

Leading advisor in China technology market

2006年第4季度中国网络游戏市场季度监测

正文目录

- 0 [研究定义](#)
- 1 [关键发现](#)
- 2 [市场规模](#)
- 3 [厂商收入排名](#)
- 4 [厂商帐户排名](#)
- 5 [厂商市场活动](#)

表目录

- 2-1 [2006Q4 网络游戏厂商市场收入集中度](#)
- 2-2 [2006Q4 网络游戏厂商活跃付费用户数集中度](#)
- 2-3 [2006Q4 网络游戏厂商同时最高在线数集中度](#)
- 3-1 [2006Q4 网络游戏厂商收入](#)
- 3-2 [2006Q4 网络游戏厂商份额](#)
- 4-1 [2006Q4 网络游戏厂商活跃付费账户数](#)
- 4-2 [2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数](#)
- 4-3 [2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数/活跃付费账户数](#)
- 5-1 [厂商市场活动](#)

图目录

- 2-1 [2006Q4 网络游戏厂商市场收入集中度百分图](#)
- 2-2 [2006Q4 网络游戏厂商活跃付费用户数集中度百分图](#)
- 2-3 [2006Q4 网络游戏厂商同时最高在线数集中度百分图](#)
- 3-1 [2006Q4 网络游戏厂商收入排名](#)
- 3-2 [2006Q4 网络游戏厂商收入份额](#)
- 4-1 [2006Q4 网络游戏厂商活跃付费账户数排名](#)
- 4-2 [2006Q4 网络游戏厂商活跃付费账户数份额](#)
- 4-3 [2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数排名](#)
- 4-4 [2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数份额](#)
- 4-5 [2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数/活跃付费账户数排名](#)

For More Information...

<http://www.analysys.com.cn>



This material is proprietary to Analysys International. It contains trade secrets and confidential information which is solely the property of Analysys International. This material is solely for the Client's internal use. This material shall not be used, reproduced, copied, disclosed, transmitted, in whole or in part, without the express consent of Analysys International © 2007 Analysys International © All rights reserved

研究定义

研究定义

厂商收入规模：游戏运营商在游戏运营中从游戏玩家中获得的季度收入，不包括广告收入。

厂商活跃付费用户数：季度内至少有一次对游戏时间或增值服务等进行付费的玩家数。

游戏同时最高在线数：一款游戏同一时间以玩家帐号身份在游戏平台中活动的最高帐户数值。

研究范畴

本报告涉及的技术领域为：新媒体的互联网领域。

本报告涉及的公司包括：盛大、九城、网易、腾讯、联众、金山、久游、智冠、光通、征途等。

本报告研究的产品包括：MMORPG、休闲类网络游戏。

本报告研究的地域包括：中国大陆地区，不包括香港、澳门、台湾地区。

研究方法

本报告通过运用定性和定量方法，研究市场的一手和二手信息得到相关结论。报告中的一手数据和信息主要来源是易观采用深度访谈的方式和各大游戏运营商中的资深人士进行了深入的交流。报告中的二手数据和信息主要来源是行业公开信息、行业资深专家公开发表的观点、政府数据与信息、相关的经济数据、企业年报、季报、经济分析师的财务分析报告以及网络信息。

第一章

关键发现

易观国际研究发现，2006年第4季度中国网络游戏市场规模达到20.35亿元，比上季度增长10.85%。市场活跃付费用户数已达4078万，同时最高在线人数达到1,161万。

网络游戏用户结构变化影响商业模式转变：中国网络游戏已经走过高速发展时期，进入到调整发展阶段。伴随中国网络游戏近10年的发展和市场培育，中国的网络游戏玩家结构也发生了明显变化，从单一的18 - 23岁年轻玩家向15 - 30岁青少年和成人玩家逐渐发展。同时游戏市场5 - 8年中培育出的忠实游戏玩家，也从原先的没钱有时间的状态逐渐变化为有钱少时间的状态。中国游戏用户群结构的变化将直接导致新的商业模式的快速发展，无论是盛大的免费网游还是征途模式的对网民发放工资，都是中国游戏运营商探索市场蓝海的创新性尝试。

政府介入力度加大：伴随中国对网络游戏管理力度的加大，中国网游防沉迷系统的施行以及中国法律法规对网络游戏及游戏中虚拟财产的保护加强，更多的网游企业将放弃时间计算模式，而寻觅其他盈利模式；更多的网民将会在具有法规保障下的游戏环境中加大自身虚拟装备等虚拟物品的买卖。

虚拟物品交易市场逐渐成熟：虚拟物品交易从10年前的线下个体交易，伴随中国游戏市场的发展，从私服到游戏工作室再到虚拟物品交易平台，已经逐渐发展壮大成一个系统化的产业链，并出现了ige等大型专业虚拟物品跨国交易平台。在游戏运营商新的商业模式下，虚拟物品已经成为运营商游戏运营中最重要的一个利润来源，同时也将加速中国虚拟物品交易平台的快速发展。

2007年游戏运营商的收入结构将发生显著变化，以往用户计时付费比重将明显下降，游戏虚拟物品及增值服务的收入将占到50%以上，更加灵活和多样的游戏嵌入式广告及异业合作收入将占运营商收入的20%左右。随着免费游戏和休闲类游戏的不断发展，70%以上的游戏在2007年将采取免费模式，游戏中的虚拟物品交易将成为游戏运营商的主要收入来源。

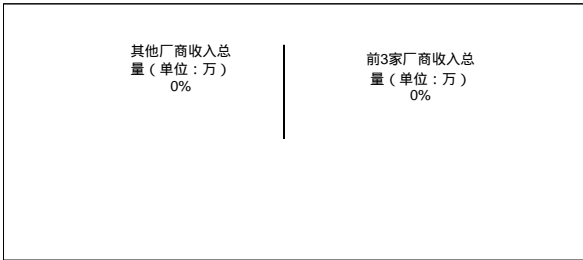
第二章 市场规模

表2-1 2006Q4 网络游戏厂商市场收入集中度

	2006Q3	2006Q4
前3家厂商收入总量(单位:万)		
其他厂商收入总量(单位:万)		
收入总量(单位:万)		
市场集中度(单位:%)		

来源:易观国际2007

图2-1 2006Q4 网络游戏厂商市场收入集中度百分图



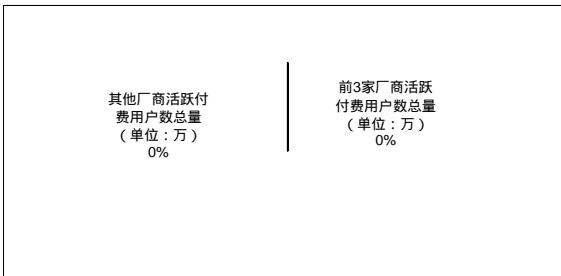
来源:易观国际2007

表2-2 2006Q4 网络游戏厂商活跃付费用户数集中度

	2006Q3	2006Q4
前3家厂商活跃付费用户数总量(单位:万)		
其他厂商活跃付费用户数总量(单位:万)		
活跃付费用户数总量(单位:万)		
市场集中度(单位:%)		

来源:易观国际2007

图2-2 2006Q4 网络游戏厂商活跃付费用户数集中度百分图



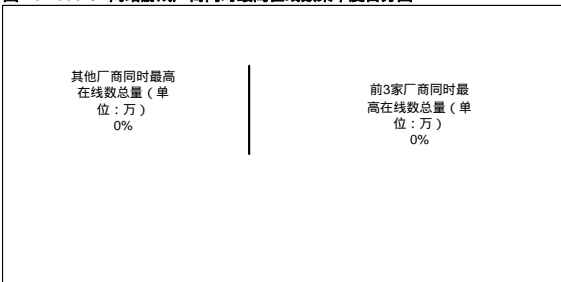
来源:易观国际2007

表2-3 2006Q4 网络游戏厂商同时最高在线数集中度

	2006Q3	2006Q4
前3家厂商同时最高在线数总量(单位:万)		
其他厂商同时最高在线数总量(单位:万)		
同时最高在线数总量(单位:万)		
市场集中度(单位:%)		

来源:易观国际2007

图2-3 2006Q4 网络游戏厂商同时最高在线数集中度百分图



来源:易观国际2007

第三章 厂商收入排名

表3-1 2006Q4 网络游戏厂商收入 (单位：万)

	2006Q3	2006Q4	环比增长率
盛大			
网易			
九城			
腾讯			
金山			
联众			
光通			
智冠			
久游			
征途			
其他			
总计			

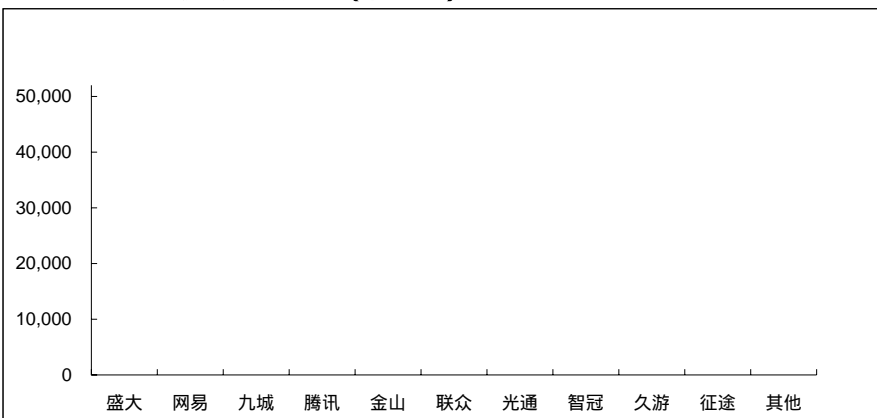
来源：易观国际2007

表3-2 2006Q4 网络游戏厂商份额

	2006Q3	2006Q4
盛大		
网易		
九城		
腾讯		
金山		
联众		
光通		
智冠		
久游		
征途		
其他		
总计		

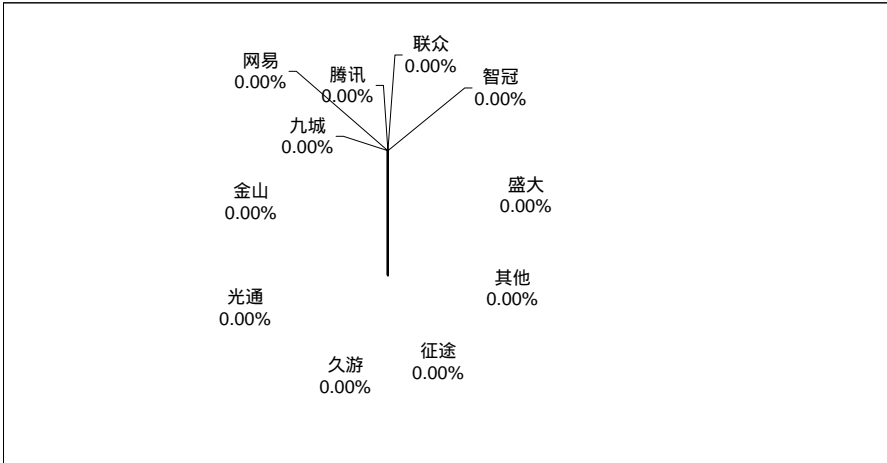
来源：易观国际2007

图3-1 2006Q4 网络游戏厂商收入排名 (单位：万)



来源：易观国际2007

图3-2 2006Q4 网络游戏厂商收入份额



来源：易观国际2007

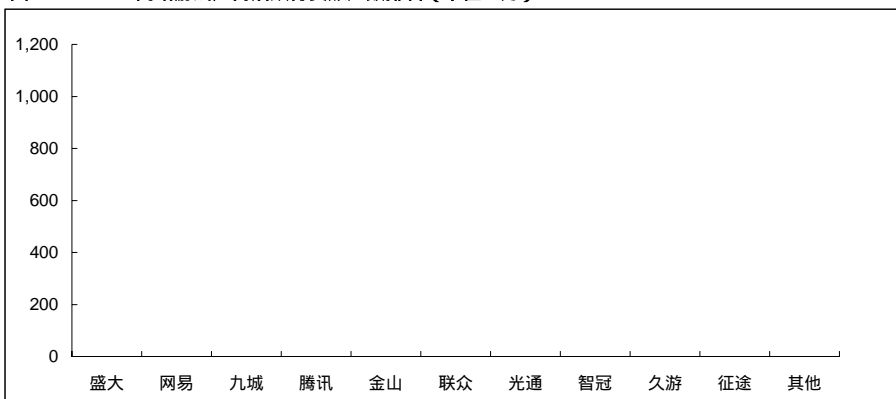
第四章 厂商帐户排名

表4-1 2006Q4 网络游戏厂商活跃付费账户数（单位：万）

	2006Q3	2006Q4	环比增长率
盛大			
网易			
九城			
腾讯			
金山			
联众			
光通			
智冠			
久游			
征途			
其他			
总计			

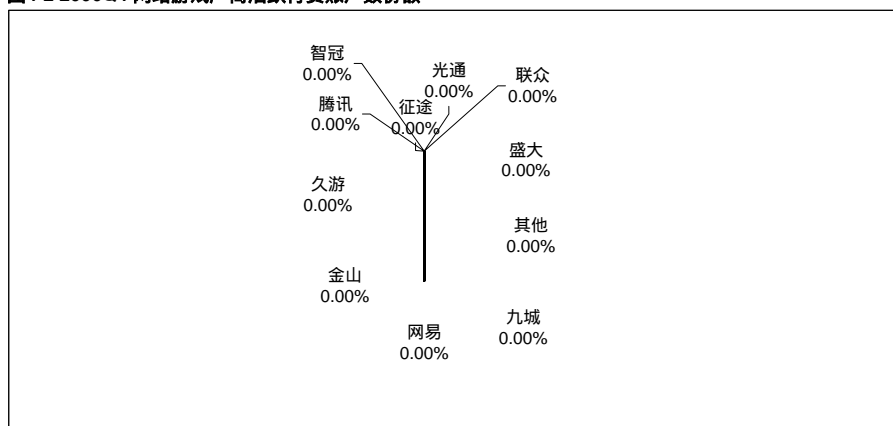
来源：易观国际2007

图4-1 2006Q4 网络游戏厂商活跃付费账户数排名（单位：万）



来源：易观国际2007

图4-2 2006Q4 网络游戏厂商活跃付费账户数份额



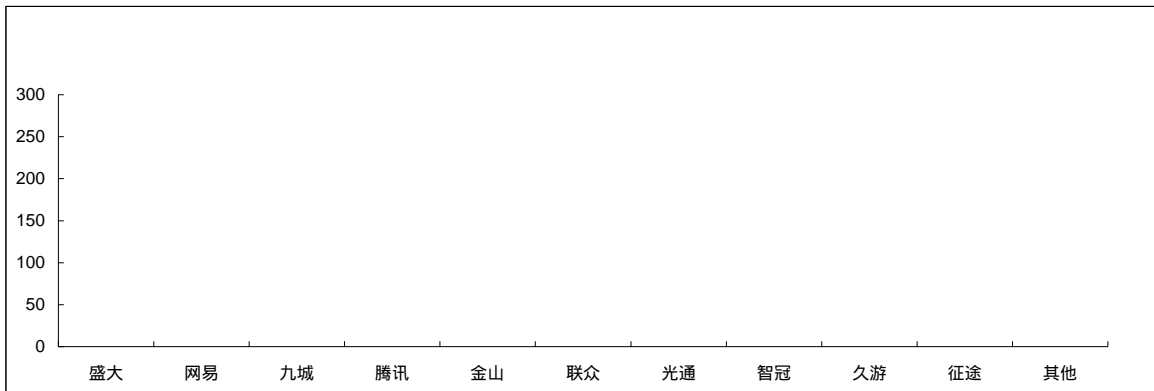
来源：易观国际2007

表4-2 2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数（单位：万）

	2006Q3	2006Q4	环比增长率
盛大			
网易			
九城			
腾讯			
金山			
联众			
光通			
智冠			
久游			
征途			
其他			
总计			

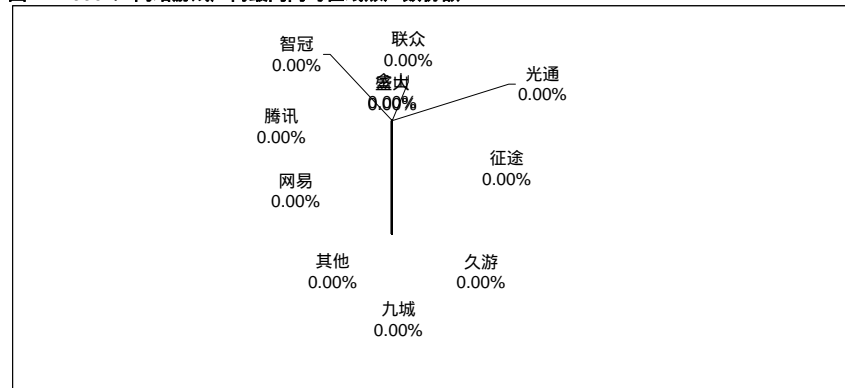
来源：易观国际2007

图4-3 2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数排名（单位：万）



来源：易观国际2007

图4-4 2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数份额



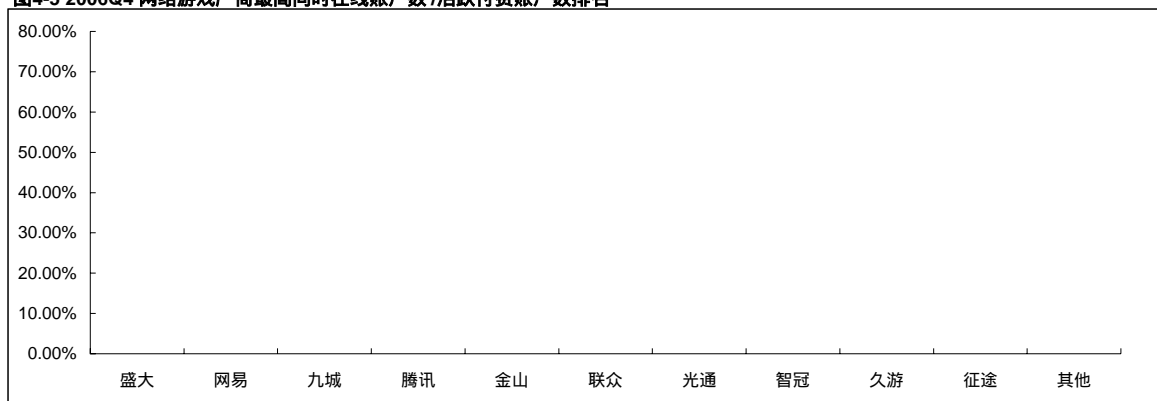
来源：易观国际2007

表4-3 2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数 / 活跃付费账户数

	2006Q3	2006Q4
盛大		
网易		
九城		
腾讯		
金山		
联众		
光通		
智冠		
久游		
征途		
其他		
平均		

来源：易观国际2007

图4-5 2006Q4 网络游戏厂商最高同时在线账户数/活跃付费账户数排名



来源：易观国际2007

第五章

厂商市场活动

表5-1 厂商市场活动

序号	时间	厂商	市场活动和大单跟踪	详情	意义
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

来源：易观国际2007