

2021年网页游戏行业趋势分析

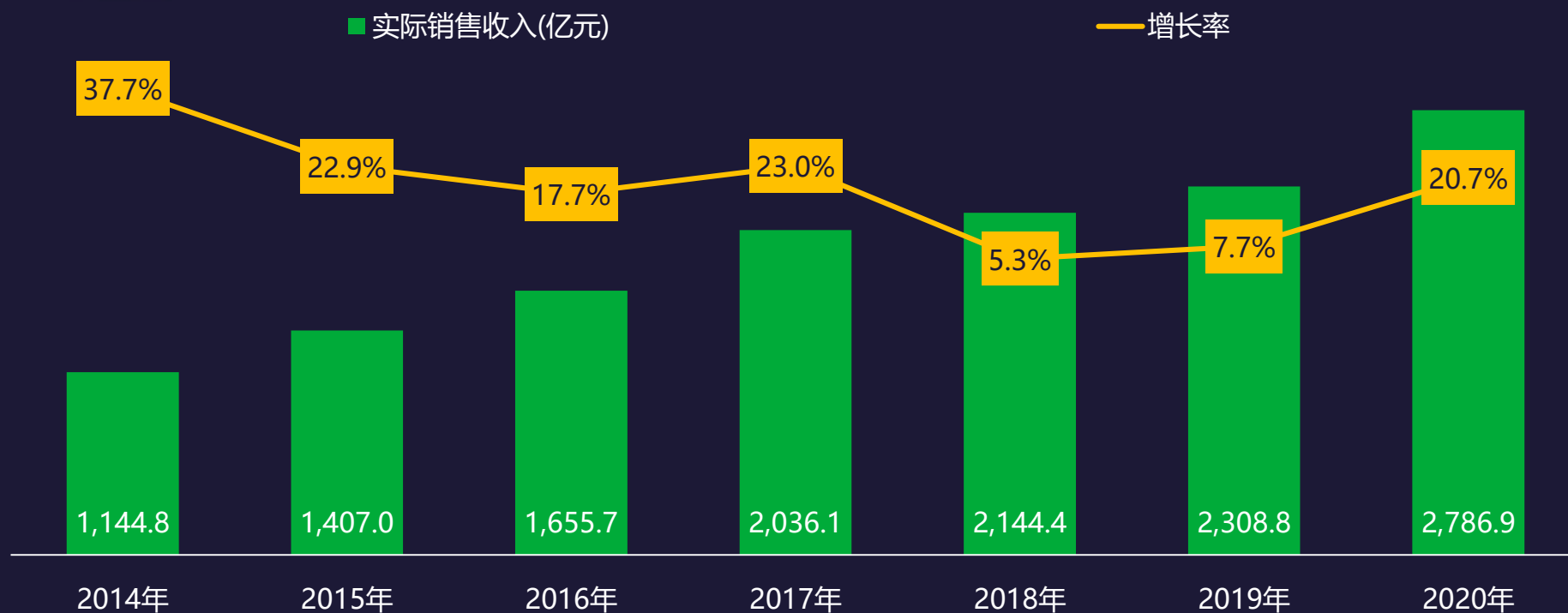
【  360智慧商业 · 2021年5月 】

网页游戏行业现状



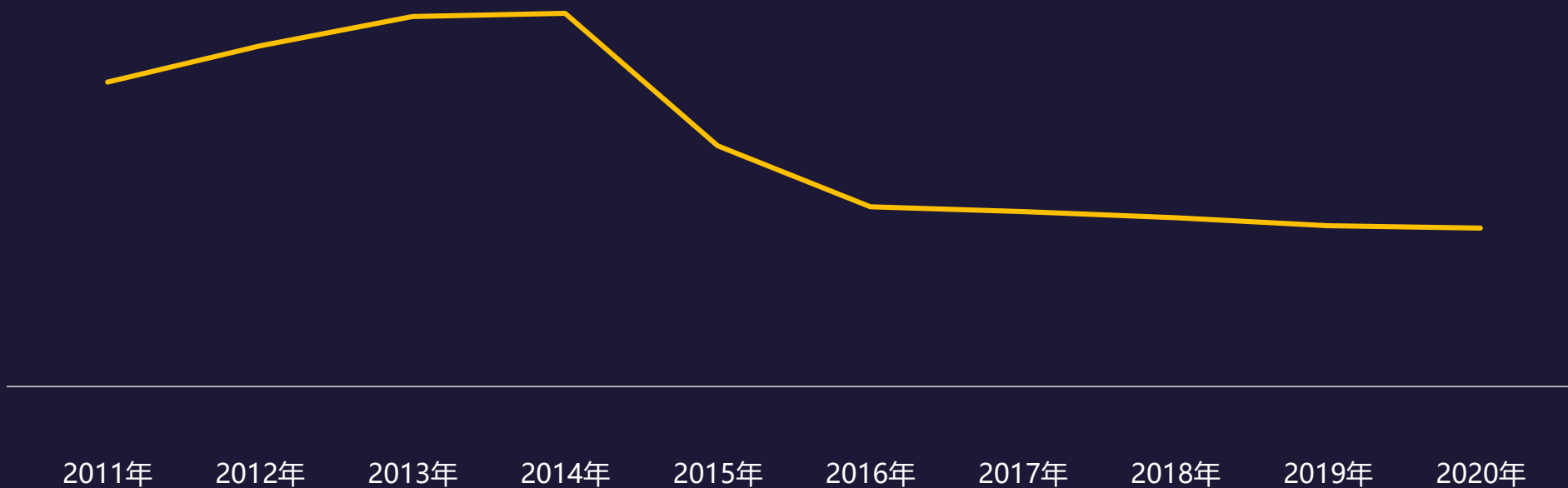
中国游戏行业整体发展向好，2020年增速高达20%

2014年-2020年中国游戏产业实际销售收入和增长率



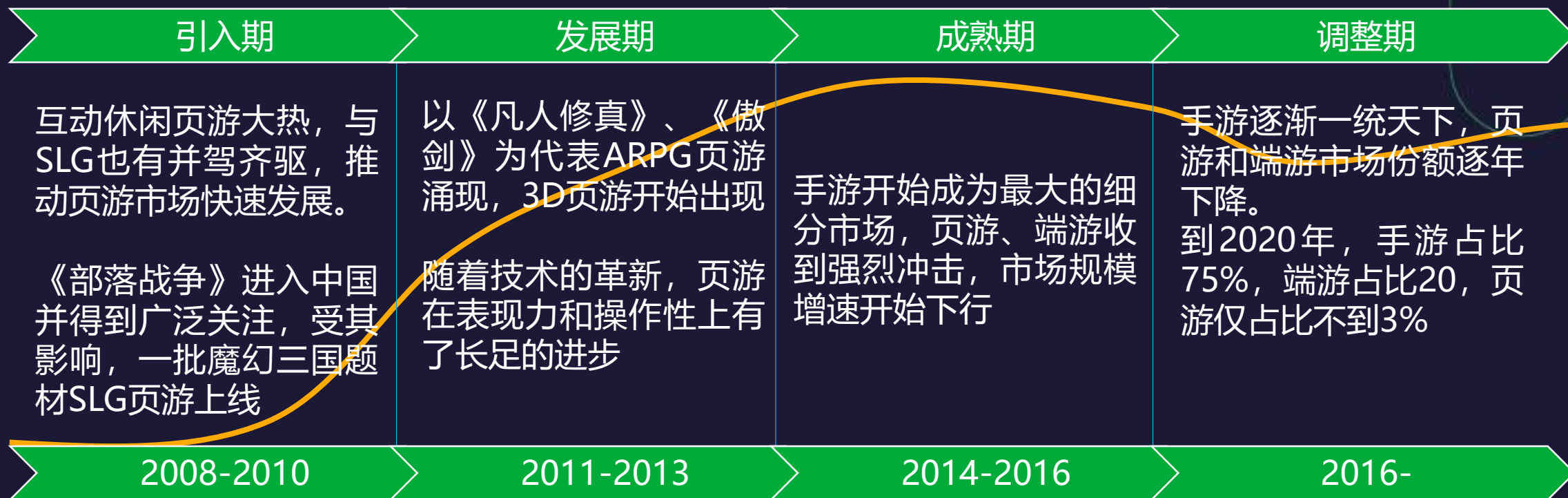
网页游戏增长率变化平稳，市场潜力依然有待挖掘

2011年-2020年 网页游戏实际销售增长率

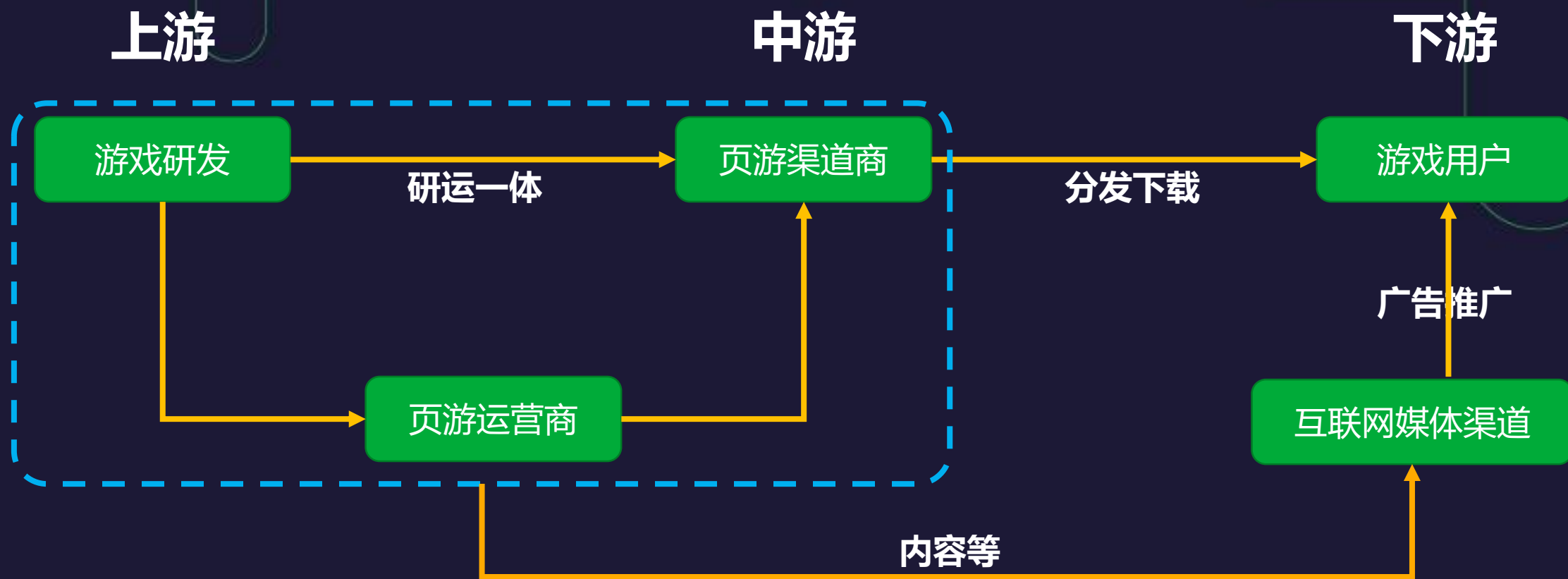


网页游戏进入调整期，受手机游戏的挤压，市场规模有所下降

页游发展成熟度曲线



页游市场竞争格局趋稳，市场集中度提高



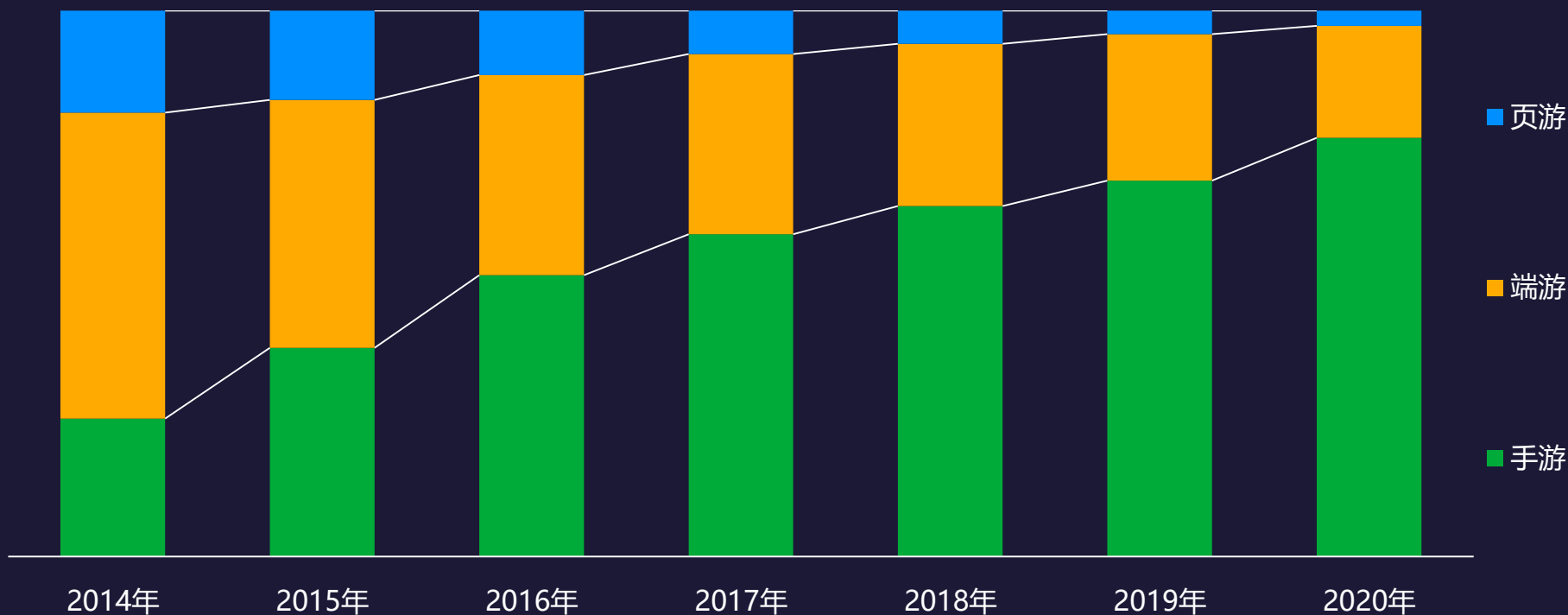
上游的“危”与“机”



危

手游快速发展，端游相对坚挺，页游空间不断被挤压

2014年-2020年 中国细分游戏实际收入占比变化



危

题材类型同质化，急需更多类型游戏的补充



狐假虎威 张冠李戴 活色生香 移花接木 粉黛三千 独孤求败 暗渡陈仓 招财进宝 师夷之长 自吹自擂

紧追潮流，抓住时间差，借势泛娱乐化

泛
娱乐
化
一
下

爆发快

强

生命周期长

周边购买欲强



时间



粘性



周期



付费

研发快

弱

生命周期较短

充值靠引导

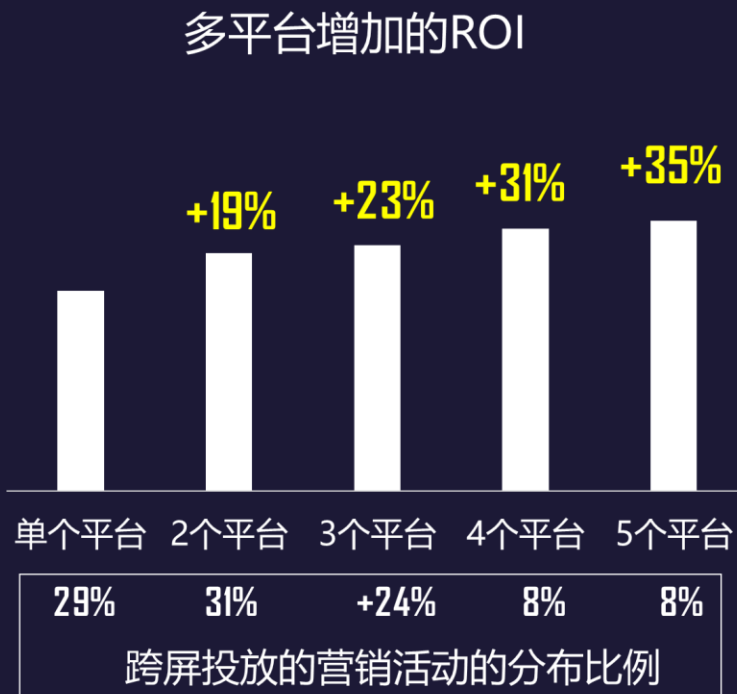
网
页
游
戏

巩固大屏优势，拓展跨屏联动

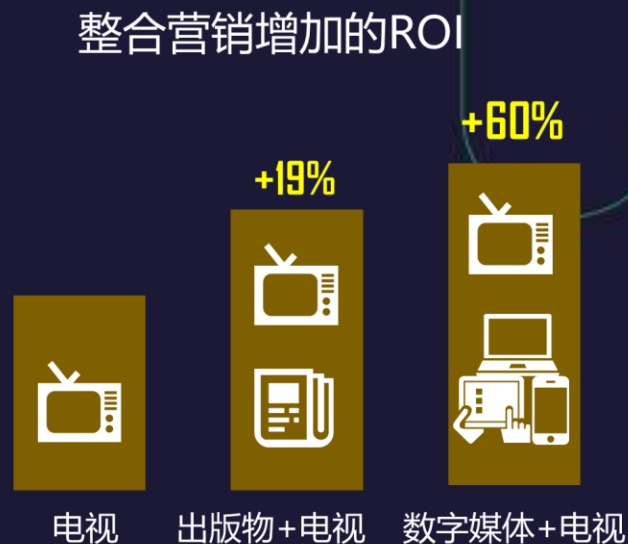
影游联动、跨屏配合、多方发力



融屏营销带来更高回报率

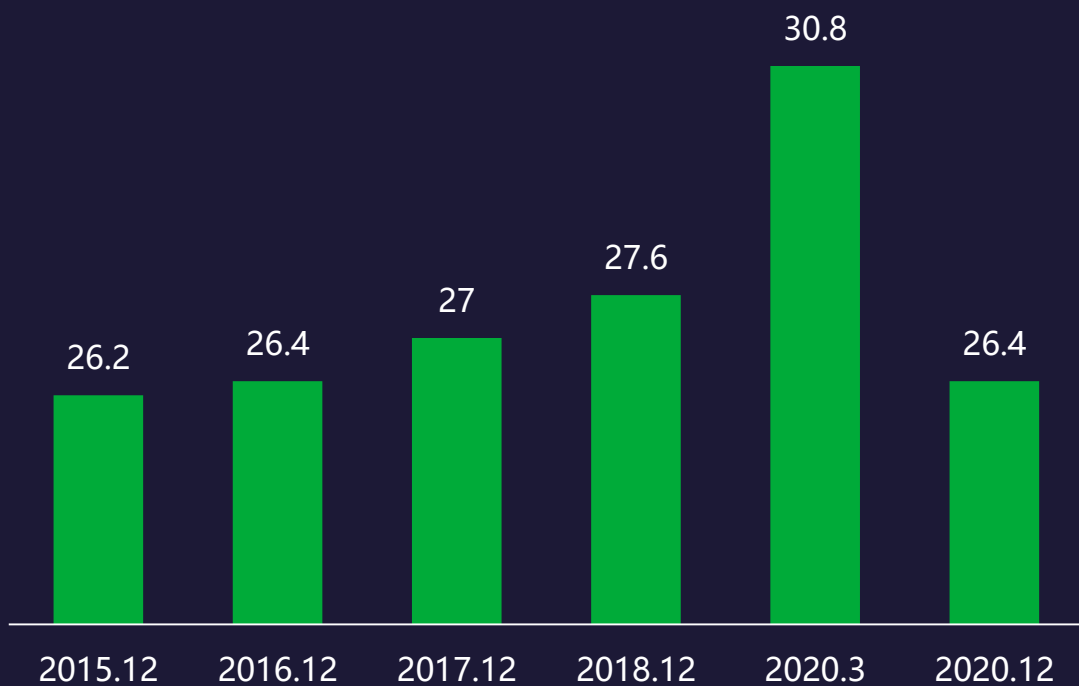


电视+数字媒体带来60%的回报增长

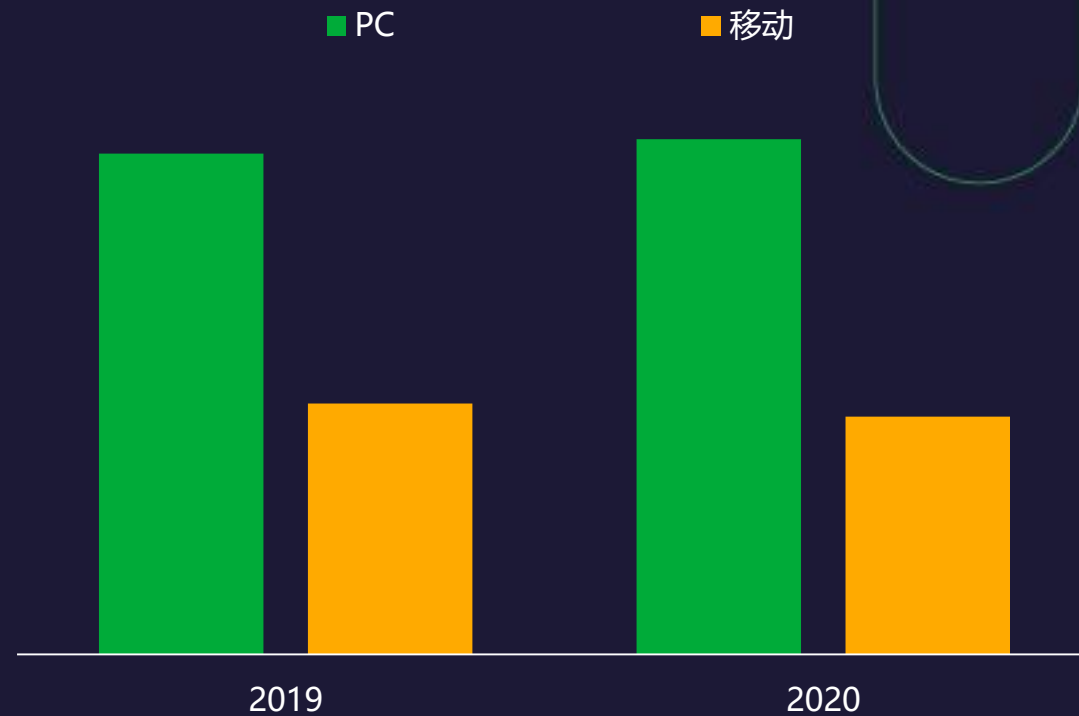


线上流量稀缺，PC端游戏投放贡献占比明显

2015年-2020年 中国网民每周上网时长(小时)



2019-2020 贡献80%广告投放的游戏广告主占比



深挖用户需求，有的放矢的进行游戏设置



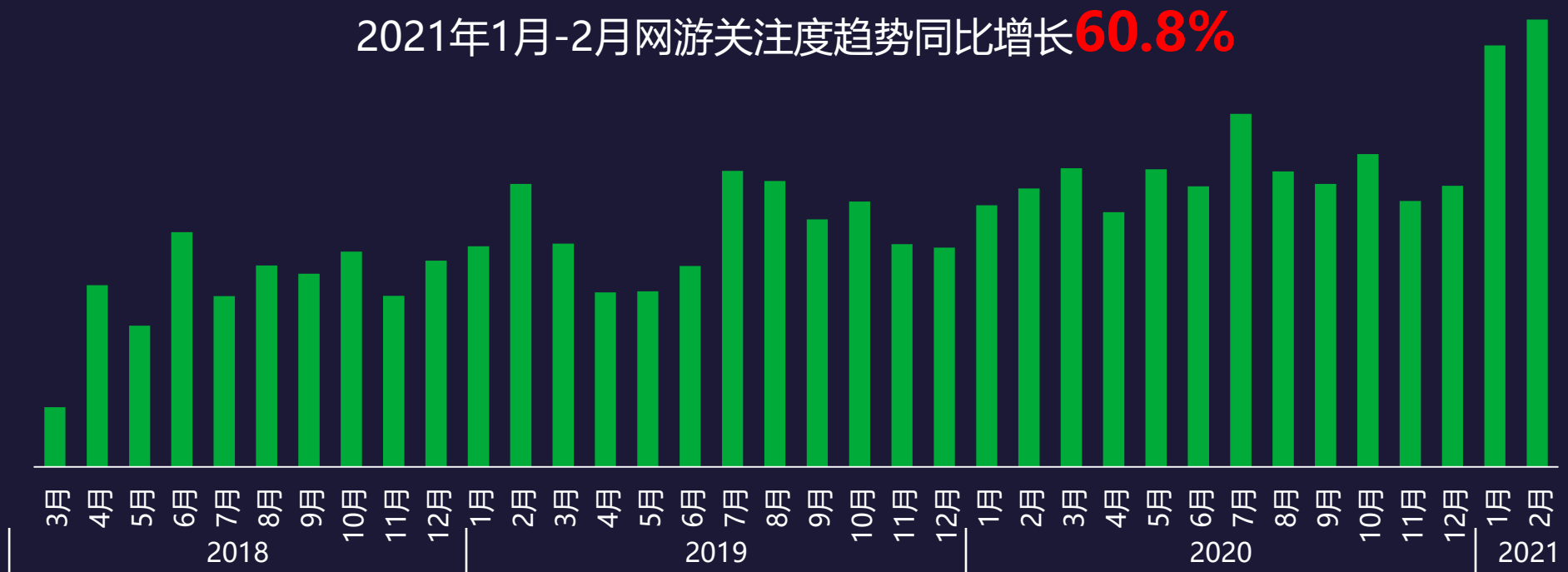
五“高”的游戏用户



高关注——用户充足且储备量巨大

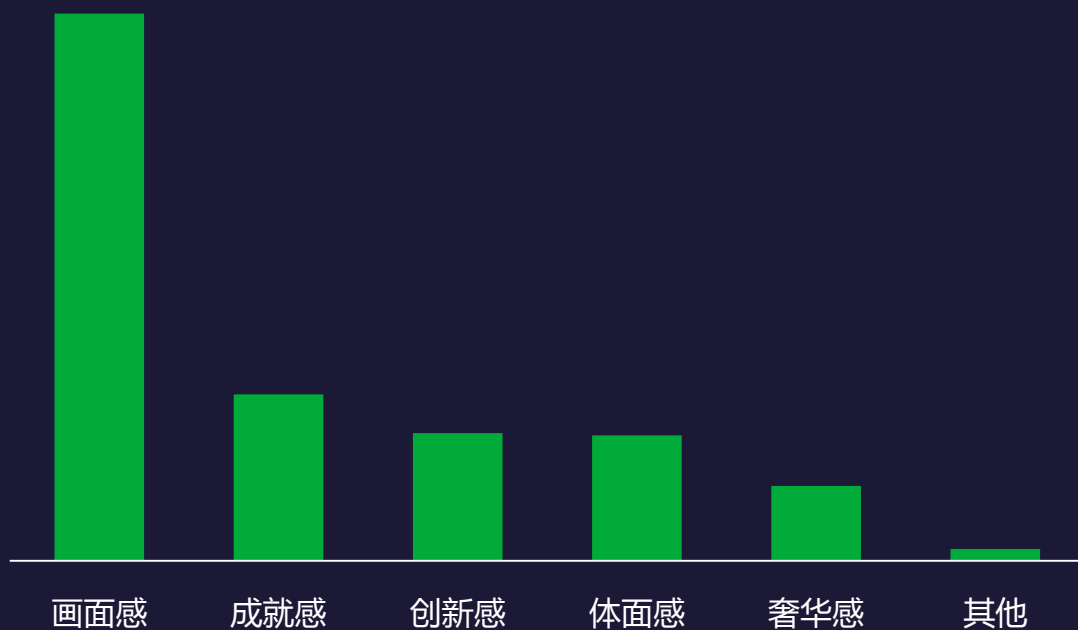
2018年3月-2021年2月 360网页用户关注度趋势

2021年1月-2月网游关注度趋势同比增长**60.8%**



高质——粗制滥造的抵制者

360页游用户对品质追求的细分

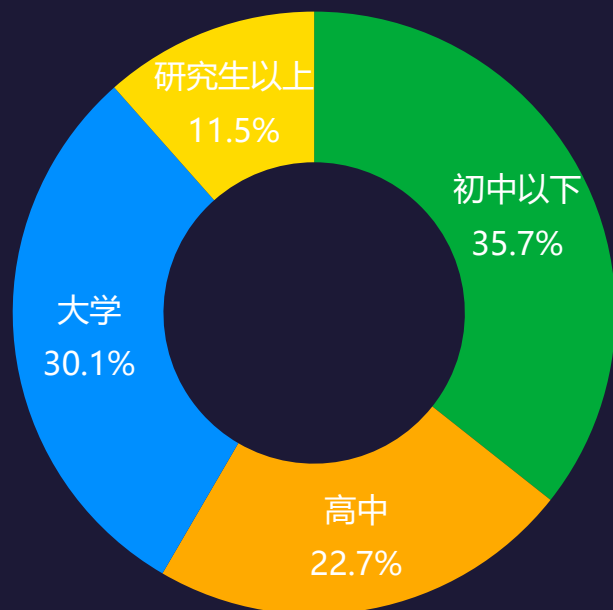


360页游用户重点购买兴趣分布

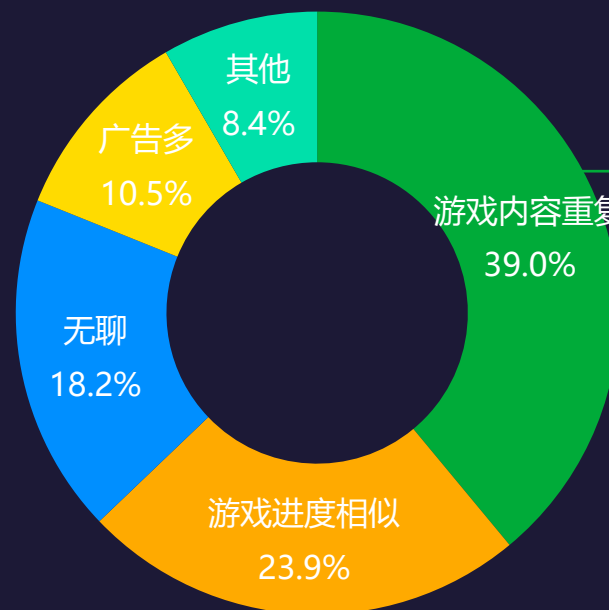


高智——傻瓜式游玩的嗤鼻者

360页游用户学历分布



360页游用户弃玩分布



操作单一

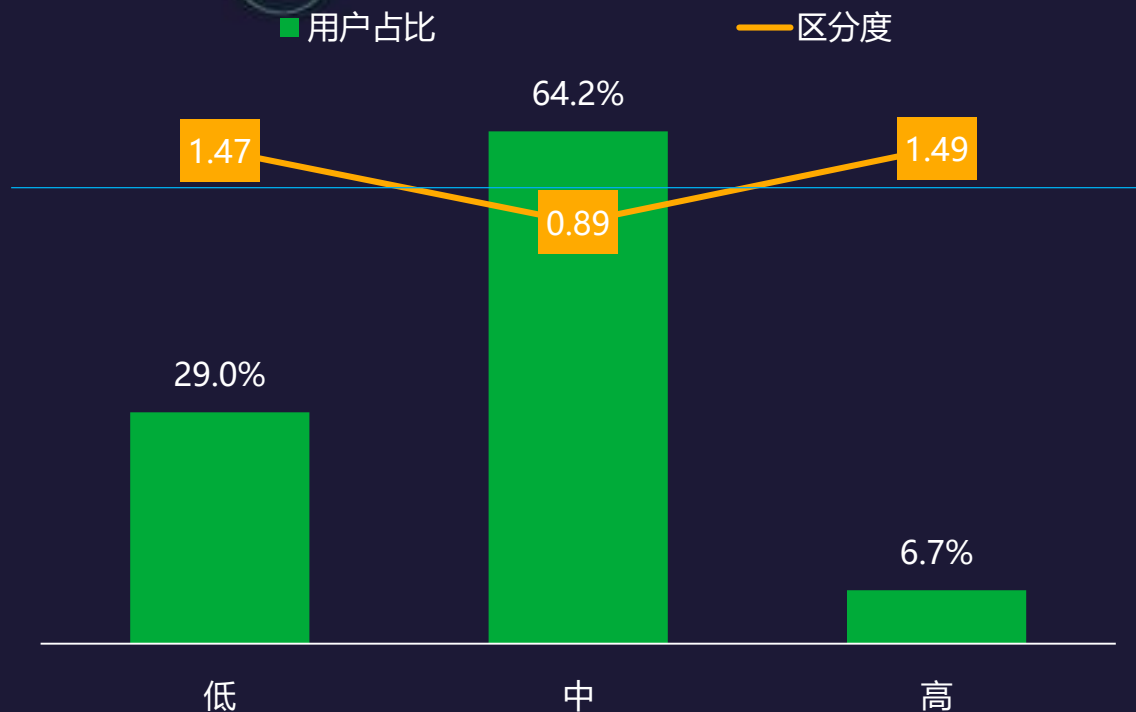
剧情单一

傻瓜式

无脑

高值——充值换效率的凡尔赛人

360页游用户购买欲望分布

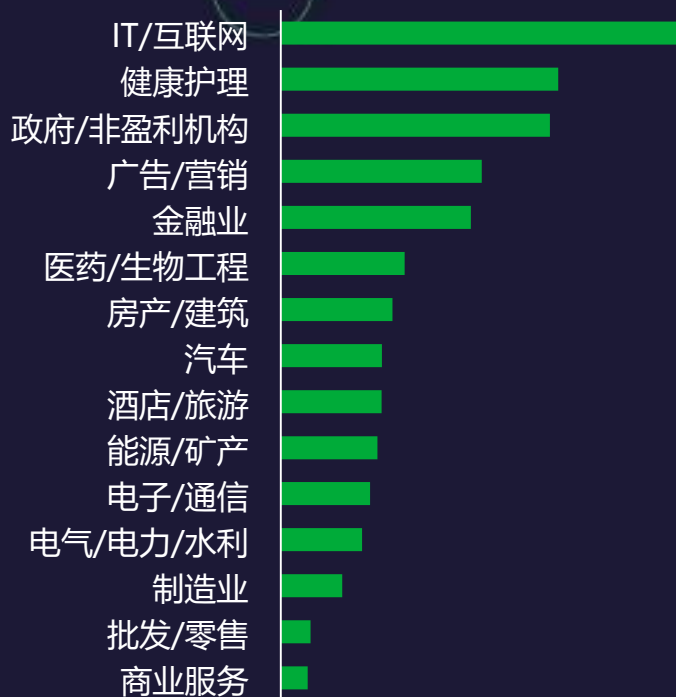


360页游用户充值部分因素

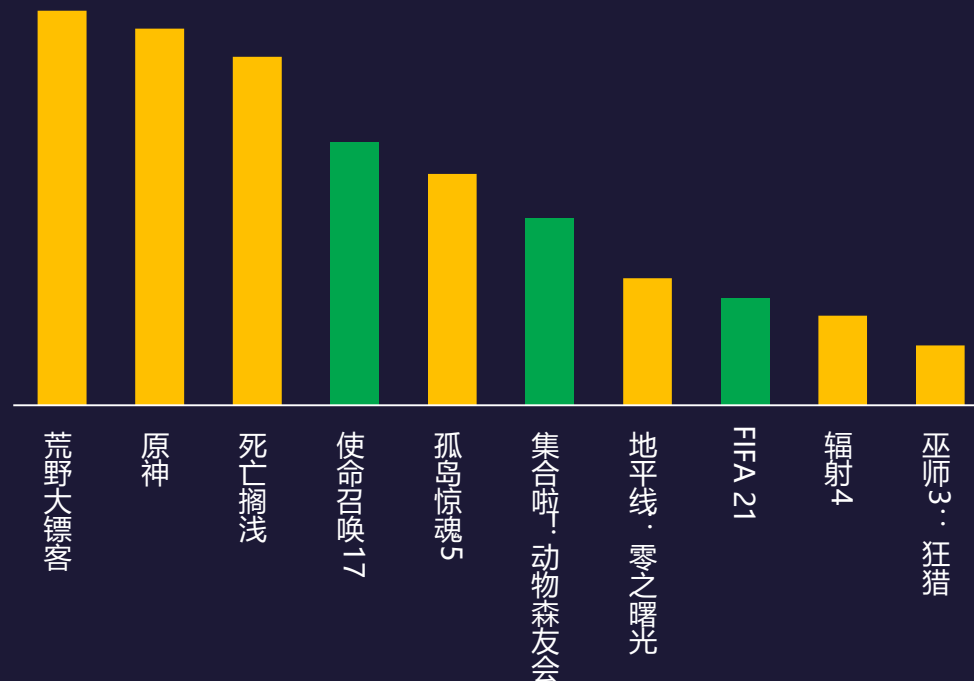


高知——自由世界真实交流的探索者

360页游用户职业分布



360页游除页游外关注游戏TOP10



把握机会，满足要求，追逐生机

上游存在机会

- 泛娱乐——紧追潮流，借势发展
- 多屏幕——巩固大屏，拓展新屏
- 用户为根——深挖用户需求

下游也有需求

- 优美的画面，不以次充好
- 适当的操作，不干篇一律
- 差异化充值，不弄虚作假
- 真实的玩家，不托托相扣

T H A N K Y O U

【  360智慧商业 · 2021年5月 】

 360智慧商业