

# 2013-2017年中国网页游戏 市场监测及投资建议研究报告

## 报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

[www.bosidata.com](http://www.bosidata.com)

## 报告报价

《2013-2017年中国网页游戏市场市场监测及投资建议研究报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.bosidata.com/ruanjian1502/O6285340FJ.html>

【报告价格】纸介版6800元 电子版7000元 纸介+电子7200元

【出版日期】2026-05-09

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

# 说明、目录、图表目录

网页游戏（Webgame）又称Web游戏，无端网游，简称页游。是基于Web浏览器的网络在线多人互动游戏，无需下载客户端，只需打开IE网页，10秒钟即可进入游戏，不存在机器配置不够的问题，最重要的是关闭或者切换极其方便。

据统计，2011年第4季度中国网页游戏市场规模为19.12亿元。环比增长34.2%。2011年度网页游戏总体市场规模达到55.5亿元。整体而言，各季度收入呈明显上升趋势。

博思数据发布的《2013-2017年中国网页游戏市场市场监测及投资建议研究报告》共十二章。首先介绍了网页游戏行业的概念，接着分析了中国网页游戏行业发展环境，然后对中国网页游戏行业市场供需分析进行了重点分析，最后分析了中国网页游戏行业面临的机遇及趋势预测。您若想对中国网页游戏行业有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场监测数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

## 第一章 网页游戏相关概述

### 第一节 网页游戏基础概述

#### 一、网页游戏范围界定与特点

#### 二、网页游戏媒体

#### 三、网页游戏的开发技术

### 第二节 网页游戏类别与发展情况

#### 一、策略类

#### 二、宠物养成类

#### 三、网页MMORPG类

### 第三节 网页游戏发展的优势

## 第二章 2012年中国网页游戏运行态势分析

### 第一节 2012年中国网页游戏业热点聚焦

#### 一、265G荣获SNS及WEBGAME大会最佳网页游戏媒体

#### 二、第五届网页游戏高峰论坛完美闭幕

#### 三、网页游戏取代客户端成玩家首选

#### 四、十大最新网页游戏推介

## 第二节2012年中国网页游戏运行现状综述

- 一、中国网络游戏市场进入新的高增长周期
- 二、中国网络游戏面临多重挑战的成熟阶段
- 三、网络游戏内置广告价值不断彰显
- 四、网页游戏成为网络游戏市场新的亮点
- 五、网页游戏的创新
- 六、网页游戏与客户端游戏用户高度重合 互补特性显著

## 第三节 2012年中国网页游戏用户群剖析

- 一、玩家数量倍数增长
- 二、用户消费总额快速增加
- 三、游戏类型趋于均衡，游戏可玩性为玩家关注焦点

## 第四节 2012年中国网页游戏企业动态分析

- 一、盛大游戏布局“轻网游”将推《传奇》和《魔界2》
- 二、2012网页游戏迎来“品牌元年”
- 三、网页游戏品牌合作成亮点 “主题+品牌”引领新模式
- 四、千橡并购网页游戏厂商，加强社区用户粘性

## 第五节 2012年中国网页游戏发展中存在的问题分析

## 第三章2012年中国网页游戏市场深度剖析

### 第一节2012年中国网页游戏产业发展概述

- 一、中国网络游戏市场规模
- 二、中国网页游戏用户规模
- 三、中国网页游戏付费用户ARPU 值
- 四、中国网页游戏运营商收入构成

### 第二节2012年中国网页游戏产业运行动态分析

- 一、盛大进军网页游戏对产业的影响
- 二、中国主要网游研发费用状况
- 三、2012年网页游戏市场份额调查

### 第三节2012年中国网页游戏存在的问题分析

## 第四章2012年中国网页游戏用户监测数据分析

### 第一节 2012年中国网页游戏资讯网站排行分析

### 第二节 2012年中国网页游戏日均上线时间分析

### 第三节 2012年中国网页游戏推广渠道及用户认可情况分析

#### 第四节 2012年中国网页游戏付费状况调研

#### 第五节 中国网页游戏与网络游戏用户指标变化对比分析

##### 一、运营商宣传策略对网页游戏用户的影响

##### 二、游戏本身特点对网页游戏用户的影响

##### 三、游戏用户使用行为差异对网页游戏用户的影响

#### 第五章 2012年中国网页游戏产业链分析

##### 第一节 产业链结构

##### 一、网页游戏开发商

##### 二、网页游戏运营商

##### 第二节 上游供需分析

##### 一、监管政策有待进一步落实

##### 二、网页游戏开发团队鱼龙混杂，产品同质化严重

##### 第三节 下游供需分析

##### 一、网页游戏有效满足了玩家需求空白

##### 二、直销模式逐渐普及，传统渠道边缘化

##### 第四节 行业盈利模式分析

##### 一、道具付费模式

##### 二、广告模式

#### 第六章 2012年中国网页游戏产品及儿童网页游戏市场分析

##### 第一节 2012年中国网页游戏产品分析

##### 一、中国网页游戏研发地分布及技术状况

##### 二、中国网页游戏产品类型分布

##### 三、中国网页游戏题材分布

##### 四、国内主要网页游戏及收入排名

##### 五、网页游戏测试节点

##### 六、中国网页游戏生命周期分析

##### 七、中国网页游戏支付方式分布

##### 第二节 2012年中国儿童网页游戏市场点评

##### 一、用户增长速度惊人，超过预期

##### 二、线上与线下结合的赢利模式逐步清晰

##### 三、资本关注，热烈追捧

##### 四、政策和监管风险大，争议不断

## 五、定位及发展各有不同

## 第七章 2012年中国网页游戏竞争新格局透析

### 第一节 2012年中国网页游戏竞争总况

#### 一、网页游戏市场竞争升级

#### 二、2012年Q2中国网页游戏产品广告投放情况

#### 三、国际巨头挺进中国市场

### 第二节 2012年中国网页游戏行业竞争力分析

#### 一、2012上半年中国网页游戏产品开服情况

#### 二、网页游戏开发缺乏技术壁垒，同质化竞争削弱议价能力

#### 三、行业门槛低，潜在进入者众多

### 第三节 2012年中国网页游戏替代品竞争力分析

#### 一、大型客户端游戏

#### 二、手机网络游戏市场规模占比逐渐提高

### 第四节 2012年中国网页游戏竞争主体分析

#### 一、商业模式创新成为竞争焦点

#### 二、投资策略决定竞争成败

## 第八章 2012年国外重点网游企业分析

### 第一节 维旺迪 (VIVENDI)

#### 一、企业概况

#### 二、维旺迪经营状况

#### 三、企业动态分析

#### 四、企业竞争力分析

#### 五、未来发展战略分析

### 第二节 EA

#### 一、企业概况

#### 二、EA经营状况

#### 三、企业动态分析

#### 四、企业竞争力分析

#### 五、EA转移重心主攻亚洲网游市场

### 第三节 任天堂 (NINTENDO)

#### 一、企业概况

#### 二、任天堂经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、任天堂游戏产业发展的五大成功秘诀

第四节 南梦宫万代控股公司 (NAMCO BANDAI HOLDINGS INC.)

一、企业概况

二、南梦宫万代控股公司经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、未来发展战略分析

第五节 育碧 (UBISOFT)

一、企业概况

二、育碧经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、育碧游戏发行计划

第九章 2012年国内重点网游企业运行状况

第一节 盛大

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、2011-2012年经营状况分析

四、2013-2017年公司发展战略分析

五、主要游戏品种

六、主要游戏规划

第二节 巨人网络

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、2011-2012年经营状况分析

四、2013-2017年公司发展战略分析

五、巨人网络主要网游产品发展现状

第三节 网易

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、2011-2012年经营状况分析

四、2013-2017年公司发展战略分析

五、网易推出新网游争抢市场份额

#### 第四节 腾讯

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、2011-2012年经营状况分析

四、2013-2017年公司发展战略分析

五、腾讯加大网游市场投入

#### 第五节 第九城市

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、2011-2012年经营状况分析

四、2013-2017年公司发展战略分析

五、第九城市网游业务分析

#### 第六节 完美世界

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、2011-2012年经营状况分析

四、2013-2017年公司发展战略分析

五、完美时空主要游戏品种分析

#### 第七节 金山

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、2011-2012年经营状况分析

四、2013-2017年公司发展战略分析

五、《剑侠世界》开启金山网游新时代

#### 第八节 网龙

一、企业概况

二、竞争优势分析

三、2011-2012年经营状况分析

四、2013-2017年公司发展战略分析

## 五、网龙全力拓展海外网游市场

### 第十章2012-2015年中国网页游戏产业发展趋势分析

#### 第一节2012-2015年中国网页游戏前景分析

##### 一、网页游戏发展大趋势:交互性加强

##### 二、网页游戏发展三大趋势

##### 三、精品化路线成发展趋势

##### 四、儿童网页游戏趋势预测

#### 第二节 2012-2015年网页游戏市场趋势分析

##### 一、web游戏品牌化

##### 二、自主研发、独家代理将成为WEB产品趋势

##### 三、web游戏产品的类型更完善

##### 四、网页游戏市场的多元化 游戏题材多样化

#### 第三节2012-2015年中国网页游戏产业盈利预测分析

#### 第四节 2012-2015年中国网页游戏运营提出几点建议

##### 一、重视外部运营

##### 二、发挥联合运营的作用

##### 三、选择谁做联运或宣传对象

### 第十一章2012年中国网页游戏投资环境分析

#### 第一节 国内宏观经济环境分析

##### 一、GDP历史变动轨迹分析

##### 二、固定资产投资历史变动轨迹分析

##### 三、2013年中国宏观经济发展预测分析

#### 第二节 2012年中国网页游戏产业政策环境分析

##### 一、网络游戏产业法律环境解析

##### 二、网络游戏开发商与运营商法律关系分析

##### 三、网络游戏业法律纠纷主要类型分析

##### 四、网游“防沉迷系统”开发标准

##### 五、互联网信息服务管理办法

##### 六、电子出版物管理规定

##### 七、《互联网出版管理暂行规定》

#### 第三节 2012年中国网页游戏产业社会环境分析

##### 一、中国人口规模及结构分析

二、中国互联网、电脑普及应用情况

三、中国人口教育程度

## 第十二章 2012-2015年中国网页游戏产业发展趋势分析

### 第一节 2012年中国网页游戏投资概况

一、网页游戏投资环境分析

二、网页游戏投资价值研究

### 第二节 2012-2015年中国网页游戏投资热点分析

一、具有研发及运营能力的新兴企业受到资本市场的青睐

二、传统游戏运营商及社区网站巨头加大并购力度

### 第三节 2012-2015年中国网页游戏投资前景预警

一、政策风险

二、竞争风险

### 第四节 2012-2015年中国网页游戏投资汇总

一、网页游戏开发

二、网页游戏运营

图表：国内生产总值同比增长速度

图表：全国粮食产量及其增速

图表：规模以上工业增加值增速（月度同比）（%）

图表：社会消费品零售总额增速（月度同比）（%）

图表：进出口总额（亿美元）

图表：广义货币（M2）增长速度（%）

图表：居民消费价格同比上涨情况

图表：工业生产者出厂价格同比上涨情况（%）

图表：城镇居民人均可支配收入实际增长速度（%）

图表：农村居民人均收入实际增长速度

图表：人口及其自然增长率变化情况

图表：2012年固定资产投资（不含农户）同比增速（%）

图表：2012年房地产开发投资同比增速（%）

图表：2013年中国GDP增长预测

图表：国内外知名机构对2013年中国GDP增速预测

详细请访问：<http://www.bosidata.com/ruanjian1502/O6285340FJ.html>