

# 2013-2017年中国网页游戏 市场深度评估及投资潜力研究报告

## 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深度评估及投资潜力研究报告》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/F74382F2W3.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】全国统一客服务热线：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

2012年第三季度，中国网页游戏市场营收规模已达70.3亿元人民币，环比去年同期的36.38亿元人民币上涨193%。早在2012上半年，中国网页游戏市场占有率提升至15.4%，超越历史同期3个百分点。而进入今年Q3之后，网页游戏继续高速增长10.4%，营收规模达到了24.74亿元。相比2011年上半年网页游戏市场的占有率12.4%、2010年的12.6%，变化幅度早已超过了3个百分点。

网页游戏的快速增长，主要取决于其轻量、友好的游戏界面以及极低的上手难度。在此之上，近年间不论是大小网站、互联网软件服务商、电信运营商等几乎都参与了导入用户的工作，极大地扩展了用户的范围，并增加了用户进入网页游戏的概率。

但是在2012年网页游戏市场的发展过程中，仍然存在着各式的问题与挑战。随着网页游戏产业的竞争加剧，导入用户的流量资源成为了各大运营商之间最抢手资源。网页游戏运营商的每用户推广成本也正在从2-3元增长至5-6元，大大挤压了游戏运营商或是运营平台的利润空间。但是这点也为那些拥有大量用户资源的大中型互联网企业提供了一个巨大的利润增长点。

《2013-2017年中国网页游戏市场深度评估及投资潜力研究报告》侧重对网页游戏行业运行环境、市场格局、企业竞争的研究和行业发展趋势及市场规模增长的预测。通过研究网页游戏行业市场的特征、竞争力分析、市场现状及预测，使企业和投资者对网页游戏行业整个市场的脉络更为清晰，从而保证投资者做出更为正确的决策。

## 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、第三届WEBGAME与SNS运营大会成功举办

二、265G荣获“2011年度最佳网页游戏资讯大奖”；

三、第三届中国网页游戏高峰论坛官方网站上线

四、网页游戏取代客户端成玩家首选

五、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、休闲游戏市场比重及影响力日益提升

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、“游戏平台、社区化运营、并购整合”，盛大加强网页游戏布局

二、代理国外精品，上海维莱重走网络游戏发展路程

三、“原创精品+资讯平台”，51Wan异军突起

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

第四章 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、网页游戏市场的黑马

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

第五章 2012年中国网页游戏用户监测数据分析

第一节 2012年中国网页游戏月度覆盖人数同比分析

第二节 2012年中国网页游戏月度访问次数同比分析

第三节 2012年中国网页游戏月度浏览页面数同比分析

第四节 2012年中国网页游戏月度浏览时间调研

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

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、中国网页游戏实现技术分布

五、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、中国网页游戏群雄并起

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、玩家基数增长迅速，分散且议价能力弱

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、小型Flash游戏

### 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运行浅析

### 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 (NAMCOBANDAIHOLDINGSINC.)

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年中国国内重点网游企业运行状况分析

第一节 盛大

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、盛大网游推行区域特许经营策略

六、盛大MMORPG游戏介绍

第二节 巨人网络

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

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、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 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、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、腾讯加大网游市场投入

#### 第五节 第九城市

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、第九城市网游业务保持增长形势分析

#### 第六节 完美时空

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、完美时空网游市场的成功法宝及致命缺陷

#### 第七节 金山

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 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、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

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

1、搜索引擎

2、浏览器厂商

3、即时通信厂商

4、网络下载工具、软件厂商

第十一章 2012年中国网页游戏投资环境分析

第一节 2012年中国宏观经济环境分析

一、国民经济运行情况GDP(季度更新)

二、消费价格指数CPI、PPI(按月度更新)

三、全国居民收入情况(季度更新)

四、恩格尔系数(年度更新)

五、工业发展形势(季度更新)

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

图表目录摘要：

图表：2007-2012年中国网络游戏市场规模及增长

图表：2008-2012年网页游戏开发团队数量

图表：2008-2012年网页游戏产品数量

图表：2008-2012年网页游戏运营商数量

图表：2008-2012年网页游戏玩家数量

图表：2008-2012年网页游戏用户消费额

图表：2012年中国网页游戏玩家游戏类型偏好

图表：2012年中国网页游戏玩家关注点

图表：网页游戏产业链结构

图表：网页游戏行业的竞争力分析

图表：2012年中国网页游戏行业产品研发地分布

图表：2012年中国网络游戏产品结构

图表：中国网页游戏行业竞争格局

图表：2006-2012年网页游戏玩家数量预测预测

图表：2006-2012年网页游戏玩家消费规模

图表：2006-2012年网页游戏玩家数量预测

图表：2006-2012年网页游戏市场规模预测

图表：2005-2012年中国休闲游戏市场发展状况

图表：2005-2012年中国网络游戏内置广告市场发展状况

图表：网络游戏点卡销售渠道对比

图表：网络游戏行业上市公司网络游戏业务收入比较

图表：进入网页游戏行业的门户网站与社区网站

图表：2011-2012年中国网页游戏发展预测

图表：网络游戏行业上市公司市盈率（PE）（截至2008年11月10日收盘价） 21

图表：盛大2008-2012年收入预测

图表：上海维莱 2008-2012年收入预测

图表：51Wan 2008-2012年收入预测

图表：千橡集团网页游戏2008-2012年收入预测

详细请访问：<http://www.bosidata.com/ruanjian1502/F74382F2W3.html>