

中国网页游戏市场前景及投资盈利预测报告（2012-2017）

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《中国网页游戏市场前景及投资盈利预测报告（2012-2017）》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.huaon.com/detail/125593.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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。

二、报告目录及图表目录

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，尤其适合上班族。

中国网页游戏产品类型在2009-2011年的2年之间，完成了类型的全面丰富：2009-2010年，策略战争类游戏独霸市场，而今，产品类型高度丰富，市场上可见的986款游戏之中，角色扮演类占据38%市场份额，而战争策略类占据了36%市场份额，角色扮演类游戏已经成为市场新生力量。而塔防、养成、休闲竞技类新型游戏也在2010-2011年涌现，获得了玩家和市场的认可。

随着中国网页游戏市场的成熟和竞争激烈，页游厂商纷纷将视角转向海外市场。由于中国有着良好页游商业化运营经验，产品步入海外市场均获得了良好的成绩：昆仑、乐港等出口领先的网页游戏研运一体商在海外市场的收益已经与国内运营收益相当，且出口覆盖国家及地区也越来越广。

本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行研究分析。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。

第一章 网页游戏相关概述 11

第一节 网页游戏基础概述 11

一、网页游戏范围界定与特点 11

二、网页游戏媒体 11

三、网页游戏的开发技术 12

第二节 网页游戏类别与发展情况 13

一、策略类 13

二、宠物养成类 14

三、网页MMORPG类 14

第三节 网页游戏发展的优势 15

第二章 2012年中国网页游戏运行态势分析 17

第一节 2012年中国网页游戏业热点聚焦 17

一、265G荣获SNS及WEBGAME大会最佳网页游戏媒体 17

二、第五届网页游戏高峰论坛完美闭幕 17

三、网页游戏取代客户端成玩家首选 17

四、十大最新网页游戏推介 18

第二节 2012年中国网页游戏运行现状综述 21

一、中国网络游戏市场进入新的高增长周期 21

二、中国网络游戏面临多重挑战的成熟阶段	22
三、网络游戏内置广告价值不断彰显	23
四、网页游戏成为网络游戏市场新的亮点	24
五、网页游戏的创新	27
六、网页游戏与客户端游戏用户高度重合 互补特性显著	28
第三节 2012年中国网页游戏用户群剖析	29
一、玩家数量倍数增长	29
二、用户消费总额快速增加	31
三、游戏类型趋于均衡，游戏可玩性为玩家关注焦点	32
第四节 2012年中国网页游戏企业动态分析	33
一、盛大游戏布局“轻网游” 将推《传奇》和《魔界2》	33
二、2012网页游戏迎来“品牌元年”	33
三、网页游戏品牌合作成亮点 “主题+品牌”引领新模式	34
四、千橡并购网页游戏厂商，加强社区用户粘性	35
第五节 2012年中国网页游戏发展中存在的问题分析	35
第三章 2012年中国网页游戏产业链分析	36
第一节 产业链结构	36
一、网页游戏开发商	36
二、网页游戏运营商	36
第二节 上游供需分析	36
一、监管政策有待进一步落实	36
二、网页游戏开发团队鱼龙混杂，产品同质化严重	38
第三节 下游供需分析	38
一、网页游戏有效满足了玩家需求空白	38
二、直销模式逐渐普及，传统渠道边缘化	39
第四节 行业盈利模式分析	39
一、道具付费模式	39
二、广告模式	39
第四章 2012年中国网页游戏市场深度剖析	40
第一节 2012年中国网页游戏产业发展概述	40
一、中国网络游戏市场规模	40
二、中国网页游戏用户规模	44
三、中国网页游戏付费用户ARPU 值	46
四、中国网页游戏运营商收入构成	47
第二节 2012年中国网页游戏产业运行动态分析	50

- 一、盛大进军网页游戏对产业的影响 50
- 二、中国主要网游研发费用状况 51
- 三、2012年网页游戏市场份额调查 54
- 第三节2012年中国网页游戏存在的问题分析 54
- 第五章2012年中国网页游戏用户监测数据分析 57
- 第一节 2012年中国网页游戏资讯网站排行分析 57
- 第二节 2012年中国网页游戏日均上线时间分析 58
- 第三节 2012年中国网页游戏推广渠道及用户认可情况分析 59
- 第四节 2012年中国网页游戏付费状况调研 61
- 第五节 中国网页游戏与网络游戏用户指标变化对比分析 62
- 一、运营商宣传策略对网页游戏用户的影响 62
- 二、游戏本身特点对网页游戏用户的影响 63
- 三、游戏用户使用行为差异对网页游戏用户的影响 63
- 第六章 2012年中国网页游戏产品及儿童网页游戏市场分析 65
- 第一节2012年中国网页游戏产品分析 65
- 一、中国网页游戏研发地分布及技术状况 65
- 二、中国网页游戏产品类型分布 67
- 三、中国网页游戏题材分布 68
- 四、国内主要网页游戏及收入排名 69
- 五、网页游戏测试节点 69
- 六、中国网页游戏生命周期分析 70
- 七、中国网页游戏支付方式分布 70
- 第二节 2012年中国儿童网页游戏市场点评 71
- 一、用户增长速度惊人，超过预期 71
- 二、线上与线下结合的赢利模式逐步清晰 71
- 三、资本关注，热烈追捧 72
- 四、政策和监管风险大，争议不断 72
- 五、定位及发展各有不同 72
- 第七章 2012年中国网页游戏竞争新格局透析 74
- 第一节 2012年中国网页游戏竞争总况 74
- 一、网页游戏市场竞争升级 74
- 二、2012年Q2中国网页游戏产品广告投放情况 74
- 三、国际巨头挺进中国市场 75
- 第二节 2012年中国网页游戏行业竞争力分析 76
- 一、2012上半年中国网页游戏产品开服情况 76

二、网页游戏开发缺乏技术壁垒，同质化竞争削弱议价能力 77

三、行业门槛低，潜在进入者众多 78

第三节 2012年中国网页游戏替代品竞争力分析 78

一、大型客户端游戏 78

二、手机网络游戏市场规模占比逐渐提高 79

第四节 2012年中国网页游戏竞争主体分析 81

一、商业模式创新成为竞争焦点 81

二、发展策略决定竞争成败 84

第八章 2012年国外重点网游企业分析运行浅析 86

第一节 维旺迪（VIVENDI） 86

一、企业概况 86

二、维旺迪经营状况 86

三、企业动态分析 87

四、企业竞争力分析 88

五、未来发展战略分析 88

第二节 EA 89

一、企业概况 89

二、EA经营状况 89

三、企业动态分析 90

四、企业竞争力分析 93

五、EA转移重心主攻亚洲网游市场 93

第三节 任天堂（NINTENDO） 94

一、企业概况 94

二、任天堂经营状况 94

三、企业动态分析 94

四、企业竞争力分析 95

五、任天堂游戏产业发展的五大成功秘诀 96

第四节 南梦宫万代控股公司（NAMCO BANDAI HOLDINGS INC.） 100

一、企业概况 100

二、南梦宫万代控股公司经营状况 100

三、企业动态分析 101

四、企业竞争力分析 105

五、未来发展战略分析 106

第五节 育碧（UBISOFT） 106

一、企业概况 106

二、育碧经营状况	106
三、企业动态分析	107
四、企业竞争力分析	109
五、育碧游戏发行计划	109
第九章 2012年中国国内重点网游企业运行状况分析	110
第一节 盛大	110
一、企业概况	110
二、盛大经营状况	110
三、企业动态分析	112
四、企业竞争力分析	115
五、主要游戏品种	116
六、主要游戏规划	117
第二节 巨人网络	118
一、企业概况	118
二、巨人网络经营状况	119
三、企业动态分析	120
四、企业竞争力分析	121
五、巨人网络主要网游产品运营状况	122
第三节 网易	124
一、企业概况	124
二、网易经营状况	124
三、企业动态分析	126
四、企业竞争力分析	127
五、网易推出新网游争抢市场份额	129
第四节 腾讯	131
一、企业概况	131
二、腾讯经营状况	131
三、企业动态分析	132
四、企业竞争力分析	134
五、腾讯加大网游市场投入	134
第五节 第九城市	136
一、企业概况	136
二、第九城市经营状况	136
三、企业动态分析	137
四、企业竞争力分析	137

五、第九城市网游业务分析 138

第六节 完美世界 138

一、企业概况 138

二、完美时空经营状况 139

三、企业动态分析 141

四、企业竞争力分析 142

五、完美时空主要游戏品种分析 143

第七节 金山 144

一、企业概况 144

二、金山经营状况 144

三、企业动态分析 146

四、企业竞争力分析 147

五、《剑侠世界》开启金山网游新时代 148

第八节 网龙 148

一、企业概况 148

二、网龙经营状况 148

三、企业动态分析 150

四、企业竞争力分析 151

五、网龙全力拓展海外网游市场 151

第十章2012-2015年中国网页游戏产业发展趋势分析 152

第一节2012-2015年中国网页游戏前景分析 152

一、网页游戏发展大趋势:交互性加强 152

二、网页游戏发展三大趋势 152

三、精品化路线成发展趋势 153

四、儿童网页游戏发展前景 153

第二节 2012-2015年网页游戏市场趋势分析 155

一、web游戏品牌化 155

二、自主研发、独家代理将成为WEB产品趋势 155

三、web游戏产品的类型更完善 156

四、网页游戏市场的多元化 游戏题材多样化 156

第三节2012-2015年中国网页游戏产业盈利预测分析 157

第四节 2012-2015年中国网页游戏运营提出几点建议 158

一、重视外部运营 158

二、发挥联合运营的作用 159

三、选择谁做联运或宣传对象 159

第十一章2012年中国网页游戏投资环境分析 161

第一节 2012年中国宏观经济环境分析 161

- 一、中国GDP分析 161
- 二、消费价格指数分析 161
- 三、社会消费品零售总额 164
- 四、全社会固定资产投资分析 166
- 五、工业经济增长分析 168

第二节 2012年中国网页游戏产业政策环境分析 170

- 一、网络游戏产业法律环境解析 170
- 二、网络游戏开发商与运营商法律关系分析 174
- 三、网络游戏业法律纠纷主要类型分析 177
- 四、网游"防沉迷系统"开发标准 178
- 五、互联网信息服务管理办法 180
- 六、电子出版物管理规定 183
- 七、《互联网出版管理暂行规定》 197

第三节 2012年中国网页游戏产业社会环境分析 200

- 一、中国人口规模及结构分析 200
- 二、中国互联网、电脑普及应用情况 202
- 三、中国人口教育程度 211

第十二章 2012-2015年中国网页游戏产业发展趋势分析 212

第一节 2012年中国网页游戏投资概况 212

- 一、网页游戏投资环境分析 212
- 二、网页游戏投资价值研究 216

第二节 2012-2015年中国网页游戏投资热点分析 217

- 一、具有研发及运营能力的新兴企业受到资本市场的青睐 217
- 二、传统游戏运营商及社区网站巨头加大并购力度 224

第三节 2012-2015年中国网页游戏投资风险预警 224

- 一、政策风险 224
- 二、竞争风险 225

第四节 2012-2015年中国网页游戏投资汇总 227

- 一、网页游戏开发 227
- 二、网页游戏运营 228

【图表目录】

图表 1 网页游戏开发技术比较 13

图表 2 客户端游戏、网页游戏、平台游戏和社区游戏占比(2005-13) 22

- 图表 3 游戏公司最新推出的网页游戏、社区游戏和手机游戏 23
- 图表 4 2011年中国网页游戏用户年龄结构分布 29
- 图表 5 2011年中国网页游戏用户性别分布 29
- 图表 6 2011年中国网页游戏用户学历结构分布 30
- 图表 7 2011年中国网页游戏用户就业情况 30
- 图表 8 2011年中国网页游戏获得用户支持的常见因素 31
- 图表 9 网络游戏分类构成介绍 41
- 图表 10 2005-2013年中国网络游戏市场的总规模及同比增速 42
- 图表 11 2010-2012年二季度中国网络游戏用户付费市场规模 43
- 图表 12 2010-2012年二季度中国网络游戏企业收入市场规模 43
- 图表 13 2005-2012年中国网络游戏市场竞争格局分析 44
- 图表 14 2008-2012年上半年中国网页游戏用户规模增长趋势图 45
- 图表 15 2007-2012年上半年中国网页游戏市场销售规模增长趋势 45
- 图表 16 2007-2012年中国网页游戏付费用户月度ARPU 值 46
- 图表 17 2011年网页游戏平台年度排名 47
- 图表 18 2011年网页游戏产品年度排名表 48
- 图表 19 2011年网页游戏网盟年度排名表 49
- 图表 20 2011年网页游戏市场格局与投资关系分析 49
- 图表 21 2011年Q4中国网页游戏市场收入构成图 50
- 图表 22 2009-2013年网易研发费用占总收入比例 52
- 图表 23 2009-2013年研发费用占总收入比例 52
- 图表 24 2009-2013年研发费用占总收入比例 52
- 图表 25 2009-2013年研发费用占总收入比例 53
- 图表 26 2009-2013年研发费用占总收入比例 53
- 图表 27 2005-2013年中国网页游戏市场份额情况 54
- 图表 28 2012上半年中国十大增长速度最快的游戏资讯网站排行榜 57
- 图表 29 2012上半年中国十大有效浏览时长增速最快游戏资讯网站排行榜 58
- 图表 30 2011-2012年上半年中国网页游戏用户日均游戏时间对比 59
- 图表 31 2012年中国网页游戏常见推广方式出现率对比 60
- 图表 32 2012年中国网页游戏常见推广方式认可度对比 60
- 图表 33 2012年中国网页游戏用户付费情况 61
- 图表 34 2012年中国网页游戏市场中用户反映强烈的问题 63
- 图表 35 中国网页游戏区域分布情况 65
- 图表 36 Webgame的技术分类 65
- 图表 37 网页游戏画面三大技术分类 66

- 图表 38 2012年上半年中国常见网页游戏类型普及程度 67
- 图表 39 中国网页游戏题材分布 68
- 图表 40 中国网页游戏主要类型和代表作 68
- 图表 41 国内主要网页游戏及收入排名 69
- 图表 42 网页游戏测试节点 69
- 图表 43 中国不同类型网页游戏生命周期对比 70
- 图表 44 2012年Q2中国网页游戏广告投放额前十产品 75
- 图表 45 2012年上半年中国网页游戏开服数量月度增长趋势图 76
- 图表 46 2012年上半年中国网页游戏产品开服数量前十五位对比 76
- 图表 47 2008-2012年客户端端网游市场占有率 78
- 图表 48 2008-2013年中国手机游戏市场规模增长趋势及预测图 79
- 图表 49 2010-2011年第四季度中国手机游戏用户规模增长情况 80
- 图表 50 2008-2013年中国手机游戏仍然以单机游戏为主 80
- 图表 51 社交网站离开游戏肯定会损失用户 81
- 图表 52 社交网站与社交游戏相辅相成 82
- 图表 53 网络游戏市场规模增速放慢，网游企业将目光投向网页游戏 83
- 图表 54 2011 年中国主要游戏公司海外业务收入及占比统计表 84
- 图表 55 2009-2012年维旺迪营收情况 86
- 图表 56 2009-2012年维旺迪资产情况 86
- 图表 57 EA 2011-2013年总收入额预测对比 89
- 图表 58 盛大游戏净收入及同比增速(2009-13E) 110
- 图表 59 几款主打游戏的收入贡献比例 (%) (2009-12E) 111
- 图表 60 盛大游戏销售及营销费用占总收入的比例(2009-13E) 111
- 图表 61 盛大游戏研发费用占总收入比例(2009-13E) 112
- 图表 62 盛大游戏的主要授权游戏 113
- 图表 63 自2011 年来授权/自营游戏的封闭测试和开放测试 114
- 图表 64 盛大游戏游戏列表 118
- 图表 65 巨人网络净收入及同比增速(2009-13E) 119
- 图表 66 巨人网络几款主打游戏的收入贡献比例 (%) (2009-12E) 119
- 图表 67 销售及营销费用占总收入的比例(2009-13E) 120
- 图表 68 巨人网络游戏列表 123
- 图表 69 网易12 年1 季度净收入构成(人民币，百万) 124
- 图表 70 网易净收入及同比增速(2009-13E) 125
- 图表 71 网易网络游戏净收入同比增速(2009-13E) 125
- 图表 72 网易网络游戏收入中各款主打游戏的贡献比例(2009-12E) 126

- 图表 73 网易《梦幻西游》扩展包 127
- 图表 74 《梦幻西游》的收入和占比(2004-12E) 127
- 图表 75 网易其他三款游戏的收入及占比(2009-12E) 128
- 图表 76 网易游戏列表 130
- 图表 77 2010Q2-2012Q2腾讯总收入变化情况 134
- 图表 78 2010Q2-2012Q2腾讯总收入结构变化情况 135
- 图表 79 《诛仙》和《完美世界 2》的收入及合计占比(2007-12E) 139
- 图表 80 完美世界其他经营活动收入及占比(2008-12E) 140
- 图表 81 完美世界净收入及同比增速(2009-13E) 140
- 图表 82 《诛仙》、《完美世界2》和《神魔大陆》对国内收入的贡献比例(%) (2009-12E) 141
- 图表 83 2012 年6 月海外市场的游戏授权和运营 142
- 图表 84 完美世界收购的海外游戏开发商 142
- 图表 85 完美世界游戏列表 143
- 图表 86 2012年2季度国内生产总值分产业分析 161
- 图表 87 全国居民消费价格涨幅跌 162
- 图表 88 7月份居民消费价格分类别同比涨跌幅 163
- 图表 89 7月居民消费价格分类别环比涨跌幅 164
- 图表 90 社会消费品零售总额分月同比增长速度 165
- 图表 91 2012年7月份社会消费品零售总额主要数据 165
- 图表 92 固定资产投资（不含农户）同比增速 166
- 图表 93规模以上工业增加值同比增长速度 168
- 图表 94 2012年7月份规模以上工业生产主要数据 169
- 图表 95 2011年年末人口数及其构成 201
- 图表 96 2006-2011年农村居民人均纯收入及其实际增长速度 201
- 图表 97 2006-2011年城镇居民人均可支配收入及其实际增长速度 202
- 图表 98 2008.12-2012.6中国网民规模和互联网普及率 203
- 图表 99 2010.6-2012.6非网民不使用互联网的原因 203
- 图表 100 手机上网网民规模 204
- 图表 101 网民上网设备 205
- 图表 102 2009.12-2012.6使用各类终端上网的网民规模 205
- 图表 103 2012年城镇和农村网民上网设备比较 206
- 图表 104 网民使用电脑上网场所 206
- 图表 105 网民平均每周上网时长 207
- 图表 106 2011.12-2012.6网民性别结构 207

- 图表 107 2011.12-2012.6网民年龄结构 208
- 图表 108 2011.12-2012.6网民学历结构 208
- 图表 109 2012.6网民职业结构 209
- 图表 110 2011.12-2012.6网民个人月收入结构 209
- 图表 111 2011.12-2012.6网民城乡结构 210
- 图表 112 2006-2011年普通高等教育、中等职业教育及普通高中招生人数 211
- 图表 113 2012年4-7月全球主要经济体PMI走势情况 212
- 图表 114 1990-2012年中国出口增速变化趋势图 213
- 图表 115 2012年下半年中国工业增加值下行风险 214
- 图表 116 2012年下半年中国GDP季度同比走势及预测 214
- 图表 117 2009-2012 年主要经济指标预测表 214
- 图表 118 2008-2011年网页游戏投资成本增长趋势 218
- 图表 119 2008-2011年网页游戏研发与运营投资成本同比增幅情况 218
- 图表 120 2008-2011年网页游戏研发与运营总成本投资构成 219
- 图表 121 2008-2011年网页游戏研发与运营企业成本投资比例情况 219
- 图表 122 2008-2011年网页游戏研发公司增减趋势 219
- 图表 123 2008-2011年网页游戏研发与运营企业成本趋势 220
- 图表 124 2008-2011年网页游戏从业人员增减变化趋势 220
- 图表 125 2008-2011年网页游戏研发与运营人员增长趋势 221
- 图表 126 盈利模式分析 228

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/125593.html>