

信息披露

(上接A2版)

(3)国家新闻出版广电总局(国家版权局)
根据2013年3月第十二届全国人民代表大会第一次会议审议通过的《国务院机构改革和职能转变方案》及说明,为进一步推进文化体制改革,统筹新闻出版广播影视管理,将国家新闻出版总署、国家广播电影电视总局的职责整合,组建国家新闻出版广电总局,不再保留国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署。

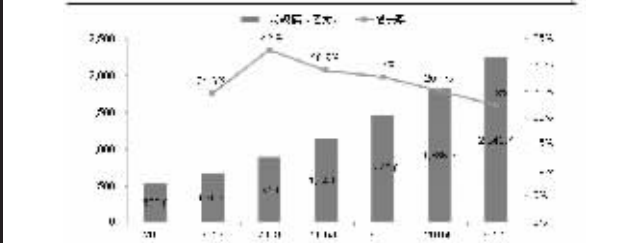
在游戏行业中,国家新闻出版广电总局主要负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理,对境内举办各种游戏的展会交易节活动涉及境外游戏作品的展示、演示、交易、推广等内容进行审核审批。

国家新闻出版广电总局加挂国家版权局牌子,在著作管理权上,以国家版权局名义行使职权。

(1)我国网络游戏行业发展情况

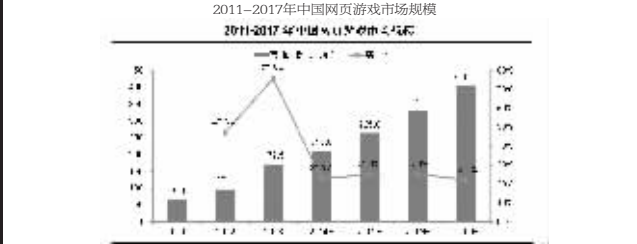
近十年是我国网络游戏发展的黄金时期,网民数量由2002年末的5.91万人已经快速增长至2014年6月底的93,200.7万人,互联网普及率达到46.9%,与此同时,随着生活水平的提高,人们在基本物质需求方面的满足程度得到了较大改善,而以前以文化娱乐为代表的精神需求开始得到释放。网络游戏作为一种新型的文化产品,在互联网普及和人民生活娱乐需求多样化的双重驱动下迅速形成了一个新兴产业并实现了快速发展。

根据艾瑞咨询集团的统计和预测,截至2013年底我国网络游戏市场规模为891.6亿元,2014年将超过1,000亿元,到2017年将接近2,000亿元。



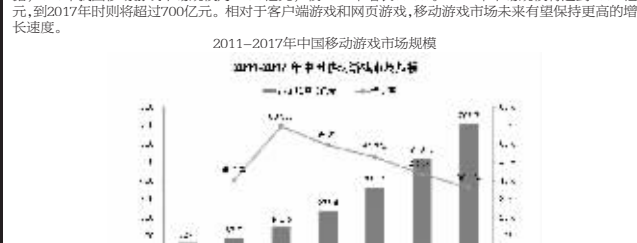
数据来源:艾瑞咨询集团

(2)网络游戏市场结构
根据艾瑞咨询集团的统计数据,2013年我国网络游戏市场规模实现了75.8%的高增速,是整个网络游戏市场增长率的5.23倍。同时,更多的主体参与到网游游戏市场,游戏产品更加丰富,行业竞争程度上升,但精品游戏和网络平台的优势依然得以巩固。同时,艾瑞咨询行业预测,自2014年开始,网络游戏市场增速将会放缓,并保持约20%-25%的增速,到2017年将达到约400亿元。



数据来源:艾瑞咨询集团

(3)移动游戏市场情况
受益于智能手机的普及及浪潮,我国移动游戏市场近年来呈现高速增长。根据艾瑞咨询集团的数据,2013年我国移动游戏市场规模为140.1亿元,较2012年增长60.3%,2014年市场规模达到226.4亿元,较2013年增长60.3%。预计未来几年,移动游戏市场仍将保持高速增长,到2017年市场规模将超过700亿元。相对于客户端游戏和网页游戏,移动游戏市场未来有望保持更高的增长速度。



数据来源:艾瑞咨询集团

(4)网络游戏产业链

1)行业进入成熟发展阶段

网络游戏市场将进入成熟发展阶段,在市场规模保持稳步增长的同时,同比增长率有可能呈现下降趋势。网络游戏市场的气血正由青春走向成熟,盈利模式市场化将趋于稳定。此外,网页游戏市场增速放缓,用户规模下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

2)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

3)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

4)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

5)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

6)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

7)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

8)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

9)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

10)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

11)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

12)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

13)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

14)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

15)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

16)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

17)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

18)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

19)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

20)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

21)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

22)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

23)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

24)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

25)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

26)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

27)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

从我国家客户端游戏的发展历程可以看到,与游戏市场从起步期到成长期再到成熟期这一过程相伴随,也经历着游戏习惯、盈利模式等由低到高逐步演化的过程。随着客户端游戏市场向移动端产品市场逐步导入,市场地位下降,用户粘性下降,细分市场用户向移动端转移的趋势明显。有鉴于此,优化玩家的游玩体验,提高玩家留存率,挖掘玩家付费能力,将是提升网页游戏市场竞争力的主要方向。

28)网页游戏可能成为手游游戏成熟替代

近年来网页游戏发展已趋成熟,网页游戏已经可以容纳客户端游戏的主要玩法,并在游戏效果和体验方面不断超越客户端游戏,未来网页游戏有望进一步发展成为手游游戏的成熟替代。

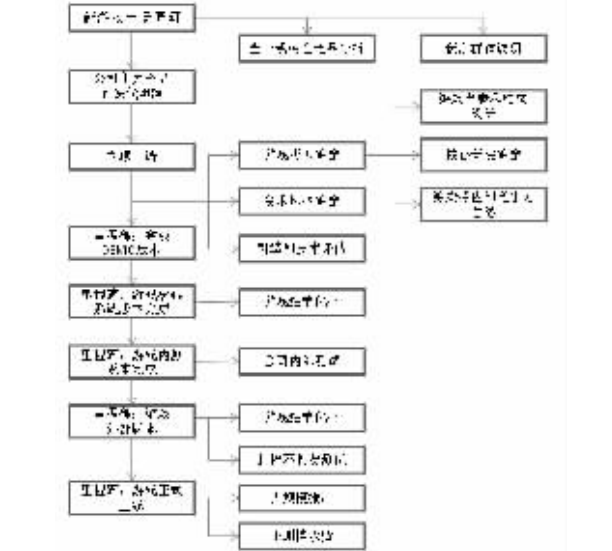
29)强化竞技类网页游戏的市场地位将进一步凸显

玩家充值金额在行业位居前十。都玩网络的游戏网页游戏平台均以独家代理形式运营,37游戏、4399等国内最主要的网络游戏平台上都运营,同时联运平台的合计数量超过500家。都玩网络的手机游戏平台也已经超过苹果公司的App store、腾讯、百度等渠道运营。

在游戏网页平台运营业务方面,都玩网络目前已经拥有33K、334E等多个网页游戏平台运营平台,各平台运营游戏数量合计达数十款。

2.主要业务流程与模式

(1)游戏网页平台运营模式



都玩网络拥有一套清晰、完整的游戏产品业务流程,对网络游戏产品从最初创意产生到开发完成并上线的顺利实施具有重要作用。流程中各个主要环节的划分情况如下:

1) 游戏产品创意与开发。游戏研发团队首先从市场现状、市场趋势、流行趋势等多方面进行调查,获取、分析和总结。其次,通过多种方式对游戏开发产品进行可行性调研,广泛征集用户意见,方式是游戏玩家分为大众、中层和核心三类,并对各类型玩家的反馈进行分类分析,以充分了解玩家群体对游戏的诉求和用户需求的市场趋势。二是当年或者在竞品分析,并研究竞品是否有已或者即将推出同类产品以及相关的市场情况,从而判断游戏产品的市场前景和竞争优势。

2) 确定开发思路。明确游戏产品的开发思路,或在原有优秀产品的基础上进行微创新和再创作。

3) 立项申请。完成市场初步调研以及确定开发思路后,项目组申请游戏产品立项,申请时项目组需提出游戏创意、美术风格初步思路,对引擎和技术进行初步评估,判断对引擎和技术的需求。

4) DEMO版本阶段。这一阶段是立项前能提出的游戏创意、美术风格等设计思路的修订完善和最终效果实现,其中,游戏设计思路的修改内容,包括游戏结构设计、核心玩法设计、美术风格和竞争能力总结等,美术组进行初步制作,程序组搭建框架,最终形成开发的DEMO版本。

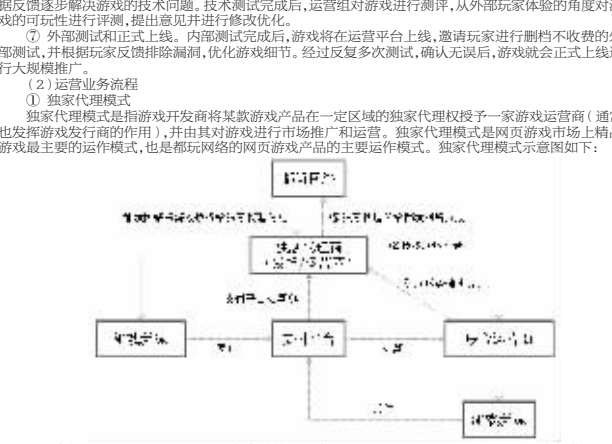
5) 正式开发阶段。在DEMO版本的基础上,开发人员进入游戏开发的正式阶段,其中,美工人员完成游戏的美术设计,程序员人员根据策划方案将美术资源融入游戏开发引擎中,并做出适当的修改和调整,形成游戏可玩版本。在开发过程中,游戏设计思路、美术风格和竞争能力总结等,美术组进行初步制作,程序组搭建框架,最终形成开发的DEMO版本。

6) 测试与调整阶段。在这一阶段,完善后的游戏设计思路与测试组进行内部测试。测试组根据测试文档的要求对游戏的各个模块和系统进行技术测试,发现技术问题和漏洞,并将结果反馈给游戏设计,游戏组根据反馈逐步修改游戏的技术问题,技术测试完成后,运营组对游戏进行上线推广,从外部玩家反馈的角度对游戏的玩法进行调整,提升游戏体验。

7) 外部测试与正式上线。内部测试完成后,游戏将在运营平台上线,邀请玩家进行内测和公测的外部测试,并根据玩家反馈调整漏洞,优化游戏细节。经过反复多次测试,确认无误后,游戏就会正式上线进入大规模推广。

(2) 运营业务流程

独家代理模式是指游戏开发商将某款游戏产品在某一区域的独家代理权授予一家游戏运营商(通常也兼做游戏发行商的作用),并由其负责游戏的市场推广和运营。独家代理模式是网络游戏市场上精品游戏最主要的运营模式,也是都玩网络的网页游戏平台的主要运营模式。独家代理模式示意图如下:



在独家代理模式下,都玩网络将开发完成的游戏产品版权37游戏、4399等游戏运营商进行独家代理,独家代理商负责面向游戏玩家提供游戏服务,客户服务、市场推广、运营推广等,都玩网络则负责游戏运营后台技术支持,如服务器架设、运营平台维护、游戏版本更新、游戏数据维护等。

一般情况下,独家代理商除在自有游戏平台运营外,还会将游戏授权给多家联合运营商共同运营。独家代理商在自有平台运营游戏的收入按照约定的比例分成给游戏发行商,联合运营商的收入由联合运营平台独家代理商分成后,再由游戏发行商分成给都玩网络。

4) 发行商模式

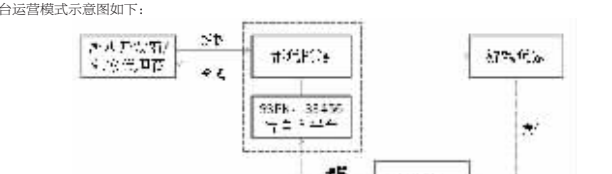
发行商模式的主要特点是游戏开发商将游戏产品授权给专业的游戏发行商,再由发行商把产品推广到运营平台或者分发渠道。目前都玩网络的移动游戏平台面向腾讯平台的网页游戏平台采用发行商模式进行运作。发行商模式示意图如下:



在发行商模式下,游戏开发商自主开发的游戏授权给游戏发行商,发行商将游戏产品联运至运营平台或分发渠道,并游戏发行商进行推广。用户进入游戏。游戏发行的收入归入,扣除运营平台或分发渠道分成后,游戏开发商获得推广收入。

5) 自有平台运营模式

该模式是指游戏开发商将自主研发的游戏产品或经过代理授权的第三方开发的游戏产品在自有游戏平台上进行运营,并承担游戏的宣传推广、客户服务以及游戏上线后的全部运营工作。都玩网络的自有平台运营模式示意图如下:



在自有平台运营模式下,都玩网络通过自主研发或获得游戏产品的经营权后,利用自有游戏平台进行运营推广。游戏开发商负责游戏产品的研发、客户服务、服务器架设、技术支持及运营推广。游戏发行商负责支付平台向游戏玩家提供支付服务以及游戏运营后台技术支持。如果游戏产品通过代理授权,都玩网络将承担代理合同的规定的比例向游戏开发商或独家代理商支付。

3.都玩网络的主要游戏产品

(1) 微悦逆天

《微悦逆天》是都玩网络推出的第一款3D网页游戏产品。该游戏集合了当时网页游戏的最新技术,采用自主研发的即时战斗系统,以独特的地下城冒险、团队多人pvp为核心,让玩家以体验类似客户端游戏PK操作体验。《微悦逆天》的上线时间为2011年6月,目前仍在运营中,产品生命周期已经超过3年,最高同时在线玩家人数超过35万人。

(2) 武尊

《武尊》是都玩网络迄今为止推出的最为成功的一款网页游戏产品。《武尊》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《武尊》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(3) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(4) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(5) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(6) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(7) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(8) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(9) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(10) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(11) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(12) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(13) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(14) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(15) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(16) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(17) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为2013年1月,运营至今已超过3,000万,玩家累计充值金额超过30亿元,最高同时在线玩家人数超过28万人。《烈火屠龙》在37游戏、4399等网页游戏平台上线后,最高同时在线玩家人数超过28万人,在腾讯平台的网页游戏平台上线后充值金额排名位居前十。

(18) 烈火屠龙

《烈火屠龙》是都玩网络在腾讯平台推出的首款网页游戏产品。《烈火屠龙》的上线时间为