

2007-2011年中国网络游戏 行业发展及投资前景分析报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2007-2011年中国网络游戏行业发展及投资前景分析报告》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.abaogao.com/b/youxi/2141285067.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话：400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真：010-60343813

Email：sales@abaogao.com

联系人：刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

2007-2011年中国网络游戏行业发展及投资前景分析报告 内容介绍：

第一章 游戏相关介绍

第一节 电子游戏

- 一、电子游戏定义
- 二、电子游戏类型分类

第二节 网游定义及分类

- 一、网络游戏的定义
- 二、网络游戏的分类
- 三、网络游戏与单机版游戏对比

第三节 网游发展历程回顾

- 一、网络游戏发展史
- 二、网络游戏在中国的发展历程
- 三、网络游戏的主要流派

第二章 国际网络游戏产业

第一节 国际网游概况

- 一、世界网络游戏发展状况
- 二、全球网络游戏产业规模不断扩大
- 三、亚太网络游戏产业收入持续增长
- 四、单机游戏仍是国际市场主流
- 五、世界最流行网络游戏排行

第二节 美国

美国网络游戏行业考察行业现状

第四节 韩国

- 一、韩国网络游戏业规模和现状
- 二、韩国网游产业发展的政策环境
- 三、2006年韩国网游市场调研市场增长快

第三章 中国网络游戏产业分析

第一节 网络游戏产业概况

- 一、中国网络游戏发展现状

二、网络游戏进入新一轮兴衰周期

三、中国网络游戏产业区域特点

四、网络游戏产业出现新的格局

第二节 2006-2007年网络游戏行业概况

一、2006年网络游戏业发展回顾

二、2006年中国网游产业发展现状

三、2007年中国网游行业投资风险及策略建议

第一节 投资风险分析

一、投资风险

二、团队风险

三、人才技术风险

四、测试风险

第二节 投资策略及建议

图表目录（部分）

图表 1 电子游戏分类

图表 2 2006年日本用户玩网络游戏的收费类别情况

图表 3 日本网络游戏用户职业类别分析

图表 4 日本网络游戏不同职业用户玩游戏情况

图表 5 日本网络游戏用户年龄分析

图表 6 日本不同年龄网络用户游戏消费情况

图表 7 日本网络游戏用户游戏花费时间分析

图表 8 日本网络游戏玩家花费时间情况

图表 9 日本游戏玩家最喜欢玩的游戏类型分析

图表 10 日本不同游戏玩家最喜欢玩的游戏种类分析

图表 11 中国互联网游戏资讯服务营收规模及增长率

图表 12 2003-2011年中国网络游戏市场收入(10亿美元)

图表 53 全球移动游戏用户(百万)

图表 54 2005年11月-2006年8月手机游戏供应情况

图表 55 2006年5-10月份百宝箱手机游戏业务收入情况

图表 56 2005年11月SP收入分布

图表 57 2006年10月SP收入分布

图表 58 2005年11月SP总应用数分布

图表 59 2006年8月SP总应用数分布

图表 60 2006年8月SP收入分布

图表 61 2005-2006年盛大主要财务数据对比分析 单位：亿元

图表 62 盛大主要财务数据对比分析 单位：亿元

图表 63 第九城市主要财务数据对比分析

图表 64 2005-2006年第九城市收入与利润对比分析 单位：亿元

图表 65 未成年人在线游戏时间分类

图表 66 不同累计在线时间的游戏收益处理情况

图表 67 网络游戏产业供应链

图表 68 略。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/2141285067.html>