

2007年上半年中国网络休闲游戏 研究报告

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年上半年中国网络休闲游戏研究报告》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.abaogao.com/b/youxi/6584775KTW.html>

报告价格：电子版：10000元

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年上半年中国网络休闲游戏研究报告 内容介绍：

报告亮点：

在互联网娱乐产业以及相应的互联网技术的推动下，中国网络游戏产业迅速发展。而休闲游戏凭借以其内容题材的丰富性、操作易用性等有别于MMOPRG游戏独特特征，而在最近几年也有了显而易见的增长。各种条件的成熟，正在使中国在整个网络休闲游戏方面正在不断扩展自己的发展基础。

网络休闲游戏增长迅速，发展潜力巨大

网络休闲游戏产业链逐渐形成，一些产业环节已有多家有实力的企业

自主研发游戏数量将在中国网络休闲游戏中占有更多的比重

游戏内置广告是未来网络休闲游戏重要的盈利收入来源

建议：有针对性地选择进入中国网络休闲游戏市场发展现状

11——2.1全球网络休闲游戏发展状况

11——2.1.1世界网络休闲游戏市场规模

12——2.1.2全球休闲游戏主要盈利模式

16——2.2韩国网络休闲游戏市场调研市场规模

18——2.3美国网络休闲游戏市场调研市场规模

19——2.4中国网络休闲游戏发展现状分析

25——3.1.1 代理授权依然是国内网络游戏运营商的主要生存之道

25——3.1.2自主研发网络休闲游戏的比重越来越高

25——3.1.3网络休闲游戏出口所占比重不大

28——3.1.4网络休闲游戏与MMORPG在广告上平分秋色

29——3.1.5道具交易是目前国内网络游戏的主要盈利来源

32——3.1.62007年1月-5月不同行业广告主游戏网站广告投放规模比重

33——3.2国内网络休闲游戏产品发展情况

33——3.2.1 2006年-2007年上半年国内代理的网络休闲游戏产品数量份额

34——3.2.2 2006年-2007年上半年国内自主研发的网络休闲游戏产品情况

35——3.2.3 2007年2月-6月新测试的网络休闲游戏

36——3.2.4 2007年6月迅雷网络最新网游下载排行

37——4. 国内网络休闲游戏产业政策分析

37	——4.1 《网络游戏防沉迷系统开发标准》
37	——4.2 《中国青少年网络协会绿色游戏推荐标准》
38	——4.3 《关于网络游戏发展和管理的若干意见》
39	——5 网络休闲游戏用户iUserTracker分析
39	——5.1 2007年1月-5月中国TOP5网络休闲游戏覆盖人数比例变化
40	——5.2 2007年1月-5月中国TOP5网络休闲游戏人均月度使用天数
41	——5.3 2007年1月-5月中国不同类型游戏软件总启动次数
42	——5.4 2007年1月-5月中国网络游戏平台月度总启动次数
43	——5.5. 2007年1月-5月中国网络游戏平台月度总有效使用时间
44	——5.6 2007年1月-5月中国不同类型游戏软件总启动次数
45	——6 2007年上半年典型中国网络休闲游戏产品综述
45	——6.1 《劲舞团》
46	——6.2 《跑跑卡丁车》
47	——6.3 《街头篮球》
49	——7 国内即将推出的新网络休闲游戏简介
49	——7.1 《超级跑跑》
50	——7.2 《劲舞团2》
51	——7.3 《TAPA Online》
53	——附录：2006年-2007年上半年中国网络休闲游戏市场规模
16图	——2005年北美休闲游戏市场盈利来源结构
17图	——2007年韩国网络休闲游戏市场调研市场份额比例
18图	——2003年-2010年韩国网络游戏市场调研市场规模
19图	——2005年-2009年美国网络休闲游戏市场调研市场规模
20图	——2007年上半年中国休闲网游行业广告主游戏网站广告投放规模比重
34图	——2006年-2007年上半年国内代理的网络休闲游戏产品数量份额
40图	——iUserTracke-2007年1月-5月中国TOP5网络休闲游戏覆盖人数比例变化
41图	——iUserTracker-2007年1月-5月中国TOP5网络休闲游戏人均月度使用天数
42图	——iUserTracker-2007年1月-5月中国不同类型游戏软件总启动次数变化情况
43图	——iUserTracker-2007年1月-5月中国游戏平台月度总启动次数变化趋势
44图	——iUserTracker-2007年1月-5月中国游戏平台月度总有效使用时间变化趋势
45图	——iUserTracker-2007年1月-5月网络游戏平台人均月度启动次数
46图	——久游网网络游戏收入来源结构

报告表目录

28表——2006年-2007年上半年国内网络游戏出口概况表

35表——国内自主研发的网络休闲游戏产品列表

36表——2007年2月-6月新测试的网络休闲游戏列表

37表——2007年6月迅雷网络最新网游下载排行

48表——世纪天成游戏币充值方式

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/6584775KTW.html>