

2009年中国网络游戏市场研究预 测报告

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

《2009年中国网络游戏市场研究预测报告》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/L750437CR3.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

2009年中国网络游戏市场研究预测报告 内容介绍：

前言 Foreword

市场现状 2006年中国网络游戏收入达59.6亿元，比2005年增长了61.96%。2006年，网络游戏用户规模达到4,328万，其中付费用户达到2,458万，占整体用户数的56.8%。2007年中国网络游戏发展现状

2.1.2 中国网游产业区域特点

2.1.3 网游产业出现新的格局

2.2 2007年网游行业分析

2.2.1 2007年中国网游发展预测分析

13.3 未来大型角色扮演类网络游戏市场预测

13.4 未来休闲类网络游戏市场预测

第五部分 行业投资

第十四章 网络游戏投资与前景分析

14.1 网络游戏产业SWOT分析

14.1.1 优势

14.1.2 劣势

14.1.3 机会

14.1.4 威胁

第十五章 网络游戏的投资方向

15.2.1 中国休闲游戏成为国外投资者关注焦点

15.2.2 投资网络游戏要调整方向

15.2.3 网游投资机会分析

15.2.4 网游投资风险分析

第十六章 网游政策法规分析

16.1 中国网络游戏产业法律现状分析

16.1.1 中国网络游戏产业政策法律环境分析

16.1.2 网络游戏产业主体法律关系分析

16.2 网游相关政策法规

16.2.1 网游“防沉迷系统”开发标准

16.2.2 电子出版物管理规定

16.2.3 《互联网出版管理暂行规定》

附录一 网游相关介绍

1.1 电子游戏

1.1.1 电子游戏定义

1.1.2 电子游戏类型分类

1.2 网游定义及分类

1.2.1 网络游戏的定义

1.2.2 网络游戏的分类

1.3 网游发展历程回顾

1.3.1 网络游戏发展史

1.3.2 网络游戏在中国的发展历程

1.3.3 网络游戏的主要流派

表目录

表1 世界最流行网络游戏排行比较

表2 2007年中国网络游戏自主研发进入海外市场分析

表3 2007年12月美国市场主机销售排行

表4 2007年12月美国市场游戏销售排行

表5 2007年全年美国市场游戏销售排行

表6 2007年美国游戏市场调研市场统计数据

表7 2007年度美国十大畅销游戏分析

表8 2008-2011年美国游戏机平台的市场份额预测

表9 2007年日本游戏市场总销量

表10 日本游戏市场品牌销量前五名

表11 日本游戏销量前五名

表12 网游《FIFA online 2》分析

表13 网游《R2》分析

表14 网游《苍天》分析

表15 网游《地下城与勇士》分析

表16 网游《永恒之塔》(Aion)分析

表17 网游《梦幻龙族》分析

表18 网游《仙境传说2》市场收入

表51 全球移动游戏用户

表52 2007-2008年中国手机网络游戏市场规模分析

表55 2006-2008年中国国内手机游戏发展趋势

图7 2008年中国网络游戏在全球网络游戏份额中所占的比重预测

图8 2007年中国最受欢迎十大网游

图9 2007年中国最受期待网络游戏

图10 2007年中国最受欢迎休闲网游

图11 2007年中国最受欢迎MMORPG

图12 2007年中国最佳原创网络游戏

图13 2007年中国十强网游运营商

图14 中国网络游戏内置社区广告市场规模及预测

图15 国内优秀的网络游戏企业商业模式评定

图16 网络游戏运作形式分析

图17 网络游戏用户职业构成

图18 网络游戏用户买点卡的花费

图19 用户最希望产生的游戏类型

图20 角色扮演类游戏玩家玩游戏的最主要目的

图21 角色扮演类游戏玩家玩游戏的频率

图22 角色扮演类游戏玩家玩游戏的主要场所

图23 角色扮演类游戏玩家最喜欢的游戏故事题材

图24 不同收入收费网络游戏用户选择网络游戏主要因素

图25 角色扮演类游戏玩家获取信息的主要渠道及最有影响力渠道

图26 2003-2010年中国网络经济(网络经济市场分析)市场规模及增长率

图27 2003-2010年中国网络经济个人付费细分市场

图28 中国手机游戏(手机游戏市场分析)市场收入规模及预测

图29 2004~2009年中国网络游戏(网络游戏市场分析)市场销售收入及预测

图30 手机网游产业链

图31 手机网游发展周期

图32 2004-2007年盛大收入增长分析

图33 盛大网络游戏收入分析

图34 2007年第三季度国内上市网络公司游戏收入规模对比

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/L750437CR3.html>