

2009-2012年中国网络游戏 行业市场分析与发展前景咨询报告

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

《2009-2012年中国网络游戏行业市场分析与发展前景咨询报告》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/T5165107LZ.html>

报告价格：纸质版：6800元 电子版：7000元 纸质+电子版：7500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

2009-2012年中国网络游戏行业市场分析与发展前景咨询报告 内容介绍：

由于网络游戏出版产业属于虚拟经济，消费门槛低，定位于大众化娱乐，在此次国际金融危机中，中国网络游戏产业并没有感受到“寒冬”的一丝寒意。从网游企业的财务报表和服务器端数据看，全国主要网络游戏企业的增长态势并未减弱，再加上主要企业多为上市公司，拥有充足的现金流，因此，多数企业对网络游戏出版产业的持续发展充满信心，中国网络游戏产业发展被普遍看好。2008年中国网络游戏出版产业的实际销售收入达183.8亿元，比2007年增长了76.6%。预计到2013年，中国网络游戏出版市场未来数年仍将高速增长。2009年世界网络游戏市场规模将达500亿美元，其中亚洲市场为150亿美元，预计未来数年网络游戏市场规模将增加至250亿美元，而中国和日本将成为亚洲地区最大的两个在线游戏市场。中国网络游戏产业在经历了10年的发展后，目前，一线运营产品已经累计达到近300款之巨；国内网络游戏用户数4936万，其中付费用户更是达到3042万，成为全球用户最多、发展最快的网游市场。网络游戏产业是一个新兴的朝阳产业，在经历了20世纪末的初期形成期阶段，及近几年的快速发展，现在中国的网络游戏产业处在成长期，并快速走向成熟期的阶段。

本报告详尽描述了中国网络游戏市场发展分析

一、世界网游市场形成三大阵营

二、全球网络游戏产业规模不断扩大

三、全球网络游戏玩家规模庞大

第三节 2008-2009年世界网络游戏市场竞争分析

第二章 2008-2009年世界主要国家网络游戏行业考察)行业运营情况分析

第一节 美国

一、美国网络游戏行业考察行业概况

二、美国网络游戏消费者行为分析

三、网络游戏仍是美国互联网消费主流

四、美国成为韩国网游业抢夺热点

第二节 日本

一、日本的网络游戏行业开始复苏

二、2008-2009年日本在线游戏发展状况

三、日本网络游戏用户分析

四、日本网游业发展遭遇尴尬境地

第三节 韩国

- 一、韩国网络游戏产业发展路径分析
- 二、韩国网络游戏业规模和发展概况
- 三、韩国网游业呈现衰退隐忧
- 四、2008-2009年韩国网络游戏市场调研市场迎来复苏

第三章 2008-2009年国外重点网游企业运行形势分析

第一节 维旺迪 (VIVENDI)

- 一、公司基本概况
- 二、维旺迪经营状况分析
- 三、维旺迪竞争力分析

第二节 EA

- 一、公司基本概况
- 二、EA公司经营状况分析
- 三、EA转移重心主攻亚洲网游市场

第三节 任天堂 (NINTENDO)

- 一、公司基本概况
- 二、任天堂经营状况分析
- 三、任天堂游戏产业发展的五大成功秘诀

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

- 一、公司基本概况
- 二、南梦宫万代控股公司经营状况分析
- 三、2008年南梦宫万代《坦克大战》网游版面世

第五节 育碧 (UBI SOFT)

- 一、公司基本概况
- 二、育碧经营状况分析
- 三、2008财年育碧游戏发行计划

第四章 2008-2009年中国网络游戏发展动因分析

- 二、中国网络游戏产业区域特点
- 三、中国网络游戏产业持续高速增长
- 四、国内网络游戏业跨入转型时期
- 五、中国大型网络游戏公司发展简况

第二节 2008-2009年中国网游发展的对策分析

一、网络游戏产业发展的总体方案

二、网络游戏产业的政策建议

三、引导大学生正确对待网络游戏

四、中国网络游戏业发展的五大策略

第六章 2008-2009年中国网络游戏的研发与销售渠道分析

第一节 2008-2009年中国网络游戏研发运营模式分析

一、传统的代理运营模式

二、中外合资运营模式

三、购买技术或合作开发运营模式

四、自主研发运营模式

第二节 2008-2009年中国网络游戏产品开发及流程

一、网络游戏产品的定位

二、开发新游戏

三、网游的生命周期

四、网游的产品组合与延伸

第三节 2008-2009年中国网络游戏充值卡销售渠道分析

一、网上虚拟充值卡

二、充值卡实体

三、手机支付平台

第四节 2008-2009年中国网络游戏研发与运营价值链分析

一、网络游戏价值链描述

二、游戏研发环节

三、游戏运营环节

第七章 2008-2009年中国网络游戏运营与盈利解析

第一节 2008-2009年中国网络游戏运营模式剖析

一、网络游戏制造公司

二、网络游戏运营公司

三、网络游戏代理公司

四、软件销售公司

五、网吧和玩家

第二节 2008-2009年中国网络游戏界商业运营模式

一、商业模式基本类别

- 二、自有产权企业
- 三、专业代理运营企业
- 四、综合门户企业
- 五、电信运营企业
- 六、合资经营
- 七、收购核心技术企业

第三节 2008-2009年中国网络游戏收费模式评析

- 一、计时收费
- 二、包月收费
- 三、出售装备收费
- 四、消耗道具收费
- 五、收费模式的未来

第四节 2008-2009年中国网络游戏盈利分析

- 一、网络游戏的“4赢”模式
- 二、点卡计费卡收入
- 三、电信分成收入
- 四、网络广告收入
- 五、网游盈利出现新模式

第五节 2008-2009年中国游戏类型

- 一、角色扮演类
- 二、棋牌类游戏
- 三、休闲对战类

第八章 2008-2009年中国手机网络游戏产业运行动态分析

第一节 2008-2009年中国手机网游基本概述

- 一、手机网游与PC网游的差异
- 二、手机网游发展对于手游产业链的价值
- 三、手机网游的收费模式解析

第二节 2008-2009年中国手机网游产业发展概况

- 一、全球移动游戏产业综述
- 二、中国手机网游发展概述
- 三、2008-2009年中国手机网络游戏发展呈现三个新动向
- 四、互联网行业投资量下降但前景仍看好

五、互联网行业未来的发展趋势

第三节 2008-2009年互联网发展存在的问题及建议

一、互联网发展存在的问题

二、无线互联网应用中面临的瓶颈

三、互联网知识产权立法存在的问题及对策

四、发展互联网产业的政策思路

五、助推中国互联网产业健康发展的手段

第十四章 2009-2013年中国网游发展趋势预测分析

第一节 2009-2013年全球网游发展前景预测

一、世界在线游戏市场规模预测

二、2010年亚太地区网游市场前景预测

三、亚洲将成为世界网络游戏主要市场

第二节 2009-2013年中国网络游戏前景及趋势分析

一、2012年中国网游发展趋势

四、网络游戏运营商发展趋势

五、网络游戏销售渠道发展趋势

第三节 2009-2013年中国网络游戏发展（R&D）经费支出增长趋势图

图表 17 1978-2008中国城乡居民恩格尔系数对比表

图表 18 1978-2008中国城乡居民恩格尔系数走势图

图表 19 2001-2008年中国城镇化率走势图

图表 20 1990-2007年我国人口出生率、死亡率及自然增长率 单位：%

图表 21 2000-2008年我国总人口增长趋势图

图表 22 2008年人口数及其构成 单位：万人

图表 23 2003-2008年我国各类教育招生人数

图表 24 2007-2008年中国网络游戏出版产业销售收入对比图

图表 25 2004-2008年中国网络游戏市场份额地区比重预测

图表 75 2009-2013年中国网络游戏(网络游戏市场分析)市场销售收入预测

图表 76 2000-2008年中国网民增长趋势图

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/T5165107LZ.html>