

中国网络游戏产业发展研究报告（2006）

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

《中国网络游戏产业发展研究报告（2006）》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/Z127198JMV.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

中国网络游戏产业发展研究报告（2006）内容介绍：

2006年的网络游戏市场和2004、2005年相比已经没有太多的热点。盛大在2005年底公布的三款主打网络游戏传奇世界、热血传奇和梦幻国度免费，这给之后的2006年的中国网络游戏发展研究报告（2006）

第一章 中国网络游戏发展概况

1.1 网络游戏的定义

1.1.1 网络游戏

1.1.2 网络游戏产业

1.2 网络游戏的分类

1.3 网络游戏产业规模

1.4 中国主要游戏产品介绍

第二章 网络游戏产业政策背景

2.1 网络游戏防沉迷系统与网络游戏实名制

2.1.1 《网络游戏防沉迷系统与网络游戏实名制》

2.1.2 《网络游戏防沉迷系统与网络游戏实名制》分析

2.2 网游节目禁止播放

2.2.1 网游节目禁止播放的相关规定

2.2.1 网游节目禁止播放的影响

2.3 互联网上网服务营业场所管理条例

2.3.1 互联网上网服务营业场所管理条例

2.3.2 《管理条例》对网络游戏业的影响：

第三章 中国网络游戏产业链状况

3.1 产业链结构

3.1.1 中国网游产业链主要组成部分

3.1.2 中国网游产业链运营支持厂商

3.2 国内网络游戏主要的商业模式与比较

3.2.1 自有产权企业分析

3.2.2 代理运营型企业

3.2.3 综合型网络游戏的门户

3.3 网游制造商与网游产品开发现状

3.3.1 国内网络游戏开发概况

3.3.2 国内网游开发商主要特点

3.4 运营商情况

3.4.1 盛大互动娱乐

3.4.2 第九城市

3.4.3 网易

3.4.4 中华网

3.4.5 久游网

3.4.6 完美时空

3.4.7 腾讯公司

3.4.8 目标软件

3.4.9 联众世界

3.4.10 征途网络

3.5 渠道商介绍

3.5.1 中国游戏主要销售渠道

3.5.2 2006年渠道商的特点

第四章 我国网络游戏产业的SWOT分析

4.1 中国发展网络游戏的优势

4.2 中国发展网络游戏的劣势

4.3 中国网络游戏的时机

4.4 中国网络游戏产业的威胁

4.5 对中国网络游戏产业发展的建议

4.5.1 加大政府的扶持力度

4.5.2 加快人才培养步伐

4.5.3 重点研发精品网络游戏

4.5.4 通过立法净化网络环境

4.5.5 看准行业发展前景把握先机

第五章 中国网络游戏产业发展趋势

5.1 中国原创网游正在崛起

5.1.1 中国原创网游已经占据中国网络游戏的半壁江山

5.1.2 中国原创网游的优势

5.2 网络游戏的新游戏模式浮出水面

5.2.1 网络游戏的免费模式（道具模式）

5.2.2 网络游戏的广告模式

5.3 新型网络游戏方兴未艾

5.3.1 手机网游

5.3.2 IPTV电视网游

附录一：主要参考文献

附录二：公测游戏列表

附录三：收费游戏列表

附录四：内测游戏列表

附录五：国内免费游戏列表

图表目录

图表1：游戏分类图

图表2：2006年中国与世界网络游戏规模

图表3：中国网络游戏发展趋势

图表6：2006年国内最流行的网络游戏列表

图表7：《防沉迷系统》主要参与的游戏和运营商

图表8：中国网络游戏产业链条

图表9：国内外实力较强的游戏制作商

图表10：网易与九城公司毛利率的比较

图表11：2005年 网游生产企业的地区分布

图表12：网络游戏制作企业按城市分布

图表13：不同地区策划、程序与美工的比例

图表14：盛大最近7个季度大型MMORPG游戏在线人数的变化

图表15：盛大最近六个季度净利润的变化

图表16：九城魔兽世界收入与净营业收入的关系

图表17：魔兽世界收入占总收入的比重

图表18：网易最近六个季度网游收入与总收入的关系

图表19：网易梦幻西游六季度峰值变化

图表20：中华网“热血江湖”的收入与游戏峰值在线人数同步提升

图表21：中华网收入与热血江湖收入

图表22：久游网最近两年的ALEXA数据

图表23：QQ游戏门户在线人数增长趋势

图表24：使用历史脚本的网络游戏

图表25：手机网游市场预计规模（亿元）

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/Z127198JMV.html>