

2007年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

《2007年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/shouji/W818941LJT.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年网络游戏市场研究预测报告 内容介绍：

第一章 游戏相关介绍

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

1.2.3 网络游戏与单机版游戏对比

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

第二章 国际网络游戏产业

2.1 国际网游概况

2.1.1 世界网络游戏发展状况

2.1.2 全球网络游戏产业规模不断扩大

2.1.3 亚太网络游戏产业收入持续增长

2.1.4 单机游戏仍是国际市场主流

2.1.5 世界最流行网络游戏排行

2.2 美国

2.2.1 美国网络游戏行业考察行业现状

2.2.2 美国网络游戏消费者行为分析现状

2.3 日本

2.3.1 日本的网络游戏行业概况

2.3.2 日本网络游戏市场逐渐增长

2.3.3 日本网络游戏用户分析

2.4 韩国

2.4.1 韩国网络游戏业规模和现状

- 2.4.2 韩国网游产业发展的政策环境
- 2.4.3 2005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

3.1 网络游戏产业概况

- 3.1.1 中国网络游戏发展现状
- 3.1.2 网络游戏进入新一轮兴衰周期
- 3.1.3 中国网络游戏产业区域特点
- 3.1.4 网络游戏产业出现新的格局

3.2 2004-2006年网络游戏行业概况

- 3.2.1 2004年网络游戏业发展回顾
- 3.2.2 2005年中国网游产业发展现状
- 3.2.3 2006年1-10月中国网游市场收入（10亿美元）

图表10-2 全球移动游戏用户（百万）

图表10-3 手机游戏玩家的支出调查结果

图表10-4 网络游戏和运营商数量分布

图表10-5 中国网络游戏的区域盈利分布

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/shouji/W818941LJT.html>