

2011-2015年中国网络游戏 行业走势及“十二五”投资商机研究报告

报告目录及图表目录

博思数据研究中心编制

www.bosidata.com

报告报价

《2011-2015年中国网络游戏行业走势及“十二五”投资商机研究报告》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.bosidata.com/chuanmei1103/0475043DJL.html>

【报告价格】纸介版6500元 电子版6800元 纸介+电子7000元

【出版日期】2011-03-01

【交付方式】Email电子版/特快专递

【订购电话】全国统一客服务热线：400-700-3630(免长话费) 010-57272732/57190630

博思数据研究中心

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。

说明、目录、图表目录

博思数据研究中心 <http://www.bosidata.com>

报告说明:

博思数据研究中心发布的《2011-2015年中国网络游戏行业走势及“十二五”投资商机研究报告》共十九章。首先介绍了网络游戏行业相关概述、中国网络游戏产业运行环境等，接着分析了中国网络游戏行业的现状，然后介绍了中国网络游戏行业竞争格局。随后，报告对中国网络游戏行业做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国网络游戏产业发展前景与投资预测。您若想对网络游戏产业有个系统的了解或者想投资网络游戏行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

第一章 “十一五”期间中国网游政策法规分析

第一节 “十一五”期间中国网络游戏产业政策环境剖析

- 一、网络游戏产业法律环境解析
- 二、网络游戏开发商与运营商法律关系分析
- 三、网络游戏业法律纠纷主要类型分析
- 四、2009年规范网络游戏管理新文件出台
- 五、2010年文化部将发布实施《网络游戏管理办法》

第二节 “十一五”期间中国网游相关政策法规

- 一、网游“防沉迷系统”开发标准
- 二、互联网信息服务管理办法
- 三、电子出版物管理规定
- 四、《互联网出版管理暂行规定》

第二章 “十一五”期间中国网络游戏发展环境及政策回顾

第一节 2006年中国实体经济及货币信贷环境回顾

- 一、2006年中国农业发展回顾
- 二、2006年中国工业和建筑业发展回顾
- 三、2006年中国固定资产投资发展回顾
- 四、2006年中国国内贸易发展回顾
- 五、2006年中国对外经济发展回顾
- 六、2006年中国交通、邮电和旅游发展回顾

- 七、2006年中国教育和科学技术发展回顾
- 八、2006年中国文化、卫生和体育发展回顾
- 九、2006年中国人口、人民生活和社会保障发展回顾
- 十、2006年中国资源、环境和安全生产发展回顾
- 十一、2006年中国货币信贷环境发展回顾

第二节 2007年中国实体经济及货币信贷环境回顾

- 一、2007年中国农业发展回顾
- 二、2007年中国工业和建筑业发展回顾
- 三、2007年中国固定资产投资发展回顾
- 四、2007年中国国内贸易发展回顾
- 五、2007年中国对外经济发展回顾
- 六、2007年中国交通、邮电和旅游发展回顾
- 七、2007年中国教育和科学技术发展回顾
- 八、2007年中国文化、卫生和体育发展回顾
- 九、2007年中国人口、人民生活和社会保障发展回顾
- 十、2007年中国资源、环境和安全生产发展回顾
- 十一、2007年中国货币信贷环境发展回顾

第三节 2008年中国实体经济及货币信贷环境回顾

- 一、2008年中国农业发展回顾
- 二、2008年中国工业和建筑业发展回顾
- 三、2008年中国固定资产投资发展回顾
- 四、2008年中国国内贸易发展回顾
- 五、2008年中国对外经济发展回顾
- 六、2008年中国交通、邮电和旅游发展回顾
- 七、2008年中国教育和科学技术发展回顾
- 八、2008年中国文化、卫生和体育发展回顾
- 九、2008年中国人口、人民生活和社会保障发展回顾
- 十、2008年中国资源、环境和安全生产发展回顾
- 十一、2008年中国货币信贷环境发展回顾

第四节 2009年中国实体经济及货币信贷环境回顾

- 一、2009年中国农业发展回顾
- 二、2009年中国工业和建筑业发展回顾

- 三、2009年中国固定资产投资发展回顾
- 四、2009年中国国内贸易发展回顾
- 五、2009年中国对外经济发展回顾
- 六、2009年中国交通、邮电和旅游发展回顾
- 七、2009年中国教育和科学技术发展回顾
- 八、2009年中国文化、卫生和体育发展回顾
- 九、2009年中国人口、人民生活和社会保障发展回顾
- 十、2009年中国资源、环境和安全生产发展回顾
- 十一、2009年中国货币信贷环境发展回顾

第三章 “十一五”期间国际网络游戏产业发展概况

第一节 “十一五”期间国际网游概况

- 一、世界网络游戏发展状况
- 二、世界网游市场形成三大阵营
- 三、全球网络游戏产业规模不断扩大
- 四、全球网络游戏玩家规模庞大
- 五、2008年欧美网络游戏市场分析

第二节 “十一五”期间美国网络游戏产业发展概况

- 一、美国网络游戏行业概况
- 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
- 五、美国网游用户增长情况

第三节 “十一五”期间日本网络游戏产业发展概况

- 一、日本的网络游戏行业开始复苏
- 二、2007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

第四节 “十一五”期间韩国网络游戏产业发展概况

- 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、2007年韩国网游业呈现衰退隐忧

- 四、2008年韩国网络游戏市场增长情况
- 五、2008年韩国新网游停运盘点
- 六、2009年韩国网络游戏出口情况及未来展望

第四章 “十一五”期间中国网络游戏产业分析

第一节 “十一五”期间中国网络游戏产业概况

- 一、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
- 六、中国网络游戏业的组织变革探讨

第二节 “十一五”期间中国网络游戏产业回顾

- 一、2007年中国网络游戏市场发展总况
- 二、2007年中国网络游戏市场格局分析
- 三、2007年中国网络游戏销售情况分析
- 四、2008年中国网络游戏市场发展综况
- 五、2008年中国网民网络游戏消费情况
- 六、2008年中国网络游戏市场发展特点
- 七、2008年中国网络游戏市场盘点

第三节 “十一五”期间中国网络游戏市场分析

- 一、2009年中国网络游戏市场综况
- 二、2009年中国网游市场解读
- 三、2009年中国网络游戏销售情况
- 四、2009年网络游戏市场新特点
- 五、2009年中国网络游戏行业主要事件盘点

第四节 “十一五”期间中国教育网游分析

- 一、中国教育网游业状况
- 二、中国教育网游的策划与研发
- 三、中国教育网游面临的问题
- 四、教育网游存在的认识误区
- 五、教育网游发展需要加强创意

第五章 “十一五”期间中国网络游戏区域发展概况

第一节 “十一五”期间四川网络游戏发展现状分析

一、四川列为国家四大网游动漫发展基地

二、四川电信加大对网络游戏业投入

三、四川对网络游戏虚拟货币的管理规范

四、成都网络游戏新兴力量正在崛起

五、成都网游研发企业获日企资金青睐

六、成都网络游戏产业发展规划

第二节 “十一五”期间上海网络游戏发展现状分析

一、上海有望成为网游硅谷

二、上海成为全国第三个网游动漫产业基地

三、2007年上海网络游戏销售收入情况

四、2008年上海网络游戏出版行业逆势增长

五、2009年上海电信推出“游戏新天地”游戏平台

六、上海要求网游产品提供“适龄提示”

七、上海率先启动制订网游服务地方标准

第三节 “十一五”期间山东网络游戏发展现状分析

一、山东第一家网络游戏公司成立

二、山东省网游玩家居全国省市之首

三、2008年山东网游发展迎来新的突破

四、山东发展网游存在困难

第四节 “十一五”期间深圳网络游戏发展现状分析

一、深圳市网游企业简介

二、深圳网游产业迅速崛起

三、深圳网民网络游戏使用情况

第五节 “十一五”期间北京网络游戏发展现状分析

一、2007年北京市网络游戏产业发展回顾

二、北京网络游戏产业发展现状

三、北京市动漫网游行业的政策情况

四、2010年北京网络游戏分级制度将启动

第六节 “十一五”期间厦门网络游戏发展现状分析

一、厦门网游开发的特点解析

二、厦门网游业进军台湾市场

三、厦门发展动漫网游注重人才培养

第七节 “十一五”期间其他地区网络游戏发展现状分析

一、重庆市

二、湖南省

三、浙江杭州

四、浙江嘉兴

五、江苏常州

第六章 “十一五”期间中国网络游戏的研发与销售

第一节 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 “十一五”期间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 “十一五”期间中国网络游戏充值卡销售渠道

一、网上虚拟充值卡

二、充值卡实体

三、手机支付平台

第四节 “十一五”期间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 “十一五”期间中国网络游戏运营与盈利分析

第一节 “十一五”期间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 “十一五”期间中国网络游戏界商业运营模式

- 一、商业模式基本类别
- 二、专业代理运营企业
- 三、综合门户企业
- 四、电信运营企业
- 五、游戏生产企业
- 六、合资经营
- 七、收购核心技术企业

第三节 “十一五”期间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 “十一五”期间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 “十一五”期间中国游戏类型和盈利模式

- 一、角色扮演类
- 二、棋牌类游戏
- 三、休闲对战类

第八章 “十一五”期间中国网络游戏用户分析

第一节 “十一五”期间中国网络游戏用户基本情况

一、网络游戏用户性别、年龄、学历、职业特征

二、网络游戏用户收入水平与地域分布

三、网络游戏用户游戏年龄构成

四、网络游戏用户主要进行游戏的场所

五、网络游戏用户进行游戏的时间分布

六、不同性别网络游戏用户基本特征分析

七、不同主流用户群体基本特征分析

第二节 “十一五”期间中国网络游戏用户游戏偏好分析

一、网络游戏用户对画面类型的偏好

二、网络游戏用户对画面风格的偏好

三、网络游戏用户对MMORPG战斗模式的偏好

四、网络游戏用户对游戏类型的偏好

五、网络游戏用户对收费模式的偏好

六、不同性别网络游戏用户游戏偏好对比

七、不同主流用户群体的偏好对比

第三节 “十一五”期间中国网络游戏用户游戏行为分析

一、网络游戏用户接受游戏广告信息的途径

二、网络游戏用户的游戏动机

三、网络游戏用户对服务器的选择

四、网络游戏用户对游戏公会的认知

五、网络游戏用户对网游不满之处及离开原因

六、中国网络游戏用户对网瘾的看法

七、网络游戏用户不同主流群体行为分析

第四节 “十一五”期间中国网络游戏用户消费行为研究

一、网络游戏用户消费意愿

二、网络游戏用户付费方式

三、网络游戏用户月度ARPU值

四、网络游戏用户道具消费偏好

五、网络游戏用户不同ARPU值消费特征分析

第五节 “十一五”期间中国网页游戏用户行为研究

一、网页游戏用户获取信息渠道

二、网页游戏用户选择游戏的标准

三、网页游戏用户游戏类型偏好

四、网页游戏用户付费模式偏好

五、网页游戏用户离开上一个网页游戏的理由

第九章 “十一五”期间中国手机网络游戏产业分析

第一节 “十一五”期间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 “十一五”期间国内外手机网游产业发展概况

一、全球移动游戏产业综述

二、中国手机网游行业发展现状

三、2007年中国手机网络游戏市场运营状况

四、2008年中国手机网游市场发展状况分析

五、2009年中国手机网游行业发展分析

六、手机网游迈入“大国时代”

第十章 “十一五”期间中国互联网产业分析

第一节 “十一五”期间中国互联网与网络游戏产业浅析

一、互联网、游戏和网络游戏关系辩论

二、网游业成互联网发展的亮点

三、互联网门户巨头纷纷试水网游

四、网游成互联网门户最赚钱业务

五、2008年中国进入全民网游新时代

第二节 “十一五”期间中国互联网产业发展综述

一、2008年中国互联网市场发展分析

二、2008年中国互联网广告市场分析

三、2009年中国互联网行业发展分析

四、中国互联网发展呈现三个新动向

五、互联网行业投资量下降但前景仍看好

六、互联网行业未来的发展趋势

第十一章 “十一五”期间中国网络游戏产业竞争与营销分析

第一节 “十一五”期间中国网游业竞争形势分析

- 一、外部环境转好网游业进入资本竞争时代
- 二、2007年中国网络游戏运营商竞争力分析
- 三、2008年网游业人才竞争成焦点
- 四、2009年网络游戏市场竞争加剧
- 五、网络游戏行业恶性竞争问题分析
- 六、3D研发力将决定网游国际市场竞争力
- 七、未来网络游戏市场竞争趋势分析

第二节 “十一五”期间中国网络游戏业的主要竞争力量

- 一、主要竞争力量简析
- 二、新进入者的竞争威胁
- 三、现有网络游戏产商之间的竞争
- 四、替代产品或服务的竞争威胁
- 五、购买者的讨价还价压力
- 六、供应商的讨价还价压力
- 七、其他利益相关者的相对力量竞争

第三节 “十一五”期间中国网游企业竞争行为选择

- 一、“五力模型”和“价值链模型”的再认识
- 二、基于产业价值链的企业竞争部位选择模型
- 三、企业竞争部位选择模型的构建
- 四、企业竞争部位选择及网络游戏产业链的演变

第四节 “十一五”期间中国网络游戏营销分析

- 一、中国网络游戏营销状况
- 二、网络游戏市场的营销模式探讨
- 三、网络游戏渠道建设与整合营销解析
- 四、网络游戏成隐性营销新乐土
- 五、网游明星营销成为新时尚
- 六、新型网吧传媒成网络游戏推广重要渠道
- 七、百度网游报告渐成网游营销推广参考依据
- 八、网游运营商应加强深度营销

第十二章“十一五”期间国外重点网游企业运营状况分析

第一节 维旺迪（VIVENDI）

- 一、企业概况
- 二、维旺迪经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、未来发展战略分析

第二节 EA

- 一、企业概况
- 二、EA经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、EA转移重心主攻亚洲网游市场

第三节 任天堂（NINTENDO）

- 一、企业概况
- 二、任天堂经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、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（NAMCOBANDAIHOLDINGSINC.）

- 一、企业概况
- 二、南梦宫万代控股公司经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、未来发展战略分析

第五节 育碧（UBISOFT）

- 一、企业概况
- 二、育碧经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、育碧游戏发行计划

第十三章“十一五”期间国内重点网游企业运行状况分析

第一节 盛大

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、盛大网游推行区域特许经营策略

六、盛大MMORPG游戏介绍

第二节 巨人网络

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、巨人网络主要网游产品运营状况

第三节 网易

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、网易推出新网游争抢市场份额

第四节 腾讯

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、腾讯加大网游市场投入

第五节 第九城市

一、企业概况

二、盛大经营状况

三、企业动态分析

四、企业竞争力分析

五、第九城市网游业务保持增长形势分析

第六节 完美时空

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、完美时空网游市场的成功法宝及致命缺陷

第七节 金山

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、《剑侠世界》开启金山网游新时代

第八节 网龙

- 一、企业概况
- 二、盛大经营状况
- 三、企业动态分析
- 四、企业竞争力分析
- 五、网龙全力拓展海外网游市场

第十四章 “十二五”期间世界及中国经济预测

第一节 “十二五”期间世界经济发展趋势

- 一、“十二五”期间世界经济将逐步恢复增长
- 二、“十二五”期间经济全球化曲折发展
- 三、“十二五”期间新能源与节能环保将引领全球产业
- 四、“十二五”期间跨国投资再趋活跃
- 五、“十二五”期间气候变化与能源资源将制约世界经济
- 六、“十二五”期间美元地位继续削弱
- 七、“十二五”期间世界主要新兴经济体大幅提升

第二节 “十二五”期间中国经济面临的形势

- 一、“十二五”期间中国经济将长期趋好
- 二、“十二五”期间中国经济将围绕“三个转变”
- 三、“十二五”期间中国工业产业将全面升级

四、“十二五”期间中国以绿色发展战略为基调

第三节 “十二五”期间中国对外经济贸易预测

一、“十二五”期间中国劳动力结构预测

二、“十二五”期间中国贸易形式和利用外资方式预测

三、“十二五”期间中国自主创新结构预测

四、“十二五”期间中国产业体系预测

五、“十二五”期间中国产业竞争力预测

六、“十二五”期间中国经济国家化预测

七、“十二五”期间中国经济将面临的贸易障碍预测

八、“十二五”期间人民币区域化和国际化预测

九、“十二五”期间中国对外贸易与城市发展关系预测

十、“十二五”期间中国中小企业面临的外需环境预测

第十五章 “十二五”期间中国政策体系预测

第一节 “十二五”规划重点倾斜内容预测

一、大消费

二、高铁及城轨建设

三、生产性服务

四、战略新兴产业

第二节 “十二五”期间中国主要政策预测

一、“十二五”期间将进一步劳动力市场政策

二、“十二五”期间将进一步充实扩大就业的财税政策

三、“十二五”期间将进一步丰富扩大就业的金融政策

四、“十二五”期间将进一步完善扩大就业的社会保障政策

第三节 “十二五”期间中国经济社会发展阶段预测

一、“十二五”期间中国将加速全面建设小康社会

二、“十二五”期间中国将全方位改革综合推进阶段

三、“十二五”期间中国工业化中期向工业化后期转变

第十六章 “十二五”期间中国经济将面临的问题及对策

第一节 “十二五”期间影响投资因素分析

一、财政预算内资金对全社会融资贡献率的分析

二、信贷资金变动对投资来源变动的贡献率分析

三、外商投资因素对未来投资来源的贡献率分析

四、自筹投资增长对投资来源的贡献率分析

第二节 “十二五”期间中国经济稳定发展面临的问题

一、经济结构失衡

二、产业结构面临的问题

三、资本泡沫过度膨胀

四、收入差距进一步扩大

五、通货膨胀风险加剧

六、生态环境总体恶化趋势未改

第三节 “十二五”期间中国经济形势面临的问题

一、世界政治、经济格局的新变化

二、国际竞争更加激烈

三、投资的作用将下降

四、第三产业对经济增长的作用显著增加

五、迫切需要解决深层次体制机制问题

六、劳动力的供给态势将发生转折

第十七章 “十二五”期间中国区域经济面临的问题及对策

第一节 “十二五”期间促进区域协调发展的重点任务

一、健全区域协调发展的市场机制与财政体制

二、培育多极带动的国土空间开发格局

三、积极开展全方位多层次的区域合作

四、创新各具特色的区域发展模式

五、建立健全区域利益协调机制

第二节 “十二五”期间中国区域协调发展存在的主要问题

一、空间无序开发问题依然比较突出

二、东中西产业互动关系有待进一步加强

三、落后地区发展仍然面临诸多困难

四、财税体制尚需完善

五、区际利益矛盾协调机制不健全

第三节 “十二五”期间促进区域协调发展的政策建议

- 一、编制全国性的空间开发利用规划
- 二、以经济圈为基础重塑国土空间组织框架
- 三、制定基础产业布局战略规划
- 四、加紧制定促进区域合作的政策措施

第十八章 “十二五”期间国内外网络游戏行业投资分析及前景预测

第一节 “十二五”期间全球网游发展前景预测

- 一、全球大型多人在线游戏市场规模预测
- 二、亚太在线游戏市场发展预测
- 三、亚洲将成为全球网络游戏主要市场

第二节 “十二五”期间中国网络游戏前景及趋势分析

- 一、2010年中国网络游戏加大出口力度
- 二、2010-2015年中国网络游戏市场预测
- 三、中国网络游戏市场发展趋势
- 四、网络游戏产业发展方向分析
- 五、网络游戏运营模式将面临变革
- 六、网络游戏与视频游戏融合趋势分析
- 七、中国网络游戏用户发展趋势

第三节 “十二五”期间中国手机网络游戏行业前景趋势分析

- 一、社区休闲将成手机网游发展趋势
- 二、手机网游行业前景广阔
- 三、手机网络游戏行业的3G机遇分析
- 四、未来影响手机网络游戏发展的关键因素

第十九章 “十二五”期间中国网络游戏市场面临的问题及对策

第一节 “十二五”期间中国网络游戏存在的问题

- 一、中国网络游戏市场存在的主要问题
- 二、网络游戏产业发展的威胁分析
- 三、私服外挂成为网游业发展的阻碍因素
- 四、网络游戏产业亟需实行分级改革

第二节 “十二五”期间促进中国网游发展的对策

- 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

五、文化部对网游结构的规范与指导

第三节 “十二五”期间中国手机网游产业的问题与对策分析

一、手机网络游戏发展面临的问题

二、手机网游发展的制约因素分析

三、3G时代手机网游的出路探讨

第四节 “十二五”期间中国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

图表名称：部分

图表 十二五规划重点政策倾斜内容预测

图表 2010年部分中央领导人在省部级干部贯彻科学发展观加快经济发展方式转变研讨班的讲话

图表 城镇化和战略性新兴产业是加快转变经济发展方式的重点

图表 房地产投资需求拉动多个行业发展

图表 中国区域发展阶段差异概况

图表 金融危机以来中国出台的区域规划

图表 2008年我国各省城市化率与人均GDP的对数曲线关系

图表 城市化进程的三个阶段

图表 不同城市化阶段及其特征

图表 2010-2015我国城市化水平预测

图表 国家战略性战略格局维度布局

图表 2010-2015各省城市化率变化情况

图表 “十二五”时期各省市城市化率变动及城市化带动的投资空间分布

图表 美国经济刺激计划中的绿色投资

图表 主要国家经济刺激计划中的绿色投资

图表 主要耗能设施的生命周期

图表 不同领域对减排的贡献

图表 “十一五”各行业营收增长

图表 “十一五”各行业盈利增长

图表 “十一五”各行业ROE提升

图表 “十一五”各行业市场表现

图表 “十二五”规划预期重点及措施

图表 历次五年规划主要任务目标及实现情况

图表 “一五”至“十一五”中国经济发展

图表 “十二五”时期战略性新兴产业七大领域

图表 2020年电源预计规模

图表 低碳技术创新和应用的路线图

图表 动力电池成本的国际比较

图表 我国动力电池技术与国际水平比较

图表 中国90年代以来城镇居民家庭消费支出结构变化趋势

图表 略……

博思数据研究中心发布的《2011-2015年中国网络游戏行业走势及“十二五”投资商机研究报告》，内容严谨、数据翔实，更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行研究分析。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。

详细请访问：<http://www.bosidata.com/chuanmei1103/0475043DJL.html>