

# 2008-2010年中国游戏厅市 场调查与投资咨询分析报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

[www.abaogao.com](http://www.abaogao.com)

## 一、报告报价

《2008-2010年中国游戏厅市场调查与投资咨询分析报告》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/0961894JZV.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

2008-2010年中国游戏厅市场调查与投资咨询分析报告 内容介绍：

我国游戏业起步于上个世纪80年代末、90年代初，源于欧美和日本的电子游戏街机和家用游戏机开始风行，迅速成为青少年喜爱的娱乐项目，电子游戏厅数量迅猛增长，随之而来的一些利用电子游戏机赌博、未成年人非法进入以及治安和消防安全问题困扰着电子游戏在我国的健康发展，从1996年起有关部门就一直在加强对电子游戏厅的管理，2000年更是开展了全国范围的电子游戏经营场所专项治理工作，大力压缩电子游戏经营场所的总量，取缔单机版PC游戏（电脑游戏）活动，禁止进口国外的电子游戏产品和零配件。电子游戏经营场所数量大幅度下降，与此同时，“网吧”数量剧增，目前，全国共有网吧11万多家。“网吧”为新兴的网络游戏活动提供了一个大发展的平台。游戏玩家对游戏的渴求无法在电子游戏街机和家用游戏机中得到满足，转而在网络世界中寻求游戏的乐趣，这是中国游戏业最大规模的一次结构调整，对网络游戏业不啻于是一次机遇，它替代了街机、家用游戏机和单机版PC游戏，一跃成为中国游戏业的主流。

近几年，网络游戏的强劲发展势头，无论是从机构数目、从业人员总数还是经济效益各项指标来看，以网络游戏为主要经营项目的网吧已经大大超越了电子游戏的规模，发展仅短短数年的网吧其增加值是电子游戏厅的5倍多。随着《石器时代》、《金庸群侠传》等网络游戏优秀作品的问世，以及技术条件的满足：宽带的接入社区和家庭以及网络游戏收费模式的成功实现，从2000年起网络游戏在中国迅速崛起，近两年发展势头尤为迅猛。今后几年，我国网络游戏产业将以年均30%左右的速度增长。

图表 2003-2010年中国网游发展的投资及战略建议。本报告以严谨的内容、翔实的数据、直观的图表帮助伺服电机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。我们的主要数据来源于国家统计局、国家信息中心、海关总署等业内权威专业研究机构以及我中心的实地调研。本报告整合了多家权威机构的数据资源和专家资源，从众多数据中提炼出了精当、真正有价值的情报，并结合了行业所处的环境，从理论到实践、宏观与微观等多个角度进行研究分析，其结论和观点力求达到前瞻性、实用性和可行性的统一。这是我中心经过市场调查和数据采集后，由专家小组历时一年时间精心制作而成。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，具有重要的参考价值！

第一章 2007-2008年世界网络游戏产业发展形势分析

第一节 2007-2008年世界网游发展概况分析

一、世界最流行网络游戏排行

二、世界网络游戏产业规模不断扩大

第二节 2007-2008年世界各国网络游戏产业发展动态分析

一、美国

二、韩国

三、英国

第二章 2007-2008年世界游戏厅市场运行状况分析

第一节 世界游戏厅市场发展历程分析

一、发展背景分析

二、发展条件分析

三、发展阶段分析

第二节 2007-2008年世界游戏厅市场发展规模分析

一、发展规模

二、游戏厅设备

三、玩家

第三节 2008-2010年世界游戏厅市场发展趋势分析

第三章 2007-2008年中国网络游戏产业发展概况分析

第一节 2007-2008年中国网络游戏产业发展概况分析

一、中国网络游戏发展现状

二、网络游戏进入新一轮兴衰周期

三、中国网络游戏产业区域特点

四、网络游戏产业出现新的格局

第二节 网络游戏产业链结构及收费模式分析

一、网络游戏产业链结构分析

二、当今流行的网络游戏收费方式

三、中国网络游戏免费向收费的盈利演进

第三节 2007-2008年中国网络游戏发展存在的问题及建议分析

一、中国网络游戏发展态势分析

第一节 2007-2008年中国互联网产业发展综述

一、互联网行业发展的现状

二、国内互联网主要盈利模式

三、互联网行业发展特点分析

