2020-2026年中国云游戏行业市场研究分析及未来 前景展望报告

报告大纲

智研咨询 www.chyxx.com

一、报告简介

智研咨询发布的《2020-2026年中国云游戏行业市场研究分析及未来前景展望报告》涵盖行业最新数据,市场热点,政策规划,竞争情报,市场前景预测,投资策略等内容。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态势、市场商机动向、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市场调研分析。

官网地址: https://www.chyxx.com/research/202002/832674.html

报告价格: 电子版: 9800元 纸介版: 9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

云游戏是以云计算为基础的游戏方式,在云游戏的运行模式下,所有游戏都在服务器端运行,并将渲染完毕后的游戏画面压缩后通过网络传送给用户。在客户端,用户的游戏设备不需要任何高端处理器和显卡,只需要基本的视频解压能力就可以了。云计算(cloudcomputing),是一种基于互联网的计算方式,通过这种方式,共享的软硬件资源和信息可以按需提供给计算机和其他设备。提供资源的网络被称为"云"。

与传统游戏模式相比,云游戏能在很大程度上减小玩家游玩游戏的设备成本。对于许多需要长期更新的高品质游戏而言,云游戏也能减少游戏商发行与更新维护游戏的成本。然而在保证玩家游戏体验上,云游戏与传统游戏相比具有一定差距。

云游戏与传统游戏差距云游戏与传统游戏相比具有一定差距(1)游戏交互动延取决于网络通信延迟。与传统网络游戏仅需传输游戏状态数据相比,云游戏的多媒体运输队网络延迟更为敏感,当网络通信质量较差时,玩家会直接感受到从指令输入到画面更新间的延迟改革,从而显著降低万家游戏体验质量。(2)游戏场景渲染的多媒体质量取决于网络通信带宽。与传统网络游戏相比云游戏的多媒体流需要消耗更多带宽,并且画质越高的多媒体流,其消耗的带宽资料也会越高。

数据来源:公共资料整理

智研咨询发布的《2020-2026年中国云游戏行业市场研究分析及未来前景展望报告》共十章。首先介绍了云游戏行业市场发展环境、云游戏整体运行态势等,接着分析了云游戏行业市场运行的现状,然后介绍了云游戏市场竞争格局。随后,报告对云游戏做了重点企业经营状况分析,最后分析了云游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对云游戏产业有个系统的了解或者想投资云游戏行业,本报告是您不可或缺的重要工具。

本研究报告数据主要采用国家统计数据,海关总署,问卷调查数据,商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局,部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据,企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等,价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录:

第一章 云游戏基本概述

- 1.1 云游戏的概念介绍
- 1.1.1 云游戏的定义
- 1.1.2 云游戏的特点
- 1.1.3 云游戏优劣势
- 1.2 云游戏的框架与实现
- 1.2.1 云游戏框架
- 1.2.2 云游戏平台

1.2.3 实验与评估

第二章 2015-2019年云游戏行业发展环境分析

- 2.1 经济环境
- 2.1.1 宏观经济概况
- 2.1.2 对外经济分析
- 2.1.3 经济转型升级
- 2.1.4 宏观经济展望
- 2.2 社会环境
- 2.2.1 社会人口规模
- 2.2.2 居民收入水平
- 2.2.3 居民消费水平
- 2.2.4 消费市场特征
- 2.3 政策环境
- 2.3.1 5G产业促进政策
- 2.3.2 传媒行业监管政策
- 2.3.3 游戏版号申请政策
- 2.3.4 游戏适龄提示倡议
- 2.4 网络环境
- 2.4.1 网民总体规模现状
- 2.4.2 网络流量业务增长
- 2.4.3 网络基础设施完善
- 2.4.4 网络安全管理状况

第三章 2015-2019年网络游戏行业发展分析

- 3.1 网络游戏行业发展综述
- 3.1.1 网络游戏基本介绍
- 3.1.2 网络游戏发展历程
- 3.1.3 网络游戏盈利模式
- 3.1.4 游戏版号发放分析
- 3.2 全球网络游戏行业发展分析
- 3.2.1 行业市场规模
- 3.2.2 市场运行状况
- 3.2.3 用户行为分析
- 3.2.4 行业发展趋势
- 3.2.5 行业发展预测
- 3.3 2015-2019年中国网络游戏行业运行状况

- 3.3.1 行业发展状况
- 3.3.2 行业市场规模

2018年中国游戏市场规模同比增长5.3%达到2144亿元,游戏玩家规模同比增长7.3%达到6.26亿人。移动游戏的爆发在过去几年带动了整体游戏玩家规模的大幅扩张,主要表现为更大范围的长尾用户进场,而移动游戏市场的进一步成熟化发展过程中,游戏内容与玩家习惯又逐步趋于重度化。国内游戏市场总体的用户规模已经接近饱和,未来市场增量将有赖于用户付费的进一步增长。

国内游戏市场总规模

数据来源:公共资料整理 国内游戏市场玩家总人数

数据来源:公共资料整理

国内游戏市场ARPU

数据来源:公共资料整理

- 3.3.3 游戏用户规模
- 3.3.4 细分市场格局
- 3.3.5 海外市场规模
- 3.3.6 行业发展动态
- 3.3.7 行业发展困境
- 3.4 2015-2019年中国网络游戏细分市场发展分析
- 3.4.1 PC网络游戏
- 3.4.2 网页游戏
- 3.4.3 移动游戏
- 3.4.4 二次元游戏
- 3.5 2015-2019年中国网络游戏用户行为分析
- 3.5.1 用户属性结构
- 3.5.2 用户行为分析
- 3.5.3 用户消费能力
- 3.5.4 用户需求重点
- 3.5.5 厂商用户分析
- 3.6 2015-2019年中国网络游戏企业发展分析
- 3.6.1 企业市场份额
- 3.6.2 企业运营状况

- 3.6.3 企业布局动态
- 3.7 中国网络游戏行业发展前景展望
- 3.7.1 行业发展趋势
- 3.7.2 行业发展展望
- 3.7.3 行业发展预测

第四章 2015-2019年中国云游戏上下游产业链发展分析

- 4.1 云游戏产业链分析
- 4.1.1 产业链构成分析
- 4.1.2 产业链企业分布
- 4.2 云游戏产业链发展态势分析
- 4.2.1 基础设施服务商将受益
- 4.2.2 用户向精品化游戏集中
- 4.2.3 游戏研发商的地位提升

第五章 2015-2019年云游戏行业发展分析

- 5.1 国外云游戏行业发展分析
- 5.1.1 行业发展基础
- 5.1.2 行业发展优势
- 5.1.3 企业发展布局
- 5.1.4 商业发展模式
- 5.2 中国云游戏行业发展状况
- 5.2.1 行业发展历程
- 5.2.2 行业发展动力
- 5.2.3 行业发展特点
- 5.2.4 行业盈利模式
- 5.2.5 运行成本分析
- 5.2.6 市场格局分析
- 5.2.7 典型案例分析
- 5.3 中国云游戏行业发展带来的影响分析
- 5.3.1 改变游戏用户群体
- 5.3.2 重塑产业链的格局
- 5.3.3 转移企业关注重点
- 5.3.4 产生新的分发渠道
- 5.3.5 促进VR游戏发展
- 5.4 云游戏行业发展面临的挑战
- 5.4.1 资费短期不具性价比

- 5.4.2 网络通信技术要求高
- 5.4.3 云游戏平台发展难点
- 5.4.4 云游戏网络安全问题
- 5.5 中国云游戏行业发展路径探析
- 5.5.1 主机市场发展路径借鉴
- 5.5.2 视频平台发展路径启示
- 5.5.3 云游戏平台发展思路分析

第六章 中国云游戏行业市场竞争格局分析

- 6.1 国外企业布局
- 6.1.1 Sony
- 6.1.2 Nvidia
- 6.1.3 Google
- 6.1.4 微软
- 6.1.5 EA
- 6.2 BAT企业布局
- 6.2.1 腾讯
- 6.2.2 阿里
- 6.2.3 百度
- 6.3 游戏开发企业布局
- 6.3.1 网易
- 6.3.2 完美世界
- 6.3.3 咪咕互娱
- 6.4 云服务企业布局
- 6.4.1 金山软件
- 6.4.2 顺网科技
- 6.4.3 盛天网络

第七章 云游戏重点企业财务运行状况分析

- 7.1 谷歌
- 7.1.1 企业发展概况
- 7.1.2 企业经营状况分析
- 7.1.3 企业发展概况
- 7.1.4 经营效益分析
- 7.2 微软
- 7.2.1 企业发展概况
- 7.2.2 企业经营状况分析

- 7.2.3 企业发展概况
- 7.2.4 经营效益分析
- 7.3 索尼
- 7.3.1 企业发展概况
- 7.3.2 企业经营状况分析
- 7.3.3 企业发展概况
- 7.3.4 经营效益分析
- 7.4 阿里巴巴
- 7.4.1 企业发展概况
- 7.4.2 企业经营状况分析
- 7.4.3 企业发展概况
- 7.4.4 经营效益分析
- 7.5 腾讯
- 7.5.1 企业发展概况
- 7.5.2 企业经营状况分析
- 7.5.3 企业发展概况
- 7.5.4 经营效益分析
- 7.6 顺网科技
- 7.6.1 企业发展概况
- 7.6.2 经营效益分析
- 7.6.3 业务经营分析
- 7.6.4 财务状况分析
- 7.6.5 竞争实力分析
- 7.7 迅游科技
- 7.7.1 企业发展概况
- 7.7.2 经营效益分析
- 7.7.3 业务经营分析
- 7.7.4 财务状况分析
- 7.7.5 核心竞争力分析
- 7.8 盛天网络
- 7.8.1 企业发展概况
- 7.8.2 经营效益分析
- 7.8.3 业务经营分析
- 7.8.4 财务状况分析
- 7.8.5 核心竞争力分析

- 7.9 完美世界
- 7.9.1 企业发展概况
- 7.9.2 经营效益分析
- 7.9.3 业务经营分析
- 7.9.4 财务状况分析
- 7.9.5 核心竞争力分析
- 第八章 云游戏行业相关技术产业发展分析
- 8.1 5G产业
- 8.1.1 5G产业链结构
- 8.1.2 5G产业政策环境
- 8.1.3 5G商用元年开启
- 8.1.4 5G商业模式分析
- 8.1.5 5G商用企业布局
- 8.1.6 5G业务发展趋势
- 8.2 云计算产业
- 8.2.1 云计算产业链
- 8.2.2 自律监管环境
- 8.2.3 云计算发展历程
- 8.2.4 云计算商业模式
- 8.2.5 云市场规模分析
- 8.2.6 云计算应用趋势
- 8.3 VR/AR产业
- 8.3.1 产业发展综述
- 8.3.2 专利申请状况
- 8.3.3 市场规模分析
- 8.3.4 云VR发展现状
- 8.3.5 市场竞争格局
- 8.3.6 市场发展前景
- 第九章 2020-2026年中国云游戏行业投资分析
- 9.1 中国云游戏行业投资潜力分析
- 9.1.1 网络提速降费
- 9.1.2 云计算的成熟
- 9.1.3 5G时代的来临
- 9.1.4 用户数量扩张
- 9.2 中国云游戏行业投资价值分析

- 9.2.1 行业投资状况
- 9.2.2 行业投资机会
- 9.2.3 行业投资壁垒
- 9.2.4 行业投资风险
- 9.3 中国云游戏行业投资建议
- 9.3.1 投资价值评估
- 9.3.2 行业投资策略
- 第十章 2020-2026年中国云游戏行业发展前景预测分析
- 10.1 中国云游戏行业发展前景分析(ZY ZS)
- 10.1.1 行业发展趋势
- 10.1.2 行业发展前景
- 10.1.3 行业发展空间
- 10.2 2020-2026年中国云游戏行业发展规模预测分析
- 10.2.1 2020-2026年中国云游戏行业发展影响因素分析
- 10.2.2 2020-2026年中国云游戏行业发展规模预测

图表目录:

- 图表 云游戏运行示意图
- 图表 云游戏与其他游戏种类的区别
- 图表 云游戏的优劣势
- 图表 Gaming Anywhere中服务器和用户的交互结构
- 图表 使用SSIM的三个服务器的对比
- 图表 On Live上的交互延迟
- 图表 图像质量比较
- 图表 2015-2019年国内生产总值及其增长速度
- 图表 2015-2019年三次产业增加值占国内生产总值比重
- 图表 2019年中国GDP核算数据
- 图表 2015-2019年货物进出口总额
- 图表 2019年货物进出口总额及其增长速度
- 图表 2019年主要商品出口数量、金额及其增长速度
- 图表 2019年主要商品进口数量、金额及其增长速度
- 图表 2019年对主要国家和地区货物进出口金额、增长速度及其比重
- 图表 2019年年末人口数量及构成
- 图表 2019年居民人均可支配收入平均数与中位数对比
- 图表 2019年居民人均可支配收入平均数与中位数
- 图表 2019年全国居民人均消费支出及其构成

图表 2019年居民人均消费支出及构成

图表 2019年居民人均消费支出及构成

图表 5G产业主要政策

图表 网络游戏的类型

图表 网络游戏产业发展历程

图表 网络游戏企业商业化变现形式的盈利模式对应表

图表 2015-2019年游戏版号获批数量

更多图表见正文......

详细请访问: https://www.chyxx.com/research/202002/832674.html