

2019年中国云游戏行业分析报告- 市场规模现状与发展前景评估

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2019年中国云游戏行业分析报告-市场规模现状与发展前景评估》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：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/442141442141.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

我国游戏市场实际销售收入1163.1亿元，同比增长10.8%，游戏市场用户规模达到5.54亿人，同比增幅为5.1%，增速为近三年新高。在海外市场表现上，上半年自研移动游戏海外市场实际销售收入为57.3亿美元，同比增长23.8%，增速较去年同期相比有所提高。

近年来，游戏产业内巨头已在云游戏领域探索十年，云游戏是把游戏放在云端服务器运行，并将渲染完毕后的游戏画面压缩后通过网络传送给用户，同时传输用户操作。

虽然云游戏已经经过多年探索，但网速一直是限制云游戏发展的瓶颈，带宽不够，限制画面的传输，过高的延迟无法满足即时游戏的需求。全球固定宽带的平均下载速率仅为9.10Mbps，各洲网内网络延迟从10ms到130ms不等，洲际网络延迟普遍在100ms以上。

2018年各州网内网络延迟情况统计 资料来源：游戏工委

目前，完整的国际5G标准已经正式出炉，NR测试和NSA测试基本完成，意味着不同厂商的5G网络和5G终端可进行功能测试，并支持各种进阶连网服务如超高分辨率8K视频和VR服务，数据传输单用户下载峰值高达1.5Gpbs，充分满足云游戏网速要求。

中国将成为全球最大的5G市场，据相关数据显示，我国到2025年将拥有大约4亿3千万连接，网络渗透率将达到30%左右。然后依次是欧洲和美国，渗透率分别为29%、49%。

2025年全球各国移动用户规模及渗透率预测情况 资料来源：游戏工委

作为2009年即被提出的概念，云游戏发展至今仍未得到较好的市场推广，但随着5G时代的到来，5G技术相对于4G具有实质性的提高，能够满足在多种终端下的云游戏传输需求，云游戏有望迎来高速发展的黄金期。（ZSS）

【报告大纲】

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 2017-2020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 网民总体规模现状调研

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 网络安全管理情况分析

第三章 2017-2020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 市场运行情况分析

3.2.3 用户行为分析

3.2.4 行业发展趋势预测分析

3.2.5 行业发展预测分析

3.3 2017-2020年中国网络游戏行业运行情况分析

3.3.1 行业发展情况分析

3.3.2 行业市场规模

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 2017-2020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 2017-2020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 2017-2020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 企业运营情况分析

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 行业发展趋势预测分析

3.7.2 行业发展展望

3.7.3 行业发展预测分析

第四章 2017-2020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 2017-2020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情况分析

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

1、企业发展简况分析

2、企业产品服务分析

3、企业发展现状分析

4、企业竞争优势分析

7.2 微软

1、企业发展简况分析

2、企业产品服务分析

3、企业发展现状分析

4、企业竞争优势分析

7.3 索尼

1、企业发展简况分析

2、企业产品服务分析

3、企业发展现状分析

4、企业竞争优势分析

7.4 阿里巴巴

1、企业发展简况分析

2、企业产品服务分析

3、企业发展现状分析

4、企业竞争优势分析

7.5 腾讯

1、企业发展简况分析

2、企业产品服务分析

3、企业发展现状分析

4、企业竞争优势分析

7.6 顺网科技

1、企业发展简况分析

2、企业产品服务分析

3、企业发展现状分析

4、企业竞争优势分析

7.7 迅游科技

1、企业发展简况分析

2、企业产品服务分析

3、企业发展现状分析

4、企业竞争优势分析

7.8 盛天网络

1、企业发展简况分析

2、企业产品服务分析

3、企业发展现状分析

4、企业竞争优势分析

7.9 完美世界

1、企业发展简况分析

2、企业产品服务分析

3、企业发展现状分析

4、企业竞争优势分析

第八章 2017-2020年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业务发展趋势预测分析

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 云计算应用趋势预测分析

8.3 VR/AR产业

8.3.1 产业发展综述

8.3.2 专利申请情况分析

8.3.3 市场规模分析

8.3.4 云VR发展现状调研

8.3.5 市场竞争格局

8.3.6 市场发展前景

第九章 2021-2026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 行业投资情况分析

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 2021-2026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预测

10.1.1 行业发展趋势预测分析

10.1.2 行业发展前景

10.1.3 行业发展空间

10.2 2021-2026年中国云游戏行业发展规模预测分析

10.2.1 2021-2026年中国云游戏行业发展影响因素分析

10.2.2 2021-2026年中国云游戏行业发展规模预测分析

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

图表详见报告正文 (GYSYL)

【简介】

中国报告网是观研天下集团旗下打造的业内资深行业分析报告、市场深度调研报告提供商与综合行业信息门户。《2020年中国云游戏行业分析报告-市场规模现状与发展前景评估》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。

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。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、阿里巴巴、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，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家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。本研究报告采用的行业分析方法包括波特五力模型分析法、SWOT分析法、PEST分析法，对行业进行全面的内外部环境分析，同时通过资深分析师对目前国家经济形势的走势以及市场发展趋势和当前行业热点分析，预测行业未来的发展方向、新兴热点、市场空间、技术趋势以及未来发展战略等。

更多好文每日分享，欢迎关注公众号

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/youxi/442141442141.html>