

2022-2028年中国虚拟现实 游戏产业发展现状与投资方向研究报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2022-2028年中国虚拟现实游戏产业发展现状与投资方向研究报告》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.cction.com/report/202203/276377.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

与手游类似，休闲游戏相对开发周期较短，而重大IP游戏开发周期是休闲游戏约2倍以上。以SteamVR游戏隔代上线周期作为开发周期的指标，各品类游戏研发周期平均约1.75年，整体位于半年至4年区间内，相比于国内手游并没有显著差异。根据对Steam上有多代的VR独占游戏产品上线时间进行统计，分具有模拟、运动/动作、休闲和冒险类型标签（不排重）来看，SteamVR独占游戏隔代的上限周期分别为1.66、2.33、1.96和1.34年。以VR游戏行业内个别游戏案例来看，2020年3月24日上线的3A级作品《半衰期：爱莉克斯》的研发时间约4年，如果精细度达到如此级别，VR游戏的研发周期则在上述开发周期统计区间上限。而国内手游隔代的上线周期平均约2.77年，整体位于半年至5年的区间内。根据统计，分休闲、卡牌、RPG、FPS、MOBA和二次元类型来看，国产手游隔代的上线周期分别是1.93、3.54、2.87、0.70和3.83年。如果不考虑到国内手游版号的不确定性，判断两者实际各品类开发周期可能并没有显著差异。SteamVR独占游戏隔代的上线周期统计

类型

名称

第1代

第2代

第3代

第4代

平均时间(年)

模拟/运动

HotSquat

2016/11/22

2019/9/20

-

-

2.83

冒险/休闲/解谜

TheGallery

2016/4/5

2017/10/18

-

-

1.54

动作/冒险

Windlands

2016/4/5

2018/11/15

-

-

2.61

动作/休闲/射击

DickWilde

2017/3/29

2019/2/19

-

-

1.89

Abode

2016/12/1

2019/11/7

-

-

2.93

PierheadArcade

2016/9/22

2019/6/28

-

-

2.77

动作/冒险

BudgetCuts

2018/6/14

2019/12/12

-

-

1.49

动作/休闲/模拟

CounterFight

2017/6/7

2018/1/4

2018/12/20

2020/2/20

0.9

Cloudlands

2016/4/5

2020/1/17

-

-

3.78

动作/休闲/模拟/运动

EggTime

2016/9/19

2018/5/7

-

-

1.63

TITANSLAYER

2017/4/28

2019/2/20

-

-

1.81

UnearthingMars

2016/6/23

2019/7/3

-

-

3.03

休闲/模拟

Virtual

Reality

Girls

2017/11/25

2017/12/25

0.08

冒险

SpookyNight

2016/12/31

2019/11/5

-

-

2.85

TheTower

2018/2/16

2019/8/23

-

-

1.52

FancySkiing

2016/8/9

2018/7/13

2019/6/7

-

0.94

MagnificentShips

2016/11/29

2017/5/18

-

-

0.47

ViveSpray

2016/11/25

2017/12/27

-

-

1.09

冒险/模拟

TRESPASS

2016/8/4

2017/2/17

-

-

0.54

PrincessKidnapper

2016/11/15

2017/3/20

-

-

0.35

平均

-

-

-

-

-

1.75 数国内手游隔代的上线周期统计

类型

名称

第1代

第2代

第3代

第4代

平均时间（年）

休闲

《保卫萝卜》

2012/8/7

2013/11/20

2016/6/16

-

1.93

卡牌

《少年三国志》

2015/2/12

2019/12/11

-

-

4.83

《大掌门》

2015/11/4

2018/2/6

-

-

2.26

RPG

《剑侠情缘》

2016/6/3

2019/6/12

-

-

3.03

《神武》

-

2015/1/16

2017/11/24

2019/12/27

2.47

《倩女幽魂》

-

2016/5/19

2019/6/27

-

3.11

FPS

《全民枪战》

2015/3/15

2015/11/27

-

-

0.7

MOBA

《自由之战》

2015/1/30

2017/11/11

-

-

2.78

二次元

《崩坏学园》

-

2012/12/14

2016/10/14

-

3.83

平均

-
-
-
-
-

2.77 中企顾问网发布的《2022-2028年中国虚拟现实游戏产业发展现状与投资方向研究报告》共十五章。首先介绍了中国虚拟现实游戏行业市场发展环境、虚拟现实游戏整体运行态势等，接着分析了中国虚拟现实游戏行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实游戏市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实游戏做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国虚拟现实游戏行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实游戏产业有个系统的了解或者想投资中国虚拟现实游戏行业，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 虚拟现实游戏相关概述

1.1 虚拟现实游戏介绍

1.1.1 虚拟现实游戏定义

1.1.2 虚拟现实游戏发展特征

1.2 虚拟现实游戏发展历程

1.2.1 萌芽阶段

1.2.2 实现阶段

1.2.3 逐步完善阶段

1.3 虚拟现实游戏的类型

1.3.1 桌面式虚拟现实游戏

1.3.2 沉浸式虚拟现实游戏

1.3.3 分布式虚拟现实游戏

1.3.4 增强虚拟现实游戏

1.4 虚拟现实游戏产业链分析

1.4.1 产业链全景

- 1.4.2 产业链上游
- 1.4.3 产业链中游
- 1.4.4 产业链下游

第二章 2015-2019年虚拟现实游戏产业发展环境分析

2.1 政策环境

- 2.1.1 “互联网+”行动
- 2.1.2 三网融合政策
- 2.1.3 相关产业政策

2.2 经济环境

- 2.2.1 国民经济发展态势
- 2.2.2 工业经济运行状况
- 2.2.3 电子信息产业规模
- 2.2.4 信息经济作用
- 2.2.5 信息化发展水平

2.3 社会环境

- 2.3.1 主流消费群特征
- 2.3.2 娱乐消费需求
- 2.3.3 大众市场认知

第三章 2015-2019年虚拟现实游戏产业发展分析

3.1 2015-2019年国际虚拟现实游戏产业分析

- 3.1.1 各区域发展状况
- 3.1.2 各国研究进展
- 3.1.3 消费者认知分析
- 3.1.4 产品应用现状

3.2 2015-2019年中国虚拟现实游戏产业现状

VR游戏内容多样性延展，可能为国内游戏内容厂商创造新的发展机遇。因VR游戏差异化地具备较强沉浸体验和代入感的第一人称主视角，特定类型的游戏内容一开始会有着相比在其他载体更好的游戏体验。所以目前市面上大部分VR游戏都选择采取第一人称游戏方式，游戏人物在移动和动作上也受到一定限制，玩法选项相对有限。如今玩家和媒体所讨论的VR游戏内容同质化问题，判断这可能只是发展过程中的阶段性现状。其实第三人称视角的游戏也

已经出现。而未来VR游戏还具备端游和手游的经典IP的移植可能性，这在一定程度上对于国内拥有优质游戏内容制作基础的厂商而言是发展的机遇。国内，宝通科技旗下哈视奇的VR游戏《奇幻滑雪》具备较强的第一人称沉浸体验感，受益行业发展中用户拓展红利。

（二）、《半衰期：爱莉克斯》订立新标杆，或成为行业拐点

杀手级VR游戏《半衰期：爱莉克斯》（《Half-Life：Alyx》）口碑近封顶。2020年3月24日，Valve制作发行的VR独占游戏《半衰期：爱莉克斯》（可以理解为CS的战役版）正式发售后，历史同时在线玩家人数峰值达4.29万人，仅次于《BeatSaber》的4.66万人，远高于第三名的《PavlovVR》的1.85万人。各游戏平台媒体评分均处于上游，其中IGN打出10分满分，VG247和VGC也是5分满分的评价。3A级大作《半衰期：爱莉克斯》，作为经典IP的《半衰期》系列作品，具备完整的剧情体系和精良的细节制作水平，包括大量的互动玩法和场景，这也在一定程度上证明了VR重度游戏的可行性。《半衰期：爱莉克斯》在线人数历史峰值

《半衰期：爱莉克斯》媒体评分平台评

分IGN10/10VG2475/5DualShockers93/100VGC5/5PCGamer92/100USGamer4.5/5Gamespot9/10

《半衰期：爱莉克斯》适配硬件价格并不低，但4Q19预售带动ValveIndex头显出货量跃升至第3位，单季出货量占全年72%。据统计，适配《半衰期：爱莉克斯》VR设备均价约5704元，再考虑到PC的高配要求，虽然游戏单价163元人民币（预售折扣价147元人民币，买ValveIndex赠送游戏）并不高，但整体硬件的价格对于用户还是有一定门槛。即便可能目前仍是主要以硬核玩家为主的消费群体，优质游戏内容对于硬件销售的带动也有一定效果。4Q19VR头显出货量除了常驻前三的PlayStationVR和OculusQuest外，正因2019年11月开启的《半衰期：爱莉克斯》预售，ValveIndex出货量有明显提高，单季度出货量为10.3万件（全年：14.3万件），贡献了72%的份额，判断4Q19的出货量中大部分可能是由此次预售带动VR头显4Q19出货量TOP5

3.2.1 产业发展成就

3.2.2 产业政策分析

3.2.3 商业模式分析

3.3 2015-2019年中国虚拟现实游戏产业竞争分析

3.3.1 市场主体分析

3.3.2 企业布局情况

3.3.3 企业动态分析

3.4 2015-2019年中国虚拟现实游戏市场分析

3.4.1 市场发展状况

3.4.2 市场需求点分析

- 3.4.3 市场发展趋势
- 3.5 虚拟现实游戏技术存在的问题
 - 3.5.1 硬件交互及体验亟待提升
 - 3.5.2 内容制作成本高
 - 3.5.3 适用场景未充分开拓
 - 3.5.4 行业缺乏统一标准
- 3.6 虚拟现实游戏产业发展策略
 - 3.6.1 技术研发建议
 - 3.6.2 政策支持建议
 - 3.6.3 规范市场秩序
 - 3.6.4 制定产品标准

第四章 2015-2019年虚拟现实游戏关键技术分析

- 4.1 技术概况
 - 4.1.1 技术标准分析
 - 4.1.2 技术发展阶段
 - 4.1.3 专利申请规模
- 4.2 显示技术
 - 4.2.1 广角立体显示
 - 4.2.2 投影技术
 - 4.2.3 结构光技术
 - 4.2.4 光飞时间技术
 - 4.2.5 多角成像技术
- 4.3 跟踪技术
 - 4.3.1 体感识别技术
 - 4.3.2 手势识别技术
 - 4.3.3 眼球跟踪技术
- 4.4 输入输出技术
 - 4.4.1 立体声
 - 4.4.2 触觉反馈技术
 - 4.4.3 语音输入输出

第五章 2015-2019年虚拟现实游戏产业发展基础分析

5.1 电子产业发展周期

5.1.1 电子产品周期

5.1.2 PC产业周期

5.1.3 智能手机周期

5.1.4 3D电影发展周期

5.1.5 新技术共同点

5.2 互联网为虚拟现实游戏提供新的实现模式

5.2.1 互联网产业发展基础

5.2.2 互联网经济发展规模

5.2.3 互联网细分市场格局

5.2.4 互联网产业发展趋势

5.2.5 在虚拟现实游戏中的应用

5.3 云计算为虚拟现实游戏提供技术支持

5.3.1 云计算产业发展概况

5.3.2 云计算产业发展规模

5.3.3 云计算产业发展特征

5.3.4 在虚拟现实游戏中的应用

5.4 虚拟现实游戏时代要求更高的数据价值

5.4.1 大数据产业发展概况

5.4.2 大数据产业发展规模

5.4.3 大数据产业发展特征

5.4.4 在虚拟现实游戏中的应用

5.5 虚拟现实游戏时代创造新的交互方式

5.5.1 人机交互产业发展概况

5.5.2 人机交互产业技术发展

5.5.3 人机交互产业发展趋势

5.5.4 在虚拟现实游戏中的应用

第六章 2015-2019年增强现实产业发展分析

6.1 虚拟现实游戏与增强现实产业关系分析

6.1.1 侧重点不同

- 6.1.2 技术不同
- 6.1.3 设备不同
- 6.1.4 交互区别
- 6.1.5 应用区别
- 6.2 2015-2019年增强现实产业发展现状
 - 6.2.1 技术特点分析
 - 6.2.2 技术发展瓶颈
 - 6.2.3 产业发展阶段
 - 6.2.4 主要产品发展
- 6.3 2015-2019年增强现实软件市场分析
 - 6.3.1 国内外市场比较
 - 6.3.2 产业链介绍分析
 - 6.3.3 软件市场商业模式
- 6.4 2015-2019年增强现实头戴显示器市场分析
 - 6.4.1 国内外市场比较
 - 6.4.2 头戴显示器产业链
 - 6.4.3 市场参与主体
- 6.5 2015-2019年增强现实产业发展前景及趋势
 - 6.5.1 产业发展前景
 - 6.5.2 产业发展趋势
 - 6.5.3 产业规模预测

第七章 2015-2019年虚拟现实游戏核心元器件市场分析

- 7.1 芯片市场
 - 7.1.1 芯片市场发展综述
 - 7.1.2 芯片的重要性分析
 - 7.1.3 芯片市场竞争格局
- 7.2 显示屏市场
 - 7.2.1 显示屏市场发展综述
 - 7.2.2 显示屏的重要性分析
 - 7.2.3 显示屏市场竞争格局
 - 7.2.4 显示屏市场规模

7.3 传感器市场

7.3.1 传感器市场发展综述

7.3.2 传感器的重要性分析

7.3.3 传感器件市场竞争格局

第八章 2015-2019年虚拟现实游戏产业主要设备市场分析

8.1 2015-2019年虚拟现实游戏设备产业发展综述

8.1.1 虚拟现实游戏设备进化史

8.1.2 科技巨头积极布局

8.1.3 硬件设备发展状况

8.1.4 主流设备发展方向

8.2 2015-2019年虚拟现实游戏输入设备发展状况分析

8.2.1 输入设备发展状况

8.2.2 动作输入设备方案

8.2.3 动作带入设备

8.2.4 动作控制设备

8.3 2015-2019年虚拟现实游戏输出设备市场分析

8.3.1 主流设备产品特征

8.3.2 主流设备价格分析

8.3.3 主流设备市场排名

8.4 2015-2019年虚拟现实游戏头戴显示设备发展分析

8.4.1 显示设备方案

8.4.2 产品市场规模

8.4.3 头戴显示设备类型

8.4.4 眼镜盒子市场格局

第九章 2015-2019年虚拟现实游戏内容开发市场分析

9.1 2015-2019年虚拟现实游戏内容开发市场综述

9.1.1 内容开发现状

9.1.2 VR应用领域

9.1.3 内容制作状况

9.1.4 内容市场规模

- 9.2 2015-2019年虚拟现实游戏游戏开发分析
 - 9.2.1 市场发展现状
 - 9.2.2 市场需求状况
 - 9.2.3 市场发展规模
 - 9.2.4 市场竞争格局
 - 9.2.5 市场融资状况
 - 9.2.6 市场发展趋势
- 9.3 2015-2019年虚拟现实游戏动漫开发分析
 - 9.3.1 市场发展综述
 - 9.3.2 市场场景应用
 - 9.3.3 市场发展现状
 - 9.3.4 市场发展模式
 - 9.3.5 市场发展缺陷
- 9.4 2015-2019年虚拟现实游戏视频制作开发分析
 - 9.4.1 市场发展综述
 - 9.4.2 市场发展状况
 - 9.4.3 市场发展规模
 - 9.4.4 细分市场状况
 - 9.4.5 市场空间预测
- 9.5 2015-2019年虚拟现实游戏其他开发内容分析
 - 9.5.1 工业制造
 - 9.5.2 医疗行业
 - 9.5.3 智能汽车
 - 9.5.4 航天军工行业
 - 9.5.5 房地产行业
 - 9.5.6 旅游行业
 - 9.5.7 教育行业
 - 9.5.8 城市规划
 - 9.5.9 社交通讯
 - 9.5.10 电子/虚拟商务和广告

第十章 2015-2019年虚拟现实游戏内容分发市场分析

- 10.1 2015-2019年虚拟现实游戏内容分发平台发展综述
 - 10.1.1 主要平台类型
 - 10.1.2 市场竞争格局
 - 10.1.3 未来发展方向
- 10.2 2015-2019年虚拟现实游戏内容分发模式分析
 - 10.2.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式
 - 10.2.2 硬件+O2O线上线下分发模式
 - 10.2.3 内容付费+广告+线下体验模式
 - 10.2.4 虚拟现实游戏垂直分发模式
 - 10.2.5 主题公园模式
- 10.3 2015-2019年虚拟现实游戏主要内容分发平台介绍
 - 10.3.1 应用商店类
 - 10.3.2 网站分发类
 - 10.3.3 相关服务类
- 10.4 2015-2019年虚拟现实游戏内容分发平台需求分析
 - 10.4.1 开发软件需求
 - 10.4.2 内容分发需求
 - 10.4.3 云服务需求
 - 10.4.4 大数据需求

第十一章 2015-2019年虚拟现实游戏主要产品分析

- 11.1 头戴式Mobile VR产品
 - 11.1.1 Gear VR
 - 11.1.2 Cardboard
 - 11.1.3 Dream VR
 - 11.1.4 暴风魔镜
 - 11.1.5 灵境
- 11.2 头戴式PC/主机VR产品
 - 11.2.1 Oculus Rift
 - 11.2.2 Project Morpheus
 - 11.2.3 OSVR Hacker Dev Kit
 - 11.2.4 Vive

11.2.5 LeVR COOL1

11.2.6 3 Glasses

11.3 头戴式AR产品

11.3.1 Google Glass

11.3.2 HoloLens全息眼镜

第十二章 虚拟现实游戏行业国外重点企业经营分析

12.1 Facebook

12.1.1 企业发展概况

12.1.2 企业经营状况

12.1.3 企业发展愿景

12.1.4 虚拟现实游戏布局

12.1.5 企业发展动态

12.2 Oculus

12.2.1 企业发展概况

12.2.2 虚拟现实游戏产业链布局

12.2.3 虚拟现实游戏市场定位

12.2.4 企业核心技术及优势

12.2.5 企业投资并购动态

12.3 Google

12.3.1 企业发展概况

12.3.2 企业经营状况

12.3.3 虚拟现实游戏布局

12.3.4 投资并购动态

12.4 Microsoft

12.4.1 企业发展概况

12.4.2 企业经营状况

12.4.3 虚拟现实游戏布局

12.4.4 企业发展动态

12.5 Apple

12.5.1 企业发展概况

12.5.2 企业经营状况

12.5.3 虚拟现实游戏布局

12.5.4 企业发展动态

第十三章 虚拟现实游戏行业国内重点企业经营分析

13.1 暴风科技

13.1.1 企业发展概况

13.1.2 经营效益分析

13.1.3 业务经营分析

13.1.4 财务状况分析

13.1.5 虚拟现实游戏布局

13.1.6 未来前景展望

13.2 乐视网

13.2.1 企业发展概况

13.2.2 经营效益分析

13.2.3 业务经营分析

13.2.4 财务状况分析

13.2.5 虚拟现实游戏布局

13.2.6 未来前景展望

13.2.7 最新发展动态

13.3 歌尔声学

13.3.1 企业发展概况

13.3.2 经营效益分析

13.3.3 业务经营分析

13.3.4 财务状况分析

13.3.5 虚拟现实游戏布局

13.3.6 未来前景展望

13.4 华力创通

13.4.1 企业发展概况

13.4.2 经营效益分析

13.4.3 业务经营分析

13.4.4 财务状况分析

13.4.5 虚拟现实游戏布局

13.4.6 未来前景展望

13.5 华谊兄弟

13.5.1 企业发展概况

13.5.2 经营效益分析

13.5.3 业务经营分析

13.5.4 财务状况分析

13.5.5 虚拟现实游戏布局

13.5.6 未来前景展望

第十四章 2015-2019年虚拟现实游戏产业投融资分析

14.1 2015-2019年国际虚拟现实游戏产业投融资状况

14.1.1 资本布局状况

14.1.2 产业投融资规模

14.1.3 产业投融资特征

14.1.4 产业投融资动态

14.1.5 各子领域融资规模

14.2 2015-2019年中国虚拟现实游戏产业投融资状况

14.2.1 产业投融资动态

14.2.2 产业投融资特征

14.2.3 与国际投资比较

14.3 2015-2019年虚拟现实游戏产业投资机遇分析

14.3.1 产业投资机遇

14.3.2 产业投资热点

14.3.3 潜在市场投资机会

第十五章 2022-2028年虚拟现实游戏产业发展前景及趋势预测（ ）

15.1 虚拟现实游戏发展价值分析

15.1.1 促进通信网络升级

15.1.2 物联网终端布局完善

15.1.3 推动基础设施升级优良

15.2 虚拟现实游戏产业发展趋势及前景分析

15.2.1 技术发展趋势

- 15.2.2 设备发展趋势
- 15.2.3 商业模式发展趋势
- 15.2.4 产业发展趋势
- 15.2.5 商业应用前景
- 15.3 2022-2028年虚拟现实游戏产业预测分析
 - 15.3.1 2022-2028年虚拟现实游戏产业规模预测
 - 15.3.2 2022-2028年虚拟现实游戏设备市场规模预测
 - 15.3.3 2022-2028年虚拟现实游戏内容市场规模预测
 - 15.3.4 2022-2028年虚拟现实游戏应用行业规模预测 ()

图表目录：

- 图表1 虚拟现实游戏技术基本原理
- 图表2 虚拟现实游戏重要特征
- 图表3 虚拟现实游戏发展历程
- 图表4 虚拟现实游戏的四种类型
- 图表5 桌面虚拟现实游戏系统的体系结构
- 图表6 沉浸式虚拟现实游戏系统的体系结构
- 图表7 虚拟现实游戏产业链全景图
- 图表8 2015-2019年中国物联网重大政策和方针
- 图表9 2015-2019年中国生产总值增长速度（季度同比）
- 图表10 2015-2019年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）
- 图表11 2015-2019年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）
- 图表12 2015-2019年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速
- 图表13 2015-2019年各月累计利润率与每百元主营业务收入中的成本
- 图表14 2019年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速
- 图表15 2019年规模以上工业企业主要财务指标
- 图表16 2019年规模以上工业企业经济效益指标
- 图表17 2015-2019年我国电子信息产业增长情况
- 图表18 2019年电子信息制造业与全国工业增加值累计增速对比
- 图表19 2015-2019年我国软件产业占电子信息产业比重变化
- 图表20 2019年电子信息产业固定资产投资累计增速

- 图表21 2019年电子信息制造业内外销产值累计增速对比
- 图表22 2019年我国电子信息产品进出口累计增速
- 图表23 2019年我国软件业出口增长
- 图表24 2019年电子信息制造业不同性质企业销售产值分月增速对比
- 图表25 2019年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比
- 图表26 2019年我国规模以上电子信息制造业收入及利润情况
- 图表27 信息经济对国民经济传导路径
- 图表28 信息经济与经济增长的传导路径
- 图表29 2015-2019年中国信息经济总体规模及占GDP比重
- 图表30 2015-2019年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况更多图表请见正文……

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202203/276377.html>