

2024-2030年中国虚拟现实 游戏行业发展趋势与投资可行性报告

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

《2024-2030年中国虚拟现实游戏行业发展趋势与投资可行性报告》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/202402/441442.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。

中企顾问网发布的《2024-2030年中国虚拟现实游戏行业发展趋势与投资可行性报告》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 2017-2022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 2017-2022年虚拟现实游戏产业发展分析

3.1 2017-2022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 2017-2022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

¾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》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

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 2017-2022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 2017-2022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 2017-2022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

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202402/441442.html>