

2022-2028年中国VR游戏 设备市场发展现状与投资前景分析报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2022-2028年中国VR游戏设备市场发展现状与投资前景分析报告》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/E17161SF1S.html>

报告价格：印刷版：RMB 8000 电子版：RMB 8000 印刷版+电子版：RMB 8200

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

云VR通过将大量的本地计算移到云端，一方面省去了昂贵笨重的本地计算机，去掉了连接线，实现了移动便捷、轻量和低成本;另一方面实现VR内容聚合，保障版权。

当前VR行业发展面临的主要瓶颈就在于成本和用户体验的不平衡，云VR解决方案将解决该痛点，是VR走向规模化应用的必然选择。

云VR性能的提升对网络的带宽和时延也提出了更高的要求，当前4G网络还难以满足，5G网络的传输速率可达到10Gbps，是4G的100倍;传输时延可达到1ms级别，是4G的1/50，有望助力云VR真正落地，扩展更多的应用领域。

经历泡沫破灭后，VR设备形态的发展趋势也逐步确定，行业相关标准也纷纷推出，高性能的可提供完全沉浸感的一体机(无绳)VR设备将是未来主流。

从2017年到2019年，全球VR设备出货量中无屏类(Screenless Viewer)设备逐年减少，预计2019年出货量占比将从2017年的60%降至16%;一体机设备(Standalone HMD)出货量逐年上升，预计2019年将达269万台，出货量占比从2017年的4%提升至38%;PC端VR设备(Tethered HMD)出货量占比每年小幅提升，2019年预计为46%。2017-2019年全球各类VR设备出货量占比情况

2019年Steam VR游戏畅销榜单上线时间分布

智研数据研究中心发布的《2022-2028年中国VR游戏设备市场发展现状与投资前景分析报告》共十二章。首先介绍了中国VR游戏设备行业市场发展环境、VR游戏设备整体运行态势等，接着分析了中国VR游戏设备行业市场运行的现状，然后介绍了VR游戏设备市场竞争格局。随后，报告对VR游戏设备做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国VR游戏设备行业发展趋势与投资预测。您若想对VR游戏设备产业有个系统的了解或者想投资中国VR游戏设备行业，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。

报告目录：

第一章 VR游戏设备行业相关概述

第一节 VR游戏设备行业定义及特征

一、VR游戏设备行业定义及分类

二、行业特征分析

第二节 VR游戏设备行业经营模式分析

- 一、采购模式分析
- 二、生产模式分析
- 三、销售模式分析
- 四、VR游戏设备行业经营模式影响因素分析

第三节 VR游戏设备行业主要风险因素分析

- 一、经营风险分析
- 二、管理风险分析
- 三、法律风险分析

第四节 VR游戏设备行业数据来源与统计口径

- 一、统计部门与统计口径
- 二、统计方法与数据种类

第五节 VR游戏设备行业研究概述

- 一、VR游戏设备行业研究目的
- 二、VR游戏设备行业研究原则
- 三、VR游戏设备行业研究方法
- 四、VR游戏设备行业研究内容

第六节 VR游戏设备行业政策环境分析

- 一、行业管理体制
- 二、行业相关标准
- 三、行业相关发展政策

第二章 2019年VR游戏设备行业经济及技术环境分析

第一节 2019年全球宏观经济环境

- 一、当前世界经济贸易总体形势
- 二、主要国家和地区经济展望

第二节 2019年中国经济环境分析

- 一、2019年中国宏观经济环境
- 二、中国宏观经济环境展望
- 三、经济环境对VR游戏设备行业影响分析

第三节 2019年VR游戏设备行业社会环境分析

第四节 2019年VR游戏设备行业技术环境

- 一、VR游戏设备行业专利申请数分析

- 二、VR游戏设备行业专利申请人分析
- 三、VR游戏设备行业热门专利技术分析
- 第五节 VR游戏设备行业技术动态
- 第六节 VR游戏设备行业发展趋势

第三章 全球VR游戏设备所属行业运营态势

第一节 全球VR游戏设备所属行业发展概况

- 一、全球VR游戏设备行业运营态势
- 二、全球VR游戏设备行业竞争格局
- 三、全球VR游戏设备行业规模预测

第二节 全球主要区域VR游戏设备所属行业发展态势及趋势预测

- 一、北美VR游戏设备行业市场概况及趋势
- 二、亚太VR游戏设备行业市场概况及趋势
- 三、欧盟VR游戏设备行业市场概况及趋势

第四章 中国VR游戏设备所属行业经营情况分析

第一节 VR游戏设备所属行业发展概况分析

VR设备与用户的独特交互性在于空间体感，预计空间交互专属特性游戏预计率先爆发，如FPS和休闲动作，RPG、SLG和MOBAVR游戏可能依序冒出。2019年VR游戏的畅销榜单，统计了上榜的82款游戏，FPS游戏占比23.2%，RPG游戏占比20.7%、模拟类游戏占比15.9%，分列前三。而竞速、体育、跑酷、潜行、网球类型合计占比14.6%，比重也不低，初步印证了空间交互性在VR游戏发展初期吸引用户的成果。从上线时间分布来看，优质内容的生命周期也较长，2019年畅销榜上的游戏，其中，2016年上线的游戏占18%，2017年上线的游戏占25%。根据VR游戏品类的推演，预计休闲动作和FPS品类在内容发展初期的2019年开始爆发，以《BeatSaber》为代表作品，而RPG、SLG和MOBAVR游戏可能分别于2020年、2021年和2022年开始冒出。2019年SteamVR游戏畅销榜单类型分布

- 一、行业发展历程回顾
- 二、行业发展特点分析
- 三、行业发展影响因素
- 四、行业经营情况及全球份额分析

第二节 VR游戏设备所属行业生产态势分析

- 一、2015-2019年中国VR游戏设备行业产能统计

二、2015-2019年中国VR游戏设备行业产量分析

三、2022-2028年中国VR游戏设备行业产量预测图

第三节 VR游戏设备所属行业销售态势分析

一、2015-2019年中国VR游戏设备行业需求统计

二、2015-2019年中国VR游戏设备行业需求区域分析

三、2022-2028年中国VR游戏设备行业需求预测图

第四节 VR游戏设备所属行业市场规模分析

一、2015-2019年中国VR游戏设备行业市场规模统计

二、2015-2019年中国VR游戏设备行业需求规模区域分布

三、2022-2028年中国VR游戏设备行业市场规模预测图

第五节 VR游戏设备所属行业价格现状、影响因素及趋势预测

一、2015-2019年中国VR游戏设备行业价格回顾

二、中国VR游戏设备行业价格影响因素分析

三、2022-2028年中国VR游戏设备行业价格走势预测图

第五章 2015-2019年VR游戏设备所属行业进出口分析

第一节 2015-2019年VR游戏设备所属行业进口分析

一、2015-2019年VR游戏设备所属行业进口总量分析

二、2015-2019年VR游戏设备所属行业进口总金额分析

三、2015-2019年VR游戏设备所属行业进口均价走势图

四、VR游戏设备所属行业进口分国家情况

五、VR游戏设备所属行业进口均价分国家对比

第二节 2015-2019年VR游戏设备所属行业出口分析

一、2015-2019年VR游戏设备所属行业出口总量分析

二、2015-2019年VR游戏设备所属行业出口总金额分析

三、2015-2019年VR游戏设备所属行业出口均价走势图

四、VR游戏设备所属行业出口分国家情况

五、VR游戏设备所属行业出口均价分国家对比

第六章 中国VR游戏设备所属行业经济指标分析

第一节 2015-2019年中国VR游戏设备所属行业整体概况

一、企业数量变动趋势

二、行业资产变动趋势

三、行业负债变动趋势

四、行业销售收入变动趋势

五、行业利润总额变动趋势

第二节 2015-2019年中国VR游戏设备所属行业供给情况分析

一、行业总产值分析

二、行业产成品分析

第三节 2015-2019年中国VR游戏设备所属行业销售情况分析

一、行业销售产值分析

二、行业产销率情况

第四节 2015-2019年中国VR游戏设备所属行业经营效益分析

一、行业盈利能力分析

二、行业运营能力分析

三、行业偿债能力分析

四、行业发展能力分析

第七章 2019年中国VR游戏设备行业竞争格局分析

第一节 VR游戏设备行业壁垒分析

一、资质壁垒

二、技术壁垒

三、规模壁垒

四、经营壁垒

五、品牌壁垒

六、人才壁垒

第二节 VR游戏设备行业竞争格局

一、市场集中度分析

二、区域集中度分析

第三节 VR游戏设备行业五力竞争分析

一、现有企业间竞争

二、潜在进入者分析

三、替代品威胁分析

四、供应商议价能力

五、客户议价能力

第四节 2022-2028年VR游戏设备行业竞争格局展望

第五节 2022-2028年VR游戏设备行业竞争力提升策略

第八章 VR游戏设备行业上游产业链分析

第一节 上游原料1分析

一、上游原料1生产分析

二、上游原料1销售分析

二、2022-2028年上游原料1行业发展趋势

第二节 上游原料2分析

一、上游原料2生产分析

二、上游原料2销售分析

二、2022-2028年上游原料2行业发展趋势

第三节 上游原料市场对VR游戏设备行业影响分析

第九章 VR游戏设备行业下游产业链分析

第一节 下游需求市场1分析

一、下游需求市场1发展概况

二、2022-2028年下游需求市场1行业发展趋势

第二节 下游需求市场2分析

一、下游需求市场2发展概况

二、2022-2028年下游需求市场2行业发展趋势

第三节 下游需求市场对VR游戏设备行业影响分析

第十章 2015-2019年VR游戏设备行业各区域市场概况

第一节 华北地区VR游戏设备行业分析

一、华北地区区域要素及经济运行态势分析

二、2015-2019年华北地区需求市场情况

三、2022-2028年华北地区需求趋势预测

第二节 东北地区VR游戏设备行业分析

一、东北地区区域要素及经济运行态势分析

二、2015-2019年东北地区需求市场情况

三、2022-2028年东北地区需求趋势预测

第三节 华东地区VR游戏设备行业分析

一、华东地区区域要素及经济运行态势分析

二、2015-2019年华东地区需求市场情况

三、2022-2028年华东地区需求趋势预测

第四节 华中地区VR游戏设备行业分析

一、华中地区区域要素及经济运行态势分析

二、2015-2019年华中地区需求市场情况

三、2022-2028年华中地区需求趋势预测

第五节 华南地区VR游戏设备行业分析

一、华南地区区域要素及经济运行态势分析

二、2015-2019年华南地区需求市场情况

三、2022-2028年华南地区需求趋势预测

第六节 西部地区VR游戏设备行业分析

一、西部地区区域要素及经济运行态势分析

二、2015-2019年西部地区需求市场情况

三、2022-2028年西部地区需求趋势预测

第十一章 VR游戏设备行业主要优势企业分析

第一节 公司1

一、企业简介

二、企业经营状况及竞争力分析

第二节 公司2

一、企业简介

二、企业经营状况及竞争力分析

第三节 公司3

一、企业简介

二、企业经营状况及竞争力分析

第四节 公司4

一、企业简介

二、企业经营状况及竞争力分析

第五节 公司5

一、企业简介

二、企业经营状况及竞争力分析

第六节 公司6

一、企业简介

二、企业经营状况及竞争力分析

第十二章 2022-2028年中国VR游戏设备行业发展前景预测（ ）

第一节 VR游戏设备行业投资回顾

一、VR游戏设备行业投资规模及增速统计

二、VR游戏设备行业投资结构分析

第二节 2022-2028年中国VR游戏设备行业投资规模及增速预测

第三节 2022-2028年中国VR游戏设备行业发展趋势预测

一、VR游戏设备行业发展驱动因素分析

二、VR游戏设备行业发展趋势预测

三、VR游戏设备行业产销及市场规模预测

四、2022-2028年中国VR游戏设备行业全球市场份额预测

第四节 VR游戏设备行业投资现状及建议

一、VR游戏设备行业投资项目分析

二、VR游戏设备行业投资机遇分析

三、VR游戏设备行业投资风险警示

四、VR游戏设备行业投资策略建议（ ）

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/youxi/E17161SF1S.html>