

2016-2022年中国虚拟现实游戏市场运行态势及投资战略咨询报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2016-2022年中国虚拟现实游戏市场运行态势及投资战略咨询报告》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/201609/444849.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

据国外媒体报道，消费者对虚拟现实的兴趣远远不止游戏。此外，研究也表明，除了希望在游戏中体验虚拟现实之外，消费者希望在旅游、娱乐、现场活动、家居设计以及教育中使用虚拟现实技术。

消费者不再希望为虚拟现实开销过多

据悉，Greenlight VR在其2016年虚拟现实消费者研究报告中指出，相比于去年十月份，消费者对虚拟现实的兴趣有所下降。调查同时显示，在顶级虚拟现实设备中，消费者的首选是三星旗下的Gear VR，其次是索尼的PlayStation VR。

Greenlight VR在研究中调查了逾1200位消费者对不同种类虚拟现实应用的个人兴趣。其中虚拟现实游戏排行第六，有61%的受访者表示对虚拟现实游戏有兴趣或很感兴趣。在前六类虚拟现实应用中，消费者最感兴趣的是旅游、探险或出差，占到73.5%；电影以及视频录制，占到71.2%；现场活动，占到67%；家居设计，占到65.9%；以及教育，占到63.9%。

根据研究报告，“高科技消费者”这类人对虚拟现实非常看好，其中76.3%的受访者对虚拟现实旅行以及探险非常感兴趣或很感兴趣，而仅有68.9%的“高科技消费者”表示对虚拟现实游戏很感兴趣。此外，有71.4%的“高科技消费者”表示对虚拟现实电影和视频录制很感兴趣，而对于虚拟现实在现场活动（占71.2%）、家居设计（占70.3%）以及虚拟现实教育（占68.2%）的应用，“高科技消费者”的兴趣都要高于游戏。

Greenlight VR指出三星Gear VR是消费者最感兴趣的虚拟现实设备

Greenlight VR首席执行官克里夫顿道森（Clifton Dawson）在一份声明中指出，“一直以来，虚拟现实超过消费者对游戏体验兴趣的平均水平。多个研究结果表明，一些虚拟现实技术公司或许过多专注于游戏业务。但事实上，消费者对虚拟现实在其他行业得应用更感兴趣。虚拟现实平台以及内容供应商应当在开发产品内容或是制定营销策略时应当充分考虑消费者对虚拟现实的丰富需求。”

智研咨询发布的《2016-2022年中国虚拟现实游戏市场运行态势及投资战略咨询报告》共十五章。首先介绍了虚拟游戏行业市场发展环境、虚拟游戏整体运行态势等，接着分析了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虚拟游戏行业，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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏产业发展分析

3.1 2013-2015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 2013-2015年中国虚拟现实游戏产业现状

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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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

2014-2020年中国大数据产业规模市场及预测

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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏产业主要设备市场分析

8.1 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏内容开发市场分析

9.1 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015年虚拟现实游戏内容分发市场分析

10.1 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015年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

12.6 Sony

12.6.1 企业发展概况

12.6.2 企业经营状况

12.6.3 虚拟现实游戏布局

12.7 Samsung

12.7.1 企业发展概况

12.7.2 企业经营状况

12.7.3 虚拟现实游戏布局

第十三章 2013-2015年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
- 13.6 顺网科技
 - 13.6.1 企业发展概况

13.6.2 经营效益分析

13.6.3 业务经营分析

13.6.4 财务状况分析

13.6.5 虚拟现实游戏布局

13.6.6 未来前景展望

13.7 上市公司财务比较分析

13.7.1 盈利能力分析

13.7.2 成长能力分析

13.7.3 营运能力分析

13.7.4 偿债能力分析

第十四章 2013-2015年虚拟现实游戏产业投融资分析

14.1 2013-2015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 2013-2015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 2013-2015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 2016-2022年虚拟现实游戏产业发展前景及趋势预测 (ZY GXH)

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 2016-2022年虚拟现实游戏产业预测分析

15.3.1 2016-2022年虚拟现实游戏产业规模预测

15.3.2 2016-2022年虚拟现实游戏设备市场规模预测

15.3.3 2016-2022年虚拟现实游戏内容市场规模预测

15.3.4 2016-2022年虚拟现实游戏应用行业规模预测 (ZY GXH)

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 2009-2015年中国物联网重大政策和方针

图表9 2014-2015年中国生产总值增长速度 (季度同比)

图表10 2014-2015年固定资产投资 (不含农户) 名义增速 (累计同比)

图表11 2014-2015年社会消费品零售总额名义增速 (月度同比)

图表12 2014-2015年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速

图表13 2014-2015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 2015年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速

图表15 2015年规模以上工业企业主要财务指标

图表16 2015年规模以上工业企业经济效益指标

图表17 2010-2014年我国电子信息产业增长情况

图表18 2014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 2010-2014年我国软件产业占电子信息产业比重变化

图表20 2014年电子信息产业固定资产投资累计增速

图表21 2014年电子信息制造业内外销产值累计增速对比

图表22 2014年我国电子信息产品进出口累计增速

图表23 2014年我国软件业出口增长

图表24 2014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 2014年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比

图表26 2014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 2002-2014年中国信息经济总体规模及占GDP比重

图表30 2002-2014年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况

图表31 2013-2014年中国信息发展指数比较

图表32 输入设置在VR头盔使用者中的渗透率

图表33 2010-2014年中国社会消费品零售总额及城镇居民家庭人均可支配收入

图表34 美国虚拟现实游戏市场消费者调查状况

图表35 美国消费者可接受虚拟现实游戏价格状况

图表36 美国消费者可接受虚拟现实游戏内容情况

图表37 虚拟现实游戏行业主流商业模式

图表38 国内虚拟现实游戏企业产业链布局

图表39 2016年虚拟现实游戏市场趋势

图表40 2015年新兴技术发展周期

图表41 投影技术原理

图表42 微投显示主流技术比较

图表43 电子产品发展周期回顾

图表44 摩尔定律加速提升计算能力

图表45 PC基础发展阶段

图表46 现代化个人电脑发展阶段

图表47 PC普及阶段

图表48 计算机应用的发展阶段

图表49 2012-2017年全球智能手机用户规模及渗透率

图表50 3D电影起步阶段

图表51 3D电影艰难发展期

图表52 3D电影技术积累期

图表53 3D电影爆发期

图表54 成功智能硬件/技术共同点

图表55 没有成功普及的智能硬件/技术未达到的条件

图表56 虚拟现实游戏奇点临近

图表57 2011-2018年中国网络经济市场规模

图表58 2014-2015年中国网络经济市场规模

图表59 2014年中国网络经济PC端细分领域占比

图表60 2014年中国网络经济移动端细分领域占比

图表61 2015年Q3中国网络经济细分领域占比

图表62 2010-2016年全球云计算市场规模及增速

图表63 2011-2014年全球公共云计算细分市场年均复合增速

图表64 2010-2014年中国云计算行业市场规模及增速

图表65 2009-2022年全球数据规模量及增速

图表66 2011-2017年全球大数据市场规模及增速

图表67 2009-2014年中国大数据市场规模及增速

图表68 1977-2013年全球人机交互领域专利申请趋势

图表69 1980-2013年全球人机交互领域主要技术产出国年度申请趋势

图表70 2010-2014年中国可穿戴设备市场规模走势

图表71 沉浸式的多维信息呈现设计的技术

图表72 增强现实行业AMC模型

图表73 增强现实软件市场产业链

图表74 增强现实软件市场主流商业模式

图表75 增强现实头戴显示器产业链

图表76 增强现实头戴显示器主要市场参与者

图表77 2016-2022年全球虚拟现实游戏及增强现实市场规模

图表78 2022年增强现实各细分市场占比

图表79 2022年虚拟现实游戏各细分市场占比

图表80 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输

图表81 2015-2018年激光显示行业规模预测

图表82 VR主流产品采用的AMOLED显示屏

图表83 2011-2015年全球主要区域AMOLED产能比重

图表84 中国主要AMOLED产能拓展情况

图表85 2009-2015年全球传感器市场规模及其增速

图表86 2009-2015年中国传感器市场规模

图表87 海外科技巨头在VR/AR传感技术领域的布局

图表88 VR/AR主要设备介绍

图表89 VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件

图表90 虚拟现实游戏输入设备

图表91 主要虚拟现实游戏设备及其特点

图表92 主流VR设备参数与价格分析

图表93 常见竞技游戏级显示器价格

图表94 头戴类虚拟现实游戏产品排行榜Top30

图表95 虚拟现实游戏非头戴类产品排行榜Top5

图表96 虚拟现实游戏手套类产品排行榜Top5

图表97 大型空间类设备市场提供情况

图表98 客厅类显示设备市场提供状况

- 图表99 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表100 2014-2022年虚拟现实游戏头盔市场规模预测
- 图表101 代表性PC端虚拟现实游戏头盔产品
- 图表102 代表性移动端VR眼镜产品
- 图表103 虚拟现实游戏行业应用领域
- 图表104 影视制作领域市场主体
- 图表105 代表性VR游戏
- 图表106 2008-2015年中国游戏产业市场营收及其增速
- 图表107 知名VR游戏开发团队及其产品和获得融资情况
- 图表108 2015年部分动漫公司投融资状况
- 图表109 2005-2014年全球年度3D电影上映数量
- 图表110 全球虚拟现实游戏电影制作情况
- 图表111 全球各区域虚拟现实游戏医疗健康需求占比
- 图表112 2012-2018年车载HUD市场规模预测
- 图表113 2012-2017年全球在线教育市场规模预测
- 图表114 虚拟现实游戏内容分发平台类型
- 图表115 迪士尼产业链布局
- 图表116 全球VR/AR主题公园
- 图表117 Gear VR主要参数内容
- 图表118 Cardboard主要参数内容
- 图表119 Dream VR主要参数内容
- 图表120 暴风魔镜主要参数内容
- 图表121 灵境主要参数内容
- 图表122 Oculus Rift主要参数内容
- 图表123 Project Morpheus主要参数内容
- 图表124 OSVR Hacker Dev Kit主要参数内容
- 图表125 Vive主要参数内容
- 图表126 3Glasses专属应用平台
- 图表127 3 Glasses主要参数内容
- 图表128 Google眼镜主要参数内容
- 图表129 2011-2013年脸书综合收益表
- 图表130 2011-2013年脸书收入分部门资料
- 图表131 2011-2013年脸书收入分地区资料
- 图表132 2012-2014年脸书综合收益表
- 图表133 2012-2014年脸书收入分部门资料

图表134 2012-2014年脸书收入分地区资料

图表135 2014-2015年脸书综合收益表

图表136 Facebook虚拟现实游戏产业链布局

图表137 全球各大互联网公司月活跃用户数

图表138 Oculus企业创始人及管理層

图表139 Oculus虚拟现实游戏产业链生态

图表140 Oculus虚拟现实游戏生态布局

图表141 Oculus虚拟现实游戏市场定位

图表142 Oculus与竞争对手优势对比

图表143 Oculus历史沿革

图表144 2011-2013年谷歌综合收益表

图表145 2011-2013年谷歌收入分部门资料

图表146 2011-2013年谷歌收入分地区资料

图表147 2012-2014年谷歌综合收益表

图表148 2012-2014年谷歌收入分部门资料

图表149 2012-2014年谷歌收入分地区资料

图表150 2013-2015年Alphabet综合收益表

图表151 2013-2015年Alphabet收入分部门资料

图表152 2013-2015年Alphabet收入分地区资料

图表153 Google虚拟现实游戏产业链布局

图表154 2012-2014财年微软综合收益表

图表155 2013-2015财年微软综合收益表

图表156 2013-2015财年微软收入分部门资料

图表157 2013-2015财年微软收入分地区资料

图表158 2015-2016财年微软综合收益表

图表159 2015-2016财年微软收入分部门资料

图表160 2012-2014财年苹果综合收益表

图表161 2012-2014财年苹果收入分产品资料

图表162 2012-2014财年苹果收入分地区资料

图表163 2013-2015财年苹果综合收益表

图表164 2013-2015财年苹果收入分产品资料

图表165 2013-2015财年苹果收入分地区资料

图表166 2015-2016财年苹果综合收益表

图表167 2015-2016财年苹果收入分产品资料

图表168 2015-2016财年苹果收入分地区资料

图表169 苹果公司并购状况

图表170 2012-2013财年索尼综合收益表

图表171 2012-2013财年索尼收入分产品资料

图表172 2012-2013财年索尼收入分地区资料

图表173 2013-2014财年索尼综合收益表

图表174 2013-2014财年索尼收入分产品资料

图表175 2013-2014财年索尼收入分地区资料

图表176 2014-2015财年索尼综合收益表

图表177 2014-2015财年索尼收入分产品资料

图表178 2014-2015财年索尼收入分地区资料

图表179 Sony虚拟现实游戏产业链布局

图表180 2012-2013年三星综合收益表

图表181 2012-2013年三星分部资料

图表182 2012-2013年三星收入分地区资料

图表183 2013-2014年三星综合收益表

图表184 2013-2014年三星分部资料

图表185 2013-2014年三星收入分地区资料

图表186 2014-2015年三星综合收益表

图表187 2014-2015年三星分部资料

图表188 2014-2015年三星收入分地区资料

图表189 SAMSUNG虚拟现实游戏产业链布局

图表190 2013-2015年北京暴风科技股份有限公司总资产和净资产

图表191 2013-2014年北京暴风科技股份有限公司营业收入和净利润

图表192 2015年北京暴风科技股份有限公司营业收入和净利润

图表193 2013-2014年北京暴风科技股份有限公司现金流量

图表194 2015年北京暴风科技股份有限公司现金流量

图表195 2015年北京暴风科技股份有限公司主营业务收入分产品

图表196 2013-2014年北京暴风科技股份有限公司成长能力

图表197 2013-2014年北京暴风科技股份有限公司短期偿债能力

图表198 2015年北京暴风科技股份有限公司短期偿债能力

图表199 2013-2014年北京暴风科技股份有限公司长期偿债能力

图表200 2015年北京暴风科技股份有限公司长期偿债能力

图表201 2013-2014年北京暴风科技股份有限公司运营能力

图表202 2015年北京暴风科技股份有限公司运营能力

图表203 2013-2014年北京暴风科技股份有限公司盈利能力

图表204 2015年北京暴风科技股份有限公司盈利能力

图表205 2013-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司总资产和净资产

图表206 2013-2014年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润

图表207 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润

图表208 2013-2014年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量

图表209 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量

图表210 2014年乐视网信息技术（北京）股份有限公司主营业务收入分行业

图表211 2013-2014年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力

图表212 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力

图表213 2013-2014年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力

图表214 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力

图表215 2013-2014年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力

图表216 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力

图表217 2013-2014年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力

图表218 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力

图表219 2013-2014年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力

图表220 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力

图表221 歌尔声学全球布局

图表222 2013-2015年歌尔声学股份有限公司总资产和净资产

图表223 2013-2014年歌尔声学股份有限公司营业收入和净利润

图表224 2015年歌尔声学股份有限公司营业收入和净利润

图表225 2013-2014年歌尔声学股份有限公司现金流量

图表226 2015年歌尔声学股份有限公司现金流量

图表227 2014年歌尔声学股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表228 2013-2014年歌尔声学股份有限公司成长能力

图表229 2015年歌尔声学股份有限公司成长能力

图表230 2013-2014年歌尔声学股份有限公司短期偿债能力

图表231 2015年歌尔声学股份有限公司短期偿债能力

图表232 2013-2014年歌尔声学股份有限公司长期偿债能力

图表233 2015年歌尔声学股份有限公司长期偿债能力

图表234 2013-2014年歌尔声学股份有限公司运营能力

图表235 2015年歌尔声学股份有限公司运营能力

图表236 2013-2014年歌尔声学股份有限公司盈利能力

图表237 2015年歌尔声学股份有限公司盈利能力

图表238 2013-2015年北京华力创通科技股份有限公司总资产和净资产

图表239 2013-2014年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润

图表240 2015年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润

图表241 2013-2014年北京华力创通科技股份有限公司现金流量

图表242 2015年北京华力创通科技股份有限公司现金流量

图表243 2014年北京华力创通科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表244 2013-2014年北京华力创通科技股份有限公司成长能力

图表245 2015年北京华力创通科技股份有限公司成长能力

图表246 2013-2014年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力

图表247 2015年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力

图表248 2013-2014年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力

图表249 2015年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力

图表250 2013-2014年北京华力创通科技股份有限公司运营能力

图表251 2015年北京华力创通科技股份有限公司运营能力

图表252 2013-2014年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力

图表253 2015年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力

图表254 2013-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司总资产和净资产

图表255 2013-2014年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润

图表256 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润

图表257 2013-2014年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量

图表258 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量

图表259 2014年华谊兄弟传媒股份有限公司主营业务收入分产品

图表260 2014年华谊兄弟传媒股份有限公司主营业务收入分地区

图表261 2013-2014年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力

图表262 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力

图表263 2013-2014年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力

图表264 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力

图表265 2013-2014年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力

图表266 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力

图表267 2013-2014年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力

图表268 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力

图表269 2013-2014年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力

图表270 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力

图表271 2013-2015年杭州顺网科技股份有限公司总资产和净资产

图表272 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润

图表273 2015年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润

图表274 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司现金流量

图表275 2015年杭州顺网科技股份有限公司现金流量

图表276 2014年杭州顺网科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表277 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司成长能力

图表278 2015年杭州顺网科技股份有限公司成长能力

图表279 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力

图表280 2015年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力

图表281 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力

图表282 2015年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力

图表283 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司运营能力

图表284 2015年杭州顺网科技股份有限公司运营能力

图表285 2013-2014年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力

图表286 2015年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力

图表287 2015年虚拟现实游戏行业上市公司盈利能力指标分析

图表288 2014年虚拟现实游戏行业上市公司盈利能力指标分析

图表289 2013年虚拟现实游戏行业上市公司盈利能力指标分析

图表290 2015年虚拟现实游戏行业上市公司成长能力指标分析

图表291 2014年虚拟现实游戏行业上市公司成长能力指标分析

图表292 2013年虚拟现实游戏行业上市公司成长能力指标分析

图表293 2015年虚拟现实游戏行业上市公司营运能力指标分析

图表294 2014年虚拟现实游戏行业上市公司营运能力指标分析

图表295 2013年虚拟现实游戏行业上市公司营运能力指标分析

图表296 2015年虚拟现实游戏行业上市公司偿债能力指标分析

图表297 2014年虚拟现实游戏行业上市公司偿债能力指标分析

图表298 2013年虚拟现实游戏行业上市公司偿债能力指标分析

图表299 2005-2015年新成立VR公司数量

图表300 科技巨头在VR领域的布局

图表301 2015年VR各垂直领域投资情况

图表302 2011-2015年虚拟现实游戏投资额状况

图表303 2014年全球虚拟现实游戏投融资细分领域分布

图表304 2012-2015年虚拟现实游戏领域投资案例数及投资金额

图表305 2015年虚拟现实游戏头戴显示设备投融资规模

图表306 2015年虚拟现实游戏内容企业投融资规模

图表307 2015年虚拟现实游戏应用企业投融资规模

图表308 2015年虚拟现实游戏内容分发平台企业投融资规模

图表309 2015年中国虚拟现实游戏行业融资分配情况

图表310 2015年中国虚拟现实游戏各领域融资情况

图表311 2015年获投虚拟现实游戏公司细分领域

图表312 2014年虚拟现实游戏行业部分投融资状况

图表313 2009-2015年硬件领域投资状况

图表314 外接式VR头戴显示器技术指标及未来趋势

图表315 2014-2018年头戴显示设备平均售价趋势

图表316 虚拟现实游戏商业前景

图表317 2025年虚拟现实游戏和增强现实硬件软件营收

图表318 2016-2022年虚拟现实游戏设备市场规模预测

图表319 2016-2022年虚拟现实游戏内容市场规模预测

图表320 2022年虚拟现实游戏细分领域应用规模预测

图表321 2022年虚拟现实游戏应用领域占比预测

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/201609/444849.html>