



VR领域研究（上）



CONTENTS

目錄索引



- ① VR简介
- ② VR硬件情况
- ③ 国内VR硬件情况
- ④ 国内VR内容情况
- ⑤ 国内游戏市场发展概览及对VR游戏发展启示
(完整版中包含)

清科

ZERO2IPO
Ventures



VR简介

- 内容带给我们的是感受，或者开心、愤怒、恐惧、深思。它首先要做到的是要让我们“体验”和“经历”。
- “体验”和“经历”取决于：承载的形式、内容本身。
- 承载形式的演变是技术发展的过程。
 - 文字：基本上没什么变化
 - 声音：单声道、立体声、四声道环绕、5.1声道、Full Duplex、定位音效、CODEC
 - 图画：从黑白到彩色、从静止到会动、从无声到有声、从无互动到有互动、从2D到3D、从480P到720P到1080P，绿幕、CG、渲染、后期、动作捕捉、表情捕捉。

- 内容的承载形式的发展史就是内容输入、制作、输出技术的发展史，带给我们更“真实”的体验和经历。这种“真实”未必是现实，而是在让我们相信我们“真的”在经历和体验。现实只是内容的最高形式之一。
- VR带来的是什么：内容向“真实”的大跨越！！！！



VR/主机

娱乐是核心需求

使用场景受限

单纯硬件存在价值很低，需要优质内容做支撑

游戏、影视会是VR影响最深的两个领域。

AR/手机

连接和沟通是核心需求

便捷、随时随地使用

单纯硬件使用价值很高，不需要优质内容做支撑。

AR影响的领域可能会更为广泛。

AR是下一代手机（移动终端），实用为主；

VR是下一代的家庭娱乐中心（取代电视、游戏主机、PC、电影院），娱乐至上。



VR硬件情况

主要的VR硬件类型及比较

	PC	主机VR	移动端
代表公司	Oculus、HTC Vive	PS VR	Cardboard、暴风魔镜、Gear VR
价格	Oculus 599美元（不包括控制设备）；HTC Vive 799美金（含控制设备），国内6888元。	PS VR 499美金（全套价格）	Cardboard 9.99美元。应用下载超过1000万。暴风魔镜4代 199元，据称用户超过50万。Gear VR销量十几万左右。Gear VR 199美元。
出货量	Oculus预售，没有正式的销量数据预计16年销量都在百万台左右	还没上市，预计16年销量在200-300万之间。	Cardboard 零售超过100万。（还不包括免费赠送的数量）；暴风魔镜 销量50多万。Gear VR销量在十万台左右。
依赖的硬件设备要求	GTX 970/ 15-4590/内存8G。电脑主机价格至少7000，配显示器，需要9000块多。	PS4主机 2399元（裸机，不含其他配件）	OLED屏幕是基本，否则会有拖影。目前主力机型是三星S6/Edge。到2015年底4500万出货量。
符合硬件要求的设备数量	全球PC 14.3亿左右。符合VR硬件要求的设备1300万左右。	PS4 全球出货量超过3000万台。	2015年全球智能手机用户19亿。其中能支持VR的至少应该会有4/5亿。但是能提供较好体验的机型并不多。
拥有符合硬件要求的设备用户形象	没有特定形象	游戏玩家	没有特定的形象
			三星最贵，需要5000-6000人民币左右。

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_15194

