

# 2025-2031年中国游戏引擎行业市场竞争态势及发展趋向研判报告

报告大纲

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2025-2031年中国游戏引擎行业市场竞争态势及发展趋向研判报告》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/1174268.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

智研咨询专家团队倾力打造的《2025-2031年中国游戏引擎行业市场竞争态势及发展趋向研判报告》（以下简称《报告》）正式揭晓，自2020年出版以来，已连续畅销5年，成功成为企业了解和开拓市场，制定战略方向的得力参考资料。报告从国家经济与产业发展的宏观战略视角出发，深入剖析了游戏引擎行业未来的市场动向，精准挖掘了行业的发展潜力，并对游戏引擎行业的未来前景进行研判。

本报告分为发展概述、运行环境、产业现状、竞争格局、重点厂商、发展战略、产业趋势等主要篇章，共计12章。涉及游戏引擎市场规模等核心数据。

报告中所有数据，均来自官方机构、行业协会等公开资料以及深入调研获取所得，并且数据经过详细核实和多方求证，以期能为行业提供精准、可靠和有效价值信息！

游戏引擎是指一些已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件。这些系统为游戏设计者提供各种编写游戏所需的各种工具，其目的在于让游戏设计者能容易和快速地做出游戏程序，而不用由零开始。大多数游戏引擎包含以下系统：渲染引擎（即“渲染器”，含二维图像引擎和三维图像引擎）、物理引擎、碰撞检测系统、音效、脚本引擎、电脑动画、人工智能、网络引擎以及场景管理等。

我国作为全球最大的游戏市场之一，拥有庞大的玩家群体和高速增长的游戏消费市场，2023年我国游戏用户规模6.68亿人，同比增长0.61%，为历史新高点；游戏市场实际销售收入3029.64亿元，同比增长13.95%，首次突破3000亿关口，高速增长的游戏市场，带动游戏引擎市场快速增长，2023年我国游戏引擎产业市场规模33.34亿元，同比增长19.9%。

游戏引擎是用于游戏研发的软件，为开发者提供开发环境的同时，提供一系列的“函数库（Libraries）”和“模块化组件”，游戏引擎行业上游为计算机、电信网络、操作系统等基础设施及产品；行业下游为需求市场，游戏引擎的主要用户是游戏开发商和独立游戏制作人，他们利用游戏引擎来创建各种类型的游戏，满足不同玩家的需求，在元宇宙时代，游戏引擎除了开发游戏投放于XR终端设备以供娱乐用途之外，还可以破圈渗透，在非游戏领域大显身手。

游戏引擎行业的参与者主要包括各大游戏引擎开发商和供应商，这些公司致力于开发具有高性能、稳定性和可扩展性的游戏引擎，为游戏开发者提供强大的技术支持，其中，知名的游戏引擎供应商如Unity、Unreal Engine等，凭借其出色的技术实力和广泛的应用场景，占据了市场份额的较大比例。未来，市场竞争主要集中在技术创新、性能优化、跨平台支持、服务质量等方面，游戏引擎公司需要不断优化产品，以满足不断变幻的市场需求。

作为一个见证了中国游戏引擎十余年发展的专业机构，智研咨询希望能够与所有致力于与游戏引擎行业企业携手共进，提供更多有效信息、专业咨询与个性化定制的行业解决方案，为

行业的发展尽绵薄之力。

报告目录：

## 第一章 游戏引擎行业发展综述

### 第一节 游戏引擎概述

#### 一、游戏引擎概念

#### 二、游戏引擎框架

### 第二节 我国游戏引擎产业的发展与现状

### 第三节 我国游戏引擎的必要性

#### 一、开发游戏引擎是必要之举

#### 二、网络游戏的关键是游戏引擎

### 第四节 游戏引擎的具体功能应用

#### 一、光影效果与动画效果

#### 二、效果渲染

#### 三、物理系统

#### 四、交互性

#### 五、工具与文档

## 第二章 游戏引擎产业宏观环境

### 第一节 游戏引擎产业政策环境

#### 一、中国游戏引擎产业主管部门

#### 二、国家层面游戏引擎产业相关政策规划汇总

#### 三、国家“十四五”规划对游戏引擎产业发展的影响

### 第二节 中国游戏引擎产业经济环境

#### 一、中国宏观经济发展现状

#### 二、中国宏观经济发展展望

#### 三、中国宏观经济对于元宇宙产业的影响

#### 四、中国宏观经济对于游戏引擎产业的影响

### 第三节 中国游戏引擎产业社会环境

#### 一、中国游戏引擎产业社会环境

#### 二、社会环境对元宇宙产业发展的影响

#### 三、社会环境对游戏引擎产业发展的影响

### 第四节 中国游戏引擎产业科研创新成果

#### 一、游戏引擎产业专利申请

- 二、游戏引擎产业专利公开
- 三、游戏引擎产业热门申请人
- 四、游戏引擎产业热门技术

### 第三章 游戏引擎行业发展历程及元宇宙路线

#### 第一节 游戏引擎发展史

- 一、1990年以前
- 二、1990-1997年
- 三、1998-2003年
- 四、2004-2009年
- 五、2010年至今

#### 第二节 游戏研发工具——游戏引擎

- 一、游戏开发流程
- 二、典型3D游戏引擎引擎架构
- 三、UNREAL 引擎架构

#### 第三节 游戏引擎未来主题——元宇宙

- 一、元宇宙发展情况
- 二、游戏引擎可服务领域

#### 第四节 游戏引擎未来的技术发展方向

- 一、渲染功能
- 二、UNITY LTS各版本号特点比较
  - 1、粒子
  - 2、管道
  - 3、可视化与交互
  - 4、图形
  - 5、XR
  - 6、平台兼容

### 第四章 全球游戏引擎行业市场空间情况

#### 第一节 全球游戏市场空间预测

- 一、2020-2024年全球细分游戏收入及增速
  - 1、主机游戏
  - 2、数字版/盒版PC游戏
  - 3、移动游戏
  - 4、网页游戏

- 二、2020-2024年全球游戏用户规模及同比
- 三、2020-2024年全球游戏市场收入
- 四、2020-2024年全球游戏用户规模测算
- 五、2020-2024年全球重点国家游戏渗透率测算

- 1、全球
- 2、中国
- 3、美国
- 4、欧盟
- 5、其他国家

## 第二节 全球VR头显出货量预测

- 一、VR头显增长潜力
- 二、2020-2024年全球VR出货量
- 三、2025-2031年全球VR出货量预测

## 第三节 全球3D游戏引擎订阅用户规模

- 一、2020-2024年全球使用游戏引擎的游戏领域用户规模测算
- 二、2020-2024年全球使用游戏引擎的非游戏领域用户规模测算

## 第五章 游戏引擎企业竞争及产品情况

### 第一节 商业引擎企业竞争

- 一、商业引擎竞争格局
- 二、2020-2024年全球游戏引擎市场市占率

### 第二节 UNITY 商业引擎

- 二、UNITY 商业引擎收费模式
- 三、CREATE SOLUTIONS 细分产品介绍

### 第三节 UNREAL商业引擎

- 一、UNREAL商业引擎收费模式
- 二、UNREAL ENGINE 细分产品介绍

### 第四节 COCOS 引擎

### 第五节 UNITY引擎 VS UNREAL引擎 VS COCOS引擎

## 第六章 游戏引擎行业头部玩家分析--UNITY引擎

### 第一节 UNITY简介

### 第二节 UNITY发展历史

### 第三节 UNITY产品介绍

- 一、游戏领域与非游戏领域

## 二、UNITY产品矩阵

## 三、2020-2023年UNITY营收结构

### 第四节 UNITY引擎主要产品

#### 一、CREATE SOLUTIONS

##### 1、create solutions 细分产品介绍

##### 2、主引擎（产品、目标用户、功能、价格）

##### 3、辅助引擎（产品、目标用户、功能、价格）

##### 4、下游应用

###### （1）汽车、运输和制造

###### （2）电影和动画

###### （3）建筑和工程

#### 二、OPERATE SOLUTIONS

##### 1、Monetization功能和商业模式

##### 2、Unity Gaming Services功能和商业模式

## 第七章 游戏引擎行业产业链发展

### 第一节 游戏引擎行业产业链情况

#### 一、游戏引擎行业产业链概况

#### 二、游戏引擎行业产业链全景图

### 第二节 游戏引擎行业中游垂直领域

#### 一、物理研发企业（代表游戏、特点）

#### 二、音频研发企业（代表游戏、特点）

#### 二、图像研发企业（代表游戏、特点）

#### 三、特殊研发企业（代表游戏、特点）

### 第三节 游戏引擎行业下游领域

#### 一、游戏领域

##### 1、电脑游戏

##### 2、手机游戏

#### 二、元宇宙领域

##### 1、汽车

##### 2、动画

##### 3、直播

## 第八章 游戏引擎行业细分领域情况

### 第一节 游戏引擎行业中自研引擎

- 一、自研引擎发展情况
- 二、国内外游戏大厂自研引擎及相关游戏产品
  - 1、腾讯
  - 2、育碧
  - 3、暴雪
  - 4、网易
  - 5、Rockstar
  - 6、EA

## 第二节 商业引擎VS自研引擎

- 一、游戏大厂自研引擎
  - 1、自研引擎较商业引擎可构建自身护城河
  - 2、自研引擎较商业引擎成本更低
- 二、自研引擎对商业引擎公司的影响

## 第九章 游戏引擎主要厂商情况

### 第一节 SOURCE

- 一、SOURCE基本情况
- 二、SOURCE主要业务
- 三、SOURCE游戏引擎产品介绍
- 四、SOURCE游戏引擎发展动态

### 第二节 EPIC GAMES

- 一、EPIC GAMES基本情况
- 二、EPIC GAMES主要业务
- 三、EPIC GAMES游戏引擎产品介绍
- 四、EPIC GAMES游戏引擎发展动态

### 第三节 FROSTBITE

- 一、FROSTBITE基本情况
- 二、FROSTBITE主要业务
- 三、FROSTBITE游戏引擎产品介绍
- 四、FROSTBITE游戏发展动态

### 第四节 IW

- 一、IW基本情况
- 二、IW主要业务
- 三、IW游戏引擎产品介绍
- 四、IW游戏引擎发展动态

## 第五节 雅基软件

- 一、雅基软件基本情况
- 二、雅基软件主要业务
- 三、雅基软件游戏引擎产品介绍
- 四、雅基软件游戏引擎发展动态

## 第六节 AMAZON

- 一、AMAZON基本情况
- 二、AMAZON主要业务
- 三、AMAZON游戏引擎产品介绍
- 四、AMAZON游戏引擎发展动态

## 第七节 CRYENGINE

- 一、CRY ENGINE基本情况
- 二、CRY ENGINE主要业务
- 三、CRY ENGINE游戏引擎产品介绍
- 四、CRY ENGINE游戏引擎发展动态

## 第十章 2025-2031年全球游戏引擎市场发展空间

### 第一节 全球游戏引擎行业市场空间情况

- 一、2025-2031年全球游戏市场空间测算
- 二、2025-2031年全球细分游戏市场空间预测
  - 1、主机游戏
  - 2、数字版/盒版PC游戏
  - 3、移动游戏
  - 4、网页游戏
- 三、2025-2031年全球游戏用户规模测算
- 四、2025-2031年全球重点国家游戏渗透率测算
  - 1、全球
  - 2、中国
  - 3、美国
  - 4、欧盟
  - 5、其他国家

### 第二节 2025-2031年全球VR头显出货量预测

### 第三节 2025-2031年全球3D游戏引擎订阅用户规模预测

- 一、全球使用游戏引擎的游戏领域用户规模预测
- 二、全球使用游戏引擎的非游戏领域用户规模预测

#### 第四节 我国游戏引擎发展趋势

- 一、国外游戏引擎在国内的应用将增加
- 二、国内自主研发与国外合作研发的趋势增强
- 三、跨平台研发引擎技术是发展新方向

### 第十一章 游戏引擎企业管理策略建议

#### 第一节 提高游戏引擎企业竞争力的策略

- 一、提高中国游戏引擎企业核心竞争力的对策
- 二、游戏引擎企业提升竞争力的主要方向
- 三、影响游戏引擎企业核心竞争力的因素及提升途径
- 四、提高游戏引擎企业竞争力的策略

#### 第二节 对我国游戏引擎品牌的战略思考

- 一、游戏引擎实施品牌战略的意义
- 二、游戏引擎企业品牌的现状分析
- 三、我国游戏引擎企业的品牌战略
- 四、游戏引擎品牌战略管理的策略

### 第十二章 中国游戏引擎行业市场前瞻及战略布局

#### 第一节 中国游戏引擎行业投资机会分析

- 一、薄弱环节
- 二、细分领域
- 三、增长点
- 四、空白点

#### 第二节 中国游戏引擎行业发展预判

- 一、进入壁垒
  - 1、经济规模、必要资本量
  - 2、准入政策、法规
  - 3、技术壁垒
- 二、风险因素
  - 1、政策风险
  - 2、市场风险
  - 3、技术风险

#### 第三节 游戏引擎行业投资机会

- 一、投资热点
- 二、投资价值

### 三、投资机会

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/1174268.html>