

2023-2029年中国游戏引擎行业市场研究分析及未来前景分析报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2023-2029年中国游戏引擎行业市场研究分析及未来前景分析报告》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/1131477.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

智研咨询发布的《2023-2029年中国游戏引擎行业市场研究分析及未来前景分析报告》共十二章。首先介绍了游戏引擎行业市场发展环境、游戏引擎整体运行态势等，接着分析了游戏引擎行业市场运行的现状，然后介绍了游戏引擎市场竞争格局。随后，报告对游戏引擎做了重点企业经营状况分析，最后分析了游戏引擎行业发展趋势与投资预测。您若想对游戏引擎产业有个系统的了解或者想投资游戏引擎行业，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 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
- 六、游戏引擎发展历史图鉴

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、 2019-2022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、 2019-2022年全球游戏用户规模及同比
- 三、 2019-2022年全球游戏市场收入
- 四、 2019-2022年全球游戏用户规模测算
- 五、 2019-2022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、 2019-2022年全球VR出货量
- 三、 2023-2029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、 2019-2022年全球使用游戏引擎的游戏领域用户规模测算
- 二、 2013-2022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、 2019-2022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（目标客户、功能、价格）

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（目标客户、功能、价格）

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、2018-2022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 Unity

一、Unity基本情况

二、Unity主要业务

三、Unity游戏引擎产品介绍

四、Unity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 Unreal

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

第四节 Roblox

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

第五节 MetaVRse

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

第十章 2023-2029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、2023-2029年全球游戏市场空间测算
- 二、2023-2029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、2023-2029年全球游戏用户规模测算

四、2023-2029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 2023-2029年全球VR头显出货量预测

第三节 2023-2029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、国内应用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/1131477.html>