market@aporesearch.com | +86-17600652182
全球市场研究报告出版机构



2026–2032年中国游戏原型设计服务市场展望报告

行业	发布日期	页数	格式
服务与软件	2026-06-04	100	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1735105403	APO Research Inc.	2026-07-20

报告版本与报价

中文报告	PDF ¥22,900	PDF + Word ¥26,900	PDF + Excel ¥25,400	PDF + Word + Excel ¥27,900
英文报告	PDF ¥22,900	PDF + Word ¥26,900	PDF + Excel ¥25,400	PDF + Word + Excel ¥27,900
中英文报告	PDF ¥45,800	PDF + Word ¥49,800	PDF + Excel ¥48,300	PDF + Word + Excel ¥50,800

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735105403

报告简介

根据 APO Research（河南阿谱尔国际信息咨询有限公司）的统计及预测，2026年中国游戏原型设计服务市场规模将为 百万元，预计2032年将达到 百万元，年复合增长率（CAGR）为 %（2026-2032）。中国市场在过去几年变化较快，2025年市场规模为 百万元，约占全球的 %，预计2032年将达到 百万元，届时全球占比将达到 %。

本报告旨在全面梳理游戏原型设计服务市场，深入洞悉行业特点、市场存量空间及增量空间，并结合市场发展前景评估游戏原型设计服务领域内各类竞争者所处地位。

竞争格局来看，在中国市场，游戏原型设计服务的主要生产企业包括主要包括Kevuru Games、Game-Ace、RetroStyla Games、Game Pill和Fiverr等，其中 占据的市场份额最大，其次是 ，预计2026年前五大厂商份额为 %。

从产品类型方面来看，视觉原型开发占有重要地位，预计2032年份额将达到 %。同时就应用来看，手机游戏在2026年份额大约是 %，未来几年CAGR大约为 %。

本报告覆盖中国市场中扮演重要角色的全球及本土公司收入、毛利率等关键指标。历史数据为2021–2025年，预测数据为2026–2032年

主要企业包括：

Kevuru Games

Game-Ace

RetroStyla Games

Game Pill

Fiverr

EJAW

PreviewLabs

Upwork

Vector Labz

Arrible

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

Gameshastra

Rising Game

Innovate Product Design

Legiit

Z War One

Materialise

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

视觉原型开发

技术原型开发

其他

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

手机游戏

电脑游戏

其他

本文正文共8章，各章节主要内容如下：

第1章：

报告统计范围、产品细分及中国总体规模及增长率，2021-2032年

第2章：

中国市场游戏原型设计服务主要企业竞争分析，主要包括游戏原型设计服务收入、市场份额、及行业集中度等

第3章：

中国市场游戏原型设计服务主要企业基本情况介绍，包括公司简介、游戏原型设计服务产品、游戏原型设计服务收入及最新动态等

第4章：

中国不同产品类型游戏原型设计服务规模及份额等

第5章：

中国不同应用游戏原型设计服务规模及份额等

第6章：

行业发展环境分析

第7章：

行业供应链分析

第8章：

报告结论

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 17351054...

目录

1 研究方法与数据来源

1.1 研究方法

1.2 数据来源

1.2.1 二手信息来源

1.2.2 一手信息来源

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

1.3 数据交互验证

2 游戏原型设计服务市场概述

2.1 游戏原型设计服务市场概述

2.2 不同产品类型游戏原型设计服务分析

2.2.1 中国市场不同产品类型游戏原型设计服务市场规模对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.2.2 视觉原型开发

2.2.3 技术原型开发

2.2.4 其他

2.3 不同应用，游戏原型设计服务主要包括如下几个方面

2.3.1 中国市场不同应用游戏原型设计服务规模对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.3.2 手机游戏

2.3.3 电脑游戏

2.3.4 其他

2.4 中国游戏原型设计服务市场规模现状及未来趋势（2021-2032）

3 中国市场游戏原型设计服务主要企业分析

3.1 中国市场主要企业游戏原型设计服务规模及市场份额

3.2 中国市场主要企业总部及主要市场区域

3.3 中国市场主要厂商进入游戏原型设计服务行业时间点

3.4 中国市场主要厂商游戏原型设计服务产品类型及应用

3.5 游戏原型设计服务行业集中度、竞争程度分析

3.5.1 游戏原型设计服务行业集中度分析：2025年中国市场Top 5厂商市场份额

3.5.2 中国市场游戏原型设计服务第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额

3.6 新增投资及市场并购活动

4 参与公司概览

4.1 Kevuru Games

4.1.1 Kevuru Games概况

4.1.2 Kevuru Games 游戏原型设计服务产品基准

4.1.3 Kevuru Games 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.1.4 Kevuru Games主要业务

4.2 Game-Ace

4.2.1 Game-Ace概况

4.2.2 Game-Ace 游戏原型设计服务产品基准

4.2.3 Game-Ace 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.2.4 Game-Ace主要业务

4.3 RetroStyla Games

4.3.1 RetroStyla Games概况

4.3.2 RetroStyla Games 游戏原型设计服务产品基准

4.3.3 RetroStyla Games 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.3.4 RetroStyla Games主要业务

4.4 Game Pill

4.4.1 Game Pill概况

4.4.2 Game Pill 游戏原型设计服务产品基准

4.4.3 Game Pill 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.4.4 Game Pill主要业务

4.5 Fiverr

4.5.1 Fiverr概况

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 17351054O3

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.5.2 Fiverr 游戏原型设计服务产品基准
4.5.3 Fiverr 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.5.4 Fiverr主要业务
4.6 EJAW
4.6.1 EJAW概况
4.6.2 EJAW 游戏原型设计服务产品基准
4.6.3 EJAW 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.6.4 EJAW主要业务
4.7 PreviewLabs
4.7.1 PreviewLabs概况
4.7.2 PreviewLabs 游戏原型设计服务产品基准
4.7.3 PreviewLabs 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.7.4 PreviewLabs主要业务
4.8 Upwork
4.8.1 Upwork概况
4.8.2 Upwork 游戏原型设计服务产品基准
4.8.3 Upwork 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.8.4 Upwork主要业务
4.9 Vector Labz
4.9.1 Vector Labz概况
4.9.2 Vector Labz 游戏原型设计服务产品基准
4.9.3 Vector Labz 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.9.4 Vector Labz主要业务
4.10 Arrible
4.10.1 Arrible概况
4.10.2 Arrible 游戏原型设计服务产品基准
4.10.3 Arrible 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.10.4 Arrible主要业务
4.11 Gameshastra
4.11.1 Gameshastra概况
4.11.2 Gameshastra 游戏原型设计服务产品基准
4.11.3 Gameshastra 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.11.4 Gameshastra主要业务
4.12 Rising Game
4.12.1 Rising Game概况
4.12.2 Rising Game 游戏原型设计服务产品基准
4.12.3 Rising Game 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.12.4 Rising Game主要业务
4.13 Innovate Product Design
4.13.1 Innovate Product Design概况
4.13.2 Innovate Product Design 游戏原型设计服务产品基准
4.13.3 Innovate Product Design 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.13.4 Innovate Product Design主要业务
4.14 Legiit
4.14.1 Legiit概况
4.14.2 Legiit 游戏原型设计服务产品基准
4.14.3 Legiit 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

APO RESEARCH
样本报告 · 仅供评估 · 1735105403

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.14.4 Legiit主要业务
4.15 Z War One
4.15.1 Z War One概况
4.15.2 Z War One 游戏原型设计服务产品基准
4.15.3 Z War One 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.15.4 Z War One主要业务
4.16 Materialise
4.16.1 Materialise概况
4.16.2 Materialise 游戏原型设计服务产品基准
4.16.3 Materialise 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.16.4 Materialise主要业务

5 中国游戏原型设计服务市场分析，按类型

5.1 中国不同类型游戏原型设计服务规模及市场份额（2021-2026）
5.2 中国不同类型游戏原型设计服务规模预测（2027-2032）

6 中国游戏原型设计服务市场分析，按应用

6.1 中国不同应用游戏原型设计服务规模及市场份额（2021-2026）
6.2 中国不同应用游戏原型设计服务规模预测（2027-2032）

7 动态分析

7.1 游戏原型设计服务行业发展机遇及主要驱动因素
7.2 游戏原型设计服务行业发展面临的风险
7.3 游戏原型设计服务行业政策分析
7.4 游戏原型设计服务中国企业SWOT分析

8 市场生态系统

8.1 游戏原型设计服务行业产业链简介
8.1.1 游戏原型设计服务行业供应链分析
8.1.2 主要原材料及供应情况
8.1.3 游戏原型设计服务行业主要下游客户
8.2 游戏原型设计服务行业采购模式
8.3 游戏原型设计服务行业开发/生产模式
8.4 游戏原型设计服务行业销售模式

9 研究结果

10 免责声明

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735105403

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

图表目录

表格清单：

- 表1: 研究范围
- 表2: 中国市场不同产品类型游戏原型设计服务市场规模（百万元）及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）
- 表3: 视觉原型开发主要企业列表
- 表4: 技术原型开发主要企业列表
- 表5: 其他主要企业列表
- 表6: 中国市场不同应用游戏原型设计服务市场规模（百万元）及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）
- 表7: 中国市场主要企业游戏原型设计服务规模（百万元）&（2021-2026）
- 表8: 中国市场主要企业游戏原型设计服务规模份额对比（2021-2026）
- 表9: 中国市场主要企业总部及地区分布及主要市场区域
- 表10: 中国市场主要企业进入游戏原型设计服务市场日期
- 表11: 中国市场主要厂商游戏原型设计服务产品类型及应用
- 表12: 2025年中国市场游戏原型设计服务主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）
- 表13: 中国市场游戏原型设计服务市场投资、并购等现状分析
- 表14: Kevuru Games 概况
- 表15: Kevuru Games 游戏原型设计服务产品基准
- 表16: Kevuru Games 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表17: Kevuru Games主要业务
- 表18: Game-Ace 概况
- 表19: Game-Ace 游戏原型设计服务产品基准
- 表20: Game-Ace 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表21: Game-Ace主要业务
- 表22: RetroStyla Games 概况
- 表23: RetroStyla Games 游戏原型设计服务产品基准
- 表24: RetroStyla Games 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表25: RetroStyla Games主要业务
- 表26: Game Pill 概况
- 表27: Game Pill 游戏原型设计服务产品基准
- 表28: Game Pill 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表29: Game Pill主要业务
- 表30: Fiverr 概况
- 表31: Fiverr 游戏原型设计服务产品基准
- 表32: Fiverr 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表33: Fiverr主要业务
- 表34: EJAW 概况
- 表35: EJAW 游戏原型设计服务产品基准
- 表36: EJAW 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表37: EJAW主要业务
- 表38: PreviewLabs 概况
- 表39: PreviewLabs 游戏原型设计服务产品基准
- 表40: PreviewLabs 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表41: PreviewLabs主要业务
- 表42: Upwork 概况
- 表43: Upwork 游戏原型设计服务产品基准
- 表44: Upwork 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表45: Upwork主要业务
- 表46: Vector Labz 概况
- 表47: Vector Labz 游戏原型设计服务产品基准
- 表48: Vector Labz 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2019-2023）
- 表49: Vector Labz主要业务
- 表50: Arrible 概况
- 表51: Arrible 游戏原型设计服务产品基准
- 表52: Arrible 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表53: Arrible主要业务
- 表54: Gameshastra 概况

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1735105403

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表55: Gameshastra 游戏原型设计服务产品基准
- 表56: Gameshastra 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表57: Gameshastra主要业务
- 表58: Rising Game 概况
- 表59: Rising Game 游戏原型设计服务产品基准
- 表60: Rising Game 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表61: Rising Game主要业务
- 表62: Innovate Product Design 概况
- 表63: Innovate Product Design 游戏原型设计服务产品基准
- 表64: Innovate Product Design 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表65: Innovate Product Design主要业务
- 表66: Legiit 概况
- 表67: Legiit 游戏原型设计服务产品基准
- 表68: Legiit 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表69: Legiit主要业务
- 表70: Z War One 概况
- 表71: Z War One 游戏原型设计服务产品基准
- 表72: Z War One 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表73: Z War One主要业务
- 表74: Materialise 概况
- 表75: Materialise 游戏原型设计服务产品基准
- 表76: Materialise 游戏原型设计服务收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表77: Materialise主要业务
- 表78: 中国不同产品类型游戏原型设计服务规模列表（百万元）&（2021-2026）
- 表79: 中国不同产品类型游戏原型设计服务规模市场份额列表（2021-2026）
- 表80: 中国不同产品类型游戏原型设计服务规模（百万元）预测（2027-2032）
- 表81: 中国不同产品类型游戏原型设计服务规模市场份额预测（2027-2032）
- 表82: 中国不同应用游戏原型设计服务规模列表（百万元）&（2021-2026）
- 表83: 中国不同应用游戏原型设计服务规模市场份额列表（2021-2026）
- 表84: 中国不同应用游戏原型设计服务规模（百万元）预测（2027-2032）
- 表85: 中国不同应用游戏原型设计服务规模市场份额预测（2027-2032）
- 表86: 游戏原型设计服务行业发展机遇及主要驱动因素
- 表87: 游戏原型设计服务行业发展面临的风险
- 表88: 游戏原型设计服务行业政策分析
- 表89: 游戏原型设计服务行业供应链分析
- 表90: 游戏原型设计服务上游原材料和主要供应商情况
- 表91: 游戏原型设计服务行业主要下游客户
- 表92: 本文分析师列表

图表清单：

- 图1: 关键采访目标
- 图2: 自下而上及自上而下验证
- 图3: 资料三角测定
- 图4: 游戏原型设计服务产品图片
- 图5: 中国不同产品类型游戏原型设计服务市场份额 2025 VS 2032
- 图6: 视觉原型开发产品图片
- 图7: 中国视觉原型开发规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图8: 技术原型开发产品图片
- 图9: 中国技术原型开发规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图10: 其他产品图片
- 图11: 中国其他规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图12: 中国不同应用游戏原型设计服务市场份额 2025 VS 2032
- 图13: 手机游戏
- 图14: 电脑游戏
- 图15: 其他
- 图16: 中国游戏原型设计服务市场规模增速预测:（2021-2032）&（百万元）
- 图17: 中国市场游戏原型设计服务市场规模, 2021 VS 2025 VS 2032（百万元）
- 图18: 2025年中国市场前五大厂商游戏原型设计服务市场份额
- 图19: 2025年中国市场游戏原型设计服务第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额
- 图20: 中国不同产品类型游戏原型设计服务市场份额 2021 VS 2025
- 图21: 游戏原型设计服务中国企业SWOT分析

APO RESEARCH 样本样本 · 仅供评估 · 17351054O3

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 图22: 游戏原型设计服务产业链
- 图23: 游戏原型设计服务行业采购模式
- 图24: 游戏原型设计服务行业开发/生产模式分析
- 图25: 游戏原型设计服务行业销售模式分析

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 17351054O3

(c) 2026 APO Research. 版权所有。