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



2026–2032年中国模拟赛车竞速游戏市场展望报告

行业	发布日期	页数	格式
服务与软件	2026-08-12	95	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1745524103	APO Research Inc.	2026-08-13

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 · 1745524103

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年中国模拟赛车竞速游戏市场规模将为 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模拟赛车竞速游戏市场，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模拟赛车竞速游戏领域内各类竞争者所处地位。

竞争格局来看，在中国市场，模拟赛车竞速游戏的主要生产企业包括主要包括Ubisoft、THQ Nordic、Gameloft、Milestone和Criterion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，免费占有重要地位，预计2032年份额将达到 %。同时就应用来看，个人电脑在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：

Ubisoft

THQ Nordic

Gameloft

Milestone

Criterion

NaturalMotion

Slightly Mad Studios

iRacing

Creative Mobile

Bongfish

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

Fingersoft

Aquiris Game Studio

Vector Unit

Turn 10 Studios (Microsoft)

Codemasters

Electronic Arts Inc.

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

免费

收费

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

个人电脑

移动端

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：

中国市场模拟赛车竞速游戏主要企业竞争分析，主要包括模拟赛车竞速游戏收入、市场份额、及行业集中度等

第3章：

中国市场模拟赛车竞速游戏主要企业基本情况介绍，包括公司简介、模拟赛车竞速游戏产品、模拟赛车竞速游戏收入及最新动态等

第4章：

中国不同产品类型模拟赛车竞速游戏规模及份额等

第5章：

中国不同应用模拟赛车竞速游戏规模及份额等

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 · 1745524103

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

1.3 数据交互验证

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

2 模拟赛车竞速游戏市场概述

2.1 模拟赛车竞速游戏市场概述

2.2 不同产品类型模拟赛车竞速游戏分析

2.2.1 中国市场不同产品类型模拟赛车竞速游戏市场规模对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.2.2 免费

2.2.3 收费

2.3 不同应用，模拟赛车竞速游戏主要包括如下几个方面

2.3.1 中国市场不同应用模拟赛车竞速游戏规模对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.3.2 个人电脑

2.3.3 移动端

2.3.4 其他

2.4 中国模拟赛车竞速游戏市场规模现状及未来趋势（2021-2032）

3 中国市场模拟赛车竞速游戏主要企业分析

3.1 中国市场主要企业模拟赛车竞速游戏规模及市场份额

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模拟赛车竞速游戏行业时间点

3.4 中国市场主要厂商模拟赛车竞速游戏产品类型及应用

3.5 模拟赛车竞速游戏行业集中度、竞争程度分析

3.5.1 模拟赛车竞速游戏行业集中度分析：2025年中国市场Top 5厂商市场份额

3.5.2 中国市场模拟赛车竞速游戏第一梯队、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 Ubisoft

4.1.1 Ubisoft概况

4.1.2 Ubisoft 模拟赛车竞速游戏产品基准

4.1.3 Ubisoft 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.1.4 Ubisoft主要业务

4.2 THQ Nordic

4.2.1 THQ Nordic概况

4.2.2 THQ Nordic 模拟赛车竞速游戏产品基准

4.2.3 THQ Nordic 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.2.4 THQ Nordic主要业务

4.3 Gameloft

4.3.1 Gameloft概况

4.3.2 Gameloft 模拟赛车竞速游戏产品基准

4.3.3 Gameloft 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.3.4 Gameloft主要业务

4.4 Milestone

4.4.1 Milestone概况

4.4.2 Milestone 模拟赛车竞速游戏产品基准

4.4.3 Milestone 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.4.4 Milestone主要业务

4.5 Criterion

4.5.1 Criterion概况

4.5.2 Criterion 模拟赛车竞速游戏产品基准

4.5.3 Criterion 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1745524103

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.5.4 Criterion主要业务
4.6 NaturalMotion
4.6.1 NaturalMotion概况
4.6.2 NaturalMotion 模拟赛车竞速游戏产品基准
4.6.3 NaturalMotion 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.6.4 NaturalMotion主要业务
4.7 Slightly Mad Studios
4.7.1 Slightly Mad Studios概况
4.7.2 Slightly Mad Studios 模拟赛车竞速游戏产品基准
4.7.3 Slightly Mad Studios 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.7.4 Slightly Mad Studios主要业务
4.8 iRacing
4.8.1 iRacing概况
4.8.2 iRacing 模拟赛车竞速游戏产品基准
4.8.3 iRacing 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.8.4 iRacing主要业务
4.9 Creative Mobile
4.9.1 Creative Mobile概况
4.9.2 Creative Mobile 模拟赛车竞速游戏产品基准
4.9.3 Creative Mobile 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.9.4 Creative Mobile主要业务
4.10 Bongfish
4.10.1 Bongfish概况
4.10.2 Bongfish 模拟赛车竞速游戏产品基准
4.10.3 Bongfish 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.10.4 Bongfish主要业务
4.11 Fingersoft
4.11.1 Fingersoft概况
4.11.2 Fingersoft 模拟赛车竞速游戏产品基准
4.11.3 Fingersoft 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.11.4 Fingersoft主要业务
4.12 Aquiris Game Studio
4.12.1 Aquiris Game Studio概况
4.12.2 Aquiris Game Studio 模拟赛车竞速游戏产品基准
4.12.3 Aquiris Game Studio 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.12.4 Aquiris Game Studio主要业务
4.13 Vector Unit
4.13.1 Vector Unit概况
4.13.2 Vector Unit 模拟赛车竞速游戏产品基准
4.13.3 Vector Unit 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.13.4 Vector Unit主要业务
4.14 Turn 10 Studios (Microsoft)
4.14.1 Turn 10 Studios (Microsoft)概况
4.14.2 Turn 10 Studios (Microsoft) 模拟赛车竞速游戏产品基准
4.14.3 Turn 10 Studios (Microsoft) 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
4.14.4 Turn 10 Studios (Microsoft)主要业务
4.15 Codemasters

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供预览 · 1745524103

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.15.1 Codemasters概况

4.15.2 Codemasters 模拟赛车竞速游戏产品基准

4.15.3 Codemasters 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.15.4 Codemasters主要业务

4.16 Electronic Arts Inc.

4.16.1 Electronic Arts Inc.概况

4.16.2 Electronic Arts Inc. 模拟赛车竞速游戏产品基准

4.16.3 Electronic Arts Inc. 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）

4.16.4 Electronic Arts Inc.主要业务

5 中国模拟赛车竞速游戏市场分析，按类型

5.1 中国不同类型模拟赛车竞速游戏规模及市场份额（2021-2026）

5.2 中国不同类型模拟赛车竞速游戏规模预测（2027-2032）

6 中国模拟赛车竞速游戏市场分析，按应用

6.1 中国不同应用模拟赛车竞速游戏规模及市场份额（2021-2026）

6.2 中国不同应用模拟赛车竞速游戏规模预测（2027-2032）

7 动态分析

7.1 模拟赛车竞速游戏行业发展机遇及主要驱动因素

7.2 模拟赛车竞速游戏行业发展面临的风险

7.3 模拟赛车竞速游戏行业政策分析

7.4 模拟赛车竞速游戏中国企业SWOT分析

8 市场生态系统

8.1 模拟赛车竞速游戏行业产业链简介

8.1.1 模拟赛车竞速游戏行业供应链分析

8.1.2 主要原材料及供应情况

8.1.3 模拟赛车竞速游戏行业主要下游客户

8.2 模拟赛车竞速游戏行业采购模式

8.3 模拟赛车竞速游戏行业开发/生产模式

8.4 模拟赛车竞速游戏行业销售模式

9 研究结果

10 免责声明

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1745524103

(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模拟赛车竞速游戏市场规模（百万元）及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）
- 表3: 免费主要企业列表
- 表4: 收费主要企业列表
- 表5: 中国市场不同应用模拟赛车竞速游戏市场规模（百万元）及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）
- 表6: 中国市场主要企业模拟赛车竞速游戏规模（百万元）&（2021-2026）
- 表7: 中国市场主要企业模拟赛车竞速游戏规模份额对比（2021-2026）
- 表8: 中国市场主要企业总部及地区分布及主要市场区域
- 表9: 中国市场主要企业进入模拟赛车竞速游戏市场日期
- 表10: 中国市场主要厂商模拟赛车竞速游戏产品类型及应用
- 表11: 2025年中国市场模拟赛车竞速游戏主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）
- 表12: 中国市场模拟赛车竞速游戏市场投资、并购等现状分析
- 表13: Ubisoft 概况
- 表14: Ubisoft 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表15: Ubisoft 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表16: Ubisoft主要业务
- 表17: THQ Nordic 概况
- 表18: THQ Nordic 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表19: THQ Nordic 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表20: THQ Nordic主要业务
- 表21: Gameloft 概况
- 表22: Gameloft 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表23: Gameloft 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表24: Gameloft主要业务
- 表25: Milestone 概况
- 表26: Milestone 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表27: Milestone 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表28: Milestone主要业务
- 表29: Criterion 概况
- 表30: Criterion 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表31: Criterion 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表32: Criterion主要业务
- 表33: NaturalMotion 概况
- 表34: NaturalMotion 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表35: NaturalMotion 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表36: NaturalMotion主要业务
- 表37: Slightly Mad Studios 概况
- 表38: Slightly Mad Studios 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表39: Slightly Mad Studios 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表40: Slightly Mad Studios主要业务
- 表41: iRacing 概况
- 表42: iRacing 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表43: iRacing 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表44: iRacing主要业务
- 表45: Creative Mobile 概况
- 表46: Creative Mobile 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表47: Creative Mobile 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2019-2023）
- 表48: Creative Mobile主要业务
- 表49: Bongfish 概况
- 表50: Bongfish 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表51: Bongfish 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表52: Bongfish主要业务
- 表53: Fingersoft 概况
- 表54: Fingersoft 模拟赛车竞速游戏产品基准

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 17745524103

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表55: Fingersoft 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表56: Fingersoft主要业务
- 表57: Aquiris Game Studio 概况
- 表58: Aquiris Game Studio 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表59: Aquiris Game Studio 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表60: Aquiris Game Studio主要业务
- 表61: Vector Unit 概况
- 表62: Vector Unit 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表63: Vector Unit 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表64: Vector Unit主要业务
- 表65: Turn 10 Studios (Microsoft) 概况
- 表66: Turn 10 Studios (Microsoft) 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表67: Turn 10 Studios (Microsoft) 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表68: Turn 10 Studios (Microsoft)主要业务
- 表69: Codemasters 概况
- 表70: Codemasters 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表71: Codemasters 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表72: Codemasters主要业务
- 表73: Electronic Arts Inc. 概况
- 表74: Electronic Arts Inc. 模拟赛车竞速游戏产品基准
- 表75: Electronic Arts Inc. 模拟赛车竞速游戏收入（百万元）及毛利率（2021-2026）
- 表76: Electronic Arts Inc.主要业务
- 表77: 中国不同产品类型模拟赛车竞速游戏规模列表（百万元）&（2021-2026）
- 表78: 中国不同产品类型模拟赛车竞速游戏规模市场份额列表（2021-2026）
- 表79: 中国不同产品类型模拟赛车竞速游戏规模（百万元）预测（2027-2032）
- 表80: 中国不同产品类型模拟赛车竞速游戏规模市场份额预测（2027-2032）
- 表81: 中国不同应用模拟赛车竞速游戏规模列表（百万元）&（2021-2026）
- 表82: 中国不同应用模拟赛车竞速游戏规模市场份额列表（2021-2026）
- 表83: 中国不同应用模拟赛车竞速游戏规模（百万元）预测（2027-2032）
- 表84: 中国不同应用模拟赛车竞速游戏规模市场份额预测（2027-2032）
- 表85: 模拟赛车竞速游戏行业发展机遇及主要驱动因素
- 表86: 模拟赛车竞速游戏行业发展面临的风险
- 表87: 模拟赛车竞速游戏行业政策分析
- 表88: 模拟赛车竞速游戏行业供应链分析
- 表89: 模拟赛车竞速游戏上游原材料和主要供应商情况
- 表90: 模拟赛车竞速游戏行业主要下游客户
- 表91: 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: 模拟赛车竞速游戏产品图片
- 图5: 中国不同产品类型模拟赛车竞速游戏市场份额 2025 VS 2032
- 图6: 免费产品图片
- 图7: 中国免费规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图8: 收费产品图片
- 图9: 中国收费规模（百万元）及增长率（2021-2032）
- 图10: 中国不同应用模拟赛车竞速游戏市场份额 2025 VS 2032
- 图11: 个人电脑
- 图12: 移动端
- 图13: 其他
- 图14: 中国模拟赛车竞速游戏市场规模增速预测:（2021-2032）&（百万元）
- 图15: 中国市场模拟赛车竞速游戏市场规模, 2021 VS 2025 VS 2032（百万元）
- 图16: 2025年中国市场前五大厂商模拟赛车竞速游戏市场份额
- 图17: 2025年中国市场模拟赛车竞速游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额
- 图18: 中国不同产品类型模拟赛车竞速游戏市场份额 2021 VS 2025
- 图19: 模拟赛车竞速游戏中国企业SWOT分析
- 图20: 模拟赛车竞速游戏产业链
- 图21: 模拟赛车竞速游戏行业采购模式

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1745524103

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 图22: 模拟赛车竞速游戏行业开发/生产模式分析
- 图23: 模拟赛车竞速游戏行业销售模式分析

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1745524103

(c) 2026 APO Research. 版权所有。