



2026-2032全球与中国游戏AI智能体市场调研报告

【行业】:软件及商业服务 【报告编码】:177794724059605

【出版时间】:2026-05-05 【订购热线】:+86 180 2246 3983

【电子邮件】:market@winmarketresearch.com

【报告价格】: ¥18900.00 中文电子版
¥18900.00 英文电子版
¥37800.00 中文+英文电子版

内容摘要

根据统计及预测，2025年全球游戏AI智能体市场销售额达到了8.90亿美元，预计2032年将达到42.03亿美元，年复合增长率（CAGR）为24.8%（2026-2032）。地区层面来看，中国市场在过去几年变化较快，2025年市场规模为百万美元，约占全球的%，预计2032年将达到百万美元，届时全球占比将达到%。

本文研究全球及中国市场游戏AI智能体现状及未来发展趋势，侧重分析全球及中国市场的主要企业，同时对比北美、欧洲、中国、日本、东南亚和印度等地区的现状及未来发展趋势。

游戏AI智能体是指在游戏环境中，由人工智能技术驱动、能够自主感知环境、做出决策并执行行为的虚拟角色或系统实体。它可以是NPC，也可以是更复杂的“自主行动体”。

游戏AI智能体具备三大基本能力：感知环境、自主决策、执行行为。

一个完整的游戏AI智能体通常包含：感知系统、决策系统、行动系统、记忆系统、目标系统。

地区层面来说，目前XX地区是全球最大的市场，2025年占有%的市场份额，之后是和，分别占有%和

%。预计未来几年，地区增长最快，2026-2032期间CAGR大约为%；

从产品类型方面来看，基于云端占有重要地位，预计2032年份额将达到%。同时就应用来看，企业在2025年份额大约是%，未来几年CAGR大约为%；

从企业来看，全球范围内，游戏AI智能体核心厂商主要包括Inworld AI、Charactr、Replica Studios、Convai、LAIKA等。2025年，全球第一梯队厂商主要有、和，第一梯队占有大约%的市场份额；第二梯队厂商有、、和等，共占有%份额。

本文重点分析在全球及中国有重要角色的企业，分析这些企业游戏AI智能体产品的市场规模、市场份额、市场定位、产品类型以及发展规划等。

主要企业包括：

Inworld AI
Charactr
Replica Studios
Convai
LAIKA
Fable
超参数科技
Sony AI
Ubisoft
米哈游
腾讯
阿里巴巴
网易
百度
KRAFTON
Krutrim

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

本地部署

基于云端

按照不同技术，包括如下几个类别：

- 大模型驱动
- 强化学习驱动
- 多模态
- 群体智能体

按照不同交互方式，包括如下几个类别：

- 对话交互
- 行为交互
- 多模态交互

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

- 企业
- 个人

重点关注如下几个地区

- 北美
- 欧洲
- 中国
- 日本
- 东南亚
- 印度

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、产品细分及全球总体规模及增长率等数据
- 第2章：全球不同应用游戏AI智能体市场规模及份额等
- 第3章：全球游戏AI智能体主要地区市场规模及份额等
- 第4章：全球范围内游戏AI智能体主要企业竞争分析，主要包括游戏AI智能体收入、市场份额及行业集中度分析
- 第5章：中国市场游戏AI智能体主要企业竞争分析，主要包括游戏AI智能体收入、市场份额及行业集中度分析
- 第6章：全球主要企业基本情况介绍，包括公司简介、游戏AI智能体产品、收入及最新动态等
- 第7章：行业发展机遇和风险分析
- 第8章：报告结论

报告目录

1 游戏AI智能体市场概述

1.1 游戏AI智能体市场概述

1.2 不同产品类型游戏AI智能体分析

1.2.1 本地部署

1.2.2 基于云端

1.2.3 全球市场不同产品类型游戏AI智能体销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

1.2.4 全球不同产品类型游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）

1.2.4.1 全球不同产品类型游戏AI智能体销售额及市场份额（2021-2026）

1.2.4.2 全球不同产品类型游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）

1.2.5 中国不同产品类型游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）

1.2.5.1 中国不同产品类型游戏AI智能体销售额及市场份额（2021-2026）

1.2.5.2 中国不同产品类型游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）

1.3 不同技术游戏AI智能体分析

1.3.1 大模型驱动

1.3.2 强化学习驱动

1.3.3 多模态

1.3.4 群体智能体

1.3.5 全球市场不同技术游戏AI智能体销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

1.3.6 全球不同技术游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）

1.3.6.1 全球不同技术游戏AI智能体销售额及市场份额（2021-2026）

1.3.6.2 全球不同技术游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）

1.3.7 中国不同技术游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）

1.3.7.1 中国不同技术游戏AI智能体销售额及市场份额（2021-2026）

- 1.3.7.2 中国不同技术游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）
- 1.4 不同交互方式游戏AI智能体分析
 - 1.4.1 对话交互
 - 1.4.2 行为交互
 - 1.4.3 多模态交互
 - 1.4.4 全球市场不同交互方式游戏AI智能体销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）
 - 1.4.5 全球不同交互方式游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
 - 1.4.5.1 全球不同交互方式游戏AI智能体销售额及市场份额（2021-2026）
 - 1.4.5.2 全球不同交互方式游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）
 - 1.4.6 中国不同交互方式游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
 - 1.4.6.1 中国不同交互方式游戏AI智能体销售额及市场份额（2021-2026）
 - 1.4.6.2 中国不同交互方式游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）
- 2 不同应用分析
 - 2.1 从不同应用，游戏AI智能体主要包括如下几个方面
 - 2.1.1 企业
 - 2.1.2 个人
 - 2.2 全球市场不同应用游戏AI智能体销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）
 - 2.3 全球不同应用游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
 - 2.3.1 全球不同应用游戏AI智能体销售额及市场份额（2021-2026）
 - 2.3.2 全球不同应用游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）
 - 2.4 中国不同应用游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
 - 2.4.1 中国不同应用游戏AI智能体销售额及市场份额（2021-2026）
 - 2.4.2 中国不同应用游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）
- 3 全球游戏AI智能体主要地区分析
 - 3.1 全球主要地区游戏AI智能体市场规模分析：2021 VS 2025 VS 2032
 - 3.1.1 全球主要地区游戏AI智能体销售额及份额（2021-2026）
 - 3.1.2 全球主要地区游戏AI智能体销售额及份额预测（2027-2032）
 - 3.2 北美游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
 - 3.3 欧洲游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
 - 3.4 中国游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
 - 3.5 日本游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
 - 3.6 东南亚游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
 - 3.7 印度游戏AI智能体销售额及预测（2021-2032）
- 4 全球主要企业市场占有率
 - 4.1 全球主要企业游戏AI智能体销售额及市场份额
 - 4.2 全球游戏AI智能体主要企业竞争态势
 - 4.2.1 游戏AI智能体行业集中度分析：2025年全球Top 5厂商市场份额
 - 4.2.2 全球游戏AI智能体第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额
 - 4.3 2025年全球主要厂商游戏AI智能体收入排名
 - 4.4 全球主要厂商游戏AI智能体总部及市场区域分布
 - 4.5 全球主要厂商游戏AI智能体产品类型及应用
 - 4.6 全球主要厂商游戏AI智能体商业化日期
 - 4.7 新增投资及市场并购活动
 - 4.8 游戏AI智能体全球领先企业SWOT分析
- 5 中国市场游戏AI智能体主要企业分析
 - 5.1 中国游戏AI智能体销售额及市场份额（2021-2026）
 - 5.2 中国游戏AI智能体Top 3和Top 5企业市场份额
- 6 主要企业简介
 - 6.1 Inworld AI
 - 6.1.1 Inworld AI公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.1.2 Inworld AI 游戏AI智能体产品及服务介绍
 - 6.1.3 Inworld AI 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.1.4 Inworld AI公司简介及主要业务
 - 6.1.5 Inworld AI企业最新动态
 - 6.2 Charactr
 - 6.2.1 Charactr公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.2.2 Charactr 游戏AI智能体产品及服务介绍
 - 6.2.3 Charactr 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.2.4 Charactr公司简介及主要业务
 - 6.2.5 Charactr企业最新动态

6.3 Replica Studios

6.3.1 Replica Studios公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.3.2 Replica Studios 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.3.3 Replica Studios 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.3.4 Replica Studios公司简介及主要业务

6.3.5 Replica Studios企业最新动态

6.4 Convai

6.4.1 Convai公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.4.2 Convai 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.4.3 Convai 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.4.4 Convai公司简介及主要业务

6.5 LAIKA

6.5.1 LAIKA公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.5.2 LAIKA 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.5.3 LAIKA 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.5.4 LAIKA公司简介及主要业务

6.5.5 LAIKA企业最新动态

6.6 Fable

6.6.1 Fable公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.6.2 Fable 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.6.3 Fable 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.6.4 Fable公司简介及主要业务

6.6.5 Fable企业最新动态

6.7 超参数科技

6.7.1 超参数科技公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.7.2 超参数科技 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.7.3 超参数科技 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.7.4 超参数科技公司简介及主要业务

6.7.5 超参数科技企业最新动态

6.8 Sony AI

6.8.1 Sony AI公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.8.2 Sony AI 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.8.3 Sony AI 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.8.4 Sony AI公司简介及主要业务

6.8.5 Sony AI企业最新动态

6.9 Ubisoft

6.9.1 Ubisoft公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.9.2 Ubisoft 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.9.3 Ubisoft 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.9.4 Ubisoft公司简介及主要业务

6.9.5 Ubisoft企业最新动态

6.10 米哈游

6.10.1 米哈游公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.10.2 米哈游 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.10.3 米哈游 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.10.4 米哈游公司简介及主要业务

6.10.5 米哈游企业最新动态

6.11 腾讯

6.11.1 腾讯公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.11.2 腾讯 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.11.3 腾讯 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.11.4 腾讯公司简介及主要业务

6.11.5 腾讯企业最新动态

6.12 阿里巴巴

6.12.1 阿里巴巴公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

6.12.2 阿里巴巴 游戏AI智能体产品及服务介绍

6.12.3 阿里巴巴 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）

6.12.4 阿里巴巴公司简介及主要业务

6.12.5 阿里巴巴企业最新动态

6.13 网易

- 6.13.1 网易公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
- 6.13.2 网易 游戏AI智能体产品及服务介绍
- 6.13.3 网易 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.13.4 网易公司简介及主要业务
- 6.13.5 网易企业最新动态
- 6.14 百度
- 6.14.1 百度公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
- 6.14.2 百度 游戏AI智能体产品及服务介绍
- 6.14.3 百度 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.14.4 百度公司简介及主要业务
- 6.14.5 百度企业最新动态
- 6.15 KRAFTON
- 6.15.1 KRAFTON公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
- 6.15.2 KRAFTON 游戏AI智能体产品及服务介绍
- 6.15.3 KRAFTON 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.15.4 KRAFTON公司简介及主要业务
- 6.15.5 KRAFTON企业最新动态
- 6.16 Krutrim
- 6.16.1 Krutrim公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
- 6.16.2 Krutrim 游戏AI智能体产品及服务介绍
- 6.16.3 Krutrim 游戏AI智能体收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.16.4 Krutrim公司简介及主要业务
- 6.16.5 Krutrim企业最新动态
- 7 行业发展机遇和风险分析
- 7.1 游戏AI智能体行业发展机遇及主要驱动因素
- 7.2 游戏AI智能体行业发展面临的风险
- 7.3 游戏AI智能体行业政策分析
- 8 研究结果
- 9 研究方法与数据来源
- 9.1 研究方法
- 9.2 数据来源
- 9.2.1 二手信息来源
- 9.2.2 一手信息来源
- 9.3 数据交互验证
- 9.4 免责声明

报告图表

表格目录

- 表 1: 本地部署主要企业列表
- 表 2: 基于云端主要企业列表
- 表 3: 全球市场不同产品类型游戏AI智能体销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表 4: 全球不同产品类型游戏AI智能体销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表 5: 全球不同产品类型游戏AI智能体销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表 6: 全球不同产品类型游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表 7: 全球不同产品类型游戏AI智能体销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表 8: 中国不同产品类型游戏AI智能体销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表 9: 中国不同产品类型游戏AI智能体销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表 10: 中国不同产品类型游戏AI智能体销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表 11: 中国不同产品类型游戏AI智能体销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表 12: 大模型驱动主要企业列表
- 表 13: 强化学习驱动主要企业列表
- 表 14: 多模态主要企业列表
- 表 15: 群体智能体主要企业列表
- 表 16: 全球市场不同技术游戏AI智能体销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）

表 17: 全球不同技术游戏AI智能体销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
表 18: 全球不同技术游戏AI智能体销售额市场份额列表 (2021-2026)
表 19: 全球不同技术游戏AI智能体销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
表 20: 全球不同技术游戏AI智能体销售额市场份额预测 (2027-2032)
表 21: 中国不同技术游戏AI智能体销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
表 22: 中国不同技术游戏AI智能体销售额市场份额列表 (2021-2026)
表 23: 中国不同技术游戏AI智能体销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
表 24: 中国不同技术游戏AI智能体销售额市场份额预测 (2027-2032)
表 25: 对话交互主要企业列表
表 26: 行为交互主要企业列表
表 27: 多模态交互主要企业列表
表 28: 全球市场不同交互方式游戏AI智能体销售额及增长率对比 (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
表 29: 全球不同交互方式游戏AI智能体销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
表 30: 全球不同交互方式游戏AI智能体销售额市场份额列表 (2021-2026)
表 31: 全球不同交互方式游戏AI智能体销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
表 32: 全球不同交互方式游戏AI智能体销售额市场份额预测 (2027-2032)
表 33: 中国不同交互方式游戏AI智能体销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
表 34: 中国不同交互方式游戏AI智能体销售额市场份额列表 (2021-2026)
表 35: 中国不同交互方式游戏AI智能体销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
表 36: 中国不同交互方式游戏AI智能体销售额市场份额预测 (2027-2032)
表 37: 全球市场不同应用游戏AI智能体销售额及增长率对比 (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
表 38: 全球不同应用游戏AI智能体销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
表 39: 全球不同应用游戏AI智能体销售额市场份额列表 (2021-2026)
表 40: 全球不同应用游戏AI智能体销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
表 41: 全球不同应用游戏AI智能体市场份额预测 (2027-2032)
表 42: 中国不同应用游戏AI智能体销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
表 43: 中国不同应用游戏AI智能体销售额市场份额列表 (2021-2026)
表 44: 中国不同应用游戏AI智能体销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
表 45: 中国不同应用游戏AI智能体销售额市场份额预测 (2027-2032)
表 46: 全球主要地区游戏AI智能体销售额: (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
表 47: 全球主要地区游戏AI智能体销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
表 48: 全球主要地区游戏AI智能体销售额及份额列表 (2021-2026)
表 49: 全球主要地区游戏AI智能体销售额列表预测 (2027-2032) & (百万美元)
表 50: 全球主要地区游戏AI智能体销售额及份额列表预测 (2027-2032)
表 51: 全球主要企业游戏AI智能体销售额 (2021-2026) & (百万美元)
表 52: 全球主要企业游戏AI智能体销售额份额对比 (2021-2026)
表 53: 2025年全球游戏AI智能体主要厂商市场地位 (第一梯队、第二梯队和第三梯队)
表 54: 2025年全球主要厂商游戏AI智能体收入排名 (百万美元)
表 55: 全球主要厂商游戏AI智能体总部及市场区域分布
表 56: 全球主要厂商游戏AI智能体产品类型及应用
表 57: 全球主要厂商游戏AI智能体商业化日期
表 58: 全球游戏AI智能体市场投资、并购等现状分析
表 59: 中国主要企业游戏AI智能体销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
表 60: 中国主要企业游戏AI智能体销售额份额对比 (2021-2026)
表 61: Inworld AI公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 62: Inworld AI 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 63: Inworld AI 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 64: Inworld AI公司简介及主要业务
表 65: Inworld AI企业最新动态
表 66: Charactr公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 67: Charactr 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 68: Charactr 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 69: Charactr公司简介及主要业务
表 70: Charactr企业最新动态
表 71: Replica Studios公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 72: Replica Studios 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 73: Replica Studios 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 74: Replica Studios公司简介及主要业务
表 75: Replica Studios企业最新动态
表 76: Convai公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手

表 77: Convai 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 78: Convai 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 79: Convai公司简介及主要业务
表 80: LAIKA公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 81: LAIKA 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 82: LAIKA 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 83: LAIKA公司简介及主要业务
表 84: LAIKA企业最新动态
表 85: Fable公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 86: Fable 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 87: Fable 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 88: Fable公司简介及主要业务
表 89: Fable企业最新动态
表 90: 超参数科技公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 91: 超参数科技 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 92: 超参数科技 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 93: 超参数科技公司简介及主要业务
表 94: 超参数科技企业最新动态
表 95: Sony AI公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 96: Sony AI 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 97: Sony AI 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 98: Sony AI公司简介及主要业务
表 99: Sony AI企业最新动态
表 100: Ubisoft公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 101: Ubisoft 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 102: Ubisoft 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 103: Ubisoft公司简介及主要业务
表 104: Ubisoft企业最新动态
表 105: 米哈游公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 106: 米哈游 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 107: 米哈游 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 108: 米哈游公司简介及主要业务
表 109: 米哈游企业最新动态
表 110: 腾讯公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 111: 腾讯 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 112: 腾讯 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 113: 腾讯公司简介及主要业务
表 114: 腾讯企业最新动态
表 115: 阿里巴巴公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 116: 阿里巴巴 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 117: 阿里巴巴 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 118: 阿里巴巴公司简介及主要业务
表 119: 阿里巴巴企业最新动态
表 120: 网易公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 121: 网易 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 122: 网易 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 123: 网易公司简介及主要业务
表 124: 网易企业最新动态
表 125: 百度公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 126: 百度 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 127: 百度 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 128: 百度公司简介及主要业务
表 129: 百度企业最新动态
表 130: KRAFTON公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 131: KRAFTON 游戏AI智能体产品及服务介绍
表 132: KRAFTON 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 133: KRAFTON公司简介及主要业务
表 134: KRAFTON企业最新动态
表 135: Krutrim公司信息、总部、游戏AI智能体市场地位以及主要的竞争对手
表 136: Krutrim 游戏AI智能体产品及服务介绍

- 表 137: Krutrim 游戏AI智能体收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 138: Krutrim公司简介及主要业务
- 表 139: Krutrim企业最新动态
- 表 140: 游戏AI智能体行业发展机遇及主要驱动因素
- 表 141: 游戏AI智能体行业发展面临的风险
- 表 142: 游戏AI智能体行业政策分析
- 表 143: 研究范围
- 表 144: 本文分析师列表

图表目录

- 图 1: 游戏AI智能体产品图片
- 图 2: 全球市场游戏AI智能体市场规模 (销售额), 2021 VS 2025 VS 2032 (百万美元)
- 图 3: 全球游戏AI智能体市场销售额预测: (百万美元) & (2021-2032)
- 图 4: 中国市场游戏AI智能体销售额及未来趋势 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 5: 本地部署 产品图片
- 图 6: 全球本地部署规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 7: 基于云端产品图片
- 图 8: 全球基于云端规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 9: 全球不同产品类型游戏AI智能体市场份额2025 & 2032
- 图 10: 全球不同产品类型游戏AI智能体市场份额2021 & 2025
- 图 11: 全球不同产品类型游戏AI智能体市场份额预测2026 & 2032
- 图 12: 中国不同产品类型游戏AI智能体市场份额2021 & 2025
- 图 13: 中国不同产品类型游戏AI智能体市场份额预测2026 & 2032
- 图 14: 大模型驱动 产品图片
- 图 15: 全球大模型驱动规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 16: 强化学习驱动产品图片
- 图 17: 全球强化学习驱动规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 18: 多模态产品图片
- 图 19: 全球多模态规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 20: 群体智能体产品图片
- 图 21: 全球群体智能体规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 22: 全球不同技术游戏AI智能体市场份额2025 & 2032
- 图 23: 全球不同技术游戏AI智能体市场份额2021 & 2025
- 图 24: 全球不同技术游戏AI智能体市场份额预测2026 & 2032
- 图 25: 中国不同技术游戏AI智能体市场份额2021 & 2025
- 图 26: 中国不同技术游戏AI智能体市场份额预测2026 & 2032
- 图 27: 对话交互 产品图片
- 图 28: 全球对话交互规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 29: 行为交互产品图片
- 图 30: 全球行为交互规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 31: 多模态交互产品图片
- 图 32: 全球多模态交互规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 33: 全球不同交互方式游戏AI智能体市场份额2025 & 2032
- 图 34: 全球不同交互方式游戏AI智能体市场份额2021 & 2025
- 图 35: 全球不同交互方式游戏AI智能体市场份额预测2026 & 2032
- 图 36: 中国不同交互方式游戏AI智能体市场份额2021 & 2025
- 图 37: 中国不同交互方式游戏AI智能体市场份额预测2026 & 2032
- 图 38: 企业
- 图 39: 个人
- 图 40: 全球不同应用游戏AI智能体市场份额2025 VS 2032
- 图 41: 全球不同应用游戏AI智能体市场份额2021 & 2025
- 图 42: 全球主要地区游戏AI智能体销售额市场份额 (2021 VS 2025)
- 图 43: 北美游戏AI智能体销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 44: 欧洲游戏AI智能体销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 45: 中国游戏AI智能体销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 46: 日本游戏AI智能体销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 47: 东南亚游戏AI智能体销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 48: 印度游戏AI智能体销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 49: 2025年全球前五大厂商游戏AI智能体市场份额

- 图 50: 2025年全球游戏AI智能体第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 图 51: 游戏AI智能体全球领先企业SWOT分析
- 图 52: 2025年中国排名前三和前五游戏AI智能体企业市场份额
- 图 53: 关键采访目标
- 图 54: 自下而上及自上而下验证
- 图 55: 资料三角测定