目录

**摘要 Ⅱ**

**ABSTRACT Ⅲ**

**第一章 引言 1**

1.1 研究背景 1

1.2 二级标题 1

1.2.1 三级标题 1

1.2.2 三级标题 1

**第七章 结论 3**

**参考文献 4**

**致谢 5**

## **摘要**

关键词：

## ABSTRACT

Key Words:

## 引言

## 1.1 研究背景

根据2025年2月3日由VGI（Video Game Insights）发布的2025年大型游戏引擎报告（《The Big Game Engines Report of 2025》），2024年有28%的游戏由UE（Unreal Engine）引擎开发，有51%的游戏由Unity引擎开发，且随着游戏规模的上升，Unity引擎开发的游戏占比曲线为50%（Tiny Games）-48%（Small Games）-35%（Medium Games）-22%（Large Games），而UE引擎则是从23%-27%-32%-31%。这意味着除去部分大型游戏厂商独占的自研引擎，UE引擎是名副其实的最广为使用的大型游戏开发引擎。

## 第七章 结论

## 参考文献

## 致谢