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



2026–2032年魂系游戏产业战略与十五五展望报告

行业	发布日期	页数	格式
服务与软件	2026-06-04	96	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1735729601	APO Research Inc.	2026-07-20

报告版本与报价

中文报告	PDF ¥32,900	PDF + Word ¥36,900	PDF + Excel ¥35,400	PDF + Word + Excel ¥37,900
英文报告	PDF ¥32,900	PDF + Word ¥36,900	PDF + Excel ¥35,400	PDF + Word + Excel ¥37,900
中英文报告	PDF ¥65,800	PDF + Word ¥69,800	PDF + Excel ¥68,300	PDF + Word + Excel ¥70,800

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735729601

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年全球魂系游戏市场规模预计为 亿美元，预计2032年将达到 亿美元，年复合增长率（CAGR）为 %（2026-2032）。鉴于未来数年行业不确定性显著上升，本报告给出的 2026–2032 年市场预测系在可获得的历史数据、产业链调研信息以及分析师审慎判断基础上形成，应被视为在当前信息条件下的情景性测算而非确定性结果。

2026年中国占全球市场份额为 %、日本为 %、美国为 %，预计未来六年（2026-2032）中国市场年复合增长率为 %、并在2032年规模达到 百万美元，同期日本和美国市场CAGR分别为 %和 %。未来几年，亚太地区的重要市场地位将更加显著，除中国外，韩国、印度和东南亚地区，也将扮演重要角色。此外，未来六年预计德国将继续维持其在欧洲的领先地位，预计2026-2032年CAGR大约为 %。

从产品类型方面来看，2D占有重要地位，预计2032年份额将达到 %。同时就应用来看，手机在2026年份额大约是 %，未来几年CAGR大约为 %。

目前全球市场基本由 和 地区厂商主导，全球魂系游戏头部厂商主要包括FromSoftware、Bluepoint Games、Prime 1 Studio、Team Ninja和Deck13 Interactive等，预计2026年前三大厂商（Top 3）占全球大约 %的市场份额。

全球及中国主要企业包括：

FromSoftware

Bluepoint Games

Prime 1 Studio

Team Ninja

Deck13 Interactive

CI Games

Cold Symmetry

Motion Twin

Housemarque

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

Team Cherry

Neowiz Games & Round8 Studio

Ska Studios

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

2D

3D

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

手机

电脑

其他

本文包含的主要地区和国家：

北美（美国和加拿大）

欧洲（德国、英国、法国、意大利和其他欧洲国家）

亚太（中国、日本、韩国、中国台湾地区、东南亚、印度等）

拉美（墨西哥和巴西等）

中东及非洲地区

本文正文共10章，各章节主要内容如下：

第1章：

报告范围、研究目标、研究方法、数据来源、数据交互验证；

第2章：

报告统计范围、产品细分、下游应用领域，以及行业发展总体概况、有利和不利因素、进入壁垒等；

第3章：

全球市场总体规模、中国地区总体规模，包括主要地区魂系游戏总体规模及市场份额等；

第4章：

行业竞争格局分析，包括全球市场企业魂系游戏收入排名及市场份额、中国市场企业魂系游戏收入排名和份额等；

第5章：

全球市场魂系游戏主要企业基本情况介绍，包括公司简介、魂系游戏产品介绍、魂系游戏收入及公司最新动态等；

第6章：

全球市场不同产品类型魂系游戏总体规模及份额等；

第7章：

全球市场不同应用魂系游戏总体规模及份额等；

第8章：

行业供应链分析，包括产业链、主要原料供应情况、下游应用情况、行业采购模式、生产模式、销售模式及销售渠道等；

第9章：

行业发展机遇与风险分析；

第10章：

研究结论

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1735729601

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

目录

1 前言

1.1 报告范围

1.2 本报告涉及到的年份

1.3 研究目标

1.4 研究方法

1.5 数据来源

1.5.1 二手信息来源

1.5.2 一手信息来源

1.6 数据交互验证

2 魂系游戏市场综述

2.1 产品定义及统计范围

2.2 行业发展现状分析

2.2.1 魂系游戏行业发展总体概况

2.2.2 魂系游戏行业发展主要特点

2.2.3 魂系游戏行业发展影响因素

2.2.4 进入行业壁垒

2.3 魂系游戏分类

2.3.1 2D

2.3.2 3D

2.3.3 全球不同产品类型魂系游戏销售额增长趋势（2021 VS 2025 VS 2032）

2.4 魂系游戏应用

2.4.1 手机

2.4.2 电脑

2.4.3 其他

2.4.4 全球不同应用魂系游戏销售额增长趋势（2021 VS 2025 VS 2032）

3 行业发展现状及“十五五”前景预测

3.1 全球魂系游戏行业规模及预测分析

3.1.1 全球市场魂系游戏总体规模（2021-2032）

3.1.2 中国市场魂系游戏总体规模（2021-2032）

3.1.3 中国市场魂系游戏总规模占全球比重（2021-2032）

3.2 全球主要地区魂系游戏市场规模分析（2021 VS 2025 VS 2032）

3.2.1 北美（美国和加拿大）

3.2.2 欧洲（德国、英国、法国和意大利等国家）

3.2.3 亚太主要国家/地区（中国、日本、韩国、中国台湾、印度和东南亚）

3.2.4 拉美主要国家（墨西哥和巴西等）

3.2.5 中东及非洲地区

4 行业竞争格局

4.1 全球市场主要厂商魂系游戏收入分析（2021-2026）

4.2 全球市场主要厂商魂系游戏收入市场份额（2021-2026）

4.3 全球主要厂商魂系游戏收入排名及市场占有率（2025年）

4.4 全球主要企业总部及魂系游戏市场分布

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 1735729601

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.5 全球主要企业魂系游戏产品类型及应用

4.6 全球主要企业开始魂系游戏业务日期

4.7 全球行业竞争格局

4.7.1 魂系游戏行业集中度分析：2025年全球 Top 5 厂商市场份额

4.7.2 全球魂系游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额

4.8 全球行业并购及投资情况分析

4.9 中国市场竞争格局

4.9.1 中国本土主要企业魂系游戏收入分析（2021-2026）

4.9.2 中国市场魂系游戏销售情况分析

4.10 魂系游戏中国企业SWOT分析

5 参与公司概览

5.1 FromSoftware

5.1.1 FromSoftware概况

5.1.2 主要业务

5.1.3 FromSoftware 魂系游戏产品基准

5.1.4 FromSoftware 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.1.5 FromSoftware战略举措

5.2 Bluepoint Games

5.2.1 Bluepoint Games概况

5.2.2 Bluepoint Games主要业务

5.2.3 Bluepoint Games 魂系游戏产品基准

5.2.4 Bluepoint Games 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.2.5 Bluepoint Games战略举措

5.3 Prime 1 Studio

5.3.1 Prime 1 Studio概况

5.3.2 Prime 1 Studio主要业务

5.3.3 Prime 1 Studio 魂系游戏产品基准

5.3.4 Prime 1 Studio 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.3.5 Prime 1 Studio战略举措

5.4 Team Ninja

5.4.1 Team Ninja概况

5.4.2 Team Ninja主要业务

5.4.3 Team Ninja 魂系游戏产品基准

5.4.4 Team Ninja 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.4.5 Team Ninja战略举措

5.5 Deck13 Interactive

5.5.1 Deck13 Interactive概况

5.5.2 Deck13 Interactive主要业务

5.5.3 Deck13 Interactive 魂系游戏产品基准

5.5.4 Deck13 Interactive 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.5.5 Deck13 Interactive战略举措

5.6 CI Games

5.6.1 CI Games概况

5.6.2 CI Games主要业务

5.6.3 CI Games 魂系游戏产品基准

5.6.4 CI Games 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.6.5 CI Games战略举措

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735729601

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

5.7 Cold Symmetry

5.7.1 Cold Symmetry概况

5.7.2 Cold Symmetry主要业务

5.7.3 Cold Symmetry 魂系游戏产品基准

5.7.4 Cold Symmetry 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.7.5 Cold Symmetry战略举措

5.8 Motion Twin

5.8.1 Motion Twin概况

5.8.2 Motion Twin主要业务

5.8.3 Motion Twin 魂系游戏产品基准

5.8.4 Motion Twin 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.8.5 Motion Twin战略举措

5.9 Housemarque

5.9.1 Housemarque概况

5.9.2 Housemarque主要业务

5.9.3 Housemarque 魂系游戏产品基准

5.9.4 Housemarque 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.9.5 Housemarque战略举措

5.10 Team Cherry

5.10.1 Team Cherry概况

5.10.2 Team Cherry主要业务

5.10.3 Team Cherry 魂系游戏产品基准

5.10.4 Team Cherry 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.10.5 Team Cherry战略举措

5.11 Neowiz Games & Round8 Studio

5.11.1 Neowiz Games & Round8 Studio概况

5.11.2 Neowiz Games & Round8 Studio主要业务

5.11.3 Neowiz Games & Round8 Studio 魂系游戏产品基准

5.11.4 Neowiz Games & Round8 Studio 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.11.5 Neowiz Games & Round8 Studio战略举措

5.12 Ska Studios

5.12.1 Ska Studios概况

5.12.2 Ska Studios主要业务

5.12.3 Ska Studios 魂系游戏产品基准

5.12.4 Ska Studios 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

5.12.5 Ska Studios战略举措

6 魂系游戏市场分析，按类型

6.1 全球市场不同产品类型魂系游戏总体规模及市场份额（2021-2032）

6.1.1 全球不同产品类型魂系游戏总体规模（2021-2026）

6.1.2 全球不同产品类型魂系游戏总体规模预测（2027-2032）

6.1.3 全球不同产品类型魂系游戏市场份额（2021-2026）

6.1.4 全球不同产品类型魂系游戏市场份额预测预测（2027-2032）

6.2 中国不同产品类型魂系游戏总体规模及市场份额（2021-2032）

6.2.1 中国不同产品类型魂系游戏总体规模（2021-2026）

6.2.2 中国不同产品类型魂系游戏总体规模预测（2027-2032）

6.2.3 中国不同产品类型魂系游戏市场份额（2021-2026）

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735729601

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

6.2.4 中国不同产品类型魂系游戏市场份额预测预测（2027-2032）

7 魂系游戏市场分析，按应用

7.1 全球市场不同应用魂系游戏总体规模及市场份额（2021-2032）

7.1.1 全球不同应用魂系游戏总体规模（2021-2026）

7.1.2 全球不同应用魂系游戏总体规模预测（2027-2032）

7.1.3 全球不同应用魂系游戏市场份额（2021-2026）

7.1.4 全球不同应用魂系游戏市场份额预测预测（2027-2032）

7.2 中国不同应用魂系游戏总体规模及市场份额（2021-2032）

7.2.1 中国不同应用魂系游戏总体规模（2021-2026）

7.2.2 中国不同应用魂系游戏总体规模预测（2027-2032）

7.2.3 中国不同应用魂系游戏市场份额（2021-2026）

7.2.4 中国不同应用魂系游戏市场份额预测预测（2027-2032）

8 市场生态系统

8.1 魂系游戏产业链分析

8.1.1 魂系游戏关键原材料分析

8.1.2 原料供应商及联系方式

8.1.3 魂系游戏生产模式及流程

8.2 魂系游戏销售渠道分析

8.2.1 直接销售与间接销售

8.2.2 魂系游戏典型经销商

8.2.3 魂系游戏下游典型客户

9 动态分析

9.1 魂系游戏行业发展分析---发展趋势

9.2 魂系游戏行业发展分析---厂商壁垒

9.3 魂系游戏行业发展分析---驱动因素

9.4 魂系游戏行业发展分析---制约因素

9.5 魂系游戏行业发展分析---行业政策

9.5.1 行业主管部门及监管体制

9.5.2 行业相关政策动向

9.5.3 行业相关规划

10 研究结论

11 免责声明

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735729601

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

图表目录

表格清单：

- 表1: 研究范围
- 表1: 二手数据来源
- 表2: 魂系游戏行业发展主要特点
- 表3: 魂系游戏行业发展有利因素分析
- 表4: 魂系游戏行业发展不利因素分析
- 表1: 进入魂系游戏行业壁垒
- 表2: 全球不同产品类型魂系游戏销售额增长趋势（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表3: 全球不同应用魂系游戏销售额增长趋势（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表4: 全球主要地区魂系游戏总体规模增速（CAGR）（百万美元）：2021 VS 2025 VS 2032
- 表5: 全球主要地区魂系游戏总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表6: 全球主要地区魂系游戏总体规模（2027-2032）&（百万美元）
- 表7: 北美魂系游戏基本情况分析
- 表8: 欧洲魂系游戏基本情况分析
- 表9: 亚太魂系游戏基本情况分析
- 表10: 拉美魂系游戏基本情况分析
- 表11: 中东及非洲魂系游戏基本情况分析
- 表12: 全球市场主要厂商魂系游戏收入（2021-2026）&（百万美元）
- 表13: 全球市场主要厂商魂系游戏收入市场份额（2021-2026）
- 表14: 2025年全球主要厂商魂系游戏收入排名及市场占有率
- 表15: 全球主要企业总部及魂系游戏市场分布
- 表16: 全球主要企业魂系游戏产品类型
- 表17: 全球主要企业魂系游戏商业化日期
- 表18: 2025年全球魂系游戏主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）
- 表19: 全球行业并购及投资情况分析
- 表20: 中国本土企业魂系游戏收入（2021-2026）&（百万美元）
- 表21: 中国本土企业魂系游戏收入市场份额（2021-2026）
- 表22: 2025年全球及中国本土企业在中国市场魂系游戏收入排名
- 表23: FromSoftware 概况
- 表24: FromSoftware主要业务
- 表25: FromSoftware 魂系游戏产品基准
- 表26: FromSoftware 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表27: FromSoftware战略举措
- 表28: Bluepoint Games 概况
- 表29: Bluepoint Games主要业务
- 表30: Bluepoint Games 魂系游戏产品基准
- 表31: Bluepoint Games 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表32: Bluepoint Games战略举措
- 表33: Prime 1 Studio 概况
- 表34: Prime 1 Studio主要业务
- 表35: Prime 1 Studio 魂系游戏产品基准
- 表36: Prime 1 Studio 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表37: Prime 1 Studio战略举措
- 表38: Team Ninja 概况
- 表39: Team Ninja主要业务
- 表40: Team Ninja 魂系游戏产品基准
- 表41: Team Ninja 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表42: Team Ninja战略举措
- 表43: Deck13 Interactive 概况
- 表44: Deck13 Interactive主要业务
- 表45: Deck13 Interactive 魂系游戏产品基准
- 表46: Deck13 Interactive 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表47: Deck13 Interactive战略举措
- 表48: CI Games 概况
- 表49: CI Games主要业务

APO RESEARCH 仅供评估，非商业用途

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表50: CI Games 魂系游戏产品基准
- 表51: CI Games 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表52: CI Games战略举措
- 表53: Cold Symmetry 概况
- 表54: Cold Symmetry主要业务
- 表55: Cold Symmetry 魂系游戏产品基准
- 表56: Cold Symmetry 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表57: Cold Symmetry战略举措
- 表58: Motion Twin 概况
- 表59: Motion Twin主要业务
- 表60: Motion Twin 魂系游戏产品基准
- 表61: Motion Twin 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表62: Motion Twin战略举措
- 表63: Housemarque 概况
- 表64: Housemarque主要业务
- 表65: Housemarque 魂系游戏产品基准
- 表66: Housemarque 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表67: Housemarque战略举措
- 表68: Team Cherry 概况
- 表69: Team Cherry主要业务
- 表70: Team Cherry 魂系游戏产品基准
- 表71: Team Cherry 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表72: Team Cherry战略举措
- 表73: Neowiz Games & Round8 Studio 概况
- 表74: Neowiz Games & Round8 Studio主要业务
- 表75: Neowiz Games & Round8 Studio 魂系游戏产品基准
- 表76: Neowiz Games & Round8 Studio 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表77: Neowiz Games & Round8 Studio战略举措
- 表78: Ska Studios 概况
- 表79: Ska Studios主要业务
- 表80: Ska Studios 魂系游戏产品基准
- 表81: Ska Studios 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表82: Ska Studios战略举措
- 表83: 全球不同产品类型魂系游戏总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表84: 全球不同产品类型魂系游戏总体规模预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表85: 全球不同产品类型魂系游戏市场份额（2021-2026）
- 表86: 全球不同产品类型魂系游戏市场份额预测（2027-2032）
- 表87: 中国不同产品类型魂系游戏总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表88: 中国不同产品类型魂系游戏总体规模预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表89: 中国不同产品类型魂系游戏市场份额（2021-2026）
- 表90: 中国不同产品类型魂系游戏市场份额预测（2027-2032）
- 表91: 全球不同应用魂系游戏总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表92: 全球不同应用魂系游戏总体规模预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表93: 全球不同应用魂系游戏市场份额（2021-2026）
- 表94: 全球不同应用魂系游戏市场份额预测（2027-2032）
- 表95: 中国不同应用魂系游戏总体规模（2021-2026）&（百万美元）
- 表96: 中国不同应用魂系游戏总体规模预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表97: 中国不同应用魂系游戏市场份额（2021-2026）
- 表98: 中国不同应用魂系游戏市场份额预测（2027-2032）
- 表99: 魂系游戏关键原材料
- 表100: 魂系游戏上游原料供应商及联系方式列表
- 表101: 魂系游戏典型经销商列表
- 表102: 魂系游戏典型客户列表
- 表103: 魂系游戏行业发展分析---发展趋势
- 表104: 魂系游戏行业发展分析---厂商壁垒
- 表105: 魂系游戏行业发展分析---驱动因素
- 表106: 魂系游戏行业发展分析---制约因素
- 表107: 魂系游戏行业相关重点政策一览
- 表108: 本文分析师列表

图表清单：

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1735729601

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 图1: 本报告涉及到的年份
- 图2: 研究目标
- 图3: 关键采访目标
- 图4: 自下而上及自上而下验证
- 图5: 资料三角测定
- 图6: 魂系游戏产品图片
- 图7: 2D产品图片
- 图8: 3D产品图片
- 图9: 不同产品类型魂系游戏全球规模2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图10: 全球不同产品类型魂系游戏市场份额 2025 VS 2032
- 图11: 手机
- 图12: 电脑
- 图13: 其他
- 图14: 不同应用魂系游戏全球规模 2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图15: 全球不同应用魂系游戏市场份额 2025 VS 2032
- 图16: 全球市场魂系游戏市场规模：2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图17: 全球市场魂系游戏总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图18: 中国市场魂系游戏总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图19: 中国市场魂系游戏总规模占全球比重（2021-2032）
- 图20: 全球主要地区魂系游戏总体规模（百万美元）：2021 VS 2025 VS 2032
- 图21: 全球主要地区魂系游戏市场份额（2021-2032）
- 图22: 北美（美国和加拿大）魂系游戏总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图23: 欧洲（德国、英国、法国和意大利等国家）魂系游戏总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图24: 亚太主要国家/地区（中国、日本、韩国、中国台湾、印度和东南亚）魂系游戏总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图25: 拉美主要国家（墨西哥和巴西等）魂系游戏总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图26: 中东及非洲地区魂系游戏总体规模（2021-2032）&（百万美元）
- 图27: 2025年全球前五大魂系游戏厂商市场份额（按收入）
- 图28: 2025年全球魂系游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 图29: 魂系游戏中国企业SWOT分析
- 图30: 全球不同产品类型魂系游戏收入市场份额（2021-2032）
- 图31: 中国不同产品类型魂系游戏收入市场份额（2021-2032）
- 图32: 全球不同应用魂系游戏收入市场份额（2021-2032）
- 图33: 中国不同应用魂系游戏收入市场份额（2021-2032）
- 图34: 魂系游戏产业链
- 图35: 魂系游戏生产模式及流程
- 图36: 直接销售与间接销售份额比较
- 图37: 经销商概述

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 17357296O1

(c) 2026 APO Research. 版权所有。