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



2026-2032年魂系游戏全球格局与中国洞察报告

行业	发布日期	页数	格式
服务与软件	2026-06-04	85	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1735729602	APO Research Inc.	2026-07-20

报告版本与报价

中文报告	PDF ¥26,900	PDF + Word ¥30,900	PDF + Excel ¥29,400	PDF + Word + Excel ¥31,900
英文报告	PDF ¥26,900	PDF + Word ¥30,900	PDF + Excel ¥29,400	PDF + Word + Excel ¥31,900
中英文报告	PDF ¥53,800	PDF + Word ¥57,800	PDF + Excel ¥56,300	PDF + Word + Excel ¥58,800

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735729602

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销售额将为 亿美元，预计2032年将达到 亿美元，年复合增长率（CAGR）为 %（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 亿美元，约占全球的 %，预计2032年将达到 亿美元，届时全球占比将达到 %。

本文研究魂系游戏全球与中国格局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格局现状及未来趋势。

从地区来看，目前 地区是全球最大的消费市场，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，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2024年份额大约是 %，未来几年CAGR大约为 %。

从企业来看，全球范围内，魂系游戏核心玩家主要包括FromSoftware、Bluepoint Games、Prime 1 Studio、Team Ninja和Deck13 Interactive等。2026年，全球第一梯队（Tier 1）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，第二梯队（Tier 2）共占 %市场份额。

本文重点分析在全球及中国的重要角色企业，分析这些企业魂系游戏产品的市场规模、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：

FromSoftware

Bluepoint Games

Prime 1 Studio

Team Ninja

Deck13 Interactive

CI Games

Cold Symmetry

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

Motion Twin

Housemarque

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

重点关注如下几个地区：

北美

欧洲

中国

南美

中东及非洲

本文正文共9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、产品细分及全球总体规模及增长率等数据；

第3章：

全球不同应用魂系游戏市场规模及份额等；

第4章：

全球范围内魂系游戏主要企业竞争分析，主要包括魂系游戏收入、市场份额及行业集中度分析;

第5章：

中国市场魂系游戏主要企业竞争分析，主要包括魂系游戏收入、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、魂系游戏产品、收入及最新动态等;

第7章：

全球魂系游戏主要地区市场规模及份额等；

第8章：

行业发展机遇和风险分析；

第9章：

研究结论；

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735729602

(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 魂系游戏市场综述

2.2 不同产品类型，魂系游戏分析

2.2.1 2D

2.2.2 3D

2.3 全球市场不同产品类型魂系游戏销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.4 全球不同产品类型魂系游戏销售额及预测（2021-2032）

2.4.1 全球不同产品类型魂系游戏销售额及市场份额（2021-2026）

2.4.2 全球不同产品类型魂系游戏销售额预测（2027-2032）

2.5 中国不同产品类型魂系游戏销售额及预测（2021-2032）

2.5.1 中国不同产品类型魂系游戏销售额及市场份额（2021-2026）

2.5.2 中国不同产品类型魂系游戏销售额预测（2027-2032）

3 不同应用分析

3.1 从不同应用，魂系游戏主要包括如下几个方面

3.1.1 手机

3.1.2 电脑

3.1.3 其他

3.2 全球市场不同应用魂系游戏销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

3.3 全球不同应用魂系游戏销售额及预测（2021-2032）

3.3.1 全球不同应用魂系游戏销售额及市场份额（2021-2026）

3.3.2 全球不同应用魂系游戏销售额预测（2027-2032）

3.4 中国不同应用魂系游戏销售额及预测（2021-2032）

3.4.1 中国不同应用魂系游戏销售额及市场份额（2021-2026）

3.4.2 中国不同应用魂系游戏销售额预测（2027-2032）

4 全球魂系游戏主要企业市场占有率

4.1 全球主要企业魂系游戏销售额及市场份额

4.2 全球魂系游戏主要企业竞争态势

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

4.2.2 全球魂系游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额

4.3 2025年全球主要厂商魂系游戏收入排名

4.4 全球主要厂商魂系游戏总部及市场区域分布

4.5 全球主要厂商魂系游戏产品类型及应用

APO RESEARCH
报告样本 · 可供评估 · 1735729602

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4.6 全球主要厂商魂系游戏商业化日期

4.7 新增投资及市场并购活动

4.8 魂系游戏全球领先企业SWOT分析

5 中国市场魂系游戏主要企业分析

5.1 中国魂系游戏销售额及市场份额（2021-2026）

5.2 中国魂系游戏Top 3与Top 5企业市场份额

6 参与公司概览

6.1 FromSoftware

6.1.1 FromSoftware概况

6.1.2 FromSoftware主要业务

6.1.3 FromSoftware 魂系游戏产品基准

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

6.1.5 FromSoftware战略举措

6.2 Bluepoint Games

6.2.1 Bluepoint Games概况

6.2.2 Bluepoint Games主要业务

6.2.3 Bluepoint Games 魂系游戏产品基准

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

6.2.5 Bluepoint Games战略举措

6.3 Prime 1 Studio

6.3.1 Prime 1 Studio概况

6.3.2 Prime 1 Studio主要业务

6.3.3 Prime 1 Studio 魂系游戏产品基准

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

6.3.5 Prime 1 Studio战略举措

6.4 Team Ninja

6.4.1 Team Ninja概况

6.4.2 Team Ninja主要业务

6.4.3 Team Ninja 魂系游戏产品基准

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

6.4.5 Team Ninja战略举措

6.5 Deck13 Interactive

6.5.1 Deck13 Interactive概况

6.5.2 Deck13 Interactive主要业务

6.5.3 Deck13 Interactive 魂系游戏产品基准

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

6.5.5 Deck13 Interactive战略举措

6.6 CI Games

6.6.1 CI Games概况

6.6.2 CI Games主要业务

6.6.3 CI Games 魂系游戏产品基准

6.6.4 CI Games 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）

6.6.5 CI Games战略举措

6.7 Cold Symmetry

6.7.1 Cold Symmetry概况

6.7.2 Cold Symmetry主要业务

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735729602

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

6.7.3 Cold Symmetry 魂系游戏产品基准
6.7.4 Cold Symmetry 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）
6.7.5 Cold Symmetry战略举措
6.8 Motion Twin
6.8.1 Motion Twin概况
6.8.2 Motion Twin主要业务
6.8.3 Motion Twin 魂系游戏产品基准
6.8.4 Motion Twin 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）
6.8.5 Motion Twin战略举措
6.9 Housemarque
6.9.1 Housemarque概况
6.9.2 Housemarque主要业务
6.9.3 Housemarque 魂系游戏产品基准
6.9.4 Housemarque 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）
6.9.5 Housemarque战略举措
6.10 Team Cherry
6.10.1 Team Cherry概况
6.10.2 Team Cherry主要业务
6.10.3 Team Cherry 魂系游戏产品基准
6.10.4 Team Cherry 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）
6.10.5 Team Cherry战略举措
6.11 Neowiz Games & Round8 Studio
6.11.1 Neowiz Games & Round8 Studio概况
6.11.2 Neowiz Games & Round8 Studio主要业务
6.11.3 Neowiz Games & Round8 Studio 魂系游戏产品基准
6.11.4 Neowiz Games & Round8 Studio 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）
6.11.5 Neowiz Games & Round8 Studio战略举措
6.12 Ska Studios
6.12.1 Ska Studios概况
6.12.2 Ska Studios主要业务
6.12.3 Ska Studios 魂系游戏产品基准
6.12.4 Ska Studios 魂系游戏收入及毛利率（2021-2026）
6.12.5 Ska Studios战略举措

7 魂系游戏市场分析，按地区

7.1 全球主要地区魂系游戏市场规模增速预测：2021 VS 2025 VS 2032
7.1.1 全球主要地区魂系游戏销售额及份额（2021-2026年）
7.1.2 全球主要地区魂系游戏销售额及份额预测（2027-2032）
7.2 北美魂系游戏市场规模与预测（2021-2032）
7.3 欧洲魂系游戏市场规模与预测（2021-2032）
7.4 中国魂系游戏市场规模与预测（2021-2032）
7.5 南美魂系游戏市场规模与预测（2021-2032）
7.6 中东及非洲魂系游戏市场规模与预测（2021-2032）

8 行业发展机遇和风险分析

8.1 魂系游戏 行业发展机遇及主要驱动因素
8.2 魂系游戏 行业发展面临的风险
8.3 魂系游戏 行业政策分析

APO RESEARCH
独家样本，仅供评估 · 1735729602

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

9 研究结论

10 免责声明

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735729602

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

图表目录

表格清单：

- 表1: 研究范围
- 表2: 二手数据来源
- 表3: 2D主要企业列表
- 表4: 3D主要企业列表
- 表5: 全球不同产品类型魂系游戏销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表6: 全球不同产品类型魂系游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表7: 全球不同产品类型魂系游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表8: 全球不同产品类型魂系游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表9: 全球不同产品类型魂系游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表10: 中国不同产品类型魂系游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表11: 中国不同产品类型魂系游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表12: 中国不同产品类型魂系游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表13: 中国不同产品类型魂系游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表14: 全球不同应用魂系游戏销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表15: 全球不同应用魂系游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表16: 全球不同应用魂系游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表17: 全球不同应用魂系游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表18: 全球不同应用魂系游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表19: 中国不同应用魂系游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表20: 中国不同应用魂系游戏销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表21: 中国不同应用魂系游戏销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表22: 中国不同应用魂系游戏销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表23: 全球主要企业魂系游戏销售额（2021-2026）&（百万美元）
- 表24: 全球主要企业魂系游戏销售额份额对比（2021-2026）
- 表25: 2025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26: 2025年全球主要厂商魂系游戏收入排名（百万美元）
- 表27: 全球主要厂商魂系游戏总部及市场区域分布
- 表28: 全球主要厂商魂系游戏产品类型及应用
- 表29: 全球主要厂商魂系游戏商业化日期
- 表30: 全球魂系游戏市场投资、并购等现状分析
- 表31: 中国主要企业魂系游戏销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表32: 中国主要企业魂系游戏销售额份额对比（2021-2026）
- 表33: FromSoftware 概况
- 表34: FromSoftware主要业务
- 表35: FromSoftware 魂系游戏产品基准
- 表36: FromSoftware 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表37: FromSoftware战略举措
- 表38: Bluepoint Games 概况
- 表39: Bluepoint Games主要业务
- 表40: Bluepoint Games 魂系游戏产品基准
- 表41: Bluepoint Games 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表42: Bluepoint Games战略举措
- 表43: Prime 1 Studio 概况
- 表44: Prime 1 Studio主要业务
- 表45: Prime 1 Studio 魂系游戏产品基准
- 表46: Prime 1 Studio 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表47: Prime 1 Studio战略举措
- 表48: Team Ninja 概况
- 表49: Team Ninja主要业务
- 表50: Team Ninja 魂系游戏产品基准
- 表51: Team Ninja 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表52: Team Ninja战略举措
- 表53: Deck13 Interactive 概况
- 表54: Deck13 Interactive主要业务

APO RESEARCH 报告样本，不供评估 · 1735729602

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表55: Deck13 Interactive 魂系游戏产品基准
- 表56: Deck13 Interactive 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表57: Deck13 Interactive战略举措
- 表58: CI Games 概况
- 表59: CI Games主要业务
- 表60: CI Games 魂系游戏产品基准
- 表61: CI Games 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表62: CI Games战略举措
- 表63: Cold Symmetry 概况
- 表64: Cold Symmetry主要业务
- 表65: Cold Symmetry 魂系游戏产品基准
- 表66: Cold Symmetry 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表67: Cold Symmetry战略举措
- 表68: Motion Twin 概况
- 表69: Motion Twin主要业务
- 表70: Motion Twin 魂系游戏产品基准
- 表71: Motion Twin 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表72: Motion Twin战略举措
- 表73: Housemarque 概况
- 表74: Housemarque主要业务
- 表75: Housemarque 魂系游戏产品基准
- 表76: Housemarque 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表77: Housemarque战略举措
- 表78: Team Cherry 概况
- 表79: Team Cherry主要业务
- 表80: Team Cherry 魂系游戏产品基准
- 表81: Team Cherry 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表82: Team Cherry战略举措
- 表83: Neowiz Games & Round8 Studio 概况
- 表84: Neowiz Games & Round8 Studio主要业务
- 表85: Neowiz Games & Round8 Studio 魂系游戏产品基准
- 表86: Neowiz Games & Round8 Studio 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表87: Neowiz Games & Round8 Studio战略举措
- 表88: Ska Studios 概况
- 表89: Ska Studios主要业务
- 表90: Ska Studios 魂系游戏产品基准
- 表91: Ska Studios 魂系游戏收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表92: Ska Studios战略举措
- 表93: 全球主要地区魂系游戏销售收入增速：（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表94: 全球主要地区魂系游戏销售额列表（2021-2026年）&（百万美元）
- 表95: 全球主要地区魂系游戏销售额及份额列表（2021-2026年）
- 表96: 全球主要地区魂系游戏销售额列表预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表97: 全球主要地区魂系游戏销售额及份额列表预测（2027-2032）
- 表98: 本文分析师列表

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 17725729602

图表清单：

- 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: 资料三角测定
- 图7: 魂系游戏产品图片
- 图8: 全球市场魂系游戏市场规模（销售额）, 2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图9: 全球市场魂系游戏市场销售额预测:（百万美元）&（2021-2032）
- 图10: 中国市场魂系游戏销售额及未来趋势（2021-2032）&（百万美元）
- 图11: 2D产品图片
- 图12: 全球2D规模及增长率（2021-2032）&（百万美元）
- 图13: 3D产品图片
- 图14: 全球3D规模及增长率（2021-2032）&（百万美元）
- 图15: 全球不同产品类型魂系游戏市场份额（2025 VS 2032）

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 图16: 全球不同产品类型魂系游戏市场份额（2021-2026）
- 图17: 全球不同产品类型魂系游戏市场份额预测（2027-2032）
- 图18: 中国不同产品类型魂系游戏市场份额（2021-2026）
- 图19: 中国不同产品类型魂系游戏市场份额预测（2027-2032）
- 图20: 手机
- 图21: 电脑
- 图22: 其他
- 图23: 全球不同应用魂系游戏市场份额（2025 VS 2032）
- 图24: 全球不同应用魂系游戏市场份额（2021-2026）
- 图25: 全球不同应用魂系游戏市场份额预测（2027-2032）
- 图26: 中国不同应用魂系游戏市场份额（2021-2026）
- 图27: 中国不同应用魂系游戏市场份额预测（2027-2032）
- 图28: 2025年全球前五大厂商魂系游戏市场份额
- 图29: 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30: 魂系游戏全球领先企业SWOT分析
- 图31: 2025年中国排名前三和前五魂系游戏企业市场份额
- 图32: 全球主要地区魂系游戏销售收入（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 图33: 全球主要地区魂系游戏销售额市场份额（2021 VS 2025）
- 图34: 北美魂系游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图35: 欧洲魂系游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图36: 中国魂系游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图37: 南美魂系游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图38: 中东及非洲魂系游戏销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1735729602

(c) 2026 APO Research. 版权所有。