



2023-2029中国类魂游戏市场现状研究分析与发展前景预测报告

【行业】:软件及商业服务 【报告编码】:167901986307868

【出版时间】:2023-03-17 【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

2022年中国类魂游戏市场销售收入达到了 万元，预计2029年可以达到 万元，2023-2029期间年复合增长率(CAGR)为 %。中国市场核心厂商包括FromSoftware、Capcom、Deck13、CI Games和Bandai Namco Entertainment Inc.等，2022年前三大厂商，占有大约 %的市场份额。

从产品类型方面来看，单机版占有重要地位，预计2029年份额将达到 %。同时就应用来看，手机在2022年份额大约是 %，未来几年CAGR大约为 %。

本文研究中国市场类魂游戏现状及未来发展趋势，侧重分析在中国市场扮演重要角色的企业，重点呈现这些企业在中国市场的类魂游戏收入、市场份额、市场定位、发展计划、产品及服务等。历史数据为2018至2022年，预测数据为2023至2029年。本研究项目旨在梳理类魂游戏领域产品系列，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判断类魂游戏领域内各类竞争者所处地位。

主要企业包括：

FromSoftware

Capcom

Deck13

CI Games

Bandai Namco Entertainment Inc.

Gunfire Games

Tencent

Netease

Valve Corporation

Ska Studios

Team Ninja

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

单机版

联机版

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

手机

电脑

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，2018-2029年

第2章：中国市场类魂游戏主要企业竞争分析，主要包括类魂游戏收入、市场份额、及行业集中度等

第3章：中国市场类魂游戏主要企业基本情况介绍，包括公司简介、类魂游戏产品、类魂游戏收入及最新动态等

第4章：中国不同产品类型类魂游戏规模及份额等

第5章：中国不同应用类魂游戏规模及份额等

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

本报告的关键问题

市场空间：中国类魂游戏行业市场规模情况如何？未来增长情况如何？

产业链情况：中国类魂游戏厂商所在产业链构成是怎样？未来格局会如何演化？

厂商分析：全球类魂游戏领先企业是谁？企业情况怎样？

报告目录

1 类魂游戏市场概述

1.1 类魂游戏市场概述

1.2 不同产品类型类魂游戏分析

1.2.1 中国市场不同产品类型类魂游戏市场规模对比（2018 VS 2022 VS 2029）

1.2.2 单机版

1.2.3 联机版

1.3 从不同应用，类魂游戏主要包括如下几个方面

1.3.1 中国市场不同应用类魂游戏规模对比（2018 VS 2022 VS 2029）

1.3.2 手机

1.3.3 电脑

1.3.4 其他

1.4 中国类魂游戏市场规模现状及未来趋势（2018-2029）

2 中国市场类魂游戏主要企业分析

2.1 中国市场主要企业类魂游戏规模及市场份额

2.2 中国市场主要企业总部及主要市场区域

2.3 中国市场主要厂商进入类魂游戏行业时间点

2.4 中国市场主要厂商类魂游戏产品类型及应用

2.5 类魂游戏行业集中度、竞争程度分析

2.5.1 类魂游戏行业集中度分析：2022年中国市场Top 5厂商市场份额

2.5.2 中国市场类魂游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额

2.6 新增投资及市场并购活动

3 主要企业简介

3.1 FromSoftware

3.1.1 FromSoftware公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.1.2 FromSoftware 类魂游戏产品及服务介绍

3.1.3 FromSoftware在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.1.4 FromSoftware公司简介及主要业务

3.2 Capcom

3.2.1 Capcom公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.2.2 Capcom 类魂游戏产品及服务介绍

3.2.3 Capcom在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.2.4 Capcom公司简介及主要业务

3.3 Deck13

3.3.1 Deck13公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.3.2 Deck13 类魂游戏产品及服务介绍

3.3.3 Deck13在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.3.4 Deck13公司简介及主要业务

3.4 CI Games

3.4.1 CI Games公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.4.2 CI Games 类魂游戏产品及服务介绍

3.4.3 CI Games在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.4.4 CI Games公司简介及主要业务

3.5 Bandai Namco Entertainment Inc.

3.5.1 Bandai Namco Entertainment Inc.公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.5.2 Bandai Namco Entertainment Inc. 类魂游戏产品及服务介绍

3.5.3 Bandai Namco Entertainment Inc.在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.5.4 Bandai Namco Entertainment Inc.公司简介及主要业务

3.6 Gunfire Games

3.6.1 Gunfire Games公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.6.2 Gunfire Games 类魂游戏产品及服务介绍

3.6.3 Gunfire Games在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.6.4 Gunfire Games公司简介及主要业务

3.7 Tencent

3.7.1 Tencent公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.7.2 Tencent 类魂游戏产品及服务介绍

3.7.3 Tencent在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.7.4 Tencent公司简介及主要业务

3.8 Netease

3.8.1 Netease公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.8.2 Netease 类魂游戏产品及服务介绍

3.8.3 Netease在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.8.4 Netease公司简介及主要业务

3.9 Valve Corporation

3.9.1 Valve Corporation公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.9.2 Valve Corporation 类魂游戏产品及服务介绍

3.9.3 Valve Corporation在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.9.4 Valve Corporation公司简介及主要业务

3.10 Ska Studios

3.10.1 Ska Studios公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

3.10.2 Ska Studios 类魂游戏产品及服务介绍

3.10.3 Ska Studios在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.10.4 Ska Studios公司简介及主要业务

3.11 Team Ninja

3.11.1 Team Ninja基本信息、类魂游戏生产基地、总部、竞争对手及市场地位

3.11.2 Team Ninja 类魂游戏产品及服务介绍

3.11.3 Team Ninja在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.11.4 Team Ninja公司简介及主要业务

3.12 Bluepoint Games

3.12.1 Bluepoint Games基本信息、类魂游戏生产基地、总部、竞争对手及市场地位

3.12.2 Bluepoint Games 类魂游戏产品及服务介绍

3.12.3 Bluepoint Games在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

3.12.4 Bluepoint Games公司简介及主要业务

4 中国不同类型类魂游戏规模及预测

4.1 中国不同类型类魂游戏规模及市场份额（2018-2023）

4.2 中国不同类型类魂游戏规模预测（2024-2029）

5 中国不同应用类魂游戏分析

5.1 中国不同应用类魂游戏规模及市场份额（2018-2023）

5.2 中国不同应用类魂游戏规模预测（2024-2029）

6 行业发展机遇和风险分析

6.1 类魂游戏行业发展机遇及主要驱动因素

6.2 类魂游戏行业发展面临的风险

6.3 类魂游戏行业政策分析

6.4 类魂游戏中国企业SWOT分析

7 行业供应链分析

7.1 类魂游戏行业产业链简介

7.1.1 类魂游戏行业供应链分析

7.1.2 主要原材料及供应情况

7.1.3 类魂游戏行业主要下游客户

7.2 类魂游戏行业采购模式

7.3 类魂游戏行业开发/生产模式

7.4 类魂游戏行业销售模式

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1 中国市场不同产品类型类魂游戏市场规模（万元）及增长率对比（2018 VS 2022 VS 2029）

表2 单机版主要企业列表

表3 联机版主要企业列表

表4 中国市场不同应用类魂游戏市场规模（万元）及增长率对比（2018 VS 2022 VS 2029）

表5 中国市场主要企业类魂游戏规模（万元）&（2018-2023）

表6 中国市场主要企业类魂游戏规模份额对比（2018-2023）

表7 中国市场主要企业总部及地区分布及主要市场区域

表8 中国市场主要企业进入类魂游戏市场日期

表9 中国市场主要厂商类魂游戏产品类型及应用

表10 2022年中国市场类魂游戏主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）

表11 中国市场类魂游戏市场投资、并购等现状分析

表12 FromSoftware公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表13 FromSoftware 类魂游戏产品及服务介绍

表14 FromSoftware在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表15 FromSoftware公司简介及主要业务

表16 Capcom公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表17 Capcom 类魂游戏产品及服务介绍

表18 Capcom在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表19 Capcom公司简介及主要业务

表20 Deck13公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表21 Deck13 类魂游戏产品及服务介绍

表22 Deck13在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表23 Deck13公司简介及主要业务

表24 CI Games公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表25 CI Games 类魂游戏产品及服务介绍

表26 CI Games在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表27 CI Games公司简介及主要业务

表28 Bandai Namco Entertainment Inc.公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表29 Bandai Namco Entertainment Inc. 类魂游戏产品及服务介绍

表30 Bandai Namco Entertainment Inc.在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表31 Bandai Namco Entertainment Inc.公司简介及主要业务

表32 Gunfire Games公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表33 Gunfire Games 类魂游戏产品及服务介绍

表34 Gunfire Games在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表35 Gunfire Games公司简介及主要业务

表36 Tencent公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表37 Tencent 类魂游戏产品及服务介绍

表38 Tencent在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表39 Tencent公司简介及主要业务

表40 Netease公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表41 Netease 类魂游戏产品及服务介绍

表42 Netease在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表43 Netease公司简介及主要业务

表44 Valve Corporation公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表45 Valve Corporation 类魂游戏产品及服务介绍

表46 Valve Corporation在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表47 Valve Corporation公司简介及主要业务

表48 Ska Studios公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表49 Ska Studios 类魂游戏产品及服务介绍

表50 Ska Studios在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表51 Ska Studios公司简介及主要业务

表52 Team Ninja公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表53 Team Ninja 类魂游戏产品及服务介绍

表54 Team Ninja在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表55 Team Ninja公司简介及主要业务

表56 Bluepoint Games公司信息、总部、类魂游戏市场地位以及主要的竞争对手

表57 Bluepoint Games 类魂游戏产品及服务介绍

表58 Bluepoint Games在中国市场类魂游戏收入（万元）及毛利率(2018-2023)

表59 Bluepoint Games公司简介及主要业务

表60 中国不同产品类型类魂游戏规模列表（万元）&（2018-2023）

表61 中国不同产品类型类魂游戏规模市场份额列表（2018-2023）

表62 中国不同产品类型类魂游戏规模预测（万元）&（2024-2029）

表63 中国不同产品类型类魂游戏规模市场份额预测（2024-2029）

表64 中国不同应用类魂游戏规模列表（万元）&（2018-2023）

表65 中国不同应用类魂游戏规模市场份额列表（2018-2023）

表66 中国不同应用类魂游戏规模预测（万元）&（2024-2029）

表67 中国不同应用类魂游戏规模市场份额预测（2024-2029）

表68 类魂游戏行业发展机遇及主要驱动因素

表69 类魂游戏行业发展面临的风险

表70 类魂游戏行业政策分析

表71 类魂游戏行业供应链分析

表72 类魂游戏上游原材料和主要供应商情况

表73 类魂游戏行业主要下游客户

表74 研究范围

表75 本文分析师列表

表76 QYResearch主要业务单元及分析师列表

图表目录

图1 类魂游戏产品图片

图2 中国不同产品类型类魂游戏市场份额 2022 & 2029

图3 单机版产品图片

图4 中国单机版规模（万元）及增长率（2018-2029）

图5 联机版产品图片

图6 中国联机版规模（万元）及增长率（2018-2029）

图7 中国不同应用类魂游戏市场份额 2022 & 2029

图8 手机

图9 电脑

图10 其他

图11 中国类魂游戏市场规模增速预测:（2018-2029）&（万元）

图12 中国市场类魂游戏市场规模, 2018 VS 2022 VS 2029（万元）

图13 2022年中国市场前五大厂商类魂游戏市场份额

图14 2022年中国市场类魂游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额

图15 中国不同产品类型类魂游戏市场份额2018 & 2022

图16 类魂游戏中国企业SWOT分析

图17 类魂游戏产业链

图18 类魂游戏行业采购模式

图19 类魂游戏行业开发/生产模式分析

图20 类魂游戏行业销售模式分析

图21 关键采访目标

图22 自下而上及自上而下验证

图23 资料三角测定