



2025-2031全球及中国团队近身格斗游戏行业研究及十五五规划分析报告

【行业】:软件及商业服务 【报告编码】:173986199600002

【出版时间】:2025-02-18 【订购热线】:+86 180 2246 3983

【电子邮件】:market@winmarketresearch.com

【报告价格】: ¥22000.00 中文电子版
¥22000.00 英文电子版
¥44000.00 中文+英文电子版

内容摘要

2024年全球团队近身格斗游戏市场规模大约为9.01亿美元，预计2031年将达到11.78亿美元，2025-2031期间年复合增长率（CAGR）为4.3%。未来几年，本行业具有很大不确定性，本文的2025-2031年的预测数据是基于过去几年的历史发展、行业专家观点、以及本文分析师观点，综合给出的预测。

团队近身格斗游戏，从字面上理解，是指一种以团队形式进行的近身格斗类游戏。团队近身格斗游戏是一种需要玩家以团队为单位，在特定规则下，利用近身格斗技巧与对手进行对抗的竞技类游戏。这类游戏通常强调团队合作、策略规划以及个人格斗技能的综合运用。

2024年中国占全球市场份额为 %，美国为 %，预计未来六年中国市场复合增长率为 %，并在2031年规模达到百万美元，同期美国市场CAGR预计大约为 %。未来几年，亚太地区的重要市场地位将更加凸显，除中国外，日本、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，2025-2031年CAGR将大约为 %。

目前全球市场，主要由 和 地区厂商主导，全球团队近身格斗游戏头部厂商主要包括Nintendo、Namco、WB Games、Sega、Capcom等，前三大厂商占有全球大约 %的市场份额。

本报告研究“十四五”期间全球及中国市场团队近身格斗游戏的发展现状，以及“十五五”期间行业发展预测。重点分析全球主要地区团队近身格斗游戏的市场规模，历史数据2020-2024年，预测数据2025-2031年。

本文同时着重分析团队近身格斗游戏行业竞争格局，包括全球市场主要企业中国本土市场主要企业竞争格局，重点分析全球主要企业近三年团队近身格斗游戏的收入 and 市场份额。

此外针对团队近身格斗游戏行业产品分类、应用、行业政策、行业发展有利因素、不利因素和进入壁垒也做了详细分析。全球及国内主要企业包括：

Nintendo

Namco

WB Games

Sega

Capcom

Koei Tecmo

Reverge Labs

Marvelous

Autumn Games

SNK

CRI Middleware

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

免费玩

付费玩

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（土耳其和沙特等）
本文正文共9章，各章节主要内容如下：
第1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2章：全球市场总体规模、中国地区总体规模，包括主要地区团队近身格斗游戏总体规模及市场份额等；
第3章：行业竞争格局分析，包括全球市场企业团队近身格斗游戏收入排名及市场份额、中国市场企业团队近身格斗游戏收入排名和份额等；
第4章：全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模及份额等；
第5章：全球市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模及份额等；
第6章：行业发展机遇与风险分析；
第7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8章：全球市场团队近身格斗游戏主要企业基本情况介绍，包括公司简介、团队近身格斗游戏产品介绍、团队近身格斗游戏收入及公司最新动态等；
第9章：报告结论。

报告目录

1 团队近身格斗游戏市场概述
1.1 产品定义及统计范围
1.2 按照不同产品类型，团队近身格斗游戏主要可以分为如下几个类别
1.2.1 不同产品类型团队近身格斗游戏增长趋势2020 VS 2024 VS 2031
1.2.2 免费玩
1.2.3 付费玩
1.3 从不同应用，团队近身格斗游戏主要包括如下几个方面
1.3.1 不同应用团队近身格斗游戏全球规模增长趋势2020 VS 2024 VS 2031
1.3.2 手机
1.3.3 电脑
1.3.4 其他
1.4 行业发展现状分析
1.4.1 十五五期间团队近身格斗游戏行业发展总体概况
1.4.2 团队近身格斗游戏行业发展主要特点
1.4.3 进入行业壁垒
1.4.4 发展趋势及建议
2 行业发展现状及“十五五”前景预测
2.1 全球团队近身格斗游戏行业规模及预测分析
2.1.1 全球市场团队近身格斗游戏总体规模（2020-2031）
2.1.2 中国市场团队近身格斗游戏总体规模（2020-2031）
2.1.3 中国市场团队近身格斗游戏总规模占全球比重（2020-2031）
2.2 全球主要地区团队近身格斗游戏市场规模分析（2020 VS 2024 VS 2031）
2.2.1 北美（美国和加拿大）
2.2.2 欧洲（德国、英国、法国和意大利等国家）
2.2.3 亚太主要国家/地区（中国、日本、韩国、中国台湾、印度和东南亚）
2.2.4 拉美主要国家（墨西哥和巴西等）
2.2.5 中东及非洲
3 行业竞争格局
3.1 全球市场主要厂商团队近身格斗游戏收入分析（2020-2025）
3.2 全球市场主要厂商团队近身格斗游戏收入市场份额（2020-2025）
3.3 全球主要厂商团队近身格斗游戏收入排名及市场占有率(2024年)
3.4 全球主要企业总部及团队近身格斗游戏市场分布

- 3.5 全球主要企业团队近身格斗游戏产品类型及应用
- 3.6 全球主要企业开始团队近身格斗游戏业务日期
- 3.7 全球行业竞争格局
 - 3.7.1 团队近身格斗游戏行业集中度分析：2024年全球Top 5厂商市场份额
 - 3.7.2 全球团队近身格斗游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 3.8 全球行业并购及投资情况分析
- 3.9 中国市场竞争格局
 - 3.9.1 中国本土主要企业团队近身格斗游戏收入分析（2020-2025）
 - 3.9.2 中国市场团队近身格斗游戏销售情况分析
- 3.10 团队近身格斗游戏中国企业SWOT分析
- 4 不同产品类型团队近身格斗游戏分析
 - 4.1 全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模
 - 4.1.1 全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模（2020-2025）
 - 4.1.2 全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模预测（2026-2031）
 - 4.1.3 全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏市场份额（2020-2031）
 - 4.2 中国市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模
 - 4.2.1 中国市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模（2020-2025）
 - 4.2.2 中国市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模预测（2026-2031）
 - 4.2.3 中国市场不同产品类型团队近身格斗游戏市场份额（2020-2031）
- 5 不同应用团队近身格斗游戏分析
 - 5.1 全球市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模
 - 5.1.1 全球市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模（2020-2025）
 - 5.1.2 全球市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模预测（2026-2031）
 - 5.1.3 全球市场不同应用团队近身格斗游戏市场份额（2020-2031）
 - 5.2 中国市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模
 - 5.2.1 中国市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模（2020-2025）
 - 5.2.2 中国市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模预测（2026-2031）
 - 5.2.3 中国市场不同应用团队近身格斗游戏市场份额（2020-2031）
- 6 行业发展机遇和风险分析
 - 6.1 团队近身格斗游戏行业发展机遇及主要驱动因素
 - 6.2 团队近身格斗游戏行业发展面临的风险
 - 6.3 团队近身格斗游戏行业政策分析
- 7 行业供应链分析
 - 7.1 团队近身格斗游戏行业产业链简介
 - 7.1.1 团队近身格斗游戏产业链
 - 7.1.2 团队近身格斗游戏行业供应链分析
 - 7.1.3 团队近身格斗游戏主要原材料及其供应商
 - 7.1.4 团队近身格斗游戏行业主要下游客户
 - 7.2 团队近身格斗游戏行业采购模式
 - 7.3 团队近身格斗游戏行业开发/生产模式
 - 7.4 团队近身格斗游戏行业销售模式
- 8 全球市场主要团队近身格斗游戏企业简介
 - 8.1 Nintendo
 - 8.1.1 Nintendo基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位
 - 8.1.2 Nintendo公司简介及主要业务
 - 8.1.3 Nintendo 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用
 - 8.1.4 Nintendo 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）
 - 8.1.5 Nintendo企业最新动态
 - 8.2 Namco
 - 8.2.1 Namco基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位
 - 8.2.2 Namco公司简介及主要业务
 - 8.2.3 Namco 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用
 - 8.2.4 Namco 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）
 - 8.2.5 Namco企业最新动态
 - 8.3 WB Games
 - 8.3.1 WB Games基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位
 - 8.3.2 WB Games公司简介及主要业务
 - 8.3.3 WB Games 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用
 - 8.3.4 WB Games 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）
 - 8.3.5 WB Games企业最新动态

8.4 Sega

8.4.1 Sega基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

8.4.2 Sega公司简介及主要业务

8.4.3 Sega 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

8.4.4 Sega 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）

8.4.5 Sega企业最新动态

8.5 Capcom

8.5.1 Capcom基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

8.5.2 Capcom公司简介及主要业务

8.5.3 Capcom 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

8.5.4 Capcom 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）

8.5.5 Capcom企业最新动态

8.6 Koei Tecmo

8.6.1 Koei Tecmo基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

8.6.2 Koei Tecmo公司简介及主要业务

8.6.3 Koei Tecmo 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

8.6.4 Koei Tecmo 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）

8.6.5 Koei Tecmo企业最新动态

8.7 Reverge Labs

8.7.1 Reverge Labs基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

8.7.2 Reverge Labs公司简介及主要业务

8.7.3 Reverge Labs 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

8.7.4 Reverge Labs 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）

8.7.5 Reverge Labs企业最新动态

8.8 Marvelous

8.8.1 Marvelous基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

8.8.2 Marvelous公司简介及主要业务

8.8.3 Marvelous 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

8.8.4 Marvelous 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）

8.8.5 Marvelous企业最新动态

8.9 Autumn Games

8.9.1 Autumn Games基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

8.9.2 Autumn Games公司简介及主要业务

8.9.3 Autumn Games 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

8.9.4 Autumn Games 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）

8.9.5 Autumn Games企业最新动态

8.10 SNK

8.10.1 SNK基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

8.10.2 SNK公司简介及主要业务

8.10.3 SNK 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

8.10.4 SNK 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）

8.10.5 SNK企业最新动态

8.11 CRI Middleware

8.11.1 CRI Middleware基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

8.11.2 CRI Middleware公司简介及主要业务

8.11.3 CRI Middleware 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

8.11.4 CRI Middleware 团队近身格斗游戏收入及毛利率（2020-2025）

8.11.5 CRI Middleware企业最新动态

9 研究结果

10 研究方法与数据来源

10.1 研究方法

10.2 数据来源

10.2.1 二手信息来源

10.2.2 一手信息来源

10.3 数据交互验证

10.4 免责声明

表格目录

表 1: 不同产品类型团队近身格斗游戏全球规模增长趋势 (CAGR) 2020 VS 2024 VS 2031 (百万美元)

表 2: 不同应用全球规模增长趋势2020 VS 2024 VS 2031 (百万美元)

表 3: 团队近身格斗游戏行业发展主要特点

表 4: 进入团队近身格斗游戏行业壁垒

表 5: 团队近身格斗游戏发展趋势及建议

表 6: 全球主要地区团队近身格斗游戏总体规模增速 (CAGR) (百万美元): 2020 VS 2024 VS 2031

表 7: 全球主要地区团队近身格斗游戏总体规模 (2020-2025) & (百万美元)

表 8: 全球主要地区团队近身格斗游戏总体规模 (2026-2031) & (百万美元)

表 9: 北美团队近身格斗游戏基本情况分析

表 10: 欧洲团队近身格斗游戏基本情况分析

表 11: 亚太团队近身格斗游戏基本情况分析

表 12: 拉美团队近身格斗游戏基本情况分析

表 13: 中东及非洲团队近身格斗游戏基本情况分析

表 14: 全球市场主要厂商团队近身格斗游戏收入 (2020-2025) & (百万美元)

表 15: 全球市场主要厂商团队近身格斗游戏收入市场份额 (2020-2025)

表 16: 全球主要厂商团队近身格斗游戏收入排名及市场占有率(2024年)

表 17: 全球主要企业总部及团队近身格斗游戏市场分布

表 18: 全球主要企业团队近身格斗游戏产品类型

表 19: 全球主要企业团队近身格斗游戏商业化日期

表 20: 2024全球团队近身格斗游戏主要厂商市场地位 (第一梯队、第二梯队和第三梯队)

表 21: 全球行业并购及投资情况分析

表 22: 中国本土企业团队近身格斗游戏收入 (2020-2025) & (百万美元)

表 23: 中国本土企业团队近身格斗游戏收入市场份额 (2020-2025)

表 24: 2024年全球及中国本土企业在中国市场团队近身格斗游戏收入排名

表 25: 全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模 (2020-2025) & (百万美元)

表 26: 全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模预测 (2026-2031) & (百万美元)

表 27: 全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏市场份额 (2020-2025)

表 28: 全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏市场份额预测 (2026-2031)

表 29: 中国市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模 (2020-2025) & (百万美元)

表 30: 中国市场不同产品类型团队近身格斗游戏总体规模预测 (2026-2031) & (百万美元)

表 31: 中国市场不同产品类型团队近身格斗游戏市场份额 (2020-2025)

表 32: 中国市场不同产品类型团队近身格斗游戏市场份额预测 (2026-2031)

表 33: 全球市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模 (2020-2025) & (百万美元)

表 34: 全球市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模预测 (2026-2031) & (百万美元)

表 35: 全球市场不同应用团队近身格斗游戏市场份额 (2020-2025)

表 36: 全球市场不同应用团队近身格斗游戏市场份额预测 (2026-2031)

表 37: 中国市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模 (2020-2025) & (百万美元)

表 38: 中国市场不同应用团队近身格斗游戏总体规模预测 (2026-2031) & (百万美元)

表 39: 中国市场不同应用团队近身格斗游戏市场份额 (2020-2025)

表 40: 中国市场不同应用团队近身格斗游戏市场份额预测 (2026-2031)

表 41: 团队近身格斗游戏行业发展机遇及主要驱动因素

表 42: 团队近身格斗游戏行业发展面临的风险

表 43: 团队近身格斗游戏行业政策分析

表 44: 团队近身格斗游戏行业供应链分析

表 45: 团队近身格斗游戏上游原材料和主要供应商情况

表 46: 团队近身格斗游戏行业主要下游客户

表 47: Nintendo基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 48: Nintendo公司简介及主要业务

表 49: Nintendo 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 50: Nintendo 团队近身格斗游戏收入 (百万美元) 及毛利率 (2020-2025)

表 51: Nintendo企业最新动态

表 52: Namco基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 53: Namco公司简介及主要业务

表 54: Namco 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 55: Namco 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 56: Namco企业最新动态

表 57: WB Games基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 58: WB Games公司简介及主要业务

表 59: WB Games 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 60: WB Games 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 61: WB Games企业最新动态

表 62: Sega基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 63: Sega公司简介及主要业务

表 64: Sega 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 65: Sega 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 66: Sega企业最新动态

表 67: Capcom基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 68: Capcom公司简介及主要业务

表 69: Capcom 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 70: Capcom 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 71: Capcom企业最新动态

表 72: Koei Tecmo基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 73: Koei Tecmo公司简介及主要业务

表 74: Koei Tecmo 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 75: Koei Tecmo 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 76: Koei Tecmo企业最新动态

表 77: Reverge Labs基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 78: Reverge Labs公司简介及主要业务

表 79: Reverge Labs 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 80: Reverge Labs 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 81: Reverge Labs企业最新动态

表 82: Marvelous基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 83: Marvelous公司简介及主要业务

表 84: Marvelous 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 85: Marvelous 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 86: Marvelous企业最新动态

表 87: Autumn Games基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 88: Autumn Games公司简介及主要业务

表 89: Autumn Games 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 90: Autumn Games 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 91: Autumn Games企业最新动态

表 92: SNK基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 93: SNK公司简介及主要业务

表 94: SNK 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 95: SNK 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 96: SNK企业最新动态

表 97: CRI Middleware基本信息、团队近身格斗游戏市场分布、总部及行业地位

表 98: CRI Middleware公司简介及主要业务

表 99: CRI Middleware 团队近身格斗游戏产品规格、参数及市场应用

表 100: CRI Middleware 团队近身格斗游戏收入（百万美元）及毛利率（2020-2025）

表 101: CRI Middleware企业最新动态

表 102: 研究范围

表 103: 本文分析师列表

图表目录

图 1: 团队近身格斗游戏产品图片

图 2: 不同产品类型团队近身格斗游戏全球规模2020 VS 2024 VS 2031（百万美元）

图 3: 全球不同产品类型团队近身格斗游戏市场份额2024 & 2031

图 4: 免费玩产品图片

图 5: 付费玩产品图片

图 6: 不同应用全球规模趋势2020 VS 2024 VS 2031（百万美元）

图 7: 全球不同应用团队近身格斗游戏市场份额2024 & 2031

图 8: 手机

- 图 9： 电脑
- 图 10： 其他
- 图 11： 全球市场团队近身格斗游戏市场规模：2020 VS 2024 VS 2031（百万美元）
- 图 12： 全球市场团队近身格斗游戏总体规模（2020-2031）&（百万美元）
- 图 13： 中国市场团队近身格斗游戏总体规模（2020-2031）&（百万美元）
- 图 14： 中国市场团队近身格斗游戏总规模占全球比重（2020-2031）
- 图 15： 全球主要地区团队近身格斗游戏总体规模（百万美元）：2020 VS 2024 VS 2031
- 图 16： 全球主要地区团队近身格斗游戏市场份额（2020-2031）
- 图 17： 北美（美国和加拿大）团队近身格斗游戏总体规模（2020-2031）&（百万美元）
- 图 18： 欧洲主要国家（德国、英国、法国和意大利等）团队近身格斗游戏总体规模（2020-2031）&（百万美元）
- 图 19： 亚太主要国家/地区（中国、日本、韩国、中国台湾、印度和东南亚等）团队近身格斗游戏总体规模（2020-2031）&（百万美元）
- 图 20： 拉美主要国家（墨西哥、巴西等）团队近身格斗游戏总体规模（2020-2031）&（百万美元）
- 图 21： 中东及非洲市场团队近身格斗游戏总体规模（2020-2031）&（百万美元）
- 图 22： 2024年全球前五大团队近身格斗游戏厂商市场份额（按收入）
- 图 23： 2024年全球团队近身格斗游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 图 24： 团队近身格斗游戏中国企业SWOT分析
- 图 25： 全球市场不同产品类型团队近身格斗游戏市场份额（2020-2031）
- 图 26： 中国市场不同产品类型团队近身格斗游戏市场份额（2020-2031）
- 图 27： 全球市场不同应用团队近身格斗游戏市场份额（2020-2031）
- 图 28： 中国市场不同应用团队近身格斗游戏市场份额（2020-2031）
- 图 29： 团队近身格斗游戏产业链
- 图 30： 团队近身格斗游戏行业采购模式
- 图 31： 团队近身格斗游戏行业开发/生产模式分析
- 图 32： 团队近身格斗游戏行业销售模式分析
- 图 33： 关键采访目标
- 图 34： 自下而上及自上而下验证
- 图 35： 资料三角测定