



2026-2032全球与中国线上移动端回合制卡牌游戏市场调研报告

【行业】:软件及商业服务 【报告编码】:177984631791876

【出版时间】:2026-05-27 【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

根据统计及预测，2025年全球线上移动端回合制卡牌游戏市场销售额达到了60.33亿美元，预计2032年将达到76.80亿美元，年复合增长率（CAGR）为3.3%（2026-2032）。地区层面来看，中国市场在过去几年变化较快，2025年市场规模为百万美元，约占全球的%，预计2032年将达到百万美元，届时全球占比将达到%。

本文研究全球及中国市场线上移动端回合制卡牌游戏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现状及未来发展趋势。

线上移动端回合制卡牌游戏是指一类运行于智能手机或平板电脑上的数字游戏。在这类游戏中，玩家在回合制体系下策略性地部署具有特定能力的虚拟卡牌；游戏通常融合了卡组构建机制、在线多人互动功能、角色或卡牌养成系统，以及应用内购买、赛季内容更新等商业化变现手段。

放眼全球，众多大型发行商及独立工作室正致力于开发或规划大量的在线移动回合制卡牌游戏项目。这些项目重点聚焦于原创IP的孵化、跨平台整合、视听表现（画面与动画）的提升、策略玩法的深度挖掘，以及向电子竞技与社交游戏生态圈的拓展。与此同时，部分项目正积极探索区块链资产或AI驱动内容生成等前沿技术的融合应用；相关方还在持续投入资源，以完善“实时服务”（Live Service）基础设施、社区管理体系及本地化策略，旨在把握新兴市场的增长机遇，并通过持续的内容更新与赛季活动来维系用户粘性。

2025年全球市场平均毛利率：68%。

地区层面来说，目前XX地区是全球最大的市场，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，玩家对环境（PvE）占有重要地位，预计2032年份额将达到%。同时就用户类型来看，儿童玩家在2025年份额大约是%，未来几年CAGR大约为%；

从企业来看，全球范围内，线上移动端回合制卡牌游戏核心厂商主要包括Blizzard Entertainment、Konami Holdings Corporation、Wizards of the Coast LLC (Hasbro)、Mega Crit Games、Playstack Ltd等。2025年，全球第一梯队厂商主要有、和，第一梯队占有大约%的市场份额；第二梯队厂商有、、和等，共占有%份额。

本文重点分析在全球及中国有重要角色的企业，分析这些企业线上移动端回合制卡牌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：

Blizzard Entertainment
Konami Holdings Corporation
Wizards of the Coast LLC (Hasbro)
Mega Crit Games
Playstack Ltd
Cygames
1939 Games
Riot Games
CD PROJEKT
MARVEL

Shiny Shoe LLC
Rise of Humanity
Bushiroad
CyberAgent, Inc
Kyy Games
Splinterlands
Immutable

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

玩家对战（PvP）
玩家对环境（PvE）

按照不同收费模式，包括如下几个类别：

免费游玩
付费买断

按照不同应用类型，包括如下几个类别：

娱乐游戏
竞技电竞
社交互动游戏
其他

按照不同用户类型，主要包括如下几个方面：

儿童玩家
青少年玩家
成人玩家

重点关注如下几个地区

北美
欧洲
中国
日本
东南亚
印度

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、产品细分及全球总体规模及增长率等数据

第2章：全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏市场规模及份额等

第3章：全球线上移动端回合制卡牌游戏主要地区市场规模及份额等

第4章：全球范围内线上移动端回合制卡牌游戏主要企业竞争分析，主要包括线上移动端回合制卡牌游戏收入、市场份额及行业集中度分析

第5章：中国市场线上移动端回合制卡牌游戏主要企业竞争分析，主要包括线上移动端回合制卡牌游戏收入、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、线上移动端回合制卡牌游戏产品、收入及最新动态等

第7章：行业发展机遇和风险分析

第8章：报告结论

报告目录

1 线上移动端回合制卡牌游戏市场概述

1.1 线上移动端回合制卡牌游戏市场概述

1.2 不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏分析

1.2.1 玩家对战（PvP）

1.2.2 玩家对环境（PvE）

1.2.3 全球市场不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

1.2.4 全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测（2021-2032）

1.2.4.1 全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额（2021-2026）

1.2.4.2 全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测（2027-2032）

1.2.5 中国不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测（2021-2032）

1.2.5.1 中国不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额（2021-2026）

1.2.5.2 中国不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测（2027-2032）

1.3 不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏分析

1.3.1 免费游玩

1.3.2 付费买断

1.3.3 全球市场不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额对比 (2021 VS 2025 VS 2032)

1.3.4 全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

1.3.4.1 全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额 (2021-2026)

1.3.4.2 全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032)

1.3.5 中国不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

1.3.5.1 中国不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额 (2021-2026)

1.3.5.2 中国不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032)

1.4 不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏分析

1.4.1 娱乐游戏

1.4.2 竞技电竞

1.4.3 社交互动游戏

1.4.4 其他

1.4.5 全球市场不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额对比 (2021 VS 2025 VS 2032)

1.4.6 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

1.4.6.1 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额 (2021-2026)

1.4.6.2 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032)

1.4.7 中国不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

1.4.7.1 中国不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额 (2021-2026)

1.4.7.2 中国不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032)

2 不同用户类型分析

2.1 从不同用户类型，线上移动端回合制卡牌游戏主要包括如下几个方面

2.1.1 儿童玩家

2.1.2 青少年玩家

2.1.3 成人玩家

2.2 全球市场不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额对比 (2021 VS 2025 VS 2032)

2.3 全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

2.3.1 全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额 (2021-2026)

2.3.2 全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032)

2.4 中国不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

2.4.1 中国不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额 (2021-2026)

2.4.2 中国不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032)

3 全球线上移动端回合制卡牌游戏主要地区分析

3.1 全球主要地区线上移动端回合制卡牌游戏市场规模分析：2021 VS 2025 VS 2032

3.1.1 全球主要地区线上移动端回合制卡牌游戏销售额及份额 (2021-2026)

3.1.2 全球主要地区线上移动端回合制卡牌游戏销售额及份额预测 (2027-2032)

3.2 北美线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

3.3 欧洲线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

3.4 中国线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

3.5 日本线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

3.6 东南亚线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

3.7 印度线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032)

4 全球主要企业市场占有率

4.1 全球主要企业线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额

4.2 全球线上移动端回合制卡牌游戏主要企业竞争态势

4.2.1 线上移动端回合制卡牌游戏行业集中度分析：2025年全球Top 5厂商市场份额

4.2.2 全球线上移动端回合制卡牌游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额

4.3 2025年全球主要厂商线上移动端回合制卡牌游戏收入排名

4.4 全球主要厂商线上移动端回合制卡牌游戏总部及市场区域分布

4.5 全球主要厂商线上移动端回合制卡牌游戏产品类型及应用

4.6 全球主要厂商线上移动端回合制卡牌游戏商业化日期

4.7 新增投资及市场并购活动

4.8 线上移动端回合制卡牌游戏全球领先企业SWOT分析

5 中国市场线上移动端回合制卡牌游戏主要企业分析

5.1 中国线上移动端回合制卡牌游戏销售额及市场份额 (2021-2026)

5.2 中国线上移动端回合制卡牌游戏Top 3和Top 5企业市场份额

6 主要企业简介

6.1 Blizzard Entertainment

- 6.1.1 Blizzard Entertainment公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.1.2 Blizzard Entertainment 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.1.3 Blizzard Entertainment 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.1.4 Blizzard Entertainment公司简介及主要业务
- 6.1.5 Blizzard Entertainment企业最新动态
- 6.2 Konami Holdings Corporation
- 6.2.1 Konami Holdings Corporation公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.2.2 Konami Holdings Corporation 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.2.3 Konami Holdings Corporation 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.2.4 Konami Holdings Corporation公司简介及主要业务
- 6.2.5 Konami Holdings Corporation企业最新动态
- 6.3 Wizards of the Coast LLC (Hasbro)
- 6.3.1 Wizards of the Coast LLC (Hasbro)公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.3.2 Wizards of the Coast LLC (Hasbro) 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.3.3 Wizards of the Coast LLC (Hasbro) 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.3.4 Wizards of the Coast LLC (Hasbro)公司简介及主要业务
- 6.3.5 Wizards of the Coast LLC (Hasbro)企业最新动态
- 6.4 Mega Crit Games
- 6.4.1 Mega Crit Games公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.4.2 Mega Crit Games 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.4.3 Mega Crit Games 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.4.4 Mega Crit Games公司简介及主要业务
- 6.5 Playstack Ltd
- 6.5.1 Playstack Ltd公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.5.2 Playstack Ltd 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.5.3 Playstack Ltd 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.5.4 Playstack Ltd公司简介及主要业务
- 6.5.5 Playstack Ltd企业最新动态
- 6.6 Cygames
- 6.6.1 Cygames公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.6.2 Cygames 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.6.3 Cygames 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.6.4 Cygames公司简介及主要业务
- 6.6.5 Cygames企业最新动态
- 6.7 1939 Games
- 6.7.1 1939 Games公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.7.2 1939 Games 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.7.3 1939 Games 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.7.4 1939 Games公司简介及主要业务
- 6.7.5 1939 Games企业最新动态
- 6.8 Riot Games
- 6.8.1 Riot Games公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.8.2 Riot Games 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.8.3 Riot Games 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.8.4 Riot Games公司简介及主要业务
- 6.8.5 Riot Games企业最新动态
- 6.9 CD PROJEKT
- 6.9.1 CD PROJEKT公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.9.2 CD PROJEKT 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.9.3 CD PROJEKT 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.9.4 CD PROJEKT公司简介及主要业务
- 6.9.5 CD PROJEKT企业最新动态
- 6.10 MARVEL
- 6.10.1 MARVEL公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.10.2 MARVEL 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.10.3 MARVEL 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.10.4 MARVEL公司简介及主要业务
- 6.10.5 MARVEL企业最新动态
- 6.11 Shiny Shoe LLC
- 6.11.1 Shiny Shoe LLC公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手

- 6.11.2 Shiny Shoe LLC 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 6.11.3 Shiny Shoe LLC 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.11.4 Shiny Shoe LLC公司简介及主要业务
- 6.11.5 Shiny Shoe LLC企业最新动态
- 6.12 Rise of Humanity
 - 6.12.1 Rise of Humanity公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.12.2 Rise of Humanity 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
 - 6.12.3 Rise of Humanity 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.12.4 Rise of Humanity公司简介及主要业务
 - 6.12.5 Rise of Humanity企业最新动态
- 6.13 Bushiroad
 - 6.13.1 Bushiroad公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.13.2 Bushiroad 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
 - 6.13.3 Bushiroad 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.13.4 Bushiroad公司简介及主要业务
 - 6.13.5 Bushiroad企业最新动态
- 6.14 CyberAgent, Inc
 - 6.14.1 CyberAgent, Inc公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.14.2 CyberAgent, Inc 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
 - 6.14.3 CyberAgent, Inc 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.14.4 CyberAgent, Inc公司简介及主要业务
 - 6.14.5 CyberAgent, Inc企业最新动态
- 6.15 Kyy Games
 - 6.15.1 Kyy Games公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.15.2 Kyy Games 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
 - 6.15.3 Kyy Games 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.15.4 Kyy Games公司简介及主要业务
 - 6.15.5 Kyy Games企业最新动态
- 6.16 Splinterlands
 - 6.16.1 Splinterlands公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.16.2 Splinterlands 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
 - 6.16.3 Splinterlands 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.16.4 Splinterlands公司简介及主要业务
 - 6.16.5 Splinterlands企业最新动态
- 6.17 Immutable
 - 6.17.1 Immutable公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
 - 6.17.2 Immutable 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
 - 6.17.3 Immutable 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
 - 6.17.4 Immutable公司简介及主要业务
 - 6.17.5 Immutable企业最新动态
- 7 行业发展机遇和风险分析
 - 7.1 线上移动端回合制卡牌游戏行业发展机遇及主要驱动因素
 - 7.2 线上移动端回合制卡牌游戏行业发展面临的风险
 - 7.3 线上移动端回合制卡牌游戏行业政策分析
- 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

表格目录

- 表 1: 玩家对战 (PvP) 主要企业列表
- 表 2: 玩家对环境 (PvE) 主要企业列表
- 表 3: 全球市场不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及增长率对比 (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
- 表 4: 全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 5: 全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 6: 全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 7: 全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 8: 中国不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 9: 中国不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 10: 中国不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 11: 中国不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 12: 免费游玩主要企业列表
- 表 13: 付费买断主要企业列表
- 表 14: 全球市场不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额及增长率对比 (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
- 表 15: 全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 16: 全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 17: 全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 18: 全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 19: 中国不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 20: 中国不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 21: 中国不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 22: 中国不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 23: 娱乐游戏主要企业列表
- 表 24: 电子竞技主要企业列表
- 表 25: 社交互动游戏主要企业列表
- 表 26: 其他主要企业列表
- 表 27: 全球市场不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及增长率对比 (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
- 表 28: 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 29: 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 30: 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 31: 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 32: 中国不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 33: 中国不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 34: 中国不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 35: 中国不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 36: 全球市场不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额及增长率对比 (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
- 表 37: 全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 38: 全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 39: 全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 40: 全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额预测 (2027-2032)
- 表 41: 中国不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 42: 中国不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 43: 中国不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 44: 中国不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 45: 全球主要地区线上移动端回合制卡牌游戏销售额: (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
- 表 46: 全球主要地区线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 47: 全球主要地区线上移动端回合制卡牌游戏销售额及份额列表 (2021-2026)
- 表 48: 全球主要地区线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 49: 全球主要地区线上移动端回合制卡牌游戏销售额及份额列表预测 (2027-2032)
- 表 50: 全球主要企业线上移动端回合制卡牌游戏销售额 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 51: 全球主要企业线上移动端回合制卡牌游戏销售额份额对比 (2021-2026)
- 表 52: 2025年全球线上移动端回合制卡牌游戏主要厂商市场地位 (第一梯队、第二梯队和第三梯队)
- 表 53: 2025年全球主要厂商线上移动端回合制卡牌游戏收入排名 (百万美元)
- 表 54: 全球主要厂商线上移动端回合制卡牌游戏总部及市场区域分布
- 表 55: 全球主要厂商线上移动端回合制卡牌游戏产品类型及应用
- 表 56: 全球主要厂商线上移动端回合制卡牌游戏商业化日期
- 表 57: 全球线上移动端回合制卡牌游戏市场投资、并购等现状分析
- 表 58: 中国主要企业线上移动端回合制卡牌游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 59: 中国主要企业线上移动端回合制卡牌游戏销售额份额对比 (2021-2026)

- 表 60: Blizzard Entertainment公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 61: Blizzard Entertainment 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 62: Blizzard Entertainment 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 63: Blizzard Entertainment公司简介及主要业务
- 表 64: Blizzard Entertainment企业最新动态
- 表 65: Konami Holdings Corporation公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 66: Konami Holdings Corporation 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 67: Konami Holdings Corporation 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 68: Konami Holdings Corporation公司简介及主要业务
- 表 69: Konami Holdings Corporation企业最新动态
- 表 70: Wizards of the Coast LLC (Hasbro)公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 71: Wizards of the Coast LLC (Hasbro) 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 72: Wizards of the Coast LLC (Hasbro) 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 73: Wizards of the Coast LLC (Hasbro)公司简介及主要业务
- 表 74: Wizards of the Coast LLC (Hasbro)企业最新动态
- 表 75: Mega Crit Games公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 76: Mega Crit Games 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 77: Mega Crit Games 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 78: Mega Crit Games公司简介及主要业务
- 表 79: Playstack Ltd公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 80: Playstack Ltd 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 81: Playstack Ltd 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 82: Playstack Ltd公司简介及主要业务
- 表 83: Playstack Ltd企业最新动态
- 表 84: Cygames公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 85: Cygames 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 86: Cygames 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 87: Cygames公司简介及主要业务
- 表 88: Cygames企业最新动态
- 表 89: 1939 Games公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 90: 1939 Games 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 91: 1939 Games 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 92: 1939 Games公司简介及主要业务
- 表 93: 1939 Games企业最新动态
- 表 94: Riot Games公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 95: Riot Games 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 96: Riot Games 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 97: Riot Games公司简介及主要业务
- 表 98: Riot Games企业最新动态
- 表 99: CD PROJEKT公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 100: CD PROJEKT 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 101: CD PROJEKT 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 102: CD PROJEKT公司简介及主要业务
- 表 103: CD PROJEKT企业最新动态
- 表 104: MARVEL公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 105: MARVEL 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 106: MARVEL 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 107: MARVEL公司简介及主要业务
- 表 108: MARVEL企业最新动态
- 表 109: Shiny Shoe LLC公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 110: Shiny Shoe LLC 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 111: Shiny Shoe LLC 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 112: Shiny Shoe LLC公司简介及主要业务
- 表 113: Shiny Shoe LLC企业最新动态
- 表 114: Rise of Humanity公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 115: Rise of Humanity 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
- 表 116: Rise of Humanity 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 117: Rise of Humanity公司简介及主要业务
- 表 118: Rise of Humanity企业最新动态
- 表 119: Bushiroad公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手

表 120:	Bushiroad 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
表 121:	Bushiroad 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 122:	Bushiroad公司简介及主要业务
表 123:	Bushiroad企业最新动态
表 124:	CyberAgent, Inc公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
表 125:	CyberAgent, Inc 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
表 126:	CyberAgent, Inc 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 127:	CyberAgent, Inc公司简介及主要业务
表 128:	CyberAgent, Inc企业最新动态
表 129:	Kyy Games公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
表 130:	Kyy Games 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
表 131:	Kyy Games 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 132:	Kyy Games公司简介及主要业务
表 133:	Kyy Games企业最新动态
表 134:	Splinterlands公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
表 135:	Splinterlands 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
表 136:	Splinterlands 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 137:	Splinterlands公司简介及主要业务
表 138:	Splinterlands企业最新动态
表 139:	Immutable公司信息、总部、线上移动端回合制卡牌游戏市场地位以及主要的竞争对手
表 140:	Immutable 线上移动端回合制卡牌游戏产品及服务介绍
表 141:	Immutable 线上移动端回合制卡牌游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 142:	Immutable公司简介及主要业务
表 143:	Immutable企业最新动态
表 144:	线上移动端回合制卡牌游戏行业发展机遇及主要驱动因素
表 145:	线上移动端回合制卡牌游戏行业发展面临的风险
表 146:	线上移动端回合制卡牌游戏行业政策分析
表 147:	研究范围
表 148:	本文分析师列表

图表目录

图 1:	线上移动端回合制卡牌游戏产品图片
图 2:	全球市场线上移动端回合制卡牌游戏市场规模 (销售额), 2021 VS 2025 VS 2032 (百万美元)
图 3:	全球线上移动端回合制卡牌游戏市场销售额预测: (百万美元) & (2021-2032)
图 4:	中国市场线上移动端回合制卡牌游戏销售额及未来趋势 (2021-2032) & (百万美元)
图 5:	玩家对战 (PvP) 产品图片
图 6:	全球玩家对战 (PvP) 规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 7:	玩家对环境 (PvE) 产品图片
图 8:	全球玩家对环境 (PvE) 规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 9:	全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2025 & 2032
图 10:	全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2021 & 2025
图 11:	全球不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额预测2026 & 2032
图 12:	中国不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2021 & 2025
图 13:	中国不同产品类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额预测2026 & 2032
图 14:	免费游玩 产品图片
图 15:	全球免费游玩规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 16:	付费买断产品图片
图 17:	全球付费买断规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 18:	全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2025 & 2032
图 19:	全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2021 & 2025
图 20:	全球不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏市场份额预测2026 & 2032
图 21:	中国不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2021 & 2025
图 22:	中国不同收费模式线上移动端回合制卡牌游戏市场份额预测2026 & 2032
图 23:	娱乐游戏 产品图片
图 24:	全球娱乐游戏规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 25:	竞技电竞产品图片
图 26:	全球竞技电竞规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 27:	社交互动游戏产品图片
图 28:	全球社交互动游戏规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)

- 图 29: 其他产品图片
- 图 30: 全球其他规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 31: 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2025 & 2032
- 图 32: 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2021 & 2025
- 图 33: 全球不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额预测2026 & 2032
- 图 34: 中国不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2021 & 2025
- 图 35: 中国不同应用类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额预测2026 & 2032
- 图 36: 儿童玩家
- 图 37: 青少年玩家
- 图 38: 成人玩家
- 图 39: 全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2025 VS 2032
- 图 40: 全球不同用户类型线上移动端回合制卡牌游戏市场份额2021 & 2025
- 图 41: 全球主要地区线上移动端回合制卡牌游戏销售额市场份额 (2021 VS 2025)
- 图 42: 北美线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 43: 欧洲线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 44: 中国线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 45: 日本线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 46: 东南亚线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 47: 印度线上移动端回合制卡牌游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 48: 2025年全球前五大厂商线上移动端回合制卡牌游戏市场份额
- 图 49: 2025年全球线上移动端回合制卡牌游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 图 50: 线上移动端回合制卡牌游戏全球领先企业SWOT分析
- 图 51: 2025年中国排名前三和前五线上移动端回合制卡牌游戏企业市场份额
- 图 52: 关键采访目标
- 图 53: 自下而上及自上而下验证
- 图 54: 资料三角测定