



## 2026-2032全球与中国二次元开放世界游戏市场调研报告

【行业】:软件及商业服务 【报告编码】:178149131334436

【出版时间】:2026-06-13 【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年全球二次元开放世界游戏市场销售额达到了27.20亿美元，预计2032年将达到58.84亿美元，年复合增长率（CAGR）为10.8%（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二次元开放世界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。

二次元开放世界游戏是指以动画化角色设计、二次元审美风格和幻想、科幻、都市异能等世界观为基础，结合开放式地图探索、实时战斗、角色收集与养成、剧情任务、资源采集和长线版本更新机制的数字游戏品类，主要产品形态包括开放世界冒险RPG、开放世界动作RPG、共享开放世界RPG以及开放世界换装/生活冒险游戏等。该产品上游主要包括游戏引擎、3D建模与动画制作、角色原画、动作捕捉、音乐音效、服务器与云计算、支付系统、发行渠道、买量投放和本地化服务；下游主要面向全球移动端、PC端和主机端玩家，核心用户包括泛二次元用户、开放世界RPG玩家、动作游戏玩家、角色收集与剧情消费用户。2025年行业毛利率通常处于58%-72%区间；头部长线运营产品因角色资产复用、全球化发行、高付费转化和稳定版本更新具备较高毛利水平，但新项目在研发摊销、平台分成、服务器成本、内容更新和用户获取方面投入较大，利润率波动明显。

从市场现状看，二次元开放世界游戏已经从单一爆款带动的早期验证阶段，逐步进入多厂商、多题材、多平台竞争并存的发展阶段。该类产品的核心竞争不再只是角色立绘、抽卡设计或基础开放世界地图，而是围绕角色塑造、动作系统、地图探索密度、剧情演出、版本更新节奏和社区运营能力展开综合比拼。头部产品凭借长期内容积累、全球化发行经验和稳定用户社区形成较强优势，新进入者则更多通过都市幻想、科幻末世、动漫IP改编、女性向换装、多人探索等差异化方向切入。由于玩家对画质、操作手感、地图交互、叙事节奏和付费体验的要求不断提高，行业竞争门槛明显上升，简单复制头部产品框架已经很难获得持续留存。

从未来发展趋势看，二次元开放世界游戏将继续向高品质工业化研发、多端互通、全球同步发行和长线内容运营方向发展。移动端仍然是重要的用户入口和付费场景，但PC端和主机端在核心玩家留存、画面表现、动作体验和内容传播方面的重要性持续提升，跨平台账号、跨端进度同步和全球统一版本将成为主流产品的重要配置。未来厂商会更加重视内容生产效率和版本节奏管理，通过模块化地图开发、动作资产复用、AI辅助美术、自动化测试和实时渲染优化提升研发效率。同时，产品商业化也会从单纯依赖角色抽取，逐步向角色、外观、通行证、联动活动和社区内容消费等多元方式延伸，以降低玩家对数值付费和重复抽卡的疲劳感。

从增长动力看，全球泛二次元文化扩散、年轻用户对虚拟角色关系的接受度提升、开放世界玩法的高沉浸属性，以及直播、短视频和社区平台带来的传播效应，是推动该市场持续扩容的重要基础。相比传统线性RPG或轻量化二次元手游，二次元开放世界游戏更容易形成长期陪伴感和社群讨论热度，角色、剧情、地图和活动更新都可以成为反复触达用户的内容资产。中国厂商在美术工业化、商业化设计、跨平台发行和长线运营方面已经形成较强供给能力，韩国和日本厂商则可能依托IP储备、动作游戏经验和动漫文化基础参与竞争。随着更多项目进入全球发行阶段，产品之间的题材差异、操作体验和更新效率将成为决定市场份额变化的关键因素。

从阻碍因素看，该行业面临研发成本高、内容消耗快、买量费用高、平台分成压力大和运营周期长等现实挑战。开放世界产品对地图、美术、剧情、配音、动作、服务器和多端适配的要求远高于普通二次元手游，一旦上线后版本节奏不足、玩法重复、优化不佳或商业化过重，容易导致用户流失和口碑波动。同时，不同地区对未成年人保护、抽卡机制、虚拟货币、数据合规、支付规则和内容审核的监管要求持续提高，也会影响全球发行和商业化设计。未来市场并不会因为大量新项

目进入而自然扩张，真正能够沉淀用户和收入的仍将是少数具备稳定研发投入、持续内容供给、全球运营能力和良好社区管理能力的厂商。

本文重点分析在全球及中国有重要角色的企业，分析这些企业二次元开放世界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：

米哈游  
库洛游戏  
完美世界游戏  
叠纸游戏  
英雄游戏  
Netmarble

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

开放世界冒险RPG  
开放世界动作RPG  
共享开放世界MMORPG  
其他

按照不同世界观题材，包括如下几个类别：

幻想世界题材  
科幻/末世题材  
都市异能题材  
动漫IP改编题材  
其他

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

移动端游戏  
PC端游戏  
主机端游戏  
跨平台游戏  
其他

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：全球不同应用二次元开放世界游戏市场规模及份额等

第3章：全球二次元开放世界游戏主要地区市场规模及份额等

第4章：全球范围内二次元开放世界游戏主要企业竞争分析，主要包括二次元开放世界游戏收入、市场份额及行业集中度分析

第5章：中国市场二次元开放世界游戏主要企业竞争分析，主要包括二次元开放世界游戏收入、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、二次元开放世界游戏产品、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 二次元开放世界游戏市场概述

#### 1.1 二次元开放世界游戏市场概述

#### 1.2 不同产品类型二次元开放世界游戏分析

##### 1.2.1 开放世界冒险RPG

##### 1.2.2 开放世界动作RPG

##### 1.2.3 共享开放世界MMORPG

##### 1.2.4 其他

- 1.2.5 全球市场不同产品类型二次元开放世界游戏销售额对比 (2021 VS 2025 VS 2032)
- 1.2.6 全球不同产品类型二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
  - 1.2.6.1 全球不同产品类型二次元开放世界游戏销售额及市场份额 (2021-2026)
  - 1.2.6.2 全球不同产品类型二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032)
- 1.2.7 中国不同产品类型二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
  - 1.2.7.1 中国不同产品类型二次元开放世界游戏销售额及市场份额 (2021-2026)
  - 1.2.7.2 中国不同产品类型二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032)
- 1.3 不同世界观题材二次元开放世界游戏分析
  - 1.3.1 幻想世界题材
  - 1.3.2 科幻/末世题材
  - 1.3.3 都市异能题材
  - 1.3.4 动漫IP改编题材
  - 1.3.5 其他
  - 1.3.6 全球市场不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额对比 (2021 VS 2025 VS 2032)
  - 1.3.7 全球不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
    - 1.3.7.1 全球不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额及市场份额 (2021-2026)
    - 1.3.7.2 全球不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032)
  - 1.3.8 中国不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
    - 1.3.8.1 中国不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额及市场份额 (2021-2026)
    - 1.3.8.2 中国不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032)
- 2 不同应用分析
  - 2.1 从不同应用, 二次元开放世界游戏主要包括如下几个方面
    - 2.1.1 移动端游戏
    - 2.1.2 PC端游戏
    - 2.1.3 主机端游戏
    - 2.1.4 跨平台游戏
    - 2.1.5 其他
  - 2.2 全球市场不同应用二次元开放世界游戏销售额对比 (2021 VS 2025 VS 2032)
  - 2.3 全球不同应用二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
    - 2.3.1 全球不同应用二次元开放世界游戏销售额及市场份额 (2021-2026)
    - 2.3.2 全球不同应用二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032)
  - 2.4 中国不同应用二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
    - 2.4.1 中国不同应用二次元开放世界游戏销售额及市场份额 (2021-2026)
    - 2.4.2 中国不同应用二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032)
- 3 全球二次元开放世界游戏主要地区分析
  - 3.1 全球主要地区二次元开放世界游戏市场规模分析: 2021 VS 2025 VS 2032
    - 3.1.1 全球主要地区二次元开放世界游戏销售额及份额 (2021-2026)
    - 3.1.2 全球主要地区二次元开放世界游戏销售额及份额预测 (2027-2032)
  - 3.2 北美二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
  - 3.3 欧洲二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
  - 3.4 中国二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
  - 3.5 日本二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
  - 3.6 东南亚二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
  - 3.7 印度二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032)
- 4 全球主要企业市场占有率
  - 4.1 全球主要企业二次元开放世界游戏销售额及市场份额
  - 4.2 全球二次元开放世界游戏主要企业竞争态势
    - 4.2.1 二次元开放世界游戏行业集中度分析: 2025年全球Top 5厂商市场份额
    - 4.2.2 全球二次元开放世界游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额
  - 4.3 2025年全球主要厂商二次元开放世界游戏收入排名
  - 4.4 全球主要厂商二次元开放世界游戏总部及市场区域分布
  - 4.5 全球主要厂商二次元开放世界游戏产品类型及应用
  - 4.6 全球主要厂商二次元开放世界游戏商业化日期
  - 4.7 新增投资及市场并购活动
  - 4.8 二次元开放世界游戏全球领先企业SWOT分析
- 5 中国市场二次元开放世界游戏主要企业分析
  - 5.1 中国二次元开放世界游戏销售额及市场份额 (2021-2026)
  - 5.2 中国二次元开放世界游戏Top 3和Top 5企业市场份额
- 6 主要企业简介
  - 6.1 米哈游

- 6.1.1 米哈游公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 6.1.2 米哈游 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
- 6.1.3 米哈游 二次元开放世界游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
- 6.1.4 米哈游公司简介及主要业务
- 6.1.5 米哈游企业最新动态
- 6.2 库洛游戏
  - 6.2.1 库洛游戏公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
  - 6.2.2 库洛游戏 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
  - 6.2.3 库洛游戏 二次元开放世界游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
  - 6.2.4 库洛游戏公司简介及主要业务
  - 6.2.5 库洛游戏企业最新动态
- 6.3 完美世界游戏
  - 6.3.1 完美世界游戏公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
  - 6.3.2 完美世界游戏 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
  - 6.3.3 完美世界游戏 二次元开放世界游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
  - 6.3.4 完美世界游戏公司简介及主要业务
  - 6.3.5 完美世界游戏企业最新动态
- 6.4 叠纸游戏
  - 6.4.1 叠纸游戏公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
  - 6.4.2 叠纸游戏 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
  - 6.4.3 叠纸游戏 二次元开放世界游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
  - 6.4.4 叠纸游戏公司简介及主要业务
- 6.5 英雄游戏
  - 6.5.1 英雄游戏公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
  - 6.5.2 英雄游戏 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
  - 6.5.3 英雄游戏 二次元开放世界游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
  - 6.5.4 英雄游戏公司简介及主要业务
  - 6.5.5 英雄游戏企业最新动态
- 6.6 Netmarble
  - 6.6.1 Netmarble公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
  - 6.6.2 Netmarble 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
  - 6.6.3 Netmarble 二次元开放世界游戏收入及毛利率（2021-2026）&（百万美元）
  - 6.6.4 Netmarble公司简介及主要业务
  - 6.6.5 Netmarble企业最新动态
- 7 行业发展机遇和风险分析
  - 7.1 二次元开放世界游戏行业发展机遇及主要驱动因素
  - 7.2 二次元开放世界游戏行业发展面临的风险
  - 7.3 二次元开放世界游戏行业政策分析
- 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: 开放世界冒险RPG主要企业列表
- 表 2: 开放世界动作RPG主要企业列表
- 表 3: 共享开放世界MMORPG主要企业列表
- 表 4: 其他主要企业列表
- 表 5: 全球市场不同产品类型二次元开放世界游戏销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）

- 表 6: 全球不同产品类型二次元开放世界游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 7: 全球不同产品类型二次元开放世界游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 8: 全球不同产品类型二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 9: 全球不同产品类型二次元开放世界游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 10: 中国不同产品类型二次元开放世界游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 11: 中国不同产品类型二次元开放世界游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 12: 中国不同产品类型二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 13: 中国不同产品类型二次元开放世界游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 14: 幻想世界题材主要企业列表
- 表 15: 科幻/末世题材主要企业列表
- 表 16: 都市异能题材主要企业列表
- 表 17: 动漫IP改编题材主要企业列表
- 表 18: 其他主要企业列表
- 表 19: 全球市场不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额及增长率对比 (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
- 表 20: 全球不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 21: 全球不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 22: 全球不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 23: 全球不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 24: 中国不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 25: 中国不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 26: 中国不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 27: 中国不同世界观题材二次元开放世界游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 28: 全球市场不同应用二次元开放世界游戏销售额及增长率对比 (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
- 表 29: 全球不同应用二次元开放世界游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 30: 全球不同应用二次元开放世界游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 31: 全球不同应用二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 32: 全球不同应用二次元开放世界游戏市场份额预测 (2027-2032)
- 表 33: 中国不同应用二次元开放世界游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 34: 中国不同应用二次元开放世界游戏销售额市场份额列表 (2021-2026)
- 表 35: 中国不同应用二次元开放世界游戏销售额预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 36: 中国不同应用二次元开放世界游戏销售额市场份额预测 (2027-2032)
- 表 37: 全球主要地区二次元开放世界游戏销售额: (2021 VS 2025 VS 2032) & (百万美元)
- 表 38: 全球主要地区二次元开放世界游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 39: 全球主要地区二次元开放世界游戏销售额及份额列表 (2021-2026)
- 表 40: 全球主要地区二次元开放世界游戏销售额列表预测 (2027-2032) & (百万美元)
- 表 41: 全球主要地区二次元开放世界游戏销售额及份额列表预测 (2027-2032)
- 表 42: 全球主要企业二次元开放世界游戏销售额 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 43: 全球主要企业二次元开放世界游戏销售额份额对比 (2021-2026)
- 表 44: 2025年全球二次元开放世界游戏主要厂商市场地位 (第一梯队、第二梯队和第三梯队)
- 表 45: 2025年全球主要厂商二次元开放世界游戏收入排名 (百万美元)
- 表 46: 全球主要厂商二次元开放世界游戏总部及市场区域分布
- 表 47: 全球主要厂商二次元开放世界游戏产品类型及应用
- 表 48: 全球主要厂商二次元开放世界游戏商业化日期
- 表 49: 全球二次元开放世界游戏市场投资、并购等现状分析
- 表 50: 中国主要企业二次元开放世界游戏销售额列表 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 51: 中国主要企业二次元开放世界游戏销售额份额对比 (2021-2026)
- 表 52: 米哈游公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 53: 米哈游 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
- 表 54: 米哈游 二次元开放世界游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 55: 米哈游公司简介及主要业务
- 表 56: 米哈游企业最新动态
- 表 57: 库洛游戏公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 58: 库洛游戏 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
- 表 59: 库洛游戏 二次元开放世界游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 60: 库洛游戏公司简介及主要业务
- 表 61: 库洛游戏企业最新动态
- 表 62: 完美世界游戏公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
- 表 63: 完美世界游戏 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
- 表 64: 完美世界游戏 二次元开放世界游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
- 表 65: 完美世界游戏公司简介及主要业务

表 66:	完美世界游戏企业最新动态
表 67:	叠纸游戏公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
表 68:	叠纸游戏 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
表 69:	叠纸游戏 二次元开放世界游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 70:	叠纸游戏公司简介及主要业务
表 71:	英雄游戏公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
表 72:	英雄游戏 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
表 73:	英雄游戏 二次元开放世界游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 74:	英雄游戏公司简介及主要业务
表 75:	英雄游戏企业最新动态
表 76:	Netmarble公司信息、总部、二次元开放世界游戏市场地位以及主要的竞争对手
表 77:	Netmarble 二次元开放世界游戏产品及服务介绍
表 78:	Netmarble 二次元开放世界游戏收入及毛利率 (2021-2026) & (百万美元)
表 79:	Netmarble公司简介及主要业务
表 80:	Netmarble企业最新动态
表 81:	二次元开放世界游戏行业发展机遇及主要驱动因素
表 82:	二次元开放世界游戏行业发展面临的风险
表 83:	二次元开放世界游戏行业政策分析
表 84:	研究范围
表 85:	本文分析师列表

## 图表目录

图 1:	二次元开放世界游戏产品图片
图 2:	全球市场二次元开放世界游戏市场规模 (销售额), 2021 VS 2025 VS 2032 (百万美元)
图 3:	全球二次元开放世界游戏市场销售额预测: (百万美元) & (2021-2032)
图 4:	中国市场二次元开放世界游戏销售额及未来趋势 (2021-2032) & (百万美元)
图 5:	开放世界冒险RPG 产品图片
图 6:	全球开放世界冒险RPG规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 7:	开放世界动作RPG产品图片
图 8:	全球开放世界动作RPG规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 9:	共享开放世界MMORPG产品图片
图 10:	全球共享开放世界MMORPG规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 11:	其他产品图片
图 12:	全球其他规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 13:	全球不同产品类型二次元开放世界游戏市场份额2025 & 2032
图 14:	全球不同产品类型二次元开放世界游戏市场份额2021 & 2025
图 15:	全球不同产品类型二次元开放世界游戏市场份额预测2026 & 2032
图 16:	中国不同产品类型二次元开放世界游戏市场份额2021 & 2025
图 17:	中国不同产品类型二次元开放世界游戏市场份额预测2026 & 2032
图 18:	幻想世界题材 产品图片
图 19:	全球幻想世界题材规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 20:	科幻/末世题材产品图片
图 21:	全球科幻/末世题材规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 22:	都市异能题材产品图片
图 23:	全球都市异能题材规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 24:	动漫IP改编题材产品图片
图 25:	全球动漫IP改编题材规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 26:	其他产品图片
图 27:	全球其他规模及增长率 (2021-2032) & (百万美元)
图 28:	全球不同世界观题材二次元开放世界游戏市场份额2025 & 2032
图 29:	全球不同世界观题材二次元开放世界游戏市场份额2021 & 2025
图 30:	全球不同世界观题材二次元开放世界游戏市场份额预测2026 & 2032
图 31:	中国不同世界观题材二次元开放世界游戏市场份额2021 & 2025
图 32:	中国不同世界观题材二次元开放世界游戏市场份额预测2026 & 2032
图 33:	移动端游戏
图 34:	PC端游戏
图 35:	主机端游戏
图 36:	跨平台游戏
图 37:	其他

- 图 38: 全球不同应用二次元开放世界游戏市场份额2025 VS 2032
- 图 39: 全球不同应用二次元开放世界游戏市场份额2021 & 2025
- 图 40: 全球主要地区二次元开放世界游戏销售额市场份额 (2021 VS 2025)
- 图 41: 北美二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 42: 欧洲二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 43: 中国二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 44: 日本二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 45: 东南亚二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 46: 印度二次元开放世界游戏销售额及预测 (2021-2032) & (百万美元)
- 图 47: 2025年全球前五大厂商二次元开放世界游戏市场份额
- 图 48: 2025年全球二次元开放世界游戏第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 图 49: 二次元开放世界游戏全球领先企业SWOT分析
- 图 50: 2025年中国排名前三和前五二次元开放世界游戏企业市场份额
- 图 51: 关键采访目标
- 图 52: 自下而上及自上而下验证
- 图 53: 资料三角测定