电子游戏销售分析报告

2020.04

目录



分析背景



分析过程



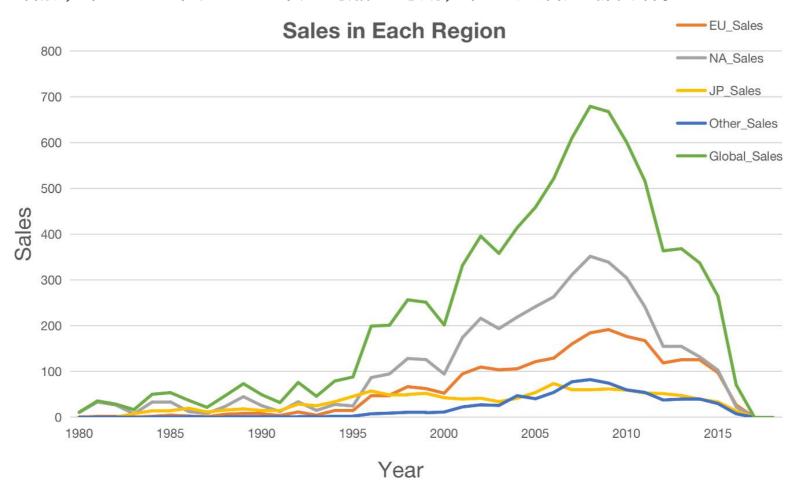
分析总结

分析背景

电子游戏行业是近十几年来发展最为迅速的产业之一,依托于电子技术的支持, 迅猛地发展了起来,成为全球的一股新浪潮。根据权威数据解析Newzoo发布了 2020年度全球电子游戏市场收入报告,电子游戏盈利452亿美元,占全球游戏市 场的28%。本篇报告旨在分析自1980–2020年电子游戏销售情况及特点。

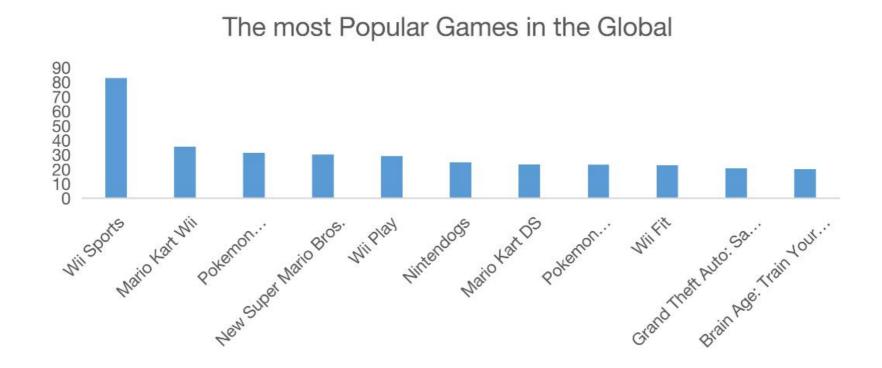
1980-2020年间, 电子游戏行业的发展情况

电子游戏行业在1980年-1995年间发展较为缓慢,从1995年开始迅速发展,游戏发行量与游戏销量迅速增加,在2008年、2009年达到鼎盛时期,在此之后逐渐衰落。

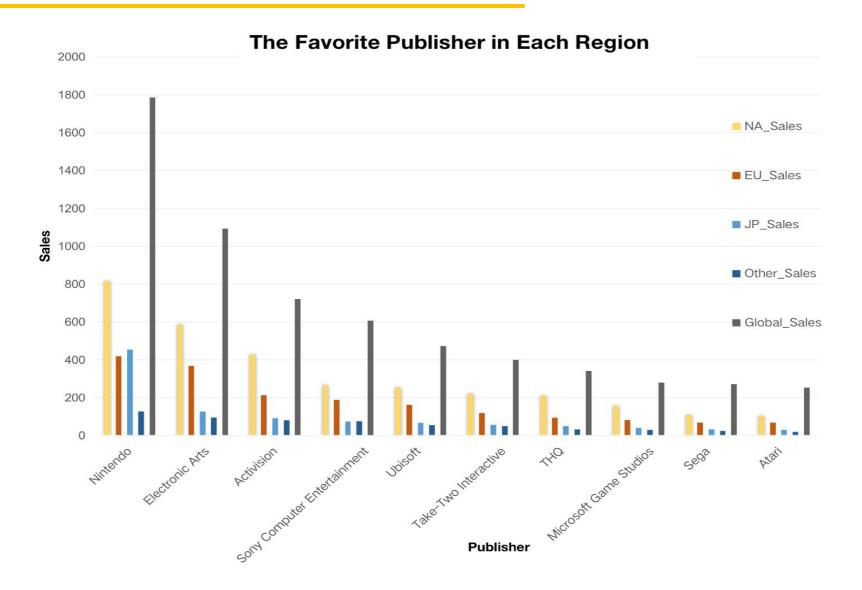


1995年-2008年间最畅销的游戏

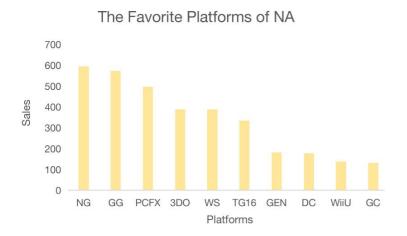
全球最畅销的游戏是2006年Nintendo发布的Wii Sports, 达到82万套。

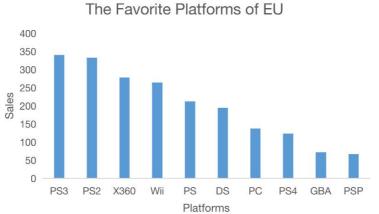


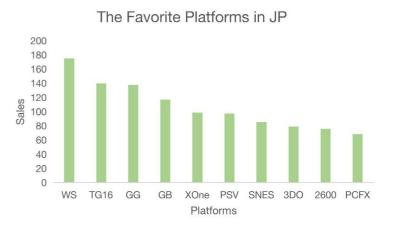
最受玩家喜爱的发行商 TOP 10



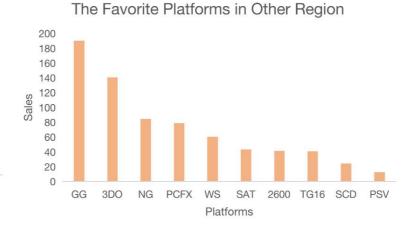
地区销量最高的平台对比







The Favorite Platforms in Global 1400 1200 1000 Sales 800 600 400 200 NG 3DO PCFX DC SAT SCD GG WS TG16 2600 **Platforms**



地区各个游戏类型销量比较

Max	Sa	les	οf	Genre	

	Max Sales of Genre								
ı	Action -	516.48	1722.84	158.65	861.77	184.92			
Adve	enture -	63.74	234.59	51.99	101.93	16.7			
Fiç	ghting -	100	444.05	87.15	220.74	36.19			
	Misc -	211.77	789.87	106.67	396.92	73.92			
Pla	atform -	200.65	829.13	130.65	445.99	51.51			
ıre	Puzzle -	50.52	242.21	56.68	122.01	12.47			
Genre	Racing -	236.31	726.76	56.61	356.93	76.68			
Role-P	laying -	187.57	923.83	350.29	326.5	59.38			
Sł	nooter -	310.45	1026.2	38.18	575.16	101.9			
Simu	ılation -	113.02	389.98	63.54	181.78	31.36			
9	Sports -	371.34	1309.24	134.76	670.09	132.65			
Str	ategy -	44.84	173.27	49.1	67.83	11.23			
		EU_Sales	Global_Sales	JP_Sales	NA_Sales	Other_Sales			

动作类,运动类,射击类和角色扮演类游戏销量领先

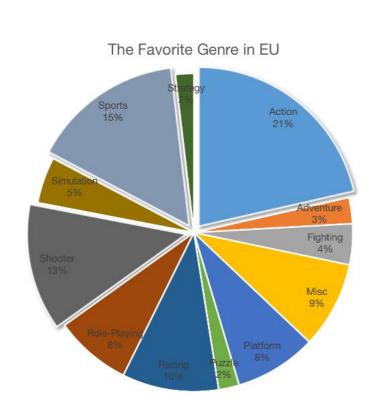
- 1200

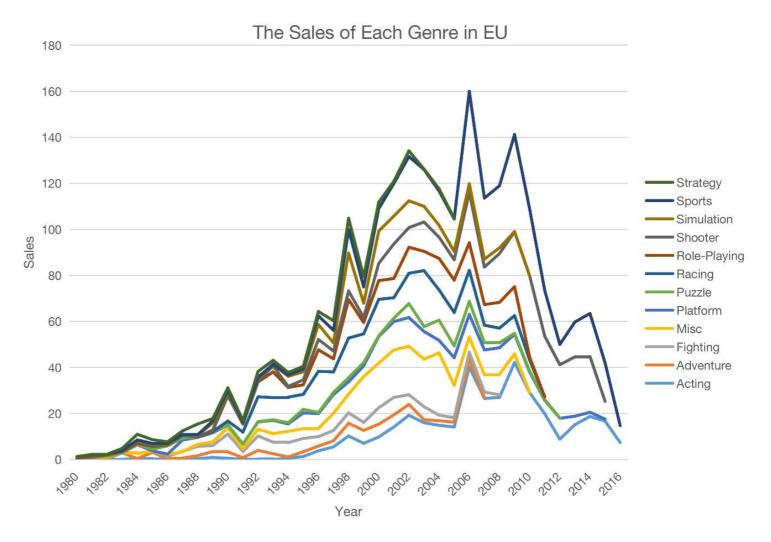
- 900

600

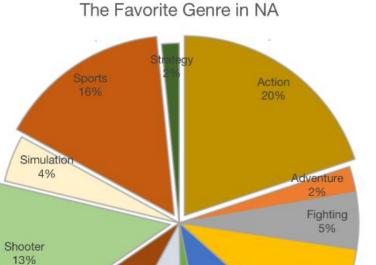
- 300

EU地区游戏类型销量





NA地区游戏类型销量

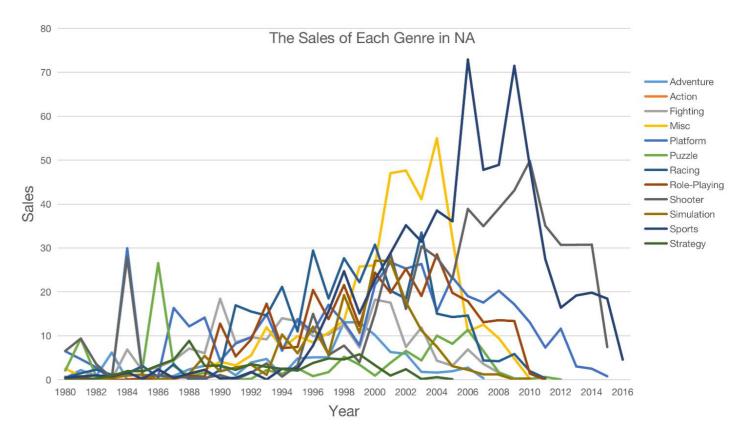


Racing

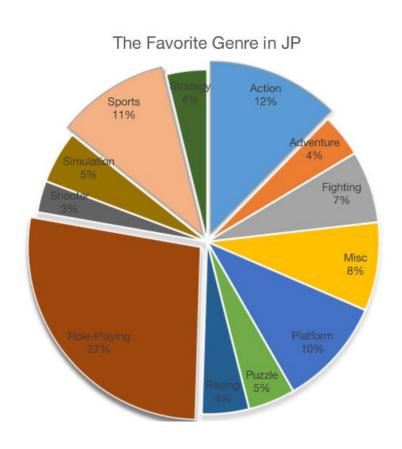
8%

Puzzle

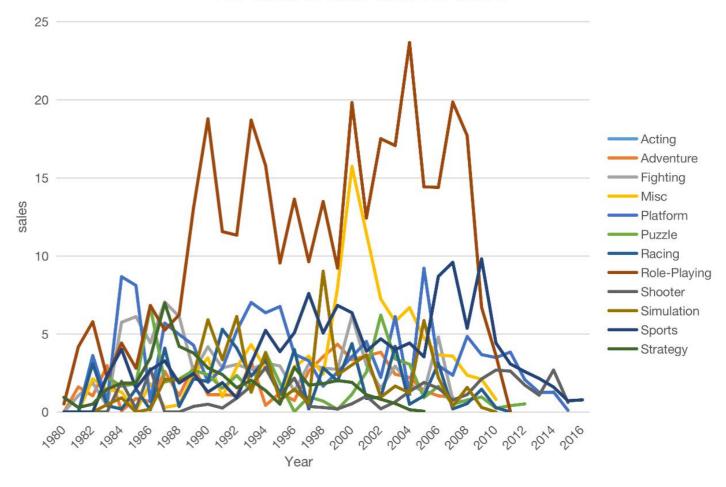
Misc 9%



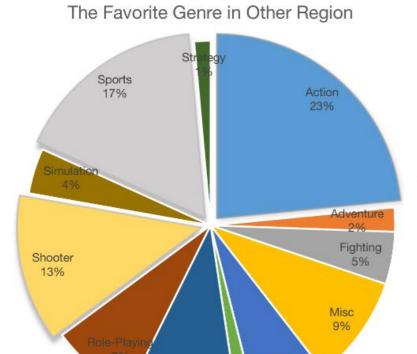
JP地区游戏类型销量

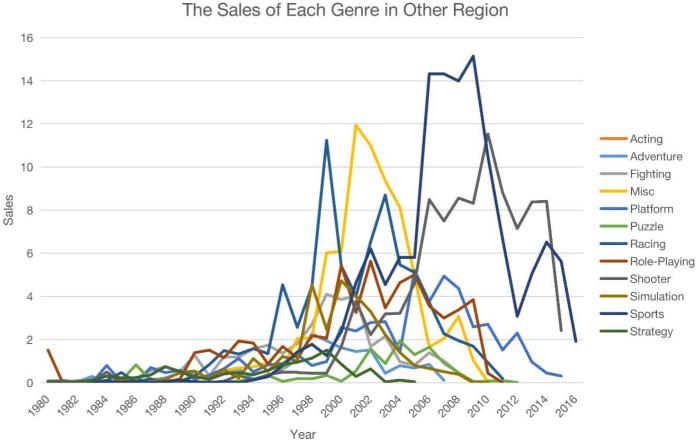




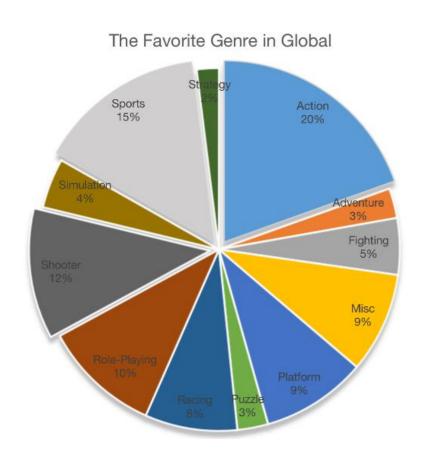


其他地区游戏类型销量

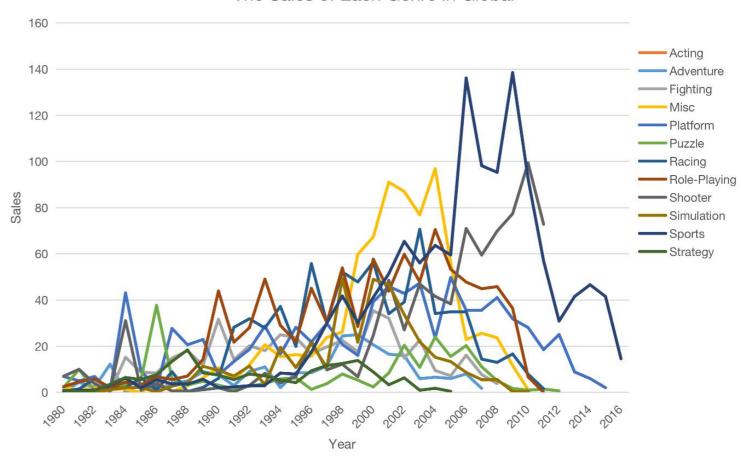




全球游戏类型销量



The Sales of Each Genre in Global



分析总结

- 1. 1995年-2008年电子游戏行业迅速崛起,在这期间创造了多个游戏史上多个经典游戏。在2008年以后由于单机游戏和网络游戏的兴起,电子游戏行业逐渐走向衰落。
- 2. 任天堂是电子游戏行业最具影响力的游戏平台生产商和发行商,全球销量前十的游戏均来自于任天堂。
- 3. 欧美地区玩家偏爱的游戏类型都为动作类,运动类,射击类。 而日本地区玩家 更偏爱角色扮演类游戏。