

# 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

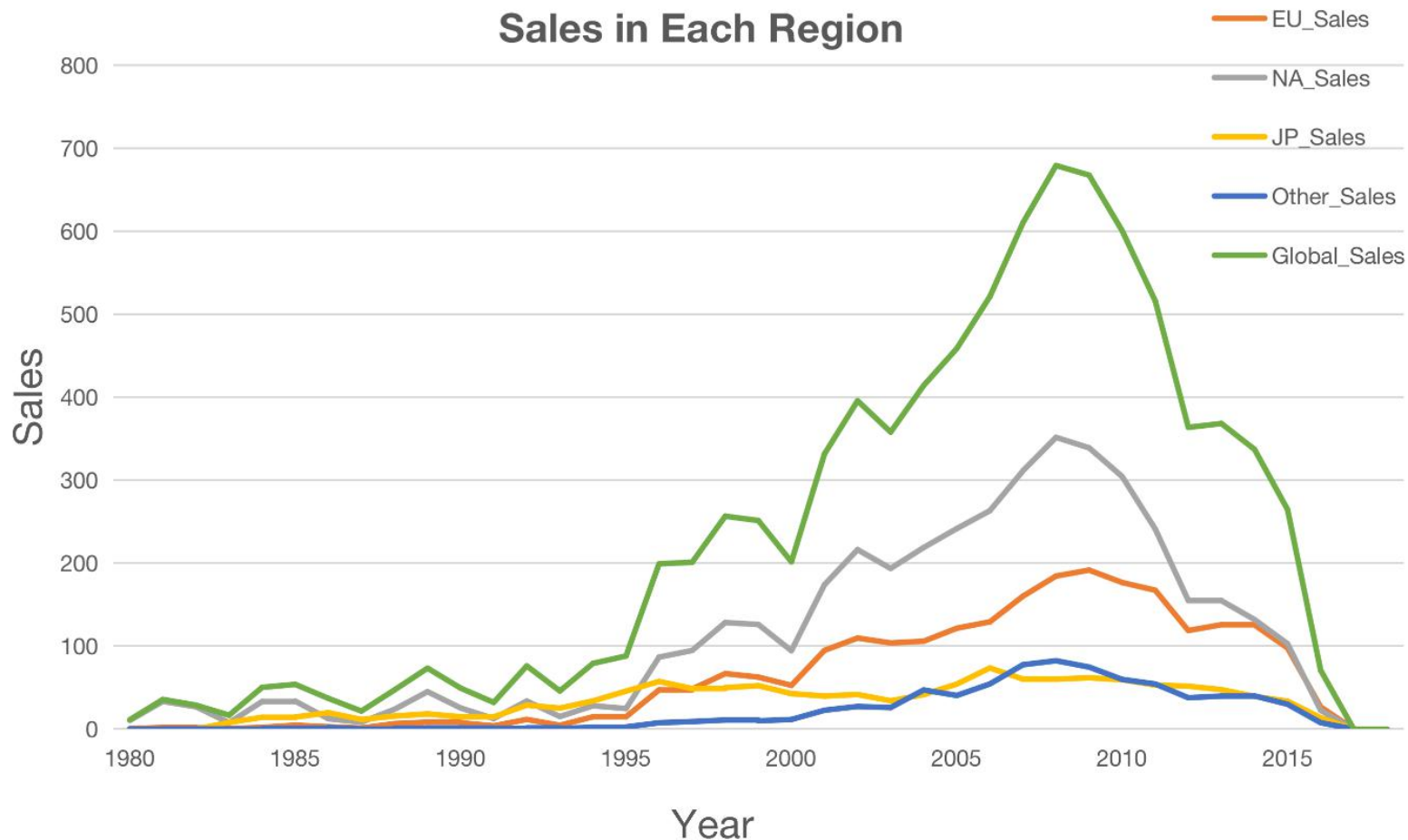
# 分析背景

---

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。

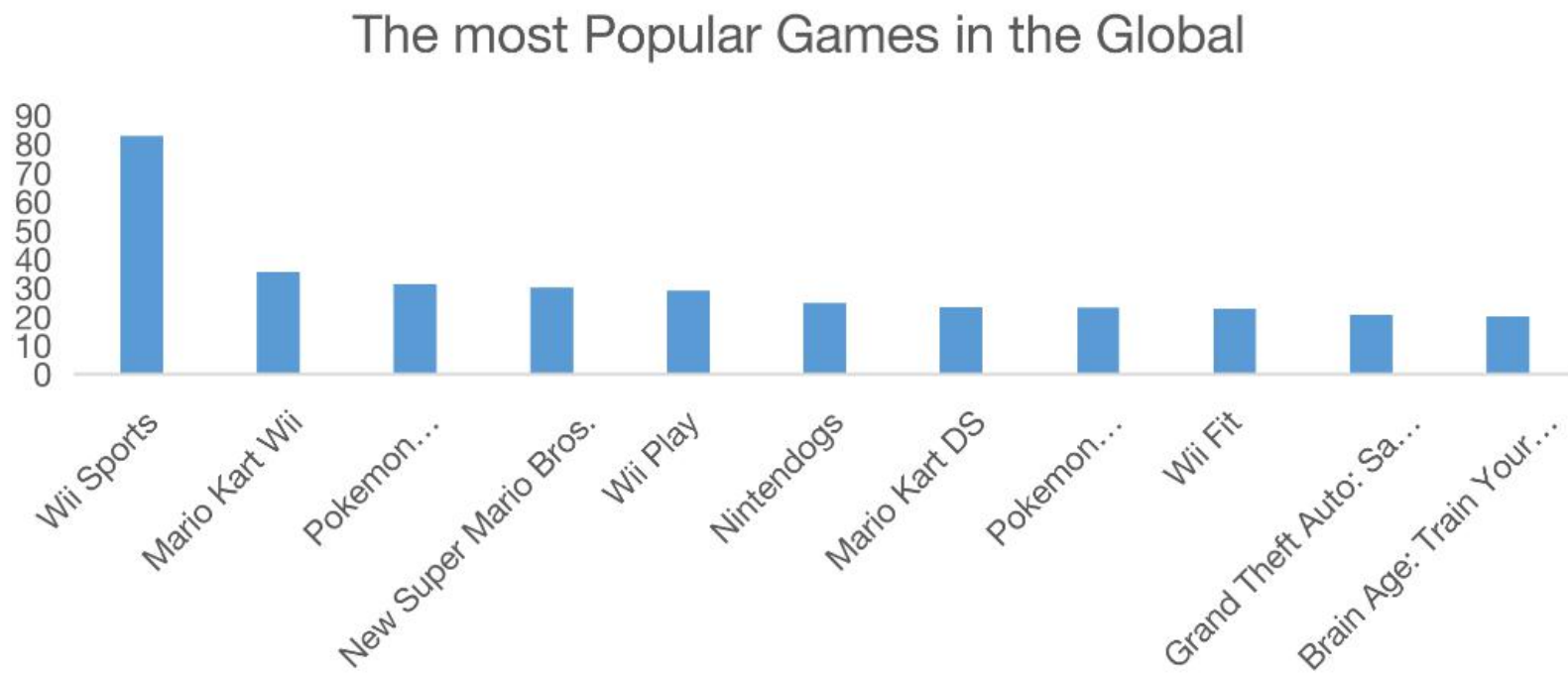
# 1980–2020年间，电子游戏行业的发展情况

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。

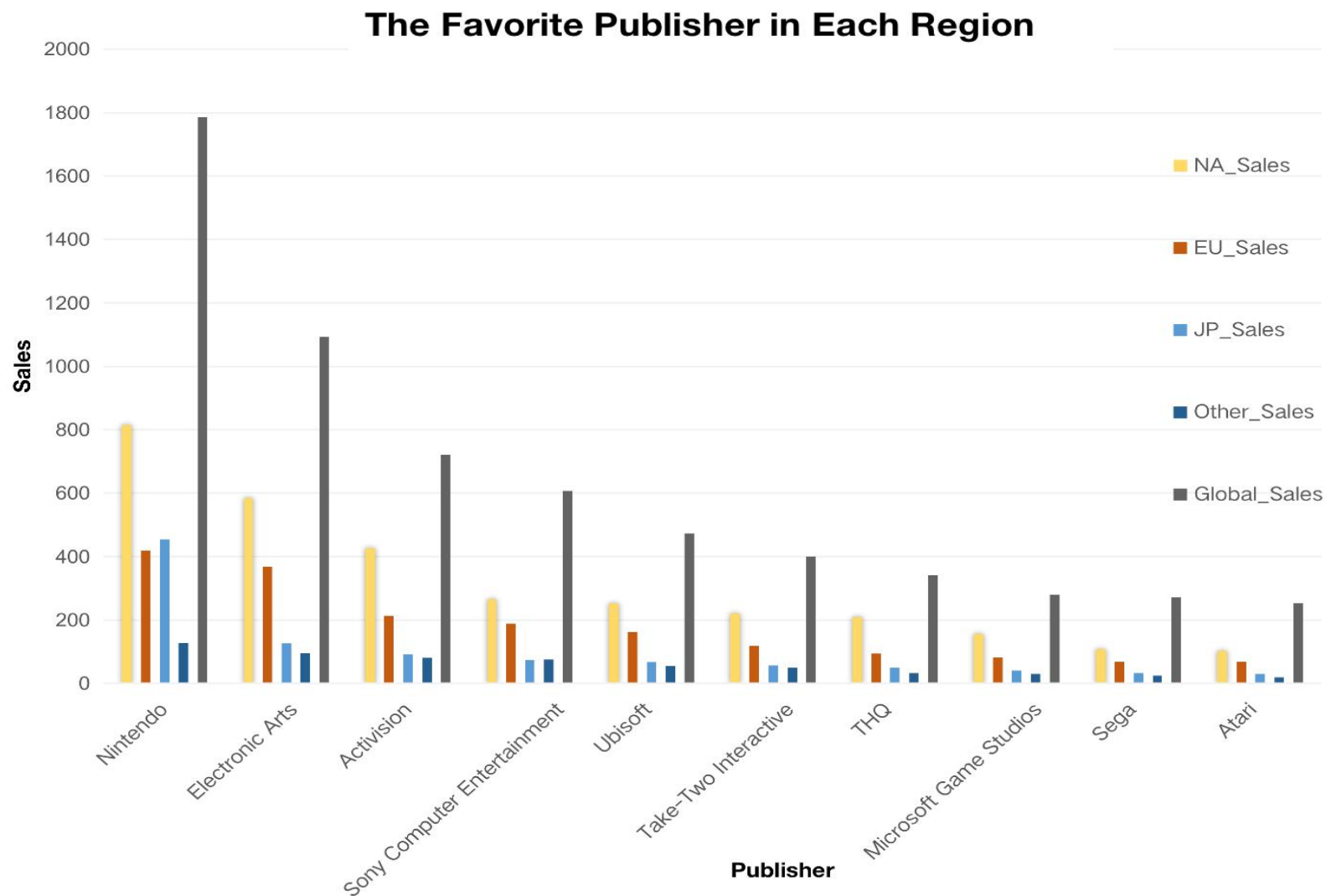


# 1995年–2008年间最畅销的游戏

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

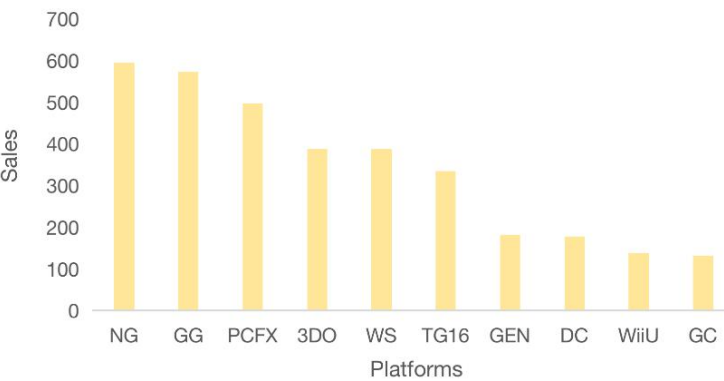


# 最受玩家喜爱的发行商 TOP 10

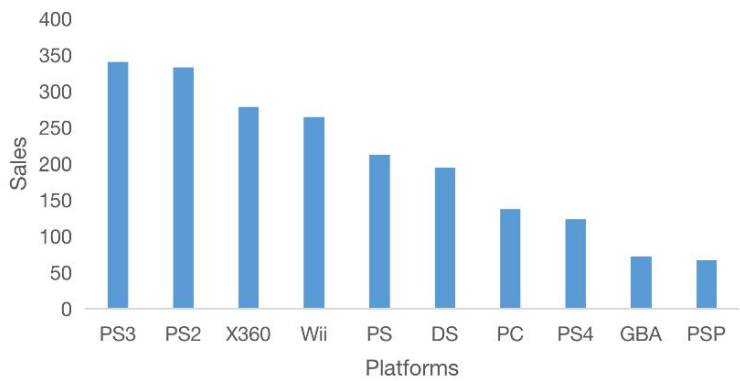


# 地区销量最高的平台对比

The Favorite Platforms of NA



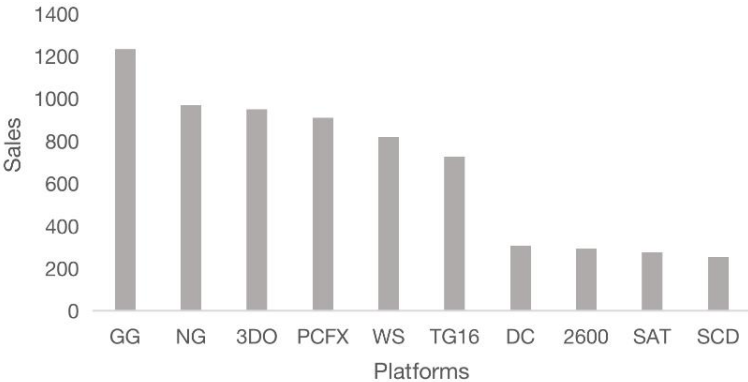
The Favorite Platforms of EU



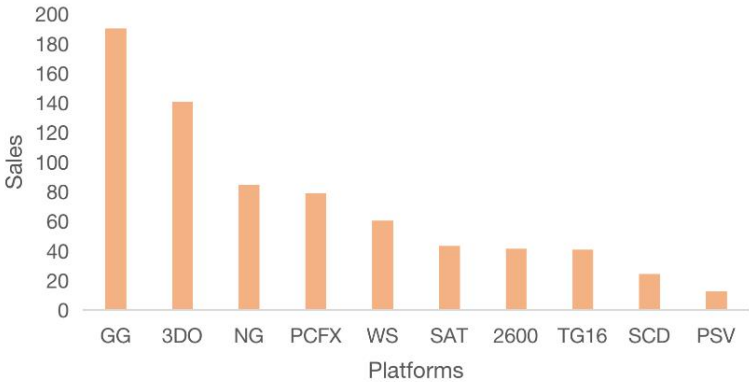
The Favorite Platforms in JP



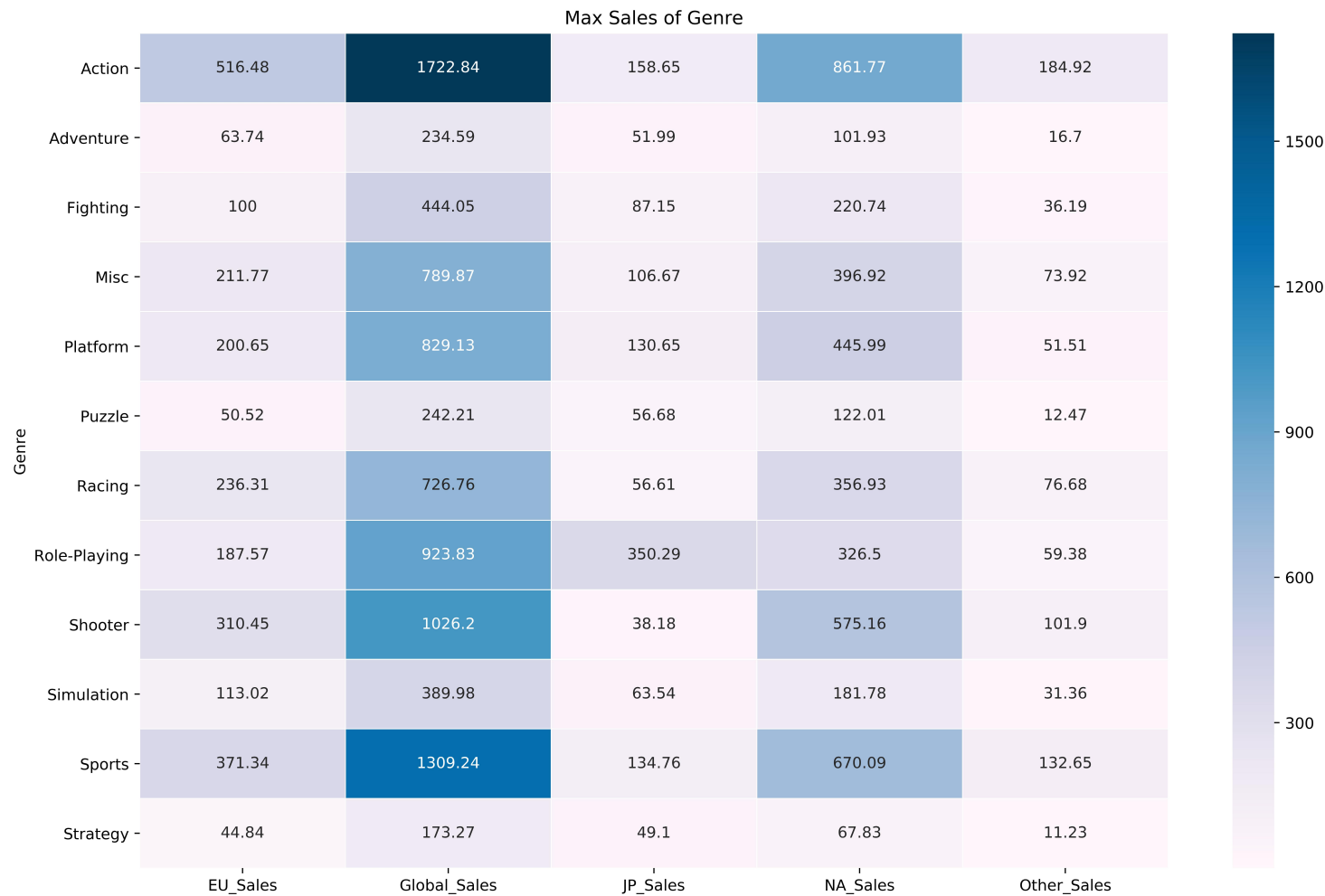
The Favorite Platforms in Global



The Favorite Platforms in Other Region

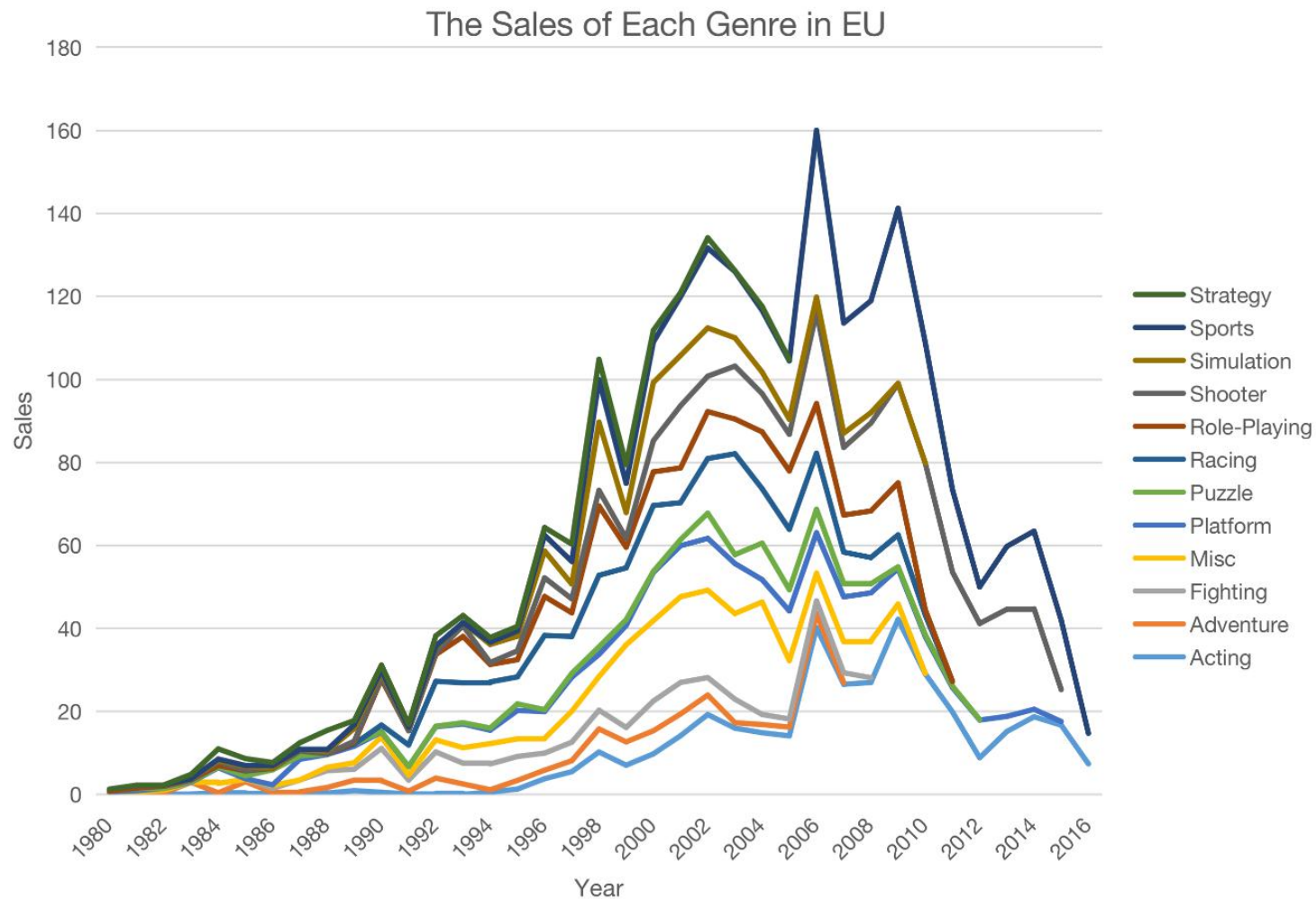
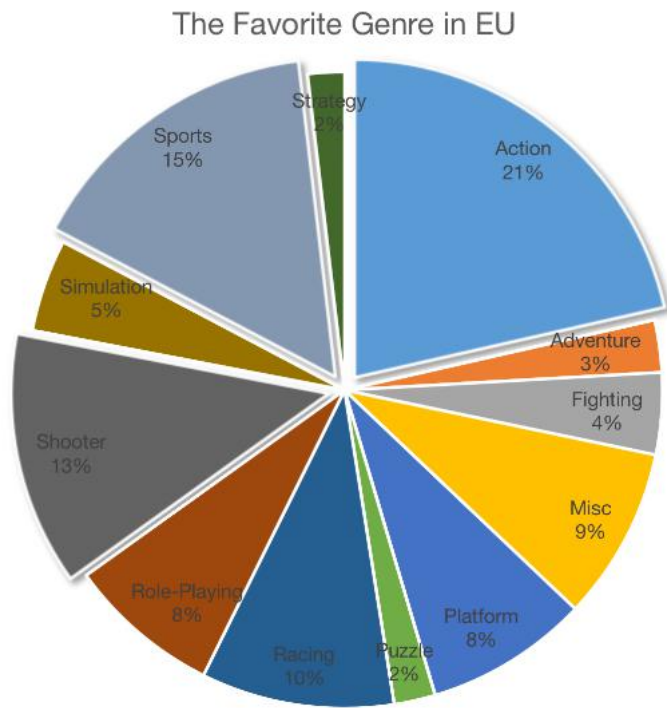


# 地区各个游戏类型销量比较



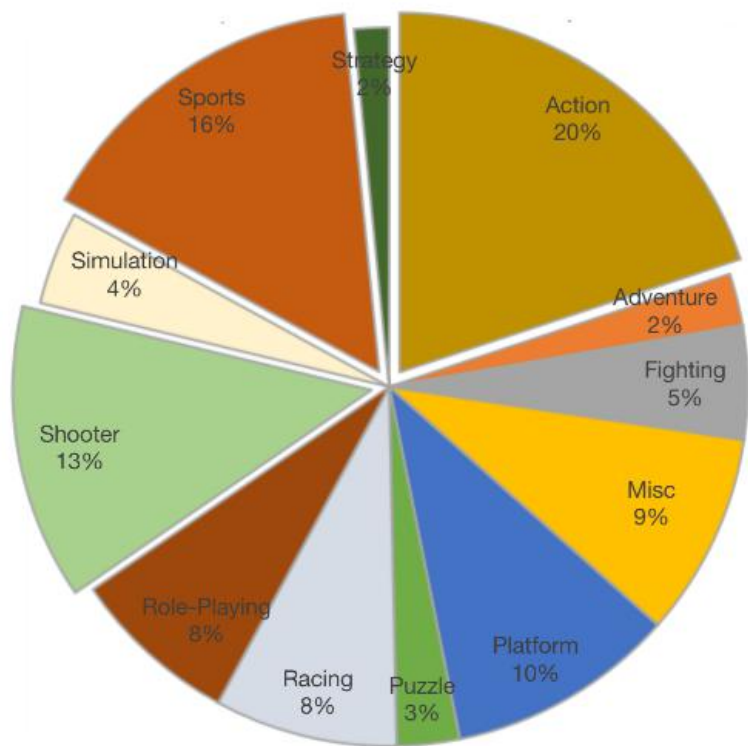
动作类，运动类，射击类和角色扮演类游戏销量领先



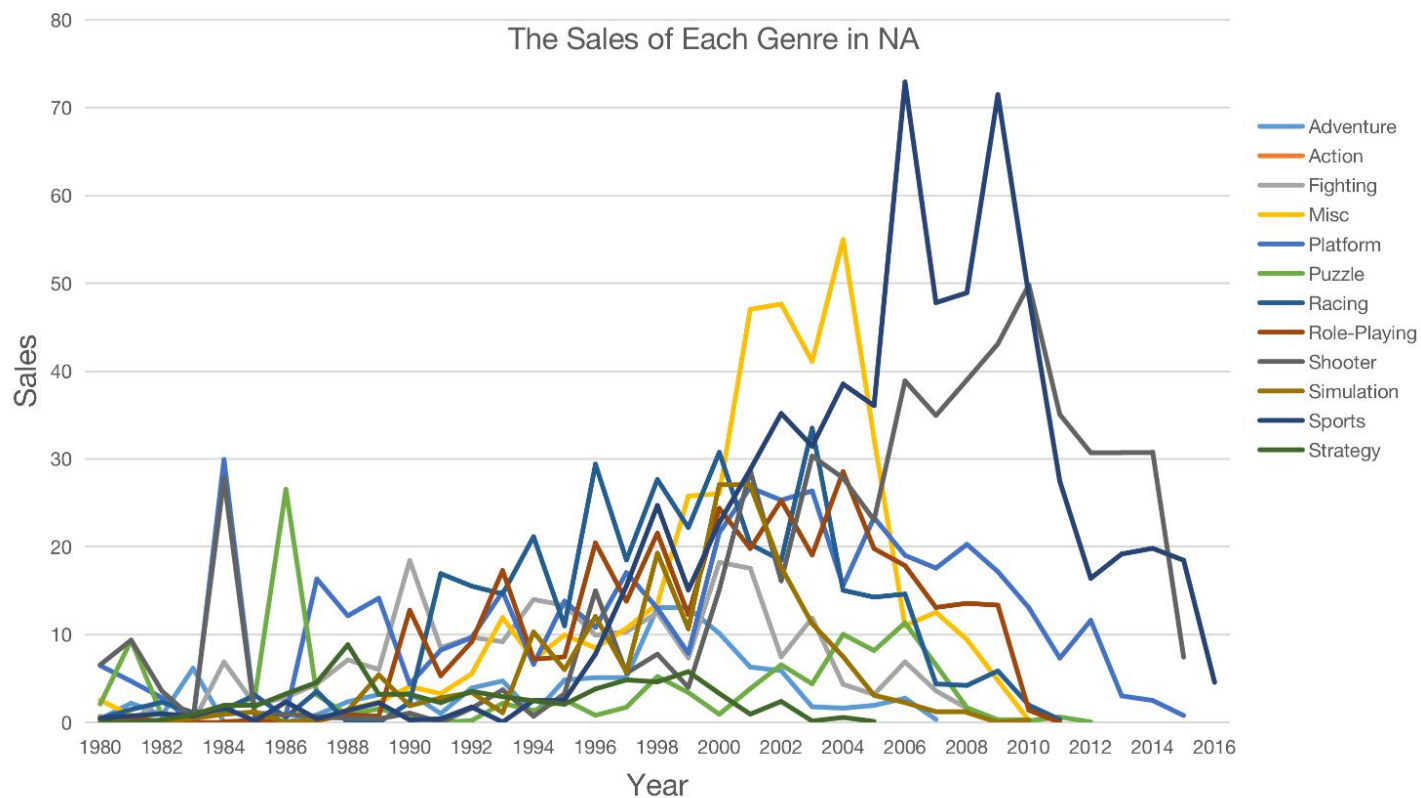


# NA地区游戏类型销量

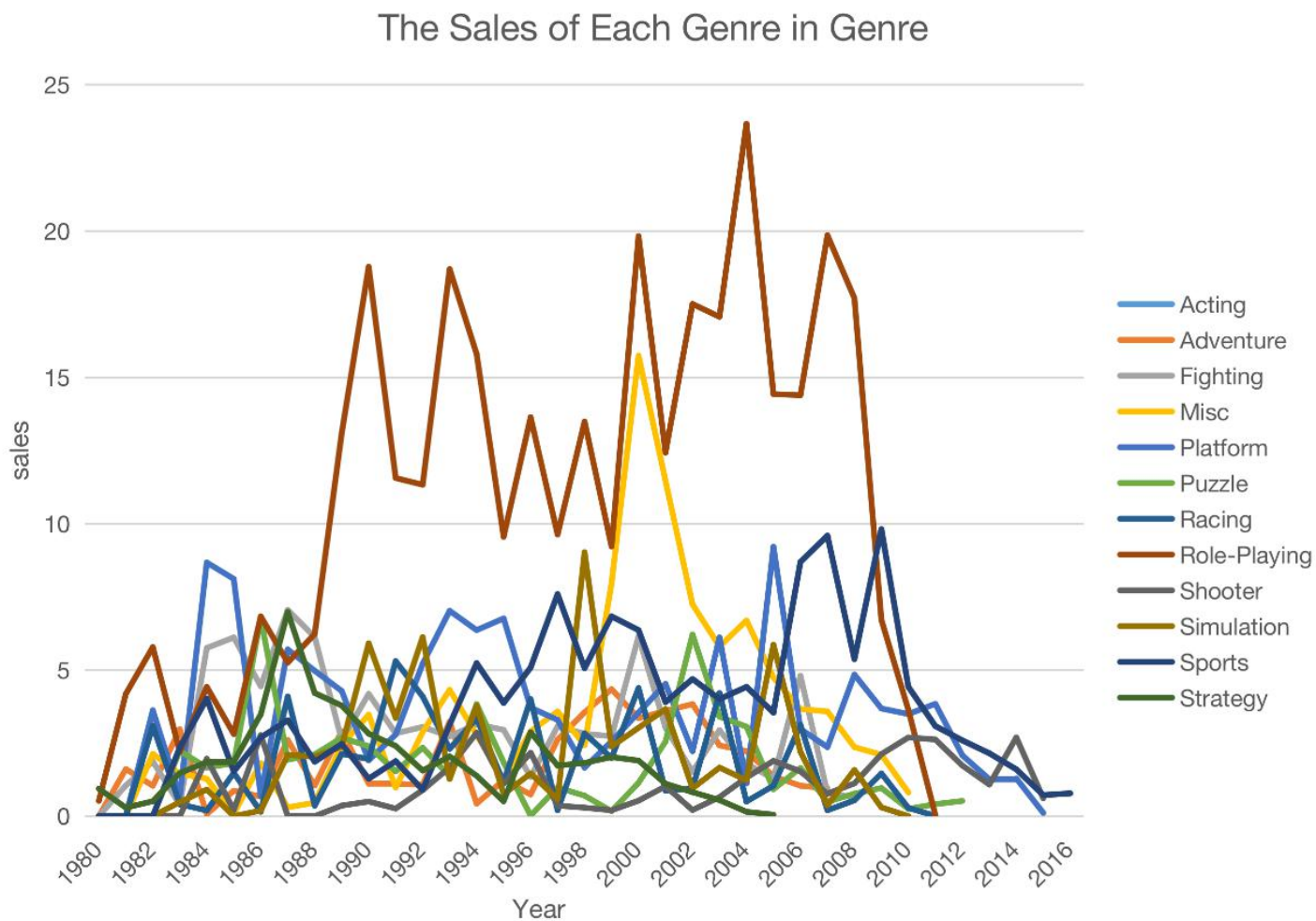
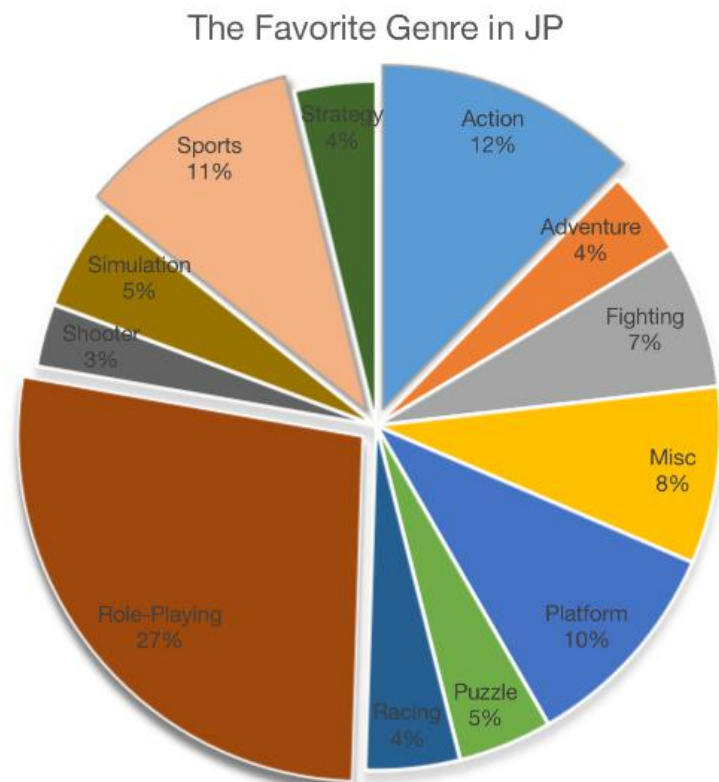
The Favorite Genre in NA



The Sales of Each Genre in NA

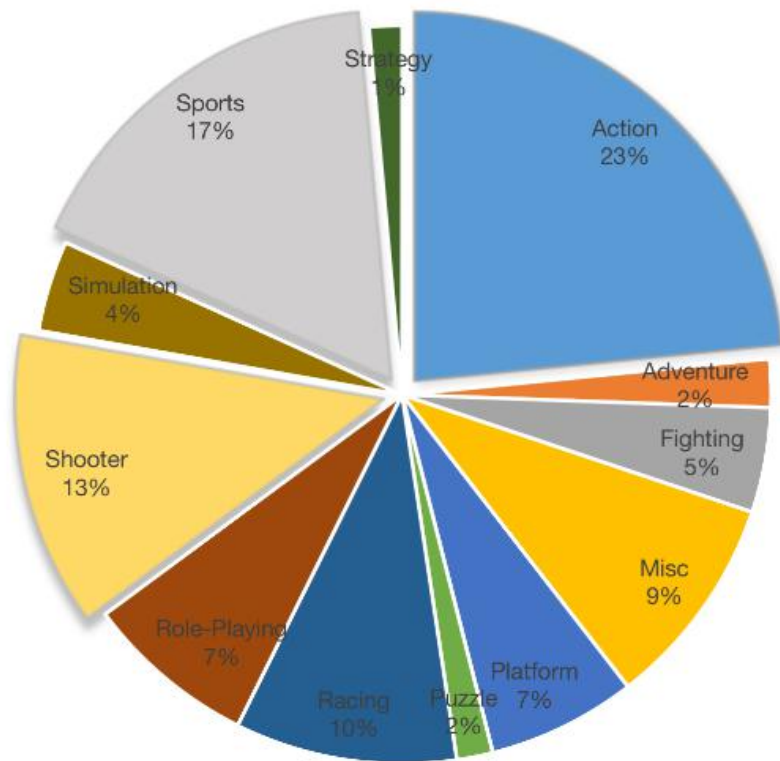


# JP地区游戏类型销量

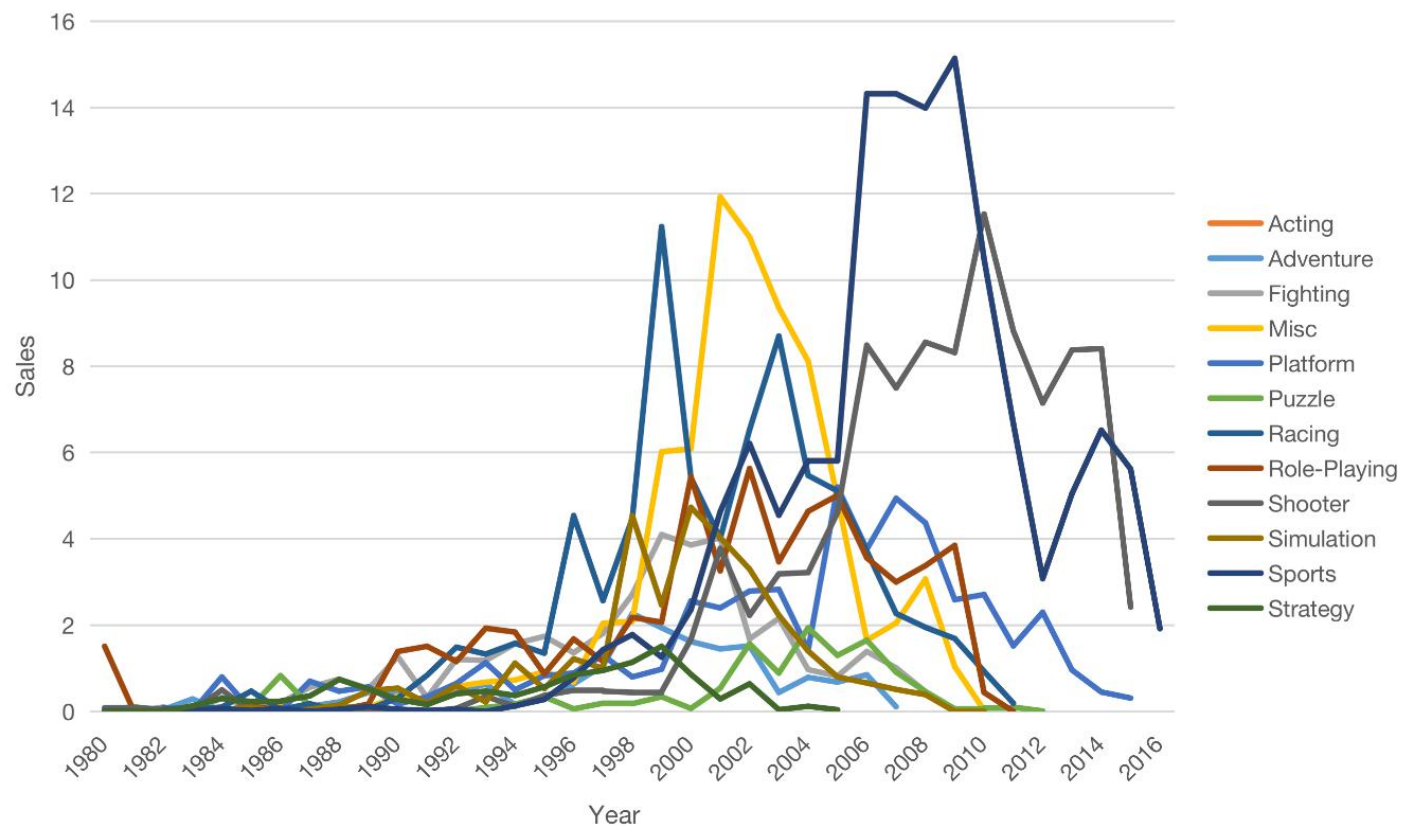


# 其他地区游戏类型销量

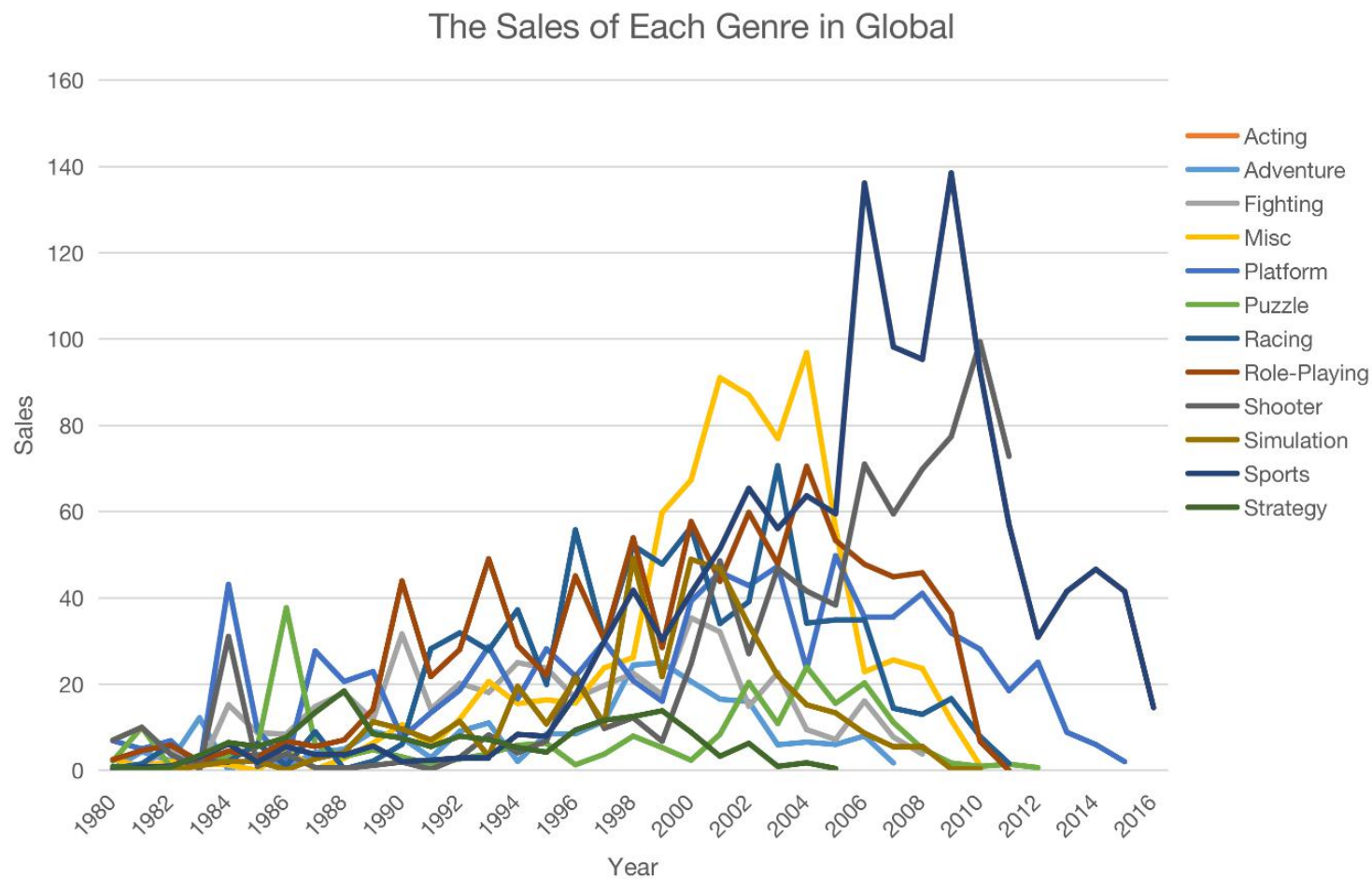
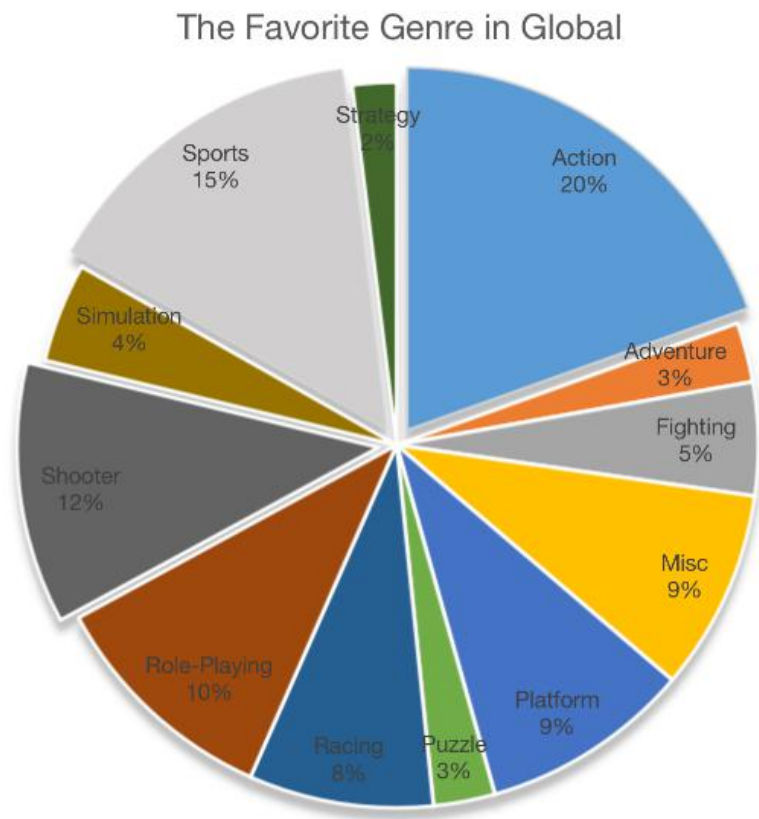
The Favorite Genre in Other Region



The Sales of Each Genre in Other Region







# 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。