

# 各世代產品銷售

世代	銷售數量	銷售金額
PONG世代	1975: Atari(Pong)初次發行: 10萬台	1984: 30億美金
8位元世代	1990: 任天堂 : 1900萬台	37億美金
16位元世代	1991: Sega ( Genesis ) : 200萬台 NES(TurboGrafx-16): 100萬台	Sega:1.9 億美金 NES: 1.9億美金
32/64位元世代	1996: SONY(PlayStation): 290萬台 Sega(Saturn): 120萬台	SONY(PlayStation): 8.6億美金 Sega(Saturn): 4.7億美金
128位元世代	2000: Sega(Dreamcast):500萬台 2005: Sony(PS2): 1億台 任天堂 ( GameCube ) :2060萬台 微軟 ( Xbox ) : 2200萬台	2000: Sega(Dreamcast):9.9億美金 2005: Sony(PS2): 299億美金 任天堂 ( GameCube ) :40億美金 微軟 ( Xbox ) :65億美金
128位元系統之第二場戰役	2010: Sony(PS3): 4200萬台 微軟 ( Xbox 360 ) : 4500萬台 任天堂(Wii): 7500萬台 2011: 微軟 ( kinect ) : 1000萬台	Sony(PS3): 209億美金 微軟 ( Xbox 360 ) : 134億美金 任天堂(Wii): 187億美金 2011: 微軟 ( kinect ) : 15億美金
來自行動裝置的競爭加劇	2015: Sony(PS4): 2230萬台 微軟 ( Xbox one ) : 1000萬台 任天堂 ( Wii U ) : 954萬台 行動裝置 ( 憤怒鳥 ) : 30億次下載	2015: Sony(PS4): 88億美金 微軟 ( Xbox one ) : 49億美金 任天堂 ( Wii U ) : 28億美金