



2000年-2016年 电子游戏发行及销售市场研究

Research on Video Games Issuance Market And Sales Market from 2000 to 2016

目 录



电子游戏总体发行销售情况分析



电子游戏发行商发展分析



全球主要市场发展分析



PART ONE

电子游戏总体发行销售情况分析

2008、2009年游戏发行量最大，游戏平均销售量基本平稳

从2000年起，游戏发行数量整体呈逐年上升趋势，在2008、2009年达到顶峰，后开始下降并在2012年后趋于稳定。

游戏平均销售量基本保持稳定，除2001年、2013年平均销售量较高，2016年平均销售量较低。2013年后平均销量逐年走低。

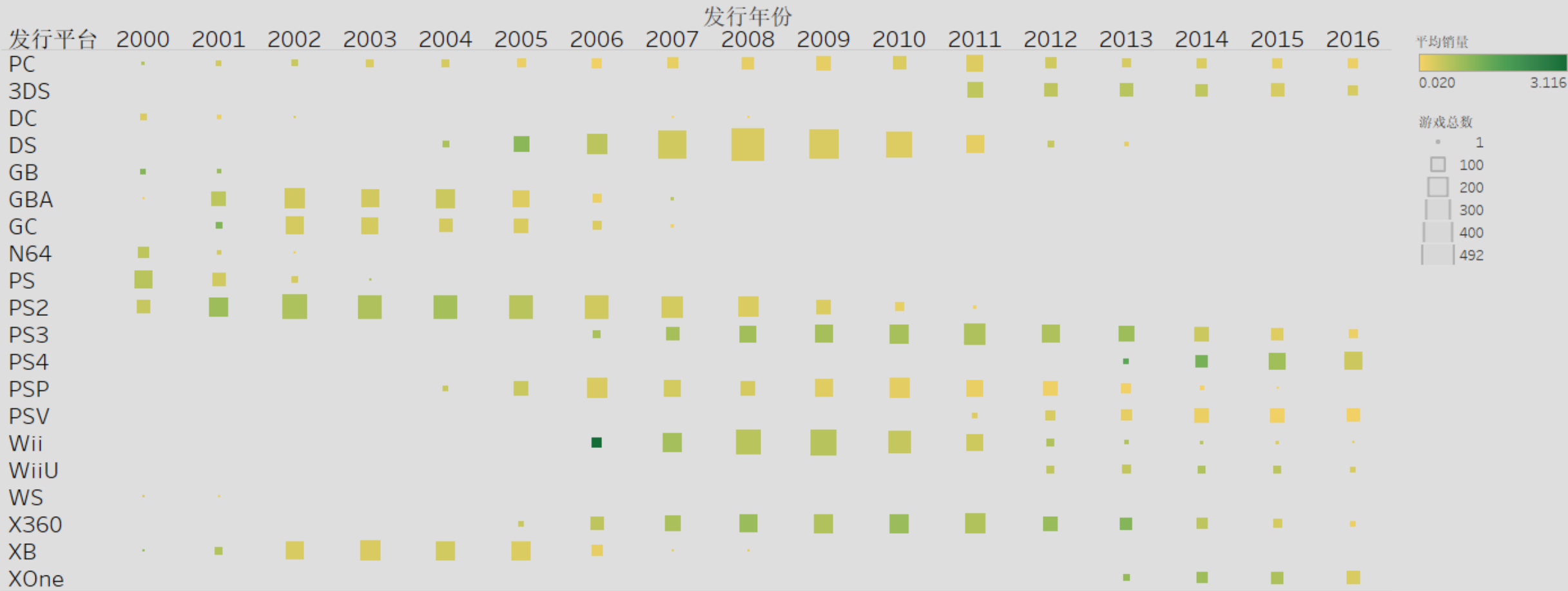


主机平台生命具有周期性，周期初期平均销量高，PC平台生命力持久

主机平台生命具有周期性，且周期初期游戏平均销量高于周期末期，周期中期平台游戏发行量达到顶峰。同一系列主机具有继承延续性，当下一代产品发行时，上一代产品游戏发行量逐渐走低，新产品发行量逐渐走高。

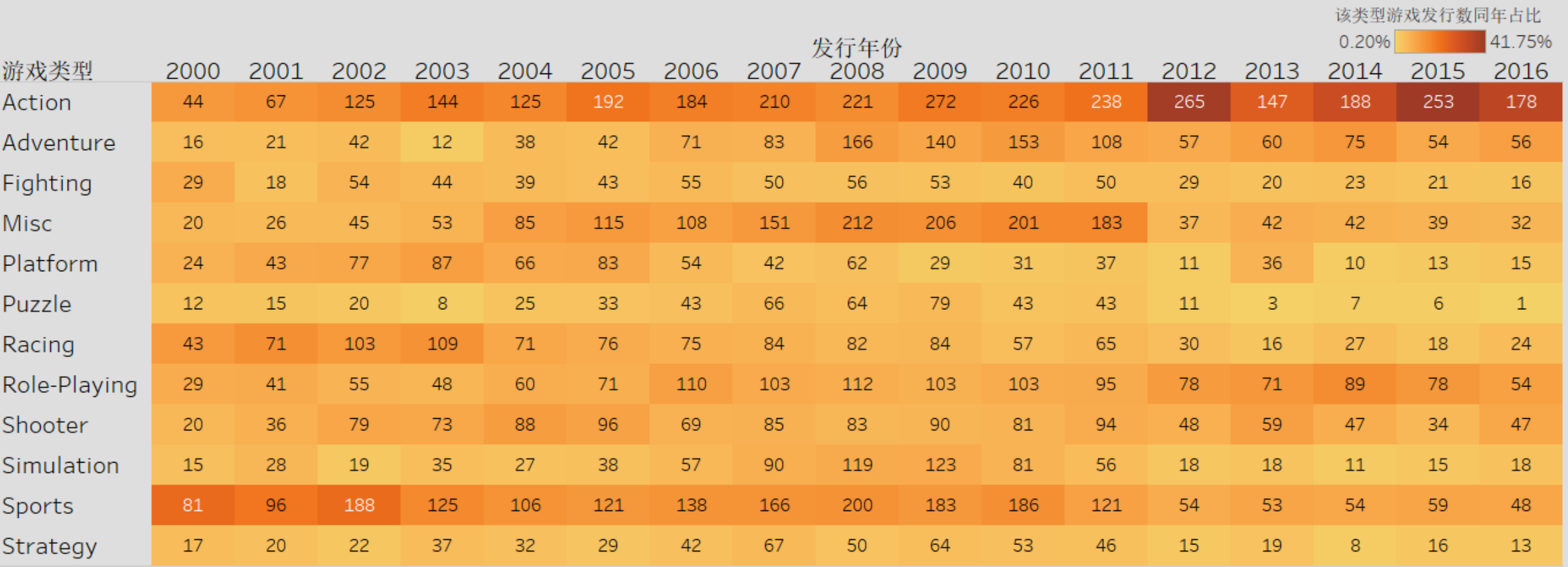
PC平台生命力较为持久，始终有新游戏发行且平均销量稳定。

2016年主流游戏发行平台为PC、3DS、PS4、PSV、XOne。



动作类、运动类游戏是发行主流

动作类和运动类游戏始终是游戏发行的主流。格斗类、模拟类、益智类和策略类游戏发行游戏数同年占比始终较低。2016年发行较多的游戏类型为动作类、冒险类、角色扮演类、射击类及运动类。

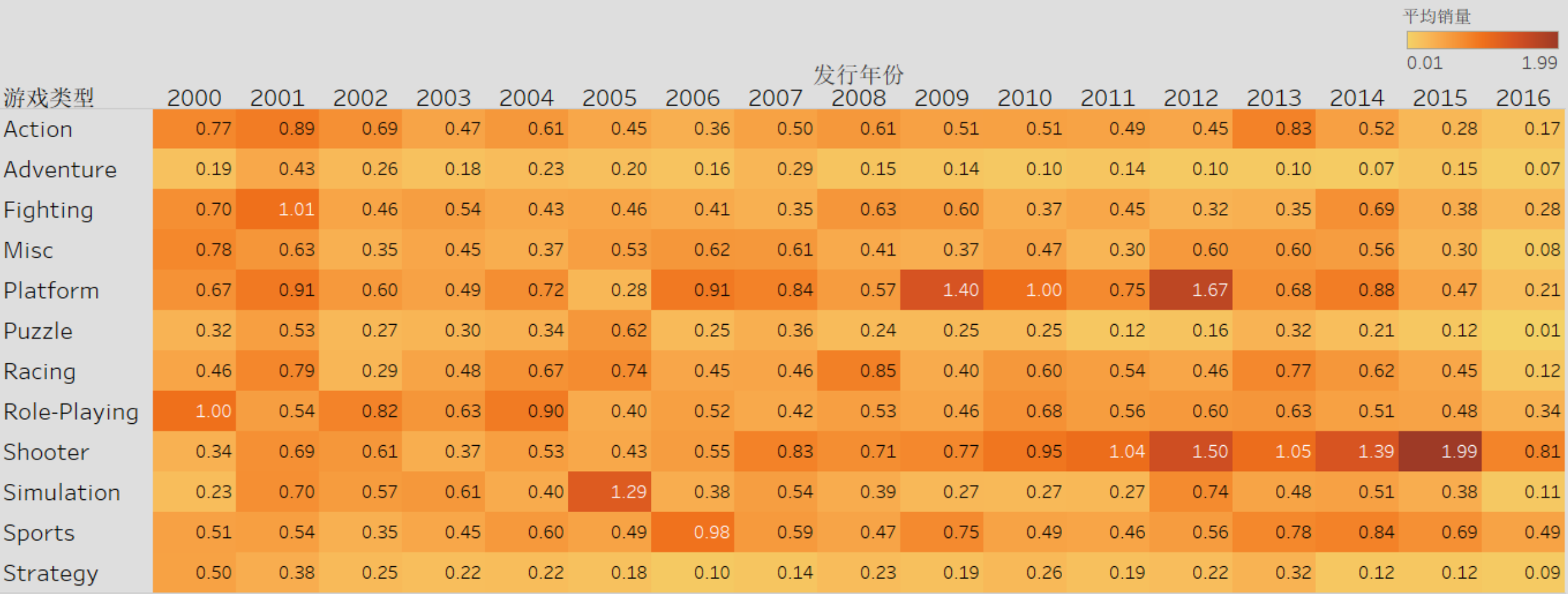


颜色显示同年该类型游戏发行占比；数字显示该年该类型游戏发行数量。

射击类游戏市场潜力大

射击类游戏自2010年起，平均销量一直保持较高水平，市场潜力较大。

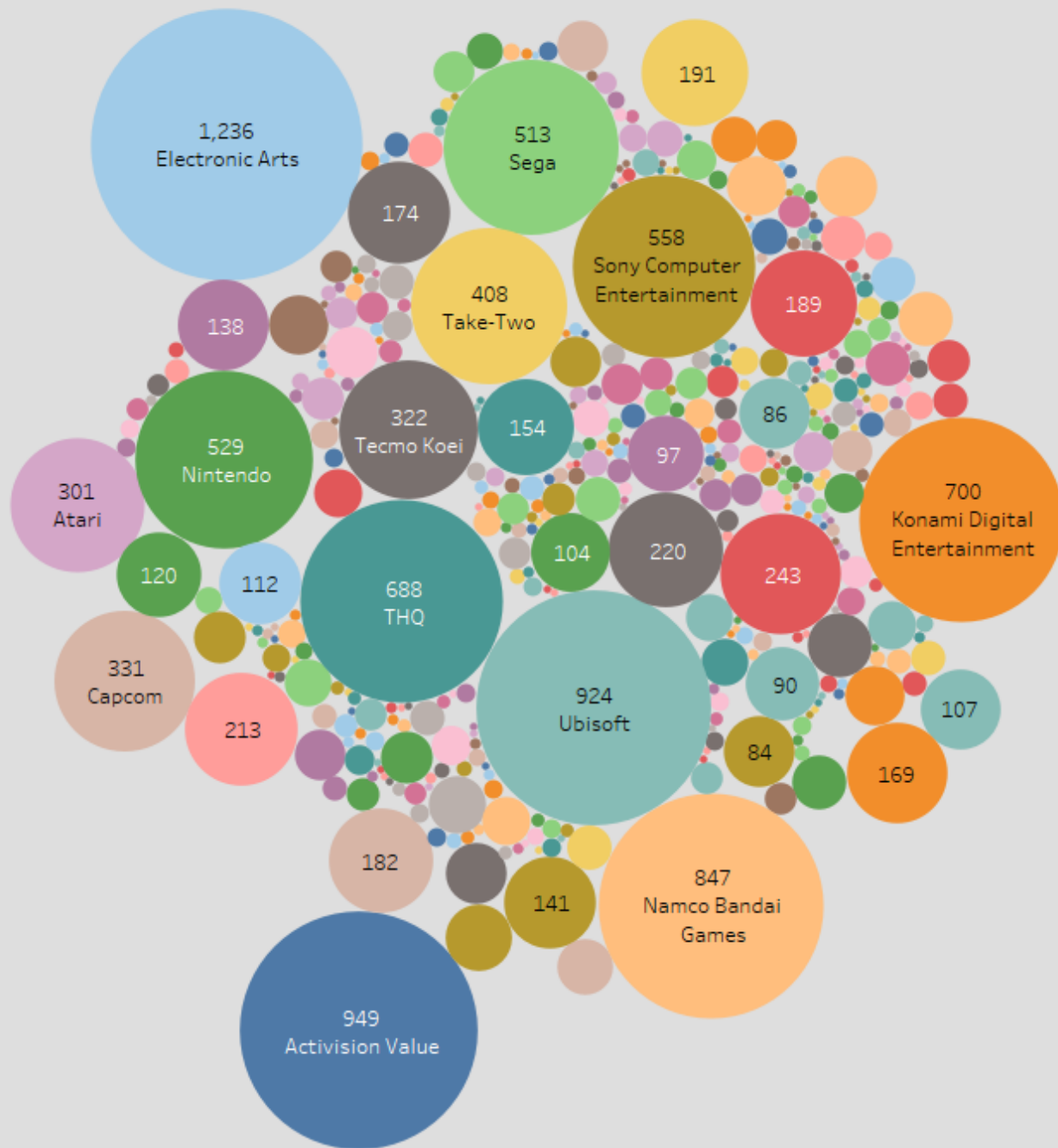
冒险类、益智类、策略类游戏平均销量一直不高，市场潜力有限。





PART TWO

电子游戏发行商发展分析

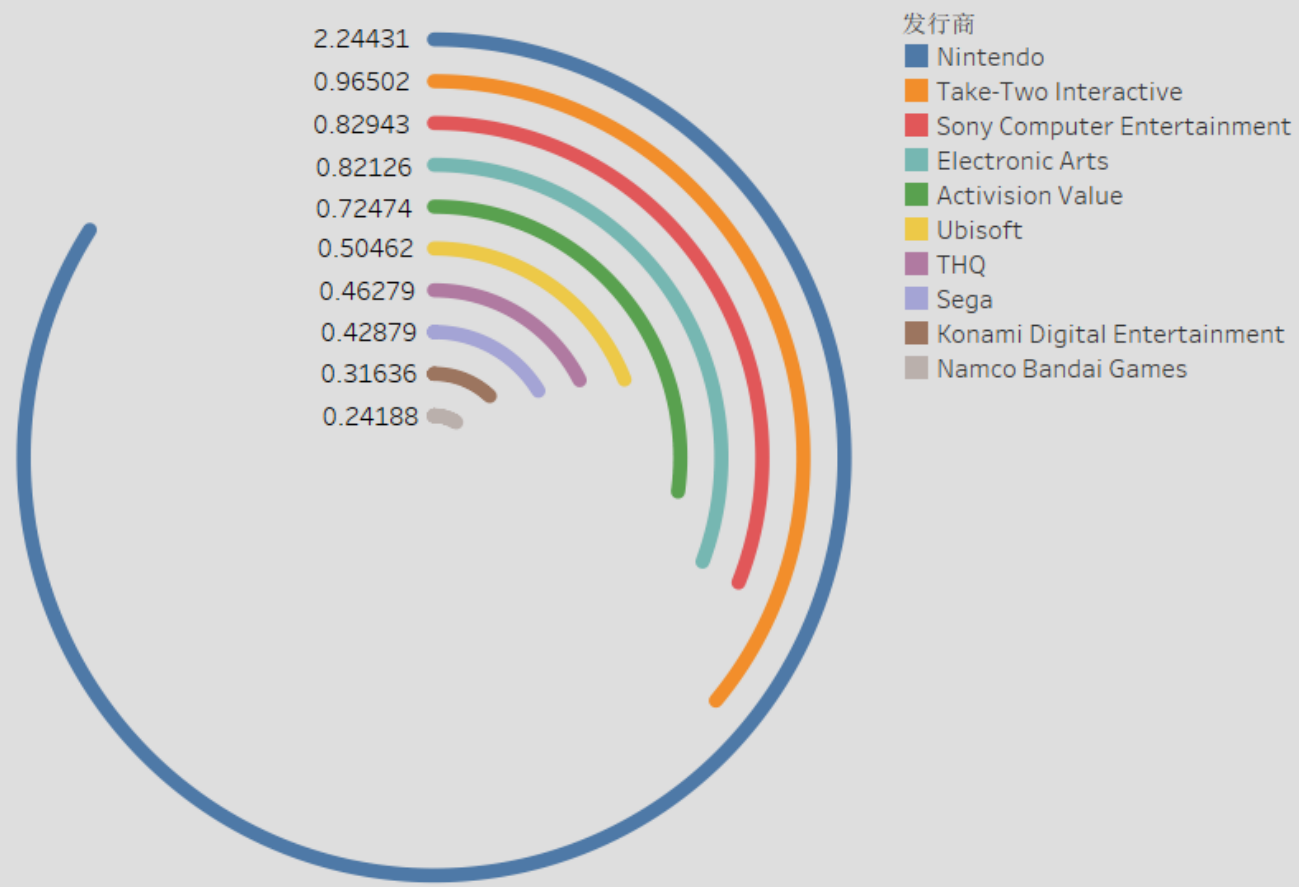
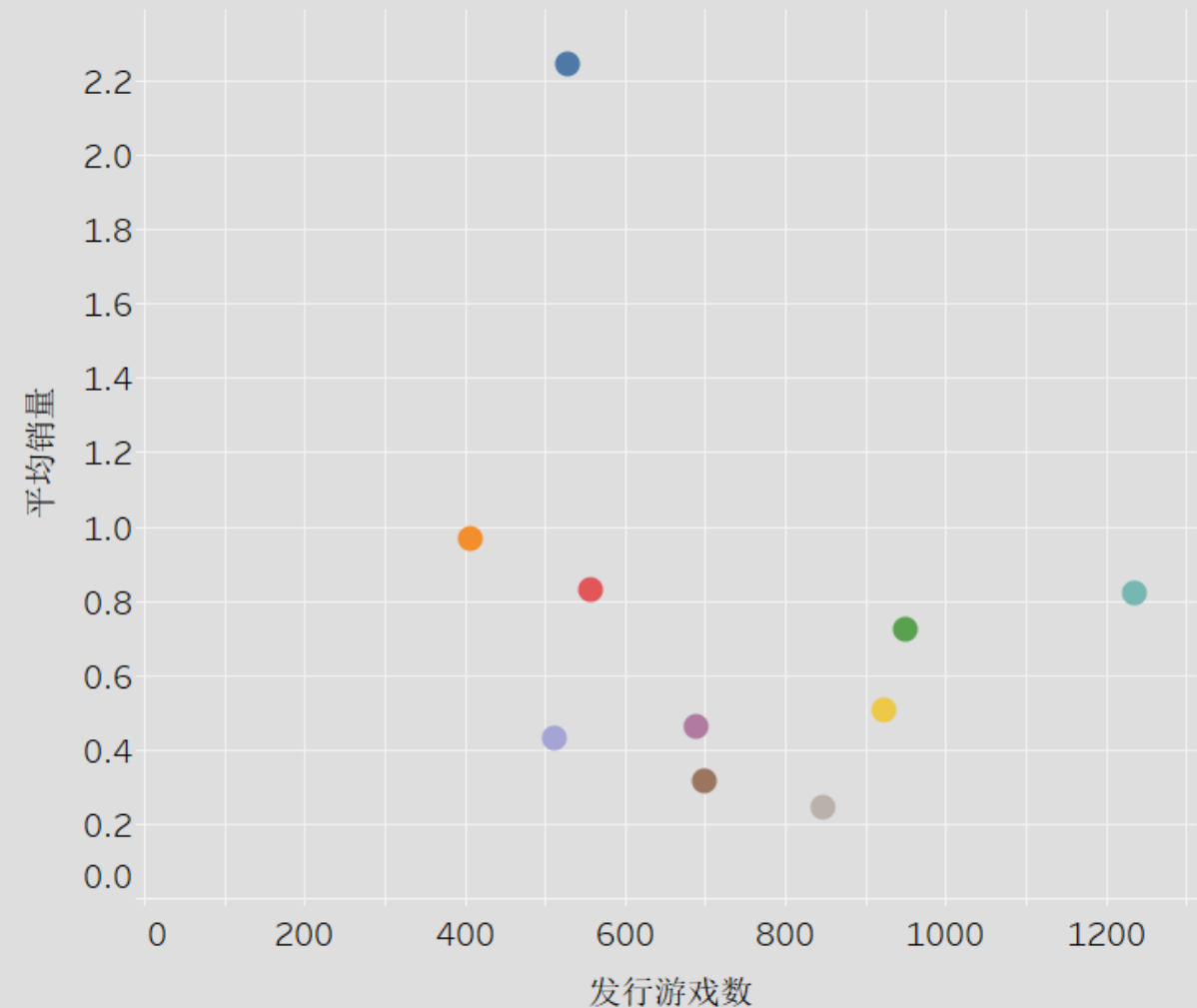


前十发行商	总发行游戏数
Electronic Arts	1,236
Activision Value	949
Ubisoft	924
Namco Bandai Games	847
Konami Digital Entertainment	700
THQ	688
Sony Computer Entertainment	558
Nintendo	529
Sega	513
Take-Two Interactive	408

发行数高≠销量好，任天堂游戏平均销量遥遥领先

发行数排名第五的任天堂公司（Nintendo）平均销量表现最佳。发行数排名第一的艺电公司（Electronic Arts）平均销量第四。

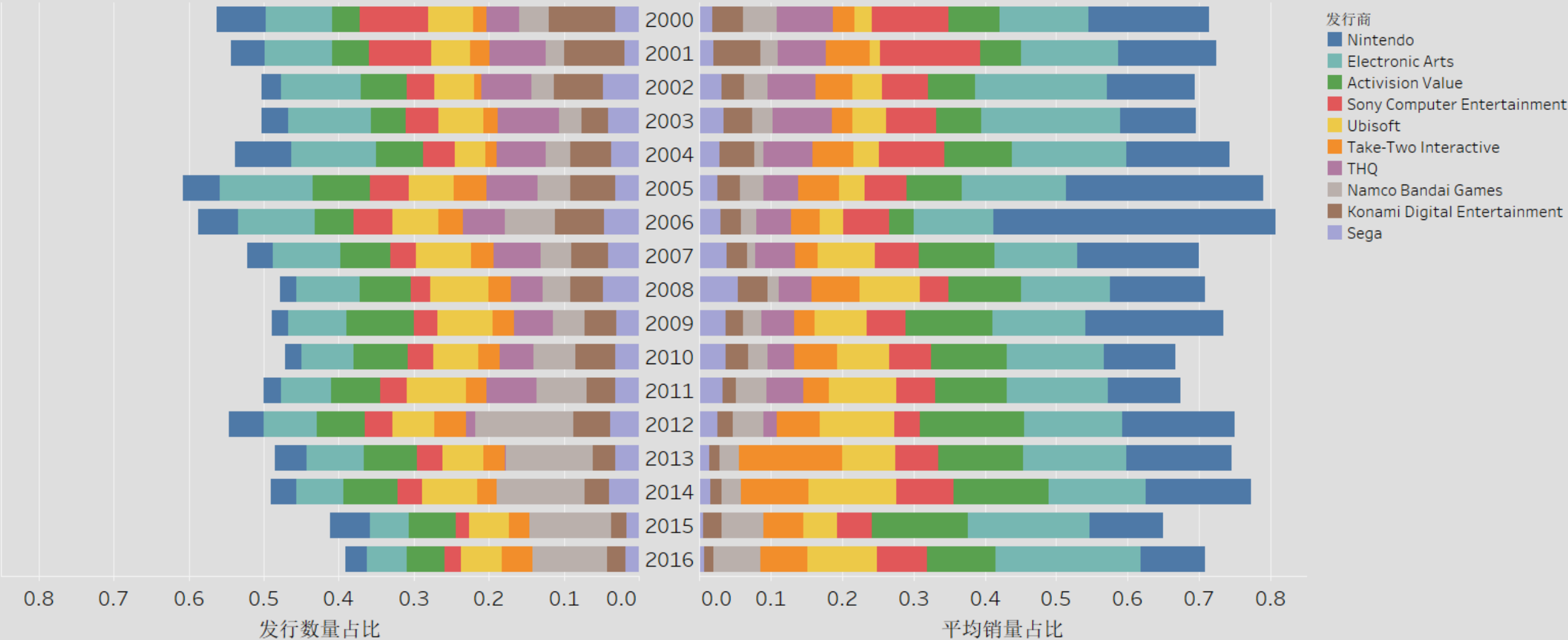
发行数排名第四的南宫梦公司（Namco Bandai Games）平均销量表现最差。发行排名第十的T2公司（Take-Tow Interactive）平均销量第二。



总发行数TOP10公司每年发行数占比约50%， 销量占比约70%

总发行数TOP10公司每年发行数占比约为50%，其中2005、2006年达到60%左右，2015、2016年在40%左右。销量占比约70%左右，2005、2006、2014年达到80%左右。

THQ公司2013年后未发行过游戏。任天堂公司在保持高销量的同时，2005、2006年出现爆款游戏，致使任天堂的总平均销量遥遥领先。



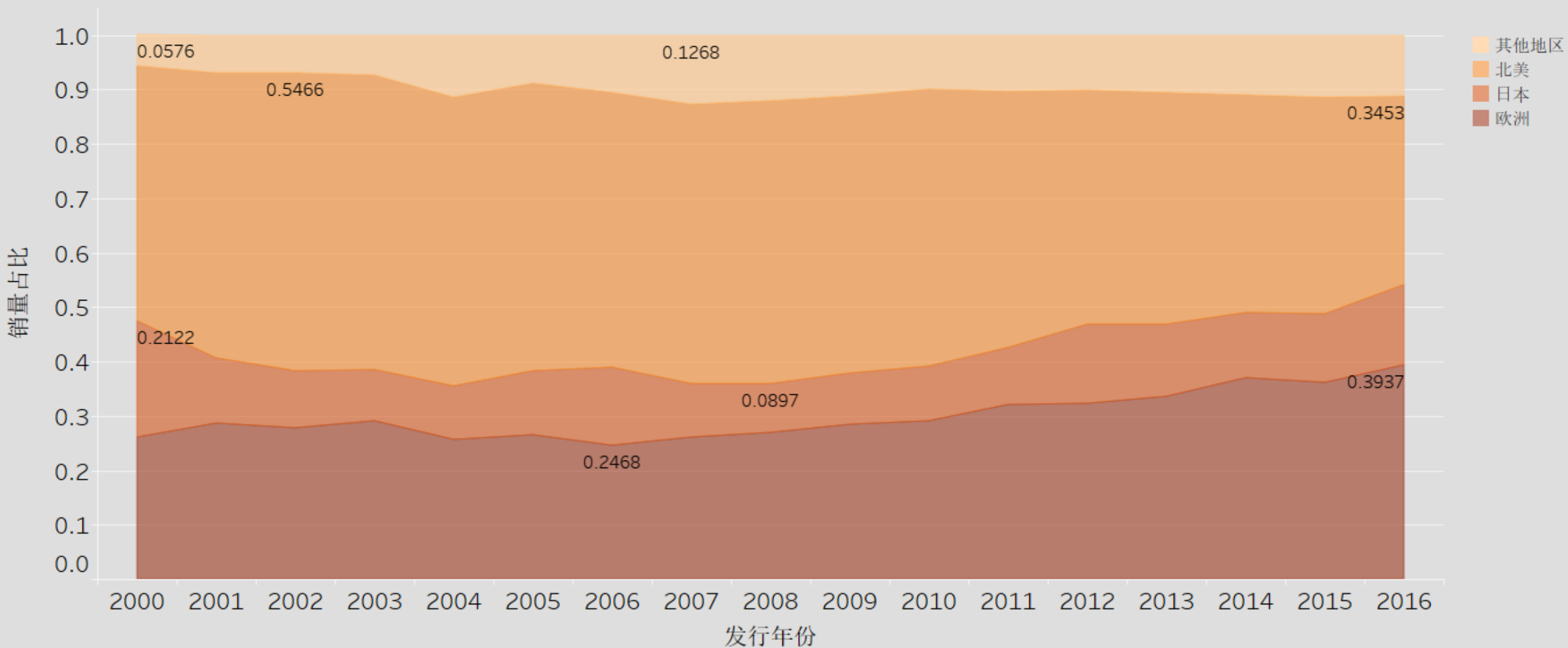


PART THREE

全球主要市场发展分析

北美市场走弱，其他地区市场及欧洲市场走强

北美市场份额逐年缩小，至2016年仅剩余34.53%，失去市场份额第一名的称号。其他地区市场份额逐年增加，2007年后趋于稳定。日本市场基本稳定。欧洲市场份额2006年之前基本稳定，2006年之后逐年增加，2016年占比39.37%，成为市场份额最大的地区。



日本市场爱角色扮演不爱射击、运动

除日本市场外，其他地区动作类、运动类游戏始终保持高销量占比，尤其动作类游戏自2011年以来销量占比有所增加。

其他地区市场、北美市场、欧洲市场2009年以来射击类游戏销量占比逐年走高，甚至超越动作类和运动类游戏销量占比。

日本地区钟爱角色扮演游戏，动作类、射击类游戏均销量占比较低，2008年以来动作类游戏销量占比有所增加。

