

即时发布：

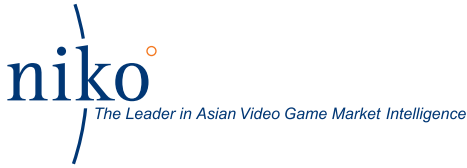
中国电视游戏玩家预计 2019 年增至 2700 万人

2015 年游戏主机、单机游戏和智能电视游戏营收 6.54 亿美元，将于 2019 年增至 30 亿美元

加州圣荷西 – 2015 年 7 月 1 日 – 专注亚洲电子游戏市场调查的 Niko Partners 今天发布了《2015 年中国电视游戏报告》。该报告涵盖了正版、盗版游戏主机，OTT 盒子以及智能电视游戏的市场规模和预测数据。报告还包含了玩家行为数据、增长的驱动力和抑制力、以及更多 2013—2019 年的行业分析。

Niko 七月发布的《2015 年中国电视游戏报告》包括一下主要内容：

- 电视游戏玩家（包括游戏主机、OTT 盒子和智能电视的玩家）人数预测于 2019 年增至 2700 万人
- 2015 年游戏主机、单机游戏和智能电视游戏营收 6.54 亿美元，于 2019 年增至 30 亿美元
- 国行正版 Xbox One 和 PS4 的销售令人失望，2015 年预测总共售出不到 55 万台
- 如果更多 AAA 级别的游戏通过审核，国行正版 Xbox One 和 PS4 进一步降价，那么两大游戏主机的销售预计会有所改善
- OTT 盒子和智能电视销售预计将于 2019 年超越游戏主机，在这些设备上玩游戏也越来越流行
- 智能电视游戏比游戏主机成功概率更高，由于其更低的价格以及具有更多休闲家庭类游戏。获得更高质量的游戏、覆盖中度和重度游戏、以及发明一个更好的游戏手柄来替代电视手柄，将是电视游戏的困难和挑战。



“中国市场长久以来由 PC 网络游戏主导，尽管如此，如今 26-35 岁的中国人在超级任天堂游戏机的年代长大，并且习惯用一个游戏手柄对着电视屏幕玩游戏，” Niko Partners 的总经理和创始人 Lisa Cosmas Hanson 说道，“这些玩家会引导人们习惯在智能电视上玩 OTT（机顶）游戏以及游戏主机的使用，由此开启客厅向家庭娱乐中心的转变。”

最新的报告是一份 70 页的 PPT，包含 35 个数据表格，目前在 Niko 报告库有售，价格为 7000 美元。在 8 月，Niko 会发布《2015 年中国手游市场报告》。Niko Partners 还发布东南亚游戏市场的研究报告，以及免费的每周简讯 — Niko News。Niko Partners 网站（<http://nikopartners.com/blog/>）和福布斯网站上（<http://www.forbes.com/sites/lisachanson/>）也经常有 Niko 发布的文章和行业分析。

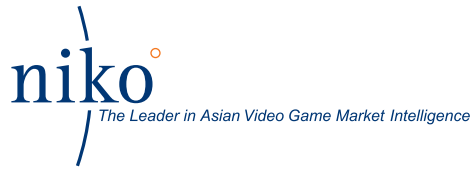
关于我们：

Niko Partners 是亚洲电子游戏市场调查的领头羊，中国和东南亚地区游戏市场是我们的业务重点。本公司创建于 2002 年，对中国市场的调查已步入第 13 个年头。Niko Partners 定制报告的调查对象包括中国玩家，东南亚地区玩家，网络游戏，线下游戏，游戏主机，掌上设备，法律法规，版权问题，发展状况，网络运营，发布和销售。Niko Partners 提供的咨询服务包括焦点小组调研，合作伙伴选择，市场机会分析，以及中国和东南亚地区各个城市的客户问卷调查和数据分析。公司的调查和战略性咨询服务旨在帮助客户了解游戏市场，以便进入市场或者扩大市场份额，在中国和东南亚地区这个巨大的市场中获得收益。

本公司位于硅谷和上海，我们的客户包括世界领先的游戏软件开发商，硬件制造商和服务运营商，还有对冲基金，媒体公司，行业协会，和管理咨询公司。我们的客户想通过我们对中国和东南亚地区的游戏产业有一个全面深入的了解。

###

联系人：



Lisa Cosmas Hanson

管理合伙人

Niko Partners

+1-408-354-0888

lisa@nikopartners.com

twitter: nikochina

(Word Count : 624)