



即时发布：

中国游戏玩家2014年的PC网游花费同比增长22%

2019年收入预计从2014年的145亿美元增长至223亿美元

加州圣荷西 – **2015年5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PC网络游戏市场报告》。该报告涵盖了PC网络游戏市场规模和预测数据、游戏排名、玩家行为数据，对基础设施、硬件及法律法规进行回顾，还包含了更多**2014-2019年**的行业分析。

Niko的《2015年中国PC网络游戏市场报告》包括以下主要内容：

- **2014年PC网络游戏市场收入和2013年比增长22%。**
- 收入增长一大部分来自多人在线竞技（MOBA）游戏（比如《英雄联盟》）和第一人称射击游戏（比如《穿越火线》）的需求增长。
- 外国游戏公司在快速扩大的MOBA和射击游戏细分市场取得较大成功，而中国公司主要占领长久以来十分受欢迎的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）细分市场。
- 电竞比赛在亚洲市场，包括中国，非常热门。普通玩家像看待文化名人一样看待那些有名的职业玩家。
- 腾讯是中国PC网络游戏公司中的老大。腾讯2014年在PC网络游戏方面的收入占整个中国PC网游行业收入的**37%**。



“2015年，中国家庭或网吧将会有 2.75 亿 PC 网游玩家迫切地想和好友在网络中互联，一起打游戏——相当于目前美国人口的 88%，” Niko Partners 的总经理和创始人 Lisa Cosmas Hanson 说道，“虽然许多休闲游戏从 PC 转移到了移动平台，但是高质量的客户端大型多人网络游戏和重度网页游戏在中国巨大的游戏市场仍保持强劲的收入。”

我们最新的报告是一份近100页的PPT，包含58数据表格，在[Niko报告库](#)有售，售价7000美元，并且已经发送给了年订阅客户。在6月，我们将发布《2015年中国主机和电视游戏市场报告》，紧接着在8月发布《2015年中国手游市场报告》。Niko Partners还发布关于东南亚游戏市场的研究报告，以及免费的每周简讯– Niko News。Nikopartners.com网站上也经常有更新的博客。

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

www.nikopartners.com



管理合伙人

Niko Partners

+1-408-354-0888

lisa@nikopartners.com

twitter: nikochina

WeChat: lisacosmashanson

www.nikopartners.com