

即时发布:

**2020 年在游戏主机、机顶盒或智能电视上玩数字游戏的中国玩家将达 2150 万**

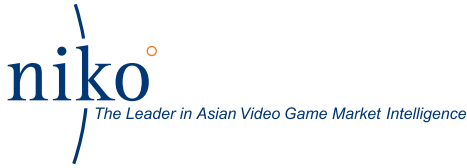
*2020 年电视的数字游戏收入将超过 10 亿美元，2015-2020 复合年增长率为 41%*

加州圣何塞 – 2016年7月7日 – 亚洲电子市场调研专家Niko Partners今天宣布《2016年中国电视游戏市场报告》开始发售。该报告涵盖了合法主机游戏、灰色市场主机游戏、机顶盒和智能电视游戏的市场规模及预测，另外还有玩家行为数据、市场增长驱动力和抑制剂，并覆盖2014年到2020年的行业分析。

2016 年 7 月发布的《2016 年中国电视游戏市场报告》包括以下主要内容：

- 中国电视游戏玩家包含游戏主机、机顶盒和智能电视玩家。玩家总数在 2015 年为 780 万，将于 2020 年上升至 2150 万，复合年增长率为 22.3%。
- 电视游戏收入（不包括硬件）将于 2020 年超过 11 亿美元，此收入在 2015 年为 1.97 亿美元，复合年增长率为 41%，十分可观。
- 2016 年中国主机游戏厂商和全球知名品牌合作发布产品，定位中度和重度玩家。他们可能是开拓这个还没有发展完善的市场的关键。
- 2015 年中国 PS4 和 Xbox One 的销售比率为 4:1，相比之下全球市场的比率为 2:1。原因包括 PS4 的低价及涵盖更多数量的游戏。
- 2015 年 6 月，Niko 预测 2015 年 12 月主机游戏销量将达 55 万件，实际上，PS4 和 Xbox One 总销量达 50 万件。我们的预测比任何其他公开预测都要接近。

“两个中国本地游戏主机产品——FUZE Tomahawk F1 和腾讯 TGP——基于安卓系统，但和其他安卓电视盒子不同的是，它们对于中度和重度游戏的关注度和投入度



很高，价格比 PS4 和 Xbox One 低。而且，它们推出的游戏数量大大超过 Xbox One 和 PS4 目前批准的游戏数。”

最新报告共 80 页，包含 28 个数据表格，已在 Niko 报告库发售，价格为 8000 美元。今年 8 月，Niko 会发布《2016 年中国移动游戏市场报告》。Niko Partners 还发布关于东南亚游戏市场的研究报告、精选和定制新闻分析 VANA，以及免费的每周新闻简讯 Niko News。 <http://nikopartners.com/blog/>和 <http://www.forbes.com/sites/lisachanson/>上也经常会有 Niko 发布的文章和行业分析。

## 关于我们：

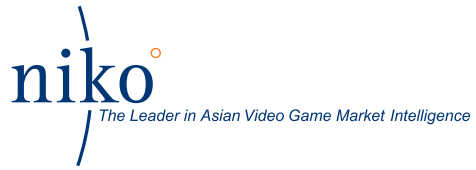
Niko Partners 是亚洲电子游戏市场调查的领头羊，中国和东南亚地区游戏市场是我们的业务重点。本公司创建于 2002 年，对中国市场的调查已步入第 14 个年头。Niko Partners 定制报告的调查对象包括中国玩家，东南亚地区玩家，网络游戏，线下游戏，游戏主机，掌上设备，法律法规，版权问题，发展状况，网络运营，发布和销售。Niko Partners 提供的咨询服务包括焦点小组调研，合作伙伴选择，市场机会分析，以及中国和东南亚地区各个城市的客户问卷调查和数据分析。公司的调查和战略性咨询服务旨在帮助客户了解游戏市场，以便进入市场或者扩大市场份额，在中国和东南亚地区这个巨大的市场中获得收益。

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](mailto:lisa@nikopartners.com)



twitter: [nikochina](#)

wechat: [lisacosmashanson](#)