

2026 Global Games Market Report

免费版 | 2026年9月

返回目录

内容

00. 简介 3

01. 全球游戏市场 10

玩家与消费者 11 收入 15 游戏类型收入 21

02. 财经头条 26

与 Newzoo 合作 30

方法论与术语

我们如何评估市场规模：我们的平台定义、数据来源、预测模型以及术语全解释

访问文件 访问文件

00. 引言

贡献者



米歇尔 • 布伊斯曼 主权市场分析师



罗歇尔 • 埃马纽埃尔 市场智囊总监



天一谷经理市场分析



久原智文 先生 高级数据分析师



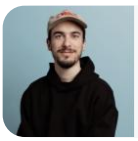
泰戈 • 雷伊斯 市场分析师



佐伊 • 亨特 市场分析师



Şahin Jr. 梅赫梅特 市场分析师



弗朗切斯科 • 马格尼品牌与视觉设计师



安妮斯 • 阿尼马二世
设计师



辛克 • 本杰明 产品UI/UX及前端负责人



林恩 • 范登霍文 产品市场经理



莱拉 • 阿米尔-索莱曼尼 公关与传播总监

您订阅 Games Market Reports & Forecasts 后将获得什么

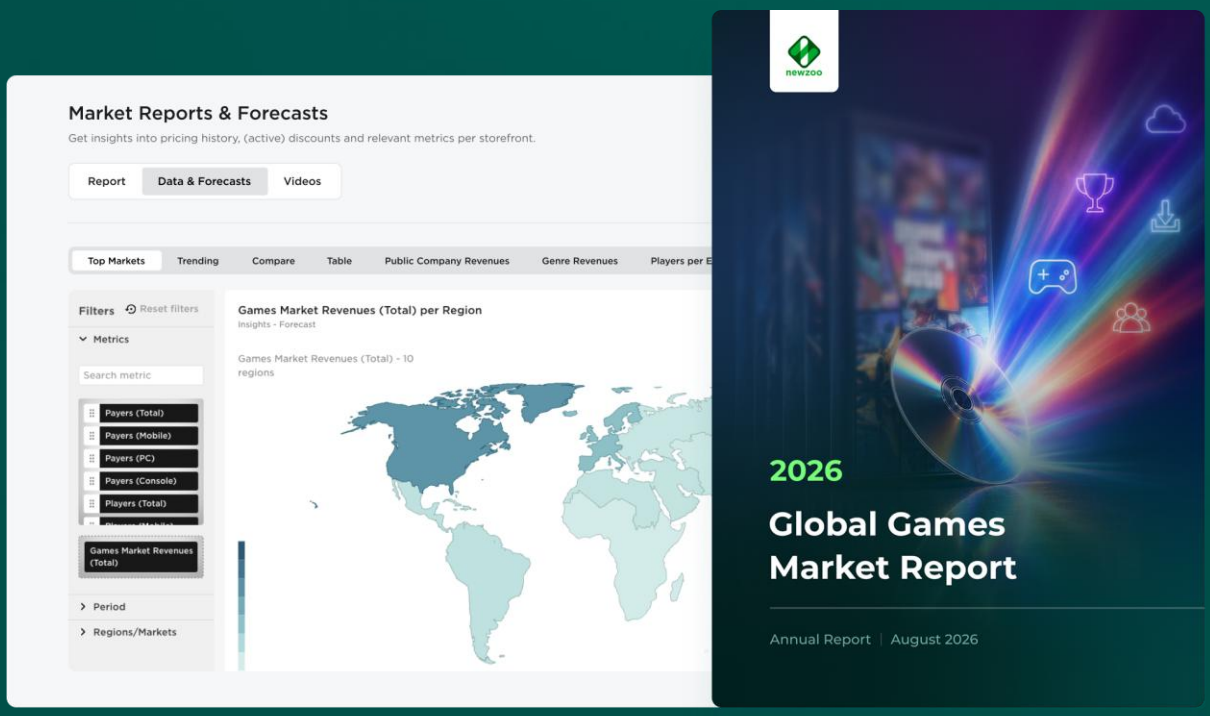
	Free	完整订阅
《全球游戏市场报告》，我们的旗舰年度报告 报告，包括三个季度更新	33页预览	二百页完整报告
全球及区域参与者与收入预测 平台（PC、主机、移动设备）	预览	✓
可下载的Excel数据集	–	✓
可视化与分析报告数据工具	–	✓
三个特别关注主题		
2026年免费游玩：重分配，而非消失	预览文章 2026年10月1日	完整22页分析
罗布乐思走向成熟：一个成熟且以IP为驱动力的受众群体 传统游戏发行商的渠道/方式	预览文章 2026年10月22日	完整20页分析
2026年游戏本地化：衡量受众 语言支持的影响	预览文章 2026年11月12日	完整20页分析
详细的收入和观众细分		
按平台和商业模式划分的游戏收入 2015年至2029年	–	✓
2022年至各平台按游戏类型划分的收入 2026	预览	✓
区域级收入、参与者、消费者及参与者 每个生态系统	–	✓
国家层面的收入、参与者、消费者以及参与者 每个生态系统	–	✓

游戏市场报告与预测

把握全局

通过 Games Market Reports & Forecasts 订阅，即可获取完整的全球游戏市场报告、完整预测以及底层数据。

- ✓ **一份包含200页的全球游戏市场报告，具有深入的市场分析**
- ✓ 到2029年100个市场的收入、参与者和ARPPU预测
- ✓ 各生态系统（Epic Games Store、Steam、iOS、Android、PlayStation、Nintendo 和 Xbox）的 PC 和主机玩家趋势
- ✓ 完整且灵活的数据集，用于分析或整合见解



探索完整订阅

前言

全球游戏市场正在增长。 预计到2026年将达到2139亿美元，同比增长6.1%，所有三个平台和所有主要地区均实现增长。

但增长的机制正在发生变化。 尽管玩家基础仍在扩大，且重磅游戏发布仍能影响消费，但预计玩家渗透率和付费用户将从2029年起趋于平稳。

这一转变在市场上呈现出不同的态势。 在PC端，高端和中等价位的产品仍然具有商业重要性，而游戏内消费再次扮演着更重要的角色。主机增长与重大发布、订阅服务以及更高的价格联系更为紧密。与此同时，尽管下载量下降，移动端收入持续增长，这得益于更深度的变现。

区域动态增添了另一层复杂性。

新兴地区，特别是中东和非洲以及拉丁美洲，正日益推动玩家增长，而最大的经济体继续占据大部分消费者支出。

仅看顶线增长，我们无法得知机遇所在，也无法确定哪些策略会持续有效，因为随着新进入者的增多，进入市场正变得越来越困难。

新宙诺（Newzoo）2026年全球游戏市场报告的免费版本，提供了对这些发展的独立见解，结合了我们的最新预测以及对其背后驱动力的分析。 它还预览了通过我们的游戏市场报告与预测订阅可获得的更深入数据、持续更新和分析。

在撰写本报告的过程中，我们逐渐得出一个结论：理解市场，比以往任何时候都更需要超越用户规模，去关注参与者如何参与、消费以及与游戏建立长期关系。



米歇尔·布伊斯曼
主要市场分析师
michiel@newzoo.com

关键要点

全球游戏市场

预计到2026年，全球游戏市场规模将达到2139亿美元（同比增长6.1%），所有三大平台和所有主要地区均实现增长。

《侠盗猎车手6》（GTA 6）于2026年11月的发布为这一年画上了重点，而持续扩大的玩家基础承载了大部分增长。

该引擎预计将随着渗透率和转化率的持续下降（至2029年趋于平稳）而减弱，这意味着要实现现有受众的价值变现，将不得不承担越来越多的工作。

玩家与消费者：2026F

预计玩家数量将达到370亿（同比增长4.4%），付费用户将达到165亿（同比增长4.7%），转化率为44.6%。

转化率大致保持年同比持平，因此用户规模的扩张将驱动2026年的增长，而每名付费用户的平均收入（129.6美元，同比增长1.4%）贡献有限。

PC：9.77亿玩家（同比增长3.5%）和459亿美元（同比增长5.3%），是所有平台中转化率最高的，达到55%，随着微交易份额回升以及高端和中等价位游戏持续贡献全价游戏收入。

主机：651百万玩家（同比增长3.0%）和469亿美元（同比增长5.1%），因GTA VI、Switch 2、多款游戏订阅以及更高的游戏和服务价格在2025年近乎停滞后重新加速增长。

移动端：3.10亿用户（同比增长+3.9%）和1211亿美元（同比增长+6.8%），在汇率最低的情况下达到，更深度的变现抵消了下载量的下降。

分类收入：2026年上半年

主机平台上，GTA VI仅凭预售收入就已超越冒险游戏类型，比其11月发售时间提前数月。

2026年上半年，沙盒游戏同样位列PC和主机平台前五大类型，其中Roblox和Minecraft位居前列。

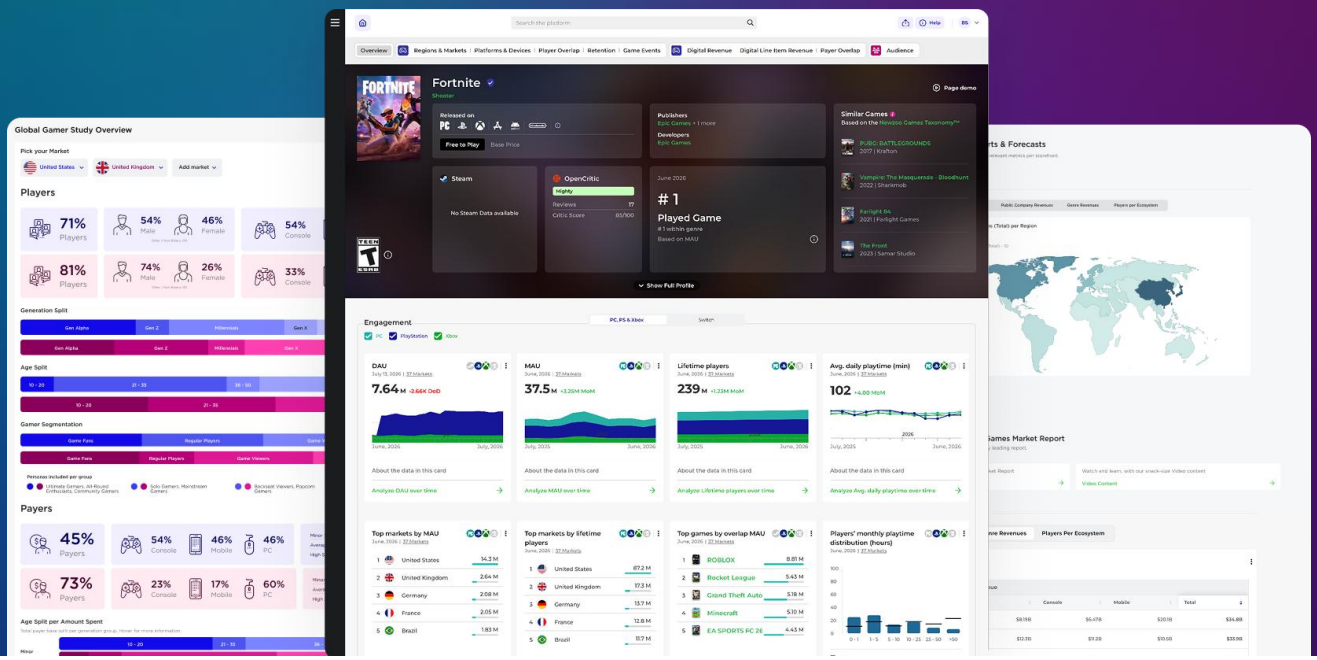
《堡垒之夜》在PC和主机射击类别中均位居榜首。

奥瑞尔的品类阵容与PC和主机平台有所不同：益智类（以皇家匹配为代表）和赌场类（以硬币大师为代表）均位列前五，此外还有策略类、角色扮演类和射击类。

2026年Q1业绩

前十大公共游戏公司产生的游戏收入达374亿美元，同比增长6.7%，与Newzoo追踪的更广泛的公共公司群体持平，该群体的增幅为6.8%。

由 Newzoo 市场分析师撰写 数据来自我们的平台



新社与80%的顶级开发者及发行商合作。

立即探索我们的平台

01

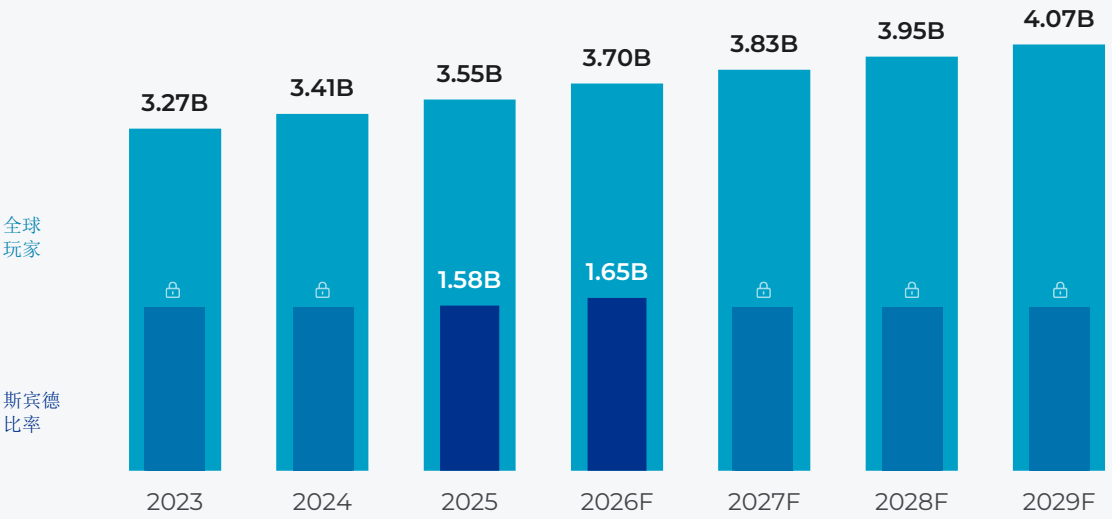
1. 全球游戏市场

全球游戏市场

玩家与消费者

全球参与者与消费者

全球参与者与消费者预测
2023–2029F



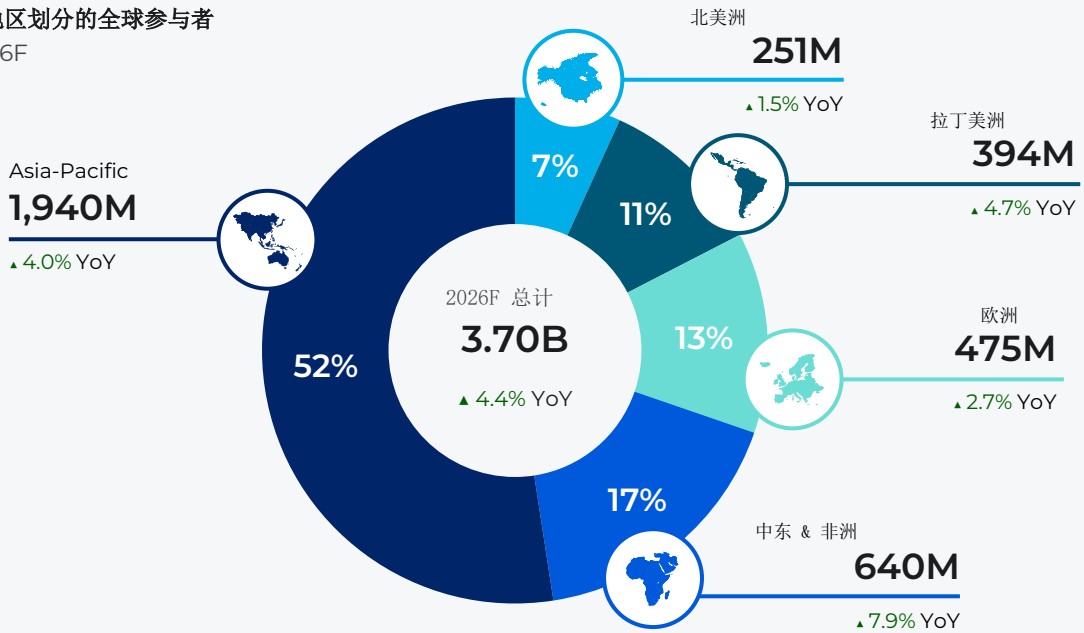
2026 统计数据

977M
PC玩家
26%的总玩家

651M
主机玩家
总玩家数的18%

3.10B
移动端玩家
总玩家数的84%

按地区划分的全球参与者
2026F



关于锁定内容
锁形图标标示仅限完整《游戏市场报告与预测》订阅方可获取的数据或分析。 了解更多

Total players & spenders | 2026

总玩家数

3.70B ▲4.4% YoY

62.0%的在线用户

总支出者

同比增长4.6%

1.65B ▲4.7%

总每用户平均收入

$129.6 ▲1.4% YoY

在线人口中的玩家占比略有上升，从2025年的61. 5%上升到预测的2026年62.0%。这为通过更深度的渗透来扩大用户基础留下了有限的空间；增长反而反映了在线人口的扩张，预计到2026年将达到59.7亿（同比增长3.5%）。

在整个预测期内，玩家增长稳步放缓，预计将从2026年的同比增长4. 4%放缓至2029年的复合年均增长率（CAGR）3.2%，届时用户基数预计将达到4.07亿。

随着用户基数接近饱和，收入增长越来越依赖于现有用户的消费而非新用户。 转化率保持稳定，预计到2026年ARPPU将上升1.4%至129.6美元，增长将来自现有用户群体内部更深度的消费。

预计到2026年，消费者占比将达到玩家总数的44. 6%，较2015年的39.4%有所上升。其中，2020-2021年期间的增幅最为显著，并预计在2025年随着更广泛的高端游戏阵容和《任天堂Switch 2》的推出进一步增长。预计到2029年，转化率将趋于平稳，总消费者将以3.4%的复合年均增长率增长，略高于玩家总数的3.2%增长率。

PC玩家 | 2026

PC玩家

977M ▲3.5% YoY

26.4%的总玩家

PC花费者

PC ARPPU

预计到2026年，PC玩家年增长率将放缓至3. 5%，较2025年的4.4%有所下降。从中期来看，增长仍将继续。

2026年，Steam (+5. 0%) 和 Epic Games Store (EGS, +4.7%) 均持续增长，增速超过更广泛的PC玩家群体 (+3.5%)。Steam的增长势头目前由拉丁美洲和亚太市场引领，具体包括韩国、越南和印度尼西亚，而其他市场，包括中国和日本，则显示出增长放缓的迹象。

《虚幻引擎2025年度回顾》报告显示，用户数量增长了7. 5%，从一年前的2.95亿增长至2025年的3.17亿，这是一个涵盖所有平台的虚幻引擎整体数据，而非仅限于PC端的EGS。随着对第三方游戏日益增长的兴趣，EGS从中受益，从而降低了对《堡垒之夜》的依赖。

到2026年，Z世代仍然是PC用户中规模最大的群体，而Alpha世代增长最快，并不断扩大其在PC玩家群体中的份额。

主机玩家 | 2026

主机玩家

651M ▲3.0% YoY

总玩家数的17.6%

游戏玩家

控制 ARPPU

预计到2026年，主机玩家数量将重新加速增长，年增幅达到3.0%，而在2025年，这一增幅几乎停滞在0.5%。《侠盗猎车手6》（GTA VI）预计将成为主要的共同推动因素。作为一款旗舰级游戏，它应该将玩家转化为付费用户，并推动第九代主机的普及。

PlayStation引领了再次加速，随后是Xbox和任天堂。 任天堂Switch 2的用户基础持续增长，但Switch 1的下降抵消了大部分净增长。2025年任天堂Switch年度活跃用户下降（-0.8%）表明，仅靠新主机发布并不能保证净玩家增长。

日本和中国引领2026年的增长市场。 日本在Switch 2发布后扭转了连续两年的下跌趋势。

2026年之后，主机用户群将趋于平稳，因为当前世代设备逐渐成熟。 预计在2027年末推出的十代设备，自身不太可能扩大用户群，因为更高的硬件价格会提高入门门槛，而主机首先吸引的将是现有用户。

移动玩家 | 2026

移动端玩家

3.10B ▲3.9% YoY

83.9%的总玩家

移动端用户

移动端每用户平均收入

预计到2026年，移动玩家年增长率将放缓至3.9%，仅略高于3.5%的在线人口增长率。新增净玩家总数预计将达到1.178亿，其中中南部亚洲、东南亚以及中东和非洲合计贡献了增长量的80%。

预计到2026年，iOS将超越Android，其市场份额年增长率预计为5.5%，而Android为3.4%，iOS在移动设备用户中的占比将提升至25.6%。尽管如此，Android在绝对数量上仍吸引了更多用户，新增用户7630万，而iOS为4160万。

随着渗透率接近饱和，玩家增长将于2029年放缓。 撒哈拉以南非洲地区（+9.4%）和中部南亚地区（+5.6%）是增长最快的地区，而东亚地区停滞不前：中国几乎持平，增长率为+0.9%，日本是首个被预测将出现萎缩的市场，萎缩率为-0.2%。

下载量持续下滑，尽管用户规模不断扩大，这表明留存和变现深度，而非覆盖范围，正日益驱动市场。 自2020年以来下载量便开始下降，到2025年这一下滑趋势已蔓延至所有地区。

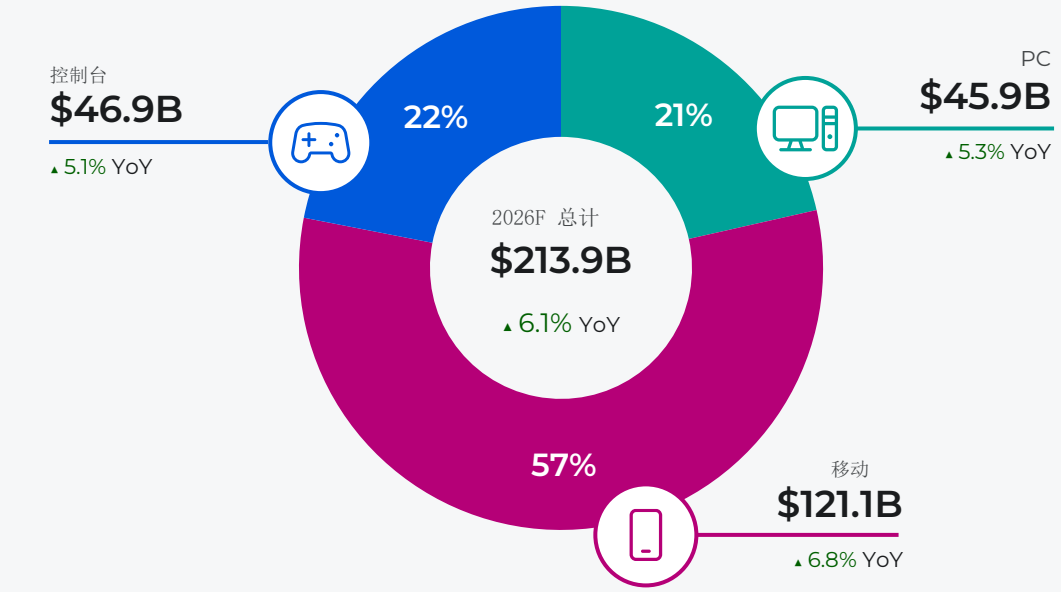
通过 Newzoo 的游戏市场报告与预测订阅，获取完整的 2023 - 2029 年按平台和地区划分的玩家与消费分析。

全球游戏市场

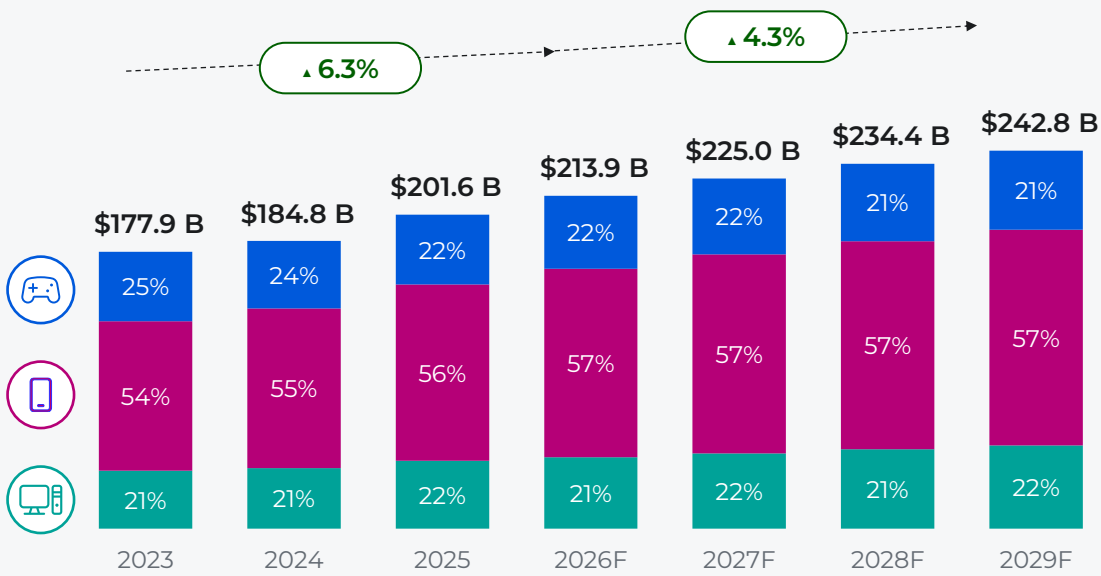
收入

按平台划分的全球市场

平台总收入
2026F



平台总收入
2023–2029F



CAGR	控制台	移动	PC
'23-'26	1.7%	8.0%	7.2%
'26-'29	2.6%	4.6%	5.2%

PC收入 | 2026

PC游戏收入	$45.9B ▲5.3% YoY 总收入的21.5%

增长动力

亚太地区主导市场： 新兴市场增速最快。到2026年，亚太地区将占据个人电脑收入的大部分份额，而拉美和中东及非洲地区是增长最快的市场。

高端游戏在2026年开局强劲。 2026年上半年，Forza Horizon 6引领新高端游戏发布，随后是《潜行者2》、《绯红沙漠》和《生化危机：圣歌》。

0 付费订阅增长集中在少数几款产品上。 大部分付费订阅和长生命周期产品同比持平或下降（2025年上半年对比2026年上半年），增长则集中在像魔兽世界、暗黑破坏神IV、守望先锋、罗布乐思以及腾讯的国际产品这样的突出产品上。

挑战

组件和硬件成本是近期的主要风险。 自2025年1月以来，内存价格已大幅上涨（DDR4涨幅约3.3倍，DDR5涨幅约5倍）。

《侠盗猎车手6》将于2026年11月作为主机独占游戏发售，而PC版本预计要到2027年底才能推出，这可能会在游戏发售时分散部分原本用于PC的支出。

控制台收入 | 2026

游戏机收入	$46.9B ▲5.1% YoY 总收入的21.9%

增长动力

多款游戏订阅收入预计将稳步增长，这得益于 PlayStation Plus，尽管 Game Pass Ultimate 价格下调且失去了首日《使命召唤》的访问权限。

预计《侠盗猎车手6》2026年11月的发售将显著提升主机游戏收入和全价游戏消费，这得益于《侠盗猎车手5》持续稳定的13. 8%玩家份额。

拓展第九世代游戏平台，以《侠盗猎车手VI》(GTA VI) 和任天堂第一方游戏为引领。

挑战

2026年上半年，在六个西方市场，主机（数字）收入同比下滑，免费游玩和年度付费订阅的疲软超过了强劲的新作发布。

若没有《侠盗猎车手6》，主机游戏收入将出现同比下滑，因为发行商将围绕其发售日期调整发布日程。 《侠盗猎车手6》也为2026年11月发售窗口期附近的其他游戏带来了蚕食风险。

移动收入 | 2026

移动游戏收入	**$121.1B** ▲6.8% YoY 56.6%的总收入

增长动力

收入与下载量脱钩。 越来越多的支出来自成熟的在线服务游戏，这些游戏触达现有玩家，从而提升了每下载量的收入。

中国出版商持续海外扩张，其EMEA地区的收入份额自2019年以来从19%增长至37%。

直销模式正日益普及。 到2026年第一季度，在追踪的五家出版商中，有四家直接从消费者那里获得了至少39%的游戏收入。

挑战

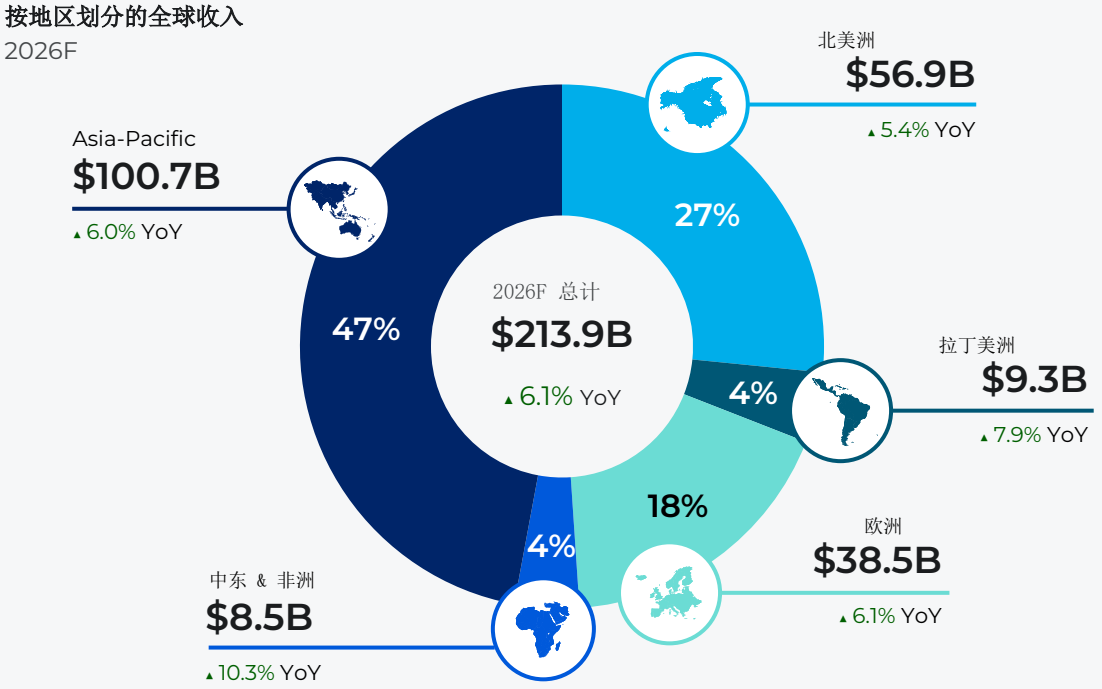
o 2026年上半年全球下载量同比下滑25%（AppTweak）。 o 用户获取成本上升且效率未提升。全球每安装成本上涨30%至0.56美元，付费用户与自然用户比例增长61%（Adjust）。

内存和组件成本

对PC、主机和移动游戏的影响

关于锁定内容
锁形图标标示仅限完整《游戏市场报告与预测》订阅方可获取的数据或分析。 了解更多

按地区划分的全球市场



52% 预计到2026年，中国和美国将贡献游戏消费总支出中的全部份额。

中国总计	$58.1B
美国总计	$53.5B

通过 Newzoo 的游戏市场报告与预测订阅，获取每个地区和国家的完整 7 年预测。

五个地区和35个国家/市场

该付费报告涵盖了五大区域（北美、拉丁美洲、欧洲、中东与非洲，以及亚太地区）和35个关键市场。 其完整数据集覆盖了2026年总收入排名前100的市场。

每个区域概览都突出了收入和受众估计、平均每用户平均收入（ARPPU）以及到2029年各平台的收入预测。 详细的各国页面提供人口、受众、收入细分和预测。

北美洲

- 加拿大
- 美国

拉丁美洲

- 阿根廷
- 巴西
- 智利
- 哥伦比亚
- 墨西哥

欧洲

- 比利时
- 芬兰
- 法国
- 德国
- 意大利
- 荷兰
- 波兰
- 西班牙
- 瑞典
- 英国

中东 & 非洲

- 埃及
- 沙特阿拉伯
- 南非
- 土耳其
- 阿拉伯联合酋长国

Asia-Pacific

- 澳大利亚
- 中国
- 印度
- 印度尼西亚
- 日本
- 马来西亚
- 新西兰
- 菲律宾
- 新加坡
- 韩国
- 台湾
- 泰国
- 越南

全球游戏市场

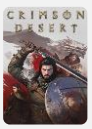
类型收入

按类型的前五名：PC、主机和移动端

本节中的三个排行榜展示了在2026年H1期间，各平台五大领先类型中哪些标题排名最高，清晰地表明了竞争集中的领域以及哪些特许经营权正在引领潮流。 通过订阅Newzoo的游戏市场报告与预测，可以获取这些排名背后的完整类型收入数据，以及对其驱动因素的分析。

按收入排名的前五款PC游戏（按类型划分）

PC | 6 markets | January – June 2026

Rank	射手	角色扮演	冒险	模拟	Sandbox*
1	 堡垒之夜	 魔兽世界	 深空迷航2	 模拟人生4	 我的世界
2	 Counter-Strike 2 & GO	 暗黑破坏神IV	 猩红沙漠	 平行生命	 VRChat
3	 瓦洛兰特	 战甲	 生化危机 安魂曲	 第一类	 项目僵尸岛
4	 守望先锋	 魔兽世界 经典	 死亡空间	 迪士尼梦幻时光 山谷	 泰拉瑞亚
5	 漫威之敌	 基因编辑	 风玫瑰图	 隔离区： 最后检查	 太阳朋克

新社游戏表现监测 – 收入附加服务（美国、英国、德国、法国、意大利、西班牙）

罗布乐思（Roblox）的PC游戏收入数据未包含在Newzoo的游戏表现监测（Game Performance Monitor）中； 因此，使用该数据源时，罗布乐思未出现在PC游戏的排名榜单上。

按收入排名的前五款主机游戏（按类型划分）

控制台 | 6个市场 | 2026年1月至6月

Rank	冒险	运动	射手	角色扮演	沙盒
1					
	侠盗猎车手VI	*FIFA 26*	*堡垒之夜*	*宝可梦 火红 叶绿*	*我的世界*
2					
	侠盗猎车手5	*NBA 2K26*	*使命召唤总部*	*暗黑破坏神IV*	*罗布乐思*
3					
	生化危机 安魂曲	*MLB The Show 26*	*ARC突袭者*	*宝可梦 传说：Z-A*	*摇摆不定的人生*
4					
	猩红沙漠	*EA 体育 美式橄榄球29*	*漫威之敌*	*原神*	*山羊模拟器3*
5					
	007启程之光	*EA体育大学 足球27*	*Apex英雄*	*辐射76*	*泰拉瑞亚*

新社游戏表现监测 – 收入附加服务（美国、英国、德国、法国、意大利、西班牙）

基于预售收入。GTA VI计划于2026年11月19日发布。

按收入排名的前五款移动游戏（按类型划分）

App Store和Google Play | 72个市场 | 2026年1月至6月

Rank	谜题	策略	角色扮演	射手	赌场
1	 皇家匹配	 最后一场战争：生存	 宝可梦 GO	 PUBG	 Coin 大师
2	 糖果碾碎：粉碎：压碎	 暴风雪生存	 仙舟影响	 Free Fire	 闪电链接老虎机
3	 八卦港：合并与叙事	 国王射击	 Honkai: 星穹铁道	 使命召唤：移动	 宾果狂热（Bīngguǒ Kuánrè）宾果游戏
4	 花园景观	 最后2生存射击	 怪物击	 三角洲特种部队	 卡什曼赌场老虎机游戏
5	 皇家王国	 冲突皇家	 胜利女神：尼克凯	 瓦洛兰特移动	 Dice 梦

来源：AppTweak

所有区域版本和增强变体，例如《和平keeper精英版》和《和平keeper大逃杀版》，均包含在主要英文标题的总计中。

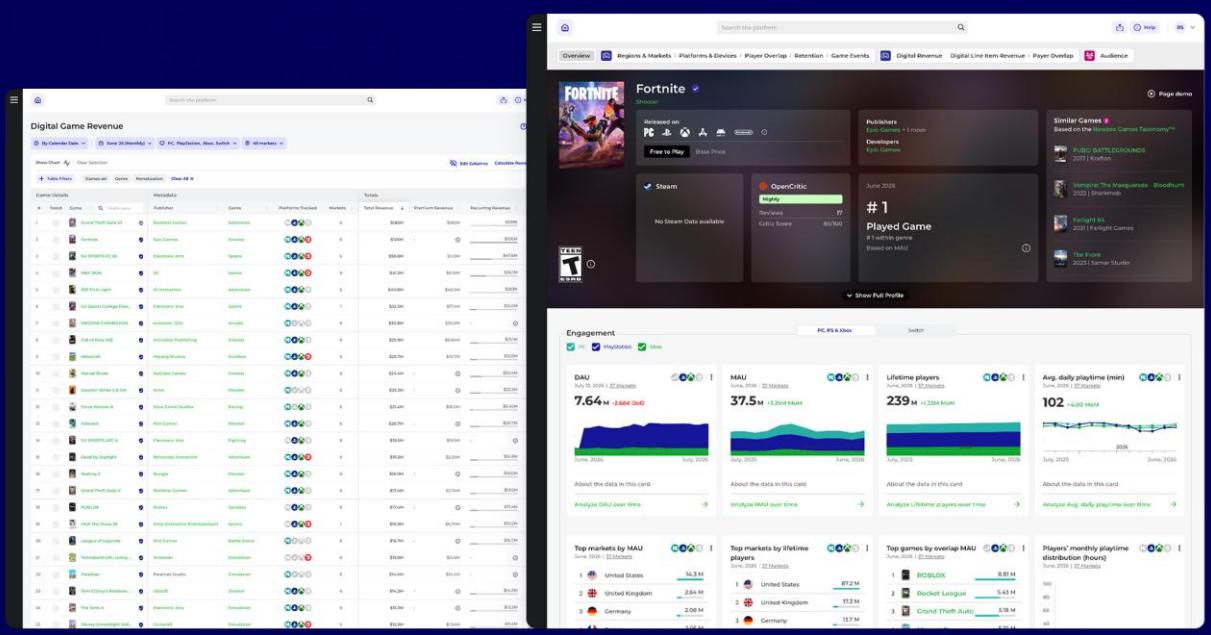
超越 H1 排行榜，通过 Newzoo 游戏市场报告与预测的订阅服务，了解 2026 年全球各细分市场的收入情况，并分析关键发行和驱动因素如何塑造 PC、主机和移动设备领域的顶级细分市场。

游戏性能监视器

从类型趋势到游戏级表现

探索分析背后的PC和主机数据，涵盖收入、参与度、玩家重叠、留存率和定价等。

- 顶级平台的覆盖：PC、PlayStation、Xbox 和 Switch 游戏
- 超过10,000款游戏在38个市场的参与数据（月活跃用户数、日活跃用户数、终身玩家数、游戏时长）
- 6个市场的1000多款游戏中，每件商品（SKU）、每用户平均收入（ARPU）、每用户平均收入（ARPPU）、用户生命周期价值（LTV）的优质和经常性数
- 玩家与付费者存在重叠，涉及跨游戏获取、留存与流失
- 定价与折扣、价格历史、折扣深度、时机和频率，覆盖80多个市场



了解更多 了解更多

2. 财经头条

2026年第一季度十大公共游戏公司

通过游戏收入

Q1 2026

Rank	改变	公司	收入（百万美元）	同比增长率（%）
1	-	Tencent*	$10,815M	▲ 11.9%
2	▲1	Sony*	$5,258M	▼ 0.9%
3	▼1	Microsoft*	$5,191M	▼ 5.5%
4	-	Apple*	$4,153M	▲ 2.3%
5	-	网易	$3,399M	▲ 5.3%
6	▲1	艺电（Yìdiàn）	$2,120M	▲ 11.9%
7	▼1	Google*	$1,976M	▲ 3.4%
8	-	Take-Two Interactive：艾美亚（Àiměiyà）	$1,568M	▲ 6.4%
9	-	华通世纪集团	$1,523M	▲ 47.1%
10	-	罗布乐思	$1,442M	▲ 39.3%

乐元素

万代南梦宫娱乐

派特卡

凯丰游戏联盟

海集团

科纳美

37 互动

育碧

卡普空

网易游戏

赛博代理（Sàibó Dàilǐ）

巨网

新潮科技对软件和服务收入的估算（若申报中未提供）**平台持有者费用在此处包含，但已计入我们的预测，以防止重复计算**

行业新闻

腾讯（+11. 9%）报告2026年第一季度营收为108亿美元，巩固了其作为全球收入最大游戏发行商的地位。

国内游戏收入同比增长6. 3%，而总收入增速更快，达到中低 teens 百分比，主要由《三角洲特种部队》、《和平精英》、《王者荣耀》和《无畏契约手游》推动。

国际收入同比增长13.3%，主要由《王国纪元》带动。

索尼（-0. 9%）2026年第一季度游戏收入小幅下滑，得益于有利的汇率，PlayStation Network服务及第三方软件销售部分抵消了成熟硬件周期的影响。PS5的出货量降至150万台，为该主机历史上的季度最低，较2025年第一季度的280万台有所下降。

微软（-5. 5%）在2026年第一季度报告了更显著的下滑，其Xbox内容和服务的收入因与困难的上一年度比较而下降。同期，游戏机硬件销售额也因销量下降而下滑。随着2025年10月价格上涨——微软高管承认这一价格上调导致该服务用户流失——Xbox Game Pass订阅用户数下滑至约3000万，较微软在2024年2月披露的3400万下降。

探索自2017年起排名前100位的上市游戏公司的收入数据，包含季度更新和公司层面的趋势分析，可通过Newzoo的《游戏市场报告与预测》订阅服务获取。

即将推出：2026年重点关注主题

今年，新智元的分析师深入探讨了塑造行业的三大主题。 请关注下方日期，或关注新智元获取更新，并在报告发布后立即阅读。

10月1日

2026年免费游玩：重分配，而非消失

免费游玩模式仍然占据着相当大的游戏时间份额，但其根基正在发生转变。 本专题将追踪这种重新分配正流向何方，包括对抽卡浪潮的首次观察。

10月22日

《Roblox 成长记：成熟的 IP 驱动型受众对传统游戏发行商意味着什么——暨 GEEIQ》

与 GEEIQ 合作，我们分析了 Roblox 玩家的行为与偏好，以及品牌触达他们的有效策略。 结果：为希望从该平台增长自身受众的发布者提供了一份行动指南。

11月12日

2026年游戏本地化：衡量语言支持对受众的影响

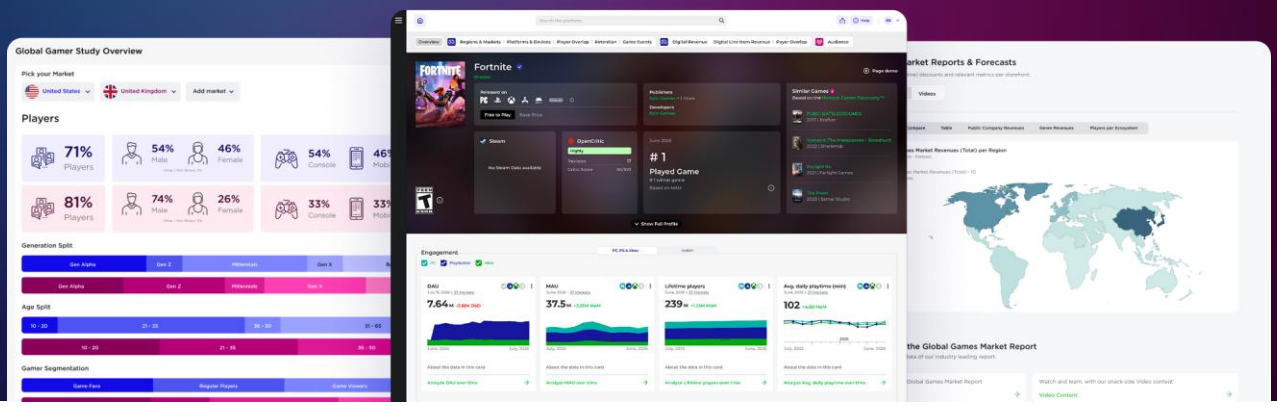
本地化持续在整个行业扩展，但语言选择并不总是遵循明确的逻辑。 我们的分析按市场逐个梳理，揭示大多数机遇都存在于既有的西方语言之外。

通过 Newzoo 的游戏市场报告与预测订阅，即可立即获取全部三个完整专题研究，包含完整分析与发现。

03

3. 与 Newzoo 合作

探索本报告的数据与洞见



我们的平台

游戏数据

游戏性能监视器

- 追踪 10,000 多款 PC、Xbox、PlayStation 和 Nintendo Switch 游戏的参与度和收入。
- 访问 100 多项指标 – 活跃用户数 (MAU)、日活跃用户数 (DAU)、终身用户价值、数字收入及定价/折扣数据，覆盖 38 个市场。
- 各游戏间的基准玩家重叠、获取、留存与流失

游戏玩家研究

全球玩家研究，游戏健康追踪器

- 对 73,000 多名来自 36 个市场的游戏玩家进行调查，并追踪美国和德国 225 款以上游戏的品牌健康状况
- 探索玩家行为、消费、品牌认知和购买意愿，涵盖200多项变量
- 按人口统计特征、平台、类型和“动机型玩家”人设对受众进行细分

市场情报

游戏市场报告与预测

- 对全球游戏市场进行跨100个国家的规模测算，并预测至2029年。
- 按平台、地区和商业模式分解收入和玩家数据
- 获取包含趋势分析和预测修订的季度更新

商店洞察

商业与店铺智能

- 将您自己的 Steam、Xbox 和 PlayStation 数据与新数据对比
- 追踪商店页面的表现、销售转化率以及营销归因
- 分析竞争对手的定价、折扣和促销策略

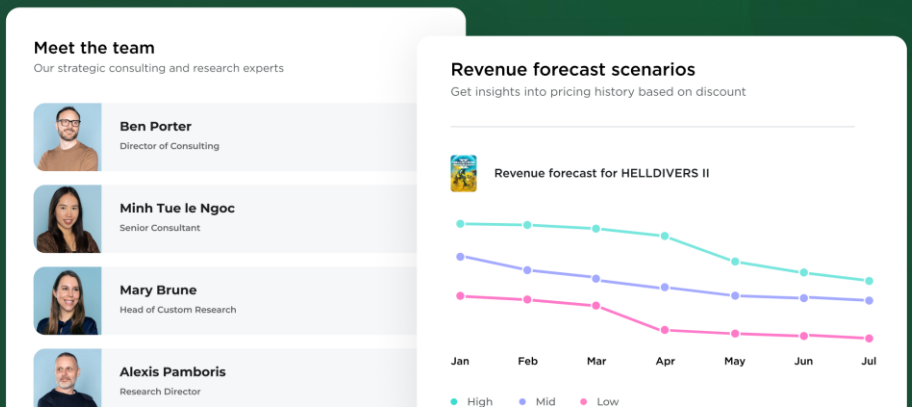
联系我们

立即探索

定制研究与咨询

在整个游戏生命周期中做出更好的决策

整合 Newzoo 的游戏数据、玩家调研及行业专长，解答您最重要的战略问题



我们支持：

游戏绿灯审批与销售预测

验证概念，把握机遇，对标竞争对手，并构建总潜在市场（TAM）和收入情景

受众画像

了解您的目标受众、他们的动机、消费行为以及如何触达他们

增长与变现

用数据支撑您游戏的价格、折扣、变现及DLC策略。

战略与交易咨询

以数据支持的分析，助力市场进入、投资组合策略、并购及投资决策。

受全球顶尖游戏开发者、发行商和投资者的信赖

Microsoft　T2　EPIC GAMES　MY.GAMES　SONY　BANDAI NAMCO

联系我们　了解更多



与 Newzoo 合作

全球游戏市场报告免费版 | 2026年9月

返回目录