

Herní trh v Japonsku

3. přednáška

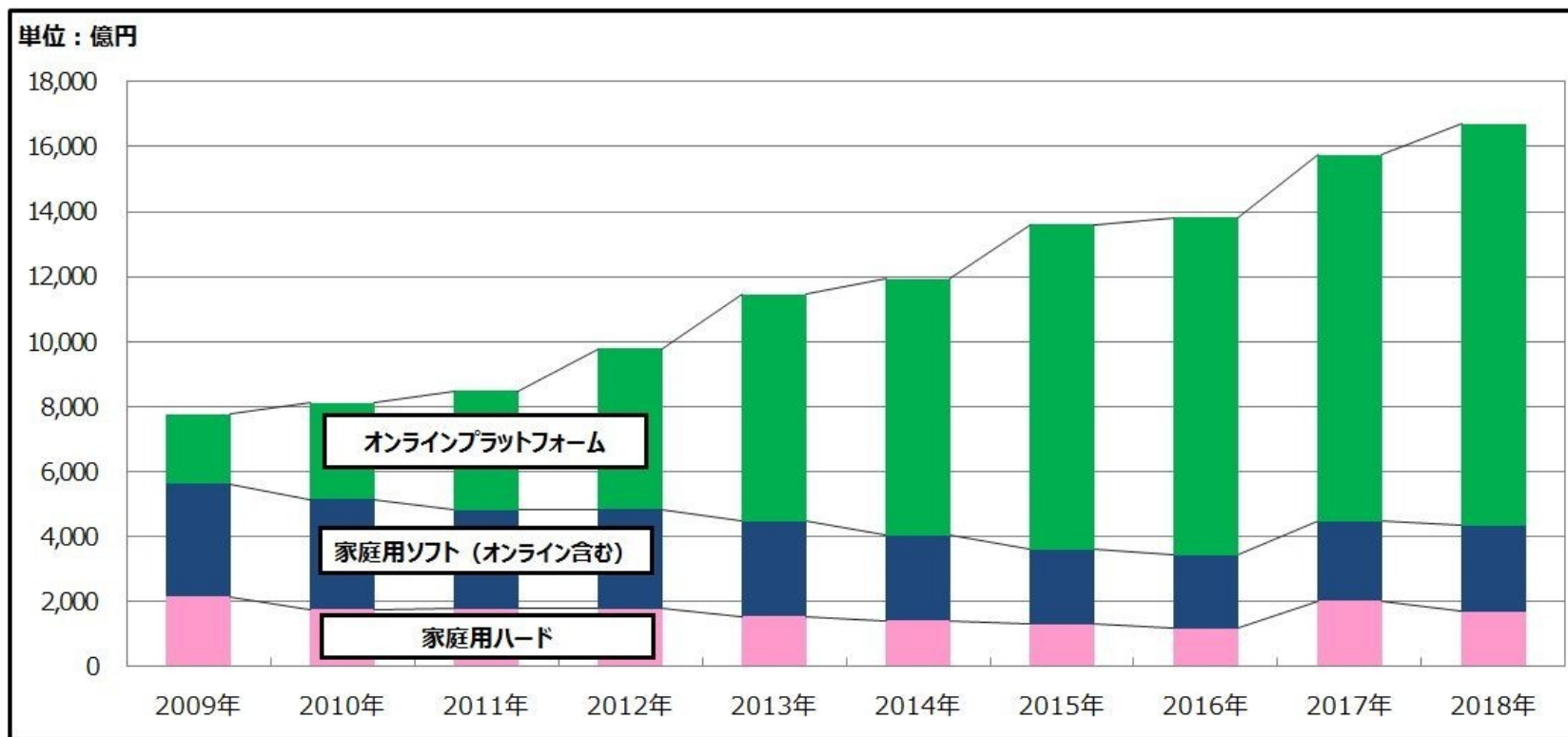
Shrnutí 2. přednášky

- Japonsko je Hardwarovou velmocí
 - Nintendo během 90. let ztrácí svou převahu na globálním trhu
 - Sony přichází s novým přístupem poskytovatele platformy
- Na přelomu tisíciletí Japonsko vede i na poli her
 - Pokles koncem 1. dekády – proč?
 - V posledních letech zase nárůst? - proč?

- Jaké hry jsou podle vás nejprodávanější v Japonsku?
- Jak si stojí západní hry?

Japanese market

【国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移】



出典：ファミ通ゲーム白書2019

集計期間：2008年12月29日～2018年12月30日

※2019年4月の情報に基づいて作成

Přenosné konzole

- 1989 Gameboy
- 2004
 - Nintendo DS
 - Playstation Portable
 - Odlišné přístupy
- Důvody úspěchu?
 - Hráči
 - Vývojáři
 - Marketing

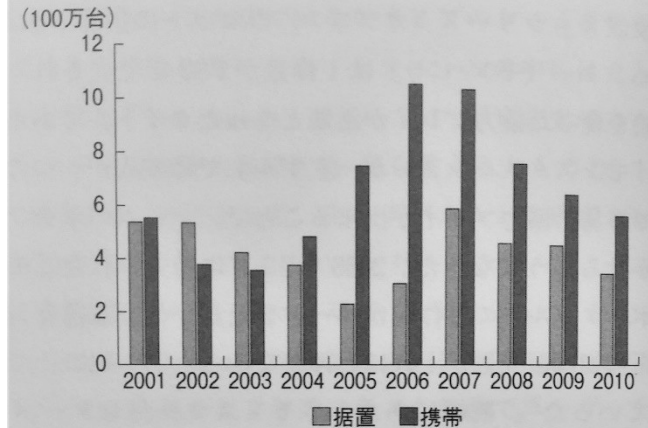


図 14-4 据置機と携帯機のハードウェア販売台数
(単位：100万台)

出典：ゲーム産業白書 DECADE

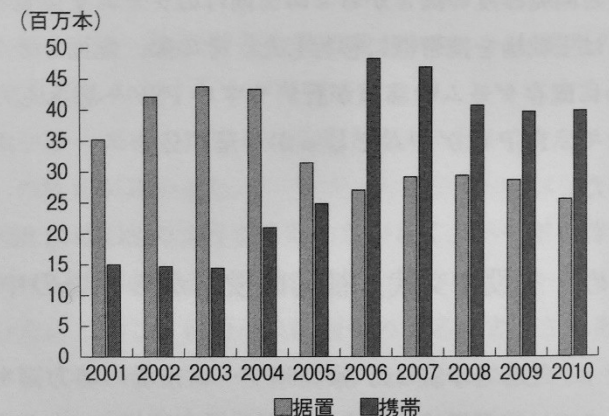


図 14-5 据置機と携帯機のゲームソフト販売数
(単位：100万本)

出典：ゲーム産業白書 DECADE

Mobilní hry

- 1999-2008 éra operátorů
 - [Curi suta \(2007\)](#)
- 2009-2011 éra platforem Mobage a Gree
 - 2009 otevření po vzoru [mixi](#)
 - Hry v prohlížeči – např [Kaitó rowaiaru](#)
 - [Koi šite kjabadžó nová](#)
- 2012 Social Games (Featurephone) > Smartphone
 - 2013 největší trh s mobilními hrami
 - [Puzzle & Dragons](#)
 - [Nejúspěšnější mobilní hry 2017 2018](#)

Proč je Japonský trh odlišný?

- Galapágský syndrom?
 - [Příklad](#)
- Rozdíly v hráčích?
- Přístupnost trhu?
 - Alternativní služby?
 - Konzervativní hráči?

