Herní trh v Japonsku

3. přednáška

Shrnutí 2. přednášky

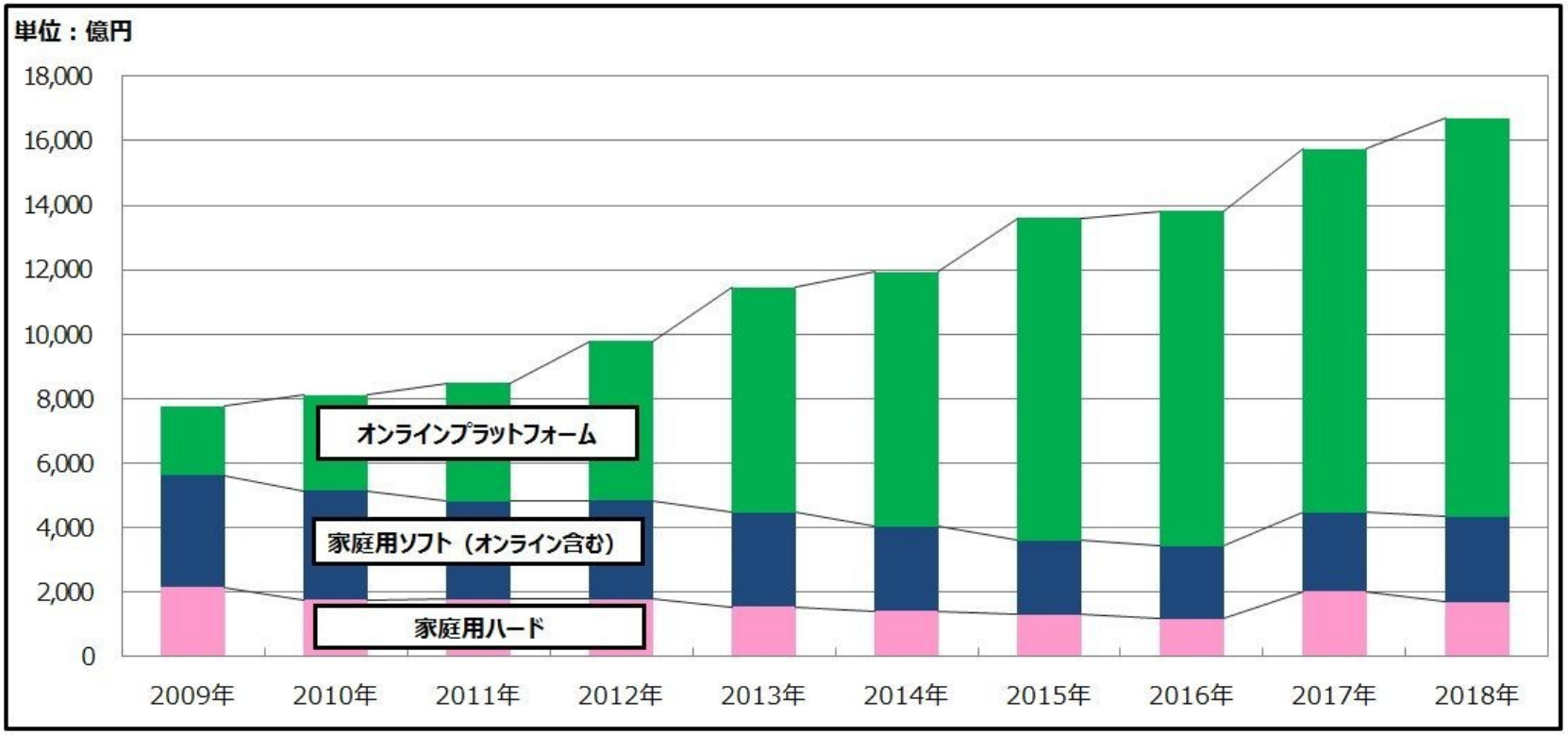
- Japonsko je Hardwarovou velmocí
  - Nintendo během 90. let ztrácí svou převahu na globálním trhu
  - Sony přichází s novým přístupem poskytovatele platformy
- Na přelomu tisíciletí Japonsko vede i na poli her
  - Pokles koncem 1. dekády – proč?
  - V posledních letech zase nárůst? - proč?

- Jaké hry jsou podle vás nejprodávanější v Japonsku?

- Jak si stojí západní hry?

Japonský trh

【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

ファミ通.com

Přenosné konzole

- 1989 Gameboy
- 2004
  - Nintendo DS
  - Playstation Portable
    - Odlišné přístupy

- Důvody úspěchu?
  - Hráči
  - Vývojáři
  - Marketing

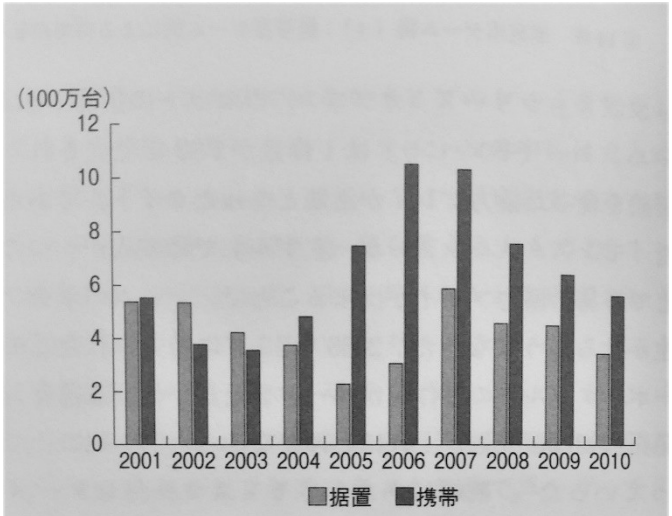


図 14-4　据置機と携帯機のハードウェア販売台数
（単位：100 万台）
出典：ゲーム産業白書 DECADE

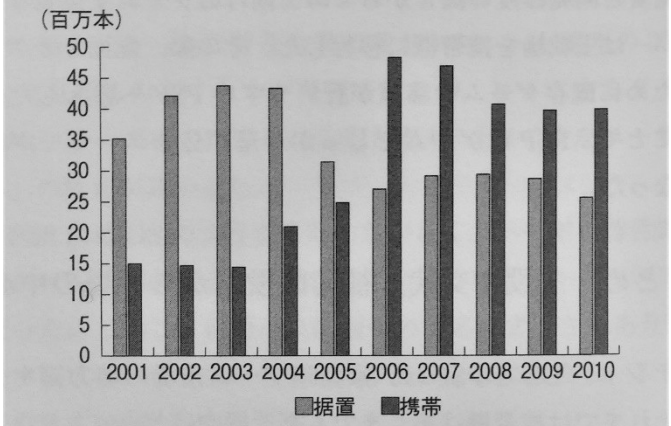


図 14-5　据置機と携帯機のゲームソフト販売数
（単位：100 万本）
出典：ゲーム産業白書 DECADE

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?