



游戏行业数据周报：大陆手游 市场表现稳健 三七互娱新游 《斗罗大陆·魂师对决》表现 亮眼



投资要点:

上周主要游戏市场表现: 上周 A 股中信游戏指数上涨 1.41%, 跑输上证指数 0.27pct。国内市场方面, 上周大陆手游市场下载量环比略有下降, 净收入环比有所上升; 港澳台市场下载量有所回升, 净收入数据环比下降。主要海外市场, 上周美国市场手游下载量数据环比有所下滑、净收入则环比略有上升; 日韩市场手游下载量有所上升, 而净收入数据环比下降; 东南亚市场手游下载量数据环比上升, 净收入数据环比有所下滑。

上周主要游戏公司及其核心产品流水、下载量表现: 腾讯手游 (Tencent Mobile Game) 发行账号上周下载量、净收入数据环比均有所上升, 核心游戏上周表现方面, 《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量出现回落, 净收入略有上涨; 《和平精英》国内 iOS 渠道下载量、净收入均有所上升。三七互娱上周下载量、净收入数据均有所上升, 净收入处于相对高位, 公司重点游戏《日替わり内室》下载量环比持续下降, 净收入出现大幅回升; 《Puzzles&Survival》下载量、净收入均有所上升; 新游《斗罗大陆: 魂师对决》下载量、净收入环比均有所增加, 自 7 月 22 日正式上线, 国内 iOS 端合计录得净收入 1945 万美元, 下载量 211 万次 (三七互娱国内 iOS 占比较小, 而数据无法覆盖国内安卓渠道, 因此对于公司整体经验情况参考性有限)。

报告数据来源为第三方数据库 SensorTower, 经数据整理后呈现, 不代表团队观点, 具体数据以公司披露为准。周频数据时间区间为

2019.12.30-2021.08.15,文中所使用“上周”指 2021.08.09-2021.08.15,该时间段数据后续有变动可能。货币单位为美元,净收入口径计算方式为流水数据扣除渠道 30%分成。除特殊标注外,各公司数据为全球 iOS 端与 GooglePlay 端的加总,但不包括国内安卓端及海外 Facebook 端。三七互娱,吉比特 iOS 国内渠道占比较低,因此数据对于公司整体运营的参考意义有限。

风险提示:游戏业务发展不及预期风险,政策监管趋严风险,行业竞争加剧风险,游戏公司技术性风险。

关键词: 手游 王者荣耀

预览已结束,完整报告链接和二维码如下:

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_34415

