



游戏行业数据周报：国内市场春节流水表现略逊去年



投资要点:

上周主要游戏市场表现:1 月 24 日-28 日 A 股中信游戏指数下跌 10.76%,跑输上证指数 6.19pct。国内市场方面,大陆手游市场下载量、净收入数据环比均有所上升;港澳台市场下载量、净收入数据环比均有所上升;主要海外市场中,美国市场手游下载量、净收入环比均有所下降;日韩市场手游下载量、净收入数据环比均有所上升;东南亚市场手游下载量、净收入环比均有所上升。就除夕至初六法定节假日而言,国内手游市场 iOS 端净收入表现不及去年,同比下滑 15.5%。

上周主要游戏公司及其核心产品流水、下载量表现:

1)腾讯手游(TencentMobileGames):发行账号上周下载量、净收入环比均有所上升。核心游戏上周表现方面,《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所上升;《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比有所上升,净收入环比有所下降。新游方面,《金铲铲之战》上周国内 iOS 端总下载量、净收入环比均有所下降;《英雄联盟手游》下载量、净收入环比均有所上升;女性向养成类游戏《璀璨星途》1 月 12 日上线后,至 2 月 6 日国内 iOS 渠道合计录得下载量约 28.5 万次,净收入 98.4 万美元。

2)网易手游(网易移动游戏):上周下载量、净收入环比均有所下降。上周核心游戏《梦幻西游》下载量环比有所上升,净收入环比有所下降;《哈利波特:魔法觉醒》上周国内 iOS 下载量、净收入环比均有所上升。

3)吉比特(雷霆网络):新产品方面,结合棋盘策略和放置养成类游戏《精灵魔塔》1月18日上线,至2月6日日国内iOS渠道合计录得下载量8.1万次,净收入20.5万美元;经营模拟类游戏《石油大亨》1月11日上线,至2月6日国内iOS渠道合计录得下载量65.6万次,净收入14.0万美元。

4)掌趣科技:ARPG新作《奇迹MU:正宗续作》1月12日于港澳台地区上线,至2月6日累计录得下载量19.5万次、净收入数据310.9万美元。

5)友谊时光:新游《凌云诺》2022年1月20日上线,至2月6日国内iOS端合计录得下载量约81.4万次,净收入约79.2万美元。

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2021.01.04-2022.02.06,文中所使用“上周”指2022.01.31-2022.02.06,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: AR 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_37256

