传媒行业动态点评：10 月游戏同降 18% 降幅环比略收窄

国庆假期及端游助力，10 月国内游戏环比实现增长，同比降幅略有收缩根据伽马数据，2022 年 10 月中国游戏市场收入 197.68 亿元，国庆假期带动环比增长 4.66%；同比虽仍下降 18.10%，但降幅较 8/9 月的 21.9%/20.3%有所收窄，主要因端游表现更优，头部产品节假日促销活动效果较好。10 月端游市场规模环增 7.56%，同增 20.7%。移动游戏市场方面，10 月收入环增 3.85%，同样受到国庆带动，但同比仍下滑 27.27%。短期游戏行业供需两端表现仍相对疲弱，但我们认为随着版号发放常态化，供给端有望逐步优化，监管环境及用户付费逐渐向好，游戏行业基本面有望于 2023 年逐渐修复。我们中长期仍看好具备优质产品和积极拓展出海的龙头企业。

10 月国内手游同比下降 27.27%，期待供给端恢复及消费复苏 10 月中国移动游戏市场收入为 135.55 亿元，同降 27.27%（7/8/9 月同比降幅分别为 19.6%/27.5%/27.6%），仍维持较高降幅；环比增速近 6 个月以来首次转正，10 月环增 3.85%，主要因假期效应影响，国庆长假带动用户活跃时长及付费增加。头部产品较为稳固，据伽马数据，《王者荣耀》和《和平精英》仍分别为当月中国手游流水测算榜第一及第二位；《火影忍者》版本更新及《率土之滨》周年庆活动带来一定增量。10 月新游表现欠佳，仅 Top2 产品首月预估流水过亿元，进入过 iOS 日畅销榜 Top200 的新游仅有 5 款，为 2022 年以来最低，期待版号发放常态化带动供给端优化。

出海收入同比下降 14%，部分产品通过扩大布局及版本迭代增收 10

https://www.yunbaogao.cn

月中国自主研发游戏海外市场收入为 13.54 亿美元，环比下降 5.8%，同比下降 14.1%，主要因头部产品流水有所下滑，我们认为一定程度受到整体海外游戏市场下滑影响。据 SensorTower，3Q22 全球移动游戏收入 193 亿美元，同比下降 12.7%。扩大布局范围及版本更新是境外市场游戏产品增收主要因素，在 2022 年 10 月重点境外市场产品流水增长 TOP5 榜单中，灵犀互娱于 10 月初在中国港澳台地区及东南亚市场推出《三国志幻想大陆》

的繁体中文版本，扩充其流水来源范围实现增长；《使命召唤手游》10 月进行了版本更新迭代并通过联动购买附赠活动，有效刺激用户活跃及付费。

行业仍持续调整中，期待供给端优化下基本面拐点国内游戏产业虽仍处于调整期，但近期我们关注到版号常态化发放趋势进一步得到印证，22 年 4 月版号恢复发放以来已公布 6 批 384 款版号，单次发放规模逐步恢复并趋向稳定，行业供给有望逐步优化；随后续宏观经济逐步恢复及优质供给扩充，用户消费支出意愿或将有所提振。关注重点新品的版号获取和后续上线表现，以及行业边际恢复态势。我们中长期仍看好具备较强研运实

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_49310