



游戏行业数据周报：主要手游 市场表现稳定 关注完美世界 新游《幻塔》



上周主要游戏市场表现：上周 A 股中信游戏指数上涨 5.07%，跑赢上证指数 3.44pct。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下降；港澳台市场下载量、净收入数据环比均有所下降；主要海外市场，美国市场手游下载量环比有所上升，净收入环比有所下降；日韩市场手游下载量、净收入数据环比均有所下降；东南亚市场手游下载量、净收入环比均有所下降。

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 Games）发行账号上周下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。核心游戏上周表现方面，《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所下降；《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。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》10 月 8 日上线至 12 月 12 日期间，国内 iOS 端下载量合计录得 1597 万次，净收入合计录得 12798 万美元。网易手游（网易移动游戏）：上周下载量、净收入数据环比均有所下降。核心游戏《梦幻西游》下载量环比有所下降，净收入数据环比有所上升；《大话西游》下载量环比有所上升，净收入数据环比有所下降。新游方面，《哈利波特：魔法觉醒》上周国内 iOS 下载量基本保持稳定，净收入环比有所回落。

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

2020.8.31-2021.12.12,文中所使用“上周”指2021.12.06-2021.12.12,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_31253

