



在线休闲棋牌行业报告：“棋牌+休闲”双引擎 家乡互动 差异化运营和本地化策略引领 行业增长



游戏行业规模增长加速,精品自研与休闲游戏下沉驱动行业增长 2020 年,受海外市场出口收入提升拉动,中国游戏市场和海外市场出口收入整体增速再次提升,游戏市场实际销售收入为 2786.9 亿元,同比增长 19.6%,增长重回快车道。从游戏人数来看 2020 年我国游戏用户达 6.65 亿人,同比增长 3.7%,其中移动游戏人数占比达 98%,移动端已成为玩家首选。疫情催化叠加优质单品《原神》激活移动游戏市场,中国自主研发网络游戏增速回升至 27%。另外,精细化运营使 LTV 拉长,用户 arpu 持续提高。

在线棋牌行业广阔用户数众多,行业趋向绿色休闲棋牌与地区差异化玩法根据弗若斯特沙利文数据,2018 年国内棋牌用户数高达 4.32 亿人,预计 2021 年在线棋牌游戏人数将达 5.29 亿,在总玩家中占比很大。各地麻将、地方扑克等玩法不尽相同,棋牌本地化是行业发展的重要方向。根据弗若斯特沙利文预计,2021 年中国在线本地化棋牌游戏市场规模将达 190 亿元,并保持稳定增长。2019 年 4 月,国家新闻出版署组织各地方出版主管部门召开全国游戏管理工作专题会议,提出要控制版本号产品数量,宫斗类、官斗类、棋牌类一律不受理,在线棋牌游戏行业一度不知所从。在绿色健康之下,借由微信小程序,深入地区的棋牌运营,与探索出海为行业提供了新的路径。

家乡互动以棋牌为根本围绕用户深度运营,收入增长空间具有想象力公司于 2009 年开始电脑游戏业务,在线棋牌游戏运营经验丰富,形成自发游戏、代理和广告三大业务体系。财务方面,公司各项财务指标稳定,

实现营收 8 亿元，同比增长 35.5%，业绩增速企稳但增速仍高于游戏市场整体增速；实现扣非后归母净利 3.86 亿元，同比增长 76.3%，整体业务发展迅速。

从用户层面来看，2020 年末公司日活达 750 万人，同比增长 33.3%，总注册用户达 2.6 亿，同比增长 59%，且仍在持续增长；2021 年用户总数已超过三亿，逐渐形成自有下沉市场流量池，围绕大用户基数用户多元化变现潜力巨大。在宣传方面，借助视频号、小程序等手段，强化社交分发；收购心悦科技有限公司 40% 的股权巩固地方产品布局。公司集团已成为东北地区绝对龙头，东北地方棋牌市占率前五中，四名为家乡集团品牌：微乐，科乐，吉祥及集团占股 40% 的心悦。

投资建议：绿色棋牌引领行业健康发展，棋牌出海前景可期市场广阔。在线棋牌游戏行业作为休闲类游戏主流之一，游戏人数众多，在线棋牌游戏市场规模仍在持续扩大。家乡互动是港股龙头棋牌公司，在公司价值观“公平、专业、安全、创新”的基因下，深耕中国在线棋牌行业多年。公司借助统一平台多产品营销模式、线上+线下多渠道获客模式，已在下沉市场巩固了品牌护城河和经验丰富的管理团队，在棋牌游戏行业深耕多年以来，构造了自身的产品矩阵，我们看好未来碎片化时间下棋牌游戏的发展潜力，及棋牌游戏的长生命周期特性。同时看好家乡互动优秀的管理运营能力，公司的出海策略，以及高研发投入布局中重度游戏，未来有望持续保持高速增长。

建议关注家乡互动为龙头的行业投资机会。

风险提示：政策及赌博风险、竞争加剧，买量成本上升，出海不及预期。

关键词：微信小程序 疫情 网络游戏

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_32903

