



游戏行业数据周报：关注上周多款上线新游表现



上周主要游戏市场表现：上周 A 股中信游戏指数下跌 5.01%，跑输上证指数 5.05pct。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下降；主要海外市场中，美国市场手游下载量、净收入环比均有所上升；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环比有所上升，净收入环比有所下降。

上周主要游戏公司及其核心产品流水、下载量表现：

1) 腾讯手游 (Tencent Mobile Games)：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 渠道下载量环比有所上升，净收入环比有所下降；《和平精英》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所上升。新游方面，《金铲铲之战》上周国内 iOS 端总下载量环比有所上升，净收入环比有所下降；《英雄联盟手游》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降；女性向养成类游戏《璀璨星途》1 月 12 日上线后，至 1 月 23 日国内 iOS 渠道合计录得下载量约 21.5 万次，净收入 68.2 万美元。

2) 网易手游 (网易移动游戏)：上周下载量、净收入环比均有所上升。上周核心游戏《梦幻西游》下载量、净收入环比均有所上升；《大话西游》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

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 23 日国内 iOS 渠道合计录得下载量 5.9

万次，净收入 11.5 万美元；经营模拟类游戏《石油大亨》1 月 11 日上线，至 23 日国内 iOS 渠道合计录得下载量 52.9 万次，净收入 10.9 万美元。

4) 掌趣科技：Roguelike 动作手游《黑暗之潮：契约》1 月 20 日上线，累计录得下载量 6.2 万次、净收入数据 9.8 万美元；ARPG 新作《奇迹 MU：正宗续作》1 月 12 日于港澳台地区上线后，累计录得下载量 7.9 万次、净收入数据 87.5 万美元。

5) 友谊时光：新游《凌云诺》2022 年 1 月 20 日上线，国内 iOS 端合计录得下载量约 44.4 万次，净收入约 20.5 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 2021.01.04-2022.01.23，文中所使用“上周”指 2022.01.17-2022.01.23，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_36671

