

全球手游市场RPG在日本、中国和韩国市场最受欢迎

现在的全球手游市场，就游戏收入而言，日本、中国和韩国是全球RPG手游最热门的市场，2022年前三季度分别贡献了55.7亿、31亿和23.5亿美元收入，占RPG手游全球收入的71%。其中日本市场RPG手游收入最高，并持续保持35%左右的收入份额；中国市场RPG手游收入份额从2020年的23%降至2022年的20%。

日本市场收入最高 中国市场份额下滑

日本、中国和韩国市场是全球RPG手游收入的主要来源，2022年前三季度分别以55.7亿、31亿和23.5亿美元贡献了71%的全球RPG手游收入。

中国市场RPG手游收入份额从2020年的23%下降至2022年的20%。

关于收入统计的说明

Sensor Tower统计的数据为App Store和Google Play应用商店中的IAP预估。数据不包括广告变现收入以及第三方安卓市场的收入。在未明确声明为净收益的情况下，该数据均为收入总额(即未扣除平台分成的部分)。

说明：数据统计截至2022年9月30日
数据来源：Sensor Tower 游戏情报



全球不同市场RPG手游收入份额趋势



Sensor Tower Copyright Reserved 2022 | 8

*数据由分析公司Sensor Towe调查与统计，仅供参考。

在不同RPG手游子品类中，MMORPG、组队RPG和解谜RPG吸金能力最强，2022年三个子品类贡献了80%的RPG手游总收入。其中《Lineage W》、《赛娘》以及《怪物弹珠》分别是三个子品类中收入最高的手游。

MMORPG收入最高 解谜RPG热度上升

在不同RPG手游子类中，以《Lineage W》为代表MMORPG、《赛马娘》为代表的组队RPG和《怪物弹珠》为代表的解谜RPG是吸金能力最强的类别。2022年，三个子类贡献了80%的RPG手游总收入。

其中解谜RPG收入份额从2020年的14%提升至2022年前三季度的16%。

关于收入统计的说明

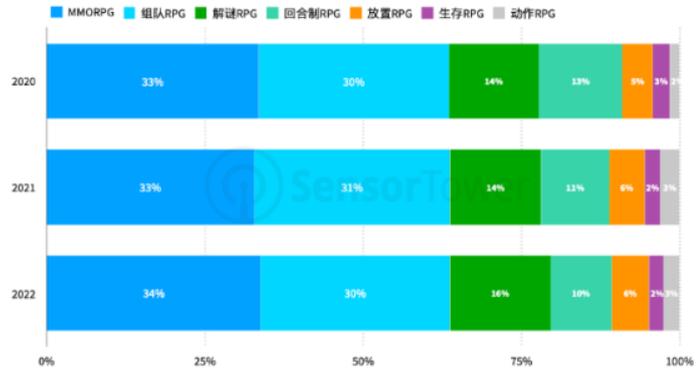
Sensor Tower统计的数据为App Store和Google Play应用商店中的IAP预估值，数据不包括广告变现收入以及第三方安卓市场的收入。在未明确声明为净收益的情况下，该数据均为收入总额(即未扣除平台分成的部分)。

说明：数据统计截至2022年9月30日

数据来源：Sensor Tower 游戏情报



RPG手游各子类全球收入份额



*数据由分析公司Sensor Towe调查与统计，仅供参考。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/1669787446649.html>