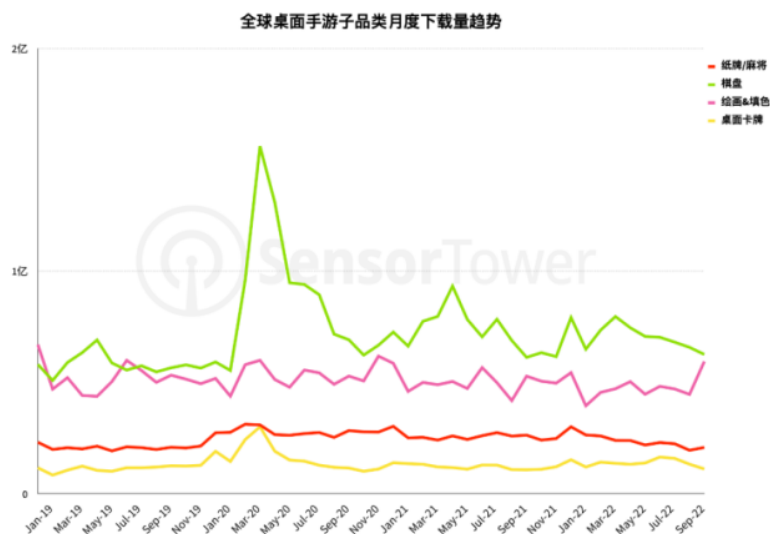


Sensor Tower：除绘画&填色游戏外 其余桌游子品类收入均持续走高

2020年初，以Ludo玩法为代表的棋盘手游市场迎来前所未有的飞速增长，并在4月份抵达峰值1.6亿，是2月份总下载量的2.8倍。印度贡献了同年48.1%的市场份额，成为棋盘类手游最大市场。2022年1月至10月期间，棋盘手游仍然是下载量最高的桌游子品类，其次为绘画&填色游戏。

Ludo游戏帮助棋盘子品类下载量激增

Ludo游戏帮助棋盘子品类下载量激增



23 | © 2022 Sensor Tower Inc. - All Rights Reserved

2020年初，以Ludo玩法为代表的棋盘手游市场迎来前所未有的飞速增长，并在4月份抵达峰值1.6亿，是2月份总下载量的2.8倍。印度贡献了同年48.1%的市场份额，成为棋盘类手游最大市场。

2022年1月至10月期间，棋盘手游仍然是下载量最高的桌游子品类，其次为绘画&填色游戏。

关于下载统计的说明
Sensor Tower统计的数据为2019年1月至2022年10月期间，App Store和Google Play应用商店中的下载预估值。数据不包括预下载、重复下载和第三方安卓市场的下载量。Google Play未在中国大陆开放。



*数据由分析公司Sensor Towe调查与统计，仅供参考。

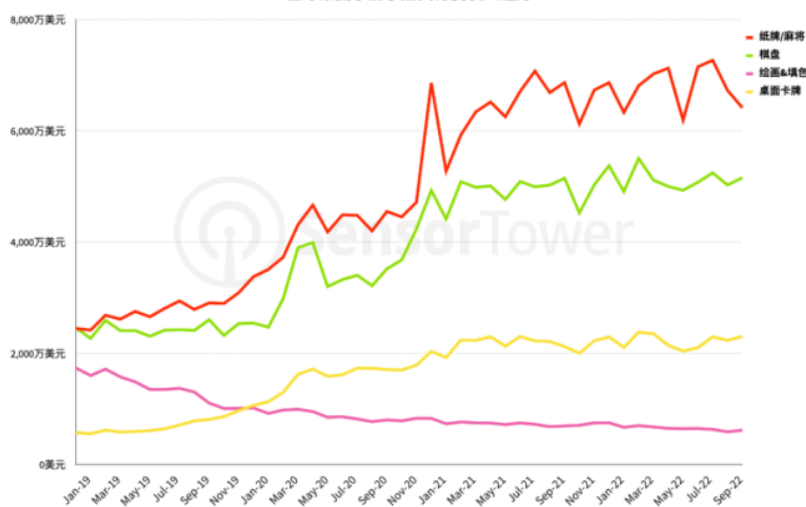
全球桌面游戏营收自2017年起一直处于稳步增长态势，该趋势在新冠疫

情时代受到进一步刺激。其中，纸牌/麻将、棋盘和卡牌游戏收入增长表现突出，并各自在2021年取得7.7亿、5.9亿以及2.6亿美元营收，较2019年增长135%、102%和212%。桌游品类中，仅绘画&填色游戏应用内购收入表现呈下降趋势。

除绘画&填色游戏外，其余桌游子品类收入均持续走高

除绘画&填色游戏外，其余桌游子品类收入均持续走高

全球桌面手游子品类月度收入趋势



24 | © 2022 Sensor Tower Inc. - All Rights Reserved

全球桌面游戏营收自2017年起一直处于稳步增长态势，该趋势在新冠疫情时代受到进一步刺激。其中，纸牌/麻将、棋盘和卡牌游戏收入增长表现突出，并各自在2021年取得7.7亿、5.9亿以及2.6亿美元营收，较疫情前2019年增长135%、102%和212%。

桌游品类中，仅绘画&填色游戏应用内购收入表现呈下降趋势。

关于收入统计的说明

Sensor Tower统计的数据为2022年1月截至2022年10月期间，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）。Google Play未在中国大陆开放。

Sensor Tower

*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/16709218292851.html>