

## Sensor Tower：2021年全球桌面手游收入涨幅持续提升

在新冠疫情爆发初期，全球桌面手游市场得到短暂扩张，使2020年总下载量首次突破22亿。其中棋盘类手游绝对值增长最为显著，于2020年共收获10亿下载量，占整体桌游47.3%市场份额。该增长趋势于2021起开始逐渐回落至疫情前水平。2022年1月至10月期间，全球桌面手游共获得15.6亿下载，来自Google Play与iOS渠道的下载量份额分别为86.1%、13.9%。

### 桌面游戏下载量逐渐回落至疫情前水平

#### 桌面游戏下载量逐渐回落至疫情前水平



新冠疫情爆发初期，全球桌面手游市场得到短暂扩张，使2020年总下载量首次突破22亿。其中棋盘类手游绝对值增长最为显著，于2020年共收获10亿下载量，占整体桌游47.3%市场份额。该增长趋势于2021起开始逐渐回落至疫情前水平。

2022年1月至10月期间，全球桌面手游共获得15.6亿下载，来自Google Play与iOS渠道的下载量份额分别为86.1%、13.9%。

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应用商店中的下载量估值。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。



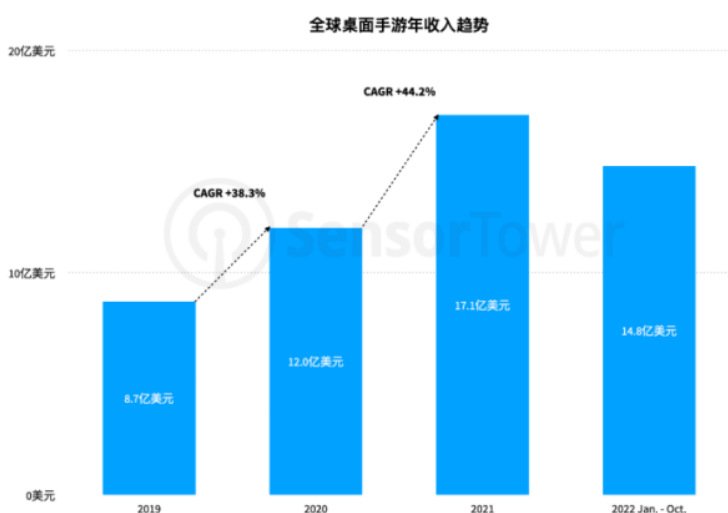
\*数据由分析公司Sensor Tower调查与统计，仅供参考。

尽管新冠疫情对移动市场影响正在消退，2021年全球桌面手游用户支出

未减反增，并达到17.1亿美元，同比涨幅也超过了2020年新冠疫情爆发之时。由此可见桌游品类，特别是棋盘、卡牌/麻将产品对核心用户持久的吸引力。2022年1月至10月期间，全球桌面手游总收入为14.8亿美元，中日美市场合计贡献全球收入的59%。苹果与Google Play用户支出分别为59.4%、40.6%。

## 2021年全球桌面手游收入涨幅持续提升

### 2021年全球桌面手游收入涨幅持续提升



22 | © 2022 Sensor Tower Inc. - All Rights Reserved

尽管新冠疫情对移动市场影响正在消退，2021年全球桌面手游用户支出未减反增，并达到17.1亿美元，同比涨幅也超过了2020年新冠疫情爆发之时。由此可见桌游品类，特别是棋盘、卡牌/麻将产品对核心用户持久的吸引力。

2022年1月至10月期间，全球桌面手游总收入为14.8亿美元，中日美市场合计贡献全球收入的59%。苹果与Google Play用户支出分别为59.4%、40.6%。

关于收入统计的说明  
Sensor Tower统计的数据为2019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。



\*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/16709218402853.html>