

2026H1全球手游 市场洞察报告



2026H1 全球手游市场：大盘退潮，Puzzle 一枝独秀，AI 重塑增长逻辑

出海手游下载环比-3.6%，收入-5.9%，买量成本增长带来获客压力；解谜品类同时保持规模与增速；SLG 头部拥挤，需靠 AI 提效破局

全球手游下载

222.2亿

环比 -3.6%

全球手游应用内收入

\$232亿

环比 -5.9%

出海手游下载

29.4亿

环比 -6.8%

出海手游收入

\$83.9亿

环比 -5.5%

01 大盘：发达市场退潮，发展中市场接棒

北美/欧洲/日韩 收入占比合计 66.8%，下载/收入普遍 -2% ~ -9%，进入成熟期见顶

东南亚/印度/中东 下载环比 -2% ~ +0.3%，收入环比 +2% ~ +7%，成为增量主战场

印尼 下载 +10%、收入 +4.9%，成为唯一双增长重点市场

02 Puzzle 一枝独秀，Strategy 承压转型

Puzzle 品类 收入 +5.8%、下载 +7.9%；排序解谜收入 +137%，二合收入 +38%

Strategy 品类 收入 -16%、下载 -8%；4x策略收入 -10.8%，塔防收入 +17% 突围

趋势变化 二合凭借叙事内容+玩法保持留存拓展收入规模，排序品类下载增长明显

03 AI × 游戏：从降本到重塑玩法

买量端 AI 素材生成让 SLG/Puzzle CPI 有 15-30% 优化空间，缓解获客压力

研发端 AI 剧情/角色可复用为放置 RPG、开放世界高频更新的关键基础设施

产品端 AI Native 玩法（陪玩、动态生成关卡）是抢占用户时长的下一个窗口

2026H1全球手游市场

大盘退潮分化

Puzzle一枝独秀

AI重塑增长

整体市场：大盘退潮，Puzzle 一枝独秀

- 2026H1 全球手游大盘退潮：全球下载 222.2亿（环比-3.6%）、收入 \$232亿（环比-5.9%）；发达市场收入占比合计 66.8% 但普遍环比 -5%~-8%
- 中国出海手游收入 \$83.9亿（-5.5%），下载 29.4亿（-6.8%）面临获客压力；解谜品类同时保持规模与增速，SLG 头部拥挤需靠 AI 降本增效破局

重点地区：发达市场退潮，发展中市场接棒增长

- **发达地区**：北美收入占比 38.6%（环比-8.6%）、日韩港台 26.6%（-8.1%）、欧洲 21.9%（-2%），三地合计占比 87% 但全面下滑。
- **发展中地区**：东南亚收入占比3.9%（环比+0.3%）、中东 1.6%（+3.1%）、印度 0.6%(+2.1%)、非洲0.5%（+6.9%），环比 +1%~+7% 接棒增长。
- **发展中地区**下载占比超 60%，拉美/印度/东南亚为下载规模高地，IAA 游戏可优先布局。

重点品类：Puzzle 一枝独秀，Strategy 承压转型

- 增长引擎·Puzzle：收入 +8%、下载 +5.8%；排序解谜收入 +137%、二合 +38%，是唯一同时保持规模与增速的品类。
- 承压转型·Strategy：收入 -15%、下载 -8%；4X 头部集体 -20% 下滑，塔防 +17% 突围，需靠 AI 提效破局。
- 机会窗口：射击类 BR 玩法在印尼/墨西哥双增长（+60%~+73%），Sort 跑量矩阵适配新兴市场 IAA 变现。

目录 INDEX

01

2026H1全球手游
大盘趋势

02

2026H1 全球手游
重点地区洞察

03

2026H1 全球手游
重点品类洞察



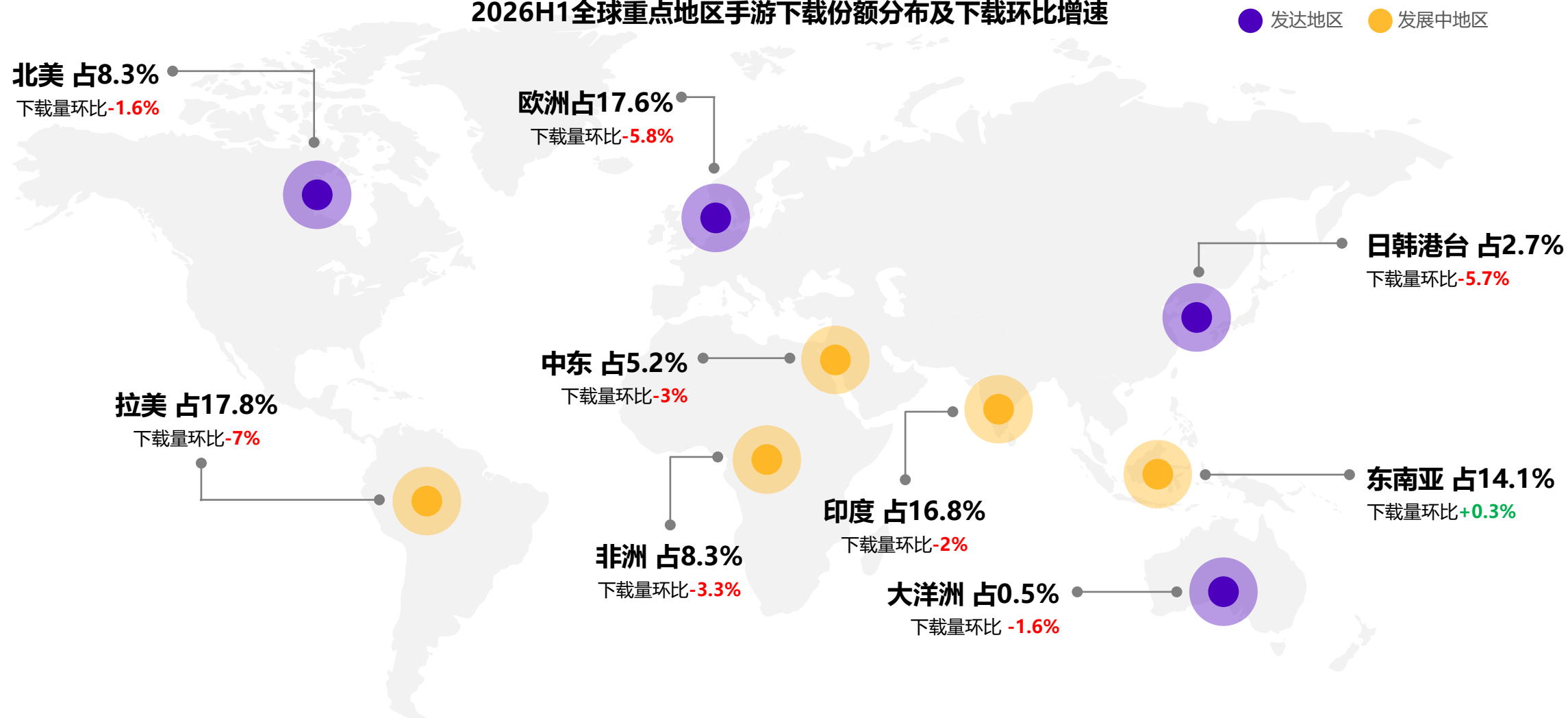
2026H1全球手游 大盘趋势

01

26H1全球市场下载 | 东南亚环比+0.3%，其他地区环比-1.6%~ -7.4%

发展中国家下载占比超60%，拉美、印度、东南亚是下载规模高的地区，IAA游戏可优先考虑布局

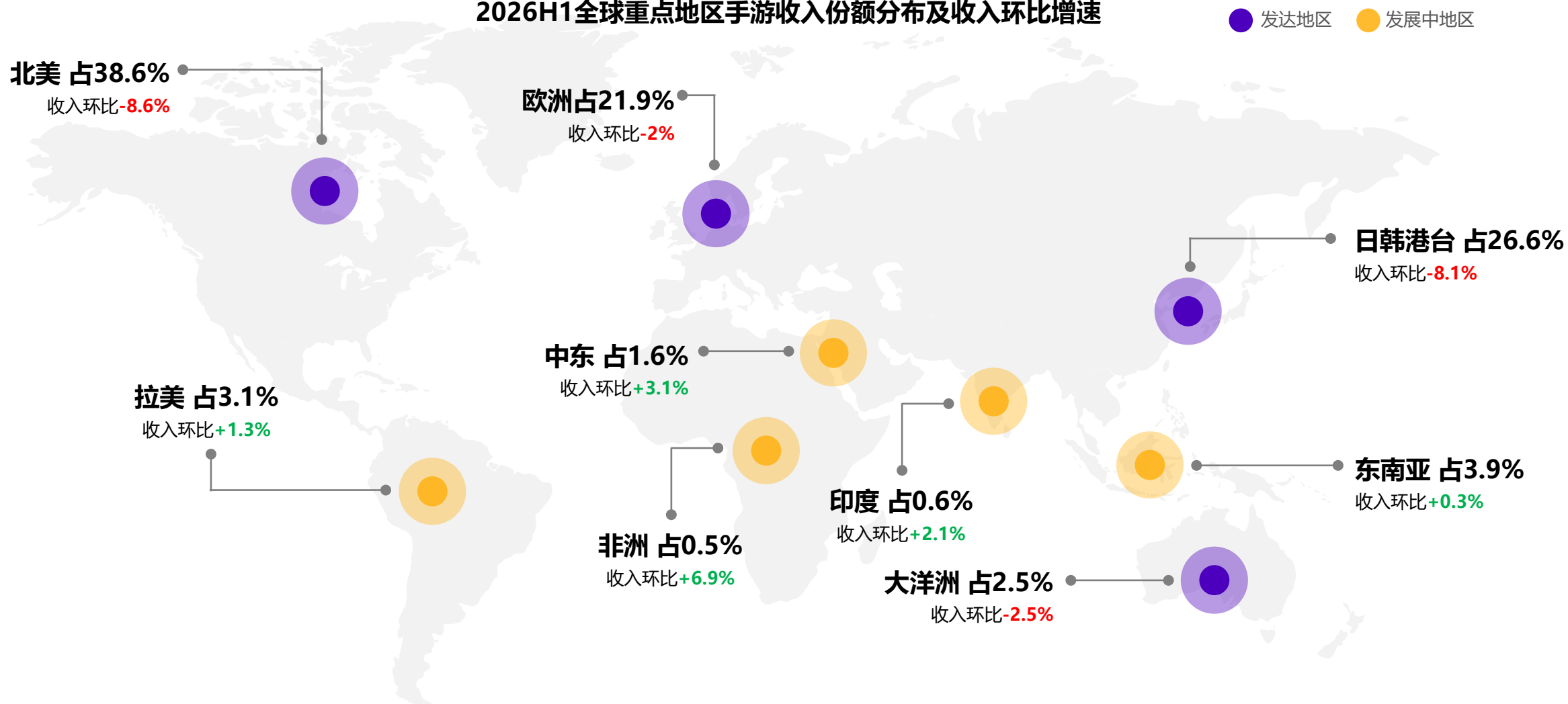
2026H1全球重点地区手游下载份额分布及下载环比增速



26H1全球市场收入 | 发展中国家收入环比+0.5% ~ +6.8%，累计规模占比约10%

发达地区收入占比超70%；北美、日韩收入环比-8%，收入占比超过60%；欧洲环比-2%，占比21.9%

2026H1全球重点地区手游收入份额分布及收入环比增速



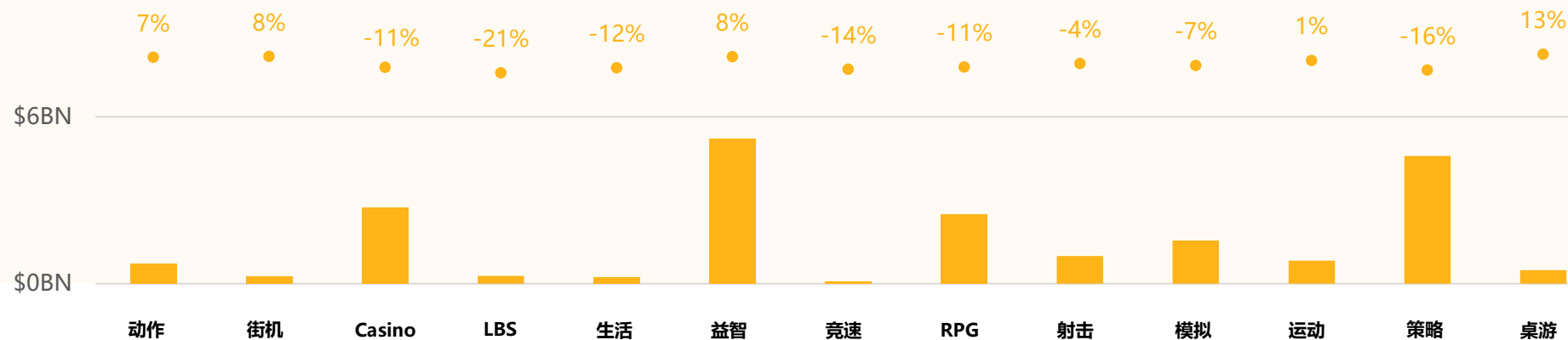
26H1全球市场品类表现 | 解谜 (Puzzle) 下载和收入占比高, 收入环比+8%; 建议关注

益智下载环比+6%, 街机、模拟下载环比分别-6%与-8%

2026H1

■ 应用内收入

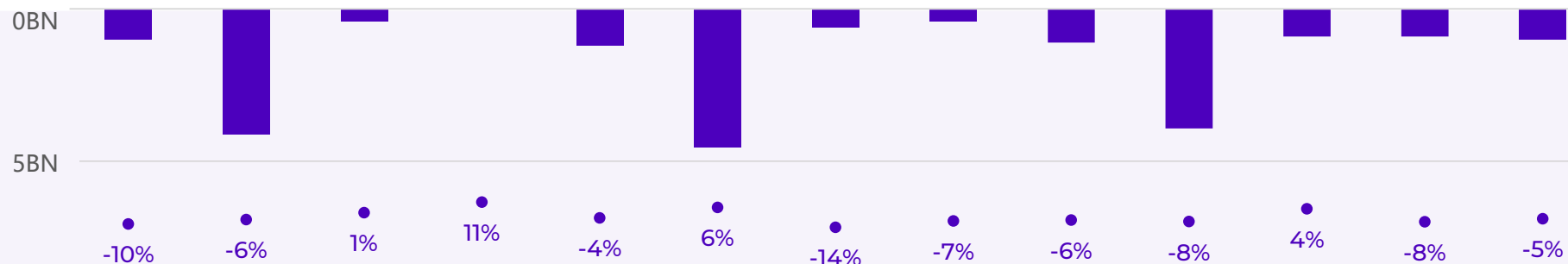
● 环比变化



2026H1

■ 下载量

● 环比变化





2026H1 全球手游 重点地区洞察

02

地区表现 | 手游重点地区下载和收入综合排名_2026H1

发达地区手游市场表现

	26H1 下载	26H1 收入	26H1 综合排名
美国	#1	#1	★★★★★
日本	#2	#2	★★★★☆
韩国	#6	#3	★★★★☆
港台	#7	#4	★★★★☆
德国	#3	#5	★★★★☆
英国	#5	#6	★★★★☆
法国	#4	#7	★★★★☆
欧洲其他	下载规模大，收入规模在日本合韩国之间，可关注重点区域（高下载：俄罗斯、土耳其；高收入：土耳其、西班牙）		

发展中地区手游市场表现

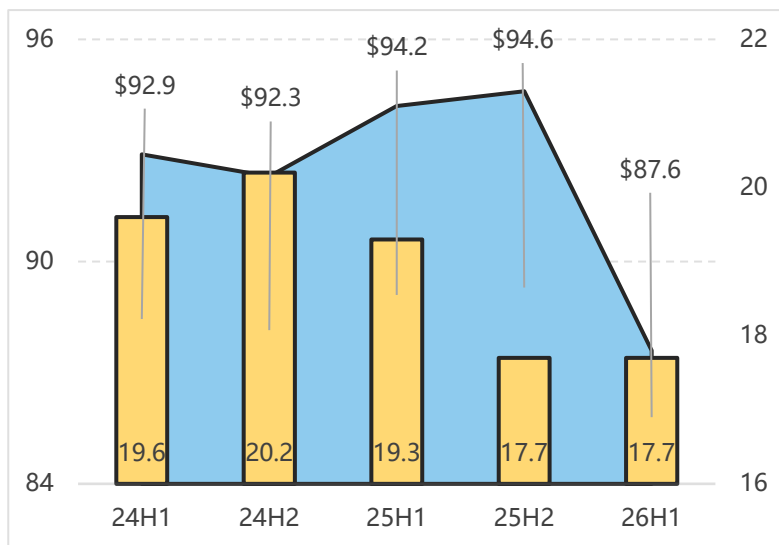
	26H1 下载	26H1 收入	26H1 综合排名
印度	#1	#5	★★★★☆
巴西	#2	#3	★★★★★
墨西哥	#4	#2	★★★★★
印尼	#3	#4	★★★★☆
泰国	#6	#1	★★★★☆
越南	#5	#6	★★★☆☆
东南亚其他	其他区域收入规模约等于泰国+越南；东南亚更适合整体发行，马来西亚、新加坡的RPD高		
中东	下载规模与印尼接近，收入规模约等于巴西+墨西哥；SLG、Social Casino带动用户RPD增长		

美国下载17.7亿，收入\$87.6亿，解谜下载、收入占比双高，建议重点关注

环比收入下滑-7.4%，下滑原因主要是策略、RPG两个品类的收入下滑所导致；排序解谜（Sort）玩法建议重点关注

2024 - 2026游戏下载&收入规模

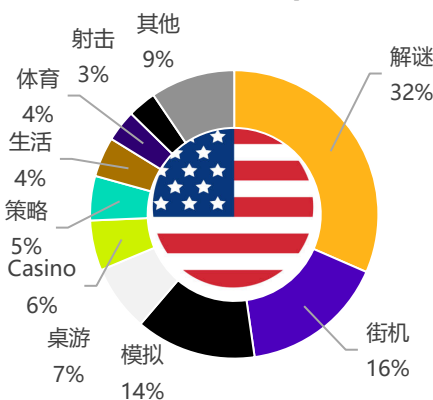
单位: 亿



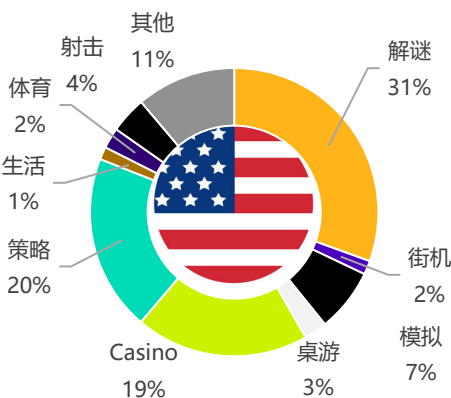
下载17.7亿，环比持平；收入\$87.6亿，环比-7.4%

- 【解谜】下载环比 +5.7%，收入环比 +3.1%
- 【街机】下载环比 -2.9%，收入环比 +10.2%
- 【模拟】下载环比 -5.7%，收入环比 -11.6%
- 【策略】下载环比 -21%，收入环比 -18.9%
- 【RPG】下载环比 +4.3%，收入环比 -11.7%

26H1下载



26H1收入



解谜：排序解谜、二合品类的下载、收入环比双增长，交换消除是解谜的最高收入品类

	下载 (M)	收入 (\$M)
排序解谜	115.1 +55.1%	240.4 +137.2%
二合	29.9 +0.9%	461.7 +30.3%
交换消除	28.9 -18.2%	1087.9 -8.6%

策略：主要以SLG为主，子品类【4X行军】RPD（收入/下载）高，塔防品类收入环比增长10%

	下载 (M)	收入 (\$M)
4X行军	40.8 -15.6%	1236.7 -11.7%
塔防	14.9 -4.7%	63.3 +9.5%

RPG：RPD仅次于策略，放置RPG、开放世界下载规模虽小，保持下载、收入环比双增长

	下载 (M)	收入 (\$M)
放置	10.6 +23.6%	123.7 +30.2%
开放世界	4.6 +77.7%	59.7 +33.6%
回合制	5.2 -9.9%	141.9 -28.4%

美国：头部策略游戏下载环比超-20%，间接影响收入规模；箭头类玩法的下载环比增长高



下载Top3游戏

收入Top3游戏

26H1新游

解谜



Block Blast - Hungry Studio

【方块解谜】DL: 13.9M (环比: **-2.5%**)



Magic Sort! - Grand Games

【排序解谜】DL: 10.1M (**+79%**)



Arrows Puzzle Escape - Lessmore

【排序解谜】DL: 10.1M (**+282.5%**)



Royal Match - Dream Games

【交换消除】收入: \$319.87M (环比: **-6.7%**)



Candy Crush Saga - King

【交换解谜】收入: \$246.35M (环比: **-7.2%**)



Gossip Harbor - Microfun

【二合】收入: \$190.8M (环比: **+29.5%**)



Arrows GO! - Learning

【排序解谜】DL: 3.8M; 收入: <\$0.1M



NYT Crossplay - The New York Times

【文字】DL: 3.6M; 收入: <\$0.1M



NYT Crossplay - The New York Times

【数字解谜】DL: 3.1M; 收入: <\$0.1M

策略



Kingshot - Century Games

【4x】DL: 4.3M (**-23.5%**)



Whiteout Survival - Century Games

【4x】DL: 3.8M (**-29.6%**)



Last War: Survival - FUNFLY

【4x】DL: 3.1M (**-29.6%**)



Last War: Survival - FUNFLY

【4x】收入: \$266.9M (**-20.8%**)



Kingshot - Century Games

【4x】收入: \$182M (**-0.4%**)



Whiteout Survival - Century Games

【4x】收入: \$143M (**-29.6%**)



Last Asylum: Plague - 37互娱

【4x】DL: 2.1M; 收入: \$14.54M



GOT: Dragonfire - Warnet Bros.

【4x】DL: 0.5M; 收入: \$1.4M



永远的蔚蓝星球 - Blue Planet Joy

【塔防】DL: 0.4M; 收入: \$1.1M

模拟



Roblox - Roblox

【沙盒】DL: 9.9M (**-20.1%**)



Township - Playrix

【模拟经营】DL: 5.4M (**-15.2%**)



Melon Sandbox - Playrix

【沙盒】DL: 2.8M (**+31.8%**)



Township - Playrix

【模拟经营】收入: \$132M (**+2%**)



Roblox - Roblox

【沙盒】收入: \$68M (**-31.9%**)



Minecraft - Net East

【沙盒】收入: \$34.1M (**+23.3%**)



心动小镇 - XD Inc.

【虚拟化身】DL: 2.5M; 收入: \$10.6M



Idle Dot Shooter! - Infinity Games

【放置经营】DL: 0.8M; 收入: <\$0.1M



Let Them In? - FTY

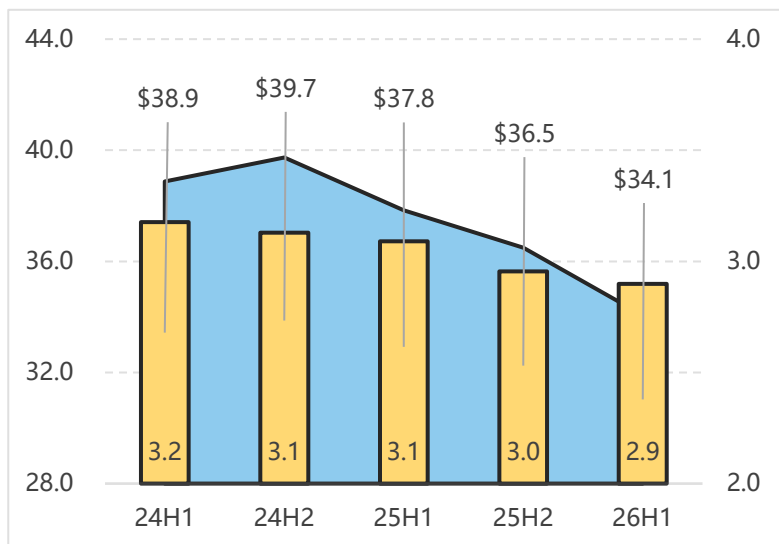
【模拟器】DL: 0.7M; 收入: <\$0.1M

日本下载2.9亿，收入\$34.1亿；最高收入品类仍然是RPG，但下载和收入环比均下滑

24H2开始，收入规模持续下滑，26H1因为RPG和策略均下滑10%，导致整体收入规模下滑；

2024 - 2026游戏下载&收入规模

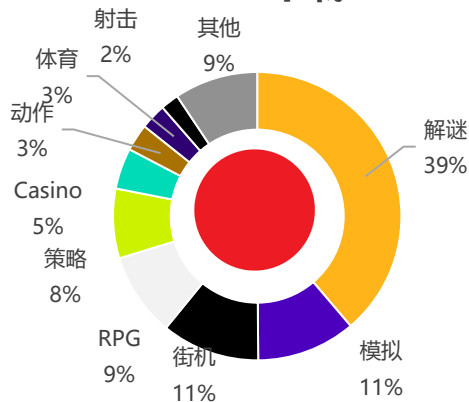
单位: 亿



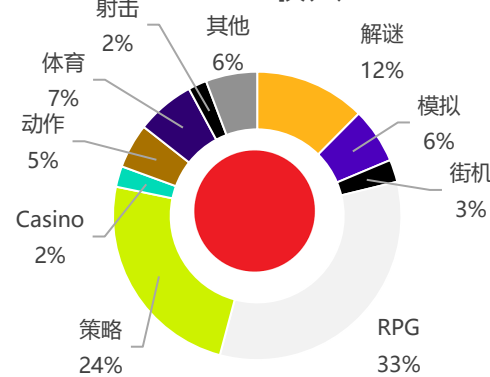
下载2.9亿，环比**-1.9%**；收入\$34.1亿，环比**-6.7%**

- 【解谜】下载环比 **+1.5%**，收入环比 **+9.3%**
- 【模拟】下载环比 **+5%**，收入环比 **-5.8%**
- 【RPG】下载环比 **-16.4%**，收入环比 **-9.9%**
- 【策略】下载环比 **-8.1%**，收入环比 **-10%**
- 【体育】下载环比 **+15.9%**，收入环比 **+4.2%**

26H1下载



26H1收入



解谜：下载量#1，收入规模#3，主要收入来自二合、交换消除子品类；排序解谜、二合下载和收入环比双增长

	下载 (M)		收入 (\$M)
排序解谜	24.2	+72.1%	9.5 +130.3%
二合	9.6	+9.8%	113.4 +42.5%
交换消除	6	-1.1%	166.2 -4.5%

策略：是收入第二高的品类，除了4x行军外，卡牌战斗收入规模高于其他子品类

	下载 (M)		收入 (\$M)
4X行军	10.7	-7.8%	478.8 -1.4%
卡牌战斗	2.1	-22.6%	103.3 -36.2%

RPG：收入规模最大，除了开放世界、回合外，队伍战斗、解谜RPG在日本营收规模突出

	下载 (M)		收入 (\$M)
队伍战斗	6.2	-14.3%	219.4 -11.2%
解谜RPG	2.6	-12.6%	252.3 +2.1%
开放世界	2.9	+124.1%	132.1 +84.3%

日本：RPG品类新品下载收入表现良好，主要收入依靠国民IP老产品贡献

解谜

下载Top3游戏



Block Blast - Hungry Studio

【方块解谜】DL: 3.3M (环比: **-35.2%**)



Royal Kingdom - Dream Games

【排序解谜】DL: 1.8M (**+53.5%**)



Arrows Puzzle Escape - Lessmore

【排序解谜】DL: 1.8M (**+194.2%**)

收入Top3游戏



Gossip Harbor - Microfun

【二合】收入: \$45.1M (环比: **+41.4%**)



Line: Disney Tsum Tsum - Line

【连线消除】收入: \$42.8M (**+51.9%**)



Royal Match - Dream Games

【交换消除】收入: \$41.7M (**-4.4%**)

26H1新游



Arrows GO! - Learning

【排序解谜】DL: 1.2M; 收入: <\$0.1M



Tricky Mean 2 - FTY

【脑洞解谜】DL: 1M; 收入: <\$0.1M



Meowdoku - Learning

【数字解谜】DL: 0.7M; 收入: <\$0.1M

策略



Cell Survivor - Snap Brain Games

【塔防】DL: 1.3M (**+20%**)



Kingshot - Century Games

【4x】DL: 1.3M (**-25%**)



Whiteout Survival - Century Games

【4x】DL: 1.3M (**-25.2%**)



Last War: Survival - FUNFLY

【4x】收入: \$111.2M (**-20.5%**)



Whiteout Survival - Century Games

【4x】收入: \$84.6M (**+2.2%**)



SD Gundam G Generation - Bandai

【回合策略】收入: \$57.9M (**-25.1%**)



Last Asylum: Plague - 37互娱

【4x】DL: 0.7M; 收入: \$3.7M



Dissidia Duellum FF - Square Enix

【MOBA】DL: 0.3M; 收入: \$5.8M



Haunted Room - Funtap Games

【塔防】DL: 0.3M; 收入: \$1.5M

RPG



DQ Smash/Grow - Square Enix

【ARPG】DL: 1.8M (新品)



Arknights: Endfield - Hypergryph

【开放世界】DL: 0.9M (新品)



NTE - Perfect World

【开放世界】DL: 0.8M (新品)



Monster Strike - Mixi

【解谜RPG】收入: \$101.7M (**-12.5%**)



Puzzle&Dragons - GungHo

【解谜RPG】收入: \$71.6M (**+39.7%**)



Fate/Grand Order - Aniplex

【回合RPG】收入: \$61.6M (**-53.4%**)



DQ Smash/Grow - Square Enix

【ARPG】DL: 1.8M; 收入: \$13.8M



Arknights: Endfield - Hypergryph

【开放世界】DL: 0.9M; 收入: \$25.5M



NTE - Perfect World

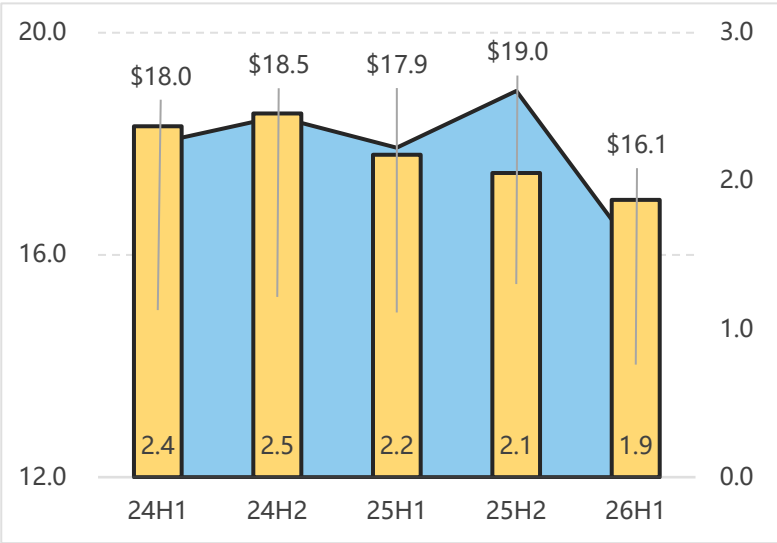
【开放世界】DL: 0.8M; 收入: \$10.7M

韩国下载1.9亿，收入\$16.1亿；RPG收入居首但环比下滑24%，解谜品类逆势增长

收入环比-15.3%，收入主要受RPG和策略品类下滑影响；排序解谜、二合下载收入环比双增长，建议关注

2024 - 2026游戏下载&收入规模

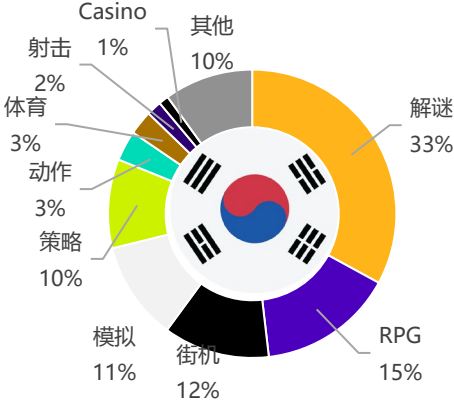
单位: 亿



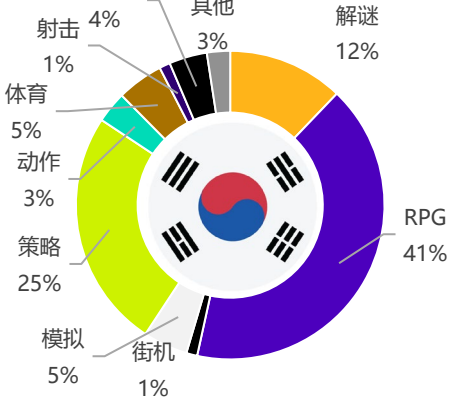
下载1.9亿，环比-8.8%；收入\$16.1亿，环比-15.3%

- 【解谜】下载环比 +5.8%，收入环比 +12.2%
- 【模拟】下载环比 -8.4%，收入环比 -10%
- 【RPG】下载环比 -19.6%，收入环比 -23.7%
- 【策略】下载环比 -20.5%，收入环比 -20.9%
- 【体育】下载环比 -9.6%，收入环比 -6.9%

26H1下载



26H1收入



解谜：下载量#1，收入规模#3，二合玩法收入已超过交换消除玩法，排序解谜、二合下载收入环比双增长

	下载 (M)	收入 (\$M)
排序解谜	12.4 +68.1%	4.8 +134.3%
二合	6.9 +14.2%	90.5 +37.6%
交换消除	3.6 -8.4%	80.9 -4.5%

策略（Strategy）是收入第二高的品类；除了4x行军外，塔防玩法在韩国收入表现良好

	下载 (M)	收入 (\$M)
4X行军	7.1 -18%	285.2 -26.2%
塔防	6.8 -27.3%	59.1 +22.3%

RPG：收入规模最大，MMORPG收入高，但下载收入环比下滑超40%；放置RPG收入提升30%

	下载 (M)	收入 (\$M)
放置RPG	10.9 -23.9%	191.6 +31.8%
MMORPG	4.9 -46.1%	271.4 -48.2%
开放世界	1.7 +200%	45.3 +128%

韩国：冒险岛放置玩法收入#1，MMO IP轻度化的放置数值养成玩法适配韩国市场



下载Top3游戏

收入Top3游戏

26H1新游

解谜



Block Blast - Hungry Studio

【方块解谜】DL: 2.5M (环比: **-14.3%**)



Arrows Puzzle Escape - Lessmore

【排序解谜】DL: 1.5M (**+197.9%**)



Tile King - Moca

【对消】DL: 1.4M (新品)



Royal Match - Dream Games

【交换消除】收入: \$29.6M (**-12.1%**)



Gossip Harbor - Microfun

【二合】收入: \$29M (环比: **+34.4%**)



Seaside Escape - Microfun

【二合】收入: \$16.9M (环比: **-7.1%**)



Arrows GO! - Learning

【排序解谜】DL: 0.6M; 收入: <\$0.1M



Screw All Out - Warrior Game

【拧螺丝】DL: 0.4M; 收入: <\$0.1M



Meowdoku - Learning

【数字解谜】DL: 0.3M; 收入: <\$0.1M

策略



Last Asylum:Plague - 37互娱

【4x】DL: 1M; (新品)



Kingshot - Century Games

【4x】DL: 1M (**-34.2%**)



Whiteout Survival - Century Games

【4x】DL: 0.6M (**-26.4%**)



Whiteout Survival - Century Games

【4x】收入: \$77.2M (**-36.1%**)



Last War:Survival - FUNFLY

【4x】收入: \$67.3M (**-37.3%**)



Kingshot - Century Games

【4x】收入: \$50.6M (**+22.7%**)



Last Asylum:Plague - 37互娱

【4x】DL: 1M; 收入: \$7.1M



SC2 Random Defense - Springcomes

【塔防】DL: 0.4M; 收入: \$0.4M



Wiggle Defenders - Rocketdan Games

【塔防】DL: 0.4M; 收入: \$0.4M

RPG



Maple Raising - Nexon

【放置RPG】DL: 1.1M (**-17.5%**)



Pokemon Champions - TPC

【回合制RPG】DL: 0.6M (新品)



Arknights:Endfield - Hypergryph

【开放世界】DL: 0.6M (新品)



Maple Raising - Nexon

【放置RPG】收入: \$106.5M (**+79%**)



Lineage M - NC Soft

【MMORPG】收入: \$67.7M (**-48.4%**)



Nikke - Level Infinite

【组队RPG】收入: \$28.4M (**+31.1%**)



Pokemon Champions - TPC

【回合制RPG】DL: 0.6M; 收入: \$0.3M



Arknights:Endfield - Hypergryph

【开放世界】DL: 0.6M; 收入: \$8.1M



StoneAge Idle - Netmarble

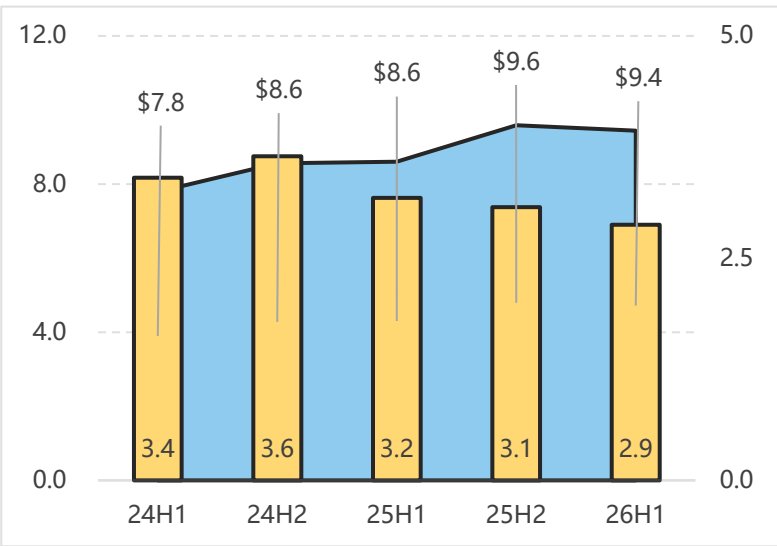
【开放世界】DL: 0.5M; 收入: \$10.8M

英国下载2.9亿，收入\$9.4亿；解谜下载收入双居首，策略收入规模突出

收入环比-1.6%，主要受策略品类下滑15%；解谜收入逆势+5%，排序解谜、二合、文字玩法建议重点关注

2024 - 2026游戏下载&收入规模

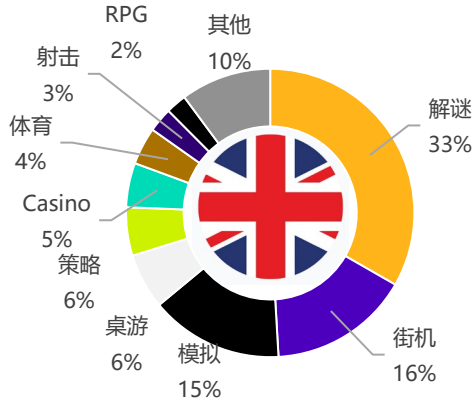
单位: 亿



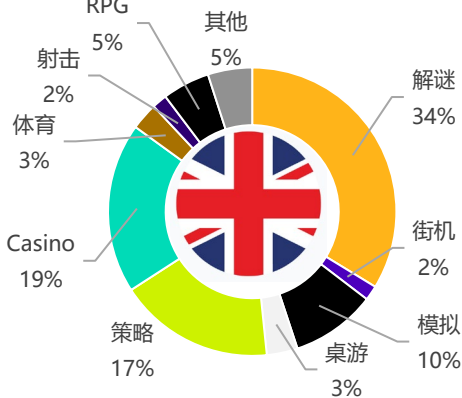
下载2.9亿，环比-6.4%；收入\$9.4亿，环比-1.6%

- 【解谜】下载环比 +2.1%，收入环比 +5%
- 【街机】下载环比 -13.9%，收入环比 +13.9%
- 【模拟】下载环比 -11.4%，收入环比 -5.8%
- 【策略】下载环比 -23.1%，收入环比 -15%
- 【RPG】下载环比 +2.5%，收入环比 -0.1%

26H1下载



26H1收入



解谜：下载和收入都是#1，除了排序解谜、二合、交换消除外，文字、配对消除下载量高，建议关注

	下载 (M)	收入 (\$M)
排序解谜	18.8 +46.5%	27.8 +119.9%
二合	6.4 +29.7%	66 +27%
交换消除	5.2 -20.3%	137.1 -6%
文字	11 +3.3%	8.9 +7.6%

策略：是收入第二高的品类；4x行军是品类主要收入玩法，其他玩法收入不足千万美元

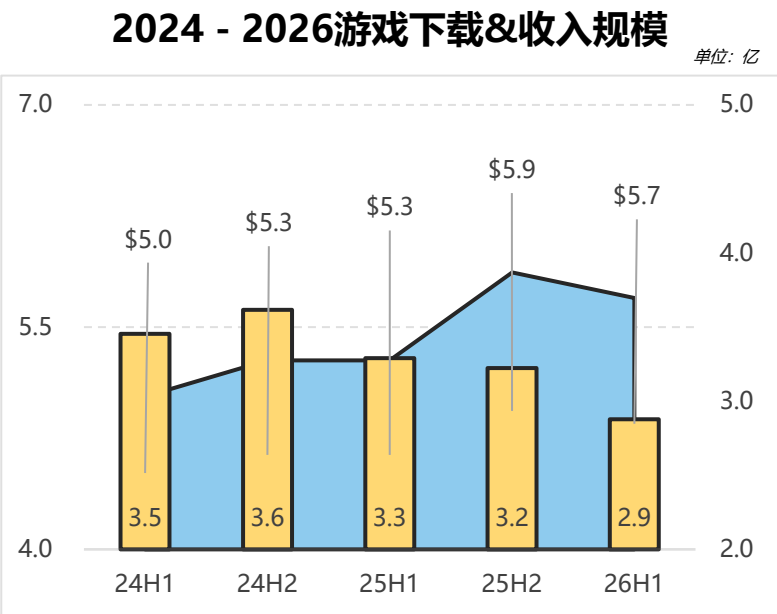
	下载 (M)	收入 (\$M)
4X行军	8.4 -13.2%	119 -4.8%
卡牌战斗	1 +10.1%	11.7 -16.1%

模拟：收入来自模拟经营和沙盒，下载来自模拟和放置经营；用户对模拟类玩法的接受度高

	下载 (M)	收入 (\$M)
模拟经营	5 -0.4%	34.3 -2.3%
沙盒	4 -19%	22.7 -10.6%

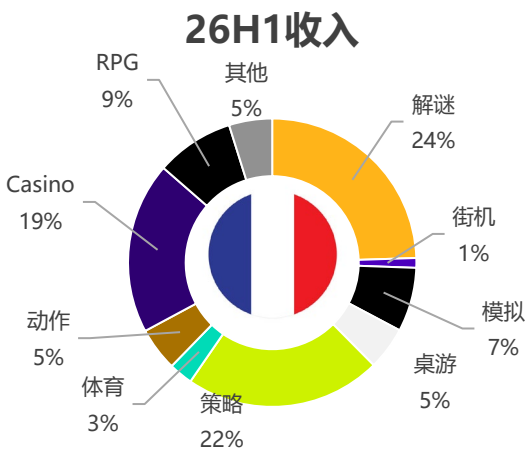
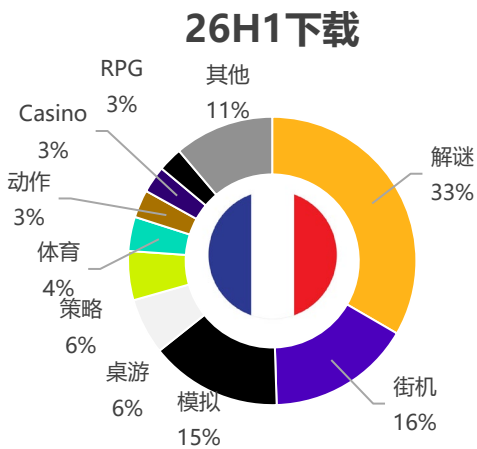
法国下载2.9亿，收入\$5.7亿；解谜下载收入双#1，策略收入规模次之

收入环比-3%，策略与RPG品类均下滑；解谜收入环比+11.8%，排序解谜、二合下载收入环比双增长，建议关注



下载2.9亿，环比-10.7%；收入\$5.7亿，环比-3%

- 【解谜】下载环比 -0.4%，收入环比 +11.8%
- 【街机】下载环比 -16.2%，收入环比 +3.6%
- 【模拟】下载环比 -19.7%，收入环比 -1.7%
- 【策略】下载环比 -23.9%，收入环比 -14.7%
- 【RPG】下载环比 -13.9%，收入环比 -9.8%



解谜：下载和收入都是#1，排序解谜下载规模高，二合和交换消除是主要收入玩法

	下载 (M)	收入 (\$M)
排序解谜	17.8 +42.5%	6.2 +128.9%
二合	6.9 +14.8%	46 +34.9%
交换消除	5.8 -8.3%	60.7 持平

策略：是收入第二高的品类；4x行军是品类主要收入玩法，其他玩法收入不足千万美元

	下载 (M)	收入 (\$M)
4X行军	8.8 -20.3%	83.9 -7.6%
卡牌战斗	1 -0.9%	10.5 -37.7%

RPG：下载规模偏小，收入主要来自回合战斗，除此以外放置RPG和解谜RPG收入规模\$8M

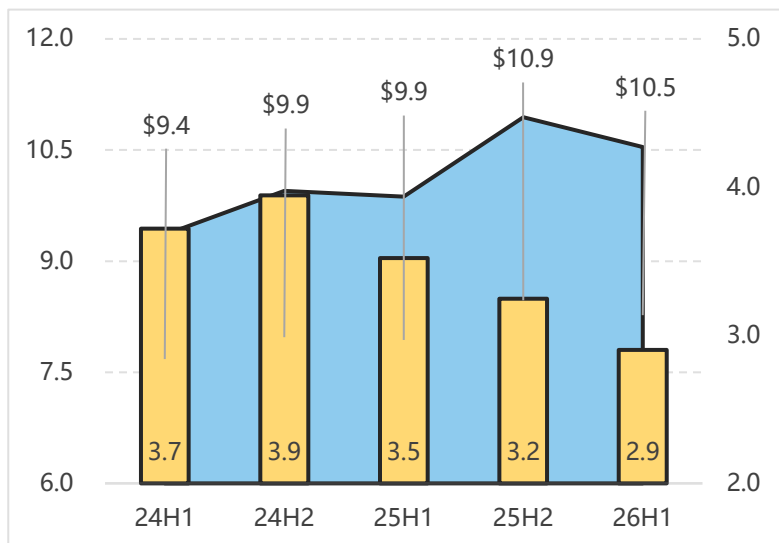
	下载 (M)	收入 (\$M)
开放世界	0.8 +65.3%	4.3 +56.6%
回合战斗	0.8 -5.2%	13.7 -12%

德国下载2.9亿，收入\$10.5亿；解谜下载收入双#1，策略收入规模次之

收入环比-3.7%，主要受策略品类下滑18.7%影响；解谜收入环比+7.8%，排序解谜、二合环比双增长，建议关注

2024 - 2026游戏下载&收入规模

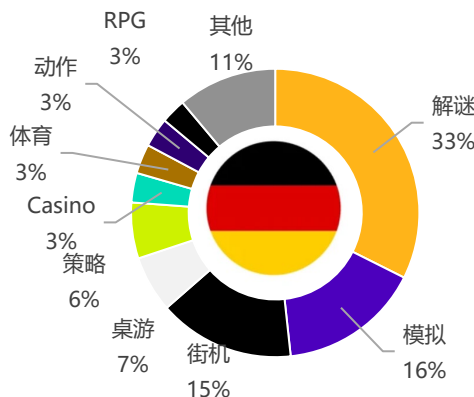
单位: 亿



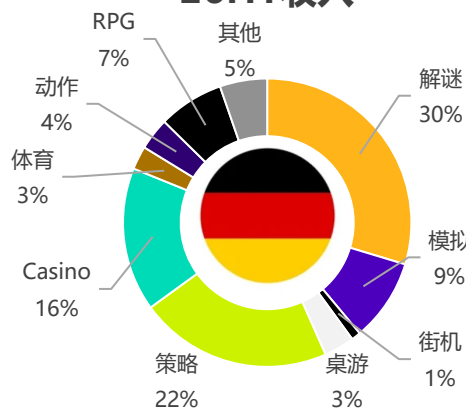
下载2.9亿，环比-10.6%；收入\$10.5亿，环比-3.7%

- 【解谜】下载环比 -0.1%，收入环比 +7.8%
- 【模拟】下载环比 -18.5%，收入环比 -4.5%
- 【街机】下载环比 -17.6%，收入环比 -2%
- 【策略】下载环比 -24.3%，收入环比 -18.7%
- 【RPG】下载环比 -8.2%，收入环比 -7.1%

26H1下载



26H1收入



解谜：下载和收入都是#1，排序解谜下载规模高，二合和交换消除是主要收入玩法

	下载 (M)		收入 (\$M)
排序解谜	20.3 +42.4%	17.2	+115.8%
二合	7.5 +13%	85.1	+46.2%
交换消除	6.4 -9.3%	144.5	-5.2%

策略：是收入第二高的品类；4x行军是品类主要收入玩法，整体品类下载和收入均处于下滑趋势

	下载 (M)		收入 (\$M)
4X行军	9.8 -17.5%	164.1	-11.4%
即时战略	2.3 -52.1%	14.1	-60%

RPG：下载规模偏小，收入主要来自回合战斗，除此以外放置RPG和解谜RPG收入规模\$8M

	下载 (M)		收入 (\$M)
开放世界	0.7 +50.4%	6.9	+43.5%
解谜RPG	0.9 +10%	15.1	-10.1%
回合战斗	0.7 +1.1%	19.2	-14.6%

英法德：Vita Mahjong在英法德热度高，Kingshot、绯闻港口收入环比保持增长



下载Top3游戏

收入Top3游戏

26H1新游

解谜



Block Blast - Hungry Studio

【方块解谜】DL: 6.9M (环比: **-28.4%**)



Vita Mahjong - Learning

【对消】DL: 6.7M (**+15.6%**)



Arrows Puzzle Escape - Lessmore

【排序解谜】DL: 4.4M (**+221.6%**)



Gossip Harbor - Microfun

【二合】收入: \$87.4M (环比: **+33.4%**)



Royal Match - Dream Games

【交换消除】收入: \$80.4M (**-15.2%**)



Candy Crush Saga - King

【交换消除】收入: \$67.9M (**-2.4%**)



Arrows GO! - Learning

【排序解谜】DL: 1.5M; 收入: <\$0.1M



Bus Traffic Fever! - GOODROID

【排序解谜】DL: 1.4M; 收入: \$0.1M



Meowdoku - Learning

【数字解谜】DL: 1.2M; 收入: <\$0.1M

策略



Kingshot - Century Games

【4x】DL: 3.1M (**-38.8%**)



Tiles Survive! - FunPlus

【4x】DL: 1.9M (**+69%**)



Whiteout Survival - Century Games

【4x】DL: 1.8M (**-23.7%**)



Last War: Survival - FUNFLY

【4x】收入: \$60.9M (**-22.4%**)



Kingshot - Century Games

【4x】收入: \$50.8M (**+11.2%**)



Whiteout Survival - Century Games

【4x】收入: \$36.7M (**-16.6%**)



Last Asylum: Plague - 37互娱

【4x】DL: 1.3M; 收入: \$6M



Last Light - Bingchuang Network

【4x】DL: 0.3M; 收入: \$0.2M



Duck Survival - Joy Net Games

【塔防】DL: 0.3M; 收入: \$1M

RPG



Hero Wars - Nexters

【组队RPG】DL: 0.7M (**+10.4%**)



NTE - Perfect World

【开放世界】DL: 0.6M (新品)



Clash of Critters - Farlight Games

【放置RPG】DL: 0.6M (新品)



Raid: Shadow Legends - Plarium

【回合RPG】收入: \$15.9M (**-5.4%**)



Hero Wars - Nexters

【组队RPG】收入: \$11.6M (**-17.2%**)



Empires & Puzzles - Nexters

【解谜RPG】收入: \$9.7M (**-2%**)



NTE - Perfect World

【开放世界】DL: 6M; 收入: \$1M



Clash of Critters - Farlight Games

【放置RPG】DL: 0.4M; 收入: \$1M



Sword X Staff - Leiting Games

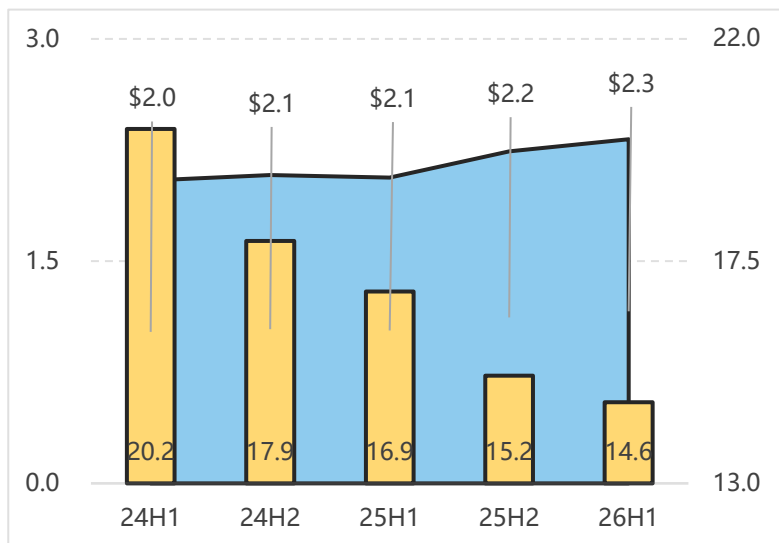
【放置RPG】DL: 0.3M; 收入: \$0.1M

巴西下载14.6亿，收入\$2.3亿；下载持续下滑但收入保持缓慢增长，解谜带动收入增长

收入环比+3.7%，解谜收入环比+22.5%为增长主因；排序解谜环比+51%，对消、交换消除环比增长超过20%，建议关注

2024 - 2026游戏下载&收入规模

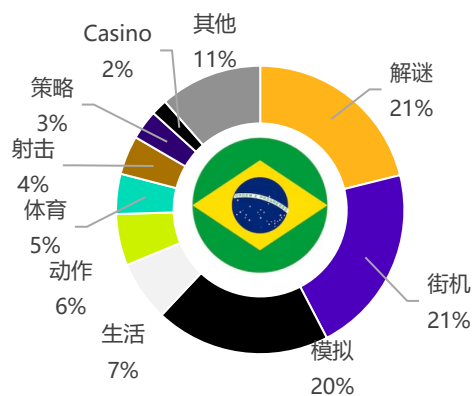
单位: 亿



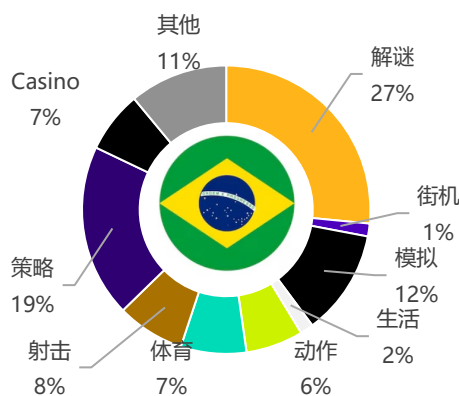
下载14.6亿，环比-3.6%；收入\$2.3亿，环比+3.7%

- 【解谜】下载环比 +7.8%，收入环比 +22.5%
- 【模拟】下载环比 -7.5%，收入环比 +5.2%
- 【街机】下载环比 -10%，收入环比 +13.2%
- 【策略】下载环比 -15.8%，收入环比 -15.6%
- 【动作】下载环比 -4.1%，收入环比 +15.9%

26H1下载



26H1收入



解谜：下载规模环比+7.8%，对消、排序解谜、块消、交换消除下载环比增长20%+，是收入最高的玩法

	下载 (M)		收入 (\$M)
排序解谜	46.7 +51.4%	2.4	+133%
对消	54.4 +28.6%	1.6	-2.8%
交换消除	16.9 +20.4%	27.4	+13%

策略：品类收入#2，但环比下载和收入都有明显的下滑趋势；即时策略下载和收入环比下滑40%

	下载 (M)		收入 (\$M)
4X行军	24.2 -0.2%	25	-3.5%
即时策略	8.8 -44.4%	5.5	-48.7%

模拟：下载集中在模拟驾驶、模拟器、沙盒，收入集中在沙盒、模拟经营；

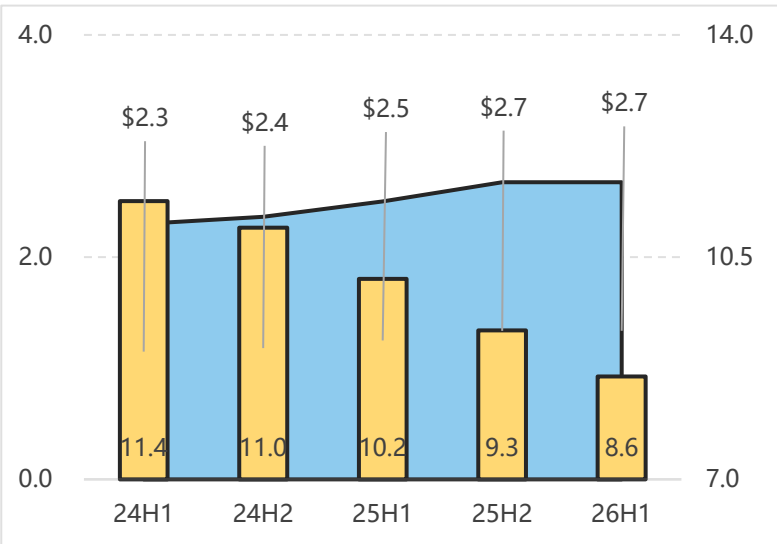
	下载 (M)		收入 (\$M)
驾驶/飞行模拟	76.3 -2.8%	1	+11.6%
模拟器	74.2 -17.2%	1.3	+8.2%
沙盒	59 -2.9%	9.4	+4.3%

墨西哥下载8.6亿，收入\$2.7亿；射击收入#1，驾驶模拟类玩法适配墨西哥用户

收入环比持平，BR玩法为射击主要收入来源，收入环比+8.2%；解谜收入环比+15%，BR射击玩法在墨西哥有潜力

2024 - 2026游戏下载&收入规模

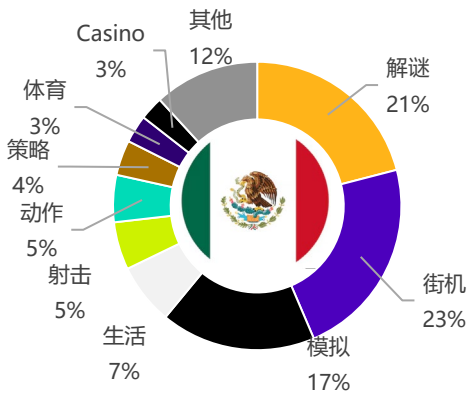
单位: 亿



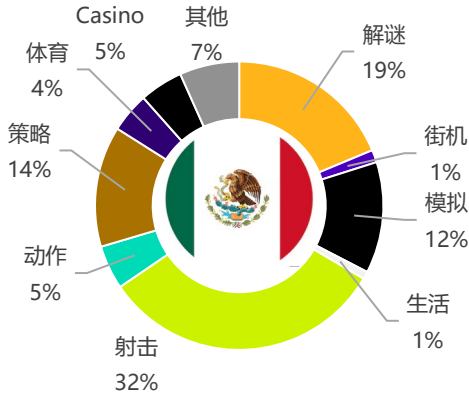
下载8.6亿，环比-7.1%；收入\$2.7亿，环比变化不明显

- 【解谜】下载环比 -0.8%，收入环比 +15%
- 【模拟】下载环比 -14.6%，收入环比 -19.2%
- 【街机】下载环比 -11.2%，收入环比 +38.4%
- 【射击】下载环比 -8.7%，收入环比 +4.4%
- 【策略】下载环比 -17%，收入环比 -16.4%

26H1下载



26H1收入



解谜：收入环比+15%，增长来自交换消除、二合和排序解谜；脑洞解谜玩法接受度仅次排序解谜

	下载 (M)	收入 (\$M)
排序解谜	30.9 +41.4%	2.3 +128.2%
脑洞解谜	23.2 +1.7%	0.1 +25.7%
二合	8 -9.3%	14.4 +53.5%

射击：收入规模#1，BR射击下载和收入环比双增长，也是射击品类的主要收入玩法

	下载 (M)	收入 (\$M)
FPS/TPS	19.8 -20.8%	14.1 -12.2%
Battle Royale	13.7 +20.3%	65.5 +8.2%

模拟：下载和收入环比均下滑，头部玩法下载量下滑10%+，收入主要来自沙盒玩法游戏

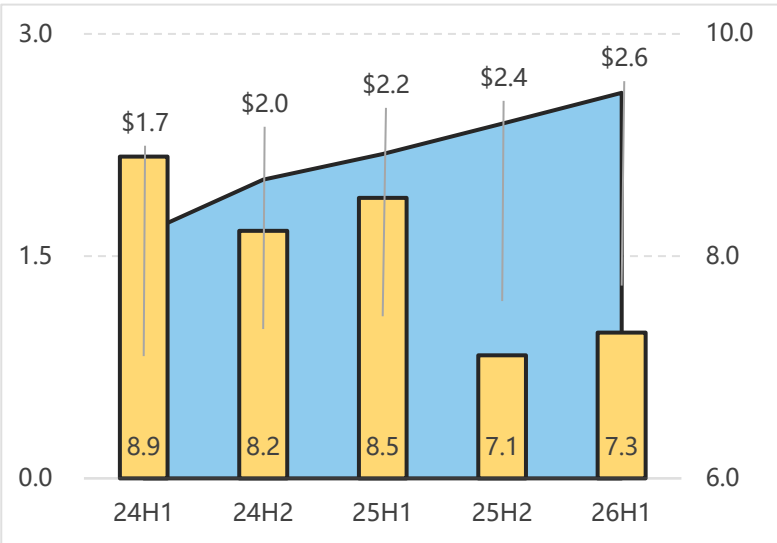
	下载 (M)	收入 (\$M)
驾驶/飞行模拟	31.5 -14.4%	1 +7.1%
模拟器	45.3 -12.7%	1 -11%
沙盒	31.9 -21.5%	22.1 -27.6%

土耳其下载7.3亿，收入\$2.6亿；多品类收入环比增长带动规模提升，解谜下载环比+22.9%

收入环比+8.7%，解谜收入+24.7%、街机收入+31.1%为增长主因；4x行军为策略主要收入玩法，建议关注

2024 - 2026游戏下载&收入规模

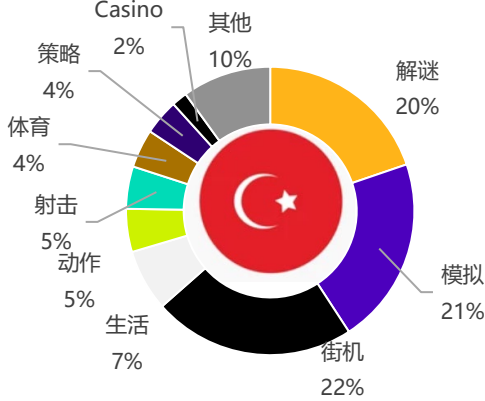
单位: 亿



下载7.3亿，环比+2.9%；收入\$2.6亿，环比+8.7%

- 【解谜】下载环比 +22.9%，收入环比 +24.7%
- 【模拟】下载环比 -12.7%，收入环比 +16.7%
- 【街机】下载环比 +4.8%，收入环比 +31.1%
- 【策略】下载环比 -4%，收入环比 +0.4%
- 【射击】下载环比 +4.8%，收入环比 +11.2%

26H1下载



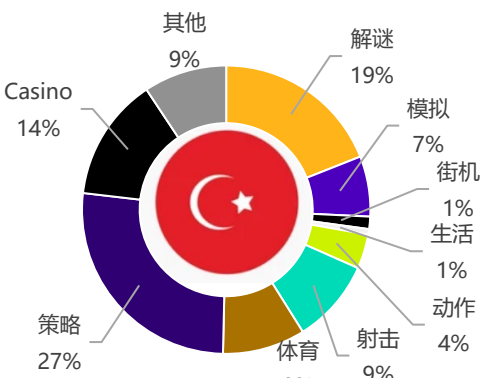
解谜：下载规模仅次模拟和街机，解谜子品类，环比+22.9%，排序解谜是增长最高的玩法

	下载 (M)	收入 (\$M)
排序解谜	19.4 +100.4%	1 +48.8%
二合	8.8 +15.5%	16.4 +43.9%
交换消除	9.6 +13.6%	23.1 +9.9%

策略：是收入最高品类；4x行军是品类主要收入玩法，MOBA玩法收入仅次SLG

	下载 (M)	收入 (\$M)
4X行军	13.3 -0.6%	47.3 +6.1%
MOBA	3.3 +23.3%	7.2 -3.8%

26H1收入



射击和体育品类下载、收入规模在解谜和策略后，收入环比+11.2%；BR下载、收入环比增长

	下载 (M)	收入 (\$M)
FPS/TPS	16.3 -2.2%	4.1 +20.9%
Battle Royale	9.4 +30%	16.9 +7.4%

巴墨士：Freefire收入#1且环比10%增长，绯闻港口收入环比增长接近50%



下载Top3游戏

收入Top3游戏

26H1新游

解谜



Block Blast - Hungry Studio

【方块解谜】DL: 31.1M (环比: **+22.3%**)



Vita Mahjong - Learning

【对消】DL: 15.2M (**+40.1%**)



Tile Explorer - Learning

【交换消除】DL: 11.8M (**+56.3%**)



Gossip Harbor - Microfun

【二合】收入: \$23.5M (环比: **+49.5%**)



Candy Crush Saga - King

【交换消除】收入: \$20.5M (**+5.1%**)



Royal Match - Dream Games

【交换消除】收入: \$18.1M (**+5.6%**)



Arrows GO! - Learning

【排序解谜】DL: 5M; 收入: <\$0.1M



Tile Club - GamoVation

【对消】DL: 2.4M; 收入: <\$0.1M



Bus Traffic Fever! - GOODROID

【排序解谜】DL: 2M; 收入: <\$0.1M

射击



Garena Free Fire - Garena

【BR】DL: 6.2M (**+12.5%**)



Fortnite - Epic Games

【BR】DL: 2.6M (重新上架)



Call of Duty M - Activision

【FPS】DL: 2.5M (**+1.6%**)



Garena Free Fire - Garena

【BR】收入: \$56.4M (**+10.3%**)



Call of Duty M - Activision

【FPS】收入: \$12.3M (**-11.1%**)



Blood Strike - NetEast

【BR】收入: \$5.3M (**-8%**)



Camo Hunt: Sniper SPY - TVC Global

【狙击模拟】DL: 0.5M; 收入: <\$0.1M



The Division Resurgence - Ubisoft

【塔防】DL: 0.2M; 收入: <\$0.1M

模拟



Roblox - Roblox

【沙盒】DL: 7.5M (**-24.7%**)



Pizza Ready - Supercell

【放置经营】DL: 3.8M (**-29.1%**)



Block Crazy Robo World Craft - Prokids

【沙盒】DL: 2.7M (**+9.8%**)



Roblox - Roblox

【沙盒】收入: \$17.1M (**-33.6%**)



Minecraft - Net East

【沙盒】收入: \$4.7M (**+11.3%**)



Township - Playrix

【模拟经营】收入: \$2.5M (**+11.5%**)



心动小镇 - XD Inc.

【虚拟化身】DL: 0.5M; 收入: \$0.5M

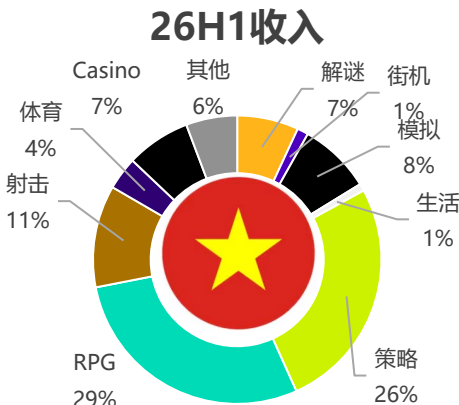
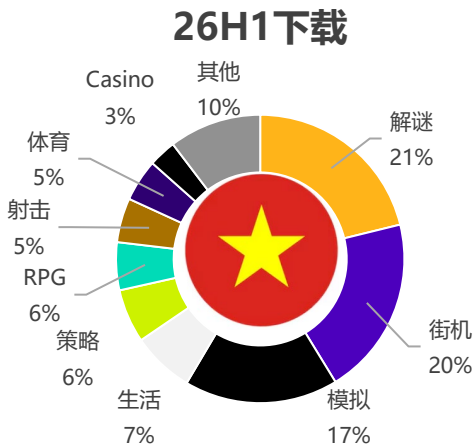
越南下载5.4亿，收入\$0.7亿；解谜下载#1，RPG收入#1，除解谜外多品类下载减少

收入环比-11.2%，RPG和策略品类环比均下滑；解谜下载环比+12%，排序解谜、脑洞解谜、块消下载环比高增长，建议关注



下载5.4亿，环比**-6.5%**；收入\$0.7亿，环比**-11.2%**

- 【解谜】下载环比 **+12%**，收入环比 **-9.7%**
- 【模拟】下载环比 **-14.6%**，收入环比 **-19.2%**
- 【街机】下载环比 **-1.9%**，收入环比 **-20.5%**
- 【RPG】下载环比 **-25.7%**，收入环比 **-9.7%**
- 【策略】下载环比 **-15.7%**，收入环比 **-9.2%**



解谜：下载规模#1，收入规模偏低，商业模式IAA为主；用户对脑洞解谜、块消接受度高

	下载 (M)		收入 (\$M)
排序解谜	10.9	+97.1%	0.1 +46.2%
脑洞解谜	18.2	+26.8%	0.0 +105.7%
块消	33.5	+32.6%	0.1 +6.2%

策略：收入规模仅次RPG，收入主要来自4x行军；塔防、MOBA品类下载规模较高接近

	下载 (M)		收入 (\$M)
4x行军	8.6	-17.3%	12 -5.7%
塔防	8.6	-11.4%	1.1 +0.6%

RPG下载和收入环比均下滑，头部玩法下载量下滑20%+，收入环比下滑10%

	下载 (M)		收入 (\$M)
队伍战斗	9	+3.8%	5.2 +4%
MMORPG	7.3	-44.1%	7.5 -4.4%
放置RPG	5.3	-36.1%	4.4 -22%

越南：MU类RPG玩法受当地用户喜爱，AOV热度高于MLBB



下载Top3游戏

收入Top3游戏

26H1新游

解谜



Block Blast - Hungry Studio

【方块解谜】DL: 19.2M (环比: **+26.8%**)



Color Block:ComboBlast - IVY Mobile

【方块解谜】DL: 4.4M (**+210.7%**)



Brain Puzzle:TrickyQuest - SmallStep

【脑洞解谜】DL: 2.4M (**-3.9%**)



Candy Crush Saga - King

【交换消除】收入: \$1.2M (**-3.1%**)



Travel Town - Moon Active

【二合】收入: \$0.8M (**+32.1%**)



Gardenscapes - Dream Games

【交换消除】收入: \$0.8M (**-11.3%**)



Colorful Screw:Charm Quest - Ming tech

【排序解谜】DL: 0.5M; 收入: <\$0.1M



Sheep Dash - Snap Brain Games

【排序解谜】DL: 0.5M; 收入: <\$0.1M



Puzzle Time:Brainy Challenge - Smallstep

【脑洞解谜】DL: 0.5M; 收入: <\$0.1M

射击



Arena of Valor - Garena

【MOBA】DL: 4.8M (**-9%**)



Haunted Dorm - Mihuan

【塔防】DL: 1.9M (**+20%**)



Mobile Legends:BB - Moonton

【MOBA】DL: 1.6M (**-37.4%**)



Last War:Survival - FUNFLY

【4x】收入: \$2.4M (**-35.5%**)



Dark War:Survival - Omnilojo

【4x】收入: \$1.7M (**+223.2%**)



Arena of Valor - Garena

【MOBA】收入: \$1.7M (**-9.6%**)



Haunted Room - Funtap Games

【塔防】DL: 0.8M; 收入: \$0.3M



Lands of Jail - IYAGames

【4x策略】DL: 0.7M; 收入: <\$0.2M



Under My Roof - Wildfire Interactive

【帝国模拟】DL: 0.2M; 收入: <\$0.1M

模拟



Hero Clash - Bingchuan Network

【放置RPG】DL: 0.8M (**+23.2%**)



Thợ Săn Quỷ - Appota

【放置RPG】DL: 0.6M (新品上线)



Samkok Tam Quốc - Vietnam Interactive

【组队RPG】DL: 0.6M (新品上线)



MU: VINH HANG - Vision Invest Joint

【MMORPG】收入: \$1.2M (新品)



MU: Blood Blade - Appota

【MMORPG】收入: \$0.7M (**+38.4%**)



Nghịch Thủy Hàn - VNG

【MMORPG】收入: \$0.6M (**+110%**)



Thợ Săn Quỷ - Appota

【放置RPG】DL: 0.6M; 收入: \$0.6M



Samkok Tam Quốc - Vietnam Interactive

【组队RPG】DL: 0.6M; 收入: \$0.2M



MU: VINH HANG - Vision Invest Joint

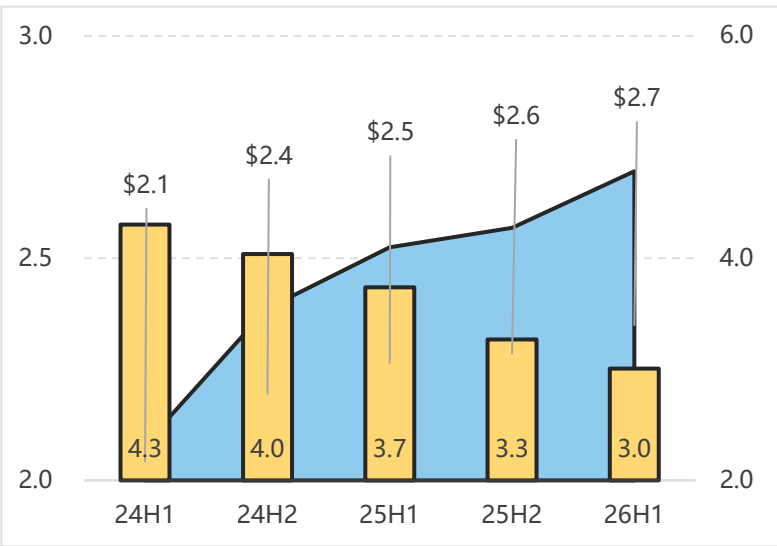
【MMORPG】收入: \$1.2M; 收入: \$1.2M

泰国下载3亿，收入\$2.7亿；下载规模持续下滑，收入保持增长；体育收入#1，解谜下载#1

收入环比+4.9%，体育收入+12.6%、解谜收入+23.1%为增长主因；MOBA、塔防下载收入环比双增长，建议关注

2024 - 2026游戏下载&收入规模

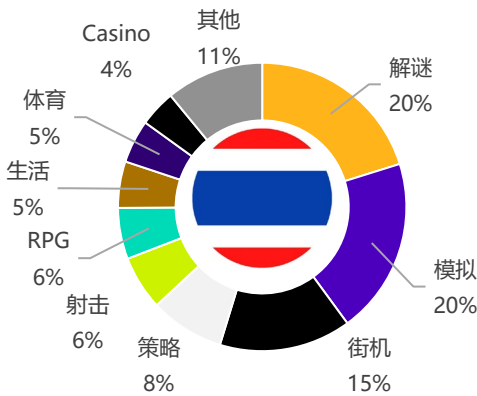
单位: 亿



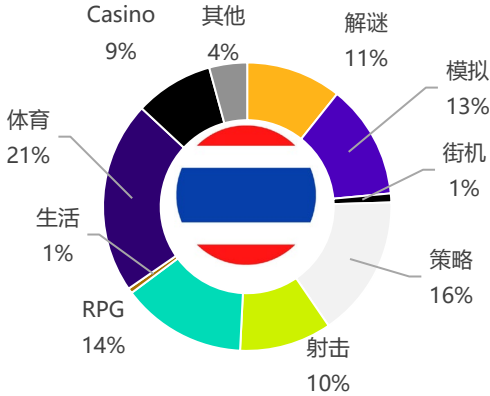
下载3亿，环比-8%；收入\$2.7亿，环比+4.9%

- 【解谜】下载环比 +3.7%，收入环比 +23.1%
- 【模拟】下载环比 -10.9%，收入环比 +16%
- 【街机】下载环比 -14.8%，收入环比 +24.9%
- 【策略】下载环比 +0.9%，收入环比 -6%
- 【体育】下载环比 -5.9%，收入环比 +12.6%

26H1下载



26H1收入



解谜：下载规模#1，Sort、二合环比下载和收入环比增长；脑洞解谜和对消接受度高，下载仅次于排序解谜

	下载 (M)	收入 (\$M)
排序解谜	9.1 +83.2%	0.8 +110%
二合	5.2 +9.8%	12.9 +61.5%

体育：体育品类在泰国收入规模#1，拟真体育收入是主要来源，收入环比+8.8%，足球、篮球的接受度高

	下载 (M)	收入 (\$M)
真实体育	10.3 -0.7%	51.4 +8.8%
街机体育	3.2 -19.8%	3.7 +133.6%

策略：MOBA、塔防下载和收入环比双增长，传统SLG品类环比下滑15%；MOBA品类下载、收入增长明显

	下载 (M)	收入 (\$M)
MOBA	7.9 +41.3%	12.5 +20.5%
4x行军	7.5 -17.3%	19.3 -15.5%
塔防	5.1 +16.5%	2.6 +23.6%

泰国：eFootball热度持续，MOBA类下载保持增长，MLBB受欢迎热度大于AOV



解谜

下载Top3游戏



Block Blast - Hungry Studio

【方块解谜】DL: 3.4M (环比: **-18.4%**)



Brain Puzzle 2 - SmallStep Dev

【脑洞解谜】DL: 1.2M (**+59.7%**)



Royal Kingdom - Dream Games

【排序解谜】DL: 1.2M (**+66.4%**)

收入Top3游戏



Gossip Harbor - Microfun

【二合】收入: \$5.2M (环比: **+49.7%**)



Candy Crush Saga - King

【交换消除】收入: \$3.2M (**-4.5%**)



Gardenscapes - Dream Games

【交换消除】收入: \$2.4M (**+0.7%**)

26H1新游



KUUKIYOMI THAILAND - Urnique Studio

【其他解谜】DL: 1.2M; 收入: <\$0.1M



Arrows GO! - Learning

【排序解谜】DL: 0.4M; 收入: <\$0.1M



Bus Traffic Fever! - GOODROID

【排序解谜】DL: 0.4M; 收入: <\$0.1M

射击



Mobile Legends:BB - Moonton

【MOBA】DL: 4.2M (**+92.5%**)



Arena of Valor - Garena

【MOBA】DL: 3.3M (**+16.7%**)



Last War:Survival - FUNFLY

【4x】DL: 1.2M (**+101.3%**)



Arena of Valor - Garena

【MOBA】收入: \$6.2M (**-10.2%**)



Mobile Legends:BB - Moonton

【MOBA】收入: \$5.8M (**+114.1%**)



Whiteout Survival - Century Games

【4x】收入: \$4.3M (**-6.6%**)



Garden Defense - Game Lovin

【塔防】DL: 0.6M; 收入: \$0.2M



Haunted Room - Funtap Games

【塔防】DL: 0.4M; 收入: \$0.4M



Last Asylum:Plague - 37互娱

【4x】DL: 0.3M; 收入: \$0.3M

模拟



EA SPORTS FC Mobile Soccer - EA

【真实体育】DL: 2.2M (**+0.6%**)



eFootball - KONAMI

【真实体育】DL: 1.4M (**+2.6%**)



8 Ball Pool - Miniclip

【真实体育】DL: 1.1M (**-37.4%**)



eFootball - KONAMI

【真实体育】收入: \$39.4M (**+12.4%**)



EA SPORTS FC Mobile Soccer - EA

【真实体育】收入: \$10.2M (**+0.2%**)



Kuroko's Basketball SR - LMD Games

【街机体育】收入: \$2.6M (新品上线)



Total Football VNG - VNG

【真实体育】DL: 0.7M; 收入: \$0.7M



Kuroko's Basketball SR - LMD Games

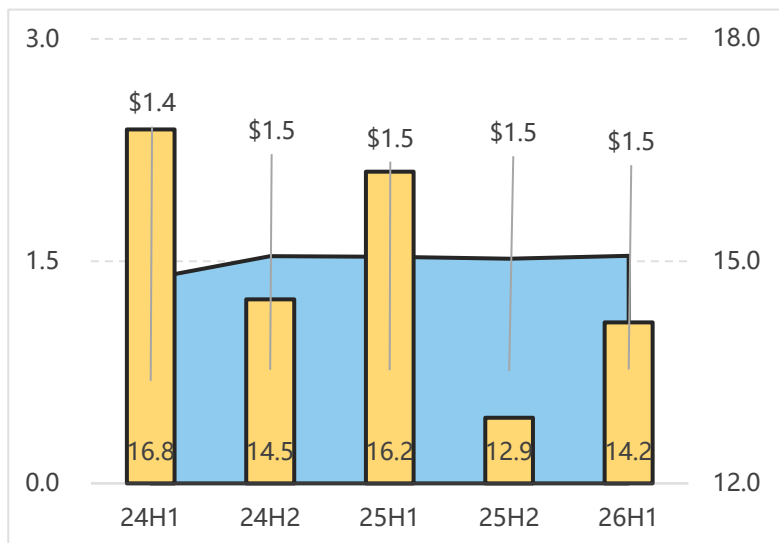
【街机体育】DL: 0.4M; 收入: \$2.6M

印尼下载14.2亿，收入\$1.5亿；策略收入#1，多品类下载规模环比增长（解谜、射击）

下载环比+10%，收入环比+4.9%；射击收入环比+54.3%，BR玩法下载收入环比增长60%+，MOBA环比双增长，建议关注

2024 - 2026游戏下载&收入规模

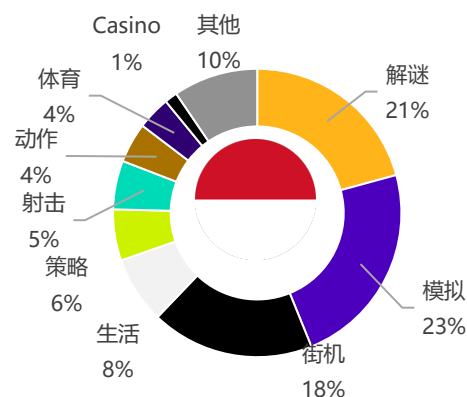
单位: 亿



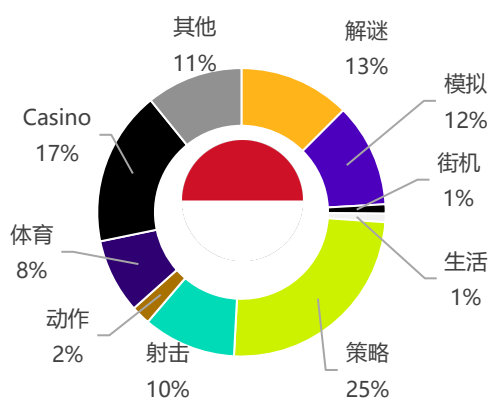
下载14.2亿，环比+10%；收入\$1.5亿，环比+4.9%

- 【解谜】下载环比 +25.5%，收入环比 +12.5%
- 【模拟】下载环比 +8.7%，收入环比 -44.5%
- 【街机】下载环比 +5%，收入环比 +20.2%
- 【策略】下载环比 +13.2%，收入环比 +0.9%
- 【射击】下载环比 +22.4%，收入环比 +54.3%

26H1下载



26H1收入



解谜：下载规模#2，排序解谜、块消下载和收入环比增长，二合收入较高且收入环比保持增长

	下载 (M)	收入 (\$M)
排序解谜	38 +160.4%	0.6 +96.3%
二合	18.4 -9.4%	7.5 +32.9%
块消	42.9 +47%	0.3 +38.2%

射击：BR玩法下载、收入环比增长超60%，建议关注，用户对BR类玩法接受度高

	下载 (M)	收入 (\$M)
Battle Royale	38.2 +63.8%	12.3 +73.8%
FPS/TPS	19.9 -16.8%	1.4 -10.6%

策略：MOBA下载和收入环比双增长，传统SLG品类环比下滑15%

	下载 (M)	收入 (\$M)
MOBA	26.9 +31.3%	13.5 +29.2%
4x行军	25.2 +13.7%	16.4 -11.3%
塔防	9.8 -7.3%	1 +16.6%

印尼：MLBB、Freefire的下载和收入规模TOP，BlockBlast下载环比保持增长



解谜

下载Top3游戏



Block Blast - Hungry Studio

【方块解谜】DL: 23M (环比: **+60.2%**)



Color Block: ComboBlast - IVY Mobile

【方块解谜】DL: 6.3M (**+470.6%**)



Brain Puzzle 2 - SmallStep Dev

【脑洞解谜】DL: 4.3M (**+126.2%**)

策略



Mobile Legends: BB - Moonton

【MOBA】DL: 18.7M (**+48.5%**)



Honor of Kings - Tencent

【MOBA】DL: 6.7M (**+40.8%**)



Magic Chess: Go Go - Moonton

【自走棋】DL: 4.6M (**-17%**)

射击



Garena Free Fire - Garena

【BR】DL: 28.3M (**+84.5%**)



Pure Sniper - Miniclip

【狙击手】DL: 3.9M (**+107.8%**)



PUBG Mobile - Tencent

【BR】DL: 3.1M (**+41.8%**)

收入Top3游戏



Gossip Harbor - Microfun

【二合】收入: \$3.1M (环比: **+3.5%**)



Candy Crush Saga - King

【交换消除】收入: \$1.7M (**-5.2%**)



Royal Match - Dream Games

【交换消除】收入: \$1.4M (**-4.2%**)



Mobile Legends: BB - Moonton

【MOBA】收入: \$12.6M (**+32.8%**)



Last War: Survival - FUNFLY

【4x】收入: \$3M (**-14.9%**)



Kingshot - Century Games

【4x】收入: \$2.5M (**+39.9%**)



Garena Free Fire - Garena

【BR】收入: \$9.7M (**+92.2%**)



PUBG Mobile - Tencent

【BR】收入: \$2.2M (**+46.2%**)



Call of Duty M - Activision

【FPS】收入: \$0.4M (**-26.6%**)

26H1新游



No Fight - Coloraward

【其他解谜】DL: 3.0M; 收入: <\$0.1M



Arrows GO! - Learning

【排序解谜】DL: 3.0M; 收入: <\$0.1M



Cool Lady - Paperx

【物理解谜】DL: 2.6M; 收入: <\$0.1M



Last Light - Bingchuang Network

【4x】DL: 2.1M; 收入: <\$0.1M



Under My Roof - Wildfire Interactive

【帝国模拟】DL: 0.5M; 收入: <\$0.1M



Haunted Room - Funtap Games

【塔防】DL: 0.5M; 收入: \$0.1M



Camo Hunt: Sniper SPY - TVC Global

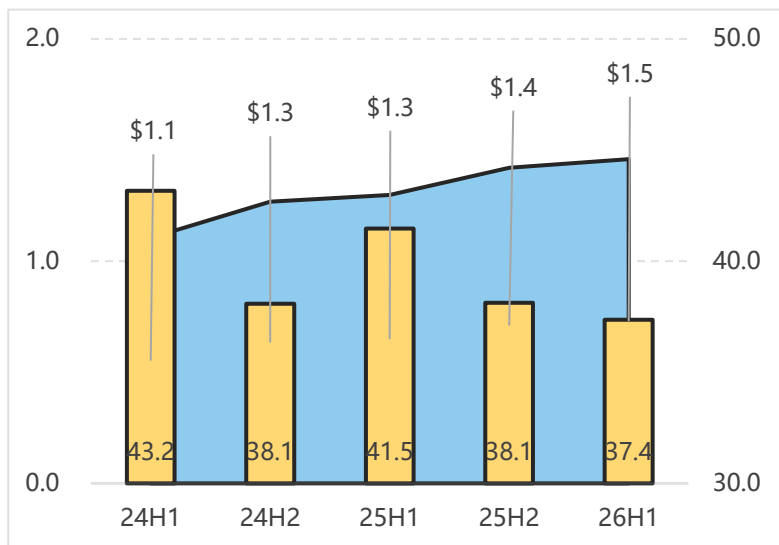
【狙击模拟】DL: 0.7M; 收入: <\$0.1M

印度下载37.4亿，收入\$1.5亿；射击收入#1，解谜下载规模居前

下载环比-2%，收入环比+2.7%；解谜收入环比+33.9%，体育下载环比+41.3%，排序解谜建议关注

2024 - 2026游戏下载&收入规模

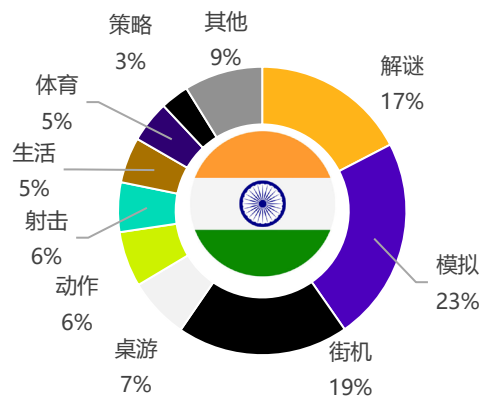
单位: 亿



下载37.4亿，环比-2%；收入\$1.5亿，环比+2.7%

- 【解谜】下载环比 +4.1%，收入环比 +33.9%
- 【模拟】下载环比 -3.3%，收入环比 +0.4%
- 【街机】下载环比 -1.2%，收入环比 +7.7%
- 【射击】下载环比 -11.6%，收入环比 -0.9%
- 【体育】下载环比 +41.3%，收入环比 -0.9%

26H1下载



解谜：下载规模#1，排序解谜下载环比增长明显，品类收入依靠交换消除玩法

	下载 (M)	收入 (\$M)
排序解谜	145 +100.3%	0.6 +115.3%
脑洞解谜	81.9 +2.7%	0.1 +131.1%
交换消除	50.2 -18.6%	14.8 +24%

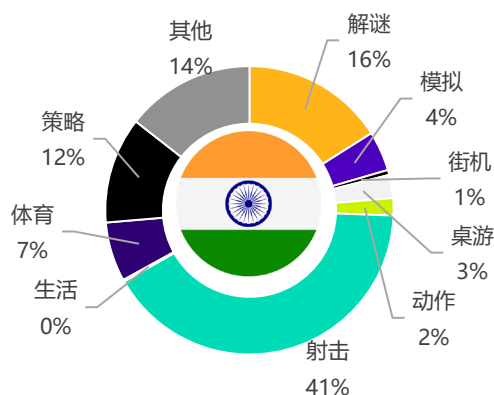
射击：BR玩法下载、收入环比增长超60%，建议关注

	下载 (M)	收入 (\$M)
Battle Royale	38.2 +63.8%	12.3 +73.8%
FPS/TPS	19.9 -16.8%	1.4 -10.6%

体育：真实体育玩法下载环比增长突出，主要来自足球和板球品类

	下载 (M)	收入 (\$M)
街机体育	33.7 +6.2%	0.9 +4.2%
真实体育	134.1 +56.1%	8.4 -1%

26H1收入



印度：FreeFire在印度下载和收入TOP1，箭头类玩法在当地下载增量高



下载Top3游戏

收入Top3游戏

26H1新游

解谜



Arrow Puzzle - *Easybrain*

【排序解谜】DL: 23.6M (新品上线)



Arrows Puzzle Escape - *Lessmore*

【排序解谜】DL: 21.4M (+616%)



Arrows GO! - *Learning*

【排序解谜】DL: 17.6M (新品上线)



Candy Crush Saga - *King*

【交换消除】收入: \$5.9M (+19.4%)



Gardenscapes - *Dream Games*

【交换消除】收入: \$2.6M (+35.7%)



Royal Match - *Dream Games*

【交换消除】收入: \$2.4M (+25.5%)



Arrows GO! - *Learning*

【排序解谜】DL: 17.6M (新品上线)

体育



Cricket League - *Miniclip*

【真实体育】DL: 28.1M (+84.5%)



Real Cricket 24 - *Krafton*

【真实体育】DL: 13.7M (+100.3%)



BMX Cycle Extreme Bicycle - *PlayFlix*

【真实体育】DL: 8.1M (+64.9%)



eFootball - *Konami*

【真实体育】收入: \$4.1M (-2.3%)



EA SPORTS FC Mobile Soccer - *EA*

【真实体育】收入: \$1.7M (+7.9%)



8 Ball Pool - *Century Games*

【真实体育】收入: \$0.7M (-1%)



God of Cricket - *Cricket Games*

【真实体育】DL: 5.5M; 收入: <\$0.1M

射击



Garena Free Fire - *Garena*

【BR】DL: 32.8M (-17.6%)



FPS Strike Ops - *FPS Shooter*

【FPS】DL: 14.8M (-14.4%)



PUBG Mobile - *Tencent*

【BR】DL: 14.1M (-19.9%)



Garena Free Fire - *Garena*

【BR】收入: \$38.3M (-1.3%)



PUBG Mobile - *Tencent*

【BR】收入: \$16.9M (+8.6%)



Call of Duty M - *Activision*

【FPS】收入: \$1.3M (-28.1%)



Gun God: 5v5 TDM Arena - *MPL*

【FPS/TPS】DL: 2M; 收入: <\$0.1M

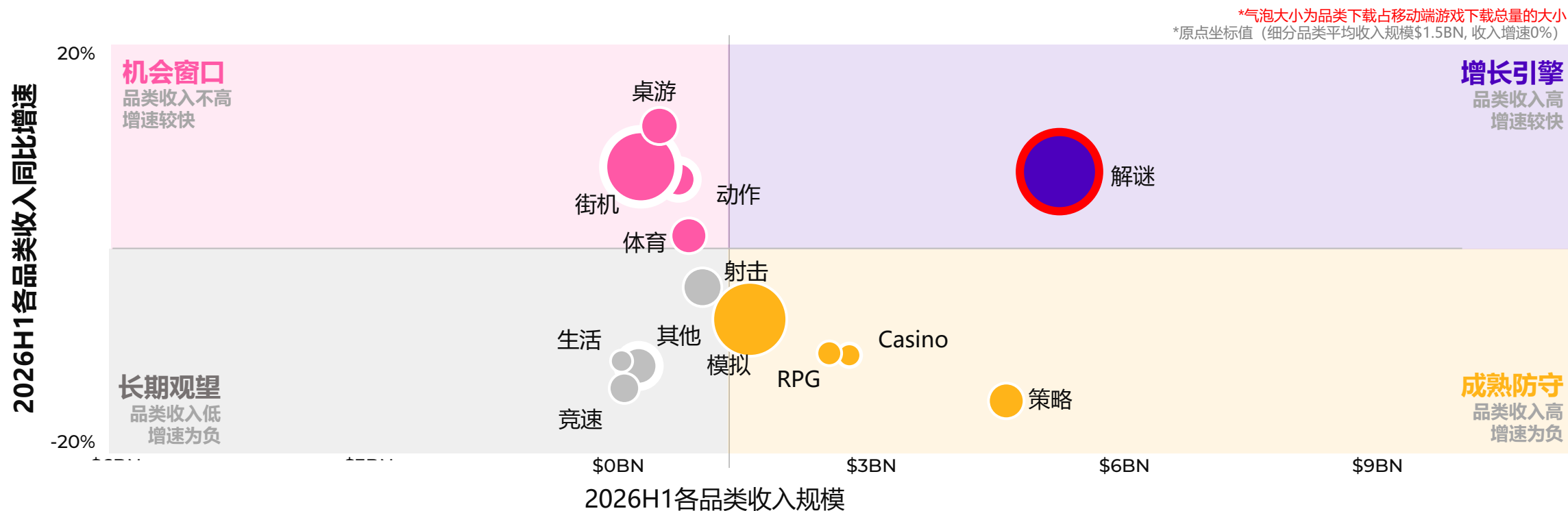
2026H1 全球手游 重点品类洞察

03

全球市场表现 | 解谜品类增速快收入高，目前唯一的“增长引擎”区间

解谜品类重点关注二合、排序解谜，下载、收入环比增速高

- 成熟防守：**策略、模拟、RPG品类是成熟防守品类，其中模拟品类收入规模偏低；策略、RPG收入规模高，但受到新进环比下滑的影响，导致品类收入环比增速为负；需考虑优先解决获客增量的问题（降低CPI、增加投放规模、提高素材转化率）；
- 机会窗口：**街机、桌游、动作、体育是机会窗口，街机收入规模偏低，RPD\$0.05，提高增速对收入规模增长变化不明显；动作、体育品类RPD相对较高（分别是\$0.68和\$0.92），动作类依靠《BrawlStars》，体育类依靠《eFootball》；
- 增长引擎：**解谜品类收入增速高规模大，品类RPD\$1.15，品类收入主要来自交换消除、二合，其中二合是收入环比高增速（+38%），排序解谜玩法收入连续增长突破100%（25H2环比+104.9%，26H1环比+136.7%）



增长引擎 | 解谜收入来自交换消除和二合，两者收入占品类收入70%

排序解谜品类下载是品类#1，收入增速品类最高 (+137%)；二合收入环比+38%

26H1
大盘数据

下载: 4.5 Bn

中国厂商出海占比 18%



▲ 5.7%

环比增长率

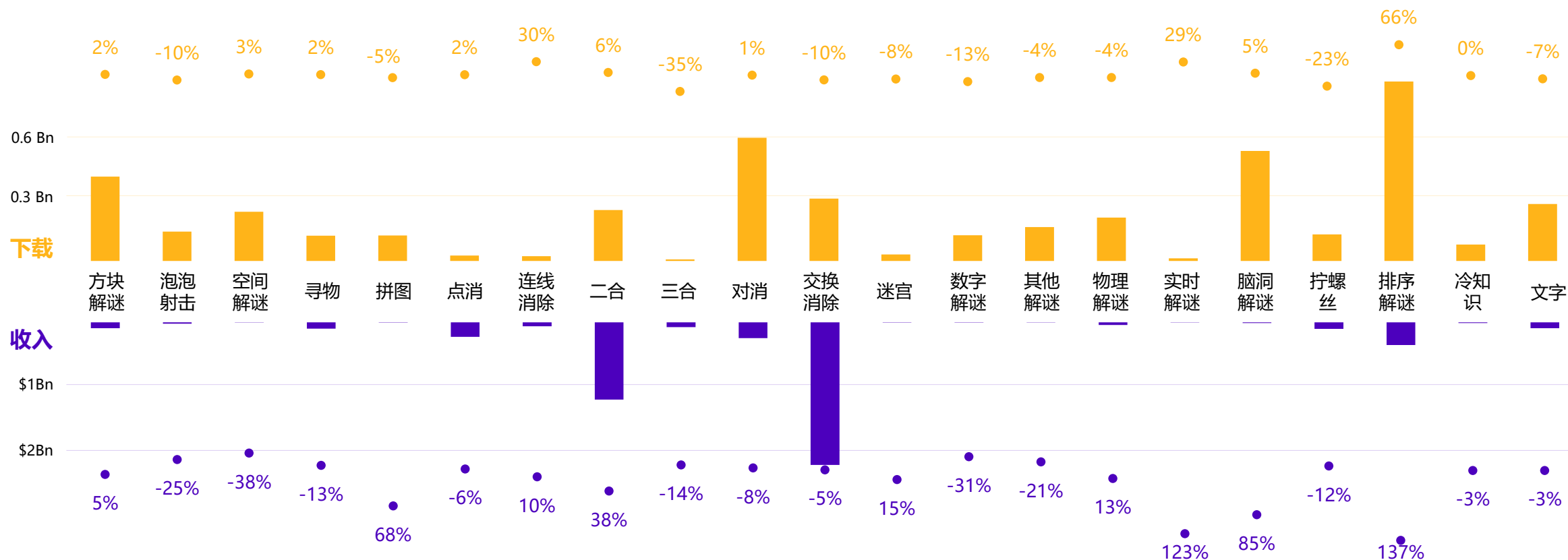
收入: 5.2 Bn

中国厂商出海占比 21.2%



▲ 6.9%

环比增长率



机会窗口 | 街机收入天花板低，玩法偏IAA类型，适合布局拉美、印度、东南亚地区

跑酷下载规模最高，下载增量主要来自《地铁跑酷》IP系列作

26H1
大盘数据

下载: 4.3 Bn

中国厂商出海占比 8.5%



▼ 5.7%

环比增长率

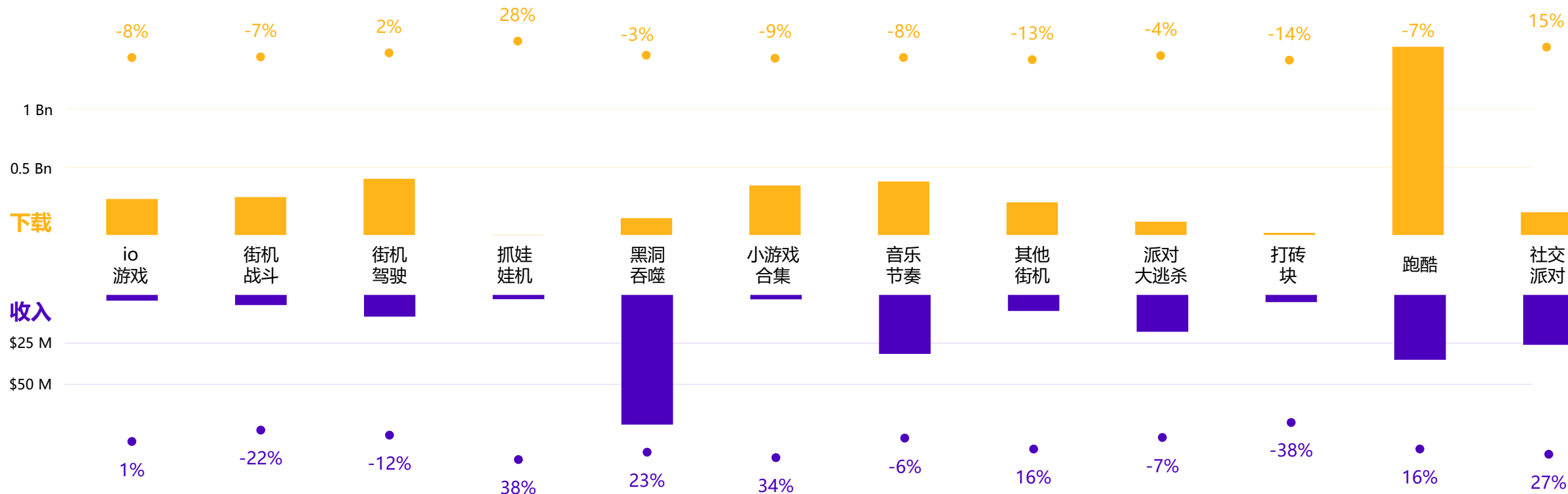
收入: 0.4 Bn

中国厂商出海占比 34%



▲ 2.2%

环比增长率



成熟防守 | 模拟品类收入主要来自模拟经营，模拟驾驶/模拟器在拉美、印度接受度高

除了长线运营产品，新品《心动小镇》收入\$62.8M，在子品类排名#6

26H1
大盘数据

下载: 4.2 Bn

中国厂商出海占比 8.4%



▼ 7.9%

环比增长率

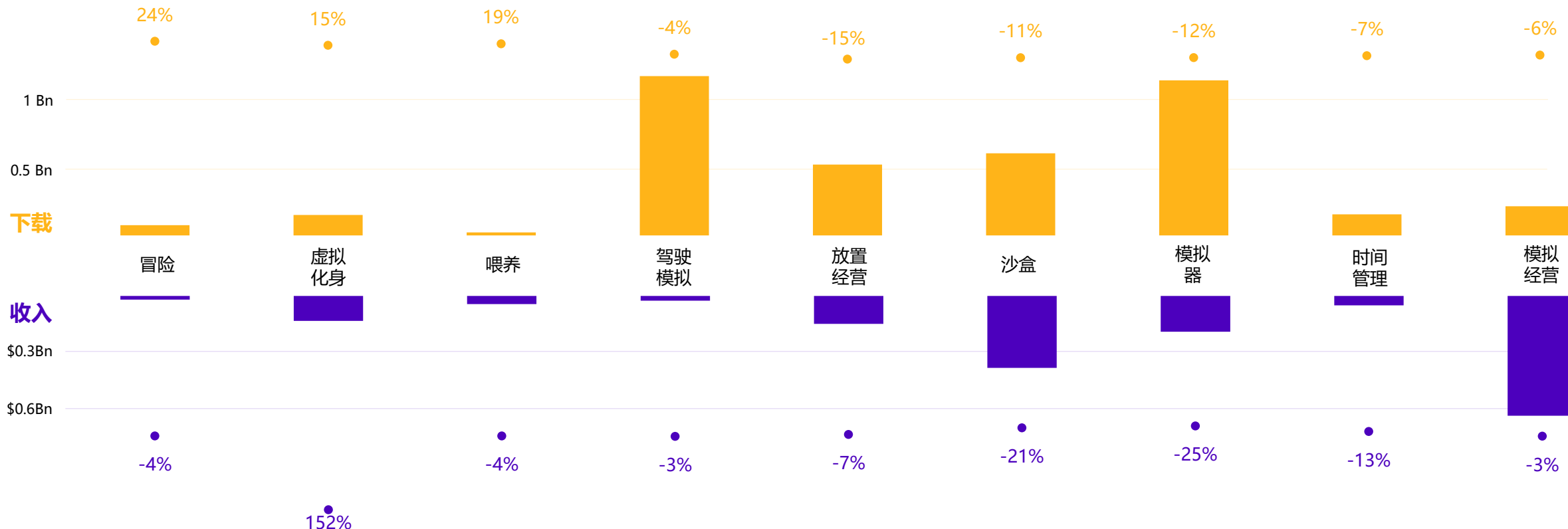
收入: 1.7 Bn

中国厂商出海占比 23%



▼ 7.3%

环比增长率



成熟防守 | 策略品类下载和收入都来自4x行军 (SLG) , 塔防玩法收入环比+17%

除Kingshot外, 其他头部SLG收入环比下滑, MOBA品类下载增量主要在东南亚; 国产游戏是品类下载和收入的主要贡献者

26H1
大盘数据

下载: **0.9 Bn**

中国厂商出海占比 53.3%



▼ 7.7%

环比增长率

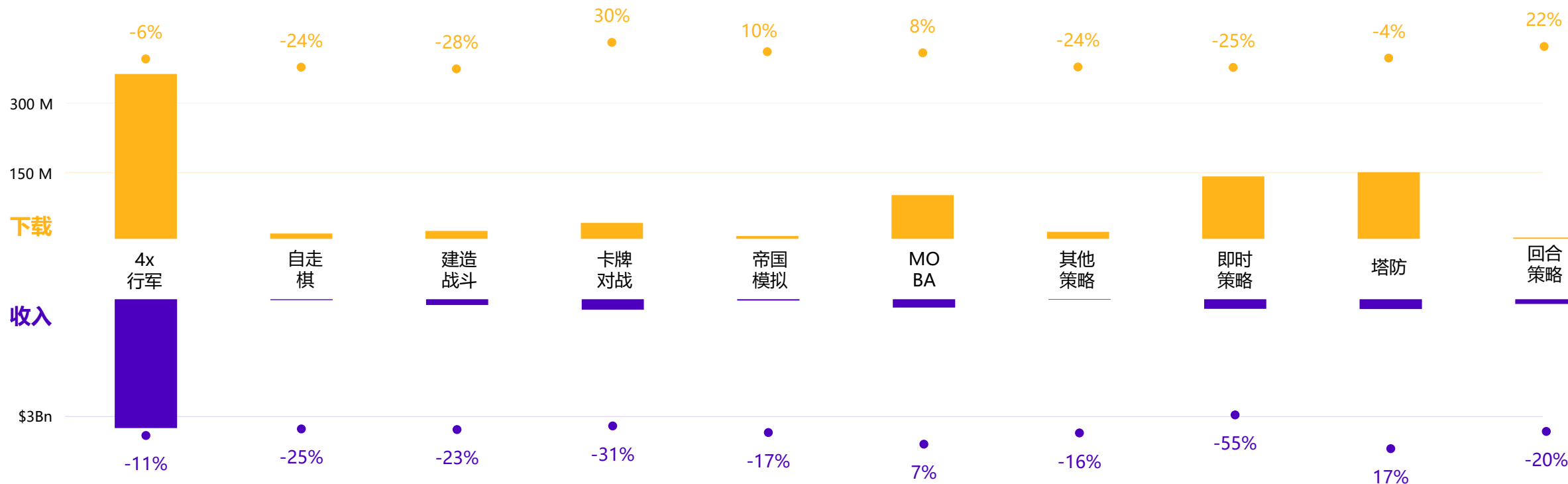
收入: **5 Bn**

中国厂商出海占比 76.3%



▼ 15.1%

环比增长率



机会窗口 | 射击下载和收入主要集中在BattleRoyale品类；动作收入来自乱斗和动作射击

Freefire是下载和收入TOP1，PUBGM、Brawl Stars、CODM是主要收入来源

26H1
大盘数据

下载: **2.2 Bn**

中国厂商出海占比 10.5%



▼ 8.2%

环比增长率

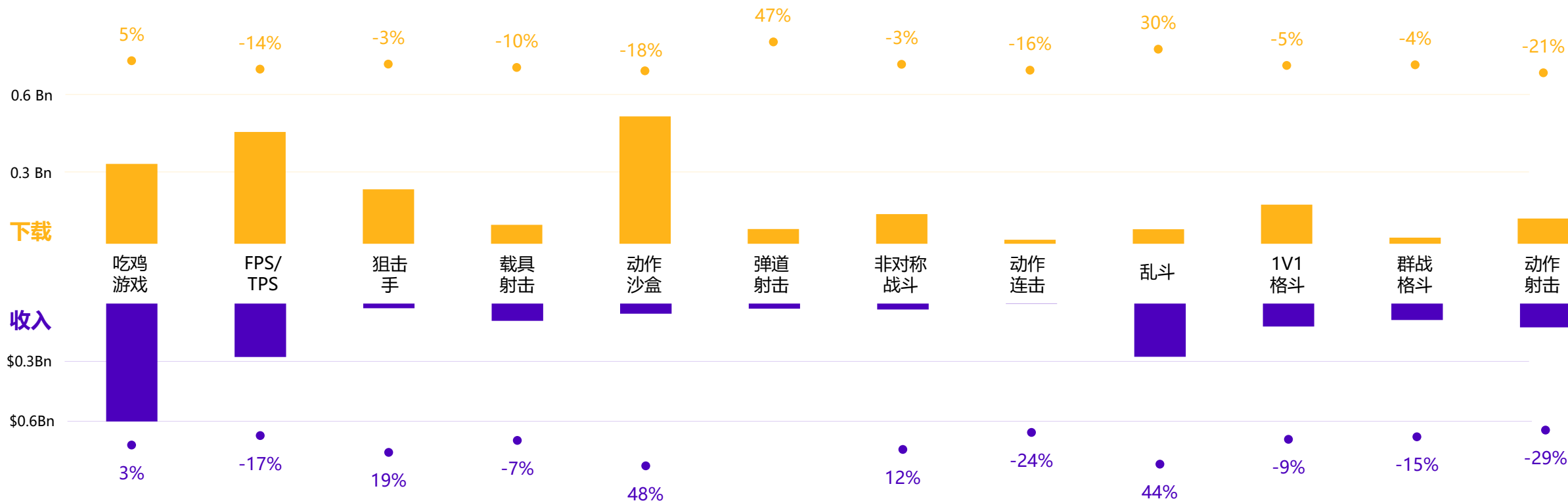
收入: **1.8 Bn**

中国厂商出海占比 44.3%



± 0%

环比增长率



成熟防守 | RPG放置收入环比增长8%，开放世界环比增长73%

放置、回合是主要收入品类，《冒险岛放置》收入排名#1，收入环比增速84.8%，主要来自韩国市场

26H1
大盘数据

下载: **0.3 Bn**

中国厂商出海占比 31.3%



▲ 7.3%

环比增长率

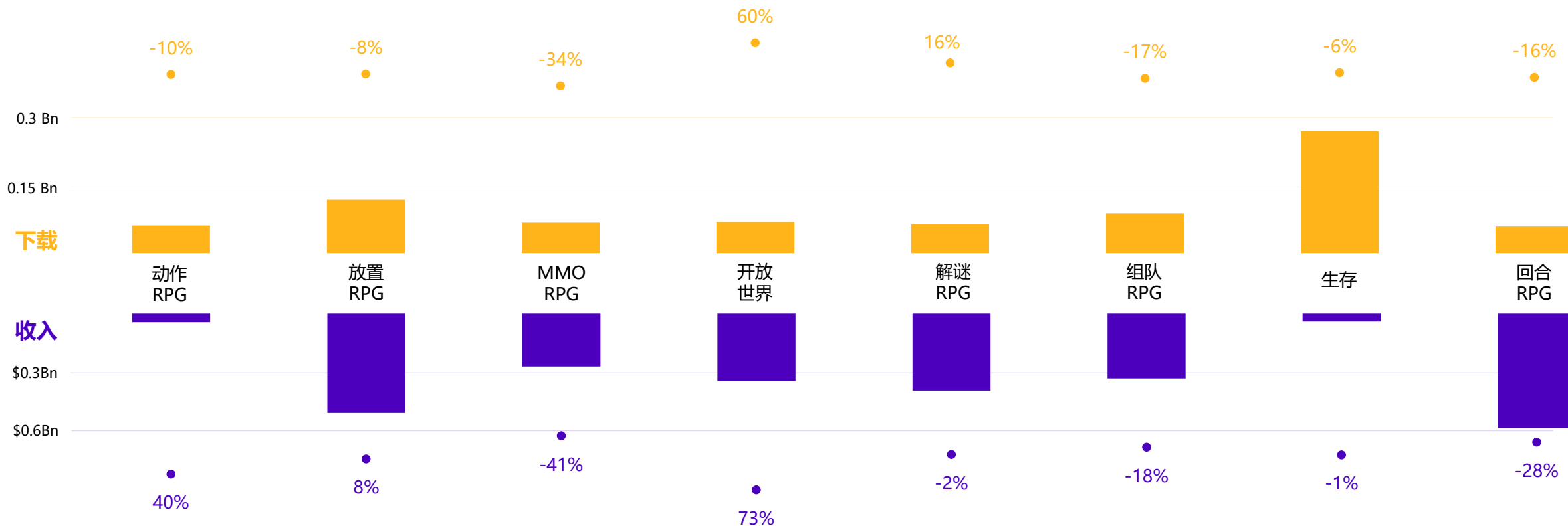
收入: **1.6 Bn**

中国厂商出海占比 72.3%



▼ 4.8%

环比增长率



趋势洞察1：Puzzle：全球唯一的"增长引擎"， Sort/二合玩法受欢迎度高

具备高收入规模（\$5.5Bn）与正增速（+5.7%）的品类， RPD \$1.15； 机会集中在二合（+38%）与排序解谜（ +137%） 两条赛道

品类大盘 • 26H1

\$5.5Bn 收入 • 4.9Bn 下载

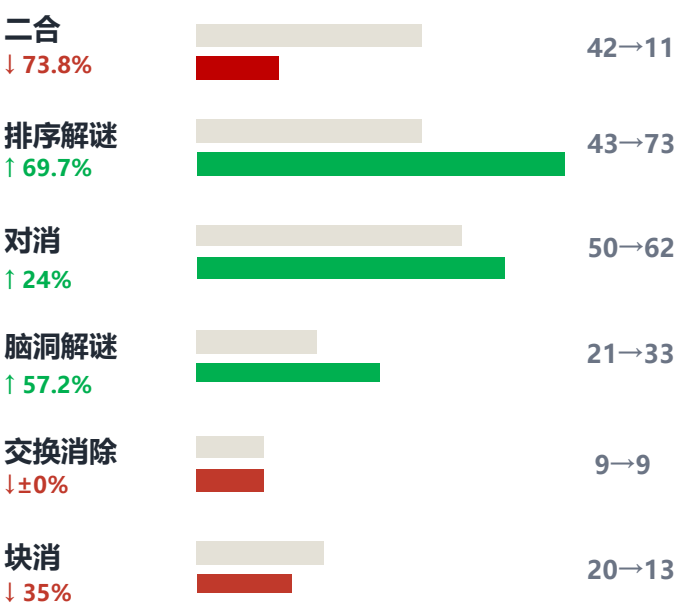
收入环比 +5.7% 下载环比 +6.9% RPD \$1.15

细分玩法收入 TOP • 环比

交换消除	\$23.8亿	-4.6%
拥挤的存量池		
二合（合并）	\$12.9亿	+38.0%
新蓝海，中国厂商发力		
排序解谜 Sort	\$3.8亿	+136.7%
新玩法带动下，下载和收入环比有明显突破		
对消 / 方块解谜	\$3.6亿	+2%
进入长尾期，发达国家下载环比下滑，增量来自发展中国家		
文字 / 数字解谜	\$1.0亿	-3.3%
英美用户偏好		

细分赛道竞争格局 • 头部消除手游数量

合并崛起，三消拥挤，其他赛道热度下降



出海机会点

优先押注 Sort + 合并双赛道

- 产品** 二合玩法中国厂商仍处窗口期，可复用剧情+叙事结构；品类竞争激烈，头部效应明显
Sort（箭头、倒水瓶）是当前下载、收入增长双高的玩法
- 地区** 发达地区：依靠精细化运营提高用户活跃、粘性和付费
发展中地区：人口规模大，可通过玩法新鲜感吸引用户，依靠IAA方式变现
- AI 加持** 关卡自动生成 + 素材批量产出是Puzzle 天然契合场景；AI 陪玩/难度自适应可提升长线留存 15-25%

趋势洞察1：排序解谜可以依靠混变商业化提升收入，也可以依靠玩法创意布局IAA赛道

不同市场的排序解谜玩法差异明显：倒水瓶玩法跑通内容+混变商业化模式提升收入，箭头类玩法在新兴区域下载增量突出

美国	轻度策略+强内购	欧洲	高智商感+强内购	东南亚	IAA主战场	拉丁美洲	IAA主战场
存量池深，需靠差异化玩法拉高 ARPD		看重游戏界面的高质感、极简工业风；喜欢空间解谜类 Sort（如箭头、传送带玩法）		游戏时长碎片化，用户对可跳过激励视频接受度高，变现方式依靠IAA为主		游戏时长碎片化，用户对可跳过激励视频接受度高，变现方式依靠IAA为主	
下载：115.1M +55.1%		下载：184.4M +47.8%		下载：82.1M +120.4%		下载：132.6M +47.8%	
收入：\$240.4M +137.2%		收入：\$84.2M +126.9%		收入：\$3.1M +95%		收入：\$6.9M +146.7%	
头部表现		头部表现		头部表现		头部表现	
《Magic Sort!》收入\$33.7M，《Pixel Flow》收入\$81M；提升收入天花板		《Magic Sort!》收入\$8.5M，《Pixel Flow》收入\$26.8M；愿意为“增加缓存空间”付费		《Magic Sort!》收入\$0.6M，《Pixel Flow》收入\$0.4M；收入主要靠IAA混变		《Magic Sort!》收入\$1.5M，《Pixel Flow》收入\$2M；收入主要靠IAA混变	

AI × PUZZLE

把“关卡工厂”与“素材工厂”变成默认配置

01 关卡自动生成

Puzzle 强规则、易验证，AI 可批量产出可玩关卡；预计降低关卡设计人力 30-60%，支持 Sort/合并高频更新

02 买量素材工厂

AI 视频 + 图文一键产出，预计 CPI 10-30% 优化；AI+Hook的方式能有效提高素材创意产量

03 AI 动态难度

结合玩家行为实时调整关卡难度与掉率，D7 留存 +10% ~ +15%（外部媒体数据），Sort 品类尤其适合

趋势洞察2：SLG 下载环比减少趋势明显，AI 加持提高创意素材产出效率

策略品类 \$4.6Bn，头部 4X 集体环比 -20% 以上；市场转向“SLG 精品化 + 轻策略跑量”双轨。副玩法、前贴创意 Hook 降低获客 CPI

SLG品类大盘 · 26H1

\$4595M 收入 · 903M 下载

收入环比 **-10.8%** 下载环比 **-6%** RPD \$5.1

细分玩法 · 收入 / 环比 / RPD

4X 行军 (SLG) \$32.8亿 **-10.8%** \$8.3
Kingshot 下载收入环比双增，其他头部产品下载收入环比下滑

MOBA \$2.1亿 **+7.2%** \$2.0
东南亚是品类主战场 MLBB/AOV 双增长

塔防 \$2.5亿 **+16.8%** \$1.6
头部产品 RPD > 50，背包、合成类塔防 RPD > 10

卡牌对战 \$2.7亿 **-31%** \$7.1
RPD 高，下载环比下滑，南亚新品带动下载增长

即时战略 \$2.4亿 **-54.7%** \$1.6
玩法生命周期临近尾声

4X 头部动态 · 26H1 收入 & 环比

除 Kingshot 外，头部 SLG 集体退潮

Kingshot \$472M，环比 **+9.7%**
塔防+模拟经营+精细化投放，唯一双增长

Last War: Survival \$684M，环比 **-20.8%**
生命周期见顶，新增乏力

Whiteout Survival \$477M，环比 **-14.5%**
题材红利期结束

Last Asylum: Plague \$44.3M，新品上线
国产新品，题材买量红利期，需观察长线

出海机会点 & AI 结合

SLG 精品化，轻策略跑量

题材 西部/末日/生存题材验证有效；避开中世纪红海

地区 SLG 品类收入集中在发达地区，MOBA 品类下载和收入主要在拉美和东南亚

AI × SLG AI+Hook、AI 副玩法能提供更多素材创意，通过创意素材降低获客成本

AI × 塔防 关卡随机生成 + AI 敌方策略提升重玩价值，塔防有望突破 IAP 天花板

趋势洞察3：以"品类适配 × 收入回报 × 增速空间"三维打分，划分出海市场优先级

将 8 大重点区域划为四级优先级；建议 26H2 资源向"S 级重点"与"A 级扩张"倾斜

S 级 · 重点	A 级 · 扩张	B 级 · 试水	C 级 · 观察
美国 \$87.6亿 · Puzzle 强 Sort/合并新品必投；AI 素材全量	英/法/德 \$25.6亿 · Puzzle 双 #1 合并玩法主战场；SLG 精品化 韩国 \$16.1亿 · 解谜 +12% MMO IP 轻度化 + 二合双机会 印尼 唯一双增长 +10%/+4.9% MOBA + BR + Sort 跑量矩阵	巴/墨/土 ARPD 低但下载盘大 IAA 变现；土耳其解谜 +22.9% 印度 下载 37.4亿 · 收入低 Freefire 生态 + 箭头玩法	越/泰 下载下滑 越南 MU 类 RPG；泰国 MOBA 中东/非洲 规模小但 +3%~+7% 沙特/阿联酋高 ARPD 试水

26H2 行动清单

- ① Puzzle 出海：美/英/法/德/日 铺 Sort 与合并新品，AI 素材工厂全量接入
- ② SLG 精品：Kingshot 型题材创新 + AI前贴Hook，主攻美/欧/日韩
- ③ 新兴 IAA：印尼/巴西/印度 主推 MOBA + BR + 排序解谜跑量矩阵

趋势洞察4：AI 素材工厂让 CPI 下降 10-30%，有望解决 SLG/Puzzle 获客瓶颈

【买量端】出海手游整体下载 -5.7%、CPI 逐年攀升；从批量产出到跨语言本地化，AI 生成素材从"效率工具"升级为"生存刚需"

CPI 下降

10-30%

欧美市场 SLG/Puzzle 品类通过 AI 视频素材实测降本

素材产能

×10-30倍

单个策划从周产 3-5 条 → 日产 20+ 条创意变体

本地化

×20 语言

一套母版一键生成多语种口播/字幕/UI，跳过外包

AI 素材工厂 · 5 步流水线

① 洞察

爬竞品
提取爆量元素

② 生成

AI 图/视频
批量出稿

③ 本地化

多语音配音
文案+字幕

④ A/B 投放

小预算实验
数据回流

⑤ 强化学习

模型自动
复用高 CTR

品类适配度

Puzzle ★★★★★

玩法可视化强，AI 生成关卡演示极适合

SLG ★★★★★☆

角色/场景类可用，玩法需真人拍摄辅助

RPG ★★★☆☆

需人物一致性，AI 视频仍有瑕疵

团队结构变化

过去 3D 美术 5 人 + 视频剪辑 3 人 + 文案 2 人 = 10 人月产 ~30 条

现在 AI 素材工程师 2 人 + 创意策划 1 人 = 3 人月产 ~300+ 条

趋势 "创意 Prompt 工程师"取代传统素材美术，成为买量核心岗

趋势洞察4：AI 让“内容更新”从“每月”版更变为“每周”版更

【研发端】AI 剧情/角色/资产生成显著降低放置 RPG、开放世界、女性向等重内容品类的长线运营成本；

AI 剧情生成

角色对话 / 分支剧情 / 世界观扩展

适配品类

开放世界、女性向、恋爱剧情、放置 RPG

技术门槛

大语言模型微调 + 角色一致性约束

降本幅度

剧情策划 60-70% 时间转向审核 & 世界观校准

参考产品

《逆水寒》AI 大模型竞技场

AI 角色/立绘

角色设计 / 立绘 / 3D 建模

适配品类

二次元卡牌、Puzzle 装扮、休闲模拟

技术门槛

Stable Diffusion 微调 + ControlNet 姿态控制

降本幅度

外包美术成本降 20-50%，出图周期 3天→3小时

参考产品

Grand Games 《Magic Sort!》30%代码由AI生成，美术概念AI生成

AI 关卡 & 资产

关卡自动生成 / 场景资产 / 音效

适配品类

Puzzle (Sort / 合并 / 消除)、塔防、跑酷

技术门槛

规则引擎 + 强化学习难度调优；动态调整关卡难度 (DDA)

降本幅度

关卡产能提速，从每周 5 关 → 每天 15+ 关

参考产品

《Candy Crush Saga》、《Arrows》系列

边界 & 风险 · 不能盲目 all-in AI 的三条底线

版权

训练数据合规性存疑，欧美市场需自建训练集或与授权方合作，避免 GDPR/DSA 触碰

品质天花板

AI 目前擅长“变体产出”而非“从 0 到 1 创意”，头部产品仍需真人创意驱动

玩家感知

过度使用 AI 生成内容会被玩家识别为“廉价感”，二次元/日韩市场尤其敏感

趋势洞察4：AI正成为成熟玩法素材焕新的重要手段

【素材】通过快速生成不同剧情Hook，延长头部玩法素材生命周期，提升创意迭代效率。

AI驱动素材产能与测试效率同步提升	制作质量等级	传统制作耗时	AIGC产线耗时	效率提升
基础素材制作效率 最高 +85%	高品质（3D动画/精细合成）	约 2-3天 / 条	约 1-2天 / 条	~▲ 60%
	中品质（标准剪辑/动效）	约 14小时 / 条	约 4-8小时 / 条	~▲ 70%
	基础品质（批量图文/帧动画类）	约 10小时 / 条	约 1-2小时 / 条	~▲ 85%

AI生成工具应用阶段

应用阶段	AI工具能力形态	主要替代/辅助环节	效率提升相关案例
2024年	文生图 / 图生图为主，视频生成早期	静态图片批量生产、初代口播数字人	- 传统美宣绘制周期由1-2周大幅压缩（第一财经一线访谈报道） - 头部出海SLG新投放创意AI元素占比超20%（广大大SLG报告）
2025年	文生视频模型成熟（可灵/即梦/Vidu/Sora2等），AI深度参与视频生成	视频素材批量生产、AI融合真人素材、帧动画	- 美术批量生产效率提升60%-80%（世纪华通案例） - 广告素材中由AI深度参与生成视频占比超70%（三七互娱案例）
2026年	AI 2D/3D动画+AI真人视频全产线化，AI与UE/Unity引擎资产打通	IP动画剧场、3D世界观宣发、AI融脸口播	- 分级效率提升60%-85%；3D建模周期缩短60%以上； - AI素材产量占比达41%，制作效率整体提升2-3倍。

全球手游市场及品类机会一览 (1/2)

机会总结

北美

探索混变商业化天花板

西欧

本地深耕+合规运营

日韩

RPG高热度地区

市场现状

- ✓ 收入占海外市场38.6%，收入环比放缓，用户RPD高
 - 解谜、策略、RPG是主要收入品类
 - RPD全球前列，用户付费意愿强，IAP、混变商业化模式天花板高

- ✓ 收入占海外市场21.9%，收入规模增长放缓
 - 解谜、策略、RPG是主要收入品类
 - SLG品类下载收入环比下滑，用户尝试新品意愿相对较强

- ✓ 收入占海外市场26.6%，收入规模环比下滑明显，
 - RPG、策略是主要收入品类
 - 日本收入主要来自老产品，韩国对端游IP改编放置游戏接受度高

竞争情况

- 策略4x行军头部产品主要来自中国，收入贡献规模高
- 《心动小镇》DL: 2.5M; 收入: \$10.6M; RPD\$4.2, 用户对游戏玩法接受度高

- RPG的下载主要来自中国的二次元开放世界游戏，收入主要来自中世纪、魔幻题材的数值RPG
- 策略4x行军头部产品主要来自中国，也是品类新增用户的主要来源

- 本土RPG游戏的收入表现突出，用户对本土RPG游戏忠诚度高
- 地区用户RPD高，但市场已成熟，用户规模小且人口负增长，移动端游戏市场竞争激烈

品类机会

- ✓ 排序解谜 (Sort)：下载收入规模环比双增，下载规模是品类#1，新品数量多，混变商业化模式已跑通
- ✓ 二合 (Merge2)：下载收入环比双增，收入规模品类#2
- ✓ 放置RPG (Idle)：下载收入规模环比双增，IP+放置RPG玩法有潜力

- ✓ 除常规排序解谜、二合类以外，文字类在英国环比双增长
- ✓ Social Party在德国、土耳其有新上线产品，用户对线下线上社交玩法接受度高
- ✓ BR类射击游戏在西欧地区下载增速较高(>30%)，可关注熟人社交玩法游戏

- ✓ 放置RPG：韩国地区“放置+数值养成”玩法的RPG热度高，轻度玩法的游戏对用户更友好
- ✓ Gacha商业化的二次元卡牌在日本地区热度高，国内开放世界游戏在日韩表现良好
- ✓ 用户更容易接受端游IP改编游戏（如勇者斗恶龙、星际2、石器时代、冒险岛等）

全球手游市场及品类机会一览 (2/2)

机会总结

东南亚

社交竞技大盘市场

拉美

休闲游戏收入天花板持续提升

南亚

注重本地化玩法设计

市场现状

- ✓ 下载规模31.4亿，占海外市场13.3%，RPD偏低，商业化模式以IAA为主
 - 策略、RPG是主要收入品类
 - MOBA、射击等竞技品类游戏在东南亚热度高

- ✓ 下载规模39.5亿，占海外市场17%，收入规模天花板偏低，IAA为主
 - Freefire收入#1，接近83M，断层领先
 - 沙盒、解谜、射击的商业化模式成熟，RPD在\$2-\$10 区间

- ✓ 下载规模36.8亿，占海外市场16.3%，商业化以IAA为主
 - 射击RPD\$0.28，是#1的品类，收入天花板低
 - 模拟、街机、解谜是主要贡献下载品类，根据当地喜好会有很多本地化玩法

竞争情况

- MOBA游戏在当地热度高，AOV、HOK、MLBB互相争夺市场规模
- 射击、体育等社交竞技是东南亚的高活品类
- RPG游戏在越南、泰国是主要收入类型

- 国产射击游戏的商业化在拉美接受度高，RPD在1.5 - 3区间，但天花板规模不高；
- 模拟品类下载量高，集中在沙盒、模拟经营和模拟驾驶玩法

- 本地棋牌玩法《Ludo》是下载最高的游戏，用户基本只聚集在头部游戏中，马太效应明显
- Freefire RPD达到\$1.17，远高于其他下载规模接近的游戏；同样BR射击《BATTLEGROUNDS MOBILE》RPD\$1.2，下载规模低于Freefire

品类机会

- ✓ Puzzle除了排序解谜和二合一，脑洞解谜类在东南亚受众广，下载新增规模高
- ✓ IAA商业化为为主的解谜类游戏适配东南亚市场，下载增量潜力大
- ✓ 数值类（MU、修仙）RPG在越泰地区有更高的用户适配性

- ✓ Puzzle品类排序解谜和对消下载规模高，2合、换位消除RPD高于其他Puzzle玩法，建议关注
- ✓ 跑酷、模拟类玩法更好的适配低性能机器，玩法不追求画面，更多是从可玩性上满足用户
- ✓ BR射击玩法的收入比SLG品类高，射击竞技玩法更容易满足年轻用户喜好

- ✓ 印度人口多，迎合印度用户玩法本地化的游戏有成为下载爆款的潜力（本地棋牌、射击）
- ✓ 箭头类游戏在印度火热，三款产品下载规模接近，热度高；排序解谜玩法贴合印度题材有机会成为爆款

关于我们



游戏出海营销发行 六大服务体系

报告出品方



飞书游戏 Meetgames 是飞书深诺 Meetsocial 集团旗下的游戏出海营销发行服务，提供海外发行全链路和全生命周期能力支持，帮助游戏企业打破出海壁垒，降低出海门槛，快速起步，获得全球成功。

整合营销

整合全渠道资源，结合全球热点趋势与玩家需求洞察，打造品牌与增长协同的全球化营销方案，助力游戏持续破圈与增长。

网红营销

基于竞品分析与市场洞察制定 KOL 策略，覆盖达人筛选、精准触达及内容把控，提供一站式游戏网红营销解决方案。

社区社媒

融合本地洞察、用户共建、内容破圈与标准化 SOP，打造高效可复制的全球游戏社区运营体系。

创意素材

围绕游戏产品特色与玩家偏好，打造 Playable 试玩广告、Filter 互动素材等各类型创意内容，结合 AIGC 技术实现高效生产与持续创意迭代。

投放优化

融合专业经验、智能工具与数据洞察，打造覆盖策略制定、账户运营及数据优化的全链路投放体系，持续提升投放效率与增长效果。

诊断咨询

依托行业大数据与用户调研，洞察细分赛道趋势和玩家需求，提供定制化市场研究与差异化增长策略。

深耕游戏出海十年, 助力3000+游戏产品成功发行海外



海量数据沉淀

专业服务团队支持

10年

专注游戏出海赛道

3000+

游戏客户服务数据

全球100+

国家广告投放数据

10000+

项目服务执行经验

人均7年+

甲方游戏出海发行经验

50+

服务经验覆盖
发行地区及语言



游戏出海干货内容



出海工具免费试用

www.meetgames.com

声明

1、数据来源

飞书深诺集团服务全球近10万客户，覆盖200+个国家/地区，40+媒介渠道，每日广告触达40亿+人次，每年为客户带来25亿+下载量。基于飞书深诺集团庞大的全球投放及产品发行数据沉淀和集团内Meet Intelligence研究团队特有的数据统计模型，并结合超10家国际头部付费数据库及各大专业机构公开资料的校正，我们可以洞察游戏、APP、电商品牌等行业的大盘趋势。

2、数据周期及指标说明

报告整体时间段：2026.01- 2026.06；报告中所有“全球”数据不包含中国大陆市场表现；具体数据指标请参考各页标注

3、版权声明

报告中所有的文字、图片、表格均受有关商标和著作权的法律保护，部分文字和数据采集于公开信息，所有权为原作者所有。没有经过本公司新媒体许可，任何组织和个人不得以任何形式复制或传递，报告中所涉及的所有素材版权均归广告主所有。任何未经授权使用本报告的相关商业行为都将违反《中华人民共和国著作权法》和其他法律法规以及有关国际公约的规定。

4、免责条款

本报告中行业数据及市场预测主要为分析师采用桌面研究、行业访谈及其他研究方法，并且结合飞书深诺自有数据，通过统计预测模型估算获得，仅供参考。受研究方法和数据获取资源的限制，本报告只提供给用户作为市场参考资料，本公司对该报告的数据和观点不承担法律责任。任何机构或个人援引或基于上述数据信息所采取的任何行动所造成的法律后果均与飞书深诺无关，由此引发的相关争议或法律责任皆由行为人承担。

如果您对报告中的内容存在异议，可通过官网

<https://www.meetgames.com/>联系我们。