

增持

——维持

日期：2018年12月3日

行业：传媒-游戏



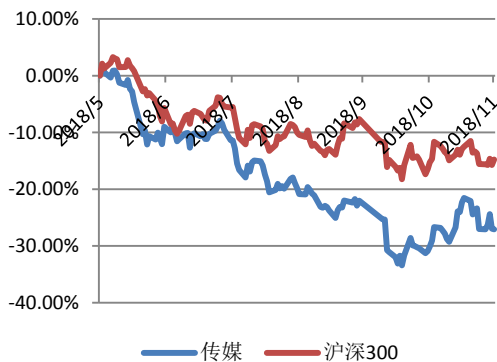
分析师：胡纯青
Tel: 021-53686150
E-mail: huchunqing@shzq.com
SAC 证书编号: S0870518110001

证券研究报告 / 行业研究 / 行业动态

数字创意产业被正式纳入国家战略性新兴产业分类

——游戏行业周报

近期行业指数与沪深300指数比较



■ 板块一周表现回顾：

上周沪深300指数上涨0.93%，传媒板块下跌0.07%，跑输沪深300指数1.00个百分点。游戏板块上涨0.02%，跑输沪深300指数0.91个百分点，跑赢传媒板块0.09个百分点。个股方面，上周涨幅较大的有奥飞娱乐(+12.16%)、中青宝(+10.64%)、盛天网络(+9.91%)、富春股份(+8.37%)；上周跌幅较大的有骅威文化(-12.21%)、天舟文化(-8.13%)。

■ 行业动态数据：

手游：本周进入IOS畅销榜TOP50的上市公司相关游戏包括：问道（吉比特）、新诛仙（完美世界）、三国群英传-霸王之业（星辉娱乐）、奇迹：觉醒（掌趣科技）、三十六计（游族网络）、万王之王3D（祖龙娱乐，完美世界参股）、梦幻诛仙（祖龙娱乐）。拟上市公司上榜作品为开心消消乐（乐元素）。新游方面，上周有两款新游向畅销榜Top50发起冲击，一款为逍遥诀（电视剧《盛唐幻夜》官方合作手游、由星辉娱乐研发、腾讯发行）；另一款为贪婪洞窟2（吉比特旗下雷霆游戏代理发行），而上线半个多月的境界-魂之觉醒（昆仑万维）排名维持在Top40左右。

页游：页游方面，蓝月传奇（恺英网络）排名周开服榜第二、传奇霸业（三七互娱）第三、血盟荣耀（三七互娱）排名第六。平台方面，37游戏（三七互娱）维持周开服数第一，360游戏（三六零）第二，顺网游戏（顺网科技）第四。

新开测手游：本周新开测游戏数量接近40款，其中，归属于A股上市公司名下的游戏共2款。

■ 投资建议：

本周，国家统计局公布了《战略性新兴产业分类(2018)》，新目录在原有的7大战略新兴产业的基础上，新增加了数字创意产业、相关服务业两大领域。这意味着包括游戏、数字媒体、广告、设计在内的多个细分领域作为数字创意产业的重要组成部分被正式纳入国家战略性新兴产业体系。将数字创意产业纳入“战新”这一举措已经经过了数年的酝酿，早在2016年出台的《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》中，就首次提及了要将与文化产业结合紧密的数字创意产业纳入国家战略性新兴产业发展规划，《规划》还提出，到2020年要形成文化引领、技术先进、链条完整的数字创意产业发展格局，相关行业产值规模达到8万亿元。2017年，发改委《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》中已经出现了数字创意产业的身影，而本次出台的正式目录不仅将数字创意产业分类做出了进一

重要提示：请务必阅读尾页分析师承诺、公司业务资格说明和免责声明。

步的细化,还将目录中的各细分行业与国民经济行业分类一一对应。随着国家对战略性新兴产业扶持力度的不断加强,新进入“战新”的游戏等相关产业有望未来在税收、产业基金投资等方面得到一定的支持,对游戏产业企业形象的打造也有所助益。

重点关注股票业绩预测

公司名称	股票代码	股价	EPS			PE			投资评级
			17A	18E	19E	17A	18E	19E	
吉比特	603444	134.29	8.48	9.4	10.8	15.84	14.29	12.43	谨慎增持
游族网络	002174	15.77	0.76	1.08	1.49	20.75	14.60	10.58	增持
中文传媒	600373	11.93	1.14	1.19	1.33	10.46	10.03	8.97	谨慎增持

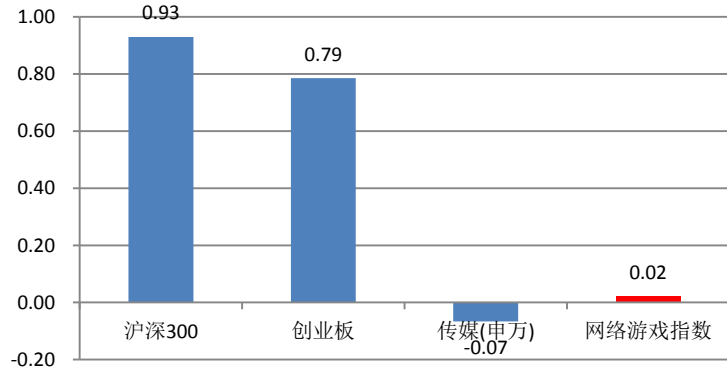
数据来源: Wind、上海证券研究所 (股价为 11 月 30 日收盘价)

■ **风险提示:** 监管进一步趋严、行业增速下滑、行业竞争加剧、商誉减值风险

一、上周行情回顾

上周沪深 300 指数上涨 0.93%，传媒板块下跌 0.07%，跑输沪深 300 指数 1.00 个百分点。游戏板块上涨 0.02%，跑输沪深 300 指数 0.91 个百分点，跑赢传媒板块 0.09 个百分点。

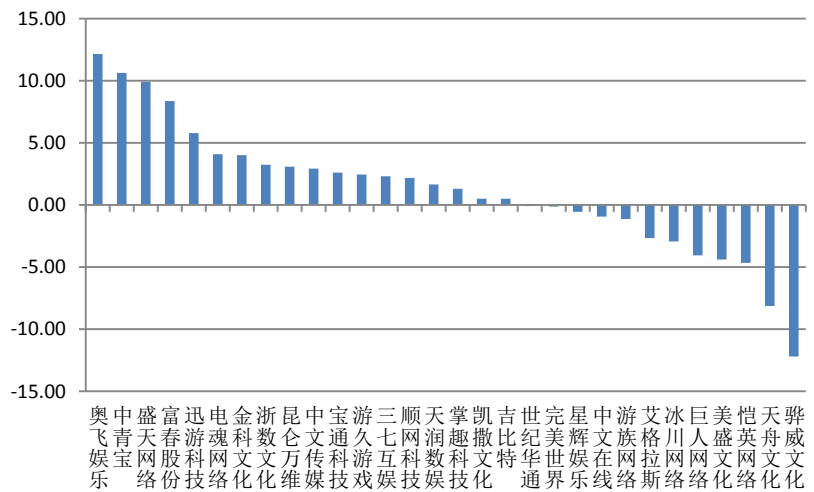
图 1 上周行业市场表现 (%)



数据来源: Wind、上海证券研究所

个股方面，上周涨幅较大的有奥飞娱乐 (+12.16%)、中青宝 (+10.64%)、盛天网络 (+9.91%)、富春股份 (+8.37%)；上周跌幅较大的有骅威文化 (-12.21%)、天舟文化 (-8.13%)。

图 2 上周个股市场表现 (%)



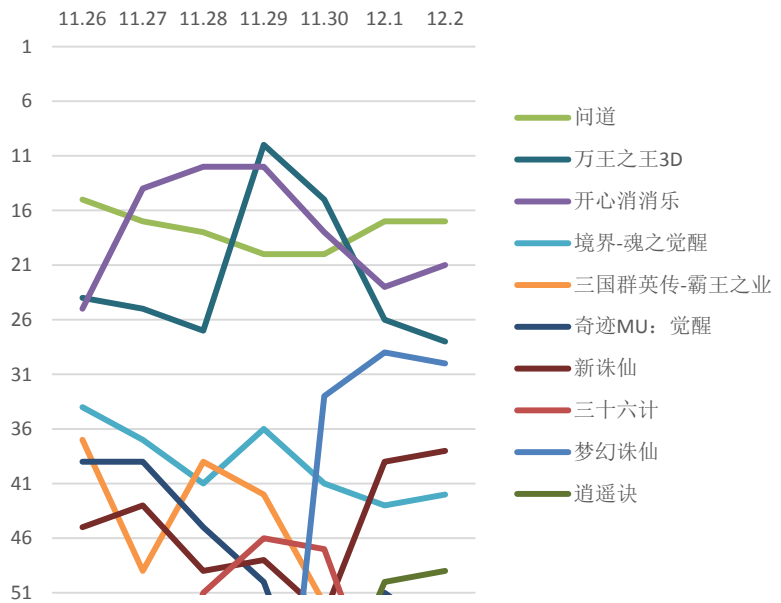
数据来源: Wind、上海证券研究所

二、行业动态数据

手游：本周进入 IOS 畅销榜 TOP50 的上市公司相关游戏包括：问道（吉比特）、新诛仙（完美世界）、三国群英传-霸王之业（星辉娱乐）、奇迹：觉醒（掌趣科技）、三十六计（游族网络）、万王之王 3D（祖龙娱乐，完美世界参股）、梦幻诛仙（祖龙娱乐）。拟上市公司上榜作

品为开心消消乐(乐元素)。新游方面,上周有两款新游向畅销榜 Top50 发起冲击,一款为逍遥诀(电视剧《盛唐幻夜》官方合作手游、由星辉娱乐研发、腾讯发行);另一款为贪婪洞窟 2(吉比特旗下雷霆游戏代理发行),而上线半个多月的境界-魂之觉醒(昆仑万维)排名维持在 Top40 左右。

图 3 中国区 IOS 畅销榜 TOP50 内游戏(上市公司部分)



数据来源: AppAnnie、上海证券研究所

页游: 页游方面, 蓝月传奇(恺英网络)排名周开服榜第二、传奇霸业(三七互娱)第三、血盟荣耀(三七互娱)排名第六。平台方面, 37 游戏(三七互娱)维持周开服数第一, 360 游戏(三六零)第二, 顺网游戏(顺网科技)第四。

图 4 页游开服数排行

2018-48 周网页游戏开服排行榜			2018-48 周运营平台开服排行榜		
	第一名: 灭神 服务器: 466 组 37游戏 79组			第一名: 37游戏 服务器: 592 组 灭神 79	
	第二名: 蓝月传奇 服务器: 238 组 贪玩游戏 77组			第二名: 搜狗游戏 服务器: 266 组 传奇霸业 14	
	第三名: 传奇霸业 服务器: 188 组 37游戏 52组			第三名: 360游戏 服务器: 256 组 御魂九霄 36	
TOP4: 传奇世界	服务器: 148组	详情	TOP4: 顺网游戏	服务器: 239 组	详情
TOP5: 御魂九霄	服务器: 128组	详情	TOP5: 4399	服务器: 188 组	详情
TOP6: 血盟荣耀	服务器: 128组	详情	TOP6: YY游戏	服务器: 186 组	详情
TOP7: 红月传说	服务器: 111组	详情	TOP7: 贪玩游戏	服务器: 183 组	详情
TOP8: 北斗神兵	服务器: 84组	详情	TOP8: 飞火游戏	服务器: 155 组	详情
TOP9: 猛将天下	服务器: 81组	详情	TOP9: 9377	服务器: 154 组	详情
TOP10: 鹿鼎记	服务器: 80组	详情	TOP10: XY游戏	服务器: 133 组	详情

数据来源: 9k9k、上海证券研究所

新开测手游: 本周新开测游戏数量接近 40 款, 其中, 归属于 A 股上市公司名下的游戏共 2 款。

表 1 新开测手游

开测时间	游戏名称	游戏厂商	关联上市公司	游戏类型	测试类型	测试平台
12.04	暗黑无尽之剑	明日世界	东方明珠	ARPG	公测	Android
12.07	献给终末的歌谣	电魂网络	电魂网络	ACT	首测	Android

数据来源: GameRes、上海证券研究所整理

三、近期公司动态

表 2 公司重点公告

公司名	代码	事件	内容
掌趣科技	300315	游戏数据	掌趣科技联合研发的手游产品《奇迹 MU: 觉醒》于 1 月 3 日上线后, 截至 10 月 31 日, 累计收入首次达到公司最近一个会计年度经审计营业收入的 30%, 中国大陆、港澳台、韩国地区活跃用户数 1020.4 万, 付费用户数 244.9 万, ARPU 值 879.60 元, 充值流水 21.5 亿, 已确认收入 5.4 亿。
星辉娱乐	300043	终止配股	因为资本市场环境变化, 且此次配股资金拟投资部分项目已大部分实施完毕, 公司终止 2017 年度配股发行事项, 后续拟推进自有资金投入。

巨人网络	002558	首次回购	公司首次以集中竞价方式实施回购股份，回购股份数量为 4.51 万股，占公司总股本的 0.0022%，最高成交价为 19.10 元/股，最低成交价为 18.99 元/股，成交总金额为 85.66 万元。
金科文化	300459	首次回购	公司首次回购股份，回购股份数量为 72.73 万股，占公司总股本约 0.04%，最高成交价为 6.78 元/股，最低成交价为 6.60 元/股，成交总金额约为 484 万元

数据来源：公司公告、上海证券研究所

四、行业热点信息

1. 苹果暂停 718 个中国区 App 下载，拼多多、搜狗等公司中招

近日，苹果应用商店下架了数百款 APP，包括拼多多、搜狗地图、搜狗导航、途虎养车、追书神器、讯飞阅读、悦跑圈等都在列。据七麦数据统计，下架应用有 675 个。据七麦数据披露的信息显示，此次苹果大范围下架多款 APP，是因为不符合苹果审核条款 2.5.2。简单来说，就是被下架的 App 在之前送审时写的一套功能代码，而过审完了之后修改了一套新的功能，这其中涉嫌强制用户评分、点评执行其他操作才能访问 App 的其他功能。而此次在审核通过后被苹果复查发现，而导致下架。(Techweb)

2. 广电总局：坚决向过度娱乐化、高片酬等说不

11 月 27 日，全国广播电视与网络视听文艺节目管理工作电视电话会议在北京召开，中宣部副部长、国家广播电视总局党组书记、局长聂辰席在会上强调，要坚决向追星炒星、过度娱乐化、低俗媚俗、高价片酬等说“不”，合理控制明星、嘉宾片酬额度，坚持在全行业执行“四个坚决不用”的标准，严把内容关、导向关、人员关、片酬关，确保社会责任得到履行。聂辰席要求各广播电视和网络视听机构深化创新创优，满足人民美好生活新期待。要坚定不移支持原创，倡导“小成本、大情怀、正能量”的创作方向，推动研发更多原创节目模式、打造更多原创品牌节目。(Techweb)

3. vivo 首次公开展示 5G 样机 微信等常用应用已可使用

11 月 27 日，由中国通信标准化协会未来移动通信技术标准及产业发展推进委员会，主办的“未来信息通信技术国际研讨会”在北京召开。在会议现场的展台，vivo 展示了自己的 5G 手机样机，并业内首家向公众开放体验 5G 手机功能，通过 vivo 的 5G 手机样机，现场观众可以亲身领略到 5G 网络在视频浏览、网络上网等方面的速率优势，此次 vivo 展示的 5G 样机完成度较高，微信等网络应用已经可以正常使用。(Donews)

4. 微博第三季度净利润 1.653 亿美元，同比增长 63%

微博发布了第三季度未经审计的财务报告，报告显示，广告和营销营收总计 4.093 亿美元，同比增长 48%，其中，来自中小企业(SMEs)和大客户的广告和营销营收总计 3.807 亿美元；增值服务营收 5090 万美元，同比增长 18%。2018 年 9 月，微博的月活跃用户数(MAUs)较上年同期净增约 7000 万，达到 4.46 亿。月活跃用户数中 93% 为移动端用户。平均日活跃用户数(DAUs)较上年同期净增约 3000 万，达到 1.95 亿。微博预计，2018 年第四季度净营收将在 4.80 亿美元至 4.90 亿美元之间，或以人民币记收的净营收的年对年增幅在 35% 至 38% 之间。(Techweb)

5. 全球销量统计：Switch 已超越 NGC 生涯销量

VGChartz 公布了他们统计的 11 月份首周全球游戏市场销量，当周 Switch 销量为 208718 台，累计销量达到 2178 万台，超越了 NGC 生涯累计 2174 万台的销量。NGC 全称为任天堂 GameCube，是任天堂于 2001 年在日本和北美、2002 年在欧洲和澳洲发布的家用游戏机，其与其他第六世代游戏机，包括索尼电脑娱乐的 PlayStation 2 和微软的 Xbox 进行了竞争。虽然评论家对其称赞有加，但由于它支持的游戏较少等原因，最终未能挽回任天堂 64 所失去的市场份额。相较 NGC，Switch 可谓大获成功，但随着发售初期的《塞尔达传说：旷野之息》和《超级马里奥：奥德赛》等护航大作销售日久，逐渐疲软，Switch 仍需要找到新的爆点，或者更多游戏的支持才能维持住良好的势头。(凤凰科技)

6. 腾讯：《王者荣耀》启用人脸识别验证，后续将覆盖更多游戏

据腾讯官方消息，腾讯健康系统近日再次升级，疑似未成年人的《王者荣耀》用户在登录游戏时，会被要求进行人脸识别验证，与其实名信息进行比对。凡拒绝验证，或经验证与实名不符的用户，健康系统将统一视作 12 周岁及以下未成年人，将其纳入相应的防沉迷监管。腾讯方面表示，人脸识别验证将率先在《王者荣耀》中启用。后续随着腾讯更多游戏接入健康系统，这项新措施的应用范围还会逐步扩大，直至覆盖中国境内腾讯负责运营的全部游戏产品。(Techweb)

7. 微信近 7000 个公众号和小程序被清除名称或封禁

近日，微信官方宣布已经对 3312 个混淆名称的公众号和小程序进行名称清除，对 3326 个混淆名称的公众号和小程序进行相关能力封禁。微信方面表示，一旦发现公众号和小程序的名称、logo、简介存在故意混淆，从而干扰平台搜索结果，或影响用户的识别与判断的

行为，平台将对这些内容进行清空或封号处理。若存在批量行为，平台将视为与运营规则进行对抗，将对违规帐号永久封号，并有权拒绝再向相关运营主体提供服务。(TechWeb)

四、投资建议

本周，国家统计局公布了《战略性新兴产业分类(2018)》，新目录在原有的7大战略新兴产业的基础上，新增加了数字创意产业、相关服务业两大领域。这意味着包括游戏、数字媒体、广告、设计在内的多个细分领域作为数字创意产业的重要组成部分被正式纳入国家战略性新兴产业体系。将数字创意产业纳入“战新”这一举措已经经过了数年的酝酿，早在2016年出台的《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》中，就首次提及了要将与文化产业结合紧密的数字创意产业纳入国家战略性新兴产业发展规划，《规划》还提出，到2020年要形成文化引领、技术先进、链条完整的数字创意产业发展格局，相关行业产值规模达到8万亿元。2017年，发改委《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》中已经出现了数字创意产业的身影，而本次出台的正式目录不仅将数字创意产业分类做出了进一步的细化，还将目录中的各细分行业与国民经济行业分类一一对应。随着国家对战略性新兴产业扶持力度的不断加强，新进入“战新”的游戏等相关产业有望未来在税收、产业基金投资等方面得到一定的支持，对游戏产业企业形象的打造也有所助益。

。

五、风险提示

监管进一步趋严、行业增速下滑、行业竞争加剧、商誉减值风险

分析师承诺

胡纯青

本人以勤勉尽责的职业态度，独立、客观地出具本报告。本报告依据公开的信息来源，力求清晰、准确地反映分析师的研究观点。此外，本人薪酬的任何部分过去不曾与、现在不与、未来也将不会与本报告中的具体推荐意见或观点直接或间接相关。

公司业务资格说明

本公司具备证券投资咨询业务资格。

投资评级体系与评级定义

股票投资评级：

分析师给出下列评级中的其中一项代表其根据公司基本面及（或）估值预期以报告日起6个月内公司股价相对于同期市场基准沪深300指数表现的看法。

投资评级	定义
增持	股价表现将强于基准指数 20% 以上
谨慎增持	股价表现将强于基准指数 10% 以上
中性	股价表现将介于基准指数 $\pm 10\%$ 之间
减持	股价表现将弱于基准指数 10% 以上

行业投资评级：

分析师给出下列评级中的其中一项代表其根据行业历史基本面及（或）估值对所研究行业以报告日起 12 个月内的基本面和行业指数相对于同期市场基准沪深 300 指数表现的看法。

投资评级	定义
增持	行业基本面看好，行业指数将强于基准指数 5%
中性	行业基本面稳定，行业指数将介于基准指数 $\pm 5\%$
减持	行业基本面看淡，行业指数将弱于基准指数 5%

投资评级说明：

不同证券研究机构采用不同的评级术语及评级标准，投资者应区分不同机构在相同评级名称下的定义差异。本评级体系采用的是相对评级体系。投资者买卖证券的决定取决于个人的实际情况。投资者应阅读整篇报告，以获取比较完整的观点与信息，投资者不应以分析师的投资评级取代个人的分析与判断。

免责声明

本报告中的信息均来源于公开资料，我公司对这些信息的准确性及完整性不做任何保证，也不保证所包含的信息和建议不会发生任何变更。报告中的信息和意见仅供参考，并不构成对所述证券买卖的出价或询价。我公司及其雇员对任何人使用本报告及其内容所引发的任何直接或间接损失概不负责。

在法律允许的情况下，我公司或其关联机构可能会持有报告中提到的公司所发行的证券头寸并进行交易，还可能为这些公司提供或争取提供投资银行或财务顾问服务。

本报告仅向特定客户传送，版权归上海证券有限责任公司所有。未获得上海证券有限责任公司事先书面授权，任何机构和人均不得对本报告进行任何形式的发布、复制、引用或转载。

上海证券有限责任公司对于上述投资评级体系与评级定义和免责声明具有修改权和最终解释权。