

增持

——维持

日期：2021年02月02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

## 21年首批游戏版号下发，版号发放节奏平稳

### ■ 一周表现回顾：

上周沪深300指数下跌3.91%，传媒板块下跌1.56%，跑赢沪深300指数2.35个百分点。游戏板块上涨1.59%，跑赢沪深300指数5.5个百分点，跑赢传媒板块3.15个百分点。个股方面，上周涨幅较大的有电魂网络(+16.92%)、金科文化(+13.13%)、吉比特(+9.98%)；上周跌幅较大的有美盛文化(-20.68%)、富春股份(-8.35%)。

### ■ 行业动态数据：

**手游榜单排名：**上周进入iOS畅销榜TOP50的上市公司相关游戏包括：《问道》(吉比特)、《最强蜗牛》(青瓷数码)、《新笑傲江湖》(完美世界)、《完美世界》(完美世界)、《新诛仙》(完美世界)、《新神魔大陆》(完美世界)、《少年三国志：零》(游族网络)以及《云上城之歌》(三七互娱)。新游戏方面，《荣耀大天使》(三七互娱)畅销榜排名继续维持10+。

**新开测手游：**本周新开测游戏超过40款，包括归属于A股上市公司名下的游戏共6款，其中5款正式上线。周一上线的《一念逍遥》是一款由吉比特出品的水墨画风的修仙放置游戏，较值得期待。

**游戏版号：**本周，国家新闻出版署官网公布了2021年第一批国产网络游戏版号的审批信息。此次共有84款国产网络游戏取得版号，由A股上市公司及其关联公司运营的游戏共9款，包括《野蛮人大作战2》(电魂网络)、《完美世界：诸神之战》(完美世界)、《少女的王座》(星辉娱乐)等。

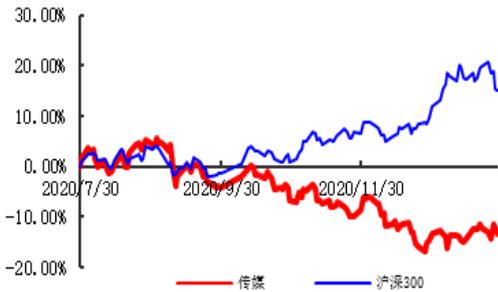
### ■ 投资建议：

2020年的版号发放节奏整体上趋于平稳化：去年全年共计有约1300款国产网络游戏的版号获批，较2019年小幅减少了约80款，在总数上的变化并不明显；进入2020年后，每个月过审的游戏版号数量大多都在100款左右，与2019年不同，不存在版号发放数量波动特别巨大的月份，版号日常审批工作的节奏逐步显现；从版号的分配情况来看，两大巨头腾讯、网易在去年分别收获17款、22款版号，而A股游戏公司中新游戏数量相对较多的三七互娱、吉比特也分别收获11款、12款游戏版号，各大游戏公司在版号获取上的差距有所缩小。在版号发放数量小幅收缩，且公司之间版号获取能力的差距缩小的背景下，新游戏的质量而非数量成为了衡量游戏公司未来业绩增长的关键因素，建议继续关注具备强研发基因的公司。

### ■ 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

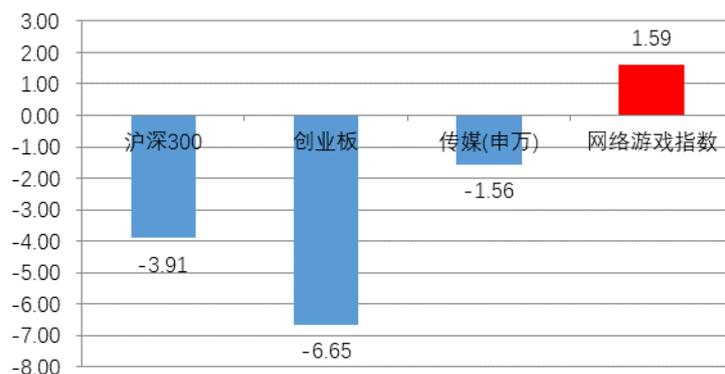
近6个月行业指数与沪深300比较



## 一、上周行情回顾

上周沪深 300 指数下跌 3.91%，传媒板块下跌 1.56%，跑赢沪深 300 指数 2.35 个百分点。游戏板块上涨 1.59%，跑赢沪深 300 指数 5.5 个百分点，跑赢传媒板块 3.15 个百分点。

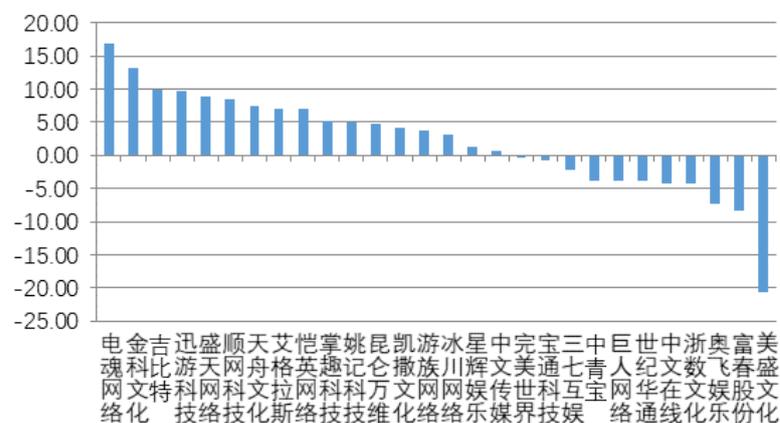
图 1 上周行业市场表现 (%)



数据来源: Wind、上海证券研究所

个股方面，上周涨幅较大的有电魂网络 (+16.92%)、金科文化 (+13.13%)、吉比特 (+9.98%)；上周跌幅较大的有美盛文化 (-20.68%)、富春股份 (-8.35%)。

图 2 上周个股市场表现 (%)



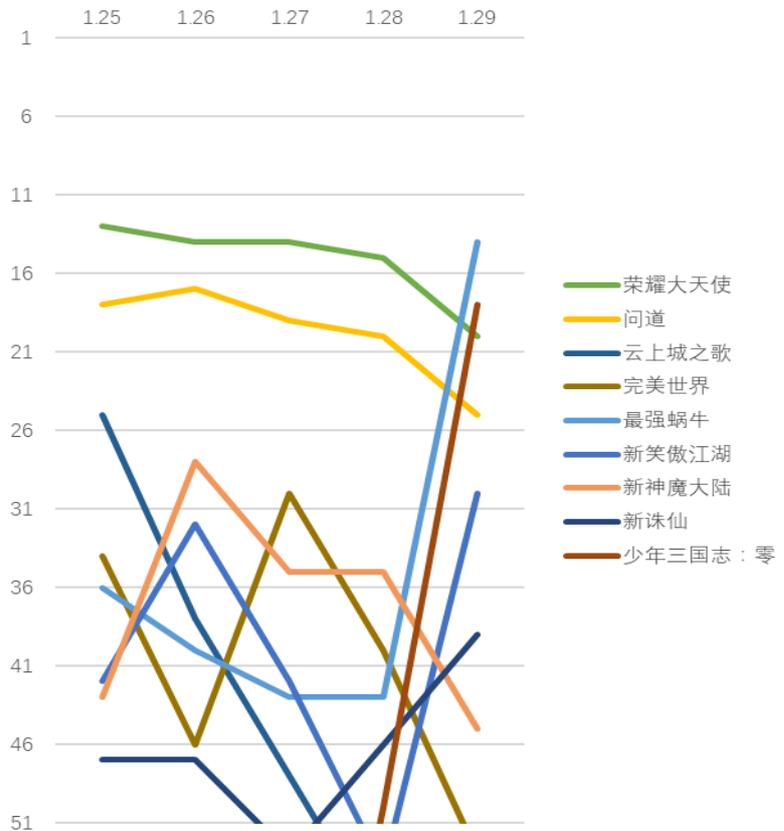
数据来源: Wind、上海证券研究所

## 二、行业动态数据

**手游榜单排名:** 上周进入 iOS 畅销榜 TOP50 的上市公司相关游戏包括:《问道》(吉比特)、《最强蜗牛》(青瓷数码)、《新笑傲江湖》(完美世界)、《完美世界》(完美世界)、《新诛仙》(完美世界)、《新神魔大陆》(完美世界)、《少年三国志:零》(游族网络) 以及《云之城之歌》(三七互娱)。新游戏方面,《荣耀大天使》(三七互娱)畅

销榜排名继续维持 10+。

图 3 中国区 IOS 畅销榜 TOP50 内游戏 (A 股上市公司部分)



数据来源: AppAnnie、上海证券研究所

**新开测手游:** 本周新开测游戏超过 40 款, 包括归属于 A 股上市公司名下的游戏共 6 款, 其中 5 款正式上线。周一上线的《一念逍遥》是一款由吉比特出品的水墨画风的修仙放置游戏, 较值得期待。

表 1 新开测手游 (A 股上市公司部分)

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	平台
2.01	一念逍遥	雷霆游戏	吉比特	RPG	上线	iOS&Android
2.01	绝世仙王	智虎网络	三七互娱	MMORPG	删档内测	Android
2.01	幻想 Q 传	卓游信息	奥飞娱乐	RPG	不删档内测	Android
2.02	遇见尊上	游爱网络	天舟文化	RPG	不删档内测	Android
2.03	黎明召唤	哆可梦网络	惠程科技	RPG	公测	Android
2.05	2047: 赛牌	电魂网络	电魂网络	CCG	上线	iOS

数据来源: GameRes、上海证券研究所整理

**游戏版号:** 本周, 国家新闻出版署官网公布了 2021 年第一批国产网络游戏版号的审批信息。此次共有 84 款国产网络游戏取得版号,

由 A 股上市公司及其关联公司运营的游戏共 9 款，包括《野蛮人大作战 2》（电魂网络）、《完美世界：诸神之战》（完美世界）、《少女的王座》（星辉娱乐）等。

表 2 版号获取情况（A 股上市公司部分）

审批日期	游戏名称	出版单位	运营单位	关联上市公司	申报类别
1.27	野蛮人大作战 2	杭州电魂网络科技股份有限公司	杭州电魂网络科技股份有限公司	电魂网络	移动
1.27	完美世界：诸神之战	完美世界（北京）网络技术有限公司	完美世界（北京）软件科技发展有限公司	完美世界	移动
1.27	传世之光	成都盈众九州网络科技有限公司	江苏嘉趣网络科技有限公司	三七互娱	移动
1.27	龙腾霸主	三七互娱（上海）科技有限公司	上海冠航网络科技有限公司	三七互娱	移动
1.27	少女的王座	成都盈众九州网络科技有限公司	广东星辉天拓互动娱乐有限公司	星辉娱乐	移动
1.27	百变拼装之星	杭州边锋网络技术有限公司	杭州边锋网络技术有限公司	浙数文化	移动-休闲益智
1.27	过山车大冒险	杭州哲信信息技术有限公司	南京翰达睿信息技术有限公司	金科文化	移动-休闲益智
1.27	萌新消消乐	上海同济大学电子音像出版社有限公司	上海愉游网络科技有限公司	姚记科技	移动-休闲益智
1.27	全民超能坦克大战	杭州浮云网络科技有限公司	杭州游猫网络科技有限公司	顺网科技	移动-休闲益智

数据来源：国家新闻出版署官网、上海证券研究所整理

### 三、近期公司公告

表 3 公司重点公告

公司名	代码	事件	内容
恺英网络	002517	增持预案	公司董事长金锋先生通知公司拟增持公司股份，增持金额不低于 3,000 万元。实施期限为自增持计划披露之日起不超过 6 个月。本次增持不设定价格区间，将根据市场整体变化趋势和公司股票交易价格的波动情况，择机实施增持计划。

姚记科技	002605	回购方案	<p>公司计划通过集中竞价交易方式回购公司股份，本次回购股份的资金总额不低于人民币3,000万元，最高不超过人民币6,000万元，本次回购股份的价格为不超过35.00元/股。本次回购的股份拟用于公司的股权激励计划或后续员工持股计划。</p>
金科文化	300459	授权许可协议	<p>全资子公司浙江金科汤姆猫网络科技有限公司拟与参股公司广东汤姆猫产业发展有限公司签署《授权许可使用协议》，公司通过金科汤姆猫拟将“会说话的汤姆猫家族”IP授权给广东汤姆猫用于开发、建造、设立、运营大型主题乐园，并进行品牌推广的权利；授权性质为非独家授权，无转授权；授权期限为自2020年9月1日至2030年8月31日止。本次交易双方拟按照每年人民币6,000万元结算授权费用。同时，公司拟将“会说话的汤姆猫家族”IP所涉及名称、符号、图案、标志等内容授权给广东汤姆猫开展相关业务；授权性质为非独家授权，不可转授权；授权期限为2021年3月1日至2024年8月31日。</p>
星辉娱乐	300043	业绩预告	<p>公司公布2020年业绩预告，预计实现归母净利润2,800.00万元-4,200.00万元，同比下降89.17%-83.75%；扣非后归母净利润1,683.45万元-3,083.45万元，同比下降93.75%-88.56%。公司净利润同比下降，主要原因是受新冠肺炎疫情和西班牙人俱乐部降级因素的影响，导致公司体育业务收入及玩具业务收入较上年同期减少。公司游戏业务稳健发展、盈利能力持续提升，对公司本期净利润产生了积极的影响。</p>
顺网科技	300113	业绩预告	<p>公司公布2020年业绩预告，预计实现归母净利润8525万元-10230万元，同比增长0%-20%；扣非后归母净利润7325万元-9030万元，同比增长71.92%-111.94%。本年度因政府控制新冠疫情传播对互联网上网服务营业场所采取从关停到控制人流量等不同措施，导致公司与之相关的游戏及互联网增值服务等主营业务的营收、利润不同程度的下降；随着疫情控制手段的精准化，对公司相关业务的影响的逐渐减弱，相关业务在下半年已逐渐好转。</p>
完美世界	002624	业绩预告	<p>公司公布2020年业绩预告，预计实现归母净利润151,000万元-157,000万元，同比增长0.48%-4.47%；扣非后归母净利润103,000万元-109,000万元，同比变动-5.25%-0.27%。公司游戏业务持续增长，移动游戏及端游流水均实现同比增长。游戏业务预计实现净利润227,000万元-229,000万元，预计同比增长19.62%-20.67%；受市场及行业整体环境等因素影响，影视业务业绩同比下滑。因存货减值等原因，影视业务预计亏损50,000万元-54,000万元。</p>

游族网络

002174

 业绩预告  
 修正

公司公布 2020 年业绩预告修正，预计实现归母净利润 15000 万元-22500 万元，同比下降 12.29%-41.53%；扣非后归母净利润 800 万元-1,200 万元。公司下调业绩是因为：1、主营业务预估差异影响。2020 年第四季度游戏业务收入与预期存在一定差异；同时公司停止了部分在研和在营游戏项目并进行费用化。前述两项影响金额不超过 30,000 万元；2、公司对 2020 年末各类资产进行了全面清查，包括长期股权投资及应收款项等，计提相应的减值准备差异不超过 10,000 万元；3、因外部市场环境及相关企业实际经营情况的变化，导致 2020 年第四季度以公允价值计量的金融工具估值发生变化，由此产生非经常性损益差异不超过 10,000 万元。

数据来源：Wind、上海证券研究所

## 四、行业热点信息

### 1. 2020 年 Switch 在日本销量达 590 万台 Switch Lite 销量超 200 万台

据 Famitsu 统计数据显示，2020 年 Switch 在日本销量达 590 万台，同比增长 30%。2020 年，任天堂在日本游戏机市场占据主导地位，销量占比达 87%。其中，普通版 Switch 销量 390 万台，Switch Lite 销量超 200 万台。

不仅在日本，Switch 在中国市场的销量也十分可观。数据显示，自 2019 年底以来，任天堂已累计向中国发售 Switch 游戏机 100 万台。

任天堂预测，在全球范围内，截至 2021 年 3 月的一年中，Switch 的销量将达到 2400 万台。

相比之下，索尼 PS4 2020 年在日本销量为 54 万台，PS5 销量 22.5 万台，和 Switch 的业绩相差甚远。(Techweb)

### 2. 抖音成 2021 年央视春晚独家互动合作伙伴，除夕当晚分 12 亿元

1 月 26 日，抖音与央视春晚联合宣布，抖音成为 2021 年春晚独家红包互动合作伙伴。这是继 2019 年春晚后，抖音第二次与央视春晚达成合作。据介绍，在除夕当晚，抖音将在春晚直播期间分出 12 亿元。用户在观看央视春晚时，依据主持人的口令打开抖音操作即可获得红包。

北京字节跳动 CEO 张楠表示，短视频拜年正在成为新年俗。作为国内领先的视频平台，春节期间抖音还将推出“新春贺岁照”、“牛年大吉”、“万物拜年”、“新春萌漫”、“好运剪纸”等 50 多款

具有节日特色的视频拍摄玩法，帮助大家在新春佳节增添乐趣。用户无论身处哪里，都可以通过拍摄抖音向亲朋好友传递新春祝福。抖音还将围绕“云上相聚，在线团圆”主题发起活动，用户无论是否回到家乡，都可以和家人在春晚“团聚”。

在春晚红包外，为了给广大用户增添节日氛围，抖音在春节期间还设置了“集灯笼”、带爸妈拍全家福等活动。用户参与还有机会获得价值 8888 元的幸运锦鲤红包。今年，抖音、今日头条、西瓜视频还将全程直播央视春晚。

这是抖音第二次与春晚联手合作。2019 年，抖音曾以独家社交媒体传播平台的身份亮相春晚，联合发起“幸福又一年”新媒体行动，向全国人民传递新春祝福，相关视频播放总量达 247 亿次。（新华网）

### 3. 模拟器用户规模达 1.3 亿，出海成绩优秀

近日，易观分析发布了《手游模拟器市场综合分析 2020》报告，基于市场和用户调研，对模拟器的市场、产品、用户以及出海等进行了全面的梳理和分析，希望可以帮助开发者和市场更好地了解模拟器的发展情况、用户特点和趋势。

易观分析认为，模拟器拥有体验优化、场景延伸等重要特性，是中国手游市场发展升级过程中不可忽视的重要组成部分。2020 年，中国模拟器市场用户规模达 1.3 亿人，意味着模拟器市场已经成为了一个规模大、技术成熟和产品体验优秀的相对成熟的市场，竞争格局稳定，重度产品渗透率高，用户规模大。同时，中国和全球手游时长的发展和升级，也为模拟器市场的发展提供了强劲的驱动力，驱动模拟器的产品和内容持续发展。

另一方面，模拟器内的产品具有明显的重度化特征，而模拟器用户的经验、时长、付费等习惯也说明，模拟器吸引了大量的手游市场核心用户，并仍在不断吸引新进的年轻用户。在海外市场方面，借助中国游戏的出海和海外手游市场的发展，海外模拟器市场月活已经破亿，全球范围内，中国模拟器占据大量的市场领先席位。而竞技游戏全球发行和全球居家令的影响，也在 2020 年为模拟器市场带来了显著的增长，推动国产模拟器市场份额的提升的同时，也推动了国产模拟器在各个区域市场的发展。

易观分析预测，模拟器的市场渗透率仍将继续提升，影响更多人群、更多开发者，承接更多的用户需求，借助云化技术的赋能，最终有望发展成为综合的文娱平台。在服务更多国内用户和开发者的同时，也将成为助力国产文化产品全球传播的重要力量，在自身

不断发展的同时，帮助更多的中国娱乐产品影响全球用户和市场。(Gameres)

#### 4. 国产、海外五五开，2020 TapTap 年度游戏大赏揭晓

1月28日晚,「2020 TapTap 年度游戏大赏」最终评选结果出炉。

在经过 33 位专业评委的提名与票选后，本届大赏共评选出 6 个奖项:「最佳游戏、最佳玩法、最佳视觉、最佳叙事、最佳音乐、最佳独立游戏」。

值得一提的是，本届大赏取消了玩家投票环节，因此没有「最受玩家喜爱奖」。

以下为 TapTap 2020 年年度游戏大赏获奖名单，分别是三款国产游戏与三款海外产品:

上市即获得全球玩家热捧的《原神》，拿下了【最佳游戏】大奖;

被奉为国产游戏之光的硬核魂系动作手游《帕斯卡契约》荣获【最佳玩法奖】;

去年频上微博热搜的古风模拟经营类手游《江南百景图》喜提【最佳视觉奖】;

《巫师 3》IP 衍生卡牌手游《巫师之昆特牌：王权的陨落》摘下了【最佳叙事奖】;

Square Enix 推出的同名经典 IP 手游续作《歧路旅人：大陆的霸主》获得【最佳音乐奖】;

独立冒险解密口碑佳作《孤帆远航》捧得【最佳独立游戏奖】。

迄今为止，TapTap 年度游戏大赏已连办五届。与过往有所不同的是，这次的第五届游戏大赏新增了颁奖秀环节，提升仪式感。(游戏葡萄)

## 五、投资建议

2020 年的版号发放节奏整体上趋于平稳化:去年全年共计有约 1300 款国产网络游戏的版号获批，较 2019 年小幅减少了约 80 款，在总数上的变化并不明显;进入 2020 年后，每个月过审的游戏版号数量大多都在 100 款左右，与 2019 年不同，不存在版号发放数量波动特别巨大的月份，版号日常审批工作的节奏逐步显现;从版

号的分配情况来看，两大巨头腾讯、网易在去年分别收获 17 款、22 款版号，而 A 股游戏公司中新游戏数量相对较多的三七互娱、吉比特也分别收获 11 款、12 款游戏版号，各大游戏公司在版号获取上的差距有所缩小。在版号发放数量小幅收缩，且公司之间版号获取能力的差距缩小的背景下，新游戏的质量而非数量成为了衡量游戏公司未来业绩增长的关键因素，建议继续关注具备强研发基因的公司。

## 六、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

## 分析师声明

胡纯青

作者具有中国证券业协会授予的证券投资咨询资格或相当的专业胜任能力，以勤勉尽责的职业态度，独立、客观地出具本报告，并保证报告采用的信息均来自合规渠道，力求清晰、准确地反映作者的研究观点，结论不受任何第三方的授意或影响。此外，作者薪酬的任何部分不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

本报告仅供上海证券有限责任公司（以下简称“本公司”）的客户使用。本公司不会因接收人收到本报告而视其为客户。

本报告版权归本公司所有，本公司对本报告保留一切权利。未经书面授权，任何机构和个人均不得对本报告进行任何形式的发布、复制、引用或转载。如经过本公司同意引用、刊发的，须注明出处为上海证券有限责任公司研究所，且不得对本报告进行有悖原意的引用、删节和修改。

在法律许可的情况下，本公司或其关联机构可能会持有报告中涉及的公司所发行的证券或期权并进行交易，也可能为这些公司提供或争取提供多种金融服务。

本报告的信息来源于已公开的资料，本公司对该等信息的准确性、完整性或可靠性不作任何保证。本报告所载的资料、意见和推测仅反映本公司于发布本报告当日的判断，本报告所指的证券或投资标的的价格、价值或投资收入可升可跌。过往表现不应作为日后的表现依据。在不同时期，本公司可发出与本报告所载资料、意见或推测不一致的报告。本公司不保证本报告所含信息保持在最新状态。同时，本公司对本报告所含信息可在不发出通知的情形下做出修改，投资者应当自行关注相应的更新或修改。

本报告中的内容和意见仅供参考，并不构成客户私人咨询建议。在任何情况下，本公司、本公司员工或关联机构不承诺投资者一定获利，不与投资者分享投资收益，也不对任何人因使用本报告中的任何内容所引致的任何损失负责，投资者据此做出的任何投资决策与本公司、本公司员工或关联机构无关。

市场有风险，投资需谨慎。投资者不应将本报告作为投资决策的唯一参考因素，也不应当认为本报告可以取代自己的判断。