



传媒

优于大市（维持）

证券分析师

花小伟

资格编号：S0120521020001

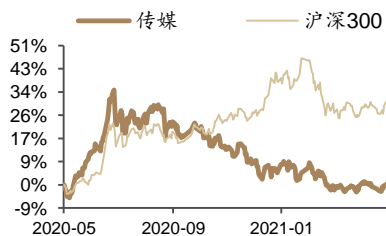
邮箱：huaxw@tebon.com.cn

联系人

崔世峰

邮箱：cuif@tebon.com.cn

市场表现



相关研究

- 1.《《民促法实施条例》修订落地：职教、高教并购风险解除，在线教育准入趋严》，2021.5.17
- 2.《游戏行业数据周报 2021.05.03-2021.05.09：大陆手游市场流水及下载量环比连续两周上涨》，2021.5.11
- 3.《腾讯游戏广告平台投放月报：4月量增价减，付费率有所下降》，2021.5.9
- 4.《游戏行业数据周报 2021.04.26-2021.05.02：周末五一来临，各大手游市场表现稳中有升》，2021.5.6
- 5.《-社区电商专题（一）：从兴盛优选看社区电商的未来》，2021.5.6

游戏行业数据周报 2021.05.10-2021.05.16：大陆手游市场五一节后第一周净收入环比略微上涨

投资要点：

- **大陆手游市场五一节后第一周净收入环比略有上升。**国内市场方面，五一节后第一周，大陆手游市场下载量环比有所下滑，净收入略有上升，整体保持稳定；上周港澳台市场下载量数据环比上升，但净收入数据环比略有下滑。主要海外市场中，美国市场手游下载量环比保持稳定，略微上涨；净收入数据自2020年3月疫情爆发后持续保持在高位，环比同样略微上涨；日韩市场上周下载量、净收入数据均环比有所回落。东南亚市场下载量数据环比有所上升；净收入数据环比略微下滑，整体保持稳定，与去年同期基本持平。
- **上周主要游戏公司及其核心产品流水、下载量表现：**腾讯手游（Tencent Mobile Game）发行账号上周下载量环比出现小幅下降，而净收入环比略微上升。核心游戏《王者荣耀》国内iOS渠道下载量环比有所下滑，但受新皮肤带动，净收入环比有较大幅度上升；《和平精英》国内iOS渠道下载量、净收入环比均有所回落。掌趣科技上周下载量数据环比略微提升，略高于二月初数据，但净收入数据环比略微下滑；上周公司核心游戏《一拳超人》下载量、净收入数据均环比略微下滑；由腾讯代理的自研魔幻MMO新游《全民奇迹2》下载量环比保持稳定，净收入数据略有上升。
- 报告数据来源为第三方数据库 Sensor Tower，经数据整理后呈现，不代表团队观点，具体数据以公司披露为准。周频数据时间区间为2020.01.01-2021.05.16，文中所使用“上周”指2021.05.10-2021.05.16，该时间段数据后续有变动可能。货币单位为美元，净收入口径计算方式为流水数据扣除渠道30%分成。各公司数据为全球iOS端与Google Play端的加总，但不包括国内安卓端及海外Facebook端。三七互娱，吉比特iOS国内渠道占比较低，因此数据对于公司整体运营的参考意义有限。
- **风险提示：**游戏业务发展不及预期风险，政策监管趋严风险，行业竞争加剧风险，游戏公司技术性风险。



内容目录

1. 上周市场行情回顾	7
2. 周度数据跟踪.....	7
2.1. 全球各大手游市场数据.....	7
2.1.1. 国内手游市场数据	7
2.1.2. 国际手游市场数据	8
2.2. 国内游戏品类数据.....	9
2.3. 重点公司数据跟踪.....	10
3. 上周公司公告及新闻回顾	26
3.1. 公司公告回顾.....	26
3.2. 行业新闻回顾.....	26
4. 风险提示.....	26

图表目录

图 1: 2019.12.30-2021.05.16 国内手游 iOS 端下载量	7
图 2: 2019.12.30-2021.05.16 国内手游 iOS 端净收入	7
图 3: 2019.12.30-2021.05.16 港澳台市场手游下载量	8
图 4: 2019.12.30-2021.05.16 港澳台市场手游净收入	8
图 5: 2019.12.30-2021.05.16 美国市场手游下载量	8
图 6: 2019.12.30-2021.05.16 美国市场手游净收入	8
图 7: 2019.12.30-2021.05.16 日韩市场手游下载量	8
图 8: 2019.12.30-2021.05.16 日韩市场手游净收入	8
图 9: 2019.12.30-2021.05.16 东南亚市场手游下载量	9
图 10: 2019.12.30-2021.05.16 东南亚市场手游净收入	9
图 11: 2019.12.30-2021.05.16 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量	9
图 12: 2019.12.30-2021.05.16 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入	9
图 13: 2019.12.30-2021.05.16 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量	9
图 14: 2019.12.30-2021.05.16 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入	9
图 15: 2019.12.30-2021.05.16 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 16: 2019.12.30-2021.05.16 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 17: 2019.12.30-2021.05.16 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 18: 2019.12.30-2021.05.16 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 19: 2019.12.30-2021.05.16 腾讯手游 iOS 端下载量	10
图 20: 2019.12.30-2021.05.16 腾讯手游 iOS 端净收入	10
图 21: 2019.12.30-2021.05.16 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量	11
图 22: 2019.12.30-2021.05.16 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入	11
图 23: 2019.12.30-2021.05.16 和平精英国内 iOS 渠道下载量	11
图 24: 2019.12.30-2021.05.16 和平精英国内 iOS 渠道净收入	11
图 25: 2020.12.21-2021.05.16 使命召唤 iOS 渠道下载量	11
图 26: 2020.12.21-2021.05.16 使命召唤 iOS 渠道净收入	11
图 27: 2020.10.12-2021.05.16 天涯明月刀 iOS 渠道下载量	12
图 28: 2020.10.12-2021.05.16 天涯明月刀 iOS 渠道净收入	12
图 29: 2019.12.30-2021.05.16 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量	12
图 30: 2019.12.30-2021.05.16 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入	12
图 31: 2019.12.30-2021.05.16 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端下载量	12
图 32: 2019.12.30-2021.05.16 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端净收入	12

图 33: 2021.05.12-2021.05.16 宝可梦大探险国内 iOS 端下载量 (日度)	13
图 34: 2021.05.12-2021.05.16 宝可梦大探险国内 iOS 端净收入 (日度)	13
图 35: 2019.12.30-2021.05.16 IGG iOS 端+Google Play 端下载量	13
图 36: 2019.12.30-2021.05.16 IGG iOS 端+Google Play 端净收入	13
图 37: 2019.12.30-2021.05.16 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量	13
图 38: 2019.12.30-2021.05.16 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入	13
图 39: 2020.05.25-2021.05.16 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 40: 2020.05.25-2021.05.16 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 41: 2019.12.30-2021.05.16 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 42: 2019.12.30-2021.05.16 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 43: 2019.12.30-2021.05.16 问道 iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 44: 2019.12.30-2021.05.16 问道 iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 45: 2021.01.25-2021.05.16 一念逍遥 iOS 端下载量	15
图 46: 2021.01.25-2021.05.16 一念逍遥 iOS 端净收入	15
图 47: 2019.12.30-2021.05.16 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量	15
图 48: 2019.12.30-2021.05.16 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入	15
图 49: 2019.12.30-2021.05.16 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量	15
图 50: 2019.12.30-2021.05.16 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入	15
图 51: 2020.06.29-2021.05.16 新神魔大陆 iOS 端国内下载量	16
图 52: 2020.06.29-2021.05.16 新神魔大陆 iOS 端国内净收入	16
图 53: 2019.12.30-2021.05.16 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量	16
图 54: 2019.12.30-2021.05.16 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入	16
图 55: 2019.12.30-2021.05.16 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量	16
图 56: 2019.12.30-2021.05.16 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入	16
图 57: 2020.08.17-2021.05.16 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量	17
图 58: 2020.08.17-2021.05.16 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入	17
图 59: 2021.03.15-2021.05.16 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端下载量	17
图 60: 2021.03.15-2021.05.16 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端净收入	17
图 61: 2019.12.30-2021.05.16 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量	17
图 62: 2019.12.30-2021.05.16 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入	17
图 63: 2019.12.30-2021.05.16 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量	18
图 64: 2019.12.30-2021.05.16 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 65: 2020.01.06-2021.05.16 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量	18

图 66: 2020.01.06-2021.05.16 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 67: 2019.12.30-2021.05.16 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量	18
图 68: 2019.12.30-2021.05.16 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 69: 2019.12.30-2021.05.16 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量	19
图 70: 2019.12.30-2021.05.16 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入	19
图 71: 2019.12.30-2021.05.16 成り上がり-華と武の戦国下载量	19
图 72: 2019.12.30-2021.05.16 成り上がり-華と武の戦国净收入	19
图 73: 2019.12.30-2021.05.16 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量	19
图 74: 2019.12.30-2021.05.16 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入	19
图 75: 2019.12.30-2021.05.16 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量 ..	20
图 76: 2019.12.30-2021.05.16 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入 ..	20
图 77: 2021.04.08-2021.05.16 全民奇迹 2 iOS 端下载量	20
图 78: 2021.04.08-2021.05.16 全民奇迹 2 iOS 端净收入	20
图 79: 2019.12.30-2021.05.16 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量	20
图 80: 2019.12.30-2021.05.16 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入	20
图 81: 2019.12.30-2021.05.16 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量	21
图 82: 2019.12.30-2021.05.16 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入	21
图 83: 2019.12.30-2021.05.16 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量	21
图 84: 2019.12.30-2021.05.16 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入	21
图 85: 2019.12.30-2021.05.16 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量	21
图 86: 2019.12.30-2021.05.16 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入	21
图 87: 2019.12.30-2021.05.16 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量	22
图 88: 2019.12.30-2021.05.16 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入	22
图 89: 2021.04.28-2021.05.16 此生无白 iOS 端下载量 (日度)	22
图 90: 2021.04.28-2021.05.16 此生无白 iOS 端净收入 (日度)	22
图 91: 2019.12.30-2021.05.16 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量	22
图 92: 2019.12.30-2021.05.16 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入	22
图 93: 2019.12.30-2021.05.16 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 94: 2019.12.30-2021.05.16 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入	23
图 95: 2019.12.30-2021.05.16 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 96: 2019.12.30-2021.05.16 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入	23
图 97: 2019.12.30-2021.05.16 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 98: 2019.12.30-2021.05.16 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入	23

图 99: 2020.09.21-2021.05.16 原神 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 100: 2019.12.30-2021.05.16 原神 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 101: 2019.12.30-2021.05.16 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 102: 2019.12.30-2021.05.16 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 103: 2019.12.30-2021.05.16 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 104: 2019.12.30-2021.05.16 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 105: 2019.12.30-2021.05.16 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 106: 2019.12.30-2021.05.16 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入	25
图 107: 2019.12.30-2021.05.16 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 108: 2019.12.30-2021.05.16 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入	25
图 109: 2020.09.21-2021.05.16 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 110: 2020.09.21-2021.05.16 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入	25

表 1: 截至 2021 年 5 月 14 日游戏行业重点公司市场表现	7
---	---

1. 上周市场行情回顾

A 股市场行情：上周 A 股中信游戏指数上涨 3.12%，跑赢上证综指 1.03pct。重点上市公司市场表现如下：

表 1：截至 2021 年 5 月 14 日游戏行业重点公司市场表现

美股上市公司	2021 年以来涨跌幅-%	5 月以来涨跌幅-%	上周涨跌幅-%	上周最后一交易日市值 (亿元)
哔哩哔哩	17.90	-8.84	-4.72	2,402
港股上市公司	2021 年以来涨跌幅-%	5 月以来涨跌幅-%	上周涨跌幅-%	上周最后一交易日市值 (亿元)
金山软件	19.80	8.91	7.77	641
友谊时光	35.68	-12.62	3.45	49
中手游	24.64	-4.18	-2.09	75
腾讯控股	7.71	-2.49	-2.83	46,469
网易	11.79	-5.82	-4.91	4,609
IGG	-1.39	-7.21	-4.99	111
心动公司	22.52	-14.77	-6.03	218
祖龙娱乐	-28.48	8.53	-6.53	95
A 股上市公司	2021 年以来涨跌幅-%	5 月以来涨跌幅-%	上周涨跌幅-%	上周最后一交易日市值 (亿元)
掌趣科技	-15.46	2.37	4.74	122
宝通科技	-14.93	-0.30	4.69	66
三七互娱	-23.44	8.39	4.53	507
完美世界	-28.14	-0.52	2.75	407
世纪华通	-6.19	0.60	1.84	494
中文传媒	8.52	-0.90	1.48	149
昆仑万维	-7.52	-0.54	1.09	218
金科文化	1.25	0.94	0.61	116
吉比特	5.36	-2.00	0.16	314
巨人网络	-21.40	0.00	0.15	278
紫天科技	-19.23	-7.76	0.10	68
电魂网络	-18.27	-3.85	0.04	62
游族网络	19.53	1.94	-2.47	141

资料来源：Wind，德邦研究所

2. 周度数据跟踪

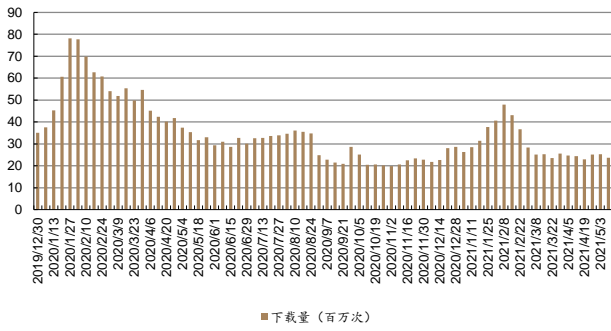
2.1. 全球各大手游市场数据

2.1.1. 国内手游市场数据

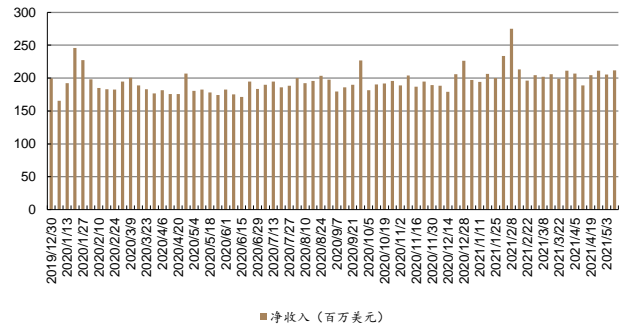
大陆市场手游 iOS 渠道收入及下载量：春节假期后，国内手游下载量、净收入数据皆回落至略高于 2020Q4 水平。五一节后第一周，大陆手游市场下载量环比有所下滑，净收入略有上升，整体保持稳定。

图 1：2019.12.30-2021.05.16 国内手游 iOS 端下载量

图 2：2019.12.30-2021.05.16 国内手游 iOS 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

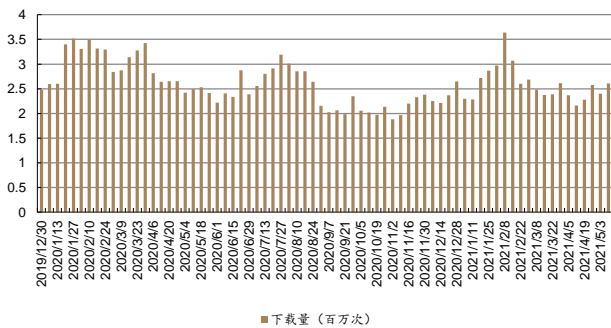


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

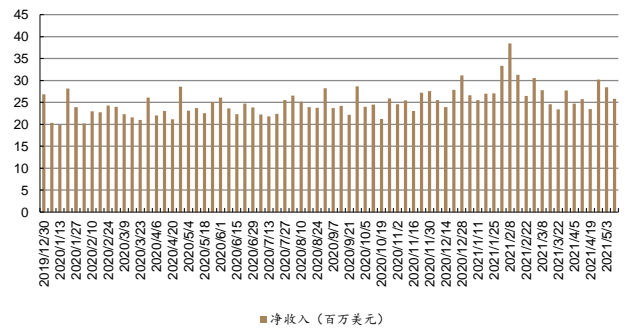
港澳台市场手游收入及下载量：上周港澳台市场下载量数据环比上升，净收入数据环比略有下滑。

图 3：2019.12.30-2021.05.16 港澳台市场手游下载量

图 4：2019.12.30-2021.05.16 港澳台市场手游净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



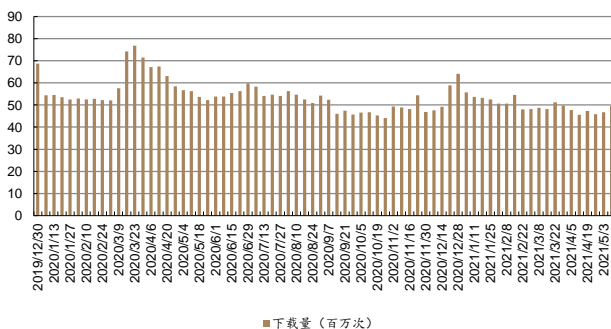
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

2.1.2. 国际手游市场数据

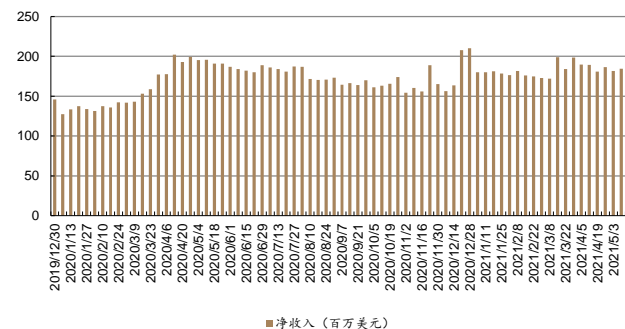
美国市场手游收入及下载量：美国市场手游下载量环比保持稳定，略微上涨；净收入数据自 2020 年 3 月疫情爆发后持续保持在高位，环比同样略微上涨。

图 5：2019.12.30-2021.05.16 美国市场手游下载量

图 6：2019.12.30-2021.05.16 美国市场手游净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

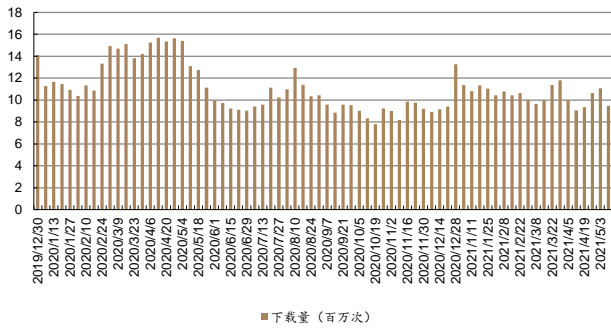


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

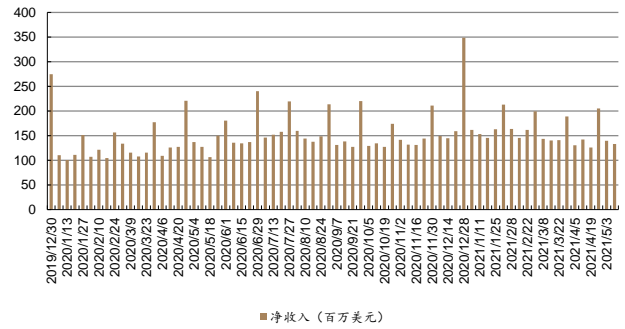
日韩市场手游收入及下载量：上周下载量、净收入数据均环比有所回落。

图 7：2019.12.30-2021.05.16 日韩市场手游下载量

图 8：2019.12.30-2021.05.16 日韩市场手游净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

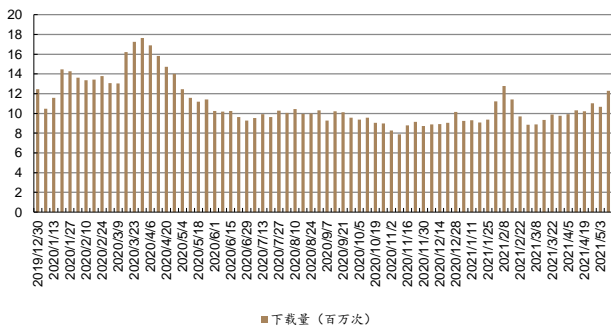


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

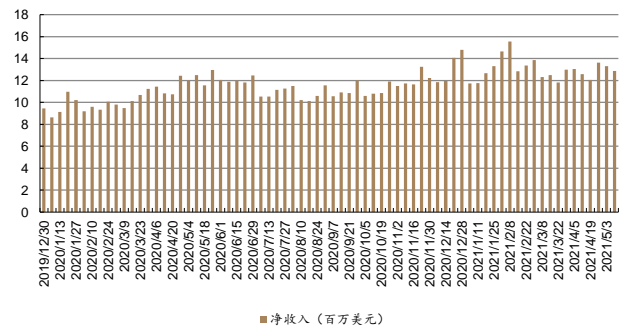
东南亚市场手游收入及下载量：下载量数据环比有所上升；净收入数据环比略微下滑，整体保持稳定，与去年同期基本持平。

图 9：2019.12.30-2021.05.16 东南亚市场手游下载量

图 10：2019.12.30-2021.05.16 东南亚市场手游净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



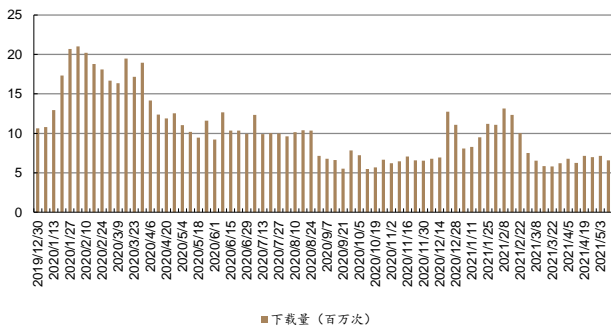
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

2.2. 国内游戏品类数据

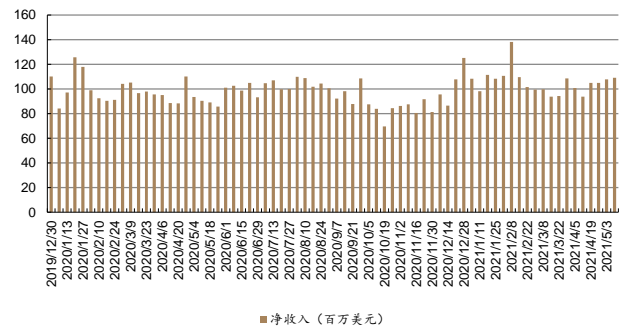
动作类游戏：上周国内市场 iOS 渠道动作类游戏下载量达到约 658 万次，环比略微下滑；扣除渠道分成后，净收入达到约 1.1 亿美元，环比小幅上扬。

图 11：2019.12.30-2021.05.16 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量

图 12：2019.12.30-2021.05.16 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

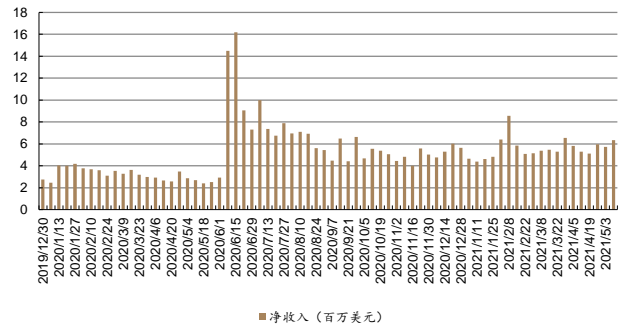
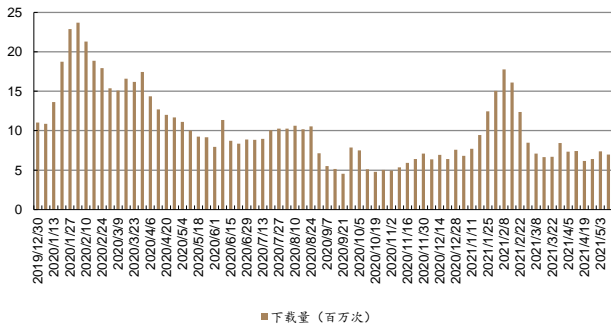


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

休闲类游戏：上周国内市场 iOS 渠道休闲类游戏下载量达到 700 万次，环比小幅下降；扣除渠道分成后，净收入达到 632 万美元，环比小幅上升。

图 13：2019.12.30-2021.05.16 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量

图 14：2019.12.30-2021.05.16 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入



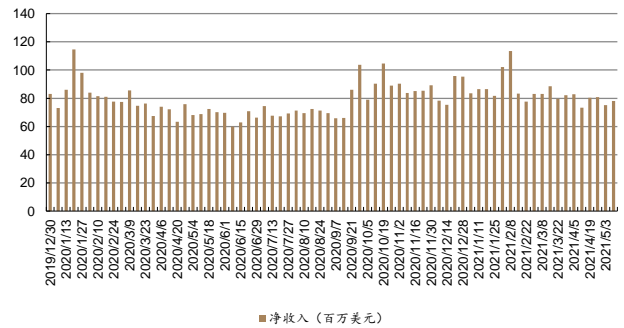
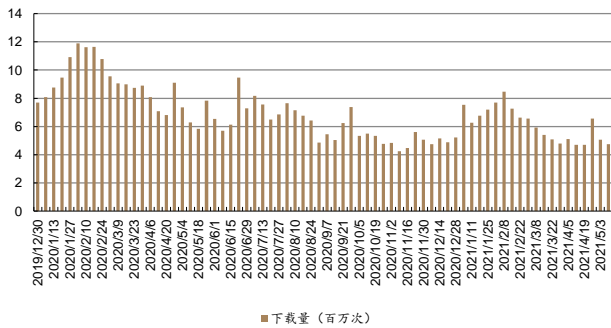
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

角色扮演类游戏：上周国内市场 iOS 渠道角色扮演类游戏下载量达到 475 万次，环比有所回落；扣除渠道分成后，净收入达到 7814 万美元，环比小幅回升。

图 15：2019.12.30-2021.05.16 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量

图 16：2019.12.30-2021.05.16 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入



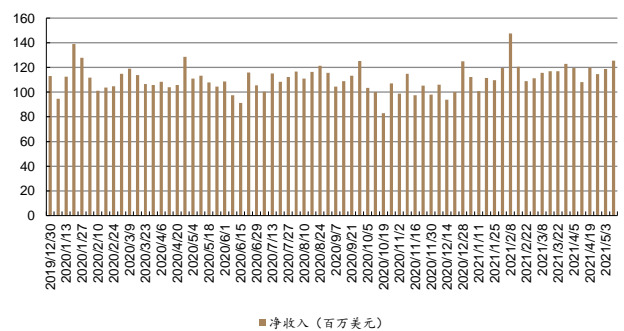
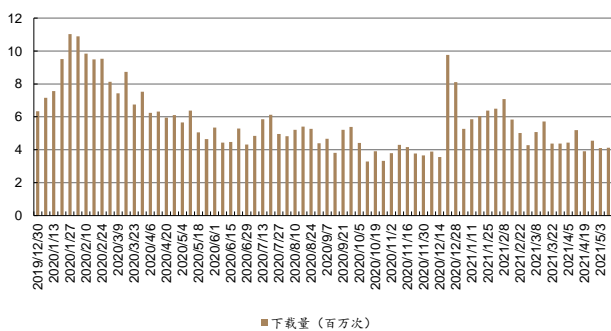
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

策略类游戏：上周国内市场 iOS 渠道策略类游戏下载量达到 412 万次，环比持平；扣除渠道分成后，净收入达到 1.25 亿美元，环比小幅回升，整体保持稳定。

图 17：2019.12.30-2021.05.16 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量

图 18：2019.12.30-2021.05.16 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

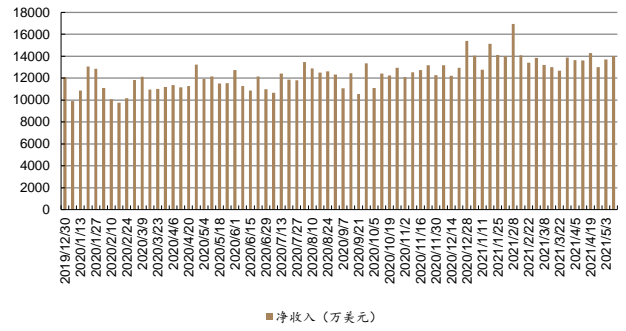
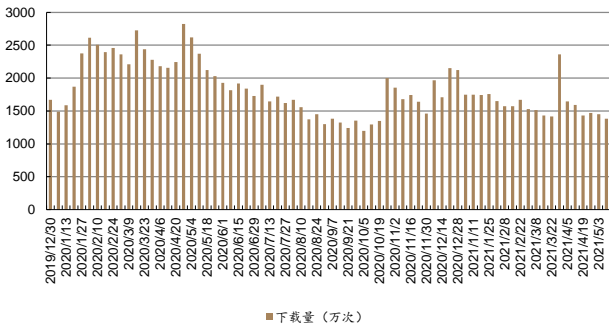
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

2.3. 重点公司数据跟踪

腾讯手游 (Tencent Mobile Games)：上周下载量环比出现小幅下降；而净收入环比略微上升，整体保持稳定。

图 19：2019.12.30-2021.05.16 腾讯手游 iOS 端下载量

图 20：2019.12.30-2021.05.16 腾讯手游 iOS 端净收入



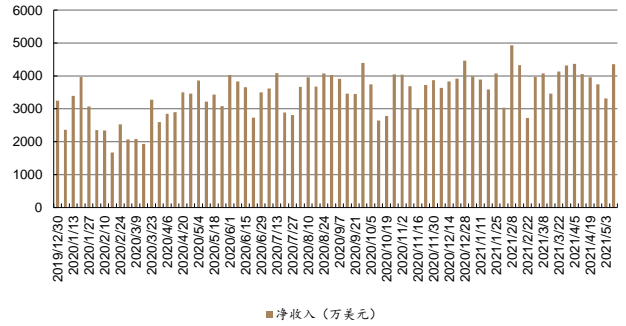
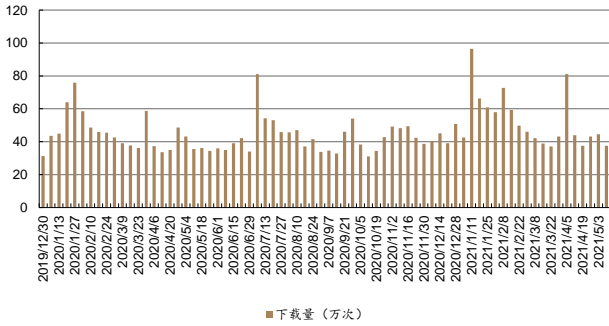
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

核心游戏《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量环比有所下滑, 净收入环比有较大幅度上升;《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比略微下降, 净收入环比有所回落; 新游《使命召唤手游》国内 iOS 渠道净收入、下载量环比均持平;《天涯明月刀》国内 iOS 渠道下载量环比保持稳定, 净收入环比有所下滑。

图 21: 2019.12.30-2021.05.16 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量

图 22: 2019.12.30-2021.05.16 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入

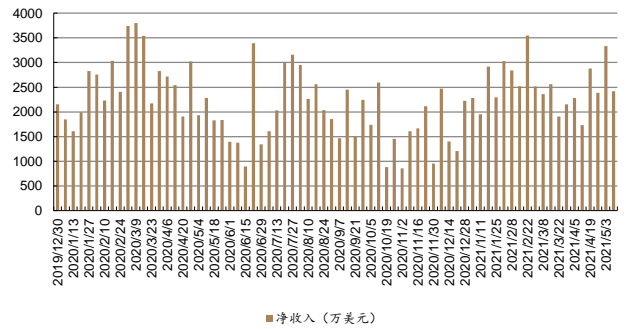
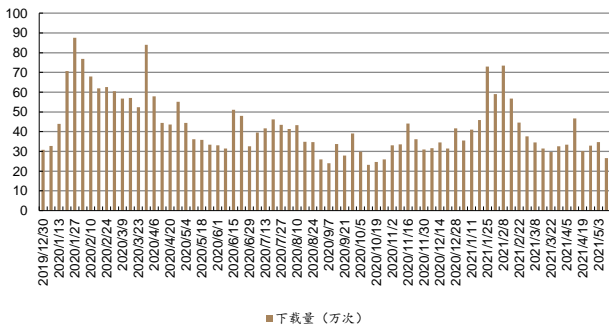


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 23: 2019.12.30-2021.05.16 和平精英国内 iOS 渠道下载量

图 24: 2019.12.30-2021.05.16 和平精英国内 iOS 渠道净收入

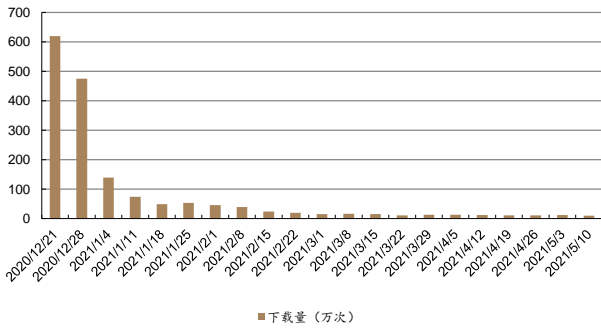


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

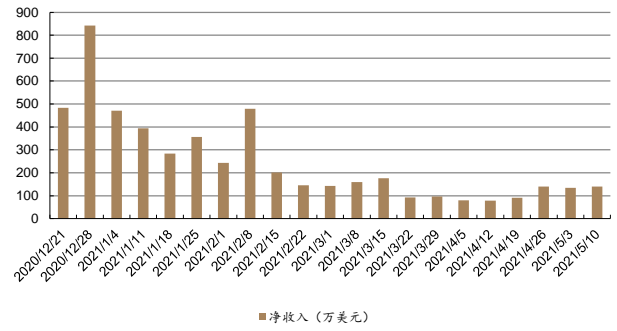
图 25: 2020.12.21-2021.05.16 使命召唤 iOS 渠道下载量

图 26: 2020.12.21-2021.05.16 使命召唤 iOS 渠道净收入



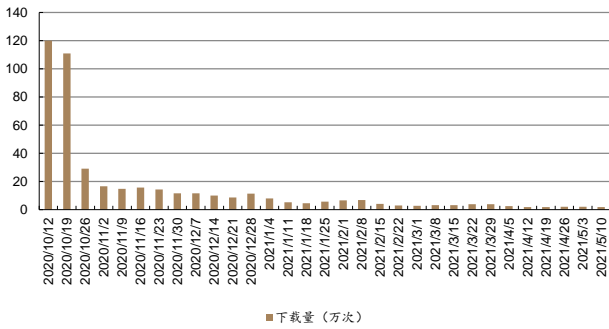
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 27: 2020.10.12-2021.05.16 天涯明月刀 iOS 渠道下载量



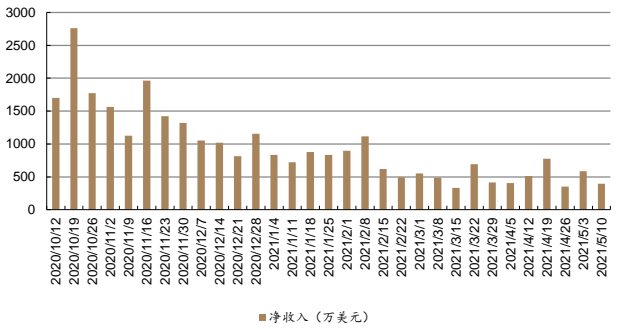
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 28: 2020.10.12-2021.05.16 天涯明月刀 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

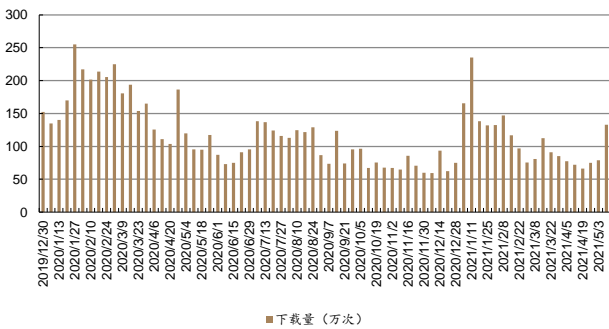
图 29: 2019.12.30-2021.05.16 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

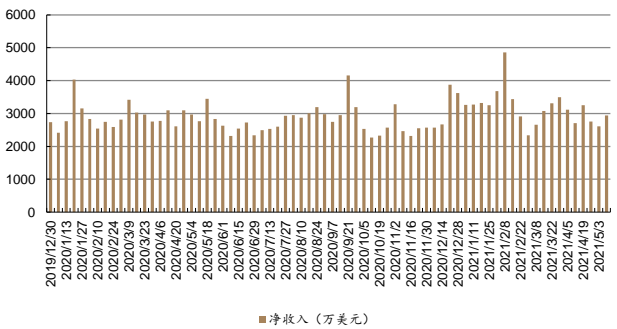
图 30: 2019.12.30-2021.05.16 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入

网易手游(网易移动游戏): 上周下载量、净收入环比均上升, 整体仍保持稳定, 下载量上升主要来源于新游《宝可梦大探险》。



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

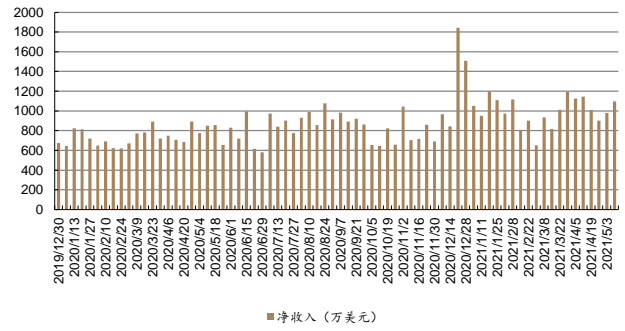
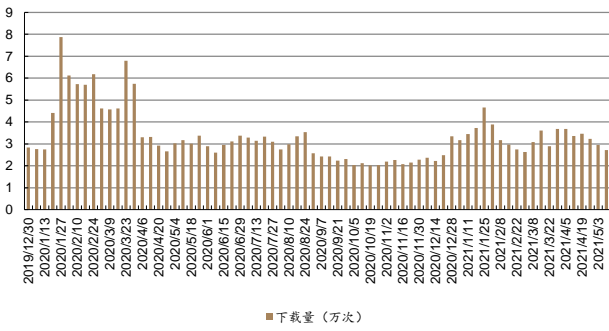
图 31: 2019.12.30-2021.05.16 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 32: 2019.12.30-2021.05.16 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端净收入

核心游戏《梦幻西游》上周下载量环比略微下降, 但净收入环比提升; 新游《宝可梦大探险》5月12日国内iOS端上线后, 合计录得下载量67.3万次, 净收入94万美元。

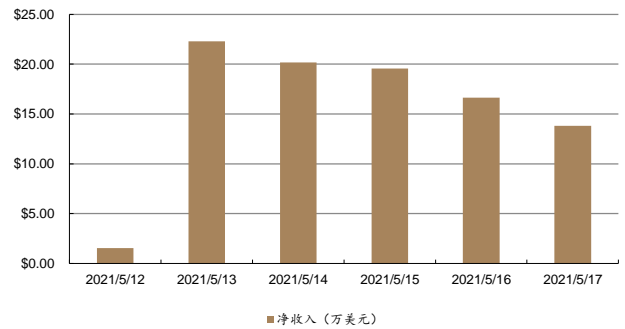
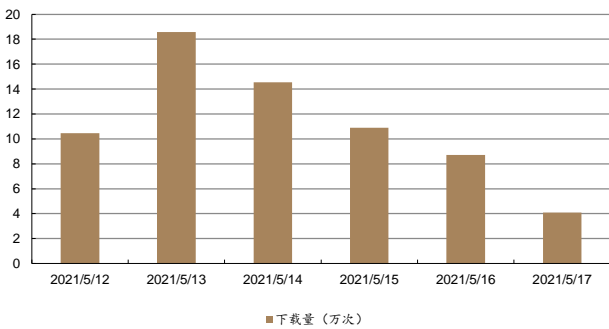


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 33: 2021.05.12-2021.05.16 宝可梦大探险国内 iOS 端下载量 (日度)

图 34: 2021.05.12-2021.05.16 宝可梦大探险国内 iOS 端净收入 (日度)



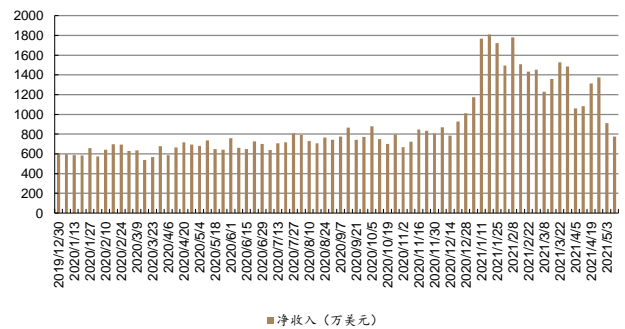
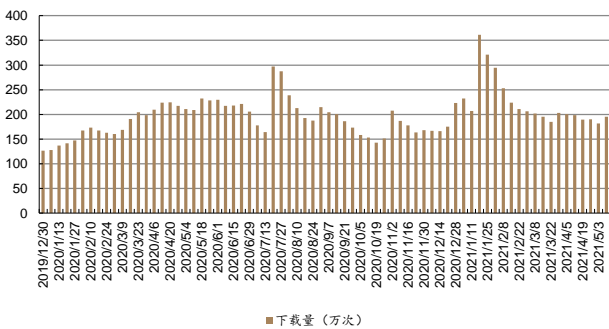
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

IGG: 上周下载量数据环比略微上升, 绝对值略高于 2020 年 12 月初, 整体保持稳定; 净收入数据环比有所下滑。

图 35: 2019.12.30-2021.05.16 IGG iOS 端+Google Play 端下载量

图 36: 2019.12.30-2021.05.16 IGG iOS 端+Google Play 端净收入



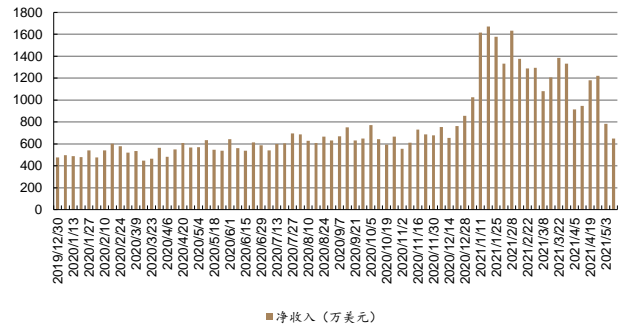
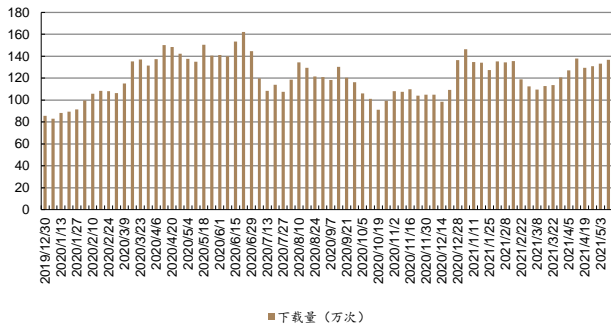
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

核心游戏表现方面, 《Lords Mobile》下载量环比略有上升, 净收入环比有所下滑; 《Time Princess》下载量环比有所回升, 净收入环比略有回落。

图 37: 2019.12.30-2021.05.16 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量

图 38: 2019.12.30-2021.05.16 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入

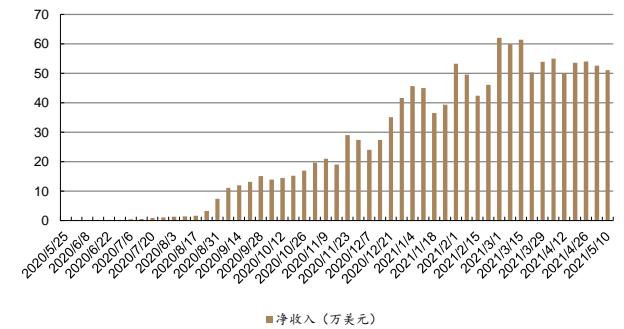
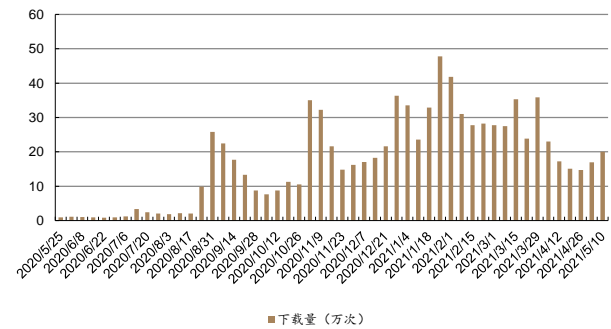


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 39: 2020.05.25-2021.05.16 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量

图 40: 2020.05.25-2021.05.16 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入



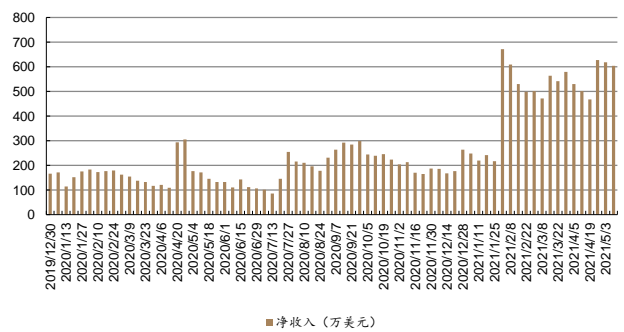
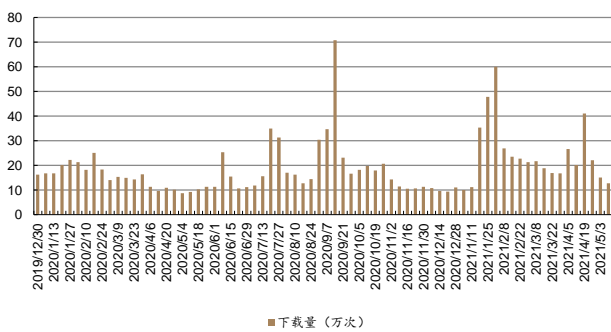
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

雷霆游戏: 本周下载量、净收入环比均略有下滑, 净收入保持在 2021 年以来的高位 (雷霆游戏国内 iOS 渠道占比较小, 而数据无法覆盖国内安卓渠道, 因此对公司实际经营结果参考性较低)。

图 41: 2019.12.30-2021.05.16 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量

图 42: 2019.12.30-2021.05.16 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入



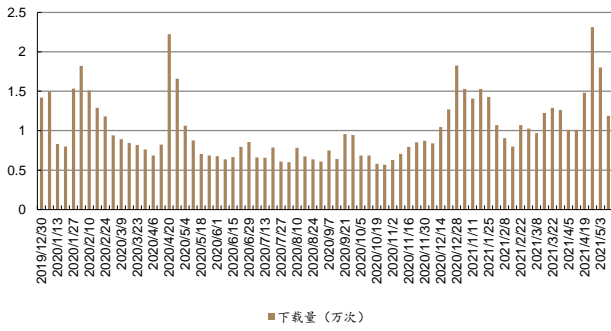
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

核心游戏表现方面, 上周《问道》下载量环比有所回落, 净收入环比虽然有所下滑但仍保持在高位; 《一念逍遥》下载量环比保持稳定, 净收入数据环比有所回升。

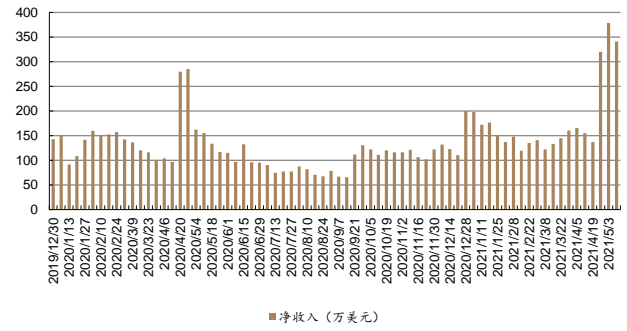
图 43: 2019.12.30-2021.05.16 问道 iOS 端+Google Play 端下载量

图 44: 2019.12.30-2021.05.16 问道 iOS 端+Google Play 端净收入



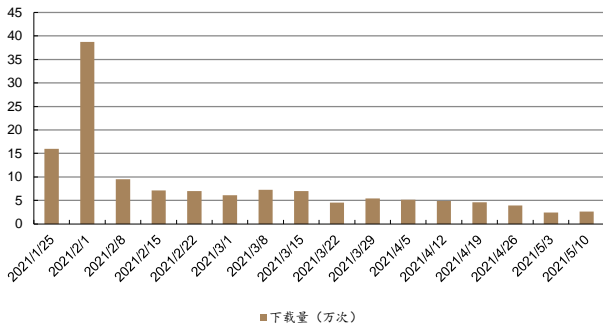
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 45：2021.01.25-2021.05.16 一念逍遥 iOS 端下载量



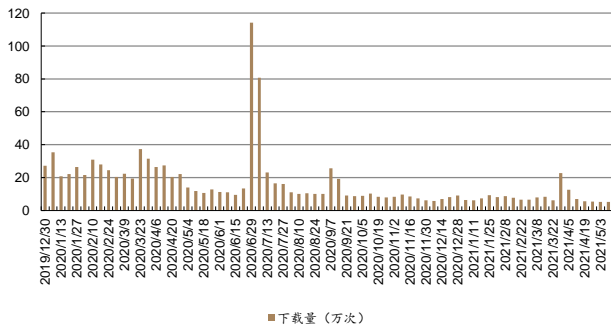
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 46：2021.01.25-2021.05.16 一念逍遥 iOS 端净收入



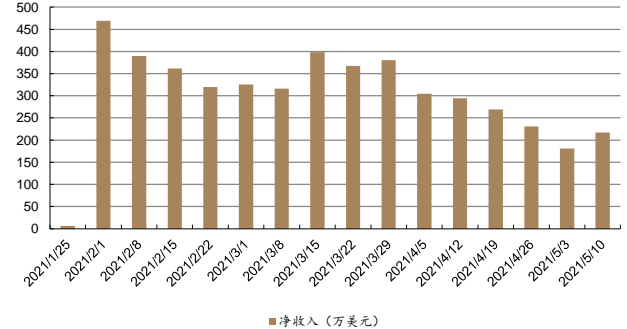
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 47：2019.12.30-2021.05.16 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量



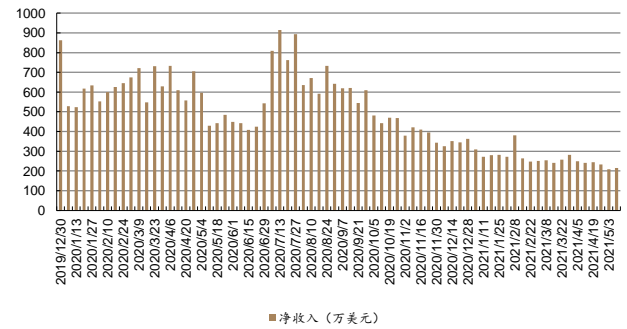
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 49：2019.12.30-2021.05.16 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 48：2019.12.30-2021.05.16 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入

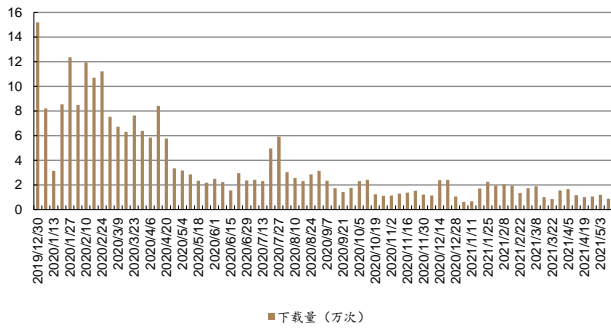


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 50：2019.12.30-2021.05.16 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入

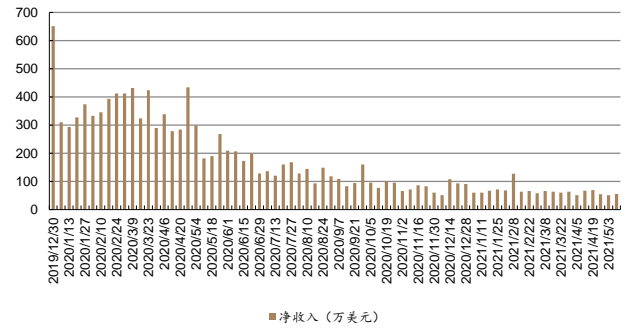
完美世界：上周公司下载量、净收入数据环比持平，整体保持稳定。

上周核心游戏《新神魔大陆》、《新笑傲江湖》表现稳定，净收入、下载量皆环比持平。



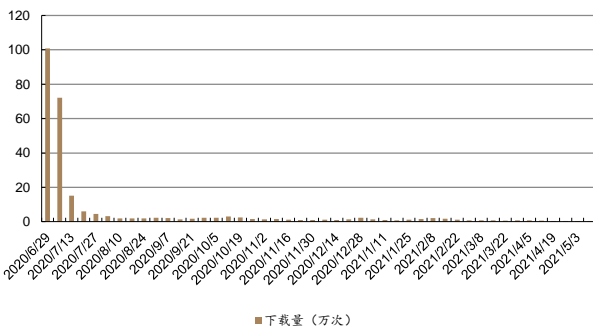
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 51: 2020.06.29-2021.05.16 新神魔大陆 iOS 端国内下载量



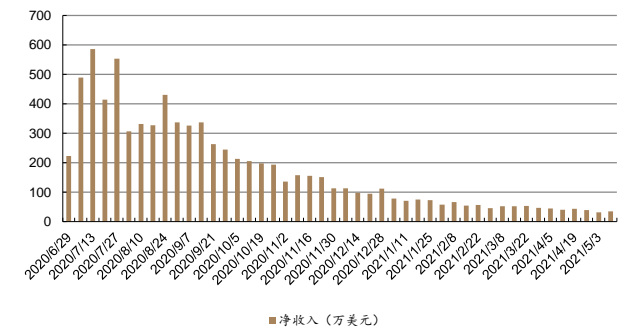
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 52: 2020.06.29-2021.05.16 新神魔大陆 iOS 端国内净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

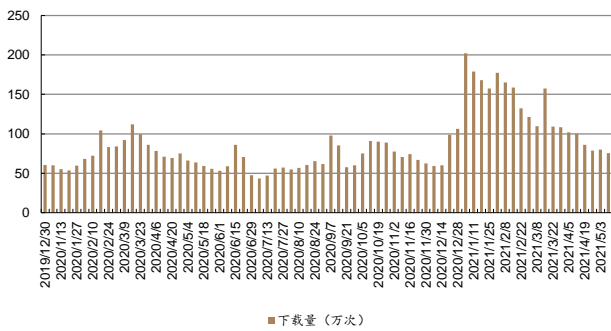
图 53: 2019.12.30-2021.05.16 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

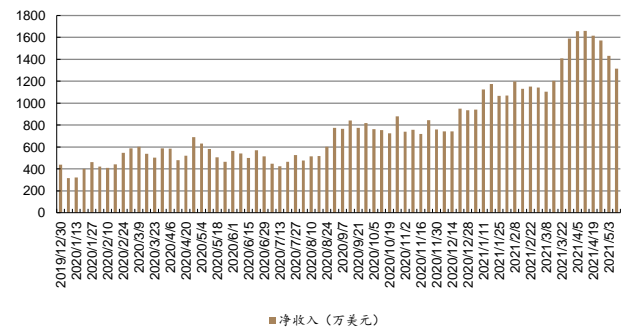
图 54: 2019.12.30-2021.05.16 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入

三七互娱: 上周下载量数据环比持平; 净收入环比略微下降, 但仍处于相对高位 (三七互娱国内 iOS 占比较小, 而数据无法覆盖国内安卓渠道, 因此对于公司整体经验情况参考性较低)。



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

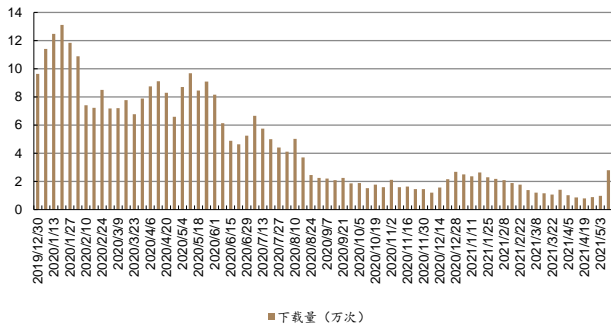
图 55: 2019.12.30-2021.05.16 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

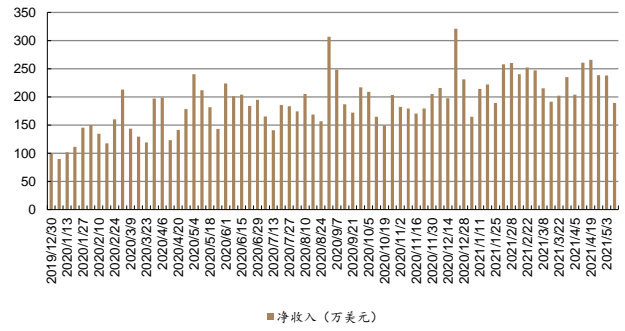
图 56: 2019.12.30-2021.05.16 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入

公司重点游戏《日替わり内室》下载量数据环比上升, 净收入环比有所下滑; 《Puzzles & Survival》下载量环比略微回升, 净收入环比略微下降, 发行至今上升趋势仍然保持; 新游《斗罗大陆: 武魂觉醒》下载量环比略微下滑、净收入环比保持稳定。



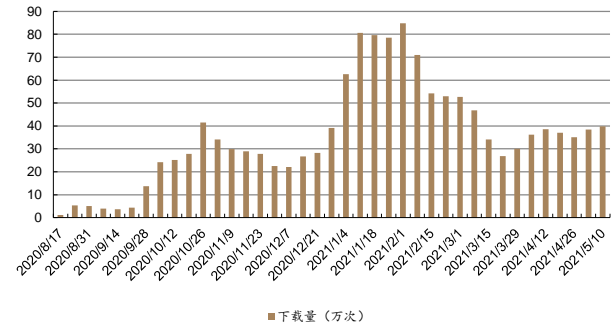
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 57: 2020.08.17-2021.05.16 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量



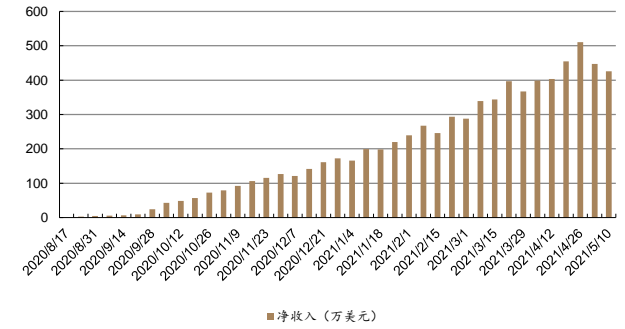
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 58: 2020.08.17-2021.05.16 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入



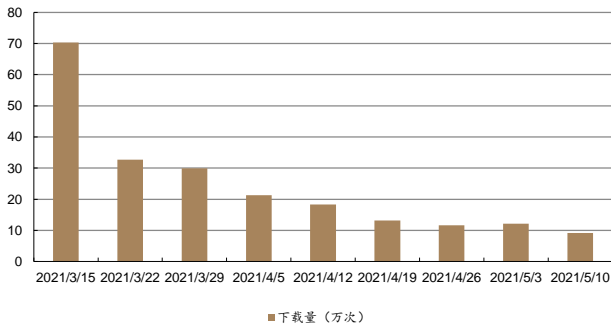
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 59: 2021.03.15-2021.05.16 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端下载量



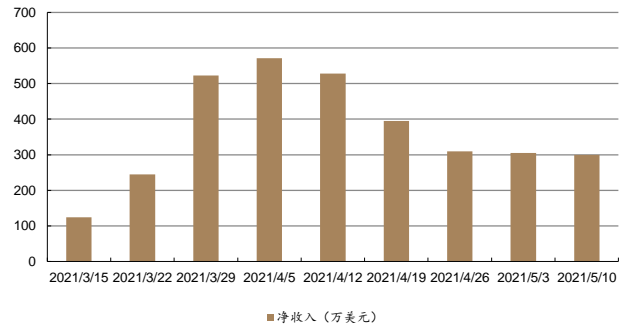
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 60: 2021.03.15-2021.05.16 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

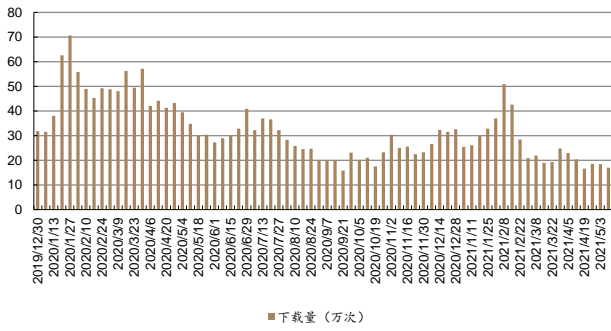
图 61: 2019.12.30-2021.05.16 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量



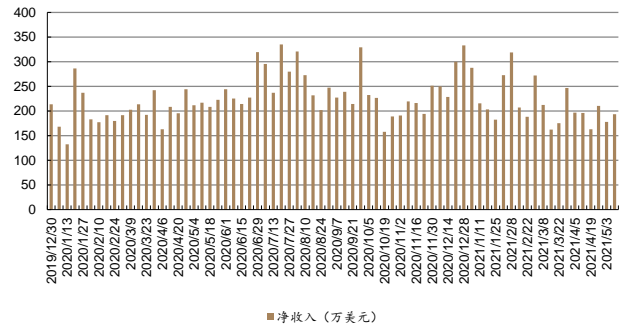
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 62: 2019.12.30-2021.05.16 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入

心动网络: 上周公司下载量环比略微下滑, 净收入环比略有上升, 整体保持稳定。



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

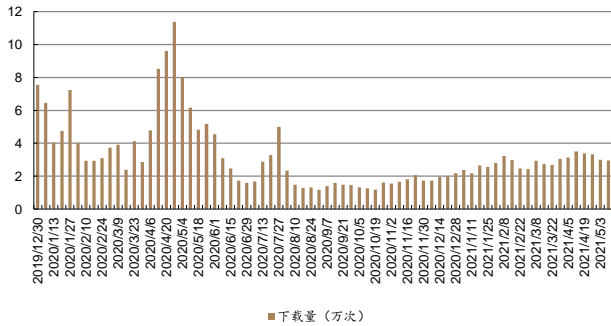


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

核心游戏《不休的乌拉拉》下载量数据环比持平，净收入数据环比略微下降，整体保持稳定；《明日之后》下载量环比保持稳定，净收入环比略微回落。

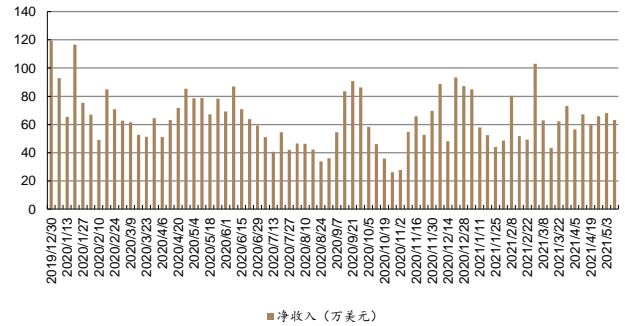
图 63: 2019.12.30-2021.05.16 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量

图 64: 2019.12.30-2021.05.16 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入



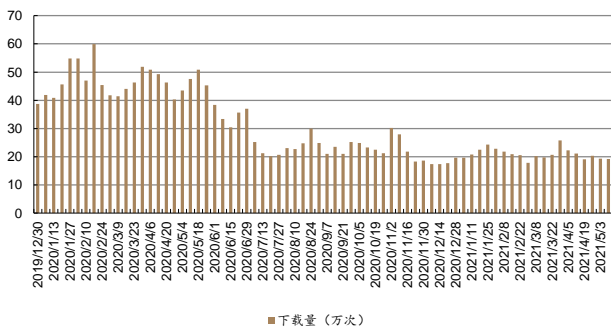
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 65: 2020.01.06-2021.05.16 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量



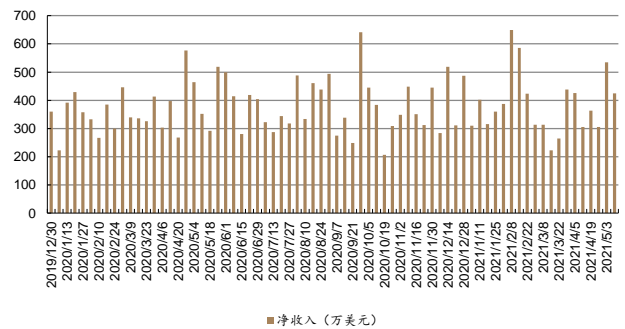
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 66: 2020.01.06-2021.05.16 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

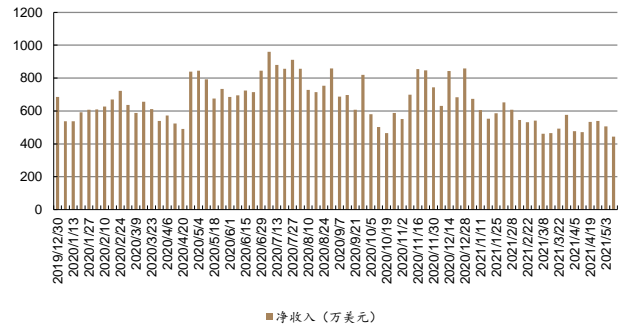
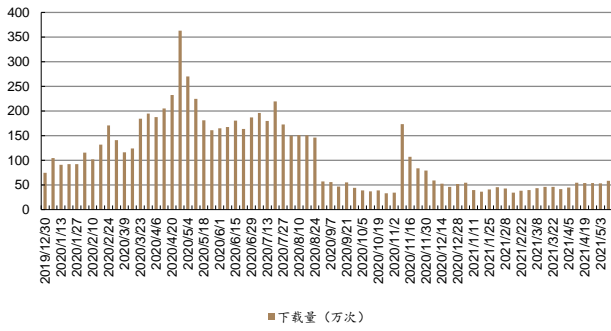
图 67: 2019.12.30-2021.05.16 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 68: 2019.12.30-2021.05.16 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入

游族网络：下载量环比保持稳定，同比有所回升；净收入环比有所下滑，但整体保持稳定。



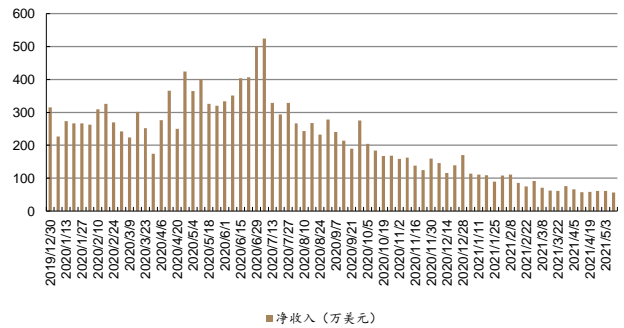
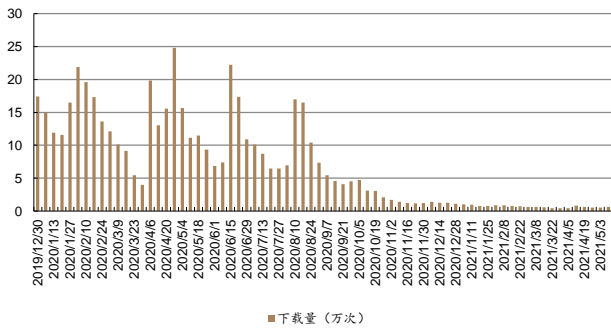
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

核心游戏上周表现稳健,《少年三国志2》下载量、净收入数据环比保持稳定。《成り上がり-華と武の戦国》下载量环比保持稳定,净收入数据环比略有回落。

图 69: 2019.12.30-2021.05.16 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量

图 70: 2019.12.30-2021.05.16 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入

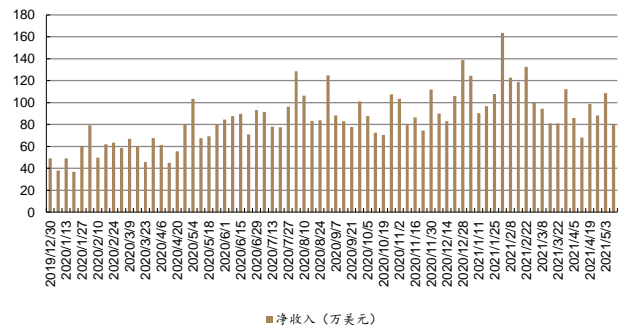
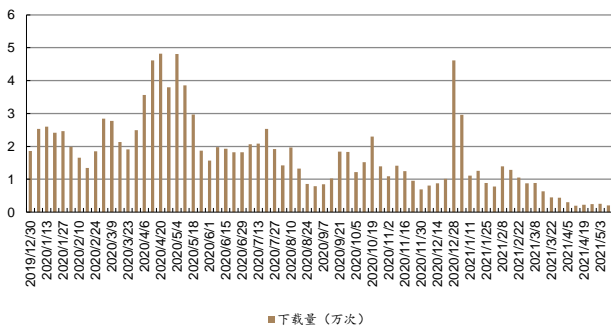


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 71: 2019.12.30-2021.05.16 成り上がり-華と武の戦国下载量

图 72: 2019.12.30-2021.05.16 成り上がり-華と武の戦国净收入



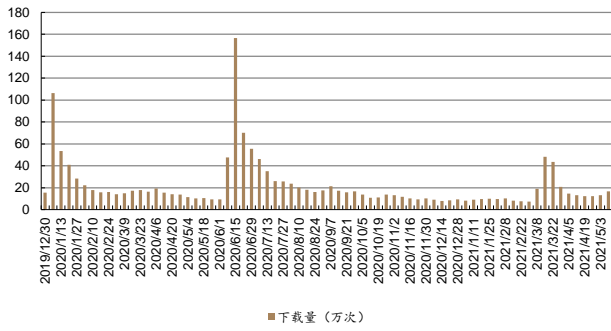
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

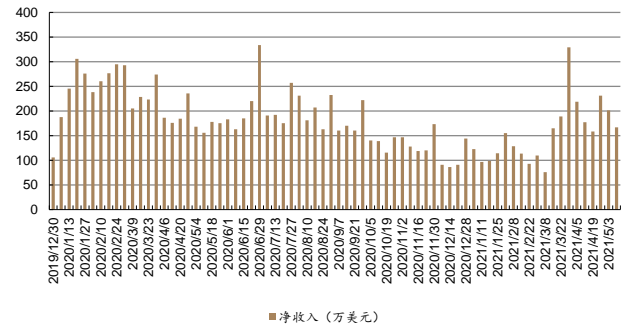
掌趣科技: 下载量数据环比略微提升,略高于二月初数据;净收入数据环比略微下滑。

图 73: 2019.12.30-2021.05.16 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量

图 74: 2019.12.30-2021.05.16 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

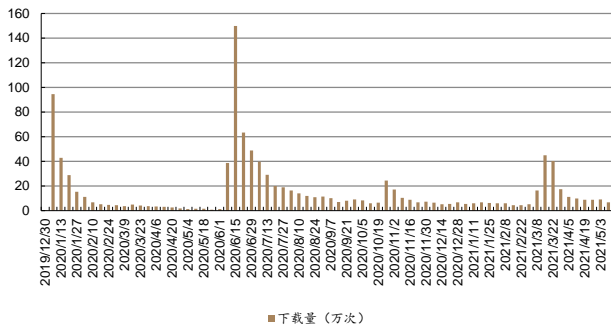


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

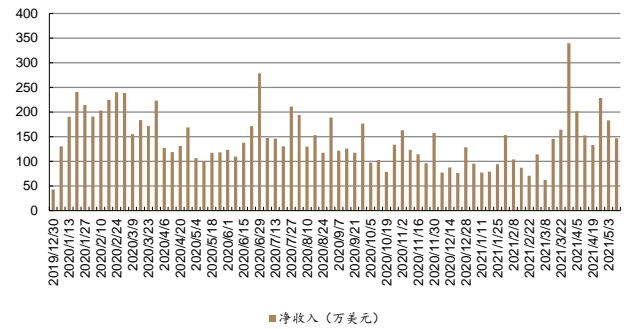
上周公司核心游戏《一拳超人》下载量、净收入数据均环比略微下滑;由腾讯代理的自研魔幻MMO新游《全民奇迹2》下载量环比保持稳定,净收入数据略有上升。

图 75: 2019.12.30-2021.05.16 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量

图 76: 2019.12.30-2021.05.16 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入



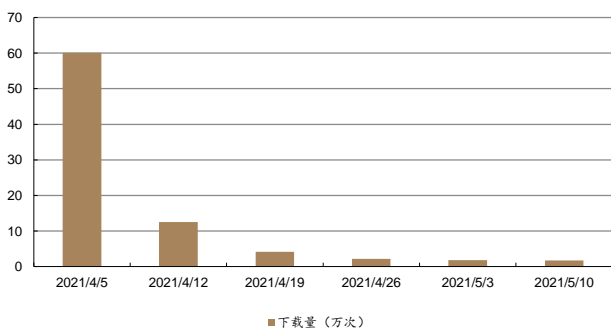
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



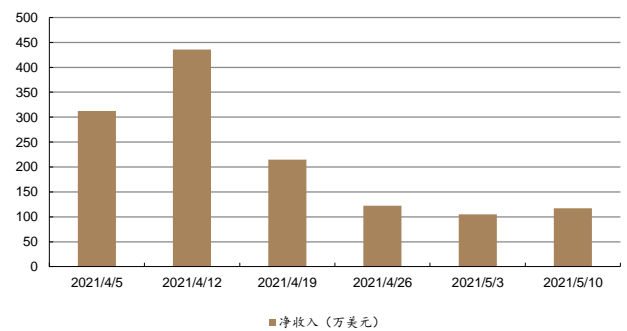
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 77: 2021.04.08-2021.05.16 全民奇迹2 iOS 端下载量

图 78: 2021.04.08-2021.05.16 全民奇迹2 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

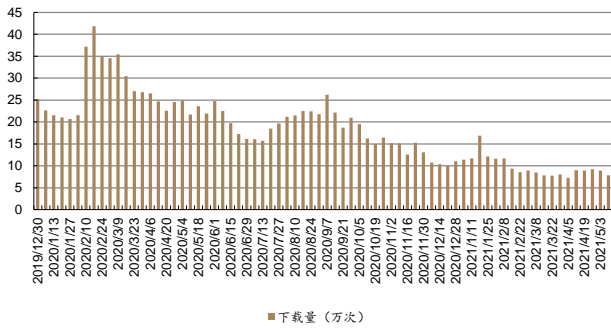


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

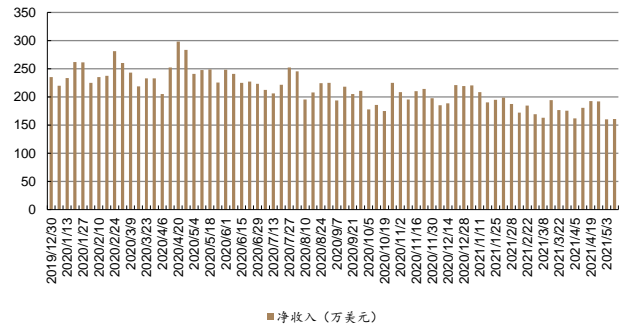
智明星通: 上周公司下载量数据环比略微下降,净收入数据环比持平,整体仍然保持稳定。

图 79: 2019.12.30-2021.05.16 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量

图 80: 2019.12.30-2021.05.16 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

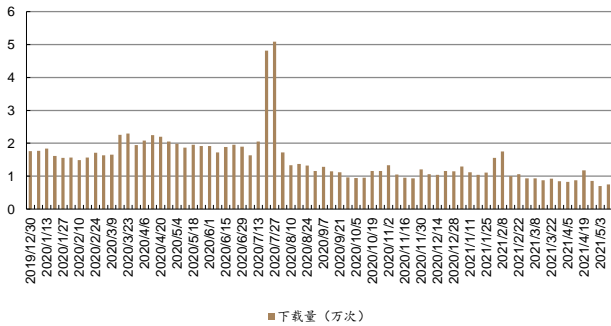


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

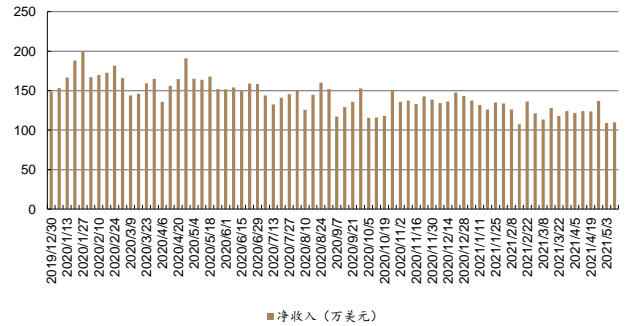
核心游戏《Clash of Kings》上周下载量、净收入环比持平, 整体保持稳定; 《Love Nikki-Dress UP Queen》下载量、净收入环比均略有上升。

图 81: 2019.12.30-2021.05.16 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量

图 82: 2019.12.30-2021.05.16 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入



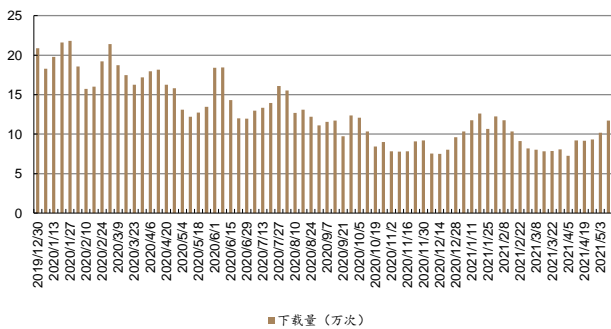
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



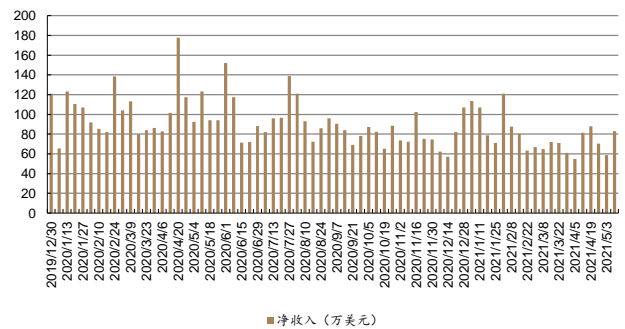
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 83: 2019.12.30-2021.05.16 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量

图 84: 2019.12.30-2021.05.16 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

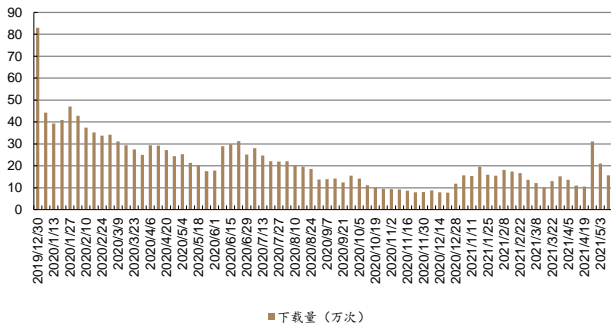


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

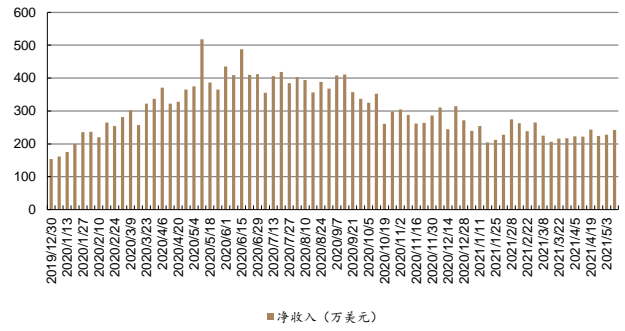
友谊时光: 公司下载量近期增量主要来自新游《此生无白》。上周公司下载量数据环比略有回落, 净收入数据环比略微上扬, 整体保持稳定。

图 85: 2019.12.30-2021.05.16 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量

图 86: 2019.12.30-2021.05.16 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

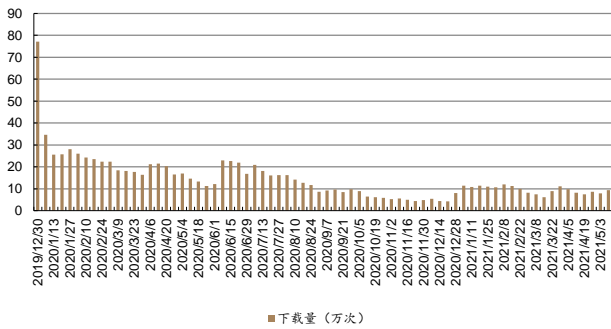


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

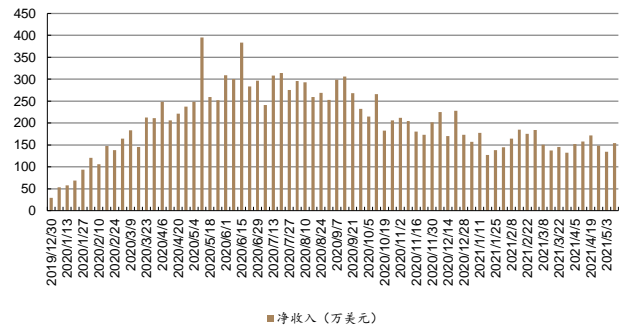
上周核心游戏《浮生为卿歌》下载量、净收入数据环比均有上涨。新游《此生无白》4月28日国内发行，4月29日-5月16日国内iOS端取得下载量合计33.96万次，净收入合计35.73万美元。

图 87: 2019.12.30-2021.05.16 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量

图 88: 2019.12.30-2021.05.16 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入



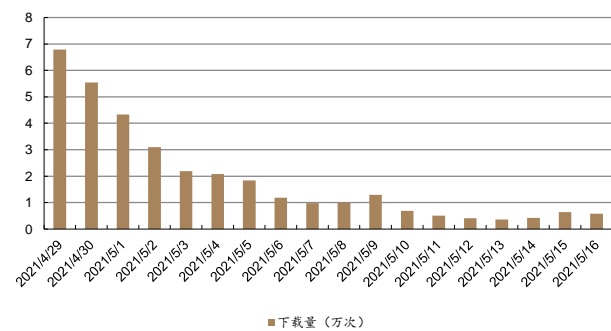
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



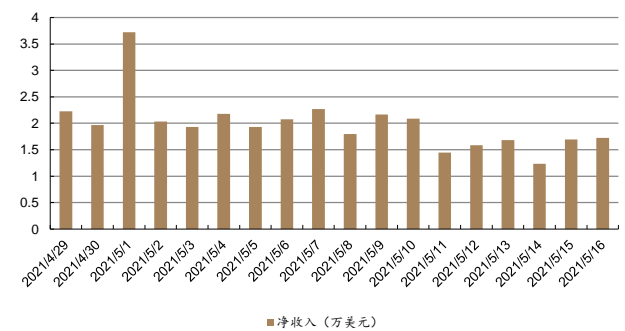
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 89: 2021.04.28-2021.05.16 此生无白 iOS 端下载量（日度）

图 90: 2021.04.28-2021.05.16 此生无白 iOS 端净收入（日度）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

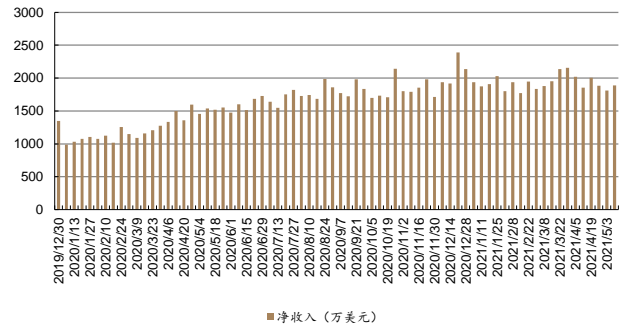
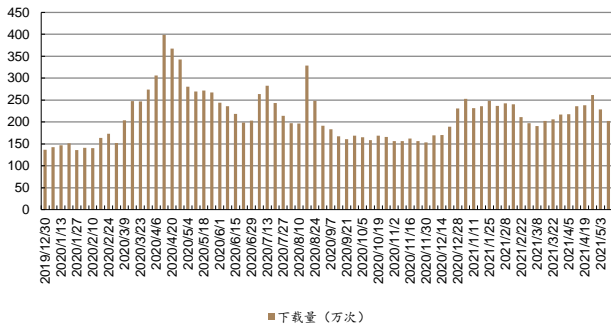


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

趣加：下载量在春节假期略有下降后回升，目前下载量略高于元旦节假期，上周环比有所下降，净收入环比略有上涨，整体保持稳定。

图 91: 2019.12.30-2021.05.16 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量

图 92: 2019.12.30-2021.05.16 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入



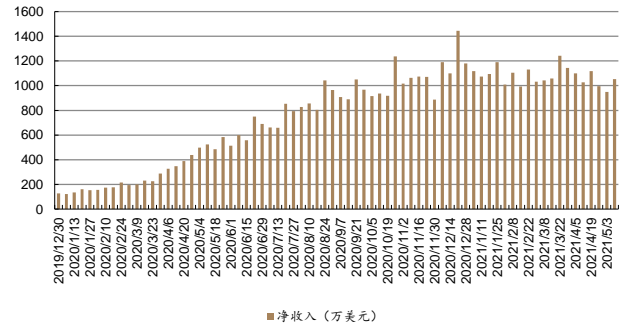
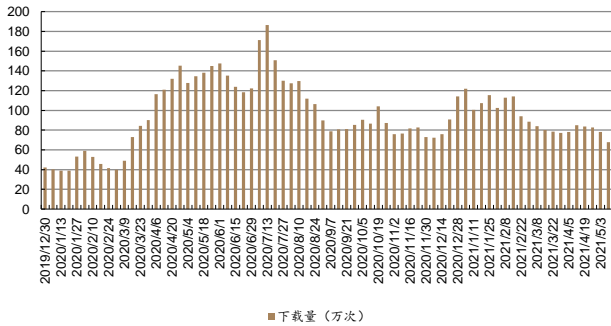
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

上周核心游戏《State of Survival》下载量环比略微有所下降、净利润数据环比回升；《阿瓦隆之王》上周下载量环比持平，净收入数据环比有所下降。

图 93: 2019.12.30-2021.05.16 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量

图 94: 2019.12.30-2021.05.16 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入

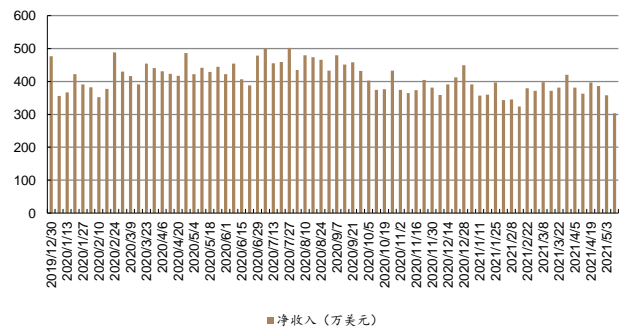
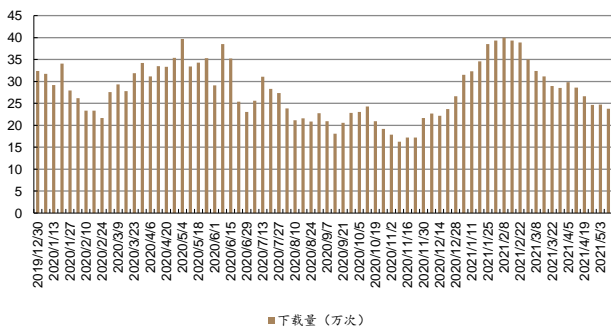


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 95: 2019.12.30-2021.05.16 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量

图 96: 2019.12.30-2021.05.16 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入



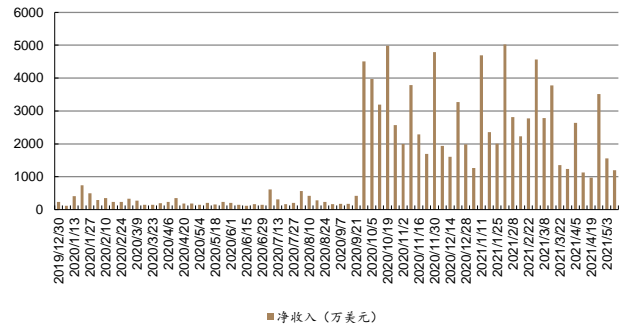
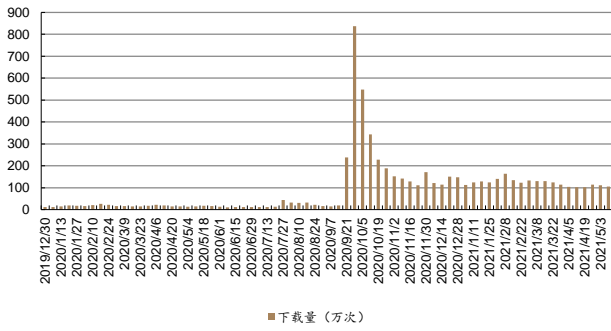
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

米哈游：上周下载量环比持平，净收入环比有所回落，但整体保持稳定。

图 97: 2019.12.30-2021.05.16 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量

图 98: 2019.12.30-2021.05.16 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入



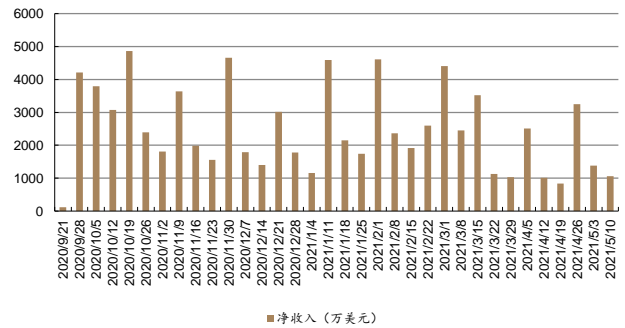
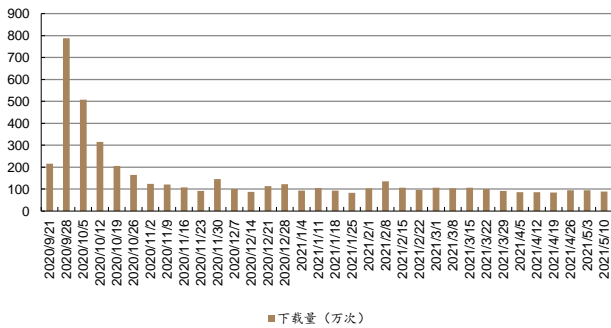
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

上周核心游戏《原神》下载量数据环比持平, 净收入数据环比有所回落。《崩坏3》下载量、净收入数据环比小幅回落, 整体保持稳定。

图 99: 2020.09.21-2021.05.16 原神 iOS 端+Google Play 端下载量

图 100: 2019.12.30-2021.05.16 原神 iOS 端+Google Play 端净收入

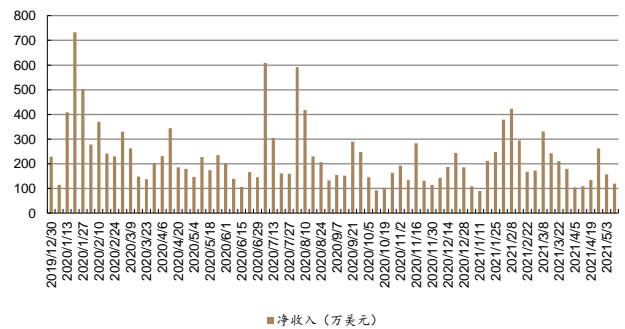
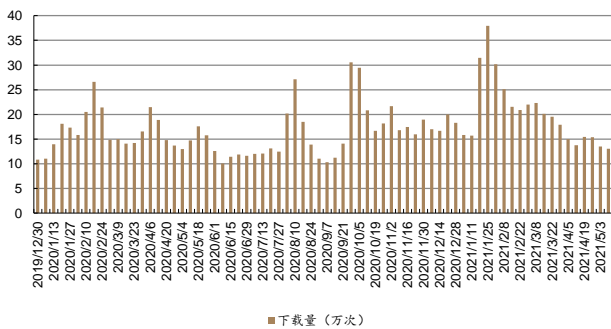


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 101: 2019.12.30-2021.05.16 崩坏3 iOS 端+Google Play 端下载量

图 102: 2019.12.30-2021.05.16 崩坏3 iOS 端+Google Play 端净收入



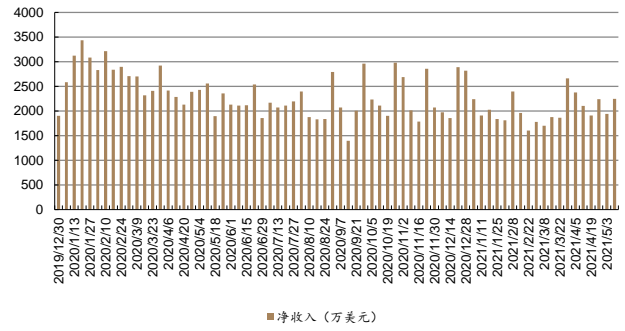
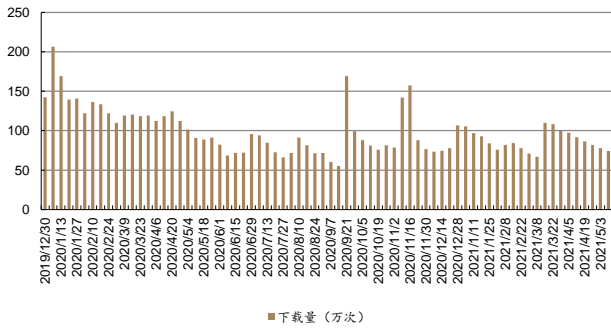
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

莉莉丝: 下载量数据环比略微下降, 净收入数据环比略有提升, 整体保持稳定。

图 103: 2019.12.30-2021.05.16 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量

图 104: 2019.12.30-2021.05.16 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入



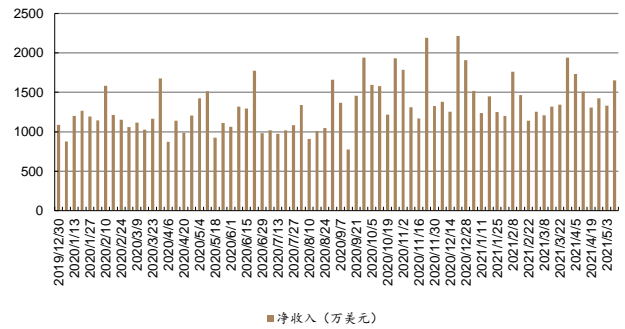
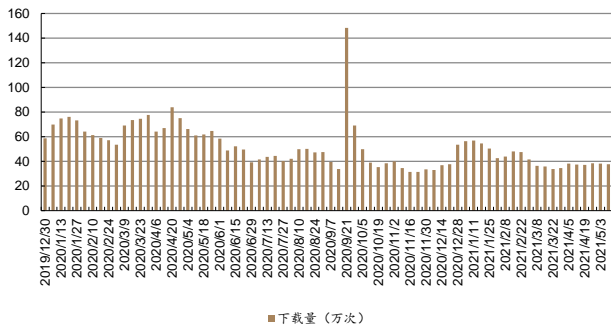
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

核心游戏《万国觉醒》下载量环比持平、净收入环比有所上升;《剑与远征》下载量数据环比略微回落、净收入环比持平;《Warpath》下载量、净收入环比均略微下降,但净收入数据仍保持在高位。

图 105: 2019.12.30-2021.05.16 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量

图 106: 2019.12.30-2021.05.16 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入

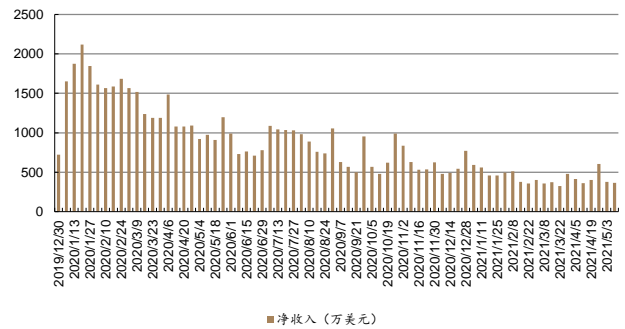
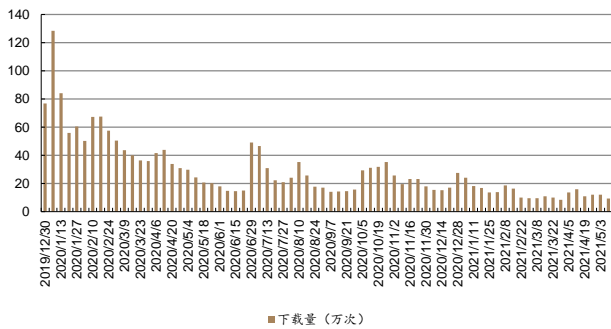


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 107: 2019.12.30-2021.05.16 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量

图 108: 2019.12.30-2021.05.16 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入

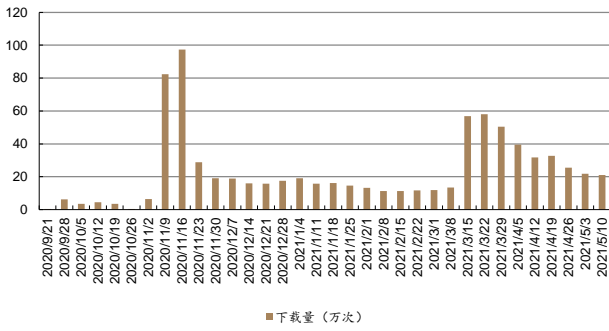


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

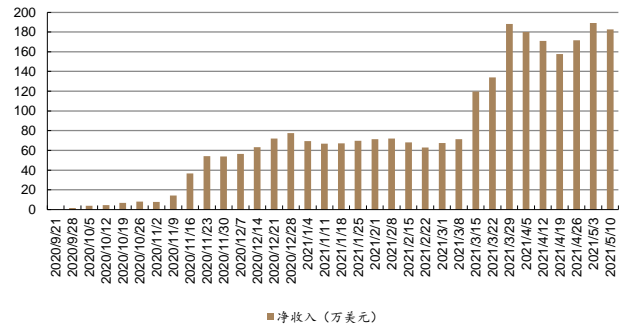
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 109: 2020.09.21-2021.05.16 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量

图 110: 2020.09.21-2021.05.16 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

3. 上周公司公告及新闻回顾

3.1. 公司公告回顾

网易-S: 发布一季报。2021Q1 实现营业收入 205 亿元 (+20.3%yoy), 其中在线游戏业务 150 亿元 (+10.8%yoy), 有道 13 亿元 (+147.5%yoy), 创新及其他业务 42 亿元 (+39.7%yoy); 实现毛利润 111 亿元 (+17.9%yoy); 实现归母净利润 44 亿元 (+25.0%yoy)。

3.2. 行业新闻回顾

腾讯天美宣布与 Xbox 工作室达成深度战略合作关系, 具体合作项目年内公布。腾讯天美工作室群宣布与 Xbox Game Studios 正式结成深度战略合作关系。双方将结合各自的经验与优势, 进行深度合作。(游民星空)

腾讯发布《洛克王国》手游。2021 腾讯游戏年度发布会中, 腾讯官宣了《洛克王国》手游, 该游戏是《洛克王国》页游正统续作, 由 IP 原班人马打造, 沿袭经典角色、场景和故事脉络构建世界观。《洛克王国》页游是由腾讯游戏魔方工作室群发行并运营的网页游戏, 于 2010 年 7 月 15 日正式公测。(IT 之家)

腾讯 START 云游戏新项目公布: 支持 PC/TV/手机三端互通。在 2021 腾讯游戏年度发布会上, 腾讯 START 云游戏携新品《胡闹厨房》正式亮相。腾讯 START 云游戏支持 PC/TV/手机三端互通, 现已支持英雄联盟、拳皇 14、仙剑奇侠传七等各类单主机大作, 无需下载, 一键秒玩。在画质方面, 腾讯 START 云游戏黑科技使游戏画面更加精美流畅, 画面延迟大大改善, 使玩家有更好的游戏体验。此外, START TV 极速版也于当日正式上线, 所有主流 TV 都能通过下载应用。(TechWeb)

腾讯先游即将推出全新云游戏手柄: 分体设计、连续使用可达 10 个小时。据腾讯先游方面介绍, 这款云游戏手柄具备震动反馈、触控板、语音输入、2.4G 蓝牙双链接、低延迟等功能。与此同时, 这款手柄还将采用手柄主体和操作面板分体设计, 通过不同的面板, 完美适配各种游戏键位, 让外置手柄也能享受原生的操控体验。在续航方面, 腾讯先游负责人表示, 这款云游戏手柄将实现超强 30 天的待机时间, 连续使用可达 10 个小时。(TechWeb)

华为和中手游正式达成游戏业务战略合作。华为官方今日宣布, 与中手游正式达成游戏业务战略合作, 将助力后者触达超 7.3 亿华为终端用户, 为后者提供华为云服务, 并共同探索云游戏、VR 游戏等应用场景。中手游是中国首家登陆美国证券市场的手游公司, 旗下有《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《大富翁》、《明星志愿》和《天使帝国》等知名 IP。(IT 之家)

4. 风险提示

游戏业务发展不及预期风险, 政策监管趋严风险, 行业竞争加剧风险, 游戏

公司技术性风险。

信息披露

分析师与联系人简介

花小伟，德邦证券研究所副所长，董事总经理，大消费组长，食饮和轻工首席分析师。十年卖方大消费经验，曾任职于中国银河证券，中信建投证券；曾率队获 2015 年轻工消费新财富最佳分析师第 5 名；2016 年轻工消费新财富第 4 名，2016 年水晶球第 2 名，金牛奖第 4 名；2017 年轻工消费新财富最佳分析师第 3 名，水晶球第 2 名，保险资管（IAMAC）最受欢迎卖方轻工第 1 名；2018 年轻工消费新财富最佳分析师第 3 名，水晶球第 2 名，Wind 金牌分析师第 1 名，IAMAC 第 2 名；2019 年获轻工《财经》最佳分析师第 2 名，Wind 金牌分析师第 3 名，水晶球第 4 名，新浪金麒麟分析师第 4 名，等等。

崔世峰，南京大学硕士，曾任职于东吴证券传媒互联网组，2019 及 2020 年新财富第二团队成员；曾任职于浙商基金权益投资部。

分析师声明

本人具有中国证券业协会授予的证券投资咨询执业资格，以勤勉的职业态度，独立、客观地出具本报告。本报告所采用的数据和信息均来自市场公开信息，本人不保证该等信息的准确性或完整性。分析逻辑基于作者的职业理解，清晰准确地反映了作者的研究观点，结论不受任何第三方的授意或影响，特此声明。

投资评级说明

1. 投资评级的比较和评级标准：	类别	评级	说明
以报告发布后的 6 个月内的市场表现为比较标准，报告发布日后 6 个月内的公司股价（或行业指数）的涨跌幅相对同期市场基准指数的涨跌幅；	股票投资评级	买入	相对强于市场表现 20%以上；
		增持	相对强于市场表现 5%~20%；
		中性	相对市场表现在-5%~+5%之间波动；
		减持	相对弱于市场表现 5%以下。
2. 市场基准指数的比较标准： A 股市场以上证综指或深证成指为基准；香港市场以恒生指数为基准；美国市场以标普 500 或纳斯达克综合指数为基准。	行业投资评级	优于大市	预期行业整体回报高于基准指数整体水平 10%以上；
		中性	预期行业整体回报介于基准指数整体水平-10%与 10%之间；
		弱于大市	预期行业整体回报低于基准指数整体水平 10%以下。

法律声明

本报告仅供德邦证券股份有限公司（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。在任何情况下，本报告中的信息或所表述的意见并不构成对任何人的投资建议。在任何情况下，本公司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任何责任。

本报告所载的资料、意见及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、价值及投资收入可能会波动。在不同时期，本公司可发出与本报告所载资料、意见及推测不一致的报告。

市场有风险，投资需谨慎。本报告所载的信息、材料及结论只提供特定客户作参考，不构成投资建议，也没有考虑到个别客户特殊的投资目标、财务状况或需要。客户应考虑本报告中的任何意见或建议是否符合其特定状况。在法律许可的情况下，德邦证券及其所属关联机构可能会持有报告中提到的公司所发行的证券并进行交易，还可能为这些公司提供投资银行服务或其他服务。

本报告仅向特定客户传送，未经德邦证券研究所书面授权，本研究报告的任何部分均不得以任何方式制作任何形式的拷贝、复印件或复制品，或再次分发给任何其他人，或以任何侵犯本公司版权的其他方式使用。所有本报告中使用的商标、服务标记及标记均为本公司的商标、服务标记及标记。如欲引用或转载本文内容，务必联络德邦证券研究所并获得许可，并需注明出处为德邦证券研究所，且不得对本文进行有悖原意的引用和删改。

根据中国证监会核发的经营证券业务许可，德邦证券股份有限公司的经营经营范围包括证券投资咨询业务。