



传媒

优于大市（维持）

证券分析师

花小伟

资格编号：S0120521020001

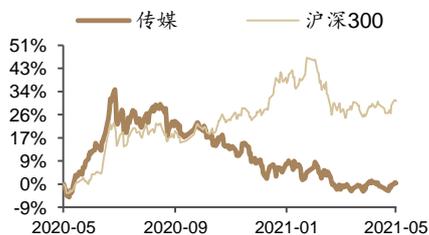
邮箱：huaxw@tebon.com.cn

联系人

崔世峰

邮箱：cuishf@tebon.com.cn

市场表现



相关研究

1. 《-教培行业点评：《关于进一步减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担的意见》解读》，2021.5.22
2. 《综合视频数据周报 2021.05.10-05.16：五一节后首周跟踪，芒果TV数据表现亮眼》，2021.5.21
3. 《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》，2021.5.19
4. 《《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
5. 《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

游戏行业数据周报 2021.05.17-2021.05.23：本周全球各大手游市场表现稳健

投资要点：

- **全球各大手游市场表现保持稳健。**上周 A 股中信游戏指数上涨 0.76%，跑赢上证综指 0.87pct。国内市场方面，上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；港澳台市场下载量、净收入数据环比均有上升。主要海外市场中，美国手游市场下载量数据有所下滑、净收入数据环比持平；日韩手游市场上周下载量数据环比回升，净收入数据环比有所回落；东南亚市场下载量、净收入数据环比略微下滑，整体保持稳定。
- **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持平，净收入环比略微下滑，整体保持稳定。核心游戏《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所上升；《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比略微回升，但净收入环比有所回落。网易于 5 月 20 日召开 2021 游戏发布会，发布 60 余项产品和活动。网易移动游戏发行账号上周下载量环比略有下滑、净收入环比有所上升，整体仍保持稳定。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 77.3 万次，净收入 139 万美元。
- 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 2020.01.01-2021.05.23，文中所使用“上周”指 2021.05.17-2021.05.23，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 iOS 渠道游戏分品类数据	9
2.3. 重点公司数据跟踪.....	10
3. 上周公司公告及新闻回顾	25
3.1. 公司公告回顾	25
3.2. 行业新闻回顾	26
4. 风险提示	27

图表目录

图 1: 2019.12.30-2021.05.23 国内手游 iOS 端下载量	7
图 2: 2019.12.30-2021.05.23 国内手游 iOS 端净收入	7
图 3: 2019.12.30-2021.05.23 港澳台市场手游下载量	8
图 4: 2019.12.30-2021.05.23 港澳台市场手游净收入	8
图 5: 2019.12.30-2021.05.23 美国市场手游下载量	8
图 6: 2019.12.30-2021.05.23 美国市场手游净收入	8
图 7: 2019.12.30-2021.05.23 日韩市场手游下载量	8
图 8: 2019.12.30-2021.05.23 日韩市场手游净收入	8
图 9: 2019.12.30-2021.05.23 东南亚市场手游下载量	9
图 10: 2019.12.30-2021.05.23 东南亚市场手游净收入	9
图 11: 2019.12.30-2021.05.23 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量	9
图 12: 2019.12.30-2021.05.23 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入	9
图 13: 2019.12.30-2021.05.23 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量	9
图 14: 2019.12.30-2021.05.23 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入	9
图 15: 2019.12.30-2021.05.23 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 16: 2019.12.30-2021.05.23 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 17: 2019.12.30-2021.05.23 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 18: 2019.12.30-2021.05.23 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 19: 2019.12.30-2021.05.23 腾讯手游 iOS 端下载量	10
图 20: 2019.12.30-2021.05.23 腾讯手游 iOS 端净收入	10
图 21: 2019.12.30-2021.05.23 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量	11
图 22: 2019.12.30-2021.05.23 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入	11
图 23: 2019.12.30-2021.05.23 和平精英国内 iOS 渠道下载量	11
图 24: 2019.12.30-2021.05.23 和平精英国内 iOS 渠道净收入	11
图 25: 2020.12.21-2021.05.23 使命召唤 iOS 渠道下载量	11
图 26: 2020.12.21-2021.05.23 使命召唤 iOS 渠道净收入	11
图 27: 2020.10.12-2021.05.23 天涯明月刀 iOS 渠道下载量	12
图 28: 2020.10.12-2021.05.23 天涯明月刀 iOS 渠道净收入	12
图 29: 2019.12.30-2021.05.23 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量	12
图 30: 2019.12.30-2021.05.23 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入	12
图 31: 2019.12.30-2021.05.23 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端下载量	12
图 32: 2019.12.30-2021.05.23 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端净收入	12

图 33: 2021.05.12-2021.05.23 宝可梦大探险国内 iOS 端下载量 (日度)	13
图 34: 2021.05.12-2021.05.23 宝可梦大探险国内 iOS 端净收入 (日度)	13
图 35: 2019.12.30-2021.05.23 IGG iOS 端+Google Play 端下载量	13
图 36: 2019.12.30-2021.05.23 IGG iOS 端+Google Play 端净收入	13
图 37: 2019.12.30-2021.05.23 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量	13
图 38: 2019.12.30-2021.05.23 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入	13
图 39: 2020.05.25-2021.05.23 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 40: 2020.05.25-2021.05.23 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 41: 2019.12.30-2021.05.23 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 42: 2019.12.30-2021.05.23 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 43: 2019.12.30-2021.05.23 问道 iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 44: 2019.12.30-2021.05.23 问道 iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 45: 2021.01.25-2021.05.23 一念逍遥 iOS 端下载量	15
图 46: 2021.01.25-2021.05.23 一念逍遥 iOS 端净收入	15
图 47: 2019.12.30-2021.05.23 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量	15
图 48: 2019.12.30-2021.05.23 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入	15
图 49: 2019.12.30-2021.05.23 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量	15
图 50: 2019.12.30-2021.05.23 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入	15
图 51: 2020.06.29-2021.05.23 新神魔大陆 iOS 端国内下载量	16
图 52: 2020.06.29-2021.05.23 新神魔大陆 iOS 端国内净收入	16
图 53: 2019.12.30-2021.05.23 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量	16
图 54: 2019.12.30-2021.05.23 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入	16
图 55: 2019.12.30-2021.05.23 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量	16
图 56: 2019.12.30-2021.05.23 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入	16
图 57: 2020.08.17-2021.05.23 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量	17
图 58: 2020.08.17-2021.05.23 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入	17
图 59: 2021.03.15-2021.05.23 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端下载量	17
图 60: 2021.03.15-2021.05.23 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端净收入	17
图 61: 2019.12.30-2021.05.23 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量	17
图 62: 2019.12.30-2021.05.23 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入	17
图 63: 2019.12.30-2021.05.23 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量	18
图 64: 2019.12.30-2021.05.23 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 65: 2020.01.06-2021.05.23 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量	18

图 66: 2020.01.06-2021.05.23 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 67: 2019.12.30-2021.05.23 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量	18
图 68: 2019.12.30-2021.05.23 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 69: 2019.12.30-2021.05.23 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量	18
图 70: 2019.12.30-2021.05.23 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 71: 2019.12.30-2021.05.23 成り上がり-華と武の戦国下载量	19
图 72: 2019.12.30-2021.05.23 成り上がり-華と武の戦国净收入	19
图 73: 2019.12.30-2021.05.23 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量	19
图 74: 2019.12.30-2021.05.23 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入	19
图 75: 2019.12.30-2021.05.23 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量 ..	19
图 76: 2019.12.30-2021.05.23 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入 ..	19
图 77: 2021.04.08-2021.05.23 全民奇迹 2 iOS 端下载量	20
图 78: 2021.04.08-2021.05.23 全民奇迹 2 iOS 端净收入	20
图 79: 2019.12.30-2021.05.23 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量	20
图 80: 2019.12.30-2021.05.23 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入	20
图 81: 2019.12.30-2021.05.23 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量	20
图 82: 2019.12.30-2021.05.23 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入	20
图 83: 2019.12.30-2021.05.23 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量	21
图 84: 2019.12.30-2021.05.23 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入	21
图 85: 2019.12.30-2021.05.23 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量	21
图 86: 2019.12.30-2021.05.23 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入	21
图 87: 2019.12.30-2021.05.23 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量	21
图 88: 2019.12.30-2021.05.23 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入	21
图 89: 2021.04.28-2021.05.23 此生无白 iOS 端下载量	22
图 90: 2021.04.28-2021.05.23 此生无白 iOS 端净收入	22
图 91: 2019.12.30-2021.05.23 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量	22
图 92: 2019.12.30-2021.05.23 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入	22
图 93: 2019.12.30-2021.05.23 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量	22
图 94: 2019.12.30-2021.05.23 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入	22
图 95: 2019.12.30-2021.05.23 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 96: 2019.12.30-2021.05.23 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入	23
图 97: 2019.12.30-2021.05.23 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 98: 2019.12.30-2021.05.23 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入	23

图 99: 2020.09.21-2021.05.23 原神 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 100: 2019.12.30-2021.05.23 原神 iOS 端+Google Play 端净收入	23
图 101: 2019.12.30-2021.05.23 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 102: 2019.12.30-2021.05.23 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 103: 2019.12.30-2021.05.23 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 104: 2019.12.30-2021.05.23 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 105: 2019.12.30-2021.05.23 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 106: 2019.12.30-2021.05.23 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 107: 2019.12.30-2021.05.23 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 108: 2019.12.30-2021.05.23 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入	25
图 109: 2020.09.21-2021.05.23 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 110: 2020.09.21-2021.05.23 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入	25
图 111: 伽马数据新游首月流水测算榜	26
表 1: 截至 2021 年 5 月 21 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 0.76%，跑赢上证综指 0.87pct。重点上市公司市场表现如下：

表 1：截至 2021 年 5 月 21 日游戏行业重点公司市场表现

美股上市公司	过去一年涨跌幅-%	过去一个月涨跌幅-%	上周涨跌幅-%	上周最后一交易日市值 (亿元)
哔哩哔哩	18.04	-8.73	5.74	2,532
港股上市公司	过去一年涨跌幅-%	过去一个月涨跌幅-%	上周涨跌幅-%	上周最后一交易日市值 (亿元)
网易	21.82	2.63	16.56	5,358
心动公司	23.48	-14.11	8.90	236
祖龙娱乐	-33.33	1.16	5.42	100
中手游	20.29	-7.52	3.66	78
金山软件	14.10	3.73	3.29	660
腾讯控股	3.81	-6.02	0.94	46,774
IGG	1.39	-4.59	0.40	106
友谊时光	26.13	-18.77	-0.74	48
A 股上市公司	过去一年涨跌幅-%	过去一个月涨跌幅-%	上周涨跌幅-%	上周最后一交易日市值 (亿元)
游族网络	28.04	9.20	9.88	155
三七互娱	-20.33	12.78	8.44	550
完美世界	-25.19	3.57	4.25	424
宝通科技	-8.03	7.79	3.88	69
吉比特	9.50	1.85	2.90	323
电魂网络	-19.70	-5.53	0.81	62
中文传媒	9.12	-0.36	0.00	149
掌趣科技	-14.68	3.32	-1.36	120
金科文化	1.57	1.25	-1.51	115
巨人网络	-21.97	-0.73	-1.53	274
世纪华通	-9.70	-3.17	-1.81	485
昆仑万维	-9.72	-2.91	-3.07	211
紫天科技	-22.06	-11.00	-6.51	64

资料来源：Wind，德邦研究所

2. 周度数据跟踪

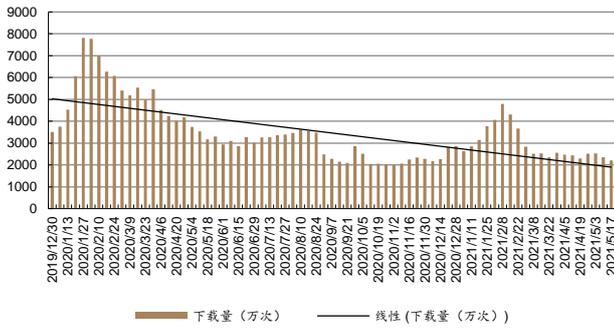
2.1. 全球各大手游市场数据

2.1.1. 国内手游市场数据

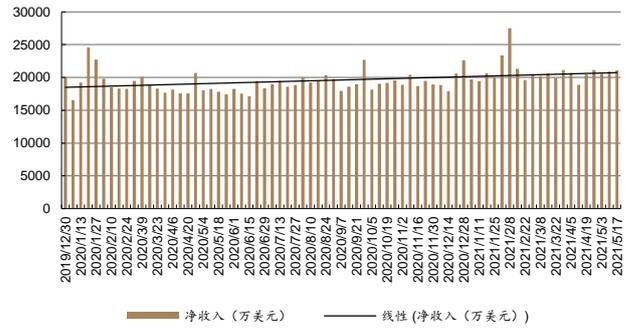
大陆市场手游 iOS 渠道收入及下载量: 上周大陆手游市场下载量环比有所下滑，净收入略有上升，整体保持稳定。

图 1：2019.12.30-2021.05.23 国内手游 iOS 端下载量

图 2：2019.12.30-2021.05.23 国内手游 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

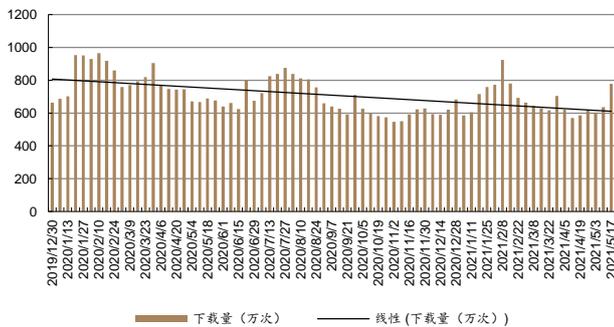


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

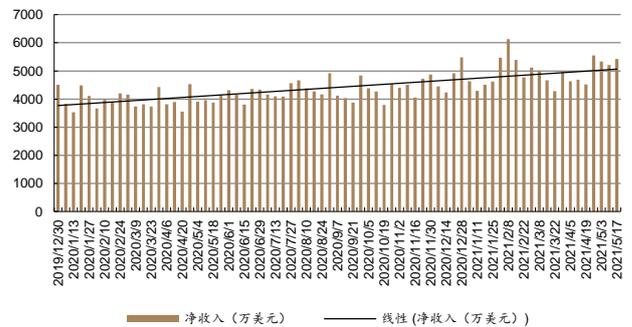
港澳台市场手游收入及下载量: 上周港澳台市场下载量、净收入数据环比均有上升。

图 3: 2019.12.30-2021.05.23 港澳台市场手游下载量

图 4: 2019.12.30-2021.05.23 港澳台市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



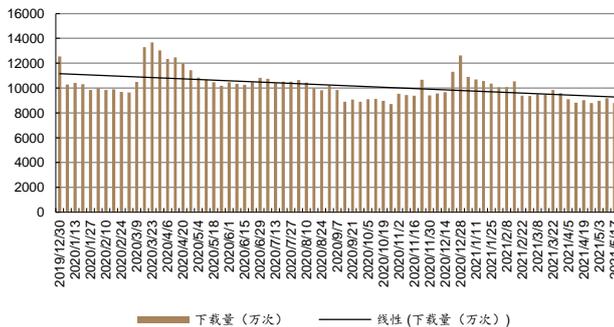
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.1.2. 国际手游市场数据

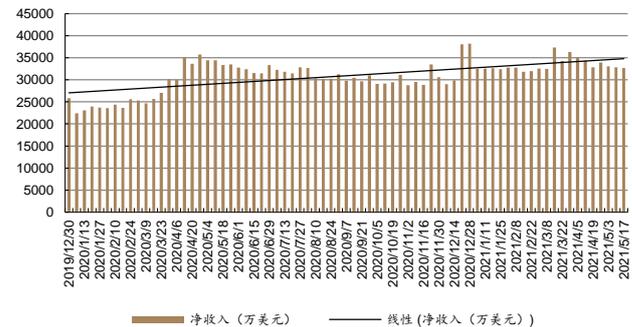
美国市场手游收入及下载量: 上周美国市场手游下载量数据有所下滑、净收入数据环比持平。

图 5: 2019.12.30-2021.05.23 美国市场手游下载量

图 6: 2019.12.30-2021.05.23 美国市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

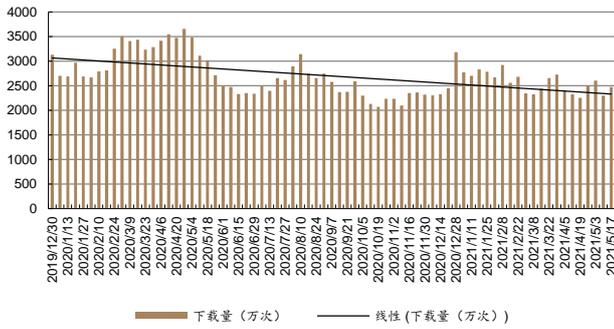


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

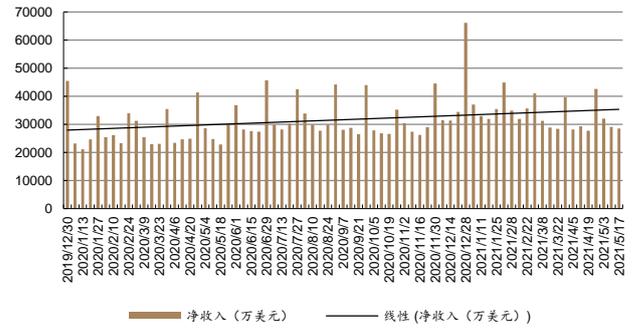
日韩市场手游收入及下载量: 上周下载量数据环比回升, 净收入数据环比有所回落。

图 7: 2019.12.30-2021.05.23 日韩市场手游下载量

图 8: 2019.12.30-2021.05.23 日韩市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

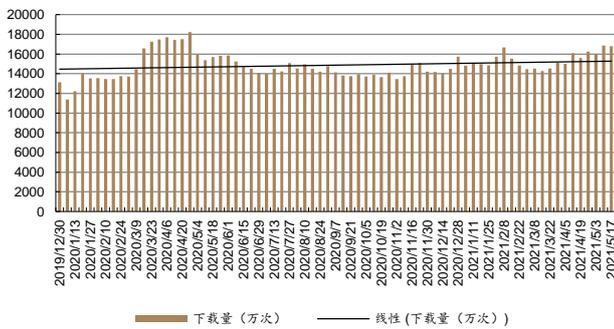


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

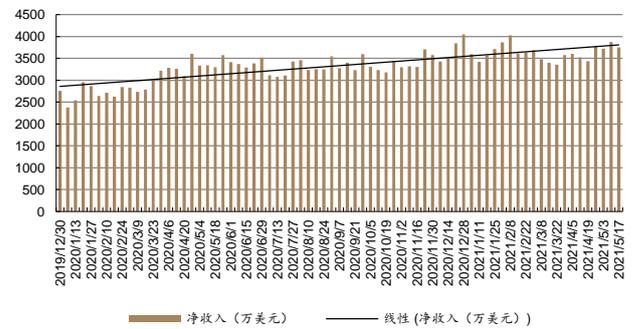
东南亚市场手游收入及下载量: 下载量、净收入数据环比略微下滑, 整体保持稳定。

图 9: 2019.12.30-2021.05.23 东南亚市场手游下载量

图 10: 2019.12.30-2021.05.23 东南亚市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



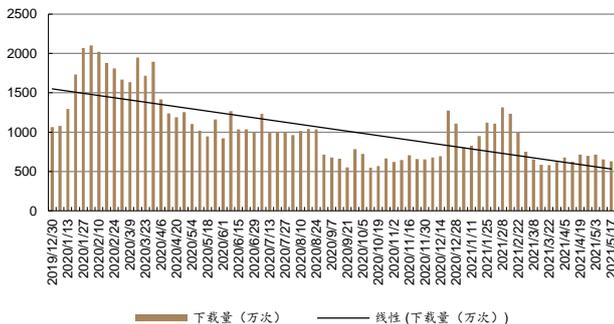
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.2. 国内 iOS 渠道游戏分品类数据

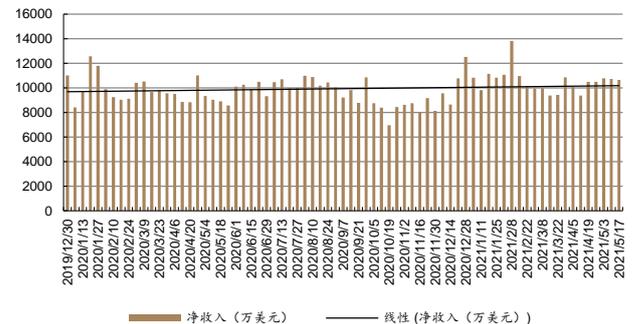
动作类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道动作类游戏下载量达到约 629 万次, 环比略微下滑; 扣除渠道分成后, 净收入达到约 1.1 亿美元, 环比持平。

图 11: 2019.12.30-2021.05.23 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量

图 12: 2019.12.30-2021.05.23 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

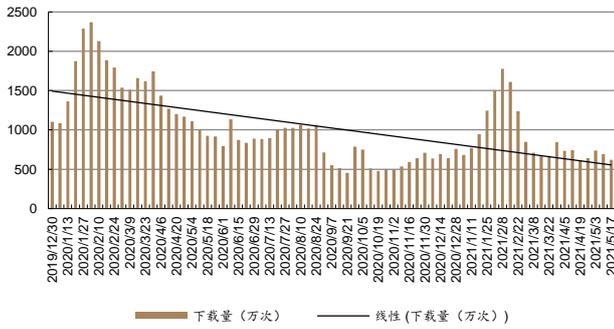


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

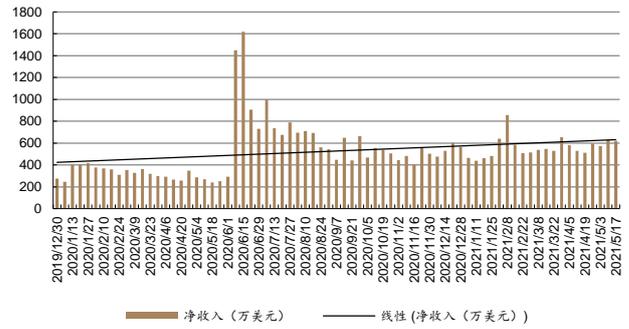
休闲类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道休闲类游戏下载量达到 622 万次, 环比小幅下降; 扣除渠道分成后, 净收入达到 617 万美元, 环比小幅下降, 整体保持稳定。

图 13: 2019.12.30-2021.05.23 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量

图 14: 2019.12.30-2021.05.23 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

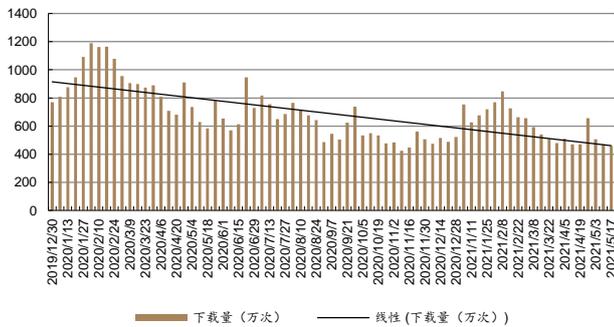


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

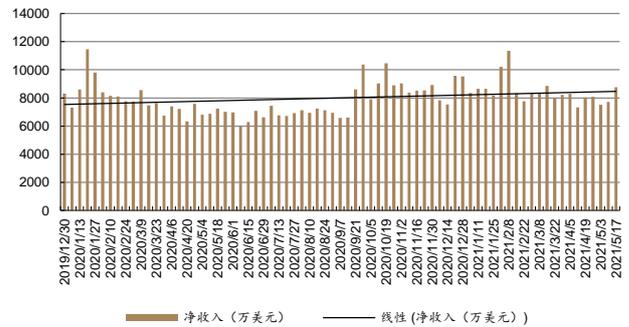
角色扮演类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道角色扮演类游戏下载量达到 458 万次, 环比有所回落; 扣除渠道分成后, 净收入达到 8761 万美元, 环比回升。

图 15: 2019.12.30-2021.05.23 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量

图 16: 2019.12.30-2021.05.23 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

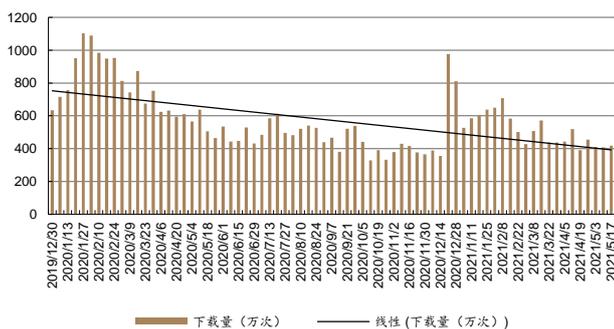


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

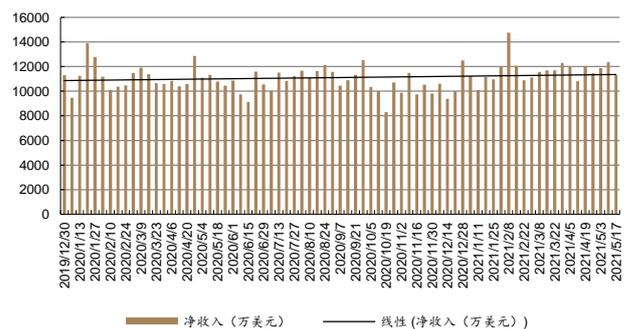
策略类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道策略类游戏下载量达到 418 万次, 环比持平; 扣除渠道分成后, 净收入达到 1.13 亿美元, 环比小幅回落, 整体保持稳定。

图 17: 2019.12.30-2021.05.23 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量

图 18: 2019.12.30-2021.05.23 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



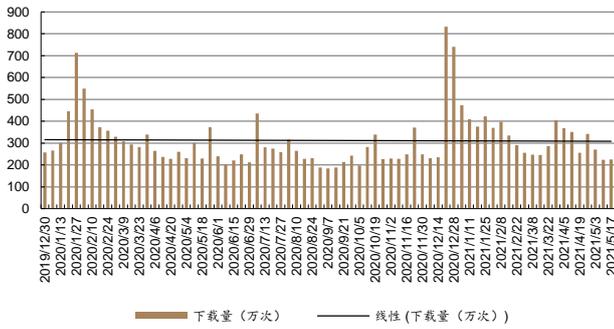
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.3. 重点公司数据跟踪

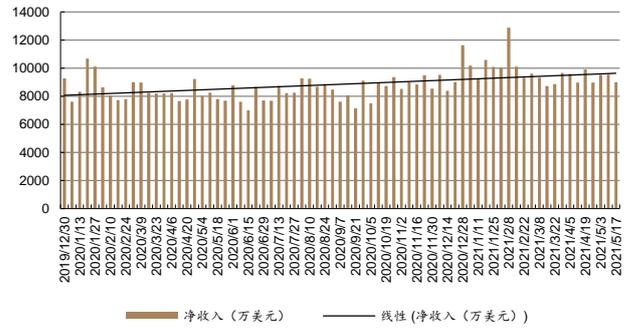
腾讯手游 (Tencent Mobile Games): 上周下载量环比持平; 净收入环比略微下滑, 整体保持稳定。

图 19: 2019.12.30-2021.05.23 腾讯手游 iOS 端下载量

图 20: 2019.12.30-2021.05.23 腾讯手游 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

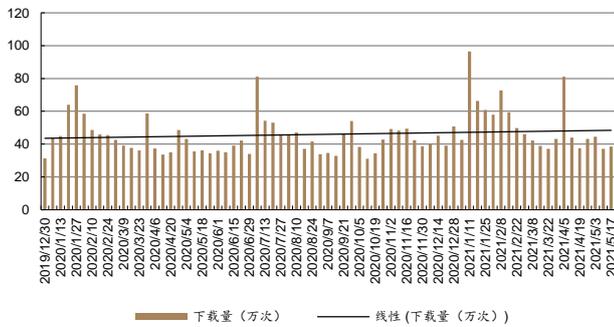


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

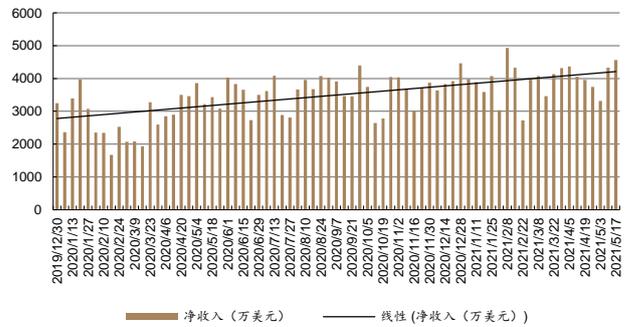
核心游戏《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所上升;《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比略微回升,净收入环比有所回落;新游《使命召唤手游》国内 iOS 渠道净收入环比略有下滑,而下载量环比持平;《天涯明月刀》国内 iOS 渠道下载量环比保持稳定,净收入环比有所下滑。

图 21: 2019.12.30-2021.05.23 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量

图 22: 2019.12.30-2021.05.23 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入



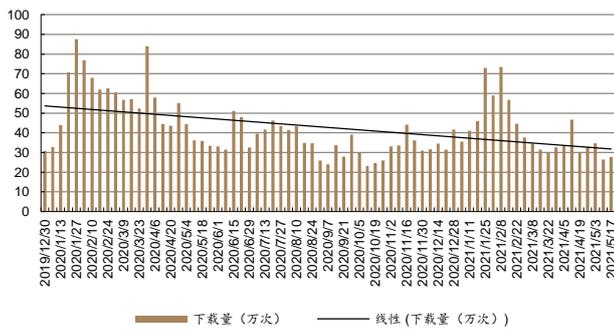
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



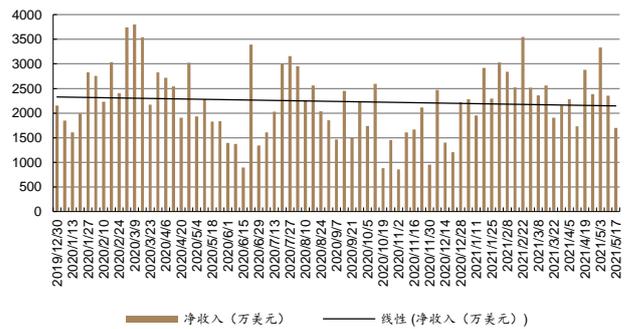
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 23: 2019.12.30-2021.05.23 和平精英国内 iOS 渠道下载量

图 24: 2019.12.30-2021.05.23 和平精英国内 iOS 渠道净收入



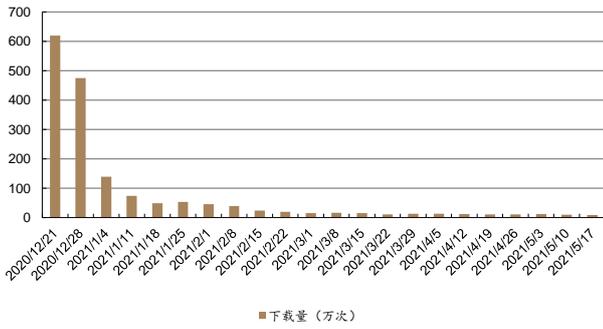
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

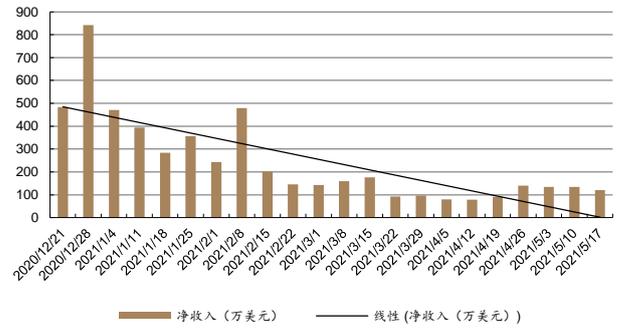
图 25: 2020.12.21-2021.05.23 使命召唤 iOS 渠道下载量

图 26: 2020.12.21-2021.05.23 使命召唤 iOS 渠道净收入



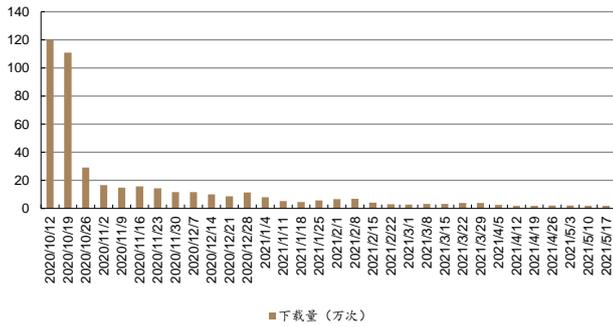
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 27: 2020.10.12-2021.05.23 天涯明月刀 iOS 渠道下载量



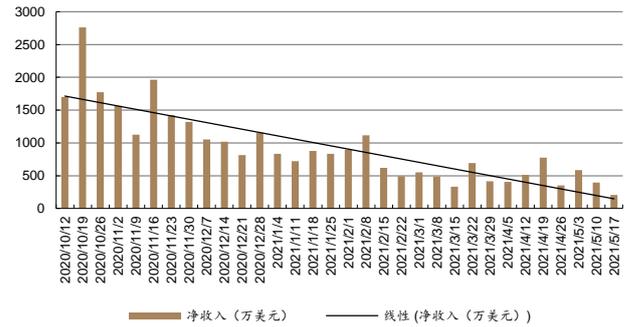
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 28: 2020.10.12-2021.05.23 天涯明月刀 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

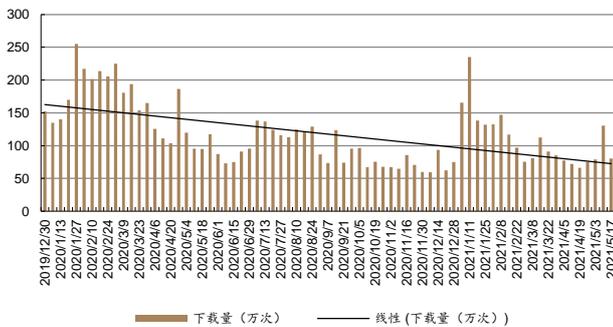
图 29: 2019.12.30-2021.05.23 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

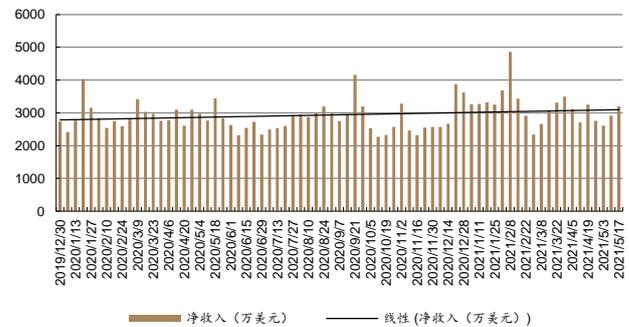
图 30: 2019.12.30-2021.05.23 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入

网易手游(网易移动游戏):上周下载量环比略有下滑、净收入环比有所上升,整体仍保持稳定。



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

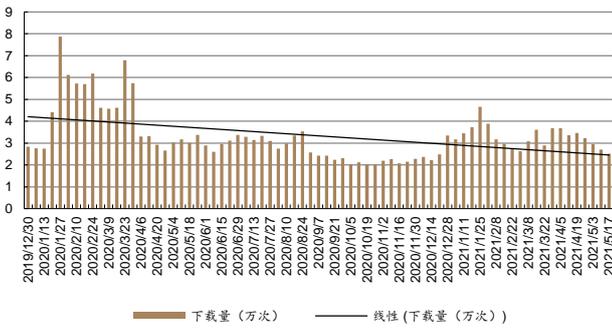
图 31: 2019.12.30-2021.05.23 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

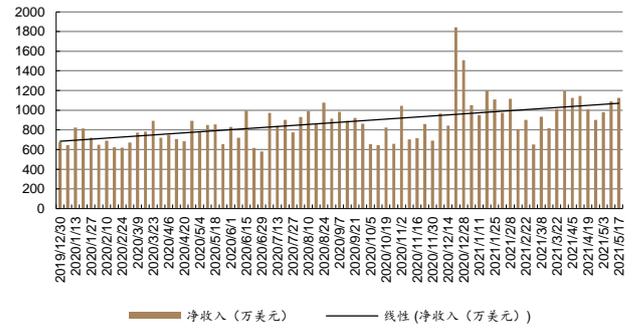
图 32: 2019.12.30-2021.05.23 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端净收入

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77.3万次,净收入139万美元。



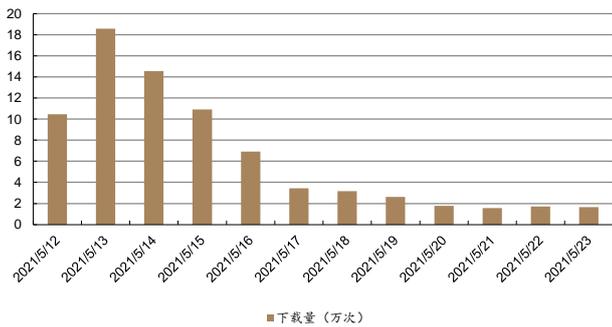
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 33: 2021.05.12-2021.05.23 宝可梦大探险国内 iOS 端下载量 (日度)



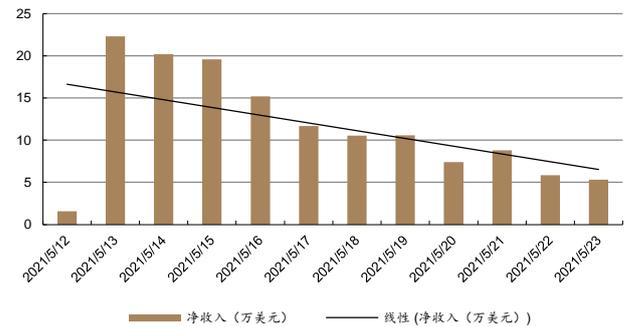
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 34: 2021.05.12-2021.05.23 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

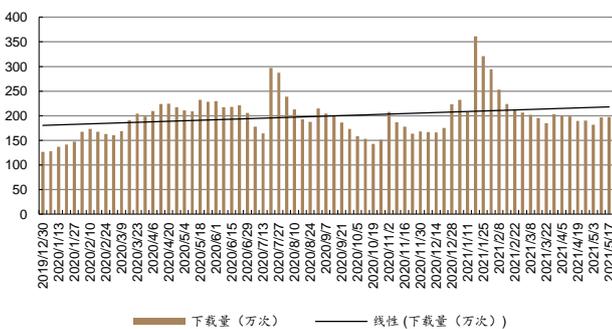
图 35: 2021.05.12-2021.05.23 IGG iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

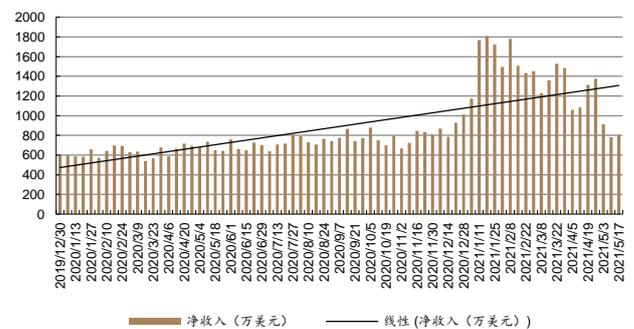
图 36: 2021.05.12-2021.05.23 IGG iOS 端+Google Play 端净收入

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



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

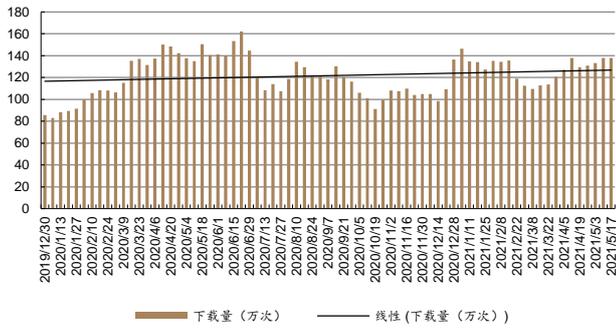
图 37: 2019.12.30-2021.05.23 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

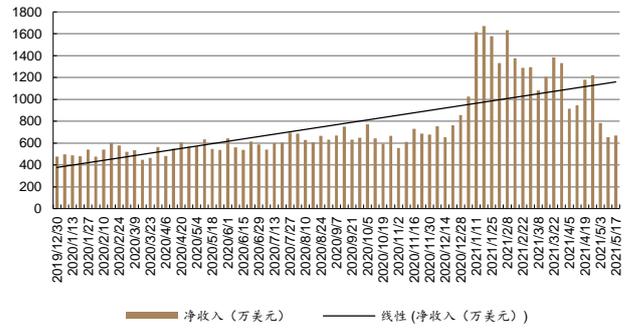
图 38: 2019.12.30-2021.05.23 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入

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



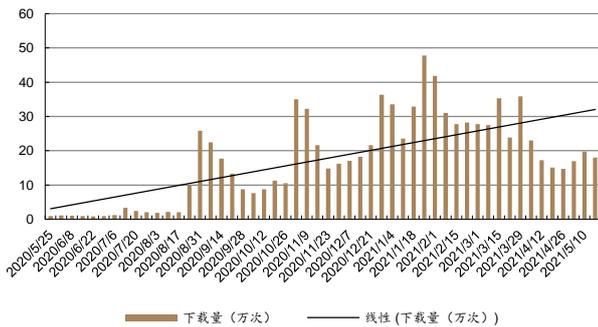
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 39: 2020.05.25-2021.05.23 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

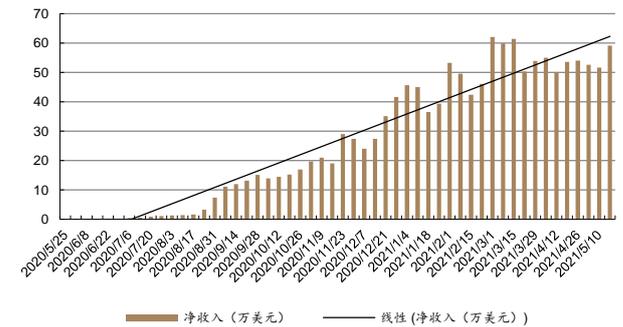
图 40: 2020.05.25-2021.05.23 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

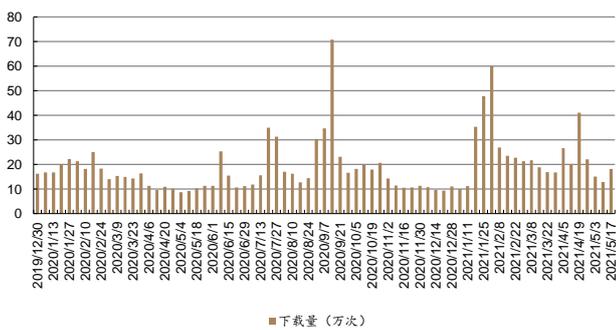
雷霆游戏: 本周下载量环比有所上升, 净收入环比略有下滑, 保持在 2021 年以来的高位 (雷霆游戏国内 iOS 渠道占比较小, 而数据无法覆盖国内安卓渠道, 因此对公司实际经营结果参考性较低)。

图 41: 2019.12.30-2021.05.23 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

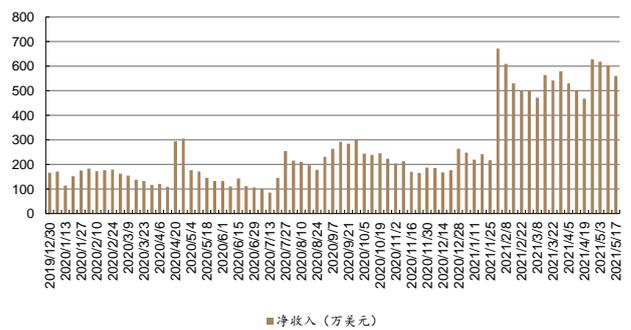
图 42: 2019.12.30-2021.05.23 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

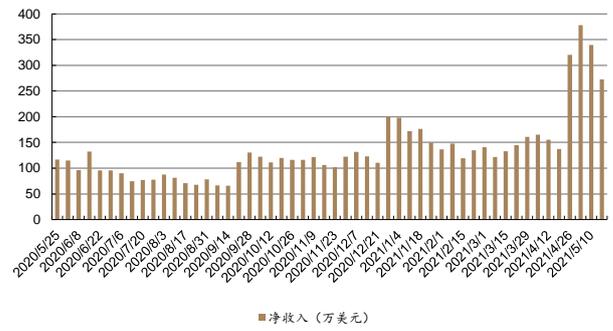
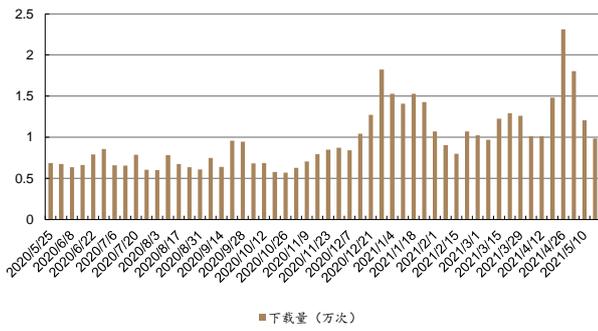
核心游戏表现方面, 上周《问道》下载量环比有所回落, 净收入环比虽然有所下滑但仍保持在高位; 《一念逍遥》下载量、净收入数据环比均有所上升。

图 43: 2019.12.30-2021.05.23 问道 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 44: 2019.12.30-2021.05.23 问道 iOS 端+Google Play 端净收入

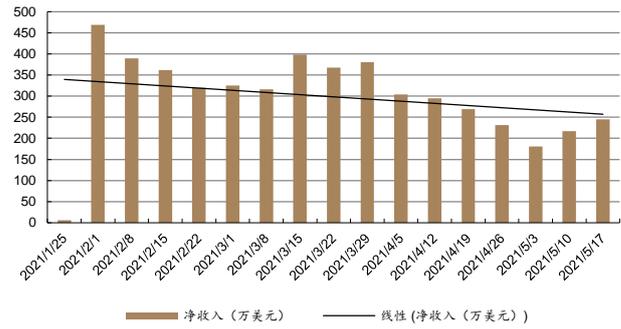
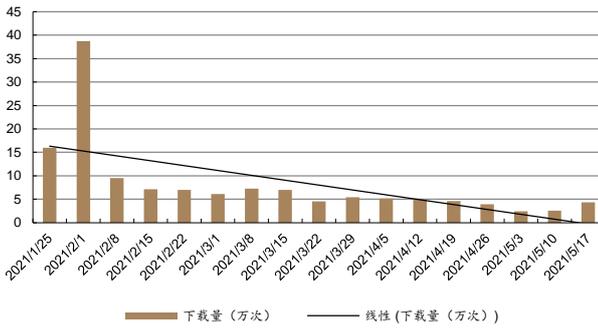


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 45: 2021.01.25-2021.05.23 一念逍遥 iOS 端下载量

图 46: 2021.01.25-2021.05.23 一念逍遥 iOS 端净收入



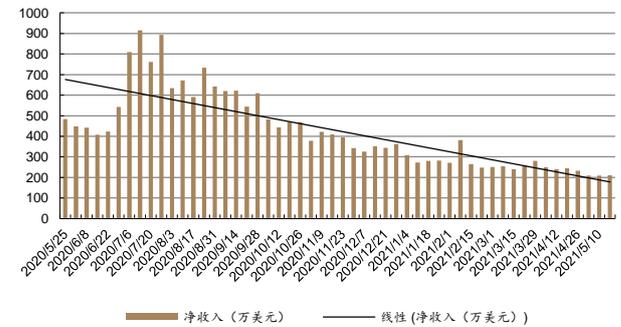
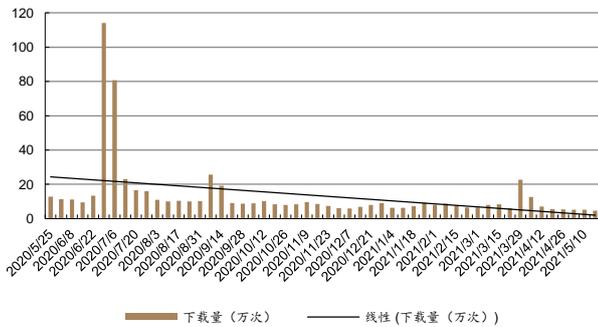
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

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。

图 47: 2019.12.30-2021.05.23 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量

图 48: 2019.12.30-2021.05.23 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入



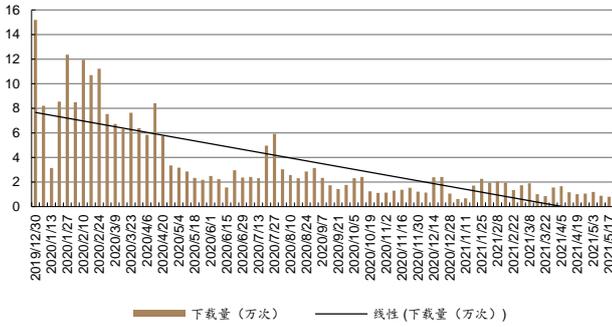
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

上周核心游戏《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。

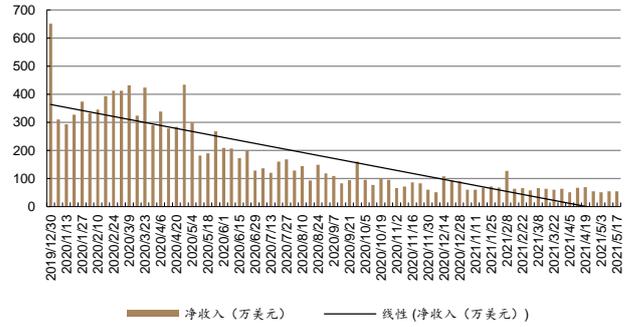
图 49: 2019.12.30-2021.05.23 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量

图 50: 2019.12.30-2021.05.23 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入



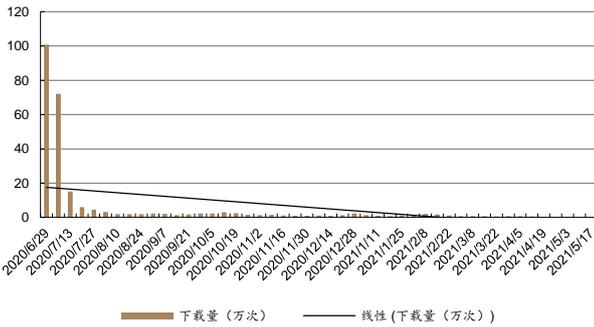
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 51: 2020.06.29-2021.05.23 新神魔大陆 iOS 端国内下载量



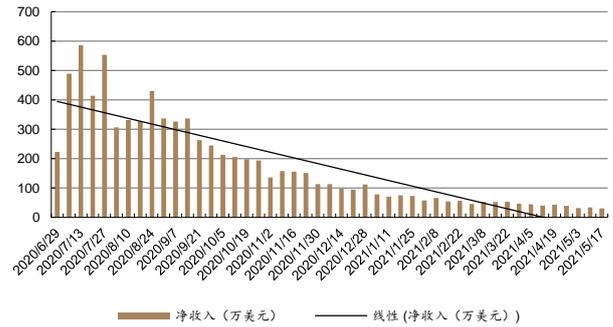
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 52: 2020.06.29-2021.05.23 新神魔大陆 iOS 端国内净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

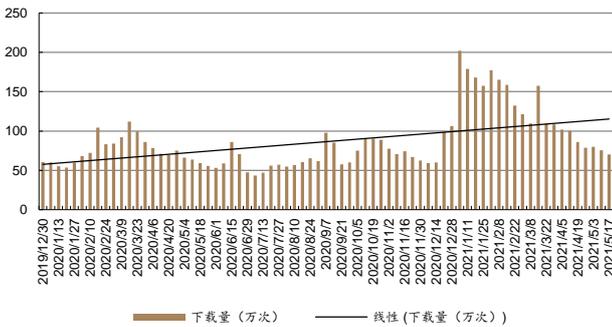
图 53: 2019.12.30-2021.05.23 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

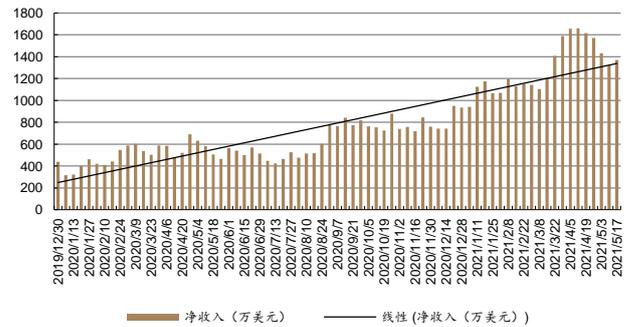
图 54: 2019.12.30-2021.05.23 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入

三七互娱: 上周下载量数据环比略微下滑; 净收入环比略微回升, 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

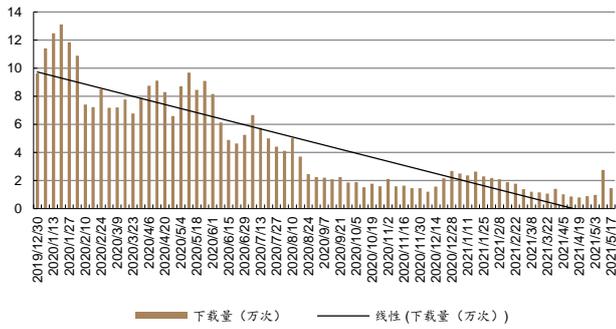
图 55: 2019.12.30-2021.05.23 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

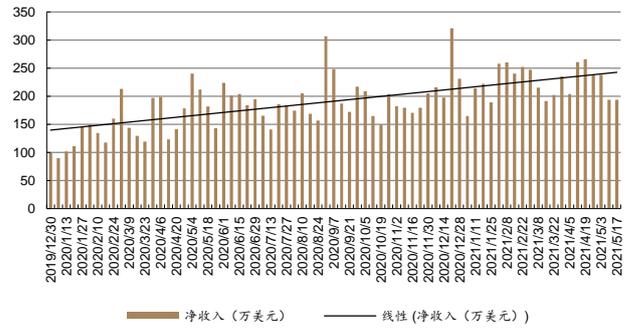
图 56: 2019.12.30-2021.05.23 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入

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



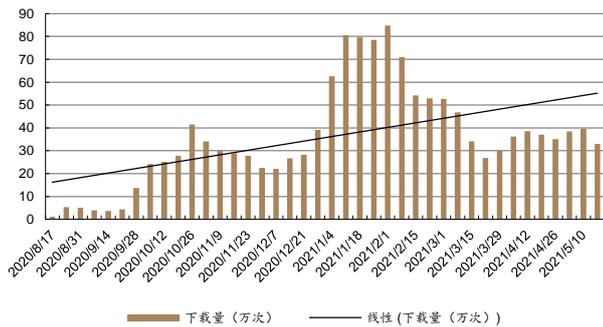
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 57: 2020.08.17-2021.05.23 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量



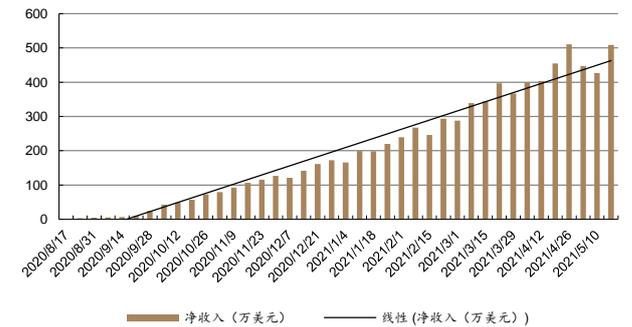
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 58: 2020.08.17-2021.05.23 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入



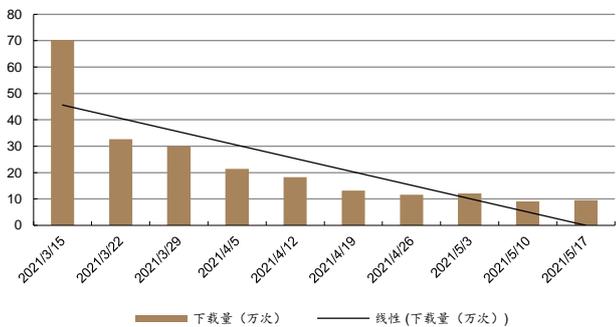
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 59: 2021.03.15-2021.05.23 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端下载量



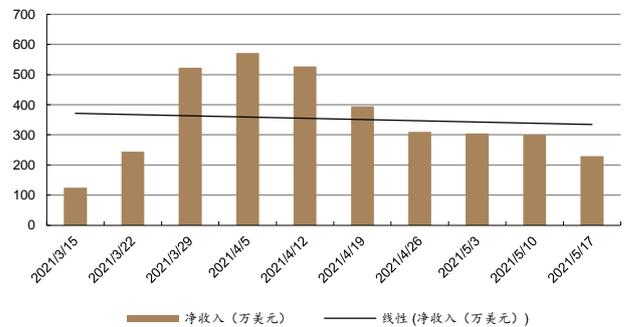
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 60: 2021.03.15-2021.05.23 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: 2019.12.30-2021.05.23 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: 2019.12.30-2021.05.23 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持平, 净收入环比略有下滑, 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, 净收入数据环比有所下降, 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: 2019.12.30-2021.05.23 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量

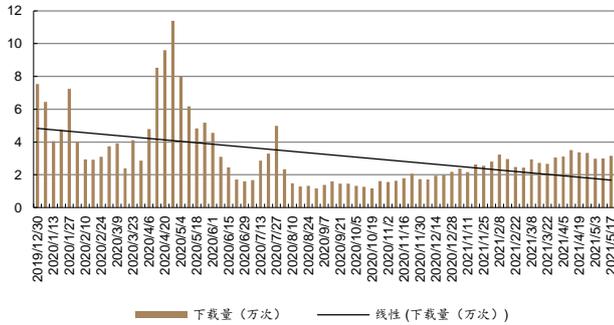
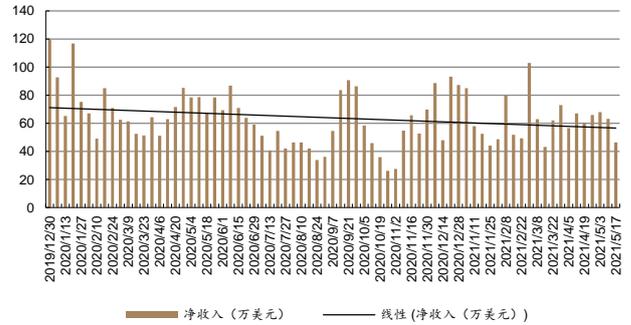


图 64: 2019.12.30-2021.05.23 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 65: 2020.01.06-2021.05.23 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量

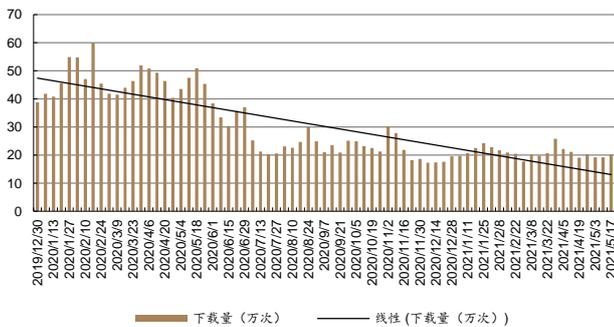
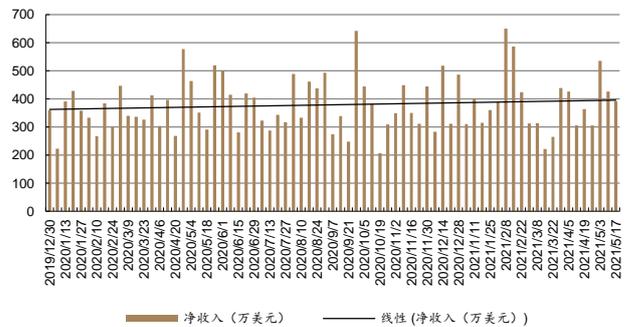


图 66: 2020.01.06-2021.05.23 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

游族网络: 上周下载量、净收入环比均保持稳定。

图 67: 2019.12.30-2021.05.23 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量

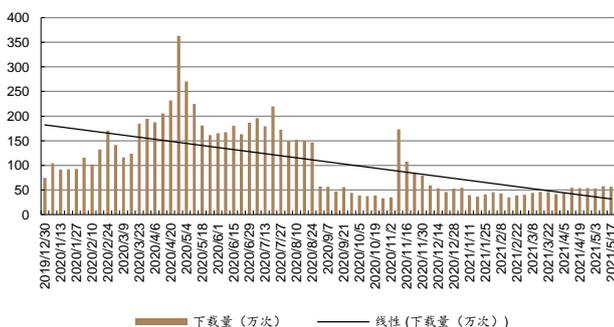
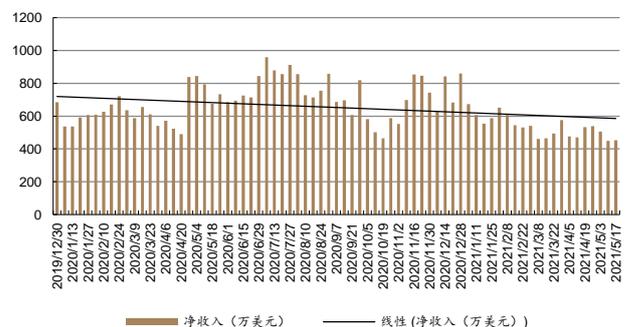


图 68: 2019.12.30-2021.05.23 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入



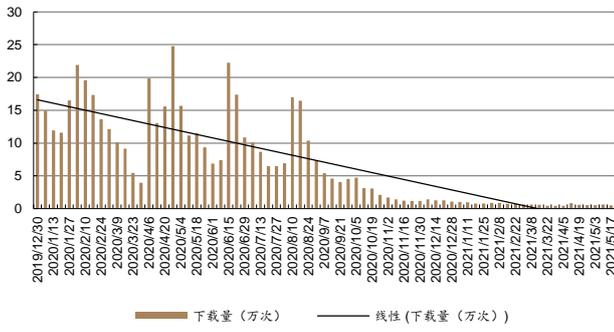
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

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、净收入数据均环比略有回落。

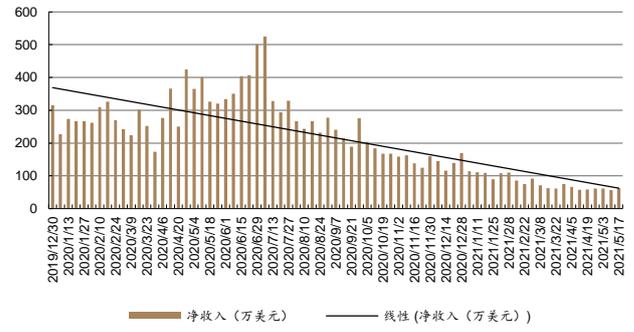
图 69: 2019.12.30-2021.05.23 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量

图 70: 2019.12.30-2021.05.23 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入



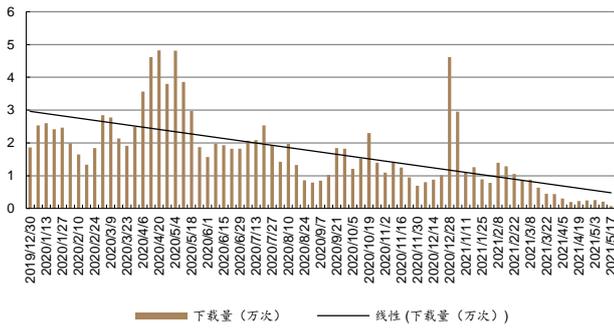
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 71: 2019.12.30-2021.05.23 成り上がり-華と武の戦国下载量



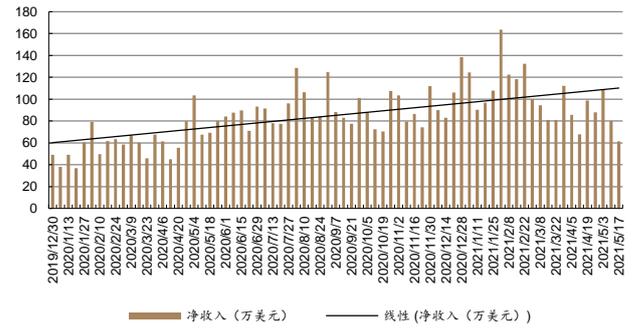
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 72: 2019.12.30-2021.05.23 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

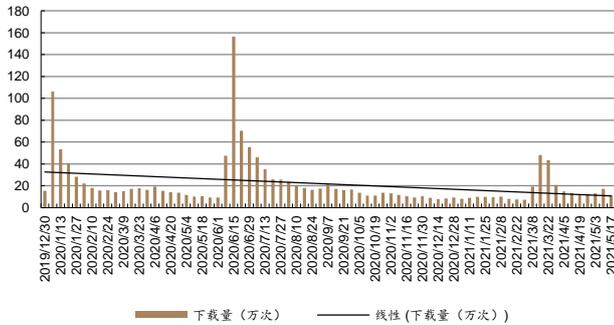
图 73: 2019.12.30-2021.05.23 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

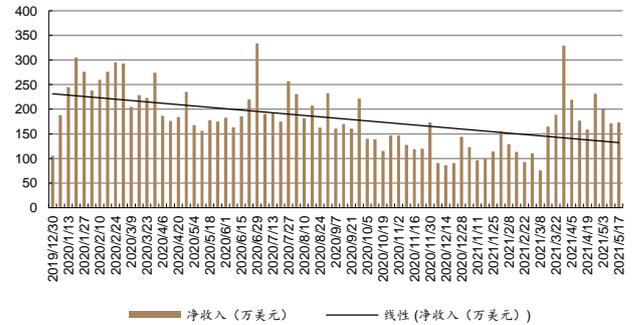
图 74: 2019.12.30-2021.05.23 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入

掌趣科技: 下载量数据环比略微回落; 净收入数据环比持平。



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

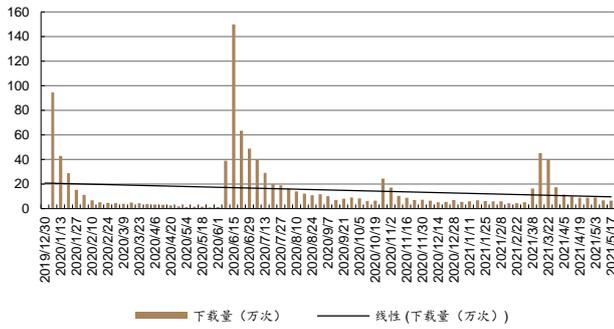
图 75: 2019.12.30-2021.05.23 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

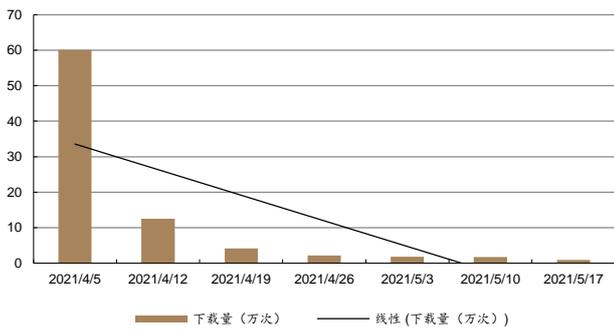
图 76: 2019.12.30-2021.05.23 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入

上周公司核心游戏《一拳超人》下载量、净收入数据均环比持平; 由腾讯代理的自研魔幻 MMO 新游《全民奇迹 2》下载量环比略有下滑, 净收入数据环比持平。



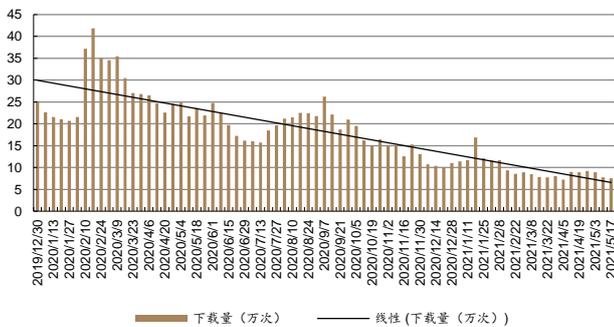
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 77: 2021.04.08-2021.05.23 全民奇迹2 iOS 端下载量



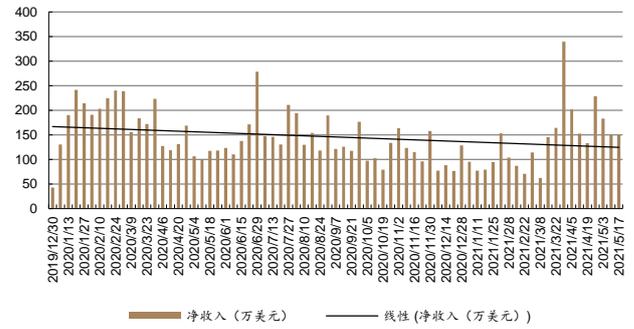
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 79: 2019.12.30-2021.05.23 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量



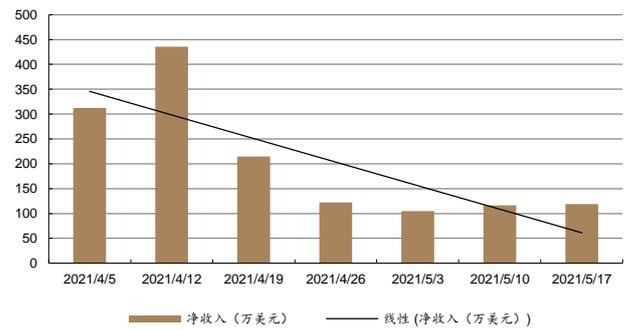
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 81: 2019.12.30-2021.05.23 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量



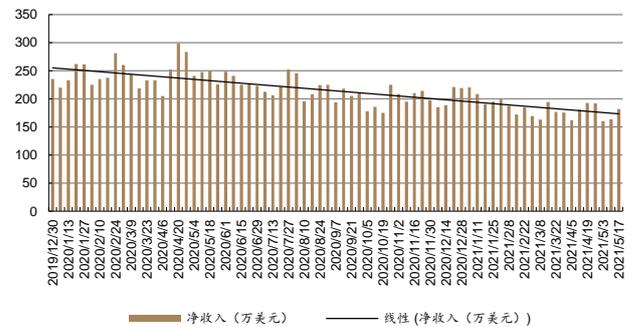
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 78: 2021.04.08-2021.05.23 全民奇迹2 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 80: 2019.12.30-2021.05.23 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入

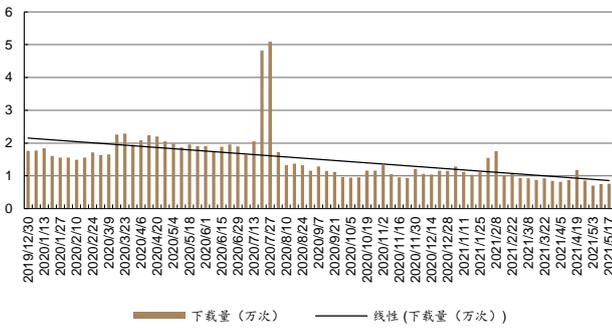


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 82: 2019.12.30-2021.05.23 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入

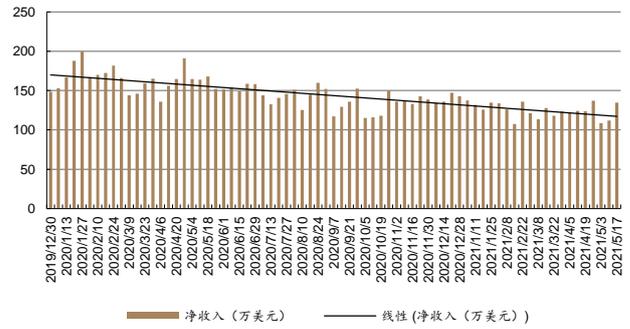
智明星通: 上周公司下载量数据环比略微下降, 净收入数据环比略微上升, 整体仍然保持稳定。

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



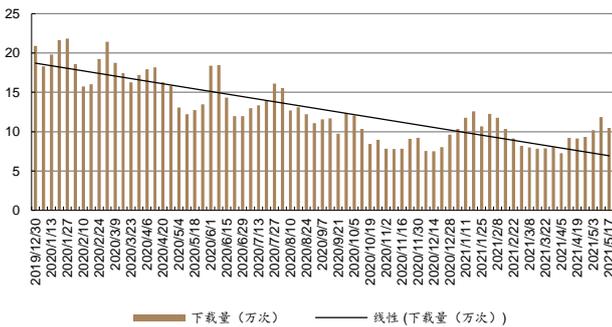
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 83: 2019.12.30-2021.05.23 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量



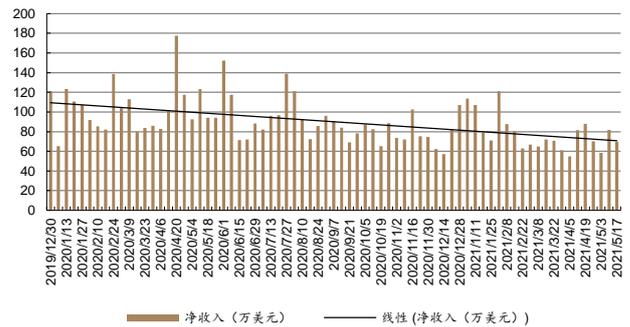
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 84: 2019.12.30-2021.05.23 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

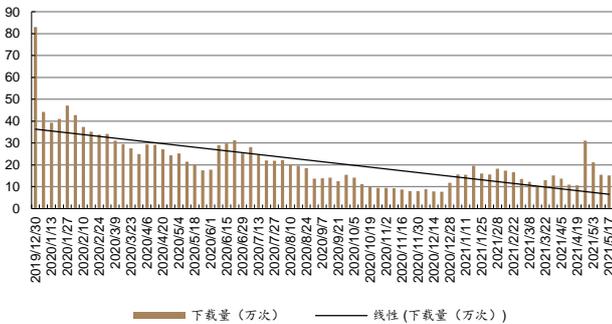
图 85: 2019.12.30-2021.05.23 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

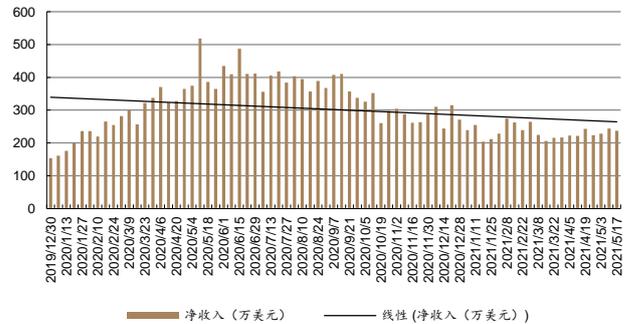
图 86: 2019.12.30-2021.05.23 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入

友谊时光: 上周公司下载量、净收入数据环比均保持稳定。



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

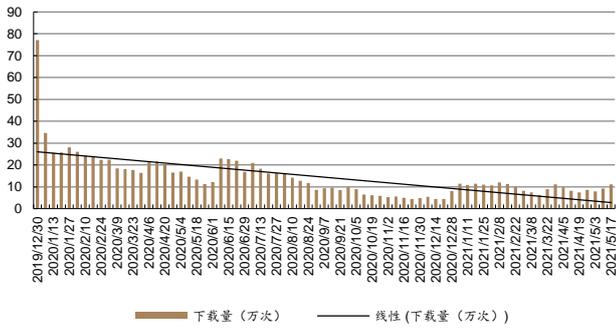
图 87: 2019.12.30-2021.05.23 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

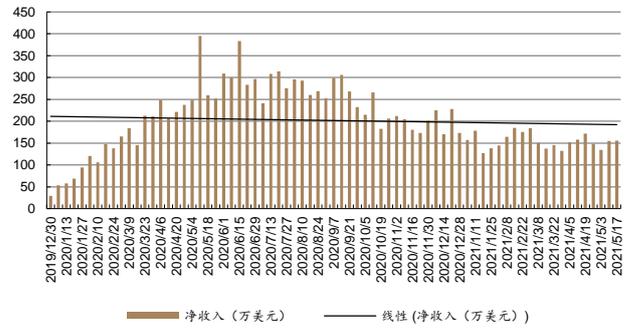
图 88: 2019.12.30-2021.05.23 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入

上周核心游戏《浮生为卿歌》下载量数据环比略有上涨, 净收入数据环比持平。新游《此生无白》下载量、净收入环比均有所下滑。



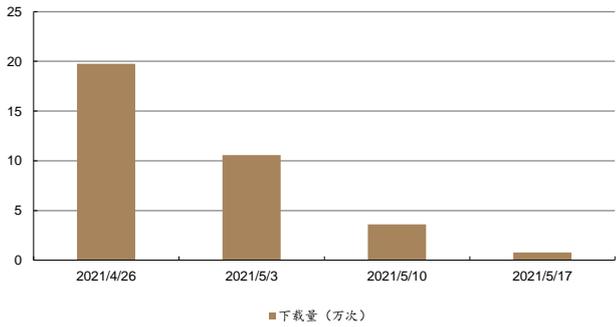
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 89：2021.04.28-2021.05.23 此生无白 iOS 端下载量



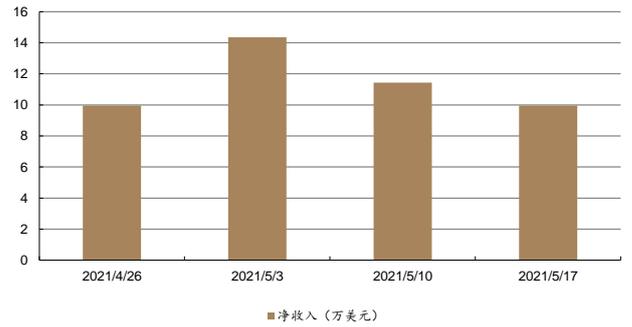
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 90：2021.04.28-2021.05.23 此生无白 iOS 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

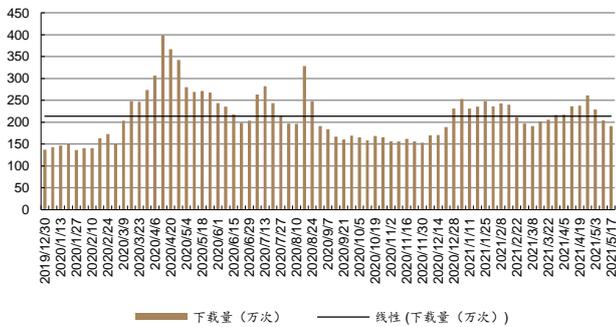
图 91：2019.12.30-2021.05.23 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

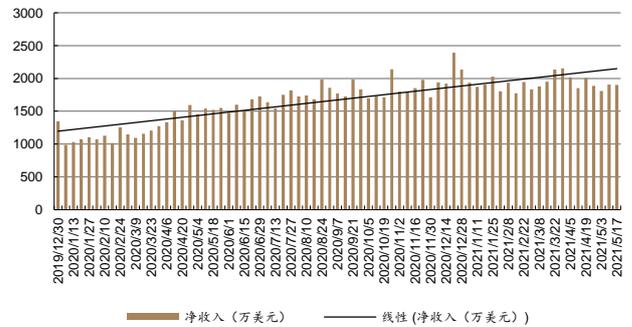
图 92：2019.12.30-2021.05.23 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入

趣加：下载量上周环比有所下降，净收入环比持平，整体保持稳定。



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

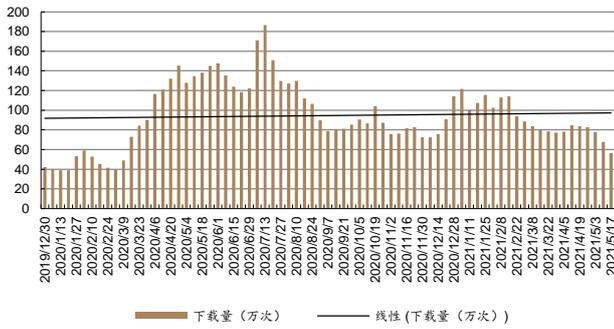
图 93：2019.12.30-2021.05.23 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

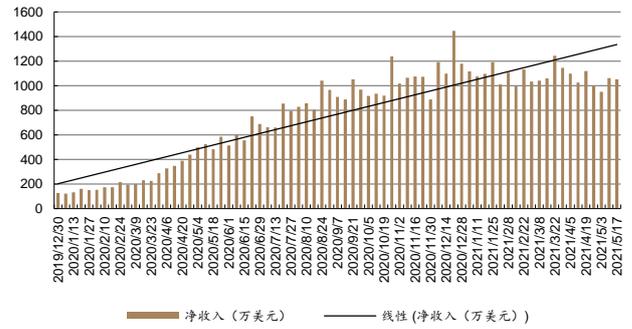
图 94：2019.12.30-2021.05.23 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入

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



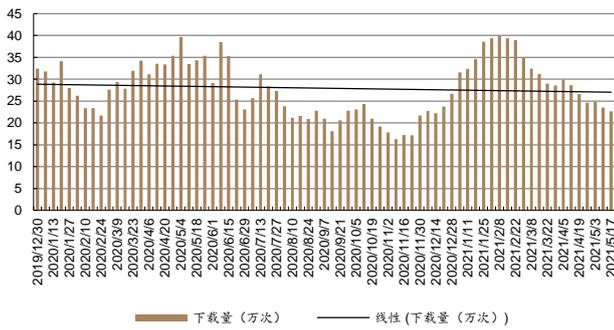
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 95: 2019.12.30-2021.05.23 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量



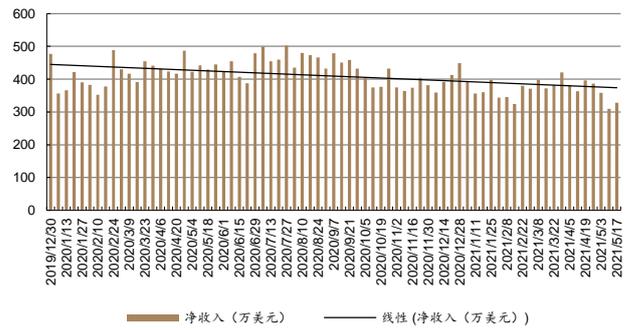
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 96: 2019.12.30-2021.05.23 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

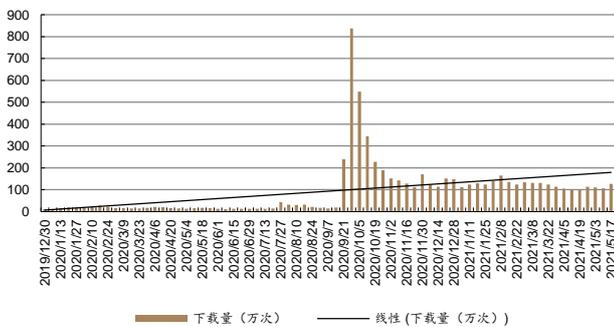
图 97: 2019.12.30-2021.05.23 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

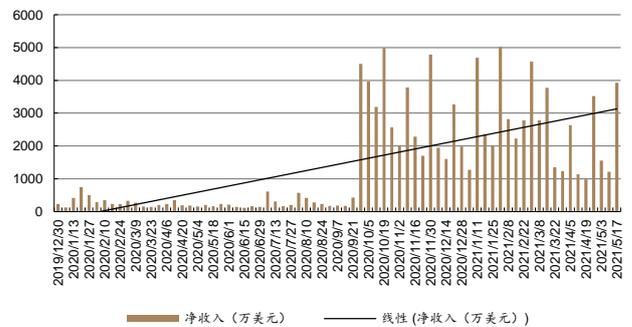
图 98: 2019.12.30-2021.05.23 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入

米哈游: 上周下载量环比略有上升, 净收入环比较大幅度提升且高于前高。



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

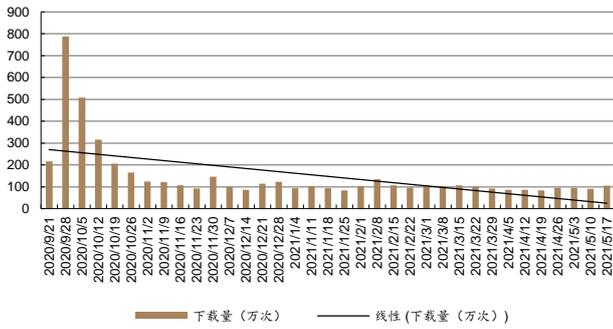
图 99: 2020.09.21-2021.05.23 原神 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

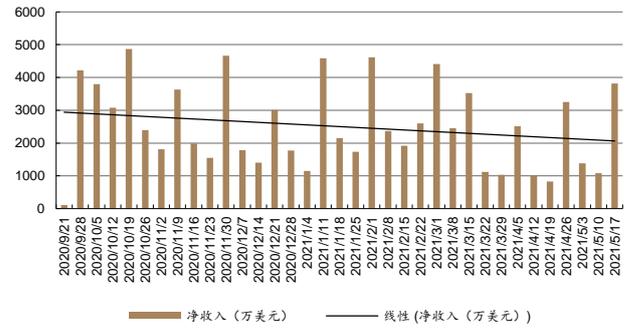
图 100: 2019.12.30-2021.05.23 原神 iOS 端+Google Play 端净收入

上周核心游戏《原神》下载量数据环比持平, 净收入数据环比有较大程度上升, 且高于前高。《崩坏3》下载量环比小幅上涨、净收入数据环比小幅回落, 整体保持稳定。



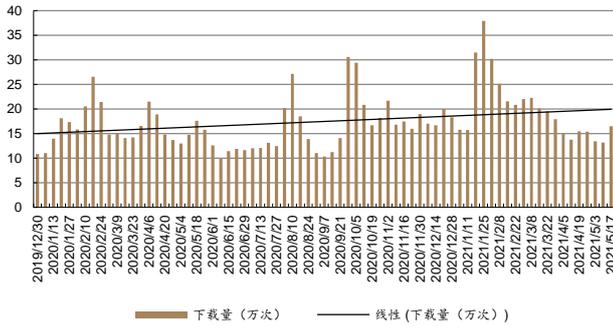
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 101: 2019.12.30-2021.05.23 崩坏3 iOS 端+Google Play 端下载量



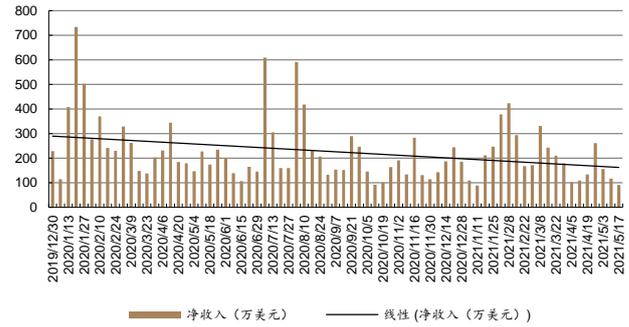
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 102: 2019.12.30-2021.05.23 崩坏3 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

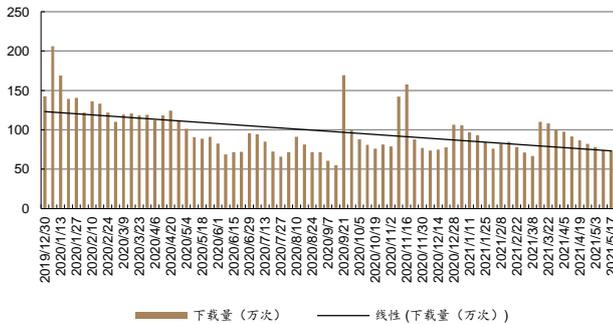
图 103: 2019.12.30-2021.05.23 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

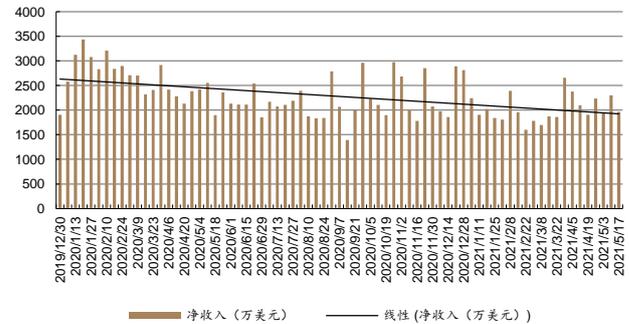
图 104: 2019.12.30-2021.05.23 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入

莉莉丝: 下载量数据环比持平, 净收入数据环比略有回落, 整体保持稳定。



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

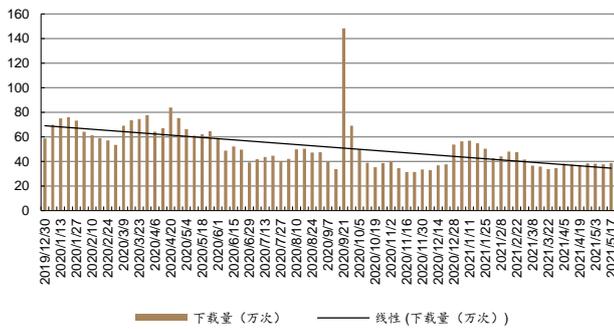
图 105: 2019.12.30-2021.05.23 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

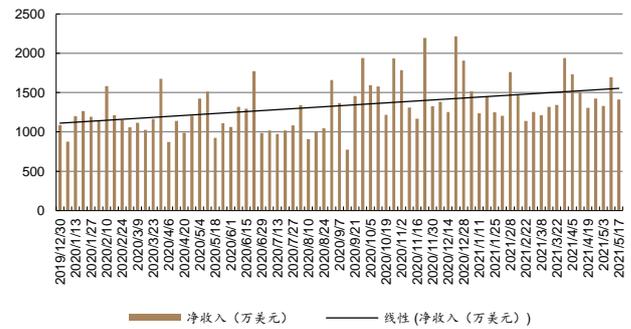
图 106: 2019.12.30-2021.05.23 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入

核心游戏《万国觉醒》下载量环比持平、净收入环比有所下滑;《剑与远征》下载量、净收入数据均环比持平;《Warpath》下载量环比持平、净收入环比略有下降。



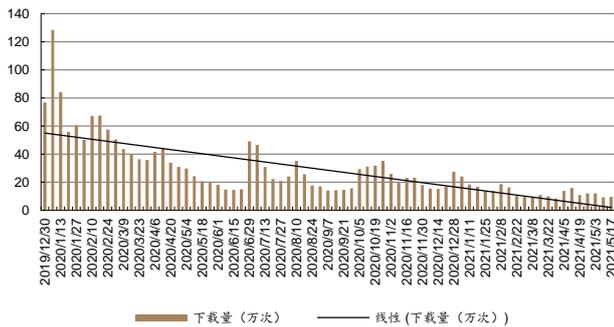
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 107: 2019.12.30-2021.05.23 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量



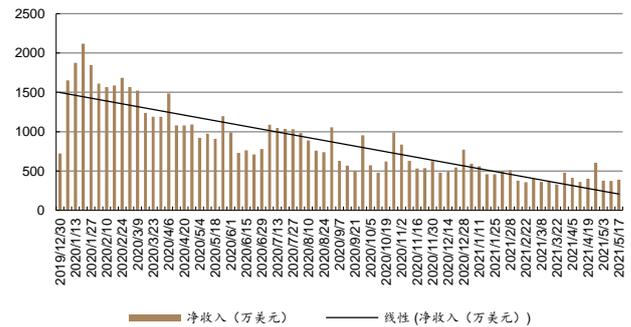
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 108: 2019.12.30-2021.05.23 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入



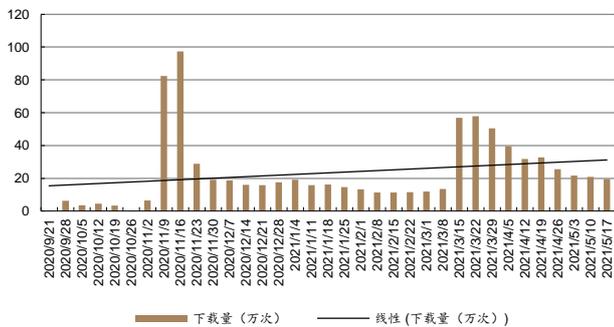
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 109: 2020.09.21-2021.05.23 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量

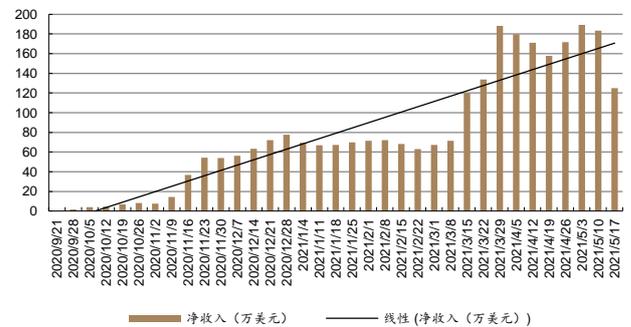


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 110: 2020.09.21-2021.05.23 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

腾讯控股发布一季报。2021Q1 公司整体实现营业收入 1353 亿元 (+25.2%yoy), 其中移动游戏收入(包括归口至社交媒体收入部分)在高基数下同比增长 19%到 415 亿元, 主要受益于王者荣耀、和平精英、PUBG MOBILE 以及一些新发行游戏。PC 游戏收入同比增长 1%到 119 亿元, 主要来自于瓦洛兰特和 Warframe 的收入贡献, 以及穿越火线的收入提升部分抵消了地下城与勇士的疲软。

金山软件发布一季报。2021Q1 公司整体实现营业收入 15.6 亿元 (+33.2%yoy), 其中网络游戏及其他业务实现营业收入 7.9 亿元, 同比下滑 1%, 环比下滑 7%。同比略微下降主要由于手游的收益减少, 部分被《剑网 3》收益增长所抵销。环比减少大部分是由于现有手游生命週期的自然衰减。

3.2. 行业新闻回顾

腾讯将加大企业服务、游戏及短视频投入。腾讯在财报中表示，腾讯正在加大在企业服务及软件、高工业化水准游戏及短视频领域的投资。“科技进步将为我们的消费互联网及产业互联网活动带来大量机会。”腾讯在财报中写道，“因此，我们将主动加大投入，把二零二一年的部分利润增量投资于新的机会，我们相信长远而言这可带来丰厚回报。”

对于企业服务，腾讯称，将会进一步投资在人才及基础设施等领域，将加强效率办公 SaaS 产品及安全软件，以及与 SaaS 供应商及独立软件供应商的合作伙伴关系和对它们的投资，以支持客户的数字化需求。

对于游戏，腾讯称正在增加对研发的投资，尤其专注于能够吸引全球用户的大型及高工业化水准游戏，以及投资于先进技术以提供下一代游戏体验，例如云游戏。在财报发布会的电话会上，腾讯首席战略官 James Mitchell 谈到，对游戏的投入还包括在市场营销和发行能力上的建设，以及前沿科技的投入。

对于短视频内容，腾讯称正在培育视频号的内容生态，同时通过腾讯视频与微信的合并，加强长短视频服务之间的协同效应，提升自制内容的生产能力，以进一步扩充 IP 内容库，并且提供可让创作者改编的视频素材。（澎湃新闻）

网易游戏代理《光·遇》与羚邦携手推出小王子季特别游戏版本。网易游戏与市场领先的亚洲媒体内容发行和品牌授权企业羚邦集团有限公司（股份代号：2230.HK），携手推出由羚邦集团授权网易游戏代理《光·遇》的小王子季特别游戏版本。这是《光·遇》与羚邦集团首次就小王子角色进行的全球性合作。该季节特别游戏版本计划于今年夏天在中国上线，将在包括但不限于亚洲，欧洲，大洋洲，北美洲，南美洲和非洲等，全球 156 个国家和地区上线。（投资家）

4 月移动游戏报告：掌趣科技《全民奇迹 2》入围新游流水榜 TOP5。5 月 11 日，伽马数据发布《2021 年 4 月移动游戏报告》。数据显示，2021 年 4 月，中国移动游戏市场实际销售收入 179.06 亿元，同比增长 13.29%。多款新游流水过亿，为 4 月移动市场提供强劲增长动力。这其中，由掌趣科技研发、腾讯代理发行的重度 MMORPG 新游《全民奇迹 2》表现出色，上线首月流水超超两亿，入围新游流水榜 TOP5。同时位居 MMORPG 新游榜第一，远高于 4 月的同类新品。（中国经济网）

图 111：伽马数据新游首月流水测算榜

伽马数据新游首月流水测算榜TOP5

排名	游戏名称	游戏类型	IP类型	首月流水预估 (亿元)
1	航海王热血航线	ARPG	动漫	4+
2	坎特伯雷公主与骑士唤醒 冠军之剑的奇幻冒险	ARPG	无	2+
3	全民奇迹2	MMORPG	客户端游戏	2+
4	奥奇传说	卡牌类	网页游戏	1-
5	小森生活	模拟经营类	无	1-

数据来源：伽马数据（CNG）

注：上述为4月上线的移动游戏，并依据产品上线后30日内全平台流水状况进行排名，上线不足30日的产品根据其目前流水状况推算首月流水。数据来源于伽马数据移动游戏流水测算，仅供参考。

资料来源：伽马数据，德邦研究所

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。