



## 传媒

优于大市（维持）

### 证券分析师

花小伟

资格编号：S0120521020001

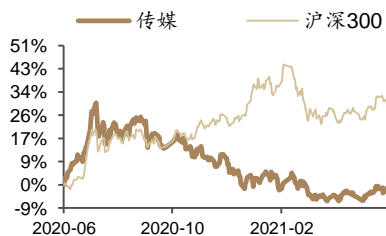
邮箱：huaxw@tebon.com.cn

### 联系人

崔世峰

邮箱：cuishf@tebon.com.cn

### 市场表现



### 相关研究

1. 《移动音视频数据周报 2021.05.24-05.30: 音视频应用大部分回暖, 芒果 TV 数据亮眼》, 2021.6.3
2. 《游戏行业数据周报 2021.05.24-2021.05.30: 国内手游市场下载量环比提升, 净收入略有回落》, 2021.6.1
3. 《政策视角: 教培行业政策对教培机构的影响》, 2021.5.30
4. 《移动音视频数据周报 2021.05.17-05.23: 在线视频用户流量部分回暖, 移动音频用户规模平稳发展》, 2021.5.27
5. 《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》, 2021.5.26

## 游戏行业数据周报 2021.05.31-2021.06.06: 新游《摩尔庄园》全平台上线, 首周表现亮眼

### 投资要点:

- **国内手游市场下载量、净收入环比均有提升。**上周 A 股中信游戏指数上涨 2.10%，跑赢上证指数 2.35pct，表现强劲。国内市场方面，上周大陆手游市场下载量、净收入环比均有回升；港澳台市场下载量、净收入数据环比均上升，且创出近期新高。主要海外市场中，上周美国市场手游下载量、净收入数据环比均略有上升；日韩手游市场上周下载量数据环比略有回落，净收入数据因月初第一周，环比提升但不及前高；东南亚市场下载量数据环比持续略有回落，净收入数据环比持平，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，净收入环比略微上升，整体保持稳定。核心游戏《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所回升；《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比持平，净收入环比略有下滑。6 月 1 日，由吉比特（雷霆网络）代理发行的新游《摩尔庄园》全平台上线，根据 Sensor Tower 数据，5 月 30 日预下载上线后至 6 月 6 日，国内 iOS 端合计录得 301 万次下载，1499 万美元净收入。根据公司数据，首日开服 8 小时内新增用户突破 600 万，同时在线人数突破 100 万。
- 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。周报数据时间区间为 2019.12.30-2021.06.06，文中所使用“上周”指 2021.05.31-2021.06.06，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。除特殊标注外，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. 上周行业新闻回顾 .....	26
4. 风险提示.....	26

## 图表目录

图 1: 2019.12.30-2021.06.06 国内手游 iOS 端下载量	7
图 2: 2019.12.30-2021.06.06 国内手游 iOS 端净收入	7
图 3: 2019.12.30-2021.06.06 港澳台市场手游下载量	8
图 4: 2019.12.30-2021.06.06 港澳台市场手游净收入	8
图 5: 2019.12.30-2021.06.06 美国市场手游下载量	8
图 6: 2019.12.30-2021.06.06 美国市场手游净收入	8
图 7: 2019.12.30-2021.06.06 日韩市场手游下载量	8
图 8: 2019.12.30-2021.06.06 日韩市场手游净收入	8
图 9: 2019.12.30-2021.06.06 东南亚市场手游下载量	9
图 10: 2019.12.30-2021.06.06 东南亚市场手游净收入	9
图 11: 2019.12.30-2021.06.06 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量	9
图 12: 2019.12.30-2021.06.06 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入	9
图 13: 2019.12.30-2021.06.06 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量	9
图 14: 2019.12.30-2021.06.06 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入	9
图 15: 2019.12.30-2021.06.06 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 16: 2019.12.30-2021.06.06 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 17: 2019.12.30-2021.06.06 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 18: 2019.12.30-2021.06.06 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 19: 2019.12.30-2021.06.06 腾讯手游 iOS 端下载量	10
图 20: 2019.12.30-2021.06.06 腾讯手游 iOS 端净收入	10
图 21: 2019.12.30-2021.06.06 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量	11
图 22: 2019.12.30-2021.06.06 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入	11
图 23: 2019.12.30-2021.06.06 和平精英国内 iOS 渠道下载量	11
图 24: 2019.12.30-2021.06.06 和平精英国内 iOS 渠道净收入	11
图 25: 2020.12.21-2021.06.06 使命召唤 iOS 渠道下载量	11
图 26: 2020.12.21-2021.06.06 使命召唤 iOS 渠道净收入	11
图 27: 2020.10.12-2021.06.06 天涯明月刀 iOS 渠道下载量	12
图 28: 2020.10.12-2021.06.06 天涯明月刀 iOS 渠道净收入	12
图 29: 2019.12.30-2021.06.06 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量	12
图 30: 2019.12.30-2021.06.06 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入	12
图 31: 2019.12.30-2021.06.06 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端下载量	12
图 32: 2019.12.30-2021.06.06 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端净收入	12

图 33: 2021.05.12-2021.06.06 宝可梦大探险国内 iOS 端下载量 (日度) .....	13
图 34: 2021.05.12-2021.06.06 宝可梦大探险国内 iOS 端净收入 (日度) .....	13
图 35: 2019.12.30-2021.06.06 IGG iOS 端+Google Play 端下载量 .....	13
图 36: 2019.12.30-2021.06.06 IGG iOS 端+Google Play 端净收入 .....	13
图 37: 2019.12.30-2021.06.06 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量 .....	13
图 38: 2019.12.30-2021.06.06 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入 .....	13
图 39: 2020.05.25-2021.06.06 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量 .....	14
图 40: 2020.05.25-2021.06.06 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入 .....	14
图 41: 2019.12.30-2021.06.06 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	14
图 42: 2019.12.30-2021.06.06 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	14
图 43: 2019.12.30-2021.06.06 问道 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	14
图 44: 2019.12.30-2021.06.06 问道 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	14
图 45: 2021.01.25-2021.06.06 一念逍遥 iOS 端下载量 .....	15
图 46: 2021.01.25-2021.06.06 一念逍遥 iOS 端净收入 .....	15
图 47: 2021.05.30-2021.06.06 摩尔庄园国内 iOS 端下载量 (日度) .....	15
图 48: 2021.05.30-2021.06.06 摩尔庄园国内 iOS 端净收入 (日度) .....	15
图 49: 2019.12.30-2021.06.06 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	15
图 50: 2019.12.30-2021.06.06 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	15
图 51: 2019.12.30-2021.06.06 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	16
图 52: 2019.12.30-2021.06.06 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	16
图 53: 2020.06.29-2021.06.06 新神魔大陆 iOS 端国内下载量 .....	16
图 54: 2020.06.29-2021.06.06 新神魔大陆 iOS 端国内净收入 .....	16
图 55: 2019.12.30-2021.06.06 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	16
图 56: 2019.12.30-2021.06.06 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	16
图 57: 2019.12.30-2021.06.06 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	17
图 58: 2019.12.30-2021.06.06 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	17
图 59: 2020.08.17-2021.06.06 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量 .....	17
图 60: 2020.08.17-2021.06.06 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入 .....	17
图 61: 2021.03.15-2021.06.06 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端下载量 .....	17
图 62: 2021.03.15-2021.06.06 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端净收入 .....	17
图 63: 2019.12.30-2021.06.06 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	18
图 64: 2019.12.30-2021.06.06 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	18
图 65: 2019.12.30-2021.06.06 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	18

图 66: 2019.12.30-2021.06.06 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	18
图 67: 2020.01.06-2021.06.06 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	18
图 68: 2020.01.06-2021.06.06 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	18
图 69: 2019.12.30-2021.06.06 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	19
图 70: 2019.12.30-2021.06.06 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	19
图 71: 2019.12.30-2021.06.06 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	19
图 72: 2019.12.30-2021.06.06 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	19
图 73: 2019.12.30-2021.06.06 成り上がり-華と武の戦国下载量 .....	19
图 74: 2019.12.30-2021.06.06 成り上がり-華と武の戦国净收入 .....	19
图 75: 2019.12.30-2021.06.06 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	20
图 76: 2019.12.30-2021.06.06 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	20
图 77: 2019.12.30-2021.06.06 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量 ..	20
图 78: 2019.12.30-2021.06.06 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入 ..	20
图 79: 2021.04.08-2021.06.06 全民奇迹 2 iOS 端下载量 .....	20
图 80: 2021.04.08-2021.06.06 全民奇迹 2 iOS 端净收入 .....	20
图 81: 2019.12.30-2021.06.06 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	21
图 82: 2019.12.30-2021.06.06 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	21
图 83: 2019.12.30-2021.06.06 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量 .....	21
图 84: 2019.12.30-2021.06.06 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入 .....	21
图 85: 2019.12.30-2021.06.06 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量 .....	21
图 86: 2019.12.30-2021.06.06 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入 .....	21
图 87: 2019.12.30-2021.06.06 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	22
图 88: 2019.12.30-2021.06.06 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	22
图 89: 2019.12.30-2021.06.06 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	22
图 90: 2019.12.30-2021.06.06 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	22
图 91: 2021.04.28-2021.06.06 此生无白 iOS 端下载量 .....	22
图 92: 2021.04.28-2021.06.06 此生无白 iOS 端净收入 .....	22
图 93: 2019.12.30-2021.06.06 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	23
图 94: 2019.12.30-2021.06.06 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	23
图 95: 2019.12.30-2021.06.06 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量 .....	23
图 96: 2019.12.30-2021.06.06 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入 .....	23
图 97: 2019.12.30-2021.06.06 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	23
图 98: 2019.12.30-2021.06.06 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	23

图 99: 2019.12.30-2021.06.06 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	24
图 100: 2019.12.30-2021.06.06 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	24
图 101: 2020.09.21-2021.06.06 原神 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	24
图 102: 2019.12.30-2021.06.06 原神 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	24
图 103: 2019.12.30-2021.06.06 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	24
图 104: 2019.12.30-2021.06.06 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	24
图 105: 2019.12.30-2021.06.06 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	25
图 106: 2019.12.30-2021.06.06 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	25
图 107: 2019.12.30-2021.06.06 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	25
图 108: 2019.12.30-2021.06.06 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	25
图 109: 2019.12.30-2021.06.06 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	25
图 110: 2019.12.30-2021.06.06 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	25
图 111: 2020.09.21-2021.06.06 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量 .....	26
图 112: 2020.09.21-2021.06.06 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入 .....	26
表 1: 截至 2021 年 6 月 4 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 2.10%，跑赢上证指数 2.35pct。重点上市公司市场表现如下：

表 1：截至 2021 年 6 月 4 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	22.06	-2.38	1.63	2,683
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)
金山软件	6.10	1.34	2.20	605
腾讯控股	6.47	-2.99	1.66	48,456
IGG	1.16	1.75	0.00	0
心动公司	22.41	-8.82	-1.74	236
网易	19.17	-6.34	-1.77	5,053
中手游	23.91	0.88	-2.33	77
祖龙娱乐	-33.81	-3.47	-3.11	92
友谊时光	19.60	-2.06	-5.10	44
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)
吉比特	35.58	14.94	24.89	416
紫天科技	-24.38	-1.45	5.96	66
世纪华通	-3.23	4.40	3.92	514
金科文化	4.08	1.53	3.09	117
三七互娱	-18.38	5.16	1.53	546
巨人网络	-19.68	1.08	1.16	283
宝通科技	-4.53	6.98	0.92	70
昆仑万维	-8.37	-4.34	-0.32	218
电魂网络	-13.76	1.08	-1.30	66
中文传媒	7.04	1.41	-1.85	144
掌趣科技	-15.07	-1.14	-2.27	119
完美世界	-26.68	1.55	-2.60	406
游族网络	32.22	-4.40	-10.33	159

资料来源：Wind，德邦研究所

## 2. 周度数据跟踪

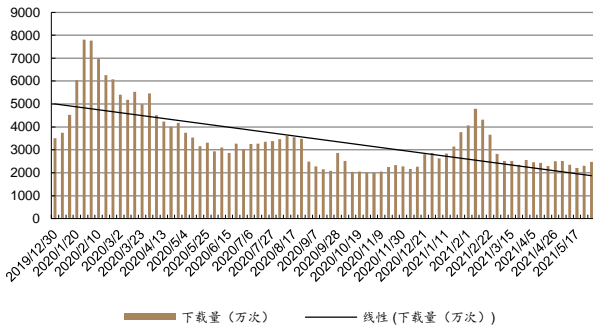
### 2.1. 全球各大手游市场数据

#### 2.1.1. 国内手游市场数据

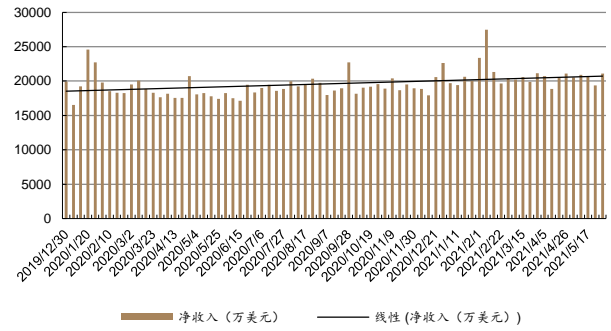
**大陆市场手游 iOS 渠道收入及下载量:** 上周大陆手游市场下载量、净收入环比均有回升。

图 1：2019.12.30-2021.06.06 国内手游 iOS 端下载量

图 2：2019.12.30-2021.06.06 国内手游 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

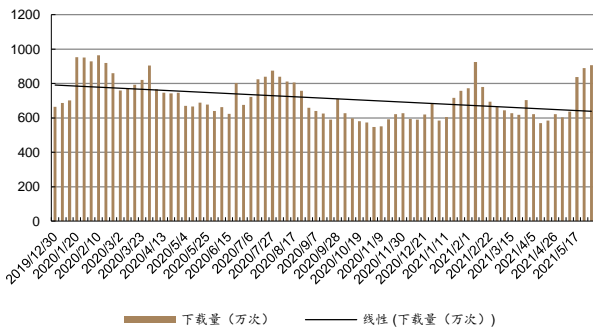


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

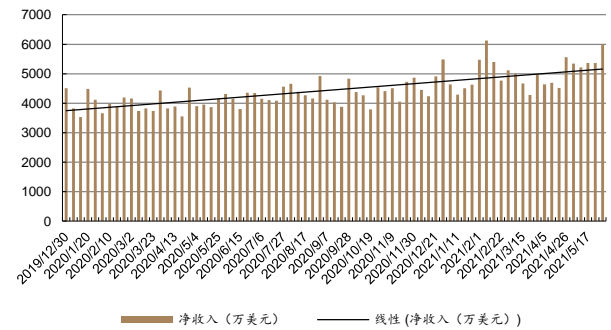
**港澳台市场手游收入及下载量:** 上周港澳台市场下载量、净收入数据环比均有上升, 且创出近期新高。

图 3: 2019.12.30-2021.06.06 港澳台市场手游下载量

图 4: 2019.12.30-2021.06.06 港澳台市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



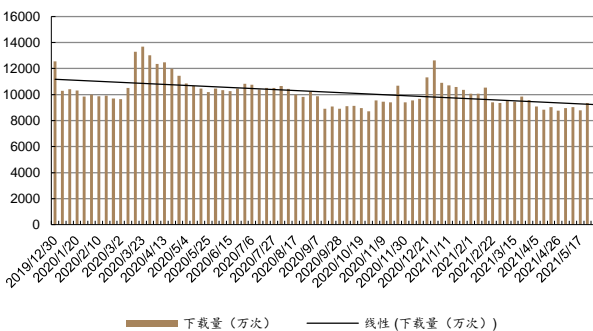
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

### 2.1.2. 国际手游市场数据

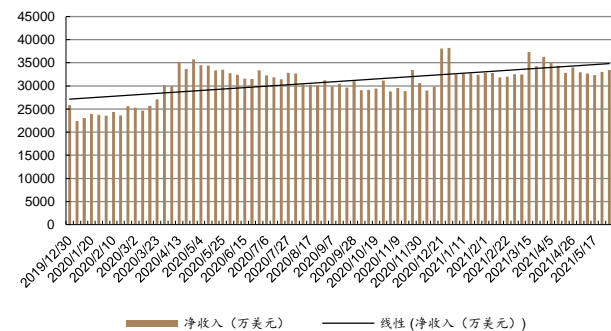
**美国市场手游收入及下载量:** 上周美国市场手游下载量、净收入数据环比均略有上升。

图 5: 2019.12.30-2021.06.06 美国市场手游下载量

图 6: 2019.12.30-2021.06.06 美国市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



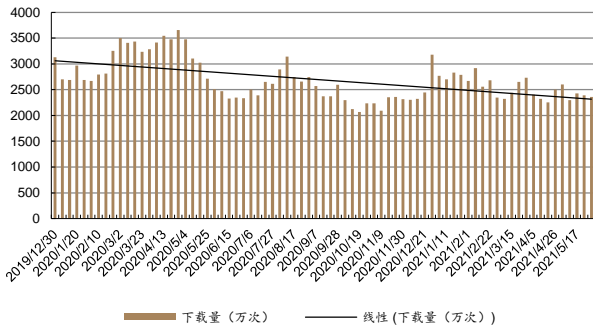
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

**日韩市场手游收入及下载量:** 上周下载量数据环比略有回落, 净收入数据因月初第一周, 环比提升但不及前高。

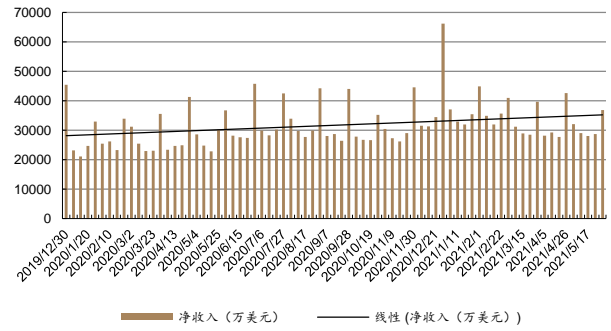
图 7: 2019.12.30-2021.06.06 日韩市场手游下载量

图 8: 2019.12.30-2021.06.06 日韩市场手游净收入





资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

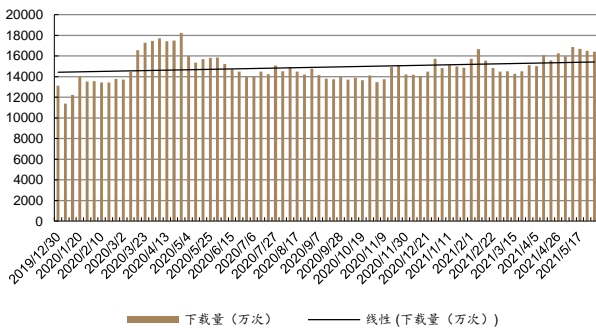


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

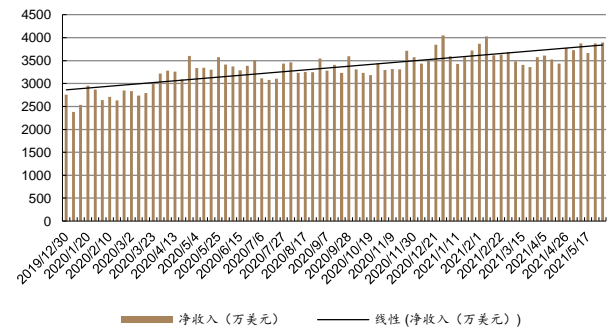
**东南亚市场手游收入及下载量:** 下载量数据环比持续略有回落, 净收入数据环比持平, 整体保持稳定。

图 9: 2019.12.30-2021.06.06 东南亚市场手游下载量

图 10: 2019.12.30-2021.06.06 东南亚市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



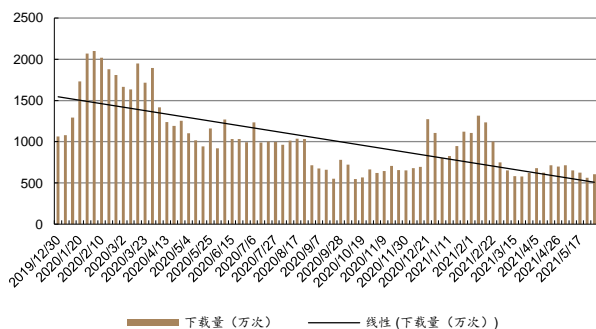
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

## 2.2. 国内 iOS 渠道游戏分品类数据

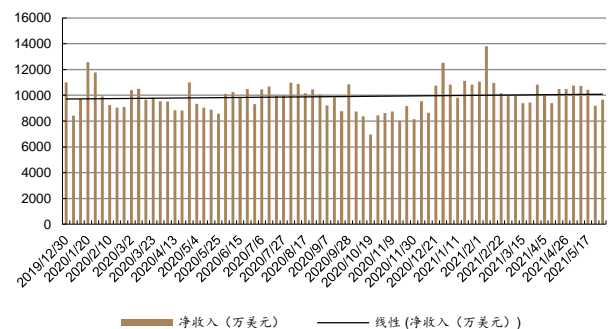
**动作类游戏:** 上周国内市场 iOS 渠道动作类游戏下载量达到约 608 万次, 环比略微回升; 扣除渠道分成后, 净收入达到约 9675 万美元, 环比同样有所回升。

图 11: 2019.12.30-2021.06.06 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量

图 12: 2019.12.30-2021.06.06 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

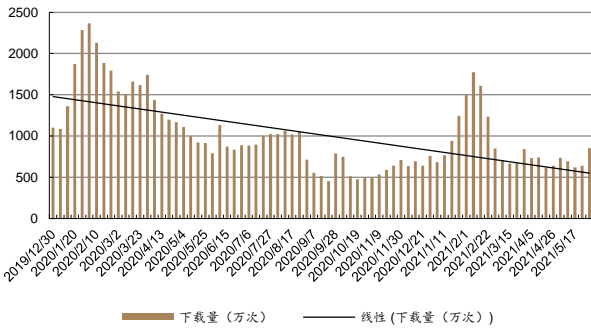


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

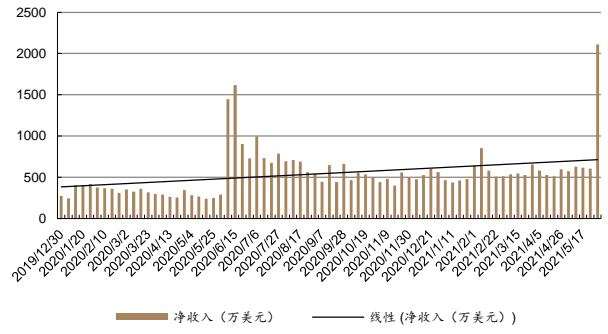
**休闲类游戏:** 上周国内市场 iOS 渠道休闲类游戏下载量达到 853 万次, 环比有所提升; 受益于摩尔庄园上线, 扣除渠道分成后, 上周净收入达到 2110 万美元, 环比较大提升。

图 13: 2019.12.30-2021.06.06 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量

图 14: 2019.12.30-2021.06.06 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

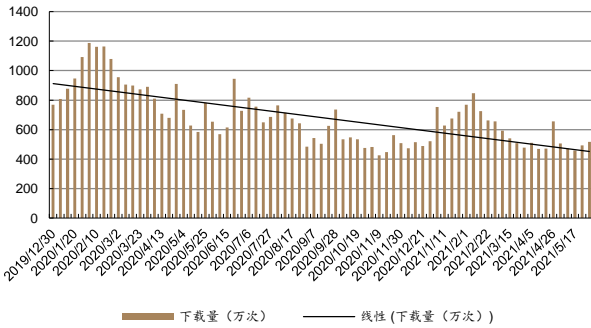


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

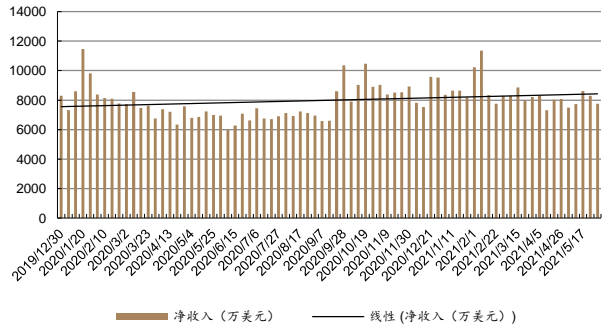
**角色扮演类游戏：**上周国内市场 iOS 渠道角色扮演类游戏下载量达到 516 万次，环比有所上升；扣除渠道分成后，净收入达到 7742 万美元，环比有所下滑。

图 15：2019.12.30-2021.06.06 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量

图 16：2019.12.30-2021.06.06 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

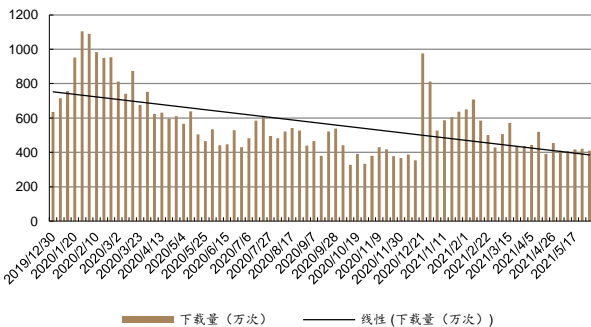


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

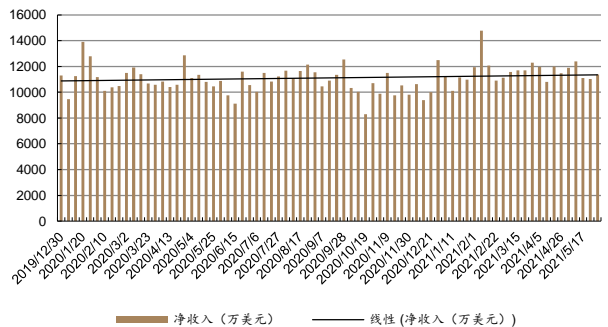
**策略类游戏：**上周国内市场 iOS 渠道策略类游戏下载量达到 409 万次，环比略有回落；扣除渠道分成后，净收入达到 1.14 亿美元，环比小幅上升，整体保持稳定。

图 17：2019.12.30-2021.06.06 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量

图 18：2019.12.30-2021.06.06 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



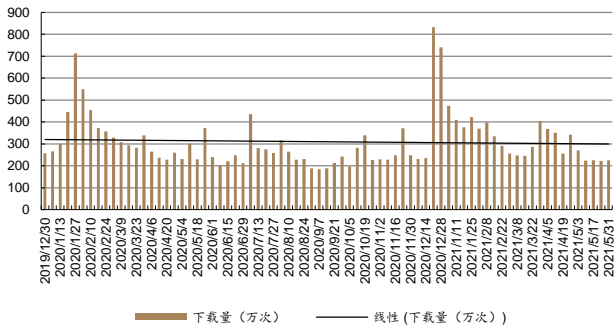
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

### 2.3. 重点公司数据跟踪

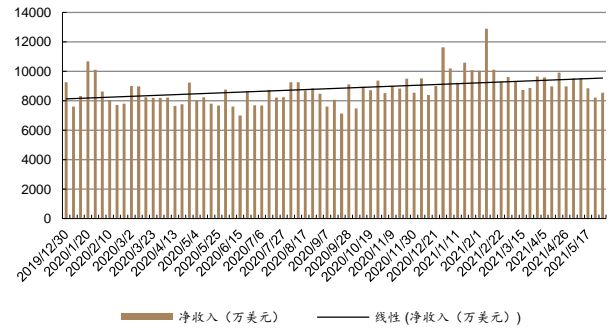
**腾讯手游 (Tencent Mobile Games)：**上周下载量环比持平；净收入环比略微上升，整体保持稳定。

图 19：2019.12.30-2021.06.06 腾讯手游 iOS 端下载量

图 20：2019.12.30-2021.06.06 腾讯手游 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



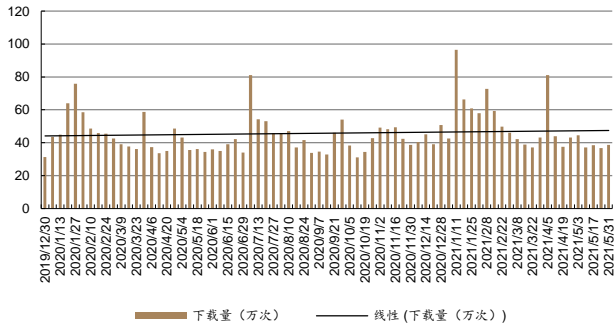
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

核心游戏《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所回升;《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比持平, 净收入环比略有下滑。

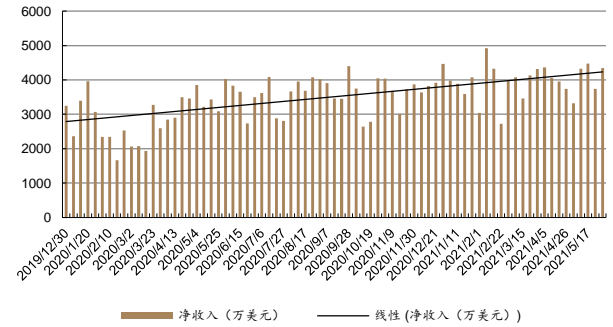
新游《使命召唤手游》国内 iOS 渠道下载量、净收入均环比持平;《天涯明月刀》国内 iOS 渠道下载量环比保持稳定, 净收入环比有所下滑。

图 21: 2019.12.30-2021.06.06 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量

图 22: 2019.12.30-2021.06.06 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入



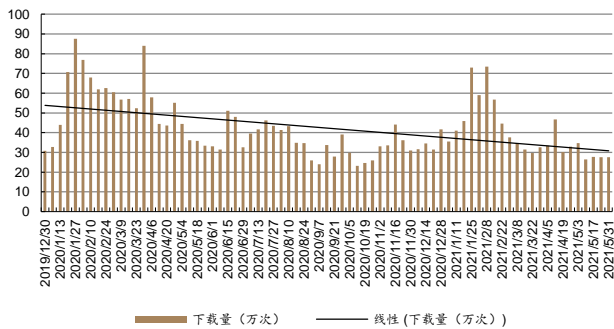
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



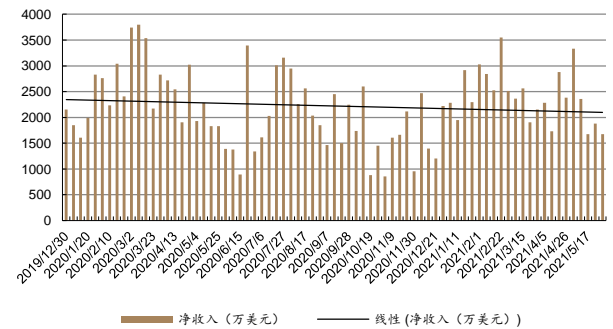
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 23: 2019.12.30-2021.06.06 和平精英国内 iOS 渠道下载量

图 24: 2019.12.30-2021.06.06 和平精英国内 iOS 渠道净收入



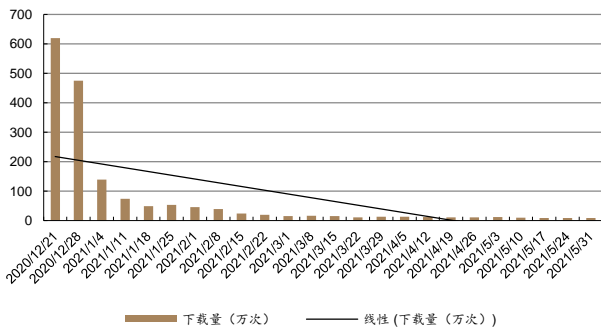
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

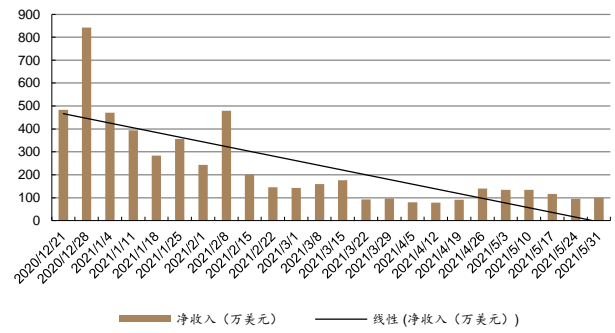
图 25: 2020.12.21-2021.06.06 使命召唤 iOS 渠道下载量

图 26: 2020.12.21-2021.06.06 使命召唤 iOS 渠道净收入



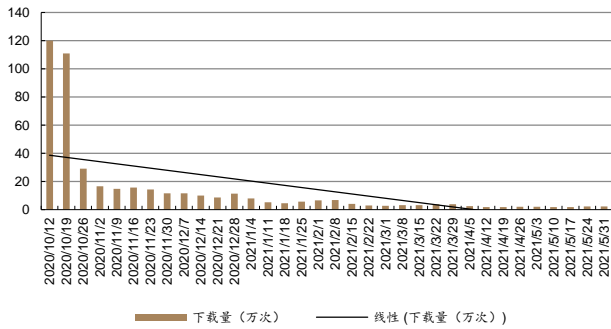
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 27: 2020.10.12-2021.06.06 天涯明月刀 iOS 渠道下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

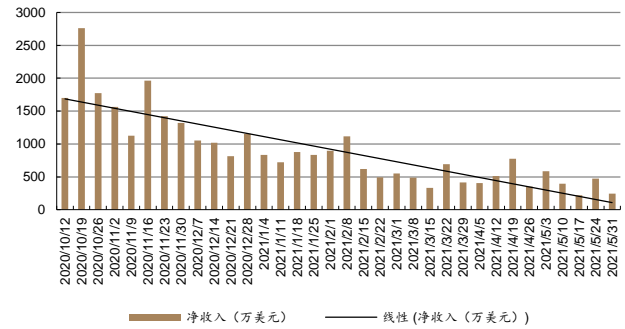
图 28: 2020.10.12-2021.06.06 天涯明月刀 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

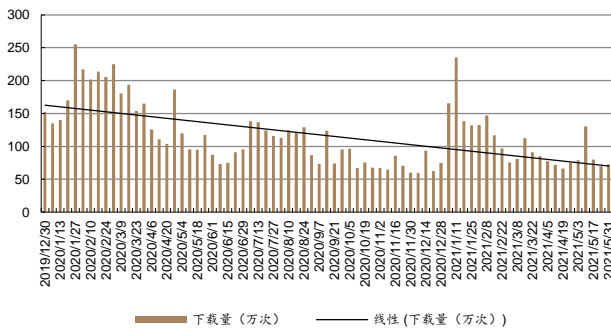
网易手游(网易移动游戏): 上周下载量环比持平, 净收入环比有所下滑, 整体仍保持稳定。

图 29: 2019.12.30-2021.06.06 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量



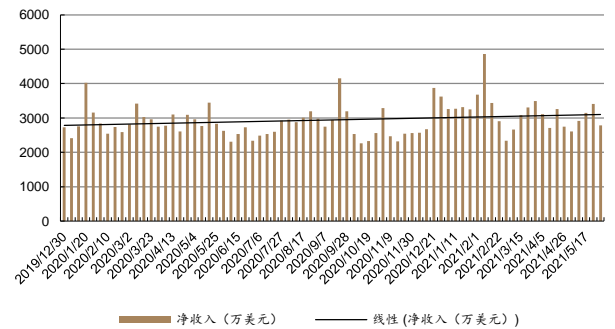
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 30: 2019.12.30-2021.06.06 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

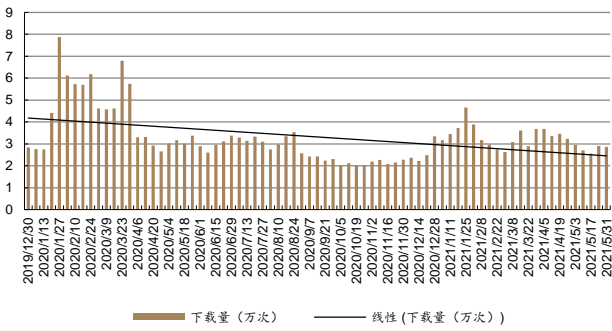
图 31: 2019.12.30-2021.06.06 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

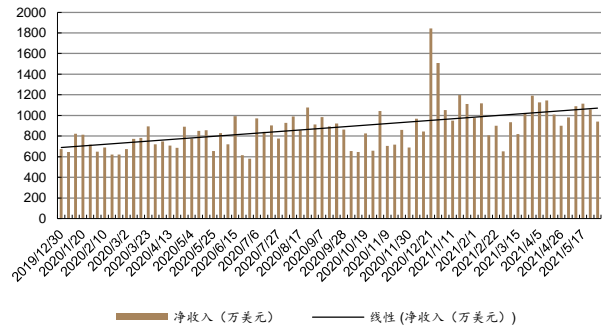
图 32: 2019.12.30-2021.06.06 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端净收入

核心游戏《梦幻西游》国内 iOS 端上周下载量、净收入环比均有所下滑; 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 86 万次, 净收入 181 万美元。



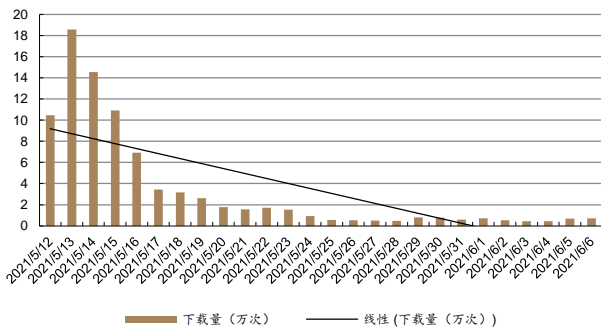
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 33: 2021.05.12-2021.06.06 宝可梦大探险国内 iOS 端下载量 (日度)



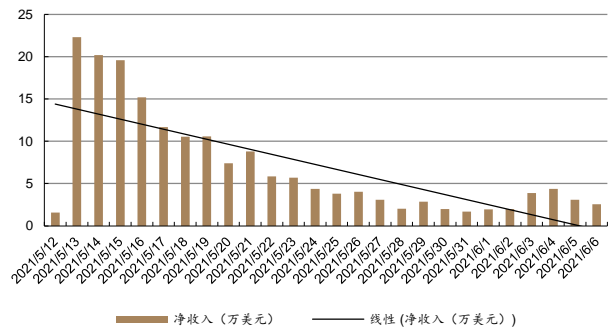
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 34: 2021.05.12-2021.06.06 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

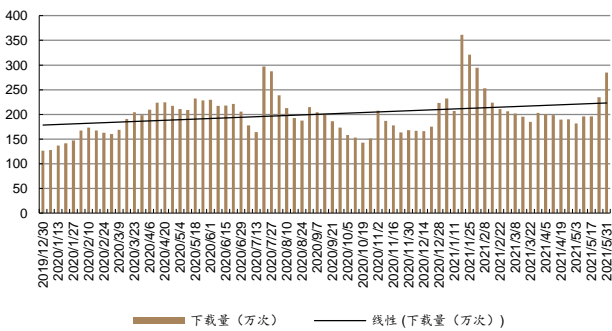
图 35: 2019.12.30-2021.06.06 IGG iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

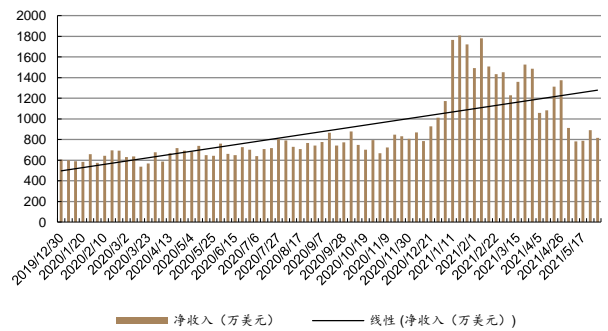
图 36: 2019.12.30-2021.06.06 IGG iOS 端+Google Play 端净收入

**IGG: 上周下载量数据环比上升、净收入环比稍有下滑, 下载量绝对值略高于 2020 年 12 月初, 整体保持稳定。**



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

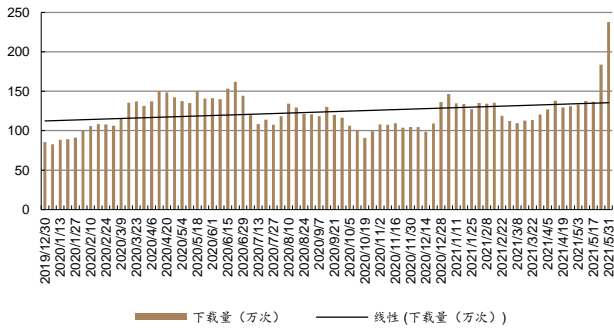
图 37: 2019.12.30-2021.06.06 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

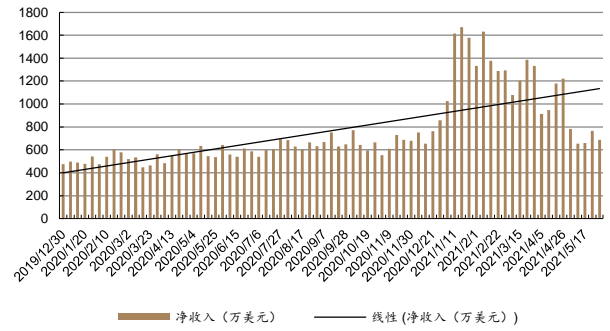
图 38: 2019.12.30-2021.06.06 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入

核心游戏表现方面,《Lords Mobile》下载量环比较大程度提升、但净收入环比有所下滑; 女性向产品《Time Princess》下载量环比有所下滑、净收入环比有所回升。



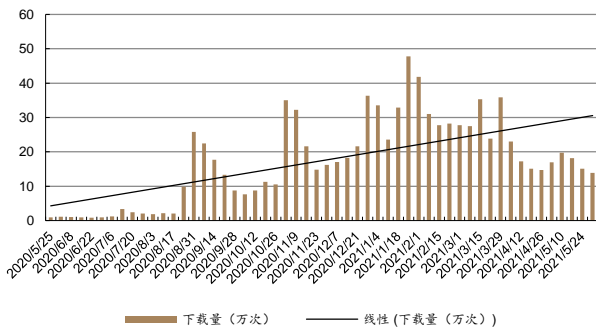
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 39: 2020.05.25-2021.06.06 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

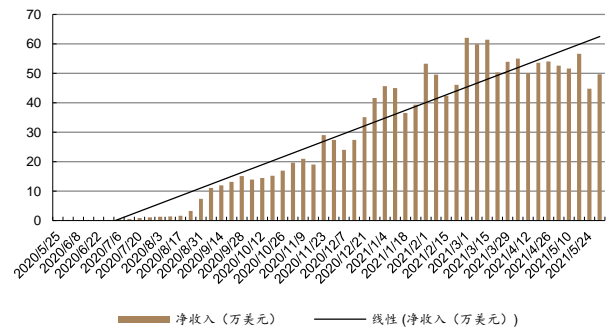
图 40: 2020.05.25-2021.06.06 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

**雷霆网络:** 得益于新游《摩尔庄园》上线, 上周下载量、净收入环比均大幅上升, 创 2020 年以来的新高 (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)。

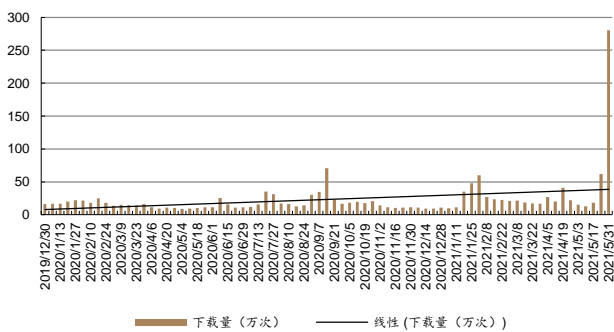
图 41: 2019.12.30-2021.06.06 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

**雷霆网络:** 得益于新游《摩尔庄园》上线, 上周下载量、净收入环比均大幅上升, 创 2020 年以来的新高 (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)。

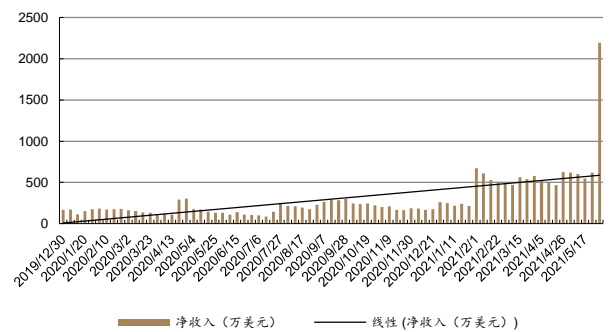
图 42: 2019.12.30-2021.06.06 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

**核心游戏表现方面,** 上周《问道》下载量环比略有下滑, 净收入环比有所回升; 《一念逍遥》下载量环比有所回落、净收入数据环比仍有上升。

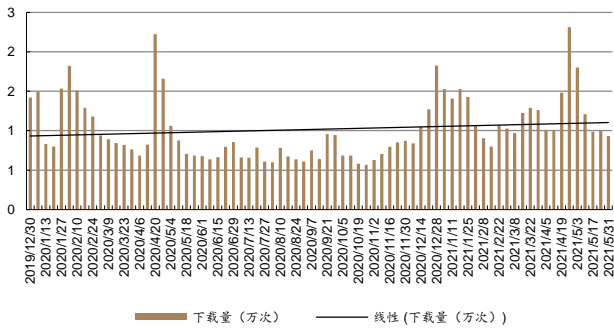
图 43: 2019.12.30-2021.06.06 问道 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

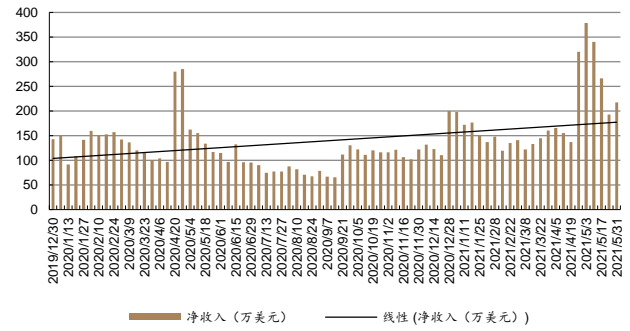
**核心游戏表现方面,** 上周《问道》下载量环比略有下滑, 净收入环比有所回升; 《一念逍遥》下载量环比有所回落、净收入数据环比仍有上升。

图 44: 2019.12.30-2021.06.06 问道 iOS 端+Google Play 端净收入



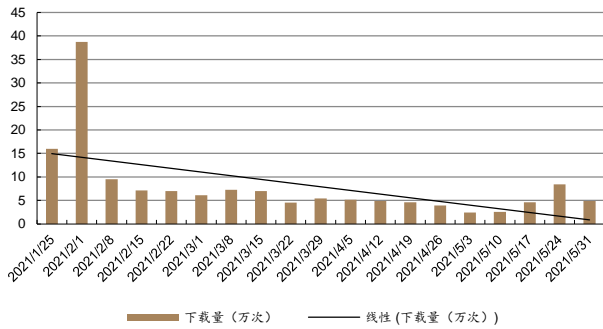
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 45: 2021.01.25-2021.06.06 一念逍遥 iOS 端下载量

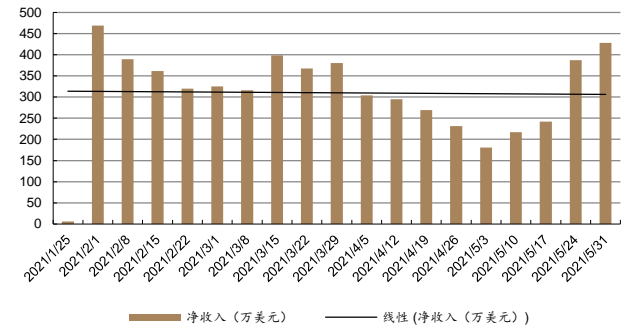


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 46: 2021.01.25-2021.06.06 一念逍遥 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

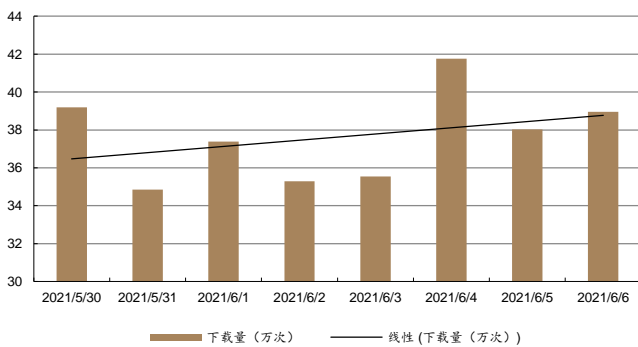


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

新游《摩尔庄园》5月30日预下载上线后至6月6日,国内iOS端合计录得301万次下载,1499万美元净收入。(数据来源于第三方数据库 Sensor Tower,后续可能调校)。

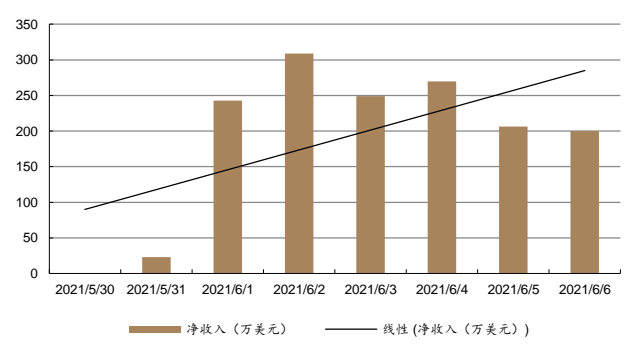
图 47: 2021.05.30-2021.06.06 摩尔庄园国内 iOS 端下载量 (日度)

图 48: 2021.05.30-2021.06.06 摩尔庄园国内 iOS 端净收入 (日度)



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

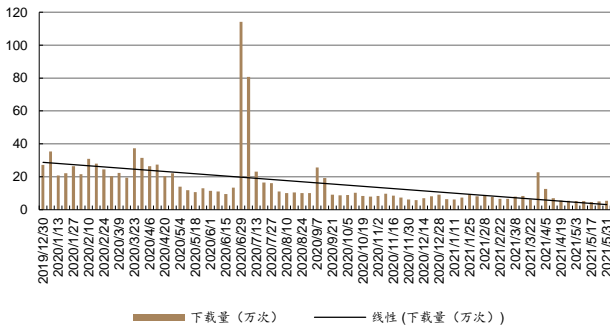
图 49: 2019.12.30-2021.06.06 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量



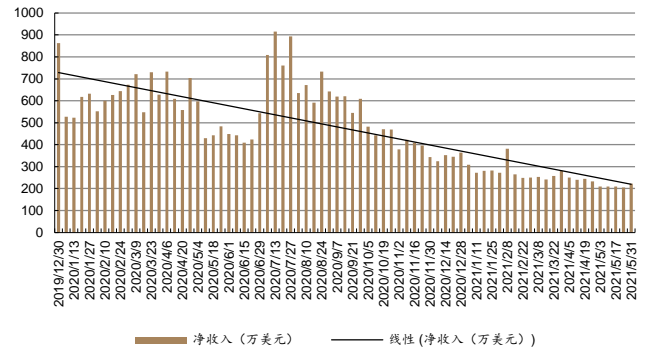
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 50: 2019.12.30-2021.06.06 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入

完美世界: 上周公司下载量环比持平、净收入数据环比有所回升,整体保持稳定。



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

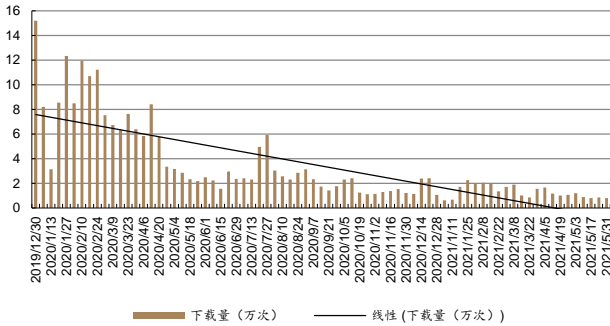


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

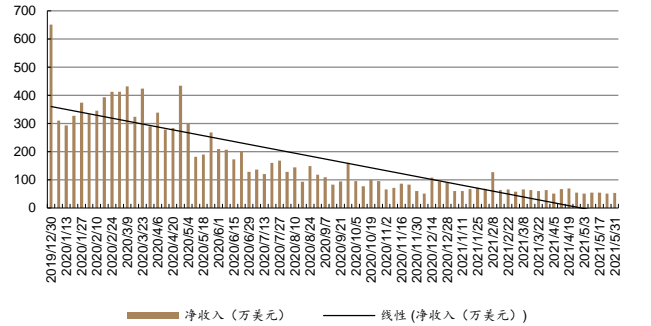
上周核心游戏《新神魔大陆》、《新笑傲江湖》表现稳定，净收入、下载量皆环比持平。

图 51: 2019.12.30-2021.06.06 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量

图 52: 2019.12.30-2021.06.06 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入



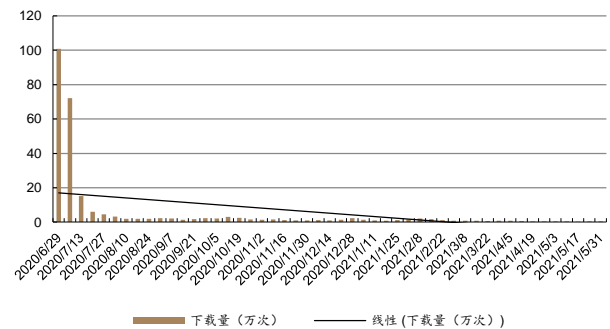
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



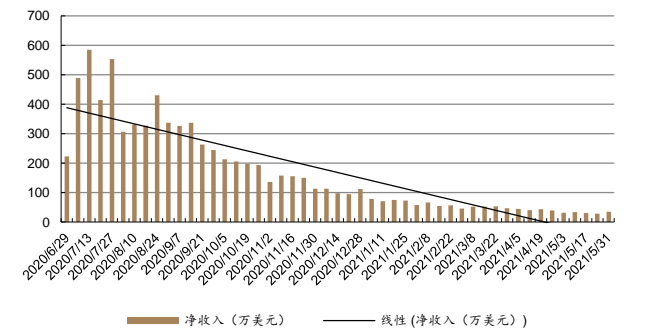
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 53: 2020.06.29-2021.06.06 新神魔大陆 iOS 端国内下载量

图 54: 2020.06.29-2021.06.06 新神魔大陆 iOS 端国内净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



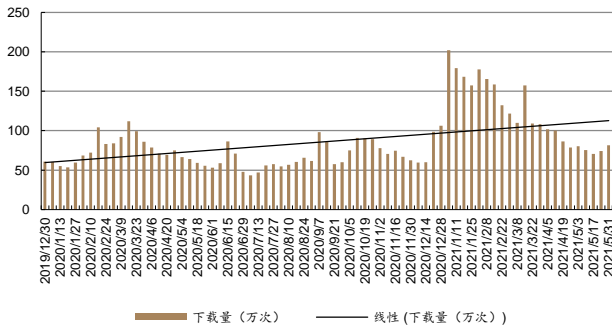
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

三七互娱: 上周下载量数据环比略微上涨; 净收入环比稳定, 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)。

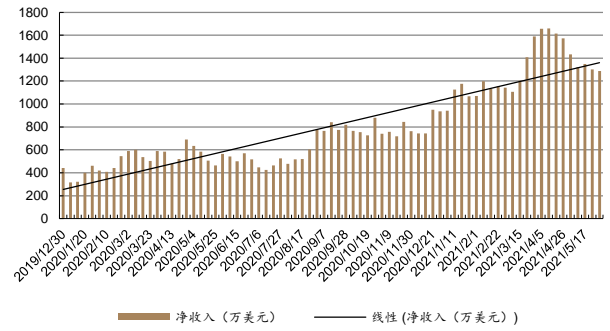
图 55: 2019.12.30-2021.06.06 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量

图 56: 2019.12.30-2021.06.06 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入





资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

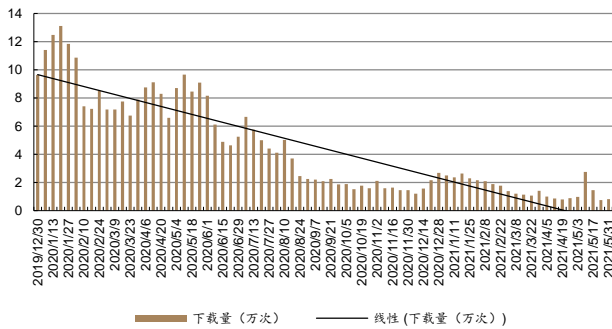


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

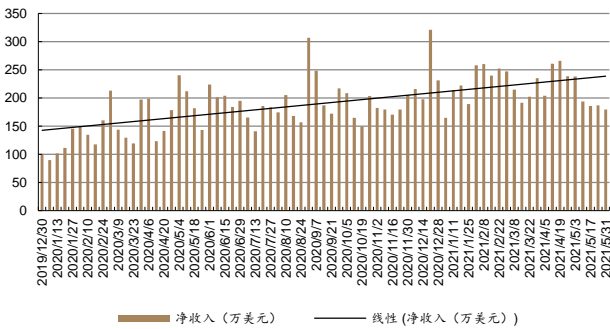
公司重点游戏《日替わり内室》下载量数据环比持平,净收入环比略有下滑;《Puzzles & Survival》下载量、净收入环比均略有回落,但净收入发行至今上升趋势仍然保持;新游《斗罗大陆:武魂觉醒》下载量略微下滑、净收入环比持平。

图 57: 2019.12.30-2021.06.06 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量

图 58: 2019.12.30-2021.06.06 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入



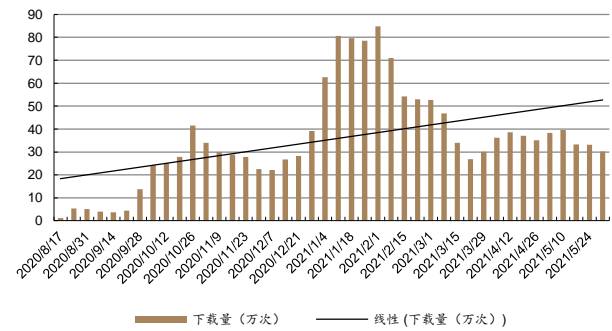
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



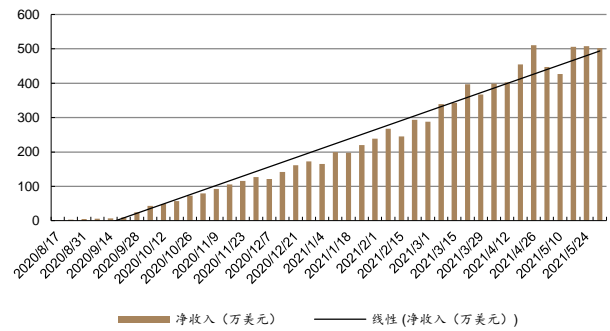
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 59: 2020.08.17-2021.06.06 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量

图 60: 2020.08.17-2021.06.06 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入



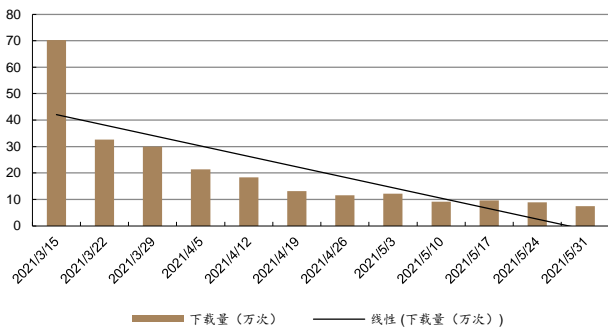
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



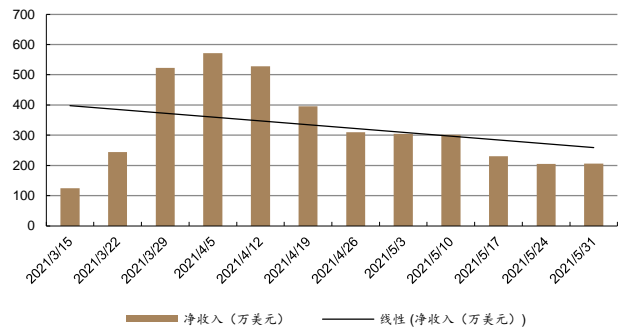
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 61: 2021.03.15-2021.06.06 斗罗大陆:武魂觉醒 iOS 端下载量

图 62: 2021.03.15-2021.06.06 斗罗大陆:武魂觉醒 iOS 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

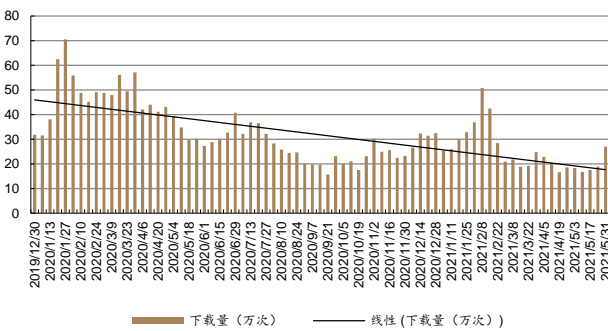


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

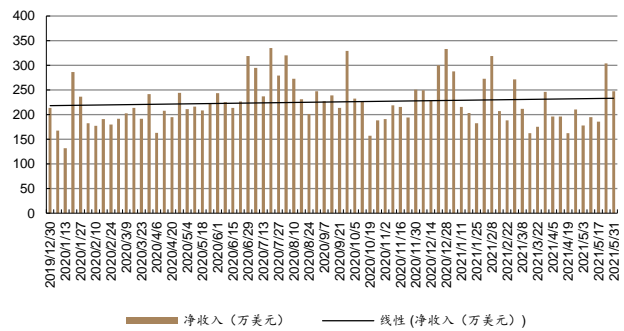
心动网络：上周公司下载量环比有所上升，但净收入环比略有下滑。

图 63：2019.12.30-2021.06.06 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量

图 64：2019.12.30-2021.06.06 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

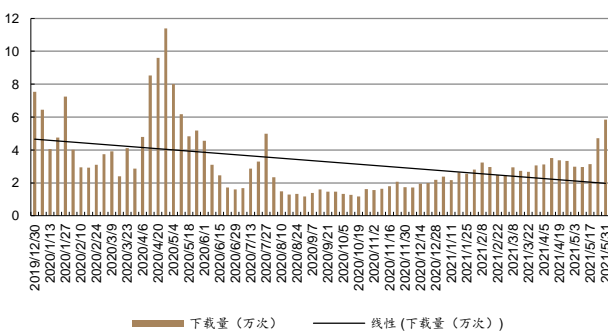


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

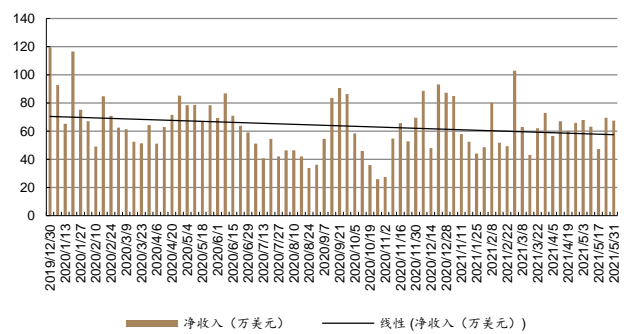
上周核心游戏《不休的乌拉拉》下载量出现环比提升、净收入数据环比稳定；《明日之后》下载量环比略有下滑，净收入环比有所回升。

图 65：2019.12.30-2021.06.06 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量

图 66：2019.12.30-2021.06.06 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入



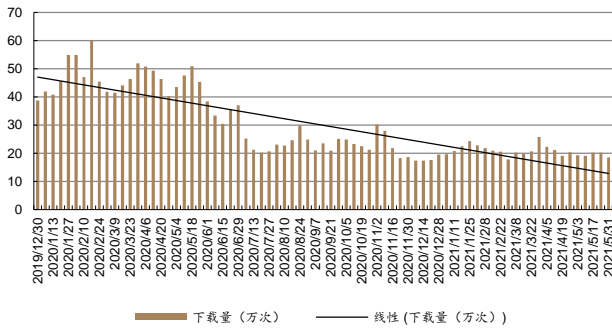
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



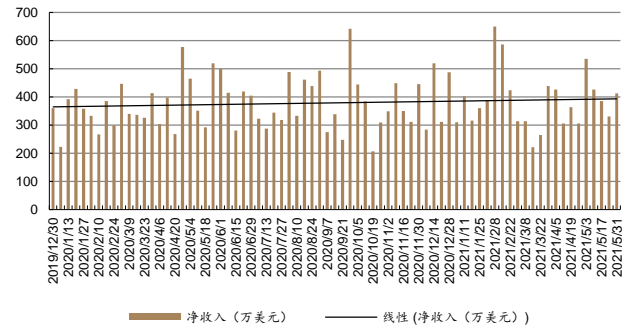
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 67：2020.01.06-2021.06.06 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量

图 68：2020.01.06-2021.06.06 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

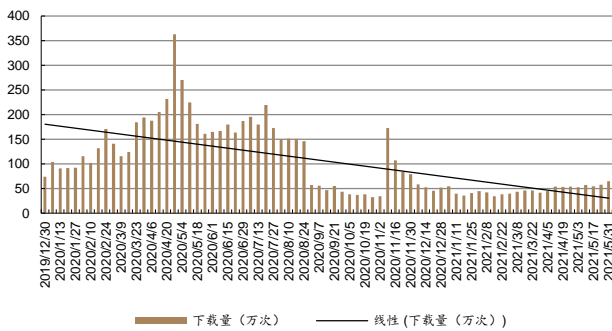


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

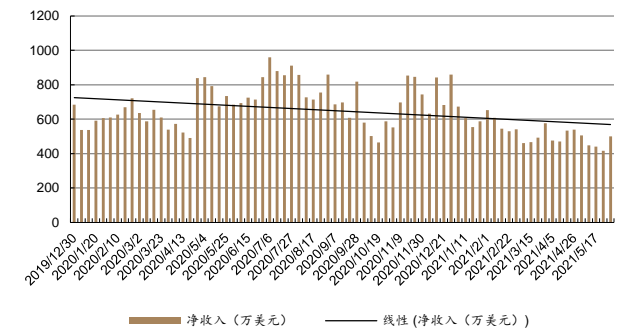
游族网络: 上周下载量、净收入环比均有所上升。

图 69: 2019.12.30-2021.06.06 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量

图 70: 2019.12.30-2021.06.06 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

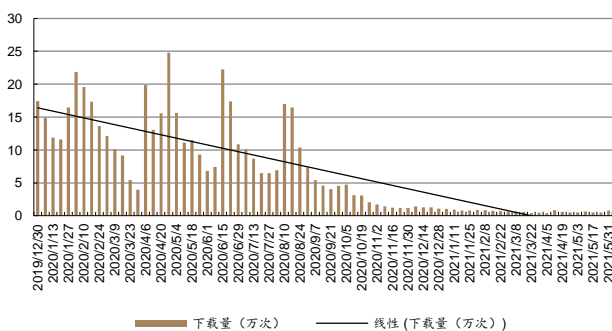


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

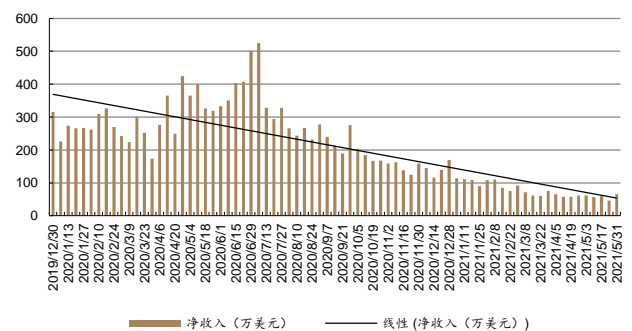
核心游戏上周表现稳健,《少年三国志 2》、《成り上がり-華と武の戦国》下载量数据环比保持稳定、净收入环比略有回升。

图 71: 2019.12.30-2021.06.06 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量

图 72: 2019.12.30-2021.06.06 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入



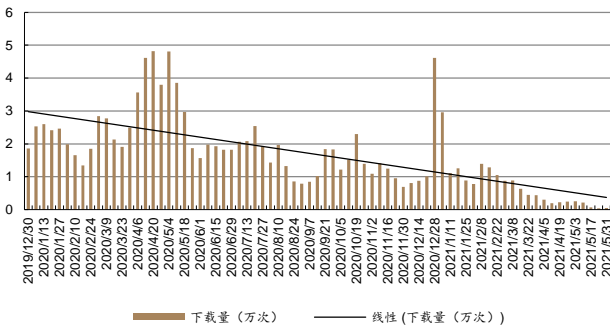
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



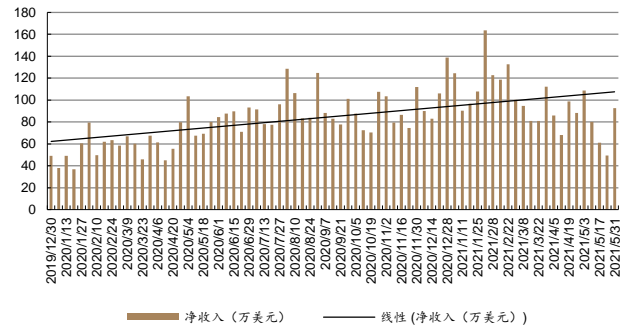
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 73: 2019.12.30-2021.06.06 成り上がり-華と武の戦国下载量

图 74: 2019.12.30-2021.06.06 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

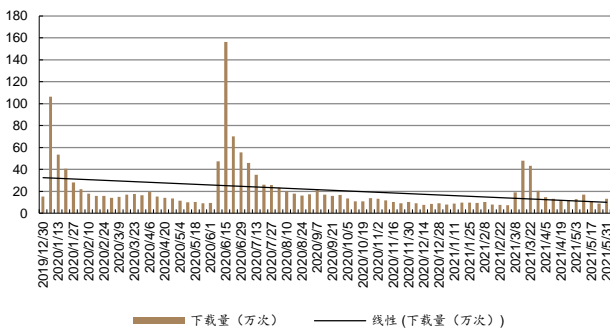


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

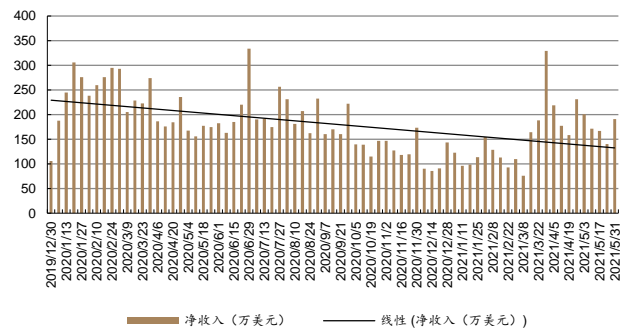
掌趣科技: 下载量、净收入数据均环比有所回升。

图 75: 2019.12.30-2021.06.06 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量

图 76: 2019.12.30-2021.06.06 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

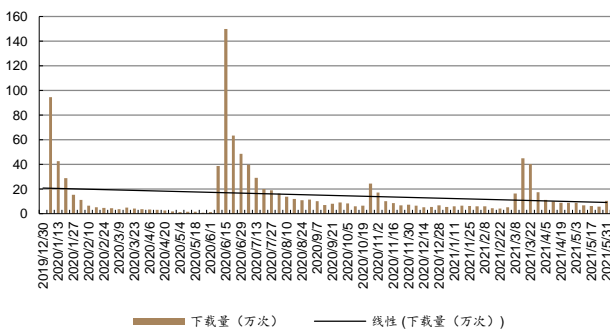


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

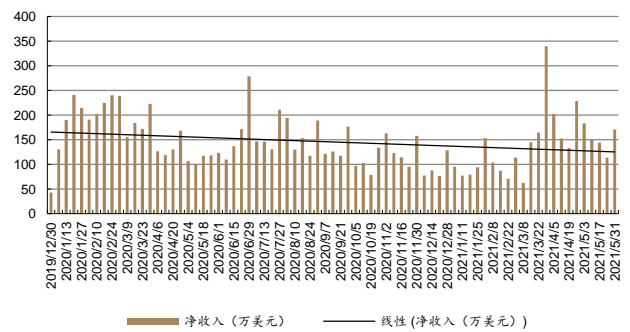
上周公司核心游戏《一拳超人》下载量、净收入数据环比均有所回升; 由腾讯代理的自研魔幻 MMO 新游《全民奇迹 2》下载量、净收入数据环比均略微下滑。

图 77: 2019.12.30-2021.06.06 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量

图 78: 2019.12.30-2021.06.06 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入



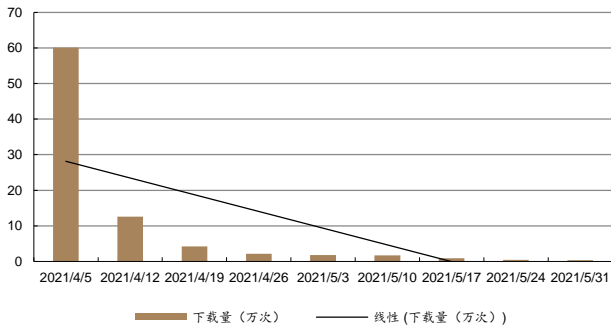
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



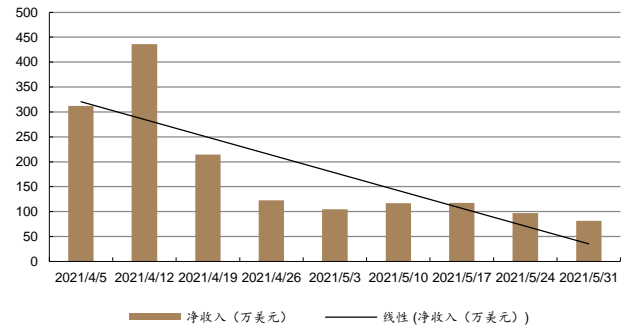
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 79: 2021.04.08-2021.06.06 全民奇迹 2 iOS 端下载量

图 80: 2021.04.08-2021.06.06 全民奇迹 2 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

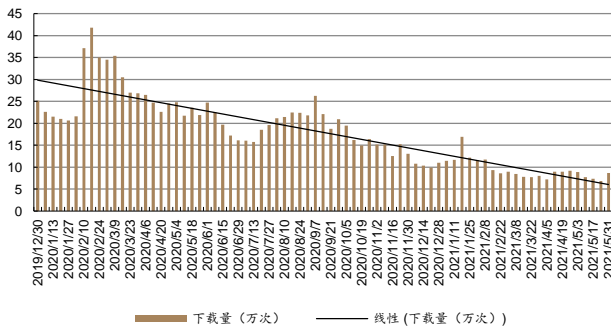


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

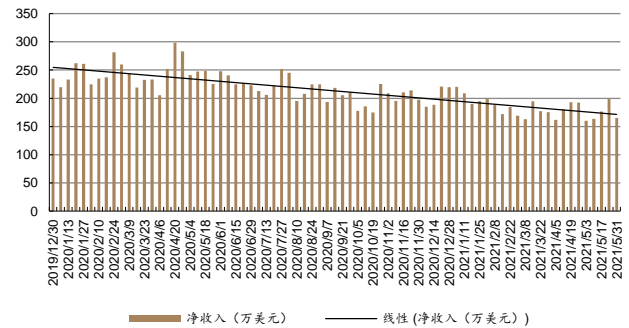
**智明星通:** 上周公司下载量数据环比略微上升, 净收入数据环比略微下降, 整体仍然保持稳定。

图 81: 2019.12.30-2021.06.06 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量

图 82: 2019.12.30-2021.06.06 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

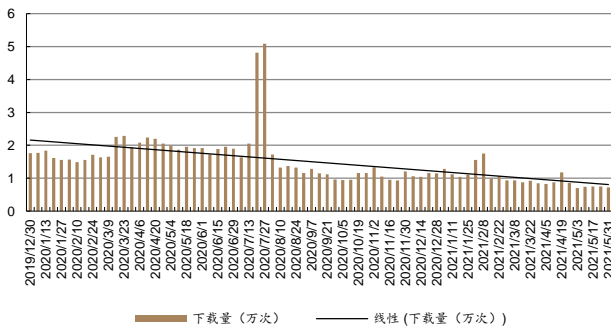


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

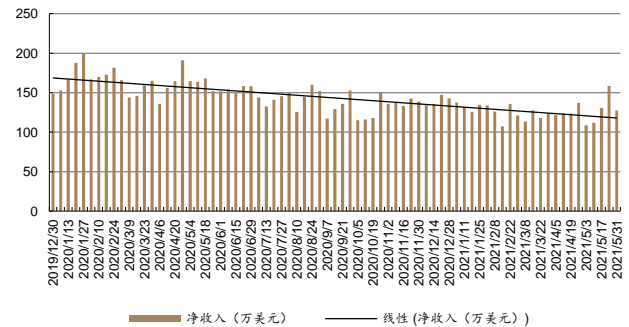
核心游戏《Clash of Kings》上周下载量环比持平、净收入环比略有回落, 整体保持稳定;《Love Nikki-Dress UP Queen》下载量环比有所回升、净收入环比持续略有下滑。

图 83: 2019.12.30-2021.06.06 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量

图 84: 2019.12.30-2021.06.06 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入



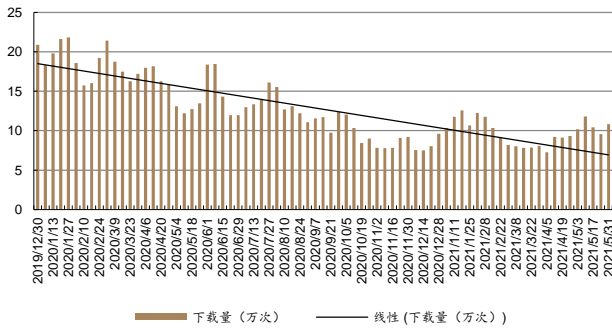
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



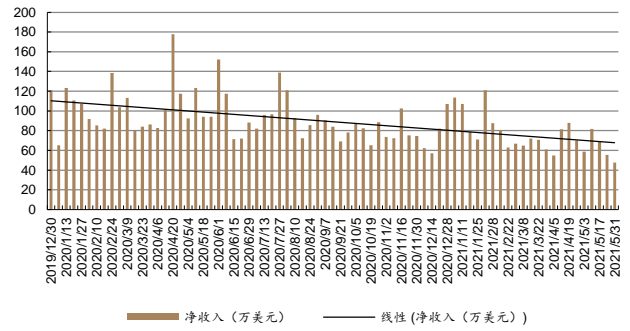
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 85: 2019.12.30-2021.06.06 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量

图 86: 2019.12.30-2021.06.06 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

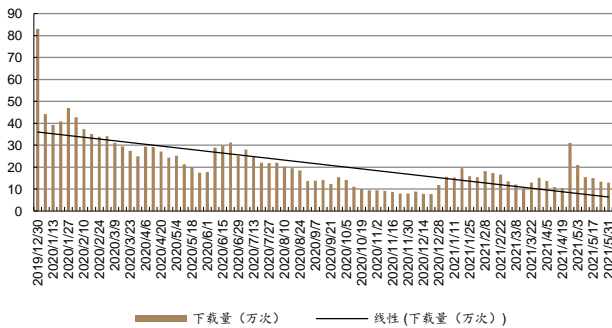


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

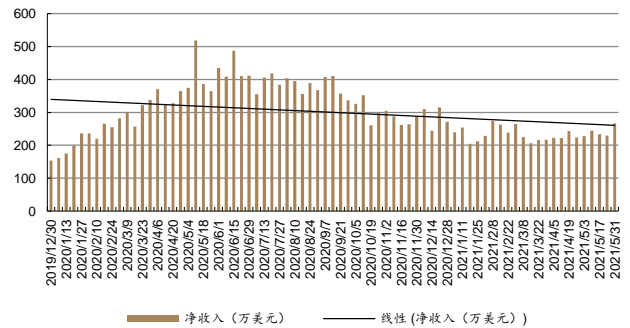
**友谊时光：**上周公司下载量环比略有下滑、净收入数据环比回升，整体保持稳定。

图 87: 2019.12.30-2021.06.06 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量

图 88: 2019.12.30-2021.06.06 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

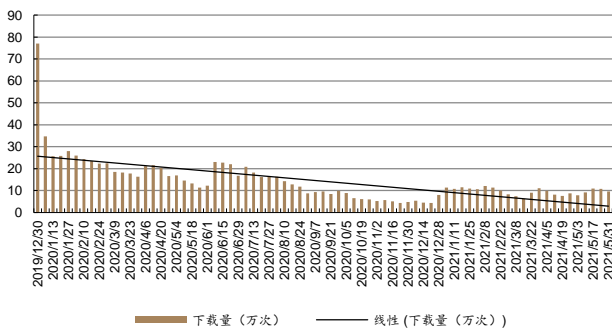


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

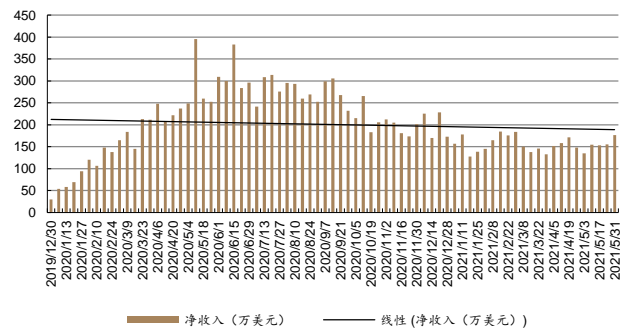
上周核心游戏《浮生为卿歌》下载量环比持平、净收入数据有所回升；新游《此生无白》下载量、净收入环比均有所下滑。

图 89: 2019.12.30-2021.06.06 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量

图 90: 2019.12.30-2021.06.06 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入



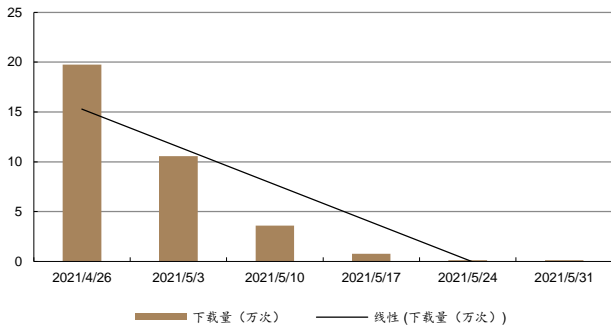
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



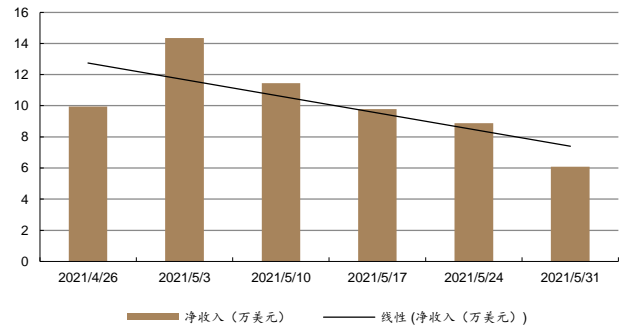
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 91: 2021.04.28-2021.06.06 此生无白 iOS 端下载量

图 92: 2021.04.28-2021.06.06 此生无白 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

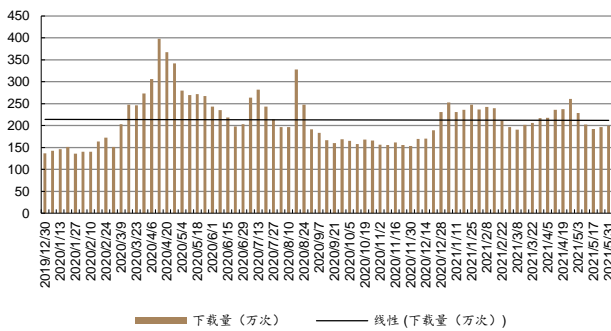


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

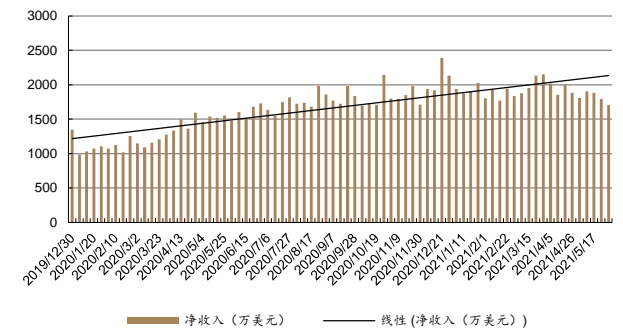
趣加: 下载量上周环比保持稳定, 净收入环比略有下滑。

图 93: 2019.12.30-2021.06.06 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量

图 94: 2019.12.30-2021.06.06 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

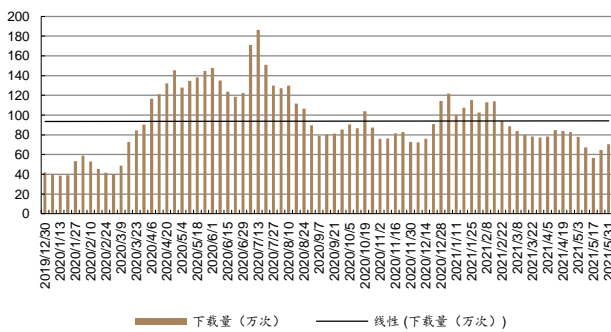


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

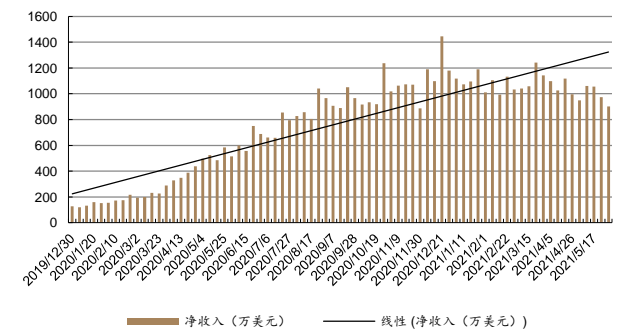
上周核心游戏《State of Survival》下载量环比有所回升、净利润数据环比略有下滑;《阿瓦隆之王》上周下载量环比略有上升、净收入数据则有所回落。

图 95: 2019.12.30-2021.06.06 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量

图 96: 2019.12.30-2021.06.06 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入



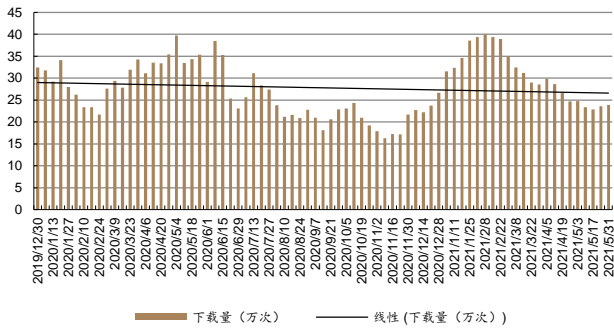
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



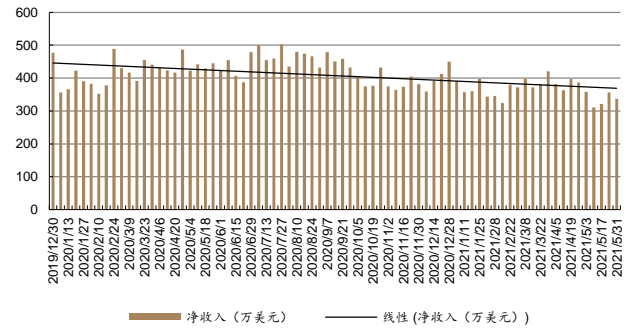
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 97: 2019.12.30-2021.06.06 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量

图 98: 2019.12.30-2021.06.06 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

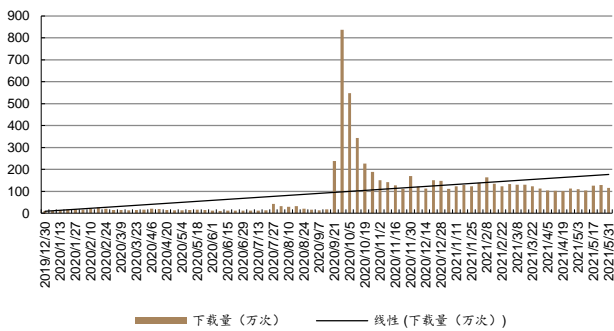


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

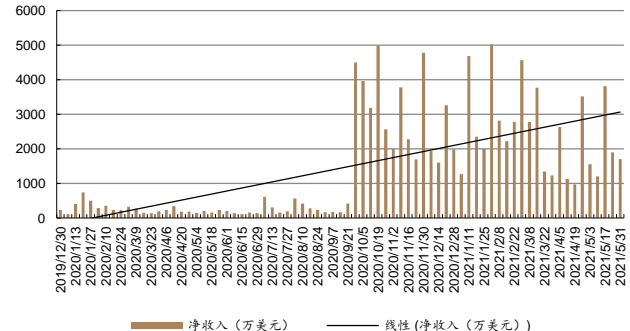
米哈游：上周下载量、净收入均环比略有下滑，仍呈现出高波动性特点。

图 99：2019.12.30-2021.06.06 米哈游 iOS 端+Google Play 端 下载量

图 100：2019.12.30-2021.06.06 米哈游 iOS 端+Google Play 端 净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

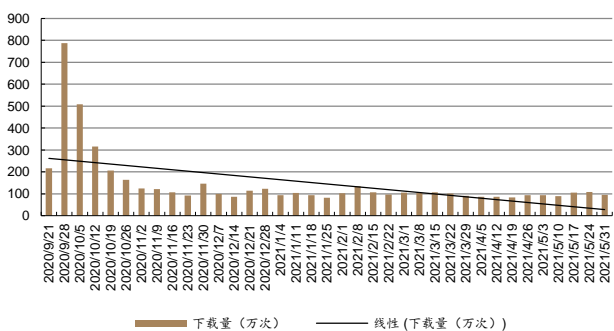


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

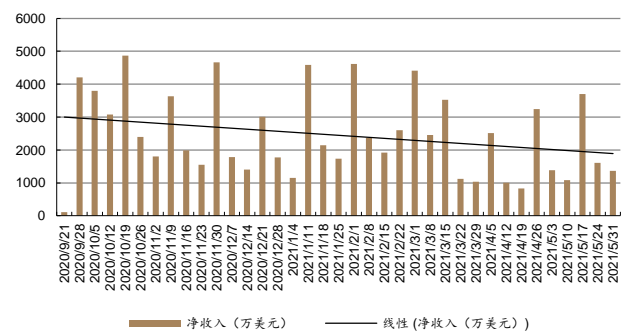
上周核心游戏《原神》下载量数据环比持平，净收入数据环比有所下滑，仍呈现高波动特点。《崩坏3》下载量、净收入数据环比均有所上升，整体保持稳定。

图 101：2020.09.21-2021.06.06 原神 iOS 端+Google Play 端 下载量

图 102：2019.12.30-2021.06.06 原神 iOS 端+Google Play 端 净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

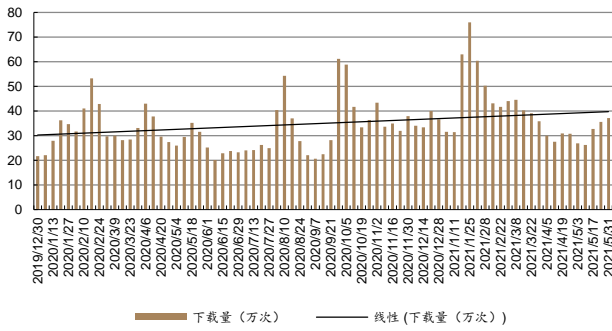


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

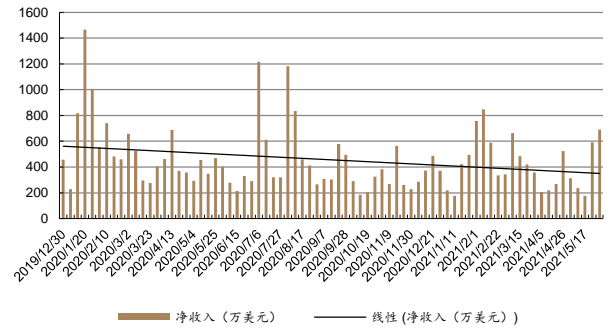
图 103：2019.12.30-2021.06.06 崩坏3 iOS 端+Google Play 端 下载量

图 104：2019.12.30-2021.06.06 崩坏3 iOS 端+Google Play 端 净收入





资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

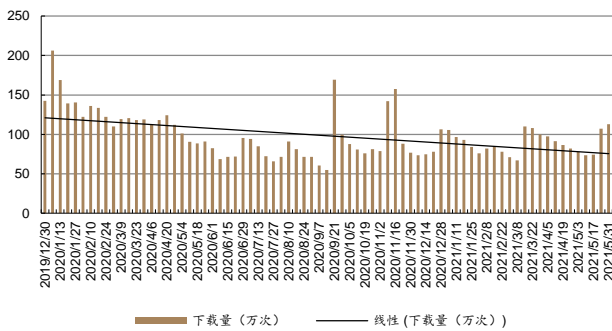


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

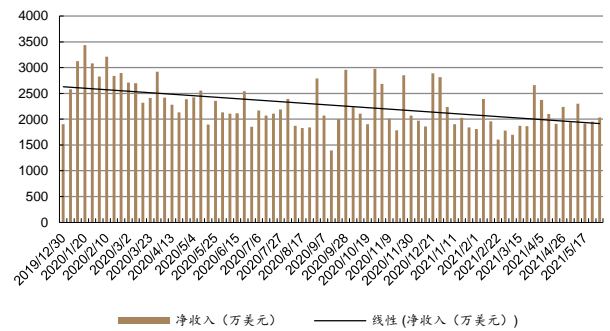
莉莉丝：下载量、净收入数据环比均略有提升，整体保持稳定。

图 105：2019.12.30-2021.06.06 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量

图 106：2019.12.30-2021.06.06 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

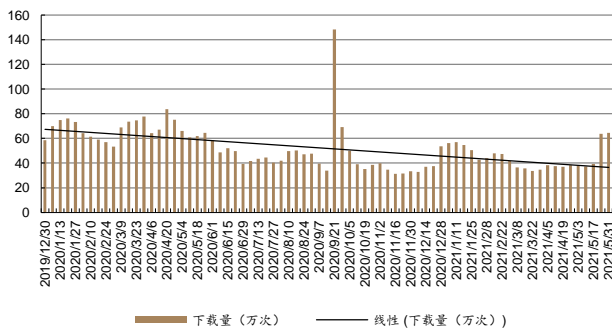


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

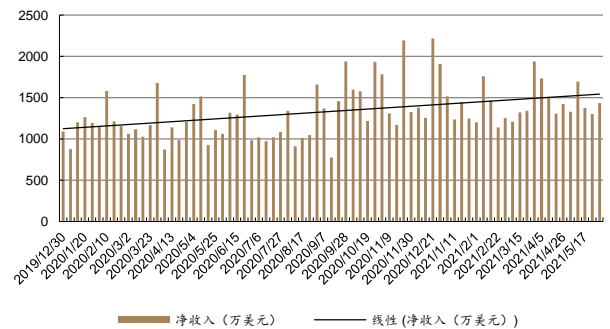
核心游戏《万国觉醒》下载量环比持平，而净收入环比有所上升；《剑与远征》下载量环比略有提升、净收入数据略有下滑；《Warpath》下载量有所下滑，而净收入环比上升。

图 107：2019.12.30-2021.06.06 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量

图 108：2019.12.30-2021.06.06 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入



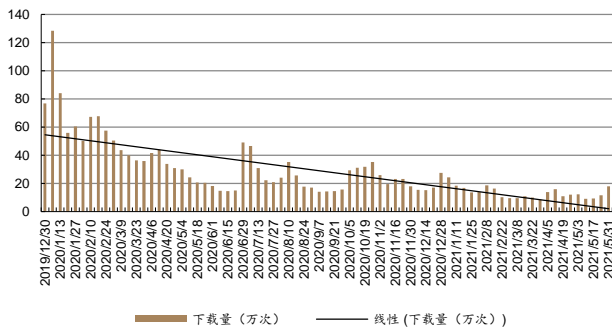
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

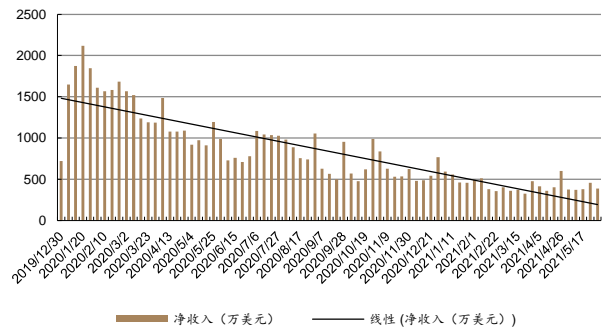
图 109：2019.12.30-2021.06.06 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量

图 110：2019.12.30-2021.06.06 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入



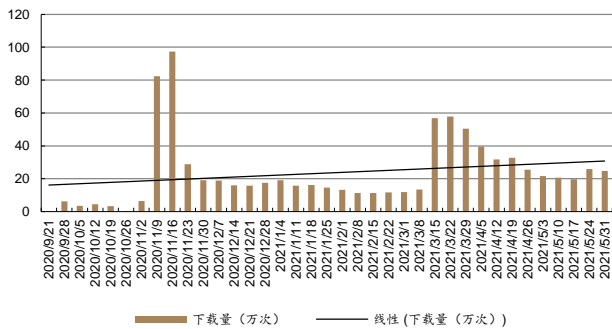
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 111：2020.09.21-2021.06.06 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量

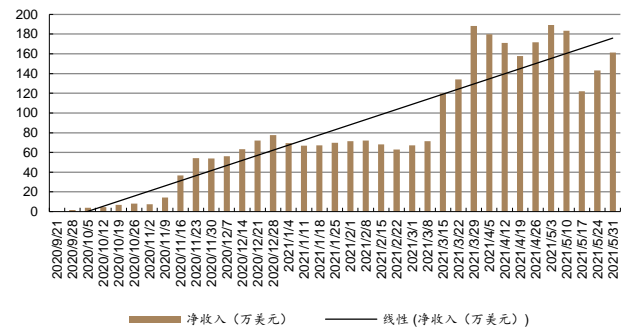


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 112：2020.09.21-2021.06.06 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. 上周行业新闻回顾

**腾讯、网易夺 5 月中国手游发行商全球收入榜冠亚。**据 Sensor Tower 数据显示，5 月全球 App Store 和 Google Play 收入排名中共 39 个中国厂商入围全球手游发行商收入榜 TOP100,合计吸金近 23.9 亿美元,占全球 TOP100 手游发行商收入的 40.3%。(凤凰网)

**《摩尔庄园》首日新增超 600 万。**吉比特代理新品《摩尔庄园》手游于 6.1 全平台上线。首日开服 8 小时内新增用户突破 600 万,同时在线人数突破 100 万。(投资快报)

**《摩尔庄园》苹果 App Store 免费榜连续 7 天第一。**据七麦数据,截至 6 月 6 日,《摩尔庄园》已在 App Store 免费榜连续 7 天霸榜第一。自 5 月 30 日游戏预下载至 6 月 6 日,7 天内《摩尔庄园》下载量总计达到 3,041,039 次,平均每日下载量 434,434 次。《摩尔庄园》是由上海淘米网络科技有限公司开发的社区养成类网页游戏,于 2008 年 4 月 28 日发布,2009 年底注册用户数达到 5000 万。(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。