



传媒

优于大市（维持）

证券分析师

花小伟

资格编号：S0120521020001

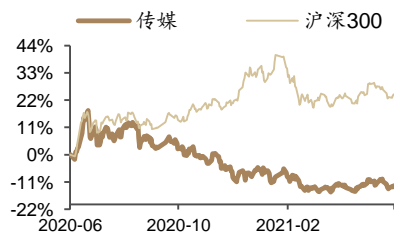
邮箱：huaxw@tebon.com.cn

联系人

崔世峰

邮箱：cuisf@tebon.com.cn

市场表现



相关研究

- 1.《-社区电商专题(二):每日优鲜、叮咚买菜UE拆分及对社区电商的启示》, 2021.6.23
- 2.《美团-W(3690.HK):UE模型视角下政策规则变化对美团外卖的短期与长期影响》, 2021.6.20
- 3.《移动音视频数据周报 2021.06.07-06.13:在线视频应用数据稍显低迷,移动音乐类部分数据创新高》, 2021.6.16
- 4.《游戏行业数据周报 2021.06.07-2021.06.13:五月下旬至今大陆手游市场表现持续提升》, 2021.6.15
- 5.《2021端午档影视数据跟踪》, 2021.6.15

游戏行业数据周报 2021.06.14-2021.06.20: 大陆手游市场净收入连续四周环比上升

投资要点:

- **上周主要游戏市场表现:** A股中信游戏指数下跌1.76%, 跑赢上证指数0.04pct。国内市场方面, 上周大陆手游市场下载量回落、净收入环比上升; 港澳台市场下载量、净收入数据环比均有所回落。主要海外市场中, 上周美国手游市场下载量、净收入数据环比均持平; 日韩手游市场上周下载量数据环比持平、净收入则略有下滑; 东南亚市场下载量、净收入数据环比均略有回落, 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、净收入数据环比提升; 核心游戏《王者荣耀》国内iOS渠道下载量环比持平, 而净收入环比略微上升, 《和平精英》国内iOS渠道下载量、净收入环比均有所提升。游族网络上周下载量有所下滑、净收入环比持平; 核心游戏上周表现稳健, 《少年三国志2》下载量数据环比保持稳定、净收入环比略有回升, 《成り上がり-華と武の戦国》下载量数据环比有所提升、净收入环比有所下滑。
- 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 2019.12.30-2021.06.20, 文中所使用“上周”指 2021.06.14-2021.06.20, 该时间段数据后续有变动可能。货币单位为美元, 净收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	25
4. 风险提示.....	26

图表目录

图 1: 2019.12.30-2021.06.20 国内手游 iOS 端下载量	8
图 2: 2019.12.30-2021.06.20 国内手游 iOS 端净收入	8
图 3: 2019.12.30-2021.06.20 港澳台市场手游下载量	8
图 4: 2019.12.30-2021.06.20 港澳台市场手游净收入	8
图 5: 2019.12.30-2021.06.20 美国市场手游下载量	8
图 6: 2019.12.30-2021.06.20 美国市场手游净收入	8
图 7: 2019.12.30-2021.06.20 日韩市场手游下载量	9
图 8: 2019.12.30-2021.06.20 日韩市场手游净收入	9
图 9: 2019.12.30-2021.06.20 东南亚市场手游下载量	9
图 10: 2019.12.30-2021.06.20 东南亚市场手游净收入	9
图 11: 2019.12.30-2021.06.20 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量	9
图 12: 2019.12.30-2021.06.20 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入	9
图 13: 2019.12.30-2021.06.20 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 14: 2019.12.30-2021.06.20 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 15: 2019.12.30-2021.06.20 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 16: 2019.12.30-2021.06.20 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 17: 2019.12.30-2021.06.20 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 18: 2019.12.30-2021.06.20 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 19: 2019.12.30-2021.06.20 腾讯手游 iOS 端下载量	11
图 20: 2019.12.30-2021.06.20 腾讯手游 iOS 端净收入	11
图 21: 2019.12.30-2021.06.20 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量	11
图 22: 2019.12.30-2021.06.20 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入	11
图 23: 2019.12.30-2021.06.20 和平精英国内 iOS 渠道下载量	11
图 24: 2019.12.30-2021.06.20 和平精英国内 iOS 渠道净收入	11
图 25: 2019.12.30-2021.06.20 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量	12
图 26: 2019.12.30-2021.06.20 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入	12
图 27: 2019.12.30-2021.06.20 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端下载量	12
图 28: 2019.12.30-2021.06.20 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端净收入	12
图 29: 2021.05.12-2021.06.20 宝可梦大探险国内 iOS 端下载量	12
图 30: 2021.05.12-2021.06.20 宝可梦大探险国内 iOS 端净收入	12
图 31: 2019.12.30-2021.06.20 IGG iOS 端+Google Play 端下载量	13
图 32: 2019.12.30-2021.06.20 IGG iOS 端+Google Play 端净收入	13

图 33: 2019.12.30-2021.06.20 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量	13
图 34: 2019.12.30-2021.06.20 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入	13
图 35: 2020.05.25-2021.06.20 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量	13
图 36: 2020.05.25-2021.06.20 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入	13
图 37: 2019.12.30-2021.06.20 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 38: 2019.12.30-2021.06.20 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 39: 2019.12.30-2021.06.20 问道 iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 40: 2019.12.30-2021.06.20 问道 iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 41: 2021.01.25-2021.06.20 一念逍遥 iOS 端下载量	14
图 42: 2021.01.25-2021.06.20 一念逍遥 iOS 端净收入	14
图 43: 2021.05.30-2021.06.20 摩尔庄园国内 iOS 端下载量	15
图 44: 2021.05.30-2021.06.20 摩尔庄园国内 iOS 端净收入	15
图 45: 2019.12.30-2021.06.20 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量	15
图 46: 2019.12.30-2021.06.20 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入	15
图 47: 2019.12.30-2021.06.20 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量	15
图 48: 2019.12.30-2021.06.20 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入	15
图 49: 2021.05.19-2021.06.20 战神遗迹 iOS 端国内下载量	16
图 50: 2021.05.19-2021.06.20 战神遗迹 iOS 端国内净收入	16
图 51: 2019.12.30-2021.06.20 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量	16
图 52: 2019.12.30-2021.06.20 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入	16
图 53: 2019.12.30-2021.06.20 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量	16
图 54: 2019.12.30-2021.06.20 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入	16
图 55: 2020.08.17-2021.06.20 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量	17
图 56: 2020.08.17-2021.06.20 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入	17
图 57: 2021.03.15-2021.06.20 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端下载量	17
图 58: 2021.03.15-2021.06.20 斗罗大陆: 武魂觉醒 iOS 端净收入	17
图 59: 2019.12.30-2021.06.20 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量	17
图 60: 2019.12.30-2021.06.20 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入	17
图 61: 2019.12.30-2021.06.20 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量	18
图 62: 2019.12.30-2021.06.20 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 63: 2020.01.06-2021.06.20 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量	18
图 64: 2020.01.06-2021.06.20 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 65: 2019.12.30-2021.06.20 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量	18

图 66: 2019.12.30-2021.06.20 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 67: 2019.12.30-2021.06.20 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量	19
图 68: 2019.12.30-2021.06.20 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入	19
图 69: 2019.12.30-2021.06.20 成り上がり-華と武の戦国下载量	19
图 70: 2019.12.30-2021.06.20 成り上がり-華と武の戦国净收入	19
图 71: 2019.12.30-2021.06.20 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量	19
图 72: 2019.12.30-2021.06.20 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入	19
图 73: 2019.12.30-2021.06.20 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量 ..	20
图 74: 2019.12.30-2021.06.20 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入 ..	20
图 75: 2021.04.08-2021.06.20 全民奇迹 2 iOS 端下载量	20
图 76: 2021.04.08-2021.06.20 全民奇迹 2 iOS 端净收入	20
图 77: 2019.12.30-2021.06.20 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量	20
图 78: 2019.12.30-2021.06.20 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入	20
图 79: 2019.12.30-2021.06.20 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量	21
图 80: 2019.12.30-2021.06.20 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入	21
图 81: 2019.12.30-2021.06.20 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量	21
图 82: 2019.12.30-2021.06.20 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入	21
图 83: 2019.12.30-2021.06.20 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量	21
图 84: 2019.12.30-2021.06.20 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入	21
图 85: 2019.12.30-2021.06.20 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量	22
图 86: 2019.12.30-2021.06.20 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入	22
图 87: 2021.04.28-2021.06.20 此生无白 iOS 端下载量	22
图 88: 2021.04.28-2021.06.20 此生无白 iOS 端净收入	22
图 89: 2019.12.30-2021.06.20 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量	22
图 90: 2019.12.30-2021.06.20 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入	22
图 91: 2019.12.30-2021.06.20 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 92: 2019.12.30-2021.06.20 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入	23
图 93: 2019.12.30-2021.06.20 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 94: 2019.12.30-2021.06.20 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入	23
图 95: 2019.12.30-2021.06.20 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 96: 2019.12.30-2021.06.20 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入	23
图 97: 2020.09.21-2021.06.20 原神 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 98: 2019.12.30-2021.06.20 原神 iOS 端+Google Play 端净收入	24

图 99: 2019.12.30-2021.06.20 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 100: 2019.12.30-2021.06.20 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 101: 2019.12.30-2021.06.20 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 102: 2019.12.30-2021.06.20 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 103: 2019.12.30-2021.06.20 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 104: 2019.12.30-2021.06.20 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入	25
图 105: 2019.12.30-2021.06.20 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 106: 2019.12.30-2021.06.20 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入	25
图 107: 2020.09.21-2021.06.20 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 108: 2020.09.21-2021.06.20 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入	25
表 1: 截至 2021 年 6 月 18 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 股中信游戏指数下跌 1.76%，跑赢上证指数 0.04pct。重点上市公司市场表现如下：

表 1：截至 2021 年 6 月 18 日游戏行业重点公司市场表现

美股上市公司	今年以来涨跌幅-%	本月以来涨跌幅-%	上周涨跌幅-%	上周最后一交易日市值 (亿元)
哔哩哔哩	33.41	6.70	6.26	2,928
港股上市公司	今年以来涨跌幅-%	本月以来涨跌幅-%	上周涨跌幅-%	上周最后一交易日市值 (亿元)
中手游	32.97	8.26	3.95	84
腾讯控股	3.28	-5.90	1.17	47,961
心动公司	22.31	-8.90	0.09	221
网易	13.14	-11.08	-0.97	4,975
IGG	33.50	-5.90	-2.99	109
祖龙娱乐	-36.10	-6.81	-4.29	91
友谊时光	1.01	-17.28	-6.82	37
金山软件	-7.10	-11.27	-8.16	557
A 股上市公司	今年以来涨跌幅-%	本月以来涨跌幅-%	上周涨跌幅-%	上周最后一交易日市值 (亿元)
游族网络	35.26	-2.20	4.89	163
掌趣科技	-10.96	3.64	1.53	128
宝通科技	-13.08	-2.60	-0.06	66
完美世界	-17.29	14.55	-1.56	405
吉比特	26.06	6.87	-2.01	386
紫天科技	-32.73	-12.32	-3.00	54
中文传媒	-3.96	-9.01	-3.25	133
三七互娱	-17.45	6.35	-3.30	552
电魂网络	-14.93	-0.30	-3.47	65
昆仑万维	-10.38	-6.44	-3.53	212
世纪华通	-7.03	0.30	-4.36	490
金科文化	4.39	1.83	-4.71	121
巨人网络	-14.11	8.09	-4.81	288

资料来源：Wind，德邦研究所

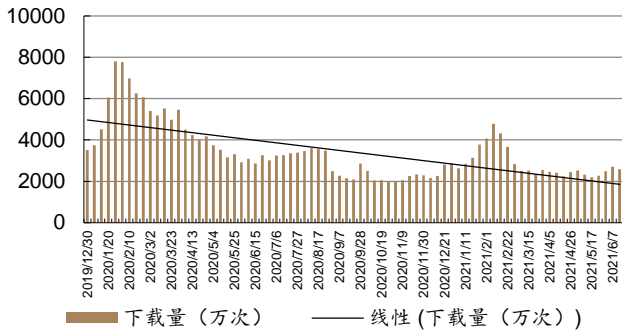
2. 周度数据跟踪

2.1. 全球各大手游市场数据

2.1.1. 国内手游市场数据

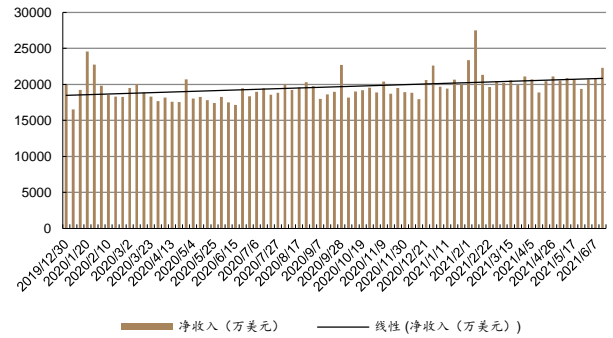
大陆市场手游 iOS 渠道收入及下载量: 上周大陆手游市场下载量回落、净收入环比上升。

图 1: 2019.12.30-2021.06.20 国内手游 iOS 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

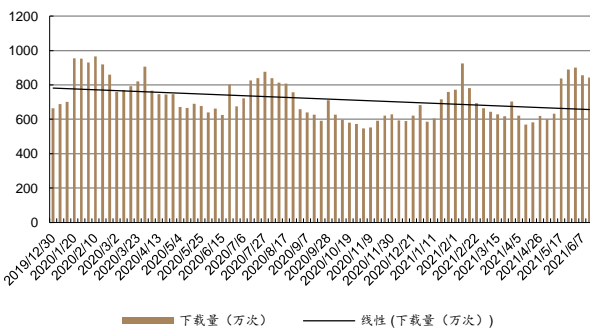
图 2: 2019.12.30-2021.06.20 国内手游 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

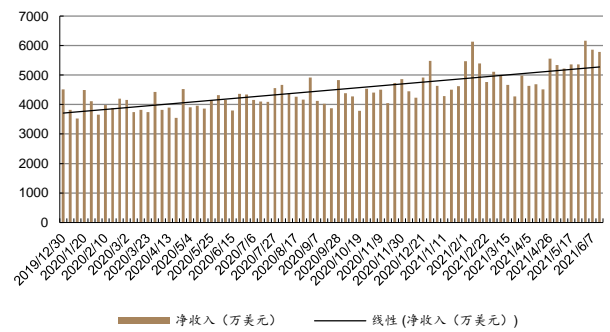
港澳台市场手游收入及下载量: 上周港澳台市场下载量、净收入数据环比均有所回落。

图 3: 2019.12.30-2021.06.20 港澳台市场手游下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 4: 2019.12.30-2021.06.20 港澳台市场手游净收入

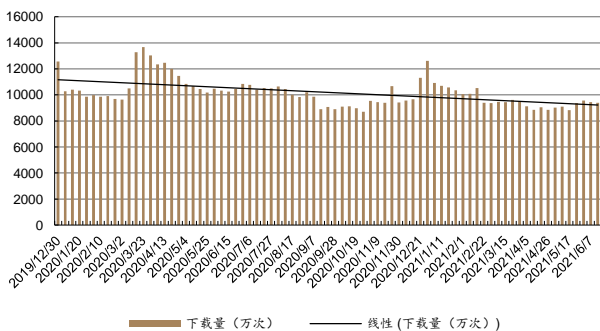


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.1.2. 国际手游市场数据

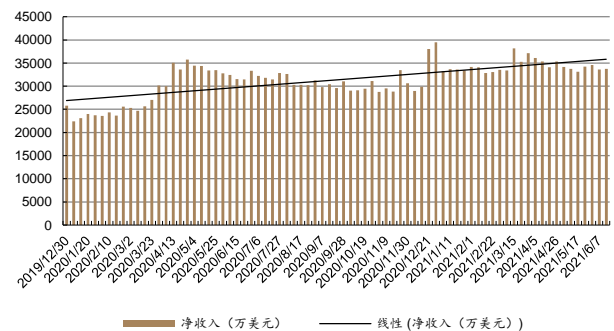
美国市场手游收入及下载量: 上周美国市场手游下载量、净收入数据环比均持平。

图 5: 2019.12.30-2021.06.20 美国市场手游下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

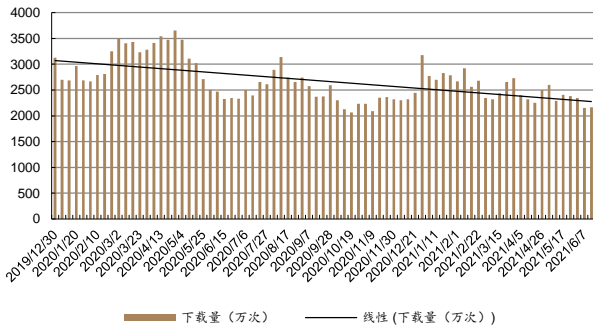
图 6: 2019.12.30-2021.06.20 美国市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

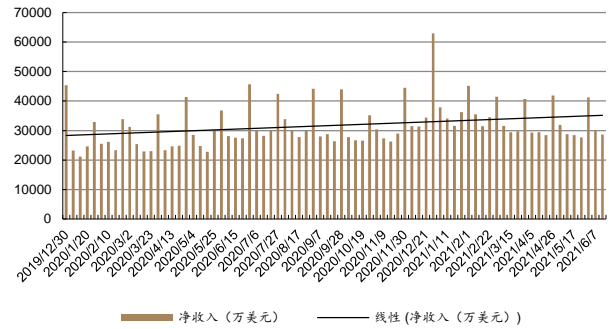
日韩市场手游收入及下载量: 上周下载量数据环比持平、净收入则略有下滑。

图 7: 2019.12.30-2021.06.20 日韩市场手游下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

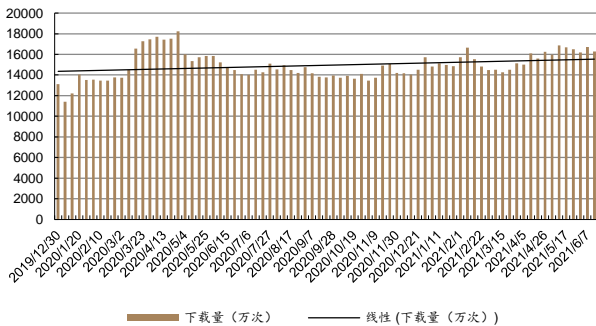
图 8: 2019.12.30-2021.06.20 日韩市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

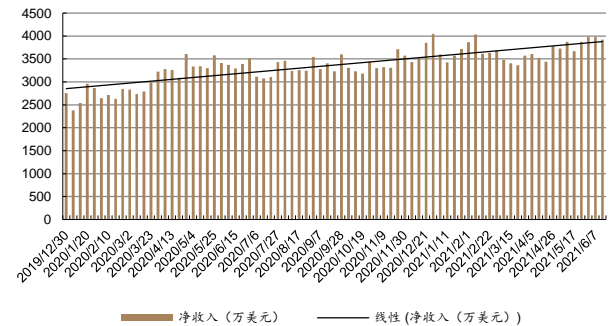
东南亚市场手游收入及下载量: 下载量数据、净收入数据环比均略有回落, 整体保持稳定。

图 9: 2019.12.30-2021.06.20 东南亚市场手游下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 10: 2019.12.30-2021.06.20 东南亚市场手游净收入

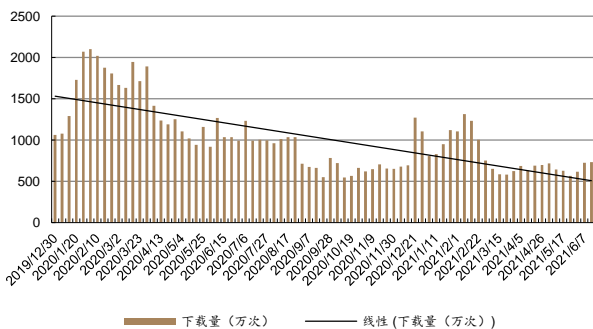


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.2. 国内 iOS 渠道游戏分品类数据

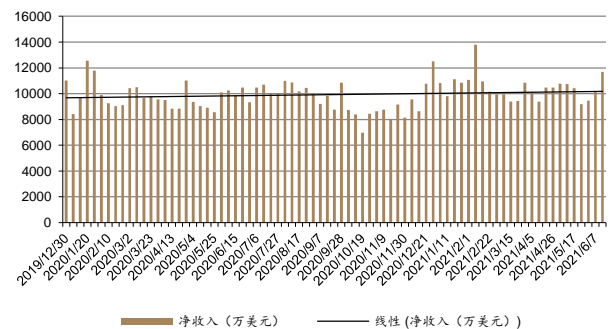
动作类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道动作类游戏下载量达到约 731 万次, 环比略微回升; 扣除渠道分成后, 净收入达到约 11685 万美元, 环比上升。

图 11: 2019.12.30-2021.06.20 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

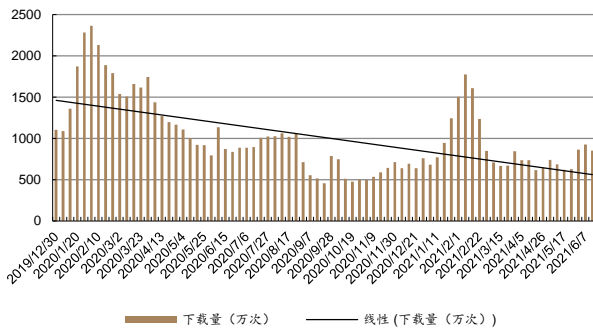
图 12: 2019.12.30-2021.06.20 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

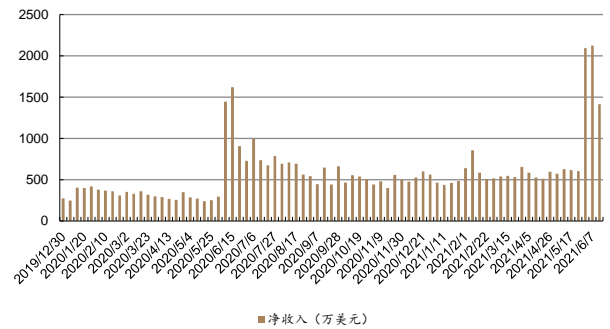
休闲类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道休闲类游戏下载量达到 853 万次, 环比略微下降; 扣除渠道分成后, 上周净收入达到 1414 万美元, 环比回落但仍维持在较高水平。

图 13: 2019.12.30-2021.06.20 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

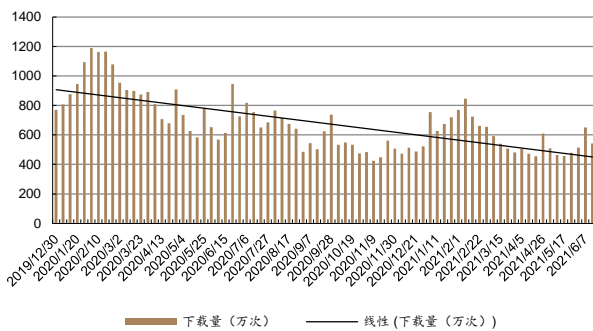
图 14: 2019.12.30-2021.06.20 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

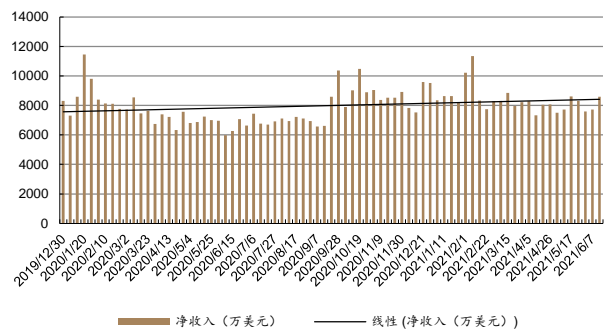
角色扮演类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道角色扮演类游戏下载量达到 541 万次, 环比有所回落; 扣除渠道分成后, 净收入达到 8583 万美元, 环比略微上升。

图 15: 2019.12.30-2021.06.20 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

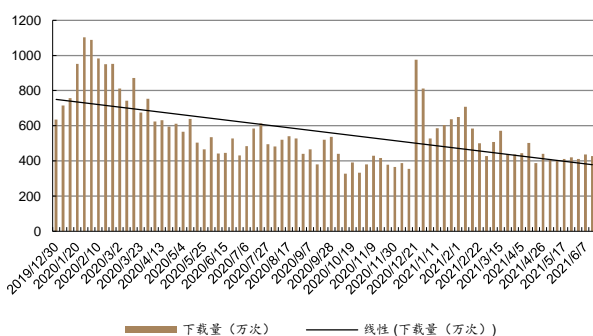
图 16: 2019.12.30-2021.06.20 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

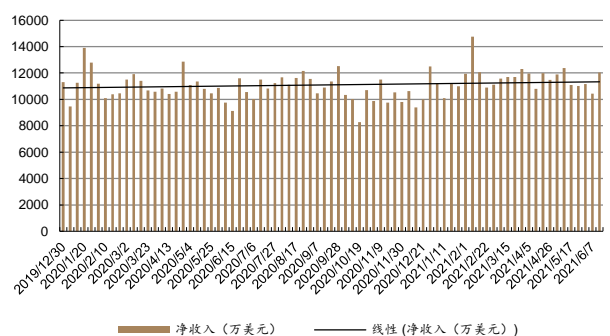
策略类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道策略类游戏下载量达到 427 万次; 扣除渠道分成后, 净收入达到 1.2046 亿美元, 环比有所上升, 整体保持稳定。

图 17: 2019.12.30-2021.06.20 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 18: 2019.12.30-2021.06.20 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入

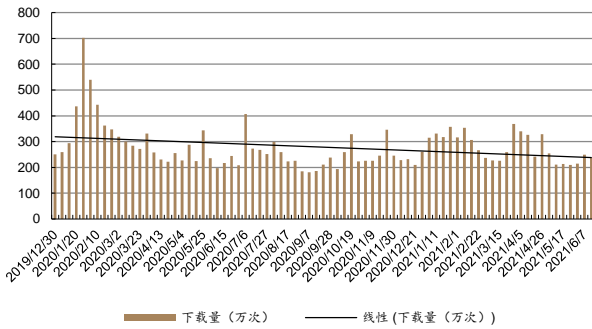


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.3. 重点公司数据跟踪

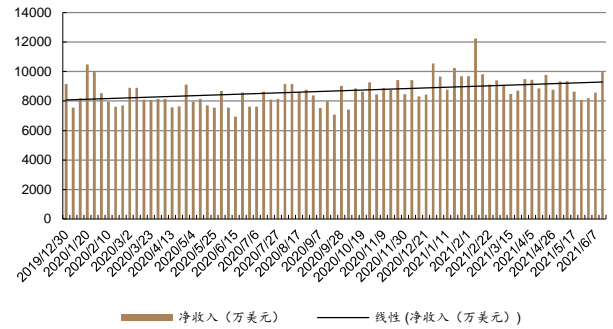
腾讯手游 (Tencent Mobile Games): 上周下载量持平、净收入数据环比提升。

图 19: 2019.12.30-2021.06.20 腾讯手游 iOS 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

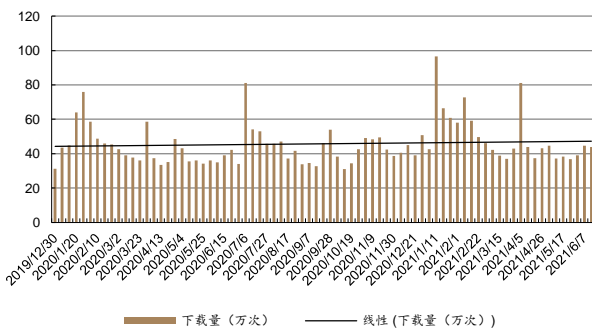
图 20: 2019.12.30-2021.06.20 腾讯手游 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

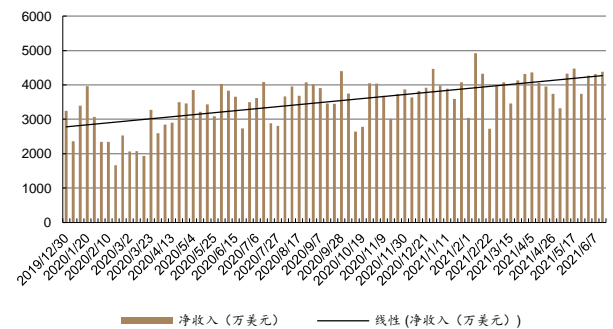
核心游戏上周表现稳健,《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量环比持平,而净收入环比略微上升;《和平精英》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所提升。

图 21: 2019.12.30-2021.06.20 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量



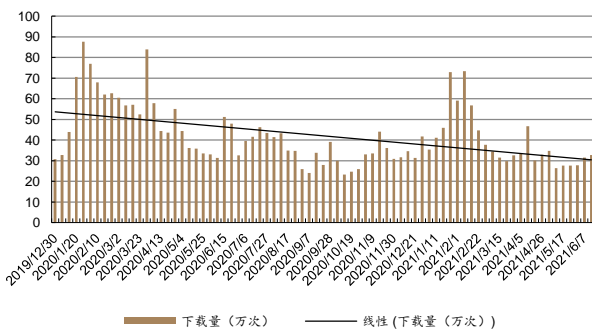
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 22: 2019.12.30-2021.06.20 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入



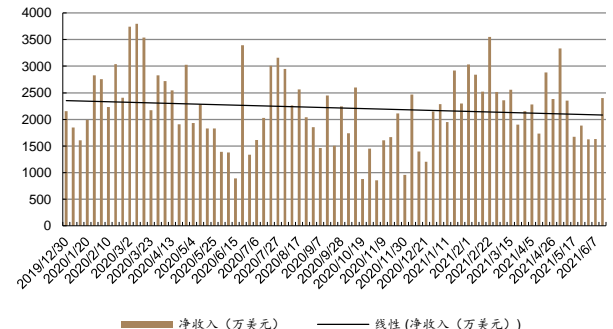
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 23: 2019.12.30-2021.06.20 和平精英国内 iOS 渠道下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

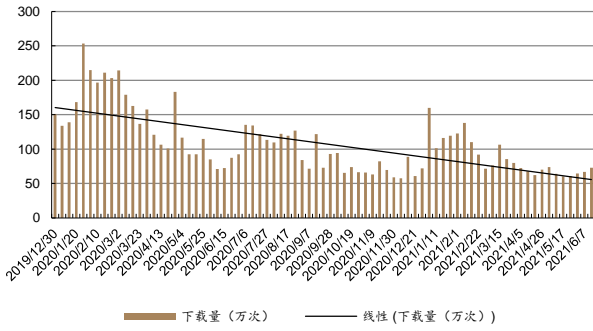
图 24: 2019.12.30-2021.06.20 和平精英国内 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

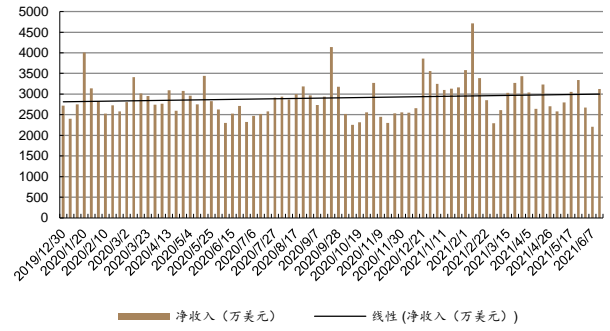
网易手游(网易移动游戏): 上周下载量环比增加,净收入环比上升,整体仍保持稳定。

图 25: 2019.12.30-2021.06.20 网易手游 iOS 端+Google Play 端 下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

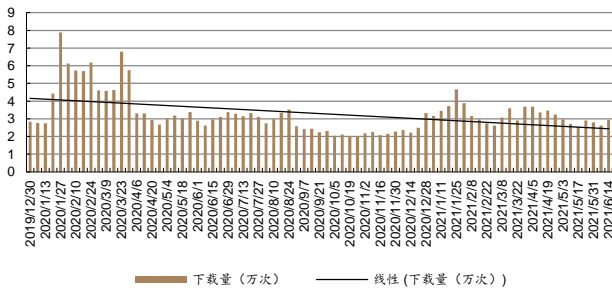
图 26: 2019.12.30-2021.06.20 网易手游 iOS 端+ Google Play 端 净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

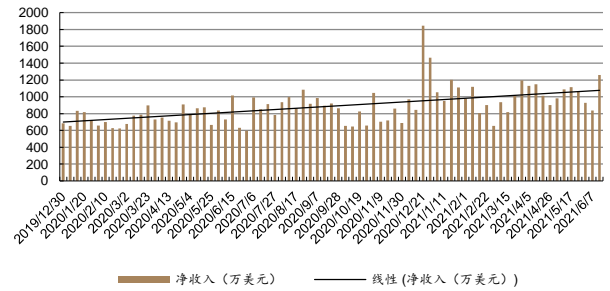
核心游戏《梦幻西游》国内 iOS 端上周下载量、净收入环比均有所上升。新游《宝可梦大探险》下载量和净收入环比下降。

图 27: 2019.12.30-2021.06.20 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端 下载量



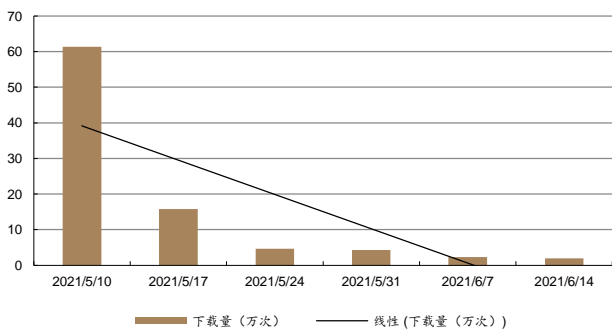
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 28: 2019.12.30-2021.06.20 梦幻西游 iOS 端+Google Play 端 净收入



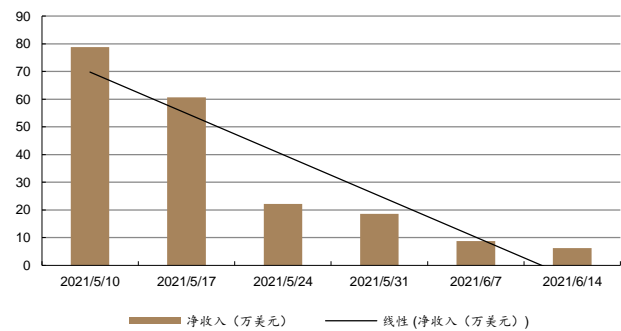
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 29: 2021.05.12-2021.06.20 宝可梦大探险国内 iOS 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

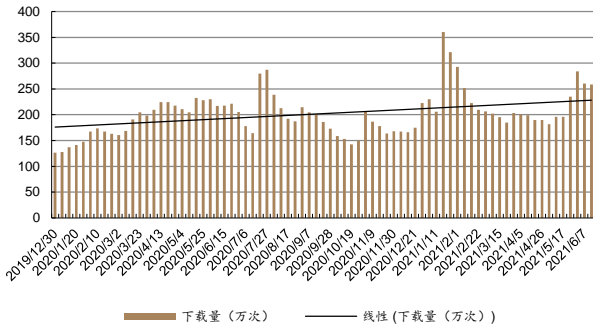
图 30: 2021.05.12-2021.06.20 宝可梦大探险国内 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

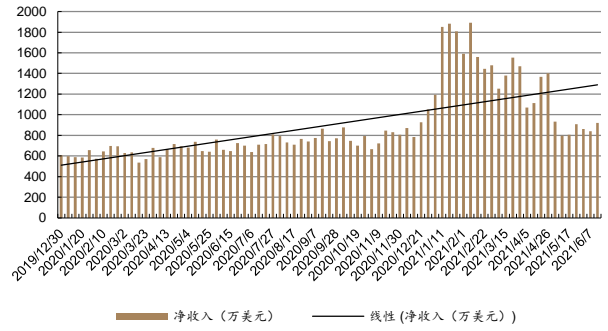
IGG: 上周下载量数据环比持平, 绝对值仍处于较高位; 净收入环比略微上升。

图 31: 2019.12.30-2021.06.20 IGG iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

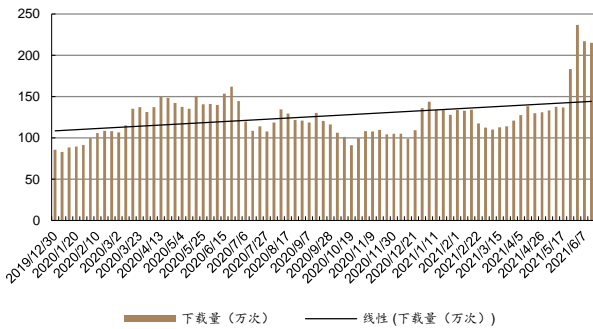
图 32: 2019.12.30-2021.06.20 IGG iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

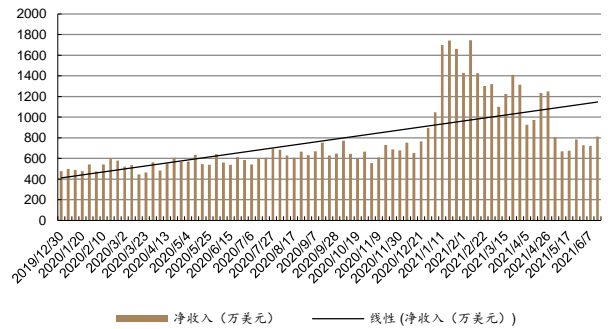
核心游戏表现方面,《Lords Mobile》下载量环比持平,净收入环比上升;女性向产品《Time Princess》下载量环比有所下滑、净收入环比有所回落。

图 33: 2019.12.30-2021.06.20 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量



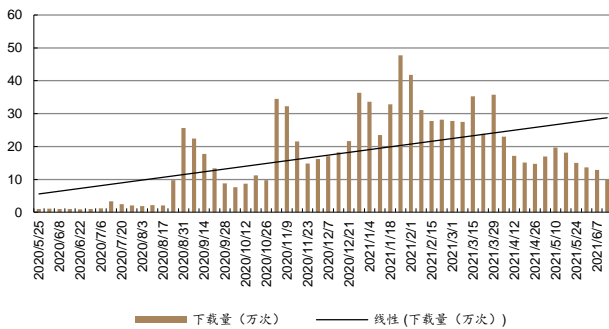
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 34: 2019.12.30-2021.06.20 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入



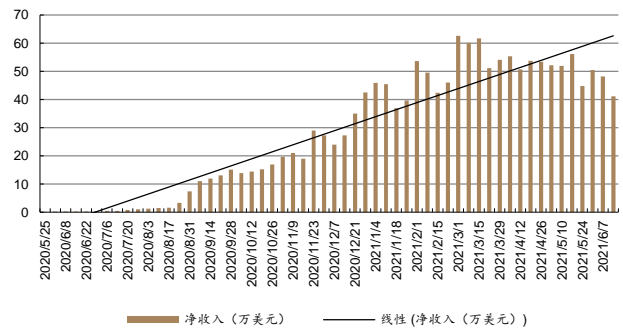
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 35: 2020.05.25-2021.06.20 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

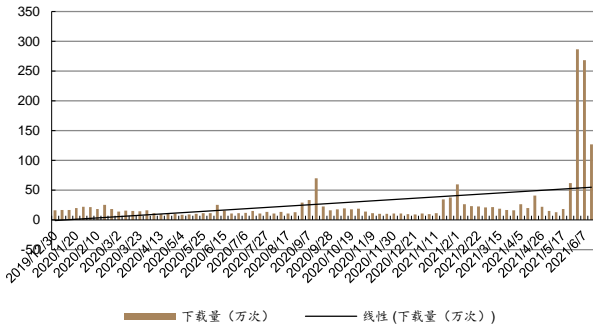
图 36: 2020.05.25-2021.06.20 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

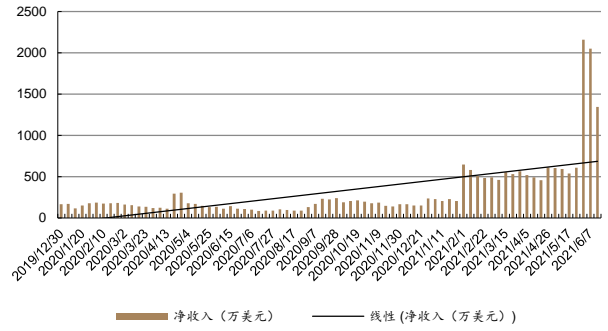
雷霆网络:新游《摩尔庄园》上线后数据自然回落,上周下载量、净收入环比均有所下滑,(雷霆游戏国内 iOS 渠道占比较小,而数据无法覆盖国内安卓渠道,因此对公司实际经营结果参考性较低)。

图 37: 2019.12.30-2021.06.20 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

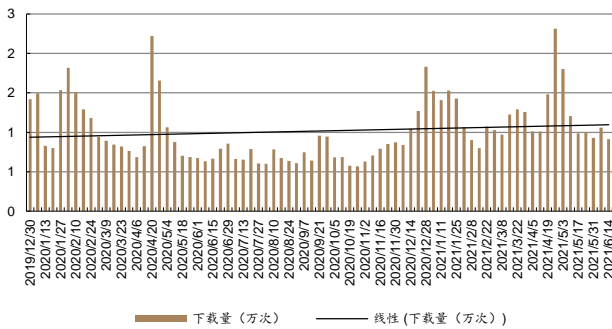
图 38: 2019.12.30-2021.06.20 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

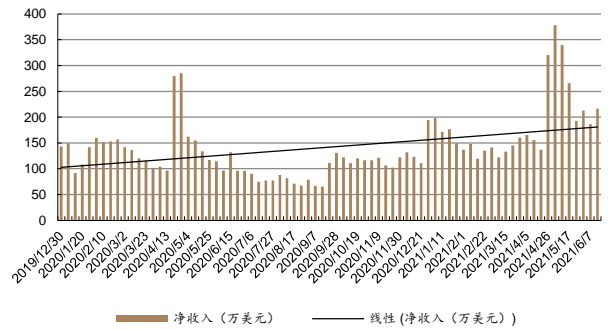
核心游戏表现方面, 上周《问道》下载量环比略有回落, 净收入环比有所上升; 《一念逍遥》下载量、净收入数据环比均有所下降。

图 39: 2019.12.30-2021.06.20 问道 iOS 端+Google Play 端下载量



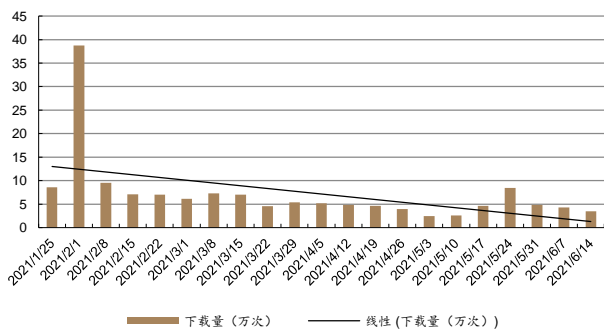
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 40: 2019.12.30-2021.06.20 问道 iOS 端+Google Play 端净收入



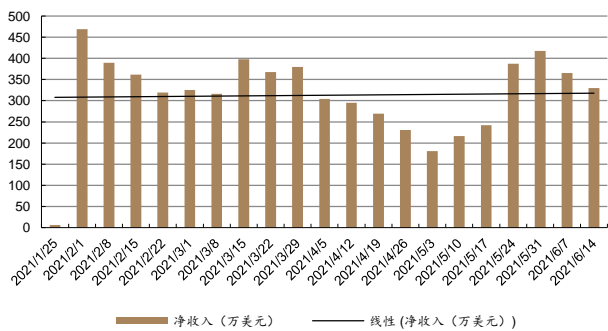
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 41: 2021.01.25-2021.06.20 一念逍遥 iOS 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

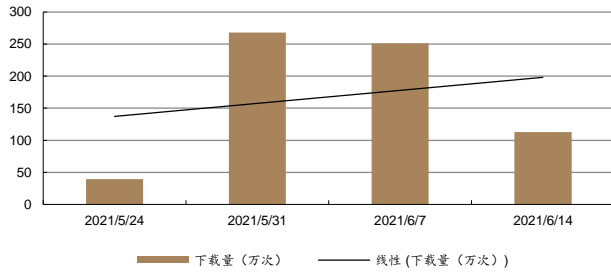
图 42: 2021.01.25-2021.06.20 一念逍遥 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

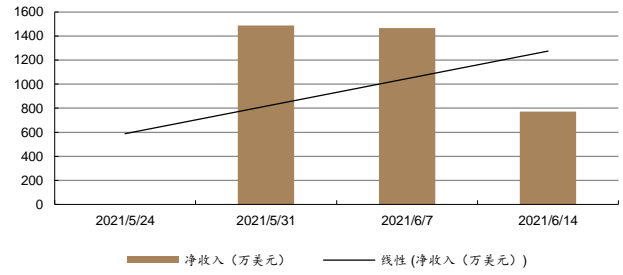
新游《摩尔庄园》5月30日预下载上线后第四周, 国内iOS端下载量、净收入环比回落。(数据来源于第三方数据库 Sensor Tower, 后续可能调校)。

图 43: 2021.05.30-2021.06.20 摩尔庄园国内 iOS 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

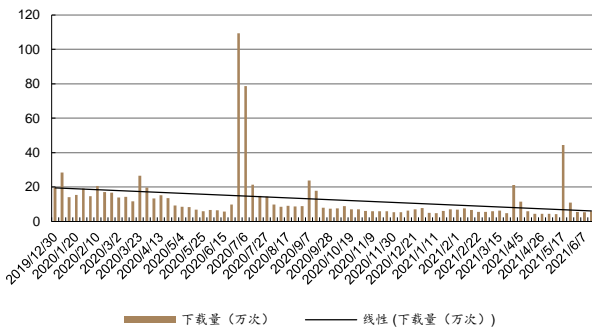
图 44: 2021.05.30-2021.06.20 摩尔庄园国内 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

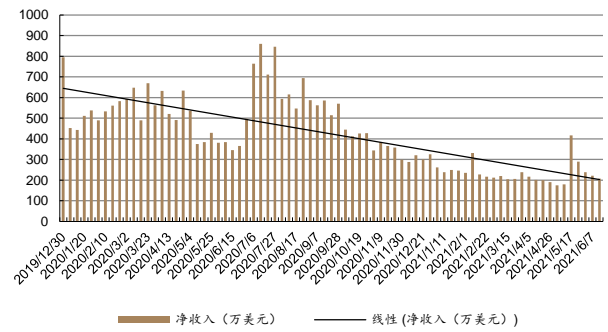
完美世界: 上周公司下载量环比持平、净收入数据环比有所下滑, 整体保持稳定。

图 45: 2019.12.30-2021.06.20 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

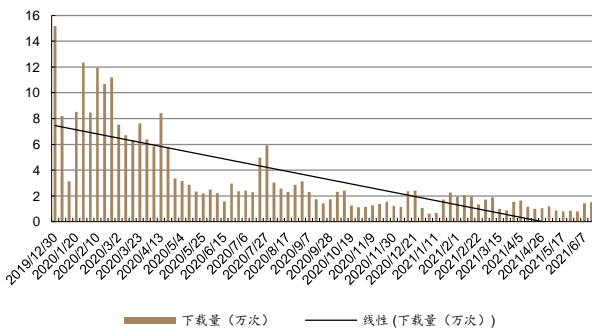
图 46: 2019.12.30-2021.06.20 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

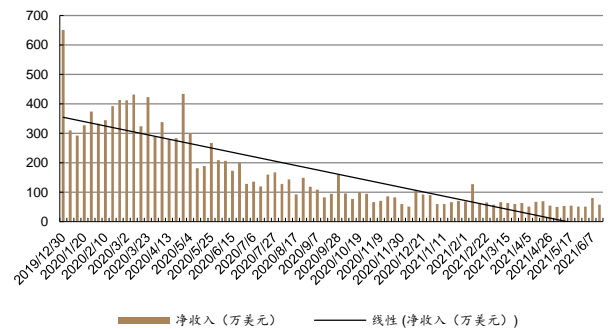
上周核心游戏《新笑傲江湖》表现稳定, 下载量环比持平、净收入环比有所回落; 新游《战神遗迹》自然回落, 净收入、下载量环比均有所下滑。

图 47: 2019.12.30-2021.06.20 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量



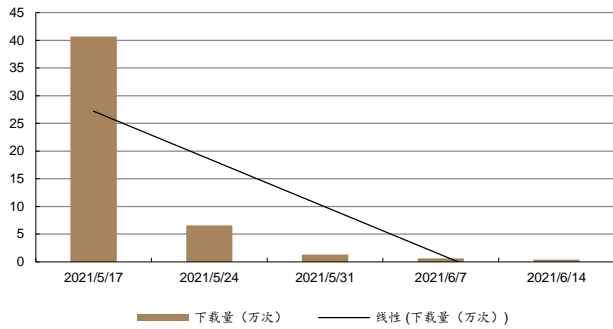
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 48: 2019.12.30-2021.06.20 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入



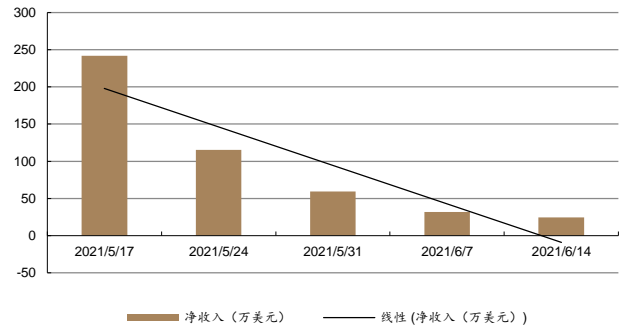
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 49: 2021.05.19-2021.06.20 战神遗迹 iOS 端国内下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

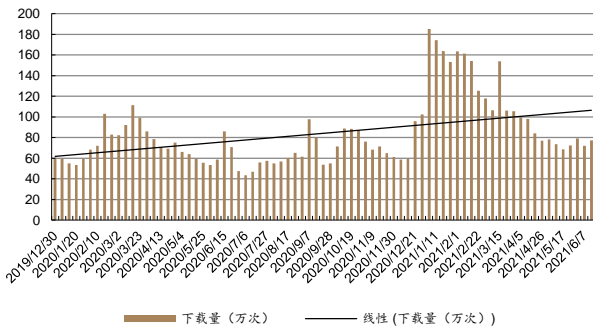
图 50: 2021.05.19-2021.06.20 战神遗迹 iOS 端国内净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

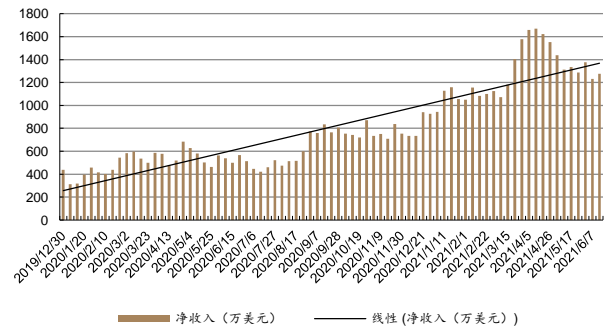
三七互娱: 上周下载量、净收入数据环比略微回升, 净收入仍处于相对高位(三七互娱国内 iOS 占比较小, 而数据无法覆盖国内安卓渠道, 因此对于公司整体经验情况参考性较低)。

图 51: 2019.12.30-2021.06.20 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

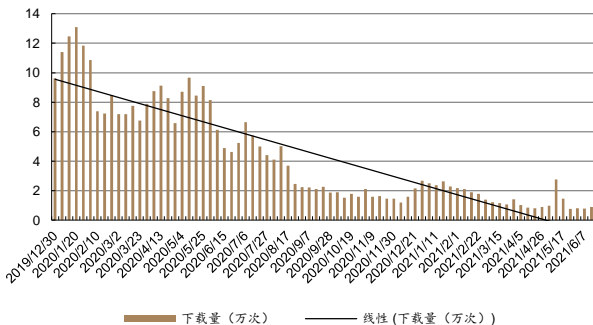
图 52: 2019.12.30-2021.06.20 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

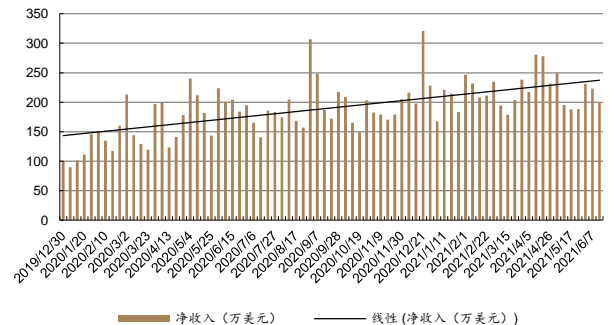
公司重点游戏《日替わり内室》下载量数据环比持平, 净收入环比略有回落; 《Puzzles & Survival》下载量、净收入环比均略有回升, 净收入发行至今上升趋势仍然保持; 新游《斗罗大陆: 武魂觉醒》下载量持平、净收入环比略微下滑。

图 53: 2019.12.30-2021.06.20 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量



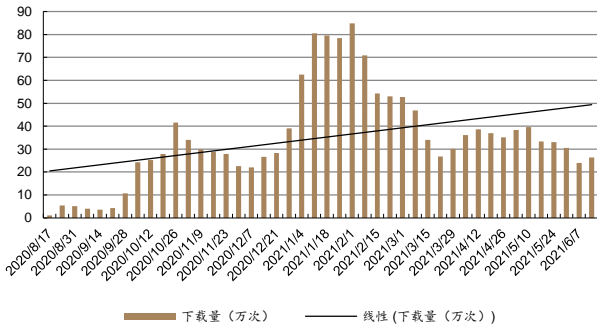
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 54: 2019.12.30-2021.06.20 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入



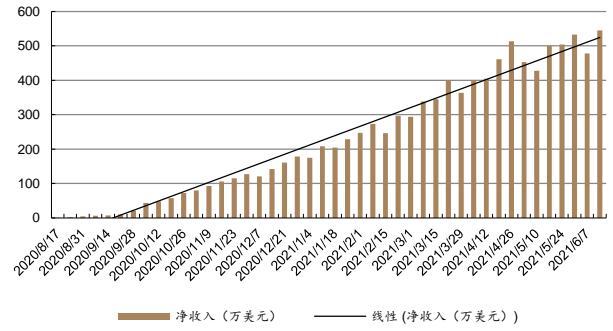
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 55：2020.08.17-2021.06.20 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量



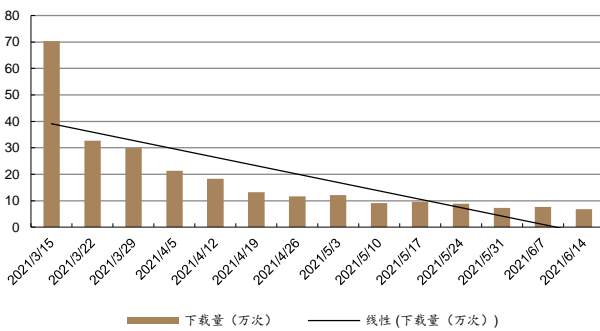
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 56：2020.08.17-2021.06.20 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入



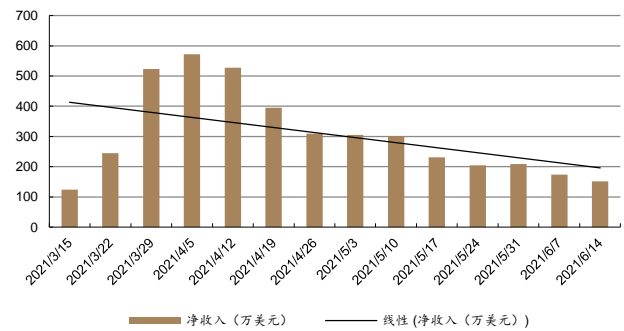
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 57：2021.03.15-2021.06.20 斗罗大陆：武魂觉醒 iOS 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

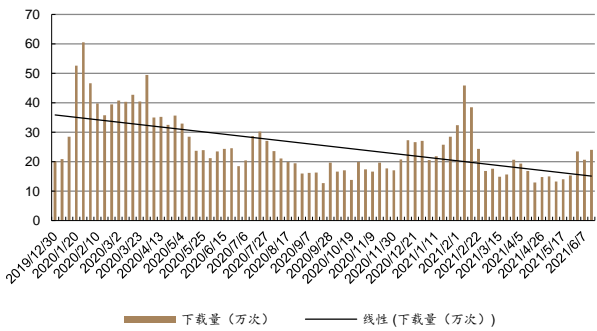
图 58：2021.03.15-2021.06.20 斗罗大陆：武魂觉醒 iOS 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

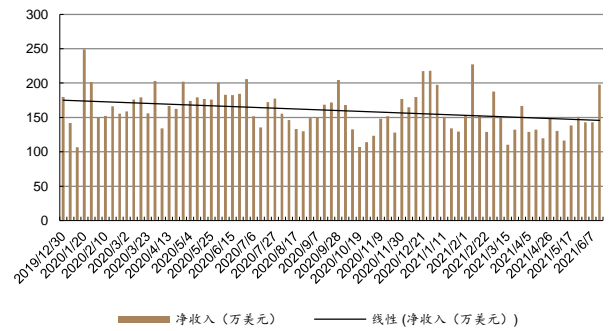
心动网络：上周公司下载量略有回升、净收入环比均上升。

图 59：2019.12.30-2021.06.20 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

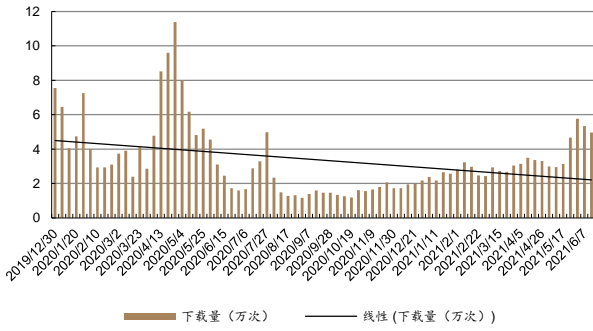
图 60：2019.12.30-2021.06.20 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

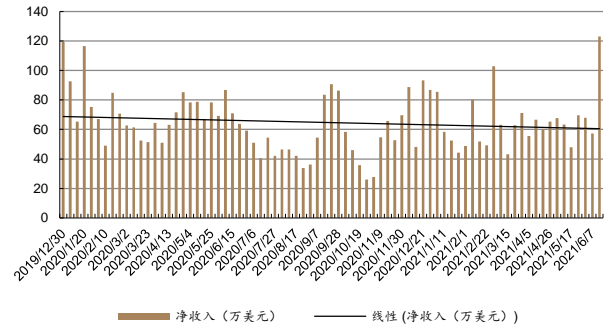
上周核心游戏《不休的乌拉拉》下载量略微回落、净收入数据环比上升；《明日之后》下载量略微下降、净收入环比上升。

图 61: 2019.12.30-2021.06.20 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量



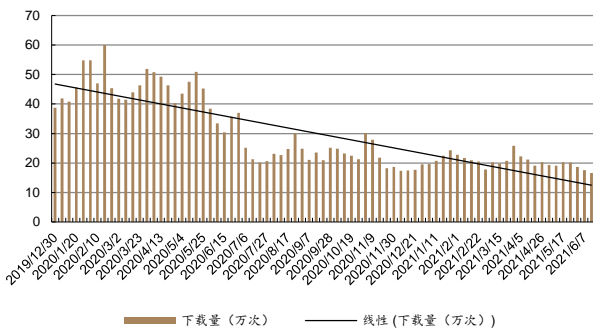
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 62: 2019.12.30-2021.06.20 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入



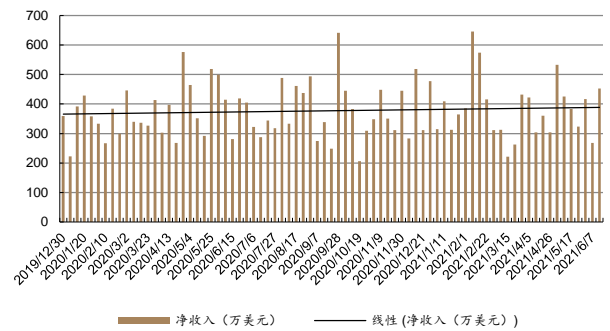
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 63: 2020.01.06-2021.06.20 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

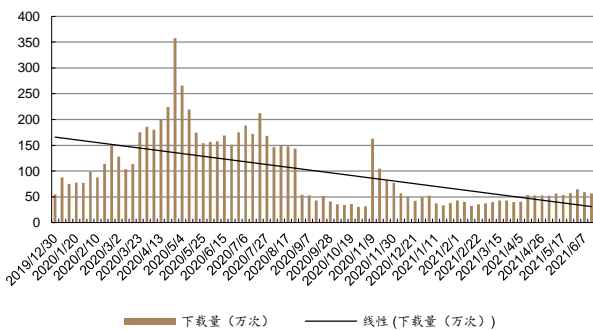
图 64: 2020.01.06-2021.06.20 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

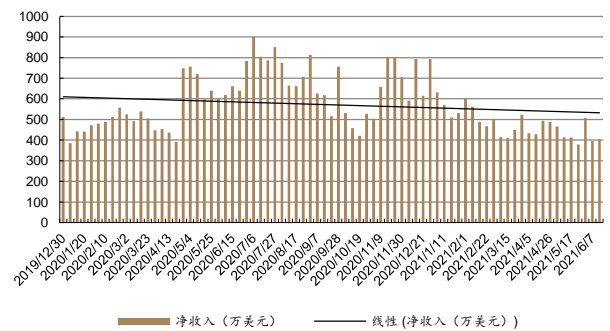
游族网络: 上周下载量有所下滑、净收入环比持平。

图 65: 2019.12.30-2021.06.20 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

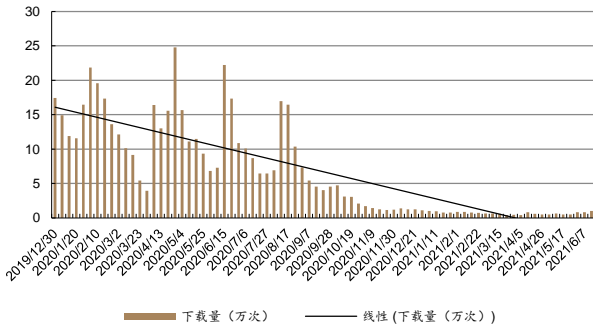
图 66: 2019.12.30-2021.06.20 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

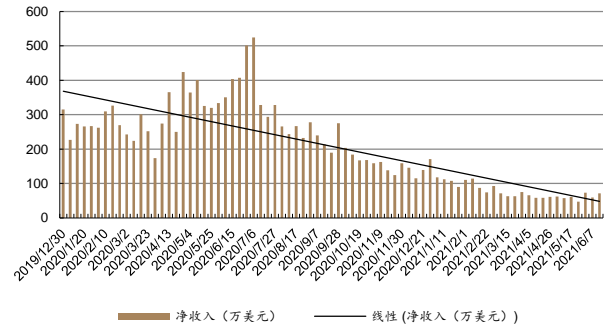
核心游戏上周表现稳健,《少年三国志 2》下载量数据环比保持稳定、净收入环比略有回升。《成り上がり-華と武の戦国》下载量数据环比有所提升、净收入环比有所下滑。

图 67: 2019.12.30-2021.06.20 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量



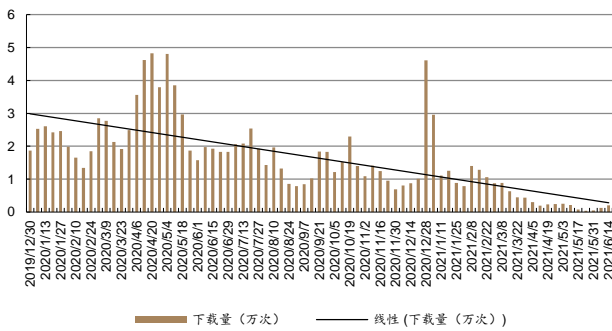
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 68: 2019.12.30-2021.06.20 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入



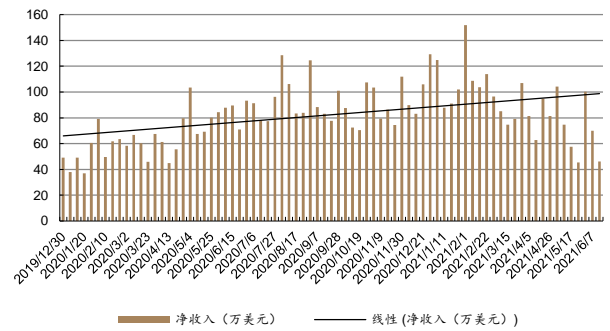
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 69: 2019.12.30-2021.06.20 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

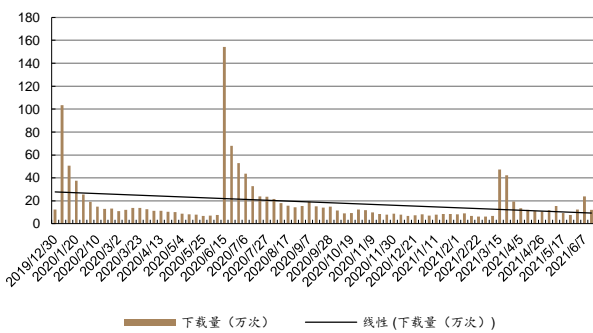
图 70: 2019.12.30-2021.06.20 成り上がり-華と武の戦国净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

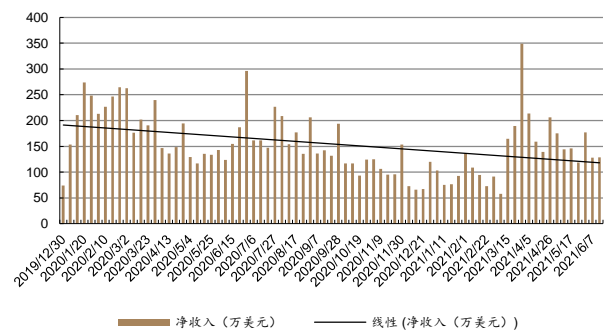
掌趣科技: 下载量数据环比有所下降、净收入则环比持平。

图 71: 2019.12.30-2021.06.20 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

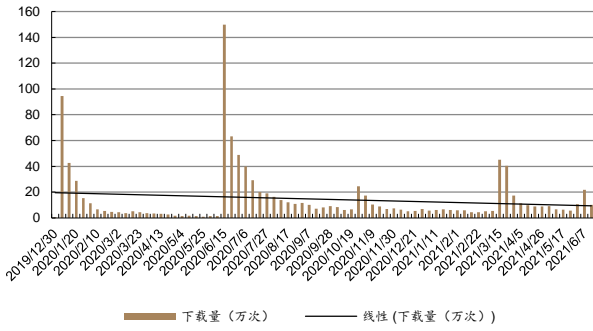
图 72: 2019.12.30-2021.06.20 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

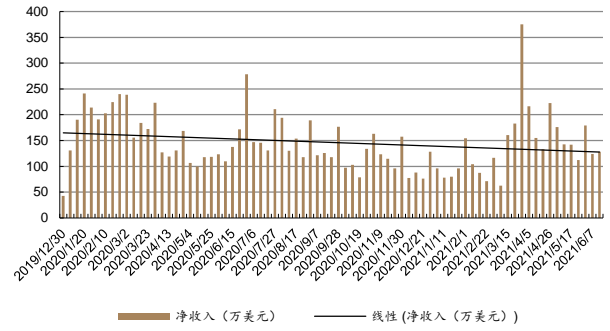
上周公司核心游戏《一拳超人》下载量环比有所回落、净收入数据则环比持平;由腾讯代理的自研魔幻 MMO 新游《全民奇迹 2》下载量、净收入数据环比均略微下滑。

图 73: 2019.12.30-2021.06.20 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量



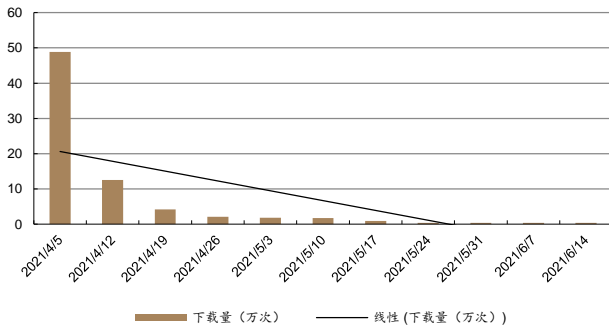
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 74: 2019.12.30-2021.06.20 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入



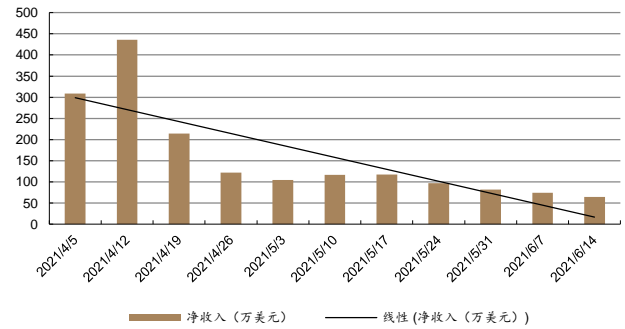
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 75: 2021.04.08-2021.06.20 全民奇迹 2 iOS 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

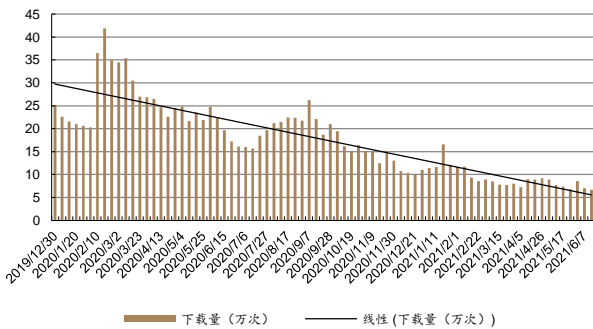
图 76: 2021.04.08-2021.06.20 全民奇迹 2 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

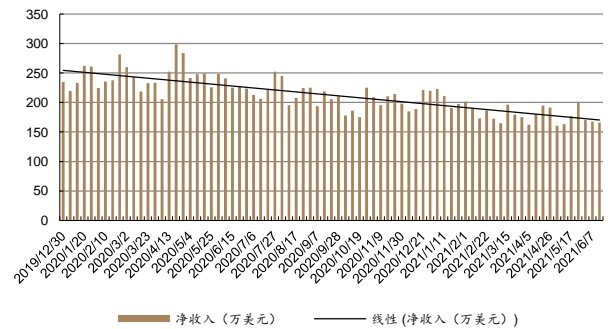
智明星通: 上周公司下载量数据环比略微下滑, 净收入数据环比持平, 整体仍然保持稳定。

图 77: 2019.12.30-2021.06.20 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 78: 2019.12.30-2021.06.20 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

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

图 79: 2019.12.30-2021.06.20 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量

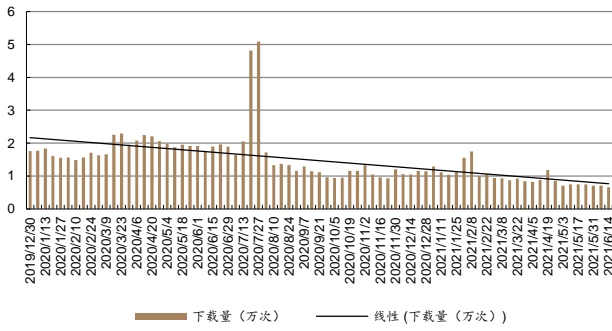
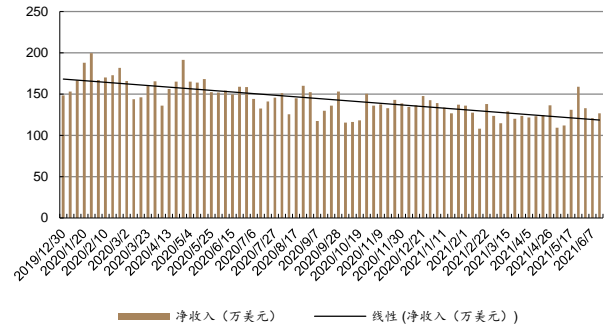


图 80: 2019.12.30-2021.06.20 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 81: 2019.12.30-2021.06.20 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量

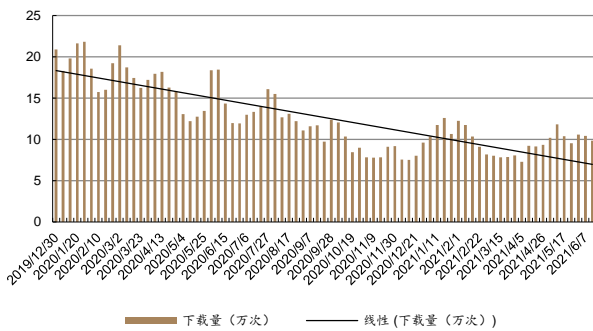
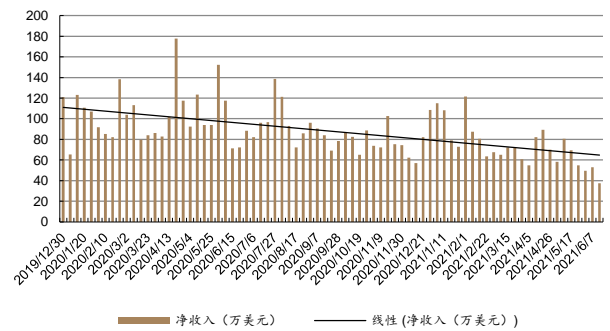


图 82: 2019.12.30-2021.06.20 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入



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: 上周公司下载量数据环比略有回升、净收入数据环比持平, 整体保持稳定。

图 83: 2019.12.30-2021.06.20 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量

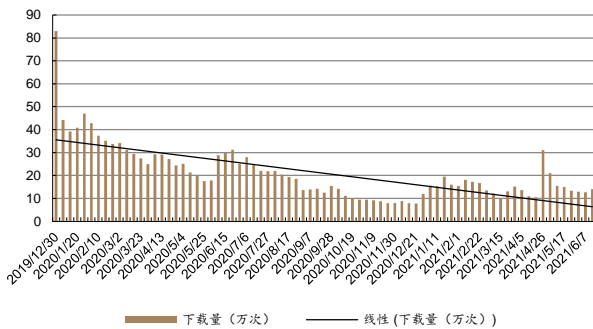
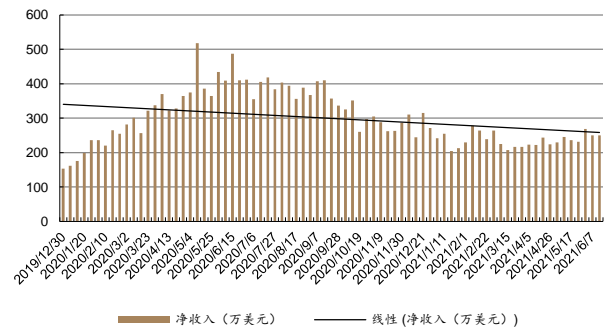


图 84: 2019.12.30-2021.06.20 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入

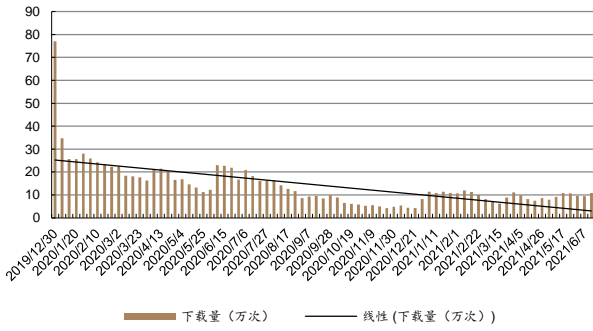


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

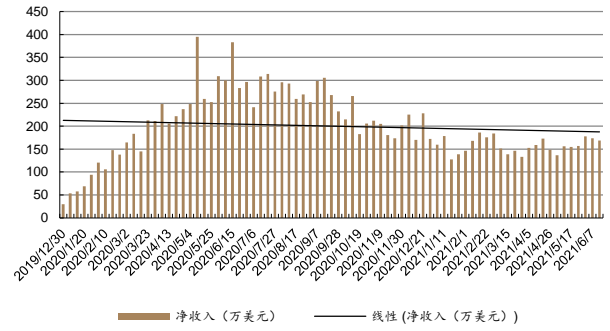
上周核心游戏《浮生为卿歌》下载量环比持平、净收入数据环比略有回落; 新游《此生无白》下载量环比持平, 净收入环比回升。

图 85: 2019.12.30-2021.06.20 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量



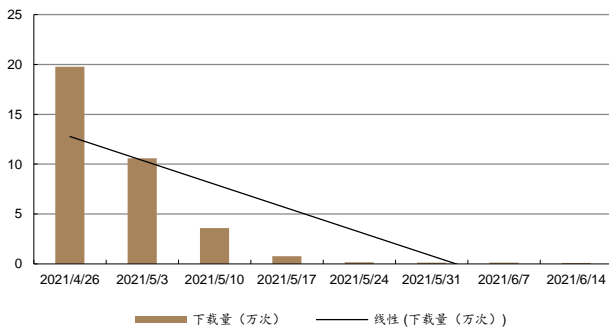
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 86: 2019.12.30-2021.06.20 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入



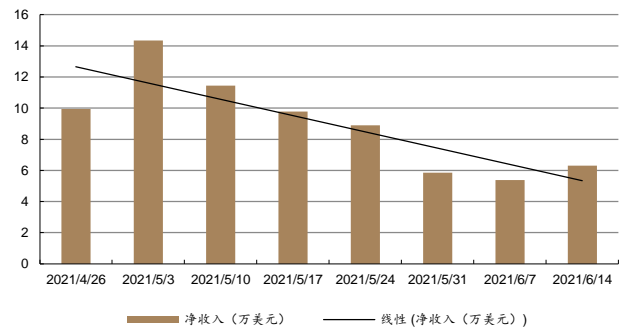
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 87: 2021.04.28-2021.06.20 此生无白 iOS 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

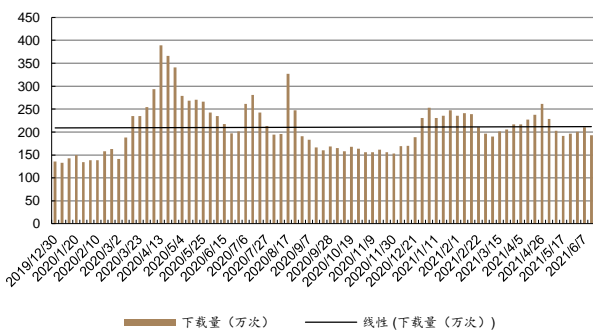
图 88: 2021.04.28-2021.06.20 此生无白 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

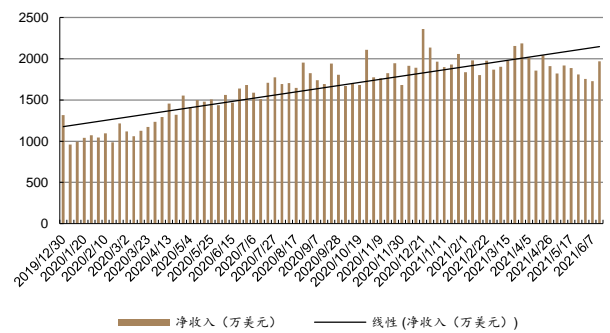
趣加: 下载量上周环比有所回落, 净收入环比上升。

图 89: 2019.12.30-2021.06.20 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

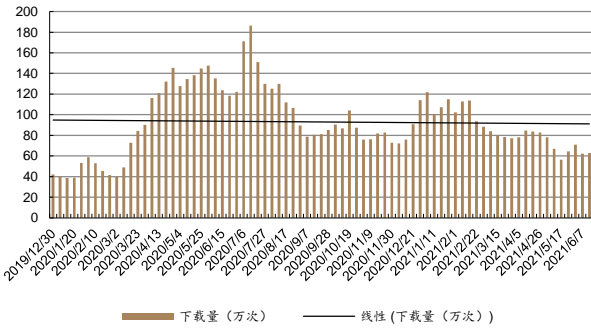
图 90: 2019.12.30-2021.06.20 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

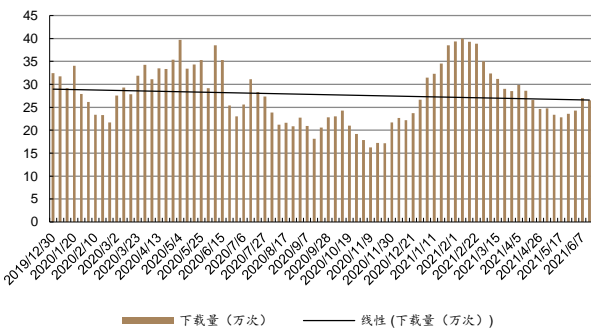
上周核心游戏《State of Survival》下载量环比有所回升、净收入环比上升;《阿瓦隆之王》上周下载量环比略有回落、净收入数据则有所上升。

图 91: 2019.12.30-2021.06.20 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量



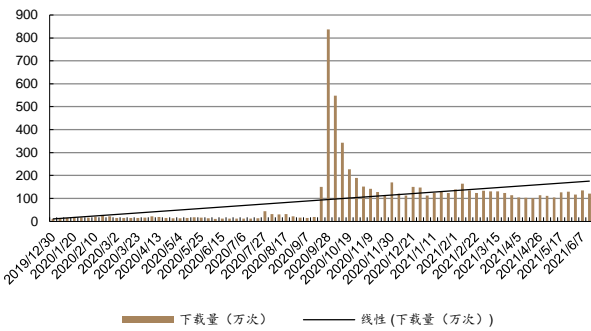
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 93: 2019.12.30-2021.06.20 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量



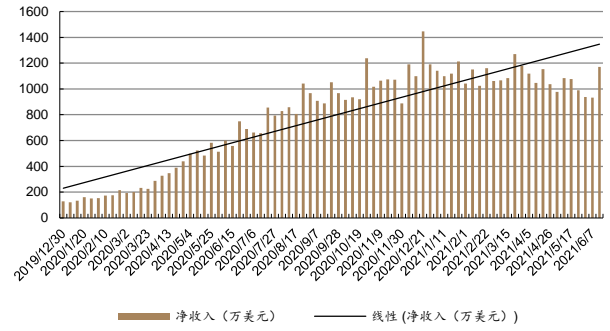
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 95: 2019.12.30-2021.06.20 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量



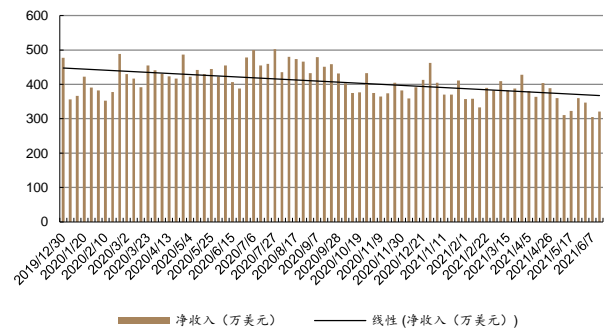
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 92: 2019.12.30-2021.06.20 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入



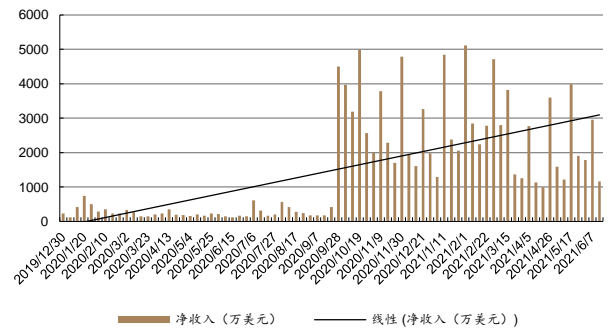
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 94: 2019.12.30-2021.06.20 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 96: 2019.12.30-2021.06.20 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入

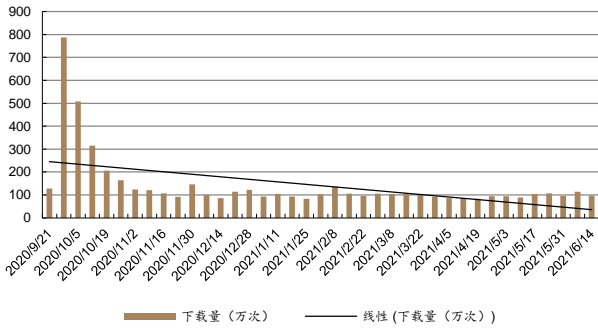


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

米哈游: 上周下载量、净收入均环比有所回落, 净收入仍呈现出高波动性特点。

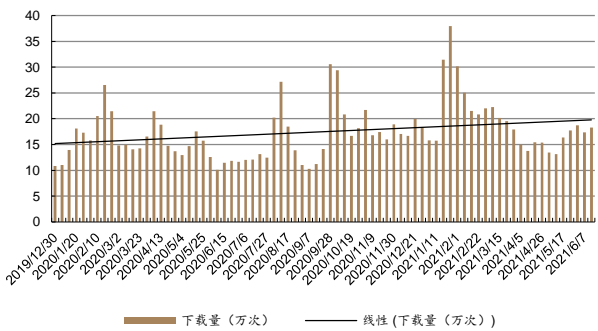
上周核心游戏《原神》下载量数据、净收入数据环比均有所下降, 净收入下降幅度较大, 仍呈现高波动特点。《崩坏3》下载量环比回升、净收入数据环比回落。

图 97: 2020.09.21-2021.06.20 原神 iOS 端+Google Play 端下载量



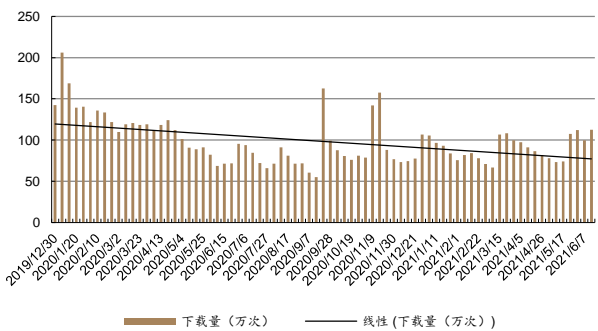
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 99: 2019.12.30-2021.06.20 崩坏3 iOS 端+Google Play 端下载量



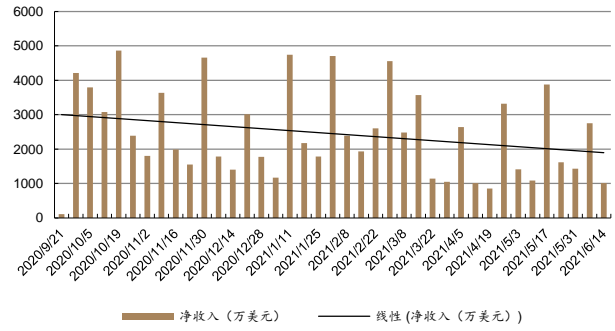
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 101: 2019.12.30-2021.06.20 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量



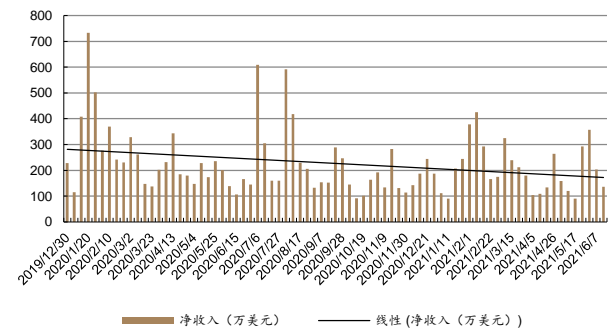
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 98: 2019.12.30-2021.06.20 原神 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

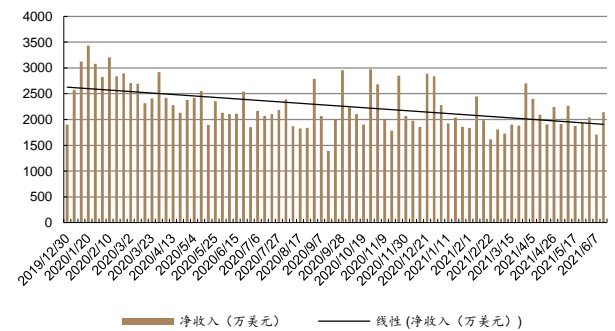
图 100: 2019.12.30-2021.06.20 崩坏3 iOS 端+Google Play 端净收入



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回升, 整体保持稳定。

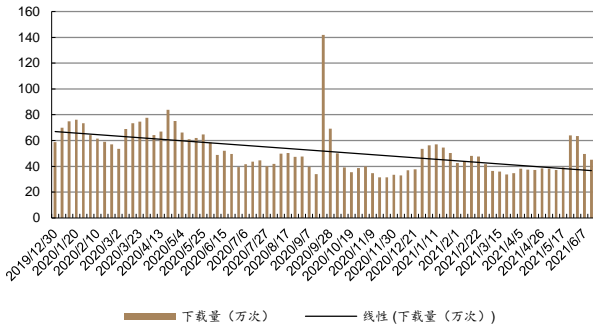
图 102: 2019.12.30-2021.06.20 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

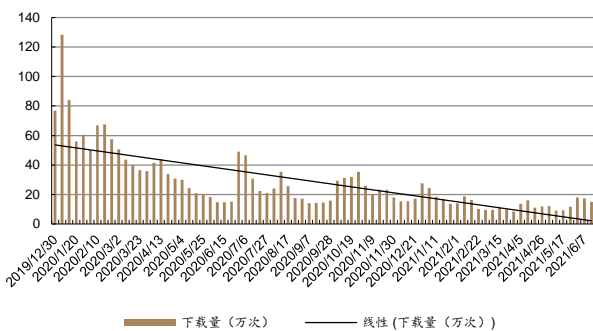
核心游戏《万国觉醒》下载量环比有所下滑、净收入环比有所回升;《剑与远征》下载量环比下降、净收入数据环比保持稳定;《Warpath》下载量略有回落、而净收入环比上升。

图 103: 2019.12.30-2021.06.20 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量



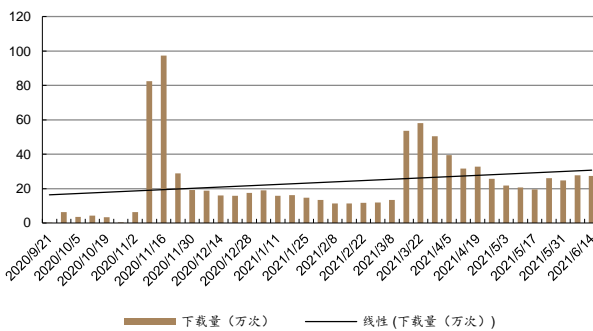
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 105: 2019.12.30-2021.06.20 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量



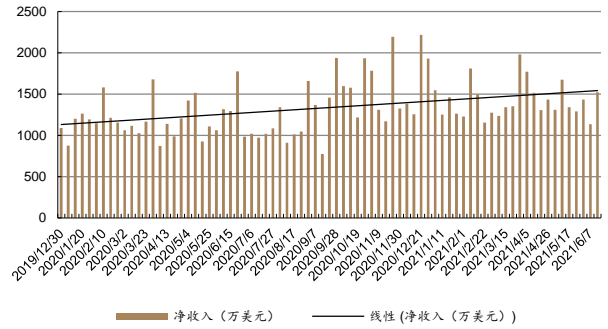
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 107: 2020.09.21-2021.06.20 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量



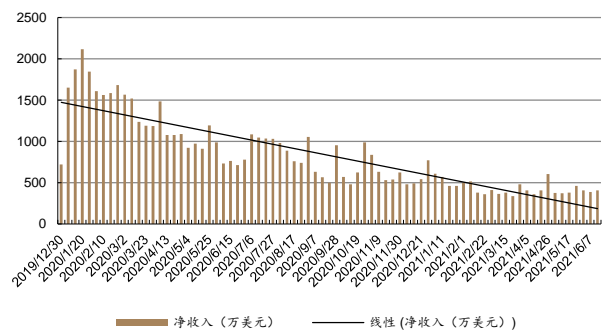
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 104: 2019.12.30-2021.06.20 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入



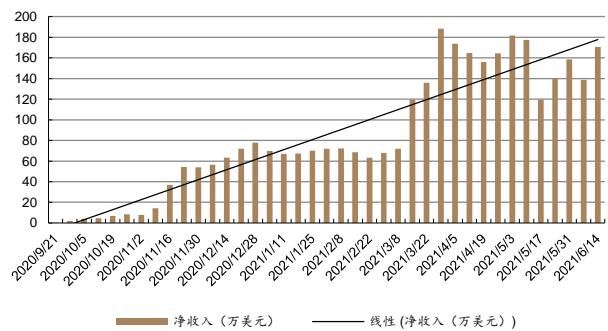
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 106: 2019.12.30-2021.06.20 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 108: 2020.09.21-2021.06.20 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

3. 上周行业新闻回顾

《绝地求生》开发商 Krafton 计划上市，腾讯是其第二大股东。英国《金融时代》16 日报道，端游《绝地求生》的开发商计划与七月底上市，根据其提交的监管文件显示，将以每股 45.8 万-55.7 万韩元的价格发售逾 1000 万股，其或将成为韩国历史上最大的 IPO。截止 2020 年底，腾讯以 13.2% 的持股保持第二大股东（中新经纬）

中手游《新射雕群侠传》海外登顶 iOS 免费榜首。中手游旗下《新射雕群侠传之铁血丹心》手游 16 日于新加坡及马来西亚正式公测，该产品上线即登上新加坡、马来西亚 iOS 免费榜榜首。自去年年底以来，公司数位高管对中手游进行了增持。中手游持股数据显示，公司执行董事樊英杰再度增持 22 万股，买入价 3.4309 港元。（飞象网）

2021 全球电竞运动领袖峰会召开。16 日召开的峰会上，腾讯互娱 K6 合作部副总经理、腾竞体育联席 CEO 金亦波宣布——2021 英雄联盟手游电竞计划正式启动。同时，腾讯电竞技术联盟宣布与 iQOO 正式达成战略合作，双方将在电竞标准、技术体验、和场景共建三个维度探讨技术合作，在数字时代下以技术驱动电竞未来发展。（21 世纪经济报道，证券时报 e 公司）

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，餐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。