



## 传媒

优于大市（维持）

### 证券分析师

花小伟

资格编号：S0120521020001

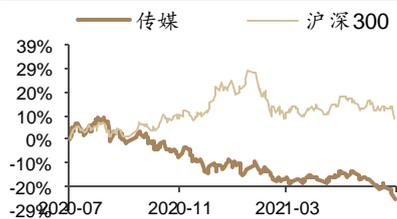
邮箱：huaxw@tebon.com.cn

### 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 2021.07.12-07.18: 在线视频下载量大多继续稳步增长, 芒果TV数据表现惊艳》, 2021.7.21
2. 《游戏行业数据周报 2021.07.12-2021.07.18: 全球各大市场表现稳健, 关注后续新游上线》, 2021.7.21
3. 《三七互娱 (002555.SZ): 优势品类地位稳固, 多元化与国际化成果进入释放期》, 2021.7.20
4. 《2021H1 院线数据回顾及暑期档前瞻》, 2021.7.16
5. 《移动音视频数据周报 2021.07.05-07.11: 在线视频下载量大多继续稳步增长, 短视频数据表现向好》, 2021.7.15

## 游戏行业数据周报 2021.07.19-2021.07.25: 国内手游市场流水环比回升, 三七互娱新游表现亮眼

### 投资要点:

- **上周主要游戏市场表现:** 上周 A 股中信游戏指数下跌 4.01%, 跑输上证指数 4.32pct。国内市场方面, 上周大陆手游市场下载量环比持平, 净收入环比略有回升; 港澳台市场下载量环比持平, 净收入数据则环比略有上升。主要海外市场中, 上周美国市场手游下载量数据环比持平, 净收入数据环比略有回落; 日韩市场上周下载量环比上升, 净收入数据则环比持平; 东南亚市场下载量数据、净收入数据均略微上升。
- **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, 但净收入数据环比略有回落。核心游戏上周表现方面, 《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量持续回落, 而净收入环比出现回升; 《和平精英》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所下降。得益于新游上线, 三七互娱上周下载量、净收入环比均大幅上升。公司重点游戏《日替わり内室》下载量环比持平、而净收入环比有所回升; 《Puzzles & Survival》下载量环比略有下降、而净收入环比有所上升; 新游《斗罗大陆: 魂师对决》表现亮眼, 7月20日开放预下载后, 国内 iOS 合计录得下载量 151 万次、净收入 347 万美元, 表现亮眼。(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有限)。
- 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 2019.12.30-2021.07.25, 文中所使用“上周”指 2021.07.19-2021.07.25, 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. 上周行业新闻及公司公告回顾 .....	24
3.1. 行业新闻.....	24
4. 风险提示 .....	25

## 图表目录

图 1: 2019.12.30-2021.07.25 国内手游 iOS 端下载量.....	7
图 2: 2019.12.30-2021.07.25 国内手游 iOS 端净收入.....	7
图 3: 2019.12.30-2021.07.25 港澳台市场手游下载量.....	8
图 4: 2019.12.30-2021.07.25 港澳台市场手游净收入.....	8
图 5: 2019.12.30-2021.07.25 美国市场手游下载量.....	8
图 6: 2019.12.30-2021.07.25 美国市场手游净收入.....	8
图 7: 2019.12.30-2021.07.25 日韩市场手游下载量.....	8
图 8: 2019.12.30-2021.07.25 日韩市场手游净收入.....	8
图 9: 2019.12.30-2021.07.25 东南亚市场手游下载量.....	9
图 10: 2019.12.30-2021.07.25 东南亚市场手游净收入.....	9
图 11: 2019.12.30-2021.07.25 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量.....	9
图 12: 2019.12.30-2021.07.25 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入.....	9
图 13: 2019.12.30-2021.07.25 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量.....	9
图 14: 2019.12.30-2021.07.25 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入.....	9
图 15: 2019.12.30-2021.07.25 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量.....	10
图 16: 2019.12.30-2021.07.25 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入.....	10
图 17: 2019.12.30-2021.07.25 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量.....	10
图 18: 2019.12.30-2021.07.25 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入.....	10
图 19: 2019.12.30-2021.07.25 腾讯手游 iOS 端下载量.....	10
图 20: 2019.12.30-2021.07.25 腾讯手游 iOS 端净收入.....	10
图 21: 2019.12.30-2021.07.25 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量.....	11
图 22: 2019.12.30-2021.07.25 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入.....	11
图 23: 2019.12.30-2021.07.25 和平精英国内 iOS 渠道下载量.....	11
图 24: 2019.12.30-2021.07.25 和平精英国内 iOS 渠道净收入.....	11
图 25: 2021.06.21-2021.07.25 光与夜之恋国内 iOS 渠道下载量.....	11
图 26: 2021.06.21-2021.07.25 光与夜之恋国内 iOS 渠道净收入.....	11
图 27: 2019.12.30-2021.07.25 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量.....	12
图 28: 2019.12.30-2021.07.25 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入.....	12
图 29: 2019.12.30-2021.07.25 梦幻西游国内 iOS 端下载量.....	12
图 30: 2019.12.30-2021.07.25 梦幻西游国内 iOS 端净收入.....	12
图 31: 2021.07.14-2021.07.19 漫威超级战争国内 iOS 端下载量 (日频).....	12
图 32: 2021.07.14-2021.07.19 漫威超级战争国内 iOS 端净收入 (日频).....	12

图 33: 2019.12.30-2021.07.25 IGG iOS 端+Google Play 端下载量 .....	13
图 34: 2019.12.30-2021.07.25 IGG iOS 端+Google Play 端净收入 .....	13
图 35: 2019.12.30-2021.07.25 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量 .....	13
图 36: 2019.12.30-2021.07.25 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入 .....	13
图 37: 2020.05.25-2021.07.25 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量 .....	13
图 38: 2020.05.25-2021.07.25 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入 .....	13
图 39: 2019.12.30-2021.07.25 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	14
图 40: 2019.12.30-2021.07.25 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	14
图 41: 2019.12.30-2021.07.25 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	14
图 42: 2019.12.30-2021.07.25 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	14
图 43: 2021.06.21-2021.07.25 梦幻新诛仙 国内 iOS 端下载量 .....	14
图 44: 2021.06.21-2021.07.25 梦幻新诛仙 国内 iOS 端下载量 .....	14
图 45: 2019.12.30-2021.07.25 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	15
图 46: 2019.12.30-2021.07.25 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	15
图 47: 2019.12.30-2021.07.25 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	15
图 48: 2019.12.30-2021.07.25 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	15
图 49: 2020.08.17-2021.07.25 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量 .....	15
图 50: 2020.08.17-2021.07.25 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入 .....	15
图 51: 2021.07.20-2021.07.25 斗罗大陆: 魂师对决 iOS 端下载量 (日频) .....	16
图 52: 2021.07.20-2021.07.25 斗罗大陆: 魂师对决 iOS 端净收入 (日频) .....	16
图 53: 2019.12.30-2021.07.25 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	16
图 54: 2019.12.30-2021.07.25 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	16
图 55: 2019.12.30-2021.07.25 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	16
图 56: 2019.12.30-2021.07.25 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	16
图 57: 2020.01.06-2021.07.25 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	17
图 58: 2020.01.06-2021.07.25 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	17
图 59: 2019.12.30-2021.07.25 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	17
图 60: 2019.12.30-2021.07.25 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	17
图 61: 2019.12.30-2021.07.25 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	17
图 62: 2019.12.30-2021.07.25 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	17
图 63: 2019.12.30-2021.07.25 成り上がり-華と武の戦国下载量 .....	18
图 64: 2019.12.30-2021.07.25 成り上がり-華と武の戦国净收入 .....	18
图 65: 2019.12.30-2021.07.25 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	18

图 66: 2019.12.30-2021.07.25 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	18
图 67: 2019.12.30-2021.07.25 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量 ..	18
图 68: 2019.12.30-2021.07.25 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入...	18
图 69: 2019.12.30-2021.07.25 KOF'98 UM OL iOS 端+Google Play 端下载量 .....	19
图 70: 2019.12.30-2021.07.25 KOF'98 UM OL iOS 端+Google Play 端净收入 .....	19
图 71: 2019.12.30-2021.07.25 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	19
图 72: 2019.12.30-2021.07.25 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	19
图 73: 2019.12.30-2021.07.25 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量 .....	19
图 74: 2019.12.30-2021.07.25 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入 .....	19
图 75: 2019.12.30-2021.07.25 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量 .....	20
图 76: 2019.12.30-2021.07.25 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入 .....	20
图 77: 2019.12.30-2021.07.25 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	20
图 78: 2019.12.30-2021.07.25 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	20
图 79: 2019.12.30-2021.07.25 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	20
图 80: 2019.12.30-2021.07.25 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	20
图 81: 2019.12.30-2021.07.25 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	21
图 82: 2019.12.30-2021.07.25 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	21
图 83: 2019.12.30-2021.07.25 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	21
图 84: 2019.12.30-2021.07.25 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	21
图 85: 2019.12.30-2021.07.25 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量 .....	21
图 86: 2019.12.30-2021.07.25 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入 .....	21
图 87: 2019.12.30-2021.07.25 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	22
图 88: 2019.12.30-2021.07.25 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	22
图 89: 2019.12.30-2021.07.25 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	22
图 90: 2019.12.30-2021.07.25 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	22
图 91: 2020.09.21-2021.07.25 原神 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	22
图 92: 2019.12.30-2021.07.25 原神 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	22
图 93: 2019.12.30-2021.07.25 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	23
图 94: 2019.12.30-2021.07.25 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	23
图 95: 2019.12.30-2021.07.25 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	23
图 96: 2019.12.30-2021.07.25 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	23
图 97: 2019.12.30-2021.07.25 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量 .....	23
图 98: 2019.12.30-2021.07.25 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入 .....	23

图 99: 2019.12.30-2021.07.25 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量.....	24
图 100: 2019.12.30-2021.07.25 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入.....	24
图 101: 2020.09.21-2021.07.25 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量.....	24
图 102: 2020.09.21-2021.07.25 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入.....	24
表 1: 截至 2021 年 7 月 27 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4.01%，跑输上证指数4.32pct。重点上市公司市场表现如下：

表 1：截至 2021 年 7 月 27 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	2.03	-28.22	-12.66	406
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	68.36	18.64	7.41	136
网易	1.93	-14.72	-2.64	5,977
IGG	15.79	-12.77	-3.57	113
腾讯控股	-12.88	-16.10	-5.85	50,954
祖龙娱乐	-51.36	-31.54	-7.08	92
心动公司	15.26	-21.17	-8.01	284
友谊时光	-2.44	-15.53	-8.57	42
金山软件	-30.33	-25.46	-12.31	513
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)
中文传媒	9.07	5.98	5.85	147
金科文化	1.57	0.31	-0.90	117
宝通科技	-24.24	-8.25	-1.03	61
世纪华通	-18.57	-9.81	-2.77	445
掌趣科技	-21.72	-5.88	-2.81	114
电魂网络	-23.61	-6.06	-3.66	60
游族网络	4.33	-20.03	-3.94	139
巨人网络	-35.17	-15.94	-4.17	242
三七互娱	-36.86	-17.90	-5.32	486
完美世界	-41.82	-28.73	-6.30	366
吉比特	6.63	-16.08	-6.32	350
紫天科技	-32.61	-6.88	-7.56	55
昆仑万维	-13.45	5.41	-7.94	202

资料来源：Wind，德邦研究所

## 2. 周度数据跟踪

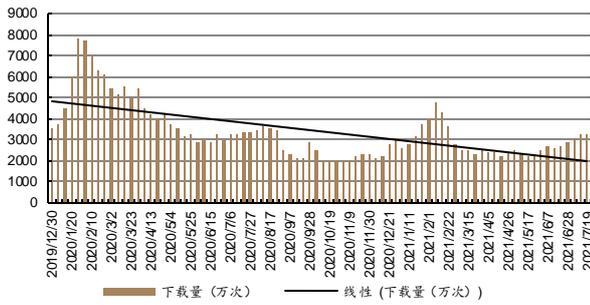
### 2.1. 全球各大手游市场数据

#### 2.1.1. 国内手游市场数据

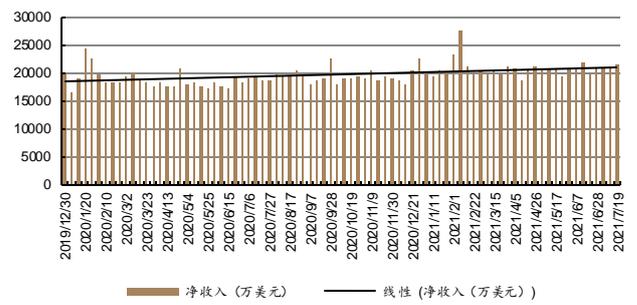
**大陆市场手游 iOS 渠道收入及下载量:** 上周大陆手游市场下载量环比持平，净收入环比略有回升。

图 1：2019.12.30-2021.07.25 国内手游 iOS 端下载量

图 2：2019.12.30-2021.07.25 国内手游 iOS 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

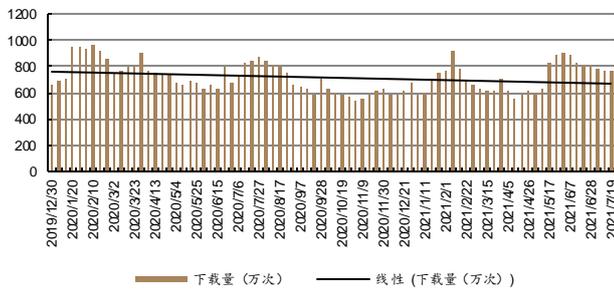


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

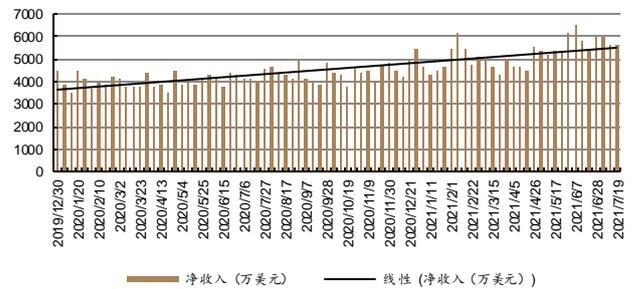
**港澳台市场手游收入及下载量:** 上周港澳台市场下载量环比持平, 净收入数据则环比略有上升。

图 3: 2019.12.30-2021.07.25 港澳台市场手游下载量

图 4: 2019.12.30-2021.07.25 港澳台市场手游净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所



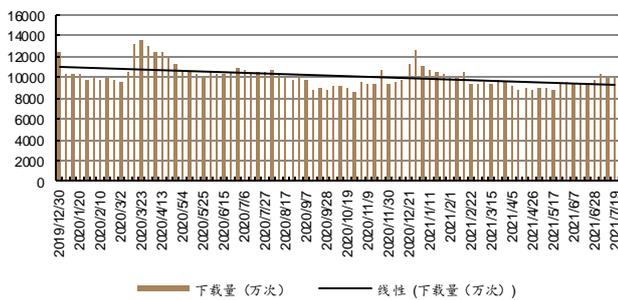
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

### 2.1.2. 国际手游市场数据

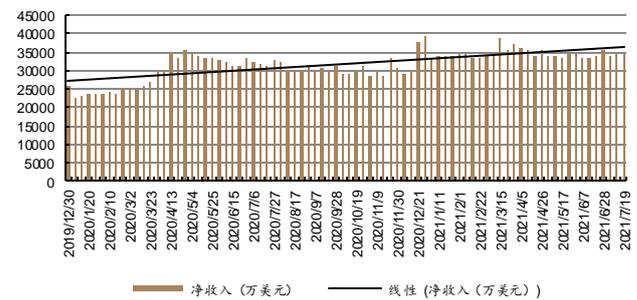
**美国市场手游收入及下载量:** 上周美国市场手游下载量数据环比持平, 净收入环比略有下滑。

图 5: 2019.12.30-2021.07.25 美国市场手游下载量

图 6: 2019.12.30-2021.07.25 美国市场手游净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

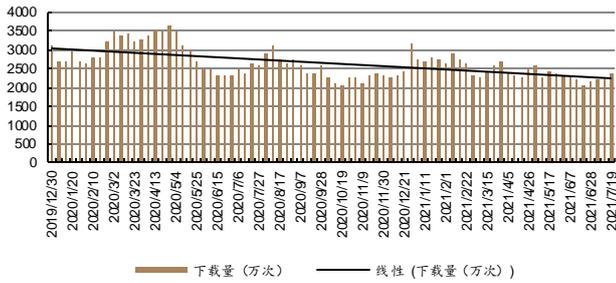


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

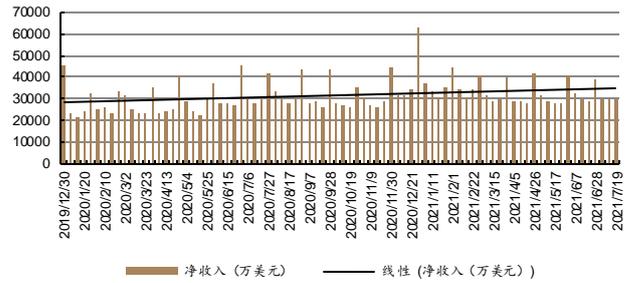
**日韩市场手游收入及下载量:** 上周下载量环比上升, 净收入数据则环比持平。

图 7: 2019.12.30-2021.07.25 日韩市场手游下载量

图 8: 2019.12.30-2021.07.25 日韩市场手游净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

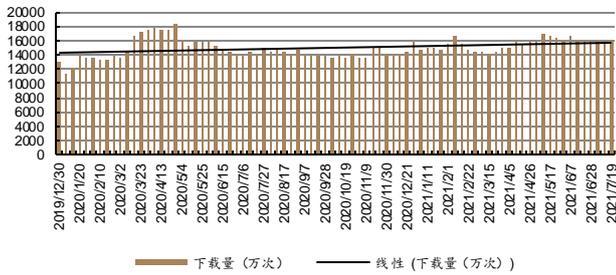


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

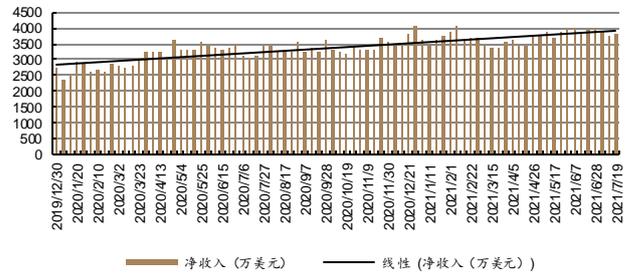
**东南亚市场手游收入及下载量:** 下载量数据、净收入数据均相较于上周略微上升。

图 9: 2019.12.30-2021.07.25 东南亚市场手游下载量

图 10: 2019.12.30-2021.07.25 东南亚市场手游净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所



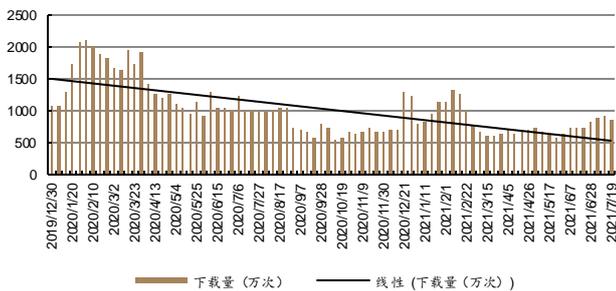
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

## 2.2. 国内 iOS 渠道游戏分品类数据

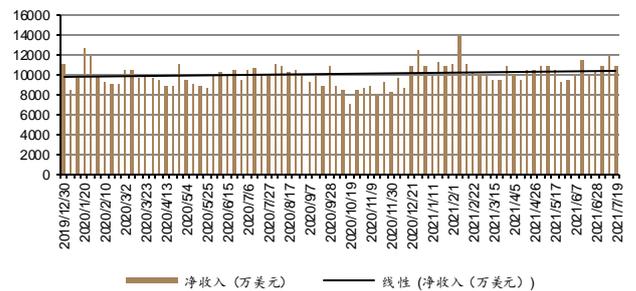
**动作类游戏:** 上周国内市场 iOS 渠道动作类游戏下载量达到约 847 万次，环比下降；扣除渠道分成后，净收入达到约 10737 万美元，环比也下降。

图 11: 2019.12.30-2021.07.25 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量

图 12: 2019.12.30-2021.07.25 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

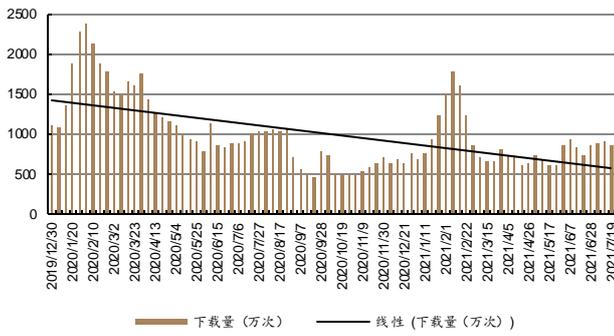


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

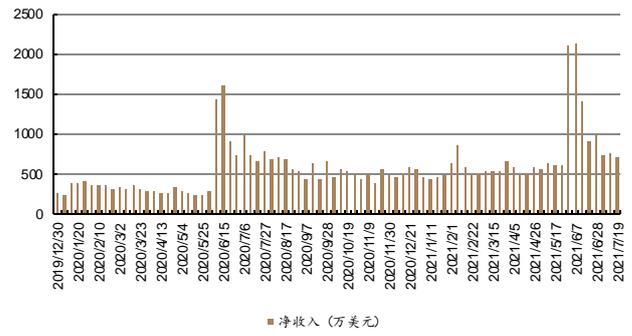
**休闲类游戏:** 上周国内市场 iOS 渠道休闲类游戏下载量达到 876 万次，扣除渠道分成后，上周净收入达到 710 万美元，环比皆略有下降。

图 13: 2019.12.30-2021.07.25 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量

图 14: 2019.12.30-2021.07.25 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

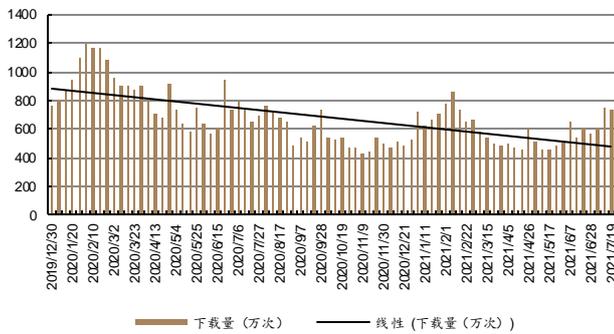


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

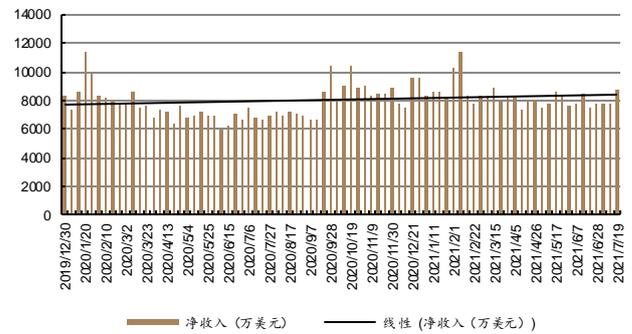
**角色扮演类游戏:** 上周国内市场 iOS 渠道角色扮演类游戏下载量达到 742 万次, 环比下降; 扣除渠道分成后, 净收入达到 8756 万美元, 环比有所上升。

图 15: 2019.12.30-2021.07.25 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量

图 16: 2019.12.30-2021.07.25 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

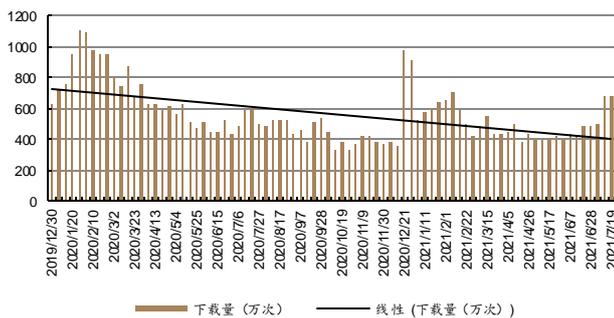


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

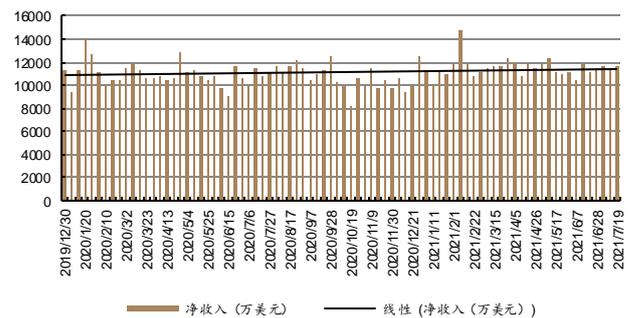
**策略类游戏:** 上周国内市场 iOS 渠道策略类游戏下载量达到 687 万次, 环比略有上升; 扣除渠道分成后, 净收入达到 1.175 亿美元, 环比也有所上升。

图 17: 2019.12.30-2021.07.25 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量

图 18: 2019.12.30-2021.07.25 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所



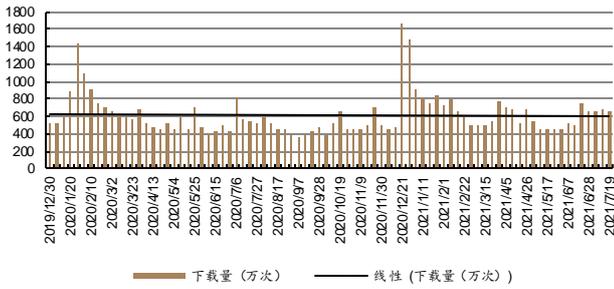
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

### 2.3. 重点公司数据跟踪

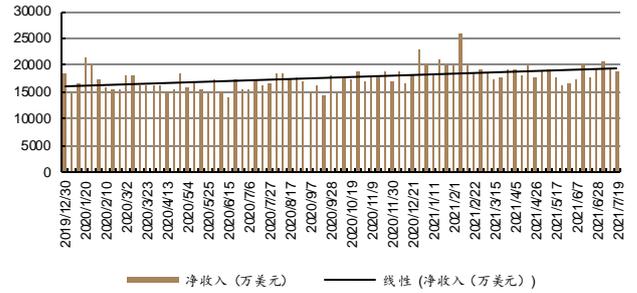
**腾讯手游 (Tencent Mobile Games):** 上周下载量环比持平, 但净收入数据环比略有回落。

图 19: 2019.12.30-2021.07.25 腾讯手游 iOS 端下载量

图 20: 2019.12.30-2021.07.25 腾讯手游 iOS 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

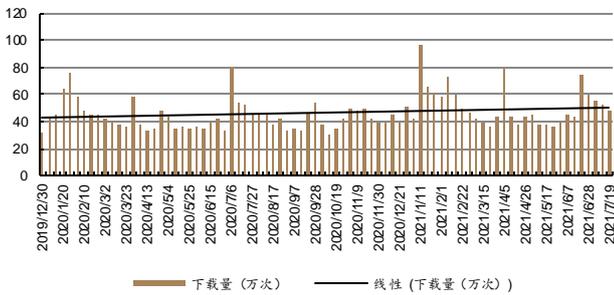


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

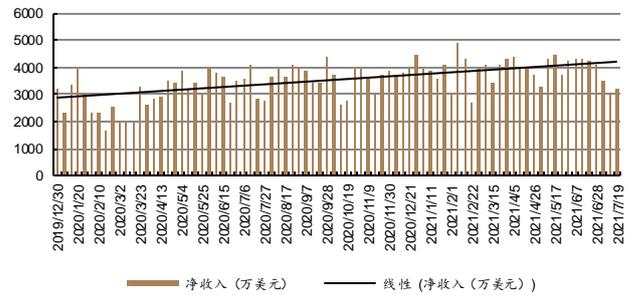
核心游戏上周表现方面,《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量持续回落,而净收入环比出现回升;《和平精英》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所下降。

图 21: 2019.12.30-2021.07.25 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量

图 22: 2019.12.30-2021.07.25 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入



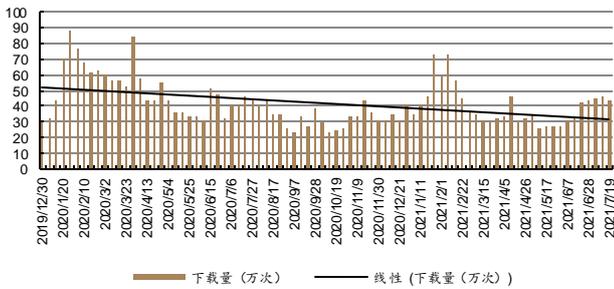
资料来源: SensorTower, 德邦研究所



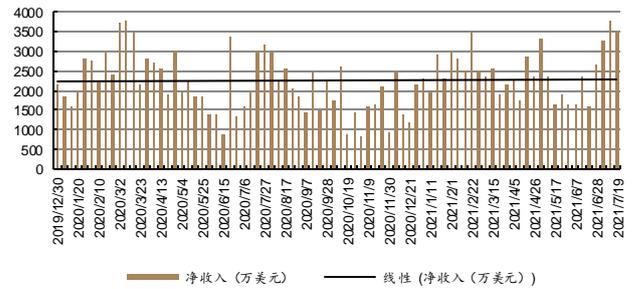
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 23: 2019.12.30-2021.07.25 和平精英国内 iOS 渠道下载量

图 24: 2019.12.30-2021.07.25 和平精英国内 iOS 渠道净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

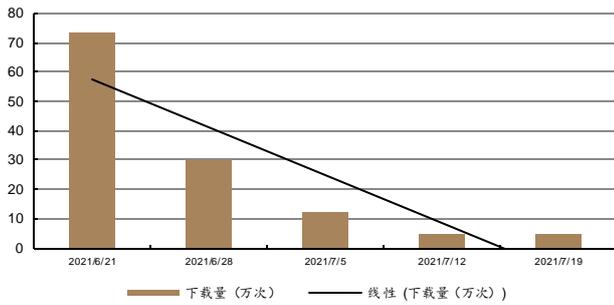


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

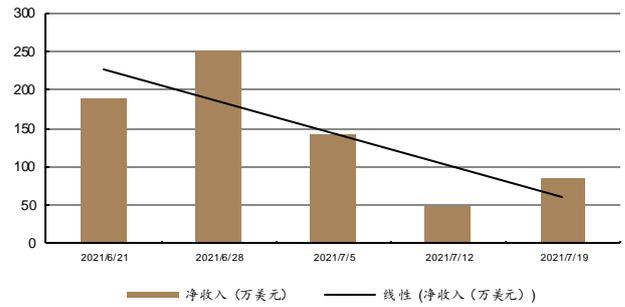
新游表现方面,《光与夜之恋》上周国内 iOS 渠道下载量与上周持平,而净收入环比出现上升。

图 25: 2021.06.21-2021.07.25 光与夜之恋国内 iOS 渠道下载量

图 26: 2021.06.21-2021.07.25 光与夜之恋国内 iOS 渠道净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

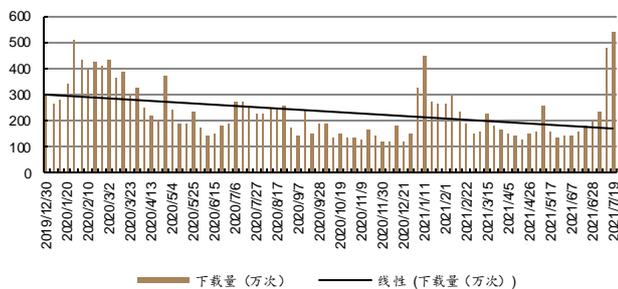


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

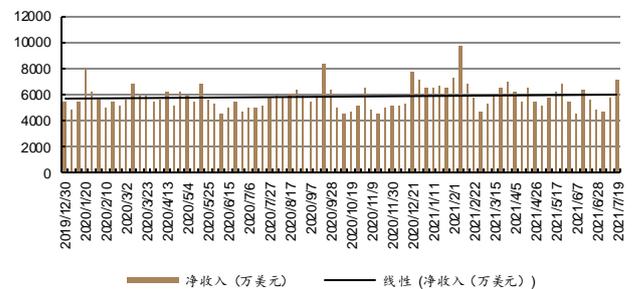
**网易手游(网易移动游戏):** 上周下载量环比持续上升, 而净收入则同样环比上升。

图 27: 2019.12.30-2021.07.25 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量

图 28: 2019.12.30-2021.07.25 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

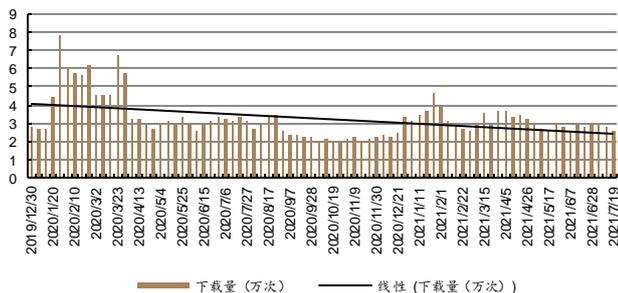


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

**核心游戏《梦幻西游》**国内 iOS 端上周下载量环比持续下滑、净收入环比大幅下降; 新游《漫威超级战争》下载量与收入自然下滑趋于平稳, 自 7 月 14 日上线后合计录得下载量 160 万次, 净收入 79 万美元。

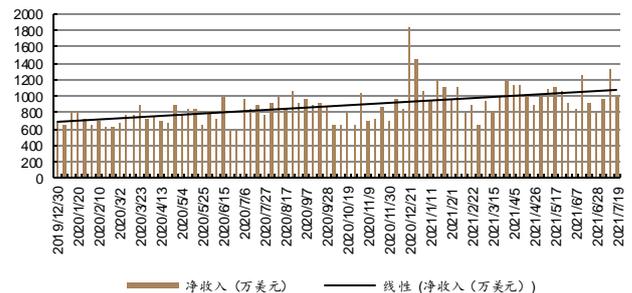
图 29: 2019.12.30-2021.07.25 梦幻西游国内 iOS 端下载量

图 30: 2019.12.30-2021.07.25 梦幻西游国内 iOS 端净收入



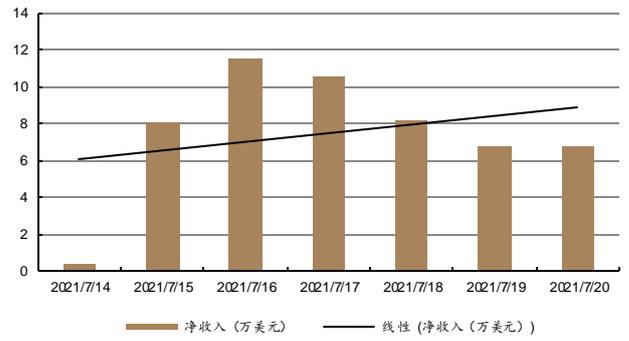
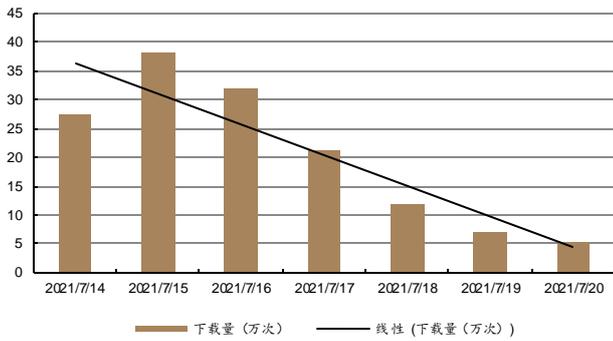
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 31: 2021.07.14-2021.07.19 漫威超级战争国内 iOS 端下载量(日频)



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 32: 2021.07.14-2021.07.19 漫威超级战争国内 iOS 端净收入(日频)



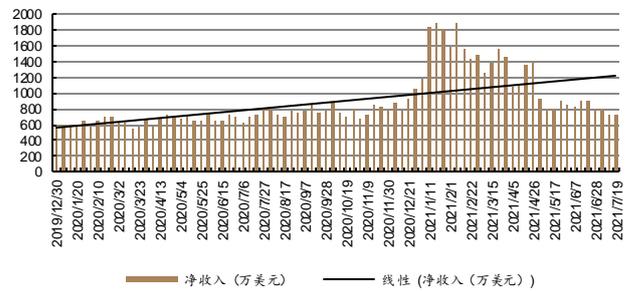
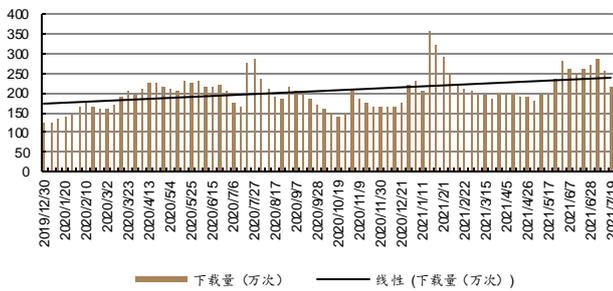
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

资料来源: SensorTower, 德邦研究所

IGG: 上周下载量数据环比持续回落, 净收入与上周持平。

图 33: 2019.12.30-2021.07.25 IGGiOS 端+Google Play 端下载量

图 34: 2019.12.30-2021.07.25 IGGiOS 端+Google Play 端净收入



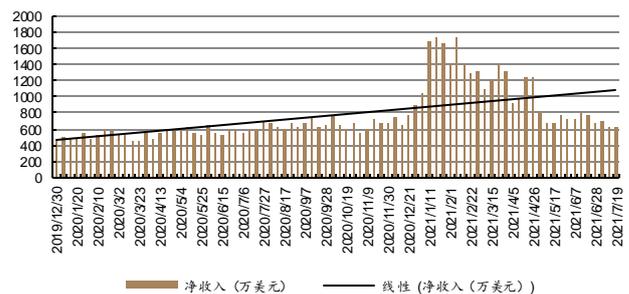
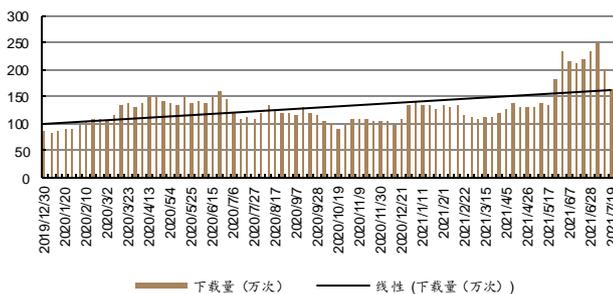
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

资料来源: SensorTower, 德邦研究所

核心游戏表现方面,《Lords Mobile》下载量下降, 而收入环比持平; 女性向产品《Time Princess》下载量环比略有回落、净收入环比有所下滑。

图 35: 2019.12.30-2021.07.25 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量

图 36: 2019.12.30-2021.07.25 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入

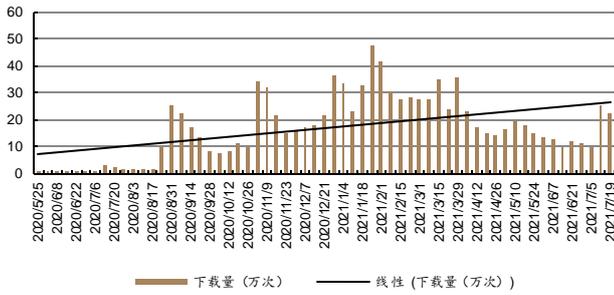


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

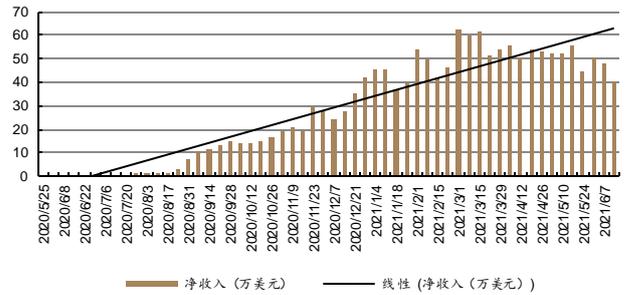
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 37: 2020.05.25-2021.07.25 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量

图 38: 2020.05.25-2021.07.25 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

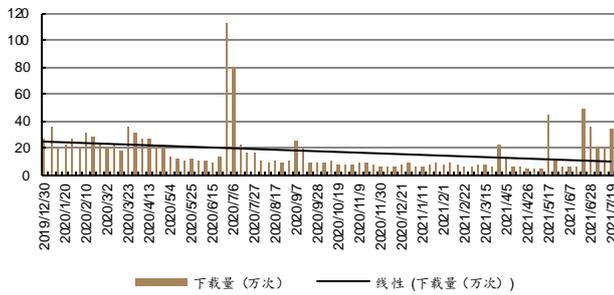


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

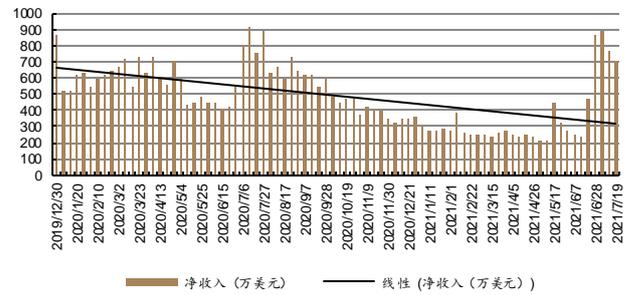
完美世界: 上周公司下载量环比大幅回升、净收入数据则环比有所下降。

图 39: 2019.12.30-2021.07.25 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量

图 40: 2019.12.30-2021.07.25 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

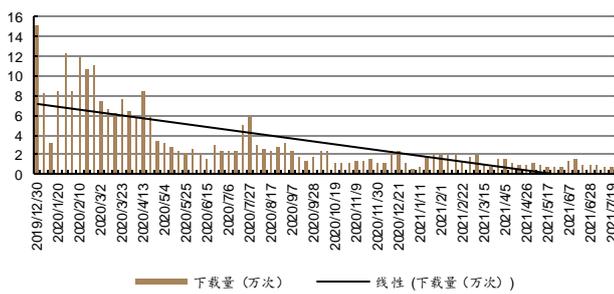


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

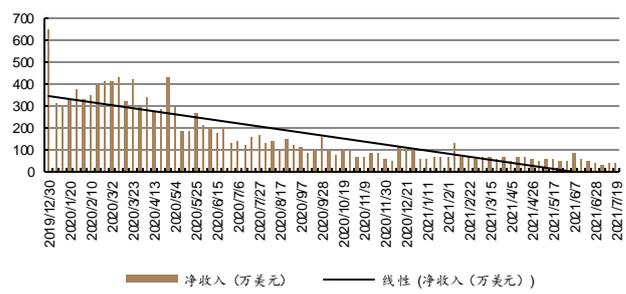
上周核心游戏《新笑傲江湖》表现稳定, 下载量环比略有回升、净收入环比持平; 新游方面《梦幻新诛仙》上周下载量、净收入环比均略有下降。

图 41: 2019.12.30-2021.07.25 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量

图 42: 2019.12.30-2021.07.25 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入



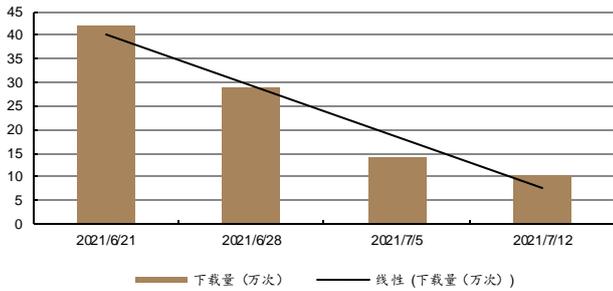
资料来源: SensorTower, 德邦研究所



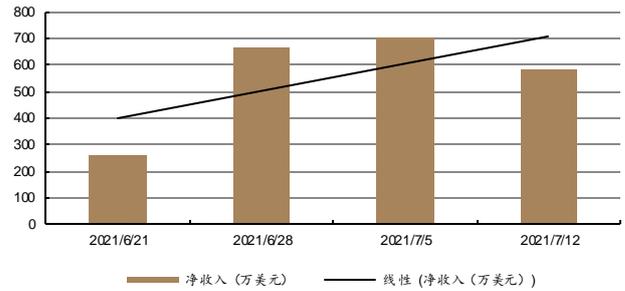
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 43: 2021.06.21-2021.07.25 梦幻新诛仙 国内 iOS 端下载量

图 44: 2021.06.21-2021.07.25 梦幻新诛仙 国内 iOS 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

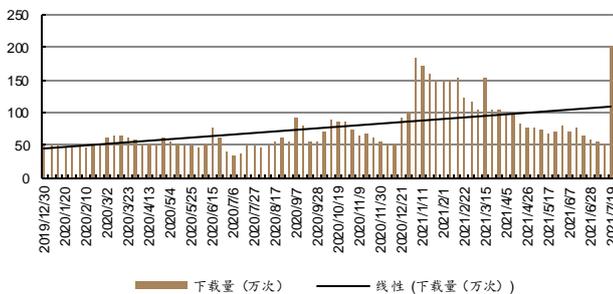


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

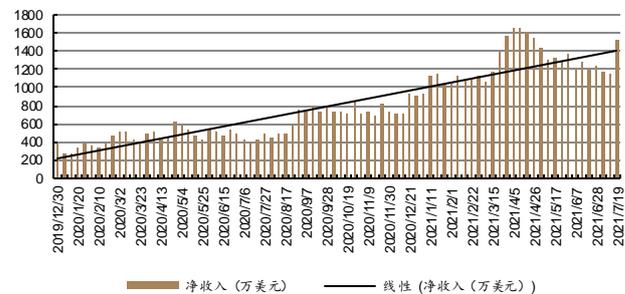
**三七互娱: 上周下载量、净收入环比均大幅上升 (三七互娱国内 iOS 占比较小, 而数据无法覆盖国内安卓渠道, 因此对于公司整体经验情况参考性有限)。**

图 45: 2019.12.30-2021.07.25 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量

图 46: 2019.12.30-2021.07.25 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

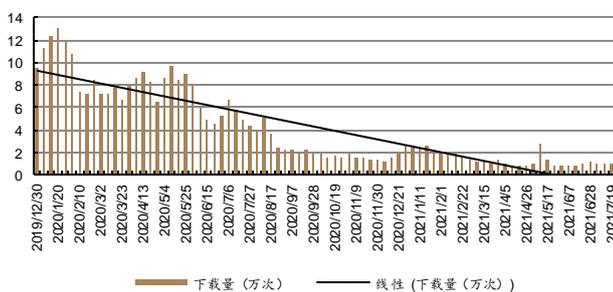


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

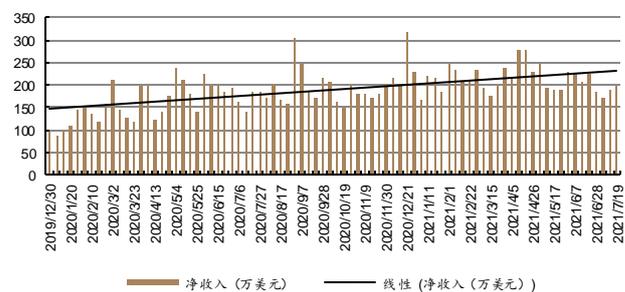
公司重点游戏《日替わり内室》下载量环比持平、而净收入环比有所回升;《Puzzles & Survival》下载量环比略有下降、而净收入环比有所上升;新游《斗罗大陆:魂师对决》表现亮眼,7月20日开放预下载后,国内 iOS 合计录得下载量 151 万次、净收入 347 万美元,表现亮眼。

图 47: 2019.12.30-2021.07.25 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量

图 48: 2019.12.30-2021.07.25 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入



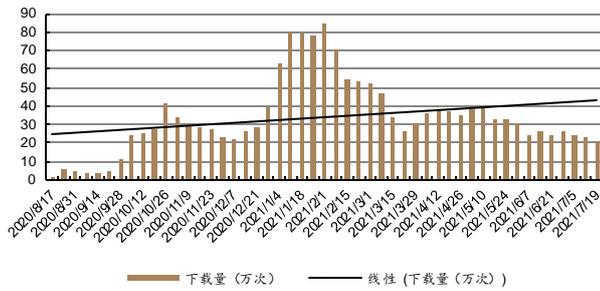
资料来源: SensorTower, 德邦研究所



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

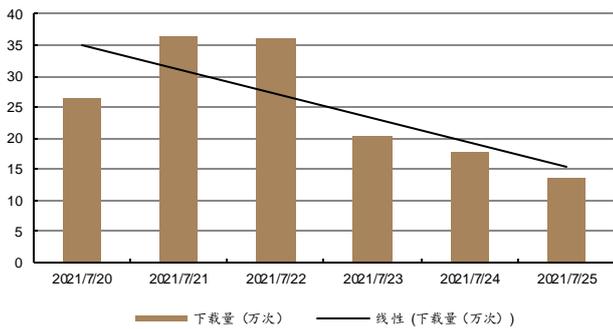
图 49: 2020.08.17-2021.07.25 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量

图 50: 2020.08.17-2021.07.25 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入



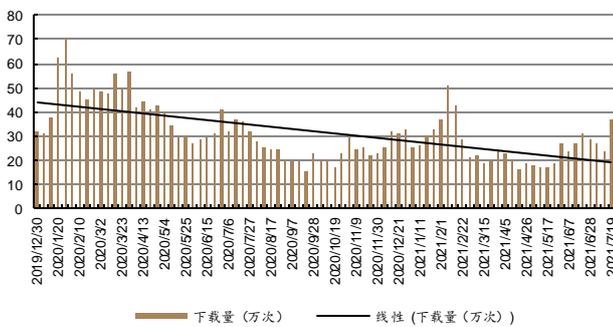
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 51: 2021.07.20-2021.07.25 斗罗大陆: 魂师对决 iOS 端下载量 (日频)



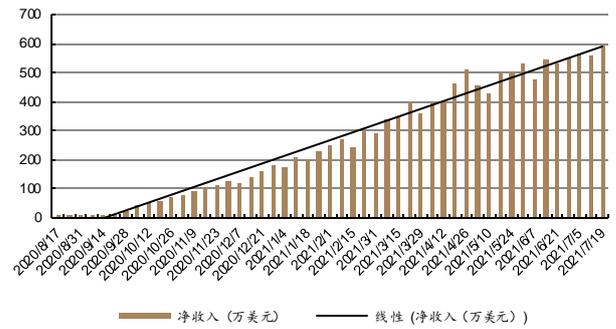
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 53: 2019.12.30-2021.07.25 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量



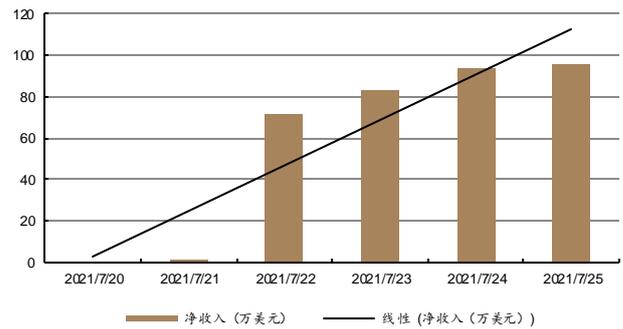
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 55: 2019.12.30-2021.07.25 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量



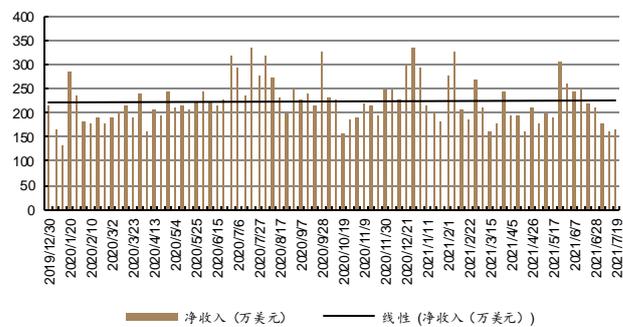
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 52: 2021.07.20-2021.07.25 斗罗大陆: 魂师对决 iOS 端净收入 (日频)



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 54: 2019.12.30-2021.07.25 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入

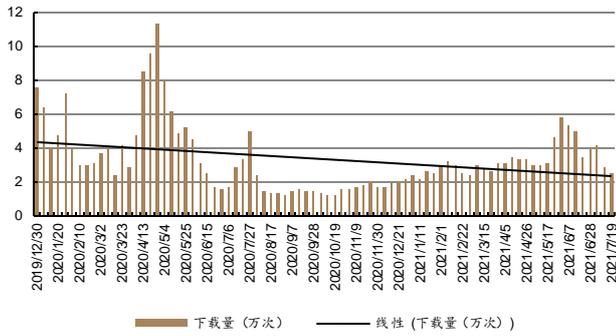


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 56: 2019.12.30-2021.07.25 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入

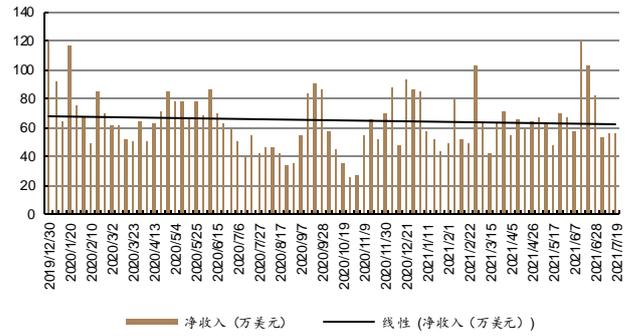
心动网络: 上周公司下载量大幅回升, 净收入环比略有回升。

上周核心游戏《不休的乌拉拉》下载量、净收入均环比有所下滑;《明日之后》则下载量略有上升、净收入数据环比回落。



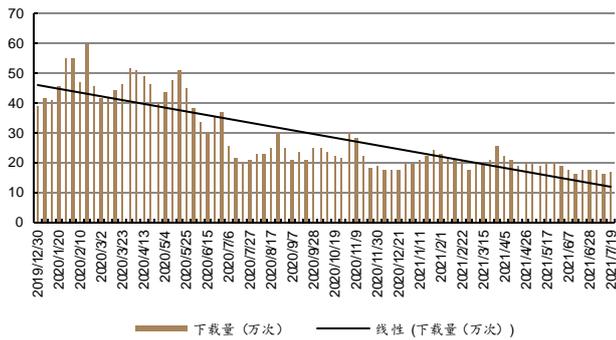
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 57: 2020.01.06-2021.07.25 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量



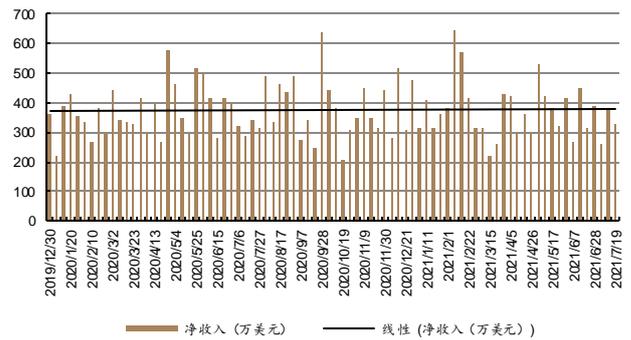
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 58: 2020.01.06-2021.07.25 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

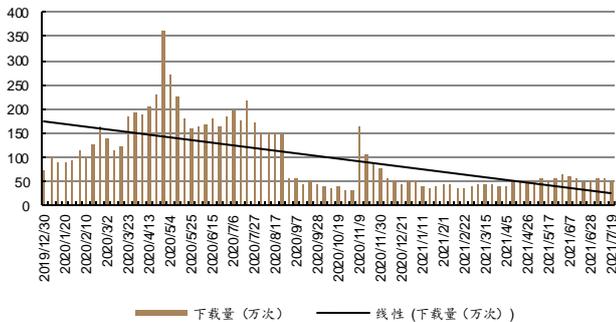
图 59: 2019.12.30-2021.07.25 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

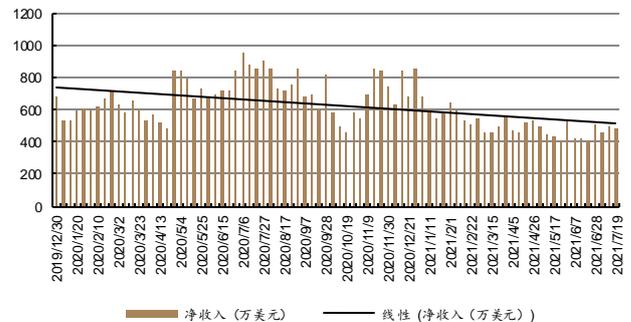
图 60: 2019.12.30-2021.07.25 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入

游族网络: 上周下载量、净收入环比均有所下降。



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

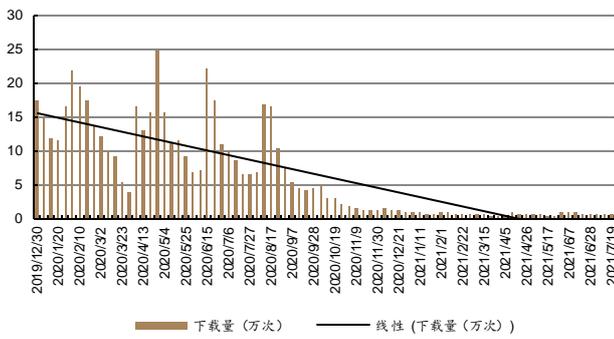
图 61: 2019.12.30-2021.07.25 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

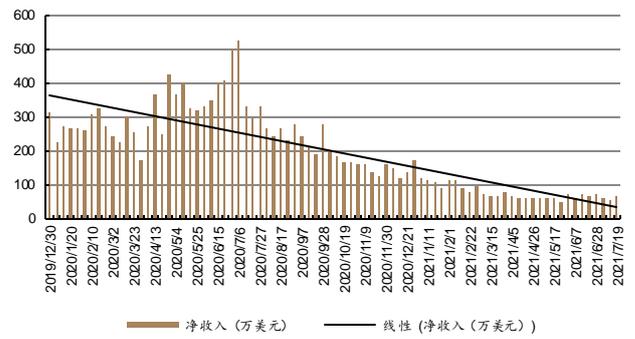
图 62: 2019.12.30-2021.07.25 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入

核心游戏上周表现稳健,《少年三国志 2》下载量、净收入数据环比均略微有所回升。《成り上がり-華と武の戦国》下载量数据环比持平、净收入环比大幅上升,净收入呈现高波动的特点。



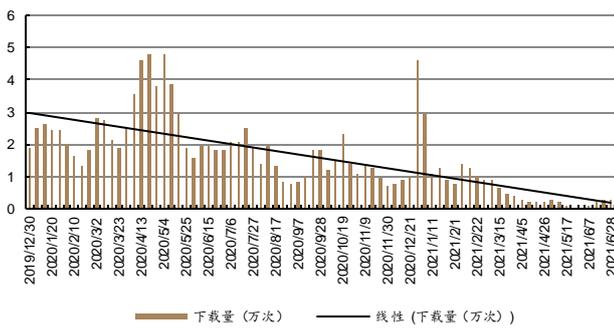
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 63: 2019.12.30-2021.07.25 成り上がり-華と武の戦国下载量



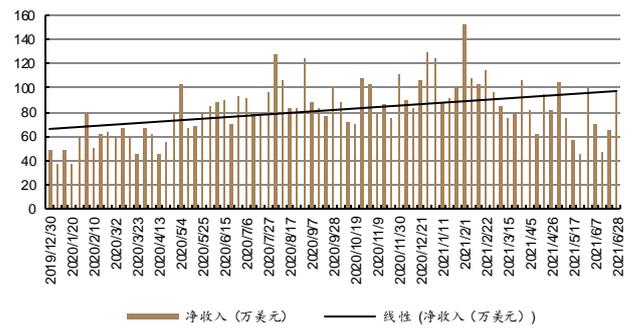
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 64: 2019.12.30-2021.07.25 成り上がり-華と武の戦国净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

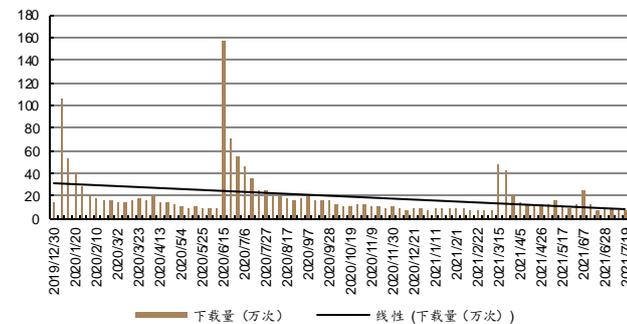
图 65: 2019.12.30-2021.07.25 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

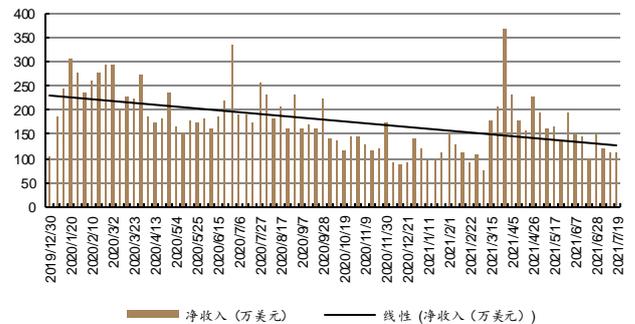
图 66: 2019.12.30-2021.07.25 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入

掌趣科技: 下载量环比持平, 但净收入环比略有上升。



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

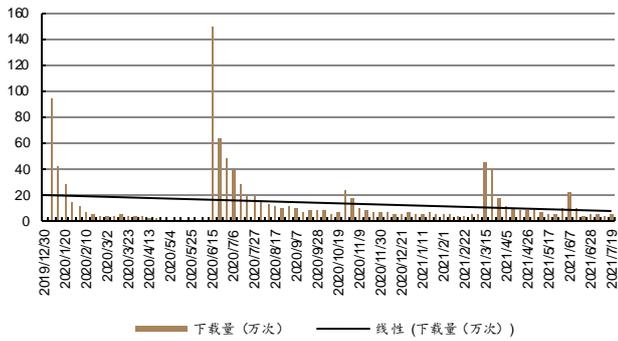
图 67: 2019.12.30-2021.07.25 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

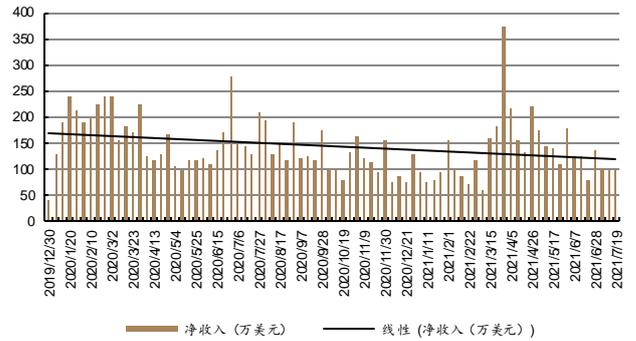
图 68: 2019.12.30-2021.07.25 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入

上周公司核心游戏《一拳超人》下载量、净收入环比均持平;《KOF'98 UMOL》下载量略有回升, 净收入环比则大幅下降。



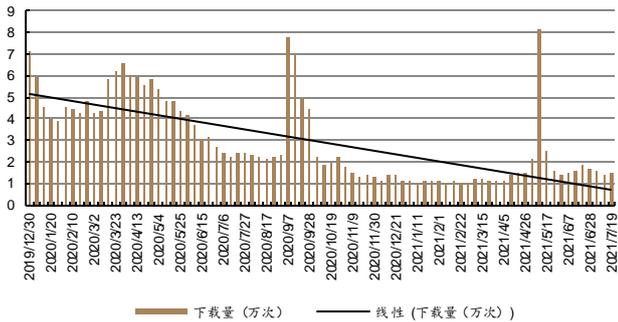
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 69: 2019.12.30-2021.07.25 KOF98 UM OL iOS 端+Google Play 端下载量



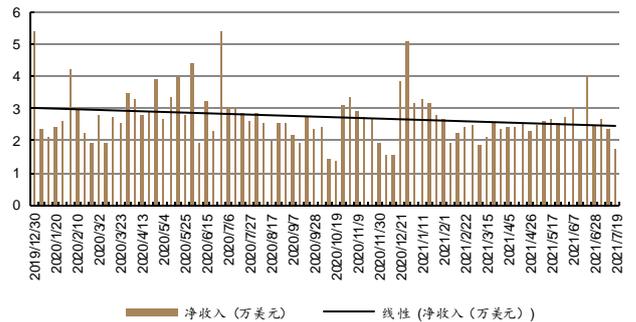
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 70: 2019.12.30-2021.07.25 KOF98 UM OL iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

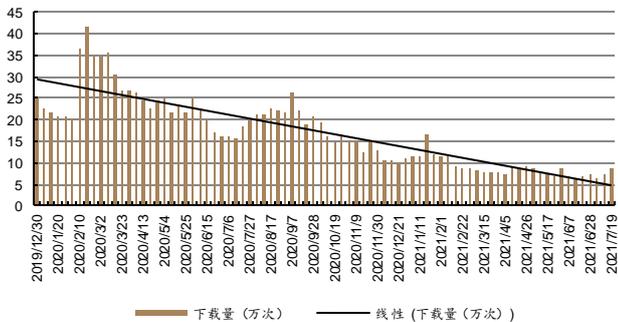
图 71: 2019.12.30-2021.07.25 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

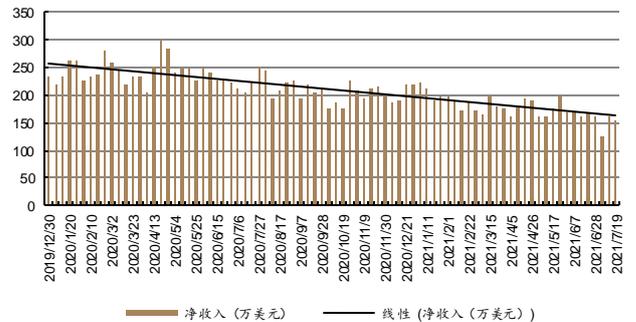
图 72: 2019.12.30-2021.07.25 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入

智明星通: 上周公司下载量有所上升, 而净收入数据略有下降。



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

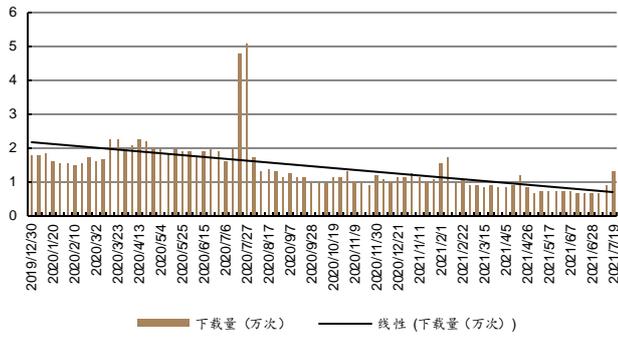
图 73: 2019.12.30-2021.07.25 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

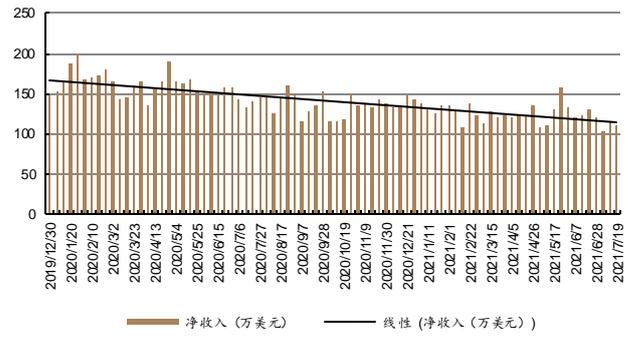
图 74: 2019.12.30-2021.07.25 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入

核心游戏《Clash of Kings》上周下载量有所上升, 而净收入略有回落, 整体保持稳定;《Love Nikki-Dress UP Queen》下载量、净收入环比均有所上升。



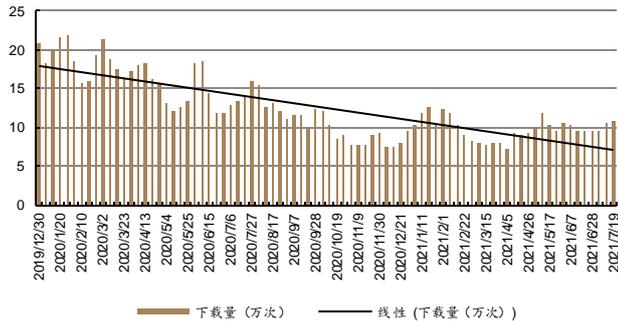
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 75: 2019.12.30-2021.07.25 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量



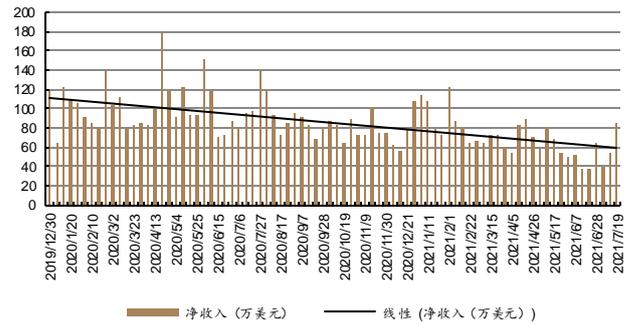
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 76: 2019.12.30-2021.07.25 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

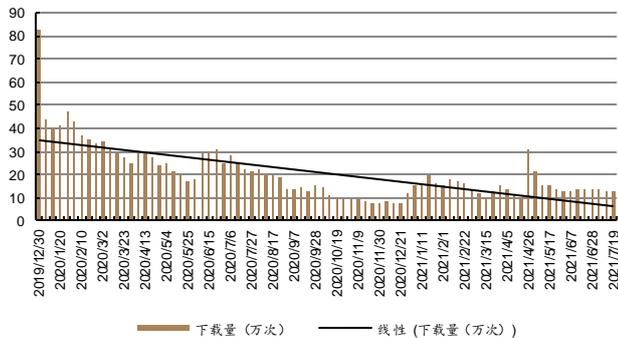
图 77: 2019.12.30-2021.07.25 友谊时光 iOS 端+Google Play 端 下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

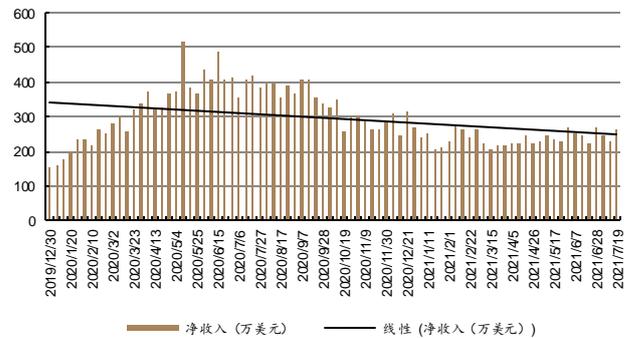
图 78: 2019.12.30-2021.07.25 友谊时光 iOS 端+Google Play 端 净收入

友谊时光: 上周公司下载量数环比持平, 净收入数据环比有所回升。



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

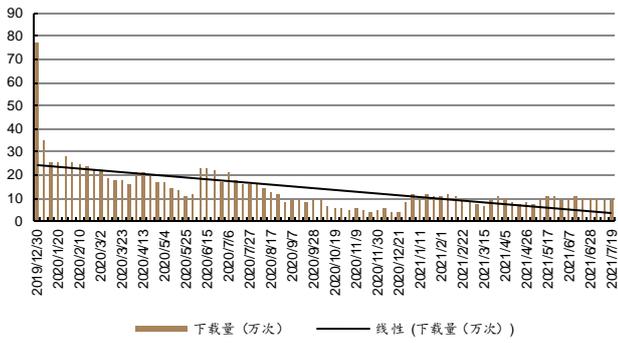
图 79: 2019.12.30-2021.07.25 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端 下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

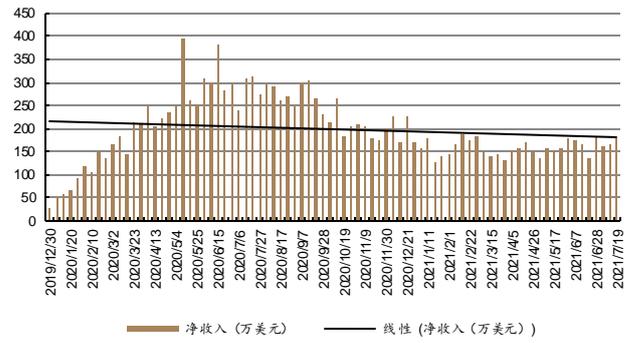
图 80: 2019.12.30-2021.07.25 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端 净收入

上周核心游戏《浮生为卿歌》下载量环比持平, 而净收入数据环比有所上升; 《熹妃 Q 传》下载量、净收入数据均环比有所上升。



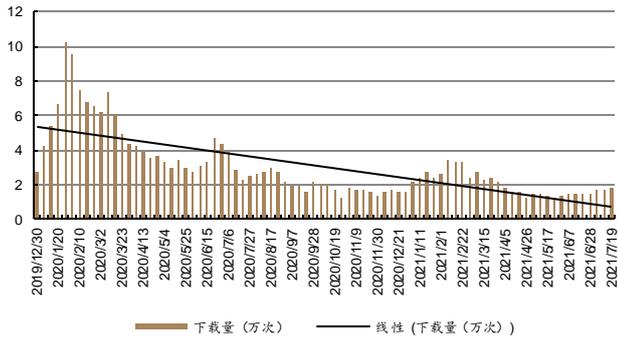
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 81: 2019.12.30-2021.07.25 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端下载量



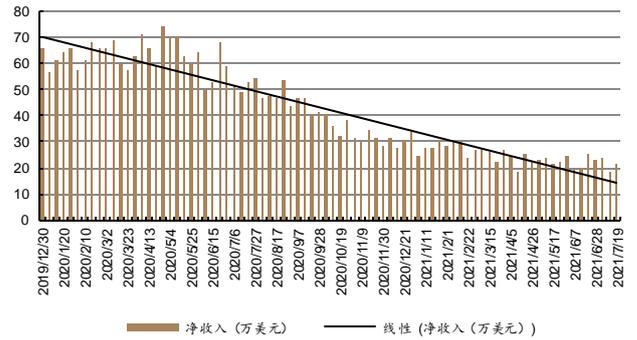
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 82: 2019.12.30-2021.07.25 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

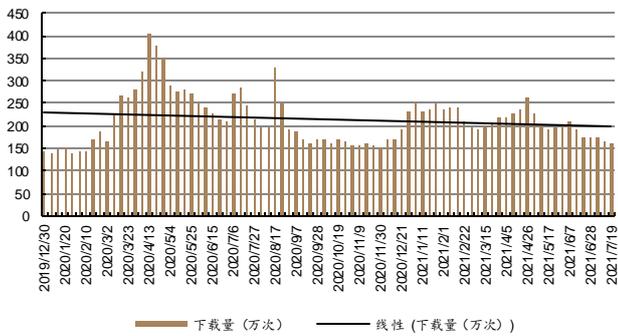
图 83: 2019.12.30-2021.07.25 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

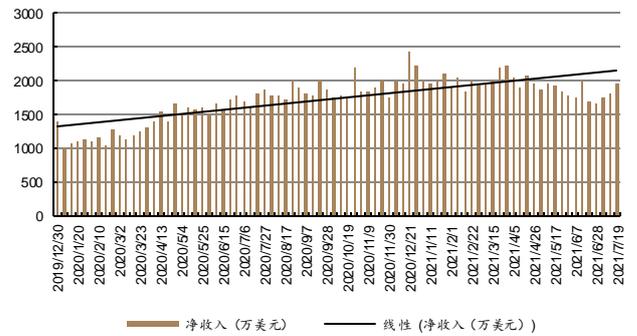
图 84: 2019.12.30-2021.07.25 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入

趣加: 公司上周下载量环比略有下降、净收入则环比持续提升。



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

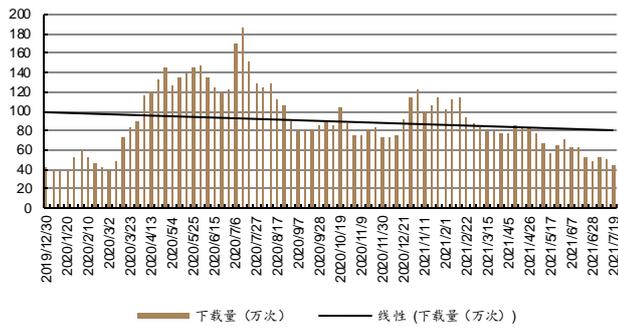
图 85: 2019.12.30-2021.07.25 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

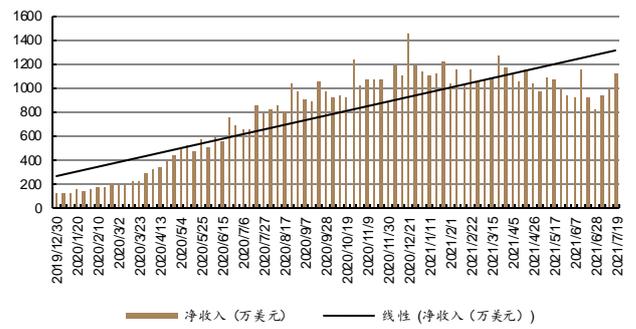
图 86: 2019.12.30-2021.07.25 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入

上周核心游戏《State of Survival》下载量数据环比有所下降、净收入数据环比上升;《阿瓦隆之王》下载量、净收入数据环比均有所上升。



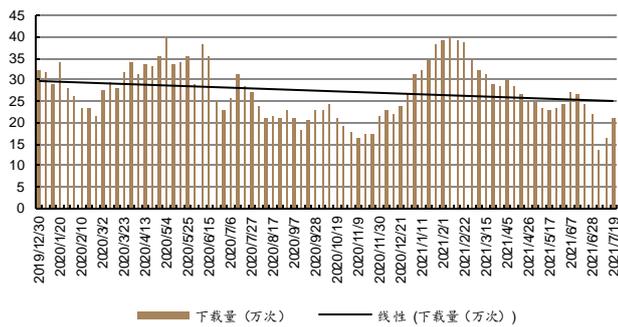
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 87: 2019.12.30-2021.07.25 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量



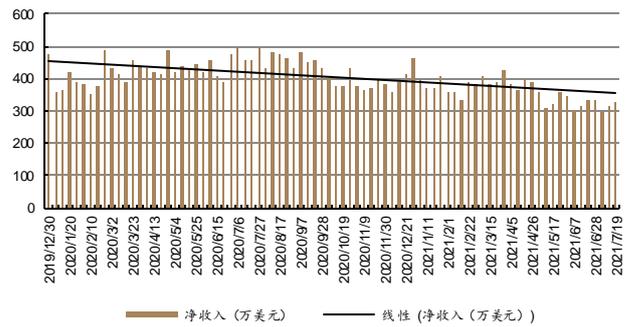
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 88: 2019.12.30-2021.07.25 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

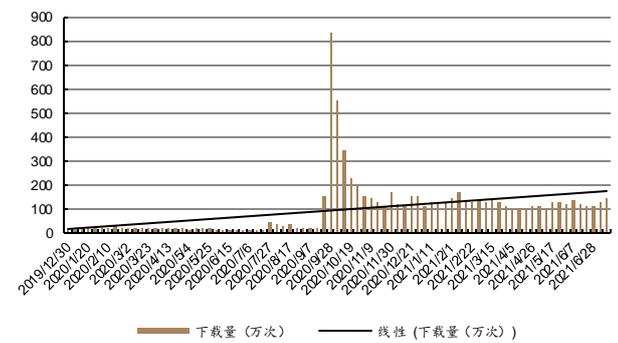
图 89: 2019.12.30-2021.07.25 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

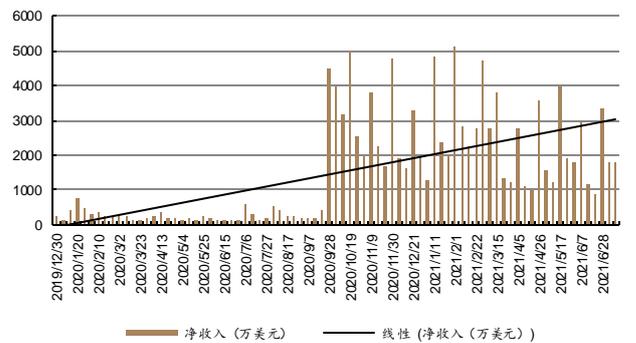
图 90: 2019.12.30-2021.07.25 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入

米哈游: 上周下载量环比持续上升、净收入环比略有下降, 净收入仍呈现出高波动性特点。



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

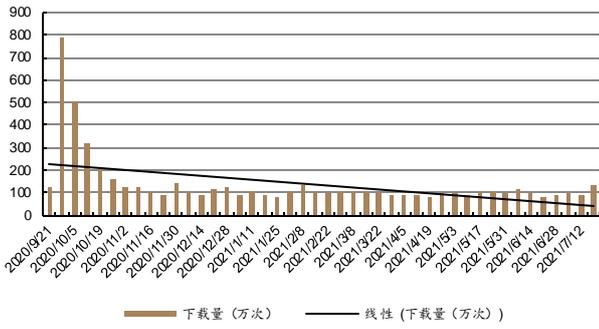
图 91: 2020.09.21-2021.07.25 原神 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

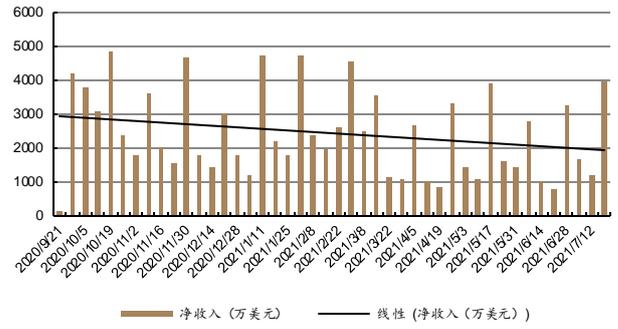
图 92: 2019.12.30-2021.07.25 原神 iOS 端+Google Play 端净收入

上周核心游戏《原神》下载量数据环比略有上升、净收入数据环比大幅回升, 仍呈现高波动特点;《崩坏3》下载量有所回落, 净收入数据则环比大幅下降。



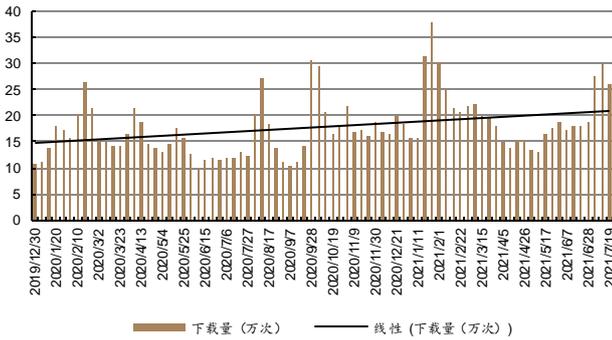
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 93: 2019.12.30-2021.07.25 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端 下载量



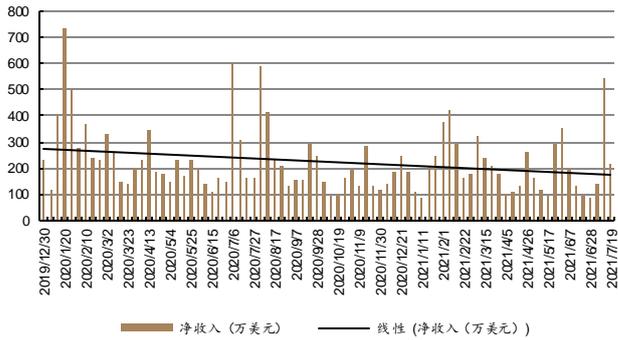
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 94: 2019.12.30-2021.07.25 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端 净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

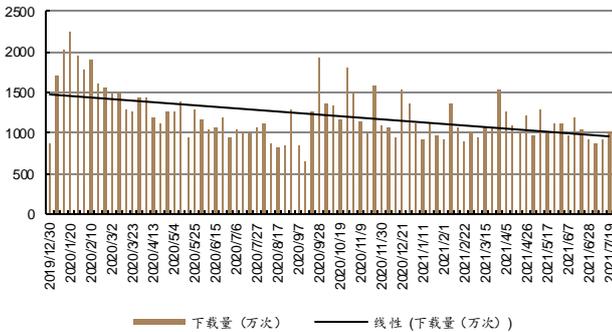
图 95: 2019.12.30-2021.07.25 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端 下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

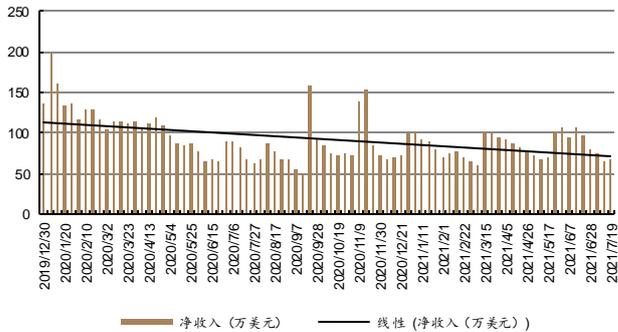
图 96: 2019.12.30-2021.07.25 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端 净收入

莉莉丝: 下载量、净收入数据均略有回升, 整体保持稳定。



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

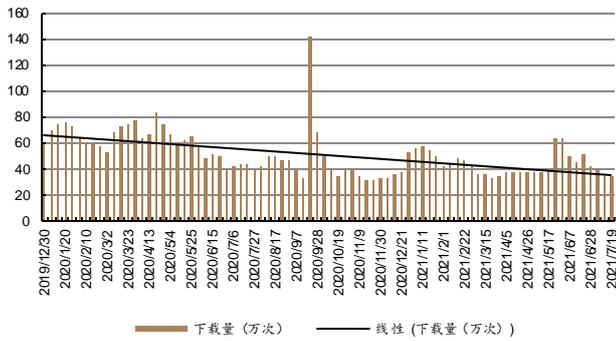
图 97: 2019.12.30-2021.07.25 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端 下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

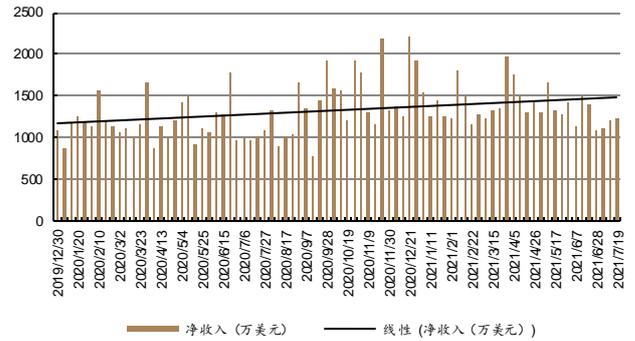
图 98: 2019.12.30-2021.07.25 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端 净收入

核心游戏《万国觉醒》下载量环比、净收入均环比略有回升;《剑与远征》下载量环比持平, 净收入环比有所上升;《Warpath》下载量环比持平, 净收入环比有所回升。



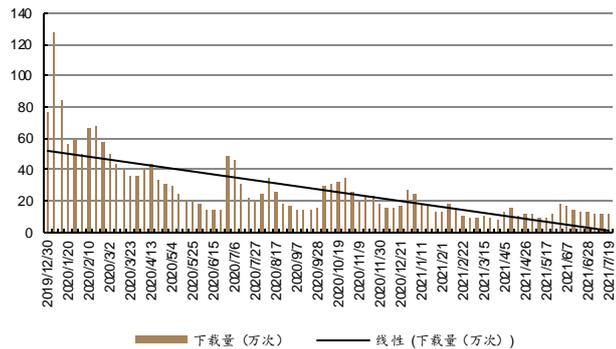
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 99: 2019.12.30-2021.07.25 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量



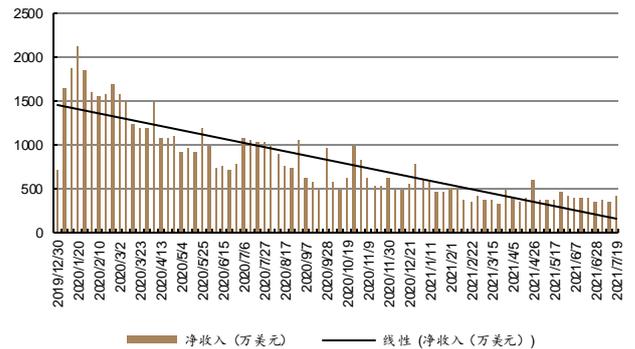
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 100: 2019.12.30-2021.07.25 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入



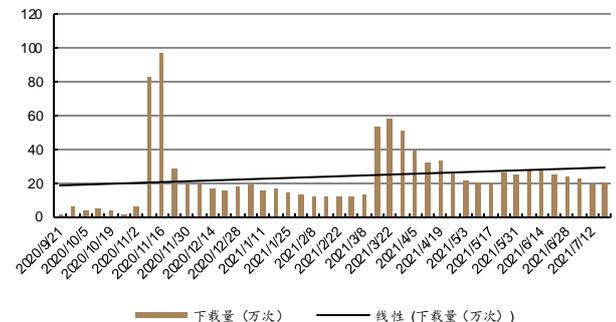
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 101: 2020.09.21-2021.07.25 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量

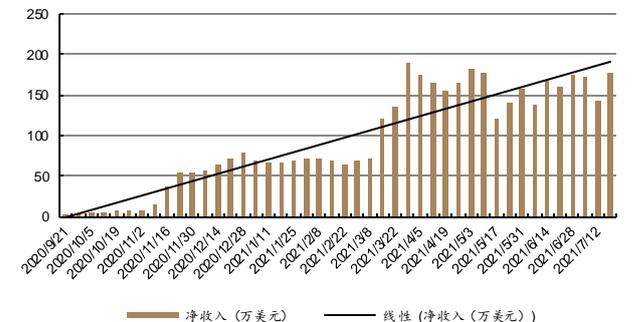


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 102: 2020.09.21-2021.07.25 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

### 3. 上周行业新闻及公司公告回顾

#### 3.1. 行业新闻

**7月首批国产游戏版号下发。**7月22日,国家新闻出版署发布了新一批过审国产游戏名单,本次共有87款游戏过审,包含5款客户端游戏,两款Switch游戏,其余均为手游。腾讯、网易的、哔哩哔哩及心动公司等旗下产品在列。其中,获得版号的重点游戏产品主要有:腾讯的《从前有座灵剑山》、网易的《蛋仔派对》、B站代理潜龙心诚开发《悠久之树》、心动代理红茶 Games 开发《海沙风云》。(智通财经)

**网易互娱 AI Lab 惊艳 GDC 2021。**近日,游戏界的年度盛会 GDC 2021 于线上召开,网易互娱 AI Lab 在大会上向来自世界各地的数万名开发者们分享了其在游戏研发运营领域的两项研究成果——“3D Parametric Face Model and its Applications in Games (三维参数化人头模型及其在游戏中的应用)”和“Game

Environment Guardian (游戏环境卫士)”。这两项成果分别入选了 GDC 2021 Summit 和 GDC 2021 Core, 彰显了网易互娱 AILab 在 AI 与游戏领域的综合技术实力, 也印证了其近年来在游戏领域的技术探索和突破获得了业界权威的认可。(TechWeb)

**《斗罗大陆:魂师对决》公测, 腾讯先游云游戏同步上线。**7月24日消息由三七游戏研发、37 手游发行的《斗罗大陆:魂师对决》已于7月22日公测。腾讯先游表示, 腾讯先游云游戏已同步首发, 无需下载游戏即可一键体验。游戏介绍显示, 《斗罗大陆:魂师对决》通过人物立绘、超 8000 面的模型精度、全 3D 自由视角、实时天气系统, 为玩家展现了一个斗罗大世界。(IT之家)

**腾讯天美成立蒙特利尔工作室, 3A 游戏或迎来风口。**近段时间来众多游戏厂商着手加大 3A 游戏的研发, 腾讯游戏为此特地在加拿大蒙特利尔开设了一家新的 3A 游戏工作室。此前, 天美已经在西雅图和洛杉矶分别成立过工作室。按照天美的说法, 蒙特利尔工作室将会在天美全球研发资源的支持下, 专注于开发原创 IP。天美希望蒙特利尔团队创作一款服务型的开放世界 3A 游戏, 支持多个平台游玩。(前瞻经济学人)

#### 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： 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；	类别	评级	说明
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。	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。
	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。