



传媒

优于大市（维持）

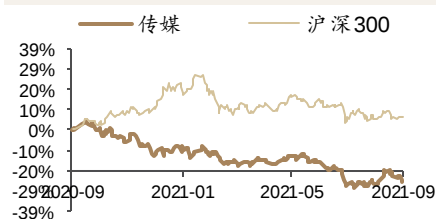
证券分析师

崔世峰

资格编号：S012052108005

邮箱：cuishf@tebon.com.cn

市场表现



相关研究

- 1.《游戏行业数据周报 2021.09.13-2021.09.19：网易新游《哈利波特：魔法觉醒》表现亮眼》，2021.9.22
- 2.《游戏行业数据周报 2021.09.06-2021.09.12：大陆手游市场 iOS 渠道下载量环比有所回落，而净收入环比上升》，2021.9.15
- 3.《游戏行业数据周报 2021.08.31-2021.09.05：国内手游市场下载量环比有所下滑，净收入则环比提升》，2021.9.7
- 4.《腾讯游戏广告平台投放月报：8月投放量与买量成本分化，付费率先升后降》，2021.9.6
- 5.《三七互娱（002555.SZ）2021 中报点评：前期营销投入持续回收，海外市场与研发实力提升进展喜人》，2021.8.31

游戏行业数据周报 2021.09.20-2021.09.26：中秋假期带来游戏市场下载量环比上升，《王者荣耀》开启新赛季

投资要点：

- **上周主要游戏市场表现：**上周 A 股中信游戏指数上涨 0.41%，跑赢上证指数 0.43pct。国内市场方面，上周大陆手游市场下载量、净收入数据均环比上升；港澳台市场下载量、净收入数据环比均继续上升。主要海外市场中，上周美国市场手游下载量数据环比有所回升，净收入则环比略有下降；日韩市场手游下载量环比大幅上升，净收入数据环比则略有下降；东南亚市场手游下载量、净收入数据环比均有所下降。
- **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 Games）：发行账号上周下载量、净收入数据均环比有所上升。核心游戏上周表现方面，《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入均环比大幅上升；《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比有所回升，净收入环比则大幅回落。新游方面，《金铲铲之战》于 8 月 26 日正式上线，上周总下载量和净收入均环比下降。网易手游（网易移动游戏）：上周下载量、净收入数据均环比下降。核心游戏《梦幻西游》国内 iOS 端上周下载量环比有所回升，净收入数据则环比继续下降；《率土之滨》上周下载量环比有所回升，净收入数据则环比下降。新游方面，《哈利波特：魔法觉醒》于 9 月 9 日正式上线，上周下载量达到 152 万次，净收入达到 1994 万美元。
- 报告数据来源为第三方数据库 Sensor Tower，经数据整理后呈现，不代表团队观点，具体数据以公司披露为准。周频数据时间区间为 2019.12.30-2021.09.26，文中所使用“上周”指 2021.09.20-2021.09.26，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. 行业新闻回顾.....	30
4. 风险提示	31

图表目录

图 1: 2019.12.30-2021.09.26 国内手游 iOS 端下载量.....	7
图 2: 2019.12.30-2021.09.26 国内手游 iOS 端净收入.....	7
图 3: 2019.12.30-2021.09.26 港澳台市场手游下载量.....	8
图 4: 2019.12.30-2021.09.26 港澳台市场手游净收入.....	8
图 5: 2019.12.30-2021.09.26 美国市场手游下载量.....	8
图 6: 2019.12.30-2021.09.26 美国市场手游净收入.....	8
图 7: 2019.12.30-2021.09.26 日韩市场手游下载量.....	8
图 8: 2019.12.30-2021.09.26 日韩市场手游净收入.....	8
图 9: 2019.12.30-2021.09.26 东南亚市场手游下载量.....	9
图 10: 2019.12.30-2021.09.26 东南亚市场手游净收入.....	9
图 11: 2019.12.30-2021.09.26 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量.....	9
图 12: 2019.12.30-2021.09.26 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入.....	9
图 13: 2019.12.30-2021.09.26 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量.....	9
图 14: 2019.12.30-2021.09.26 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入.....	9
图 15: 2019.12.30-2021.09.26 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量.....	10
图 16: 2019.12.30-2021.09.26 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入.....	10
图 17: 2019.12.30-2021.09.26 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量.....	10
图 18: 2019.12.30-2021.09.26 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入.....	10
图 19: 2019.12.30-2021.09.26 腾讯手游 iOS 端下载量.....	10
图 20: 2019.12.30-2021.09.26 腾讯手游 iOS 端净收入.....	11
图 21: 2019.12.30-2021.09.26 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量.....	11
图 22: 2019.12.30-2021.09.26 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入.....	11
图 23: 2019.12.30-2021.09.26 和平精英国内 iOS 渠道下载量.....	11
图 24: 2019.12.30-2021.09.26 和平精英国内 iOS 渠道净收入.....	11
图 25: 2021.08.26-2021.09.26 金铲铲之战国内 iOS 渠道下载量.....	12
图 26: 2021.08.26-2021.09.26 金铲铲之战国内 iOS 渠道净收入.....	12
图 27: 2019.12.30-2021.09.26 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量.....	12
图 28: 2019.12.30-2021.09.26 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入.....	12
图 29: 2019.12.30-2021.09.26 梦幻西游国内 iOS 端下载量.....	13
图 30: 2019.12.30-2021.09.26 梦幻西游国内 iOS 端净收入.....	13
图 31: 2019.12.30-2021.09.26 率土之滨国内 iOS 端下载量.....	13
图 32: 2019.12.30-2021.09.26 率土之滨国内 iOS 端净收入.....	13

图 33: 2019.09.09-2021.09.26 哈利波特: 魔法觉醒 iOS 端下载量	13
图 34: 2019.09.09-2021.09.26 哈利波特: 魔法觉醒 iOS 端净收入	13
图 35: 2019.12.30-2021.09.26 IGG iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 36: 2019.12.30-2021.09.26 IGG iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 37: 2019.12.30-2021.09.26 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量	14
图 38: 2019.12.30-2021.09.26 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入	14
图 39: 2020.05.25-2021.09.26 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量	15
图 40: 2020.05.25-2021.09.26 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入	15
图 41: 2019.12.30-2021.09.26 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量	15
图 42: 2019.12.30-2021.09.26 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入	15
图 43: 2019.12.30-2021.09.26 问道 iOS 端+Google Play 端下载量	16
图 44: 2019.12.30-2021.09.26 问道 iOS 端+Google Play 端净收入	16
图 45: 2021.01.25-2021.09.26 一念逍遥 iOS 端下载量	16
图 46: 2021.01.25-2021.09.26 一念逍遥 iOS 端净收入	16
图 47: 2019.12.30-2021.09.26 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量	16
图 48: 2019.12.30-2021.09.26 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入	17
图 49: 2019.12.30-2021.09.26 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量	17
图 50: 2019.12.30-2021.09.26 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入	17
图 51: 2021.06.21-2021.09.26 梦幻新诛仙 国内 iOS 端下载量	17
图 52: 2021.06.21-2021.09.26 梦幻新诛仙 国内 iOS 端净收入	17
图 53: 2019.12.30-2021.09.26 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量	18
图 54: 2019.12.30-2021.09.26 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入	18
图 55: 2019.12.30-2021.09.26 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量	19
图 56: 2019.12.30-2021.09.26 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入	19
图 57: 2020.08.17-2021.09.26 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量	19
图 58: 2020.08.17-2021.09.26 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入	19
图 59: 2021.07.20-2021.09.26 斗罗大陆: 魂师对决 iOS 端下载量	19
图 60: 2021.07.20-2021.09.26 斗罗大陆: 魂师对决 iOS 端净收入	19
图 61: 2019.12.30-2021.09.26 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量	19
图 62: 2019.12.30-2021.09.26 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入	20
图 63: 2019.12.30-2021.09.26 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量	20
图 64: 2019.12.30-2021.09.26 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入	20
图 65: 2020.01.06-2021.09.26 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量	20

图 66: 2020.01.06-2021.09.26 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入.....	20
图 67: 2019.12.30-2021.09.26 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量.....	21
图 68: 2019.12.30-2021.09.26 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入	21
图 69: 2019.12.30-2021.09.26 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量	21
图 70: 2019.12.30-2021.09.26 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入	21
图 71: 2019.12.30-2021.09.26 成り上がり-華と武の戦国下载量.....	22
图 72: 2019.12.30-2021.09.26 成り上がり-華と武の戦国净收入.....	22
图 73: 2019.12.30-2021.09.26 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量.....	22
图 74: 2019.12.30-2021.09.26 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入	22
图 75: 2019.12.30-2021.09.26 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量 ..	23
图 76: 2019.12.30-2021.09.26 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入...	23
图 77: 2019.12.30-2021.09.26 KOF'98 UM OL iOS 端+Google Play 端下载量.....	23
图 78: 2019.12.30-2021.09.26 KOF'98 UM OL iOS 端+Google Play 端净收入.....	23
图 79: 2019.12.30-2021.09.26 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 80: 2019.12.30-2021.09.26 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 81: 2019.12.30-2021.09.26 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 82: 2019.12.30-2021.09.26 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 83: 2019.12.30-2021.09.26 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量	24
图 84: 2019.12.30-2021.09.26 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入	24
图 85: 2019.12.30-2021.09.26 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 86: 2019.12.30-2021.09.26 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入	25
图 87: 2019.12.30-2021.09.26 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 88: 2019.12.30-2021.09.26 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入	25
图 89: 2019.12.30-2021.09.26 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端下载量	26
图 90: 2019.12.30-2021.09.26 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端下载量	26
图 91: 2019.12.30-2021.09.26 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量	26
图 92: 2019.12.30-2021.09.26 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入	26
图 93: 2019.12.30-2021.09.26 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量	27
图 94: 2019.12.30-2021.09.26 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入	27
图 95: 2019.12.30-2021.09.26 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量	27
图 96: 2019.12.30-2021.09.26 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入	27
图 97: 2019.12.30-2021.09.26 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量.....	27
图 98: 2019.12.30-2021.09.26 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入.....	28

图 99: 2020.09.21-2021.09.26 原神 iOS 端+Google Play 端下载量	28
图 100: 2019.12.30-2021.09.26 原神 iOS 端+Google Play 端净收入.....	28
图 101: 2019.12.30-2021.09.26 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量.....	28
图 102: 2019.12.30-2021.09.26 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入.....	28
图 103: 2019.12.30-2021.09.26 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量.....	29
图 104: 2019.12.30-2021.09.26 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入.....	29
图 105: 2019.12.30-2021.09.26 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量.....	29
图 106: 2019.12.30-2021.09.26 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入.....	29
图 107: 2019.12.30-2021.09.26 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量	30
图 108: 2019.12.30-2021.09.26 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入.....	30
图 109: 2020.09.21-2021.09.26 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量	30
图 110: 2020.09.21-2021.09.26 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入	30

表 1: 截至 2021 年 9 月 28 日收盘游戏行业重点公司市场表现	7
---	---

1. 上周市场行情回顾

A股市场行情: 上周A股中信游戏指数上涨0.41%，跑赢上证指数0.43pct。重点上市公司市场表现如下：

表 1：截至 2021 年 9 月 28 日收盘游戏行业重点公司市场表现

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）
祖龙娱乐	-49.92	14.44	6.16	76
心动公司	0.43	14.06	4.80	220
友谊时光	-29.34	-5.63	2.42	28
金山软件	-38.97	-2.41	0.50	418
腾讯控股	-16.48	-2.37	-0.35	44,170
哔哩哔哩-SW	-29.19	-5.58	-2.05	2,202
IGG	0.92	2.68	-2.23	94
网易	-9.10	-5.60	-2.33	4,343
中手游	16.59	-10.32	-5.04	89
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）
三七互娱	-29.00	28.56	7.64	509
完美世界	-47.83	13.86	2.30	311
中文传媒	11.26	2.90	1.75	149
紫天科技	-46.76	4.92	1.36	47
世纪华通	-1.55	12.00	1.28	529
掌趣科技	-24.85	8.47	1.26	111
吉比特	-8.53	4.08	1.10	285
电魂网络	-28.57	12.66	-0.22	57
巨人网络	-39.93	2.47	-1.36	220
游族网络	-10.11	-2.79	-1.39	110
昆仑万维	-13.45	1.60	-1.96	212
汤姆猫	13.48	13.13	-3.81	142
宝通科技	-0.56	17.89	-9.53	82

资料来源：Wind，德邦研究所

2. 周度数据跟踪

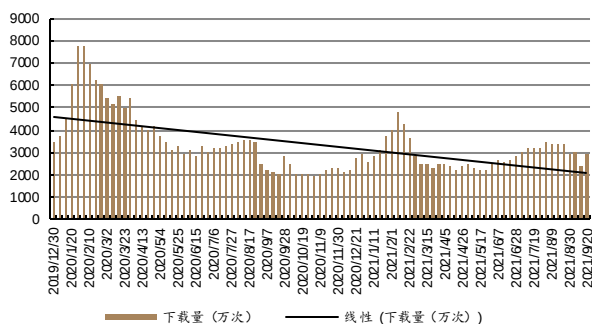
2.1. 全球各大手游市场数据

2.1.1. 国内手游市场数据

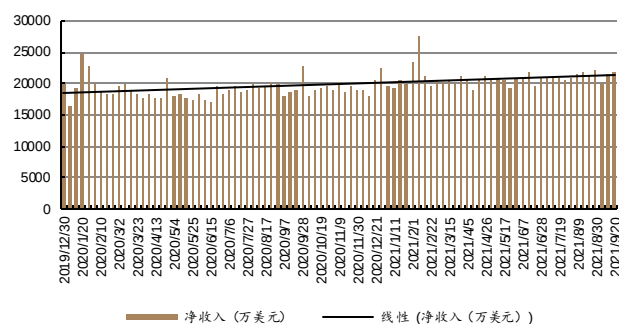
大陆市场手游 iOS 渠道收入及下载量： 上周大陆手游市场下载量、净收入数据均环比上升。

图 1：2019.12.30-2021.09.26 国内手游 iOS 端下载量

图 2：2019.12.30-2021.09.26 国内手游 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

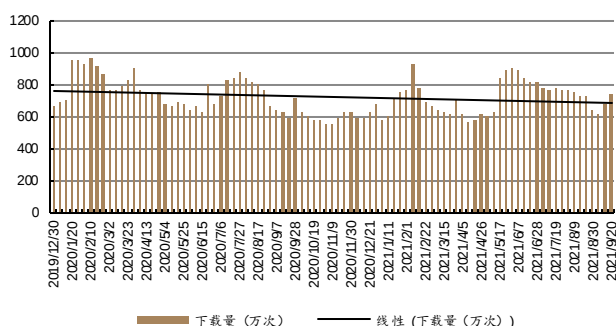


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

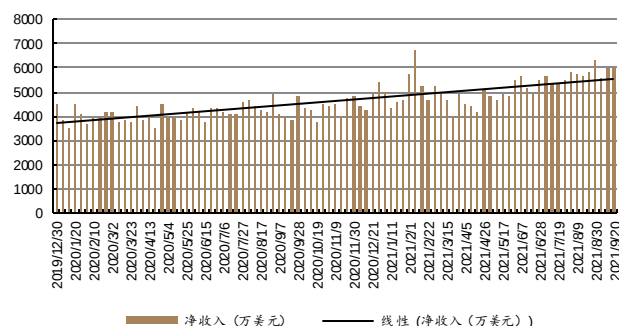
港澳台市场手游收入及下载量: 上周港澳台市场下载量、净收入数据环比均继续上升。

图 3: 2019.12.30-2021.09.26 港澳台市场手游下载量

图 4: 2019.12.30-2021.09.26 港澳台市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



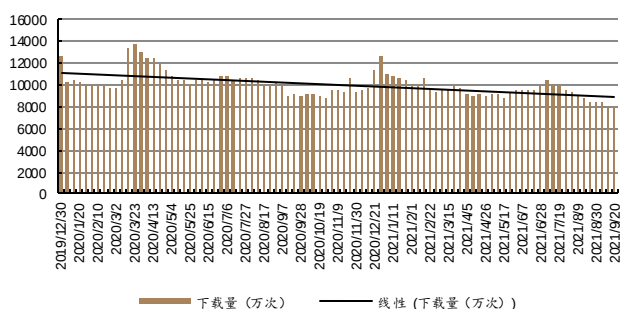
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.1.2. 国际手游市场数据

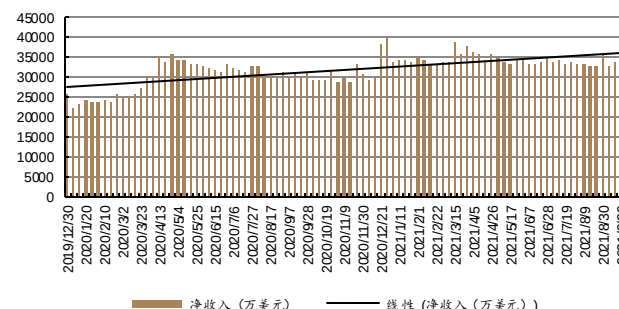
美国市场手游收入及下载量: 上周美国市场手游下载量数据环比有所回升, 净收入则环比略有下降。

图 5: 2019.12.30-2021.09.26 美国市场手游下载量

图 6: 2019.12.30-2021.09.26 美国市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

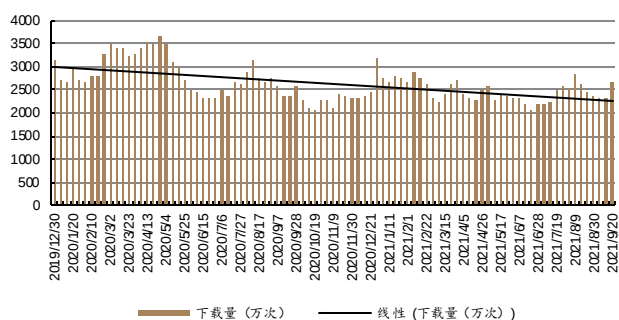


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

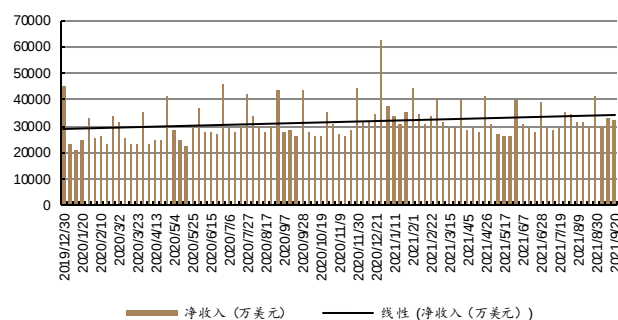
日韩市场手游收入及下载量: 上周日韩市场手游下载量环比大幅上升, 净收入数据环比则略有下降。

图 7: 2019.12.30-2021.09.26 日韩市场手游下载量

图 8: 2019.12.30-2021.09.26 日韩市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

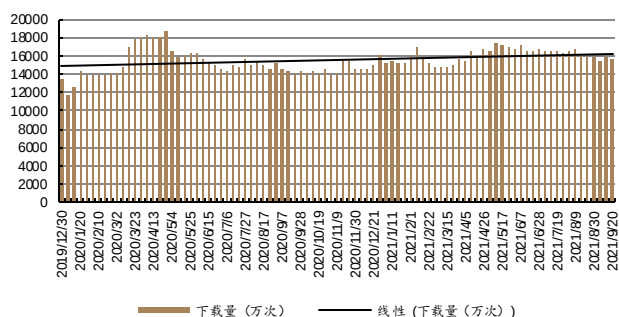


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

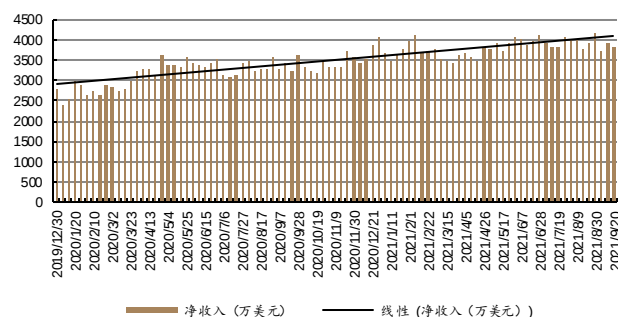
东南亚市场手游收入及下载量: 上周东南亚市场手游下载量、净收入数据环比均有所下降。

图 9: 2019.12.30-2021.09.26 东南亚市场手游下载量

图 10: 2019.12.30-2021.09.26 东南亚市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



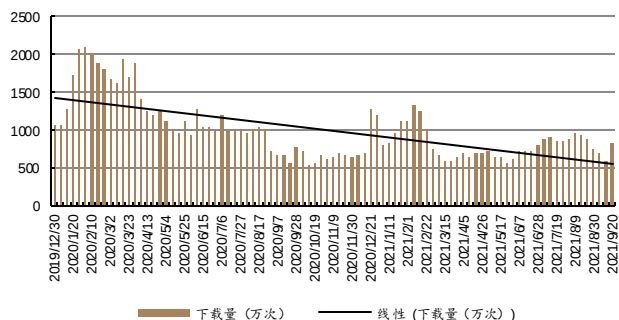
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.2. 国内 iOS 渠道游戏分品类数据

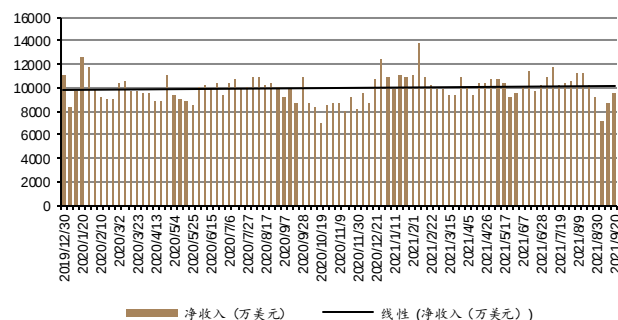
动作类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道动作类游戏下载量达到约 822 万次, 环比大幅回升; 扣除渠道分成后, 净收入达到约 9494 万美元, 环比继续回升。

图 11: 2019.12.30-2021.09.26 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量

图 12: 2019.12.30-2021.09.26 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

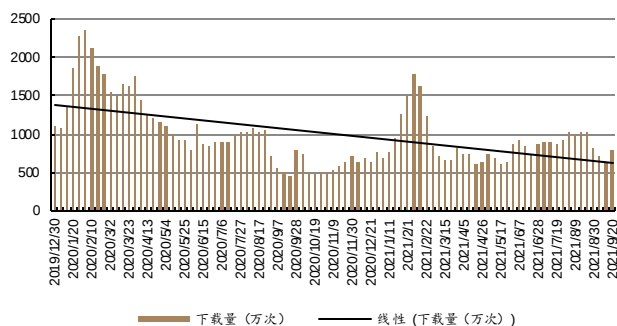


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

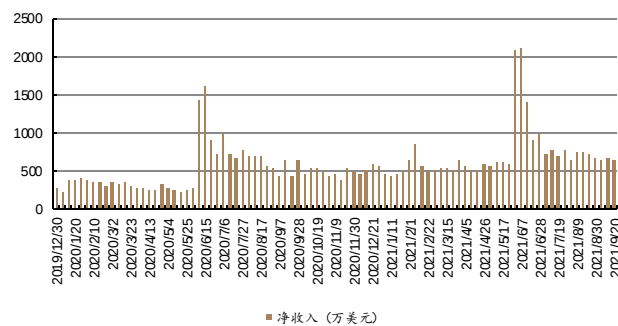
休闲类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道休闲类游戏下载量达到 793 万次, 环比有所回升; 扣除渠道分成后, 上周净收入达到 661 万美元, 环比有所下降。

图 13: 2019.12.30-2021.09.26 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量

图 14: 2019.12.30-2021.09.26 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

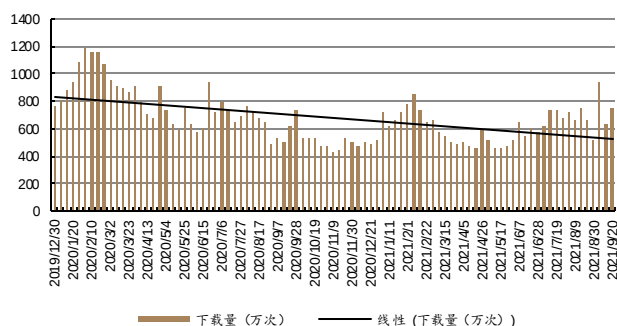


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

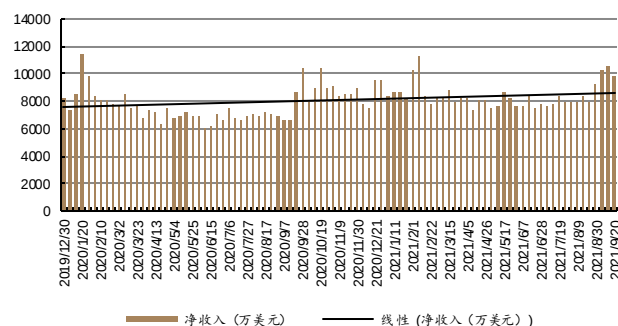
角色扮演类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道角色扮演类游戏下载量达到 758 万次, 环比大幅上升; 扣除渠道分成后, 净收入达到 9897 万美元, 环比有所回落。

图 15: 2019.12.30-2021.09.26 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量

图 16: 2019.12.30-2021.09.26 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

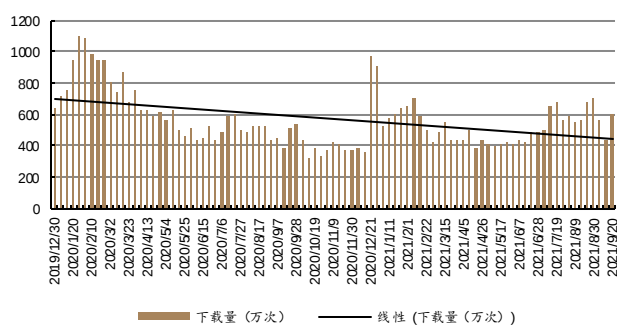


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

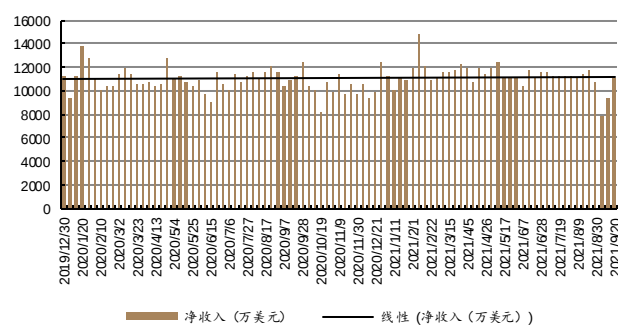
策略类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道策略类游戏下载量达到 609 万次, 环比大幅回升; 扣除渠道分成后, 净收入达到 11034 万美元, 环比继续回升。

图 17: 2019.12.30-2021.09.26 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量

图 18: 2019.12.30-2021.09.26 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

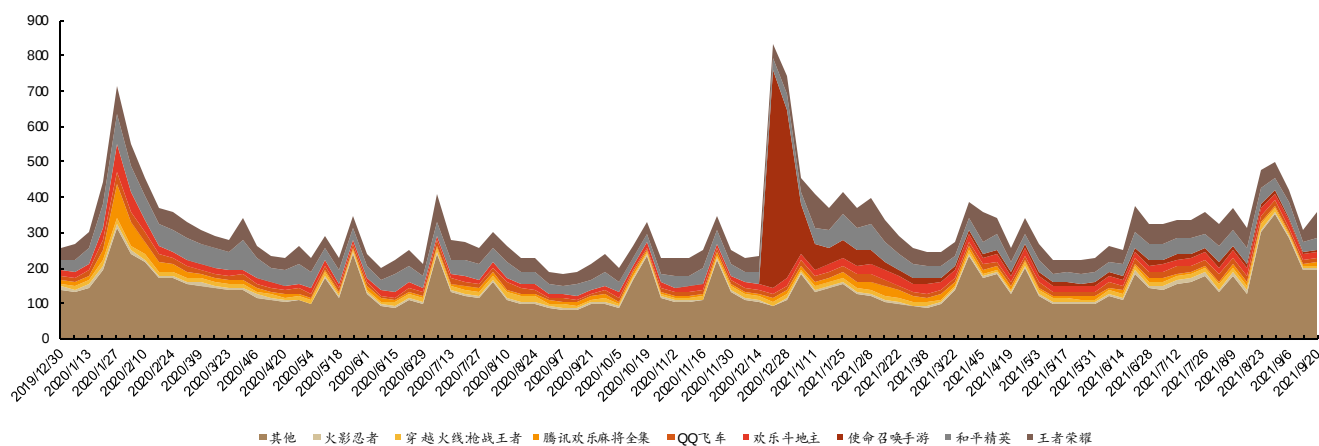


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

2.3. 重点公司数据跟踪

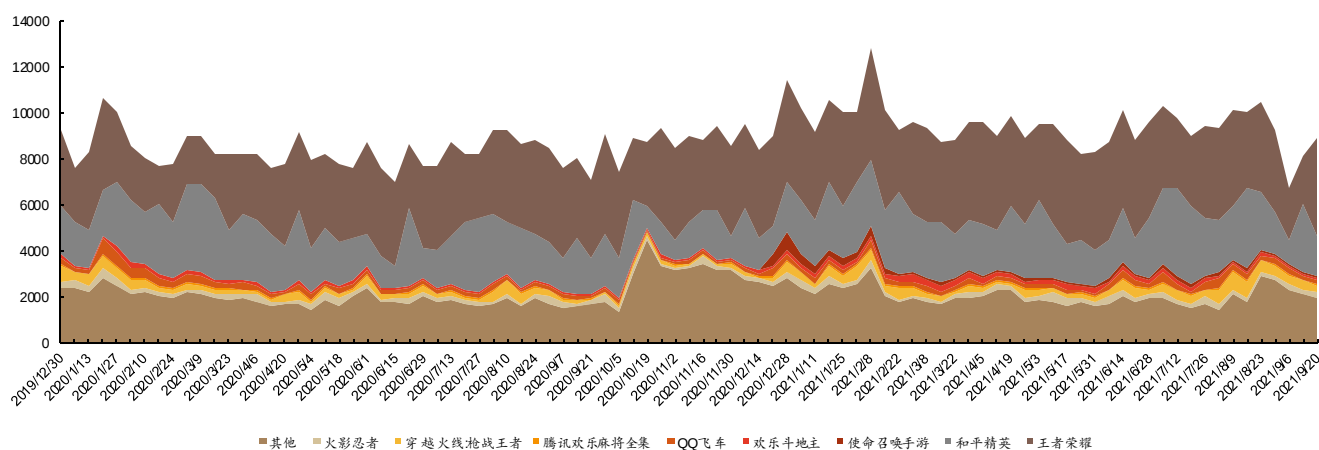
腾讯手游 (Tencent Mobile Games): 发行账号上周下载量、净收入数据均环比有所上升。

图 19: 2019.12.30-2021.09.26 腾讯手游 iOS 渠道下载量



资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 20：2019.12.30-2021.09.26 腾讯手游 iOS 端净收入

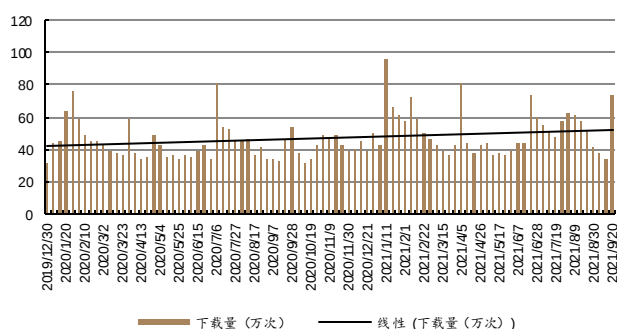


资料来源：SensorTower，德邦研究所

核心游戏上周表现方面,《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入均环比大幅上升;《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比有所回升,净收入环比则大幅回落。

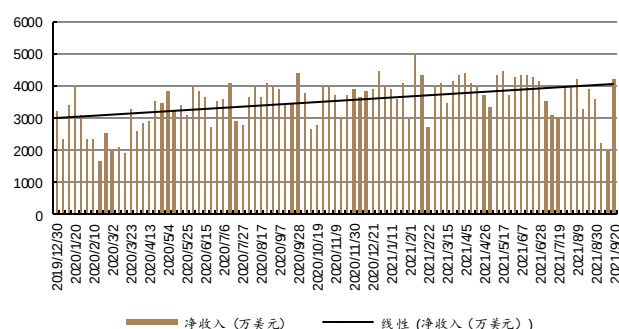
图 21：2019.12.30-2021.09.26 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量

图 22：2019.12.30-2021.09.26 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入



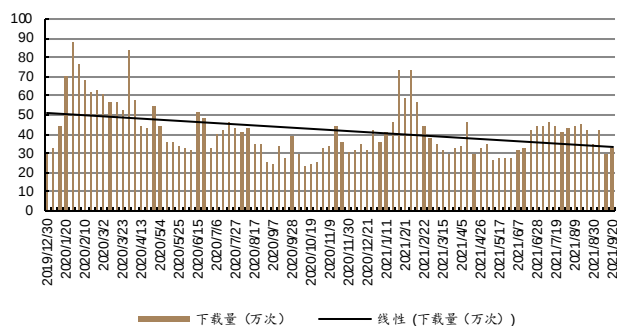
资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 23：2019.12.30-2021.09.26 和平精英国内 iOS 渠道下载量

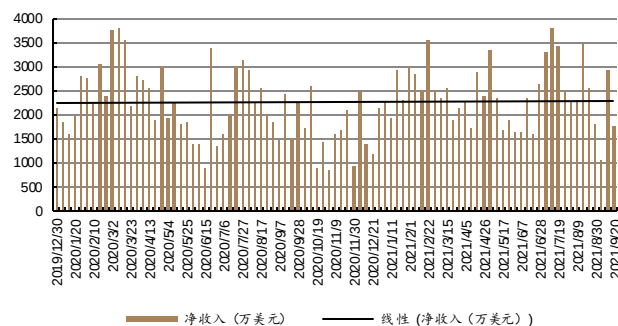


资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 24：2019.12.30-2021.09.26 和平精英国内 iOS 渠道净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

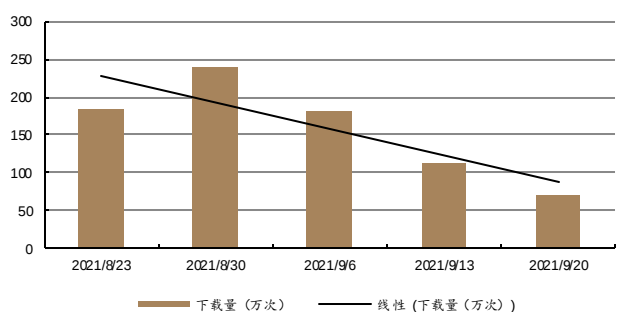


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

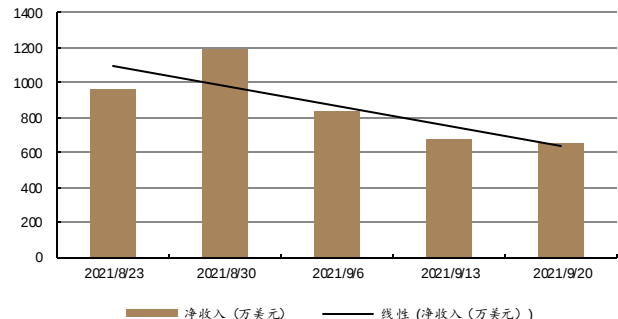
新游方面,《金铲铲之战》于8月26日正式上线,上周总下载量和净收入均环比下降。

图 25: 2021.08.26-2021.09.26 金铲铲之战国内 iOS 渠道下载量

图 26: 2021.08.26-2021.09.26 金铲铲之战国内 iOS 渠道净收入



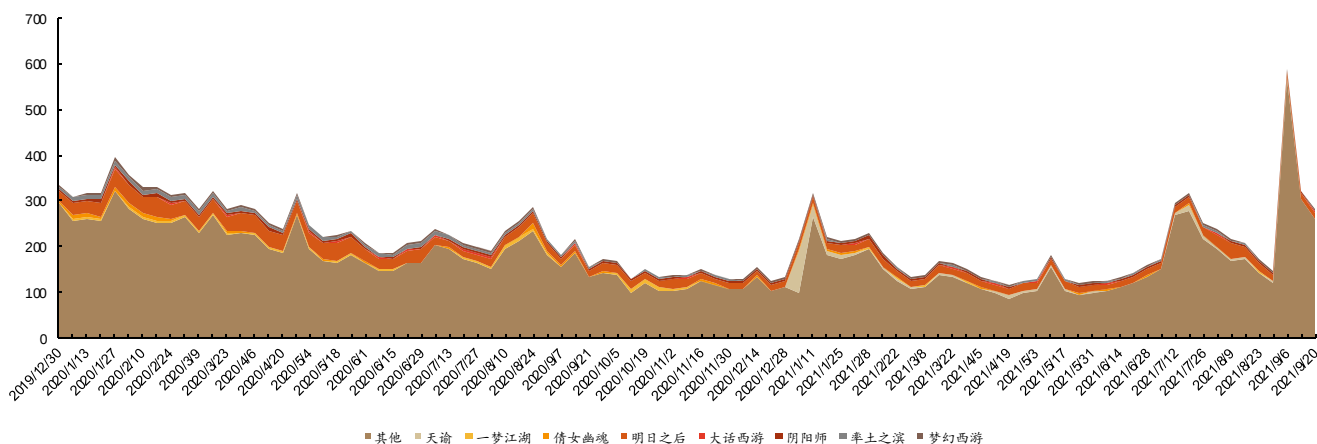
资料来源: SensorTower, 德邦研究所



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

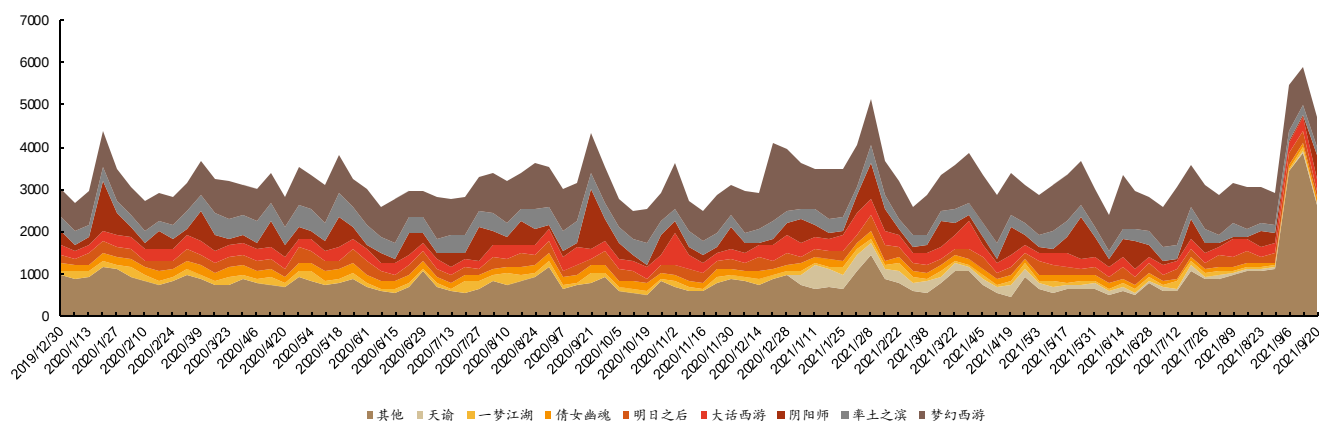
网易手游(网易移动游戏): 上周下载量、净收入数据均环比下降。

图 27: 2019.12.30-2021.09.26 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 28: 2019.12.30-2021.09.26 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入

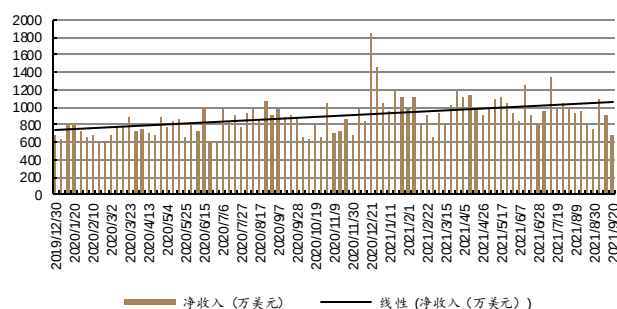
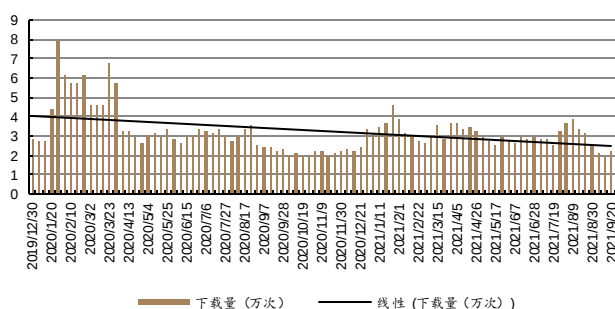


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

核心游戏《梦幻西游》国内 iOS 端上周下载量环比有所回升，净收入数据则环比继续下降；《率土之滨》上周下载量环比有所回升，净收入数据则环比下降。

图 29：2019.12.30-2021.09.26 梦幻西游国内 iOS 端下载量

图 30：2019.12.30-2021.09.26 梦幻西游国内 iOS 端净收入

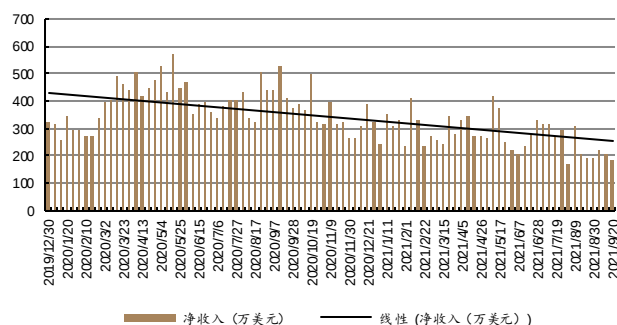
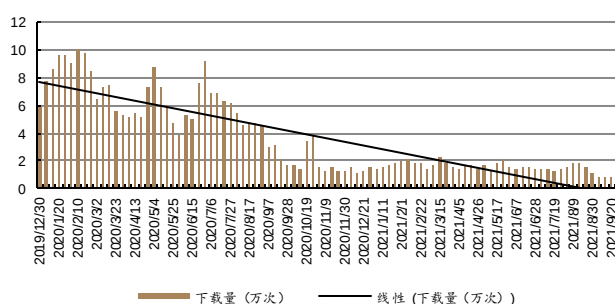


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 31：2019.12.30-2021.09.26 率土之滨国内 iOS 端下载量

图 32：2019.12.30-2021.09.26 率土之滨国内 iOS 端净收入



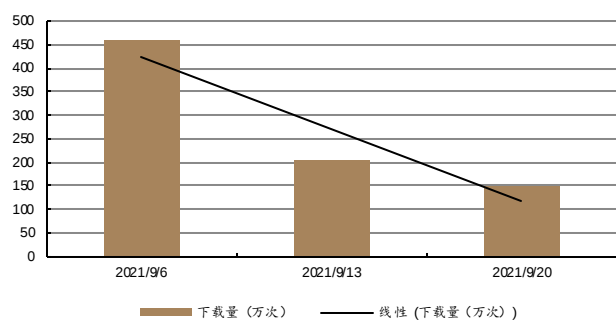
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

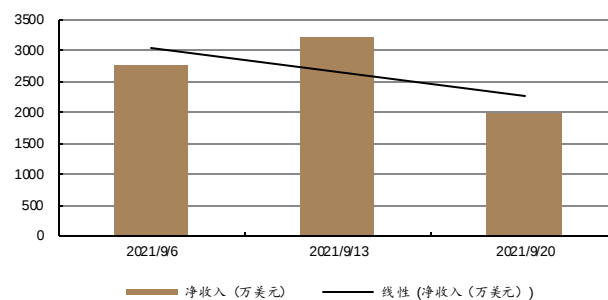
新游方面，《哈利波特：魔法觉醒》于 9 月 9 日正式上线，上周下载量达到 152 万次，净收入达到 1994 万美元。

图 33：2019.09.09-2021.09.26 哈利波特：魔法觉醒 iOS 端下载量

图 34：2019.09.09-2021.09.26 哈利波特：魔法觉醒 iOS 端净收入



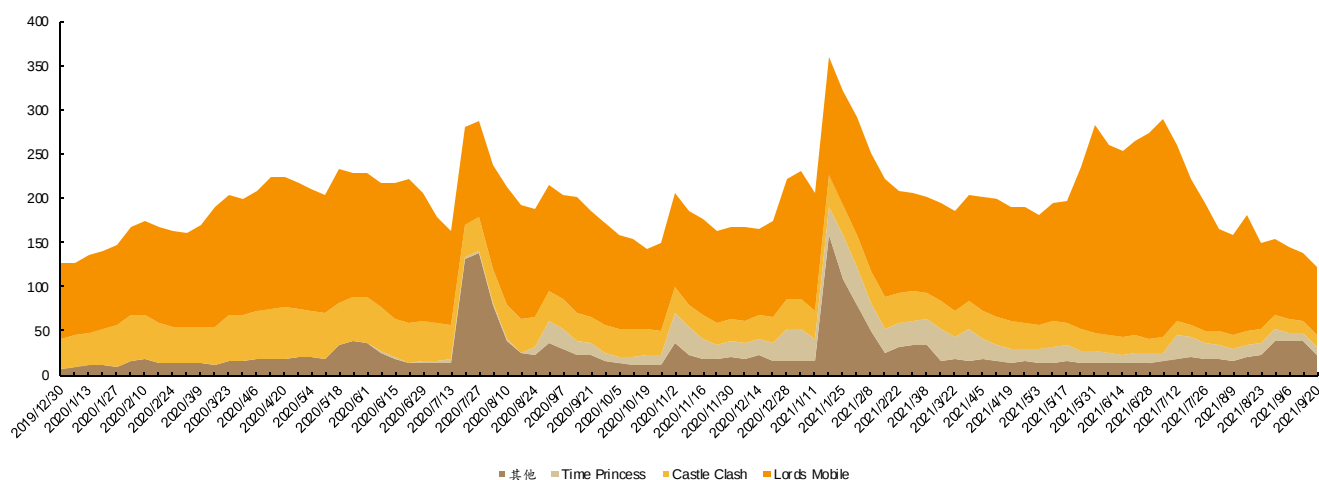
资料来源：SensorTower，德邦研究所



资料来源：SensorTower，德邦研究所

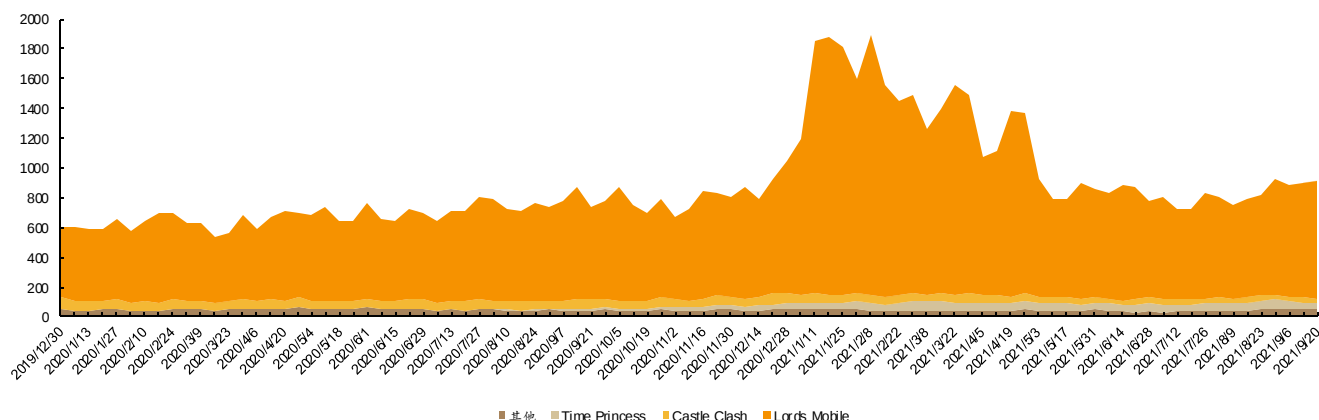
IGG： 上周下载量环比继续下降，净收入数据环比略有上升。

图 35：2019.12.30-2021.09.26 IGG iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 36：2019.12.30-2021.09.26 IGG iOS 端+Google Play 端净收入

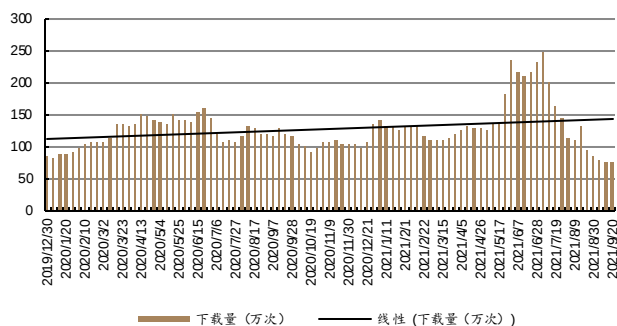


资料来源：SensorTower，德邦研究所

核心游戏表现方面，《Lords Mobile》下载量环比继续下降，净收入数据环比继续上升；女性向产品《Time Princess》下载量略有上升，净收入环比均继续下降。

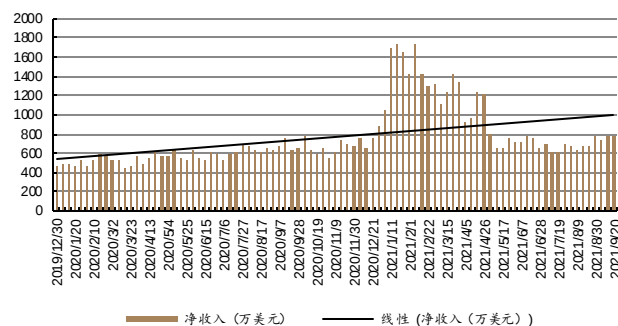
图 37：2019.12.30-2021.09.26 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量

图 38：2019.12.30-2021.09.26 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入



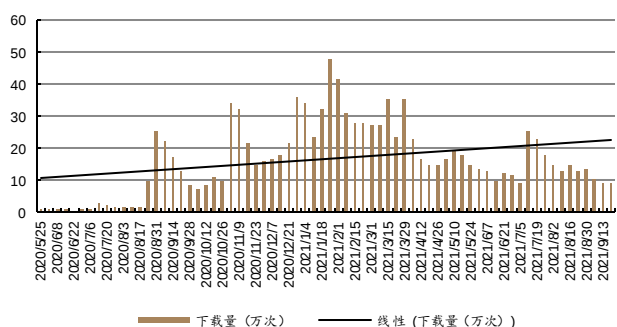
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 39: 2020.05.25-2021.09.26 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量



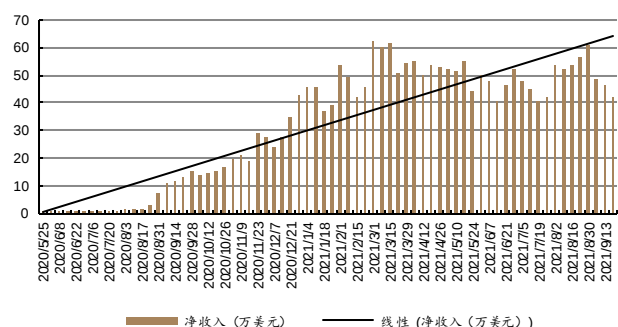
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 40: 2020.05.25-2021.09.26 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

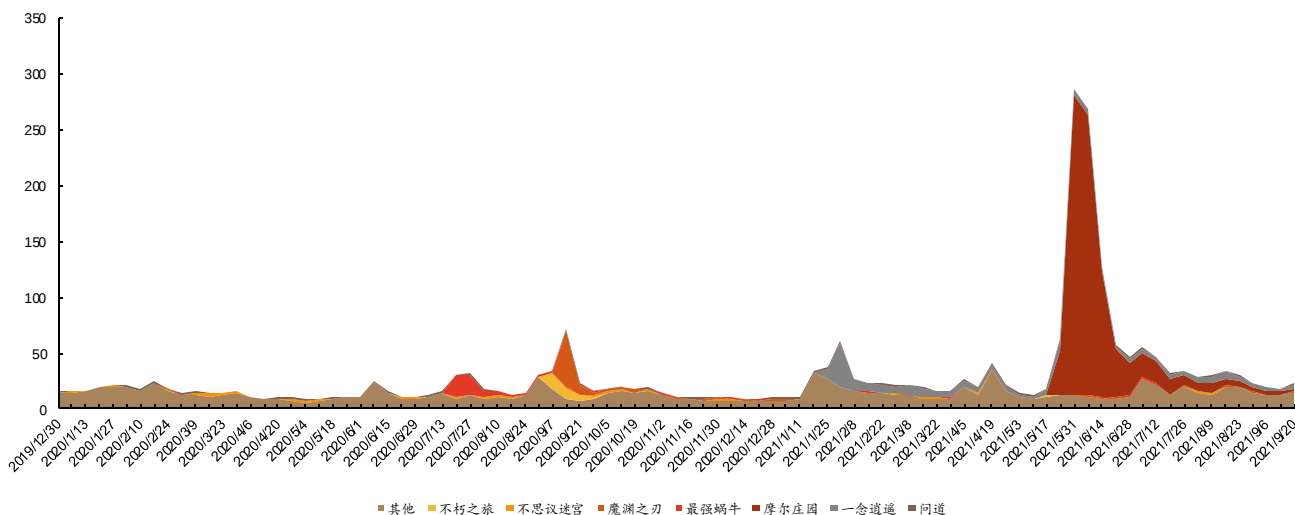
图 41: 2019.12.30-2021.09.26 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

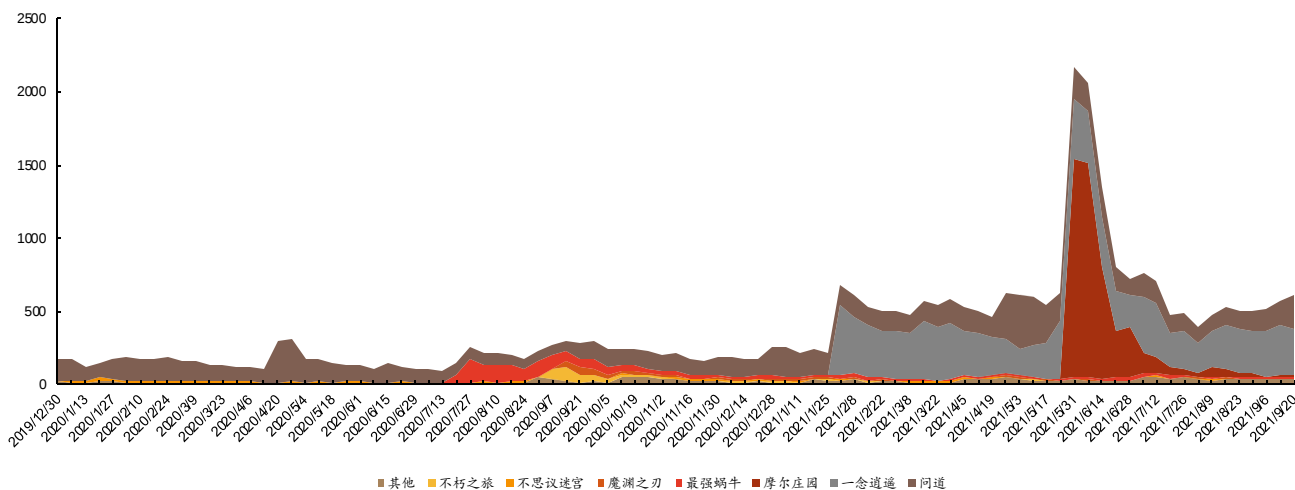
图 42: 2019.12.30-2021.09.26 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入

雷霆网络: 公司上周下载量、净收入均环比上升(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有限)。



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 43: 2019.12.30-2021.09.26 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入

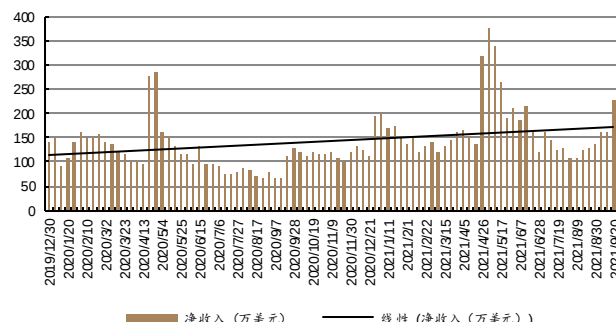
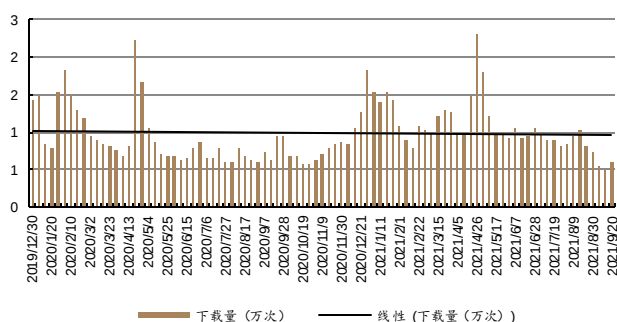


资料来源：SensorTower，德邦研究所

核心游戏表现方面，上周《问道》下载量、净收入均环比上升；《一念逍遥》下载量环比有所回升，净收入环比有所下降。

图 43：2019.12.30-2021.09.26 问道 iOS 端+Google Play 端下载量

图 44：2019.12.30-2021.09.26 问道 iOS 端+Google Play 端净收入

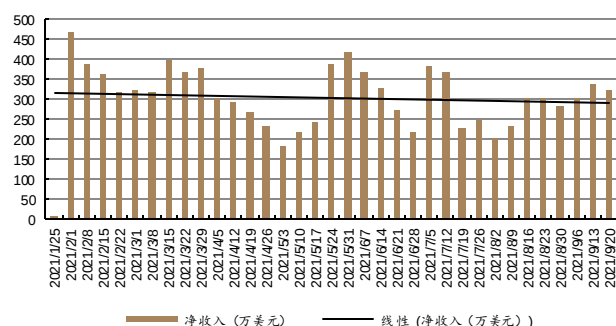
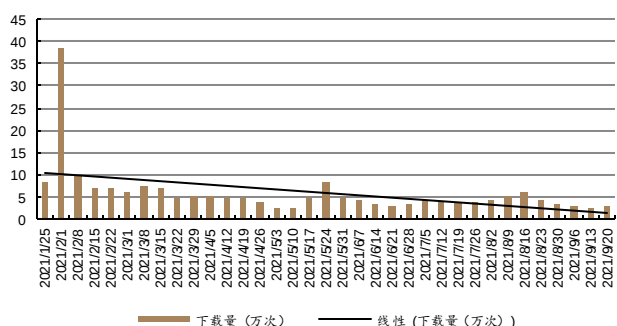


资料来源：SensorTower，德邦研究所

资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 45：2021.01.25-2021.09.26 一念逍遥 iOS 端下载量

图 46：2021.01.25-2021.09.26 一念逍遥 iOS 端净收入

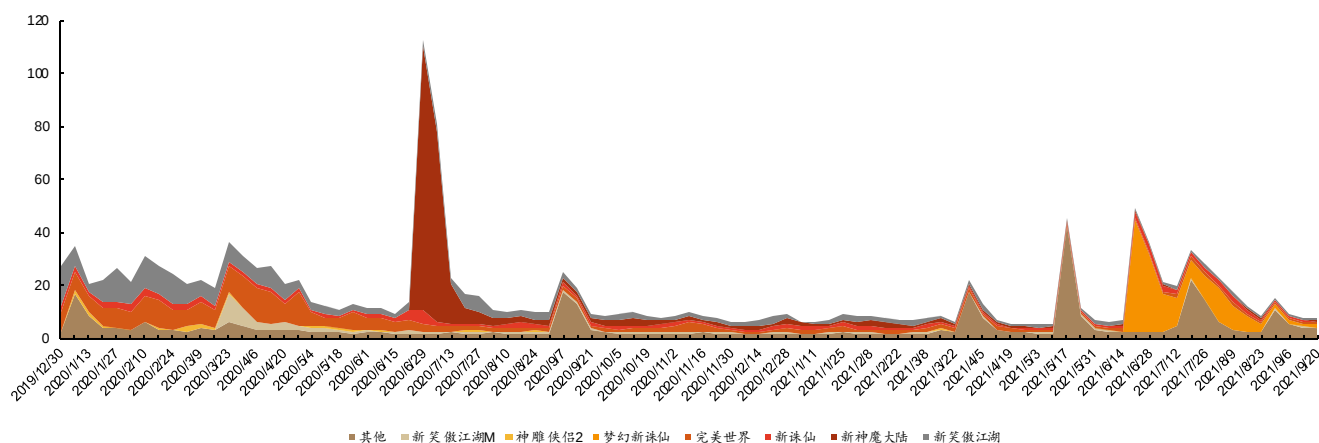


资料来源：SensorTower，德邦研究所

资料来源：SensorTower，德邦研究所

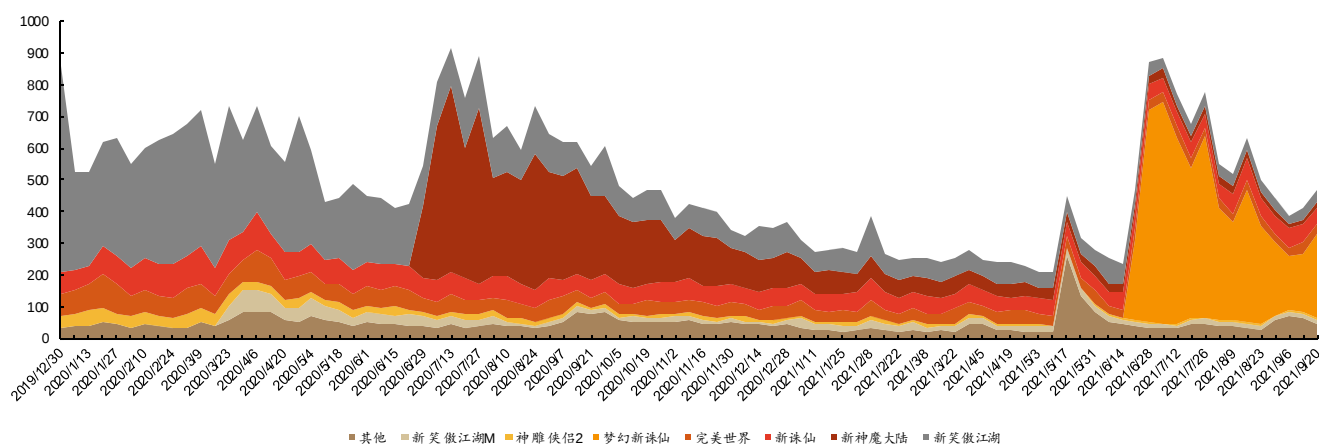
完美世界：上周公司下载量环比略有下降，净收入数据环比继续上升。

图 47：2019.12.30-2021.09.26 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 48：2019.12.30-2021.09.26 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入

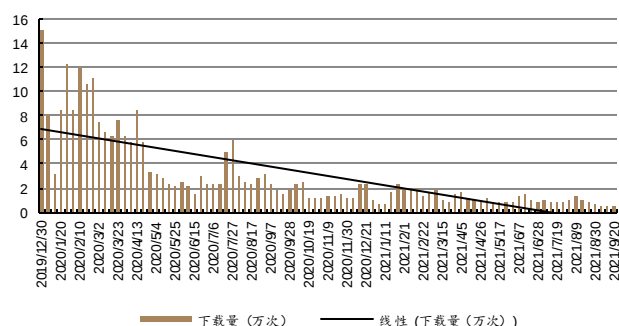


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

上周核心游戏《新笑傲江湖》下载量、净收入环比均有所回升；新游《梦幻新诛仙》上周下载量环比下降，净收入数据上升。

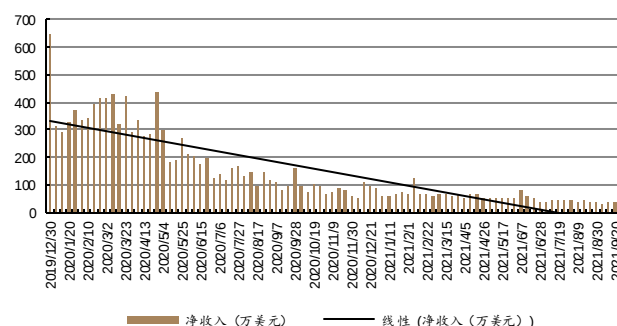
图 49：2019.12.30-2021.09.26 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端下载量

图 50：2019.12.30-2021.09.26 新笑傲江湖 iOS 端+Google Play 端净收入



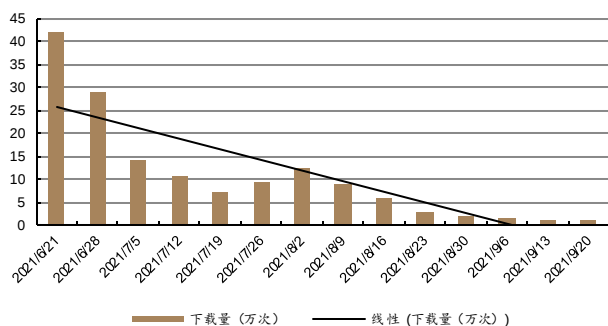
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 51：2021.06.21-2021.09.26 梦幻新诛仙 国内 iOS 端下载量

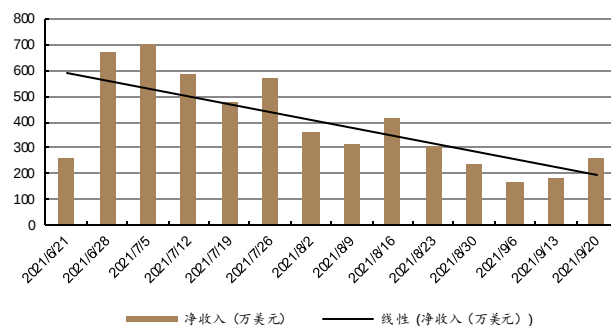


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 52：2021.06.21-2021.09.26 梦幻新诛仙 国内 iOS 端净收入



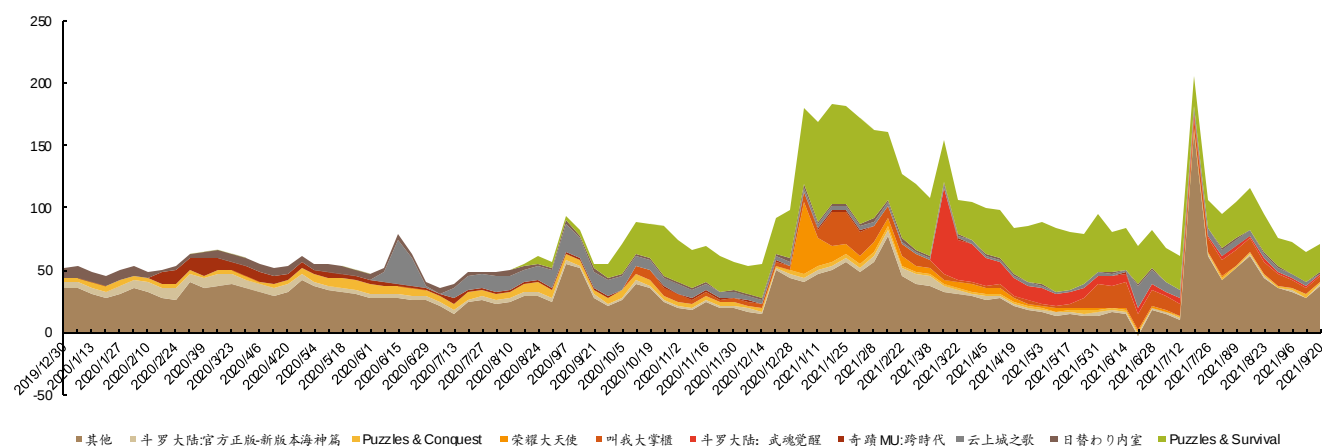
资料来源: SensorTower, 德邦研究所



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

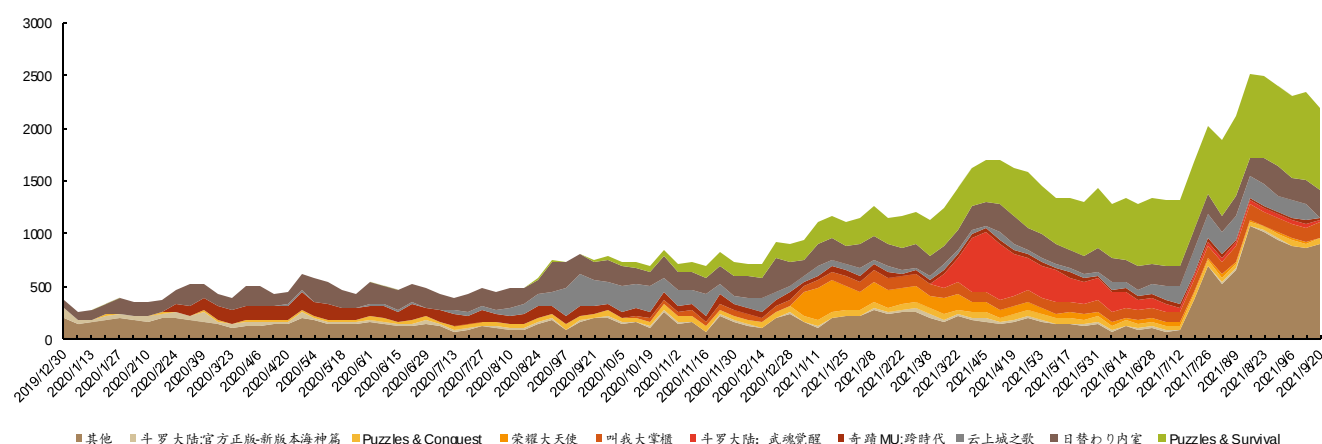
三七互娱: 上周下载量环比有所回升, 净收入数据环比有所下降, 净收入处于高位 (三七互娱国内 iOS 占比较小, 而数据无法覆盖国内安卓渠道, 因此对于公司整体经营情况参考性有限)。

图 53: 2019.12.30-2021.09.26 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

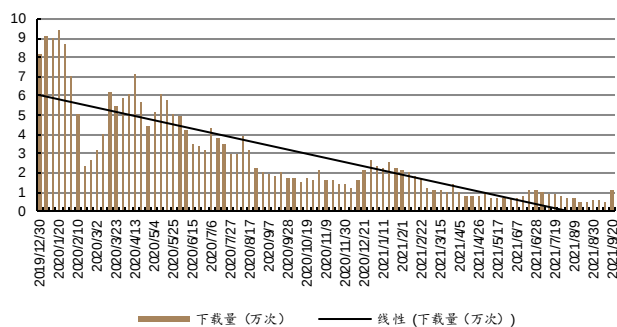
图 54: 2019.12.30-2021.09.26 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

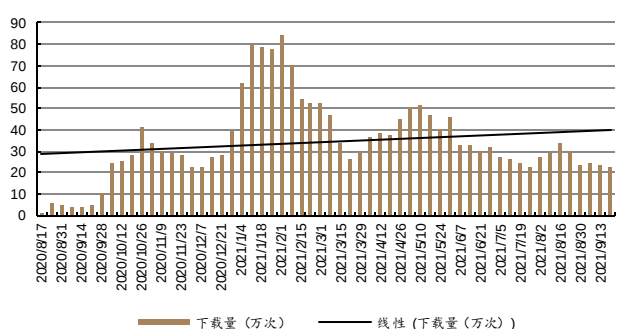
公司重点游戏《日替わり内室》下载量、净收入数据均环比上升;《Puzzles & Survival》下载量、净收入数据均环比下降;新游《斗罗大陆:魂师对决》下载量、净收入环比均下降。

图 55：2019.12.30-2021.09.26 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量



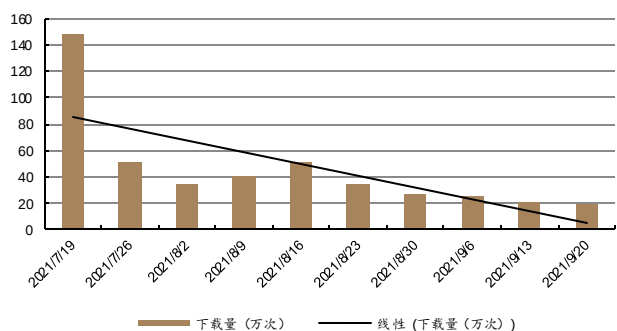
资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 57：2020.08.17-2021.09.26 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量



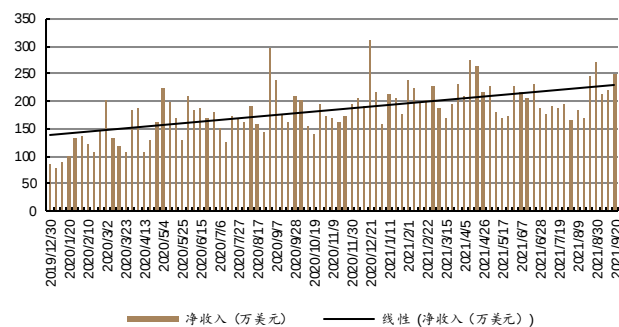
资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 59：2021.07.20-2021.09.26 斗罗大陆：魂师对决 iOS 端下载量



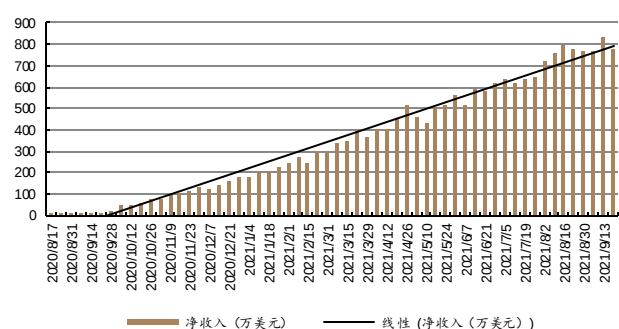
资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 56：2019.12.30-2021.09.26 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入



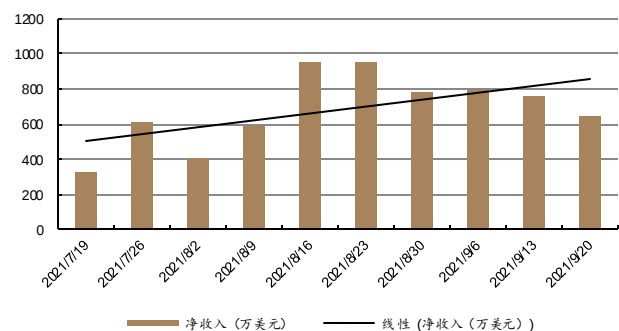
资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 58：2020.08.17-2021.09.26 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：SensorTower，德邦研究所

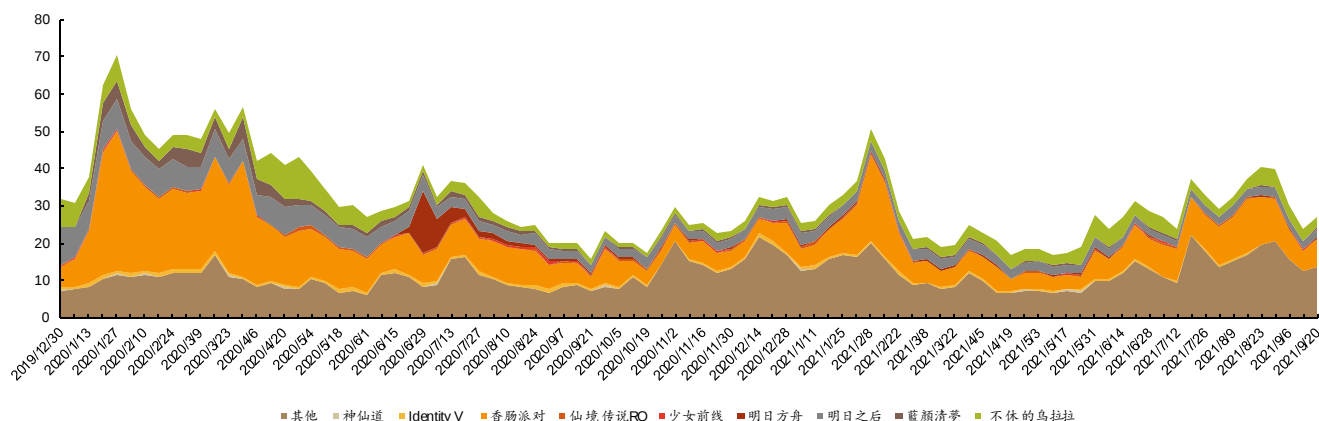
图 60：2021.07.20-2021.09.26 斗罗大陆：魂师对决 iOS 端净收入



资料来源：SensorTower，德邦研究所

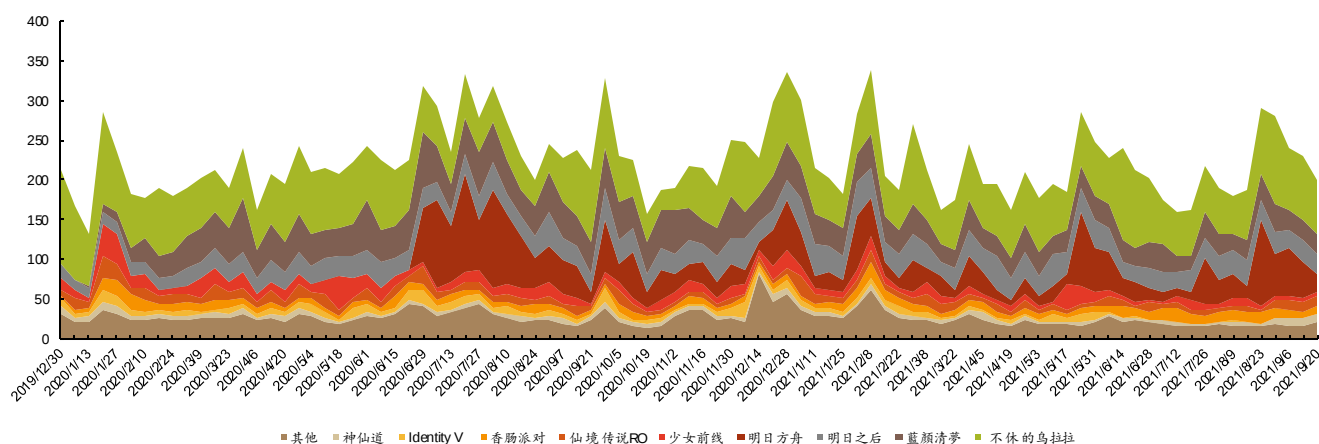
心动网络：上周公司下载量环比有所回升，净收入数据环比则继续下降。

图 61：2019.12.30-2021.09.26 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 62: 2019.12.30-2021.09.26 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、净收入数据均环比下降;《明日之后》下载量环比有所回升, 净收入数据环比则大幅下降。

图 63: 2019.12.30-2021.09.26 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量

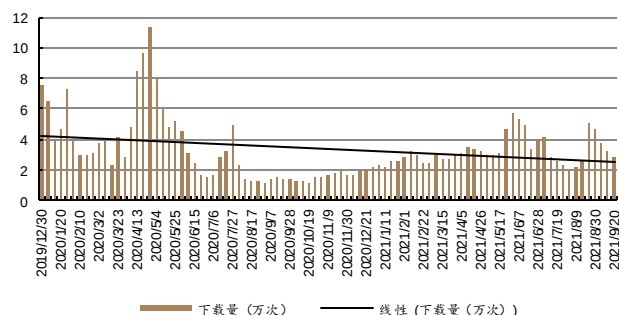
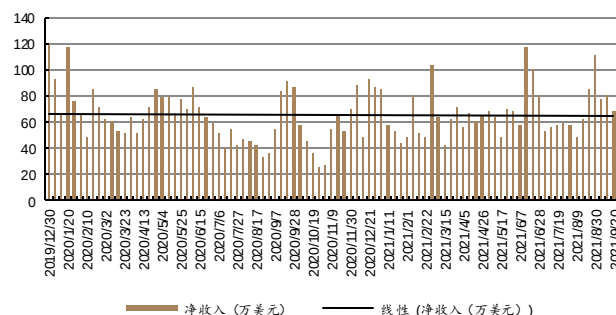


图 64: 2019.12.30-2021.09.26 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入

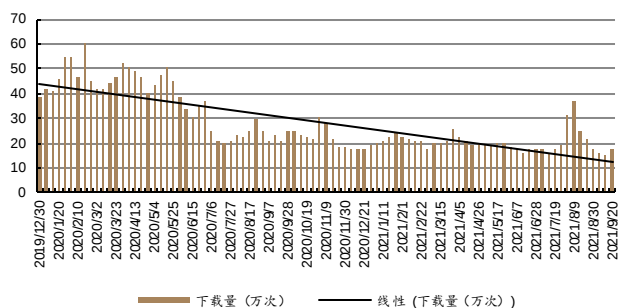


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

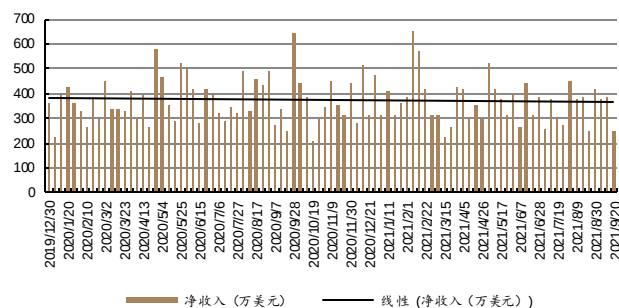
图 65: 2020.01.06-2021.09.26 明日之后 iOS 端+Google Play 端下载量

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 66: 2020.01.06-2021.09.26 明日之后 iOS 端+Google Play 端净收入



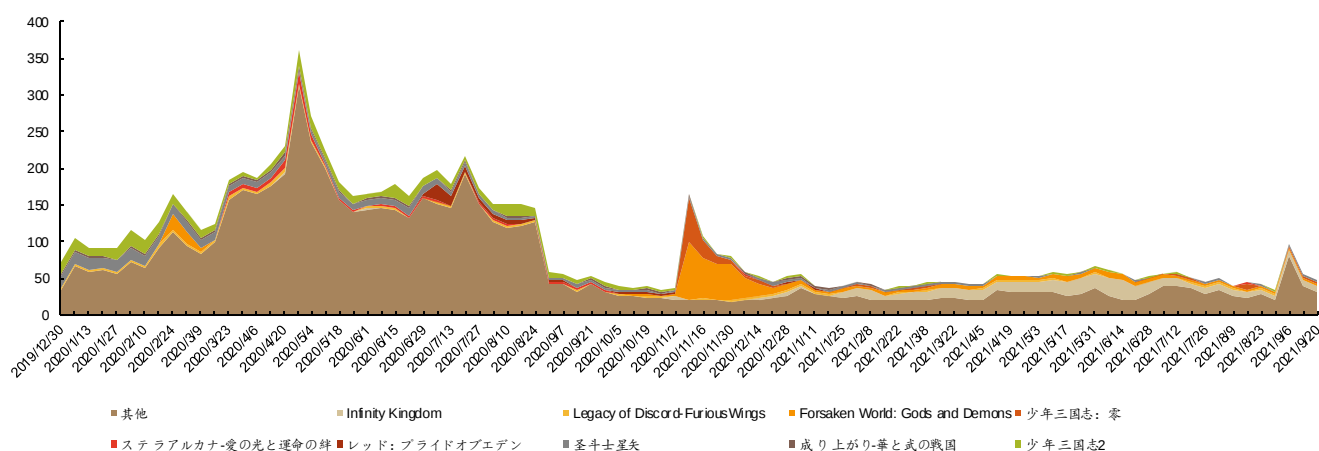
资料来源: SensorTower, 德邦研究所



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

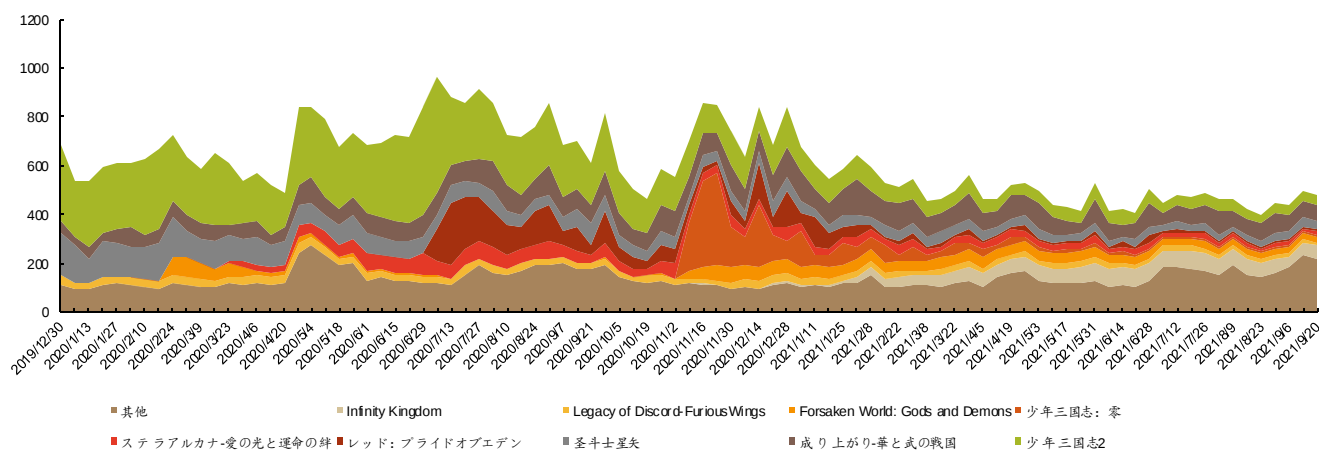
游族网络: 上周下载量、净收入均环比下降。

图 67: 2019.12.30-2021.09.26 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 68: 2019.12.30-2021.09.26 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入

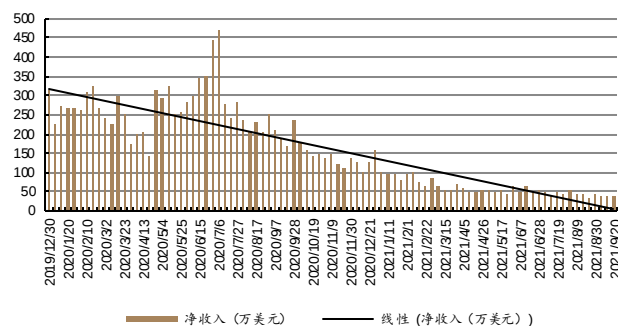
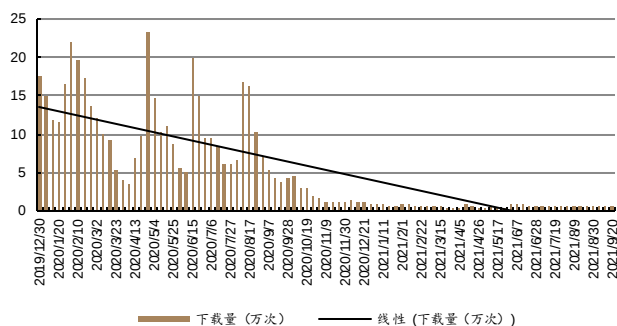


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

核心游戏上周表现稳健,《少年三国志 2》下载量环比有所回升,净收入数据则环比下降。《成り上がり-華と武の戦国》下载量环比下降,净收入数据则环比上升。

图 69: 2019.12.30-2021.09.26 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量

图 70: 2019.12.30-2021.09.26 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入

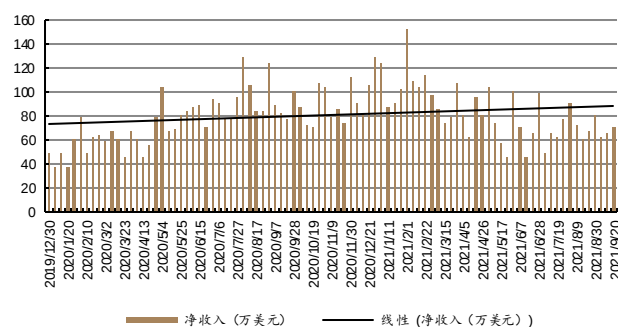
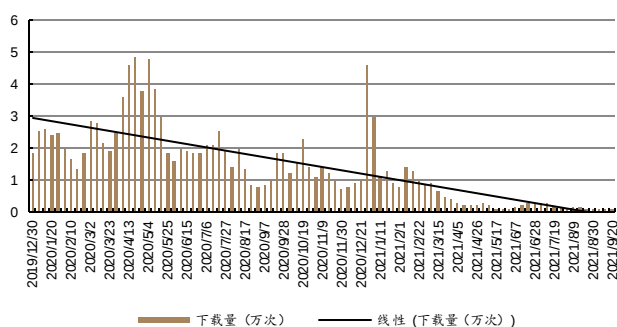


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 71: 2019.12.30-2021.09.26 成り上がり-華と武の戦国下载量

图 72: 2019.12.30-2021.09.26 成り上がり-華と武の戦国净收入

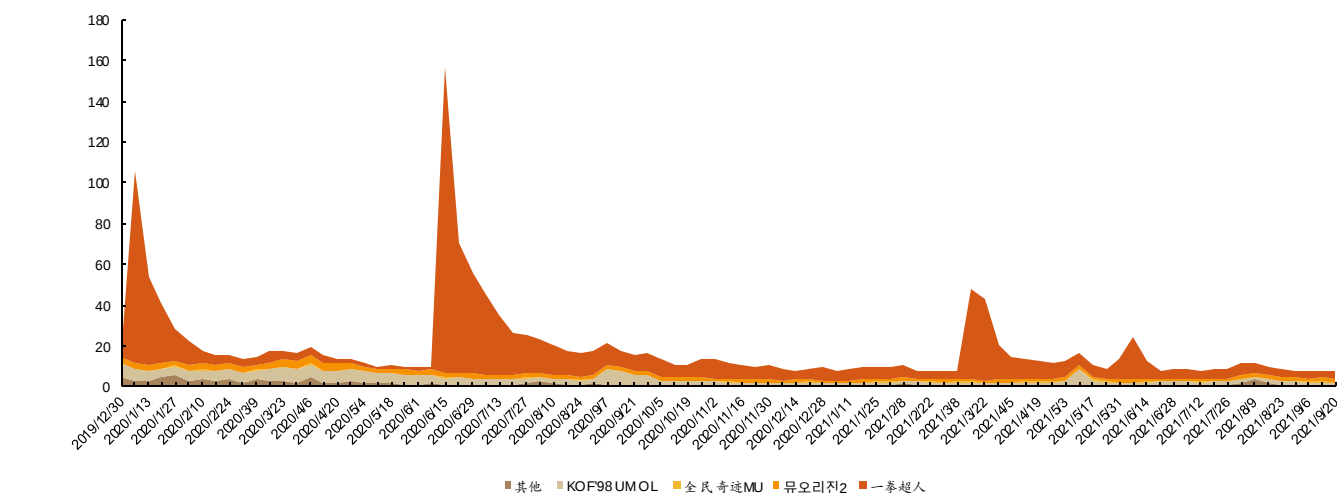


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

资料来源: SensorTower, 德邦研究所

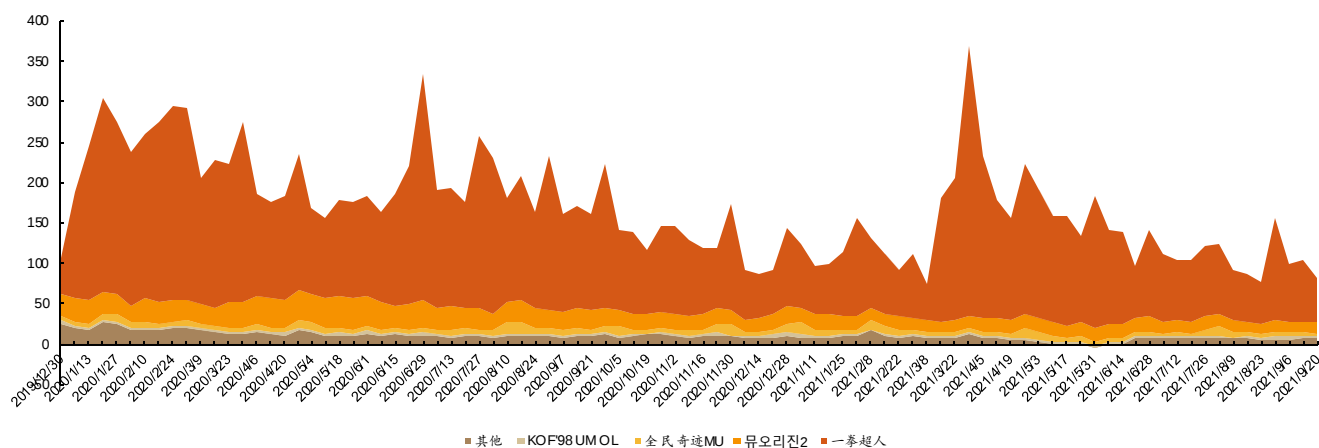
掌趣科技: 下载量、净收入均环比略有下降。

图 73: 2019.12.30-2021.09.26 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 74: 2019.12.30-2021.09.26 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入

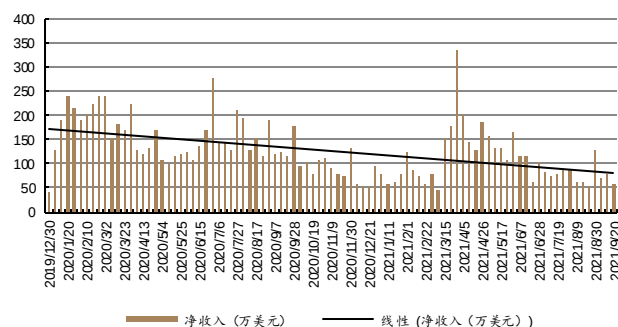
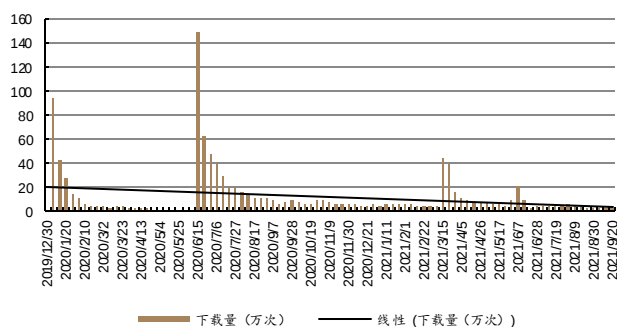


资料来源：SensorTower，德邦研究所

上周公司核心游戏《一拳超人》下载量、净收入环比均下降；《KOF'98 UM OL》下载量环比略有上升，净收入数据有所下降。

图 75：2019.12.30-2021.09.26 一拳超人：最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量

图 76：2019.12.30-2021.09.26 一拳超人：最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入

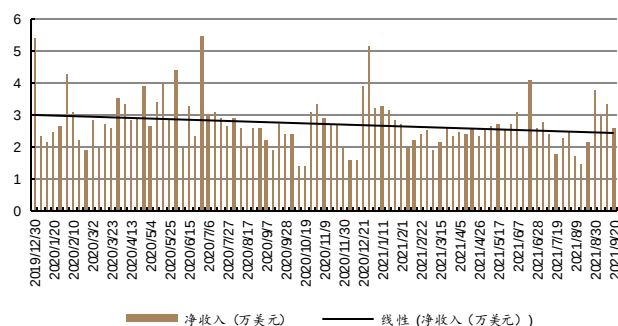
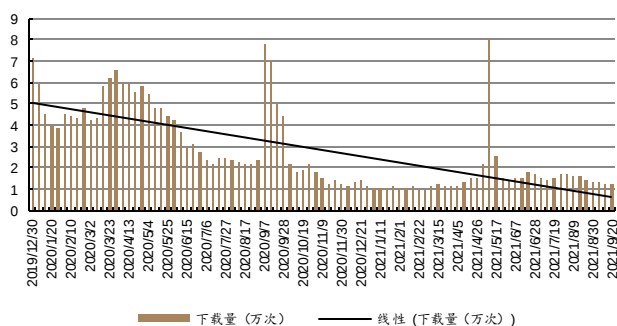


资料来源：SensorTower，德邦研究所

资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 77：2019.12.30-2021.09.26 KOF98 UM OL iOS 端+Google Play 端下载量

图 78：2019.12.30-2021.09.26 KOF98 UM OL iOS 端+Google Play 端净收入

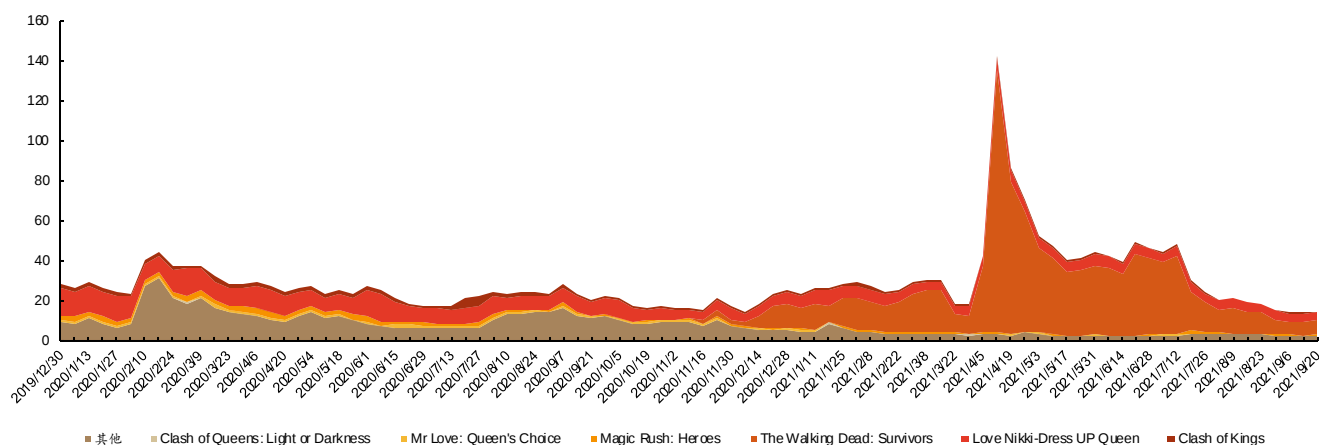


资料来源：SensorTower，德邦研究所

资料来源：SensorTower，德邦研究所

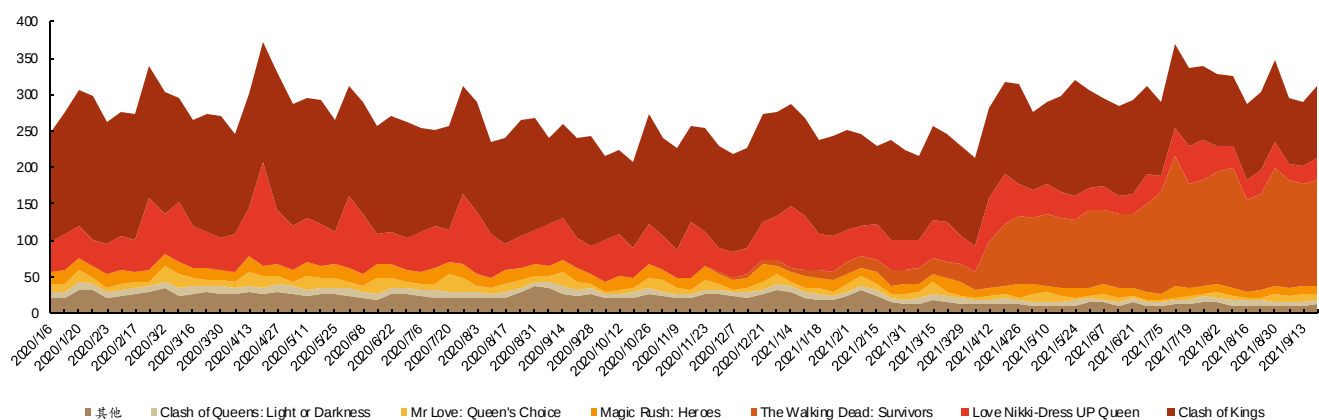
智明星通：上周公司下载量、净收入数据均环比上升。

图 79：2019.12.30-2021.09.26 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 80: 2019.12.30-2021.09.26 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、净收入数据均环比上升;《Love Nikki-Dress UP Queen》下载量环比略有下降,净收入数据环比上升。

图 81: 2019.12.30-2021.09.26 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量

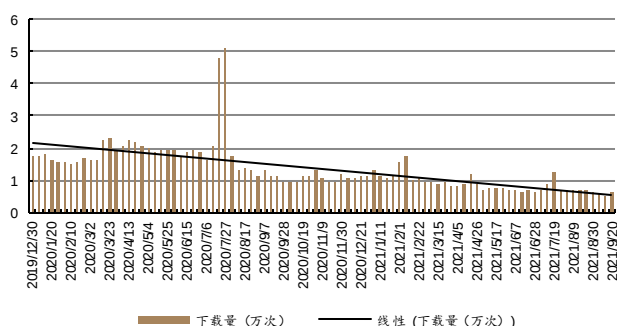
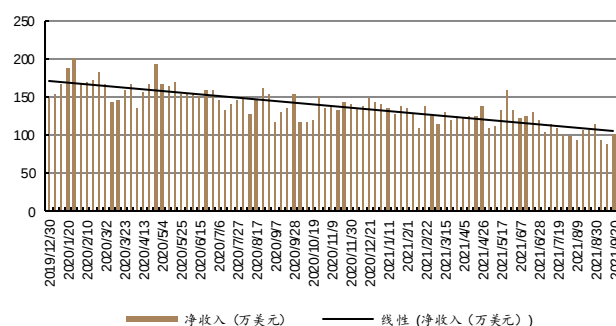


图 82: 2019.12.30-2021.09.26 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入

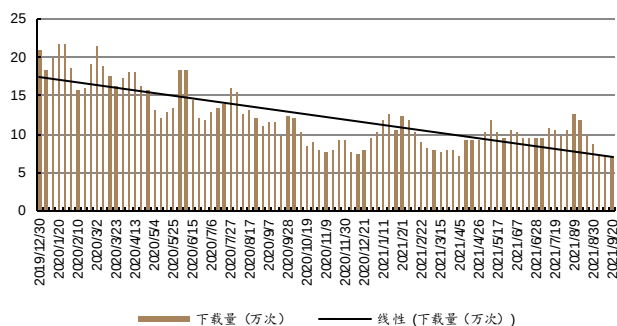


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

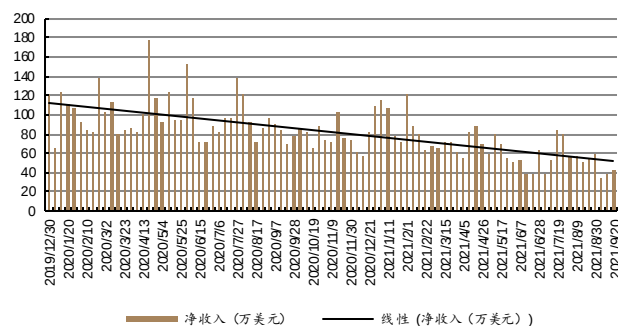
图 83: 2019.12.30-2021.09.26 Love Nikki-Dress UP Queen 下载量

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 84: 2019.12.30-2021.09.26 Love Nikki-Dress UP Queen 净收入



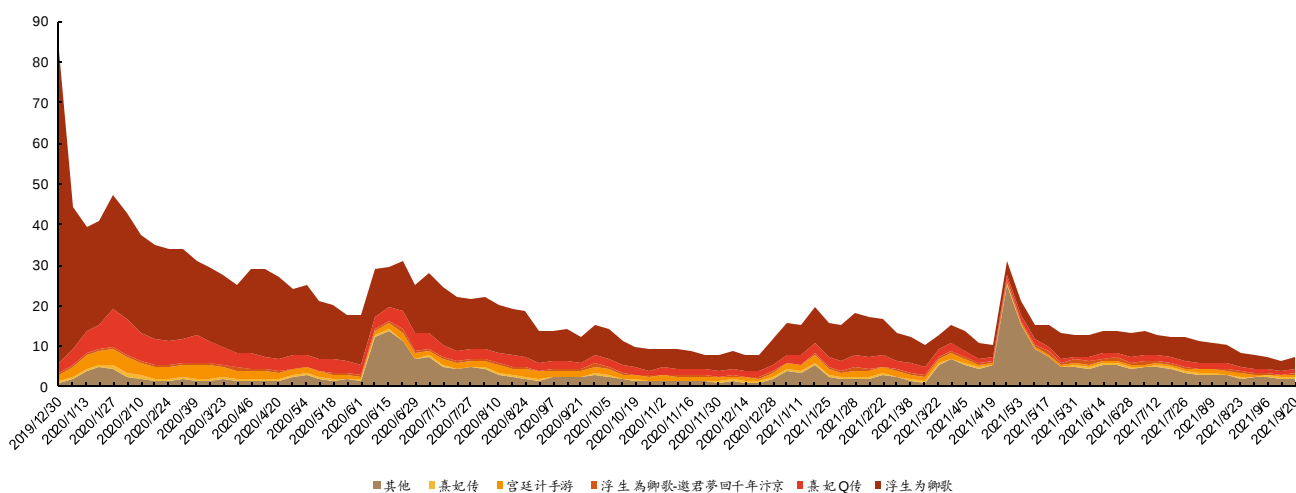
资料来源：SensorTower，德邦研究所



资料来源：SensorTower，德邦研究所

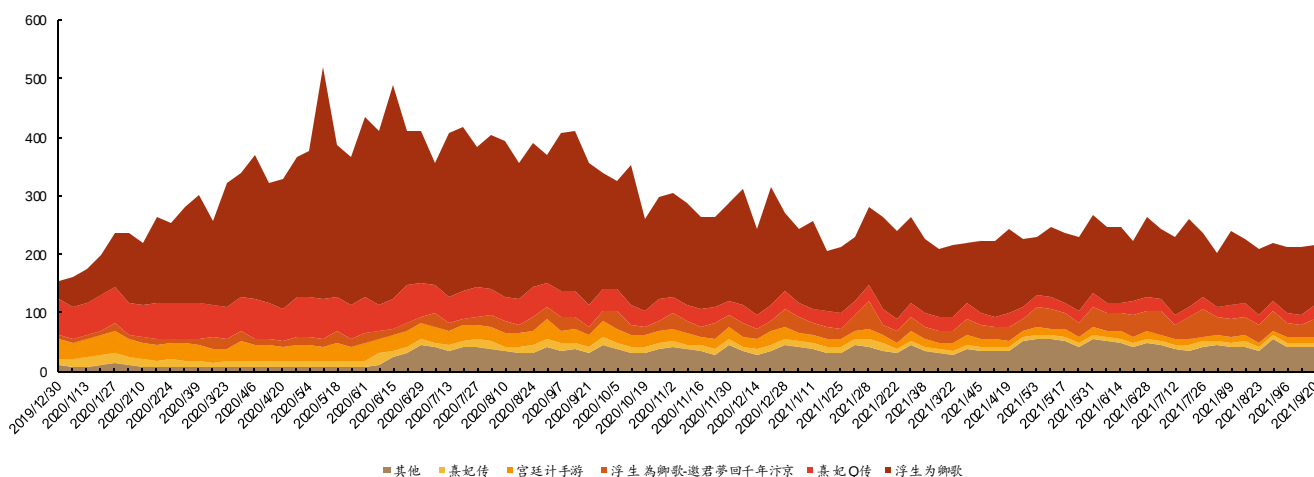
友谊时光：上周公司下载量环比上升，净收入数据环比基本持平。

图 85：2019.12.30-2021.09.26 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 86：2019.12.30-2021.09.26 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入

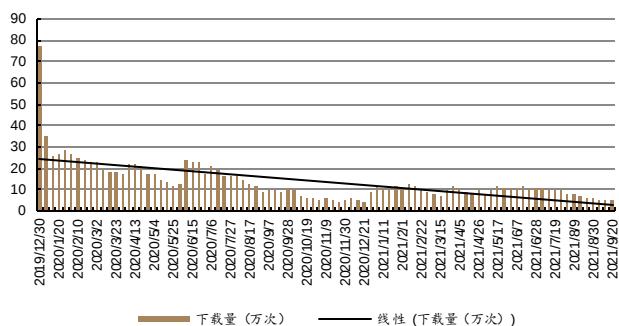


资料来源：SensorTower，德邦研究所

上周核心游戏《浮生为卿歌》下载量环比有所上升，净收入数据环比略有下降；《熹妃Q传》下载量、净收入均环比上升。

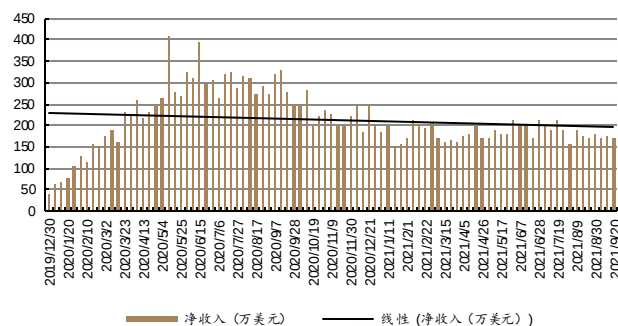
图 87：2019.12.30-2021.09.26 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量

图 88：2019.12.30-2021.09.26 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入



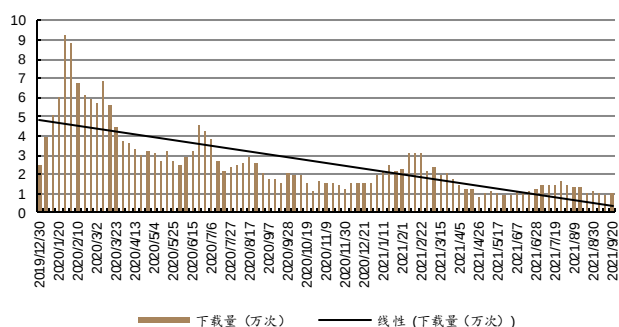
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 89: 2019.12.30-2021.09.26 熾妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端下载量



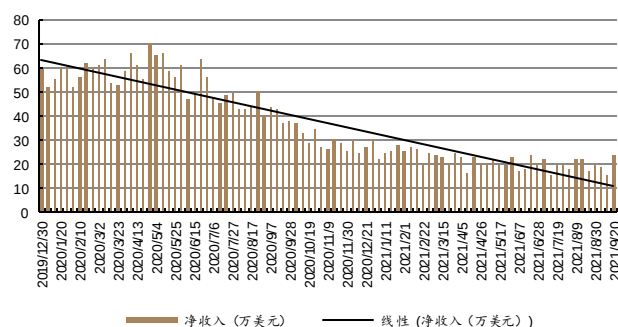
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 90: 2019.12.30-2021.09.26 熾妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

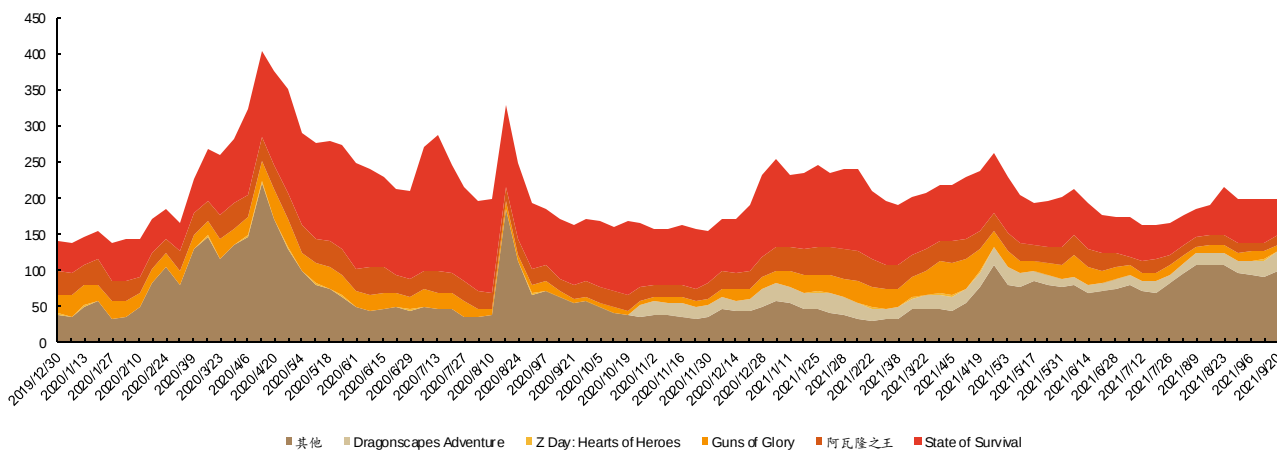
图 91: 2019.12.30-2021.09.26 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

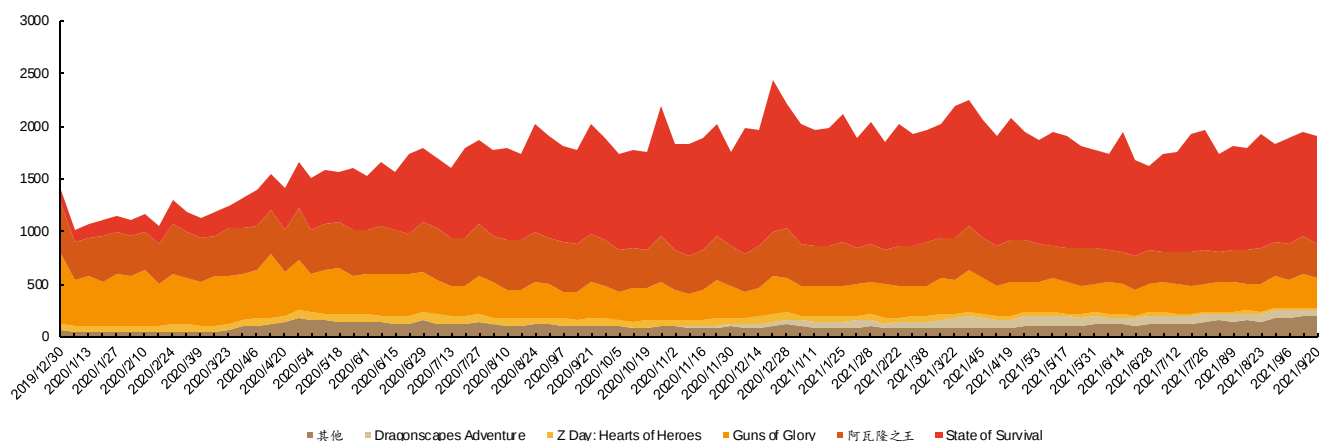
图 92: 2019.12.30-2021.09.26 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入

趣加: 公司上周下载量环比基本持平, 净收入数据环比有所下降。



资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 93: 2019.12.30-2021.09.26 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》下载量环比有所下降，净收入数据环比上升；《阿瓦隆之王》下载量环比基本持平，净收入数据环比下降。

图 93：2019.12.30-2021.09.26 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量

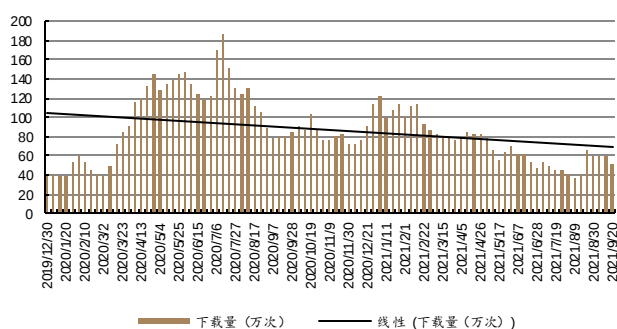
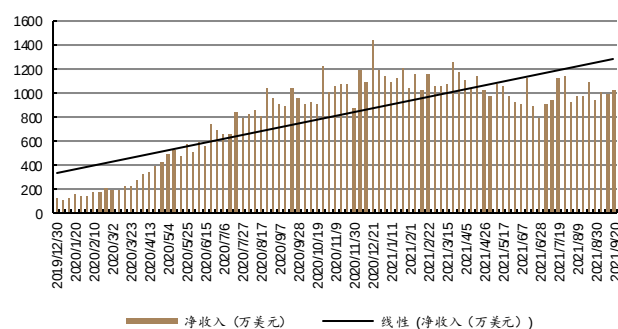
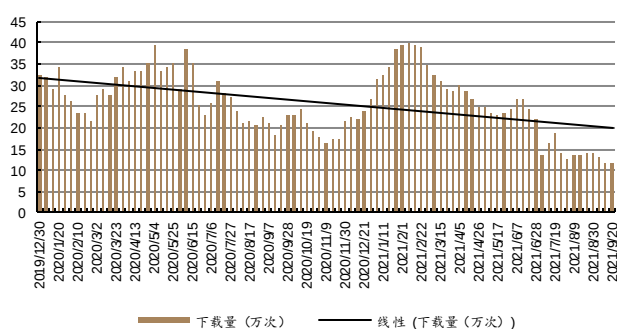


图 94：2019.12.30-2021.09.26 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入



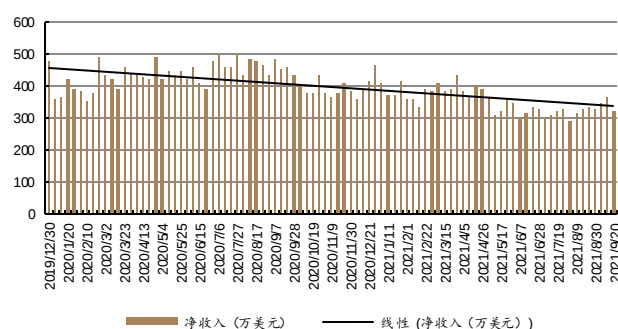
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 95：2019.12.30-2021.09.26 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 96：2019.12.30-2021.09.26 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入

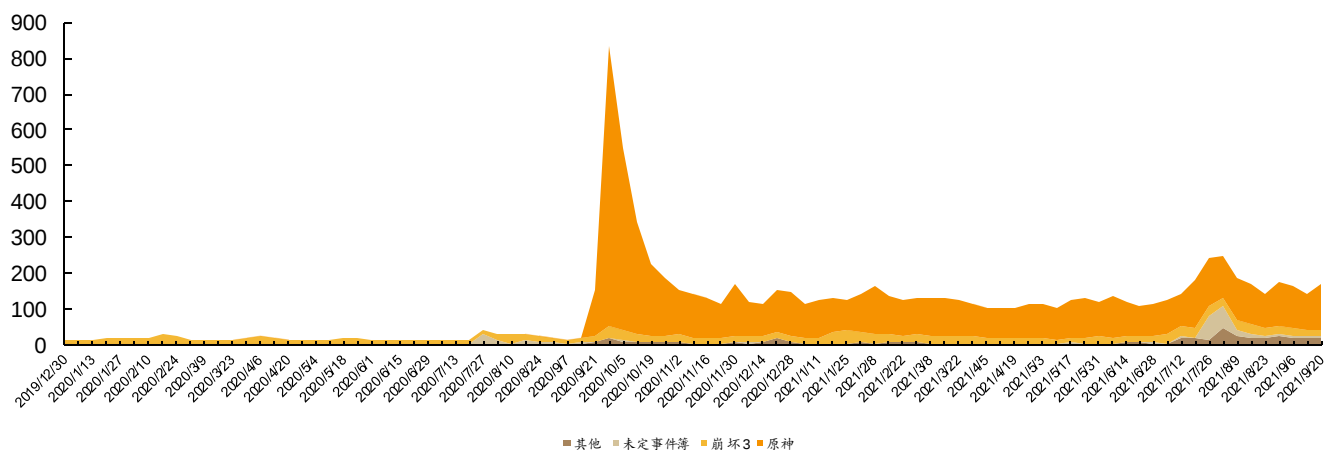


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

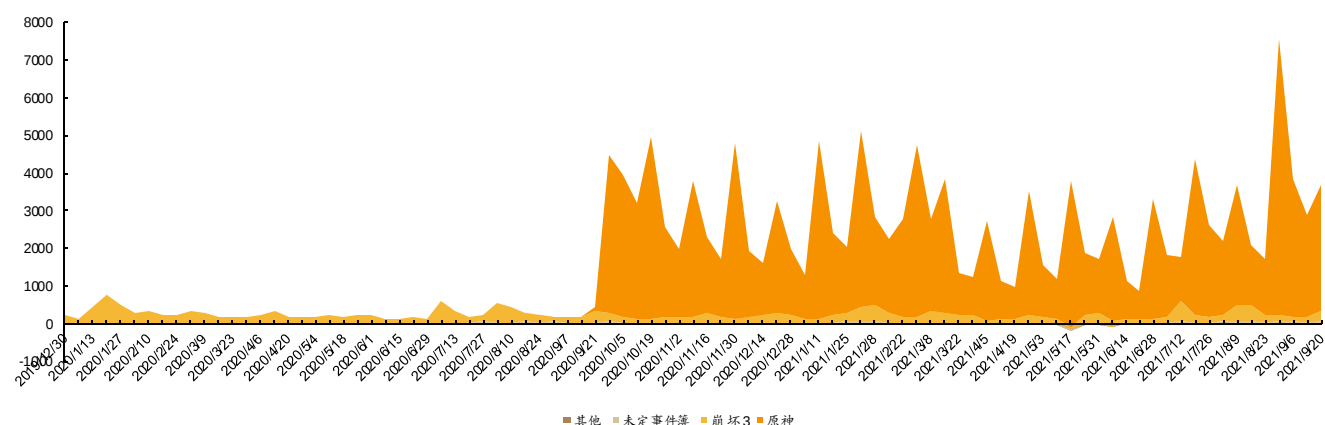
米哈游：上周下载量、净收入数据均环比上升，净收入仍呈现出高波动性特点。

图 97：2019.12.30-2021.09.26 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 98：2019.12.30-2021.09.26 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入

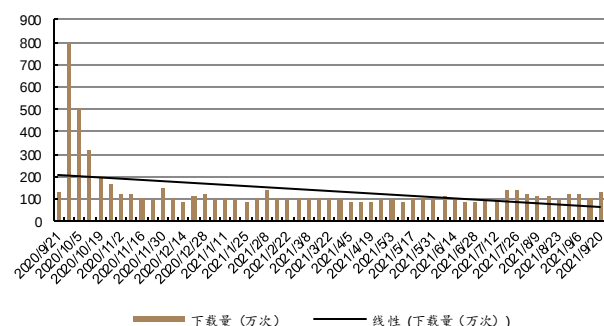


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

上周核心游戏《原神》下载量、净收入均环比上升，收入仍呈现高波动特点；《崩坏3》下载量环比继续下降，净收入环比大幅上升。

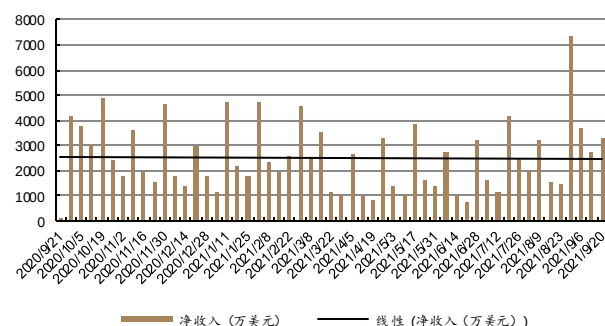
图 99：2020.09.21-2021.09.26 原神 iOS 端+Google Play 端下载量

图 100：2019.12.30-2021.09.26 原神 iOS 端+Google Play 端净收入



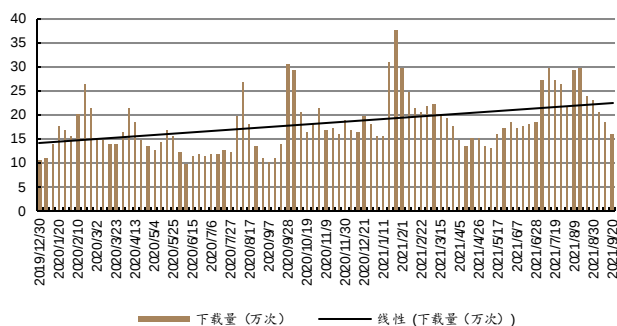
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 101：2019.12.30-2021.09.26 崩坏3 iOS 端+Google Play 端下载量

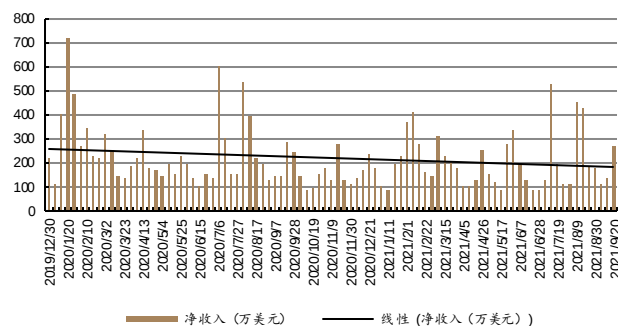


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 102：2019.12.30-2021.09.26 崩坏3 iOS 端+Google Play 端净收入



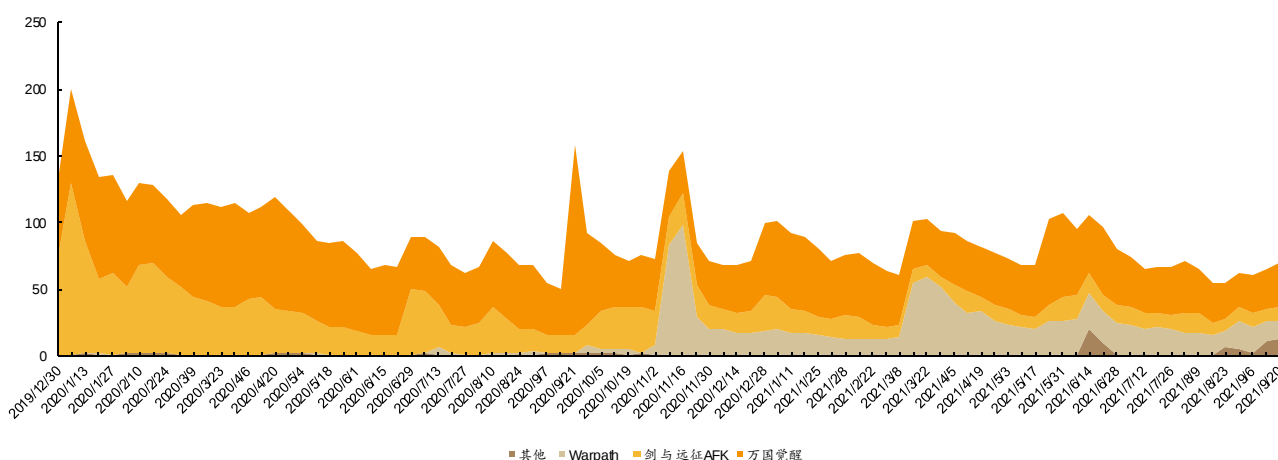
资料来源：SensorTower，德邦研究所



资料来源：SensorTower，德邦研究所

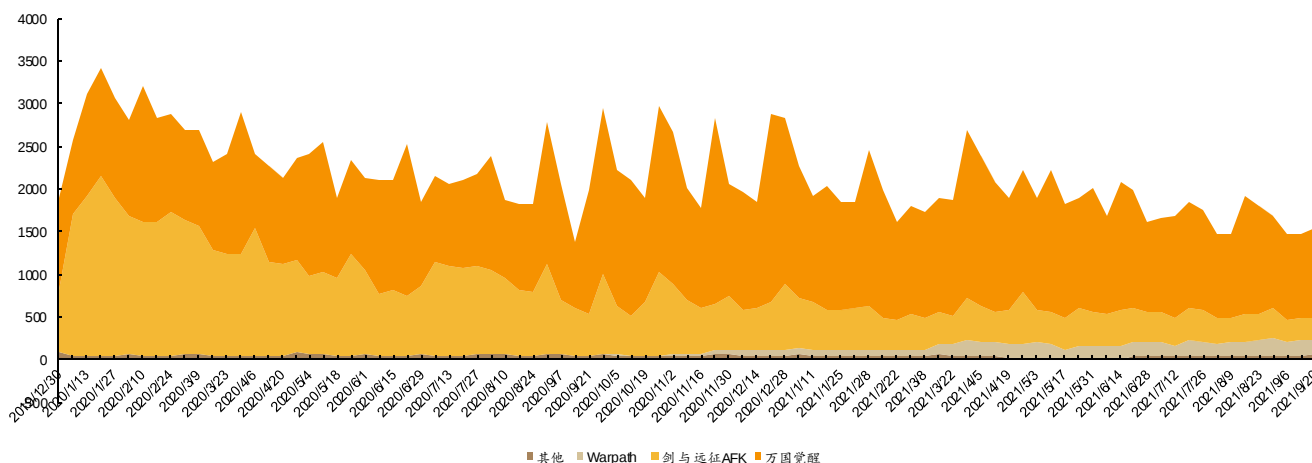
莉莉丝：上周下载量、净收入数据均环比上升，整体保持稳定。

图 103：2019.12.30-2021.09.26 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：SensorTower，德邦研究所

图 104：2019.12.30-2021.09.26 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入

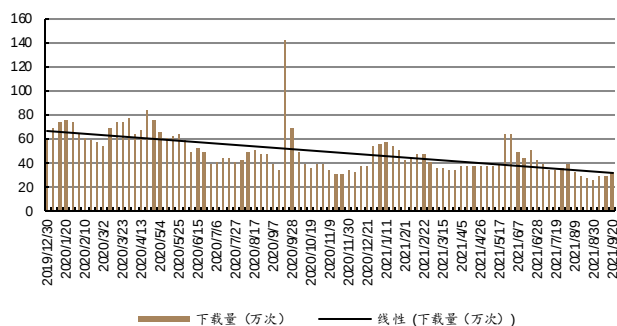


资料来源：SensorTower，德邦研究所

核心游戏《万国觉醒》下载量、净收入均环比上升；《剑与远征》下载量有所上升，净收入环比基本持平；《Warpath》下载量、净收入数据均环比下降。

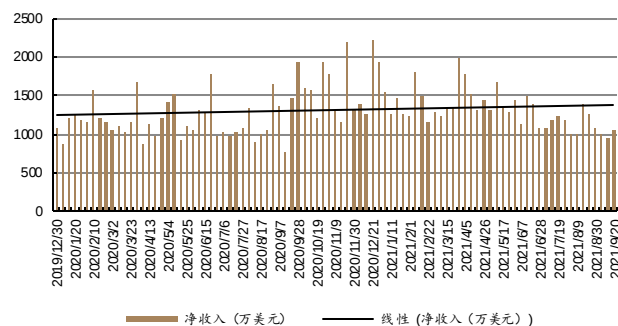
图 105：2019.12.30-2021.09.26 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量

图 106：2019.12.30-2021.09.26 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入



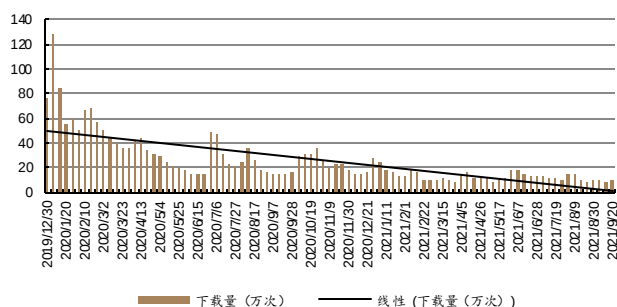
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 107: 2019.12.30-2021.09.26 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量



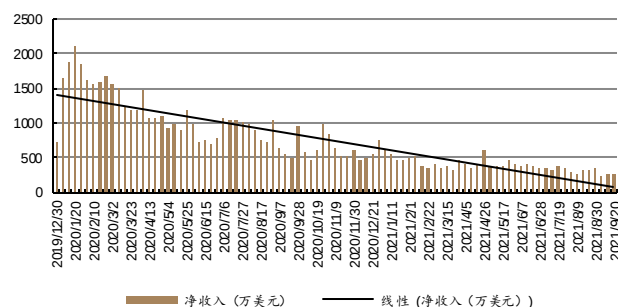
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 108: 2019.12.30-2021.09.26 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入



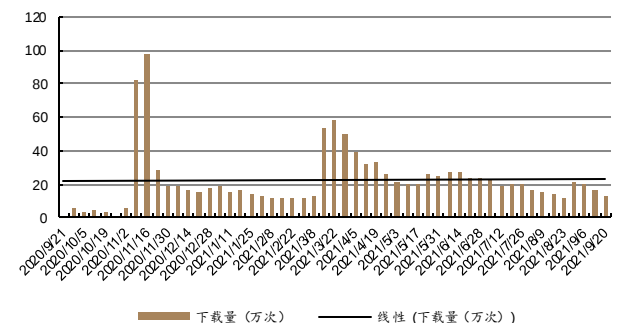
资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 109: 2020.09.21-2021.09.26 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量

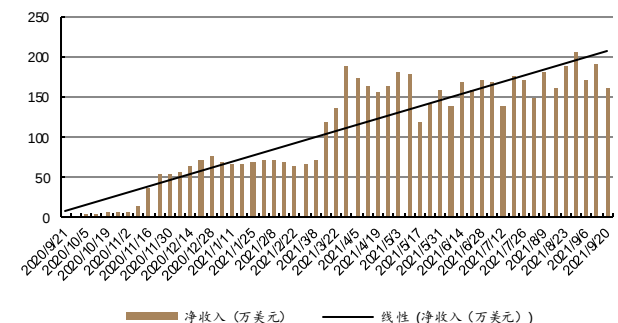


资料来源: SensorTower, 德邦研究所

图 110: 2020.09.21-2021.09.26 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. 行业新闻回顾

中国音数协游戏工委联合腾讯、网易等 213 家单位发起《网络游戏行业防沉迷自律公约》。中国音数协游戏工委 9 月 23 日晚间在其官方微信公众号发文称,中国音数协游戏工委组织发起《网络游戏行业防沉迷自律公约》。内容要点: 1、坚决执行管理要求,建立工作规范。2、坚决落实实名认证,精准识别用户。3、坚决筑牢安全防线,抵制不良内容。4、坚决夯实平台管理,明确具体要求。5、坚决遵守市场秩序,杜绝违规行为。6、坚决配合举报平台,开展自查自纠。(东方财富网)

《中国儿童发展纲要(2021—2030 年)》公布。国务院日前印发了《中国儿童发展纲要(2021—2030 年)》,围绕健康、安全、教育、福利、家庭、环境、法律保护 7 个领域,提出 70 项主要目标和 89 项策略措施。其中多条内容与游戏行业相关,表示要实施国家统一的未成年人网络游戏电子身份认证,完善游戏产品分类、内容审核、时长限制等措施。(网易)

北京国际游戏创新大会在北京海淀区举行。2021年9月24日至9月26日，北京国际游戏创新大会（BIGC 2021）在海淀区举行。以“创新·引领·融合”为主题，大会由开幕式暨游戏创新峰会、主题分享、闭门座谈会、年度游戏推优、北京国际游戏创新展五部分主体活动组成。大会首日，在阿里巴巴云游戏事业部主办的“云游戏产业论坛”上，Unity 大中华区平台技术总监杨栋受邀出席，与众多游戏产业权威专家、知名企业高管，从游戏产业趋势、云游戏关键技术、云游戏解决方案、玩家体验等多方面开展主题分享与话题探讨。（腾讯网）

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

分析师简介

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； 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。	类 别	评 级	说 明
	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。