



传媒

优于大市（维持）

证券分析师

赵伟博

资格编号: S0120521090001

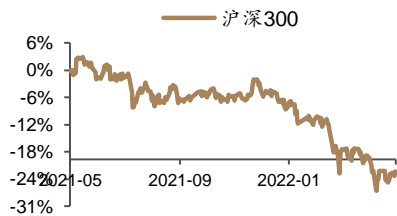
邮箱: zhaowb@tebon.com.cn

研究助理

刘文轩

邮箱: liuwu@tebon.com.cn

市场表现



相关研究

1. 《游戏行业数据周报 2022.05.02-2022.05.08》: 4月国内手游市场维持高景气度, 腾讯自研手游《暗区突围》即将进行终极测试, 2022.5.10
2. 《游戏行业数据周报 2022.04.18-2022.04.24》: 腾讯新手游《黑色沙漠》开启公测, 2022.4.27
3. 《游戏行业数据周报 2022.04.11-2022.04.17》: 《重返帝国》表现亮眼, 《诺亚之心》本周发布, 关注腾讯2Q22新游表现, 2022.4.20
4. 《游戏行业数据周报 2022.04.04-2022.04.10》: 版号恢复下发, 关注后续厂商产品落地, 2022.4.13
5. 《游戏行业数据周报 2022.03.28-2022.04.03》: 3月以来国内手游市场流水连续环比增长, 2022.4.7

游戏行业数据周报 2022.05.09-2022.05.15: 莉莉丝 CCG&RPG 《神觉者》、腾讯 FPS 《Apex Legend Mobile》海外上线

投资要点:

- 上周主要游戏市场表现: A股中信游戏指数上涨1.53%, 跑输上证指数1.23pct。国内市场方面, 大陆手游市场下载量、净收入环比均有所下降; 港澳台市场下载量、净收入环比均有所下降; 主要海外市场中, 美国市场手游下载量、净收入环比均有所下降; 日韩市场手游下载量、净收入环比均有所下降; 东南亚市场手游下载量、净收入环比均有所下降。

• 上周主要游戏公司及其核心产品表现及新游跟踪:

1) 腾讯国内 iOS 手游发行账号 (Tencent Mobile Games): 上周下载量、净收入环比均有所下降。核心游戏上周表现方面, 《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量环比有所下降, 净收入环比有所上升; 《和平精英》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所下降; 《金铲铲之战》上周国内 iOS 端总下载量环比基本保持平稳, 净收入环比有所上升; 《英雄联盟手游》上周国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所下降; 新游方面, 《重返帝国》3月29日上线至5月15日 iOS 平台渠道合计录得下载量约80万次, 净收入约2132万美元; 《诺亚之心》4月13日上线至5月15日 iOS 平台渠道合计录得下载量约94万次, 净收入约74万美元; 《黑色沙漠》4月26日上线至5月15日 iOS 平台渠道合计录得下载量约118万次, 净收入约88万美元。后续上线和测试方面, 自研 FPS 《暗区突围》于5月17日进行终极测试, 并且定档7月26日; 由 Electronic Arts 发行, 腾讯光子工作室参与研发的 FPS 《Apex Legend Mobile》于5月17日在全球范围内双平台上线。

2) 网易国内 iOS 手游发行账号 (网易移动游戏): 上周下载量、净收入环比均有所下降。上周核心游戏《梦幻西游》下载量环比基本保持平稳, 净收入环比有所下降; 《大话西游》下载量环比有所下降, 净收入环比有所上升; 《哈利波特: 魔法觉醒》上周国内 iOS 下载量、净收入环比均有所下降。后续上线和测试方面, 由柠檬游戏开发, 网易发行的 RTS 产品《战争怒吼》预计5月26日上线 iOS 及安卓双平台; 网易自主研发的足球竞技游戏《绿茵信仰》预计于5月20日开启抢点测试。

- 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 2021.05.03-2022.05.15, 文中所使用“上周”指 2022.05.09-2022.05.15, 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. 公司公告及行业新闻回顾.....	32
3.1. 公司公告.....	32
3.2. 行业新闻.....	33
4. 风险提示.....	33

图表目录

图 1: 2021.05.03-2022.05.15 国内手游 iOS 端下载量	7
图 2: 2021.05.03-2022.05.15 国内手游 iOS 端净收入	7
图 3: 2021.05.03-2022.05.15 港澳台市场手游下载量	8
图 4: 2021.05.03-2022.05.15 港澳台市场手游净收入	8
图 5: 2021.05.03-2022.05.15 美国市场手游下载量	8
图 6: 2021.05.03-2022.05.15 美国市场手游净收入	8
图 7: 2021.05.03-2022.05.15 日韩市场手游下载量	8
图 8: 2021.05.03-2022.05.15 日韩市场手游净收入	8
图 9: 2021.05.03-2022.05.15 东南亚市场手游下载量	9
图 10: 2021.05.03-2022.05.15 东南亚市场手游净收入	9
图 11: 2021.05.03-2022.05.15 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量	9
图 12: 2021.05.03-2022.05.15 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入	9
图 13: 2021.05.03-2022.05.15 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量	9
图 14: 2021.05.03-2022.05.15 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入	9
图 15: 2021.05.03-2022.05.15 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 16: 2021.05.03-2022.05.15 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 17: 2021.05.03-2022.05.15 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量	10
图 18: 2021.05.03-2022.05.15 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入	10
图 19: 2021.05.03-2022.05.15 腾讯手游 iOS 端下载量 (万次)	10
图 20: 2021.05.03-2022.05.15 腾讯手游 iOS 端净收入 (万美元)	11
图 21: 2021.05.03-2022.05.15 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量	11
图 22: 2021.05.03-2022.05.15 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入	11
图 23: 2021.05.03-2022.05.15 和平精英国内 iOS 渠道下载量	11
图 24: 2021.05.03-2022.05.15 和平精英国内 iOS 渠道净收入	11
图 25: 2021.08.23-2022.05.15 金铲铲之战国内 iOS 渠道下载量	12
图 26: 2021.8.23-2022.05.15 金铲铲之战国内 iOS 渠道净收入	12
图 27: 2021.10.08-2022.05.15 英雄联盟手游国内 iOS 渠道下载量	12
图 28: 2021.10.08-2022.05.15 英雄联盟手游国内 iOS 渠道净收入	12
图 29: 2022.03.29-2022.05.15 重返帝国国内 iOS 渠道下载量	12
图 30: 2022.03.29-2022.05.15 重返帝国国内 iOS 渠道净收入	12
图 31: 2022.04.13-2022.05.15 诺亚之心国内 iOS 渠道下载量	13
图 32: 2022.04.13-2022.05.15 诺亚之心国内 iOS 渠道净收入	13

图 33: 2022.04.26-2022.05.15 黑色沙漠国内 iOS 渠道下载量.....	13
图 34: 2022.04.26-2022.05.15 黑色沙漠国内 iOS 渠道净收入.....	13
图 35: 2021.05.03-2022.05.15 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	13
图 36: 2021.05.03-2022.05.15 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入 (万美元)	14
图 37: 2021.05.03-2022.05.15 梦幻西游国内 iOS 端+Google Play 端下载量.....	14
图 38: 2021.05.03-2022.05.15 梦幻西游国内 iOS 端+ Google Play 端净收入.....	14
图 39: 2021.05.03-2022.05.15 大话西游国内 iOS 端下载量	14
图 40: 2021.05.03-2022.05.15 大话西游国内 iOS 端净收入	14
图 41: 2021.09.06-2022.05.15 哈利波特: 魔法觉醒国内 iOS 端下载量.....	15
图 42: 2021.09.06-2022.05.15 哈利波特: 魔法觉醒国内 iOS 端净收入.....	15
图 43: 2021.05.03-2022.05.15 IGG iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	15
图 44: 2021.05.03-2022.05.15 IGG iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	15
图 45: 2021.05.03-2022.05.15 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量.....	16
图 46: 2021.05.03-2022.05.15 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入.....	16
图 47: 2020.01.04-2022.05.15 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量.....	16
图 48: 2021.05.03-2022.05.15 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入.....	16
图 49: 2021.05.03-2022.05.15 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	16
图 50: 2021.05.03-2022.05.15 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	17
图 51: 2021.05.03-2022.05.15 问道 iOS 端+Google Play 端下载量.....	17
图 52: 2021.05.03-2022.05.15 问道 iOS 端+Google Play 端净收入.....	17
图 53: 2021.01.25-2022.05.15 一念逍遥 iOS 端下载量	17
图 54: 2021.01.25-2022.05.15 一念逍遥 iOS 端净收入.....	17
图 55: 2021.05.03-2022.05.15 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	18
图 56: 2021.05.03-2022.05.15 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	18
图 57: 2021.06.21-2022.05.15 梦幻新诛仙 iOS 端下载量.....	18
图 58: 2021.06.21-2022.05.15 梦幻新诛仙 iOS 端净收入.....	18
图 59: 2021.12.14-2022.05.15 幻塔 iOS 端下载量	19
图 60: 2021.12.14-2022.05.15 幻塔 iOS 端净收入	19
图 61: 2021.05.03-2022.05.15 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	19
图 62: 2021.05.03-2022.05.15 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	19
图 63: 2021.05.03-2022.05.15 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量.....	20
图 64: 2021.05.03-2022.05.15 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入.....	20
图 65: 2021.05.03-2022.05.15 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量.....	20

图 66: 2021.05.03-2022.05.15 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入.....	20
图 67: 2021.07.19-2022.05.15 斗罗大陆: 魂师对决 iOS 端+Google Play 端下载量	20
图 68: 2021.07.19-2022.05.15 斗罗大陆: 魂师对决 iOS 端+Google Play 端净收入	20
图 69: 2021.05.03-2022.05.15 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	21
图 70: 2021.05.03-2022.05.15 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	21
图 71: 2021.05.03-2022.05.15 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量.....	21
图 72: 2021.05.03-2022.05.15 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入.....	21
图 73: 2021.05.03-2022.05.15 蓝颜清梦 iOS 端+Google Play 端下载量.....	22
图 74: 2021.05.03-2022.05.15 蓝颜清梦 iOS 端+Google Play 端净收入.....	22
图 75: 2021.05.03-2022.05.15 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	22
图 76: 2021.05.03-2022.05.15 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	22
图 77: 2021.05.03-2022.05.15 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 78: 2021.05.03-2022.05.15 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入	23
图 79: 2021.05.03-2022.05.15 成り上がり-華と武の戦国 iOS 端+Google Play 端下载量	23
图 80: 2021.05.03-2022.05.15 成り上がり-華と武の戦国 iOS 端+Google Play 端净收入	23
图 81: 2021.05.03-2022.05.15 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	23
图 82: 2021.05.03-2022.05.15 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	24
图 83: 2021.05.03-2022.05.15 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量	24
图 84: 2021.05.03-2022.05.15 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入	24
图 85: 2021.05.03-2022.05.15 뮤오리진 2 iOS 端+Google Play 端下载量.....	24
图 86: 2021.05.03-2022.05.15 뮤오리진 2 iOS 端+Google Play 端净收入.....	24
图 87: 2021.05.03-2022.05.15 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	25
图 88: 2021.05.03-2022.05.15 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	25
图 89: 2021.05.03-2022.05.15 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量	25
图 90: 2021.05.03-2022.05.15 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入.....	25
图 91: 2021.05.03-2022.05.15 The Walking Dead iOS 端+Google Play 端下载量	26
图 92: 2021.05.03-2022.05.15 The Walking Dead iOS 端+Google Play 端净收入.....	26
图 93: 2021.05.03-2022.05.15 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	26
图 94: 2021.05.03-2022.05.15 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	26
图 95: 2021.05.03-2022.05.15 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量	27
图 96: 2021.05.03-2022.05.15 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入	27

图 97: 2021.05.03-2022.05.15 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端下载量	27
图 98: 2021.05.03-2022.05.15 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端净收入	27
图 99: 2022.01.20-2022.05.15 凌云诺 iOS 端下载量	27
图 100: 2022.01.20-2022.05.15 凌云诺 iOS 端净收入	27
图 101: 2021.05.03-2022.05.15 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	28
图 102: 2021.05.03-2022.05.15 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	28
图 103: 2021.05.03-2022.05.15 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量	28
图 104: 2021.05.03-2022.05.15 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入	28
图 105: 2021.05.03-2022.05.15 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量	29
图 106: 2021.05.03-2022.05.15 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入	29
图 107: 2021.05.03-2022.05.15 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	29
图 108: 2021.05.03-2022.05.15 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	29
图 109: 2021.05.03-2022.05.15 原神 iOS 端+Google Play 端下载量	30
图 110: 2021.05.03-2022.05.15 原神 iOS 端+Google Play 端净收入	30
图 111: 2021.05.03-2022.05.15 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量	30
图 112: 2021.05.03-2022.05.15 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入	30
图 113: 2021.05.03-2022.05.15 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)	30
图 114: 2021.05.03-2022.05.15 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)	31
图 115: 2021.05.03-2022.05.15 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量	31
图 116: 2021.05.03-2022.05.15 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入	31
图 117: 2021.05.03-2022.05.15 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量	31
图 118: 2021.05.03-2022.05.15 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入	31
图 119: 2021.05.03-2022.05.15 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量	32
图 120: 2021.05.03-2022.05.15 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入	32
图 121: 2021.05.10-2022.05.15 Dislyte iOS 端+Google Play 端下载量	32
图 122: 2021.05.10-2022.05.15 Dislyte iOS 端+Google Play 端净收入	32
表 1: 截至 2022 年 5 月 17 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：A 股中信游戏指数上涨 1.53%，跑输上证指数 1.23pct。重点上市公司市场表现如下：

表 1：截至 2022 年 5 月 17 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(亿港元)
心动公司	-45.70	1.66	2.81	95
金山软件	-25.11	6.43	2.59	326
腾讯控股	-16.91	-2.38	1.49	34,065
网易	-3.54	-1.82	1.42	4,706
祖龙娱乐	-10.07	-4.11	0.28	58
友谊时光	-4.35	3.13	-0.77	28
中手游	-34.84	-3.35	-2.50	54
IGG	-55.27	-5.20	-2.97	35
哔哩哔哩-SW	-53.32	-17.78	-6.18	598
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)
掌趣科技	-37.65	-1.30	4.47	84
中文传媒	-15.86	1.86	3.59	141
吉比特	-19.40	0.59	3.06	238
宝通科技	-47.15	2.68	2.99	58
汤姆猫	-38.92	0.59	2.72	120
游族网络	-40.94	-1.21	2.14	83
世纪华通	-46.25	-5.25	1.77	343
昆仑万维	-37.02	1.74	1.76	174
巨人网络	-30.24	0.97	1.70	170
完美世界	-27.03	0.34	1.59	273
电魂网络	-35.30	-10.26	0.00	48
紫天科技	-39.49	-2.62	0.00	32
三七互娱	-16.36	-6.42	-1.63	497

资料来源：Wind，德邦研究所

2. 周度数据跟踪

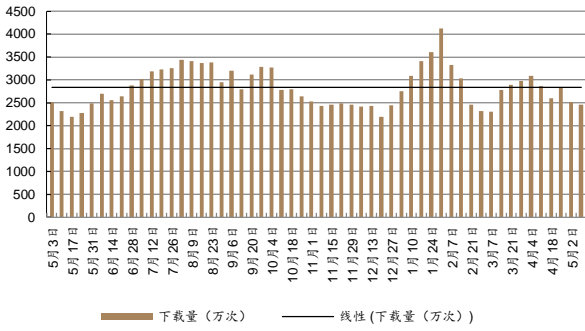
2.1. 全球各大手游市场数据

2.1.1. 国内手游市场数据

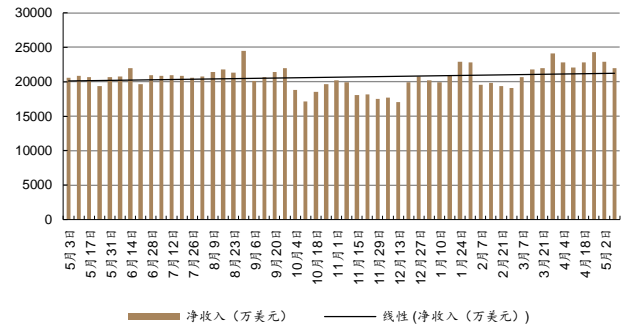
大陆市场手游 iOS 渠道收入及下载量：上周大陆手游市场下载量、净收入环比均有所下降。

图 1：2021.05.03-2022.05.15 国内手游 iOS 端下载量

图 2：2021.05.03-2022.05.15 国内手游 iOS 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

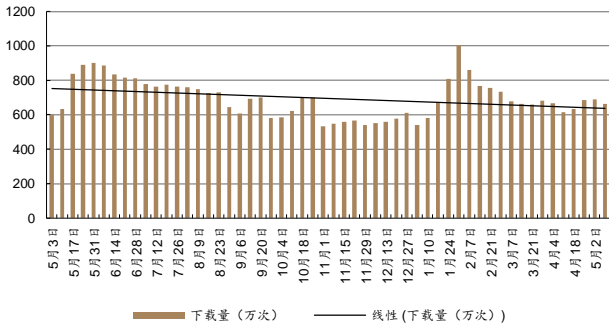


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

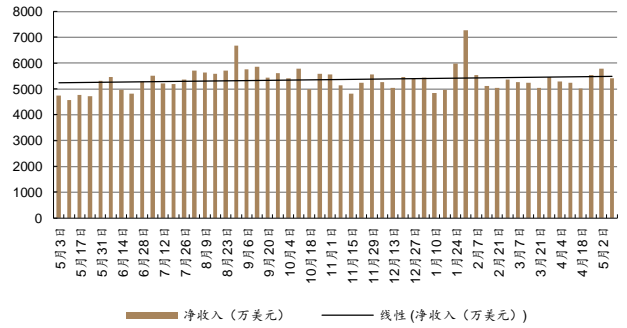
港澳台市场手游收入及下载量: 上周港澳台市场下载量、净收入环比均有所下降。

图 3: 2021.05.03-2022.05.15 港澳台市场手游下载量

图 4: 2021.05.03-2022.05.15 港澳台市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



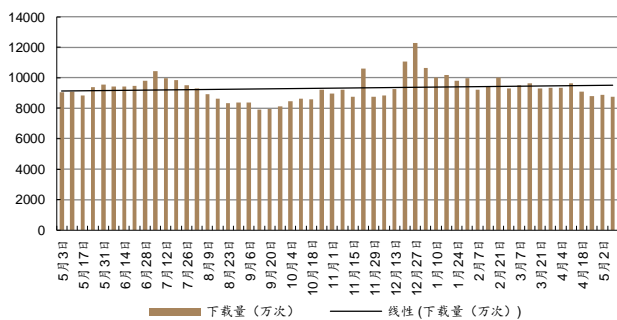
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.1.2. 国际手游市场数据

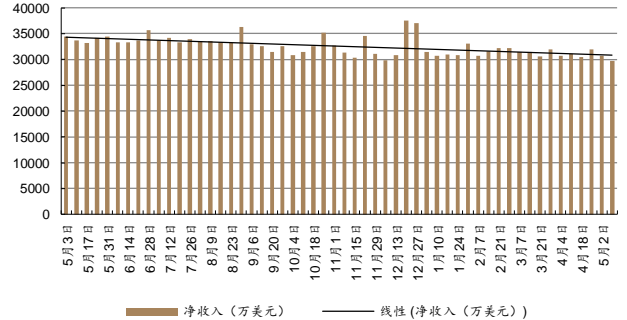
美国市场手游收入及下载量: 上周美国市场手游下载量、净收入环比均有所下降。

图 5: 2021.05.03-2022.05.15 美国市场手游下载量

图 6: 2021.05.03-2022.05.15 美国市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

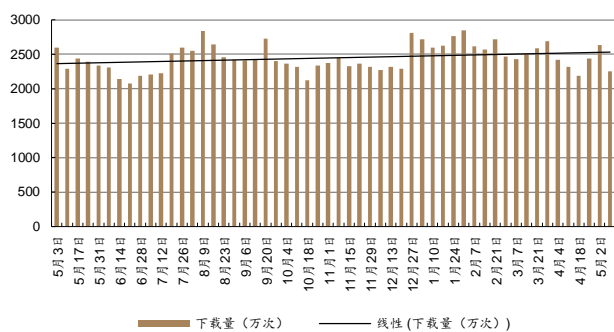


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

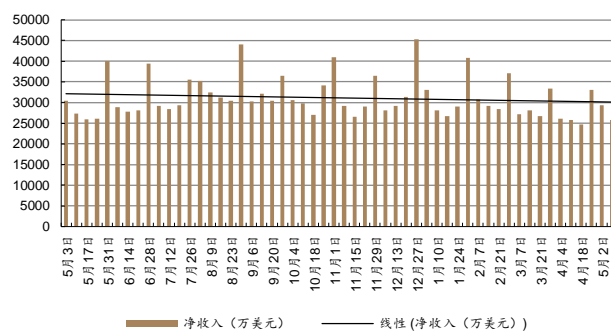
日韩市场手游收入及下载量: 上周日韩市场手游下载量、净收入环比均有所下降。

图 7: 2021.05.03-2022.05.15 日韩市场手游下载量

图 8: 2021.05.03-2022.05.15 日韩市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

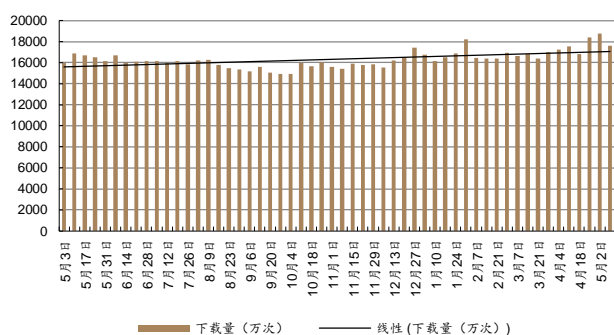


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

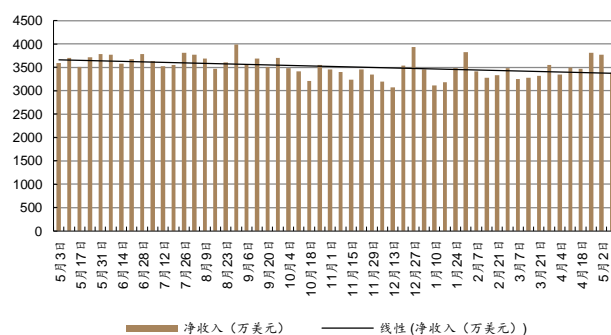
东南亚市场手游收入及下载量: 上周东南亚市场手游下载量、净收入环比均有所下降。

图 9: 2021.05.03-2022.05.15 东南亚市场手游下载量

图 10: 2021.05.03-2022.05.15 东南亚市场手游净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



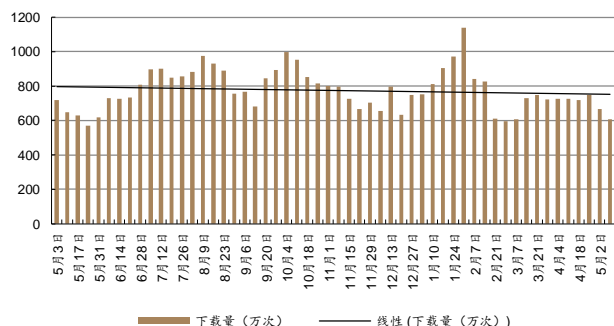
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

2.2. 国内 iOS 渠道游戏分品类数据

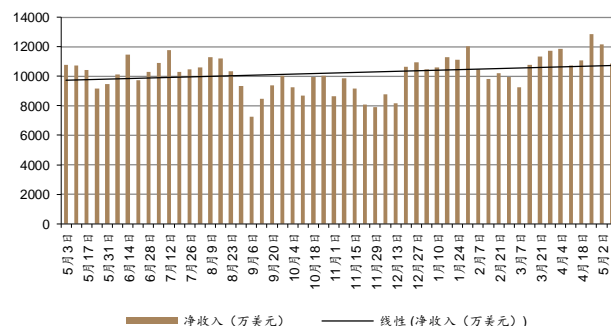
动作类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道动作类游戏下载量约 609 万次, 环比有所下降; 扣除渠道分成后, 净收入达 10850 万美元, 环比有所下降。

图 11: 2021.05.03-2022.05.15 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量

图 12: 2021.05.03-2022.05.15 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

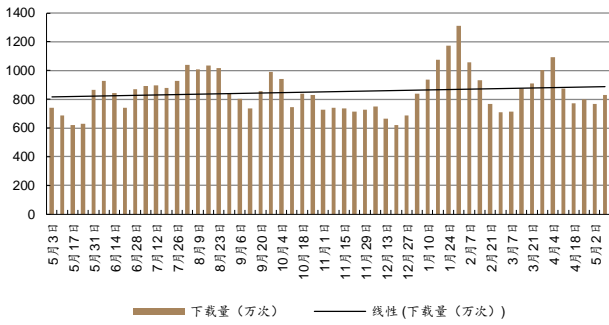


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

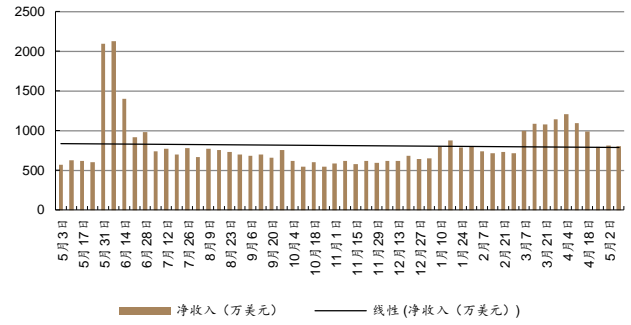
休闲类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道休闲类游戏下载量约 831 万次, 环比有所上升; 扣除渠道分成后, 净收入约 803 万美元, 环比基本保持平稳。

图 13: 2021.05.03-2022.05.15 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量

图 14: 2021.05.03-2022.05.15 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

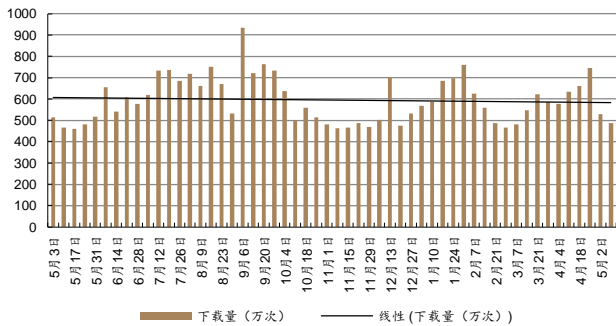


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

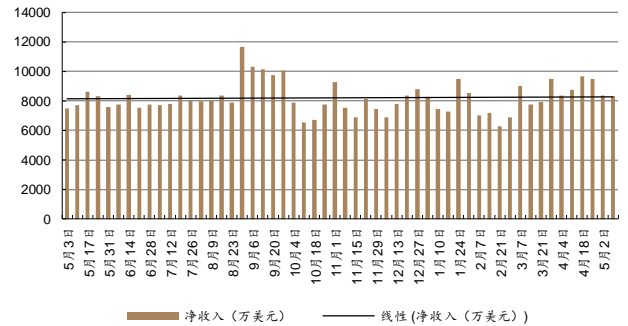
角色扮演类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道角色扮演类游戏下载量约 487 万次, 环比有所下降; 扣除渠道分成后净收入约 8339 万美元, 环比有所下降。

图 15: 2021.05.03-2022.05.15 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量

图 16: 2021.05.03-2022.05.15 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

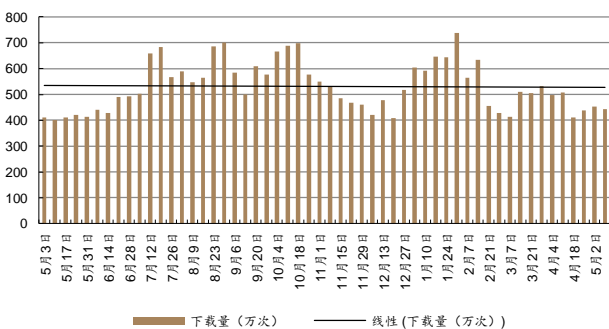


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

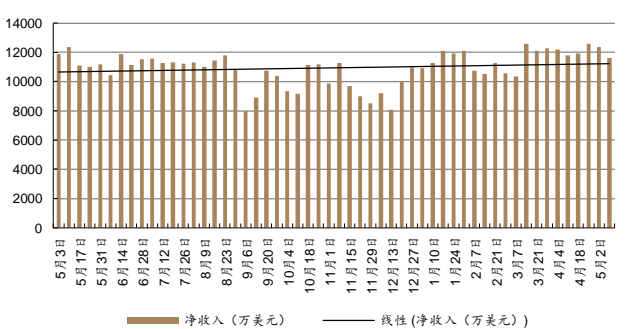
策略类游戏: 上周国内市场 iOS 渠道策略类游戏下载量达到约 444 万次, 环比有所下降; 扣除渠道分成后, 净收入约 11624 万美元, 环比有所下降。

图 17: 2021.05.03-2022.05.15 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量

图 18: 2021.05.03-2022.05.15 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

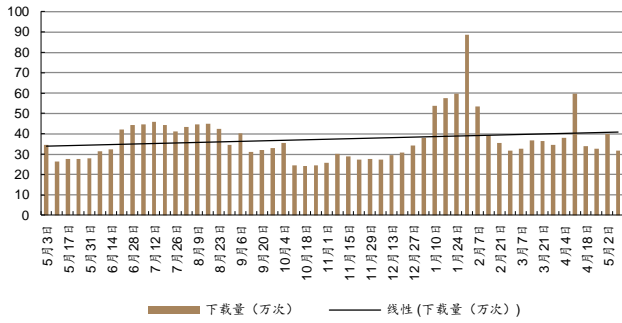


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

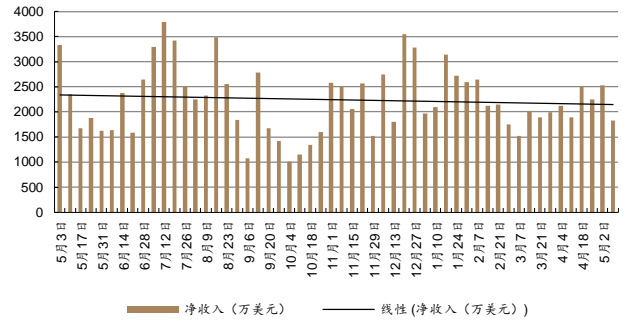
2.3. 重点公司数据跟踪

腾讯手游 (Tencent Mobile Games): 上周下载量、净收入环比均有所下降。

图 19: 2021.05.03-2022.05.15 腾讯手游 iOS 端下载量 (万次)



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

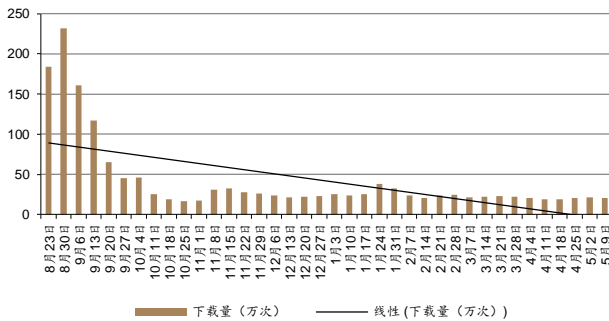


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

《金铲铲之战》上周国内 iOS 端总下载量环比基本保持平稳，净收入环比有所上升；《英雄联盟手游》上周国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所下降。

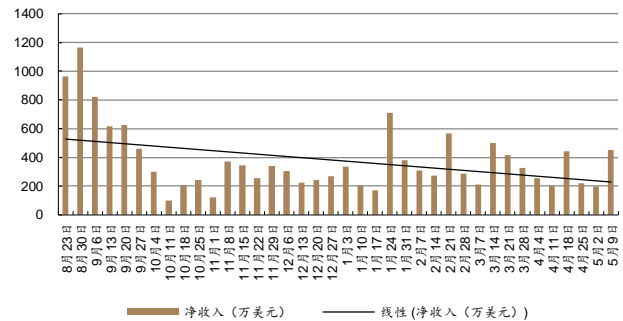
图 25: 2021.08.23-2022.05.15 金铲铲之战国内 iOS 渠道下载量

图 26: 2021.8.23-2022.05.15 金铲铲之战国内 iOS 渠道净收入



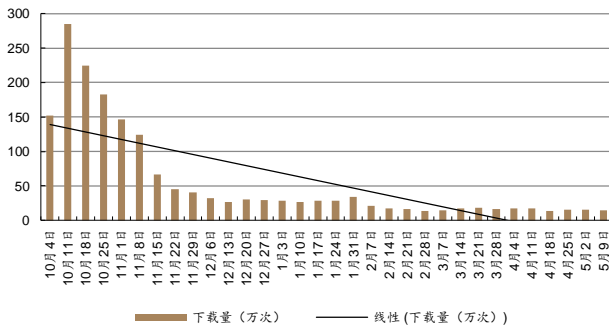
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 27: 2021.10.08-2022.05.15 英雄联盟手游国内 iOS 渠道下载量



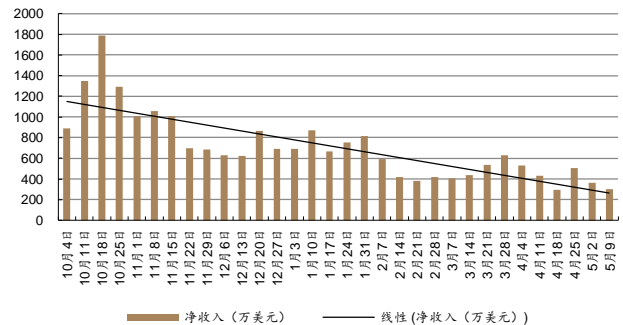
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 28: 2021.10.08-2022.05.15 英雄联盟手游国内 iOS 渠道净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

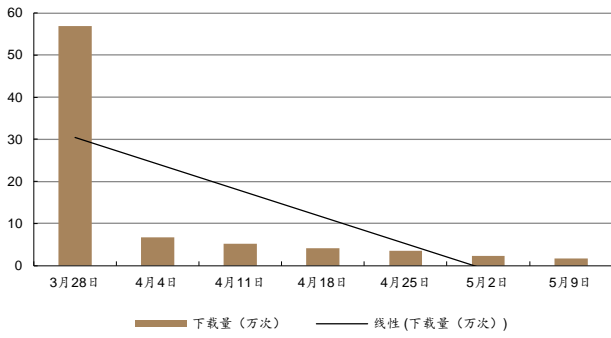
图 29: 2022.03.29-2022.05.15 重返帝国国内 iOS 渠道下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

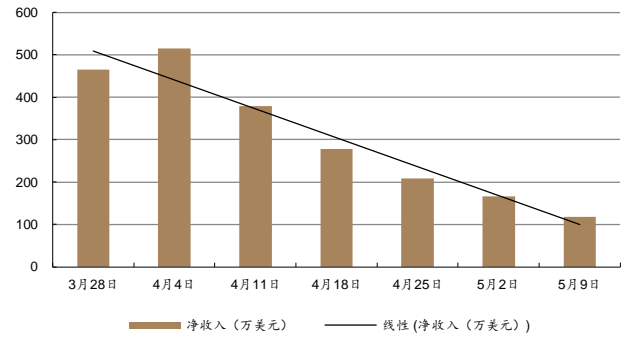
图 30: 2022.03.29-2022.05.15 重返帝国国内 iOS 渠道净收入

新游方面，《重返帝国》3月29日上线至5月15日 iOS 平台渠道合计录得下载量约 80 万次，净收入约 2132 万美元；《诺亚之心》4月13日上线至5月15日 iOS 平台渠道合计录得下载量约 94 万次，净收入约 74 万美元。《黑色沙漠》4月26日上线至5月15日 iOS 平台渠道合计录得下载量约 118 万次，净收入约 88 万美元。



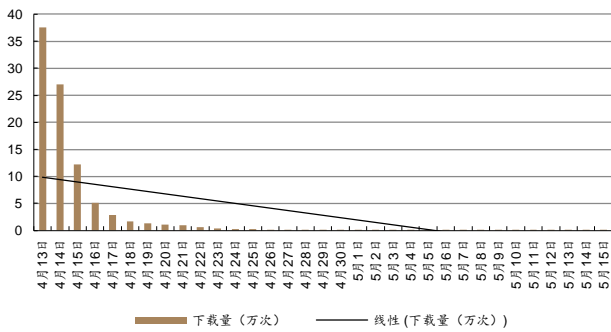
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 31: 2022.04.13-2022.05.15 诺亚之心国内 iOS 渠道下载量



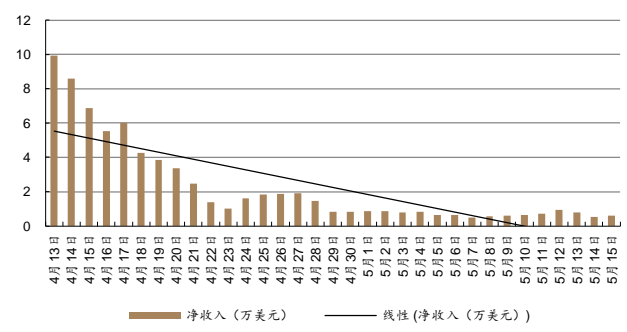
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 32: 2022.04.13-2022.05.15 诺亚之心国内 iOS 渠道净收入



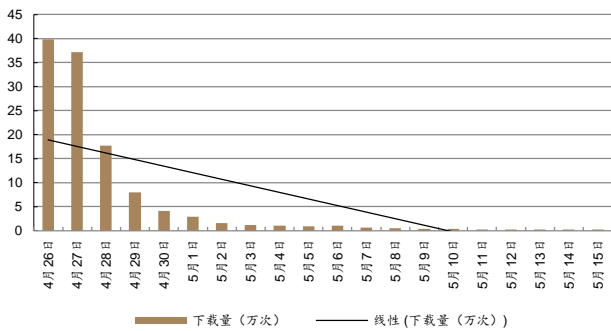
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 33: 2022.04.26-2022.05.15 黑色沙漠国内 iOS 渠道下载量

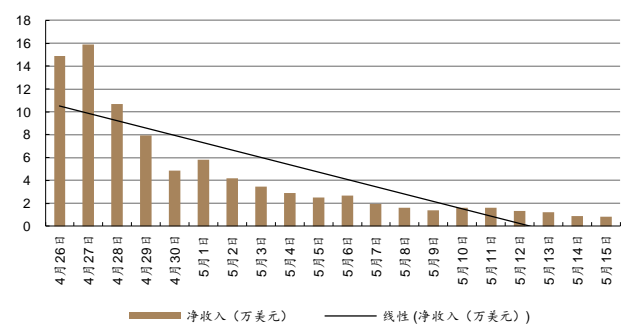


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 34: 2022.04.26-2022.05.15 黑色沙漠国内 iOS 渠道净收入



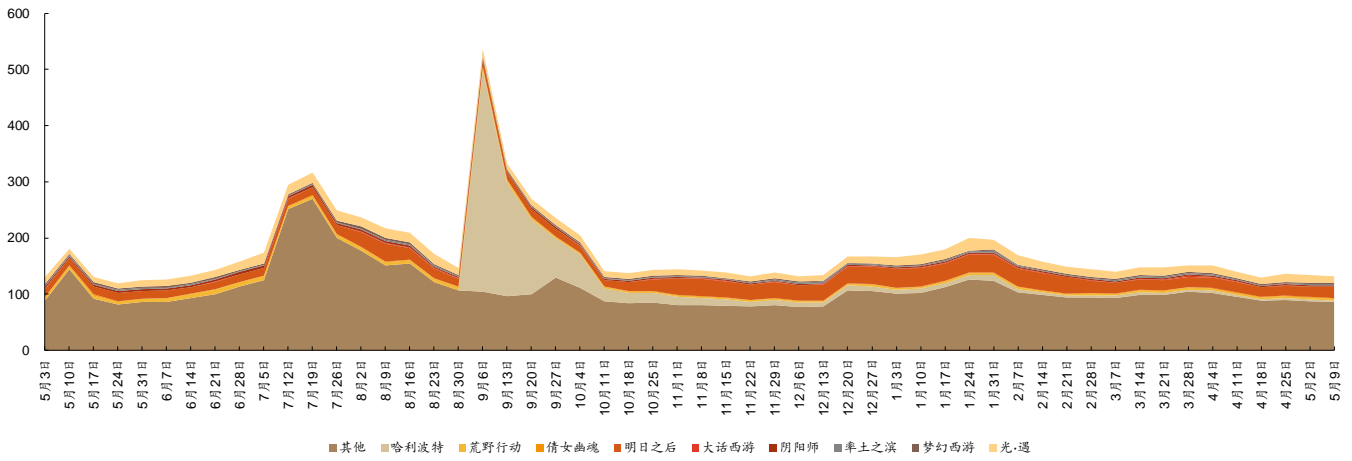
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

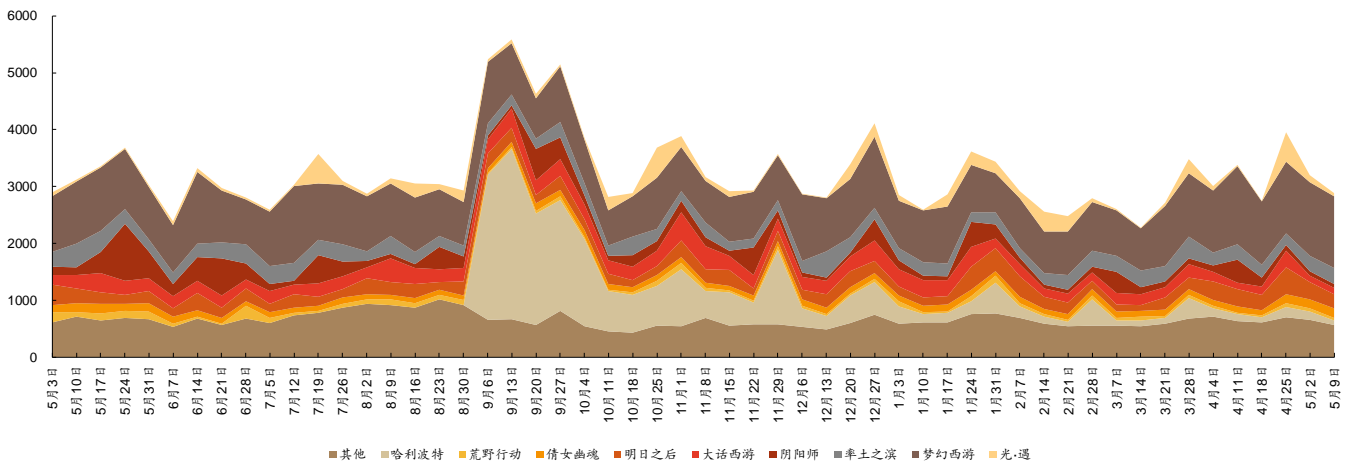
网易国内手游 (网易移动游戏): 上周下载量、净收入环比均有所下降。

图 35: 2021.05.03-2022.05.15 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 36：2021.05.03-2022.05.15 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入 (万美元)

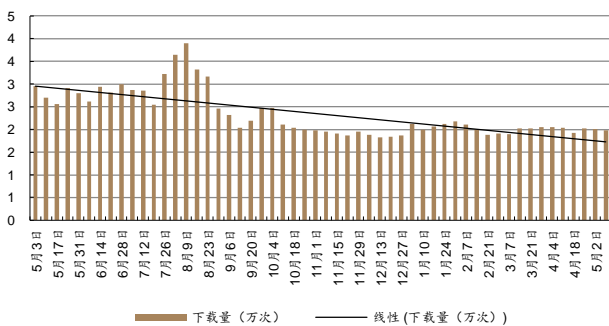


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

上周核心游戏《梦幻西游》下载量环比基本保持平稳，净收入环比有所下降；《大话西游》下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；《哈利波特：魔法觉醒》上周国内 iOS 下载量、净收入环比均有所下降。

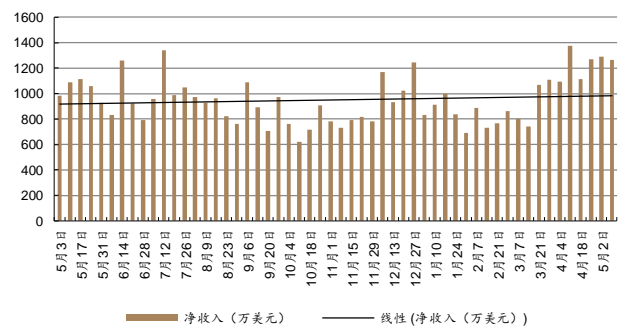
图 37：2021.05.03-2022.05.15 梦幻西游国内 iOS 端+Google Play 端下载量

图 38：2021.05.03-2022.05.15 梦幻西游国内 iOS 端+ Google Play 端净收入



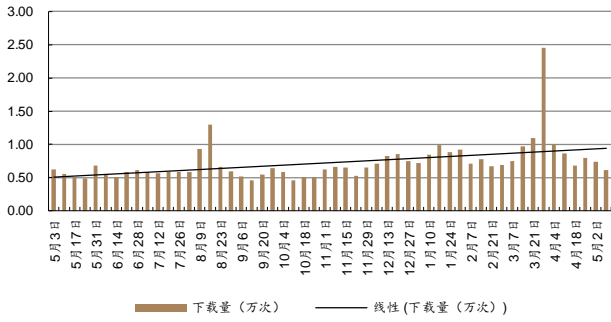
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 39：2021.05.03-2022.05.15 大话西游国内 iOS 端下载量



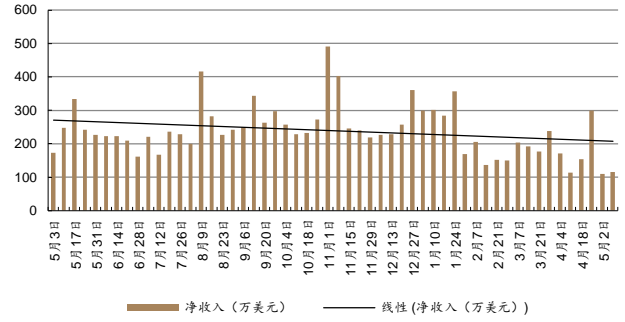
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 40：2021.05.03-2022.05.15 大话西游国内 iOS 端净收入



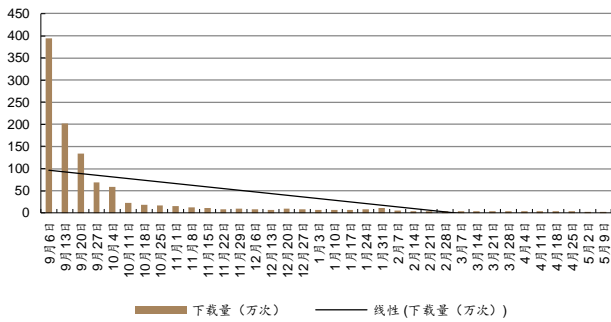
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 41：2021.09.06-2022.05.15 哈利波特：魔法觉醒国内 iOS 端下载量

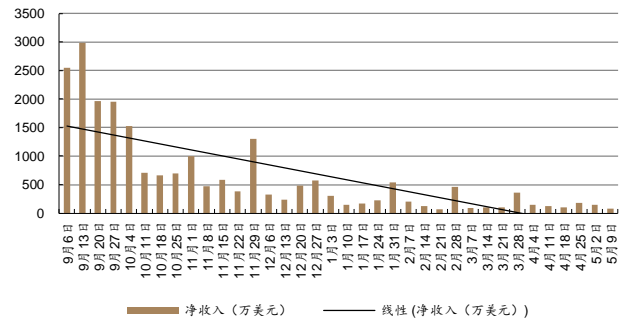


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 42：2021.09.06-2022.05.15 哈利波特：魔法觉醒国内 iOS 端净收入



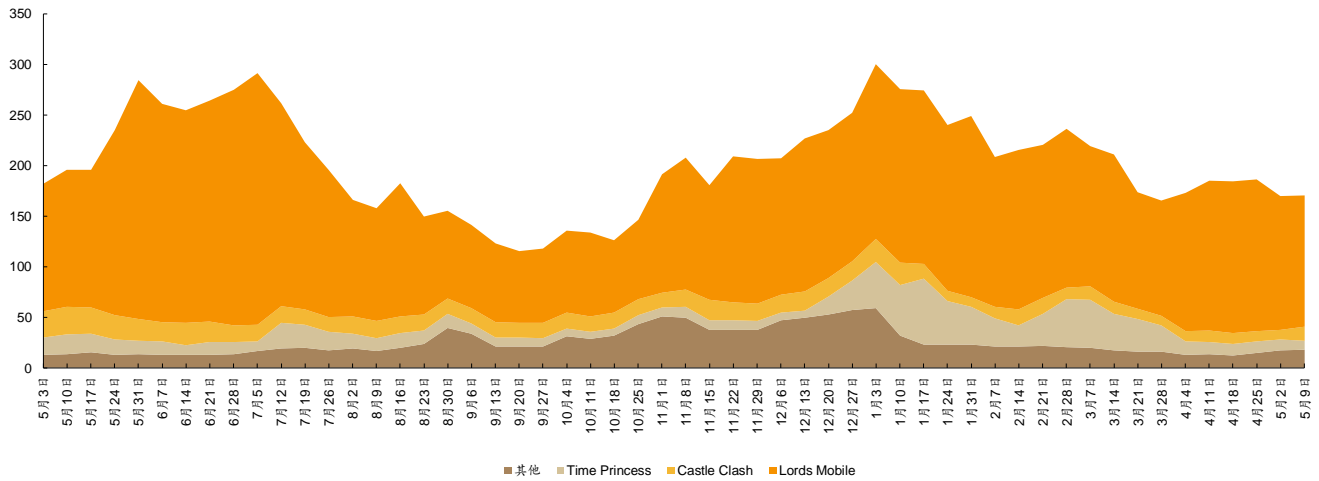
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

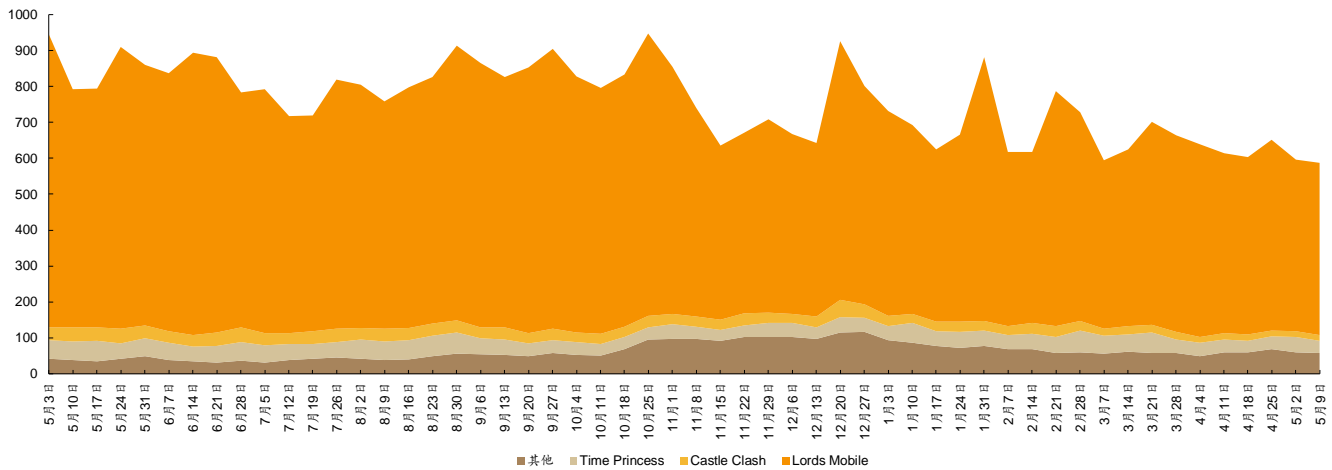
IGG：公司上周下载量环比基本保持平稳，净收入环比有所下降。

图 43：2021.05.03-2022.05.15 IGG iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 44：2021.05.03-2022.05.15 IGG iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）

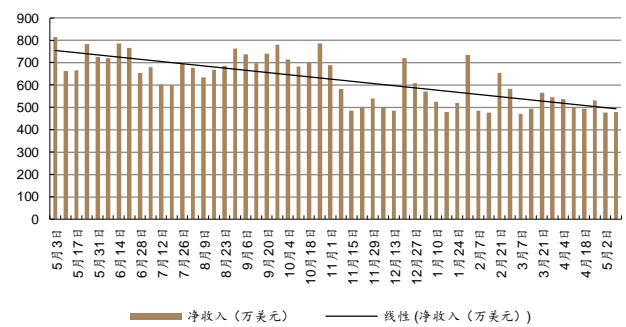
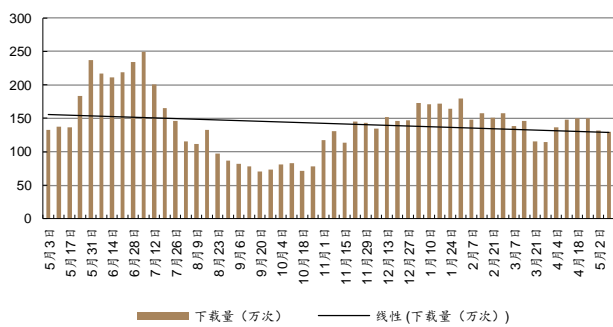


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

核心游戏表现方面，《Lords Mobile》下载量环比有所下降，净收入环比基本保持平稳；女性向产品《Time Princess》下载量、净收入环比均有所下降。

图 45：2021.05.03-2022.05.15 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量

图 46：2021.05.03-2022.05.15 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入

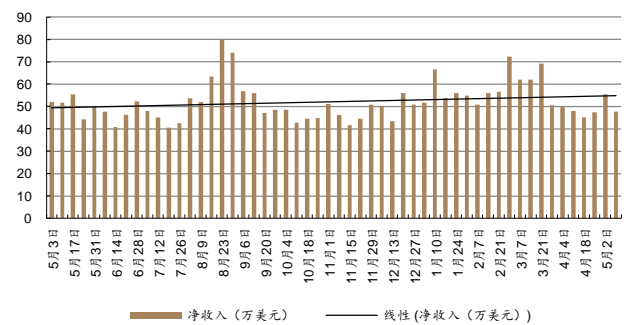
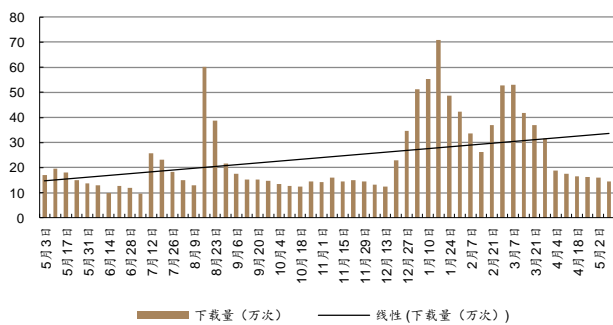


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 47：2020.01.04-2022.05.15 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量

图 48：2021.05.03-2022.05.15 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入

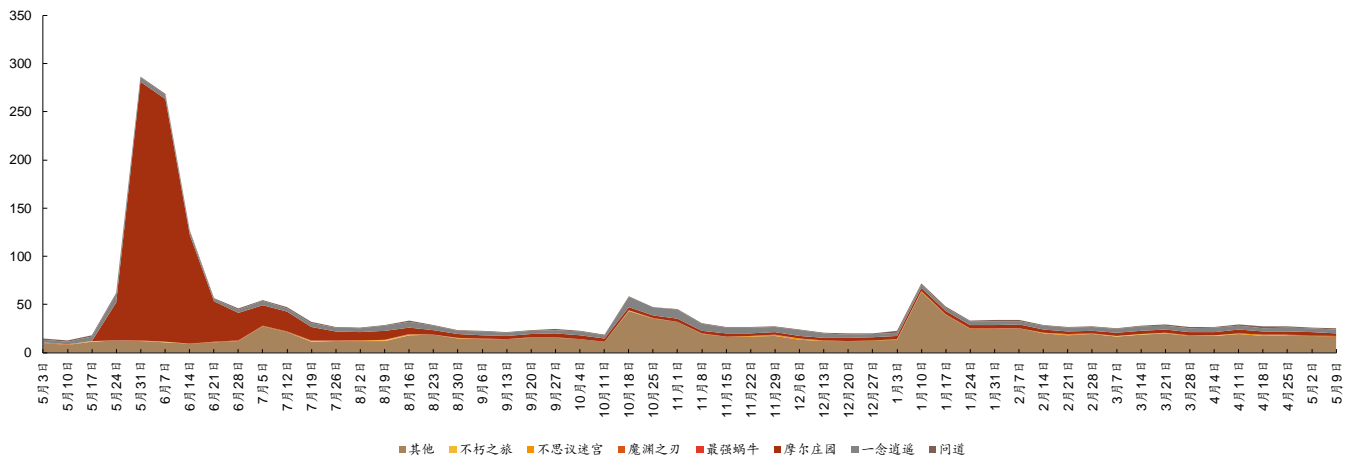


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

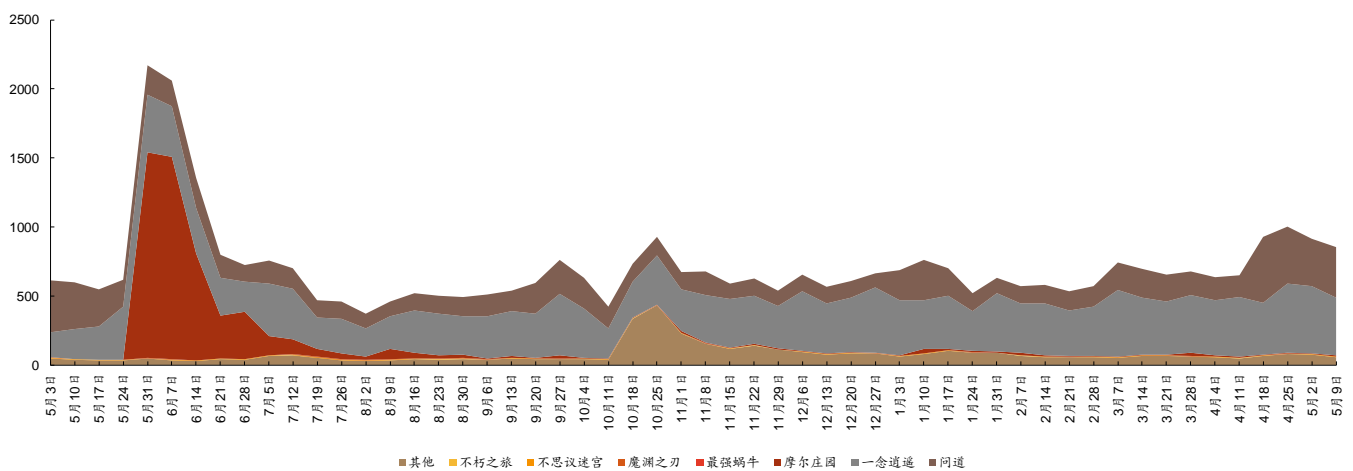
雷霆网络：公司上周下载量、净收入环比均有所下降（雷霆游戏国内 iOS 渠道占比较小，而数据无法覆盖国内安卓渠道，因此对公司实际经营结果参考性有限）。

图 49：2021.05.03-2022.05.15 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 50: 2021.05.03-2022.05.15 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)



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、净收入环比均有所上升; 《一念逍遥》下载量、净收入环比均有所下降。

图 51: 2021.05.03-2022.05.15 问道 iOS 端+Google Play 端下载量

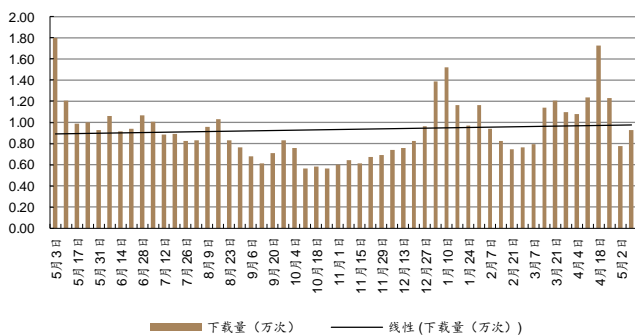
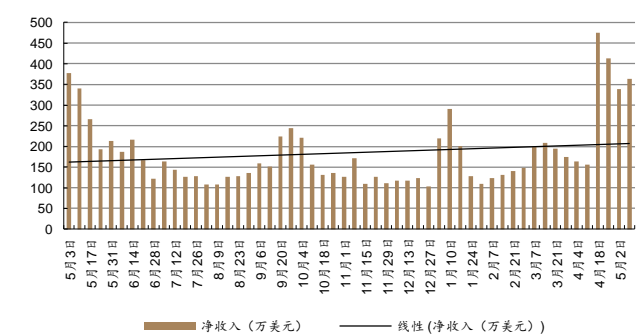


图 52: 2021.05.03-2022.05.15 问道 iOS 端+Google Play 端净收入

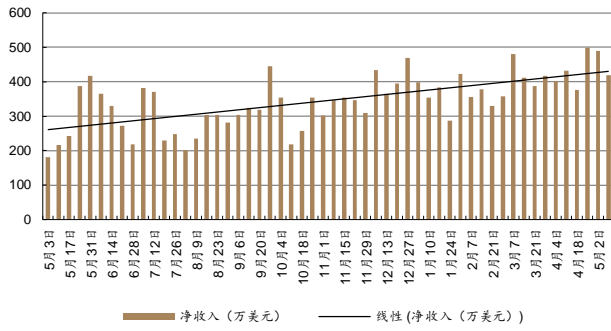


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

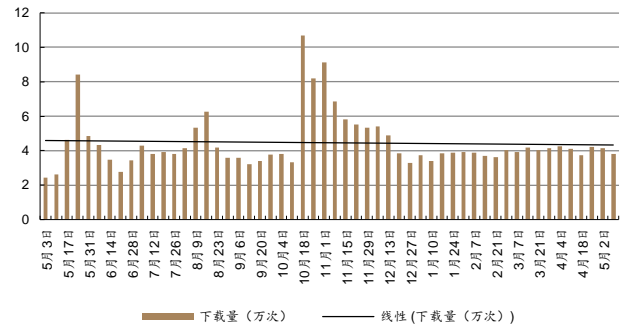
图 53: 2021.01.25-2022.05.15 一念逍遥 iOS 端下载量

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 54: 2021.01.25-2022.05.15 一念逍遥 iOS 端净收入



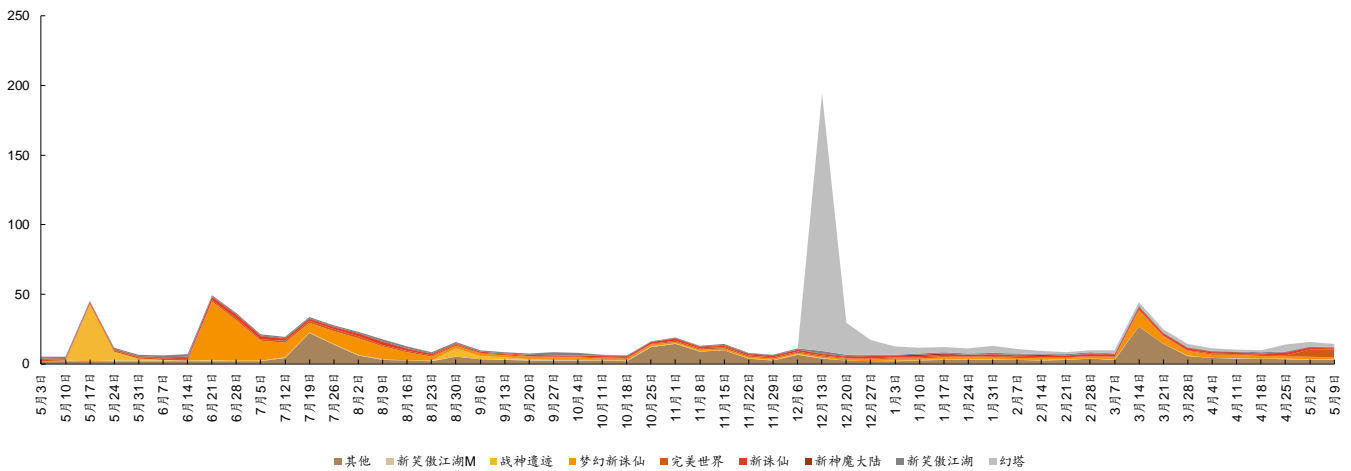
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

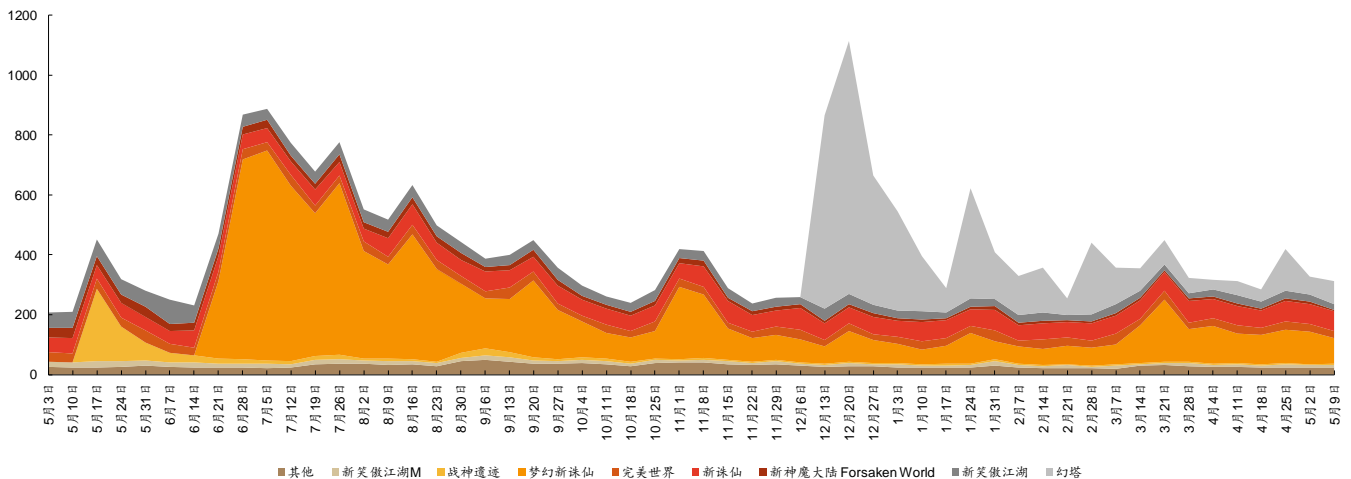
完美世界：上周公司下载量、净收入环比均有所下降。

图 55：2021.05.03-2022.05.15 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 56：2021.05.03-2022.05.15 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）

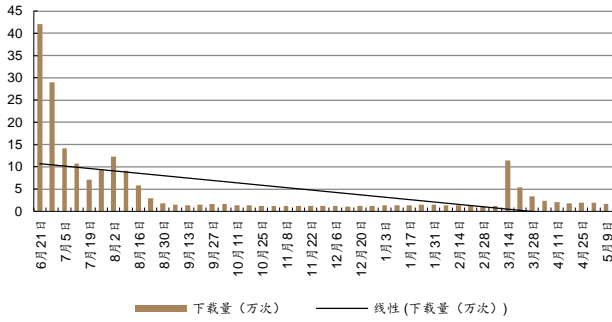


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

上周核心游戏《梦幻新诛仙》上周下载量、净收入环比均有所下降；《幻塔》上周下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

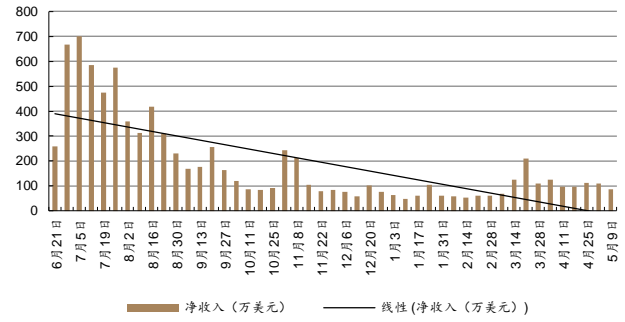
图 57：2021.06.21-2022.05.15 梦幻新诛仙 iOS 端下载量

图 58：2021.06.21-2022.05.15 梦幻新诛仙 iOS 端净收入



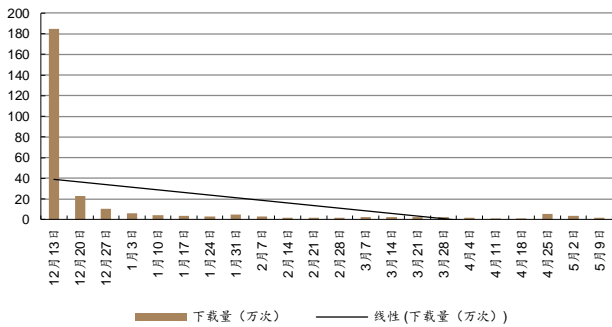
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 59: 2021.12.14-2022.05.15 幻塔 iOS 端下载量

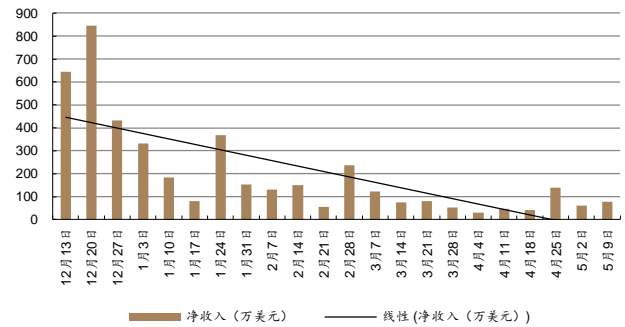


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 60: 2021.12.14-2022.05.15 幻塔 iOS 端净收入



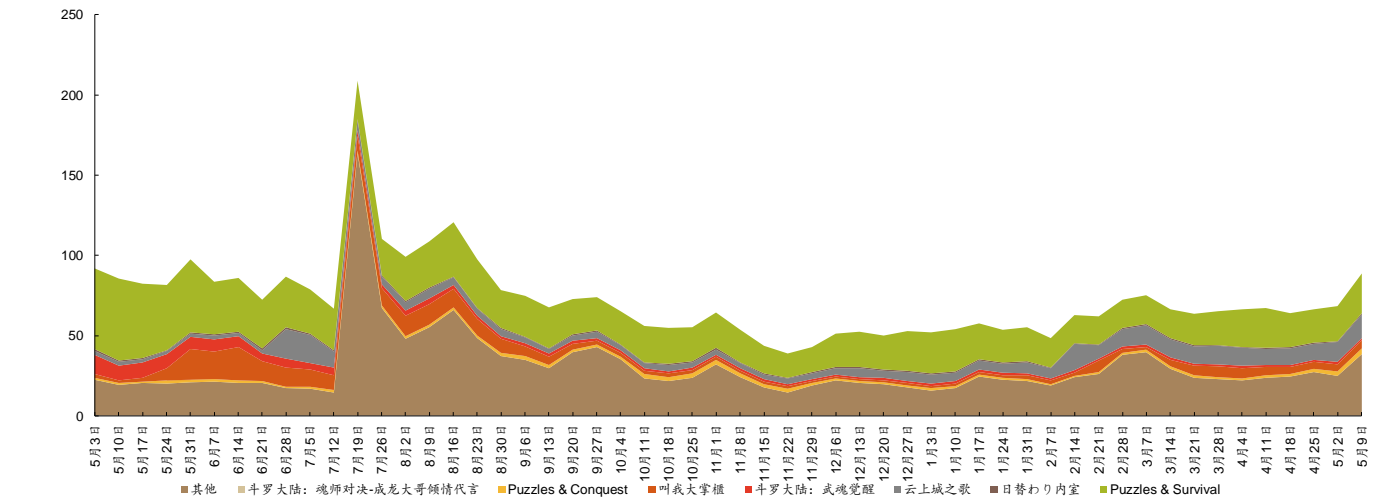
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

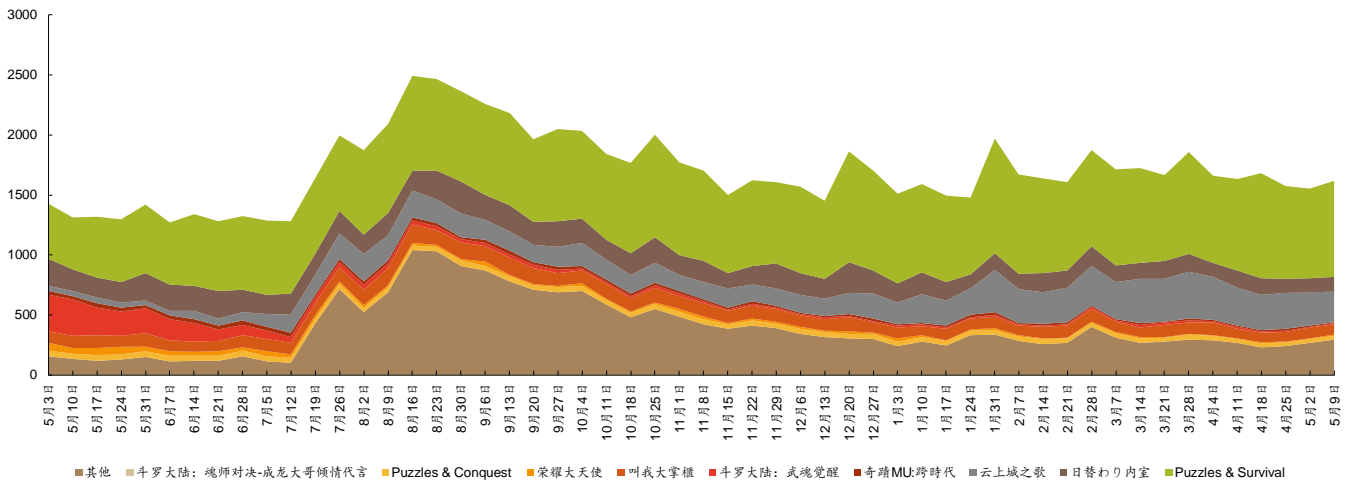
三七互娱: 上周下载量、净收入环比均有所上升 (三七互娱国内 iOS 占比较小, 而数据无法覆盖国内安卓渠道, 因此对于公司整体经营情况参考性有限)。

图 61: 2021.05.03-2022.05.15 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

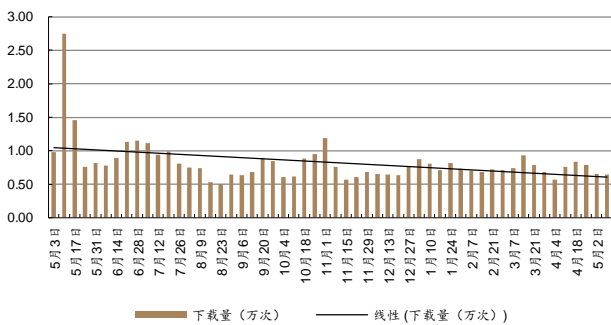
图 62: 2021.05.03-2022.05.15 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

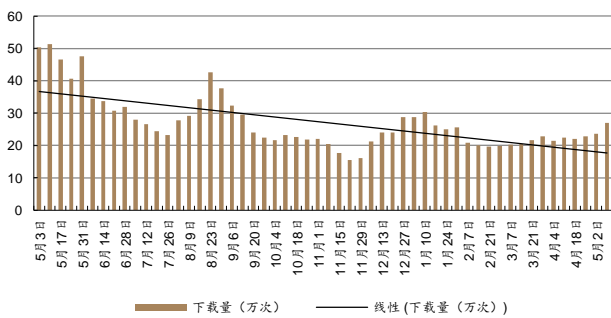
公司重点游戏《日替わり内室》下载量环比基本保持平稳,净收入环比有所上升;《Puzzles & Survival》下载量、净收入环比均有所上升;《斗罗大陆:魂师对决》上周下载量环比有所上升,净收入环比有所下降。

图 63: 2021.05.03-2022.05.15 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

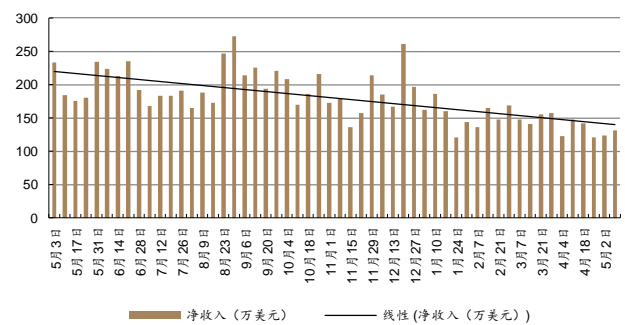
图 65: 2021.05.03-2022.05.15 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

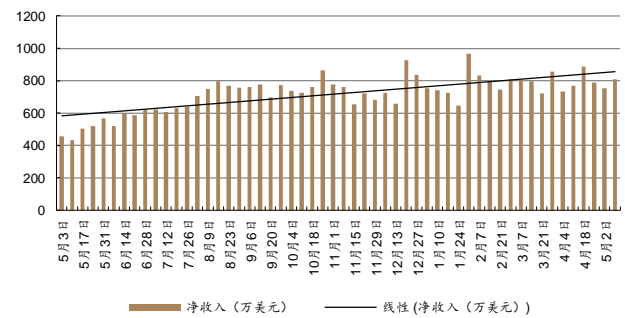
图 67: 2021.07.19-2022.05.15 斗罗大陆:魂师对决 iOS 端+Google Play 端下载量

图 64: 2021.05.03-2022.05.15 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入



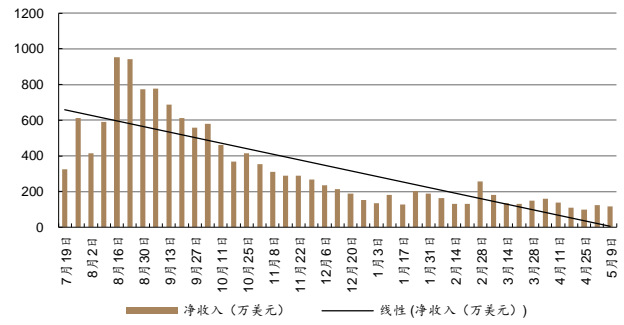
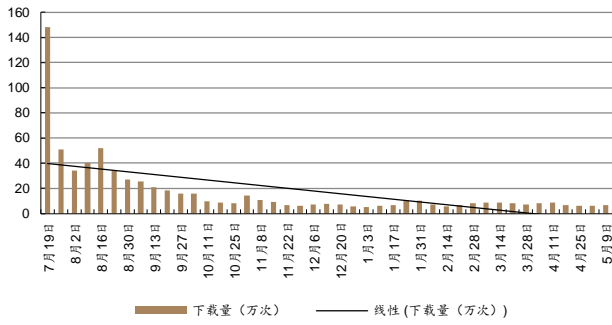
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 66: 2021.05.03-2022.05.15 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 68: 2021.07.19-2022.05.15 斗罗大陆:魂师对决 iOS 端+Google Play 端净收入

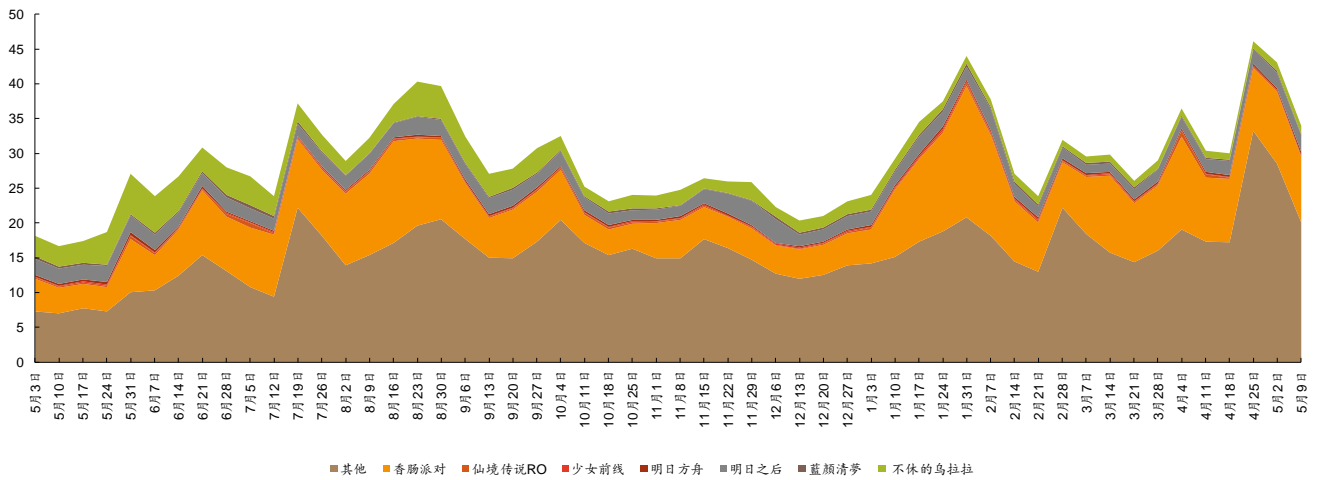


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

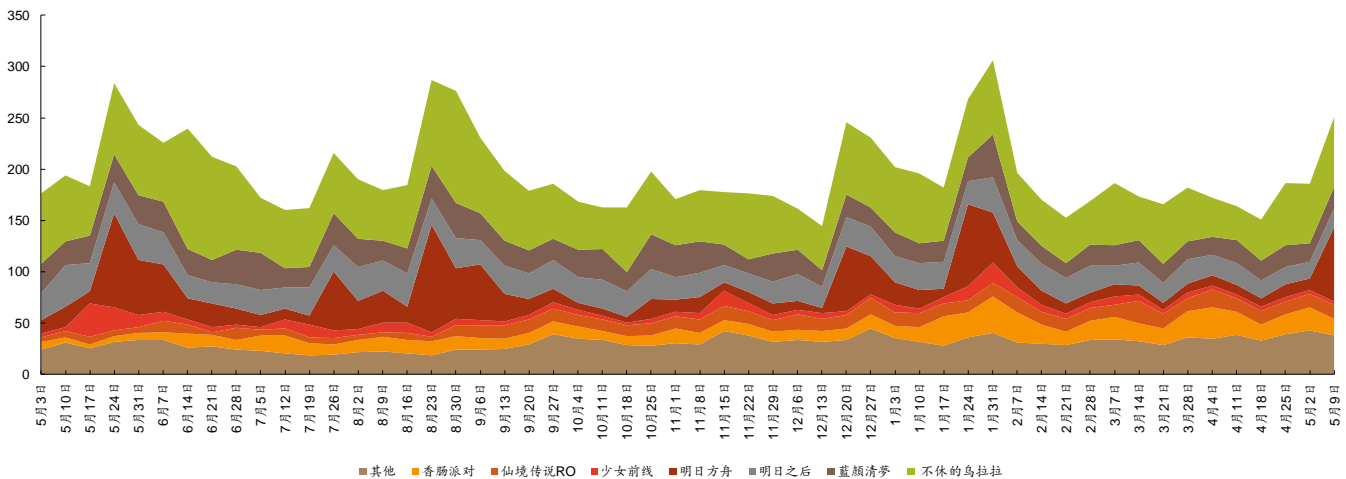
心动网络：上周公司下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

图 69：2021.05.03-2022.05.15 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 70：2021.05.03-2022.05.15 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）

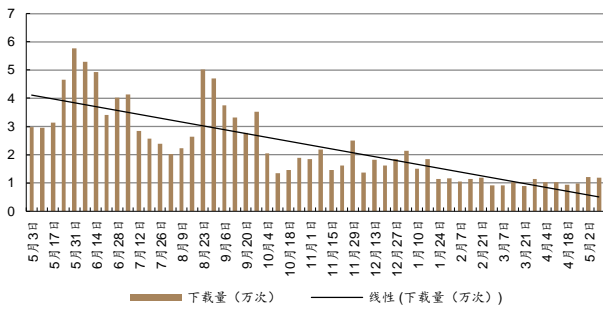


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

上周核心游戏《不休的乌拉拉》下载量环比基本保持平稳，净收入环比有所上升；《蓝颜清梦》下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

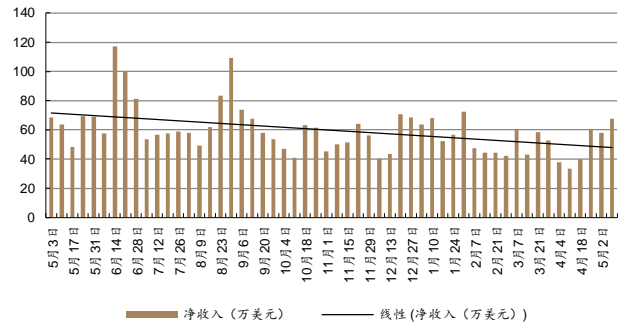
图 71：2021.05.03-2022.05.15 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量

图 72：2021.05.03-2022.05.15 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入



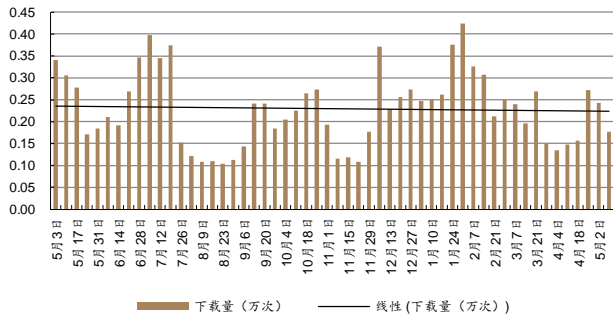
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 73: 2021.05.03-2022.05.15 蓝颜清梦 iOS 端+Google Play 端下载量

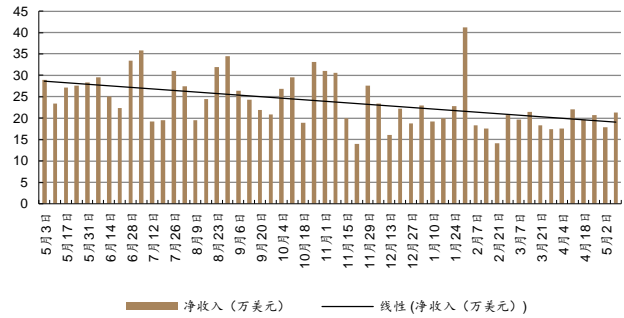


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 74: 2021.05.03-2022.05.15 蓝颜清梦 iOS 端+Google Play 端净收入



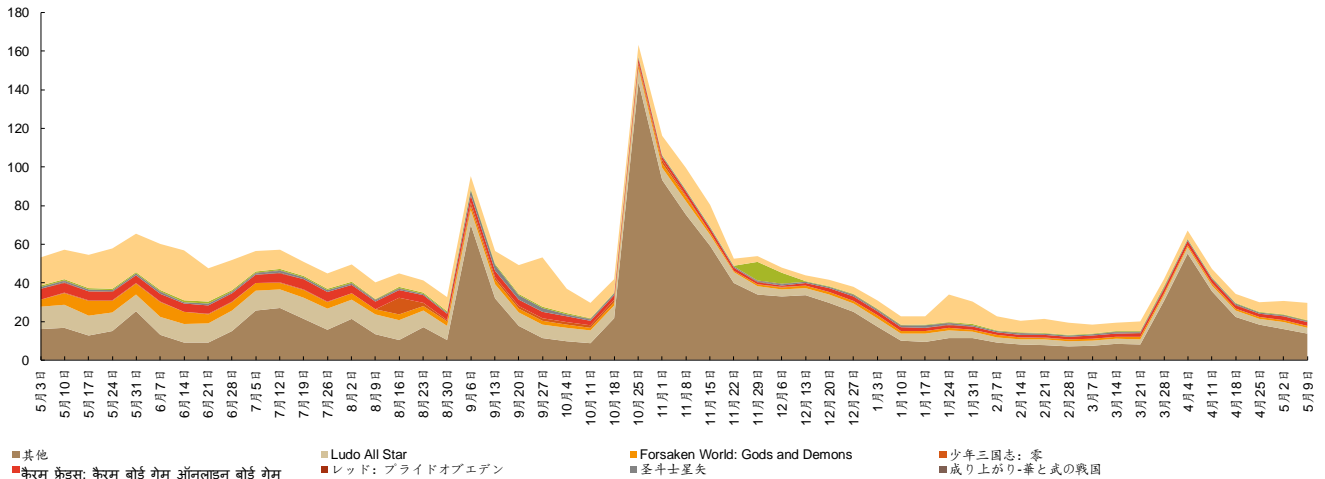
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

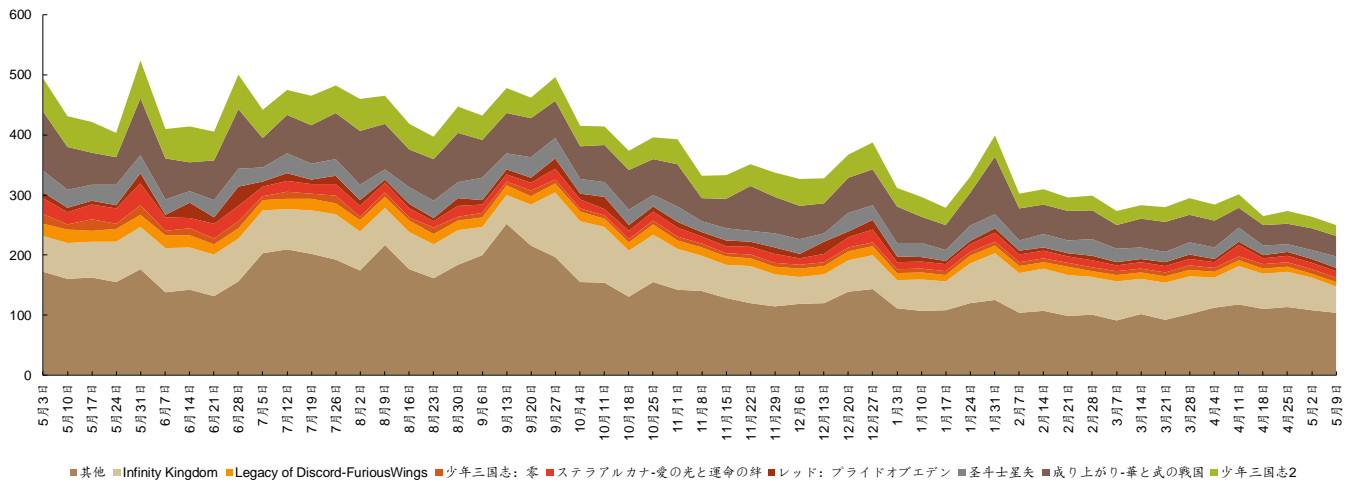
游族网络: 上周下载量、净收入环比均有所下降。

图 75: 2021.05.03-2022.05.15 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 76: 2021.05.03-2022.05.15 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)

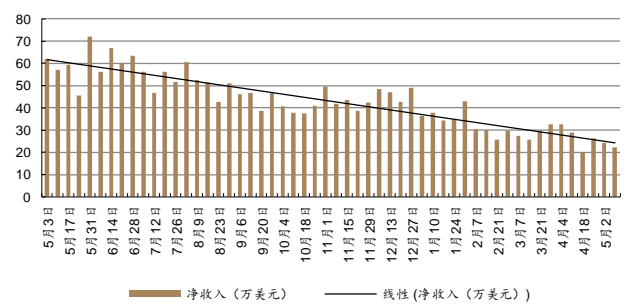
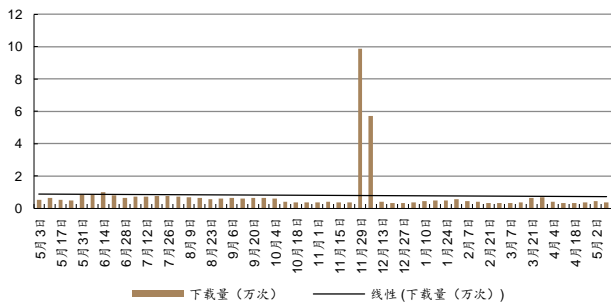


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

核心游戏《少年三国志 2》下载量、净收入环比均有所下降；《成り上がり-華と武の戦国》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

图 77：2021.05.03-2022.05.15 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量

图 78：2021.05.03-2022.05.15 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入

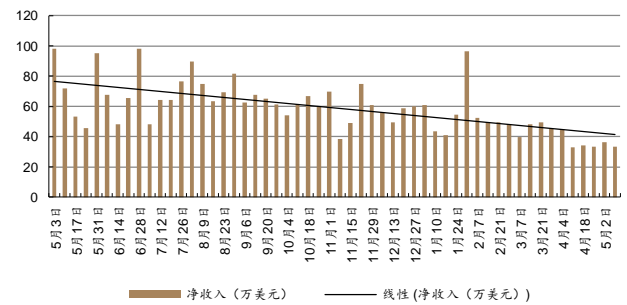
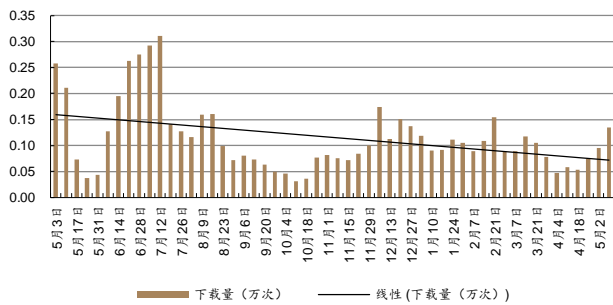


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 79：2021.05.03-2022.05.15 成り上がり-華と武の戦国 iOS 端+Google Play 端下载量

图 80：2021.05.03-2022.05.15 成り上がり-華と武の戦国 iOS 端+Google Play 端净收入

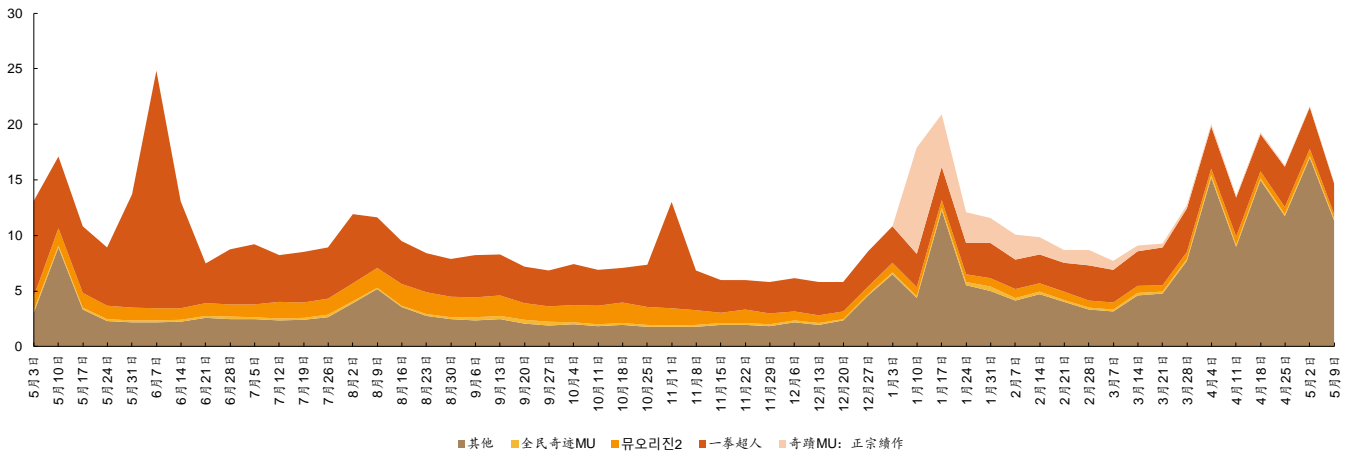


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

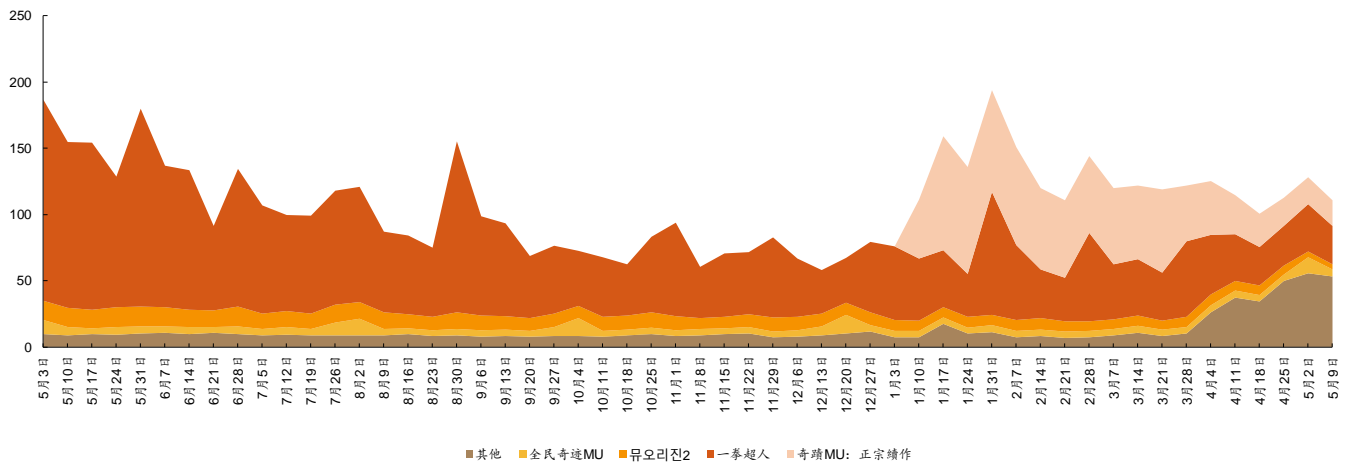
掌趣科技：上周公司下载量、净收入环比均有所下降。

图 81：2021.05.03-2022.05.15 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

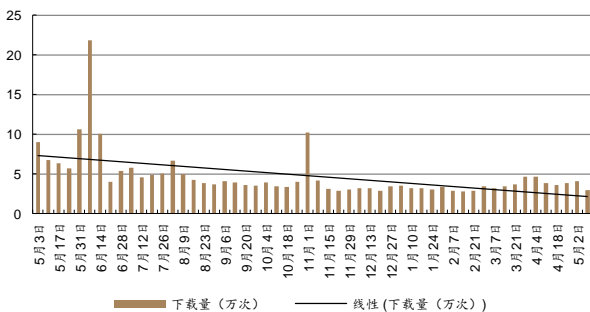
图 82: 2021.05.03-2022.05.15 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

上周公司核心游戏《一拳超人》下载量、净收入环比均有所下降；《뮤오리진 2》下载量、净收入环比均有所下降。

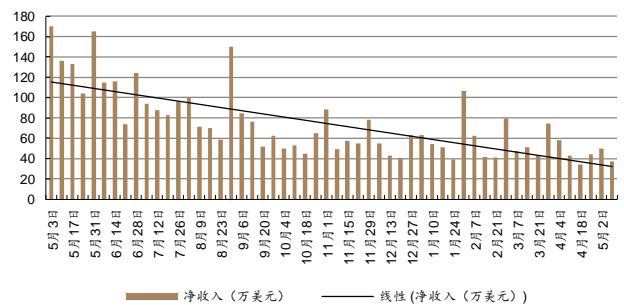
图 83: 2021.05.03-2022.05.15 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

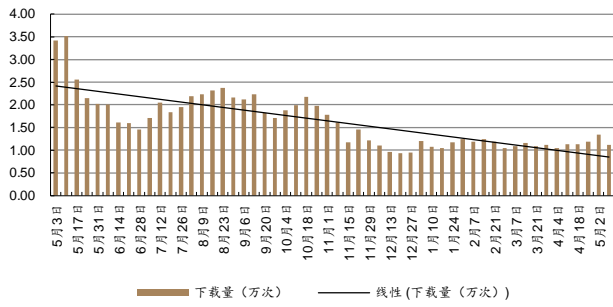
图 85: 2021.05.03-2022.05.15 뮤오리진 2 iOS 端+Google Play 端下载量

图 84: 2021.05.03-2022.05.15 一拳超人: 最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入

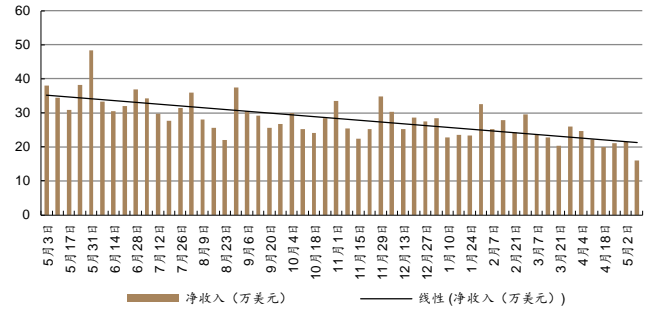


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 86: 2021.05.03-2022.05.15 뮤오리진 2 iOS 端+Google Play 端净收入



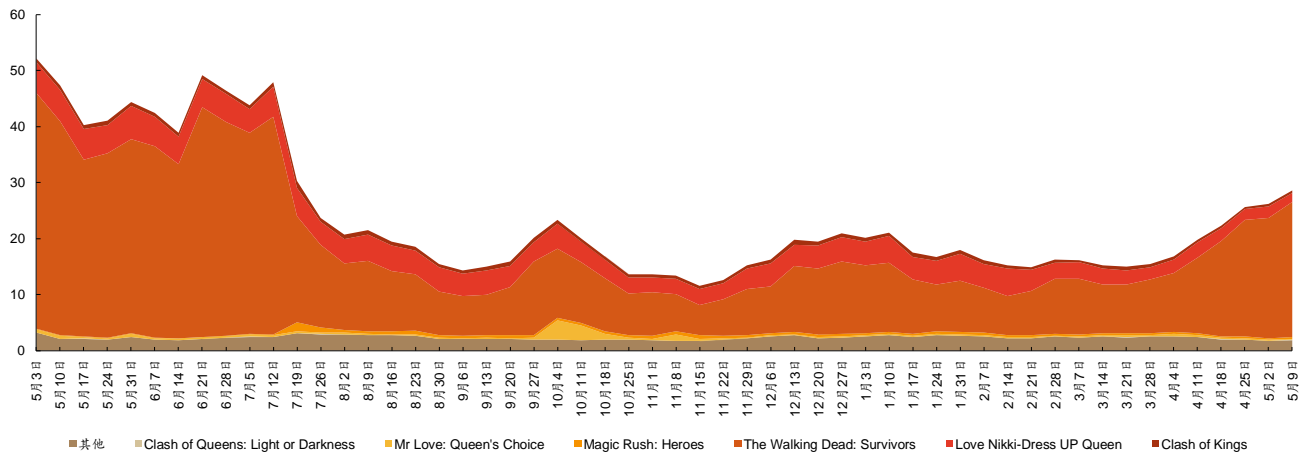
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

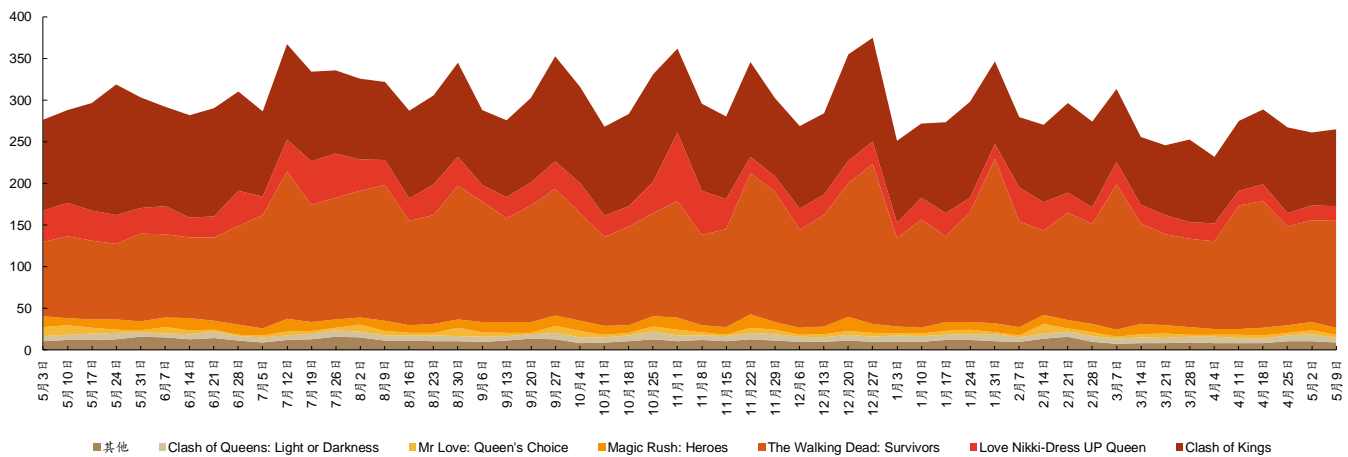
智明星通：上周公司下载量、净收入环比均有所上升。

图 87：2021.05.03-2022.05.15 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 88：2021.05.03-2022.05.15 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）

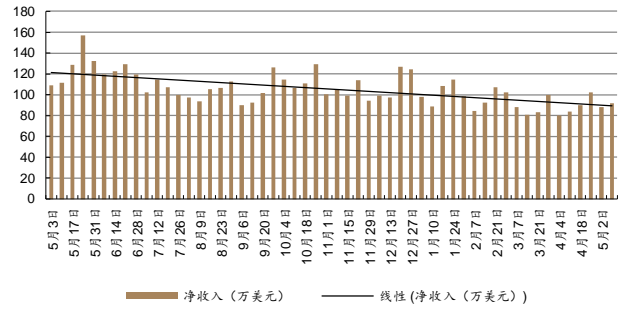
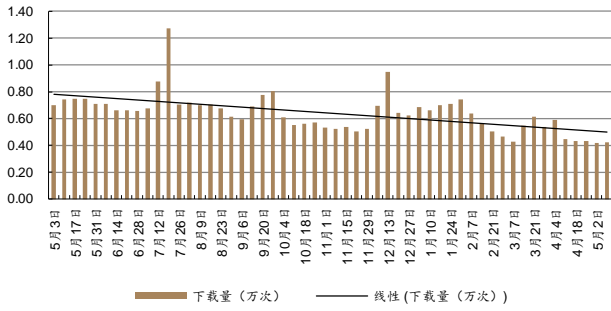


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

上周核心游戏《Clash of Kings》下载量环比基本保持平稳，净收入环比有所上升；《The Walking Dead》下载量、净收入环比均有所上升。

图 89：2021.05.03-2022.05.15 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量

图 90：2021.05.03-2022.05.15 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入

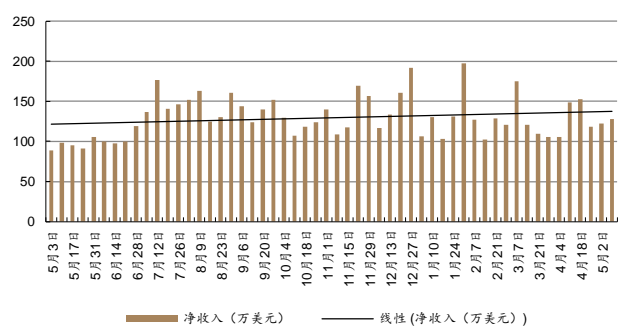
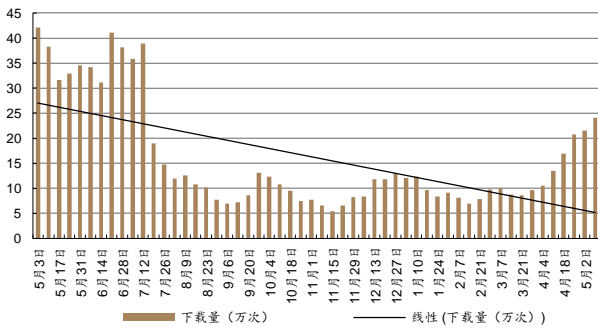


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 91: 2021.05.03-2022.05.15 The Walking Dead iOS 端+Google Play 端下载量

图 92: 2021.05.03-2022.05.15 The Walking Dead iOS 端+Google Play 端净收入

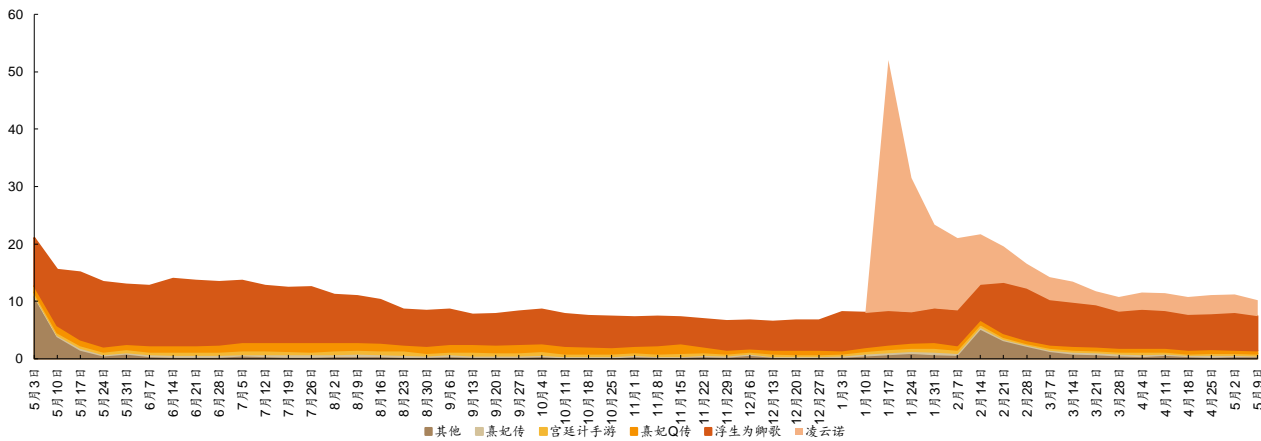


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

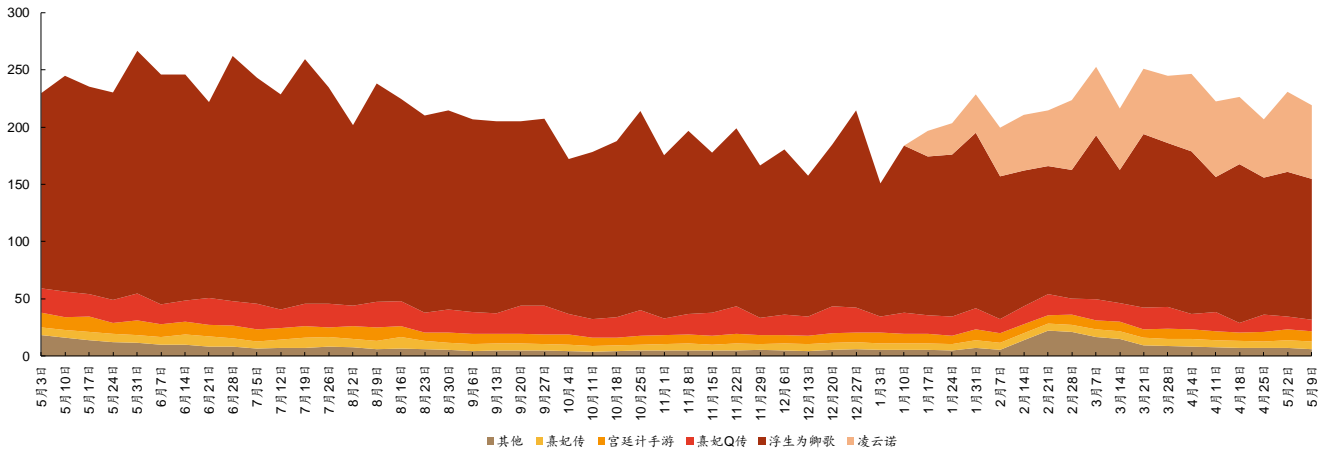
友谊时光: 上周公司下载量、净收入环比均有所下降。

图 93: 2021.05.03-2022.05.15 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 94: 2021.05.03-2022.05.15 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)

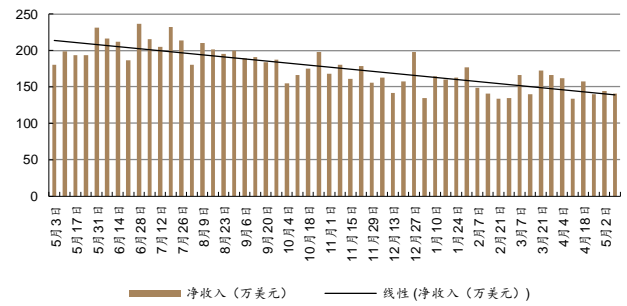
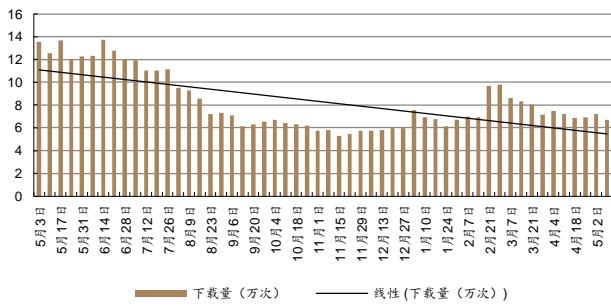


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

上周核心游戏《浮生为卿歌》下载量、净收入环比均有所下降;《熹妃 Q 传》下载量、净收入环比均有所下降。

图 95: 2021.05.03-2022.05.15 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量

图 96: 2021.05.03-2022.05.15 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入

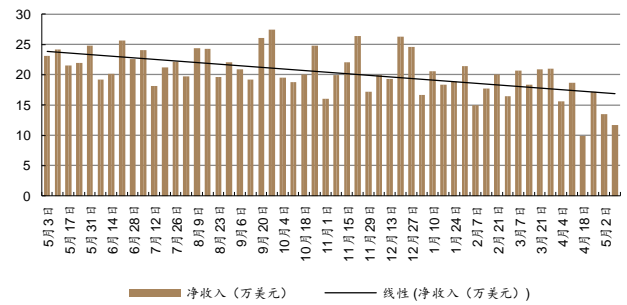
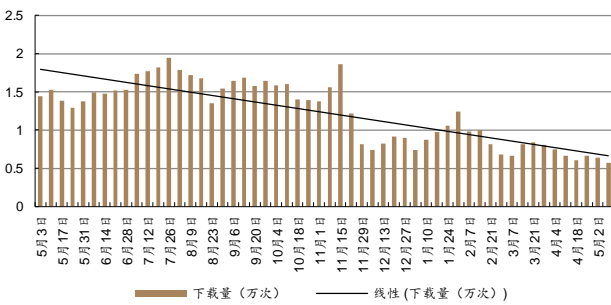


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 97: 2021.05.03-2022.05.15 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端下载量

图 98: 2021.05.03-2022.05.15 熹妃 Q 传 iOS 端+Google Play 端净收入



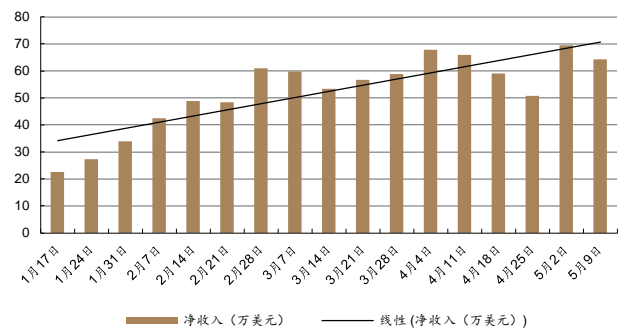
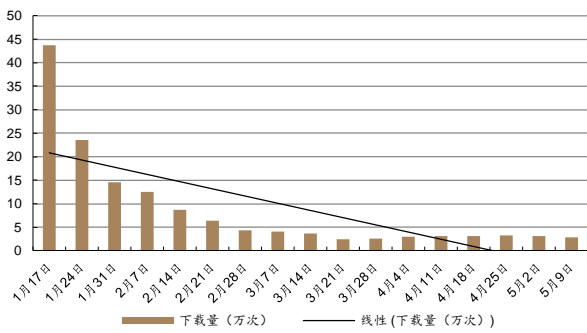
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

新游方面, 上周古风角色扮演类游戏《凌云诺》下载量、净收入环比均有所下降。

图 99: 2022.01.20-2022.05.15 凌云诺 iOS 端下载量

图 100: 2022.01.20-2022.05.15 凌云诺 iOS 端净收入

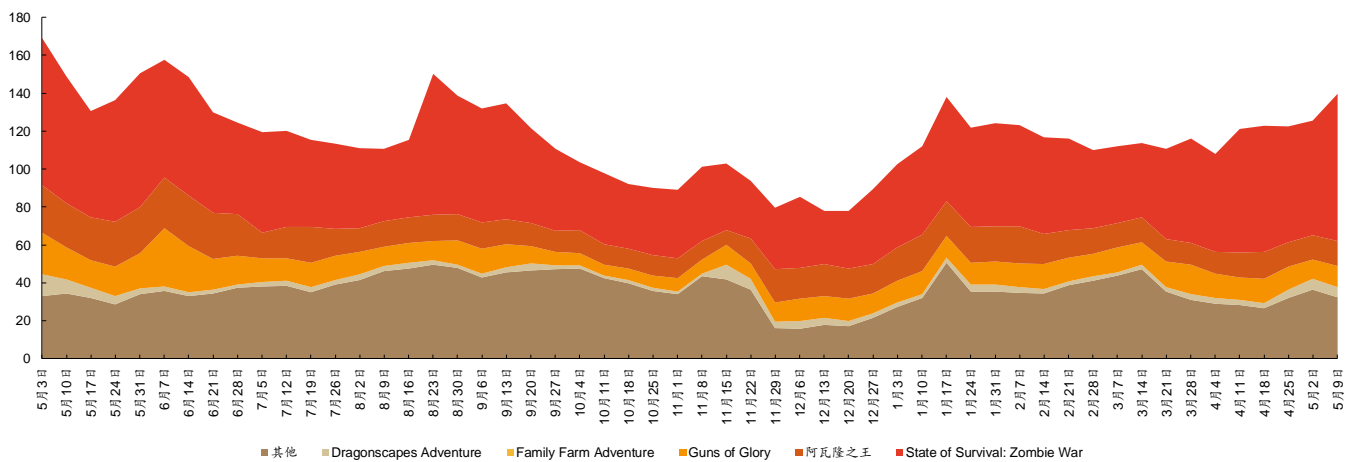


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

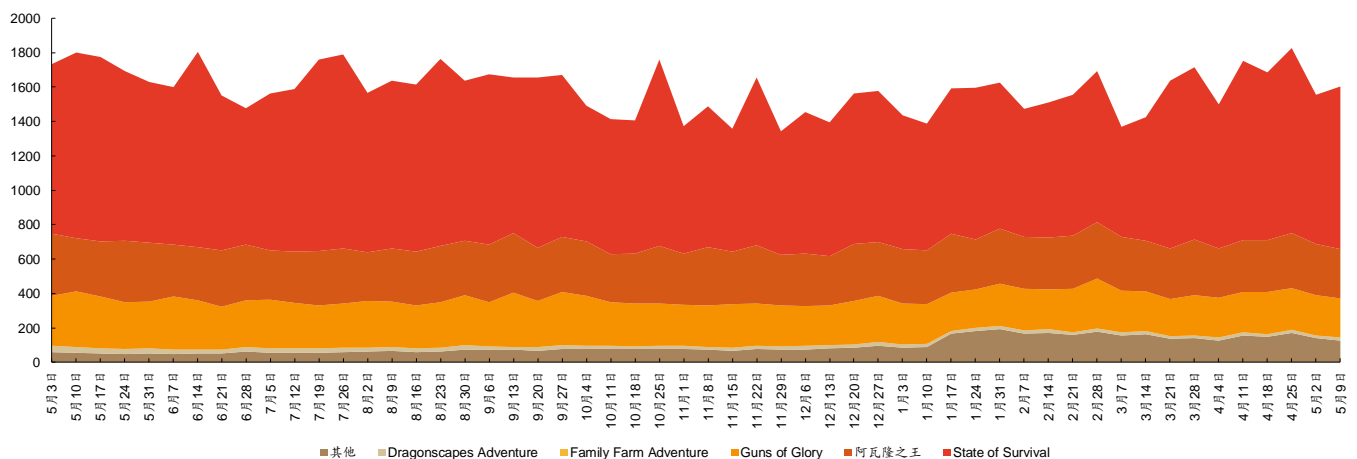
趣加：上周公司下载量、净收入环比均有所上升。

图 101：2021.05.03-2022.05.15 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 102：2021.05.03-2022.05.15 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）

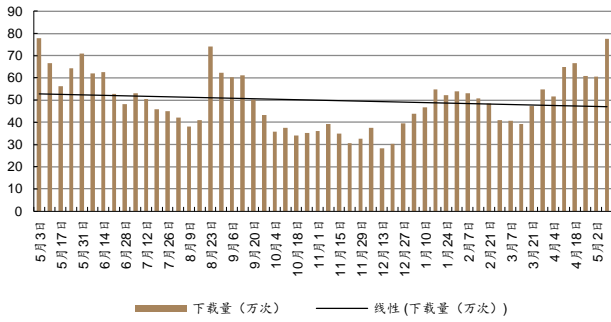


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

上周核心游戏《State of Survival》下载量、净收入环比均有所上升；《阿瓦隆之王》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

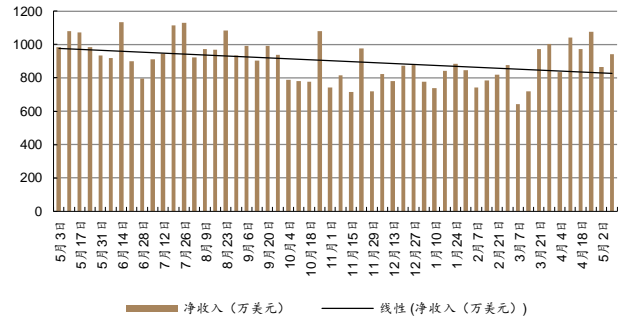
图 103：2021.05.03-2022.05.15 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量

图 104：2021.05.03-2022.05.15 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入



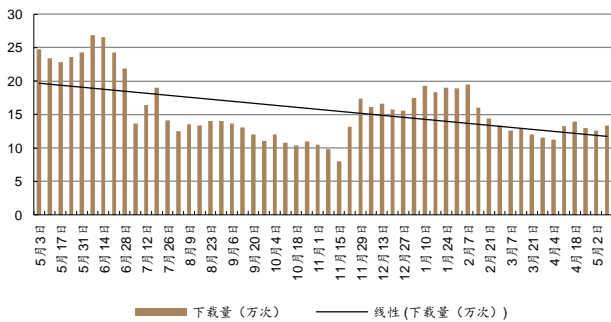
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 105: 2021.05.03-2022.05.15 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量

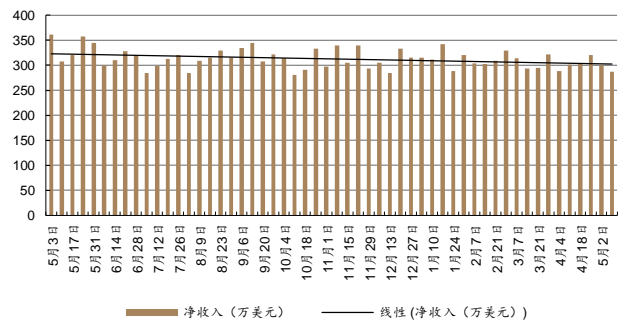


资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 106: 2021.05.03-2022.05.15 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入



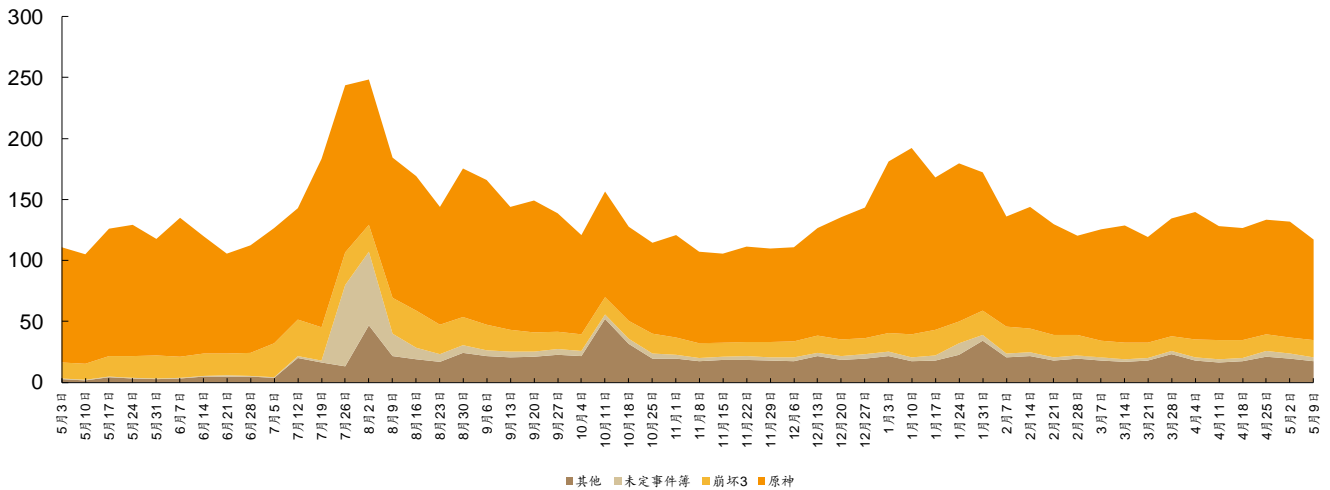
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

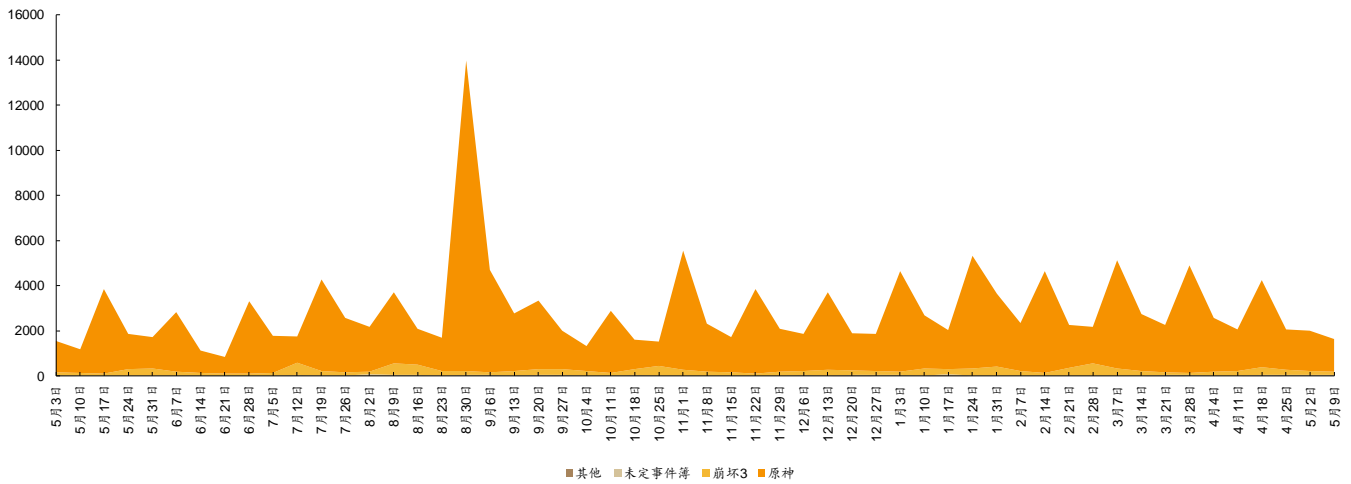
米哈游: 上周公司下载量、净收入环比均有所下降。

图 107: 2021.05.03-2022.05.15 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量 (万次)



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 108: 2021.05.03-2022.05.15 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)

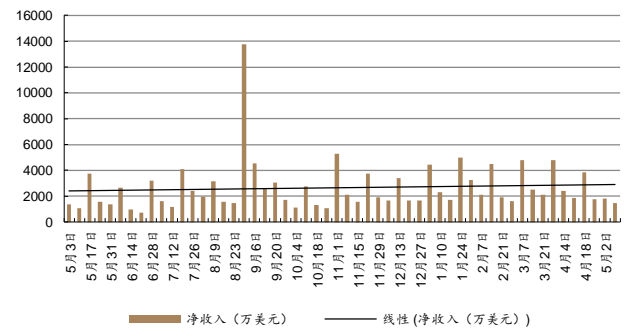
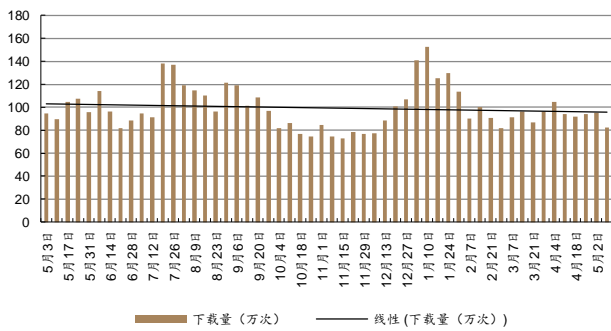


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

上周核心游戏《原神》下载量、净收入环比均有所下降；《崩坏 3》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

图 109：2021.05.03-2022.05.15 原神 iOS 端+Google Play 端下载量

图 110：2021.05.03-2022.05.15 原神 iOS 端+Google Play 端净收入

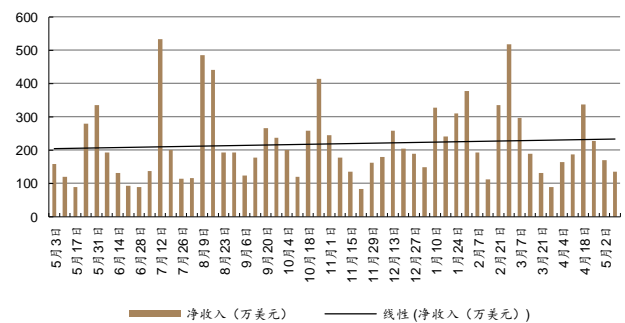
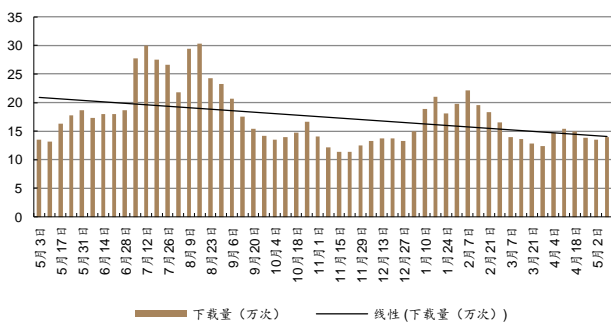


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 111：2021.05.03-2022.05.15 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量

图 112：2021.05.03-2022.05.15 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入

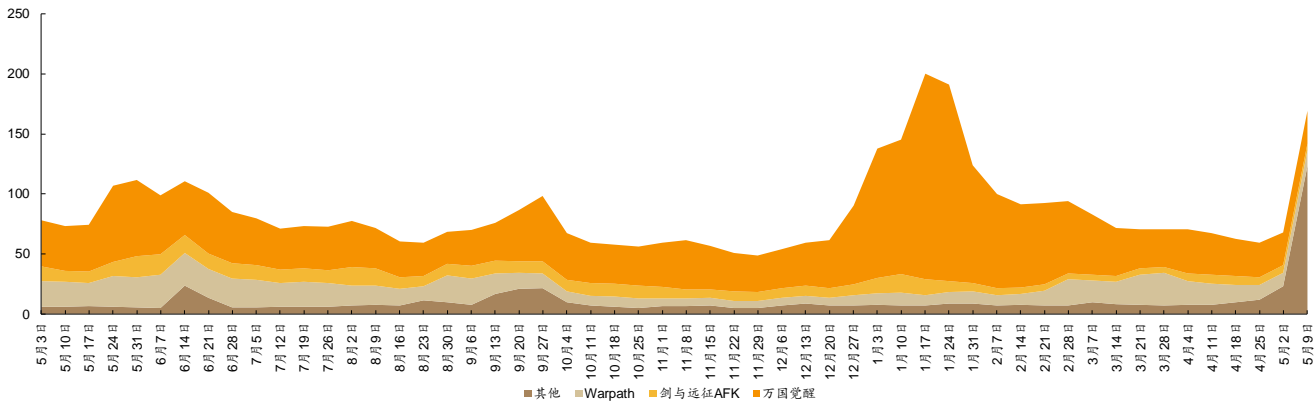


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

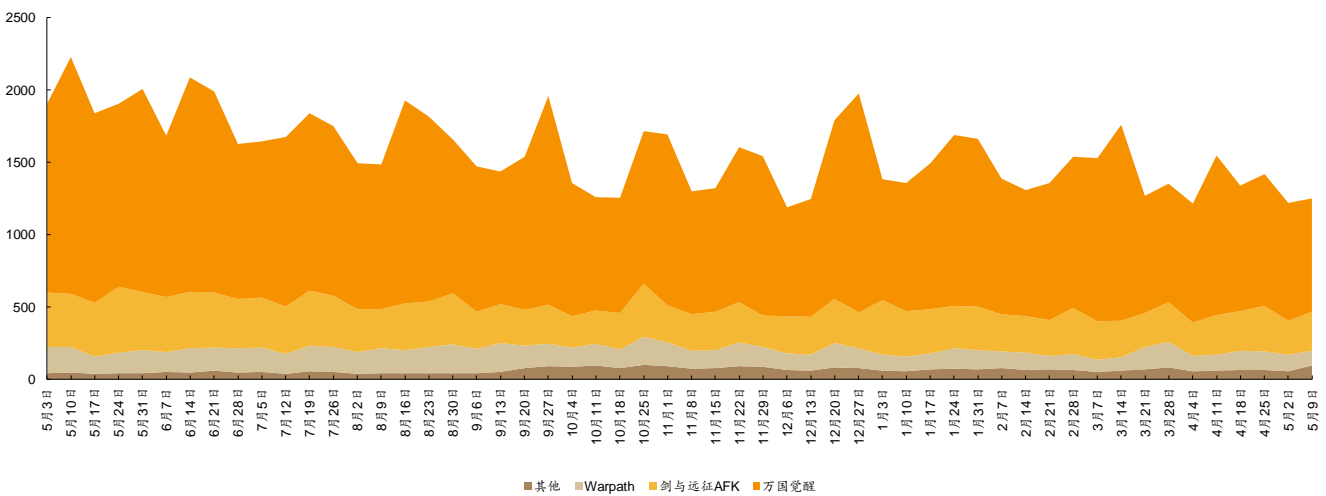
莉莉丝：上周公司下载量、净收入环比均有所上升。

图 113：2021.05.03-2022.05.15 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 114: 2021.05.03-2022.05.15 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入 (万美元)

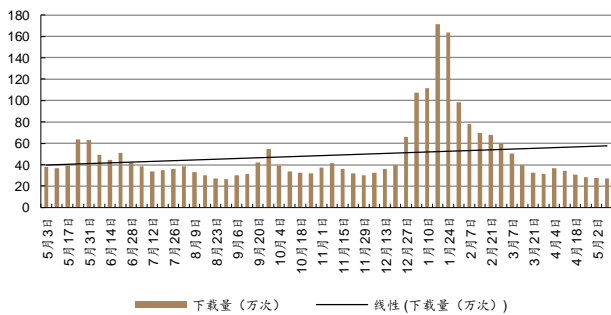


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

核心游戏《万国觉醒》下载量、净收入环比均有所下降；《剑与远征》下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；《Warpath》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

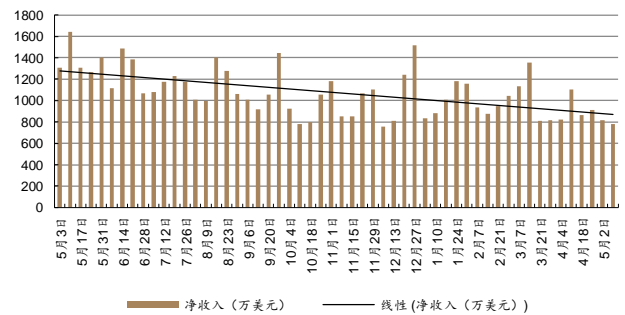
图 115: 2021.05.03-2022.05.15 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量

图 116: 2021.05.03-2022.05.15 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入



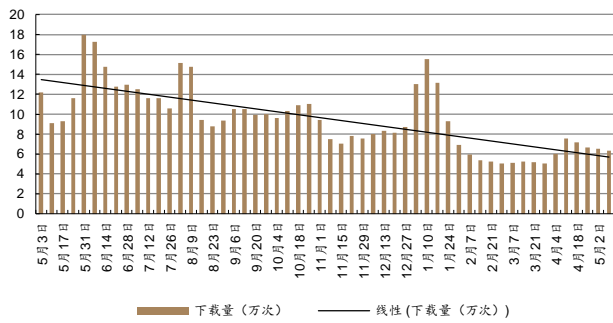
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 117: 2021.05.03-2022.05.15 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量



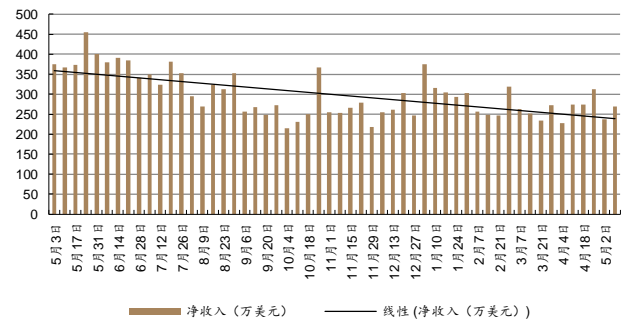
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 118: 2021.05.03-2022.05.15 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入



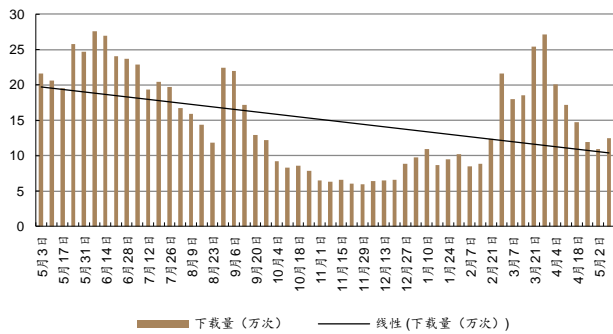
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 119: 2021.05.03-2022.05.15 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量



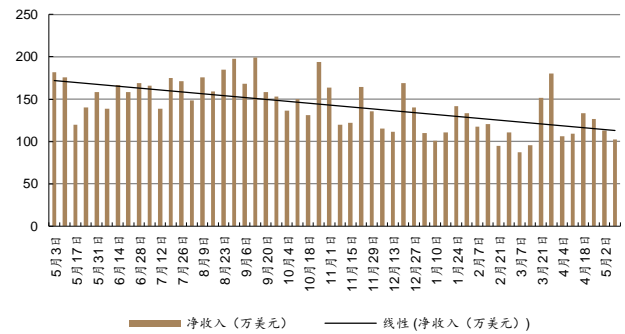
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 120: 2021.05.03-2022.05.15 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

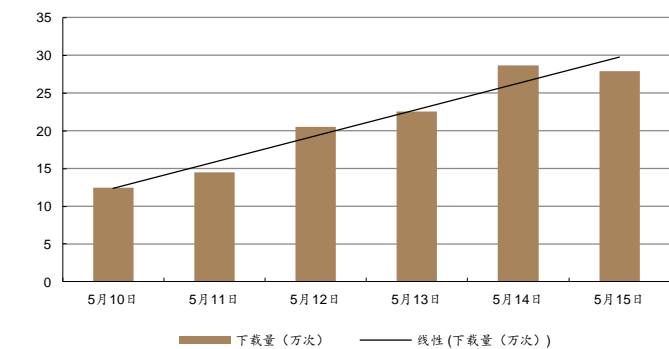
图 121: 2021.05.10-2022.05.15 Dislyte iOS 端+Google Play 端下载量



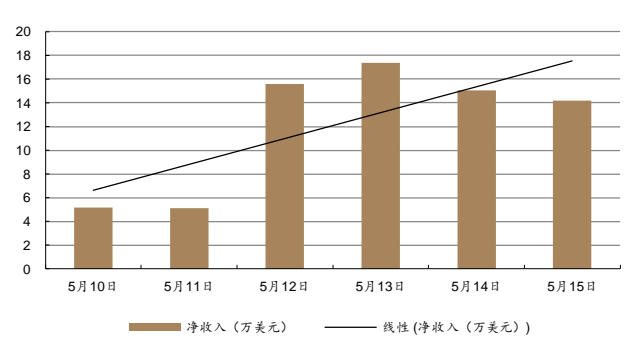
资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

图 122: 2021.05.10-2022.05.15 Dislyte iOS 端+Google Play 端净收入

新游方面,《Dislyte》5月10日海外全平台上线至5月15日合计录得下载量约127万次,净收入约72万美元。



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所



资料来源: Sensor Tower, 德邦研究所

3. 公司公告及行业新闻回顾

3.1. 公司公告

中手游: 发布2021年年度报告,2021年的收益为人民币39.57亿元,较2020年度增长3.57%。收益主要来自于IP游戏及非IP游戏。其中IP游戏涵盖集团持有的获授权及自有IP以及游戏开发商持有的IP,分别为人民币22.66亿元和人民币6.99亿元;非IP游戏收益为9.91亿元。

完美世界手游《幻塔》启动海外发行测试：5月12日，完美世界表示其自主研发的多人开放世界手游《幻塔》已于近期启动海外发行测试，预计将于年内在海外正式上线。（同花顺）

3.2. 行业新闻

莉莉丝手游《神觉者（Dislyte）》开启海外公测：莉莉丝旗下卡牌品类手游《神觉者（Dislyte）》于5月10日正式开启海外公测。海外发布首日，即夺得美国iOS畅销榜第8，一举打破了莉莉丝此前新游戏海外首发记录。（腾讯网）

网易手游《萤火突击》开启限量删档测试：由网易自主研发的战争撤离游戏《萤火突击》于5月12日开启限量删档测试。（玩匠）

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

赵伟博，德邦证券研究所计算机行业首席分析师。中国人民大学金融学硕士及经济学本科，曾就职于东北证券、华泰证券。深耕计算机行业研究数年，致力于用扎实、严谨、客观的深度研究服务产业发展及广大客户，对网络安全、金融IT、云计算、智能驾驶、工业软件、信创产业链等行业主要领域均有深入理解。

刘文轩，2021年加入德邦证券研究所传媒互联网组。

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范围包括证券投资咨询业务。