传媒

优于大市（维持）

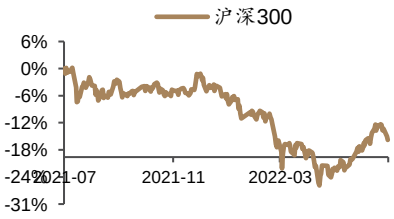
证券分析师

赵伟博
资格编号：S0120521090001
邮箱：zhaowb@tebon.com.cn

研究助理

刘文轩
邮箱：liuwx@tebon.com.cn

市场表现



相关研究

1. 《游戏行业数据周报 2022.06.13-2022.06.19：哔哩哔哩海外发行业务更进一步，《机动战姬：聚变》韩服及国际服上线》，2022.6.22
2. 《游戏行业数据周报 2022.06.06-2022.06.12：《暗黑破坏神：不朽》海外流水表现稳健》，2022.6.15
3. 《游戏行业数据周报 2022.05.30-2022.06.05：国内 iOS 渠道 5 月流水维持同比上升，6 月游戏版号发放》，2022.6.8
4. 《游戏行业数据周报 2022.05.23-2022.05.29：多款新游发布，心动自研射击手游《T3 Arena》海外上线》，2022.5.31
5. 《游戏行业数据周报 2021.05.03-2022.05.22：网易《暗黑破坏神：不朽》国内定档 6 月 23 日》，2022.5.25

游戏行业数据周报 2022.07.04-2022.07.10：7 月游戏版号发放，关注吉比特、腾讯新游上线

投资要点：

- **上周主要游戏市场表现：** A 股中信游戏指数下跌 2.95%，跑输上证指数 2.02pct。国内市场方面，上周大陆手游市场下载量、净收入环比均有所上升；上周港澳台市场下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；主要海外市场中，上周美国市场手游下载量、净收入环比均有所上升；上周日韩市场手游下载量、净收入环比均有所下降；上周东南亚市场下载量、净收入环比均有所上升。

- **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 渠道：上周下载量、净收入环比均有所上升。核心游戏上周表现方面，《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所下降；《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；《金铲铲之战》上周国内 iOS 端总下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；《英雄联盟手游》上周国内 iOS 渠道下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；新游方面，《指尖领主》7 月 5 日上线至 7 月 10 日以来合计录得下载量 21 万次，净收入 49 万美元；后续上线和测试方面：自研“塔科夫 like”FPS《暗区突围》7 月 13 号全平台不限号上线；《英雄联盟电竞经理》预计于 7 月 20 日开启不删档测试。

2）网易国内 iOS 渠道：上周下载量、净收入环比均有所上升。上周核心游戏《梦幻西游》下载量、净收入环比均有所上升；《哈利波特：魔法觉醒》上周国内 iOS 下载量环比有所上升，净收入环比有所下降；新游方面，由暴雪发行的《暗黑破坏神：不朽》6 月 1 日海外上线至 7 月 10 日以来合计录得下载量 1516 万次，净收入 4972 万美元。

3）哔哩哔哩：《Artery Gear/아터리 기어:퓨전》（《机动战姬：聚变》韩服及国际服）6 月 13 日海外上线至 7 月 10 日合计录得下载量约 66 万次，净收入约 449 万美元；《时空猎人 3》 6 月 28 日上线至 7 月 10 日合计录得下载量约 141 万次，净收入约 683 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 2021.06.28-2022.07.04，文中所使用“上周”指 2022.07.04-2022.07.10，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 33
3.1. 公司公告 33
3.2. 行业新闻 33
4. 风险提示 33

图表目录

图 1：2021.06.28-2022.07.10 国内手游 iOS 端下载量.....7
图 2：2021.06.28-2022.07.10 国内手游 iOS 端净收入.....7
图 3：2021.06.28-2022.07.10 港澳台市场手游下载量.....8
图 4：2021.06.28-2022.07.10 港澳台市场手游净收入.....8
图 5：2021.06.28-2022.07.10 美国市场手游下载量.....8
图 6：2021.06.28-2022.07.10 美国市场手游净收入.....8
图 7：2021.06.28-2022.07.10 日韩市场手游下载量.....8
图 8：2021.06.28-2022.07.10 日韩市场手游净收入.....8
图 9：2021.06.28-2022.07.10 东南亚市场手游下载量.....9
图 10：2021.06.28-2022.07.10 东南亚市场手游净收入.....9
图 11：2021.06.28-2022.07.10 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量.....9
图 12：2021.06.28-2022.07.10 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入.....9
图 13：2021.06.28-2022.07.10 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量.....9
图 14：2021.06.28-2022.07.10 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入.....9
图 15：2021.06.28-2022.07.10 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量.....10
图 16：2021.06.28-2022.07.10 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入.....10
图 17：2021.06.28-2022.07.10 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量.....10
图 18：2021.06.28-2022.07.10 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入.....10
图 19：2021.06.28-2022.07.10 腾讯手游 iOS 端下载量（万次）.....10
图 20：2021.06.28-2022.07.10 腾讯手游 iOS 端净收入（万美元）.....11
图 21：2021.06.28-2022.07.10 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量.....11
图 22：2021.06.28-2022.07.10 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入.....11
图 23：2021.06.28-2022.07.10 和平精英国内 iOS 渠道下载量.....11
图 24：2021.06.28-2022.07.10 和平精英国内 iOS 渠道净收入.....11
图 25：2021.08.23-2022.07.10 金铲铲之战国内 iOS 渠道下载量.....12
图 26：2021.08.23-2022.07.10 金铲铲之战国内 iOS 渠道净收入.....12
图 27：2021.10.08-2022.07.10 英雄联盟手游国内 iOS 渠道下载量.....12
图 28：2021.10.08-2022.07.10 英雄联盟手游国内 iOS 渠道净收入.....12
图 29：2022.07.05-2022.07.10 指尖领主国内 iOS 渠道下载量.....12
图 30：2022.07.05-2022.07.10 指尖领主国内 iOS 渠道下载量.....12
图 31：2021.06.28-2022.07.10 网易手游 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）.....13
图 32：2021.06.28-2022.07.10 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入（万美元）...13

图 33：2021.06.28-2022.07.10 梦幻西游国内 iOS 端+Google Play 端下载量 13
图 34：2021.06.28-2022.07.10 梦幻西游国内 iOS 端+ Google Play 端净收入 13
图 35：2021.09.06-2022.07.10 哈利波特：魔法觉醒国内 iOS 端下载量 14
图 36：2021.09.06-2022.07.10 哈利波特：魔法觉醒国内 iOS 端净收入 14
图 37：2022.06.01-2022.07.10 暗黑破坏神：不朽海外 iOS 端+Google Play 端下载量.14
图 38：2022.06.01-2022.07.10 暗黑破坏神：不朽海外 iOS 端+Google Play 端净收入.14
图 39：2021.06.28-2022.07.10 IGG iOS 端+Google Play 端下载量（万次） 14
图 40：2021.06.28-2022.07.10 IGG iOS 端+Google Play 端净收入（万美元） 15
图 41：2021.06.28-2022.07.10 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量 15
图 42：2021.06.28-2022.07.10 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入 15
图 43：2021.06.28-2022.07.10 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量 15
图 44：2021.06.28-2022.07.10 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入 15
图 45：2021.06.28-2022.07.10 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端下载量（万次） 16
图 46：2021.06.28-2022.07.10 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元） 16
图 47：2021.06.28-2022.07.10 问道 iOS 端+Google Play 端下载量.....17
图 48：2021.06.28-2022.07.10 问道 iOS 端+Google Play 端净收入.....17
图 49：2021.06.28-2022.07.10 一念逍遥 iOS 端下载量.....17
图 50：2021.06.28-2022.07.10 一念逍遥 iOS 端净收入.....17
图 51：2021.06.28-2022.07.10 完美世界 iOS 端+Google Play 端下载量（万次） 17
图 52：2021.06.28-2022.07.10 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元） ...17
图 53：2021.06.28-2022.07.10 梦幻新诛仙 iOS 端下载量 18
图 54：2021.06.28-2022.07.10 梦幻新诛仙 iOS 端净收入 18
图 55：2021.12.13-2022.07.10 幻塔 iOS 端下载量 18
图 56：2021.12.13-2022.07.10 幻塔 iOS 端净收入 18
图 57：2021.06.28-2022.07.10 三七互娱 iOS 端+Google Play 端下载量（万次） 18
图 58：2021.06.28-2022.07.10 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元） ...19
图 59：2021.06.28-2022.07.10 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端下载量 19
图 60：2021.06.28-2022.07.10 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入 19
图 61：2021.06.28-2022.07.10 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量.....19
图 62：2021.06.28-2022.07.10 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入.....19
图 63：2021.07.19-2022.07.10 斗罗大陆：魂师对决 iOS 端+Google Play 端下载量 ...20
图 64：2021.07.19-2022.07.10 斗罗大陆：魂师对决 iOS 端+Google Play 端净收入 ...20
图 65：2021.06.28-2022.07.10 心动网络 iOS 端+Google Play 端下载量（万次） 20

图 66：2021.06.28-2022.07.10 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）....20
图 67：2021.06.28-2022.07.10 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量 21
图 68：2021.06.28-2022.07.10 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入 21
图 69：2021.06.28-2022.07.10 藍顏清夢 iOS 端+Google Play 端下载量 21
图 70：2021.06.28-2022.07.10 藍顏清夢 iOS 端+Google Play 端净收入 21
图 71：2021.06.28-2022.07.10 游族网络 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）.....21
图 72：2021.06.28-2022.07.10 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）....22
图 73：2021.06.28-2022.07.10 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量.....22
图 74：2021.06.28-2022.07.10 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入.....22
图 75：2021.06.28-2022.07.10 成り上がり-華と武の戦国 iOS 端+Google Play 端下载量
.....22
图 76：2021.06.28-2022.07.10 成り上がり-華と武の戦国 iOS 端+Google Play 端净收入
.....22
图 77：2021.06.28-2022.07.10 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）.....23
图 78：2021.06.28-2022.07.10 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）....23
图 79：2021.06.28-2022.07.10 一拳超人：最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量 ..23
图 80：2021.06.28-2022.07.10 一拳超人：最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入 ...23
图 81：2021.06.28-2022.07.10 뮤오리진 2 iOS 端+Google Play 端下载量 24
图 82：2021.06.28-2022.07.10 뮤오리진 2 iOS 端+Google Play 端净收入 24
图 83：2021.06.28-2022.07.10 智明星通 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）.....24
图 84：2021.06.28-2022.07.10 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）....24
图 85：2021.06.28-2022.07.10 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量 25
图 86：2021.06.28-2022.07.10 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入 25
图 87：2021.06.28-2022.07.10 The Walking Dead iOS 端+Google Play 端下载量 25
图 88：2021.06.28-2022.07.10 The Walking Dead iOS 端+Google Play 端净收入.....25
图 89：2021.06.28-2022.07.10 友谊时光 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）.....25
图 90：2021.06.28-2022.07.10 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）....26
图 91：2021.06.28-2022.07.10 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量.....26
图 92：2021.06.28-2022.07.10 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入.....26
图 93：2022.01.20-2022.07.10 凌云诺 iOS 端下载量 26
图 94：2022.01.20-2022.07.10 凌云诺 iOS 端净收入 26
图 95：2021.06.28-2022.07.10 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）.....27
图 96：2021.06.28-2022.07.10 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）.....27

图 97：2021.06.28-2022.07.10 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量 27
图 98：2021.06.28-2022.07.10 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入 27
图 99：2021.06.28-2022.07.10 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量.....28
图 100：2021.06.28-2022.07.10 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入.....28
图 101：2021.06.28-2022.07.10 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量（万次） 28
图 102：2021.06.28-2022.07.10 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）.....28
图 103：2021.06.28-2022.07.10 原神 iOS 端+Google Play 端下载量.....29
图 104：2021.06.28-2022.07.10 原神 iOS 端+Google Play 端净收入.....29
图 105：2021.06.28-2022.07.10 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量.....29
图 106：2021.06.28-2022.07.10 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入.....29
图 107：2021.06.28-2022.07.10 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量（万次） 29
图 108：2021.06.28-2022.07.10 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）.....30
图 109：2021.06.28-2022.07.10 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量 30
图 110：2021.06.28-2022.07.10 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入.....30
图 111：2021.06.28-2022.07.10 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量 30
图 112：2021.06.28-2022.07.10 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入.....30
图 113：2021.06.28-2022.07.10 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量 31
图 114：2021.06.28-2022.07.10 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入 31
图 115：2021.06.28-2022.07.10 哔哩哔哩 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）.....31
图 116：2021.06.28-2022.07.10 哔哩哔哩 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元） ..31
图 117：2021.06.28-2022.07.10 Fate Grand Order iOS 端+Google Play 端下载量 32
图 118：2021.06.28-2022.07.10 Fate Grand Order iOS 端+Google Play 端净收入 32
图 119：2021.06.28-2022.07.10 碧蓝航线 iOS 端+Google Play 端下载量 32
图 120：2021.06.28-2022.07.10 碧蓝航线 iOS 端+Google Play 端净收入 32
图 121：2022.06.13-2022.07.10 Artery Gear iOS 端+Google Play 端下载量 32
图 122：2022.06.13-2022.07.10 Artery Gear iOS 端+Google Play 端净收入 32
图 123：2022.06.28-2022.07.10 时空猎人 3 iOS 端+Google Play 端下载量 33
图 124：2022.06.28-2022.07.10 时空猎人 3 iOS 端+Google Play 端净收入 33

表 1：截至 2022 年 7 月 12 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 股中信游戏指数下跌 2.95%，跑输上证指数 2.02pct。重点上市公司市场表现如下：

表 1：截至 2022 年 7 月 12 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）
哔哩哔哩-SW	-47.74	-6.77	5.67	830
腾讯控股	-23.45	-4.68	-0.51	33,929
友谊时光	-9.93	-5.04	-0.84	26
IGG	-54.98	-8.24	-2.65	40
网易	-12.71	-5.34	-2.71	4,604
中手游	-32.58	-9.52	-3.03	62
金山软件	-20.35	-11.27	-5.56	395
心动公司	-53.32	-9.83	-6.21	92
祖龙娱乐	-42.41	-17.76	-13.32	40
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）**
宝通科技	-39.86	2.91	7.09	70
电魂网络	-33.50	-5.28	-0.75	49
掌趣科技	-35.60	-6.29	-1.52	89
汤姆猫	-38.38	-7.07	-1.93	125
昆仑万维	-36.80	-8.56	-3.31	182
世纪华通	-46.96	-7.68	-3.36	343
游族网络	-40.94	-7.88	-3.74	87
巨人网络	-27.84	-7.21	-3.80	174
完美世界	-28.46	-7.10	-4.11	263
三七互娱	-23.19	-3.96	-5.08	439
紫天科技	-38.70	-11.77	-5.50	35
中文传媒	-19.57	-6.91	-5.75	127
吉比特	-11.70	-8.58	-5.83	264

资料来源：Wind，德邦研究所

2. 周度数据跟踪

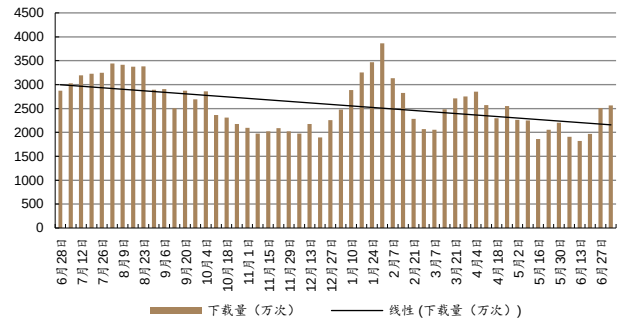
2.1. 全球各大手游市场数据

2.1.1. 国内手游市场数据

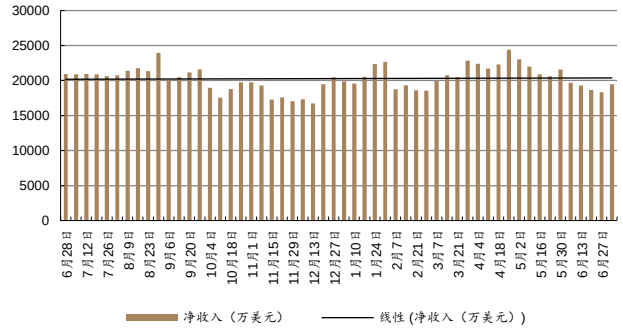
大陆市场手游 iOS 渠道收入及下载量：上周大陆手游市场下载量、净收入环比均有所上升。

图 1：2021.06.28-2022.07.10 国内手游 iOS 端下载量

图 2：2021.06.28-2022.07.10 国内手游 iOS 端净收入



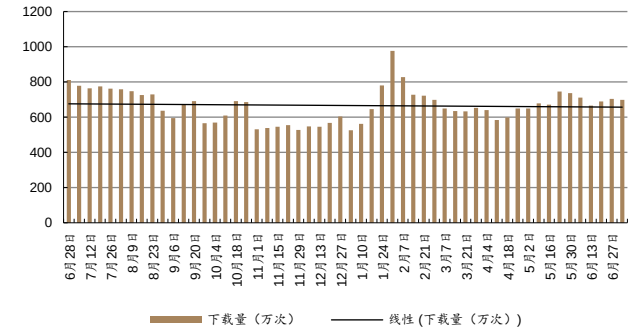
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

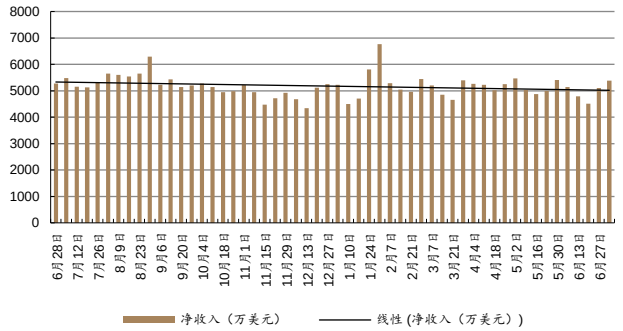
港澳台市场手游收入及下载量：上周港澳台市场下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

图 3：2021.06.28-2022.07.10 港澳台市场手游下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 4：2021.06.28-2022.07.10 港澳台市场手游净收入

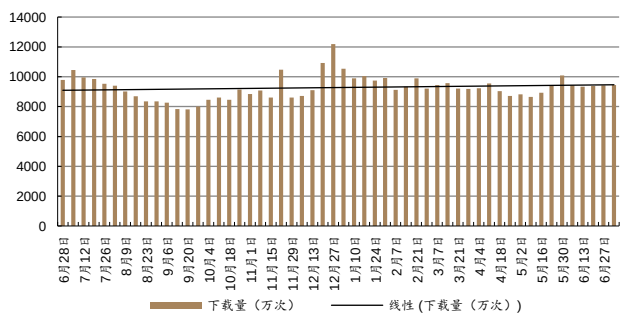


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

2.1.2. 国际手游市场数据

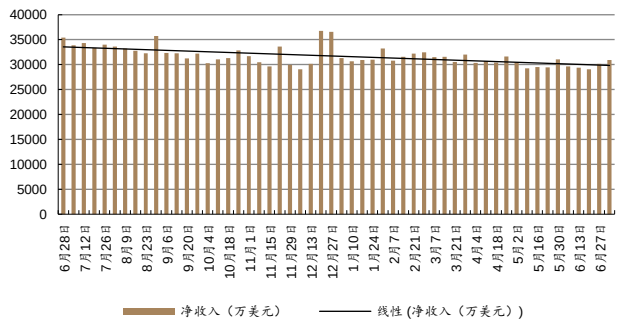
美国市场手游收入及下载量：上周美国市场手游下载量、净收入环比均有所上升。

图 5：2021.06.28-2022.07.10 美国市场手游下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 6：2021.06.28-2022.07.10 美国市场手游净收入

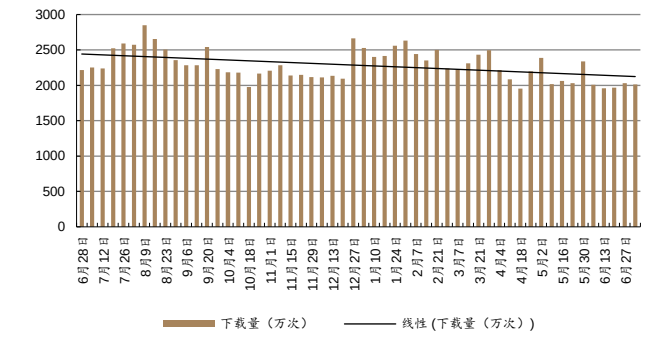


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

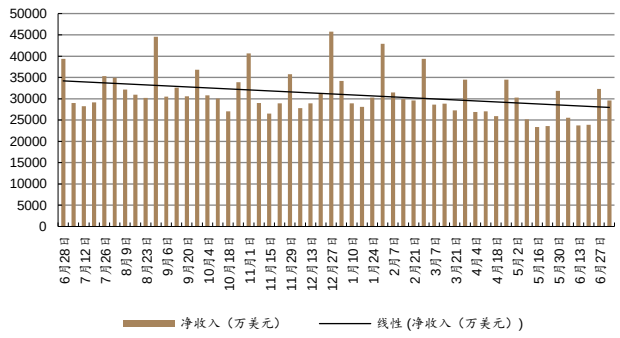
日韩市场手游收入及下载量：上周日韩市场手游下载量、净收入环比均有所下降。

图 7：2021.06.28-2022.07.10 日韩市场手游下载量

图 8：2021.06.28-2022.07.10 日韩市场手游净收入



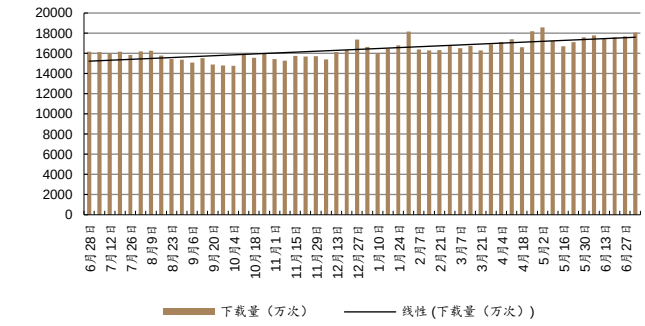
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

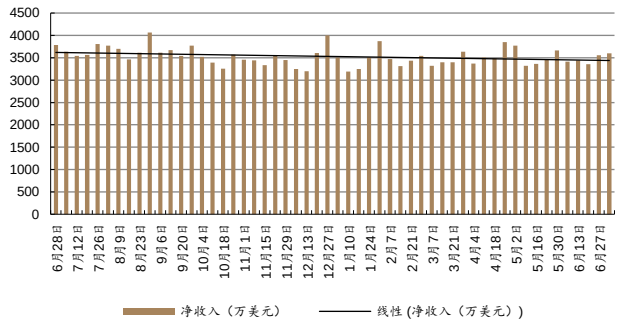
东南亚市场手游收入及下载量：上周东南亚市场下载量、净收入环比均有所上升。

图 9：2021.06.28-2022.07.10 东南亚市场手游下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 10：2021.06.28-2022.07.10 东南亚市场手游净收入

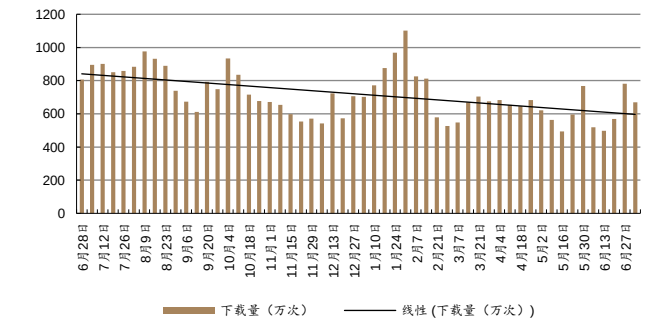


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

2.2. 国内 iOS 渠道游戏分品类数据

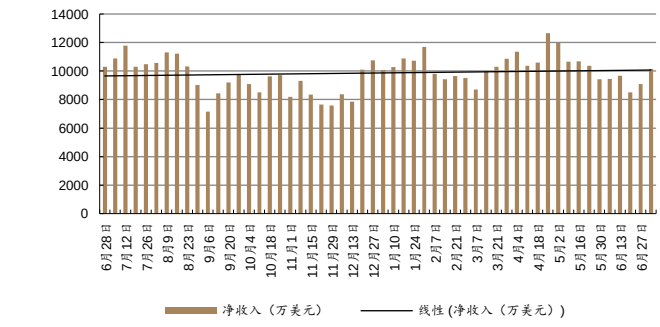
动作类游戏：上周国内市场 iOS 渠道动作类游戏下载量约 669 万次，环比有所下降；扣除渠道分成后，净收入达 10137 万美元，环比有所上升。

图 11：2021.06.28-2022.07.10 国内动作类游戏 iOS 渠道下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 12：2021.06.28-2022.07.10 国内动作类游戏 iOS 渠道净收入

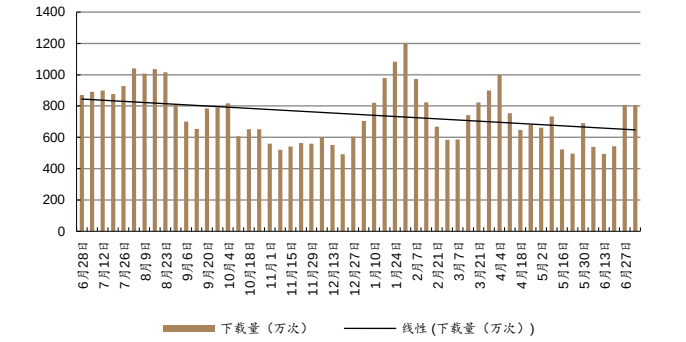


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

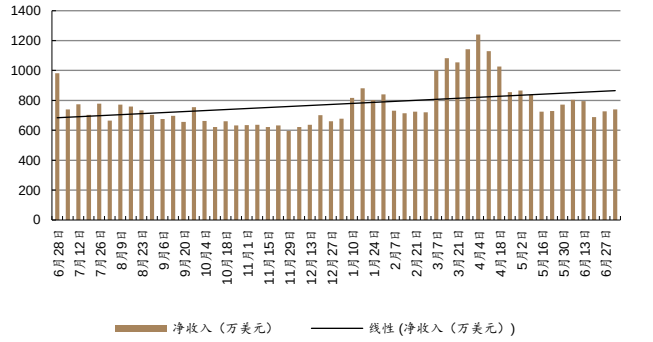
休闲类游戏：上周国内市场 iOS 渠道休闲类游戏下载量约 806 万次，环比有所下降；扣除渠道分成后，净收入约 740 万美元，环比有所上升。

图 13：2021.06.28-2022.07.10 国内休闲类游戏 iOS 渠道下载量

图 14：2021.06.28-2022.07.10 国内休闲类游戏 iOS 渠道净收入



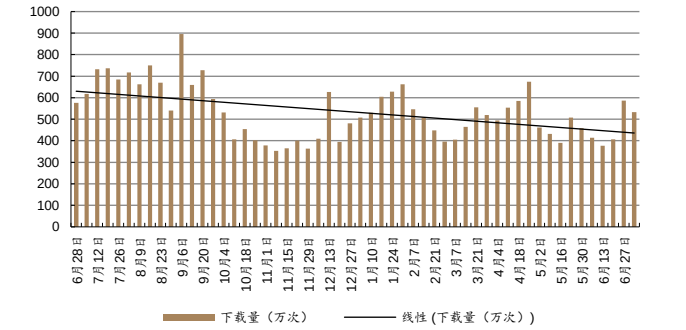
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

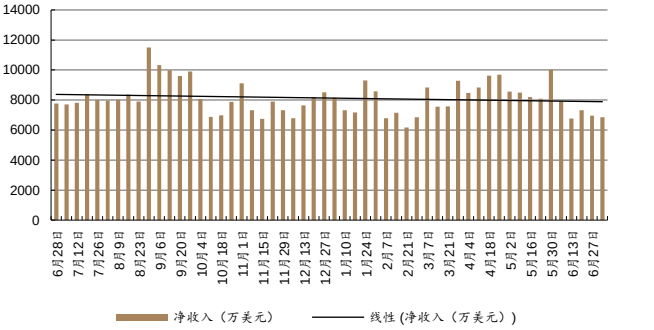
角色扮演类游戏：上周国内市场 iOS 渠道角色扮演类游戏下载量约 533 万次，环比有所下降；扣除渠道分成后净收入约 6860 万美元，环比有所下降。

图 15：2021.06.28-2022.07.10 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

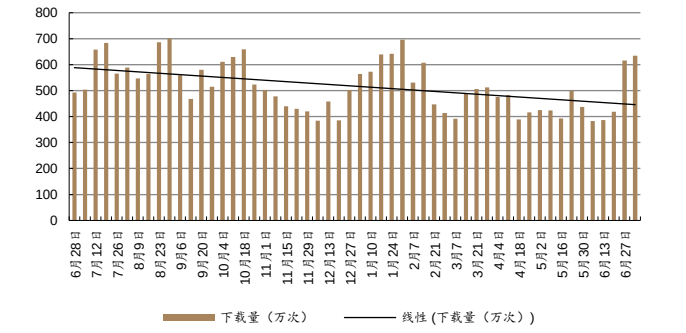
图 16：2021.06.28-2022.07.10 国内角色扮演类游戏 iOS 渠道净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

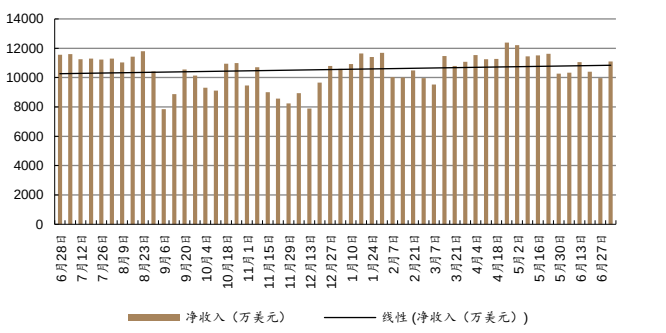
策略类游戏：上周国内市场 iOS 渠道策略类游戏下载量达到约 634 万次，环比有所上升；扣除渠道分成后，净收入约 11090 万美元，环比有所上升。

图 17：2021.06.28-2022.07.10 国内策略类游戏 iOS 渠道下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 18：2021.06.28-2022.07.10 国内策略类游戏 iOS 渠道净收入

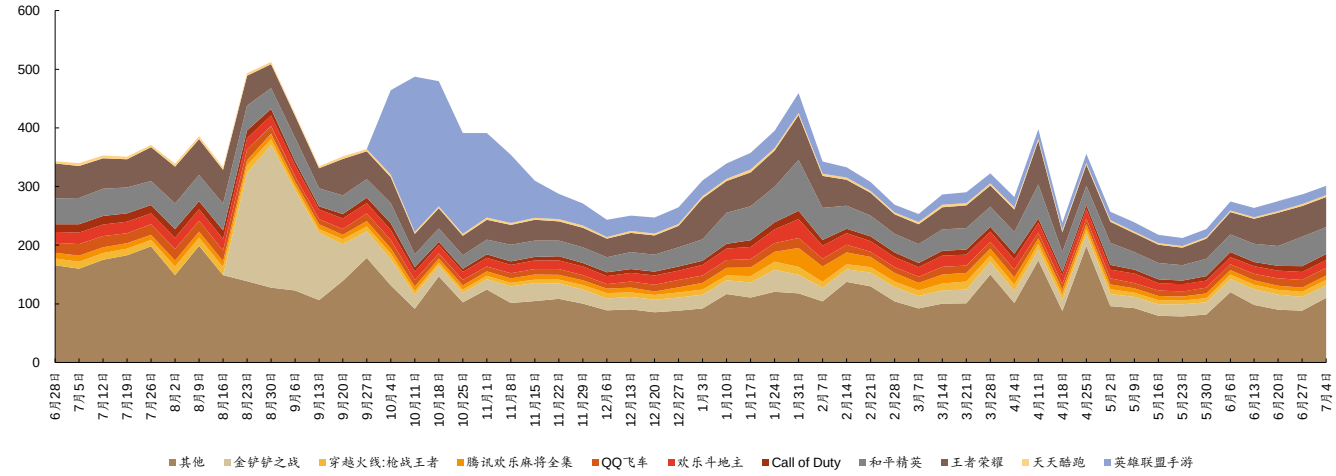


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

2.3. 重点公司数据跟踪

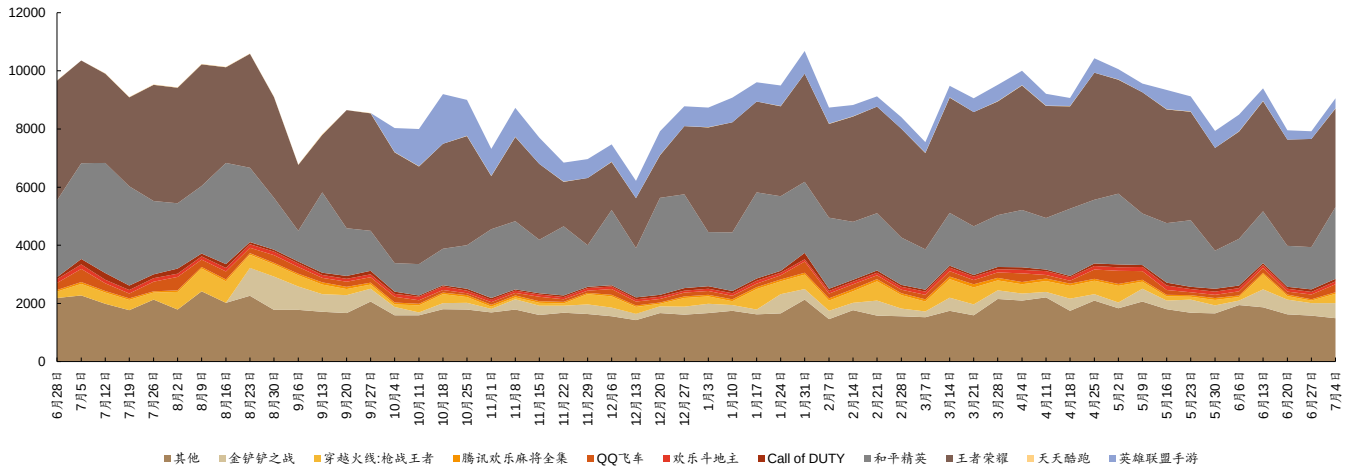
腾讯手游（Tencent Mobile Games）：上周下载量、净收入环比均有所上升。

图 19：2021.06.28-2022.07.10 腾讯手游 iOS 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

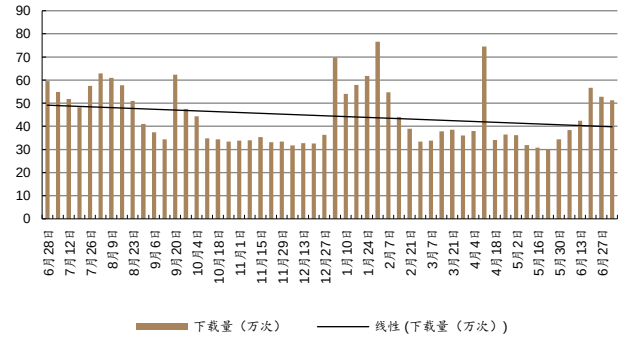
图 20：2021.06.28-2022.07.10 腾讯手游 iOS 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

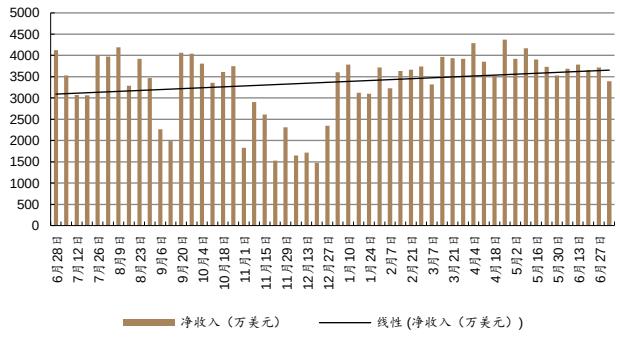
核心游戏上周表现方面，《王者荣耀》国内 iOS 渠道下载量、净收入环比均有所下降；《和平精英》国内 iOS 渠道下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

图 21：2021.06.28-2022.07.10 王者荣耀国内 iOS 渠道下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

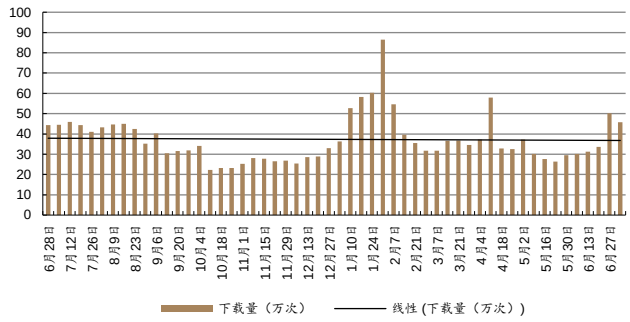
图 22：2021.06.28-2022.07.10 王者荣耀国内 iOS 渠道净收入



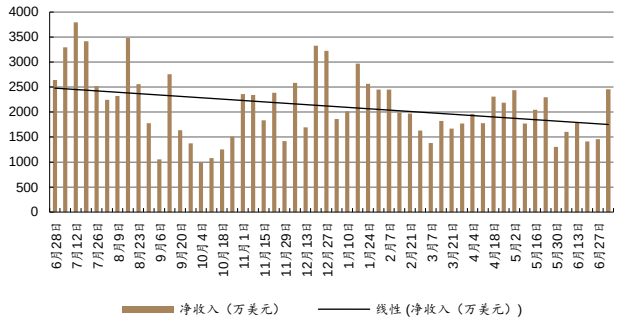
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 23：2021.06.28-2022.07.10 和平精英国内 iOS 渠道下载量

图 24：2021.06.28-2022.07.10 和平精英国内 iOS 渠道净收入



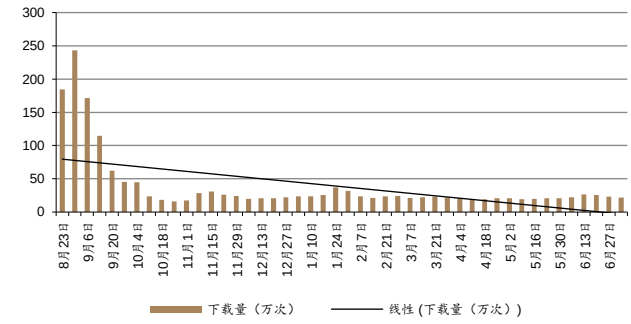
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

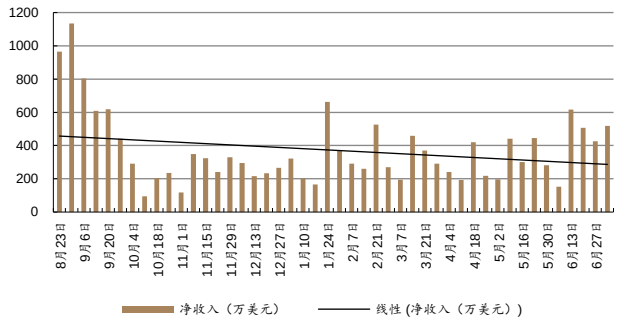
《金铲铲之战》上周国内 iOS 端下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；《英雄联盟手游》上周国内 iOS 渠道下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

图 25：2021.08.23-2022.07.10 金铲铲之战国内 iOS 渠道下载量



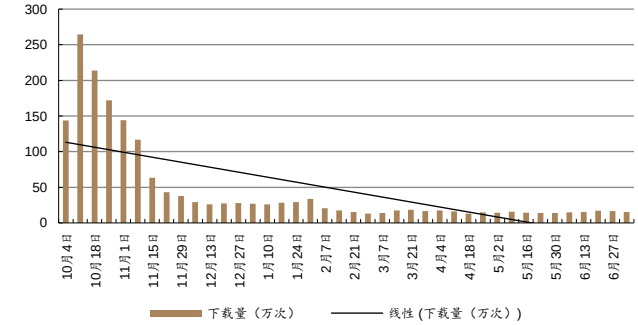
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 26：2021.08.23-2022.07.10 金铲铲之战国内 iOS 渠道净收入



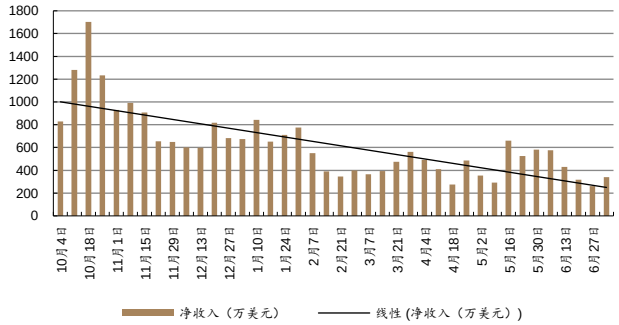
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 27：2021.10.08-2022.07.10 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 28：2021.10.08-2022.07.10 英雄联盟手游国内 iOS 渠道净收入

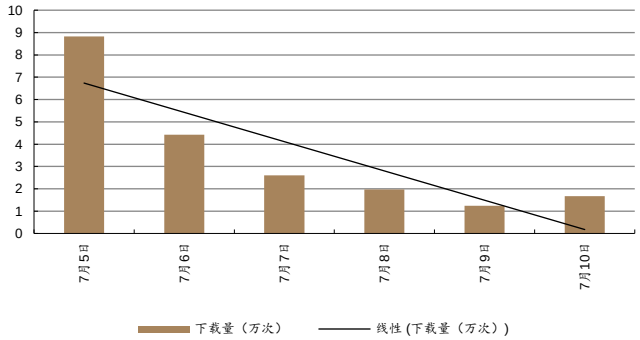


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

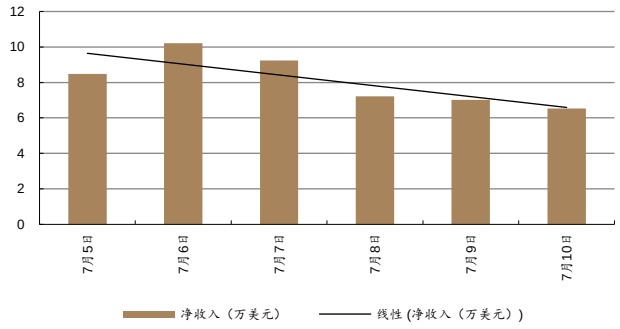
新游方面，由腾讯发行的《指尖领主》7 月 5 日上线至 7 月 10 日以来合计录得下载量 21 万次，净收入 49 万美元。

图 29：2022.07.05-2022.07.10 指尖领主国内 iOS 渠道下载量

图 30：2022.07.05-2022.07.10 指尖领主国内 iOS 渠道下载量



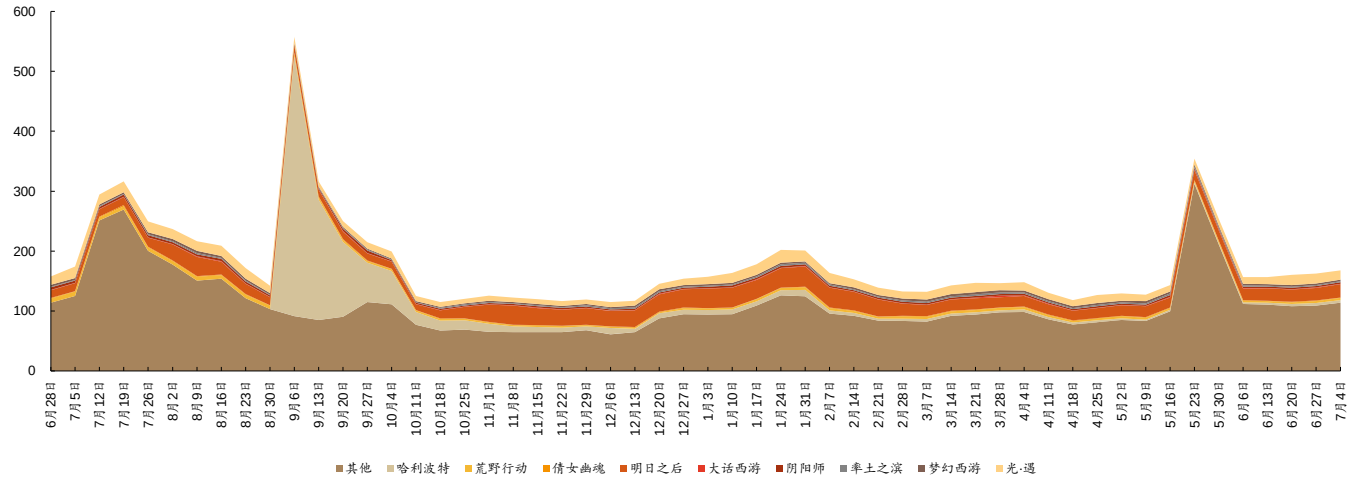
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

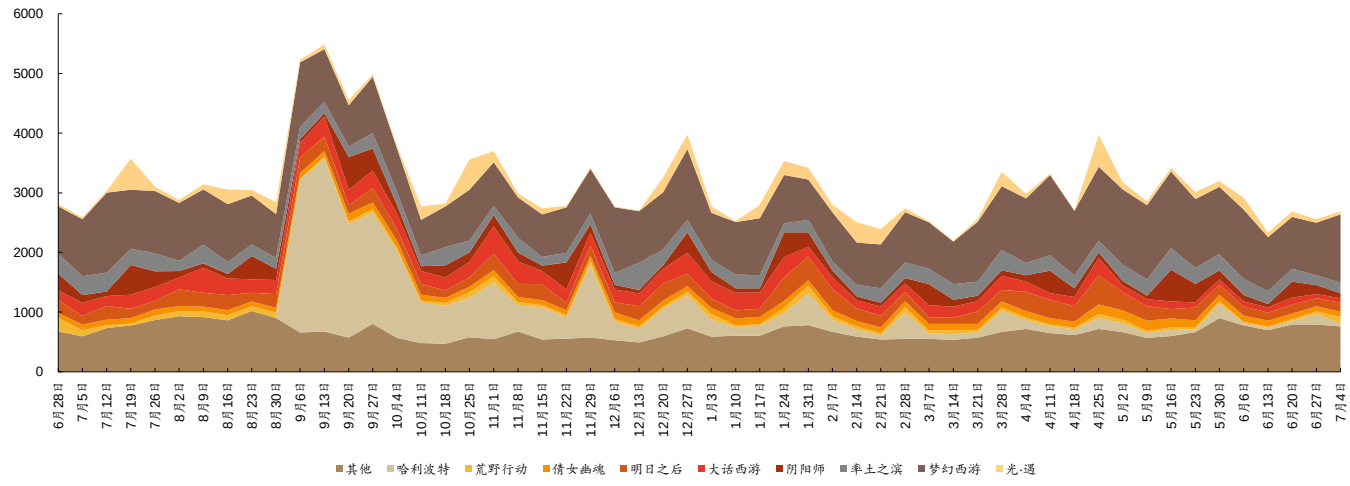
网易国内手游（网易移动游戏）：上周下载量、净收入环比均有所上升。

图 31：2021.06.28-2022.07.10 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 32：2021.06.28-2022.07.10 网易手游 iOS 端+ Google Play 端净收入（万美元）

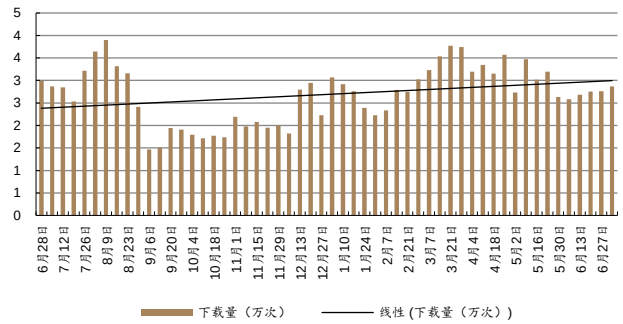


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

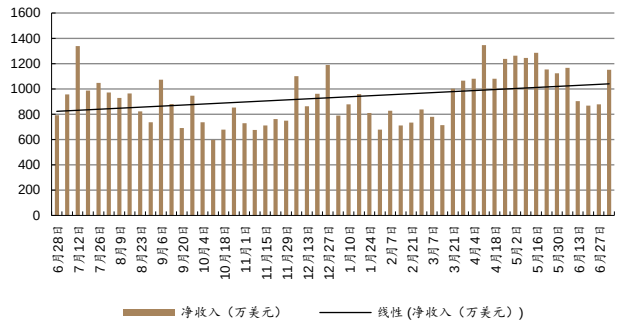
上周核心游戏《梦幻西游》下载量、净收入环比均有所上升；《哈利波特：魔法觉醒》上周国内 iOS 下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

图 33：2021.06.28-2022.07.10 梦幻西游国内 iOS 端+Google Play 端下载量

图 34：2021.06.28-2022.07.10 梦幻西游国内 iOS 端+ Google Play 端净收入

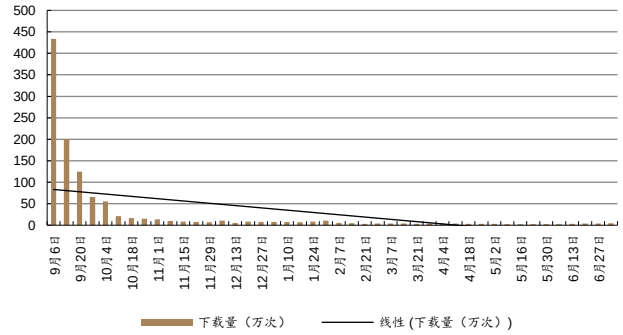


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



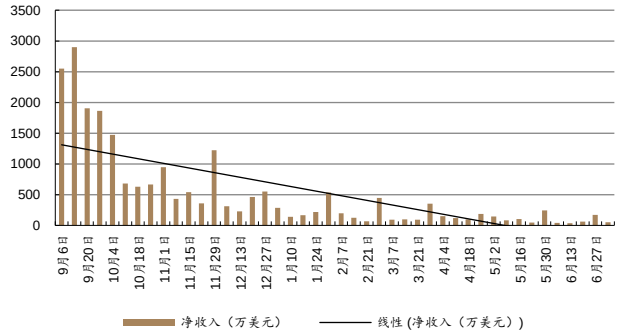
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 35：2021.09.06-2022.07.10 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

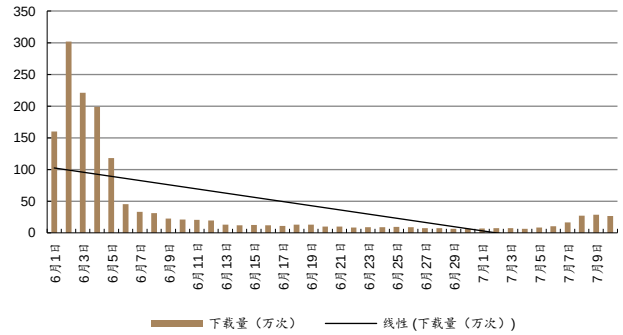
图 36：2021.09.06-2022.07.10 哈利波特：魔法觉醒国内 iOS 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

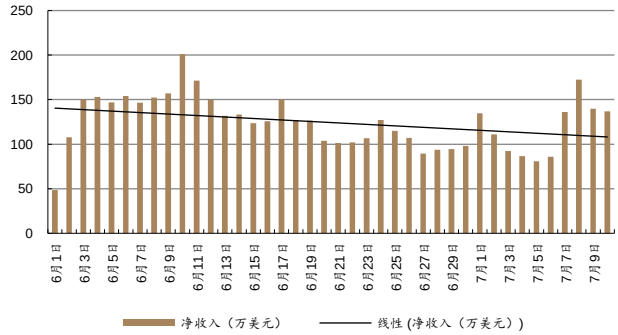
新游方面，由暴雪发行的《暗黑破坏神：不朽》6 月 1 日海外上线至 7 月 10 日以来合计录得下载量 1516 万次，净收入 4972 万美元。

图 37：2022.06.01-2022.07.10 暗黑破坏神：不朽海外 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

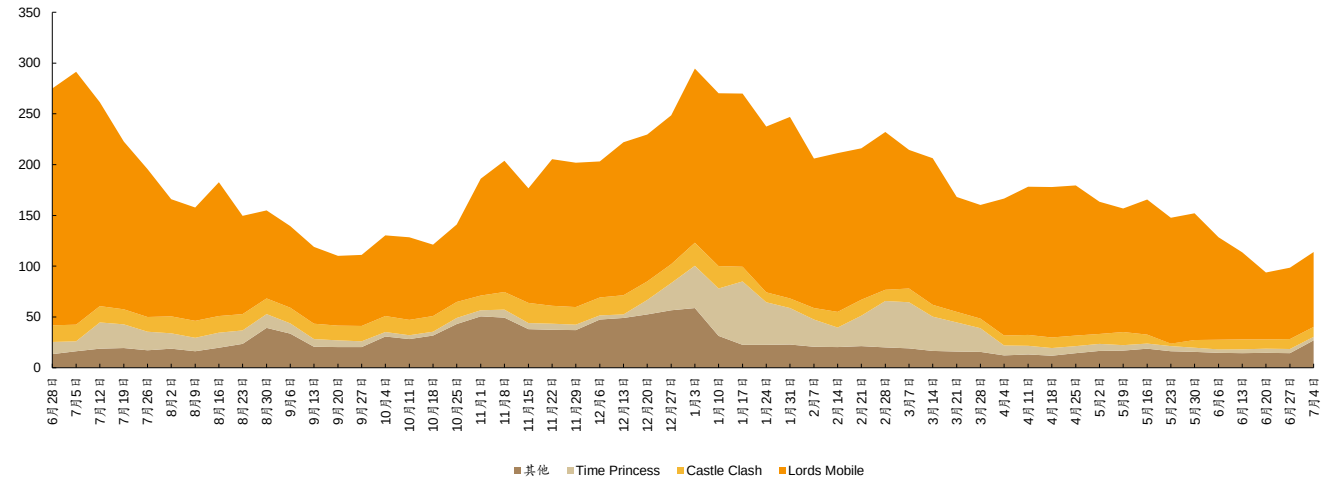
图 38：2022.06.01-2022.07.10 暗黑破坏神：不朽海外 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

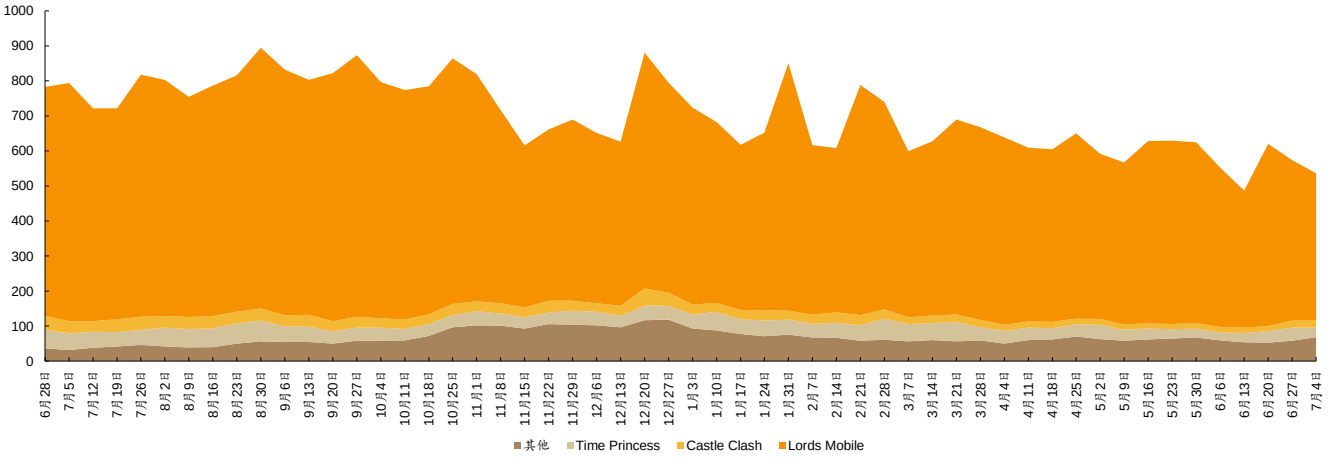
IGG：公司上周下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

图 39：2021.06.28-2022.07.10 IGG iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

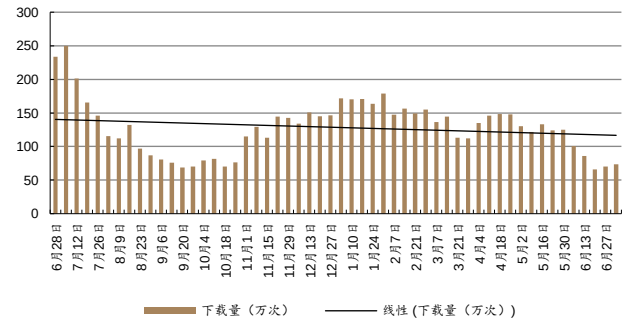
图 40：2021.06.28-2022.07.10 IGG iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

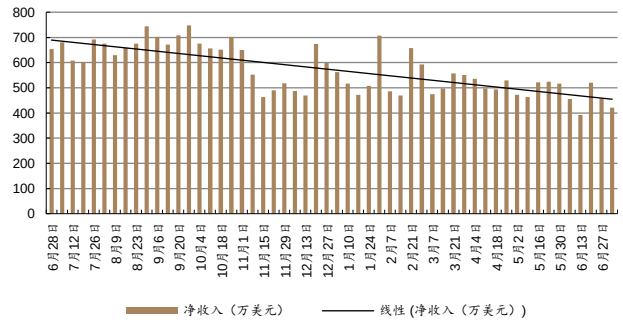
核心游戏表现方面，《Lords Mobile》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降；女性向产品《Time Princess》下载量、净收入环比均有所下降。

图 41：2021.06.28-2022.07.10 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

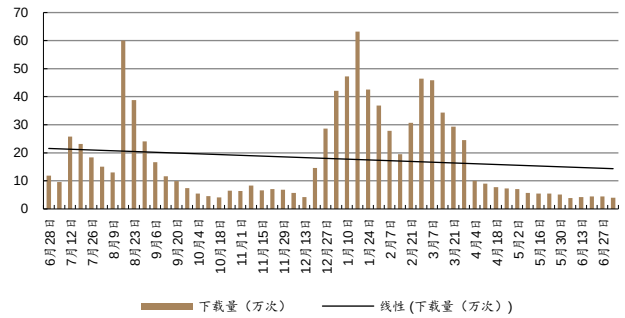
图 42：2021.06.28-2022.07.10 Lords Mobile iOS 端+Google Play 端净收入



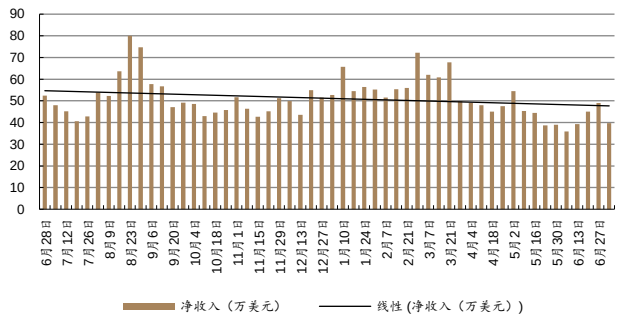
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 43：2021.06.28-2022.07.10 Time Princess iOS 端+Google Play 端下载量

图 44：2021.06.28-2022.07.10 Time Princess iOS 端+Google Play 端净收入



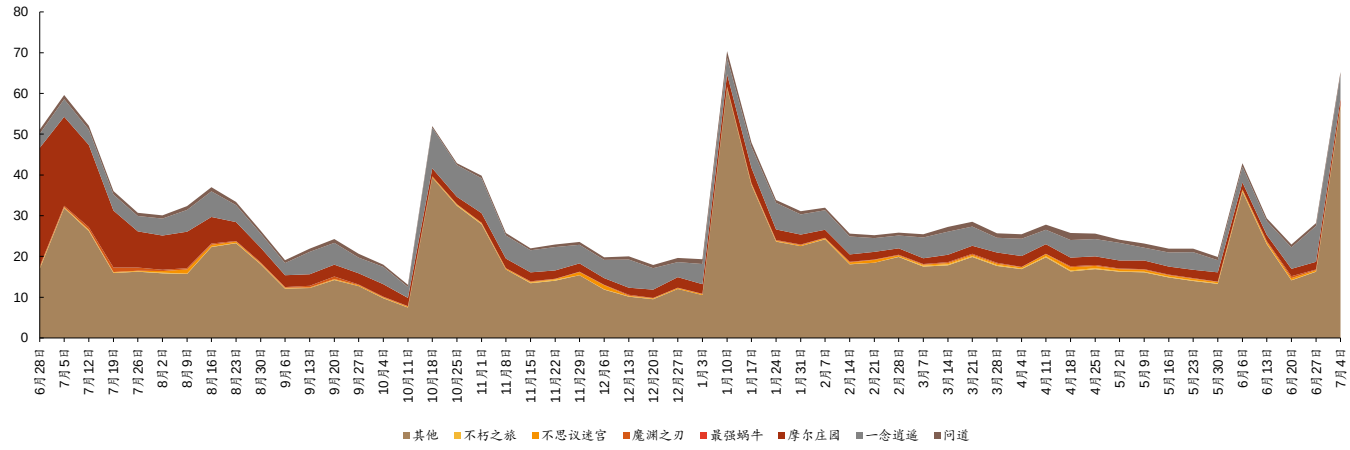
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

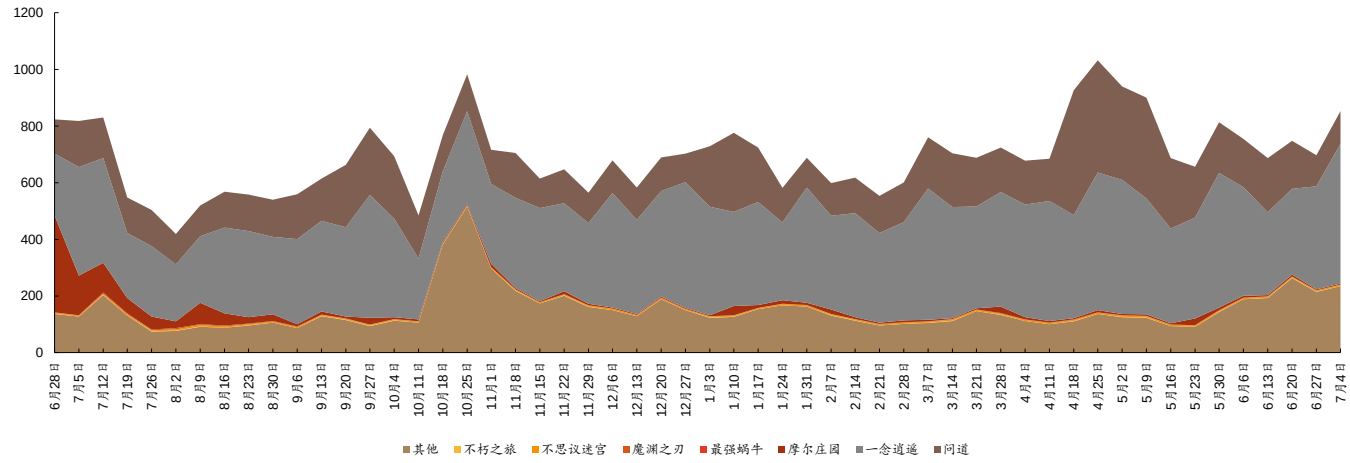
雷霆网络：公司上周下载量、净收入环比均有所上升（雷霆游戏国内 iOS 渠道占比较小，而数据无法覆盖国内安卓渠道，因此对公司实际经营结果参考性有限）。

图 45：2021.06.28-2022.07.10 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

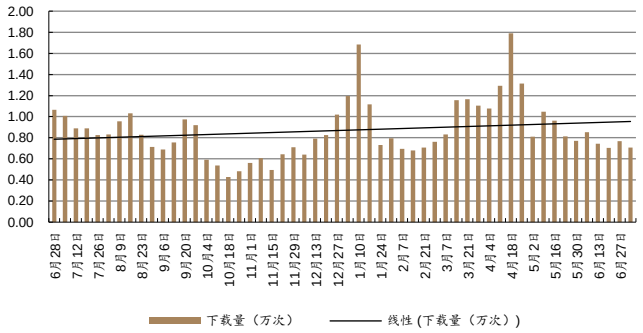
图 46：2021.06.28-2022.07.10 雷霆游戏 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

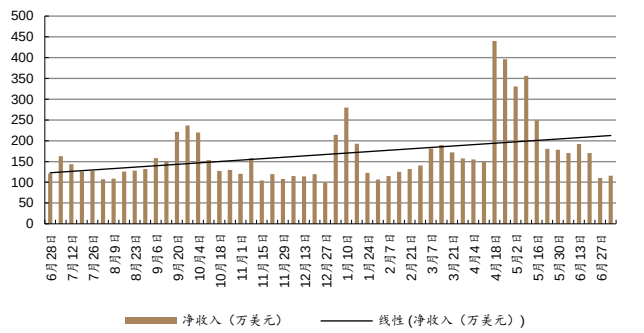
核心游戏表现方面，上周《问道》下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；《一念逍遥》下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

图 47：2021.06.28-2022.07.10 问道 iOS 端+Google Play 端下载量



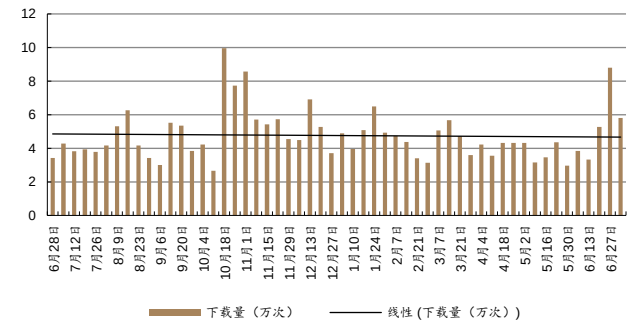
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 48：2021.06.28-2022.07.10 问道 iOS 端+Google Play 端净收入



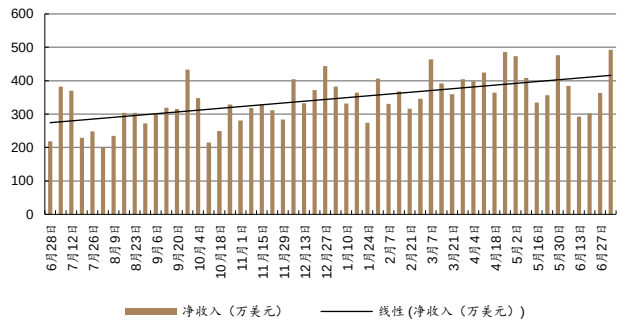
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 49：2021.06.28-2022.07.10 一念逍遥 iOS 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

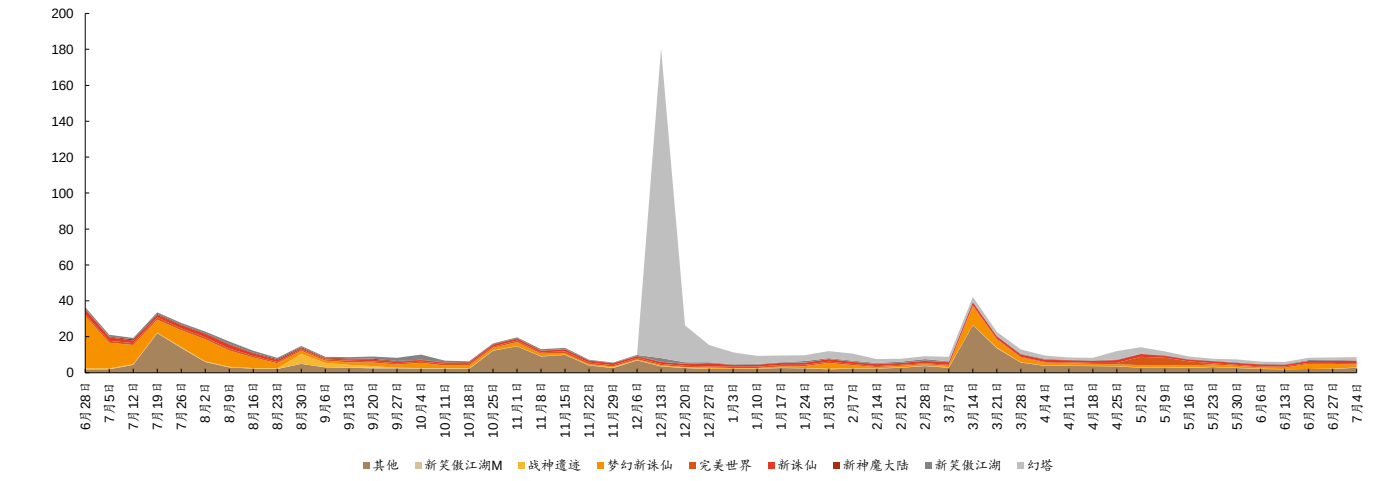
图 50：2021.06.28-2022.07.10 一念逍遥 iOS 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

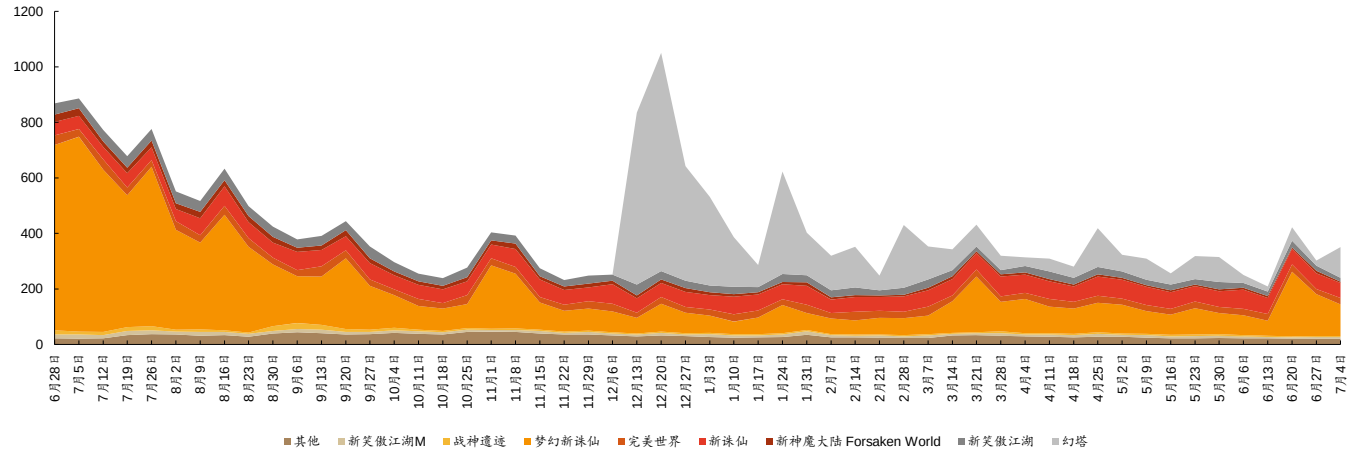
完美世界：上周公司下载量、净收入环比均有所上升。

图 51：2021.06.28-2022.07.10 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

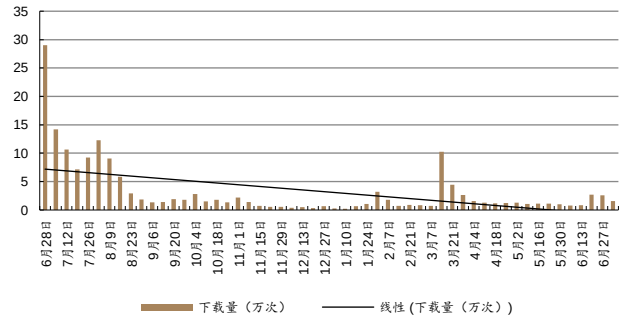
图 52：2021.06.28-2022.07.10 完美世界 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

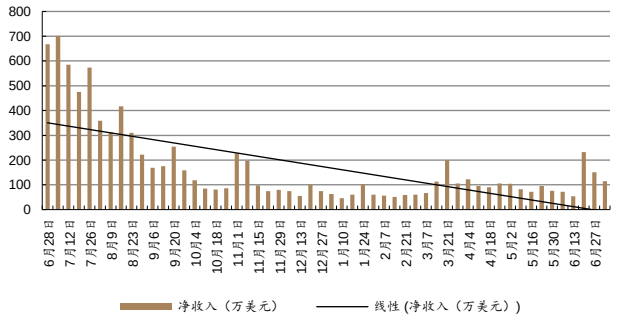
上周核心游戏《梦幻新诛仙》上周下载量、净收入环比均有所下降;《幻塔》上周下载量、净收入环比均有所上升。

图 53：2021.06.28-2022.07.10 梦幻新诛仙 iOS 端下载量



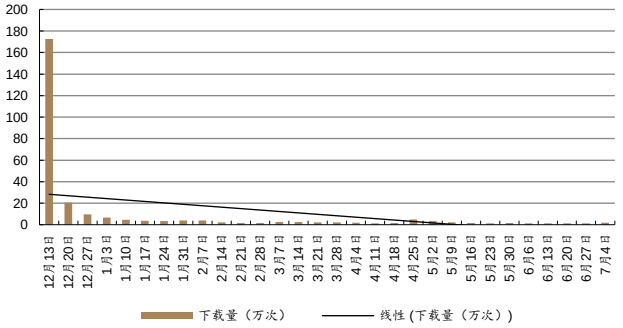
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 54：2021.06.28-2022.07.10 梦幻新诛仙 iOS 端净收入



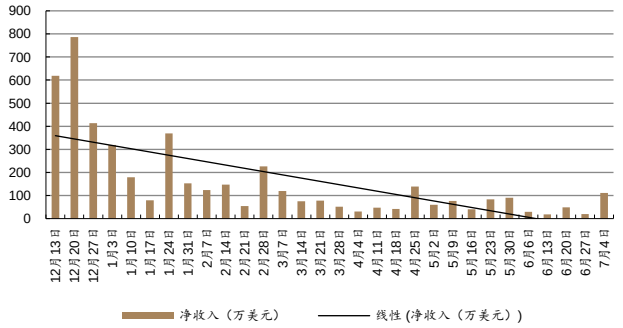
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 55：2021.12.13-2022.07.10 幻塔 iOS 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

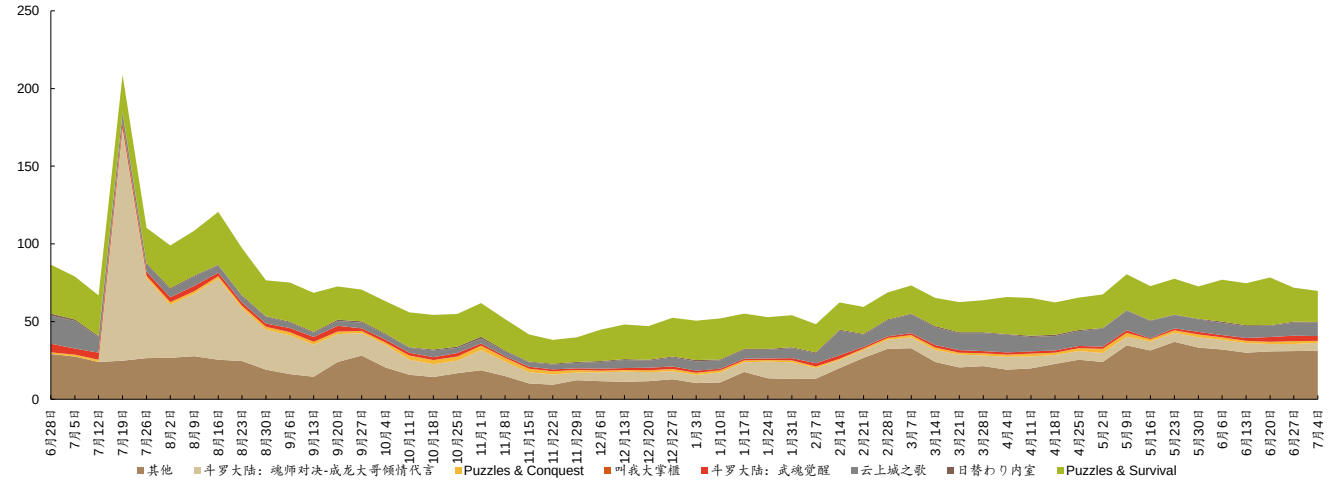
图 56：2021.12.13-2022.07.10 幻塔 iOS 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

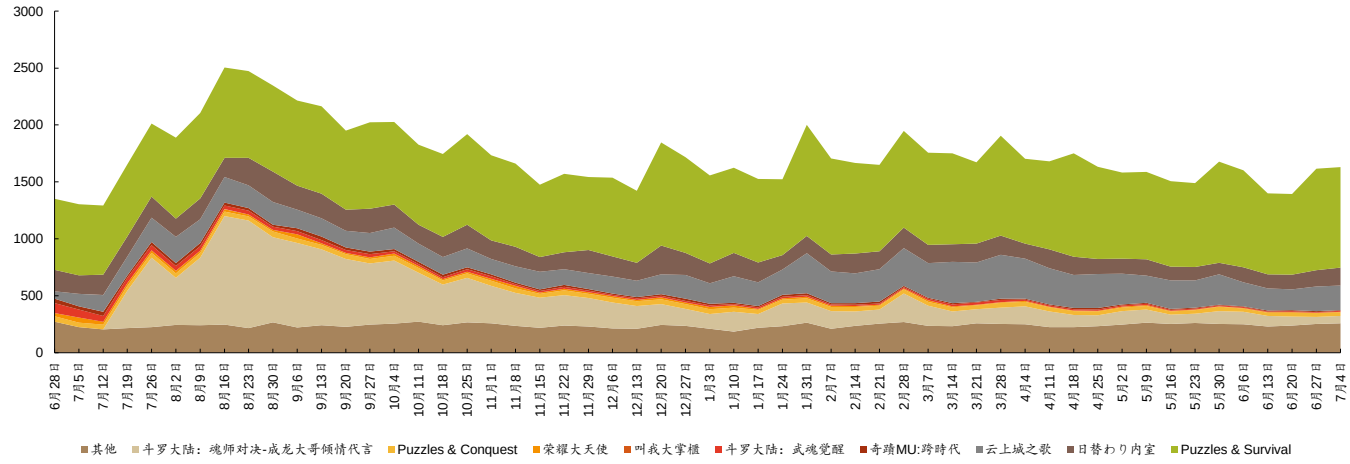
三七互娱：上周下载量环比有所下降，净收入环比有所上升（三七互娱国内 iOS 占比较小，而数据无法覆盖国内安卓渠道，因此对于公司整体经营情况参考性有限）。

图 57：2021.06.28-2022.07.10 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

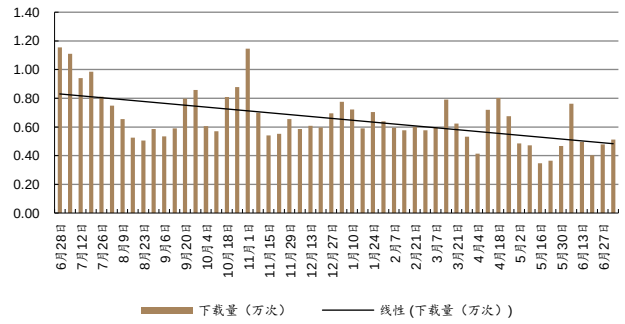
图 58：2021.06.28-2022.07.10 三七互娱 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

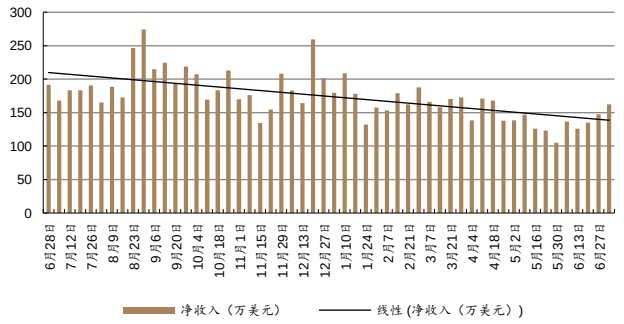
公司重点游戏《日替わり内室》上周下载量、净收入环比均有所上升；《Puzzles & Survival》上周下载量、净收入环比均有所下降；《斗罗大陆：魂师对决》上周下载量、净收入环比均有所上升。

图 59：2021.06.28-2022.07.10 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

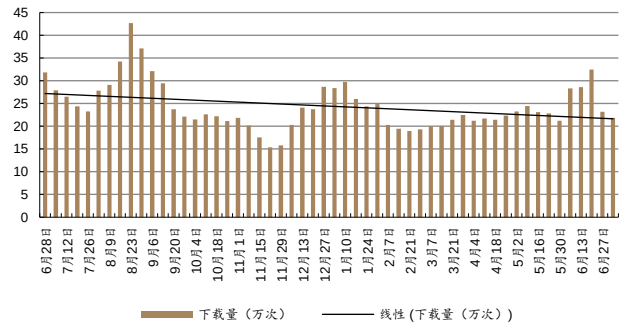
图 60：2021.06.28-2022.07.10 日替わり内室 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

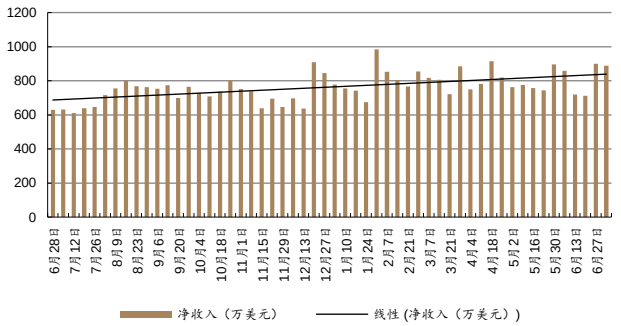
图 61：2021.06.28-2022.07.10 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端下载量

图 62：2021.06.28-2022.07.10 Puzzles & Survival iOS 端+Google Play 端净收入



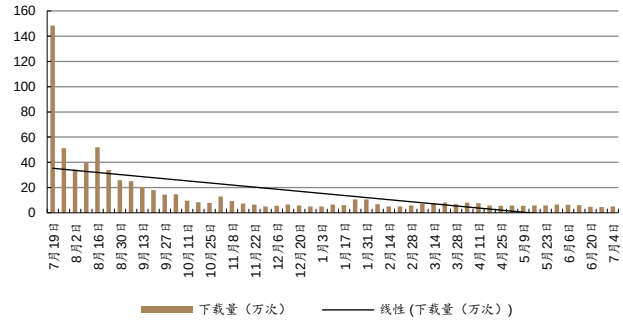
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 63：2021.07.19-2022.07.10 斗罗大陆：魂师对决 iOS 端+Google Play 端下载量

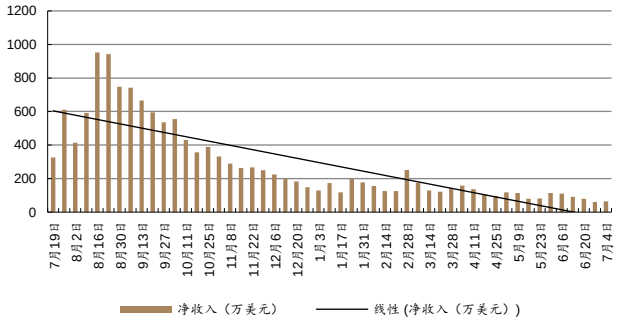


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 64：2021.07.19-2022.07.10 斗罗大陆：魂师对决 iOS 端+Google Play 端净收入



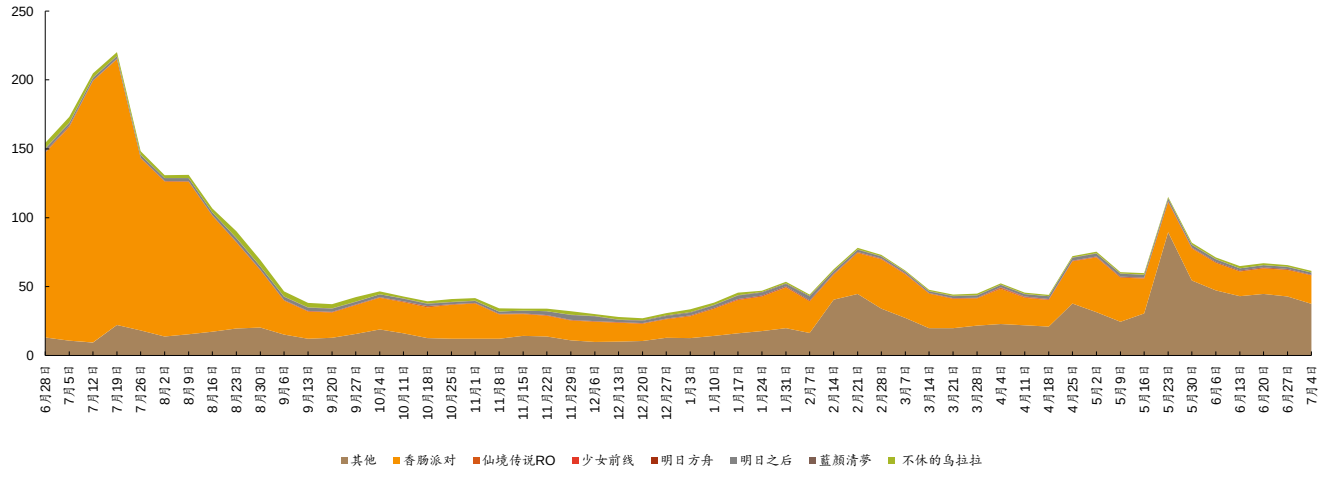
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

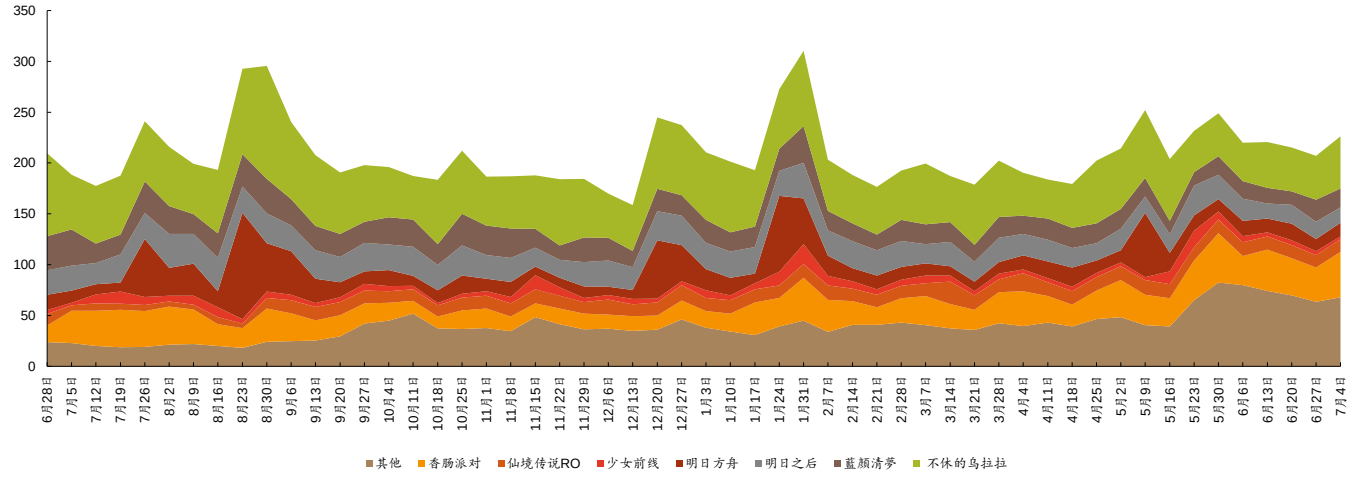
心动网络：上周公司下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

图 65：2021.06.28-2022.07.10 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

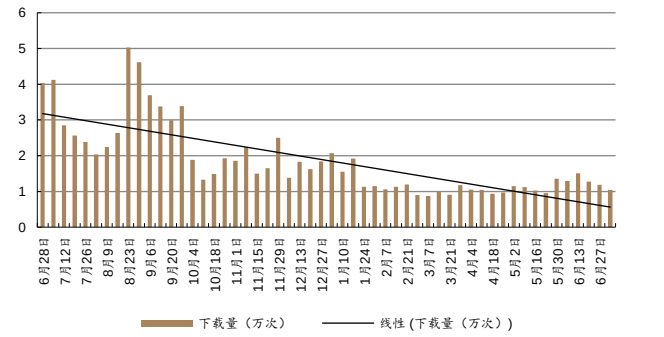
图 66：2021.06.28-2022.07.10 心动网络 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

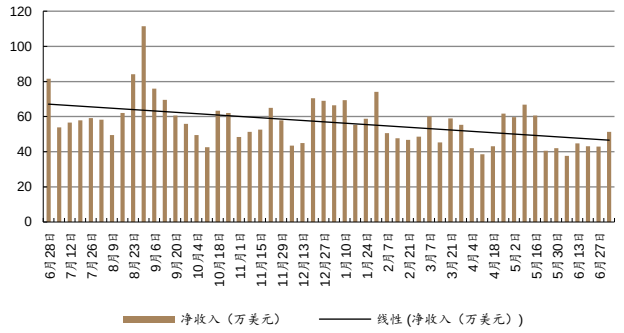
上周核心游戏《不休的乌拉拉》下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；《蓝颜清梦》下载量、净收入环比均有所下降。

图 67：2021.06.28-2022.07.10 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端下载量



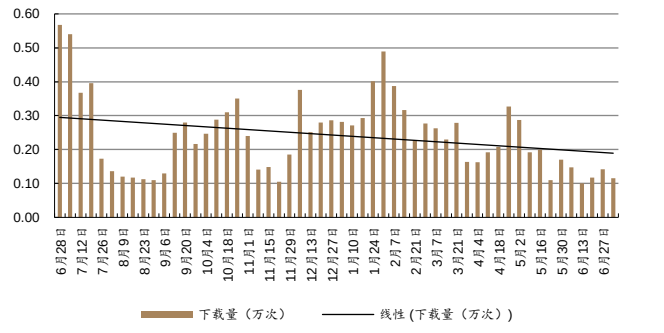
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 68：2021.06.28-2022.07.10 不休的乌拉拉 iOS 端+Google Play 端净收入



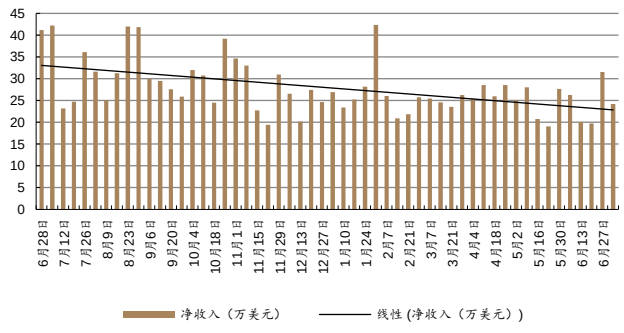
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 69：2021.06.28-2022.07.10 蓝颜清梦 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

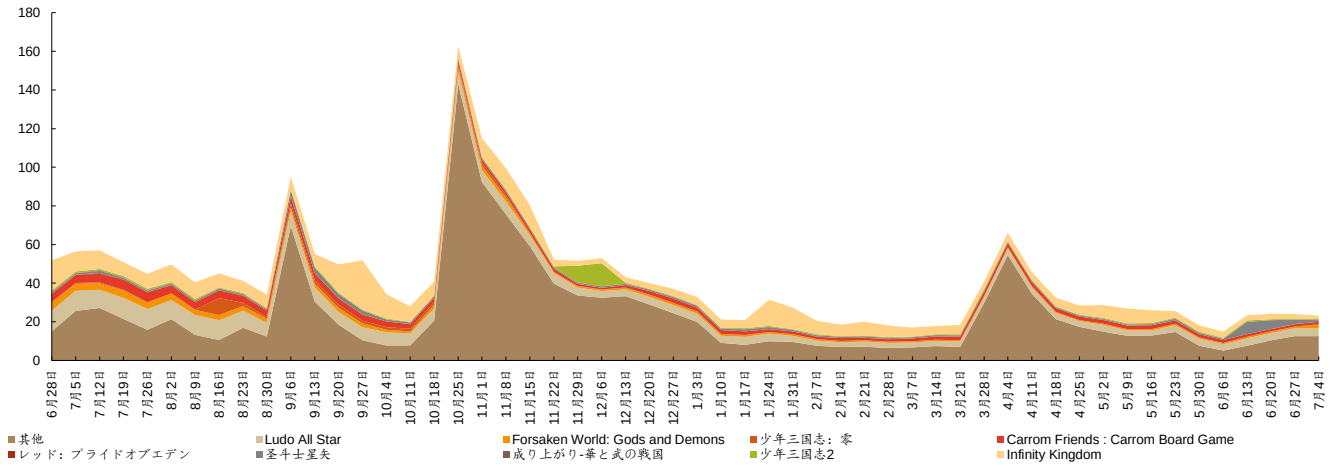
图 70：2021.06.28-2022.07.10 蓝颜清梦 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

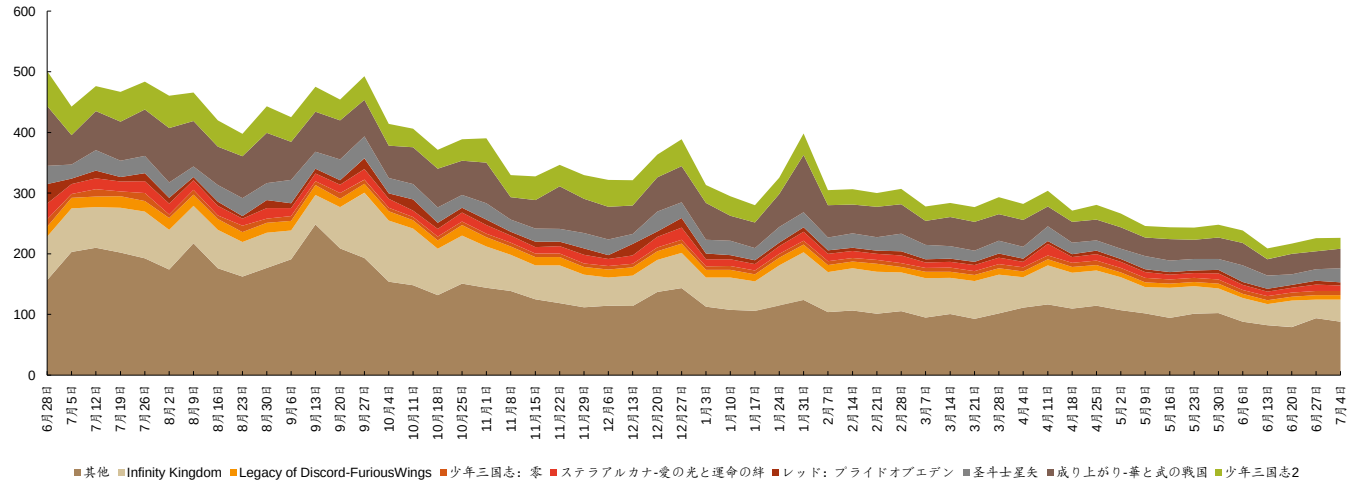
游族网络：上周下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

图 71：2021.06.28-2022.07.10 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

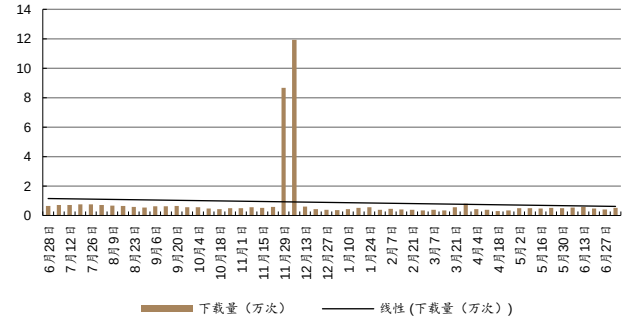
图 72：2021.06.28-2022.07.10 游族网络 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

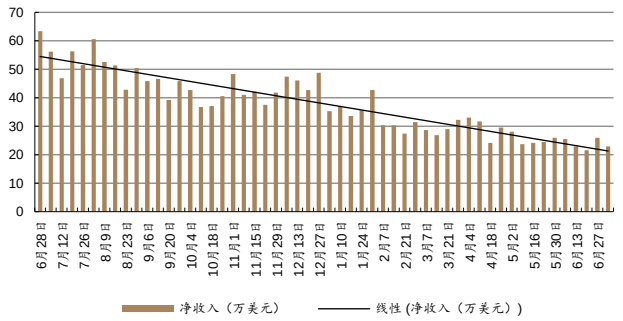
核心游戏《少年三国志 2》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降；《成り上がり-華と武の戦国》下载量、净收入环比均有所上升。

图 73：2021.06.28-2022.07.10 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

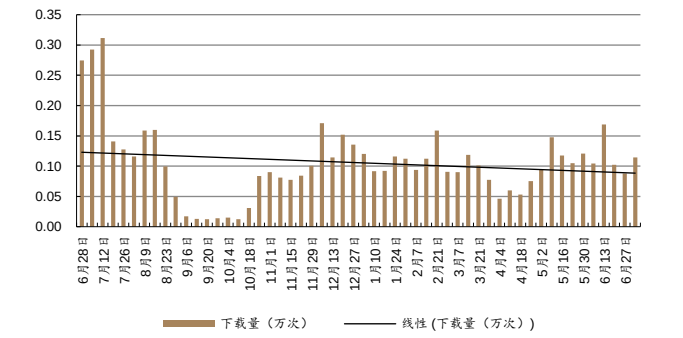
图 74：2021.06.28-2022.07.10 少年三国志 2 iOS 端+Google Play 端净收入



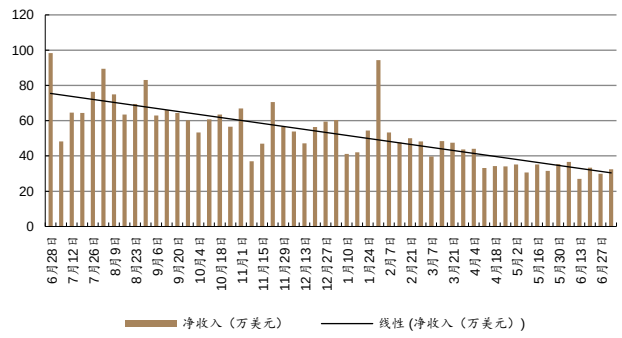
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 75：2021.06.28-2022.07.10 成り上がり-華と武の戦国 iOS 端+Google Play 端下载量

图 76：2021.06.28-2022.07.10 成り上がり-華と武の戦国 iOS 端+Google Play 端净收入



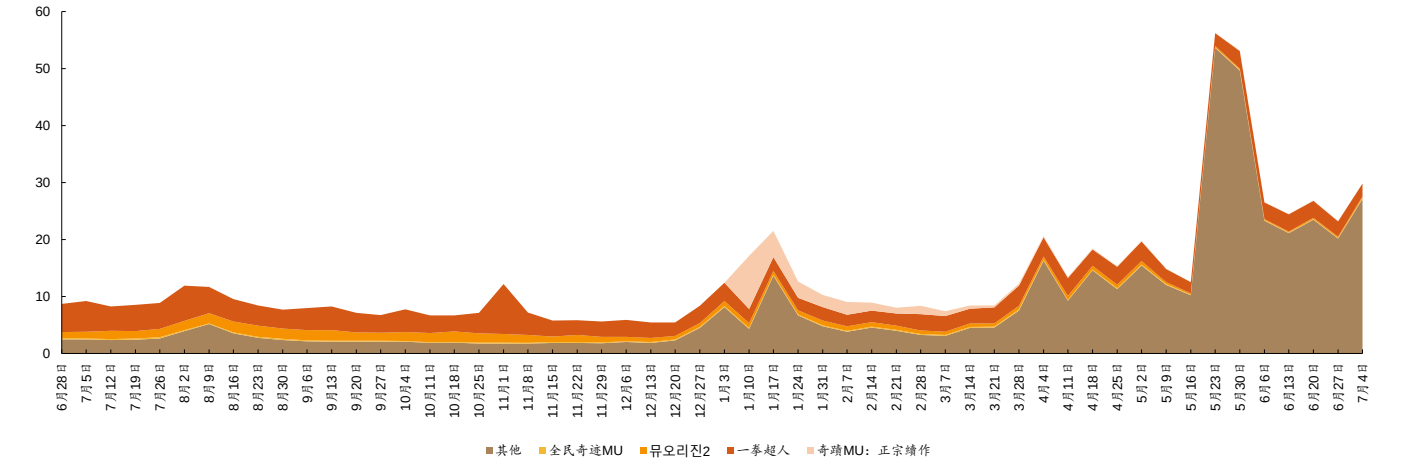
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

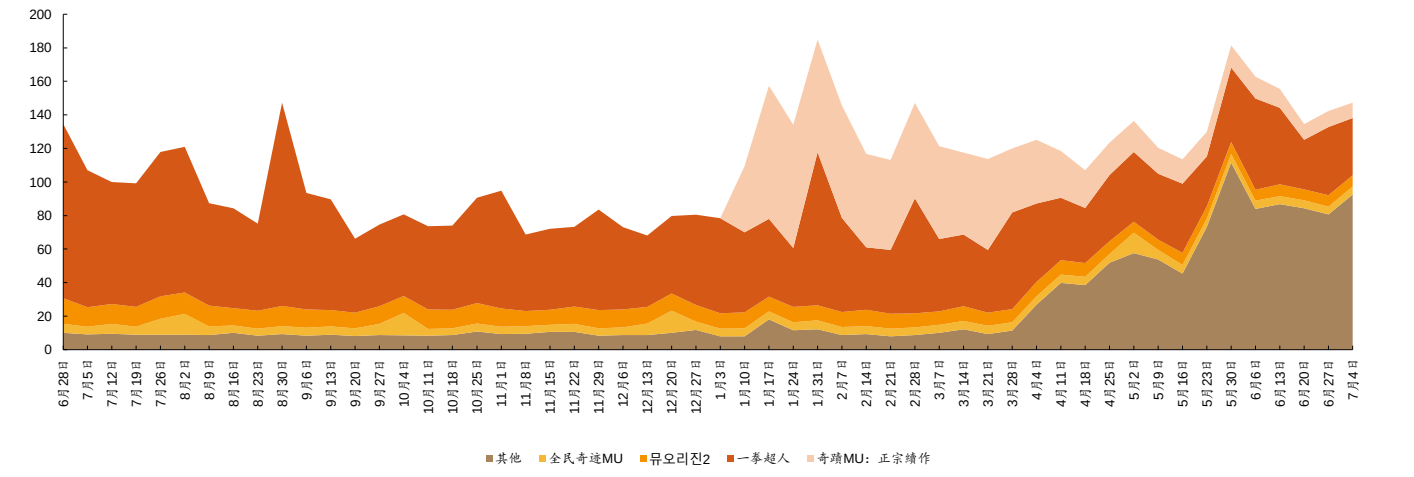
掌趣科技：上周公司下载量、净收入环比均有所上升。

图 77：2021.06.28-2022.07.10 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 78：2021.06.28-2022.07.10 掌趣科技 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）

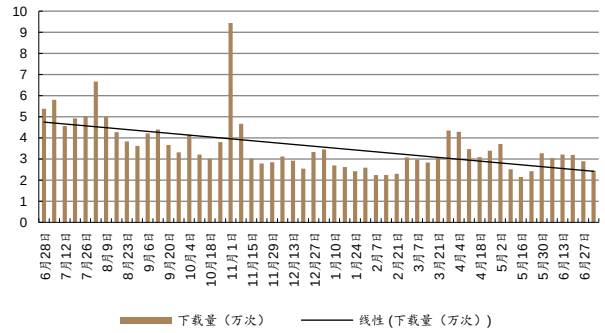


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

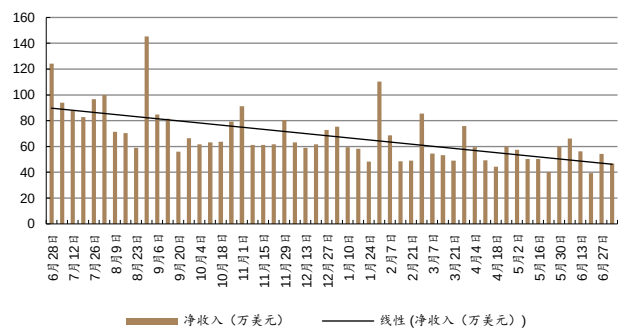
上周公司核心游戏《一拳超人》下载量、净收入环比均有所下降;《뮤오리진 2》下载量、净收入环比均有所下降。

图 79：2021.06.28-2022.07.10 一拳超人：最强之男 iOS 端+Google Play 端下载量

图 80：2021.06.28-2022.07.10 一拳超人：最强之男 iOS 端+Google Play 端净收入

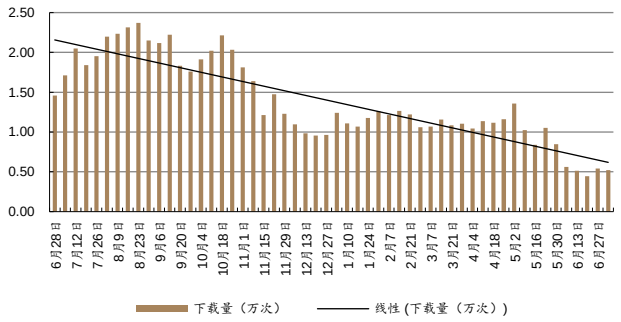


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



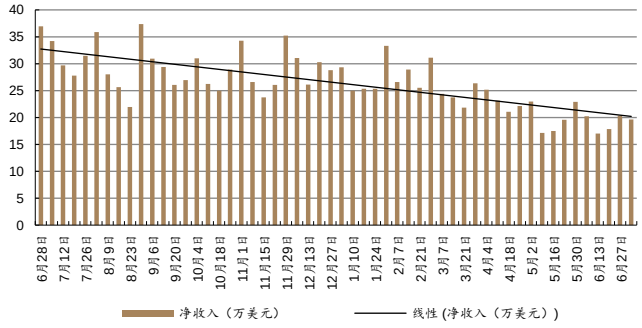
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 81：2021.06.28-2022.07.10 뮤오리진 2 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

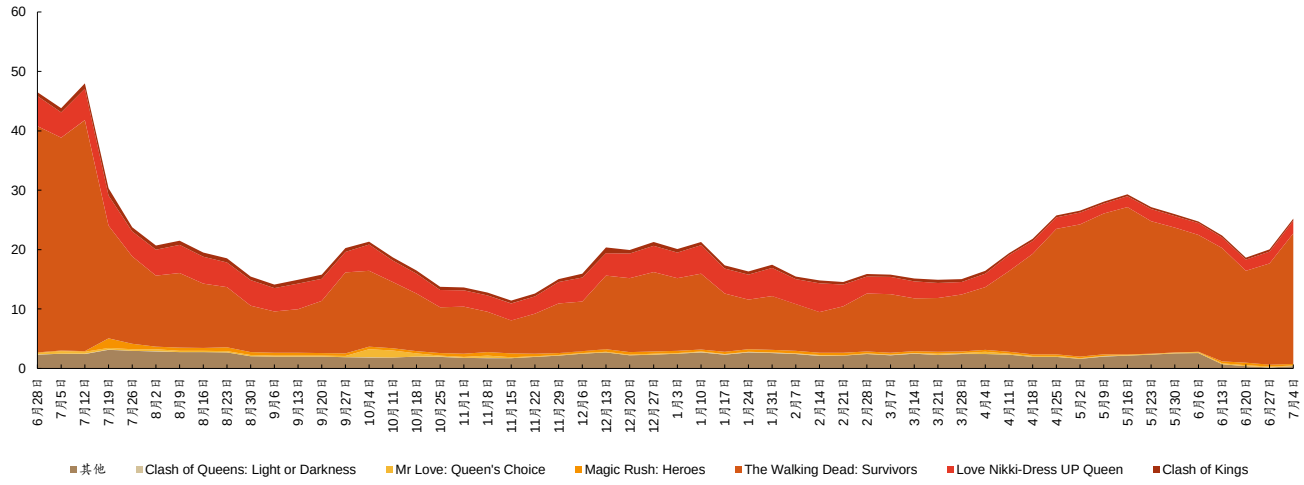
图 82：2021.06.28-2022.07.10 뮤오리진 2 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

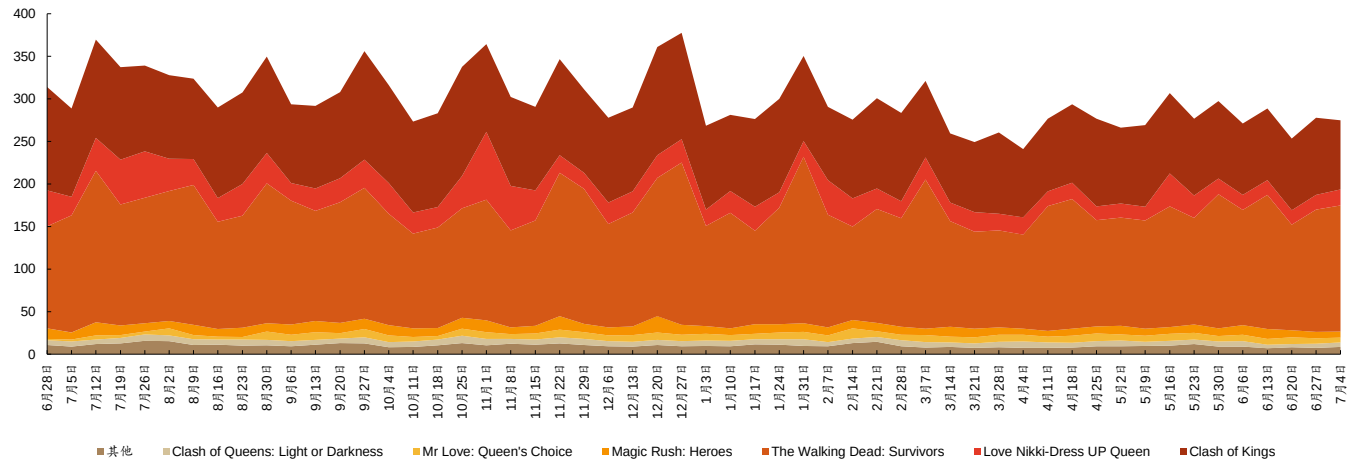
智明星通：上周公司下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

图 83：2021.06.28-2022.07.10 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

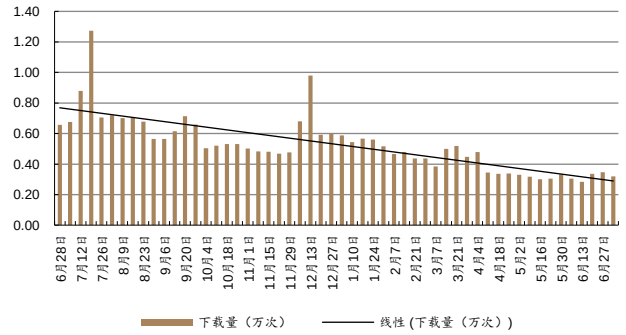
图 84：2021.06.28-2022.07.10 智明星通 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

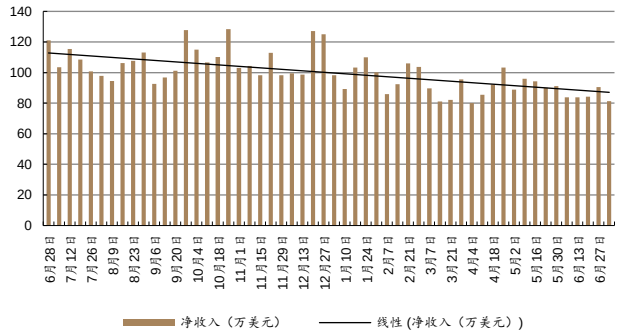
上周核心游戏《Clash of Kings》下载量、净收入环比均有所下降；《The Walking Dead》下载量、净收入环比均有所上升。

图 85：2021.06.28-2022.07.10 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端下载量



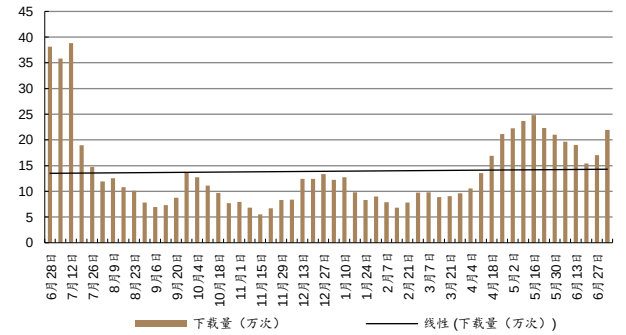
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 86：2021.06.28-2022.07.10 Clash of Kings iOS 端+Google Play 端净收入



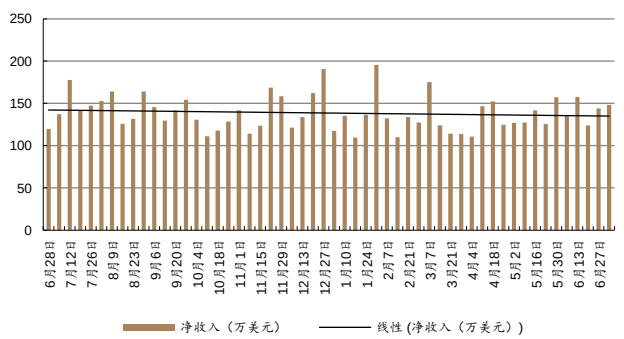
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 87：2021.06.28-2022.07.10 The Walking Dead iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

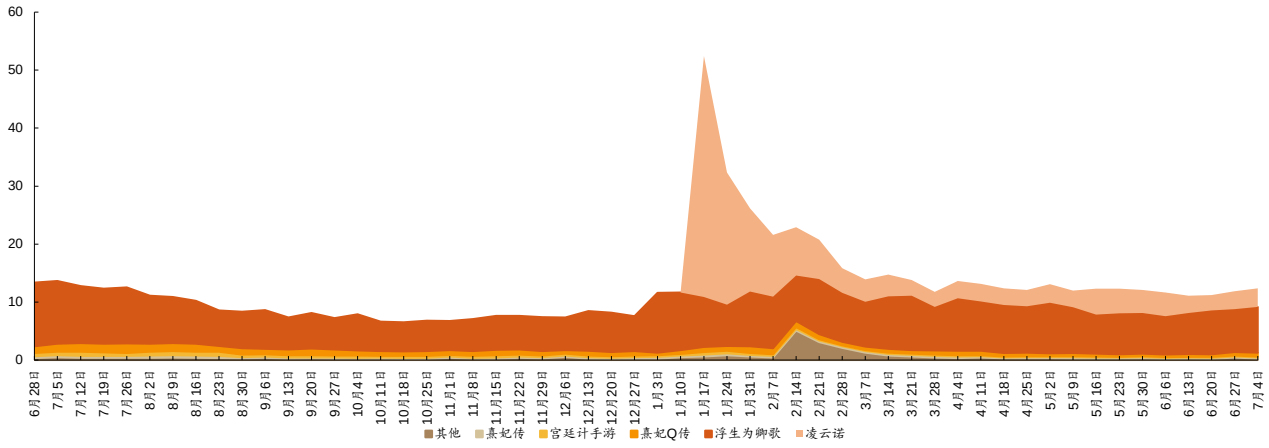
图 88：2021.06.28-2022.07.10 The Walking Dead iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

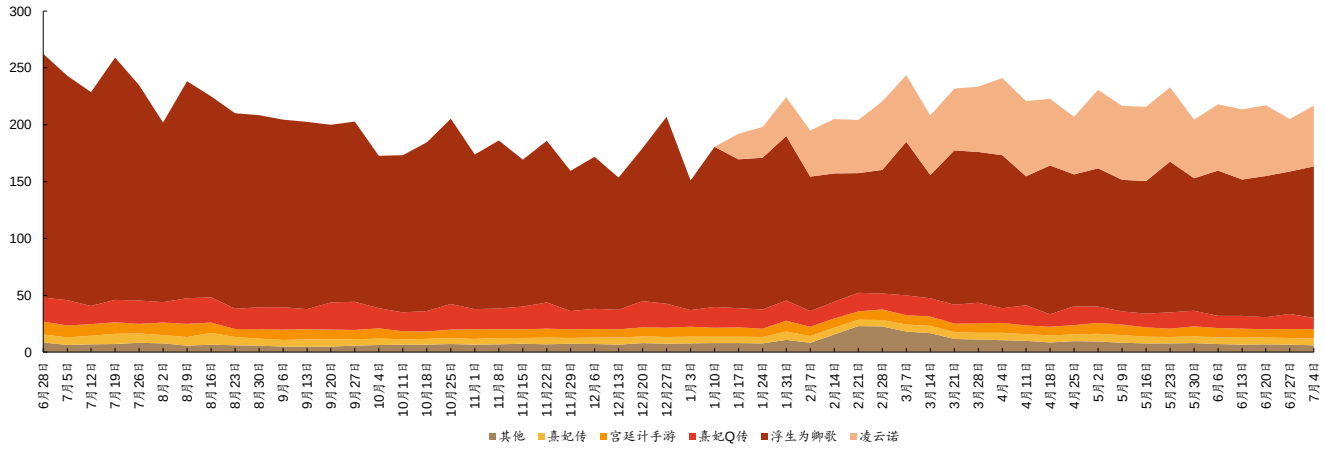
友谊时光：上周公司下载量、净收入环比均有所上升。

图 89：2021.06.28-2022.07.10 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

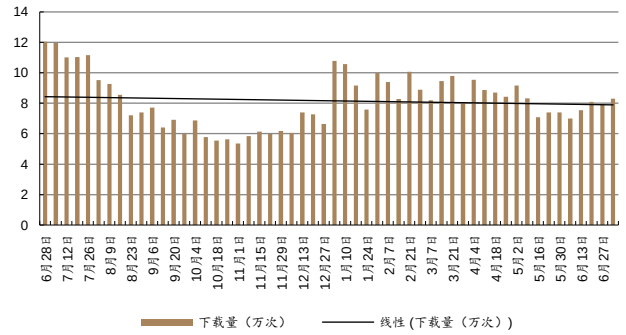
图 90：2021.06.28-2022.07.10 友谊时光 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

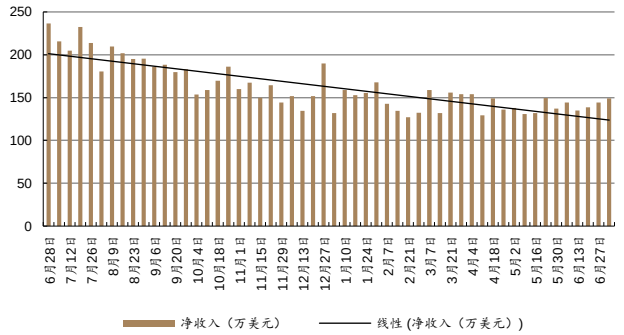
上周核心游戏《浮生为卿歌》下载量、净收入环比均有所上升；古风角色扮演类游戏《凌云诺》下载量、净收入环比均有所上升。

图 91：2021.06.28-2022.07.10 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

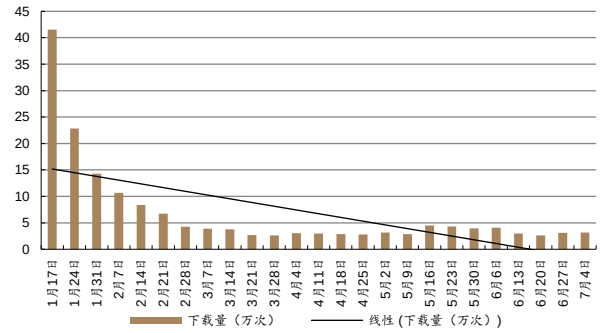
图 92：2021.06.28-2022.07.10 浮生为卿歌 iOS 端+Google Play 端净收入



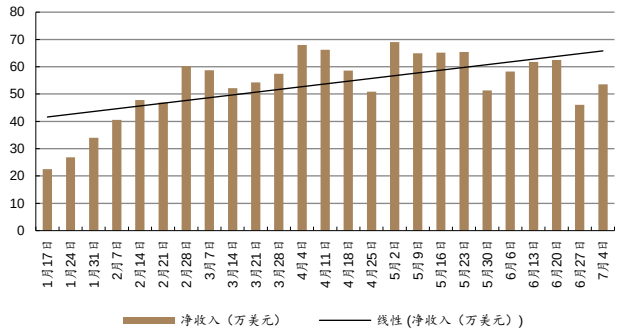
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 93：2022.01.20-2022.07.10 凌云诺 iOS 端下载量

图 94：2022.01.20-2022.07.10 凌云诺 iOS 端净收入



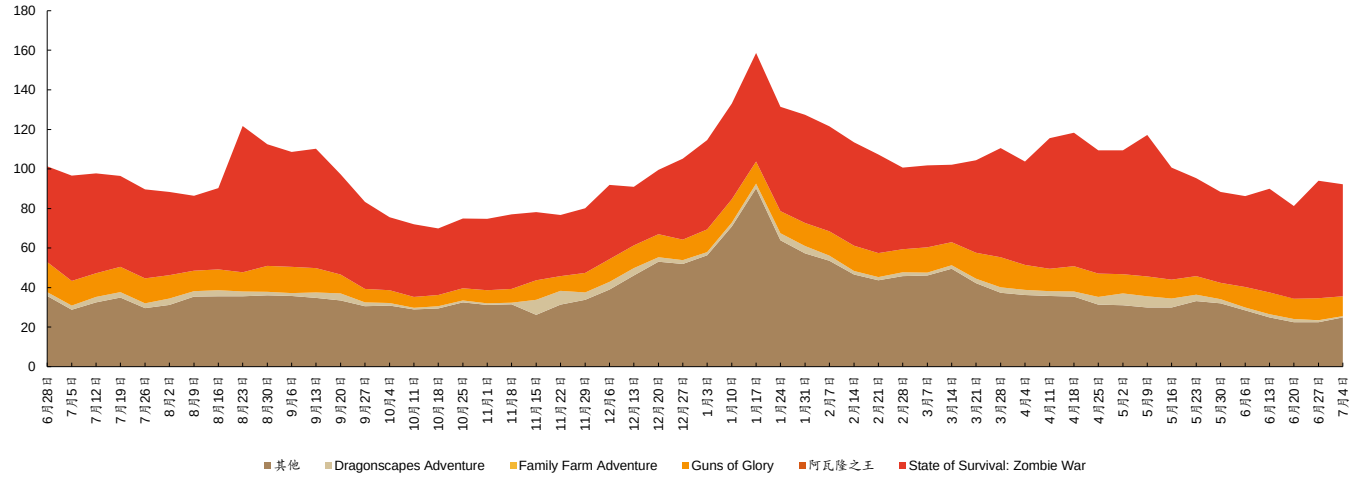
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

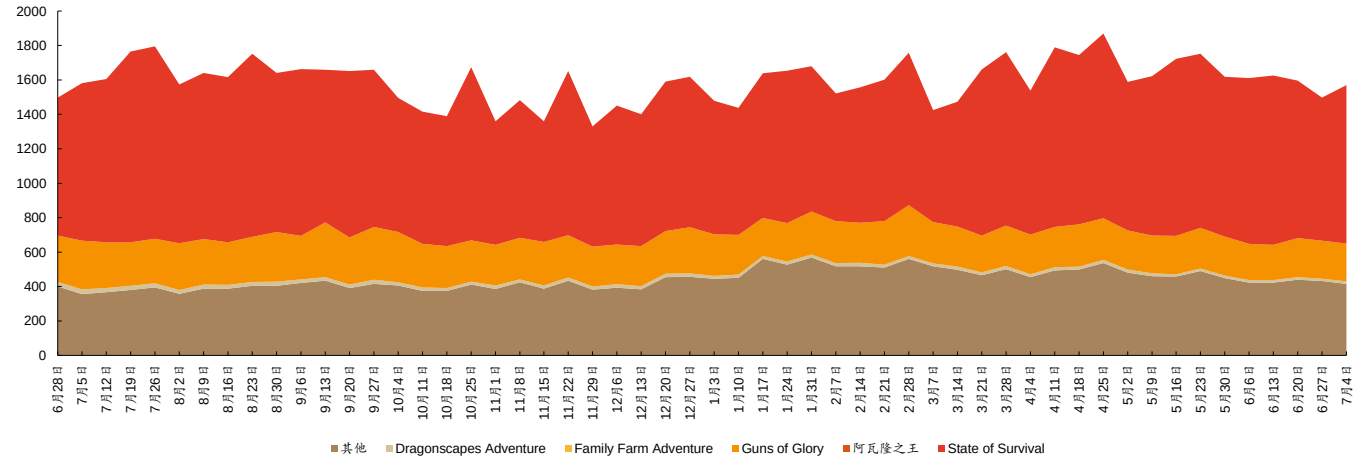
趣加：上周公司下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

图 95：2021.06.28-2022.07.10 趣加 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 96：2021.06.28-2022.07.10 趣加 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）

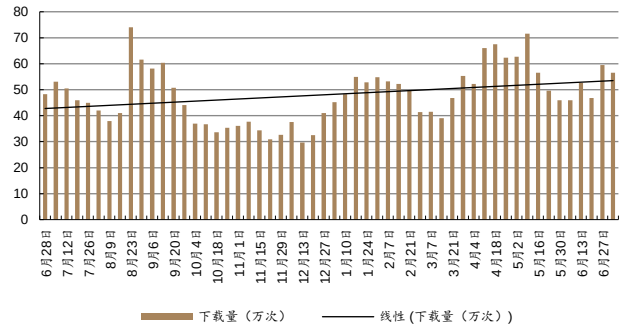


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

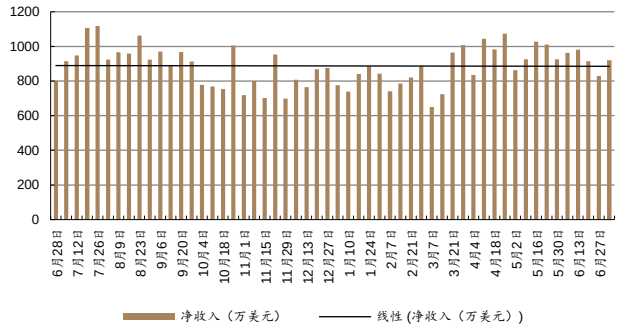
上周核心游戏《State of Survival》下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；《阿瓦隆之王》下载量、净收入环比均有所下降。

图 97：2021.06.28-2022.07.10 State of Survival iOS 端+Google Play 端下载量

图 98：2021.06.28-2022.07.10 State of Survival iOS 端+Google Play 端净收入

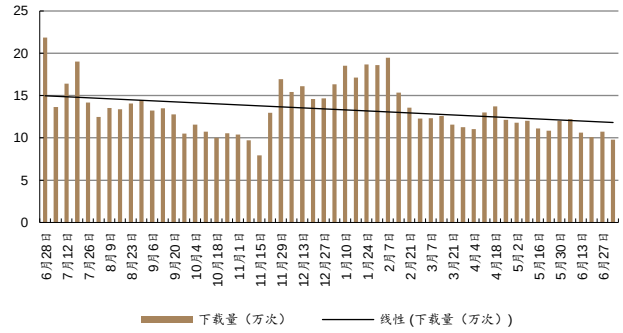


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



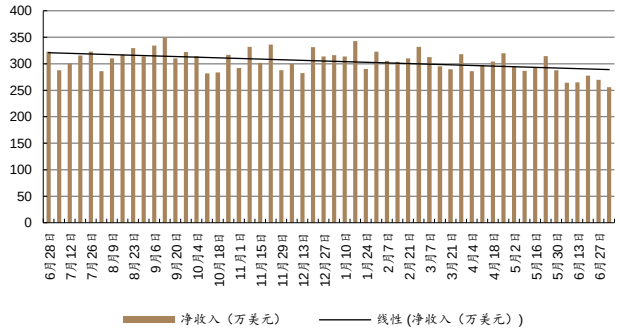
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 99：2021.06.28-2022.07.10 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

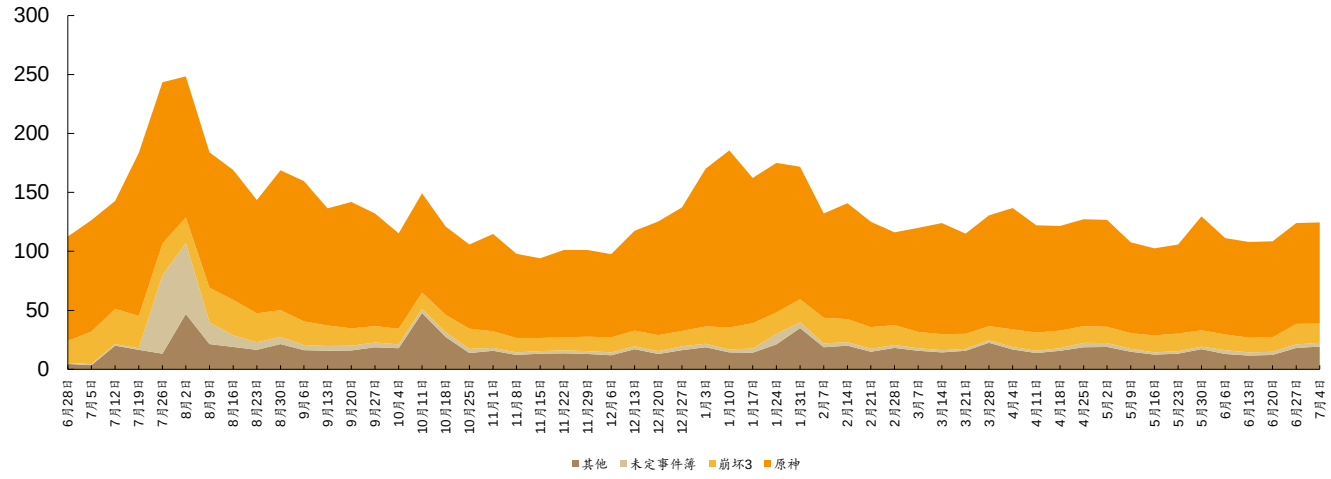
图 100：2021.06.28-2022.07.10 阿瓦隆之王 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

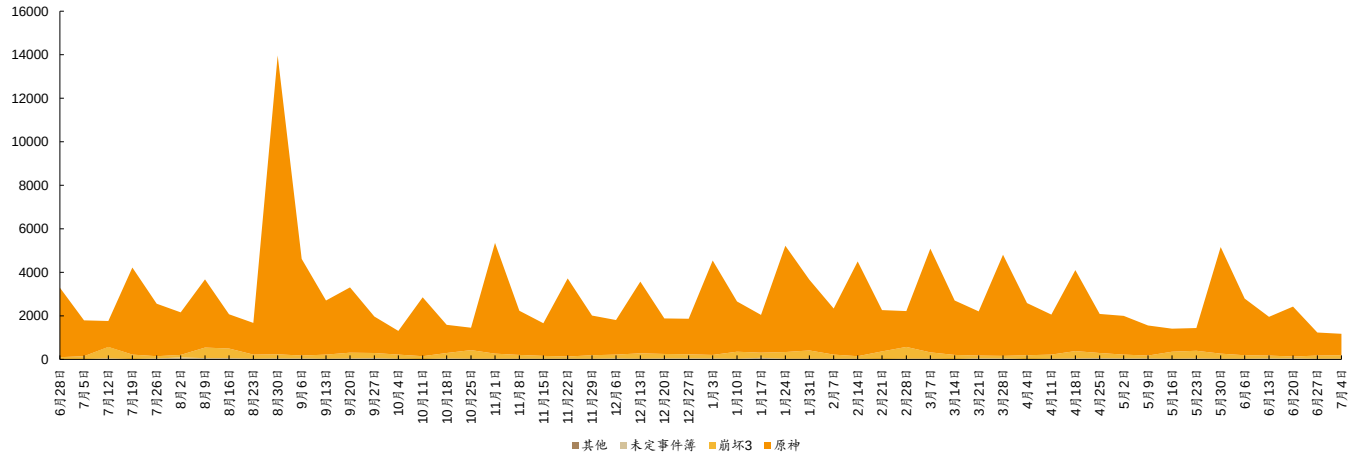
米哈游：上周公司下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

图 101：2021.06.28-2022.07.10 米哈游 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

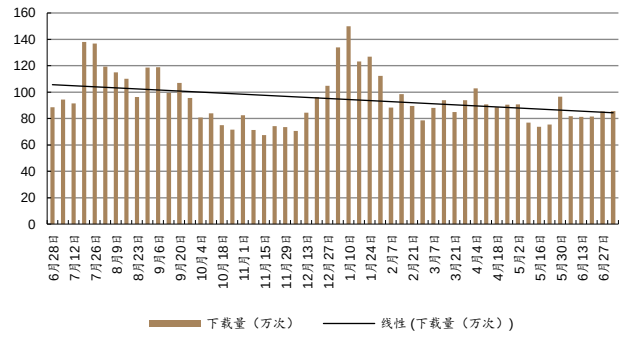
图 102：2021.06.28-2022.07.10 米哈游 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

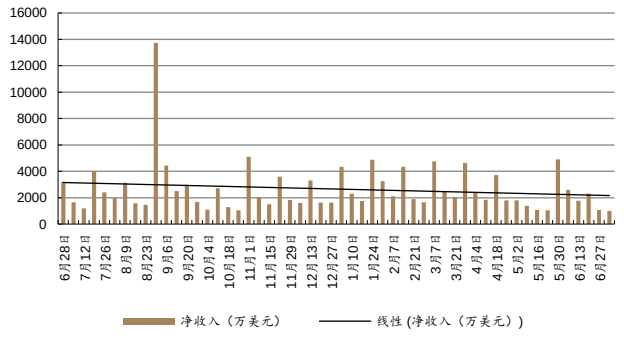
上周核心游戏《原神》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降；《崩坏 3》下载量环比有所下降，净收入环比有所上升。

图 103：2021.06.28-2022.07.10 原神 iOS 端+Google Play 端下载量



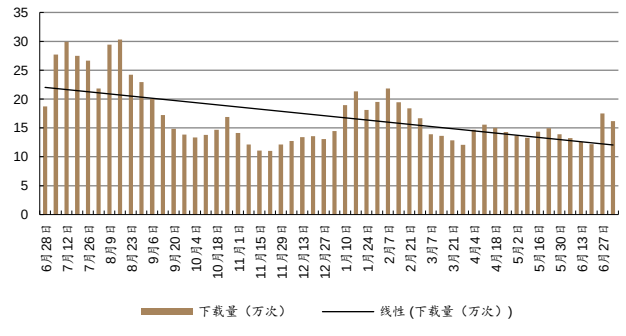
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 104：2021.06.28-2022.07.10 原神 iOS 端+Google Play 端净收入



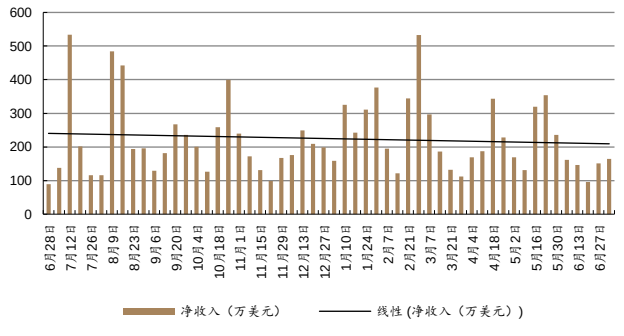
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 105：2021.06.28-2022.07.10 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

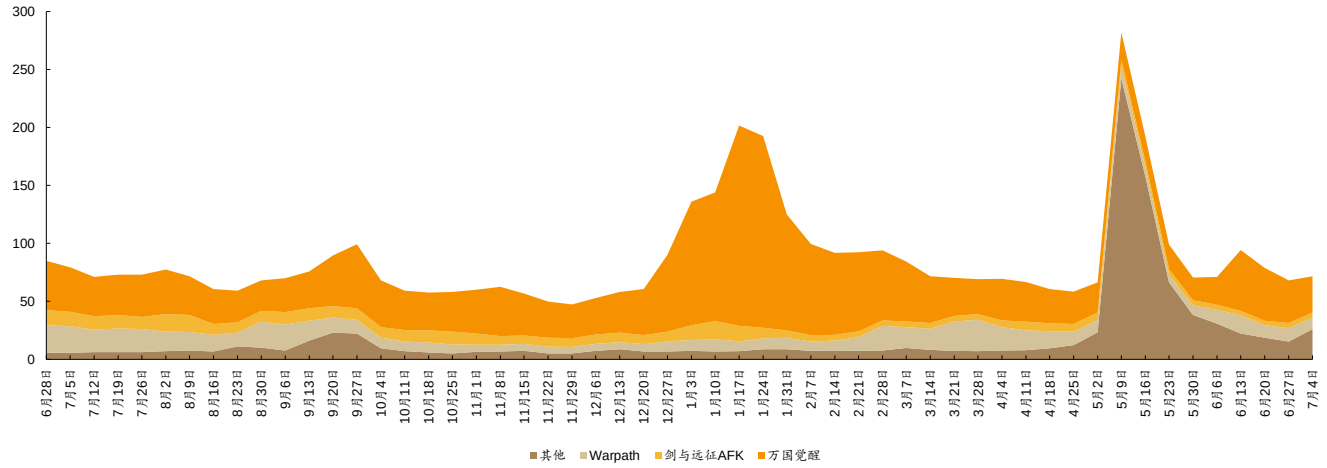
图 106：2021.06.28-2022.07.10 崩坏 3 iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

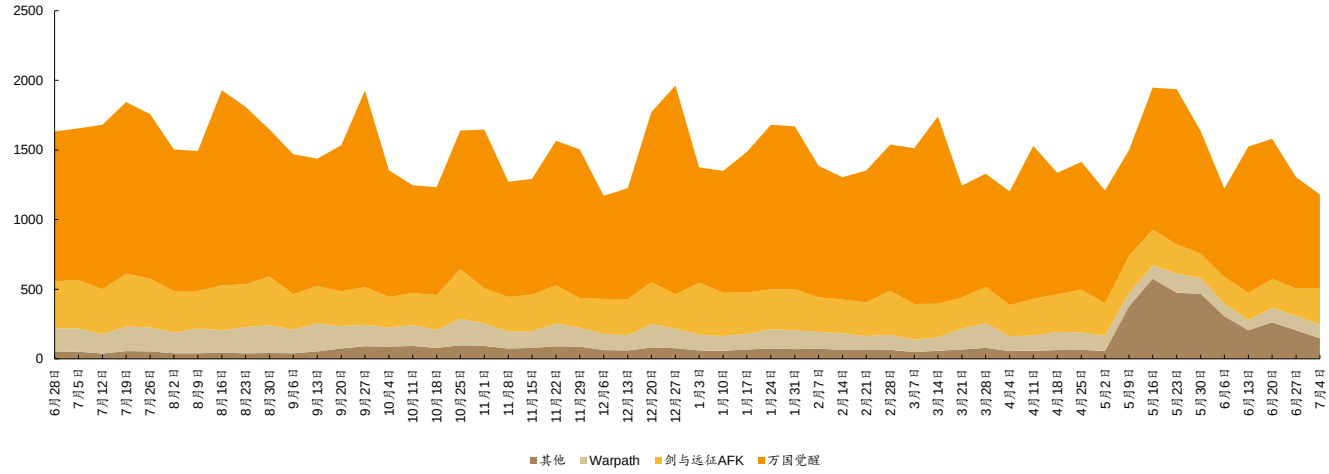
莉莉丝：上周公司下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

图 107：2021.06.28-2022.07.10 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

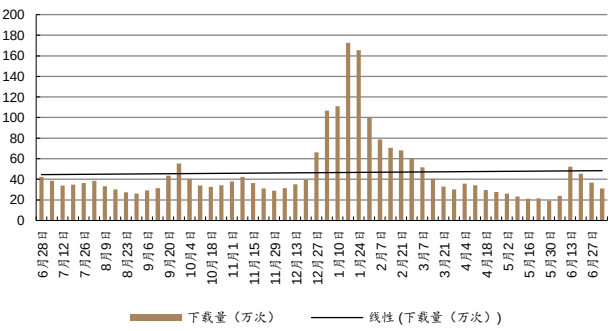
图 108：2021.06.28-2022.07.10 莉莉丝 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

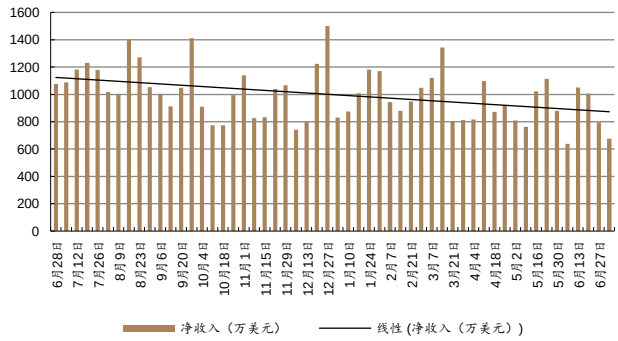
核心游戏《万国觉醒》下载量、净收入环比均有所下降；《剑与远征》下载量环比有所下降，净收入环比有所上升；《Warpath》下载量、净收入环比均有所下降。

图 109：2021.06.28-2022.07.10 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

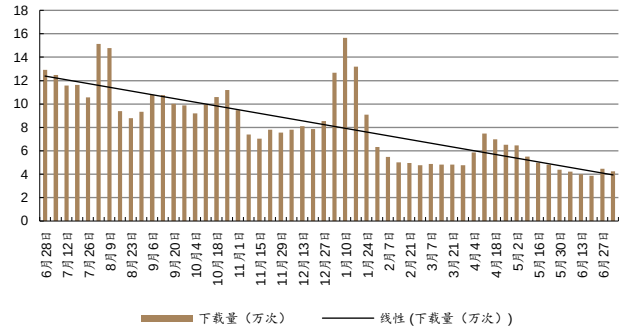
图 110：2021.06.28-2022.07.10 万国觉醒 iOS 端+Google Play 端净收入



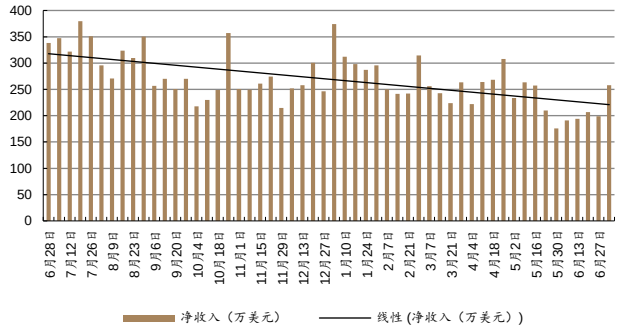
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 111：2021.06.28-2022.07.10 剑与远征 iOS 端+Google Play 端下载量

图 112：2021.06.28-2022.07.10 剑与远征 iOS 端+Google Play 端净收入

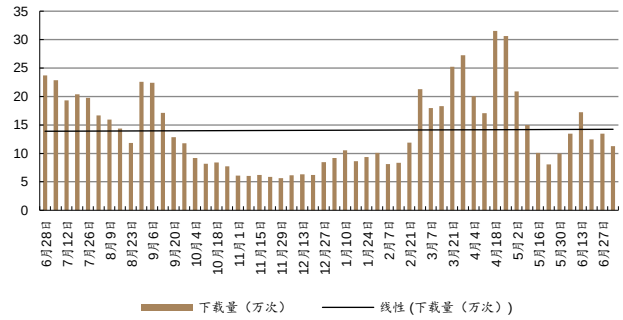


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



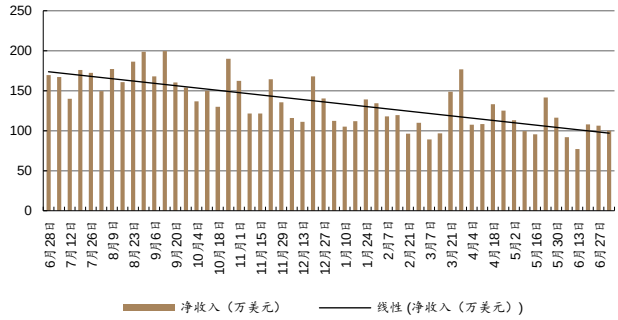
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 113：2021.06.28-2022.07.10 Warpath iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

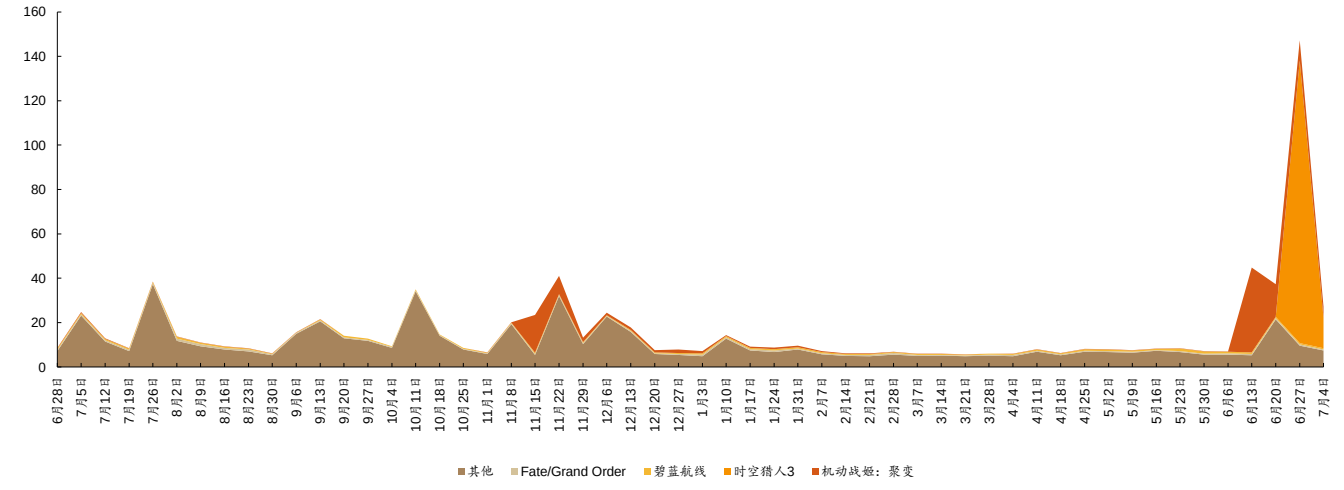
图 114：2021.06.28-2022.07.10 Warpath iOS 端+Google Play 端净收入



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

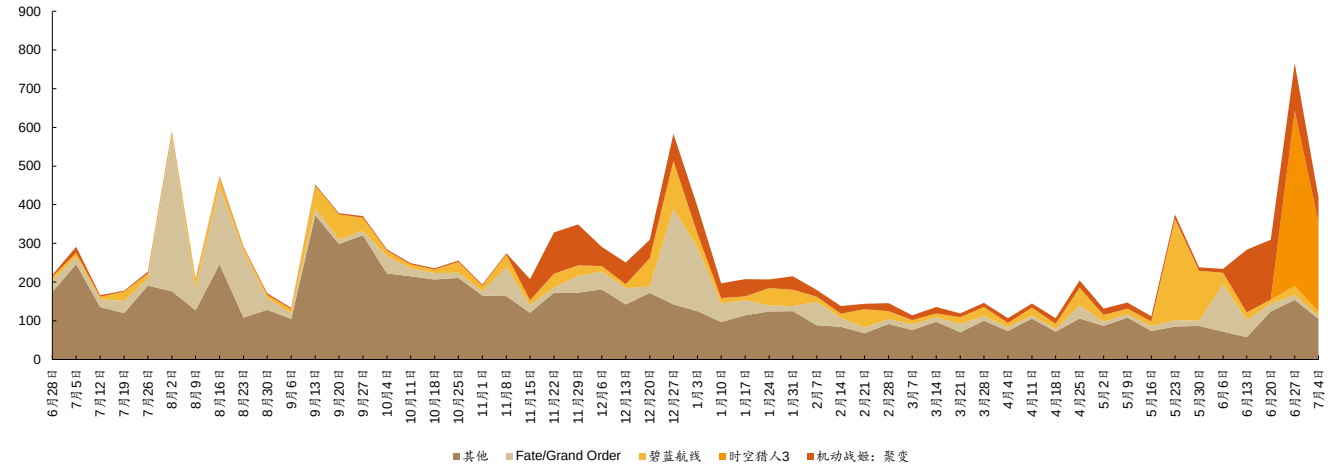
哔哩哔哩：上周公司下载量、净收入环比均有所下降。

图 115：2021.06.28-2022.07.10 哔哩哔哩 iOS 端+Google Play 端下载量（万次）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

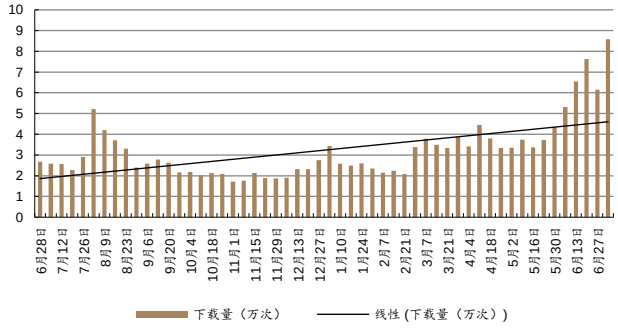
图 116：2021.06.28-2022.07.10 哔哩哔哩 iOS 端+Google Play 端净收入（万美元）



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

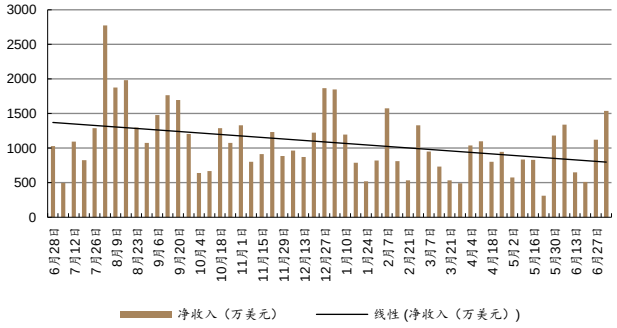
核心游戏《Fate：Grand Order》下载量、净收入环比均有所上升；《碧蓝航线》下载量环比有所上升，净收入环比有所下降。

图 117：2021.06.28-2022.07.10 Fate Grand Order iOS 端+Google Play 端下载量



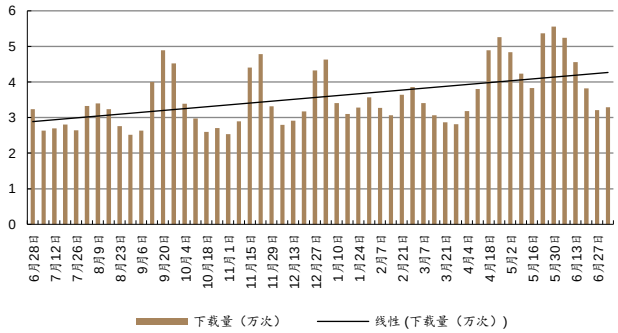
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 118：2021.06.28-2022.07.10 Fate Grand Order iOS 端+Google Play 端净收入



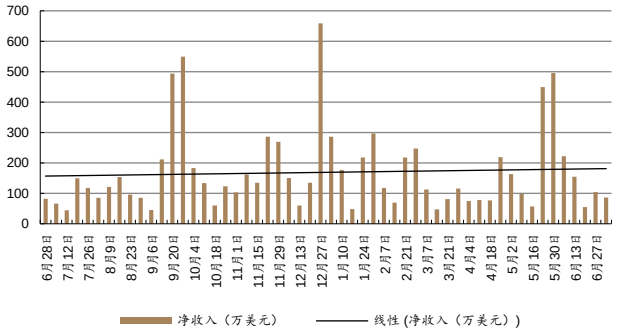
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 119：2021.06.28-2022.07.10 碧蓝航线 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 120：2021.06.28-2022.07.10 碧蓝航线 iOS 端+Google Play 端净收入

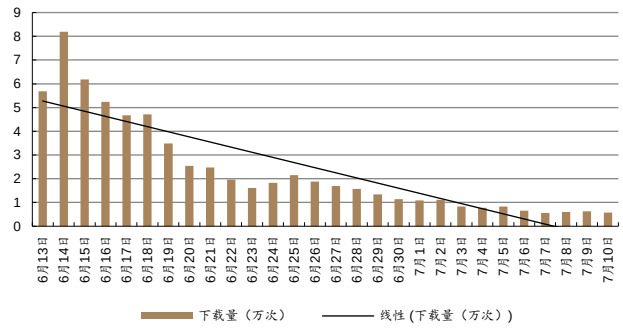


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

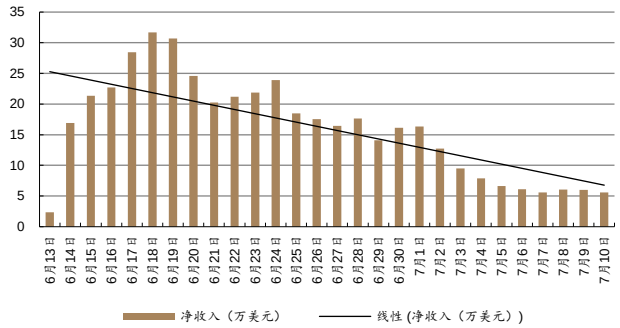
新游方面，《Artery Gear/아터리 기어:퓨전》（《机动战姬：聚变》韩服及国际服）6 月 13 日海外上线至 7 月 10 日合计录得下载量约 66 万次，净收入约 449 万美元;《时空猎人 3》6 月 28 日上线至 7 月 10 日合计录得下载量约 141 万次，净收入约 683 万美元。

图 121：2022.06.13-2022.07.10 Artery Gear iOS 端+Google Play 端下载量

图 122：2022.06.13-2022.07.10 Artery Gear iOS 端+Google Play 端净收入

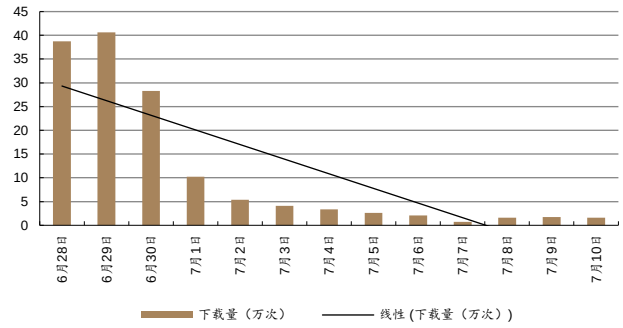


资料来源：Sensor Tower，德邦研究所



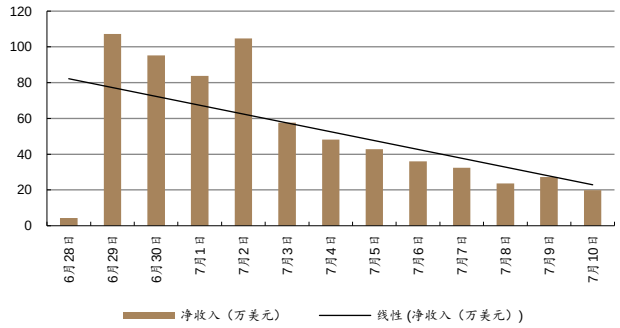
资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 123：2022.06.28-2022.07.10 时空猎人 3 iOS 端+Google Play 端下载量



资料来源：Sensor Tower，德邦研究所

图 124：2022.06.28-2022.07.10 时空猎人 3 iOS 端+Google Play 端净收入



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

三七互娱：三七互娱 7 月 11 日披露 2022 年半年度业绩预告，公司预计 2022 年 1-6 月归属于上市公司股东的净利润为 16 亿元至 17 亿元，同比上升 87.42%-99.13%。

游族网络：游族网络 7 月 11 日披露 2022 年半年度业绩预告，公司预计 2022 年 1-6 月归属于上市公司股东的净利润为 6,000 万元至 9,000 万元，同比下降 77.18%-65.77%。

3.2. 行业新闻

腾讯《小猫爱消除》终极删档测试：由腾讯游戏开发的休闲竞技游戏《小猫爱消除》于 7 月 8 日终极删档测试正式开启。（玩匠）

友谊时光《杜拉拉升职记》不付费删档测试：改编自同名小说的正版都市时尚手游《杜拉拉升职记》于 7 月 6 日不付费删档测试正式开启。（手游那点事）

国家新闻出版署 7 月 12 日发布 7 月国产网络游戏审批信息，共 67 款游戏获批：包括游族网络《战火与永恒》、中青宝《明日战姬》、雷霆互动《勇敢的哈克》以及掌趣科技子公司动网先锋《非匿名指令》等。（和讯网）

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

分析师与研究助理简介

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； **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范围包括证券投资咨询业务。