

2024年7月30日 星期二

## 【公司评论】

李京霖

+ 852 25321957

Jinglin.li@firstshanghai.com.hk

李宜格

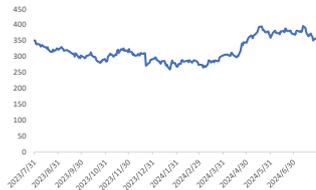
+ 852 25321962

Vicky.li@firstshanghai.com.hk

行业 TMT  
股价 358 港元

市值 33388 亿港元  
总股本 93.21 亿  
52 周高/低 400.2 港元/256.8 港元  
每股账面值 89.7 元

股价表现



### 腾讯控股 (700.HK): 周报

#### 中国游戏产业 2024 年上半年成绩出炉

根据中国游戏工委发布的《2024 年 1-6 月中国游戏产业报告》相关数据显示, 2024 年 1-6 月, 国内游戏市场实际销售收入 1472.7 亿元, 同比增长 2.1%, 增长趋势平缓, 其中移动游戏占比 73%, 增速略有下滑, 小程序游戏增速较快超 60%; 游戏用户规模近 6.7 亿人, 同比增长 0.9%, 基本稳定。

游戏产业的主要增长点还是在海外地区, 数据显示自主研发游戏国内销售收入为 1177.4 亿元, 同比减少 3.3%, 而海外市场实销收入 85.5 亿美元, 同比增长 4.2%。美日韩为主要的海外市场, 合计占比 57.5%。上半年中国游戏产业保持了平稳增长的态势, 并在多个细分市场中展现出潜力, 随着下半年更多新产品的推出, 预计将为游戏产业的持续增长提供新的动力。

同时根据 Sensor Tower 发布的《2024 年海外手游市场洞察》数据显示, 2024 年上半年, 头部出海手游收入增长显著, Top30 出海手游海外收入之和环比增长 15%, 达到近 45 亿美元, 重返 2022 年上半年水平。腾讯旗下的 Supercell《荒野乱斗》上半年收入超 5 亿美元, 超过 2022 年与 2023 年收入之和。

市场预计在《地下城与勇士》(DNF) 手游等新游戏产品的推动下, 腾讯公司在下半年的游戏收入有望实现 10% 左右的同比增长。随着新游的突出表现和长青游戏的稳定发展, 腾讯游戏有望进一步扩大领先优势。

#### 《爆裂小队》将于 7 月 30 日正式开启国服首测

7 月 30 日,《爆裂小队》国服将启动首次测试。这款游戏由 Supercell 研发, 腾讯游戏国内代理发行, 主打休闲策略对战, 与传统 MOBA 游戏较长的对局时间相比,《爆裂小队》的游戏时长大幅缩短, 每局仅需 3 到 4 分钟, 迎合了玩家快节奏生活中利用碎片时间进行游戏的需求。在今年 5 月 29 日这款新游已在全球正式上线, 游戏上线当天登顶了 95 个地区免费榜榜首以及 60 个地区畅销榜 Top10, 首日流水破千万, 发布一个月后, Sensor Tower 预计《爆裂小队》累计下载量达到 4000 万次, 首月流水超过 2 亿元。

《爆裂小队》标榜为“Supercell 全新休闲策略对战手游”, 意在吸引 Supercell 现有粉丝以及新用户, 扩大其玩家基础。市场分析认为,“短平快”的游戏模式在全球市场, 尤其是中国, 有巨大的潜力和商机。随着中国玩家对创新游戏玩法的追求日益增长, 加之市场上缺乏有竞争力的休闲对战游戏作品, 像《爆裂小队》这样的新型游戏有机会开拓并占据这一蓝海市场。

7 月 27 日, 游戏《爆裂小队》在上海游戏展会 ChinaJoy 举行媒体及 KOL 试玩会。今年腾讯携旗下 20 余款产品参加 ChinaJoy 游戏展会, 其中既包括《英雄联盟》《英雄联盟手游》《无畏契约》《地下城与勇士: 创新世纪》《地下城与勇士: 起源》《火影忍者》《使命召唤手游》等已上线的作品, 也包括《爆裂小队》《黑色沙漠》《石器时代: 觉醒》等新游戏产品。

#### 互联网大厂做影视, 腾讯小试牛刀

7 月 22 日,《长相思》的第二季迎来了完美收官。这部备受欢迎的电视剧 IP 续集, 继续展现出了强劲的收视表现。根据云合数据, 其播放市占率一直稳居全网前五。与此同时, 电影市场也有新的动态, 由腾讯系的阅文集团和新丽传媒联合出品的《异人之下》于 7 月 26 日上映,《异人之下》的上映对腾讯来说具有特殊意义, 这是阅

文集团首次尝试从 IP 到制作全过程的“自产”项目。它已经通过了动漫、电视剧以及动画电影等多种形态的改编，现在又将登临电影市场。这次尝试不仅标志着腾讯影视业务的一个新起点，同时也展示了腾讯愿意在竞争激烈的暑期档中，通过全系自制作、主控出品并与知名导演合作的方式，再次验证自身在内容制作上的实力。

### 《2024 年 1-6 月中国电竞产业报告》正式发布

根据中国音像与数字出版协会电子竞技工作委员会发布的报告数据显示，2024 年 1-6 月，中国电子竞技产业收入为 120.27 亿元，同比增长 4.43%，扭转了此前连续两年同比下降趋势。主要收入来源为电竞游戏直播收入，占比达 79.45%。中国电子竞技用户规模约为 4.9 亿，同比增长 0.52%，基本保持平稳。

中国电子竞技游戏实际销售收入 691.43 亿元，同比增长 7.24%。头部电竞游戏收入稳中有升，今年推出的多款电竞游戏新品有可能带来新的收入增长。

在移动电竞游戏，国内市场收入流水前三的分别为《王者荣耀》《和平精英》与《金铲铲之战》。排名前 20 的移动电竞游戏产品类型相对多元，主要有射击、MOBA、棋牌和卡牌等类型。在客户端电竞游戏中，《英雄联盟》《穿越火线》《反恐精英：全球攻势》为国内市场收入流水的前三。排名前 20 的客户端电竞游戏产品类型相对集中，主要为射击类（9 款）、体育竞技类（4 款）以及 MOBA 类（3 款）。

## 披露事项与免责声明

### 披露事项

--	--	--

### 免责声明

本报告由第一上海证券有限公司(“第一上海”)编制,仅供机构投资者一般审阅。未经第一上海事先明确书面许可,就本报告之任何材料、内容或印本,不得以任何方式复制、摘录、引用、更改、转移、传输或分发给任何其他人。本报告所载的数据、工具及材料只提供给阁下作参考之用,并非作为或被视为出售或购买或认购证券或其它金融票据,或就其作出要约或要约邀请,也不构成投资建议。阁下不可依赖本报告中的任何内容作出任何投资决策。本报告及任何资料、材料及内容并未有考虑到个别的投资者的特定投资目标、财务情况、风险承受能力或任何特别需要。阁下应综合考虑到本身的投资目标、风险评估、财务及税务状况等因素,自行作出本身独立的投资决策。

本报告所载资料及意见来自第一上海认为可靠的来源取得或衍生,但对于本报告所载预测、意见和预期的公平性、准确性、完整性或正确性,并不作任何明示或暗示的陈述或保证。第一上海或其各自的董事、主管人员、职员、雇员或代理均不对因使用本报告或其内容或与此相关的任何损失而承担任何责任。对于本报告所载信息的准确性、公平性、完整性或正确性,不可作出依赖。

第一上海或其一家或多家关联公司可能或已经,就本报告所载信息、评论或投资策略,发布不一致或得出不同结论的其他报告或观点。信息、意见和估计均按“现况”提供,不提供任何形式的保证,并可随时更改,恕不另行通知。

第一上海并不是美国一九三四年修订的证券法(「一九三四年证券法」)或其他有关的美国州政府法例下的注册经纪-交易商。此外,第一上海亦不是美国一九四零年修订的投资顾问法(下简称为「投资顾问法」,「投资顾问法」及「一九三四年证券法」一起简称为「有关法例」)或其他有关的美国州政府法例下的注册投资顾问。在没有获得有关法例特别豁免的情况下,任何由第一上海提供的经纪及投资顾问服务,包括(但不限于)在此档内陈述的内容,皆没有意图提供给美国人。此档及其复印本均不可传送或被带往美国、在美国分发或提供给美国人。

在若干国家或司法管辖区,分发、发行或使用本报告可能会抵触当地法律、规定或其他注册/发牌的规例。本报告不是旨在向该等国家或司法管辖区的任何人或单位分发或由其使用。

©2024 第一上海证券有限公司 版权所有。保留一切权利



第一上海证券有限公司  
香港中环德辅道中 71 号  
永安集团大厦 19 楼  
电话: (852) 2522-2101  
传真: (852) 2810-6789  
网址: [Http://www.myStockhk.com](http://www.myStockhk.com)