



传媒行业周观点：芒果 45 亿元定增落地 《原神》海外再创佳绩



行 Ta 业 ble 核_S 心 um 观 m 点 ary:]

上周传媒行业（申万）上涨 3.04%，居市场第 10 位，跑赢沪深 300 和创业板指数。中报预告披露完毕，关注后续完整中报的进一步披露情况。芒果超媒向中移资本、中欧基金和兴证全球基金发行股票 9034 万股，募集资金近 45 亿元。作为持续探索媒体融合发展的长视频龙头企业，芒果超媒正不断牢筑内容生态壁垒，通过主流价值引导力与资本运营能力，为国有互联网企业发展树立“新标杆”。《披荆斩棘的哥哥》播出，单日播放量达 1.4 亿。米哈游《原神》再创佳绩，海外收入环比增长 55%至 1.15 亿美元，重回 7 月 SensorTower 出海中国手游 TOP30 榜首。

投资要点：

互联网应用：1) 2021 年上半年，互联网和相关服务业发展态势稳步上升。上半年，我国规模以上互联网和相关服务企业完成业务收入 6951 亿元，同比增长 25.6%。互联网信息服务收入，接入服务收入平稳增长，音视频服务高速增长态势有所回落。各类平台蓬勃发展，互联网平台服务收入高速增长。游戏类应用数量止降回升，规模保持领先，该类应用分发总量居首位。

游戏：1) 2021 年 7 月 SensorTower 出海的中国手游 TOP30 榜单发布，《原神》重回榜首，泛二次元手游成为出海新主力。《原神》移动端 7 月海外收入环比增长 55%至 1.15 亿美元，在日韩、欧美市场所取得的开创性成果，激励着更多中国产泛二次元手游出海。榜单中泛二次元手游多

达 7 款，在收入增量方面，这 7 款泛二次元产品占榜单中 20 款手游 7 月收入总增量的一半以上。2) NVIDIA 推出全球首个元宇宙平台，可创建数字场景。NVIDIA 在 SIGGRAPH 推出首个全球元宇宙平台 Omniverse，它可以让用户身临其境且相互连接到虚拟世界，用户在这里可以创建自己的数字场景、3D 模型、设计建筑等，拥有更多的创意可能。3) 吉比特发布 2021 年半年度财报，营收 23.87 亿元。同比增长 69.41%，归母净利润 9.01 亿元，同比增长 63.77%。其营收同比增长主要系报告期内，《一念逍遥》《鬼谷八荒(PC 版)》《摩尔庄园》等新上线游戏贡献较大收益。净利润方面，同比增长源于《问道》《问道手游》《一念逍遥》等游戏收益的稳定贡献以及转让青瓷数码 10.11% 股权，获资 3.03 亿元，受让方为腾讯、阿里巴巴及 B 站。

投资建议：1) 游戏领域，Q1 多数厂商受去年高基数影响营收有所下滑，建议关注产品线中面向新世代用户开发、有知名 IP、高期待度加持、测试反馈良好的个股，推荐完美世界、吉比特。2) 持续推荐细分赛道龙头分众传媒（新经济客户融资强劲营销预算充足，分众的投放价值愈发被认可-高议价能力打开提价空间、多层次客户需求拉动-经营不受单一行业变化扰动，向上周期中利润增长弹性大）、芒果超媒（线下实体娱乐成为业务新增长点，并充分显示内容 IP 的商业化能力；季风剧场 7 月 19 日成功实现破圈拉动，多元化精品剧集不断上线中；《披荆斩棘的哥哥》8 月 12 日上线，获得如潮好评）。3) 低估值、基本盘稳固，围绕大屏入口打造内容、广告、电商等新增量的新媒股份。

风险因素：监管政策趋严、新游延期上线及表现不及预期、出海业务风险加剧、国网整合不及预期、疫情反复风险、商誉减值风险。

关键词：二次元 创业板 手游 疫情 阿里巴巴

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_34343

