

触控科技

行业研究周报

11.11-11.17

第 6 期

本期导读

本周重点关注：

韩国G-Star的展望 2

一手消息：掌趣入股两家游戏媒体 3

蓝港副总王冠雄离职 3

一周数据简报：

中、台、美iOS/GooglePlay榜单变化一览
..... 3

一周游戏行业纵览：

完美收购电玩巴士 6

博雅正式挂牌上市 6

中手游三季度财报 6

互联网一周：

深交所非点名批评，手游并购或降温
..... 8

腾讯发布三季度财报 8

新浪发布三季度财报 9

网易发布三季度财报 10

行业数据：

iOS用户获取成本高于ARPU值 12

一周观点：

百度李明远：轻应用将全面开放
..... 16

腾讯刘炽平：关于开放平台和微信
..... 16

创新工场汪华：移动互联网进入深水区
..... 17

本期 重点 关注

本期重点关注：韩国GStar的展望

本周韩国最大的游戏展会Gstar举办，触控科技搭建了一个非常宏大的展台，有诸多同事前往韩国参展。

在与众多前往韩国的同事、以及其它游戏厂商人士交流后，我们总结了今年韩国Gstar看出的韩国市场的一些趋势：

- ①韩国手游正全面由休闲往中、重度网游转。手游的MMORPG也越来越多
- ②4G在韩国普及后，游戏包的大小逐渐不是问题，因此手游开发开始往大作方向靠拢，越来越重视游戏特效和画面
- ③出现了大量用Unity3D开发的产品，将集中在明年Q1上市
- ④韩国大公司的产品不太考虑给发行公司，而是优先考虑给腾讯、360这样的大平台
- ⑤韩国有大量小公司开发的手游品质也非常不错，只不过由于人数有限，多国本地化的速度受到限制，这是一个不错的机会
- ⑥韩国手游整体质量已经进化到非常高的水准，场景和特效等已与端游无异
- ⑦韩国一线手游网游同样追求玩家同时在线竞技和多人体验，此类产品如进入中国市场将对中国手机网络情况是较大的挑战
- ⑧手游中单机、休闲、社交类游戏同样让人目不暇接，相较于中国手游市场类型相对集中和单一的情况，韩国的产品类型更加丰富，研发商相信且善于挖掘不同类型产品的目标用户群体
- ⑨韩国大型游戏厂商纷纷加强在海外投资团队，韩国厂商加速国际化

iOS		中国游戏在韩国表现				
Rank	App Name	Revenue	Unit	Publisher Name	中文名称	发行商
11	카드의 신 삼국지	103305 USD		RedAtoms, Inc.	卡牌之神三国志	北京乐迪通科技有限公司(三国来了、乐动达人)
16	웅패천지	78653 USD		com.digitalcloud	雄霸天地	数字天空(雄霸天地、龙之力量、三国志ONLINE)
20	풍운삼국	71964 USD		Koramage.com	风云三国	昆仑
21	드래곤 베인 [무료 판타지 MMORPG]	71193 USD		com.digitalcloud	龙之力量	数字天空(雄霸天地、龙之力量、三国志ONLINE)
37	다크 헌터	35903 USD		Koramage.com	暗黑猎杀者	昆仑
41	문파문파	30200 USD		Koramage.com	武侠Q传	昆仑
48	손바닥 삼국지2	26841 USD		Yong Cao	掌上三国2	可能是上海慕和的游戏
64	미걸 온라인	17108 USD		Chukong Technology Korea, Inc.	秦姬	触控韩国
78	悍将三国	10231 USD		guojuan zhong		
81	압드히어로즈	9869 USD		Koramage.com		昆仑
99	손바닥삼국지	6453 USD		Yong Cao	掌上三国	可能是上海慕和的游戏
109	라스트 삼국지 for Kakao	5871 USD		A-KONG Inc.		A-KONG(触控合作公司)
117	웅장삼국	5141 USD		Koramage.com	龙将三国	昆仑
160	悍將三國	3124 USD		337 TECHNOLOGY LIMITED		
180	파이널 삼국배틀	2535 USD		上海纵游		上海纵游
198	三国英雄传	2211 USD		Shanghai Muhe Network Technology co., LTD.		上海慕和

GooglePlay		中国游戏在韩国表现				
Rank	App Name	Revenue	Unit	Publisher Name	中文名称	发行商
9	레전드오브킹	1409317 USD		(주)쿠팡코리아	legend of king	昆仑韩国
28	압드 히어로즈	369412 USD		(주)쿠팡코리아		昆仑韩国
34	다크 헌터	289383 USD		(주)쿠팡코리아	暗黑猎杀者	昆仑韩国
40	천신 온라인	230607 USD		(주)쿠팡코리아	天神online	昆仑韩国
51	웅패천지	160402 USD		Digital Cloud Limited	雄霸天地	数字天空(雄霸天地、龙之力量、三国志ONLINE)
65	카드의 신 삼국지	120297 USD		TheAppsGames	卡牌之神三国志	北京乐迪通科技有限公司(三国来了、乐动达人)
106	라스트 삼국지 for Kakao	56745 USD		A-KONG Inc.		A-KONG(触控合作公司)
107	풍운삼국	56201 USD		(주)쿠팡코리아	风云三国	昆仑韩国
112	미걸 온라인	53831 USD		(주)쿠팡코리아	秦姬	触控韩国
114	문파문파	52201 USD		(주)쿠팡코리아	武侠Q传	昆仑韩国
173	손바닥 삼국지2	27528 USD		iFree_Studio	掌上三国2	可能是上海慕和的游戏
176	압드 히어로즈2.0	27229 USD		(주)쿠팡코리아		昆仑韩国
183	전략 삼국지	24786 USD		TheAppsGames	战略三国志	北京乐迪通科技有限公司(三国来了、乐动达人)

来源：原始数据来源Appannie，表格由李承敏、王蒙合制。2013年10月韩国iOS和GooglePlay商店排名前200中国游戏的表现图。

(注：App Annie的数据与公司自己数据对比后发现，App Annie预估的收入数据比实际金额小，仅供参考)

一手
消息

掌趣科技入股两家游戏媒体，任命胡斌为副总裁

我们从多个渠道证实，掌趣科技近日入股了两家游戏媒体，游戏多和着迷网。最近手游媒体很热，掌趣一次投资两家游戏媒体，再次把这一行业推到高潮。除此之外，掌趣科技还在近日任命启明创投的合伙人胡斌为副总裁。外界普遍认为，掌趣将借此进一步强化对外投资。不过我们了解到此前掌趣分管投资的副总裁何佳将继续分管投资。而胡斌加盟后，主要负责产品，并协助做一些投资。

蓝港副总裁王冠雄离职

今年5月份刚刚加入蓝港的副总裁王冠雄近日正式从蓝港离职，前后仅有半年的时间。最近蓝港正在准备启动上市，王冠雄在这个时点离职，颇有些耐人寻味。王冠雄在蓝港主要负责营销和公关，并自称IPO专业户（此前协助过3家公司上市）。加盟蓝港之前，王冠雄曾先后任阿里巴巴软件市场总监、奇虎360公关顾问、搜狗市场总监等职，主要在所服务公司的资本运作关键期从事产品宣传、公司品牌形象和舆论引导工作。

一周
数据
简报

中国区iOS一周排名变化情况

China			iOS	
App Rank	App Name	App Revenue Estimate	App Publisher	App Rank Change
1	我叫MT Online	424096	LOCOJOY.,LTD	0 -
2	Clash of Clans	392232	Supercell	0 -
3	神雕侠侣	365974	Wanmei	0 -
4	天天酷跑	305392	Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited	0 -
5	我是火影	287620	Crazyhornets	0 -
6	武侠Q传	244161	Koramgame.com	1 ↑
7	大掌门	241984	Air&Mud Studio	2 ↑
8	欢乐斗地主(QQ游戏官方版)	225978	Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited	2 ↓
9	神仙道	211479	Pinldea Co., Ltd.	1 ↓
10	天天爱消除	193708	Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited	1 ↑
11	神曲 HD	165840	Hoolai Game Ltd	5 ↑
12	龙之力量	160061	com.digitalcloud	2 ↓
13	节奏大师	152418	Tencent Technology (Shanghai) Co., Ltd	1 ↓
14	扩散性百万亚瑟王	148625	Meiyu Information and Technology Co.,ltd	1 ↓
15	三国志15-霸王の大陆	121414	Crimoon Technology Inc.	new
16	囧西游	119051	光环游戏	new
17	我叫MT Online (國際版)	110172	LOCOJOY.,LTD	new
18	西游记 Online	99775	Hai Zhen Du	2 ↑
19	萌江湖:Q武侠	92334	Shanghai Youzu Information Technology Corporation Limited	new
20	时空猎人	83283	PunchBox Studios	new

来源：数据来自App annie。战略部计算、制表。单位：美元

一周
数据
简报

台湾区iOS/GooglePlay一周排名变化情况

Taiwan

iOS

App Rank	App Name	App Revenue Estimate	App Publisher	App Rank Change
1	神魔之塔	186584	Mad Head Limited	0 -
2	武俠Q傳	77160	Yi Liu	1 ↑
3	全民打棒球2013	50254	Joybomb	1 ↓
4	Clash of Clans	44241	Supercell	2 ↑
5	龍之力量	42431	com.digitalcloud	6 ↑
6	三國急攻防	42193	EFUN COMPANY LIMITED	1 ↑
7	Candy Crush Saga	42151	King.com Limited	3 ↓
8	亂鬥堂	36383	Coco Entertainment International	0 -
9	Empire Fleet	35457	xingheng liu	5 ↑
10	一代宗師	33169	Ucube Games	5 ↑
11	雄霸天地	32475	com.digitalcloud	6 ↓
12	重裝武士	27439	Egame Company Ltd.	1 ↑
13	武神關聖	27015	337 TECHNOLOGY LIMITED	4 ↑
14	三國志一統天下	23499	Hsuan Kun Chou	5 ↓
15	我叫MT繁體版	21529	EFUN COMPANY LIMITED	new
16	你好英雄 Hello Hero	19600	Mooli Digital Marketing Co.,Ltd	new
17	LINE MASS FISHING	19445	NAVER Japan Corporation	new
18	指战三国	18096	Jun Zhang	new
19	Fishing Superstars	17452	GAMEVIL Inc.	1 ↑
20	Happy Fish: Dream Aquarium	16557	Happy Elements.Ltd.	2 ↓

Taiwan

Google Play

App Rank	App Name	App Revenue Estimate	App Publisher	App Rank Change
1	神魔之塔	570043	Mad Head Limited	0 -
2	武俠Q傳	82549	Firevale	2 ↑
3	城堡爭霸 - Castle Clash 繁體中文版	77212	IGG.COM	1 ↓
4	全民打棒球2013	71680	joybomb	1 ↓
5	雄霸天地 [三國策略]	65437	Digital Cloud Limited	0 -
6	幻想英雄	54647	PunchBox Studios	9 ↑
7	亂鬥堂	47213	PunchBox Studios	0 -
8	三國急攻防	44382	EFUN	0 -
9	Fishing Superstars	43591	GAMEVIL Inc.	0 -
10	三國志一統天下(即時國戰策略大作)	36558	9Splay	2 ↑
11	LINE MASS FISHING	36040	LINE Corporation	5 ↓
12	Candy Crush Saga	34042	King.com	1 ↓
13	Clash of Clans	23282	Supercell	3 ↑
14	LINE I Love Coffee	23073	LINE Corporation	1 ↓
15	北歐戰紀	22664	TEEPLAY Interactive	1 ↓
16	我叫MT繁體版	22534	EFUN	4 ↑
17	NBA夢之隊	21860	DeNA HONG KONG LIMITED	new
18	Ayakashi: Ghost Guild	21665	Zynga	0 -
19	HappyFish	19943	HappyElements	2 ↓
20	武神關聖(繁體版)	17876	Free Thought Labs	new

来源：数据来自App annie。战略部计算、制表。单位：美元

一周
数据
简报

美国区iOS/GooglePlay一周排名变化情况

United States

iOS

App Rank	App Name	App Revenue Estimate	App Publisher	App Rank Change
1	Candy Crush Saga	3506553	King.com Limited	0 -
2	Clash of Clans	2900079	Supercell	0 -
3	Game of War - Fire Age	1016555	Machine Zone, Inc	0 -
4	Hay Day	883658	Supercell	0 -
5	Pet Rescue Saga	821286	King.com Limited	0 -
6	Big Fish Casino – Free Slots, Blackjack, Roulette, Poker and More!	742913	Big Fish Games, Inc	0 -
7	DoubleDown Casino - FREE Slots, Blackjack & Video Poker	574719	Double Down Interactive	0 -
8	The Simpsons™: Tapped Out	428561	Electronic Arts	1 ↑
9	Modern War	422548	Funzio, Inc	6 ↑
10	Deer Hunter 2014	412476	Glu Games Inc.	1 ↑
11	GSN Casino – Wheel of Fortune Slots, Video Bingo and more	359285	Game Show Network	3 ↑
12	The Hobbit: Kingdoms of Middle-earth	357022	Kabam	0 -
13	DragonVale	352500	Backflip Studios	0 -
14	Slotomania - FREE Slots	338334	Playtika LTD	4 ↓
15	MARVEL War of Heroes	317703	Mobage, Inc.	7 ↓
16	The Sims™ FreePlay	257497	Electronic Arts	0 -
17	Kingdoms of Camelot: Battle for the North	248678	Kabam	0 -
18	Minecraft – Pocket Edition	241705	Mojang	0 -
19	Slots - Pharaoh's Way	219258	CERVO MEDIA GMBH	new
20	Kingdom Age	212366	Funzio, Inc	new

United States

Google Play

App Rank	App Name	App Revenue Estimate	App Publisher	App Rank Change
1	Candy Crush Saga	419363	King.com	0 -
2	Pet Rescue Saga	386311	King.com	0 -
3	Clash of Clans	361787	Supercell	0 -
4	The Simpsons™: Tapped Out	314230	Electronic Arts Inc	0 -
5	MARVEL War of Heroes	312151		0 -
6	The Hobbit: Kingdoms	285420	Kabam	0 -
7	Jackpot Party Casino - Slots	235342	Williams Interactive	0 -
8	BINGO Blitz - FREE Bingo+Slots	207518	Buffalo Studios, LLC	2 ↑
9	Slotomania - FREE Slots	203757	Playtika	2 ↑
10	DEER HUNTER 2014	188040	Glu Mobile	2 ↓
11	Castle Clash	185241	IGG.COM	2 ↓
12	Jackpot Slots - Slot Machines	173925	GREE, INC	0 -
13	Slot City - Free Casino Slots	170817	Dragonplay	4 ↑
14	Megapolis	142066	Social Quantum Ltd	4 ↑
15	Bingo Bash - Free Bingo Casino	141337	BitRhymes Inc	new
16	Age of Warring Empire	141225	Silent Ocean	new
17	Knights & Dragons	139767	GREE, INC	1 ↓
18	Puzzle & Dragons	137088	GungHoOnlineEntertainment	5 ↓
19	DoubleDown Casino - FREE Slots	127688	Double Down Interactive, LLC.	5 ↓
20	Kingdoms of Camelot: Battle	120115	Kabam	new

来源：数据来自App annie。战略部计算、制表。单位：美元

1、完美世界斥资2.55亿元收购电玩巴士

完美世界日前宣布，将以约为2.55亿元人民币的价格收购芜湖辉天盛世100%股权，并以约为4千万元人民币的价格从北京辉天盛世收购北京手游达趣的少数股权后者为口袋巴士运营方。

电玩巴士是国内最大的电视游戏媒体，但目前国内电视游戏机业务刚刚因上海自贸区政策解禁，相关产业暂未起步。目前电玩巴士的广告多以网络游戏为主。

2、博雅互动（HK：434）香港上市，市值达49.8亿港元

11月12日，博雅互动正式在香港联交所挂牌上市，开市报价6.75港元，较招股价5.35增长26%，市值达49.8亿港元。继Forgame和IGG之后，博雅互动成为近期第三家香港上市的游戏公司。

博雅互动董事会主席、CEO张伟表示，未来将巩固与主要国际游戏分销平台的关系，有选择地寻求战略合作机会，扩大游戏组合及地域覆盖。此外，还计划增加市场推广投入，以扩大品牌知名度及玩家基础。

根据招股说明书显示，博雅去年度收入约5.17亿元人民币，2010年、2011年、2012年及2013年上半年，博雅公司净利润分别为7313万元、1.04亿元、1.60亿元及1.04亿元。其中逾九成来自“德州扑克”系列游戏。德州扑克于2010年、2011年、2012年及2013年上半年产生的收益分别占公司总收益的90.5%、88.2%、91.3%和89.1%。目前拥有近3.5亿名注册玩家，其中近37%为海外用户，简体中文版游戏对总收入贡献仅31%。今年上半年博雅互动30%收入来自手机游戏，博雅互动上市保荐人瑞信预计到明年底该占比可提升至45%，达4亿元人民币。

3、中国手游(NASDAQ:CMGE)发布第三财季财报

中手游本周发布了第三季度财报，主要数据为：

①营收为9810万元人民币（约合1600万美元），比去年同期的4360万元人民币增长了125%，比上一季度的7200万元人民币增长了36.3%，环比增长主要是由于社交游戏和公司第三方游戏发行业务扩展；

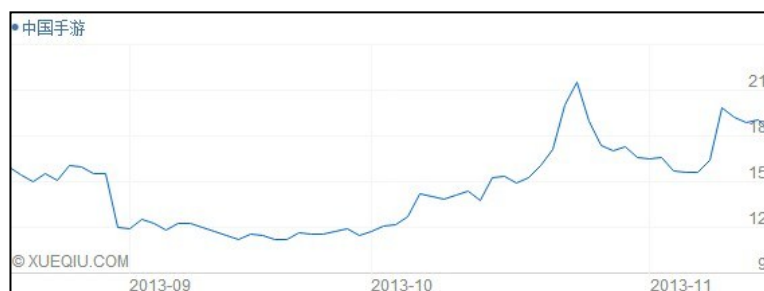
②净利润人民币2560万元(约合420万美元)，而上年同期净利润人民币160万元，今年第二财季净亏损为人民币1260万元。

③主要运营数据

- 社交游戏总付费用户数量为280万，去年同期为67995个，上一季度为140万；社交游戏平均每位付费用户的营收为24.9元人民币，去年同期为199.9元人民币，上一季度为20.8元人民币。

- 单人玩的游戏包总用户数量为160万，去年同期为120万，上一季度为200万；单人玩家游戏包平均每位用户的营收为5.5元人民币，去年同期为4.1元人民币，上一季度为5.2元人民币。

- 单人玩家游戏（未计入个人玩家游戏包在内）的总付费用户数量为260万个，去年同期为980万个，上一季度为390万个；个人玩家游戏的平均每位付费用户的营收为4.3元人民币，去年同期为2.9元人民币，上一季度为3.3元人民币。



来源：雪球。中国手游股价图。单位：美元

4、《炉石传说》遭山寨，暴雪或诉诸法律

《炉石传说》PC版一码难求之际，已经有山寨版手游出炉。暴雪CEO麦克莫汉日前表示暴雪已经了解到中国存在一款山寨版的《炉石传说》已经侵犯到了暴雪的知识产权，法务部门也正在采取行动来保护暴雪的知识产权，将采取法律手段来处理山寨《炉石传说》游戏。但暴雪维权也将遭遇两大问题，一是由于国内相关法律法规的不健全，没有明确的标准来认定一款游戏产品是否存在抄袭其他游戏的行为；二是由于山寨炉石面向的是移动平台，而正版炉石目前只有PC版且一码难求，因此山寨炉石受到了众多渠道商的追捧。鉴于暴雪与这部分渠道商进行合作的可能性非常小，因此在已有“替代品”的情况下，部分渠道商或会努力保住山寨炉石从而先行抢占国内安卓和iOS越狱市场。

5、蜂巢CEO王巍从北纬通信离职创业，获千万投资

蜂巢游戏CEO王巍日前确认已离职，其此前负责的手游业务暂由董事长傅乐民接管。王巍个人已拿到千万级的风投，下一步将自己创业，仍围绕游戏相关领域。蜂巢游戏为北纬通信手游业务核心部门，是公司拥有自主知识产权的手机网游运营平台，定位精品手机网游产品的出版发行，曾打造过《大掌门》、《妖姬三国》等明星产品。

6、蜗牛上海吴军离职，或将自立门户投身手游及移动娱乐领域

吴军自2011年进入蜗牛担任上海公司CEO，是蜗牛在音乐舞蹈休闲游戏发展和互动娱乐领域拓展的领军人物。有消息称，吴军此次将自立门户创业，投身手游及移动娱乐领域，并计划和多个影视IP结合推出系列手游和移动娱乐社交平台项目。

7、前多玩网助理总经理司文敏确认加入西山居北京分公司

前多玩网助理总经理司文敏现已确认加入西山居北京分公司，在未来将负责公司代理产品引入及对中小手游团队的投资。今年10月中旬，西山居北京分公司宣布正式发力移动游戏市场，并从金山大厦迁址至五道口。据相关人士透露，目前西山居北京分公司一方面在大规模招兵买马，一方面专注于移动产品的研发和引进。

8、奥飞动漫正式公告：将以6.92亿元收购方寸科技和爱乐游两家游戏公司100%股权

奥飞动漫11月11日晚正式公告将以6.92亿元收购方寸科技和爱乐游两家游戏公司100%股权。

本次收购以发行股份及支付现金相结合的方式进行，共支付交易对价 692000000元，其中，以现金支付443093477 元，剩余 248906523元以发行股份的方式支付，发行股份价格为 26.65 元/股，共计发行 9339832 股。

互联网 一周

1、深交所“非点名批评”：手游并购狂潮或降温

深交所日前在媒体内部交流资料中，非点名批评了金飞达(002239.SZ)和三五互联(300051.SZ)，并发布新闻通稿，称今后将在三方面加强监管工作，关于手游收购的信息披露规定赫然在列：“针对市场热点的手游资产，要求披露ARPU值(每用户平均收入)、玩家结构分布、充值渠道和金额等关键业务信息，并要求财务顾问、会计师核实业绩真实性等。”

今年以来深市上市公司并购重组活跃。这些并购重组绝大多数以产业整合为主，但有些公司通过非实质性的跨界投资、业务转型等方式迎合市场炒作；有些公司发布利好消息配合大股东减持股票。此次深交所加强监管，旨在给手游并购降温。我们认为，一方面，实质性并购并不会受到太大影响，手游行业整合是大势所趋；另一方面，试图炒作的收购并不会完全消失，只是不会有太过明显的顶风作案，手游并购乱象会随着手游行业的飞速发展继续持续一段时间，直到市场趋于理性。

2、摩根斯坦利下调互联网产业评级，认为美国互联网公司估值过高

投资银行摩根士丹利本周发布投资者报告，把其对互联网股票的产业观点从“吸引”(attractive)下调至“与大盘持平”(in-line)，即态度由乐观转为中性。摩根士丹利的分析师们认为，互联网公司估值的大幅上涨，主要是因为投资人一直关注着互联网公司的整体目标市场机遇，而不太关注风险因素，而当下，互联网公司股票的整体价值已被股价所充分体现。

汤森路透提供的数据显示，在过去的一年时间里，Facebook和LinkedIn两家社交媒体公司的股价上涨了一倍以上，当前的动态市盈率分别为44倍和97倍。谷歌股价同期累计涨幅达到56%，动态市盈率已逼近20倍。

3、腾讯(HK:00700)三季度财报

腾讯本周公布三季度财报，主要财务数据为

- Q3总收入为155亿元人民币，同比增长34.3%；
- 毛利为人民币84.988亿元，比上一季度增长9.0%，比去年同期增长25.4%；毛利率由去年同期的58.6%降至54.7%。
- 增值服务收入为人民币116.4亿元(18.9亿美元)，比上一季度增长8.2%，比去年同期增长24.9%；网络广告业务收入为人民币13.9亿元(2.3亿美元)，比上一季度增长7.2%，比去年同期增长36.9%；电子商务交易业务收入为人民币23.6亿元(3.8亿美元)，比上一季度增长7.3%，比去年同期增长108%。
- 第三季度，腾讯MMOG游戏的ARPU值在185元至275元人民币之间，休闲游戏的ARPU值在75元至175元人民币之间。

Q3主要平台数据：

- 即时通信服务月活跃账户数达到8.156亿，比上一季度下降0.4%，比去年同期增长4.0%；
- 即时通信服务最高同时在线账户数达到1.782亿，比上一季度增长2.9%，比去年同期增长6.5%；
- “微信和WeChat”的合并月活跃帐户数达到2.719亿，比上一季度增长15.3%，比去年同期增长124.3%；
- “QQ空间”月活跃账户数达到6.233亿，比上一季度下降0.5%，比去年同期增长5.1%；
- “QQ游戏”平台最高同时在线账户数为820万，比上一季度下降2.4%，比去年同期下降12.8%；
- 增值服务付费注册帐户数为8900万，比上一季度下降9.8%，比去年同期下降17.2%。（接下页）

互联网 一周

(接上页)

腾讯财报点评:

- 腾讯的QQ游戏平台最高在线账户数出现下降, 并且本季腾讯增值服务账户延续了此前的疲弱境况, 出现环比下降9.8%, 同比下降17.2%。说明移动互联网对腾讯PC业务的潜在冲击进一步显现。在这种情况下微信团队和腾讯其它业务部门的矛盾可能会进一步激化。
- 腾讯的游戏收入并没有受到移动互联网的很大冲击, 说明端游和手游的主力用户并不重合。
- 腾讯本季财报中, 微信的贡献还很小。但是下一季度财报中, 微信有望成为重要的收入新增长点
- 社交广告业务有望成为腾讯的一个新的主要增长点, 目前这块业务在移动互联网上尚没有大规模商业化。

● 腾讯控股



来源: 雪球。腾讯股价图。单位: 港元

4、新浪(NASDAQ:SINA)三季度财报: 微博已接近盈亏平衡线, Q4有望盈利

新浪本周公布了第三季度财报。主要数据为:

- 新浪第三季度净营收1.846亿美元, 较上年同期增长21%
- 广告营收1.516亿美元, 较上年同期增长26%。非广告营收3310万美元, 较上年同期仅增长4%
- 新浪2013年第三季度微博广告营收同比增长125%, 至4370万美元。2013年第三季度新浪微博增值业务营收为970万美元, 同比增长121%, 其中包括来自网络游戏的分享营收和微博会员收费。新浪微博业务已经接近盈亏平衡线, 有望在今年第四季度首次实现盈利。
- 截至第三季度末期, 微博日活跃用户已达6020万, 与此同时, 微博中高频及全勤用户稳中有升, 日均发布微博数量已经增至1.3亿条。

新浪财报点评:

- 新浪非广告营收增长乏力, 例如游戏业务, 一直迟迟没有太大进展。
- 阿里入股后也一直迟迟没有太大的动作推出。如今的新浪, 急需找到新的增长点。



来源: 雪球。新浪股价图。单位: 美元

互联网 一周

5、网易(NASDAQ:NTES)三季度财报：在线游戏占总收入八成，继续推进易信

网易本周公布了三季度财报。主要数据如下：

- 网易2013年第三季度总收入为25.14亿元人民币（4.11亿美元），同比增长23.0%
- 在线游戏服务收入为21.05亿元人民币（3.44亿美元），占总收入83.7%，广告服务收入，邮箱、无线增值业务及其他业务均有增长
- 净利润为10.48亿元人民币（1.71亿美元），同比增长29.1%

网易财报点评：

- 网易的整体收入利润增长正在放缓。以游戏为主要营收的网易还没有开始在手游上发力
- 易信的发展不如预期。易信的问题在于和微信太像，而用户并不需要第二个微信



来源：雪球。网易股价图。单位：美元

6、金山(HK:03888)第三季度财报

金山软件本周也发布了2013年第三季度财报。公告显示：金山软件第三季度营收为5.51亿元人民币，同比增长51%。其中，网络游戏业务本季度的营收为2.71亿元人民币，同比增长28%。每日同时最高在线人数为61.4万人，与去年基本持平；月度付费用户为179万人，环比下滑11%，同比增长17%；每位付费用户平均月话费48元，同比增长4%。应用软件业务本季度收入达2.7亿元人民币，同比增长78%。

金山在不断深挖端游产品潜力的同时，大力发展网页游戏和手机游戏，其首款儿童网页游戏《少年精灵王》9月的月度登陆用户超过200万人；另外，金山正在研发的手机游戏就有9款。



来源：雪球。金山股价图。单位：元

互联网 一周

7、3G门户母公司久邦数码放弃纽交所，转赴纳斯达克上市

美国证券交易委员会(SEC)的最新文件显示，3G门户母公司久邦数码已将上市地点从纽交所更换至纳斯达克，股票代码未变。此前久邦数码更新的招股书显示其将路演第一站选在香港，并确认IPO定价区间为9.5-11.5美元，共发售700万股ADS，每股ADS合6股普通股。久邦数码此次最高将筹资8050万美元。此外，承销商将有权以发行价认购额外105万股ADS。另外，奇虎360及金山软件已分别认购1500万以及500万美元久邦数码股份。

除门户网站“3G门户”外，久邦数码旗下资产还包括Android桌面替换软件“GO桌面”和电子书商店“3G书城”。招股书显示，3G门户网的月独立访问用户为4400万。

8、进击的微信支付，支付宝大敌当前

9月中旬，北京地铁站里出现的“友宝”自助售卖机上，通过微信支付的方式，只需扫描商品二维码，就能在几秒钟内以超低价格买到任意一款饮料（当然，首先必须绑定银行卡）。日前在移动开发者大会上再次出现类似的微信支付推广。“扫码即购物”这个微小简单的动作背后，主要释放了两个信息，一是构建并实现了一个理想的购物场景：消费者只需要利用碎片化时间，即可高效地完成购买行为，让有二维码的地方就成为一个卖场；二是在支付这件事上，微信避开支付宝开辟了一条新路。当下以微信为代表的超级App，和势不可挡的轻应用模式，正在构建更简单更好的应用场景和用户体验。它们正在用“另一种竞争”的方式，动摇曾经在PC时代种种固若金汤的形态，比如支付。

微信支付的实验成功后，微信很可能将把商业化的重心放到O2O上来，此前马化腾曾在多个场合谈到这种倾向。

另外，微信扫码支付普及后，NFC近场手机支付的前景变得愈发黯淡。由于NFC涉及的产业链太长，包括手机厂商、运营商、商家、银行都需要参与，因此导致NFC的普及难度太大。微信支付的便利性已经直逼NFC，但是普及难度却远远小于NFC。

9、陌陌用户突破8000万，并摆脱亏损

陌陌科技CEO唐岩日前在其微博上宣布，经过两年三个月，陌陌注册用户数已突破8000万。唐岩还公布了陌陌目前运营状况的一组数据，其中包括日活跃用户数达1300万，月活用户达3500万，日均消息5亿条（含群消息）；140万个群组，日均群消息1.5亿，每天留言800万条；新上线陌陌吧日均贴数100万条（含评论）；首款联运游戏一周下载量达200万。此外，唐岩还表示，陌陌不亏钱了。

10、Snapchat拒Facebook30亿美元收购，寻求独立发展

“阅后即焚”应用 Snapchat日前拒掉了Facebook30亿美元的收购要约。Snapchat目前并未找到自己的盈利模式，且用户大多是消费能力较低的青少年，但其用户数和活跃度不断上升，每天分享的图片已达3.5亿张，并在尝试推出新功能和高级账户。另外值得注意的是，Snapchat新一轮融资为腾讯领投。

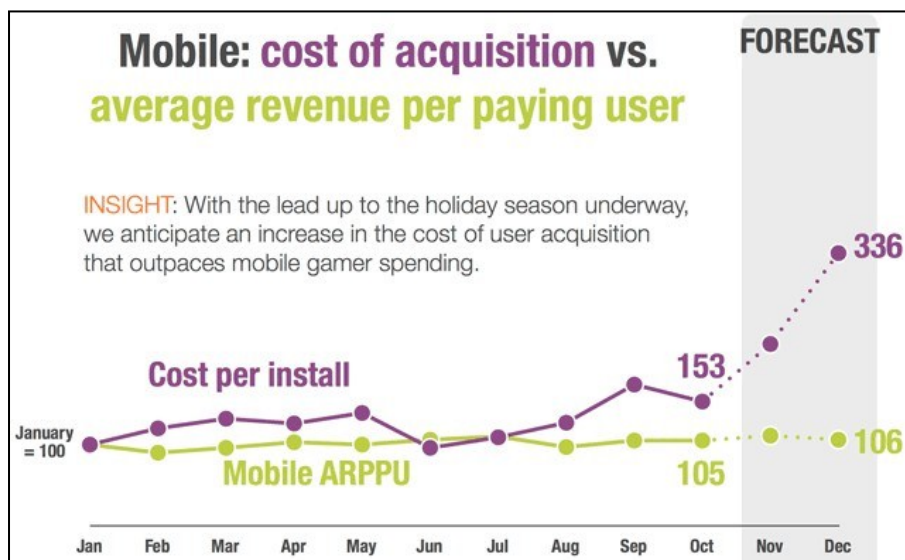
行业 数据

1、iOS 10月手游每用户获取成本2.73美元，为ARPPU的两倍

SuperData的最新数据显示，自2013年7月以来，手游每用户获取成本已超过每付费用户平均收益(ARPPU)。

10月的ARPPU为1.96美元，而每用户获取成本却高达2.73美元，而去年同期这一成本却只需0.97美元。平均而言，游戏开发者需要额外多支付0.77美元才能获得一个有效玩家。

数据预测，这一发展趋势在假期更为严重，资本雄厚的大型发行商在假期哄抬用户获取成本。到今年年底，预计每安装用户获取成本将涨至3.36美元，而ARPPU预测仅为1.06美元。



2、一周投融资简报

项目名称	领域	简介	投资方	金额	阶段
内推网	垂直招聘	程序员招聘网站	创新工场	250万人民币	天使
Prep4GMAT	教育	一个针对 GMAT 备考的移动应用	天使投资人黄明明		天使
来来会	旅游	出国旅行限时特卖	台湾富厚	百万美元	A轮
时代亿宝	网络安全	网络安全解决方案提供商	未透露	数百万美元	A轮
幻腾智能 (Phantom)	生活消费	智能家居	经纬中国	150万美元	pre-A
安途	生活消费	短租平台	未透露		
深圳百分之百	硬件	手机方案提供商	百度		战略投资
盈盈理财	金融	手机端理财交易软件	未透露	2000万人民币	A轮
小影	社交	手机微视频工具	创新工场	500万人民币	天使
海猫季	电商	海淘导购网站	青松基金	百万人民币	天使
中酒网	垂直电商	酒类O2O	银基集团		战略投资
凡客诚品	垂直电商	服装电商品牌	未透露	1亿美元	G轮
扑满网	金融	社会化股票投资平台	TMI台湾创意工场		天使
神念科技	企业服务	将生物传感技术用于大众消费市场	日本软银集团		战略投资
Lob	企业服务	为企业和开发者提供云打印和邮寄服务	YC的合伙人等	240万美元	种子
FieldAware	企业服务	小型承建施工单位SaaS服务	Openview	1千万美元	A轮
InVision	企业服务	设计团队协作工具	未透露	1100万美元	A轮
Appboy	企业服务	移动开发者用户管理	Icon Venture Partners、IDG等	760万美元	A轮
Granify	企业服务	电商企业用户数据分析	Valar Ventures、Klass Capital等	150万美元	种子
Deviantart	垂直社交	数字艺术社区	Autodesk	1004万美元	战略投资
what3words	短链	一个地理位置的短链提供商	天使投资人	50万美元	种子
Sincerely	垂直电商	移动端个性化礼品定制和配送服务	Provide Commerce		收购
Kno	教育	数字教育	Intel		收购

来源：36氪
(接下页)

行业 数据

(接上页)

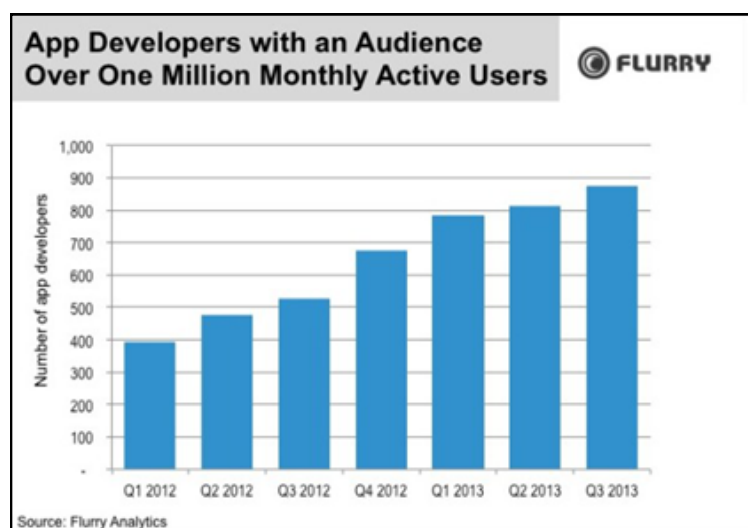
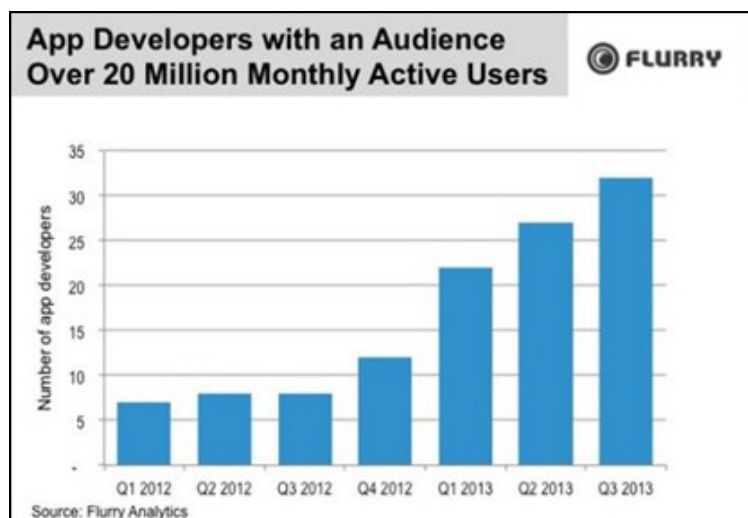
①上周共发生 23 起国内外投融资事件，其中国内 14 起，国外 9 起，另外还包括大公司投资收购事件 5 起。

②上周资本关注的重点领域主要有企业服务、垂直电商、生活消费、教育行业。企业服务方面，比如，为小型承建施工单位提供 SaaS 服务的 FieldAware 和设计团队协作工具 InVision 都获得了千万美元 A 轮融资；其他还涉及电商企业用户数据分析、移动开发者用户管理、云打印和邮寄服务等领域。垂直电商方面，凡客诚品被爆拖欠货款后，再融到 1 亿美元第七轮投资；中酒网获战略投资；Provide Commerce 收购移动端个性化礼品定制和配送服务商 Sincerely。生活消费方面，主要集中在国内，智能家居幻腾智能（Phantom）和短租平台安途都获得了早期投资。教育方面一款针对 GMAT 备考的移动应用 Prep4GMAT 获得天使投资；数字教育 Kno 被 Intel 收购。

③国内外大公司都采用战略投资或收购方式完善自己的业务。比如，高档酒类营运商银基集团战略投资中酒网，打通线上与线下的销售渠道；百度战略投资深圳百分之百，布局终端硬件；Intel 收购数字教育 Kno，丰富其数字内容库；电商 Provide Commerce 收购 Sincerely，加强移动端业务等。

3、Flurry: iOS平台无垄断，中产开发商崛起

Flurry发布了一份最新报告指出在苹果App Store生态圈中，下载量和收入并未被一小部分开发者垄断，iOS平台游戏和应用数量急速增长，相当多的“中产阶级”开发商也取得瞩目成功——中产开发商指专注于核心用户群和某些特定主题的开发团队。



(接下页)

行业 数据

（接上页）

过去18个月里，每月活跃用户数量超过2000万的开发商数量增长了357%。截止2013年第三季度，全球范围内每月活跃用户人数超过2000万的开发商已突破30家。

报告显示，用户仍然渴望获取新的游戏、应用和移动内容。越来越多开发商正转型移动，将填补这方面的需求。过去18个月，每月活跃用户数量超过100万的开发商数量增长121%，从不到400增至约875家。

4、IDC：Q3谷歌Android市占率达81%，iOS跌至12.9%

IDC的数据显示，谷歌Android操作系统今年第三季度在智能手机领域拿下了81.0%的市场，而iOS则跌落到了12.9%，Windows Phone排名第三，市场份额3.6%。第四位的是黑莓，市占率仅剩1.7%。

Top Four Operating Systems, Shipments, and Market Share, Q3 2013 (Units in Millions)

Operating System	3Q13 Shipment Volumes	3Q13 Market Share	3Q12 Shipment Volumes	3Q12 Market Share	Year-Over-Year Change
Android	211.6	81.0%	139.9	74.9%	51.3%
iOS	33.8	12.9%	26.9	14.4%	25.6%
Windows Phone	9.5	3.6%	3.7	2.0%	156.0%
BlackBerry	4.5	1.7%	7.7	4.1%	-41.6%
Others	1.7	0.6%	8.4	4.5%	-80.1%
Total	261.1	100.0%	186.7	100.0%	39.9%

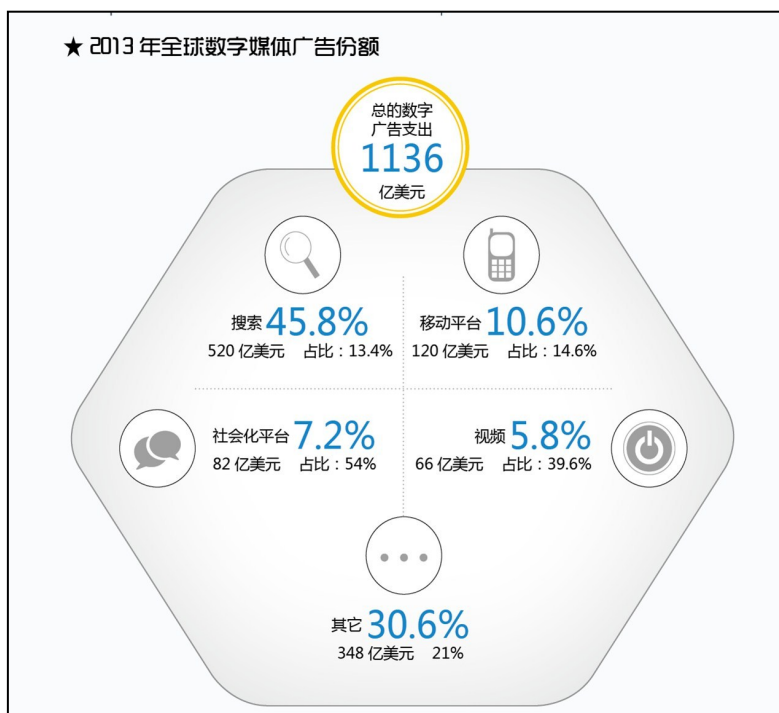
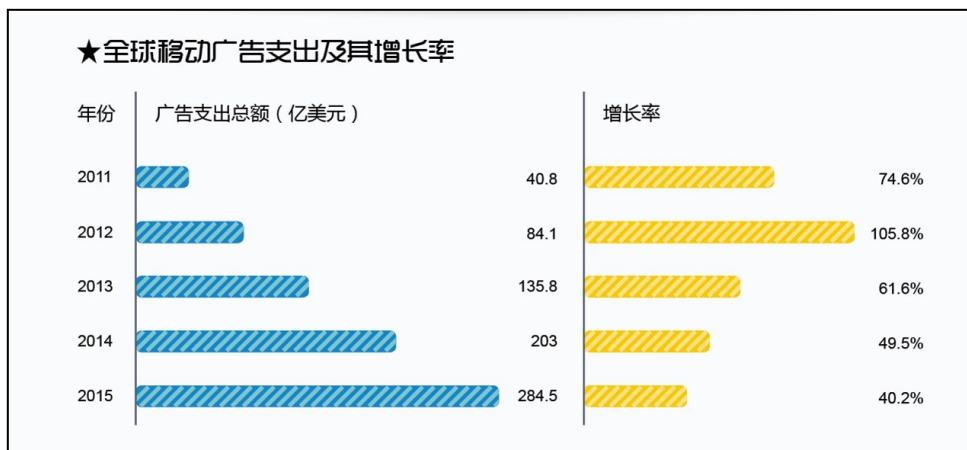
IDC预计，全球市场上Android智能机的第三季度出货量已经达到了2.116亿台，也就是说在全部2.611亿台智能手机中，每5台手机出货就有4台是Android手机。这也是IDC的分析数据中，Android市场份额首次突破80%。

5、2013年芬兰游戏业收入将达12亿欧元

芬兰游戏业目前已经有180家公司和3000多名员工。在2012年，Tekes为游戏业注资1070万欧元，而2012年芬兰游戏业的收入则达到了2.5亿欧元，分析师预计2013年的芬兰游戏业收入有望达到12亿欧元，最主要是因为Supercell的成功，该公司旗下的Clash Of Clans以及Hay Day都取得了非常成功的收入表现。Tekes是芬兰政府的一个科技筹资机构，每年为研究和研发注入的资金超过5亿欧元（6.71亿美元）。大约三分之一的资金（1.35亿欧元）直接注入初创公司。

行业
数据

6、2013年全球各类媒体广告发展数据



来源：梅花网

一周观点

百度李明远：轻应用将全面开放

李明远2013移动开发者大会上表示，百度轻应用经过三个月的邀请测试，即将全面开放。此外百度移动搜索也将进行调整。

此次百度轻应用宣布全面开放是指渠道与技术全开放。渠道开放方面，对于轻应用的分发渠道，目前主要是搜索渠道和开发者生成二维码自行传播，未来还将逐步开放百度手机助手、百度手机浏览器、百度地图、91无线等非搜索渠道。技术开放方面，李明远详细分享了如何通过clouda、AppBuilder、siteapp三大技术，帮助开发者加速“轻应用”生成，同时百度还将无偿提供传感器、LBS、云推送、媒体云、云存储等能力调用，让长尾应用可以更快地进行技术对接。

他以“头像淘淘”为例，说明其上线百度“轻应用”后日活跃用户增长了54.4%，同时带动native app日下载量增长了42.9%。旅游出行类应用景点通在黄金周流量也增长了145%。

Gumi国光宏尚：纯正卡牌已落幕，XXRPG来袭

【AppStore综合排行】

畅销游戏排行
(2012年8月27日版)

名次	游戏名称	游戏类型
1	百万亚瑟王	卡牌对战类
2	智龙迷城	Puzzle×PRG
3	暴走列传 单车虎	卡牌对战类
4	命运的战役	卡牌对战类
5	暗黑召唤师	卡牌对战类
6	真·战国Bustar	卡牌对战类
7	关原演绎	卡牌对战类
8	秘宝侦探	卡牌对战类
9	职业豪情棒球	卡牌对战类
10	怪兽传说	卡牌对战类

畅销游戏排行
(2013年8月27日版)

名次	游戏名称	游戏类型
1	智龙迷城	Puzzle×RPG
2	LINE pokopang	Line系列休闲游戏
3	勇者前线	RPG
4	部落战争	RTS
5	魔法使者与黑猫维斯	猜谜×RPG
6	LINE 泡沫	Line系列休闲游戏
7	LINE wind runner	Line系列休闲游戏
8	链锁纪年	塔防×RPG
9	龙之联盟	即时对战
10	暴走列传 单车虎	卡牌对战类

国光宏尚日前的移动开发者大会上表示，在过去三年，卡牌游戏是在日本最红的，但是现在已经不再那么乐观。现在中国的众多公司里，如果要做卡牌游戏的话，应该马上停止，这类游戏在日本已经难以再发展。他还以AppStore排名前十的榜单为例，指出除了Line系列休闲游戏和RTS游戏，日本现在游戏的趋势是XXRPG。中国公司如果开发游戏，应该考虑在XXRPG上创新。

腾讯刘炽平：第三方游戏将主导腾讯开放平台。微信不会像Line一样靠卖表情赚钱

在腾讯Q3财报发布后的分析师会议上，腾讯总裁刘炽平表示，第三方游戏将在未来主导微信游戏。他的原话是：“在不久的将来，第三方游戏将主导腾讯开放平台，这也是我们的目标。”

此外，他还指出，腾讯微信不会像Line一样，有多达20%的收入来自卖付费表情。以下为他原话：“表情实际上是一种提高用户参与度的好办法，而不是要从用户那里获得收入。我们提供免费游戏，不过在游戏内很容易产生不同的体验，有些人可能会付费购买道具，有些人可能不愿意；不过在表情方面，我认为对我们来说主要的原则是我们将尝试尽可能提供更多表情。一些IT拥有者可能不会授予我们一揽子权利去分销表情，但我们也会为尽可能多用户提供表情。”

一周观点

网易丁磊：微信5分，陌陌4分，易信0分，来往负分

在一封内部邮件中，丁磊比价了当下的几个同类产品，称微信5分，陌陌4分，易信0分，来往负分。他认为易信整体的思路是对的，但“熟人社交”说法有问题。微信摇一摇的功能值得易信学习，易信社交功能也要尽快上。他告诫易信组员工，做一款大产品，眼光也要更大一点。如果把沟通只定义成聊天，那易信会走进死胡同。

陈一舟：人人游戏将收缩，重心放回人人网

日前陈一舟在内部邮件承认人人游戏近年扩张步伐过大，并表示下一步游戏业务将放缓节奏，集中精力做好游戏运营和精品研发。另一方面，人人公司的未来核心是人人网，在糯米网和百度达成合作、人人游戏重组后将提供更大的现金流和人力资源聚焦在人人网上，找到自己核心资产的差异化价值。

汪华：移动互联网进入深水区

创新工场联合创始人汪华2013移动开发者大会发表了《移动互联网进入深水区》的主题演讲。他的主要观点有：

- 1.移动互联网前4年的发展只是一个开始，真正的变革明年才会开始。
- 2.目前互联网只触及到国民经济的10%，而移动互联网只占互联网的10%。但是移动互联网与传统产业的结合可以比互联网达到更高的高度，可以影响国民经济的50%、60%或者更多。移动开发者应该跳到国民经济的各行各业中，成为改革的推动者。
- 3.移动互联网越来越挤，新进入的开发者要往深水区、线下、垂直领域推进，这些领域可能会诞生几十个10亿美金级别的移动互联网公司，而先行的公司已经将流量、社交、支付搭建完善，为我们进入深水区打好了基础。
- 4.未来的机会存在于4个方面：垂直社区/工具、O2O、企业应用、软硬件结合、娱乐。
- 5.垂直人群的细分需求还没有得到满足，做好这样的公司，首先要跳到领域去把握用户需求，第二个做高粘度的产品，第三玩得转流量体系。
- 6.O2O实施有两种模式，第一是平台模式，利用移动互联网把有效组织大量零散服务提供方/个人，随时随地低通服务；第二种是B2C模式，提供标准化服务供给流程，起身用户获取的转化率。
- 7.企业应用方面，移动互联网时代，中小企业服务变成了一个巨大的市场，移动互联网使得企业应用具备了低成本、云服务、轻销售、易操作的特点。
- 8.软硬件结合，要么做小而美的，要么做大而巧的，千万不要做两者之间；赚钱是硬道理，不要做既不赚钱，量又不大的东西；软硬件结合基础是硬件，不要低估硬件；创业公司不要用太前沿的硬件技术；千万不要被小米忽悠了，即使苹果和小米，真正赚钱的也是硬件，硬件赔起钱来是无底洞。
- 9.娱乐方面，手机游戏貌似很热，但是大部分还是页游的改版，离成熟还很远，还可以做。另外，移动娱乐除了游戏还有其他形式。
- 10.移动互联网要进入深水区，互联网人最大的困难是跳不进去，认识局限于表面信息，对线下产业复杂度缺乏敬畏心。要跳进去，还需要跳得出来。

高通：4G普及速度将远超3G

日前高通中国区高管在2013移动发者大会上表示，4G速度将远超3G。原因在于3G普及之时智能机推出时间并不长，价格还比较高，因此普及花了很长的时间，且由于3G技术和制式的原因，至今普及率都不是很高；但4G普及起来速度会很快，这是由于市场上高、中、低端智能机已经一应俱全，此外，4G技术已经非常成熟，在全世界已经具有1.1亿用户。未来，手机多模式将是一大趋势，3G/4G将可随意切换。4G的普及也会给游戏产业带来影响。高通之前在美国投资了一家为PC和游戏机游戏提供云基础的流媒体服务的服务商Gaikai，目前已经被索尼收购。未来移动端也会有这样的趋势。

注：

本周报仅限于公司内部使用，请勿外传

本周报由战略部编写，若有任何意见和建议，请随时联系。联系方式：

曾航 战略总监

E-mail: zenghang@chukong-inc.com

微信: cenghang6591

手机: 18616823807

QQ: 491597542

新浪微博: @曾航

王蒙 战略分析师

E-mail: wangmeng@chukong-inc.com

微信、QQ: 434365639

手机: 13811496902