仅供内部参考，请勿外传



| 行业评级 | 推荐（维持） |
| --- | --- |
| 报告日期 | 2026 年 07 月 06 日 |

**相关研究**

【兴证传媒】AI 短剧国内出海齐发力，互动影游展望内容产品新形态-2026.06.29

【兴证传媒】数据集建设重估版权语料价值，AI 应用打开 IP 商业化空间-2026.06.15

【兴证传媒】传媒行业周报：前沿模型向多模态与智能体跃迁，物理 AI 与端侧入口加速落地-2026.06.15

**分析师：杨尚东**
S0190521030003
yangshangdong@xyzq.com.cn

# 七月传媒板块策略：战略看好游戏和 AI 应用

**投资要点：**

- **游戏板块方面，长线产品稳健、新游验证加速、下半年储备丰富，板块基本面和催化均较集中。**26H1 重点产品中，巨人网络《超自然行动组》上线《鬼吹灯》联动，世纪华通点点互动《Whiteout Survival》《Kingshot》《Tasty Travels: Merge Game》持续贡献出海流水，吉比特《Sword x Staff》上线 11 天累计下载约 197.1 万、流水约 3500 万元，三七互娱《Puzzles & Survival》仍是海外长线核心产品。微信小游戏端，点点互动、三七互娱、巨人网络、恺英网络、吉比特等公司产品持续进入 Q2 畅销榜 TOP100，说明头部公司在长线运营、小游戏渠道和出海品类上仍具备持续兑现能力。

- **Q2 新游表现继续验证游戏板块的供给增量和需求弹性，经典 IP、玩法创新和新产品形态均能为游戏板块提供增量空间。**《洛克王国：世界》4 月收入环比增量超 4 亿元并登顶 iOS 下载榜，《王者荣耀世界》S1 赛季推动 iOS 畅销榜升至 Top15，《异环》1.2 版本强化都市开放世界内容扩展，《三国：天下归心》达成 500 万预约，《EVE》首日冲至 iOS 免费榜第 2 名，《盛世天下》系列两部合计销量突破 500 万套。

- **AI 短剧产业延续高景气，国内重点网络微短剧/AI 剧备案数量创年内新高，海外市场投放强度快速提升。**2026 年 6 月，全国重点网络微短剧/AI 剧规划备案公示共 177 部，较上月提升 22%；海外 AI 剧月度百强剧总投放素材量达 64.6 万组，环比增长 52.64%，新剧上榜数量同步扩容。

- **产业链层面，**AI 创作工具和内容形态持续丰富，阿里、字节、腾讯等平台加速布局 AI 故事创作、AI 漫剧和互动叙事工具，掌阅等内容公司则推动 AI 原生电影落地，AI 正在从短剧制作环节向电影、互动内容、IP 开发等更广泛的视听内容场景延伸。**政策端，**山东、湖北、浙江等地陆续将 AI 微短剧纳入重点扶持方向，通过产业基地、生态中心、资金扶持和园区建设推动产业集聚。我们认为，AI 短剧后续看点在于监管框架下优质供给集中、平台级工具降低生产门槛，以及地方产业政策支持带来的催化。

- **相关标的：**游戏板块建议关注恺英网络、巨人网络、世纪华通、三七互娱、吉比特、完美世界；AI 短剧板块建议关注中文在线、昆仑万维、掌阅科技、华策影视、荣信文化、博纳影业等。

- 风险提示：游戏新品上线节奏、流水表现及用户留存不及预期；重点长线游戏产品流水下滑，海外买量成本上升导致 ROI 承压；AI 短剧海外投放效果不及预期，平台竞争加剧导致获客成本上升；AI 内容生产工具商业化落地不及预期，生成质量、稳定性或制作效率提升低于预期；互动影游、AI 陪伴等新内容形态用户付费意愿和爆款可复制性不及预期。

仅供内部参考，请勿外传



# 目录

一、 游戏板块近况梳理 ..... 4
（一） 各公司重点游戏 26H1 表现：长线产品表现稳健 ..... 4
（二） 26Q2 上线新游表现：经典 IP、玩法创新和新产品形态提供增量空间 9
（三） 26H2 待上线新游展望：量、质兼备，值得期待 ..... 16
二、 AI 短剧近况梳理 ..... 18
（一） AI 短剧重点微短剧备案数创新高，海外市场表现强劲 ..... 18
（二） 内容生产工具持续发展，AI 内容产品形态丰富 ..... 19
（三） 政策环境：地方扶持政策密集出台，AI 短剧成重点方向 ..... 20
三、 相关标的 ..... 21
四、 风险提示 ..... 21

# 图目录

图 1、 《超自然行动组 》按国家拆分收入表现 ..... 4
图 2、 《超自然行动组》 全球 DAU ..... 4
图 3、 《超自然行动组》 近三个月中国 iOS 畅销排名 ..... 5
图 4、 《Without Survival》全球收入表现 ..... 5
图 5、 《Without Survival》全球 DAU ..... 5
图 6、 《Kingshot》全球收入表现 ..... 6
图 7、 《Kingshot》全球 DAU ..... 6
图 8、 《Tasty Travels: Merge Game》全球收入 ..... 6
图 9、 《Tasty Travels: Merge Game》全球 DAU ..... 6
图 10、 《Sword x Staff》 全球收入 ..... 7
图 11、 《Sword x Staff》 全球 DAU ..... 7
图 12、 《问剑长生》全球收入 ..... 7
图 13、 《问剑长生》中国大陆 DAU ..... 8
图 14、 《Puzzles & Survival》 全球收入 ..... 8
图 15、 《Puzzles & Survival 》全球 DAU ..... 8
图 16、 《洛克王国世界》 自 Q2 发行收入表现 ..... 10
图 17、 《洛克王国世界》自 Q2 发行 DAU ..... 10
图 18、 《洛克王国世界》自上线中国 iOS 畅销排名 ..... 11
图 19、 《洛克王国世界》自 Q2 下载量 ..... 11
图 20、 《王者荣耀世界》自 Q2 发行收入表现 ..... 11
图 21、 《王者荣耀世界》 自 Q2 发行日活 DAU ..... 11
图 22、 《王者荣耀世界》 自上线中国 iOS 畅销排名 ..... 12
图 23、 《王者荣耀世界》 自 Q2 发行下载量 ..... 12
图 24、 《异环》 自发行以来全球收入 ..... 12
图 25、 《异环》 自发行以来全球 DAU ..... 13
图 26、 《异环》 自上线中国 iOS 畅销排名 ..... 13
图 27、 《三国：天下归心》 自发行以来全球收入 ..... 13
图 28、 《三国：天下归心》 自发行以来全球 DAU ..... 14
图 29、 《三国：天下归心》 自上线中国 iOS 畅销排名 ..... 14
图 30、 《EVE》 自发行以来收入 ..... 14
图 31、 《EVE》 自发行以来畅销排名 .....

仅供内部参考，请勿外传



图 32、 6.8-6.16《盛世天下》各平台话题热度 ..... 15
图 33、 全国重点网络微短剧过审情况 ..... 18
图 34、 6 月海外 AI 短剧排行榜前三 ..... 19
图 35、 《神话事故应急处理办公室》正式开机 ..... 20

## 表目录

表 1、 2026 年 Q2 各公司小游戏表现 ..... 9
表 2、 2026Q2 以来重点新游上线及表现梳理 ..... 10
表 3、 2026 下半年开放世界游戏上新及更新 ..... 16
表 4、 2026 下半年动作游戏上新及更新 ..... 16
表 5、 2026 下半年策略、卡牌、肉鸽、模拟经营游戏上新及更新 ..... 17
表 6、 2026 下半年休闲类游戏上新及更新 ..... 17
表 7、 2026 下半年 IP 续作游戏上新及更新 ..... 17

仅供内部参考，请勿外传



# 一、游戏板块近况梳理

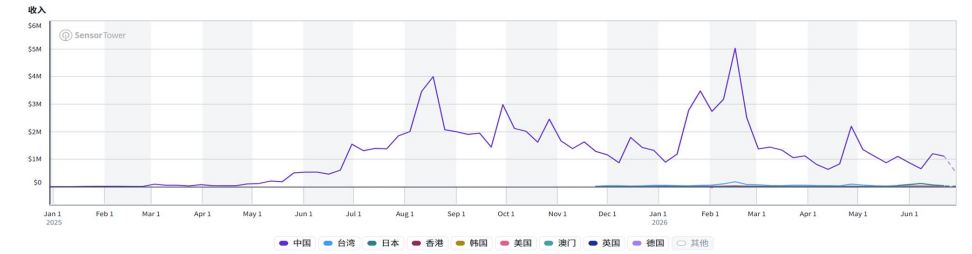
## （一）各公司重点游戏 26H1 表现：长线产品表现稳健

各公司重点产品中，巨人网络《超自然行动组》7 月初上线《鬼吹灯》联动，世纪华通《Whiteout Survival》《Kingshot》《Tasty Travels: Merge Game》、吉比特《Sword x Staff》、三七互娱《Puzzles & Survival》仍是海外长线核心产品。微信小游戏端，点点互动、三七互娱、巨人网络、恺英网络、吉比特等公司产品持续进入 Q2 畅销榜 TOP100，说明头部公司在长线运营、小游戏渠道和出海品类上仍具备持续兑现能力。

### 1. 巨人网络：《超自然行动组》

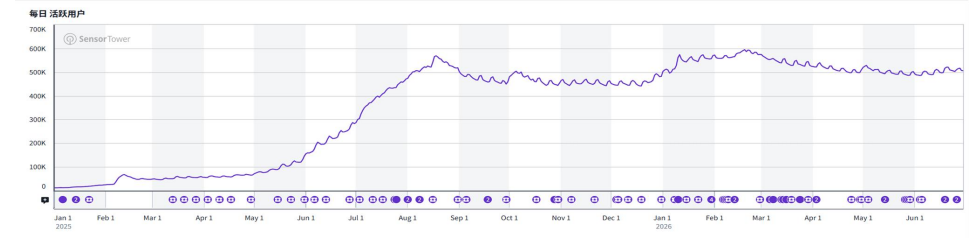
《超自然行动组》与《鬼吹灯》联动于 7 月 2 日正式上线，推出云南虫谷主题内容。新版本上线室外丛林秘境地图，并还原瀑布、树棺、青铜悬棺、太极八卦阵、悬魂梯等原著元素，同时加入“鸡鸣灯灭不摸金”、多人合力开棺等玩法机制，延续游戏对中式探险和国风文化内容的持续布局。

**图 1、《超自然行动组 》按国家拆分收入表现**




数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 2、《超自然行动组》 全球 DAU**

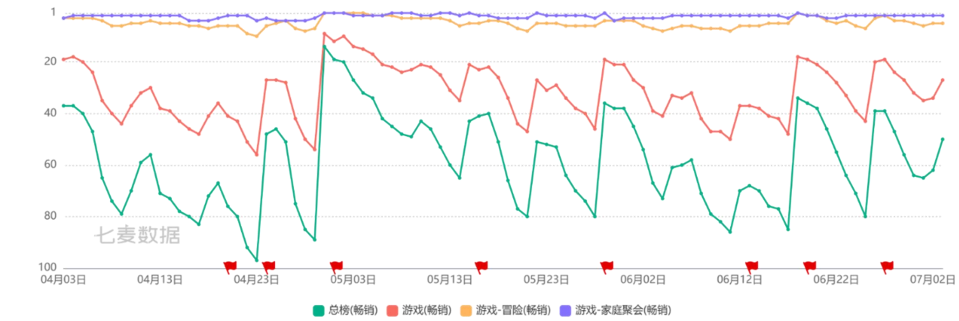



数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 30 日，兴业证券经济与金融研究院整理

仅供内部参考，请勿外传



**图 3、《超自然行动组》 近三个月中国 iOS 畅销排名**

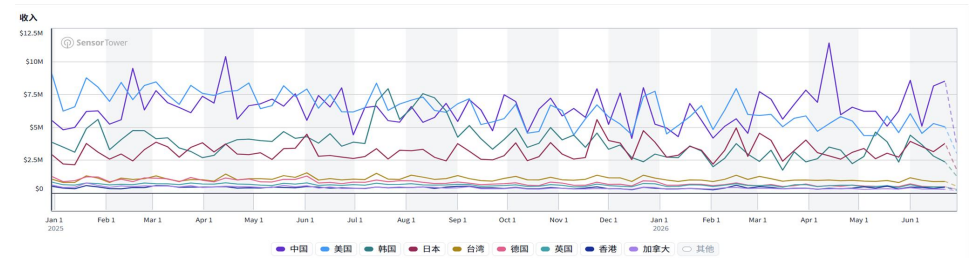



数据来源：七麦数据，数据跨度：2026 年 4 月 3 日-7 月 2 日，兴业证券经济与金融研究院整理

## 2. 世纪华通：《Whiteout Survival》《Kingshot》《Tasty Travels: Merge Game》

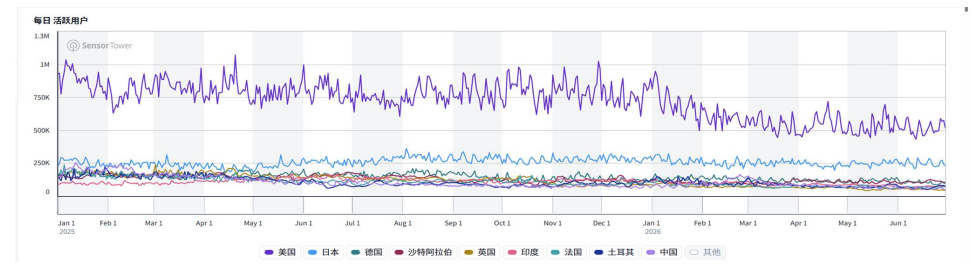
点点互动旗下《Whiteout Survival》《Kingshot》两款 SLG 产品持续贡献出海流水，其中《Whiteout Survival》于 2023 年 2 月 12 日上线，《Kingshot》于 2025 年 2 月 22 日上线；《Tasty Travels: Merge Game》已成为点点互动 SLG 之外的重要休闲品类增量，于 2024 年 4 月 11 日全球上线。

**图 4、《Without Survival》全球收入表现**




数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 5、《Without Survival》全球 DAU**




数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 30 日，兴业证券经济与金融研究院整理

仅供内部参考，请勿外传

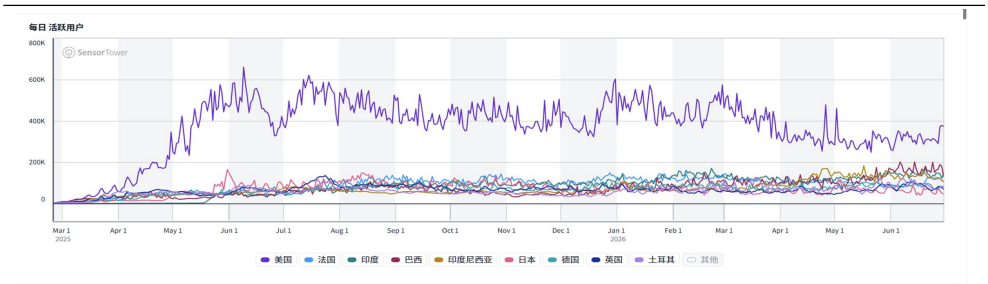


**图 6、《Kingshot》全球收入表现**



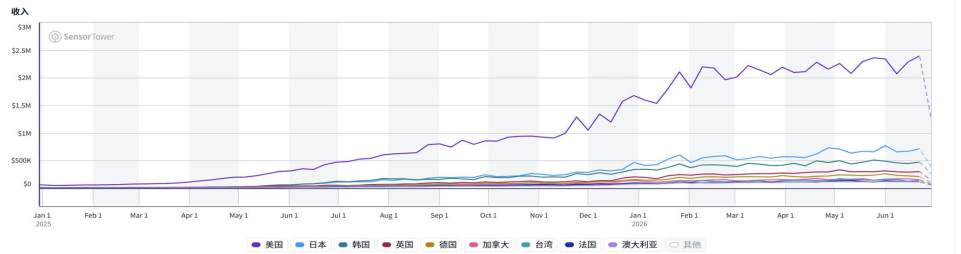

数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 7、《Kingshot》全球 DAU**




数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 30 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 8、《Tasty Travels: Merge Game》全球收入**




数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 9、《Tasty Travels: Merge Game》全球 DAU**




数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 30 日，兴业证券经济与金融研究院整理

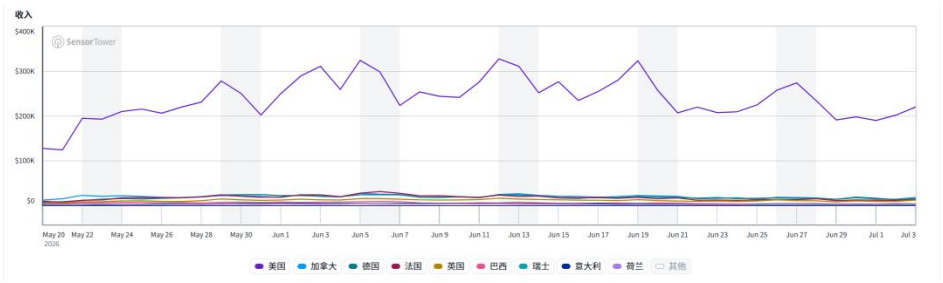
## 3. 吉比特：《杖剑传说》《问剑长生》

仅供内部参考，请勿外传



《杖剑传说》于 2025 年 5 月 29 日中国大陆全平台公测，海外版先于 2025 年 7 月 15 日上线港澳台/日本/新马等市场，国际服《Sword x Staff》于 2026 年 5 月 19 日上线欧美等市场；根据点点出海，《Sword x Staff》上线 11 天累计下载约 197.1 万、流水约 3500 万元，日流水连续 6 天稳定在 400 万元以上。《问剑长生》于 2025 年 1 月 2 日中国大陆全平台公测，亚洲服于 2025 年 11 月 27 日上线台港澳新马韩等市场，欧美版计划后续推出。

**图 10、《Sword x Staff》 全球收入**




数据来源：sensortower，数据跨度：2026 年 5 月 20 日-2026 年 7 月 3 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 11、《Sword x Staff》 全球 DAU**




数据来源：sensortower，数据跨度：2026 年 5 月 20 日-2026 年 7 月 2 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 12、《问剑长生》全球收入**




数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 30 日，兴业证券经济与金融研究院整理

仅供内部参考，请勿外传



**图 13、《问剑长生》中国大陆 DAU**

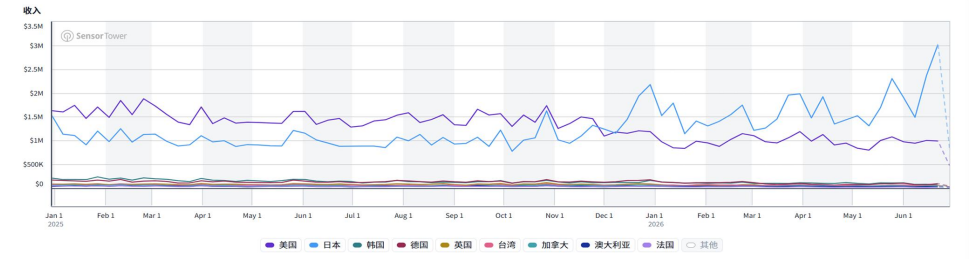



数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 30 日，兴业证券经济与金融研究院整理

## 4. 三七互娱：《Puzzles & Survival》

《Puzzles & Survival》是三七互娱海外业务的核心长线产品，于 2020 年 8 月 21 日全球上线，仍是公司出海业务中具代表性的“消除+SLG”长线产品。

**图 14、《Puzzles & Survival》 全球收入**




数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 15、《Puzzles & Survival 》全球 DAU**




数据来源：sensortower，数据跨度：2025 年 1 月 1 日-2026 年 6 月 30 日，兴业证券经济与金融研究院整理

## 5. 2026Q2 各公司小游戏表现

2026 年 4-6 月微信小游戏畅销榜 TOP100 中，点点互动（世纪华通）、三七互娱、巨人网络、恺英网络、吉比特、完美世界、盛天网络、星辉娱乐、浙数文化、芒果超媒、冰川网络等公司持续上榜，其中《无尽冬日》《奔奔王国》《生存 33 天》《原始征途》《道友来挖宝》等产品在季度内保持较高榜单位置。

仅供内部参考，请勿外传



**表 1、2026 年 Q2 各公司小游戏表现**

| 小游戏名称 | 公司名称 | 4月排名 | 5月排名 | 6月排名 | 小游戏名称 | 公司名称 | 4月排名 | 5月排名 | 6月排名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 《无尽冬日》 | 世纪华通（点点互动） | 5 | 6 | 16 | 《天龙八部2：飞龙战天》 | 完美世界 | 48 | 65 | — |
| 《奔奔王国》 | 世纪华通（点点互动） | 7 | 14 | 10 | 《潮灵王国起源》 | 盛天网络 | — | — | 50 |
| 《生存33天》 | 三七互娱 | 8 | 29 | 26 | 《道友来挖宝》 | 吉比特（雷霆信息） | 11 | 15 | 14 |
| 《寻道大千》 | 三七互娱 | 22 | 23 | — | 《冒险岛：枫之新篇》 | 星辉娱乐（星辉天拓） | 23 | 27 | 42 |
| 《英雄没有闪》 | 三七互娱 | 38 | 45 | 93 | 《三国：天命再临》 | 星辉娱乐（星辉天拓） | — | 38 | 51 |
| 《织梦森林》 | 三七互娱 | 66 | 58 | 83 | 《雀神广东麻将》 | 浙数文化（边锋网络） | 33 | 32 | 55 |
| 《时光大爆炸》 | 三七互娱 | 100 | — | — | 《摸雷》 | 浙数文化（边锋网络） | 99 | 87 | 98 |
| 《原始征途》 | 巨人网络 | 20 | 30 | 21 | 《向往的生活》 | 芒果超媒（快乐芒果互娱） | 43 | 18 | 20 |
| 《王者征途》 | 巨人网络 | 37 | 40 | 32 | 《咪咪勇者》 | 三六零/华谊兄弟（360游戏/英雄互娱） | 58 | 43 | 28 |
| 《小兵打天下》 | 恺英网络 | 29 | 61 | 81 | 《天境传说》 | 冰川网络 | — | 74 | 95 |
| 《仙剑奇侠传之新的开始》 | 恺英网络 | — | — | 74 | 《时空猎人：觉醒》 | 华谊兄弟（银汉科技） | — | 50 | — |

数据来源：微信小游戏畅销榜 TOP100（2026 年 4 月、5 月、6 月），GameLook。
公司名称列采用 A 股上市公司（榜单发行商/关联主体），兴业证券经济与金融研究院整理

**总体来看，26H1 重点游戏表现体现出头部公司存量产品的持续经营价值。**世纪华通点点互动已形成 SLG 与休闲品类并行的出海产品矩阵，吉比特《Sword x Staff》出海表现优秀、下载和流水表现均较快兑现，三七互娱《Puzzles & Survival》维持海外长线产品地位，巨人网络《超自然行动组》通过《鬼吹灯》联动继续强化国风微恐特色。微信小游戏 TOP100 中多家 A 股公司产品持续上榜，说明小游戏渠道仍是存量产品延长生命周期和拓宽用户触达的重要入口。

## （二）26Q2 上线新游表现：经典 IP、玩法创新和新产品形态提供增量空间

Q2 以来新游密集上线/测试，头部 IP 仍是大厂放量主线：腾讯、完美、网易等围绕经典 IP、开放世界、MMO 持续重投入，依靠预约、测试与赛季更新拉动表现；垂类新品验证速度加快，《宗师之上》《夜幕之下》《盛世天下》等在修仙放置、女性向、互动影游赛道快速突围。

仅供内部参考，请勿外传



**表 2、2026Q2 以来重点新游上线及表现梳理**

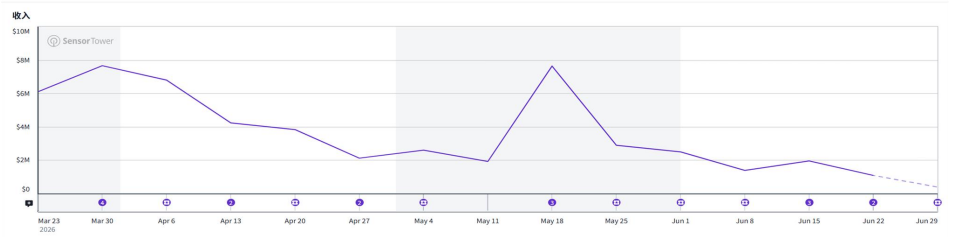
| 时间 | 产品/公司 | 阶段 | 赛道/IP | 核心表现与看点 |
|---|---|---|---|---|
| 4月 | 《洛克王国：世界》/ 腾讯 | 上线后表现 | 开放世界捉宠 / 经典IP | 4月收入环比增量超4亿元，iOS下载榜榜首；经典IP移动化变现验证 |
| 4月 | 《异环》/ 完美世界 | 国服+海外公测 | 都市开放世界RPG | 全球预约超3000万，5月全平台预估流水约10亿元；完美世界核心新品放量 |
| 5月 | 《王者荣耀世界》/ 腾讯 | S1赛季 | 王者IP开放世界 | iOS畅销榜升至Top15；头部IP开放世界化，内容更新拉动回流 |
| 5月 | 《宗师之上》/ 灵犀互娱 | 正式上线 | 修仙放置RPG | iOS畅销榜最高Top9，收入超500万美元；放置修仙赛道仍有新品突围 |
| 6月 | 《夜幕之下》/ 百奥游戏 | 正式公测 | 女性向暗黑叙事 | 预约超千万，首日iOS畅销Top30；女性向新品差异化突围 |
| 6月 | 《盛世天下：女帝篇》/ New One Studio | 全球上线 | 真人互动影游 | 上线5天营收约7000万元，全系列累计超1.6亿元；互动影游商业化继续验证 |
| 6月 | 《诡秘之主》/ 快手游戏 | 灰雾测试 | UE5跨平台MMO / 网文IP | 团队624人、开发成本超10亿元；快手重投入头部网文IP游戏化 |
| 6月 | 《天堂2：盟约》/ 腾讯 | 全平台公测 | 经典MMORPG | 6月24日公测，主打千人同屏攻城；腾讯暑期MMO重点产品 |
| 6月 | 《塔塔冒险队》/ 莉莉丝 | 海外表现 | 捉宠养成 | 全球全渠道流水破1亿元；莉莉丝海外新品已验证 |
| 7月定档 | 《遗忘之海》/ 网易 | 即将上线 | 海洋开放世界 | PC端7月9日公测，移动端7月内上线；网易暑期开放世界储备 |

数据来源：游戏陀螺，DataEye，Sensor Tower，伽马数据，公司官网，兴业证券经济与金融研究院整理

## 1. 腾讯：《洛克王国：世界》《王者荣耀世界》

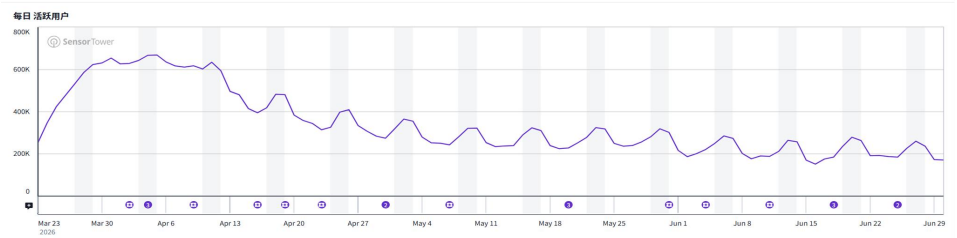
《洛克王国：世界》验证经典 IP 移动化与开放世界捉宠玩法的商业化潜力，4 月收入环比增量超 4 亿元并登顶 iOS 下载榜；《王者荣耀世界》S1 赛季推动 iOS 畅销榜升至 Top15，头部 IP 开放世界化仍具备内容更新拉动回流的能力。

**图 16、《洛克王国世界》 自 Q2 发行收入表现**




数据来源：sensor tower，数据跨度：2026 年 3 月 23 日-6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 17、《洛克王国世界》自 Q2 发行 DAU**

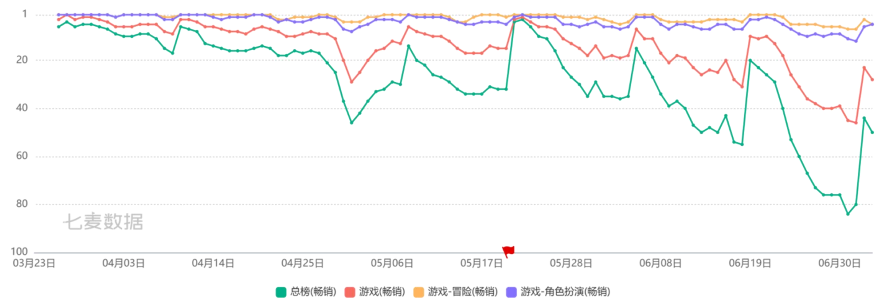



数据来源：sensor tower，数据跨度：2026 年 3 月 23 日-6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

仅供内部参考，请勿外传

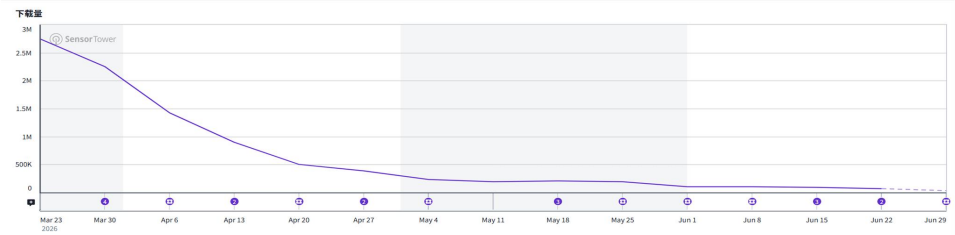


**图 18、《洛克王国世界》自上线中国 iOS 畅销排名**




数据来源：七麦数据，数据跨度：2026 年 3 月 23 日-7 月 4 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 19、《洛克王国世界》自 Q2 下载量**



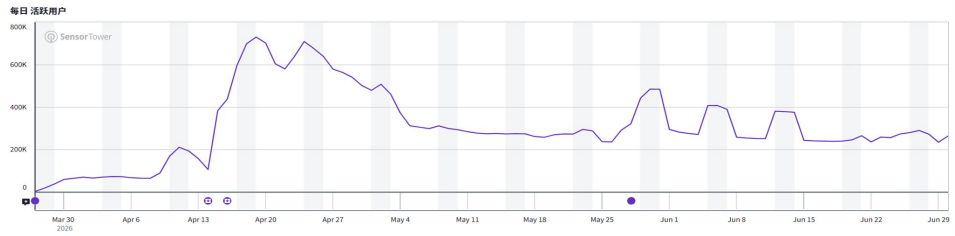

数据来源：sensor tower，数据跨度：2026 年 3 月 23 日-6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 20、《王者荣耀世界》自 Q2 发行收入表现**




数据来源：sensor tower，数据跨度：2026 年 3 月 23 日-6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 21、《王者荣耀世界》 自 Q2 发行日活 DAU**

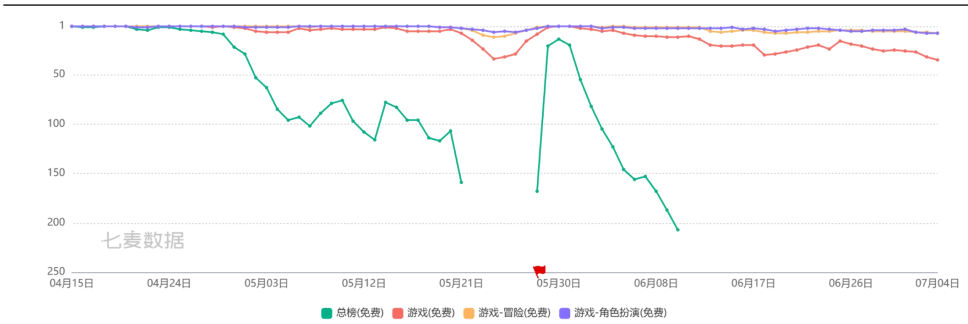



数据来源：sensor tower，数据跨度：2026 年 3 月 27 日-6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

仅供内部参考，请勿外传



**图 22、《王者荣耀世界》 自上线中国 iOS 畅销排名**




数据来源：七麦数据，数据跨度：2026 年 4 月 15 日-7 月 4 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 23、《王者荣耀世界》 自 Q2 发行下载量**

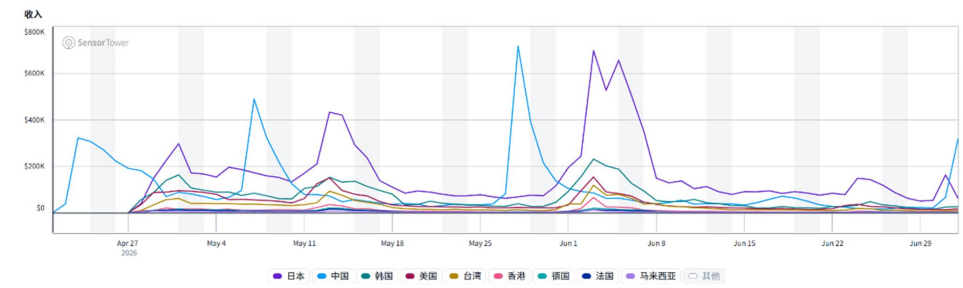



数据来源：sensor tower，数据跨度：2026 年 3 月 23 日-6 月 29 日，兴业证券经济与金融研究院整理

## 2. 完美世界：《异环》

《异环》于 7 月 3 日推出 1.2 版本，上线多种内置玩法，继续验证都市开放世界长线内容扩展能力。新版本加入“九百九十九夜”异世界动作跑团 RPG、立直麻将、竞拍、躲猫猫等玩法，其中“九百九十九夜”包含战斗、装备养成和外显换装，并产出约 33 套服装方案，显示二游版本更新正从角色与剧情扩展转向玩法内容加码。

**图 24、《异环》 自发行以来全球收入**

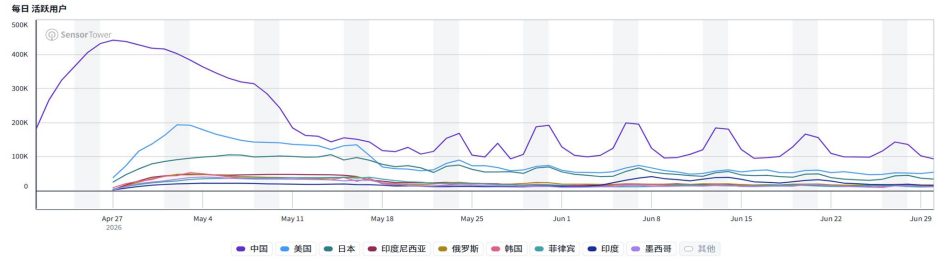



数据来源：sensor tower，数据跨度; 2026 年 4 月 21 日-2026 年 7 月 1 日，兴业证券经济与金融研究院整理

仅供内部参考，请勿外传

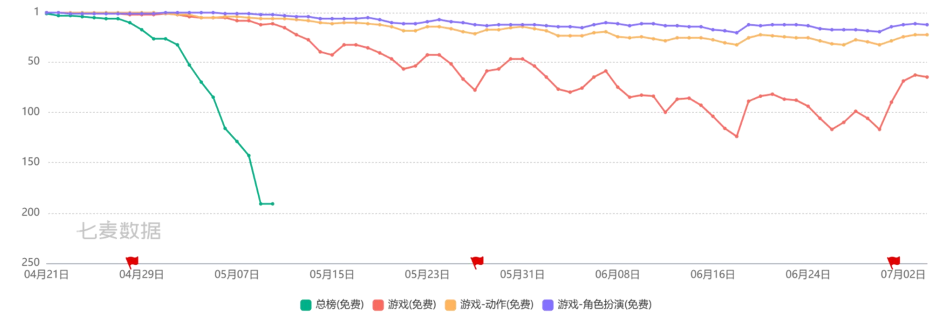


**图 25、《异环》 自发行以来全球 DAU**




数据来源：sensor tower，数据跨度：2026 年 4 月 21 日-2026 年 6 月 30 日，兴业证券经济与金融研究院整理

**图 26、《异环》 自上线中国 iOS 畅销排名**




数据来源：七麦数据，数据跨度：2026 年 4 月 21 日-7 月 4 日，兴业证券经济与金融研究院整理

## 3. 恺英网络：《三国：天下归心》《EVE》

《三国：天下归心》以“自由交易+快节奏国战”切入 SLG 差异化赛道，产品于 4 月 14 日开启预下载，达成 500 万预约里程碑；玩法上主打开放自由交易、九宫格布阵、追击机制、跨服匹配，并弱化传统 SLG 种田流程。

**图 27、《三国：天下归心》 自发行以来全球收入**




数据来源：sensor tower，数据跨度：2026 年 4 月 14 日-2026 年 7 月 2 日，兴业证券经济与金融研究院整理

仅供内部参考，请勿外传

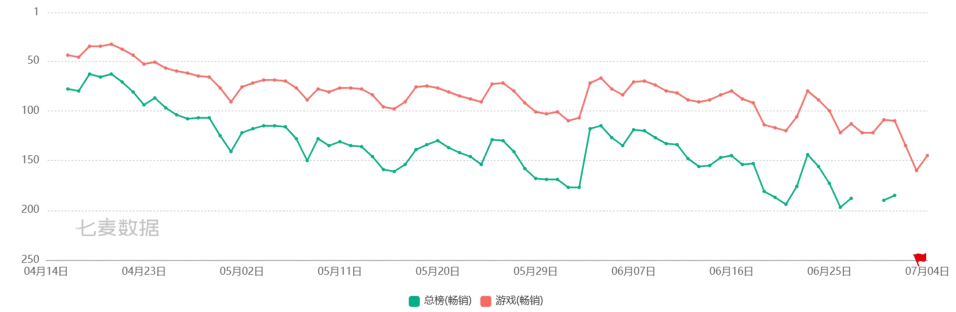


**图 28、《三国：天下归心》 自发行以来全球 DAU**




数据来源：sensor tower，数据跨度：2026 年 4 月 14 日-2026 年 7 月 2 日，兴业证券经济与金融研究院整理

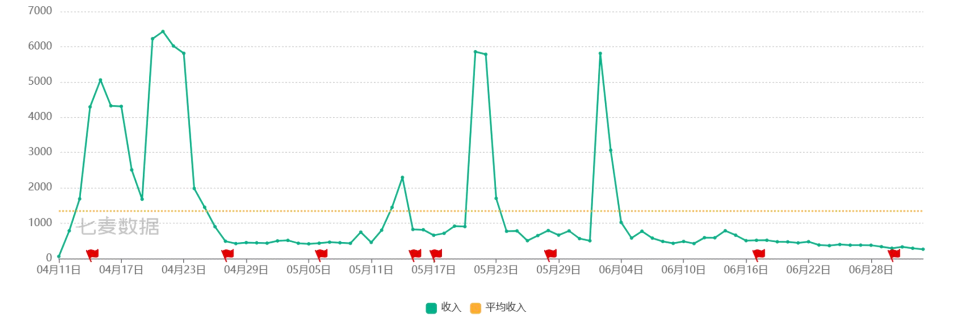
**图 29、《三国：天下归心》 自上线中国 iOS 畅销排名**




数据来源：七麦数据，数据跨度：2026 年 4 月 14 日-7 月 4 日，兴业证券经济与金融研究院整理

恺英网络于 4 月 10 日上线首款 3D AI 男友应用《EVE》，首日冲至 iOS 免费榜第 2 名，产品融合情感对话大模型 Vibe、记忆大模型 Echo、3D 虚拟角色和商业游戏级剧情系统。

**图 30、《EVE》 自发行以来收入**

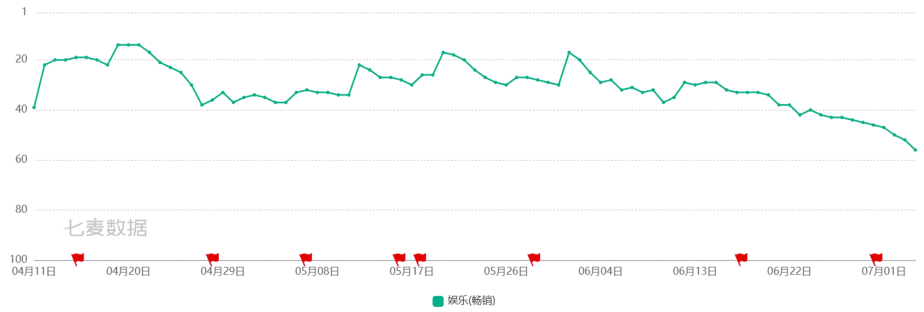



数据来源：七麦数据，数据跨度：2026 年 4 月 11 日-2026 年 7 月 4 日，兴业证券经济与金融研究院整理

仅供内部参考，请勿外传



**图 31、《EVE》 自发行以来畅销排名**




数据来源：七麦数据，数据跨度：2026 年 4 月 11 日-2026 年 7 月 4 日，兴业证券经济与金融研究院整理

## 4. 腾讯：《盛世天下》

《盛世天下》系列两部合计销量突破 500 万套，互动影游爆款商业化继续验证。《盛世天下》女帝篇于 2026 年 6 月 9 日上线，上线 5 天销量突破 100 万套、12 天达到 200 万套；截至 6 月 26 日，全系列总销量突破 450 万套，6 月 30 日官方宣布媚娘篇、女帝篇两部合计销量突破 500 万套。作品上线首日登顶中国大陆及港澳台地区、韩国、新加坡等 6 大地区 App Store 付费榜，在 Steam 平台拿下国区热销榜第一、全球热销榜第三，首发同时在线峰值突破 3 万人。

**图 32、6.8-6.16《盛世天下》各平台话题热度**




数据来源：DataEye，兴业证券经济与金融研究院整理

**总体来看，Q2 新游表现验证了头部 IP、差异化玩法和游戏新形态仍具备较强商业化弹性。**《洛克王国：世界》收入环比增量和下载榜表现说明经典 IP 移动化仍有效；《异环》《三国：天下归心》分别验证开放世界内容扩展和 SLG 方向；《EVE》和《盛世天下》则显示 AI 陪伴、互动影游等新内容形态正在打开游戏公司新的增

仅供内部参考，请勿外传



长边界。我们认为，Q2 新品证明游戏板块具备经典 IP、游戏玩法深耕和游戏新形态丰富等多维度增量空间。

## （三）26H2 待上线新游展望：量、质兼备，值得期待

2026 年下半年产品储备继续丰富，开放世界、动作、策略/卡牌/模拟经营、休闲及全球 IP 续作均进入密集上线或测试阶段。我们认为，暑期档与 9-11 月主机/PC 黄金档期共同构成后续催化窗口，头部 IP 与差异化玩法仍是产品突围的关键。

### 1. 开放世界品类竞争白热化

开放世界品类迎来产品密集爆发期，网易《遗忘之海》PC 端定档 7 月 9 日、移动端 7 月内上线；《遗忘之海》融合海洋开放世界、回合制战斗和 Rogue 多周目构筑，全网预约量已超过 3300 万，是网易下半年最受关注的增量产品之一。

**表 3、2026 下半年开放世界游戏上新及更新**

| 游戏名称 | 核心玩法 | 状态/关键时间 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 《遗忘之海》 | 记忆环游海洋开放世界 | 7.6 开启 PC 端预下载 | 网易 Joker 工作室 |
| 《蓝色星原：旅谣》 | 星宠结伴幻想大世界，画风精美 | 7.10 开启「旅迹测试」招募 | 上海蛮啾网络 |
| 《望月》 | 中国都市开放世界 + 捉宠玩法 | Q4 开启 PC 端线上测试 | 广州诗悦网络科技 |
| 《红色沙漠》 | 海外 3A 级开放世界动作冒险 | 首次在国内发布会亮相 | 韩国游戏公司 Pearl Abyss |
| 《燕云十六声》 | 武侠开放世界，硬核动作与沉浸感 | 7.10 与《逃离塔科夫》联动 | 网易 Everstone 工作室 |
| 《异环》 | 超自然题材都市开放世界 | 7.2 上线 1.2 版本，推出新地图及主线 | 完美世界 |
| 《传奇 5》 | 经典 IP 正统 MMORPG 续作 | 计划 2026 年内上线 | 娱美德 |
| 《原神》 | 庞大世界架构沉浸式冒险 | 7.1 更新“月之八”版本，推进剧情 | 米哈游 |
| 《鸣潮》 | 后末日科幻开放世界冒险 | 7.10 推出 3.5 版本，上线新角色，推出新主线及常驻玩法 | 库洛 |
| 《明日方舟：终末地》 | 即时塔防 RPG | 7 月中旬开启暑期新版本，推出双全新六星干员、专属限定武器等 | 鹰角 |

数据来源：Taptap，竞核，各公司官网，兴业证券经济与金融研究院整理

### 2. 腾讯系动作产品密集投放

动作游戏品类覆盖射击生存、战术竞技、硬核动作等细分类型。2026 年下半年，腾讯在射击生存《失控进化》、战术竞技《战术小队》《彩虹六号：攻势》、IP 改编《怪物猎人：旅人》等赛道均有重要布局。

**表 4、2026 下半年动作游戏上新及更新**

| 游戏名称 | 核心玩法 | 状态/关键时间 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 《失控进化》 | SOC 射击生存品类 | 7.9 开启全平台公测 | 腾讯 |
| 《战术小队：破晓攻势》 | 硬核战术射击 | 7 月中旬开启晨星测试 | 腾讯 |
| 《雾影猎人》 | 黑暗奇幻撤离类 ARPG | 定档 7.30 全球发售 | 朝夕光年 |
| 《鬼武者：剑之道》 | 经典 IP 正统续作，武士动作 | 提前至 9.4 发售 | 日本游戏公司卡普空 |
| 《灰境行者》 | PvEvP 猎杀夺宝 FPS | 实机 PV 已曝光 | 腾讯北极光工作室 |
| 《彩虹六号：攻势》 | IP 衍生战术射击 | 6 月完成首测，Q3 预计推进测试或新消息 | 育碧研发、腾讯引进发行 |
| 《Steel Maiden》 | 双按键超高速动作 Roguelite | Q4 登陆 PC 平台 | Positive Games、KEICE |

数据来源：Taptap，竞核，各公司官网，兴业证券经济与金融研究院整理

### 3. 策略游戏 PC 佳作加速移动化

仅供内部参考，请勿外传



战棋、自走棋、回合制 RPG、卡牌构筑、模拟经营等多元策略玩法在下半年增加，《铃兰之剑》《伊瑟》等已上线产品持续更新，《怪物火车 2》《霓虹深渊 2》等口碑 PC 佳作亦有望登陆移动端。

**表 5、2026 下半年策略、卡牌、肉鸽、模拟经营游戏上新及更新**

| 游戏名称 | 核心玩法 | 状态/关键时间 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 《铃兰之剑：为这和平的世界》 | 王道策略战棋，像素风 | 新篇章「祷铃」7.24 开启 | 心动网络 |
| 《王者万象棋》 | 自走棋/策略对战 | 有望 Q3 上线 | 腾讯 |
| 《伊瑟》 | 二次元回合制策略 RPG | S5.2 赛季已上线，新角色、新玩法上线 | 心动网络 |
| 《诡秘之主》 | 克苏鲁风叙事策略 RPG | 6.26 开启测试 | 快手旗下厂牌弹指宇宙 |
| 《修仙时代》 | 修仙题材模拟经营/养成 | Q3（暑期）开启「灵虚秘境」测试 | 电魂网络 |
| 《夜城狂想》 | 赛博朋克生活模拟经营 | 预计 9.29 在 Steam 推出 | 全球游戏发行商 505 Games 与独立开发商 ION LANDS |
| 《怪物火车 2》 | Steam 口碑卡牌肉鸽神作 | 移动端计划首次曝光 | Shiny Shoe |
| 《霓虹深渊 2》 | 地牢肉鸽爽游续作 | 秋季移动端与 PC 端上线 | Veewo Games 开发、Kepler Ghost 发行 |
| 《白银之城》 | 剧情驱动策略冒险 | 「二分法测试」招募中 | 乐元素 |

数据来源：Taptap，竞核，各公司官网，兴业证券经济与金融研究院整理

## 4. 休闲游戏多元发展

休闲品类覆盖音乐舞蹈、捉宠冒险、IP 改编、解谜等轻量体验，多款产品定档 7 月上线，暑期档竞争延续。

**表 6、2026 下半年休闲类游戏上新及更新**

| 游戏名称 | 核心玩法 | 状态/关键时间 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 《舞力全开：派对》 | 国民级音乐舞蹈派对 | 7.2 正式上线 | 腾讯 |
| 《伊莫》 | 多平台大世界捉宠 RPG | 7.2「握爪测试」，定档 Q3 | FunPlus |
| 《伍六七：暗影交锋》 | 国漫 IP 改编，欢脱冒险 RPG | Q3 开启全新测试 | 啊哈娱乐、啊吉游 |
| 《塔塔冒险队》 | 轻量冒险 | Q3 有望继续推进 | 莉莉丝 |
| 《篮球少女：飞跃巅峰》 | 二次元体育竞技 | Q3 有望继续推进 | 灵犀互娱 |
| 《黄油猫》 | Steam 98%好评率的猫咪解谜 | 移动版定档 7.30 | Team Woll 开发、GCORES PUBLISHING 发行 |

数据来源：Taptap，竞核，各公司官网，兴业证券经济与金融研究院整理

## 5. 国际 3A 大作集中发售

2026 年下半年是全球 IP 续作集中爆发期，《GTA6》时隔 13 年回归，《控制》《漫威金刚狼》等重磅作品集中发售；9 月至 11 月“黄金档期”中，《漫威金刚狼》《控制：共振》《GTA6》等接连发售。

**表 7、2026 下半年 IP 续作游戏上新及更新**

| 游戏名称 | 核心玩法 | 状态/关键时间 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 《GTA6》 | IGN 评选 2026 最期待 TOP1，R 星开放世界 | 6.25 开启预购，11.19 登陆主机平台 | Rockstar Games |
| 《控制：共振》 | Remedy《控制》正统续作 | 定档 9.24 发售 | Remedy Entertainment |
| 《漫威金刚狼》 | PS5 独占动作大作 | 预计 9.15 正式发售 | 索尼旗下 Insomniac Games |
| 《怪物猎人：旅人》 | 怪猎 IP 衍生手游 | 「启明测试」招募 7.2 正式开启 | 卡普空授权，腾讯天美工作室研发 |

数据来源：Taptap，竞核，IGN，各公司官网，兴业证券经济与金融研究院整理

总体来看，26H2 游戏供给覆盖开放世界、动作、策略/卡牌/模拟经营、休闲和国际 3A 续作，暑期档与 9-11 月主机/PC 黄金档期将形成连续催化。《遗忘之海》全网预约量超过 3300 万，显示开放世界新品仍具备较高用户关注；腾讯在射击

仅供内部参考，请勿外传



生存、战术竞技、IP 改编动作游戏等方向储备丰富；策略与休闲品类则通过 PC 佳作移动化和轻量玩法扩展进一步丰富供给。**我们持续看好 2026 年游戏板块基本面情况。**

# 二、AI 短剧近况梳理

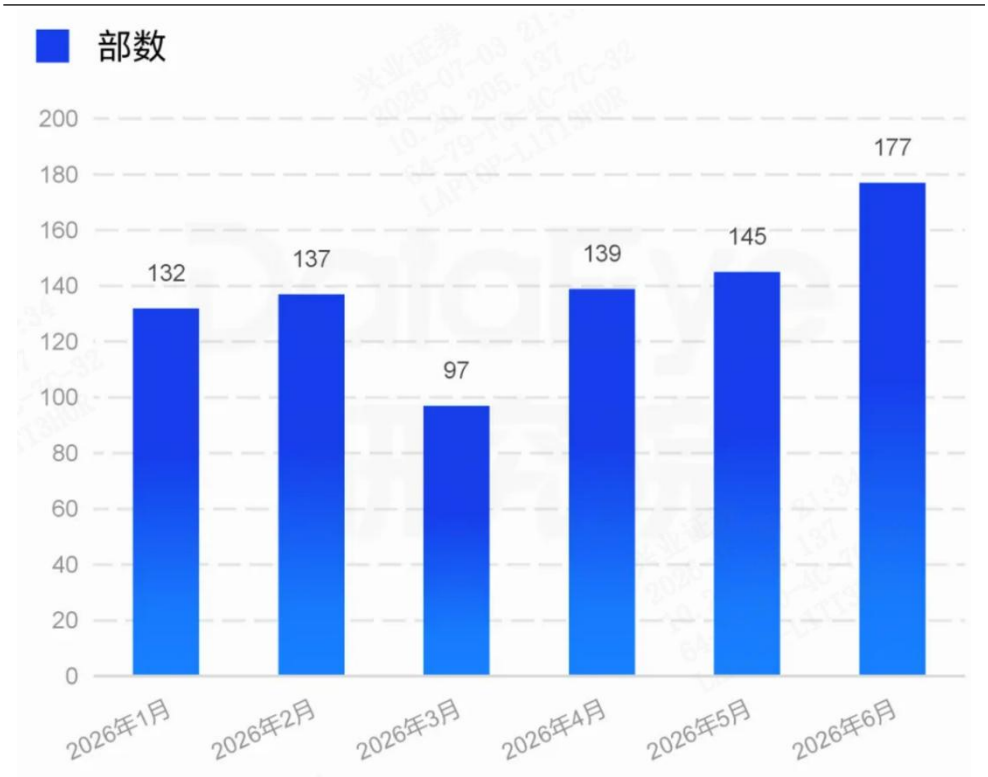
## （一）AI 短剧重点微短剧备案数创新高，海外市场表现强劲

### 1. 6 月重点微短剧/AI 剧备案数量创年度新高

2026 年 6 月，全国重点网络微短剧/AI 剧规划备案公示共 177 部，这是广电总局发布《管理提示（AI 微短剧分类分层标准）》后首次发布重点微短剧备案；备案通过数量较上月提升 22%，创 2026 年新高。

从题材分布来看，都市题材占比接近 40%（70 部，占比 39.55%），大幅领先；传奇题材次之，占比近 26%（46 部，占比 25.99%）；革命题材占比大幅提升至 10.17%（18 部），排名跃居前三。科幻、公安、武打和宫廷等题材占比呈下滑趋势。具体剧目中，《金陵十二钗之宝钗记》《甲方乙方 2026》《长征：永不消逝的信号》《康熙王朝（第一季）》等长剧 IP 均在备案名单内。

**图 33、全国重点网络微短剧过审情况**




数据来源：国家广电总局，DataEye 研究院，兴业证券经济与金融研究院整理

### 2. 海外 AI 短剧：素材投放量爆发式增长，平台竞争激烈

仅供内部参考，请勿外传



2026 年 6 月，海外 AI 剧月度百强剧总投放素材量达 64.6 万组，环比增长 52.64%。其中素材量超 1 万组的有 13 部，较 5 月增加 4 部；素材量位于 5000 至 10000 组区间的有 19 部；其余 68 部素材量均位于 1800 组至 5000 组区间，百强剧素材量门槛较上期大幅提升。6 月共有 50 部新剧上榜，较 5 月增加 13 部，供给端持续扩容，突出 AI 在降低成本、提高产能方面价值，迎来产能与投放的双爆发。

主投 APP 中，DramaWave 以 26 部新剧独占鳌头，占新剧总数的 52%，NetShort 11 部，VibeShort 6 部。DramaWave 平台《被流放的公主成了最强狼后》以绝对优势登顶榜首，素材量达 58812 组，同时打破此前 NetShort 长期垄断头部的格局，位列榜首的同时，还在 TOP10 中占据 6 席，领跑海外 AI 剧赛道。NetShort 在 TOP10 中占据 3 席，VibeShort 主投剧集位列第 10 位。

**图 34、6 月海外 AI 短剧排行榜前三**




数据来源：DataEye，兴业证券经济与金融研究院整理

印度信实工业旗下信实与迪士尼媒体业务整合而成的印度付费 OTT 服务平台 JioHotstar 移动端累计下载突破 10 亿，月活跃用户数（峰值）超过 5 亿，付费订阅用户数超过 2.6 亿。今年 4 月，JioHotstar 在移动端为短剧开辟了内容专区“Tadka”，目前上线超过 100 部原创作品，上线仅 6 至 8 周便已吸引近 1 亿用户。

总体来看，AI 短剧已经转向合规化、高质量供给阶段。海外市场方面，投放素材量、上榜新剧数量和平台竞争强度同步提升，DramaWave、NetShort、VibeShort 等平台头部格局加速变化，印度等新兴市场也开始验证短剧专区的用户吸引力。

## （二）内容生产工具持续发展，AI 内容产品形态丰富

### 1. AI 技术深度融入全产业链，平台技术布局加速

仅供内部参考，请勿外传



近期，阿里发展多款 AI 创作工具。6 月阿里已小范围内测一款集 AI 故事创作和互动的产品“向尾”。7 月 3 日消息，隶属于千问 C 端事业群的书旗团队近期在内测一款 AI 漫剧创作工具“ManClaw”。字节的番茄小说、腾讯已经密集布局 AI 互动叙事赛道，随着阿里的入局，巨头之间的 AI 互动内容竞争正式升温。

### 2. AI 原生电影开创新纪元

国内首批 AI 原生大电影《神话事故应急处理办公室》在浙江温州正式开机。该片由掌阅科技与浙江阅合文化科技有限公司等机构联合打造，全程基于掌阅泡漫平台完成创作与制作。影片让 AI 深度参与剧本解析与优化、原画设计、角色设定、场景生成、动态渲染、后期剪辑等核心环节，实现电影制作的产效升级。泡漫平台不仅支持 AI 短剧创作，也正持续拓展在电影等视听内容领域的应用边界。

**图 35、《神话事故应急处理办公室》正式开机**




数据来源：掌阅科技，兴业证券经济与金融研究院整理

总体来看，AI 正在深度嵌入内容产业链，从剧本创作、互动叙事、画面生成到后期制作的工具化能力持续增强。阿里内测“向尾”“ManClaw”等产品，叠加字节、腾讯在 AI 互动叙事方向的布局，表明互联网平台正在围绕 AI 内容生产展开激烈竞争；掌阅推动 AI 原生电影开机，则进一步打开 AI 技术在短剧之外的视听内容应用边界。我们认为，AI 内容产业的核心变化不只是单个工具提效，而是生产流程、内容品类和分发形态的系统性重构，具备 IP 储备、工具平台和发行能力的公司有望率先受益

## （三）政策环境：地方扶持政策密集出台，AI 短剧成重点方向

仅供内部参考，请勿外传



7 月 2 日，山东省将 AI 微短剧列为视听产业重点发展方向，正在加快搭建 AIGC 漫剧产业基地，筹备行业交流论坛，打通上下游供应链资源，推动人工智能技术深度融入短剧编剧、画面制作、后期配音全流程生产环节。

近日湖北省发布《微短剧三年行动计划》，建设 AI 与视听产业深度融合的 OPC 生态中心，培育一批 AI 微短剧制作团队。该计划目标是在 2028 年底前拍摄制作 3000 部以上微短剧，打造 100 部左右精品微短剧，全省微短剧产业规模比 2025 年翻一番以上，打造 5 个以上特色微短剧产业园区。

浙江省正式发布微短剧专项扶持政策，新规于 8 月 1 日正式落地实施。政策重点扶持文旅、非遗、科普题材的 AI 微短剧，优质原创短剧项目最高可获得 200 万元扶持资金，参评获奖作品额外可获得最高 100 万元奖励。

总体来看，AI 短剧正从平台自发创新走向地方产业政策重点扶持方向。山东推动 AIGC 漫剧产业基地建设，湖北提出到 2028 年底前制作 3000 部以上微短剧并打造特色产业园区，浙江则通过专项扶持资金支持文旅、非遗、科普等题材 AI 微短剧。我们认为，地方政策密集出台有助于完善 AI 短剧产业链配套，推动制作团队、技术工具、IP 资源和发行渠道集聚；在监管规范和政策扶持并行的背景下，行业有望从流量驱动逐步走向精品化、规模化和产业化发展。

## 三、相关标的

游戏板块建议关注恺英网络、巨人网络、世纪华通、三七互娱、吉比特、完美世界；AI 短剧板块建议关注中文在线、昆仑万维、掌阅科技、华策影视、荣信文化、博纳影业等。

## 四、风险提示

1、游戏新品上线节奏、流水表现及用户留存不及预期；

2、重点长线游戏产品流水下滑，海外买量成本上升导致 ROI 承压；

3、AI 短剧海外投放效果不及预期，平台竞争加剧导致获客成本上升；

4、AI 内容生产工具商业化落地不及预期，生成质量、稳定性或制作效率提升低于预期；

5、互动影游、AI 陪伴等新内容形态用户付费意愿和爆款可复制性不及预期。

仅供内部参考，请勿外传



## 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并登记为证券分析师，以勤勉的职业态度，独立、客观地出具本报告。本报告清晰准确地反映了本人的研究观点。本人不曾因，不因，也将不会因本报告中的具体推荐意见或观点而直接或间接收到任何形式的补偿。

## 投资评级说明

| 投资建议的评级标准 | 类别 | 评级 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 报告中投资建议所涉及的评级分为股票评级和行业评级（另有说明的除外）。评级标准为报告发布日后的 12 个月内公司股价（或行业指数）相对同期相关证券市场代表性指数的涨跌幅。其中：沪深两市以沪深 300 指数为基准；北交所市场以北证 50 指数为基准；新三板市场以三板成指为基准；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。 | 股票评级 | 买入 | 相对同期相关证券市场代表性指数涨幅大于 15% |
| | | 增持 | 相对同期相关证券市场代表性指数涨幅在 5%～15%之间 |
| | | 中性 | 相对同期相关证券市场代表性指数涨幅在-5%～5%之间 |
| | | 减持 | 相对同期相关证券市场代表性指数涨幅小于-5% |
| | | 无评级 | 由于我们无法获取必要的资料，或者公司面临无法预见结果的重大不确定性事件，或者其他原因，致使我们无法给出明确的投资评级 |
| | 行业评级 | 推荐 | 相对表现优于同期相关证券市场代表性指数 |
| | | 中性 | 相对表现与同期相关证券市场代表性指数持平 |
| | | 回避 | 相对表现弱于同期相关证券市场代表性指数 |

## 信息披露

本公司在知晓的范围内履行信息披露义务。客户可登录 www.xyzq.com.cn 内幕交易防控栏内查询静默期安排和关联公司持股情况。

## 使用本研究报告的风险提示以及法律声明

兴业证券股份有限公司经中国证券监督管理委员会批准，已具备证券投资咨询业务资格。

，本公司不会因接收人收到本报告而视其为客户。本报告中的信息、意见等均仅供客户参考，不构成所述证券买卖的出价或征价邀请或要约，投资者自主作出投资决策并自行承担投资风险，任何形式的分享证券投资收益或者分担证券投资损失的书面或口头承诺均为无效，任何有关本报告的摘要或节选都不代表本报告正式完整的观点，一切须以本公司向客户发布的本报告完整版本为准。该等信息、意见并未考虑到获取本报告人员的具体投资目的、财务状况以及特定需求，在任何时候均不构成对任何人的个人推荐。客户应当对本报告中的信息和意见进行独立评估，并应同时考量各自的投资目的、财务状况和特定需求，必要时就法律、商业、财务、税收等方面咨询专家的意见。对依据或者使用本报告所造成的一切后果，本公司及/或其关联人员均不承担任何法律责任。

本报告所载资料的来源被认为是可靠的，但本公司不保证其准确性或完整性，也不保证所包含的信息和建议不会发生任何变更。本公司并不对使用本报告所包含的材料产生的任何直接或间接损失或与此相关的其他任何损失承担任何责任。

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、价值及投资收入可升可跌，过往表现不应作为日后的表现依据；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；本公司不保证本报告所含信息保持在最新状态。同时，本公司对本报告所含信息可在不发出通知的情形下做出修改，投资者应当自行关注相应的更新或修改。

除非另行说明，本报告中所引用的关于业绩的数据代表过往表现。过往的业绩表现亦不应作为日后回报的预示。我们不承诺也不保证，任何所预示的回报会得以实现。分析中所做的回报预测可能是基于相应的假设。任何假设的变化可能会显著地影响所预测的回报。

本公司的销售人员、交易人员以及其他专业人士可能会依据不同假设和标准、采用不同的分析方法而口头或书面发表与本报告意见及建议不一致的市场评论和/或交易观点。本公司没有将此意见及建议向报告所有接收者进行更新的义务。本公司的资产管理部门、自营部门以及其他投资业务部门可能独立做出与本报告中的意见或建议不一致的投资决策。

本报告并非针对或意图发送予或为任何就发送、发布、可得到或使用此报告而使兴业证券股份有限公司及其关联子公司等违反当地的法律或法规或可致使兴业证券股份有限公司受制于相关法律或法规的任何地区、国家或其他管辖区域的公民或居民，包括但不限于美国及美国公民（1934 年美国《证券交易所》第 15a-6 条例定义为本「主要美国机构投资者」除外）。

本报告的版权归本公司所有。本公司对本报告保留一切权利。除非另有书面显示，否则本报告中的所有材料的版权均属本公司。未经本公司事先书面授权，本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。未经授权的转载，本公司不承担任何转载责任。

## 特别声明

在法律许可的情况下，兴业证券股份有限公司可能会持有本报告中提及公司所发行的证券头寸并进行交易，也可能为这些公司提供或争取提供投资银行业务服务。因此，投资者应当考虑到兴业证券股份有限公司及/或其相关人员可能存在影响本报告观点客观性的潜在利益冲突。投资者请勿将本报告视为投资或其他决定的唯一信赖依据。

## 兴业证券研究


| 上海 | 北京 | 深圳 |
|---|---|---|
| 地址：上海浦东新区长柳路 36 号兴业证券大厦 15 层 | 地址：北京市朝阳区建国门外大街甲 6 号世界财富大厦 32 层 01-08 单元 | 地址：深圳市福田区皇岗路 5001 号深业上城 T2 座 52 楼 |
| 邮编：200135 | 邮编：100020 | 邮编：518035 |
| 邮箱：research@xyzq.com.cn | 邮箱：research@xyzq.com.cn | 邮箱：research@xyzq.com.cn |