

# 电魂网络突围：《梦三国2》人亚能否重焕活力？

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

随着杭州亚运会临近，首次进入亚运会赛场的电竞项目也揭开面纱。入选本届亚运会的项目，除了《英雄联盟》(FIFA Online 4)等全球知名产品外，还有《王者荣耀(亚运版)》《和平精英(亚运版)》等国产游戏。由电魂网络

## 业绩降至疫情前水平

4月27日，电魂网络发布的2023年第一季度财报显示，公司在新一年里业绩暂未有起色。今年一季度，电魂网络实现营业收入1.56亿元，同比下降31.41%，主要原因是游戏收入减少；净利润为4733.50万元，同比下降33.75%。

3月30日，电魂网络发布2022年全年业绩报告。报告显示，公司实现营业收入7.91亿元，同比下降20.64%；实现归属于上市公司股东的净利润2.01亿元，同比下降40.66%；扣非后净利润为1.76亿元，同比下降37.45%。

与电魂网络历年业绩相比，电魂网络2022年业绩下降至疫情发生前的规模。2019年至2021年，电魂网络的营业收入分别是6.97亿元、10.24亿元、9.96亿元，净利润分别是2.28亿元、3.95亿元、3.39亿元。

具体而言，电魂网络各个业务分类的收入均有下降。其客户端游戏和移动端游戏分别下降7.36%

## 亟待新品挽回老游颓势

电魂网络董秘办人士对记者表示，公司正在不断研发新游戏，来缓解对单一产品的依赖。

除此之外，电魂网络还存在依赖单一产品问题。2022年财报披露，报告期内公司来自于“梦三国”系列端游的营业收入占总营业收入的64.27%，是公司的重要收入支柱。

据悉，电魂网络目前主要运营“梦三国”IP产品系列端游《梦三国2》。《梦三国2》是一款由电魂网络使用自主游戏引擎研发的大型多人在线竞技网游，在三国文化背景下，竞技与副本玩法双线发展。其竞技模式包含5V5娱乐、10V10官渡之战、5V5V3三国志大战等公平竞技模式，还有根据三国剧情设立的挑战BOSS、关卡副本等MMORPG式角色养成玩法。据电魂网络方面透露，《梦三国2》端游最高峰时同时在线人数突破54万。

衍生自“梦三国”IP的还有《梦三国手游》。该款手游由电魂网络

(603258.SH)开发的《梦三国2》也是其中之一。

5月7日，电魂网络公布《第十九届杭州亚运会电子竞技项目国家集训队候选人推荐办法(梦三国2项目)》，其中提到将成立《梦三国2》推荐工作领导小组，成员由电魂内部领导担任，并下设赛训办公室、综合事务办公室、反兴奋剂工

和40.49%，降至5.19亿元和2.51亿元，占收入比重分别为65.61%和31.73%；境内收入和境外收入分别下降21.74%和20.66%，至6.55亿元和1.15亿元；自营模式收入下降13.88%，联运模式下降38.80%，代理模式下降58.82%。

财报披露，公司2022年营业收入下降，系游戏充值收入较上年同期有所减少所致，“2022年度公司各项业务运行平稳，受行业总体增长大幅度放缓趋势的影响，营业收入和归属上市公司股东净利润有所下降。”对于游戏充值收入下降的原因，电魂网络董秘办人士向《中国经营报》记者表示，一切以定期报告披露内容

自主研发，内含MOBA+RPG综合玩法。其于2019年7月14日上线运营，历史注册用户达到400万。

“梦三国”系列端游自2009年12月正式上线，商业化运营已连续超10年，经过多年高速发展期后，将不可避免地进入付费用户的下降周期。对此，电魂网络董秘办人士对记者表示，公司正在不断研发新游戏，来缓解对单一产品的依赖。

据财报披露，电魂网络的主要储备游戏包括《Imperial Destiny(大航海)》《流浪方舟》《野蛮人大作战2》《螺旋勇士》《卡嘎拉契约》《卢希达：起源》《工匠与旅人》《甄娘传之浮生一梦》等，测试和发行等相关工作也将持续推进。

目前，电魂网络已经获得版号的游戏包括：公司自主研发的魔幻竞技+RPG游戏《野蛮人大作战2》，计划在移动端、PC端、主机端等

作组、外部专家团队。

不过，从业绩方面来看，电魂网络的表现并不乐观。财报显示，2022年全年和2023年一季度，电魂网络的业绩降至疫情前水平。此外，电魂网络过于依赖单一产品，超六成收入来自“梦三国”系列端游。多家分析机构表示，《梦三国2》在亚运会舞台上的表现值得关注。

4月27日，电魂网络发布的2023年第一季度财报显示，公司在新一年里业绩暂未有起色。今年一季度，电魂网络实现营业收入1.56亿元，同比下降31.41%，主要原因是游戏收入减少；净利润为4733.50万元，同比下降33.75%。

华西证券研报指出，电魂网络一季度业绩下跌是因为老游充值流水自然回落，未有重磅新游接续。中国银河证券研究院认为，由于亚运会延期导致电魂网络部分产品项目受到相应影响，老游充值收入较去年同期下降明显，员工薪资及福利增加导致净利润下降幅度增大。

多端发行，已经获得移动端、主机、客户端全平台版号；创新陀螺对战策略RPG手游《螺旋勇士》，全平台预约人数已超50万，预计于2023年第三季度在中国内地上线；以潮酷扭蛋为主题的卡牌游戏《卡嘎拉契约》，预计2023年第二季度在中国内地及海外同步进行测试。

其中最受关注的是《野蛮人大作战2》，其前作《野蛮人大作战》全网下载次数超5000万，续作在继承3V3V3独特战斗系统的同时，将部落建设、世界探索等玩法与IO乱斗相结合，入选TapTap全球发布会精选游戏，在TapTap国际站的评分高达9.2。

华鑫证券研报指出，电魂网络储备产品的测试和发行等相关工作正在陆续推进，在2022年公司业绩低基数的前提下，丰富储备产品有望助力公司在2023年迎来业绩修复。



电魂网络开发的《梦三国2》入选杭州亚运会电竞项目。图为杭州电竞中心迎开年首场大型电竞赛事。

视觉中国/图

## 产品入选亚运会电竞项目

电魂网络主打产品《梦三国2》成为杭州亚运会电竞项目赛事之一。

尽管97.35%营业收入来自网络游戏，但电竞也是电魂网络重点发力的板块。

财报披露，电魂网络与位于浙江绍兴的e游小镇合作打造以《梦三国2》赛事为核心的电竞生态产业链，在e游小镇挂牌成立电子竞技集训运营中心。该中心除了举办《梦三国2》相关赛事外，还举办了多项第三方线上、线下赛事活动，包括电子竞技会展、赛事表演等。

此外，公司已取得杭州市人社局批准的电子竞技员5—2级、电子竞技运营师4—2级的职业等级认证机构资质，可在杭州市面向社会开展电子竞技相关人才的职业等级认证工作。

第十九届杭州亚运会首次将电子竞技列为正式比赛项目，电魂网络主打产品《梦三国2》成为杭州亚运会电竞项目赛事之一。

关于产品入选亚运会等事宜，电魂网络方面未透露更多细节，表示不予回应。

不过，据电魂网络方面介绍，《梦三国2》秉持“国风”和“电竞”

两个特色深耕细作，在电竞领域有超过10年的发展史，游戏中的三国元素随处可见。关于产品入选亚运会比赛项目，其表示，将全力协助做好《梦三国2》亚运会赛事相关工作，为全球玩家和电竞爱好者呈现一个难忘的亚运电竞盛事。

多家分析机构表示，将关注《梦三国2》在亚运会舞台上的表现，以及其对公司带来的影响。华西证券研报认为，看好电竞赛事催化下，“梦三国”IP下端游及手游产品热度再攀升，进一步拓展海内外影响力。华鑫证券研报指出，未来《梦三国2》将借助亚运会契机建立规范的职业联赛体系，扩大赛事范围，建立稳定的亚洲职业联赛，开放赛事品牌，提升《梦三国2》品牌全球影响力；公司被授予杭州亚运会官方线上品牌推广服务供应商，有望借此机会充分发挥电子竞技领域的经验优势，为杭州亚运会赋能助力，携手打造“电子竞技+传统文化”的新兴竞技运动新业态。

近期，AIGC(人工智能生成内容)掀起热潮，多家游戏公司表示已经对该技术展开应用、探索。在上证e互动平台上，有投资者对电魂网络提出相关问题。该公司表示：“网络游戏研发是多种新技术新应用的试验场和前沿阵地，公司也一直在关注和应用各种新技术，以技术推动研发效率和游戏体验的提升，目前公司已在部分在研游戏的研发过程中应用AI图片生成及AI对战博弈等AI技术。”

3月24日，在美国旧金山举行的第三十五届游戏开发者大会(GDC)上，电魂网络和网易智企携手亮相。网易智企展示了其AI机器人在电魂网络旗下游戏《野蛮人大作战2》中的运用。据悉，《野蛮人大作战2》是3V3的实时竞技游戏，当前AI-bot已可实现较好的决策反馈及拟人化。此外，当前已通过算法开发迭代出三种不同风格的机器人(激进风格、辅助风格、谨慎风格)，进一步提升了与AI对战的体验。

# 一季度游戏市场表现“喜忧参半” 行业估值有望提振

本报记者 李哲 北京报道

近日，第三方机构伽马数据发布《2023年1—3月游戏产业报告》(以下简称“《一季度游戏报告》”)显示，2023年1—3月，中国游戏市

## 一季度表现“喜忧参半”

《一季度游戏报告》中提到，游戏市场规模环比上升受两方面带动作用：一是春节假期促进了用户活跃度及付费意愿，多数头部产品在该期间实现流水增长；二是一季度有新品表现较优，贡献部分流水增量。

一季度财报显示，A股上市游戏公司的表现也是“喜忧参半”。

其中，完美世界一季度实现营业收入19.04亿元，同比下滑10.55%；净利润2.41亿元，同比下滑71.28%。完美世界方面表示，上年同期，公司出售欧美子公司，相关子公司自2022年2月起不再纳入合并范围。扣除上述合并范围变动的影响后，本报告期营业收入较上年同期减少8.69%。公司推出的多人开放世界手游《幻塔》于2021年12月16日在国内公测，2022年第一季度该款游戏流水处于产品上线初期的高位，产生了较高的收入及业绩贡献。目前，该款游戏已进入成熟稳定期，通过持续的内容迭代更

场规模675.09亿元，环比上升15.61%，同比下降15.06%。

从企业业绩表现来看，一季报显示，完美世界、三七互娱、恺英网络等多家游戏公司营收呈现下滑态势，但三七互娱等公司尽管营收

新与运营体系优化，不断发力游戏内容建设，有效推进游戏体验提升，但受生命周期影响，该游戏流水较上线初期的高点自然下滑，相应收入及业绩贡献较上年同期下降。

此外，恺英网络在一季度实现营业收入11.44亿元，同比下滑6.90%；净利润3.07亿元，同比下滑12.33%。恺英网络方面提到，2023年第一季度，受部分玩家线下流动性增强，线上游戏时间减少等因素影响，《问道手游》《一念逍遥》收入同比有所减少。

与此同时，部分游戏公司在营收下滑的同时，净利润实现增长。其中，三七互娱在一季度实现营业收入37.65亿元，同比下滑7.94%；净利润7.75亿元，同比增长1.92%。

三七互娱方面表示，公司过往及2022年上线游戏已不同程度进入相对稳定的产品周期阶段，公司结合产品生命周期特点，科学管理市场营销策略，降费提效，精细化及长线运营成效凸显。旗下《斗罗大陆：魂师对决》《小小蚁国》等多款产品以旺盛的产品生命力和潜力为公司业绩稳健发展奠定了基础。

下滑，净利润仍实现同比增长。

游戏产业时评人张书乐向《中国经营报》记者表示，国内游戏产业已经走上了精品化和出海的快车道，市场也将下行回归到增速放缓状态，红利“天花板”正在被打破。

财信证券研报指出，三七互娱自2021年逐步向多元化、精品化自研战略转型以来，销售费用率呈逐步下降态势，季度间的业绩波动性逐渐降低，2022年多款游戏在海外表现卓越，公司产品战略转型成果逐步得到印证，多元化矩阵及充足的产品储备有望持续贡献稳健业绩。

同时，今年一季度，世纪华通实现净利润4.33亿元，同比增长107.53%。浙商证券研报显示，世纪华通2023年一季度业绩有所好转，有望成为公司发展的转折点。考虑到公司拥有包括传奇系列、传奇世界系列、龙之谷系列、辐射系列等众多知名IP，并具备长线运营及爆款频出的历史经验，以及公司海外业务拓展表现较好，给予一定估值溢价。伴随公司海内外储备产品的陆续上线，有望驱动业绩加速兑现。

## 有望提振行业估值

进入2023年以来，游戏版号发放较2022年呈现上升趋势。记者注意到，截至目前，国家新闻出版署在今年已发布四批国产网络游戏审批信息以及一批进口网络游戏审批信息。共计发放游戏版号374个，相当于2022年全年的73%。

谈及版号发放，张书乐向本报记者表示，版号发布已经趋稳，市场也将下行回归到增速放缓状态。在他看来，国内游戏产业已经走上了精品化和出海的快车道，红利“天花板”正在被打破。

《一季度游戏报告》中提到，2023年1—3月，国内移动游戏市场实际销售收入为486.94亿元，环比上升18.94%，同比下降19.42%。环比增长主要受益于春节假期提振作用。同比下降是由于部分头部产品表现不如去年同期，以及部分预估表现较优新品流水未完全释放于本季度。

同时，2023年1—3月，流水TOP50移动游戏中角色扮演类份额排名第一，但不及去年同期。休闲类流水份额增量最大，角色扮演类产品流水份额增量最大，流水TOP50移动游戏中角色扮演类产品同比减少7款，且其中75%产品流水同比下降。

业内人士认为，2023年以来，随着版号发放趋稳，游戏市场或将摆脱头部游戏增长乏力

的窘境。

银华证券研报指出，短期来看，随着新一轮产品周期开启，叠加政策端释放的积极信号，有望提振游戏行业估值。

从市场表现来看，近一个月来，游戏板块表现活跃，整体处于上涨态势。其中，在5月4日，三七互娱、掌趣科技、冰川网络、奥飞娱乐、游族网络等游戏概念股股价纷纷上涨，网络游戏指数也大涨4.76%。

“多年来，游戏数量其实一直都是井喷式增长，但此前十年国内游戏产业沉迷于换皮、山寨，缺少创意精神，尽管使用了如虚幻引擎这样的优质工具，却迟迟没有真正3A大作出现。”张书乐向记者表示，“2023年游戏行业或许将诞生真正意义上的国产3A游戏大作，整个游戏产业趋势整体向好，一些游戏中生代产品(米哈游、莉莉丝、叠纸、鹰角)正在强势崛起，带动游戏行业探索更多的可能。”

与此同时，进入2023年以来，AIGC的风潮吹向游戏市场，包括腾讯、网易、昆仑万维等公司纷纷将目光投向AIGC。

2022年12月，“昆仑天工”开源项目发布，其AI生成能力已覆盖图像、音乐、文本、编程等内容模态，目前已有中国移动咪咕等公司测试使用。

腾讯AI Lab(腾讯人工智能

实验室)在2023游戏开发者大会(Game Developers Conference)上发布自研3D游戏场景自动生成解决方案。该方案通过AIGC技术帮助开发者大幅提升游戏开发效率。

4月23日，复旦大学与恺英网络子公司上海恺英软件技术有限公司签署《软件定制开发协议》，协议约定双方将共同致力于利用AIGC与AI NPC相结合推进人工智能、虚拟现实、增强现实等领域新技术研发与应用。

此外，由网易伏羲大模型提供技术支持的首个AI共创游戏设计，即将在《永劫无间》游戏内上线。

完美世界方面表示，公司已于2022年与微软就Azure相关服务签署协议。目前，公司已将AI相关技术应用于游戏中的智能NPC、场景建模、AI绘画、AI剧情、AI配音等方面，并已在公司内部成立AI中心。

“创意开路之下，AIGC作为辅助性外挂，大厂通过自研AIGC、中小游戏公司使用市场上已有的AIGC工具，就如同此前使用虚幻引擎一般。”张书乐说道，“AIGC对游戏公司而言，可以覆盖几乎所有的流程之中，极大地提高研发效率，必然是分秒必争去探索、使用的领域，尤其是在降本增效上效果显著。”