

完美世界中报首亏 转型发展路漫漫

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

8月26日，完美世界(002624.SZ)披露上半年“成绩单”。

财报显示，其上半年净利润首次出现亏损。

自2021年起，完美世界业绩就因转型承压。不过，

在2022年期间，其因出售海外研发工作室和发行团队，业绩有所回升。今年以来，完美世界曝出裁员、裁撤项目、高管变更等消息。财报披露，其采取了“办公场所集约化整合”“借助项目精细化管理”“AI技术赋能应用”等

降本增效措施。于2021年年底上市的《幻塔》一度是二次元游戏爆款，但如今也未能支撑起完美世界的业绩。7月，该公司旗下的都市开放世界游戏《异环》曝光，或成为完美世界转型的又一力作。

产品周期影响业绩

完美世界的转型尚未完成，在老产品逐渐进入成熟期的情况下，其尚未推出足够有影响力的新品支撑起收入。

根据完美世界发布的2024半年度报告，其在上半年实现营收27.60亿元，同比下跌38.12%；归母净利润亏损1.77亿元，同比下跌146.55%。

这是完美世界首次上半年业绩出现亏损，其净利润自去年同期下跌66.60%后再度大跌。

自2021年起，完美世界业绩就因转型承压，如今似乎仍未能扭转颓势。

2021年和2023年，完美世界收入分别下跌16.69%和略涨1.569%，为85.18亿元和77.91亿元；净利润分别下跌76.16%和64.31%，为3.69亿元和4.91亿元。

而在2016—2020年期间，完美世界每年的净利润达到了11.66亿元、15.05亿元、17.06亿元、15.03亿元和15.49亿元。

2022年，完美世界的业绩曾迎来短暂回升——在收入下跌9.951%的同时，净利润上涨273.07%，达到了13.77亿元。

完美世界业绩中途回暖的主

要原因是，该公司出售了美国研发工作室及相关欧美本地发行团队。《中国经营报》记者从一名业内人士处了解到，完美世界2022年一季度出售海外团队确认非经常性收益约4亿元，是当年利润的近三分之一。

此外，部分新品也推动完美世界的业绩在2022年有所回升——该公司2022年财报显示，2021年年底上线的《幻塔》在一年多时间内全球累计流水超过30亿元。

今年上半年，完美世界占比达96.01%的游戏业务营收下降27.28%，其中移动和PC端网络游戏分别下降38.30%和4.83%。

完美世界方面表示，业绩下滑的原因包括：受产品生命周期影响，流水相较于2023年上半年自然回落；公司进行人才梯队梳理及人员优化等，由此产生相关费用；报告期内推出的《一拳超人：世界》在海外多个国家及地区公测，总体表现不及预期。

完美世界的转型尚未完成，在

老产品逐渐进入成熟期的情况下，其尚未推出足够有影响力的新品支撑起收入。

完美世界方面介绍，该公司游戏业务逐渐形成“MMO+”与“卡牌+”的双线业务结构。未来，《神魔大陆》《诛仙世界》《诛仙2》《乖离性百万亚瑟王：环》《代号野蛮人》《异环》《代号Z》等储备产品将陆续上线，“继续夯实游戏业务‘多元化’发展格局”。

完美世界也采取了一系列保守措施来节流。财报披露，其上半年销售费用和研发费用分别同比下降了33.64%和10.38%；因公司调整产品布局、聚焦优势项目，并据此进行人员优化产生相关费用，其管理费用同比上升了27.15%。

完美世界方面表示，随着一系列调整措施逐步落地起效，公司业绩有所恢复。从上半年季度环比看，扣除非经常性损益后，第二季度亏损约7700万元，较第一季度收窄51.39%。

降本增效

今年上半年，完美世界频频曝出裁员、裁撤项目的消息。

除了人才梯队梳理及人员优化，完美世界还采取了“办公场所集约化整合”“借助项目精细化管理”“AI技术赋能应用”等降本增效措施。

今年上半年，完美世界频频曝出裁员、裁撤项目的消息。多方消息曝出，完美世界进行了“有史以来规模最大裁员”，涉及已经拿到版号的《完美新世界》《一拳超人：世界》项目，《灵笼》也将被出售。

除了裁员，完美世界的高管层面也发生了变动。今年7月，该公司发布《关于公司高级管理人

员变更的公告》显示：萧泓、鲁晓寅分别申请辞去公司首席执行官、联席首席执行官职务，辞任后仍在公司任职并担任公司董事，顾黎明将担任公司首席执行官。

公告显示，顾黎明曾在通用电气、微软等公司任职，2013年至2024年先后担任完美世界副总裁、高级副总裁、电竞业务总裁。

关于裁员、高管变更等消息，记者联系完美世界方面寻求进一步回应，对方未予回复。

完美世界还着眼于应用AI技术降低成本。该公司表示，已将

AI技术应用于研发管线的多个环节，并面向不同类型的游戏项目需要，开发了D+(Dialogue+工具)、剧情生成、大世界生成等新型游戏开发工具，协助研发团队构建依托于AI技术的新形态游戏开发管线。

“今年2月，公司自研的完美世界智能角色对话算法完成备案，助力公司提升产出效率、优化用户体验。”完美世界方面介绍。

对于未来，该公司称一方面将提升经营效率及项目产出能力，另一方面将为公司可持续发展寻找新的突破点。



完美世界《女神异闻录：夜幕魅影》游戏内画面。

本报资料室/图

转型求变

2023年至今，二次元游戏扎堆上线，分散了玩家的注意力，且部分头部二次元游戏也面临用户留存困境。

作为一家老牌游戏厂商，完美世界从《完美世界》《诛仙》等仙侠、武侠题材的端游起家，近年来切入创新潮流赛道，通过二次元、开放世界等元素覆盖年轻玩家群体。2018年，完美世界提出“多元化、年轻化”战略。

完美世界于2021年年底推出的MMORPG游戏《幻塔》结合了开放世界玩法、二次元美术风格、废土轻科幻题材，是该公司向Z世代玩家群体破圈的一款产品，首月新增用户过千万、首月流水近5亿元。

2022年8月，《幻塔》手游在欧美、日韩、东南亚、中国香港、中国澳门及中国台湾等全球多地正式上线，上线当天即登顶36个国家和地区iOS下载榜，并在122个国家和地区iOS游戏下载榜进入TOP 10。

然而随着时间推移，《幻塔》的热度逐渐退去。App应用数据查询平台点点数据显示，截至8月29日，《幻塔》在动作游戏畅销榜排名第91名，在RPG游戏畅销榜排名第177名。

2023年至今，二次元游戏扎堆上线，分散了玩家的注意力，且部分头部二次元游戏也面临用户留存的困境。关于如何看待当下的二次元市场，完美世界方面未予回应。

今年，完美世界推出了《女神异闻录5》衍生手游《女神异闻录：夜幕魅影》。记者了解到，这款产品由完美世界和世嘉旗下ATLUS工作室合作，ATLUS深入参与了监修和一部分创作，之后也将持续投入人力监修版本迭代内容。

点点数据显示，《女神异闻录：夜幕魅影》目前在游戏畅销

总榜排名第136名。

随着经典产品逐渐走向生命末期，《完美世界》仍缺少一款能站稳脚跟的产品为公司输血。

今年7月，曾经开发过《幻塔》的Hotta Studio新作《异环》曝光。据介绍，《异环》是一款都市开放世界RPG游戏。实机演示视频显示，角色在游戏内可以行走和驾驶车辆，游戏内有着无缝地图。

记者观察到，实机视频中的大世界场景几乎不需要加载就能清晰地呈现，更具沉浸感。

财报披露，《异环》基于虚幻引擎5开发，“在全动态全局光照解决方案Lumen、虚拟化多边形几何体系统Nanite等特性技术加持下，游戏品质将加速迭代升级。”

“搅蛋”难救“扑克第一股”：姚记科技营收净利润双降

本报记者 李哲 北京报道

“搅蛋”游戏热潮涌动下，头顶“扑克第一股”光环的姚记科技(002605.SZ)业绩不增反降。

近日，姚记科技发布2024年

三大主营收下滑

中国音协游戏工委发布的《2024年1—6月中国游戏产业报告》显示，今年1—6月，国内游戏市场实际销售收入1472.67亿元，同比增长2.08%，增长趋势较为平稳。游戏用户规模6.74亿，同比增长0.88%，再创新高。在细分市场中，手机游戏占国内游戏市场实际销售收入的73.01%，略有下滑，但仍居主导地位。

在游戏市场持续保持增长之际，企业的业绩表现不一。其中，姚记科技在上半年的业绩不增反降。财报数据显示，上半年姚记科技实现营业收入19.08亿元，同比下滑18.65%，净利润2.84亿元，同比下滑30.29%。

对于营收下滑的原因，姚记科技方面表示，主要为上半年公司数字营销板块及游戏板块收入减少所致。

开源证券研报指出，上半年姚记科技业绩下滑主要系受游戏产品周期影响，游戏收入减少，以及受广告投放需求减弱，

半年度报告。财报显示：上半年姚记科技实现营业收入19.08亿元，同比下滑18.65%；实现净利润2.84亿元，同比下滑30.29%。对于营收下滑，姚记科技方面在财报中提到，主要为上半年公司数字营销板块及游戏板块收入

减少所致。

姚记科技原本以扑克业务为主业，后在2018年通过多次并购不断扩充业务版图，先后进军游戏、数字营销领域。当时间来到2024年上半年，这几大业务板块的增长乏力却拖累

了姚记科技的业绩。而并购带来的巨额商誉，则犹如“悬顶之剑”。

对于商誉减值的风险，姚记科技方面未向《中国经营报》记者作出回应，表示“目前没有接受新闻媒体的采访计划”。

记者注意到，近年来，“搅蛋”扑克游戏风靡一时。据不完全统计，当前我国“搅蛋”爱好者已超过1.4亿，占总人口的10%。巨大的用户基础为扑克牌生产企业提供了更大的市场空间。

为此，2024年1月，姚记科技通过向不特定对象发行可转换公司债券，募集资金5.83亿元，用于年产6亿副扑克牌生产基地建设项目。资料显示，2020年至2022年期间，姚记科技的扑克牌产量分别为8.36亿副、9.74亿副和10.43亿副，销量分别为8.06亿副、9.49亿副和10.37亿副，收入分别为7.58亿元、9.34亿元和11.07亿元。2023年，该业务收入为10.9亿元。

在“搅蛋”风潮之下，姚记科技的扑克牌业务营收却呈现出下滑态势，对于上述募投项目的发展前景，记者联系姚记科技方面采访，对方以没有接受新闻媒体的采访计划为由，未做进一步回应。

记者了解到，除了数字营销及游戏板块之外，姚记科技的另一大主业——扑克牌业务在上半年的收入也出现下滑。财报显示，今年上半年姚记科技扑克牌业务实现营收4.91亿元，在总营收中占比25.73%，游戏业务实现营收5.13亿元，在总营收中占比26.90%，数字营销业务则实现营收8.79亿元，在总营收中占比46.03%。

上述三个业务板块均呈现出不同程度的下滑态势。其中，游戏业务下滑最为明显，下滑幅度达到27.28%，在总营收中占比最高的数字营销业务则同比下滑20.29%，而姚记科技的扑克牌业务则同比下滑4.72%。

对于姚记科技的业绩表现，信达证券研报中提到，上半年姚记科技游戏业务受到产品周期影响导致收入下滑，“我们看好公司在捕鱼类游戏项目上的稳定表现。扑克牌业务随着募投项目的推进有望打开产能瓶颈”。

频繁并购扩张

2011年，姚记科技以“扑克第一股”的身份上市。上市之后，姚记科技频频扩充其业务条线，相继在互联网彩票、生物医药、球星卡等领域进行尝试。

2018年，姚记科技将目光投向手游领域。当年，姚记科技出资6.68亿元成功收购上海成蹊信息科技有限公司(以下简称“成蹊科技”)53.45%股权。2019年，姚记科技再次出资6.68亿元收购了成蹊科技剩余46.55%股权。收购完成后，成蹊科技成为姚记科技全资子公司。此外，姚记科技还出资1.59亿元成功收购了大鱼竞技(北京)网络科技有限公司(以下简称“大鱼竞技”)26%股权，收购完成后，大鱼竞技成为姚记科技控股子公司。

通过上述两笔并购，姚记科技开始在“捕鱼”类休闲游戏领域拓展业务，并成功进军游戏产业。并购带来的效果可谓立竿见影。2019年，姚记科技的游戏业务营收为10.18亿元，在总营收中占比达到58.64%，一举超过扑克牌，成为当时姚记科技营收占比最高的业务。2019年，在游戏业务的带动下，姚记科技的营收同比增长77.27%，扣非净利润同比增长224.80%。

同样是在2019年，姚记科技通过收购上海成蹊网络科技有限公司(以下简称“成蹊科技”)12%

股权，开始在数字营销领域试水。随后，2020年6月，姚记科技再次发起并购，以现金方式收购参股公司声鸣科技88%股权，购买价格为2.63亿元，交易完成后，声鸣科技成为姚记科技全资子公司。

姚记科技方面在投资者平台上表示，声鸣科技以字节跳动(今日头条、抖音短视频等)效果广告营销为核心，为客户提供一体化营销服务。

受益于上述收购，2020年，姚记科技的业绩飞涨，营收同比增长47.52%，净利润同比增长217.06%。一年之后，以声鸣科技为龙头的数字营销业务在姚记科技2021年的总营收中占比达到41.63%，一跃成为三大主业中占比最高的业务板块。

由于此前的大举并购，使得姚记科技积累了大量的商誉。2024年上半年财报显示，姚记科技现存商誉11.15亿元，占总资产的22.47%，占净资产的34.19%。其中，成蹊科技商誉6.21亿元，大鱼竞技商誉2.27亿元(商誉减值准备1.17亿元)，声鸣科技商誉2.16亿元(商誉减值准备547.47万元)。

对于上述商誉减值的风险，姚记科技方面表示，“目前没有接受新闻媒体的采访计划”，未向记者作进一步回应。