

# “冰雪”游戏赛道火热：已从小众题材走向大众

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

冰雪题材在游戏市场的热度持续火爆。该赛道的代表作

之一为世纪华通(002602.SZ)旗下的《无尽冬日》。11月14日,该游戏在微信小游戏畅销榜位列第1名。

除此之外,《冰汽时代2》在发售后短短几天内也以强劲的销量证明了冰雪题材的巨大市场潜力。仅仅发售3

天,《冰汽时代2》便于9月23日宣布,其销量已经达到35万份,预估收入已经覆盖开发和营销成本。

DataEye 研究院负责人刘尊对《中国经营报》记者表示,冰雪题材能受到厂商的青睐,主要因为从海外火到国内

的《无尽冬日》起到了示范作用。在他看来,冰雪题材不再是垂类题材,已从小众题材走向大众。

## 冰雪题材走俏

近几年里,在冰雪题材移动游戏、小游戏中最为瞩目的,要数持续火爆的《无尽冬日》。

《冰汽时代2》是一款由波兰游戏公司11 Bit Studios开发的建造及生存游戏,背景设定在前作《冰汽时代》的30年后。玩家在游戏中扮演一名领导者角色,要在全球暴风雪肆虐的灾难背景下建造及管理一座城市。

在《冰汽时代》系列游戏中,冰雪不仅是视觉上的设定,也是游戏机制的一部分——在暴风雪降临全球、粮食歉收、大批人口死亡的背景下,玩家要在道德和生存中作出选择。

尽管它并不是第一部冰雪题材的游戏,但它利用冰雪环境来探讨深刻的人类议题,在众多生存类游戏中显得独树一帜。

截至今年4月,该系列的第一部《冰汽时代》发售6周年,全平台销量超过500万份,Steam好评率高达92%。《冰汽时代2》口碑较前作略逊色,Steam好评率仅73%,但在前作品牌的积淀下,其短时间内就凭销量收回成本,也证明了冰雪题材对玩家的吸引力。

《冰汽时代》也带火了手游领域对冰雪题材的应用。

2018年,网易就与11 Bit Studios围绕《冰汽时代》手游进行合作。根据《冰汽时代:最后的家园》官网,截至11月14日,这款游戏国服预约量已经超过316万。

近几年里,在冰雪题材移动游戏、小游戏中最为瞩目的,要数持续火爆的《无尽冬日》。

2023年2月,世纪华通旗下的点点互动推出《Whiteout

Survival》(《无尽冬日》的海外版),在海外至今依然火爆。

世纪华通2023年财报披露,《Whiteout Survival》在2023年成为全球SLG品类手游畅销榜冠军。在这款产品的推动下,点点互动2023年收入同比增长56.96%。

随着2024年三季度财报发布,世纪华通方面表示,《Whiteout Survival》全球下载突破9000万。在《Whiteout Survival》等产品的推动下,该公司海外游戏业务持续快速增长,收入和净利润双冠A股游戏板块。

今年4月,《无尽冬日》上线国内小程序游戏平台。4月29日,《无尽冬日》登顶微信小程序畅销榜。在游戏行业研究机构伽马数据发布的7—9月移动游戏流水测算榜上,《无尽冬日》位列第7名。11月14日,其在微信小游戏畅销榜位列第1名。

《无尽冬日》之后,其他冰雪题材小游戏陆续出现。

来自途游的《三国:冰河时代》目前在微信小游戏畅销榜位列第7名。这款游戏将“三国”与“冰雪”进行题材融合。在游戏中,玩家将扮演一名县令,带领其他人在严酷的冰雪中生存,同时面对来自四面八方的入侵者。

此外,更多冰雪题材的手游、小游戏还在筹备中——去年和今年分别有《Frost Forge: Dragon's Might》和《Winter Lord》展开测试。这些产品能否为冰雪题材打开更多市场空间,这仍有待观察。

## 市场为何火爆?

冰雪题材目前只局限于模拟经营、SLG类游戏;而仙侠题材适用于MMO、卡牌、放置、模拟经营、割草等,泛用性较强。

“从业者意识到,冰雪题材不再是垂类题材,已从小众题材走向大众。”刘尊对记者表示,冰雪题材能受到厂商的青睐,主要因为从海外火到国内的《无尽冬日》起到了示范作用。

“这种得到过验证,且产品较少的题材,往往会引发从业者跟进。用这一题材去套别的玩法,买量价格低,好过尝试风险高的新题材,或者买量价格高的传统题材。”刘尊进一步解释道,“《无尽冬日》的广告素材以及买量思路比较容易模仿、大规模复制,门槛不高。”

关于《无尽冬日》在买量、投放方面的技巧,记者联系世纪华通方面采访,对方未予以回应。此前,世纪华通方面曾对记者表示,是否会持续进行买量投入,需要根据市场情况和公司的市场策略来作出决策,其团队更希望通过产品本身的品质和口碑效应吸引更多的用户。

冰雪题材是否能像仙侠等题材一样,成为国产移动游戏、小游

## 筛选题材不易

相比于相同题材的《Frozen City》,《Whiteout Survival》的体验更为重度。

“好的题材是稀缺的,要找到并不容易。”世纪华通方面对记者表示,《无尽冬日》题材新颖,但要找到并不容易。“在海外SLG赛道,无论是题材还是风格,几乎已经形成了相对‘稳固’的偏好——三国、战争、奇幻魔法、末日丧尸、历史文明是海外SLG玩家最为青睐的大类题材;现实主义画风、卡通画风等则是海外玩家们最难割舍的风格偏好。但末日与冰雪生存的组合却是近两年才慢慢出现的题材。”

在《Whiteout Survival》之前,点



2024ChinaJoy展会世纪华通展区。

视觉中国/图

戏的热门题材?

对此,刘尊认为,尽管《无尽冬日》和《三国:冰河时代》可谓绝对的爆款、热门,但冰雪并不能成为像仙侠一样被广泛采用的题材:“核心原因是,冰雪题材目前只局

限于模拟经营、SLG类游戏;而仙侠题材适用于MMO、卡牌、放置、模拟经营、割草等,泛用性较强。”

对于市面上涌现的冰雪题材竞品,世纪华通方面对记者表示:“任何产品都不可能避免竞争,我

们所要做的就是持续做好产品的内容更新,为用户带来更多新鲜的内容体验。《Whiteout Survival》本身仍然有很大的潜力。我们会持续打磨产品,有信心将它打造成长青产品。”

out Survival》对重度SLG进行了中度化改造,在前期弱化了原本应在SLG中占据核心地位的探险、收割资源等玩法,将更重的笔墨放在了构建“模拟经营+末日冰雪生存”这一生态闭环上。“无论是生存、建造,还是NPC情感需求,随着建筑升级逐渐解锁的内部装饰,都体现了模拟经营游戏的精髓,能够顺理成章地吸引到一批模拟经营爱好者。在他们脱离新手期后,又能够体会到后期联盟、资源争夺战斗等带来的SLG体验。”世纪华通方面表示。

据悉,《Whiteout Survival》推出后,在美国、韩国及中国台湾的反响最高,而在德国、加拿大也有不错的表现;其国服版《无尽冬日》上线后,半年内几乎霸榜微信小程序畅销榜。

对于这款游戏的长线运营,世纪华通方面表示,除了要有恰当的题材,还要有足够大的故事框架和接地气的本地化运营,“故事框架会影响到用户接受程度以及未来内容的可延展深度,是做长线产品的必备要素。”

# 实控人变更 电魂网络业绩下滑能否扭转

本报记者 李哲 北京报道

近日,电魂网络(603258.SH)公告披露,胡建平、陈芳、胡玉彪三人签订的《一致行动协议》到期后,胡玉彪不再续签。胡建平、陈芳于2024年11月5日签署了新

的《一致行动协议》,两人系夫妻关系。

上述权益变动后,电魂网络的实际控制人变更为胡建平、陈芳。一致行动人实际控制电魂网络的股份占比由28.20%下降至20.32%。

在实际控制人变更的同时,《中国经营报》记者注意到,电魂网络的营收及净利润自2021年以来长期处于下滑态势。今年前三季度,其实现营收4.13亿元,同比下滑18.35%,净利润7473.31万元,同比下滑34.62%。

## 实控人变更

电魂网络发布的公告显示,2023年10月26日,胡建平、陈芳、胡玉彪三人续签《一致行动协议》,一致行动期限至2024年10月26日止。根据三人出具的《关于一致行动协议到期不再续签的告知函》,上述《一致行动协议》于2024年10月26日到期后不再续签,各方一致行动关系到期后终止。

根据电魂网络2024年半年报,胡建平、陈芳、胡玉彪分别是该公司第一、二、四大股东,合计持有电魂网络28.20%股权。

原《一致行动协议》终止后,胡建平、陈芳于2024年11月5日签署了新的《一致行动协议》,两人系夫妻关系。

2019年10月26日,电魂网络发布的公告显示,胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源于2011年11月15日签订《一致行动协议》,各方达成一致行动人关系。一致行动期限自协议生效之日起至公司经核准首次公开发行股票并上市(2016年10月26日)交易三十六个月届满之日(2019年10月26日)止。经各方友好协商确认,一致行动关系在

2019年10月26日到期后即自动终止,不再顺延。

根据电魂网络公告,胡建平、陈芳、胡玉彪三人自2019年10月26日签订《一致行动协议》。随后的五年时间里,胡建平、陈芳、胡玉彪一直通过续签《一致行动协议》构成一致行动人关系。

至于此次三人为何终止一致行动人关系,电魂网络未在公告中明确说明。截至发稿,电魂网络方面也未向记者作出回应。

记者注意到,电魂网络的股权较为分散。根据2024年半年报,在电魂网络的前十大股东中,只有陈芳持股比例超过10%,为10.70%。在前十大股东中,胡建平、胡玉彪、余晓亮、林清源均是电魂网络创始股东。2024年半年报显示,与2021年相比,上述几人所持电魂网络股票份额有所减少。

2019年,电魂网络实际控制人关系调整后,一致行动人实际控制公司股份的比例由49.09%变更为33.42%。在构成实际控制人的五年时间里,胡建平、陈芳、胡玉彪三人持股比例减少。2024年半年报显示,胡建平、陈芳、胡玉

彪三人合计持有电魂网络总股本的28.20%。而经过最近一次的实际控制人调整后,一致行动人实际控制电魂网络的股份占比由28.20%下降至20.32%。

实际控制人持股比例下滑,是否将对公司的控制权及日常经营管理造成影响?对此,电魂网络方面未向记者置评。

不过,电魂网络方面在公告中提到,胡建平、陈芳合计控制20.32%的股份,是控制公司股份表决权比例最高的股东,表决权足以对公司股东大会的决议产生重大影响;此外,胡建平担任公司法定代表人、董事长、总经理职务,陈芳担任公司董事、副总经理职务,胡建平、陈芳二人的任职情况足以对公司的重大经营决策产生重大影响。

电魂网络方面表示,本次相关股东一致行动关系的解除,不会导致公司主要业务结构发生变化,不会对公司日常经营活动产生不利影响;不会对公司主营业务和财务状况产生重大影响;不会引起公司管理层变动;不会影响上市公司的人员独立、财务独立和资产完整。

## 业绩承压

在实控人变动之前,电魂网络发布2024年三季度业绩报告。

财报数据显示,今年前三季度电魂网络实现营收4.13亿元,同比下滑18.35%,净利润7473.31万元,同比下滑34.62%。而自2021年以来,电魂网络的营收及净利润就持续下滑。

2021年,电魂网络实现营收9.96亿元,同比下滑2.70%,净利润3.39亿元,同比下滑14.19%。彼时,电魂网络方面在财报中提到,这一年,新冠疫情依然在全球肆虐,中国互联网在经历了数十年的高速发展之后,增速逐年放缓,尤其是随着智能手机的普及,移动互联网的红利期逐步消失,给公司的业务发展和经营管理都带来了前所未有的挑战。当年其各项业务运行平稳,但受行业总体增长大幅度放缓趋势的影响,营收和归属上市公司股东净利润有所下滑。

随后,2022年和2023年,电魂网络的净利润表现并未扭转下滑的趋势。其中,2022年电魂网络净利润同比下滑40.66%,2023年则同比下滑71.73%。对此,电魂网络在2022年、2023年财报中都曾提到,受行业总体增长放缓趋势及公司产品周期等因素的影响,其各项业绩指标均有所下滑。

记者了解到,电魂网络的收入来源主要是游戏业务,旗下有客户端游戏《梦三国2》《梦塔防》和移动端游戏《梦三国手游》《江湖如梦》等产品。

太平洋证券研报指出,《梦三国2》为电魂网络的核心产品,其营收占比超60%。近年来,我国电竞产业保持持续增长势头。《梦三国2》曾作为2022年杭州亚运会电



电魂网络《梦三国2》游戏画面。

本报资料室/图

子竞技正式比赛项目登上亚运会赛场。电魂网络进而推动电竞产业布局,并推出“文旅+电竞”的跨界新运作模式。

近年来,我国游戏市场呈现出波动增长态势。中国音数协游戏工委发布的《中国游戏产业报告》显示,2021年,中国游戏市场实际销售收入2965.13亿元,比2020年增加了178.26亿元,同比增长6.4%。2022年,中国游戏市场实际销售收入为2658.84亿元,减少306.29亿元,同比下降10.33%。2023年,中国游戏市场实际销售收入为3029.64亿元,增长370.80亿元,同比增长13.95%。

太平洋证券研报指出,2024年前三季度,电魂网络营收环比增长4.43%,驱动归母净利润环比增长19.27%。此外,2024年前三季度,电魂网络拟计提各类资产减值准备合计858万元,代理游戏已经上线或者解约、转销或核销减值准备579万元。

从研发投入来看,近年来,电魂网络的研发支出呈下行态势,但占总营收比重维持在20%左右。具体来看,其2021年累计投入研

究开发费用2.10亿元,占营收的21.12%;2022年累计投入研究开发费用1.90亿元,占营收的24.01%;2023年累计投入研究开发费用1.51亿元,占营收的22.31%。2024年前三季度研发费用为9883.96万元,同比下滑15%。

对于游戏储备,胡建平在回应投资者时表示,电魂网络储备了多款重点产品,包括《野蛮人大作战2》《螺旋勇士》《轮回契约》及《修仙时代》。“公司正积极推动研发及测试工作,以确保在正式上线时达到最佳效果。公司将持续关注于提升游戏品质,并努力满足玩家和市场的期望。”

太平洋证券研报显示,《螺旋勇士》《轮回契约》《修真聊天群》计划2024年四季度陆续上线。其中《修仙时代》为国风修仙题材开放大世界游戏,目前已获移动端和客户端版号;《野蛮人大作战2》为魔幻竞技+RPG多元化游戏,其已获主机、客户端、移动端全平台版号。此外,在九十月,电魂网络的《大当家之路》《非日常邂逅故事》《龙之宝藏猎手》获批国产游戏版号。