

游族网络收缩节流 一季度扭亏为盈

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

4月25日晚，游族网络(002174.SZ)发布2024年财报和2025年一季度报告。财报显示，游族网络在2024年净利润下跌达522.46%，但今年一季度扭亏为盈。

游族网络在一季度业绩得以扭亏，与其收缩节流不无关系。据财报披露，一季度，游族网络的

销售费用、管理费用、研发费用均有所下滑。其中，研发费用同比下降22%。

由于游戏行业竞争的白热化，部分游戏公司的老产品加速走向生命末期，而新品推出的压力加大。游族网络方面在2024年财报中表示：“由于行业竞争激烈、用户体验要求提升，个别新产品收入规模未达预期或延期推出。”

游戏上线推广致成本激增

游族网络2024年营业成本达9.11亿元，同比增长16.8%。

2024年财报显示，游族网络去年实现营业收入14.34亿元，同比下降11.75%；净利润亏损3.86亿元，跌幅达522.46%。不过，游族网络一季度报告显示，其今年前3个月实现净利润2470.35万元，环比扭亏为盈，同比也实现了43.74%的增长。

就2024年分季度来看，游族网络2024年的亏损主要发生在第四季度。财报显示，其第四季度营业收入环比增长48.16%，达到4.37亿元，但净利润却跌入负区间，为-3.91亿元。其经营活动产生的现金流量净额在第一季度和第二季度分别为852.40万元和1.35亿元，在第三季度和第四季度跌至-5921万元和-4762万元。

根据游族网络财报，其2024年业绩下跌主要是产品“青黄不接”所致。

“报告期内，公司部分在营游戏产品受生命周期的影响，收入相较于上年自然回落。”财报中写道，“同时个别新产品由于行业竞争激烈、用户体验要求提升而导致收入规模未达预期或延期推出。”

游族网络方面对此表示，其调

整产品布局，“已进一步加大轻度及创新型游戏立项，及代理全球发行业务，作为补充”。

营业成本增加也是游族网络去年业绩承压的原因之一。财报显示，游族网络2024年营业成本达9.11亿元，同比增长16.8%。营业成本中99.77%来自软件和信息技术服务业，该板块营业成本同比增长17.06%。其中，移动游戏收入占比66.54%，该业务营业成本6.79亿元，同比增长27.91%。

游族网络方面表示，营业收入增长主要由广告费、游戏分成成本、无形资产摊销费增加所致。

其中，《Ever Chest》《少年三国志一怀旧版》等多款游戏产品在2024年下半年上线推广，相应广告支出对当年利润产生一定影响；因代理三国策略卡牌手游《三国云梦录》于2024年3月中国大陆市场上线，导致游戏分成成本较上年增加；多款自研游戏陆续上线，其开发支出转为无形资产，在预计使用年限内进行摊销计入营业成本，导致无形资产摊销费较上年增加。

三成研发人员被裁

通过收缩节流扭转业绩的不止游族网络。

为了应对产品上新不力和成本的增加，游族网络也在进行收缩节流。2024年财报显示，游族网络去年各项费用均大幅下降。

其中，研发费用降幅最大，同比下降26.33%，来到1.78亿元。研发人员数量也随之削减，从706名下降至475名，裁撤率为32.72%。2024年，其30岁以下和30—40岁研发人员分别被裁撤44.68%和34.96%，40岁以上研发人员数量却逆势增加88.57%，从35上涨至66名。

到了2025年一季度，游族网络的销售费用、管理费用、研发费用仍同比下降。其中，研发费用同比下降22%。

2025年一季度，游族网络实现扭亏为盈。财报显示，公司实现营业收入总收3.59亿元，同比增长7.29%；净利润2470.35万元，同比增长43.74%。

关于今年一季度业绩回升的原因，记者从游族网络方面了解到，这主要得益于长线运营游戏的稳定运营及2024年上线的新游戏贡献的增长。比如，已上线4年的SLG策略战争手游《战火与永恒》通过精细化运营，流水进一步提升，保持高速增长。

记者了解到，在日常经营方面，游族网络也积极调整运营管理策略，借助AI技术辅助游戏工业化生产，进一步降低研运成本、提高发行效率。2025年一季度，其销售费用同比下降43.18%。事实上，通过收缩节流扭转业绩的不止



游族网络自研卡牌产品《少年三国志》海报。

本报资料室/图

游族网络。

对于一季度业绩上升的原因，完美世界方面表示，主要系2024年12月《诛仙世界》上线，在第一季度确认收入并带来收入同比增量；电竞产品《DOTA2(刀塔)》及《CS(反恐精英：全球攻势)》以赛事为依托，一季度收入较上年同期增长。

2024年，完美世界销售费用和研发费用分别下降27.22%和12.19%，研发人员数量下降35.51%，减少了1418人。当年，完美世界实现营业收入55.70亿元，净亏损12.88亿元，扣非净亏损13.13亿元。

与游族网络相似，完美世界的亏损境况在2025年第一季度得到扭转。今年第一季度，该公司实现营业收入20.23亿元，同比增长52.22%，实现净利润3.02亿元，扣非净利润1.63亿元。其中，游戏业务实现营业收入14.18亿元，较上年同期增长10.37%。

产业相关布局，不断强化AI技术在游戏产业中的融合应用。

据介绍，在发行层面，游族网络AI创新院旗下红岸实验室以AI驱动优化广告投放策略，实现发行全环节的AI工具产品化，覆盖从版本发布、平台接入、市场推广、数据分析、用户管理等发行全环节，有效提升了“一个版本、全球发行”的经营效率；在研发层面，AI技术已融入游族网络的游戏研运全流程，推动游戏生产管线向自动化、标准化、规模化迈进，覆盖美术资产生产、代码生成、TTS语音生成、音乐大模型、本地化翻译等多个领域；在用户服务层面，游族网络推出的AI玩伴“小游酱”已嵌入多款游族网络旗下游戏，并接入满血Deep-Seek模型，通过为玩家提供专属助理、情感链接等个性化服务，多维度提升了玩家的娱乐体验。

蓝港互动连亏十年：游戏业务受挫 员工数量锐减

本报记者 李哲 北京报道

(08267.HK)曾凭借《王者之剑》《苍穹之剑》等产品在游戏市场占有一席之地。之后的十年来，其尝

2014年上市之初，蓝港互动

连续十年亏损

财报显示，蓝港互动在2024年实现营业收入1.46亿元，同比增长7.8%；但净利润则亏损2989万元，同比下滑75.85%。

其中，游戏业务贡献收入约为3979.1万元，较2023年减少约43.2%。对于游戏业务的收入下滑，蓝港互动在财报中提到，主要是由于2023年确认授权哔哩哔哩全球发行《伊苏一梦境交织的长夜》的相关收入，而2024年并无确认类似授权收入。

蓝港互动方面表示，其深化游戏及影视两大业务战略，加大重点战略领域的自主研发投入，并将第三代互联网作为未来发展的战略重心，以其为整体业务的长期蓬勃发展储备力量及输入新血。其中包括游戏产品《闹闹天宫》，影视作品《念念人间玉》和《陷入我们的热恋》等。

事实上，蓝港互动自2014年赴港上市以来，其净利润从未实现盈利。

上市当年，蓝港凭借《王者之剑》《苍穹之剑》《神之刃》三款产品在中国游戏市场占据一席之地，并成为中国手游研发商和发行商TOP10，但净利润却亏损1.54亿元。

随后的十年间，蓝港互动的净利润一直处于亏损状态。其中，2017年净利润亏损额最大，达到-2.94亿元。

在蓝港互动净利润持续亏损的同时，其员工数量锐减。财报显示，截至2024年年底，蓝港互动的在职员工仅为57人，相较2023年减少31人。事实上，蓝港互动近年来在职员工数量持续减少。2017年年底在职员工数量为720人，而在2018年便锐减到284人，2023年首次跌破100人。

面对经营困境，蓝港互动在

试业务转型，但始终未能扭亏。

近日，蓝港互动披露的2024年财报显示，其净利润亏损2989

万元，同比下滑75.85%。这已经是蓝港互动上市以来连续第十年亏损。

2024年，被蓝港互动寄予厚望的新游戏《闹闹天宫2》表现不温不火。在2024年财报中，

蓝港互动的游戏业务贡献收入约为3979.1万元，较2023年减少约43.2%。



蓝港互动旗下游戏《闹闹天宫2》海报。

本报资料室/图

新游未激起多少水花

蓝港互动方面曾表示，2023年为关键的转折年。当年，其游戏业务集中于自研精品策略，打造旗下自有IP产品，将《闹闹天宫1》续作《闹闹天宫2》进行长达一年的多轮测试，已经接近大规模公测的水平。

2023年，蓝港互动的营收为1.36亿元，同比增长89.75%；净利润亏损1742.6万元，同比增长71.27%。

据了解，《闹闹天宫1》在2019年由腾讯代理发行。《闹闹天宫1》历史注册用户超过2000万。作为蓝港互动近年来运营最成功的IP，其于2021年正式启动了《闹闹天宫2》项目的自主研发。

蓝港互动方面介绍，《闹闹天宫2》延续了前作的国风美术风格

及中国古代神话人物设定。玩家可以通过编辑自己的英雄卡组、持续搭配不同参战阵容，来取得最终的游戏胜利。在游戏过程中，玩家将通过策略性的英雄升级及合成，挑战充满随机性的关卡，体会刺激的塔防体验。

与此同时，蓝港互动在2023年财报中提到，《闹闹天宫2》希望以自身为载体，向更多新老玩家传递中国传统文化的魅力，致敬国粹、传承国风。在游戏内，多款以“京剧”“相声”为主题的“皮肤”也同步阶段性植入。彼时，蓝港互动方面透露，《闹闹天宫2》在2023年4月获得游戏版号，并已完成多轮产品调优工作，预计于2024年二季度上线。

值得注意的是，《闹闹天宫2》虽然延续了“闹闹天宫”的命名方式，但其游戏玩法从《闹闹天宫1》的MOBA（多人在线战术竞技游戏）类游戏转变为塔防卡牌类游戏。

另外，蓝港互动还在2023年财报中透露，基于国内小游戏市场的持续火热，以及《闹闹天宫2》产品玩法特点与小游戏用户定位的契合，其预计于2024年第二季度推出对应的小游戏应用版本，进一步扩大用户规模。同时蓝港互动也将于2024年第二季度启动存量手游产品以及储备IP的小游戏版本开发工作。

公开信息显示，2024年9月6日，《闹闹天宫2》开启全平台公测。但就在2024年9月2日，蓝港

互动副总裁陈浩由于个人发展原因已从公司离职。据了解，陈浩自2014年蓝港互动上市之时就已经在公司任职。有传闻陈浩在公司内负责《闹闹天宫2》的开发。

记者就此事向蓝港互动方面求证，截至发稿未获回复。

陈浩从蓝港互动离职后，《闹闹天宫2》这款游戏并未在市场中激起多少水花。其甚至推出了0.1折送“神将”的游戏活动。

如今，这款曾被蓝港互动寄予厚望的游戏，在2024年财报中鲜少出现，甚至此前提到的小游戏版本更是只字不提。目前来看，蓝港互动凭借此前经典IP打造的游戏续作，在经过三年研发、上市后，并未能助其扭转业绩颓势。