

吉比特“断舍离”

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

今年以来,“游戏茅”吉比特(603444.SH)在新产品方面不断发力,多款游戏冲至榜单前列。今年年初上线的《问剑长生》已经取代上线多年的《问道》《一念逍遥》等游戏,成为拉

动吉比特一季度业绩增长的主力产品。

与此同时,吉比特停止了多款游戏的研发、运营,如二次元手游《异象回声》和《世界弹射物语》,已经取得版号的《永恒余烬(代号 M11)》和《最强城堡》等。

吉比特董事长卢竑岩此前透

露,吉比特对团队进行调整和重组,停掉了之前不满足要求的项目。未来吉比特代理业务将专注于优质的产品,而非以数量取胜;其自研业务将专注于好玩有趣且商业成功的项目、好玩有趣但盈亏平衡或小亏的项目,以及技术探索积累型项目。



吉比特旗下放置修仙手游《问剑长生》海报。

公司官网/图

新品成流水支柱

基于《问道》端游和《问道手游》玩法及素材开发的小游戏《道友来挖宝》在微信小游戏畅销榜排名第5。

5月29日,吉比特旗下放置RPG手游《杖剑传说》公测。点点数据显示,《杖剑传说》在最初上线时曾达到游戏免费榜第2名,目前排在第85,其势头已盖过去年在国内上线的《出发吧麦芬》,成为新一届“摸鱼神器”。广大数据显示,《杖剑传说》一周流水达到2400万元。

此外,1月2日,吉比特旗下放置修仙手游《问剑长生》上线,成为其一季度流水支柱。在《问剑长生》之前,吉比特上线的《问道》《一念逍遥》等都是修仙题材游戏。然而,这些老游戏目前已经显露疲态,收入处于下

滑态势。

财报显示,吉比特一季度营业收入主要来自《问剑长生》,以及老游戏《问道》端游、《问道手游》和《一念逍遥(大陆版)》。其中,3款老游戏的流水同比分别下滑16.26%、15.85%和22.94%。但是《问剑长生》创收3.63亿元。在新产品的带动下,4款产品的合计流水达到12.55亿元,同比增长16.63%。该公司一季度营业收入同比增长22.47%,净利润增长11.82%。

DataEye研究院分析认为,《问剑长生》定位明确,聚焦修真、修仙、回合制赛道,而吉比特旗下雷

霆游戏十分擅长该赛道的数值把控,以及付费节奏;在《一念逍遥》营收“扛把子”收入下滑的情况下,雷霆游戏亟须找到替代品,而《问剑长生》《杖剑传说》的研发思路都符合该公司的属性,容易找到核心受众。

6月26日,基于《问道》端游和《问道手游》玩法及素材开发的小游戏《道友来挖宝》在微信小游戏畅销榜排名第5。

未来,吉比特预计还将尝试SLG品类。其储备产品中包括三国题材赛季制SLG游戏《九牧之野》,预计于2025年下半年上线。

关停多款产品

还有多款在研项目被吉比特放弃,包括已经取得版号的《永恒余烬(代号 M11)》和《最强城堡》。

吉比特在新品发力的同时,部分游戏项目则被关停。

今年5月28日,二次元手游《异象回声》的运营权从吉比特旗下雷霆游戏手中,交回给开发方苍火游戏;8月14日,《世界弹射物语》国服预计停止运营。

《世界弹射物语》是由日本Cygames、Citai共同开发的RPG游戏,玩家通过瞄准目标,弹射角色来打败敌人。其国服由雷霆游戏代理,于2021年发行。这款游戏颇受玩家好评,其在手游社区TapTap的评分9.1,下载量达到285万。然而,这款游戏叫好不叫座,在游戏免费榜上的排名已经无法查询。

早在2024年2月,《世界弹射物语》日服已经关闭服务器;而今年5月,其国服版也宣布停运。

对于产品关停和投入的考量,记者联系吉比特方面采访,对方未予回复。

在吉比特3月举办的2024年年度业绩说明会上,卢竑岩表示,雷霆游戏收缩代理业务是为了提升其代理产品的质量,“目前市场上优质产品比较稀缺,所以雷霆游戏把精力放在核心自研产品及少数优质代理产品上。未来优秀的团队开发出好产品后,可能选择自研自发,因此越来越难以遇到市场上的优秀产品,整个代理市场更难遇到优质产品,但不代

表没有优质产品了,只是需要我们更耐心地挖掘。”

另外,还有多款在研项目被吉比特放弃,包括已经取得版号的《永恒余烬(代号 M11)》和《最强城堡》。

对此,卢竑岩表示,这些产品有概率仍会上线,但具体时间无法确定,“部分项目组的人在离开后,如果有兴趣继续做下去,产品可能会继续开发”。

“我们近期对团队进行了调整和重组,停掉了之前不满足要求的项目,把人员重新整合到新的项目中去。目前这个调整告一段落,接下来应该不会再有大的调整了。”卢竑岩表示。

老游戏流水下滑

今年以来,《杖剑传说》和《问剑长生》等产品成为吉比特新的收入增长点。

吉比特的业绩在2022年达到巅峰后开始走下坡路。

2022年,吉比特营业收入为51.6亿元,2023年和2024年分别为41.8亿元和36.9亿元;其净利润在2021年和2022年达到14亿元后,在2023年和2024年分别下滑至11亿元和9亿元。

随之而来的是股价的下跌。6月26日,吉比特股价报每股279元,较2023年高点下挫近一半。

吉比特业绩承压主要是因为《问道手游》《一念逍遥》等老游戏流水下滑,但未出现强劲的新游戏接档。

2023年,卢竑岩在业绩说明会上谈到了《问道手游》和《一念逍遥》用户流失的情况。他表示,《问道手游》上线时间较长,因此整体表现较为稳定,容易流失的用户在几年前就已经流失了,现在已经进入了后期相对稳定的阶段;相比之下,《一念逍遥》上线时

间较短,运营时间仅有两年多,类似于《问道手游》的早期阶段,流失情况会相对明显一些。

今年以来,《杖剑传说》和《问剑长生》等产品成为吉比特新的收入增长点。但在3月的业绩说明会上,卢竑岩对这两款游戏的评价仅是“中规中矩”,并不具备爆款潜质。以《问剑长生》为例,卢竑岩认为这款游戏质量过硬,但是亮点不够鲜明,“《问剑长生》后续的表现,应该是正常手游的周期表现,即上线初期活跃,随后逐渐下滑并趋于稳定。考虑到历史研发成本,《问剑长生》的回收周期肯定比《一念逍遥》长,因为《一念逍遥》的研发成本比较低,而《问剑长生》作为3D产品,研发成本高不少。”

卢竑岩介绍,吉比特后续会明确支持三类项目:好玩有趣且商业成功的项目、好玩有趣但盈亏平衡或小亏的项目,以及技术

探索积累型项目。

针对好玩有趣但盈亏平衡或小亏的项目,卢竑岩认为这类产品在商业化设计上可能存在不足,但能给用户带来更好的体验,有助于公司品牌建设。

技术探索型项目包括AI技术在游戏中的应用。据介绍,目前吉比特对AI的应用主要体现在工具使用上,如美术工具、资料整理和检索等,可以提升生产力,但在游戏中还没有实际应用。“目前也没有项目需要大量NPC在游戏中和玩家互动,因此游戏中还没有实际的应用,属于观望状态。”卢竑岩介绍,“优质内容的核心永远依赖于创作者,至少在可预见的未来3—5年内,这个情况不会改变。AI目前主要在工具层面提供产能支持,在游戏内部应用时,更多是为开发者提供技术上的新可能。但真正的优质内容仍然需要创作者去实现。”

营收下滑、玩家流失 电魂网络《梦三国》依赖症何解

中经记者 李哲 北京报道

近日,电魂网络(603258.SH)发布公告,对上交所的相关信息披露监管问询函做出回复。

2024年年报显示,电魂网络营业收入主要来源于单一游戏《梦三国》,收入占比达65.27%,该游戏自2009年上线以来已连续运营超15年。上交所方面要求电魂网络就《梦三国》近三年的收入、流水金额等进行补充披露。

根据电魂网络公告,《梦三国》这款游戏随着上线时间的推移,新进用户会逐步减少,老玩家也会有一定流失。其流水在2020年达到新高,随后在2021—2023年逐步下滑,原有的运营策略对用户的吸引力逐步减弱,到2024年总流水出现了较大幅度的下滑。电魂网络方面表示,其将继续结合玩家反馈及市场表现不断调整优化运营策略,改善玩家游戏体验,延长产品生命周期。

《梦三国》游戏画面。

本报资料室/图

依赖单一游戏？

电魂网络2024年财报显示,其实现营业收入5.5亿元,同比下降18.71%;实现利润3057.9万元,同比下滑46.2%;扣非净利润则为529.9万元,同比下滑91.1%。

据电魂网络披露,其形成了以“国风”和“休闲竞技”为主要方向的自研体系,代表产品有《梦三国》系列、《野蛮人大作战》系列、《我的侠客》和《修仙时代》等。

值得注意的是,电魂网络的营业收入主要来源于《梦三国》系列端游。据电魂网络2024年财报披露,《梦三国》系列端游的营收占总营收的65.27%。该系列游戏自2009年12月正式上线,至今已连续运营超15年。

随着《梦三国》端游运营时间的拉长,电魂网络围绕这款游戏不断衍生出《梦三国》手游、《梦三国2》、《怼怼三国》等系列产品。

电魂网络对《梦三国》系列游戏的依赖,引来了上交所的关注。公告显示,《梦三国》作为电

魂网络的主要游戏作品,其营业收入在2022年至2024年期间分别为5.08亿元、4.41亿元和3.59亿元,连续三年呈现下滑态势,同比下滑幅度分别为7.28%、13.28%和18.46%,下滑幅度呈现出扩大趋势。而2024年的月均付费用户数为6.42万户,同比下滑26.15%。

电魂网络方面提到,《梦三国》端游是一款运营时间超过十年的游戏,随着游戏上线时间的推移,新进用户会逐步减少,老玩家也会有一定流失。公司在长期的运营中会根据用户反馈和市场表现对经营策略做出调整,公司在2018—2019年对运营策略做出了调整,推出了周年庆和春节档等形式活动,叠加宏观经济等因素影响,流水在2020年达到新高,随后在2021—2023年逐步下滑,原有的运营策略对用户的吸引力逐步减弱,到2024年总流水出现了较大幅度的下滑。

而在电魂网络的新游戏储备方面,包括《野蛮人大作战2》《爆爆军团》《旅人日记》《遇见龙2》《卢希达起源》《进击的兔子》等游戏作品,其中《野蛮人大作战2》已经正式上线,其余游戏除《修仙时代》《有间旺铺》外,也将在2025年陆续上线。

据悉,《野蛮人大作战2》在继承前作经典玩法的基础上,融合MOBA(多人在线战术竞技游戏)与ACT(动作游戏)元素,并通过随机天赋和流派组合的深度拓展,进一步提升了游戏的策略性和趣味性。

不过,随着《野蛮人大作战2》上线,玩家评价却褒贬不一。曾玩过《野蛮人大作战》的老玩家表示,游戏整体色调设计较《野蛮人大作战》有了较大提升,游戏手感有所提升。还有一些玩家认为,《野蛮人大作战2》这款游戏“‘氪金’属性打破了竞技游戏公平”,同时,有玩家提出

“游戏当前的英雄较少、游戏模式单一”。

对于上述玩家评价,记者联系电魂网络方面置评,截至发稿未获回复。

值得注意的是,电魂网络业绩下滑的趋势延续到了2025年。2025年一季度报显示,电魂网络实现营业收入1.02亿元,同比下滑25.65%;净利润161万元,同比下滑96.53%;扣非净利润更是出现了亏损,为-33.99万元。

6月11日,电魂网络公告披露,其实际控制人之一、董事长、总经理胡建平向公司发来《股东减持计划告知函》。因个人资金需求计划通过集中竞价及大宗交易方式减持公司股份不超过489.06万股,即不超过电魂网络总股本的2%。

发布此次减持之前,胡建平持有电魂网络股份2355.71万股,其与陈芳作为一致行动人,合计持有电魂网络20.34%股权。

商誉减值

在主要游戏产品营收下滑的同时,2024年电魂网络还进行商誉减值,影响了当年的利润表现。

这源于2019年的一起收购。当年1月,电魂网络使用募集资金收购厦门游动网络科技有限公司(以下简称“游动网络”)80%股权,收购价款为2.9亿元,形成商誉2.4亿元。2019—2021年游动网络业绩完成率分别为103.4%、115.7%、106.2%。

2022年5月,电魂网络发布公告,拟以1.26亿元对价,收购游动网络剩余20%股权。游动网络方面对2022年、2023年业绩做出承诺,即每年扣非净利润不低于8000万元,两年累计不低于1.6亿元。

在随后的两年时间里,游动网络实际扣非净利润仅完成1.47亿元,未达成业绩承诺。而在2024年游动网络归母净利润进一步下滑至2105.9万元。电魂网络在2023年、2024年分别对其计

提商誉减值准备1967.7万元、6450.4万元。

电魂网络回复上交所问询函中提到,游动网络2019—2021年营业收入持续增长,2022年起出现收入下滑。

电魂网络披露的数据显示,游动网络在2022年至2024年期间,营业收入分别为1.54亿元、1.12亿元和6674.18万元。2024年营业收入同比下滑40.63%;净利润分别为9039.30万元、6788.14万元和2105.93万元,2024年净利润同比下滑68.98%。

这主要因其游戏产品营收下滑所致。游动网络主营业务收入来自《小宝当皇帝》《华武战国》等,2019年至2024年期间,这两款游戏产品收入合计占游动网络主营业务收入的84.57%、84.68%、85.62%、79.19%、72.21%及82.03%。

其中,自2021年起,《华武战国》受版本内容迭代不足、活动吸引力下降、合作发行方调整运营策略等因素影响,导致用户规模萎缩,付费人数大幅减少,2022年起游戏流水总额呈逐年下降趋势。《小宝当皇帝》在2019年达到流水高峰。随着游戏运营进入生命周期的成熟期,游戏内容的新颖性与吸引力随时间逐渐减弱,无法持续满足存量用户的体验需求,导致存量用户出现自然流失,游戏活跃用户数和付费用户数均出现一定程度下降。

事实上,在2022年,游动网络旗下主要游戏作品收入已经出现下滑。而电魂网络仍然选择继续并购游动网络剩余的20%股权,进而实现全资控股。正是此次并购,让电魂网络在2023年和2024年连续进行商誉减值,直接影响其业绩表现。记者就此次并购的必要性联系电魂网络置评,但截至发稿未获回复。