

上半年增长态势强劲 游戏大厂捷报频传

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

经过短暂低谷期后，游戏行业在2024年扭转下行趋势，并于今年上半年延续增长态势。《中国经营报》记者梳理发现，上半年腾讯、网易、世纪华通

市场规模创新高

移动游戏仍在中国游戏市场占主导地位，其收入占比达74.59%。

中国音数协游戏工委发布的《2025年1—6月中国游戏产业报告》(以下简称《报告》)显示，今年上半年，中国游戏市场实际销售收入1680亿元，同比增长14.08%。不仅收入总量为历史新高，半年增长率也是近5年来最高。2021—2024年，中国游戏市场上半年增长率分别为7.89%、-1.8%、-2.39%和2.08%。与此同时，中国游戏用户规模近6.79亿元，同比增长0.72%。

业绩捷报频传

以视频直播业务起家的B站，近年来在游戏业务领域崭露头角。

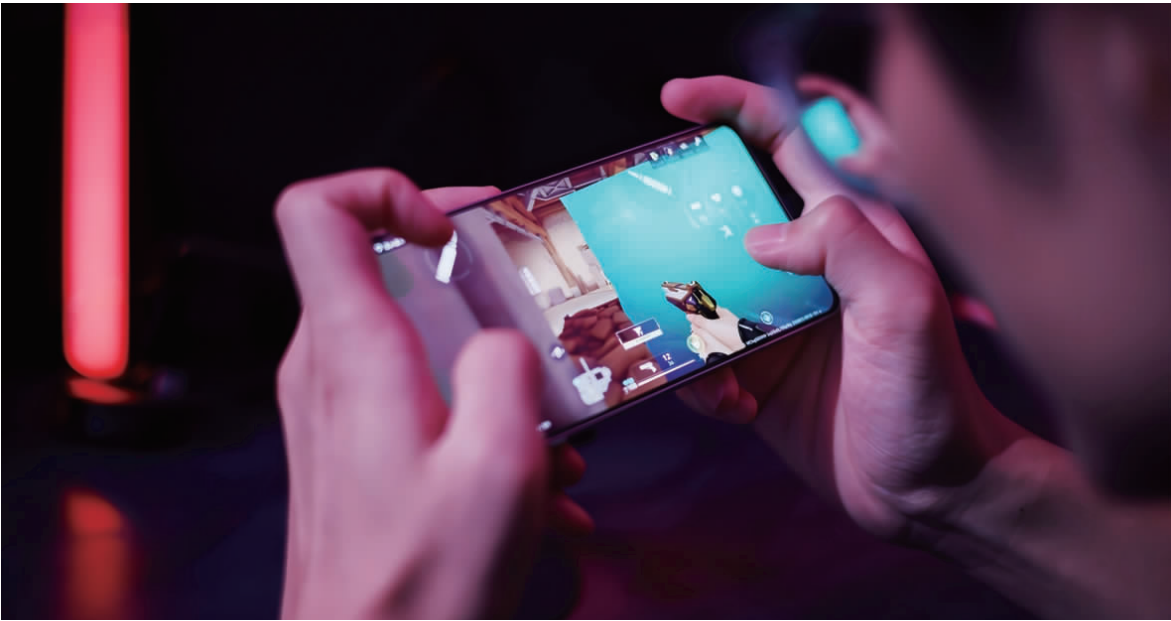
竞技游戏、策略游戏以及小游戏等都是上半年中国游戏行业的增长驱动力。据记者统计，2025年上半年，大部分游戏上市公司实现了正向盈利，其中完美世界、中旭未来等公司扭亏为盈。腾讯第二季度财报显示，其本土市场游戏收入为404亿元，同比增长17%；国际市场游戏收入为188亿元，同比增长35%。其中，本土市场游戏收入的增长主要得益于《三角洲行动》《王者荣耀》《无畏契约》《和平精英》等竞技游戏。《三角洲行动》是由腾讯于2024年9月在PC、移动端平台推出的射击类游戏，系1998年起发行的系列游戏《三角洲特种部队》的IP续作。据腾讯方面介绍，2025年7月，《三角洲行动》的平均日活跃账户数突破2000万，位居行业日活跃账户数前五，流水前三。将在今年11月迎来十周年庆的MOBA游戏《王者荣耀》依然展现出强劲的吸金能力。第三方调研机构AppMagic发布的2025年上

等头部游戏厂商的业绩均实现增长，这得益于竞技游戏、策略游戏以及小游戏等的推动。与此同时，中手游、电魂网络、凯撒文化等部分企业依然面临亏损困境。从供给端来看，版号发放依然展现出稳定的支撑力。8月25日，国家新闻出版署发布了8月份的游戏版号，涉及166个国产游戏和7个进口游戏版号。其中，国产游戏版号数量为今年以来最高的一批。网易、B站(哔哩哔哩)、灵犀互娱、世纪华通、腾讯等公司均有产品过审。

《报告》指出，上半年市场收入与用户规模同步增长的原因包括：多款游戏新品上市后表现不凡，多款长青游戏运营良好、收入稳中有升，以及电子竞技和小程序游戏增长势头强劲。《报告》显示，移动游戏仍在中国游戏市场占主导地位，其收入占比达74.59%。上半年，中国移动游戏市场规模达到1253.09亿元，同比增长16.55%。《报告》分析称，这主要得益于MOBA、射击、策略类长青产品的出色市场表现，以及射击、动作角色扮演类新品收入增量。在收入排名前100的移动游戏中，RPG类数量最多，占比21%，比去年同期略有减少；策略类(含SLG)位居第二，占比11%，同比有所上升；MOBA类收入最高，占比20.42%。今年上半年，游戏出海也取得了不俗的成绩。自研游戏海外市场实际销售收入95.01亿美元，

同比增长11.07%。在海外市场收入前一百位的自研移动游戏中，策略类收入占比43.33%，位居首位，较去年同期有较大增幅。

二和第十。《Whiteout Survival》和《Kingshot》均为世纪华通“X+SLG”战略产品。其通过将传统SLG与其他玩法融合，使之变得休闲化，并根据用户兴趣点套用不同的题材。世纪华通公告显示，预计公司上半年合并营业收入约170亿元，同比增长约83.27%；预计实现归母净利润24亿元至30亿元，同比增长107.20%—159.00%。《Whiteout Survival》和《Kingshot》这两款爆款帮助推动该公司业绩大幅增长。相比之下，三七互娱上半年虽然营收下滑，但净利润依然实现增长。财报显示，当期该公司实现营收84.86亿元，同比下降8.08%；净利润14.00亿元，同比增长10.72%。《寻道大千》《英雄没有闪》《时光杂货铺》《时光大爆炸》等小游戏，以及《斗罗大陆：猎魂世界》《Puzzles & Survival》等是其重点运营产品。三七互娱还公布了2025年半年度利润分配预案——拟向全体股东每10股派发现金红利2.10元



一位玩家正在体验《无畏契约》手游。

本报资料室/图

中小厂商承压

电魂网络、凯撒文化、大晟时代、中手游等在上半年都录得亏损。

不过，并非所有公司的业绩都表现乐观。记者梳理发现，电魂网络、凯撒文化、大晟时代、中手游等在上半年都录得亏损。8月27日，中手游公布的2025年中期业绩报告显示，其在上半年实现营业收入7.63亿元，同比下降38.1%；期内经调净亏损6.38亿元。中手游方面表示，亏损主要是由于2025年1月上线的新游戏《春秋玄奇》及于2月上线的《仙剑世界》在报告期内产生了较多的营销推广费用；针对《仙剑世界》游戏的研发团队和中手游组织架构优化产生了较大的一次性裁撤费用，以及撤销部分合同到期的预付款项和投资企业经营表现欠佳导致的金融资产减值所致。2025年2月上线的《仙剑世界》据称投入3亿元、前后经历至少4次测试，最后因为产品质量不过关，上线遭遇滑铁卢。目前，由于《仙剑世界》排名落后，记者无法在第三方App数据查询平台上查询到其游戏免费榜和畅销榜排名。近几年来，“仙剑”IP已逐步

被中手游收入麾下。2018年，中手游以2.13亿元买下大宇资讯旗下北京软星51%的股权；2021年，中手游以约6.42亿港元的价格收购北京软星49%的股权及《仙剑奇侠传》IP在中国的完整所有权；2024年9月，中手游全资子公司SuperNova与大宇资讯签订转让协议，全面收购大宇资讯旗下《仙剑奇侠传》系列部分游戏衍生演绎作品，及相关音乐、文字、美术等作品的知识产权、竞争性权益、商业机密等相关权利。然而，缺乏过硬产品质量支撑的IP，价值几何？记者联系中手游方面，询问其对《仙剑世界》项目和“仙剑”IP的看法，以及今后的业务战略方向，截至发稿未获得回复。中手游方面表示，尽管面临短期挑战，业务基本面依然稳固。据悉，报告期内，中手游海外业务收入同比增长33.2%，收入占比突破30%；小游戏业务成为新的增长引擎；得益于新游戏收入贡献及持续的降本增效措施，中手游经营性现金流净额转正，录得1.08亿元，“为下半年经营性业务扭亏局面奠定坚实基础”。

新品表现超预期 “游戏茅”吉比特扭转业绩颓势

中经记者 李哲 北京报道

主打“睡觉变强，真放置”理念的《杖剑传说(大陆版)》，让玩家“躺平”就能赚经验的愿望变成现实。《中国经营报》记者在试玩这

新游戏“挑大梁”

上半年，吉比特实现营业收入25.18亿元，同比增长28.49%；归母净利润6.45亿元，同比增长24.50%；经营活动现金流量净额10.77亿元，同比增长81.18%。吉比特方面表示，其在2025年相继推出两款自研新品，带动业绩显著提升，从而实现营业收入和净利润双增长。其中，《杖剑传说(大陆版)》于5月29日在中国首发。根据吉比特披露的数据，这款游戏在短短一个月的时间里便取得了4.24亿元的流水。吉比特方面表示，《杖剑传说(大陆版)》上线以来稳居TapTap热玩榜前列，在App Store游戏畅销榜中国排名最高至第10名；7月15日，该游戏在中国港澳台、日本同时上线，多次登顶中国港澳台App Store免费榜和畅销榜，在日本地区App Store游戏畅销榜排名最高至第17名。对于《杖剑传说(大陆版)》上市后的表现，吉比特方面向记者进一步回应，表示相关情况以半年报及业绩说明会纪要等公开披露信息为准。记者了解到，卢竑岩在业绩说明会上表示，上述游戏的商业

款游戏时发现，游戏中的角色躺在床上，就能够获得收益。作为“游戏茅”吉比特(603444.SH)旗下的放置类手游，《杖剑传说(大陆版)》也让该公司实现了“躺着”赚钱。财报显示，《杖剑传说(大陆版)》于2025年5月29日在中国上线，短短一个月时间内便吸金4.24亿元。吉比特董事长卢竑岩表示，从结果来看，《杖剑传说(大陆版)》的商业化，以及用户体验和反馈都超出预期。放方面也有所增长。财报数据显示，上半年吉比特的销售费用达到8.36亿元，同比增长55.57%。卢竑岩提到，投放会根据ROI(投资回报率)的情况进行调整，“ROI比较好的时候我们投放就会多一点，如果ROI回落，我们就会减少投放的规模”。吉比特董事、副总经理兼财务总监林佳金表示，上半年销售费用增长主要是新上线了《问剑长生》和《杖剑传说》两款新品。下半年的销售费用，一方面看存量产品的投放变动，会根据ROI调整；另外，如果《九牧之野》上线，会有一些增量。“整体的盘子目前比较难估计，会根据产品以及市场情况再定最终的发行方案。”尽管新游表现乐观，但吉比特在海外市场的收入却有所下滑——上半年实现境外营业收入2.01亿元，同比减少21.01%。对此，吉比特方面解释称，《飞吧龙骑士(港台韩版)》在2024年第一季度上线，对2024年贡献较多营业收入，但在今年上半年同比大幅减少。此外，《一念逍遥(欧美版)》在2025年上半年营业收入同比有所减少。

如何提振老游戏？2022年，吉比特营业收入达到51.68亿元，为其上市以来的历史高位。随后，在2023年和2024年经营业绩持续下滑。到2024年，吉比特的营业收入下滑至36.96亿元。这与吉比特主营游戏阵容普遍上市时间较长有直接关系。面对这一局面，今年上半年，吉比特相继传出《异象回声》和《世界弹射物语》两款游戏停止运营，并对研发团队进行调整的消息。记者注意到，今年上半年，吉比特的研发人员已从去年同期的871人，降至641人。对此，林佳金表示，吉比特在年初的时候对整体的业务情况进行梳理，主要是为了应对市场需求的变化，业务上也更加聚焦，对一部分不符合标准的项目进行调整，部分中台也进行了整合，将优秀人才集中到优质项目。对应到财务结果上，一是人员有适当的减少，二是研发费用的体量减少。财报显示，上半年吉比特的管理费用为2.06亿元，同比增长14.49%。这是由于离职补偿同比有所增加。同时，因研发人数、薪酬同比有所减少，上半年研发费用为3.57亿元，同比下滑8.76%。事实上，吉比特旗下的部分成熟游戏仍没有止住下滑的态势。财报显示，《问道手游》在上半年为吉比特贡献了10.71亿元的流水，但相较于上年同期仍同比下滑7.25%。另外，《问道》端游已上线19年，水墨国风放置修仙手游《一念



吉比特自主研发并运营的日式幻想题材放置MMO手游《杖剑传说》。

公司官网/图

逍遥》则已运营4年多。吉比特在半年报中并未披露这两款游戏具体的流水数据，仅提到两者在上半年的营业收入及利润同比有所减少。同时，吉比特对《一念逍遥(大陆版)》的发行投入也随之减少。林佳金表示，《问道》端游的表现整体来说还是偏平稳的状态，这次半年报没有披露流水情况，是因为当期这款游戏的占比不太高，为了凸显重要性，只披露了几款产品。为了提振成熟游戏的表现，吉比特在今年二季度开启《问道手游》9周年庆祝活动。活动邀请音乐人许嵩创作主题曲《揽仙歌》，并在游戏内推出周年音乐会、周年祈福等活动，以维持热度和人气。吉比特方面表示，《问道手游》上线9年，仍持续为玩家提供丰富的游戏内容。除此之外，吉比特还围绕《一念逍遥》推出“四周年庆”“异世仙途”等活动，并与《剑来》动画联动系列内容，上线“儒修”“新体

修”等版本，丰富玩家游戏体验。事实上，为了焕发“问道”IP的活力，吉比特开发了《道友来挖宝》小游戏。卢竑岩表示，《问道手游》上线已经有9年了，过去表现都是比较平稳，接下来有可能会延续这一趋势，但也只是根据过去做的判断，没办法对未来进行预测。值得注意的是，随着2025年半年报的披露，吉比特再次“大手笔”分红。根据吉比特公布的2025年半年度利润分配方案，其拟向全体股东每10股派发现金红利66元(含税)，预计分红总额约4.74亿元，占当期归母净利润比例达73.46%。自2017年1月上市以来，其现金分红累计金额为64.89亿元(包含已公布但尚未实施的2025年半年度分红金额)，为首次公开发行人股票融资净额的7.21倍。截至2025年6月底，卢竑岩为吉比特的第一大股东，持有吉比特29.72%股权。据此计算，2025年半年度，卢竑岩或将获得现金红利约1.41亿元(含税)。