

收入下降利润反增 创梦天地连亏五年后何以扭亏为盈？

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

连续5年深陷亏损泥潭的创梦天地(01119.HK),在今年上半年实现扭亏为盈。

财报显示,得益于多款产品的稳定运营、成本削减,创梦天地上半年尽管收入下降,但实现了扭亏为盈。

在智能手机兴起时,创梦天地代理发行了一批高口碑的

时隔五年扭亏为盈

由于投资失利以及多种不利因素,创梦天地从代理转向自研的过程中充满挫折。

根据创梦天地公布的2025年中期业绩,尽管收入下降,但净利润方面实现扭亏为盈。财报显示,其收入同比下降18.9%至6.86亿元;利润从去年同期的-1.09亿元,转为3295.2万元。

由于横版3D冒险ARPG手游《荣耀全明星》已经上线运营超4年,进入了生命周期中后期,导致占总收益97.5%的游戏收益同比下降18.6%。与此同时,这款游戏的营销费用大幅下降,利润率得到明显提升。

此外,其成本同比下降28.4%,且成本占比从65.5%下降至57.8%。具体而言,因二次元射击游戏《卡拉彼丘》的逐步完善,以及AI应用带来效率的提升,其研发开支下降了68.2%;营销开支上升39.4%,占收益比重从9.2%提升至15.8%;一般及行政开支同比基本持平。

公开信息显示,创梦天地成立于2009年,2018年12月赴港上市。早期,该公司赶上了智能手机爆发的热潮,代理发行了一批早期的高口碑移动游戏,如《水果忍者》《愤怒的小鸟》《神庙逃亡》《地铁跑酷》《纪念碑谷》《梦幻花园》《梦幻家园》等。

2019年,创梦天地布局自研,启动《荣耀全明星》等自研产品。2024年年初,《卡拉比丘》客户端公测。目前,其与腾讯联合

热门移动游戏。目前,其发行的《地铁跑酷》《梦幻花园》《梦幻家园》《机甲战队》持续贡献营收。

与此同时,创梦天地自研的《卡拉彼丘》在上线两年后也实现增长。得益于战略方向的掉头,《卡拉彼丘》的用户付费意愿被激发,在活跃用户数量增长的同时,流水也实现提升。

研发的《三角洲行动》也实现了全球上线。

然而,由于投资失利以及多种不利因素,创梦天地从代理转向自研的过程中充满挫折。

2018年,创梦天地以10.5亿元交易对价收购上海火魂70%股权,从而产生了近10亿元商誉。2020年,由于上海火魂的若干新游戏无法按预期发布,现有游戏业绩表现也低于预期,创梦天地对上海火魂计提商誉减值4.9亿元。

2020年,创梦天地亏损5.65亿元。直至2024年,创梦天地连续5年没有走出亏损泥潭。其中,2022年,创梦天地的亏损额达到了25亿元。

2025年上半年,创梦天地走出亏损困境。中报显示,其发行的《地铁跑酷》《梦幻花园》《梦幻家园》《机甲战队》持续贡献营收。其中,《地铁跑酷》付费率较2024年增长近30%;“梦幻”系列仍在消除品类中占据重要地位,《梦幻花园》的日活跃用户平均付费同比提升超过9%。

财报还提到,新上线的《传奇商店:经营与打造》,以及其参与研发的《三角洲行动》也取得亮眼成绩。

另外,由于计划年内上线的《卡拉彼丘》移动端在测试期间的新用户获取超预期,或许这款游戏将成为创梦天地的创收支点之一。

竞技游戏休闲化

《卡拉彼丘》两年的运营一共推出了20个角色,以及10多种玩法。

《卡拉彼丘》的表现成为创梦天地中报的亮点之一。财报显示,2025年,创梦天地围绕这款游戏的休闲玩法模式优化了商业化结构,提高了内容产出和版本质量。

战略转变带来的影响是,《卡拉彼丘》用户付费意愿被激发。财报显示,《卡拉彼丘》在月活跃用户数仅提升9.9%的情况下,流水增长逾七成,付费率和月活跃用户平均付费分别提升23.2%与59.0%。

《卡拉彼丘》是创梦天地自研的代表成果之一。这是一款采用二次元美术风格的战术射击游戏。游戏特色之一是角色的3D形态可以在对战中切换成2D“纸片”形态,从而规避弹道、贴墙、穿越特殊地形。尽管玩法上是一款竞技游戏,但《卡拉彼丘》与二次元游戏相同,玩家通过抽卡获取角色,围绕角色搭建好感度系统。

《卡拉彼丘》PC端最初于2023年8月进行不删档测试。在当年的中期报告业绩会上,创梦天地CEO陈湘宇透露,《卡拉彼丘》PC端上线一个月,平均周活跃人数达到70万,付费用户的ARPU(每用户平均收入)超过200元,用户平均日玩的时长超过120分钟。但或许是因为这一势头未能保持,《卡拉彼丘》在2024年2月以

二次元游戏“撤退”

玩家的喜好逐渐向轻量化玩法转移,上半年小游戏市场同比增长40.2%。

在国内二次元游戏市场普遍收缩的当下,《卡拉彼丘》的逆势增长成为值得关注的现象。

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》显示,二次元移动游戏市场收入继2024年下降7.44%后,2025年上半年再降8%。原因包括:此品类头部游戏流水增长放缓乃至下滑;新品创新不足、玩法趋于同质化;玩家消费意愿有所减弱;以及其他品类游戏对有限玩



图为第二十一届中国(深圳)国际文化产业博览交易会,创梦天地《卡拉彼丘》展区。

公司官网/图

“正式公测”的名义又进行了一波宣传。

据财报披露,《卡拉彼丘》两年的运营一共推出了20个角色,以及10多种玩法。其在全球上线后,曾登顶Steam新品榜和热门免费游戏榜,Twitch直播游戏榜TOP3以及射击游戏榜TOP2,赛季更新版本往往位于Steam日本地区每周热销

榜前10名。预计其移动端版本将于年内在国内上线。

2024年11月开始,《卡拉彼丘》开始持续推出全新休闲玩法,包括大头模式、生化模式和炸弹派对模式。其中,大头模式的推出一度推动日活跃用户数上升42%,日均在线时长上升5%。演示视频显示,大头模式即对战中美少女角色

可以转变为卡通大头,由此带来一定的戏谑效果。

另外,游戏还推出了自动开火、脚步提示、优化准心等降低操作门槛的功能。

《中国经营报》记者就《卡拉彼丘》的调整思路等问题,联系创梦天地方面采访,截至发稿未获回复。

祖龙娱乐亏损收窄 新游戏口碑分化

中经记者 李哲 北京报道

《踏风行》在上线不足4个月后,便陷入“裁员”风波。

近日,祖龙娱乐(09990.HK)旗下这款以3D、放置、修仙为核心的

《踏风行》评价分化

根据祖龙娱乐披露的2025年半年报,《踏风行》是一款由虚幻引擎4打造的中国风修真题材放置RPG手游。5月16日在国内正式上线,预下载当日即登顶iOS游戏免费榜榜首。

“3D技术开发、御剑飞行、放置养成、修仙……”《踏风行》被冠以一系列的关键词。部分修仙类游戏玩家将其观点为另一款修仙游戏《问剑长生》的竞品。

《问剑长生》由吉比特(603444.SH)研发,同样以3D、放置、修仙为核心,该游戏在今年1月上线后,为吉比特贡献了5.66亿元的流水。

反观《踏风行》,表现并不乐观。

一方面,玩家对其评价分化明显。有玩家试玩过后吐槽“这是一款回合制的氪金游戏”“《问剑长生》玩了三个月,《踏风行》玩三天卸载了”。而另外一部分玩家认为这款游戏“画面、特效做得还不错”。

另一方面,《踏风行》这款游戏上线后不久,便被爆出“裁员”的消息。该游戏制作团队仅保留少数人员维持运营。对此,《中国经营报》记者联系祖



图为2025 ChinaJoy《踏风行》与红魔游戏手机的联合展区。

本报资料室/图

龙娱乐方面求证,截至发稿未获回应。

面临调整的似乎不止《踏风行》。记者在祖龙娱乐的2025年半年报中,并未查询到关于《代号:Odin》的相关信息。而祖龙娱乐方面曾在2023年财报中提到,项目《代号:Odin》是一款根据《龙族》系列小说改编,使用虚幻引擎5开发的MMORPG+诚意之作。“在保证游戏本身超高质量的基

础上,我们充分挖掘经典IP潜力和影响力、多条产品线共同推进,从而产生强大吸力覆盖更广泛的受众群体。”

2024年,祖龙娱乐方面进一步披露,在《代号:Odin》这款游戏中,玩家可以在都市探索与场景冒险之间自由切换,融入式感受龙族世界。彼时,祖龙娱乐方面表示,该游戏正在有序开展中。

上半年亏损收窄

2025年半年报显示,祖龙娱乐上半年实现营业收入6.343亿元,同比增长44.4%;净利润亏损1170万元,较上年同期的亏损1.2亿元,收窄91.3%。

对于上半年实现同比减亏,祖龙娱乐方面在财报中提到,主要由于《龙族:卡塞尔之门》和《踏风行》分别于2024年下半年和2025年上半年在国内上线,及《以闪亮之名》的持续稳定表现所致。

祖龙娱乐自2020年上市以来,净利润长期处于亏损状态。其中,2020年至2024年的亏损额分别为7.59亿元、3.03亿元、7.69亿元、3.16亿元和2.87亿元。

当前,祖龙娱乐旗下游戏作品包括2016年上线的回合制MMORPG手游《梦幻诛仙》和2019年上线的MMORPG手游《龙族幻

想》,这两款游戏分别已经上线运营超过6年和8年。在2020年祖龙娱乐上市之初,上述两款游戏是祖龙娱乐的主力游戏作品,为公司的经营业绩提供支撑。

此外,祖龙娱乐旗下游戏还包括《鸿图之下》《御剑情缘》《三国群英传:鸿鹄霸业》《六龙争霸》《万王之王3D》等。

目前,祖龙娱乐营收倚重的游戏包括女性向手游《以闪亮之名》和根据《龙族》系列小说和动画改编及开发的策略卡牌类游戏《龙族:卡塞尔之门》。

其中,《以闪亮之名》是祖龙娱乐自研的女性向换装养成游戏。祖龙娱乐方面表示,继2025年1月份的单月利润创下游戏上线后的历史新高后,《以闪亮之名》在2025年上半年的利润同比和环比

海外营收下行

值得注意的是,自上市以来,祖龙娱乐的海外收入持续减少。2020年财报显示,祖龙娱乐海外市场收入为7.88亿元,占总营收比例为65.2%。而在2021年,海外收入降至5.36亿元,在总营收中占比为58.2%。

祖龙娱乐方面在2021年财报中提到,其注重产品在中国以外的市场表现,多年的摸索与经验积累使其对不同国家和地区的用户喜好有了更加深刻的认知,以便构建更具有针对性的用户推广策略与产品发行模式。“我们相信祖龙娱乐在国外市场的前瞻性布

局和持续性拓展的作用和价值夯实我们全球化发展的基础。”

但是,2022年祖龙娱乐的海外收入进一步下滑至4.05亿元,在总营收中占比为69.3%。彼时,祖龙娱乐方面在财报中提到,营收减少主要由于2022年上半年在中国发布的一款新游戏表现不如预期;2022年发行的一款游戏未能如期获得游戏版号导致游戏发行有所延迟;部分上线时间较长的游戏收入降低。这直接导致祖龙娱乐在2022年国内业务收入同比下滑53.5%,从而提高了海外营收在总营收

中的占比。

2024年财报显示,祖龙娱乐受益于《龙族:卡塞尔之门》在国内上线及《以闪亮之名》持续发力,国内产生的营收达到8.84亿元,同比增长49.4%。但同时,其海外收入则为2.57亿元,在总营收中占比下滑至22.5%。2025年上半年,祖龙游戏的海外收入为1.22亿元,在总营收中占比下滑至19.3%。

海外收入持续下滑背后,是否出于战略方向调整?对此,记者联系祖龙娱乐方面置评,截至发稿未获回应。