

# 帕斯亚科技竞逐3A游戏:《逆神者》呼之欲出

中经记者 许心怡 吴可仲  
上海报道

近日,重庆帕斯亚科技

有限公司(以下简称“帕斯亚科技”)公布开放世界新作《逆神者》的首支预告片。

帕斯亚科技以往的产品

大多为卡通画风,玩法较为轻松休闲。而《逆神者》采用写实画风,玩法较为硬核,基于中国文化展开叙

事。不仅如此,《逆神者》还计划引入外部投资2.5亿元。

帕斯亚科技副总裁邓永进告诉《中国经营报》记者,

制作轻松画风的休闲品类久了以后,团队中很多人希望制作一些更写实、立意更深远的项目;此外,在游戏

产品头部化趋势越来越明显的情况下,帕斯亚科技必须走高投入的中大型项目路线。



图为《逆神者》预告片实机演示画面截图。

本报资料室/图

## 开发团队逾百人

过亿元投资、逾百人团队,以及不同于以往产品的写实画风、硬核玩法,都意味着《逆神者》是帕斯亚科技迈向更大体量、更高制作水准的转型之作。

在一个遍布徽派建筑、居民说着川渝方言的城市中,狭窄的道路上行驶着汽车,空中飘着飞艇。主角一路飞檐走脊、摸入据点,使用火、水、土等元素与敌人缠斗。一个变形金刚似的巨型神魔出现后,主角展开一段跑酷,最终跳上汽车的竹车篷,扬长而去。

上述场景来自开放世界RPG(角色扮演)游戏《逆神者》的首支预告片,由帕斯亚科技在12月4日发布。

帕斯亚科技是一家独立游戏公司,专注于买断制游戏的开发和发行。此前,其产品包括开放世界沙盒冒险角色扮演游戏《星球探险家》,开放世界冒险类

模拟游戏“时光”系列——《波西亚时光》和《沙石镇时光》,校园建造模拟游戏《学院构想家》,球类竞技游戏《超级巴基球》等。这些游戏大多为卡通画风,玩法较为轻松休闲。

重庆市文化和旅游发展委员会的一份文件资料显示,《逆神者》是帕斯亚科技自创设计并研发的大型3D角色扮演游戏,采用虚幻引擎5制作,拟引入文旅基金、投资企业2.5亿元投资。

随着《逆神者》首支预告片的发布,帕斯亚科技还宣布开放策划、程序、美术等岗位的招聘。邓永进表示,目前《逆神者》团队有120人,目标是扩张到150—180人。

过亿元投资、逾百人团队,以及不同于以往产品的写实画风、硬核玩法,都意味着《逆神者》是帕斯亚科技迈向更大体量、更高制作水准的转型之作。

“每个游戏制作者的梦想,都是能参与大型乃至超大型项目中。”邓永进对《中国经营报》记者表示,其产品转变风格的原因有两点:一是,制作轻松画风的休闲品类久了以后,团队中很多人希望制作一些更写实、立意更深远的项目;二是,在当前全球经济形势下,游戏产品头部化趋势越来越明显,且每年新游戏产品数量不断增多,为了公司有更好的未来,帕斯亚科技必须走高投入的中大型项目路线。

## 展现中国文化特色

游戏还将展现很多中国文化特色,包括再现具有中国特色的建筑和古迹,呈现《山海经》《聊斋志异》等经典古籍中的神话生物形象。

《逆神者》的预告片包含7分30秒实机演示与2分钟CG宣传片。视频呈现了一个东方文化结合蒸汽朋克的幻想世界,许多元素以意想不到的形式同时出现——纤夫人力拖动着巨型工业造物;钢铁大桥横跨在古朴的城市之上;主角御空而行、施展异能;尽管工业文明初具规模,但人们仍生活在神魔的阴影之下。

《逆神者》的故事背景设定在一个架空的古代中国世界,工业革命在这里爆发。故事发生在两江汇流处的“周国”都城,正值蒸汽技术的鼎盛时期,飞艇、蒸

汽船、蒸汽汽车等交通工具便捷,但城市中贫富差距显著。

根据该游戏社交账号发布的世界观背景,“神”创造了世间万物,但也控制、利用、剥削着生灵。部分人类摸索出使用“气”的方法,动摇了“神”永生的根基,遭到“神”的袭击。人类与“神”的矛盾由此爆发。主角为了替家人复仇、反抗“神”的暴政,踏上弑神之路。

“五行相生相克”是这款游戏世界观的逻辑之一,也构成了游戏的战斗机制——火能燃木,水能灭火,水火交互产生蒸汽,金

能破土,土能挡火。

据悉,游戏还将展现很多中国文化特色,包括再现具有中国特色的建筑和古迹,呈现《山海经》《聊斋志异》等经典古籍中的神话生物形象。

邓永进告诉记者,《逆神者》在2021年夏天立项,前几年处于验证阶段。目前,《逆神者》已经完成了垂直切片版本(一个可玩的、游戏机制较为完善的版本),项目内部和外部管线也都搭建完成,现在正处于游戏Alpha生产阶段(Alpha阶段完成后,游戏基本功能实现),第一章接近完成。

## “整体基因是买断制”

在移动平台上,为了吸引用户下载、使用App,免费结合内购的商业模式被游戏行业广泛采用。此后,国产游戏演化出更加灵活的商业模式,如外观付费、抽卡,结合高频的内容输出、活动更新等长线运营模式。

公开信息显示,帕斯亚科技成立于2012年,2019年获得腾讯方面的投资。在《逆神者》之前,帕斯亚科技已经推出《星球探险家》《波西亚时光》《沙石镇时光》等产品。其立足于全球发行,大部分销量来自海外。

多年来的研发经验,让帕斯亚科技敢于在《逆神者》项目中尝试更大的突破。

“(此前的研发经验)帮助挺大的。”邓永进表示,“我们从《星球探险家》开始就一直在做开放世界RPG,两部‘时光’系列游戏的内核也是开放世界RPG。所有的这些知识和经验,都可以带入到《逆神者》的开发中来。当然,《逆神者》会面临更多挑战,这也是为什么光项目验证,我们就花了3年多时间。”

邓永进透露,《逆神者》的核心主创团队来自《超级巴基球》和“时光”系列游戏,部分新入职的社招员工大多来自国内传统大厂的重点项目。

帕斯亚科技的产品商业模式以买断制为主。在此前的数款产品取得成功后,该公司又进一步冒险,将更多的资源投入到资金需求更大、研发耗时更长的《逆神者》项目中。

对此,邓永进坦言,帕斯亚科技也曾尝试研发免费游戏,但基本中途夭折,“团队的整体基因是买断制游戏,而非长期运营游戏”。

进入智能手机时代后,中国游戏行业在移动游戏领域弯道超车,并在跨端互通方面具备领先优势。

在移动平台上,为了吸引用户下载、使用App,免费结合内购的商业模式被游戏行业广泛采用。此后,国产游戏演化出更

加灵活的商业模式,如外观付费、抽卡,结合高频的内容输出、活动更新等长线运营模式。

而在《黑神话:悟空》爆火一圈后,中国买断制、单机游戏市场被激活。中国音数协游戏工委发布的《2024年全球主机游戏市场调查报告》显示,2024年,中国主机游戏市场规模增长55.13%,达44.88亿元;中国主机游戏用户规模增长14.05%,达1154.63万人。

游戏产业研究机构伽马数据方面认为,尽管《黑神话:悟空》的主要销售平台为PC平台,但基于其与主机游戏相同的买断制商业模式,其对主机游戏市场仍有重要参考价值。《黑神话:悟空》购买人群中,中国用户占据约90%,也使得近10年来单机游戏、主机游戏首次成为中国游戏产业单月市场增长的核心动力。

# 电魂网络的投资“生意经”

中经记者 李哲 北京报道

近日,电魂网络(603258.SH)公告披露,拟使用不超过7亿元的暂时闲置自有资金进行现金管理,用以委托商业银行、信托公司等金融机构进行低风险投资理财。

在电魂网络投资理财之际,其

业绩表现并不乐观。2025年前三季度,电魂网络的归母净利润亏损3051.5万元,同比下滑140.83%。在此背景下,电魂网络的主要股东及高管频频抛出减持计划。12月5日,电魂网络公告披露,持股7.91%的公司董事、副总经理胡玉彪计划减持不超过243.9万股,即不超过总股本的1.00%。

## 闲置资金投资理财

公告信息显示,经董事会同意,电魂网络及子公司使用不超过7亿元的暂时闲置自有资金进行现金管理,用以委托商业银行、信托公司、证券公司、基金公司、保险公司、资产管理公司等金融机构进行低风险投资理财。在上述额度范围内,资金可滚动使用,单笔投资期限最长不超过十二个月。

财务数据显示,截至2025年9月底,电魂网络的货币资金为13.36亿元。7亿元的资金占电魂网络货币资金总量的52.40%。电魂网络方面认为,这笔理财投资不会对未来主营业务、财务状况、经营成果和现金流量造成较大影响。

电魂网络方面表示,在确保公司及子公司日常资金运营需求和资金安全的前提下,使用部分暂时闲置自有资金用以委托金融机构进行低风险投资理财,可进一步提高公司及子公司自有资金的使用效率,不会影响公司主营业务的发

展,资金使用安排合理、有序。记者注意到,使用自有资金投资理财是电魂网络近几年的常态化操作。2023年11月,电魂网络使用自有资金15亿元用于现金管理。这笔资金占当时电魂网络货币资金总量的105.44%。2024年12月,电魂网络使用自有资金9亿元用于现金管理。这笔资金占当时电魂网络货币资金总量的76.57%。

从电魂网络投资理财的资金使用量来看,近些年呈现降低趋势,占公司当时货币资金总量的比例也有所下降。

对于上述投资理财事宜,《中国经营报》记者联系电魂网络方面置评,截至发稿未获回复。

财务数据显示,2023年前三季度、2024年前三季度、2025年前三季度电魂网络的投资收益分别为734.99万元、-30.46万元和444.89万元。可见,电魂网络的投资收益并不稳定。

## 部分投资标的经营不善

除了理财之外,电魂网络还进行多笔对外投资,试图通过投资优质的游戏研发公司,进一步探索更多品类或技术驱动型游戏产品。不过,由于部分被投资的游戏工作室经营不善,拖累了电魂网络的经营业绩。

其中,电魂网络在2019年以2.9亿元收购了游动网络80%的股权,后于2022年5月以1.26亿元收购其剩余的20%股权。记者注意到,游动网络因《小宝当皇帝》和《华武帝国》两款产品在2024年均出现超30%的营收降幅,导致营收和利润出现下滑,归母净利润从2022年的9039万元下滑至2024年的2105万元。受此影响,电魂网络在2024年计提商誉减值6450.4万元,相较于

## 高管接连减持

从经营层面来看,电魂网络近期的业绩表现并不乐观。2025年前三季度,电魂网络的营业收入为2.93亿元,同比下滑29.08%;净利润则亏损3051.5万元,同比下滑140.83%。

2025年上半年报数据显示,电魂网络的营业收入中来自《梦三国》系列端游的收入占比为60.47%,该系列游戏自2009年12月正式上线,商业化运营已超10年。但2025年前三季度游戏充值收入锐减,反映出老产品用户流失与付费转化率下降。

电魂网络在2025年三季度业绩说明会上提到,在游戏研发上,

上年同期减少29.05%。

此外,电魂网络曾认缴25万元,持有深圳染月科技有限公司(以下简称“染月科技”)20%股权。但据电魂网络披露,染月科技的核心产品数据表现未达预期目标,财务状况较为紧张。2023年,因核心项目研发终止、团队解散,且融资困难,资金难以维持持续经营,电魂网络已对染月科技账面价值全额计提减值准备。

在2018年,电魂网络还曾对成都斧王网络科技有限公司(以下简称“斧王网络”)投资700万元。不过,据电魂网络披露,斧王网络截至2025年6月已处于业务萎缩阶段,仅保留有限的人力资源负责技术维护与必要的支持工

作;2022年,基于连续亏损、财务状况恶化,电魂网络已对其账面价值全额计提减值准备。

不仅如此,电魂网络在2017年还对杭州浮冬数据科技有限公司投资600万元。根据电魂网络公告,该公司在2019年因经营出现困难已停止运营。



图为第十九届杭州文化创意产业博览会电魂网络展台。

在电魂网络投资的公司中,还有部分处在正常经营状态。比如,2017年电魂网络投资虚幻竞技(苏州)文化传播有限公司525万元,目前该公司经营情况较好,资金储备充足。2021年电魂网络对校史(杭州)信息科技有限公司投资800万元,该公司当前正常经营。

年7月4日至2025年10月3日期间,通过集中竞价方式减持243.41万股,通过大宗交易方式减持243.51万股,合计减持486.92万股,占电魂网络股份总数的2.00%。

根据电魂网络2016年财报,持股比例超过5%的股东分别为:胡建平11.78%,陈芳11.78%,胡玉彪10.37%,郑锦桐10.37%,余晓亮8.73%,林清源7.18%。而在2025年中报中,相关人员的持股情况变更为:陈芳10.73%,吴文仲8.8%,胡玉彪7.91%,胡建平7.66%,郑锦桐7.09%,余晓亮6.42%。可见,这部分人员持股比例均呈现出不同程度的下滑。