

游戏公司业绩分化：腾讯网易领跑 中小厂商承压

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

4月29日，世纪华通发布2025年度业绩公告。据《中国经营报》记者不完全统计，截至当天已有至少41家上市游戏公司交出2025年“成绩单”。

其中，收入规模超50亿元的10家公司整体实现正向盈利。腾讯、网易依然位居前二，

收入规模分化

处于头部的腾讯、网易在国内游戏行业仍具备绝对优势。

世纪华通发布的2025年财报显示，其全年营收378.98亿元，同比增长67.55%；净利润56.05亿元，同比增长362.02%。截至今年一季度，世纪华通实现了季度营收12连涨。

2025年2月和8月，世纪华通旗下点点互动研发的《King-shot(奔奔王国)》先后在海外和国内上线，成为《Whiteout Survival(无尽冬日)》后又一爆款SLG小游戏。

据世纪华通方面披露，《Whiteout Survival》上线三年后再创新高，在中国手游出海榜中位居第一；国服版《无尽冬日》长期稳居微信小游戏畅销榜前列，并持续跻身iOS游戏畅销榜TOP5。

处于头部的腾讯、网易在国内游戏行业仍具备绝对优势——这两家公司2025年游戏业务收入分别达到2416亿元和921亿元，与其他游戏公司相比处于断层领先位置。

在产品结构方面，腾讯和网易的老游戏基本盘稳固，持续提供稳定现金流；次新游戏进入成熟运营阶段，成为收入结构的重要补充。

雄厚的资金和技术实力，使得腾讯和网易具备跨端发行能力。其在国内发行的多款新产品和次新产品覆盖PC、移动端、主机等平台，不仅拓展了触达用户的场景，也进一步延展了移动端用户增长边界。

2025年，腾讯本土市场游戏收入为1642亿元，同比增长18%。其中，不仅有次新游戏《三

在游戏行业拥有绝对优势；世纪华通的收入达378.98亿元，逐渐与肩部公司拉开差距；吉比特、巨人网络等公司则依靠爆款新品，在2025年实现业绩“翻身”。

而在收入规模不足50亿元的31家游戏公司中，有的实现业绩增长、扭亏为盈，有的则陷入亏损。

在《王者荣耀》《和平精英》等上线多年的老游戏的持续增长。

2025年，《王者荣耀》DAU(日活跃用户数)已达1.39亿，在每月的App Store收入排行榜上常居第一。其人气在IP衍生作上也有所体现——开放世界动作RPG游戏《王者荣耀世界》于4月10日和4月17日分别在PC端和移动端上线。App数据查询平台点点数据显示，截至4月29日，《王者荣耀世界》在游戏免费榜上持续位于前二名。

2024年9月上线的《三角洲行动》强劲表现，成为腾讯长青游戏组合的成员之一。腾讯长青游戏指于本土及国际市场，季度平均日活跃账户数超过500万的手游，或超过200万的PC游戏，且年流水超过40亿元。

腾讯国际市场游戏收入为774亿元，同比增长33%。除了得益于腾讯收购的Supercell旗下游戏，以及《PUBG MOBILE》出海外，还得益于腾讯投资并代理出海业务的《鸣潮》。

网易2025年游戏业务收入为921亿元，同比增长10.2%；净利润为337.6亿元，同比增长13.67%。网易游戏业务的增长主要得益于《梦幻西游》电脑版、《第五人格》，以及新上线的《燕云十六声》和《漫威争锋》等游戏净收入提升。其中，《燕云十六声》于2024年年底和2025年年初在国内上线了PC版和手游；2025年11月至12月，其在海外多平台上线，两周内揽获900万玩家。

新游助力“翻身”

2025年1月23日上线的《超自然行动组》对巨人网络的业绩增长贡献良多。

据不完全统计，除了腾讯、网易、世纪华通外，还有至少7家游戏公司收入超过50亿元。这些公司均实现正向盈利，仅少数公司收入或利润有所下滑。其中，三七互娱全年营业收入达到159.66亿元，在A股仅次于世纪华通。

吉比特和巨人网络的收入规模在2025年实现飞跃，分别增长67.89%和72.89%，跻身年收入50亿元梯队。爆款新品在这两家公司的增长中扮演了不可或缺的角色。

其中，吉比特2025年营业收入和净利润均实现增长，分别达到62.05亿元和17.94亿元。财报显示，吉比特2025年5款主要产品的流水分别为：《问道手游》19.38亿元，《杖剑传说(大陆版)》17.03亿元，《问剑长生(大陆版)》8.24亿元，《杖剑传说(境外版)》7.92亿元，《道友来挖宝》6.03亿元，共计58.6亿元。

而这5款产品中，除了《问道手游》外，其余产品分别在2025年1月至7月上线。

2023年和2024年，吉比特一度经历业绩震荡，收入和利润均大幅下降。

2025年，吉比特对旗下产品开展“断舍离”，放弃多款在研项目，

危机中的转机

中手游和金山软件均在项目失利后进行了人事调整。

收入规模在50亿元以下的上市游戏公司境况各不相同。在记者统计的31家游戏公司中，14家处于亏损，8家实现扭亏为盈。

中手游、金山软件均因单款游戏的失利，拖累了游戏业务的表现。

其中，中手游继2024年巨亏21亿元后，2025年继续亏损14.77亿元。

2025年，中手游研发的“仙剑奇侠传”IP开放世界游戏《仙剑世界》上线后，一个月内在游戏免费榜从第二跌至500名开外。因此，



2025ChinaJoy世纪华通展台

视觉中国/图

停止运营二次元手游《异象回声》和《世界弹射物语》，转而聚焦修真、修仙、回合制赛道。在《一念逍遥》《问道》等老产品流水有所下滑的情况下，《杖剑传说》《问剑长生》等产品成为吉比特新的收入支柱。

吉比特方面表示，其未来在研发方面将把资源集中于三类项目：好玩有趣且商业化成功的项目，好玩有趣但盈亏平衡或小亏的项目，技术探索积累型的项目；在运营方面，其将提升专注度，集中资源于核心产品运营和核心用户服务。

巨人网络2025年营收与净利

均创上市以来新高，分别达到50.47亿元和16.69亿元。其中，营业收入首次突破50亿元。

2025年1月23日上线的《超自然行动组》对巨人网络的业绩增长贡献良多。

《超自然行动组》是一款中式微恐题材的多人合作游戏。其不仅美术风格吸引年轻人，而且游戏所采用的“搜打撤”玩法在近几年也十分流行，上线后成为App Store畅销榜前非常客。巨人网络方面认为，《超自然行动组》的优势在于，多人协作机制带来的强社

交裂变性，以及简单易上手的玩法设计降低了用户进入门槛。

2025年第二季度后，《超自然行动组》的用户规模与流水均呈现指数级增长。2025年7月，这款游戏同时在线人数突破100万。

记者从巨人网络方面了解到，截至2026年第一季度末，《超自然行动组》累计注册用户超2亿，累计贡献流水收入突破50亿元。

据悉，《超自然行动组》海外版已在中国港澳台地区开展试点运营，成功进入当地应用商店免费榜前三，后续计划于2026年面向全球正式发行。

完美世界业绩震荡 《异环》能否“打开新局面”？

中经记者 李哲
北京报道

4月27日，完美世界(002624.SZ)发布2025年年度报告。财报数据显示，2025年完美世界实现营业收入66.60亿元，同比增长19.55%；归母净利润7.31亿元，同比增长156.76%，实现扭亏为盈。

2026年一季度，完美世界业绩未能延续涨势。当期其营业收入为11.71亿元，同比下降42.11%；归母净利润1.03亿元，同比下降66.02%。

被完美世界寄予厚望的自研游戏《异环》于近日在全平台公测后，虽然迅速登上畅销榜，但在玩家中的口碑却褒贬不一。为此，《异环》制作组方面表示，“游戏当前确实暴露出不少问题”，并承诺向玩家进行补偿，修复游戏内问题、优化内容。

扭亏后业绩骤降

在完美世界的业务结构中，游戏成为营收支柱。2025年，其游戏业务实现营业收入57.11亿元，较上年增长10.24%；实现净利润8.38亿元、扣非净利润6.68亿元。

完美世界方面向《中国经营报》记者表示，2025年游戏业务实现扭亏主要是《诛仙世界》《女神异闻录：夜幕魅影》《诛仙2》等游戏先后在国内不同区域上线，带来业绩增量；电竞业务收入延续增长趋势，持续贡献稳定业绩；公司优化调整、降本增效工作对利润的正向影响。

但是，影视业务在2025年仍然处在调整阶段。当期该业务实现

《异环》口碑褒贬不一

虽然一季度业绩下滑，但随着《异环》上线，完美世界似乎满怀信心。其表示，该游戏有望“打开新局面”。

这款以都市大世界为背景打造的开放世界RPG游戏，在2024年7月16日首次曝光便备受玩家关注，其首周预约量即突破280万。《异环》的制作过程刚好贯穿了完美世界的业务调整期，使得这款游戏在资本市场的关注度颇高。在该游戏曝光后，完美世界披露的投资者关系信息中，投资者多次就《异环》的进展提出询问。

4月23日，《异环》国服版本开启公测。这款游戏在预下载阶段

营业收入9.21亿元，净利润亏损30.27万元，扣非净利润则实现扭亏，为3780.02万元。

完美世界在财报中提到，其影视业务运营注重“减量提质”，以“长剧深耕、短剧精作、共生共长”策略为核心，在2025年相继推出《千朵桃花一世开》《只此江湖梦》《嘘，国王在冬眠》等定制剧作品，并继续深耕短剧赛道。

在2025年实现扭亏为盈后，完美世界未能延续业绩增长势头。虽然春节档往往是游戏和影视行业的增收节点，但在2026年一季度，完美世界的业绩却步入下行通道。

财报数据显示，2026年一季度，

完美世界实现营业收入11.71亿元，同比下降42.11%；归母净利润1.03亿元，同比下降66.02%；扣非净利润6138.91万元，同比下降62.40%。

其中，2026年一季度游戏业务实现营业收入10.76亿元，较2025年一季度减少24.12%。对此，完美世界方面向记者表示，主要是2025年同期《诛仙世界》上线初期形成高基数所致。公司推出的新国风仙侠MMORPG端游《诛仙世界》于2024年12月上线，致使2025年一季度的收入提升。受产品生命周期、运营节奏等影响，2026年一季度部分游戏充值较上年同期下滑，导致收入同比下降。



开放世界RPG游戏《异环》公测线下内容先享会现场

公司官微图

并且，影视业务在2026年一季度营业收入也降至9068.93万

元，较上年同期减少84.78%，扣非净利润亏损445.03万元。

即位居App Store游戏免费榜榜首，公测后迅速冲到游戏畅销榜第11名。

但随着游戏上线，玩家群体反馈的声音却褒贬不一。一部分玩家表示，《异环》的玩法比较新颖，游戏内的自由度较高。有玩家甚至认为《异环》是“二次元版本的GTA(《Grand Theft Auto》)”，该游戏由Rockstar Games发行”。

而另一部分玩家则认为这款游戏“拉完了”。特别是随着游戏上线，一系列性能优化和问题也随之而来——移动端闪退、掉帧、高热等问题，影响了部分玩家的游戏体验。同时，也有部分玩家对游戏内角色设计与剧情叙事、游戏内驾

驶体验、游戏的玩法和战斗体验等方面向开发团队提出了修改意见和建议。

在《异环》上线5天后，该游戏制作组在微信公众号发布信息称：“《异环》公测以来，我们收到了海量的反馈。游戏当前确实暴露出不少问题，切实影响到大家的游戏体验，作为制作组我们感到非常抱歉。”并表示，《异环》制作组向玩家发放S级常驻角色自选箱作为补偿，对玩家提出的游戏内问题进行修复、优化内容。

《异环》项目组方面表示：“我们心里一直装着一个特别‘笨’的想法：做一款真正好玩，让玩家偶尔想回来随便逛逛、能沉浸其中的

海特洛(《异环》游戏中的虚构都市)。但在试着把各种想法落地的过程中，我们的确出现了不少想当然的判断和疏漏，让本该更好的体验打了折扣。”

近年来，二次元游戏进入增长瓶颈期。《2025游戏产业报告》显示，2025年，国内二次元移动游戏市场实销收入282.81亿元，同比下降3.64%。

在此背景下，《异环》这款开放世界RPG游戏，能否焕新二次元游戏市场的活力，仍有待时间给出答案。

完美世界方面向记者表示，《异环》立足长线思维，以都市经营玩法为错位竞争优势，构建起一个可深度交互的人文开放世界，同时采取更长线导向的商业化设计，为全球玩家提供沉浸式都市体验，激发持续游玩动力。

并且，作为完美世界“多端并发、扩展全球”策略下的重点产品，《异环》于4月29日登陆海外市场，覆盖超180个国家及地区，同步上线PC、Android、iOS、PlayStation®5及Mac端平台。

完美世界方面表示，《异环》有望在潮流品类突破、拓宽用户群体、全球化出海等方面，为公司游戏业务打开新局面。