

AI降本增效、长青游戏稳流水

上半年业绩预喜 多家游戏公司翻倍增长

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

今年上半年,A股多家游戏公司业绩纷纷预喜。其中,游族网络(002174.SZ)预计实现净利润2亿—3亿元,同比增长298.76%—498.14%;巨人网络(002558.SZ)预计净利润为20亿—22亿元,同比增长157.38%—183.12%。

《中国经营报》记者采访获悉,业绩增长主要受益于几方面因素的影响。一方面是核心产

AI降本增效

在降本增效之外,AI也开始被应用于游戏的玩法创新。

随着生成式AI加速落地,AI已成为游戏行业提升研发效率、优化运营流程的重要工具,其降本增效价值在2026年进一步释放。

7月14日,游族网络披露2026年半年度业绩预告,预计上半年实现净利润2亿—3亿元,同比增长298.76%—498.14%。公告显示,除核心产品持续贡献稳定流水外,AI在游戏研运全链路的应用,也推动了游族网络净利润的增长。

游族网络方面向记者介绍,公司已建成覆盖前中后台全业务链的AI赋能体系——游族AI创新院聚焦突破“AIGC”和“AI赋能游戏全球化”两大方向,为游戏研运提供全链路支持;公司自主研发的YOO-ZOO.AI智能体聚合平台,集成了近50个主流大模型,涵盖策划设计、广告素材生成、代码编写、投放运营、测试运维等数十个核心业务环节;公司近期发布的自研产品YOOLab(游族万象画布),是一款基于节点式工作流的AIGC视觉创作平台,以高自由度、可视化的图文与视频生成能力串联AI创作全链路。

“在研发端,AI已实现70%游戏测试用例自动生成,大幅缩减游戏测试周期;在发行端,AI将投入市场的素材生产效率提升了3—5倍,本地化翻译成本累计降低80%。”游族网络相关人士说道。

在降本增效之外,AI也开始被

品长期运营持续贡献收入。另一方面是AI技术应用和小游戏渠道拓展也成为推动游戏企业增长的新变量。

游族网络方面向记者表示,其已建成覆盖前中后台全业务链的AI赋能体系,研发、发行方面的提效作用显著。“在研发端,AI已实现70%游戏测试用例自动生成,大幅缩减游戏测试周期;在发行端,AI将投入市场的素材生产效率提升了3—5倍。”

应用于游戏的玩法创新。

今年1月,巨人网络方面宣布,其爆款游戏《超自然行动组》上线了“AI大模型挑战”玩法——游戏中的NPC“假人”不再是固定脚本的陪跑工具,而是具备自主决策能力的角色。在语音识别、大语言模型与语音合成等技术的整合下,“AI假人”能够复刻真人玩家的音色和行为逻辑。

巨人网络介绍称,这是国内首个千万DAU(日活跃用户数)级游戏原生AI玩法,多家大模型厂商参与了《超自然行动组》AI玩法的落地,包括阿里云、火山引擎、腾讯云。

巨人网络2025年财报披露,截至2026年一季度末,该AI玩法参与对局数已突破4亿场,累计生成“AI假人”数量超29亿,“验证了原生AI玩法的市场接受度与商业价值”。

7月7日,巨人网络发布2026年半年度业绩预告,预计上半年净利润为20亿—22亿元,同比增长157.38%—183.12%。这主要源于《超自然行动组》持续贡献较高水平收入,为上半年业绩增长提供重要支撑——《超自然行动组》单日流水、单月流水均在春节期间创出历史新高;进入第二季度,游戏保持稳定态势,推出“摸金节”在内的活动不断丰富产品内容;其海外版Tomb Busters于5月27日登陆日本、韩国、美国市场,首日冲上iOS游戏免费榜日本第3名、韩国第7名。



第二届上海国际光影节游族网络展台现场。

公司官微/图

主力游戏推动增长

多家游戏公司在核心产品的推动下,也实现业绩的稳定增长。

《超自然行动组》于2025年1月23日上线。在这款游戏的带动下,巨人网络2025年营业收入同比增长72.69%、净利润增长17.14%,2026年上半年继续快速增长。

多家游戏公司在核心产品的推动下,也实现了业绩的稳定增长。

其中,恺英网络(002517.SZ)方面表示,《烈焰觉醒》《仙剑奇侠传:新的开始》《三国:天下归心》等多款游戏及用户平台业务表现良好,预计上半年实现净利润13亿元至15.6亿元,同比增长

36.84%至64.20%。

吉比特(603444.SH)则预计上半年实现净利润10.1亿元至11亿元,同比增长57%至71%。该公司表示,《杖剑传说(大陆版)》《道友来挖宝》在2026年上半年进入完整运营周期,《杖剑传说》(港澳台版)、《九牧之野》等新品贡献增量利润,是业绩增长的主要原因。

相比之下,完美世界(002624.SZ)预计净亏损8000万元至1.2亿元。亏损主要受到新产品上线初期收入确认节奏影响。

小游戏持续爆发

小程序版本更加注重轻量化体验及用户情怀向内容,依托三国IP元素,营造更深度的文化氛围。

除了AI推动经营效率提升、核心产品持续贡献收入外,小游戏正成为越来越多游戏公司寻找新增量的重要渠道。

游族网络在业绩预告中表示,公司进一步拓展小游戏和海外SLG矩阵,上线了《大皇帝H5》和Zomline Survival,丰富了产品线布局,并为公司营收带来增量。

游族网络方面向记者表示,目前,公司小游戏产品主要基于成

熟IP开发与适配,例如基于“少年三国志”IP推出《少年三国志——怀旧版》小程序、基于“大皇帝”IP推出《大皇帝H5》等。全球化深耕和小游戏赛道突破成为驱动该公司增长的双引擎。

“小程序版本更加注重轻量化体验及用户情怀向内容,依托三国IP元素,营造更深的文化氛围。”游族网络相关人士介绍,“App产品依托成熟的精

告披露,完美世界重点产品《异环》上线两个多月,全球流水超14亿元,其中来自官方渠道(官方PC和官方安卓)的累计流水占比超60%。

《异环》于今年4月在全球公测。完美世界方面表示,这款游戏凭借超自然都市开放世界题材、丰富的都市经营玩法等差异化设计,取得良好的市场表现,还拓展了角色抽卡以外的付费来源,产品付费结构多元化特征显著。这款产品在海内外主要区域多次进入iOS游戏畅销榜前5,并

在日本等海外市场多次登顶PlayStation主机热门榜。

尽管《异环》上线后表现优异,但完美世界上半年依然未能实现盈利。对此,完美世界方面表示,这是收入与费用确认错配所致。

“新游戏通常在公测初期集中进行密集的市场推广活动……于发生当期一次性确认。”完美世界公告显示,“充值流水则在玩家生命周期内分期确认为收入,收入与费用会在游戏上线初期出现阶段性错配。”

预亏逾4700万元 电魂网络如何扭转颓势？

中经记者 李哲 北京报道

继2025年净利润亏损后,电魂网络(603258.SH)仍未扭转业绩颓势。

近日,电魂网络披露2026年半

年度业绩预告,预计上半年净利润亏损4700万元至6500万元。这主要受《梦三国2》流水下降、新游买量费用增长,以及美元兑人民币汇率下降等因素的影响。

目前,电魂网络已在电竞、

“IP+”、AI等领域进行探索布局,并推动“端转手”,以客户端游戏为基础逐步向移动端游戏延伸。

游戏产业时评人张书乐向《中国经营报》记者表示,多端数据互通是当下全球游戏的一大热点。

“电魂能否让自己的《梦三国》IP借助多端数据互通的契机,用端游固粉、用手游揽客,并打通端游改手游的各种体验痛点,才是其作为曾经的电竞大厂继续实现电竞梦的关键。”

亿元。

在业绩下行之际,电魂网络的股价也从2023年高点的55.48元/股震荡下行。截至7月23日收盘,其股价为11.19元/股。

值得注意的是,即便电魂网络股价已经较高点大幅下挫,该公司部分高管仍纷纷选择减持。

2025年财报显示,电魂网络董事长胡建平、董事余晓亮、董事会秘书张济亮、财务总监伍晓君在2025年合计减持电魂网络股权671.3万股。

2026年以来,胡建平仍在减持其所持有的电魂网络股权。根据电魂网络披露,胡建平于2026年5月,通过集中竞价方式减持电魂网络股份50万股,通过大宗交易方式减持64万股,合计减持114万股,其与一致行动人合计持股比例由18.40%变为17.93%。

此外,电魂网络董事、副总经理胡玉彪于2026年1月至2026年2月期间,通过集中竞价方式减持电魂网络股份240万股,持股比例由7.91%变为6.93%。

多次尝试“突围”

面对业绩下行压力,电魂网络尝试多种方式扭转颓势。

近年来,电魂网络推动客户端游戏向手游转型,推出了包括《梦三国手游》在内的多款手游作品。

电魂网络方面表示,其以客户端游戏为基础逐步向移动端游戏延伸,同时也布局了小游戏、AI游戏、单机游戏、主机游戏、App平台和电竞赛事等领域。

截至2025年年底,客户端游戏仍然是电魂网络的第一大主营业务,营收占比达到63.63%。

2025年财报显示,电魂网络在移动端游戏产品方面持续大力进行广告投放,然而受行业竞争及产品周期等因素的影响,当年移动端游戏仅实现收入1.21亿元,较上年同期减少25.44%。

张书乐认为,手游基因并不存在“遗传”,关键在于如何让电竞产品适合手游碎片化的体验。此外,多端数据互通是当下全球游戏的一大热点。“电魂能否让自己的《梦三国》IP借助多端数据互通的契机,用端游固粉、用手游揽客,并打通端游改手游的各种体验痛点,才是其作为曾经的电竞大厂继续实现电竞梦的关键。”

借助《梦三国2》入选杭州亚运会电子竞技正式比赛项目的契机,电魂网络曾尝试推动电竞领域的业务拓展。

电魂网络方面表示,电竞比赛作为一种全新的数字文化载体,正逐渐成为弘扬优秀传统文

化,提升文化自信的有力途径。早在2012年,电魂网络率先在业内提出“国风电竞”的概念。但是,目前电竞业务对电魂网络经营业绩的支撑仍然有限。

在此背景下,电魂网络将目光投向了潮玩领域。

2026年3月,电魂网络披露对外投资计划,拟通过股权转让及增资方式合计投资4920万元,获得上海漫魂幻新策划设计有限公司(以下简称“上海漫魂”)51%股权。上海漫魂是一家二次元衍生品企业,专注于IP衍生品开发、生产、销售业务,产品类目覆盖日常“谷子”(吧唧、挂件、立牌等)、实用周边(服饰、文具等)、版权文创(画集、设定集等)和高端收藏品(比例模型、雕像等)。

电魂网络表示,上述交易实现对上海漫魂的实际控制,一方面,可以快速整合稀缺IP资源与成熟渠道,推进公司在二次元衍生品赛道中的战略布局,构建“游戏+IP衍生品”双轮驱动模式,优化收入结构,提高长期盈利和抗风险能力;另一方面,通过整合上海漫魂在日本的业务布局及合作资源,可以打通IP衍生品海外落地通道。

此外,电魂网络还在AI大模型领域进行了尝试。2025年,电魂网络子公司魂域科技旗下的“Soul AI大模型”完成备案。值得注意的是,魂域科技在2025年营业收入为45.49万元,净利润亏损428.24万元。



第二十二届中国国际动漫节电魂网络展台

公司官微/图

梦三国2》还曾作为电子竞技正式比赛项目亮相杭州亚运会。

2025年财报数据显示,电魂网络客户端游戏业务的营收为2.45亿元,在总营收中占比63.63%。但是,受到《梦三国2》流水下滑影响,2025年,电魂网络的客户端游戏营收较上年同期下降33.78%。

张书乐向记者表示,曾几何时《梦三国》系列确实创造了中国电竞的历史,其更多的是借鉴了Dota的风格,如今看来已不能算