

# 泄密问题频发 游戏厂商重拳打击“内鬼”

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

备受玩家期待的《侠盗猎车手6》(以下简称“GTA 6”)将于今年11月上市,该游戏的研发商Rockstar在夏天开始围绕这款产品启动营销推广活动。

## 泄密问题屡禁不止

在国内,定期更新的长期服务型游戏同样面临着内容泄露的考验。

8月27日, Rockstar发布了一则26分钟的GTA 6实机演示视频。截至9月10日,这则视频在海外视频网站YouTube播放量超过了2650万。

然而,在这则实机视频发布前10天,一个名为Cyberleek的匿名账号陆续公布了GTA 6的十余段实机视频和地图截图,内容包括角色日常活动、驾驶、战斗、飞机、夜间场景等。其间, Cyberleek甚至发起投票,让受众决定下一段被公开的游戏内容。

Rockstar 母公司 Take-Two 先后向美国法院申请针对微软、Discord、X 和谷歌的传票,试图获取相关账户信息,查明泄密者的真实身份。Take-Two 提交的部分法律文件将相关素材描述为“被盗内容”。

Cyberleek以保护玩家权益的姿态,批评了游戏公司的一些做法,如取消实体版游戏、对数字内容展开预购等。其利用泄露游戏内容带来的热度,为加密货币\$CYBERLEEK引流。

据彭博社报道, Rockstar 内部对泄密事件感到沮丧和愤怒。

随着相关账号逐渐沉寂,这轮泄密行为似乎暂时告一段落,但Take-Two对泄密者的追查仍在继续。

## 未上线版本也是商业资产

测试版本中所包含的新角色、新剧情、新场景等元素,是游戏经营者在开发过程中形成的阶段性商业成果,游戏新版本的研发和上线属于游戏经营者的核心经营策略。

针对上述《崩坏:星穹铁道》泄密事件,浦东法院审理认为,经营信息若要构成商业秘密,须同时满足“不为公众所知悉”、“具有商业价值”以及“权利人采取相应保密措施”三项法定要件。

而涉案游戏测试版本所包含的内容符合这三项条件,属于《中华人民共和国反不正当竞争法》规定的经营秘密——相关内容仅在测试阶段向经筛选的少量玩家

限时提供,具有秘密性;系游戏版本迭代的阶段性成果,关系到上线后的市场热度与玩家期待,具有保持用户黏性、延长游戏运营周期的商业价值;米哈游与测试玩家签订保密协议、发布禁止泄密公告等行为,已采取合理保密措施。

## 泄密事件频发 游戏厂商重拳打击“内鬼”

GTA 6泄密事件发生在一款尚未上市的主机大作身上。而在国内,定期更新的长期服务型游戏同样面临着内容泄露的考验。米哈游、腾讯、叠纸游戏等游戏厂商纷纷通过法律手段打击此类行为。

8月25日,上海高院微信公众号公布了一起有关米哈游旗下《崩坏:星穹铁道》版本泄密的案例:玩家获取并破解测试版软件包,将相关内容发布在社交媒体,甚至将被解码的软件包内容提供给他人。

泄密发生在版本上线前的测试环节——《崩坏:星穹铁道》系定期更新版本的长期服务型游戏。在新版本上线前,米哈游招募少量玩家,提供测试版软件包进行试玩,从而获得意见反馈。不过,为防止内容泄密,米哈游方面与参与测试的玩家签订了保密协议,且发布公告禁止用户获取、传播游戏保密测试版本。

2025年9月,米哈游法务部曾就该案件披露详情:杨某在社群内持续发布《崩坏:星穹铁道》《绝区零》未公开版本的软件测试包及使用教程,玩家下载安装后可游玩游戏未公开版本的内容;郭某多次通过“解包”手段获取《崩坏:星穹铁道》未公开版本的软件

包,并在网络上发布大量未公开内容,包括角色、技能、实机画面等。

为此,米哈游将杨某、郭某及其监护人董某起诉至上海市浦东新区人民法院(以下简称“浦东法院”)。近日,浦东法院审理认为,杨某、郭某的行为构成了对游戏公司经营秘密的“非法获取”与“非法披露”,判令其停止侵害公

司商业秘密的行为,在指定范围内发布声明、消除不良影响,杨某、董某连带赔偿经济损失及合理开支共计100万元。

## 泄密事件频发 游戏厂商重拳打击“内鬼”



图为“2026 BilibiliWorld”米哈游旗下《崩坏:星穹铁道》展合。

视觉中国/图

测试包,并在网络上发布大量未公开内容,包括角色、技能、实机画面等。

为此,米哈游将杨某、郭某及其监护人董某起诉至上海市浦东新区人民法院(以下简称“浦东法院”)。近日,浦东法院审理认为,杨某、郭某的行为构成了对游戏公司经营秘密的“非法获取”与“非法披露”,判令其停止侵害公

司商业秘密的行为,在指定范围内发布声明、消除不良影响,杨某、董某连带赔偿经济损失及合理开支共计100万元。

米哈游法务部还曾披露多起打击泄密的案例。8月5日,米哈游法务部公布,曾持续公开发布《原神》《崩坏:星穹铁道》《绝区零》等游戏未公开版本实机视频的苏某、吴某侵犯著作权罪成立,

协议、限定知悉范围等合理保密措施的前提下,该阶段性成果可以构成经营秘密,受法律保护”。

也就是说,对长期服务型游戏而言,尚未上线的新版本同样属于需要保护的商业资产。相应地,未经授权获取、披露这些内容,也要面临法律责任。

值得注意的是,上述案件中的侵权行为人之一—郭某,在实施相关行为时还是一名未成年人。

而在该案的裁判中,郭某的侵权行为不因主体身份而豁免赔偿责任,其监护人也为此承担相应的法律后果。

“本案判决也提醒广大家长,应当及时关注未成年子女的日常网络行为,加强知识产权保护和守法意识的家庭教育,规范子女的日常行为,避免因‘不知法’或‘一时好奇’而侵害他人权益。”徐弘韬表示。

值得注意的是,上述案件中的侵权行为人之一—郭某,在实施相关行为时还是一名未成年人。

“本案判决也提醒广大家长,应当及时关注未成年子女的日常网络行为,加强知识产权保护和守法意识的家庭教育,规范子女的日常行为,避免因‘不知法’或‘一时好奇’而侵害他人权益。”徐弘韬表示。

值得注意的是,上述案件中的侵权行为人之一—郭某,在实施相关行为时还是一名未成年人。

“本案判决也提醒广大家长,应当及时关注未成年子女的日常网络行为,加强知识产权保护和守法意识的家庭教育,规范子女的日常行为,避免因‘不知法’或‘一时好奇’而侵害他人权益。”徐弘韬表示。

值得注意的是,上述案件中的侵权行为人之一—郭某,在实施相关行为时还是一名未成年人。

“本案判决也提醒广大家长,应当及时关注未成年子女的日常网络行为,加强知识产权保护和守法意识的家庭教育,规范子女的日常行为,避免因‘不知法’或‘一时好奇’而侵害他人权益。”徐弘韬表示。

值得注意的是,上述案件中的侵权行为人之一—郭某,在实施相关行为时还是一名未成年人。

“本案判决也提醒广大家长,应当及时关注未成年子女的日常网络行为,加强知识产权保护和守法意识的家庭教育,规范子女的日常行为,避免因‘不知法’或‘一时好奇’而侵害他人权益。”徐弘韬表示。

# 电魂网络上半年亏损扩大 4920万元收购标的盈利不足50万元

## 上半年亏损扩大

财报数据显示,上半年电魂网络实现营收1.83亿元,同比下滑5.67%;净利润亏损5877.37万元,上年同期为亏损933.81万元。

在电魂网络主营游戏开发的子公司中,游动网络实现营收2312.59万元,净利润亏损748.42万元,2025年则为盈利132.26万元;电魂厦门营收为1230.78万元,净利润为147.2万元;电梦网络营收为1180.97万元,净利润为66.99万元;炉火网络营收为284.96万元,净利润亏损93.15万元;封神网络营收为39.62万元,净利润亏损1988.57万元。

而从产品的营收占比来看,

## 能否完成业绩承诺?

在业绩承压之际,电魂网络于2026年上半年将上海漫魂控股权收入囊中,试图探索“IP+”第二增长曲线。

2026年3月,电魂网络与上海漫魂及其创始人吕晓君签署投资协议,以现金1800万元受让吕晓君持有的上海漫魂27.58%股权,同时以3120万元认购其新增注册资本,对应23.42%股权。交易完成后,电魂网络持有上海漫魂51%股权,成为控股股东并将其纳入合并报表,吕晓君持股49%。

电魂网络方面在财报中提到,其顺应“谷子经济”的行业发展趋势,上海漫魂稳步推进游戏动漫IP衍生品业务,围绕热点IP开发各类

《梦三国》系列端游收入占总营收比重为45.63%,仍然是电魂网络的营收主力。

《梦三国》系列端游上线至今已经运营超过15年。游戏产业时评人张书乐向《中国经营报》记者表示,《梦三国》更多的是借鉴了《DotA》的风格,如今看来已不能算作国风电竞的实力担当,在更广范围的国风游戏中不再耀眼,或许这也是它近年来热度不再的症结所在。

张书乐认为,在手游当道,移动电竞快速崛起之时,电魂网络也和许多老牌端游大厂一样,在时代变革中出现了阵痛。

电魂网络在财报中提到,其通

文创周边产品,采用线上电商店铺+线下主题门店、快闪店相结合模式开展运营,实现渠道互补。

财报显示,目前上海漫魂拥有线下门店23家,覆盖上海、南京、苏州、杭州、长沙、成都、广州、长春等城市。

据悉,上海漫魂创始人吕晓君自2014年起从事IP衍生品开发、生产与销售。电魂网络财报中披露,上海漫魂目前取得的授权IP主要有:《怪物猎人系列》《逆转裁判系列》《鬼泣系列》《洛克人系列》,以及《拳皇》《饿狼传说》《侍魂》《合金弹头》等。取得销售授权IP有《明日方舟》《明日方舟:终末地》《鸣潮》等。

电魂网络方面人士在电话中向记者表示,上海漫魂及其创始人在

IP衍生品行业已深耕多年。再加上上海漫魂目前所持有的IP资源丰富,具备相应的运营经验。“公司认为上海漫魂的IP渠道资源比较丰富,同时IP运营的成本比较低。”

记者注意到,上海漫魂的线下店以综合“谷店”为主,产品覆盖手办、盲盒、吧唧等多种类型。在网络上,消费者对上海漫魂门店的评价褒贬不一。有的消费者表示:“吸晴的大家伙不多,缺少特色。”还有部分消费者则认为“店内产品样式比较齐全,店面布局有观赏性,产品价格适中”。

上述电魂网络人士表示,上海漫魂初期以现在的授权IP运营为主,同时也会布局自研产品开发。



图为第二十二届中国国际动漫节电魂网络展台。

公司官微/图

该人士认为,IP衍生品与游戏一样,都是有生命周期的,未来上海漫魂的具体经营状况,还是要看其运营能力。

至于电魂网络后续是否将《梦三国》系列IP与上海漫魂相结合,上述人士表示,相关合作事宜仍在探索。

在电魂网络对上海漫魂收购之初,交易对方作出业绩承诺:2026年至2028年,上海漫魂的营收分别不低于1亿元、1.3亿元和1.6亿元;三年平均营收不低于1.3亿元;2026年至2028年的净利润不低于800万元、1120万元和1440万元,三年平均净利润不低于1120万元。

根据交易双方约定,若上海漫

## 泄密并非“免费宣传”

“内容泄露”并不能和“免费宣传”画等号,“内鬼爆料”是用户绕过权限私自偷取、传播未经授权素材,属于违规泄密”。

游戏新版本的商业价值,在长期服务型游戏激烈竞争的背景下尤为明显。

“当前市场竞争白热化,尤其是二次元游戏、开放世界游戏。核心玩法、角色设定这些内容一旦提前流出,竞品有机会快速参考,甚至针对性卡位宣发档期,直接削弱新品差异化优势。”刘尊向记者表示,对于投入巨大的自研游戏项目,未公开内容属于核心知识产权,泄密会侵蚀前期研发投入的价值。

对游戏公司自身而言,内容提前泄露也可能打乱阵脚。“现在,游戏宣发是精密排期的工程,每个阶段都有固定释放节点,用来持续维持声量。提前泄密会打乱预设节奏,原本分阶段铺垫的情绪钩子失效。”刘尊说道。

刘尊介绍,长线运营游戏的新版本,一般提前于发布3—6个月启动内容制作。版本内容的泄密,可能在从研发到宣发,再到玩家体验的整个链条上造成负面影响——在研发方面,测试内容本用于试错,泄露后团队将被迫额外增加舆情应对的工作,甚至要临时调整修改计划,从而打乱迭代节奏;对宣传发行而言,内容泄露使得厂商原本规划的预热话题失去独家性,热点被提前消耗,官方首发内容的冲击力大幅下降;从玩家预期来看,泄露内容通常是未定稿版本,后续正式上线内容改动时,玩家会产生“被削弱”“内容被砍”的负面感受,引发社区争议。

刘尊进一步介绍,长远看来,信息泄露可能助长所谓“爆料党”“舅舅党”的权威性,相对地削弱官方社区公信力,“等到官方内容正式上线时,玩家新鲜感下降,版本上线后的短期流水、社区讨论热度会被透支”。

游戏圈有观点认为,游戏内容提前泄露是为游戏进行曝光,相当于为游戏公司做了免费宣传。在刘尊看来,“内容泄露”并不能和“免费宣传”画等号,“内鬼爆料”是用户绕过权限私自偷取、传播未经授权素材,属于违规泄密。这类爆料的信息不可控,风险远大于所谓的‘免费流量’”。

刘尊进一步指出,高价值资产泄露对宣传发行、IP、商业价值的损害,远大于短期社区热度,“游戏厂商对此基本零容忍,会追溯源头、启动法务追责”。