



老游戏“掉血”、新爆款“难产”

神州泰岳净利骤降折射出海困局

2025年中国游戏市场交出了一份亮眼的成绩单:销售收入突破3500亿元,用户规模达6.83亿,双双创下历史新高。然而,在这片“全线飘红”的市场中,老牌游戏出海企业神州泰岳却遭遇了业绩“滑铁卢”。2月26日晚间,神州泰岳披露的2025年业绩快报显示,公司营收58.24亿元,同比下滑9.74%;归属于上市公司股东的净利润7.98亿元,同比大幅下降44.09%。

这一数据不仅刷新了公司近五年来的利润最低纪录,更折射出国内游戏市场“爆款依赖症”与全球化竞争的双重压力。在《原神》《崩坏:星穹铁道》等新生代产品冲击下,以SLG(策略类)手游为核心的神州泰岳,正面临老游戏流水下滑、新游戏尚未接力的“青黄不接”困境。

■新快报记者 陈学东

“常青树”游戏显疲态

神州泰岳的游戏业务由其全资子公司壳木游戏操盘,主打SLG手游的精品化与长线运营。长期以来,游戏业务贡献了公司超七成的营收,而“Age of Origins”与“War and Order”两款产品,又占据了游戏业务收入的95%以上。

然而,这两款分别上线超过6年和8年的“老将”,在2025年显露出明显的疲态。据公司2025年半年报披露,“Age of Origins”的用户数量、活跃用户和付费用户分别环比下滑19.39%、14.06%、8.17%,充值流水环比下滑6%。尽管公司在业绩快报中强调,两款产品“仍然表现出强劲的长青态势,稳定为公司创造可观的现金流”,但收入与利润的双双下滑已是不争的事实。

这种下滑背后,是全球SLG赛道日益惨烈的竞争。据《2025年中国游戏产业报告》显示,2025年海外市场收入前100的中国自研移动游戏中,策略类(含SLG)收入占比高达49.96%,同比上升8.6%,连续五年居首位。然而,市场规模的扩张并未带来普惠式增长,反而加剧了“马太效应”——点点互动旗下的“Whiteout Survival”(《无尽冬日》)以单月近9000万美元的海外收入断层领先,腾讯、网易、米哈游等巨头持续加码,中小厂商的生存空间被不断挤压。

更严峻的是,SLG品类的用户获取成本正在飙升。营销云平台AppsFlyer发布

的《2026游戏App营销现状报告》指出,2025年全球游戏应用获客支出达250亿美元,中国厂商出海获客支出同比增长22%,对全球总支出的贡献度高达35%。在这场“买量”军备竞赛中,老产品面临用户流失与获客成本上升的双重压力,而神州泰岳的两款主力游戏,显然未能逃脱这一宿命。

非经常性损益与汇率“双杀”

如果说游戏业务的收入下滑是“慢性病”,那么美元汇率下跌与非经常性损益的减少,则是导致神州泰岳净利润腰斩的“急性病”。

作为一家近九成收入来自海外及中国港澳台地区的企业,神州泰岳的主要结算货币为美元。2025年,受美元汇率下跌影响,公司由上年度的汇兑收益转为汇兑损失。这一“由盈转亏”的切换,直接侵蚀了利润空间。与此同时,非经常性损益的“退潮”更是雪上加霜:2024年,公司因收回2.45亿元诉讼款项等事项,非经常性损益增加归母净利润2.8亿元;而2025年,因拟处置资产损失增加、预计负债增加,非经常性损益反而减少归母净利润约0.2亿元。一进一出之间,差距超过3亿元,几乎相当于2025年净利润的40%。

值得注意的是,这并非神州泰岳首次遭遇汇率冲击。作为一家老牌出海企业,其风控体系显然未能有效对冲这一

风险。相比之下,同行企业如世纪华通、三七互娱等,通过多元化市场布局与金融工具对冲,在一定程度上平滑了汇率波动的影响。神州泰岳的“裸泳”,反映出其在财务管理上的短板。

SLG红海中的生死时速

面对老产品的自然衰退,神州泰岳并非没有准备。目前,公司两款储备新品“Stellar Sanctuary”(《荒星传说:牧者之息》)与“Next Agers”(《长河万卷》)均已获得国产版号。然而,据公司在互动易平台的回复,这两款新游正根据前期商业化测试的情况进行修改,尚未进入正式的投放阶段。

这意味着,在2025年乃至2026年初,神州泰岳仍要依靠两款“掉血”的老产品支撑业绩。而新游戏的上线时间、市场表现,则充满了不确定性。在SLG这一“慢热”品类中,从测试到正式上线,往往需要数月甚至更长时间的调优;即便上线,能否在竞争激烈的红海中脱颖而出,更是未知数。

更深层的危机在于,SLG品类的创新瓶颈日益凸显。随着玩家对“4X策略”(探索、扩张、开发、消灭)模式的审美疲劳,单纯的玩法微创新已难以打动市场。AI技术的全面渗透、混合变现模式的普及、小游戏形态的革新,正在重塑行业格局。而神州泰岳在AI赋能、跨平台运营等方面的布局,相较于腾讯、米哈游等巨头,显然慢了半拍。

对于神州泰岳而言,当务之急是加速新品的上线节奏,打破对老产品的路径依赖;同时,优化财务结构,降低汇率波动风险;更重要的是,在AI技术、混合变现、跨端运营等新趋势中找到定位,避免在SLG的红海中时代抛弃。

2026年,全球游戏市场将迎来“GTA6”《生化危机9》等大作的冲击,中国厂商也将迎来《黑神话:悟空》之后的新一轮出海高潮。神州泰岳能否在这一轮洗牌中重拾增长,不仅关乎一家企业的命运,也将为整个游戏出海行业提供重要的观察样本。

一周游闻

《王者荣耀世界》将于4月全球上线

新快报讯 开放世界多人冒险RPG《王者荣耀世界》日前宣布,将于4月全球上线,并同步在苹果App Store开启iOS端预约通道。作为《王者荣耀》IP的重磅衍生作品,这款酝酿多年的次世代大作首次向玩家揭开完整面纱,标志着王者大陆的宏大叙事即将从峡谷走向全球。

《王者荣耀世界》基于虚幻引擎5打造,全面支持光线追踪与英伟达DLSS 3技术,以电影级画质呈现王者大陆的壮丽景观。游戏突破传统MOBA框架,构建了广袤无垠的开放世界——玩家将跳出熟悉的王者峡谷,踏入云中漠地、稷下学院、长安城等经典IP场景,在动态天气、昼夜交替的真实环境中展开冒险。

游戏深度还原李白、王昭君、东方曜等经典英雄的技能机制,更创新推出“淬炼”系统:玩家可自由切换近战格挡、远程强攻、时空辅助等战斗流派,体验英雄技能的多重组合。例如,与李白并肩时可施展青莲剑歌的飘逸剑术,与王昭君协作则能操控冰霜魔法冻结敌阵,而东方曜的星辰之力更将带来时空裂变的策略维度。

除经典英雄对决外,游戏融入钩锁攀爬、游泳跑酷、唤灵协战等探索玩法——玩家可召唤蓝Buff协同作战,或利用钩锁穿梭于悬崖峭壁之间。此前实机演示中,“红霸霸”BOSS战的团队协作机制与“毕方”空袭的史诗场景已引发玩家热议。游戏强调四人组队挑战区域BOSS的协作乐趣,通过职业互补与战术配合,共同对抗巨型生物与神秘势力。

