



TRACLE
全民奇迹II

海外参股“爆雷”、老游戏褪色 掌趣科技迎来“上市首亏”

4月27日,掌趣科技(300315)交出了一份令市场唏嘘的2025年“成绩单”:全年营业收入约7.06亿元,同比减少13.76%;归属于上市公司股东的净利润亏损约1.57亿元,同比下降241.59%。这是这家曾头顶“手游第一股”光环的创业板老兵,自2012年上市以来首次出现年度亏损。

放眼整个中国游戏市场,这份亏损公告显得尤为刺眼。当世纪华通凭借《无尽冬日》等小游戏乘风而起、巨人网络业绩预增之时,曾凭借《全民奇迹》名噪一时的掌趣科技却与游族网络、昆仑万维等一同陷入了亏损泥潭。

行业分化加剧的浪潮中,曾经的明星公司为何突然“变脸”?答案藏在一场耗资11亿元的韩国投资里,也藏在老产品生命周期殆尽、新品迟迟未能接棒的青黄不接中。

■新快报记者 陈学东

投资“踩雷”,Webzen成亏损最大推手

掌趣科技此次亏损的最大“窟窿”,来自一家韩国游戏公司——Webzen Inc。

2016年3月,掌趣科技斥资2038亿韩元(约合人民币11.01亿元)收购Webzen 19.24%的股权,成为其第二大股东。这笔豪赌的初衷很明确:推进国际化布局,拿下《奇迹MU》这一全球顶级IP资源。为了这笔交易,掌趣科技拿出4亿元自有资金,其余依靠银行借款等方式解决,可谓押上了重注。

然而近十年过去,这份投资不仅没有成为业绩的“压舱石”,反而在2025年变成了沉重的“绊脚石”。公告显示,由于Webzen业务下滑并出现明显减值迹象,掌趣科技在2025年对该项长期股权投资计提减值准备约1.97亿元,直接吞噬了公司全年利润。

Webzen的衰败并非无迹可寻。这家韩国老牌游戏公司近年来过度依赖单一IP《奇迹MU》,该IP支撑公司超过20年,早已成为一把“双刃剑”。2025年,Webzen全年营收仅约8.4亿元人民币,同比下降18.8%;营业利润约1.4亿元,同比暴跌45.5%;净利润更是下滑58.5%。屋漏偏逢连夜雨,2025年末,Webzen旗下游戏《奇迹大天使》因被指控概率欺诈,被韩国主管部门处以罚款,严重损害了品牌声誉和用户信任。

老产品衰退、新品“青黄不接”

如果说Webzen的减值是一次性的“外伤”,那么掌趣科技主营游戏业务的持续萎缩则是更深层的“内伤”。

翻开掌趣科技近年的营收曲线,一条清晰的下滑轨迹令人担忧:自2020年达到17.89亿元的巅峰后,公司营业收入便连降四年,2024年已缩水至8.19亿元,五年间近乎腰斩。进入2025年,下滑势头仍未止住,全年营收进一步跌至7.06亿元。

这背后的原因很简单:公司的“现金牛”产品正在老去,而新的爆款却迟迟未能诞生。掌趣科技曾凭借《全民奇迹》《拳皇98终极之战OL》等现象级产品名噪一时,但这些游戏已运营多年,流水随产品生命周期自然下滑,难以支撑起昔日的营收规模。与此同时,公司寄予厚望的新研发SLG(策略类游戏)产品尚未正式大规模上线推广,导致报告期内营收同比进一步下滑。

更为严峻的是研发实力的收缩。2020年底,掌趣科技研发人员尚有1038人,占员工总数的75%以上;而到了2024年末,这一数字已锐减至477人,四年间减员超过半数。研发团队的持续缩水,与公司新品推进缓慢形成了某种恶性循环——人少了,项目进度慢了,营收进一步下滑,又反过来制约了研发投入。

小游戏+SLG双线突围,能否押对下一风口?

面对上市以来最严峻的考验,掌趣科技正在试图通过“国内小游戏、海外SLG”的双线布局打响一场翻身仗。

在国内市场,公司积极押注小游戏赛道。2025年,国内小游戏市场规

模预计已达610亿元,同比增长22%，“轻量化、即点即玩”的特性让这一赛道成为中型游戏企业突围的利器。掌趣科技在公告中表示,未来将努力实现更多小游戏产品逐步上线,试图在这片蓝海中分一杯羹。

在海外市场,掌趣科技则选择了SLG这一高价值赛道。SLG向来是出海游戏厂商的“兵家必争之地”,全球移动端SLG品类近半数增量来自“SLG+X”类型产品,中国厂商在这一领域表现尤为亮眼。掌趣科技目前共有4款SLG产品处于付费测试阶段,分别是3款自研游戏——代号《H》、代号《LS》、代号《QS》,以及1款独家代理游戏——代号《F3》。公司表示,后续将根据测试情况做进一步调试或准备商业化推广。

不过,市场对于掌趣科技的转型仍持谨慎态度。一方面,SLG赛道虽然前景广阔,但竞争已趋白热化,世纪华通《无尽冬日》、三七互娱《时光大爆炸》等产品早已占据先发优势;另一方面,掌趣科技的小游戏布局目前仍停留在“若干款正在研发”的阶段,尚未有实质性产品落地。在“快鱼吃慢鱼”的游戏行业,时间窗口并不等人。

截至2025年末,掌趣科技资产负债率仅为7.99%,货币资金储备达23.01亿元,充裕的现金流为其转型提供了一定的安全垫。但财务上的稳健,无法掩盖业务层面的焦虑。从“手游第一股”到“上市首亏”,掌趣科技用了十三年时间走完了一个轮回。如今,四款SLG产品正在付费测试中,小游戏也在紧锣密鼓地研发,这场背水一战能否让掌趣科技重新找回“奇迹”,市场正在等待答案。

一周游闻

《RF Online Next》 全球服预约开启



新快报讯 近日,经典科幻题材MMORPG《RF Online》续作《RF Online Next》即将开启全球上线流程,新作现已开放预约通道。这款游戏采用了当下不少免费网游都会采用双端运营模式。游戏此前已在亚洲部分地区小规模上线测试,现阶段筹备工作落地后,会逐步面向全球各地区玩家开放游玩。

《RF Online Next》新增初代作品未曾登场的生物战甲系统,这套机制能够简化职业切换操作,方便玩家灵活调整游玩搭配。除此之外,游戏还搭配多样的战场作战道具,以及多种战力不俗的召唤单位,丰富对局玩法选择。

目前已知的预约奖励包含稀有生物战甲召唤券、普通级漫游者召唤券,还有各类战斗补给礼盒。而且不同预约渠道获取的奖励内容存在区别。例如使用邮箱在官网完成预约的玩家,能够解锁额外物资,其中涵盖史诗漫游者芙洛拉召唤宝箱、游戏内货币、养成升级耗材以及各类角色成长道具。

《未来战》4月29日后 停止新内容研发与更新



新快报讯 由Studio Bside打造的都市科幻二次元策略手游《未来战》(Counter Side),自2026年1月正式由原厂直营数月后,官方于近日公布了最终的运营方向:游戏将在4月29日发布“新觉醒员工”更新之后,正式停止一切新内容的研发与更新。

如果说半年前台服移转运营权是游戏的第一次“续命”,那么这一次,连“打点滴”的针头都被拔掉了。回看过去半年,《未来战》的命运波折不断。2025年底,由于原代理商合约到期,国服《异界事务所》宣告正式停运,台服亦随后交还给了原厂Studio Bside。然而,原厂接手的短短三个月,并没能让这款步入“晚年”的老兵重焕新生。实际上,早在本次公告发布前,韩网社区便有多方消息称,因持续的营收压力与项目战略调整,Studio Bside内部负责《未来战》的开发团队已接近解散。

为了维系运营,项目组曾尝试移转运营权、联动热门IP甚至推出高强度氪金项目,也曾在去年下半年推出新团本和“军团”玩法,试图提振用户活跃度,但因缺乏游戏深度且赶工痕迹明显,收效甚微。再加上当前手游市场竞争惨烈,同类型战术养成手游层出不穷,一款面世超过6年的老游戏终是走到了尽头。

