



摘帽未满月,业绩遭“腰斩”: 中青宝游戏防线何以失守?

有着“网游第一股”之称的中青宝(300052)近期同时披露2025年年报和2026年一季报。这份财报让市场大跌眼镜:2025年全年营业收入1.84亿元,同比下降19.16%,已是连续第四年下滑;归母净利润亏损5507.62万元,同样连续四年未能盈利。

更令投资者担忧的是,财报公布前两周,中青宝才刚通过整改摘掉了ST的帽子。然而不到半个月,一季报便将市场刚刚修复的信心彻底击穿——2026年一季度,公司营业收入仅3165.81万元,同比暴跌35.75%,创下历史新低。

作为公司核心业务之一,游戏板块的全面“失速”成为业绩崩塌的关键推手,曾经引以为傲的红色网游IP陷入增长瓶颈,新游戏布局又难以填补缺口,中青宝正深陷前所未有的泥潭。 ■新快报记者 陈学东

核心端游集体“迟暮”

中青宝的游戏业务曾经是公司的立身之本。凭借《抗战》《亮剑》《最后一炮》等核心端游产品,公司曾在网游市场占据一席之地,并于2010年登陆创业板,成为首家A股上市的游戏公司。然而十余年过去,这些曾经的“现金牛”已集体进入生命周期的长尾阶段。

据中青宝2025年年报披露,公司核心红色端游月活用户及付费率的边际增速持续下降,产品老化问题日益凸显。端游市场整体萎缩叠加用户向移动端迁移的大趋势,使得这些依赖PC客户端的经典IP难以维系昔日收入水平。尽管公司强调“持续投入研发新游戏并优化现有游戏,同时收缩盈利预期欠佳项目”,但现实数据颇为冰冷——全年游戏业务收入不足4100万元,同比下滑近两成。

值得注意的是,中青宝游戏业务的毛利率在2025年同比提升了13.91个百分点,达到87.06%。这一数据看似亮眼,实则折射出收入结构隐忧:高毛利率更多源于对存量产品的“收割式”运营以及低效项目的收缩,而非新产品的增量贡献。在收入盘子大幅缩水的情况下,毛利率的提升不过是“杯水车薪”,难以抵消用户流失带来的根本性冲击。当同行纷纷完成从端游到手游的转型时,中青宝的核心产品矩阵仍停留在PC端,错失了移动互联网红利期的关键窗口。

小游戏赛道“试水”遇阻

面对核心端游的老化,中青宝并非没有意识到危机。公司在年报中明确表示,正

努力拓展具备稳定盈利能力的项目,并将目光投向小游戏和IAA(应用内广告)变现等新兴赛道。据悉,中青宝目前已布局《抗战英雄传2》《守住那座塔》等小游戏产品,试图通过轻量化形态触达更广泛的用户群体。

然而,这条转型之路走得并不顺畅。中青宝在年报中坦言,小游戏、IAA广告变现等新业务尚处“试水”阶段,目前高度内卷的市场环境使得新入局者难以快速建立竞争优势。2025年网络游戏业务收入同比下降19.26%的事实表明,这些新兴业务尚未形成规模化的持续性收入和利润贡献,远不足以填补核心端游下滑留下的缺口。

小游戏市场的竞争异常激烈。随着微信小游戏、抖音小游戏等平台的崛起,大量厂商涌入赛道,产品同质化严重,用户获取成本持续攀升。对于中青宝这样在传统端游时代积累深厚,但移动端运营经验相对不足的公司而言,要在红海中杀出重围,不仅需要产品创新,更需要精准的流量运营和买量策略——而这些恰恰是这个老牌厂商相对薄弱的环节。此外,2025年公司管理费用同比逆势增长27.80%至3663.6万元,财务费用同比大增42.19%至1222.7万元,在费用刚性挤压下,游戏业务能够获得的营销和研发资源相对有限,这无疑加大了新产品突围的难度。

双引擎几乎同时哑火

中青宝游戏业务的萎缩,并非单一因素所致,而是深层次结构性矛盾的集中爆发。回顾发展历程,2017年至2019年间连续进行的同行业收购为今日困境埋下伏笔。彼时,中青宝先后收购深圳苏摩、北京乐畅、雨中行科技等标的,累计形成商誉超4亿元。然

而这些收购未能产生预期协同效应,2025年主要子公司宝腾互联净利润亏损996万元,乐山宝腾亏损840万元,深圳苏摩亏损364万元。商誉减值、无形资产减值及长期股权投资减值等因素的综合影响,完全抵消了主营业务的结构性努力。

从财务数据看,中青宝面临“营收端萎缩、成本端失控”的双重夹击。2025年公司非经常性损益净额为负997.93万元,其中投资者诉讼案件计提营业外支出1408.73万元;同时计提的相应资产减值准备均在四季度集中入账。2026年一季报的数据则更为严峻——在ST摘帽仅两周后,公司营收同比再跌35.75%,经营性现金流持续萎缩,表明经营层面的失血仍在加速。

游戏业务在中青宝整体营收中的边缘化趋势同样值得关注。2025年云计算业务实现收入1.22亿元,占营业收入66.23%,已成为公司第一大收入来源;网络游戏业务占比仅22.62%。虽然中青宝今年3月获得华为云和火山引擎官方总经销及代理资质认证,试图在云计算领域寻找新增长点,但面临阿里云、腾讯云等巨头的强势挤压,渠道代理的盈利空间已极度狭窄。

对于中青宝而言,真正面临的危机并非一次性的商誉减值冲击,而是核心业务长期性失去增长动能的结构性矛盾。当“云服务+游戏”双引擎几乎同时哑火,而新业务增量远不足以填补缺口时,如何实现营收筑底和整体亏损收窄,将成为考验管理层韧性的真正分水岭。在端游IP集体迟暮、小游戏突围乏力的双重困局下,中青宝的游戏业务想要重拾增长,恐怕需要更多的时间和更彻底的变革。

一周游闻



《深海迷航2》上线12小时 累计销量突破200万份

新快报讯 Krafton旗下创意工作室Unknown Worlds开发的《深海迷航2》维持Steam全球最畅销游戏榜首的同时,在抢先体验上线12小时内累计销量突破200万份。《深海迷航2》在Steam、Epic Games Store、Xbox平台合计的最高同时在线玩家数达到了65.1万人。仅Steam单一平台的最高同时在线玩家数统计为46.7万人。这一数字是2018年正式发行的《深海迷航》创下的历史最高同时在线玩家数(约5.1万人)的约9倍。

玩家的初期反响也十分积极。Steam用户评价为“特别好评”,回应了愿望单500万份所带来的期待。用户评论中,好评主要集中在:基于虚幻引擎5的水下视觉效果、系列首次的4人合作多人模式、生存及制作系统、叙事等方面。

由Charlie Cleveland和Max McGuire创立的Unknown Worlds开发的《深海迷航2》,是开创了海洋生存游戏先河的《深海迷航》系列的正式续作。游戏以与之前作品不同的外星星球为背景,通过基于虚幻引擎5的画面,更加生动地呈现了未知的生态系统。此外,该作还首次引入了最多4人合作模式,提供了与同伴共同制定生存策略、分享探索成就的更深层次的沉浸感。

2026电竞世界杯 从利雅得改至巴黎举行



新快报讯 原定于7月6日-8月23日在沙特阿拉伯利雅得举行的2026电竞世界杯(EWC),目前已经确定将改至法国巴黎举行。过去一周,赛事组织方已通知电竞世界杯生态系统中的各方利益相关者。此前,电竞世界杯基金会(EWCF)曾表示EWC和ENC(电竞国家杯)仍按计划利雅得举办,但在距开赛不足两个月时,赛事主办方最终选择了妥协。

而这也将成为近年来电竞行业最突然,也最复杂的一次大型赛事迁移事件,因为EWC并不只是普通电竞比赛,而是如今全球规模最大的综合性电竞赛事之一,本届赛事计划持续七周,覆盖24个项目,总奖金池更是高达7500万美元,无论是参赛战队数量、商业规模还是全球关注度,都已经接近传统体育综合赛事的级别,尤其是CS2项目,今年更被视作重头戏之一。

