



老牌端游IP 疲态显现,出海汇兑损失雪上加霜

电魂网络上半年 预亏最高达6500万元

老牌端游厂商电魂网络最新发布的2026年半年度业绩预告显示,预计上半年归属于母公司所有者的净利润亏损4700万元至6500万元,扣非净利润亏损5100万元至6900万元。而就在半个月后,中国音像与数字出版协会发布的《2026年1-6月中国游戏产业报告》显示,上半年国内游戏市场实际销售收入达到1884.5亿元,同比增长12.17%,创下历史新高。

行业整体高歌猛进,这家以《梦三国2》闻名的老牌端游厂商却连续亏损——2025年全年亏损2.14亿元后,2026年上半年仍未止住颓势。核心产品流水下滑、新品投放烧钱、汇率波动侵蚀利润,三座大山同时压顶。电魂网络的困境,折射出端游IP老化时代一批老牌游戏公司面临的共同挑战。

■新快报记者 陈学东

《梦三国2》“IP老化”面临生命周期考验

在电魂网络给出的预亏原因中,核心产品《梦三国2》等老产品流水下滑被放在了首位。这不仅揭示了电魂网络当前面临的直接财务压力,更反映了整个游戏行业无法回避的“IP老化”风险。

《梦三国2》由电魂网络自主研发,如今已运营超过10年,注册用户过亿,还曾作为电子竞技正式比赛项目亮相杭州亚运会。然而,“老将”再能打,也难敌时间。2025年财报数据显示,电魂网络客户端游戏业务营收为2.45亿元,在总营收中占比高达63.63%。但受《梦三国2》流水下滑影响,2025年客户端游戏营收较上年同期下降33.78%。

过度依赖单一老产品的风险,在2025年已集中爆发。当年电魂网络实现营业收入3.85亿元,同比下滑30.08%;归母净利润亏损2.14亿元,而2024年同期尚且盈利3057.89万元。有分析指出,“15岁”老游戏撑起六成营收的局面,是公司陷入亏损的核心原因之一。

游戏产业时评人张书乐表示,曾几何时《梦三国》系列确实创造了中国电竞的历史,但其风格更多借鉴了Dota,“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更不再耀眼,或许这也是它近年来热度不再的症结所在。”

面对老产品颓势,电魂网络并非没有努力。2025年,公司陆续上线了《野蛮人大作战2》《遇见龙2》《卢希达:起源》《幻灵召唤师》等新品游戏。但从2026年上半年的业绩来看,这些新品

尚未能有效接棒老产品贡献利润。

新品投放“烧钱”与汇兑损失双重挤压

除老产品流水下滑外,电魂网络在公告中还指出了另外两个亏损原因:一是“部分新品游戏进行了一定规模的市场投放,销售费用有所增加”;二是“美元兑人民币汇率下降,公司产生较多汇兑亏损”。

新品市场投放是一把双刃剑。在游戏行业,新品上线初期往往需要大规模的买量推广来获取用户,但这些推广费用在发生当期一次性确认,而充值流水则需在玩家生命周期内分期确认为收入。这种“收入与费用的阶段性错配”,正是不少游戏公司新品上线初期出现账面亏损的重要原因。电魂网络虽未披露新品投放的具体金额,但销售费用增加无疑加重了当期的亏损压力。

汇兑损失则是另一重意外打击。近年来,随着国内市场竞争的白热化,“出海”已成为中国游戏厂商寻找第二增长曲线的必由之路。越来越多的游戏公司将目光投向海外,海外营收在总营收中的占比逐年攀升。电魂网络同样在积极布局海外市场,其业务结算不可避免地涉及到多种外币,尤其是美元。

2026年上半年,美元兑人民币汇率下降,持有美元资产或开展海外业务的游戏公司普遍面临汇兑亏损。对于电魂网络而言,2025年境外收入为2077万元,同比下降46.73%,海外业务本身就在收缩。汇率波动进一步侵蚀了本就脆弱的利润空间。

借助多端数据互通再圆电竞梦?

电魂网络的业绩表现,与当前游

戏行业的高景气形成了鲜明反差。2026年上半年,中国游戏市场交出了一份亮眼的成绩单。据《2026年1-6月中国游戏产业报告》,国内游戏市场实际销售收入1884.5亿元,同比增长12.17%;游戏用户规模达6.84亿人。其中,自研游戏国内市场实际销售收入1633.56亿元,同比增长16.31%;自研游戏海外市场实际销售收入123.72亿美元,同比增长30.22%。

细分市场中,客户端游戏表现尤为突出,上半年实际销售收入452.88亿元,同比增长27.92%。小程序移动游戏更是成为增长最快的赛道,收入316.57亿元,同比增长36.01%。

然而,行业整体增长并未惠及所有玩家。从更长时间维度看,电魂网络的衰落轨迹更为清晰。2020年,公司净利润尚达3.95亿元。此后便一路下滑,直至2025年巨亏2.14亿元。股价也从2023年高点的55.48元/股震荡下行。

张书乐分析认为,在手游当道、移动电竞成为主力并在全球快速突破之时,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。他同时指出,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。”

据悉,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。但这些布局能否转化为实实在在的业绩,仍需时间验证。

一周游闻

《潜水员戴夫》 手游版9月17日全球上线



新快报讯 游戏公司Mintrocket日前通过视频宣布,《潜水员戴夫》手游版将于9月17日正式上线。手游版的核心目标是将PC和主机上所能体验到的内容尽可能原汁原味地移植到移动端。无论是白天探索海底、晚上经营寿司店的经典游戏结构,还是全部内容,都将完整呈现在手游中。

不过,由于PC、主机与移动端在操作方式上存在明显差异,开发团队也加入了体现移动端特性的功能。为了让玩家获得更流畅、更具沉浸感的体验,专门设计了适配移动设备功能的操作方式。典型的例子是寿司店经营环节。给客人倒茶时,除了像原来那样通过点击屏幕操作外,在手游中还可以通过直接倾斜手机来实现倒茶。类似的操作方式也应用于部分料理场景,充分利用移动设备的特性,提供更为生动的体验。

手游版还配备了针对触摸屏环境的多种便利功能。操作按钮的位置、大小和透明度均可由玩家自行调节,并且可以为潜水探索和店铺经营分别保存不同的按键布局。为了在小屏幕上确保视野,还可调节水下摄像头的距离。既可以将摄像头拉近、让角色显示得更大,也可以拉远、将周围环境尽收眼底。

撤离类射击游戏 新作《废土陨落》公开



新快报讯 游戏公司Royal Crow日前公开了以洛夫克拉夫特世界观为背景的PC撤离类射击游戏《废土陨落》(Waste The Fallen)。首轮测试选定北美地区,封闭Alpha测试将于当地时间9月4日至8日进行,为期5天。

《废土陨落》设定在崩坏世界的深渊“Deep”。玩家将扮演掠夺者“Deviant”,独自或组成最多3人小队深入深渊。目标是在废墟中搜寻武器、材料与稀有资源后活着返回。由崩坏中诞生的异形生命体“Fallen”以及怀有相同目的的其他玩家同时构成威胁。获取的资源用于强化所有Deviant所拥有的义肢“生物义肢”(Bio-Arm),在探险之间则返回藏身处扩建制作设施,为下一次探险做准备。

这款游戏的恐怖感设计更侧重于“感受”而非“观看”。据Royal Crow介绍,探险时间越长,环境越具敌意,世界扭曲的感觉也越强烈。同时引入精神值(Sanity)系统,让玩家需要同时管理自己的精神状态。但失败的代价被降低,通过容量充足的安全保管箱,即使死亡也能保留相当一部分资产,并降低了制作系统的门槛,避免一次失败将玩家打回原点。

