

TRACLE
全民奇迹II

“奇迹”IP失宠？掌趣科技上市14年首遇“亏损红线”

国内老牌游戏厂商掌趣科技(300315)日前公布的2026年半年报显示,公司上半年营业收入与归母净利润双双下滑,扣非净利润更是同比由盈转亏。值得注意的是,这是掌趣科技自2012年5月上市以来,中期报告首次出现扣非净利润亏损的情况。

在游戏行业大盘(国内游戏市场上半年销售收入达到1884.5亿元,同比增长12.17%)实现双位数增长的背景下,掌趣科技却未能顺势而上,反而陷入了营收下降、利润转亏的困境,折射出游戏公司在产品周期更迭与海外市场拓展中面临的阵痛与挑战。

■新快报记者 陈学东

老游周期回落遇新游“空窗”，核心产品线青黄不接

掌趣科技的发家史与“奇迹”IP紧密相连。从早期的《全民奇迹》到《奇迹MU:觉醒》，再到《全民奇迹2》，这一系列产品曾为公司贡献了稳定的流水。然而，根据财报表述，上半年公司收入下滑的直接原因在于“成熟游戏产品流水受产品生命周期影响而正常回落”。

以《拳皇98终极之战OL》和《一拳超人：最强之男》为代表的老牌卡牌及动作游戏，虽然在全球市场仍有一定知名度，但均已进入生命周期的中后段。在存量竞争激烈的买量市场，维持老产品流水不下滑所需的推广成本正几何级增长。这就不难理解为何公司销售费用大幅增加，却仍难抵成熟产品自然回落的收入缺口。

更令市场担忧的是新产品梯队的衔接问题。掌趣科技在财报中透露，其寄予厚望的SLG（策略类）游戏产品正处于“不断调测调优进程中，尚未进行大规模推广”。SLG品类是当前游戏出海最赚钱的赛道之一，但也是买量成本最高、回收周期最长的品类之一。

在SLG新品尚未能接棒贡献收入的情况下，公司既需要为未来的大规模推广预支市场费用，又要面对老产品收入下滑的现实。财报中业务宣传费的激增，很可能正是为后续SLG产品全球上线所做的铺垫性买量测试。然而，这种青黄不接的“时间差”无疑给公司的短期业绩带来了沉重压力。

海外扩张猛踩“油门”，销售费用激增74.5%吞噬利润

在营收下滑的同时，掌趣科技归母净利润的下滑幅度更为剧烈，达到24.13%，而扣非净利润更是直接转亏。造成这一“剪刀差”的核心原因，在于公司为拓展海外市场而大幅增加的营销投放。

财报数据显示，今年上半年，掌趣科技的销售费用同比大幅增长了74.50%，主要系期内业务宣传费增加所致。掌趣科技本身具备较强的全球化基因，其产品在日韩、欧美、东南亚等主流游戏市场均有布局。为了在海外市场抢占份额，公司选择在上半年逆势加大投放力度。

然而，海外市场的开拓并非一蹴而就。高昂的广告投放虽然能带来用户规模的短期膨胀，但由于存在“回收周期”，即新获取用户在游戏内的消费需要一定时间才能覆盖获客成本，这就导致短期内利润表上的费用激增，而对应收入却存在滞后性。这种“以利润换规模”的策略在游戏企业出海初期十分常见，但也直接导致了掌趣科技在报告期内利润的大幅缩水。

“公司归母净利润下滑，主要由于报告期内公司收入下降，以及部分游戏产品增加海外投放使得销售费用有所上升所致。”掌趣科技在财报中的这一表述，清晰地勾勒出了公司当前的处境：在老产品营收疲软的背景下，依靠高额的海外营销费用来维持市场份额，短期内不可避免地承受了巨大的利润压力。

现金流承压与涉诉冻结，资金面整体风险可控

除了利润层面的亏损，掌趣科技上半年经营性现金流的大幅恶化也引起了市场的关注。财报显示，公司经营现金流净额为-7308万元，同比大幅下降182.4%。

对于现金流的恶化，掌趣科技解释称，主要为期内支付的市场推广费增加和销售收款减少的综合影响所致，部分被支付的职工薪酬减少所抵消。这一变动轨迹与公司利润表的表现高度一致：销售费用的激增直接导致了现金流出的大幅增加，而销售收款的减少则反映了老游戏流水回落的现实。经营性现金流转负，意味着公司在日常经营活动中处于现金净流出状态，这对企业的资金管理提出了更高的要求。

此外，财报还披露了一起引发市场关注的资金受限事件。截至期末，掌趣科技受限制货币资金金额为645.07万元。其中，196.40万元为公司开展外汇套期保值业务的保证金，属于正常的跨国业务财务操作；但其余部分，即448.66万元，为公司全资子公司海南动网先锋网络科技有限公司因诉讼事项被冻结的资金。

虽然子公司卷入诉讼并遭遇资金冻结，但从整体盘面来看，风险依然在可控范围内。掌趣科技方面表示，公司受限制货币资金金额仅占截至本报告期末净资产的0.14%，占期末货币资金余额的0.27%，涉及金额占比较小，对公司日常经营不构成重大影响。

对于掌趣科技而言，正在调优的SLG新游能否早日上线并成为新的现金牛，以及高额海外投放能否转化为实质性的流水回报，将是决定其下半年乃至明年能否扭转颓势的关键所在。

一周游闻

《天堂》开发商9月全球测试射击新游《TIME TAKERS》



新快报讯 游戏《天堂》开发商NC于近日宣布,其生存射击游戏《TIME TAKERS》将于9月5日至8日,在Steam平台进行为期72小时的全球测试。本次测试面向全球所有玩家开放,只需在Steam《TIME TAKERS》商店页面完成申请即可参与。游戏客户端将于9月3日起开放预下载。开发商Mystill Games与NC基于今年3月进行的“首次封闭测试”结果,将在本次测试中展示进一步强化的游戏性。

本次版本中,包括“升级系统”改版、“角色外观”变更、“色弱模式”支持、“训练场”新增、“教程”优化、“Pod系统”调整、“匹配方式”及“平衡性”改善等多项内容已大量应用。NC计划通过本次全球测试,收集更广泛地区玩家的反馈,并将其反映到后续开发中。

NC相关人士表示:“自上次测试以来,我们根据玩家们的多样化反馈改善了游戏体验。希望大家能在72小时不间断的Steam测试中,亲自体验变得更加有趣的《TIME TAKERS》。”他接着表示:“今后我们也将积极采纳玩家意见,持续推动游戏的完善与发展。”

《史莱姆世界》试玩版8月26日上线



新快报讯 游戏开发商Team42于8月24日宣布,旗下休闲MMO RPG《史莱姆世界》(World of Slime)的PC试玩版将于8月26日在Steam平台正式上线。《史莱姆世界》是一款以捕捉和培育史莱姆为核心的休闲冒险MMO RPG。玩家将扮演拥有神奇力量的冒险者,在野外捕捉形态各异的史莱姆,通过合成系统融合不同种类,甚至可能诞生出前所未有的全新品种。收集到的史莱姆会逐一登录图鉴,玩家可通过持续观察与研究解锁更强力的隐藏功能。

成为伙伴的史莱姆将在冒险中发挥多种作用:玩家可骑乘史莱姆在水面滑行,或让它们拉动雪橇穿越特殊地形。游戏还支持多人组队挑战大型Boss战,以及使用史莱姆队伍进行1v1或多人PvP对战。

《史莱姆世界》最大的特色是完全剔除了抽卡机制。游戏采用便利功能和服装外观作为付费内容,玩家无需付费即可完整体验所有核心玩法。Team42的目标是打造一款“任何人都能轻松游玩、无需大额花费”的舒适MMO RPG。



加入我们一起玩



广州市天河区软件和信息产业协会