



中手游极限瘦身 换来“亏损收窄”

港股上市公司中手游(HK:00302)日前披露的2026年中期业绩显示,公司上半年收益仅3.55亿元,同比下滑53.5%。尽管通过大规模裁员和压缩开支,归母亏损从去年同期的6.39亿元大幅收窄至8973.5万元,但审计机构在报告中罕见地提示了“持续经营能力存在重大不确定性”。这家曾经依靠IP游戏叱咤风云的公司,正面临着主力产品青黄不接、现金流吃紧的严峻考验。

■新快报记者 陈学东

三大业务全线收缩,老游进入生命周期后半段

从财报数据看,中手游上半年游戏发行、游戏开发、IP授权三大核心业务板块全部出现同比下滑,没有一个板块能撑起基本盘。其中,游戏发行业务收入2.81亿元,同比下滑57.3%;游戏开发收入5152.5万元,同比下滑29.6%;IP授权收入2306.7万元,同比下滑31.1%。

中手游在财报中给出的解释十分直白:2026年重点游戏排期几乎全部集中在下半年,报告期内新上线产品贡献的收入非常有限。与此同时,《吞噬星空:黎明》《聊天群的日常生活》等部分游戏已完成下架,《斗罗大陆:逆转时空》《春秋玄奇》等上线较早的主力产品,已经自然进入生命周期后半段,流水持续回落。

更棘手的是毛利率的崩塌。上年同期公司毛利还有2.59亿元,今年上半年直接骤降至6778.5万元,毛利率从33.9%掉到19.1%,同比减少14.8个百分点。销售成本占收益的比例从66.1%攀升至80.9%。

公司坦言,发行渠道和游戏开发商收取的分成占收益比例大幅上升,核心原因是《斗罗大陆:逆转时空》《斗破苍穹:巅峰对决》等折扣版本发行,直接推高了渠道分成比例。而IP版权方分成和摊销金额本身没有明显变动,只是因为整体收入基数大幅萎缩,才导致这两项成本占收益的比例被动上升。

三项费用狂砍4.6亿,极限瘦身换来“亏损收窄”

在营收近乎腰斩的前提下,中手游能把亏损从6.39亿元压缩到8973.5万元,核心手段只有一个:对三项核

心费用进行“极限式”压缩。财报显示,上半年公司销售及分销开支从去年同期的3.73亿元狂降91.8%,仅录得3051.8万元;研发成本约0.23亿元,同比减少75.5%;行政开支约0.36亿元,同比减少58.1%。三项费用合计同比少花超过4.6亿元,直接把亏损幅度硬生生收窄了86%。

这种“砍费用”的动作,在财报细节里体现得非常具体。其中营销开支从3.64亿元直接降到2394万元,降幅达到93.4%,管理人员规模也同步精简了三成。过去依靠高额投放拉动流水的粗放式打法,在这半年里几乎完全停掉了。公司管理层在业绩发布会上明确提出“小成本试错、大运作推广、快速迭代”的新策略,不再立项大体量、长周期、高投入的游戏产品,转而走敏捷开发、快速验证、系列化产出的路线。

但即便把费用压缩到极致,中手游上半年依然没能实现盈利,期内净亏损仍有8973.5万元。拖垮利润的,是金融资产减值和应收账款减值的持续侵蚀。报告期内,公司金融资产减值净额4202.9万元,按公允价值计入损益的金融资产公允价值亏损2238.4万元,两项合计超过6400万元。同时,贸易应收款项减值约3836.4万元,虽然较上年同期的5245.8万元有所减少,但大额应收账款的回收风险依然没有解除。

现金流亮起红灯,下半年靠出海与新品赌翻身

比营收下滑更值得警惕的,是中手游当前的现金流与偿债压力。报告期内,公司经营活动现金流出净额约2090万元,截至6月30日,现金及现金等价物仅剩9859.1万元。与此同时,公司流动负债超出流动资产约1.18亿元,流动银行及其他借款高

达5.01亿元,流动比率仅为0.87倍。审计机构在报告中专门作出提示,上述情况表明存在重大不确定性,可能对集团持续经营能力构成重大疑问。

在这样的压力下,中手游把全部翻盘希望都押在了下半年的新品和出海业务上。国内市场方面,公司计划上线《代号:遮天》《代号:天穹》《武林侠斗》三款卡牌RPG,以及《代号:新传奇》等轻量化MMORPG,重点聚焦卡牌RPG、放置RPG和轻量化MMORPG三大赛道。

出海业务则被中手游定义为最重要的增长极。上半年中手游海外业务收入达7770万元,在整体营收中的占比提升至约22%。下半年,联手飞鱼科技的《Monster Loop:兽神转生》已于8月27日在日本上线,《口袋征服》将全力开拓港澳台及东南亚市场,《开局一座岛》将陆续登陆欧美、韩国和东南亚,《仙剑世界》也将上线港澳台、新马地区并登陆海外Steam平台。

而行业数据显示,2026年上半年自研游戏海外实际销售收入123.72亿美元,同比大涨30.22%,增速是国内大盘的2.5倍,出海已经成为所有头部厂商公认的第二增长曲线。中手游把几乎所有新品都压向海外和下半年,本质上是在赌这一轮行业最大的增量窗口。

截至9月1日收盘,中手游股价报0.198港元/股,总市值约6.17亿港元。这家曾经手握众多顶级IP的游戏公司,如今已经站在了持续经营的悬崖边上。它用半年时间完成了极限瘦身,把亏损收窄到9000万元以下,接下来能不能靠下半年的新品和出海把现金流拉回安全区,不仅决定着自己的命运,也将成为观察整个中小游戏厂商转型成败的一个关键样本。



周游闻

上海英澈网络破产 旗下二游全关服

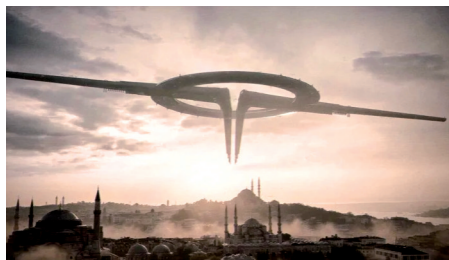


新快报讯 曾因投资国产单机游戏《代号:锦衣卫》开发商而备受关注的上海英澈网络科技有限公司,已于近日正式进入破产清算程序。受此影响,其旗下两款手游《晴空之下》与《千年之旅ELF》均于8月26日下午5点起正式停服。

根据上海市第三中级人民法院的公告,该破产清算案于2026年7月27日被裁定受理。在停服公告中,英澈网络表示,玩家账号数据和游戏内资产将由管理人全程封存保全,不会删除清空。对于玩家已充值但尚未使用的虚拟货币等权益,管理人将在完成运营交接后制定专项处置方案。不过,在破产清算框架下,玩家想要追回充值金额难度极大。

这家公司的故事颇具戏剧性。2024年8月,英澈网络入股国产单机游戏《代号:锦衣卫》的开发商成都苍墨,持股25.8%,成为继《黑神话:悟空》之后在国产单机游戏获得的第一笔投资。然而好景不长,仅一年多时间,其持股比例就从25.8%骤降至7.7%。其旗下两款手游的命运同样坎坷:由B站代理的《千年之旅》于2024年12月停服,后在玩家呼声中于2025年8月以《千年之旅ELF》之名复活,但新版本上线后制作人直播辞职,游戏再次陷入动荡;而由老板吴浩宇亲自带队的战棋游戏《晴空之下》,上线一周后便跌出畅销榜Top 200。

《Cinder City》 公开全新预告片



新快报讯 游戏公司NCSoft正在开发的新作《Cinder City》在科隆游戏展开幕式上公开了展现世界观与背景的全新预告片。本次公布的电影式预告片揭示了游戏的核心世界观与故事,以剧中人物的视角描绘了21世纪世界走向毁灭的过程。

《Cinder City》是一款以崩塌的近未来首尔为背景的开放世界电影式TPS(第三人称射击游戏)。该作由NC旗下开发工作室Big Fire Games负责开发,今年7月上线Steam页面后,已于8月14日至16日进行过Pre-Alpha测试。

在游戏中,玩家将扮演拥有不同能力的“Cinder骑士”,在开放世界中体验史诗级主线任务、支线任务、动态事件、野外首领、副本地下城及世界突袭等多种内容。玩家可根据自身风格培养角色,并与其他玩家合作来体验丰富多样的内容。

