

中手游 2025 年度中期业绩财报要点

中手游科技集团有限公司（以下简称“中手游”）公布截至 2025 年 6 月 30 日止六个月中期业绩公告，报告期内总收益达 7.63 亿元（人民币，下同），同比下降 38.1%；经调整净亏损 6.38 亿元。海外业务收入 2.35 亿元，同比增长 33.2%，占公司收益的比重达 30.8%。亏损主要原因包括：自研核心游戏《仙剑世界》上线后暴露品质问题，收益未达预期；新游《春秋玄奇》《仙剑世界》营销推广费较高，《仙剑世界》项目人员优化产生一次性裁撤费用；撤销部分合同到期预付款项及投资企业经营欠佳导致金融资产公允价值亏损。

财务状况

截至 2025 年 6 月 30 日止六个月，集团总收益 7.63 亿元，同比下降 38.1%；经调整净亏损 6.38 亿元；海外业务收入 2.35 亿元，同比增长 33.2%，占收益比重 30.8%；经营性现金流量净额 1.09 亿元。

毛利率由 2024 年同期的 30.2% 上升至 33.9%，主要因海外业务收入增长，且海外渠道商分成比例低于中国内地。

摘要数据

1. 收益结构（截至 2025 年 6 月 30 日止六个月）

- 游戏发行业务收入 6.56 亿元，占总收益 86.0%，同比下降 34.4%
- 游戏开发业务收入 0.73 亿元，占总收益 9.6%，同比下降 42.1%
- IP 授权业务收入 0.335 亿元，占总收益 4.4%，其中《仙剑奇侠传》IP 授权收入 0.33 亿元，同比增长 134.8%

2. 用户数据（截至 2025 年 6 月 30 日止六个月）

- 新注册用户总数 4282.4 万人
- 平均每月活跃用户 1157.3 万人
- 平均每月付费用户 83.3 万人
- ARPPU（人民币元）152.7 元

3. 成本费用

- 销售成本 5.04 亿元，同比下降 41.4%，占收益比重 66.1%（2024 年同期为 69.8%）
- 销售及分销开支 3.73 亿元，同比增长 151.0%，主要因新游营销推广费增加
- 行政开支 0.86 亿元，同比增长 4.3%，主要因《仙剑世界》项目一次性员工裁撤支出
- 研发成本 0.94 亿元，同比下降 14.8%

IP 精品游戏及创新小游戏全球发行

（一）国内地区发行

1. IP 精品游戏

- 《三千幻世》：2025 年 4 月上线，腾讯动漫正版授权，汇聚 13 部国漫 IP，上线首月获苹果商店免费榜第 1 名、TapTap 热门榜及新品榜第 1 名，但付费用户转化效率低，收益未达预期
- 《聊天群的日常生活》：2025 年 5 月上线，基于《修真聊天群》小说改编，营收未达预期，后续将持续更新并调整推广策略
- 《新三国志曹操传》：2025 年 6 月 27 日上线，光荣特库摩正版授权，上线首月 TapTap 评分 8 分（10 分制）、华为商城 4.5 分（5 分制）、苹果商店 4.8 分（5 分制），获苹果商店策略游戏榜第 3 名，因上线时间短，报告期内贡献收入有限

2. 创新小游戏

- 《春秋玄奇》：2025 年 1 月上线，上线首月微信游戏畅销榜第 24 位，次月升至第 10 位，付费留存率超同类产品，上线三个月累计流水过亿，营收超预期，报告期内推广费较高，预计 2025 年内逐步回收
- 存量小游戏《凌霄战纪》《消个锤子》《全民枪神：边境王者》等运营稳健，持续贡献利润

（二）海外地区发行

- 《牛头人 GO》：2025 年 1 月在港澳台、新加坡及马来西亚上线，4 天获三地苹果商店免费榜第 1 名，但不适应海外玩家付费习惯，用户生命周期价值（LTV）低于预期，未贡献利润
- 《斗破苍穹：无双》：2025 年 4 月在港澳台新马地区上线，阅文集团正版授权，上线首月获台湾、香港苹果商店游戏免费榜第 1 名，台湾苹果商店畅销榜第 28 名、

香港第 41 名，流水表现良好

- 《斗罗大陆：史莱克学院》：2025 年 3 月在越南上线，上线首月获越南苹果商店免费榜第 1 名、畅销榜第 9 名，谷歌商店免费榜第 2 名、畅销榜第 15 名
- 《斗罗大陆：逆转时空》：2025 年 5 月在港澳台地区上线，中手游投资研发，上线首月获台湾苹果商店游戏免费榜第 1 名、畅销榜第 19 名，香港苹果商店免费榜第 3 名、畅销榜第 9 名

游戏长线运营

- 多款上线超 5 年的游戏持续贡献收入利润，包括 IP 精品游戏《航海王强者之路》（上线超 9 年）、《新仙剑奇侠传之挥剑问情》《航海王热血航线》《真·三国无双 霸》，及创新小游戏《全民枪神：边境王者》（上线超 6 年）《凌霄战纪》等

游戏自主研发

- 《仙剑世界》：2025 年 2 月上线，2021 年立项研发超三年，上线后暴露体量过大、画面精度低、用户引导不佳等问题，营收未达预期；已优化研发团队人力，更换项目负责人，重新设计商业化模式，完成近 20 次版本更新，后续将持续调优以提升营收
- 《城主天下》：文脉互动自研三国策略游戏，国内由三七互娱独家发行；海外版《三国·群英燎原》2025 年 7 月 31 日在港澳台、新加坡及马来西亚上线，首月获台湾苹果商店免费榜第 1 名，后续将在越南、韩国上线
- 《代号：暗夜传奇》：文脉互动自研传奇类新游，报告期内开展多轮上线前测试，因追求品质标杆延长调优时间，延期至 2025 年下半年上线，预计在用户规模、营收及品牌影响力上突破前作《传奇世界之雷霆霸业》

《仙剑奇侠传》IP 运营

- 影漫游联动：与企鹅影视合作制作《仙剑奇侠传三》动画番剧（2025 年内腾讯视频播出），《仙剑奇侠传四》动画番剧（哔哩哔哩合作，立项中），《仙剑奇侠传一》动画作品（哔哩哔哩合作）；筹备真人剧《仙剑染归尘》（原创故事）、《仙剑奇侠传二外传·忆如传》（人气角色开发）；与中文在线合作打造《仙剑奇侠传》广播剧（全明星声优、电影级音效，免 U APP 独家上线）；联手上海“晓聚场”开发新版越剧《仙剑奇侠传》
- 文学衍生：《仙剑奇侠传一》小说 2025 年 1 月出版；《仙剑奇侠传三》《三外传》《五》《五前传》《六》及原创衍生《瑶台雪》《琼华后传》小说处于创作阶段，2025 年内陆续面世
- 游戏开发：《仙剑奇侠传四》重制版开发中；已上线手游《仙剑奇侠传：新的开始》

《新仙剑奇侠传之挥剑问情》持续长线运营；与恺英网络新增《仙剑奇侠传》IP 卡牌 RPG 游戏授权合作（2026 年进入开发期）

- 实体及线下：与 Suplay 合作推出仙术生活迷你盲盒；2025 年推出“仙剑一面”全国巡回专题漫展，上半年已在合肥、北京、杭州举办，全年覆盖 10 省、总面积 5 万平方米；与魔池音乐合作推出《仙剑奇侠传》原声音乐豪华版礼盒等三十周年实体专辑；与光年工作室、STAREXVA 工作室（星星社）、非玩玩具合作推出赵灵儿、韩菱纱、柳梦璃雕像及李逍遥、赵灵儿布衣可动玩偶（2025 年内面世）；与三月兽合作拓展线下零售渠道
- IP 授权收入：报告期内《仙剑奇侠传》IP 授权收入 0.33 亿元，同比增长 134.8%

大规模应用人工智能 AIGC 技术

- 在游戏研发、发行营销、运营中应用 AIGC 技术，发行营销环节日常生成创意脚本、内容、美宣图；运营环节通过 AI 内容引擎智能生成玩法设计、活动方案，提升运营效率

2025 年下半年展望

（一）发展策略

- 坚持“业务聚焦 + 成本控制”：聚焦核心竞争力，深耕创新小游戏发行、拓展海外业务（重点港澳台、日韩、东南亚）；自研聚焦传奇品类，严控成本，谨慎探索小游戏自研；强化立项风险把控与预算管控，用 AI 提升管理效率
- 延续“IP 精品游戏与创新小游戏全球发行 + 自主研发”战略，围绕《仙剑奇侠传》IP 开展运营

（二）下半年计划上线产品

项目	最新进度	平台	类型
火影忍者：木叶高手	已上线	移动	放置卡牌
代号：暗夜传奇	四测	移动	传奇
新镇魂街	在研	小游戏 / 移动	放置卡牌
代号：仙（原代号 C）	在研	小游戏	卡牌
代号：传说（原代号 D）	在研	小游戏	卡牌
斗罗大陆：逆转时空	在研	移动	RPG
斗罗大陆：史莱克学院	在研	移动	MMORPG
真·三国无双 霸	在研	移动	ACT

点击图片可查看完整电子表格

（三）重点业务规划

1. IP 精品与小游戏发行：国内推进《火影忍者：木叶高手》（7 月上线，首月获苹果商店免费榜第 1 名）、《代号：梦工场全明星》（环球影业 IP，计划 2025 年内完成研发进入测试）及《新镇魂街》小游戏版、《代号：仙》、《代号：传说》等多款小游戏上线；海外推进《斗罗大陆：逆转时空》（10 月东南亚上线）、《斗罗大陆：史莱克学院》（韩国上线）、《真·三国无双 霸》（日本上线）
2. 自研业务：推进《代号：暗夜传奇》《三国·群英燎原》海外上线，严控研发成本提升成功率
3. 仙剑 IP 运营：推进《仙剑四》《仙剑一》动画、《仙剑染归尘》《仙剑二外传·忆如传》真人剧开发；推出 AStation 仙剑 XR 项目（10 月上线 Apple Vision Pro）；与蚂蚁集团鲸探科技合作推出《仙剑三十周年·江湖长伴纪念卡》数字藏品；持续举办“仙剑一面”漫展，拓展 IP 衍生生态
4. Web3 战略：加速《仙剑奇侠传》IP 的 RWA 上链计划；推出 Web3 聚合支付工具（聚合多币种，嵌入游戏生态及海外业务，缩短结算周期）；计划 2025 年末 - 2026 年初推出去中心化 Web3 电竞赛事平台“KKFun Esports”；已与香港稳定币沙盒试点发行人、OSL 集团、Pangu 公司达成合作，抢占香港 Web3 政策机遇

社会责任

- 环保与 ESG：坚持环保理念，将环保融入商业决策，建立 ESG 政策与程序，推行无纸化审批、网络会议以减少碳排放，2025 年 7 月获“ESG 信息披露卓越企业”

- 公益事业：与中国人口福利基金会、灵山基金会合作推进“中手游筑梦图书馆”项目，2017 年至今已建成 13 所，覆盖广东、河北、吉林等多省份
- 2025 年上半年 18 周岁以下未成年玩家收入占比低于 0.01%