

中手游 2025 年度中期業績財報要點

- 中手游科技集團有限公司（以下簡稱“中手游”）公佈截至 2025 年 6 月 30 日止六個月中期業績公告，報告期內總收益達 7.63 億元（人民幣，下同），同比下降 38.1%；經調整淨虧損 6.38 億元。海外業務收入 2.35 億元，同比增長 33.2%，占公司收益的比重達 30.8%。虧損主要原因包括：自研核心遊戲《仙劍世界》上線後暴露品質問題，收益未達預期；新游《春秋玄奇》《仙劍世界》行銷推廣費較高，《仙劍世界》項目人員優化產生一次性裁撤費用；撇銷部分合同到期預付款項及投資企業經營欠佳導致金融資產公允價值虧損。

財務狀況

- 截至 2025 年 6 月 30 日止六個月，集團總收益 7.63 億元，同比下降 38.1%；經調整淨虧損 6.38 億元；海外業務收入 2.35 億元，同比增長 33.2%，占收益比重 30.8%；經營性現金流量淨額 1.09 億元。
- 毛利率由 2024 年同期的 30.2% 上升至 33.9%，主要因海外業務收入增長，且海外管道商分成比例低於中國內地。

摘要數據

- 收益結構（截至 2025 年 6 月 30 日止六個月）
 - 遊戲發行業務收入 6.56 億元，占總收益 86.0%，同比下降 34.4%
 - 遊戲開發業務收入 0.73 億元，占總收益 9.6%，同比下降 42.1%
 - IP 授權業務收入 0.335 億元，占總收益 4.4%，其中《仙劍奇俠傳》IP 授權收入 0.33 億元，同比增長 134.8%
- 使用者資料（截至 2025 年 6 月 30 日止六個月）
 - 新註冊用戶總數 4282.4 萬人
 - 平均每月活躍用戶 1157.3 萬人
 - 平均每月付費用戶 83.3 萬人
 - ARPPU（人民幣元）152.7 元
- 成本費用
 - 銷售成本 5.04 億元，同比下降 41.4%，占收益比重 66.1%（2024 年同期為

69.8%)

- 銷售及分銷開支 3.73 億元，同比增長 151.0%，主要因新游行銷推廣費增加
- 行政開支 0.86 億元，同比增長 4.3%，主要因《仙劍世界》項目一次性員工裁撤支出
- 研發成本 0.94 億元，同比下降 14.8%

IP 精品遊戲及創新小遊戲全球發行

（一）國內地區發行

1. IP 精品遊戲

- 《三千幻世》：2025 年 4 月上線，騰訊動漫正版授權，彙聚 13 部國漫 IP，上線首月獲蘋果商店免費榜第 1 名、TapTap 熱門榜及新品榜第 1 名，但付費用戶轉化效率低，收益未達預期
- 《聊天群的日常生活》：2025 年 5 月上線，基於《修真聊天群》小說改編，營收未達預期，後續將持續更新並調整推廣策略
- 《新三國志曹操傳》：2025 年 6 月 27 日上線，光榮特庫摩正版授權，上線首月 TapTap 評分 8 分（10 分制）、華為商城 4.5 分（5 分制）、蘋果商店 4.8 分（5 分制），獲蘋果商店策略遊戲榜第 3 名，因上線時間短，報告期內貢獻收入有限

2. 創新小遊戲

- 《春秋玄奇》：2025 年 1 月上線，上線首月微信遊戲暢銷榜第 24 位，次月升至第 10 位，付費留存率超同類產品，上線三個月累計流水過億，營收超預期，報告期內推廣費較高，預計 2025 年內逐步回收
- 存量小遊戲《凌霄戰紀》《消個錘子》《全民槍神：邊境王者》等運營穩健，持續貢獻利潤

（二）海外地區發行

- 《牛頭人 GO》：2025 年 1 月在港澳臺、新加坡及馬來西亞上線，4 天獲三地蘋果商店免費榜第 1 名，但不適應海外玩家付費習慣，用戶生命週期價值（LTV）低於預期，未貢獻利潤
- 《門破蒼穹：無雙》：2025 年 4 月在港澳臺新馬地區上線，閱文集團正版授權，上線首月獲臺灣、香港蘋果商店遊戲免費榜第 1 名，臺灣蘋果商店暢銷榜第 28 名、香港第 41 名，流水表現良好
- 《門羅大陸：史萊克學院》：2025 年 3 月在越南上線，上線首月獲越南蘋果商店

免費榜第 1 名、暢銷榜第 9 名，穀歌商店免費榜第 2 名、暢銷榜第 15 名

- 《鬥羅大陸：逆轉時空》：2025 年 5 月在港澳臺地區上線，中手游投資研發，上線首月獲臺灣蘋果商店遊戲免費榜第 1 名、暢銷榜第 19 名，香港蘋果商店免費榜第 3 名、暢銷榜第 9 名

遊戲長線運營

- 多款上線超 5 年的遊戲持續貢獻收入利潤，包括 IP 精品遊戲《航海王強者之路》（上線超 9 年）、《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》《航海王熱血航線》《真·三國無雙 霸》，及創新小遊戲《全民槍神：邊境王者》（上線超 6 年）《凌霄戰紀》等

遊戲自主研發

- 《仙劍世界》：2025 年 2 月上線，2021 年立項研發超三年，上線後暴露體量過大、畫面精度低、使用者引導不佳等問題，營收未達預期；已優化研發團隊人力，更換項目負責人，重新設計商業化模式，完成近 20 次版本更新，後續將持續調優以提升營收
- 《城主天下》：文脈互動自研三國策略遊戲，國內由三七互娛獨家發行；海外版《三國·群英燎原》2025 年 7 月 31 日在港澳臺、新加坡及馬來西亞上線，首月獲臺灣蘋果商店免費榜第 1 名，後續將在越南、韓國上線
- 《代號：暗夜傳奇》：文脈互動自研傳奇類新遊，報告期內開展多輪上線前測試，因追求品質標杆延長調優時間，延期至 2025 年下半年上線，預計在使用者規模、營收及品牌影響力上突破前作《傳奇世界之雷霆霸業》

《仙劍奇俠傳》IP 運營

- 影漫遊聯動：與企鵝影視合作製作《仙劍奇俠傳三》動畫番劇（2025 年內騰訊視頻播出），《仙劍奇俠傳四》動畫番劇（嗶哩嗶哩合作，立項中），《仙劍奇俠傳一》動畫作品（嗶哩嗶哩合作）；籌備真人劇《仙劍染歸塵》（原創故事）、《仙劍奇俠傳二外傳·憶如傳》（人氣角色開發）；與中文線上合作打造《仙劍奇俠傳》廣播劇（全明星聲優、電影級音效，免 U APP 獨家上線）；聯手上海“曉聚場”開發新版越劇《仙劍奇俠傳》
- 文學衍生：《仙劍奇俠傳一》小說 2025 年 1 月出版；《仙劍奇俠傳三》《三外傳》《五》《五前傳》《六》及原創衍生《瑤台雪》《瓊華後傳》小說處於創作階段，2025 年內陸續面世
- 遊戲開發：《仙劍奇俠傳四》重製版開發中；已上線手遊《仙劍奇俠傳：新的開始》《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》持續長線運營；與愷英網路新增《仙劍奇俠傳》IP 卡牌 RPG 遊戲授權合作（2026 年進入開發期）
- 實體及線下：與 Suplay 合作推出仙術生活迷你盲盒；2025 年推出“仙劍一面”全國巡迴專題漫展，上半年已在合肥、北京、杭州舉辦，全年覆蓋 10 省、總面積 5 萬

平方米；與魔池音樂合作推出《仙劍奇俠傳》原聲音樂豪華版禮盒等三十周年實體專輯；與光年工作室、STAREXVA 工作室（星星社）、非玩玩具合作推出趙靈兒、韓菱紗、柳夢璃雕像及李逍遙、趙靈兒布衣可動玩偶（2025 年內面世）；與三月獸合作拓展線下零售管道

- IP 授權收入：報告期內《仙劍奇俠傳》IP 授權收入 0.33 億元，同比增長 134.8%

大規模應用人工智慧 AIGC 技術

- 在遊戲研發、發行行銷、運營中應用 AIGC 技術，發行行銷環節日常生成創意腳本、內容、美宣圖；運營環節通過 AI 內容引擎智慧生成玩法設計、活動方案，提升運營效率

2025 年下半年展望

（一）發展策略

- 堅持“業務聚焦 + 成本控制”：聚焦核心競爭力，深耕創新小遊戲發行、拓展海外業務（重點港澳臺、日韓、東南亞）；自研聚焦傳奇品類，嚴控成本，謹慎探索小遊戲自研；強化立項風險把控與預算管控，用 AI 提升管理效率
- 延續“IP 精品遊戲與創新小遊戲全球發行 + 自主研發”戰略，圍繞《仙劍奇俠傳》IP 開展運營

（二）下半年計畫上線產品

項目	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	

點擊圖片可查看完整試算表

（三）重點業務規劃

1. IP 精品與小遊戲發行：國內推進《火影忍者：木葉高手》（7 月上線，首月獲蘋果商店免費榜第 1 名）、《代號：夢工廠全明星》（環球影業 IP，計畫 2025 年內完成研發進入測試）及《新鎮魂街》小遊戲版、《代號：仙》、《代號：傳說》等多款小遊戲上線；海外推進《鬥羅大陸：逆轉時空》（10 月東南亞上線）、《鬥羅大陸：史萊克學院》（韓國上線）、《真·三國無雙 霸》（日本上線）
2. 自研業務：推進《代號：暗夜傳奇》《三國·群英燎原》海外上線，嚴控研發成本提升成功率
3. 仙劍 IP 運營：推進《仙劍四》《仙劍一》動畫、《仙劍染歸塵》《仙劍二外傳·憶如傳》真人劇開發；推出 AStation 仙劍 XR 項目（10 月上線 Apple Vision Pro）；與螞蟻集團鯨探科技合作推出《仙劍三十周年·江湖長伴紀念卡》數位藏品；持續舉辦“仙劍一面”漫展，拓展 IP 衍生生態
4. Web3 戰略：加速《仙劍奇俠傳》IP 的 RWA 上鏈計畫；推出 Web3 聚合支付工具（聚合多幣種，嵌入遊戲生態及海外業務，縮短結算週期）；計畫 2025 年末 - 2026 年初推出去中心化 Web3 電競賽事平臺“KKFun Esports”；已與香港穩定幣沙箱試點發行人、OSL 集團、Pangu 公司達成合作，搶佔香港 Web3 政策機遇

社會責任

- 環保與 ESG：堅持環保理念，將環保融入商業決策，建立 ESG 政策與程式，推行無紙化審批、網路會議以減少碳排放，2025 年 7 月獲“ESG 資訊披露卓越企業”
- 公益事業：與中國人口福利基金會、靈山基金會合作推進“中手游築夢圖書館”項目，2017 年至今已建成 13 所，覆蓋廣東、河北、吉林等多省份
- 2025 年上半年 18 周歲以下未成年玩家收入占比低於 0.01%