

## 网龙公布 2023 年全年业绩

游戏业务表现强劲助力增长，Mynd.ai 分拆上市开启新征程

【香港，2024 年 3 月 27 日】全球领先的互联网社区创建者—网龙网络控股有限公司（“网龙”或“本公司”；香港交易所股份代号：777）今天公布 2023 年全年财务业绩。网龙管理层将于 2024 年 3 月 28 日香港时间上午 10 时正举行业绩发布会及网上直播，讨论财务业绩和近期业务发展。

网龙主席刘德建博士表示：“2023 年，我们在关键战略领域合理布局，并全力以赴加强执行力，以此推动了可持续增长并取得了显著成效。我们的游戏业务收入强势反弹，全年实现收入人民币 37.6 亿元，同比增长 9.6%（2022 年同比下滑 5.8%）。我们的游戏业务在过去十年中，有九年都实现了收入增长，只有 2022 年在疫情导致国内经济增速放缓的情况下出现下滑。我们的游戏收入在这十年间增长了 3.9 倍，几乎全部来自于我们的内生增长，这是由我们专注于为玩家提供高质量游戏所驱动。2023 年，我们所有的核心游戏 IP 都取得了强劲的表现，我们致力于推动玩家的参与和消费，提供优质内容，并通过持续创新和投资于人工智能（AI）技术来巩固市场领先地位。年内，我们持续推动现有游戏强劲增长的同时，还大力投入各品类新游戏产品线的研发。我们相信，凭借我们的卓越往绩、研发能力以及庞大的玩家基础，我们的游戏业务在 2024 年将拥有独特的竞争优势。”

“我们的教育业务在 2023 年迎来了一个重要里程碑，我们在 12 月成功完成分拆海外教育业务在美国上市。这次分拆不仅将为我们的股东释放价值，还将引领我们新上市的实体 Mynd.ai 在硬件领域的竞争力更进一步，成为课堂软硬件领域的领导者。虽然 2023 年硬件销售恢复到疫情前的正常水平，但我们认为，在疫情的影响下，互动显示屏的渗透率和应用率都得到了显著提升，为将来软件的广泛应用奠定了更坚实的基础。我们相信 Mynd.ai 作为市场领导者，能够充分把握机遇，重新定义教育行业的格局。”

“2023 年，我们持续在环境、社会及管治（ESG）方面取得积极进展。12 月，我们获得国际权威指数机构 MSCI（明晟）上调 ESG 评级至 BBB，较上次评级大幅提升，显示公司在 ESG 领域的成果备受市场认可。”

“我们欣然宣布，董事会决议 2023 年的末期股息为每股普通股 0.4 港元，连同我们在中期业绩时宣布的股息，全年总股息达到每股普通股 1.8 港元。”

## 2023 年全年业绩财务摘要

- 收益为人民币 71.0 亿元，同比减少 9.7%。
- 来自游戏及应用服务的收益为人民币 41.9 亿元，占本集团总收益的 59.0%，同比增长 6.6%。
- 来自 Mynd.ai 的收益为人民币 29.1 亿元，占本集团总收益的 41.0%，同比减少 25.7%。
- 毛利为人民币 44.0 亿元，同比增长 1.9%。
- 来自游戏及应用服务的经营性分类溢利<sup>1</sup>为人民币 14.0 亿元，同比增长 12.9%。
- 2023 年，来自 Mynd.ai 的经营性分类亏损<sup>1</sup>为人民币 9,300 万元，而 2022 年则录得经营性分类溢利人民币 3,000 万元。
- 除利息税项折旧及摊销前利润为人民币 13.3 亿元，同比减少 8.7%。
- 经营溢利为人民币 8.2 亿元，同比减少 28.6%。
- 非公认会计准则经营溢利<sup>2</sup>为人民币 11.5 亿元，同比减少 12.7%。
- 本公司拥有人应占溢利为人民币 5.5 亿元，同比减少 34.1%。
- 非公认会计准则本公司拥有人应占溢利<sup>2</sup>为人民币 9.6 亿元，同比减少 24.9%。
- 经营活动现金流为人民币 11.2 亿元，同比增长 4.2%。
- 本公司宣布派发末期股息每股普通股 0.4 港元（2022 年：每股普通股 0.4 港元），惟须待即将举行之股东周年大会批准后方可作实。

---

<sup>1</sup> 经营性分类溢利（亏损）的数字是来自本公司报告的分類溢利（亏损）的数字（按照香港财务报告准则（「香港财务报告准则」）第 8 号编制），但不包括非核心/经营性、非重复性或未分配项目，包括政府补贴、公司内部财务成本、减值亏损（扣除回拨）、无形资产及存货之减值亏损及撤销、按公允价值计入损益（「按公允价值计入损益」）之财务资产之公允价值变动及汇兑差异、衍生财务工具之公允价值变动及汇兑亏损、可转换及可交换债券之利息开支、汇兑差异及赎回亏损及遣散费。

<sup>2</sup> 为补充本公司按照香港财务报告准则编制的综合业绩，采用非公认会计准则指标仅为提高对本公司目前财务表现的整体理解。该非公认会计准则指标并非香港财务报告准则明确允许的指标及未必能与其他公司的类似指标作比较。本公司的非公认会计准则指标不计及以股份为基础支付之开支、收购附属公司产生之无形资产摊销、无形资产及存货之减值亏损及撤销、按公允价值计入损益之财务资产之公允价值变动、衍生财务工具之公允价值变动、财务成本、已质押银行存款之利息收入、赎回可转换及可交换债券之亏损、无形资产之减值亏损回拨以及按公允价值计入损益之财务资产、可转换及可交换债券及衍生财务工具之汇兑差异。

## 分类财务摘要

此前，我们报告的两个主要分类为“游戏业务”和“教育业务”。由于我们的海外教育业务已于 2023 年 12 月在美国分拆上市并更名为 Mynd.ai，因此从 2023 年全年业绩开始，我们的两个分类将更改为“游戏及应用服务”以及“Mynd.ai”，同时提供了 2022 年同期可比的财务数据。

(人民币百万元)	2023 年		2022 年		变动	
	游戏及应用服务	Mynd.ai	游戏及应用服务 (经重列)	Mynd.ai (经重列)	游戏及应用服务 (经重列)	Mynd.ai (经重列)
收益	4,189	2,910	3,931	3,919	+6.6%	-25.7%
毛利	3,708	728	3,375	927	+9.9%	-21.5%
毛利率	88.5%	25.0%	85.9%	23.7%	+2.6 个百分点	+1.3 个百分点
经营性分类溢利(亏损) <sup>1</sup>	1,399	(93)	1,239	30	+12.9%	不适用
分类经营开支 <sup>3</sup>						
- 研发	(1,186)	(196)	(1,019)	(204)	+16.4%	-3.9%
- 销售及市场推广	(463)	(327)	(514)	(419)	-9.9%	-22.0%
- 行政	(649)	(267)	(618)	(263)	+5.0%	+1.5%

<sup>3</sup> 分类经营开支不含摊销及汇兑差异等未分配开支/收入，此等开支/收入计入本公司报告的综合财务报表的销售及一般行政开支类别，但按香港财务报告准则第 8 号不能就计算分类溢利(亏损)数字的用途分配至特定的业务分类。

## 游戏业务

2023 年，随着疫情后宏观经济的复苏，加上我们专注于执行可持续增长的战略，我们的游戏收入创历史新高，同比增长 9.6%至人民币 37.6 亿元，占游戏及应用服务收入的 89.7%。在过去的十年里，我们游戏收入增长超过 3.9 倍，充分证明了这一战略的成功。年内，我们专注于有计划地扩展游戏内容，实现“内容”及“养成”属性双驱动。我们注意到更多玩家愿意为游戏中持续更新的创新及高质量内容付费，这些内容与游戏玩法无缝融合，为玩家提供了更优质的游戏体验。我们亦持续加强市场营销、用户获取、用户留存及游戏发行等方面的运营能力，从而优化我们的活跃玩家群体，一方面促进游戏公平性，为所有玩家带来乐趣；另一方面提升玩家的忠诚度，促使他们愿意为了享受更高品质的游戏体验而消费。

2023 年，我们的国内及海外游戏收入分别同比增长 10.5%和 4.5%。海外游戏市场在疫情后的玩家活跃度下降，迭加用户隐私政策变化的整体冲击，2023 年中国游戏开发商的整体海外收入同比下降 5.7%<sup>4</sup>，而我们的海外收入仍然展现强大韧性，占游戏总收入的 15.0%。此外，我们在端游及手游两大领域均实现了收入增长，端游收入同比增长 11.1%至人民币 31.7 亿元，占游戏总收入的 84.3%。手游收入同比增长 2.0%至人民币 5.9 亿元，占游戏总收入的 15.7%。

《魔域》IP 于 2023 年取得优异成绩，收入同比增长 12.4%至人民币 34.3 亿元，彰显这款旗舰 IP 经久不衰的魅力，持续巩固我们在 MMORPG 游戏领域的竞争优势。其中我们的旗舰端游《魔域》实现收入同比增长 14.0%至人民币 28.9 亿元，归功于我们的增长策略，即 i) 高频率推出新内容和新玩法机制，ii) 通过真正满足所有玩家的需求以提升玩家的整体体验，从而实现生态系统的平衡，iii) 提高我们对付费用户的服务水平。我们的策略不仅推动了收入增长，还提高了玩家的参与度，年内《魔域》IP 用户的平均游戏时长同比增长 50.4%。

我们的内容策略在手游领域也取得显著成效，《魔域互通版》（手游）的月活跃用户数同比增长 50.4%，占端游月活跃用户数的 36.2%，同时，《魔域互通版》的平均付费用户占端游付费用户的约 20%。我们的玩家在端游及手游上的高参与度，以及《魔域》的双平台（即：端游及手游）属性不断增强，为我们带来了更高的玩家参与度和变现机会。2023 年，《魔域》IP 旗下手游产品收入同比增长 4.6%。其中，我们的旗舰手游《魔域口袋版》实现流水同比增长 6.0%，归功于我们游戏体验的不断增强以及发行策略的进一步优化，从而更高效地获取用户。

---

<sup>4</sup> 根据游戏工委及伽马数据于 2023 年 12 月 16 日发布的《2023 年中国游戏产业报告》

我们的《英魂之刃》IP 在 2023 年重拾增长，该 IP 旗下的游戏收入同比增长 5.8%。年内，《英魂之刃》IP 越来越受大众欢迎，我们在下半年举办的《英魂之刃》电竞赛事直播观赛人数创新高。随着电竞赛事在 2023 年疫情后重启，我们在电竞领域取得的巨大成功，叠加上线以来超过 3 亿的玩家基础，我们将进一步推广《英魂之刃》IP 并获取更多玩家。

我们的《征服》IP 亦在 2023 年取得显著进展。由于《征服》游戏中“MMO+休闲”游戏玩法的成功，使我们启动了一款新游戏（《代号-Alpha》）的开发，预计将于 2024 年推出。同时，我们开始打造线上线下赛事体系，旨在将玩家的参与度提升到新的水平。

年内，我们在应用生成式人工智能（AIGC）为我们不同游戏业务环节创造价值方面取得显著进展。我们的美术制作工作中 AI 的使用率从 2023 年第一季度的 14% 提高到了第四季度的 58%。同时，由于我们越发受益于 AI 大语言模型的训练，2023 年第四季度借助 AI 所节省的人工工时成本较 2023 年第一季度提升了 300%，从而实现了高质量内容的高效生产。凭借 AIGC，我们能更频繁的进行内容更新，进而提高玩家的留存率并推动变现。此外，我们战略性地投入公司业务与 AIGC 深度融合的领域，提升竞争优势。年内，我们在 MOBA 游戏中开发的“AI 陪伴”技术取得重大进展，通过 AI 陪伴显著提高了玩家的留存率。我们在非玩家角色（NPC）方面的研发也有所突破，这些 NPC 有望在未来被整合到我们新的开放世界 MMORPG 游戏中。

展望未来，我们将通过双管齐下的策略持续推动我们游戏业务的收入和利润增长，一方面是推动现有游戏的收入增长，另一方面是投入于一系列新游戏项目的研发，包括社交休闲游戏、放置卡牌游戏、俯视角射击多人竞技游戏、MOBA 游戏、MMORPG 游戏和二次元游戏等。此外，我们在 2024 年将继续拓展市场，计划进入或扩大我们在日本、中东和印度尼西亚等市场的份额。

## **Mynd.ai**

2023 年 12 月，我们通过与纽约证券交易所上市公司 Gravitas Education Holdings Inc.（“GEHI”）合并，成功完成了海外教育业务的分拆上市，合并实体的估值为 8 亿美元，并更名为 Mynd.ai, Inc.（“Mynd”）。在交易完成前，GEHI 已完成其除新加坡教育业务（占 2023 年 Mynd 备考收入约 8%）以外的所有业务的出售。截至 2023 年 12 月 31 日，网龙持有 Mynd 已发行股份的 74.4%，继续将 Mynd 的财务业绩合并入公司 2023 年的财务报表。

2023 年，Mynd 的收入为人民币 29.1 亿元，而 2022 年为人民币 39.2 亿元。收入的下降反映了新冠疫情结束后，经营环境回归常态化。具体到教育技术市场，全球各地政府曾在 2021 年和

2022年开展疫情救助计划，在补贴资金的支持下，客户需求显著增加，而这些计划在2023年已基本结束。与2020年及此前年份（疫情前）相比，Mynd 2023年的收入仍呈现持续增长趋势。

2023年，Mynd的其他财务亮点包括：

- 毛利率达 25.0%，较 2022 年上升 1.3 个百分点，得益于原材料和运费成本的降低，以及汇率的影响
- 经营活动现金流较 2022 年内提升了人民币 2,300 万元<sup>5</sup>
- 年末现金余额为人民币 6.5 亿元，而 2022 年末为人民币 2.0 亿元
- 核心分类亏损<sup>1</sup>为人民币 9,300 万元，而 2022 年的利润为人民币 3,000 万元，主要是由于上述市场回归常态化导致销售量下降所致

Mynd子公司普罗米休斯继续保持其市场领导地位。2023年，普罗米休斯在全球（除中国外）K-12互动平板显示屏市场的份额达到17.4%。<sup>6</sup> 2023年第四季度单季度，普罗米休斯在全球（除中国外）K-12互动平板显示屏市场取得21.1%的市场份额，并继续在美国、英国及爱尔兰和德国继续保持市场份额第一的领导地位。<sup>6</sup>

普罗米休斯在全球 K-12 市场的领导地位有助于公司继续发展其硬件和软件业务。除了推动硬件业务的增长，普罗米休斯近期还推出了综合性 SaaS 解决方案 Explain Everything Advanced，利用我们的全球市场渠道，开发基于订阅模式的软件收入机会。2024年，Mynd将继续推动软件业务的发展，增强核心产品竞争力，大力推进销售活动。同时，Mynd将继续投入研发，以保持其在高端市场的领导地位，同时提高在前景更大的中低端市场的渗透率。

我们相信，Mynd 在赢得市场份额方面具有以下独特优势：

- 作为市场领导者，普罗米休斯拥有庞大的已安装基础，有利于替换型硬件销售和 SaaS 软件销售
- 极度专注于教育领域，深入了解学校需求
- 拥有内部教育顾问团队，可为用户开展专业培训，具备了解和满足学校/教师不同需求场景的独特能力
- 全面的售后支持架构，确保与教师的工作流程无缝融合
- 由 4,000 多家分销商/经销商组成的完善的全球网络已建立 20 多年，分销商/经销商对普罗米休斯显示屏的价值有着深刻的理解

---

<sup>5</sup> 数据来自于 Mynd 20-F 表格，根据美国公认会计准则（U.S. GAAP）

<sup>6</sup> 根据 Futuresource Consulting 《2023 年第四季度全球互动显示屏市场报告》

- 普罗米休斯的市场声誉及其作为市场领导品牌的悠久历史使我们有信心成为广大用户长期的技术合作伙伴

分拆上市为 Mynd 奠定了基础，使其超越原有的硬件业务，能将软件应用集成到产品中，从而将教学体验提升到一个新的水平。展望未来，硬件收入的持续增长、投入软件应用的开发以实现规模化的 SaaS 收入、以及加强在硬件及软件市场的领导地位，都将推动 Mynd 的进一步成功。

- 完 -

## 管理层业绩发布会及网上直播

网龙管理团队将于香港时间 2024 年 3 月 28 日上午 10 时举行业绩发布会及网络直播，讨论业绩及近期业务发展。

### 详情如下：

时间	:	香港时间 2024 年 3 月 28 日（星期四）上午 10:00 美国东部时间 2024 年 3 月 27 日（星期三）下午 10:00
形式	:	香港 The Executive Center 线下会场 <u>或</u> 直播会议
线下会场地点	:	香港中环士丹利街 28 号 2 楼
网上直播	:	<a href="https://webcast.roadshowchina.cn/NWw3aXduZHNqbnNaN9hejkvdmM0dz09">https://webcast.roadshowchina.cn/NWw3aXduZHNqbnNaN9hejkvdmM0dz09</a>

如欲参加网上直播会议者，可在网龙投资者关系网站 <http://ir.nd.com.cn/sc/category/webcast-sc> 线上收听会议实况或回看会议，与会者请于会议开始前 10 分钟登入上述网站，然后进入“2023 年全年业绩发布会及网上直播”并根据指示登记。

### 关于网龙网络控股有限公司

网龙网络控股有限公司（香港交易所股份代号：0777）是全球领先的互联网社区创建者，在开发和扩展多个互联网及移动平台方面拥有优良往绩，覆盖用户数以亿计，包括建立中国首个网络游戏门户—17173.com 及打造中国极具影响力的智能手机服务平台—91 无线。

网龙成立于 1999 年，成功自主研发多个著名的旗舰游戏，包括《魔域》、《征服》、《英魂之刃》和《终焉誓约》，是中国最具声誉及知名度的网络游戏开发商之一。在过去的十年中，网龙成功地在国内外市场拓展在线教育业务，其在美国上市的海外教育业务子公司 Mynd.ai 是全球互动技术领域的领导者。Mynd.ai 的互动平板和软件产品屡获殊荣，已在全球 126 个国家为超过 100 万间教室提供产品和服务。

### 如有投资者垂询，敬请联络：

网龙网络控股有限公司

周鹰女士

投资者关系高级总监

电话：+852 2850 7266 / +86 591 8390 2825

电邮：[maggiezhou@nd.com.hk](mailto:maggiezhou@nd.com.hk) / [ir@netdragon.com](mailto:ir@netdragon.com)

网站：[ir.nd.com.cn](http://ir.nd.com.cn)

**综合损益及其他全面收益表**

**截至二零二三年十二月三十一日止年度**

	二零二三年 人民币百万元	二零二二年 人民币百万元
收益	7,101	7,866
收益成本	<b>(2,703)</b>	<b>(3,551)</b>
<b>毛利</b>	<b>4,398</b>	4,315
其他收入及盈利	264	223
根据预期信贷亏损模型之减值亏损（扣除回拨）	<b>(3)</b>	(14)
销售及市场推广开支	<b>(807)</b>	(945)
行政开支	<b>(1,199)</b>	(975)
研发成本	<b>(1,382)</b>	(1,224)
其他开支及亏损	<b>(446)</b>	(213)
分占联营公司及合营企业业绩	<b>(4)</b>	(17)
<b>经营溢利</b>	<b>821</b>	1,150
按公允价值计入损益之财务资产、可转换及可交换债券、可转换 票据及衍生财务工具之汇兑亏损	<b>(21)</b>	(73)
按公允价值计入损益之财务资产之公允价值变动	<b>75</b>	(33)
衍生财务工具之公允价值变动	<b>28</b>	15
财务成本	<b>(268)</b>	(219)
<b>除税前溢利</b>	<b>635</b>	840
税项	<b>(188)</b>	(76)
<b>年内溢利</b>	<b>447</b>	764

年内其他全面收益（开支），扣除所得税：

其后可重新分类至损益之项目：

换算海外业务产生之汇兑差额 43 47

不可重新分类至损益之项目：

按公允价值计入其他全面收益之权益工具之公允价值变动 (22) (2)

年内其他全面收益 21 45

年内全面收益总额 468 809

以下各项应占年内溢利（亏损）：

-本公司拥有人 550 834

-非控股权益 (103) (70)

447 764

以下各项应占年内全面收益（开支）总额：

-本公司拥有人 570 879

-非控股权益 (102) (70)

468 809

人民币分

人民币分

**每股盈利**

- 基本 103.00 154.15

- 摊薄 103.00 154.14

## 综合财务状况表

于二零二三年十二月三十一日

	二零二三年 人民币百万元	二零二二年 人民币百万元
<b>非流动资产</b>		
物业、厂房及设备	2,422	1,936
使用权资产	380	380
投资物业	60	59
商誉	325	287
无形资产	868	739
于联营公司及合营企业之权益	43	34
按公允价值计入其他全面收益之权益工具	45	56
按公允价值计入损益之财务资产	453	404
应收贷款	12	8
其他应收款项、预付款项及按金	351	94
递延税项资产	433	347
	<b>5,392</b>	<b>4,344</b>
<b>流动资产</b>		
在建物业	70	343
待售物业	280	303
存货	405	807
按公允价值计入损益之财务资产	38	84
应收贷款	79	4
贸易应收款项	702	654
其他应收款项、预付款项及按金	485	549
应收合营企业款项	7	5
可退回税项	39	29
已质押银行存款	315	1
原到期日三个月以上之银行存款	329	207
现金及现金等价物	2,241	3,701
	<b>4,990</b>	<b>6,687</b>



**流动负债**

贸易及其他应付款项	1,518	1,513
合约负债	491	406
租赁负债	76	67
拨备	127	94
衍生财务工具	107	31
银行贷款	1,033	737
可转换及可交换债券	3	16
可转换票据	1	-
应付税项	80	100
	<b>3,436</b>	<b>2,964</b>
<b>流动资产净值</b>	<b>1,554</b>	<b>3,723</b>
<b>总资产减流动负债</b>	<b>6,946</b>	<b>8,067</b>

**非流动负债**

其他应付款项	37	19
租赁负债	45	50
银行贷款	1	2
可转换及可交换债券	253	1,317
可转换票据	356	-
可转换优先股	-	-
递延税项负债	80	80
	<b>772</b>	<b>1,468</b>
<b>资产净值</b>	<b>6,174</b>	<b>6,599</b>

**股本及储备**

股本	39	40
股份溢价及储备	5,856	6,859
本公司拥有人应占权益	5,895	6,899
非控股权益	279	(300)
	<b>6,174</b>	<b>6,599</b>

### 未经审核公认会计准则及非公认会计准则指标调整表

	二零二三年 (未经审核) 人民币百万元	二零二二年 (未经审核) 人民币百万元
<b>经营溢利</b>	<b>821</b>	1,150
加上:		
以股份为基础支付之开支	104	6
收购附属公司产生之无形资产摊销	65	56
无形资产及存货之减值亏损和撇销	46	103
赎回可转换及可交换债券之亏损	156	-
扣除:		
无形资产之减值亏损拨回	(44)	-
<b>非公认会计准则经营溢利</b>	<b>1,148</b>	1,315
<b>本公司拥有人应占年内溢利</b>	<b>550</b>	834
加上:		
以股份为基础支付之开支	8	7
收购附属公司产生之无形资产摊销	51	43
无形资产及存货之减值亏损和撇销	41	100
财务成本	244	199
按公允价值计入损益之财务资产之公允价值(盈利)亏损	(74)	32
衍生财务工具之公允价值(盈利)亏损	(27)	3
按公允价值计入损益之财务资产、可转换票据、可转换及可 交换债券及衍生财务工具之汇兑亏损	13	63
赎回可转换及可交换债券之亏损	156	-
<b>非公认会计准则本公司拥有人应占年内溢利</b>	<b>962</b>	1,281