

网龙公布 2024 年中期业绩

EBITDA 同比增长 13%，新一轮增长蓄势待发

【香港，2024 年 8 月 29 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）今日公布 2024 年中期财务业绩。网龙管理层将于 2024 年 8 月 30 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：“今年上半年的业绩展现了我们较强的韧性，尽管有一些短期挑战，我们仍聚焦于打造能够强化核心竞争力并推动长期增长的产品。国内端游收入同比增长 2.1%至人民币 13.6 亿元，得益于我们努力提升玩家参与度和留存率。我们相信，随着玩家的消费习惯向高质量内容、知名 IP 的游戏迁移，我们所拥有的标志性且不可复制的旗舰 IP，以及围绕这些 IP 打造高品质游戏的商业模式，将有助于我们实现差异化并推动可持续增长。虽然我们的海外游戏收入由于一些短期因素同比下降 12.9%，导致整体游戏收入有所下滑，但我们有信心在下半年取得更好的表现。我们的增长策略正在按计划稳步推进，且有许多积极的消息可以分享：我们的新游戏《代号-Alpha》预计将于下半年正式上线，并拓展到多个国家。我们的《终焉誓约·海外版》取得了不错的测试数据，预计这款二次元新游戏将在未来 6 到 9 个月内在日本市场推出。此外，我们的 Roguelike 俯视角射击新游戏《星海特攻》获得了玩家的热烈好评，该游戏在 TapTap 平台的新品榜中名列第二，并获得了 8.0 的用户评分。我们预期这款游戏将于 2025 年在全球推出，有潜力成为一款高日活跃用户数（DAU）的重磅新游。”

“教育业务方面，我们的海外教育子公司 Mynd.ai 仍处于挑战与机遇并存的行业转型阶段。一方面，由于新冠疫情结束，各地教育部门预算回归常态化，以及宏观通货膨胀影响了学校的预算分配决策，硬件市场出货量持续放缓。另一方面，市场目前正处于转型的初期阶段，从由硬件主导逐渐转向以软件和服务为核心的整合模式，Mynd.ai 作为市场领导者，拥有超过 100 万间教室的安装基数，面临着巨大的转型机遇。”

“最近数月，网龙在泰国和沙特的国家级项目中也取得了积极进展。在泰国高等教育与科研创新部的支持下，我们宣布了一项开发先进的 AI 赋能教育平台 aom-ai 的战略举措。该平台结合了网龙先进的教育技术与深厚的本土洞察力，预计将于年内推出。在沙特，我们正围绕 K12 教育以及技术与职业培训领域与教育部密切探讨多项令人期待的教育科技合作项目。”



NetDragon

NetDragon Websoft Holdings Limited
網龍網絡控股有限公司

2024 年上半年财务摘要

- 收益为人民币 33.0 亿元，同比减少 10.3%。
- 来自游戏及应用服务的收益为人民币 21.2 亿元，占本公司总收益的 64.3%，同比减少 0.8%。
- 来自 Mynd.ai 的收益为人民币 11.8 亿元，占本公司总收益的 35.7%，同比减少 23.5%。
- 毛利为人民币 22.0 亿元，同比减少 3.8%。
- 来自游戏及应用服务的经营性分类溢利¹为人民币 6.9 亿元，同比减少 11.5%。
- 来自 Mynd.ai 的经营性分类亏损¹为人民币 1.1 亿元，而去年同期亏损为人民币 4,800 万元。
- 经营溢利为人民币 6.3 亿元，同比减少 9.3%。
- 非公认会计准则经营溢利²为人民币 6.4 亿元，同比减少 7.5%。
- 除利息税项折旧及摊销前利润为人民币 10.4 亿元，同比增长 12.9%。
- 非公认会计准则除利息税项折旧及摊销前利润²为人民币 11.5 亿元，同比增长 33.1%。
- 本公司拥有人应占溢利为人民币 4.0 亿元，同比减少 20.0%。
- 本公司拥有人应占非公认会计准则溢利²为人民币 5.6 亿元，同比减少 5.3%。
- 本公司宣布派发截至二零二四年六月三十日止六个月之中期股息每股普通股 0.40 港元。

¹ 经营性分类溢利（亏损）的数字是来自本集团报告的经营性分类溢利（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、减值亏损（扣除回拨）、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盈利、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及可转换票据之利息开支及汇兑亏损、遣散费、分拆之法律及专业费用及无形资产之减值亏损回拨。

² 为补充本集团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集团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。本集团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、存货撇减、投资物业公允价值变动、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、递延税项、无形资产之减值亏损回拨、出售无形资产之盈利以及已质押银行存款、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盈利。



分类财务摘要

(人民币百万元)	2024 年上半年		2023 年上半年		变动	
	游戏及 应用服务	Mynd.ai	游戏及 应用服务	Mynd.ai	游戏及 应用服务	Mynd.ai
			(经重列)	(经重列)		
收益	2,121	1,180	2,139	1,542	-0.8%	-23.5%
毛利	1,849	351	1,896	392	-2.5%	-10.5%
毛利率	87.2%	29.7%	88.6%	25.4%	-1.4 个百分点	+4.3 个百分点
经营性分类溢利 (亏损) ¹	688	(111)	777	(48)	-11.5%	+131.3%
分类经营开支 ³						
- 研发	(595)	(101)	(542)	(99)	+9.8%	+2.0%
- 销售及市场推广	(210)	(139)	(240)	(187)	-12.5%	-25.7%
- 行政	(324)	(200)	(361)	(145)	-10.2%	+37.9%

游戏业务

2024 年上半年，我们的游戏业务收入达人民币 18.6 亿元，环比增长 1.3%，同比下降 3.0%，占游戏及应用服务收入的 87.8%。上半年我们主要聚焦两个层面，一方面，我们致力于提升现有游戏的体验，从而加深用户参与度，实现用户的高留存率，为现有游戏的长线运营奠定基础；另一方面，我们在新游戏的开发和测试上取得了显著进展，测试指标和用户反馈结果喜人，使我们有望在未来 6 到 12 个月内实现收入增长。

2024 年上半年，国内端游收入达人民币 13.6 亿元，同比增长 2.1%，环比增长 5.3%。我们的三大旗舰 IP 魔域、征服及英魂之刃在国内端游收入上均实现了同比和环比增长。我们现有游戏的稳定增长，源于我们不断优化游戏内容，更好地实现内容向消费与数值向消费的平衡，从而持续提升游戏体验的品质。

期内，我们旗舰 IP 魔域的收入达人民币 16.9 亿元，环比增长 0.6%，同比下降 3.8%。魔域 IP 的表现主要受到两方面影响：（1）现有魔域游戏环比表现稳定，我们着力于筹备下一款新的魔域游戏《魔

³分类经营开支不含董事费用及薪金、摊销及汇兑差额等未分配开支/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。

域再起》，该游戏预计将在明年第一季度推出；（2）《魔域》海外版遭遇短期的外挂干扰，我们已采取措施，预期该游戏将重回增长轨道。

我们继续专注于提升玩家的游戏体验，推动我们的旗舰游戏《魔域》简体版在上半年实现了玩法向收入和内容向收入的同比增长。我们的具体措施包括丰富不同角色的设定、优化游戏画面和背景音乐，并融入“国风”及文化元素，以迎合众多玩家的兴趣和热情。

展望未来，我们计划为魔域 IP 实施多管齐下的增长策略，包括实现现有游戏的稳定增长，推出《魔域再起》及《魔域口袋 2.0》（分别计划在 2025 年初和 2026 年内推出），以被市场验证的收入模式吸引和巩固广泛的魔域 IP 玩家群体。我们还将开发一款全新的魔域端游，计划于 2025 年下半年推出，目标是吸引全新玩家和老玩家的回归。我们相信，这一策略将推动魔域 IP 的收入达到新的规模，并在未来几年持续推动收入增长。

我们的英魂之刃 IP 上半年在收入和长期发展战略上均取得积极进展。特别是端游版连续三个报告期实现收入增长，上半年收入同比增长 29.6%，这得益于游戏玩法的显著提升以及成功通过电竞赛事“激活”玩家，推动了玩家留存率、付费用户数（APA）及每用户平均收入（ARPU）的增长。与我们去年的秋季赛相比，夏季赛参赛的电竞赛队数量增加了 28%，观众数量增加了 71%。英魂之刃手游方面，我们正对新手游《代号-Nirvana》进行测试并计划于 2025 年推出，预计将进一步推动手游收入的增长。

我们的征服 IP 在国内市场表现强劲，收入同比增长 6.6%，主要得益于两次重大内容更新和创新玩法的引入。在《征服》最大的海外市场埃及，玩家消费同比略降 1.3%（按当地货币计算），主要是因为当地短期的限电措施的影响（该限制已于 7 月暂停，预计电力短缺问题将在今年年底前解决⁴）。尽管短期内收入下降，但我们的变现潜力有所增强，付费用户数同比增长 16.7%。我们在拓展游戏中的休闲玩法方面取得显著进展，休闲玩家增长 12.7%，为未来收入增长奠定了基础。

我们在拓展 IP 和游戏类型的长期战略方面也取得了重大进展。我们正在开发的 Roguelike 俯视角射击新游戏《星海特攻》于 7 月在 TapTap 上开始测试，并获得了 8.0 的用户评分，预计该游戏将于 2025 年全球发布，有望成为一款新的高 DAU 游戏。此外，我们的休闲游戏《代号-Alpha》于 6 月在海外市场开始测试，取得不错表现，预计这款游戏将在下半年带来一些新增收入，有望开辟新的休闲娱乐赛道。在二次元品类方面，《终焉誓约》在过去 12 个月经过多轮游戏优化，在海外市场测试中取得了积极的反馈，预计将在 2025 年上半年正式推出。最后，我们的其他新游戏也处于测试阶段，包括面

⁴ 根据 [Ahrum Online](#) 于 2024 年 7 月 17 日发布的 [Egypt to stop load-shedding power cuts on Sunday: PM Madbouly](#) 新闻内容

向海外市场的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）《代号-龙》，以及瞄准放置卡牌游戏市场的《幻空城战歌》。

展望未来，在新游戏布局方面，我们预计在未来 6 到 9 个月内基于现有旗舰 IP 和全新 IP 推出 4 至 5 款新游戏，从而推动整体收入和盈利能力的增长。

Mynd.ai

我们的海外教育子公司 Mynd.ai 在其大部分主要区域市场面临着行业性的需求放缓。新冠疫情期间，各地政府开展了疫情救助计划，带来了高额的资金补贴，随着疫情结束，各地教育部门预算回归常态化，导致整体互动平板市场硬件收入受到影响。此外，通货膨胀导致学校日常运营成本增加，影响了学校的预算分配决策。

2024 年上半年，Mynd.ai 主要财务情况如下：

- 收入为人民币 11.8 亿元，对比去年同期为人民币 15.4 亿元。收入下降的主要原因是市场需求低迷，主要客户减少了支出。
- 毛利率提升 4.3 个百分点至 29.7%，主要是由于运营效率的提高带来了多方面成本节约，包括零部件材料价格下降、运费及其他成本因部分制造环节转移至墨西哥而降低，以及保修成本由于 ActivPanel 9 和 ActivPanel LX 更低的故障率而下降。
- 经营现金流对比去年同期增加人民币 3,400 万元⁵。
- 现金为人民币 4.9 亿元，且已建立充足的可用信贷额度。
- 调整后的除利息税项折旧及摊销前亏损为人民币 4,000 万元，在收入下降的情况下，同比仍有 7.5% 的改善，主要是因为对日常运营成本进行了优化⁵。
- 净亏损为人民币 3.4 亿元，对比去年同期亏损为人民币 1.1 亿元。亏损增加主要是由于对递延所得税资产进行了一次性非现金计价备抵，金额为人民币 2.9 亿元⁵（不计该一次性影响，净亏损同比减少 58.0%）。
- 管理层继续执行成本管控措施，以减轻硬件市场需求低迷的影响。

⁵数据来自于 Mynd.ai 6-K 报告，根据美国公认会计准则（U.S. GAAP）

尽管面临短期挑战，但我们对现有的商业模式充满信心，并已做好业务运营的优化精简以应对市场挑战的准备，上半年毛利率的提升就是最好的证明。随着我们继续执行成本优化举措并不断评估资本配置策略，我们将在竞争中保持优势并维持市场领导者地位。

从长远来看，我们正面临着前所未有的机遇，全球课堂教育技术市场目前仍处于转型的初期阶段，从由硬件主导逐渐转向以软件和服务为核心的整合模式。我们相信，凭借市场领导者地位、全球超过 100 万间教室的安装基数、完善的分销渠道网络以及年初推出其首款 SAAS 产品 **Explain Everything Advanced** 的先发优势，**Mynd.ai** 能够在当前市场关键阶段保持强大的竞争优势。**Mynd.ai** 将继续秉承长期战略愿景，致力于为教育、企业和公共部门提供创新性工具及技术赋能的硬件与软件解决方案。

我们的子公司 **Mynd.ai** 预计将于近期举办资本市场日活动，向股东和投资者详细介绍其战略计划。

- 完 -

管理层业绩发布会及网上直播

网龙管理层将于 2024 年 8 月 30 日香港时间上午 10 时正举行业绩发布会及网络直播，讨论财务业绩和近期业务发展。

会议详情如下：

时间： 香港时间 2024 年 8 月 30 日（星期五）上午 10:00 正/
美东时间 2024 年 8 月 29 日（星期四）下午 10:00 正

形式： 香港 The Executive Centre 线下会场 或 网上直播会议

线下会场地点： 香港中环士丹利街 28 号 2 楼

网上直播： <https://webcast.roadshowchina.cn/MnM3VmRvcklvTCsrcTVOVHhpN1hOdz09>

如欲参加网上直播会议者，可在网龙投资者关系网站 <https://ir.nd.com.cn/sc/category/webcast-sc> 在线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“2024 年中期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佳绩，覆盖用户数以亿计，包括建立中国领先的网络游戏门户—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 的互动显示屏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

电邮： maggiezhou@nd.com.hk/ir@netdragon.com

网站： ir.nd.com.cn



NetDragon

NetDragon Websoft Holdings Limited
網龍網絡控股有限公司

简明综合损益及其他全面收益表
截至二零二四年六月三十日止六个月

	截至六月三十日止六个月	
	二零二四年 (未经审核) 人民币百万元	二零二三年 (未经审核) 人民币百万元
收益	3,301	3,681
收益成本	<u>(1,102)</u>	<u>(1,394)</u>
毛利	2,199	2,287
其他收入及盈利	139	120
销售及市场推广开支	(352)	(443)
行政开支	(551)	(570)
研发成本	(696)	(641)
其他开支及亏损	<u>(105)</u>	<u>(54)</u>
经营溢利	634	699
已质押银行存款、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盈利 (亏损)	2	(35)
按公允价值计入损益之财务资产之公允价值变动	77	35
衍生财务工具之公允价值变动	70	15
财务成本	<u>(81)</u>	<u>(135)</u>
除税前溢利	702	579
税项	<u>(397)</u>	<u>(126)</u>
期内溢利	<u>305</u>	<u>453</u>



NetDragon

NetDragon Websoft Holdings Limited
網龍網絡控股有限公司

期内其他全面收益（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

1

61

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

(12)

(1)

期内其他全面(开支)收益

(11)

60

期内全面收益总额

294

513

以下各项应占期内溢利（亏损）：

-本公司拥有人

400

500

-非控股权益

(95)

(47)

305

453

以下各项应占期内全面收益（开支）总额：

-本公司拥有人

388

557

-非控股权益

(94)

(44)

294

513

人民币分

人民币分

每股盈利

- 基本

75.46

92.61

- 摊薄

75.46

92.61



NetDragon

NetDragon Websoft Holdings Limited
網龍網絡控股有限公司

简明综合财务状况表
于二零二四年六月三十日

	二零二四年 六月三十日 (未经审核) 人民币百万元	二零二三年 十二月三十一日 (经审核及经重列) 人民币百万元
非流动资产		
物业、厂房及设备	2,357	2,422
使用权资产	458	380
投资物业	47	60
商誉	320	325
无形资产	783	868
于联营公司及合营企业之权益	43	43
按公允价值计入其他全面收益之权益工具	32	45
按公允价值计入损益之财务资产	509	453
应收贷款	12	12
其他应收款项、预付款项及按金	352	351
递延税项资产	151	433
	5,064	5,392
流动资产		
在建物业	70	70
待售物业	281	280
存货	269	405
按公允价值计入损益之财务资产	124	38
应收贷款	90	79
贸易应收款项	745	702
其他应收款项、预付款项及按金	667	492
可退回税项	30	39
已质押银行存款	624	315
原到期日三个月以上之银行存款	215	329
现金及现金等价物	2,382	2,241
	5,497	4,990



NetDragon

NetDragon Websoft Holdings Limited
網龍網絡控股有限公司

流动负债

贸易及其他应付款项	1,390	1,518
合约负债	379	491
租赁负债	97	76
拨备	110	127
衍生财务工具	37	107
银行贷款	1,318	1,033
可转换及可交换债券	274	256
可转换票据	375	357
应付税项	72	80
	<u>4,052</u>	<u>4,045</u>
流动资产净值	1,445	945
总资产减流动负债	6,509	6,337

非流动负债

其他应付款项	35	37
租赁负债	110	45
银行贷款	-	1
递延税项负债	84	80
	<u>229</u>	<u>163</u>
资产净值	6,280	6,174

股本及储备

股本	39	39
股份溢价及储备	6,075	5,856
本公司拥有人应占权益	6,114	5,895
非控股权益	166	279
	<u>6,280</u>	<u>6,174</u>

未经审核公认会计准则及非公认会计准则指标调节表

	截至六月三十日止六个月	
	二零二四年 (未经审核) 人民币百万元	二零二三年 (未经审核) 人民币百万元
经营溢利	634	699
出售无形资产之盈利	(51)	-
收购附属公司产生之无形资产摊销	36	30
投资物业之公平值变动	13	-
以股份为基础支付之开支	8	2
无形资产之减值亏损回拨	-	(43)
存货撇减	-	4
非公认会计准则经营溢利	640	692
本公司拥有人应占溢利	400	500
按公平值计入损益之财务资产之公平值变动	(77)	(35)
衍生财务工具之公平值变动	(53)	(15)
出售无形资产之盈利	(51)	-
已质押银行存款、按公平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（盈利）亏损	(2)	30
递延税项	219	-
财务成本	71	122
收购附属公司产生之无形资产摊销	32	24
投资物业之公平值变动	13	-
以股份为基础支付之开支	6	2
无形资产之减值亏损回拨	-	(43)
存货撇减	-	4
本公司拥有人应占非公认会计准则溢利	558	589