

## 網龍公佈 2023 年中期業績 遊戲收入恢復增長，創歷史新高

【香港，2023年8月30日】全球領先的互聯網社區創建者—網龍網絡控股有限公司（「網龍」或「本公司」；香港交易所股份代號：777）今日公佈 2023 年中期財務業績。網龍管理層將於 2023 年 8 月 31 日香港時間上午 10 時正通過網上直播舉行業績發佈會，討論財務業績和近期業務發展。

網龍主席劉德建博士表示：「隨著中國步入後疫情時代，我們的遊戲業務受益於國內經濟復蘇，於 2023 年上半年恢復增長，遊戲收入同比增長 8%至人民幣 19.2 億元。我們專注於執行多管齊下的戰略，推動現有旗艦遊戲收入持續增長，積極投入研發以擴大新遊戲儲備，並通過引入新技術推動創新。上半年我們端游及手遊的收入增長再次顯著領先市場<sup>1</sup>，這不僅展現了我們強大的 IP 基礎，更凸顯了我們團隊的卓越能力。」

「在經歷過去兩至三年因新冠疫情帶來的需求激增後，市場正逐漸步入調整期，我們的教育業務收入也隨同整體市場趨勢下滑。儘管出貨量暫時放緩，但我們在競標中維持了高中標率，於除中國外的全球市場保持領先地位<sup>2</sup>。上半年，我們成功推出新款互動平板 ActivPanel LX，進軍「性價比」細分市場，以佔據更大的市場份額，該細分市場的客戶追求價格實惠且品質較高的解決方案。同時，我們也加大軟件變現的相關開發工作，繼續推進人工智能（AI）工具和互動平板的整合，為未來實現可持續的收入奠定基礎」

「我們很自豪地宣佈在 ESG 方面取得積極進展。2023 年上半年，我們的標普全球可持續發展評分提高至 40 分，在標普全球評測的「互動媒體、服務和家庭娛樂行業」中處於前 7%。此外，網龍獲另一家知名評級機構晨星 Sustainalytics 評為「低風險」評級企業。2023 年 7 月，網龍連續五年獲人民網評為「中國遊戲企業社會責任表現相對突出企業」。」

「我們始終致力於資本回報計畫，我們欣然宣佈，董事會決議 2023 年上半年的中期特別股息及中期股息每股普通股分別為 1.0 港元及 0.4 港元。」

<sup>1</sup> 根據遊戲工委及伽馬數據於 2023 年 7 月 27 日發佈的《2023 年 1-6 月中國遊戲產業報告》

<sup>2</sup> 根據 Futuresource Consulting 2023 年 8 月發佈的《2023 年第二季度全球互動顯示設備》報告，我們在全球（除中國外的）K-12 互動平板市場排名第一



NetDragon

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

## 2023 年中期業績財務摘要

- 收益為人民幣 36.8 億元，同比減少 13%。
- 來自遊戲業務的收益為人民幣 19.2 億元，占本集團總收益的 52%，同比增長 8%。
- 來自教育業務的收益為人民幣 17.2 億元，占本集團總收益的 47%，同比減少 29%。
- 毛利為人民幣 22.9 億元，同比減少 2%。
- 來自遊戲業務的經營性分類溢利<sup>3</sup> 為人民幣 10.9 億元，同比增長 9%。
- 來自教育業務的經營性分類虧損<sup>3</sup> 為人民幣 2.5 億元，去年同期的經營性分類虧損為人民幣 3,600 萬元。虧損擴大是因為教育業務收益和毛利下降，但是我們教育業務整體分類經營開支同比基本持平。
- 經營溢利為人民幣 7.0 億元，同比減少 6%。
- 非公認會計準則經營溢利<sup>4</sup> 為人民幣 6.9 億元，同比減少 19%。
- 除利息稅項折舊及攤銷前利潤為人民幣 9.2 億元，同比增長 5%。
- 非公認會計準則除利息稅項折舊及攤銷前利潤<sup>4</sup> 為人民幣 8.6 億元，同比減少 16%。
- 本公司擁有人應占溢利為人民幣 5.0 億元，同比減少 12%。
- 非公認會計準則本公司擁有人應占溢利<sup>4</sup> 為人民幣 5.9 億元，同比減少 28%。
- 本公司宣佈派發截至 2023 年 6 月 30 日止六個月之中期特別股息及中期股息每股普通股分別為 1.0 港元及 0.4 港元。

<sup>3</sup> 經營性分類溢利（虧損）的數字是來自本集團報告的分類溢利（虧損）的數字（按照香港財務報告準則（「香港財務報告準則」）第 8 號編制），但不包括非核心/經營性、非重複性或未分配項目，包括政府補貼、公司內部財務成本、減值虧損（扣除回撥）、無形資產之減值虧損、存貨撇減、按公平值計入損益（「按公平值計入損益」）之財務資產之公平值變動及匯兌盈利、衍生財務工具之公平值變動及匯兌虧損、可轉換及可交換債券之利息開支及匯兌虧損、遣散費、擬議分拆之法律及專業費用及無形資產之減值虧損回撥。

<sup>4</sup> 為補充本集團按照香港財務報告準則編制的綜合業績，採用非公認會計準則指標僅為提高對本集團目前財務表現的整體理解。該非公認會計準則指標並非香港財務報告準則明確允許的指標及未必能與其他公司的類似指標作比較。本集團的非公認會計準則指標不計及以股份為基礎支付之開支、收購附屬公司產生之無形資產攤銷、無形資產之減值虧損、存貨撇減、按公平值計入損益之財務資產之公平值變動、衍生財務工具之公平值變動、財務成本、無形資產之減值虧損回撥以及按公平值計入損益之財務資產、可轉換及可交換債券及衍生財務工具之匯兌虧損。



## 分類財務摘要

(人民幣百萬元)	2023 年上半年		2022 年上半年		變動	
	遊戲	教育	遊戲	教育	遊戲	教育
收益	1,920	1,720	1,776	2,410	+8%	-29%
毛利	1,858	419	1,699	610	+9%	-31%
毛利率	97%	24%	96%	25%	+1 ppts	-1 ppts
經營性分類溢利 (虧損) <sup>3</sup>	1,094	(249)	1,006	(36)	+9%	+592%
分類經營開支 <sup>5</sup>						
- 研發	(411)	(225)	(353)	(226)	+16%	0%
- 銷售及市場推廣	(187)	(238)	(188)	(252)	-1%	-6%
- 行政	(156)	(192)	(152)	(177)	+3%	+8%

## 遊戲業務

隨著中國宏觀經濟的逐步復蘇帶動玩家在遊戲中的消費回升，憑藉我們穩健的執行力，上半年遊戲業務收入創歷史新高達人民幣 19.2 億元，同比增長 8%，環比增長 16%。我們的遊戲收入從 2022 年第三季度至 2023 年第二季度實現連續增長，體現出明顯的復蘇趨勢。

2023 年上半年，國內遊戲業務收入同比增長 9%，遠高於市場 2% 的增速<sup>6</sup>，充分展現了我們旗艦 IP 的卓越韌性和遊戲社區的用戶粘性。儘管海外市場出現 9% 的下滑<sup>7</sup>，但我們的海外遊戲收入實現同比增長 4%。此外，我們在端游及手遊兩大領域均實現了收入增長。期內，端遊收入同比增長 8% 達人民幣 16.1 億元，占遊戲總收入的 84%。手遊收入同比增長 7% 達人民幣 3.1 億元，占遊戲總收入的 16%。

我們持續通過現有遊戲和新遊戲的組合實現收入增長。上半年，我們現有的遊戲組合貢獻了大部分的收入增長，主要得益於我們龐大且留存率高的玩家群體，同時，我們不斷加強玩家社區建設，提供高品質的內容更新和遊戲創新，成功為公司帶來了持續的收入增長。在我們旗艦遊戲的過往運營歷史中，上述經營戰略得到了持續的印證。

《魔域》IP 于上半年取得優異成績，其中我們的旗艦端遊《魔域》實現收入同比增長 10%，環比增長 22%。此外，《魔域》IP 旗下的手遊產品同樣表現亮眼，收入同比增長 10%，環比增長 11%。強勁的業

<sup>5</sup> 分類經營開支不含折舊、攤銷及匯兌差額等未分配開支/收入，此等開支/收入計入本公司報告的綜合財務報表的銷售及一般行政開支類別，但按香港財務報告準則第 8 號不能就計算分類溢利(虧損)數字的用途分配至特定的業務分類。

<sup>6</sup> 根據遊戲工委及伽馬數據於 2023 年 7 月 27 日發佈的《2023 年 1-6 月中國遊戲產業報告》

<sup>7</sup> 指中國自研遊戲在海外市場的收入，根據遊戲工委及伽馬數據於 2023 年 7 月 27 日發佈的《2023 年 1-6 月中國遊戲產業報告》

績表現歸功於我們堅定且有計劃地引入新的遊戲玩法、更新遊戲內容，並維持遊戲內生態系統的健康與平衡，為不同類型的玩家營造最引人入勝的遊戲體驗。同時，《魔域互通版》(手遊)的月活躍用戶數和平均付費用戶數分別環比增長 32%和 16%，顯示出越來越多的《魔域》端遊玩家通過手機和電腦端無縫互通的方式，獲得了更加出色的遊戲體驗。我們基於《魔域》IP 推出了 4 個資料片，並於 3 月份推出新遊戲《魔域手遊 2》，以進一步推動收入增長。

我們通過與時下流行的動漫 IP《因為太怕痛就全點防禦力了》進行聯動，為《英魂之刃》IP 注入活力，成功推動《英魂之刃》IP 重拾增速，收入環比增長 12%。未來，我們將持續調整遊戲平衡性，優化用戶的遊戲體驗，並採取針對性的行銷策略來獲取用戶。為實現長期增長，我們正在研發旗艦手遊《英魂之刃》的 2.0 版本，計畫在海外市場發佈。

我們在將生成式人工智能 (AIGC) 融入遊戲業務運營方面取得顯著進展，AIGC 顯著提升了我們遊戲內容製作的效率，這種趨勢預期將持續下去。當前，我們已經啟動了多個 AIGC 項目，旨在利用人工智能提升玩家體驗，這些項目涵蓋了非玩家角色 (NPC) 和 AI 陪伴等領域。

展望未來，鑒於我們在上半年打下了堅實的基礎，預計下半年將維持穩健表現。我們預計新遊戲研發將取得重大進展，產品線上包括多款能充分展現我們核心開發實力的大型多人在線角色扮演遊戲 (MMORPG) 和多人在線戰術競技遊戲 (MOBA)，以及一款放置卡牌遊戲和一款休閒遊戲，為我們的玩家帶來新的體驗。

## 教育業務

過去兩至三年間，全球各國加速教育科技的應用以滿足疫情期間學生的學習需求，市場對互動平板的需求爆發式增長，隨著全球互動平板市場步入後疫情時代的調整期，我們的教育業務收入同比下降 28.6%至人民幣 17.2 億元。全球教育互動平板 (IFP) 市場銷售額 2021 年和 2022 年的年平均增長率為 28%，而 2019 年和 2020 年的年平均增長率為 13%<sup>8</sup>。過去兩年的市場平均增速高於以往，而我們的出貨量增速又遠高於市場。

期內，我們保持了除中國外的全球市場領導者地位，在美國、德國、英國、義大利和阿聯酋五個核心市場的市場份額均位居第一<sup>9</sup>。2023 年 5 月，我們推出了一款高性價比的互動平板 ActivPanel LX，使我們能夠進入全球互動平板市場的一個重要細分領域。當前越來越多的學校正在尋求簡單、易用且價格實惠的互動平板，我們預期中低端市場的出貨量將占整個互動平板市場的 40-50%。ActivPanel LX

<sup>8</sup>指全球教育互動平板市場銷售額，根據 Futuresource Consulting 2023 年 4 月發佈的《2023 年第一季度全球互動顯示設備》報告以及 2022 年 6 月發佈的《2022 年第一季度全球互動顯示設備》

<sup>9</sup>指除中國外的全球 K-12 互動平板市場出貨量，根據 Futuresource Consulting 2023 年 8 月發佈的《2023 年第二季度全球互動顯示設備》報告

正是為滿足以上用戶群體需求而設計的，與我們的高端產品 ActivPanel 9 型號相比價格更具競爭力。市場對由值得信賴的頭部品牌所生產的高性價比互動平板有著龐大的需求，我們預計普羅米休斯已確立的市場領導地位和強大的品牌聲譽將對這款互動平板的推廣發揮關鍵作用。此外，ActivPanel LX 產品亦有利於開拓龐大的替換市場。據獨立研究機構 Futuresource 數據顯示，全球教室仍有超過 500 萬台互動白板在使用中<sup>10</sup>，而這些採用傳統技術的互動白板正被迅速淘汰。憑藉 ActivPanel LX 實惠的價格、卓越的品質以及廣受認可的普羅米休斯品牌效應，我們已準備好抓住機遇，在市場上站穩腳跟。

由於 ActivPanel LX 於 5 月推出並開始出貨，該產品收入僅占普羅米休斯上半年收入的 4%，我們預計其銷售業績在未來幾個季度將持續上升。ActivPanel LX 的訂單儲備中有很大部分是來自新客戶（即未使用普羅米休斯平板產品的客戶），凸顯了我們在入門級產品類別中搶佔競爭對手市場份額的能力。

2023 年上半年，我們子公司普羅米休斯的經調整毛利率（不計關稅的影響）為 28.4%，環比增長了 2.5 個百分點，這一增長得益於我們在 2022 年售出了大部分 ActivPanel 7 平板，使我們能夠最大限度地發揮更有利的產品組合優勢，在 ActivPanel 9 較高的平均銷售價格推動下，對整體毛利率產生了更顯著的積極影響。期內，我們平板的整體平均售價為 2,267 美元，環比增長了 6%。我們的平均售價增長主要是由於 ActivPanel 9 在我們的出貨量中所占份額增加，但新款低端 ActivPanel LX 互動平板產品的較低平均售價部分抵消了這一增長。我們對產品線進一步優化細分，分別在 2022 年 6 月和今年 5 月推出 ActivPanel 9 及 ActivPanel LX，以滿足不同類型用戶群體的需求，使我們長期能實現更高的收入。ActivPanel 9 自推出以來，其平均售價比 ActivPanel 7 高出 30% 以上<sup>11</sup>，因為客戶可以從售價更高的高端互動平板中獲得更多價值。另一方面，ActivPanel LX 2023 年上半年的平均售價較此前的 ActivPanel Nickel（ActivPanel 7 的入門級型號）低 31%，我們希望通過大幅降低買入門檻以聚焦全新的用戶群體。

我們持續高投入研發以推進平板的 AI 變現，從而創造規模化的可持續軟件收入。2022 年 11 月對 Explain Everything 的收購加速了我們的研發工作，也為我們將推出的許多工具和功能奠定了基礎。我們的策略是憑藉我們對廣大用戶群體需求的深刻理解，通過與我們的硬件無縫整合的工具提供卓越的用戶體驗並滿足教育工作者的真實需求，從而實現訂閱收入。我們計畫在年底前推出首款與普羅米休斯平板整合的軟件訂閱服務。此外，我們積極與合作夥伴進行討論，探索大型語言模型領域的潛在合作機會。

---

<sup>10</sup> 根據 Futuresource Consulting 2023 年 4 月發佈的《2023 年第一季度全球互動顯示設備》報告

<sup>11</sup> 在 2022 年下半年及 2023 年上半年，ActivPanel 9 的平均售價均高出 30% 以上（ActivPanel 9 於 2022 年 6 月推出）

在中國市場，我們繼續與教育部教育技術與資源發展中心(中央電化教育館)合作，2023年7月，中標「國家中小學智慧教育平台」軟件發展服務項目，進一步為平台拓展功能，支援大規模常態化在線學習，打造良好可持續發展的全國中小學優質數字資源共建共用生態。該平台於2022年3月推出後，在全國範圍內被廣泛深度應用，截止2023年6月30日，平台累計註冊使用者超8400萬，頁面流覽量超250億次。

2023年4月，我們實現了一個重要的里程碑，即宣佈簽署分拆海外教育業務於紐約證券交易所上市的合併協議。根據該協定，網龍將通過子公司將其核心海外教育業務以7.5億美元估值與GEHI合併（合併後的實體估值為8億美元）。我們相信，這一戰略舉措將為我們的海外教育業務提供多樣化的融資選擇和獨立的治理架構，以推動未來的持續增長。

展望未來，我們將通過加強產品細分來推動教育業務的收入增長。我們的產品線全面覆蓋低端到高端的產品，將使我們能夠在互動平板市場把握住更大的收入機會。同時我們將繼續致力於將AI工具整合到我們的平板中，從而使我們能夠產生可持續的訂閱收入。

- 完 -

## 管理層電話會議及網上直播

網龍管理層將於 2023 年 8 月 31 日香港時間上午 10 時正通過電話會議和網絡直播方式舉行業績發佈會，討論財務業績和近期業務發展。

### 業績發佈電話會議詳情如下：

國際	+852 2112 1888
中國內地	4008 428 338
中國香港	+852 2112 1888
美國	+1 866 226 1406
英國	0800 032 2849
接入密碼	9504031#

參會者可在網龍投資者關係網站 <http://ir.nd.com.cn/tc/category/webcast-tc> 在線觀看會議實況或重溫會議，請於會議開始前 10 分鐘登入上述網站，然後進入「2023 年中期業績電話會議及網上直播」並根據指示登記。

## 關於網龍網絡控股有限公司

網龍網絡控股有限公司（香港交易所股份代號：0777）是全球領先的互聯網社區創建者，在開發和擴展多個互聯網及移動平台方面擁有優良往績，覆蓋用戶數以億計，包括建立中國領先的網絡遊戲門戶—17173.com 及打造中國極具影響力的智慧手機服務平台—91 無線。

網龍成立於 1999 年，成功自主研发多個著名的旗艦遊戲，包括《魔域》、《征服》、《英魂之刃》和《終焉誓約》，是中國最具聲譽及知名度的網絡遊戲開發商之一。此外，網龍近年積極擴展在線教育業務，管理層秉承「打造全球最大的在線學習社區」的願景，旨在將最佳的一體化混合學習解決方案普及至世界各地的學校。

### 如有投資者垂詢，敬請聯絡：

網龍網絡控股有限公司

周鷹女士

投資者關係高級總監

電郵: [maggiezhou@nd.com.cn](mailto:maggiezhou@nd.com.cn)/[ir@netdragon.com](mailto:ir@netdragon.com)

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



NetDragon

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

簡明綜合損益及其他全面收益表  
截至二零二三年六月三十日止六個月

	截至六月三十日止六個月	
	二零二三年 (未經審核) 人民幣百萬元	二零二二年 (未經審核) 人民幣百萬元
收益	3,681	4,240
收益成本	(1,394)	(1,917)
<b>毛利</b>	<b>2,287</b>	<b>2,323</b>
其他收入及盈利	120	44
根據預期信貸虧損模型之減值虧損(扣除回撥)	-	(9)
銷售及市場推廣開支	(443)	(442)
行政開支	(570)	(464)
研發成本	(641)	(586)
其他開支及虧損	(50)	(112)
分占聯營公司及合營企業業績	(4)	(9)
<b>經營溢利</b>	<b>699</b>	<b>745</b>
按公平值計入損益之財務資產、可轉換及可交換債券及衍生財務工具之匯兌虧損	(35)	(42)
按公平值計入損益之財務資產之公平值變動	35	(32)
衍生財務工具之公平值變動	15	8
財務成本	(135)	(99)
<b>除稅前溢利</b>	<b>579</b>	<b>580</b>
稅項	(126)	(38)
<b>期內溢利</b>	<b>453</b>	<b>542</b>

期內其他全面收益(開支), 扣除所得稅:





NetDragon

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

其後可重新分類至損益之項目：

換算海外業務產生之匯兌差額 61 17

不可重新分類至損益之項目：

按公平值計入其他全面收益之權益工具之公平值變動 (1) (1)

期內其他全面收益 60 16

期內全面收益總額 513 558

以下各項應占期內溢利（虧損）：

-本公司擁有人 500 565

-非控股權益 (47) (23)

453 542

以下各項應占期內全面收益（開支）總額：

-本公司擁有人 557 582

-非控股權益 (44) (24)

513 558

人民幣分

人民幣分

每股盈利

- 基本 92.61 104.42

- 攤薄 92.61 104.40



NetDragon

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

## 簡明綜合財務狀況表

於二零二三年六月三十日

	二零二三年 六月三十日 (未經審核) 人民幣百萬元	二零二二年 十二月三十一日 (經審核) 人民幣百萬元
<b>非流動資產</b>		
物業、廠房及設備	1,945	1,936
購買物業、廠房及設備之按金	5	5
使用權資產	356	380
投資物業	61	59
商譽	302	287
無形資產	822	739
於聯營公司及合營企業之權益	35	34
按公平值計入其他全面收益之權益工具	55	56
按公平值計入損益之財務資產	432	404
應收貸款	10	8
其他應收款項、預付款項及按金	80	89
遞延稅項資產	391	347
	<b>4,494</b>	<b>4,344</b>
<b>流動資產</b>		
在建物業	394	343
待售物業	303	303
存貨	581	807
按公平值計入損益之財務資產	105	84
應收貸款	54	4
貿易應收款項	854	654
其他應收款項、預付款項及按金	528	549
應收合營企業款項	6	5
可退回稅項	33	29
受限制銀行結餘及已質押銀行存款	13	1
原到期日三個月以上之銀行存款	515	207
現金及現金等價物	3,645	3,701
	<b>7,031</b>	<b>6,687</b>



NetDragon

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

### 流動負債

貿易及其他應付款項	1,284	1,513
合約負債	403	406
租賃負債	60	67
撥備	123	94
衍生財務工具	16	31
銀行貸款	941	737
可轉換及可交換債券	17	16
應付股息	197	-
應付稅項	112	100
	<u>3,153</u>	<u>2,964</u>
<b>流動資產淨值</b>	<b>3,878</b>	<b>3,723</b>
<b>總資產減流動負債</b>	<b>8,372</b>	<b>8,067</b>

### 非流動負債

其他應付款項	16	19
租賃負債	35	50
銀行貸款	1	2
可轉換及可交換債券	1,452	1,317
可轉換優先股	-	-
遞延稅項負債	79	80
	<u>1,583</u>	<u>1,468</u>
<b>資產淨值</b>	<b>6,789</b>	<b>6,599</b>

### 股本及儲備

股本	39	40
股份溢價及儲備	7,093	6,859
	<u>7,132</u>	<u>6,899</u>
本公司擁有人應占權益	(343)	(300)
非控股權益	<u>6,789</u>	<u>6,599</u>



NetDragon

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

## 未經審核公認會計準則及非公認會計準則指標調節表

	截至六月三十日止六個月	
	二零二三年 (未經審核) 人民幣百萬元	二零二二年 (未經審核) 人民幣百萬元
<b>經營溢利</b>	699	745
以股份為基礎支付之開支	2	3
收購附屬公司產生之無形資產攤銷	30	27
無形資產（減值虧損回撥）減值虧損	(43)	55
存貨撇減	4	24
<b>非公認會計準則經營溢利</b>	<b>692</b>	<b>854</b>
<b>本公司擁有人應占溢利</b>	500	565
以股份為基礎支付之開支	2	3
收購附屬公司產生之無形資產攤銷	24	21
無形資產（減值虧損回撥）減值虧損	(43)	55
存貨撇減	4	22
按公平值計入損益之財務資產、可轉換及可交換債券及 衍生財務工具之匯兌虧損	30	36
財務成本	122	90
按公平值計入損益之財務資產之公平值變動	(35)	32
衍生財務工具之公平值變動	(15)	(8)
<b>非公認會計準則本公司擁有人應占溢利</b>	<b>589</b>	<b>816</b>