

網龍公佈 2023 年全年業績

遊戲業務表現強勁助力增長，Mynd.ai 分拆上市開啟新征程

【香港，2024 年 3 月 27 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）今天公佈 2023 年全年財務業績。網龍管理層將於 2024 年 3 月 28 日香港時間上午 10 時正舉行業績發佈會及網上直播，討論財務業績和近期業務發展。

網龍主席劉德建博士表示：「2023 年，我們在關鍵戰略領域合理佈局，並全力以赴加強執行力，以此推動了可持續增長並取得了顯著成效。我們的遊戲業務收入強勢反彈，全年實現收入人民幣 37.6 億元，同比增長 9.6%（2022 年同比下滑 5.8%）。我們的遊戲業務在過去十年中，有九年都實現了收入增長，只有 2022 年在疫情導致國內經濟增速放緩的情況下出現下滑。我們的遊戲收入在這十年間增長了 3.9 倍，幾乎全部來自於我們的內生增長，這是由我們專注於為玩家提供高品質遊戲所驅動。2023 年，我們所有的核心遊戲 IP 都取得了強勁的表現，我們致力於推動玩家的參與和消費，提供優質內容，並通過持續創新和投資於人工智能（AI）技術來鞏固市場領先地位。年內，我們持續推動現有遊戲強勁增長的同時，還大力投入各品類新遊戲產品線的研發。我們相信，憑藉我們的卓越往績、研發能力以及龐大的玩家基礎，我們的遊戲業務在 2024 年將擁有獨特的競爭優勢。」

「我們的教育業務在 2023 年迎來了一個重要里程碑，我們在 12 月成功完成分拆海外教育業務在美國上市。這次分拆不僅將為我們的股東釋放價值，還將引領我們新上市的實體 Mynd.ai 在硬件領域的競爭力更進一步，成為課堂軟硬件領域的領導者。雖然 2023 年硬件銷售恢復到疫情前的正常水準，但我們認為，在疫情的影響下，互動顯示屏的滲透率和應用率都得到了顯著提升，為將來軟件的廣泛應用奠定了更堅實的基礎。我們相信 Mynd.ai 作為市場領導者，能夠充分把握機遇，重新定義教育行業的格局。」

「2023 年，我們持續在環境、社會及管治（ESG）方面取得積極進展。12 月，我們獲得國際權威指數機構 MSCI（明晟）上調 ESG 評級至 BBB，較上次評級大幅提升，顯示公司在 ESG 領域的成果備受市場認可。」

「我們欣然宣佈，董事會決議 2023 年的末期股息為每股普通股 0.4 港元，連同我們在中期業績時宣佈的股息，全年總股息達到每股普通股 1.8 港元。」

2023 年全年業績財務摘要

- 收益為人民幣 71.0 億元，同比減少 9.7%。
- 來自遊戲及應用服務的收益為人民幣 41.9 億元，占本集團總收益的 59.0%，同比增長 6.6%。
- 來自 Mynd.ai 的收益為人民幣 29.1 億元，占本集團總收益的 41.0%，同比減少 25.7%。
- 毛利為人民幣 44.0 億元，同比增長 1.9%。
- 來自遊戲及應用服務的經營性分類溢利¹ 為人民幣 14.0 億元，同比增長 12.9%。
- 2023 年，來自 Mynd.ai 的經營性分類虧損¹ 為人民幣 9,300 萬元，而 2022 年則錄得經營性分類溢利人民幣 3,000 萬元。
- 除利息稅項折舊及攤銷前利潤為人民幣 13.3 億元，同比減少 8.7%。
- 經營溢利為人民幣 8.2 億元，同比減少 28.6%。
- 非公認會計準則經營溢利² 為人民幣 11.5 億元，同比減少 12.7%。
- 本公司擁有人應占溢利為人民幣 5.5 億元，同比減少 34.1%。
- 非公認會計準則本公司擁有人應占溢利² 為人民幣 9.6 億元，同比減少 24.9%。
- 經營活動現金流為人民幣 11.2 億元，同比增長 4.2%。
- 本公司宣佈派發末期股息每股普通股 0.4 港元（2022 年：每股普通股 0.4 港元），惟須待即將舉行之股東周年大會批准後方可作實。

¹ 經營性分類溢利（虧損）的數字是來自本公司報告的分類溢利（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 號編製），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）、無形資產及存貨之減值虧損及撇銷、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差異、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、匯兌差異及贖回虧損及遣散費。

² 為補充本公司按照香港財務報告準則編製的綜合業績，採用非公認會計準則指標僅為提高對本公司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。本公司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、無形資產及存貨之減值虧損及撇銷、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、已質押銀行存款之利息收入、贖回可轉換及可交換債券之虧損、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差異。

分類財務摘要

此前，我們報告的兩個主要分類為「遊戲業務」和「教育業務」。由於我們的海外教育業務已於 2023 年 12 月在美國分拆上市並更名為 Mynd.ai，因此從 2023 年全年業績開始，我們的兩個分類將更改為「遊戲及應用服務」以及「Mynd.ai」，同時提供了 2022 年同期可比的財務資料。

(人民幣百萬元)	2023 年		2022 年		變動	
	遊戲及 應用服務	Mynd.ai	遊戲及 應用服務 (經重列)	Mynd.ai (經重列)	遊戲及 應用服務 (經重列)	Mynd.ai (經重列)
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 個百分點	+1.3 個百分點
經營性分類溢利(虧損) ¹	1,399	(93)	1,239	30	+12.9%	不適用
分類經營開支 ³						
- 研發	(1,186)	(196)	(1,019)	(204)	+16.4%	-3.9%
- 銷售及市場推廣	(463)	(327)	(514)	(419)	-9.9%	-22.0%
- 行政	(649)	(267)	(618)	(263)	+5.0%	+1.5%

³ 分類經營開支不含攤銷及匯兌差異等未分配開支/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。

遊戲業務

2023 年，隨著疫情後宏觀經濟的復蘇，加上我們專注於執行可持續增長的戰略，我們的遊戲收入創歷史新高，同比增長 9.6% 至人民幣 37.6 億元，占遊戲及應用服務收入的 89.7%。在過去的十年裡，我們遊戲收入增長超過 3.9 倍，充分證明了這一戰略的成功。年內，我們專注於有計劃地擴展遊戲內容，實現「內容」及「養成」屬性雙驅動。我們注意到更多玩家願意為遊戲中持續更新的創新及高品質內容付費，這些內容與遊戲玩法無縫融合，為玩家提供了更優質的遊戲體驗。我們亦持續加強市場營銷、用戶獲取、用戶留存及遊戲發行等方面的運營能力，從而優化我們的活躍玩家群體，一方面促進遊戲公平性，為所有玩家帶來樂趣；另一方面提升玩家的忠誠度，促使他們願意為了享受更高品質的遊戲體驗而消費。

2023 年，我們的國內及海外遊戲收入分別同比增長 10.5% 和 4.5%。海外遊戲市場在疫情後的玩家活躍度下降，迭加用戶隱私政策變化的整體衝擊，2023 年中國遊戲開發商的整體海外收入同比下降 5.7%⁴，而我們的海外收入仍然展現強大韌性，占遊戲總收入的 15.0%。此外，我們在端游及手遊兩大領域均實現了收入增長，端游收入同比增長 11.1% 至人民幣 31.7 億元，占遊戲總收入的 84.3%。手遊收入同比增長 2.0% 至人民幣 5.9 億元，占遊戲總收入的 15.7%。

《魔域》IP 於 2023 年取得優異成績，收入同比增長 12.4% 至人民幣 34.3 億元，彰顯這款旗艦 IP 經久不衰的魅力，持續鞏固我們在 MMORPG 遊戲領域的競爭優勢。其中我們的旗艦端游《魔域》實現收入同比增長 14.0% 至人民幣 28.9 億元，歸功於我們的增長策略，即 i) 高頻率推出新內容和新玩法機制，ii) 通過真正滿足所有玩家的需求以提升玩家的整體體驗，從而實現生態系統的平衡，iii) 提高我們對付費用戶的服務水平。我們的策略不僅推動了收入增長，還提高了玩家的參與度，年內《魔域》IP 用戶的平均遊戲時長同比增長 50.4%。

我們的內容策略在手遊領域也取得顯著成效，《魔域互通版》（手遊）的月活躍用戶數同比增長 50.4%，占端游月活躍用戶數的 36.2%，同時，《魔域互通版》的平均付費用戶占端游付費用戶的約 20%。我們的玩家在端游及手遊上的高參與度，以及《魔域》的雙平台（即：端游及手遊）屬性不斷增強，為我們帶來了更高的玩家參與度和變現機會。2023 年，《魔域》IP 旗下手遊產品收入同比增長 4.6%。其中，我們的旗艦手遊《魔域口袋版》實現流水同比增長 6.0%，歸功於我們遊戲體驗的不斷增強以及發行策略的進一步優化，從而更高效地獲取用戶。

⁴ 根據遊戲工委及伽馬數據於 2023 年 12 月 16 日發佈的《2023 年中國遊戲產業報告》

我們的《英魂之刃》IP 在 2023 年重拾增長，該 IP 旗下的遊戲收入同比增長 5.8%。年內，《英魂之刃》IP 越來越受大眾歡迎，我們在下半年舉辦的《英魂之刃》電競賽事直播觀賽人數創新高。隨著電競賽事在 2023 年疫情後重啟，我們在電競領域取得的巨大成功，疊加上線以來超過 3 億的玩家基礎，我們將進一步推廣《英魂之刃》IP 並獲取更多玩家。

我們的《征服》IP 亦在 2023 年取得顯著進展。由於《征服》遊戲中「MMO+休閒」遊戲玩法的成功，使我們啟動了一款新遊戲（《代號-Alpha》）的開發，預計將於 2024 年推出。同時，我們開始打造線上線下賽事體系，旨在將玩家的參與度提升到新的水平。

年內，我們在應用生成式人工智能（AIGC）為我們不同遊戲業務環節創造價值方面取得顯著進展。我們的美術製作工作中 AI 的使用率從 2023 年第一季度的 14% 提高到了第四季度的 58%。同時，由於我們越發受益於 AI 大語言模型的訓練，2023 年第四季度借助 AI 所節省的人工工時成本較 2023 年第一季度提升了 300%，從而實現了高品質內容的高效生產。憑藉 AIGC，我們能更頻繁的進行內容更新，進而提高玩家的留存率並推動變現。此外，我們戰略性地投入公司業務與 AIGC 深度融合的領域，提升競爭優勢。年內，我們在 MOBA 遊戲中開發的「AI 陪伴」技術取得重大進展，通過 AI 陪伴顯著提高了玩家的留存率。我們在非玩家角色（NPC）方面的研發也有所突破，這些 NPC 有望在未來被整合到我們新的開放世界 MMORPG 遊戲中。

展望未來，我們將通過雙管齊下的策略持續推動我們遊戲業務的收入和利潤增長，一方面是推動現有遊戲的收入增長，另一方面是投入於一系列新遊戲項目的研發，包括社交休閒遊戲、放置卡牌遊戲、俯視角射擊多人競技遊戲、MOBA 遊戲、MMORPG 遊戲和二次元遊戲等。此外，我們在 2024 年將繼續拓展市場，計劃進入或擴大我們在日本、中東和印尼等市場的份額。

Mynd.ai

2023 年 12 月，我們通過與紐約證券交易所上市公司 Gravitas Education Holdings Inc.（「GEHI」）合併，成功完成了海外教育業務的分拆上市，合併實體的估值為 8 億美元，並更名為 Mynd.ai, Inc.（「Mynd」）。在交易完成前，GEHI 已完成其除新加坡教育業務（占 2023 年 Mynd 備考收入約 8%）以外的所有業務的出售。截至 2023 年 12 月 31 日，網龍持有 Mynd 已發行股份的 74.4%，繼續將 Mynd 的財務業績合併入公司 2023 年的財務報表。

2023 年，Mynd 的收入為人民幣 29.1 億元，而 2022 年為人民幣 39.2 億元。收入的下降反映了新冠疫情結束後，經營環境回歸常態化。具體到教育技術市場，全球各地政府曾在 2021 年和 2022 年開展疫情救助計劃，在補貼資金的支持下，客戶需求顯著增加，而這些計劃在 2023 年

已基本結束。與2020年及此前年份（疫情前）相比，Mynd 2023年的收入仍呈現持續增長趨勢。

2023年，Mynd的其他財務亮點包括：

- 毛利率達 25.0%，較 2022 年上升 1.3 個百分點，得益於原材料和運費成本的降低，以及匯率的影響
- 經營活動現金流較 2022 年內提升了人民幣 2,300 萬元⁵
- 年末現金餘額為人民幣 6.5 億元，而 2022 年末為人民幣 2.0 億元
- 核心分類虧損¹為人民幣 9,300 萬元，而 2022 年的利潤為人民幣 3,000 萬元，主要是由於上述市場回歸常態化導致銷售量下降所致

Mynd子公司普羅米休斯繼續保持其市場領導地位。2023年，普羅米休斯在全球（除中國外）K-12互動平板顯示屏市場的份額達到17.4%。⁶ 2023年第四季度單季度，普羅米休斯在全球（除中國外）K-12互動平板顯示屏市場取得21.1%的市場份額，並繼續在美國、英國及愛爾蘭和德國繼續保持市場份額第一的領導地位。⁶

普羅米休斯在全球 K-12 市場的領導地位有助於公司繼續發展其硬件和軟件業務。除了推動硬件業務的增長，普羅米休斯近期還推出了綜合性 SaaS 解決方案 Explain Everything Advanced，利用我們的全球市場渠道，開發基於訂閱模式的軟件收入機會。2024年，Mynd將繼續推動軟件業務的發展，增強核心產品競爭力，大力推進銷售活動。同時，Mynd將繼續投入研發，以保持其在高端市場的領導地位，同時提高在前景更大的中低端市場的滲透率。

我們相信，Mynd 在贏得市場份額方面具有以下獨特優勢：

- 作為市場領導者，普羅米休斯擁有龐大的已安裝基礎，有利於替換型硬件銷售和 SaaS 軟件銷售
- 極度專注於教育領域，深入瞭解學校需求
- 擁有內部教育顧問團隊，可為用戶開展專業培訓，具備瞭解和滿足學校/教師不同需求場景的獨特能力
- 全面的售後支持架構，確保與教師的工作流程無縫融合
- 由 4,000 多家分銷商/經銷商組成的完善的全球網絡已建立 20 多年，分銷商/經銷商對普羅米休斯顯示屏的價值有著深刻的理解
- 普羅米休斯的市場聲譽及其作為市場領導品牌的悠久歷史使我們有信心成為廣大用戶長期的技術合作夥伴

⁵ 數據來自於 Mynd 20-F 表格，根據美國公認會計準則（U.S. GAAP）

⁶ 根據 Futuresource Consulting 《2023 年第四季度全球互動顯示屏市場報告》

分拆上市為 Mynd 奠定了基礎，使其超越原有的硬件業務，能將軟件應用集成到產品中，從而將教學體驗提升到一個新的水平。展望未來，硬件收入的持續增長、投入軟件應用的開發以實現規模化的 SaaS 收入、以及加強在硬件及軟件市場的領導地位，都將推動 Mynd 的進一步成功。

- 完 -

管理層業績發佈會及網上直播

網龍管理團隊將於香港時間 2024 年 3 月 28 日上午 10 時舉行業績發佈會及網絡直播，討論業績及近期業務發展。

詳情如下：

時間	:	香港時間 2024 年 3 月 28 日（星期四）上午 10:00 美國東部時間 2024 年 3 月 27 日（星期三）下午 10:00
形式	:	香港 The Executive Center 線下會場 <u>或</u> 直播會議
線下會場地點	:	香港中環士丹利街 28 號 2 樓
網上直播	:	https://webcast.roadshowchina.cn/NWw3aXduZHNqbnNaNg9hejkvdmM0dz09

如欲參加網上直播會議者，可在網龍投資者關係網站 <http://ir.nd.com.cn/tc/category/webcast-tc> 線上收聽會議實況或回看會議，與會者請于會議開始前 10 分鐘登入上述網站，然後進入“2023 年全年業績發佈會及網上直播”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，包括建立中國首個網絡遊戲門戶—17173.com 及打造中國極具影響力的智能手機服務平台—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。在過去的十年中，網龍成功地在國內外市場拓展在線教育業務，其在美國上市的海外教育業務子公司 Mynd.ai 是全球互動技術領域的領導者。Mynd.ai 的互動平板和軟件產品屢獲殊榮，已在全球 126 個國家為超過 100 萬間教室提供產品和服務。

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

電話：+852 2850 7266 / +86 591 8390 2825

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

網站：ir.nd.com.cn

綜合損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 人民幣百萬元	二零二二年 人民幣百萬元
收益	7,101	7,866
收益成本	<u>(2,703)</u>	<u>(3,551)</u>
毛利	4,398	4,315
其他收入及盈利	264	223
根據預期信貸虧損模型之減值虧損（扣除回撥）	(3)	(14)
銷售及市場推廣開支	(807)	(945)
行政開支	(1,199)	(975)
研發成本	(1,382)	(1,224)
其他開支及虧損	(446)	(213)
分占聯營公司及合營企業業績	<u>(4)</u>	<u>(17)</u>
經營溢利	821	1,150
按公平值計入損益之財務資產、可轉換及可交換債券、可轉換 票據及衍生財務工具之匯兌虧損	(21)	(73)
按公平值計入損益之財務資產之公平值變動	75	(33)
衍生財務工具之公平值變動	28	15
財務成本	<u>(268)</u>	<u>(219)</u>
除稅前溢利	635	840
稅項	<u>(188)</u>	<u>(76)</u>
年內溢利	447	764

年內其他全面收益（開支），扣除所得稅：

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 43 47

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 (22) (2)

年內其他全面收益 21 45

年內全面收益總額 468 809

以下各項應占年內溢利（虧損）：

-本公司擁有人 550 834

-非控股權益 (103) (70)

447 764

以下各項應占年內全面收益（開支）總額：

-本公司擁有人 570 879

-非控股權益 (102) (70)

468 809

人民幣分

人民幣分

每股盈利

- 基本 103.00 154.15

- 攤薄 103.00 154.14

綜合財務狀況表

於二零二三年十二月三十一日

	二零二三年 人民幣百萬元	二零二二年 人民幣百萬元
非流動資產		
物業、廠房及設備	2,422	1,936
使用權資產	380	380
投資物業	60	59
商譽	325	287
無形資產	868	739
於聯營公司及合營企業之權益	43	34
按公平值計入其他全面收益之權益工具	45	56
按公平值計入損益之財務資產	453	404
應收貸款	12	8
其他應收款項、預付款項及按金	351	94
遞延稅項資產	433	347
	5,392	4,344
流動資產		
在建物業	70	343
待售物業	280	303
存貨	405	807
按公平值計入損益之財務資產	38	84
應收貸款	79	4
貿易應收款項	702	654
其他應收款項、預付款項及按金	485	549
應收合營企業款項	7	5
可退回稅項	39	29
已質押銀行存款	315	1
原到期日三個月以上之銀行存款	329	207
現金及現金等價物	2,241	3,701
	4,990	6,687



流動負債

貿易及其他應付款項	1,518	1,513
合約負債	491	406
租賃負債	76	67
撥備	127	94
衍生財務工具	107	31
銀行貸款	1,033	737
可轉換及可交換債券	3	16
可轉換票據	1	-
應付稅項	80	100
	3,436	2,964
流動資產淨值	1,554	3,723
總資產減流動負債	6,946	8,067

非流動負債

其他應付款項	37	19
租賃負債	45	50
銀行貸款	1	2
可轉換及可交換債券	253	1,317
可轉換票據	356	-
可轉換優先股	-	-
遞延稅項負債	80	80
	772	1,468
資產淨值	6,174	6,599

股本及儲備

股本	39	40
股份溢價及儲備	5,856	6,859
本公司擁有人應占權益	5,895	6,899
非控股權益	279	(300)
	6,174	6,599

未經審核公認會計準則及非公認會計準則指標調整表

	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
經營溢利	821	1,150
加上:		
以股份為基礎支付之開支	104	6
收購附屬公司產生之無形資產攤銷	65	56
無形資產及存貨之減值虧損和撇銷	46	103
贖回可轉換及可交換債券之虧損	156	-
扣除:		
無形資產之減值虧損撥回	(44)	-
非公認會計準則經營溢利	1,148	1,315
本公司擁有人應占年內溢利	550	834
加上:		
以股份為基礎支付之開支	8	7
收購附屬公司產生之無形資產攤銷	51	43
無形資產及存貨之減值虧損和撇銷	41	100
財務成本	244	199
按公平值計入損益之財務資產之公平值（盈利）虧損	(74)	32
衍生財務工具之公平值（盈利）虧損	(27)	3
按公平值計入損益之財務資產、可轉換票據、可轉換及可 交換債券及衍生財務工具之匯兌虧損	13	63
贖回可轉換及可交換債券之虧損	156	-
非公認會計準則本公司擁有人應占年內溢利	962	1,281