

## 網龍公佈 2024 年中期業績

EBITDA 同比增長 13%，新一輪增長蓄勢待發

【香港，2024 年 8 月 29 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 2024 年中期財務業績。網龍管理層將於 2024 年 8 月 30 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：「今年上半年的業績展現了我們較強的韌性，儘管有一些短期挑戰，我們仍聚焦於打造能夠強化核心競爭力並推動長期增長的產品。國內端遊收入同比增長 2.1% 至人民幣 13.6 億元，得益於我們努力提升玩家參與度和留存率。我們相信，隨著玩家的消費習慣向高品質內容、知名 IP 的遊戲遷移，我們所擁有的標誌性且不可複製的旗艦 IP，以及圍繞這些 IP 打造高品質遊戲的商業模式，將有助於我們實現差異化並推動可持續增長。雖然我們的海外遊戲收入由於一些短期因素同比下降 12.9%，導致整體遊戲收入有所下滑，但我們有信心在下半年取得更好的表現。我們的增長策略正在按計劃穩步推進，且有許多積極的消息可以分享：我們的新遊戲《代號-Alpha》預計將於下半年正式上線，並拓展到多個國家。我們的《終焉誓約·海外版》取得了不錯的測試數據，預計這款二次元新遊戲將在未來 6 到 9 個月內在市場推出。此外，我們的 Roguelike 俯視角射擊新遊戲《星海特攻》獲得了玩家的熱烈好評，該遊戲在 TapTap 平台的新品榜中名列第二，並獲得了 8.0 的用戶評分。我們預期這款遊戲將於 2025 年在全球推出，有潛力成為一款高日活躍用戶數（DAU）的重磅新遊。」

「教育業務方面，我們的海外教育子公司 Mynd.ai 仍處於挑戰與機遇並存的行業轉型階段。一方面，由於新冠疫情結束，各地教育部門預算回歸常態化，以及宏觀通貨膨脹影響了學校的預算分配決策，硬件市場出貨量持續放緩。另一方面，市場目前正處於轉型的初期階段，從由硬件主導逐漸轉向以軟件和服務為核心的整合模式，Mynd.ai 作為市場領導者，擁有超過 100 萬間教室的安裝基數，面臨著巨大的轉型機遇。」

「最近數月，網龍在泰國和沙特的國家級項目中也取得了積極進展。在泰國高等教育與科研創新部的支持下，我們宣佈了一項開發先進的 AI 賦能教育平台 aom-ai 的戰略舉措。該平台結合了網龍先進的教育技術與深厚的本土洞察力，預計將於年內推出。在沙特，我們正圍繞 K12 教育以及技術與職業培訓領域與教育部密切探討多項令人期待的教育科技合作項目。」



NetDragon

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

## 2024 年上半年財務摘要

- 收益為人民幣 33.0 億元，同比減少 10.3%。
- 來自遊戲及應用服務的收益為人民幣 21.2 億元，占本公司總收益的 64.3%，同比減少 0.8%。
- 來自 Mynd.ai 的收益為人民幣 11.8 億元，占本公司總收益的 35.7%，同比減少 23.5%。
- 毛利為人民幣 22.0 億元，同比減少 3.8%。
- 來自遊戲及應用服務的經營性分類溢利<sup>1</sup>為人民幣 6.9 億元，同比減少 11.5%。
- 來自 Mynd.ai 的經營性分類虧損<sup>1</sup>為人民幣 1.1 億元，而去年同期虧損為人民幣 4,800 萬元。
- 經營溢利為人民幣 6.3 億元，同比減少 9.3%。
- 非公認會計準則經營溢利<sup>2</sup>為人民幣 6.4 億元，同比減少 7.5%。
- 除利息稅項折舊及攤銷前利潤為人民幣 10.4 億元，同比增長 12.9%。
- 非公認會計準則除利息稅項折舊及攤銷前利潤<sup>2</sup>為人民幣 11.5 億元，同比增長 33.1%。
- 本公司擁有人應占溢利為人民幣 4.0 億元，同比減少 20.0%。
- 本公司擁有人應占非公認會計準則溢利<sup>2</sup>為人民幣 5.6 億元，同比減少 5.3%。
- 本公司宣佈派發截至二零二四年六月三十日止六個月之中期股息每股普通股 0.40 港元。

---

<sup>1</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、減值虧損（扣除回撥）、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及可轉換票據之利息開支及匯兌虧損、遣散費、分拆之法律及專業費用及無形資產之減值虧損回撥。

<sup>2</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、存貨撇減、投資物業公平值變動、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、遞延稅項、無形資產之減值虧損回撥、出售無形資產之盈利以及已質押銀行存款、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盈利。



## 分類財務摘要

(人民幣百萬元)	2024 年上半年		2023 年上半年		變動	
	遊戲及 應用服務	Mynd.ai	遊戲及 應用服務	Mynd.ai	遊戲及 應用服務	Mynd.ai
			(經重列)	(經重列)		
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 個百分點	+4.3 個百分點
經營性分類溢利 (虧損) <sup>1</sup>	688	(111)	777	(48)	-11.5%	+131.3%
分類經營開支 <sup>3</sup>						
- 研發	(595)	(101)	(542)	(99)	+9.8%	+2.0%
- 銷售及市場推廣	(210)	(139)	(240)	(187)	-12.5%	-25.7%
- 行政	(324)	(200)	(361)	(145)	-10.2%	+37.9%

## 遊戲業務

2024 年上半年，我們的遊戲業務收入達人民幣 18.6 億元，環比增長 1.3%，同比下降 3.0%，占遊戲及應用服務收入的 87.8%。上半年我們主要聚焦兩個層面，一方面，我們致力於提升現有遊戲的體驗，從而加深用戶參與度，實現用戶的高留存率，為現有遊戲的長線運營奠定基礎；另一方面，我們在新遊戲的開發和測試上取得了顯著進展，測試指標和用戶反饋結果喜人，使我們有望在未來 6 到 12 個月內實現收入增長。

2024 年上半年，國內端游收入達人民幣 13.6 億元，同比增長 2.1%，環比增長 5.3%。我們的三大旗艦 IP 魔域、征服及英魂之刃在國內端游收入上均實現了同比和環比增長。我們現有遊戲的穩定增長，源於我們不斷優化遊戲內容，更好地實現內容向消費與數值向消費的平衡，從而持續提升遊戲體驗的品質。

期內，我們旗艦 IP 魔域的收入達人民幣 16.9 億元，環比增長 0.6%，同比下降 3.8%。魔域 IP 的表現主要受到兩方面影響：（1）現有魔域遊戲環比表現穩定，我們著力於籌備下一款新的魔域遊戲《魔

<sup>3</sup> 分類經營開支不含董事費用及薪金、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。

域再起》，該遊戲預計將在明年第一季度推出；（2）《魔域》海外版遭遇短期的外掛干擾，我們已採取措施，預期該遊戲將重回增長軌道。

我們繼續專注於提升玩家的遊戲體驗，推動我們的旗艦遊戲《魔域》簡體版在上半年實現了玩法向收入和內容向收入的同比增長。我們的具體措施包括豐富不同角色的設定、優化遊戲畫面和背景音樂，並融入「國風」及文化元素，以迎合眾多玩家的興趣和熱情。

展望未來，我們計畫為魔域 IP 實施多管齊下的增長策略，包括實現現有遊戲的穩定增長，推出《魔域再起》及《魔域口袋 2.0》（分別計畫在 2025 年初和 2026 年內推出），以被市場驗證的收入模式吸引和鞏固廣泛的魔域 IP 玩家群體。我們還將開發一款全新的魔域端游，計畫於 2025 年下半年推出，目標是吸引全新玩家和老玩家的回歸。我們相信，這一策略將推動魔域 IP 的收入達到新的規模，並在未來幾年持續推動收入增長。

我們的英魂之刃 IP 上半年在收入和長期發展戰略上均取得積極進展。特別是端遊版連續三個報告期實現收入增長，上半年收入同比增長 29.6%，這得益於遊戲玩法的顯著提升以及成功通過電競賽事「激活」玩家，推動了玩家留存率、付費用戶數（APA）及每用戶平均收入（ARPU）的增長。與我們去年的秋季賽相比，夏季賽參賽的電競戰隊數量增加了 28%，觀眾數量增加了 71%。英魂之刃手遊方面，我們正對新手游《代號-Nirvana》進行測試並計畫於 2025 年推出，預計將進一步推動手遊收入的增長。

我們的征服 IP 在國內市場表現強勁，收入同比增長 6.6%，主要得益於兩次重大內容更新和創新玩法的引入。在《征服》最大的海外市場埃及，玩家消費同比略降 1.3%（按當地貨幣計算），主要是因為當地短期的限電措施的影響（該限制已於 7 月暫停，預計電力短缺問題將在今年年底前解決<sup>4</sup>）。儘管短期內收入下降，但我們的變現潛力有所增強，付費用戶數同比增長 16.7%。我們在拓展遊戲中的休閒玩法方面取得顯著進展，休閒玩家增長 12.7%，為未來收入增長奠定了基礎。

我們在拓展 IP 和遊戲類型的長期戰略方面也取得了重大進展。我們正在開發的 Roguelike 俯視角射擊新遊戲《星海特攻》於 7 月在 TapTap 上開始測試，並獲得了 8.0 的用戶評分，預計該遊戲將於 2025 年全球發佈，有望成為一款新的高 DAU 遊戲。此外，我們的休閒遊戲《代號-Alpha》於 6 月在海外市場開始測試，取得不錯表現，預計這款遊戲將在下半年帶來一些新增收入，有望開闢新的休閒娛樂賽道。在二次元品類方面，《終焉誓約》在過去 12 個月經過多輪遊戲優化，在海外市場測試中取得了積極的反饋，預計將在 2025 年上半年正式推出。最後，我們的其他新遊戲也處於測試階段，包括面

---

<sup>4</sup> 根據 [Ahrum Online](#) 於 2024 年 7 月 17 日發佈的 [Egypt to stop load-shedding power cuts on Sunday: PM Madbouly](#) 新聞內容

向海外市場的大型多人線上角色扮演遊戲（MMORPG）《代號-龍》，以及瞄準放置卡牌遊戲市場的《幻空城戰歌》。

展望未來，在新遊戲佈局方面，我們預計在未來 6 到 9 個月內基於現有旗艦 IP 和全新 IP 推出 4 至 5 款新遊戲，從而推動整體收入和盈利能力的增長。

## **Mynd.ai**

我們的海外教育子公司 Mynd.ai 在其大部分主要區域市場面臨著行業性的需求放緩。新冠疫情期間，各地政府開展了疫情救助計畫，帶來了高額的資金補貼，隨著疫情結束，各地教育部門預算回歸常態化，導致整體互動平板市場硬件收入受到影響。此外，通貨膨脹導致學校日常運營成本增加，影響了學校的預算分配決策。

2024 年上半年，Mynd.ai 主要財務情況如下：

- 收入為人民幣 11.8 億元，對比去年同期為人民幣 15.4 億元。收入下降的主要原因是市場需求低迷，主要客戶減少了支出。
- 毛利率提升 4.3 個百分點至 29.7%，主要是由於運營效率的提高帶來了多方面成本節約，包括零部件材料價格下降、運費及其他成本因部分製造環節轉移至墨西哥而降低，以及保修成本由於 ActivPanel 9 和 ActivPanel LX 更低的故障率而下降。
- 經營現金流對比去年同期增加人民幣 3,400 萬元<sup>5</sup>。
- 現金為人民幣 4.9 億元，且已建立充足的可用信貸額度。
- 調整後的除利息稅項折舊及攤銷前虧損為人民幣 4,000 萬元，在收入下降的情況下，同比仍有 7.5% 的改善，主要是因為對日常運營成本進行了優化<sup>5</sup>。
- 淨虧損為人民幣 3.4 億元，對比去年同期虧損為人民幣 1.1 億元。虧損增加主要是由於對遞延所得稅資產進行了一次性非現金計價備抵，金額為人民幣 2.9 億元<sup>5</sup>（不計該一次性影響，淨虧損同比減少 58.0%）。
- 管理層繼續執行成本管控措施，以減輕硬件市場需求低迷的影響。

---

<sup>5</sup> 資料來自於 Mynd.ai 6-K 報告，根據美國公認會計準則（U.S. GAAP）

儘管面臨短期挑戰，但我們對現有的商業模式充滿信心，並已做好業務運營的優化精簡以應對市場挑戰的準備，上半年毛利率的提升就是最好的證明。隨著我們繼續執行成本優化舉措並不斷評估資本配置策略，我們將在競爭中保持優勢並維持市場領導者地位。

從長遠來看，我們正面臨著前所未有的機遇，全球課堂教育技術市場目前仍處於轉型的初期階段，從由硬件主導逐漸轉向以軟件和服務為核心的整合模式。我們相信，憑藉市場領導者地位、全球超過 100 萬間教室的安裝基數、完善的分銷渠道網絡以及年初推出其首款 SAAS 產品 **Explain Everything Advanced** 的先發優勢，**Mynd.ai** 能夠在當前市場關鍵階段保持強大的競爭優勢。**Mynd.ai** 將繼續秉承長期戰略願景，致力於為教育、企業和公共部門提供創新性工具及技術賦能的硬件與軟件解決方案。

我們的子公司 **Mynd.ai** 預計將於近期舉辦資本市場日活動，向股東和投資者詳細介紹其戰略計畫。

- 完 -

## 管理層業績發佈會及網上直播

網龍管理層將於 2024 年 8 月 30 日香港時間上午 10 時正舉行業績發佈會及網絡直播，討論財務業績和近期業務發展。

### 會議詳情如下：

時間： 香港時間 2024 年 8 月 30 日（星期五）上午 10:00 正/  
美東時間 2024 年 8 月 29 日（星期四）下午 10:00 正

形式： 香港 The Executive Centre 線下會場 或 網上直播會議

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/MnM3VmRvcklvTCsrcTVOVHhpN1hOdz09>

如欲參加網上直播會議者，可在網龍投資者關係網站 <https://ir.nd.com.cn/sc/category/webcast-sc> 在線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「2024 年中期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。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 的互動顯示屏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

電郵： [maggiezhou@nd.com.hk](mailto:maggiezhou@nd.com.hk)/[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  
截至二零二四年六月三十日止六個月

	截至六月三十日止六個月	
	二零二四年 (未經審核) 人民幣百萬元	二零二三年 (未經審核) 人民幣百萬元
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
銷售及市場推廣開支	(352)	(443)
行政開支	(551)	(570)
研發成本	(696)	(641)
其他開支及虧損	<u>(105)</u>	<u>(54)</u>
經營溢利	634	699
已質押銀行存款、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盈利 (虧損)	2	(35)
按公平值計入損益之財務資產之公平值變動	77	35
衍生財務工具之公平值變動	70	15
財務成本	<u>(81)</u>	<u>(135)</u>
除稅前溢利	702	579
稅項	<u>(397)</u>	<u>(126)</u>
期內溢利	<u>305</u>	<u>453</u>





NetDragon

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

期內其他全面收益（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

1

61

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

(12)

(1)

期內其他全面(開支)收益

(11)

60

期內全面收益總額

294

513

以下各項應占期內溢利（虧損）：

-本公司擁有人

400

500

-非控股權益

(95)

(47)

305

453

以下各項應占期內全面收益（開支）總額：

-本公司擁有人

388

557

-非控股權益

(94)

(44)

294

513

人民幣分

人民幣分

每股盈利

- 基本

75.46

92.61

- 攤薄

75.46

92.61



NetDragon

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

簡明綜合財務狀況表  
於二零二四年六月三十日

	二零二四年 六月三十日 (未經審核) 人民幣百萬元	二零二三年 十二月三十一日 (經審核及經重列) 人民幣百萬元
<b>非流動資產</b>		
物業、廠房及設備	2,357	2,422
使用權資產	458	380
投資物業	47	60
商譽	320	325
無形資產	783	868
於聯營公司及合營企業之權益	43	43
按公平值計入其他全面收益之權益工具	32	45
按公平值計入損益之財務資產	509	453
應收貸款	12	12
其他應收款項、預付款項及按金	352	351
遞延稅項資產	151	433
	<b>5,064</b>	<b>5,392</b>
<b>流動資產</b>		
在建物業	70	70
待售物業	281	280
存貨	269	405
按公平值計入損益之財務資產	124	38
應收貸款	90	79
貿易應收款項	745	702
其他應收款項、預付款項及按金	667	492
可退回稅項	30	39
已質押銀行存款	624	315
原到期日三個月以上之銀行存款	215	329
現金及現金等價物	2,382	2,241
	<b>5,497</b>	<b>4,990</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	1,390	1,518
合約負債	379	491
租賃負債	97	76
撥備	110	127
衍生財務工具	37	107
銀行貸款	1,318	1,033
可轉換及可交換債券	274	256
可轉換票據	375	357
應付稅項	72	80

---

4,052 4,045

### 流動資產淨值

---

1,445 945

### 總資產減流動負債

---

6,509 6,337

### 非流動負債

其他應付款項	35	37
租賃負債	110	45
銀行貸款	-	1
遞延稅項負債	84	80

---

229 163

### 資產淨值

---

6,280 6,174

### 股本及儲備

股本	39	39
股份溢價及儲備	6,075	5,856

---

6,114 5,895

---

166 279

---

6,280 6,174



## 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	
	二零二四年 (未經審核) 人民幣百萬元	二零二三年 (未經審核) 人民幣百萬元
經營溢利	634	699
出售無形資產之盈利	(51)	-
收購附屬公司產生之無形資產攤銷	36	30
投資物業之公平值變動	13	-
以股份為基礎支付之開支	8	2
無形資產之減值虧損回撥	-	(43)
存貨撇減	-	4
非公認會計準則經營溢利	<u>640</u>	<u>692</u>
本公司擁有人應占溢利	400	500
按公平值計入損益之財務資產之公平值變動	(77)	(35)
衍生財務工具之公平值變動	(53)	(15)
出售無形資產之盈利	(51)	-
已質押銀行存款、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（盈利）虧損	(2)	30
遞延稅項	219	-
財務成本	71	122
收購附屬公司產生之無形資產攤銷	32	24
投資物業之公平值變動	13	-
以股份為基礎支付之開支	6	2
無形資產之減值虧損回撥	-	(43)
存貨撇減	-	4
本公司擁有人應占非公認會計準則溢利	<u>558</u>	<u>589</u>