

## 網龍公佈 2025 年全年業績

成本優化效果顯著，下半年經營利潤同比增長 48%

末期股息每股 0.5 港元，宣佈新一輪總額不低於 6 億港元的股東回報計劃

【香港，2026 年 3 月 26 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 2025 年全年財務業績。網龍管理層將於 2026 年 3 月 27 日香港時間上午 10 時正通過電話會議及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：「2025 年，公司繼『全面擁抱 AI』戰略後進一步提出『馬上 AI』戰略，全面落實戰略轉型，在教育、遊戲兩大核心賽道和諸多 AI+戰略投資領域均取得積極進展。公司已初步實現 AI 型組織變革，正邁向成為全球領先的 AIGC 創作型企業這一宏偉目標。我們持續深化運營優化工作，公司全年整體經營開支同比下降 22.2%，下半年經營利潤同比增長 47.7%，預計成本優化的成效將在 2026 年進一步全面釋放，為公司長期價值增長奠定堅實基礎。」

「在教育 AIGC 領域，公司憑藉 AI 生產中心在產品創新、內容創作與 AI 融合等方面取得多項突破性進展，打造了以『遊戲化學習』為核心的數字化教育生態，為規模化、智能化、沉浸式學習體驗奠定了堅實基礎。美國上市的子公司 Mynd.ai 全年分類經營開支同比減少 21.1%，2025 年第四季度經調整 EBITDA 虧損環比收窄 61.8%。在遊戲 AIGC 領域，公司正積極預研 AI 原生遊戲，佈局全新的品類賽道，探索以 AI 為核心運行邏輯的下一代遊戲。我們的旗艦 IP 保持了穩健的盈利能力，遊戲及應用服務業務的經營性分類利潤率達 27.4%，同比提高 3.9 個百分點，利潤規模保持穩定。在 AI+戰略投資領域，公司聚焦 AI 算力和 AIGC 產能的深度挖掘，將持續投資更多 AI、AR 等前沿領域的優秀企業。」

「為佈局未來發展，公司還達成了多項重磅戰略合作。我們與字節跳動旗下的雲與 AI 服務平台——火山引擎達成合作，雙方將共同在國內高等教育、職業教育等領域構築技術 + 資源 + 生態的深度合作壁壘，規模化生產新一代 AIGC 教育資源，打造全球共創共享的創新教育生態。我們與泰國高等教育與科研創新部建立長期合作，在泰國系統性地推動 AI 驅動的『從學習到就業』（Learn-to-Career）生態體系。在世界銀行的支持下，我們與喀麥隆中等教育部簽署了合作協議，攜手推動喀麥隆全國範圍內 250 所學校的數字化轉型。我們的香港子公司創奇思成功引入了國內領先的 AI 企業中科聞歌的戰略投資，轉型為中科聞歌於境外市場的獨家出海平台與商業化夥伴。這些戰略夥伴的大力支持將進一步推動網龍朝著成為全球領先 AIGC 創作型企業的目標邁進。」

「公司在環境保護、社會責任、企業治理等可持續發展層面的努力持續得到社會各界的廣泛認可，近期公司的 MSCI（明晟）ESG 評級從 BBB 進一步提高至 A，延續了過去五年來公司的 ESG 成就持續

取得積極成果的良好勢頭。公司將長期堅持為自然、社會，以及股東、客戶、員工等各種利益相關方創造長期、可持續的價值。」

「憑藉多項戰略投資的積極成果和充足的現金儲備，我們持續踐行提高股東回報的承諾。董事會已批准每股普通股 0.5 港元的末期股息，全年總股息達每股普通股 1.0 港元。自 2025 年 8 月 29 日宣佈總額不低於 6 億港元的股東回報計劃以來，連同擬派的末期股息在內，我們已通過派息及股份回購的方式兌現了該股東回報計劃的承諾。2025 年遊戲及應用服務業務的經營性分類溢利保持穩健，達人民幣 9.0 億元。截至 2025 年 12 月，我們的淨現金及流動性投資儲備保持充裕，合計達人民幣 19.8 億元。基於對公司長期可持續發展的信心，我們承諾于未來 12 個月內繼續透過派息及股份回購方式，向本公司股東提供不低於 6 億港元的分派總額。」

## **2025 年全年業績財務摘要**

- 收益為人民幣 44.8 億元，同比減少 26.0%。
- 來自遊戲及應用服務的收益為人民幣 32.8 億元，占本集團總收益的 73.2%，同比減少 16.8%，主要是由於優化旗艦 IP 以支持其長遠發展與持續增長。
- 來自 Mynd.ai 業務的收益為人民幣 12.0 億元，占本集團總收益的 26.7%，同比減少 43.2%，主要是由於 2024 年下半年出售新加坡早教業務以及行業需求調整週期持續的影響。隨著市況趨於穩定，預期客戶需求將逐步回升。
- 毛利為人民幣 31.5 億元，同比減少 20.2%，毛利率同比提升 5.1 個百分點至 70.3%。
- 經營開支為人民幣 26.1 億元，同比減少 22.2%，我們推行的成本優化和效率提升措施已顯現成效，預計將在 2026 年進一步充分體現。
- 來自遊戲及應用服務的經營性分類溢利<sup>1</sup>為人民幣 9.0 億元，同比減少 3.0%。由於成本節約部分抵消了收益減少的影響，經營性分類利潤率同比提高 3.9 個百分點至 27.4%。
- 來自 Mynd.ai 業務的經營性分類虧損<sup>1</sup>為人民幣 3.6 億元，2024 年虧損為人民幣 3.0 億元。2025 年下半年經營性分類虧損<sup>1</sup>為人民幣 1.6 億元，同比收窄 12.4%。
- 本公司擁有人應占溢利為人民幣 1.5 億元，同比減少 51.4%，這是截至 2025 年 12 月 31 日加密貨幣的減值虧損以及員工優化計劃相關的一次性開支的影響所致。
- 本公司宣佈派發末期股息每股普通股 0.50 港元（2024 年：每股普通股 0.50 港元），惟須待即將舉行之股東周年大會批准後方可作實。

<sup>1</sup> 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，包括遣散費、可轉換及可交換債券及可轉換票據之利息開支及匯兌差額、減值虧損（扣除回撥）、投資物業之公平值虧損、無形資產之減值虧損及撇銷、出售附屬公司之盈利淨額、按公平值計入損益之財務資產之公平值盈利及匯兌差額、政府補貼、衍生財務工具之公平值盈利及匯兌虧損、存貨及無形資產之減值虧損回撥、視作出售一間聯營公司之盈利、公司內部財務成本、過往年度關稅開支撥備不足、項目開支、存貨撇減及豁免其他應付款項。



## 分類財務摘要

(人民幣百萬元)	2025 年		2024 年		變動	
	遊戲及 應用服務	Mynd.ai 業務	遊戲及 應用服務	Mynd.ai 業務	遊戲及 應用服務	Mynd.ai 業務
收益	3,276	1,197	3,938	2,106	-16.8%	-43.2%
毛利	2,852	299	3,399	547	-16.1%	-45.3%
毛利率	87.1%	25.0%	86.3%	26.0%	+0.8 個百分點	-1.0 個百分點
經營性分類溢利 (虧損) <sup>1</sup>	897	(358)	925	(297)	-3.0%	+20.5%
分類經營開支 <sup>2</sup>						
- 研發	(820)	(193)	(1,227)	(202)	-33.2%	-4.5%
- 銷售及市場推廣	(406)	(251)	(488)	(266)	-16.8%	-5.6%
- 行政	(658)	(211)	(705)	(362)	-6.7%	-41.7%

### 遊戲及應用服務業務

2025 年，遊戲及應用服務業務收入為人民幣 32.8 億元，同比下降 16.8%。我們在應用服務業務中持續推進戰略聚焦，降低了在幾家子公司中的股權比例，導致分類收入有所減少。在 AI+戰略的帶動下，全年分類經營開支同比下降 22.1%，相關成本節約的成效將在 2026 年全年充分顯現。成本節約部分抵消了收益下降的影響，經營性分類溢利達到人民幣 9.0 億元，同比僅下降 3.0%。

在遊戲領域，我們的 AIGC 能力正在全面開花結果，確立了聚焦 AI 原生遊戲的研發戰略：在旗艦長青 IP 中，我們充分運用 AIGC 的綜合能力，消費結構進一步向內容向和文化向轉型，大力推動用戶社區健康發展，持續在品類創新和區域拓展上挖掘增量，並不斷豐富內容創新和文化輸出。

魔域 IP 的平均月活躍用戶數 (MAU) 全年同比增長 11.1%，2025 年下半年比上半年環比增長 7.1%，已經連續 4 個半年度實現環比、同比均保持增長，為這款長青 IP 的長線運營奠定堅實基礎，也帶動整體遊戲收入的同比降幅在下半年顯著放緩。征服、英魂之刃兩大 IP 的全年收入分別增長 6.4% 和 21.3%；其中征服 IP 聚焦中華武俠文化的全球傳播，海外市場收入占比已接近七成；英魂之刃 IP 則堅持以內容創新和電競賽事為雙引擎，PC 端收入連續三年保持同比增長，2025 年創歷史新高。

2025 年，在福建省文旅廳指導下，我們聯合新華社等機構發起「數字山海·福游新生——遊戲賦能福建文旅」專項計劃。旗下核心遊戲 IP 矩陣先後與福州、泉州、武夷山、南平等多地文旅部門達成跨

<sup>2</sup> 分類經營開支不含董事薪酬及若干銷售及市場推廣以及行政開支等未分配開支/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。

界合作，深度聯動當地世遺、非遺及特色文旅 IP，用數字採集、遊戲融合等多種前沿 AI 技術打造「遊戲 + 文旅」融合新範式。

全面貫徹落實「AI+遊戲」戰略，2025 年遊戲及應用服務板塊分類研發費用同比降低 33.2%，AI 在遊戲總工作量中的占比提高到 25%。我們的 AI 反外掛功能已覆蓋魔域 IP 多個核心遊戲場景，進一步淨化遊戲環境、提升遊戲健康度；AI 陪玩智能體在征服 IP 和英魂之刃 IP 中全面應用，玩家留存率顯著提高；在機戰 IP 中實現了 1,000 多個二代智能 NPC 的投放，取得良好效果。我們還實現了 AI 原生遊戲研發路徑的初步「跑通」，構建起 AI 創意中心、AI 生產中心、AI 運營中心的閉環，大幅縮減公司新遊戲產品的製作成本和週期，使得我們有更充足的資源和時間持續迭代、試驗更多的新思路、新賽道、新玩法，研發儲備規模與質量有望實現雙重提升。我們計劃於 2026 年末上線更多 AI Agent 型員工，將 AI 工作量占比提升至 50%。

展望未來，對於已經發展成熟、商業模式得到充分驗證的領域，我們將依託 AIGC 的能力實現快速跟進。此外，我們將以 AI 原生遊戲為戰略重心，圍繞全新的內容與體驗形式構建多樣化的產品矩陣。公司計劃於 2026 年佈局三消、Rogue-like 等全新品類賽道，並啟動多款產品的研發。

**在應用服務領域，我們正以教育 AIGC 為核心推動業務聚焦與商業化裂變：**公司 AI 生產中心的自動化、智能化水準顯著提升，AI 課本、AI 課件、資源顆粒、交互教育遊戲等基礎性 AIGC 內容的生產效率大幅提高，生產成本進一步降低。在「遊戲化學習」與「AI+教育」的融合中，我們不斷賦予學習更強的情感溫度與沉浸體驗，未來將繼續圍繞「知識即體驗，學習即遊戲」的核心理念，繼續深度推動全球教育數字化轉型。

公司於近期推出了 AI 員工矩陣，全面重構內容生產全鏈路。AI 員工可 7×24 小時自主完成從創意構思、智能生圖、素材精修到視頻渲染的全流程閉環，精準承接高重複、高時效任務，實現海量優質內容快速產出。相比傳統人力模式，AI 員工矩陣可大幅縮短生產週期、降低製作成本，確保品質統一，推動內容生產從「人工驅動」轉向「智能驅動」，達成標準化、規模化、極速化目標。以 AI 員工矩陣為核心，深化人機協同，解放生產力，聚焦創意與品質升級，為教育等領域注入規模化智能內容供給新動能。

我們的國家級項目在積極推進中。2026 年 2 月，我們進一步深化與泰國高等教育與科研創新部的戰略合作，雙方將共同開發 AI 賦能的學習平台、能力測評框架及職業銜接機制，通過打造 AI 驅動的「從學習到就業」（Learn-to-Career）生態體系，打通教育、技能培養與生產力提升的關鍵鏈路，助力泰國打造具備未來競爭力的人才隊伍。2026 年 3 月，我們與喀麥隆中等教育部合作打造的人工智能智慧教室在首都雅溫得成功落成並啟用，喀麥隆總理與多位高級官員出席了揭幕儀式。該合作項目同時也將作為試點，為非洲地區的數字教育規模化發展提供示範樣板。

此外，公司在前沿科技、AIGC 等領域的戰略投資也持續取得重大進展：我們投資的 AI 端側設備企業的新一代 AI 眼鏡產品銷量快速增長。我們投資的團播製作企業持續引領市場，並獲得短視頻平台的大力支持，共同承辦大型線下演出活動。目前，我們正在依託 AI 算力、AIGC 創作力進一步擴大在各前沿領域的戰略投資與業務協同。未來，我們的戰略投資將繼續聚焦 AI、AR 等前沿科技，以及可被 AIGC 充分賦能的文化創意產業等，強化與公司主業的協同效應，為公司長遠發展培育新的增長動能。

## **Mynd.ai**

儘管行業整體面臨客戶預算不確定性以及全球貿易日益嚴峻的挑戰，我們仍專注於為 Mynd.ai 的長期成功夯實基礎。我們通過推出下一代集成解決方案——ActivPanel 10<sup>®</sup> 以及 Promethean ActivSuite<sup>®</sup> 軟件，完成了旗艦產品的重大更新；同時發佈了 ActivPanel LE 及 ActivPanel D 系列產品，進一步豐富產品矩陣，並拓展了新的軟件與硬件合作夥伴關係。本年度我們實施了多項成本優化舉措，以提升我們在市場中的競爭地位，並為未來增長提供必要的資金支持。

我們持續推進 AI 賦能的解決方案路線圖，通過整合 Merlyn Mind 和 Augment Me 的前沿 AI 技術，大幅提升課堂場景下軟硬件全生態體系的互動體驗。

Mynd.ai 2025 年的主要財務指標如下：

- 收入為人民幣 12.0 億元，相比上年的人民幣 21.1 億元有所下降，主要受客戶對未來預算分配不確定性加劇的影響，該影響為教育科技行業共同面對的行業性挑戰。隨著市況趨於穩定和替換週期的來臨，我們預計客戶需求將迎來復蘇。
- 分類經營開支為人民幣 6.6 億元，同比減少 21.1%，管理層持續推行成本節約措施，以應對教育科技市場低迷的影響。
- 經營性分類虧損為人民幣 3.6 億元，2024 年虧損為人民幣 3.0 億元。2025 年下半年經營性分類虧損為人民幣 1.6 億元，同比收窄 12.4%。

- 完 -

## 管理層電話會及網上直播

網龍管理層將於 2026 年 3 月 27 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。

### 電話會議及網上直播詳情如下：

網上直播	<a href="https://webcast.roadshowchina.cn/kae01k">https://webcast.roadshowchina.cn/kae01k</a>
國際	+852 3008 3269
中國內地	4008 070 263
中國香港	+852 3008 3269
美國	+1 516 226 8028
英國	+44 20 3761 0113
會議密碼	775091476#

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/tc/category/webcast-tc> 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「2025 年度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：777）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，曾先後在桌面互聯網和移動互聯網時代建立中國領先的網絡遊戲門戶 - 17173.com 和中國極具影響力的智能手機應用分發平台 - 91 無線，覆蓋用戶數以億計。

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教育科技業務。網龍採取全面擁抱 AI 新時代的戰略，以「AI+遊戲」和「AI+教育」兩大策略踐行「無限成長」的企業理念。通過打造 AI 生產中心賦能於業務全局，並與合作夥伴一道打造面向全球學習者的教育元宇宙，網龍致力於在 AI 新時代再次打造超大型的用戶社區。

網龍的海外教育科技業務子公司 Mynd.ai 已在美國獨立上市，是全球互動課堂科技領域的領導者。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 200 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

電郵：[ir@netdragon.com](mailto:ir@netdragon.com)