

中手游 2023 年度業績財報要點

- 中手游科技集團有限公司（以下簡稱“中手游”）于 3 月 27 日公布 2023 年度業績公告，2023 年度總營收達人民幣 26.06 億（人民幣，下同），同比下降 4%，經調整淨利 537.9 萬，實現扭虧轉盈。集團計劃發行的多款遊戲順利取得版號，受部分遊戲收入未達預期，及新遊戲推遲上線影響導致全年業務收入降低。自研遊戲將會是集團未來持續投入打造的核心競爭力，AIGC 技術已應用于遊戲研發并切實降低了研發成本。

- 財務狀況

- 截至 2023 年 12 月 31 日，集團總營收人民幣 26.06 億，同比下降 4%，經調整淨利 537.9 萬，扣非經營性收支影響後經營性利潤 1.074 億，業績扭虧轉盈。

- 摘要數據

- 截至 2023 年 12 月 31 日，發行業務收入達到 21.33 億；自研業務收入達到 2.15 億；授權業務收入達 2.57 億。

- 截至 2023 年 12 月 31 日，遊戲新注冊用戶總數達 9287 萬人，同比增長 9.9%；月均付費用戶達到 118.9 萬人，同比增長 5.8%；平均月活用戶達 1705 萬人，同比增長 9.9%。

- 持續加大研發投入，研發投入為 3.7 億，同比下降 29.7%，因應用 AIGC 降低成本同時提升效率。

- IP 遊戲全球發行板塊：

- 與青瓷遊戲聯合發行的《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》于 6 月上線，收入表現強勁。產品首發上線前，全平臺預約量突破 800 萬，上線首月獲得中國大陸及港澳臺地區蘋果商店免費榜第一名、香港及澳門暢銷榜第一、臺灣蘋果暢銷第三，并獲得硬核聯盟超明星推薦。

- 由投資的樂府互娛研發的手游《我的禦劍日記》于 5 月上線，上線首月排名 TapTap 熱門榜第一名，并獲得中國大陸蘋果商店免費榜第三名、暢銷榜第二十一名的成績。

- 小遊戲台塊累計推出《九州仙劍傳》和《全民槍神：邊境王者》等多款小遊戲產品，帶來超 6 億元收入。

- 年內推出面向國內市場的《奧特曼：集結》、《吞噬星空：黎明》，面向港澳臺地區及新加坡、馬來西亞等海外市場的《全明星激鬥》收入未達預期。

- 自主發行的《新射雕群俠傳之鐵血丹心》、《鎮魂街：天生為王》和《鬥羅大陸：

鬥神再臨》，以及與第三方聯合出品的《航海王熱血航綫》、《真·三國無雙 霸》，連同其他已上綫運營的遊戲，于 2023 年仍舊持續為集團貢獻收入和利潤。

- **遊戲自主研發板塊：**

- 全資子公司文脉互動自研的三國題材策略手游《城主天下》，于 11 月正式上綫，由三七互娛在國內市場進行獨家發行，首月獲硬核聯盟明星推薦。
- 電競遊戲方面，集團投資控股的上海洲競研發 PC 遊戲《全民街籃》，已于 12 月 29 日開啓計費測試，將於 24 年正式上綫，研發團隊將傾力將其打造為 PC 端體育電競類精品遊戲。
- 全資子公司北京軟星自研遊戲《仙劍奇俠傳七》，截至 2023 年 12 月 31 日，PC 版本銷量累計超過 73 萬套；雲遊戲版本銷量累計超過 21 萬套；主機版本超過 10 萬套。北京軟星自研遊戲 PC《大富翁 10》及《大富翁 11》全球銷量累計突破 210 萬套。
- 全資子公司上海軟星立項的單機遊戲《仙劍奇俠傳四：重製版》已授權方塊遊戲持續進行研發。
- 23 年前已上綫自研遊戲《傳奇世界之雷霆霸業》、《龍城傳奇》及棋牌類遊戲，PC 遊戲和雲遊戲等不斷迭代升級，持續貢獻收入。

- **自有 IP 運營板塊：**

- 集團深度布局《仙劍奇俠傳》IP 的全產業鏈合作，覆蓋遊戲、影視、動漫、內容文學、音樂、衍生品及實景娛樂等領域，并聯手相關領域的頂尖合作夥伴共同打造仙劍 IP 宇宙。集團被證券時報評為“2023 年超級潛力 IP 培育先鋒”。
- 年內已成功推出角色扮演類卡牌手游《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》；與愷英網絡合作的放置挂机手游《仙劍奇俠傳：新的開始》已上綫，在微信小游戏排名中取得暢銷榜第五；仙劍 IP 粉絲社區《仙劍聯盟》已面向用戶開放注册。
- 影視方面，聯手愛奇藝等拍攝的《仙劍奇俠傳四》影視劇已于 24 年 1 月在愛奇藝平臺播出。聯手山東影視推出的《仙劍奇俠傳六》影視劇于 24 年 1 月在騰訊視頻播出。集團與企鵝影視合作的影視劇《仙劍奇俠傳一》已拍攝完成，有望于 24 年上映。
- 11 月，集團聯手奇樹有魚、河馬遊戲、小有內容共同打造的基于仙劍 IP 互動影像作品製作正式啓動。
- 動漫方面，集團與企鵝影視達成戰略合作，共同製作《仙劍奇俠傳一》及《仙劍奇俠傳三》動畫。《仙劍奇俠傳三》動畫預告已發布，正片預計 24 年上映。
- 衍生品方面，集團與泡泡瑪特持續合作，23 年推出第二款盲盒系列《仙劍奇俠傳中國傳統樂器系列手辦》全球發售。與良笑塑美、開天工作室、萬代南夢宮等知名合作方共同合作，繼續推出韓菱紗手辦、月清疏雕像、酒劍仙手辦等模玩并在市場上獲

得消費者的追捧。

- 7月，集團以哩哩哩直播形式成功舉辦《仙劍奇俠傳》28周年慶典。策劃推出的仙劍實景娛樂項目已處於運營前最後籌備階段，預計將於24年在上海、杭州、安徽、重慶四個省市開始試運營。

- **國風元宇宙平臺-《仙劍世界》：**

- 《仙劍世界》已開啓上綫預約活動，預約人數突破400萬人，并于年內已進行兩次測試，上綫前商業化計費測試即將開始，計劃于24年正式上綫。
- 基于技術創新和AIGC方面的應用，《仙劍世界》中創建的虛擬世界將為玩家帶來巨大沉浸感和真實感提升。《仙劍世界》中的AI非遊戲玩家角色（NPC）將會根據自然環境表現出相應的行為和交談，形成一個自然真實的社會生態，提高虛擬世界的真實性。玩家還能夠調用產品提供的AI捏臉、AI語音、AI動作生成和AI+UGC等AI技術應用等，以豐富用戶的個性化表達、生動的表演演出、豐富的3D數字資產內容、自由的交流體驗和輕量化的UGC創造。
- 《仙劍世界》遊戲將會適配多終端來提高終端觸達。目前其已經支持了移動端、PC端和雲端，後續會繼續推出VR/MR版本和主機版本。
- 《仙劍世界》遊戲將實現不同平臺之間的賬號互通，不管玩家通過何種設備接入，訪問的都是同一個世界，極大的擴展了玩家的社交範圍。
- 《仙劍世界》遊戲憑藉其出色的美術設計和宏大的遊戲世界觀，以及在遊戲中體現出對於中國文化的傳承，在2023年分別被金翎獎、金陀螺獎、金口獎、金茶獎、OPPO開發者大會、小米遊戲等評為“2024年度最值得期待遊戲”，并被金河豚獎評為“十年十佳IP項目”。

- **業務展望**

- 大力支持自研項目開展，通過AI等技術手段提高業務速度、效率和生產力，實現成本節約。
- 《仙劍世界》跨端遊戲、《全民街籃》PC端游及23年上綫三國題材策略手游《城主天下》將成為自研遊戲三大重點支柱項目。
- 通過影視化、動畫化和遊戲化放大《仙劍奇俠傳》IP價值。

- **2024年IP遊戲全球發行計劃**

- 與貪玩遊戲聯合發行的《鬥羅大陸：史萊克學院》于24年1月31日上綫，獲蘋果免費榜第一，taptap熱門榜一，月流水破億，長期商業化表現穩定預計將增厚盈利。

- 投資研發樂府互娛研發《鬥羅大陸：逆轉時空》24 年 2 月開啓預約，預計上半年正式上綫。
- 投資研發易帆互動研發《鬥破蒼穹：巔峰對決》提前于 24 年 1 月開啓預約，預計上半年正式上綫。
- 小遊戲《鄉村愛情之經營人生》已開啓付費測試驗證商業化模型，計劃于年內正式上綫。
- 多款重磅 IP 遊戲《火影忍者：木葉高手》、《新三國志曹操傳》、《聊天群的日常生活》計劃年內上綫。
- 推出包括《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》、《火影忍者：木葉高手》等在內的超 10 款小遊戲產品。
- 上述計劃上綫多款遊戲均已取得版號。
- 港澳臺地區大力推廣《新仙劍奇俠傳之揮劍問情》，陸續推出《鬥羅大陸：史萊克學院》、《鬥破蒼穹：巔峰對決》、《鬥羅大陸：逆轉時空》和《代號 FA》等遊戲，并將在日本地區推出《真·三國無雙 霸》手游，提升海外地區遊戲營收規模。

• 2024 年遊戲自主研發

- 全資子公司文脉互動自研、三七互娛國內獨代發行三國題材策略手游《城主天下》去年已上綫。憑藉該遊戲研發及發行經驗，集團計劃繼續研發推進第二款同類遊戲《代號：主公》，以期獲該遊戲品類更多市場份額。
- 控股子公司上海洲競的 PC 端體育電競類遊戲《全民街籃》，已于 23 年 12 月 29 日開啓付費測試，將于今年內上綫。

• 2024 自有 IP 運營

- 《仙劍奇俠傳四》、《仙劍奇俠傳六》影視劇已分別于愛奇藝、騰訊視頻播出。
- 企鵝影視將進一步與集團合作，開拍《仙劍奇俠傳三》。
- 將啓動包括仙劍正傳《仙劍奇俠傳五前傳》、《仙劍奇俠傳七》和原創劇《仙劍六前傳》等多部仙劍 IP 影視劇合作計劃。
- 與企鵝影視合作共同製作《仙劍奇俠傳一》、《仙劍奇俠傳三》動畫番劇，《仙劍奇俠傳三》有望年內上映。與嗶哩嗶哩合作，嗶哩嗶哩製作《仙劍奇俠傳四》動畫化工作，預期年內籌拍。
- 文字作品《仙劍奇俠傳二》、《仙劍奇俠傳一》、《仙劍奇俠傳五》、《仙劍奇俠傳五前》、《仙劍奇俠傳三》、《仙劍奇俠傳三外》、《仙劍奇俠傳六》以及兩部官方原創衍生作品《瑤台雪》、《瓊華後傳》均處于創作階段，并將陸續于 2024 年及 2025 年面世。
- 策劃推出的仙劍實景娛樂項目已處于運營前最後籌備階段，預計將于 24 年在上海

海、杭州、安徽、重慶四個省市開始試運營。

- **國風元宇宙平臺-《仙劍世界》**

- 《仙劍世界》將于近期開展面向玩家公開計費測試活動，驗證正式上綫版本商業化模式，此次測試包含完整水墨雲烟江南故事綫。
- 《仙劍世界》引入 AIGC 輔助設計後，游戲美術原畫製作成本相比降低約 50%。
- AIGC 技術大量應用于游戲內 NPC 製作，設計基于事件驅動 AI 決策框架，可快速生成 NPC 行爲。
- 集團還將繼續探索 AIGC 對于游戲研發中的 3D 動作生成、3D 模型生成、場景生成、配音生成等研發場景的輔助能力。希望未來能够借助 AIGC 的技術革新，極大提高研發產能，實現降本增效。

- **多維度踐行社會責任**

- 集團長期支持開展有利于青少年閱讀的“中手游築夢圖書館”項目，穩步推進該項目的實施，已經建成了十二所“中手游築夢圖書館”。
- 集團嚴格遵循國家相關政策，將發行的全部游戲接入實名認證、防沉迷系統以及游戲適齡提醒，全力保護未成年人健康成長。
- 2023 年，18 周歲以下的未成年玩家對集團中國游戲收入的占比低于 0.01%。
- 在由人民網主辦的 2023 游戲責任論壇上被評選為“社會責任表現相對突出的企業”，并被廣東時代傳媒集團頒發“2023 年度時代公益先鋒獎”。