

中手游 2023 年度业绩财报要点

- 中手游科技集团有限公司（以下简称“中手游”）于 3 月 27 日公布 2023 年度业绩公告，2023 年度总营收达人民币 26.06 亿（人民币，下同），同比下降 4%，经调整净利 537.9 万，实现扭亏转盈。集团计划发行的多款游戏顺利取得版号，受部分游戏收入未达预期，及新游戏推迟上线影响导致全年业务收入降低。自研游戏将会是集团未来持续投入打造的核心竞争力，AIGC 技术已应用于游戏研发并切实降低了研发成本。

- **财务状况**

- 截至 2023 年 12 月 31 日，集团总营收人民币 26.06 亿，同比下降 4%，经调整净利 537.9 万，扣非经营性收支影响后经营性利润 1.074 亿，业绩扭亏转盈。

- **摘要数据**

- 截至 2023 年 12 月 31 日，发行业务收入达到 21.33 亿；自研业务收入达到 2.15 亿；授权业务收入达 2.57 亿。

- 截至 2023 年 12 月 31 日，游戏新注册用户总数达 9287 万人，同比增长 9.9%；月均付费用户达到 118.9 万人，同比增长 5.8%；平均月活用户达 1705 万人，同比增长 9.9%。

- 持续加大研发投入，研发投入为 3.7 亿，同比下降 29.7%，因应用 AIGC 降低成本同时提升效率。

- **IP 游戏全球发行板块：**

- 与青瓷游戏联合发行的《新仙剑奇侠传之挥剑问情》于 6 月上线，收入表现强劲。产品首发上线前，全平台预约量突破 800 万，上线首月获得中国大陆及港澳台地区苹果商店免费榜第一名、香港及澳门畅销榜第一、台湾苹果畅销第三，并获得硬核联盟超明星推荐。

- 由投资的乐府互娱研发的手游《我的御剑日记》于 5 月上线，上线首月排名 TapTap 热门榜第一名，并获得中国大陆苹果商店免费榜第三名、畅销榜第二十一名的成绩。

- 小游戏板块累计推出《九州仙剑传》和《全民枪神：边境王者》等多款小游戏产品，带来超 6 亿元收入。

- 年内推出面向国内市场的《奥特曼：集结》、《吞噬星空：黎明》，面向港澳台地区及新加坡、马来西亚等海外市场的《全明星激斗》收入未达预期。

- 自主发行的《新射雕群侠传之铁血丹心》、《镇魂街：天生为王》和《斗罗大陆：

斗神再临》，以及与第三方联合出品的《航海王热血航线》、《真·三国无双 霸》，连同其他已上线运营的游戏，于 2023 年仍旧持续为集团贡献收入和利润。

- **游戏自主研发板块：**

- 全资子公司文脉互动自研的三国题材策略手游《城主天下》，于 11 月正式上线，由三七互娱在国内市场进行独家发行，首月获硬核联盟明星推荐。
- 电竞游戏方面，集团投资控股的上海洲竞研发 PC 游戏《全民街篮》，已于 12 月 29 日开启计费测试，将于 24 年正式上线，研发团队将倾力将其打造为 PC 端体育电竞类精品游戏。
- 全资子公司北京软星自研游戏《仙剑奇侠传七》，截至 2023 年 12 月 31 日，PC 版本销量累计超过 73 万套；云游戏版本销量累计超过 21 万套；主机版本超过 10 万套。北京软星自研游戏 PC《大富翁 10》及《大富翁 11》全球销量累计突破 210 万套。
- 全资子公司上海软星立项的单机游戏《仙剑奇侠传四：重制版》已授权方块游戏持续进行研发。
- 23 年前已上线自研游戏《传奇世界之雷霆霸业》、《龙城传奇》及棋牌类游戏，PC 游戏和云游戏等不断迭代升级，持续贡献收入。

- **自有 IP 运营板块：**

- 集团深度布局《仙剑奇侠传》IP 的全产业链合作，覆盖游戏、影视、动漫、内容文学、音乐、衍生品及实景娱乐等领域，并联手相关领域的顶尖合作伙伴共同打造仙剑 IP 宇宙。集团被证券时报评为“2023 年超级潜力 IP 培育先锋”。
- 年内已成功推出角色扮演类卡牌手游《新仙剑奇侠传之挥剑问情》；与恺英网络合作的放置挂机手游《仙剑奇侠传：新的开始》已上线，在微信小游戏排名中取得畅销榜第五；仙剑 IP 粉丝社区《仙剑联盟》已面向用户开放注册。
- 影视方面，联手爱奇艺等拍摄的《仙剑奇侠传四》影视剧已于 24 年 1 月在爱奇艺平台播出。联手山东影视推出的《仙剑奇侠传六》影视剧于 24 年 1 月在腾讯视频播出。集团与企鹅影视合作的影视剧《仙剑奇侠传一》已拍摄完成，有望于 24 年上映。
- 11 月，集团联手奇树有鱼、河马游戏、小有内容共同打造的基于仙剑 IP 互动影像作品制作正式启动。
- 动漫方面，集团与企鹅影视达成战略合作，共同制作《仙剑奇侠传一》及《仙剑奇侠传三》动画。《仙剑奇侠传三》动画预告已发布，正片预计 24 年上映。
- 衍生品方面，集团与泡泡玛特持续合作，23 年推出第二款盲盒系列《仙剑奇侠传中国传统乐器系列手办》全球发售。与良笑塑美、开天工作室、万代南梦宫等知名合

作方共同合作，继续推出韩菱纱手办、月清疏雕像、酒剑仙手办等模玩并在市场上获得消费者的追捧。

- 7月，集团以哔哩哔哩直播形式成功举办《仙剑奇侠传》28周年庆典。策划推出的仙剑实景娱乐项目已处于运营前最后筹备阶段，预计将于24年在上海、杭州、安徽、重庆四个省市开始试运营。

- 国风元宇宙平台-《仙剑世界》：**

- 《仙剑世界》已开启上线预约活动，预约人数突破400万人，并于年内已进行两次测试，上线前商业化计费测试即将开始，计划于24年正式上线。

- 基于技术创新和AIGC方面的应用，《仙剑世界》中创建的虚拟世界将为玩家带来巨大沉浸感和真实感提升。《仙剑世界》中的AI非游戏玩家角色（NPC）将会根据自然环境表现出相应的行为和交谈，形成一个自然真实的社会生态，提高虚拟世界的真实性。玩家还能够调用产品提供的AI捏脸、AI语音、AI动作生成和AI+UGC等AI技术应用等，以丰富用户的个性化表达、生动的表演演出、丰富的3D数字资产内容、自由的交流体验和轻量化的UGC创造。

- 《仙剑世界》游戏将会适配多终端来提高终端触达。目前其已经支持了移动端、PC端和云端，后续会继续推出VR/MR版本和主机版本。

- 《仙剑世界》游戏将实现不同平台之间的账号互通，不管玩家通过何种设备接入，访问的都是同一个世界，极大的扩展了玩家的社交范围。

- 《仙剑世界》游戏凭借其出色的美术设计和宏大的游戏世界观，以及在游戏中体现出对于中国文化的传承，在2023年分别被金翎奖、金陀螺奖、金口奖、金茶奖、OPPO开发者大会、小米游戏等评为“2024年度最值得期待游戏”，并被星河豚奖评为“十年十佳IP项目”。

- 业务展望**

- 大力支持自研项目开展，通过AI等技术手段提高业务速度、效率和生产力，实现成本节约。

- 《仙剑世界》跨端游戏、《全民街篮》PC端游及23年上线三国题材策略手游《城主天下》将成为自研游戏三大重点支柱项目。

- 通过影视化、动画化和游戏化放大《仙剑奇侠传》IP价值。

- 2024年IP游戏全球发行计划**

- 与贪玩游戏联合发行的《斗罗大陆：史莱克学院》于24年1月31日上线，获苹

果免费榜第一，taptap 热门榜一，月流水破亿，长期商业化表现稳定预计将增厚盈利。

- 投资研发乐府互娱研发《斗罗大陆：逆转时空》24 年 2 月开启预约，预计上半年正式上线。
- 投资研发易帆互动研发《斗破苍穹：巅峰对决》提前于 24 年 1 月开启预约，预计上半年正式上线。
- 小游戏《乡村爱情之经营人生》已开启付费测试验证商业化模型，计划于年内正式上线。
- 多款重磅 IP 游戏《火影忍者：木叶高手》、《新三国志曹操传》、《聊天群的日常生活》计划年内上线。
- 推出包括《新仙剑奇侠传之挥剑问情》、《火影忍者：木叶高手》等在内的超 10 款小游戏产品。
- 上述计划上线多款游戏均已取得版号。
- 港澳台地区大力推广《新仙剑奇侠传之挥剑问情》，陆续推出《斗罗大陆：史莱克学院》、《斗破苍穹：巅峰对决》、《斗罗大陆：逆转时空》和《代号 FA》等游戏，并将在日本地区推出《真·三国无双 霸》手游，提升海外地区游戏营收规模。

• **2024 年游戏自主研发**

- 全资子公司文脉互动自研、三七互娱国内独代发行三国题材策略手游《城主天下》去年已上线。凭借该游戏研发及发行经验，集团计划继续研发推进第二款同类游戏《代号：主公》，以期获该游戏品类更多市场份额。
- 控股子公司上海洲竞的 PC 端体育电竞类游戏《全民街篮》，已于 23 年 12 月 29 日开启付费测试，将于今年内上线。

• **2024 自有 IP 运营**

- 《仙剑奇侠传四》、《仙剑奇侠传六》影视剧已分别于爱奇艺、腾讯视频播出。
- 企鹅影视将进一步与集团合作，开拍《仙剑奇侠传三》。
- 将启动包括仙剑正传《仙剑奇侠传五前传》、《仙剑奇侠传七》和原创剧《仙剑六前传》等多部仙剑 IP 影视剧合作计划。
- 与企鹅影视合作共同制作《仙剑奇侠传一》、《仙剑奇侠传三》动画番剧，《仙剑奇侠传三》有望年内上映。与哔哩哔哩合作，哔哩哔哩制作《仙剑奇侠传四》动画化工作，预期年内筹拍。
- 文字作品《仙剑奇侠传二》、《仙剑奇侠传一》、《仙剑奇侠传五》、《仙剑奇侠传五

前》、《仙剑奇侠传三》、《仙剑奇侠传三外》、《仙剑奇侠传六》以及两部官方原创衍生作品《瑶台雪》、《琼华后传》均处于创作阶段，并将陆续于 2024 年及 2025 年面世。

- 策划推出的仙剑实景娱乐项目已处于运营前最后筹备阶段，预计将于 24 年在上海、杭州、安徽、重庆四个省市开始试运营。

- **国风元宇宙平台-《仙剑世界》**

- 《仙剑世界》将于近期开展面向玩家公开计费测试活动，验证正式上线版本商业化模式，此次测试包含完整水墨云烟江南故事线。

- 《仙剑世界》引入 AIGC 辅助设计后，游戏美术原画制作成本相比降低约 50%。

- AIGC 技术大量应用于游戏内 NPC 制作，设计基于事件驱动 AI 决策框架，可快速生成 NPC 行为。

- 集团还将继续探索 AIGC 对于游戏研发中的 3D 动作生成、3D 模型生成、场景生成、配音生成等研发场景的辅助能力。希望未来能够借助 AIGC 的技术革新，极大提高研发产能，实现降本增效。

- **多维度践行社会责任**

- 集团长期支持开展有利于青少年阅读的“中手游筑梦图书馆”项目，稳步推进该项目的实施，已经建成了十二所“中手游筑梦图书馆”。

- 集团严格遵循国家相关政策，将发行的全部游戏接入实名认证、防沉迷系统以及游戏适龄提醒，全力保护未成年人健康成长。

- 2023 年，18 周岁以下的未成年玩家对集团中国游戏收入的占比低于 0.01%。

- 在由人民网主办的 2023 游戏责任论坛上被评选为“社会责任表现相对突出的企业”，并被广东时代传媒集团颁发“2023 年度时代公益先锋奖”。