

网龙公布 2022 年全年业绩

教育业务收入创历史新高

【香港，2023 年 3 月 27 日】全球领先的互联网社区创建者—网龙网络控股有限公司（“网龙”或“本公司”；香港交易所股份代号：777）今天公布 2022 年全年财务业绩。网龙管理层将于 2023 年 3 月 28 日香港时间上午 10 时正通过电话会议及网上直播举行业绩发布会，讨论财务业绩和近期业务发展。

网龙主席刘德建博士表示：“在机遇与挑战并存的 2022 年，我们取得出色的业绩表现，收入同比增长 11.8%。我们致力于提高教育工作者变革学习与协作的能力，以巩固我们在全球市场的领导地位，教育业务收入同比增长 34.2%，创下人民币 43.4 亿元的历史新高。我们在 2022 年 6 月推出全新的互动平板 ActivPanel 9，为教师与学生提供最具稳定性、流畅性及安全性的用户体验。年内，我们也采取了扩大战略合作和投资并购的策略，充分释放我们在全球渠道的网络价值以及海外市场已安装量排名第一所带来的平台价值，落地软件变现机会。”

“我们已于 2022 年 6 月欣然宣布，与 AI 教育科技领导者 Merlyn Mind 达成战略合作关系，我们正在基于这一战略合作共同开发一款支持人工智能技术的教室互动平板，我们预计在下次平板产品更新时推出。我们相信这会是一款独一无二的产品，将使我们的竞争地位提高到一个新水平。”

“国内经济增速受新冠疫情的影响放缓，中国游戏行业在 2022 年面临前所未有的挑战。然而，我们明确的市场策略和独特的游戏 IP 组合助力我们渡过难关。尽管游戏业务收入同比下降 5.8%，但我们仍以卓越的运营能力专注于战略的执行，因而有优于市场¹的表现。我们的海外游戏业务依然表现亮眼，海外收入同比增长 6.5%。为确保我们在拓展新游戏储备上处于更有利的地位，我们大幅加强研发能力，年内新增 300 多名研发人员。”

“最后也是最重要的，我们始终把股东的资本回报视为高优先级任务。我们欣然宣布，董事会决议 2022 年的末期股息为每股普通股 0.40 港元。全年总股息（包括 2022 年 8 月宣布的特别中期股息）达到每股普通股 1.30 港元，约占本年度拥有人应占溢利总额的 73.0%。”

¹ 根据游戏工委及伽马数据于 2023 年 1 月 13 日发布的《2022 年中国游戏产业报告》，市场收入同比下降 10.3%

2022 年全年业绩财务摘要

- 收益为人民币 78.7 亿元，同比增长 11.8%。
- 来自游戏业务的收益为人民币 34.3 亿元，占本集团总收益的 43.6%，同比减少 5.8%。
- 来自教育业务的收益为人民币 43.4 亿元，占本集团总收益的 55.1%，同比增长 34.2%。
- 毛利为人民币 43.2 亿元，同比减少 4.6%。
- 来自游戏业务的经营性分类溢利²为人民币 18.2 亿元，同比减少 14.1%。
- 来自教育业务的经营性分类亏损²为人民币 3.0 亿元，同比缩窄 27.4%。
- 除利息税项折旧及摊销前利润为人民币 14.5 亿元，同比减少 20.7%。
- 经营溢利为人民币 11.5 亿元，同比减少 17.0%。
- 非公认会计准则经营溢利³为人民币 13.2 亿元，同比减少 12.7%。
- 本公司拥有人应占溢利为人民币 8.3 亿元，同比减少 21.5%。
- 非公认会计准则本公司拥有人应占溢利³为人民币 12.6 亿元，同比减少 2.2%。
- 经营活动现金流为人民币 10.7 亿元，同比增长 4.2%。
- 本公司宣布派发末期股息每股普通股 0.40 港元（2021 年：每股普通股 0.40 港元），惟须待即将举行之股东大会批准后方可作实。

² 经营性分类溢利（亏损）的数字是来自本集团报告的经营性分类溢利（亏损）的数字（按照香港财务报告准则（「香港财务报告准则」）第8号编制），但不包括非核心/经营性、非重复性或未分配项目，包括政府补贴、公司内部财务成本、减值亏损（扣除回拨）、无形资产、存货、商誉及于一间联营公司之权益之减值亏损、按公允价值计入损益（「按公允价值计入损益」）之财务资产之公允价值变动及汇兑差异、衍生财务工具之公允价值变动及汇兑差异、可转换及可交换债券之利息开支及汇兑差异、无形资产之摊销及遣散费。

³ 为补充本集团按照香港财务报告准则编制的综合业绩，采用非公认会计准则指标仅为提高对本集团目前财务表现的整体理解。该非公认会计准则指标并非香港财务报告准则明确允许的指标及未必能与其他公司的类似指标作比较。本集团的非公认会计准则指标不计及以股份为基础支付之开支、收购附属公司产生之无形资产摊销、无形资产、存货、商誉及于一间联营公司之权益之减值亏损、按公允价值计入损益之财务资产之公允价值变动、衍生财务工具之公允价值变动、财务成本、已质押银行存款之利息收入以及按公允价值计入损益之财务资产、银行贷款、可转换及可交换债券及衍生财务工具之汇兑差异。

分类财务摘要

(人民币百万元)	2022 年		2021 年		变动	
	游戏	教育	游戏	教育	游戏	教育
收益	3,430	4,336	3,642	3,231	-5.8%	34.2%
毛利	3,280	1,007	3,474	995	-5.6%	1.2%
毛利率	95.6%	23.2%	95.4%	30.8%	0.2 ppts	-7.6 ppts
经营性分类溢利 (亏损)	1,821	(299)	2,120	(412)	-14.1%	-27.4%
分类经营开支 ⁴						
- 研发	(768)	(446)	(658)	(501)	16.7%	-11.0%
- 销售及市场推广	(398)	(532)	(419)	(530)	-5.0%	0.4%
- 行政	(292)	(387)	(318)	(351)	-8.2%	10.3%

教育业务

我们的教育业务收入创历史新高，同比增长 34.2% 至人民币 43.4 亿元，占总收入的 55.1%。其中，旗舰教育科技子公司普罗米休斯的表现继续领先市场⁵，保持其全球(除中国外)销量第一的领先地位⁶，互动显示平板出货量同比增长 37.5%，超过 25.3 万台，创历史新高。在所有主要市场我们都取得强劲的表现，并在销售收入贡献排名前十的国家中，有九个国家我们保持市场份额第一，包括美国、英国、意大利和澳大利亚。除了扩大其硬件市场渗透率外，普罗米休斯继续利用其作为课堂教育技术中心的独特地位，加强推动战略合作和并购机会，以实现软件变现的落地。我们在 2022 年 12 月宣布收购 Explain Everything。Explain Everything 是一个全球领先的数字白板平台，旨在创建有吸引力的课程、活动以及互动演示。通过此次战略收购，普罗米休斯将针对其客户最常用的使用场景，在产品组合中增加一个可带来收入的应用工具。此次收购也有利于普罗米休斯开发更新、更好的解决方案，以完善教学、学习和协作需求。

年内，我们的毛利受到了诸多地缘政治和宏观挑战影响，尤其是关税以及英镑和欧元相对于美元的贬值。扣除关税和外汇影响后，普罗米休斯的经调整毛利率为 30.3%，较 2021 年的 32.7% 减少 2.4 个百分点，主要是由于我们为了迎接在 6 月推出的新产品 ActivPanel 9 而对 ActivPanel 7 的库存进行了降价销售，以及 ActivPanel 9 的单位材料成本较旧型略高所致。值得注意的是，

⁴ 分类经营开支不含折旧、摊销及汇兑差额等未分配开支/收入，此等开支/收入计入本公司报告的综合财务报表的销售及一般行政开支类别，但按香港财务报告准则第8号不能就计算分类溢利(亏损)数字的用途分配至特定的业务分类。

⁵ 根据Futuresource Consulting《2022年第四季度全球互动显示设备》报告，2023年3月，我们在除中国外的全球K12平板市场占有率达到23.7%，去年为23.0%

⁶ 根据Futuresource Consulting《2022年第四季度全球互动显示设备》报告，2023年3月，我们在全球(除中国外)的K12互动平板市场排名第一

新一代 ActivPanel 9 提升了产品的易用性、连接性、安全性、兼容性和使用寿命，使其平均销售价格较现有的 ActivPanel 7 高出 17.0%。

我们积极推进国家级项目，当前已有多个新兴市场国家的项目在进行中。在埃及市场，我们在 2022 年第一季度与教育部签署确定性合同，提供 94,000 台普罗米休斯互动平板。在泰国市场，我们的付费试点计划已进入第二阶段，预计今年晚些时候将开展商业化部署。在中国市场，公司继续与国家教育部直属单位教育技术与资源发展中心（中央电化教育馆）合作，开发建设“国家中小学智慧教育平台”并提供技术支持。平台于 2022 年 3 月推出后，取得了巨大成功，截止 2023 年 3 月 23 日，平台累计注册用户超过 7,700 万，总浏览量超过 230 亿，自发布以来月活跃用户数持续超过 1,000 万。

我们在 2022 年继续优化教育业务的成本结构，教育业务的经营性分类亏损同比缩窄 27.4% 至人民币 3.0 亿元。在有效的成本控制措施推动下，经营开支占收入的比例同比下降 11.3 个百分点，带来更高的经营杠杆。尽管全年研发费用同比减少 11.0%，但我们为了扩大市场覆盖率及提高用户体验，在下半年加大了研发力度，为 2023 年将要推出的多款新产品增加储备。

2022 年，全球 K12 市场互动平板的教室渗透率达到 21%⁷ 的新高，我们认为这是一个关键阈值，未来订阅增值服务及 SaaS 应用的规模化扩张将借此展开。展望未来，我们相信凭借我们的市场领导地位及 190 万间教室的已安装设备总量，我们可以充分把握未来的收入增长机遇。2022 年 6 月，我们宣布了普罗米休斯与 AI 教育科技教室应用领导者 Merlyn Mind 达成战略合作伙伴关系，我们正在这一战略合作基础上共同开发一款支持人工智能技术的教室互动平板，我们预计将在下次平板产品更新时推出。我们相信这款独一无二的产品将强化我们在教室科技市场的竞争优势，同时使我们成为一个全新赛道的市场领导者。

游戏业务

2022 年，新冠疫情影响令中国宏观经济增长放缓，导致我们的游戏业务收入同比下降 5.8% 至人民币 34.3 亿元。我们的手游收入保持稳定，略微下降 0.2% 至人民币 5.8 亿元，优于 2022 年国内手游市场同比下滑 14.4%⁸ 的表现。其中，《魔域口袋版》取得亮眼成绩，流水创历史新高，同比增长 6.2%，主要是由于我们转向以投资回报率为核心的买量策略，并持续更新内容和玩法。《魔域》IP 旗下手游产品实现收入稳定增长，同比提升 3.6%。同时，疫情导致经济放缓，国内核心玩家的消费投入短期内受到影响，端游收入同比下滑 6.9% 至人民币 28.4 亿元。尽管面临重重挑战，我们积极调整旗舰游戏《魔域》端游的消费机制，以优化我们的付费用户结构，带动平均付费用户数同比增长 28.4%。移动平台的可玩性增强也显著提升了用户参与度和粘性，促使《魔域互通版》的日活跃用户数和平均同时在线人数同比分别增长 26.1% 和 36.4%。

⁷ 根据 Futuresource Consulting 《2022 年第四季度全球互动显示设备》报告，2023 年 3 月

⁸ 根据游戏工委及伽马数据于 2023 年 1 月 13 日发布的《2022 年中国游戏产业报告》

年内，我们的海外业务持续取得优异成绩，收入同比增长 6.5%至人民币 5.4 亿元，增速高于整体市场表现⁹。海外业务在游戏总收入的比重已连续五年增长，在 2022 年达到 15.7%。2022 年的增长主要来自我们的《征服》IP，其海外收入同比增长 48.5%至人民币 1.9 亿元，这归功于我们出色的执行力，加上中东地区疫情控制缓解及市场复苏。同时，我们积极将埃及的成功运营模式复制到沙特、科威特、摩洛哥、菲律宾、美国、加拿大等新市场，并于年内推出了菲律宾语、土耳其语、俄罗斯语等新版本。我们亦持续在拓展《英魂之刃》IP 的海外市场方面取得进展，在 7 月以《Loan Chien Mobile》之名推出了《英魂之刃口袋版》的越南版本，被当地游戏媒体誉为越南电竞新巨头。2022 年 8 月，我们与一家全球知名的 3A 游戏发行商签署合作协议，2023 年将从日本市场开始于多个国家推出《终焉誓约》的海外版本。我们首款三消游戏《Neopets: Faerie's Hope》已于 2022 年 12 月在美国、加拿大、英国、德国和法国推出，其次日留存率和三日留存率在同类型游戏中排名前 5-10%。我们的 Web3.0 游戏《Neopets Metaverse (尼奥宠物·元宇宙)》也迎来重要里程碑，在 2023 年 1 月完成一轮 400 万美元的融资，投资者包括 Polygon Ventures、Blizzard Avalanche Ecosystem Fund、Hashkey Capital 和 IDG Capital 等行业领袖。《Neopets Metaverse (尼奥宠物·元宇宙)》预计在今年晚些时候进行首次元宇宙发售 (IMO)。

展望 2023 年，我们计划扩大我们的新游戏储备，并推动现有游戏的收入增长。同时，我们会加大研发投入，使我们处于更有利的地位以把握 2023 年预期中的市场反弹机会。2022 年的游戏研发费用同比增长了 16.7%至人民币 7.7 亿元，占游戏收入的 22.4%。我们的研发人员在 2022 年新增 300 多人，极大加强了我们的开发能力，使我们新游戏的质量及数量都有所提高。我们预计在 2023 年及 2024 年基于《魔域》IP 发布 5 款新游戏，我们已于 2023 年 3 月成功推出其中的第一款游戏《魔域手游 2》。此外，我们还将推出《终焉誓约》和《英魂之刃》IP 系列的新游戏，以及推出新 IP。最后，我们将积极探索收购机会，进一步扩大我们的市场覆盖范围并提高核心竞争力。

- 结束 -

⁹ 根据游戏工委及伽马数据于 2023 年 1 月 13 日发布的《2022 年中国游戏产业报告》，中国游戏开发企业海外收入同比下降 3.7%

管理层电话会议及网上直播

网龙管理层将于 2023 年 3 月 28 日香港时间上午 10:00 正 (美东时间 2023 年 3 月 27 日下午 10:00 正) 通过电话会议和网上直播举行业绩发布会，讨论财务业绩和近期业务发展。

业绩发布电话会议详情如下：

国际	+852 2112 1888
中国内地	4008 428 338
中国香港	+852 2112 1888
美国	+1 866 226 1406
英国	0800 032 2849
接入密码	9143528#

参会者可在网龙投资者关系网站 <http://ir.nd.com.cn/sc/category/webcast-sc> 在线观看会议实况或重温会议，请于会议开始前 10 分钟登入上述网站，然后进入「2022 年全年业绩电话会议及网上直播」并根据指示登记。

关于网龙网络控股有限公司

网龙网络控股有限公司 (香港交易所股份代号：0777) 是全球领先的互联网社区创建者，在开发和扩展多个互联网及移动平台方面拥有优良往绩，覆盖用户数以亿计，包括建立中国领先的网络游戏门户 - 17173.com 及打造中国极具影响力的智能手机服务平台 - 91 无线。

网龙成立于 1999 年，成功自主研发多个著名的旗舰游戏，包括《魔域》、《征服》、《英魂之刃》和《终焉誓约》，是中国最具声誉及知名度的网络游戏开发商之一。此外，网龙近年积极扩展在线教育业务，管理层秉承“打造全球最大的在线学习社区”的愿景，旨在将最佳的一体化混合学习解决方案普及至世界各地的学校。

如有投资者垂询，敬请联络：

网龙网络控股有限公司

周鹰女士

投资者关系高级总监

电话：+852 2850 7266 / +86 591 8390 2825

电邮：maggiezhou@nd.com.cn

网站：ir.nd.com.cn

综合损益及其他全面收益表

截至二零二二年十二月三十一日止年度

	二零二二年	二零二一年
	人民币百万元	人民币百万元
收益	7,866	7,036
收益成本	(3,551)	(2,513)
毛利	4,315	4,523
其他收入及盈利	223	224
根据预期信贷亏损模型之减值亏损 (扣除回拨)	(14)	(8)
销售及市场推广开支	(945)	(956)
行政开支	(975)	(956)
研发成本	(1,224)	(1,160)
其他开支及亏损	(213)	(266)
分占联营公司亏损及合营企业业绩	(17)	(16)
经营溢利	1,150	1,385
已质押银行存款之利息收入	-	1
按公允价值计入损益之财务资产、银行贷款、可转换及可交换债券及衍生财务工具之汇兑 (亏损) 盈利	(73)	19
按公允价值计入损益之财务资产之公允价值变动	(33)	20
衍生财务工具之公允价值变动	15	(3)
财务成本	(219)	(186)
除税前溢利	840	1,236
税项	(76)	(253)
年内溢利	764	983

年内其他全面收益（开支），扣除所得税：

其后可重新分类至损益之项目：

换算海外业务产生之汇兑差额	47	(25)
---------------	-----------	------

不可重新分类至损益之项目：

按公允价值计入其他全面收益之权益工具之公允价值变动	(2)	(2)
---------------------------	------------	-----

年内其他全面收益（开支）	45	(27)
--------------	-----------	------

年内全面收益总额	809	956
----------	------------	-----

以下各项应占年内溢利（亏损）：

-本公司拥有人	834	1,062
---------	------------	-------

-非控股权益	(70)	(79)
--------	-------------	------

	764	983
--	------------	-----

以下各项应占年内全面收益（开支）总额：

-本公司拥有人	879	1,036
---------	------------	-------

-非控股权益	(70)	(80)
--------	-------------	------

	809	956
--	------------	-----

人民币分

人民币分

每股盈利

- 基本	154.15	191.67
------	---------------	--------

- 摊薄	154.14	191.58
------	---------------	--------

综合财务状况表

于二零二二年十二月三十一日

	二零二二年 人民币百万元	二零二一年 人民币百万元
非流动资产		
物业、厂房及设备	1,936	1,940
购买物业、厂房及设备之按金	5	5
使用权资产	380	428
投资物业	59	77
商誉	287	217
无形资产	739	772
于联营公司及合营企业之权益	34	50
按公允价值计入其他全面收益之权益工具	56	8
按公允价值计入损益之财务资产	404	266
应收贷款	8	8
其他应收款项、预付款项及按金	89	38
递延税项资产	347	135
	4,344	3,944
流动资产		
在建物业	343	317
待售物业	303	205
存货	807	685
按公允价值计入损益之财务资产	84	2
应收贷款	4	22
贸易应收款项	654	832
其他应收款项、预付款项及按金	549	494
应收合营企业款项	5	3
可退回税项	29	25
受限制银行结余及已质押银行存款	1	9
原到期日三个月以上之银行存款	207	630
现金及现金等价物	3,701	3,717
	6,687	6,941



流动负债		
贸易及其他应付款项	1,513	1,455
合约负债	406	357
租赁负债	67	64
拨备	94	89
衍生财务工具	31	43
银行贷款	737	403
可转换及可交换债券	16	15
应付税项	100	128
	2,964	2,554
流动资产净值	3,723	4,387
总资产减流动负债	8,067	8,331
非流动负债		
其他应付款项	19	11
租赁负债	50	95
银行贷款	2	-
可转换及可交换债券	1,317	1,070
可转换优先股	-	-
递延税项负债	80	80
	1,468	1,256
资产净值	6,599	7,075
股本及储备		
股本	40	40
股份溢价及储备	6,859	7,275
	6,899	7,315
本公司拥有人应占权益	(300)	(240)
非控股权益	6,599	7,075

未经审核财务数字按非公认会计准则的调整明细

	二零二二年 (未经审核) 人民币百万元	二零二一年 (未经审核) 人民币百万元
经营溢利	1,150	1,385
加上:		
以股份为基础支付之开支	6	14
收购附属公司产生之无形资产摊销	56	64
无形资产、存货及商誉之减值亏损	103	21
于一间联营公司之权益之减值	-	23
非公认会计准则经营溢利	1,315	1,507
本公司拥有人应占年内溢利	834	1,062
加上:		
以股份为基础支付之开支	6	14
收购附属公司产生之无形资产摊销	43	49
无形资产、存货及商誉之减值亏损	100	12
于一间联营公司之权益之减值	-	20
财务成本	199	168
衍生财务工具之公平值(盈利)亏损	(15)	3
按公平值计入损益之财务资产之亏损(盈利)	32	(21)
按公平值计入损益之财务资产、银行贷款、可转换及可交换债券及衍生财务工具之汇兑亏损(盈利)	63	(16)
已质押银行存款之利息收入	-	(1)
非公认会计准则本公司拥有人应占年内溢利	1,262	1,290