

网龙公布 2023 年中期业绩 游戏收入恢复增长，创历史新高

【香港，2023 年 8 月 30 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）今日公布 2023 年中期财务业绩。网龙管理层将于 2023 年 8 月 31 日香港时间上午 10 时正通过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：“随着中国步入后疫情时代，我们的游戏业务受益于国内经济复苏，于 2023 年上半年恢复增长，游戏收入同比增长 8%至人民币 19.2 亿元。我们专注于执行多管齐下的战略，推动现有旗舰游戏收入持续增长，积极投入研发以扩大新游戏储备，并通过引入新技术推动创新。上半年我们端游及手游的收入增长再次显著领先市场¹，这不仅展现了我们强大的 IP 基础，更凸显了我们团队的卓越能力。”

“在经历过去两至三年因新冠疫情带来的需求激增后，市场正逐渐步入调整期，我们的教育业务收入也随同整体市场趋势下滑。尽管出货量暂时放缓，但我们在竞标中维持了高中标率，于除中国外的全球市场保持领先地位²。上半年，我们成功推出新款互动平板 ActivPanel LX，进军“性价比”细分市场，以占据更大的市场份额，该细分市场的客户追求价格实惠且品质较高的解决方案。同时，我们也加大软件变现的相关开发工作，继续推进人工智能（AI）工具和互动平板的整合，为未来实现可持续的收入奠定基础。”

“我们很自豪地宣布在 ESG 方面取得积极进展。2023 年上半年，我们的标普全球可持续发展评分提高至 40 分，在标普全球评测的“互动媒体、服务和家庭娱乐行业”中处于前 7%。此外，网龙获另一家知名评级机构晨星 Sustainalytics 评为“低风险”评级企业。2023 年 7 月，网龙连续五年获人民网评为“中国游戏企业社会责任表现相对突出企业”。”

“我们始终致力于资本回报计划，我们欣然宣布，董事会决议 2023 年上半年的中期特别股息及中期股息每股普通股分别为 1.0 港元及 0.4 港元。”

¹ 根据游戏工委及伽马数据于 2023 年 7 月 27 日发布的《2023 年 1-6 月中国游戏产业报告》

² 根据 Futuresource Consulting 2023 年 8 月发布的《2023 年第二季度全球互动显示设备》报告，我们在全球（除中国外的）K-12 互动平板市场排名第一

2023 年中期业绩财务摘要

- 收益为人民币 36.8 亿元，同比减少 13%。
- 来自游戏业务的收益为人民币 19.2 亿元，占本集团总收益的 52%，同比增长 8%。
- 来自教育业务的收益为人民币 17.2 亿元，占本集团总收益的 47%，同比减少 29%。
- 毛利为人民币 22.9 亿元，同比减少 2%。
- 来自游戏业务的经营性分类溢利³ 为人民币 10.9 亿元，同比增长 9%。
- 来自教育业务的经营性分类亏损³ 为人民币 2.5 亿元，去年同期的经营性分类亏损为人民币 3,600 万元。亏损扩大是因为教育业务收益和毛利下降，但是我们教育业务整体分类经营开支同比基本持平。
- 经营溢利为人民币 7.0 亿元，同比减少 6%。
- 非公认会计准则经营溢利⁴为人民币 6.9 亿元，同比减少 19%。
- 除利息税项折旧及摊销前利润为人民币 9.2 亿元，同比增长 5%。
- 非公认会计准则除利息税项折旧及摊销前利润⁴为人民币 8.6 亿元，同比减少 16%。
- 本公司拥有人应占溢利为人民币 5.0 亿元，同比减少 12%。
- 非公认会计准则本公司拥有人应占溢利⁴为人民币 5.9 亿元，同比减少 28%。
- 本公司宣布派发截至 2023 年 6 月 30 日止六个月之中期特别股息及中期股息每股普通股分别为 1.0 港元及 0.4 港元。

³ 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）、无形资产之减值亏损、存货撇减、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盈利、衍生财务工具之公允价值变动及汇兑亏损、可转换及可交换债券之利息开支及汇兑亏损、遣散费、拟议分拆之法律及专业费用及无形资产之减值亏损回拨。

⁴ 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、无形资产之减值亏损、存货撇减、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、无形资产之减值亏损回拨以及按公允价值计入损益之财务资产、可转换及可交换债券及衍生财务工具之汇兑亏损。

分类财务摘要

(人民币百万元)	2023 年上半年		2022 年上半年		变动	
	游戏	教育	游戏	教育	游戏	教育
收益	1,920	1,720	1,776	2,410	+8%	-29%
毛利	1,858	419	1,699	610	+9%	-31%
毛利率	97%	24%	96%	25%	+1 ppts	-1 ppts
经营性分类溢利 (亏损) ³	1,094	(249)	1,006	(36)	+9%	+592%
分类经营开支 ⁵						
- 研发	(411)	(225)	(353)	(226)	+16%	0%
- 销售及市场推广	(187)	(238)	(188)	(252)	-1%	-6%
- 行政	(156)	(192)	(152)	(177)	+3%	+8%

游戏业务

随着中国宏观经济的逐步复苏带动玩家在游戏消费中的消费回升，凭借我们稳健的执行力，上半年游戏业务收入创历史新高达人民币 19.2 亿元，同比增长 8%，环比增长 16%。我们的游戏收入从 2022 年第三季度至 2023 年第二季度实现连续增长，体现出明显的复苏趋势。

2023 年上半年，国内游戏业务收入同比增长 9%，远高于市场 2% 的增速⁶，充分展现了我们旗舰 IP 的卓越韧性和游戏社区的用户粘性。尽管海外市场出现 9% 的下滑⁷，但我们的海外游戏收入实现同比增长 4%。此外，我们在端游及手游两大领域均实现了收入增长。期内，端游收入同比增长 8% 达人民币 16.1 亿元，占游戏总收入的 84%。手游收入同比增长 7% 达人民币 3.1 亿元，占游戏总收入的 16%。

我们持续通过现有游戏和新游戏的组合实现收入增长。上半年，我们现有的游戏组合贡献了大部分的收入增长，主要得益于我们庞大且留存率高的玩家群体，同时，我们不断加强玩家社区建设，提供高质量的内容更新和游戏创新，成功为公司带来了持续的收入增长。在我们旗舰游戏的过往运营历史中，上述经营战略得到了持续的印证。

《魔域》IP 于上半年取得优异成绩，其中我们的旗舰端游《魔域》实现收入同比增长 10%，环比增长 22%。此外，《魔域》IP 旗下的手游产品同样表现亮眼，收入同比增长 10%，环比增长 11%。强劲的业

⁵ 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。

⁶ 根据游戏工委及伽马数据于 2023 年 7 月 27 日发布的《2023 年 1-6 月中国游戏产业报告》

⁷ 指中国自研游戏在海外市场的收入，根据游戏工委及伽马数据于 2023 年 7 月 27 日发布的《2023 年 1-6 月中国游戏产业报告》

绩表现归功于我们坚定且有计划地引入新的游戏玩法、更新游戏内容，并维持游戏内生态系统的健康与平衡，为不同类型的玩家营造最引人入胜的游戏体验。同时，《魔域互通版》(手游)的月活跃用户数和平均付费用户数分别环比增长 32%和 16%，显示出越来越多的《魔域》端游玩家通过手机和电脑端无缝互通的方式，获得了更加出色的游戏体验。我们基于《魔域》IP 推出了 4 个资料片，并于 3 月份推出新游戏《魔域手游 2》，以进一步推动收入增长。

我们通过与时下流行的动漫 IP《因为太怕痛就全点防御力了》进行联动，为《英魂之刃》IP 注入活力，成功推动《英魂之刃》IP 重拾增速，收入环比增长 12%。未来，我们将持续调整游戏平衡性，优化用户的游戏体验，并采取针对性的营销策略来获取用户。为实现长期增长，我们正在研发旗舰手游《英魂之刃》的 2.0 版本，计划在海外市场发布。

我们在将生成式人工智能 (AIGC) 融入游戏业务运营方面取得显著进展，AIGC 显著提升了我们游戏内容制作的效率，这种趋势预期将持续下去。当前，我们已经启动了多个 AIGC 项目，旨在利用人工智能提升玩家体验，这些项目涵盖了非玩家角色 (NPC) 和 AI 陪伴等领域。

展望未来，鉴于我们在上半年打下了坚实的基础，预计下半年将维持稳健表现。我们预计新游戏研发将取得重大进展，产品线上包括多款能充分展现我们核心开发实力的大型多人在线角色扮演游戏 (MMORPG) 和多人在线战术竞技游戏 (MOBA)，以及一款放置卡牌游戏和一款休闲游戏，为我们的玩家带来新的体验。

教育业务

过去两至三年间，全球各国加速教育科技的应用以满足疫情期间学生的学习需求，市场对互动平板的需求爆发式增长，随着全球互动平板市场步入后疫情时代的调整期，我们的教育业务收入同比下降 28.6%至人民币 17.2 亿元。全球教育互动平板 (IFP) 市场销售额 2021 年和 2022 年的年平均增长率为 28%，而 2019 年和 2020 年的年平均增长率为 13%⁸。过去两年的市场平均增速高于以往，而我们的出货量增速又远高于市场。

期内，我们保持了除中国外的全球市场领导者地位，在美国、德国、英国、意大利和阿联酋五个核心市场的市场份额均位居第一⁹。2023 年 5 月，我们推出了一款高性价比的互动平板 ActivPanel LX，使我们能够进入全球互动平板市场的一个重要细分领域。当前越来越多的学校正在寻求简单、易用且价格实惠的互动平板，我们预期中低端市场的出货量将占整个互动平板市场的 40-50%。ActivPanel LX

⁸指全球教育互动平板市场销售额，根据 Futuresource Consulting 2023 年 4 月发布的《2023 年第一季度全球互动显示设备》报告以及 2022 年 6 月发布的《2022 年第一季度全球互动显示设备》

⁹指除中国外的全球 K-12 互动平板市场出货量，根据 Futuresource Consulting 2023 年 8 月发布的《2023 年第二季度全球互动显示设备》报告

正是为满足以上用户群体需求而设计的，与我们的中高端产品 ActivPanel 9 型号相比价格更具竞争力。市场对由值得信赖的头部品牌所生产的高性价比互动平板有着庞大的需求，我们预计普罗米休斯已确立的市场领导地位和强大的品牌声誉将对这款互动平板的推广发挥关键作用。此外，ActivPanel LX 产品亦有利于开拓庞大的替换市场。据独立研究机构 Futuresource 数据显示，全球教室仍有超过 500 万台互动白板在使用中¹⁰，而这些采用传统技术的互动白板正被迅速淘汰。凭借 ActivPanel LX 实惠的价格、卓越的质量以及广受认可的普罗米休斯品牌效应，我们已准备好抓住机遇，在市场上站稳脚跟。

由于 ActivPanel LX 于 5 月推出并开始出货，该产品收入仅占普罗米休斯上半年收入的 4%，我们预计其销售业绩在未来几个季度将持续上升。ActivPanel LX 的订单储备中有很大部分是来自新客户（即未使用普罗米休斯平板产品的客户），凸显了我们在入门级产品类别中抢占竞争对手市场份额的能力。

2023 年上半年，我们子公司普罗米休斯的经调整毛利率（不计关税的影响）为 28.4%，环比增长了 2.5 个百分点，这一增长得益于我们在 2022 年售出了大部分 ActivPanel 7 平板，使我们能够最大限度地发挥更有利的产品组合优势，在 ActivPanel 9 较高的平均销售价格推动下，对整体毛利率产生了更显著的积极影响。期内，我们平板的整体平均售价为 2,267 美元，环比增长了 6%。我们的平均售价增长主要是由于 ActivPanel 9 在我们的出货量中所占份额增加，但新款低端 ActivPanel LX 互动平板产品的较低平均售价部分抵消了这一增长。我们对产品线进一步优化细分，分别在 2022 年 6 月和今年 5 月推出 ActivPanel 9 及 ActivPanel LX，以满足不同类型用户群体的需求，使我们长期能实现更高的收入。ActivPanel 9 自推出以来，其平均售价比 ActivPanel 7 高出 30% 以上¹¹，因为客户可以从售价更高的高端互动平板中获得更多价值。另一方面，ActivPanel LX 2023 年上半年的平均售价较此前的 ActivPanel Nickel（ActivPanel 7 的入门级型号）低 31%，我们希望通过大幅降低买入门槛以聚焦全新的用户群体。

我们持续高投入研发以推进平板的 AI 变现，从而创造规模化的可持续软件收入。2022 年 11 月对 Explain Everything 的收购加速了我们的研发工作，也为我们将推出的许多工具和功能奠定了基础。我们的策略是凭借我们对广大用户群体需求的深刻理解，通过与我们的硬件无缝整合的工具提供卓越的用户体验并满足教育工作者的真实需求，从而实现订阅收入。我们计划在年底前推出首款与普罗米休斯平板整合的软件订阅服务。此外，我们积极与合作伙伴进行讨论，探索大型语言模型领域的潜在合作机会。

¹⁰ 根据 Futuresource Consulting 2023 年 4 月发布的《2023 年第一季度全球互动显示设备》报告

¹¹ 在 2022 年下半年及 2023 年上半年，ActivPanel 9 的平均售价均高出 30% 以上（ActivPanel 9 于 2022 年 6 月推出）

在中国市场，我们继续与教育部教育技术与资源发展中心（中央电化教育馆）合作，2023年7月，中标“国家中小学智慧教育平台”软件开发服务项目，进一步为平台拓展功能，支持大规模常态化在线学习，打造良好可持续发展的全国中小学优质数字资源共建共享生态。该平台于2022年3月推出后，在全国范围内被广泛深度应用，截止2023年6月30日，平台累计注册用户超8400万，页面浏览量超250亿次。

2023年4月，我们实现了一个重要的里程碑，即宣布签署分拆海外教育业务于纽约证券交易所上市的合并协议。根据该协议，网龙将通过子公司将其核心海外教育业务以7.5亿美元估值与GEHI合并（合并后的实体估值为8亿美元）。我们相信，这一战略举措将为我们的海外教育业务提供多样化的融资选择和独立的治理架构，以推动未来的持续增长。

展望未来，我们将通过加强产品细分来推动教育业务的收入增长。我们的产品线全面覆盖低端到高端的产品，将使我们能够在互动平板市场把握住更大的收入机会。同时我们将继续致力于将AI工具整合到我们的平板中，从而使我们能够产生可持续的订阅收入。

- 完 -

管理层电话会议及网上直播

网龙管理层将于 2023 年 8 月 31 日香港时间上午 10 时正通过电话会议和网络直播方式举行业绩发布会，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	9504031#

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“2023 年中期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

电邮：maggiezhou@nd.com.cn/ir@netdragon.com

网站：ir.nd.com.cn



NetDragon

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

简明综合损益及其他全面收益表
截至二零二三年六月三十日止六个月

	截至六月三十日止六个月	
	二零二三年 (未经审核) 人民币百万元	二零二二年 (未经审核) 人民币百万元
收益	3,681	4,240
收益成本	(1,394)	(1,917)
毛利	2,287	2,323
其他收入及盈利	120	44
根据预期信贷亏损模型之减值亏损(扣除回拨)	-	(9)
销售及市场推广开支	(443)	(442)
行政开支	(570)	(464)
研发成本	(641)	(586)
其他开支及亏损	(50)	(112)
分占联营公司及合营企业业绩	(4)	(9)
经营溢利	699	745
按公允价值计入损益之财务资产、可转换及可交换债券及衍生财务工具之汇兑亏损	(35)	(42)
按公允价值计入损益之财务资产之公允价值变动	35	(32)
衍生财务工具之公允价值变动	15	8
财务成本	(135)	(99)
除税前溢利	579	580
税项	(126)	(38)
期内溢利	453	542

期内其他全面收益(开支),扣除所得税:



NetDragon

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

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 61 17

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 (1) (1)

期内其他全面收益 60 16

期内全面收益总额 513 558

以下各项应占期内溢利（亏损）：

-本公司拥有人 500 565

-非控股权益 (47) (23)

453 542

以下各项应占期内全面收益（开支）总额：

-本公司拥有人 557 582

-非控股权益 (44) (24)

513 558

人民币分

人民币分

每股盈利

- 基本 92.61 104.42

- 摊薄 92.61 104.40



NetDragon

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

简明综合财务状况表

于二零二三年六月三十日

	二零二三年 六月三十日 (未经审核) 人民币百万元	二零二二年 十二月三十一日 (经审核) 人民币百万元
非流动资产		
物业、厂房及设备	1,945	1,936
购买物业、厂房及设备之按金	5	5
使用权资产	356	380
投资物业	61	59
商誉	302	287
无形资产	822	739
于联营公司及合营企业之权益	35	34
按公允价值计入其他全面收益之权益工具	55	56
按公允价值计入损益之财务资产	432	404
应收贷款	10	8
其他应收款项、预付款项及按金	80	89
递延税项资产	391	347
	4,494	4,344
流动资产		
在建物业	394	343
待售物业	303	303
存货	581	807
按公允价值计入损益之财务资产	105	84
应收贷款	54	4
贸易应收款项	854	654
其他应收款项、预付款项及按金	528	549
应收合营企业款项	6	5
可退回税项	33	29
受限制银行结余及已质押银行存款	13	1
原到期日三个月以上之银行存款	515	207
现金及现金等价物	3,645	3,701
	7,031	6,687



NetDragon

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

流动负债

贸易及其他应付款项	1,284	1,513
合约负债	403	406
租赁负债	60	67
拨备	123	94
衍生财务工具	16	31
银行贷款	941	737
可转换及可交换债券	17	16
应付股息	197	-
应付税项	112	100
	<u>3,153</u>	<u>2,964</u>
流动资产净值	3,878	3,723
总资产减流动负债	8,372	8,067

非流动负债

其他应付款项	16	19
租赁负债	35	50
银行贷款	1	2
可转换及可交换债券	1,452	1,317
可转换优先股	-	-
递延税项负债	79	80
	<u>1,583</u>	<u>1,468</u>
资产净值	6,789	6,599

股本及储备

股本	39	40
股份溢价及储备	7,093	6,859
	<u>7,132</u>	<u>6,899</u>
本公司拥有人应占权益	(343)	(300)
非控股权益	<u>6,789</u>	<u>6,599</u>

未经审核公认会计准则及非公认会计准则指标调节表

	截至六月三十日止六个月	
	二零二三年 (未经审核) 人民币百万元	二零二二年 (未经审核) 人民币百万元
经营溢利	699	745
以股份为基础支付之开支	2	3
收购附属公司产生之无形资产摊销	30	27
无形资产(减值亏损回拨)减值亏损	(43)	55
存货撇减	4	24
非公认会计准则经营溢利	692	854
本公司拥有人应占溢利	500	565
以股份为基础支付之开支	2	3
收购附属公司产生之无形资产摊销	24	21
无形资产(减值亏损回拨)减值亏损	(43)	55
存货撇减	4	22
按公允价值计入损益之财务资产、可转换及可交换债券及 衍生财务工具之汇兑亏损	30	36
财务成本	122	90
按公允价值计入损益之财务资产之公允价值变动	(35)	32
衍生财务工具之公允价值变动	(15)	(8)
非公认会计准则本公司拥有人应占溢利	589	816