# 网易2024年第二季度财务报告

来源：网络 作者：九曲桥畔 更新时间：2024-08-17

*第一篇：网易2024年第二季度财务报告网易2024年第二季度财务报告北京时间8月15日早间，网易(Nasdaq:NTES)今天发布了公司截止到2024年6月30日的第二季度未经审计财报。报告显示，网易第二季度总收入为人民币24亿元(约合3...*

**第一篇：网易2024年第二季度财务报告**

网易2024年第二季度财务报告

北京时间8月15日早间，网易(Nasdaq:NTES)今天发布了公司截止到2024年6月30日的第二季度未经审计财报。报告显示，网易第二季度总收入为人民币24亿元(约合3.933亿美元)，较去年同期的人民币20亿元同比增长20%，上一季度为人民币23亿元；净利润为人民币11亿元(约合1.784亿美元)，较去年同期的人民币8.753亿元同比增长25%，上一季度为人民币11亿元。

2024年第二季度财务业绩：

收入

2024年第二季度总收入为24亿元人民币(3.93亿美元)，上一季度和去年同期分别为23亿元人民币和20亿元人民币。

2024年第二季度在线游戏服务收入为21亿元人民币(3.37亿美元)，上一季度和去年同期分别为20亿元人民币和17亿元人民币。

2024年第二季度广告服务收入为2.72亿元人民币(4,436万美元)，上一季度和去年同期分别为1.65亿元人民币和2.04亿元人民币。

2024年第二季度邮箱，无线增值及其它业务的收入为7,507万元人民币(1,223万美元)，上一季度和去年同期分别为6,539万元人民币和5,140万元人民币。销售税金

2024年第二季度销售税金为1.49亿元人民币(2,433万美元)，上一季度和去年同期分别为1.05亿元人民币和4,178万元人民币。销售税金的增长主要是由于中国税法改革，公司在线游戏收入由缴纳营业税改为缴纳增值税，并在第二季度体现了上述变化对一个完整季度的影响。增值税的增加很大程度上被原计入销售成本的集团内部收入产生的营业税的减少所抵消，并未对网易在线游戏业务的毛利润造成重大影响。而由于将增值税计入销售税金，使得净收入减少，从而引致了在线游戏业务毛利率的上升。

毛利润

2024年第二季度毛利润为17亿元人民币(2.77亿美元)，上一季度和去年同期分别为15亿元人民币和13亿元人民币。

毛利润的增长主要是由于广告服务及在线游戏服务毛利润增长，同时被邮箱、无线增值及其他业务毛亏损的增加所部分抵消。

在线游戏服务收入环比增长主要是由于自主研发游戏《梦幻西游》、《武魂》、《倩女幽魂2》和《大话西游3》的收入增长，但又被代理游戏《魔兽世界》的收入下降所部分抵消。在线游戏服务收入同比增长主要是由于自主研发游戏《梦幻西游》、《武魂》和《倩女幽魂2》的收入增长，但又被《魔兽世界》的收入下降所部分抵消。

广告服务收入的增长主要是由于交通类、网络服务类、快速消费品类的广告服务需求增长。

毛利(损)率

2024年第二季度在线游戏的毛利率为80.9%，上一季度和去年同期分别为77.8%和73.3%。毛利润的上升主要是由于上文提到的税法改革所致。

2024年第二季度广告服务的毛利率为55.5%，上一季度和去年同期分别为29.0%和33.0%。毛利率的环比上升的主要是由于规模效益，广告成本并没有随着第二季度广告收入的增加而增加。

2024年第二季度邮箱，无线增值及其它业务毛损率为21.0%，上一季度和去年同期分别为13.1%和11.6%。毛损率的变化主要是由于移动端应用如网易云音乐及网易云阅读的运营成本增加。

运营费用

2024年第二季度运营费用为6.26亿元人民币(1.02亿美元)，上一季度和去年同期分别为4.56亿元人民币和4.38亿元人民币。运营费用的增加是由于2024年第二季度销售和市场推广活动增加，主要是《倩女幽魂2》、《魔兽世界》、《大唐无双2》和《武魂》及广告业务的推广活动增加，以及游戏相关的研发费用增加。所得税

2024年第二季度公司所得税费用为1.32亿元人民币(2,148万美元)，上一季度和去年同期分别为1.43亿元人民币和1.50亿元人民币。2024年第二季度实际税率为10.8%，上一季度和去年同期分别为11.8%和14.8%。集团中国境内子公司在上年度所得税汇算清缴中获准加计扣除研发费用，由此在第二季度确认相关所得税优惠4,710万元人民币。

集团下属的主要子公司延续了2024年获得的高新技术企业资质，2024到2024年度可享受15%的优惠企业所得税率，中国相关税局将会对此项资质进行年度审核。净利润

2024年第二季度的净利润为10.95亿元人民币(1.78亿美元)，上一季度和去年同期分别为10.63亿元人民币和8.75亿元人民币。

2024年第二季度，公司录得净汇兑收益为563万元人民币(92万美元)，上一季度及去年同期净汇兑损失分别为931万元人民币和3,603万元人民币。净汇兑损益环比和同比变化主要是由于公司的外币银行存款及贷款余额随欧元和美元兑换人民币的汇率波动而折算产生的。

2024年第二季度每股美国存托凭证净利润为1.37美元(基本和摊薄)。上一季度为1.34美元(基本)和1.33美元(摊薄)，去年同期为1.09美元(基本)和1.08美元(摊薄)。

其他信息

2024年6月30日，集团现金、现金等价物和定期存款共为160亿元人民币(26亿美元)，截止至2024年12月31日为152亿元人民币。2024年第二季度经营活动净现金流入约为10.50亿元人民币(1.71亿美元)，上一季度和去年同期分别为15.48亿元人民币和8.81亿元人民币。

股份回购计划

2024年11月，公司宣布其董事会批准了一项1亿美元的股份回购计划。根据回购计划，截止至2024年6月30日，公司已累计从公开市场回购约202万股美国存托凭证，共支出约8,300万美元。该股份回购计划将于2024年11月20日到期。

\*\*此新闻稿中所列美元数字仅为便于阅读。美元与人民币的换算基础为美国联邦储备银行H.10统计公布的2024年6月最后一个交易日(2024年6月28日)人民币中午买入汇率，即：1美元=6.1374元人民币。无正式陈述说明人民币已经或者可能以2024年6月28日的汇率或任何其他特定日期的汇率折算成美元。本新闻稿中的百分比是在人民币基础上计算得出。

**第二篇：网易2024年第一季度财务报告**

网易2024年第一季度财务报告

北京时间5月16日早间，网易(Nasdaq:NTES)今天公布了截至3月31日的2024财年第一季度未经审计财务报告。报告显示，网易第一季度总营收为人民币23亿元(约合3.636亿美元)，上一季度和去年同期分别为人民币23亿元和人民币20亿元；税后净利润为人民币11亿元(约合1.712亿美元)，高于上一季度的人民币10亿元，较去年同期的人民币9.417亿元增长17%。

网易首席执行官兼董事丁磊表示：“我们打造的自主研发游戏产品组合增长势头良好，继续推动本季业绩上升。第一季度总收入同比增长12.7%，各业务领域均呈现增长，其中在线游戏增长11.3%，广告业务增长15.3%。”

“第一季度，主要自主研发游戏收入均呈现良性增长，但被代理游戏的收入下降所部分抵消。我们2月对《梦幻西游》和《大话西游2》进行的价格调整和用户对新游戏《大唐无双2》、《武魂》的高度认可，是在线游戏收入同比增长的主要原因。《天下3》和《倩女幽魂》近期开展了推广活动，在第一季度也有不俗表现。”“第一季度，我们发布了《新飞飞》的新资料片，并在3月下旬对《武魂》进行了大规模推广。第二季度将迎来新游戏与新资料片的集中发布，这将在保持我们现有游戏成功的基础上，进一步丰富我们的产品类型。4月10日，我们对3D实时战略游戏《英雄三国》进行了商业化测试，并在月底推出了《大话西游2》和《大话西游3》的资料片，以及《倩女幽魂》的全新版本——《倩女幽魂2》，收到了用户的积极反馈，游戏业绩也令人欣慰。接下来的几个月，我们计划推出《大话西游之战歌》和《天下3》的资料片，同时在《梦幻西游》10年成功运营的基础上，推出全面升级版本。”

“下半年，我们计划测试次世代3D MMORPG《龙剑》、以藏族神话中的独特故事为原型的2.5D MMORPG《藏地传奇》和一款第一人称射击游戏，进一步拓宽我们的游戏类型。目前还计划在下半年发布《武魂》、《斩魂》和《新飞飞》的新资料片。接下来，我们也会慎重考虑将《倩女幽魂2》这类优秀游戏出口海外，在代理商的选择方面，我们会优先考虑公司的合作伙伴。”

“广告服务的同比表现也持续增长。第一季度表现最好的行业是：交通类、快速消费品类和金融服务类。我们的综合性门户网站、手机应用和邮箱服务的新用户数量继续增加，老用户忠诚度得到提升。截至2024年3月31日，邮箱用户超过

5.5亿；网易新闻客户端用户总数已突破7,500万，日活跃用户超过2,900万；有道词典用户总数已达到3亿，月活跃用户达到5,000万；有道云笔记有效安装量近1,200万。我们在4月正式发布了专注发现和分享音乐的移动社交音乐产品：网易云音乐。我们相信，通过不断提升传统互联网和移动互联网的服务、更新内容、优化用户体验，我们能够不断壮大网易的用户群体。”

“我们一如既往的重视股东回报，强劲的经营现金流给我们提供了充沛的财务灵活性。我高兴地宣布，继1月份发放一项特殊现金股利之后，董事会已经批准了一项新的股利政策，具体内容请参考本公告后文。”

丁磊总结道：“2024年，我们会推出一系列的新内容、新服务，来满足各业务领域的用户需求。在这一战略的指引下，凭借在在线游戏领域的积累，我们将在年内推出数款手机游戏，作为对在线游戏平台的扩展和补充。我们认为，对手机游戏发展的投入将会成为下一个业务增长的机遇。”

2024年第一季度财务业绩

营收

2024年第一季度总营收为人民币23亿元(约合3.636亿美元)，上一季度和去年同期分别为人民币23亿元和人民币20亿元。

2024年第一季度在线游戏服务收入为人民币20亿元(约合3.264亿美元)，上一季度和去年同期分别为20亿元人民币和18亿元人民币。

2024年第一季度广告服务收入为人民币1.655亿元(约合2660万美元)，上一季度和去年同期分别为人民币2.595亿元和人民币1.435亿元。

2024年第一季度电子邮箱、无线增值服务及其它业务的收入为人民币6540万元(约合1050万美元)，上一季度和去年同期分别为人民币8980万元和人民币3960万元。

销售税

2024年第一季度总销售税为人民币1.054亿元(约合1700万美元)，上一季度和去年同期分别为人民币5580万元和人民币3850万元。网易总销售税的增长，主要由于中国采取了税法改革措施，令公司旗下在线游戏营收需缴纳增值税而非营业

税。增值税的增加在很大程度上被集团内部营业税的减少所抵消，后者此前被计入营收成本。中国税法的改革并未对公司在线游戏业务部门的毛利润造成重大影响。其结果是，由于销售税中的增值税增加，导致净营收下降，从而推动毛利率上升。毛利润

2024年第一季度毛利润为人民币15亿元(约合2.489亿美元)，上一季度和去年同期分别为人民币16亿元和人民币13亿元。

网易毛利润的环比下滑，主要由于广告服务营收的季节性下滑。网易毛利润的同比增长，主要由于来自公司自主开发游戏《梦幻西游》、《大话西游2》、《武魂》、《大唐无双2》和《倩女幽魂》的营收增长，但被暴雪娱乐游戏《魔兽世界》的营收下滑所部分抵消。

《梦幻西游》和《大话西游2》的营收增长，主要由于增强后的游戏质量对用户的吸引力上升，以及来自于这些游戏在2024年2月提高单价所带来的贡献。《大唐无双2》是《大唐无双》的全面升级版，这款游戏自2024年11月推出以来一直都表现良好。《武魂》是网易在2024年发布的最新游戏之一，第一季度中表现稳定，从2024年3月起开展多次重大市场促销活动以来的用户反馈令人鼓舞。《魔兽世界》的营收下滑，主要由于用户消费减少。

毛利(损)率

2024年第一季度在线游戏业务的毛利率为77.8%，上一季度和去年同期分别为75.3%和73.0%。2024年第一季度广告服务的毛利率为29.0%，上一季度和去年同期分别为54.3%和19.8%。

毛利率的环比下降，主要由于广告服务营收的季节性下滑。毛利率的同比增长，主要由于第一季度的广告营收同比增长。

2024年第一季度电子邮箱、无线增值服务及其它业务毛损率为13.1%，上一季度毛利率为13.0%，去年同期毛损率为18.0%。环比的变化主要是由于出售游戏相关周边产品的营收下滑。

运营费用

2024年第一季度运营费用为人民币4.556亿元(约合7340万美元)，上一季度和去年同期分别为人民币5.804亿元和人民币3.557亿元。运营费用环比减少的主要原因是2024年第一季度的销售和市场推广活动较少，这主要是《魔兽世界》、《大唐无双2》和《天下3》促销活动减少的结果。运营费用同比增长的主要原因是人力相关的研发成本的增加，以及网易自主开发游戏的促销成本增加。所得税

2024年第一季度公司净所得税费用为人民币1.429亿元(约合2300万美元)，上一季度和去年同期分别为人民币1.842亿元和人民币1.631亿元。2024年第一季度有效税率为11.8%，上一季度和去年同期分别为15.4%和14.9%。

网易下属的主要子公司在2024年续获高新技术企业资质，使得2024到2024仍可享受15%的优惠企业所得税率，中国相关税局将会对此项资质进行审核。此外，某些子公司于2024年3月获得重点软件企业资质，于2024和2024年可享受10%的优惠企业所得税率，由此在2024年第一季度确认了人民币3.046亿元的相关税收优惠。但由于公司计划将某些中国子公司的部分留存收益分配至其境外母公司用以支持业务发展和下文所述的股利发放而预提的代扣所得税2.635亿元人民币，部分抵消了上文提到的税收优惠。

净利润

2024年第一季度的税后净利润为人民币11亿元(约合1.712亿美元)，高于上一季度的人民币10亿元，较去年同期的人民币9.417亿元增长17%。

2024年第一季度，公司录得净汇兑损失为人民币930万元(约合150万美元)，上一季度净汇兑损失为人民币580万元，去年同期净汇兑收益为人民币1760万元。净汇兑损益环比和同比变化主要是由于截止到2024年3月31日公司的欧元银行存款余额随欧元兑换人民币的汇率波动而折算产生的。

2024年第一季度每股(美国存托凭证)净利润为1.32美元(基本和摊薄)，上一季度为1.24美元(基本和摊薄)，去年同期为1.16美元(基本)和1.15美元(摊薄)。其他信息

截至2024年3月31日，网易所持有的现金、现金等价物和定期存款共为人民币155亿元(约合25亿美元)，截至2024年12月31日为人民币152亿元。2024年第一季度经营性活动净现金流入约为人民币15亿元(约合2.492亿美元)，上一季度和去年同期均为人民币13亿元。

特别现金股息

网易在2024年11月宣布，公司董事会已批准派发每股普通股0.04美元的特别现金股息，相当于每股美国存托凭证派息1.00美元(每股美国存托凭证代表25股普通股)。这项特别现金股息将向截至2024年1月15日的在册股东派发，总额约为1.31亿美元。

股票回购计划

网易在2024年11月宣布，公司董事会已批准一项新的股票回购计划，允许公司回购最多价值1亿美元的股票。截至2024年3月31日，网易根据这项计划在公开市场上累计回购的美国存托凭证总量约为202万股，总对价约为8300万美元。该股票回购计划将在2024年11月20日到期。

注：本财报中的人民币与美元兑换比率为：1美元=6.2108元人民币。

**第三篇：网易2024年第一季度财务报告**

网易2024年第一季度财务报告

2024年3月31日第一季度未经审计财务业绩。报告显示，网易第一季度总收入为20亿元人民币(3.18亿美元)，上一季度和去年同期分别为21亿元人民币和15亿元人民币；净利润为9.42亿元人民币(1.50亿美元)，上一季度为8.99亿元人民币，较去年同期的7.37亿元人民币同比增长27.8%。

网易公司首席执行官兼董事丁磊说：“我们自主研发游戏的受欢迎程度与日俱增，继续拉动收入增长。第一季度，我们的在线游戏收入同比增长 31.4%，新游戏《倩女幽魂》与《天下3》发展势头强劲，《梦幻西游 Online》、《大话西游Online II》和《大唐无双》等旗舰游戏也在2024年第一季度取得了坚实的业绩。我们实施持续改进用户体验的战略在在线游戏领域产生了良好的效果，《倩女幽魂》 自2024年9月全面内测以来，实现了迅速增长。于第二季度，我们在《倩女幽魂》的公测中推出一系列革新内容，受到了玩家一致好评。得益于游戏模式创新，《天下3》在2024年第一季度份创下历史新高。我们计划于第二季度加入更多的创新内容，开展《天下3》的公测。”

“此外，玩家对于《梦幻西游Online》和《大话西游Online II》的资料片，表现出一如既往的期待。我们计划于2024年第二和第三季度，分别推出《梦幻西游Online》和《大话西游Online II》的资料片。我们有计划在2024年第二季度推出资料片或者新版本的游戏还包括：《大唐无双》、《大话西游3》和《战歌》。”

“2024年公司发展的核心主题之一，就是自主研发游戏的多样

化。2024年，多款具有创新内容和领先技术的新游戏正在推进。第二、三季度，我 们计划进行技术测试的游戏有：3D ARPG游戏：《斩魂》，2.5D MMORPG游戏：《武魂》，3D实时对战(DotA)游戏：《英雄三国》和次世代动作3D MMORPG游戏：《龙剑》。代理游戏方面，我们续签了与暴雪娱乐的合同，继续在中国大陆代理暴雪娱乐的《魔兽世界》(微博)®。我们期待尽快在中国大陆发布《魔 兽世界》第四部资料片：《熊猫人之谜》™。”

“2024年第一季度在汽车行业、互联网服务和食品饮料领域广告的带领下，我们的广告收入同比增长13.1%。由于季节性因素影响，广告收入环 比下降48.5%，我们预计广告收入将在2024年第二季度及下半年回升。我们将继续致力于内容创新，博采众议，提升跨移动平台的服务整合。为了充分利用 即将到来的2024年伦敦奥运会的商机，我们已与内容供应商们通力合作，为门户和移动互联网用户提供更加全面、精准和深度的资讯服务。”

丁磊接着说：“第一季度，我们通过引入领先应用和前沿技术，继续优化用户体验和移动接口，使门户网站的访问量稳定增长。我们的微博服务用户数量 也与日俱增。2024年第一季度，微博用户数量达到了1.2亿，环比增长了 24.0%。作为中国领先的免费邮箱提供商，我们通过建立及更新移动接口，持续优化服务，完善用户体验，邮箱服务成绩斐然。截止至2024年3月31日，我们的邮箱注册用户达到4.8亿，环比增长6.7%。此外，网易企业邮箱服务运营3年来，公司邮箱用户数量和付费用户数增长迅速。在2024年第一季度，我们

已成为中国领先企业邮箱服务提供商之一。”

丁磊总结道：“随着网易公司在拓宽游戏品类与用户基础上的不懈努力，并为互联网用户继续提供创新的内容、产品和服务，我们期待在2024年再创辉煌。”

2024年第一季度财务业绩

收入

2024年第一季度总收入为20亿元人民币(3.18亿美元)，上一季度和去年同期分别为21亿元人民币和15亿元人民币。

2024年第一季度在线游戏服务收入为18亿元人民币(2.89亿美元)，上一季度和去年同期分别为18亿元人民币和14亿元人民币。

2024年第一季度广告服务收入为1.43亿元人民币(2,278万美元)，上一季度和去年同期分别为2.78亿元人民币和1.27亿元人民币。

2024年第一季度邮箱，无线增值服务及其它业务的收入为3,963万元人民币(629万美元)，上一季度和去年同期分别为3,725万元人民币和2,568万元人民币。

毛利润

2024年第一季度毛利润为13亿元人民币(2.11亿美元)，上一季度和去年同期分别为15亿元人民币和9.85亿元人民币。毛利润环比减少的主要原因是广告收入的季节性变化。

毛利润同比增长的主要是由于公司各款自主研发的游戏收入增长，但又被代理自暴雪娱乐的《魔兽世界》收入下降所部分抵消。

《倩女幽魂》自2024年9月全面内测并举行推广活动后，收入

增长迅速。《天下3》自2024年10月推出后运行良好，它的大幅增长得益于《天下贰》强大的用户基础，以及游戏模式的创新。总体成本同比增加的主要原因是2024年第一季度人力成本增加以及服务器成本增加。

毛利(损)率

2024年第一季度在线游戏的毛利率为73.0%，上一季度和去年同期分别为72.6%和70.0%。2024年第一季度广告服务的毛利率为19.8%，上一季度和去年同期分别为54.5%和33.4%。

毛利率环比降低的主要原因是上文所述的广告收入减少。毛利率同比降低的主要原因是人力成本以及内容购买成本的增加。

2024年第一季度邮箱，无线增值服务及其它业务毛损率为18.0%，上一季度毛利率为2.2%，去年同期毛损率为21.6%。环比的变化主要是由于客户服务和技术支持成本的增加。

运营费用

2024年第一季度运营费用为3.56亿元人民币(5,649万美元)，上一季度和去年同期分别为5.29亿元人民币和2.92亿元人民币。运营费用环比减少的主要原因是2024年第一季度的销售和市场推广活动较少。此外，2024年第四季度计提了代理自暴雪娱乐的《星际争霸II》®的代理费减值准备5,030万元人民币。运营费用同比增长的主要原因是人力成本及产品开发相关的研发成本的增加。

净利润

2024年第一季度的净利润为9.42亿元人民币(1.50亿美元)，上

一季度和去年同期分别为8.99亿元人民币和7.37亿元人民币。

2024年第一季度，公司录得净汇兑收益为1,760万元人民币(279万美元)，上一季度净汇兑损失为3,639万元人民币，去年同期净汇兑收益为2,527万元人民币。

净汇兑损益环比和同比变化主要是由于截止到2024年3月31日公司的欧元银行存款余额随欧元兑换人民币的汇率波动而折算产生的。

2024年第一季度每股(美国存托凭证)净利润为1.14美元(基本和摊薄)。上一季度为1.09美元(基本和摊薄)，去年同期为0.90美元(基本)和0.89美元(摊薄)。

所得税

2024年第一季度公司所得税费用为1.63亿元人民币(2,589万美元)，上一季度和去年同期分别为1.23亿元人民币和3,721万元人民币。2024年第一季度实际税率为14.9%，上一季度和去年同期分别为11.8% 和 4.8%。

集团下属的主要子公司在2024年续获高新技术企业资质，使得2024到2024仍可享受15%的优惠企业所得税率，中国相关税局将会对此项资质进行审核。

实际税率的环比增长的主要原因是：某些子公司因拥有软件企业资质而享受企业所得税免税期于2024年到期，其适用税率由0%变为12.5%。实际税率同比增长的主要原因是：2024年第一季度，某些子公司因获得重点软件企业资质而确认了4,710万元人民币的税收优惠。

其他信息

2024年3月31日，集团现金、现金等价物和定期存款共为131亿元人民币(21亿美元)，截止至2024年12月31日为119亿元人民币。2024年第一季度经营性活动净现金流入约为13亿元人民币(2.12亿美元)，上一季度和去年同期分别为12亿元人民币和9.69亿元人民币。

**第四篇：网易2024年第一季度财务报告**

网易2024年第一季度财务报告

北京时间5月15日早间，网易(Nasdaq:NTES)今天公布了截至3月31日的2024财年第一季度未经审计财务报告。报告显示，网易第一季度总营收为人民币25.190亿元(约合4.052亿美元)，上一季度和去年同期分别为人民币25.851亿元和人民币22.580亿元；净利润为人民币11亿元(约合1.808亿美元)，低于上一季度的人民币12亿元，与去年同期的人民币11亿元持平。

根据雅虎财经汇总的数据，华尔街7位分析师平均预期，按美国通用会计准则(GAAP)计算，网易第一季度每股美国存托凭证(ADS)收益为1.57美元。财报显示，网易第一季度每ADS收益1.39美元，不及分析师预期。

另外，华尔街8位分析师平均预期，网易第一季度总营收为3.9089亿美元。财报显示，网易第一季度总营收 4.052亿美元，超出分析师预期。2024年第一季度财务业绩

收入

2024年第一季度总收入为25.19亿元人民币(4.05亿美元)，上一季度和去年同期分别为25.85亿元人民币和22.58亿元人民币。

2024年第一季度在线游戏服务收入为21.56亿元人民币(3.47亿美元)，上一季度和去年同期分别为21.09亿元人民币和20.27亿元人民币。

2024年第一季度广告服务收入为2.45亿元人民币(3,937万美元)，上一季度和去年同期分别为3.58亿元人民币和1.65亿元人民币。

2024年第一季度邮箱，电商及其它业务的收入为1.19亿元人民币(1,909万美元)，上一季度和去年同期分别为1.17亿元人民币和6,539万元人民币。销售税金

2024年第一季度销售税金为1.53亿元人民币(2,469万美元)，上一季度和去年同期分别为1.63亿元人民币和1.05亿元人民币。销售税金的同比增长主要是由于中国税法改革，自2024年起公司在线游戏收入逐步由缴纳营业税转变为缴纳增

值税。增值税的增加很大程度上被原计入销售成本的集团内部收入产生的营业税的减少所抵消，并未对网易在线游戏业务的毛利润造成重大影响。

毛利润

2024年第一季度毛利润为17.08亿元人民币(2.75亿美元)，上一季度和去年同期分别为17.27亿元人民币和15.46亿元人民币。

在线游戏服务收入同比和环比增长的主要得益于《炉石传说：魔兽英雄传》的推出和几款自研游戏收入增长。例如《梦幻西游2》，该款游戏在本季度推出了新的资料片，和《新大话西游2》，该款游戏举行了一系列促销活动。

广告服务毛利同比增长的主要原因是，交通类、食品饮料类和金融服务类的广告服务需求增长，以及手机应用的商业化进展。广告服务收入和毛利的环比下降主要是因为中国广告业务的季节性因素。

邮箱、电商及其他收入同比和环比的增长主要得益于电商业务的快速发展，比如与第三方彩票产品和保险产品相关的电商服务收入。

毛利(损)率

2024年第一季度在线游戏的毛利率为78.5%，上一季度和去年同期分别为77.7%和77.8%。

2024年第一季度广告服务的毛利率为47.8%，上一季度和去年同期分别为57.8%和29.0%。毛利率同比增长的主要原因是广告服务需求上升。毛利率环比下降的主要原因是季节性因素。

2024年第一季度邮箱，电商及其它业务毛利率为6.7%，上一季度和去年同期分别为毛损率4.0%和13.1%。毛利率的改善主要是由于毛利率相对较高的电商业务收入的增长。

运营费用

2024年第一季度运营费用为5.64亿元人民币(9,067万美元)，上一季度和去年同期分别为6.48亿元人民币和4.56亿元人民币。运营费用的同比增加是由于在线游戏和广告业务相关的市场营销费用增加，员工人数、平均薪资提高，以及研发投入增加。运营费用的环比减少主要是由于自主研发游戏市场费用的减少。所得税

2024年第一季度公司所得税费用为1.80亿元人民币(2,889万美元)，上一季度和去年同期分别为4,942万元人民币和1.43亿元人民币。2024年第一季度实际税率为13.8%，上一季度和去年同期分别为3.8%和11.8%。实际税率环比变化的原因是由于集团下属的部分子公司在2024年第四季度被认定为重点软件企业(从2024到2024)，在2024年第四季度确认了2024全年企业所得税税收减免，从而降低了实际税率。

净利润

2024年第一季度的净利润为11.24亿元人民币(1.81亿美元)，上一季度和去年同期分别为12.37亿元人民币和10.63亿元人民币。

2024年第一季度，公司录得净汇兑收益为712万元人民币(115万美元)，上一季度及去年同期分别为净汇兑损失1,757万元和人民币931万元人民币。净汇兑损益变化主要是由于公司的外币银行存款及贷款余额随美元兑换人民币的汇率波动而折算产生的。

2024年第一季度每股美国存托凭证净利润为1.39美元(基本)和1.38美元(摊薄)。上一季度为1.53美元(基本)和1.52美元(摊薄)，去年同期为1.32美元(基本和摊薄)。

季度股利

2024年2月11日，公司董事会批准了2024年现金股利为每股美国存托凭证 1.41美元。该股利共计约1.81亿美元，于2024年3月7日发放给2024年2月26日登记在册的全体股东。

2024年5月13日，公司董事会批准了一项新的季度股利政策，从2024年开始实施。根据该政策规定，季度股利发放金额约为公司每财务季度预计税后净利润的25%。董事会宣布，2024年第一季度股利为每股美国存托凭证 0.34美元，我们预期于2024年6月6日支付给2024年5月28日休市后登记在册的全体股东。每季度股利的发放及具体金额由董事会全权决定，将以公司的运营和盈利情况、现金流量、财务状况及其他相关因素为基础。

其他信息

2024年3月31日，集团现金、现金等价物和定期存款共为192.52亿元人民币(30.97亿美元)，截止至2024年12月31日为185.84亿元人民币。2024年第一季度经营活动净现金流入约为16.50亿元人民币(2.65亿美元)，上一和去年同期为16.23亿元人民币和15.48亿元人民币。此外，截止至2024年3月31日，境外银行贷款有本金9,000万美元，系由公司存放在该外资银行境内分支机构的6.05亿元人民币短期投资作为担保。

股份回购计划

2024年2月，公司宣布其董事会批准了一项新的股份回购计划，公司将在不超过12个月的期限内，回购总金额不超过1亿美元流通在外的美国存托凭证。截止到2024年3月31日，尚未发生美国存托凭证回购。

\*\*此新闻稿中所列美元数字仅为便于阅读。美元与人民币的换算基础为美国联邦储备银行H.10统计公布的2024年3月最后一个交易日(2024年3月31日)人民币中午买入汇率，即：1美元=6.2164元人民币。无正式陈述说明人民币已经或者可能以2024年3月31日的汇率或任何其他特定日期的汇率折算成美元。本新闻稿中的百分比是在人民币基础上计算得出。

**第五篇：网易2024年第三季度财务报告**

网易2024年第三季度财务报告

2024年9月30日的第三季度未经审计财报。财报显示，网易第三季度总营收为人民币20亿元(约合3.254亿美元)，与上一季度及去年同期持平；网易第三季度净利润为人民币8.119亿元(约合1.292亿美元)，较上一季度的人民币8.753亿元下滑7.2%，较去年同期的人民币8.258亿元下滑1.7%。

2024年第三季度财务业绩

收入

2024年第三季度总收入为20亿元人民币(3.25亿美元)，上一季度和去年同期均为20亿元人民币。

2024年第三季度在线游戏服务收入为17亿元人民币(2.77亿美元)，上一季度和去年同期分别为17亿元人民币和18亿元人民币。

2024年第三季度广告服务收入为2.43亿元人民币(3,867万美元)，上一季度和去年同期分别为2.04亿元人民币和2.20亿元人民币。

2024年第三季度邮箱，无线增值服务及其它业务的收入为6,192万元人民币(985万美元)，上一季度和去年同期分别为5,140万元人民币和3,130万元人民币。

毛利润

2024年第三季度毛利润为14亿元人民币(2.17亿美元)，上一季度和去年同期均为13亿元人民币。

毛利润环比增长的主要原因是广告服务和自主研发游戏的收入增长，但又被《魔兽世界》的收入下降所部分抵消。广告业务毛利润的环比增长主要是由于季节性因素和伦敦奥运会的报道。自主研发游戏收入的环比增长主要是由于《梦幻西游》、《大话西游Online II》和两款新游戏《武魂》、《斩魂》收入增长。本季度《天下3》和《倩女幽魂》的业绩保持稳定。

毛利润同比增长的主要原因是自主研发游戏的收入增长，但又被《魔兽世界》的收入下降，以及人力成本、视频内容成本等广告成本的增加所部分抵消。自主研发游戏收入的同比增长主要由于《梦幻西游》、《倩女幽魂》、《天下3》、《大话西游Online II》和新游戏《武魂》及《斩魂》的收入增长。

毛利(损)率

2024年第三季度在线游戏的毛利率为74.2%，上一季度和去年同期分别为73.3%和71.5%。毛利率增长的主要原因是自主研发游戏收入占在线游戏总收入的比例增加。

2024年第三季度广告服务的毛利率为36.2%，上一季度和去年同期分别为33.0%和48.4%。毛利率的环比增长的主要原因是随着第三季度广告收入增长产生的规模经济效益。毛利率同比下降的主要原因是伦敦奥运相关的人力成本和内容成本的增加。

2024年第三季度邮箱，无线增值服务及其它业务毛利率为6.0%，上一季度和去年同期毛损率分别为11.6%和13.2%。毛利率的改善主要得益于游戏附属产品如一些在线游戏的限量版客户端的销售增长。

运营费用

2024年第三季度运营费用为5.37亿元人民币(8,552万美元)，上

一季度和去年同期分别为4.38亿元人民币和4.08亿元人民币。运营费用环比和同比增加的主要原因是销售和市场推广活动增加，人员增长所来带的员工成本增加，以及产品开发相关的研发成本的增加。本季度主要的市场推广活动包括：《梦幻西游》暑期推广、《大话西游Online II》十周年纪念活动、《斩魂》不删档开放内测以及《熊猫人之谜》的推广活动。

净利润

2024年第三季度的净利润为8.12亿元人民币(1.29亿美元)，上一季度和去年同期分别为8.75亿元人民币和8.26亿元人民币。

2024年第三季度，公司录得净汇兑收益为2,366万元人民币(376万美元)，上一季度和去年同期分别为净汇兑损失为3,603万元人民币和6,498万元人民币。

净汇兑损益环比和同比变化主要是由于公司的欧元银行存款余额随欧元兑换人民币的汇率波动而折算产生的。

2024年第三季度每股(美国存托凭证)净利润为0.98美元(基本和摊薄)。上一季度为1.06美元(基本和摊薄)，去年同期为1.01美元(基本)和1.00美元(摊薄)。基本和摊薄每股净利润的下降主要是由于为分派下述特殊现金股利而一次性计提预提所得税费用所致。

所得税

2024年第三季度公司所得税费用为1.95亿元人民币(3,100万美元)，上一季度和去年同期分别为1.50亿元人民币和1.40亿元人民币。2024年第三季度实际税率为19.9%，上一季度和去年同期分别为14.8%

和14.7%。所得税费用的增加主要是由于为分派下述特殊现金股利而一次性计提预提所得税费用4,000万元人民币所致。

集团下属的主要子公司延续了2024年获得的高新技术企业资质，2024到2024可享受15%的优惠企业所得税率，中国相关税局将会对此项资质进行审核。

其他信息

2024年9月30日，集团现金、现金等价物和定期存款共为149亿元人民币(24亿美元)，截止至2024年12月31日为119亿元人民币。2024年第三季度经营性活动净现金流入约为6.70亿元人民币(1.07亿美元)，上一季度和去年同期分别为8.81亿元人民币和8.65亿元人民币。

特殊现金股利

公司今天宣布其董事会批准了一项每普通股0.04美元，或者每股美国存托凭证1.00美元的特殊现金股利计划(每股美国存托凭证代表25股普通股)。该项特殊现金股利预计将于2024年1月18日发放给2024年1月15日登记在册的全体股东。随着公司收入的不断增长以及强劲的自由经营现金流量，董事会决定批准这项决议以更好地回报我们的股东。预计该特殊股利的总支出将达到1.31亿美元。

股份回购计划

公司今天宣布其董事会批准了一项新的股份回购计划。根据回购计划，公司将在不超过12个月的期限内，通过纳斯达克(4432.15, 68.70,1.57%)全球精选公开市场交易回购总金额不超过1亿美元的流通美国

存托凭证。回购的时间和进程将遵循美国证券交易委员会颁布的10b-18规则及10b5-1规则。该股份回购计划的资金来源为公司可用运营资本。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！