

## 网龙网络公司公布 2015 年第一季度财务业绩

### 游戏业务强劲发展，教育业务稳步推进

【香港, 2015 年 6 月 11 日】中国领先的网络游戏与移动互联网平台开发商及运营商——网龙网络公司(“网龙”或“本公司”, 股份代号: 777) 今日公布了截至 2015 年 3 月 31 日止第一季度财务业绩。

公司管理层将于香港时间 2015 年 6 月 11 日晚 8 时正召开电话及网络直播会议回顾公司业绩。

#### 二零一五年第一季度财务摘要

- 2015 年第一季度收益为人民币 246.2 百万元, 环比减少 13.0%, 同比增长 13.4%。
- 2015 年第一季度毛利为人民币 207.2 百万元, 环比减少 16.0%, 同比增长 5.7%。
- 2015 年第一季度非公认会计准则经营溢利<sup>1</sup>为人民币 7.4 百万元, 环比减少 45.6%, 同比减少 93.9%。
- 2015 年第一季度非公认会计准则期内溢利为人民币 2.9 百万元, 环比减少 30.0%, 同比减少 96.5%。
- 2015 年第一季度本公司拥有人应占亏损为人民币 10.9 百万元, 环比收窄 43.8%。
- 2015 年第一季度本公司拥有人应占非公认会计准则溢利为人民币 5.0 百万元, 环比减少 26.7%, 同比减少 94.1%。
- 2015 年第一季度每股基本亏损为人民币 2.21 分。

#### 二零一五年第一季度运营摘要<sup>2</sup>

- 2015 年第一季度网络游戏最高同时在线玩家人数(“PCU”)为 703,000, 环比增长 9.5%。
- 2015 年第一季度网络游戏平均同时在线玩家人数(“ACU”)为 309,000, 环比增长 2.7%。

网龙主席兼执行董事刘德建先生表示:“季度内, 网龙在巩固游戏业务市场地位的同时, 稳步推进在线教育平台的发展。我们在第一季度录得收益人民币 246.2 百万元, 较去年同期增长 13.4%。我们的网游和手游业务保持良好的增长, 各项营运指标均有上升的趋势。我们亦继续重点打造及推行综合在线教育生态系统, 并大力投资于教育产品的开发, 因此我们的收入将在中短期内受到一定的影响。我们坚定推行此项战略扩张, 并对我们颠覆性教育业务的长远前景充满信心。”

“网游方面, 随着公司继续优化游戏组合, 推出热门游戏的新玩法及令玩家振奋的新内容, 游戏业务继续其强劲增长势头。公司首款MOBA类微端游戏《英魂之刃》一月份正式公测后, 广受玩家推崇, 次月活跃用户数即突破790万人。随着近期一系列营销活动的展开, 以及与渠道伙伴全球营销合作的开始, 我们预计《英魂之刃》将为公司带来长期的可持续发展的收入, 并强化现有的旗舰游戏产品组合。今年四月, 公司3D动作竞技战争类网游《虎豹骑》于研发期内即入围“新浪中国游戏排行榜”, 并斩获“年度网游精品”和“年度新游”两座大奖。手游方面, 《魔域口袋版》于今年一月份开启正式公测后即录得强劲的表现, 月流水持续超过人民币1,000万元。公司相信未来该款旗舰手游将成为公司的又一显著收益源。”

备注 1: 呈列该等计量原因的进一步详情, 请参阅“非公认会计准则财务指标”。

2: 2015 年第一季度及 2014 年第四季度, 最高同时在线玩家人数(“PCU”)及平均同时在线玩家人数(“ACU”)数据已包含新的微端游戏《英魂之刃》。

“公司新的战略重点仍然聚焦于在线教育业务。作为下半年市场化的准备，公司教育产品经历了多次更新迭代，其硬件和软件在设计和性能方面均得到了大幅提升。随着我们展开通过结合科技和教育，使终身教育成为现实的征途，我们近期重点致力于开发满足K12教师和学生需求的产品。凭借我们互联网和移动产品的设计能力，结合我们对教育产业的深刻理解，我们相信我们的产品能够提供独特的价值主张，并解决现有竞争性产品的不足。”

“公司一直在与多个并购标的深入探讨多样的合作形式，力求进一步加强集团竞争力。六月，公司与国内领先的智能语音技术提供商苏州驰声信息科技有限公司签订了有条件全资股权收购协议。同时，我们正与一家国际教育行业的参与者就收购开展讨论，以求藉此进行全球扩张。最后，我们很高兴地宣布梁念坚博士被任命为网龙公司副董事长，兼任我们教育业务的首席执行官。在加盟网龙大家庭之前，梁博士历任哈罗国际管理服务公司（该公司管理所有哈罗国际学校的运营）首席执行官，微软大中华区首席执行官及摩托罗拉亚太区总裁等职位。我们对梁博士的加盟感到非常高兴，并期待他凭借宝贵的管理经验和领导能力，有力推动我们教育战略的成型和展开。”

## 二零一五年第一季度未经审核的财务业绩

### 收益

收益为人民币 246.2 百万元，上季度为人民币 282.9 百万元，环比减少 13.0%；去年同期为人民币 217.1 百万元，同比增长 13.4%。

来自中国的游戏及其他业务收益为人民币 204.2 百万元，上季度为人民币 229.0 百万元，环比减少 10.9%；去年同期为人民币 187.7 百万元，同比增长 8.8%。环比减少是由于来自《魔域》的收益暂时减少所致，这是我们期内优化玩家组合，同时改善货币化方式和玩家行为的结果。该措施的目的是创造更健康和公平的游戏环境，并改善未来货币化。根据第二季度前两个月的数据，公司观察到《魔域》的收益已回归正常水平，显示出这项措施的成效。

来自其他市场的游戏及其他业务收益为人民币 42.0 百万元，上季度为人民币 53.9 百万元，环比减少 21.9%，去年同期为人民币 29.4 百万元，同比增长 43.2%。环比减少主要是由于来自子公司创奇思移动科技及移动营销业务的季节性收益减少所致。

### 毛利及毛利率

毛利为人民币 207.2 百万元，上季度为人民币 246.5 百万元，环比减少 16.0%；去年同期为人民币 196.0 百万元，同比增加 5.7%。毛利率为 84.2%，上季度为 87.2%；去年同期为 90.3%。毛利率环比下滑主要是由于（1）上文提到的《魔域》收入的暂时性减少；（2）为优化报表陈述，2015 年第一季度创奇思项目的员工成本从行政成本重新归类至销售成本。

### 经营费用

销售及市场推广开支为人民币 30.8 百万元，较上季度减少 39.8%，同比增加约 5.8%。环比减少主要是由于为准备《魔域口袋版》和《英魂之刃》2015 年 1 月的推出，大部分的广告和宣传开支已于 2014 年 4 季度使用，故本季度游戏业务的营销和推广开支减少。

行政开支约为人民币 106.9 百万元，较上季度减少 11.5%及较去年同期增加 88.0%，环比减少主要是由于上个季度员工成本计入了 2014 年年年终奖。

开发成本约为人民币 87.9 万元，较上季度减少 1.6%及较去年同期增加 114.6%。

### 期内（亏损）溢利

期内亏损为人民币 13.1 百万元，较上季度收窄 41.0%。

2015 年第一季度非公认会计准则期内溢利为人民币 2.9 百万元。

### 流动资金

于二零一五年三月三十一日，本集团银行存款、银行结余、现金、已质押银行存款及持作买卖投资约为人民币 3,512.9 百万元，于二零一四年十二月三十一日为人民币 3,484.8 百万元。

## 业务回顾及展望

### 游戏业务

《征服》于二零一五年一季度期间推出游戏内新玩法，推动其海外版本三月份收入达到历史新高。该游戏于四月底开启周年庆活动，并为其中文及海外版推出“道士翻身”职业更新版本，继续巩固市场占有率。另一款旗舰游戏《魔域》新资料片“王者之战”也于二零一五年五月正式开启公测，该资料片新增“王者军团战”模式，并添加新的武器，为玩家提供更丰富的游戏选择。如上文提到，本季度公司开展了优化《魔域》玩家组合和货币化方式的措施。运动目的为创造公平及健康的游戏环境，优化未来变现能力。基于观察到的游戏第二季度前两个月业绩，公司预期其收益将于第二季度回归正常水平。

公司自主研发的 MOBA 微端游戏《英魂之刃》于二零一五年一月在腾讯平台上开启正式公测，并录得显著的用户增长。游戏于二零一五年四月起开启一系列赛事，例如 WCA 线上选拔赛及百校赛等赛事。相信赛事的频繁推出将进一步增强游戏的强曝光度，并拉动游戏运营指标持续提升。此外，《英魂之刃》葡萄牙语版本已于今年三月开启内测，并计划于第二季度正式公测。鉴于游戏的优异表现，公司将进一步拓展这款游戏的海外版本。同时，研发中的 3D 动作竞技战争类网游《虎豹骑》于四月入围“新浪中国游戏排行榜”，并斩获“年度网游精品”和“年度新游”两座大奖。该游戏真实重现了传奇军队驰骋沙场的情景，逼真的历史还原效果深得玩家好评。《虎豹骑》计划于今年下半年开启内测，并预计于今年内正式推出中文版本。

在手游方面，公司于今年一月份开启《魔域口袋版》正式公测后各项运营指标均录得较好成绩：三月份突破人民币 1000 万元的月流水。同时，公司于今年四月在香港及台湾发布了该游戏繁体版本。在手游的产品线上，公司继续为即将上线的游戏产品开启优化测试，例如即时制动作卡牌手机游戏《暗黑战魂》于一月开启首次内测，并于四月正式在 AppStore 上发布 iOS 版本，上线两天后游戏即在手游付费榜单内位列前十。该游戏于四月已开启全平台开放测试，并计划于今年下半年正式公测。2.5D 角色扮演类武侠风格手机游戏《最江湖》也于四月开放 Android 版本内测，并计划于年内正式上线。

### 在线及移动教育

二零一五年第一季度，公司在线及移动教育业务在研发、教学一体化、内容、渠道构建、融资及并购等多方面均延续二零一四年第四季度的良好发展势头，继续取得了长足的进展。

**产品：**期内，公司继续专注于教育生态系统的设计和开发。公司 K12 学校的市场切入产品将是一个全方位的解决方案，包括硬件（101 同学派），软件（包括具有课前和课中模式的代表性互动课堂软件），社交网络（为教育量身定做的即时通讯平台），以及如 101 投影机、101 教室云盒和 101 移动充电车之类的辅助设备。硬件方面，公司的“101

同学派”经过多次设计更新迭代，已发布的版本在外观、性能、速度及系统等方面均得到了提升，公司计划于二零一五年下半年增大其生产规模。应用软件方面，公司目前已研发一系列用于不同目的的近二十款学习应用。公司现有的即时通讯平台通过多次优化，更能满足学生、家长和教师的需要。最后，公司正在建设一个独有的云平台，以确保平台上运行的教育生态系统的可靠性、可扩展性和性能。

**教学一体化：**公司和多家国内知名师范院校开启合作关系，力求整合业内最优质的教育资源和最先进的技术团队，充分发挥协同优势，提高产学研用结合的实效。二零一五年三月十八日，网龙教育子公司与北京师范大学联合成立“智慧学习研究院”，该研究院创建了一个整合领先教育学习方式与网龙移动互联网技术能力的独特平台。同时，回顾期内，公司与福建师范大学签订协议，打造结合教育技术的“翻转课堂”新型教学模式。

**内容合作伙伴：**公司陆续与国内外教育出版商建立合作关系，通过购买或授权方式获得权威版权内容。具体而言，公司重点以授权方式取得大范围的内容，包括各种形式的教程内容及补充内容。公司的内容战略是将授权内容细分至不同的内容模块，和适宜的教学法结合，搭建内容资源库，通过不同的使用场景传递给用户。

**市场进入策略：**公司的市场进入策略为通过结合所在地渠道铺设和在线 B2C 模式，形成大规模的活跃用户基础。所在地渠道铺设将会是进入新的地域市场时重要的一环，而作为个性化及针对性的云平台推送服务，B2C 在线推广将帮助扩大用户规模和推进货币化。作为公司落实渠道铺设的一部分，公司与地区性及当地经销商合作，以建立全国性的经销网络。此外公司还设立了内部销售团队，其将覆盖中国的六大区域和十七个省份。公司同时还在探索通过并购和合资的方式进军国际市场。

**并购：**网龙期内并将继续积极探索并购机会。公司希望能凭借收购商业或技术组件，有效增强其产品的价值主张、加快产品开发或提升网龙的市场进入能力。2015 年 6 月，公司签订了一份股权收购协定，将有条件收购国内领先的智能语音技术提供商苏州驰声信息科技有限公司的 100% 股权。通过此次收购，网龙将整合驰声世界一流的语音技术，丰富其教育产品，在语音评测、语音辨识和语言教学领域提供独特的价值。此外，公司正在商讨收购一间价格上限约为一亿三千万美元的国际教育公司。

**融资：**二零一五年二月，集团旗下在线教育子公司以 4.775 亿美元的估值获得 5,250 万美元的 A 轮融资，该轮融资由 IDG 资本、祥峰投资（淡马锡集团全资子公司）及奥飞动漫领投。

## 非公认会计准则财务指标

为补充本集团按照香港财务报告准则（「香港财务报告准则」）编制的综合业绩，采用若干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。该等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财务指标不计及以股份为基础支付之开支、被视为出售联营公司之亏损、收购附属公司产生之无形资产摊销、已质押银行存款之利息收入、已质押银行存款及有抵押银行贷款之汇兑亏损、衍生财务工具之盈利净额、出售持作买卖投资之盈利、持作买卖投资之（亏损）盈利净额及财务成本。



## 管理层电话会议

网龙管理层将于香港时间 2015 年 6 月 11 日（星期四）晚 20:00 召开业绩发布电话会议，回顾 2015 年第一季度业绩。参加会议的管理层将有：副董事长梁念坚先生；首席财务官任国熙先生；以及投资者关系高级总监周鹰女士。

业绩发布电话会议详情如下：

国际用户请拨打电话	<b>65-6723-9381</b>
美国用户请拨打免费电话	<b>1-866-519-4004</b>
香港用户请拨打免费电话	<b>800-906-601</b>
中国大陆固定电话用户请拨打	<b>800-819-0121</b>
中国大陆手机用户请拨打	<b>400-620-8038</b>
接入密码	<b>NetDragon</b>

用户可在网龙公司投资者关系网站<http://www.nd.com.cn/investor/ir-webcasts.shtml> 在线收听会议实况或重温会议。如欲参加电话会议，请于会议开始前 10 分钟登入上述网站，然后进入“2015 年第一季度业绩电话会议”并根据指示登记。

## 关于网龙网络有限公司

**网龙网络有限公司**（香港交易所股份代号：**0777**）是中国移动互联网行业中领先的改革者和创新力量。网龙成立于 1999 年，是移动互联网领先的研发力量，多年来成绩斐然，包括自主研发著名的旗舰游戏《魔域》及《征服》，建立中国第一网络游戏门户 -- **17173.com**，打造最具影响力的智能手机服务平台-91 无线，91 无线于 2013 年出售与百度，此项交易是当时中国最大的互联网收购合并项目。作为中国海外拓展的先驱，自 2003 年开始，网龙亦在多个国家自主运营旗下多款网络游戏，并在全球推出超过 10 种语言版本。近年，网龙成为国内在线及移动互联网教育行业的主要参与者，凭借其在移动互联网的技术及运营知识打造颠覆性的教育生态系统。

如有垂询，敬请联络：

### 网龙网络有限公司

周鹰

投资者关系高级总监

电话： +852 2850 7266 / +86 591 8754 3120

电邮： [maggie@nd.com.cn](mailto:maggie@nd.com.cn); [ndir@nd.com.cn](mailto:ndir@nd.com.cn)

投资者关系网站： [www.nd.com.cn/ir](http://www.nd.com.cn/ir)

## 简明综合损益及其他全面收益表

截至二零一五年三月三十一日止三个月

截至下列日期止三个月

	二零一五年 三月三十一日 (未经审核) 人民币千元	二零一四年 十二月三十一日 (未经审核) 人民币千元	二零一四年 三月三十一日 (未经审核) 人民币千元
<b>收益</b>	<b>246,216</b>	282,880	217,091
收益成本	<b>(39,023)</b>	(36,342)	(21,084)
<b>毛利</b>	<b>207,193</b>	246,538	196,007
其他收入及盈利	<b>26,544</b>	32,464	47,348
销售及市场推广开支	<b>(30,826)</b>	(51,206)	(29,130)
行政开支	<b>(106,926)</b>	(120,876)	(56,875)
开发成本	<b>(87,889)</b>	(89,278)	(40,954)
其他开支	<b>(5,556)</b>	(11,977)	(1,893)
分占联营公司亏损	<b>(3,545)</b>	(1,715)	(88)
<b>经营(亏损)溢利</b>	<b>(1,005)</b>	3,950	114,415
已质押银行存款之利息收入	<b>1,590</b>	475	841
已质押银行存款及有抵押银行贷款之汇兑亏损	-	-	(4,163)
衍生财务工具之盈利净额	-	-	4,726
出售持作买卖投资之盈利	<b>1,401</b>	-	-
持作买卖投资之(亏损)盈利净额	<b>(9,741)</b>	(16,905)	1,093
财务成本	<b>(817)</b>	(235)	(1,117)
<b>除税前(亏损)溢利</b>	<b>(8,572)</b>	(12,715)	115,795
税项	<b>(4,493)</b>	(9,442)	(38,042)
<b>期内(亏损)溢利</b>	<b>(13,065)</b>	(22,157)	77,753
期内其他全面收益(开支), 扣除所得税 其后可重新分类至损益的			
换算海外业务产生的汇兑差额	<b>299</b>	(461)	553
<b>期内全面(开支)收益总额</b>	<b>(12,766)</b>	(22,618)	78,306
以下各项应占期内(亏损)溢利:			
-本公司拥有人	<b>(10,914)</b>	(19,406)	79,662
-非控股权益	<b>(2,151)</b>	(2,751)	(1,909)
	<b>(13,065)</b>	(22,157)	77,753

以下各项应占全面（开支）收益总额：

-本公司拥有人	<b>(10,615)</b>	(19,867)	80,215
-非控股权益	<b>(2,151)</b>	(2,751)	(1,909)
	<b>(12,766)</b>	(22,618)	78,306
<b>每股（亏损）盈利</b>	<b>人民币分</b>	<b>人民币分</b>	<b>人民币分</b>
- 基本	<b>(2.21)</b>	(3.78)	15.70
- 摊簿	<b>不适用</b>	(3.82)	15.61

## 简明综合财务状况表

于二零一五年三月三十一日

	二零一五年 三月三十一日 (未经审核) 人民币千元	二零一四年 十二月三十一日 (经审核) 人民币千元
<b>非流动资产</b>		
物业、厂房及设备	907,930	822,704
预付租赁款项	440,648	378,673
无形资产	140,142	141,254
于联营公司的权益	25,250	28,795
可供出售投资	5,000	5,000
应收贷款	19,181	18,327
购买物业、厂房及设备的按金	10,270	35,967
商誉	40,013	40,013
递延税项资产	54	54
	<b>1,588,488</b>	<b>1,470,787</b>
<b>流动资产</b>		
预付租赁款项	2,731	2,708
应收贷款	2,080	1,578
贸易应收款项	72,443	51,072
应收客户合约工程款项	8,303	7,252
其他应收款项，预付款项及按金	162,079	210,098
应收一间关连公司款项	1,704	1,704
应收联营公司款项	635	367
持作买卖投资	196,387	211,584
已质押银行存款	237,703	236,805
银行存款	965,465	1,999,644
银行结余及现金	2,113,360	1,036,788
	<b>3,762,890</b>	<b>3,759,600</b>
<b>流动负债</b>		
贸易及其他应付款项	179,857	209,214
应付客户合约工程款项	686	424
递延收入	23,877	25,595
应付一间关连公司款项	1,008	1,891
应付一间联营公司款项	394	8
可转换优先股	260,474	
有抵押银行贷款	237,703	236,805
应付所得税	109,483	137,648
	<b>813,482</b>	<b>611,585</b>



流动资产净值	2,949,408	3,148,015
总资产减流动负债	4,537,896	4,618,802
<b>非流动负债</b>		
其他应付款项	-	1,283
递延税项负债	117	116
	117	1,399
<b>资产净值</b>	4,537,779	4,617,403
<b>股本及储备</b>		
股本	36,469	36,943
股份溢价及储备	4,449,874	4,529,971
本公司拥有人应占权益	4,486,343	4,566,914
非控股权益	51,436	50,489
	4,537,779	4,617,403