

【即时发布】

网龙网络公司公布 2015 年第四季度及全年财务业绩

*《英魂之刃》第四季度收益劲增助力游戏业务强势增长，
VR 技术延伸及普罗米休斯并购加速教育业务扩张*

【香港，2016 年 3 月 30 日】全球领先的互联网社区创建者—网龙网络公司（“网龙”或“本公司”，香港交易所股份代号：777）今日公布了截至 2015 年 12 月 31 日止第四季度及全年财务业绩。公司管理层将于香港时间 2016 年 3 月 30 日周三晚 8 时正召开电话及网络直播会议，回顾公司业绩。

二零一五年年度财务摘要

- 收益为人民币 1,272.2 百万元，同比增长 32.1%。
- 来自网络游戏的收益为人民币 985.4 百万元，同比增长 11.5%。
- 来自教育的收益为人民币 242.8 百万元，同比增长 639.4%。
- 毛利为人民币 958.0 百万元，同比增长 11.4%。
- 来自网络游戏的分类溢利为人民币 357.0 百万元，同比增长 17.7%。
- 非公认会计准则经营亏损¹为人民币 22.5 百万元。
- 剔除与收购普罗米休斯相关的一次性税项及专业费用，经调整后的非公认会计准则经营溢利¹为人民币 0.6 百万元。
- 净现金，现金等值及持作买卖投资于二零一五年十二月三十一日为人民币 1,880.7 百万元。
- 非公认会计准则每股基本亏损¹为人民币 24.86 分。
- 董事会建议派付末期股息每股 0.10 港元，此建议需获股东大会批注通过。

二零一五年第四季度财务摘要

- 收益为人民币 500.6 百万元，环比增长 93.0%，同比增长 77.0%。
- 来自网络游戏的收益为人民币 283.2 百万元，环比增长 18.5%，同比增长 18.6%。
- 来自教育的收益为人民币 209.8 百万元，环比及同比均显著增长，主要由于自 11 月完成收购普罗米休斯后，开始合并其报表。
- 毛利为人民币 312.4 百万元，环比增长 45.0%，同比增长 26.7%。
- 来自网络游戏的分类溢利为人民币 187.3 百万元，同比增长 333.9%。
- 非公认会计准则经营亏损为人民币 8.2 百万元。
- 剔除与收购普罗米休斯相关的一次性税项及专业费用，经调整后的非公认会计准则经营溢利为人民币 1.2 百万元。
- 非公认会计准则每股基本亏损为人民币 17.92 分。

二零一五年第四季度运营指标

- 网络游戏最高同时在线玩家人数(“PCU”)为 752,000，同比增长 17.1%。
- 网络游戏平均同时在线玩家人数(“ACU”)为 317,000，同比增长 5.3%。
- 网络游戏每用户平均收入(“ARPU”)为人民币 271 元，同比增长 10.2%。

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”。

网龙主席兼执行董事刘德建先生表示：“本人欣然宣布网龙全年收益录得人民币12.7亿元，较去年增长32.1%。2015年是网龙表现优异的一年，公司游戏业务录得强劲增长，教育业务上季度于国内启动大规模试点推广，销售势头可喜。我们于11月完成对普罗米休斯的收购，标志着公司正式启动教育业务的全球扩张。”

“2015年，我们继续大力投入于公司在线教育产品的设计和开发，并在打造颠覆性的综合生态系统产品方面取得重大进展。我们还扩展公司教育产品组合至虚拟现实（VR）领域。我们的VR产品将包括可供教师和学生创建VR课程和演示的先进编辑工具，我们还将建设一个质量和广度均达到一流水平的VR教育资源库。最重要的是，我们从游戏业务中积累的经验和技能，结合我们丰富的教育资源及对教育业务的专注，将帮助我们打造领先同业的VR教育产品。”

“另外，我们的在线教育业务的试点销售取得可喜进展。截至2015年底，公司已赢得覆盖国内14个省或直辖市内400所学校的5,000间教室的招标。此外，我们计划在2016年下半年向市场推出我们的VR产品，预计其将大力推动公司教育业务年内收益增长。最后，通过对普罗米休斯的收购，我们的教育业务版图已覆盖全球150多个国家的130万间教室，以及200万名教师和3,000万名学生用户，进一步加速了公司教育战略的全球布局。”

“同时，公司游戏业务年内亦交出了十分优异的成绩单。公司新游戏《英魂之刃》第四季度延续强劲增长势头，并有望成为公司游戏业务的未来主要收入和利润来源。来自海外游戏的全年收益亦录得突出表现，同比增长20%。公司预计2016年将是游戏业务令人振奋的一年。公司将推出《英魂之刃》和《魔域》的新手机版本，同时将借助我们的科技和经验，多元化扩展MOBA社区平台。”

业务分部财务摘要²

2015年全年

人民币千元	2015年		2014年		变动	
	网络游戏	教育	网络游戏	教育	网络游戏	教育
收入	985,427	242,801	883,483	32,838	11.5%	639.4%
毛利	899,758	58,933	815,459	3,400	10.3%	1,633.3%
分类利润（亏损）	357,046	(274,100)	303,338	(40,370)	17.7%	579.0%
主要运营开支：						
-开发	(293,663)	(148,447)	(236,084)	(13,176)	24.4%	1,026.6%
-销售及市场推广	(135,034)	(71,597)	(143,024)	(9,339)	-5.6%	666.6%

2015年第四季度

人民币千元	2015年第四季度		2014年第四季度		变动	
	网络游戏	教育	网络游戏	教育	网络游戏	教育
收入	283,245	209,826	238,854	9,458	18.6%	2,118.5%
毛利	264,162	49,474	215,653	211	22.5%	23,347.4%
分类利润（亏损）	187,344	(159,947)	43,177	(25,000)	333.9%	539.8%
主要运营开支：						
-开发	(76,341)	(74,266)	(80,805)	(8,473)	-5.5%	776.5%
-销售及市场推广	(36,072)	(57,776)	(46,201)	(4,926)	-21.9%	1,072.9%

备注²：截止2015年12月31日，公司业务收益来自网络游戏、教育、移动解决方案及移动营销。来自移动解决方案及移动营销的收益因为数额较小，上表并未列出。

业务回顾

游戏业务

2015 年财务年度，公司游戏业务录得收益人民币 985.4 百万元，较去年增加 11.5%。游戏业务四季度录得收益人民币 283.2 百万元，环比增长 18.5%，同比增长 18.6%，增长主要是由于公司新 MOBA 微端游戏《英魂之刃》的显著收益贡献及《魔域》及其口袋版的收益明显增加。

第四季度内，公司持续提升《英魂之刃》的游戏体验及商业化能力，游戏于 12 月月流水突破人民币 3,160 万元。基于游戏的强劲增长势头，公司预计《英魂之刃》收益将于 2016 年录得持续增长。借助游戏的成功，公司计划大力推广相关专业电竞赛事，加速玩家增长和打造活跃的 MOBA 玩家社区。同时，公司正研发游戏的手机版本，并计划于 2016 年正式公测。凭借《英魂之刃》的广大用户基础，公司对手机版本的成功充满信心。

随着第四季度《魔域》端游和手机游戏总收益录得 25.8% 的环比增长，为一年划上完美的句号。收益增加主要由于游戏 2015 年 10 月推出新资料片，同时手机版本第四季度内收益逐月提升。2016 年，公司将继续对现有端游版本进行内容更新，同时借助游戏的品牌效应，打造新的手机游戏。

公司另一经典游戏《征服》亦录得硕果累累的一年。随着游戏功能和货币化策略的不断改善，其海外版本收益于 2015 年 7 月录得历史新高。

3D 动作策略类网游《虎豹骑》自 2015 年 8 月份开启测试，随后于第四季度推出全新 PVE 玩法，获得玩家青睐，并斩获业内大奖—腾讯游戏主办的“2015 中国游戏风云榜”的“十大最受期待客户端游戏”。

未来，公司将坚持精品游戏策略，不断推出新游戏产品，并积极继续推进现有游戏产品的 IP 化。

在线教育业务

2015 年，公司于在线教育业务各方面取得显著进展。年内，公司完成了其在线教育生态系统试验版的开发。公司教育生态系统包括课前备课、课堂协作及课后作业等软件组件，同时包括为教育社区量身打造的可定制即时通讯平台。各软件组件均可以与本公司专有的基于 Android 平台的 101 学生平板电脑进行无缝集成，为教师和学生带来一流的用户体验，同时提升教学和学习效率。第四季度，本公司还启动了其 VR 教育产品组合的开发，并将作为公司教育生态系统的有机组成。通过特色 VR 编辑器，教师和学生将能自主创造高度个性化的 VR 演示。另外，公司还将利用其世界级的游戏内容制作能力，打造一个先进的 VR 教育内容库，从而提供身临其境且有趣的跨学科体验。除了 VR 内容，公司正积极打造中国最大的互动及 3D 学习内容库，其中将包括小学和中学所有主要科目及分解后的知识点。内容库将包括教学模板、题库和互动课程，让打造新一代教案成为可能，从而最大化学生参与度和学习成效。

公司于该季度完成收购普罗米休斯 100% 权益的交易，该项收购的现金代价约为 1.3 亿美元。普罗米休斯的收益将自 2015 年 11 月起合并入公司报表。普罗米休斯为网龙提供国际著名教育品牌，全球销售和市场营销合作渠道，以及创造技术及营运协同效应的机会，从而加速公司产品的全球布局。公司正在探索多种普罗米休斯整合方案，预计将推动其 2016 年收入的显著增长，并数倍扩大其屡获殊荣的 ClassFlow™ 教育软件的用户规模。

销售方面，公司于第三季度展开其教育产品的国内试点推广，并取得了良好的效果。截至 2015 年年底，公司销售合同已覆盖国内 14 个省或直辖市内 400 所学校的 5,000 间教室。随着公司 2016 年全面展开商业推广，来自中国的教育业务收益有望较 2015 年成倍增长。

非公认会计准则财务指标

为补充本公司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帮助全面了解本公司目前的财务表现。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，未必能与其他公司的类似指标作比较。本公司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的亏损、收购附属公司产生的无形资产摊销、已质押银行存款之利息收入、已质押银行存款、有抵押银行贷款及可转换优先股之汇兑亏损、衍生财务工具之盈利（亏损）净额、出售持作买卖投资之盈利（亏损）净额、持作买卖投资之盈利（亏损）净额和财务成本。

管理层电话会议

网龙管理层将于香港时间 2016 年 3 月 30 日（星期三）晚 20:00 召开业绩发布电话会议，回顾截至 2015 年 12 月 31 日止第四季度及全年财务业绩。参加会议的管理层将有：副董事长、执行董事兼网龙华渔教育首席执行官梁念坚先生；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	65-6713-5090
美国用户请拨打免费电话	1-866-519-4004
香港用户请拨打免费电话	800-906-601
中国大陆固定电话用户请拨打	800-819-0121
中国大陆手机用户请拨打	400-620-8038
接入密码	NetDragon

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 年第四季度及全年业绩电话会议”并根据指示登记。

关于网龙网络公司

网龙网络公司（香港交易所股份代号：777）是国际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 年出售给百度，此项重大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，网龙发展成为全球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。更多信息请访问 www.netdragon.com。

如有投资者垂询，敬请联络：

周鹰

网龙网络公司投资者关系高级总监

电话：+852 2850 7266 / +86 591 8754 3120

电邮：maggie@nd.com.cn; ndir@nd.com.cn

综合损益及其他全面收益表

截至二零一五年十二月三十一日止三个月及年度

	二零一五年 第四季度 (未经审核) 人民币千元	二零一五年 第三季度 (未经审核) 人民币千元	二零一五年 (经审核) 人民币千元	二零一四年 (经审核) 人民币千元
收益	500,560	259,412	1,272,197	962,817
收益成本	(188,159)	(44,031)	(314,161)	(102,844)
毛利	312,401	215,381	958,036	859,973
其他收入及盈利	87,443	43,951	187,927	157,101
销售及市场推广开支	(93,982)	(42,663)	(206,778)	(152,495)
行政开支	(161,490)	(133,516)	(520,104)	(326,934)
开发成本	(154,726)	(107,472)	(446,229)	(249,260)
其他开支	(12,080)	(3,270)	(24,092)	(34,027)
分占联营公司亏损	(1,423)	(3,177)	(9,912)	(2,354)
经营(亏损)溢利	(23,857)	(30,766)	(61,152)	252,004
已质押银行存款之利息收入	1,171	1,657	6,018	2,794
已质押银行存款、有抵押银行贷款及 可转换优先股之汇兑亏损	(5,623)	(10,527)	(15,504)	(5,081)
衍生财务工具之(亏损)盈利净额	(16,322)	13,408	(2,914)	6,817
出售持作买卖投资之(亏损)盈利净额	-	(525)	876	-
持作买卖投资之(亏损)盈利净额	3,922	(2,334)	(9,144)	(17,304)
财务成本	(2,940)	(851)	(5,431)	(3,212)
除税前(亏损)溢利	(43,649)	(29,938)	(87,251)	236,018
税项	(80,609)	(8,072)	(100,675)	(64,197)
期内/年内(亏损)溢利	(124,258)	(38,010)	(187,926)	171,821
期内/年内其他全面收益(开支)，扣除所得税：				
其后不会重新分类至损益的物业重估盈利	21,776	-	21,776	-
其后可重新分类至损益的换算				
海外业务产生的汇兑差额	8,541	3,796	12,208	(40)
期内/年内全面(开支)收益总额	(93,941)	(34,214)	(153,942)	171,781

以下各项应占期内/年内（亏损）溢利：

-本公司拥有人	(98,075)	(26,530)	(142,979)	176,681
-非控股权益	(26,183)	(11,480)	(44,947)	(4,860)
	(124,258)	(38,010)	(187,926)	171,821

以下各项应占全面（开支）收益总额：

-本公司拥有人	(68,635)	(22,734)	(109,872)	176,641
-非控股权益	(25,306)	(11,480)	(44,070)	(4,860)
	(93,941)	(34,214)	(153,942)	171,781

人民币分

人民币分

人民币分

人民币分

每股（亏损）盈利

- 基本	(19.74)	(5.34)	(28.85)	34.77
- 摊簿	不适用	不适用	不适用	34.22

综合财务状况表

于二零一五年十二月三十一日

二零一五年
人民币千元

二零一四年
人民币千元

非流动资产

物业、厂房及设备	1,246,117	822,704
预付租赁款项	438,677	378,673
投资物业	55,377	-
无形资产	953,950	141,254
于联营公司的权益	18,883	28,795
可供出售投资	5,000	5,000
应收贷款	23,081	18,327
贸易应收款项	18,112	
购买物业、厂房及设备的按金	18,302	35,967
商誉	334,839	40,013
递延税项资产	3,611	54
	3,115,949	1,470,787

流动资产

存货	117,584	-
预付租赁款项	2,733	2,708
应收贷款	3,397	1,578
贸易应收款项	234,733	51,072
应收客户合约工程款项	4,339	7,252
其他应收款项、预付款项及按金	115,918	210,098
应收关连公司款项	1,704	1,704
应收联营公司款项	11,204	367
可收回税项	11,159	-
持作买卖投资	170,640	211,584
已质押银行存款	-	236,805
银行存款	583,091	1,999,644
银行结余及现金	1,126,957	1,036,788
	2,383,459	3,759,600
分类为持作出售之资产	2,690	-
	2,386,149	3,759,600

流动负债		
贸易及其他应付款项	507,592	209,214
应付客户合约工程款项	993	424
拨备	29,373	-
递延收入	85,039	25,595
应付一间关联公司款项	2,254	1,891
应付联营公司款项	9,632	8
可转换优先股	278,499	-
有抵押银行贷款	25,142	236,805
应付所得税	95,194	137,648
	1,033,718	611,585
流动资产净值	1,352,431	3,148,015
总资产减流动负债	4,468,380	4,618,802
非流动负债		
其他应付款项	12,723	1,283
拨备	2,027	-
递延税项负债	149,993	116
	164,743	1,399
资产净值	4,303,637	4,617,403
股本及储备		
股本	36,726	36,943
股份溢价及储备	4,257,120	4,529,971
本公司拥有人应占权益	4,293,846	4,566,914
非控股权益	9,791	50,489
	4,303,637	4,617,403