

## 网龙网络控股有限公司公布 2016 年第二季度及中期财务业绩

### 第二季度游戏及教育业务双引擎助推收益创新高

【香港，2016 年 8 月 31 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）今日公布截至 2016 年 6 月 30 日止第二季度及上半年财务业绩。公司管理层将于香港时间 2016 年 8 月 31 日周三晚上 6 时正召开电话及网络直播会议，回顾公司业绩。

#### 二零一六年第二季度财务摘要

- 收益为人民币 7.87 亿元，环比增长 37.7%，同比增长 195.8%。
- 来自网络游戏的收益为人民币 2.97 亿元，环比增长 4.4%，同比增长 24.2%。
- 来自教育的收益为人民币 4.80 亿元，环比增长 71.5%，同比增长 34 倍。
- 毛利为人民币 4.37 亿元，环比增长 26.3%，同比增长 96.1%。
- 来自网络游戏的经营性分类溢利<sup>1</sup>为人民币 9,936 万元，环比增长 5.3%，同比增长 55.8%。
- 来自教育的经营性分类亏损<sup>1</sup>为人民币 8,770 万元，环比减少 34.3%，同比增长 122.7%。
- 非公认会计准则经营溢利<sup>2</sup>为人民币 2,810 万元，第一季度非公认会计准则经营亏损则为人民币 1.12 亿元。受益于普罗米休斯录得经营溢利，反映了国际在线教育业务的强劲表现；同时游戏业务亦持续录得盈利增长，因此经营情况改善。
- 同上一季度的本公司拥有人应占亏损人民币 1.14 亿元相比，第二季度录得本公司拥有人应占溢利为人民币 7070 万元。

#### 二零一六年上半年财务摘要

- 收益为人民币 13.59 亿元，同比增长 165.2%。
- 来自网络游戏的收益为人民币 5.81 亿元，同比增长 25.4%。
- 来自教育的收益为人民币 7.60 亿元，同比增长 3,141.3%。
- 毛利为人民币 7.84 亿元，同比增长 82.2%。
- 来自网络游戏的经营性分类溢利<sup>1</sup>为人民币 1.94 亿元，同比增长 82.5%。
- 来自教育的经营性分类亏损<sup>1</sup>为人民币 2.21 亿元，同比增长 287.6%。
- 公司决议派付截至 2016 年 6 月 30 日止六个月的中期股息，每股港币 0.10 元。

#### 二零一六年第二季度运营指标

- 网络游戏平均同时在线玩家人数(“ACU”)为 347,000，环比增长 4.5%，同比增长 9.1%。
- 网络游戏最高同时在线玩家人数(“PCU”)为 776,000，环比增长 3.7%，同比增长 9.6%
- 网络游戏每用户月平均收入(“ARPU”)为人民币 246 元，环比下降 3.5%，同比基本持平。

备注1：经营性分类溢利/亏损是来自公司报告的经营性溢利/亏损（按照香港财务报告准则编制），但不包括非经营性、非重复性项目或未分配项目，如政府补贴、财务工具的公允价值变动和财务成本、衍生财务工具的公允价值变动，以及持作买卖投资之亏损净额。为贯彻本期间的呈列方式，过往呈报期间的若干比较数字已经重新分类。

备注2：为补充本公司按照香港财务报告准则编制的综合业绩，采用若非公认审计准则指标仅为提高本公司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财务指标，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及收购时重新计量过往于一间联营公司所持有的股权的公允价值变动。

## 分类财务摘要

(人民币：千元)	2016年第二季度		2016年第一季度		2015年第二季度	
	游戏	教育	游戏	教育	游戏	教育
收益	296,697	480,107	284,067	279,942	238,891	13,467
毛利	279,736	155,803	264,857	82,936	216,262	5,642
毛利率	94.3%	32.5%	93.2%	29.6%	90.5%	41.9%
经营性分类溢利(亏损) <sup>1</sup>	99,356	(87,695)	94,314	(133,443)	63,755	(39,372)
分类经营开支 <sup>3</sup>						
- 研发	(82,060)	(91,390)	(77,344)	(87,848)	(71,509)	(24,550)
- 销售及市场推广	(37,372)	(95,323)	(33,520)	(87,837)	(35,000)	(3,817)
- 行政	(66,586)	(39,090)	(60,464)	(38,952)	(49,786)	(14,010)

网龙主席兼执行董事刘德建先生表示：“我们对网龙于第二季度取得的成果感到非常高兴，在游戏及教育业务的增长推动下，网龙录得季度收益人民币 7.87 亿元的历史新高。”

“公司的在线教育于第二季度取得突出表现，录得强劲的 71.5% 环比增长。尤其得益于我们在国际市场份额的持续扩大，国际在线教育业务于第二季度实现 71.1% 的环比增长。市场份额的成功扩大充分反映了公司旨在改变教育市场生态的国际云教育软件 ClassFlow™ 获得了广泛认同。”

“游戏业务持续录得强劲势头，收益及经营性分类溢利分别同比增长 24.2% 及 55.8%。《魔域》端游月收入及《魔域口袋版》月流水于季度内分别录得新高。此外，我们将于下半年推出《英魂之刃》手机版本及《虎豹骑》，亦将会于 2017 年推出多款新游戏，相信届时会将游戏业务推到全新水平。”

“预计公司未来将会持续目前的强劲势头，并受益于我们在游戏及教育研发的广泛投资以及通过并购取得技术并进入新市场而带来的成果。”

## 游戏业务

公司游戏业务于第二季度持续增长势头，录得收益人民币 2.97 亿元，同比增长 24.2%。稳健表现主要得益于旗舰游戏的收益增长，尤其是《魔域》月收入及《魔域口袋版》月流水于季度内分别录得新高。另一个旗舰游戏《英魂之刃》亦持续扩大玩家群，更于 4 月录得日活跃用户数 180 万的新高。

此外，游戏业务各项运营指标均继续改善，PCU 约为 776,000，同比增长 9.6%；ACU 约为 347,000，同比增长 9.1%。

下半年公司很高兴将推出市场期待已久的《英魂之刃》手机版本。我们有信心《英魂之刃》手机版本推出后将带来突出的收益贡献。此外，公司预计于年末推出的全新 3D 动作策略类网游《虎豹骑》将会产生收益。

备注 3：分类经营开支不含折旧、摊销及汇兑盈利/亏损等未分配开支/收入，此等开支/收入计入公司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。

公司计划于下半年推出手机综合社区 APP《掌上魔域》，这将为广大用户提供更强大的账号安全保障并优化用户体验，且有助增强用户黏性。公司亦将于下半年为《英魂之刃》推出大幅革新的玩法及货币化策略，相信将提升该游戏的月流水。此外，《英魂之刃》英文版本将于 2016 年底推出；德语、法语及俄语等版本亦将随后推出。

为进一步推动游戏业务的中长期增长，我们将依托现有的游戏 IP 及在游戏方面自有的技术与知识于 2017 年开发多款新游戏。我们的虚拟现实（VR）和增强现实（AR）技术会在即将推出的新游戏中起到尤为重要的作用。除强大的产品线外，我们亦预计借助《英魂之刃》游戏的竞技属性及其广泛的欢迎度，打造在线电子竞技社区，这将为公司未来带来更多的货币化机遇。

## 教育业务

2016 年第二季度公司教育业务收益达人民币 4.80 亿元，环比增长 71.5%，同比增长 34 倍。其突出表现主要得益于国际教育业务录得的 71.1% 环比增长及按备考基础上的 45.5% 同比增长。因销售活动大幅增加，收入增长、毛利率改善、及更好的成本控制，国际教育业务子公司普罗米休斯亦于第二季度录得经营溢利，上一季度则录得经营亏损。公司于国际市场的旗舰基础教育（K-12：幼稚园至中学）互动云软件 ClassFlow™ 则录得持续用户增长，截止第二季度末的总用户数接近 75 万名（较 2016 年 3 月增长超过 50%）。公司在上半年持续取得更多国际市场份额，在 K-12 互动显示器市场，我们的增长率高于市场水平 2.8 倍。同时，公司的 K-12 互动显示器国际市场份额增加了 2 倍，充分显示 ClassFlow™ 的成功是致胜的关键因素。

第二季度中国教育业务收益达人民币 2,610 万元，环比增长 78.6%，同比增长 93.5%。政府经费预算于第二季度开始发放给中国各地的学校，预计会显著推动公司收益的实现，并为我们的在线教育智能课堂生态系统主要包括旗舰 101 教育 PPT 及一系列课前备课、课堂协作课程、课后作业系统及为教育社区特别定制的即时通讯系统带来新的销售合同。预计中国大陆今年大部分的教育收益将于下半年确认。

第二季度公司继续在新产品开发及商业化方面取得良好进度。公司按计划于下半年推出于我们的旗舰 VR 教室应用“VR 编辑器”，其配备多种预设情景，并连接公司为 VR 教学而打造的规模最大的 3D 资源库。在 AR 技术方面，公司已经推出了“AR Wiz”，这项“AR 编辑器”是公司的开发人员结合寓教于乐的 AR 内容及我们独有的 AR 技术所研发的产品。我们与 ARHT Media 的合资公司也在同世界级的名人和有影响力的演讲者共同探讨利用全息 AR 技术创建 O2O 社区的新尝试。国际 K-12 市场方面，ClassFlow™ 5.0 于第二季度推出。ClassFlow™ 5.0 不仅可以让注册用户取得免费资源，更可通过其平台交易资源。ClassFlow™ 5.0 亦引入数项新功能，包括讨论教育或教学问题的论坛 ClassFlow™ Community，及可让各类活动更易穿插入课堂的 Activity Builder。最近推出的智能手机（搭载 iOS 及安卓平台的手机）应用 ClassFlow™ Moments 旨在促进教师与学生之间的沟通，预计将大大提高用户课堂以外的参与度。

未来公司将继续专注于投资产品开发，我们有信心下半年产品商业化及收益增长将持续良好势头。

## 管理层电话会议

网龙管理层将于香港时间 2016 年 8 月 31 日（星期三）晚上 6 时正召开业绩发布电话会议，回顾截至 2016 年 6 月 30 日止第二季度及中期财务业绩。参加会议的管理层将有：副董事长兼执行董事梁念坚先生及首席财务官任国熙先生。

## 业绩发布电话会议详情如下：

国际用户	+65-6713-5090
美国用户	+1-866-519-4004
香港用户	800-906-601
中国大陆固定电话用户	800-819-0121
中国大陆手机用户	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“2016 年中期业绩电话会议”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：777）是全球领先的互联网社区创建者。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](http://www.netdragon.com)。

## 如有投资者垂询，敬请联络：

### 周鹰

网龙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

截至二零一六年六月三十日止三个月及六个月

	截至下列日期止三个月		截至下列日期止六个月	
	二零一六年 六月三十日 (未经审核) 人民币千元	二零一六年 三月三十一日 (未经审核) 人民币千元	二零一六年 六月三十日 (未经审核) 人民币千元	二零一五年 六月三十日 (未经审核) 人民币千元
收益	786,907	571,637	1,358,544	512,225
收益成本	(349,481)	(225,192)	(574,673)	(81,971)
<b>毛利</b>	<b>437,426</b>	<b>346,445</b>	<b>783,871</b>	<b>430,254</b>
其他收入及盈利	63,151	15,611	78,762	56,533
销售及市场推广开支	(134,777)	(122,214)	(256,991)	(70,133)
行政开支	(162,141)	(191,584)	(353,725)	(225,098)
开发成本	(178,050)	(169,112)	(347,162)	(184,031)
其他开支及亏损	(16,646)	(6,772)	(23,418)	(8,742)
分占联营公司溢利(亏损)	213	(743)	(530)	(5,312)
<b>经营溢利(亏损)</b>	<b>9,176</b>	<b>(128,369)</b>	<b>(119,193)</b>	<b>(6,529)</b>
已质押银行存款之利息收入	-	-	-	3,190
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)盈利	(6,341)	2,192	(4,149)	646
衍生财务工具之盈利	92,180	3,661	95,841	-
出售持作买卖投资之盈利	-	-	-	1,401
持作买卖投资之盈利(亏损)净额	4,255	(3,245)	1,010	(10,732)
财务成本	(2,031)	(2,737)	(4,768)	(1,640)
<b>除税前溢利(亏损)</b>	<b>97,239</b>	<b>(128,498)</b>	<b>(31,259)</b>	<b>(13,664)</b>
税项	(6,679)	(6,295)	(12,974)	(11,994)
<b>期内溢利(亏损)</b>	<b>90,560</b>	<b>(134,793)</b>	<b>(44,233)</b>	<b>(25,658)</b>
期内其他全面开支, 扣除所得税:				
其后可重新分类至损益的项目:				
换算海外业务产生的汇兑差额	(35,166)	(10,084)	(45,250)	(129)
可供出售投资之公允价值亏损	(3,448)	-	(3,448)	-
期内其他全面开支	(38,614)	(10,084)	(48,698)	(129)
期内全面收益(开支)总额	51,946	(144,877)	(92,931)	(25,787)
<b>以下各项应占期内(亏损):</b>				
-本公司拥有人	70,669	(113,563)	(42,894)	(18,374)



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

-非控股權益	<u>19,891</u>	<u>(21,230)</u>	<u>(1,339)</u>	<u>(7,284)</u>
	<u>90,560</u>	<u>(134,793)</u>	<u>(44,233)</u>	<u>(25,658)</u>
以下各項應占全面收益(開支)總額:				
-本公司擁有人	<u>37,336</u>	<u>(122,340)</u>	<u>(85,004)</u>	<u>(18,503)</u>
-非控股權益	<u>14,610</u>	<u>(22,537)</u>	<u>(7,927)</u>	<u>(7,284)</u>
	<u>51,946</u>	<u>(144,877)</u>	<u>(92,931)</u>	<u>(25,787)</u>
每股盈利(虧損)				
	人民幣分	人民幣分	人民幣分	人民幣分
-基本	<u>14.30</u>	<u>(22.98)</u>	<u>(8.68)</u>	<u>(3.72)</u>
-攤薄	<u>14.30</u>	<u>(22.98)</u>	<u>(8.68)</u>	<u>(3.72)</u>





## 简明综合财务状况表

于二零一六年六月三十日

	二零一六年 六月三十日 (未经审核) 人民币千元	二零一五年 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	1,303,082	1,246,117
预付租赁款项	545,499	438,677
投资物业	54,186	55,377
无形资产	867,766	953,950
于联营公司的权益	17,115	18,883
可供出售投资	25,737	5,000
应收贷款	26,227	23,081
贸易应收款项	15,157	18,112
购买物业、厂房及设备的按金	15,554	18,302
商誉	368,582	334,839
递延税项资产	3,199	3,611
	<u>3,242,104</u>	<u>3,115,949</u>
<b>流动资产</b>		
存货	143,836	117,584
预付租赁款项	6,789	2,733
应收贷款	8,084	3,397
贸易应收款项	457,150	234,733
应收客户合约工程款项	4,355	4,339
其他应收款、预付款项及按金	131,454	115,918
应收一间关连公司款项	1,704	1,704
应收联营公司款项	1,847	11,204
可退回税项	3,013	11,159
持作买卖投资	171,650	170,640
银行存款	190,654	583,091
银行结余及现金	843,919	1,126,957
	<u>1,964,455</u>	<u>2,383,459</u>
分类为持作出售之资产	-	2,690
	<u>1,964,455</u>	<u>2,386,149</u>

