



ND

# 业绩发布PPT

2016年第一季度

网龙

NETDRAGON

2016年6月23日

# Disclaimer

This presentation is prepared by NetDragon Websoft Holdings Limited (the “Company”) solely for information purposes and is not to be construed as a solicitation of an offer to buy or sell any securities of the Company in any jurisdiction. Information is given in summary form and does not purport to be complete. This presentation is prepared without taking into account the investment objectives, financial situation or particular needs of any particular person. In this connection, information in this presentation is not investment advice and is not intended to be used as a basis for making an investment decision.

This presentation may contain forward-looking statements that are based on current expectations of the Company’s management about future events and past performance. These expectations are, however, subject to known and unknown risks, uncertainties and assumptions, many of which are outside the control of the Company, and may involve significant elements of subjective judgment and assumptions as to future events that may or may not be correct. Past performance is no guarantee of future performance. Therefore, there is no assurance that actual results or performance will not differ materially from future results or performance expressed or implied by the forward-looking statements.

Information in this presentation is made only as at the date of this presentation unless otherwise stated and subject to change without notice. None of the Company’s directors, employees or agents undertakes any obligation to correct or update information in this presentation as a result of new information, future events or otherwise.

# 目录

- 2015Q4 电话会议回顾
- 运营进展
- 财务摘要
- 2016年前景
- Q&A

# 2015Q4 电话会议回顾

# 2015Q4概要 – 教育

- 筹备新产品中国区商业化
- 继续收购和投资新技术 - 3D/VR/AR
- 打造行业领先的3D/VR资源库
- 预期国际业务将凭借普罗米休斯的整合取得大幅增长和市场份额增加
- 教育市场的季节效应（国际：Q1/Q4 淡季，Q2/Q3旺季；中国: Q1/Q2 淡季，Q3/Q4 旺季）

# 2015Q4概要 – 游戏

- 精品 IP开发与变现
- 打造《英魂之刃》和《魔域》的新手游
- 提升《英魂之刃》PC版变现机会
- 旗舰游戏《魔域》第四季度表现强劲
- 计划发布《虎豹骑》
- 拓展游戏业务，打造电竞社区(O2O)

# 运营进展



# 2016Q1摘要- 教育

- 益于教育业务的扩张收益，Q1合并收入增长显著，同比增长132.2%，
- 在全球主要市场的市场份额得到增长
- ClassFlow™ 用户增长符合预期（用户数在第一季度增至近50万）
- 打造全球最大的学习社区正在进展中



# 2016Q1摘要- 教育(续)

- 在美国、英国和中国取得重大项目
- 成功进入土耳其、缅甸和印度等新兴市场
- 主要的项目进展包括:
  - 在土耳其首次取得重大项目
  - 在德州Cypress-Fairbanks地区的多年推广
  - Miami Dade地区100%采用普罗米休斯产品
  - 首个销往伦敦白金汉宫的产品
  - 英国实现显著增长

# 2016Q1摘要- 产品(续)

- 产品研发取得重大进展:
  - 3D/VR内容厂商实现
  - 发展具备一流功能和用户体验的VR教室
  - 发布界面和功能得到提升的ClassFlow™ 4.0
  - 新型交互式平板ActivPanel™ (V4) 于英国教育技术展上发布

# 2016Q1摘要 - 虚拟现实(VR)

- 开发支持VR/AR生态系统的“开放平台”
- 打造全球最大的用于VR/AR应用的3D内容资源库
- VR编辑器配备多种预设场景，并可连接3D内容资源库
- 发展游戏、教育、旅游和娱乐等重要行业应用
- 设立VR体验中心以展示网龙的实力

# 2016Q1摘要 - 游戏行业

- 《英魂之刃》和《魔域口袋版》维持强劲增长势头，推动收益同比大幅增长26.6%
- 《英魂之刃》单月流水突破新高，达到人民币4,900万元，第一季度的日活跃用户数达到170万
- 目前正在开发《魔域》新手游，计划于2016年年内发布

# 2016Q1摘要- 投资/并购



## 屡获殊荣的扩增实境技术

- 2016年4月收购cherrypicks alpha 100%股权
- 世界级、成熟并已商业化的扩增实境技术，支持我们所有的教育和游戏产品
- 智能位置感测平台（Starbeacon），以支持购物社群



## 全球一流的照片级人体全息影像(HumaGrams™)技术

- 2016年2月收购 ARHT Media 19.99%的股权，签订成立合资企业的合作协议，合资企业获得在中国和部分亚太市场使用ARHT Media技术的独家授权
- 打造独特的浸入式3D互动体验 - 人体全息图影像
- 向专业培训领域迈出第一步

# 财务摘要

# 财务摘要

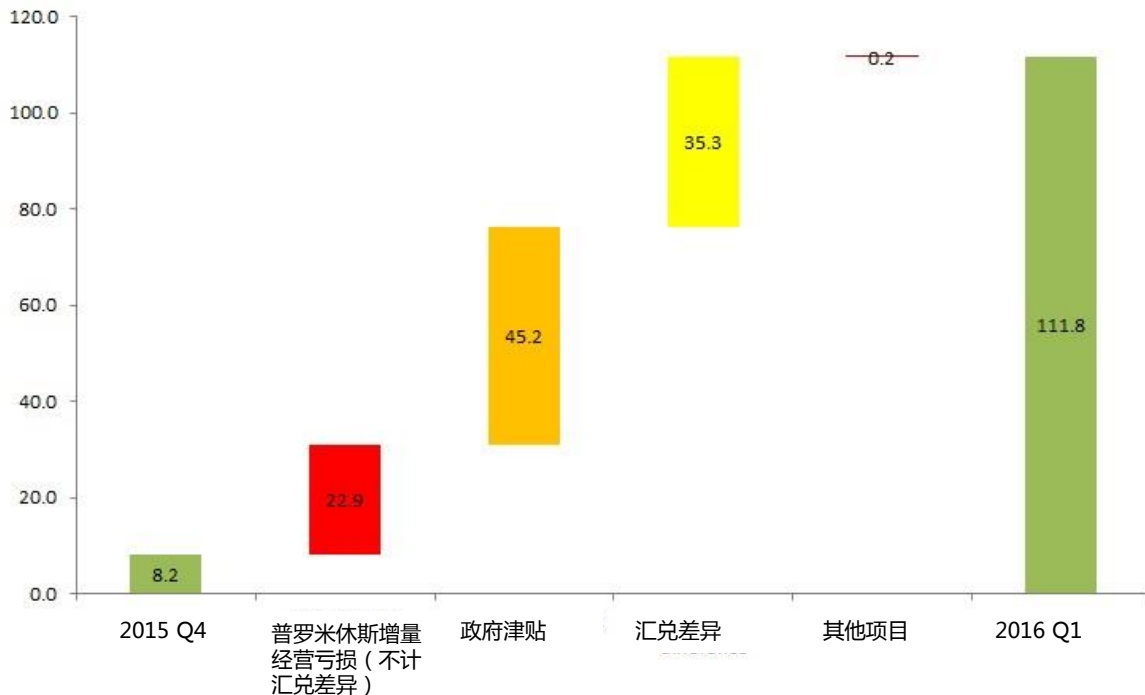
(人民币 百万)	2016 Q1	2015 Q4	2015 Q1
收益	571.6	500.6	246.2
毛利	346.4	312.4	207.2
息税折旧摊销前溢利 (EBITDA)	(66.4)	0.8	4.8
非公认会计准则经营 (亏损) 溢利 <sup>1</sup>	(111.8)	(8.2)	7.4
现金、现金等价物和流动投资	1,427.5	1,880.7	2,113.4
每股现金盈利(人民币)	2.90	3.78	4.28

备注 1：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、调整后联营公司向非全资附属公司资产转移、收购附属公司产生之无形资产摊销、有抵押银行贷款及可转换优先股之利息收益、汇兑盈利、衍生财务工具之盈利、持作买卖投资之亏损净额、收购时重新计量过往于一间联营公司持有的股权的公平值变动及财务成本。



# 非公认会计准则经营亏损细分

人民币 百万



# 分类财务摘要

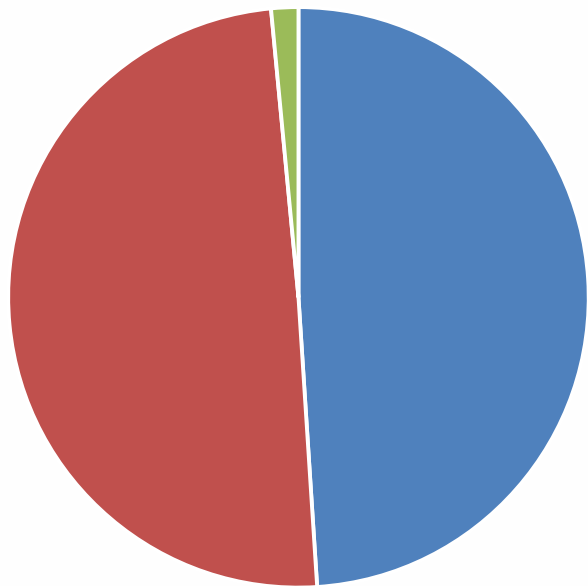
	2016 Q1		2015 Q4		2015 Q1	
(人民币：千元)	游戏	教育	游戏	教育	游戏	教育
收益	284,067	279,942	283,245	209,826	224,330	9,982
毛利	264,857	82,936	264,162	49,474	202,741	2,655
毛利率(%)	93.2%	29.6%	93.3%	23.6%	90.4%	26.6%
经调整分类溢利 (亏损) <sup>1</sup>	107,398	(146,527)	101,757	(130,425)	42,387	(17,687)
分类经营开支 <sup>2</sup> :						
- 研发	77,344	87,848	76,331	72,910	74,708	13,158
- 销售及市场推广	33,520	87,837	36,922	57,659	27,153	3,266
- 行政开支	60,464	38,952	56,707	32,807	56,006	7,059

备注 1：调整后的分类溢利/亏损是来自公司报告的分溢利/亏损（按照香港财务报告准则编制），但不包括非经营性或非重复性项目，如政府津贴、一次性储备拨回，金融资产的公平值变动，衍生财务工具之盈利净额（与教育附属公司相关的A系列可转换优先股），以及持作买卖投资之亏损净额。

备注 2：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/收入计入公司综合财务报表的并入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。

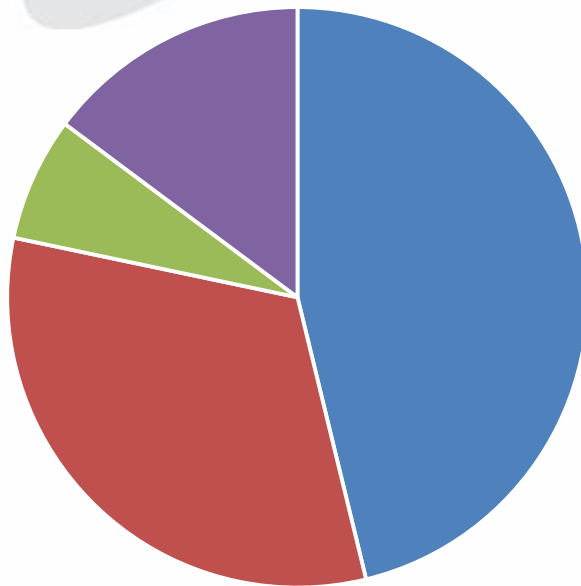
# 2016 Q1收益细分

按照领域划分



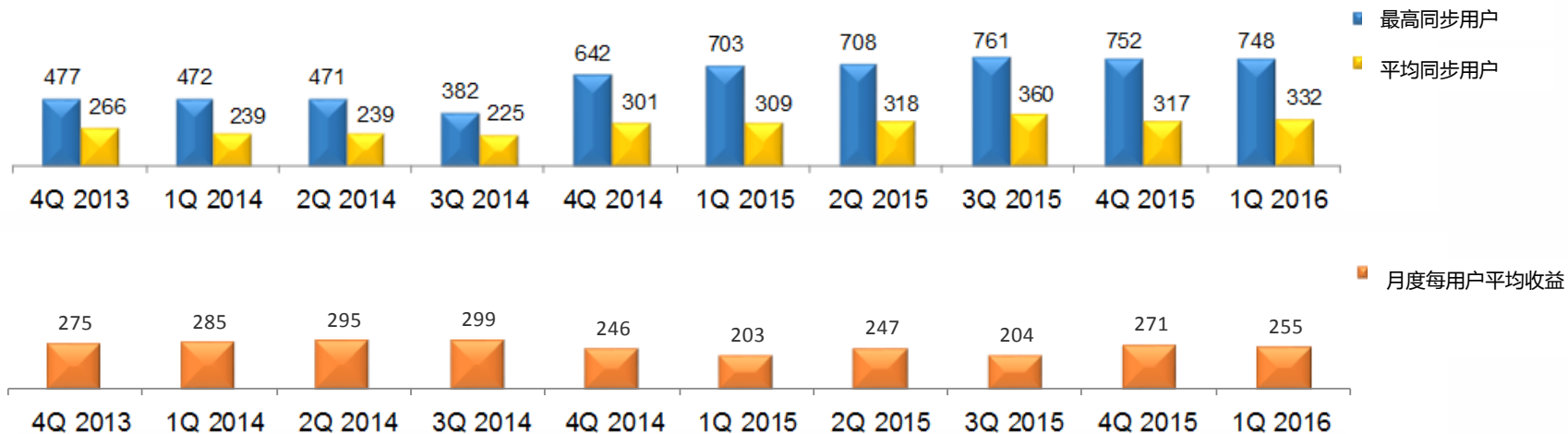
■ 教育 ■ 游戏 ■ 移动解决方案/市场营销

按照区域划分



■ 中国 ■ 美国 ■ 英国 ■ 其他

# 游戏运营指标



# 2016年前景展望

# 前景- 教育部分

- 投资3D/VR/AR产品、技术及内容
- 预计国内及国际市场收入同比实现强劲增长
- 实现地理扩张
- 利用“一带一路” 战略

## 前景- 游戏部分

- 通过新的变现机会发展《英魂之刃》PC版本
- 将于2016年下半年推出《英魂之刃》手游版
- 将于2016年下半年推出《魔域》新手游版
- 将于2016年第三季度发布《虎豹骑》
- 2017年将推出《英魂之刃》、《魔域》的更多游戏





## Q&A

投资者关系联系

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

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



ND

谢谢！

福建省福州市温泉支路58号，邮编：350001

[www.nd.com.cn](http://www.nd.com.cn)

