



**ND**

# 业绩演示材料

2017年第二季度及中期

网龙

NETDRAGON

30 Aug, 2017

# 声明

本文件是由网龙网络控股有限公司（「本公司」）制作，仅作参考之用，不应被视为于任何司法管辖区购买或出售本公司任何证券的要约。信息以摘要形式提供，不求完整。本文件并不考虑任何人的投资目标、财务状况或特殊需求准备。因此，本文件所载信息并非投资建议，任何人士不应以此作为投资决策的基础。

本文件中或载有前瞻性声明，这些声明是基于公司管理层当时对未来情况的预期及过去表现的看法。这些预期存在已知及未知的风险、不确定性和假设，大部份是本公司的控制范围之外，并可能涉及大量主观判断和对未来事件的假设，可能或可能不正确。过去的业绩并不代表未来业绩的保证。鉴于此，实际结果可能与这些前瞻性声明示或暗示的未来业绩或表现有显著差异。

除非另有所指，文件中的信息应被视作演示当日所载，如有更改恕不另行通知。本公司的董事，雇员或代理人并无责任因新信息、未来事件或其他原因而纠正或更新本文件的信息。

# 演示内容

- 概览
- 运营情况
- 财务摘要
- 业务前景展望
- 问答

“不管战略多美妙，偶尔看看结果如何很重要。”

邱吉尔

# 概览

# 2017上半年扭亏为盈

- 第二季度收益录得创新高约人民币11亿元
- 游戏及教育业务表现强劲
- 游戏
  - 继续利用公司成功的游戏IP
  - 手游收益继续为主要增长动力
  - 推出多款游戏驱动收益增长
- 教育
  - 整体市场增长及市场占有率上升驱动下，国际教育业务收益录得强劲增长
  - 在中国提高收益及用户数量取得进展
  - 透过一带一路打入新兴市场的工作持续取得进展
- 收购Jumpstart大幅扩大我们的IP 和用户群
- 派发中期股息每股0.10港元

# 运营情况

# 教育业务

- 第二季度表现强劲，收益同比增长**32.5%**
- 互动教室技术在发达及新兴市场的应用在迅速普及化
- 主要地区的市场占有率大幅增长
  - 美国、英国、中欧、东欧及中亚
- 继续透过ClassFlow™ 在市场取得优势
- 成本合理化策略继续收效
  - 在较低的间接成本基础上实现增长
- 强劲销售订单加快产品在中国的应用
- 101 PPT在提高用户数量取得进展，至今已录得超过**450,000**的教师安装用户
  - 单在第二季度已有**220,000**名教师用户
  - 预期增长势头会持续



# 游戏业务

- 我们继续在游戏IP策略取得成功，令第二季度游戏业务的收益创新高
- 扩大用户基数及货币化均持续取得进展
  - ARPU 及 APA 分别同比增长49.1% 及4.8%
  - MAU 及 DAU 分别同比增长44.9% 及16.8%
- 《魔域》端游及口袋版持续表现骄人，5月及6月的月充值收入均超过人民币1亿元
- 用户参与度策略的成功将《魔域》IP的收益带动至全新的水平。我们预期以《魔域》IP开发的多款新游戏将带动收益会得到进一步提升。
  - 与金山合作的新《魔域》手游计划于10月推出
  - 正以《魔域》IP开发另外四款新游戏
- 《英魂之刃》于2016年12月推出后，其手版游连续七个月成为腾讯应用宝“热门网游月总下载”榜三甲的手游游戏，MAU超过600万
- 新MMO游戏《虎豹骑》的中国地区版本已于八月在腾讯Wegame平台正式推出，一上线便荣获Wegame平台周人气榜Top3，好评率达到88%。

# 财务摘要

# 财务摘要

(人民币: 百万)	2017第二季度	2017 第一季度	2016第二季度
收益	1,061.8	713.4	786.9
毛利	587.5	445.8	437.4
经营溢利/(亏损)	80.1	(60.5)	9.2
非公认审计准则经营溢利/(亏损) <sup>1</sup>	93.3	(45.7)	28.1
现金, 现金等价物及短期投资	977.0	883.8	1,206.2
每股现金 <sup>2</sup> (人民币元)	1.97	1.79	2.43

备注1: 本集团的非一般公认会计准则财务指标不包括股份支付费用和收购附属公司时产生的无形资产摊销。

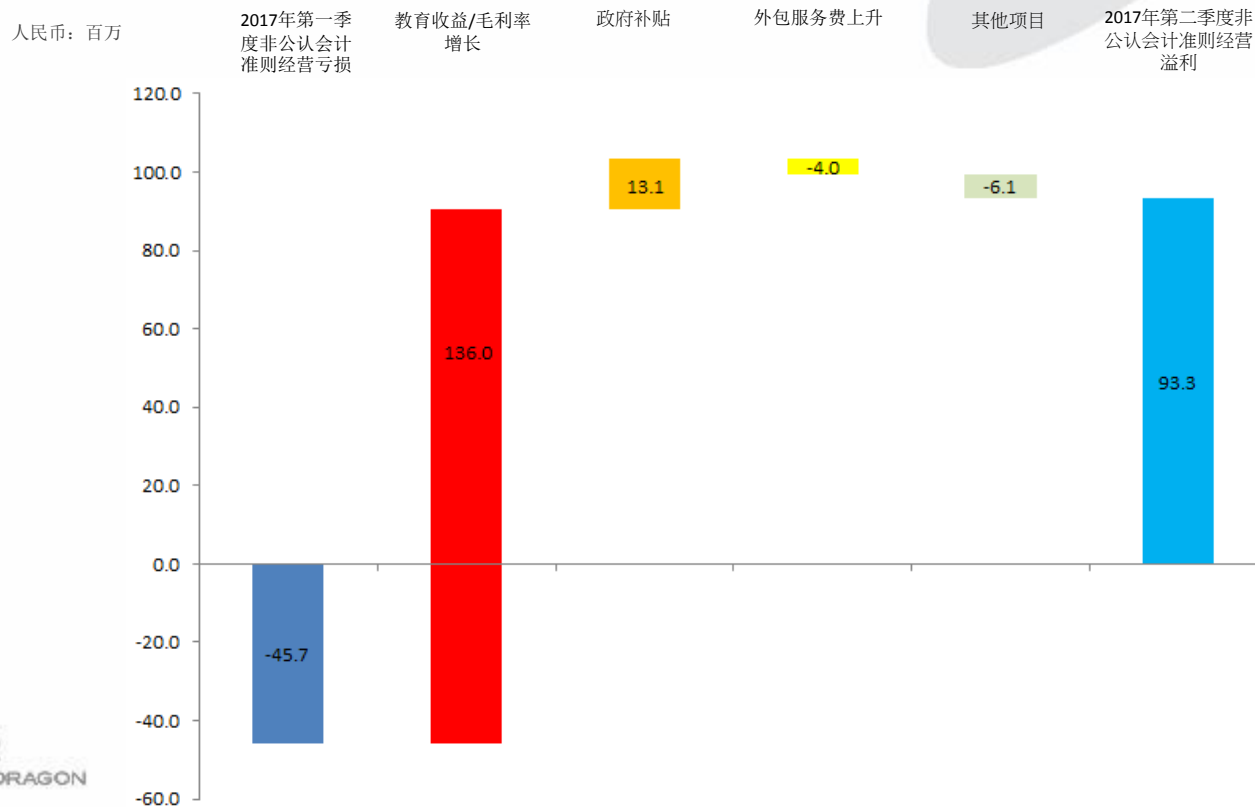
备注 2: 现金指现金、现金等价物及短期投资。

# 非公认会计准则经营性分类溢利一览 - 同比

人民币：百万



# 非公认会计准则经营性分类溢利一览 - 环比



# 分类财务摘要

	2017 第二季度		2017 第一季度		2016 第二季度	
(人民币: 千元)	游戏	教育	游戏	教育	游戏	教育
收益	403,904	636,306	398,501	297,771	296,697	480,107
毛利	377,898	204,609	377,275	68,563	279,736	155,803
毛利率	93.6%	32.2%	94.7%	23.0%	94.3%	32.5%
经营性分类溢利 (亏损) <sup>1</sup>	165,349	(31,425)	168,761	(157,799)	99,356	(87,695)
分类经营开支 <sup>2</sup> :						
- 研发	103,633	94,831	99,527	88,960	82,060	91,390
- 销售及市场推广	47,480	97,713	49,638	94,338	37,732	95,323
- 行政	68,038	32,698	65,871	36,104	66,586	39,090

备注1:经营性分类溢利(亏损)是来自本公司报告的分溢利(亏损)(按照香港财务报告准则第8号编制),但不包括非经营性、非重复性或未分配项目,包括政府补贴、可转换优先股之公平值变动及财务成本。

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/收入已计入本公司综合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第8号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。

# 财务摘要 – 教育

- 教育业务表现强劲
- 国际教育业务 – 第二季度摘要
  - 收益同比增长**30.0%**(在去年同期强劲的基础上 – 第二季度为传统的旺季)
  - 毛利率为**32.2%**
  - 经营溢利达人民币**7,860**万元
  - 销售订单强劲，有助第三季度录得显著同比增长
  - 成本优化工作继续获得回报，销售及一般行政开支同比减少**14.4%**
- 中国教育业务 – 第二季度摘要
  - 收益同比增长**77.1%**
  - 合同销售达人民币**1.13**亿元，较去年同期高出逾五倍
  - 第二季度末销售订单达人民币**2.30**亿元
  - 强劲的销售增长势头显示产品的广泛应用
- 由于经营杠杆及成本优化，第二季度经营性分类亏损同比大幅减少**64.2%**至人民币**3,140**万元

# 财务摘要 – 游戏

- 如预期所料，第二季度游戏业务取得骄人表现
- 由于用户参与度策略的成功，收益同比增长**36.1%**
- 手游收益同比增长**53.0%**，预期手游将持续驱动收益增长
- 在收益增长及经营杠杆支持下，经营性分类溢利同比增长**66.4%**
- 预期新游戏开始于**2017**年下半年带来收益贡献：
  - 与金山合作的新《魔域》手游
  - 《英魂之刃口袋版》
  - 《虎豹骑》



# 业务前景展望

# 业务前景展望

- 预期2017年实现整体盈利
- 教育
  - 新兴市场的销售势头于下半年持续
  - 发达市场持续增长
  - 将如期于第四季度推出社交商务平台
    - ClassFlow™ 社区货币化
  - 下半年在中国教育101 PPT提高用户数量持续取得进展
    - 扩大用户基础及提高用户参与度的步伐将加快
  - 在第二季度末销售订单达人民币2.30亿的基础下，下半年中国的收益将大幅增长
- 游戏
  - 由于下半年将推出多款新游戏，游戏业务将继续驱动增长
  - 正以《魔域》IP开发五款新游戏及以《英魂之刃》IP开发三款新游戏
  - 《英魂之刃口袋版》的货币化将于下半年加快步伐

# 为何收购 JumpStart?

- 公司背景
  - 领先全球的教育游戏公司
  - 于1994年创立
  - 于洛杉矶和班加罗尔设有工作室
  - 在美国及欧洲拥有稳定市场地位
- 主要资产
  - 驯龙学院、JumpStart、尼奥宠物等游戏IP
  - 与环球/梦工厂建立密切合作关系
  - 强大的游戏设计基因
- 社区/社交商务
  - B2B/B2C 内容
  - 货币化的一部份
  - 扩大客户基数的一部份
- 发展策略
  - 地域扩展 (中国及亚洲)
  - 提高在自家游戏IP的投资(JumpStart 及尼奥宠物)
  - 继续与环球/梦工厂及其他公司合作



## 问答

投资者关系邮箱:

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

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



**ND**

非常感谢!

中国 福建省福州市温泉支路58号  
邮编: 350001

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

