



ND

业绩演示材料

2017年第三季度

网龙

NETDRAGON

2017年12月6日

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。本文件並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为演示当日所载，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

概览

游戏及教育业务创新高

- 第三季度收益同比增长超过50%
- 游戏及教育业务在数个范畴录得“创新高”的成绩
- 游戏
 - 再次创下收益新高
 - 手游继续成为主要增长动力
 - 我们的游戏” IP” 策略开始见成效
 - 即将推出的游戏较以往更多，我们将如期推出
- 教育
 - 在市场份额增加及新市场扩展带动下，国际教育业务收益同比大幅增长超过50%
 - 透过赢得投标订单令应用普及，中国合同销售创新高
 - 旗舰软件平台101教育PPT安装用户大幅上升

运营情况

教育业务

- 在中国，我们在两方面创新高：
 - 旗舰软件平台101教育PPT于11月底已达到全年一百万名教师安装用户的目标(截至11月30日)
 - 成功赢得多个投标订单，较去年同期逾三倍，带动第三季度合同销售录得创记录的人民币1.5亿元。中国销售订单在第三季度末为人民币3.4亿元。
- 国际市场方面，作为市场领头羊的我们借助互动教室技术的迅速普及
 - 第三季度 K-12互动显示器全球总出货量是有史以来最高(同比市场增长为23%)足以证明
 - 迅速转用新技术及更大屏幕 - 市场转向购买平板显示器及70吋以上的屏幕
 - 硬件层面的用户体验提升无疑推动互联网作教学及通讯用途的普及
- 第三季度国际市场份额录得31%的强劲增长，较去年同期23%大幅上升
 - 美国(以收益计是最大市场)的销售量同比增长107%，远超市场49%增幅
 - 新兴市场的进展顺利，符合预期

游戏业务

- 再次创下收益新高
- 是游戏IP货币化及手游延伸双策略成功执行所致
- 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52% 及38%
 - MAU 及 DAU 分别同比增长87% 及19%
- 《魔域》
 - 透过持续执行策略提高用户参与度及粘性，端游持续录得强劲表现
 - 口袋版在9月录得创新高的月流水
 - 与金山合作的《魔域手游》亦于10月正式推出，其首月流水已录得超过人民币1亿元。
- 《英魂之刃》
 - 此游戏旗下的MAU 环比增长33%，同比增长141%
 - 口袋版并连续九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。

财务摘要

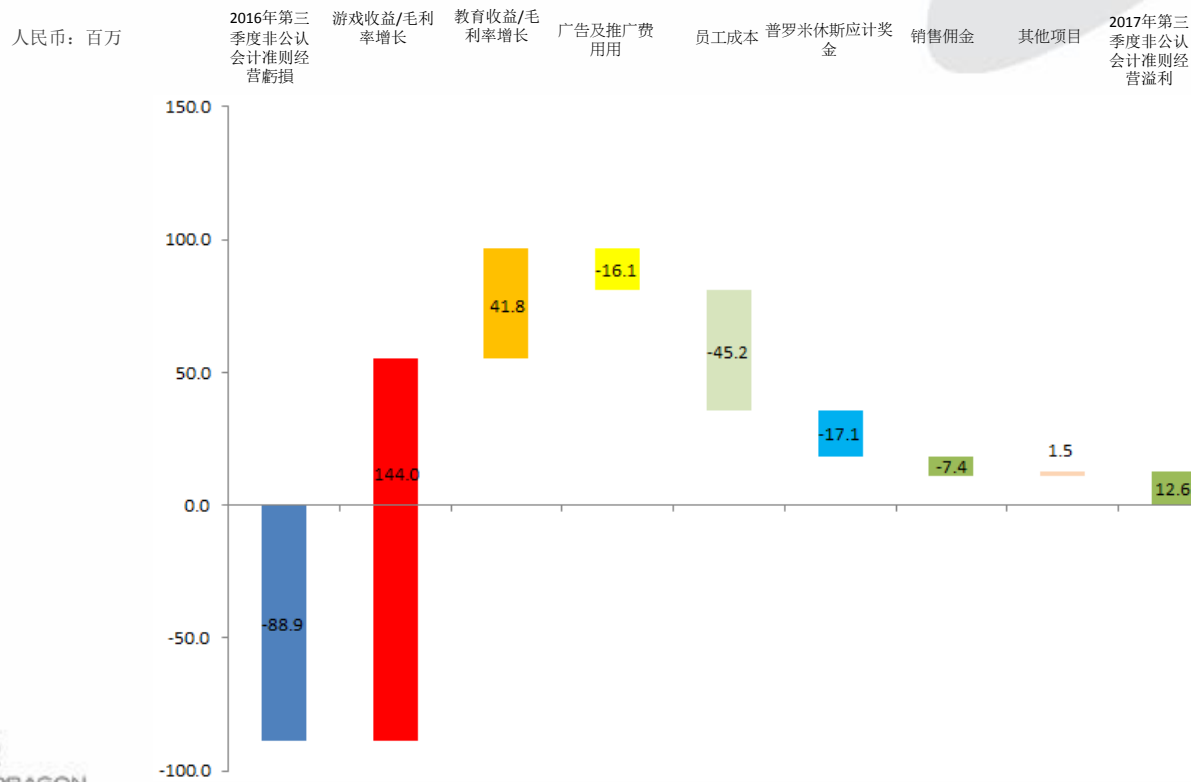
财务摘要

(人民币：百万)	2017年 第三季度	2017年 第二季度	2016年 第三季度
收益	1,060.6	1,061.8	694.5
毛利	584.9	587.5	385.0
经营溢利/(亏损)	(0.7)	80.1	(105.5)
本公司拥有人应占溢利/(亏损)	5.1	71.4	(65.4)
非公认审计准则经营溢利/(亏损) ¹	12.6	93.3	(88.9)
现金，现金等价物及短期投资	1,902.4	977.0	1,098.7
每股现金 ² （人民币元）	3.6	1.97	2.21

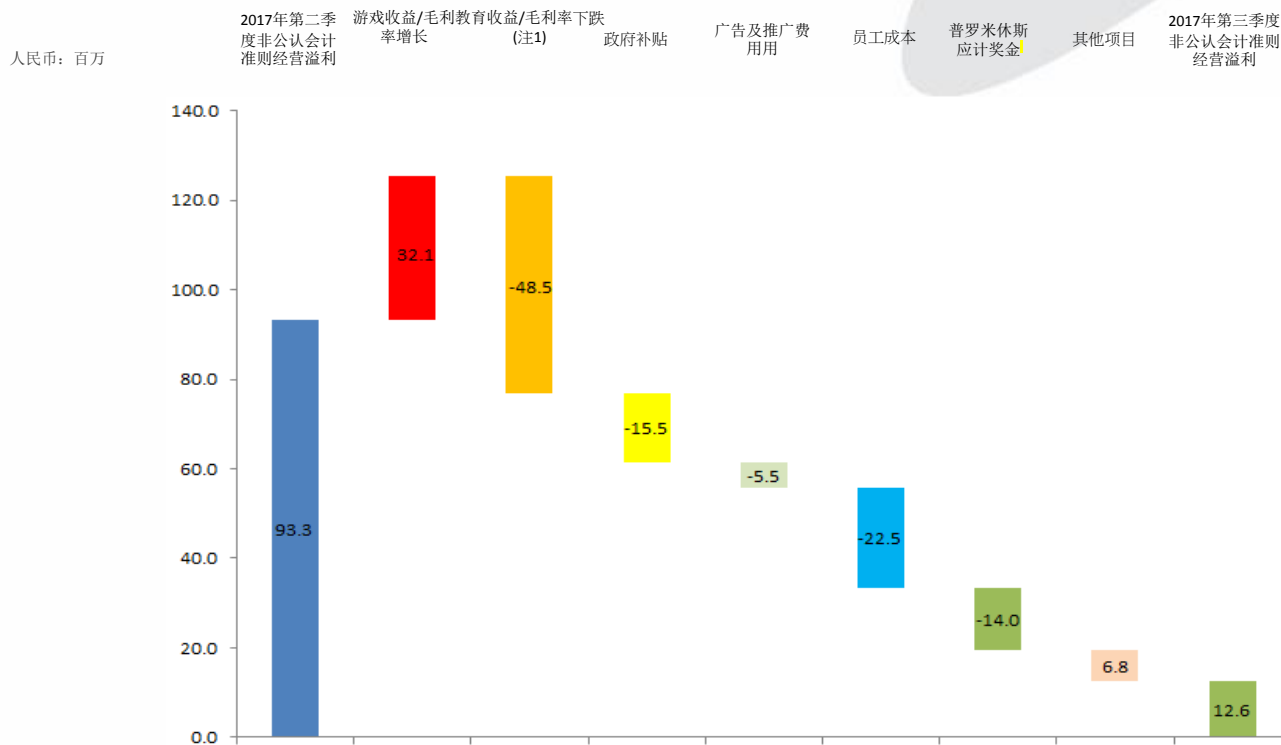
备注1:本集团的非一般公认会计准则财务指标不包括股份支付费用和收购附属公司时产生的无形资产摊销。

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



非公认会计准则经营性分类溢利一览 - 环比



备注1:受第三季度预期中的海外市场季节性因素影响,教育业务收益及毛利环比下跌,此与过往多个年度的季节性趋势一致,第二季度通常是全年收益最高的一个季度。请注意我们第三季度教育收益同比增长51.9%。

分类财务摘要

	2017年第三季度		2017年第二季度		2016年第三季度	
(人民币: 千元)	游戏	教育	游戏	教育	游戏	教育
收益	440,229	595,935	403,904	636,306	286,559	392,220
毛利	409,997	168,175	377,898	204,609	266,002	115,436
毛利率	93.1%	28.2%	93.6%	32.2%	92.8%	29.4%
经营性分类溢利(亏损) ¹	179,061	(107,850)	165,349	(31,425)	80,110	(106,301)
分类经营开支 ² :						
- 研发	112,645	107,346	103,633	94,831	91,283	95,717
- 销售及市场推广	53,838	107,673	47,480	97,713	39,223	81,561
- 行政	70,675	42,753	68,038	32,698	62,046	32,569

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

- 第三季度收益录得**51.9%**的同比增长
- 国际教育业务 – 第三季度摘要
 - 收益同比增长**56.2%**
 - 不计俄罗斯的投标订单，毛利增长**30.2%**
 - 持续实现季度盈利
 - 由于减省成本见成效，在就应计奖金及销售佣金作调整后，销售及一般行政开支同比下跌**10.2%**
- 中国教育业务 – 第三季度摘要
 - 第三季度的合同销售额已达人民币**1.5**亿元，同比增长**350.5%**
 - 销售订单在第三季度末为人民币**3.4**亿元，即已签定的销售订单确认为收益
 - 销售录得可喜的增长势头，反映产品开始获普及应用
- 由于收益增长被负责提高用户数目及产品开发的员工人数、销售佣金(因收益增加)及基于表现的奖金所抵销，第三季度经营性分亏损同比保持稳定。

财务摘要 – 游戏

- 第三季度收益再创新高至人民币**4.40**亿元，同比增长**53.6%**
- 《魔域》及《英魂之刃》口袋版骄人表现所致，手游收益录得同比上升**124.1%**至人民币**8,230**万元
 - 《魔域》口袋版在9月录得创新高的月流水人民币**3,850**万元
 - 《英魂之刃口袋版》开始扩展收入来源的能力，收益较第二季度上升**181.3%**
- 《魔域》端游持续强劲表现，连续六个月的月流水超过人民币**1**亿元
- 在收益增长及运营杠杆支撑下，经营经营性分类溢利则录得**123.5%**的同比增长
- 新魔域页游亦于9月进行公测，月流水达人民币**2,710**万元。
- 与金山合作的《魔域手游》亦于10月正式推出，将于第四季度开始收益贡献(其首月流水已录得超过人民币**1**亿元)

业务前景展望

业务前景展望

- 教育

- 数字教室在全球各地迅速普及将驱动网龙收益增长，成为市场领头羊
- 有信心进军新兴市场
- 数个新兴国家带来庞大商机
- 提高用户数目及参与度将继续成为我们的焦点，令软件平台取得庞大活跃用户数

- 游戏

- 在最近成功推出的新游戏及多款即将推出的新游戏贡献的收益下，预期录得强劲增长
- 即将推出的游戏包括魔域旗下的三款新游戏及《英魂之刃》旗下的三款新游戏
- 手游的[收益]贡献增长将持续
- 我们开始初步建立我们的游戏IP，目前用户数目较少

问答

投资者关系邮箱:

maggie@nd.com.cn

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

