

網龍網絡有限公司公佈2014年第三季度財務業績

-收入錄得穩健同比增長，新遊戲產品線增長動力強勁

-教育生態系統產品開發順利

【香港，2014年12月2日，美通社訊】中國領先的網絡遊戲與移動互聯網平臺開發商及運營商——網龍網絡有限公司（“網龍”或“本公司”，股份代號：777）今日公佈了截至2014年9月30日止（“期內”）的第三季度財務業績，並將於香港時間2014年12月2日晚8時正召開電話及網絡直播會議，回顧公司業績及近期業務發展。

二零一四年第三季度財務摘要

- 2014年第三季度收益為人民幣232.7百萬元，環比增長1.1%，同比增長6.1%。
- 2014年第三季度毛利為人民幣209.2百萬元，環比增長0.4%，同比增長4.8%。
- 2014年第三季度經營溢利為人民幣57.7百萬元，環比減少24.1%，同比增長15.8%。
- 2014年第三季度本公司擁有人應占的非公認會計準則溢利¹為人民幣62.9百萬元。
- 2014年第三季度來自持續經營業務的期內溢利為人民幣52.4百萬元，環比減少17.8%，同比增長41.8%。
- 2014年第三季度每股基本盈利為人民幣10.31分，每股攤薄盈利為人民幣10.27分。

二零一四年第三季度運營摘要²

- 2014年第三季度網絡遊戲最高同時線上玩家人數（“PCU”）為382,000，環比減少18.9%，同比減少25.1%。
- 2014年第三季度網絡遊戲平均同時線上玩家人數（“ACU”）為225,000，環比減少5.9%，同比減少16.7%。
- 2014年第三季度網絡遊戲每用戶平均收入（“ARPU”）為人民幣299元，環比增長1.4%，同比增長14.6%。
- 2014年第三季度微端遊戲《英魂之刃》日活躍玩家人數（“DAU”）為1百萬。

網龍主席兼執行董事劉德建先生表示：“2014年第三季度，我們收入再次錄得穩健增長，MMORPG、移動遊戲和線上教育業務為我們提供源源不絕的增長動力。我們很高興公司新推出的兩款遊戲《英魂之刃》和《魔域口袋版》受到了玩家的歡迎，我們火熱的遊戲《英魂之刃》入選了在2014年10月份于銀川舉辦的世界電子競技大賽（“WCA”），隨後不斷增長。《英魂之刃》不僅是唯一入選大賽的首款中國國內研發的競技遊戲，更是網龍首款參加世界電子競技大賽的產品，我們為此感到自豪。這款遊戲在今年第三季度錄得了170,000的最高同時線上玩家人數，4百萬的月活躍玩家人數，1百萬的日活躍玩家人數，並於2014年10月錄得超過人民幣1,000萬元的月流水收入。公司為明年初的正式推出加大市場推廣力度，我們有信心在2015年《英魂之刃》的收入能錄得顯著增長。與此同時，在第三季度，我們很高興與Valve簽下協議，公司全新3D動作競技戰爭類網遊《虎豹騎》在明年初對外測試完結後，該遊戲的英文版本將在不久的將來登錄Steam平臺。”

“公司在移動全球化的趨勢中迅速抓住機遇，繼續推進移動遊戲業務的發展，促使手機遊戲業務收入環比增長達43.8%。《魔域口袋版》的Android官方版本已於2014年9月上市，深受玩家推崇並已錄得不錯的營運資料。我們亦對將於下個季度正式上線的iOS版本充滿信心。《最江湖》已在本季度與一家國內領先的手游發行商簽下獨家代理協定。而在海外方面，阿拉伯語版本的《大海盜》錄得了月收入新高。”

“公司攜手華東師範大學共同舉辦的一場智慧教育的高峰論壇剛剛落下帷幕，這次會議的焦點是為數位時代開發教育工具。我們與北京師範大學、華中師範大學等多家教育機構開展合作關係，這也是公司參與制定教育標準的策略中的一步。期間，我們著力開發智慧教室和其他教育產品，無縫融入我們整體生態系統之中。在本季度我們開始推出K12教育平板並錄得銷售，期望能進一步開發我們的整體解決方案教育生態系統。我們有信心我們的教育

¹ 呈列該等計量原因的進一步詳情，請參閱“非公認會計準則財務指標”。

² 最高同時線上玩家人數（“PCU”）及平均同時線上玩家人數（“ACU”）資料不包括新的微端遊戲《英魂之刃》

產品能為廣闊的中國學生市場帶來一個獨特而又有價值的方案。”

二零一四年第三季度未經審核的財務業績

收益

收益為人民幣232.7百萬元，上季度為人民幣230.1百萬元，環比增長1.1%；去年同期為人民幣219.4百萬元，同比增長6.1%。

來自中國的網絡遊戲及其他業務收益為人民幣195.9百萬元，上季度為人民幣203.5百萬元，環比下降3.8%；去年同期為人民幣195.1百萬元，同比增長0.4%。

來自海外的網絡遊戲及其他業務收益為人民幣36.8百萬元，上季度為人民幣26.6百萬元，環比增長38.3%；去年同期為人民幣24.3百萬元，同比增長51.4%。來自海外市場的收益環比及同比增加主要源自2014年第三季度收購創奇思的移動解決方案業務。

毛利及毛利率

毛利為人民幣209.2百萬元，上季度為人民幣208.2百萬元，環比增長0.4%；去年同期為人民幣199.5百萬元，同比增長4.8%。毛利率為89.9%，上季度為90.5%，去年同期為91.0%。

經營費用

銷售及市場推廣開支為人民幣38.6百萬元，上季度為人民幣33.6百萬元，環比增長14.8%；去年同期為人民幣27.9百萬元，同比增長38.1%。銷售及市場推廣開支的環比及同比增加主要由於快速推進教育業務的相關員工成本上升以及廣告及推廣開支增加所致。

行政開支為人民幣77.5百萬元，上季度為人民幣71.6百萬元，環比增長8.2%；去年同期為人民幣87.6百萬元，同比下降11.5%。行政開支的環比增加主要由於員工成本和長樂新基地的折舊及因收購創奇思而產生的無形資產攤銷增加，其中部分由法律及專業費用的減少所抵消。行政開支的同比減少主要由於以股份為基礎支付的開支以及法律及專業費用減少，其中部分由低價值消耗品，折舊及攤銷及租賃費用的增加所抵消。

開發成本為人民幣67.3百萬元，上季度為人民幣51.7百萬元，環比增長30.3%；去年同期為人民幣45.3百萬元，同比增長48.5%。開發成本的環比增長主要由於開發員工數量增加所致。同比增長主要由於員工成本和外包費用增加所致。

其他開支為人民幣3.7百萬元，上季度為人民幣16.5百萬元，環比減少77.8%。其他開支的環比下降主要由於2014年第二季度向北京師範大學的一次性捐贈所致。

經營溢利

來自持續經營業務的經營溢利為人民幣57.7百萬元，上季度為人民幣76.0百萬元，環比下降24.1%；去年同期為人民幣49.8百萬元，同比增長15.8%。

來自持續經營業務的期內溢利

來自持續經營業務的期內溢利為人民幣52.4百萬元，上季度為人民幣63.8百萬元，環比下降17.8%；去年同期為人民幣37.0百萬元，同比增長41.8%。

每股基本及攤薄盈利分別為人民幣10.31分及人民幣10.27分，上季度分別為人民幣12.54分及人民幣12.50分，去年同期分別為人民幣7.27分及人民幣7.22分。

流動資金

於2014年9月30日，本集團銀行存款、銀行結餘、現金及已質押銀行存款及流動投資（歸類為“持作買賣投資”）約為人民幣3,398.7百萬元，於2014年6月30日為人民幣3,709.3百萬元。流動投資包括主要為用於增強公司整體現金狀況的高流動性的固定收益投資。

股份回購

在截至2014年9月30日止9個月期間，公司以總代價約37.0百萬港元（未扣除開支）回購合共2,585,000股股份。

在截至2014年10月31日止1個月，公司通過在聯交所買賣回購2,824,500股股份進行註銷，代價為約37.0百萬港元）。

二零一四年第三季度業務發展

遊戲業務

於本季度，公司網絡遊戲和微端業務在推出《英魂之刃》和《魔域口袋版》後增長動力有所提升。《英魂之刃》在第三季度錄得170,000的最高同時線上玩家人數、4百萬的月活躍玩家人數以及1百萬的日活躍玩家人數，並於2014年10月超過人民幣1,000萬元的月流水收入。公司預期該遊戲在明年初正式上市後將會產生更多收益。2014年9月，公司推出《魔域口袋版》安卓版本，並於回顧期內錄得6.74%的付費率，約45%的次日留存率。

公司主營旗艦遊戲《魔域》的中文資料片“女神•天賦覺醒”也於2014年9月開啓內測，並預計於下一個季度正式公測，該資料片新增“天賦系統”，為玩家免費提升角色屬性。《征服》亦推出“忍者翻身”更新版本，新增技能和武器。公司另一部主營旗艦遊戲《機戰》也於2014年9月推出資料片“異星戰場”，圍繞“跨服”開放更多新穎的競技模式及全新的玩點。《開心》新資料片“法寶天下”也於2014年7月公測，資料片以新戰場模式賦予玩家全新的戰鬥體驗，促使了月收入創新高。

在線及移動教育

本季度，公司在“開放教育雲平臺”的開發上繼續取得一定的進展，通過與高校等教育機構合作，共同推動人工智慧、大資料分析和雲計算等技術的研發，並推進教育資源與教育平板的無縫同步，建立雄厚的後端基礎平臺，為前端各種類型的網龍線上教育專案提供內容支援。

關於公司網絡及移動教育業務的新內容開發及策略合作的討論也于本季內繼續發展。公司的K-12教育平板電腦的開發持續推進，完成了包括內容設計與功能開發在內的多個開發階段。通過實施“整體解決方案生態系統”的產品策略，公司正努力完成在軟體、硬體、內容和元件的設計和開發目標。通過將技術、教育內容的遊戲化以及使用者行為分析用於教育內容的製作，公司有信心最終的產品將會改變學生的學習方式。

網龍與北京師範大學開展了戰略合作，共同聚焦於新的教育內容與技術的開發。公司計畫于北京成立網龍研究院，聚焦於與北京師範大學共同開發教育機會，包括合作進行內容開發與製作、高級人員互聘、聯合研究互動課堂與電子教材等。網龍向臺灣中央大學網絡學習研究所捐贈了25萬美元，為兩岸三地華人學生開發智慧教育工具。公司相信與高校之間保持良好合作關係，有利於擴大優質教育內容的供給，以及便於獲得世界性教學研究和教學方式的管道。

公司亦與國內外教育出版商簽訂策略協定，致力合作為教育平板電腦提供優質的內容。公司與華東師範大學、北京師範大學、華中師範大學達成戰略合作協定，打造具有獨創性優勢的移動互聯網教育平臺。同時與人民教育出版社共同承接國家科技支撐「學習資源數位出版關鍵技術與應用示範研究」計畫，並承擔該專案的終端（電子書包）應用示範部分的研究工作，101同學派將作為產業化示範的終端，服務於整個教育行業。

拓展閩港兩地在移動互聯網及通信科技領域的合作與交流

於2014年9月5日，網龍與香港數碼港管理有限公司、香港無線科技商會簽署了一份合作意向書，合作協定為期一年。三方建立策略性夥伴關係，進一步強化本地資訊及通訊科技業。意向書包括以下四個方面：專業培訓、向內地市場推廣本地手機應用程式、推動實習計畫及設立數碼教室。三方會共同支持並幫助香港公司或人才進軍內地市場，並為他們提供培訓機會。

與創奇思策略性合併

於2014年6月3日，網龍就收購亞太移動科技行銷行業的領先企業創奇思旗下移動方案業務簽訂協定，交易已於2014年7月21日完成。本次策略性合作將為集團帶來一個世界級的創新移動方案團隊，具備足夠的專業技術在世界市場上打造出頂尖的移動產品，包括企業軟體、移動銷售、移動商務及移動教育等。

業務展望

MMORPGs

公司首款自主研发的多人線上競技戰爭微端類網游《英魂之刃》入選參加今年十月于中國銀川舉辦的世界電子競技大賽（“WCA”），這是公司首款參加世界電子競技大賽的遊戲，象徵著公司在遊戲產業鏈探索上邁出的堅實一步。《英魂之刃》是唯一入選世界電子競技大賽的國內自主研发的競技遊戲。該遊戲目前處於開放性測試階段，計畫於2015年初正式公測。因該遊戲深受玩家歡迎，公司預計《英魂之刃》在未來幾個季度內能夠為遊戲收入產生更多收入。公司新推出的3D動作類戰略大型多人網游《虎豹騎》於2014年上半年獲得Steam社區玩家推薦。Steam平臺是一款由Valve公司開發的綜合數位遊戲社交平臺。2014年9月，公司與Valve公司完成正式簽約，未來《虎豹騎》英文版將通過Steam平臺銷售。《虎豹騎》目前處於測試階段，計畫在2015年初正式公測。

已運營網絡遊戲方面，本集團將繼續進行玩法的更新和新版本的發佈，以增強用戶粘性。網龍計畫於2014年第四季度發佈主營遊戲專案《魔域》和《征服》的全新資料片，包括內容優化。

手機遊戲

- 《魔域口袋版》的Android官方版本於2014年9月正式上線。
- 《最江湖》是一款自主研发的2.5D角色扮演類武俠風格的手游，計畫於2014年第四季度開啓iOS及Android版本測試。
- 《悟空與魔王》（前稱為《微西遊》）是一款即時制卡牌遊戲，畫面精美。遊戲目前處於內測階段，計畫於2014年第四季度正式上線。
- 《全球快打》是一款2D次世代格鬥類手游，已於2014年10月開啓測試，預計將於2014年第四季度或2015年初上線簡體中文以及阿拉伯語版本。
- 《武魂天下》是一款自主研发的3D武俠動作類手遊，目前處於對外測試階段，計畫於2015年第一季度正式上線。

在線及移動教育

於2014年11月末，公司攜手華東師範大學共同承辦了首屆“2014教育資訊化技術標準工作會議暨海峽智慧教育高峰論壇”，會議以“移動互聯網和大資料時代的智慧教育”為主題。在11月27日閉幕的“全國資訊技術標準化技術委員會教育技術分技術委員會暨教育部教育信息化技術標準委員會”工作會議上，經過到會的專家委員投票一致通過，網龍正式成為該委員會單位委員。未來，集團將繼續與各類機構合作，參與國家電子課本標準、電子書包標準以及網絡學習空間的制定和研發工作，共同打造線上教育平臺。

公司期待能夠繼續大力推進移動教育生態產品的開發。在硬體方面，公司正利用在預推出期間收集的用戶回饋，優化和提升教育平板電腦的功能和獨到設計。在軟體方面，公司將配合國家旨在提升教育資訊化整體水準的“三通兩平臺”政策，計畫打造基於IM的“網絡學習空間人人通”教育通訊服務平臺。

於2014年11月，網龍與北京師範大學以及一家全球性教育內容公司，就整合三方各自優勢，通過簽定備忘錄方式達成打造“智慧教育整體方案”，支持由雙方共同申報之國家級教育技術科技平臺。

非公認會計準則財務指標

為補充本公司按照香港財務報告準則編制的綜合業績，採用若干非公認會計準則指標僅為提高對本公司目前財務表現的整體理解。該等非公認會計準則指標並非香港財務報告準則明確允許的指標及未必能與其他公司的類似指標作比較。本公司的非公認會計準則財務指標不計及以股份為基礎支付之開支、因收購附屬公司而產生的無形資產的攤銷、已質押銀行存款的利息收入、已質押銀行存款、有抵押銀行貸款及可贖回可轉換優先股的匯兌盈利（虧損）、衍生財務工具之盈利（虧損）淨額及財務成本。

管理層電話會議

網龍管理層將於香港時間2014年12月2日 晚上8時正召開業績發佈電話會議及網絡直播，回顧截至9月30日止第三季度財務業績。

業績發佈電話會議詳情如下：

國際用戶請撥打電話	65-6723-9381
美國用戶請撥打免費電話	1-866-519-4004
香港用戶請撥打免費電話	800-906-601
中國大陸固定電話用戶請撥打	800-8190-121
中國大陸手機用戶請撥打	400-6208-038
接入密碼	NetDragon

用戶可在網龍公司投資者關係網站<http://www.nd.com.cn/investor/ir-webcasts.shtml> 線上收聽會議實況或重溫會議。如欲參加電話會議，請於會議開始前 10分鐘登入上述網站，然後進入“2014 年第三季度業績電話會議”並根據指示登記。

網龍網絡有限公司

網龍網絡有限公司（香港交易所股份代號：0777）是中國移動互聯網行業中領先的改革者和創新力量。網龍成立於1999年，是移動互聯網領先研發力量，多年來成績斐然，包括自主研發著名的旗艦遊戲《魔域》及《征服》，建立中國第一網絡遊戲門戶—17173.com，打造最具影響力的智慧手機服務平臺—91無線，並於2013年出售與百度，此項重大交易是當時中國互聯網收購合併中最大的一個項目。網龍亦積極擴展海外網絡遊戲，自2003年開始，在多個國家自主運營旗下多款網絡遊戲，並在全球推出超過10種語言版本。此外，網龍亦繼續致力為用戶打造手機遊戲及應用軟體產品。近年，網龍成為移動及互聯網教育業務的主要參與者，憑藉我們在移動互聯網的技術及知識，將使學習比傳統課室模式更有趣、更積極及更有效。

如有垂詢，敬請聯絡：

網龍網絡有限公司

周鷹

投資者關係高級總監

電話：+86 591 8754 3120; +852 2850 7266

電話：maggie@nd.com.cn; ndir@nd.com.cn

投資者關係網站：www.nd.com.cn/ir

簡明綜合損益及其他全面收益表 (截至二零一四年九月三十日止三個月)

	截至下列日期止三個月		
	二零一四年 九月三十日 (未經審核)	二零一四年 六月三十日 (未經審核)	二零一三年 九月三十日 (未經審核)
	人民幣千元	人民幣千元	人民幣千元
持續經營業務			
收益	232,702	230,144	219,364
收益成本	(23,530)	(21,888)	(19,837)
毛利	209,172	208,256	199,527
其他收入及盈利	36,034	41,255	12,476
銷售及市場推廣開支	(38,569)	(33,590)	(27,935)
行政開支	(77,538)	(71,645)	(87,611)
開發成本	(67,341)	(51,687)	(45,349)
其他開支	(3,666)	(16,491)	(1,259)
分占聯營公司虧損	(406)	(145)	(41)
經營溢利	57,686	75,953	49,808
已質押銀行存款利息收入	638	840	222
已質押銀行存款及有抵押銀行貸款 的匯兌盈利(虧損)	1,188	(2,106)	(1,769)
衍生財務工具之(虧損)盈利淨額	(646)	2,737	-
持作買賣投資之(虧損)盈利淨額	(1,553)	61	-
財務成本	(728)	(1,132)	(326)
除稅前溢利	56,585	76,353	47,935
稅項	(4,166)	(12,547)	(10,974)
來自持續經營業務的期內溢利	52,419	63,806	36,961
已終止經營業務			
來自已終止經營業務的期內溢利	-	-	105,586
期內溢利	52,419	63,806	142,547
期內其他全面(開支)收益, 扣除所得稅: 其後可重新分類至損益的			
換算海外業務產生的匯兌差額	(161)	29	(167)
期內全面收益總額	52,258	63,835	142,380
以下各項應占期內溢利(虧損):			
- 本公司擁有人	52,595	63,830	97,230
- 非控股權益	(176)	(24)	45,317
	52,419	63,806	142,547
本公司擁有人應占期內溢利:			
- 來自持續經營業務	52,595	63,830	36,926
- 來自已終止經營業務	-	-	60,304
本公司擁有人應占期內溢利	52,595	63,830	97,230
非控股權益應占期內(虧損)溢利:			
- 來自持續經營業務	(176)	(24)	35
- 來自已終止經營業務	-	-	45,282
非控股權益應占期內(虧損)溢利	(176)	(24)	45,317
以下各項應占全面收益(開支)總額:			
- 本公司擁有人	52,434	63,859	97,063
- 非控股權益	(176)	(24)	45,317
	52,258	63,835	142,380

	人民幣分	人民幣分	人民幣分
每股盈利			
來自持續及已終止經營業務			
- 基本	10.31	12.54	19.14
- 攤薄	10.27	12.50	19.02
來自持續經營業務			
- 基本	10.31	12.54	7.27
- 攤薄	10.27	12.50	7.22

簡明綜合財務狀況表（於二零一四年九月三十日）

	二零一四年 九月三十日 (未經審核) 人民幣千元	二零一三年 十二月三十一日 (經審核) 人民幣千元
非流動資產		
物業、廠房及設備	771,887	532,684
預付租賃款項	379,263	185,819
投資物業	-	15,725
無形資產	143,380	-
于聯營公司的權益	30,510	1,299
可供出售投資	5,000	5,000
應收貸款	15,897	16,041
購買物業、廠房及設備的按金	19,444	16,769
其他應收款項	-	60,969
商譽	18,780	12,534
遞延稅項資產	54	54
	1,384,215	846,894
流動資產		
預付租賃款項	2,708	2,583
應收貸款	898	713
貿易應收款項	52,252	41,718
其他應收款項、預付款項及按金	167,914	69,770
應收關連公司款項	1,704	4,564
應收聯營公司款項	72	-
持作買賣投資	185,884	20,735
已質押銀行存款	-	107,368
銀行存款	2,540,917	3,051,289
銀行結餘及現金	671,934	1,304,355
	3,624,283	4,603,095
流動負債		
貿易及其他應付款項	168,999	152,837
遞延收入	27,008	26,553
應付一間關連公司款項	340	-
有抵押銀行貸款	-	104,672
其他財務負債	-	3,122
應付所得稅	136,505	539,927
	332,852	827,111
流動資產淨值	3,291,431	3,775,984
總資產減流動負債	4,675,646	4,622,878
非流動負債		
其他應付款項	2,248	-
遞延稅項負債	51	-
	2,299	-
資產淨值	4,673,347	4,622,878
股本及儲備		
股本	37,849	37,664
股份溢價及儲備	4,633,727	4,577,478
本公司擁有人應占權益	4,671,576	4,615,142
非控股權益	1,771	7,736
	4,673,347	4,622,878