

網龍網絡有限公司公佈 2014 年第二季度財務業績

總收益同比環比均上漲，2014 年下半年遊戲產品線進度良好，教育業務發展迅速

【香港，2014 年 8 月 22 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 6 月 30 日止（“期內”）的第二季度財務業績，並將於香港時間 2014 年 8 月 22 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。

二零一四年第二季度財務摘要

- 2014 年第二季度收益為人民幣 230.1 百萬元，環比增長 6.0%，同比增長 2.7%。
- 2014 年第二季度毛利為人民幣 208.2 百萬元，環比增長 6.2%，同比增長 1.4%。
- 2014 年第二季度經營溢利為人民幣 76.0 百萬元，環比減少 33.6%，同比減少 18.7%。
- 2014 年第二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 70.6 百萬元，環比減少 16.9%。
- 2014 年第二季度期內持續經營業務溢利為人民幣 63.8 百萬元，環比減少 17.9%，同比減少 18.5%。
- 2014 年第二季度每股基本盈利為人民幣 12.54 分，每股攤薄盈利為人民幣 12.50 分。
- 公司決議向於 2014 年 9 月 8 日是名列股東名冊的本公司股東派付截至 2014 年 6 月 30 日止六個月的中期股息，每股 0.20 港元。

二零一四年第二季度運營摘要

- 2014 年第二季度網絡遊戲最高同時線上玩家人數（“PCU”）為 471,000，環比減少 0.2%，同比增長 0.6%。
- 2014 年第二季度網絡遊戲平均同時線上玩家人數（“ACU”）為 239,000，環比持平，同比減少 6.3%。
- 2014 年第二季度網絡遊戲每用戶平均收入（“ARPU”）為人民幣 295 元，環比增長 3.5%，同比增長 4.2%。

網龍主席兼執行董事劉德建先生表示：“2014 年第二季度中，公司延續了過去幾個季度的優異表現，在 MMORPG 和移動遊戲業務方面取得顯著進展，並推動了線上教育業務的發展。我們的網絡遊戲持續表現強勁，經由我們著力投入優化遊戲玩法及提供更令玩家振奮的遊戲內容以打造歷久彌新之遊戲產品組合，收入及平均付費用戶收入與上個季度及去年同期相比均錄得增長。我們多款旗艦網絡遊戲近期亦廣受歡迎，包括自主研發的 MOBA 微端遊戲《英魂之刃》，近期其每日活躍用戶及最高同時線上用戶人數分別超過 100 萬及 20 萬，體現了我們世界級遊戲設計及研發的實力。《英魂之刃》準備於今年年底或明年年初正式推出，預計其正式推出後配合一系列宣傳活動將對收入帶來有效的補充。”

“本季度手機遊戲業務亦進展平穩。與《魔域口袋版》的推出相關的準備工作已進入最後階段。我們正在著手將這款遊戲帶給移動平臺上的新玩家，並期待該手機遊戲能夠延續其 PC 版遊戲《魔域》的成功表現。我們將繼續豐富我們的手機遊戲產品線，多款精彩的遊戲包括《全球快打》、《微西遊》和《最江湖》都已經進入了研發的最後階段。”

“同時，我們繼續對 MMORPG 遊戲投入大量資源，通過不斷推出新資料片和遊戲內活動以保持現有遊戲的活力維繫玩家。用作提升《魔域》吸引力的資料片“暗黑龍騎-浩劫”已於二零一四年四月開啓測試。《征服》於二零一四

備註 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”。

年四月舉辦十一周年慶典活動，向玩家提供新的遊戲任務回饋玩家多年來的支援。我們很高興將於下個季度推出《開心》及《機戰》的全新資料片。此外，我們新的 3D 動作競技戰爭類網遊《虎豹騎》已進入最後的研發階段”

“最後，我們線上教育方面持續實現了實質的進展。我們正為 K12 教育平板電腦及開放教育雲平臺開發教學產品、內容及策略合作夥伴。我們已經推出了 K12 教育平板電腦的體驗版本，並相信這將會為學生、老師及學校帶來一個突破性的教學工具，更重要的是能夠令中國學生以嶄新的方法更有效地學習。”

二零一四年第二季度未經審核的財務業績

收益

收益為人民幣 230.1 百萬元，上季度為人民幣 217.1 百萬元，環比增長 6.0%；去年同期為人民幣 224.2 百萬元，同比增長 2.7%。

來自中國的網絡遊戲及其他業務收益為人民幣 203.5 百萬元，上季度為人民幣 187.7 百萬元，環比增長 8.4%；去年同期為人民幣 198.3 百萬元，同比增長 2.6%。來自中國的收益的增加主要來自於 2014 年推出《魔域》資料片“暗黑龍騎-浩劫”強勁的表現。

來自海外的網絡遊戲及其他業務收益為人民幣 26.6 百萬元，上季度為人民幣 29.4 百萬元，環比下降 9.3%；去年同期為人民幣 25.9 百萬元，同比增長 3.1%。下降的原因主要受海外市場傳統季節性因素的影響。

毛利及毛利率

毛利為人民幣 208.2 百萬元，上季度為人民幣 196.0 百萬元，環比增長 6.2%；去年同期為人民幣 205.3 百萬元，同比增長 1.4%。毛利率為 90.5%，上季度為 90.3%，去年同期為 91.6%。

經營費用

銷售及市場推廣開支為人民幣 33.6 百萬元，上季度為人民幣 29.1 百萬元，環比增長 15.3%；去年同期為人民幣 23.1 百萬元，同比增長 45.4%。銷售及市場推廣開支的環比增加主要由於廣告及推廣開支增加所致。

行政開支為人民幣 71.6 百萬元，上季度為人民幣 56.9 百萬元，環比增長 26.0%；去年同期為人民幣 53.9 百萬元，同比增長 32.8%。行政開支增加主要由於(i)公司在長樂新的辦公室所帶來一般性開支；(ii)新聘員工成本；及(iii)專業費用及出售 91 集團的稅務諮詢

開發成本為人民幣 51.7 百萬元，上季度為人民幣 41.0 百萬元，環比增長 26.2%；去年同期為人民幣 37.6 百萬元，同比增長 37.6%。開發成本增加主要由於公司持續投放資源以強化產品開發，而導致員工成本增加。

其他開支為人民幣 16.5 百萬元，上季度為人民幣 1.9 百萬元，環比增長 771.2%；去年同期為人民幣 1.6 百萬元，同比增長 945.7%。其他開支增加主要由於向北京師範大學捐款，公司認為透過支持研究及發展會對其教學戰略作出補充。

經營溢利

來自持續經營業務的經營溢利為人民幣 76.0 百萬元，上季度為人民幣 114.4 百萬元，環比下降 33.6%；去年同期為人民幣 93.4 百萬元，同比下降 18.7%。環比及同比的下降主要由於 (i) 《魔域》及《大海盜》的廣告及宣傳費上升；(ii) 業務拓展導致員工成本上升；(iii) 位於長樂新的辦公室所帶來一般性行政開支及 (iv) 上述向北京師範大學撥捐以支持研發及發展的舉措。

稅項

稅項為人民幣 12.5 百萬元，上季度為人民幣 38.0 百萬元，環比下降 67.0%；去年同期為人民幣 15.2 百萬元，同比下降 17.3%。

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 63.8 百萬元，上季度為人民幣 77.8 百萬元，環比下降 17.9%；去年同期為人民幣 78.3 百萬元，同比下降 18.5%。

每股基本、攤薄盈利分別為人民幣 12.54 分及人民幣 12.50 分，上季度分別為人民幣 15.70 分及人民幣 15.61 分，去年同期分別為人民幣 15.49 分及人民幣 15.38 分。

流動資金

於二零一四年六月三十日，本集團銀行存款、銀行結餘及現金及已質押銀行存款約為人民幣 3,687.4 百萬元，於二零一三年十二月三十一日為人民幣 4,463.0 百萬元。下降的主要原因為 (i) 繳納出售 91 集團帶來資本收益所衍生的稅項（非經常性）；(ii) 海西動漫創意城所帶來的資本開支；(iii) 派發 2013 年全年股息及 (iv) 期內回購股份。

二零一四年第二季度業務發展

遊戲業務

《虎豹騎》，一款處於最後開發階段的 3D 動作競技戰爭網絡遊戲，預計將在 2014 下半年進行公測。一款我們自主研發的 MOBA 跨平臺遊戲《英魂之刃》，七月份每日活躍用戶及最高同時線上用戶人數分別超過一百萬及 20 萬，並愈受玩家歡迎。《魔域》全新資料片“暗黑龍騎-浩劫”於二零一四年四月正式公測，推出了新職業“暗黑龍騎”。資料片提升了遊戲內容以吸引新舊玩家。公司另一款主營遊戲《征服》於二零一四年四月舉行十一周年慶典活動。資料片“勇士崛起”的海外版本於二零一四年四月發佈西班牙語及法語語種，滿足目標市場玩家追求對遊戲的新體驗，延長遊戲的生命週期。

《魔域口袋版》已於二零一四年五月啓動首次開放測試。同月，角色類扮演武俠風格的手機遊戲《最江湖》開啓測試。此外，集團對《全球快打》、《微西遊》以及《英雄切》進行了線上測試。本季度內，本集團亦為大部分手機遊戲推出了全新資料片，其中包括為公司自主研發的 2.5D 動作角色扮演手機遊戲《戰蒼穹》和動作角色扮演手機網遊《瘋狂部落》發佈的新資料片。公司首款航海題材的角色扮演類回合制遊戲《大海盜》於六月發佈阿拉伯語的安卓版本。

線上及移動教育

線上及移動教育的產品研發、內容製作及策略性夥伴討論在季內一直進行。公司已發佈 K12 教育平板電腦的體驗版，希望能調整 K12 教育平板電腦的功能、特性及內容。

在職業教育方面，本公司今年稍早與國家開放大學成爲策略合作夥伴，以爲中國的職業教育版塊建立一個線上及移動端的學習平臺。網龍作爲此線上及移動端學習平臺的獨家開發商，爲其提供內容撰寫，資料分析，以及平臺運營服務。

二零一四年七月，公司與新華網股份有限公司簽署合作協定，共同搭建全國非學歷公共服務教育體系，包括一系列互聯網從業人員培訓及公務員繼續教育等領域。

二零一四年五月，公司向國家頂級的教育學院—北京師範大學，以捐贈方式投入了人民幣 1 千萬，公司認爲透過支持研究及發展的措舉能使公司的教學策略有顯著的提升。

與創奇思策略性合併

於二零一四年六月三日，本公司全資附屬公司 NetDragon BVI 與亞太移動科技及移動行銷界的翹楚創奇思訂立買賣協定，集團以交易總額最高 30,500,000 美元收購創奇思旗下移動方案業務。相信這次策略性合併將爲網龍帶來一個世界級的創新移動方案開發團隊，具備足夠的專業技術能夠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、移動商務與移動教育。收購事項於二零一四年七月二十一日完成。

業務展望

MMORPG

今年上半年，3D 動作競技戰爭類網遊《虎豹騎》受到 Steam 的青睞，我們正與 Steam 探討該遊戲未來在上線公測時，在 Steam 平臺可能上線的事宜。公司自主研發的全球首款微端 MOBA 遊戲《英魂之刃》將於 2014 年下半年或 2015 年初正式上線。在 7 月，《英魂之刃》的最高同時線上玩家人數超過 20 萬，日活躍用戶數達到 100 萬，顯示出其對玩家的巨大吸引力。因此，集團相信《英魂之刃》在未來幾個季度中將爲集團總收益做出重要貢獻。《英魂之刃》作爲全球首款微端 MOBA 遊戲，而 MOBA 遊戲亦是全球最受歡迎的其中一個遊戲類別。其手遊版及海外版也在積極研發中。因此，憑藉《英魂之刃》的知名度，及透過研發中的手遊版及海外版，公司將佔有優先進軍的優勢。公司亦正與其他開發商探討，希望把《英魂之刃》帶到世界市場。

已運營網絡遊戲方面，本集團將繼續對現有版本進行玩法的更新和新版本的發佈，以鞏固玩家對遊戲的忠誠度。主營遊戲專案《魔域》和《征服》計畫於二零一四年下半年發佈全新資料片，進一步優化遊戲內容。《開心》、《機戰》也計畫發佈資料片版本，以滿足玩家的不同需求。

手機遊戲

- 《魔域口袋版》將於二零一四年第三季度正式推出。

- 自主研发的2.5D角色扮演类武侠风格的手游《最江湖》将于二零一四年下半年正式推出。
- 结合卡牌与横版回合制两大品类特色的新一代策略游戏《微西游》将于二零一四年第三季度进行测试。
- 新一代2D横版格斗类手游《全球快打》将于今年下半年开启测试，其阿语版本计划在二零一四年第四季度正式上线。
- 公司自主研发的3D武侠动作类手机游戏《武魂天下》于二零一四年八月进行测试。

線上及移動教育

K12 教育平板電腦軟體及硬體體驗版發佈後，用戶意見將會被收集起來，並作微調及改良。此教育平板電腦將提供，一個切合他們並鼓勵他們學習的平臺，使他們能按個人步伐學習、明白他們的學習進程，並對他們學習的進行補充。教育平板電腦同時能為他們提供龐大的學習資源，可實現與教師之間的即時交流，使家長和教師能夠管理孩子的學習進程，實現與開放教育雲平臺的無縫同步。公司預期平板電腦將在 2015 年正式推出，憑藉在遊戲開發運營領域的豐富經驗，集團相信教育平板電腦能夠令中國學生以嶄新的方法更有效地學習，並為公司帶來新的收入來源。

在職業教育業務方面，公司在本年內將致力發展平臺及產品開發、內容製作及強化策略合作夥伴關係。公司相信目前為合作夥伴所開發的教學平臺，將會成為線上及移動教育的其中一環，加 K12 教育平板電腦及開放教育雲平臺，此教學平臺將為廣大在學人士帶來一個綜合完美解決方案的平臺。

非公認會計準則財務指標

為補充本集團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集團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。本集團的非公認會計準則財務指標不計及以股份為基礎支付的開支、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 8 月 22 日（星期五）晚 20:00 召開業績發佈電話會議，回顧截至 2014 年 6 月 30 日止中期財務業績。

電話會議詳情如下：

國際用戶請撥打電話	65-6723-9381
美國使用者請撥打免費電話	1-866-519-4004
香港使用者請撥打免費電話	800-930-346
中國大陸固定電話使用者請撥打	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://ir.nd.com.cn/cn/investor/ir_events.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 年中期業績電話會議”並根據指示登記。

網龍網絡有限公司

網龍網絡有限公司(HKSE: 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，包括建立中國第一網絡遊戲門戶—17173.com、作為網絡遊戲的先鋒，自主研發著名的旗艦遊戲《魔域》及《征服》，廣受玩家的歡迎及創造最具影響力及最受歡迎的智能手機服務平臺—91 無線，並於 2013 年出售與百度，此項重大交易直至目前仍是中國互聯網收購合併中最大的一個項目。此外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。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

投資者關係部高級總監

電話： +86 591 8754 3120

+852 2850 7266

電郵： 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（截至二零一四年六月三十日止三個月及六個月）

	截至下列日期止三個月		截至下列日期止六個月	
	二零一四年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零一四年 三月三十一日 人民幣千元 (未經審核)	二零一四年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核)	二零一三年 六月三十日 人民幣千元 (未經審核及 經重列)
持續經營業務				
收益	230,144	217,091	447,235	436,153
收益成本	(21,888)	(21,084)	(42,972)	(38,519)
毛利	208,256	196,007	404,263	397,634
其他收入及盈利	41,255	47,348	88,603	17,817
銷售及市場推廣開支	(33,590)	(29,130)	(62,720)	(46,573)
行政開支	(71,645)	(56,875)	(128,520)	(137,650)
開發成本	(51,687)	(40,954)	(92,641)	(73,039)
其他開支	(16,491)	(1,893)	(18,384)	(3,497)
分占聯營公司(虧損)溢利	(145)	(88)	(233)	17
經營溢利	75,953	114,415	190,368	154,709
已質押銀行存款利息收入	840	841	1,681	3,821
已質押銀行存款及有抵押銀行貸款的匯兌(虧損)盈利	(2,106)	(4,163)	(6,269)	1,897
衍生財務工具之盈利(虧損)淨額	2,737	4,726	7,463	(2,359)
持作買賣投資之盈利淨額	61	1,093	1,154	-
財務成本	(1,132)	(1,117)	(2,249)	(3,357)
除稅前溢利	76,353	115,795	192,148	154,711
稅項	(12,547)	(38,042)	(50,589)	(22,533)
來自持續經營業務的期內溢利	63,806	77,753	141,559	132,178
已終止經營業務				
來自已終止經營業務的期內溢利	-	-	-	138,492
期內溢利	63,806	77,753	141,559	270,670
期內其他全面收益(開支)，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	29	553	582	(625)
期內全面收益總額	63,835	78,306	142,141	270,045
以下各項應占期內溢利(虧損)：				
-本公司擁有人	63,830	79,662	143,492	236,401
-非控股權益	(24)	(1,909)	(1,933)	34,269
	63,806	77,753	141,559	270,670

本公司擁有人應占期內溢利：				
-來自持續經營業務	63,830	79,662	143,492	132,244
-來自已終止經營業務	-	-	-	104,157
本公司擁有人應占期內溢利	63,830	79,662	143,492	236,401
非控股權益應占期內（虧損）溢利：				
-來自持續經營業務	(24)	(1,909)	(1,933)	(66)
-來自已終止經營業務	-	-	-	34,335
非控股權益應占期內（虧損）溢利	(24)	(1,909)	(1,933)	34,269
以下各項應占全面收益（開支）總額：				
-本公司擁有人	63,859	80,215	144,074	235,776
-非控股權益	(24)	(1,909)	(1,933)	34,269
	63,835	78,306	142,141	270,045
	人民幣分	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	12.54	15.70	28.24	46.84
-攤薄	12.50	15.61	28.00	41.12
來自持續經營業務				
-基本	12.54	15.70	28.24	26.20
-攤薄	12.50	15.61	28.00	25.85

簡明綜合財務狀況表

於二零一四年六月三十日

	二零一四年 六月三十日 (未經審核)	二零一三年 十二月三十一日 (經審核)
	人民幣千元	人民幣千元
非流動資產		
物業、廠房及設備	689,977	532,684
預付租賃款項	379,853	185,819
投資物業	15,875	15,725
無形資產	5,772	-
于聯營公司的權益	6,974	1,299
可供出售投資	5,000	5,000
應收貸款	14,408	16,041
購買物業、廠房及設備的按金	18,049	16,769
其他應收款項	-	60,969
商譽	12,534	12,534
遞延稅項資產	54	54
	1,148,496	846,894
流動資產		
預付租賃款項	2,708	2,583
應收貸款	532	713
貿易應收款項	42,477	41,718
其他應收款項、預付款項及按金	154,472	69,770
持作買賣投資	21,889	20,735
應收關連公司款項	3,427	4,564
應收聯營公司款項	41	-
其他財務資產	4,341	-
已質押銀行存款	108,352	107,368
銀行存款	2,687,829	3,051,289
銀行結餘及現金	891,250	1,304,355
	3,917,318	4,603,095

流動負債

貿易及其他應付款項	128,148	152,837
遞延收入	24,943	26,553
應付一間聯營公司款項	151	-
有抵押銀行貸款	111,925	104,672
其他財務負債	-	3,122
應付所得稅	129,665	539,927
	394,832	827,111

流動資產淨值

	3,522,486	3,775,984
--	------------------	------------------

總資產減流動負債

	4,670,982	4,622,878
--	------------------	------------------

非流動負債

其他應付款項	2,248	-
--------	-------	---

資產淨值

	4,668,734	4,622,878
--	------------------	------------------

股本及儲備

股本	37,638	37,664
股份溢價及儲備	4,628,925	4,577,478
本公司擁有人應占權益	4,666,563	4,615,142
非控股權益	2,171	7,736
	4,668,734	4,622,878