

网龙网络公司公布 2014 年第四季度及全年财务业绩

收益及各项营运指标有强劲增长

【香港，2015 年 3 月 26 日】中国领先的网络游戏与移动互联网平台开发商及运营商——网龙网络公司（“网龙”或“本公司”，股份代号：777）今日公布了截至 2014 年 12 月 31 日止第四季度及全年财务业绩，并将于香港时间 2015 年 3 月 26 日晚 8 时正召开电话及网络直播会议，回顾公司业绩及近期业务发展。

二零一四年年度财务摘要

- 2014 年年度收益为人民币 962.8 百万元，去年为人民币 884.5 百万元，同比增长 8.9%。
- 2014 年年度经营溢利为人民币 252.0 百万元，去年为人民币 202.8 百万元，同比增长 24.3%。
- 本公司拥有人应占来自持续经营业务的溢利约为人民币 176.7 百万元，去年为人民币 164.4 百万元，同比增加约 7.5%。
- 每股基本及摊薄盈利分别约为人民币 34.77 分及人民币 34.22 分。

二零一四年第四季度财务摘要

- 2014 年第四季度收益为人民币 282.9 百万元，环比增长 21.6%，同比增长 23.5%。
- 2014 年第四季度毛利为人民币 246.5 百万元，环比增长 17.9%，同比增长 19.7%。
- 2014 年第四季度经营溢利为人民币 4.0 百万元，环比减少 93.2%，同比扭亏为盈，2013 年第四季度经营亏损为人民币 1.7 百万元。
- 2014 年第四季度非公认会计准则经营溢利¹为人民币 13.5 百万元，环比减少 79.7%，同比增长 19.4%。
- 2014 年第四季度本公司拥有人应占亏损为人民币 19.4 百万元，上季本公司拥有人应占溢利为人民币 52.6 百万元，非公认会计准则本公司拥有人应占经营溢利为人民币 6.8 百万元，当中不包括数项非核心营业支出项目。
- 2014 年第四季度每股基本亏损为人民币 3.78 分，每股摊薄亏损为人民币 3.82 分。
- 董事会建议派发截至末期股息每股 0.20 港元，此建议需获股东大会批准通过。

二零一四年第四季度运营摘要²

- 2014 年第四季度网络游戏最高同时在线玩家人数(“PCU”)为 642,000。
- 2014 年第四季度网络游戏平均同时在线玩家人数(“ACU”)为 301,000。

网龙主席兼执行董事刘德建先生表示：“网龙在巩固游戏业务的同时，稳步推进在线教育业务的发展，我们在 2014 年收益录得 8.9% 增长，达人民币 962.8 百万元。我们的网络游戏业务继续保持良好的增长，本季度，网络游戏最高同时在线玩家人数达 642,000，收益同比上升 6.7% 至人民币 221.5 百万元。我们其中一个最新的游戏《英魂之刃》，在上季入选电子竞技大赛，并继续受到广大玩家的欢迎。于二零一五年一月，我们与腾讯就在中国大陆地区独家代理运营《英魂之刃》正式签订合作协议，《英魂之刃》正式开启公测后，月活跃用户数突破 7 百万；并于二零

备注 1：呈列该等计量原因的进一步详情，请参阅“非公认会计准则财务指标”。

2：2014 年第四季度最高同时在线玩家人数（“PCU”）及平均同时在线玩家人数（“ACU”）数据已经包含新的微端游戏《英魂之刃》。

一五年二月突破人民币 2,100 万元月流水。游戏在推出初期便录得如此优异表现，相信产品在公测后的大规模宣传活动及游戏更新的推动下，该游戏的收入将成为集团长远的收入来源。期内，我们为集团的旗舰游戏推出了新的资料片，其中《征服》的英文版本在推出新资料片后，其十二月份充值收入更创下近十一年来的历史新高。我们亦很高兴虎豹骑也计划于二零一五年内上线。”

“本季度，公司继续推进手机游戏业务。《魔域口袋版》iOS 版本在二零一五年一月正式推出后拥有良好的表现。並預期會在二零一五年三月錄得超過人民币 1,000 万元的月流水。《最江湖》的 iOS 及 Android 版本在不同的阶段有稳步的进展，而阿语《大海盗》亦受到中东及北非地区玩家的热烈追捧，相信随着更多内容更新，此游戏会继续受到支持。”

“我们新的策略重点仍然会投放在在线教育业务上面。在二零一五年二月，我们在此业务上完成 5250 万美元的 A 轮股权融资。此次融资活动有数间国际投资者参与，这表示他们对集团充满信心，相信集团凭借着其世界级的移动互联网和专业的专业知识、大规模的技术资源和团队的经验，定能打造一个在线及移动教育生态系统。我们的教育产品在设计 and 开发上取得良好的进展，并预期会在完成设计后推出市面。在未来数月，我们预期会对市场发布整体的产品策略，并希望能为学生、教师和家长创造价值。”

网龙首席财务官任国熙先生补充：“公司的非公认会计准则溢利为人民币 4.1 百万元，该数字集我们高利润的游戏业务及处于开发阶段的教育业务所得。我们的游戏业务收益同比上升 6.7% 及环比增长 9.8%，而且拥有稳定的经营费用结构。我们亦继续大力发展教育产品，其研发过程需要投放大量的员工成本，使我们的收入短期内受到一定的影响。然而我们相信，这些投资反映了我们致力开拓在线教育业务的决心，推进教育业务成为网龙长远成功的另一个基石。”

二零一四年第四季度未经审核的财务业绩

收益

收益为人民币 282.9 百万元，上季度为人民币 232.7 百万元，环比增长 21.6%；去年同期为人民币 229.0 百万元，同比增长 23.5%。

来自中国的网络游戏及其他业务收益为人民币 229.0 百万元，上季度为人民币 195.9 百万元，环比增长 16.9%；去年同期为人民币 205.2 百万元，同比增长 11.6%。来自中国的收益增加主要是由于来自《魔域》及《英魂之刃》的强劲表现。

来自海外的网络游戏及其他业务收益为人民币 53.9 百万元，上季度为人民币 36.8 百万元，环比增长 46.2%；去年同期为人民币 23.8 百万元，同比增长 126.0%。来自海外的收益增加主要是由于来自香港公司 Cherrypicks 移动解决方案及移动营销业务的收益增加所致。

毛利及毛利率

毛利为人民币 246.5 百万元，上季度为人民币 209.2 百万元，环比增长 17.9%；去年同期为人民币 205.9 百万元，同比增长 19.7%。毛利率为 87.2%，上季度为 89.9%，去年同期为 89.9%。毛利率下跌部分原因是由于 Cherrypicks 相对网龙网络游戏业务较低的毛利率所拖累。

经营费用

销售及市场推广开支为人民币 51.2 百万元，较二零一四年第三季度的人民币 38.6 百万元增加约 32.8%及较二零一三年同期的人民币 31.7 百万元增加约 61.6%。销售及市场推广开支增加主要是由于《魔域》及《英魂之刃》的广告及推广开支增加所致。

行政开支约为人民币 120.9 百万元，较二零一四年第三季度的人民币 77.5 百万元增加约 55.9%及较二零一三年同期的人民币 140.9 百万元减少约 14.2%。环比增长主要是由于(i)员工成本；及(ii)折旧及摊销增加所致。同比减少主要是由于(i)外币汇兑亏损减少；及(ii)去年同期的域名开支减少。

开发成本约为人民币 89.3 百万元，较二零一四年第三季度的人民币 67.3 百万元增加约 32.6%及较二零一三年同期的人民币 44.5 百万元增加约 100.8%。开发成本增加主要是由于(i)员工成本；及(ii)外包费用增加所致。

其他开支约为人民币 12.0 百万元，较二零一四年第三季度的人民币 3.7 百万元增加 226.7%及较二零一三年同期的人民币 5.3 百万元增加约 126.4%。其他开支增加主要是由于应收款项拨备增加所致。

经营溢利

来自持续经营业务的经营溢利为人民币 4.0 百万元，较二零一四年第三季度的人民币 57.7 百万元下降 93.2%；同比去年同期经营亏损为人民币 1.7 百万元，扭亏为盈。

税项

税项为人民币 9.4 百万元，较二零一四年第三季度的人民币 4.2 百万元环比增加约 126.6%，同比去年同期为人民币 16.8 百万元下降 43.7%。环比增加主要由于过往年度税项拨备不足所致；同比减少乃由于应课税溢利减少所致。

来自持续经营业务的期内（亏损）溢利

来自持续经营业务的期内亏损为人民币 22.2 百万元，上季度期内溢利为人民币 52.4 百万元；去年同期期内亏损为人民币 2.7 百万元。虽然本季度毛利有所增加，但毛利增加被各项费用增加抵销。

不计持作买卖投资之亏损(每季均有所不同)、汇兑亏损及去年收购附属公司 Cherrypicks 产生的无形资产摊销，2014 年第四季度的非公认会计准则经营溢利为人民币 4.1 百万元。

流动资金

于二零一四年十二月三十一日，本集团银行存款、银行结余、现金、已质押银行存款及持作买卖投资约为人民币 3,484.8 百万元，于二零一三年十二月三十一日为人民币 4,483.7 百万元。

业务回顾及展望

游戏业务

《魔域》新资料片「女神·天赋觉醒」于二零一四年十月二十六日公测，该资料片新增「天赋系统」，为玩家免费提升角色属性，提升游戏的可玩性，并增强对玩家的黏着度。该资料片预期会在二零一五年上半年进行内测。《魔域》

亦将于二零一五年三月推出周年庆典系列活动。另一款旗舰游戏《征服》也于二零一四年十月发布新资料片「功夫之王」，该资料片增加新职业，增加玩家乐趣。在海外市场方面，继中文版本《征服》发布新资料片「功夫之王」后，其英语、法语、西班牙语及阿拉伯语版本也相继推出该资料片，提升玩家活跃度。《征服》英文版本的十二月份充值收入创下近十一年来的历史新高，充分加强了该游戏在各个国家及地区的竞争力。《征服》计划于二零一五年上半年推出职业更新版本“道士翻身”，以职业翻新的活动形式，继续巩固游戏在海外市场的占有率。

公司自主研发的 MOBA 微端游戏《英魂之刃》已于二零一五年一月十六日正式开启公测，促使一月份月活跃用户数突破 7 百万；并于二零一五年二月突破 21 百万元月流水，充分体现了公司世界级游戏设计及研发的实力。《英魂之刃》于十月参加在中国银川举办的“世界电子竞技大赛”，积极的市场推广，拉动游戏运营指标迅速上升。同时，于二零一四年十二月底，公司与腾讯就在中国大陆地区独家代理运营《英魂之刃》正式签署合作协议。相信正式推出后加大市场推广力度，该游戏将录得更丰厚的收益。同时，其葡萄牙语及西班牙语版本已完成制作，并计划于二零一五年上半年在拉美国家和欧洲地区开启测试。此外，公司自主研发的 3D 动作竞技战争类网游《虎豹骑》于二零一四年第四季度开启首次测试，并在二零一五年第二季推出测试。《开心》也于二零一五年三月七日开启周年庆典活动，并推出一款全新资料片。

在手游方面，阿语《大海盗》于第四季度继续推出游戏内更新，巩固老玩家，挖掘新玩家，促使十月份月流水录得历史新高。同时，公司坚持产品精品化战略，陆续为处于研发阶段的手游产品倾注更多的心血，以确保游戏在正式推出后能在竞争激烈的市场中脱颖而出。例如公司自主研发 2.5D 角色扮演类武侠风格的手机游戏《最江湖》于二零一四年十一月开启 iOS 版本删档测试，计划于二零一五年第一季度开启 Android 版本内测。3D 武侠动作类手机游戏《武魂天下》也于二零一四年十一月开启渠道测试。《魔域口袋版》iOS 版本于二零一五年一月正式登陆 AppStore，并同时开启其 Android 版本的公测。即时制动作卡牌手机游戏《暗黑战魂》已于二零一五年一月交由国内知名的手游发行商代理运营，其 Android 版本于二零一五年一月开启首次删档测试，并计划于二零一五年上半年开启 Android 版本及 iOS 版本公测。

在线及移动教育

第四季度及二零一四年，公司在线及移动教育业务在研发、一体化教学、内容合作及收购、销售渠道展和并购讨论方面取得长足进展。

研发：目前公司的产品设计和研发团队超过 350 人。在世界一流领导团体指导下，团队专注于软件和硬件的设计和开发。二零一四年，在开发高品质和差异化的软件方面取得了许多里程碑。公司的“101 同学派”经过多次更新设计迭代，将在二零一五年第三季度正式开始商业化。公司将坚持创造集成的在线及移动教育整体解决方案的产品开发路线。商业化产品的初始版本将专注于提供一流的教室互动教学活动，并通过变革性的且易于学习的教育解决方案为教师和学生创造真正价值。公司在发布更多产品信息时将告知市场。公司亦预期在未来数月内在北京会正式成立研究院以拓展招揽人才的范围。目前的计划为在未来一至两年间把北京研究院的研发人员数目增至数百人以加快教育研究及发展的步伐。

教学一体化：公司进一步深化与北京师范大学的合作，确保开发并集成基于教育从业者实践的有效教学方法。二零一四年十一月，网龙同北京师范大学签署合作协议，共同研究电子教室设计，旨在研究如何在教室学习环境中将软件及硬件同多种教学模式集成的方式。二零一五年三月十八日，网龙的子公司及北京师范大学宣布成立“智慧学习研究院”，用于提供一个独特的平台，将网龙的移动互联网专业知识技术同最先进的电子教学方式相结合。公司相信，通过与北京师范大学等顶级大学及机构合作，同时对电子教学的积累并理解，将形成一个重要的进入门槛。

内容合作伙伴：二零一四年十一月，网龙与全球知名的领先教育公司培生集团的子公司以及北京师范大学签署合作

备忘录，旨在开发智慧教育解决方案。此番合作将利用培生集团丰富的 K12 教育内容资源打造中国领先的智慧教育解决方案。此外，网龙亦与多家大型出版商及内容合作伙伴进行探讨，以丰富自身平台内容。

渠道构建: 公司正在为其教育产品构建遍及全国的学校分销网络。目前，公司正在与超过 20 个区域和本地分销商洽谈，并已与部分渠道商达成分销协议。除了常规的分销商，公司也在积极的接洽多个渠道合作伙伴。

并购: 网龙目前正在与多个主要收购目标就在线教育空间进行深入讨论。若此类收购实现，可进一步加强公司在市场上的竞争地位。

融资: 二零一五年二月，网龙教育子公司完成股权收购协议，获得 5250 万美元的 A 轮股权融资，由 IDG 资本、祥峰资本（淡马锡集团全资子公司）及奥飞动漫领投，公司估值为 4.775 亿美元。

其他发展: 二零一四年十一月，公司正式成为教育信息化技术标准委员会单位委员后，网龙可以参与科技标准定制，将有助于公司开发出符合甚至高于规章标准的合适产品。网龙是少数获准成为委员会成员的一线移动互联网公司。

非公认会计准则财务指标

为补充本集团按照香港财务报告准则（「香港财务报告准则」）编制的综合业绩，采用若干非公认会计准则指标仅为提高对本集团目前财务表现的整体理解。该等非公认会计准则指标并非香港财务报告准则明确允许的指标及未必能与其他公司的类似指标作比较。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、收购附属公司产生的无形资产摊销、已质押银行存款之利息收入、已质押银行存款、有抵押银行贷款及可赎回可转换优先股之汇兑盈利（亏损）、衍生财务工具之盈利（亏损）净额、财务成本及出售附属公司的收益（经扣除相关所得税）。

管理层电话会议

网龙管理层将于香港时间 2015 年 3 月 26 日（星期四）晚 20:00 召开业绩发布电话会议，回顾截至 2014 年 12 月 31 日止第四季度及全年财务业绩。

业绩发布电话会议详情如下：

时间：北京/香港时间 2015 年 3 月 26 日 20:00 / 美国东部时间 2015 年 3 月 26 日 08:00

国际用户请拨打电话	65-6723-9381
美国用户请拨打免费电话	1-866-519-4004
香港用户请拨打免费电话	800-906-601
中国大陆固定电话用户请拨打	800-8190-121
中国大陆手机用户请拨打	400-6208-038
接入密码	NetDragon

用户可在网龙公司投资者关系网站<http://www.nd.com.cn/investor/ir-webcasts.shtml> 在线收听会议实况或重温会议。如欲参加电话会议，请于会议开始前 10 分钟登入上述网站，然后进入“2014 年第四季度及全年业绩电话会议”并根据指示登记。

网龙网络公司

网龙网络公司（香港交易所股份代号：0777）是中国网络游戏及移动互联网行业中领先的改革者和创新力量。网龙成立于 1999 年，是移动互联网的领先研发力量，多年来成绩斐然，包括自主研发著名的旗舰游戏《魔域》及《征服》，建立中国第一网络游戏门户—17173.com，打造最具影响力的智能手机服务平台—91 无线，并于 2013 年出售与百度，此项重大交易是当时中国互联网收购合并中最大的一个项目。网龙亦积极扩展海外网络游戏，自 2003 年开始，在多个国家自主运营旗下多款网络游戏，并在全球推出超过 10 种语言版本。此外，网龙亦继续致力为用户打造手机游戏及应用软件产品。近年，网龙成为移动及互联网教育业务的主要参与者，凭借网龙在移动互联网的技术及知识，将使学习比传统课室模式更有趣、更积极及更有效。

如有垂询，敬请联络：

网龙网络公司

周鹰

投资者关系高级总监

电话： +852 2850 7266 / +86 591 8754 3120

电邮： maggie@nd.com.cn; ndir@nd.com.cn

投资者关系网站： www.nd.com.cn/ir

综合损益及其他全面收益表（截至二零一四年十二月三十一日止第四季度及年度）

	二零一四年 第四季度 (未经审核) 人民币千元	二零一四年 第三季度 (未经审核) 人民币千元	二零一四年 (经审核) 人民币千元	二零一三年 (经审核) 人民币千元
持续经营业务				
收益	282,880	232,702	962,817	884,518
收益成本	(36,342)	(23,530)	(102,844)	(81,426)
毛利	246,538	209,172	859,973	803,092
其他收入及盈利	32,464	36,034	157,101	44,980
销售及市场推广开支	(51,206)	(38,569)	(152,495)	(106,200)
行政开支	(120,876)	(77,538)	(326,934)	(366,143)
开发成本	(89,278)	(67,341)	(249,260)	(162,857)
其他开支	(11,977)	(3,666)	(34,027)	(10,046)
分占联营公司亏损	(1,715)	(406)	(2,354)	(16)
经营溢利	3,950	57,686	252,004	202,810
已质押银行存款之利息收入	475	638	2,794	4,883
已质押银行存款及有抵押银行贷款之汇兑盈利(亏损)	-	1,188	(5,081)	4,593
衍生财务工具之(亏损)盈利净额	-	(646)	6,817	(5,481)
出售可供出售投资之盈利	-	-	-	5,761
持作买卖投资之(亏损)盈利净额	(16,905)	(1,553)	(17,304)	8,756
财务成本	(235)	(728)	(3,212)	(4,651)
除税前(亏损)溢利	(12,715)	56,585	236,018	216,671
税项	(9,442)	(4,166)	(64,197)	(50,264)
来自持续经营业务的期内/年内(亏损)溢利	(22,157)	52,419	171,821	166,407
已终止经营业务				
来自已终止经营业务的期内/年内溢利	-	-	-	6,056,041
期内/年内(亏损)溢利	(22,157)	52,419	171,821	6,222,448
其他全面开支，扣除所得税：				
其后可重新分类至损益的				
换算海外业务产生的汇兑差额	(461)	(161)	(40)	(1,130)
期内/年内全面(开支)收益总额	(22,618)	52,258	171,781	6,221,318

以下各项应占期内/年内（亏损）溢利：

-本公司拥有人	(19,406)	52,595	176,681	6,140,776
-非控股权益	(2,751)	(176)	(4,860)	81,672
	(22,157)	52,419	171,821	6,222,448

本公司拥有人应占期内/年内（亏损）溢利：

-来自持续经营业务	(19,406)	52,595	176,681	164,352
-来自自己终止经营业务	-	-	-	5,976,424
本公司拥有人应占期内/年内（亏损）溢利	(19,406)	52,595	176,681	6,140,776

非控股权益应占年内（亏损）溢利：

-来自持续经营业务	(2,751)	(176)	(4,860)	2,055
-来自自己终止经营业务	-	-	-	79,617
非控股权益应占期内/年内（亏损）溢利	(2,751)	(176)	(4,860)	81,672

以下各项应占全面（开支）收益总额：

-本公司拥有人	(19,867)	52,434	176,641	6,139,646
-非控股权益	(2,751)	(176)	(4,860)	81,672
	(22,618)	52,258	171,781	6,221,318

人民币分 人民币分 人民币分 人民币分

每股（亏损）盈利

来自持续及已终止经营业务

- 基本	(3.78)	10.31	34.77	1,213.44
- 摊簿	(3.82)	10.27	34.22	1,181.10

来自持续经营业务

- 基本	(3.78)	10.31	34.77	32.48
- 摊簿	(3.82)	10.27	34.22	31.75

综合财务状况表（于二零一四年十二月三十一日）

	二零一四年 (经审核) 人民币千元	二零一三年 (经审核) 人民币千元
--	-------------------------	-------------------------

非流动资产

物业、厂房及设备	822,704	532,684
预付租赁款项	378,673	185,819
投资物业	-	15,725
无形资产	141,254	-
于联营公司的权益	28,795	1,299
可供出售投资	5,000	5,000
应收贷款	18,327	16,041
购买物业、厂房及设备的按金	35,967	16,769
其他应收款项	-	60,969
商誉	40,013	12,534
递延税项资产	54	54
	1,470,787	846,894

流动资产

预付租赁款项	2,708	2,583
应收贷款	1,578	713
贸易应收款项	51,072	41,718
应收客户合约工程款项	7,252	-
其他应收款项、预付款项及按金	210,098	69,770
应收关联公司款项	1,704	4,564
应收联营公司款项	367	-
持作买卖投资	211,584	20,735
已质押银行存款	236,805	107,368
银行存款	1,999,644	3,051,289
银行结余及现金	1,036,788	1,304,355
	3,759,600	4,603,095

流动负债

贸易及其他应付款项	209,214	152,837
应付客户合约工程款项	424	-
递延收入	25,595	26,553

应付一间关联公司款项	1,891	-
应付一间联营公司款项	8	-
有抵押银行贷款	236,805	104,672
其他财务负债	-	3,122
应付所得税	137,648	539,927
	611,585	827,111
流动资产净值	3,148,015	3,775,984
总资产减流动负债	4,618,802	4,622,878
非流动负债		
其他应付款项	1,283	-
递延税项负债	116	-
	1,399	-
资产净值	4,617,403	4,622,878
股本及储备		
股本	36,943	37,664
股份溢价及储备	4,529,971	4,577,478
本公司拥有人应占权益	4,566,914	4,615,142
非控股权益	50,489	7,736
	4,617,403	4,622,878