

网龙网络控股有限公司公布 2016 年第四季度及全年财务业绩

2016 年收益在游戏及教育业务的强劲势头带动下倍增
提高用户数的多管齐下战略获得市场认同

【香港，2017 年 3 月 23 日】全球领先的互联网社区创建者—网龙网络控股有限公司（“网龙”或“本公司”，香港交易所股份代号：777）今日公布 2016 年第四季度及全年财务业绩。公司管理层将于香港时间 2017 年 3 月 23 日晚上 6 时 30 分正召开电话及网络直播会议，回顾公司业绩及近期业务进展。

网龙主席兼执行董事刘德建先生表示：“我非常高兴，网龙于 2016 年继续致力创建在线社区，录得强劲业绩。全年收益为人民币 27.93 亿元，同比增长 119.5%。在旗舰游戏《魔域》的强劲势头及手机游戏收益录得超过一倍增长带动下，游戏业务录得收益人民币 12.1 亿元，同比增长 22.8%。教育业务的收益则增长超过五倍至人民币 15.26 亿元，主要得益于我们的业务透过收购普罗米休斯打入国际市场以及产品于中国商业化的步伐加快。我们于 2016 年的成果获得资本市场的肯定，被香港恒生指数有限公司正式纳入恒生综合大中型股指数成分股，亦成为深港通及沪港通标之合资格港股。”

“公司于 2016 年亦致力投入资源及加强技术能力。我们的增强现实(AR)、虚拟现实(VR)技术有助加强游戏及教育业务产品的内容开发。这些技术使我们的游戏及教学平台充满吸引力，并能够提升用户的参与度。”

“未来一年网龙将致力于游戏及教育业务的增长。我们的游戏业务预计将会在推动手游和利用获肯定的 IP 及技术的多款新游戏的基础上发展，预期将会录得增长。教育业务方面，我们将专注于提升收益增长、用户数目及用户参与度。与中国及全球教育部门紧密合作是提升用户数目的多管齐下策略之一。我们于 12 月与福建省教育厅联合开发整合 101 教育 PPT 及我们一整套教育产品的全省电子教育平台。我们预期该合作将推动全省采用我们的产品作为其他主要省份的参考之用。国际市场方面，网龙最近宣布与俄罗斯首都莫斯科合作展开新的教育合作项目，该合作是我们进入新兴市场扩展我们全球业务的重要一步。我们将于年内宣布更多与中国及新兴市场的类似合作项目。最后，管理层目标是於 2017 年实现集团全年的经营盈利。”

2016 年第四季度财务摘要

- 收益为人民币 7.4 亿元，同比增长 47.8%。
- 来自游戏业务的收益为人民币 3.43 亿元，占本集团总收益的 46.3%，同比增长 21.0%。
- 来自教育业务的收益为人民币 3.74 亿元，占本集团总收益的 50.5%，同比增长 78.3%。
- 毛利为人民币 4.21 亿元，同比增长 34.8%。
- 来自游戏业务的经营性分类溢利¹为人民币 9,790 万元，同比增长 8.7%。
- 来自教育业务的经营性分类亏损¹为人民币 1.58 亿元，同比增长 33.8%。
- 非公认会计准则经营亏损²为人民币 6,720 万元。
- 本公司拥有人应占亏损为人民币 9,440 万元。

2016 年全年财务摘要

- 收益为人民币 27.9 亿元，同比增长 119.5%。
- 来自游戏业务的收益为人民币 12.1 亿元，占本集团总收益的 43.3%，同比增长 22.8%。
- 来自教育业务的收益为人民币 15.3 亿元，占本集团总收益的 54.6%，同比增长近 5.3 倍。

¹ 经营性分类溢利（亏损）是来自本公司报告的经营性溢利（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、财务工具之公允价值变动及财务成本及可转换优先股之公允价值变动。Activwall 相关的特殊拨备及因中国工厂关闭而作出的物业厂房及设备的减值。

² 为补充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，采用非公认会计准则经营亏损指标仅为提高对集团目前财务表现的整体理解。该等非公认会计准则经营亏损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经营亏损不计及以股份为基础支付之开支、收购附属公司产生之无形资产摊销、收购时重新计量过往于一间联营公司所持有的股权之公允价值变动、物业、厂房及设备减值及 Activwall 相关的特殊拨备。

- 毛利为人民币 15.9 亿元，同比增长 66.0%。
- 来自游戏业务的经营性分类溢利¹为人民币 3.72 亿元，同比增长 43.2%。
- 来自教育业务的经营性分类亏损¹为人民币 4.85 亿元，同比增长 95.1%。
- 非公认会计准则经营亏损²为人民币 2.40 亿元，主要原因是持续投放资源于教育业务。
- 本公司拥有人应占亏损为人民币 2.03 亿元。
- 董事会建议派付末期股息每股港币 0.10 元，惟须待股东于即将举行的股东周年大会上批准后方可作实。

二零一六年第四季度游戏业务运营指标

- 网络游戏每用户月平均收入(“ARPU”)为人民币 369 元，同比增长 28.6%³
- 网络游戏平均同时在线玩家人数(“ACU”)为 336,000，同比增长 3.7%³
- 网络游戏最高同时在线玩家人数(“PCU”)为 740,000，同比下降 3.5%³

分类财务摘要

2016 年第四季度

(人民币：千元)	2016 年第四季度		2016 年第三季度		2015 年第四季度	
	游戏	教育	游戏	教育	游戏 (經重列)	教育 (經重列)
收益	342,711	374,029	286,559	392,220	283,245	209,826
毛利	317,256	101,256	266,002	115,436	264,162	49,474
毛利率	92.6%	27.1%	92.8%	29.4%	93.3%	23.6%
经营性分类溢利(亏损) ¹	97,898	(157,737)	80,110	(106,301)	90,080	(117,871)
分类经营开支 ⁴						
- 研发	(107,229)	(109,949)	(91,283)	(95,717)	(76,331)	(72,910)
- 销售及市场推广	(44,623)	(93,710)	(39,223)	(81,561)	(36,922)	(57,659)
- 行政	(73,307)	(41,584)	(62,046)	(32,569)	(56,707)	(32,807)

2016 年全年

(人民币：千元)	2016 年全年		2015 年全年		变动	
	游戏	教育	游戏	教育	游戏	教育
收益	1,210,034	1,526,298	985,427	242,801	22.8%	528.6%
毛利	1,127,851	455,431	899,758	58,933	25.4%	672.8%
毛利率	93.2%	29.8%	91.3%	24.3%	1.9%	5.5%
经营性分类溢利(亏损) ¹	371,678	(485,176)	259,508	(248,619)	43.2%	95.1%
分类经营开支 ⁴						
- 研发	(357,916)	(384,904)	(293,182)	(147,375)	22.1%	161.2%
- 销售及市场推广	(155,098)	(358,431)	(134,415)	(71,498)	15.4%	401.3%
- 行政	(262,403)	(152,195)	(219,039)	(77,404)	19.8%	96.6%

¹经营性分类溢利(亏损)是来自本公司报告的经营性分类溢利(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、财务工具之公允价值变动及财务成本及衍生财务工具之公允价值变动。Activwall 相关的特殊拨备及因中国工厂关闭而作出的物業廠房及設備的減值。

²为补充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，采用非公认会计准则经营亏损指标仅为提高对集团目前财务表现的整体理解。该等非公认会计准则经营亏损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经营亏损不计及以股份为基础支付之开支及收购附属公司产生之无形资产摊销、收购时重新计量过往于一间联营公司所持有的股权之公允价值变动及 Activwall 相关的特殊拨备。

³随着手机游戏成为我们公司收入中不可或缺的组成部分，公司将在未来的计算中增加手机游戏运营数据。

⁴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。

游戏业务

公司游戏业务于第四季度录得收益人民币 3.43 亿元，同比大幅增长 21.0%，经营性分类溢利为人民币 9,790 万元，同比增长 8.7%。稳健的表现主要得益于《魔域》端游及口袋版，两者在 2016 年 12 月的月流水创下历史新高，ARPU 亦录得上升。

在全年基础上，游戏业务于 2016 年增长 22.8% 至人民币 12.1 亿元，经营性分类溢利为人民币 3.72 亿元，同比增长 43.2%。年内，依托手游的增长势头，网龙亦乘胜大力推行市场推广及开发手游工作，带动手机游戏业务于 2016 年录得一倍的同同比增长。此外，公司继续借助其旗舰游戏包括《英魂之刃》及《魔域》的优势，推出新资料片，并进行市场推广活动，拉动增长势头。

《魔域》进一步获得市场认同及更高的热门度，端游及口袋版表现稳健，合共录得 31.0% 的增长。10 月推出的端游新资料片加入新玩法后 12 月的月流水创下新高。此外，口袋版亦取得丰硕的成果，12 月推出的新资料片加入针对提升用户粘性 & 在线互动性的玩法，成功吸引大批用户。公司于 2017 年将继续推出端游及口袋版的内容更新，进一步提高《魔域》的欢迎度。

我们的另一款旗舰游戏《英魂之刃》受益于新玩法及货币化策略的持续改善取得稳健的表现。令人期待已久的口袋版亦于 12 月于 Android 平台成功推出英文及简体中文版，及于 2017 年初于 IOS 平台推出简体中文版。市场回馈非常正面，《英魂之刃口袋版》于 2017 年 1 月成为腾讯应用宝的新游和热门下载双榜榜首的手机游戏。公司已计划于 2017 年推出依托《英魂之刃》的技术及优势的两款新游戏，预期将进一步扩大用户基础及收益。

公司相信游戏业务将受益于所建立的产品线、利用专有游戏 IP 及自身拥有的技术实现长远增长战略，以及大力推动手游，继续录得强劲增长。公司按计划于 2017 年推出最少五款新游戏，亦计划推出多款手游，预期这会拉动公司 2017 年手游收益，较 2016 年再上新台阶。继现有的《VR 虎豹骑》得到市场非常正面的回馈后，公司亦将继续探索及开发应用 VR 及 AR 的新游戏。

教育业务

2016 年第四季度公司教育业务收益达人民币 3.74 亿元，同比增长 78.3%。在备考基础上计算，我们的国际教育业务于年末录得强劲的表现，收益达人民币 2.89 亿元，同比增长 36.8%。本地教育业务于第四季度继续获得市场认同，录得收益人民币 8,460 万元，环比上升 52.5%。

我们的国际教育子公司普罗米休斯于 2016 年全面整合，2016 年贡献教育业务的收益增长 5.3 倍至人民币 15.26 亿元。在备考基础上计算，国际教育业务收益同比增长 31.7% 至人民币 13.46 亿元，反映尤其是英美市场对我们国际教育产品的强劲需求。年内公司国际教育业务亦于成本合理化及运营简化方面采取了措施，并取得显著进展。管理层目标是於 2017 年实现集团国际教育事业全年的整体盈利。

公司亦获得新兴市场的认同。2017 年 3 月，公司宣布与俄罗斯首都莫斯科合作推动全新教育技术，超过 14,500 多名教育从业者将能利用普罗米休斯互动平板显示器与学生进行互动。该合作充分显示公司在积极落实一带一路战略方面的努力。

公司于提高用户数目及用户参与度均取得重大进展。国际市场的旗舰基础教育（K-12：幼儿园至中学）互动云软件 ClassFlow™ 于 2016 年末用户数目增长至超过 260 万（包括 170 万名教师）。

中国国内市场方面，我们计划采取多管齐下的战略以实现大规模用户获取，包括（1）与全国各地的教育部门建立紧密关系（例如与福建省教育厅于 12 月签订战略合作协议，推动全省采用我们的 101 产品）；（2）于主要城市

及省份进行用户教育，举行一系列针对教师的全国市场推广活动，推动教师真正把我们的产品用起来；(3)与拥有 K-12 分销网络的教育技术解决方案公司合作，将我们的 101 产品整合到它们的方案中；及(4)继续参与全国学校教育技术产品的竞标。我们预计在 2017 年，我们全球的教育平台(包括中国在内)的在线用户总数将增至 1000 多万，其中包括 300 多万名教师。

展望未来，公司将继续投入资源开发产品，及应用 VR 及 AR 技术提升用户的学习体验。VR 编辑器已试点推出，我们很高兴迄今收集得的用户回馈反映该产品具备潜力。公司的技术亦逐渐获得全球的肯定，例如，网龙于 1 月与哈佛大学合作举办“2017VR 教育与沉浸式学习研讨会”，制定应用 VR 改善全球学生沉浸式学习技术的路线图。此外。我们将于 3 月 24 日于香港举行一场重要的教学活动，届时我们将利用专有人像全息影像技术将远在英国的世界著名科学家斯蒂芬·霍金教授投影至香港，与现场学生分享他的洞见。

- 完 -

管理层电话会议

网龙管理层将于香港时间 2017 年 3 月 23 日（星期四）晚上 6 时 30 分召开业绩发布电话会议，回顾第四季度及全年财务业绩。

业绩发布电话会议详情如下：

国际用户	+65-6713-5090
美国用户	+1-866-519-4004
香港用户	800-906-601
中国大陆固定电话用户	800-819-0121
中国大陆手机用户	400-620-8038
接入密码	NetDragon

用户可在网龙投资者关系网站 <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“2016 年第四季度及全年业绩电话会议”并根据指示登记。

关于网龙网络控股有限公司

网龙网络控股有限公司（香港交易所股份代号：777）是全球领先的互联网社区创建者。网龙成立于 1999 年，是移动互联网领先的研发力量，多年来成绩斐然，包括自主研发著名的旗舰游戏《魔域》、《征服》和《英魂之刃》，建立中国第一网络游戏门户 -- 17173.com，打造最具影响力的智慧手机服务平台 -- 91 无线，91 无线于 2013 年出售给百度，此项重大交易是当时中国最大的互联网收购合并项目。作为中国海外拓展的先驱，自 2003 年开始，网龙亦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。近年，网龙发展成为全球在线及移动互联网教育行业的主要参与者，凭借其在移动互联网的技术及运营知识打造创新型的教育生态系统。更多信息请访问 www.netdragon.com。

如有投资者垂询，敬请联络：

周鹰

网龙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

截至二零一六年十二月三十一日止季度/年度

	二零一六年 第四季度	二零一六年 第三季度	二零一六年 (经审核)	二零一五年 (经审核)
	(未经审核)	(未经审核)	(经审核)	(经审核)
	人民币千元	人民币千元	人民币千元	人民币千元
收益	740,015	694,544	2,793,103	1,272,197
收益成本	(318,982)	(309,579)	(1,203,234)	(314,161)
毛利	421,033	384,965	1,589,869	958,036
其他收入及盈利	77,795	12,406	163,018	187,927
销售及市场推广开支	(139,852)	(122,819)	(519,662)	(206,778)
行政开支	(195,168)	(172,074)	(720,967)	(520,104)
开发成本	(220,982)	(191,788)	(759,932)	(446,229)
其他开支及亏损	(27,620)	(16,041)	(61,134)	(24,092)
分占联营公司亏损	(148)	(184)	(862)	(9,912)
产品减值拨备	(77,774)	-	(77,774)	-
经营亏损	(162,716)	(105,535)	(387,444)	(61,152)
已质押银行存款之利息收入	-	-	-	6,018
已质押银行存款、有抵押银行				
可转换优先股之汇兑亏损	(11,942)	(5,733)	(21,824)	(15,504)
可转换优先股之盈利(亏损)				
净额	60,240	37,276	193,357	(2,521)
其他衍生财务工具之亏损净额	-	-	-	(393)
出售持作买卖投资之盈利净额	253	-	253	876
持作买卖投资之盈利(亏损)	8,880	5,656	15,546	(9,144)
财务成本	(1,955)	(1,927)	(8,650)	(5,431)
除税前亏损	(107,240)	(70,263)	(208,762)	(87,251)
税项	(10,966)	(4,082)	(28,022)	(100,675)

期内/年内亏损	(118,206)	(74,345)	(236,784)	(187,926)
期内/年内其他全面（开支）收益， 扣除所得税：				
其后不会重新分类至损益的项目：				
物业重估盈利	-	-	-	21,776
	-	-	-	21,776
其后可重新分类至损益的项目：				
换算海外业务产生的汇兑差额	(32,058)	(5,359)	(82,667)	12,208
可供出售投资之公平值亏损	(4,723)	(3,131)	(11,302)	-
	(36,781)	(8,490)	(93,969)	12,208
期内/年内全面（开支）收益	(36,781)	(8,490)	(93,969)	33,984
期内/年内全面开支总额	(154,987)	(82,835)	(330,753)	(153,942)
以下各项应占期内/年内亏损：				
- 本公司拥有人	(94,413)	(65,435)	(202,742)	(142,979)
- 非控股权益	(23,793)	(8,910)	(34,042)	(44,947)
	(118,206)	(74,345)	(236,784)	(187,926)
以下各项应占全面开支总额：				
- 本公司拥有人	(126,292)	(73,095)	(284,391)	(109,872)
- 非控股权益	(28,695)	(9,740)	(46,362)	(44,070)
	(154,987)	(82,835)	(330,753)	(153,942)
	人民币分	人民币分	人民币分	人民币分
每股亏损				
- 基本	(19.01)	(13.18)	(40.93)	(28.85)
- 摊簿	(19.01)	(13.18)	(40.93)	(28.85)

综合财务状况表

于二零一六年十二月三十一日

	二零一六年 人民币千元	二零一五年 人民币千元
非流动资产		
物业、厂房及设备	1,284,494	1,246,117
预付租赁款项	509,018	438,677
投资物业	57,964	55,377
无形资产	722,498	953,950
于联营公司的权益	16,783	18,883
可供出售投资	17,883	5,000
应收贷款	20,477	23,081
贸易应收款项	11,490	18,112
购买物业、厂房及设备的按金	14,585	18,302
商誉	338,237	334,839
递延税项资产	3,445	3,611
	2,996,874	3,115,949
流动资产		
在建物业	55,429	-
存货	125,285	117,584
预付租赁款项	6,003	2,733
应收贷款	13,712	3,397
贸易应收款项	351,693	234,733
应收客户合约工程款项	10,640	4,339
其他应收款项、预付款项及按金	121,564	115,918
应收一间关连公司款项	1,704	1,704
应收联营公司款项	8,561	11,204
可退回税项	3,281	11,159
持作买卖投资	151,783	170,640
已质押银行存款	411	-
银行存款	55,496	583,091
银行结余及现金	876,532	1,126,957
	1,782,094	2,383,459
分类为持作出售之资产	-	2,690
	1,782,094	2,386,149

流动负债

贸易及其他应付款项	531,757	507,592
应付客户合约工程款项	988	993
拨备	45,876	29,373
递延收入	84,567	85,039
应付一间关连公司款项	978	2,254
应付联营公司款项	4,558	9,632
可转换优先股	104,101	278,499
有抵押银行贷款	29,000	25,142
应付所得税	18,364	95,194
	<u>820,189</u>	<u>1,033,718</u>

流动资产净值

总资产减流动负债

961,905

1,352,431

3,958,779

4,468,380

非流动负债

其他应付款项	5,582	12,723
拨备	1,702	2,027
递延税项负债	123,218	149,993
	<u>130,502</u>	<u>164,743</u>

资产净值

3,828,277

4,303,637

股本及储备

股本	36,571	36,726
股份溢价及储备	3,817,258	4,257,120
本公司拥有人应占权益	3,853,829	4,293,846
非控股权益	(25,552)	9,791
	<u>3,828,277</u>	<u>4,303,637</u>