



ND

全年业绩演示材料

2016年全年

网龙

NETDRAGON

23 Mar, 2017

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。本文件并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作演示当日所载，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
- 2016 年运营情况
- 财务摘要
- 业务前景展望
- 问答

概览

第四季度财务摘要

- 教育业务
 - 总收益:人民币3.74亿元, 同比增长78%
 - 国际教育收益:在备考基础上计算, 人民币2.89亿元, 同比增长35%
 - 中国教育收益:人民币8500万元, 同比增长58%
- 游戏业务
 - 总收益:人民币3.43亿元, 同比增长21%
 - 端游收益:人民币2.85亿元, 同比增长11%
 - 手游收益同比增长超过一倍至人民币5300万元
- 我们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, 亦被纳入深港通及沪港通之合资格港股通股份名单

2016年运营情况

2016年教育 – 国际

- 在备考基础上计算，收益同比增长32%
- 资源全面整合，把握业务增长
 - 我们的核心市场产品刷新周期(美国、英国、欧洲)
 - 新兴市场的增长/“一带一路”
- 开始创建线上学习社区(美国有260万用户)
- 完成成本减缩战略
 - 执行供应链战略
 - 改革英美管道战略
- 制定完善的软硬件产品路线图

2016年教育 – 中国

- 收益继续录得大幅增长
- 产品目前覆盖32省/主要城市
- 与各省及市政府签订谅解备忘录
 - 专注于技术、大数据、培训、人才发展
 - 推进政府的教育举措
 - 支持 “一带一路”
- 公开发布一系列虚拟现实(VR)产品，包括VR编辑器
- 101 教育平台推出不久，已获超过60万名用户采用，其中近10万名为教师
- 与培生及其他出版机构签订合作协议，制作虚拟现实/增强现实(AR)内容
- 与哈佛大学及北京师范大学等著名学府建立紧密关系

2016年游戏

- 2016年全年收益为人民币12亿元,同比增长23%;第四季度收益为人民币3.43亿元,同比增长21%
- 受益于推出资料片、新加入的多人在线竞技游戏玩法、及新社交/用户互动计划, 《魔域》端游及口袋版于第四季度月流水同创历史新高
- 手游收益于第四季度大幅增长, 预期增长趋势会持续
- 受益于新玩法及货币化计划, 每用户月平均收入(ARPU)持续上升
- 2017令人期待已久的《英魂之刃》手游12月正式于中国推出, 并于2017年1月成为腾讯公众平台最高下载率的手机游戏
- 《虎豹骑》端游英文版及VR版于第四季度推出

2016年Cherrypicks

- 于香港及海外主要/高注目度的项目中标
 - 香港机场管理局
 - 汇丰银行
 - 香港赛马会
 - 佛光山(台湾)
- 继续开发及推出Starbeacon 技术 (已配备超过30万个基站)
 - 智能位置感测技术
- Cherrypicks 推出网龙首个B2C/B2B学习产品
 - KIZVR
 - English Galaxy
 - VR/AR/AI
- 首个DIY AR产品 – ARWIZ

财务摘要

财务摘要

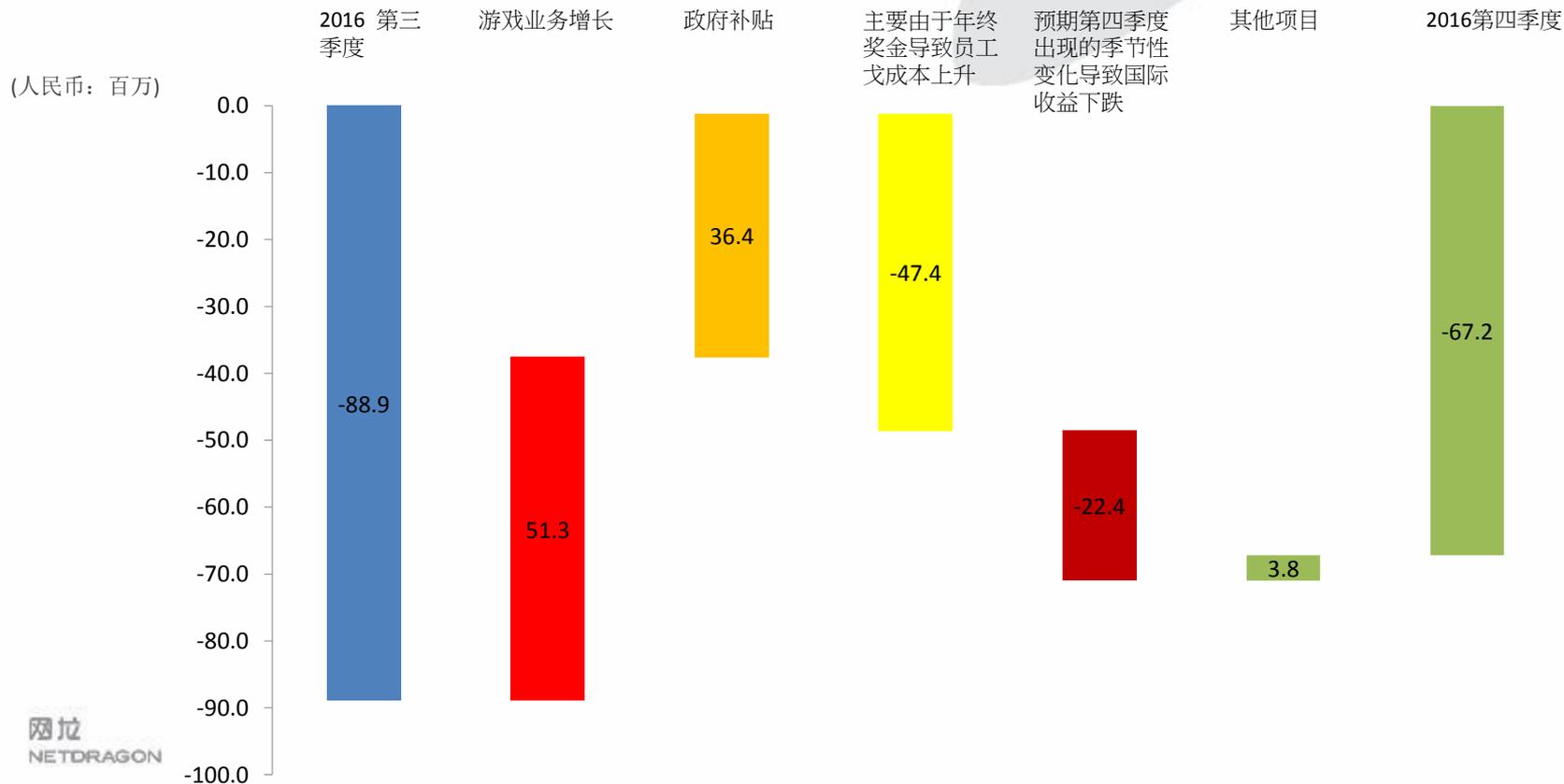
(人民币: 百万)	2016第四季度	2016 第三季度	2015 第三季度
收益	740.0	694.5	500.6
毛利	421.0	385.0	312.4
EBITDA ¹	(34.6)	4.7	12.8
非公认审计准则EBITDA	(9.6)	(31.5)	32.8
非公认审计准则经营性分类亏损 ²	(67.2)	(88.9)	(8.2)
现金, 现金等价物及短期投资	1,084.2	1,098.7	1,880.7
每股现金(人民币元) ³	2.19	2.21	3.78

备注1: EBITDA包括财务工具之公允价值变动、就Activwall产品重组作的额外拨备。

备注2: 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、就Activwall产品重组作的额外拨备及因中国厂房关闭产生的厂房及设备减值亏损拨备。

备注3: 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亏损一览



分类财务摘要

	2016第四季度		2016第三季度		2015 第四季度	
(人民币: 千元)	游戏	教育	游戏	教育	游戏(重列)	教育(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 ² :						
-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

备注1:经营性分类溢利(亏损)是来自本公司报告的分类型溢利(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(与教育子公司相关的A系列优先股)、就Activwall作的额外拨备及因中国厂房关闭产生的厂房及设备减值亏损拨备。

备注2: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。

财务摘要 – 教育

- 在备考基础上计算，我们的国际教育业务收益录得稳健增长，2016年第四季度及全年分别同比增长**37%及32%**
- 受益于我们的整合工作以提升运营效率，在备考基础上计算，国际教育的毛利率由2015年**26%**增长至2016年**31%**
- 国际教育第三及第四季度的收益表现同时反映了季节性变化，与以往公司及市场的规律，及早前向市场传达的信息保持一致
- 中国的收益于2016年第四季度及全年分别录得**58%及109%**同比增长，2016年合同销售强劲，超过人民币2亿元

财务摘要 — 游戏

- 年第四季度及全年收益分别同比增长**21%**及**23%**
- 运营杠杆支撑第四季度及全年经营性分类溢利分别同比增长**9%**及**43%**
- 第四季度 ARPU同比增长**29%**至人民币**3.69**亿元
- 2016年第四季度及全年手游收益分别同比增长**120%**及**100%**
- 第四季度手游收益连续上升，环比增长**45%**
- 《英魂之刃》口袋版于**12**月底成功推出，预计成为**2017**年上半年收益的催化剂

业务前景展望

2017年业务前景展望

教育业务

- 2017年最佳产品组合
 - 软件 – **ClassFlowTM, App Store**, 内容商店, **AR Wiz, VR 编辑器**
 - 硬件 – 最完整的平板显示器系列, 采用最新“Flat Frog”技术
- 积极进行收购或合作, 以取得内容
- 于新兴市场获得认同, 如莫斯科/俄罗斯
- 继续创建学习社区
 - 全球, 包括中国在内
- 软硬件, 如**KIZVR、English Galaxy**, 开始打入B2C市场
- 推出“参与社区”- 终生学习愿景的一部份

游戏业务

- 受益于《英魂之刃》口袋版及其他将推出的手游, 预期今年手游收益将大幅增长
- 依托获肯定的IP及技术, 按计划推出数款新游戏
- VR游戏的优势(《虎豹骑》VR版已推出, 将推出更多VR游戏)
- 2017年将推出最少五款新游戏, 预期将拉动2017年收益

The ENGAGE Community

BEFORE



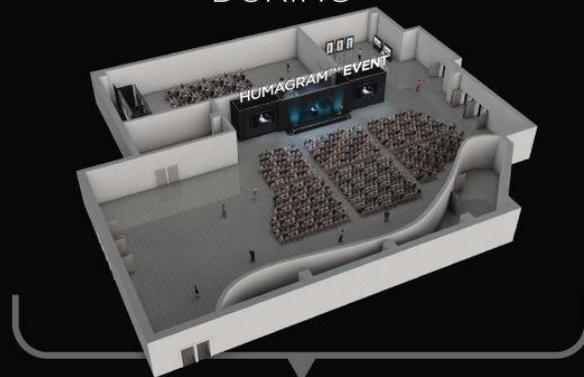
Community Portal

REGISTER

PROMOTE

MONETIZE

DURING



 CAPTURE

On-line Events
Live & Pre-Recorded

 TRANSMIT

2-way transmission

 DISPLAY

Multiple Locations
Simultaneously

Live Secondary Screens



AFTER

Ancillary Distribution
Off-line Events

MOBILE



VIRTUAL REALITY HEADSET



AUGMENTED REALITY HEADSET



TABLETS



MAC / PC



2017年业务前景展望

- 教育及游戏业务持续增长
- 整体教育收益的增速较2016年快
 - 产品刷新周期
 - 新兴市场/“一带一路”
- 游戏业务收益录得双位数增长
- 2017年全球线上学习社区(包括中国在内)的用户数目预计超过1000万，当中超过300万名为教师
- 预计从学习社区的货币化取得收益
- 致力于2017年实现集团全年的经营溢利



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

