

网龙网络有限公司公布2014年第三季度财务业绩

-收入录得稳健同比增长，新游戏产品线增长动力强劲

-教育生态系统产品开发顺利

【香港，2014年12月2日，美通社讯】中国领先的网络游戏与移动互联网平台开发商及运营商——网龙网络有限公司（“网龙”或“本公司”，股份代号：777）今日公布了截至2014年9月30日止（“期内”）的第三季度财务业绩，并将于香港时间2014年12月2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。

二零一四年第三季度财务摘要

- 2014年第三季度收益为人民币232.7百万元，环比增长1.1%，同比增长6.1%。
- 2014年第三季度毛利为人民币209.2百万元，环比增长0.4%，同比增长4.8%。
- 2014年第三季度经营溢利为人民币57.7百万元，环比减少24.1%，同比增长15.8%。
- 2014年第三季度本公司拥有人应占的非公认会计准则溢利¹为人民币62.9百万元。
- 2014年第三季度来自持续经营业务的期内溢利为人民币52.4百万元，环比减少17.8%，同比增长41.8%。
- 2014年第三季度每股基本盈利为人民币10.31分，每股摊薄盈利为人民币10.27分。

二零一四年第三季度运营摘要²

- 2014年第三季度网络游戏最高同时在线玩家人数（“PCU”）为382,000，环比减少18.9%，同比减少25.1%。
- 2014年第三季度网络游戏平均同时在线玩家人数（“ACU”）为225,000，环比减少5.9%，同比减少16.7%。
- 2014年第三季度网络游戏每用户平均收入（“ARPU”）为人民币299元，环比增长1.4%，同比增长14.6%。
- 2014年第三季度微端游戏《英魂之刃》日活跃玩家人数（“DAU”）为1百万。

网龙主席兼执行董事刘德建先生表示：“2014年第三季度，我们收入再次录得稳健增长，MMORPG、移动游戏和在线教育业务为我们提供源源不绝的增长动力。我们很高兴公司新推出的两款游戏《英魂之刃》和《魔域口袋版》受到了玩家的欢迎，我们火热的游戏《英魂之刃》入选了在2014年10月份于银川举办的世界电子竞技大赛（“WCA”），随后不断增长。《英魂之刃》不仅是唯一入选大赛的首款中国国内研发的竞技游戏，更是网龙首款参加世界电子竞技大赛的产品，我们为此感到自豪。这款游戏在今年第三季度录得了170,000的最高同时在线玩家人数，4百万的月活跃玩家人数，1百万的日活跃玩家人数，并于2014年10月录得超过人民币1,000万元的月流水收入。公司为明年初的正式推出加大市场推广力度，我们有信心在2015年《英魂之刃》的收入能录得显著增长。与此同时，在第三季度，我们很高兴与Valve签下协议，公司全新3D动作竞技战争类网游《虎豹骑》在明年初对外测试完结后，该游戏的英文版本将在不久的将来登录Steam平台。”

“公司在移动全球化的趋势中迅速抓住机遇，继续推进移动游戏业务的发展，促使手机游戏业务收入环比增长达43.8%。《魔域口袋版》的Android官方版本已于2014年9月上市，深受玩家推崇并已录得不错的营运数据。我们亦对将于下个季度正式上线的iOS版本充满信心。《最江湖》已在本季度与一家国内领先的手游发行商签下独家代理协议。而在海外方面，阿拉伯语版本的《大海盗》录得了月收入新高。”

“公司携手华东师范大学共同举办的一场智慧教育的高峰论坛刚刚落下帷幕，这次会议的焦点是为数字时代开发教育工具。我们与北京师范大学、华中师范大学等多家教育机构开展合作关系，这也是公司参与制定教育标准的策略中的一步。期间，我们着力开发智慧教室和其他教育产品，无缝融入我们整体生态系统之中。在本季度我们开始推出K12教育平板并录得销售，期望能进一步开发我们的整体解决方案教育生态系统。我们有信心我们的教育

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 最高同时在线玩家人数（“PCU”）及平均同时在线玩家人数（“ACU”）数据不包括新的微端游戏《英魂之刃》

产品能为广阔的中国学生市场带来一个独特而又有价值的方案。”

二零一四年第三季度未经审核的财务业绩

收益

收益为人民币232.7百万元，上季度为人民币230.1百万元，环比增长1.1%；去年同期为人民币219.4百万元，同比增长6.1%。

来自中国的网络游戏及其他业务收益为人民币195.9百万元，上季度为人民币203.5百万元，环比下降3.8%；去年同期为人民币195.1百万元，同比增长0.4%。

来自海外的网络游戏及其他业务收益为人民币36.8百万元，上季度为人民币26.6百万元，环比增长38.3%；去年同期为人民币24.3百万元，同比增长51.4%。来自海外市场的收益环比及同比增加主要源自2014年第三季度收购创奇思的移动解决方案业务。

毛利及毛利率

毛利为人民币209.2百万元，上季度为人民币208.2百万元，环比增长0.4%；去年同期为人民币199.5百万元，同比增长4.8%。毛利率为89.9%，上季度为90.5%，去年同期为91.0%。

经营费用

销售及市场推广开支为人民币38.6百万元，上季度为人民币33.6百万元，环比增长14.8%；去年同期为人民币27.9百万元，同比增长38.1%。销售及市场推广开支的环比及同比增加主要由于快速推进教育业务的相关员工成本上升以及广告及推广开支增加所致。

行政开支为人民币77.5百万元，上季度为人民币71.6百万元，环比增长8.2%；去年同期为人民币87.6百万元，同比下降11.5%。行政开支的环比增加主要由于员工成本和长乐新基地的折旧及因收购创奇思而产生的无形资产摊销增加，其中部分由法律及专业费用的减少所抵消。行政开支的同比减少主要由于以股份为基础支付的开支以及法律及专业费用减少，其中部分由低价值消耗品，折旧及摊销及租赁费用的增加所抵消。

开发成本为人民币67.3百万元，上季度为人民币51.7百万元，环比增长30.3%；去年同期为人民币45.3百万元，同比增长48.5%。开发成本的环比增长主要由于开发员工数量增加所致。同比增长主要由于员工成本和外包费用增加所致。

其他开支为人民币3.7百万元，上季度为人民币16.5百万元，环比减少77.8%。其他开支的环比下降主要由于2014年第二季度向北京师范大学的一次性捐赠所致。

经营溢利

来自持续经营业务的经营溢利为人民币57.7百万元，上季度为人民币76.0百万元，环比下降24.1%；去年同期为人民币49.8百万元，同比增长15.8%。

来自持续经营业务的期内溢利

来自持续经营业务的期内溢利为人民币52.4百万元，上季度为人民币63.8百万元，环比下降17.8%；去年同期为人民币37.0百万元，同比增长41.8%。

每股基本及摊薄盈利分别为人民币10.31分及人民币10.27分，上季度分别为人民币12.54分及人民币12.50分，去年同期分别为人民币7.27分及人民币7.22分。

流动资金

于2014年9月30日，本集团银行存款、银行结余、现金及已质押银行存款及流动投资（归类为“持作买卖投资”）约为人民币3,398.7百万元，于2014年6月30日为人民币3,709.3百万元。流动投资包括主要为用于增强公司整体现金状况的高流动性的固定收益投资。

股份回购

在截至2014年9月30日止9个月期间，公司以总代价约37.0百万港元（未扣除开支）回购合共2,585,000股股份。

在截至2014年10月31日止1个月，公司通过在联交所买卖回购2,824,500股股份进行注销，代价为约37.0百万港元）。

二零一四年第三季度业务发展

游戏业务

于本季度，公司网络游戏和微端业务在推出《英魂之刃》和《魔域口袋版》后增长动力有所提升。《英魂之刃》在第三季度录得170,000的最高同时在线玩家人数、4百万的月活跃玩家人数以及1百万的日活跃玩家人数，并于2014年10月超过人民币1,000万元的月流水收入。公司预期该游戏在明年初正式上市后将会产生更多收益。2014年9月，公司推出《魔域口袋版》安卓版本，并于回顾期内录得6.74%的付费率，约45%的次日留存率。

公司主营旗舰游戏《魔域》的中文资料片“女神·天赋觉醒”也于2014年9月开启内测，并预计于下一个季度正式公测，该资料片新增“天赋系统”，为玩家免费提升角色属性。《征服》亦推出“忍者翻身”更新版本，新增技能和武器。公司另一部主营旗舰游戏《机战》也于2014年9月推出资料片“异星战场”，围绕“跨服”开放更多新颖的竞技模式及全新的玩点。《开心》新资料片“法宝天下”也于2014年7月公测，资料片以新战场模式赋予玩家全新的战斗体验，促使了月收入创新高。

在线及移动教育

本季度，公司在“开放教育云平台”的开发上继续取得一定的进展，通过与高校等教育机构合作，共同推动人工智能、大数据分析和云计算等技术的研发，并推进教育资源与教育平板的无缝同步，建立雄厚的后端基础平台，为前端各种类型的网龙在线教育项目提供内容支持。

关于公司网络及移动教育业务的新内容开发及策略合作的讨论也于本季内继续发展。公司的K-12教育平板电脑的开发持续推进，完成了包括内容设计与功能开发在内的多个开发阶段。通过实施“整体解决方案生态系统”的产品策略，公司正努力完成在软件、硬件、内容和组件的设计和开发目标。通过将技术、教育内容的游戏化以及用户行为分析用于教育内容的制作，公司有信心最终的产品将会改变学生的学习方式。

网龙与北京师范大学开展了战略合作，共同聚焦于新的教育内容与技术的开发。公司计划于北京成立网龙研究院，聚焦于与北京师范大学共同开发教育机会，包括合作进行内容开发与制作、高级人员互聘、联合研究互动课堂与电子教材等。网龙向台湾中央大学网络学习研究所捐赠了25万美元，为两岸三地华人学生开发智慧教育工具。公司相信与高校之间保持良好合作关系，有利于扩大优质教育内容的供给，以及便于获得世界性教学研究和教学方式的渠道。

公司亦与国内外教育出版商签订策略协议，致力合作为教育平板电脑提供优质的内容。公司与华东师范大学、北京师范大学、华中师范大学达成战略合作协议，打造具有独创性优势的移动互联网教育平台。同时与人民教育出版社共同承接国家科技支撑「学习资源数字出版关键技术与应用示范研究」计划，并承担该项目的终端（电子书包）应用示范部分的研究工作，101同学派将作为产业化示范的终端，服务于整个教育行业。

拓展闽港两地在移动互联网及通信科技领域的合作与交流

于2014年9月5日，网龙与香港数码港管理有限公司、香港无线科技商会签署了一份合作意向书，合作协议为期一

年。三方建立策略性伙伴关系，进一步强化本地资讯及通讯科技业。意向书包括以下四个方面：专业培训、向内地市场推广本地手机应用程序、推动实习计划及设立数码教室。三方会共同支持并帮助香港公司或人才进军内地市场，并为他们提供培训机会。

与创奇思策略性合并

于2014年6月3日，网龙就收购亚太移动科技营销行业的领先企业创奇思旗下移动方案业务签订协议，交易已于2014年7月21日完成。本次策略性合作将为集团带来一个世界级的创新移动方案团队，具备足够的专业技术在世界市场上打造出顶尖的移动产品，包括企业软件、移动销售、移动商务及移动教育等。

业务展望

MMORPGs

公司首款自主研发的多人在线竞技战争微端类网游《英魂之刃》入选参加今年十月于中国银川举办的世界电子竞技大赛（“WCA”），这是公司首款参加世界电子竞技大赛的游戏，象征着公司在游戏产业链探索上迈出的坚实一步。《英魂之刃》是唯一入选世界电子竞技大赛的国内自主研发的竞技游戏。该游戏目前处于开放性测试阶段，计划于2015年初正式公测。因该游戏深受玩家欢迎，公司预计《英魂之刃》在未来几个季度内能够为游戏收入产生更多收入。公司新推出的3D动作类战略大型多人网游《虎豹骑》于2014年上半年获得Steam社区玩家推荐。Steam平台是一款由Valve公司开发的综合数字游戏社交平台。2014年9月，公司与Valve公司完成正式签约，未来《虎豹骑》英文版将通过Steam平台销售。《虎豹骑》目前处于测试阶段，计划在2015年初正式公测。

已运营网络游戏方面，本集团将继续进行玩法的更新和新版本的发布，以增强用户粘性。网龙计划于2014年第四季度发布主营游戏项目《魔域》和《征服》的全新资料片，包括内容优化。

手机游戏

- 《魔域口袋版》的Android官方版本于2014年9月正式上线。
- 《最江湖》是一款自主研发的2.5D角色扮演类武侠风格的手游，计划于2014年第四季度开启iOS及Android版本测试。
- 《悟空与魔王》（前称为《微西游》）是一款即时制卡牌游戏，画面精美。游戏目前处于内测阶段，计划于2014年第四季度正式上线。
- 《全球快打》是一款2D次世代格斗类手游，已于2014年10月开启测试，预计将于2014年第四季度或2015年初上线简体中文以及阿拉伯语版本。
- 《武魂天下》是一款自主研发的3D武侠动作类手游，目前处于对外测试阶段，计划于2015年第一季度正式上线。

在线及移动教育

于2014年11月末，公司携手华东师范大学共同承办了首届“2014教育信息化技术标准工作会议暨海峡智慧教育高峰论坛”，会议以“移动互联网和大数据时代的智慧教育”为主题。在11月27日闭幕的“全国信息技术标准化技术委员会教育技术分技术委员会暨教育部教育信息化技术标准委员会”工作会议上，经过到会的专家委员投票一致通过，网龙正式成为该委员会单位委员。未来，集团将继续与各类机构合作，参与国家电子课本标准、电子书包标准以及网络学习空间的制定和研发工作，共同打造在线教育平台。

公司期待能够继续大力推进移动教育生态产品的开发。在硬件方面，公司正利用在预推出期间收集的用户反馈，优化和提升教育平板电脑的功能和独到设计。在软件方面，公司将配合国家旨在提升教育信息化整体水平的“三通两平台”政策，计划打造基于IM的“网络学习空间人人通”教育通讯服务平台。

于2014年11月，网龙与北京师范大学以及一家全球性教育内容公司，就整合三方各自优势，通过签定备忘录方式达成打造“智慧教育整体方案”，支持由双方共同申报之国家级教育技术科技平台。

非公认会计准则财务指标

为补充本公司按照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公司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。本公司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、因收购附属公司而产生的无形资产的摊销、已质押银行存款的利息收入、已质押银行存款、有抵押银行贷款及可赎回可转换优先股的汇兑盈利（亏损）、衍生财务工具之盈利（亏损）净额及财务成本。

管理层电话会议

网龙管理层将于香港时间 2014 年 12 月 2 日 晚上 8 时正召开业绩发布电话会议及网络直播，回顾截至 9 月 30 日止第三季度财务业绩。

业绩发布电话会议详情如下：

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 年第三季度业绩电话会议”并根据指示登记。

网龙网络有限公司

网龙网络有限公司（香港交易所股份代号：0777）是中国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，凭借我们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：

网龙网络有限公司

周鹰

投资者关系高级总监

电话：+86 591 8754 3120; +852 2850 7266

电话：maggie@nd.com.cn; ndir@nd.com.cn

投资者关系网站：www.nd.com.cn/ir

简明综合损益及其他全面收益表 (截至二零一四年九月三十日止三个月)

	截至下列日期止三个月		
	二零一四年 九月三十日 (未经审核)	二零一四年 六月三十日 (未经审核)	二零一三年 九月三十日 (未经审核)
	人民币千元	人民币千元	人民币千元
持续经营业务			
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
销售及市场推广开支	(38,569)	(33,590)	(27,935)
行政开支	(77,538)	(71,645)	(87,611)
开发成本	(67,341)	(51,687)	(45,349)
其他开支	(3,666)	(16,491)	(1,259)
分占联营公司亏损	(406)	(145)	(41)
经营溢利	57,686	75,953	49,808
已质押银行存款利息收入	638	840	222
已质押银行存款及有抵押银行贷款 的汇兑盈利(亏损)	1,188	(2,106)	(1,769)
衍生财务工具之(亏损)盈利净额	(646)	2,737	-
持作买卖投资之(亏损)盈利净额	(1,553)	61	-
财务成本	(728)	(1,132)	(326)
除税前溢利	56,585	76,353	47,935
税项	(4,166)	(12,547)	(10,974)
来自持续经营业务的期内溢利	52,419	63,806	36,961
已终止经营业务			
来自已终止经营业务的期内溢利	-	-	105,586
期内溢利	52,419	63,806	142,547
期内其他全面(开支)收益, 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	(161)	29	(167)
期内全面收益总额	52,258	63,835	142,380
以下各项应占期内溢利(亏损):			
- 本公司拥有人	52,595	63,830	97,230
- 非控股权益	(176)	(24)	45,317
	52,419	63,806	142,547
本公司拥有人应占期内溢利:			
- 来自持续经营业务	52,595	63,830	36,926
- 来自已终止经营业务	-	-	60,304
本公司拥有人应占期内溢利	52,595	63,830	97,230
非控股权益应占期内(亏损)溢利:			
- 来自持续经营业务	(176)	(24)	35
- 来自已终止经营业务	-	-	45,282
非控股权益应占期内(亏损)溢利	(176)	(24)	45,317
以下各项应占全面收益(开支)总额:			
- 本公司拥有人	52,434	63,859	97,063
- 非控股权益	(176)	(24)	45,317
	52,258	63,835	142,380

	人民币分	人民币分	人民币分
每股盈利			
来自持续及已终止经营业务			
- 基本	10.31	12.54	19.14
- 摊簿	10.27	12.50	19.02
来自持续经营业务			
- 基本	10.31	12.54	7.27
- 摊簿	10.27	12.50	7.22

简明综合财务状况表（于二零一四年九月三十日）

	二零一四年 九月三十日 (未经审核) 人民币千元	二零一三年 十二月三十一日 (经审核) 人民币千元
非流动资产		
物业、厂房及设备	771,887	532,684
预付租赁款项	379,263	185,819
投资物业	-	15,725
无形资产	143,380	-
于联营公司的权益	30,510	1,299
可供出售投资	5,000	5,000
应收贷款	15,897	16,041
购买物业、厂房及设备的按金	19,444	16,769
其他应收款项	-	60,969
商誉	18,780	12,534
递延税项资产	54	54
	1,384,215	846,894
流动资产		
预付租赁款项	2,708	2,583
应收贷款	898	713
贸易应收款项	52,252	41,718
其他应收款项、预付款项及按金	167,914	69,770
应收关连公司款项	1,704	4,564
应收联营公司款项	72	-
持作买卖投资	185,884	20,735
已质押银行存款	-	107,368
银行存款	2,540,917	3,051,289
银行结余及现金	671,934	1,304,355
	3,624,283	4,603,095
流动负债		
贸易及其他应付款项	168,999	152,837
递延收入	27,008	26,553
应付一间关连公司款项	340	-
有抵押银行贷款	-	104,672
其他财务负债	-	3,122
应付所得税	136,505	539,927
	332,852	827,111
流动资产净值	3,291,431	3,775,984
总资产减流动负债	4,675,646	4,622,878
非流动负债		
其他应付款项	2,248	-
递延税项负债	51	-
	2,299	-
资产净值	4,673,347	4,622,878
股本及储备		
股本	37,849	37,664
股份溢价及储备	4,633,727	4,577,478
本公司拥有人应占权益	4,671,576	4,615,142
非控股权益	1,771	7,736
	4,673,347	4,622,878