

## 网龙网络有限公司公布 2014 年第二季度财务业绩

### 总收益同比环比均上涨，2014 年下半年游戏产品线进度良好，教育业务发展迅速

【香港，2014 年 8 月 22 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 6 月 30 日止（“期内”）的第二季度财务业绩，并将于香港时间 2014 年 8 月 22 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。

#### 二零一四年第二季度财务摘要

- 2014 年第二季度收益为人民币 230.1 百万元，环比增长 6.0%，同比增长 2.7%。
- 2014 年第二季度毛利为人民币 208.2 百万元，环比增长 6.2%，同比增长 1.4%。
- 2014 年第二季度经营溢利为人民币 76.0 百万元，环比减少 33.6%，同比减少 18.7%。
- 2014 年第二季度本公司拥有人应占的非公认会计准则溢利<sup>1</sup>为人民币 70.6 百万元，环比减少 16.9%。
- 2014 年第二季度期内持续经营业务溢利为人民币 63.8 百万元，环比减少 17.9%，同比减少 18.5%。
- 2014 年第二季度每股基本盈利为人民币 12.54 分，每股摊薄盈利为人民币 12.50 分。
- 公司决议向于 2014 年 9 月 8 日是名列股东名册的本公司股东派付截至 2014 年 6 月 30 日止六个月的中期股息，每股 0.20 港元。

#### 二零一四年第二季度运营摘要

- 2014 年第二季度网络游戏最高同时在线玩家人数（“PCU”）为 471,000，环比减少 0.2%，同比增长 0.6%。
- 2014 年第二季度网络游戏平均同时在线玩家人数（“ACU”）为 239,000，环比持平，同比减少 6.3%。
- 2014 年第二季度网络游戏每用户平均收入（“ARPU”）为人民币 295 元，环比增长 3.5%，同比增长 4.2%。

网龙主席兼执行董事刘德建先生表示：“2014 年第二季度中，公司延续了过去几个季度的优异表现，在 MMORPG 和移动游戏业务方面取得显著进展，并推动了在线教育业务的发展。我们的网络游戏持续表现强劲，经由我们着力投入优化游戏玩法及提供更令玩家振奋的游戏内容以打造历久弥新之游戏产品组合，收入及平均付费用户收入与上个季度及去年同期相比均录得增长。我们多款旗舰网络游戏近期亦广受欢迎，包括自主研发的 MOBA 微端游戏《英魂之刃》，近期其每日活跃用户及最高同时在线用户人数分别超过 100 万及 20 万，体现了我们世界级游戏设计及研发的实力。《英魂之刃》准备于今年年底或明年年初正式推出，预计其正式推出后配合一系列宣传活动将对收入带来有效的补充。”

“本季度手机游戏业务亦进展平稳。与《魔域口袋版》的推出相关的准备工作已进入最后阶段。我们正在着手将这款游戏带给移动平台上的新玩家，并期待该手机游戏能够延续其 PC 版游戏《魔域》的成功表现。我们将继续丰富我们的手机游戏产品线，多款精彩的游戏包括《全球快打》、《微西游》和《最江湖》都已经进入了研发的最后阶段。”

“同时，我们继续对 MMORPG 游戏投入大量资源，通过不断推出新资料片和游戏内活动以保持现有游戏的活力维系玩家。用作提升《魔域》吸引力的资料片“暗黑龙骑-浩劫”已于二零一四年四月开启测试。《征服》于二零一四

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”。

年四月举办十一周年庆典活动，向玩家提供新的游戏任务回馈玩家多年来的支持。我们很高兴将于下个季度推出《开心》及《机战》的全新资料片。此外，我们新的 3D 动作竞技战争类网游《虎豹骑》已进入最后的研发阶段”

“最后，我们在线上教育方面持续实现了实质的进展。我们正为 K12 教育平板电脑及开放教育云平台开发教学产品、内容及策略合作伙伴。我们已经推出了 K12 教育平板电脑的体验版本，并相信这将会为学生、老师及学校带来一个突破性的教学工具，更重要的是能够令中国学生以崭新的方法更有效地学习。”

## 二零一四年第二季度未经审核的财务业绩

### 收益

收益为人民币 230.1 百万元，上季度为人民币 217.1 百万元，环比增长 6.0%；去年同期为人民币 224.2 百万元，同比增长 2.7%。

来自中国的网络游戏及其他业务收益为人民币 203.5 百万元，上季度为人民币 187.7 百万元，环比增长 8.4%；去年同期为人民币 198.3 百万元，同比增长 2.6%。来自中国的收益的增加主要来自于 2014 年推出《魔域》资料片“暗黑龙骑-浩劫”强劲的表现。

来自海外的网络游戏及其他业务收益为人民币 26.6 百万元，上季度为人民币 29.4 百万元，环比下降 9.3%；去年同期为人民币 25.9 百万元，同比增长 3.1%。下降的原因主要受海外市场传统季节性因素的影响。

### 毛利及毛利率

毛利为人民币 208.2 百万元，上季度为人民币 196.0 百万元，环比增长 6.2%；去年同期为人民币 205.3 百万元，同比增长 1.4%。毛利率为 90.5%，上季度为 90.3%，去年同期为 91.6%。

### 经营费用

销售及市场推广开支为人民币 33.6 百万元，上季度为人民币 29.1 百万元，环比增长 15.3%；去年同期为人民币 23.1 百万元，同比增长 45.4%。销售及市场推广开支的环比增加主要由于广告及推广开支增加所致。

行政开支为人民币 71.6 百万元，上季度为人民币 56.9 百万元，环比增长 26.0%；去年同期为人民币 53.9 百万元，同比增长 32.8%。行政开支增加主要由于(i)公司在长乐新的办公室所带来一般性开支；(ii)新聘员工成本；及(iii) 专业费用及出售 91 集团的税务咨询

开发成本为人民币 51.7 百万元，上季度为人民币 41.0 百万元，环比增长 26.2%；去年同期为人民币 37.6 百万元，同比增长 37.6%。开发成本增加主要由于公司持续投放资源以强化产品开发，而导致员工成本增加。

其他开支为人民币 16.5 百万元，上季度为人民币 1.9 百万元，环比增长 771.2%；去年同期为人民币 1.6 百万元，同比增长 945.7%。其他开支增加主要由于向北京师范大学捐款，公司认为透过支持研究及发展会对其教学战略作出补充。

## 经营溢利

来自持续经营业务的经营溢利为人民币 76.0 百万元，上季度为人民币 114.4 百万元，环比下降 33.6%；去年同期为人民币 93.4 百万元，同比下降 18.7%。环比及同比的下降主要由于 (i) 《魔域》及《大海盗》的广告及宣传费上升；(ii) 业务拓展导致员工成本上升；(iii) 位于长乐新的办公室所带来一般性行政开支及 (iv) 上述向北京师范大学拨捐以支持研发及发展的举措。

## 税项

税项为人民币 12.5 百万元，上季度为人民币 38.0 百万元，环比下降 67.0%；去年同期为人民币 15.2 百万元，同比下降 17.3%。

## 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 63.8 百万元，上季度为人民币 77.8 百万元，环比下降 17.9%；去年同期为人民币 78.3 百万元，同比下降 18.5%。

每股基本、摊薄盈利分别为人民币 12.54 分及人民币 12.50 分，上季度分别为人民币 15.70 分及人民币 15.61 分，去年同期分别为人民币 15.49 分及人民币 15.38 分。

## 流动资金

于二零一四年六月三十日，本集团银行存款、银行结余及现金及已质押银行存款约为人民币 3,687.4 百万元，于二零一三年十二月三十一日为人民币 4,463.0 百万元。下降的主要原因为 (i) 缴纳出售 91 集团带来资本收益所衍生的税项（非经常性）；(ii) 海西动漫创意城所带来的资本开支；(iii) 派发 2013 年全年股息及 (iv) 期内回购股份。

## 二零一四年第二季度业务发展

### 游戏业务

《虎豹骑》，一款处于最后开发阶段的 3D 动作竞技战争网络游戏，预计将在 2014 下半年进行公测。一款我们自主研发的 MOBA 跨平台游戏《英魂之刃》，七月份每日活跃用户及最高同时在线用户人数分别超过一百万及 20 万，并愈受玩家欢迎。《魔域》全新资料片“暗黑龙骑-浩劫”于二零一四年四月正式公测，推出了新职业“暗黑龙骑”。资料片提升了游戏内容以吸引新旧玩家。公司另一款主营游戏《征服》于二零一四年四月举行十一周年庆典活动。资料片“勇士崛起”的海外版本于二零一四年四月发布西班牙语及法语语种，满足目标市场玩家追求对游戏的新体验，延长游戏的生命周期。

《魔域口袋版》已于二零一四年五月启动首次开放测试。同月，角色类扮演武侠风格的手机游戏《最江湖》开启测试。此外，集团对《全球快打》、《微西游》以及《英雄切》进行了线上测试。本季度内，本集团亦为大部分手机游戏推出了全新资料片，其中包括为公司自主研发的 2.5D 动作角色扮演手机游戏《战苍穹》和动作角色扮演手机网游《疯狂部落》发布的新资料片。公司首款航海题材的角色扮演类回合制游戏《大海盗》于六月发布阿拉伯语的安卓版本。

## 在线及移动教育

在线及移动教育的产品研发、内容制作及策略性伙伴讨论在季内一直进行。公司已发布 K12 教育平板电脑的体验版，希望能调整 K12 教育平板电脑的功能、特性及内容。

在职业教育方面，本公司今年稍早与国家开放大学成为战略合作伙伴，以为中国的职业教育版块建立一个线上及移动端的学习平台。网龙作为此线上及移动端学习平台的独家开发商，为其提供内容撰写，资料分析，以及平台运营服务。

二零一四年七月，公司与新华网股份有限公司签署合作协议，共同搭建全国非学历公共服务教育体系，包括一系列互联网从业人员培训及公务员继续教育等领域。

二零一四年五月，公司向国家顶级的教育学院—北京师范大学，以捐赠方式投入了人民币 1 千万，公司认为透过支持研究及发展的措举能使公司的教学策略有显著的提升。

## 与创奇思策略性合并

于二零一四年六月三日，本公司全资附属公司 NetDragon BVI 与亚太移动科技及移动营销界的翘楚创奇思订立买卖协议，集团以交易总额最高 30,500,000 美元收购创奇思旗下移动方案业务。相信这次策略性合并将为网龙带来一个世界级的创新移动方案开发团队，具备足够的专业技术能够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、移动商务与移动教育。收购事项于二零一四年七月二十一日完成。

## 业务展望

### MMORPG

今年上半年，3D 动作竞技战争类网游《虎豹骑》受到 Steam 的青睐，我们正与 Steam 探讨该游戏未来在上线公测时，在 Steam 平台可能上线的事宜。公司自主研发的全球首款微端 MOBA 游戏《英魂之刃》将于 2014 年下半年或 2015 年初正式上线。在 7 月，《英魂之刃》的最高同时在线玩家人数超过 20 万，日活跃用户数达到 100 万，显示出其对玩家的巨大吸引力。因此，集团相信《英魂之刃》在未来几个季度中将为集团总收益做出重要贡献。《英魂之刃》作为全球首款微端 MOBA 游戏，而 MOBA 游戏亦是全球最受欢迎的其中一个游戏类别。其手游版及海外版也在积极研发中。因此，凭借《英魂之刃》的知名度，及透过研发中的手游版及海外版，公司将占有优先进军的优势。公司亦正与其他开发商探讨，希望把《英魂之刃》带到世界市场。

已运营网络游戏方面，本集团将继续对现有版本进行玩法的更新和新版本的发布，以巩固玩家对游戏的忠诚度。主营游戏项目《魔域》和《征服》计划于二零一四年下半年发布全新资料片，进一步优化游戏内容。《开心》、《机战》也计划发布资料片版本，以满足玩家的不同需求。

## 手机游戏

- 《魔域口袋版》将于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。

## 在线及移动教育

K12 教育平板电脑软件及硬件体验版发布后，用户意见将会被收集起来，并作微调及改良。此教育平板电脑将提供一个切合他们并鼓励他们学习的平台，使他们能按个人步伐学习，明白他们的学习进程，并对他们学习的进行补充。教育平板电脑同时能为他们提供庞大的学习资源，可实现与教师之间的实时交流，使家长和教师能够管理孩子的学习进程，实现与开放教育云平台的无缝同步。公司预期平板电脑将在 2015 年正式推出，凭借在游戏开发运营领域的丰富经验，集团相信教育平板电脑能够令中国学生以崭新的方法更有效地学习，并为公司带来新的收入来源。

在职业教育业务方面，公司在本年内将致力发展平台及产品开发、内容制作及强化策略合作伙伴关系。公司相信目前为合作伙伴所开发的教学平台，将会成为在线及移动教育的其中一环，加 K12 教育平板电脑及开放教育云平台，此教学平台将为广大在学人士带来一个综合完美解决方案的平台。

## 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的开支、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 8 月 22 日（星期五）晚 20:00 召开业绩发布电话会议，回顾截至 2014 年 6 月 30 日止中期财务业绩。

电话会议详情如下：

国际用户请拨打电话	<b>65-6723-9381</b>
美国用户请拨打免费电话	<b>1-866-519-4004</b>
香港用户请拨打免费电话	<b>800-930-346</b>
中国大陆固定电话用户请拨打	<b>800-8190-121</b>
中国大陆手机用户请拨打	<b>400-6208-038</b>
接入密码	<b>NetDragon</b>

用户可在网龙公司投资者关系网站[http://ir.nd.com.cn/cn/investor/ir\\_events.shtml](http://ir.nd.com.cn/cn/investor/ir_events.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 年中期业绩电话会议”并根据指示登记。

## 网龙网络有限公司

网龙网络有限公司(HKSE: 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，包括建立中国第一网络游戏门户—17173.com、作为网络游戏的先锋，自主研发著名的旗舰游戏《魔域》及《征服》，广受玩家的欢迎及创造最具影响力及最受欢迎的智能手机服务平台—91 无线，并于 2013 年出售与百度，此项重大交易直至目前仍是中国互联网收购合并中最大的一个项目。此外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。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

投资者关系部高级总监

电话： +86 591 8754 3120

+852 2850 7266

电邮： [maggie@nd.com.cn](mailto:maggie@nd.com.cn)

[ndir@nd.com.cn](mailto:ndir@nd.com.cn)

投资者关系网站： [www.nd.com.cn/ir](http://www.nd.com.cn/ir)

## 简明综合损益及其他全面收益表（截至二零一四年六月三十日止三个月及六个月）

	截至下列日期止三个月		截至下列日期止六个月	
	二零一四年 六月三十日 人民币千元 (未经审核)	二零一四年 三月三十一日 人民币千元 (未经审核)	二零一四年 六月三十日 人民币千元 (未经审核)	二零一三年 六月三十日 人民币千元 (未经审核及 经重列)
<b>持续经营业务</b>				
收益	230,144	217,091	447,235	436,153
收益成本	(21,888)	(21,084)	(42,972)	(38,519)
<b>毛利</b>	<b>208,256</b>	196,007	<b>404,263</b>	397,634
其他收入及盈利	41,255	47,348	88,603	17,817
销售及市场推广开支	(33,590)	(29,130)	(62,720)	(46,573)
行政开支	(71,645)	(56,875)	(128,520)	(137,650)
开发成本	(51,687)	(40,954)	(92,641)	(73,039)
其他开支	(16,491)	(1,893)	(18,384)	(3,497)
分占联营公司(亏损)溢利	(145)	(88)	(233)	17
<b>经营溢利</b>	<b>75,953</b>	114,415	<b>190,368</b>	154,709
已质押银行存款利息收入	840	841	1,681	3,821
已质押银行存款及有抵押银行贷款的汇兑(亏损)	(2,106)	(4,163)	(6,269)	1,897
盈利				
衍生财务工具之盈利(亏损)净额	2,737	4,726	7,463	(2,359)
持作买卖投资之盈利净额	61	1,093	1,154	-
财务成本	(1,132)	(1,117)	(2,249)	(3,357)
<b>除税前溢利</b>	<b>76,353</b>	115,795	<b>192,148</b>	154,711
税项	(12,547)	(38,042)	(50,589)	(22,533)
来自持续经营业务的期内溢利	63,806	77,753	141,559	132,178
<b>已终止经营业务</b>				
来自已终止经营业务的期内溢利	-	-	-	138,492
<b>期内溢利</b>	<b>63,806</b>	77,753	<b>141,559</b>	270,670
期内其他全面收益(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	29	553	582	(625)
<b>期内全面收益总额</b>	<b>63,835</b>	78,306	<b>142,141</b>	270,045
以下各项应占期内溢利(亏损):				
-本公司拥有人	63,830	79,662	143,492	236,401
-非控股权益	(24)	(1,909)	(1,933)	34,269
	<b>63,806</b>	77,753	<b>141,559</b>	270,670

本公司拥有人应占期内溢利:				
-来自持续经营业务	<b>63,830</b>	79,662	<b>143,492</b>	132,244
-来自已终止经营业务	-	-	-	104,157
本公司拥有人应占期内溢利	<b>63,830</b>	79,662	<b>143,492</b>	236,401
非控股权益应占期内（亏损）溢利:				
-来自持续经营业务	<b>(24)</b>	(1,909)	<b>(1,933)</b>	(66)
-来自已终止经营业务	-	-	-	34,335
非控股权益应占期内（亏损）溢利	<b>(24)</b>	(1,909)	<b>(1,933)</b>	34,269
以下各项应占全面收益（开支）总额:				
-本公司拥有人	<b>63,859</b>	80,215	<b>144,074</b>	235,776
-非控股权益	<b>(24)</b>	(1,909)	<b>(1,933)</b>	34,269
	<b>63,835</b>	78,306	<b>142,141</b>	270,045
	人民币分	人民币分	人民币分	人民币分
<b>每股盈利</b>				
来自持续及已终止经营业务				
-基本	<b>12.54</b>	15.70	<b>28.24</b>	46.84
-摊簿	<b>12.50</b>	15.61	<b>28.00</b>	41.12
来自持续经营业务				
-基本	<b>12.54</b>	15.70	<b>28.24</b>	26.20
-摊簿	<b>12.50</b>	15.61	<b>28.00</b>	25.85

## 简明综合财务状况表

于二零一四年六月三十日

	二零一四年 六月三十日 (未经审核)	二零一三年 十二月三十一日 (经审核)
	人民币千元	人民币千元
<b>非流动资产</b>		
物业、厂房及设备	689,977	532,684
预付租赁款项	379,853	185,819
投资物业	15,875	15,725
无形资产	5,772	-
于联营公司的权益	6,974	1,299
可供出售投资	5,000	5,000
应收贷款	14,408	16,041
购买物业、厂房及设备的按金	18,049	16,769
其他应收款项	-	60,969
商誉	12,534	12,534
递延税项资产	54	54
	<b>1,148,496</b>	<b>846,894</b>
<b>流动资产</b>		
预付租赁款项	2,708	2,583
应收贷款	532	713
贸易应收款项	42,477	41,718
其他应收款项、预付款项及按金	154,472	69,770
持作买卖投资	21,889	20,735
应收关连公司款项	3,427	4,564
应收联营公司款项	41	-
其他财务资产	4,341	-
已质押银行存款	108,352	107,368
银行存款	2,687,829	3,051,289
银行结余及现金	891,250	1,304,355
	<b>3,917,318</b>	<b>4,603,095</b>

**流动负债**

贸易及其他应付款项	128,148	152,837
递延收入	24,943	26,553
应付一间联营公司款项	151	-
有抵押银行贷款	111,925	104,672
其他财务负债	-	3,122
应付所得税	129,665	539,927
	<b>394,832</b>	<b>827,111</b>

**流动资产净值**

	<b>3,522,486</b>	<b>3,775,984</b>
--	------------------	------------------

**总资产减流动负债**

	<b>4,670,982</b>	<b>4,622,878</b>
--	------------------	------------------

**非流动负债**

其他应付款项	2,248	-
--------	-------	---

**资产净值**

	<b>4,668,734</b>	<b>4,622,878</b>
--	------------------	------------------

**股本及储备**

股本	37,638	37,664
股份溢价及储备	4,628,925	4,577,478
本公司拥有人应占权益	4,666,563	4,615,142
非控股权益	2,171	7,736
	<b>4,668,734</b>	<b>4,622,878</b>