



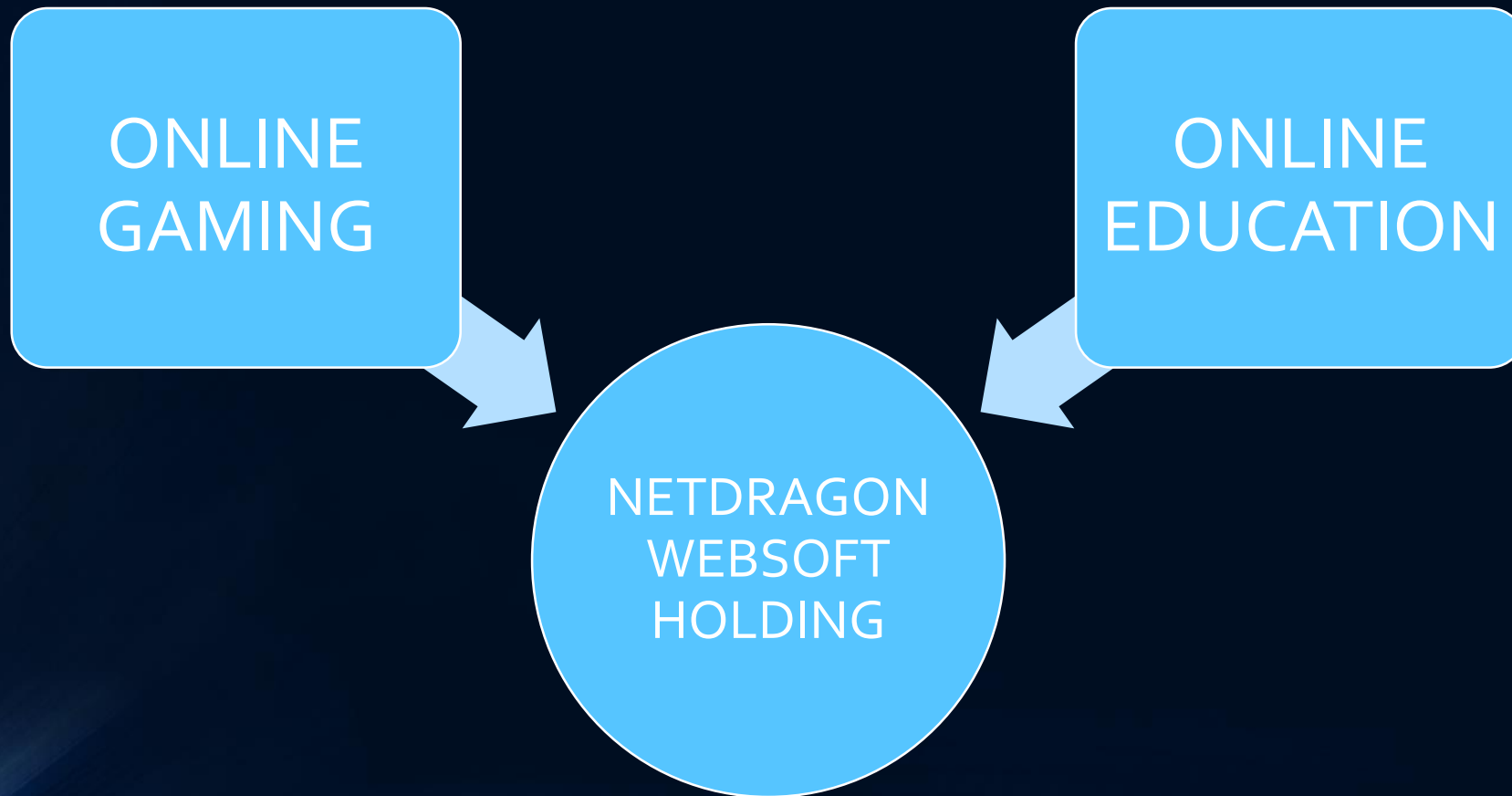
NETDRAGON WEBSOFT

CHINA

NETDRAGON WEBSOFT

- LEIDENDE INNOVATIEVE EN CREATIEVE KRACHT IN DE CHINESE ONLINE GAMING – WERELD.
- LEIDENDE KRACHT IN DE CHINESE MOBIELE INTERNET INDUSTRIE.
- UITBOUW VAN EEN STERK EDUCATIEF ONLINE PLATFORM

NETDRAGON WEBSOFT



NETDRAGON WEBSOFT

ONLINE GAMING

JUMPSTART: online 3d game voor kids

KIDS

SCHOOL OF DRAGONS: multiplayer online role-playing spel, gebaseerd op DREAMWORKS "how to train the dragon"

NEOPETS: een virtueel "pets" game

NETDRAGON WEBSOFT

ONLINE GAMING WORLD OF MADAGSCAR: samenwerking met jumpstart en Dreamworks

KIDS

MATH BLASTER: ook een online multiplayer role-playing game.

NETDRAGON WEBSOFT

ONLINE GAMING EUDEMONS ONLINE: een multiplayer online fantasie role-playing game

ADULTS CONQUER ONLINE: een multiplayer online fantasie/martial arts role-playing game

NETDRAGON WEBSOFT

ONLINE EDUCATION

EDMODO: global educatief netwerk waar alle studenten de mogelijkheid hebben om te connecteren met personen en bronnen om hun doel te bereiken.

PROMETHEAN: een bedrijfje dat actief is met het verbeteren van de efficiëntie bij studeren. Door het creëren van een innovatieve online omgeving.

CHIVOX: leidend bedrijf in de online educatieve wereld, gespecialiseerd in stemtechnologie en stemoplossingen.

NETDRAGON WEBSOFT

GESCHIEDENIS

1999: oprichting van Netdragon Websoft.

2001: 17173.com wordt opgericht, nu is het de nr 1 van de gameportals in China.

2002: Het eerste online multiplayer game wordt gelanceerd, Monster&me

NETDRAGON WEBSOFT

GESCHIEDENIS

2003: Lancering van Conquer online, tot op heden het meest succesvolle Chinese onlinegame buiten de landsgrenzen

2003: 17173.com wordt verkocht aan Sohu.com voor een stevig bedrag.

2004: Inzet op eigen onderzoek en ontwikkeling van games. 91.com wordt gelanceerd, een entertainmentplatform voor online games

NETDRAGON WEBSOFT

GESCHIEDENIS

2007: notering op de GEM van de SEHK

2008: succesvolle notering op de hoofdtabel in Hong Kong. Een overeenkomst met EA en een overeenkomst met Disney.

2009: Door Fortune China uitgeroepen tot beste werkgever.

NETDRAGON WEBSOFT

GESCHIEDENIS

2012: Een joint-venture met DeNA opgericht met doel om sociaal mobiele games te ontwikkelen voor de Chinese markt.

2013: g1 wireless wordt verkocht aan BAIDU voor 1,9 miljard dollar.

2014: Oprichting van Joint-venture met Foxteq en Vision Knight Capital om zich te richten op de online onderwijssector.

NETDRAGON WEBSOFT

GESCHIEDENIS

2015: Het smart learning instuut wordt opgestart samen met BEIJING NORMAL UNIVERSITEIT. De smart classroom maakt het nationaal debuut door de samenwerking met FUZHOU experimentele elementary school.

Overname Promethean World.

2016: Cherrypicks wordt volledig overgenomen, goed voor de volledige mobiele indoor navigatiediensten op de luchthaven van Hong Kong.

Het eerste VR-platform is een feit, uitgebracht door FUJIAN VR TECHNOLOGY en in beheer en exploitatie bij Netdragon.

2017: Netdragon ondertekend een strategische samenwerkingsovereenkomst met Pearson, het grootste onderwijsbedrijf ter wereld.

NETDRAGON WEBSOFT

GESCHIEDENIS

2018: Overname van EDMODE, een van de grootste en actiefste leergemeenschappen ter wereld met het doel absoluut de grootste te worden.

2020: Uitgeroepen tot een van de betere gamingbedrijven met sociale verantwoordelijkheden.

NETDRAGON WEBSOFT

- VOORGAANDE IS MAAR EEN KLEINE GREEP UIT DE RIJKE GESCHIEDENIS.
- HET MAAKT WEL DUIDELIJK DAT NETDRAGON EEN BEDRIJF IS MET AANZIEN BINNEN DE CHINESE GEMEENSCHAP.

NETDRAGON WEBSOFT

- HET BEDRIJF HEEFT VOORSPRONG OP DE CONCURRENTIE DOOR DE EIGEN R&D, WAARDOOR DE EXPERTISE OP BEPAALDE VLAKKEN VEEL BETER IS DAN DE CONCURRENTIE.



NETDRAGON WEBSOFT

- LUCRATIEVE SAMENWERKINGSOVEREENKOMSTEN MET PARTNERS WERELDWIJD



NETDRAGON CIJFERS

1 half jaar 2021 tov 2020

Omzetverhoging en operationele winst toegenomen.

Kosten in alle segmenten vermindert.

Versterking van de balans.

Income Statement

(RMB million)	1H21	1H20	YoY
Revenue	3,356.2	2,822.9	+18.9%
Gaming	1,847.5	1,647.3	+12.2%
Education	1,407.6	1,137.9	+23.7%
Gross Profit	2,233.9	1,869.3	+19.5%
Selling & Marketing Expenses	438.0	427.0	+2.6%
as a % of Revenue	13.1%	15.1%	-2.0 pts
Administrative Expenses	485.2	441.6	+9.9%
as a % of Revenue	14.5%	15.6%	-1.1 pts
R&D Expenses	594.9	568.9	+4.6%
as a % of Revenue	17.7%	20.2%	-2.5 pts
Net Profit attributable to Shareholders	430.7	336.5	+28.0%
EBITDA	892.1	626.5	+42.4%
Non-GAAP Operating Profit	753.9	509.2	+48.1%
Non-GAAP Net Profit	566.7	449.5	+26.1%
Net Cash and Cash Equivalent	4,105.7	3,632.8	+13.0%

NETDRAGON CIJFERS

1 half jaar 2021 tov 2020

Het segment educatie draagt meer bij tot de omzet en operationele winst dan het gaming-segment.

Uitgaven in het educatie segment worden sterk teruggedrongen, maar kan niet vermijden dat dit segment nog verlies maakt.

Het verlies van het educatie segment wordt meer dan goed gemaakt door het gaming segment.

Segmental Financial Highlights

(RMB million)	Education			Gaming		
	1H21	1H20	YoY	1H21	1H20	YoY
Revenue	1,407.6	1,137.9	+23.7%	1,847.5	1,647.3	+12.2%
Gross profit	431.1	285.2	+51.1%	1,765.9	1,583.5	+11.5%
Gross profit margin (%)	30.6%	25.1%	+5.5 ppts	95.6%	96.1%	-0.5 ppts
Core segmental profit (loss)	(265.8)	(377.3)	-29.6%	1,069.2	943.6	+13.3%
Segmental operating expenses						
- Research and Development	(272.1)	(258.2)	+5.4%	(322.6)	(305.8)	+5.5%
- Selling and Marketing	(235.2)	(242.6)	-3.1%	(200.1)	(178.8)	+11.9%
- Administrative	(172.2)	(141.5)	+21.6%	(170.9)	(157.8)	+8.4%

Education

- **Revenue** up 23.7% YoY, with gross profit margin increase by 5.5 ppts
- **Core Segmental Loss** down 29.6% YoY due to operating leverage and continued cost control measures

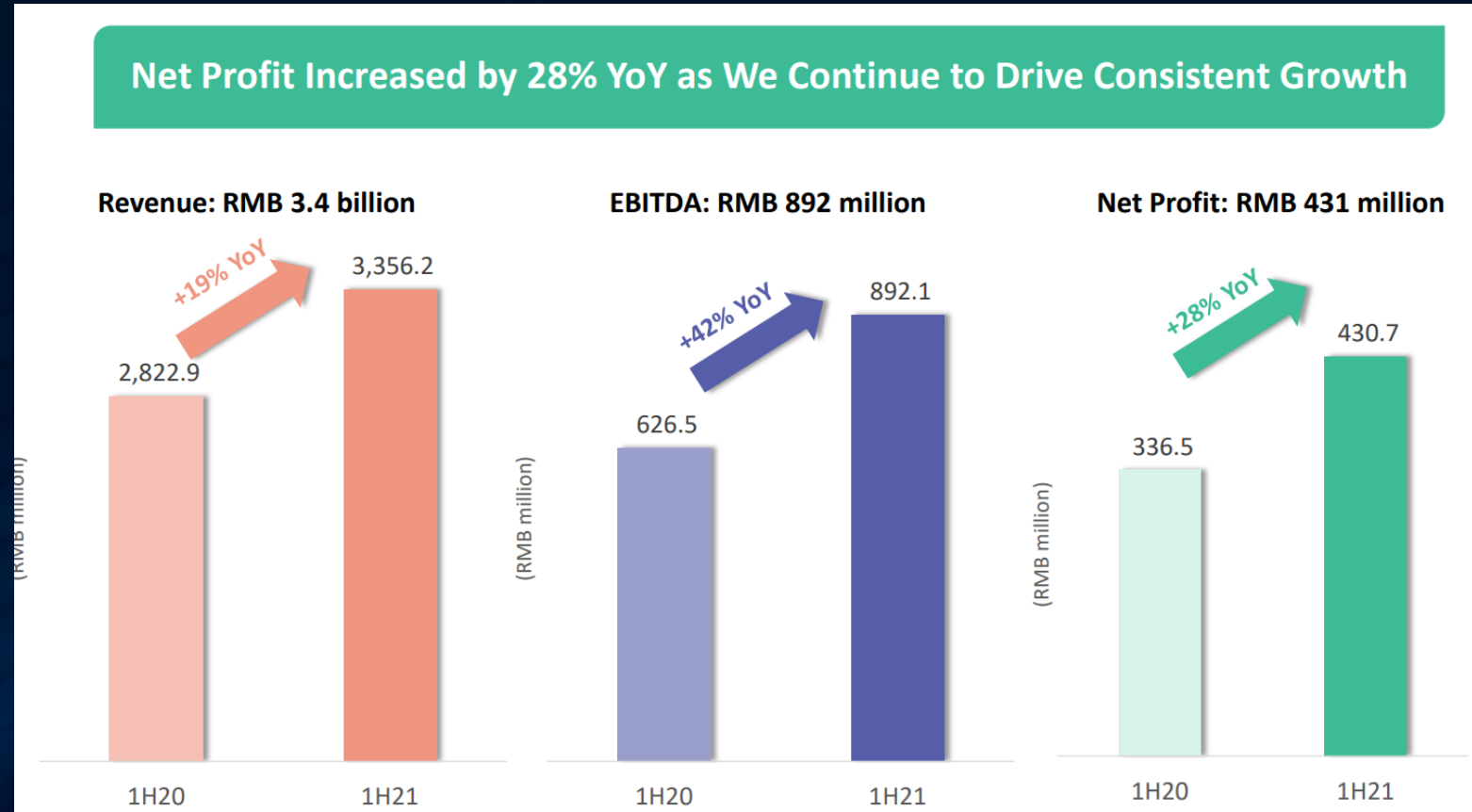
Gaming

- **Revenue** up 12.2% YoY, on the back of frequent content updates and effective marketing and promotion initiatives
- **Core Segmental Profit** up 13.3% YoY with stable OPEX

NETDRAGON CIJFERS

1 half jaar 2021 tov 2020

Een omzetstijging van 19% is mede dankzij de inspanningen in kosten omgezet naar een stijging van 28% in de netto-winst.



NETDRAGON CIJFERS

Sterke vraag naar de onderwijs-toepassingen, mede veroorzaakt door het Covid-gebeuren.

De markt verwacht dat het na het Covid tijdperk het “nieuwe normaal” zal blijven.

Very Strong Market Demand – Highest Growth in Recent Years

Market Growth Drivers

COVID Leading to Inelastic Demand for Blended Learning

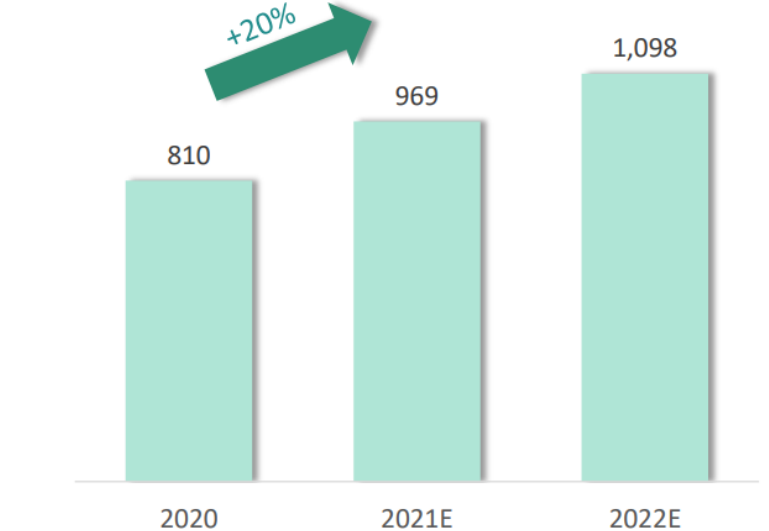
Interactive Classroom Technology is a Core Part of Blended Learning

Low Penetration Globally - Only 1/3 of Classrooms have Interactive Displays

General Market Belief - New Normal of Learning will Continue post COVID

Market Shipment Growth Outlook

('000 Units)



NETDRAGON CIJFERS

Operationele uitmuntendheid leidt tot de sterke resultaten.

De verhoging van de brutomarge, gecombineerd met efficiënt kostenbeheer, kosten zijn met 3,6% gezakt, leidt tot betere prestaties.

Continuing to Execute with Operational Excellence

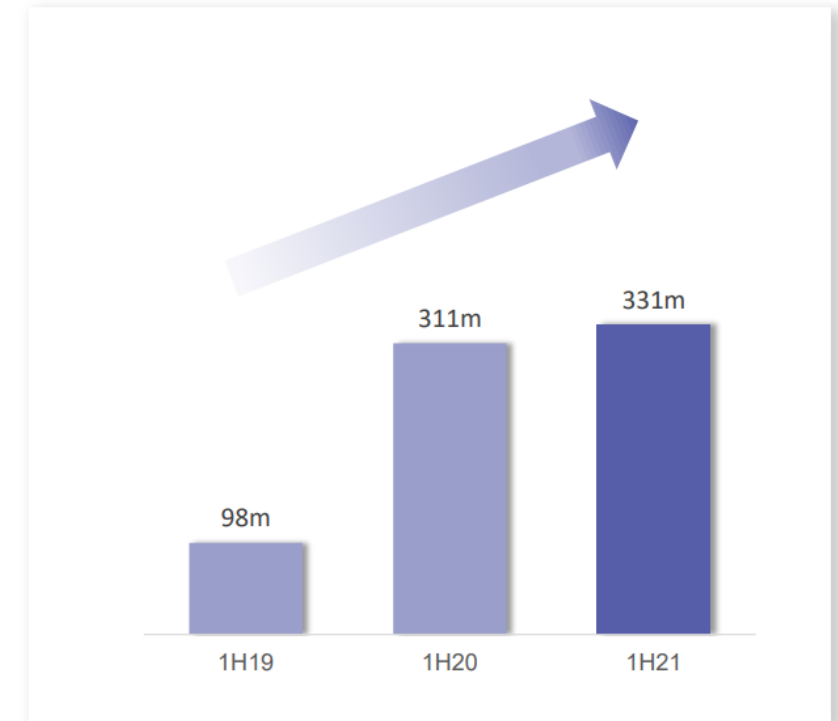
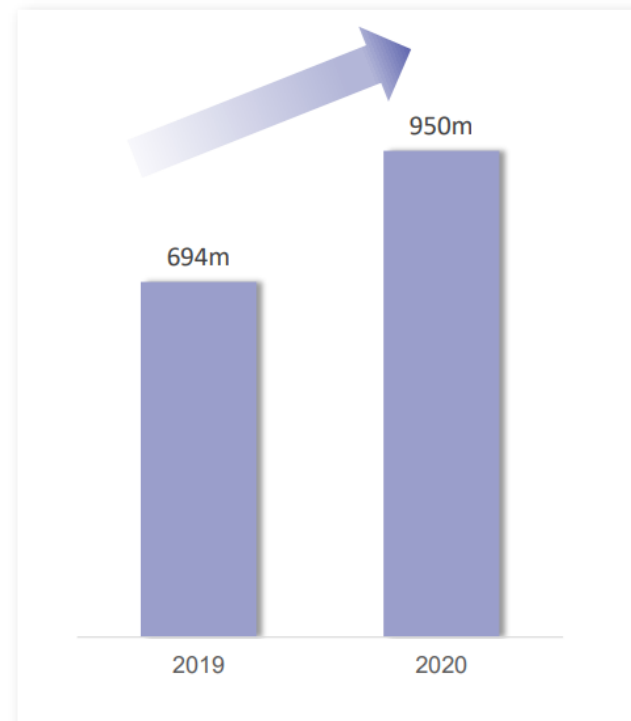
		<u>1H20</u>		<u>1H21</u>
Product Mix	ASP (USD)	1,988	↑	2,227
Cost Discipline	Gross Margin*	27.1%	↑	33.0%
Operating Efficiency	OPEX as % of Revenue	27.2%	↓	23.6%

NETDRAGON CIJFERS

Er is constant focus op verhoging van de "free cash flow".

Consistently Generating Increasing Free Cash Flow

Free Cash Flow (RMB)



NETDRAGON CIJFERS

Ook voor de aandeelhouder wordt de focus gelegd op continu verhoging van aandeelhouderswaarde.

Dit gebeurt zowel door uitkering dividend als door inkoop van eigen aandelen.

Sterk vertrouwen in toekomstige continu groei van winst en free cash flow

Een blijvende sterke kaspositie om aankomende opportuniteiten te kunnen benutten.

Announcing a Committed USD 300m 3-Year Stock Buy-back Program



NETDRAGON CIJFERS

WAT MET DE STERKE
REGULERENDE FACTOR VAN
DE CHINESE REGERING?

Het bedrijf houdt zich aan de
regels, en de omzet is weinig of
niet onderhevig aan de
opgelegde restricties.

Our Position vs. Current Regulatory Environment

Current Regulatory Trend

Our Business

Implementing Strict Measures to Protect Minors (<18 yr)

Minors Contribute
Less than 1% of Our Revenue

Promoting More Chinese Cultural Elements in Games

Increase Frequency of Updates
with Chinese Cultural Elements

Actively Expand Overseas to Enhance "Soft Power"

Overseas Revenue up 29% YoY

Fostering Alignment with Government Policies in
Esports, Cultural and Creative Industries

Co-hosted "2021 Strait Digital
Sport Convention"

NETDRAGON CIJFERS

WAT MET DE STERKE
REGULERENDE FACTOR VAN
DE CHINESE REGERING?

Het bedrijf houdt zich aan de regels, en de omzet is weinig of niet onderhevig aan de opgelegde restricties.

Er wordt volop gewerkt om de bedrijfslijnen te laten kloppen met de restricties om de Chinese regering te "pleasen".

Our 2G+2B China Strategy is Perfectly in Line with New Policy Trends

New Policies

Longer in-Campus Study Time and Strengthened Role of Public School in Learning¹

Banning For-Profit After-School Tutoring Institutions²

Promoting Unified IT Infrastructure across K12 Schools³

Promoting Unified Online Educational Contents⁴

Our Positioning

Pure GTM Strategy of 2G+2B

No After-School Tutoring Business

Our Blended Learning Solutions

Complete Content Portfolio Covering all Subjects

NETDRAGON CIJFERS

WAT MET DE STERKE
REGULERENDE FACTOR VAN
DE CHINESE REGERING?

Omwille van de regulerende
factor wordt er drastisch
ingegrepen in de strategie voor
China.

Hogere focus in
productontwikkeling en hogere
focus op kosten. Een sterke
verlaging van de operationele
kosten voor het China-gedeelte.

We will Execute Our China Strategy with Higher Focus and Cost Discipline

Building Blocks of Our Strategy

Complete Blended Learning
Product Portfolio

2G + 2B GTM Channel Built
Over Many Years

Government Policies
in Line with Our Vision



Our Execution Plan

Drastically Increase our
Product Focus

Significant OPEX Cut
in China

NETDRAGON

- MIJN INVESTERINGSCASE

- Sterk aanwezig in de Gaming-industrie, vooral in China, wat een grote markt is, maar ook aan het expanderen buiten China.
- Interessante technologieën, zoals VR, AI, AR waar ze toch voorlopen op de directe concurrenten in China.
- Wereldleider op vlak van educatieplatformen, waarmee ze inspelen op de vraag van China, en inspelen op de regulerende factor van de Chinese regering omtrent gaming.

NETDRAGON

- MIJN INVESTERINGSCASE
- Springt creatief om met de opgelegde restricties, maakt hiervan gebruik, en zet dat om naar een opportuniteit.
- Het is China, een Chinees bedrijf, dus dat kan alle kanten uit. Ook altijd veel aandacht besteden aan de cijfers. De cijfers zijn niet altijd even betrouwbaar, altijd opletten.
- In mijn beleving een mooi bedrijf om de portefeuille ook een Aziatische tint te geven, met de nadruk op China.

NETDRAGON

- MIJN INVESTERINGSCASE
- De beschikbare cijfers zijn voor mij fundamenteel sterk genoeg om hierin een participatie te nemen.
- Toekomst: er zit muziek in het verhaal als ze de focus blijven behouden.