

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

公告编号：2020-定 001

巨人网络集团股份有限公司 2019 年年度报告摘要

一、重要提示

本年度报告摘要来自年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

非标准审计意见提示

适用 不适用

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

适用 不适用

是否以公积金转增股本

是 否

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以未来实施权益分派方案时股权登记日的股份总数扣除公司已回购股份后的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 1.3 元（含税），送红股 0 股（含税），不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用 不适用

二、公司基本情况

1、公司简介

股票简称	巨人网络	股票代码	002558
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	屈发兵		
办公地址	上海市松江区中辰路 655 号		
电话	(021) 33979999		
电子信箱	ir@ztgame.com		

2、报告期主要业务或产品简介

报告期内，公司主营业务是互联网游戏的研发和运营。经过十余年的发展和积累，公司规模不断扩大，研发实力不断增强，产品结构不断丰富，在电脑端网络游戏和移动端网络游戏方面都持续推出多个游戏精品大作，在MMORPG和多人休闲竞技领域取得了良好的竞争优势。

公司目前最主要的两条产品线分别为“征途”系列和“球球大作战”。“征途”在电脑端网络游戏时代以自研自发自主，主要有4个产品，《征途》、《征途2》、《绿色征途》、《征途怀旧版》；在移动端网络游戏时代，“征途”系列做了新的尝试和突破，自研自发自和与渠道合作共举，主要产品包括由腾讯独家代理的《征途手游》、自研自发的《征途2手游》、授权英雄互娱发行的《绿色征途手游》。“征途”IP是国战类MMORPG网游最知名品牌之一，《征途》电脑端网络游戏划时代开启了道具付费模式先河，电脑端网络游戏及移动端网络游戏全系产品累计收入超200亿元。《球球大作战》是公司自研自发的多人休闲竞技类移动端网络游戏，成为行业知名的优质IP，累计设备安装量达到5亿台，峰值DAU超2,900万人，曾登顶中国区游戏免费榜首，并长期占据App Store小游戏、智力游戏免费排行榜前五名。《球球大作战》具有粘性高、年轻化、男女性别比例相对均衡、强社交属性等特点，并开创了新的移动电竞品类。报告期内不存在单一产品收入占公司总收入30%以上的情况。

公司的网络游戏收入主要来源于虚拟道具收费模式；产品运营模式则兼具自主运营、授权运营及联合运营三种模式。

3、主要会计数据和财务指标

(1) 近三年主要会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

是 否

单位：元

	2019 年	2018 年	本年比上年增减	2017 年
营业收入	2,571,433,260.43	3,779,546,774.88	-31.96%	2,906,694,476.65
归属于上市公司股东的净利润	820,039,386.82	1,078,166,382.22	-23.94%	1,290,316,347.69
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	762,457,708.41	1,069,019,921.31	-28.68%	1,244,184,192.33
经营活动产生的现金流量净额	1,505,072,615.70	-13,514,050.59	11,237.09%	1,493,611,567.98
基本每股收益（元/股）	0.41	0.53	-22.64%	0.64
稀释每股收益（元/股）	0.41	0.53	-22.64%	0.64
加权平均净资产收益率	9.49%	12.17%	-2.68%	16.09%
	2019 年末	2018 年末	本年末比上年末增减	2017 年末
资产总额	9,940,157,487.46	10,681,963,387.19	-6.94%	12,837,393,545.31
归属于上市公司股东的净资产	8,010,075,489.81	9,044,986,965.00	-11.44%	8,526,019,883.95

(2) 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	680,154,408.70	625,613,461.39	640,009,323.12	625,656,067.22
归属于上市公司股东的净利润	275,677,542.45	228,848,584.68	213,153,314.28	102,359,945.41
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	243,737,912.70	235,488,109.81	194,400,582.83	88,831,103.07
经营活动产生的现金流量净额	438,568,266.27	458,436,304.55	254,129,811.78	353,938,233.10

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

是 否

4、股本及股东情况

(1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末普通股股东总数	38,443	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	35,350	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
上海巨人投资管理有限公司	境内非国有法人	27.87%	564,205,115	0	质押	456,542,100	
上海腾澎投资合伙企业(有限	境内非国有法人	9.66%	195,574,676	0	质押	150,763,118	

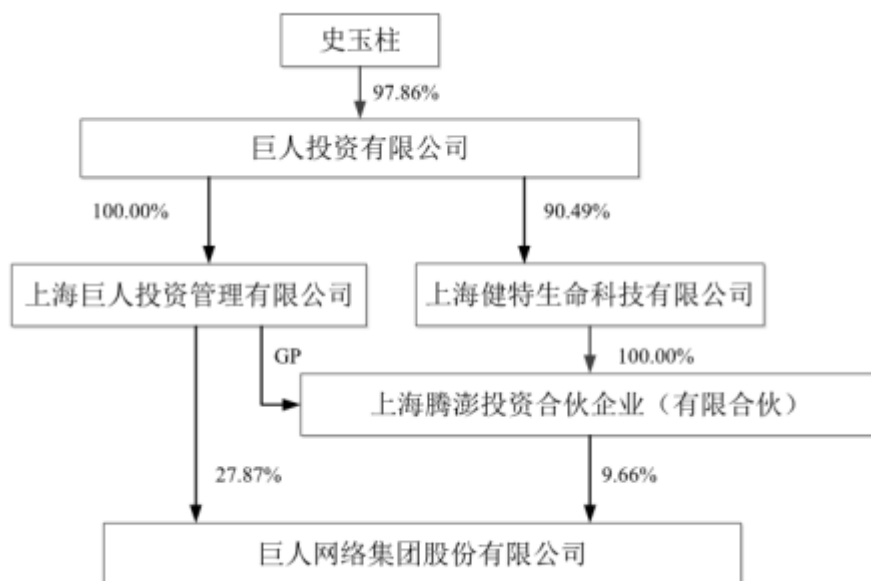
合伙)						
上海鼎晖孚远股权投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	8.36%	169,188,782	0	质押	88,213,585
上海中堇翊源投资咨询中心(有限合伙)	境内非国有法人	7.60%	153,807,984	0	质押	147,404,900
上海澎腾投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	7.56%	153,004,715	0	质押	120,654,084
弘毅创领(上海)股权投资基金合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	6.22%	125,891,587	0		
上海铄铄投资咨询中心(有限合伙)	境内非国有法人	5.97%	120,859,276	0		
上海孚焯股权投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	4.18%	84,594,391	0	质押	44,106,792
国寿安保基金-渤海银行-民生信托-中国民生信托至信 170 号世纪游轮定向增发集合资金信托计划	其他	1.78%	35,957,431	0	质押	
逢宇峰	境内自然人	0.95%	19,209,120	0	冻结	19,209,120
上述股东关联关系或一致行动的说明	1、巨人投资及腾澎投资均为巨人网络实际控制人史玉柱控制的企业，巨人投资及腾澎投资构成一致行动人。 2、鼎晖孚远及孚焯投资执行事务合伙人均为上海鼎晖百孚财富管理有限公司，鼎晖孚远及孚焯投资构成一致行动人。 3、中堇翊源及澎腾投资执行事务合伙人均为巨源投资，中堇翊源及澎腾投资构成一致行动人。 4、未知其他股东之间是否存在关联关系，也未知是否属于一致行动人。					
参与融资融券业务股东情况说明(如有)	中堇翊源信用证券账户持有 6,000,000 股，澎腾投资信用证券账户持有 10,000,000 股。					

(2) 公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

适用 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

(3) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



5、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市，且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券
否

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

1、本公司定位为一家以互联网文化娱乐为主的综合性互联网企业。报告期内，公司实现营业收入25.71亿元，剔除旺金金融不再纳入合并范围的影响后，报告期营业收入同比下降3.08%，收入规模总体平稳，略有下降；公司实现归属于上市公司股东的净利润8.20亿元，同比下降23.94%，其主要原因系公司持续增加研发投入，优化组织结构使得研发费用、管理费用有所上升，新产品上线较晚，处于投入期，导致收入利润规模无法与研发投入同步增长。

(1) 移动游戏业务

报告期内，公司移动端网络游戏业务平稳发展，全年实现收入14.59亿元，较2018年增长0.23%，收入占游戏业务的比重继续提高至56.74%，多款游戏产品继续获得市场的认可，具备了国内一流的移动端网络游戏研运一体化能力。《球球大作战》与“征途”系列移动端网络游戏成为移动网络游戏收入中核心产品。公司自主研发的《帕斯卡契约》(PASCAL'S WAGER)于2019年9月登陆苹果秋季新品发布会，成为首款亮相苹果新品发布会的中国本土游戏，2020年1月16日上线后，连续多日位居iOS付费游戏排行榜第1名，长期位居iOS付费排行榜前列，并被App Store评为2020年1月最佳游戏，《帕斯卡契约》安卓版将于2020年第二季度上线。

(2) 客户端游戏业务

报告期内，客户端网络游戏业务虽然受到电脑端网络游戏行业整体增速放缓的影响，公司坚持不断提升游戏品质，推出了大型资料片，持续提升游戏的可玩性，保障核心产品的持续盈利能力，“征途”系列、“仙侠世界”系列等上线多年的电脑端网络游戏产品依旧保持较高的市场热度，全年实现收入9.95亿元，较2018年下降4.33%，基本保持稳定。

2、为了面向长期发展，公司在2019年实施了一系列全新的战略与人才改革措施。

(1) 战略层面，公司致力于打造民族精品网游，公司目标在2022年之前，在原核心赛道产品稳定发展的基础上，构筑一个强有力的中台支持平台，多个品类具备持续产出精品的能力，同时海外业务大幅提升，成为国内最具实力、国际一流水准的网游公司之一。

为了实现这一战略目标，公司提出了三大实施方略：

① 坚持聚焦精品，持续投入核心赛道

公司将继续坚持精品战略，依托强大的研发实力及IP资源储备，致力于推出高品质、长生命周期、满足不同类型玩家需求的多元化精品游戏。针对征途IP赛道和球球大作战IP赛道这两个核心赛道，未来公司将持续投入，以为公司带来稳定、持续的增长。同时公司还将布局MMORPG赛道、泛二次元赛道、UE4赛道、放置赛道等擅长领域，丰富公司的产品形态。

② 加强中台建设，推动研发体系革新建设

公司将继续进行研发平台和体系的建设，致力于建设易用的、可扩展的、不断演进的高效能研发框架，实现研发流程的全面质量管理，最终达到研发时间、成本和质量的平衡。该研发框架会形成“持续”的研发体系，包括人员能力、习惯、制作、规范、工具链、质量控制、协作、资源的透明和共享等；保证研发流程的“高效”，减少 workflow 中的重复和损耗，消除研发过程中因为配合导致的瓶颈；实现游戏出品稳定的“高质量”。该项工作将从根本上改变公司的研发体系，实现“大中台小项目”模式，成为创新力的放大器。

③ 自研与代理相结合，积极布局海外业务

公司历时两年多时间研发的《帕斯卡契约》(PASCAL'S WAGER)于2019年9月登陆苹果秋季新品发布会，是中国本土游戏团队首次在苹果全球发布会亮相，并被App Store评为2020年1月最佳游戏。公司自主研发的《月圆之夜》也曾获得苹果、GooglePlay全球多次推荐。游戏出海是巨人网络未来非常重要的战略方向，公司布局了多款面向全球玩家的产品，除自主研发外，也将采用代理优质游戏在海外发行的方式，打造海外发行团队，积极布局海外业务。

(2) 人才及组织架构层面，公司积极给年轻人提供成长舞台，提拔了一批懂业务、懂用户的年轻骨干成为一线业务负责人。公司任命八五后金牌制作人吴萌为联席CEO，全面负责游戏业务。目前公司的核心业务团队已完成年轻化调整。同时，为了加大力度鼓励年轻人，公司推出业务合伙人制度，使年轻骨干能够充分分享公司成长红利，并持续吸引优秀年轻人加入公司，让能为公司创造核心价值的人成为公司主人。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

是 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

适用 不适用

单位：元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
移动端网络游戏业务	1,458,988,033.39	193,583,598.82	86.73%	0.23%	3.74%	-0.45%
电脑端网络游戏业务	994,582,749.72	139,802,211.41	85.94%	-4.33%	-27.90%	4.60%

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

是 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

适用 不适用

6、面临暂停上市和终止上市情况

适用 不适用

7、涉及财务报告的相关事项

(1) 与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况说明

适用 不适用

变化情况详见第十二节/五/44。

(2) 报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

适用 不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

(3) 与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

适用 不适用

公司2019年新设合并范围内子公司详见第十二节/八/5。