

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

公告编号：2020-定 003

# 巨人网络集团股份有限公司 2020 年半年度报告摘要

## 一、重要提示

本半年度报告摘要来自半年度报告全文，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半年度报告全文。

所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

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

公司计划不派发现金红利，不送红股，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	孟玮	王虹人	
办公地址	上海市松江区中辰路 655 号	上海市松江区中辰路 655 号	
电话	(021) 33979919	(021) 33979919	
电子信箱	ir@ztgame.com	ir@ztgame.com	

### 2、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

	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减
营业收入（元）	1,222,817,260.30	1,305,767,870.09	-6.35%
归属于上市公司股东的净利润（元）	526,718,706.56	504,526,127.13	4.40%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	508,883,279.75	479,226,022.51	6.19%
经营活动产生的现金流量净额（元）	425,277,499.23	897,004,570.82	-52.59%
基本每股收益（元/股）	0.27	0.25	8.00%
稀释每股收益（元/股）	0.27	0.25	8.00%
加权平均净资产收益率	6.44%	5.56%	0.88%

	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减
总资产（元）	9,374,669,080.60	9,940,157,487.46	-5.69%
归属于上市公司股东的净资产（元）	7,985,230,913.86	8,010,075,489.81	-0.31%

### 3、公司股东数量及持股情况

单位：股

报告期末普通股股东总数	38,643		报告期末表决权恢复的优先股股东总数（如有）	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（有限合伙）	境内非国有法人	9.66%	195,574,676	0	质押	150,763,118
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
上海中董翊源投资咨询中心（有限合伙）	境内非国有法人	7.59%	153,595,984	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	7.47%	151,304,715	0	质押	130,654,084
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	5.37%	108,681,587	0		
上海铄铄投资咨询中心（有限合伙）	境内非国有法人	5.00%	101,218,997	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		
香港中央结算有限公司	境外法人	1.02%	20,728,133	0		
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					

	<p>及孚焯投资构成一致行动人。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
参与融资融券业务股东情况说明（如有）	截止本报告末，澎腾投资信用证券账户持有 15,000,000 股。

#### 4、控股股东或实际控制人变更情况

控股股东报告期内变更

适用  不适用

公司报告期控股股东未发生变更。

实际控制人报告期内变更

适用  不适用

公司报告期实际控制人未发生变更。

#### 5、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。

#### 6、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，且在半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

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

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沉淀，公司确立了聚焦精品、玩家至上、注重长留等研发理念，在电脑端网络游戏和移动端网络游戏市场均推出了多款游戏精品大作，特别在MMORPG和多人休闲竞技领域建立了良好的竞争优势。公司未来在继续深耕擅长的游戏品类的同时，还将不断探索符合新时代玩家需求的垂直品类。此外，公司对产业趋势和技术革新也保持着敏锐洞察，将积极通过投资、合作等手段布局符合公司战略方向的前瞻技术与应用。

报告期内，巨人网络实现营业收入12.23亿元，同比下降6.35%；利润总额5.83亿元，同比上升3.53%；归属于上市公司股东的净利润5.27亿元，同比上升4.40%，业绩保持稳定。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。

1、报告期内，公司沿着垂类精品化路线，围绕六大既定赛道，积极推进新产品研发及成熟产品深化运营。

公司自主研发的手机游戏《帕斯卡契约》于2020年1月16日在App Store全球同步发行，该游戏的卓越品质使其成为首款亮相苹果全球新品发布会的中国本土游戏，并在正式上线后连续多日位居iOS中国付费游戏排行榜第1名，长期位居iOS中国付费排行榜前列，被App Store评为2020年1月最佳游戏。该游戏国内安卓版于2020年5月29日在TapTap独家发行后，首日即创TapTap付费游戏销售额新高，并多日位居热卖榜首。《帕斯卡契约》在海外市场也有不俗表现，上线首周即获得包括日韩，港台，美国等多个地区iOS付费游戏排行榜第一，累计获得苹果全球推荐21次。公司通过《帕斯卡契约》的海外发行进一步累积了公司发行团队在全球市场用户获取、渠道合作和口碑营销等方面的经验。报告期内公司还完成《帕斯卡契约》大型资料片“遗忘之潮”的研发，该资料片已于2020年8月20日在App Store、Tap Tap、Google Play同步发售。此外，《街篮2》的安卓版与iOS版本已于2020年8月19日同步发行。

《征途》嘉年华活动于2020年6月12日正式启动。本次活动首次纳入征途赛道全系七款游戏产品，创新地引入“直播带货模式”，在线上举行了一系列的活动，实现了《征途》游戏研发团队和玩家的密切互动。研发团队还坚持“到玩家中去”的理念，通过每月一次的玩家线上见面会，鼓励玩家参与研发，帮助游戏调优，这一系列的举措有效吸引了老玩家回流。嘉年华活动实施后，征途全系产品日均活跃用户较活动前增长了30%。另外，《征途》电影于2020年7月24日在国内知名视频平

台爱奇艺及全球最大的流媒体平台Netflix同步线上发行。上映首周末的票房收入打破爱奇艺电影单点付费模式的多项记录；在海外，首周末进入Netflix全球电影电视综合榜第7名。此外，在抖音、快手等短视频平台上《征途》电影衍生短视频总播放量超过300亿，微博话题阅读量超过11亿，讨论量超过200万。《征途》电影极大地提高了征途IP在海内外的曝光度和影响力。在电影上映期间，公司同步推出了影游联动游戏版本，继而巩固了用户粘性。

《球球大作战》亦于2020年7月开启了五周年系列庆典活动，包括：与《变形金刚》开展跨文化跨次元的IP合作，玩家在游戏中可以体验《变形金刚》正版授权的角色皮肤；与知名音乐人徐梦圆、杨和苏合作举办了线上潮流派对；在直播平台举办“球鞋直播大派送”活动，直播累计观看人次超过300万。活动上线一周后，《球球大作战》日均新增用户、日均回流用户、日均活跃用户较活动前均实现超过20%的增长。

此外，报告期内公司获得了《球球大作战2》（5月11日）、《王者征途》（3月24日）、《如果一生只有三十岁》（1月10日）三款游戏版号。

2、报告期内，公司延续2019年启动的改革思路，在组织、文化和人才层面进一步实施了一系列深化改革措施：

组织层面，公司深入贯彻“中台赋能项目”的理念。公司明确了各中台部门的工作目标和激励原则，针对中台如何帮助项目的问题，确立了“大中台、小项目”的合作关系。对于重要项目施行绿灯政策，在关键时间段将关键资源集中到关键项目，通过项目实践已显示初步成效。同时还优化决策环境，更大程度发挥管理团队的价值。

文化层面，公司对研发文化进行提纯，总结出如“长留是第一指标”、“灵感来自用户”、“产品要尽早见用户”等精髓，并推动研发文化的落地执行。公司还在内部大力推动信息透明工作，鼓励知识分享，力求让每位一线人员都清楚公司战略和项目目标，从而加强组织的自驱力、凝聚力与协作能力，最终建立一个自我进化的学习型组织。

人才层面，公司围绕人才的“选用育留”展开优化措施。游戏是创意产业，人才是最宝贵的资产，一流的人才才能做出一流的产品。公司将把如何吸引最好的人才加入并留在巨人团队，不断提高人才质量和密度，作为巨人管理团队的长期核心工作。

## 2、涉及财务报告的相关事项

### （1）与上一会计期间财务报告相比，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

公司报告期无会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况。

### （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）与上一会计期间财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

适用  不适用

公司2020年上半年新设合并范围内子公司详见第十一节/八/5