

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

公告编号：2019-定 003

# 巨人网络集团股份有限公司 2019 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。

董事、监事、高级管理人员异议声明

姓名	职务	内容和原因
----	----	-------

声明

除下列董事外，其他董事亲自出席了审议本次半年报的董事会会议

未亲自出席董事姓名	未亲自出席董事职务	未亲自出席会议原因	被委托人姓名
-----------	-----------	-----------	--------

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	屈发兵		
办公地址	上海市松江中辰路 655 号		
电话	(021) 33979999		
电子信箱	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）	1,305,767,870.09	1,999,486,393.71	-34.69%
归属于上市公司股东的净利润（元）	504,526,127.13	710,377,211.80	-28.98%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	479,226,022.51	689,099,018.56	-30.46%

经营活动产生的现金流量净额（元）	897,004,570.82	-690,375,126.04	229.93%
基本每股收益（元/股）	0.25	0.35	-28.57%
稀释每股收益（元/股）	0.25	0.35	-28.57%
加权平均净资产收益率	5.56%	7.97%	-2.41%
	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）	10,226,903,798.06	10,681,963,387.19	-4.26%
归属于上市公司股东的净资产（元）	8,810,284,548.10	9,044,986,965.00	-2.59%

### 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	44,825		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		质押	513,042,102
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		质押	150,763,120
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		质押	169,188,782
上海铄铄投资 咨询中心（有限 合伙）	境内非国有法 人	8.16%	165,105,047			
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		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		质押	118,154,084
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	6.27%	126,891,587		质押	126,891,587
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		质押	84,594,391
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%	39,776,040			

逢宇峰	境内自然人	0.95%	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、鼎晖孚远及孚烨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，鼎晖孚远及孚烨投资构成一致行动人。3、中董翊源及澎腾投资执行事务合伙人均为巨源投资，中董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）		无			

#### 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

否

##### （一）互联网文化娱乐业务

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，在巩固自身网络游戏业务优势的同时，开拓并积极布局其它互联网领域。报告期内，公司在新的行业政策及市场竞争环境下进一步明确自身的发展规划，一是持续强化研发优势，主动加大研发投入，储备精品游戏，打造行业一流的研发中台体系；二是持续迭代及精细化运营存量游戏，保障核心产品的持续盈利能力；三是聚焦主业，围绕互联网文化娱乐领域深耕发展。

报告期内，公司实现营业收入13.06亿元，剔除旺金金融不再纳入合并范围的相关影响后，报告期营业收入同比下降4.70%，收入规模总体平稳，略有下降；报告期内，公司实现归属于上市公司股东的净利润5.45亿元，同比下降28.98%，主要原因是公司持续加大研发投入但因为公司战略级产品如《绿色征途》等受版号申请进度的影响，产品未能在报告期内如期上线，且自2018年12月以来已经取得版号的6个新游戏产品，尚处于运营准备阶段和投入期，导致收入、利润规模无法与研发投入同步增长。

##### 1、 坚持聚焦精品，强化运营，提升市场竞争力

报告期内，公司的游戏相关收入来源仍然为《球球大作战》、《征途手机版》、《征途2手机版》及“征途”系列端游，在此背景下，公司强化运营，提升已上线游戏产品的市场表现。

在客户端游戏方面，报告期内公司持续强化运营自创精品IP“征途”和“仙侠世界”系列端游，虽然受到端游整体增速放缓的影响，公司坚持不断提升游戏品质，在报告期内推出了多次更新，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”系列等上线多年的端游产品依旧保持较高的市场热度，端游业务保持相对稳定。2019年上半年实现收

入5亿，同比下降4.52%，基本保持稳定。目前，公司运营的主要客户端网络游戏包括《征途》、《征途2》、《仙侠世界》等。

在移动端游戏方面，报告期内，公司移动端网络游戏业务平稳发展，报告期内实现收入7.42亿元，同比增长1.12%，收入占游戏业务的比重继续提高至57.56%，多款游戏产品继续获得市场的认可，具备了国内一流的手游研运一体化能力。公司两大自创精品手游IP“征途”和“球球大作战”，继续取得取得良好业绩，尤其是《球球大作战》是公司自主研发，自主运营的休闲竞技类手游，其开创了新的移动电竞品类，成为行业内移动游戏研运一体的成功案例，为公司移动游戏的研发运营一体体系的建设积累了丰富的经验。《月圆之夜》凭借独特的轻度策略卡牌设计与与众不同的手绘美术风格，多次获得App Store、Google Play的全球推荐，在E3等国外游戏展上也取得了良好的口碑，有望成为公司又一自创精品手游IP。目前，公司运营的主要移动端网络游戏包括：《球球大作战》、《征途手机版》、《征途2手游》、《月圆之夜》等。

自2018年12月国家新闻出版署重新下发版号以来，公司已成功获批6个游戏版号，包括《犬夜叉：奈落之战》、《月圆之夜》（端游）等，公司正根据市场情况制定该等产品的运营计划；另有包括《绿色征途手游》、《帕斯卡契约》、《胡桃日记》、《恙化装甲》、《十二神兵器》等游戏在内的9款产品已递交版号申请，公司正积极推进相关版号申请工作，预计将有多款新兴力作陆续在年内上线。

## 2、加大研发投入，聚焦于精品游戏的研发，大力拓展产品线

精品游戏的研发工作是公司的核心战略。报告期内，公司持续加大研发力度，采取全球化运营策略，公司储备了大量的在研游戏产品，包括《龙珠最强之战》、《犬夜叉：奈落之战》、《绿色征途手游》、《帕斯卡契约》、《胡桃日记》、《恙化装甲》、《十二神兵器》等多类型多品种游戏，涵盖了传统的角色扮演类、策略类、射击类、休闲类、卡牌类、益智解谜类、体育类和新兴的Soul-like、Rogue-like等多种类型，涉及历史、冒险、二次元、国民武侠、未来科幻、西方奇幻、东方仙侠、军事竞赛等多种题材，该等游戏大多具备全球化运营的条件。

## 3、加强中台建设，推动研发体系革新建设，适应新型文化业态的发展要求

人工智能、大数据、云计算等新技术越来越广泛的应用于网络游戏的研发运营，推动传统网络游戏向新型文化业态发展，对研发体系建设提出越来越高的要求。报告期内公司加强中台建设，投入极大资源进行研发平台和体系的技术革新，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；实现游戏出品的“高质量”，包括架构的合理性、及时合理的代码重构、客户端和服务端端的优化等。同时在此研发框架下，公司可以采集更底层的数据，以验证策划理念、提升策划水平。该项工作将从根本上改变公司的研发体系，推动公司可持续发展。

## 4、积极布局海外业务

1) 持续推动对Playtika战略投资。Playtika拥有世界领先的互联网开发技术，尤其在人工智能领域拥有领先技术，且在将该等技术应用于互联网数据分析及应用方面拥有丰富的运营经验，对该等技术和运营经验的消化吸收将极大提高公司在互联网行业的竞争能力；同时，公司拟充分依托Playtika在海外发行和运营方面的积累，借助其现有发行运营渠道，打造全球化的游戏发行运营平台，持续推进对全球著名的休闲社交棋牌类游戏龙头公司Playtika的战略投资。

2) 公司储备了大量的具备全球化运营的游戏产品。海外游戏市场是公司重要的业务发展方向，在国际化经营战略下，优秀的产品更容易在市场中取得成功。报告期内，公司重点研发储备了一批具备全球化运营条件的游戏产品，品类包括多人竞技、二次元、格斗游戏、益智冒险、放置类等，其中《月圆之夜》凭借独特的轻度策略卡牌设计与与众不同的手绘美术风格多次获得App Store、Google Play全球推荐。2019年6月，《月圆之夜》、《帕斯卡契约》、《篮球计划》等游戏产品在全球电子游戏最大商业展览会E3上亮相，获得大量海外玩家的认可。

3) 公司已初步形成一支面向国际化的研发运营团队。公司在保持国内游戏业务稳定增长的同时发力于海外市场，打造了一支具备敏锐的国际市场感知、强大的国际市场动向把握能力的团队，并在全球范围内积极寻找合作伙伴，《龙珠最强之战》、《犬夜叉：奈落之战》、《胡桃日记》、《恙化装甲》整合了全球研发资源，以保障公司“海外战略”的实施。

## 5、核心IP的持续维护与优质IP的储备

互联网行业是轻资产行业，优质IP是互联网企业无形资产的重要部分。公司经过多年的深耕细作，先后打造了“征途”、“征途2”、“仙侠世界”、“球球大作战”等一批广受市场青睐的原创核心IP。报告期内，公司维持历年来对核心IP的运营力度，择机将“征途”系列IP延伸到动漫、影视、文学等相关领域，以IP作为聚合粉丝情感的纽带，多种文化创意产品互为宣传，推动用户在不同产品之间的转移，进一步扩大核心IP的影响力和知名度，将IP资源的价值最大化。同时，公司积极储备外部的优质IP资源，以自身的研发和运营优势为基础，与IP中的情节、角色或其他元素的系列开发与改编相结合，定制开发更多的精品游戏。报告期内，“龙珠”、“犬夜叉”、“恙化装甲”等多个经典IP已投入研发，预计多款新兴力作将陆续推出。

## 6、加码休闲电竞，拓荒全新“国战电竞”细分品类，打造泛电竞生态圈

自2016年起，巨人网络通过《球球大作战》发力移动休闲电竞品类，并在三年的时间内通过BPL职业联赛、BGF年终总决赛、TTC塔坦杯精英挑战赛、BUC城市挑战赛、线上公开赛等细分赛事构建成熟的赛事体系，抢先在移动电竞领域占据一席之地。通过三年的深耕，《球球大作战》逐步搭建起相对完善的移动电竞生态框架，赛事用户的竞技化认知得到培养，并通过与统一冰红茶、肯德基、雷蛇等品牌的合作，使赛事的商业价值得到释放，巩固了《球球大作战》作为“全球领先休闲

电竞品牌”在电竞领域的核心地位。

2019年《球球大作战》将继续聚焦电竞生态的培养，并尝试以电竞生态反哺产品和用户。通过打通游戏、直播、赛事等领域线上线下壁垒，使各领域跨界连接，融通共生，形成跨平台多场景交互体验，打造泛电竞娱乐生态圈。2019年初《球球大作战》BGF年终总决赛在北京工人体育馆举办，嘻哈双冠GAI和艾热联手为比赛创作了赛事主题曲《永不独行》并现场献唱，吸引电竞+娱乐圈层的双重关注，打造了一场泛娱乐竞技盛宴。

依托征途系列产品14年来的IP积累、用户沉淀，以及公司近年在电竞领域打下的坚实基础，公司尝试在2018年年底拓荒全新电竞内容细分品类“国战电竞”。“国战电竞”是以国战类游戏为依托，所有玩家都能加入其中的全服同场竞技赛事，相较于其他传统电竞赛事具有赛事规模更大、玩家参与度更高、竞技性观赏性更强等特点。借助此次尝试，公司成为“国战电竞”领域的开创者，成功树立品牌形象，并通过赛事构建玩家生态帮助征途系列游戏创造人数与收益的新高。

报告期内，围绕《征途2》、《征途2手游》等征途系列产品为核心的国战电竞开展尝试，相继打造了《征途2》黄金国战联赛、《征途2手游》国战Z联赛等精品赛事，构建“国战电竞”在PC端、移动端的全面覆盖。随着迈入2019年公司将在“国战电竞”品类继续开拓，丰富赛事内容形式，构建更丰富的电竞生态圈。

## （二）其它互联网领域业务

公司在巩固自身网络游戏业务优势的同时，开拓并积极布局其它互联网领域。公司将互联网领域的前瞻性技术进行深入研究，探索人工智能、5G、区块链等领域，多维度地寻找新技术与公司现有业务的结合点及未来发展的战略价值，加大商业化变现能力，增强公司长期竞争优势，更好地回报上市公司全体股东。

## 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

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详见第十节/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2019年上半年新设合并范围内子公司详见第十节/八/5

巨人网络集团股份有限公司

法定代表人：\_\_\_\_\_（刘伟）

2019年8月30日