

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

公告编号：2022-定 001

巨人网络集团股份有限公司 2021 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。

除下列董事外，其他董事亲自出席了审议本次年报的董事会会议

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

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 1.60 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	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	
传真	021-33979899	021-33979899	
电话	021-33979919	021-33979919	
电子信箱	ir@ztgame.com	ir@ztgame.com	

2、报告期主要业务或产品简介

（一）公司主要业务概述

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，主要包括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》等。“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6亿台，峰值DAU超2,900万人，曾登顶中国区游戏免费榜榜首，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》具有黏性高、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。

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

（二）报告期内公司经营情况分析

报告期内，公司实现营业收入21.24亿元，同比下降4.2%，实现归属于上市公司股东的净利润9.95亿元，同比下降3.35%；实现归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润10.55亿元，同比增长15.75%。整体收入及利润变动的主要原因为：公司成熟游戏产品经营态势平稳，但多款新游戏处于研发过程中尚未能贡献收入；公司前期出售部分与重点游戏赛道关联性较低的业务导致相关收入不再并表，以及《征途》电影相关影视业务未能在本报告期内延续贡献收入。具体经营情况如下：

1、用优质内容驱动成熟产品焕发新生

报告期内，公司自主研发的“征途”全系产品及《球球大作战》等多款产品为公司持续、稳定地贡献收入。

“征途”全系产品保持每个季度推出一个大型资料片，并凭借高效的组织机制和精准的宣发方式，实现了全年用户和收入平稳。2021年6月，公司以双会场形式举办的第四届全系“征途嘉年华”，完成了最快且最大规模的一次对所有玩家的品牌覆盖，增强了核心玩家对征途嘉年华品牌的信心。2021年10月，为庆祝“征途”IP 16周年，“征途”全系产品为玩家准备了快手直播晚会、秒杀及大抽奖等活动，更新了新版本以及专属新区，让玩家体验到创新有趣的玩法。同时“征途”IP与中国高铁、阅文集团、快手等多个重量级品牌进行跨界合作，为品牌精神的探索和塑造、现有用户归属感提升以及新用户的喜好摸索建立了初步雏形。此外，“征途”IP海外布局也开始启动，拟以亚太市场为目标，推动现有成功产品出海。

《球球大作战》于2021年呈现了良性增长的态势。全年平均日活跃用户数实现同比上涨，其中下半年同比增幅达29%，且长期保持App Store免费榜前列。作为一款已运营六年的休闲竞技手游，《球球大作战》得以实现活跃用户数“逆生长”，源于团队对游戏内容研发的持续投入：每周至少发布一次运营版本；每月至少发布一次研发版本；寒暑假等重大节点发布大型资料片，坚持不断探索玩家喜爱的游戏内容，力求内容“与时俱进”。此外，《球球大作战》于暑期推出“飞天”特别版本，首次与中国航天文创联动，以游戏为航天文化传播的载体普及航天知识，让玩家在游戏中学习中国航天历史，感悟中国航天精神。从航天跨界，既与玩家建立起更多的情感连接，又实现了寓教于乐，积极弘扬正能量。

2、践行“灵感来自用户”，测试中不断优化待上线产品版本

报告期内，公司有多款游戏处于研发过程中，并已完成多轮用户测试，具体包括：

（1）《龙与世界的尽头》（原名《代号：放置大陆》）

该游戏是一款以日式复古卡通为美术风格的3D放置手游，产品于2021年进行了大幅度设计优化，在立足于放置品类特色的基础上进行了理念的升级和拓展。游戏已于2022年1月开启海外测试，目前在东南亚及北美地区测试，后续测试将拓展到更多海外地区。

（2）《原始征途》

该游戏为“征途”IP新产品，旨在开发为一款最正宗、最原汁原味，也最能承载“征途精神”的手游产品。已于2021年下半年进入面向玩家的测试期，测试数据稳步提升。

（3）《Super Sus》

该产品系公司以海外为目标市场推出的一款悬疑色彩社交演绎游戏，于2021年11月份在东南亚地区开启测试。基于其创新的游戏体验、鲜明的欧美卡通画风及超高自由度的玩法，游戏一经登录即深受玩家的好评，Taptap评分9.0+，Google Play评分4.8+，长期排名印度尼西亚、泰国、马来西亚等地区Google Play免费及热门榜前三。目前该游戏已在积极部署印度、拉丁美洲、中东地区的上线运营。

（4）《Dead 4 Returns》（原名《代号：GAIA》）

该游戏是一款基于虚幻引擎4开发的协作型第三人称射击手游。游戏追求写实的次世代品质，主打组队合作射击玩法，利用多样的枪械武器和丰富的对抗策略，给玩家带来长期游戏乐趣。该游戏已于2022年1月完成东南亚地区首轮技术测试，预计于2022年第二季度在东南亚地区、北美地区继续开展留存测试。

3、海外市场与前沿技术布局双管齐下

2021年是公司开拓海外市场取得显著进展的一年。《Super Sus》、《龙与世界的尽头》、《Dead 4 Returns》已在亚洲、北美、拉丁美洲等地区进行测试。其中《Super Sus》在东南亚地区获得较为优异的成绩。至2022年初，《Super Sus》的注册人数超过千万，日均活跃用户达百万级。《Super Sus》还在YouTube、TikTok等海外流媒体平台掀起了热潮，相关视频播放量近亿次，大量玩家和KOL（关键意见领袖）以UGC（用户生成内容）的方式表达了对游戏的热爱。同时，公司还利用已有成熟IP继续孵化面向海外市场的新游戏产品。

此外，公司将元宇宙游戏确定为长期布局的方向之一，并组建了单独的技术产品团队，耐心探索发展路径，扎实推进产品研发。

4、进一步深化各项管理改革措施

公司继续贯彻“中台赋能项目”的理念，围绕项目需求建设中台能力。在技术、艺术等层面已经初步实现能力的积累，并在公司现有核心赛道中发挥出优势。技术中台提前布局虚幻引擎5技术，于2021年下半年孵化出“UE游戏研发平台”，为未来孵化虚幻引擎新项目打好基础。项管中台，贯彻落实新的研发理念“尽早见用户，灵感来自用户”，借助专业的项目管理人才和体系帮助提升整体研发效率，加速研发工业化进程。艺术中台聚焦卡通风格的设计能力建设，打造全球化品质的美术表现，充分为出海产品助力。

在人才方面，公司大力提拔年轻骨干担任研发组长，在一线实践中成长锤炼。公司坚持高潜力校招生的招募和培养工作，通过“导师制”为校招生制定学习计划，一对一带教，为其赋能。公司将精英化、年轻化的人才观贯彻始终，致力于持续提升人才质量和密度。

5、切实履行企业社会责任，加强未成年人保护及防沉迷

公司始终高度重视未成年人身心健康问题。自2021年8月30日国家新闻出版署发布《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》以来，公司积极响应行业主管部门各项要求，严格执行相关政策规定。公司旗下所有运营涉及未成年人的游戏均按规定调整了网络游戏服务时间，所有运营的游戏都接入国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名认证系统。考虑到“防沉迷”落实和用户体系挂钩，公司在部署落实工作中，重新打通了端手游验证体系，在各个环节增加玩家实名认证和未成年人防沉迷系统内容，包括游戏内各环节举报入口接入，如语音增加即时举报按钮；弹幕留言板、个人照片等界面面板增加举报按钮，防范未成年人在规定外的时间冒用成年人帐号进入游戏问题。此外，公司设立专门流程和客诉专员，用于处理和未成年人玩家相关的各类问题。公司还采取“设立防沉迷小组、排查无版号风险、游戏内信息审查、规范推广素材、抑制过度消费、定期自查自纠”六大举措，确保各项监管政策得到持续贯彻。

此前公司已正式受邀参与由中国音像与数字出版协会团队标准化技术委员会的《游戏适龄提示规范》、《游戏企业内容自审流程规范》及《家长监护平台规范》等3个团队标准的研制工作。未来公司希望能借助自身在行业内的经验和影响力，为国家各主管部门构建“政府监管、行业自律、家长参与、舆论监督”的综合保护体系风险继续贡献力量。

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

	2021 年末	2020 年末	本年末比上年末增减	2019 年末
总资产	11,925,121,572.92	10,834,794,955.12	10.06%	9,940,157,487.46
归属于上市公司股东的净资产	10,547,186,386.71	9,467,890,358.21	11.40%	8,010,075,489.81
	2021 年	2020 年	本年比上年增减	2019 年
营业收入	2,124,268,636.73	2,217,294,341.42	-4.20%	2,571,433,260.43
归属于上市公司股东的净利润	994,509,684.67	1,029,007,579.40	-3.35%	820,039,386.82
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,054,722,902.38	911,176,757.56	15.75%	762,457,708.41
经营活动产生的现金流量净额	637,938,977.44	963,316,008.45	-33.78%	1,505,072,615.70
基本每股收益（元/股）	0.53	0.54	-1.85%	0.41
稀释每股收益（元/股）	0.53	0.54	-1.85%	0.41
加权平均净资产收益率	9.97%	10.82%	-0.85%	9.49%

(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	566,854,107.89	469,004,461.06	506,318,668.80	582,091,398.98
归属于上市公司股东的净利润	320,379,441.62	253,493,514.91	300,393,020.03	120,243,708.11
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	281,811,493.93	198,938,825.72	199,992,968.46	373,979,614.27
经营活动产生的现金流量净额	97,935,640.77	59,659,121.43	198,796,211.47	281,548,003.77

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

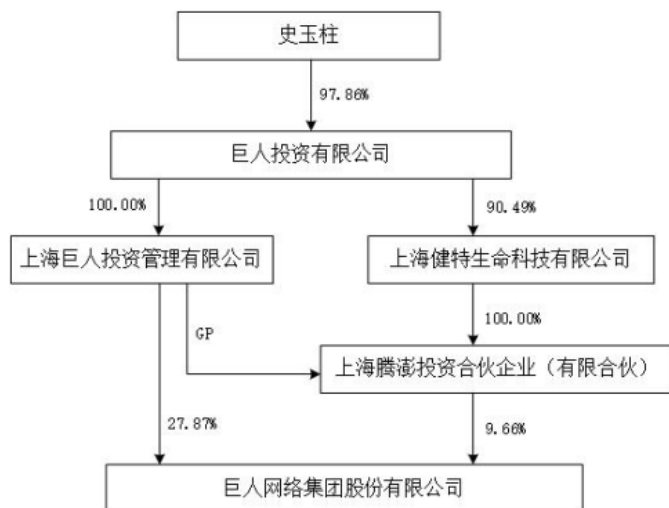
报告期末普通股股东总数	59,713	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	68,840	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押、标记或冻结情况		
					股份状态	数量	
上海巨人投资管理有限公司	境内非国有法人	27.87%	564,205,115	0	质押	134,927,582	
上海腾澎投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	9.66%	195,574,676	0			
上海鼎晖孚远股权投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	5.73%	116,060,637	0			
上海中堇翊源投资咨询中心(有限合伙)	境内非国有法人	5.11%	103,492,458	0	质押	101,260,525	
上海澎腾投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	4.47%	90,432,351	0	质押	89,432,351	
巨人网络集团股份有限公司第一期员工持股计划	境内非国有法人	3.00%	60,731,398	0			
上海孚焯股权投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	2.85%	57,649,001	0			
乔晓辉	境内自然人	2.49%	50,328,236	0			
上海铄铄投资咨询中心(有限合伙)	境内非国有法人	2.26%	45,705,897	0			
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	2.13%	43,142,297	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，鼎晖孚远及孚焯投资构成一致行动人。 3、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)	截止本报告期末，巨人投资信用证券账户持有 55,000,000 股，乔晓辉信用证券账户持有 50,328,236 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、在年度报告批准报出日存续的债券情况

适用 不适用

三、重要事项

具体详见 2021 年年度报告第三节“管理层讨论与分析”之“一、经营情况讨论与分析”相关内容。