

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

公告编号：

巨人网络集团股份有限公司 2017 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。

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 2017 年 12 月 31 日的公司总股本 2,024,379,932 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 2.00 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

本公司是一家综合性互联网企业，定位三大核心业务：互联网娱乐、互联网金融科技与互联网医疗。其中互联网娱乐板块的发展战略为：坚持自主研发、聚焦精品、布局全球市场。

1. 互联网娱乐板块

公司坚持落实“聚焦精品”战略，经过十余年的经验积累，已具备强大的研发能力、高效的运营体系及优秀的产品品质。

报告期内，由公司自主研发、授权腾讯极光运营的首款百人对抗竞技射击手游《光荣使命》在上线后获得了出色的市场表现，占据 App Store 免费榜第一名长达两周之久，产品的累计注册用户已超 4,000 万，最高日活跃用户达 800 万；公司孵化团

队自主研发的独立游戏《月圆之夜》得到了 App Store、Google Play 在全球范围内的推荐，并获得 App Store“年度最佳本土独立游戏”的荣誉；前期上线的《球球大作战》、《征途手机版》等多款手游在报告期内依旧表现不俗；同时，公司持续加大研发力度，组建多个游戏工作室，提升和优化各业务产品线，《征途2手机版》已于2018年4月12日全渠道上线运营，预计《龙珠最强之战》、《犬夜叉：奈落之战》等多款手游精品大作将在年内上线运营。

公司将继续推进收购全球著名互联网公司 Playtika 的项目，Playtika 拥有世界领先的互联网开发技术，尤其在大数据处理、人工智能分析和机器学习等领域拥有全球领先技术，在将该等技术应用于互联网各领域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有助于推动互联网行业的发展，极大提高公司的竞争能力，推动公司“布局全球市场”战略的实现，增强公司的持续盈利能力，前述交易已获得国家发改委的项目备案及重庆市对外贸易经济委员会的备案，尚需中国证监会的核准。

2. 互联网金融科技及互联网医疗板块

公司已组建相关领域的专业团队，根据战略发展需要，积极寻找合适的优质标的，通过股权投资、产业并购等方式延展相关产业，并甄选战略合作伙伴进行长期深入的合作，探索相关领域的发展机会，实现公司发展战略的快速落地。其中，在互联网金融科技板块，公司在报告期内开展了包括蔷薇控股股份有限公司、美国万通保险亚洲有限公司、深圳旺金金融信息服务有限公司在内的多个投资项目，未来，公司还将利用战略合作、资本整合等多种手段，打造国内领先的综合性互联网企业。

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：人民币元

	2017 年	2016 年	本年比上年增减	2015 年
营业收入	2,906,694,476.65	2,323,564,259.56	25.10%	1,975,769,087.39
归属于上市公司股东的净利润	1,290,316,347.69	1,068,936,966.39	20.71%	243,968,508.03
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,244,184,192.33	1,030,724,461.01	20.71%	528,770,783.66
经营活动产生的现金流量净额	1,493,611,567.98	1,137,598,748.51	31.30%	900,979,270.03
基本每股收益（元/股）	0.64	0.57	12.28%	0.29
稀释每股收益（元/股）	0.64	0.57	12.28%	0.29
加权平均净资产收益率	16.09%	20.56%	-4.47%	4.54%
	2017 年末	2016 年末	本年末比上年末增减	2015 年末
资产总额	12,837,393,545.31	8,682,716,349.35	47.85%	1,823,042,857.36
归属于上市公司股东的净资产	8,526,019,883.95	7,558,566,630.35	12.80%	1,015,154,548.36

(2) 分季度主要会计数据

单位：人民币元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	748,222,876.00	654,692,495.29	646,023,239.82	857,755,865.54
归属于上市公司股东的净利润	338,987,221.24	358,321,175.33	345,997,880.69	247,010,070.43
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	339,033,442.09	333,964,274.27	325,378,256.68	245,808,219.29
经营活动产生的现金流量净额	483,758,117.25	421,921,694.96	230,388,598.95	357,543,156.82

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

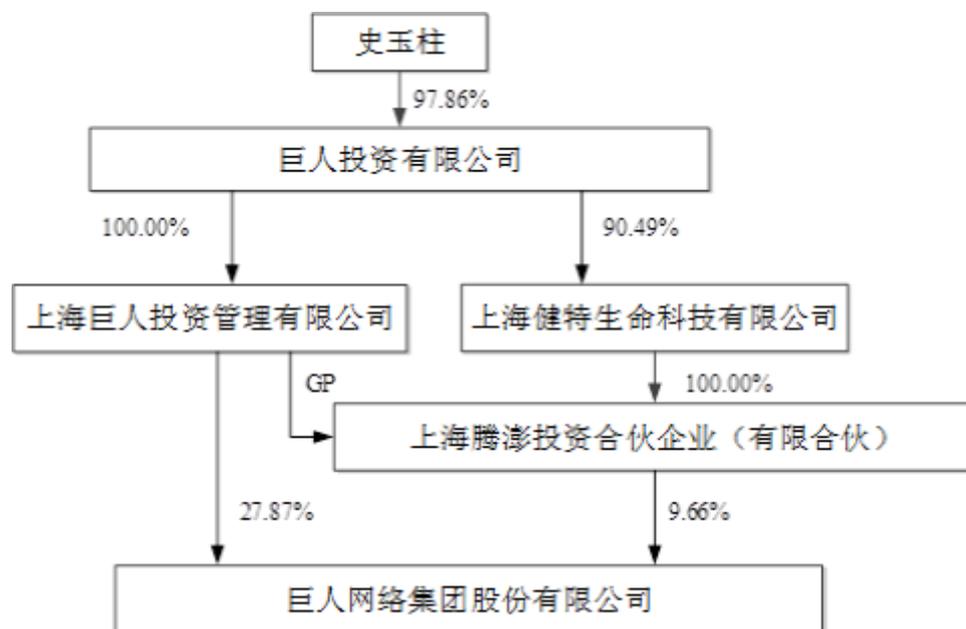
报告期末普通股股东总数	24,582	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	25,174	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
上海巨人投资管理有限公司	境内非国有法人	27.87%	564,205,115	564,205,115	质押	384,522,102	
上海腾澎投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	9.66%	195,574,676	195,574,676	质押	125,763,120	
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	169,188,782	质押	169,188,782	
上海铍铈投资咨询中心(有限合伙)	境内非国有法人	8.16%	165,105,047	165,105,047			
上海中葶翊源投资咨询中心(有限合伙)	境内非国有法人	7.60%	153,807,984	153,807,984	质押	87,404,900	
上海澎腾投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	6.81%	137,902,990	137,902,990	质押	5,654,084	
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	6.27%	126,891,587	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	84,594,391	质押	84,594,391	
彭建虎	境内自然人	3.89%	78,699,060				
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	1.79%	36,261,391				
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、中葶翊源及澎腾投资执行事务合伙人均为巨源投资，中葶翊源及澎腾投资构成一致行动人。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)	不适用						

(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

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求
否

本公司是一家综合性互联网企业，定位三大核心业务：互联网娱乐、互联网金融科技与互联网医疗。其中互联网娱乐板块的发展战略为：坚持自主研发、聚焦精品、布局全球市场。

1.坚持聚焦精品，加大研发投入，提升市场竞争力

互联网游戏方面，“精品化”的战略成果不断显现，游戏收入及用户规模均保持高速增长，反映出公司在游戏领域的品牌价值。

(1) 手游业务蓬勃发展

报告期内，公司手游业务蓬勃发展，多款产品得到市场的认可。手游占游戏相关业务收入的比重自2016年的41%上升到55%。

公司在动作类游戏领域取得重大突破。报告期内，由公司自主研发、授权腾讯极光运营的首款百人对抗竞技射击手游《光荣使命》在上线后获得了出色的市场表现，占据App Store免费榜第一名长达两周之久，产品的累计注册人数已超4,000万，最高日活跃用户达800万。

公司持续推进核心端游IP“征途”的手游化。继联合腾讯成功推出《征途手机版》后，公司耗时2年研发的《征途2手机版》已于2018年4月12日全渠道上线运营，其沿用“征途”系列客户端游戏的故事背景与世界观，依托“征途”IP十余年来积累的庞大用户群体，经过对新一代年轻玩家的深度调研后，在国战游戏原有玩法的基础上做了适当的调整，既保留了客户端游戏原有的经典核心玩法，又对传统国战游戏思维进行深度的改良与优化，并根据玩家在公开测试时提出的意见进行更新，及时满

足玩家的体验需求，在传承“征途”经典的同时把国战游戏的体验推到一个新高度。

(2) 端游业务保持稳定

报告期内，客户端游戏保持稳定，继续处于行业领先地位。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重大更新，提升游戏的可玩性，保障核心产品的持续盈利能力，《征途》、《征途2》等上线多年的端游产品依旧保持较高的市场热度，生命周期表现出色，维持公司在客户端游戏市场的领先地位。与此同时，备受业界和玩家关注的《仙侠世界2》将在年内上线运营，在研发过程中，该制作团队致力于超越以往的端游制作水平，在端游市场上树立更高的端游制作标杆，《仙侠世界2》将成为公司在2017年度的旗舰产品。

(3) 持续加大研发投入

公司于2017年确立了“赢在巨人2017”计划，该计划致力于长期在研发领域加大投入，持续打造丰沃的研发土壤。公司每年将投入超过2亿元资金建设研发平台，通过构建游戏研发的共享平台，实现用户数据、游戏开发、美术资源、质量管理、数据分析等资源的共享，提高游戏研发效率和产品品质；同时该研发平台将为孵化团队提供全业务链的研发支持，帮助孵化项目提高研发效率，缩短研发周期，为公司未来的游戏研发储备资源。该研发平台下孵化的第一款独立游戏《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，在2017年10月下旬登陆App Store后即获得该渠道的全球推荐；2017年11月上旬，《月圆之夜》登陆安卓平台，获得Google Play全球推荐。

研发投入的增加将在一定程度上影响公司的利润增幅，但对提升网络游戏行业地位，保障未来可持续发展和长期盈利能力奠定了扎实的基础。

2. 巨人电竞走向国际化标准，绿色健康属性获得舆论肯定

布局移动电竞领域两年来，公司电竞业务以年轻化的品牌形象，精细化的运营标准，成为“休闲电竞”领域的绝对领军品牌，成功树立行业壁垒。

报告期内，围绕《球球大作战》为核心的“巨人电竞”生态体系构建初步完成，生态链中的用户、赛事、内容、品牌各块深入融通，商业价值逐步凸显。在与阿里体育、传统快消品牌、潮流服饰品牌等合作伙伴的共同努力下，公司电竞赛事的影响力得以充分对外扩展。

《球球大作战》尤以其绿色、潮流、年轻的电竞属性，得到舆论广泛肯定，有效提升了公司在电竞市场的口碑。在2017年7月召开的第十五届中国国际数码互动娱乐展会（ChinaJoy）上，CCTV等主流媒体报道了公司在推动绿色电竞发展上所做出的贡献。海外市场分析机构Newzoo在2018年2月的电竞产业分析报告中称《球球大作战》是亚洲电竞文化的典型代表，并称之为“全球第一个休闲电竞品牌”。

报告期内，“巨人电竞”致力于打造具有国际水准的电竞赛事，并向大型传统体育赛事的标准看齐。2018年2月，《球球大作战》在上海梅赛德斯奔驰文化中心举行全球总决赛，成为首个入驻这一国际文化场馆的移动电竞赛事。

除大型线下电竞赛事之外，公司还布局线上线下多种形式的赛事类型，满足用户不同消费场景的需求。作为首个入选文化部CEST中国电子竞技娱乐大赛的移动电竞项目，《球球大作战》校园挑战赛深入上百所高校，获得文化部高度认可。集合多方资源打造的“球宝俱乐部”遍布全国50多个城市网络，搭建了玩家与玩家之间的真实沟通的桥梁。

“巨人电竞”也在不断推动电竞赛事的国际化布局，如《街篮》亚太邀请赛、《街篮》全球总决赛、《虚荣》VG8联赛等，结合产品全球化发行，巨人电竞吸引到了更多海外玩家的踊跃参与。在《球球大作战》全球总决赛预选赛中，来自中国台湾、韩国等地区的选手同台竞技，展现了公司电竞赛事的广泛号召力。

3. 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，耗时2年研发的《征途2手机版》已于2018年4月12日全渠道上线运营，并择机将“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”等多个经典IP已投入研发，预计多款新兴力作将陆续推出。

4. “国际化”布局及全球资源整合

海外游戏市场始终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。因此，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。

全球知名移动应用数据和分析公司APP Annie发布了2017年度全球发行商52强榜单，巨人网络位列第22名，在入围的11个中国发行商中排第4名。2017年，公司孵化团队自主研发的独立游戏《月圆之夜》得到了App Store、Google Play在全球范围内的推荐，并获得App Store“年度最佳本土独立游戏”；公司的核心端游产品如《征途》、《征途2》、《仙侠世界》等均在港澳台地区及东南亚地区发行与运营，取得海外市场用户的认可。

公司还将继续推进收购全球著名互联网公司Playtika的项目，Playtika拥有世界领先的互联网开发技术，尤其在大数据处理、人工智能分析和机器学习等领域拥有全球领先技术，在将该等技术应用于互联网各领域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有助于推动互联网行业的发展，极大提高公司的竞争能力，推动公司“布局全球市场”战略的实现，增强公司的持续盈利能力。

5. 积极布局互联网金融科技、互联网医疗

公司已组建相关领域的专业团队，根据战略发展需要，积极寻找合适的优质标的，通过股权投资、产业并购等方式延展

相关产业，并甄选战略合作伙伴进行长期深入的合作，探索相关领域的发展机会，实现公司发展战略的快速落地。

报告期内，公司对深圳旺金金融信息服务有限公司进行投资并获得51%的表决权，将其纳入合并范围，旺金融坚持金融服务实体经济、普惠大众的理念，利用自身研发的金融科技解决方案，切实解决中小微企业主在业务发展中的“融资难、融资贵、融资慢”难题，在其核心业务领域车辆抵押贷款市场处于领先地位。与此同时，旺金融创始人股东超额完成2017年度的业绩承诺，增加了公司新的利润增长点，公司互联网金融科技发展战略落地后收到了较好的成效。

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
电脑端网络游戏业务	1,095,866,247.41	899,976,989.22	82.12%	-15.73%	-18.57%	-2.87%
移动端网络游戏业务	1,412,857,523.55	1,176,159,937.80	83.25%	47.74%	51.95%	2.30%
互联网金融服务	313,335,793.30	112,401,733.57	35.87%	100.00%	100.00%	100.00%

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

根据《财政部关于修订印发一般企业财务报表格式的通知》(财会[2017]30号)要求，本集团在利润表中的“营业利润”项目之上单独列报“资产处置收益”项目，原在“营业外收入”和“营业外支出”的部分非流动资产处置损益，改为在“资产处置收益”中列报；本集团相应追溯重述了比较利润表。该会计政策变更对合并及公司净利润和股东权益无影响。

根据《关于印发修订〈企业会计准则第16号——政府补助〉的通知》(财会[2017]15号)要求，本集团在利润表中的“营业利润”项目之上单独列报“其他收益”项目，与企业日常活动相关的政府补助由在“营业外收入”中列报改为在“其他收益”中列报；按照该准则的衔接规定，本集团对2017年1月1日存在的政府补助采用未来适用法处理，对2017年1月1日至该准则施行日(2017年6月12日)之间新增的政府补助根据本准则进行调整。2017年度和2016年度的“其他收益”、“营业利润”以及“营业外收入”项目列报的内容有所不同，但对2017年度和2016年度合并及公司净利润无影响。

(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2017年新设合并范围内子公司详见第十一节/八/5。

(4) 对 2018 年 1-3 月经营业绩的预计

适用 不适用