

证券代码: 300467

证券简称: 迅游科技

公告编号: 2016-024

四川迅游网络科技股份有限公司 2015 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	无法保证本报告内容真实、准确、完整的原因
----	----	----------------------

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
-----------	-----------	-----------	--------

信永中和会计师事务所(特殊普通合伙)对本年度公司财务报告的审计意见为: 标准无保留审计意见。

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

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为: 以 160000000 股为基数, 向全体股东每 10 股派发现金红利 0 元(含税), 送红股 0 股(含税), 以资本公积金向全体股东每 10 股转增 0 股。

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

公司简介

股票简称	迅游科技	股票代码	300467
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	王巍	康荔	
办公地址	成都高新区世纪城南路 599 号 7 栋 7 层	成都高新区世纪城南路 599 号 7 栋 7 层	
传真	028-65598000-247	028-65598000-247	
电话	028-65598000-247	028-65598000-247	
电子信箱	corp@xunyou.com	corp@xunyou.com	

二、报告期主要业务或产品简介

(一) 报告期内公司主营业务简介

公司主营业务为网游等互联网实时交互应用提供网络加速服务。公司目前主要产品为“迅游网游加速器”和“迅游手游加速器”。网游和手游玩家（用户）通过下载公司提供的“迅游网游加速器”软件和“迅游手游加速器”APP，与公司的智慧云加速平台连接，通过互联网智能路由导航、加速节点部署、智能加速算法等多项加速技术，为网游玩家提供网游数据传输加速服务，有效解决网游玩家在网游中遇到的延时过高、登录困难、容易掉线等问题。公司主要产品介绍如下：

1、迅游网游加速器

可在公司官方网站下载，主要应用于PC端的强交互型、对战型网络游戏，兼容Windows10在内的所有Windows系统，产品支持市场上绝大部分网络游戏。报告期内，“迅游网游加速器”是公司的主要收入来源。

2、迅游手游加速器

公司子公司速宝科技研发的迅游手游加速器，主要应用于智能手机等移动互联网设备，支持iOS、Android等主流移动操作系统及设备，产品支持各大应用市场的主流对战型、竞技型移动游戏。报告期内，公司子公司速宝科技持续开发“迅游手游加速器”，该产品尚处于开发阶段，部分功能免费提供给用户测试。

（二）公司经营模式

公司主要经营模式为B2C和B2B2C。

1、B2C模式

B2C模式下，公司面对终端玩家，用户通过登录公司官方网站注册、下载公司PC客户端使用公司提供的PC端网游加速服务，或者下载安装移动端APP进行移动游戏加速。公司通过B2C模式直接与终端玩家建立用户关系并进行收费，通过玩家在线情况、行为数据、使用反馈等用户信息对公司的加速产品和技术进行更新和改进。报告期内，采用B2C模式的营业收入占公司营业收入约94.78%，是公司最主要的经营模式。

2、B2B2C模式

B2B2C模式下，合作运营商面对终端玩家，公司与合作运营商签订合作协议，终端玩家在合作运营商处注册，通过下载公司定制版本的加速器客户端或含有“迅游集成加速系统”的游戏客户端使用公司提供的加速服务。终端玩家向合作运营商付费，公司再与合作运营商进行结算。报告期内，采用B2B2C模式的营业收入占公司营业收入约4.67%。

（三）公司主要业绩驱动因素

网络游戏进一步向对抗型、竞技型方向发展，玩家越来越看重游戏过程体验和比赛结果。由于互联网基础网络存在路径复杂、内容繁杂、流量大、网络节点分布不均等原因，网络游戏中普遍存在延时过高、登录困难、容易掉线等问题，严重影响用户体验。对于英雄联盟（LOL）、DOTA等竞技型游戏而言，比赛取胜是玩家的首要目的，竞技玩家的APM（每分钟操作次数）通常在100以上，职业玩家的APM达200-300甚至更高，毫秒级的延迟都可能对比赛结果产生重大影响。普遍存在的网络延迟差异不但严重影响了竞技环境的公平性，也对玩家之间的对抗过程产生了巨大干扰。

玩家群体和游戏厂商对于降低网络延迟、优化网络交互速度的需求随着网络游戏的发展持续提升，公司的交互加速服务在改善游戏网络环境、提升玩家体验、增进比赛公平性方面持续发挥重要作用，公司产品也获得了玩家群体和游戏厂商的高度认可。

（四）公司所属行业的发展阶段、周期性特定及公司所处的行业地位

公司从事互联网实时交互应用加速业务，应用于网络游戏行业。公司与国内所有主流游戏厂商建立了良好合作关系，支持市场上绝大部分网络游戏。因此，公司及所处行业的发展取决于整个网络游戏行业的发展情况，同时一定程度上又能反映整个网络游戏行业的现状。

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）2016年1月公布的《第37次中国互联网络发展状况统计报告》，截至2015年12月，网民中网络游戏用户规模达到3.91亿，较2014年底增长了2562万，占整体网民的56.9%。其中手机网络游戏用户规模为2.79亿，较2014年底增长了3105万，占手机网民的45.1%。从业务发展上看，国内手机游戏行业经过自2013年开始的用户规模高速增长期后，在2015年逐渐走向成熟，其具体表现在于：用户付费能力显著提升、细分游戏类型得到市场认可，以及软硬件技术水平提高带来的用户游戏体验进一步增强。其中，策略、射击等带有明显竞技性的细分游戏类型进入应用畅销榜前列。

2015年国内网络游戏用户大多集中于运营三四年以上的竞技类游戏，使得客户端游戏的竞技化发展趋势更加明显，相关产业链也得到蓬勃发展。竞技类客户端游戏赛事日趋火爆，围绕电子竞技的网络加速、直播主播、赛事运营等业态逐渐成熟。

公司所处的行业无明显的周期性特征，但受法定节假日及寒暑假影响，用户活跃数量可能会出现一定波动。经过多年发展，公司已经成为我国PC端网络游戏加速服务的行业龙头，移动端网络游戏加速领域也率先占据了先发地位，在市场排名、用户质量、全国性的网络传输资源、技术和开发能力、市场营销、运营成本等方面都具备竞争优势。

三、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

公司是否因会计政策变更及会计差错更正等追溯调整或重述以前年度会计数据

是 否

单位：人民币元

	2015 年	2014 年	本年比上年增减	2013 年
营业收入	171,867,913.01	178,063,113.35	-3.48%	144,245,324.07
归属于上市公司股东的净利润	59,364,803.64	60,175,150.46	-1.35%	45,859,132.59
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	55,439,521.53	58,719,730.82	-5.59%	42,959,114.21
经营活动产生的现金流量净额	53,878,260.08	62,745,409.46	-14.13%	72,276,844.94
基本每股收益（元/股）	0.380	2.01	-81.09%	1.53
稀释每股收益（元/股）	0.380	2.01	-81.09%	1.53
加权平均净资产收益率	20.67%	60.05%	-39.38%	47.80%
	2015 年末	2014 年末	本年末比上年末增减	2013 年末
资产总额	497,946,165.53	154,782,138.16	221.71%	141,606,643.31
归属于上市公司股东的净资产	435,004,070.07	107,045,935.93	306.37%	94,870,785.47

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	42,728,977.42	41,939,790.60	43,600,291.05	43,598,853.94
归属于上市公司股东的净利润	16,765,913.97	13,749,322.04	14,492,564.13	14,357,003.50
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	16,765,876.94	13,747,356.41	14,117,005.81	10,809,282.37
经营活动产生的现金流量净额	11,272,192.20	8,552,738.64	18,014,407.43	16,038,921.81

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

四、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

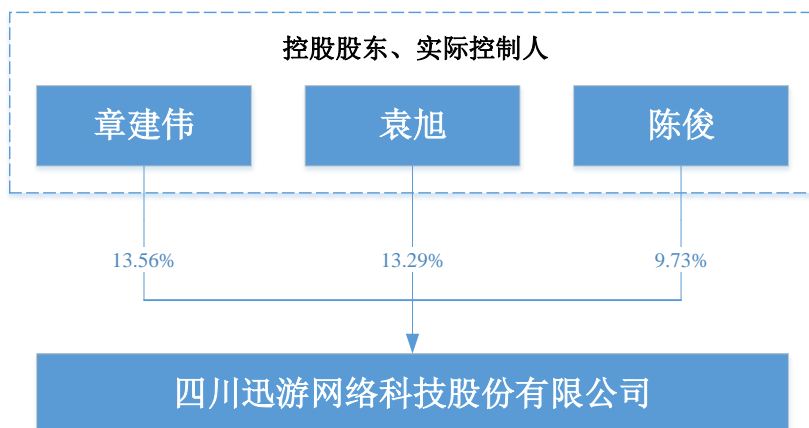
报告期末普通股股东总数	17,175	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	16,843	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
章建伟	境内自然人	13.56%	21,694,200	21,694,200	质押	9,202,600	
袁旭	境内自然人	13.29%	21,263,624	21,263,624	质押	8,320,000	
上海挚信投资管理有限公司	境内非国有法人	10.69%	17,100,000	17,100,000			
陈俊	境内自然人	9.73%	15,563,624	15,563,624	质押	9,202,600	
胡欢	境内自然人	8.03%	12,847,052	12,847,052			
成都亚商新兴创业投资有限公司	境内非国有法人	4.99%	7,980,000	7,980,000			
朱传靖	境内自然人	3.57%	5,719,800	5,719,800	质押	2,450,000	
天津达晨创富股权投资基金中心（有限合伙）	境内非国有法人	2.32%	3,705,000	3,705,000			
成都盈创动力创业投资有限公司	境内非国有法人	2.14%	3,420,000	3,420,000			
李德勇	境内自然人	1.43%	2,281,500	2,281,500			
上述股东关联关系或一致行动的说明	章建伟先生、袁旭先生、陈俊先生三人通过协议书明确一致行动关系，共同拥有对公司的控制权，系公司的共同控股股东和实际控制人。						

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



五、管理层讨论与分析

1、报告期经营情况简介

(1) 行业概况

根据CNNIC2016年1月发布的《第37次中国互联网络发展状况统计报告》，截至2015年12月，我国网民规模达6.88亿，全年共计新增网民3951万人，增长率为6.1%，较2014年提升1.1个百分点。我国互联网普及率达到50.3%，超过全球平均水平3.9个百分点，超过亚洲平均水平10.1个百分点。

截至2015年12月，我国手机网民规模达6.20亿，网民中使用手机上网的人群占比由2014年的85.8%提升至90.1%。移动互联网塑造了全新的社会生活形态，潜移默化的改变着移动网民的日常生活。新增网民最主要的上网设备是手机，使用率为71.5%，手机是带动网民规模增长的主要设备。

网络游戏及手机游戏行业情况详见本摘要“二、报告期主要业务或产品简介”之“（四）公司所属行业的发展阶段、周期性特定及公司所处的行业地位”。

(2) 经营情况

报告期内，在董事会发展战略指引下，公司紧紧围绕发展规划，始终坚持以市场需求为导向，不断加强核心技术研发，提升公司产品用户体验，从底层技术、后台监控、前端产品、数据挖掘等方面持续优化智慧云加速平台，积极与业内外众多知名企业展开深度战略合作，不断巩固和开拓销售市场，加大了对互联网游戏开发商、平台商等合作厂商的合作。

报告期内，公司业务保持平稳增长，成本费用控制良好。本报告期实现营业收入为17,186.79万元，同比下降3.48%，其原因主要系2014年8月28日本公司经四川省成都高新技术产业开发区国家税务局认定为增值税一般纳税人，自2014年9月1日起缴纳6%的增值税；2015年8月1日起公司缴纳17%的增值税，同时享受软件企业增值税实际税负超过3%的部分即征即退政策。综上，公司2015年收入数为不含税收入，上年同期数为部分含税收入。新的税收政策有利于公司长期发展。

报告期内，本集团实现营业利润为5,340.03万元，同比下降19.19%；归属于母公司净利润为5,936.48万元，同比下降1.35%。其主要原因系本报告期公司实施限制性股票激励，由此产

生的股份支付费用为1,466.28万元，对当期营业利润及净利润产生了一定影响。如扣除股份支付费用，公司营业利润同比增长3.00%，净利润同比增长20.80%，整体业绩良好。

PC端游戏加速方面，公司产品口碑效应良好，用户数据稳步上升，截至报告期末累计注册用户超过1.5亿，付费活跃用户约300万。报告期内通过加大推广力度，新机器注册用户较2014年同比增长26.63%；通过提升运营品质，年末每日峰值在线用户数同比增长25.59%；用户首次付费转化率由2014年9.14%增长至10.81%，同比增长18.27%。

移动端游戏加速方面，为适应移动端游戏向对抗性、竞技性方向的发展趋势，把握用户对移动端游戏的加速需求，公司子公司速宝科技研发的“迅游手游加速器”于2015年第四季度起在iOS和Android平台进行用户测试。截至2015年12月31日“迅游手游加速器”App及SDK的日活跃用户约25万，支持游戏数量超过一万款，与国内多款排名靠前的大型手游进行了合作开发。为进一步扩大公司在移动游戏行业的影响力，加强厂商合作关系，公司于报告期内先后加入了移动游戏产业服务联盟（MISA）和中国移动电竞联盟（ACE），为联盟成员企业提供游戏网络加速服务和技术支持。

报告期内，市场中提供网游加速产品的主要厂商无明显变动。公司集加速产品、服务、解决方案于一体，凭借自身专业能力和服务水平的持续提升，以及前期形成的综合竞争优势，在细分市场内具备较明显的领先优势，继续在行业内保持着核心技术和品牌口碑等方面的正面推动影响，强化和巩固了市场地位。迅游手游加速器的推出，使得公司在移动端加速领域的布局取得了先发优势。

随着公司规模扩大及产品运营的精品化要求，研发管理工作对项目进度和产品品质的重要性日益凸显。公司为了规范生产管理工作，导入了国际通用标准CMMI质量控制体系，并于2015年6月28日顺利通过CMMI3级评估认证获得证书，CMMI体系是国际上用于评价软件企业能力成熟度的一项重要标准，是企业在开发流程化和质量管理上的国际通行标准，能否通过CMMI认证成为国际上衡量软件企业工程开发能力的一个重要标志。通过实施先进的国际通用标准，公司对软件工程过程进行高效的管理控制，增强了开发与改进能力。

（3）研发情况

报告期内，研发投入方面，2015年公司继续加大研发投入，于2015年2月底公司结束了前期项目“SCAP平台整合系统”、“云网络检测系统”、“网游客户端智能同步系统”。在前期研发的基础上，公司继续针对核心产品技术先进性和稳定性方面优化，新立项“云网络运维系统2.0”、“光速大师”、“更新发布系统”（为募投项目）。其中，“云网络运维系统2.0”项目功能设计为公司SCAP后台管理服务，主要为提升SCAP管理效率及技术支撑能力，预计于2016年年底结项；“更新发布系统”为SCAP应用研发方向的内容，主要针对迅游网游加速器客户端研发，解决迅游客户端产品与厂商建立合作版本众多所面临的一系列问题，提高更新发布效率、精细化管理及降低故障几率，该项目的研发和应用，将会为迅游产品线带来更稳定的产品品质、可控的产品分布技术，提升产品的市场竞争力。公司针对宽带用户立项研发的“光速大师”项目能为用户提供物理带宽提升功能，以提升下载速度，改善数据下载、高清在线视频等高带宽需求网络应用体验，产品目前支持全国大多数省份电信光纤用户和北京联通光纤用户使用，该产品将从功能层面上拓展公司产品线。该项目研发进展顺利，于2016年2月底结项。

报告期内，专利技术方面，公司坚持以技术驱动核心竞争力的运营思路，在专业方面不断投入研发力量，公司通过资源整合、技术创新，不断的推动行业技术进步。公司于2015年上半年获得了一项发明专利授权（一种网络加速系统的测速方法）。发明专利的授权，有利于保障公司核心技术权利及充分发挥自主知识产权的优势，增强公司的核心竞争力，专利的公开，同时也有利于加快行业技术进步，促进产业的创新升级。报告期内公司受理及获得授

权的专利情况如下：

序号	申请号/专利号	专利名称	专利类型	法律状态	期限
1	ZL 2012 1 0166708.5	一种网络加速系统的测速方法	发明专利	授权	2012.5.25-2032.5.25
2	201310529064.6	一种网络数据的加速传输方法及系统	发明专利	受理	
3	201310680920.8	一种数据分离方法及系统	发明专利	受理	
4	201410057322.X	加速网络传输的方法和设备	发明专利	受理	
5	ZL 2013 3 0118931.8	玩偶（小迅）	外观设计专利	授权	2013.4.17-2023.4.16
6	ZL 2013 3 0118841.9	玩偶（小游）	外观设计专利	授权	2013.4.17-2023.4.16

（4）投资情况

报告期内，为积极把握产业投资机会，进行外延式产业链布局，同时适当借助外部专业投资机构对资金募集、项目发掘、项目投资的专业优势，公司对外参股投资了1家公司，对外参与设立了三家投资基金（有限合伙）。报告期内，公司具体的投资情况如下：

序号	被投资公司	主要业务	投资金额 (万元)	投资方式
1	上海抱壹团创业投资中心（有限合伙）	互联网及科技初创期企业的投资	3,000.00	参与设立
2	北京锤子科技有限公司	生产手机；技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让、技术培训；基础软件服务；应用软件开发等	3,000.00	增资扩股
3	深圳市前海益启信元投资中心（有限合伙）	高技术行业（包括移动互联网、互联网、云计算、物联网等）和从事新商业模式（包括与消费相关、传统行业改造等）的企业投资	5,000.00	参与设立
4	上海擎承投资中心（有限合伙）	为股权投资，实业投资、资产管理、投资咨询	10,000.00	参与设立

通过以上投资行为，公司一方面积极通过自身进行产业链布局，另一方面充分发挥了上市公司+外部专业投资机构合作的协同优势，对实现公司未来中长期发展战略目标产生积极影响。

（5）股权激励

报告期内，为激励公司核心管理层和员工，公司推出了限制性股票激励计划。股权激励计划的实施有利于公司进一步完善法人治理结构，健全公司长期、有效的激励约束机制，充分调动主要管理人员以及核心技术（业务）人员的主动性、积极性和创造性，增强公司管理团队和业务骨干对实现公司持续、健康发展的责任感和使命感；提升公司凝聚力，并为保留和引进优秀的管理人才和业务骨干提供一个良好的激励平台。

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

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

六、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

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

公司报告期无合并报表范围发生变化的情况。

4、董事会、监事会对会计师事务所本报告期“非标准审计报告”的说明

适用 不适用