

证券代码：300467

证券简称：迅游科技

公告编号：2017-038

四川迅游网络科技有限公司 2016 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、高级管理人员无异议。

公司所有董事均亲自出席了审议本次年报的董事会会议。

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：标准的无保留意见。

本报告期会计师事务所变更情况：公司本年度会计师事务所无变更。

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 166,830,400 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.30 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

二、公司基本情况

1、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	康荔		
办公地址	成都高新区世纪城南路 599 号 7 栋 7 层		
传真	028-65598000-247		
电话	028-65598000-247		
电子信箱	corp@xunyou.com		

2、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。

（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主营业务收入约97.22%，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主营业务收入2.78%。

（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。

经过多年发展，2016年我国互联网渗透率进一步提升，并形成庞大的用户群体，移动互联网用户占比持续上升。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）公布的《第39次中国互联网络发展状况统计报告》，截至2016年12月，我国网络游戏用户规模达到4.17亿，占整体网民的57.0%，较2015年增长2556万人。手机网络游戏用户规模较2015年12月底明显提升，达到3.52亿，较2015年12月底增长7239万人，占手机网民的50.6%。网络游戏行业在2016年整体保持平稳发展，PC端游戏增长空间渐小，移动游戏在用户规模和使用率方面增长显著。

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。

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

	2016 年	2015 年	本年比上年增减	2014 年
营业收入	158,003,764.27	171,867,913.01	-8.07%	178,063,113.35
归属于上市公司股东的净利润	39,115,094.44	59,364,803.64	-34.11%	60,175,150.46
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	26,287,411.14	55,439,521.53	-52.58%	58,719,730.82
经营活动产生的现金流量净额	39,668,043.00	53,878,260.08	-26.37%	62,745,409.46
基本每股收益（元/股）	0.24	0.38	-36.84%	2.01
稀释每股收益（元/股）	0.24	0.38	-36.84%	2.01
加权平均净资产收益率	8.19%	20.67%	-12.48%	60.05%
	2016 年末	2015 年末	本年末比上年末增减	2014 年末
资产总额	748,620,422.21	497,946,165.53	50.34%	154,782,138.16
归属于上市公司股东的净资产	538,376,992.32	435,004,070.07	23.76%	107,045,935.93

（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	39,465,885.11	37,364,775.49	38,699,845.50	42,473,258.17
归属于上市公司股东的净利润	17,511,143.34	2,743,119.00	15,336,478.45	3,524,353.65
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	14,225,127.88	549,659.39	12,606,474.73	-1,093,850.86
经营活动产生的现金流量净额	8,729,648.50	-17,987,953.78	19,142,349.18	29,783,999.10

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	16,540	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	16,590	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	
袁旭	境内自然人	13.70%	22,863,624	22,863,624	质押	12,941,100	
章建伟	境内自然人	13.00%	21,694,200	21,694,200	质押	11,793,808	
陈俊	境内自然人	9.83%	16,403,624	16,403,624	质押	14,584,555	
胡欢	境内自然人	7.09%	11,827,052	0	质押	4,080,000	
上海挚信投资管理有限公司	境内非国有法人	6.35%	10,600,000	0	质押	10,600,000	
朱传靖	境内自然人	3.43%	5,719,800	0	质押	5,000,000	
中国农业银行	其他	2.94%	4,910,595	0			

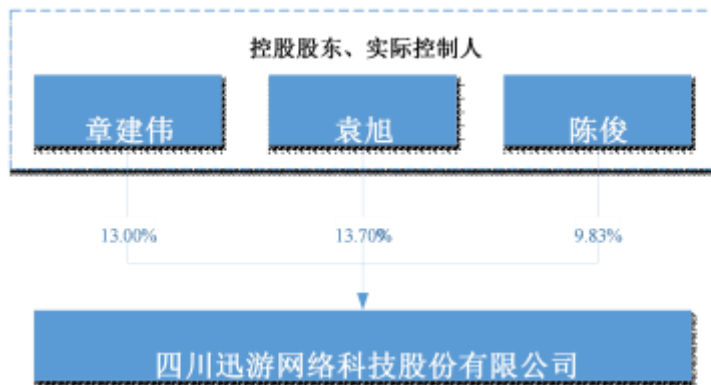
股份有限公司 一中邮核心成 长混合型证券 投资基金						
成都盈创动力 创业投资有限 公司	境内非国有 法人	2.05%	3,420,000	0		
天津达晨创富 股权投资基金 中心（有限合 伙）	境内非国有 法人	1.56%	2,600,000	0		
中国工商银行 股份有限公司 一汇添富外延 增长主题股票 型证券投资基金	其他	1.55%	2,591,593	0		
上述股东关联关系或一致行 动的说明	章建伟先生、袁旭先生、陈俊先生三人通过协议书明确一致行动关系，共同拥有对公司的控制权，系公司的共同控股股东和实际控制人。其他股东之间未知是否存在关联关系，也未知是否属于一致行动人。					

(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



5、公司债券情况

适用 不适用

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

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，本集团实现营业收入为15,800.38万元，同比下降8.07%，下降的主要原因为：公司2015年增值税税率变动（2015年1-7月增值税率为6%，自2015年8月起增值税率为17%，同时享受软件产品增值税实际税负超过3%的部分即征即退税收优惠），同时公司用户充值收入受整个网络游戏行业的影响，PC端游戏收入增量有限，并逐渐向移动端游戏转移；以上两点导致报告期公司营业收入同比有所下降，新的税收政策有利于公司长期发展。

本报告期，公司实现利润总额为2,862.34万元，同比下降56.27%；归属于上市公司股东净利润为3,911.51万元，同比下降34.11%。下降的主要原因：

1. 公司开展新的业务合作和新产品研发测试导致成本费用同比有所上涨；
2. 为适应公司上市后对资本运作、企业经营管理和保证团队稳定等需求，公司引进新的高级管理人员和核心技术骨干、提高核心员工薪酬福利导致人力成本同比有所上涨；
3. 子公司速宝科技加大研发投入及市场推广，导致成本费用有所上涨。

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。

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
迅游网游加速器	155,802,138.07	49,416,567.19	68.28%	-8.85%	-0.27%	-2.73%

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

具体情况见前述三、1、报告期经营情况简介。

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

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

本年新设全资子公司西藏速沅，注册资本 3,000 万元。本集团合并范围包括本公司、速宝科技和西藏速沅共 3 家单位。

四川迅游网络科技股份有限公司董事会

董事长：章建伟

2017年3月29日