

证券代码：300467

证券简称：迅游科技

公告编号：2018-036

四川迅游网络科技有限公司 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	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由变更为信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）。

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：以总股本 226,611,309 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.35 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	代红波	
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	

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

报告期内，公司逐步推进全球化发展战略，在紧抓内生业务增长的同时，通过重大资产重组收购海外移动互联网企业成都狮之吼科技有限公司（以下简称“狮之吼”）100%股权，成功拓宽了公司的主业范围。目前公司主营业务为向网游等互

联网实时交互应用提供网络加速服务以及基于移动互联网应用程序的流量广告服务业务，公司双业务协同效应明显，逐步形成全球性的业务布局。

1、互联网加速服务业务

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，或直接使用公司与网游厂商合作内嵌于网游客户端中的迅游加速插件，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。

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，兼容所有Windows系统，产品支持市场上绝大部分网络游戏。

②、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。

2、移动互联网广告展示服务业务

狮之吼主营业务系为向全球移动互联网市场推出移动应用软件产品和服务，形成以创新技术为驱动、以矩阵产品为载体，通过建立的庞大的用户流量平台从而实现广告展示收入。目前，公司业务现已覆盖欧美、澳大利亚、新加坡、日本、韩国、香港、印度、泰国等200多个国家和地区，截止2017年12月31日，狮之吼旗下产品的用户数已达到约4.5亿，月活跃用户约1.28亿。

（二）公司经营模式

1、互联网加速服务业务

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。

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“迅游加速模块”的游戏客户端，在游戏过程中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。

2、移动互联网广告展示服务业务

主要经营模式为B2B模式，与全球主要广告平台商合作，完成广告主的投放需求与用户属性相匹配后，将广告主的广告在自有的APP产品中进行展示，从而获得广告销售收入。广告主向广告平台商付费，公司再与广告平台商进行结算。

（三）公司主要业绩驱动因素

在互联网加速服务领域，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。

移动互联网生态系统的根本是为客户提供最好的产品和服务，以用户为核心，利用优质的自有产品，提升用户黏性，才能实现流量的汇聚和整合，继而将用户价值转变为营销价值，将优质流量转变为精准的商业流量。据“Hootsuite”和“We Are Social”两家机构发布的《2018年全球数字报告》（DIGITAL IN 2018），2018年全球互联网用户已突破40亿。此外，受智能手机和移动数据推动，新增移动互联网用户的占比也更大，智能手机是全球互联网用户的首选设备。全球76亿人中，约2/3已拥有手机，且超过半数为智能型设备，因此人们可以随时随地轻松地获取丰富的互联网体验。随着移动互联网用户持续增长，移动广告市场潜力巨大，不仅是因为移动设备的使用时间在增长，而且它能有效带动销售转化。据IHS Markit（纳斯达克

克股票代码: INFO)最新研究指出,受“移动优先”的消费环境和日益改善的营销手段驱动,相较于2015年的520亿美元,2016年全球移动广告业务增长60.5%,达830亿美元。移动互联网广告市场规模的持续增长,为全球互联网企业带来了新的发展机遇。

(四) 公司所属行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

1、行业发展阶段

经过多年发展,2017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41次中国互联网络发展状况统计报告》,截至2017年12月,我国网络游戏用户规模达到4.41亿,占整体网民的57.2%,较2016年增长2,457万人;手机网络游戏用户规模达到4.07亿,较2016年12月底增长5,544万人,占手机网民的54.1%。

公司互联网实时交互应用加速业务,其应用于网络游戏行业。2017年,中国游戏行业整体依然保持稳健发展,PC端游戏规模出现明显回暖,移动游戏在用户规模和使用率方面增长显著。根据中国文化产业行业协会信息中心与中娱智库联合发布的《2017年中国游戏行业发展报告》,中国网络游戏全年营业收入约为2,011.0亿元,同比增长23.1%。移动游戏以全年约1,122.1亿元的营业收入领先,同比增长38.5%,占网络游戏的市场份额达55.8%。伴随着全球化浪潮和一带一路政策红利,2017年中国游戏企业转战海外市场的热情高涨。游戏出海不仅带来经济的增长,更是文化的传承和传播,游戏作为文化出海的新载体有望引领全球文化交流和沟通的新风潮。2017年网络游戏产业显然已呈现移动化、国际化、竞技化发展态势。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。公司与国内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。

狮之吼以手机应用类软件的研发和推广为主要业务,其收入主要来源为在其自有移动软件内向用户展示广告带来的收入。其同受移动互联网应用行业和移动互联网广告行业影响。得益于全球移动应用市场增长和智能手机用户的不断增加,据App Annie发布的《2017年回顾报告》,2017年全球APP下载量超过1,750亿次,用户的APP下载量比2015年高60%,这相当于世界上每个人每月下载近2款APP。

移动互联网的高速发展为移动广告的发展供了巨大的空间,移动广告市场经过几年的竞争后,逐渐进入了新的发展阶段,针对垂直行业的移动广告平台在各自领域逐渐形成规模化经营,移动广告产品的创新和成熟进一步吸引广告主向移动广告市场倾斜。移动程序化营销、场景营销、泛娱乐营销、自媒体社群营销成为未来几年移动营销发展的趋势。随着移动广告的深入发展,基于“广告主-移动广告平台-应用开发商”结构的移动广告产业链已基本形成。

2、周期性特点

公司互联网加速服务业务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;移动互联网广告业务具有季节性波动特征,多数情况下,每年第一季度的广告需求最低,每年第四季度表现最为活跃。

3、行业地位

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领先地位,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。

移动互联网时代终端应用的入口作用凸显,浏览器、地图、移动即时通信、餐饮、娱乐、购物、旅行、支付等客户端应用成为应用服务的关键界面、导流的重要方式,亦成为各大互联网企业竞争的焦点领域。狮之吼通过现有产品和服务,凭借卓越的应用、丰富的行业经验及强大的研究开发能力已获得了用户、客户的认可。狮之吼产品Power Clean、Power Battery、Power Security以及其他战略产品以优质的用户体验,奠定了市场的竞争优势。

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	278,195,701.58	158,003,764.27	76.07%	171,867,913.01
归属于上市公司股东的净利润	102,400,777.84	39,115,094.44	161.79%	59,364,803.64
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	95,918,802.22	26,287,411.14	264.88%	55,439,521.53

经营活动产生的现金流量净额	80,248,513.95	39,668,043.00	102.30%	53,878,260.08
基本每股收益（元/股）	0.61	0.24	154.17%	0.38
稀释每股收益（元/股）	0.61	0.24	154.17%	0.38
加权平均净资产收益率	13.04%	8.19%	4.85%	20.67%
	2017 年末	2016 年末	本年末比上年末增减	2015 年末
资产总额	3,587,553,848.44	748,620,422.21	379.22%	497,946,165.53
归属于上市公司股东的净资产	3,023,003,655.16	538,376,992.32	461.50%	435,004,070.07

（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	41,716,464.52	44,632,833.00	54,317,581.87	137,528,822.19
归属于上市公司股东的净利润	15,610,207.04	15,179,632.82	19,641,027.28	51,969,910.70
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	12,982,159.38	13,492,936.78	18,836,118.87	50,607,587.19
经营活动产生的现金流量净额	-13,818,154.57	19,575,698.65	19,598,814.39	54,892,155.48

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	12,145	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	12,103	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	9.84%	22,303,624	22,303,624	质押	19,894,259	
章建伟	境内自然人	9.57%	21,694,200	21,694,200	质押	15,562,919	
鲁锦	境内自然人	7.79%	17,651,893	17,651,893			
陈俊	境内自然人	7.11%	16,109,624	15,857,624	质押	14,664,555	
胡欢	境内自然人	4.75%	10,770,252		0 质押	5,700,000	
上海挚信投资管理有限公司	境内非国有法人	3.94%	8,931,701		0 质押	790,000	
润泽允能（北京）投资管理有限公司—厦门允能天成投资管理合伙企业（有限合伙）	其他	3.91%	8,849,557	8,849,557			
朱传靖	境内自然人	2.52%	5,719,800		0 质押	5,719,800	

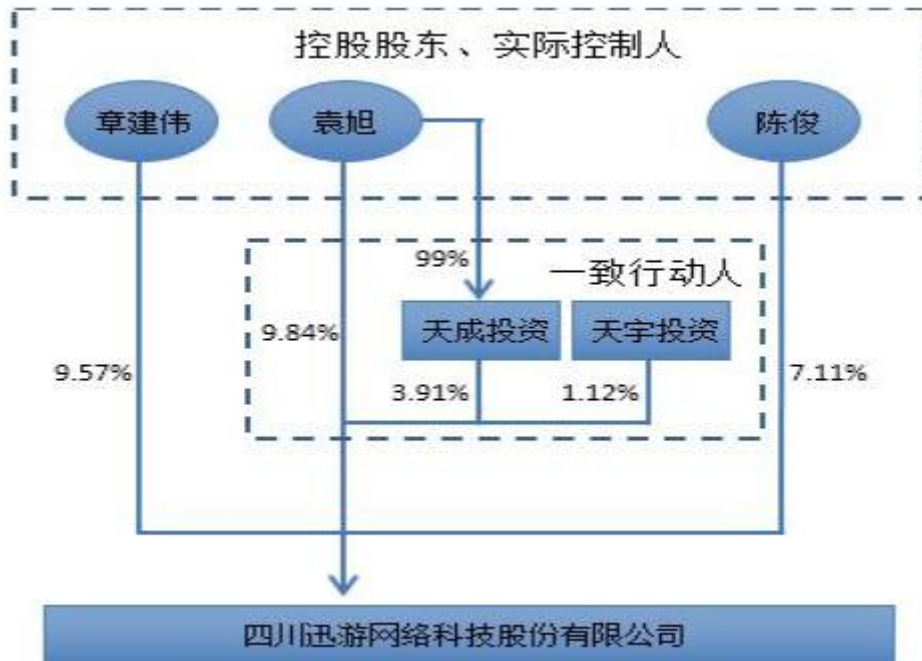
宁波梅山保税港区优达投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	2.40%	5,436,156	5,436,156		
上海钱沛创业投资中心(有限合伙)	境内非国有法人	2.25%	5,107,458	5,107,458		
上述股东关联关系或一致行动的说明		章建伟先生、袁旭先生、陈俊先生三人通过协议书明确一致行动关系，共同拥有对公司的控制权，系公司的共同控股股东和实际控制人。袁旭先生系天成投资的有限合伙人，持有天成投资 99% 的合伙份额，故袁旭先生与天成投资构成一致行动关系。其他股东之间未知是否存在关联关系，也未知是否属于一致行动人。				

(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

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

2017年是公司发展历程中具有里程碑意义的一年。报告期内，公司逐步推进全球化发展战略，在紧抓内生增长的同时，通过重大资产重组收购海外移动互联网企业狮之吼100%股权，拓宽了公司的主业范围。公司主营业务扩展为：向网游等互联网实时交互应用提供网络加速服务以及基于移动互联网应用程序的流量广告服务双主业，逐步形成了全球性的多业务布局。

报告期内，公司稳健发展，经营业绩实现新突破，本集团实现营业总收入27,819.57万元，较去年同期上升76.07%；利润总额11,669.89万元，较去年同期上升307.70%；归属于上市公司股东的净利润10,240.08万元，较去年同期上升161.79%。主要原因有：

(1) 报告期内，公司抓住移动端和PC端加速业务良好发展势头，与众多知名游戏厂商、头部游戏等展开合作，收入增长较快；报告期内公司对外投资取得了一定的投资收益。

(2) 公司将狮之吼2017年12月财务数据纳入合并报表范围，2017年12月狮之吼实现净利润2,548.35万元，2017年全年狮之吼实现净利润19,637.51万元。

(3) 报告期内，公司通过优化内部管理，营运效率逐步提高。

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	186,256,044.70	130,363,005.98	69.99%	19.55%	22.54%	1.71%
迅游手游加速器	43,842,883.61	26,199,790.09	59.76%	3,060.63%	3,188.27%	120.92%
移动互联网广告展示服务	46,813,597.57	46,479,147.14	99.29%	0.00%	0.00%	99.29%

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

财政部于2017年5月10日发布了《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），要求自2017年6月12日起在所有执行企业会计准则的企业范围内施行。公司按照要求进行了会计政策变更。该变更对财务状况、经营成果和现金流量无重大影响。本次会计政策变更事项经公司第二届董事会第三十三次会议审议通过。

(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

- 1.报告期内，公司以发行股份及支付现金的方式收购狮之吼100%股权，狮之吼自2017年12月纳入合并报表范围；
- 2.报告期内，公司新设全资子公司新疆迅意网络科技有限公司，自2017年9月纳入合并报表范围。

四川迅游网络科技股份有限公司董事会

董事长：章建伟

2018年4月23日