

公司代码：600652

公司简称：游久游戏

## 上海游久游戏股份有限公司 2016 年年度报告摘要

### 一、重要提示

1.1 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，投资者应当到上海证券交易所网站等中国证监会指定媒体上仔细阅读年度报告全文。

1.2 本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证年度报告内容的真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。

1.3 公司全体董事出席董事会会议。

1.4 瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）为本公司出具了标准无保留意见的审计报告。

1.5 经董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

经瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）审计，2016 年度公司合并报表实现净利润 117,320,036.35 元，归属于母公司所有者的净利润 117,320,036.35 元；2016 年度母公司报表实现净利润-29,624,229.72 元，提取法定公积金 0 元，年初未分配利润 57,760,192.91 元，当年累计未分配利润 5,652,960.31 元。现董事会拟定，公司 2016 年度利润分配预案为：以截至 2016 年 12 月 31 日公司总股本 832,703,498 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.43 元（含税），共计分配利润 35,806,250.41 元，结余未分配利润转入下一年度。

### 1.6 公司简介

公司股票简况				
股票种类	股票上市交易所	股票简称	股票代码	变更前股票简称
A 股	上交所	游久游戏	600652	爱使股份

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	张亮	陆佩华
办公地址	上海市肇嘉浜路 666 号	上海市肇嘉浜路 666 号
电话	021-64710022 转 8818	021-64710022 转 8105
电子信箱	zhangliang@u9game.com.cn	lupeihua@u9game.com.cn

## 二、报告期公司主要业务简介

### 2.1 主要业务

公司主要从事网络游戏的发行与研发、游戏媒体资讯平台—游久网的运营。公司全资子公司游久时代（北京）科技有限公司（以下简称“游久时代”）旗下北京游龙腾信息技术有限公司（以下简称“游龙腾”）（<http://www.youlongteng.com>）致力于对网络游戏新模式、新渠道和新产品的研发与探索，是国内一线互联网游戏发行商与研发商，其员工中 80%为游戏运营和研发人员，核心业务是端游、页游和手游的代理发行，兼顾手游的研发，并运营着国内三大游戏资讯门户网站之一的游久网（<http://www.uuu9.com>）；旗下上海紫钥信息技术有限公司（以下简称“上海紫钥”）（<http://www.pkey.cn>）是新晋的移动互联网游戏发行商，专注于手游细分市场，致力于提供高品质的移动娱乐产品，为代理产品提供一站式 SDK 打包服务，能快速对接推广渠道，提供覆盖全平台的品牌建设和专业的运营服务。

公司深植于国内最富创造力的互联网游戏产业，着眼于网络游戏产业链的合理布局，积极把握行业发展的最新市场风向和投资契机，在确保主业健康、快速发展的同时，融合成长性发展良好、行业前景广阔的其他游戏领域，努力将企业打造成为一家优秀的互联网游戏公司。

## 2.2 经营模式

为了确保公司对下属控股子公司的合理管控，充分发挥其自身的市场竞争活力和相互之间的协同效应，公司坚持“母公司集中管理、子公司独立运营”的经营模式，在企业管理、业务拓展等方面给予其较大的自主性和灵活性，使其充分发挥市场价值及创造功能；在后台支持及风险管控方面，母公司实施严格把控、统筹管理，采取针对性、差异化的经营管理模式，促进下属控股子公司按照自身业务特点稳健发展，持续盈利。

## 2.3 行业情况

根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG 中新游戏研究）、国际数据公司（IDC）共同发布的《2016 中国游戏产业报告》显示，2016 年，中国游戏用户规模达 5.66 亿人，同比增长 5.90%，增长率小幅上升；中国游戏市场实际销售收入 1,655.70 亿元，同比增长 17.70%，增长率相对上年有所放缓，但销售收入增量保持稳定，其中：客户端游戏市场实际销售收入 582.50 亿元，同比下降 4.80%；网页游戏市场实际销售收入 187.10 亿元，同比下降 14.80%，首次出现负增长；移动游戏市场实际销售收入 819.20 亿元，同比增长 59.20%；此外，新类型产品逐渐脱颖而出，对市场实际销售收入的增长做出了贡献。自主研发网络游戏市场实际销售收入 1,182.50 亿元，同比增长 19.90%。在发展最快的移动游戏领域，自主研发网络游戏占据了重要地位。然而，移动游戏多个细分市场的发力，使市场潜在用户转化为了游戏用户，并且基于游戏产品的泛娱乐化，也加速了这一进程，未来我国游戏产业将继续朝着健康、繁荣、可持续发展轨迹前行。

## 2.4 报告期内核心竞争力分析

公司旗下游龙腾和上海紫钥，是目前国内极少同时具备游戏研发能力和互联网市场运营能力的企业，核心团队从业经验丰富，善于精准判断行业趋势和玩家需求，具备精品游戏研发及产品技术优化等核心优势，在拓展海外发行业务上成绩斐然；游久网作为微信游戏独家合作媒体及王者荣耀职业联赛 KPL 合作媒体，积累了大量移动端赛事内容建设经验，在精品赛事报道、内容阅读体验升级、用户信息不对称等问题解决上是游戏玩家们的首选媒体，在游戏厂商，赛事，职业选手，主播，粉丝用户，品牌客户之间起着极为重要的中枢和桥梁作用。

2016 年，公司通过与海内外知名游戏发行商和研发商的紧密合作，极大提升了运营团队在海外市场及玩家们的认知度。公司发行的手游产品《君临天下》、《魔塔之英雄无敌》和《热血新手村》等均获得市场的高度认可，尤其是王牌产品《君临天下》在两年成功运营基础上，通过持续增加创新的内容玩法，2016 年全年流水较 2015 年增长了 12.80%，不仅在中国大陆、港澳台、韩国、新加坡、马来西亚、泰国、越南、印尼及美国等国家和地区继续保持长效运营，而且在日本的运营更是获得极大成功，月活跃用户和付费用户呈现爆发式的增长，2016 年流水达 2.37 亿，较 2015 年流水 0.60 亿增长达 295.00% 以上。

公司及其下属企业获奖情况。2016 年 1 月，在第十届“金翎奖”颁奖大会上，游久时代 CEO 刘亮先生主笔的产业新闻“手游渠道充值返利 繁荣之下的暗潮汹涌”获得了年度最佳新闻奖、游久网推出的“游久网 2015 发现之旅 ChinaJoy 专题”获得了年度最佳专题奖、游戏产品《君临天下》获得了“玩家最关注移动网络游戏”奖。在中国音数协游戏工委和伽马数据联合发布的《2016 年 7 月游戏企业品牌影响力报告》中，公司凭借在泛娱乐领域的布局，摘得了游戏企业品牌美誉度榜单排名第一。2016 年 12 月，在中国游戏产业年会上，公司借助自身游戏发行与研发实力，精准行业判断与快速媒体报道能力，继去年摘得多项大奖后，再次斩获四项大奖，分别是公司蝉联“2016 年度中国十大品牌游戏企业”奖、上海紫钥 CEO 吴焯先生荣获“2016 年度中国游戏产业十大新锐人物”奖、游久网四度蝉联“中国十大游戏媒体”奖、由公司核心研发团队倾情打造的《酷酷 2》荣获“2017 年度十大最期待移动游戏”奖。在第十一届“金翎奖”颁奖大会上，游久网再次荣膺“金翎奖”和“玩家最喜爱的优秀游戏媒体”奖。

## 三、公司主要会计数据和财务指标

### 3.1 近 3 年的主要会计数据和财务指标

单位：元 币种：人民币

	2016 年	2015 年	本年比上年增减 (%)	2014 年
总资产	2,483,753,507.18	2,446,195,013.24	1.54	4,475,275,705.31
营业收入	308,092,968.76	1,420,477,027.64	-78.31	1,675,238,156.58
归属于上市公司股东的净利润	117,320,036.35	74,616,735.70	57.23	-137,290,077.90
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	22,563,946.06	-64,755,854.07	不适用	-154,389,008.51
归属于上市公司股东的净资产	2,170,413,704.91	2,074,560,007.07	4.62	1,986,074,371.37

经营活动产生的现金流量净额	89,837,190.76	356,938,411.94	-74.83	109,228,319.05
基本每股收益（元/股）	0.14	0.09	55.56	-0.23
稀释每股收益（元/股）	0.14	0.09	55.56	-0.23
加权平均净资产收益率（%）	5.52	3.68	增加 1.84 个百分点	-12.79

## 3.2 报告期分季度的主要会计数据

单位：元 币种：人民币

	第一季度 (1-3 月份)	第二季度 (4-6 月份)	第三季度 (7-9 月份)	第四季度 (10-12 月份)
营业收入	82,474,522.32	68,752,733.89	76,778,635.18	80,087,077.37
归属于上市公司股东的净利润	8,194,913.92	15,037,991.27	5,085,687.00	89,001,444.16
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	8,177,480.77	11,584,948.79	946,345.91	1,855,170.59
经营活动产生的现金流量净额	12,126,105.87	7,677,829.96	13,620,291.14	56,412,963.79

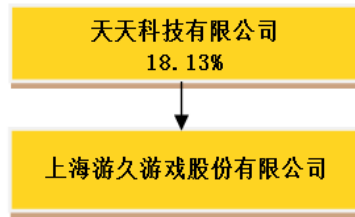
## 四、股本及股东情况

## 4.1 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

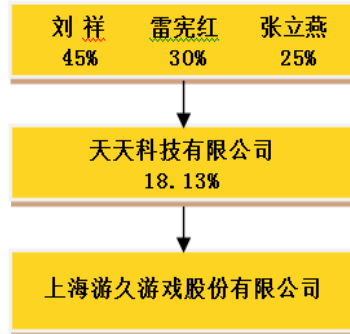
单位：股

截止报告期末普通股股东总数（户）								91,305
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）								90,052
前 10 名股东持股情况								
股东名称（全称）	报告期内增减	期末持股数量	比例 (%)	持有有限售条件的 股份数量	质押或冻结情况		股东性质	
					股份状态	数量		
天天科技有限公司	8,461,402	150,974,156	18.13	91,900,310	质押	46,440,000	境内非国有法人	
刘亮		85,639,603	10.28	45,338,613	质押	82,100,000	境内自然人	
代琳		77,373,451	9.29	30,993,380	质押	77,280,000	境外自然人	
中国对外经济贸易信托有限公司-外贸信托·股票优选 9 号证券投资集合资金信托计划		27,000,000	3.24	0	无	0	其他	
大连卓皓贸易有限公司		20,677,570	2.48	20,677,570	质押	20,677,570	境内非国有法人	
银海期货有限公司-银海期货德沃国际 1 号资产管理计划		12,500,008	1.50	0	无	0	其他	
华鑫国际信托有限公司-华鑫信托·稳健投资 15 号证券投资集合资金信托计划		10,083,655	1.21	0	无	0	其他	
前海开源基金-光大银行-前海开源恒晖 1 号资产管理计划	5,000,069	6,790,053	0.82	0	无	0	其他	
中信建投基金-民生银行-中信建投领先 4 号资产管理计划		4,205,498	0.51	0	无	0	其他	
中信建投基金-民生银行-中信建投领先 5 号资产管理计划	1,249,900	3,250,000	0.39	0	无	0	其他	
上述股东关联关系或一致行动的说明	<p>上述前十名股东中，第一大股东天天科技有限公司（以下简称“天天科技”）为公司控股股东；第二、第三和第五大股东系公司 2014 年重大资产重组中公司向交易对方发行的股份对价，其中：第二和第三大股东存在一致行动关系；公司未知其他股东之间是否存在关联关系或属于《上市公司收购管理办法》规定的一致行动人。</p> <p>10 月 20 日，天天科技通过股票质押式回购方式将所持公司无限售条件流通股股份 28,000,000 股（占公司总股本的 3.36%）质押给了国盛证券有限责任公司，初始交易日 2016 年 10 月 20 日，购回交易日 2017 年 10 月 20 日。11 月 1 日，天天科技通过股票质押式回购方式将所持公司无限售条件流通股股份 18,440,000 股（占公司总股本的 2.21%）质押给了太平洋证券股份有限公司，初始交易日 2016 年 11 月 1 日，购回交易日 2017 年 11 月 1 日。截至 2016 年 12 月 31 日，天天科技通过上交所交易系统增持公司无限售条件流通股股份 8,461,402 股（占公司总股本的 1.02%），合计持有公司股份 150,974,156 股，占公司总股本的 18.13%。截止本报告披露日，天天科技通过上交所交易系统继续增持公司无限售条件流通股股份 1,668,700 股（占公司总股本的 0.20%），合计持有公司股份 152,642,856 股，占公司总股本的 18.33%，其中：无限售条件流通股股份 60,742,546 股中处于质押状态的股份 46,440,000 股，占公司总股本的 5.57%；有限售条件流通股股份 91,900,310 股中处于质押状态的股份 0 股。</p> <p>2017 年 1 月 25 日，刘亮先生通过股票质押式回购方式将所持公司有限售条件流通股股份 3,500,000 股（占公司总股本的 0.42%）质押给了方正证券股份有限公司，初始交易日 2017 年 1 月 25 日，购回交易日 2019 年 1 月 24 日。截至本报告披露日，刘亮先生持有公司股份 85,639,603 股，其中：无限售条件流通股股份 40,300,990 股中处于质押状态的股份 40,300,000 股，占公司总股本 4.84%；有限售条件流通股股份 45,338,613 股中处于质押状态的股份 45,300,000 股，占公司总股本的 5.44%。</p> <p>2016 年 12 月 19 日，代琳女士通过股票质押式回购方式将所持公司无限售条件流通股股份 1,800,000 股（占公司总股本的 0.22%）和有限售条件流通股股份 5,400,000 股（占公司总股本的 0.65%）质押给了方正证券股份有限公司，初始交易日 2016 年 12 月 19 日，购回交易日 2017 年 12 月 18 日。2017 年 3 月 8 日代琳女士将质押给方正证券股份有限公司的公司无限售条件流通股股份 770,000 股（占公司总股本 0.09%）办理解除质押登记手续。截至本报告披露日，代琳女士持有公司股份 77,373,451 股，其中：无限售条件流通股股份 46,380,071 股中处于质押状态的股份 45,600,000 股，占公司总股本 5.48%；有限售条件流通股股份 30,993,380 股中处于质押状态的股份 30,910,000 股，占公司总股本的 3.71%。</p> <p>2016 年 11 月 22 日，大连卓皓贸易有限公司（以下简称“大连卓皓”）通过股票质押式回购方式将质押给上海北信瑞丰资产管理有限公司的公司有限售条件流通股股份 20,677,570 股（占公司总股本的 2.48%）办理解除质押手续。同日，大连卓皓通过股票质押式回购方式将所持公司有限售条件流通股股份 20,677,570 股（占公司总股本的 2.48%）质押给了国盛证券有限责任公司，初始交易日 2016 年 11 月 22 日，购回交易日 2018 年 5 月 22 日。</p> <p>上述相关公告公司分别于 2016 年 11 月 3 日和 12 月 22 日披露在上海证券报、证券日报和上交所网站 (<a href="http://www.sse.com.cn">http://www.sse.com.cn</a>)。</p>							
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明	无。							

#### 4.2 公司与控股股东之间的产权及控制关系的方框图



#### 4.3 公司与实际控制人之间的产权及控制关系的方框图



### 五、经营情况讨论与分析

2016 年是公司主营业务全面转型为互联网游戏行业的关键之年，公司管理层在董事会正确领导下，坚持“创新发展、协同发展、可持续发展”的战略目标，立足内生增长，实现外延拓展，通过对游戏领域发展潜力大的企业和团队的投资，实现资源共享，优势互补。公司在发展核心主业网络游戏发行与研发、媒体资讯服务平台—游久网运营的同时，将业务涵盖至游戏海外发行、H5 游戏研发、网红内容制作等领域，从而加快推进企业成为泛娱乐化互联网平台公司的进程。报告期内，公司较好完成了全年经营指标，实现了经营业绩的快速增长。

#### 5.1 游戏发行与研发业务情况

报告期内，公司旗下游龙腾和上海紫钥发行与研发团队坚持以市场需求为导向，通过严格制定完整，系统的游戏品质衡量标准，精益求精打造高质量的精品游戏，在促狭的市场环境下保持发行的每款游戏产品能长时间具有最佳用户体验和客户留存量。两家公司在稳定运营发行了《君临天下》、《战地坦克》、《屠龙杀》和《龙将斩千》等游戏产品基础上，在中国大陆先后又运营发行了定制独代产品《秀丽江山之长歌行》、《围攻大菠萝》、《魔塔之英雄无敌》、《热血新手村》和自研产品《酷酷 2 王者归来》，并将《龙将斩千》成功推向韩国及东南亚市场。2016 年，游龙腾和上海紫钥代理发行与研发的手游产品均取得了较好佳绩，全年发行业务贡献流水 58,521.00 万元。公司主要游戏产品介绍如下：

5.1.1 王牌手游《君临天下》。由游龙腾独家代理发行、全球同服的《君临天下》，现已在 160 多个国家和地区上线，在东亚、东南亚、欧美华人社区深受用户喜爱，成为了国民级游戏。该产品全年全球流水 4.79 亿元，全年注册用户数突破 247 万，月活跃用户数 79 万，累计注册用户数突破 900 万，在全球建立了大客户运营体系。该款游戏上线已超过 30 个月，全球每月营收仍保持增长态势。尤其进入日本市场后，公司通过深耕当地市场特点，挖掘当地用户游戏体验，坚持以产品质量来提升产品口碑和市场占有率，现已成为日本手游市场现象级产品。

5.1.2 塔防手游《魔塔之英雄无敌》。由游龙腾于 2016 年国内独家代理发行的指上塔防手游《魔塔之英雄无敌》，继承了经典游戏英雄无敌的特色，完美融合了 RPG 和 SLG 的精髓，展现了华丽实时全屏特效，运用手机游戏的特点，Q 萌的角色，百余座关卡等创新内容，使玩家充分感受到指哪打哪的超极快感，以及爽快激战的乐趣和体验，2016 年 8 月公测后次留超 45.00%，远超同类产品。

5.1.3《热血新手村》。其由游龙腾国内独家代理发行，主要面对传奇类用户这一细分市场的放置类手游，2016 年 6 月在 iOS 及安卓渠道上线后，深受传奇类忠实用户的青睐。

5.1.4 自研手游《酷酷 2 王者归来》。其为上海紫钥独家代理发行，由《酷酷爱魔兽》原班人马历时两年自研打磨，在保留前作品的优点玩法基础上进行了大刀阔斧的革新，打造出了无切换小队创新的战斗玩法。作为《酷酷爱魔兽》的续作《酷酷 2 王者归来》于 2016 年三季度末上线测试，经多方体验、市场验证、再经团队精耕细作后，确立了其优秀品质和良好口碑，在线人数节节攀升。

5.1.5 《围攻大菠萝》。其由上海紫钥独家代理发行的一款暗黑风格放置类手游作品，主打“可视化挂机”，除需要玩家更侧重于策略的精心排兵布阵外，给玩家们体验到了创新的战斗表现玩法。该产品于 2016 年二季度公测上线后，长期占据苹果付费下载榜前列，公司通过与国内一线安卓渠道联运合作后，累计获得了百万新增用户，其贡献流水 2,800.00 万元。

5.1.6 《乌合之众：正义集结》。其由上海紫钥独家代理发行，尚未上线已备受玩家的关注与期待，最出色之处不仅体现于画面和玩法上，还体现于花草树木纹理清晰、地面建筑与人物模型极为精致上，并凭借其强大的物理引擎实现了载具各部件损毁、爆炸烟尘、车体撞击等一系列视觉冲击之特效。在首次曝光的游戏视频中就可见其拥有着与好莱坞大片相似的经典场景，此外，PVE 副本独特的即时战斗+TCG 手牌玩法也为其加分不少，而 2V2 即时对战更是填补了当前手游市场玩法的空白，具有极强的策略性和挑战性。该产品还未上线公测，即在全球范围内斩获包括：mmosite、中国游戏产业年会、17173、donews、18183、游戏狗、游戏多、口袋巴士等国内外媒体诸多奖项殊荣，成为令行业期待，玩家翘首的手游大作。《乌合之众：正义集结》在经过为期一年多的反复打磨优化后，可预见其 2017 年上线运营时将引起的火爆盛况。

## 5.2 游戏媒体资讯业务情况

2016 年，游久网凭借专业团队对游戏行业动态的敏锐嗅觉，率先在新媒体方向发力，包括今日头条、UC 订阅号、网易媒体开放平台、企鹅媒体平台、一点资讯、搜狐公众平台等当前主流移动渠道，每日发布网游热门游戏攻略、娱乐、资讯及话题等内容，日均文章阅读总量超 300 万，由此而产生了日均 3000+ 的评论、超过 1000+ 的转发及 3000+ 的文章收藏；今日头条累积阅读 1.2 亿，日均阅读 50 万，头条号总榜排名 TOP100，游戏类排名第一，为此，游久网正成为整个游戏行业新媒体方向发展的标杆。在专题报道上，“Wings 夺冠狂欢后：中国还能培养出下一代电竞人才吗”一文，引起了电竞行业极大反响与思考，十余家媒体相继转载，并获得虎嗅网第 199 期奖项。

报告期末，游久网年终钜献的《2016 年中国游戏行业白皮书》，是国内首份以媒体视角，公正，客观，精心汇编而成的游戏及相关行业报告书，为互联网行业的从业者提供了标准化分析与量化参考。该书首印的 3,000 册已免费派送完毕，其将公司倡导的“玩者之心 游久传承”经营理念快速渗透至游戏业界，并得到了一致认可，极大提升了公司形象与企业价值，短短一个月预定页面 PV 高达 6000。在该书制作过程中，公司通过与游戏工委、腾讯、ASO100、白鹭等数据分析平台的合作，使其成为了集 2016 中国游戏产业报告、ASO100 2016 游戏行业趋势分析、2016 中国直播行业分析与解读、2016 中国 VR 行业报告、腾讯二次元游戏报告、Html5 游戏行业第四季度报告、2016 新媒体平台游戏热词分析等行业数据内容于一体，并以媒体视角高度聚焦 VR/直播/Html5/新媒体等互联网热点，深入分析和梳理了 2016 年游戏及相关行业的重大事件。值得一提的是，该书采访团队深入西安、成都、合肥、福州、厦门、杭州、武汉、沈阳等地，在全国范围内采访了 40 余家极具代表性的游戏公司，全程走访百余人，深度探寻中国二线城市游戏企业的生存状况。在走访调查基础上，游久网推出了首份《2016 中国二线城市游戏企业生存状况走访调查报告》。该报告从研发、运营，到推广、外包等方面重新架构了中国游戏行业的现状，为游戏从业者提供了更为完整、细致的行业视野。

游久网视频推出的《浮现英雄大人物系列纪录片》、《卡尔说贤话》和《中国电竞发展史》三档节目，2016 年累积播放超 800 万次，实现 200% 的数据增长。其中：电竞纪录片“中国电竞发展史”获得了极高的关注度，全网播放量超 200 万，电竞圈内知名主播、职业选手和国内各大视频平台都在第一时间相继转播。

## 5.3 游戏业务拓展情况

2016 年，公司下属控股子公司先后分别对美国数字虚拟角色提供商 Pulse Evolution Corporation 及其下属子公司 Pulse EPLS Production, LLC，八家 HTML5 游戏研发企业，游戏海外发行的上海盛月网络科技有限公司，泛娱乐网红经纪的上海中樱桃文化传媒有限公司，内容制作

的北京榴莲娱乐文化传播有限公司，游戏对战平台布局的杭州威佩网络科技有限公司，以及游戏音乐制作的北京小旭音乐文化有限责任公司进行了投资。上述投资，使公司游戏业务在原基础上快速拓展至 VR、H5 游戏研发、网红内容制作等领域，在公司确保游戏主业健康、快速发展的同时，完善游戏业务产业链的合理布局；在打造精品化游戏研发与发行、精细化运作游久网内容平台的同时，拓展融合成长性发展良好、行业前景广阔的其他游戏领域，从而全身心将企业打造成为一家泛娱乐化互联网平台公司。

## 六、报告期内主要经营情况

报告期内，公司实现总资产 248,375.35 万元，归属于上市公司股东的净资产 217,041.37 万元，分别比上年同期增加 1.54% 和 4.62%；实现营业收入 30,809.30 万元，利润总额 12,061.65 万元，分别比上年同期减少 78.31% 和增加 631.71%；净利润 11,732.00 万元；归属于上市公司股东的净利润 11,732.00 万元，比上年同期增加 57.23%。

### 6.1 主营业务分析

#### 6.1.1 利润表及现金流量表相关科目变动分析表

单位：元 币种：人民币

科目	本期数	上年同期数	变动比例 (%)
营业收入	308,092,968.76	1,420,477,027.64	-78.31
营业成本	72,486,587.50	906,209,653.47	-92.00
销售费用	21,963,995.68	33,937,007.02	-35.28
管理费用	93,467,279.94	425,558,410.16	-78.04
财务费用	14,259,528.05	29,030,128.44	-50.88
经营活动产生的现金流量净额	89,837,190.76	356,938,411.94	-74.83
投资活动产生的现金流量净额	-214,464,410.78	54,176,953.47	-495.86
筹资活动产生的现金流量净额	-89,589,092.47	-212,933,176.54	不适用
研发支出	33,419,864.39	91,534,227.39	-63.49
税金及附加	3,349,809.77	61,711,963.56	-94.57
资产减值损失	3,738,635.98	136,041,274.53	-97.25
投资收益	19,344,160.55	133,284,868.71	-85.49
营业外收入	4,057,443.86	21,417,297.50	-81.06
营业外支出	1,612,207.01	5,375,529.00	-70.01
所得税费用	3,296,492.89	-1,244,613.32	364.86

营业收入：因本期合并范围发生变化所致。

营业成本：因本期合并范围发生变化所致。

销售费用：因本期合并范围发生变化所致。

管理费用：因本期合并范围发生变化所致。

财务费用：因本期合并范围发生变化所致。

经营活动产生的现金流量净额：因本期合并范围发生变化所致。

投资活动产生的现金流量净额：因本期购买信托理财产品所致。

筹资活动产生的现金流量净额：因本期归还银行借款减少所致。

研发支出：因本期合并范围发生变化所致。

税金及附加：因本期合并范围发生变化所致。

资产减值损失：因本期合并范围发生变化所致。

投资收益：因上期出售原控股子公司泰山能源全部股权所致。

营业外收入：因本期合并范围发生变化所致。

营业外支出：因本期合并范围发生变化所致。

所得税费用：因本期计提所得税费用及递延所得税费用增加所致。

## 6.1.2 主营业务分行业、分产品、分地区情况

单位:元 币种:人民币

主营业务分行业情况						
分行业	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
网络游戏	301,455,188.96	71,113,025.74	76.41	-1.31	-10.43	增加 2.40 个百分点
主营业务分产品情况						
分产品	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
广告	46,730,421.78	561,942.57	98.80	23.60	-63.93	增加 2.92 个百分点
端游	12,185,186.77	3,318,836.76	72.76	-62.43	-42.94	减少 9.31 个百分点
手游	242,539,580.41	67,232,246.41	72.28	3.12	-6.64	增加 2.90 个百分点
主营业务分地区情况						
分地区	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
国内	174,363,140.57	15,726,311.05	90.98	-21.53	-61.65	增加 9.43 个百分点
国外	127,092,048.39	55,386,714.69	56.42	52.68	44.29	增加 2.53 个百分点

主营业务分行业、分产品、分地区情况的说明:

公司所持原控股子公司山东泰山能源有限责任公司(以下简称“泰山能源”)56%的股权已于2015年10月全部出售完毕,故本期不再将其纳入合并范围。报告期内,公司主营业务收入均来自于网络游戏业务,主营业务分地区情况是按照游戏业务收入来源地进行分类,而本期国外营业收入比上年同期增长,是因公司加大游戏业务在海外市场的拓展力度所致。

报告期内,公司主营业务分产品中广告业务成本比上年同期减少,是因广告返点降低所致;端游业务收入与成本比上年同期减少,是因游戏业务主要以手游产品为主,端游产品比上年同期减少所致。

## 6.1.3 成本分析表

单位:元币种:人民币

分行业情况							
分行业	成本构成项目	本期金额	本期占总成本比例 (%)	上年同期金额	上年同期占总成本比例 (%)	本期金额较上年同期变动比例 (%)	情况说明
网络游戏	网络游戏成本	71,113,025.74	98.11	79,391,408.75	8.76	-10.43	
分产品情况							
分产品	成本构成项目	本期金额	本期占总成本比例 (%)	上年同期金额	上年同期占总成本比例 (%)	本期金额较上年同期变动比例 (%)	情况说明
广告	广告成本	561,942.57	0.78	1,558,085.56	0.17	-63.93	前期广告架构铺设本期未发生所致
端游	端游成本	3,318,836.76	4.58	5,816,541.46	0.64	-42.94	收入下降导致分成降低所致
手游	手游成本	67,232,246.41	92.75	72,016,781.73	7.95	-6.64	

成本分析其他情况说明:

公司所持原控股子公司泰山能源 56%的股权已于 2015 年 10 月全部出售完毕,故本期不再将其纳入合并范围。上年同期,泰山能源成本占总成本 85.12%。报告期内,公司主营业务成本均来自于网络游戏业务。

## 6.1.4 费用

单位:元 币种:人民币

项目	本期金额	上年同期金额	增减变化 (%)	主要变动原因
销售费用	21,963,995.68	33,937,007.02	-35.28	因本期合并范围发生变化所致。
管理费用	93,467,279.94	425,558,410.16	-78.04	因本期合并范围发生变化所致。
财务费用	14,259,528.05	29,030,128.44	-50.88	因本期合并范围发生变化所致。

## 6.1.5 研发投入情况表

单位:元

本期费用化研发投入	33,419,864.39
本期资本化研发投入	0
研发投入合计	33,419,864.39

研发投入总额占营业收入比例 (%)	10.85
公司研发人员的数量	223
研发人员数量占公司总人数的比例 (%)	64.64
研发投入资本化的比重 (%)	0

### 6.1.6 现金流

单位：元 币种：人民币

项 目	本期金额	上年同期金额	增减变化 (%)
销售商品、提供劳务收到的现金	292,059,755.31	1,650,642,731.87	-82.31
收到其他与经营活动有关的现金	10,332,515.54	82,319,568.36	-87.45
购买商品、接受劳务支付的现金	92,811,894.18	524,335,950.74	-82.30
支付给职工以及为职工支付的现金	59,095,278.76	511,397,248.41	-88.44
支付的各项税费	10,611,944.28	113,130,310.79	-90.62
支付其他与经营活动有关的现金	50,035,962.87	230,267,378.35	-78.27
经营活动产生的现金流量净额	89,837,190.76	356,938,411.94	-74.83
收回投资收到的现金	600,000,000.00	108,400,000.00	453.51
取得投资收益收到的现金	33,466,332.56	19,987,781.93	67.43
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	812,079.32	77,202,668.01	-98.95
投资支付的现金	1,080,394,000.00	150,752,054.00	616.67
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额		120,406,633.08	-100.00
投资活动产生的现金流量净额	-214,464,410.78	54,176,953.47	-495.86
筹资活动产生的现金流量净额	-89,589,092.47	-212,933,176.54	不适用

销售商品、提供劳务收到的现金：因本期合并范围发生变化所致。

收到其他与经营活动有关的现金：因本期合并范围发生变化所致。

购买商品、接受劳务支付的现金：因本期合并范围发生变化所致。

支付给职工以及为职工支付的现金：因本期合并范围发生变化所致。

支付的各项税费：因本期合并范围发生变化所致。

经营活动产生的现金流量净额：因本期合并范围发生变化所致。

收回投资收到的现金：因本期收回购买的信托理财产品本金所致。

取得投资收益收到的现金：因本期收到购买的信托理财产品收益所致。

购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金：因本期合并范围发生变化所致。

投资支付的现金：因本期购买信托理财产品所致。

取得子公司及其他营业单位支付的现金净额：因上年支付 2014 年重大资产重组现金对价所致。

投资活动产生的现金流量净额：因本期购买信托理财产品所致。

筹资活动产生的现金流量净额：因本期归还银行借款减少所致。

### 6.1.7 资产及负债状况

单位：元 币种：人民币

项目名称	本期期末数	本期期末数占总资产的比例 (%)	上期期末数	上期期末数占总资产的比例 (%)	本期期末金额较上期期末变动比例 (%)	情况说明
货币资金	158,180,065.41	6.37	370,082,216.01	15.12	-57.26	因本期支付投资款所致。
应收账款	87,786,770.39	3.53	67,042,597.77	2.74	30.94	因本期应收游戏业务款增加所致。
预付款项	34,345,864.80	1.38	26,037,090.28	1.06	31.91	因本期预付市场费及游戏分成款等所致。
其他应收款	159,835,296.92	6.44	235,893,882.16	9.64	-32.24	因本期收回上年出售泰山能源股权转让款及本期出售游戏股权所致。
其他流动资产	3,025,553.74	0.12	535,840.10	0.02	464.64	因本期待抵扣及待认证增值税进项税增加所致。
长期股权投资	273,108,188.74	11.00	95,110,190.75	3.89	187.15	因本期投资多家参股公司所致。
无形资产	6,580,187.19	0.26	12,686,620.08	0.52	-48.13	因本期特许权处置等所致。
预收款项	3,698,285.87	0.15	11,863,354.19	0.48	-68.83	因本期预收游戏版权金、分成款及广告收入款减少所致。
应交税费	2,718,759.34	0.11	1,718,056.34	0.07	58.25	因本期计提应缴企业所得税增加所致。
未分配利润	409,269,845.74	16.48	314,432,812.27	12.85	30.16	因本期公司盈利所致。

## 6.2、投资状况分析

### 6.2.1 对外股权投资总体分析

单位：元 币种：人民币

报告期内投资额	911,698,083.80
投资额增减变动数	302,808,152.75
上年同期投资额	608,889,931.05



投资额增减幅度 (%)		49.73
被投资公司名称	主要经营活动	占被投资公司的权益比例 (%)
申万宏源集团股份有限公司	证券经济资产管理等	<1.00
铜陵寿康信用社	按中国人民银行规定执行	<1.00
上海银行股份有限公司	办理本外币存款贷款；办理本外币结算和票据贴现等	<1.00
上海宝鼎投资股份有限公司	软硬件的开发建设；资产委托管理及经营等	<1.00
北京信托	资金信托同业拆借等	6.35
上海黑石	股权投资	6.00
内蒙荣联	对能源产业的投资；钢材、木材、建材、机电产品销售；矿产资源勘查	17.60
博胜佳益	计算机硬件，计算机应用技术等专业技术的“四技”服务，对高科技行业、实业投资，本系统内的资产管理，国内贸易，室内装潢	45.00
北京小旭音乐文化有限责任公司	从事游戏音乐、音效、流行唱片的制作	16.81
苏州游视网络科技有限公司	网络技术开发、游戏软件开发、设计及技术转让；广告设计、制作、代理、发布；利用信息网络经营游戏产品；制作、发行广播电视节目等	21.00
Pulse Evolution Corporation	数字技术制作和 IP 开发	3.50
太仓聚一堂网络科技有限公司	网络技术开发、游戏软件开发、设计及技术转让等	3.82
太仓皮爱电竞网络科技有限公司	网络技术开发、游戏软件开发、动漫设计及技术转让等	21.00
EPLS	数字技术制作和 IP 开发	25.00
上海盛月网络科技有限公司	从事网络科技、信息科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，动漫设计，计算机软件开发等	20.69
梦启（北京）科技有限公司	技术开发、技术咨询、技术推广、技术服务、技术转让，计算机技术培训，销售计算机、软件及辅助设备、通讯设备、机械设备，软件开发等	10.00
北京博高视通科技有限公司	技术推广服务，展览服务，电脑图文设计、制作，经济贸易咨询，会议服务	10.00
重庆火缘步甲科技有限公司	计算机软硬件开发、销售、技术服务，软件研发，计算机系统服务，计算机网络工程，动漫设计。	10.00
北京玩娱竞技科技有限公司	技术推广服务，计算机系统服务，数据处理，基础软件服务，应用软件开发，企业策划，电脑动画设计，从事互联网文化等活动等	15.00
上海际游网络科技有限公司	从事网络技术及计算机技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，计算机系统集成，网络工程，动漫设计等	15.00
厦门比悦网络科技有限公司	网络游戏，互联网、电子商务，计算机软件	8.00
成都晴天互动科技有限公司	开发、销售计算机软硬件并提供技术咨询、技术服务，设计、制作、代理、发布广告，商务咨询，货物及技术进出口等	20.00
佛山时尚都市网络科技有限公司	软件开发，信息系统集成服务，互联网信息服务等	10.00
上海中樱桃文化传媒有限公司	广播电视节目制作、发行，文化艺术交流策划（除演出经纪），电子商务，设计、制作、发布、代理各类广告等	20.00
北京榴莲娱乐文化传播有限公司	组织文化艺术交流活动（不含演出）；承办展览展示活动等	10.00
杭州威佩网络科技有限公司	计算机软硬件、网络技术的技术开发等	10.00

#### 说明：

(1) 经董事会十届二十三次会议和公司 2016 年第一次临时股东大会审议通过，公司转让了持有 21.00% 股权的苏州游视网络科技有限公司（以下简称“游视”）重组后相关公司股权。具体情况详见本报告 6.9 其他重大事项说明的相关内容。

(2) 经董事会十届十次会议审议通过，公司下属孙公司上海唯澈以自有资金 500.00 万美元认购了 Pulse Evolution Corporation 3.50% 的股权及其下属子公司 Pulse EPLS Production, LLC 25.00% 的股权。

(3) 经董事会十届十三次会议审议通过，公司下属孙公司上海紫钥以现金方式出资 6,000.00 万元投资了上海盛月网络科技有限公司，持有其 20.69% 股权；以现金方式出资 1,300.00 万元分别投资了梦启（北京）科技有限公司、北京博高视通科技有限公司、重庆火缘步甲科技有限公司、北京玩娱竞技科技有限公司和上海际游网络科技有限公司，并分别持有其部分股权。

(4) 经董事会十届十五次会议审议通过，上海紫钥以现金方式出资 1,080.00 万元分别投资了厦门比悦网络科技有限公司、佛山时尚都市网络科技有限公司和成都晴天互动科技有限公司，并分别持有其部分股权。

(5) 经董事会十届十八次会议审议通过，上海紫钥以现金方式出资 5,000.00 万元投资了上海中樱桃文化传媒有限公司，持有其 20% 的股权；以现金方式出资 1,500.00 万元增资北京榴莲娱乐文化传播有限公司，持有其 10% 的股权。

(6) 经董事会十届二十次会议审议通过，上海紫钥以现金方式出资 2,800.00 万元增资杭州威佩网络科技有限公司，持有其 10% 的股权。

上述相关公告公司分别于 2016 年 1 月 16 日、3 月 31 日、7 月 14 日和 9 月 7 日披露在上海证券报、证券日报和上交所网站 (<http://www.sse.com.cn>)。

## 6.3 以公允价值计量的金融资产

单位：元 币种：人民币

证券品种	证券代码	证券简称	最初投资金额	报告期所有者权益变动	期末账面价值	期末占该公司股权比例 (%)	报告期损益	会计核算科目	股份来源
股票	000166	申万宏源	1,250,000.00	-3,999,600.00	14,850,000.00	<1.00	-	可供出售金融资产	购买
股票	601229	上海银行	2,227,340.00	3,160,433.76	5,387,773.76	<1.00	-	可供出售金融资产	购买
合计	/	/	3,477,340.00	-839,166.24	20,237,773.76	/	-	/	/

## 6.4 主要控股参股公司分析

单位：万元 币种：人民币

公司名称	主要产品或服务	注册资本	总资产	净资产	净利润
上海爱使投资管理有限公司	投资管理, 实业投资, 创业投资 (除股权投资和股权投资管理), 资产管理, 投资咨询, 商务咨询, 证券咨询, 保险咨询, 财务咨询, 会计咨询, 计算机软硬件及辅助设备, 机电设备, 日用百货, 服装, 工艺品。	2,000.00	1,998.59	1,998.59	-0.01
游久时代	技术开发、技术推广、技术服务、技术咨询、技术转让; 设计、制作、代理、发布广告; 电脑动画设计、产品设计。	100.00	44,297.11	40,635.85	14,742.44
其中: 游龙腾	技术开发、技术推广、技术服务、技术咨询、技术转让; 计算机技术培训; 设计、制作、代理、发布广告; 销售计算机、软件及辅助设备、电脑动画设计、产品设计; 代理进出口、货物进出口。	1,000.00	33,492.21	30,676.41	6,270.95
其中: 上海紫钥	计算机技术、网络技术领域的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务等。	1,000.00	25,117.01	9,009.68	8,007.79
博胜佳益	计算机软硬件。	15,000.00	18,135.95	17,928.80	673.02
北京信托	资金信托; 动产信托; 不动产信托等。	140,000.00	853,632.20	771,409.52	98,306.02
游视	网络技术开发、游戏软件开发、设计及技术转让; 利用信息网络经营游戏产品; 制作、发行广播电视节目; 第二类增值电信业务中的因特网信息服务业务等	2,184.08	9,844.55	-31,519.04	-48,595.85
上海盛月网络科技有限公司	网络科技、信息科技领域的技术开发、技术咨询、技术服务等	1,000.00	6,022.54	5,154.45	2,193.94
上海中樱桃文化传媒有限公司	广播电视节目制作、发行, 文化艺术交流策划 (除演出经纪), 电子商务等	1,059.69	6,936.81	5,406.66	1,093.27

单个子公司的净利润或单个参股公司的投资收益对公司净利润影响达到 10% 以上的经营情况及业绩

单位：万元 币种：人民币

公司名称	主要产品或服务	营业收入	营业利润	净利润
北京信托	资金信托; 动产信托; 不动产信托等。	184,979.44	128,378.68	98,306.02
游久时代	技术开发、技术推广、技术服务、技术咨询、技术转让; 设计、制作、代理、发布广告; 电脑动画设计、产品设计。	30,145.52	14,806.49	14,742.44

## 6.5 公司关于未来发展的讨论与分析

## 6.5.1 行业格局和趋势

根据《2016 中国游戏产业报告》数据显示, 中国游戏市场实际销售收入 1,655.70 亿元, 同比增长 17.70%, 增长率相对上年有所放缓, 但销售收入增量保持稳定。中国游戏产业各个细分市场发展逐渐明朗, 客户端游戏与网页游戏市场份额同时出现下降, 移动游戏继续保持高速增长, 家庭游戏机游戏尚处于布局阶段。而影游融合、VR 游戏、电子竞技和游戏直播等已成为中国游戏产业的新热点, 同时, 随着国内游戏市场逐渐走向成熟, 越来越多的企业将目光转向海外, 海外市场已成为国内游戏企业的“必争之地”。

此外, 由于移动互联网降资费及移动设备性能的不断升级, 加速了移动游戏在多个细分市场持续发力, 成为份额最大, 增速最快, 市场活力最强领域, 未来移动游戏无疑是游戏市场上最具发展潜力的。然而, 国内移动游戏也承受着产能过剩与存量竞争的双重压力, 一方面, 众多小团队成立, 同质化加剧, 市场出现产能过剩、供过于求的局面。另一方面, 随着新用户增速下降, 收入向巨头集聚, 产品死亡率提升, 市场已进入存量竞争阶段。

## 6.5.2 公司发展战略

2017 年, 在中国经济稳中求进, 增长质量稳步提升的环境下, 游戏行业整体市场将在保持稳定增长的同时, 市场竞争将愈加激烈。公司管理层将在董事会领导下, 时刻保持忧患意识, 坚持稳中求进的发展思路, 切实发挥好自身游戏领域的资源优势, 坚持以市场需求为导向, 着力加大技术创新和产品质量提升力度, 积极寻找新的利润增长点, 从而进一步增强企业的持续盈利能力和综合竞争实力。

### 6.5.3 经营计划

公司将积极倡导质量提升、创新驱动和品牌建设，继续以精品游戏的发行与研发为主导，坚持自主创新，努力确保全年经营计划的有效实现。

#### (1) 游戏发行与研发业务方面

2017 年，公司计划独家代理发行的产品有《乌合之众：正义集结》、《妖怪名单》、《恶魔法则》、《诸神的征伐》、《战盟》和自研产品《酷酷 2：王者归来》等多款精品手游。精品大作 3D MMORPG《战盟》，已于 2016 年 12 月进行了首次封测，其核心战斗表现及留存表现已备受媒体及渠道的好评和期待；此外，公司根据腾讯动漫旗下国产巅峰动漫 IP 改编的手游《妖怪名单》预计将于 2017 年测试并上线，其主打动漫及二次元用户这一细分市场，研发期间已引起大量动漫粉丝的高度关注，上线后必将掀起一场动漫粉丝的狂欢热潮。

#### (2) 媒体资讯业务方面

游久网继续坚持“内容为王”的运营理念，在充分发挥玩家平台优势上，积极探索联运新模式，在保持用户稳定增长的同时，努力提高内容质量、升级阅读体验（包含图文，视频，问答等内容模式）、提升新媒体平台品牌。2017 年，游久网在目前新媒体平台基础上，逐步完成从文字内容到全视频内容的转型，实现用户和营收的双增。

### 6.5.4 可能面对的风险

#### (1) 政策风险

游戏行业是国家政策支持的新兴行业，受工信部、文化部和新闻出版广电总局和国家版权局等主管部门监管，若游戏企业运营未取得或未能持续取得相关部门的许可，则将对企业经营产生极为不利的影响；在新开发的游戏产品需要获得相关部门备案审核或审批时，若无法获得主管部门备案核准，则将存在游戏产品无法顺利上线的风险；在游戏产品运营过程中，若违反了监管要求及相关规定，则相关企业可能存在被监管部门处罚的风险。

#### (2) 市场竞争风险

由于游戏市场的迅速发展，游戏行业在产品服务、市场渠道等方面形成了较为激烈的竞争格局，而随着游戏产业细分市场发展的变化加剧，市场竞争将变得愈加激烈。同时，互联网娱乐产业内容的多样化和精细化，游戏用户对游戏产品要求的日趋提高，若游戏企业无法正确判断行业趋势，创新游戏内容和掌握玩家需求，则企业经营运作将产生重大风险。

面对上述风险，公司将采取的措施包括：时刻关注并掌握游戏行业新颁布的法律法规，规范性文件及相关部门规章制度，及时建立健全公司内控规范机制，确保经营运作的合法合规，最大程度降低潜在的政策风险。公司通过努力维系自身品牌的同时，进一步加大技术创新，产品质量提升力度，秉承“分享、共赢”的发展理念，实现企业综合竞争实力的快速提升。

### 6.6 公司近三年（含报告期）的普通股股利分配方案或预案、资本公积金转增股本方案或预案

单位：元 币种：人民币

分红年度	每 10 股送红股数(股)	每 10 股派息数(元)(含税)	每 10 股转增数(股)	现金分红的数额(含税)	分红年度合并报表中归属于上市公司普通股股东的净利润	占合并报表中归属于上市公司普通股股东的净利润的比率(%)
2016 年	0.00	0.43	0.00	35,806,250.41	117,320,036.35	30.52
2015 年	0.00	0.27	0.00	22,482,994.45	74,616,735.70	30.13
2014 年	0.00	0.00	0.00	0.00	-137,290,077.90	不适用

### 6.7 公司资产或项目存在盈利预测，且报告期仍处在盈利预测期间，公司就资产或项目达到原盈利预测及其原因作出说明

盈利预测资产或项目名称	预测起始时间	预测终止时间	业绩预测数(万元)	净利润(万元)	业绩完成数(万元)	预测披露索引
游久时代	2016 年 1 月 1 日	2016 年 12 月 31 日	14,383.91	14,742.44	14,881.08	http://www.sse.com.cn

## 6.8 委托理财情况

单位:万元 币种:人民币

受托人	委托理财产品类型	委托理财金额	委托理财起始日期	委托理财终止日期	报酬确定方式	实际收回本金金额	实际获得收益	是否经过法定程序	计提减值准备金额	是否关联交易	是否涉诉	关联关系
新时代信托股份有限公司	单一财产信托	15,000.00	2016-01-22	2016-04-21	协议约定	15,000.00	221.25	是	0.00	否	否	其他
同上	同上	12,000.00	2016-02-19	2016-08-17	协议约定	12,000.00	366.00	是	0.00	否	否	其他
同上	同上	15,000.00	2016-04-26	2016-10-23	协议约定	15,000.00	450.00	是	0.00	否	否	其他
同上	同上	3,000.00	2016-05-25	2016-08-23	协议约定	3,000.00	44.25	是	0.00	否	否	其他
同上	同上	15,000.00	2016-08-18	2016-12-08	协议约定	15,000.00	277.67	是	0.00	否	否	其他
同上	同上	15,000.00	2016-11-01	2017-10-27	协议约定	0.00	0.00	是	0.00	否	否	其他
招商银行股份有限公司	保本浮动收益型	1,500.00	2016-07-06	2016-07-29	协议约定	1,500.00	4.21	是	0.00	否	否	其他
合计	/	76,500.00	/	/	/	61,500.00	1,363.38	/	0.00	/	/	/
逾期未收回的本金和收益累计金额(元)						0.00						
委托理财的情况说明	经董事会十届十次和十届十七次会议审议通过,公司使用不超过人民币 3.00 亿元和公司及其控股子公司使用不超过人民币 2.00 亿元闲置自有资金,通过购买短期、低风险、安全性高的理财产品进行委托理财,在上述额度范围内资金可以滚动使用。相关公告公司分别于 2016 年 1 月 16 日和 6 月 29 日披露在上海证券报、证券日报和上交所网站( <a href="http://www.sse.com.cn">http://www.sse.com.cn</a> )。											

## 6.9 其他重大事项的说明

(1) 2015 年 10 月,经董事会十届八次会议审议,通过了公司出资 22,741.00 万元对游视进行投资的决议,投资完成后,公司持有其 21.00%的股权。

报告期内,由于游视拟对其运营的直播业务和电竞业务进行拆分并由不同主体运营,游视原股东拟按照在游视的持股比例共同新设一家直播公司太仓聚一堂网络科技有限公司(以下简称“聚一堂”)和一家电竞公司太仓皮爱优竞技网络科技有限公司(以下简称“皮爱优”),上海聚力传媒技术有限公司(以下简称“聚力传媒”)将通过收购股权等一系列方式分别取得聚一堂 100.00%的股权和皮爱优 25.00%的股权。根据公司聘请的上海众华资产评估有限公司评估,出具的《上海游久游戏股份有限公司拟股权转让涉及苏州游视网络科技有限公司股东全部权益价值评估报告》(沪众华评报[2016]第 229 号)显示,截至 2016 年 10 月 31 日评估基准日,游视股东全部权益评估值为 130,800.00 万元,其中:直播业务估值为 91,560.00 万元,电竞业务估值为 39,240.00 万元。在以评估结论为依据,经交易各方协商确定,公司分别将持有聚一堂 17.18%的股权和皮爱优 2.00%的股权以 16,236.05 万元和 889.96 万元的价格转让给聚力传媒;以 0 价格退出游视;公司将持有聚一堂剩余 3.82%的股权转让给聚力传媒,转股对价为 3,620.14 万元,由聚力传媒、游视股东陈琦栋和苏州游创投资管理合伙企业(有限合伙)(以下简称“游创合伙”)分别支付。聚力传媒可选择以现金或以其融资前的聚力传媒股权作为公司转股对价受让该股权;剩余转股对价由陈琦栋和游创合伙承担,其将以取得聚力传媒的股权直接向公司支付。该事项分别于 2016 年 11 月和 12 月经董事会十届二十二次会议、十届二十三次会议及公司 2016 年第一次临时股东大会审议通过。

经太仓市市场监督管理局核准,在公司所持聚一堂 17.18%股权过户至聚力传媒名下后,2017 年 3 月 3 日,公司收到了聚力传媒支付的该转股对价扣除公司应缴的聚一堂注册资本后的第一期股权转让款 8,279.31 万元,剩余股权转让款将在聚力传媒根据实际情况获得其融资资金之日起 30 个工作日内向公司支付,支付时间不晚于 2017 年 12 月 31 日。

上述相关公告公司分别于 2015 年 10 月 31 日、2016 年 11 月 16 日、12 月 14 日、12 月 30 日和 2017 年 3 月 7 日披露在上海证券报、证券日报和上交所网站(<http://www.sse.com.cn>)。

(2) 2010 年 6 月,经董事会八届十六次会议审议通过,公司分期出资认购上海黑石股权投资合伙企业(有限合伙)(以下简称“上海黑石”)的财产份额。截至 2015 年 12 月 31 日,公司对其累计出资金额 5,197.39 万元,由于 2015 年四季度上海黑石出现大幅亏损,导致公司投资账户余额减至 1,183.45 万元。2016 年 4 月,经董事会十届十四次会议审议通过,按照《企业会计准则第 22 号—金融工具确认和计量》的相关规定,以上海黑石 2015 年度资本账户表中资本账户余额与原始投资额之间的差额计提减值准备为依据,公司 2015 年度对“可供出售金融资产—上海黑石项目”计提减值准备 4,013.94 万元。2016 年 11 月,上海黑石对其投资的相关公司股权进行出售并获得相应投资收益后,截至 2016 年 12 月 31 日公司在其投资账户的余额为 5,696.20 万元。

上述相关公告公司分别于 2010 年 6 月 26 日、2016 年 4 月 29 日披露在上海证券报、证券日报和上交所网站(<http://www.sse.com.cn>)。

#### 七、公司对会计政策、会计估计变更原因及影响的分析说明

鉴于公司所属行业已从重资产的煤炭开采和洗选业成功转型为轻资产的软件和信息技术服务业，根据《企业会计准则》的有关规定，结合公司实际情况，本着谨慎性原则，经董事会十届十七次会议审议，通过了公司会计估计变更的决议。公司自 2016 年 6 月 30 日起对应收款项坏账准备计提比例的会计估计进行了变更，变更后公司将金额为 100 万元以上的应收款项确认为单项金额重大的应收款项，单独进行减值测试。单独测试未发生减值的金融资产，包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。公司本次会计估计变更采用未来适用法，无需对已披露的财务报表进行追溯调整，也不会对公司以往各期财务状况和经营成果产生影响。相关公告公司于 2016 年 6 月 29 日分别披露在上海证券报、证券日报和上交所网站 (<http://www.sse.com.cn>)。

董事长：肖勇  
上海游久游戏股份有限公司  
2017 年 3 月 31 日