

证券代码：002174

证券简称：游族网络

公告编号：2017-018

游族网络股份有限公司 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 861,315,045 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.70 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	游族网络	股票代码	002174
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	刘楠		
办公地址	上海市徐汇区宜山路 711 号华鑫商务中心 2 号楼		
电话	021-33671551		
电子信箱	ir@youzu.com		

2、报告期主要业务或产品简介

报告期内，公司坚持“精品化、全球化和大 IP”路线，以全球化游戏研发、IP 开发与运营为发展重点，成功实现持续稳定的收入增长。

报告期内，公司实现营业收入 253,011.44 万元，比上年同期增长 64.86%；归属于母公司股东净利润 58,787.99 万元，比上年同期增长 14.03%。公司的营收增长主要得益于海外市场拓展、题材品类扩充、游戏品质及运营能力的提升。

公司秉持精品游戏理念，于报告期内推出多款自研精品游戏，《女神联盟 2》、《少年西游记》、《萝莉有杀气》、《盗墓笔记》都受到玩家的认可，为公司收入带来稳定的增长。代理游戏《狂暴之翼》加深了公司在中、重度手游的布局。报告期内公司积极拓展新的游戏品类，在 SLG、回合制 RPG、卡牌，ARPG 等品类上都推出了高质量的产品。

报告期内，公司海外地区收入保持高速增长，主要受益于 ARPG 手游《狂暴之翼》、卡牌类手游《少年三国志》以及页游《女神联盟 2》的强势表现。这些产品凭借卓越品质纷纷获得海外权威平台的认可及推荐。公司已经总结出成熟的海外发行策略，能稳健且高效的开拓全新市场，并积累了卓越的研发实力，因地制宜的调整产品数值及画面，在大数据分析指导下的投放显得更为高效。下一步，公司将在保持东南亚、北美、欧洲的发行优势的前提下，将着力开拓俄罗斯、南美、印度、中东等新兴市场，坚定不移的将全球化作为公司的发展战略。

公司于报告期内全资收购欧洲老牌游戏商 Bigpoint，不仅通过共享其游戏研发经验和丰富的 IP 资源，有助于公司继续深耕国内市场，储备优质 IP，培养精英研发与发行团队，打磨精品大作；更有助于公司进一步拓展欧美市场。

此外，公司依托旗下全球最大移动开发者服务平台 Mob 全面深化与各大平台的数据合作，业务发展进展显著。

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	2,530,114,414.00	1,534,687,492.10	64.86%	843,535,682.27
归属于上市公司股东的净利润	587,879,910.68	515,566,574.58	14.03%	414,593,358.26
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	554,853,560.42	483,946,627.07	14.65%	397,197,159.23
经营活动产生的现金流量净额	561,385,099.68	328,465,709.34	70.91%	243,833,605.25
基本每股收益（元/股）	0.68	0.62	9.68%	0.56
稀释每股收益（元/股）	0.68	0.62	9.68%	0.56
加权平均净资产收益率	24.12%	42.19%	-18.07%	67.07%
	2016 年末	2015 年末	本年末比上年末增减	2014 年末
资产总额	4,703,862,967.83	2,924,683,775.92	60.83%	1,375,491,670.86
归属于上市公司股东的净资产	2,711,477,777.67	2,188,211,216.37	23.91%	904,467,218.77

(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	441,641,945.07	574,283,208.54	733,934,273.17	780,254,987.22
归属于上市公司股东的净利润	110,325,506.39	124,137,901.22	126,401,973.26	227,014,529.81
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	109,708,212.76	123,365,406.05	109,030,085.21	212,749,856.40

经营活动产生的现金流量净额	79,117,998.89	196,185,864.97	95,799,241.39	190,281,994.43
---------------	---------------	----------------	---------------	----------------

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

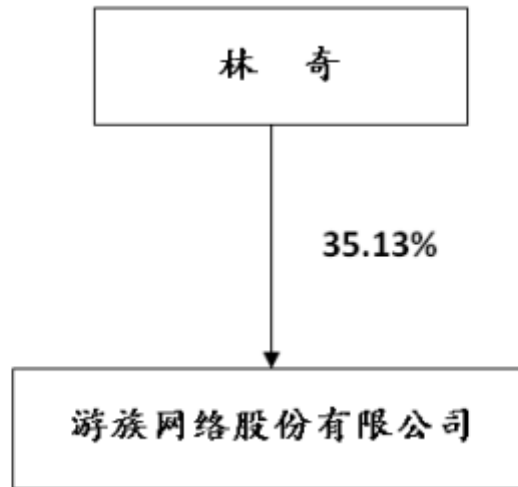
报告期末普通股股东总数	40,593	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	35,984	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
林奇	境内自然人	35.13%	302,595,810	302,595,810	质押	269,900,000	
朱伟松	境内自然人	9.38%	80,764,005	80,764,005	质押	39,434,000	
上海一骑当先管理咨询合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	8.84%	76,101,642	76,101,642	质押	75,000,000	
王卿伟	境内自然人	4.11%	35,378,319	0			
上海朴厚投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	4.10%	35,277,717	35,277,717	质押	35,277,717	
王卿泳	境内自然人	3.77%	32,438,319	0			
李竹	境内自然人	2.68%	23,118,672	8,321,622	质押	19,311,600	
苏州松禾成长二号创业投资中心（有限合伙）	境内非国有法人	2.62%	22,549,308	22,549,308			
崔荣	境内自然人	1.88%	16,152,801	16,152,801	质押	2,000,000	
上海敬天爱人管理咨询合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	1.30%	11,239,207	5,653,482			
上述股东关联关系或一致行动的说明	王卿泳和王卿伟先生为兄弟关系，为一致行动人。未知上述其他股东之间是否存在关联关系，也未知是否属于《上市公司股东持股变动信息披露管理办法》中规定的一致行动人。						
参与融资融券业务股东情况说明（如有）	无						

(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

游族网络是一家集手游、页游的研发、发行、代理和运营于一体的轻娱乐供应商。在报告期内，公司营业收入继续保持高速增长，同比增长达到 64.86%；手游业务得到大幅度拓展，报告期内手游收入占公司营业总收入的 50.65%，这主要得益于公司长期以来秉持的精品化、全球化和大 IP 三大战略。

在丰富游戏品类的同时，公司继续提升产品质量和扩展运营范围。在坚持大 IP 战略的基础上，公司借助影游联动深入布局在泛娱乐等领域的业务合作及互动效应，为公司增加新的利润增长点，进一步提升公司品牌影响力和核心竞争力。

报告期内，公司自主研发、运营的多款精品游戏，如《少年三国志》、《女神联盟》、《大皇帝》等，依然延续了优秀的表现。同时，公司也在原有的游戏品类基础上进行了多维度拓展，发行了 ARPG 手游《狂暴之翼》，并推出了重磅 IP 改编的 ARPG 页游《盗墓笔记》，加重了公司在中重度网络游戏领域的布局。公司通过扩充游戏品类，提升游戏品质等手段，极大地扩大、激活了全球用户群体，拓展了业务空间，为公司全球化和大 IP 战略的实现奠定了坚实的基础。

在保持国内市场领先优势的同时，公司不断拓展海外市场。报告期内，公司海外收入占公司总收入为 50.11%。2016 年，公司成功完成收购德国知名游戏厂商 Bigpoint，共享研发经验，加强了核心研发实力，为公司注入全球化基因；双方共同在海外运营公司自研精品页游《女神联盟 2》，为游戏在欧洲地区“量身定制”本地化发行策略，进一步增加精品游戏在全球市场的渗透率，继续践行全球化战略目标。

报告期内，公司大 IP 战略取得突破性进展。公司成功推出了《少年西游记》、《女神联盟 2》等备受玩家喜爱的原创游戏，《少年西游记》和《女神联盟 2》作为公司自主建立的“少年系列”和“女神系列”的精品 IP 游戏，均延续了两个系列的优势特点及热度，进一步沉淀了公司的品牌效应；公司推出 IP 精品游戏《盗墓笔记》，与同时期上映的同名电影同步发行，通过影游联动极大地提升和放大了 IP 的品牌价值。公司坚持通过文化沉淀和传承打造精品 IP，通过自建、获取优质文学、

影视、动漫等内容型作品在页游和手游领域的改编权，充分利用知名 IP 与研发实力的结合，实现了业绩最大化增长。

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
网页游戏	1,231,058,237.40	521,524,319.16	42.36%	51.72%	11.27%	-26.66%
移动游戏	1,281,597,303.44	675,899,161.11	52.74%	77.87%	60.54%	-9.74%

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

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

本年发生的非同一控制下企业合并

被购买方名称	股权取得时点	股权取得成本（万元）	股权取得比例（%）	股权取得方式	购买日	购买日的确定依据	购买日至年末被购买方的收入	购买日至年末被购买方的净利润
Bigpoint Holdco GmbH	2016年4月30日	38,357.06	100.00	股权转让	2016年5月1日	经过德国当地公证机关公证	249,983,326.39	-10,269,239.30

注：本公司之全资子公司上海游素投资管理有限公司于 2016 年 3 月收购了注册在德国的壳公司 YOUSU GmbH，并以其为投资主体，于 2016 年 3 月 22 日在德国与 Bigpoint Investments GmbH 签订《股权购买协议》，购买其持有的 Bigpoint HoldCo GmbH100% 股权。上述股权交易于 2016 年 4 月未经德国的公证机关公证后，已完成了所有股权交割手续及中国和德国两国相关部门的审批手续，正式纳入本集团 2016 年的合并报表范围。

其他原因的合并范围变动

2016 年 1 月，本公司之子公司上海游创投资管理有限公司设立苏州游族创业投资管理有限公司，持股比例为 100.00%，本公司从 2016 年 1 月开始将其纳入合并报表范围；

2016 年 4 月，本公司之子公司上海游族信息技术有限公司设立上海游族互娱网络科技有限公司，持股比例为 100.00%，本公司从 2016 年 4 月开始将其纳入合并报表范围；

2016 年 4 月，本公司设立上海东链博数据科技有限公司，持股比例为 80.00%，本公司从 2016 年 4 月开始将其纳入合并报表范围；

2016 年 6 月，本集团将下属子公司广州掌淘广告有限公司注销，自此本公司从 2016 年 6 月开始不再将其纳入合并报表范围。

(4) 对 2017 年 1-3 月经营业绩的预计

√ 适用 □ 不适用

2017 年 1-3 月预计的经营业绩情况：净利润为正，同比上升 50% 以上

净利润为正，同比上升 50% 以上

2017 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润变动幅度	54.09%	至	99.41%
2017 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润区间（万元）	17,000	至	22,000
2016 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润（万元）	11,032.55		
业绩变动的原因说明	公司在报告期内主营业务继续增长，业务规模扩大，收入及利润相应增加。		