证券代码:002558　　证券简称:巨人网络　　公告编号:2019-定001

巨人网络集团股份有限公司

【2018】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

所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

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2018年12月31日的公司总股本2,024,379,932股扣减已回购股份19,081,862股后的股本,即2,005,298,070股作为基数,向全体股东每10股派发现金红利1.70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	巨人网络	股票代码	002558
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	邵发兵		
办公地址	上海市松江区中辰路655号		
电话	(021)33779999		
电子信箱	ir@ztgame.com		

2、报告期主要业务或产品简介

本公司定位为一家互联网文化娱乐为主的综合性互联网企业,在巩固自身网络游戏业务优势的同时,开拓并积极布局其它互联网领域。

(一)互联网文化娱乐业务

公司互联网文化娱乐的主要发展战略为“坚持自主研发、聚焦精品、布局全球市场”,目前的主要业务是互联网游戏的研发和运营,奉行聚焦精品的研运一体化的经营模式。公司秉承“做最好玩的游戏”的使命,自2004年成立以来深耕网络游戏市场,经过多年的快速发展和技术积累,公司规模不断扩大,技术研发实力不断增强,产品结构不断丰富。经过十余年的发展,已拥有强大高效的研发能力和运营体系,公司在端游和手游方面都持续推出多个游戏精品大作。

客户端游戏方面,公司拥有两大自创精品端游IP“征途”和“仙侠世界”,“征途”系列游戏包括《征途》、《征途2》、《绿色征途》以及《征途怀旧版》;“仙侠世界”系列游戏包括《仙侠世界》、《仙侠世界2》。虽然受到端游整体增速放缓的影响,公司坚持不断提升游戏品质,在报告期内推出了多次更新,提升游戏的可玩性,保障核心产品的持续盈利能力,“征途”系列、“仙侠世界”系列等上线多年的端游产品依旧保持较高的市场热度,客户端游戏保持相对稳定。

移动端游戏方面,公司自2016年开始拓展手机游戏,多款产品获得市场的认可,手游化转型取得较大成功。公司拥有两大自创精品手游IP“征途”和“球球大作战”,依托“征途”系列端游十余年来积累的强大用户群体和IP价值,公司成功推出了《征途手机版》、《征途2手游》取得良好业绩;《球球大作战》是公司自主研发,自主运营的休闲竞技类手游,其开创了新的移动电竞品类,成为行业知名的优质IP,累计注册用户已达4亿,曾登顶中国区游戏免费榜榜首,并长期占据App Store小游戏、智力游戏免费排行榜前五名。《街篮》是公司代理运营的体育竞技类手游,持续3个月占据App Store体育游戏免费排行榜榜首。《月圆之夜》凭借独特的轻度策略卡牌设计和与众不同的手绘美术风格,在2017年10月下旬登陆App Store后即获得该渠道的全球推荐;2017年11月上旬,《月圆之夜》登陆安卓平台,获得Google Play全球推荐。2018年9月21日《月圆之夜》新版本上线,再获App Store推荐。

报告期内,公司持续加大研发力度,组建多个游戏工作室,提升和优化各业务产品线,公司储备了大量的在研游戏产品,包括不限于《犬夜叉:奈落之战》、《绿色征途》、《猫咪别追我》、《龙珠最强之战》、《龙珠时空传说》、《帕斯卡契约》、《胡桃日记》、《恙化装甲》、《十二神兵器》等多类型多品种游戏,其中《犬夜叉:奈落之战》、《龙珠最强之战》、《绿色征途》等重点游戏原计划于2018年下半年开始运营,因受到行业政策调整及版号未开放的影响,上线计划被动推迟,公司将积极申请获批版号,以争取在年内上线运营。

版号审批是公司年度工作重点之一,自2018年12月国家新闻出版署重新下发版号以来,公司已成功获批《月圆之夜》(端游)、《猫咪别追我》(手游)等5个游戏版号。

公司充分发挥品牌及平台优势,持续推进通过发行股份购买资产的方式将全球著名的休闲社交棋牌类游戏龙头公司Playtika纳入旗下。Playtika拥有世界领先的互联网开发技术,尤其在人工智能、大数据分析和机器学习等领域拥有领先技术,且在将该等技术应用于互联网数据分析及应用方面拥有丰富的运营经验,对该等技术和运营经验的消化吸收将极大提高公司在互联网行业的竞争能力。同时,公司拟充分依托Playtika在海外发行和运营方面的积累,借助其现有发行运营渠道,打造全球化的游戏发行运营平台,推动公司“布局全球市场”战略的实现,增强公司的持续盈利能力,前述交易已于2018年12月18日获得中国证监会的受理,已于2019年2月27日取得重庆市商务委员会颁发的《企业境外投资证书》,尚需获得国家发改委的备案以及中国证监会的核准。

(二)其它互联网领域业务

公司在巩固自身网络游戏业务优势的同时,开拓并积极布局其它互联网领域。互联网技术与传统行业的融合尤其是在金融科技和医疗领域拥有极大的应用前景,但该等互联网金融科技和互联网医疗领域业务均为新兴行业,行业监管尚未完全完善,公司将根据行业发展情况相应制定相关领域的发展规划。

公司还将对互联网领域的前瞻性技术进行深入研究,探索人工智能、5G、区块链等领域,多维度地寻找新技术与公司现有业务的结合点及未来发展的战略价值加大商业化变现能力,提升公司长期竞争优势,更好地回报上市公司全体股东。

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

	2018年	2017年	本年比上年增减	2016年
营业收入	3,779,546,774.88	2,906,694,476.65	30.03%	2,323,564,259.56
归属于上市公司股东的净利润	1,078,166,382.22	1,290,316,347.69	-16.44%	1,068,936,966.39
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,069,019,921.31	1,244,184,192.33	-14.08%	1,030,724,461.01
经营活动产生的现金流量净额	-13,514,060.59	1,493,611,567.98	-100.90%	1,137,598,748.51
基本每股收益(元/股)	0.53	0.64	-17.19%	0.57
稀释每股收益(元/股)	0.53	0.64	-17.19%	0.57
加权平均净资产收益率	12.17%	16.09%	-3.92%	20.56%
	2018年末	2017年末	本年末比上年末增减	2016年末
资产总额	10,681,963,387.19	12,837,393,545.31	-16.79%	8,682,716,349.35
归属于上市公司股东的净资产	9,044,989,965.00	8,526,019,883.95	6.09%	7,558,566,630.35

(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	1,069,768,310.43	929,718,083.28	880,148,396.77	899,891,984.40
归属于上市公司股东的净利润	342,362,116.66	368,015,095.14	282,657,655.93	85,131,514.49
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	326,465,409.78	362,633,608.78	277,382,112.99	102,538,789.76
经营活动产生的现金流量净额	-351,690,508.68	-338,684,617.36	155,711,125.66	521,149,949.79

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	29,252	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	36,709	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
上海巨人投资管理有限公司	境内非国有法人	27.87%	564,205,115	564,205,115	质押	513,042,102
上海腾澎投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	9.66%	195,574,676	195,574,676	质押	150,763,120
上海鼎晖孚远股权投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	8.36%	169,188,782	169,188,782	质押	169,188,782
上海铼锆投资咨询中心(有限合伙)	境内非国有法人	8.16%	165,105,047	165,105,047		
上海中堇源源投资咨询中心(有限合伙)	境内非国有法人	7.60%	153,807,984	153,807,984	质押	147,404,900
上海澎腾投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	7.56%	153,004,715	137,902,990	质押	18,154,084
弘毅创领(上海)股权投资基金合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	6.27%	126,891,587	126,891,587	质押	126,891,587
上海孚烨股权投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	4.18%	84,594,391	84,594,391	质押	84,594,391
邵俊珩	境内自然人	1.96%	39,776,040			
国寿安保基金-渤海银行-民生信托-中国民生信托·至信170号世纪游轮定向增发集合资金信托计划	其他	1.78%	35,957,431			

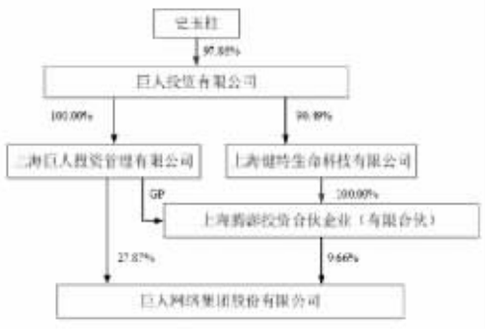
上述股东关联关系或一致行动的说明	1、巨人投资及腾澎投资均为巨人网络实际控制人史玉柱控制的企业,巨人投资及腾澎投资构成一致行动人。 2、鼎晖孚远及孚烨投资执行事务合伙人均为上海鼎晖百孚财富管理有限公司,鼎晖孚远及孚烨投资构成一致行动人。 3、中堇源源及澎腾投资执行事务合伙人均为巨源投资,中堇源源及澎腾投资构成一致行动人。 4、未知其他股东之间是否存在关联关系,也未知是否属于一致行动人。
参与融资融券业务股东情况说明(如有)	不适用

(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

本公司定位为一家以互联网文化娱乐为主的综合性互联网企业,在巩固自身网络游戏业务优势的同时,开拓并积极布局其它互联网领域。

(一)互联网文化娱乐业务

目前,公司互联网文化娱乐业务主要是从事互联网游戏的研发和运营。公司秉承做“最好玩的游戏”的使命,确立“坚持自主研发、聚焦精品、布局全球市场”的发展战略。

报告期内,因受到行业政策调整及版号未开放的影响,公司原计划推出的《绿色征途手游》、《犬夜叉:奈落之战》两大重点游戏产品被动推迟,未能如期上线运营。公司的收入主要来源为《球球大作战》、《征途手机版》、《征途2手机版》等手游及“征途”系列端游,在此背景下,公司强化运营,提升已上线游戏产品的市场表现,全年实现游戏业务相关收入26.46亿元,较2017年增长2.32%。

1、坚持聚焦精品,加大研发投入,提升市场竞争力

(1)移动端网络游戏

报告期内,公司移动端网络游戏业务平稳发展,全年实现收入14.57亿元,较2017年增长3.03%,收入占游戏业务的比重继续提高至55.06%,多款游戏产品继续获得市场的认可,具备了国内一流的手游研运一体化能力。目前,公司运营的主要移动端网络游戏情况如下:

1)《球球大作战》

《球球大作战》是一款休闲益智类手机游戏,于2015年6月开始运营,它以玩家间的实时同步互动PK产生游戏乐趣为设计宗旨,通过简单的规则将玩家操作直接转化为游戏策略,体验智谋碰撞的战斗乐趣。游戏提供自由模式、团战模式、生存模式等多种玩法,玩家可不断挑战自己的生存极限,为游戏持久力提供了保证。游戏提供圣衣、光环、孢子、拖尾等追求,玩家可通过进行游戏获得相应材料,形成玩家的长期积累。游戏提供段位、赛季结算等竞技性功能,为游戏在电竞领域发力提供可能性。游戏画面独树一帜,在当下的手机游戏市场极具竞争力。《球球大作战》曾获得CGWR“年度人气电竞”、游戏产业年后“年度十大最受欢迎电子竞技游戏”、金翎奖“玩家最喜爱的移动网络游戏”、金翎奖“最佳移动电竞游戏”等奖项,正式上线4年依旧保持超高人气。

2019年初《球球大作战》BGF年终总决赛在北京工人体育馆举办,嘻哈双冠GAI和艾热联手为比赛创作了赛事主题曲《永不独行》并现场献唱,吸引电竞+娱乐圈层的双重关注,打造了一场泛娱乐竞技盛宴。

2)《征途手机版》

《征途手机版》是一款2D MMORPG手游,于2016年5月开始运营,《征途手机版》不仅仅停留在传统策略、任务、PK等等玩法上,而是最大限度保留了《征途》端游中的精华玩法,并且加强了社交方面的交互,支持实时语音交流。与其他“征途”系端游相同,《征途手机版》的核心依然是“国战”二字,其代表的国战文化深入人心,再续经典国战PK。

3)《征途2手游》

《征途2手游》是一款2D MMORPG手游,于2018年4月开始运营,它是一款三端合一的产品,用户可以在PC、网页或者手机上玩到这款产品,完美传承端游国战经典玩法,在更佳细腻的场景绘制上,加入了粒子光影效果,让玩家体验到真实热血的国战。美术画面迎合主流的年轻游戏用户,较之前的产品进行了全面升级,玩法在继承征途经典的基础上增加了强化了社交相关和女性玩家的玩法。游戏首创六国自治玩法,18大官职体系,游戏分为秦、楚、汉、魏、唐、宋,吴、燕、齐、赵十国,完美复刻端游搬砖、刺探、押镖、争王等玩法。《征途2手游》曾获得金翎奖“玩家最期待的移动网络游戏”、产业年会游戏十强“年度十大最期待移动游戏”等奖项。2019年,公司将以“《征途2手游》-国战Z联赛”为依托,把“国战电竞”品牌从PC端向移动端进行延伸,以实现“国战电竞”品牌在手游领域的落地。

4)《月圆之夜》

《月圆之夜》是一款以童话故事为题材,融合了Roguelike类策略玩法与DBG相结合的轻度PVE向卡牌单机游戏,于2017年10月开始运营。游戏中玩家通过“三选一”的遭遇模式,选择与怪物战斗或是体验随机事件进而探索黑森林。游戏过程轻松又妙趣横生,独特精致的美术风格与灵动的配音无不彰显了游戏的优秀品质。凭借良好的玩法设计及产品品质,《月圆之夜》上线以来获得了玩家的热烈追捧。报告期间全球累计下载突破800万,多次获得苹果与谷歌商店全球推荐。曾登顶苹果付费游戏榜首位并获得了2017年度最佳本土独立游戏。除此以外,《月圆之夜》荣获的主要荣誉称号有:2017年中国移动游戏最佳独立游戏金狗奖、2018年金翎奖“玩家最喜欢的移动单机游戏”、人民网游戏2019年春节适合玩游戏专题推荐、TapTap多次首页专题推荐。同时,公司也凭借《月圆之夜》单机手游的良好表现,开发了端游版本,目前已获批版号,预计将于年内登陆Steam平台。

(2)客户端网络游戏

报告期内,客户端网络游戏业务虽然受到端游整体增速放缓的影响,公司坚持不断提升游戏品质,推出了多次重大更新,提升游戏的可玩性,保障核心产品的持续盈利能力,“征途”系列、“仙侠世界”系列等上线多年的端游产品依旧保持较高的市场热度,全年实现收入10.40亿,较2017年下降5.14%,基本保持稳定。目前,公司运营的主要客户端网络游戏情况如下:

1)《征途》

《征途》是巨人网络第一款自主研发的网络游戏,于2006年4月开始运营,这款2D大型多人在线角色扮演游戏,始终扮演着行业“创新者”的角色。给玩家发“工资”的运营创新、“无区界”自由跨服的技术创新、“大百科全书”的玩法创新,促使《征途》注册用户和同时在线人数一路飙升,2008年4月28日,《征途》最高同时在线人数超过210万。《征途》曾获得金翎奖“玩家最喜爱的网络游戏”、大众网络报“经典免费网游”、CGDA“最佳游戏研发技术创新奖”、游戏产业年会“十大最受欢迎的网络游戏”、金翎奖“最佳原创网络游戏”、新浪网络盛点“年度创新大奖”等奖项。《征途》是中国网游史一个重要篇章,该游戏在业界首创免费模式。十余年来,以《征途》为代表的国战文化深入人心,成为烙印在玩家心中一个时代的记忆,拥有庞大的用户基础。

2)《征途2》

《征途2》是一款2D武侠网游巨作,于2011年9月开始运营,它与传统RPG游戏最大的区别在于推出了创新的第三代商业模式,开创公平游戏模式,所有的道具在游戏中均有产出。游戏玩法上,除延续了《征途》系列的精髓玩法外,更创新了独特风格的十大职业体系、具备社区化高度自由的庄园系统、刺激壮观的万人PK国战系统、副本大全、强大的PVP、PVE及跨区系统等,游戏中各类用户都能寻找到适合自己的玩法。《征途2》曾获得金翎奖“玩家最喜爱网络游戏”、网易中国游戏“年度新锐2DMMORPG”、CBI天地风云“年度最佳网络游戏(MMORPG类)”、百度游戏风云榜“度风云新锐网游称号”、游戏产业年会“十大最受欢迎的网络游戏”和“十大最受欢迎的民族网络游戏”、腾讯中国游戏风云榜“十大最受欢迎网游”等奖项。

3)《仙侠世界》

《仙侠世界》是公司自主研发的一款3D仙侠风格的大型MMORPG,于2013年4月开始运营。游戏注重个人成长,为热爱网游的中国玩家量身创造了两个全新的概念:全新的GVG(团体对团体)社会关系模式和双螺旋追求体系,相并融入到游戏基础架构中。《仙侠世界》曾获得2012中国游戏风云榜“十大新锐网络游戏”、2012年中国游戏英雄榜“年度最佳营销”、2012年度大型网游“最受期待十佳新游奖”、2012年金翎奖“玩家最期待的十大网络游戏”、2012年度Pchome游戏风云榜“最佳原创网络游戏”等奖项。

(3)持续加大研发投入丰富游戏储备

报告期内,公司持续推进“赢在巨人”计划,该计划致力于长期在研发领域加大投入,通过构建游戏研发的共享平台,实现用户数据、游戏开发、美术资源、质量管理、数据分析等资源的共享,提高游戏研发效率和产品品质;同时该研发平台将为孵化团队提供全业务链的研发支持,帮助孵化项目提高研发效率,缩短研发周期,为公司未来的游戏研发储备资源。

报告期内,公司秉承精品研发的发展理念,加大研发投入,为产品的不断升级和创新提供强力支撑,为公司的后续发展储备优质产品。目前,公司储备的主要游戏产品如下:

1)《绿色征途手游》

《绿色征途手游》手游是由《绿色征途》端游和《征途手机版》核心团队研发的国战MMO手游,在保持《绿色征途》的特色的基础上进行了手游化和创新。采用了国漫画风,更加年轻化。在经典《绿色征途手游》的玩法基础上,丰富了PVP层次,开放了侠客岛、群雄争霸等各个级别和层次的赛事及PVP活动。继承和优化了《绿色征途手游》经典PK公式,使得战斗更加公平,在《绿色征途》端游基础上,丰富了更多的社交体系和内容,使得玩家之间的关系更加紧密。

2)《犬夜叉-奈落之战》

《犬夜叉-奈落之战》是一款以日本经典动漫《犬夜叉》为IP的3D MMOARPG手游戏,由小学馆(日本综合出版企业)、日升社(SUNRISE,日本动画制作公司)正版授权,原著作者高桥留美子监修。

游戏力求完整还原动画剧情,所有角色、怪物、乃至动画都进行了高清重制。与传统MMO的单一人物操作不同,《犬夜叉-奈落之战》玩家可收集多个角色进行培养,每个角色有着独有的战斗玩法,战斗方面高自由度3D视角,技能组合连招打斗。

在《犬夜叉-奈落之战》中动画原班声优山口胜平、成田剑等再度聚首,加盟演绎。和田薰老师配乐,动画经典BGM全收录,细腻的美术风格,精致和风界面,呈现属于犬夜叉的最美战国。

该游戏计划于2019年第二季度先行在港澳台发布。

3)《龙珠最强之战》

《龙珠最强之战》是由日本东映动画,万代南梦宫正版授权,巨人网络开发,腾讯游戏发行的MMORPG手机游戏。

《龙珠最强之战》作为一款冒险题材的MMO手游,具备了极为饱满的动作操作元素,玩家可以扮演原作中从小悟空、布尔玛开始,众多的原作经典角色,每个角色都遵循原作精神,设置了专属的技能体系,玩家耳熟能详的龟派气功、气元斩等都将一一呈现。

玩家将在紧张刺激的冒险旅途中邂逅不同的伙伴,在于各类敌人的较量中提升自己的战斗力最终踏向宇宙的巅峰。筋斗云、龙珠、雷达等经典道具,令人振奋的“天下第一武道会”,超级赛亚人变身等场景在游戏中也得以一一还原。

作为巨人网络在二次元动漫领域的重点作品,《龙珠最强之战》拥有极高的动漫原作的还原度,超一流的制作和监修品质,并且强化类游戏的动作类战斗元素,使玩家的游戏体验更有代入感,也更具操作感和品质感。

4)《仙侠世界手游》

《仙侠世界》是一款无缝大世界3DMMORPG手游,游戏世界由端游MMO水平的256平方公里陆地和数倍于此的海洋、天空组成,整体氛围为纯正的次时代国风仙侠。

游戏制作立足真实宏大的世界观展现、极其丰富的探索奇遇、一流影视水准的剧情制作、更年轻化的社交氛围营造。与传统MMO单线程游戏轨迹截然不同,这是一个强大智能AI加持下的自由、变化的仙侠世界,无论玩家们是否在线,这个世界也在按照自己的思维模式运转。玩家不仅可以体验传统MMO中的精彩副本、畅快PK、各式玩法,还可以自由翱翔天际征战世界的更高次元,甚至可以自创人设、剧情、副本,自创这个世界中的方方面面。不仅剧情走向和NPC命运皆由玩家掌控,就连风雨雷电都能随心所欲。

5)《征途3》手游(拟定名)

《征途3》(拟定名)是一款使用UE4引擎开发一款3D MMORPG手游。在这款产品中,项目致力于在手机平台打造出媲美主机游戏的次时代视觉效果表现,将手机游戏的工艺水平提升到一个新的高度;在内容上,用64平方公里的开放世界,还原战国时期中国的风土人情,带玩家浸入那个时代,体验那个时期的故事。同时,《征途3》将引入全新的游戏引擎,大幅提升游戏中NPC的智能反馈,给玩家带来更真实的游戏体验。

6)《帕斯卡契约》

《帕斯卡契约》是一款次世代硬核ARPG手游,区别于市面上常见的国产武侠题材,选择了国内团队很少涉及的纯欧美风格的硬派题材,其拥有以次世代背景打造的画面、史诗般感染力的音乐、主机级别动作游戏的操作手感等诸多亮点,游戏采用全程即时渲染的故事演出和真人语音对白,构筑了一个庞大而又细腻的游戏世界,有令人不可思议的自然奇观,也有打动人心的平凡故事。无论从故事背景,场景设计,战斗体验,推进方式等各方面,都与传统手游完全不同,更像是一款主机游戏。该游戏另一特色是多英雄的设定,玩家可以通过游戏逐渐解锁新的角色,不同角色的武器、技能、操作方法各有特色。玩家可以通过不断的摸索,寻找喜欢的角色进行重点培养,获得独一无二的游戏体验。

7)《十二神兵器》

《十二神兵器》是以自由技能魔改与角色性格培养为特色的格斗主题游戏,全程剧情采用即时动画表演方式,并实装动态光影系统。游戏中玩家将以“同调者”身份在格兰贝尔大陆登场,与命运中的使徒签订契约,共同寻找神兵史诗背后的真相。游戏拥有超过40种技能魔改效果,培养属于自己的个性化神兵使徒,让玩家体验全程动画式剧情,感受不同使徒的命运交响曲。通过独特AI培养系统,玩家即使离线也能防守玩家的挑战。

8)《恙化装甲》

《恙化装甲》是一款二次元新科幻枪战手机游戏,主要讲述在虚拟的大陆上,玩家扮演的指挥官,指引突击队员,不断提升力量对抗异世界邪恶力量入侵的故事。产品采用中日联合开发模式,以差异化的美术风格和独一无二的操作战斗体验为核心卖点,上线TapTap当天即登上预约榜榜首。该游戏已于2019年1月完成第一次对外测试,并得到广泛好评。同名小说、漫画也已上线并获得良好口碑。

9)《篮球计划》

《篮球计划》是一款融合了格斗要素的3 on 3全场篮球对战游戏,通过创新玩法,多英雄,战斗和篮球的完美结合,玩家可以用比分或K.O对手赢得胜利。游戏画面采用独特3D卡通渲染风格,以及风格化必杀技特写演出让游戏风格化十足。项目自立项以来多次代表公司参展海外各大游戏展,在E3,台北电玩展,PAX-East上广受玩家好评,在Pax-east中被海外游戏媒体GamingScan评选为展会最佳20款游戏之一。游戏将在2019年暑期陆续展开测试。

10)《胡桃日记》

《胡桃日记》是一款休闲放置类养成手游,以发布于日本通讯软件LINE的表情包少女“七濑胡桃”为主角,讲述了一个可爱的高中女生想成为网络主播、却在努力的过程中遭遇各种困难的故事。玩家以“朋友”的视角,陪伴并照顾着胡桃的日常生活,帮她解决各种困难与麻烦,为她提供各种建议与帮助、与她一起经历成长路上的酸甜苦辣和喜怒哀乐。随着与胡桃的不断相处,玩家的所有决策与行为都会逐渐影响到胡桃,而胡桃会逐渐成为每一位玩家独一无二的虚拟伴侣。

《胡桃日记》于2018年7月首次对外公布,在TapTap上架当天迅速登顶预约榜第1名,目前已获得约19万的玩家预约量,以及9.7分的好评。2019年3月,公司已与腾讯签订协议,由其独家代理《核桃日记》在中国大陆的发行权。

11)《铁血龙魂》

2018年,巨人网络研发新国战网游《铁血龙魂》,创新两国对战PK模式,可支持万人同屏,万人跨服国战。游戏继承了传统国战策略性玩法,在战术的运用中可以体验古代大型战役攻城略地的斗智斗勇。该游戏采用复古的画风、高清2D画面、唯美的人物形象、华丽的游戏技能和经典的古代国家场景。

该游戏将由360运营推广,签约资深演员“聂远”为代言人,以“忠心报国的大将军”形象,诠释了游戏的核心玩法。

该游戏在2018年金翎奖评选上获得“玩家最期待的网络游戏”奖项。

12)《街篮2》

《街篮2》是《街篮》续作,由《街篮》原班人马研发的一款3V3体育竞技手游,该游戏的核心竞争力为优于市场上同类游戏的操作、体验手感。《街篮》曾经创造过超过5000万注册,月流水过亿的优异成绩,《街篮2》在保持《街篮》整体篮球真竞技核心玩法不变的基础上,为提升用户体验,经广泛调研后,有针对性的更新了养成方式,升级了美术风格,优化了网络诉求,提升了公平的竞争环境。

2、核心IP的持续维护与优质IP的储备

互联网行业是轻资产行业,优质IP是互联网企业无形资产的重要部分。公司经过多年的深耕细作,先后打造了“征途”、“征途2”、“仙侠世界”、“球球大作战”等一批广受市场青睐的原创核心IP。报告期内,公司维持历年来对核心IP的运营力度,耗时2年研发的《征途2手机版》已于2018年4月12日全渠道上线运营,并择机将“征途”系列IP延伸到动漫、影视、文学等相关领域,以IP作为聚合粉丝情感的纽带,多种文化创意产品互为宣传,推动用户在不同产品之间的转移,进一步扩大核心IP的影响力和知名度,将IP资源的价值最大化。同时,公司积极储备外部的优质IP资源,以自身的研发和运营优势为基础,与IP中的情节、角色或其他元素的系列开发与改编相结合,定制开发更多的精品游戏。报告期内,“龙珠”、“犬夜叉”等多个经典IP已投入研发,预计多款新兴力作将陆续推出。

3、加码休闲电竞,拓荒全新“国战电竞”细分品类,打造泛电竞生态圈

自2016年起,巨人网络通过《球球大作战》发力移动休闲电竞品类,并在三年的时间内通过BPL职业联赛、BGF年终总决赛、TTC塔坦杯精英挑战赛、BUC城市挑战赛、线上公开赛等细分赛事构建成熟的赛事体系,抢先在移动电竞领域占据一席之地。通过三年的深耕,《球球大作战》逐步搭建起相对完善的移动电竞生态框架,赛事用户的竞技化认知得到培养,并通过与统一冰红茶、肯德基、雷蛇等品牌的合作,使赛事的商业价值得到释放,巩固了《球球大作战》作为“全球领先休闲电竞品牌”在电竞领域的核心地位。

2019年《球球大作战》将继续聚焦电竞生态的培养,并尝试以电竞生态反哺产品和用户。通过打通游戏、直播、赛事等领域线上线下壁垒,使各领域跨界连接,融通共生,形成跨平台多场景交互体验,打造泛电竞娱乐生态圈。2019年初《球球大作战》BGF年终总决赛在北京工人体育馆举办,嘻哈双冠GAI和艾热联手为比赛创作了赛事主题曲《永不独行》并现场献唱,吸引电竞+娱乐圈层的双重关注,打造了一场泛娱乐竞技盛宴。

依托征途系列产品14年来的IP积累、用户沉淀,以及公司近年在电竞领域打下的坚实基础,公司尝试在2018年年底拓荒全新电竞内容细分品类“国战电竞”。“国战电竞”是以国战类游戏为依托,所有玩家都能加入其中的全服同场竞技赛事,相较于其他传统电竞赛事具有赛事规模更大、玩家参与度更高、竞技性观赏性更强等特点。借助此次尝试,公司成为“国战电竞”领域的开创者,成功树立品牌形象,并通过赛事构建玩家生态帮助征途系列游戏创造人数与收益的新高。

报告期内,围绕《征途2》、《征途2手游》等征途系列产品为核心的国战电竞开展尝试,相继打造了《征途2》黄金国战联赛、《征途2手游》国战Z联赛等精品赛事,构建“国战电竞”在PC端、移动端的全面覆盖。随着迈入2019年公司将在“国战电竞”品类继续开拓,丰富赛事内容形式,构建更丰富的电竞生态圈。

4、“国际化”布局及全球资源整合

海外游戏市场是公司重要的业务发展方向。在国际化经营战略下,优秀的产品更容易在市场中取得成功。因此,公司在保持国内游戏业务稳定增长的同时发力于海外市场,打造了一支具备敏锐的国际市场感知、强大的国际市场动向把握能力的团队,并在全球范围内积极寻找合作伙伴。报告期内,公司重点研发储备了一批具备全球化运营条件的游戏产品,品类包括多人竞技、二次元、沙盒、格斗游戏、益智冒险、经营类、文字网络等,其中《月圆之夜》凭借独特的轻度策略卡牌设计和与众不同的手绘美术风格获得Google Play全球推荐。

公司拟收购的著名互联网公司Playtika,Playtika拥有丰富的海外发行和运营经验,公司拟在本次重大资产重组完成后,依托Playtika在海外发行和运营方面的积累,打造全球化的游戏发行运营平台。

5、多元化的战略布局

为实现长远的发展目标并为股东创造更多价值,公司结合自身业务的相关资源,秉承“创新、年轻、交互”的理念,对相关互联网文化娱乐进行了拓展和战略性的布局。截至报告期末,公司主要参股企业情况如下:

1)北京六趣网络科技有限公司

北京六趣网络科技有限公司旗下产品橙光互动阅读社区经过多年努力,深受95后及00后喜爱,已经具备15000部完本作品储备,尚在连载中的作品数量数万款。所授权的《隐形守护者》、《绝世千金》、《我的血族大人》分别在交互式影音、网剧、漫画领域取得了不俗成绩,女性用户成为这一项目的主要受众和消费群体。

2)上海假面信息技术有限公司

上海假面信息技术有限公司专注于95后年轻人场景化社交工具开发与运营,致力于打造互动娱乐场景的创新实验室,探索创新的社交、娱乐产品。2016年该公司推出业内第一款《狼人杀》,截至目前已自主研发多款产品:包括“狼人杀”、“天黑请闭眼”、“谁是卧底”、“黑泡社交”、“萌狼部落H5”、“萌狼武器店H5”等。在持续两年的泛社交大战、狼人杀大战中保持品类前列的优势。

3)武汉微派网络科技有限公司

武汉微派网络科技有限公司是中国优秀的休闲社交类游戏开发及运营公司,成立于2013年。该公司成立之初主要以运营微信公众号为主,通过微信公众号累积超过1000万的用户,随后逐步转型为游戏开发。《谁是卧底》于2014年上线运营,曾进入社交免费榜第二名。2016年8月,该公司首款IO类产品《贪吃蛇大作战》正式上线,当月进入免费榜第一,并持续77天在中国免费总榜第一的位置。

4)北京海誉动想科技股份有限公司

北京海誉动想科技股份有限公司2017年部署且商业化的“海马云”已经达到了千万活跃用户,7000台物理服务器,平均单用户每日时长超过1.5小时的成绩,取得业内领先优势。海马云已经具备云游戏大规模商业应用的基础设施与商业成绩。预计随着5G商业化应用,海马云游戏平台将迎来新的市场发展机遇。

(二)其它互联网领域业务

报告期内,公司向北京信远筑诚房地产开发有限公司(以下简称“北京信远”)子公司上海兰翔转让上海巨加的51%股权。上海巨加主要持有深圳旺金金融信息服务有限公司(以下简称“旺金金融”)35.7143%的股权,并通过表决权委托合计持有旺金金融51%的表决权。旺金金融主要从事互联网金融科技业务,由于行业变化迅速等因素导致行业监管政策尚未完善,互联网金融借贷平台备案登记晚于预期,尚未明确时间表,发展面临监管政策的不确定性,同时目前宏观经济发展复杂多变,经济下行压力加大,上海巨加及旺金金融所从事的互联网金融科技业务需要更多的资金、技术、人才等资源支持。北京信远拥有较强的资金实力和社会资源,因此公司通过转让上海巨加51%股权给北京信远子公司上海兰翔,以集聚更多社会资源保证巨加网络及旺金金融业务更好地健康发展。

公司将继续关注互联网金融科技业务和互联网医疗,并将根据行业发展情况相应调整公司在相关领域的战略发展规划,探索相关领域的发展机会。公司还将对互联网领域的前瞻性技术进行深入研究,探索大数据、区块链等领域,多维度地寻找新技术与公司现有业务的结合点及未来发展的战略价值加大商业化变现能力,提升公司长期竞争优势,更好地回报上市公司全体股东。

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
电脑端网络游戏收入	1,039,585,104.78	845,687,628.56	81.35%	-5.14%	-6.03%	-0.77%
移动端网络游戏收入	1,456,620,745.62	1,269,020,611.59	87.18%	3.03%	7.90%	3.93%
互联网金融服务收入	1,000,598,549.61	692,478,431.00	54.33%	248.06%	427.11%	18.46%

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