



公司代码：603258

公司简称：电魂网络

杭州电魂网络科技股份有限公司
2018 年半年度报告摘要

一 重要提示

- 1 本半年度报告摘要来自半年度报告全文，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半年度报告全文。
- 2 本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证半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。
- 3 公司全体董事出席董事会会议。
- 4 本半年度报告未经审计。
- 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
无

二 公司基本情况

2.1 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	上海证券交易所	电魂网络	603258	无

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	任锋	何慧慧
电话	0571-56683882	0571-56683882
办公地址	浙江省杭州市滨江区西兴街道滨安路435号	浙江省杭州市滨江区西兴街道滨安路435号
电子信箱	dianhun@dianhun.cn	dianhun@dianhun.cn

2.2 公司主要财务数据

单位：元 币种：人民币

	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减(%)
总资产	1,887,245,459.38	1,914,942,304.83	-1.45
归属于上市公司股东的净资产	1,615,652,662.97	1,612,519,908.28	0.19
	本报告期 (1-6月)	上年同期	本报告期比上年同期增减(%)
经营活动产生的现金流量净额	-8,815,153.53	50,489,466.17	-117.46
营业收入	191,338,346.24	222,049,319.73	-13.83
归属于上市公司股东的净利润	51,802,241.65	86,093,052.98	-39.83

归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	43,550,541.96	89,457,066.21	-51.32
加权平均净资产收益率(%)	3.19	5.46	减少2.27个百分点
基本每股收益(元/股)	0.22	0.36	-38.89
稀释每股收益(元/股)	0.22	0.36	-38.89

2.3 前十名股东持股情况表

单位：股

截止报告期末股东总数(户)		25,272				
截止报告期末表决权恢复的优先股股东总数(户)		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	质押或冻结的股份数量	
胡建平	境内自然人	11.63	28,278,000	28,278,000	质押	16,000,000
陈芳	境内自然人	11.63	28,278,000	28,278,000	无	
胡玉彪	境内自然人	10.24	24,894,000	24,894,000	无	
郑锦栩	境内自然人	10.23	24,876,000	24,876,000	无	
吴文仲	境内自然人	10.23	24,876,000	24,876,000	无	
余晓亮	境内自然人	8.62	20,952,000	20,952,000	无	
林清源	境内自然人	7.08	17,226,000	17,226,000	质押	2,660,000
郝杰	境内自然人	1.64	3,984,000	3,984,000	质押	2,250,000
徐德发	境内自然人	1.63	3,960,000	0	无	
唐宏	境内自然人	1.16	2,826,600	0	无	
上述股东关联关系或一致行动的说明	公司前十名股东其中胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源五人通过《一致行动协议》明确一致行动关系，为公司的实际控制人；其中胡建平、陈芳为夫妇关系。公司未知上述前十名无限售条件股东之间是否存在关联关系或是否一致行动人。					
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明						

2.4 截止报告期末的优先股股东总数、前十名优先股股东情况表

 适用 不适用

2.5 控股股东或实际控制人变更情况

 适用 不适用

2.6 未到期及逾期未兑付公司债情况

 适用 不适用

三 经营情况讨论与分析

3.1 经营情况的讨论与分析

2018 年上半年国内游戏行业整体增速放缓，移动端游戏规模增速萎缩，客户端游戏规模首次出现缩减；同时，国内游戏行业垄断态势进一步加剧，用户、产品加速向头部厂商集中，公司发展面临较为严峻的市场外部环境。报告期内，公司继续本着“铸造游戏之魂”的理念在网络游戏领域深耕发展，一方面继续做好公司传统产品的优化升级和玩家维护，保证公司较为稳定的营收来源；另一方面，紧跟行业发展方向在移动端游戏和 H5 小游戏领域加大投入和布局，以开拓更多的业绩增长点，降低公司单一产品依赖的经营风险和发展局限性；同时，公司继续在主机、VR 等领域的布局，蓄势后续发展新动力。

报告期内，公司实现营业收入 19,133.84 万元，同比下降 13.83%；实现归属于上市公司股东的净利润 5,180.22 万元，同比下降 39.83%；实现归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 4,355.05 万元，同比下降 51.32%。截至 2018 年 6 月 30 日，公司总资产为 188,724.55 万元，同比减少 1.45%；归属于上市公司股东的净资产 161,565.27 万元，同比增加 0.19%。

（一）持续研发投入，挖掘自创 IP 潜在价值

技术创新和产品研发是公司发展的内生力量，也是公司经营的重中之重。报告期内，公司以市场需求和用户体验为导向，积极推进新产品的研发。一方面，公司依托于《梦三国》、《梦塔防》、《野蛮人大作战》等产品积累的大量用户，对上述自创 IP 进行再开发，《野蛮人大作战 H5》已正式上线，公司重新打造的《梦三国手游复刻版》以及《梦塔防手游》预计将于年内正式上线；另一方面，公司也进行了新产品种类的研发，单机游戏《元能失控》、主机游戏《Genesis》预计也将在年内正式上线。

《梦三国手游复刻版》完美复刻了《梦三国》端游的世界观及各类玩法，延续了魔幻三国风的画面风格与角色设定，保留了端游经典的 MOBA+RPG 综合玩法，提供多种模式的 PVP 和 PVE 形式。在游戏中，玩家将置身人、神、魔三族鼎立的穿越世界，操纵极具特色的三国英雄，投身魏、蜀、吴的激情鏖战，在快节奏的游戏中体验自由刺激的热血竞技，与并肩作战的团队一起感受战斗的无限激爽。

《梦塔防手游》是自主研发的的多人实时竞技塔防手游。梦塔防手游将传统的塔防类型加以改造、深度挖掘，融合多种游戏类型的要素，在强调塔防游戏布局、兵种搭配等特色的同时，加强玩家之间的互动交流与游戏内积累。创新的塔防竞技模式，3v3 的多人实时对战，更加讲究团队配合，取长补短，合理的兵种搭配策略是胜利的关键。

《元能失控》是带有 Roguelike 元素的合作类游戏，玩家将和自己的队友一起探索随机生成的危险世界，收集资源，探索堡垒，用各种各样神奇的武器去战胜来自各个时空的怪物，揭开堡垒深处魔王的秘密。

《Genesis》是一款大型次世代主机 MOBA 类多人竞技游戏，采用虚幻引擎 4 开发，有 5v5 联机竞技、战役、战场等玩法模式，预计上线时推出 35 个英雄以及对应的皮肤、武器、装备供玩家体验。创世纪是主机上第一款经典玩法的 MOBA 游戏，保留了 PC 上 MOBA 的很多玩法，手柄与 MOBA 的结合将带给玩家全新的体验。

（二）围绕游戏主业，加快产业链布局

为进一步提升公司核心竞争力，公司以电魂创投作为公司投资业务平台，围绕打造一流互娱平台的目标，开展相关产业链投资。报告期内，电魂创投参股了杭州手滑科技有限公司、上海摩普网络技术有限公司、深圳中印龙象科技有限公司等多家游戏行业企业。

手滑科技成立于 2017 年 1 月，是一家有科技含量的 IP 管理公司，包括智能 IP 衍生品的设计、开发、生产；IP 全渠道销售及营销建设；标准化、多维度 IP 衍生品运营变现。

摩普网络成立于 2012 年 1 月,是一家从印度起步着眼南亚东南亚移动互联网产品业务的研发和运营公司,团队在互联网产品研发、用户运营和流量变现等方面有成功的经验。其核心产品是内容聚合和分享传播平台 Lopscoop。

中印龙象成立于 2013 年 7 月,已拥有印度投资准入服务、印度投资资讯、印度投资研究业务板块,自媒体矩阵包括“竺道”、“印度通”、“Entrackr”。

(三) 积极布局 H5 游戏,抢抓市场机遇

H5 游戏作为移动端的页游,具有接入方便、传播性强、覆盖面广等优势,可以充分利用用户碎片化的时间,长期看预计市场规模将超过 PC 端的页游,同时参考 PC 端页游与端游的规模对比,H5 游戏预计将超过移动 APP 游戏市场规模的 1/3,达到 300 亿以上。公司积极布局这一细分市场领域,通过微信小游戏独家代理和 IP 小游戏合作开发等方式开发 H5 游戏市场,报告期,公司上线运营了包括《野蛮人大作战 H5》、《影子来了》等 60 余款 H5 小游戏,目前已经形成了休闲类、女性向等各系列的 H5 小游戏矩阵。

(四) 加快海外市场业务布局

自 2015 年底公司正式筹建海外项目中心以来,公司积极谋求海外布局,以公司现有产品全球化运营商务合作为重点着手布局境外游戏发行,稳步推进海外发行渠道、发行平台、支付结算系统等海外运营基础工作;此外,借助于公司较强的运营经验,向海外输出更多优秀游戏产品同时,积极探索引进更多优秀海外游戏产品,以丰富公司游戏产品、盈利模式。报告期内,公司继续积极推进海外市场布局,自研游戏《野蛮人大作战》在全球 100 多个国家获得首发和多次更新推荐,50 多个国家在下载榜前十;独家代理的创新游戏《召唤与合成》预计年内将在中国大陆,港澳台、日本以外的地区全球上线。

(五) 优化长效激励机制,实施限制性股票激励计划

为了进一步建立、健全公司长效激励机制,吸引和留住优秀人才,充分调动公司高级管理人员、中层管理人员、核心技术(业务)骨干的积极性,有效地将股东利益、公司利益和核心团队个人利益结合在一起,促进公司长期持续健康的发展,报告期内公司实施了 2018 年限制性股票激励计划,以 13.943 元/股的授予价格向 106 名激励对象授予 314.20 万股限制性股票。

3.2 与上一会计期间相比,会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况、原因及其影响

适用 不适用

3.3 报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况、更正金额、原因及其影响。

适用 不适用