

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
2019 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类	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	俞国燕	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	2,228,384,598.08	1,931,528,544.43	15.37
归属于上市公司股东的 净资产	1,753,604,608.82	1,709,626,053.32	2.57
	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	80,500,550.38	-8,815,153.53	
营业收入	293,780,650.00	191,338,346.24	53.54
归属于上市公司股东的净利润	85,349,158.04	51,802,241.65	64.76
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	76,710,141.67	43,550,541.96	76.14
加权平均净资产收益率(%)	4.89	3.19	增加1.70个百分点
基本每股收益(元/股)	0.36	0.22	63.64
稀释每股收益(元/股)	0.36	0.22	63.64

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)		32,367				
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	11.78	28,278,000	28,278,000	质押	15,600,000
陈芳	境内自然人	11.78	28,278,000	28,278,000	无	
胡玉彪	境内自然人	10.37	24,894,000	24,894,000	无	
郑锦栩	境内自然人	10.37	24,876,000	24,876,000	无	
吴文仲	境内自然人	10.37	24,876,000	24,876,000	无	
余晓亮	境内自然人	8.73	20,952,000	20,952,000	无	
林清源	境内自然人	7.18	17,226,000	17,226,000	质押	3,000,000
徐德发	境内自然人	1.65	3,960,000	3,960,000	无	
郝杰	境内自然人	1.60	3,834,000	3,834,000	质押	3,834,000
唐宏	境内自然人	1.18	2,826,700	2,826,700	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《一致人行动协议》明确一致行动关系，为公司的实际控制人；其中胡建平、陈芳为夫妻关系。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	无					

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

2019 年行业竞争更加激烈，公司坚持围绕游戏主业，在坚持传统端游市场的基础上，进一步加大手游业务、主机业务的研发和运营，通过精选产品和市场，加快海外市场的业务拓展。同时，通过资本并购优质资产降低产品单一风险，为公司业务可持续发展提供保障。

报告期内，公司实现营业收入 29,378.07 万元，同比增长 53.54%；实现归属于上市公司股东的净利润 8,534.92 万元，同比增长 64.76%。截至 2019 年 6 月 30 日，公司总资产为 222,838.46 万元，同比增长 15.37%；归属于上市公司股东的净资产 175,360.46 万元，同比增长 2.57 %。

一、研运一体化布局，打造精品化、多样化游戏产品

1、端游产品保持稳定

报告期，公司客户端游戏保持相对稳定增长。面对端游市场整体增速放缓的不利局面，公司坚持不断提升游戏品质，通过持续加强技术研发、版本创新、组织玩家见面会等，保障产品较好的盈利能力。报告期内，公司主要端游产品《梦三国》、《梦塔防》用户数量和充值流水保持稳定。

2、新产品持续推出

报告期，公司自主研发的《梦三国手游》复刻版、《梦塔防手游》、《元能失控》等多款游戏上线运营。

《梦三国手游》复刻是一款国风 MOBA+RPG 类产品，延续《梦三国》十年经典 IP，完美复刻端游玩法，传承了梦三国的经典元素，于 2019 年 1 月 17 日在 IOS 和自有官方平台进行不删档测试，于 2019 年 7 月 19 日进行全平台上线运营。

《梦塔防手游》是全新竞技类塔防手游，采用突破性 3V3 实时对战玩法，拥有丰富的英雄、卡牌、以及巧妙的搭配策略，产品已在 2019 年 4 月 9 日全平台上线运营。

《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，该产品已于 2019 年 4 月份上线 steam 平台。

3、储备优质原创 IP，发力 H5 游戏，深耕手游细分市场

公司经过多年研发投入，打造了“梦三国”、“野蛮人大作战”等一批市场知名度较高的原创核心 IP。报告期内，公司继续加大原创 IP 的研发投入，公司自主研发复古武侠沙盒 RPG 游戏《我的侠客》（暂定名），并就该产品与深圳市腾讯计算机系统有限公司签订游戏独家代理协议。报告期，公司已组建尖端研发人员组建游戏制作团队，开发基于 DC 宇宙的全新主题多人移动游戏。此外，公司还储备了《创世争霸》、《X2 解神者》、《冒险与推图》、《献给终末的歌谣》等多款产品。

闪电玩平台是公司旗下 H5 游戏开发联运平台，提供 H5 游戏相关的多功能一站式浏览交互服务，已实现 PC、移动端的数据、平台、游戏互通，兼容各大浏览器，PC 端多款游戏同屏开玩的模

式。该平台拥有完整的生态系统，集社交、成就、赛事、智能推送等于一体的游戏与平台，目前已上线上百款游戏，产品涵盖传奇类、角色扮演、回合制、策略、卡牌、女性向、休闲类、古装仙侠等各类型游戏，平台运行良好。

二、加快资源整合，海外市场业务稳步推进

报告期，海外团队加快风控、测试等优秀人才的引进，并通过优化新项目上线流程、加快新产品引进，不断提升团队战斗力。一方面通过优化和调整市场方向，持续提升原有项目盈利能力。同时，海外团队结合海外市场的特点，加强市场调研，精选公司自主研发或引进海内外其他厂商研发的优质 IP，不断积极探索创新发行方式，促进海外业务发展。

三、通过产业并购，完善公司业务产品体系，增加公司综合竞争能力

为丰富公司产品结构，加快海外市场业务的开拓，提升公司盈利能力。报告期内，公司出资 2.89 亿元收购了游动网络 80% 股权，游动网络是国内最早涉足手机网络游戏开发及运营的公司之一，通过自主研发先后推出了包括《坦克之王》、《小宝当皇帝》、《商战创世纪》（韩国）等知名手机游戏，目前有多款手机游戏产品在线运营。游动网络拥有一定的产品储备，报告期已陆续上线《鹿鼎记》、《胭脂妃》、《宫庭秘传》、《华武战国》等产品。本次收购进一步丰富公司产品线，提升了手游业务和海外业务比例，优化公司产品和市场结构，从而提高公司综合竞争能力。

四、创新驱动，增加企业竞争力

公司持续加强研发领域的投入，以市场需求和用户体验为导向，积极推进产品研发和技术创新工作。报告期，公司新获得 3 项发明专利，24 项计算机软件著作权。截至报告期末，公司已拥有专利 8 项，其中发明专利 5 项，外观设计专利 3 项；取得软件著作权 265 项。2019 年上半年，公司荣获“2018 中国软件行业最具影响力企业、2018 年度最具行业带动企业和 2019 年电子信息行业社会贡献影响力企业”。

五、实施股权激励计划，保障公司良性发展

报告期内，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，公司向激励对象实施了限制性股票激励计划，实际向 111 名激励对象首次授予 371.10 万股限制性股票，预留 47 万股。通过本次股权激励计划的实施，充分调动了公司董事、高级管理人员、中层管理人员和核心技术（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、个人利益紧密结合，为公司长远良性发展奠定了坚实的人力资源基础。

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