

杭州电魂网络科技股份有限公司 2017 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	黄法	何慧慧
电话	0571-56683882	0571-56683882
办公地址	杭州市滨江区伟业路298号 先锋科技大厦1101室	杭州市滨江区伟业路298号 先锋科技大厦1101室
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	1,764,569,794.75	1,843,368,930.45	-4.27
归属于上市公司股东的净资产	1,534,988,625.87	1,549,671,248.00	-0.95
	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	50,489,466.17	138,835,758.57	-63.63
营业收入	222,049,319.73	247,315,512.02	-10.22
归属于上市公司股东的净利润	86,093,052.98	141,968,019.00	-39.36
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	89,457,066.21	132,905,036.02	-32.69
加权平均净资产收益率(%)	5.46	29.13	减少23.67个百分点
基本每股收益(元/股)	0.36	0.79	-54.43
稀释每股收益(元/股)	0.36	0.79	-54.43

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)		32,157			
截止报告期末表决权恢复的优先股股东总数(户)					
前10名股东持股情况					
股东名称	股东性质	持股	持股	持有有限售	质押或冻结的股

		比例 (%)	数量	条件的股份 数量	份数量	
胡建平	境内自然人	11.78	28,278,000	28,278,000	质押	12,000,000
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	无	
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	无	
唐宏	境内自然人	1.18	2,826,600	2,826,000	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	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

报告期内，游戏行业竞争进一步白热化，传统端游市场比例继续萎缩，公司全体员工直面严峻的市场环境，坚守端游市场；同时，公司重心向移动端游戏市场进行深耕、拓展，加大研发、运营力度，多款新产品将在年内上线，有望优化公司产品及收入结构、降低市场风险。

报告期内，公司实现营业收入 22,204.93 万元，同比减少 10.22%；实现归属于母公司股东的净利润 8,609.31 万元，同比减少 39.36%。截至 2017 年 6 月 30 日，公司资产规模为 176,456.98 万元，同比减少 4.27%；归属于上市公司股东的净资产规模为 153,498.86 万元，同比减少 0.95%。

1. 加大研发力度，多款游戏产品将在年内上市

公司以市场需求、用户体验为导向，积极推进研发、创新工作。报告期内，公司以优化公司产品结构为首要目标，进一步加大研发投入力度。自主研发的手游产品《光影对决》、《野蛮人大作战》等多款手游产品预计将在年内上线。

2. 拓宽海外布局，丰富产品结构

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，公司在韩国地区独家代理发行的《不思议迷宫》正式登陆韩国 Google play 和 App Store，上线不到一周时间便拿下了免费榜第一的成绩。由美国 Kixeye 公司研发的《星盟冲突》在国内由公司独家代理，预计也将于今年年内正式上线。

3. 优化激励机制，实行二期员工持股计划

为充分调动员工的积极性和创造性，提高公司员工的凝聚力和公司核心竞争力，从而更好地促进公司长期、持续、健康发展，报告期内，公司在第一期员工持股计划的基础上推出了第二期员工持股计划，以进一步优化公司长期激励机制。

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