

证券代码：836519

证券简称：欢乐互娱

主办券商：兴业证券

欢乐互娱(上海)科技股份有限公司

2016 年年度报告摘要

一、重要提示

1.1 本年度报告摘要来自年度报告全文，投资者欲了解详细内容，应当仔细阅读同时刊载于全国股份转让系统公司指定信息披露平台（www.neeq.com.cn 或 www.neeq.cc）的年度报告全文。

1.2 不存在董事、监事、高级管理人员对年度报告内容存在异议或无法保证其真实、准确、完整。

1.3 公司全体董事出席了审议本次年度报告的董事会会议。

1.4 大信会计师事务所（特殊普通合伙）对本公司本年度财务报告进行了审计，并且出具了标准无保留意见的审计报告。

1.5 公司联系方式

董秘（信息披露事务负责人）：周贤

电话：021-61657318

电子信箱：lyceezhou@123u.com

办公地址：中国（上海）自由贸易试验区盛夏路 608 号 2 幢 2、3、4、5 楼

二、主要财务数据和股东变化

2.1 主要财务数据

单位：元

	2016年	2015年	增减比例
总资产	86,236,629.46	119,806,781.96	-28.02%
归属于挂牌公司股东的净资产	70,189,060.87	108,579,798.58	-35.36%
营业收入	55,069,865.59	83,858,844.40	-34.33%
归属于挂牌公司股东的净利润	-53,982,424.00	-42,293,533.08	-27.64%
归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-57,200,945.13	-45,950,353.92	-24.48%
经营活动产生的现金流量净额	-27,241,709.67	-40,268,910.95	32.35%
加权平均净资产收益率（依据归属于挂牌公司股东的净利润计算）	-66.16%	-35.53%	-
加权平均净资产收益率（依据归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润计算）	-70.11%	-38.60%	-
基本每股收益（元/股）	-1.80	-1.41	-27.66%
稀释每股收益（元/股）	-1.80	-1.41	-27.66%
归属于挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	2.34	10.86	-78.45%

2.2 股本结构表

单位：股

股份性质		期初		期末	
		数量	比例	数量	比例
无限售条件的股份	无限售股份总数	0	0.00%	13,997,302	46.66%
	其中：控股股东、实际控制人	0	0.00%	3,789,645	12.63%
	董事、监事、高管	0	0.00%	614,587	2.05%
	核心员工	0	0.00%	0	0.00%
有限售条件的股份	有限售股份总数	10,000,000	100.00%	16,002,698	53.34%
	其中：控股股东、实际控制人	5,052,860	50.53%	11,368,935	37.90%
	董事、监事、高管	819,450	8.19%	1,843,763	6.15%
	核心员工	0	0.00%	0	0.00%
总股本		10,000,000	100.00%	30,000,000	100.00%
股东总数		8			

注：“核心员工”按《非上市公众公司监督管理办法》的有关规定界定；“董事、监事及高级管理人员”包括挂牌公司的董事、监事和高级管理人员（身份同时为控股股东及实际控制人的除外）。

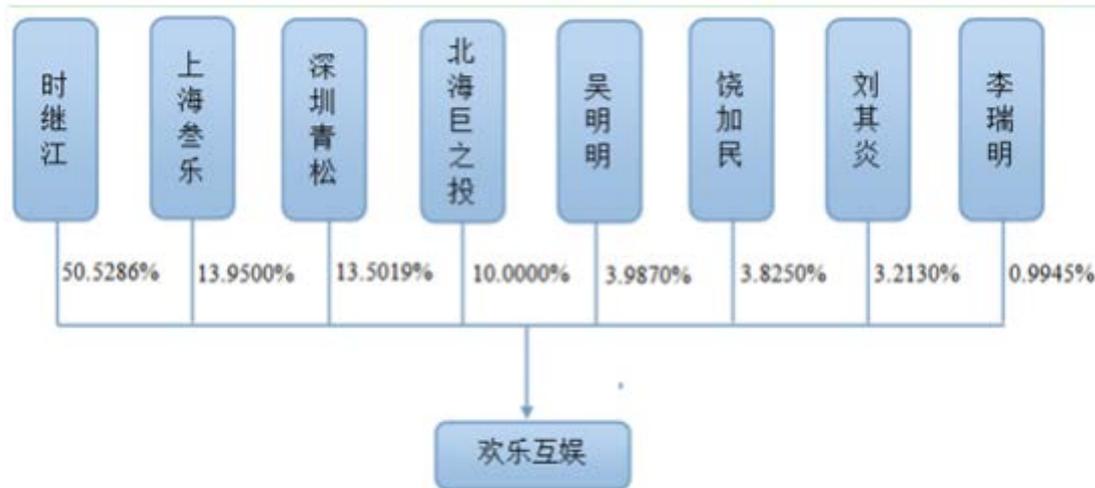
2.3 前 10 名股东持股情况表

单位：股

序号	股东姓名	股东性质	期初持股数	期内增减	期末持股数	期末持股比例	限售股份数	无限售股份数	质押或冻结的股份数
1	时继江	境内自然人	5,052,860	10,105,720	15,158,580	50.53%	11,368,935	3,789,645	0
2	上海叁乐投资管理中心(有限合伙)	境内非国有法人	1,395,000	2,790,000	4,185,000	13.95%	2,790,000	1,395,000	0
3	深圳市青松股权投资企业(有限合伙)	境内非国有法人	1,350,190	2,700,380	4,050,570	13.50%	0	4,050,570	0
4	北海巨之创业投资有限公司	境内非国有法人	1,000,000	2,000,000	3,000,000	10.00%	0	3,000,000	0
5	吴明明	境内自然人	398,700	797,400	1,196,100	3.99%	897,075	299,025	0
6	饶加民	境内自然人	382,500	765,000	1,147,500	3.83%	0	1,147,500	0
7	刘其炎	境内自然人	321,300	642,600	963,900	3.21%	722,925	240,975	0
8	李瑞明	境内自然人	99,450	198,900	298,350	0.99%	223,763	74,587	0
合计			10,000,000	20,000,000	30,000,000	100.00%	16,002,698	13,997,302	0

注：“股东性质”包括国家、国有法人、境内非国有法人、境内自然人、境外法人、境外自然人等。

2.4 公司与控股股东、实际控制人之间的产权及控制关系的方框图。



三、管理层讨论与分析

3.1 报告期内经营情况回顾

报告期内，公司秉持“精品化”的发展战略，专注于 ARPG（动作类角色扮演）游戏这一细分领域，在巩固网页网络游戏业务的同时，进一步加大了移动网络游戏业务的推进力度。公司运营中的主要网页网络游戏产品《街机三国》、《美食大战老鼠》、《街机之王》等虽已步入生命周期中后期，但凭借较为出色的版本迭代及后续运营，使得网页游戏业务营收的下降幅度低于预期，表现较为稳健。移动网络游戏方面，公司通过自主研发及与游戏巨头合作研发的模式，加快了向移动网络游戏的转型力度，目前已有包括《街机三国手游》、《龙之谷》在内的多款已商业化运营的精品移动网络游戏。此外，公司为加大对于运营中的成功页游产品及内部资源的整合力度，成立了向玩家提供游戏产品维护及开发服务的东方工作室，该项举措的施行使得研发部门与运营部门之间的沟通更为高效，以工作室为整体来面对市场的变化，对市场变化的响应速度大大提高。

报告期内，公司实现营业收入 5,506.99 万元，较去年同期下降了 34.33%。实现净利润 -5,398.24 万元，较去年同期下降了 27.64%。营收下滑的主要原因系：1) 公司的主要网页网络游戏产品《街机三国》、《街机之王》等已步入生命周期中后期，平均日活跃用户数（DAU）、ARPU（每用户平均收入）等较上年同期都有所下降，造成整体营收的下降；2) 公司的主要移动网络游戏产品《街机三国》手游、《龙之谷》的上线时点较计划有所延后，使得对应收入的确认时间集中在 2017 年度；净利润下滑的主要原因系：1) 报告期内，公司营业收入较上年同期有所下滑；2) 报告期内，公司计提了 1,559.17 万元的股份支付费用，使得管理费用较上年同期增长了 20.30%。研发费用方面，公司为拓展移动网络游戏业务，近年来加大了对移动网络游戏研发的投入，2015、2016 年度，研发费用占营收的比例分别为 62.57%、107.38%，处于行业较高水平。

中国移动网络游戏市场发展空间巨大。据艾瑞咨询最新的预测数据显示，未来三年我国网络游戏市场规模将维持 20%左右的复合增速，而移动游戏将保持远超行业整体的高增速。此外，2016 年网络游戏产业的扶持和对市场的规范政策密集出台，为游戏产业的未来发展提供了良好的政策环境。鉴于移动游戏巨大的潜力，公司早在 2015 年起就通过自研、与端游大厂合作研发的方式加大了移动游戏领域的布局。由公司全资子公司上海欢乐自主研发、巨人网络独家代理的移动网络游戏《街机三国》有望凭借巨人网络丰富的移动游戏开发运营经验以及《街机三国》IP 的知名度、玩法的新颖性，在吸引页游老玩家回归的同时，获得更为广大的新用户群体，对公司 2017 年的整体营收起到较为显著的促进作用。

另一款移动网络游戏《龙之谷》系公司与 IP 拥有方成都游吉科技有限公司（系盛大网络控制之公司）合作开发的一款移动网络游戏。报告期内，公司全资子公司上海欢乐与成都游吉签订了《移动游戏<龙之谷>合作开发及运营协议之补充协议》。协议授权深圳市腾讯计算机系统有限公司在中国大陆地区独家代理发行和运营移动游戏产品《龙之谷》。此次合作顺应了目前端游 IP 移动化的趋势，联手端游巨头盛大网络及全球游戏行业领军者腾讯，获得优质端游 IP 使用权的同时，也借助了腾讯在代理运营领域的平台优势，用户基数将迎来质的提升，同时亦将使公司积累更多的与游戏大厂的合作经验，为未来更为广泛、深入的合作带来积极的影响。《龙之谷》手游已于 2017 年 3 月正式全平台上线，上线首日即蹿升至 IOS 畅销榜第二的位置，并持续排名前十位之列。

2017 年，公司将迎来收获期，除了已上线的《街机三国》手游、《龙之谷》手游，年内预计将有包括《街机三国》手游改版、《龙之谷海外版》等在内的多款移动、网页网络游戏产品上线，其中，《龙之谷海外版》是公司 2017 年的重点研发项目，预计将在 2017-2018 年期间陆续推出韩国、港澳台、东南亚、欧美等地区的本土化版本。页游方面，预计也将有多款 ARPG 类型的产品上线。除了内生增长外，公司将积极通过购买优质 IP、与 IP 方合作开发运营等方式进一步扩大自身产品线，加速 IP 的商业化变现。目前公司已与一家 IP 方签订了关于某著名国产原创动漫的游戏研发及运营协议，未来产品获取及研发进程料将进一步加速。

3.2 竞争优势分析

1、公司的竞争优势

（1）技术优势

公司自成立以来致力于以自主研发的方式建立核心竞争优势，在网络游戏领域积累了多项核心技术储备。公司通过技术创新构建核心竞争力，建立了移动网络游戏及大型网页网络游戏的研究

发平台，为持续推出精品化网络游戏新产品提供了有力的支持。公司产品的核心技术主要体现在游戏开发引擎的先进性上。公司基于自身的开发经验与产品需求，并参考行业内其他游戏开发引擎的游戏功能，自主利用多款游戏开发引擎进行游戏产品的开发，主要包括：分布式 C/C++ 服务器引擎，Flash2DACT 游戏引擎及相关编辑工具，基于 Cocos2D-X 的 C++ 移动端游戏客户端引擎及相关编辑工具，基于 Unity3D 的 C# 移动端游戏客户端引擎及相关编辑工具，基于 KVM 的自动化游戏开服工具以及帧同步技术。上述技术使得公司在 2D 横版动作类游戏中属于行业领先地位。针对动作类游戏研发的帧同步技术，能优化服务器表现，细化到对每一个动作的帧数、打击动作的拆分重设计、每一秒帧速，都有精确研究和设计，显著提高核心战斗和战斗策略的表现力，提升玩家的游戏体验。使得公司在动作类网络游戏研发这一细分市场上有着独特的领先优势。此外，公司通过与游戏大厂合作研发的模式，进一步提升自身在动作类移动网络游戏领域的技术实力及项目开发经验。与盛大合作研发、腾讯独家代理的 3D 动作类 ARPG《龙之谷手游》独创了及融合了自由无锁定视角等多项技术，将是公司在 3D 动作类移动网络游戏领域的重要标杆产品。

（2）销售渠道优势

公司选用自主运营和联合运营的运营模式。其网页网络游戏部门的联合运营平台多样化，网页网络游戏产品累计有超过 200 家平台承接。公司与联合运营平台密切合作，为其举办线上线下活动提供服务及技术支持。由于公司的动作类游戏的技术过硬，并在业内有良好声誉，在游戏内测期间便会有许多游戏平台邀约，竞相争抢为其做推广。自主运营模式采取在门户网站购买流量，使游戏能够被推荐出现在游戏门户网站的优质位置（例如：google，多盟），并在视频、微博、门户网站及垂直网站（例如：3737 网页游戏平台，爱玩网）发布新闻、软文。

（3）人才优势

公司所从事业务的关键资源是人才。公司在员工福利方面与同行业公司相比具有明显优势：从长期激励机制来看，对于高层管理人员，给予股权激励，鼓励核心技术人员成为股东；从中期机制来看：项目成功之后会有奖励机制，提升中层员工群体的忠诚度；从短期机制来看：制定高于市场的工资，保证优质员工的工作热情、质量和忠诚度。公司以数据化的管理来大大提升项目的安全性及与客户对接的便捷性。经过多年的积累，公司的业务人员、技术人员及管理人员充足稳定，各司其职，具有较高学历的人员占比高、且拥有多年游戏行业从业经验和优秀互联网企业工作经验，为公司的正常运作奠定了良好的基础。

（4）网页网络游戏的先发优势

公司自创立以来主要业务集中于网页网络游戏的研发和运营，经过几年的发展，公司目前在国内外网页网络游戏领域建立了较高的市场影响力，先发优势明显。在公司成立之初，中国网页网络游戏市场刚刚起步，传统的客户端游戏占据了市场的主导地位。公司是国内率先立足于网页网络游戏的公司之一，通过持续的研发储备，将部分客户端游戏的核心技术和用户体验应用于网页网络游戏的开发，陆续推出了《美食大战老鼠》、《街机三国》、《街机之王》等经典网页网络游戏，将网页网络游戏的品质推向了新的高度，推动了中国网页网络游戏市场的快速发展。

2、公司的竞争劣势

（1）销售收入规模相对较小，收入结构相对单一

目前公司游戏产品线较为单一，收入主要集中于少数几款游戏。而当下游戏玩家的喜好变化快，因此相对市场中规模较大、产品数量较多的竞争对手而言，产品数量有限可能使公司无法快速适应玩家喜好的变化。由于公司产品需要通过联合运营平台面向最终玩家，公司的收入水平与联合运营平台与公司约定的分成比例有直接关系。由于公司目前规模较小，与联合运营平台的议价能力较弱，因此也影响了公司的竞争力。

（2）游戏产品的推广营销能力有限

由于公司在游戏产业链中的定位为游戏开发商及运营商，是产业链的产品生产者、提供者及运营者。公司的推广和营销团队规模较小，结构尚不完善。推广与营销主要通过第三方代理进行。相对规模较大、自身拥有较为完备的推广和营销团队的游戏开发商而言，公司的推广和营销能力相对有限，使得自主运营模式下的收入规模很难出现大幅增长。

（3）资金规模有限

在网络游戏行业，现金流对于企业的发展起着至关重要的作用。在网络游戏研发阶段，持续大量的资金投入是创作精品游戏的必要条件。游戏开发商需要投入高额的资金购买 IP 来获取优质的内容，通过有竞争力的薪酬吸引更多优秀的技术人才加盟，购买价格昂贵的高端游戏研发软件，以持续保持公司的研发实力。在网络游戏运营阶段，游戏运营商往往需要通过大量线上和线下的市场推广活动，不断扩大游戏产品的知名度和用户群体，而有效的市场推广活动需要大量的资金支持。另外由于网络游戏公司普遍具有轻资产的特征，除自有资金以外的融资渠道受到较大的限制，公司也面临着进一步扩展融资渠道以满足未来业务发展的的问题。目前中国大多数处于行业领先水平的大中型网络游戏公司已通过 IPO 的方式进行了股权融资，并通过资本市场以再融资的方式进行了游戏产业链上下游的并购，并进一步将业务拓展至泛娱乐领域。公司虽在技术、销售渠

道、人才、市场先发等方面具有竞争优势，但在资金规模上仍然与上述大中型网络游戏公司存在较大差距，在一定程度上制约了公司的快速发展。

3.3 经营计划或目标

-

四、涉及财务报告的相关事项

4.1 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说明

报告期内，与上年度财务报告相比，公司会计政策、会计估计和核算方法未发生变化。

4.2 本年度内发生重大会计差错更正需追溯重述的说明

报告期内，公司本年度内未发生重大会计差错更正或追溯重述的情况。

4.3 与上年度财务报告相比，财务报表合并范围发生变化的说明

报告期内合并报表范围未发生变化。

4.4 年度财务报告被会计师事务所出具非标准审计意见的董事会说明

大信会计师事务所（特殊普通合伙）为本公司出具了标准无保留意见的审计报告。

欢乐互娱(上海)科技股份有限公司

董事会

2017年4月26日