（上接 B14 版）

每股净资产 = 期末净资产 / 期末股本总额;
总资产周转率 = 营业收入 / 总资产平均余额;
应收账款周转率=营业收入 / 应收账款平均余额;
流动资产周转率 = 营业收入 / 流动资产平均余额;
每股经营活动产生的现金流量净额=经营活动的现金流量净额 / 期末普通股份总数;
每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额 / 期末普通股份总数;
研发费用占营业收入的比例 = 研发费用(或原管理费用之研究开发经费)/ 营业收入。

(三)非经常性损益明细表

单位:元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
非流动性资产处置损益,包括已计提资产减值准备的冲销部分	88,662,579.84	159,375,096.19	20,246,923.51	16,523,570.68
越权审批,或无正式批准文件,或偶发的税收返还、减免				
计入当期损益的政府补助,但与公司正常经营业务密切相关,符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外		22,247,322.13	34,558,470.90	19,195,127.80
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	270,000.00	533,821.92		
企业取得子公司、联营企业及合营企业的投资成本小于取得投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值产生的收益				
非货币性资产交换损益				
委托他人投资或管理资产的损益				
因不可抗力因素,如遭受自然灾害而计提的各项资产减值准备				
债务重组损益				
企业重组费用,如安置职工的支出、整合费用等				
交易价格显失公允的交易产生的超过公允价值部分的损益				
同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益				
与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益				
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外,持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益,以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益		92,834,051.08	6,012,750.78	
单独进行减值测试的应收款项减值准备转回				
对外委托贷款取得的损益				
采用公允价值模式进行后续计量的投资性房地产公允价值变动产生的损益				
根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响				
受托经营取得的托管费收入				
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	373,852.84	5,797,788.40	-2,037,313.86	-3,261,838.43
其他符合非经常性损益定义的损益项目				
小计	89,306,432.68	280,788,079.72	58,780,831.33	32,456,860.05
所得税影响额	-1,244,856.58	8,358,097.98	1,021,983.17	-651,513.57
少数股东权益影响额(税后)		29,981.93	591,369.34	82,023.36
合计	90,551,289.26	272,399,999.81	57,167,478.82	33,026,350.26

注:上表2016-2017年度数据引自瑞华会计师出具的《关于游族网络股份有限公司净资产收益率和非经常性损益的专项审核报告》(瑞华核字〔2018〕31010013号),2018年度数据引自立信会计师出具的《关于游族网络股份有限公司非经常性损益及净资产收益率和每股收益的专项审核报告》(信会师报字〔2019〕第ZA13596号),2019年1-6月数据引自公司2019年半年度报告。

第四节 管理层讨论与分析

一、财务状况分析

(一)资产分析

1、资产构成及变化分析

报告期内,公司资产构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产	498,462.29	61.18%	318,406.32	43.42%	313,398.54	47.23%	164,126.97	34.89%
非流动资产	316,306.36	38.82%	414,851.20	56.58%	350,196.24	52.77%	306,259.32	65.11%
合计	814,768.65	100.00%	733,257.53	100.00%	663,594.78	100.00%	470,386.29	100.00%

报告期内,公司所处的网络游戏行业保持较快发展,随着公司经营规模扩大、收入规模增长、资本投入和盈利积累,公司的总资产规模呈较快增长,由2016年末的470,386.29万元增长至2019年6月末的814,768.65万元。

报告期各期末,公司流动资产分别为164,126.97万元、313,398.54万元、318,406.32万元和498,462.29万元,保持较快增长;流动资产占资产总额的比例分别为34.89%、47.23%、43.42%和61.18%,呈波动上升趋势。其中,2019年6月末,公司流动资产较2018年末增加180,055.97万元,主要是因为预付款项和交易性金融资产分别增加28,469.52万元和106,885.37万元。交易性金融资产的增加系公司自2019年1月1日起实施新金融工具准则,将部分可供出售金融资产调整为交易性金融资产列报。

报告期各期末,公司非流动资产分别为306,259.32万元、350,196.24万元、414,851.20万元和316,306.36万元,占总资产的比例分别为65.11%、52.77%、56.58%和38.82%,占比呈波动下降趋势。

2、流动资产构成及变化分析

报告期内,公司流动资产构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	131,662.61	26.41%	115,606.07	36.31%	193,776.87	61.83%	65,048.30	39.63%
交易性金融资产	106,885.37	21.44%	-	-	-	-	-	-
应收账款	97,619.27	19.58%	88,604.71	27.83%	47,419.68	15.13%	65,826.53	40.11%
预付款项	98,298.07	19.72%	69,828.55	21.93%	36,006.46	11.49%	17,522.04	10.68%
其他应收款	25,153.43	5.05%	9,884.39	3.10%	7,347.89	2.34%	5,584.12	3.40%
其他流动资产	38,843.54	7.79%	34,482.61	10.83%	28,847.65	9.20%	10,146.00	6.18%
合计	498,462.29	100.00%	318,406.32	100.00%	313,398.54	100.00%	164,126.97	100.00%

注:公司自2019年1月1日起实施新金融工具准则,将可供出售金融资产调整为交易性金融资产、其他权益工具投资列报,具体情况参见本节之"一、(一)资产分析"之"3、(1)可供出售金融资产"。

报告期内,公司流动资产主要由货币资金、交易性金融资产、应收账款、预付款项及其他流动资产构成,报告期各期末,该等资产总金额占流动资产的比重分别为96.60%、97.66%、96.90%和94.95%。

2017年末,公司流动资产较2016年末增加149,271.57万元,同比增长90.95%,主要系货币资金、预付款项及其他流动资产分别增加128,728.57万元、18,484.43万元和18,701.65万元。

2018年末,公司流动资产较2017年末增加5,007.78万元,同比增长1.60%,变化幅度较小。

2019年6月末,公司流动资产较2018年末增加180,055.97万元,增长56.55%,主要是因为预付款项和交易性金融资产分别增加28,469.52万元和106,885.37万元。

(1)货币资金

报告期内,公司货币资金构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
库存现金	62.17	0.05%	59.46	0.05%	53.90	0.03%	63.62	0.10%
银行存款	58,067.18	44.10%	59,251.63	51.25%	128,349.82	66.24%	34,555.10	53.12%
其他货币资金	73,533.26	55.85%	56,294.99	48.70%	65,373.15	33.74%	30,429.57	46.78%
合计	131,662.61	100.00%	115,606.07	100.00%	193,776.87	100.00%	65,048.30	100.00%

公司的货币资金由库存现金、银行存款和其他货币资金组成。其中,其他货币资金主要包括用于担保的限制性银行存款和游戏玩家已经充值但尚未转入公司银行账户的资金。截至2019年6月末,使用权受限的货币资金70,616.56万元,均为保证金。

报告期各期末,公司货币资金分别为65,048.30万元、193,776.87万元、115,606.07万元和131,662.61万元,占流动资产的比例分别为39.63%、61.83%、36.31%和26.41%,规模及占比的波动幅度相对较大。

2017年末,公司的货币资金较2016年末增加128,728.57万元。其中银行存款的增加主要系公司发行公司债券、非公开发行股票募资所致;其他货币资金的增加主要系存放的保函保证金所致。

2018年末,公司的货币资金较2017年末减少78,170.80万元,主要系当年投资活动现金净流出55,862.31万元、筹资活动现金净流出46,182.09万元所致,具体情况参见本募集说明书摘要"第四节管理层讨论与分析"之"三、现金流量分析"。

2019年6月末,公司的货币资金较2018年末增加16,056.54万元,同比增长13.89%,变化幅度相对较小。

(2)应收账款

公司按不同业务情况分为自主运营和联合运营两种情况。联合运营是指游族网络与联合运营商合作运营一款游戏产品,该等运营模式可以有效整合合作双方的资源优势,降低营运风险,同时可以借助联合运营商的强势资源进行产品推广。公司应收账款主要核算联合运营模式下已确认收入但尚未回款的游戏分成款。

报告期内,公司应收账款及其与营业收入匹配情况如下:

单位:万元

项目	2019-6-30/2019年1-6月	2018-12-31/2018年度	2017-12-31/2017年度	2016-12-31/2016年度
应收账款账面余额	104,011.90	93,642.71	53,279.71	70,651.56
营业收入	172,987.49	358,125.39	323,567.55	253,011.44
应收账款账面余额/营业收入	30.06%	26.15%	16.47%	27.92%
应收账款账面价值	97,619.27	88,604.71	47,419.68	65,826.53
流动资产总额	498,462.29	318,406.32	313,398.54	164,126.97
应收账款账面价值/流动资产总额	19.58%	27.83%	15.13%	40.11%
营业收入同比增长率	-3.19%	10.68%	27.89%	64.86%
应收账款账面余额增长率	11.07%	75.76%	-24.59%	74.18%

注:2019年1-6月应收账款账面余额占营业收入的比例经过年化处理;应收账款账面余额增长率为期末数据与期初数据相比。

报告期各期末,公司应收账款账面余额分别为70,651.56万元、53,279.71万元、93,642.71万元和104,011.90万元,占当期营业收入比例分别为27.92%、16.47%、26.15%和30.06%。

2017年末,公司应收账款账面余额较2016年末减少17,371.85万元,主要系当年加强销售款项结算所致。

2018年末,公司应收账款账面余额较2017年末增加40,363.00万元。一方面移动游戏《女神联盟2》、移动游戏《天使纪元》海外版、移动游戏《三十六计》等多款新游戏于2018年下半年集中上线,2018年第四季度营业收入增长较快,相关的游戏分成款尚未回款;另一方面公司为满足游戏业务的快速发展需求,除了保持与传统的大型综合运营商合作外,大力拓展多方收入渠道,包括拓展国内联运方式和开拓海外区域市场等,部分新增加的渠道收入的账期较原传统大型平台渠道略长。

2019年6月末,公司应收账款账面余额较2018年末增加10,369.19万元,主要系公司于2019年上半年开始加强网页游戏《权力的游戏 凛冬将至》、移动游戏《圣斗士星矢》等多款新游戏在海外区域的推广宣传,产品营业收入相应增长,相关的游戏分成款尚未回款所致。

(3)预付款项

报告期内,公司预付款项构成如下:

单位:万元

账龄	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1年以内	78,542.74	79.90%	55,032.20	78.81%	31,302.63	86.93%	16,174.03	92.31%
1-2年	9,789.05	9.96%	11,007.58	15.76%	4,546.49	12.63%	1,324.47	7.56%
2-3年	9,266.35	9.43%	3,643.47	5.22%	135.18	0.38%	23.53	0.13%
3年以上	699.93	0.71%	145.30	0.21%	22.17	0.06%	-	-
合计	98,298.07	100.00%	69,828.55	100.00%	36,006.46	100.00%	17,522.04	100.00%

预付款项主要系预付给合作方的广告费和预付分成款等。随着公司业务的增长及游戏产品推广力度加大,预付款项余额呈上升趋势,报告期各期末,预付款项余额分别为17,522.04万元、36,006.46万元、69,828.55万元和98,298.07万元,其中账龄1年以内的预付款项余额分别为16,174.03万元、31,302.63万元、55,032.20万元和78,542.74万元,占比分别为92.31%、86.93%、78.81%和79.90%,公司预付款项账龄结构较为合理,预付款项可以及时结算。

(4)其他流动资产

报告期内,公司其他流动资产构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
待抵扣(认证)进项税	32,294.51	83.14%	23,094.89	66.98%	14,002.17	48.54%	3,323.35	32.76%
可转股债权投资及借款	3,750.00	9.65%	4,350.00	12.62%	10,014.01	34.71%	4,213.98	41.53%
应收增值税即征即退款项	2,701.76	6.96%	7,018.31	20.35%	2,639.03	9.15%	1,192.94	11.76%
预缴企业所得税	97.26	0.25%	19.41	0.06%	659.72	2.29%	872.06	8.60%
待摊费用	-	-	-	-	387.78	1.34%	531.38	5.24%
理财产品	-	-	-	-	969.22	3.36%	-	-
应收股权处置款	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	175.72	0.61%	12.29	0.12%
合计	38,843.54	100.00%	34,482.61	100.00%	28,847.65	100.00%	10,146.00	100.00%

其他流动资产主要核算待抵扣(认证)进项税、可转股债权投资及借款等资产。报告期各期末,公司其他流动资产分别为10,146.00万元、28,847.65万元、34,482.61万元和38,843.54万元,占流动资产比例分别为6.18%、9.20%、10.83%和7.79%。

2017年末公司其他流动资产余额为28,847.65万元,较2016年末增加18,701.65万元,主要系待抵扣(认证)进项税的增加以及可转股债权投资及借款的增加所致。可转股债权投资及借款的增加主要系本年度对CAMOUFLAJ, LLC的项目开发借款由175.00万美元(折合人民币1,213.98万元)增加至775.00万美元(折合人民币5,064.01万元)所致。2017年度的应收增值税即征即退款项系游族互娱及驰游信息的软件产品增值税即征即退款。

2018年末公司其他流动资产余额为34,482.61万元,较2017年末增加5,634.96万元。其中,待抵扣(认证)进项税和应收增值税即征即退款项分别增加9,092.72万元和4,379.28万元,可转股债权投资及借款减少5,664.01万元。

2019年6月末公司其他流动资产余额为38,843.54万元,较2018年末增加4,360.93万元。其中,待抵扣(认证)进项税增加9,199.63万元,应收增值税即征即退款项减少4,316.55万元。

3、非流动资产构成及变化分析

报告期内,公司非流动资产构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
可供出售金融资产	-	0.00%	114,551.26	27.61%	81,518.67	23.28%	55,752.12	18.20%
长期应收款	174.57	0.06%	172.55	0.04%	162.16	0.05%	150.61	0.05%
长期股权投资	68,167.78	21.55%	43,328.54	10.44%	44,317.34	12.66%	31,012.47	10.13%
其他权益工具投资	16,732.00	5.29%	-	-	-	-	-	-
投资性房地产	8,345.84	2.64%	9,894.23	2.39%	10,160.64	2.90%	9,779.78	3.19%
固定资产	72,630.77	22.96%	71,499.34	17.23%	69,906.01	19.96%	70,916.48	23.16%
无形资产	24,966.46	7.89%	14,660.77	3.53%	16,677.43	4.76%	19,247.94	6.28%
开发支出	18,510.33	5.85%	20,773.25	5.01%	9,725.23	2.78%	9,621.21	3.14%
商誉	45,241.11	14.30%	98,430.42	23.73%	98,169.99	28.03%	95,302.27	31.12%
长期待摊费用	7,040.26	2.23%	6,612.01	1.59%	8,551.52	2.44%	6,450.94	2.11%
递延所得税资产	3,630.08	1.15%	3,687.35	0.89%	3,553.83	1.01%	3,003.98	0.98%
其他非流动资产	50,867.17	16.08%	31,241.47	7.53%	7,453.42	2.13%	5,021.52	1.64%
合计	316,306.36	100.00%	414,851.20	100.00%	350,196.24	100.00%	306,259.32	100.00%

注:公司自2019年1月1日起实施新金融工具准则,将可供出售金融资产调整为交易性金融资产、其他权益工具投资列报,具体情况参见本节之"一、(一)资产分析"之"3、(1)可供出售金融资产"。

报告期内,公司非流动资产主要由可供出售金融资产、长期股权投资、固定资产、无形资产、开发支出及商誉等构成。报告期各期末,上述6项合计金额占非流动资产的比例分别为92.03%、91.47%、87.56%和72.56%,非流动资产的总体构成相对稳定。

2017年末,公司非流动资产较2016年末增加43,936.91万元,同比增长14.35%,主要系可供出售金融资产及长期股权投资分别增加25,766.55万元和13,304.87万元。

2018年末,公司非流动资产较2017年末增加64,654.96万元,同比增长18.46%,主要系可供出售金融资产、开发支出和其他非流动资产分别增加33,032.59万元、11,048.02万元和23,788.05万元。

2019年6月末,公司非流动资产较2018年末减少98,544.84万元,同比下降23.75%,主要系可供出售金融资产和商誉分别减少114,551.26万元和53,189.32万元。

(1)可供出售金融资产

2016年末、2017年末和2018年末,公司可供出售金融资产构成如下:

单位:万元

项目	2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	账面余额	账面价值	账面余额	账面价值	账面余额	账面价值
可供出售权益工具	115,301.26	114,551.26	81,518.67	81,518.67	55,752.12	55,752.12
其中:按公允价值计量的	-	-	-	-	1,062.29	1,062.29
其中:按成本计量的	115,301.26	114,551.26	81,518.67	81,518.67	54,689.82	54,689.82
合计	115,301.26	114,551.26	81,518.67	81,518.67	55,752.12	55,752.12

公司可供出售金融资产包括初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产,以及除了以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、贷款和应收款项、持有至到期投资以外的金融资产。2016年末、2017年末和2018年末,公司可供出售金融资产账面价值分别为55,752.12万元、81,518.67万元和114,551.26万元,分别占非流动资产总额的18.20%、23.28%和27.61%,规模和占比呈增长趋势。

2017年末的可供出售金融资产账面价值较2016年末增加25,766.55万元,同比增长46.22%,主要系对心动网络股份有限公司、Hemi Ventures Fund I,L.P.、北京光信股权投资基金合伙企业(有限合伙)和嘉兴优亮投资合伙企业(有限合伙)等企业进行投资布局所致。

2018年末的可供出售金融资产账面价值较2017年末增加33,032.59万元,同比增长40.52%,主要系对宁波梅山保税港区致誉泽股权投资合伙企业(有限合伙)、青果灵动和北京光信股权投资基金合伙企业(有限合伙)等企业进行投资所致。

根据财政部于2017年陆续发布修订后的《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》、《企业会计准则第23号——金融资产转移》、《企业会计准则第24号——套期会计》及《企业会计准则第37号——金融工具列报》的要求,公司自2019年1月1日起执行新金融工具准则。变更后,公司根据新金融工具准则的规定,将"可供出售金融资产"调整至"交易性金融资产"和"其他权益工具投资"列报。

2019年6月末,公司账面无可供出售金融资产,交易性金融资产金额为106,885.37万元,其他权益工具投资金额为16,732.00万元。

(2)长期股权投资

报告期内,公司长期股权投资构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
合营企业	4,092.23	5.79%	4,069.35	8.88%	3,915.98	8.53%	4,139.81	13.10%
联营企业	66,571.72	94.21%	41,755.35	91.12%	41,981.92	91.47%	27,472.95	86.90%
账面余额合计	70,663.94	100.00%	45,824.70	100.00%	45,897.90	100.00%	31,612.76	100.00%
合营企业	-	-	-	-	-	-	-	-
联营企业	2,496.16	100.00%	2,496.16	100.00%	1,580.56	100.00%	600.29	100.00%
减值准备合计	2,496.16	100.00%	2,496.16	100.00%	1,580.56	100.00%	600.29	100.00%
合营企业	4,092.23	6.00%	4,069.35	9.39%	3,915.98	8.84%	4,139.81	13.35%
联营企业	64,075.55	94.00%	39,259.19	90.61%	40,401.36	91.16%	26,872.66	86.65%
账面价值合计	68,167.78	100.00%	43,328.54	100.00%	44,317.34	100.00%	31,012.47	100.00%

报告期各期末,公司长期股权投资账面价值分别为31,012.47万元、44,317.34万元、43,328.54万元和68,167.78万元,分别占非流动资产总额的10.13%、12.66%、10.44%和21.55%,占比整体呈波动上升趋势,主要系公司根据自身发展战略规划,在网络游戏行业及其产业链上下游和周边泛娱乐行业进行投资布局所致。

2017年末长期股权投资的账面价值较2016年末增加13,304.87万元,主要系公司对上海斯干网络科技有限公司、上海笑果文化传媒有限公司和森林映画(北京)文化传媒有限公司等企业进行投资所产生。2019年6月末长期股权投资的账面价值较2018年末增加24,839.24万元,主要系处置原子公司掌淘科技部分股权,将剩余股权转入长期股权投资核算所致。

(3)固定资产

报告期内,公司固定资产构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
房屋及建筑物	60,914.77	63.51%	59,325.57	63.85%	59,325.57	68.83%	60,000.26	72.35%
电子设备	22,692.61	23.66%	22,330.13	24.03%	15,618.35	18.12%	12,682.25	15.29%
运输设备	1,263.80	1.32%	1,263.80	1.36%	1,263.80	1.47%	1,263.80	1.52%
其他设备	3,523.03	3.67%	3,457.36	3.72%	3,445.77	4.00%	2,715.85	3.28%
房屋装修	7,517.65	7.84%	6,534.87	7.03%	6,534.87	7.58%	6,263.39	7.55%
账面原值合计	95,911.86	100.00%	92,911.72	100.00%	86,188.36	100.00%	82,925.55	100.00%
房屋及建筑物	6,172.97	26.51%	5,394.79	25.19%	4,162.59	25.57%	2,965.80	24.70%
电子设备	11,480.51	49.31%	10,885.25	50.84%	7,944.97	48.79%	5,968.54	49.70%
运输设备	1,103.39	4.74%	1,063.64	4.97%	930.95	5.72%	706.05	5.88%
其他设备	2,621.55	11.26%	2,397.04	11.19%	2,013.50	12.37%	1,571.00	13.08%
房屋装修	1,902.67	8.17%	1,671.66	7.81%	1,230.35	7.56%	797.68	6.64%
累计折旧合计	23,281.09	100.00%	21,412.38	100.00%	16,282.35	100.00%	12,009.07	100.00%
房屋及建筑物	54,741.80	75.37%	53,930.78	75.43%	55,162.99	78.91%	57,034.46	80.42%
电子设备	11,212.09	15.44%	11,444.88	16.01%	7,673.38	10.98%	6,713.71	9.47%
运输设备	160.41	0.22%	200.16	0.28%	332.86	0.48%	557.75	0.79%
其他设备	901.48	1.24%	1,060.32	1.48%	1,432.27	2.05%	1,144.86	1.61%
房屋装修	5,614.98	7.73%	4,863.20	6.80%	5,304.51	7.59%	5,465.71	7.71%
账面价值合计	72,630.77	100.00%	71,499.34	100.00%	69,906.01	100.00%	70,916.48	100.00%

报告期内,公司固定资产主要由房屋及建筑物、电子设备及房屋装修构成。报告期各期末,公司固定资产账面价值分别为70,916.48万元、69,906.01万元、71,499.34万元和72,630.77万元,总体保持稳定。报告期内,发行人固定资产按成本法核算,未出现减值情形,故未计提减值准备。

(4)无形资产

报告期内,公司无形资产构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
软件类	4,592.57	7.76%	4,719.22	9.58%	4,540.16	10.18%	4,287.33	11.45%
其他著作权	54,554.28	92.24%	44,516.34	90.42%	40,051.84	89.82%	33,159.45	88.55%
账面原值合计	59,146.85	100.00%	49,235.57	100.00%	44,592.00	100.00%	37,446.78	100.00%
软件类	3,088.76	10.25%	3,640.32	11.93%	3,081.52	12.83%	2,382.40	13.97%
其他著作权	27,058.01	89.75%	26,879.61	88.07%	20,937.02	87.17%	14,672.74	86.03%
累计摊销合计	30,146.76	100.00%	30,519.93	100.00%	24,018.55	100.00%	17,055.14	100.00%
软件类	166.96	4.14%	146.97	3.62%	10.53	0.27%	9.86	0.86%
其他著作权	3,866.66	95.86%	3,907.90	96.38%	3,885.49	99.73%	1,133.84	99.14%
减值准备合计	4,033.62	100.00%	4,054.87	100.00%	3,896.02	100.00%	1,143.70	100.00%
软件类	1,336.85	5.35%	931.93	6.36%	1,448.10	8.68%	1,895.07	9.85%
其他著作权	23,629.61	94.65%	13,728.84	93.64%	15,229.32	91.32%	17,352.87	90.15%
账面价值合计	24,966.46	100.00%	14,660.77	100.00%	16,677.43	100.00%	19,247.94	100.00%

报告期内,公司无形资产主要由软件类和其他著作权构成。报告期各期末,公司无形资产账面价值分别为19,247.94万元、16,677.43万元、14,660.77万元和24,966.46万元。公司无形资产主要系2016年收购德国Bigpoint形成,当期并表导致无形资产账面价值增加2,584.97万欧元(折合人民币18,983.76万元)。2019年6月末,公司无形资产账面价值较2018年末增加10,305.69万元,主要系产品上线后满足资本化条件的开发支出转入无形资产所致。

(5)开发支出

①公司游戏开发资本化的具体政策,符合企业会计准则的相关规定

公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出与开发阶段支出。研究阶段的支出,于发生时计入当期损益。开发阶段的支出同时满足下列条件的,确认为无形资产,不能满足下述条件的开发阶段的支出计入当期损益:

A、完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性;B、具有完成该无形资产并使用或出售的意图;C、无形资产产生经济利益的方式,包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场,无形资产将在内部使用的,能够证明其有用性;D、有足够的技术、财务资源和其他资源支持,以完成该无形资产的开发,并有能力使用或出售该无形资产;E、归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

无法区分研究阶段支出和开发阶段支出的,将发生的研发支出全部计入当期损益。

②公司游戏开发资本化的具体依据和时点

公司游戏开始资本化的时点为游戏通过核心玩法评审之时。通过核心玩法评审后,游戏进入完整版本开发阶段,符合公司会计政策对于开发阶段的定义。

核心玩法评审的主要审核标准包括:确定最终游戏标签(包括游戏定位、玩法特色、发行地区等);确定最终美术风格;五分钟核心玩法展示;技术可行性评审;确定产品核心规划图;初步游戏名称确认;确定项目预算草案;美术外包方案确认。通过核心玩法评审的游戏具备确认为无形资产所需的五项依据:A、核心玩法评审中技术可行性评审确保游戏在技术上具有可行性;B、产品核心规划图的确认说明公司具有完成该无形资产并使用或出售的意图;C、五分钟核心玩法展示确保游戏具有可玩性,存在潜在市场;D、项目预算草案的确认说明公司能够提供足额预算支撑游戏开发;E、项目预算草案测算了归属于开发阶段的支出,且该阶段的支出主要为人员薪酬,可以可靠计量。

综上,公司游戏开发资本化的具体政策、划分依据和时点具有谨慎性。

③公司与同行业可比公司游戏开发资本化会计政策

同行业可比公司游戏开发资本化会计政策具体情况如下:

证券简称	资本化的具体政策、划分依据和时点	是否具有一致性
三七互娱	公司划分内部研究开发项目研究阶段支出和开发阶段支出的具体标准:公司对项目前期进行的前期调研和论证研究阶段费用支出计入研究阶段支出,在通过前期市场调研和项目可行性论证后,并报公司批准立项后的支出即为开发支出。 内部研究开发项目研究阶段的支出,于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出,同时满足下列条件的,确认为无形资产:(1)完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性;(2)具有完成该无形资产并使用或出售的意图;(3)无形资产产生经济利益的方式,包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场,无形资产将在内部使用的,能证明其有用性;(4)有足够的技术、财务资源和其他资源支持,以完成该无形资产的开发,并有能力使用或出售该无形资产;(5)归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。	是
昆仑万维	公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。研究阶段:为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。开发阶段:在进行商业性生产或使用前,将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计,以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等活动的阶段。 内部研究开发项目开发阶段的支出,同时满足下列条件时确认为无形资产:(1)完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性;(2)具有完成该无形资产并使用或出售的意图;(3)无形资产产生经济利益的方式,包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场,无形资产将在内部使用的,能够证明其有用性;(4)有足够的技术、财务资源和其他资源支持,以完成该无形资产的开发,并有能力使用或出售该无形资产;(5)归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。开发阶段的支出,若不满足上列条件的,于发生时计入当期损益。研究阶段的支出,在发生时计入当期损益。	是
中青宝	公司将内部研究开发项目划分研究阶段和开发阶段。其中,项目策划阶段与项目立项阶段作为研究阶段;项目计划阶段、项目实施与执行阶段和项目验收阶段作为开发阶段。研究阶段起点为游戏策划,终点为立项评审通过,表明公司研发中心判断该项目在技术上、商业上等具有可行性;开发阶段的起点为项目开发计划,终点为项目相关测试完成后可进入商业运营。研究阶段的项目支出直接记入当期损益;进入开发阶段的项目支出,则予以资本化,先在"开发支出"科目分项目进行明细核算,可商业运营时,再转入"无形资产"科目分项目进行明细核算。 内部研究开发项目开发阶段的支出,同时满足下列条件时确认为无形资产:(1)完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性;(2)具有完成该无形资产并使用或出售的意图;(3)无形资产产生经济利益的方式,包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场,无形资产将在内部使用的,能够证明其有用性;(4)有足够的技术、财务资源和其他资源支持,以完成该无形资产的开发,并有能力使用或出售该无形资产;(5)归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发阶段的支出,于发生时计入当期损益。	是
掌趣科技	公司内部研究开发项目划分为研究阶段和开发阶段。研究阶段:为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。开发阶段:在进行商业性生产或使用前,将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计,以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等活动的阶段。 内部研究开发项目研究阶段的支出,在发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出,同时满足下列条件时确认为无形资产:(1)完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性;(2)具有完成该无形资产并使用或出售的意图;(3)无形资产产生经济利益的方式,包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场,无形资产将在内部使用的,能够证明其有用性;(4)有足够的技术、财务资源和其他资源支持,以完成该无形资产的开发,并有能力使用或出售该无形资产;(5)归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发阶段的支出,于发生时计入当期损益。	是
恺英网络	内部研究开发项目研究阶段的支出,于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出,同时满足下列条件的,确认为无形资产:(1)完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性;(2)具有完成该无形资产并使用或出售的意图;(3)无形资产产生经济利益的方式,包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场,无形资产将在内部使用的,能证明其有用性;(4)有足够的技术、财务资源和其他资源支持,以完成该无形资产的开发,并有能力使用或出售该无形资产;(5)归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。	是
凯撒文化	公司将内部研究开发项目的支出,区分为研究阶段支出和开发阶段支出。其中,项目策划阶段与项目立项阶段作为研究阶段;项目实施与执行阶段和项目验收阶段作为开发阶段。研究阶段起点为游戏策划,终点为立项评审通过,表明公司游戏部门判断该项目在技术上、商业上等具有可行性;开发阶段的起点为立项完成进入开发阶段,终点为项目相关测试完成后可进入商业运营。研究阶段的项目支出直接记入当期损益;进入开发阶段的项目支出,则予以资本化,先在"开发支出"科目分项目进行明细核算,可商业运营时,再转入"无形资产"科目分项目进行明细核算。开发阶段的支出同时满足下列条件的,确认为无形资产,不能满足下述条件的开发阶段的支出计入当期损益。即:(1)完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性;(2)具有完成该无形资产并使用或出售的意图;(3)无形资产产生经济利益的方式,包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场,无形资产将在内部使用的,能够证明其有用性;(4)有足够的技术、财务资源和其他资源支持,以完成该无形资产的开发,并有能力使用或出售该无形资产;(5)归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出,自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。无法区分研究阶段支出和开发阶段支出的,将发生的研发支出全部计入当期损益。	是
浙数文化	内部研究开发项目研究阶段的支出,于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出,同时满足下列条件的,确认为无形资产:(1)完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性;(2)具有完成该无形资产并使用或出售的意图;(3)无形资产产生经济利益的方式,包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场,无形资产将在内部使用的,能证明其有用性;(4)有足够的技术、财务资源和其他资源支持,以完成该无形资产的开发,并有能力使用或出售该无形资产;(5)归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。 公司划分内部研究开发项目研究阶段支出和开发阶段支出的具体标准: 研究阶段:公司新的游戏或网络平台项目的可行性调查、研究与策划立项作为研究阶段。研究阶段起点为新的游戏或网络平台项目由研发部门发起策划,终点为公司判断项目在技术上、商业上等具有可行性,通过立项评审。内部研究开发项目研究阶段的支出,在发生时计入当期损益。 开发阶段:公司游戏或网络平台项目的执行实施和项目内测、公测验收阶段作为开发阶段。开发阶段的起点为项目具体投入实质性开发,终点为项目通过内测、公测后可进入商业运营。公司进入开发阶段的项目支出,先在"开发支出"科目分项目进行明细核算,满足资本化条件的,在项目达到预定用途形成无形资产时转入"无形资产"科目分项目进行明细核算。不满足上述条件的开发阶段的支出,于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。	是

数据来源:可比公司定期报告。

由上表可知,公司游戏开发资本化的会计政策与上述同行业可比公司在划分依据、划分时点、确认条件等方面具有一致性。

④报告期资本化率逐期上升的原因及合理性分析

报告期内,公司研发投入及资本化率情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
研发投入金额	24,556.22	49,413.64	32,089.78	17,285.71
研发资本化投入金额	8,583.43	12,460.50	2,436.69	3,149.75
研发投入资本化率	34.95%	25.22%	7.59%	18.22%

报告期内,公司研发投入金额整体呈上升趋势,主要是因为:公司加大对新游戏的研发投入;公司处于运营期的游戏逐渐增多,使得运营期游戏所需研发投入增多;2016年将游戏研发投入较多的Bigpoint纳入合并报表范围。

报告期内,公司研发资本化率变动的主要原因为:2016年纳入合并报表范围的Bigpoint研发的网页游戏《Game of Thrones》等游戏资本化金额较高,使得2016年资本化率较2015年差异较大。2017年,网页游戏《Game of Thrones》等游戏资本化金额相对2016年较低,使得2017年资本化率较2016年下降10.63%。2018年初,随着大型游戏研发投入的周期变长,同时公司完善了准确区分国内游戏研究期和开发期的方法,因此公司开始对满足条件的国内游戏研发投入进行资本化,例如:网页游戏《权力的游戏 凛冬将至》、移动游戏《山海镜花》等游戏,使得2018年资本化率较2017年上升16.24%。2019年1-6月,公司对移动游戏《权力的游戏 凛冬将至》、移动游戏《星球大战》等游戏研发投入较多,使得2019年1-6月资本化率较2018年有所上升。

报告期内,公司与同行业可比公司的研发资本化率情况如下:

证券简称	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度	变动趋势
三七互娱	未披露	0.42%	1.75%	2.23%	下降
昆仑万维	未披露	0.00%	0.00%	0.00%	稳定
中青宝	未披露	0.00%	0.00%	0.00%	稳定
掌趣科技	未披露	-	15.41%	37.46%	下降
恺英网络	未披露	0.00%	0.00%	0.00%	稳定
凯撒文化	未披露	46.35%	61.33%	0.00%	先上升后下降
浙数文化	18.43%	45.02%	64.08%	65.93%	下降
可比上市公司平均值	18.43%	15.30%	20.37%	15.09%	-
游族网络	34.95%	25.22%	7.59%	18.22%	先下降后上升

注1:三七互娱、凯撒文化、浙数文化经营包括网络游戏在内的多项主营业务,其资本化的研发投入主要用于经营网络游戏业务,因此具有可比性;

注2:掌趣科技2018年度研发资本化金额为-18,322,179.28元,故不作为比较范围。

数据来源:可比公司定期报告。

由上表可知,报告期内,公司的研发资本化率与上述同行业可比公司的平均水平相比不存在重大差异。同行业可比公司的研发资本化率变化趋势差异较大:凯撒文化呈现先上升后下降趋势;三七互娱、掌趣科技、浙数文化呈现下降趋势;昆仑万维、中青宝、恺英网络保持稳定趋势。公司研发资本化率变化趋势波动较大,呈先下降后上升趋势,主要是因为报告期各期公司对在研游戏投入金额变化较大。

综上,报告期内,公司研发资本化率逐期上升主要是因为公司对处于开发期游戏的资本化投入增加所致,具有合理性。

(6)商誉

报告期内,公司商誉账面价值如下:

单位:万元

被投资单位名称	2019-6-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
掌淘科技	-	53,013.96	53,013.96	53,013.96
Bigpoint	45,241.11	45,416.47	45,156.03	42,288.31
合计	45,241.11	98,430.42	98,169.99	95,302.27

报告期各期末,公司商誉账面价值分别为95,302.27万元、98,169.99万元、98,430.42万元和45,241.11万元,占非流动资产比例分别为31.12%、28.03%、23.73%和14.30%。

2019年6月,基于发展战略和业务布局调整的需要,公司将掌淘科技58%股权及相关附属权利转让予关联方阵礼标。转让完成后,公司仍持有掌淘科技42%股权并将其纳入长期股权投资核算,掌淘科技不再纳入公司合并财务报表范围,公司在合并财务报表中不再确认因收购掌淘科技所形成的商誉。

公司将掌淘科技、Bigpoint分别作为资产组及资产组组合,把收购所形成的商誉分别分摊到相关资产组及资产组组合,于每个会计年度末进行减值测试。根据减值测试的结果,2016年末、2017年末和2018年末商誉未发生减值,未计提减值准备。

(二)负债分析

1、负债构成及变化分析

报告期内,公司负债构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债	309,964.55	98.90%	239,320.37	84.68%	213,876.92	83.30%	149,222.18	75.24%
非流动负债	3,441.23	1.10%	43,311.61	15.32%	42,874.34	16.70%	49,119.25	24.76%
合计	313,405.77	100.00%	282,631.98	100.00%	256,751.25	100.00%	198,341.44	100.00%

报告期内,公司负债主要由流动负债构成。报告期各期末,公司负债总额分别为198,341.44万元、256,751.25万元、282,631.98万元和313,405.77万元,呈增长趋势。

报告期各期末,公司流动负债分别为149,222.18万元、213,876.92万元、239,320.37万元和309,964.55万元,占总负债比例分别为75.24%、83.30%、84.68%和98.90%,规模及占比呈增长趋势。

报告期各期末,公司非流动负债分别为49,119.25万元、42,874.34万元、43,311.61万元和3,441.23万元。2016-2018年各年末,公司非流动负债规模基本保持稳定,2019年6月末较2018年末下降较多,主要系公司提前偿还"17游族01"债券所致;非流动负债占总负债的比例分别为24.76%、16.70%、15.32%和1.10%,呈下降趋势。

2、流动负债构成及变化分析

报告期内,公司流动负债构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
短期借款	224,590.88	72.46%	188,981.97	78.97%	127,432.00	59.58%	55,000.00	36.86%
应付票据	42,400.00	13.68%	-	-	-	-	-	-
应付账款	19,172.48	6.19%	17,742.55	7.41%	17,646.16	8.25%	22,653.59	15.18%
预收款项	7,361.73	2.38%	9,437.31	3.94%	9,225.02	4.31%	4,699.25	3.15%
应付职工薪酬	5,362.77	1.73%	7,847.88	3.28%	7,173.02	3.35%	4,757.48	3.19%
应交税费	5,351.71	1.73%	8,486.61	3.55%	5,954.14	2.78%	6,482.34	4.34%
其他应付款	4,340.75	1.40%	4,980.73	2.08%	4,609.09	2.16%	2,613.65	1.75%
一年内到期的非流动负债	-	-	-	-	36,910.15	17.26%	44,746.71	29.99%
其他流动负债	1,384.22	0.45%	1,843.33	0.77%	4,927.34	2.30%	8,269.17	5.54%
合计	309,964.55	100.00%	239,320.37	100.00%	213,876.92	100.00%	149,222.18	100.00%

报告期内,公司流动负债主要由短期借款、应付账款、预收款项、应交税费和一年内到期的非流动负债构成。报告期各期末,上述5项负债合计金额占流动负债的比例分别为89.52%、92.19%、93.87%和82.74%。

2017年末,公司流动负债较2016年末增加64,654.73万元,同比增长43.33%,主要系短期借款增加72,432.00万元所致。

2018年末,公司流动负债较2017年末增加25,443.45万元,同比增长11.90%,主要系短期借款增加61,549.96万元所致。

2019年6月末,公司流动负债较2018年末增加70,644.18万元,同比增长29.52%,主要系短期借款、应付票据分别增加35,608.92万元和42,400.00万元所致。

(1)短期借款

报告期内,公司短期借款构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
抵押借款	5,000.00	2.23%	25,000.00	13.23%	25,000.00	19.62%	25,000.00	45.45%
保证借款	193,541.48	86.18%	148,250.37	78.45%	99,164.90	77.82%	30,000.00	54.55%
质押借款	26,049.40	11.60%	15,731.60	8.32%	3,267.10	2.56%	-	-
合计	224,590.88	100.00%	188,981.97	100.00%	127,432.00	100.00%	55,000.00	100.00%

报告期内,发行人短期借款由抵押借款、保证借款和质押借款构成。随着公司经营规模的扩大,投入资金需求量不断增加,公司通过增加短期借款的方式以满足业务扩张的需求。报告期各期末,公司短期借款分别为55,000.00万元、127,432.00万元、188,981.97万元和224,590.88万元,呈增长趋势,占流动负债比例分别为36.86%、59.58%、78.97%和72.46%。

(2)应付账款

报告期内,公司应付账款构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付广告费	6,552.64	34.18%	4,046.08	22.80%	7,255.08	41.11%	14,952.56	66.01%
应付分成款	9,136.80	47.66%	8,573.57	48.32%	5,433.72	30.79%	6,510.50	28.74%
应付服务费	694.33	3.62%	1,398.81	7.88%	4,726.42	26.78%	786.38	3.47%
其他应付款项	2,788.71	14.54%	3,724.09	20.99%	230.94	1.31%	404.15	1.78%
合计	19,172.48	100.00%	17,742.55	100.00%	17,646.16	100.00%	22,653.59	100.00%

报告期内,公司应付账款主要由应付广告费、应付分成款和应付服务费构成。报告期各期末,公司的应付账款余额分别为22,653.59万元、17,646.16万元、17,742.55万元和19,172.48万元,占流动负债比例分别为15.18%、8.25%、7.41%和6.19%,占比呈下降趋势。

(3)预收款项

报告期内,公司预收款项构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
预收游戏款	7,331.60	99.59%	9,416.82	99.78%	9,162.29	99.32%	4,690.29	99.81%
其他预收款项	30.13	0.41%	20.49	0.22%	62.73	0.68%	8.96	0.19%
合计	7,361.73	100.00%	9,437.31	100.00%	9,225.02	100.00%	4,699.25	100.00%

报告期内,公司预收款项主要为预收游戏款。报告期各期末,公司预收款项金额分别为4,699.25万元、9,225.02万元、9,437.31万元和7,361.73万元,占流动负债比例分别为3.15%、4.31%、3.94%和2.38%。

(4)应交税费

报告期内,公司应交税费构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
增值税	2,928.12	54.71%	3,760.77	44.31%	3,908.64	65.65%	4,932.43	76.09%
企业所得税	1,679.74	31.39%	3,812.69	44.93%	1,200.23	20.16%	271.47	4.19%
代扣代缴个人所得税	692.79	12.95%	663.62	7.82%	537.49	9.03%	582.39	8.98%
城市维护建设税	1.97	0.04%	97.96	1.15%	48.26	0.81%	247.52	3.82%
其他	49.09	0.92%	151.56	1.79%	259.53	4.36%	448.52	6.92%
合计	5,351.71	100.00%	8,486.61	100.00%	5,954.14	100.00%	6,482.34	100.00%

报告期内,公司应交税费主要为增值税、企业所得税和代扣代缴个人所得税等。报告期各期末,公司应交税费金额分别为6,482.34万元、5,954.14万元、8,486.61万元和5,351.71万元,占流动负债比例分别为4.34%、2.78%、3.55%和1.73%。

(5)一年内到期的非流动负债

报告期内,公司一年内到期的非流动负债构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1年内到期的长期借款	-	-	-	-	36,910.15	100.00%	44,663.89	99.81%
1年内到期的长期应付款	-	-	-	-	-	-	82.82	0.19%
合计	-	-	-	-	36,910.15	100.00%	44,746.71	100.00%

2016年末和2017年末,公司一年内到期的非流动负债分别为44,746.71万元和36,910.15万元,占流动负债的比例分别为29.99%和17.26%。其中1年内到期的长期借款为抵押借款和保证借款,主要系公司由于业务规模扩大,需要借款补充运营资金进行支持,借款包括公司以游族大厦进行抵押的借款及Youzu Games HongKong Limited内保外贷的相关借款等。2018年内,公司已偿还一年内到期的非流动负债,报告期末一年内到期的非流动负债余额为零。

3、非流动负债构成及变化分析

报告期内,公司非流动负债构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
长期借款	-	-	-	-	-	-	38,713.89	78.82%
应付债券	-	-	39,895.11	92.11%	39,816.27	92.87%	-	-
长期应付职工薪酬	209.28	6.08%	208.46	0.48%	1.50	0.00%	-	-
递延收益	1,696.52	49.30%	1,761.53	4.07%	1,992.78	4.65%	4,582.18	9.33%
递延所得税负债	1,385.34	40.26%	1,295.85	2.99%	913.98	2.13%	784.08	1.60%
其他非流动负债	150.09	4.36%	150.67	0.35%	149.80	0.35%	5,039.10	10.26%
合计	3,441.23	100.00%	43,311.61	100.00%	42,874.34	100.00%	49,119.25	100.00%

报告期内,公司非流动负债主要由长期借款、应付债券、递延收益和其他非流动负债构成。报告期各期末,上述4项合计金额占非流动负债的比例分别为98.40%、97.86%、96.53%和53.66%。2016-2018年各年末,公司非流动负债规模基本保持稳定,2019年6月末较2018年末下降较多,主要系公司提前偿还"17游族01"债券所致。

(1)长期借款

报告期内,公司长期借款构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
抵押借款	-	-	7,650.00	21,250.00
保证借款	-	-	29,260.15	62,127.77
减:一年内到期的长期借款	-	-	36,910.15	44,663.89
合计	-	-	-	38,713.89

2016年末,公司长期借款余额为38,713.89万元,占非流动负债比例为78.82%,主要系公司为补充运营资金、拓展业务规模而进行的长期借款。报告期末,公司长期借款余额为零。

(2)应付债券

报告期内,公司应付债券构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
17游族01	-	-	39,895.11	100.00%	39,816.27	100.00%	-	-
合计	-	-	39,895.11	100.00%	39,816.27	100.00%	-	-

2017年末和2018年末,公司应付债券余额分别为39,816.27万元和39,895.11万元,占非流动负债比例分别为92.87%和92.11%,主要系公司2017年面向合格投资者公开发行公司债券(第一期)所致。公司已于2019年4月17日完成本期公司债券的提前兑付工作,本期公司债券已完成摘牌。截至本募集说明书摘要签署日,公司应付债券余额为零。

(3)递延收益

报告期内,公司递延收益构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
政府补助	122.02	7.19%	157.93	8.97%	133.64	6.71%	367.14	8.01%
游戏收入	1,574.50	92.81%	1,603.59	91.03%	1,859.14	93.29%	4,215.04	91.99%
合计	1,696.52	100.00%	1,761.53	100.00%	1,992.78	100.00%	4,582.18	100.00%

报告期各期末,公司递延收益分别为4,582.18万元、1,992.78万元、1,761.53万元和1,696.52万元。其中游戏收入占比较高,主要系在授权运营模式下,公司将收取的版权金计入递延收益,并在协议约定的受益期间内对其按直线法进行摊销并确认为营业收入。

(4)其他非流动负债

报告期内,公司其他非流动负债构成如下:

单位:万元

项目	2019-6-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
购买日预计成本	-	-	-	-	-	-	4,898.81	97.22%
房屋保证金	150.09	100.00%	150.67	100.00%	149.80	100.00%	140.29	2.78%
合计	150.09	100.00%	150.67	100.00%	149.80	100.00%	5,039.10	100.00%

报告期各期末,公司其他非流动负债分别为5,039.10万元、149.80万元、150.67万元和150.09万元。其中2016年末的其他非流动负债金额较高,4,898.81万元的购买日预计成本系并购Bigpoint事项中因会计准则差异而形成。

(三)偿债能力分析

1、偿债能力指标

报告期内,公司偿债能力指标如下:

财务指标	2019-6-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
流动比率(倍)	1.61	1.33	1.47	1.10
速动比率(倍)	1.61	1.33	1.47	1.10
资产负债率(合并)	38.47%	38.54%	38.69%	42.17%
资产负债率(母公司)	19.45%	22.03%	20.27%	19.42%
财务指标	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
息税折旧摊销前利润(万元)	54,196.99	129,677.20	89,216.63	72,406.22
利息保障倍数(倍)	9.52	12.87	9.99	17.31

注:上述指标的计算公式如下:

(1)流动比率 = 流动资产 / 流动负债;
(2)速动比率 =(流动资产 - 存货)/ 流动负债;
(3)资产负债率 = 总负债 / 总资产;
(4)息税折旧摊销前利润 = 利润总额 + 利息支出+折旧+摊销;
(5)利息保障倍数 =(利润总额 + 利息支出)/ 利息支出。

报告期各期末,公司流动比率分别为1.10、1.47、1.33和1.61;速动比率分别为1.10、1.47、1.33和1.61,流动比率及速动比率整体有所上升。2017年末流动比率和速动比率高于2016年末,主要系2017年发行公司债券及非公开发行股票募集资金到账所致;2018年末公司的流动比率和速动比率略低于2017年末,主要系短期借款增加所致;2019年6月末公司的流动比率和速动比率高于2018年末,主要系公司实施新金融工具准则后,交易性金融资产增加所致。

报告期各期末,公司资产负债率(合并)分别为42.17%、38.69%、38.54%和38.47%,保持在50%以下,资本结构较为合理,财务风险较低。

报告期内,公司息税折旧摊销前利润分别为72,406.22万元、89,216.63万元、129,677.20万元和54,196.99万元,利息保障倍数分别为17.31、9.99、12.87和9.52,整体保持在较高水平。

报告期内,公司资信状况良好、融资渠道稳定,未发生逾期偿还贷款的情况;公司负债水平较为合理、经营活动产生的现金流量总体良好、资产流动性较高,偿债能力均保持在良好水平;2019年6月末,公司不存在对外担保事项,具备有效的防范债务风险能力。

2、可比上市公司情况分析

报告期内,公司与可比上市公司的流动比率对比情况如下:

证券简称	流动比率			
	2019-6-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
三七互娱	2.09	2.10	2.61	1.51
昆仑万维	0.96	0.71	1.46	0.87
中青宝	1.13	1.22	1.62	4.49
掌趣科技	3.32	2.28	4.01	2.99
恺英网络	2.89	2.66	3.00	4.90
可比上市公司平均值	2.08	1.79	2.54	2.95
游族网络	1.61	1.33	1.47	1.10

数据来源:可比公司定期报告。

报告期内,公司与可比上市公司的速动比率对比情况如下:

证券简称	速动比率			
	2019-6-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
三七互娱	2.09	2.10	2.54	1.46
昆仑万维	0.96	0.71	1.46	0.87
中青宝	1.13	1.22	1.62	4.49
掌趣科技	3.32	2.28	4.01	2.99
恺英网络	2.89	2.65	3.00	4.90
可比上市公司平均值	2.08	1.79	2.53	2.94
游族网络	1.61	1.33	1.47	1.10

数据来源:可比公司定期报告。

报告期内,公司与可比上市公司的资产负债率对比情况如下:

证券简称	资产负债率(合并)			
	2019-6-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
三七互娱	27.92%	27.18%	20.45%	25.95%
昆仑万维	60.51%	39.79%	26.52%	49.56%
中青宝	43.48%	37.70%	31.26%	11.64%
掌趣科技	9.74%	12.45%	12.98%	18.49%
恺英网络	14.53%	15.73%	16.91%	16.54%
可比上市公司平均值	31.24%	26.57%	21.63%	24.44%
游族网络	38.47%	38.54%	38.69%	42.17%

数据来源:可比公司定期报告。

报告期各期末,公司流动比率、速动比率均低于可比上市公司平均值,资产负债率均高于可比上市公司平均值。总体而言,公司的资产负债结构较为稳定,资产负债率在合理范围内,偿债能力较强。

3、本次发行对公司偿债能力的影响

公司本次可转债发行募集资金到位后,将会提高公司的资产负债率,但是由于公司的资产规模较大,资产负债率水平提高幅度有限,且可转换债券带有股票期权的特性,在一定条件下可以在未来转换为公司股票。同时,可转换债券票面利率相对较低,每年的债券偿还和息费较小,因此不会给公司带来较大的还本付息压力。公司将根据本次可转债本息未来到期支付安排合理调度、分配资金,保证按期支付到期利息和本金。

公司偿付本次可转债本息的资金主要来源于经营活动产生的现金流量。公司经营活动产生的现金流量净额相对充裕,随着公司业务规模的提升、市场份额的扩大,公司的盈利能力和经营活动现金流量将有望继续增长。稳健的财务状况和充足的经营活动现金流量将保证偿付本次可转债本息的资金需要。

(四)运营能力分析

1、运营能力指标

报告期内,公司运营能力指标如下:

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
总资产周转率(次)	0.22	0.51	0.57	0.66
流动资产周转率(次)	0.42	1.13	1.36	1.93
应收账款周转率(次)	1.86	5.27	5.71	4.86

注:上述指标的计算公式如下:

(1)总资产周转率 = 营业收入 / 总资产期初期末平均余额;
(2)流动资产周转率 = 营业收入 / 流动资产期初期末平均余额;
(3)应收账款周转率 = 营业收入 / 应收账款期初期末平均余额。

报告期内,公司总资产周转率分别为0.66、0.57、0.51和0.22;流动资产周转率分别为1.93、1.36、1.13和0.42;应收账款周转率分别为4.86、5.71、5.27和1.86。公司资产运营效率较高,应收账款回款较快,总体运营能力较强。

2、可比上市公司情况分析

报告期内,公司与可比上市公司的总资产周转率对比情况如下:

证券简称	总资产周转率			
	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
三七互娱	0.71	0.87	0.80	0.95
昆仑万维	0.19	0.34	0.37	0.48
中青宝	0.14	0.28	0.28	0.27
掌趣科技	0.12	0.25	0.17	0.20
恺英网络	0.17	0.38	0.62	1.01
可比上市公司平均值	0.26	0.42	0.45	0.58
游族网络	0.22	0.51	0.57	0.66

数据来源:可比公司定期报告。

报告期内,公司与可比上市公司的流动资产周转率对比情况如下:

证券简称	流动资产周转率			
	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
三七互娱	1.39	1.87	1.93	2.30
昆仑万维	0.47	1.39	1.36	1.24
中青宝	0.30	0.63	0.67	0.66
掌趣科技	0.43	1.12	0.93	1.35
恺英网络	0.43	0.82	0.98	1.24
可比上市公司平均值	0.60	1.17	1.17	1.36
游族网络	0.42	1.13	1.36	1.93

数据来源:可比公司定期报告。

报告期内,公司与可比上市公司的应收账款周转率对比情况如下:

证券简称	应收账款周转率			
	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
三七互娱	4.03	6.99	7.28	8.18
昆仑万维	4.28	9.26	6.94	5.58
中青宝	1.34	2.74	3.37	2.92
掌趣科技	4.02	8.61	6.02	6.47
恺英网络	1.02	2.25	4.09	6.04
可比上市公司平均值	2.94	5.97	5.54	5.84
游族网络	1.86	5.27	5.71	4.86

数据来源:可比公司定期报告。

整体而言,报告期内,公司上述运营能力指标与可比公司无较大差异,保持在较为合理的水平,公司的资产运用效率良好。

二、盈利能力分析

报告期内,公司营业收入及利润情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
营业收入	172,987.49	358,125.39	323,567.55	253,011.44
营业成本	81,192.59	157,294.03	154,756.10	132,528.11
营业利润	41,999.61	105,001.01	64,627.24	52,801.05
利润总额	42,011.77	105,608.51	67,350.52	58,524.15
净利润	40,700.02	101,135.93	66,414.69	59,707.55

报告期各期,公司的营业收入总额分别为253,011.44万元、323,567.55万元、358,125.39万元和172,987.49万元,分别实现净利润59,707.55万元、66,414.69万元、101,135.93万元和40,700.02万元。报告期内,公司主要从事移动游戏和网页游戏的研发、发行及运营,公司积极拓展精品游戏品类,不断更新研发、发行技术及理念,深化全球市场区域运营。报告期内,公司主营业务整体保持较快发展,取得了优良的经营业绩。

(一)营业收入分析

报告期内,公司营业收入构成如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	172,405.97	99.66%	356,233.84	99.47%	321,356.35	99.32%	252,212.42	99.68%
其他业务收入	581.52	0.34%	1,891.56	0.53%	2,211.19	0.68%	799.02	0.32%
合计	172,987.49	100.00%	358,125.39	100.00%	323,567.55	100.00%	253,011.44	100.00%

公司的主营业务为网页游戏和移动游戏的研发、发行及运营。近年来,公司坚持以"精品化、全球化、大IP"战略为定位,秉承向用户传达"分享简单的快乐"的企业文化,持续为全球游戏用户提供优质游戏产品及相应服务,提升玩家的游戏体验,在巩固核心业务优势的基础上,积极拓展精品游戏品类,深化全球市场区域运营,持续打造顶级IP。基于经典游戏的成功研发经验,公司在新游戏上研发与代理并行,持续扩展游戏品类,打造精品游戏矩阵。

报告期内,公司主营业务收入持续增长,占营业收入总额的比例始终高于99%,公司主营业务突出。公司其他业务收入主要为房屋出租收入,占比较低。

报告期内,公司主营业务收入分别为252,212.42万元、321,356.35万元、356,233.84万元和172,405.97万元。2017年,公司主营业务收入同比增长27.41%,主要系移动游戏业务、海外业务增长较快所致;2018年,受限于网络游戏行业整体增长速度趋缓,公司主营业务收入增速有所下滑,同比增长10.85%。

1、分产品营业收入情况

报告期内,公司营业收入分产品构成如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
网页游戏	41,840.63	24.19%	89,395.07	24.96%	90,407.26	27.94%	123,105.82	48.66%
移动游戏	123,136.89	71.18%	256,769.73	71.70%	230,106.48	71.12%	128,159.73	50.65%
其它	8,009.97	4.63%	11,960.59	3.34%	3,053.81	0.94%	1,745.89	0.69%
合计	172,987.49	100.00%	358,125.39	100.00%	323,567.55	100.00%	253,011.44	100.00%

报告期内,发行人的营业收入主要来源于网页游戏、移动游戏业务,二者合计占营业收入的比例超过95%。报告期内,网页游戏业务收入占营业收入的比例逐渐下降,分别为48.66%、27.94%、24.96%和24.19%;移动游戏业务收入占营业收入的比例分别为50.65%、71.12%、71.70%和71.18%。报告期内,发行人移动游戏业务收入占营业收入的比例总体相对较高。

报告期内,公司准确把握网络游戏行业的移动端发展方向,在原有游戏品类基础上进行了多维度、精品化拓展,适时推出《少年三国志》、《大皇帝》、《少年西游记》、《天使纪元》、《三十六计》和《女神联盟2》等自研移动游戏,并代理发行《狂暴之翼》、《刀剑乱舞-ONLINE-》等移动游戏产品。2017年,公司移动游戏业务收入同比增长79.55%,网页游戏业务收入同比下降26.56%。2018年,公司移动游戏业务收入同比增长11.59%,网页游戏业务收入同比下降1.12%。报告期内,公司移动游戏业务的增长表现显著优于网页游戏业务。

2、分地区营业收入情况

报告期内,公司营业收入分地区构成如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
国内地区	72,038.15	41.64%	173,738.87	48.51%	126,756.14	39.17%	126,226.02	49.89%
海外地区	100,949.34	58.36%	184,386.52	51.49%	196,811.40	60.83%	126,785.42	50.11%
合计	172,987.49	100.00%	358,125.39	100.00%	323,567.55	100.00%	253,011.44	100.00%

报告期内,公司国内地区营业收入分别为126,226.02万元、126,756.14万元、173,738.87万元和72,038.15万元,占营业收入总额的比例分别为49.89%、39.17%、48.51%和41.64%。

报告期内,公司秉持全球化发展战略,在保持国内产品优势的前提下,通过收购德国老牌游戏厂商Bigpoint等方式不断加强海外市场的开拓与部署,通过面向区域市场搭建本地精英组成的综合性发行团队,专注区域特色游戏品类的研发和运营,公司已将发行版图拓展至全球多个国家和地区。公司发行的移动游戏《狂暴之翼》、《少年三国志》及网页游戏《女神联盟》、《女神联盟2》等产品在海外表现强势,公司在海外市场的渗透率和区域优势得以不断巩固。

报告期内,海外地区营业收入占比分别为50.11%、60.83%、51.49%和58.36%。2017年,公司海外地区营业收入同比增长55.23%;2018年,公司海外地区营业收入同比下降6.31%,但海外地区收入规模仍保持较高水平。

网络游戏产业是文化产业的重要组成部分,"游戏出海"是我国"文化走出去"战略的重要落脚点之一。公司已成功输出多款包含中国文化元素的精品游戏,例如在日韩、东南亚及北美地区取得良好运营表现的《少年三国志》即以三国题材为设计背景,通过贴合历史事实的人物角色、战争策略设计,可引导游戏玩家对三国历史及人物建立较为直观的认识。报告期内,公司在"游戏出海"方面取得了较好的成绩,公司在App Annie发布的"2018年中国发行商出海收入榜"中排名第11位,并已连续第二年入围"年度全球收入52强App发行商"榜单。

(二)营业成本分析

报告期内,公司营业成本构成如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务成本	81,003.91	99.77%	156,545.79	99.52%	154,173.32	99.62%	132,203.45	99.76%
其他业务成本	188.68	0.23%	748.24	0.48%	582.77	0.38%	324.66	0.24%
合计	81,192.59	100.00%	157,294.03	100.00%	154,756.10	100.00%	132,528.11	100.00%

公司的主营业务成本主要包括游戏分成款、版权金摊销、服务器租赁费、职工薪酬、与收入直接相关的游戏产品推广支出和固定资产折旧等。报告期内,公司主营业务成本占营业成本的比例在99%以上,其他业务成本占比较低。2017年公司主营业务成本较2016年增长16.62%,其中移动游戏业务的营业成本增长55,134.14万元、网页游戏业务的营业成本减少33,189.18万元;2018年,公司主营业务成本较2017年略有增长,增幅为1.54%,主要系当期对外开展大数据业务导致的成本增加,网页游戏、移动游戏业务的成本变动幅度较小。

1、分产品营业成本情况

报告期内,公司营业成本分产品构成如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
网页游戏	16,114.51	19.85%	36,623.80	23.28%	37,764.21	24.40%	70,953.39	53.54%
移动游戏	61,298.11	75.50%	113,914.01	72.42%	115,703.95	74.77%	60,569.81	45.70%
其它	3,779.97	4.66%	6,756.22	4.30%	1,287.94	0.83%	1,004.91	0.76%
合计	81,192.59	100.00%	157,294.03	100.00%	154,756.10	100.00%	132,528.11	100.00%

报告期内,公司的营业成本主要由网页游戏和移动游戏的成本构成。报告期各期,公司移动游戏业务的营业成本占比分别为45.70%、74.77%、72.42%和75.50%,其中2017年占比有较大幅度的提高,主要系2017年公司移动游戏业务的收入增长超10亿元、同比增幅达79.55%所致。报告期内,公司网页游戏业务的营业成本占比则从2016年的53.54%逐渐下降至2019年1-6月的19.85%,主要系同期网页游戏业务的收入占比逐渐下降所致。报告期内,公司营业成本分产品的构成情况与营业收入分产品的构成情况基本一致。

2、分地区营业成本情况

报告期内,公司营业成本分地区构成如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
国内地区	27,171.99	33.47%	46,271.00	29.42%	58,547.08	37.83%	49,108.32	37.06%
海外地区	54,020.60	66.53%	111,023.03	70.58%	96,209.02	62.17%	83,419.79	62.94%
合计	81,192.59	100.00%	157,294.03	100.00%	154,756.10	100.00%	132,528.11	100.00%

报告期各期,公司国内地区营业成本占营业成本总额的比例分别为37.06%、37.83%、29.42%和33.47%。2017年,国内地区营业成本为58,547.08万元,较2016年增长19.22%,主要系当期国内上线运营的游戏产品增加导致推广支出增幅较大。2018年,国内地区营业成本为46,271.00万元,较2017年减少20.97%,主要系当期国内运营的主要游戏产品逐步进入成熟期,针对该等游戏产品的推广支出同比下降所致。

报告期各期,公司海外地区的营业成本占比分别为62.94%、62.17%、70.58%和66.53%。报告期内,公司海外地区营业成本增长较快,2017-2018年的同比增速分别为15.33%、15.40%,主要系公司顺应"游戏出海"的行业发展趋势,持续提高在海外市场的运营投入导致。

(三)毛利率分析

1、毛利及毛利率构成

报告期内,公司毛利构成情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务毛利	91,402.06	99.57%	199,688.05	99.43%	167,183.03	99.04%	120,008.97	99.61%
其他业务毛利	392.84	0.43%	1,143.32	0.57%	1,628.42	0.96%	474.36	0.39%
合计	91,794.90	100.00%	200,831.36	100.00%	168,811.45	100.00%	120,483.33	100.00%

报告期内,发行人的营业毛利主要来自主营业务,主营业务毛利占比始终保持在99%以上。报告期各期,公司营业毛利总额分别为120,483.33万元、168,811.45万元、200,831.36万元和91,794.90万元,整体保持较好的增长势头。

报告期内,公司毛利率构成情况如下:

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
主营业务毛利率	53.02%	56.06%	52.02%	47.58%
其他业务毛利率	67.55%	60.44%	73.64%	59.37%
综合毛利率	53.06%	56.08%	52.17%	47.62%

报告期各期,公司主营业务毛利率分别为47.58%、52.02%、56.06%和53.02%,其中2017年公司主营业务毛利率上升4.44%,主要系当期网页游戏毛利率上升15.86%;2018年公司主营业务毛利率较2017年上升4.04%,主要系当期移动游戏毛利率上升5.92%。

报告期各期,公司的综合毛利率分别为47.62%、52.17%、56.08%和53.06%,呈现一定的波动性,但总体仍处于相对较高水平。

2、分产品毛利及毛利率情况

报告期内,公司营业毛利分产品的情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
网页游戏	25,726.12	28.03%	52,771.27	26.28%	52,643.05	31.18%	52,152.43	43.29%
移动游戏	61,838.78	67.37%	142,855.72	71.13%	114,402.52	67.77%	67,589.92	56.10%
其它	4,230.00	4.61%	5,204.38	2.59%	1,765.87	1.05%	740.98	0.62%
合计	91,794.90	100.00%	200,831.36	100.00%	168,811.45	100.00%	120,483.33	100.00%

报告期内,公司的营业毛利主要来自网页游戏和移动游戏业务。报告期各期,公司网页游戏业务毛利分别为52,152.43万元、52,643.05万元、52,771.27万元和25,726.12万元,整体保持稳定;网页游戏业务毛利占比分别为43.29%、31.18%、26.28%和28.03%,整体呈波动下降趋势。报告期各期,公司移动游戏业务毛利分别为67,589.92万元、114,402.52万元、142,855.72万元和61,838.78万元,整体保持较快增长;移动游戏业务毛利占比分别为56.10%、67.77%、71.13%和67.37%,整体呈波动上升趋势。

报告期内,公司毛利率分产品的情况如下:

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度
	毛利率	变化	毛利率	变化	毛利率	变化	毛利率
网页游戏	61.49%	2.46%	59.03%	0.80%	58.23%	15.86%	42.36%
移动游戏	50.22%	-5.42%	55.64%	5.92%	49.72%	-3.02%	52.74%
其它	52.81%	9.30%	43.51%	-14.32%	57.83%	15.38%	42.44%
综合毛利率	53.06%	-3.02%	56.08%	3.91%	52.17%	4.55%	47.62%

报告期内,公司网页游戏业务的毛利率分别为42.36%、58.23%、59.03%和61.49%。2017-2018年,公司网页游戏业务毛利率较上一年度分别提高15.86%和0.80%;2019年1-6月,公司网页游戏业务毛利率较2018年提高2.46%。主要系《女神联盟》等主打网页游戏产品逐步进入成熟期,针对该等产品的推广支出有所减少,进而导致公司网页游戏业务的整体毛利率有所提高。

报告期内,公司移动游戏业务的毛利率分别为52.74%、49.72%、55.64%和50.22%,整体呈现一定的波动性。2017年,公司上线运营的移动游戏产品数量有所增加,该等游戏产品在上线初期多数存在较高的推广支出,故2017年公司移动游戏业务毛利率有所下降。2018年,随着前期上线的游戏产品进入流水收获期,公司移动游戏业务的毛利率有所回升。

3、分地区毛利及毛利率情况

报告期内,公司营业毛利分地区的情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
国内地区	44,866.16	48.88%	127,467.87	63.47%	68,209.07	40.41%	77,117.70	64.01%
海外地区	46,928.74	51.12%	73,363.50	36.53%	100,602.38	59.59%	43,365.63	35.99%
合计	91,794.90	100.00%	200,831.36	100.00%	168,811.45	100.00%	120,483.33	100.00%

报告期各期,公司国内地区营业毛利占比分别为64.01%、40.41%、63.47%和48.88%,呈现一定的波动性。其中,2017年公司国内地区营业收入占比下降至39.17%、同期国内业务毛利率下降7.28%,导致2017年国内地区营业毛利占比由2016年的64.01%下降至40.41%。2018年,公司国内地区营业毛利占比回升至63.47%,主要系当期国内地区营业收入占比有所提高,且同期国内业务毛利率大幅提高19.56%所致。

报告期各期,公司海外地区营业毛利占比分别为35.99%、59.59%、36.53%和51.12%。其中,2017年海外地区营业毛利占比的增幅较大,当期海外地区营业收入占比、毛利率均有较大幅度的提高。2018年,公司海外地区营业毛利占比下降至36.53%,主要系2018年下半年海外地区上线运营的游戏产品较多,而产品上线初期的流水规模、毛利率相对较低,导致当期海外地区营业收入占比和毛利率出现不同程度的下降所致。

报告期内,公司毛利率分地区的情况如下:

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度
	毛利率	变化	毛利率	变化	毛利率	变化	毛利率
国内地区	62.28%	-11.09%	73.37%	19.56%	53.81%	-7.28%	61.09%
海外地区	46.49%	6.70%	39.79%	-11.33%	51.12%	16.91%	34.20%
综合毛利率	53.06%	-3.02%	56.08%	3.91%	52.17%	4.55%	47.62%

报告期各期,公司国内业务毛利率分别为61.09%、53.81%、73.37%和62.28%,整体维持较高水平。2017年、2018年和2019年1-6月,公司国内业务毛利率分别变动-7.28%、19.56%和-11.09%,呈现较大幅度的波动。公司在境内运营的游戏产品较多,不同生命周期阶段的产品在玩家流水、推广支出等方面存在较大差异,导致处于不同生命周期阶段的游戏产品毛利率可能存在较大差异。2017年,公司于国内上线运营《战神三十六计》、《射雕英雄传》、《西游女儿国》和《刀剑乱舞-ONLINE-》等游戏产品,该等游戏产品在上线初期的市场推广支出较高、玩家流水规模相对较小,系2017年国内业务毛利率下滑的主要原因。随着该等游戏产品的推广效果逐步显现、主要产品逐步进入流水收获期,2018年公司的国内业务毛利率较2017年度提高19.56%。

报告期各期,公司海外业务毛利率分别为34.20%、51.12%、39.79%和46.49%。2017年、2018年和2019年1-6月,公司海外业务毛利率分别变动16.91%、-11.33%和6.70%。公司的《狂暴之翼》、《少年西游记》等产品于2016年下半年上线且推广支出较高,新游戏产品的收入提升相对早期投入有一定滞后性,导致2016年海外业务毛利率偏低;2017年上述游戏逐步进入收获期,用户群体达到一定规模,收入达到较高水平且相对稳定,市场推广支出下降,使得海外业务毛利率有所提升。2018年,公司海外业务毛利率较2017年下降11.33%,主要是当期在海外上线移动游戏《天使纪元》、《女神联盟2》及网页游戏《女神联盟3》等新产品,该等游戏产品在上线初期的推广支出相对较高,导致海外业务毛利率下降。

4、毛利率的同行业对比情况

报告期内,公司与可比上市公司的综合毛利率对比情况如下:

证券简称	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度	最大波动幅度
三七互娱	86.18%	76.27%	68.52%	63.01%	23.17%
昆仑万维	78.95%	82.61%	79.79%	52.99%	29.62%
中青宝	59.17%	58.91%	56.01%	61.70%	5.69%
掌趣科技	58.81%	61.27%	58.97%	56.15%	5.12%
恺英网络	68.22%	70.26%	70.70%	63.52%	7.18%
可比公司平均毛利率	70.27%	69.87%	66.80%	59.47%	10.80%
游族网络	53.06%	56.08%	52.17%	47.62%	8.46%

数据来源:可比公司定期报告。

报告期内,公司的毛利率波动幅度与同行业可比公司平均毛利率的波动幅度不存在重大差异。报告期内,公司的综合毛利率低于同行业可比上市公司的平均水平。一方面,公司的海外业务收入占比相对较高,而海外游戏业务的毛利率相对较低,导致公司的综合毛利率相对较低;另一方面,对于为特定游戏产品而产生的推广支出,因其与特定游戏产品的收入直接相关,公司将该等支出计入主营业务成本而非期间费用,亦是公司综合毛利率相对较低的原因之一。

(四)期间费用分析

报告期内,公司期间费用构成情况如下:

单位:万元

期间费用构成	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
销售费用	19,138.65	40,808.39	29,371.40	18,315.32
管理费用(含研发费用)	39,664.15	82,296.13	67,969.98	44,091.69
财务费用	3,760.06	7,973.77	9,051.88	3,314.88
期间费用合计	62,562.85	131,078.29	106,393.26	65,721.89
销售费用/期间费用合计	30.59%	31.13%	27.61%	27.87%
管理费用(含研发费用)/期间费用合计	63.40%	62.78%	63.89%	67.09%
财务费用/期间费用合计	6.01%	6.08%	8.51%	5.04%
营业收入	172,987.49	358,125.39	323,567.55	253,011.44
销售费用/营业收入	11.06%	11.40%	9.08%	7.24%
管理费用(含研发费用)/营业收入	22.93%	22.98%	21.01%	17.43%
财务费用/营业收入	2.17%	2.23%	2.80%	1.31%
期间费用合计/营业收入	36.17%	36.60%	32.88%	25.98%

报告期内,公司期间费用分别为65,721.89万元、106,393.26万元、131,078.29万元及62,562.85万元,占营业收入比例分别为25.98%、32.88%、36.60%和36.17%,呈现一定程度的波动性。公司的期间费用主要由销售费用和管理费用(含研发费用)构成,二者合计占期间费用总额的比例在报告期内均高于90%。

1、销售费用

报告期内,公司销售费用构成情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
职工薪酬	5,117.62	26.74%	17,601.00	43.13%	13,207.71	44.97%	8,094.09	44.19%
宣传及会务费	12,128.91	63.37%	19,247.94	47.17%	11,926.87	40.61%	6,918.17	37.77%
渠道费	919.97	4.81%	1,057.49	2.59%	1,514.21	5.16%	1,746.20	9.53%
办公费	98.71	0.52%	497.36	1.22%	212.51	0.72%	223.36	1.22%
外包服务费	564.03	2.95%	1,362.20	3.34%	589.92	2.01%	220.79	1.21%
业务招待费	92.50	0.48%	130.86	0.32%	145.53	0.50%	125.27	0.68%
差旅及交通费	90.14	0.47%	532.11	1.30%	325.68	1.11%	299.87	1.64%
折旧	62.33	0.33%	161.79	0.40%	161.53	0.55%	123.43	0.67%
其他	64.45	0.34%	217.64	0.53%	1,287.44	4.38%	564.15	3.08%
合计	19,138.65	100.00%	40,808.39	100.00%	29,371.40	100.00%	18,315.32	100.00%

报告期内,公司销售费用主要由职工薪酬、宣传及会务费、渠道费等构成,三者合计占各期销售费用的比例超90%。报告期各期,公司销售费用分别为18,315.32万元、29,371.40万元、40,808.39万元和19,138.65万元,占营业收入的比例分别为7.24%、9.08%、11.40%和11.06%。2016-2018年,公司的销售费用占营业收入的比例逐渐提高,主要原因包括:①公司运营的游戏产品数量增加、新产品上线前期的宣传投入增加等因素,致宣传费用持续增长;②为促进收入增长而提高销售人员的薪资待遇,致销售费用里的职工薪酬增长较快。

2017年公司销售费用较2016年增加11,056.08万元,增幅为60.37%,主要系因游戏产品数量增加、新产品上线、销售人员薪资待遇提升等,致当期的宣传及会务费增加5,008.71万元、职工薪酬增加5,113.62万元。

2018年公司销售费用较2017年增加11,436.99万元,其中宣传及会务费增加7,321.07万元、职工薪酬增加4,393.30万元。在网络游戏行业整体增长趋势放缓的背景下,公司增加了其在游戏产品宣传方面的投入,并适当提高了销售人员薪资待遇水平。

2、管理费用(含研发费用)

报告期内,公司管理费用(含研发费用)构成情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
研究开发经费/研发费用	15,972.80	40.27%	36,953.14	44.90%	29,653.09	43.63%	14,135.96	32.06%
职工薪酬	8,872.15	22.37%	18,961.59	23.04%	14,594.83	21.47%	7,772.76	17.63%
办公费	1,027.31	2.59%	3,150.07	3.83%	1,845.73	2.72%	1,493.77	3.39%
折旧费	2,071.71	5.22%	3,391.49	4.12%	2,688.87	3.96%	2,358.76	5.35%
房租及物业管理费	4,421.37	11.15%	7,911.58	9.61%	7,054.43	10.38%	3,640.94	8.26%
中介服务费	4,095.94	10.33%	6,656.17	8.09%	6,966.86	10.25%	8,171.31	18.53%
差旅费	635.45	1.60%	1,081.79	1.31%	979.02	1.44%	1,178.44	2.67%
招聘费	30.47	0.08%	138.93	0.17%	263.55	0.39%	322.28	0.73%
业务招待费	175.84	0.44%	522.79	0.64%	418.27	0.62%	563.82	1.28%
其他	2,361.11	5.95%	3,528.58	4.29%	3,505.34	5.16%	4,453.64	10.10%
合计	39,664.15	100.00%	82,296.13	100.00%	67,969.98	100.00%	44,091.69	100.00%

报告期内,公司管理费用(含研发费用)主要由研究开发经费、职工薪酬、房租及物业管理费和中介服务费等构成。报告期内,公司管理费用(含研发费用)分别为44,091.69万元、67,969.98万元、82,296.13万元和39,664.15万元,占营业收入的比例分别为17.43%、21.01%、22.98%和22.93%,整体占比相对稳定。

2017年公司管理费用较2016年增加23,878.29万元,增幅为54.16%,随着公司业务规模的增长及经营管理的需要,当期研究开发经费、职工薪酬和房租及物业管理费分别增加15,517.12万元、6,822.07万元和3,413.49万元。

2018年公司管理费用(含研发费用)较2017年增加14,326.16万元,增幅为21.08%,主要为研发费用增加7,300.06万元、职工薪酬(计入管理费用的部分)增加4,366.76万元。其中,研发费用的增长主要系研发人员的工资薪酬增长、对研发人员计提的股权激励费用增加导致。

报告期内,公司的研发费用(研究开发经费)分别为14,135.96万元、29,653.09万元、36,953.14万元和15,972.80万元,主要系公司为持续提高游戏产品的市场竞争力、提升技术研发能力和自主创新能力,积极引进高端研发型人才、提高研发人员薪资待遇水平、加大研发投入所致。

报告期内,公司的职工薪酬呈上升趋势,主要系公司为保持薪酬体系的竞争力,适度提高员工薪资待遇所致。

报告期内,公司的中介机构费用支出相对较高,主要系公司进行资产收购、在资本市场发行债券或股票所致。

3、财务费用

报告期内,公司财务费用构成情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
利息支出	4,930.75	8,897.48	7,488.58	3,589.02
减:利息收入	1,249.67	2,450.82	517.24	177.50
汇兑损益	-124.28	896.46	716.99	-979.25
其他	203.26	630.65	1,363.56	882.62
合计	3,760.06	7,973.77	9,051.88	3,314.88

报告期内,公司的财务费用主要由贷款和债券利息、汇兑损益影响等构成。报告期内,公司财务费用分别为3,314.88万元、9,051.88万元、7,973.77万元及3,760.06万元,占营业收入比例分别为1.31%、2.80%、2.23%及2.17%,整体占比较低。其中,2017年财务费用增幅相对较大,一方面系因当期银行贷款的利息支出较高、发行4亿元公司债券并开始计提利息,另一方面系因欧元兑人民币汇率在2017年上升幅度较大,公司的欧元贷款费用随之增加。

(五)税金及附加分析

报告期内,公司税金及附加构成情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
营业税	-	-	-	-	-	-	119.41	7.09%
城市维护建设税	537.53	43.85%	948.87	38.73%	749.81	37.09%	563.42	33.44%
教育费附加	320.95	26.18%	845.70	34.52%	710.91	35.17%	444.32	26.37%
其他	367.46	29.97%	655.25	26.75%	560.66	27.74%	557.74	33.10%
合计	1,225.94	100.00%	2,449.81	100.00%	2,021.38	100.00%	1,684.89	100.00%

报告期内,公司税金及附加主要由城市维护建设税、教育费附加、其他支出构成,其他支出主要包括房产税、地方教育费附加、印花税等。报告期内,公司税金及附加的金额分别为1,684.89万元、2,021.38万元、2,449.81万元及1,225.94万元,占当期营业收入的比例分别为0.67%、0.62%、0.68%及0.71%,税金及附加金额占营业收入的比例较低且相对稳定。

(六)投资收益分析

报告期内,公司投资收益构成情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
权益法核算的长期股权投资收益	-408.92	-2,509.66	-3,230.24	1,452.59
处置长期股权投资产生的投资收益	8,891.10	15,961.37	2,105.03	-45.24
可供出售金融资产在持有期间的投资收益	-	2,762.57	802.11	97.53
处置可供出售金融资产取得的投资收益	-	6,520.83	601.28	1,732.96
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产在持有期间的投资收益	1,368.50	-	-	-
合计	9,850.67	22,735.12	278.17	3,237.83

报告期内,公司的投资收益主要由权益法核算的长期股权投资收益、处置长期股权投资产生的投资收益、可供出售金融资产在持有期间的投资收益、处置可供出售金融资产取得的投资收益、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产在持有期间的投资收益等构成。

其中,2016年、2018年和2019年1-6月,公司的投资收益金额相对较高。2016年,公司的投资收益为3,237.83万元,主要包括①权益法核算的长期股权投资的投资收益1,452.59万元;②处置青果灵动、北京初见科技有限公司(作为可供出售金融核算)等参股公司股权而产生的投资收益1,732.96万元。2018年,公司的投资收益为22,735.12万元,主要包括①可供出售金融资产在持有期间的投资收益2,762.57万元;②处置嘉兴优亮投资合伙企业(有限合伙)、湖南搜云网络科技股份有限公司、蜂果网络等参股企业股权或份额,以及处置子公司宁波泽禧76.93%的份额所产生的投资收益22,482.20万元。2019年1-6月,公司的投资收益为9,850.67万元,主要包括①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产在持有期间的投资收益1,368.50万元;②处置对北京风火互娱科技有限公司的投资、处置原子公司掌淘科技58%股权等,所产生的投资收益8,891.10万元。

(七)其他收益分析

报告期内,公司其他收益构成情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
增值税即征即退	3,897.36	14,530.76	10,546.15	-
政府补助	1,712.43	2,174.73	448.50	-
合计	5,609.78	16,705.49	10,994.64	-

报告期内,公司其他收益主要由增值税即征即退、与日常活动相关的政府补助构成。2017年、2018年和2019年1-6月,公司其他收益金额分别为10,994.64万元、16,705.49万元和5,609.78万元,占当期营业利润的比例分别为17.01%、15.91%和13.36%。

(八)营业外收入及营业外支出分析

1、营业外收入

2016年,公司营业外收入情况如下:

单位:万元

项目	2016年度	
	金额	占比
非流动资产处置利得合计	13.50	0.22%
其中:固定资产处置利得	13.50	0.22%
政府补助	6,084.63	98.12%
其他	103.22	1.66%
合计	6,201.35	100.00%

2017年4月28日,财政部以财会〔2017〕13号发布了《企业会计准则第42号——持有待售的非流动资产、处置组和终止经营》,自2017年5月28日起实施。2017年5月10日,财政部以财会〔2017〕15号发布了《企业会计准则第16号——政府补助(2017年修订)》,自2017年6月12日起实施。经公司第四届董事会第三十三次会议于2017年8月23日决议通过,公司按照财政部的要求时间开始执行前述两项会计准则。

2017年、2018年和2019年1-6月,公司营业外收入情况如下:

单位:万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
非流动资产毁损报废利得	0.70	1.89%	4.97	0.73%	6.50	0.20%
与企业日常活动无关的政府补助	2.18	5.87%	50.00	7.39%	3,007.35	92.82%
其他	34.20	92.24%	621.19	91.87%	226.26	6.98%
合计	37.07	100.00%	676.16	100.00%	3,240.11	100.00%

(下转B16版)