

公司代码：600652

公司简称：*ST 游久



上海游久游戏股份有限公司

2021 年年度报告摘要

第一节 重要提示

- 1 本年度报告摘要来自年度报告全文，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 <http://www.sse.com.cn> 网站仔细阅读年度报告全文。
- 2 本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证年度报告内容的真实性、准确性、完整性，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 中准会计师事务所（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。
- 5 董事会决议通过的本报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

经中准会计师事务所（特殊普通合伙）审计，2021 年度公司合并报表净利润-75,819,857.86 元，归属于母公司股东的净利润-75,819,857.86 元，截至 2021 年 12 月 31 日，公司合并报表累计未分配利润-887,488,307.22 元。鉴于公司累计未分配利润为负值，董事会拟定，2021 年度公司不进行利润分配，也不进行资本公积金转增股本。

第二节 公司基本情况

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	上交所	*ST游久	600652	ST游久/*ST游久/游久游戏/爱使股份

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	许鹿鹏	姜迎芝
办公地址	上海市肇嘉浜路666号	上海市肇嘉浜路666号
电话	021-64710022转8301	021-64710022转8105
电子信箱	xulupeng@u9game.com.cn	jiangyingzhi@u9game.com.cn

2 报告期公司主要业务简介

公司是一家互联网游戏企业，按照国民经济行业分类，所属信息传输、软件和信息技术服务业（GB/T 4754）。

网络游戏是互联网娱乐产业的重要组成部分。根据中国音数协游戏工委（GPC）与中国游戏产业研究院合作发布的《2021 年中国游戏产业报告》显示：中国游戏市场实际销售收入 2,965.13 亿元，比 2020 年增加 178.26 亿元，同比增长 6.40%，增幅较去年同比缩减近 15%。



图 1：中国游戏市场实际销售收入及增长率

2021 年，游戏人口红利趋于饱和。中国游戏用户规模继续保持稳定增长，用户规模 6.66 亿人，同比增长 0.22%。



图 2：中国游戏用户规模及增长率

由于版号发放暂停近半年，2021 年，市场新上线产品数量减少，流水主要依靠过去的产品支撑。自主研发游戏国内市场实际销售收入 2,558.19 亿元，同比增长 6.51%，增幅较去年同比缩减约 20%；



图 3: 中国自主研发游戏国内市场实际销售收入及增长率

自主研发游戏海外市场实际销售收入 180.13 亿美元, 同比增长 16.59%, 增速同比下降约 17%。从近五年的平均增长幅度看, 中国游戏出海份额呈稳定上升态势, 出海游戏在用户下载量、使用时长和用户付费三个方面均保持较好增长。



图 4: 中国自主研发游戏海外市场实际销售收入及增长率

2021 年, 中国移动游戏市场实际销售收入 2,255.38 亿元, 占比 76.06%, 同比增长 7.57%, 增幅较去年同比缩减约 25%; 客户端游戏市场实际收入 588 亿元, 占比 19.83%, 同比增长 5.15%, 为近三年来首次出现增长趋势; 网页游戏市场实际销售收入 60.30 亿元, 占比 2.03%, 同比下降 20.74%, 连续 5 年持续呈现下降趋势。

2021 年, 持续受到疫情影响, 重要电竞赛事线下活动减少, 而线上模式较难实现商业变现, 中国电子竞技游戏市场实际销售收入 1401.81 亿元, 比 2020 年增加了 36.24 亿元, 同比增长 2.65%,

增幅较去年同比缩减约 42%，增速放缓。与此同时，中国电子竞技游戏用户规模达 4.89 亿人，同比增长 0.27%。



图 5：中国电子竞技游戏市场实际销售收入及增长率

总体而言，2021 年中国游戏市场完成了用户规模和区域市场的横向拓展，市场占有率和产品认可度有了质的提升，但是游戏产业发展仍然遇到了个别环节的发展瓶颈，主要存在于以下几个方面：第一，防沉迷工作仍有提升空间，未成年人保护措施需要继续拓展；第二，头部企业的集中化趋势明显，市场竞争机制需要进一步改进；第三，中小企业的压力凸显，推动其生态链多样化发展成为未来的努力方向；第四，游戏产品同质化现象依旧明显，精品力作稍显不足；第五，人才培养的难度升级，关于游戏的学术理论研究仍有一定的上升空间；第六，电竞游戏产业基础仍旧薄弱，依然需要国家、地方在技术、人才、资本等多层面、多渠道的大力支持。

（一）主要业务

报告期内，公司主营业务未发生重大变化，主要从事游戏媒体资讯平台——游久网媒体广告平台的运营、为游戏厂家提供新媒体代运营和网络游戏发行等业务。公司主营业务由全资子公司游久时代及其子公司上海紫钥、游久电竞等企业负责运营。此外，为解决公司主营业务收入规模偏小的问题，公司于 11 月份新设立了全资子公司上海琳万，主要从事媒体平台广告（互联网数字营销）业务，包括为广告主提供互联网上的短视频广告制作、投放、优化等服务。

（二）经营模式

1、广告代理服务

第一类，是以公司自有的游久网为平台，接受广告客户（游戏厂商）在游久网网站发布各类广告，公司向客户收取广告费；第二类是以公司在第三方平台（如头条、百家、大鱼）等注册的自营账号为载体，接受广告客户（游戏厂商）委托，对客户产品进行植入推广，向客户收取内容制作发布费用；第三类是新媒体代运营。广告客户（游戏厂商）在各类第三方媒体平台（如微博、微信公众号、B 站、抖音等）开立自有账号。该类账号的日常运营工作全部委托给公司。公司新媒体团队代客户开展账号运营，按客户要求策划、生产内容，保证这些账号有一定的阅读量和活跃度，提升并维系影响力，并按服务时间向客户收取相应费用。

2、网络游戏发行运营

公司支付版权金（或产品定制费用）后，从拥有游戏产品版权、著作权的研发商处获得其对公司在特定渠道（如 IOS、安卓应用宝、品牌手机应用商店、自有渠道等）运营游戏的授权，制作不同的游戏软件包，在相应渠道提供给玩家下载，采取独立的用户管理系统或支付系统，运营游戏、获取玩家充值。充值流水减去渠道商分成后，公司还将根据协议约定的分成比例，向版权拥有方支付运营收入分成。

3、媒体平台广告服务

上海琳万接受各行业广告客户委托，根据客户广告预算和预期达到的效果，充分考虑客户行业及产品特点，为其量身定制广告投放方案，并通过充值代理商从互联网媒体平台采购流量，整合成为一站式数字营销解决方案。公司会为广告客户提供广告内容制作及审核、媒体账户充值、投放及优化等服务，最后根据投放效果与广告客户确认结算。

3 公司主要会计数据和财务指标

3.1 近 3 年的主要会计数据和财务指标

单位：元 币种：人民币

	2021年	2020年	本年比上年 增减(%)	2019年
总资产	1,809,345,350.74	1,834,720,309.90	-1.38	1,882,133,736.25
归属于上市公司股东的净资产	1,672,933,967.06	1,751,801,304.13	-4.50	1,733,800,086.13
营业收入	15,827,347.63	12,341,623.10	28.24	166,821,753.54
扣除与主营业务无关的业务收入和不具备商业实质的收入后的营业收入	10,566,625.22	10,220,231.53	3.39	/
归属于上市公司股东的净利润	-75,819,857.86	-27,461,900.22	不适用	17,179,187.49
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-73,312,846.86	-44,105,072.32	不适用	-96,314,760.94
经营活动产生的现金流量净额	-51,045,115.09	-14,522,223.43	不适用	-40,412,181.91
加权平均净资产收益率(%)	-4.43	-1.58	减少2.85个百分点	1.00
基本每股收益(元/股)	-0.09	-0.03	不适用	0.02
稀释每股收益(元/股)	-0.09	-0.03	不适用	0.02

3.2 报告期分季度的主要会计数据

单位：元 币种：人民币

	第一季度 (1-3 月份)	第二季度 (4-6 月份)	第三季度 (7-9 月份)	第四季度 (10-12 月份)
营业收入	5,729,193.23	293,480.59	2,606,436.83	7,198,236.98
归属于上市公司股东的净利润	-9,265,232.83	6,634,744.26	-11,341,505.88	-61,847,863.41
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	-14,137,926.11	6,336,172.88	-12,870,384.91	-52,640,708.72
经营活动产生的现金流量净额	-18,773,675.61	-7,746,603.44	-5,404,618.08	-19,120,217.96

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

 适用 不适用

4 股东情况

4.1 报告期末及年报披露前一个月末的普通股股东总数、表决权恢复的优先股股东总数和持有特别表决权股份的股东总数及前 10 名股东情况

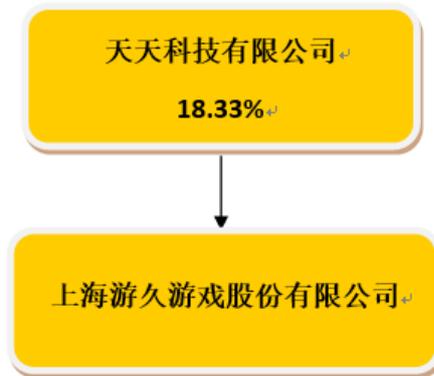
单位：股

截至报告期末普通股股东总数（户）					48,336		
年度报告披露日前一月末的普通股股东总数（户）					48,191		
截至报告期末表决权恢复的优先股股东总数（户）					0		
年度报告披露日前一月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 (全称)	报告期内 增减	期末持股 数量	比例 (%)	持有有限 售条 件的 股份 数量	质押、标记或冻结 情况		股东 性质
					股份 状态	数量	
天天科技 有限公司	0	152,642,856	18.33	0	质押	152,642,744	境内非国有 法人
吴涛	49,022,858	49,022,858	5.89	0	无	0	境内自然人
陈士皓	41,400,000	41,400,000	4.97	0	无	0	其他
代琳	-46,722,958	30,650,493	3.68	0	质押	29,220,484	境内自然人
					冻结	30,650,493	
刘亮	-54,140,900	23,171,703	2.78	0	质押	23,166,400	境内自然人
					冻结	23,171,703	
大连卓皓 贸易有限	0	20,677,570	2.48	0	质押	20,670,000	境内非国有 法人

公司							
段艳梅	6,370,450	6,370,450	0.77	0	无	0	其他
党慧	5,472,500	5,472,500	0.66	0	无	0	境内自然人
吴域潇	5,432,600	5,432,600	0.65	0	无	0	境内自然人
尹晓晗	5,387,614	5,387,614	0.65	0	无	0	境内自然人
上述股东关联关系或一致行动的说明	报告期内，上述前十名股东中，天天科技为公司控股股东，其与大连卓皓贸易有限公司存在一致行动关系；吴涛与党慧、吴域潇、尹晓晗也存在一致行动关系；公司未知其他股东之间是否存在关联关系或属于《上市公司收购管理办法》规定的一致行动人。						
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明	无						

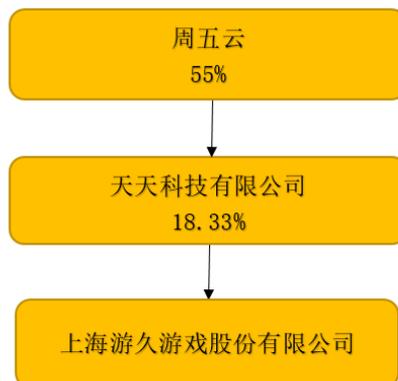
4.2 公司与控股股东之间的产权及控制关系的方框图

√适用 □不适用



4.3 公司与实际控制人之间的产权及控制关系的方框图

√适用 □不适用



4.4 报告期末公司优先股股东总数及前 10 名股东情况

□适用 √不适用

5 公司债券情况

适用 不适用

第三节 重要事项

1 公司应当根据重要性原则，披露报告期内公司经营情况的重大变化，以及报告期内发生的对公司经营情况有重大影响和预计未来会有重大影响的事项。

报告期内，公司除了继续开展游戏类广告代理业务外，在游戏发行方面，增加了多款网络游戏产品上线运营；第四季度，公司新设立子公司，专门开展媒体平台广告业务——互联网广告数字营销业务，在成立后也取得了一定的业绩。但是，由于公司整体实力和时间有限，新上业务收入未能达到预期效果。

报告期内，公司实现营业收入 1,582.73 万元，比上年同期增加 28.24%；归属于上市公司股东的净利润-7,581.99 万元，比上年同期减少 4,835.80 万元；归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润-7,331.28 万元。公司主营业务收入规模较小、盈利能力偏弱状况未能改善。

因触及“退市新规”，公司股票将从上海证券交易所主板退市，转入全国中小企业股份转让系统（“股转”系统）进行转让。后续，公司将按照相关规定，认真做好股票退市和股转系统挂牌工作，保护投资者的交易权；公司将继续根据实际情况，持续改进工作方式，坚持依法依规、勤勉尽责开展各项经营管理工作；同时，积极争取各方支持，做好投资者沟通协调，改善公司持续经营能力及经营状况，推动公司在良性增长轨道加速前进，切实维护全体股东利益。

2 公司年度报告披露后存在退市风险警示或终止上市情形的，应当披露导致退市风险警示或终止上市情形的原因。

适用 不适用

公司 2020 年度经审计扣除非经常性损益后的净利润为负值且营业收入扣除与主营业务无关的业务和不具备商业实质的收入后低于人民币 1 亿元，根据《上海证券交易所股票上市规则（2020 年 12 月修订）》的相关规定，公司股票自 2021 年 4 月 30 日起被实施“退市风险警示”处理。公司 2021 年度经审计扣除非经常性损益后的净利润继续为负值且营业收入扣除与主营业务无关的业务和不具备商业实质的收入后继续低于人民币 1 亿元，根据《上海证券交易所股票上市规则》（2022 年 1 月修订）第 9.3.11 条第一款的规定，公司股票将面临被终止上市。

上海游久游戏股份有限公司

董事长：谢鹏

2022 年 4 月 30 日