

杭州电魂网络上市 成为国内 A 股主板独立 IPO 游戏第一股

电魂网络成立于2008年9月,从资本市场看,八年里,公司从成立到上市,应该说在目前A股上市公司中比较少见的。公司成长历程中,抓住机遇的能力很重要。



讲述人：
黄法
杭州电魂网络科技股份有限公司
董事会秘书



电魂上市

回眸 2016

致力于开发绿色健康的精品网络游戏

回望过去八年,从电魂网络的创立起步走到现在,中间经历了太多太多的困难、压力,特别是公司身处的互联网大行业,八年,行业早已发生天翻地覆变化。

2008年9月电魂网络成立后,即着手《梦三国》游戏产品的持续研发工作。2009年12月,《梦三国》正式上线商业化运营,区别于当时国内游戏市场上,主流产品多为以欧美文化为背景的国外引进产品,《梦三国》作为一款纯国风、即时对战与角色扮演相结合的3D竞技类网络游戏,举起“国风竞技”旗帜,填补了当时市场的一大空白。

《梦三国》上线后即迎来了注册用户的快速增长,同步公司的营业收入、规模也有了快速的增长;2011年电魂网络营收突破亿元,2013年更是迎来了利税双双过亿的成绩。随着公司规模扩张,在2011年下半年,我们即开展了IPO前期调研等工作,并于2012年正式启动公司IPO进程,其间克服了种种压力与困难,走到今天,2016

年10月26日,终于迎来了上市的这一发展重要时刻。

在经历了近几年移动端游戏市场的全面冲击、用户分流后,《梦三国》客户端游戏市场用户、规模等均进入了一个相对平稳的发展周期,在持续对《梦三国》进行技术升级、更新维护,深入挖掘现有用户价值、提升用户忠诚度同时,电魂网络也有自己的规划和应对策略:持续研发新游戏,包括移动端市场。2014年7月,正式推出国内首款竞技塔防客户端产品《梦塔防》。而随着移动互联网的兴起,公司也积极布局该领域,相继推出《梦梦三国》、《梦三国手游》等多款产品,并有多款在研产品储备。公司新近推出的首款VR产品《瞳》,也很荣幸地在近期作为唯一一款移动端游戏产品入围了2016VR CORE 硬核虚拟现实开发者大赛。本着“打造精品游戏”理念,电魂网络对后续推出的新游戏产品品质等还是充满信心的,但市场表现能否达到或超预期,这还需要届时接受市场的考验。

杭州银行文创支行 引领“文创 + 金融”的杭州模式

回眸 2016

文创+金融又成为一个“杭州模式”

杭州被誉为“全国文化创意天堂”,目前正处在文创产业高速发展的黄金时代。

2013年10月,杭州银行设立了全国首家文创金融专营机构——杭州银行文创支行,成立以来,文创支行秉承“专业、专注、专营、创新”的发展理念,不仅支持了一批真正意义上的文创企业,尤其是文创类中小微企业,而且在管理模式、客户培育、产品创新及渠道搭建等方面作出了有益探索,为金融助推文创产业发展提供了创新思路。

2016年2月,杭州银行将原有科技、文创两大战略业务板块进行了整合,组建了全国首家科技文创金融事业部,实现了全行科技文创金融资源的进一步整合,致力于打造“中国的硅谷银行”。杭州银行科技文创金融事业部以专业专注的态度、以创新创业的模式,助推文创产业的发展。

这一年,杭州银行在杭州市委宣传部、市文创办、市节展办等部门的大力支持下,设立“杭州市动漫游戏产业非抵押贷款风险补偿基金”,在“杭州市文创产业引导基金”中设立动漫游戏业专项

板块,进一步发挥杭州动漫产业专项资金的引导与杠杆作用,构建多层次的贷款风险分担和补偿机制,拓宽杭州市动漫游戏企业特别是中小型动漫游戏企业的融资渠道,整合各方优质资源,调动民间资本积极性,优化产业投融资环境,为动漫游戏产业发展进一步提供服务。

现在讲分享经济,2016年我们也在这样做。目前为止,杭州银行游戏行业客户已达200多家,信贷客户30多家,5个多亿的信贷支持。与此同时我们积极开展行业内资源整合,不定期举办“企业沙龙”、“交流座谈会”、“项目洽谈会”等活动,通过面对面交流座谈,对产业链各环节资源的整合,提高产业协同效应,形成环环相扣的多种类业务合作。文创支行是一家银行,但又不仅仅是一家银行,我行的竞争力除了在信贷、结算服务和创新产品上体现,更多的是作为一个专业的文创金融平台,分专业团队管理行业,为行业提供更好的平台服务,客户在我们这里的服务不仅仅是金融的服务,还有业务上的整合,资本市场的对接,合作伙伴的寻找等。

展望 2017

做深行业,做出不一样的文创金融

银行最关注怎样的企业?基本上关注重点还是团队,历史业绩、商业模式、盈利模式以及后续的发展潜力。目前从银行风控角度来说,相对游戏的CP开发,游戏的运营和发行更具有稳定的经营模式,从信贷投放的角度来说,银行更倾向于成熟的CP公司和稳定的运行发行游戏企业。

针对游戏行业特性,我行开发了一系列具备行业特点的金融产品。比如选择权贷款、游戏发行项目贷款、渠道应收账款质押贷款、游戏产业上下游对接服务等等。比如宇石网络,在公司刚成立,我行就通过专业的投贷联动投放1000万信用贷款,同时获得一定选择权,在短短1年,公司估值已经达到5000万美元。还有遥望网络,在我行支持下成为新三板明星企业。还有刚刚上市的电魂网络,北美发行前10的非奇科技,安卓切水果开发商上海卓亨网络等。

2017年动漫和游戏行业整体的趋势还是在增长

和发展的,在新的形势下,行业之间的融合会更加明显,也会使得IP的运营更具有影响力,从小说、漫画、游戏、影视剧到衍生品,甚至是游乐园、影游基地,美日韩的发展过程都将成为我国动漫游戏行业总结和学习的指路标。但我相信,最终消费者还是会为精品买单,做文化产业还是需要静下心来,专注地做好自己领域内的核心内容,一个优秀的IP永远不会缺乏合作者。

2017年,杭州银行将会把重点放在一些精品动漫和游戏公司身上,寻找动漫游戏的龙头企业,以我行专业的金融能力和企业专业的行业能力共同来建立一些行业基金,共同来孵化以及完善产业链的发展,形成多元化的资源库,做好一个优质银行的同时也要成为一个优质的平台,以优质的服务来吸引杭州的动漫游戏企业,真正地做深行业,做出不一样的文创金融。

“文化+创意”已然成为杭州的生活方式,而“文创+金融”则又成为一个杭州模式——杭州银行和文创办

的政银文化创意产业创业投资引导基金也借势启航。



讲述人：
陈岚
杭州银行科技文创金融事业部总经理

