浙江世纪华通集团股份有限公司

证券代码:002602　证券简称:世纪华通　公告编号:2020-056

2019 年度报告摘要

一、重要提示

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,投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

董事、监事、高级管理人员异议声明

姓名	职务	内容和原因

声明:

除下列董事外,其他董事亲自出席了审议本次年报的董事会会议

未亲自出席董事姓名	未亲自出席董事职务	未亲自出席会议原因	被委托人姓名

非标准审计意见提示

□ 适用 √ 不适用

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

√ 适用 □ 不适用

是否以公积金转增股本

√ 是 □ 否

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为:以未来实施分配方案时股权登记日的总股本扣除公司回购专户上已回购股份后的总股本为基数,向全体股东每 10 股派发现金红利 0 元(含税),送红股 0 股(含税),以资本公积金向全体股东每 10 股转增 2 股。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

□ 适用 √ 不适用

二、公司基本情况

1、公司简介

股票简称	世纪华通	股票代码	002602
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	鄢冰洁		
办公地址	浙江省绍兴市上虞区曹娥街道越爱路 66 号		
电话	0575-82148871		
电子信箱	bingjie_li@shuatong.com		

2、报告期主要业务或产品简介

1、报告期内公司的主要业务、主要产品及其用途、经营模式、主要的业绩驱动因素

目前公司业务主要分为互联网游戏与汽车零部件制造。

(1)互联网游戏

公司互联网游戏业务板块主要包含旗下盛跃网络、点点互动、天游软件及无锡七酷网络 4 家主要子公司。

盛跃网络是全球领先的网络游戏开发商、运营商和发行商。2019 年 3 月 31 日起,正式启用“盛趣游戏”作为全新的品牌标识,以全新的理念与姿态,探索极限科技,构建新文化产业的绿色生态,把优秀的中国文化带向全球。立足“科技赋能文化”的新文化产业定位,盛趣游戏全面推进“精品化”、“全球化”、“新文化”三大战略,以科技为骨、文化为翼,用科技激活文化的精髓,致力于成为一家打造极致互动体验的科技文化企业。作为中国游戏产业开创者与变革者,盛趣游戏不断精进游戏品质,先后推出和运营了《热血传奇》、《传奇世界》、《冒险岛》、《龙之谷》、《最终幻想 14》、《永恒之塔》等精品游戏,注册用户超过 21 亿。进入移动游戏时代,盛趣游戏先后成功发行代理游戏《扩散性百万亚瑟王》、《Love Live! 学园偶像祭》与推出自研游戏《热血传奇手机版》、《传奇世界手游》、《龙之谷手游》、《传世 3D》、《热血传说》、《辐射避难所网络版》、《金装裁决》、《樱桃湾之夏 AKB48》等优秀作品。

点点互动是最早一批面向海外市场的集研发、发行及运营为一体的游戏公司。2016 年《阿瓦隆之王》正式发布,横扫 67 个国家的 AppStore 畅销榜,成为唯一一款两次登顶美国畅销榜的中国游戏;2017 年 9 月《火枪纪元》上线,这是一款中世纪风格的战争策略类即时对战手游。根据 App Annie 提供的数据显示,《火枪纪元》稳定排在美国 App Store 畅销榜 Top 20。根据由 App Annie 发布的中国 APP 发行商 2019 年月度出海发行商收入排行榜单,点点互动收入在 2019 年全年均位于三甲行列。根据 Sensor Tower 发布的 2020 年 4 月中国手游收入 TOP30 排行榜名单显示,两款产品亦表现出色,《火枪纪元》排名拿下 TOP 8 位置,《阿瓦隆之王》排在第 9 名。

天游软件是中国领先的运动休闲竞技类网络游戏运营商,主要运营游戏产品包括《街头篮球》、《攻沙》等。天游软件市局电竞产业多年,其运营的《街头篮球》FSPL 职业电竞联赛至今已超过 10 年时间,线下比赛累计参赛人数达到 7 万人次,每年观看比赛直播人数超过 500 万人,积累了大量一线电竞俱乐部及玩家观众群体。通过电子竞技与现实体育的有机结合,天游软件聚合行业影响力,进一步打造稳定和良性的生态。

无锡七酷网络是一家集网页游戏、手机网游自主研发与运营于一体的综合型游戏公司,主要游戏产品包括《择天记》、《魔力宝贝》等。于 2019 年度,鉴于盛跃网路与无锡七酷网络在游戏 IP、研发、商务及职能管理等环节有着较多协同、支持,公司对双方旗下国内游戏业务在研发资源、人力资源、IP 资源、商务资源等进行多方面的整合。

(2)汽车零部件制造

浙江世纪华通车业有限公司(以下简称“华通车业”)系研发、生产、销售汽车塑料配件、金属冲压件的专业厂家,是国家重点扶持高新技术企业,华通车业是上海大众、上海通用、一汽集团、东风集团、广州本田等汽车主机厂的定点配套 A 级供应商,也是法国法雷奥集团、德国贝洱集团、伟世通集团、华域视觉、奥托立夫集团等国际一流汽车零部件制造商的全球采购首选供应商。汽车零部件制造板块主要产品有汽车热塑性塑料件、空调系统塑料件、内饰件、外饰件、座椅系统塑料件、安全系统塑料件等。拥有较强的产品设计、研发队伍,能自行设计或与顾客共同设计开发新产品,是上海大众、上海通用的模具、检具认可供应商,拥有进口的各类高精度数控加工中心及辅助设备。检测中心拥有进口的全套塑料材料和成品性能测试设备,已通过 ISO/IEC17025 标准国家认可。

2、公司所属行业的发展阶段、周期性特点以及公司所处的行业地位

目前,公司仍处于双主业格局,但互联网游戏收入占比已超过 80%。2019 年度我国游戏产业呈现以移动游戏继续保持较快增长、自主研发游戏海外营销提升明显、电子竞技游戏异军突起以及在新技术驱动下,AR/VR、云游戏等前沿市场将迎来快速成长新机遇的特点,特色游戏用户群体呈现出较大的增长潜力和发展空间。公司于 2019 年 6 月完成盛跃网络重组并购,进一步增强公司竞争实力与游戏市场份额成为国内网络游戏行业的龙头。

2019 年,受国六排放标准提前实施、新能源汽车补贴大幅退坡等诸多因素影响,我国汽车市场需求呈现一定程度低迷。从年内走势看,伴随生产企业的主动调整、积极应对,以及四季度传统消费旺季的到来,下半年汽车市场表现出较强的自我恢复能力,但全年依然呈现负增长。为了应对产业调整,公司进一步降低资本支出,发挥产格管理模式,控制成本稳定生产能效,将行业下滑对公司的影响进一步降低。

3、主要会计数据和财务指标

(1)近三年主要会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

√ 是 □ 否

追溯调整或重述原因

同一控制下企业合并

单位:元

	2019年	2018年		本年比上年增减	2017年	
		调整前	调整后	调整后	调整前	调整后
营业收入	14,689,715,624.19	8,123,997,085.31	12,523,523,066.37	17.30%	3,490,821,643.58	3,490,821,643.58
归属于上市公司股东的净利润	2,285,373,120.16	962,263,077.70	1,346,159,444.88	69.77%	782,740,266.90	782,740,266.90
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	2,012,754,974.07	744,251,188.82	788,105,619.99	155.39%	379,221,126.30	379,221,126.30
经营活动产生的现金流量净额	2,178,304,328.54	930,049,465.20	2,222,342,884.80	-1.98%	198,883,096.36	198,883,096.36
基本每股收益(元/股)	0.46	0.43	0.34	35.29%	0.48	0.48
稀释每股收益(元/股)	0.46	0.43	0.34	35.29%	0.48	0.48
加权平均净资产收益率	11.10%	7.29%	8.99%	2.11%	16.43%	16.43%

	2019年末	2018年末		本年末比上年末增减	2017年末	
		调整前	调整后	调整后	调整前	调整后
资产总额	32,359,117,092.20	16,746,036,368.48	30,843,027,815.03	4.92%	6,413,770,003.40	6,413,770,003.40
归属于上市公司股东的净资产	24,545,721,818.94	13,864,375,486.87	15,751,783,488.94	55.83%	5,049,562,385.52	5,049,562,385.52

(2)分季度主要会计数据

单位:元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	3,426,299,468.28	3,508,192,661.70	4,000,039,337.24	3,755,184,156.97
归属于上市公司股东的净利润	224,788,465.68	528,932,475.98	831,051,926.00	700,600,252.50
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	193,647,331.95	451,126,425.75	791,101,799.76	576,879,416.61
经营活动产生的现金流量净额	61,880,629.71	530,192,111.25	287,513,447.41	1,298,718,140.17

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

√ 是 □ 否

报告期内,公司于 2019 年 6 月 5 日以非公开发行股票及支付现金的方式,购买其合计持有的盛跃网络 100%股权。由于盛跃网络在合并前后均受华通控股最终控制且该控制并非暂时性的,故该交易属于同一控制下企业合并。因此本公司对上述相关财务指标进行了追溯调整,视同盛跃网络在以前期间一直存在于报告主体。

4、股及股东情况

(1)普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位:股

报告期末普通股股东总数	30,548	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	49,951	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
浙江华通控股集团有限公司	境内非国有法人	11.73%	698,880,000	0	质押	606,391,994	
邵恒	境内自然人	8.19%	487,674,145	386,329,297	质押	481,933,028	
王佶	境内自然人	6.84%	407,464,729	327,754,825	质押	407,464,729	
上海曜骥如网络科技合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	6.66%	396,511,551	396,511,551			
林芝腾讯科技有限公司	境内非国有法人	4.96%	295,593,761	295,593,761			
上海菁尧投资中心(有限合伙)	境内非国有法人	4.00%	238,257,318	0			
绍兴上虞吉运盛商务信息咨询合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	3.33%	198,052,771	198,052,771	质押	198,052,771	
上海道顺投资管理中心(有限合伙)	境内非国有法人	3.33%	198,052,771	198,052,771			
永丰国际集团(香港)有限公司	境外法人	3.07%	182,903,878	0	质押	64,000,000	
深圳华侨城资本投资管理有限公司	国有法人	2.85%	170,044,346	170,044,346			

上述股东关联关系或一致行动的说明

王佶通先生为浙江华通控股集团有限公司及上海曜骥如网络科技有限公司(有限合伙)的实际控制人;王佶先生为绍兴上虞吉运盛商务信息咨询合伙企业(有限合伙)的实际控制人,除上述之外,公司未知上述其他股东是否存在关联关系或一致行动关系。

参与融资融券业务股东情况说明(如有)

浙江华通控股集团有限公司通过普通证券账户持有公司股票 636,192,000 股,通过信用证券账户持有公司股票 62,688,000 股。王翰平通过普通证券账户持有公司股票 0 股,通过信用证券账户持有公司股票 31,245,715 股。

(2)公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

□ 适用 √ 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

(3)以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系

5、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市,且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券

否

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

公司按照稳定发展汽车零部件行业以及做大做强互联网游戏产业的公司发展战略进一步优化产业结构。2019 年,公司实现营业收入 146.90 亿元,同比增长 17.30%;归属于上市公司股东的净利润为 22.85 亿元,较上年同期增长 69.77%。互联网游戏业务的持续高速增长是本期收入增长的主要驱动。

公司按照董事会确定的战略目标和工作部署,进一步推动互联网游戏行业的整合和收购,进一步深化与腾讯的深度合作,拓宽相关合作,确保公司持续扩大盈利。于本报告期,公司以发行股份及支付现金的方式购买盛跃网络 100%股权,此次交易的合并日为 2019 年 6 月 5 日,系公司实际取得盛跃网络控制权的日期。由于盛跃网络在合并前后均受华通控股最终控制且该控制并非暂时性的,故该交易属于同一控制下企业合并。公司在编制本期合并财务报表时合并了盛跃网络当期期初至合并日所发生的收入、费用及利润,并对合并资产负债表的期初数以及比较期间相关科目进行了追溯调整,视同盛跃网络在以前期间一直存在于报告主体。

根据相关会计准则的规定,对于同一控制下企业合并,合并利润表、合并现金流量表均反映的是由母子公司构成的报告主体自合并当期期初至合并日实现的损益及现金流量情况,相应地,合并资产负债表的留存收益项目反映母子公司如果一直作为一个整体运行至合并日应实现的盈余公积和未分配利润的情况。因此,2019 年度以及重述后的比较期间归属于上市公司股东的净利润不包含盛跃网络在并入公司合并报表前,盛跃网络合并报表中归属于母公司股东的净利润中按照除最终控制人持有的剩余股权比例计算部分。如果不考虑上述列报调整影响,上市公司 2019 年度归属于上市公司股东的净利润为人民币 2,709,814,275.70 元。

报告期内,公司互联网游戏业务实现营业收入 121.46 亿元,较上年同比增长 23.91%。

端游方面,经典端游产品《传奇》、《最终幻想 14》、《冒险岛》、《街头篮球》、《龙之谷》、《传奇世界》、《永恒之塔》、《彩虹岛》等持续页面献稿定收入。其中《最终幻想 14》、《龙之谷》登陆腾讯 Wegame 平台后,新增用户及产品流水大幅提升。于 2020 年度,公司已推出热血传奇怀旧服,并同步于峡坫执游上线云游戏版本,以回归时长收费制、无商城售卖道具的经典版本内容受到众多传奇类用户好评,游戏开服当日即迫加巴姐服务器。

国内移动游戏方面,《热血传奇手游》、《传奇世界手游》、《龙之谷手游》、《传世 3D》、《Love Live! 学园偶像祭》、《光明勇士》、《血族》等经典游戏延续稳定表现。2019 年公司陆续推出新品《热血传说》、《辐射避难所 online》、《金装裁决》、《命运歌姬》、《RWBY 玫瑰黑阳》、《沧海者小岛》、《樱桃湾之夏 AKB48》等精品手游,为公司带来了良好的收益。其中《热血传说》自公司前第三季度上线以来已经超 10 亿元人民币;公司代理《辐射避难所》已研的《辐射避难所 online》手游于 2019 年 6 月推出,一经上线即稳居 IOS 免费榜首位多日,保持较好的收入表现与口碑,验证了游戏的持续性及玩家的认可度。海外移动游戏方面,主要产品《阿瓦隆之王》、《火枪纪元》继续保持优异的流水表现,根据由 App Annie 发布的中国 APP 发行商 2019 年月度出海发行商收入排行榜单,以海外游戏发行业务为主的点点互动收入在 2019 年全年均位于三甲行列。报告期内,公司海外游戏收入 58.07 亿元,较上年同比增长 23.94%。

新产品储备方面,公司持续加大新游戏的研发及细分游戏市场的布局,目前公司拥有《龙之谷 2》、《庆余年》、《传奇天下》、《代号:远征(待定)》、《彩虹联萌》、《小森生活》、《饥荒(暂定)》《Idle mafia》、《Project D(待定)》、《恶魔城(待定)》、《宝石歌姬(待定)》、《古龙群侠传(待定)》等数款移动游戏正在研发过程中,涵盖 MMORPG、ARPG、放置经营、养成、卡牌等多种品类类型。为增强研发实力,公司持续增加研发投入,报告期内,公司发生研发费用 13.30 亿元,同比增长 28.68%,近三年研发费用累计达到 31.16 亿元。研发团队规模进一步扩大,截至本报告期末,公司共有研发人员 3,594 人,较上年增长 8.45%;

报告期内,公司汽车零部件业务实现营业收入 25.43 亿元,较上年同比下降 6.53%。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

□ 是 √ 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

√ 适用 □ 不适用

单位:元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
汽车零部件	1,825,467,232.85	287,376,548.36	15.74%	-8.47%	-21.09%	-2.52%
游戏运营收入	9,092,063,654.68	4,739,389,960.15	52.13%	23.05%	6.93%	-7.86%
游戏授权收入	2,267,686,204.23	1,959,030,204.81	86.39%	1.55%	15.39%	10.36%

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

□ 是 √ 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

√ 适用 □ 不适用

于本报告期,公司以发行股份及支付现金的方式购买盛跃网络 100%股权,此次交易的合并日为 2019 年 6 月 5 日,系公司实际取得盛跃网络控制权的日期。由于盛跃网络在合并前后均受华通控股最终控制(华通控股于 2018 年初至合并日最终持有盛跃网络 15.872%的股权)且该控制并非暂时性的,故该交易属于同一控制下企业合并。公司在编制本期合并财务报表时合并了盛跃网络当期期初至合并日所发生的收入、费用及利润,并对合并资产负债表的期初数以及比较期间相关科目进行了追溯调整,视同盛跃网络在以前期间一直存在于报告主体。

根据相关会计准则的规定,对于同一控制下企业合并,合并利润表、合并现金流量表均反映的是由母子公司构成的报告主体自合并当期期初至合并日实现的损益及现金流量情况,相应地,合并资产负债表的留存收益项目反映母子公司如果一直作为一个整体运行至合并日应实现的盈余公积和未分配利润的情况。因此,2019 年度以及重述后的比较期间归属于上市公司股东的净利润不包含盛跃网络在并入公司合并报表前,盛跃网络合并报表中归属于母公司股东的净利润中按照除最终控制人持有的剩余股权比例计算部分。如果不考虑上述列报调整影响,上市公司 2019 年度归属于上市公司股东的净利润为人民币 2,709,814,275.70 元。

报告期内,公司实现互联网游戏业务实现营业收入 121.46 亿元,较上年同比增长 23.91%。

端游方面,经典端游产品《传奇》、《最终幻想 14》、《冒险岛》、《街头篮球》、《龙之谷》、《传奇世界》、《永恒之塔》、《彩虹岛》等持续页面献稿定收入。其中《最终幻想 14》、《龙之谷》登陆腾讯 Wegame 平台后,新增用户及产品流水大幅提升。于 2020 年度,公司已推出热血传奇怀旧服,并同步于峡坫执游上线云游戏版本,以回归时长收费制、无商城售卖道具的经典版本内容受到众多传奇类用户好评,游戏开服当日即迫加巴姐服务器。

国内移动游戏方面,《热血传奇手游》、《传奇世界手游》、《龙之谷手游》、《传世 3D》、《Love Live! 学园偶像祭》、《光明勇士》、《血族》等经典游戏延续稳定表现。2019 年公司陆续推出新品《热血传说》、《辐射避难所 online》、《金装裁决》、《命运歌姬》、《RWBY 玫瑰黑阳》、《沧海者小岛》、《樱桃湾之夏 AKB48》等精品手游,为公司带来了良好的收益。其中《热血传说》自公司前第三季度上线以来已经超 10 亿元人民币;公司代理《辐射避难所》已研的《辐射避难所 online》手游于 2019 年 6 月推出,一经上线即稳居 IOS 免费榜首位多日,保持较好的收入表现与口碑,验证了游戏的持续性及玩家的认可度。海外移动游戏方面,主要产品《阿瓦隆之王》、《火枪纪元》继续保持优异的流水表现,根据由 App Annie 发布的中国 APP 发行商 2019 年月度出海发行商收入排行榜单,以海外游戏发行业务为主的点点互动收入在 2019 年全年均位于三甲行列。报告期内,公司海外游戏收入 58.07 亿元,较上年同比增长 23.94%。

新产品储备方面,公司持续加大新游戏的研发及细分游戏市场的布局,目前公司拥有《龙之谷 2》、《庆余年》、《传奇天下》、《代号:远征(待定)》、《彩虹联萌》、《小森生活》、《饥荒(暂定)》《Idle mafia》、《Project D(待定)》、《恶魔城(待定)》、《宝石歌姬(待定)》、《古龙群侠传(待定)》等数款移动游戏正在研发过程中,涵盖 MMORPG、ARPG、放置经营、养成、卡牌等多种品类类型。为增强研发实力,公司持续增加研发投入,报告期内,公司发生研发费用 13.30 亿元,同比增长 28.68%,近三年研发费用累计达到 31.16 亿元。研发团队规模进一步扩大,截至本报告期末,公司共有研发人员 3,594 人,较上年增长 8.45%;

报告期内,公司汽车零部件业务实现营业收入 25.43 亿元,较上年同比下降 6.53%。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

□ 是 √ 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

√ 适用 □ 不适用

单位:元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
汽车零部件	1,825,467,232.85	287,376,548.36	15.74%	-8.47%	-21.09%	-2.52%
游戏运营收入	9,092,063,654.68	4,739,389,960.15	52.13%	23.05%	6.93%	-7.86%
游戏授权收入	2,267,686,204.23	1,959,030,204.81	86.39%	1.55%	15.39%	10.36%

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

□ 是 √ 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

√ 适用 □ 不适用

于本报告期,公司以发行股份及支付现金的方式购买盛跃网络 100%股权。此次交易的合并日为 2019 年 6 月 5 日,系公司实际取得盛跃网络控制权的日期。由于盛跃网络在合并前后均受华通控股最终控制(华通控股于 2018 年初至合并日最终持有盛跃网络 15.872%的股权)且该控制并非暂时性的,故该交易属于同一控制下企业合并。公司在编制本期合并财务报表时合并了盛跃网络当期期初至合并日所发生的收入、费用及利润,并对合并资产负债表的期初数以及比较期间相关科目进行了追溯调整,视同盛跃网络在以前期间一直存在于报告主体。

根据相关会计准则的规定,对于同一控制下企业合并,合并利润表、合并现金流量表均反映的是由母子公司构成的报告主体自合并当期期初至合并日实现的损益及现金流量情况,相应地,合并资产负债表的留存收益项目反映母子公司如果一直作为一个整体运行至合并日应实现的盈余公积和未分配利润的情况。因此,2019 年度以及重述后的比较期间归属于上市公司股东的净利润不包含盛跃网络在并入公司合并报表前,盛跃网络合并报表中归属于母公司股东的净利润中按照除最终控制人持有的剩余股权比例计算部分。如果不考虑上述列报调整影响,上市公司 2019 年度归属于上市公司股东的净利润为人民币 2,709,814,275.70 元。

报告期内,公司实现互联网游戏业务实现营业收入 121.46 亿元,较上年同比增长 23.91%。

端游方面,经典端游产品《传奇》、《最终幻想 14》、《冒险岛》、《街头篮球》、《龙之谷》、《传奇世界》、《永恒之塔》、《彩虹岛》等持续页面献稿定收入。其中《最终幻想 14》、《龙之谷》登陆腾讯 Wegame 平台后,新增用户及产品流水大幅提升。于 2020 年度,公司已推出热血传奇怀旧服,并同步于峡坫执游上线云游戏版本,以回归时长收费制、无商城售卖道具的经典版本内容受到众多传奇类用户好评,游戏开服当日即迫加巴姐服务器。

国内移动游戏方面,《热血传奇手游》、《传奇世界手游》、《龙之谷手游》、《传世 3D》、《Love Live! 学园偶像祭》、《光明勇士》、《血族》等经典游戏延续稳定表现。2019 年公司陆续推出新品《热血传说》、《辐射避难所 online》、《金装裁决》、《命运歌姬》、《RWBY 玫瑰黑阳》、《沧海者小岛》、《樱桃湾之夏 AKB48》等精品手游,为公司带来了良好的收益。其中《热血传说》自公司前第三季度上线以来已经超 10 亿元人民币;公司代理《辐射避难所》已研的《辐射避难所 online》手游于 2019 年 6 月推出,一经上线即稳居 IOS 免费榜首位多日,保持较好的收入表现与口碑,验证了游戏的持续性及玩家的认可度。海外移动游戏方面,主要产品《阿瓦隆之王》、《火枪纪元》继续保持优异的流水表现,根据由 App Annie 发布的中国 APP 发行商 2019 年月度出海发行商收入排行榜单,以海外游戏发行业务为主的点点互动收入在 2019 年全年均位于三甲行列。报告期内,公司海外游戏收入 58.07 亿元,较上年同比增长 23.94%。

新产品储备方面,公司持续加大新游戏的研发及细分游戏市场的布局,目前公司拥有《龙之谷 2》、《庆余年》、《传奇天下》、《代号:远征(待定)》、《彩虹联萌》、《小森生活》、《饥荒(暂定)》《Idle mafia》、《Project D(待定)》、《恶魔城(待定)》、《宝石歌姬(待定)》、《古龙群侠传(待定)》等数款移动游戏正在研发过程中,涵盖 MMORPG、ARPG、放置经营、养成、卡牌等多种品类类型。为增强研发实力,公司持续增加研发投入,报告期内,公司发生研发费用 13.30 亿元,同比增长 28.68%,近三年研发费用累计达到 31.16 亿元。研发团队规模进一步扩大,截至本报告期末,公司共有研发人员 3,594 人,较上年增长 8.45%;

报告期内,公司汽车零部件业务实现营业收入 25.43 亿元,较上年同比下降 6.53%。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

□ 是 √ 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

√ 适用 □ 不适用

单位:元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
汽车零部件	1,825,467,232.85	287,376,548.36	15.74%	-8.47%	-21.09%	-2.52%
游戏运营收入	9,092,063,654.68	4,739,389,960.15	52.13%	23.05%	6.93%	-7.86%
游戏授权收入	2,267,686,204.23	1,959,030,204.81	86.39%	1.55%	15.39%	10.36%

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

□ 是 √ 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

√ 适用 □ 不适用

于本报告期,公司以发行股份及支付现金的方式购买盛跃网络 100%股权。此次交易的合并日为 2019 年 6 月 5 日,系公司实际取得盛跃网络控制权的日期。由于盛跃网络在合并前后均受华通控股最终控制且该控制并非暂时性的,故该交易属于同一控制下企业合并。公司在编制本期合并财务报表时合并了盛跃网络当期期初至合并日所发生的收入、费用及利润,并对合并资产负债表的期初数以及比较期间相关科目进行了追溯调整,视同盛跃网络在以前期间一直存在于报告主体。

根据相关会计准则的规定,对于同一控制下企业合并,合并利润表、合并现金流量表均反映的是由母子公司构成的报告主体自合并当期期初至合并日实现的损益及现金流量情况,相应地,合并资产负债表的留存收益项目反映母子公司如果一直作为一个整体运行至合并日应实现的盈余公积和未分配利润的情况。因此,2019 年度以及重述后的比较期间归属于上市公司股东的净利润不包含盛跃网络在并入公司合并报表前,盛跃网络合并报表中归属于母公司股东的净利润中按照除最终控制人持有的剩余股权比例计算部分。如果不考虑上述列报调整影响,上市公司 2019 年度归属于上市公司股东的净利润为人民币 2,709,814,275.70 元。

报告期内,公司实现互联网游戏业务实现营业收入 121.46 亿元,较上年同比增长 23.91%。

端游方面,经典端游产品《传奇》、《最终幻想 14》、《冒险岛》、《街头篮球》、《龙之谷》、《传奇世界》、《永恒之塔》、《彩虹岛》等持续页面献稿定收入。其中《最终幻想 14》、《龙之谷》登陆腾讯 Wegame 平台后,新增用户及产品流水大幅提升。于 2020 年度,公司已推出热血传奇怀旧服,并同步于峡坫执游上线云游戏版本,以回归时长收费制、无商城售卖道具的经典版本内容受到众多传奇类用户好评,游戏开服当日即迫加巴姐服务器。

国内移动游戏方面,《热血传奇手游》、《传奇世界手游》、《龙之谷手游》、《传世 3D》、《Love Live! 学园偶像祭》、《光明勇士》、《血族》等经典游戏延续稳定表现。2019 年公司陆续推出新品《热血传说》、《辐射避难所 online》、《金装裁决》、《命运歌姬》、《RWBY 玫瑰黑阳》、《沧海者小岛》、《樱桃湾之夏 AKB48》等精品手游,为公司带来了良好的收益。其中《热血传说》自公司前第三季度上线以来已经超 10 亿元人民币;公司代理《辐射避难所》已研的《辐射避难所 online》手游于 2019 年 6 月推出,一经上线即稳居 IOS 免费榜首位多日,保持较好的收入表现与口碑,验证了游戏的持续性及玩家的认可度。海外移动游戏方面,主要产品《阿瓦隆之王》、《火枪纪元》继续保持优异的流水表现,根据由 App Annie 发布的中国 APP 发行商 2019 年月度出海发行商收入排行榜单,以海外游戏发行业务为主的点点互动收入在 2019 年全年均位于三甲行列。报告期内,公司海外游戏收入 58.07 亿元,较上年同比增长 23.94%。

新产品储备方面,公司持续加大新游戏的研发及细分游戏市场的布局,目前公司拥有《龙之谷 2》、《庆余年》、《传奇天下》、《代号:远征(待定)》、《彩虹联萌》、《小森生活》、《饥荒(暂定)》《Idle mafia》、《Project D(待定)》、《恶魔城(待定)》、《宝石歌姬(待定)》、《古龙群侠传(待定)》等数款移动游戏正在研发过程中,涵盖 MMORPG、ARPG、放置经营、养成、卡牌等多种品类类型。为增强研发实力,公司持续增加研发投入,报告期内,公司发生研发费用 13.30 亿元,同比增长 28.68%,近三年研发费用累计达到 31.16 亿元。研发团队规模进一步扩大,截至本报告期末,公司共有研发人员 3,594 人,较上年增长 8.45%;

报告期内,公司汽车零部件业务实现营业收入 25.43 亿元,较上年同比下降 6.53%。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

□ 是 √ 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

√ 适用 □ 不适用

单位:元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
汽车零部件	1,825,467,232.85	287,376,548.36	15.74%	-8.47%	-21.09%	-2.52%
游戏运营收入	9,092,063,654.68	4,739,389,960.15	52.13%	23.05%	6.93%	-7.86%
游戏授权收入	2,267,686,204.23	1,959,030,204.81	86.39%	1.55%	15.39%	10.36%

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

□ 是 √ 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

√ 适用 □ 不适用

于本报告期,公司以发行股份及支付现金的方式购买盛跃网络 100%股权。此次交易的合并日为 2019 年 6 月 5 日,系公司实际取得盛跃网络控制权的日期。由于盛跃网络在合并前后均受华通控股最终控制且该控制并非暂时性的,故该交易属于同一控制下企业合并。公司在编制本期合并财务报表时合并了盛跃网络当期期初至合并日所发生的收入、费用及利润,并对合并资产负债表的期初数以及比较期间相关科目进行了追溯调整,视同盛跃网络在以前期间一直存在于报告主体。

根据相关会计准则的规定,对于同一控制下企业合并,合并利润表、合并现金流量表均反映的是由母子公司构成的报告主体自合并当期期初至合并日实现的损益及现金流量情况,相应地,合并资产负债表的留存收益项目反映母子公司如果一直作为一个整体运行至合并日应实现的盈余公积和未分配利润的情况。因此,2019 年度以及重述后的比较期间归属于上市公司股东的净利润不包含盛跃网络在并入公司合并报表前,盛跃网络合并报表中归属于母公司股东的净利润中按照除最终控制人持有的剩余股权比例计算部分。如果不考虑上述列报调整影响,上市公司 2019 年度归属于上市公司股东的净利润为人民币 2,709,814,275.70 元。

报告期内,公司实现互联网游戏业务实现营业收入 121.46 亿元,较上年同比增长 23.91%。

端游方面,经典端游产品《传奇》、《最终幻想 14》、《冒险岛》、《街头篮球》、《龙之谷》、《传奇世界》、《永恒之塔》、《彩虹岛》等持续页面献稿定收入。其中《最终幻想 14》、《龙之谷》登陆腾讯 Wegame 平台后,新增用户及产品流水大幅提升。于 2020 年度,公司已推出热血传奇怀旧服,并同步于峡坫执游上线云游戏版本,以回归时长收费制、无商城售卖道具的经典版本内容受到众多传奇类用户好评,游戏开服当日即迫加巴姐服务器。

国内移动游戏方面,《热血传奇手游》、《传奇世界手游》、《龙之谷手游》、《传世 3D》、《Love Live! 学园偶像祭》、《光明勇士》、《血族》等经典游戏延续稳定表现。2019 年公司陆续推出新品《热血传说》、《辐射避难所 online》、《金装裁决》、《命运歌姬》、《RWBY 玫瑰黑阳》、《沧海者小岛》、《樱桃湾之夏 AKB48》等精品手游,为公司带来了良好的收益。其中《热血传说》自公司前第三季度上线以来已经超 10 亿元人民币;公司代理《辐射避难所》已研的《辐射避难所 online》手游于 2019 年 6 月推出,一经上线即稳居 IOS 免费榜首位多日,保持较好的收入表现与口碑,验证了游戏的持续性及玩家的认可度。海外移动游戏方面,主要产品《阿瓦隆之王》、《火枪纪元》继续保持优异的流水表现,根据由 App Annie 发布的中国 APP 发行商 2019 年月度出海发行商收入排行榜单,以海外游戏发行业务为主的点点互动收入在 2019 年全年均位于三甲行列。报告期内,公司海外游戏收入 58.07 亿元,较上年同比增长 23.94%。

新产品储备方面,公司持续加大新游戏的研发及细分游戏市场的布局,目前公司拥有《龙之谷 2》、《庆余年》、《传奇天下》、《代号:远征(待定)》、《彩虹联萌》、《小森生活》、《饥荒(暂定)》《Idle mafia》、《Project D(待定)》、《恶魔城(待定)》、《宝石歌姬(待定)》、《古龙