

一 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,投资者应当到上海证券交易所网站等中国证监会指定媒体上仔细阅读年度报告全文。

2 除独立董事范富尧外,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、准确、完整,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 中审亚太会计师事务所(特殊普通合伙)为本公司出具了否定意见的审计报告,本公司董事会、监事会对相关事项已有详细说明,请投资者仔细阅读。

中审亚太会计师事务所(特殊普通合伙)为本公司出具了否定意见的审计报告,本公司董事会、监事会、独立董事已对相关事项进行了专项说明,并发表了相关意见,具体内容详见公司于 2020年8月25日在上海证券交易所网站披露的相关文件。

5 经董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

经中审亚太会计师事务所(特殊普通合伙)对公司2019年度财务状况进行审计,并出具了否定意见的审计报告【中审亚太审字(2020)02666号】(上海富控互动娱乐股份有限公司2019年度审计报告)。公司财务报表显示公司2019年度合并及母公司归属于公司所有者的净利润分别为4,313,115.132.31元(人民币,下同),当期未提取法定盈余公积,加之政策变更影响971,165,876.91元,以及上年初合并未分配利润-5,152,306,236.45元,2019年度合并口径可供公司股东分配的利润为131,974,772.72元。

经公司第九届董事会审议委员会第二十次会议及第九届董事会第五十四次会议,第九届监事会第三次会议审议通过,综合考虑公司经营及资金需求情况,为确保公司以经营持续稳定发展,出于对股东利益的长远考虑,公司决定2019年度不进行利润分配,也不进行资本公积转增股本。

二 公司基本情况

股票简称	股票上市交易所	股票简称	股票代码	变更前股票简称
A股	上海证券交易所	*ST富控	600634	富控互动
联系人及联系方式	<div>董事会秘书</div> <div>证券事务代表</div>			
姓名	杨福茂	杨福茂	杨福茂	
办公地址	上海市杨浦区国权路39号财富广场金座4层	上海市杨浦区国权路39号财富广场金座4层	上海市杨浦区国权路39号财富广场金座4层	
电话	021-63288082	021-63288082	021-63288082	
电子邮箱	zqsb@scn.com	zqsb@scn.com	zqsb@scn.com	

2 报告期公司主要业务和公司主要业务

公司的主要业务是网络游戏产品的研发和运营,主要包括交互休闲娱乐游戏软件的开发及游戏产品的运营。公司以客户端及移动端网络游戏的研发、运营为核心,致力于打造世界级游戏精品,为玩家提供卓越的游戏体验。公司在全球化运营、精品化制作的理念下,以内生增长为根基,以外部延拓为辅助,加速完善产品多元化布局。公司通过先进的游戏研发体系、精准的游戏推广渠道,以及成熟的游戏运营平台,现已发展成为集创意策划、美术设计、技术研发、产品开发、美国网龙、运营推广、国内与海外市场于一体的网络游戏研发、运营商。

报告期内,美国网龙子公司Jagex运营和运营的《Runescape》系列游戏产品持续发力,依托《Runescape》Online手游版的游戏IP,拓展系列游戏产品的会员人数,活跃用户人数,会员消费人数及道具收入保持稳定的增长。公司在实现海外游戏业务稳健发展的基础上,大力发展国内网络游戏市场,公司拥有集研发、运营和发行于一体的专业团队。2020年4月23日,公司自主研发的二次元动作格斗改编手游《失落皇冠》已在全国进行公测。

(二)经营模式

1、采购模式及流程

对于硬件和软件采购,各部门提出采购需求,IT部门审核并向供应商询价议价,由部门主管决定最终供应商选择。

IT部门与法务部共同对订单细节进行审核与复核,并将最终确定的订单细节发送至财务部,由财务部提交至审批系统(SiconWAP),根据订单金额大小由各级审批主管在系统中进行审核。

2、研发模式及流程

公司游戏的研发流程主要包括创意策划、阶段性评审、内部测试等阶段。

(1)创意策划

游戏设计师充分了解当下全球市场情况,发现市场中用户的潜在需求,在市场调研分析的基础上,描绘出新产品的设计要求和基本方向,并结合公司战略发展规划形成新产品的创意概念。

(2)阶段性评审

在游戏研发阶段,公司的核心理念是通过用户验证驱动下的迭代开发,最小化成本前的开发成本,通过召开例会的方式,由各部门提交项目进度及KPI关键绩效指标,可能暴露前期测试结果到游戏关键性指标的各环节内容至公司管理层,管理层共同审核进度及KPI并对是否将该游戏项目推进至下一节点进行决策。

(3)开发测试

游戏开发过程中,公司为开发团队配备两名测试人员,测试人员将覆盖中期开发测试并确保开发过程的顺利进行。内部测试需要进行大量预验证阶段的界面测试及调查,开发小组根据测试结果及管理层提出的相关建议对版本进行一次修正。最终,线上,公司会配备两名专业测试员对游戏版本进行测试,在体验验证进一步验证游戏中的漏洞,通过数据反馈与分析不断调整游戏内容,参数设置或新增部分内容,以确保游戏在上线后能顺利进行。

3、运营模式

目前,网络游戏的运营模式主要包括自主运营、联合运营和代理运营三种方式。公司现阶段的主要产品为PC端及移动端网络游戏,主要采用自主运营模式,游戏的研发、维护和升级、服务器的建设和维护、游戏产品的推广和客户服务以及游戏运营的平台均由公司自主运营。

4、盈利模式

公司收入主要为游戏玩家通过官方网站经由第三方支付平台进行充值或购买充值点卡,激活后通过官方网站进行充值的消费,购买游戏虚拟货币进而在游戏中转化为道具、虚拟装备等游戏资产,收入来源包括会员费收入和道具收入等。

(三)行业情况

根据国数媒数发布的《2019年中国游戏产业年度报告》显示,2019年中国游戏市场和海外市场出口收入整体增速再次提升,收入超过3100亿元,增幅达到10.6%,2019年,中国游戏市场实际销售收入2,330.22亿元,增速8.7%,较2018年增速有所回升,这主要受益于移动游戏市场实际销售收入增速保持平稳,而客户端游戏市场实际销售收入同比下降幅度收窄;中国移动游戏市场实际销售收入突破1513.72亿元,较去年同比增长13.0%,继续保持增长势头,中国移动游戏市场已趋于成熟,用户对精品、创新的需求而对产品的自然筛选现象是重要标志。2019年,中国游戏市场实际销售收入保持平稳。

2019年全球游戏市场收入预计达到1488亿美元,其中移动端市场占比最高且市场规模稳定增长,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%。随着5G技术的落地及智能机普及的提升,未来移动端市场在全球范围内仍具备较高的拓展空间。2019年,中国游戏市场游戏规模预计占全球市场约30%,领跑全球移动游戏市场。未来,海外移动游戏市场将成为未来的重要增长点。

(三)行业情况

根据伽马数据发布的《2019中国游戏产业年度报告》显示,2019年中国游戏市场和海外市场出口收入整体增速持续提升,收入超过3000亿,增幅达到10.6%。2019年,中国游戏市场实际销售收入达2,291.2亿元,同比增长8.7%,较前两年10.1%的增幅进一步提升,这主要得益于移动游戏市场实际销售收入的高速增长。增速提升主要得益于游戏市场用户规模扩大,付费意愿提升,游戏付费率提升。2019年,中国游戏市场实际销售收入达2,291.2亿元,同比增长8.7%,较前两年10.1%的增幅进一步提升,这主要得益于移动游戏市场实际销售收入的高速增长。增速提升主要得益于游戏市场用户规模扩大,付费意愿提升,游戏付费率提升。2019年,中国游戏市场实际销售收入达2,291.2亿元,同比增长8.7%,较前两年10.1%的增幅进一步提升,这主要得益于移动游戏市场实际销售收入的高速增长。增速提升主要得益于游戏市场用户规模扩大,付费意愿提升,游戏付费率提升。

2019年,全球游戏市场实际销售收入达到1,488亿美元,其中移动端游戏市场占比最高且市场规模稳步增长,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入预计达到681.6亿美元,同比增长9.7%,游戏技术的发展和智能化普及率的提升,未来,市场收入

		单位:元 币种:人民币			
	2019年	2018年	本年比上年 增减(%)	2017年	
				调整前	调整后
总资产	4,097,876,227.48	4,548,161,904.91	7.91	5,640,833,270.07	5,686,192,016.65
归属于上市公司股东的净利润	960,299,715.61	822,393,101.25	16.71	805,565,929.56	805,565,929.56
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	433,113,153.23	-5,508,093,746.79	178.29	32,394,401.31	45,897,984.22
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的税后净利润	-176,307,808.06	-1,859,563,871.51	90.52	-25,697,926.46	-12,194,443.55
归属于上市公司股东的净资产	751,028,003.31	-3,538,861,329.53	121.22	1,974,956,696.97	1,988,460,179.88
归属于上市公司股东的每股净资产	69.380,481.82	-600.949,286.73	111.55	450.543,126.09	465.531,021.03
基本每股收益	7.49	-9.57	-178.27	0.06	0.08
稀释每股收益	7.49	-9.57	-178.27	0.06	0.08
加权平均净资产收益率(%)	-70.451	-13.33	1.33	1.88	

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

□适用 √不适用

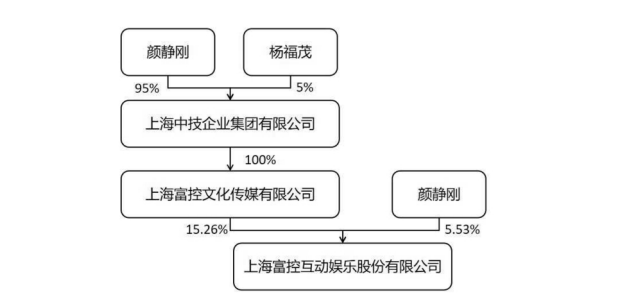
4.1 股本及股东情况

4.1 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							
截止报告期末普通股股东总数(户)			38,268				
年度报告披露前上一月末的普通股股东总数(户)			32,174				
截止报告期末表决权恢复的优先股股东总数(户)			0				
年度报告披露前上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)	报告期末 持股数量	期末持股数量	比例(%)	持有有限 条件的 股份数量	质押或冻结情况		股东 性质
					状态	数量	
上海富控文化传媒有限公司	0	15,786,590	27.42	无	冻结	157,876,590	境内中国 有法人
鼎湖明	0	31,825,000	5.53	无	冻结	31,825,000	境内自然 人
中国国际贸易信托有限公司“中国-东盟国际信托投资基金集合资金信托计划”	0	20,023,285	3.48	无	未知	未知	其他
董玉生	0	4,689,900	0.81	无	未知	未知	境内自然 人
陈南云	0	3,539,948	0.61	无	未知	未知	境内自然 人
赵永伟	0	3,421,609	0.59	无	未知	未知	境内自然 人
张俊坤	0	2,418,500	0.42	无	未知	未知	境内自然 人
吕向东	0	2,384,286	0.41	无	未知	未知	境内自然 人
陈永刚	0	2,222,172	0.39	无	未知	未知	境内自然 人
陈静霞	0	2,212,000	0.37	无	未知	未知	境内自然 人
上述股东无关联关系或一致行动的关系说明			上海富控文化传媒有限公司与鼎湖明为一致行动人。				

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



2020年8月13日,公司收到上海市第二中级人民法院(以下简称“法院”)向中国证券监督管理委员会上海分公司出具的《协助执行通知书》【(2018)沪02执615号】及中国证监局出具的《关于上海分公司出具的〈协助执行通知书及司法协助函》(2020)沪证监183-02号》,获悉公司控股股东上海富控文化传媒有限公司所持公司的股份通过司法拍卖方式被划转至华信信托有限责任公司(以下简称“华信”)集合资金信托计划下,上述司法拍卖已经执行完毕。

截至本报告披露日,富控文化持有公司87,876,590股,占公司总股本的15.26%;富控文化及其一致行动人共持有公司119,701,590股,占公司总股本的20.79%。上市公司控股股东仍为富控文化,实际控制人仍为杨福刚先生。

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

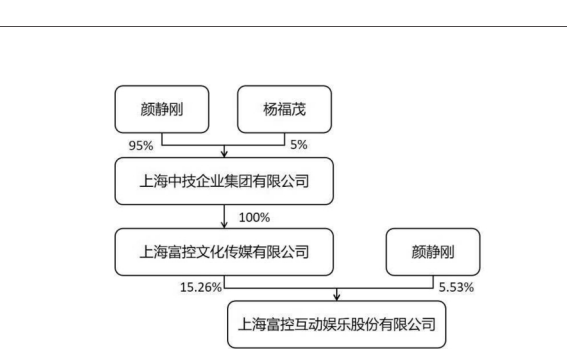
4.4 实施退市风险警示的原因

根据《上海证券交易所股票上市规则》第13.2.4条规定,公司股票被实施退市风险警示,实施退市风险警示后股票简称变更为*ST富控,实施退市风险警示后公司股票简称变更为*ST富控。

上海富控互动娱乐股份有限公司

2019 年度 报告摘要

公司代码:600634 公司简称:*ST富控



4.4 报告期末公司前10名普通股股东总数及前10 名股东情况

□适用 √不适用

5 公司债券情况

□适用 √不适用

三 经营情况讨论与分析

1 报告期内主要经营情况

2019年度,公司实现营业收入960,299,715.61元,相比上年同期增长16.71%,实现归属于上市公司股东的净利润4,313,115.132.31元;其中,实现归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润为-176,307,808.06元。

2 导致暂停上市的原因

□适用 √不适用

3 面临终止上市的情况和原因

□适用 √不适用

4 公司对会计政策、会计估计变更原因及影响的分析说明

√适用 □不适用

1.会计政策变更的原因

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括计入管理费用的自行开发无形资产摊销;“营业外收入”和“营业外支出”项目中删除债务重组利得和损失,此外,在新金融工具准则下,“应收利息”、“应付利息”仅反映相关金融工具已到期限可收取但于资产负债表日前尚未收到的利息,基于实际利率法计提的金融工具的利息应包含在相应金融工具的账面余额中。

(2)非货币性资产交换准则修订

财政部于2019年5月9日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月10日起施行,该通知要求企业对2019年1月1日至新非货币性资产交换准则施行日之前发生的非货币性资产交换,应按照新非货币性资产交换准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月10日起执行新非货币性资产交换准则,对2019年1月1日存在的非货币性资产交换采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3)债务重组准则修订

财政部于2019年5月16日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月17日起执行,该通知要求企业对2019年1月1日至新债务重组准则施行日之前发生的债务重组,应按照新债务重组准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月17日起执行新债务重组准则,对2019年1月1日存在的债务重组采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(4)变更后公司采用的会计政策

本公司根据财政部相关文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

3.变更前期公司采用的会计政策

本公司按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定。

4.变更后公司采用的会计政策

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括计入管理费用的自行开发无形资产的摊销;“营业外收入”和“营业外支出”项目中删除债务重组利得和损失,此外,在新金融工具准则下,“应收利息”、“应付利息”仅反映相关金融工具已到期限可收取但于资产负债表日前尚未收到的利息,基于实际利率法计提的金融工具的利息应包含在相应金融工具的账面余额中。

(2)非货币性资产交换准则修订

财政部于2019年5月9日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月10日起施行,该通知要求企业对2019年1月1日至新非货币性资产交换准则施行日之前发生的非货币性资产交换,应按照新非货币性资产交换准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月10日起执行新非货币性资产交换准则,对2019年1月1日存在的非货币性资产交换采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3)债务重组准则修订

财政部于2019年5月16日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月17日起执行,该通知要求企业对2019年1月1日至新债务重组准则施行日之前发生的债务重组,应按照新债务重组准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月17日起执行新债务重组准则,对2019年1月1日存在的债务重组采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

2.变更日期

公司根据财政部相关文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

3.变更前期公司采用的会计政策

本公司按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定。

4.变更后公司采用的会计政策

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括计入管理费用的自行开发无形资产的摊销;“营业外收入”和“营业外支出”项目中删除债务重组利得和损失,此外,在新金融工具准则下,“应收利息”、“应付利息”仅反映相关金融工具已到期限可收取但于资产负债表日前尚未收到的利息,基于实际利率法计提的金融工具的利息应包含在相应金融工具的账面余额中。

(2)非货币性资产交换准则修订

财政部于2019年5月9日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月10日起施行,该通知要求企业对2019年1月1日至新非货币性资产交换准则施行日之前发生的非货币性资产交换,应按照新非货币性资产交换准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月10日起执行新非货币性资产交换准则,对2019年1月1日存在的非货币性资产交换采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3)债务重组准则修订

财政部于2019年5月16日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月17日起执行,该通知要求企业对2019年1月1日至新债务重组准则施行日之前发生的债务重组,应按照新债务重组准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月17日起执行新债务重组准则,对2019年1月1日存在的债务重组采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

2.变更日期

公司根据财政部相关文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

3.变更前期公司采用的会计政策

本公司按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定。

4.变更后公司采用的会计政策

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括计入管理费用的自行开发无形资产的摊销;“营业外收入”和“营业外支出”项目中删除债务重组利得和损失,此外,在新金融工具准则下,“应收利息”、“应付利息”仅反映相关金融工具已到期限可收取但于资产负债表日前尚未收到的利息,基于实际利率法计提的金融工具的利息应包含在相应金融工具的账面余额中。

(2)非货币性资产交换准则修订

财政部于2019年5月9日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月10日起施行,该通知要求企业对2019年1月1日至新非货币性资产交换准则施行日之前发生的非货币性资产交换,应按照新非货币性资产交换准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月10日起执行新非货币性资产交换准则,对2019年1月1日存在的非货币性资产交换采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3)债务重组准则修订

财政部于2019年5月16日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月17日起执行,该通知要求企业对2019年1月1日至新债务重组准则施行日之前发生的债务重组,应按照新债务重组准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月17日起执行新债务重组准则,对2019年1月1日存在的债务重组采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

2.变更日期

公司根据财政部相关文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

3.变更前期公司采用的会计政策

本公司按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定。

4.变更后公司采用的会计政策

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括计入管理费用的自行开发无形资产的摊销;“营业外收入”和“营业外支出”项目中删除债务重组利得和损失,此外,在新金融工具准则下,“应收利息”、“应付利息”仅反映相关金融工具已到期限可收取但于资产负债表日前尚未收到的利息,基于实际利率法计提的金融工具的利息应包含在相应金融工具的账面余额中。

(2)非货币性资产交换准则修订

财政部于2019年5月9日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月10日起施行,该通知要求企业对2019年1月1日至新非货币性资产交换准则施行日之前发生的非货币性资产交换,应按照新非货币性资产交换准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月10日起执行新非货币性资产交换准则,对2019年1月1日存在的非货币性资产交换采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3)债务重组准则修订

财政部于2019年5月16日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月17日起执行,该通知要求企业对2019年1月1日至新债务重组准则施行日之前发生的债务重组,应按照新债务重组准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月17日起执行新债务重组准则,对2019年1月1日存在的债务重组采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

2.变更日期

公司根据财政部相关文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

3.变更前期公司采用的会计政策

本公司按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定。

4.变更后公司采用的会计政策

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括计入管理费用的自行开发无形资产的摊销;“营业外收入”和“营业外支出”项目中删除债务重组利得和损失,此外,在新金融工具准则下,“应收利息”、“应付利息”仅反映相关金融工具已到期限可收取但于资产负债表日前尚未收到的利息,基于实际利率法计提的金融工具的利息应包含在相应金融工具的账面余额中。

(2)非货币性资产交换准则修订

财政部于2019年5月9日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月10日起施行,该通知要求企业对2019年1月1日至新非货币性资产交换准则施行日之前发生的非货币性资产交换,应按照新非货币性资产交换准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月10日起执行新非货币性资产交换准则,对2019年1月1日存在的非货币性资产交换采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3)债务重组准则修订

财政部于2019年5月16日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月17日起执行,该通知要求企业对2019年1月1日至新债务重组准则施行日之前发生的债务重组,应按照新债务重组准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月17日起执行新债务重组准则,对2019年1月1日存在的债务重组采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

2.变更日期

公司根据财政部相关文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

3.变更前期公司采用的会计政策

本公司按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定。

4.变更后公司采用的会计政策

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括计入管理费用的自行开发无形资产的摊销;“营业外收入”和“营业外支出”项目中删除债务重组利得和损失,此外,在新金融工具准则下,“应收利息”、“应付利息”仅反映相关金融工具已到期限可收取但于资产负债表日前尚未收到的利息,基于实际利率法计提的金融工具的利息应包含在相应金融工具的账面余额中。

(2)非货币性资产交换准则修订

财政部于2019年5月9日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月10日起施行,该通知要求企业对2019年1月1日至新非货币性资产交换准则施行日之前发生的非货币性资产交换,应按照新非货币性资产交换准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月10日起执行新非货币性资产交换准则,对2019年1月1日存在的非货币性资产交换采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3)债务重组准则修订

财政部于2019年5月16日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月17日起执行,该通知要求企业对2019年1月1日至新债务重组准则施行日之前发生的债务重组,应按照新债务重组准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月17日起执行新债务重组准则,对2019年1月1日存在的债务重组采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

2.变更日期

公司根据财政部相关文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

3.变更前期公司采用的会计政策

本公司按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定。

4.变更后公司采用的会计政策

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括计入管理费用的自行开发无形资产的摊销;“营业外收入”和“营业外支出”项目中删除债务重组利得和损失,此外,在新金融工具准则下,“应收利息”、“应付利息”仅反映相关金融工具已到期限可收取但于资产负债表日前尚未收到的利息,基于实际利率法计提的金融工具的利息应包含在相应金融工具的账面余额中。

(2)非货币性资产交换准则修订

财政部于2019年5月9日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月10日起施行,该通知要求企业对2019年1月1日至新非货币性资产交换准则施行日之前发生的非货币性资产交换,应按照新非货币性资产交换准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月10日起执行新非货币性资产交换准则,对2019年1月1日存在的非货币性资产交换采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3)债务重组准则修订

财政部于2019年5月16日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月17日起执行,该通知要求企业对2019年1月1日至新债务重组准则施行日之前发生的债务重组,应按照新债务重组准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月17日起执行新债务重组准则,对2019年1月1日存在的债务重组采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

2.变更日期

公司根据财政部相关文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

3.变更前期公司采用的会计政策

本公司按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定。

4.变更后公司采用的会计政策

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括计入管理费用的自行开发无形资产的摊销;“营业外收入”和“营业外支出”项目中删除债务重组利得和损失,此外,在新金融工具准则下,“应收利息”、“应付利息”仅反映相关金融工具已到期限可收取但于资产负债表日前尚未收到的利息,基于实际利率法计提的金融工具的利息应包含在相应金融工具的账面余额中。

(2)非货币性资产交换准则修订

财政部于2019年5月9日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月10日起施行,该通知要求企业对2019年1月1日至新非货币性资产交换准则施行日之前发生的非货币性资产交换,应按照新非货币性资产交换准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月10日起执行新非货币性资产交换准则,对2019年1月1日存在的非货币性资产交换采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3)债务重组准则修订

财政部于2019年5月16日发布了《关于修订印发非货币性资产交换准则的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的非货币性资产交换准则”),要求企业自2019年6月17日起执行,该通知要求企业对2019年1月1日至新债务重组准则施行日之前发生的债务重组,应按照新债务重组准则进行追溯调整。

本公司按照准则自2019年6月17日起执行新债务重组准则,对2019年1月1日存在的债务重组采用未来适用法处理,未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

2.变更日期

公司根据财政部相关文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

3.变更前期公司采用的会计政策

本公司按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定。

4.变更后公司采用的会计政策

(1)财务报表格式修订

财政部于2019年4月30日发布了《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会[2019]6号,以下简称“2019年新修订的财务报表格式”),2019年新修订的财务报表格式将“应收票据及应收账款”项目拆分为“应收票据”和“应收账款”两个项目列报,将“应付票据及应付账款”项目拆分为“应付票据”和“应付账款”两个项目列报,增加了对执行新金融工具准则对报表项目的调整要求;补充“研发费用”核算范围,明确“研发费用”项目还包括