

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. 独立董事范富刚、本公司监事会、监事会对相关事项已有的说明,请投资者注意阅读。

3. 中审亚太会计师事务所(特殊普通合伙)对公司出具了否定意见的审计报告,本公司监事会、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20日在上海证券交易所网站披露的相关文件。

4. 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)020666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年度货币资金归口归属于公司所有的净利润为4,313,115,132.31元(人民币,下同),当期未提取法定盈余公积;加计会计政策变更影响971,165,876.91元,以及上年初未分配利润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131,974,772.77元。

经公司第九届董事会会议委员会第二十次会议及第九届董事会第五十四次会议,第九届监事会第三十三次会议审议通过,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性,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,也不进行资本公积金转增股本。

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
A股	上海证券交易所	*ST富控	600634
债券	无	富控转债	110006
联系人和联系方式	姓名	范富刚	范富刚
办公地址	上海市杨浦区国权路39号财富广场金融大厦	上海市杨浦区国权路39号财富广场金融大厦	上海市杨浦区国权路39号财富广场金融大厦
电话	021-6388982	021-6388982	021-6388982
电子邮箱	sp@spchina.com	sp@spchina.com	sp@spchina.com

2 报告期公司主要业务简介

公司的主要业务是网络游戏产品的研发和运营,主要包括交互式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。公司在全球化发展、精品化制作的理念下,以内生增长为基础,以外部拓展为辅助,帮助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、游戏推广、运营推广、国内与海外市场互为一体的网络游戏开发、运营商。

报告期内,英国子公司Jagex研发和运营的《Runescape》系列游戏产品持续发力,依托RuneScape、Oldschool手游的上线,其系列产品均会员人数、活跃用户数、会员费收入及道具收入保持稳定的增长。公司在实现游戏研发、运营和发行一体化的专业团队。2020年4月23日,公司自主研发的二次元动漫改编手游《失落王冠》已在全网进行公测。

(一) 经营模式

1. 采购模式及流程
对于硬件及软件采购,各相关部门提出采购需求,IT部门审核并向供应商询价议价,由部门主管决策最终确定供应商选择。

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

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,发现市场上用户的潜在需求,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与客户验证最简化的可实行产品,最小化发布前的成本开支。通过召开例会的方式,由各部门提交目前进度至KPI(关键绩效指标,可能覆盖前期测试结果到游戏相关性指标的各项目)至公司管理层。管理层共同审核进度及KPI并对是否将游戏项目推进到下一节点进行决策。

(3) 内部测试

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进度的顺利进行。内部测试需要进行大量预算阶段的面板测试及调查,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进一步修正,最终上线前,公司会配备两名专业测试组对游戏整体进行测试,从游戏中进一步找出游戏中的漏洞,通过数据反馈及分析不断调整游戏内容、参数设置或新增部分内容,以确保游戏在线后能顺利运行。

3. 运营模式

公司收入主要为游戏通过官方网站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形式,购买游戏虚拟货币而在游戏中转化为道具、虚拟装备等游戏货币,收入来源包括会员费收入和道具收入等。

(4) 行业情况

根据国家统计局发布的《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份额同比增长,其中移动游戏占比最高且市场规模最大,同比增长10.6%。2019年,中国移动游戏市场实际销售收入同比增长15.3%,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经成为成熟产品,创新的需求而产生对产品的自然筛选是重要标志。2019年,端游市场实际销售收入同比增长14.8%,其中移动游戏市场占比最高且市场规模最大,同比增长7.6%,较2018年增长有所回升,这主要受益于移动游戏市场的实际销售收入增加,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继续保持平稳,而客户端游戏市场实际销售收入同比增长幅度收窄;中国移动游戏市场已经趋于成熟,用户对产品创新的需求而产生对产品的自然筛选是重要标志。

2019年全球游戏市场收入预计达到1488亿美元,其中移动游戏市场占比最高且市场规模稳定增长,市场份额预计达到61.6亿美元,同比增长7%。随着5G技术的落地及智能机普及的提升,未来移动游戏市场在新兴国家内仍具备较好的拓展空间,2019年,中国移动游戏市场规模将占全球市场的30%,领航全球移动游戏市场。未来,海外移动游戏市场将成为未来的重要竞争点。

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

	2019年	2018年	本年比上年增减(%)	2017年	
				调整后	调整前
总资产	4,079,876,227.48	4,548,161,904.91	7.91	5,640,833,270.07	5,656,192,016.65
营业收入	960,299,715.61	822,703,101.25	16.71	805,563,929.56	805,563,929.56
归属于上市公司股东的净利润	-5,508,639,747.69	178.29	32,394,501.31	45,897,984.22	45,897,984.22
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-4,135,115,132.31	-5,508,639,747.69	178.29	32,394,501.31	45,897,984.22
归属于上市公司股东的经营活动现金流量净额	-1,767,307,808.06	-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	751,026,033.31	-1,538,861,329.53	121.22	1,974,666,696.97	1,988,460,179.88
经营活动产生的现金流量净额	69,380,481.82	-600,949,286.73	111.55	450,543,126.09	465,531,021.03
基本每股收益(元/股)	7.49	-9.57	-178.27	0.06	0.08
稀释每股收益(元/股)	7.49	-9.57	-178.27	0.06	0.08
扣除非经常性损益后的基本每股收益(元/股)	-704.51			1.33	1.88

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)	
				受影响的报告期间和金额	报告期间
营业收入	267,814,884.94	241,934,172.09	226,156,042.48	224,394,616.10	
归属于上市公司股东的净利润	-15,932,187.89	-441,256,746.91	-205,189,468.46	4,975,493,535.57	
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-15,932,187.89	-341,023,406.38	-106,540,076.16	287,188,053.37	
经营活动产生的现金流量净额	40,889,566.93	23,874,999.09	16,501,226.05	-110,85,100.25	

3.3 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	第二季度	第三季度	第四季度	
				受影响的报告期间和金额	报告期间
营业收入	267,814,884.94	241,934,172.09	226,156,042.48	224,394,616.10	
归属于上市公司股东的净利润	-15,932,187.89	-441,256,746.91	-205,189,468.46	4,975,493,535.57	
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-15,932,187.89	-341,023,406.38	-106,540,076.16	287,188,053.37	
经营活动产生的现金流量净额	40,889,566.93	23,874,999.09	16,501,226.05	-110,85,100.25	

季报数据与已披露定期报告数据差异说明

□适用 √不适用

4 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**

单位:股

股东名称(全称)	报告期末持有股份数量	持股比例(%)	质押或冻结情况		股东性质
			待质押股份数量	质押股份数量	
上海富控文化传媒有限公司	5,656,192,016.65	100%	0	0	境内法人
上海中技企业集团有限公司	5,640,833,270.07	95%	5,640,833,270.07	5,640,833,270.07	境内法人
范富刚	4,975,493,535.57	5.53%	4,975,493,535.57	4,975,493,535.57	境内自然人
颜静刚	4,975,493,535.57	5.53%	4,975,493,535.57	4,975,493,535.57	境内自然人

上述股东关联关系或一致行动的说明

上海富控文化传媒有限公司与范富刚为一致行动人。

表决权恢复的优先股股东及其数量的说明

√适用 □不适用

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