

# 2019年度董事会工作报告

## 一、概述

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》等持续贡献稳定收入。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，并同步于咪咕快游上线云游戏版本，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，游戏开服当日即追加四组服务器。

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 玫雪黑阳》、《流浪者小岛》、《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》截至目前累计流水已经超10亿元人民币。公司依托Bethesda IP“辐射避难所”自研的《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%。

## 二、主营业务分析

### 1、概述

参见“经营情况讨论与分析”中的“一、概述”相关内容。

### 2、收入与成本

#### (1) 营业收入构成

单位：元

	2019年		2018年		同比增减
	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	
营业收入合计	14,689,715,624.19	100%	12,523,523,066.37	100%	17.30%
分行业					
铜杆加工	604,278,302.96	4.11%	618,342,435.31	4.94%	-2.27%
汽车零部件	1,939,066,866.22	13.20%	2,102,779,422.04	16.79%	-7.79%
软件服务业	12,146,370,455.01	82.69%	9,802,401,209.02	78.27%	23.91%
分产品					
铜杆加工件	604,278,302.96	4.11%	618,342,435.31	4.94%	-2.27%
汽车零部件	1,825,467,232.85	12.43%	1,994,444,264.09	15.93%	-8.47%
游戏运营收入	9,092,063,654.68	61.89%	7,388,782,502.21	59.00%	23.05%
游戏授权收入	2,267,686,204.23	15.44%	2,232,972,669.70	17.83%	1.55%
游戏开发收入	236,507,426.05	1.61%		0.00%	100.00%
游戏软件销售	276,415,094.00	1.88%		0.00%	100.00%
其他产品	387,297,709.42	2.64%	288,981,195.06	2.31%	34.02%
分地区					
内销	8,855,550,310.44	60.28%	7,832,364,374.95	62.54%	13.06%
外销	5,834,165,313.7	39.72%	4,691,158,691.4	37.46%	24.37%

	5		2		
--	---	--	---	--	--

(2) 占公司营业收入或营业利润 10%以上的行业、产品或地区情况

√ 适用 □ 不适用

单位：元

	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
分行业						
铜杆加工件	604,278,302.96	599,545,598.32	0.78%	-2.27%	-1.78%	-0.50%
汽车零部件	1,939,066,866.22	1,628,705,607.21	16.01%	-7.79%	-5.44%	-2.08%
软件服务业	12,146,370,455.01	4,932,824,984.00	59.39%	23.91%	38.19%	-4.20%
分产品						
铜杆加工件	604,278,302.96	599,545,598.32	0.78%	-2.27%	-1.78%	-0.50%
汽车零部件	1,825,467,232.85	1,538,090,684.49	15.74%	-8.47%	-5.65%	-2.52%
游戏运营收入	9,092,063,654.68	4,352,673,694.53	52.13%	23.05%	47.23%	-7.86%
游戏授权收入	2,267,686,204.23	308,655,999.42	86.39%	1.55%	-42.32%	10.36%
游戏开发收入	236,507,426.05	146,569,219.81	38.03%			
游戏软件销售	276,415,094.00		100.00%			
其他产品	387,297,709.42	215,540,992.96	44.35%	34.02%	26.53%	3.30%
分地区						
内销	8,855,550,310.44	3,818,848,897.80	56.88%	13.06%	3.43%	4.02%
外销	5,834,165,313.75	3,342,227,291.73	42.71%	24.37%	51.21%	-10.17%

公司主营业务数据统计口径在报告期发生调整的情况下，公司最近 1 年按报告期末口径调整后的主营业务数据

□ 适用 √ 不适用

(3) 公司实物销售收入是否大于劳务收入

是  否

(4) 公司已签订的重大销售合同截至本报告期的履行情况

适用  不适用

(5) 营业成本构成

行业和产品分类

单位：元

行业分类	项目	2019 年		2018 年		同比增减
		金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	
铜杆加工件	原材料	555,654,193.79	7.76%	550,704,064.79	9.33%	0.90%
铜杆加工件	人工工资	3,588,801.15	0.05%	3,267,918.96	0.06%	9.82%
铜杆加工件	折旧	12,316,338.06	0.17%	12,045,963.14	0.20%	2.24%
铜杆加工件	燃料及动力	20,890,616.36	0.29%	24,756,833.63	0.42%	-15.62%
汽车零部件行业	原材料	1,100,567,356.94	15.37%	1,113,555,864.42	18.87%	-1.17%
汽车零部件行业	人工工资	271,553,978.32	3.79%	280,181,109.55	4.75%	-3.08%
汽车零部件行业	折旧	88,538,635.27	1.24%	104,080,406.68	1.76%	-14.93%
汽车零部件行业	燃料及动力	55,128,116.64	0.77%	53,958,190.71	0.91%	2.17%
软件服务业		4,932,824,984.00	68.88%	3,569,650,047.79	60.48%	38.19%

单位：元

产品分类	项目	2019 年		2018 年		同比增减
		金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	
铜杆加工件	原材料	555,654,193.79	7.76%	550,704,064.79	9.33%	0.90%
铜杆加工件	人工工资	3,588,801.15	0.05%	3,267,918.96	0.06%	9.82%

铜杆加工件	折旧	12,316,338.0 6	0.17%	12,045,963.1 4	0.20%	2.24%
铜杆加工件	燃料及动力	20,890,616.3 6	0.29%	24,756,833.6 3	0.42%	-15.62%
汽车零部件	原材料	1,039,319,14 0.65	14.51%	1,113,555,86 4.42	18.87%	-6.67%
汽车零部件	人工工资	256,441,594. 06	3.58%	280,181,109. 55	4.75%	-8.47%
汽车零部件	折旧	83,611,328.0 6	1.17%	104,080,406. 68	1.76%	-19.67%
汽车零部件	燃料及动力	52,060,154.6 5	0.73%	53,958,190.7 1	0.91%	-3.52%
游戏销售商品		1,109,362.61	0.02%	242,106.69	0.00%	358.21%
游戏运营收入		4,352,673,69 4.53	60.78%	2,956,342,91 5.32	50.09%	47.23%
游戏授权收入		308,655,999. 42	4.31%	535,155,456. 92	9.07%	-42.32%
游戏开发收入		146,569,219. 81	2.05%			100.00%

说明

#### (6) 报告期内合并范围是否发生变动

是  否

本年度纳入合并范围的主要子公司详见第十二节 财务报告 附注九、1、在子公司中的权益，本年度新纳入合并范围的子公司主要有盛跃网络科技(上海)有限公司(以下简称“盛跃网络”)及其子公司，详见第十二节 财务报告 附注八、1、同一控制下企业合并，本年度不再纳入合并范围的子公司主要有海南意游科技有限公司(以下简称“海南意游”)及上海大鹅文化传播有限公司(以下简称“上海大鹅”)，详见第十二节 财务报告 附注八、2、处置子公司。

#### (7) 公司报告期内业务、产品或服务发生重大变化或调整有关情况

适用  不适用

#### (8) 主要销售客户和主要供应商情况

公司主要销售客户情况

前五名客户合计销售金额(元)	6,871,508,339.58
----------------	------------------

前五名客户合计销售金额占年度销售总额比例	46.78%
前五名客户销售额中关联方销售额占年度销售总额比例	0.00%

公司前 5 大客户资料

序号	客户名称	销售额（元）	占年度销售总额比例
1	第一名	2,579,460,956.40	17.56%
2	第二名	2,506,570,596.89	17.06%
3	第三名	689,606,863.33	4.69%
4	第四名	603,038,868.02	4.11%
5	第五名	492,831,054.94	3.35%
合计	--	6,871,508,339.58	46.78%

主要客户其他情况说明

适用  不适用

公司主要供应商情况

前五名供应商合计采购金额（元）	2,377,183,486.36
前五名供应商合计采购金额占年度采购总额比例	32.77%
前五名供应商采购额中关联方采购额占年度采购总额比例	0.00%

公司前 5 名供应商资料

序号	供应商名称	采购额（元）	占年度采购总额比例
1	第一名	1,760,791,995.81	24.27%
2	第二名	236,230,066.99	3.26%
3	第三名	133,167,356.30	1.84%
4	第四名	130,886,078.38	1.80%
5	第五名	116,107,988.88	1.60%
合计	--	2,377,183,486.36	32.77%

主要供应商其他情况说明

适用  不适用

### 3、费用

单位：元

	2019 年	2018 年	同比增减	重大变动说明
销售费用	2,202,181,258.58	1,969,566,037.87	11.81%	主要系公司营业收入增长所致

管理费用	851,782,177.65	625,416,485.71	36.19%	主要系公司业务结构扩大所致
财务费用	211,422,309.10	-91,085,529.28	-332.11%	主要是借款利息费用增加所致
研发费用	1,330,304,590.64	1,033,779,068.84	28.68%	主要系公司研发投入增加所致

#### 4、研发投入

适用  不适用

公司的汽车零部件自主研发项目有“汽车水室产品端部直顶排气模具结构”、“预防斜顶粘产品模具结构”、“车灯产品滑块抽芯带顶出产品脱模结构”、“后扰流板双色模改进结构”、“内饰件产品滑块两级抽模具结构”、“弯管类产品进胶模具结构”等16项，当年完成13项，其余项目正在按序进行，当年新获得实用新型专利9项，新申报2项发明专利和10项实用新型专利。

游戏版块新产品供给方面，公司依托自身强大的研发能力，把握市场方向，围绕用户的核心需求，持续加大新游戏的研发及细分游戏市场的布局，目前公司正在研发《庆余年》、《龙之谷2》及《饥荒》等十余款游戏，涵盖MMO、ARPG、休闲、模拟经营等多个品类，凭借深厚的积累及持续创新的精神，公司预期能够持续产出更多的长周期精品游戏，助力公司精品化游戏产品矩阵的持续拓展。

公司研发投入情况

	2019年	2018年	变动比例
研发人员数量（人）	3,594	3,314	8.45%
研发人员数量占比	46.33%	42.30%	4.03%
研发投入金额（元）	1,330,304,590.64	1,033,779,068.84	28.68%
研发投入占营业收入比例	9.06%	8.25%	0.81%
研发投入资本化的金额（元）	0.00	0.00	0.00%
资本化研发投入占研发投入的比例	0.00%	0.00%	0.00%

研发投入总额占营业收入的比重较上年发生显著变化的原因

适用  不适用

研发投入资本化率大幅变动的原因及其合理性说明

适用  不适用

#### 5、现金流

单位：元

项目	2019年	2018年	同比增减
经营活动现金流入小计	13,207,647,270.92	11,892,660,023.17	11.06%

经营活动现金流出小计	11,029,342,942.38	9,670,317,138.37	14.05%
经营活动产生的现金流量净额	2,178,304,328.54	2,222,342,884.80	-1.98%
投资活动现金流入小计	6,144,319,283.16	4,600,243,809.03	33.57%
投资活动现金流出小计	9,108,740,168.70	6,692,382,240.77	36.11%
投资活动产生的现金流量净额	-2,964,420,885.54	-2,092,138,431.74	41.69%
筹资活动现金流入小计	4,123,033,369.61	5,872,010,974.28	-29.78%
筹资活动现金流出小计	5,914,712,060.74	2,869,243,010.67	106.14%
筹资活动产生的现金流量净额	-1,791,678,691.13	3,002,767,963.61	-159.67%
现金及现金等价物净增加额	-2,553,977,414.09	3,211,742,259.26	-179.52%

相关数据同比发生重大变动的主要影响因素说明

适用  不适用

投资活动现金流入小计同比上升33.57%主要系收回理财产品所致；投资活动现金流出小计同比上升36.11%主要系购买理财产品流出及对外投资增加所致；筹资活动现金流入小计同比下降29.78%主要系去年同期存在募集资金配套融资所致；筹资活动现金流出小计同比上升106.14%主要系回购股票及偿还借款及购买子公司少数股权所致。

报告期内公司经营活动产生的现金净流量与本年度净利润存在重大差异的原因说明

适用  不适用

### 三、非主营业务分析

适用  不适用

### 四、资产及负债状况分析

#### 1、资产构成重大变动情况

公司2019年起首次执行新金融工具准则、新收入准则或新租赁准则且调整执行当年年初财务报表相关项目

适用  不适用

单位：元

	2019 年末		2019 年初		比重 增减	重大变动说明
	金额	占总资产 比例	金额	占总资产 比例		
货币资金	3,016,245,957.68	9.32%	5,788,840,102.06	18.77%	-9.45%	主要系投资与筹资活动使用现金所致
应收账款	3,404,322,	10.52%	2,375,107,	7.70%	2.82%	主要系营业收入增加所致



	414.26		217.56			
存货	410,079,90 2.36	1.27%	464,061,67 0.77	1.50%	-0.23 %	无重大变动
长期股权投资	672,658,33 0.69	2.08%	587,383,10 5.73	1.90%	0.18%	主要系报告期内投资的联营公司项目增加所致
固定资产	1,227,822, 189.06	3.79%	1,223,779, 997.82	3.97%	-0.18 %	无重大变动
在建工程	43,430,435 .50	0.13%	79,626,730 .97	0.26%	-0.13 %	主要系经营租入固定资产改良达到可使用状态转入长期待摊费用科目所致
短期借款	187,500,00 0.00	0.58%	297,160,03 4.53	0.96%	-0.38 %	主要系短期借款偿还本金所致
长期借款			1,011,000, 000.00	3.28%	-3.28 %	主要系长期借款到期日归入一年内到期所致

## 2、以公允价值计量的资产和负债

√ 适用 □ 不适用

单位：元

项目	期初数	本期公允价值变动损益	计入权益的累计公允价值变动	本期计提的减值	本期购买金额	本期出售金额	其他变动	期末数
金融资产								
1.交易性金融资产（不含衍生金融资产）	657,763,2 87.90	47,352,15 2.77	8,016,017 .99		3,354,287 ,151.08	-3,363,89 7,465.47		703,521, 144.27
3.其他债权投资	157,170,4 70.92	-23,023,2 22.04			2,006,985 ,029.52	-906,486, 017.98		1,234,64 6,260.42
4.其他权益工具投资	1,561,317 ,515.36	41,682,07 9.14	-124,171, 737.46		3,839,647 ,231.83	-2,043,85 4,767.40		3,274,62 0,321.47
金融资产小计	2,376,251 ,274.18	66,011,00 9.87	-116,155, 719.47		9,200,919 ,412.43	-6,314,23 8,250.85		5,212,78 7,726.16
上述合计	2,376,251 ,274.18	66,011,00 9.87	-116,155, 719.47		9,200,919 ,412.43	-6,314,23 8,250.85		5,212,78 7,726.16
金融负债	0.00	47,156,50 0.76						47,156,5 00.76

其他变动的内容

报告期内公司主要资产计量属性是否发生重大变化

是  否

### 3、截至报告期末的资产权利受限情况

项目	期末账面价值	受限原因
货币资金	47,907,319.89	票据、、信用卡及开户保证金
应收票据	185,249,224.34	票据质押
其他非流动资产	50,000,000.00	长期法院保证金
合计	283,156,544.23	--

## 五、投资状况分析

### 1、总体情况

适用  不适用

报告期投资额（元）	上年同期投资额（元）	变动幅度
5,864,084,507.26	4,837,546,564.58	21.22%

### 2、报告期内获取的重大的股权投资情况

适用  不适用

单位：元

被投资公司名称	主要业务	投资方式	投资金额	持股比例	资金来源	合作方	投资期限	产品类型	截至资产负债表日的进展情况	预计收益	本期投资盈亏	是否涉诉	披露日期（如有）	披露索引（如有）
盛跃	互联	收	29,8	100.	发	无	长	互	已	2,49	2,501	是	2019	巨潮

网络科技(上海)有限公司	网游	购	02,517,500.00	00%	行股份购买资产及募集配套资金支付现金交易对价		期	联	交	4,350,000.00	,856,300.00		年06月06日	资讯网2019-054号公告-《关于发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易之标的资产过户完成的公告》
合计	--	--	29,802,517,500.00	--	--	--	--	--	--	2,494,350,000.00	2,501,856,300.00	--	--	--

### 3、报告期内正在进行的重大的非股权投资情况

适用  不适用

### 4、募集资金使用情况

适用  不适用

#### (1) 募集资金总体使用情况

适用  不适用

单位：万元

募集年份	募集方式	募集资金总额	本期已使用募集资金总额	已累计使用募集资金总额	报告期内变更用途的募集资金总额	累计变更用途的募集资金总额	累计变更用途的募集资金总额比例	尚未使用募集资金总额	尚未使用募集资金用途及去向	闲置两年以上募集资金金额
2018	发行股份	415,000	415,000	285,000	130,000	130,000	31.33%	0	尚未使用的募集资金将用于永久性补充流动资金	0
合计	--	415,000	415,000	285,000	130,000	130,000	31.33%	0	--	0
募集资金总体使用情况说明										
详见巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）2020-051号公告—《浙江世纪华通集团股份有限公司董事会关于2019年年度募集资金存放与使用情况的专项报告》（公告编号：2020-051）										

## （2）募集资金承诺项目情况

√ 适用 □ 不适用

单位：万元

承诺投资项目和超募资金投向	是否已变更项目(含部分变更)	募集资金承诺投资总额	调整后投资总额(1)	本报告期投入金额	截至期末累计投入金额(2)	截至期末投资进度(3)=(2)/(1)	项目达到预定可使用状态日期	本报告期实现的效益	是否达到预计效益	项目可行性是否发生重大变化
承诺投资项目										
支付交易的现金对价	否	277,560	277,560	0	277,560	100.00%	2018年06月01日		不适用	否
游戏开发、代理、发行、推广和运营	是	70,000	0	0	0	0.00%			不适用	是
全球移动游戏发行云平台及全球推广渠道建设	是	25,000	0	0	0	0.00%			不适用	是

全球广告精准投放平台建设和渠道推广	是	10,000	0	0	0	0.00%			不适用	是
海外游戏大数据应用平台建设	是	25,000	0	0	0	0.00%			不适用	是
支付本次中介费用	否	7,440	7,440	0	7,440	100.00%	2018年01月01日		不适用	否
承诺投资项目小计	--	415,000	285,000	0	285,000	--	--		--	--
超募资金投向										
不适用										
合计	--	415,000	285,000	0	285,000	--	--	0	--	--
未达到计划进度或预计收益的情况和原因（分具体项目）	不适用									
项目可行性发生重大变化的情况说明	见“募集资金永久性补充流动资金情况”									
超募资金的金额、用途及使用进展情况	不适用									
募集资金投资项目实施地点变更情况	不适用									
募集资金投资项目实施方式调整情况	不适用									
募集资金投资项目先期投入及置换情况	适用 2018年1月30日，公司召开第三届董事会第三十三次会议审议通过《关于用募集资金置换现金交易对价和中介费用的议案》，同意公司以募集资金置换预先已投入在本次重大资产重组项目中为购买点点互动（北京）科技有限公司40%股权所支付的现金对价人民币4,000万元自筹资金和公司为重大资产重组项目向独立财务顾问、法律顾问、审计机构及评估机构所支付的中介费用中的自筹资金，详见公司于2018年1月30日披露的《关于用募集资金置换现金交易对价和中介费用的公告》（公告编号：2018-010）。									

	<p>2018年6月29日，公司召开第四届董事会第二次会议审议通过《关于用募集资金置换现金交易对价的议案》，同意公司以募集资金置换预先已投入在本次重大资产重组项目中为购买 DianDian Interactive Holding 40% 股权所支付的部分现金对价人民币 7,617.37 万元自有资金，详见公司于 2018 年 6 月 29 日披露的《关于用募集资金置换现金交易对价的公告》(公告编号：2018-054)，公司于 2018 年完成其中 6,277.02 万元的置换，于 2019 年完成剩余 1,340.35 万元的置换。</p>
用闲置募集资金暂时补充流动资金情况	<p>适用</p> <p>2019年1月29日，公司召开第四届董事会第十六次会议审议通过了《关于使用部分闲置募集资金暂时补充流动资金的议案》，同意公司使用部分闲置募集资金暂时补充流动资金，到期前归还至募集资金专用账户。公司使用闲置募集资金暂时补充流动资金的规模为不超过人民币 100,000 万元，使用期限为自董事会审议通过之日起不超过 12 个月，详见公司于 2019 年 1 月 30 日披露的《关于使用部分闲置募集资金暂时补充流动资金的公告》(公告编号：2019-014)。</p> <p>公司实际使用部分闲置募集资金暂时补充流动资金的金额为 41,400 万元。截至 2019 年 6 月 20 日，公司已将上述用于暂时补充流动资金的募集资金 41,400 万元全部归还至募集资金专户，使用期限未超过 12 个月，详见公司于 2019 年 6 月 20 日披露的《关于归还用于补充流动资金的募集资金的公告》(公告编号：2019-057)。</p> <p>2019年6月20日，公司召开了第四届董事会第二十次会议、第四届监事会第十三次会议，审议并通过了《关于使用部分闲置募集资金暂时补充流动资金的议案》，同意公司使用不超过人民币 130,000 万元闲置募集资金暂时补充流动资金，使用期限自董事会审议通过之日起不超过 12 个月，截至目前尚未到期。详见公司于 2019 年 6 月 20 日披露的《关于使用部分闲置募集资金暂时补充流动资金的公告》(公告编号：2019-060)。</p>
项目实施出现募集资金结余的金额及原因	不适用
尚未使用的募集资金用途及去向	<p>2019年10月11日，公司召开了第四届董事会第二十四次会议、第四届监事会第十五次会议，审议通过了《关于终止募投项目并将相关募集资金用于永久性补充流动资金的议案》，同意终止募投项目“游戏开发、代理、发行、推广和运营”、“全球移动游戏发行云平台及全球推广渠道建设”、“全球广告精准投放平台建设和渠道推广”以及“海外游戏大数据应用平台建设”的实施，将相关剩余资金用于永久性补充公司流动资金。2019年10月30日，世纪华通 2019 年第二次临时股东大会审议并通过了《关于终止募投项目并将相关募集资金用于永久性补充流动资金的议案》。详见世纪华通于 2019 年 10 月 14 日披露的《关于终止募投项目并将相关募集资金用于永久性补充流动资金的公告》(公告编号：2019-088)。尚未使用的募集资金将用于永久性补充流动资金。</p>
募集资金使用及披露中存在的问题或其他情况	无

### (3) 募集资金变更项目情况

√ 适用 □ 不适用

单位：万元

变更后的项目	对应的原承诺项目	变更后项目拟投入募集资金总额(1)	本报告期实际投入金额	截至期末实际累计投入金额(2)	截至期末投资进度(3)=(2)/(1)	项目达到预定可使用状态日期	本报告期实现的效益	是否达到预计效益	变更后的项目可行性是否发生重大变化
永久补充流动资金	游戏开发、代理、发行、推广和运营；全球移动游戏发行云平台及全球推广渠道建设；全球广告精准投放平台建设和渠道推广；海外游戏大数据应用平台建设	130,000	130,000	127,443.87	98.03%		0	不适用	否
合计	--	130,000	130,000	127,443.87	--	--	0	--	--
变更原因、决策程序及信息披露情况说明(分具体项目)		<p>2019年10月11日，公司召开了第四届董事会第二十四次会议、第四届监事会第十五次会议，审议通过了《关于终止募投项目并将相关募集资金用于永久性补充流动资金的议案》，同意终止募投项目“游戏开发、代理、发行、推广和运营”、“全球移动游戏发行云平台及全球推广渠道建设”、“全球广告精准投放平台建设和渠道推广”以及“海外游戏大数据应用平台建设”的实施，将相关剩余资金用于永久性补充公司流动资金。2019年10月30日，世纪华通2019年第二次临时股东大会审议并通过了《关于终止募投项目并将相关募集资金用于永久性补充流动资金的议案》。详见世纪华通于2019年10月14日披露的《关于终止募投项</p>							

	目并将相关募集资金用于永久性补充流动资金的公告》(公告编号:2019-088)。
未达到计划进度或预计收益的情况和原因(分具体项目)	不适用
变更后的项目可行性发生重大变化的情况说明	不适用

## 六、重大资产和股权出售

### 1、出售重大资产情况

适用  不适用

公司报告期末未出售重大资产。

### 2、出售重大股权情况

适用  不适用

## 七、主要控股参股公司分析

适用  不适用

主要子公司及对公司净利润影响达 10% 以上的参股公司情况

单位：亿元

公司名称	公司类型	主要业务	注册资本	总资产	净资产	营业收入	营业利润	净利润
盛跃网络科技有限公司(上海)有限公司	子公司	互联网游戏	25.23	179.85	139.82	62.53	30.5	25.02
Diandian Interactive Holding	子公司	互联网游戏		39.78	31.49	55.61	6.3	6.13

报告期内取得和处置子公司的情况

适用  不适用

公司名称	报告期内取得和处置子公司方式	对整体生产经营和业绩的影响
盛跃网络科技有限公司(上海)有限公司	同一控制下企业合并	参考第二节、六、主要会计数据和财务指标
海南意游科技有限公司	转让	影响不重大
上海大鹅文化传播有限公司	转让及被动稀释	确认投资收益 1.27 亿元

主要控股参股公司情况说明



## 八、公司控制的结构化主体情况

适用  不适用

## 九、公司未来发展的展望

### 1、游戏行业发展趋势

根据《2019年中国游戏产业报告》报告，2019年中国游戏产业规模实现2308.8亿元，同比增长7.7%，整体趋势而言，游戏产业在整体收入上的增幅明显放缓，同时又进入了一个更规范化、更具秩序的存量时代。自主研发的网络游戏市场实际销售收入达到1895.1亿元，同比增长15.3%；中国移动游戏用户规模达到6.4亿人同比增长2.5%，2019年中国游戏女玩家达3亿，占国内游戏用户总规模的46.2%；，移动游戏市场收入保持持续上升，占游戏市场份额达68.5%。随着互联网的不断普及，同时游戏产业的不断发展，电竞行业日渐被人们所接受，游戏直播产业未来也将进入更多人的视野，移动电竞游戏市场规模不断扩大，移动电竞游戏销售收入占整体收入的份额从2016年的34.0%上升至2018年的55.4%，首次超过了客户端电竞游戏收入。公司针对互联网游戏行业的发展现状，整合资源，借助点点的海外平台以及盛趣自身的IP优势，优化产业结构布局与产品结构分类，投涉猎电竞行业。网页游戏受用户需求改变、新产品减少等因素影响，网页游戏市场进一步萎缩，市场实际销售收入明显降低，用户数量减少。移动游戏市场依然是最具市场活力的领域，但市场增速放缓，市场实际销售收入向优质产品集中，两极化趋势明显，移动游戏行业开始注重细分化、差异化经营策略。公司针对互联网游戏行业的发展现状，计划通过收购、重组做大做强游戏产业，整合资源，优化产业结构布局与产品结构分类。

### 2、汽车零部件行业发展趋势

在全球一体化背景下，面对日益激烈的竞争，世界各大汽车公司为了降低成本，在扩大生产规模的同时逐渐减少汽车零部件的自制率，采用零部件全球采购策略。汽车零部件企业脱离汽车整车企业并形成专业化零部件集团，是一种全球化趋势。国际著名的汽车零部件企业几乎都在中国成立了合资或独资企业。国内一批技术含量高、效益好、规模大的汽车及零部件企业正逐步成长起来。随着全球汽车产业越来越多的实行零部件“全球化采购”策略及跨国汽车企业推行本土化策略，对于中国汽车零部件的需求将大幅增长。中国汽车零部件行业面临着新的机遇与挑战。挑战主要来自售价与成本，随着整车的价格下降和原材料的价格上升，零部件行业也存在着被价格挤兑，且人工成本也在不断增长。

### 3、公司发展战略

公司坚持互联网游戏产业和汽车零部件双主业共同发展战略。游戏产业在努力做好各家游戏公司的整合，加强合作，整合资源，利用好IP优势，使公司的游戏产业走在国内外的前列。汽车零部件行业坚持以市场为导向，坚持自主创新，加快技术进步，努力提高市场占有率，实现优质制造、成本领先，走规模发展、逐步升级的道路，坚持“为顾客创造价值，为股东创造利益，为员工创造机会，为社会创造繁荣”的企业价值观，同时公司通过进一步做好行业结构、子公司的优化，根据行业发展实际盈利能力、发展前景等情况进行子公司的业务、资本调整，使公司保持持续的盈利水平。

### 4、2019年经营计划

自国内外疫情全面爆发以来，网络游戏作为重要的娱乐方式得以凸显，同时具有广阔的市场前景。在巩固汽车零配件业务市场份额的同时，未来公司将继续深耕网络游戏行业，积极整合公司内外部资源，形成核心竞争力，为玩家带来最优质的娱乐体验。

公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称“腾讯”）在2019年签署《业务合作协议》，本协议

基于双方在各自领域的资源优势，在数字化互动娱乐领域进行深入的业务合作。在未来，公司将继续借力腾讯及相关方作为重要股东对公司发展的推动作用，并进一步探索双方在更深层次进行合作的可能。

以互惠互利为基本原则，2019年，公司与咪咕文化科技有限公司(以下简称“咪咕公司”)在上海签署《框架合作协议》，拟与咪咕公司联合成立专注于云游戏开发的工作室——擎云工作室。双方今后将在5G云游戏开发、运营、云游戏生态建设等方面进行广泛而深入的合作，充分发挥双方现有的技术、用户与产品优势，共同开发原生云游戏。

此外，随着党中央关于加快5G网络、数据中心等新型基础设施建设进度号召的发布和中国5G商业化落地，2020年公司参与设立了以数据中心、云计算、云存储等IDC产业作为主要投资范围的智慧云实业，通过布局IDC产业，为自建的云游戏平台提供可靠的网络及云计算支持、提升公司的云游戏技术优势、加强对于云游戏平台数据的把控、提高云游戏平台数据的安全性，以5G云游戏平台服务商和技术方案提供商为目标，真正成为云游戏时代的领跑者。

## 5、可能面对的风险

### (1) 产业政策风险

网络游戏行业：随着相关监管部门对网络游戏行业持续增强的监管力度，网络游戏相关业务资质及许可的门槛可能进一步提高。2016年2月，国家新闻出版广电总局、工业和信息化部联合发布《网络出版服务管理规定》，奠定了游戏产业有序发展的基础。6月，又颁布了《“互联网+”行动指导意见》以促进游戏行业健康发展。2018年，因监管部门调整，游戏版号申办业务停办长达近10个月，2018年8月，教育部等八部委推出《综合防控儿童青少年近视实施方案》通知等，随着国家对网络游戏行业持续增强的监管力度，公司若不能达到新政策的要求，将对其持续经营产生不利影响。

汽车零部件行业：近几年来，随着人口的增长，国民经济的高速发展以及城市化进程的推进，在我国许多大、中城市出现了严重的交通拥堵现象，加上城市车辆数目的急剧增长，车辆与路面的矛盾越来越突出，部分城市汽车“限购”、“限牌”、“尾号限行”等限制措施实施，对汽车行业的快速增长产生一定的抑制作用。从目前分析，国内外经济形势复杂，国内宏观经济下行压力未减，由此将影响整个汽车及零部件行业，进而将对公司经营带来一定的风险。公司将紧跟国家产业政策方向，关注汽车消费走势，加快结构调整，加强成本管控，提升产品盈利能力和盈利水平。

### (2) 人力资源风险

随着公司生产规模正在逐步扩大以及产业转型升级的加快，对管理人员、财务人员、技术人员等方面的人才需求加大，公司现有的人力资源 and 人才储备可能无法满足公司预期的快速发展。对此公司一方面通过有计划地组织各类在职技术人员参加各类技术培训，提高素质，大力培养经营、管理、技术等方面的骨干人才；另一方面通过加强科技人才的引进力度，特别是高层次和成熟人才的引进；其次，进一步加强公司人力资源管理，保持公司人员队伍的稳定，增强人力资源储备。

### (3) 市场与行业竞争风险

近年来，在国内网络游戏行业发展迅速，市场容量不断增加，行业产值屡创新高的背景下，不断有新的经营者通过新设或并购的途径涉足网络游戏行业，市场与行业竞争日益激烈。市场与行业竞争的加剧将对标的资产的市场份额及经营业绩存在一定程度的冲击。公司通过提升管理水平和创新能力，打造差异化的产品和服务，改善用户的游戏体验，增强用户的粘性，以保持其竞争优势。

### (4) 内部管理风险

随着公司并购重组工作的不断推进，公司规模不断扩大，强化管理对公司的可持续发展至关重要。重点做好董事会改造，经营班子改选的组织架构完善；做好流程再造、财务制度统一的制度完善；及对子公司经营目标的制订、考核为重点的考核方法进一步完善。

## 十、接待调研、沟通、采访等活动

### 1、报告期内接待调研、沟通、采访等活动登记表

√ 适用 □ 不适用

接待时间	接待方式	接待对象类型	调研的基本情况索引
2019年05月13日	其他	其他	通过“约调研”平台召开2018年度业绩说明会，详见披露于互动易（ <a href="http://irm.cninfo.com.cn">http://irm.cninfo.com.cn</a> ）的投资者关系活动记录表（2019-001）
2019年11月05日	其他	其他	浙江辖区上市公司投资者网上集体接待日活动，通过“全景·路演天下”平台与投资者互动解答

浙江世纪华通集团股份有限公司董事会

2020年5月29日

