证券代码:002517 证券简称:恺英网络 公告编号:2019-082

恺英网络股份有限公司关于对2018年年报问询函剩余问题的回复公告

本公司及董事会全体成员保证公告内容真实、准确和完整,没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

恺英网络股份有限公司(以下简称“公司”或“本公司”)于2019年5月20日收到深圳证券交易所中小板公司管理部下发的《关于对恺英网络股份有限公司2018年年报的问询函》(中小板年报问询函【2019】第183号)(以下简称“《问询函》”)。

公司收到《问询函》后高度重视,积极组织相关部门按照深圳证券交易所的相关规定对《问询函》所涉问题进行认真核查落实和回复,鉴于《问询函》涉及的内容较多,公司需要相对充足的时间对部分事项进行认真核对,为确保公司信息披露的真实性、准确性和完整性,公同表持对上市公司和全体投资者负责任的态度,认真落实《问询函》中涉及的问题,公司于2019年5月31日对问题一与问题二进行了回复,现对《问询函》中其他问题回复如下:

二、关于收入与成本

3、年报显示,2018年度你公司实现营业收入22.84亿元,同比下降27.13%,归属于上市公司股东的净利润(以下简称“净利润”)为1.74亿元,同比下降89.17%,扣非后净利润为7,731.31万元,同比下降93.14%。经营活动产生的现金流量净额为8.96亿元,同比上升20.67%。2019年一季报显示,你公司2019年一季度净利润为8,839.22万元,同比下降64.15%,经营性现金流量净额为-382.12万元,同比下降107.02%。2015年你公司以重大资产置换及发行股份购买资产方式购买上海恺英网络科技有限公司(以下简称“上海恺英”)100%的股权,实际控制人变更为王悦,业绩承诺期为2015年度、2016年度、2017年度。上海恺英2015年、2016年、2017年扣非后净利润分别为6.42亿元、6.58亿元、9.86亿元,均超额完成业绩承诺。

(1)请结合行业环境、公司业务模式、产品类别、收入和成本构成、费用等因素详细分析你公司2018年净利润较上年大幅下降的原因,是否存在通过提前确认收入、跨期结转成本费用等方式调节利润实现业绩承诺的情形。

回复:

公司收入主要分为四大类:包括移动游戏收入、网页游戏收入、其他应用产品分发收入、游戏分发收入。移动游戏收入主要为手游产品收入;网页游戏收入主要为网页游戏产品收入;其他应用产品分发收入主要为广告收入、技术服务收入;游戏分发收入指游戏应用平台发行收入。

2018年度公司实现营业收入22.84亿元,同比下降27.13%,净利润为1.74亿元,同比下降89.17%,扣非后净利润为7,731.31万元,同比下降93.14%。2018年度主要利润表项目变动如下:

单位:万元

项目	2018年度	2017年度	变动金额	变动情况
主营业务收入	228,375.72	313,401.91	-85,026.20	-27.13%
投资收益	22,471.45	59,317.20	-36,845.75	-62.12%
营业外收入	2,445.12	3,378.75	-933.63	-27.63%
资产处置收益	-60.10	-5.44	-54.66	1005.45%
其他收益	43.85	33.87	9.98	29.48%
主营业务成本	67,907.74	91,827.74	-23,920.00	-26.05%
主营业务税金及附加	1,602.40	3,082.50	-1,480.09	-48.02%
销售费用	51,891.64	75,742.21	-23,850.57	-31.49%
研发费用	48,147.42	23,104.72	25,042.70	108.39%
管理费用	15,382.36	7,117.22	8,265.14	116.13%
财务费用	964.74	-1,056.85	2,021.59	-191.28%
营业外支出	4,265.19	0.73	4,264.46	586092.25%
资产减值损失	35,733.17	1,348.44	34,384.73	2549.96%
所得税	-2,274.90	6,402.38	-8,677.27	-135.53%
少数股东损益	12,217.74	7,535.47	4,682.26	62.14%
净利润	17,438.53	161,021.74	-143,583.21	-89.17%

净利润减少的原因除主营业务收入同时相应的主营业务成本同比减少外,公司本期的销售费用、研发费用、管理费用、财务费用、投资收益、资产减值损失的变化均对净利润有影响,具体分析如下:

(1)主营业务收入下降8.50亿元,同比下降27.13%,主要系以下几个方面的原因所至:一是2018年游戏版号暂停发放,游戏行业不景气,导致发行的游戏数量减少,本期新增发行的游戏带来的收入较小;二是公司原已发行的存量爆款游戏《全民奇迹》至2018年已运营多年,接近游戏生命周期末端,该款游戏的收入较上年下降较大;同时,原已发行的存量游戏《蓝月传奇》游戏在2016年3月上线,充值流水在2016年末2017年初达到顶峰,游戏生命周期-黄金周期已过,游戏产品收入减少;三是根据公司战略调整,自有应用平台XY助手推广力度减少,移动互联网收入相应减少;

(2)主营业务成本较2017年下降2.39亿元,同比下降26.05%,公司的主营业务成本中主要是游戏分成费、代理费、服务器租赁费、人员费用、制作费。在《全民奇迹》、《蓝月传奇》及应用平台收入减少的情况下,相应的市场推广费下降,主营业务成本也相应减少,减少幅度与主营业务收入较为匹配;

(3)研发费用增加2.50亿元,主要系公司为储备新项目,委托开发多款产品,后续根据市场情况逐步上线;同时今年新增合并子公司浙江凡翎暗加研发费用较大;

(4)销售费用减少2.39亿元,主要系本期由于版号审核暂停,新游戏上线延缓,新游戏的推广费用大幅减少,同时公司主推游戏王者传奇、蓝月传奇等游戏生命周期已过黄金期,相应的市场推广力度减少;同时公司整合推广资源,加强费用管控,本期推广费用较上期减少。

(5)投资收益减少3.68亿元,同比下降62.12%,主要系上年同期因合并盛和网络购买日之前持有的股权按照公允价值重新计量产生的利得3.85亿元而本期无此类投资收益所致;

(6)资产减值损失增加3.4亿元,主要系以下原因所致:一是基于被投资单位的经营现状及2018年的市场变化情况,公司对可供出售金融资产及长投计提减值1.5亿元;二是对浙江盛和网络科技有限公司等资产组计提商誉减值准备1亿元;三是坏账损失增加0.8亿元,详见第10(2),11(2)的回复。

以上为2018年净利润较上年大幅下降主要原因,恺英网络不存在通过提前确认收入、跨期结转成本费用等方式调节利润实现业绩承诺的情形。

(2)请详细说明2018年度你公司营业收入与净利润变动幅度不配比的原因,并对比同行业可比公司情况说明收入、利润变动幅度是否与同行业存在重大差异,并说明2018年度收入利润下降的情形下经营活动现金流上升的原因。

回复:

一、2018年度公司营业收入与净利润变动幅度不配比的原因:

主要原因系上述3、(1)所述,一是本公司于 2017 年运营的游戏产品于 2018 年进入正常的营收下降阶段;同时,受到 2018年国家对文化娱乐行业政策收紧,游戏版号暂停发放的影响,本公司未能于 2018年享受新游戏产品上线带来的收益补充;二是根据《企业会计准则》及本公司相关会计制度,结合本公司长期股权投资和可供出售金融资产现状和应收账款可回收性,部分资产存在减值迹象,预计未来可收回金额低于账面价值,依据谨慎性原则,本公司各项资产减值准备增加;三是投资收益较上年同期下降所致。

恺英网络2018年度营业收入、营业成本、毛利变动情况:

单位:万元

分行业	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
移动互联网收入	27,738.94	4,982.40	82.04%	-61.92%	-72.74%	7.13%
游戏产品收入	200,636.77	62,925.34	68.64%	-16.60%	-14.45%	-0.79%
合计	228,375.72	67,907.74	70.26%	-27.13%	-26.05%	-0.43%

二、对同行业可比公司情况说明收入、利润变动幅度是否与同行业存在重大差异

2018年度,同行业上市公司巨人网络、昆仑万维、三七互娱、天神娱乐、完美世界、游族网络、掌趣科技毛利率对比报表:

单位:万元

公司名称	分行业	营业收入	营业成本	毛利率
巨人网络	游戏相关业务	264,567.26	44,135.74	83.32%
昆仑万维	互联网收入	351,878.09	62,040.90	82.37%
三七互娱	网络游戏行业	724,746.05	152,592.94	78.95%
天神娱乐	游戏	126,840.42	36,816.11	70.97%
天神娱乐	平台收入	40,328.98	13,460.18	66.62%
天神娱乐	互联网	64,017.55	23,950.55	62.59%
完美世界	游戏	542,111.88	181,261.52	66.56%
游族网络	网页游戏	89,395.07	36,623.80	59.03%
游族网络	移动游戏	256,769.73	113,914.01	55.64%
掌趣科技	移动终端游戏	187,189.14	74,057.81	60.44%
恺英网络	移动互联网收入	27,738.94	4,982.40	82.04%
恺英网络	游戏产品收入	200,636.77	62,925.34	68.64%
合计		2,876,219.87	806,761.30	71.95%

由上表可见,恺英网络的综合毛利率水平在可比同行业上市公司中,处于中等水平,符合行业特征。

三、2018年度收入利润下降的情形下经营活动现金流上升的原因:

从现金流量来看,公司2018年度收入利润下降的情形下经营活动现金流上升的原因主要是本公司在收入下降的同时,成本支出也随之下降,但造成2018年净利润相比2017年大幅下降的投资收益减少以及资产减值准备计提没有现金流出,从而使现金流的下降与净利润的下降不同步。

(3)请详细说明2019年一季度净利润较上年同期大幅下降的原因和一季度经营性现金流为负的原因,你公司业务模式和经营情况是否发生重大变化。

回复:

一、2019年一季度净利润较上年同期大幅下降的原因

2019年一季度主要利润表项目变动如下:

2019年一季度净利润为0.88亿元,同比下降64.15%。因本期合并范围较上年同期增加浙江凡翎网络科技有限公司,扣除浙江凡翎公司的相关数据与上年同期同口径比较,净利润有一定程度下降,其中:

1、主营业务收入扣除浙江凡翎变动影响,较上年同期有所下降,由于2018年发行的游戏数量减少,2019年一季新增发行的游戏带来的收入较少;而公司原已发行的存量爆款游戏《全民奇迹》、《蓝月传奇》、《王者传奇》游戏生命周期-黄金周期已过,游戏产品收入减少;公司战略调整XY助手游戏分发平台收入减少所致。

2、2019年一季度营业成本2,81亿元,较上年同期的1.36亿元,同比增加1.45亿元。主要系合并范围内增加浙江凡翎网络科技有限公司主营业务收入的游戏《传奇来了》、《魔域来了》IP分成费增加所致。

3、2019年一季度销售费用1.25亿元,2018年一季度销售费用1.11亿元,扣除浙江九翎变动影响,同比增加0.12亿元,2018年国家对文化娱乐行业政策收紧,游戏版号暂停发放的影响,2019年游戏版号逐步开放,新游戏逐步上线,新游戏的推广费用增加。

4、2019年一季度研发费用1.05亿元,2018年一季度研发费用0.70亿元,扣除浙江九翎变动影响,同比增加0.17亿元,2019年公司加大研发力度,组建多个游戏工作室,提升和优化各业务产品线,新项目技术服务费、制作费及相关人员成本增加。

以上成本费用同比增加的原因主要系公司新增并表子公司浙江九翎网络科技有限公司以及增加推广力度和研发投入所致。

二、一季度经营性现金流为负的原因,公司业务模式和经营情况是否发生重大变化

由于主营业务收入的大幅减少,而新的游戏均将于三季度开始上线,而公司2019年一季度营业成本、销售费用、管理费用以及研发费用均同比有一定的增长,经营活动流出的现金也相应增加,从而导致一季度经营性现金流为负。

综上所述,公司业务模式和经营情况未发生重大变化。

4、年报显示,你公司2018年第一季度、第二季度、第三季度、第四季度营业收入分别为6.28亿元、4.77亿元、6.29亿元、5.50亿元,净利润分别为2.34亿元、1.24亿元、1.21亿元、-3.18亿元;扣非后净利润分别为2.34亿元、1.23亿元、1.07亿元、-3.87亿元,经营性现金流量净额分别为5,441.16万元、2,294亿元、3.03亿元、2.45亿元。

(1)请结合你公司收入构成、成本确认、费用发生、销售回款等情况分析净利润自第一季度至第四季度呈下降趋势、第四季度净利润大幅亏损的原因,是否存在跨期结转成本费用的情形。

回复:

2018年主营业务收入、主营成本、费用及净利润每季度变动趋势情况:

单位:万元

项目	2018Q1	2018Q2	2018Q3	2018Q4
主营业务收入	62,846.96	47,708.79	62,930.29	54,889.67
主营业务成本	13,615.52	14,252.19	20,229.50	19,810.53
销售费用	11,140.27	9,431.93	15,805.47	15,513.97
研发费用	6,960.90	8,652.83	9,109.90	23,433.78
管理费用	3,554.00	2,110.59	3,148.68	6,569.11
财务费用	217.29	383.11	384.49	-20.15
净利润	24,657.71	12,438.59	12,141.97	-31,799.74
主营业务收入环比	-39.53%	-24.09%	31.91%	-12.78%
主营业务成本环比	-169.38%	4.68%	41.94%	-2.07%
销售费用环比	-153.56%	-15.33%	67.57%	-1.84%
研发费用环比	-180.05%	24.48%	5.28%	157.23%
管理费用环比	-272.28%	-40.61%	49.18%	108.63%
财务费用环比	-534.25%	76.31%	0.36%	-105.24%
净利润环比	-55.40%	-49.55%	-2.38%	-361.90%

2018年净利润自第一季度至第四季度呈下降趋势、第四季度净利润大幅亏损的原因主要系2018年受到行业政策调整及版号未开放的影响,游戏的研发、代理与运营发行均受到一定影响,恺英网络发行的游戏数量减少,2018年重点运营维护原有游戏产品,收入减少,外包研发费用确认以及计提资产减值损失3.41亿元,导致第四季度净利润大幅亏损,报告期末,期限在一年内的应收账款账面余额占比为88.33%,占比较高,销售回款情况良好,可回收性强。公司不存在跨期结转成本费用的情形。

(2)结合问题(1)详细说明各季度经营性现金流与收入、利润变动不配比的原因及第一季度经营性现金流在四个季度中最低的原因。

公司2018年第一季度、第二季度、第三季度、第四季度净利润分别为2.47亿元、1.24亿元、1.21亿元、-3.18亿元;扣非后净利润分别为2.34亿元、1.23亿元、1.07亿元、-3.87亿元。第四季度净利润变动较大的原因主要系确认资产减值损失3.41亿元。该事项不影响公司现金流,导致经营性现金流与利润变动不配比。

公司2018年第一季度、第二季度、第三季度、第四季度营业收入分别为6.28亿元、4.77亿元、6.29亿元、5.50亿元,收入较为稳定,公司不同渠道的收入存在不同的结算周期,公司按约定的结算时点与各合作方定期结算,结算完毕后开具发票,按各联运协议约定的付款时限进行回款。实际回款时点与收入确认时间存在一定的时差。因此全年除第一季度外经营现金流量净额较为平稳。第一季度由于存在春节因素,回款进度较慢,导致经营活动产生的现金流量净额在全年中较低。

5、年报显示,你公司2017年度非经常性损益项目金额为4.83亿元,2018年度非经常性损益项目金额为9,707.22万元,请结合非经常性损益主要内容详细说明2018年度与2017年度非经常性损益存在较大差异的原因。

回复:

公司的非经常性项目变化情况如下:

单位:万元

序号	项目	2018年金额	2017年金额	变动额
1	非流动资产处置损益	23,163.52	7,179.84	15,983.68
2	计入当期损益的政府补助,但与公司业务密切相关,按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外	2,397.42	3,264.03	-866.6
3	委托他人投资或管理资产的损益	425.76		425.76
4	债务重组损益	-250.74		-250.74
5	除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外,持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益,以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	-2,499.08	197.94	-2,697.02
6	除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-3,922.90	147.86	-4,070.76
7	其他符合非经常性损益定义的损益项目(注1,注2)	-7,040.55	38,561.72	-45,602.27
8	减:所得税影响金额	2,616.35	1,015.56	1,600.79
9	少数股东损益影响额	-50.14	2.48	-52.62
合计		9,707.22	48,333.35	-38,626.13

从上表可知,公司2018年度与2017年度非经常性损益存在较大差异的原因主要是序号1、5、6、7变动所致,其中:

(1)第1项“非流动资产处置损益”同比增加1.60亿元,主要原因是2018年公司处置北京天马时空22.0%股权取得的投资收益增加所致;

(2)第5项“除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外,持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益,以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益”同比减少2,697.02万元,主要原因是2018年产生了处置可供出售金融资产LYTRO.INC产生的投资损失所致;

(3)第6项“除上述各项之外的其他营业外收入和支出”同比减少4,070万元,主要系2018年度公司计提预计诉讼赔偿3,000万元,支付合同解约金620万元所致;

(4)第7项“其他符合非经常性损益定义的损益项目”同比减少4.56亿元,主要是上年同期因合并盛和网络购买日之前持有的股权按照公允价值重新计量产生的利得3.85亿元,而本期无此类项目所致。

6、年报显示,你公司在境外子公司,其中香港子公司资产5.91亿元,占净资产的11.57%,报告期内净亏损1.13亿元。报告期内你公司取得境外收入6,966.57万元,请补充披露公司境外收入是否涉及相关外汇风险、境外收入主要的区域分布情况,是否发生重大变化,并详细说明香港子公司亏损的原因。请年审会计师就年度审计过程中对公司境外收入确认的审计方法和范围,具体的核查手段,确保相关收入真实性的依据等事项发表意见。

回复:

一、公司境外收入是否涉及相关外汇风险:

外汇风险因外汇市场变动引起汇率的变动,致使以外币计价的资产上涨或者下降的可能性。公司面临的外汇变动风险主要由于经营单位以其记账本位币以外的货币进行的销售或采购所致。

报告期内公司取得境外收入6,966.57万元,占营业收入比例为3.05%,占比较小,境外业务结构单一,结算周期短,回款周期快,外汇风险对公司影响较小。

二、境外收入主要的区域分布情况,是否发生重大变化

公司境外收入主要来源于香港盛晟科技有限公司(以下简称“香港盛晟”)和Kingnet Technology (HK) Limited(以下简称“香港恺英”)与北京天马时空网络技术有限公司联合开发的手游《全民奇迹》海外地区游戏运营收入。该游戏运营模式主要为自2015年2季度开始,香港盛晟和香港恺英与第三方游戏运营商进行合作,转代理投权第三方游戏运营商运营该款游戏。

《全民奇迹》作为公司2018年主要收入来源之一,累计充值流水超过80亿元,恺英网络作为《全民奇迹》在全球范围内独占性、排他性、可分授权的独家发行、代理及运营商,境外收入主要是《全民奇迹》在中国台湾、欧美、韩国、俄罗斯、东南亚等市场的收入,区域分布2018年未发生重大变化。

三、香港子公司亏损的原因

香港子公司资产5.91亿元,占净资产的11.57%,报告期内净亏损1.13亿元,主要系处置LYTRO.INC投资产生损失近2500万元,同时,对持有的可供出售金融资产按照其价格变动计提资产减值准备近1亿元所致。

四、年审会计师就年度审计过程中对公司境外外收入确认的审计方法和范围,具体的核查手段,确保相关收入真实性的依据等事项发表意见

年审会计师回复:

我们对香港盛晟和香港恺英的收入确认情况执行了以下核查手段:

1、了解香港盛晟、香港恺英的业务模式以及相关内部控制流程。

2、抽取香港恺英、香港盛晟游戏《全民奇迹》主要海外版本:

(1)检查香港盛晟和香港恺英与第三方联运方Web Zen Inc.、KUNLUN GLOBAL INTERNATIONAL SDN BHD签署的相关交易协议,比较与前期存在重大差异的情况。

(2)取得公司与游戏研发CP商和IP商签署的相关交易协议,核查各平台各月收入的波动情况,分析游戏玩家消费情况,并对销售毛利率执行了重新计算与分析程序;

(3)获取转代理的第三方运营商的对账单,与公司每月财务确认数据比对,确认公司实际核算收入时采用的数据是否真实有效、是否跨期,通过对应收账款余额和充值数据进行函证,同时检查应收账款的期后回款情况,验证应收账款余额和收入的真实性;

(4)获取IT审计日志核实的充值流水,分析各月度充值流水金额。根据IT审计确认的充值消耗比,依合同约定的测算方式匡算游戏收入金额;

(5)引入IT审计团队,对与收入相关的数据进行计算机辅助审计。海外游戏我们按月度统计了ARPU、ARPPU游戏运行趋势、登录活动和充值活动时间段分析、游戏后台数据库和收入结算系统数据核对、游戏充值渠道分析;

(6)询问公司业务部门、IT审计团队获取与收入相关的、独立于财务核算的后台数据并对财务数据和后台数据实施核对。

通过执行上述审计程序,我们认为香港盛晟和香港恺英营业收入的确认已经满足收入确认条件,符合《企业会计准则》的相关规定。

7、年报“经营情况讨论与分析”显示,你公司除游戏业务外,存在“内容平台”和“互联网高科技”业务,互联网高科技业务包括VR/AR和大数据智能处理中心,请补充披露“互联网高科技”业务的业务模式和盈利模式,目前取得收入情况,与公司产品业务的相关性,目前所处具体阶段、相关人才资金技术储备情况、已投入资金情况及对公司业绩的影响,并充分提示相关不确定性和风险。

回复:

一、公司投入互联网高科技“业务主要情况

1、项目投资情况

公司在VR/AR领域的投资主要是参股上海乐相科技有限公司(下称上海乐相),由公司一级子公司上海恺英网络科技有限公司持股12.62%,目前累计投入金额9,827万元。上海乐相是国内领先的人工智能虚拟现实高新技术企业,亦是5G运营商的重要战略合作伙伴兼标准制定参与者。公司CEO陈朝阳先生曾是国内首个可穿戴计算机实验室的关键成员之一,当前核心团队多拥有来自于世界领先技术公司的工作经历,技术和研发能力较强。

2、业务模式和盈利模式和收入情况

上海乐相的业务模式和盈利模式是面向B端提供VR硬件和行业综合解决方案,以及面向C端以淘宝、天猫、京东等作为渠道销售VR硬件设备与VR内容。其中行业综合解决方案包括为教育领域、医疗诊断5G运用领域、军民领域等客户提供定制化服务。2018年上海乐相的合同销售金额超过1亿元。

3、业务所处阶段及对公司影响

该业务目前仍处于早期阶段,因此对公司业绩的影响有限。

二、公司投入互联网高科技“业务风险提示

尽管VR行业的未来发展预期良好,也是5G发展重要的应用领域之一,但其作为一项复杂的新兴科技,尚处于培育阶段及探索阶段,应用前景尚存在诸多不确定因素,敬请广大投资者关注行业风险。

8、年报显示,本报告期游戏产品业务收入为20.01亿元,较上年同期下降16.60%,游戏产品毛利率为68.64%,较上年同期下降0.79%个百分点;移动互联网业务收入2.77亿元,较上年同期下降61.92%,移动互联网业务毛利率为82.04%,较上年同期上升7.13个百分点。

(1)请结合销售模式、产品销售情况及成本价格走势等因素分析说明本报告期移动互联网业务收入大幅下降的原因和毛利率上升的原因。

回复:

恺英网络主营业务收入按业务结构包括移动互联网产品收入及游戏产品收入两年比较如下:

单位:万元

分行业	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
移动互联网收入	27,738.94	4,982.40	82.04%	-61.92%	-72.74%	7.13%
游戏产品收入	200,636.77	62,925.34	68.64%	-16.60%	-14.45%	-0.79%
合计	228,375.72	67,907.74	70.26%	-27.13%	-26.05%	-0.43%

2018年政府对网络游戏行业的监管标准及措施不断完善,尤其是对运营商的资质、游戏内容、游戏经营场所等多方面进行了更规范、更严格的要求,行业准入标准将持续提高,公司面临多样化的挑战,在此背景下,恺英网络主营业务收入各类收入均包括大环境影响整体收入下降明显,毛利率同比没有太大变化。

从不同业务类型的收入及毛利率变动来看:2018年,公司主要收入来源的游戏产品毛利同比减少0.79%,主要系2018年受到行业政策调整及版号未开放的影响,游戏的研发、代理与运营发行均受到一定影响,恺英网络发行的游戏数量减少,2018年重点运营维护原有游戏产品,毛利率变动幅度较小;而新发展的 移动互联网产品毛利同比增加7.13%。主要是移动互联网产品收入主要来源于自主手游平台游戏产品分成,而自主手游平台只需给研发商分成费,故代理游戏在自主手游平台发行较第三方平台发行毛利率偏高,所以移动互联网产品整体毛利率同比有一定的增长。但由于移动互联网产品收入占整体收入比重较小,故对公司整体毛利率的影响有限,导致公司整体毛利率较上年略有下降。

2018年产品结构收入占比情况:

单位:万元

年份	2018年		2017年		同比增减
项目	金额	收入占比	金额	收入占比	
分行业					
游戏产品收入	200,636.77	87.85%	240,559.76	76.76%	-16.60%
移动互联网收入	27,738.94	12.15%	72,842.16	23.24%	-61.92%
分产品					
移动网络游戏	154,013.82	67.44%	147,365.44	47.02%	4.51%
网页网络游戏	46,622.95	20.42%	93,194.31	29.74%	-49.97%
游戏分发收入	22,220.08	9.73%	53,143.38	16.96%	-58.19%
其他应用产品分发收入	5,518.87	2.42%	19,698.78	6.29%	-71.98%

2018年移动互联网、游戏相关业务毛利率发生变动是因为正常业务结构调整导致,属于正常变动范围内。

(2)对比同行业说明你公司各产品毛利率与同行业是否存在显著差异,如存在,请说明原因。

2018年度同行业上市公司巨人网络、昆仑万维、三七互娱、天神娱乐、完美世界、游族网络、掌趣科技毛利率对比报表:

单位:万元

公司名称	分行业	营业收入	营业成本	毛利率
巨人网络	游戏相关业务	264,567.26	44,135.74	83.32%
昆仑万维	互联网收入	351,878.09	62,040.90	82.37%
三七互娱	网络游戏行业	724,746.05	152,592.94	78.95%
天神娱乐	游戏	126,840.42	36,816.11	70.97%
天神娱乐	平台收入	40,328.98	13,460.18	66.62%
天神娱乐	互联网	64,017.55	23,950.55	62.59%
完美世界	游戏	542,111.88	181,261.52	66.56%
游族网络	网页游戏	89,395.07	36,623.80	59.03%
游族网络	移动游戏	256,769.73	113,914.01	55.64%
掌趣科技	移动终端游戏	187,189.14	74,057.81	60.44%
恺英网络	移动互联网收入	27,738.94	4,982.40	82.04%
恺英网络	游戏产品收入	200,636.77	62,925.34	68.64%
合计		2,876,219.87	806,761.30	71.95%

由上表可见,恺英网络的毛利率水平在可比同行业上市公司中,处于中等水平,符合行业特征。

三、2018年度收入利润下降的情形下经营活动现金流上升的原因:

从现金流量来看,公司2018年度收入利润下降的情形下经营活动现金流上升的原因主要是本公司在收入下降的同时,成本支出也随之下降,但造成2018年净利润相比2017年大幅下降的投资收益减少以及资产减值准备计提没有现金流出,从而使现金流的下降与净利润的下降不同步。

(3)请详细说明2019年一季度净利润较上年同期大幅下降的原因和一季度经营性现金流为负的原因,你公司业务模式和经营情况是否发生重大变化。

回复:

一、2019年一季度净利润较上年同期大幅下降的原因

2019年一季度主要利润表项目变动如下:

2019年一季度净利润为0.88亿元,同比下降64.15%。因本期合并范围较上年同期增加浙江凡翎网络科技有限公司,扣除浙江凡翎公司的相关数据与上年同期同口径比较,净利润有一定程度下降,其中:

1、主营业务收入扣除浙江凡翎变动影响,较上年同期有所下降,由于2018年发行的游戏数量减少,2019年一季新增发行的游戏带来的收入较少;而公司原已发行的存量爆款游戏《全民奇迹》、《蓝月传奇》、《王者传奇》游戏生命周期-黄金周期已过,游戏产品收入减少;公司战略调整XY助手游戏分发平台收入减少所致。

2、2019年一季度营业成本2,81亿元,较上年同期的1.36亿元,同比增加1.45亿元。主要系合并范围内增加浙江凡翎网络科技有限公司主营业务收入的游戏《传奇来了》、《魔域来了》IP分成费增加所致。

3、2019年一季度销售费用1.25亿元,2018年一季度销售费用1.11亿元,扣除浙江九翎变动影响,同比增加0.12亿元,2018年国家对文化娱乐行业政策收紧,游戏版号暂停发放的影响,2019年游戏版号逐步开放,新游戏逐步上线,新游戏的推广费用增加。

4、2019年一季度研发费用1.05亿元,2018年一季度研发费用0.70亿元,扣除浙江九翎变动影响,同比增加0.17亿元,2019年公司加大研发力度,组建多个游戏工作室,提升和优化各业务产品线,新项目技术服务费、制作费及相关人员成本增加。

以上成本费用同比增加的原因主要系公司新增并表子公司浙江九翎网络科技有限公司以及增加推广力度和研发投入所致。

二、一季度经营性现金流为负的原因,公司业务模式和经营情况是否发生重大变化

由于主营业务收入的大幅减少,而新的游戏均将于三季度开始上线,而公司2019年一季度营业成本、销售费用、管理费用以及研发费用均同比有一定的增长,经营活动流出的现金也相应增加,从而导致一季度经营性现金流为负。

综上所述,公司业务模式和经营情况未发生重大变化。

4、年报显示,你公司2018年第一季度、第二季度、第三季度、第四季度营业收入分别为6.28亿元、4.77亿元、6.29亿元、5.50亿元,净利润分别为2.47亿元、1.24亿元、1.21亿元、-3.18亿元;扣非后净利润分别为2.34亿元、1.23亿元、1.07亿元、-3.87亿元,经营性现金流量净额分别为5,441.16万元、2.94亿元、3.03亿元、2.45亿元。

(1)请结合你公司收入构成、成本确认、费用发生、销售回款等情况分析净利润自第一季度至第四季度呈下降趋势、第四季度净利润大幅亏损的原因,是否存在跨期结转成本费用的情形。

回复:

2018年主营业务收入、主营成本、费用及净利润每季度变动趋势情况:

单位:万元

项目	2018Q1	2018Q2	2018Q3	2018Q4
主营业务收入	62,846.96	47,708.79	62,930.29	54,889.67
主营业务成本	13,615.52	14,252.19	20,229.50	19,810.53
销售费用	11,140.27	9,431.93	15,805.47	15,513.97
研发费用	6,960.90	8,652.83	9,109.90	23,433.78
管理费用	3,554.00	2,110.59	3,148.68	6,569.11
财务费用	217.29	383.11	384.49	-20.15
净利润	24,657.71	12,438.59	12,141.97	-31,799.74
主营业务收入环比	-39.53%	-24.09%	31.91%	-12.78%
主营业务成本环比	-169.38%	4.68%	41.94%	-2.07%
销售费用环比	-153.56%	-15.33%	67.57%	-1.84%
研发费用环比	-180.05%	24.48%	5.28%	157.23%
管理费用环比	-272.28%	-40.61%	49.18%	108.63%
财务费用环比	-534.25%	76.31%	0.36%	-105.24%
净利润环比	-55.40%	-49.55%	-2.38%	-361.90%

2018年净利润自第一季度至第四季度呈下降趋势、第四季度净利润大幅亏损的原因主要系2018年受到行业政策调整及版号未开放的影响,游戏的研发、代理与运营发行均受到一定影响,恺英网络发行的游戏数量减少,2018年重点运营维护原有游戏产品,收入减少,外包研发费用确认以及计提资产减值损失3.41亿元,导致第四季度净利润大幅亏损,报告期末,期限在一年内的应收账款账面余额占比为88.33%,占比较高,销售回款情况良好,可回收性强。公司不存在跨期结转成本费用的情形。

(2)结合问题(1)详细说明各季度经营性现金流与收入、利润变动不配比的原因及第一季度经营性现金流在四个季度中最低的原因。

公司2018年第一季度、第二季度、第三季度、第四季度净利润分别为2.47亿元、1.24亿元、1.21亿元、-3.18亿元;扣非后净利润分别为2.34亿元、1.23亿元、1.07亿元、-3.87亿元。第四季度净利润变动较大的原因主要系确认资产减值损失3.41亿元。该事项不影响公司现金流,导致经营性现金流与利润变动不配比。

公司2018年第一季度、第二季度、第三季度、第四季度营业收入分别为6.28亿元、4.77亿元、6.29亿元、5.50亿元,收入较为稳定,公司不同渠道的收入存在不同的结算周期,公司按约定的结算时点与各合作方定期结算,结算完毕后开具发票,按各联运协议约定的付款时限进行回款。实际回款时点与收入确认时间存在一定的时差。因此全年除第一季度外经营现金流量净额较为平稳。第一季度由于存在春节因素,回款进度较慢,导致经营活动产生的现金流量净额在全年中较低。

5、年报显示,你公司2017年度非经常性损益项目金额为4.83亿元,2018年度非经常性损益项目金额为9,707.22万元,请结合非经常性损益主要内容详细说明2018年度与2017年度非经常性损益存在较大差异的原因。

回复:

公司的非经常性项目变化情况如下:

单位:万元

序号	项目	2018年金额	2017年金额	变动额
1	非流动资产处置损益	23,163.52	7,179.84	15,983.68
2	计入当期损益的政府补助,但与公司业务密切相关,按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外	2,397.42	3,264.03	-866.6
3	委托他人投资或管理资产的损益	425.76		425.76
4	债务重组损益	-250.74		-250.74
5	除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外,持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益,以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	-2,499.08	197.94	-2,697.02
6	除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-3,922.90	147.86	-4,070.76
7	其他符合非经常性损益定义的损益项目(注1,注2)	-7,040.55	38,561.72	-45,602.27
8	减:所得税影响金额	2,616.35	1,015.56	1,600.79
9	少数股东损益影响额	-50.14	2.48	-52.62
合计		9,707.22	48,333.35	-38,626.13

从上表可知,公司2018年度与2017年度非经常性损益存在较大差异的原因主要是序号1、5、6、7变动所致,其中:

(1)第1项“非流动资产处置损