

鼎龙文化股份有限公司关于深圳证券交易所2022年年报问询函回复的公告

证券代码:002502 证券简称:ST鼎龙 公告编号:2023-038

本公司及董事会全体成员保证信息披露内容的真实、准确和完整,没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

鼎龙文化股份有限公司(以下简称“公司”或“鼎龙文化”)于2023年6月5日收到深圳证券交易所上市公司管理二部发出的《关于对鼎龙文化股份有限公司2022年年度报告的问询函》(公司简称“问询函”),要求公司就“问询函”提及的相关问题做出书面说明并对外披露。公司收到《问询函》后,立即组成相关人员及年审会计师共同开展《问询函》的回复工作,公司及年审会计师就《问询函》所提及的问题进行了认真核查和落实,并向深圳证券交易所提交了书面回复,现将回复内容公告如下:

问题1:你公司本期实现营业收入338.6亿元,净利润-2.41亿元,经营净现金流量0.76亿元,本期营业收入较上期下降45.25%,净利润较上期盈亏为盈,经营净现金流量下降27.12%。

问题2:请结合收入确认、成本结转、期间费用的变化情况及原因等,详细分析报告期内营业收入大幅下滑、净利润转盈为亏,下降幅度显著高于营业收入下降幅度的原因及合理性。

回复:公司2022年营业收入的主要构成及变动原因

单位:万元

按产品分类	2022年度		2021年度		同比变动	变动金额	变动原因
	营业收入金额	占比	营业收入金额	占比			
游戏研发和运营	25,526.40	71.30%	40,436.25	61.94%	-36.07%	-14,909.85	上年同期游戏主业收入大幅下降,因本期游戏主业收入大幅下降所致
影视制作	560.07	1.54%	13,569.68	20.74%	-96.94%	-13,009.61	上年同期影视剧制作主业收入大幅下降,因本期影视剧制作主业收入大幅下降所致
钛铁精矿	9,078.55	26.36%	9,263.33	14.16%	-1.89%	-174.78	上年同期钛铁精矿销售量下降,因本期钛铁精矿销售量下降所致
工业金属	0	0.00%	1,900.41	2.76%	-100.00%	-1,900.41	上年同期工业金属贸易量因本期贸易量下降所致
其他	644.20	1.80%	338.25	0.52%	90.45%	305.95	主要为本期影视剧制作收入增加所致
合计	36,799.22	100.00%	66,396.89	100.00%	-29,597.67	-29,597.67	主要为影视剧制作及影视业务收入大幅下降所致

二、公司2022年营业成本的主要构成及变动原因

单位:万元

按产品分类	2022年度		2021年度		同比变动	变动金额	变动原因
	营业成本金额	占比	营业成本金额	占比			
游戏研发和运营	26,505.24	83.49%	32,926.01	69.99%	-19.51%	-6,422.77	上年同期影视剧制作主业成本下降,因此影视剧制作主业成本下降所致
影视制作	120	0.00%	11,736.68	23.08%	-99.99%	-11,734.48	上年同期影视剧制作成本下降所致
钛铁精矿	4,936.19	15.56%	2,502.96	5.28%	90.37%	2,343.23	上年同期钛铁精矿生产成本大幅上升,因原材料价格上涨,生产成本增加,导致钛精矿生产成本增加所致;(1)根据生产周期,生产成本随生产进度增加;(2)本期钛精矿生产成本随生产进度增加,导致钛精矿生产成本增加所致
工业金属	0	0.00%	1,772.40	3.61%	-100.00%	-1,772.40	上年同期工业金属贸易量因本期贸易量下降所致
其他	302.13	0.95%	125.62	0.26%	140.51%	176.51	主要为本期其他业务收入增加所致
合计	31,744.26	100.00%	40,154.67	100.00%	-25.34%	-17,409.31	主要为本期影视剧制作及影视业务收入减少所致

三、公司2022年期间费用的主要构成及变动原因

单位:万元

期间费用项目	2022年度		2021年度		同比变动	变动金额	变动原因
	2022年金额	占比	2021年金额	占比			
管理费用	14,460.75	13,220.54	9.37%	12,921.24	主要为本期游戏业务部分因本期游戏项目增加以及影视业务因影视项目增加而增加的管理费用	-1,319.51	主要为本期游戏业务部分因本期游戏项目增加以及影视业务因影视项目增加而增加的管理费用
销售费用	2,089.68	4,403.68	-52.56%	-2,314.01	主要为本期游戏研发人员薪酬所致	-517.33	主要为本期游戏研发人员薪酬所致
研发费用	949.25	1,506.12	-37.06%	-556.87	主要为本期游戏研发人员薪酬所致	-546.87	主要为本期游戏研发人员薪酬所致
财务费用	673.95	1,032.02	-36.41%	-358.07	主要为本期银行借款利息所致	-358.07	主要为本期银行借款利息所致
合计	18,172.63	100.00%	40,154.67	100.00%	-21.982.04	-21,982.04	主要为本期影视剧制作及影视业务因影视项目增加而增加的管理费用

四、公司2022年其他影响损益的主要项目的变动情况

单位:万元

其他影响损益的主要项目	2022年金额		2021年金额		同比变动	变动金额	变动原因
	2022年金额	占比	2021年金额	占比			
信用减值损失	-8,797.79	-3,900.02	126.58%	-4,897.77	主要是本期中钛科技因本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的信用减值损失,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的信用减值损失	-4,897.77	主要是本期中钛科技因本期游戏项目增加而增加的信用减值损失,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的信用减值损失
资产减值损失	-2,382.00	-169.76	1303.12%	-2,212.24	主要是本期计提减值准备,减值准备计提增加所致	-169.76	主要是本期计提减值准备,减值准备计提增加所致
投资收益	417.04	2,526.19	-83.49%	-2,103.15	主要是本期游戏业务毛利下降,导致钛精矿生产成本下降所致,从而导致钛精矿生产成本下降所致	-2,103.15	主要是本期游戏业务毛利下降,导致钛精矿生产成本下降所致,从而导致钛精矿生产成本下降所致
整体毛利润	4,064.46	16,232.21	-76.02%	-12,177.76	主要是本期游戏业务毛利下降,导致钛精矿生产成本下降所致,从而导致钛精矿生产成本下降所致	-12,177.76	主要是本期游戏业务毛利下降,导致钛精矿生产成本下降所致,从而导致钛精矿生产成本下降所致
合计	-6,798.29	14,693.02	-146.67%	-21,390.01	-	-	-

注:信用减值损失、资产减值损失项目以“-”号填列。

五、公司2022年净利润的主要构成及变动原因

单位:万元

主要业务类别	2022年度		2021年度		同比变动	变动金额	变动原因
	净利润金额	占比	净利润金额	占比			
游戏板块	-8,420.93	-36.52	-23,907.57	-96.52%	主要为本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的净利润,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的净利润	-23,907.57	主要为本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的净利润,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的净利润
影视板块	-2,889.83	-2.124.94	-35.96%	-763.85	主要是本期钛铁精矿因本期钛铁精矿生产成本增加,钛精矿生产成本增加而增加的净利润,本期钛铁精矿生产成本增加而增加的净利润	-763.85	主要是本期钛铁精矿因本期钛铁精矿生产成本增加,钛精矿生产成本增加而增加的净利润,本期钛铁精矿生产成本增加而增加的净利润
钛矿板块	-2,839.06	2,367.55	-21.00%	-5,207.45	主要是本期钛精矿因本期钛精矿生产成本增加,钛精矿生产成本增加而增加的净利润,本期钛精矿生产成本增加而增加的净利润	-5,207.45	主要是本期钛精矿因本期钛精矿生产成本增加,钛精矿生产成本增加而增加的净利润,本期钛精矿生产成本增加而增加的净利润
鼎龙文化(母公司)	-10,148.66	1,791.14	-96.60%	-11,939.70	主要是本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的净利润,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的净利润	-11,939.70	主要是本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的净利润,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的净利润
归属于上市公司股东的净利润	-24,148.95	271.13	-900.67%	-24,420.00	主要是本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的净利润,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的净利润	-24,420.00	主要是本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的净利润,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的净利润

六、净利润下降幅度高于营业收入下降幅度的原因及合理性

(一)因各项业务的毛利率下降幅度高于营业收入的下降幅度,从前述数据可见,公司本期游戏业务的营业成本下降幅度高于营业收入的下降幅度,且本期矿产业务的营业上升幅度,导致公司整体毛利率上升显著,整体毛利率较上期下降12.177.50万元,公司毛利率的下降幅度高于营业收入的下降幅度。

(二)本期信用减值损失、资产减值损失、投资收益变动等因素合计导致本期净利润较上期减少9,219.15万元,而该等因素与营业收入无直接关联,因此公司本期净利润下降幅度高于营业收入下降幅度。

综上,公司本期营业收入下降及净利润下降(亏损),有其相应原因,符合公司相关业务的发生及发展情况以及相关事项的会计处理规定,由于公司本期整体毛利率下降幅度大于营业收入的下降幅度,因此对营业收入减值损失、资产减值损失、投资收益变动等影响因素,公司本期净利润下降幅度高于营业收入下降幅度,具有合理性。

问题2:请说明报告期内经营活动产生的现金流量净额大幅下降的原因。

回复:公司2022年经营活动中经营活动现金流量的相关情况及变动原因如下:

单位:万元

项目	本期金额	上期金额	变动比例	变动原因
销售商品、提供劳务收到的现金	38,668.83	50,866.37	-36.54%	主要是本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的销售商品、提供劳务收到的现金,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的销售商品、提供劳务收到的现金
收到的税费返还	1,701.97	57.37	2,986.65%	主要是本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的税费返还,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的税费返还
收到其他与经营活动有关的现金	4,854.68	5,150.46	-5.74%	主要是本期游戏项目本期游戏项目增加而增加的其他与经营活动有关的现金,本期游戏业务因游戏项目增加而增加的其他