

2018 年度董事会工作报告

一、概述

公司按照做强做大互联网及游戏产业、稳定发展汽车零部件行业及逐步调整铜加工业务的公司发展战略进一步优化产业结构。

公司已通过ISO/TS16949: 2009和VDA6.1质量管理体系第三方认证, 是上海大众的定点配套A级供应商, 也是法国法雷奥集团、德国马勒集团、伟世通集团、小糸车灯、奥托立夫集团等国际一流汽车零部件制造商的全球采购首选供应商。

公司的汽车零部件业务发展将依托现有资源, 在做好现有产品的基础上, 抓住我国汽车工业平稳发展的有利时机, 加快技术创新、管理创新、机制创新, 扩大现有产品生产规模、拓展产品种类并进一步向下游产品延伸发展, 不断提高驾驭市场能力, 提升公司的核心竞争力和可持续发展能力, 力争使公司发展为国内乃至全球具有较强影响力的汽车零部件供应商。

在互联网游戏方面, 报告期内, 公司持续秉持做大做强游戏产业的发展目标, 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。

报告期内, 公司基本经营情况如下:

科目	2018年	2017年	同比增减(%)
营业收入(元)	8,123,997,085.31	3,490,821,643.58	132.72%
归属于上市公司股东的净利润(元)	962,263,077.70	782,740,266.90	22.94%
主营业务收入(元)	8,013,901,165.08	3,391,035,915.88	136.33%
主营业务成本(元)	4,922,790,705.40	2,373,716,786.37	107.39%
营业利润(元)	1,052,857,013.14	952,948,969.78	10.48%
经营活动产生的现金流量净额(元)	930,049,465.20	198,883,096.36	367.64%

二、主营业务分析

1、收入与成本

(1) 营业收入构成

单位: 元

	2018 年		2017 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	8,123,997,085.31	100%	3,490,821,643.58	100%	132.72%
分行业					
铜杆加工	618,342,435.31	7.61%	607,653,927.11	17.41%	1.76%

汽车零部件	2,102,779,422.44	25.88%	2,069,038,636.59	59.27%	1.63%
软件服务业	5,402,875,227.56	66.51%	814,129,079.88	23.32%	563.64%
分产品					
铜杆加工件	618,342,435.31	7.61%	607,653,927.11	17.41%	1.76%
塑料件	1,760,252,300.65	21.67%	1,704,193,781.79	48.82%	3.29%
金属件	155,886,470.33	1.92%	122,285,683.45	3.50%	27.48%
模具/检具类	78,305,493.11	0.96%	87,249,667.92	2.50%	-10.25%
游戏运营收入	5,346,496,303.49	65.81%	691,354,172.82	19.80%	673.34%
游戏开发收入	9,350,613.61	0.12%	88,873,420.53	2.55%	-89.48%
美术制作收入	42,662,464.14	0.53%	25,718,122.04	0.74%	65.88%
网络直播收入	7,638.78	0.00%	2,962,003.55	0.08%	-99.74%
其他产品	112,693,365.89	1.39%	160,530,864.37	4.60%	-29.80%
分地区					
内销	3,609,037,671.38	44.42%	3,430,050,819.54	98.26%	5.22%
外销	4,514,959,413.93	55.58%	60,770,824.04	1.74%	7,329.49%

（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

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

否

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	618,342,435.31	610,391,780.27	1.29%	1.76%	2.42%	-0.63%
汽车零部件	2,102,779,422.44	1,722,450,647.39	18.09%	1.63%	6.74%	-3.92%
软件服务业	5,402,875,227.56	2,684,809,168.52	50.31%	563.64%	980.14%	-19.16%
分产品						
铜杆加工件	618,342,435.31	610,391,780.27	1.29%	1.76%	2.42%	-0.63%
塑料件	1,760,252,300.65	1,418,117,966.59	19.44%	8.56%	13.95%	-3.81%
金属件	155,886,470.33	159,876,563.75	-2.56%	27.48%	32.56%	-3.93%
游戏运营收入	5,346,496,303.49	2,641,920,947.04	50.59%	673.34%	1,062.62%	-16.54%
其他产品	108,335,158.35	92,202,338.71	14.89%	-32.51%	-32.00%	-0.64%
分地区						
内销	3,609,037,671.38	2,827,700,421.83	21.65%	5.22%	17.00%	

外销	4,514,959,413.93	2,189,951,174.35	51.50%	7,329.49%	5,205.96%	
----	------------------	------------------	--------	-----------	-----------	--

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	2018 年		2017 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	555,290,506.00	11.07%	541,337,233.71	22.02%	-10.95%
铜杆加工件	人工工资	3,267,918.96	0.07%	3,132,051.10	0.13%	-0.06%
铜杆加工件	折旧	12,045,963.14	0.24%	11,969,239.06	0.49%	-0.25%
铜杆加工件	燃料及动力	24,756,833.63	0.49%	20,124,640.08	0.82%	-0.33%
汽车零部件行业	原材料	1,113,555,864.42	22.19%	1,107,516,172.92	45.05%	-22.86%
汽车零部件行业	人工工资	280,181,109.55	5.58%	124,783,116.37	5.08%	0.50%
汽车零部件行业	折旧	104,080,406.68	2.07%	68,017,148.13	2.77%	-0.70%
汽车零部件行业	燃料及动力	53,958,190.71	1.08%	51,340,275.61	2.09%	-1.01%
软件服务业		2,684,809,168.52	53.51%	244,752,829.23	9.96%	43.55%

单位：元

产品分类	项目	2018 年		2017 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	555,290,506.00	11.07%	541,337,233.71	22.02%	-10.95%
铜杆加工件	人工工资	3,267,918.96	0.07%	3,132,051.10	0.13%	-0.06%
铜杆加工件	折旧	12,045,963.14	0.24%	11,969,239.06	0.49%	-0.25%
铜杆加工件	燃料及动力	24,756,833.63	0.49%	20,124,640.08	0.82%	-0.33%
汽车零部件（塑料件）	原材料	961,186,431.79	19.16%	978,882,286.26	39.82%	-20.66%
汽车零部件（塑料件）	人工工资	261,210,050.06	5.21%	118,402,258.76	4.82%	0.39%

汽车零部件（塑料件）	折旧	87,333,158.94	1.74%	55,219,245.24	2.25%	-0.51%
汽车零部件（塑料件）	燃料及动力	48,206,648.53	0.96%	49,259,164.95	2.00%	-1.04%
汽车零部件（金属件）	原材料	120,961,401.51	2.41%	90,910,227.27	3.70%	-1.29%
汽车零部件（金属件）	人工工资	15,237,143.07	0.30%	8,201,418.49	0.33%	-0.03%
汽车零部件（金属件）	折旧	13,830,018.69	0.28%	10,213,645.41	0.42%	-0.14%
汽车零部件（金属件）	燃料及动力	5,077,287.33	0.10%	3,322,081.92	0.14%	-0.04%
模具	原材料	31,408,031.12	0.63%	37,513,709.08	1.53%	-0.90%
模具	人工工资	3,733,916.41	0.07%	2,078,164.44	0.08%	-0.01%
模具	折旧	2,917,229.05	0.06%	1,233,103.26	0.05%	0.01%
模具	燃料及动力	674,254.86	0.01%	651,899.39	0.03%	-0.02%
游戏运营		2,654,110,342.62	52.90%	227,238,886.53	9.24%	43.66%
游戏开发		1,031,006.30	0.02%	5,826,572.55	0.24%	-0.22%
美术制作收入		25,827,160.40	0.51%	9,216,687.62	0.37%	0.14%
网络直播收入		1,000.00	0.00%	2,470,682.53	0.10%	-0.10%

说明

（6）报告期内合并范围是否发生变动

√ 是 □ 否

（一）非同一控制下企业合并

1. 本期发生的非同一控制下企业合并

单位：元

被购买方名称	股权取得时点	股权取得成本	股权取得比例	股权取得方式
点点互动（北京）科技有限公司 （以下简称“点点北京”）（注1）	2018年1月16日	100,000,000.00	100%	支付现金及发行股份
点点互动（北京）科技有限公司 （以下简称“点点开曼”）（注2）	2018年1月16日	6,825,332,613.76	100%	支付现金及发行股份
云派互联科技（北京）有限公司 （以下简称“云派互联”）（注3）	2018年7月1日	42,000,000.00	100%	支付现金
Talefun Technologies Limited （以下简称“Talefun”）（注4）	2018年7月1日	369,437,776.04	100%	支付现金

成都美绘天下有限公司 (以下简称“成都美绘”)	2018年3月9日	1,165,830.00	100%	支付现金
尚点互动(北京)科技有限公司 (以下简称“尚点互动”)(注5)	2018年8月21日			

注1: 点点北京及下属子公司北京点趣互动科技有限公司和霍尔果斯创趣世纪科技有限公司一并纳入合并范围。

注2: 点点开曼及下属子公司Diandian Interactive USA INC、Changaming Interactive (HONG KONG) Limited、CQGAMING Interactive (HONG KONG) Limited和Campfire Limited一并纳入合并范围。

注3: 云派互联及下属子公司福州珀克软件技术有限公司一并纳入合并范围。

注4: Talefun 及下属子公司Talefun Technologies Limited一并纳入合并范围。

注5: 尚点互动及下属子公司海南宜华网络科技有限公司一并纳入合并范围。

(二) 其他原因的合并范围变动

1. 合并范围减少

单位: 元

公司名称	股权处置 价款	股权处置 比例(%)	股权处置 方式	丧失控制 权的时点	处置价款与处置投资 对应的合并财务报表 层面享有该子公司净 资产份额的差额
北京文脉互动科技有限公司(以 下简称“北京文脉”)(注6)	300,000,000.00	51%	转让	2018年3月	131,766,390.76
上海捷玩网络科技股份有限公司	24,750,000.00	45%	转让	2018年1月	11,527,589.54

注6: 北京文脉及下属子公司霍尔果斯钟声互娱科技有限公司一并处置, 不再纳入公司合并范围。

2. 合并范围增加

单位: 元

公司名称	股权取得方式	股权取得时点	出资额	出资比例
北海吞鲲网络科技有限公司	设立	2018年9月4日	1,000,000	100%
上海七酷企业管理有限公司	设立	2018年7月4日	1,000,000	100%

(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)	5,213,785,725.79
前五名客户合计销售金额占年度销售总额比例	64.18%

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	Apple	2,166,218,245.31	26.66%
2	Google	1,798,417,655.09	22.14%
3	宁波世茂铜业股份有限公司	618,342,435.31	7.61%
4	深圳市腾讯计算机系统有限公司	340,400,656.67	4.19%
5	Facebook	290,406,733.41	3.57%
合计	--	5,213,785,725.79	64.18%

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）	1,242,966,538.91
前五名供应商合计采购金额占年度采购总额比例	25.38%
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	KingsGroup Holdings	773,157,880.88	15.79%
2	浙江江铜富冶和鼎铜业有限公司	196,031,129.69	4.00%
3	深圳市豆悦网络科技有限公司	117,997,430.59	2.41%
4	上海万钲祥金属材料有限公司	84,453,269.91	1.72%
5	海尔数字科技（青岛）有限公司	71,326,827.84	1.46%
合计	--	1,242,966,538.91	25.38%

主要供应商其他情况说明

☐ 适用 ☒ 不适用

3、费用

单位：元

	2018 年	2017 年	同比增减	重大变动说明
销售费用	1,571,910,279.52	186,154,765.38	744.41%	主要系合并点点互动所致
管理费用	348,391,721.10	213,220,132.96	63.40%	主要系合并点点互动所致
财务费用	4,496,522.46	15,666,479.75	-71.30%	主要系合并点点互动所致
研发费用	221,987,436.21	144,888,051.76	53.21%	主要系合并点点互动所致

4、研发投入

√ 适用 □ 不适用

为保持公司在国内汽车塑料零部件行业和游戏行业的领先地位，确保各系列产品处于一流的技术水平和客户满意度高的水平，公司一直重视内部的技术创新，不断引进高素质人才。公司先后被评为省级研发中心、省级企业研究院、省级技术中心。报告期内，公司的汽车零部件自主研发项目有“汽车注塑模具顶杆或司筒内设水路的结构“、“汽车上饰板模具斜顶结构“、“汽车加强支架模具结构“、“汽车饰件产品模具多处倒扣结构“、“汽车水室产品的二次滑块锁销模具结构“等14项，当年完成10项，其余项目正在按序进行，当年新获得专利8项，其中发明专利1项，实用新型专利7项，新申报2项发明专利和8项实用新型专利。公司通过创新获得自主知识产权，不断提升了产品附加值，从而提高市场竞争力。

游戏开发采用热门的MMORPG玩法以及才通过正版IP授权，提升公司的影响力。通过加大研发投入，公司能与市场更加紧密对接，围绕战略伙伴和重要客户，进行产品同步的开发，也为客户提供前瞻性的技术与受欢迎程度，取得了良好的发展。

公司研发投入情况

	2018 年	2017 年	变动比例
研发人员数量（人）	890	745	19.46%
研发人员数量占比	23.37%	30.98%	-7.61%
研发投入金额（元）	221,987,436.21	144,888,051.76	53.21%
研发投入占营业收入比例	2.73%	4.15%	-1.42%
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	2018 年	2017 年	同比增减
经营活动现金流入小计	7,406,825,866.93	2,910,293,955.61	154.50%
经营活动现金流出小计	6,476,776,401.73	2,711,410,859.25	138.87%
经营活动产生的现金流量净额	930,049,465.20	198,883,096.36	367.64%
投资活动现金流入小计	444,710,743.81	729,626,091.10	-39.05%
投资活动现金流出小计	2,913,835,485.74	883,094,021.48	229.96%

投资活动产生的现金流量净额	-2,469,124,741.93	-153,467,930.38	-1,508.89%
筹资活动现金流入小计	5,611,354,374.28	352,779,723.86	1,490.61%
筹资活动现金流出小计	1,566,762,160.00	452,065,959.99	246.58%
筹资活动产生的现金流量净额	4,044,592,214.28	-99,286,236.13	4,173.67%
现金及现金等价物净增加额	2,572,591,840.05	-54,424,828.30	4,826.87%

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

经营活动现金流入小计同比上升154.50%、经营活动现金流出小计同比上升138.88%、经营活动产生的现金流量净额同比上升367.64%、现金及现金等价物净增加额同比上升4,826.87%，均主要系因为点点互动并入所致。

投资活动现金流入小计同比下降39.05%，主要系因为去年同期出售杭州盛锋所致。

投资活动现金流出小计同比上升229.96%、投资活动产生的现金流量净额同比下降1,508.89%，主要系因为收购点点互动所致。

筹资活动现金流入小计同比上升1,490.61%、筹资活动现金流出小计同比上升246.58%、筹资活动产生的现金流量净额同比上升4,173.67%，主要系因为收购点点募集资金所致。

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

单位：元

	金额	占利润总额比例	形成原因说明	是否具有可持续性
投资收益	138,894,525.35	13.23%		
公允价值变动损益	0.00	0.00%		
资产减值	37,574,403.13	3.58%		
营业外收入	1,311,826.11	0.12%		
营业外支出	4,037,885.80	0.38%		

四、资产及负债状况分析

1、资产构成重大变动情况

单位：元

	2018 年末		2017 年末		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	3,098,898,736.	18.51%	481,128,456.18	7.50%	11.01%	

	62					
应收账款	1,207,498,292.94	7.21%	784,501,395.24	12.23%	-5.02%	
存货	464,061,670.77	2.77%	440,857,762.13	6.87%	-4.10%	
投资性房地产		0.00%		0.00%	0.00%	
长期股权投资	272,151,626.95	1.63%	127,485,626.63	1.99%	-0.36%	
固定资产	1,152,647,191.88	6.88%	1,182,708,039.33	18.44%	-11.56%	
在建工程	78,735,683.39	0.47%	52,214,468.67	0.81%	-0.34%	
短期借款	297,160,034.53	1.77%	231,430,000.00	3.61%	-1.84%	
长期借款	1,011,000,000.00	6.04%		0.00%	6.04%	

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	期末数
金融资产							
3.可供出售金融资产	0.00		-13,636,264.70		274,528,000.00		260,891,735.30
金融资产小计	0.00		-13,636,264.70		274,528,000.00		260,891,735.30
理财产品	7,475,000.00				580,182,541.14	69,606,554.23	538,562,541.14
上述合计	7,475,000.00		-13,636,264.70		854,710,541.14	69,606,554.23	799,454,276.44
金融负债	0.00						0.00

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	91,531,457.61	票据保证金、票据贴现保证金、贷款保证金、信用卡保证金及农民工工资预储金
应收票据	226,341,512.13	票据质押及附追索权贴现
合计	259,347,673.15	--

其他说明:

本集团向中航信托股份有限公司取得的质押借款人民币1,011,000,000.00元，由上海天游及无锡七酷全部股权提供质押，该笔借款年利率为12.7252%，按季结息，借款期限为2年，本金须于2020年10月23日偿还。

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
2,913,835,485.74	883,094,021.48	229.96%

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)
点点北京	互联网游戏	收购	100,000,000.00	100.00	自有资金及定向增发	无	长期	互联网游戏	已交割完成	0.00	0.00	否	2018年01月23日	巨潮资讯网 2018-005 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》
点点开曼	互联网游戏	收购	6,825,332,613.76	100.00	自有资金及定向增发	无	长期	互联网游戏	已交割完成	0.00	0.00	否	2018年01月23日	巨潮资讯网 2018-005 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》
成都美绘	广告设计制作	收购	1,165,830.00	100.00	自有资金	无	长期	广告电脑图文等	已交割完成	0.00	0.00	否		
宁波梅山	股权	其	91,688	99.99	自有	德清	长期	股权	已完成	0.00	0.00	否	2018	巨潮资讯网 2018-056 号公告-《关

保税港区 朴瑞股权 投资合伙 企业(有限 合伙)	投资	他	,370.9 0		资金	朴盈 投资 管理 合伙 企业 (有 限合 伙)		投资	出资				年 07 月 05 日	于全资子公司与专业投资机构合 作投资事项进展及参与出资设立 股权投资基金的公告》
Kakao Games Corp	互联 网游 戏	其 他	64,179 ,167.0 0	1.15	自有 资金	无	长期	互联 网游 戏	已完 成 出 资	0.00	0.00	否	2018 年 03 月 31 日	巨潮资讯网 2018-025 号公告-《关 于公司全资子公司投资 Kakao Games Corp 的公告》
合计	--	--	7,082, 365,98 1.66	--	--	--	--	--	--	0.00	0.00	--	--	--

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、以公允价值计量的金融资产

☒ 适用 ☐ 不适用

单位：元

资产类别	初始投资 成本	本期公允价 值变动损益	计入权益的累 计公允价值变 动	报告期内购入 金额	报告期内售 出金额	累计投资收 益	期末金额	资金来源
其他	7,475,000. 00			580,182,541.14	69,606,554. 23		538,562,541 .14	自有资金
其他	0.00		-13,636,264.70	274,528,000.00			260,891,735 .30	自有资金
合计	7,475,000. 00	0.00	-13,636,264.70	854,710,541.14	69,606,554. 23	0.00	799,454,276 .44	--

5、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

[illegible]

（2）募集资金承诺项目情况

√ 适用 □ 不适用

单位：万元

[illegible]

不适用										
合计	--	415,000	415,000	285,000	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	不适用。									
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31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）。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30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）。									
用闲置募集资金暂时补充流动资金情况	不适用									
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	尚未使用的募集资金将继续用于募投项目建设，存放于银行募集资金专用账户。									
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

公司报告期不存在募集资金变更项目情况。

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

交易对方	被出售股权	出售日	交易价格（万元）	本期初起至出售日该股权为上市公司贡献的净利润（万元）	出售对公司的影响	股权出售为上市公司贡献的净利润占净利润总额的比例	股权出售定价原则	是否为关联交易	与交易对方的关联关系	所涉及的股权是否已全部过户	是否按计划如期实施，如未按计划实施，应当说明原因及公司已采取的措施	披露日期	披露索引
江苏三九互娱网络科技有限公司	上海捷玩 45% 股权	2018 年 01 月 31 日	2,475	0	丧失子公司		公允价值	否	不适用	是	是		
深圳市胜利互娱网络科技有限公司	北京文脉 51% 股权	2018 年 03 月 19 日	30,000	468.8	丧失子公司		公允价值	否	不适用	是	是		

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：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
DianDian Interactive Holding	子公司	互联网游戏		3,125,865,964.44	2,591,230,589.71	4,469,901,428.55	863,386,795.41	858,593,640.84
上海天游软件有限公司	子公司	互联网游戏	25,000,000.00	605,472,784.95	510,311,662.95	471,932,067.42	99,053,093.89	81,394,476.53
无锡七酷	子公司	互联网游戏	10,555	1,165,302,805.83	844,190,783.04	402,496,696.90	57,329,642.05	17,308,375.45

网络科技 有限公司			,600.0 0					
浙江世纪 华通车业 有限公司	子公司	汽车零部件	100,00 0,000. 00	2,424,171,129.77	932,981,982.04	2,102,779,422.44	113,068,758.73	94,224,223.95

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
点点开曼	收购	
Talefun	收购	
点点北京	收购	
成都美绘	收购	
云派互联	收购	
北京文脉	出售	
上海捷玩	出售	

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《2018年中国游戏产业报告》报告，2018年中国游戏产业规模实现2144.4亿元，同比增长5.3%，游戏产业在整体收入上的增幅明显放缓；自主研发的网络游戏市场实际销售收入达到1643.9亿元，同比增长17.6%；中国移动游戏用户规模达到6.05亿人，同比增长9.2%，移动游戏市场实际销售收入1339.6亿元 同比增长15.4%，移动游戏市场占游戏市场比例达到了62.5%。2018年，海外游戏市场已成为中国游戏企业重要的收入来源，海外收入达95.9亿美元 同比增长15.8%。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。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。因客户端游戏对应的市场需求仍然存在、老的客户端游戏依旧表现出色、直播有助于客户端游戏发展等因素，2017年中国客户端游戏呈现少而精的态势，市场增长出现反转态势。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

2019年公司重点做好三方面工作:一是推进收购盛趣游戏的资产重组工作,做好盛趣游戏的交割和并表工作;二是做好行业结构和子公司的调整优化,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;三是踏实做好公司业务整合,强化公司运营管理,提高公司的持续盈利能力。

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，对公司的当期盈利及长远发展带来了巨大的贡献。但从内部管理看，增加了管理的难度。公司将从制度、流程、监管等方面不断完善、提高，使公司健康发展。

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
2018 年 05 月 09 日	其他	其他	通过“路演中”平台召开 2017 年度业绩说明会，详见披露于互动易（ http://irm.cninfo.com.cn ）的投资者关系活动记录表（2018-001）及路演活动演示文稿
2018 年 06 月 19 日	实地调研	其他	投资者接待日活动，详见披露于互动易（ http://irm.cninfo.com.cn ）的投资者关系活动记录表（2018-002）

浙江世纪华通集团股份有限公司董事会

2019 年 4 月 26 日

