

证券代码：002464

证券简称：众应互联

公告编号：2021-031

# 众应互联科技股份有限公司

## 2020 年度报告摘要

### 一、重要提示

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，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

非标准审计意见提示

适用  不适用

中兴华会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2020 年度的财务报表出具了保留意见的审计报告，本公司董事会、监事会对相关事项已有详细说明，请投资者注意阅读。

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

适用  不适用

公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用  不适用

### 二、公司基本情况

#### 1、公司简介

股票简称	众应互联	股票代码	002464
股票上市交易所	深圳证券交易所		
变更前的股票简称（如有）	金利科技		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	郑维	吕红英	
办公地址	上海市浦东新区长清北路 53 号中铝大厦南楼 7 层 702 室	上海市浦东新区长清北路 53 号中铝大厦南楼 7 层 702 室	
电话	021-58865571	021-58865571	
电子信箱	sz002464@wholeasy.com	sz002464@wholeasy.com	

#### 2、报告期主要业务或产品简介

##### 1) 游戏电商交易（MMOGA）

MMOGA是欧洲地区最大的互联网B2C游戏垂直电商平台之一，专门为正版授权/注册码及游戏虚拟物品提供相关交易服务。MMOGA专注于线上游戏相关产品的零售行业，致力于为全球的优秀游戏商品经销商和游戏玩家提供一个安全、可靠、

高效、便利、专业的中介交易平台。欧美地区市场为主的全球游戏玩家均可在MMOGA交易平台上采购到各类正版大型服务器游戏软件产品的授权码/注册码、游戏虚拟物品（点卡、道具、装备等）以及预付费卡等产品。

MMOGA自2007年成立以来，作为欧洲地区领先的互联网游戏电商交易服务平台，持续且始终占据着德语区（德国、奥地利、瑞士）市场领导者地位，并且长期作为公认的德语区游戏社区意见领袖，以及德语区游戏虚拟物品在线交易市场的风向标。

### 3、主要会计数据和财务指标

#### (1) 近三年主要会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

是  否

单位：元

	2020 年	2019 年	本年比上年增减	2018 年
营业收入	265,305,343.65	461,852,034.19	-42.56%	791,617,795.55
归属于上市公司股东的净利润	-318,219,700.99	-1,348,409,819.59	76.40%	100,427,273.82
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-350,294,727.89	-1,349,228,207.91	74.04%	99,386,847.00
经营活动产生的现金流量净额	55,360,843.66	204,865,571.12	-72.98%	-74,402,075.23
基本每股收益（元/股）	-0.61	-2.58	76.36%	0.19
稀释每股收益（元/股）	-0.61	-2.58	76.36%	0.19
加权平均净资产收益率	不适用	-168.72%	不适用	7.06%
	2020 年末	2019 年末	本年末比上年末增减	2018 年末
资产总额	1,547,192,891.13	1,919,259,175.37	-19.39%	3,171,806,802.21
归属于上市公司股东的净资产	-402,982,182.23	125,810,090.81	-420.31%	1,473,421,543.51

#### (2) 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	67,056,756.97	56,813,304.88	54,291,784.81	87,143,496.99
归属于上市公司股东的净利润	-38,621,789.26	15,876,761.66	-67,015,774.30	-228,458,899.09
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-41,446,329.26	-12,942,449.27	-67,119,424.77	-228,786,524.59
经营活动产生的现金流量净额	17,873,165.74	-14,567,103.39	-4,854,326.95	56,909,108.26

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

是  否

### 4、股本及股东情况

#### (1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末普通股股东总数	44,705	年度报告披露日前一个月末普通股	51,707	报告期末表决权恢复的优先股股	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢	0
-------------	--------	-----------------	--------	----------------	---	------------------	---

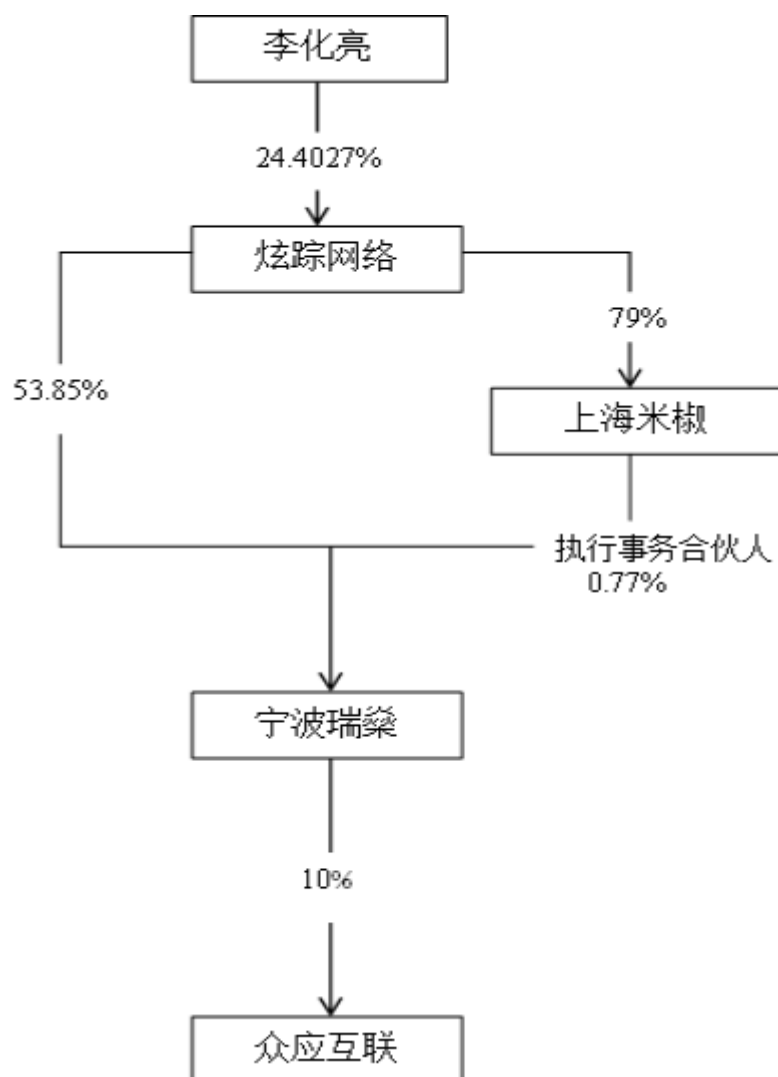
		股股东总数			东总数			复的优先股股东总数
前 10 名股东持股情况								
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况			
					股份状态	数量		
宁波冉盛盛瑞投资管理合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	24.04%	125,440,000	0	质押		125,437,312	
					冻结		125,440,000	
宁波梅山保税港区瑞燊股权投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	10.00%	52,156,749	0	质押		52,156,749	
					冻结		52,156,749	
UBS AG	境外法人	0.49%	2,576,002	0				
王凯	境内自然人	0.49%	2,538,457	0				
郭文辉	境内自然人	0.46%	2,394,060	0				
孙毓鸿	境内自然人	0.38%	1,964,600	0				
饶张义	境内自然人	0.32%	1,665,900	0				
谭浩	境内自然人	0.27%	1,403,300	0				
龙喜福	境内自然人	0.26%	1,382,605	0				
李万海	境内自然人	0.26%	1,359,624	0				
上述股东关联关系或一致行动的说明	公司未知上述股东之间是否存在关联关系，也未知是否属于《上市公司收购管理办法》规定的一致行动人。							
参与融资融券业务股东情况说明（如有）	股东王凯通过证券公司客户信用交易担保证券账户持有 2,538,457 股；孙毓鸿通过证券公司客户信用交易担保证券账户持有 104,600 股；饶张义通过证券公司客户信用交易担保证券账户持有 1,665,900 股。							

## （2）公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

适用  不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

## (3) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



## 5、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市，且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券  
否

## 三、经营情况讨论与分析

## 1、报告期经营情况简介

报告期内，MMOGA开始推动平台业务全面整体发展，整合运营体系，打造立体化的营销渠道和技术壁垒，建立高效的合作商管理体系，并完成新平台项目基础建设工作。

## (一) MMOGA业务

随着时间的推移和技术的进步，游戏平台也变得越来越多样化，新世代主机PS5和Xbox Series X/S也渐渐走进千家万户中。主机游戏固然很有吸引力，PC平台游戏也很受欢迎：Rockstar版本的Grand Theft Auto V《侠盗猎车手V》和Origin版本的The Sims 4《模拟人生4》在平台的销量一直处于领先地位。

### 1、市场开拓

报告期内，MMOGA继续深耕德语区市场，扩大了在英国、法国、西班牙、意大利的市场占有率，并计划实施对澳大利亚、北美、中东市场的开拓。通过地域市场的扩张，MMOGA的业务规模、市场占有率和平台用户实现显著提升。

### 2、产品引入情况

MMOGA实时关注游戏市场动态，掌握游戏市场资讯，加强与产品合作商的沟通合作，及时跟进产品上架情况，完善合作商管理体制。

2020年，在全球疫情的影响下，MMOGA平台仍然引入了诸多新发行的热门游戏，如Cyberpunk 2077《赛博朋克 2077》、Crusader Kings III《十字军之王III》、Call of Duty: Black Ops Cold War《使命召唤：黑色行动冷战》、DOOM Eternal《毁灭战士：永恒》和Horizon Zero Dawn Complete Edition《地平线：零之曙光完整版》等，除了PC平台的产品，网站还上架了热门游戏FIFA 21的Xbox Series X主机版本和全球热销的任天堂Switch游戏Animal Crossing: New Horizons《集合啦！动物森友会》，为MMOGA的经营发展增添了丰富的动力。

### 3、业务开拓

报告期内，MMOGAPOWER项目基础建设已经完成，期间进入了测试和招商阶段，后续将MMOGA平台现有客户资源转化变现。

由于疫情、欧洲PSD2法案的逐步执行等原因，MMOGA申请欧洲支付牌照的工作受到了极大影响，截至2020年底处于根据法规更新予以修订完善及再准备阶段。

### 4、行业因素

报告期内，延续受上一年行业格局变动影响，全球游戏虚拟物品行业受到各方面挑战和制约，行业综合采购成本显著高企，行业整体盈利能力和现金流周转水平下降，上游游戏研发厂商从2019年至报告期间有计划地逐步缩减并最终取消历来给予下游分销商及经销平台渠道的规模化采购刺激奖励措施，且疫情以来至今欧洲及北美国家仍未走出疫情困境，期间行业企业运营成本及资金配置有所变化，国际银行政策管控环节因素延缓了资金周转率，综合加剧了上述行业格局背景因素。合作批发商及经销商群体在2018及2019年度连续大幅缩减规模化采购刺激奖励的基础上，2020年年中阶段合作批发商及经销商群体再次表明态度，正如2019年表明态度，已无能力继续施行过往历年的规模化采购刺激奖励政策，因此通过相关协定促购奖励措施于报告期内及后续年度正式终止取消。

## 2、报告期内主营业务是否存在重大变化

是  否

## 3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

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						
电子商务	265,228,025.67	64,714,349.18	75.60%	13.06%	17.79%	-0.98%
分产品						
游戏授权/注册码	230,262,529.60	56,179,694.05	75.60%	28.49%	20.23%	1.68%
游戏虚拟物品	34,948,972.15	8,526,886.97	75.60%	10.98%	3.85%	1.68%
分地区						
国外	265,228,025.67	64,714,349.18	75.60%	13.06%	17.79%	-0.98%

#### 4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

是  否

#### 5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

适用  不适用

主要是彩量科技置出，互联网和相关服务业务的收入、成本一并转出。

#### 6、面临退市情况

适用  不适用

#### 7、涉及财务报告的相关事项

##### (1) 与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况说明

适用  不适用

财政部于 2017 年颁布了修订后的《企业会计准则第 14 号—收入》，根据相关要求，公司已于 2020 年 1 月 1 日起执行了上述准则，上述会计政策变更对公司无重大影响。

##### (2) 报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

适用  不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

##### (3) 与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

适用  不适用

1、公司处置子公司彩量科技及其4家全资子公司（杭州彩量科技有限公司、MOBCOLOR TECHNOLOGIES USA LLC、北京彩量科技有限公司、宁波彩量科技有限公司）；

2、MMOGA于2020年6月18日投资设立全资子公司米佳有限公司；

3、报告期内，公司合并范围增加米佳有限公司，减少彩量科技及其4家全资子公司。

众应互联科技股份有限公司

董事长：李化亮

2021 年 4 月 21 日