证券代码:002555 证券简称:三七互娱 公告编号:2021-044

芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司关于对深圳证券交易所2020 年年报问询函回复的公告

本公司及董事会全体成员保证公告内容真实、准确和完整,并对公告中的虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏承担责任。

芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司(以下简称“公司”、“上市公司”或“三七互娱”)于近日收到深圳证券交易所下发的《关于对芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司 2020 年年报的问询函》(公司部年报问询函〔2021〕第 485 号,以下简称“问询函”),现对问询函所提出的问题回复如下:

释 义

本回复中,除非文义另有所指,下列词语具有以下涵义:

释义项	指	释义内容
公司/三七互娱	指	芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司
世纪华通	指	浙江世纪华通集团股份有限公司
完美世界	指	完美世界股份有限公司
游族网络	指	游族网络股份有限公司
吉比特	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技股份有限公司
宝通科技	指	无锡宝通科技股份有限公司
巨人网络	指	巨人网络集团股份有限公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司
星辉娱乐	指	星辉互动娱乐股份有限公司
恺英网络	指	恺英网络股份有限公司
电魂网络	指	杭州电魂网络科技股份有限公司
冰川网络	指	深圳冰川网络股份有限公司
字节跳动	指	字节跳动有限公司
腾讯	指	腾讯控股有限公司
苹果	指	苹果公司
华为	指	华为技术有限公司

问题一、根据年报,2020 年一至四季度,你公司分别实现收入 43.43 亿元、36.45 亿元、33.01 亿元和 31.10 亿元,实现扣非净利润 6.51 亿元、8.14 亿元、4.86 亿元和 4.41 亿元,经营活动实现现金流量净额分别为 17.54 亿元、6.96 亿元、-0.06 亿元和 4.84 亿元。

(1)请结合行业情况、你公司经营情况、收入确认情况、成本结转情况、现金收取与支付情况说明你公司不同季度营业收入、利润率和经营活动现金净流量产生较大差异的原因与合理性。

(2)2020 年第四季度你公司营业收入同比下降 15.19%,扣非净利润同比下降 34.38%;2021 年第一季度你公司营业收入同比下降 12.09%,扣非净利润同比下降 99.41%。请你公司说明连续两个季度业绩下滑的原因及合理性,是否存在跨期调节收入及利润的情形,你公司生产经营是否发生不利变化以及你公司采取的应对措施。

回复:

(1)结合行业情况、公司经营情况、收入确认情况、成本结转情况、现金收取与支付情况说明公司不同季度营业收入、利润率和经营活动现金净流量产生较大差异的原因与合理性。

1.1 公司不同季度的营业收入、利润率和经营活动现金净流量情况

表 1-1 公司分季度主要财务指标 单位:人民币万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	434,310.87	364,556.65	330,085.51	311,017.28
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润(以下简称“扣非净利润”)	65,112.41	81,381.83	48,601.75	44,084.52
扣非净利润率(扣非净利润/营业收入)	14.99%	22.32%	14.72%	14.17%
经营活动产生的现金流量净额(以下简称“经营现金净流量”)	175,394.93	69,627.73	-601.98	48,373.06

1.2 行业内其他 A 股上市公司不同季度的营业收入、利润率和经营活动现金净流量情况

表 1-2 同行业可比公司分季度营业收入及增长率 单位:人民币万元

证券简称	营业收入				营业收入季度环比增长率			
	2020 年第一季度	2020 年第二季度	2020 年第三季度	2020 年第四季度	2020 年第一季度	2020 年第二季度	2020 年第三季度	2020 年第四季度
世纪华通	380,428.71	396,375.43	400,123.69	321,368.66	1.31%	4.19%	0.95%	-19.68%
完美世界	257,448.54	256,914.39	291,842.81	216,270.98	15.61%	-0.21%	13.60%	-25.89%
游族网络	121,134.06	130,544.56	120,741.76	97,893.39	109.46%	7.77%	-7.51%	-18.92%
吉比特	73,979.44	66,937.04	64,042.61	69,270.15	20.25%	-9.52%	-4.32%	8.16%
昆仑万维	100,937.70	71,368.41	54,660.68	46,960.43	1.98%	-29.29%	-23.41%	-14.09%
宝通科技	63,974.07	67,332.17	63,884.75	68,601.26	-9.43%	5.25%	-5.12%	7.38%
巨人网络	69,249.04	53,032.69	50,161.57	49,286.14	10.68%	-23.42%	-5.41%	-1.75%
掌趣科技	40,904.60	51,725.88	44,008.99	42,279.92	-1.45%	26.45%	-14.92%	-3.93%
星辉娱乐	39,703.94	45,014.70	49,670.44	39,896.32	-25.72%	13.38%	10.34%	-19.68%
恺英网络	42,303.62	38,876.17	30,936.89	42,202.25	-20.63%	-8.10%	-20.42%	36.41%
电魂网络	24,261.05	23,222.92	26,175.38	28,735.35	14.45%	-4.28%	12.71%	9.78%
冰川网络	10,675.38	9,926.42	9,312.28	8,705.02	-13.77%	-7.02%	-6.19%	-6.52%
行业其他公司最小值					-25.72%	-29.29%	-23.41%	-25.89%
行业其他公司最大值					109.46%	26.45%	13.60%	36.41%
行业其他公司合计(注)	1,225,000.14	1,211,270.78	1,205,561.85	1,031,469.87	8.26%	-1.12%	-0.47%	-14.44%
三七互娱	434,310.87	364,556.65	330,085.51	311,017.28	18.43%	-16.06%	-9.46%	-5.78%

注:数据来源:Wind

行业其他公司合计是将各公司营业收入分季度合计后,形成行业其他公司营业收入,以行业其他公司营业收入的季度数据为基础计算的环比增长率。

数据显示各家公司的营业收入在季度间变动较大,营业收入季度环比增长率在 -29.29%到 109.46%间波动,与游戏行业个体企业产品研发进度、新游戏上线节奏及当季度游戏产品所处生命周期不同等因素综合影响有关,是游戏行业比较典型的特征。2020 年一至四季度,公司分别实现营业收入 43.43 亿元、36.45 亿元、33.01 亿元和 31.10 亿元,环比增长率分别为 18.43%、-16.06%、-9.46%以及 -5.78%,与行业整体变动趋势一致,变动区间在行业区间范围内,属于正常合理的情况。

表 1-3 同行业可比公司分季度扣非净利润及扣非净利润率 单位:人民币万元

证券简称	扣非净利润				扣非净利润率			
	2020 年第一季度	2020 年第二季度	2020 年第三季度	2020 年第四季度	2020 年第一季度	2020 年第二季度	2020 年第三季度	2020 年第四季度
世纪华通	79,414.20	72,292.14	69,200.49	37,431.83	20.87%	18.24%	17.29%	11.65%
完美世界	59,822.15	55,407.77	51,881.76	-62,765.12	23.24%	21.57%	17.78%	-29.02%
游族网络	28,273.37	6,825.36	162.80	-71,421.53	23.34%	5.23%	0.13%	-72.96%
吉比特	29,471.16	20,398.87	20,439.18	19,662.48	39.84%	30.47%	31.91%	28.39%
昆仑万维	47,082.30	24,838.99	50,283.62	84,537.66	46.64%	34.80%	91.99%	180.02%
宝通科技	11,592.07	11,484.22	8,017.95	11,595.75	18.12%	17.06%	12.55%	16.90%
巨人网络	29,882.45	21,005.88	27,167.70	13,061.65	43.15%	39.61%	54.16%	26.50%
掌趣科技	8,866.66	17,987.87	10,539.45	-29,381.39	21.68%	34.78%	23.95%	-69.49%
星辉娱乐	1,111.21	-5,661.59	6,552.19	-610.77	2.80%	-12.58%	13.19%	-1.53%
恺英网络	3,110.34	1,554.81	2,413.13	641.61	7.35%	4.00%	7.80%	1.52%
电魂网络	9,387.12	8,289.44	7,597.25	7,343.03	38.69%	35.70%	29.02%	25.55%
冰川网络	3,451.99	3,054.23	2,090.11	-5,629.97	32.34%	30.77%	22.44%	-64.67%
行业其他公司最小值					2.80%	-12.58%	0.13%	-72.96%
行业其他公司最大值					46.64%	39.61%	91.99%	180.02%
行业其他公司合计(注)	311,465.00	237,478.00	256,345.62	4,465.24	25.43%	19.61%	21.26%	0.43%
三七互娱	65,112.41	81,381.83	48,601.75	44,084.52	14.99%	22.32%	14.72%	14.17%

注:数据来源:Wind

行业其他公司合计是将各公司扣非净利润和营业收入分季度合计后,形成行业其他公司扣非净利润和行业其他公司营业收入,以各季度的行业其他公司扣非净利润除以行业其他公司营业收入计算得出。

数据显示各家公司的扣非净利润相对于营业收入来说在季度间相对较为平稳,但部分季度仍存在一定波动性。公司 2020 年一至四季度扣非净利润率分别为 14.99%、22.32%、14.72%和 14.17%,除第二季度略高以外,整体较为平稳,符合行业特征,第二季度的波动主要是由于一季度大额投放在第二季度进入回收周期导致的,属于正常合理的情况。

表 1-4 同行业可比公司分季度经营现金净流量

单位:人民币万元

证券简称	经营现金净流量				经营现金净流量/扣非净利润				
	2020 年第一季度	2020 年第二季度	2020 年第三季度	2020 年第四季度	2020 年第一季度	2020 年第二季度	2020 年第三季度	2020 年第四季度	2020 年
世纪华通	44,252.89	15,746.00	130,126.08	127,240.12	55.72%	21.78%	188.04%	339.92%	122.85%
完美世界	57,101.61	155,739.14	73,111.26	83,302.92	95.45%	281.08%	140.92%	-132.72%	353.87%
游族网络	46,383.96	8,302.96	13,528.46	15,043.50	164.06%	121.65%	8309.94%	-21.06%	-230.25%
吉比特	36,439.29	43,352.21	26,322.02	47,187.94	123.64%	212.52%	128.78%	239.99%	170.39%
昆仑万维	37,903.17	11,006.43	2,266.56	21,083.10	80.50%	44.31%	4.51%	24.94%	34.95%
宝通科技	4,149.90	14,706.60	8,934.40	-14.19	35.80%	128.06%	111.43%	-0.12%	65.07%
巨人网络	21,343.53	21,184.22	24,422.60	29,381.25	71.42%	100.85%	89.90%	224.94%	105.72%
掌趣科技	2,109.08	21,110.01	4,913.50	19,836.31	23.79%	117.36%	46.62%	-67.51%	598.67%
星辉娱乐	9,899.87	16,536.27	14,144.00	24,573.74	890.91%	-292.08%	215.87%	-4023.41%	4683.81%
恺英网络	13,851.60	5,701.55	-5,053.60	-4,363.50	445.34%	366.70%	-209.42%	-680.09%	131.30%
电魂网络	14,507.39	12,928.86	17,581.80	11,030.88	154.55%	155.97%	231.42%	150.22%	171.84%
冰川网络	2,202.07	3,077.10	423.29	492.07	63.79%	100.75%	20.25%	-8.74%	208.83%
行业其他公司最小值					23.79%	-292.08%	-209.42%	-4023.41%	
行业其他公司最大值					890.91%	366.70%	8309.94%	339.92%	
行业其他公司合计(注)	290,144.34	329,391.35	310,720.36	374,794.15	93.15%	138.70%	121.21%	8393.60%	161.17%
三七互娱	175,394.93	69,627.73	-601.98	48,373.06	269.37%	85.56%	-1.24%	109.73%	122.42%

注:数据来源:Wind

行业其他公司合计是将各公司经营活动产生的现金流量净额分季度合计后,形成行业其他公司经营活动产生的现金流量净额,以各季度行业其他公司的经营活动产生的现金流量净额除以行业其他公司的扣非净利润计算得出。

数据显示各家公司的经营现金净流量在季度间变动较大,经营现金净流量/扣非净利润的比值在 -4023.41%和 8309.94%之间波动。公司 2020 年一至四季度经营现金流量净额分别为 17.54 亿元、6.96 亿元、-0.06 亿元和 4.84 亿元,季度间差异与行业情况较为相符。公司全年经营现金净流量/扣非净利润的比值为 122.42%,处在行业合理水平。

1.3 公司经营情况、收入确认及成本结转情况

表 1-5 公司分季度营业收入、营业成本及利润率 单位:人民币万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	434,310.87	364,556.65	330,085.51	311,017.28
营业成本	39,791.40	46,575.26	38,673.23	50,738.45
营业成本率	9.16%	12.78%	11.72%	16.31%
扣非净利润	65,112.41	81,381.83	48,601.75	44,084.52
扣非净利润率	14.99%	22.32%	14.72%	14.17%

2020 年,国内游戏行业竞争格局发生变化,头部效应凸显,产业发展步入新阶段。公司在“精品化、多元化、全球化”战略定位下,精准把握产业发展趋势,持续提升经营质量,综合实力在国内游戏行业保持领先地位。2020 年,公司实现营业收入 144.00 亿元,同比增长 8.86%;利润总额 32.49 亿元,同比增长 20.50%;归属于上市公司股东的净利润 27.61 亿元,较上年同期增长 30.56%。其中移动游戏业务的稳健增长是本期收入及利润增长的主要驱动力,2020 年公司海外业务再创新高,海外游戏业务营业收入较上年同期增长 104.34%。

2020 年公司在整体经营稳定发展的情况下,营业收入和利润率在季度间存在一定差异,主要系以下原因所致:

(1)2020 年春节期间公司持续加大对游戏的流量投放力度,叠加疫情“宅经济”影响,第一季度营业收入环比增长 18.43%;

(2)公司游戏业务具有先投入后回收的特性,由于第一季度的投放量较大,公司在第二季度减少流量投放力度并逐步回收,第二季度销售费用环比下降 37.44%,故第二季度的净利润率高于其他季度;

(3)受产品研发的周期性影响,2020 年公司营业收入主要来源于 2020 年以前上线的游戏产品(即存量游戏),由于存量游戏流水下降导致第三季度和第四季度营业收入的下降。

综上,公司整体经营情况稳健,不同季度间营业收入和利润率存在差异,是公共卫生事件叠加产品研发和推广周期变化等正常经营活动影响所致,为正常合理情况。

1.4 现金收取与支付情况

(1)公司 2020 年各季度营业收入及现金收取情况

表 1-6 公司分季度营业收入及经营活动现金流入 单位:人民币万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
①营业收入	434,310.87	364,556.65	330,085.51	311,017.28
②经营活动现金流入小计	438,572.18	419,559.89	342,800.48	352,469.80
经营收现比=②/①	100.98%	115.09%	103.85%	113.33%

公司经营活动产生的现金流入主要来源于运营网络游戏并开展增值服务取得的游戏用户充值款项。公司 2020 年第一季度至第四季度的收现比分别为 100.98%、115.09%、103.85%及 113.33%。其中,第一季度和第三季度收现比较其他季度偏低,主要系受与渠道商(腾讯、苹果及华为等行业龙头公司)的结算周期影响,第一季度和第三季度期末应收账款相比其他季度期末增加导致该季度现金流入相比减少。公司经营活动的现金流入与销售收入基本相符,符合公司的商业运营模式。

(2)公司 2020 年各季度营业总成本及现金支付情况

表 1-7 公司分季度营业总成本及经营活动现金流出 单位:人民币万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
①营业成本	39,791.40	46,575.26	38,673.23	50,738.45
②销售费用	279,865.62	175,097.21	213,808.33	152,522.49
③管理费用	6,213.63	10,478.32	8,818.73	11,110.16
④研发费用	26,186.08	38,303.57	21,108.02	25,667.76
⑤经营活动现金流出小计	263,177.25	349,932.16	343,402.46	304,096.74
经营付现比=⑤/(①+②+③+④)	74.75%	129.39%	121.60%	126.69%

公司经营活动产生的现金流出主要系支付给游戏研发商的游戏分成款、服务器带宽费用及互联网流量费等。公司 2020 年第一至第四季度的经营付现比分别为 74.75%、129.39%、121.60%及 126.69%。其中,第一季度的付现比较其他季度偏低,主要系 2020 年第一季度公司采用供应链融资及票据等结算方式结算应付供应商的互联网流量费用,延长了结算周期,导致该季度现金流出减少,而其它季度因支付到期的结算款项导致经营付现比较高。

(3)公司 2020 年第三季度经营活动现金净流量情况

公司第三季度经营活动现金净流量为 -601.98 万元,主要系公司在第三季度末国家法定长假前通过现金方式预付互联网流量费增加所致,该部分预付款将在第四季度用于互联网流量投放。作为对比,2019 年第三季度末公司在国家法定长假前也增加了对互联网流量费的预付,同期经营活动现金净流量为 128,099.03 万元,具体数据如下:

表 1-8 公司 2019 年和 2020 年第三季度经营活动现金净流量 单位:人民币万元

项目	2019 年第三季度	2020 年第三季度	变动
①净利润	60,446.86	57,319.24	-3,127.62
②经营性应收项目的减少(增加以“-”号填列)	-49,525.36	-69,400.51	-19,875.15
③经营性应付项目的增加(减少以“-”号填列)	108,424.57	11,969.20	-96,455.36
④其他非经营性及非付现项目合计	8,752.96	-489.91	-9,242.88
经营活动产生的现金流量净额=①+②+③+④	128,099.03	-601.98	-128,701.01

2019 年和 2020 年第三季度公司净利润规模较为接近,但经营活动产生的现金流量净额存在较大差异主要系受经营性应收项目(应收账款和预付款项)和经营性应付项目(应付票据及应付账款)的变动存在差异所致。其中,经营性应付项目的变动影响较大,主要系公司 2019 年第三季度主要采用供应链融资及票据的结算方式结算应付供应商的互联网流量费用,导致该季度经营活动现金流出相比 2020 年第三季度减少。2020 年和 2019 年第三季度采用供应链融资及票据的结算方式变动情况如下:

表 1-9 公司 2019 年和 2020 年采用供应链融资及票据结算方式情况 单位:人民币万元

项目	2019 年			2020 年		
	6 月 30 日	9 月 30 日	变动	6 月 30 日	9 月 30 日	变动
应付票据	3,000.00	61,000.00	58,000.00	54,000.00	57,383.74	3,383.74
应付账款-供应链融资模式	12,604.02	45,295.95	32,691.93	42,278.71	49,616.99	7,338.28
合计	15,604.02	106,295.95	90,691.93	96,278.71	107,000.73	10,722.02

由上表可见,2019 年第三季度因采用供应链融资及票据方式结算互联网流量费减少了该季度 90,691.93 万元的经营活动现金流出,而 2020 年第三季度采用该方式相比第二季度期末变动较小,导致两期经营活动现金净流量存在差异。综上,公司 2020 年第三季度经营活动产生的现金流量净额对比 2019 年第三季度存在较大差异系由于两个期间主要采用的与供应商的结算方式存在差异所致,具备合理性。

综上所述,公司不同季度间净利润与经营活动现金净流量存在差异主要受与客户或供应商的款项结算方式影响,现金收付与结算存在时间差所致。2020 年公司全年经营活动产生的现金流量净额为 292,793.73 万元,与公司净利润 303,583.13 万元相比基本持平,具备合理性。

(2)说明连续两个季度业绩下滑的原因及合理性,是否存在跨期调节收入及利润的情形,公司生产经营是否发生不利变化以及公司采取的应对措施。

1.5 连续两个季度业绩下滑的原因及合理性,是否存在跨期调节收入及利润的情形

表 1-10 公司 2019~2021 第一及第四季度主要财务指标 单位:人民币万元

项目	2019 年第四季度	2020 年第一季度	2020 年第四季度	2021 年第一季度	2020 年第四季度同比	2021 年第一季度同比	2021 年第一季度环比
营业收入	366,725.37	434,310.87	311,017.28	381,782.84	-15.19%	-12.09%	22.75%
归属于上市公司股东的净利润	55,893.37	72,882.44	50,072.54	11,677.30	-10.41%	-83.98%	-76.68%
扣非净利润	67,183.30	65,112.41	44,084.52	383.38	-34.38%	-99.41%	-99.13%

公司 2020 年第四季度营业收入同比下降 15.19%。因游戏研发具有周期性,2020 年公司营业收入主要来源于存量游戏,2020 年第四季度由于存量游戏流水有所下滑,收入增长缺乏助力,故出现收入同比下滑的情况。

2020 年第四季度扣非净利润同比下降 34.38%,除受收入下降影响外,主要系公司周期性评估股权投资等资产的经营状况,在该季度计提了长期股权投资减值损失及商誉减值损失共 14,832.43 万元,扣除计提的长期资产减值损失影响后,公司归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润同比下降 16.84%,与营业收入的降幅基本持平,环比上升 21.22%。

公司 2021 年第一季度营业收入同比下降 12.09%,主要系 2020 年春节期间公司持续加大对游戏的流量投放力度,叠加疫情影响,公司 2020 年一季度收入取得历史新高。2021 年第一季度,公司一如既往地推进战略目标的实施,公司营业收入环比增幅超过 20%,移动游戏业务在国内和海外均取得较大发展:1)国内市场:2021 年 1 月上线的自研游戏《荣耀大天使》、2 月上线的《绝世仙王》以及 3 月上线的《斗罗大陆:武魂觉醒》流水表现优异;2)海外市场:2021 年第一季度,公司海外市场收入同比增幅超 130%,环比增幅超 50%,多地区游戏流水均有增长,海外整体月流水超过 5 亿元人民币。其中,全球发行的策略品类游戏《Puzzles & Survival》在报告期内实现月流水接近 1.5 亿元人民币,并仍保持高速增长。

2021 年第一季度,公司归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润同比下降 99.41%,主要系:1)销售费用增长率高于营业收入增长率所致。2021 年第一季度,公司销售费用率较上年同期上升 8.91%,主要原因系:A、公司游戏业务具有先投入后回收的特性。2021 年第一季度,公司新上线的《荣耀大天使》《绝世仙王》《斗罗大陆:武魂觉醒》,以及全球发行的《Puzzles & Survival》等多款游戏表现优秀,公司持续增大流量投放,使得第一季度销售费用大幅增加。由于以上游戏处于推广初期,对应的销售费用增长率会在这一阶段高于营业收入增长率,进而对报告期内的销售费用率产生阶段性影响。作为对比,上年同期公司主要运营成熟期的游戏,对应的销售费用增长率与营业收入增长率相当,因而销售费用率较为稳定。公司整体业务模式保持稳健,根据以上业务特性,公司第一季度的销售费用投入预计将于本年第二至第四季度逐步回收,将为公司业务的全年稳健发展带来积极促进。B、2021 年第一季度,公司海外游戏流水增幅较大,且增长主要集中在策略型品类。由于策略型品类产品具有运营生命周期长、前期投入大的特点,因而对公司 2021 年一季度销售费用率带来阶段性影响。但从公司长线经营的角度,随着公司策略型、模拟经营等长生命周期品类的战略布局逐步成型,将提升公司未来营业收入的增长空间,并逐步优化公司长期销售费用率。2)2021 年第一季度公司研发投入同比增加 24.04%,主要系为精进公司“研运一体”战略,提升公司的长期竞争力,公司在一季度持续加大研发投入,扩大研发团队规模和优化薪酬激励机制,使得研发人员薪酬及福利费用增长所致。

综上,公司 2020 年第四季度业绩同比下滑系受产品研发的周期性等因素影响;2021 年第一季度业绩下滑系属于业务发展中阶段性投入引起的业绩波动,一季度的投入预计将于 2021 年的第二至四季度逐步回收,并为公司业务的后续稳健发展带来积极促进。公司相关会计核算处理符合《企业会计准则》规定,不存在跨期调节收入及利润的情形。

1.6 公司生产经营是否发生不利变化以及采取的应对措施

2021 年第一季度,公司实现营业收入环比增幅超过 20%,公司生产经营未发生不利变化,公司将一如既往地推进战略目标的实施,坚持“精品化、多元化、全球化”战略。产品方面,公司一方面持续加大研发投入,在产品创意、玩法、题材、美术、技术等多个层面进行研发和创新,另一方面,公司将保持与优秀研发厂商密切合作,保障优质产品供给,用持续的精品游戏实现与用户的持续连接。市场渠道方面,公司将进一步发挥流量经营新思路的作用,深化立体营销、精准推送和长线服务的经营策略,持续提升市场核心竞争力。海外市场拓展方面,公司将继续贯彻“国内国外双引擎”策略,坚持大市场、多品类、因地制宜的发行模式,着眼全球,进一步深化布局海外市场,巩固海外市场的先发优势,以全球视野推动优质的游戏产品“走出去”。

问题二、根据年报,报告期末你公司无形资产账面价值为 11.08 亿元,较期初增长 10.91 亿元,主要系你公司购置土地使用权。请你公司说明购置土地使用权的原因、土地的用途、是否同游戏主业相关以及购置土地的资金来源。

回复:

2.1 购置土地使用权情况

报告期末公司无形资产较期初增长 10.91 亿元,主要系公司之全资子公司广州三七文创科技有限公司(以下简称“广州三七文创”)于 2020 年 1 月 17 日通过土地使用权公开挂牌交易,以 107,299 万元人民币竞得位于广东省广州市海珠区琶洲西区,宗地号为 AH040124 地块的土地使用权。广州三七文创已与广州市规划和自然资源局签署《国有建设用地使用权出让合同》并足额缴纳土地使用权出让金 107,299 万元和契税 3,218.97 万元,该宗土地已取得《不动产权证书》。

2.2 购置土地使用权的原因、土地的用途、是否同游戏主业相关

公司本次购置的土地使用权位于广东省广州市海珠区琶洲西区,该区是以互联网经济为龙头的创新产业集群。基于公司对未来持续发展及配套经营场所的考虑,公司拟在该地块新建广州总部大楼,未来可利用海珠区的区位人才优势,扩大公司经营,为公司的技术和产业发展奠定基础,为公司的持续长远发展提供有力保障。购置该土地使用权并新建广州总部大楼的原因如下:

(1)降低运营成本,提升运营管理效率、吸引优秀人才,保证公司未来的稳定发展

公司是国内大型游戏企业,现已拥有 4,000 人左右员工规模,对于办公场地有着较大的面积需求。同时,公司为保证业务拓展的持续性与技术的领先性,需要不断增加研发人员、运营人员以及其他支撑部门人员,预计未来几年公司员工数量将进一步扩充。公司现有办公环境无法满足现有及未来的场地需求,将导致大部分员工需要在分散的办公地点进行租赁办公。一方面,分散办公不利于公司管理上的协同。另一方面,尽管公司与租赁方签订了合法的房屋租赁协议,但随着近年来国内房产租金的不断上升,公司存在续租成本升高的压力;同时,出租方也存在提前收回租赁房产的可能。若上述情况发生,将在短期内对公司经营产生一定的影响。通过该项目的建设,公司未来的广州总部大楼可满足超过 5,000 名员工的办公需求,从而提升各部门协同效率,避免了逐年递增的租赁成本,有效提升公司运营效益。同时,总部大楼将为员工营造长期稳定的工作环境,有助于提升公司形象,增强对优秀人才的吸引力,符合公司的长远发展目标,对公司综合实力的提升具有重要意义。

(2)创造良好研发环境,践行公司“精品化”和“多元化”战略

研发场地限制将影响公司“精品化”和“多元化”战略的施行。目前,公司已在 ARPG 市场取得一定的领先优势,为进一步扩大公司的市场覆盖面,公司正在深化“精品化”和“多元化”战略。为此,公司未来将逐年提升研发费用的投入,合理扩大研发团队,提高公司多元化精品游戏研发能力。但受限于研发场地、资金实力等因素,公司部分产品开发理念尚无法付诸实践。公司拟通过广州总部大楼建设项目为公司搭建一个完整、高效的技术研发中心,为研发团队创造良好的研发环境,增强公司的研发技术水平,进一步实现公司“多元化”产品战略。

(3)完善和强化游戏运营能力,提高用户粘性

公司致力于通过完善和强化游戏运营能力,优化用户体验,提高用户粘性。一款成功游戏产品不仅需要研发能力为技术支撑,还需要优质的运营服务以维护用户的忠诚度。从用户端来看,优秀的游戏运营以用户为导向,能够快速响应用户问题,不断提升用户体验以提高用户粘性,并通过多种运营渠道提升公司产品市场占有率。从企业端来看,游戏的运营着眼于工作流程的优化改进,提高资源配置效率,加强运营数据分析,从而降低运营成本,提升运营效率。公司拟通过广州总部大楼建设项目为公司搭建先进的游戏运营中心,全面提升公司的游戏运营能力与效率。公司将对海外运营、手游运营和网游运营部门进行人员与场地的扩充,增加现有产品的游戏客服人员,为新产品配置相应的专门运营人员,以实现更高效的玩家数据整合分析以及差异化的服务与推广。公司通过优质的游戏运营服务,提升用户的游戏体验与忠诚度,以此提高用户的 ARPU 值,为公司带来持续的业绩增长。

综上,本次购置的土地使用权为公司未来建设游戏研发和运营中心等经营场地提供了必要的土地资源,有助于提升公司形象,增强对优秀人才的吸引力,提高研发效率与运营服务质量,与游戏主业相关,符合公司的长远发展。

2.3 购置土地的资金来源

公司购置土地使用权的资金来源为自有资金,以上购置土地的事项均已按要求履行披露义务,具体内容详见公司于深圳证券交易所网站披露的《关于全资子公司参与竞拍国有土地使用权的公告》(公告编号:2020-003)、《关于全资子公司通过公开挂牌交易竞得土地使用权的公告》(公告编号:2020-005)、《关于全资子公司签署挂牌土地成交确认书的公告》(公告编号:2020-007)公告及相关文件。

问题三、根据年报,报告期内你公司网络游戏业务毛利率为 87.79%,同比增长 1.22 个百分点。请结合行业发展情况、公司业务经营情况、同行业可比公司情况说明游戏业务毛利率是否处于行业合理水平,以及较上年增长的原因。

回复:

3.1 行业发展情况及同行可比公司情况

表 3-1 同行业可比公司销售毛利率

公司简称	2019 年毛利率(%)	2020 年毛利率(%)	变动
冰川网络	93.75	92.08	-1.67
电魂网络	82.86	85.97	3.10
吉比特	90.48	85.91	-4.57
巨人网络	82.98	82.94	-0.03
昆仑万维	79.36	79.12	-0.23
恺英网络	71.01	72.13	1.12
掌趣科技	55.99	72.08	16.09
完美世界	60.77	60.20	-0.57
世纪华通	51.08	55.69	4.62
宝通科技	58.54	40.64	-17.90
星辉娱乐	47.43	39.18	-8.25
中青宝	46.92	31.14	-15.78
游族网络	30.44	31.03	0.60
行业均值	65.51	63.70	-1.81
行业最高值	93.75	92.08	16.09
行业最低值	30.44	31.03	-17.90
三七互娱	86.57	87.79	1.22

数据来源:Wind

从上表数据可知,2020 年游戏行业上市公司的网络游戏业务的毛利率水平在 31.03%至 92.08%之间,但因产品结构、运营模式、主要产品所处生命周期、自主研发程度以及对游戏开发费用核算方式等因素的不同,各公司间的毛利率存在一定差异。公司 2020 年网络游戏业务的毛利率及毛利率变动情况处于行业可比公司相关指标区间内,与同行业不存在显著差异,属于合理水平。

3.2 报告期内公司业务经营情况

报告期内,公司经营业务的模式未发生重大变化。公司的主营业务成本中,最主要的支出是游戏分成。由于公司有较大部分收入是自主研发的产品所形成,自研产品无需对外支付游戏分成或仅需支付获取 IP 所对应的分成,因此综合游戏分成比例处于较低水平,故公司的销售毛利率相对较高符合自身业务模式的规律,是正常合理的。

表 3-2 公司成本构成 单位:人民币万元

成本项目	2020 年	2019 年
游戏分成	156,001.94	152,271.58
服务器成本	14,774.24	12,491.25
版权金摊销	3,634.08	12,786.69
其他成本	1,368.10	57.11
主营业务成本合计	175,778.35	177,606.63
主营业务收入	1,439,970.31	1,322,713.60
游戏分成/主营业务收入	10.83%	11.51%

3.3 游戏业务毛利率较上年增长的原因

公司 2020 年网络游戏的毛利率为 87.79%,同比上升 1.22%,毛利率上升主要得益于海外游戏业务毛利率在 2020 年大幅提升所致。海外游戏业务毛利率大幅提升,主要原因是:

(1)一方面,公司具有较强的自主研发实力,自主研发的产品无需对外支付研发商分成;另一方面,公司依靠丰富的研发经验及运营能力,与主要供应商均形成了良好的合作关系,公司议价能力提升。议价能力提升及自研收入的贡献,使得海外游戏业务综合分成比例从 2019 年的 20.29%下降至 2020 年的 14.45%,降幅为 5.84%,从而导致提升了游戏业务的整体毛利率。

(2)由于 2020 年主要产品较少采用版权金方式获取游戏运营权,版权金摊销成本占收入比例从 2019 年的 8.94%下降至 2020 年的 1.00%,降幅为 7.94%。

综上,海外游戏业务分成比例下降和版权金摊销减少综合提升了公司 2020 年游戏业务的毛利率。

问题四、根据年报,报告期内你公司发生公允价值变动损益 1.96 亿元,主要为股权投资的公允价值变动。请你公司补充列示股权投资公允价值变动的明细情况,并说明公允价值确定过程及依据并结合行业情况、投资标的经营业绩等因素说明公允价值的确定是否合理、适当。请年审会计师核查并发表明确意见。

回复:

4.1 报告期