证券代码:002113 证券简称:ST 天润 公告编号:2023-026

湖南天润数字娱乐文化传媒股份有限公司 2022 年年度报告摘要

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。

所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

非标准审计意见提示

☑ 适用 □不适用

湖南容信会计师事务所(普通合伙)为本公司出具了无法表示意见的审计报告,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	ST 天润	股票代码	002113
股票上市交易所	深圳证券交易所		
变更前的股票简称(如有)	无		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	欧阳婴子	--	
办公地址	湖南省岳阳市岳阳大道兴长大厦六楼	--	
传真	0730-8961178	--	
电话	0730 -8961178、0730 -8961179	--	
电子信箱	trkg002113@163.com	--	

2、报告期主要业务或产品简介

(一)报告期内公司所处的行业变化

1、游戏行业整体情况

2022 年,我国游戏多项市场指标明显下滑,产业处于承压蓄力阶段;行业健康规范水平持续提升,未成年人保护更为深入,防沉迷工作成效显现;游戏企业积极拓展海外市场,直面国际同行激烈竞争。根据中国音像与数字协会游戏工委发布的《2022 年中国游戏产业报告》,2022 年我国游戏用户规模达 6.64 亿人,同比下降 0.33%,继去年用户规模增长放缓后,今年用户规模也出现了过去八年以来首次下降。游戏市场实际销售收入为 2,658.84 亿元,同比下降 10.33%。下降的主要原因包括:一是受到国内外复杂严峻形势影响,宏观经济仍处于恢复阶段,用户付费意愿和付费能力减弱。二是行业对市场发展预期不够乐观,信心不足,头部企业立项谨慎、中小企业难获投资,游戏新品上线数量少。游戏企业面临诸多挑战,发展受限,如经营成本大幅提高、项目储备不足、现金流出现缺口、团队工作效率大幅降低等。

(1)行业出现过去八年来的首次规模下降

继 2021 年规模增长明显放缓之后,2022 年又出现过去八年来的首次下降,表明产业发展已进入存量市场时代。根据中国音像与数字协会游戏工委发布的《2022 年中国游戏产业报告》,2022 年我国游戏用户规模达 6.64 亿人,同比下降 0.33%,游戏人口的红利趋向于饱和。游戏市场实际销售收入为 2,658.84 亿元,同比下降 10.33%。“游戏出海”对新兴市场的拓展力度仍在持续加大,自主研发游戏海外市场实际销售收入 173.46 亿美元,同比下降 3.70%,连续四年超百亿美元。

(2)游戏玩家更加看重游戏质量,促使游戏企业更加注重产品研发

人口红利减弱,玩家更加看重游戏质量,企业研发及运营成本相应增加。伴随着用户规模容量趋于饱和以及玩家对游戏内容质量的需求不断提升,移动游戏已经逐渐由过去的人口红利时过渡到内容红利期,游戏玩家对互联网游戏的质量要求明显提高,游戏企业需要通过提升游戏品质来扩大用户基数及付费意愿,研发及运营发行成本持续增加。2022 年游戏市场新产品上线较少,投放买量成本升高,产业红利压缩,挖掘用户细分需求将成为未来市场竞争的重点。

2、跨境电商整体情况

(1)跨境电商政策利好。国家各个执政部门及各地政府出台的一系列针对跨境物流、跨境通关、跨境支付、跨境税收优惠、跨境补贴等跨境供应链生态建设,从完善制度体系、鼓励新业态新模式等层面,为跨境电商发展提供了良好政策环境。

(2)当前全球电商渗透率加速提升,我国出口跨境电商发展空间较大。“宅经济”成主流,消费需求加速向线上转移,全球电商销售额出现高增长。根据 eMarketer 数据,2022 年全球电商销售额将首次突破 5 万亿美元;全球电商渗透率(全球电商销售额占全球整体销售额的比例)将达 20.3%,较 2020 年增长 2.4 个百分点。未来,全球消费习惯转变仍将延续,全球线上零售规模会继续扩增,预计 2025 年电商渗透率将提升至 23.6%。

(3)跨境出口增长依旧强劲,成为稳外贸的重要力量。尽管 2021 年受亚马逊“封号事件”的大规模影响,我国跨境出口仍保持增长趋势,可见中国卖家外贸出口的优势明显且市场需求增长强势。

3、交通出行领域整体情况

(1)行业保持持续增长态势

在交通出行领域,2020 年中国网约车市场的规模约为 4800 亿元,同比增长约 12.5%。随着网约车行业的普及和用户需求的增加,未来该行业的收入规模有望继续增长。2022 年网约车客运量的比重约为 40.5%占比较上年提高 6.4 个百分点。实践层面看,网约车行业发展呈现出一些新特点。一是网约车平台企业数量不断增长。根据交通运输部全国网约车监管信息交互平台统计,截至 2022 年底,全国共有 298 家网约车平台公司取得网约车平台经营许可,比 2021 年底增加了 40 家。二是行业管理制度进一步完善。2022 年交通运输部发布了新的《网络预约出租汽车监管信息交互平台运行管理办法》,对 2018 年发布的管理办法进行修订,加强网约车监管信息交互平台的运行管理工作,规范数据传输,提高了网约车行业监管效能,进一步促进行业公平竞争和行业健康发展。三是主流网约车平台合规率显著提升。据交通运输部数据,2022 年 11 月各主流中心城市有 16 各城市网约车订单合规率超过 80%,与 2021 年相比,滴滴出行,美团打车,曹操出行等平台订单合规率普遍呈现翻倍增长。

(2)网约车的用户更注重于良好的出行体验,包含了价格、安全,及服务质量。 网约车企业主要服务于消费者的交通出行需求,通过使用移动互联网技术,提供快捷、便利的叫车服务。用户通过手机应用软件选择车型和司机,实现叫车、支付、评价等全流程的数字化服务。此外,用户对于价格透明、安全性、服务质量等方面的需求也是网约车企业需要考虑的重要因素。

(二)主要业务情况

1、全资子公司深圳市拇指游玩科技有限公司主营业务是移动游戏的代理运营与推广业务,经过多年的发展,所运营产品已经涉足包括中国大陆外的数个国家及地区,积累了有较强的流量整合能力和渠道资源,具备较强的移动游戏的推广运营能力,在移动游戏商业化方面有着丰富的经验。拇指游玩运营的游戏产品类型涵盖了战争策略类、角色扮演类、竞技类等多种类型,并凭借独特的运营推广策略,建立起了良好的游戏生态,吸引了众多忠实玩家。报告期内,拇指游玩为适应市场及行业的发展,加大对自研产品的投入,力争在未来为公司提供优质的自研产品。现在运营的游戏主要通过独家代理和联合运营的方式取得,运营团队会根据所接入游戏的特点,制定具体的运营方案,并通过在网络广告平台精准投放、整合流量或与其他运营平台联运等方式对游戏进行推广。随着互联网人口红利见顶,新的市场环境对游戏产品品质及代理运营商流量资源的整合能力要求越来越高,而拇指游玩从设立之初就布局网络广告平台精准投放和流量整合,经过多年的发展,拥有比较优秀的产品选择能力,并沉淀了一套行之有效的分析推广体系,能够对有效流量进行精准定位,为游戏导入优质的流量,提高投入产出比。

2、公司全资子公司上海点点乐信息科技有限公司主要从事移动平台休闲网络游戏的研发及运营业务。凭借优秀的人才队伍和雄厚的技术积累,为用户创作出别具特色的经典手机网络游戏作品。点点乐以研发精品游戏为战略,严格把控产品质量,以品质取胜。点点乐在音乐舞蹈游戏细分领域具有丰富经验,点点乐团队开发的首款功能机网游《恋舞天使 OL》运营超过三年,积累了一定的经验。点点乐目前主打产品《恋舞 OL》,是一款融合了社交、时尚、竞技、休闲等元素的 3D 音乐舞蹈手机网游。

3、公司全资子公司北京虹软协创通讯技术有限公司是一家通过向移动互联网产品提供计费和精准营销推广能力,以提高移动互联网产品综合变现能力的服务商。主营业务包括“优易付”计费服务和互联网广告精准投放服务。公司 2022 年主要收入来源为“优易付”计费服务、互联网广告精准投放服务和跨境电商。其中,“优易付”计费服务的主要应用领域包括:移动视频、社交、音乐和阅读等。互联网广告精准投放业务是指虹软协创依托于用户消费行为,结合广告主产品特点和推广需求,通过在特定的移动互联网网站、移动浏览器、移动应用市场、APP 客户端等移动数字媒体中为广告主精确地提供面向潜在用户的广告投放,以实现用户下载、安装、使用或购买行为的营销服务。目前,精准营销业务覆盖行业包括金融、保险、教育、汽车、游戏等行业,并且在积极布局基于电商行业的精准营销业务。

4、鹏云智创主营业务为以亚马逊、乐天平台为主的跨境电商平台运营和销售。主要针对市场为美国、欧洲、日本。公司通过以亚马逊平台为主的精品模式,让产品形成稳步增长,积累和沉淀供应商关系和符合用户喜好的产品线;配合以 Facebook、Google、Tiktok、Instagram 为代表的推广方式,针对用户画像做精准投放,实现被动流量和主动流量的结合,稳步积累与爆发式增长相结合的业务模式,形成国内产品销往国外完善高效的信息流、商品流、物流、资金流供应链,从而实现品牌出海的目标。随着线上业务的推广,业务模式拓展为线上零售和线下批发相结合。

(1) 运营平台与市场 亚马逊业务:目前主要准对美国、日本,按规划 2023 会拓展欧洲市场;乐天业务:日本市场。

(2) 产品品类 数码配件品线:1.以 YEOLIBO 等品牌为代表;2.家居电子品线:以 XBuran 等品牌为代表;3.健康类品线:以 Baoveri 等品牌为代表;4.美容个护品线:以 Maskiss 等品牌为代表。

5、邀邀林主营业务包括电商产品销售、批发与零售等,其中电商产品销售主要为康师傅方便面,销售渠道主要为拼多多平台销售。2022 年 1 月至 2022 年 12 月“康师傅”旗舰店整体销售规模达到 3505.91 万。截止 2022 年 12 月 31 日总共开立 4 家康师傅方便面旗舰店,月均销售额达到 292 万元,累计粉丝 3.36 万人,平均点击率达到 18 万次/天。

6、物业租赁 2010 年 11 月 5 日,公司与第二大股东广东恒润华创实业发展有限公司(以下简称恒润华创公司)签署了《权益转让合同》,合同约定:恒润华创公司将与广州美美美容医院所签署的二份《广州市房地产租赁合同》所享受的广州金晟大厦合同权益转让给本公司,合同有效期自 2010 年 11 月 1 日起至 2028 年 4 月 20 日止;广州美美美容医院每月租金为 139 万元,租金从第 3 年开始递增,每 3 年租金单价以上年度租金单价为基数递增 6%。恒润华创公司保证本公司在合同条款中约定的每月应得租金及时、足额到位,如若没有达到合同条款中的租金要求,由恒润华创公司向本公司用现金进行补足。上述合同权益经评估确认的转让价格为人民币 1.15 亿元,本报告期确认租赁收入 1,564.16 万元,已履行了 12 年多合同,合同执行情况良好。2018 年 4 月 26 日,本公司与头牌商贸签署《权益转让合同》,合同约定:头牌商贸将与名盛置业签订的《广州市房地产租赁合同》中所享有的全部权利及承担的全部义务转让给本公司,合同期限自 2018 年 11 月 01 日起至 2036 年 7 月 31 日止。经具有证券期货相关业务评估资格的中瑞世联资产评估(北京)有限公司于 2019 年 4 月 19 日出具的编号为中瑞评报字[2019]第 000303 号的资产评估报告估值,上述合同权益的评估价值为人民币 2.55 亿元。交易双方同意转让款为人民币 23,800 万元。支付方式为:2018 年 10 月 31 日前支付 2.28 亿元,剩余 1,000 万元转让款以购买方应收取的租金抵扣,抵扣完毕后,本公司从 2019 年 6 月 10 日起直接向租户收取租金。双方权益转让的交割日为 2018 年 10 月 31 日,自交割日之后,甲方不对租户享有权利,并通知租户自 2019 年 6 月 10 日起,租户租金直接交给本公司,本公司与租户签订租赁合同。头牌商贸保证:对于本公司未能按 1,368,558.31 元/月的标准足额收取租金的差额部分由头牌商贸补足。

7、成都中控主营网约车平台服务及车辆资产运营,成都中控主要服务于消费者的交通出行需求,通过使用移动互联网技术,提供快捷、便利的叫车服务。用户通过手机应用软件选择车型和司机,实现叫车、支付、评价等全流程的数字化服务。此外,用户对于价格、安全性、服务质量等方面的需求事成都中控一直努力的方向,目前成都中控已在 14 个城市为用户提供出行服务,截至到 2023 年 4 月,博度已为 700 万用户提供了出行服务,为 8000 名司机提供了工作机会,运营车辆资产 120 余台。

(三)公司主要游戏产品情况

报告期内,公司游戏主要收入来源于新射雕群侠传之铁血丹心、我的荣耀、仙剑奇侠传、正统三国和官居一品等几款游戏,以上五款游戏产品营业收入合计占拇指游玩 2022 年营业收入的 66.46%。其中,新射雕群侠传之铁血丹心于 2020 年 8 月底正式投放的产品,拇指游玩投放累计产生的运营流水 4.7 亿元,累计总新增用户已超 220 万人,2022 年营业收入 1,871.24 万元,占拇指游玩 2022 年营业收入的 20.69%;我的荣耀是公司 2018 年下半年上线 SLG 产品,累计总充值流水已超 2.12 亿元,2022 年充值流水 2,200 万元,营业收入 1,898.27 万元,占拇指游玩 2022 年营业收入的 20.99%。仙剑奇侠传是 2019 年 9 月份正式上线的正版 IP 授权的产品,从测试期至今全渠道总充值流水 3.87 亿元,2022 年营业收入 866.27 万元,占拇指游玩 2022 年营业收入的 9.58%。正统三国于 2016 年 12 月上线,累计总充值流水已超 3.46 亿元,2022 年充值流水 850 万元,营业收入 801.08 万元,占拇指游玩 2022 年营业收入的 8.86%;官居一品于 2017 年 8 月上线,累计总充值流水已超 1.27 亿元,2022 年充值流水 608 万元,营业收入 574.11 万元,占拇指游玩 2022 年营业收入的 6.35%。恋舞 OL 为点点乐主要游戏产品,占点点乐游戏收入的大部分。

1.《新射雕群侠传之铁血丹心》:

《新射雕群侠传之铁血丹心》是一款以金庸小说《射雕英雄传》、《神雕侠侣》及《倚天屠龙记》为背景改编的 2D 回合制卡牌手机网络游戏。游戏还原小说中的每个经典角色形象,通过细致的骨骼动画,赋予每一个角色栩栩如生又各具特色的动作,结合美轮美奂的游戏特效与细腻唯美的游戏场景,为玩家呈现了一个引人入胜的武侠世界。在传统的卡牌回合制战斗的基础上,增加了玩家手动释放强力技能的机制。战斗中的人物可以通过攻击、被攻击或者技能获得怒气值,怒气值累计到一定程度可以释放人物专属的强力技能,对敌人造成强烈的打击,让玩家感受游戏战斗的乐趣。战斗以侠客战斗作为基础,又融合了主角参战,既丰富了玩家战斗阵容的搭配,又使玩家真正可以参与到游戏的战斗当中来,使战斗变数更多,乐趣十足。

《新射雕群侠传之铁血丹心》在 2020 年 8 月 20 日上线 iOS 版本,上线首日获得 iOS 免费总榜、游戏免费总榜第一,且持续保持 8 天;畅销榜首日排名第八,保持前十持续 30 天;上线至今共获得苹果精品推荐 88 次;2020 年 8 月 27 日上线安卓版本, 由拇指游玩运营部分(使用拇指游玩自有 SDK 记录),双端月活跃用户数最高达 956,898,月流水最高达到 10,568 万元,截至 2022 年 12 月 31 日累计总流水达 4.7 亿元。

2.《我的荣耀》:

《我的荣耀》是由武汉百鲤网络技术有限公司自主研发,是一款以军事为题材的战争策略类手机网络游戏,由拇指游玩独家代理。《我的荣耀》是一款以军事题材为背景的多人策略战争游戏。游戏的内容总体可归纳为:坦克展示、飞机展示、阵型搭配、资源收集、将领收集、基地建造等。玩家作为指挥官,以自己的基地为据点,积累资源,发展经济与盟友一起打造最强的联盟,最终在游戏中称王称霸。在游戏的研发团队中服务端基于开源软件 netty/spring 架构的设计思想,实现了集游戏模块研发,活动运营,多线程数据处理,异步更新到数据库等功能。客户端使用时下主流的 cocos2dx+lua 研发架构,自主实现了游戏各功能模块化研发、热更新、一键自动打包。

相比卡牌类、RPG 类的游戏,SLG 类游戏的玩法较为复杂,玩家需要在熟悉玩法后才会有较强的付费意愿。《我的荣耀》在 2018 年 4 月正式上线,在拇指游玩代理运营期间,月活跃用户数高达 411,831 人,月流水最高达到 578.4 万元,截至 2022 年 12 月 31 日累积总流水达 2.12 亿元

3.《仙剑奇侠传》:

《仙剑奇侠传》是由成都黑比诺研发一款挂机游戏,游戏玩法简单易上手,采用回合制战斗和卡牌养成的方式, 游戏于 2019 年 3 月上线,IP 授权来自仙剑奇侠传。玩家用第三人称视角进入仙剑世界中,并参与了很多仙剑中的的经典剧情,以及认识仙剑中各个著名人物。目前产品深受玩家喜爱,在业内已经有了一定的用户积累和品牌认知度。

《仙剑客栈 H5》是 2019 年 9 月份正式上线的正版 IP 授权的产品,从测试期至今全渠道总充值流水 3.87 亿元。

4.《正统三国》

《正统三国》是由《热血三国》原班人马倾力打造的三国历史题材 SLG 对战手游。游戏以真实三国历史为大背景,在尔虞我诈、战火连连的三国乱世中,领土城池是实力的象征,身为一城之主的玩家需要选择加入魏蜀吳的任意一方势力,利用策略招贤纳士排兵遣将,以此攻占更多的城池占有更多的资源。只有不断扩张领土确保守备力量,同时集结各方英豪携手并进,玩家才能完成统一天下的霸业。游戏副本过程简单不失有趣,通关副本还会巧遇资源运输队充盈国库内存,除此之外还可获得额外建筑提升国内实力,甚至还能招募强力武将,增强军事战斗力。特色副本既考验玩家的策略和协调能力,又为游戏增加了不少趣味性和挑战难度,带来玩家纯正的烧脑策略战斗体验。

《正统三国》在 2016 年 12 月正式上线,由拇指游玩运营部分(使用拇指游玩自有 SDK 记录),月活跃用户数最高达 397,080 人, 月流水最高达到 2,310.35 万元, 截至 2022 年 12 月 31 日累计总流水达 3.46 亿元。

5.《恋舞 OL》

《恋舞 OL》是一款由点点乐自主研发的、集中音乐、舞蹈及社交一体的移动端网游。自 2013 年上线至今,依然在国内外具有一批忠实的玩家,在玩家群体中拥有良好的口碑。核心节奏玩法方面,创新性地设置了经典模式、恋舞模式、泡泡模式等多种操作手法,其中心动模式更是音乐手游中首创的情侣玩法,满足玩家在玩游戏时的社交需求。巧妙的谱面设计,完美呈现原音现场,让玩家获得更逼真的“演奏感”,还有高 bmp 歌曲,游戏内周期性赛事,为玩家提供竞技场景虚拟世界的真实社交体验,多样性社交需求,恋爱、结婚让虚拟情情感得到充分的体现。独特的舞团系统,增加玩家归属感,提高游粘合性和对游戏认可度。Unity3D 打造的可爱人物以及拟真的场景模型,上千件服装、饰品、坐骑任由玩家搭配。自主研发的材制让服装拥有更多华丽梦幻的流光特效。梦幻的服饰,流畅的动作结合动感的节奏,让玩家感受沉浸式的游戏体验。《恋舞 OL》作为一款网游,注重玩家社交,结合线上线下的交流互动,让玩家走出家门,与志同道合的伙伴交朋友;通过舞团让玩家感受到团体的温暖;不同的服装、饰品是我们鼓励年轻人要有自己的想法。我们希望《恋舞 OL》不仅仅是一款网游,更是一款能够帮助玩家之间建立起友谊的游戏。

《恋舞 OL》由点点乐自研自发独立运营,自 2013 年 8 月正式上线。截至 2022 年 12 月 31 日,境内累计注册用户数 6252.1 万人,累计总流水 81,883 万元,月活跃用户数均值为 26.5 万人,国内月流水最高达到 2,600 万元。境外累计注册用户数 2296 万人,累计总流水 38,780 万元。至今已经运营 10 年,截止 2022 年平均月流水 388 万/月。 (四)自研产品情况 报告期内,公司全资子公司深圳市拇指游玩科技有限公司为适应市场的发展,进一步强化了产品研发工作,力争在未来为公司提供优质的自研产品。

1.《代号:MJ》手游(暂用名)

《代号:MJ》是一款由拇指游玩自主研发的餐馆经营类游戏,在梦境题材的背景下,呈现奇幻的世界,拥有餐馆经营和地图冒险两个部分,餐馆的经营包含厨师、表演、服务员、菜品的布置和研究、餐馆的不同风格的装修。而冒险则为玩家提供随机的事件,通过玩家的智慧获得更多奖励。同时提供了更多玩家竞技的场景,1V1 的竞技馆,GVE 的贪欲之奴。《代号:MJ》经过了一轮 taptap 篝火测试,玩家反馈良好,次日留存率接近 40%。新加坡和马来西亚地区测试,次日留存 40%+,累积付费率 8%;预计在 2023 年 5 月正式上线新加坡和马来西亚地区。

(五)主要储备产品情况

1.《人类纪元:觉醒》:

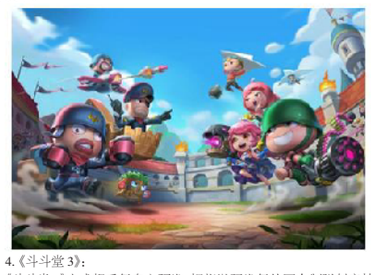
《人类纪元:觉醒》是一款由武汉集晋自主研发的、集卡牌与 SLG 玩法为一体的网游产品。采用 3D 写实的美术风格, 能够让玩家更贴切的带入游戏世界观背景, 产品玩法主打个人成长和国家势力扩张, 游戏中包含了帝国时代期间三个鼎盛的文明帝国:“阿拉伯帝国”、“法兰克帝国”、“奥斯曼帝国”,玩家可以选择其中一个文明创建自己的基地进行发展, 并与选择相同文明的玩家一起发展壮大所属文明国家的势力,为了国家的发展还需要与另外两个文明国家势力进行外交与争夺,整体呈现三足鼎立的局面,使得产品更具平衡性和策略性。产品计划于 2023 年完成在欧美地区的首发,及国内版号申请。

2.《代号:魔兽》:

《代号:魔兽》是一款还在研发期间的魔幻题材 SLG 产品,该产品主要讲述了在架空世界观下,人类、兽人、精灵等几方势力为了抵御恶魔势力的侵扰,团结一致保卫家园的故事。产品支持城池自由摆放,地图无极缩放,以联盟为单位占领城池扩张联盟领土;单人 PVE&PVP 玩法,跨服 PVP&GVG 玩法,个人荣誉感展示等。以城池建设、卡牌养成、联盟对抗为核心玩法,结合丰富的运营活动,建立明确的、阶段性的个人养成目标和联盟目标,并树立强烈的联盟荣誉感、归属感。产品计划于 2023 年进行海外地区首测,及国内版号申请。

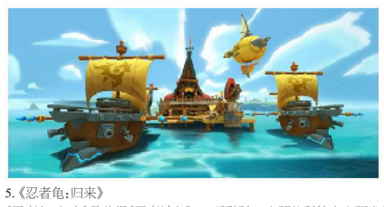
3.《百战斗斗堂》:

《百战斗斗堂》是一款由成都千行自主研发,拇指游玩独家发行的回合制弹射竞技手游。相关类型的产品已于 2017 年 7 月正式上线运营,直至目前已发行运营近 5 年之久,一直深受玩家们喜爱。产品一直秉持着“经典还原”和“休闲竞技”两大核心理念深耕细作,在回合制弹射竞技领域有着超过 10 年的开发研究经验,海内外历史注册用户达到 300 万以上。产品在传统基础上,不断丰富个性独特的设计理念,玩法上一直推陈出新,包括 1v1 弹道大师赛、3v3 战队大师赛、个人天梯赛及休闲娱乐赛等,让玩家充分感受平衡竞技和团队合作的魅力。为进一步满足玩家需求,家园系统和更多团队竞技模式正在开发中。



4.《斗斗堂 3》:

《斗斗堂 3》由成都千行自主研发,拇指游玩发行的回合制弹射竞技手游。自 2019 年 5 月立项至今,项目组团队已研发近 4 年时间。产品在保持回合制弹射竞技核心体验和设计理念上,区别于系列前代产品,本产品采用全 3D 建模设计、更加丰富的世界观故事背景、独具个性的人物角色、多场景社交互动、休闲与竞技结合的轻体验,力求打造回合制弹射竞技品类下的标杆产品,以获得新生代玩家用户对产品的喜爱和认可,成为他们第一款的回合制弹射竞技游戏。敬请期待产品为大家带来的全新体验。



5.《忍者龟:归来》

《忍者龟:归来》是获得《忍者神龟》IP 正版授权,由顽熊科技自主研发的街机动作通关游戏。游戏讲述《忍者神龟》主角们的各式各样的冒险故事。游戏采用 3D 卡通渲染技术来表现《忍者神龟》动画风格,游戏画面精美。游戏战斗保留街机动作游戏特色,还增加了新的玩法,让玩家体验到不一样的街机动作游戏。产品于 2023 年 1 月 12 日进行全渠道安卓首发,上线渠道有华为、VIVO、OPPO、小米、应用宝等,首发 3 日总新增量级达到 34W,月新增量级 60W。产品计划 Q2-Q4 上线 IOS 版本,目前已在开发全新版本系统中。

(六)、报告期内公司产品市场地位、竞争优势与劣势、主要的业绩驱动因素、业绩变化是否符合行业发展状况等内容。

1、公司全资子公司深圳市拇指游玩科技有限公司在近年来的快速发展过程中,已拥有一支行业优秀的管理团队和完善的人才队伍;拇指游玩从设立之初就布局网络广告平台精准投放和流量整合,经过多年的发展,沉淀了一套行之有效的分析推广体系,能够对有效流量进行精准定位,为游戏导入优质的流量,提高投入产出比。在成功运营了十数款月流水过千万、累计流水破亿的网络游戏产品后,拇指游玩的代理运营能力得到了业界的认可。随着市场的逐步发展变化,一方面,拇指游玩未来将会继续提升游戏代理运营能力和流量整合能力, 另一方面, 拇指游玩将进一步向游戏研发环节加大投入, 以代理运营过程中积累的对行业的深度理解及持续的研发投入, 研发符合玩家需求的高质量产品,以增强公司产品的市场竞争力。同时,拇指游玩于 2018 年已开始积极拓展海外业务,从最初移植国内成熟上线产品做起,到目前已针对不同地区用户进行产品定制,逐渐打开了海外市场。未来将加大海外市场的投入,包括港台、日韩和欧美等重点市场,除个别储备的产品即将发行外,有多个定位海外不同市场的产品已立项开发中。在持续吸纳对不同海外文化有较深见解的优秀制作人、运营团队及发行团队,不断提供更优质的产品服务海外玩家,加快海外市场布局计划。迄今为止,拇指游玩在海外已成功发行了《龙武》(繁日韩泰等语言版本)、《远征》(繁韩等语言版本)、《斗斗堂》(繁俄英韩等语言版本)等产品。

2、公司全资子公司上海点点乐信息科技有限自成立起即致力于音乐舞蹈游戏类移动端的研发,对于该类型的核心玩法设计、玩家偏好把握以及基础技术架构等方面已经形成了较为深刻的理解和积累。点点乐多年来深耕女性细分市场的研发及运营的过程中,形成了一支拥有经验丰富的经营管理团队和成熟稳定的业务团队,通过长期的技术积累、研发精品的战略方针,严格把控产品质量,力求为用户打造出别具特色的经典游戏作品。点点乐该持续专注于深耕音乐舞蹈类游戏细分领域,近年来更多的音乐舞蹈游戏开始进入市场,不同的美术风格及核心玩法开始瓜分用户和市场,《恋舞 OL》虽然受到同类竞品冲击,但会一如既往保持初衷,坚持自己的运营策略使产品在音乐舞蹈游戏品类市场中仍处于第一梯队。点点乐的运营方针以人为本,除了产品更注重用户本身,同时严格执行运营策略并结合当下市场进行动态调整。

3、经过多年的积累和沉淀,虹软协创逐步形成了“以计费服务业务为基础,对沉淀的消费行为数据进行挖掘和分析,确定用户行为偏好,从而应用在客户的业务推广中,实现精准营销”的业务体系。2022 年国内宏观经济波动,互联网广告行业整体受到较大冲击,因此公司的推广业务发展遇到了较大阻力。传统计费业务收入相对稳定。在跨境电商业务上,2022 年公司业务结构做了一定的调整,将业务重新聚焦于亚马逊赛道,独立站的业务比重和团队同步大幅缩减,随着公司在跨境电商整体运营能力的逐步提升以及拓展品类的不断完善,2022 年亚马逊业务收入得到了较好的增长,同时近几年随着亚马逊卖家的不断涌入,平台产品竞争越来越大,在平台红利退去的大背景下,很难有产品上架就有不错的表现,所以需要运营根据运营推广策略提升产品排名和销量,打造头部链接并做好维护,从而产生前期较高的推广成本及备货成本,基于推广成本支出的刚性前置导致对跨境利润有一定的影响,但鹏云智创跨境电商业务最终会以前期的投入和资金前置代价换来后期的稳定排名和销量, 进而获得利润的高速增长。

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

	2022 年末	2021 年末	本年末比上年末增减	2020 年末
总资产	957,341,692.15	1,324,614,924.54	-27.73%	1,791,011,042.34
归属于上市公司股东的净资产	-66,238,565.92	168,408,095.38	-139.33%	381,045,809.63
	2022 年	2021 年	本年比上年增减	2020 年
营业收入	242,021,964.40	435,438,476.11	-44.42%	631,363,883.66
归属于上市公司股东的净利润	-228,761,532.89	-323,087,210.27	29.20%	278,063,116.16
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-273,124,561.05	-453,695,766.05	39.80%	-244,774,205.85
经营活动产生的现金流量净额	-58,190,583.93	49,431,194.41	-217.72%	21,410,435.53
基本每股收益(元/股)	-0.1514	-0.2139	29.22%	0.1825
稀释每股收益(元/股)	-0.1514	-0.2139	29.22%	0.1825
加权平均净资产收益率	-423.42%	-147.19%	-276.23%	100.82%

(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	70,018,248.41	65,379,519.31	56,757,190.74	49,867,005.94
归属于上市公司股东的净利润	-17,922,103.92	-23,493,165.46	-16,985,232.18	-170,361,031.33
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-19,182,981.14	-24,984,539.58	-18,590,973.34	-210,366,066.99
经营活动产生的现金流量净额	-4,728,508.43	-7,788,937.00	-39,770,461.13	-5,902,677.37

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	45,056	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	42,413	报告期末表决权恢复的优先股股东数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							

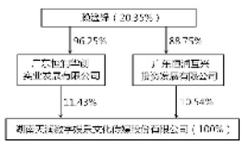
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押、标记或冻结情况	
					股份状态	数量
广东恒润华创实业发展有限公司	境内非国有法人	11.43%	172,719,999	0	质押	172,717,793
					冻结	172,719,999
广东恒润互兴投资发展有限公司	境内非国有法人	10.54%	159,165,254	159,165,254	质押	159,156,652
					冻结	159,165,254
梁道	境内自然人	8.60%	129,872,200	129,872,200	冻结	129,872,200
国泰君安证券股份有限公司	国有法人	5.40%	81,600,000	81,600,000		
新余市君创铭石投资中心(有限合伙)	境内非国有法人	3.05%	46,023,685	46,023,685		
新余市威城信阳投资中心(有限合伙)	境内非国有法人	3.05%	46,023,685	46,023,685	冻结	46,019,000
岳阳市财政局	国有法人	1.87%	28,214,322	0		
天津大拇指企业管理咨询中心(有限合伙)	境内非国有法人	1.72%	25,992,619	13,996,311		
兴业证券股份有限公司	国有法人	1.59%	23,970,000	23,970,000		
靳伦全	境内自然人	0.88%	13,260,200	13,260,000		
上述股东关联关系或一致行动的说明	前 10 名股东中,第 1、2 股东存在关联关系,是一致行动人。公司未知上述其他股东相互之间是否存在关联关系,也未知是否属于一致行动人。					
参与融资融券业务股东情况说明(如有)	无					

(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、在年度报告批准报出日存续的债券情况

□适用 ☑ 不适用

三、重要事项

1、公司于 2022 年 1 月 22 日披露收到公司原控股股东广东恒润互兴投资发展有限公司转发的浙江省杭州市中级人民法院出具的《执行裁定书》(2021)浙 01 执 394 号之二,裁定如下:(1)解除对广东恒润互兴投资发展有限公司持有的 129,872,200 股 ST 天润限售流通股(证券代码:002113)的查封。(2)将广东恒润互兴投资发展有限公司持有的 129,872,200 股 ST 天润限售流通股(证券代码:002113)过户至梁道名下,以抵偿本案 119,696,000 元债务,本裁定送达后即发生法律效力。 2、公司于 2022 年 1 月 25 日披露近日收到公司原控股股东广东恒润互兴投资发展有限公司的通知,获悉恒润互兴所持本公司的部分股份 129,872,200 股已被司法强制划转至梁道账户,导致被动减持。上述股份司法划转已于 2022 年 1 月 20 日执行完毕,恒润互兴所持本公司股份由 289,037,454 股(占公司总股本比例