

证券代码：002464

证券简称：众应互联

公告编号：2019-033

众应互联科技股份有限公司

2018 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）为本公司出具了带强调事项段的无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

是否以公积金转增股本

是 否

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以分配方案未来实施时股权登记日的股本总额为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.00 元（含税），送红股 0 股（含税），以资本公积金向全体股东每 10 股转增 6 股。

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	孙铁明	吕红英	
办公地址	江苏省昆山开发区春旭路 258 号东安大厦 1701 室	江苏省昆山开发区春旭路 258 号东安大厦 1701 室	
电话	0512-36860986	0512-36860986	
电子信箱	sz002464@163.com	sz002464@163.com	

2、报告期主要业务或产品简介

公司报告期内从事主要业务为互联网游戏电商平台、移动互联网广告及移动大数据流量分发，以大数据、大交易、大流量为核心发展体系，以互联网综合服务平台为战略发展方向。

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，作为欧洲地区最大、最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，并且是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。

2) 移动互联网广告及移动大数据流量分发 (彩量科技)

公司于2017年8月收购了彩量科技，彩量科技的主营业务是致力于iOS领域的移动游戏全案策划和移动大数据流量分发。2017年早期，彩量科技主要针对游戏行业根据客户的游戏特性全方面的制定推广方案，在2018年由于国家对游戏版号停止审核，彩量科技开始拓展传统行业的移动互联网广告业务，主要针对银行以及汽车等行业，合作模式还是基于在移动游戏方面积累的经验，结合客户以及群体的分析，同时结合媒体资源的特征利用第三方大数据，实现客户的广告营销目标。

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：人民币元

	2018 年	2017 年	本年比上年增减	2016 年
营业收入	791,617,795.55	504,927,972.86	56.78%	370,558,004.04
归属于上市公司股东的净利润	100,427,273.82	192,224,646.48	-47.76%	184,575,345.74
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	99,386,847.00	-35,241,228.05	382.02%	191,194,644.73
经营活动产生的现金流量净额	-74,402,075.23	308,483,763.93	-124.12%	217,513,482.82
基本每股收益 (元/股)	0.31	0.59	-47.46%	0.57
稀释每股收益 (元/股)	0.31	0.59	-47.46%	0.57
加权平均净资产收益率	7.06%	15.20%	-8.14%	17.32%
	2018 年末	2017 年末	本年末比上年末增减	2016 年末
资产总额	3,171,806,802.21	2,999,058,232.28	5.76%	2,103,762,205.54
归属于上市公司股东的净资产	1,473,421,543.51	1,372,188,627.29	7.38%	1,168,823,750.76

(2) 分季度主要会计数据

单位：人民币元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	174,194,280.29	213,528,720.35	206,079,421.08	197,815,373.83
归属于上市公司股东的净利润	61,382,483.12	45,494,652.79	7,728,047.02	-14,177,909.11
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	60,352,225.67	45,898,347.99	11,698,047.02	-18,561,773.68
经营活动产生的现金流量净额	28,977,484.72	26,326,903.86	30,157,802.62	-159,864,266.43

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

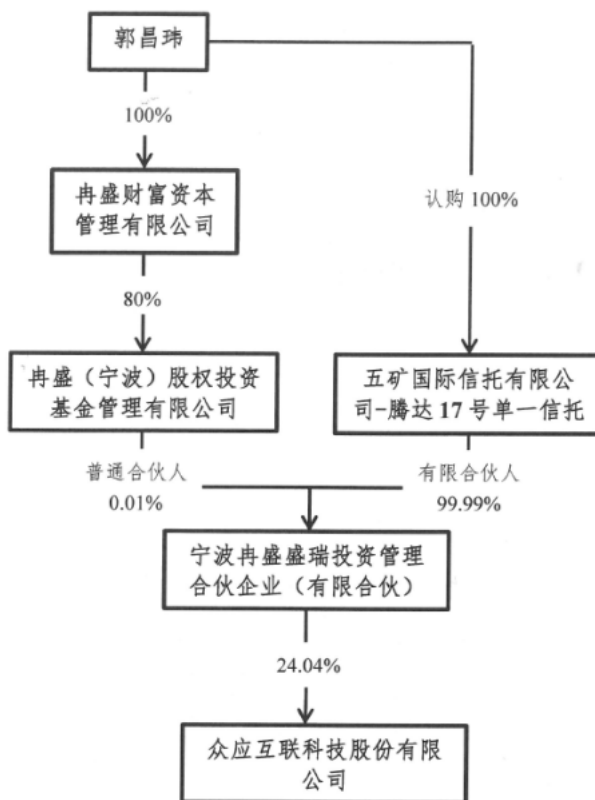
报告期末普通股股东总数	27,175	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	27,794	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
宁波冉盛盛瑞投资管理合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	24.04%	78,400,000	0	质押	78,398,320	
					冻结	56,000,000	
石亚君	境内自然人	12.96%	42,267,619	0	质押	37,508,000	
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%	32,597,968	0	质押	32,597,968	
谷红亮	境内自然人	2.84%	9,254,940	0	质押	9,254,940	
上海方圆达创投资合伙企业（有限合伙）- 方圆-东方 9 号私募投资基金	其他	1.32%	4,299,972	0			
上海方圆达创投资合伙企业（有限合伙）- 方圆-东方 13 号私募投资基金	其他	0.86%	2,800,548	0			
上海方圆达创投资合伙企业（有限合伙）- 方圆-东方 37 号私募投资基金	其他	0.57%	1,853,880	0			
林飞扬	境内自然人	0.55%	1,800,000	0			
保格马特（上海）贸易有限公司	境内非国有法人	0.50%	1,642,211	0			
顾德珍	境内自然人	0.46%	1,510,000	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《上市公司股东持股变动信息披露管理办法》规定的一致行动人。						
参与融资融券业务股东情况说明（如有）	股东上海方圆达创投资合伙企业（有限合伙）-方圆-东方 9 号私募投资基金通过证券公司客户信用交易担保证券账户持有 4,299,972 股；上海方圆达创投资合伙企业（有限合伙）-方圆-东方 13 号私募投资基金通过证券公司客户信用交易担保证券账户持有 2,800,548 股；上海方圆达创投资合伙企业（有限合伙）-方圆-东方 37 号私募投资基金通过证券公司客户信用交易担保证券账户持有 1,853,880 股；林飞扬通过证券公司客户信用交易担保证券账户 1,800,000 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

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求
否

报告期内，MMOGA在传统主营业务运营良好的同时，全球成功上线了MMOGA电竞、游戏直播业务和周边业务，打造MMOGA平台业务多样化格局，使MMOGA向全球泛娱乐一体化进程迈出坚实的一步。并且，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，以此实现业务规模增长，同时形成MMOGA平台业务多样化格局。

(一) MMOGA业务

国际游戏主机和PC市场稳步发展，随着索尼、微软等搭建的PSN，XBOX LIVE平台越来越完善，游戏虚拟电商销售逐

步超越游戏实体店成为主流趋势，2018年初之后，伴随这些平台的成长，用户对于线上销售行为的接受度更高了。而MMOGA作为领先的国际游戏虚拟物品交易平台，业绩也因此可得到一定程度提升。在市场游戏产品方面，相较于2017年，2018年发行的大作更多，例如PS4平台的战神，全平台的孤岛惊魂5等，都是开发已久的作品，并最终于2018年发行；MMOGA抓住时机，在游戏产品引入上与优质的平台合作商洽谈，成功引入了多款热门大型游戏。在销售方面，MMOGA提升了全球推广的力度，公司从2018年年初开始加大了对目标市场的广告投入花费，尤其是在Google Adwords、Bin、Facebook等主流推广渠道上的投放；在业务上，MMOGA对网站进行了改版，发布了辅助的手机APP版，大大提升了用户体验，同时推出了游戏周边和直播等创新业务，吸引了较多新用户群，增加了平台交易量。这些建设性举措综合起来为2018年的业绩增长打下了基础。

1、MMOGA品牌APP新版本

根据《2018全球移动趋势报告》显示，移动用户将达51亿，使用量走高，移动端覆盖率接近70%至80%。为适应移动端用户剧增这一现象，满足平台用户需求，MMOGA在2017年底成功推出MMOGA品牌APP，并在报告期内多次进行迭代更新，从MMOGA APP 1.0版本到MMOGA APP 2.4.7版本，不断增加与完善APP功能，提高用户体验和满意度，进一步拓展全球移动端用户群体。

2、站群交易平台商城全面升级

为了增加既有注册用户群体对MMOGA品牌的消费使用黏性，同时利于MMOGA国际营销团队更高效的拓展新用户群体，在2007年以来既有交易平台系统的基础之上，自2017年10月MMOGA交易平台网站新改版本于全球成功上线之后，在2018年内针对MMOGA品牌旗下全部站群交易平台商城，围绕提升用户体验度和消费使用黏性为中心持续实施了版本升级更新。

3、市场开拓和产品引入情况

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，并实施了对北欧、瑞典市场的开拓。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了显著提升。同时，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。

2018年，MMOGA成功在平台上添加多款热门大型游戏，如 Far Cry 5（孤岛惊魂5），Player's Unknown Battleground（绝地求生），Kingdom Come Deliverance（天国拯救），Warhammer: Vermintide 2 Key（战锤：末世鼠疫2），Frostpunk（冰汽时代），Tom Clancy's Rainbow Six: Siege（彩虹六号：围攻），Battlefield™ V（战地5），World of Warcraft®: Battle for Azeroth®（魔兽世界：争霸艾泽拉斯），CALL OF DUTY®: BLACK OPS 4（使命召唤：黑色行动4），Fallout 76（辐射76）等，为平台经营发展提供了稳定的基础。

4、新业务拓展

在竞争对手日益增加，行业竞争愈发白热化的情况下，为避免平台业务模式过于单一，打破交易区域的局限性，MMOGA平台于2017年底确定新业务可行性以及拓展方案。

报告期内，MMOGA已成功上线具有欧洲本地化特色的游戏直播和游戏周边业务，通过传统游戏点卡、激活码、道具业务与游戏周边业务相结合，通过直播、广告投放等多元化的传播渠道和推广模式，MMOGA致力于打造MMOGA主品牌和子品牌下的多平台移动互联网站群和游戏社区。MMOGA正在逐步形成平台业务多样化，服务细致化，体验舒适化的服务特色。

随着2018年加大市场投入和推广力度，MMOGA的市场份额占有率逐步提升，作为市场领军企业，就欧洲主要国家市场的占有率来看，MMOGA在2018年进一步拉大了与身后竞争对手等的距离。MMOGA在2018年已实现业务成果包括：

- * 在欧洲主要国家市场占有率从2017年的58%增长到2018年的64%；
- * 在欧洲市场占有率继续巩固，稳居欧洲第一大游戏电商交易平台地位；
- * MMOGA平台总交易量及总订单量2018年较2017年均实现同比增长约33%；
- * 平台活跃用户截至2018年底已超过850万；
- * 月活跃用户2018年较2017年同比增长34%；

* 复购率2018年较2017年同比增长25%。

（二）彩量科技业务

2018年彩量科技的原有主营业务移动数字媒体营销的销售政策未发生明显变动，但随着国内游戏行业出现低迷态势，增长开始放缓，对这一市场供求情况的转变，彩量科技对业务策略做出了一定的调整，在保证互联网营销推广及相关服务类业务平稳发展的基础上，通过深耕业务细分领域、积极扩展业务边界及扩展新业务，积极开拓新客户、新的细分业务领域。彩量科技在以后的业务规划中紧扣市场脉搏，拟加大力度开拓和完善区块链相关服务，现已开展了矿机代采购服务等一揽子业务，虽然相关业务合同后来终止，但积累了一定的经验和资源，未来将做好总结，继续创造和拓展公司业务利润增长点。

1、建立循环优化的APP推广模式

报告期内延续2017年不断优化通过APP营销工具针对应用现状（下载、排名、搜索、竞品、评论等）进行全面的分析。制订多类标签确定目标用户群，并与客户沟通商议APP推广指标（激活、注册、活跃、留存）；通过友盟、TalkingData、adjust、appfly等第三方平台监测和追踪各个App推广渠道效果，统计分析用户使用的各项数据；根据上一阶段的推广数据分析结果，优化下一阶段推广策略，形成一个循环优化的APP推广模式。

2、基于大数据分析，加强实时监测，提升推广效果

报告期内从客户端，根据广告受众行为，分析其内容偏好、地区、设备属性、人群属性等多维度的信息，进行精确划分，进而可以与广告主的需求进行深度挖掘和匹配；从媒介渠道端，分析各渠道投放效果及投放优势，实时监测各渠道投放质量，根据不同产品和广告主需求调整投放策略，从而实现基于受众及渠道的精准投放。对已推广完成产品的推广效果进行跟踪记录，实时监测获取用户的激活或反馈数据，并根据监测结果向客户提供推广效果优化解决方案，为客户提供综合一站式服务。

3、新业务拓展

报告期内，彩量科技在美国开展云计算服务器（矿机）代理租用业务，整合了高性能服务器与优质网络带宽，解决了传统主机租用价格偏高、服务品项参差不齐等缺点，可全面满足中小企业、个人用户对主机租用服务低成本，高可靠，易管理的需求。在2019年国家对于落后产能的打击以及严管下，大规模耗电的行业出海是必然，必将会带动海外矿场一波新的机会。

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	427,232,589.74	55,429,801.14	87.03%	22.85%	22.35%	0.05%
互联网和相关服务	342,009,792.27	243,946,703.13	28.67%	128.85%	154.21%	-7.11%
分产品						
游戏授权/注册码	367,042,137.15	51,328,531.63	86.02%	38.77%	21.71%	1.96%
移动游戏运营服务	304,107,200.87	215,373,979.57	29.18%	148.98%	176.96%	-7.15%

分地区						
国内	364,376,587.38	243,940,325.25	33.05%	131.85%	135.29%	-0.98%
国外	427,241,208.17	55,440,217.74	87.02%	22.85%	22.38%	0.05%

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

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

6、面临暂停上市和终止上市情况

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

1、根据财政部颁布的《关于修订印发2018年度一般企业财务报表格式的通知》的要求，公司对相关会计政策进行变更，并自2018年第三季度报告起按照《修订通知》的要求编制财务报表。公司于2018年10月26日召开了第四届董事会第四十一次会议、第四届监事会第二十七次会议决议，审议通过了《关于公司变更会计政策的议案》。

2、财政部于2017年3月31日起陆续修订并颁布了《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》（财会[2017]7号）、《企业会计准则第23号——金融资产转移》（财会[2017]8号）、《企业会计准则第24号——套期会计》（财会[2017]9号）、《企业会计准则第37号——金融工具列报》（财会[2017]14号）四项具体会计准则（以下统称“新金融工具准则”）。公司据此对原会计政策进行相应变更，根据深圳证券交易所《关于新金融工具、收入准则执行时间的通知》，公司自2019年1月1日起施行上述新金融工具准则。公司于2019年4月28日召开了第四届董事会第四十五次会议、第四届监事会第三十次会议决议，审议通过了《关于公司变更会计政策的议案》。

(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、公司于2018年01月17日新设成立上海炫旗网络科技有限公司，2018年04月04日新设成立上海观麓企业管理合伙企业（有限合伙）（以下简称“上海观麓”），子公司彩量科技于2017年11月16日新设成立杭州彩量科技有限公司（2017年未发生业务）；子公司彩量科技于2018年7月26日投资设立全资美国子公司MOBCOLOR TECHNOLOGIES USA LLC；

- 2、公司子公司彩量科技于2018年11月28日完成对上海紫游网络科技有限公司100%股权的收购；于2018年8月27日完成对北京亿智科技有限公司（2018年9月25日更名为“北京彩量科技有限公司”）100%股权的收购；
- 3、上海能观持有微屏软件28.00%的股权，微屏软件拟在香港联合交易所主板上市，新设Guanlan Information Technology Co.,Ltd.（观麓信息科技有限公司，以下简称“Guanlan”）、View Information Service Co.,Ltd.（观注信息服务有限公司），上海观麓持有Guanlan 100%的股权，Guanlan持有View Information Service Co.,Ltd.100%的股权；
- 4、报告期内，子公司彩量科技注销北京莫拜尔亚太科技有限公司；
- 5、报告期内，公司合并范围增加了上海炫旗网络科技有限公司、上海观麓企业管理合伙企业（有限合伙）、杭州彩量科技有限公司、MOBCOLOR TECHNOLOGIES USA LLC、上海紫游网络科技有限公司、北京彩量科技有限公司、Guanlan Information Technology Co.,Ltd.、View Information Service Co.,Ltd.；减少北京莫拜尔亚太科技有限公司。

（4）对 2019 年 1-3 月经营业绩的预计

适用 不适用

众应互联科技股份有限公司

董事长：曹彤

2019 年 4 月 28 日