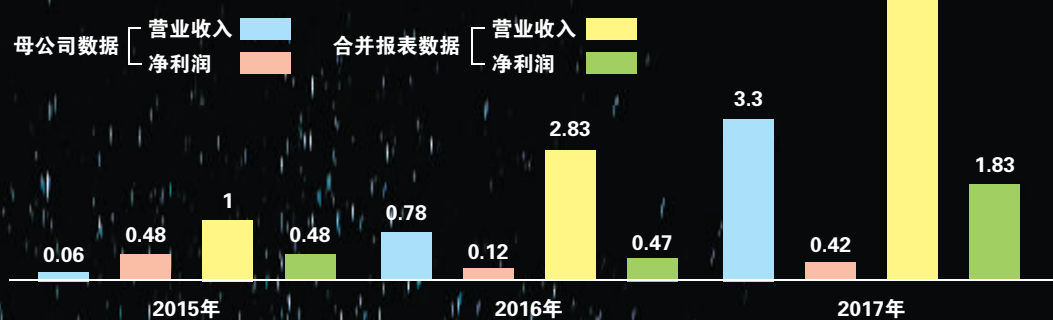




趣炫网络业绩“催肥术”

在依靠并购止住了净利下滑趋势后,广东趣炫网络股份有限公司(以下简称“趣炫网络”)闯关IPO的道路依然不平整。近日更新的招股书显示,趣炫网络多款主营产品营收步入下行通道,通过2016年并购换来的业绩爆发,可持续性几何,是市场关注的问题。

趣炫网络近三年财务数据一览(单位:亿元)



业绩:靠突击并购“撑业绩”

招股书显示,趣炫网络主营业务为移动网络游戏的研发、发行和运营。值得一提的是,在2016年归属净利润出现滞涨迹象的情形下,趣炫网络在2017年出现了业绩爆发式增长。

具体来看,趣炫网络在2015年、2016年实现的营业收入分别约为9961.17万元、2.83亿元,同期对应实现的归属净利润分别约为4785.08万元、4720.85万元。同样是在2015年、2016年,母公司实现的营业收入分别约为623.94万元以及7793.13万元,净利润则分别约为4762.95万元、1162.54万元。不难看出,不论是母公司数据还是合并报表后数据,趣炫网络在2016年实现的净利润均出现下滑情况,而母公司净利润下滑幅度则尤为明显。

不过,这种净利润下滑的走势在2017年出现大逆转。数据显示,2017年,趣炫网络实现营业收入约9.33亿元,同比增长约229.92%,同期对应实现归属净利润约为1.83亿元,同比增长幅度则达到约287.4%。

针对公司2017年业绩暴增的原因等问题,北京商报记者向趣炫网络发去采访函。截至发稿,对方未给予回复。

招股书显示,公司2017年业绩暴增与2016年所并购企业发力不无关系。据悉,2016年,趣炫网络进行了一系列资产腾挪。2016年2月26日,趣炫网络召开股东大会审议通过公司以1元/出资额,共计50万元的价格从公司实控人处受让非狐网络100%出资额。重组完成后,非狐网络主要负责移动网络游戏的自主研发及发行运营工作。对于此次重组的初衷,彼时,趣炫网络解释称是出于解决同业竞争、整

合业务资源的考虑。

之后,2016年4月20日,为提升公司发行推广能力,自主控制用户资源和流量导入,趣炫网络召开股东大会审议通过以1602.9万元的价格从非凡投资、郑云江等处受让邑世网络100%出资额。

招股书显示,非狐网络、邑世网络在被重组完成后分别在2016年2月29日以及2016年5月7日纳入合并报表。邑世网络2016年、2017年游戏充值流水总额分别约为158亿元、425亿元,占趣炫网络流水总额的22.34%、20.48%。2017年实现营收约为3.34亿元,净利润约为1570.74万元。非狐网络则在2017年实现营收约为3.53亿元,净利润约为1.31亿元。

由数据可知,非狐网络与邑世网络在2017年合计实现营业收入约为6.87亿元,占趣炫网络当年总营收的比重约为74%。同期合计实现净利润约1.46亿元,在趣炫网络2017年总净利润中所占比重达到80%。非狐网络与邑世网络对趣炫网络2017年的业绩贡献可见一斑。

提及趣炫网络2017年合并报表净利润与母公司净利润之间存在的较大差异,著名经济学家宋清辉表示,这种变化可能意味着优化财务数据,以达到上市目的。资深投融资专家许小恒表示,IPO前夕完成并购,除一方面可能涉及关联交易外,也可能是为了延伸业务产业链,提升未来盈利能力,主要目的是为IPO扫清障碍。

业务:多款产品营收下滑

趣炫网络这种依靠并购换来的业绩暴增能否持久则要打一个问号。招股书显示,公司主营业务收入按照产品分为自主研发的四款游戏《蜀山奇缘》、《兰陵王》《昆仑墟》《紫青双剑》以及

非自主研发的三款游戏《魔灵修真》、《仙迹》《剑雨逍遥》。2015-2017年,七款游戏实现的营业收入合计占当期公司主营业务收入的比重分别为96.22%、90.59%和94.77%,是公司的主要收入来源。

值得一提的是,数据显示,除2016年上线的《剑雨逍遥》以及2017年上线的《紫青双剑》《昆仑墟》三款产品外,其他产品均已出现营收下滑的迹象。诸如,于2013年12月上线的《蜀山奇缘》,在2015年实现营收高点约5795.58万元之后便一路下滑,至2017年,该产品实现的营收下滑至1083.21万元,在总营收中的比重也由2015年的58.18%降至2017年的1.16%。于2015年7月上线的《魔灵修真》在2016年实现营收约7592.79万元的高点之后,在次年,即2017年下滑至1173.16万元。而于2015年12月上线的《仙迹》在2016年实现营收高点约8281.96万元之后,在2017年营收降至4843.03万元。许小恒对此表示,没有任何一款游戏是长盛不衰的,游戏产品都是有生命周期的。

基于游戏的特性,趣炫网络在2016年以及2017年新上线三款游戏,这三款游戏也成为趣炫网络2017年营收的主要“贡献者”。数据显示,于2016年8月上线的《剑雨逍遥》以及于2017年1月和2017年6月上线的《紫青双剑》《昆仑墟》,在2017年实现的营收占总营收的比重分别为39.56%、24.89%、22%,三者合计实现营收占公司总营收的比重达到86.45%。

但《剑雨逍遥》月注册账户数在2017年1月进入成熟期后,增速开始放缓,月新增注册账户数在2017年1月达到峰值后,呈现缓慢下降趋势。在月活跃账户数方面,同样在2017年1月达到

峰值之后,后续由于新增注册账户数的减少与部分老玩家的流失,该游戏月活跃账户数逐步下降。而在2017年1月新上线的《紫青双剑》2017年6-12月新增注册账户数与月活跃账户数则开始呈现波动下降的趋势。2017年6月新上线的《昆仑墟》月新增注册账户数则在2017年9月达到峰值后下降,月活跃账户数则与之整体趋势一致。

在宋清辉看来,这种现象对于公司业绩有较大风险,存在未来收入和业绩增长不能维持,甚至业绩下滑的风险。近日,2017年归属净利同比下滑逾九成的上市公司天润数娱,在解释业绩下滑的原因时表示,随着近两年来游戏行业集中度不断提高,行业的竞争程度加强,中小游戏厂商的生存压力加大,导致公司新研发的游戏收入未达预期。

品牌:主要产品遭起诉侵权

除营收之外,趣炫网络的主要产品遭起诉侵权问题也是它在上市道路上的暗雷。

数据显示《剑雨逍遥》在2017年实现营收占公司总营收的比重达到近四成,为公司主要营收来源之一。然而,该产品在2017年4月遭到起诉侵权,这也为公司IPO蒙上了一层阴影。

据悉,2017年4月13日,创娱网络起诉趣炫网络、非狐网络以及邑世网络,公司运营的手机游戏《剑雨逍遥》抄袭了其网页游戏《剑雨江湖》,侵犯了《剑雨江湖》的著作权和改编权,并构成不正当竞争行为。为此,创娱网络分别要求判令趣炫网络、非狐网络停止侵权及不正当竞争行为,停止制作、宣传、运营或授权他人运营所涉手机游戏,赔偿创娱网络经济损失1400万元以及赔偿维权支付费用52940元。(下转D2版)