

## 艾格拉斯股份有限公司关于2019年第三季度报告 问询函的回复

本公司及董事会全体成员保证公告内容真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

艾格拉斯股份有限公司（以下简称“公司”）近日收到深圳证券交易所《关于对艾格拉斯股份有限公司2019年第三季度报告的问询函（中小板季报问询函【2019】第16号），公司董事会对相关问题进行了认真复核，现将相关问题的回复公告如下：

**问题一：2019年三季度末，你公司应收账款余额为 8.16 亿元，较 2018 年度期末增加了 34.40%。2018 年末，你公司应收账款余额为 6.07 亿元，2017 年同期为 3.85 亿元，2018 年末较 2017 年末增加 57.6%，占当期营业收入的比重为 73.22%，与 2017 年相比增长 27.66 个百分点。最近一年及一期，你公司应收账款呈现快速上涨的趋势。**

**（1）请提供 2019 年三季度末及 2018 年末，按应收账款欠款方归集的期末余额前五名、占当期营业收入的比重、应收账款性质、销售产品或提供服务的类别、账龄、坏账准备及付款进度等，并说明公司与上述客户是否存在关联关系。**

### 【回复】

①截至 2018 年末，公司合并层面按应收账款欠款方归集的期末余额前五名、占当期营业收入的比重、应收账款性质、销售产品或提供服务的类别、账龄、坏账准备及付款如下：

单位：万元

排名	欠款方	余额	占当期营业收入的比重	性质	服务类别	账龄		坏账准备	付款进度	是否存在关联关系
						1 年以内	1-2 年			
1	A	6,516.70	7.86%	业务款	游戏	6,516.70	-	325.84	4.26%	无

2	B	5,731.64	6.91%	业务款	游戏	4,508.31	1,223.33	311.05	16.25%	无
3	C	3,165.17	3.82%	业务款	游戏	3,165.17	-	158.26	20.22%	无
4	D	1,898.00	2.29%	业务款	技术服务	1,898.00	-	94.90	0.00%	无
5	E	1,800.00	2.17%	业务款	技术服务	1,800.00	-	90.00	0.00%	无

②截至 2019 年三季度末，公司合并层面按应收账款欠款方归集的期末余额前五名、占当期营业收入的比重、应收账款性质、销售产品或提供服务的类别、账龄、坏账准备及付款如下：

单位：万元

排名	欠款方	余额	占当期营业收入的比重	性质	服务类别	账龄		坏账准备	付款进度	是否存在关联关系
						1 年以内	1-2 年			
1	A	9,082.32	17.38%	业务款	游戏	5,377.17	3,705.15	528.22	0.00%	无
2	B	7,561.94	14.47%	业务款	游戏	3,426.24	4,135.70	460.81	0.00%	无
3	C	4,215.78	8.07%	业务款	游戏	1,741.04	2,474.74	260.28	0.00%	无
4	F	3,000.00	5.74%	业务款	技术服务	3,000.00	-	150.00	0.00%	无
5	D	2,848.00	5.45%	业务款	技术服务	2,848.00	-	142.40	0.00%	无

注：本表格为公司 2019 年 9 月 30 日至 2019 年 11 月 30 日期间前五大欠款方应收账款的付款进度情况，不包括 2019 年 9 月 30 日之前的付款额。

公司与上述前五大客户不存在关联关系。

(2) 请你公司结合行业特点和业务发展情况说明近年来应收账款不断增长的原因、与收入增长幅度是否匹配。同时请结合业务模式、信用政策说明应收账款余额较大的原因、是否与可比行业基本情况一致及对你公司财务状况的影响。

### 【回复】

#### ①近年来应收账款余额变动情况

2019 年三季度末，公司应收账款余额为 8.16 亿元，较 2018 年度期末增加了 34.40%，2019 年第三季度，公司营业收入 5.22 亿元，占 2018 年全年收入的 62.97%，比上年同期减少-4.67%。

2018 年末，公司应收账款余额为 6.07 亿元，2017 年同期为 3.85 亿元，2018 年末较 2017 年末增加 57.6%；2018 年度，公司营业收入 8.29 亿元，2017 年度为 8.45 亿元，较 2017 年度减少 1.89%。

## ②行业特点及业务发展情况

公司主要经营移动终端游戏的开发与发行，发行模式主要依托各互联网游戏平台进行联合运营推广，随着国家对互联网游戏行业加强监管以及国内游戏版号审批的暂停，新游戏的发行陷入停滞，国内各游戏平台整体充值金额出现下滑，收入有所减少。

同时，由于 2017 年底央行开始实施去杠杆政策，社会融资环境整体偏紧，市场流动性下降，叠加中美贸易摩擦对整体经济的外生冲击，游戏平台及上游各联运方回款速度变慢，导致应收账款余额不断增长。

## ③业务模式及信用政策

公司属于互联网和相关服务行业。其中，艾格拉斯科技（北京）有限公司（以下简称“艾格拉斯科技”）及其子公司主要经营活动为开发、运营和发行移动终端设备上运行的游戏；杭州搜影科技有限公司（以下简称“杭州搜影”）及其子公司主要经营活动为运营移动互联网视频内容分发平台，为移动互联网视频内容提供商向用户提供网络视频点播提供分发服务；北京拇指玩科技有限公司（以下简称“北京拇指玩”）及其子公司主要经营活动为从事移动互联网游戏推广业务；其他子公司亦主要从事与移动文化娱乐内容相关的产品和服务。主要产品或服务：移动终端游戏的开发与发行、移动互联网视频内容分发和相关服务。

收入确认、信用政策及结算模式：

业务类型		收入确认、信用政策及结算模式
游戏发行业务	与第三方网络游戏平台联合运营的游戏	本公司开发、发行的游戏产品授权游戏平台运营（包括独家授权运营和授权联合运营），公司将取得的游戏收入扣除相关费用按照协议约定的分成比例计算确认收入，并经双方核对无误。
	游戏软件授权运营	根据合同约定，北京艾格拉斯将相关游戏的运营或代理权利以及所需技术交付买方后确认营业收入。
	游戏开发	本公司在完成合同协议约定的开发任务，经客户验收合格后确认技术开发收入。
游戏推广业务	SDK 模式	公司按照游戏充值款扣除充值渠道费用以及应付给游戏开发商或代理商分成款后的净额确认收入。
	CPS 模式、单机游戏、联合推广模式	本公司按照与游戏开发商、电信运营商或代理商实际结算的分成款扣除应付给游戏开发商或代理商分成款后的净额确认收入。
视频内容资源分发业务		用户下载“拇指影吧”APP 软件，支付会员费成为 VIP 会员后可以点播观看 APP 内 VIP 专享的优质影视内容资源，公司根据与 SP 通道商约定的分成比例对实际充值金额扣除运营商分成金额后的实际收益计算确认收入，并经双方确认无误。
广告业务		a.公司在“拇指玩”平台、“拇指影吧”平台上嵌入自行研发的智能移动广告分发系统，

	向客户提供广告展示及移动产品推广服务。公司与客户根据 CPM(按展示量收费)、CPC (按点击量付费)、CPA (按激活付费)、CPS (按实际收入分成) 或 CPD (按天付费) 等不同方法进行结算。公司日常按与客户实际结算金额开票确认收入, 期末按合同约定计费方式根据实际充值收入及分成比例或推广天数乘以约定单价计算并确认收入。
	b. 本公司按照与广告主或其代理商确认的广告发布款金额, 扣除应付给广告媒体或其代理商的分成款的净额确认收入。

如前所述, 近两年由于整体融资环境偏紧, 市场流动性下降, 导致主要客户回款速度有所下降。

#### ④ 同行业可比公司情况

单位: 元

证券代码	证券名称	2017年12月31日 应收票据及 应收账款	2018年12月31日 应收票据及 应收账款	2019年9月30日 应收票据及 应收账款	应收票据及应收账款变动幅度		
					2017年末	2018年末	2019年第三季度末
603258.SH	电魂网络	6,930,434.51	6,411,047.84	82,484,713.01	201.33%	-7.49%	1,186.60%
300494.SZ	盛天网络	81,324,701.37	89,280,368.71	268,179,700.06	82.36%	9.78%	200.38%
002602.SZ	世纪华通	1,118,785,762.50	1,551,911,069.50	3,577,938,250.73	30.02%	38.71%	130.55%
002555.SZ	三七互娱	940,249,012.77	1,298,554,481.23	1,766,652,940.51	3.29%	38.11%	36.05%
<b>002619.SZ</b>	<b>艾格拉斯</b>	<b>385,051,110.10</b>	<b>606,839,744.62</b>	<b>815,594,049.29</b>	<b>-15.75%</b>	<b>57.60%</b>	<b>34.40%</b>
002174.SZ	游族网络	474,196,753.31	886,047,073.08	1,085,590,703.85	-27.96%	86.85%	22.52%
300418.SZ	昆仑万维	409,752,912.42	362,696,764.11	439,237,133.37	-29.35%	-11.48%	21.10%
300315.SZ	掌趣科技	275,448,047.11	182,464,392.41	214,104,165.88	-11.71%	-33.76%	17.34%
002517.SZ	恺英网络	1,005,282,669.06	1,024,517,811.80	980,167,876.30	90.65%	1.91%	-4.33%

如上表所示, 公司近两年应收账款变动幅度处于同行业中等水平, 不存在重大异常。

#### ⑤ 对公司财务状况的影响

从财务状况上看, 虽公司年初至三季度末经营性净现金流为负, 但投资活动、筹资活动净现金流为正, 属运营正常现象; 截至 2019 年三季度末, 公司资产负债率仅为约 9%, 流动比率为 4.42, 速动比率为 4.28, 流动性较好, 公司目前应收账款余额增长速度较快并未对公司财务状况产生不利影响。

#### (3) 请你公司结合业务开展、收入确认、信用政策、结算模式、回款情况

详细说明近三年来应收账款周转天数持续上升的原因和合理性。

**【回复】**

公司业务开展、收入确认、信用政策、结算模式及回款情况参见“(2)”中回复。

2019年前三季度累计回款50,142.68万元,由于前述原因影响,2017年度、2018年度、2019年3季度,营业收入有所减少;但2017年末、2018年末、2019年3季度末应收账款余额有所增加,导致应收账款周转天数持续上升。

(4)请结合2018年末应收账款期后回款情况、预期信用损失等说明应收账款坏账准备计提是否充分、合理,并对比同行业公司坏账计提比例说明坏账计提比例是否处于合理水平。

**【回复】**

截至2019年第三季度末,2018年末应收账款期后回款21,507.11万元。公司对预期无法收回的应收账款全额计提坏账,对预期可以收回的应收账款在期中统一按照余额的5%计提坏账,并在年度终了,按照账龄调整坏账。

同行业可比上市公司情况如下:

账龄	艾格拉斯	游族网络	三七互娱	顺网科技
合同账期内	/	0%	/	/
1年以内	5%	3%	5%	5%
1-2年	7%	10%	10%	10%
2-3年	15%	30%	30%	30%
3-4年	30%	50%	50%	50%
4-5年	50%	50%	80%	80%
5年以上	100%	100%	100%	100%

如上表所示,公司坏账计提政策与同行业公司相比处于合理水平。

问题二:定期报告显示,报告期内你公司营业总成本为1.09亿元,经营活动现金流出小计为7.56亿元,其中购买商品、接受劳务支付的现金为3.91亿元,支付其他与经营活动有关的现金为2.47亿元。请你公司结合运营模式、核算方法、分成比例以及大额支付项目的主要明细等,说明营业成本和经营活动现金流出金额之间的差异原因及合理性。

**【回复】**

公司本报告期利润表营业总成本1.09亿元,本报告期现金流量表中购买商品、接受劳务支付的现金为0.93亿元,差异0.16亿元,差异在合理范围之内。

①公司合并报表中，年初至报告期末经营活动现金流出小计为 7.56 亿元，其中购买商品、接受劳务支付的现金为 3.91 亿元，支付其他与经营活动有关的现金为 2.47 亿元。购买商品、接受劳务支付的现金为 3.91 亿元明细如下：

单位：万元

项目	合并报表数
购买商品接受劳务支付的现金①	39,053.69
营业成本②	16,677.92
应付账款减少③	3,061.71
预付账款增加④	3,777.19
保理及金融科技业务⑤	13,386.61
差异=①-②-③-④-⑤	2,150.26

差异原因主要是北京拇指玩报表收入成本按净额法列示，与实际现金收支差异 1,973 万元，扣除该因素后差异较小。

②支付其他与经营活动有关的现金为 2.47 亿元，明细如下：

单位：万元

项目	金额
往来款项	13,569.00
产品定制、推广费	3,625.00
诉讼费用	190.00
保证金	354.00
其他日常费用合计	6,935.75
合计	24,673.75

综上，合并年初到报告期末利润表营业总成本 2.81 亿元，合并年初到报告期末现金流量表中购买商品、接受劳务支付的现金为 3.91 亿元，差异 1.1 亿元，主要是保理款项、预付账款等支付未入成本所致。

艾格拉斯股份有限公司

2019 年 12 月 10 日