

股票代码：002247

股票简称：聚力文化

公告编号：2019-074

浙江聚力文化发展股份有限公司 关于深圳证券交易所 2018 年年报问询函的回复公告

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

浙江聚力文化发展股份有限公司（以下简称“聚力文化”或“公司”）收到深圳证券交易所发来的《关于对浙江聚力文化发展股份有限公司 2018 年年报的问询函》（中小板年报问询函【2019】第 140 号）。收到问询函后，公司积极组织相关各方对《问询函》所关注的事项及问题进行了认真讨论，现将问询函中相关问题的回复公告如下：

一、年报显示，你公司追溯调整了 2017 年的财务报表，调减营业收入 18,058.97 万元，调减净利润 7,238.09 万元，而年审会计师未能就上述追溯调整事项获取充分、适当的审计证据，无法确定你公司追溯调整金额的准确性。

（一）请详细说明追溯调整所涉及的单机业务和移动广告分发业务的具体情况，包括但不限于交易对方、合同金额、收入确认时点、收款时间等，并补充说明调整的具体原因，你公司知悉上述事项的具体时点，调整金额是否准确、及时，是否符合《企业会计准则》的规定。

回复：

1、追溯调整 2017 年财务报表的具体情况

公司在 2018 年年报编制过程中，通过对 2017 年度游戏文化业务的自查发现单机业务和移动广告分发业务多确认收入 18,058.97 万元，考虑成本等相关项目的影响，2017 年度净利润多计 7,238.09 万元。具体情况如下：

多计收入的移动单机游戏业务客户涉及飞翔蓝天、乾铭伟业等公司，多计收入合计 14,011.09 万元、收入确认均在 2017 年，应收账款合计 14,851.75 万元；广告分发业务客户涉及富可视、博盛阳光等公司，多计收入合计 4,047.89 万元、收入确认均在 2017

年，应收账款合计 4,290.76 万元。

多计成本的移动单机游戏业务供应商涉及锋逸无限、海云间等公司，多计成本合计 6,832.55 万元、成本确认均在 2017 年，应付账款合计 7,242.50 万元；广告分发业务供应商涉及拇指触点、朋聚通信等公司，多计成本合计 2,454.88 万元、成本确认均在 2017 年，应付账款合计 2,602.17 万元。

2、追溯调整的具体原因

公司在 2018 年年报编制过程中，通过对 2017 年度游戏文化业务的自查发现单机业务和移动广告分发业务存在多计营业收入和成本的情况，截至目前公司自查了解到的差错原因如下：

2017 年，公司全资子公司苏州美生元信息科技有限公司（以下简称“美生元”）的休闲单机游戏及广告分发业务线在部分投放业务跟合作方终止后，未按业务下线流程进行操作，将美生元已终止使用的、已由其他方使用的游戏计费代码产生的计费数据（合作方未及时关停数据端口，美生元仍能照常接收合作方的透传数据）继续作为美生元运营游戏的计费数据进行统计，并根据该计费数据确认了收入和应付给上游的成本，同时向上游支付的多计成本的部分款项。涉及部门为无线事业部和广告业务一部，涉及业务线为休闲单机业务线和移动广告分发业务线。

为了加强对各业务线运营情况的管控，美生元于 2016 年底对组织架构进行了调整并于 2017 年实行。在组织结构调整的过程中，新部门运营中心与老业务管理部门在工作交接中分工有不明确之处，导致对外合作中部分调整信息未能及时处理，导致多计了收入和对应的成本及毛利。

3、公司进行追溯调整的其他相关情况

公司发现 2017 年度存在会计差错情况后，积极对相关情况进行核查。自 2019 年 4 月 25 日公司回复中国证券监督管理委员会浙江监管局的问询函时，公司将已将核查发现的差错金额进行了提示；为确保公司 2018 年年度报告能够在规定期限前披露，公司在 2019 年 4 月 29 日召开第五届董事会第二十四次会议和第五届监事会第十一次会议，将公司核查已确认的差错金额（单机业务和移动广告分发业务多确认收入 18,058.97 万元，考虑成本等相关项目的影响，2017 年度净利润多计 7,238.09 万元）提交了董事会

和监事会进行了审议并披露。

天健会计师事务所(特殊普通合伙)对前述会计差错更正事项实施了有关审计程序,出具了《关于浙江聚力文化发展股份有限公司重要前期差错更正的说明》,会计师在该说明中提到:“我们未就上述追溯调整事项获取充分、适当的审计证据,无法确定聚力文化公司追溯调整金额的准确性。”

2018 年年度报告披露后,公司一方面积极配合年审会计师的后续工作,针对前期已更正的情况提供相关审计证据,另一方面继续对 2017 年及以前年度的收入、成本的准确性进行核查。公司将根据后期进一步核查的结果,及时履行审议和披露义务(如需要),切实维护公司和投资者的利益。

(二)请年审会计师详细说明在 2017 年针对调整事项所执行的审计程序,所获取的审计证据是否充分、适当,未能在当期发现调整事项的具体原因;并说明在 2018 年针对该事项所执行的审计程序,无法确定追溯调整金额准确性的具体原因。

年审会计师回复:

1. 追溯调整事项

聚力文化公司对 2017 年游戏文化业务进行自查,发现 2017 年单机和广告业务因业务数据存在偏差而导致多计收入、成本和利润。经公司五届二十四次董事会审议通过,公司 2018 年年报采用追溯重述法对该项差错进行了更正,具体影响科目及金额如下:

单位:万元

受影响的各个比较期间报表项目名称	累积影响数
应收票据及应收账款	-17,625.88
预付款项	9.28
递延所得税资产	-72.93
预收款项	588.95
应付票据及应付账款	-9,278.15
应交税费	-1,762.23
未分配利润	-7,238.09
营业收入	-18,058.97

营业成本	-9,287.43
资产减值损失	-927.68
所得税费用	-605.77
净利润	-7,238.09

2. 在 2017 年针对调整事项所执行的审计程序

我们在 2017 年年报审计中，针对上述调整所涉及的单机和移动广告分发业务执行的审计程序具体如下：

(1) 2017 年针对单机业务收入成本执行的审计程序：

- 1) 取得业务部门的收入成本表，与财务账面核对；
- 2) 对信息费进行年度对比分析和月度波动分析；
- 3) 查看 2017 年主要单机游戏版号和软著，取得主要单机游戏进行玩家测试；
- 4) 对公司与游戏收入相关的信息系统数据进行核查，对与游戏收入相关的数据进行了了解和测试；

5) 抽取单机业务大额回款及付款凭证进行测试；

6) 取得公司期后账套，抽取期后大额回款、付款凭证进行测试；

7) 核查单机主要客户和供应商与公司是否存在关联关系；

8) 抽取主要单机客户和供应商，对发生额和应收账款、应付账款余额进行函证，回函统计情况如下：

① 应收账款余额及主营业务收入

单位：万元

项目（单机）	余额/发生额	发函金额	回函确认金额	回函确认比例
应收账款	59,417.00	54,139.33	54,139.33	91.12%
主营业务收入	66,896.58	60,067.60	60,067.60	89.79%

② 应付账款余额及主营业务成本

单位：万元

项目（单机）	余额/发生额	发函金额	回函确认金额	回函确认比例
应付账款	22,813.30	16,769.31	16,769.30	73.51%
主营业务成本	36,706.72	28,018.61	28,018.61	76.33%

对未回函的单位执行核对后台数据、核对结算单和期后回款及付款测试等替代测试程序。

9) 抽取主要单机客户及供应商进行访谈，访谈单位涉及的金额如下：

① 应收账款余额及主营业务收入

单位：万元

项目（单机）	余额/发生额	访谈金额	访谈比例
应收账款	59,417.00	38,653.03	65.05%
主营业务收入	66,896.58	45,359.44	67.81%

② 应付账款余额及主营业务成本

单位：万元

项目（单机）	余额/发生额	访谈金额	访谈比例
应付账款	22,813.30	15,072.72	66.07%
主营业务成本	36,706.72	23,244.98	63.33%

(2) 2017 年针对移动广告分发业务收入成本执行的审计程序：

- 1) 取得业务部门提供的移动广告分发业务明细表，与财务账面核对；
- 2) 对新增用户数进行年度对比分析和月度波动分析；
- 3) 抽取 2017 年主要广告安装包进行测试；
- 4) 抽取移动广告分发业务大额回款及付款凭证进行测试；
- 5) 期后回款和付款测试；
- 6) 核查移动广告分发业务主要客户和供应商与公司是否存在关联关系；

7) 抽取主要移动广告分发业务客户和供应商，对发生额和应收账款、应付账款余额进行函证，回函统计情况如下：

① 应收账款余额及主营业务收入

单位：万元

项目（移动广告分发）	余额/发生额	发函金额	回函确认金额	回函确认比例
应收账款	18,423.57	18,423.57	15,522.60	84.25%
主营业务收入	25,507.42	25,481.04	25,406.28	99.60%

② 应付账款余额及主营业务成本

单位：万元

项目（移动广告分发）	余额/发生额	发函金额	回函确认金额	回函确认比例
应付账款	10,989.33	6,982.27	4,206.26	38.28%
主营业务成本	15,666.46	15,544.69	8,592.71	54.85%

对未回函的单位执行核对后台数据、核对结算单和期后回款及付款测试等替代测试程序。

8) 抽取主要移动广告分发业务客户和供应商进行访谈，访谈单位涉及的金额如下：

① 应收账款余额及主营业务收入

单位：万元

项目（移动广告分发）	余额/发生额	访谈金额	访谈比例
应收账款	18,423.57	9,261.35	50.27%
主营业务收入	25,507.42	16,762.67	65.72%

② 应付账款余额及主营业务成本

单位：万元

项目（移动广告分发）	余额/发生额	访谈金额	访谈比例
应付账款	10,989.33	6,053.04	55.08%
主营业务成本	15,666.46	12,703.56	81.09%

(3) 聚力文化公司 2017 年度财务报表审计时，我们对公司的单机业务和移动广告分发业务执行了以上审计程序并获取了相应的审计证据，未发现重大异常。

3. 未能在当期发现调整事项的具体原因

在聚力文化公司 2017 年年度财务审计中，根据执行的前述审计程序所获取的审计证据（包括业务后台数据、上下游结算单、对客户供应商的函证和访谈等），我们未能在 2017 年年报审计过程中发现该偏差。我们对 2017 年执行的审计程序重新进行了复核，我们实施了我们认为必要的审计程序，由于游戏行业的特殊性，确认无法在当期发现前述调整事项。

4. 说明在 2018 年针对该事项所执行的审计程序，无法确定追溯调整金额准确性的具体原因

(1) 我们在 2018 年针对该调整事项所执行的审计程序包括：

- 1) 访谈公司管理层，了解该调整事项的形成原因、发现过程及影响等；
- 2) 针对该调整事项，取得公司调整清单及说明，向涉及调整的相关客户和供应商进行函证；
- 3) 针对单机业务，抽查差错业务数据取数来源，并由 IT 审计人员根据公司提供的代码重新整理数据，检查与公司提供的清单是否一致。

(2) 无法确定追溯调整金额准确性的具体原因：

公司对单机游戏和移动广告分发业务历史数据进行自查，于 2018 年报披露前才向我们提供了自查结论，但未向我们提供与自查结论有关的充分证据，包括但不限于移动广告分发业务的系统信息。所以，我们无法确定公司追溯调整金额的准确性。

二、报告期末，你公司应收账款账面余额为 138,369.49 万元，同比增长 28.98%，计提坏账准备 17,486.85 万元。其中，游戏文化业务应收账款账面余额为 130,754.23 万元，已计提坏账准备 17,100.70 万元。年审会计师无法就游戏文化业务所涉及的应收账款的真实性和可收回性获取充分、适当的审计证据。

(一) 请结合你公司经营模式、销售政策和结算周期等说明应收账款余额大幅增长的原因，并结合同行业可比公司、期后回款情况、账龄期限等说明你公司应收账款坏账准备计提是否充分、合理。

回复：

1、应收账款余额大幅增长的情况说明

报告期末，公司应收账款账面余额为 138,369.49 万元，同比增长 28.98%。其中，建材业务 2017 年末应收账款账面余额 9,780.49 万元，报告期内实现营业收入 101,574.34 万元，报告期末应收账款账面余额 7,615.26 万元，建材业务应收账款整体在信用期内、不存在异常。公司应收账款增加主要为游戏文化业务应收账款增加所致。

(1) 广告代投放业务报告期内收入大幅增长导致应收账款增加

公司游戏文化业务中广告代投放业务 2017 年实现营业收入 79,670.51 万元，2017 年末应收账款余额 20,053.33 万元；报告期内，公司广告代投放业务实现收入 193,648.47 万元，期末应收账款余额 48,499.59 万元。广告代投放业务期末的应收账款在 1 年以内的金额为 48,308.17 万元，占比为 99.61%。

(2) 移动单机游戏业务、广告分发业务回款放款导致账期变长

移动单机游戏业务的主要客户在收到运营商结算款 1 个月内与公司结款，信用期受运营商与主要客户结算周期影响，实际回款期限在 6 个月以上；2017 年及以前年度，公司移动单机游戏业务的实际回款期大部分在 1 年以内。公司广告分发业务信用期为一个月，但由于受运营商结算周期影响，一般会超过信用期。2017 年及以前年度，公司广告分发业务的实际回款期大部分在 1 年以内。

2018 年 3 月 29 日，原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》。《游戏申报审批重要事项通知》称，由于机构改革，所有游戏版号的发放全面暂停，且并未通知暂停期限。2018 年 8 月 30 日，国家新闻出版署联合八部门印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》，称将“实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏商务运营数量。”2018 年 12 月 29 日，国产网络游戏版号恢复发放。但游戏版号发放的数量低于预期。受版号冻结影响，2018 年中国游戏产业在整体收入上的增幅明显放缓。根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG）联合发布的《2018 年中国游戏产业报告》，报告显示，中国游戏市场实际销售收入达 2,144.4 亿元，同比增长仅 5.3%,为历史最低。

受 2018 年国内游戏行业增长放缓及行业整体资金紧张影响，公司游戏文化业务回款放缓，尤其是移动单机游戏 SP 业务、广告分发业务回款放缓，导致公司部分移动单机游戏 SP 业务、广告分发业务应收账款实际账期超过了 1 年。

单位：人民币万元

	2018 年 期初余额	账龄分析			
		1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
单机	45,565.00	41,786.70	3,482.46	295.84	-
移动广告分发业务	14,161.04	11,339.32	2,821.72	-	-
广告代充值业务	20,053.33	19,945.03	0.14	108.16	-
广告流量变现业务	4,151.53	4,151.53	-	-	-
网游业务	12,652.16	12,519.73	132.43	-	-
其他业务	916.58	138.05	503.98	259.99	14.56
合 计	97,499.64	89,880.36	6,940.73	663.99	14.56
	2018 年 期末余额	账龄分析			
		1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
单机	53,101.06	26,599.49	23,032.07	3,469.50	
移动广告分发业务	18,367.49	5,761.58	9,784.19	2,821.72	
广告代充值业务	48,499.59	48,308.17	191.42		

广告流量变现业务	4,029.22	11.35	4,017.87		
网游业务	4,018.04	3,864.70	153.23	0.11	
其他业务	2,738.83	1,642.34	455.91	471.3	169.28
合 计	130,754.23	86,187.63	37,634.69	6,762.62	169.28

2、应收账款坏账准备计提的情况说明

(1) 公司计提坏账损失的依据

根据公司《资产减值准备计提及核销管理制度》，公司计提应收款项坏账准备的依据如下：

1) 坏账准备核算采用备抵法，计提坏账采用账龄分析法结合个别认定法。

2) 坏账准备计提标准和计提方法如下：

①单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项的确认标准：占应收款项账面余额10%以上的款项。

单项金额重大的应收款项坏账准备的计提方法：单独进行减值测试，有客观证据表明其发生了减值的，应当根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额确认减值损失，个别认定计提坏账准备，经减值测试后不存在减值的，应当包括在具有类似风险组合特征的应收款项中计提坏账准备。

单项金额重大经单独测试未发生减值的应收款项，再按组合计提坏账准备。

②按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款

经单独测试后未减值的应收款项（包括单项金额重大和不重大的应收款项）以及未单独测试的单项金额不重大的应收款项，按以下信用风险特征组合计提坏账准备：

信用风险特征组合的确定依据

确定组合的依据：

组合类型	确定组合的依据	按组合计提坏账准备的计提方法
关联方组合	合并范围内应收款项	不计提坏账准备
账龄组合	账龄状态	账龄分析法

对账龄组合，采用账龄分析法计提坏账准备的比例如下：

账龄	应收账款计提比例	其他应收款计提比例
1年以内（含1年）	5%	5%
1-2年	15%	15%
2-3年	50%	50%
3年	100%	100%

③单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由为：单项金额不重大但信用风险重大。

坏账准备计提方法：单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

公司上述应收账款坏账准备的计提依据是合理的，符合《企业会计准则》的规定，近年来未发生过变化。公司依据上述计提依据计提2018年应收账款坏账准备。

（2）2018 年坏账准备计提的具体情况

单位：人民币万元

业务分类	账面金额	1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
单机游戏	53,101.06	26,599.49	23,032.07	3,469.50	
广告分发业务	18,367.49	5,761.58	9,784.19	2,821.72	
广告代投放业务	48,499.59	48,308.17	191.42		
广告流量变现业务	4,029.22	11.35	4,017.87		
网游业务	4,018.04	3,864.70	153.23	0.11	
其他业务	2,738.83	1,642.34	455.91	471.30	169.28
合计	130,754.23	86,187.63	37,634.69	6,762.63	169.28

（3）期后回款情况

截至 2019 年 6 月 30 日，公司游戏文化业务合计回款 24,874.66 万元，其中单机游戏业务回款 252.42 万元，广告分发业务回款 100 万元，广告代投放业务回款 21,526.70 万元，网游业务回款 2,683.46 万元，其他业务回款 312.07 万元。

公司期末对应收账款的回收可能性进行判断，对回收可能存在风险的款项单独进行减值测试，基于谨慎性原则，2018 年末游戏文化业务累计计提坏账准备金额为 17,100.70 万元，其中，按照账龄分析法计提坏账准备 10,838.74 万元。对 1 年以上的单机游戏和

广告分发业务，单项计提的应收账款账面余额为 8,584.66 万元，经判断，需单项计提坏账准备为 6,261.96 万元。2018 年末公司坏账准备计提比例为 13.08%，应收账款坏账准备的计提是合理充分的，符合《企业会计准则》的规定。

（二）请按建材业务、单机游戏发行业务、移动端网络发行业务、广告推广业务分别列示各业务模式下应收账款前五名客户名称、金额、账龄等。

回复：

公司分业务应收账款前 5 名情况如下：

单位：人民币元

建材业务				
客户名称	金额	1 年以内	1-2 年	2-3 年
客户 1	5,557,949.41	5,557,949.41		
客户 2	2,695,099.50	2,695,099.50		
客户 3	2,124,788.30	2,124,788.30		
客户 4	1,821,158.22	1,821,158.22		
客户 5	1,649,290.45	1,649,290.45		
合计	13,848,285.88	13,848,285.88		
单机游戏发行业务				
客户名称	金额	1 年以内	1-2 年	2-3 年
广州佰睿通信科技有限公司	39,736,349.25	20,554,843.89	19,181,505.36	
深圳市欣夕信科技发展有限公司	38,990,820.21	23,242,005.37	15,748,814.84	
广州彩点通信科技有限公司	34,896,744.41	18,381,863.60	16,514,880.81	
广州顶善通信科技有限公司	34,248,069.03	17,553,235.65	16,694,833.38	
北京飞翔蓝天文化有限公司	34,200,907.49	9241211.219	24,959,696.27	
合计	182,072,890.39	88,973,159.73	93,099,730.66	
移动端网络发行业务				
客户名称	金额	1 年以内	1-2 年	2-3 年
广州聚好玩信息科技有限公司	7,577,559.00	7,577,559.00		
北京惊蛰世纪信息技术有限公司	4,933,639.58	4,933,639.58		
华为软件技术有限公司	4,446,430.18	4,446,430.18		
东莞市讯怡电子科技有限公司	4,391,621.95	4,391,621.95		-
广东天宸网络科技有限公司	3,663,143.17	3,663,143.17		
合计	25,012,393.88	25,012,393.88		
广告分发业务				
客户名称	金额	1 年以内	1-2 年	2-3 年
北京双方空间广告有限公司	58,905,149.40	17,112,306.60	41,792,842.80	

博盛阳光（北京）科技有限公司	41,669,442.48	20,401,837.20	21,267,605.28	
北京富可视科技有限公司	32,267,422.95	11,894,866.05	20,372,556.90	-
北京新华多媒体数据有限公司	29,009,721.00	-	792,521.30	28,217,199.70
北京橘子娱乐科技有限公司	21,823,142.45	8,206,778.45	13,616,364.00	-
合计	183,674,878.28	57,615,788.30	97,841,890.28	28,217,199.70

广告代投放业务

客户名称	金额	1 年以内	1-2 年	2-3 年
青岛云扬信息科技有限公司	143,643,626.23	143,643,626.23		
天津博辰科技有限公司	77,048,154.78	77,048,154.78		
北京字节跳动网络技术有限公司	70,296,766.57	70,296,766.57		
百度在线网络技术（北京）有限公司	16,678,888.51	16,678,888.51		
上海基分文化传播有限公司	15,813,590.99	15,813,590.99		
合计	323,481,027.08	323,481,027.08		

（三）年报显示，2018 年你公司核销应收账款 1,015.66 万元，原因均为欠款公司资不抵债、已破产清算或公司通过与对方协商、法律诉讼等多种方式全力追讨确认已无法收回。请你公司详细说明每一笔核销的应收账款发生的业务背景、时间、交易对方、签订合同时是否已履行相应的核查及审批程序、与销售相关的内部控制是否有效、你对应收账款催收的具体工作、本次核销是否合规。

回复：

2018 年，公司核销应收账款 1,015.66 万元，占 2018 年末应收账款金额的比例为 0.73%，且均全额计提了坏账准备。其中，建材业务核销 302.05 万元，涉及 10 笔，单笔最小金额 343.16 元，单笔最大金额 151.66 万元。游戏文化业务核销应收账款 713.61 万元，涉及 57 笔，单笔最小金额 0.06 元，单笔最大金额 74.75 万元。其中，主要的有：

1.公司于 2017 年 3 月、7 月、8 月与国外客户帕斯签订订购合同，合同签订时已履行公司相关核查及审批手续。2017 年 4 月-10 月共计发货 1,878,787.20 元。公司业务员出差多次催讨，但因伊朗受美国长期制裁影响，迫使伊朗政府于 2018 年 5 月起对外汇政策进行调整，要求凭银行证明已付款的单据才能进行货物清关，之前已清关但未付款的单据不能再申请付款。因此剩余应收账款 1,516,633.27 元无法收回，公司依据《企业会计准则》、公司《资产减值准备计提及核销管理制度》的有关规定，经销售部门评估梳理，财务、法务等相关部门审核确认，经总经理批准，对该笔无法收回的应收款项坏账进行了核销。

2.我公司于 2017 年 8、9 月与国外客户普曼签订订购合同，签订时已履行公司相关核查及审批手续。2017 年 9 月与 2017 年 12 月公司合计发货金额 1,022,124.60 元。公司业务人员出差多次催讨，但因伊朗受美国长期制裁影响，迫使伊朗政府于 2018 年 5 月起对外汇政策进行调整，要求凭银行证明已付款的单据才能进行货物清关，之前已清关但未付款的单据不能再申请付款。因此剩余应收账款折合人民币 879,676.50 元无法收回，公司依据《企业会计准则》、公司《资产减值准备计提及核销管理制度》的有关规定，经销售部门评估梳理，财务、法务等相关部门审核确认，经总经理批准，对该笔无法收回的应收款项坏账进行了核销。

上述核销的应收账款在签订合同时已履行了相应的核查及审批程序，与销售相关的内部控制是有效的。上述业务发生后，公司开展的追讨欠款相关工作如下：公司销售部门及销售采取相应措施加大力度对逾期应收款项的催讨；公司销售部门、财务部发对账单确认往来欠款额，发催款函协助回款；公司销售内勤、财务及内审人员专门对逾期应收款项进行统计、核实、跟进、分析及反馈工作，加强对逾期应收款项的动态管理；公司通过律师发送律师函、诉前沟通协商、提请法律诉讼等方式全力追讨；公司财务部门和销售部门对所有核销的应收款项建立明细备查账目，并继续安排责任人随时跟踪，了解把握对方的偿债能力，继续全力追讨，将损失降低到最小。

上述拟核销的应收款项部分已经过诉讼，但通过调解、判决或裁定仍没有收回，且不再有收回的可能；部分经过公司及下属孙公司销售部门多次催讨，客户拒不付款，公司经营层确认该部分货款已无法收回。公司依据《企业会计准则》、公司《资产减值准备计提及核销管理制度》的有关规定，经销售部门评估梳理，财务、法务等相关部门审核确认，经总经理批准，对上述无法收回的应收款项坏账进行了核销。

本次应收款项坏账核销后，公司仍将保留追索权，财务部和销售部将建立辅助备查账，并安排责任人进行随时跟踪，了解把握客户单位的偿债能力，继续全力追讨，力求将损失降低到最小。

（四）据披露，你公司 2017 年游戏业务应收账款前五大客户中，深圳市信丰中科技术有限公司、深圳市元文捷信息咨询有限公司、深圳市欣夕信科技发展有限公司的注册资本均为 10 万元，而你公司对其销售金额分别为 6,107 万元、4,953 万元和 3,986 万元，合计 15,046 万元。请分别说明你公司与三家客户业务往来的具体情况，包括但不限于

业务背景、合同金额、收入确认时点、收款时间等，并详细说明业务规模与客户注册资本存在较大差异的原因及合理性，相关客户与你公司是否存在关联关系或其他利益关系。

回复：

2015 年，公司分别与深圳市信丰中科技有限公司、深圳市元文捷信息咨询有限公司、深圳市欣夕信科技发展有限公司签订了增值业务合作协议，开展游戏增值业务。

（一）业务背景介绍

公司与深圳市信丰中科技有限公司、深圳市元文捷信息咨询有限公司、深圳市欣夕信科技发展有限公司等 SP 业务公司合作开展的为移动单机游戏无线增值业务。即 SP 业务公司从电信运营商处申请产品计费代码，然后将计费代码提供给包括公司在内的移动单机游戏运营商用于移动单机游戏的用户计费。

目前，电信运营商对于 SP 业务公司的注册资本金额没有具体要求，考虑到电信运营商的无线增值业务各项运营规则的管控和变动，开展 SP 业务的公司一般会注册多个主体用于申请产品计费代码。SP 业务公司在与游戏运营商等客户进行合作时，基于便于沟通管理、保护商业秘密等考虑，会选择其拥有的多家主体中的一家或少数几家与客户签订业务合同，并进行对账结算。因此，开展 SP 业务的公司会呈现数量众多、注册资本金额普遍较小、大多数公司业务规模不大、个别用于结算的公司收入规模较大等特点。

（二）公司与上述 3 家公司业务开展情况

近年来公司与上述 3 家公司合作开展业务的情况如下：

单位：人民币元

深圳市信丰中科技有限公司					
	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	合计
收入	1,115,935.17	40,050,421.66	44,103,300.52	15,280,083.24	100,549,740.58
回款	0	21,141,100.92	37,862,160.98	22,894,219.34	81,897,481.24

截至 2018 年末应收账款余额：24,685,243.78 元

深圳市元文捷信息咨询有限公司

	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	合计
收入	1,295,797.20	35,617,381.46	38,946,597.65	8,838,781.45	84,698,557.76
回款	0	24,377,626.60	33,999,256.47	20,210,558.93	78,587,442.00

截至 2018 年末应收账款余额：11,193,029.22 元

深圳市欣夕信科技发展有限公司

	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	合计
收入	1,387,460.23	40,271,236.82	29,928,601.49	23,189,006.44	94,776,304.99
回款	0	23,104,863.04	28,728,717.68	9,638,482.37	61,472,063.09

截至 2018 年末应收账款余额：38,990,820.20 元

从上述收入、回款等情况看，公司与深圳市信丰中科技有限公司、深圳市元文捷信息咨询有限公司、深圳市欣夕信科技发展有限公司的业务往来与公司其他游戏业务客户基本保持一致，未发现异常。公司经查询全国企业信用信息公示系统，未发现上述 3 家客户与公司存在关联关系；公司询问了负责游戏业务的高级管理人员，相关高级管理人员表示上述 3 家公司与公司不存在关联关系。

（五）请年审会计师说明对应收账款所实施的审计程序及结果，包括但不限于函证比例、回函情况及采取的替代性程序，无法就游戏文化业务所涉及应收账款的真实性和可收回性获取充分、适当审计证据的原因。

年审会计师回复：

1. 请年审会计师说明对应收账款所实施的审计程序及结果，包括但不限于函证比例、回函情况及采取的替代性程序

（1）取得应收账款明细表，分析应收账款的账龄是否异常；

- (2) 针对主要客户，抽取业务合同中的分成比例与账面核对；
- (3) 针对主要客户，核对应收账款借方发生额与主营业务收入是否匹配；
- (4) 抽取应收账款大额回款凭证进行测试；
- (5) 对应收账款期后回款情况进行测试；
- (6) 抽取主要客户函证具体情况如下：

单位：万元

项目	余额	发函金额	回函确认金额	回函确认比例
单机	53,101.06	51,086.74	51,086.74	96.21%
移动广告分发业务	18,367.49	15,466.52	15,466.52	84.21%
广告代充值业务	48,499.59	42,916.96	24,569.70	50.66%
网游业务	4,018.04	3,113.63	2,437.79	60.67%
其他业务	6,768.05	5,153.08	3,054.98	45.14%
合计	130,754.23	117,736.93	96,615.73	73.89%

对未回函的客户执行核对后台数据、核对结算单和期后回款测试等替代测试程序。

- (7) 抽取单机、移动广告分发业务和广告代充值业务的部分客户，进行现场走访。

2. 无法就游戏文化业务所涉及应收账款的真实性和可收回性获取充分、适当审计证据的原因

国内游戏行业受 2018 年行业政策调控，行业整体资金紧张，游戏行业的不景气直接影响到行业的普遍信用问题，资金紧张导致不少游戏公司出现信用危机，尤其单机和移动广告分发业务的回款涉及运营商较为复杂的结算政策，公司游戏文化业务 2018 年回款较以前年度明显放缓，导致公司单机和移动广告分发业务应收账款中较大部分账龄已超过一年，并且期后回款相对较少。该等情况表明，公司游戏文化业务所涉及的应收账款可收回性存在较大不确定性，公司未就该等应收账款的可收回性向我们提供充分、适当的审计证据。

此外，我们注意到聚力文化公司根据自查结果对 2017 年游戏文化业务进行追溯调整，调整涉及应收账款，且影响金额重大。如前所述，我们未能就该等追溯调整事项获取充分、适当的审计证据。

受以上两方面因素影响，我们认为，2018 年年报审计中我们未能就游戏文化业务

所涉及应收账款的真实性和可收回性获取充分、适当的审计证据。

(六) 请年审会计师说明针对 130,754.23 万元应收账款对应营业收入的真实性、准确性认定实施的审计程序，能否获取充分、适当的审计证据，相关业务是否符合商业逻辑。

年审会计师回复：

1. 130,754.23 万元应收账款按细分业务分类如下

单位：万元

项目	余额	账龄分析			
		1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
单机	53,101.06	26,599.49	23,032.07	3,469.50	
移动广告分发业务	18,367.49	5,761.58	9,784.19	2,821.72	
广告代充值业务	48,499.59	48,308.17	191.42		
网游业务	4,018.04	3,864.70	153.23	0.11	
其他业务	6,768.05	1,653.69	4473.78	471.30	169.28
合 计	130,754.23	86,187.63	37,634.69	6,762.62	169.28

聚力文化公司游戏文化业务应收账款从账龄看，主要为 1 年以内和 1-2 年。1 年以内的应收账款主要为广告代充值、单机和移动广告分发业务形成的应收账款，1-2 年的应收账款主要为单机和移动广告分发业务形成的应收账款，故该等 130,754.23 万元应收账款对应的营业收入所实施的审计程序，主要指 2018 年的广告代充值、单机、移动广告分发业务的营业收入所实施的审计程序和 2017 年的单机、移动广告分发业务的营业收入所实施的审计程序。对 2017 年的单机和移动广告分发业务的营业收入所实施的审计程序已在本题第（一）问中详细说明，这里不再累述。

2. 对对应营业收入实施的审计程序

(1) 2018 年的广告代充值业务的营业收入所实施的审计程序

1) 年度对比分析和月度波动分析；

2) 广告代充值业务主要在子公司天津点我信息科技有限公司（以下简称天津点我公司）开展。天津点我公司 2018 年成为腾讯的核心代理商，可直接登录广点通和微信

后台查询全年消耗数据。对于广点通及微信消耗数据，我们登录其后台查询 2018 年全年消耗数据，并与其业务报表消耗数据进行核对。对于非广点通和微信后台的消耗数据，我们抽取各平台的消耗记录与后台截图进行核对；

3) 对于直接客户收入，我们抽取主要客户，将其当期发生的消耗记录核对至相应广告平台的后台截图数据。对于渠道客户收入，我们抽取 2018 年充值金额最大的月份，向公司业务人员取得该月全月的充值明细并登陆广点通后台进行大额充值记录查询；

4) 抽取主要客户对应的合同，核实返点比例与合同约定是否一致；

5) 抽取应收账款大额回款凭证进行测试；

6) 对应收账款期后回款情况进行测试；

7) 核查移动广告分发业务主要客户与公司是否存在关联关系；

8) 抽取主要广告代充值业务客户进行函证，回函统计情况如下：

单位：万元

项目（广告代充值）	余额/发生额	发函金额	回函确认金额	回函确认比例
应收账款	48,499.59	42,916.96	24,569.70	50.66%
主营业务收入	193,648.47	171,300.98	71,547.63	36.95%

对于未回函的函证，我们已执行期后测试、核对对账单或充值流水、核对消耗等替代程序。

9) 抽取主要广告代充值业务客户进行访谈，访谈单位涉及的金额如下：

单位：万元

项目（广告代充值）	余额/发生额	访谈金额	访谈比例
应收账款	48,499.59	24,508.86	50.53%
主营业务收入	193,648.47	78,761.76	40.67%

我们执行了以上程序，未见重大异常。综上所述，我们认为，针对 2018 年广告代充值业务我们获取了充分、适当的审计程序，其业务符合商业逻辑。

(2) 2018 年的单机业务对应的营业收入所实施的审计程序

1) 取得业务部门的收入成本表与财务核对；

2) 对信息费进行年度对比分析和月度波动分析；

3) 查看主要单机游戏版号权和软著；

4) 对美生元公司与游戏收入相关的信息系统数据进行核查，对与游戏收入相关的数据进行了解和测试；

5) 抽取单机业务大额回款凭证进行测试；

6) 期后回款测试；

7) 核查单机主要客户与公司是否存在关联关系；

8) 抽取主要单机客户，对发生额和应收账款余额进行函证，回函统计情况如下：

单位：万元

项目（单机）	余额/发生额	发函金额	回函确认金额	回函确认比例
应收账款	53,101.06	51,086.74	51,086.74	96.21%
主营业务收入	25,677.23	21,773.93	21,773.93	84.80%

9) 抽取主要单机客户进行访谈，访谈单位涉及的金额如下：

单位：万元

项目（单机）	余额/发生额	访谈金额	访谈比例
应收账款	53,101.06	41,208.28	65.05%
主营业务收入	25,677.23	17,778.85	67.81%

公司本期单机业务线及人员进行收缩，结合公司历年单机业务规模，2018 年的单机业务总体金额较小，符合公司单机业务收缩规模的趋势和行业发展的趋势，与公司业务人员、客户和供应商访谈的信息无重大出入。结合我们执行的审计程序，我们认为，针对 2018 年单机业务我们获取了充分、适当的审计程序，其业务变化趋势符合商业逻辑。

(3) 2018 年的移动广告分发业务对应的营业收入所实施的审计程序

1) 对新增用户数进行年度对比分析和月度波动分析；

2) 取得业务部门提供的移动广告分发业务明细表，与财务账面核对；

3) 抽取移动广告分发业务大额回款凭证进行测试；

4) 期后回款测试；

5) 核查移动广告分发业务主要客户与公司是否存在关联关系；

6) 抽取主要移动广告分发业务客户，对发生额和应收账款余额进行函证，回函统计情况如下：

单位：万元

项目（移动广告分发）	余额/发生额	发函金额	回函确认金额	回函确认比例
应收账款	18,367.49	15,466.52	15,466.52	84.21%
主营业务收入	5,435.45	5,435.45	5,435.45	100.00%

7) 抽取主要移动广告分发业务客户进行访谈，访谈单位涉及的金额如下：

单位：万元

项目（移动广告分发）	余额/发生额	访谈金额	访谈比例
应收账款	18,367.49	10,057.46	54.76%
主营业务收入	5,435.45	3,539.07	65.11%

公司本期移动广告分发业务线及人员进行收缩，结合公司历年移动广告分发业务规模，2018 年的移动广告分发业务总体金额较小，符合公司移动广告分发业务收缩规模的趋势和行业发展的趋势，与公司业务人员、客户和供应商访谈的信息无重大出入。结合我们执行的审计程序，我们认为，针对 2018 年移动广告分发业务我们获取了充分、适当的审计程序，其业务变化趋势符合商业逻辑。

三、年审会计师就追溯调整事项和游戏文化业务所涉及的应收账款的真实性和可收回性事项无法获取充分、适当的审计证据，对你公司 2018 年财务报表出具了保留意见。请年审会计师说明这些事项对财务报表的影响重大但不具有广泛性的具体判断依据及合理性。

年审会计师回复：

公司对 2017 年的追溯调整事项中，涉及对营业收入、营业成本、应收账款和应付账款的调整金额重大，高于财务报表整体重要性，可能影响财务报表使用者依据财务报表做出的经济决策，故我们认为该等追溯调整事项对 2018 年财务报表影响重大。游戏文化业务所涉及的应收账款期末金额重大，高于财务报表整体重要性，可能影响财务报表使用者依据财务报表做出的经济决策，故我们认为，应收账款对 2018 年财务报表影响重大。

《中国注册会计师审计准则第 1502 号——在审计报告中发表非无保留意见》规定，根据注册会计师的判断，对财务报表的影响具有广泛性的情形包括下列方面：（一）不

限于对财务报表的特定要素、账户或项目产生影响；（二）虽然仅对财务报表的特定要素、账户或项目产生影响，但这些要素、账户或项目是或可能是财务报表的主要组成部分；（三）当与披露相关时，产生的影响对财务报表使用者理解财务报表至关重要。公司对 2017 年的追溯调整事项，仅涉及游戏文化业务中的单机和移动广告分发业务，并不涉及传统建材业务以及游戏文化业务中的网游业务和广告代充值业务，对财务报表的影响仅限于营业收入、营业成本、应收账款和应付账款等特定科目，故我们认为该等追溯调整对公司 2018 年财务报表未产生广泛性的影响。游戏文化业务所涉及的应收账款，对财务报表的影响也仅限于特定科目，不具有广泛性。

综上所述，我们认为 2017 年的调整事项及游戏文化业务所涉及的应收账款对 2018 年财务报表的影响重大但不具有广泛性。

四、《2018 年非经营性资金占用及其他关联资金往来情况的专项审计说明》显示，报告期末，你公司大股东兼董事长余海峰非经营性占用公司资金 15,672.60 万元。请详细说明上述资金占用款项发生的业务背景、占用原因、你公司是否履行了相应的审批程序，截至目前上述占用款结算进展情况、未来还款计划，是否会对你公司生产经营产生不利影响，并结合余海峰的偿还能力说明你公司已采取和拟采取的应对措施。

回复：

2018年度，公司年审会计师出具了《2018年非经营性资金占用及其他关联资金往来情况的专项审计说明》，指出公司2018年度存在董事长对公司非经营性资金占用情形，累计占用公司资金 15,672.60万元。截至2019年5月28日，上述资金已全部收回。

对于2018年度非经营性资金占用问题，公司董事会高度重视，责成管理层查明原因，积极整改，消除影响。公司通过对当事人问询了解、穿透资金流水、与客户发函核对数据、核对后台业务数据等方法，核实资金流出、流入的真实情况。根据目前了解的事实和取得的资料，公司认为报告中所列资金不属于资金占用，并在编制2019年半年度财务报表时进行了相应的账务处理。

目前，公司正在积极配合中国证监会的调查工作，对报告中所列资金的实际情况进行了还原，后续将根据中国证监会的调查结果及时对外披露。

五、《内部控制自我评价报告》显示，你公司存在 2 项财务报告内部控制重大缺陷，

一是收入、成本确认执行存在重大缺陷，二是实际控制人资金占用的重大缺陷。请详细说明相关缺陷涉及的内部控制制度、具体流程及实际执行情况，内部控制存在缺陷的具体原因、责任人与内部问责情况，并说明整改方案的可行性及有效性。

回复：

（一）关于收入、成本确认

公司对 2017 年游戏文化业务进行了自查，发现业务部门与部分合作方的结算金额差异存在超出正常结算差范围的情况，经核对，形成差异的原因是双方的结算依据存在差异所致。

进一步核对合作代码的同步数据记录，发现 2017 年，部分休闲单机游戏、部分广告分发业务已与合作方终止投放，但仍有已终止使用的、已由其他方使用的游戏计费代码产生的计费数据（合作方未及时关停数据端口，公司仍能照常接收合作方的透传数据）继续作为公司运营游戏的计费数据进行统计，并根据该计费数据确认了收入和应付给上游的成本，同时向上游支付了多计成本的部分款项。

对于在自查中发现的 2017 年单机和广告业务因业务数据存在偏差而导致多计的收入、成本和利润，经公司五届二十四次董事会审议通过，公司 2018 年年报采用追溯重述法对该项差错进行了更正，调减 2017 年度收入 18,058.97 万元，调减 2017 年度营业成本 9,287.43 万元，调减 2017 年度净利润 7,238.09 万元。

目前，公司正在积极配合中国证监会的调查工作，对于差错造成的最终影响结果和责任，后续将根据中国证监会的调查结果及时对外披露。

（二）关于资金占用

2018年度，公司年审会计师出具了《2018年非经营性资金占用及其他关联资金往来情况的专项审计说明》，指出公司2018年度存在董事长对公司非经营性资金占用情形，累计占用公司资金 15,672.60万元。截至2019年5月28日，上述资金已全部收回。

对于2018年度非经营性资金占用问题，公司董事会高度重视，责成管理层查明原因，积极整改，消除影响。公司通过对当事人问询了解、穿透资金流水、与客户发函核对数据、核对后台业务数据等方法，核实资金流出、流入的真实情况。根据目前了解的事实和取得的资料，公司认为报告中所列资金不属于资金占用，并在编制2019年半年度财务

报表时进行了相应的账务处理。

目前，公司正在积极配合中国证监会的调查工作，对报告中所列资金的实际情况进行了还原，后续将根据中国证监会的调查结果及时对外披露。

六、2015 年 12 月，你公司发行股份及支付现金收购苏州美生元信息科技有限公司（以下简称“美生元”）100%的股权，形成商誉 30.43 亿元，2018 年计提商誉减值准备 29.65 亿元。

（一）请结合行业状况、美生元的经营状况、未来盈利预测等情况说明美生元商誉减值的测试过程、重要假设、关键参数（如可收回金额的测算过程），并说明减值准备计提的合理性、充分性与准确性；请向我部报备商誉减值测试相关的评估报告等资料。

回复：

公司聘请外部评估机构北京中企华资产评估有限责任公司对公司 2018 年末的商誉进行减值测试，我们对公司商誉减值的测试过程、重要假设、关键参数等进行了复核，具体情况如下：

1、2018 年商誉减值测试的测试过程

（1）评估方法

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》的规定，资产减值测试应当估计其可收回金额，然后将所估计的资产可收回金额与其账面价值比较，以确定是否发生减值。资产可收回金额的估计，应当根据其公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

在此次商誉减值评估项目中，公司对委托评估资产组没有销售意图，不存在销售协议价格，委托评估资产组也无活跃交易市场，同时也无法获取同行业类似资产交易案例，故此次评估无法可靠估计委托评估资产组的公允价值减去处置费用后的净额。根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》，无法可靠估计资产组的公允价值减去处置费用后的净额时，应当以该资产组预计未来现金流量的现值作为其可收回金额。

因此，评估以采用收益法计算的委托评估资产组预计未来现金流量现值作为委托评估资产组的可收回金额是合理的。

（2）收益法介绍

收益法是指将预期收益资本化或折现以确定评估对象价值的评估方法。它是根据资产未来预期收益，按适当的折现率将其换算成现值，并以此收益现值作为委托评估资产的评估价值。

评估在采用预计未来现金流量的现值测算可收回金额时，因资产组的账面价值中包括营运资金，为保证资产组的可收回金额与其账面价值的确定基础一致，在确定可收回金额的未来现金流量时不剔除期初营运资金的影响。

资产组未来预计现金流折现值是指资产组未来各年现金流量折现值合计。

1) 资产组预计未来现金流量

资产组预计未来现金流量是指与产权持有单位资产组生产经营相关的，评估基准日（指 2018 年 12 月 31 日）后资产组现金流量预测所涉及的资产与负债。资产组整体价值的计算公式如下：

$$P = \sum_i^n F_i(1+r)^{-i} + F_{n+1}/r(1+r)^{-n}$$

其中：P：评估基准日的资产组未来预计现金流折现值

F_i ：资产组未来第 i 年预计未来现金流量

F_{n+1} ：资产组永续期年预计未来现金流量

r ：折现率

i ：收益期计算年

n ：预测期

其中：资产组预计未来现金流量=息税前利润+折旧与摊销-资本性支出-营运资金增加额+其他。

2) 收益期与预测期的确定

评估假设公司的存续期间为永续期。采用分段法对资产组的收益进行预测，即将资产组未来收益分为明确的预测期间的收益和明确的预测期之后的收益，其中对于明确的预测期的确定综合考虑了行业及美生元公司自身发展的周期性，根据美生元公司介绍及评估人员的市场调查和预测，预计 5 年后美生元公司经营状况趋于稳定，故取 5 年作为预测期分割点。

3) 税前折现率（税前资本成本, WACCBT）的确定

折现率，又称期望投资回报率，是将资产的未来预期收益折算成现值的比率，是基于贴现现金流法确定评估价值的重要参数。此次评估选取与公司类似的上市公司，按照加权平均资本成本（WACC）计算确定折现率，根据公司适用的所得税率最后计算确定税前折现率，具体计算公式为：

$$WACCBT=WACC/(1-T)$$

式中，WACCBT：产权持有单位的税前资本成本；

t：所得税率。

加权平均资本成本指的是将企业股东预期回报率和付息债权人的预期回报率按照企业资本结构中的所有者权益和付息负债所占的比例加权平均计算的预期回报率，计算公式为：

$$WACC = K_e \times \frac{E}{E+D} + K_d \times (1-t) \times \frac{D}{E+D}$$

式中，ke：权益资本成本；

kd：付息债务资本成本；

E：权益的市场价值；

D：债务的市场价值；

t：所得税率。

其中，权益资本成本采用资本资产定价模型（CAPM）计算。计算公式如下：

$$K_e = r_f + MRP \times \beta + r_c$$

其中：rf：无风险利率；

MRP：市场风险溢价；

β：权益的系统风险系数；

rc：委估资产组特定风险调整系数。

4) 资产组可收回金额的确定

根据上述测算数据，套用收益法计算公式，计算确定资产组的可收回金额。

2、商誉减值的重要假设

此次评估假设主要包括一般假设和特殊假设，具体如下：

(1) 一般假设

1) 假设国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，本次交易各方所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化；

2) 针对评估基准日资产的实际状况，假设产权持有单位持续经营，相关资产组涉及的资产将按其评估基准日的用途与使用方式在原地持续使用；

3) 假设和产权持有单位相关的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化；

4) 假设评估基准日后产权持有单位的管理层是负责的、稳定的，且有能力担当其职务；

5) 假设公司完全遵守所有有关的法律法规；

6) 假设评估基准日后无不可抗力及不可预见因素对产权持有单位造成重大不利影响。

(2) 特殊假设

1) 假设评估基准日后产权持有单位采用的会计政策和评估时所采用的会计政策在重要方面保持一致；

2) 假设评估基准日后产权持有单位在现有管理方式和管理水平的基础上，不考虑企业管理水平的优劣对企业未来收益的影响；

3) 假设评估基准日后产权持有单位的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出；

4) 假设产权持有单位无形资产权利的实施是完全按照有关法律、法规的规定执行的，不会违反国家法律及社会公共利益，也不会侵犯他人包括专利技术、非专利技术、商标在内的任何受国家法律依法保护的权利；

5) 假设产权持有单位所有涉及行政许可的证照在许可期满后可以续期；

6) 假设评估基准日后产权持有单位及其子公司的各项资质可以续期；

7) 评估假设委托人及产权持有单位提供的盈利预测资料和财务资料真实、准确、完整；

8) 没有考虑将来可能承担的抵押、担保事宜，以及特殊的交易方式可能追加付出的价格等对评估结论的影响

评估是以上述评估假设为前提得出的，在上述评估假设变化时，评估结论无效。

3、商誉减值的关键参数

(1) 未来年度营业收入的预测

由于美生元公司业务转型，原有单机游戏及移动广告分发业务不再开展。美生元公司未来年度的收入结构包括移动互联网手游和广告代充值业务两个业务线。

1) 移动互联网手游

受版号冻结影响，2018 年中国游戏产业在整体收入上的增幅明显放缓。中国音数协游戏工委(GPC)、伽马数据(CNG)联合发布的《2018 年中国游戏产业报告》显示，2018 年中国游戏市场实际销售收入 2,144.4 亿元，同比增长 5.3%，增速创 2008 年以来的新低。目前政策监管风险是压制游戏行业最主要的原因，特别是版号停发对行业的影响巨大，使得游戏行业整体增速大幅回落，但从最近监管的信号可以看出游戏行业未来的监管政策或将转向加强儿童防沉迷，家长监护等方向。未来新兴游戏市场或成产业增长点，如移动电竞、H5 游戏、电视游戏等。5G 网络、游戏引擎、云计算等技术领域的进步与革新，也将会成为未来推动游戏产业发展的重要推动力。

至评估基准日，美生元公司通过联合发行模式运营了 40 余款联网手游，分别为《九界伏魔录》、《决战沙城》、《仙魄》、《梦幻石器 OL》、《浴血长空》、《暗世天歌》、《白发魔女传》、《封神争霸 3D》和《降魔神话》等。

评估预测将美生元公司的移动联网手游分为 APP 和 H5 两大类型进行预测。评估所使用的未来两类游戏收入预测模型数据参考美生元公司历史已运营游戏的运营数据(两类游戏中 2017 年 1 月至 2018 年 12 月的典型游戏数据)。评估人员通过统计、分类汇总、平均等方式计算得到两类游戏的期望收入水平。

根据美生元公司的业务规划，并结合历史年度的运营情况，未来五年美生元公司将保持每年通过联合发行和联合运营模式上线的联网手游和 H5 手游数量情况如下：

单位：个

项 目	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年
手游上线数量	5.00	9.00	10.00	10.00	10.00
H5 游戏上线数量	11.00	7.00	7.00	8.00	9.00
合 计	16.00	16.00	17.00	18.00	19.00

2) 广告代充值

根据艾瑞咨询 2017 年度中国网络广告核心数据显示，中国网络广告市场规模达到

3,750.1 亿元，同比增长 30%，预计在 2018 年增速仍保持在 30%以上。随着互联网产业经历人口红利期、移动风口期，近年来进入精细化运营期，网络广告市场也在各阶段不断打破原有天花板限制，拓展形式和边界。未来 5-10 年，网络广告将继续跟随互联网产业发展，进入以互联网作为连接点，以技术为驱动，打通多种渠道和资源进行精细化管理，以内容创意和基于数据分析的优化能力作为核心竞争力的阶段。

随着互联网用户从 PC 端向移动端转移，其中移动广告在整体网络广告中的占比将持续增大，预计 2018 年移动广告规模达到 3,814.4 亿，占总体网络广告的比例接近 80%。美生元公司广告代充值业务业务的广告主覆盖移动网络服务、金融、电商、游戏四大品类。

近几年来，美生元公司广告代充值业务发展迅速，美生元公司下属从事广告代充值业务的子公司天津点我公司 2018 年、2019 年均成为了腾讯社交广告的核心代理商。

在未来整体行业增速放缓，2018 年细分市场点击量下滑的情况下，结合美生元公司自身情况，未来预测过程中，广告代充值业务营收以 2018 年 1 月至评估基准日所实现的广告业务营收为基准，预测期在 2018 年营收水平上保持稳定。

评估根据美生元公司历史运营数据库资料整理分析，以历史数据为基础，同时综合考虑行业的发展趋势及本美生元公司核心竞争力、经营状况等因素的基础之上，预测未来年度的销售收入情况如下：

单位：万元

主营业务收入	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年
移动联网游戏收入	11,647.00	19,000.08	21,244.80	21,297.13	23,515.44
广告代充值收入	195,000.00	195,000.00	195,000.00	195,000.00	195,000.00
合 计	206,647.00	214,000.08	216,244.80	216,297.13	218,515.44

（2）营业成本的预测

美生元公司主要运营成本包括广告代充值成本、网游发行成本及无形资产摊销等。

1) 广告代充值成本

广告代充值成本为美生元公司向腾讯等广告平台充值消耗金额扣减平台返利之后的金额。未来预测过程中，广告代充值成本以历史年度所实现的广告业务毛利水平为基准，预测期在该水平上保持稳定。

2) 网游发行成本

在网游联合运营模式下，美生元公司在取得相应流水分成收入后还需要将部分收入分成至发行方。网游发行成本根据历史网游发行成本占网游联合运营模式下与相应收入的占比预测。

3) 无形资产摊销

无形资产摊销为满足联网手游发行和运营需求采购的外部 IP、版权等无形资产的摊销。无形资产摊销综合考虑现有无形资产的摊销情况和拟新增无形资产摊销情况预测。

主要营业成本预测如下：

单位：万元

项目	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年
广告代充值成本	187,764.00	187,764.00	187,764.00	187,764.00	187,764.00
网游成本	4,233.84	6,906.79	7,722.77	7,741.80	8,548.19
无形资产摊销	1,446.92	1,057.65	733.13	594.24	537.42
主营业务成本	193,444.76	195,728.44	196,219.91	196,100.04	196,849.61

(3) 税金及附加

美生元公司评估基准日主要涉及的税种有增值税、城建税、教育费附加、地方教育附加、印花税、残疾人保障金。根据税法规定，评估分别按相关计税依据计算应缴付的税金及附加。

(4) 期间费用

期间费用主要包括销售费用、管理费用、财务费用。对于变动趋势与主营业务收入或成本相一致的期间费用，参考历年情况，结合同行业类似美生元公司的经验，确定各项费用占主营业务收入或成本的比例，将该比例乘以预测的主营业务收入或成本，预测未来这部分期间费用。对于与主营业务收入变动不相关的项目，则按个别情况具体分析预测。

(5) 息税前利润总额的确定

息税前利润总额=营业收入-营业成本-税金及附加-管理费用-营业费用-财务费用+营业外收入-营业外支出

(6) 折旧、摊销额的确定

在美生元公司的各项期间费用中包括了折旧及摊销,这些费用是不影响美生元公司现金流的,应该从美生元公司的税后净利润中扣除,因此需要根据美生元公司以前年度的实际发生情况和未来的发展规划,测算出各项折旧及摊销的金额。

(7) 资本性支出

美生元公司资本性支出的预测,是对在进行项目的后续投入、新设备购置、无形资产新增和资产更新投资等部分支出的测算,主要是根据美生元公司的未来发展规划确定的。经分析,在维持现有规模并稳定发展的前提下,美生元公司未来的资本性支出包括未来需要进行维持现有营业能力所必需的更新投资支出和未来新购置设备的费用。

(8) 营运资金

营运资金是保证美生元公司正常运行所需的资金,是不含现金及等价物和非经营性资产的流动资产与不含带息负债和非经营性负债的流动负债的差值。美生元公司不含现金及等价物和非经营性资产的流动资产包括应收账款、应收票据、预付账款、其他应收款等科目;不含带息负债和非经营性负债的流动负债包括应付账款、预收账款、其他应付款、应付职工薪酬、应交税费等科目。预测营运资金前,评估人员首先核实和分析各科目中各种不正常因素,必要时进行剔除处理。在此基础上,对于与业务收入相关的应收票据、应收账款、预收款项、其他应收款等科目根据与营业收入的周转率以及业务结构的变化适当调整预测;与业务成本相关的应付账款、预付款项、其他应付款等科目根据与营业成本的周转率以及业务结构的变化适当调整预测;对于应交税费按照每年12月计提未缴纳的附加税、增值税大致确定;货币资金保有量主要是考虑维持美生元公司经营周转期内应付的主营业务成本、管理费用、销售费用等期间费用以及相关税费支出所需要保留的最低货币资金量来确定的。

营运资金等于营业流动资产减去无息流动负债,美生元公司营业流动资产(不含非经营性资产及溢余资产)主要包括去除非经营性资产后的应收账款、预付账款、其他应收款、应收票据、货币资金(不含溢余资产);无息流动负债主要包括去除非经营性资产后的应付账款、预收账款、应交税费、应付职工薪酬其他应付款等。

营运资金=流动资产(不含现金及等价物和非经营性资产)-流动负债(不含带息负债和非经营性负债); 营运资金追加额=当年营运资金-上年营运资金。

(9) 资产组预计未来现金流量的预测

资产组预计未来现金流量=息税前利润-所得税+折旧及摊销-资本性支出-营运资金
追加额+其他

经测算，美生元公司自由现金流量如下表：

单位：万元

项目	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年	2024 年至永 续
一、营业总收入	206,647.00	214,000.08	216,244.80	216,297.13	218,515.44	218,515.44
其中：主营业务收入	206,647.00	214,000.08	216,244.80	216,297.13	218,515.44	218,515.44
二、营业总成本	202,296.66	204,622.80	205,186.31	205,293.91	206,377.71	206,838.42
其中：主营业务成本	193,444.76	195,728.44	196,219.91	196,100.04	196,849.61	197,109.73
税金及附加	230.35	243.13	255.52	254.09	268.98	270.33
营业费用	4,042.71	4,267.96	4,469.69	4,669.82	4,901.40	4,904.04
管理费用	4,578.84	4,383.27	4,241.19	4,269.96	4,357.72	4,554.32
三、营业利润	4,350.34	9,377.28	11,058.49	11,003.22	12,137.74	11,677.02
加：营业外收入						
减：营业外支出						
四、利润总额	4,350.34	9,377.28	11,058.49	11,003.22	12,137.74	11,677.02
减：所得税费用						
五、净利润	4,350.34	9,377.28	11,058.49	11,003.22	12,137.74	11,677.02
四、息税前利润（EBIT）	4,350.34	9,377.28	11,058.49	11,003.22	12,137.74	11,677.02
加：折旧及摊销	2,555.22	1,867.79	1,294.70	1,049.41	949.08	1,408.44
减：资本性支出	234.13	1,296.07	1,297.94	1,650.28	1,321.73	1,574.52
营运资金增加或减少	-3,217.46	-28,815.60	642.92	14.39	647.96	
其他：						
五、预计未来净现金净流量	9,888.89	38,764.60	10,412.33	10,387.97	11,117.13	11,510.94

（10）折现率的确定

折现率，又称期望投资回报率，是将资产的未来预期收益折算成现值的比率，是基于贴现现金流法确定评估价值的重要参数。

1) 无风险收益率的确定

国债收益率通常被认为是无风险的，因为持有该债权到期不能兑付的风险很小，可以忽略不计。根据 WIND 资讯系统所披露的信息，国债在评估基准日的到期年收益率为 3.2265%，评估以 3.2265%作为无风险收益率。

2) 权益系统风险系数的确定

产权持有单位的权益系统风险系数计算公式如下：

$$\beta_L = [1 + (1 - t) \times D/E] \times \beta_U$$

β_L ：有财务杠杆的权益的系统风险系数；

β_U ：无财务杠杆的权益的系统风险系数；

t ：被评估企业的所得税税率；

D/E ：被评估企业的目标资本结构。

根据美生元公司的业务特点，评估人员通过 WIND 资讯系统查询了 5 家游戏类可比公司在 2018 年 12 月 31 日的剔除杠杆调整，并取其平均值作为美生元公司的 β_U 值，具体数据见下表：

序号	股票代码	公司简称	β_U 值
1	300315.SZ	掌趣科技	0.8538
2	300418.SZ	昆仑万维	0.5971
3	002174.SZ	游族网络	0.7572
4	300052.SZ	中青宝	0.7572
5	002115.SZ	三维通信	1.1021
β_U 平均		0.8135	

根据美生元公司的经营特点分析，评估目标资本结构取可比上市公司资本结构平均 D/E ，为 8.63%，美生元公司所得税率按照预测期内各公司每年预测所得税测算。

经计算， $\beta_L=0.8661$

3) 市场风险溢价的确定

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合，投资者所要求的高于无风险利率的回报率，根据中企华研发部公布的数据，评估市场风险溢价取 7.24%。

4) 资产组特定风险调整系数的确定

资产组个别风险调整系数是根据资产组与所选择的对比资产组在资产组特定的经

营环境、资产组规模、经营管理水平、抗风险能力、特殊因素所形成的优劣势等方面的差异进行的调整系数。由于测算风险系数时选取的为上市公司，相应的证券或资本在资本市场上可流通，而纳入评估范围的资产为非上市资产，与同类上市公司比，该类资产的权益风险要大于可比上市公司的权益风险。因此美生元公司个别风险调整系数取 2.35%。

5) 预测期折现率的确定

①计算权益资本成本

将上述确定的参数代入权益资本成本计算公式，计算得出产权持有单位的权益资本成本，由于采用合并口径测算，企业实际所得税率每年稍有不同，则 K_e 为：

$$K_e = r_f + MRP \times \beta + r_c$$

②计算加权平均资本成本

评估基准日，美生元公司无付息债务，因此 K_d 取值为 0.00%，将上述确定的参数代入加权平均资本成本计算公式，计算得出产权持有单位的加权平均资本成本。

$$WACC_{BT} = \frac{WACC}{1-t}$$
$$=15.24\%$$

③预测期后折现率的确定

预测期后折现率与预测期折现率保持一致。

(11) 预测期后的价值确定

预测期后的价值是永续期预期自由现金流量折现到评估基准日的价值。考虑到美生元公司 2024 年达到相对稳定的状态，故确定永续期的年现金流与预测末年的情况基本相同，按 2024 年的现金流调整确定。具体需要调整的事项为折旧及摊销、资本性支出、营运资金追加额。

1) 折旧及摊销

经上述分析测算，预测期后每年的折旧费为 1,408.44 万元。

2) 资本性支出

经上述分析测算，预测期后每年的资本性支出金额为 1,574.52 万元。

3) 营运资金追加额

由于预测期后美生元公司经营相对稳定，营运资金不再发生变动，故确定永续期美生元公司的营运资金追加额为 0。

故永续期美生元公司现金流=息税前利润+折旧及摊销-资本性支出-营运资金追加额+其他=11,510.94 万元

4、资产组预计未来现金流折现值测算过程和结果

单位：万元

项目	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年	2024 年至永续
一、预计未来净现金净流量	9,888.89	38,764.60	10,412.33	10,387.97	11,117.13	11,510.94
折现率年限	0.5	1.5	2.5	3.5	4.5	
二、折现率(WACCBT)	15.24%	15.24%	15.24%	15.24%	15.24%	15.24%
折现系数	0.9315	0.8083	0.7014	0.6086	0.5281	3.4643
三、各年净现金流量折现值	9,211.50	31,333.43	7,303.21	6,322.12	5,870.95	39,877.35
四、资产组预计未来现金流折现值(取整)	99,919.00					

5、商誉减值测试过程及结果

项 目	美生元资产组(亿元)
商誉账面余额 A	30.42
商誉减值准备余额 B	
商誉账面价值 C=A-B	30.42
未确认归属于少数股东权益的商誉价值 D	
调整后的商誉账面价值 E=C+D	30.42
资产组的账面价值 F	9.22
包含整体商誉的资产组账面价值 G=E+F	39.64
包含商誉的资产组的可收回金额 H [注 1]	9.99
减值损失 I=H-G	29.65
其中：应确认的商誉减值损失 J =if(I>E, E, I)	29.65
公司享有的股权份额 K	100.00%

公司应确认的商誉减值损失 $L=K \times J$	29.65
-----------------------------	-------

6、主要指标分析

项目	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年	2024 年至永续
收入增长率	-12.42%	3.56%	1.05%	0.02%	1.03%	0.00%
毛利率	6.39%	8.54%	9.26%	9.34%	9.92%	9.80%
营业利润率	2.11%	4.38%	5.11%	5.09%	5.55%	5.34%

从上述指标可以看出，预计公司 2019 年收入将有所下降，主要系关停单机及广告分发业务、处于业务转型期所致，预计 2020 年将恢复增长，增长比较平缓，毛利率在 2019 年进行业务转型之后将有所回升，营业利润率未来也将有所增加。期后收入增长率及毛利率结合了公司业务历数据及行业情况，基本符合行业情况，因此得出的数据也较为合理。

7、年审会计师执行的审计程序

(1) 了解与商誉减值相关的关键内部控制，评价这些控制的设计，确定其是否得到执行，并测试相关内部控制的运行有效性；

(2) 了解并评价管理层聘用的外部估值专家的胜任能力、专业素质和客观性；

(3) 评价管理层在减值测试中使用方法的合理性和一致性；

(4) 评价管理层在减值测试中采用的关键假设的合理性，复核相关假设是否与总体经济环境、行业状况、经营情况、历史经验、运营计划、经审批预算、会议纪要、管理层使用的与财务报表相关的其他假设等相符；

(5) 测试管理层在减值测试中使用数据的准确性、完整性和相关性，并复核减值测试中有关信息的内在一致性；

(6) 测试管理层对预计未来现金流量现值的计算是否准确；

(7) 检查与商誉减值相关的信息是否已在财务报表中作出恰当列报和披露。

执行以上审计程序未见异常。

年审会计师意见：

综上所述，我们认为公司商誉减值准备计提充分、合理、准确。

8、年审会计师的其他说明

公司聘请中企华评估公司对其 2018 年商誉减值测试所涉及的相关资产组于评估基

准日的可收回金额进行评估。2019年4月29日，中企华评估公司在公司年度报告披露前提供了对收购美生元公司产生商誉的评估资料，包括经其内部审核后的评估结论、评估报告文号（中企华评报字(2019)3446）和相关底稿，并表示会尽快提供用印报告。年度报告披露后，公司与中企华评估公司一直持续沟通，督促中企华评估公司完成评估报告的用印流程。2019年5月31日，中企华评估公司向公司出具了《北京中企华资产评估有限责任公司无法出具商誉减值测试评估报告的函》。

在公司接到中企华评估公司不再出具评估报告的通知后，我们向中企华评估公司了解原因。经了解，中企华评估公司认为，基于本所对公司游戏文化业务应收账款的真实性和可回收性发表保留意见，其已提供的评估报告中美生元资产组预计未来现金流预测是否谨慎，尚存在一定的疑虑，所以不再向公司出具最终用印评估报告。

我们已经按照审计准则的要求评价了公司管理层的商誉减值工作的适当性，包括评价管理层在减值测试中采用的评估方法和关键假设的合理性，测试管理层在减值测试中使用数据以及对未来现金流量现值计算的准确性，未见重大异常。因此我们认为公司对美生元资产组预计未来现金流的预测总体谨慎、合理。根据我们执行的审计程序，我们认为我们已经获取了充分适当的审计证据。

（二）你公司追溯调整了2017年的财务报表，调减营业收入18,058.97万元，调减净利润7,238.09万元，美生元2017年净利润调整为40,653.71万元，低于业绩承诺46,800万元，业绩完成率为86.87%。请补充说明业绩承诺方的补偿安排，并说明是否需要追溯调整2017年的商誉减值准备，如是，请具体说明调整数额及计算过程；如否，请说明原因。

回复：

1. 业绩承诺方的补偿安排

（1）公司业绩承诺期业绩完成情况。

1) 业绩承诺情况

公司与余海峰、肇珊、周团章、袁隽、天津乐橙企业管理咨询合伙企业（有限合伙）（以下简称天津乐橙公司）、杭州哲信信息技术有限公司（以下简称杭州哲信公司）、苏

州聚力互盈投资管理中心(有限合伙)(以下简称聚力互盈公司)、火凤天翔科技(北京)有限公司(以下简称火凤天翔公司)、宁波杰宇涛投资管理合伙企业(有限合伙)(以下简称杰宇涛公司)、深圳前海盛世融金投资企业(有限合伙)(以下简称前海盛世公司)等分别签约,通过发行股份及支付现金收购其合法持有的美生元公司合计 100%的股权。余海峰、聚力互盈公司、天津乐橙公司及火凤天翔公司对美生元公司的业绩作出承诺,即美生元公司 2015 年、2016 年和 2017 年度实现的合并报表归属于母公司股东的净利润(扣除美生元公司因股份支付而产生的损益,包括美生元公司已实施管理层激励确认的股份支付费用和美生元公司对火凤天翔公司、杭州哲信公司的股份支付处理产生的无形资产摊销,即利润承诺期间每年摊销金额 433.33 万元)分别不低于 18,000 万元、32,000 万元、46,800 万元。

在利润补偿期间,如果美生元公司实现的经审计的累积净利润不足承诺净利润数的,则由净利润承诺方以现金及股份的方式按《现金及发行股份购买资产协议》的约定向聚力文化公司进行利润补偿。

① 若美生元公司利润补偿期间内,当年度实际净利润达到了承诺净利润数的 85%(含本数)以上但未达到承诺净利润数的,则当年度应补偿金额(A)=(截至当年累积承诺净利润数-截至当年累积实际净利润数)×3-已补偿金额。

②若美生元公司利润补偿期间内当年度实际净利润未达到承诺净利润数的 85%(不含本数),则当年度应补偿金额(B)=(截至当年累积承诺净利润数-截至当年累积实际净利润数)÷利润补偿期间累积承诺净利润数×标的资产交易价格-已补偿金额。

③若美生元公司利润补偿期间内当年度实际净利润达到了承诺净利润数的 85%(含本数)以上但未达到承诺净利润数的,则净利润承诺方可选择以现金或股份方式补偿利润差额。如净利润承诺方选择进行现金补偿的,则净利润承诺方应在收到聚力文化公司通知之日起 30 日内支付完毕当年度应补偿金额(A);如净利润承诺方选择进行股份补偿的,则对于股份补偿部分,聚力文化公司将以总价人民币 1 元的价格定向回购净利润承诺方当年度应补偿的股份数量并予以注销,且当年度应补偿股份数量如下:

当年度应补偿股份数量=当年度应补偿的金额(A)÷本次发行股份购买资产的发

行价格。

2) 美生元公司 2015 年至 2017 年业绩承诺完成情况

美生元公司 2015 年、2016 年和 2017 年三年业绩承诺数及利润完成情况如下表：

单位：万元

年度	美生元公司合并利润	根据承诺调整金额	调整后实现净利润	承诺利润	完成率
2015 年	-4,959.43	23,421.33	18,461.90	18,000.00	102.57%
2016 年	36,029.14	433.33	36,462.47	32,000.00	113.95%
2017 年	40,834.63	433.33	41,267.96	46,800.00	88.18%
合计	71,904.34	24,288.00	96,192.34	96,800.00	99.37%

可见，业绩承诺方未完成业绩承诺。

(2) 业绩承诺方的补偿安排

公司目前仍在与业绩承诺方商议补偿方案。

2、对 2017 年的商誉减值准备执行的核查

2017 年商誉减值测试采用收益法进行测算，收益法是指将预期收益资本化或折现以确定资产价值的方法。它是根据资产未来预期收益，按适当的折现率将其换算成现值，并以此收益作为资产的价值。

收益法测算时主要参数有收入、成本和折现率，具体分析如下：

(1) 收入的预测

2017 年底时我国的宏观环境、公司所处的行业环境、实际经营状况均比较正常，公司现金流也比较正常，未发现相关产业政策、产品与服务的市场状况和市场竞争程度发生明显不利变化，公司的核心团队比较稳定，未发现明显导致公司利润下滑或商誉减值的迹象。

(2) 营业成本

根据管理层及结合行业情况，未来对毛利率的预测参考基准日水平并考虑未来业务结构的变化，预测未来年度毛利率保持基准日水平并呈小幅度下降。

(3) 折现率

折现率，又称期望投资回报率，是将资产的未来预期收益折算成现值的比率，是基于贴现现金流法确定评估价值的重要参数。公司选取的折现率与可比上市公司比较，未见重大异常。

(4) 公司重新对 2017 年商誉进行减值测试，重新计算的 2017 年美生元公司资产组的可收回金额大于美生元公司包含商誉的资产组金额，未见减值。

(5) 年审会计师对公司重新计算的 2017 年美生元公司资产组的可收回金额执行了以下审计程序：

- 1) 评价管理层在减值测试重算中使用方法的合理性和一致性；
- 2) 评价管理层在减值测试中采用的关键假设的合理性，复核相关假设是否与总体经济环境、行业状况、经营情况、历史经验等相符；
- 3) 测试管理层在减值测试中使用数据的准确性、完整性和相关性，并复核减值测试中有关信息的内在一致性；
- 4) 测试管理层对预计未来现金流量现值的重算是否准确。

年审会计师意见：

公司对 2017 年商誉重新进行减值测试后认为商誉不存在减值，我们执行了以上审计程序也未发现重大异常，故公司商誉未计提减值准备是合理的。

(三) 请结合收购时资产评估报告中的盈利预测情况，说明美生元 2015 年至 2017 年的业绩完成情况是否与盈利预测相一致，如否，请详细说明存在差异的原因及合理性。

回复：

美生元 2015 年至 2017 年实际完成的业绩与收购时资产评估报告中的盈利预测情况基本一致，无重大差异，具体情况如下：

单位：人民币万元

年度	2015 年	2016 年	2017 年
预测净利润	17,930.54	29,491.07	39,115.99
实际业绩完成情况	18,461.90	36,462.47	41,267.96
差异	531.36	6,971.40	2,151.97

差异率	2.96%	23.64%	5.50%
-----	-------	--------	-------

七、2018 年 1 月，你公司收购深圳米趣玩科技有限公司（以下简称“米趣玩”）100% 的股权，形成商誉 1.98 亿元，截至报告期末，你公司未对米趣玩计提商誉减值准备。米趣玩 2018 年实现扣非后净利润 2,097.33 万元，低于业绩承诺 2,200 万元，业绩完成率为 95.33%。请结合米趣玩经营状况、未来盈利预测等说明商誉减值准备的测试过程、重要假设、关键参数（如可收回金额的测算过程），并说明米趣玩在未完成情况承诺的情况下未计提商誉减值准备的原因及合理性。请年审会计师核查并发表明确意见。

回复：

美生元公司聘请外部评估机构北京中企华资产评估有限责任公司对深圳米趣玩公司 2018 年末的商誉进行减值测试。我们对公司商誉减值准备的测试过程、重要假设、关键参数等进行了复核，具体情况如下：

1. 2018 年商誉减值测试的测试过程

（1）评估方法

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》的规定，资产减值测试应当估计其可收回金额，然后将所估计的资产可收回金额与其账面价值比较，以确定是否发生减值。资产可收回金额的估计，应当根据其公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

在此次商誉减值评估项目中，美生元公司对委托评估资产组没有销售意图，不存在销售协议价格，委托评估资产组也无活跃交易市场，同时也无法获取同行业类似资产交易案例，故此次评估无法可靠估计委托评估资产组的公允价值减去处置费用后的净额。根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》，无法可靠估计资产组的公允价值减去处置费用后的净额时，应当以该资产组预计未来现金流量的现值作为其可收回金额。

因此，此次评估以采用收益法计算的委托评估资产组预计未来现金流量现值作为委托评估资产组的可收回金额是合理的。

（2）收益法介绍

收益法是指将预期收益资本化或折现以确定评估对象价值的评估方法。它是根据资产未来预期收益，按适当的折现率将其换算成现值，并以此收益现值作为委托评估资产

的评估价值。

评估在采用预计未来现金流量的现值测算可收回金额时，因资产组的账面价值中包括营运资金，为保证资产组的可收回金额与其账面价值的确定基础一致，故在确定可收回金额的未来现金流量时不剔除期初营运资金的影响。

资产组未来预计现金流折现值是指资产组未来各年现金流量折现值合计。

1) 资产组预计未来现金流量

资产组预计未来现金流量是指与产权持有单位资产组生产经营相关的，评估基准日后资产组现金流量预测所涉及的资产与负债。资产组整体价值的计算公式如下：

$$P = \sum_{i=1}^n F_i(1+r)^{-i} + F_{n+1}/r(1+r)^{-n}$$

其中：P：评估基准日的资产组未来预计现金流折现值

F_i：资产组未来第 i 年预计未来现金流量

F_{n+1}：资产组永续期年预计未来现金流量

r：折现率

i：收益期计算年

n：预测期

其中：资产组预计未来现金流量=息税前利润+折旧与摊销-资本性支出-营运资金增加额+其他。

2) 收益期与预测期的确定

此次评估假设公司的存续期间为永续期。采用分段法对资产组的收益进行预测，即将资产组未来收益分为明确的预测期间的收益和明确的预测期之后的收益，其中对于明确的预测期的确定综合考虑了行业及深圳米趣玩公司自身发展的周期性，根据深圳米趣玩公司介绍及评估人员的市场调查和预测，预计 5 年后深圳米趣玩公司经营状况趋于稳定，故取 5 年作为预测期分割点。

3) 税前折现率（税前资本成本, WACCBT）的确定

折现率，又称期望投资回报率，是将资产的未来预期收益折算成现值的比率，是基于贴现现金流法确定评估价值的重要参数。此次评估选取与公司类似的上市公司，按照加权平均资本成本（WACC）计算确定折现率，根据公司适用的所得税率最后计算确定

税前折现率，具体计算公式为：

$$WACCBT = WACC / (1 - T)$$

式中，WACCBT：产权持有单位的税前资本成本；

t：所得税率。

加权平均资本成本指的是将企业股东预期回报率和付息债权人的预期回报率按照企业资本结构中的所有者权益和付息负债所占的比例加权平均计算的预期回报率，计算公式为：

$$WACC = K_e \times \frac{E}{E + D} + K_d \times (1 - t) \times \frac{D}{E + D}$$

式中，ke：权益资本成本；

kd：付息债务资本成本；

E：权益的市场价值；

D：债务的市场价值；

t：所得税率。

其中，权益资本成本采用资本资产定价模型(CAPM)计算。计算公式如下：

$$K_e = r_f + MRP \times \beta + r_c$$

其中：rf：无风险利率；

MRP：市场风险溢价；

β：权益的系统风险系数；

rc：委估资产组特定风险调整系数。

4) 资产组可收回金额的确定

根据上述测算数据，套用收益法计算公式，计算确定资产组的可收回金额。

2. 商誉减值的重要假设

此次评估假设主要包括一般假设和特殊假设，具体如下：

(1) 一般假设

1) 假设国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，本次交易各方所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化；

2) 针对评估基准日资产的实际状况，假设产权持有单位持续经营，相关资产组涉及的资产将按其评估基准日的用途与使用方式在原地持续使用；

3) 假设和产权持有单位相关的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化;

4) 假设评估基准日后产权持有单位的管理层是负责的、稳定的,且有能力担当其职务;

5) 假设公司完全遵守所有有关的法律法规;

6) 假设评估基准日后无不可抗力及不可预见因素对产权持有单位造成重大不利影响。

(2) 特殊假设

1) 假设评估基准日后产权持有单位采用的会计政策和评估时所采用的会计政策在重要方面保持一致;

2) 假设评估基准日后产权持有单位在现有管理方式和管理水平的基础上,不考虑企业管理水平的优劣对企业未来收益的影响;

3) 假设评估基准日后产权持有单位的现金流入为平均流入,现金流出为平均流出;

4) 假设产权持有单位无形资产权利的实施是完全按照有关法律、法规的规定执行的,不会违反国家法律及社会公共利益,也不会侵犯他人包括专利技术、非专利技术、商标在内的任何受国家法律依法保护的权益;

5) 假设产权持有单位所有涉及行政许可的证照在许可期满后可以续期;

6) 假设评估基准日后产权持有单位及其子公司的各项资质可以续期;

7) 评估假设委托人及产权持有单位提供的盈利预测资料和财务资料真实、准确、完整;

8) 没有考虑将来可能承担的抵押、担保事宜,以及特殊的交易方式可能追加付出的价格等对评估结论的影响

此次评估是以上述评估假设为前提得出的,在上述评估假设变化时,评估结论无效。

3. 商誉减值的关键参数

(1) 未来年度营业收入的预测

从 2017 年 10 月至评估基准日,深圳米趣玩公司通过联合发行模式运营了 3 款联网手游,分别为《三国战争》、《智谋三国志》和《灵光文明》。根据深圳米趣玩公司未来上线计划,未来五年深圳深圳米趣玩公司将保持每年通过联合运营模式至少运营 2-3

款联网手游，根据历史期移动网游运营数据与深圳米趣玩公司未来游戏规划，评估使用的未来游戏收入预测模型参考深圳米趣玩公司目前运营的游戏，并分为三个级别的模型，对未来上线的不同级别的游戏进行分开预测。模型的生命周期参考市场上同类型游戏的生命周期并结合管理层访谈确定。

评估依据深圳米趣玩公司历史运营数据库资料整理分析，以历史数据为基础，同时考虑行业的发展趋势及深圳米趣玩公司的竞争力、经营情况的基础之上，综合分析，深圳米趣玩公司的主营业务收入预测如下：

单位：万元

主营业务收入	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年
手游收入	9,132.69	10,525.41	9,573.84	9,848.14	9,975.60
合 计	9,132.69	10,525.41	9,573.84	9,848.14	9,975.60

（2）营业成本的预测

业务成本主要包手游 CP 成本及广告投放成本。CP 分成的部分参考现有游戏的 CP 分成模式，对未来上线游戏产生的 CP 分成成本进行测算；广告投放成本部分参考现有游戏广告投放成本占该游戏收入的比例进行综合测算。

（3）税金及附加

深圳米趣玩公司评估基准日主要涉及的税种有城建税、教育费附加、地方教育附加、印花税。车船使用税、水利基金以及所得税等等。评估分别按相关计税依据计算应缴付的税金及附加。

（4）期间费用

期间费用主要包括销售费用、管理费用、财务费用。对于变动趋势与主营业务收入或成本相一致的期间费用，参考历年情况，结合同行业类似深圳米趣玩公司的经验，确定各项费用占主营业务收入或成本的比例，将该比例乘以预测的主营业务收入或成本，预测未来这部分期间费用。对于与主营业务收入变动不相关的项目，则按个别情况具体分析预测。

（5）息税前利润总额的确定

息税前利润总额=营业收入-营业成本-税金及附加-管理费用-营业费用-财务费用+营业外收入-营业外支出

（6）折旧、摊销额的确定

在深圳米趣玩公司的各项期间费用中包括了折旧及摊销，这些费用是不影响深圳米趣玩公司现金流的，应该从深圳米趣玩公司的税后净利润中扣除，因此需要根据深圳米趣玩公司以前年度的实际发生情况和未来的发展规划，测算出各项折旧及摊销的金额。

（7）资本性支出

深圳米趣玩公司资本性支出的预测，是对在进行项目的后续投入、新设备购置、无形资产新增和资产更新投资等部分支出的测算，主要是根据深圳米趣玩公司的未来发展规划确定的。经分析，在维持现有规模并稳定发展的前提下，深圳米趣玩公司未来的资本性支出包括未来需要进行维持现有营业能力所必需的更新投资支出和未来新购置设备的费用。

（8）营运资金

营运资金是保证深圳米趣玩公司正常运行所需的资金，是不含现金及等价物和非经营性资产的流动资产与不含带息负债和非经营性负债的流动负债的差值。深圳米趣玩公司不含现金及等价物和非经营性资产的流动资产包括应收账款、应收票据、预付账款、其他应收款等科目；不含带息负债和非经营性负债的流动负债包括应付账款、预收账款、其他应付款、应付职工薪酬、应交税费等科目。预测营运资金前，评估人员首先核实和分析各科目中各种不正常因素，必要时进行剔除处理。在此基础上，对于与业务收入相关的应收票据、应收账款、预收款项、其他应收款等科目根据与营业收入的周转率以及业务结构的变化适当调整预测；与业务成本相关的应付账款、预付款项、其他应付款等科目根据与营业成本的周转率以及业务结构的变化适当调整预测；对于应交税费按照每年 12 月计提未缴纳的附加税、增值税大致确定；货币资金保有量主要是考虑维持深圳米趣玩公司经营周转期内应付的主营业务成本、管理费用、销售费用等期间费用以及相关税费支出所需要保留的最低货币资金量来确定的。

营运资金等于营业流动资产减去无息流动负债，该企业营业流动资产(不含非经营性资产及溢余资产)主要包括去除非经营性资产后的应收账款、预付账款、其他应收款、应收票据、货币资金(不含溢余资产)；无息流动负债主要包括去除非经营性资产后的应付账款、预收账款、应交税费、应付职工薪酬其他应付款等。

营运资金=流动资产(不含现金及等价物和非经营性资产)-流动负债(不含带息负债和非

经营性负债)；营运资金追加额=当年营运资金-上年营运资金。

(9) 资产组预计未来现金流量的预测

资产组预计未来现金流量=息税前利润-所得税+折旧及摊销-资本性支出-
营运资金追加额+其他

单位：万元

项目	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年	2024 年至 永续
一、营业总收入	9,132.69	10,525.41	9,573.84	9,848.14	9,975.60	9,975.60
其中：主营业务收入	9,132.69	10,525.41	9,573.84	9,848.14	9,975.60	9,975.60
二、营业总成本	5,008.16	5,837.88	5,320.36	5,471.64	5,979.99	5,979.99
其中：主营业务成本	5,008.16	5,837.88	5,320.36	5,471.64	5,979.99	5,979.99
税金及附加	31.99	36.41	33.05	33.78	30.89	31.13
营业费用	500.88	556.03	570.77	621.84	678.05	678.51
管理费用	218.44	242.69	255.30	262.10	275.24	275.59
资产减值损失	56.89	29.36	-17.13	7.24	4.36	
三、营业利润	3,316.34	3,823.04	3,411.49	3,451.55	3,316.34	
加：营业外收入						
减：营业外支出						
四、利润总额	3,316.34	3,823.04	3,411.49	3,451.55	3,316.34	3,010.39
减：所得税费用						
五、净利润	3,316.34	3,823.04	3,411.49	3,451.55	3,316.34	3,010.39
四、息税前利润（EBIT）	3,316.34	3,823.04	3,411.49	3,451.55	3,316.34	3,010.39
加：折旧及摊销	28.14	35.87	39.64	32.61	28.14	35.78
减：资本性支出	1.57	0.78	0.78	11.06	1.57	10.60
营运资金增加或减少	713.37	468.30	-315.28	93.53	713.37	
其他：						
五、预计未来净现金净流量	2,629.54	3,389.83	3,765.62	3,379.57	2,629.54	3,035.56

(10) 折现率的确定

折现率，又称期望投资回报率，是将资产的未来预期收益折算成现值的比率，是基于贴现现金流法确定评估价值的重要参数。

1) 无风险收益率的确定

国债收益率通常被认为是无风险的，因为持有该债权到期不能兑付的风险很小，可以忽略不计。根据 WIND 资讯系统所披露的信息，国债在评估基准日的到期年收益率为 3.2265%，评估以 3.2265% 作为无风险收益率。

2) 权益系统风险系数的确定

深圳米趣玩公司的权益系统风险系数计算公式如下：

$$\beta_L = [1 + (1 - t) \times D/E] \times \beta_U$$

β_L ：有财务杠杆的权益的系统风险系数；

β_U ：无财务杠杆的权益的系统风险系数；

t ：被评估企业的所得税税率；

D/E ：被评估企业的目标资本结构。

根据深圳米趣玩公司的业务特点，评估人员通过 WIND 资讯系统查询了 5 家游戏类可比公司在 2018 年 12 月 31 日的剔除杠杆调整，并取其平均值深圳米趣玩公司的 β_U 值，具体数据见下表：

序号	股票代码	公司简称	β_U 值
1	300315.SZ	掌趣科技	0.8538
2	300418.SZ	昆仑万维	0.5971
3	002174.SZ	游族网络	0.7572
4	300052.SZ	中青宝	0.7572
β_U 平均		0.7413	

根据深圳米趣玩公司的经营特点分析，评估目标资本结构取可比上市公司资本结构平均 D/E ，为 0.00%，深圳米趣玩公司所得税率按照预测期内各公司每年预测所得税测算。经计算， $\beta_L=0.7413$

3) 市场风险溢价的确定

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合，投资者所要求的高于无风险利率的回报率，根据中企华研发部公布的数据，评估市场风险溢价取 7.24%。

4) 资产组特定风险调整系数的确定

资产组个别风险调整系数是根据待估企业与所选择的对比企业在企业特殊经营环境、企业成立时间、企业规模、经营管理、抗风险能力、特殊因素所形成的优劣势等方面的差异进行的调整系数。综合考虑现有的治理结构、管理水平和抗行业风险等方面的情况，确定深圳米趣玩公司特有的风险调整系数为 2.5%。

5) 预测期折现率的确定

① 计算权益资本成本

将上述确定的参数代入权益资本成本计算公式，计算得出产权持有单位的权益资本成本，由于采用合并口径测算，企业实际所得税率每年稍有不同，则 K_e 为：

$$K_e = r_f + MRP \times \beta + r_c$$

② 计算加权平均资本成本

评估基准日，深圳米趣玩公司无付息债务，因此 K_d 取值为 4.75%，将上述确定的参数代入加权平均资本成本计算公式，计算得出深圳米趣玩公司的加权平均资本成本。

$$WACCBT = \frac{WACC}{1-t}$$

$$=14.80\%$$

③预测期后折现率的确定

预测期后折现率与预测期折现率保持一致。

(11) 预测期后的价值确定

预测期后的价值是永续期预期自由现金流量折现到评估基准日的价值。考虑到深圳米趣玩公司 2024 年达到相对稳定的状态，故确定永续期的年现金流与预测末年的情况基本相同，按 2024 年的现金流调整确定。具体需要调整的事项为折旧及摊销、资本性支出、营运资金追加额。

1) 折旧及摊销

经上述分析测算，预测期后每年的折旧费为 35.78 万元。

2) 资本性支出

经上述分析测算，预测期后每年的资本性支出金额为 10.60 万元。

3) 营运资金追加额

由于预测期后深圳米趣玩公司经营相对稳定，营运资金不再发生变动，故确定永续期深圳米趣玩公司的营运资金追加额为 0。

故永续期深圳米趣玩公司现金流=息税前利润+折旧及摊销-资本性支出-营运资金追加额+其他= 3,035.56 万元

4. 资产组预计未来现金流折现值测算过程和结果

单位：万元

项目	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年	2024 年至 永续
一、预计未来净现金净流量	2,629.54	3,389.83	3,765.62	3,379.56	2,957.03	3,035.56
折现率年限	0.5	1.5	2.5	3.5	4.5	
二、折现率(WACCBT)	14.80%	14.80%	14.80%	14.80%	14.80%	14.80%
折现系数	0.9333	0.8130	0.7082	0.6169	0.5374	3.6311
三、各年净现金流量折现值	2,454.15	2,755.93	2,666.81	2,084.85	1,589.11	11,022.44
四、资产组预计未来现金流折现(取整)	22,573.00					

5. 商誉减值测试过程及结果

项 目	深圳米趣玩资产组(亿元)
商誉账面余额 A	1.98
商誉减值准备余额 B	
商誉账面价值 C=A-B	1.98
未确认归属于少数股东权益的商誉价值 D	
调整后的商誉账面价值 E=C+D	1.98
资产组的账面价值 F	0.24
包含整体商誉的资产组账面价值 G=E+F	2.22
包含商誉的资产组的可收回金额 H [注 1]	2.26
减值损失 I=H-G	
其中：应确认的商誉减值损失 J =if (I>E, E, I)	
公司享有的股权份额 K	100.00%

6. 年审会计师执行的审计程序

(1) 了解与商誉减值相关的关键内部控制，评价这些控制的设计，确定其是否得到执行，并测试相关内部控制的运行有效性；

(2) 了解并评价管理层聘用的外部估值专家的胜任能力、专业素质和客观性；

(3) 评价管理层在减值测试中使用方法的合理性和一致性；

(4) 评价管理层在减值测试中采用的关键假设的合理性，复核相关假设是否与总体经济环境、行业状况、经营情况、历史经验、运营计划、经审批预算、会议纪要、管理层使用的与财务报表相关的其他假设等相符；

(5) 测试管理层在减值测试中使用数据的准确性、完整性和相关性，并复核减值测试中有关信息的内在一致性；

(6) 测试管理层对预计未来现金流量现值的计算是否准确；

(7) 检查与商誉减值相关的信息是否已在财务报表中作出恰当列报和披露。

执行以上审计程序未见异常。

深圳米趣玩公司 2018 年业绩承诺 2,200 万元，实际完成 2,097.33 万元, 完成率 95.33%。本期未完成业绩承诺，主要系深圳米趣玩公司 2017 年开始业务转型，2018 年成功完成业务转型，业务由以单机、广告为主转向以手游为主。2018 年从年初至年底业务处于一个较快上升期，全年业务呈逐月上升趋势。由于深圳米趣玩公司报告期成功完成业务转型，预计从 2019 年开始深圳米趣玩深圳米趣玩公司业务将进入相对稳定的增长期。

年审会计师意见：

综上所述，我们认为深圳米趣玩公司在未完成业绩承诺的情况下未计提商誉减值准备是合理的。

八、报告期内，你公司实现营业收入 34.93 亿元，同比增长 21.18%；归属于上市公司股东的净利润-28.97 亿元，同比下降 707.67%，主要原因系计提资产减值损失 31.04 亿元；经营活动产生的现金流量净额-5.98 亿元，同比下降 285.40%。

(一)请详细说明报告期内经营活动产生的现金流量净额大幅下降的原因及合理性，

并结合收入确认时点、销售政策、收款情况等说明经营活动产生的现金流量净额与营业收入变动不匹配的具体原因。

回复：

广告代投放业务 2018 年营业收入 193,648.47 万元，比 2017 年增长 113,977.96 万元，2018 年给客户信用期从平均 45 天增加为平均 75 天，营业收入大幅增长，账期变长导致广告代投放业务 2018 年度经营现金净流量为-26,517.99 万元。

单机游戏和广告分发业务受国内游戏行业增长放缓及行业整体资金紧张影响，2018 年应收账款回款缓慢，部分应收账款实际账期超过 1 年，应收账款账龄延长直接导致 2018 年经营活动现金流入减少，同时，2017 年正值公司单机游戏和广告分发业务收入峰值，2018 年应支付的应付账款增加，导致 2018 年经营活动现金流出增加，

单位：人民币万元

业务类型	广告代投放	单机等业务	建材业务	聚力文化合并
经营活动现金流入小计	173,522.48	70,143.09	107,221.98	350,887.55
经营活动现金流出小计	200,040.47	105,865.04	104,791.90	410,697.41
经营活动产生的现金流量净额	-26,517.99	-35,721.95	2,430.08	-59,809.86
2018 年收入	193,648.47	53,337.34	102,274.41	349,260.22
2017 年收入	79,670.51	100,130.45	108,416.73	288,217.69
增减	113,977.96	-46,793.11	-6,142.32	61,042.52

(二) 2018 年你公司各季度实现营业收入分别为 8.88 亿元、9.63 亿元、10.19 亿元和 6.23 亿元，净利润 2.66 亿元、1.47 亿元、0.38 亿元和-32.47 亿元，经营活动产生的现金流量净额-1.99 亿元、-2.50 亿元、-1.74 亿元和 0.24 亿元。请结合业务季节性波动情况、销售政策、收入成本确认时点、费用支出进度等说明前三季度营业收入增长而净利润大幅下滑的原因，以及前三季度净利润为正而经营活动产生的现金流量净额为负的原因。

回复：

1、业务结构调整导致出现各季度收入增长而净利润下滑

报告期内，基于对行业和市场的判断，公司对现有业务结构逐步进行调整。对于

移动单机游戏，减少运营商计费方式的游戏发行数量，减少代理联运发行游戏数量；对于广告业务，报告期内，公司主动减少长尾流量推广的广告分发业务的投入，把资源投入到头部大型广告平台的代理运营上；受版号冻结影响，公司所处的移动网络游戏的行业环境发生了重大不利变化，游戏板块子公司 2018 年下半年计划上线的多款游戏延迟，新常态下国家监管将更加严格，对内强化产品品质，对外加速出海；建材板块保持平稳。

公司的业务调整也反映在财务数据上，2018 年前三季度，公司各季度实现营业收入分别为 8.88 亿元、9.63 亿元和 10.19 亿元，净利润 1.66 亿元、1.47 亿元和 0.38 亿元，收入增长而净利润下滑。如下表所列，单机游戏、广告分发、网络游戏业务毛利率较高，收入逐季下降；广告代投放业务毛利率较低，收入迅速增长，收入结构发生较大变化，从而导致出现收入增长而净利润下滑的情况。具体情况如下表：

单位：人民币万元

分板块	一季度			二季度		
	营业收入	占比	毛利率	营业收入	占比	毛利率
单机	15,536.92	17.50%	56.79%	13,852.16	14.39%	65.41%
网游联运	5,841.44	6.58%	58.70%	4,490.75	4.66%	32.74%
广告分发	6,312.12	7.11%	38.76%	6,454.41	6.70%	50.54%
广告代投放	39,918.45	44.96%	6.26%	42,628.37	44.28%	8.25%
建材	20,648.21	23.25%	17.92%	28,802.46	29.92%	20.17%
其他	539.03	0.61%		36.80	0.04%	
合计	88,796.16	100.00%		96,264.94	100.00%	

续表

分板块	三季度			合计	
	营业收入	占比	毛利率	营业收入	占比
单机	9,143.05	8.97%	32.61%	38,532.13	13.43%
网游联运	3,484.06	3.42%	16.63%	13,816.24	4.81%
广告分发	4,607.43	4.52%	36.92%	17,373.95	6.05%
广告代投放	54,376.13	53.35%	5.98%	136,922.94	47.71%
建材	27,963.13	27.43%	18.76%	77,413.80	26.97%
其他	2,355.62	2.31%		2,931.45	1.02%
合计	101,929.41	100.00%		286,990.51	100.00%

2、与八（一）所述经营性现金流量净额与营业收入变动不匹配的原因类似，导致 2018 年前三季度出现净利润为正而经营活动现金流量净额为负的原因如下：

（1）受广告代投放业务收入大幅增加但账期延长及目前国内游戏行业增长放缓及

行业整体资金紧张影响，游戏文化业务回款放缓，尤其是单机游戏业务、广告分发业务回款放缓，导致应收账款账期变长，经营性现金流入减少。

(2) 2017 年的业务量是最近三年的峰值，2018 年处于 2017 年所发生业务的结算周期，因此经营性现金流出增加。

九、2016 年至 2018 年，你公司广告业务收入分别为 2.33 亿元、10.82 亿元、20.02 亿元，同比增长 364.38%和 84.92%。2018 年广告业务毛利率为 4.01%，同比下降 11.14 个百分点。

(一) 年报显示，据艾瑞咨询《2018 年中国网络广告市场年度监测报告》，2018 年中国网络广告行业增速仍保持在 30%以上。请结合行业状况、同行业可比公司、你公司主要客户、你公司广告业务核心竞争力等，说明你公司广告业务增长速度远高于行业均值的原因。

回复：

2016 年至 2018 年，公司的移动广告业务包括移动分发业务和移动广告代投放两种模式。公司广告业务的高速增长主要来源于广告代投放业务的高速增长。

基于对互联网广告市场趋势的判断，公司对广告业务做了相应调整，2016 年下半年开始，成立广告代投放业务线，开展腾讯广点通代理业务，该业务是腾讯公司的信息流广告业务，也是其推出的智能广告投放开放平台。腾讯借助其庞大的用户数据体量和技術优势，其广点通平台在智能广告投放时代，具有较为明显的领先优势，其业务规模在近三年的年均增长率超过 100%。伴随腾讯广点通广告业务的快速增长，公司广告代投放业务规模不断扩大，2016~2018 年，公司广告代投放业务收入分别为 0.93 亿元、7.97 亿元、19.34 亿元，占公司广告业务收入的比重从 40%增长至近 97%，广告代投放业务收入的增长带动了公司广告业务整体收入的增长。

截至目前，公司的广告业务积累了一定的经验和品牌。在广告客户方面，公司移动广告代投放业务的广告主覆盖移动网络服务、金融、电商、游戏四大品类，与众多广告客户建立了长期稳定的合作关系。媒体布局方面，公司主要聚焦头部媒体，深入理解头部媒体各项资源，结合技术、数据、创意等，具备一定的整合营销能力。2018 年与腾讯建立核心营销合作伙伴关系，并获得腾讯铂金服务商资质。团队建设方面，公司积极

创造良好的办公环境，良性的竞争机制、丰富的激励措施，吸引了大批营销技术、内容创意、大数据分析应用等领域的优秀人才加入。

(二) 请补充披露最近三年广告业务的前五大客户名称、收入金额及占比、销售模式及回款情况，并说明前五大客户是否发生重大变化，相关客户与你公司是否存在关联关系或其他利益关系。

回复：

1、近3年广告业务前五大客户情况

(1) 2016年

单位：人民币万元

客户名称	收入发生额	占比	回款	是否关联方	备注
北京双方空间广告有限公司	3,931.02	16.87%	602.54	否	广告分发
博盛阳光（北京）科技有限公司	3,654.80	15.69%	2,170.86	否	广告分发
北京新华多媒体数据有限公司	3,395.43	14.58%	2,892.46	否	广告分发
北京富可视科技有限公司	2,976.60	12.78%	1,619.35	否	广告分发
北京致云致远科技有限公司	1,769.54	7.60%	1,288.30	否	广告代投放
合计	15,727.39	67.51%	8573.51		

(2) 2017年

单位：人民币万元

客户名称	收入发生额	占比	回款	是否关联方	备注
北京字节跳动网络技术有限公司	15,381.20	14.21%	13,867.85	否	广告代投放
北京双方空间广告有限公司	8,127.87	7.51%	5,936.68	否	广告分发
北京微播视界科技有限公司	7,905.02	7.30%	7,169.00	否	广告代投放
博盛阳光（北京）科技有限公司	6,627.22	6.12%	7,097.59	否	广告分发
运城市阳光文化传媒有限公司	6,019.55	5.56%	3,987.58	否	广告代投放
合计	44,060.86	40.70%	38,058.70		

(3) 2018年

单位：人民币万元

客户名称	收入发生额	占比	回款	是否关联方	备注
天津博辰科技有限公司	42,532.84	21.25%	42,780.00	否	广告代投放
北京字节跳动网络技术有限公司	35,664.45	17.82%	32,271.30	否	广告代投放
青岛云扬信息科技有限公司	13,551.29	6.77%	-	否	广告代投放
天津易云信息科技有限公司	11,673.73	5.83%	15,507.38	否	广告代投放
北京微播视界科技有限公司	11,559.36	5.77%	12,496.40	否	广告代投放

合计	114,981.67	57.44%	103,055.08		
----	------------	--------	------------	--	--

2、前 5 大客户发生重大变化情况的说明

2016 年，公司广告业务前 5 大客户中有 4 家为广告分发业务客户，1 家为广告代投放业务客户。随着公司广告代投放业务规模的快速扩大，2018 年公司广告业务前 5 大客户均为广告代投放业务客户。

（三）请结合广告业务的经营模式、盈利模式等说明广告业务的收入确认原则，并说明是否存在跨期确认收入、跨期结转成本等情形。请年审会计师核查并发表明确意见。

回复：

1. 广告业务的收入确认原则

公司广告业务主要分两种模式：移动广告分发业务和广告代充值业务：

（1）移动广告分发业务

公司接受广告主委托后将广告包分派至下游渠道商，由下游渠道商进行推送，客户在手机端进行点击注册。公司与广告主和下游渠道商均按 CPA 结算（按注册/激活用户数按条计费），从结算单价的差异中获取利润。

公司每月与客户、供应商核对分发业务数据后，根据约定单价确认收入及成本。

（2）广告代充值

天津点我公司的广告业务主要是代理充值投放业务，天津点我公司作为腾讯广点通等各大互联网广告平台代理商，主要为客户代理在广点通等平台广告投放充值。天津点我公司收到客户充值款后（也存在代垫），向腾讯广点通等平台进行充值，广点通等平台会根据公司全年消耗总量按照一定的返利政策给予天津点我公司阶梯比例的返利，天津点我公司也给予其客户一定比例的返利。

天津点我按广告平台记录的消耗数量和约定的返点比率确认收入；如客户为渠道商的，按充值金额和约定的返点率确认收入。

公司每月广告业务成本结转按照收入成本配比原则结转，根据经过内部各层次审批确认后的收入和约定的成本计算方法结转对应成本。

2. 年审会计师对收入确认、成本结转是否跨期执行的核查程序

（1）我们抽查公司账面数据并与广告主开放给公司的后台及公司腾讯广点通等第

三方平台数据进行核对；

(2) 我们对主要客户及供应商进行访谈、函证；

(3) 我们检查公司收入确认、成本结转政策是否符合企业会计准则的规定，是否一贯执行；

(4) 我们抽取本期收入成本及收付款大额凭证进行测试，并对广告业务执行期后测试程序。

年审会计师意见：

经核查，我们未见公司存在跨期确认收入、跨期结转成本的情形。

(四) 请结合同行业公司情况、成本价格走势等因素，说明你公司广告业务毛利率下降的原因、与同行业公司是否存在重大差异。

回复：

公司广告业务主要分为广告分发业务和广告代投放业务，广告分发业务毛利率较高，广告代投放业务毛利率较低。近年来，公司广告代投放业务规模增长迅速，在公司广告业务中的比重快速增加，导致公司广告业务整体的毛利率持续下降。

1、2018 年广告业务

业务类型	收入	毛利率	占广告业务收入比重
广告分发业务	5,435.45	26.54%	2.72%
广告代投放业务	193,648.47	3.71%	96.74%
其他	1,091.12	-55.94%	0.54%
合计	200,175.04	4.01%	100.00%

2、2017 年广告业务

业务类型	收入	毛利率	占广告业务收入比重
广告分发业务	22,212.23	38.20%	20.52%
广告代投放业务	79,670.51	4.78%	73.60%
其他	6,366.79	64.44%	5.88%
合计	108,249.53	15.15%	100.00%

3、2016 年广告业务

业务类型	收入	毛利率	占广告业务收入比重
广告分发业务	13,957.85	37.24%	59.92%
广告代投放业务	9,337.83	2.21%	40.08%
合计	23,295.68	23.20%	100.00%

（五）据披露，你公司 2017 年广告业务的前五大客户中，北京双方空间广告有限公司（以下简称“双方空间”）和北京富可视科技有限公司（以下简称“富可视科技”）的注册地分别为北京市朝阳区高碑店乡半壁店村惠河南街 1008B 四惠大厦 3 层西区 3030 房间、3031 房间，而你公司与这两家公司的销售额分别为 8,127.87 万元、6,409.39 万元，合计 1.45 亿元。请详细说明你公司与双方空间、富可视科技的具体业务往来情况，包括但不限于合同内容、金额、收入确认时点、毛利率、收款时间等，这两家公司与你公司是否存在关联关系或其他利益关系。

回复：

1、业务往来情况

北京富可视科技有限公司与美生元签订了《手机产品渠道合作协议》，北京双方空间广告有限公司与美生元签订了《信息推广合作协议书》。上述两家公司均与美生元合作开展移动分发业务。具体业务往来情况如下：

单位：人民币元

客户名称	北京双方空间广告有限公司	北京富可视科技有限公司	合计
2017 年年报收入	81,278,650.19	64,093,930.85	145,372,581.04
追溯调整	-10,906,513.58		-10,906,513.58
调整后收入	70,372,136.61	64,093,930.85	134,466,067.45
毛利率	38.89%	35.29%	
已回款	44,362,526.40	36,006,105.40	80,368,631.80
其中：回款（2017 年）	36,089,848.80	29,009,774.10	65,099,622.90
其中：回款（2018 年）	8,272,677.60	6,996,331.30	15,269,008.90
收入确认时点	2017 年度	2017 年度	

2、是否存在关联关系或其他利益关系的说明

公司经查询全国企业信用信息公示系统，未发现上述 2 家客户与公司存在关联关系；公司询问了负责游戏业务的高级管理人员，相关高级管理人员表示上述 2 家公司与公司不存在关联关系。

十、报告期内，你公司单机游戏发行收入 2.57 亿元，同比下降 50.31%，移动端网络游戏发行收入 1.69 亿元，同比增长 0.70%，游戏业务毛利率为 11.06%，同比下降 18.15 个百分点。请分别披露排名前五的单机游戏和移动端网络游戏的名称、上线时间、盈利模式、最近两年的用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU 值、充值流水等，说明单机游戏发行业务收入大幅下降的原因及合理性；并结合行业状况、同行业可比公司、主要成本构成分析游戏业务毛利率下降的原因。

回复：

根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据(CNG 中新游戏研究)、国际数据公司(IDC)共同发布的《2018 年中国游戏产业报告》显示，2018 年中国游戏市场实际销售收入达 2144.4 亿元，同比增长 5.30%。国内游戏市场用户需求改变、用户获取成本提升、游戏用户向头部产品集中导致新产品竞争力下降，2018 年中国游戏市场相对上年增速出现快速下滑，销售收入增长放缓，游戏市场整体进入平稳发展期。2018 年中国游戏用户数量增长速度也较为平稳，用户规模达 6.26 亿人，同比仅增长 7.30%。游戏行业增量用户红利期已经结束，进入存量时代。

2018 年 3 月，原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》，由于机构改革，所有游戏版号的发放全面暂停。2018 年 8 月，国家新闻出版署联合八部门印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》，称将“实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏商务运营数量。”2018 年 10 月，国务院印发《完善促进消费体制机制实施方案（2018—2020 年）》，提出“推进网络游戏转型升级，规范网络游戏研发出版运营”。2018 年 12 月，国产网络游戏版号恢复发放。2018 年 12 月、2019 年 1 月分别有 164 款、283 款游戏获得版号，版号发放速度和数量低于预期。

由于国内游戏市场进入存量用户时代，用户终端硬件设备快速更新换代，用户对游戏产品品质的要求大幅提升，而且随着移动互联网支付形态的快速变化成长，用户上网资费的快速下降，国内游戏市场生态产生较大的变化。

公司的移动单机业务主要涉及捕鱼类、消除类、动作类、飞行射击类、跑酷类、策略塔防类等传统休闲娱乐游戏类型，随着游戏市场生态的变化，移动单机游戏类型正在呈现单机游戏网游化，竞技化；游戏玩法更加深入；用户细分更加精细，垂直化；游戏画风辨识度更高，更具风格；游戏道具的购买方式多样化；游戏发行市场，看广告换道

具正在成为主流的变现方式，游戏发行商的运营策略从直接提升用户消费值，逐渐调整到抢占用户使用时长。基于这样的市场背景，公司原有的游戏类型和游戏品质不再具备竞争优势，加上游戏版号审批放缓，因此公司逐渐降低原有通过电信运营商代计费购买道具，严重依赖游戏版号数量的单机游戏业务。2018 年起，单机游戏业务逐步减少发行数量，从月发行近 40 款，到年底仅剩下 4 款单机游戏。

2017 年~2018 年单机游戏业务前四大游戏的用户数据如下：

游戏名称	月份	新增用户	活跃用户	付费用户	信息费	新增 ARPU
彩石乐消除	2017 年 1 月份	357,048	830,562	132,825	2,682,892	7.51
彩石乐消除	2017 年 2 月份	385,439	889,526	150,952	2,815,433	7.30
彩石乐消除	2017 年 3 月份	332,596	836,790	143,839	3,042,444	9.15
彩石乐消除	2017 年 4 月份	367,802	830,861	140,180	3,287,332	8.94
彩石乐消除	2017 年 5 月份	399,001	864,029	151,452	3,707,115	9.29
彩石乐消除	2017 年 6 月份	527,854	1,149,620	187,231	4,231,768	8.02
彩石乐消除	2017 年 7 月份	545,983	1,151,241	190,939	4,720,015	8.64
彩石乐消除	2017 年 8 月份	532,730	1,143,603	184,065	5,171,908	9.71
彩石乐消除	2017 年 9 月份	555,302	1,181,847	202,220	5,064,133	9.12
彩石乐消除	2017 年 10 月份	513,560	1,072,241	179,240	5,671,891	11.04
彩石乐消除	2017 年 11 月份	528,402	1,156,494	187,384	6,076,087	11.50
彩石乐消除	2017 年 12 月份	509,649	1,116,823	198,924	6,062,968	11.90
彩石乐消除	2018 年 1 月份	429,753	954,847	164,471	5,505,314	12.81
彩石乐消除	2018 年 2 月份	395,978	866,158	153,780	5,107,244	12.90
彩石乐消除	2018 年 3 月份	384,037	835,244	120,150	3,972,767	10.34
彩石乐消除	2018 年 4 月份	251,816	548,929	90,884	3,041,540	12.08
彩石乐消除	2018 年 5 月份	175,000	371,074	65,631	2,290,700	13.09
彩石乐消除	2018 年 6 月份	157,187	317,249	53,220	1,739,331	11.07
彩石乐消除	2018 年 7 月份	111,945	233,801	38,728	1,342,415	11.99
彩石乐消除	2018 年 8 月份	67,331	143,392	24,195	852,226	12.66
彩石乐消除	2018 年 9 月份	42,679	92,141	15,372	484,409	11.35
疯狂捕鱼 4	2017 年 9 月份	155,389	317,191	56,494	1,914,630	12.32
疯狂捕鱼 4	2017 年 10 月份	185,257	392,585	72,889	2,757,832	14.89
疯狂捕鱼 4	2017 年 11 月份	305,290	638,837	106,346	3,969,627	13.00
疯狂捕鱼 4	2017 年 12 月份	347,274	722,152	133,480	5,223,875	15.04
疯狂捕鱼 4	2018 年 1 月份	387,389	842,077	156,395	6,122,564	15.80
疯狂捕鱼 4	2018 年 2 月份	505,752	1,081,954	189,005	7,009,044	13.86
疯狂捕鱼 4	2018 年 3 月份	578,615	1,241,533	170,982	6,781,975	11.72
疯狂捕鱼 4	2018 年 4 月份	451,681	954,750	159,126	6,591,531	14.59

疯狂捕鱼 4	2018 年 5 月份	438,027	941,756	158,615	6,377,943	14.56
疯狂捕鱼 4	2018 年 6 月份	394,718	857,613	152,069	6,166,915	15.62
疯狂捕鱼 4	2018 年 7 月份	414,800	877,414	147,078	5,670,760	13.67
疯狂捕鱼 4	2018 年 8 月份	333,558	716,913	128,174	5,297,542	15.88
疯狂捕鱼 4	2018 年 9 月份	348,501	750,963	128,308	5,047,313	14.48
疯狂捕鱼 4	2018 年 10 月份	319,684	693,624	125,607	5,032,533	15.74
疯狂捕鱼 4	2018 年 11 月份	333,479	737,990	128,484	4,892,762	14.67
疯狂捕鱼 4	2018 年 12 月份	290,451	630,116	114,408	4,665,055	16.06
欢乐捕鱼	2017 年 9 月份	253,535	524,703	87,677	2,439,375	9.62
欢乐捕鱼	2017 年 10 月份	280,291	603,662	102,696	3,281,425	11.71
欢乐捕鱼	2017 年 11 月份	411,287	886,883	147,256	4,756,953	11.57
欢乐捕鱼	2017 年 12 月份	611,454	1,276,103	205,052	6,422,098	10.50
欢乐捕鱼	2018 年 1 月份	636,465	1,365,076	220,563	7,235,902	11.37
欢乐捕鱼	2018 年 2 月份	653,648	1,412,000	248,164	8,459,851	12.94
欢乐捕鱼	2018 年 3 月份	775,777	1,627,144	225,105	8,022,435	10.34
欢乐捕鱼	2018 年 4 月份	629,350	1,377,939	233,487	8,185,881	13.01
欢乐捕鱼	2018 年 5 月份	582,214	1,207,892	223,265	7,805,949	13.41
欢乐捕鱼	2018 年 6 月份	596,651	1,248,449	203,375	7,300,836	12.24
欢乐捕鱼	2018 年 7 月份	531,056	1,157,291	187,074	6,911,280	13.01
欢乐捕鱼	2018 年 8 月份	440,646	915,820	172,464	6,581,256	14.94
欢乐捕鱼	2018 年 9 月份	456,175	928,526	171,567	6,165,313	13.52
欢乐捕鱼	2018 年 10 月份	464,708	1,015,187	178,094	6,460,331	13.90
欢乐捕鱼	2018 年 11 月份	492,702	1,032,347	172,332	6,281,733	12.75
欢乐捕鱼	2018 年 12 月份	468,218	1,012,372	165,142	6,069,540	12.96
街机海王捕鱼	2017 年 1 月份	1,461,529	3,281,975	584,420	12,399,172	8.48
街机海王捕鱼	2017 年 2 月份	1,688,086	3,958,818	643,256	12,614,802	7.47
街机海王捕鱼	2017 年 3 月份	1,618,227	3,435,223	583,957	12,921,641	7.99
街机海王捕鱼	2017 年 4 月份	1,500,328	3,084,037	533,411	12,156,167	8.10
街机海王捕鱼	2017 年 5 月份	1,330,145	2,909,024	491,752	11,265,269	8.47
街机海王捕鱼	2017 年 6 月份	1,113,432	2,380,938	398,694	10,188,844	9.15
街机海王捕鱼	2017 年 7 月份	1,023,478	2,175,521	361,595	9,731,503	9.51
街机海王捕鱼	2017 年 8 月份	1,026,539	2,167,005	345,637	9,313,408	9.07
街机海王捕鱼	2017 年 9 月份	992,369	2,105,031	334,968	9,335,068	9.41
街机海王捕鱼	2017 年 10 月份	872,930	1,883,659	298,179	9,040,942	10.36
街机海王捕鱼	2017 年 11 月份	665,846	1,435,748	256,294	8,866,369	13.32
街机海王捕鱼	2017 年 12 月份	735,849	1,535,114	254,338	8,637,061	11.74
街机海王捕鱼	2018 年 1 月份	631,356	1,404,748	241,239	7,917,335	12.54
街机海王捕鱼	2018 年 2 月份	537,069	1,164,967	206,888	6,977,740	12.99

街机海王捕鱼	2018 年 3 月份	504,283	1,063,383	151,370	5,121,560	10.16
街机海王捕鱼	2018 年 4 月份	320,163	683,753	114,710	4,104,301	12.82
街机海王捕鱼	2018 年 5 月份	262,093	562,746	89,464	3,139,367	11.98
街机海王捕鱼	2018 年 6 月份	175,154	379,797	67,534	2,374,112	13.55
街机海王捕鱼	2018 年 7 月份	137,139	294,778	50,381	1,742,070	12.70
街机海王捕鱼	2018 年 8 月份	87,231	187,212	30,200	1,134,378	13.00
街机海王捕鱼	2018 年 9 月份	60,679	133,174	21,910	784,929	12.94
街机海王捕鱼	2018 年 10 月份	45,983	103,078	16,987	610,624	13.28
街机海王捕鱼	2018 年 11 月份	37,946	80,288	13,772	488,514	12.87

十一、报告期末，你公司资产负债率为 35.33%，现金流量利息保障倍数为-22.47；货币资金期末余额为 1.76 亿元，同比下降 71.15%，短期借款期末余额为 4 亿元，同比增长 400%。请补充说明截至报告期末主要有息负债的具体情况，并结合在手可动用货币资金、资产变现能力、未来现金流预测等说明是否存在流动性风险，以及你公司拟采取的应对措施。

回复：

截至报告期末，公司银行贷款总余额为 48,580 万元，其中长期贷款余额 8,580 万元，短期贷款余额为 40,000 万元。截至 2019 年 5 月末，公司短期贷款余额为 35,832 万元，其中 2019 年 6 月末到期 2,500 万元，三季度到期 1,500 万元，四季度到期 9,632 万元，2020 年 1 季度到期 15,000 万元。

截至 2018 年底，公司账面货币资金 1.76 亿元，其他流动资产中存有银行理财产品 2 亿元。公司短期贷款到期相对比较分散，公司已经与相关银行进行了积极的沟通，争取到期可以续贷；管理层努力做好经营，加强回款，控制资金支出，改善现金流状况，控制流动性风险。

十二、报告期末，你公司预付款项余额为 1.61 亿元，同比增长 82.07%。

（一）请补充披露 2018 年预付账款期末余额前五名的单位名称、预付账款业务背景、付款金额、付款时间等，并说明相关业务是否具有商业实质，与你公司或大股东是否存在关联关系，与大股东是否存在其他业务和资金往来。

回复：

1、2018 年预付账款期末余额前五名情况

单位：人民币元

单位名称	2018 年末余额	付款时间	是否关联方	用途
DBO JAPAN CO.,LTD	17,158,000.00	2018 年 7 月	否	预付网游推广费
北京腾讯文化传媒有限公司	15,491,306.11	2018 年 12 月	否	预付广告代投放款
江苏万圣广告传媒有限公司	15,150,000.00	2018 年 8 月	否	预付应用商店购买款
上海新准广告有限公司	15,150,000.00	2018 年 8 月	否	预付应用商店购买款
北京金山安全软件有限公司	10,875,138.47	2018 年 11-12 月	否	预付广告代投放款

(二)请结合业务发展情况、经营模式、结算模式等说明预付账款大幅增长的原因。

回复：

预付款项按照业务性质分类如下：

单位：人民币万元

预付款项性质	金额	占比
预付网游推广费	4,322.08	25.50%
预付版权金及分成款	1,818.56	10.73%
预付游戏定制费	1,788.00	10.55%
预付移动广告代投放垫款	4,304.73	25.40%
预付应用商店流量购买款	3,030.00	17.88%
预付网剧投资款	563.00	3.32%
预付直播软件制作费	384.00	2.27%
建材板块预付材料款	631.00	3.72%
其他	109.12	0.64%
合计	16,950.49	100.00%

1、预付网游推广费、预付版权金及分成款、预付游戏定制费

公司的移动网络游戏业务模式主要包括：通过代理或定制开发获取游戏产品的发行权益，通过与主流网游分发渠道联合运营的方式进行网络游戏业务的发行和运营。基于

H5 游戏市场的发展，公司从 2017 年开始拓展了 H5 游戏的联合发行业务，并且通过签订 IP，锁定定制开发商等工作，对 H5 游戏市场做积极的部署。

受版本号冻结影响，公司所处的移动网络游戏的行业环境发生了重大不利变化，游戏板块子公司 2018 年下半年计划上线的多款游戏延迟，致使期末预付网游推广费、预付版权金及分成款、预付游戏定制费余额增加。

2、关于预付移动广告代投放垫款

移动广告代投放业务是指帮助广告主完成其在广告平台的投放工作，并对投放效果进行优化，达到广告主的预期，公司从中获取业务佣金的业务模式。公司广告代投放业务的平均账期在 75 天左右，年末预付款均为支付给腾讯广点通等投放平台的预付广告款。

3、关于预付应用商店流量购买款

应用商店流量购买是公司降低流量采购成本、为公司自建广告平台导入用户流量，通过代理商提前预付部分流量采购款锁定价格的方式，支付给其所代理的应用商店等各类流量平台。该部分流量计划对内用于公司游戏投放，对外用于广告业务。

十三、报告期末，你公司应付账款余额为 2.96 亿，同比下降 37.99%。其中，应付游戏广告推广及分成款期末余额为 1.96 亿元，同比下降 44.38%。请你公司补充披露近三年年末按收款方归集的前五名应付账款明细，包括供应商名称、应付账款余额及占比、账龄、是否与你公司或大股东存在关联关系，并结合业务模式、结算方式等说明应付游戏广告推广及分成款大幅下降的原因。

回复：

（一）公司游戏文化业务近三年应付账款前五名情况

1、2016 年应付账款前五名

单位：人民币元

供应商名称	业务类型	余额	占比	账龄	是否关联方
北京炎石天创科技有限公司	单机	8,609,116.04	11.93%	1 年以内	否

北京志诚康盛技术服务有限公司	单机	7,999,589.44	11.09%	1年以内	否
北京掌付科技有限公司	广告分发	6,325,508.20	8.77%	1年以内	否
广州朋聚通信科技有限公司	广告分发	6,179,255.50	8.56%	1年以内	否
随身助（北京）科技有限公司	广告分发	5,483,661.70	7.60%	1年以内	否
合计		34,597,130.88	47.95%		

2、2017 年应付账款前五名

单位：人民币元

供应商名称	业务类型	余额	占比	账龄	是否关联方
广州麒迹信息科技有限公司	广告代投放	85,195,394.86	24.19%	1年以内	否
北京志诚康盛技术服务有限公司	单机	36,476,945.60	10.36%	1年以内	否
北京炎石天创科技有限公司	单机	32,483,773.67	9.22%	1年以内	否
大厂回族自治县星耀网络科技有限公司	单机	21,296,294.98	6.05%	1年以内	否
深圳市米点科技有限公司	单机	17,029,786.60	4.84%	1年以内	否
合计		192,482,195.71	54.65%		

3、2018 年应付账款前五名

单位：人民币元

供应商名称	业务类型	余额	占比	1年以内	1-2年	是否关联方
北京掌付科技有限公司	广告分发	26,476,629.40	13.53%	6,688,730.40	19,787,899.00	否
北京志诚康盛技术服务有限公司	单机	14,367,949.54	7.34%	4,836,188.66	9,531,760.88	否
大厂回族自治县星耀网络科技有限公司	单机	13,598,444.91	6.95%	8,125,590.44	5,472,854.47	否
霍尔果斯维斯塔科技有限公司	广告流量变现	10,569,914.63	5.40%	10,569,914.63		否
北京锋逸无限科技有限责任公司	单机	6,801,262.99	3.47%	6,801,262.99		否
合计		71,814,201.47	36.69%	37,021,687.12	34,792,514.35	

（二）结合业务模式、结算方式等说明应付游戏广告推广及分成款大幅下降的原因

回复：

1、单机游戏和广告分发业务各年末应付账款余额的变化与近三年业务量的变化趋势趋同，2017 年的业务量是最近三年的峰值，各年末的应付账款因业务量的增减变化相应变化，2018 年处于 2017 年所发生业务的结算周期，因此应付账款余额下降明显。

应付游戏广告推广及分成款情况表

单位：人民币元

业务类型	2016 年末	2017 年末	2018 年末	增减	增减率
单机游戏	34,190,145.26	136,245,386.27	83,498,588.53	-52,746,797.74	-38.71%
广告分发	23,632,773.56	76,164,047.63	38,570,254.38	-37,593,793.25	-49.36%
广告代投放	5,166,490.43	94,348,910.03	29,925,476.58	-64,423,433.45	-68.28%

游戏文化业务成本情况表

单位：人民币元

业务类型	2017 年成本	2018 年成本	增减
单机游戏	284,058,672.22	119,371,570.57	-57.98%
广告分发	137,266,103.49	39,926,258.96	-70.91%
广告代投放	758,622,600.00	1,864,626,341.13	145.79%

2.广告代投放业务应付账款大幅减少的原因系公司 2017 年应支付给广州麒迹信息科技有限公司广告投放款 8,520 万元，公司延迟在 2018 年 1 月支付，导致 2017 年末广告代投放业务应付账款金额较大。

十四、报告期末，你公司无形资产账面价值为 13,605.91 万元，其中，累计摊销 3,193.41 万元，计提减值准备 1,284.22 万元。请详细列示计提减值准备的无形资产种类、减值测试的具体过程，并结合公司技术水平和行业技术更新情况说明计提减值准备的原因，计提金额是否充分、合理。请年审会计师核查并发表明确意见。

回复：

1、计提减值准备的无形资产种类、过程及原因

报告期末，公司共计提无形资产减值准备 1,284.22 万元，计提减值的无形资产类别均为版权及著作权。其中《二十四小时》作为单机客户端游戏于 2016 年上线，《浴血长空 2》作为网页游戏于 2017 年上线，本期已达到游戏生命周期后期，后续游戏流水基本不再产生，预计未来无法产生经济收益，公司对上述两款游戏均执行下线操作。《72 层奇楼》和《豪门俱乐部》授权费虽然已支付，但公司经过评估和综合考虑后决定不再对上述两个版权开发相关游戏，并且也不会通过转让授权等其他方式产生经济利益。

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》，对于无形资产账面价值高于未来可收回金额部分全额计提减值准备。公司对于上述不再产生经济利益的游戏版权及授权费，将其账面价值全额计提减值准备。

具体如下：

单位：万元

项目类别	项目名称	原值	累计摊销额	减值准备金额
版权及著作权	《二十四小时》	566.04	324.95	241.09
	《72 层奇楼》	858.49	164.54	693.95
	《浴血长空 2》	377.36	73.38	303.98
	《豪门俱乐部》授权费	70.75	25.55	45.20
合计		1,872.64	588.42	1,284.22

2、年审会计师执行的审计程序

(1) 取得无形资产减值准备计提的书面报告，评价计提无形资产减值准备所依据的资料、假设及方法是否恰当；

(2) 获取管理层在资产负债表日就无形资产是否存在可能发生减值迹象的判断的说明，并逐项进行检查，以确定是否已经发生减值。

(3) 向业务部门人员了解游戏上线及下线情况，并对了解到的情况进行核实。

执行以上审计程序，未见异常。

年审会计师意见：

综上所述，我们认为公司对该部分无形资产减值计提充分、合理。

十五、报告期末，你公司其他应付款科目下新增拆借款 3,122.85 万元。请补充披露相关借款的具体明细、借款方、借款事由、还款时间等，并结合你公司现金流状况说明

是否存在偿债风险。

回复：

公司报告期末其他应付款拆借款明细如下：

借款方	金额	借款事由	还款情况
盐城亿然信息技术有限公司	4,138,551.83	临时拆借	已清
奥美世纪（北京）科技有限公司	4,787,735.91	临时拆借	已清
致维科技（北京）有限公司	22,302,231.24	临时拆借	已还 1,557.14 万元，余额 673.08 万元
合计	31,228,518.98		

上述拆借资金主要是满足公司广告代投放业务在个别时点的临时头寸需要（节假日期间消耗增大，且银行对公业务暂停，公司需提前充值），公司广告代投放业务的回款周期相对较短，上述资金拆借不会对公司造成较大偿债风险。

特此公告。

浙江聚力文化发展股份有限公司董事会

2019年9月7日