
中联资产评估集团（浙江）有限公司关于深圳证券交易所
《关于对浙江世纪华通集团股份有限公司 2022 年年报的问
询函》之核查意见

中联资产评估集团（浙江）有限公司

二〇二三年五月二十九日



1、报告期内，你公司通过上海盛趣科技（集团）有限公司（以下简称“盛趣科技”）、DianDian Interactive Holding（以下简称“点点开曼”）、上海天游软件有限公司（以下简称“上海天游”）、无锡七酷网络科技有限公司（以下简称“七酷网络”）、点点互动（北京）科技有限公司（以下简称“点点北京”）、ActozSoft Co., Ltd.（以下简称“ActozSoft”）等子公司开展互联网游戏业务，构成公司主要收入及利润来源。以前年度，你公司未对游戏业务资产组计提商誉减值准备。报告期内，你对不含 ActozSoft 的游戏业务资产组计提商誉减值准备 54.28 亿元，未对 ActozSoft 资产组相关商誉计提减值准备，你公司商誉减值事项被列为关键审计事项。

（1）请以表格形式罗列报告期内对盛趣科技、点点开曼、上海天游、七酷网络和点点北京等子公司计提的商誉减值准备金额，结合前述子公司被纳入合并报表范围以来的行业政策变化、业务模式、主要产品或服务、近三年主要财务数据、行业发展趋势、未来战略规划等，详细分析近三年（如适用）对其进行减值测试的测算过程，包括但不限于减值依据、评估方法和过程、关键假设及关键参数（如各预测期的营业收入增值率、净利率、折现率等）的选取依据及差异原因，进一步说明报告期内商誉减值准备计提金额是否审慎、合理。

回复：

（一）商誉减值准备金额明细

公司自 2014 年起逐步并购了上海天游、七酷网络、点点开曼和点点北京（以下合称“点点互动”）、盛趣科技等互联网游戏公司。公司自 2019 年完成盛趣科技的并购后，考虑到旗下多个游戏子公司在游戏 IP、研发、商务、发行及职能管理等环节有着较多的协同，为实现研运一体化，提高资源利用率，在 2019 年至 2020 年期间逐步将盛趣科技、七酷网络、上海天游与点点互动的网络游戏业务在研发资源、人力资源、游戏著作权资源、商务资源、发行资源等方面进行了全方位整合；ActozSoft 为盛趣科技下属海外控股子公司，于韩国独立上市，独立运营，因此将其作为单独的资产组；即公司在互联网游戏业务分部下确认两个资产组组合进行商誉减值测试：（I）不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合，其中包含盛趣科技（不含 ActozSoft）、七酷网络、上海天游与点点互动、（II）ActozSoft 资产组。2020 年起，公司已受益于前述整合的协同效应。鉴于不含 ActozSoft 的游戏业务

各资产组均能受益于历史游戏业务企业合并形成的协同效应，因此游戏业务企业合并产生的商誉与游戏业务各资产组组合一起进行减值测试。截至 2022 年 12 月 31 日，上述并购形成的互联网游戏业务未经减值的商誉账面价值合计约人民币 169.40 亿元，其中不含 ActozSoft 的游戏业务商誉账面价值约人民币 167.86 亿元，ActozSoft 商誉账面价值折合人民币约 1.54 亿元。根据减值测试的结果，不含 ActozSoft 的游戏业务及 ActozSoft 的商誉减值准备金额如下：

单位：人民币万元

互联网游戏业务	未经减值的商誉账面价值	商誉减值准备
不含 ActozSoft 的游戏业务	1,678,563.71	542,848.11
ActozSoft	15,386.46	-
互联网游戏业务合计	1,693,950.16	542,848.11

根据《企业会计准则讲解》第 9 章-资产减值第 5 节，由于按照《企业会计准则第 20 号—企业合并》的规定，因企业合并所形成的商誉是母公司根据其在子公司所拥有的权益而确认的商誉，子公司中归属于少数股东的商誉并没有在合并财务报表中予以确认。因此，在对与商誉相关的资产组或者资产组组合进行减值测试时，由于其可收回金额的预计包括归属于少数股东的商誉价值部分，因此为了使减值测试建立在一致的基础上，企业应当调整资产组的账面价值，将归属于少数股东权益的商誉包括在内，然后根据调整后的资产组账面价值与其可收回金额进行比较，以确定资产组(包括商誉)是否发生了减值。上述资产组如发生减值的，应当首先抵减商誉的账面价值，但由于根据上述方法计算的商誉减值损失包括了应由少数股东权益承担的部分，而少数股东权益拥有的商誉价值及其减值损失都不在合并财务报表中反映，合并财务报表只反映归属于母公司的商誉减值损失，因此应当将商誉减值损失在可归属于母公司和少数股东权益部分之间按比例进行分摊，以确认归属于母公司的商誉减值损失。

于 2022 年 12 月 31 日，AcotzSoft 资产组的可收回金额为人民币 9.82 亿元，超过包含商誉的资产组账面价值，超出部分金额为人民币 6.23 亿元，无需计提减值准备。不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合的可收回金额为 184.50 亿元，低于包含商誉的资产组组合账面价值的部分为 84.04 亿元，计算的合并财务报表中反映的归属于母公司的商誉减值损失金额为 54.28 亿元，占商誉原值比 32.05%，具体商誉减值金额如下：

单位：人民币万元	
收购的游戏主体(不含 ActozSoft)	2022年12月31日
	归属于母公司的商誉减值金额
盛趣科技(不含 ActozSoft)	284,948.95
点点互动	197,656.82
上海天游	34,385.46
七酷网络	25,856.88
商誉减值准备金额合计	542,848.11

(二) 子公司被纳入合并报表范围以来的行业政策变化、业务模式、主要产品或服务、近三年主要财务数据、行业发展趋势、未来战略规划等

1、行业政策变化

近年来，游戏行业政策变化主要集中于未成年防沉迷以及版号控制两方面。

政策类型	发布时间	政策要点
未成年防沉迷政策	2020年10月	《未成年人保护法》第二次修订，对“防沉迷”提出了明确要求
未成年防沉迷政策	2020年12月	中国音数协发布《网络游戏适龄提示》团体标准，根据不同年龄阶段未成年人成长特点，提示游戏适合的未成年用户年龄段
未成年防沉迷政策	2021年6月	新版《未成年人保护法》正式实施
未成年防沉迷政策	2021年8月	国家新闻出版署发布《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，要求网游企业沿革限制向未成年人提供游戏服务的时间。
未成年防沉迷政策	2022年3月	《未成年人网络保护条例（征求意见稿）》规定网络产品和服务提供者应当建立健全防沉迷制度，不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务
未成年防沉迷政策	2022年11月	游戏工委表示，未成年人沉迷游戏问题已经基本解决。
版号控制政策	2020年9月	国家新闻出版署发布首批撤销版号
版号控制政策	2021年3月	国家新闻出版署发布《游戏审查评分细则》，低分游戏将被打回，无法进入版号审批排队流程
版号控制政策	2021年8月	国家新闻出版署暂停游戏版号审批
版号控制政策	2022年4月	重启版号发放，45款游戏获批

资料来源：政府官网、游戏工委、Gamelook，兴业证券经济与金融研究院、慧博智能投研整理

(1) 未成年人防沉迷监管趋严，但对游戏业务板块影响较小

自2021年国家新闻出版署发布《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》后，国内各大游戏企业迅速响应，持续加强引导未成年人、细化落实防沉迷机制和相关保护举措。公司境内业务主营的传奇类游戏的主力人群为80后、90后的成年玩家，且境内业务持续完善自身网络游戏防沉迷机制，

目前自有平台未成年注册用户已降至千分之五，未成年用户充值占比降至十万分之五，因此上述未成年防沉迷政策对境内业务的影响较小。境外业务主要于海外市场运营游戏，亦未受到防沉迷政策的不利影响。

(2) 近三年版号发放政策变化的影响已在各年度盈利预测中充分考虑其制约影响

根据国家新闻出版署网络游戏审批信息公开结果，近年来游戏版号发放情况如下：

2019年，国产版号共下发1385款，世纪华通9款；进口版号共下发185款，世纪华通1款。2020年，国产版号共下发1316款，世纪华通5款；进口版号共下发97款，世纪华通5款。2021年，国产版号共下发679款，世纪华通1款，进口版号共下发76款，世纪华通1款。根据国家新闻出版署网络游戏审批信息公开结果，2020年国家新闻出版署发布首批撤销的版号但未影响2020年版号总体发放数量，2021年8月-2022年3月暂停下发版号，至2022年4月11日，国家新闻出版署恢复国产网络游戏的审批发放，版号审批恢复，大大降低了新游戏上线的不确定性。从实际情况看，公司在2022年取得5款版号，已逐步恢复正常节奏，取得的新版号主要包括《龙之谷世界》《传奇世界无双》《饥荒：新家园》。2020年度、2021年度及2022年度进行商誉减值测试时，公司管理层及业务团队充分结合游戏版号申请进度考虑游戏上线时间，在盈利预测时均考虑了版号发放对游戏上线的制约影响。

2、主要业务模式

游戏业务板块各公司的主营业务为游戏研发及运营。游戏运营模式主要如下：

(1) 自营模式

自营销售模式指公司独立进行游戏产品的研发、引进以及销售，该模式下公司的自主性较强，独占游戏的销售收入，无需与其他游戏平台商进行收入分成；游戏过程中，游戏玩家通过第三方支付平台进行游戏充值并购买相关游戏道具。游戏玩家在游戏进行中，通过网银充值到公司在第三方支付平台开立的账户，公司可以实时查询充值情况。公司每月核对游戏后台充值数据与第三方支付平台充值数据的一致性。同时，公司与第三方支付平台签订服务协议，定期与第三方支

付平台结算划款。

(2) 授权模式

公司将持有的传奇等游戏 IP 授权许可被授权方利用相关游戏 IP 改编游戏，或将自研游戏产品授权第三方游戏运营商进行运营、推广，公司的收益来自于第三方游戏运营商对玩家在游戏内充值购买虚拟道具的销售收入分成。具体为：公司产品由游戏平台类公司运营过程中，游戏玩家一般先将资金充值到游戏平台（或购买游戏平台的虚拟货币），然后购买公司游戏虚拟道具，由平台商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的分成款。

公司在确认两个资产组组合后，主要业务模式一直保持是以研发为基础采用多种游戏运营模式的方式，即公司业务模式在近三年未发生变化。

3、主要产品或服务

公司主要产品情况如下：

端游产品	《传奇世界》《热血传奇》《彩虹岛》《新英雄年代》《龙之谷》《风云》《冒险岛》《泡泡堂》《最终幻想 14》《永恒之塔》《街头篮球》等
手游自营产品	《血族》《庆余年》《雷霆霸业》《雷霆 2.0》《Family Farm Adventure》《Dragonscapes Adventure》《阿瓦隆之王》《火枪纪元》等
手游授权产品	《热血传奇手游》《传奇世界手游》《龙之谷 2》《热血传说》《金装裁决》《盟重英雄》等
页游产品	《Family Farm》《Royal Story》《Happy Acres》等

4、近三年主要财务数据

不含 ActozSoft 游戏业务板块近三年主要财务数据情况如下：

单位：人民币万元

项目	2020 年	2021 年	2022 年
营业收入	1,280,326.69	1,146,090.18	876,591.16
经营利润	344,644.28	113,336.27	67,664.52

备注：经营利润为营业收入扣除营业成本、营业税金及附加、销售费用、管理费用及研发费用后的经营利润。

2021 年经营利润较 2020 年减少的主要原因系 2021 年公司改组董事会，公司管理层变更后建立了新的游戏板块战略并更注重自研自发，加大游戏著作权的储备，2021 年未产生著作权转让收入，对 2021 年经营利润的影响约 8 亿元；叠

加若干境内在研新游戏延期上线的因素以及在研新游戏上线后收入不达预期的因素导致境内业务经营利润下滑。此外，境外业务 2021 年加速从代理发行向自主研发的模式转型，境外业务 2021 年持续增加自研新产品的研发投入以及持续增加自研产品商业化初期的前期市场推广投入以预期未来可以为公司游戏业务带来业绩的持续增长，两类费用合计导致公司 2021 年净利润较 2020 年减少 12.7 亿元，使得境外业务 2021 年出现较大的暂时性亏损。综上，于 2021 年造成公司业绩下滑的波动因素并非持续性的，上述董事会改组及战略转型等因素在 2020 年度预测时基于历史经验和可知信息无法合理预见。

2022 年经营利润较 2021 年减少的主要原因系境内业务受到 2021 年预测时不可合理预见的市场游戏玩家偏好快速变化的影响，使得公司历史上曾经成功发行及运营的游戏品类在 2022 年受欢迎程度未达预期，2022 年的部分移动端授权游戏流水表现不佳，导致授权游戏收入和对应利润下降。2022 年境内外市场竞争日趋激烈，自研自发游戏市场投放成本大幅提高，境内外业务 2022 年处于对部分自研游戏商业化策略的调优阶段，研发费用持续发生的同时，公司为了控制境外游戏业务的亏损进一步扩大，暂时削减了市场费用的投入，游戏运营收入也随之暂时降低。

5、行业发展趋势

(1) 境内游戏市场

根据伽马数据发布的游戏产业报告显示：

2020 年中国游戏市场销售收入同比增长 20.71%（2019 年：7.66%）；中国游戏产品海外市场销售收入 2020 年增长率达到 33.25%（2019 年：20.95%）。

2021 年中国游戏市场销售收入保持持续增长，同比增长 6.4%（2020 年：20.71%）；中国游戏产品海外市场销售收入当年增长率达到 16.59%（2020 年：33.25%）。

2022 年第一季度中国游戏市场实际销售收入环比增长 10.08%，同比增长 3.17%；然而 2022 年全年，中国游戏市场实际销售收入同比下降 10.33%，首次出现负增长。下降的主要原因包括：一是受到境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。三是受国内综合因素影响，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。

（2）境外游戏市场

根据 Newzoo 在 2020 年 7 月发布的《全球游戏市场报告 2020》，预测 2020 年全球游戏市场规模将同比上升 9.3%至 1,593 亿美元；但在 2020 年 12 月发布的《游戏市场更新》中，将预测全球游戏市场规模调整至 1,749 亿美元，同比增长 20%。

根据 Newzoo 在 2021 年 7 月发布的《全球游戏市场报告 2021》，预测 2021 年全球游戏市场规模将同比下降 1.1%至 1,758 亿美元；但在 2021 年 12 月发布的《游戏市场更新》中，将预测全球游戏市场规模调整至 1,803 亿美元，同比增长 1.4%。2021 年 12 月发布的《2021 年中国游戏产业报告》显示，中国自主研发游戏海外市场销售收入 180.13 亿美元，较去年增收 25.63 亿美元，同比增长 16.59%。虽然 2021 年全球游戏市场规模保持平稳，但中国游戏厂商的海外市场收入份额呈现快速增长。

2022 年，全球游戏市场均面临逆风，Newzoo 持续下调全年市场规模预估。根据 Newzoo 在 2022 年 7 月发布的《全球游戏市场报告 2022》，预测 2022 年全球游戏市场规模将同比增长 2.1%至 1,968 亿美元；但在 2022 年 11 月发布的《游戏市场更新》中，将预测全球游戏市场规模下调至 1,844 亿美元，同比下滑 4.3%。从整体上看，移动游戏、主机游戏的整体收入在 2022 年均有下滑。

综上，游戏行业 2020 至 2021 年收入规模持续增长，且在 2022 年第一季度的行业发展情况趋于向好，但从实际看 2022 年全年游戏行业首次出现负增长，因此公司基于 2022 年的游戏行业数据对 2023 年及以后的预测进行了调整是合理且符合行业趋势的。

6、未来战略规划

公司未来战略规划包括：（1）“游戏出海”战略，专注自研自发，巩固优势品类，在细分领域寻求突破；（2）“精品化”战略，巩固优势品类 MMORPG 赛道，拓展游戏 IP 全球化开发能力；（3）“长线运营”战略，加强游戏内容迭代升级，提升运营能力与用户管理，延长核心游戏生命期限。

（三）商誉减值测试评估过程分析

商誉减值测试过程：对其可收回金额与形成的包含商誉的相关资产组或资产组组合账面价值做比较，可收回金额低于后者的差额为减值金额。2020、2021、2022 年度，均采用现金流现值计算可回收金额，三年现金流量现值模型均保持一致；其采用的主要假设、评估方法过程一致。

1、2020 年至 2022 年减值测试主要假设相同

(1) 一般假设

商誉减值测试采用的方法通常涉及的一般假设有交易假设、公开市场假设和资产持续经营假设。

A. 交易假设

假设所有待评估资产均可以正常有序交易。

B. 公开市场假设

假定在市场上交易的资产，或拟在市场上交易的资产，资产交易双方彼此地位平等，彼此都有获取足够市场信息的机会和时间，以便于对资产的功能、用途及其交易价格等做出理智的判断。

C. 资产持续经营假设

假设委托评估的商誉相关资产组组合按基准日的用途和使用方式、规模、频率和环境等情况持续使用，或者在有所改变的基础上持续使用。

(2) 特殊假设

A. 国家现行的宏观经济、金融以及产业等政策不发生重大变化。

B. 社会经济环境以及所执行的税赋、税率等政策无重大变化。

C. 未来的经营管理班子尽职，并继续保持现有的经营管理模式持续经营。

D. 企业的管理模式、销售渠道、行业经验等与商誉相关的不可辨认资产可以持续发挥作用，其他资产可以通过更新或追加的方式延续使用。

E. 假设评估基准日后委托评估资产组组合的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出。

F. 在采用收益法评估包含商誉的相关资产组组合可收回金额时，假设包含商誉的相关资产组组合现行用途为最佳用途，假设未来年度游戏上线按计划进行，游戏分成参数按合同约定继续执行，假设永续期业务保持稳定增长。

G. 假设未来年度合并范围内业务结构保持不变，未来年度合并口径综合所

得税率参考历史年度水平。

H. 未考虑遇有自然力及其他不可抗力因素的影响，也未考虑特殊交易方式可能对评估结论产生的影响。

I. 相关资产组组合持有人的经营场所为租赁，假设现有租赁状况不变的情况下，相关资产组组合持有人可继续以租赁方式和合理的租赁价格取得经营场所的使用权持续经营。

J. 未考虑资产组组合将来可能承担的抵押、担保事宜。

各年度商誉减值测试一般假设及特殊假设无重大变化。

2、2020 年至 2022 年减值测试的未来现金流量现值计算评估方法相同

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》的规定，因企业合并形成的商誉应在每年年度终了或在会计期间内出现减值迹象时进行减值测试。

估算包含商誉的相关资产组组合预计未来现金流量的现值，应当按照资产在持续使用过程中所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对现金流量进行折现后的金额加以确定。

估算包含商誉的相关资产组组合公允价值减去处置费用后的净额，应该通过估算评估对象公允价值，再减去处置费用的方式加以确定。估算公允价值的方法主要有市场法、收益法和成本法。

商誉减值测试评估方法应当与以前会计期间商誉减值测试采用的评估方法保持一致，除非有证据显示变更后的评估方法得出的评估结论更具合理性，或者因以前会计期间采用评估方法依据的市场数据发生重大变化而不再适用。

评估基准日，企业正常经营，短期内没有将评估对象处置的计划。结合企业收购时评估方法的选择，公司聘请评估机构进行评估时首先估算包含商誉的相关资产组组合预计未来现金流量的现值。当预计未来现金流量的现值估算结果显著低于包含商誉的相关资产组组合账面值时，再估算包含商誉的相关资产组组合的公允价值减去处置费用后的净额，并按照两者之间较高者确定商誉减值测试可收回金额。

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》（财会〔2006〕3 号）第三章第八条，资产的公允价值减去处置费用后的净额，应当根据公平交易中销售协议价格减去直接归属于该资产处置费用的金额确定。不存在销售协议但存在资产活跃

市场的，应当按照该资产的市场价格减去处置费用后的金额确定。资产的市场价格通常应当根据资产的买方出价确定。在不存在销售协议和资产活跃市场的情况下，应当以可获取的最佳信息为基础，估计资产的公允价值减去处置费用后的净额，该净额可以参考同行业类似资产的最近交易价格或者结果进行估计。企业按照上述规定仍然无法可靠估计资产的公允价值减去处置费用后的净额的，应当以该资产预计未来现金流量的现值作为其可收回金额。在 2022 年商誉减值测试时点，不存在拟进行的交易，且公司认为市场交易价格并不直接，公司分析资产组或资产组组合的预计未来净现金流量现值与公允价值趋近，考虑资产组组合处置费用进行公允价值减去处置费用的测算，预计未来现金流量的现值高于公允价值减去处置费用后的净额，故选用未来现金流量的现值作为可收回金额。

评估采用预计未来现金流量的现值的评估方法进行评估，与公司以前会计期间商誉减值测试采用的方法一致。

基本模型如下：

考虑到商誉减值测试的一般要求，结合资产组组合的特点，基于持续经营的假设前提，采用永续模型分段预测折现的思路，估算资产预计未来现金流量的现值。具体计算公式如下：

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i} + \frac{R_{n+1}}{r(1+r)^n} - A$$

式中：

P：资产未来现金流量的现值；

R_i：第 i 年预计资产未来现金流量；

R_{n+1}：预测期后的预计资产未来现金流量；

r：折现率；

n：详细预测期；

A：期初营运资金。

折现率计算过程如下：

根据《资产评估专家指引第 11 号—商誉减值测试评估》（中评协[2020]37 号）文件，折现率可采用加权平均资金成本作为替代利率。

本次评估采用资本资产加权平均成本模型（WACC）确定折现率 r：

$$r = r_d \times w_d + r_e \times w_e$$

式中：

Wd: 评估对象的债务比率，本次评估按照可比上市公司的资本结构确认；

We: 评估对象的权益比率；

rd: 所得税后的付息债务利率，本次评估按照中国人民银行公布的全国银行间同业拆借中心授权公布贷款市场报价利率确定；

re: 权益资本成本。本次评估按资本资产定价模型（CAPM）确定权益资本成本re；

$$r_e = r_f + \beta_e \times (r_m - r_f) + \varepsilon$$

式中：

rf: 无风险报酬率；

rm: 市场期望报酬率；

ε: 评估对象的特性风险调整系数；

βe: 评估对象权益资本的预期市场风险系数；

$$\beta_e = \beta_u \times (1 + (1 - t) \times \frac{D}{E})$$

βu: 可比公司的预期无杠杆市场风险系数；

$$\beta_u = \frac{\beta_t}{1 + (1 - t) \frac{D_i}{E_i}}$$

βt: 可比公司股票（资产）的预期市场平均风险系数；

$$\beta_t = 33\%K + 67\%\beta_x$$

式中：

K: 一定时期股票市场的平均风险值，通常假设 K=1；

βx: 可比公司股票（资产）的历史市场平均风险系数；

$$\beta_x = \frac{Cov(R_x; R_p)}{\sigma_p}$$

式中：

$Cov(R_x, R_p)$: 一定时期内样本股票的收益率和股票市场组合收益率的协方差；

σ_p : 一定时期内股票市场组合收益率的方差。

由于在预计资产的未来现金流量时均以税前现金流量作为预测基础的,而用于估计折现率的基础是税后的,应当将其调整为税前的折现率,以便于与资产未来现金流量的估计基础相一致。具体方法为以税后折现结果与前述税前现金流为基础,通过单变量求解方式,锁定税前现金流的折现结果与税后现金流折现结果一致,并根据税前现金流的折现公式倒求出对应的税前折现率。

3、减值测试关键参数选取对比

(1) 预测关键参数对比情况

	2020 年度	2021 年度	2022 年度
预测期平均增长率	6.6%	15.0%	9.1%
稳定期增长率	2.1%	2.5%	2.0%
经营利润率	31.9%	22.9%	21.2%
税前折现率	16.6%	16.4%	16.4%

(2) 关键参数选取及差异分析

A. 预测期平均增长率

公司根据发展规划,每年推出数款新游戏,未来销售收入预测基于目前运营产品及新产品开发计划,即根据未来年度每年上线运营产品,参考已上线产品运营指标的变化趋势,分别计算确定未来年度不同运营产品的分成收入,然后汇总得出全部产品的运营收入。

其中,对于基准日已上线游戏产品的预测,主要根据历史运营数据及游戏生命周期对游戏剩余生命周期内的运营指标及充值流水进行趋势预测,业务流水预测主要包括月活跃用户、付费用户数、ARPPU 值等。对于未来拟研发运营的游戏,依据游戏研发计划,结合已运营游戏及市场同类游戏水平进行预测。

预测期平均增长率为预测期最后一年(第五年)的收入较减值测试基期实际收入的复合增长率。

2020 年度公司不含 ActozSoft 游戏业务实际情况:

	2020 年度
	不含 ActozSoft 游戏业务实际
当期收入增长率	7.7%

2020 年度关键参数的选取依据:

2020 年度预测期平均增长率为 6.6%, 低于不含 ActozSoft 游戏业务 2020 年

度较 2019 年度的收入增长率 7.7%。公司考虑到代理发行产品《阿瓦隆之王》《火枪纪元》随着海外市场竞争逐步激烈，流量红利减退，将进一步压缩代理产品的营业利润，2020 年境外业务重点由代理游戏逐渐转变为自研自发游戏。2020 年商誉减值测试预测时，预计 2021 年《阿瓦隆之王》与《火枪纪元》的运营流水大幅下降，并预测代理发行合作到期后不再续约的可能性较大，于 2022 年不再预估产品将贡献流水。公司在 2020 年预测中充分考虑境外业务现有及未来计划投入的资源能够产生的自研游戏未来收入。

2021 年度公司不含 ActozSoft 游戏业务实际情况与预测对比：

	不含 ActozSoft 游戏业务 实际当期增长率	不含 ActozSoft 游戏业务 预测达成率
2021 年度	-10.5%	77.3%

2021 年度实际收入不及预期因素：

2021 年不含 ActozSoft 的游戏业务预测收入实现率为 77.3%。2021 年实际运营过程中，传奇类自研产品《盟重英雄》的授权运营收入自 2021 年 6 月起出现流水减半式衰退导致全年公司最终实现分成收入较预测减少，主要由于外部竞争对手推出的引擎复制了《盟重英雄》的玩法与产品设计策略导致用户的分流；部分授权运营的移动端游戏受外部发行方新产品上线的排期问题导致部分游戏上线延期，造成对应收入未在 2021 年实现；2021 年公司改组了董事会建立了新的游戏板块战略，更注重自研自发，因此减少了游戏产品著作权转让业务。前述商业因素的影响以及公司战略变化的影响是在 2020 年度预测时基于历史经验和可知信息无法合理预见的。

2021 年公司为应对市场竞争所采取的措施如下：1) 考虑到 2021 年的市场竞争，公司与传奇类市场主要厂商协商有关传奇类移动端产品的战略合作，拟获取更多授权类收入。在 2021 年进行预测时，已考虑了传奇类游戏境内市场竞争及公司所作的应对战略的综合影响进行收入预测。2) 将未来一年公司判断符合市场偏好的部分授权类移动端游戏调整为自主运营，以提高产品收益。

2021 年度关键参数的选取依据：

在 2021 年度不含 ActozSoft 游戏业务收入较 2020 年度减少 10.5%，且 2021 年度预测收入实现率为 77.3%的情况下，2021 年度采用的预测期平均增长率为 15.0%。根据前述行业发展趋势分析，整体游戏行业 2020 至 2021 年保持持续增

长，且 2022 年第一季度的行业发展情况趋于向好。根据国家新闻出版署国产网络游戏审批信息公开结果，2021 年 7 月起境内互联网游戏版号暂停审批发放，至 2022 年 4 月 11 日，国家新闻出版署恢复国产网络游戏的审批发放，版号政策释放积极信号，大大降低了新游戏上线的不确定性。公司预测期内授权运营移动端游戏收入占总收入占比在 13%至 16%之间，预测期平均增长率为 16%，主要为公司预期通过未来与传奇类市场外部主要运营厂商的合作能够拓宽传奇类移动端产品的收入来源，获取更多分成收入；此外，随着 2021 年在研游戏项目的推进，部分游戏在预测期的流水情况的预测更加清晰。公司预测期内自主运营移动端游戏收入占总收入占比在 64%至 72%之间，预测期平均增长率为 19%，主要为公司境外业务对自研自发游戏战略实施更加明确，公司为了加速业务转型增加研发人员及产品运营人员以提升境外业务研发能力以及市场推广能力，公司预计随着研发团队及市场推广团队的扩展强大，新游戏能够在预测期内不断推出并获得较好的流水。公司参考同类游戏在上线一年内流水处于上升期，之后流水进入成熟期阶段运营的情况，预计新游戏在上线后和同类游戏保持相似的变化趋势。在大力推进新游戏研发上线的同时，老游戏方面公司亦有计划优化部分游戏（如《Family Farm Adventure》《Dragonscapes Adventure》）的商业化策略，通过在游戏中提升用户体验、提高留存率等获得对应的回报，因此预期已上线的自研游戏亦能够在预测期持续获得较好的流水。

2022 年度公司不含 ActozSoft 游戏业务实际情况与预测对比：

	不含 ActozSoft 游戏业务 实际当期增长率	不含 ActozSoft 游戏业务 预测达成率
2022 年度	-23.5%	67.0%

2022 年度实际收入不及预期因素：

2022 年境外业务预测收入实现率约为 64.4%，主要由于 2022 年度随着境外市场竞争日趋激烈，市场投放成本大幅提高，部分自研或代理产品商业化后流水表现未达预期，回收周期超过原先计划。公司亦在 2022 年第四季度相关行业报告中进一步了解到全球游戏行业呈下降态势，公司决定调整市场投放策略，削减收益确定性不高的产品投放预算，并收缩研发线，并进行了人员架构优化，以控制公司境外业务亏损进一步扩大。由于削减了对已上线产品市场费用的投入，游戏运营收入也随之降低；同时在研游戏研发及优化进程受到上述公司策略调整影

响，亦未能于 2022 年实现预期收入。前述游戏行业海外市场趋势变化以及公司做出的应变决策是在 2021 年度预测时基于历史经验和可知信息无法合理预见的。

2022 年境内业务预测收入实现率约为 69.6%，主要由于 2022 年中国游戏市场实际销售收入整体呈下降趋势。同时 2022 年市场竞争加剧的程度以及游戏玩家偏好的快速变化超出了 2021 年的预期，公司历史上曾经成功发行及运营的游戏品类在 2022 年受欢迎程度未达预期，导致公司境内业务部分游戏的收入较预期产生进一步下滑。2022 年前述境内市场的竞争程度以及市场玩家偏好发生的快速变化，是公司在 2021 年度预测时基于历史运营经验及可合理获知的市场信息所无法合理预见的。

2022 年度关键假设及关键参数的选取依据：

2022 年度预测期平均增长率为 9.1%。为了应对行业变化公司自下半年开始进行降本增效措施，精简研发线与组织架构，虽然优化人员未涉及核心团队，但项目人员架构受到调整的影响，拖延了游戏优化、上线进度。2022 年的预测相较于 2021 年预测的未来拟上线游戏的上线时间都有一定延后，导致 2022 年预测期平均增长率较 2021 年预测期平均增长率下降。此外，境内业务考虑到公司自发产品《庆余年》发行表现不佳，为了降低运营风险，公司在 2022 年调整了游戏发行策略，将 2021 年预测的部分自营传奇类手游在 2022 年调整至授权运营模式，收入确认方式转变导致整体收入规模下降。

B. 经营利润率

经营利润率为预测期经营利润占预测期收入的平均比率。

	2020 年度 实际	2020 年度 预测期
经营利润率	26.9%	31.9%

2020 年度经营利润率的选取依据：

2020 年度预测期经营利润率与 2020 年度实际经营利润率比较接近。2020 年度预测时，2020 年是境外业务战略转型的初期阶段，境外业务已在 2020 年增加相关研发人员，更新了预算，并根据预算情况充分考虑预测期的研发费用及市场费用投入，以及对应资源在预测期能够产生的收益。

	2020 年度	2021 年度

	预测 2021 年度	实际
经营利润率	30.5%	9.9%

	2020 年度	2021 年度
	预测 2021 年起未来五年	预测 2022 年起未来五年
经营利润率（平均）	31.9%	22.9%

2021 年度实际经营利润率不及预期因素：

2020 年进行预测时，考虑到公司的 2020 年游戏著作权类收入达到 8 亿，因此在未来预测中，结合企业的自研产品/IP 储备情况，按照逐年下降 50%的方式进行预测，并在 2025 年及以后不考虑该项业务收入，从公司的已有的自研游戏 IP 储备数量和质量分析，以上游戏著作权类收入预测是具有合理性的。而 2021 年公司建立新的游戏板块战略，更注重自研自发，因此减少了游戏产品著作权转让业务，2020 年度预测的著作权转让收入未产生，导致实际经营利润相应减少。此外，2020 年度预测的具有较高毛利的传奇类游戏授权收入，因 2021 年度外部竞争对手推出的引擎复制了《盟重英雄》的玩法与产品设计策略导致用户的分流，导致整体传奇类游戏授权收入大幅下降。2021 年度根据董事会改组后公司更新的游戏战略对自研自发游戏的扩张计划更加明确，相较于 2020 年的计划，业务加速从代理发行向自研发行的模式转型，对游戏市场投入较大，但回报周期不及预期，导致自营游戏市场买量成本有所增加，这是 2020 年预测时无法合理预测的。

2021 年度关键假设及关键参数的选取依据：

在 2021 年度不含 ActozSoft 游戏业务经营利润率为 9.9%，较 2020 年经营利润率 26.9%下降幅度较大的情况下，2021 年度预测 2022 年起未来五年经营利润率为 22.9%。主要由于，一方面在高毛利的传奇类游戏授权方面，公司于 2022 年初已与传奇类市场的主要厂商协商达成有关传奇类移动端产品的战略合作，拟获取更多传奇类手游授权收益。另一方面，公司 2021 年相较于 2020 年进一步加大研发投入，并预计在未来为公司带来经营利润的增长。此外，公司考虑到游戏市场投入回报周期拉长的影响，预期未来自营游戏市场买量成本将有所增加，2021 年度预测 2022 年起未来五年经营利润率较 2020 年度预测 2021 年起未来五年经营利润率有所减少。

	2021 年度	2022 年度
--	---------	---------

	预测 2022 年度	实际
经营利润率	18.8%	7.7%

	2021 年度	2022 年度
	预测 2022 年起未来五年	预测 2023 年起未来五年
经营利润率（平均）	22.9%	21.2%

2022 年度实际经营利润率不及预期因素：

2022 年度随着境内外市场竞争日趋激烈，市场投放成本大幅提高，且公司为了应对境内外市场激烈的竞争，更加注重游戏产品的质量，但在 2022 年第四季度重新审视后发现境内外业务部分游戏研发成果不及预期，新游戏上线延期或上线后流水不达预期，研发费用大量发生的同时未产生预期收入。公司于 2022 年第四季度重新审视所有在研项目进度，一方面收缩研发线，精简在研项目产品，暂停了预期收益不确定较高的项目，并进行了人员架构优化，另一方面公司决策更好地优化打磨产品，以预期能够满足市场玩家的预期和偏好。前述 2022 年境内外市场变化趋势与公司 2021 年预测时获知的市场变化趋势不同，以及公司受到外部市场影响所做出的决策应对在 2021 年度预测时是无法合理预见的。

2022 年度关键假设及关键参数的选取依据：

公司于 2022 年 4 月终止了两款代理游戏合作，自研产品收入比重提升将提高公司整体经营利润率。此外，公司在 2022 年对游戏优化所做投入具有时效性，其成果预期将在未来年度通过流水表现回升和经营利润率的恢复得以逐步体现。公司在 2023 年第一季度上线的《Frozen City》和《White out Survival》都获得了超出预期的流水，2023 年第一季度的经营利润率恢复到 21.63%，因此公司预计预测期经营利润率有一定回升。综上分析，公司预测 2023 年及以后年度的经营利润率逐步趋于稳定。

C. 折现率与永续期增长率

a.在选取永续期增长率参数时，是以 CPI 指数为基础进行判断。

永续增长率的含义是一个公司或业务达到均衡稳定状态后的一个可以无限持续的长期增长率。根据评估惯例，一般采用中国的长期通货膨胀率作为对长期稳定增长率的最佳估计值，即基于评估基准日 Economist Intelligence Unit (“EIU”) 预测值。在选取永续期增长率参数时，以 CPI 指数为基础进行判断。根据 EIU 公布的预测数据，2020 年度、2021 年度及 2022 年度中国 CPI 预测情

况范围分别在 1.5%到 2.5%、1.9%到 2.6%和 1.8%到 2.2%之间。

综合分析，2020 年度-2022 年度永续期增长率均为参考当年度 EIU 公布的预测中国 CPI 增长率区间确定，具备合理性。

b.整体折现率

2020 年度至 2022 年度游戏业务板块商誉减值测试税前折现率均处于 16.39%至 16.59%区间内，整体折现率取值基本一致。

（四）商誉减值测算结论

单位：人民币亿元

项目	2020 年 12 月 31 日	2021 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
100%商誉及资产组可回收金额	339.63	320.01	184.50
100%商誉及资产组账面值	266.27	267.21	268.54
商誉减值金额	不适用	不适用	84.04
归属于母公司的商誉减值金额	不适用	不适用	54.28

综上所述，公司对 2020 年、2021 年及 2022 年不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合商誉进行减值测试过程中，依据游戏市场的变化、公司的经营规划进行相应的分析和测算，测算结论是审慎、合理的。

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》，资产存在减值迹象的，应当估计其可收回金额。可收回金额应当根据资产的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。基于公司对资产组组合预计的使用安排、经营规划及盈利预测，假设相关经营情况继续保持，且公司处于行业正常经营管理能力水平，通常认为不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合的预计未来净现金流量现值与公允价值并不存在明显差异，考虑资产组组合处置费用进行公允价值减去处置费用的测算，预计未来现金流量的现值高于公允价值减去处置费用后的净额，故选用未来现金流量的现值作为可收回金额是合理的。

（2）请结合前述 5 家子公司近三年盈利情况变化、近三年导致商誉减值主要因素的变化情况等进一步说明相关商誉减值迹象的出现时点认定依据，在 2021 年度净利润下滑时未计提商誉减值准备，却在 2022 年前三季度盈利的情况下，第四季度一次性计提大额商誉减值准备的原因及合理性。

回复：

鉴于不含 ActozSoft 的游戏业务各资产组均能受益于历史游戏业务企业合并

形成的协同效应，游戏业务企业合并产生的商誉应与游戏业务各资产组组合一起进行减值测试。游戏板块模拟合并盈利情况及各子公司近三年财务状况变化如下：

不含 ActozSoft 游戏业务资产组近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年	2021 年	2022 年
营业收入	1,280,326.69	1,146,090.18	876,591.16
经营利润	344,644.28	113,336.27	67,664.52

盛趣科技（不含 ActozSoft）近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年度	2021 年	2022 年
营业收入	702,114.32	565,005.79	460,428.38
经营利润	321,132.87	187,420.80	79,543.96

七酷网络近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年	2021 年	2022 年
营业收入	17,677.09	15,180.18	18,287.32
经营亏损	16,216.83	16,525.99	2,937.81

点点互动近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年度	2021 年	2022 年
营业收入	553,884.79	550,162.16	374,177.66
经营利润/(亏损)	30,630.74	-66,260.96	-32,325.51

上海天游近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年度	2021 年	2022 年
营业收入	36,704.14	41,312.64	40,522.72
经营利润	6,523.73	7,224.31	9,712.50

（一）2021 年度未计提商誉减值准备的原因及合理性

2021 年公司业绩较 2020 年出现下滑未达预期，主要原因包括：（1）2020 年公司发生游戏著作权对外销售，而相关经营活动未在 2021 年发生。该类收入下降的原因并非公司产品研发能力衰退而是基于战略的调整。2021 年公司改组董事会后专注自研自发游戏板块战略，未再对外出售游戏著作权；（2）同样随着游戏战略的更新，公司对自研自发游戏的扩张计划更加明确，相较于 2020 年的预算进一步在 2021 年加大研发投入，在海外业务上加速从代理发行向自主研发的模式转型，公司在研产品的储备数量较 2020 年增加，并预计在未来为公司带来业绩的增长；（3）由于外部发行方新产品上线的排期，公司部分自研产品的上线时间被推迟造成阶段性业绩波动。2021 年前述商业因素的影响以及公司战略变化的影响都是在 2020 年度预测时基于历史经验和可知信息无法合理预见的。

根据问题 1（1）回复中行业发展趋势分析所述，整体游戏行业 2020 至 2021 年保持持续增长，且 2022 年第一季度的行业发展情况趋于向好。游戏版号虽自 2021 年 7 月起暂停审批，但于 2022 年 4 月恢复发放，版号政策释放积极信号，大大降低了新游戏上线的不确定性。

从公司内部情况来看，2022 年第一季度公司在长线运营老游戏方面，以《最终幻想 14》《冒险岛》《彩虹岛》《永恒之塔》为代表的游戏等流水稳定，同比增长 10%以上；在新游戏方面，2022 年 3 月推出的手游新品《庆余年》当月稳居畅销榜前十，3 至 4 月产品流水好于预期，公司游戏板块经营数据环比出现好转。

在储备新游戏方面，公司 2021 年加大研发投入，公司在针对境内及海外市场均储备了品类多元、数量丰富的产品矩阵，包括：《传奇天下》《饥荒：新家园（待定）》、新传奇类手游、《龙之谷国际版》《Frozen City》《White Out Survival》《Wonder Cash Casino》等新产品。公司在 2021 年末进行商誉减值测试时，预期随着新游戏 2022 年第二季度至第三季度间开始陆续上线，将持续为公司带来收入和净利润增量，为未来收益的持续性提供支撑。

综上，根据商誉减值测试结果，公司不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合在 2021 年度未计提商誉减值准备是合理的。

（二）2022 年第四季度计提商誉减值准备的原因及合理性

虽然公司 2022 年前三季度游戏板块持续盈利，营业收入达到 72.57 亿元，但较去年同期相比下降约 20%。2022 年度新上线产品《庆余年》自 2022 年第二

季度开始流水明显低于预期，经过三季度项目调优后其流水表现未能在第四季度改善反而继续快速衰退；此外于 2022 年第三季度新上线的传奇类自研产品《传奇天下》作为传奇类移动端新品首例采用 3D 画面基于 UE4 引擎开发制作，公司对此寄予厚望，但上线后产品流水远低于预期，研发技术的升级以及游戏画面品质提升在经典 IP 传奇类项目中未能如预期带来新增用户，反而降低传奇类 IP 核心用户的留存。

在海外业务方面，《龙之谷国际版》推迟上线，而点点互动若干新产品例如《Mafia World》《Wonder Cash Casino》《Awaken: Chaos Era》上线后收入未达预期，于 2022 年第三季度继续扩大经营亏损。

2022 年 10 月，伽马数据发布了《2022 年第三季度（7—9 月）游戏产业报告》。数据显示，报告期三季度，中国游戏市场实际销售收入环比同比均下降，环比下降 12.61%，同比下降 19.13%。Newzoo 在 2022 年 7 月发布的《全球游戏市场报告 2022》，预测 2022 年全球游戏市场规模将同比增长 2.1%至 1968 亿美元，但在 2022 年 11 月发布的《游戏市场更新》中，将预测全球游戏市场规模下调至 1844 亿美元，同比下滑 4.3%。

2022 年公司执行一贯的游戏战略，但基于前三季度的业绩疲软，以及关注整体游戏行业的下滑趋势，公司于 2022 年第四季度紧急制定了决策调整，包括（1）收缩公司研发线，优化研发人员精简研发项目，以更高质量标准优化在研产品；（2）进一步实施降本增效，减少不必要的经营管理成本以提升利润与现金留存；（3）更新盈利预测，关注资产减值评估。

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》的规定，企业应当在资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象。企业合并所形成的商誉，至少应当在每年年度终了进行减值测试。根据企业会计准则的相关规定，与商誉减值相关的前述特定减值迹象包括但不限于：（1）现金流或经营利润持续恶化或明显低于形成商誉时的预期，特别是被收购方未实现承诺的业绩；（2）所处行业产能过剩，相关产业政策、产品与服务的市场状况或市场竞争程度发生明显不利变化；（3）相关业务技术壁垒较低或技术快速进步，产品与服务易被模仿或已升级换代，盈利现状难以维持；（4）核心团队发生明显不利变化，且短期内难以恢复；（5）与特定行政许可、特许经营资格、特定合同项目等资质存在密切关联的商誉，相关资质

的市场惯例已发生变化，如放开经营资质的行政许可、特许经营或特定合同到期无法接续等；(6) 客观环境的变化导致市场投资报酬率在当期已经明显提高，且没有证据表明短期内会下降；(7) 经营所处国家或地区的风险突出，如面临外汇管制、恶性通货膨胀、宏观经济恶化等。

公司于 2020 年末和 2021 年末根据企业会计准则的相关规定对资产组或资产组组合进行了减值测试，测试结果表明相关资产组或资产组组合无需计提减值准备。于 2022 年末，上述(3)、(5)、(6)、(7)情况并不适用于公司。就其他情况分析来看，游戏行业是于 2022 年首次出现行业下滑，其中海外游戏市场规模下滑趋势始于 2022 年第四季度的行业预测更新；其次 2021 年度是公司游戏板块业绩下滑的首年，主要系公司主动调整自研自发游戏战略、加大新产品预算投入增大等因素所致，而并非出现减值迹象。2022 年，公司上线的新产品未达预期造成经营利润持续下跌，公司虽保持盈利但盈利能力持续下降，结合整体游戏行业的下滑趋势，公司于第四季度做出调整决策，优化研发人员精简研发项目。因此，公司认定游戏板块商誉减值迹象出现在 2022 年第四季度的依据是充分的。

综上，不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合于 2022 年度计提减值准备是具备合理性的。

(3) 请结合 ActozSoft 资产组和不含 ActozSoft 的游戏业务资产组的游戏资产主要经营地及其监管政策、主营业务模式、主要用户 IP 属地、近三年业绩表现等差异，说明报告期内两个资产组商誉减值准备比例计提存在极大差异的原因及合理性。

回复：

ActozSoft 为公司下属子公司盛趣科技于历史报告期通过并购方式获取控制权，持股 51.06%的子公司，为韩国 KOSDAQ 上市公司。作为独立的上市公司，ActozSoft 设置独立的董事会与治理层架构，公司将并购 ActozSoft 产生的商誉作为单独资产组进行年度商誉减值测试。ActozSoft 的主要经营地为韩国，遵守韩国当地相关监管政策。ActozSoft 主营业务模式主要为客户端游戏产品在韩国以及海外地区（东南亚地区为主）的发行以及自有 IP（包括例如《传奇》《千年》以及《彩虹岛》等）的对外授权运营业务。ActozSoft 自营产品的主要用户位于韩国及东南亚地区，自有 IP 授权客户主要为中国大陆地区游戏开发商。

不含 ActozSoft 的游戏业务资产组的游戏资产主要经营地为中国地区，遵守国内相关监管政策。主营业务模式主要为客户端及移动端产品在中国以及海外地区（欧美地区为主）的运营发行，其自营产品的主要用户位于中国及欧美地区。

因此公司于每年度分别就 ActozSoft 资产组以及不含 ActozSoft 的游戏业务资产组进行独立的商誉减值测试。

ActozSoft 资产组近三年业绩表现如下表所示：

单位：人民币万元

项目	2020 年度	2021 年	2022 年
营业收入	42,796.03	49,103.88	41,690.12
经营利润	11,124.96	12,321.95	10,297.82

ActozSoft 游戏业务收入主要来源于自营以及授权游戏两部分。

其中自营的客户端游戏主要为《彩虹岛》《最终幻想 14》等，有近 10 年的长线运营历史且流水保持稳定。

授权游戏主要为通过向中国境内游戏公司授权《传奇》IP 获取分成收益。2021 年 12 月最高法对关于《传奇》IP 权利的进一步确认，这是中国最高法历史性首次针对《传奇》游戏相关权利和效力做出的终审裁判，进一步明确了盛趣科技和 ActozSoft 合法享有《传奇》IP 的各项权益。因此，ActozSoft 将进一步受益于《传奇》IP 高力度维权与传奇生态市场的全方位发展经营。

ActozSoft 资产组近三年商誉减值测算结果：

单位：人民币万元

项目	2020 年 12 月 31 日	2021 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
100%商誉及资产组可回收金额	40,425.67	79,847.54	98,228.92
100%商誉及资产组账面价值	36,275.23	32,329.70	35,972.04
商誉减值金额	不适用	不适用	不适用

综上，ActozSoft 近三年业绩表现稳定，未来的收入也具备较高的可实现性。经公司聘请的第三方资产评估机构采用预计未来现金流现值方法对 ActozSoft 资产组进行商誉减值测算，历史年度及报告期内未计提商誉减值准备。

(4) 请补充披露游戏业务资产组商誉减值评估报告。

回复：

已补充披露上传游戏业务资产组商誉减值评估报告。具体内容详见同日披露于巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）的《浙江世纪华通集团股份有限公司拟对合并上海盛趣科技（集团）有限公司等形成的商誉进行减值测试涉及的包含商誉的相关资产组组合评估项目》及《上海盛趣科技（集团）有限公司拟对合并 Actoz Soft Co.,Ltd 形成的商誉进行减值测试涉及的商誉及相关资产组评估项目》。

2、报告期内，你对长霈（上海）投资中心（有限合伙）、浙江游码网络科技有限公司、成都灵绘文化传播有限公司、上海白兔网络科技有限公司等联营企业的长期股权投资计提减值准备 7.10 亿元。请补充说明报告期内长期股权投资减值准备的测算过程，包括但不限于评估方式和过程、关键假设及参数选取、减值依据等，结合前述公司主营业务、业务模式、行业发展情况、近三年主要财务数据（如适用）及长期股权投资减值准备计提金额等说明以前年度减值迹象是否已实际出现，报告期内长期股权投资减值准备计提金额是否审慎、合理。

回复：

报告期内，公司计提减值的长期股权投资如下表所示：

单位：人民币万元

	2021年12月31日	本期减值准备	其他增减变动及损益调整	2022年12月31日
Changpei Investment Centre, L.P.(以下简称“长霈开曼”)/长霈(上海)投资中心(有限合伙)(以下简称“长霈上海”)(以下合称“长霈”)	212,679.52	(58,280.44)	(1,855.13)	152,543.95
上海白兔网络科技有限公司(以下简称“上海白兔”)	6,087.17	(3,807.74)	(1,929.43)	350.00
浙江游码网络科技有限公司(以下简称“浙江游码”)	4,979.54	(3,170.07)	(6.80)	1,802.67
成都灵绘文化传播有限公司(以下简称“成都灵绘”)	5,254.16	(3,712.07)	(694.55)	847.54
其他	2,641.90	(2,055.64)	(236.26)	350.00
合计	231,642.29	(71,025.96)	(4,722.17)	155,894.16

（一）长期股权投资减值准备的测算过程

1、会计政策

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》，资产存在减值迹象的，应当估计其可收回金额。可收回金额应当根据资产的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。

资产的公允价值减去处置费用后的净额,应当根据公平交易中销售协议价格减去可直接归属于该资产处置费用的金额确定。公允价值是指市场参与者在计量日发生的有序交易中,出售一项资产所能收到或者转移一项负债所需支付的价格;处置费用包括与资产处置有关的法律费用、相关税费、搬运费以及为使资产达到可销售状态所发生的直接费用等。资产预计未来现金流量的现值是指按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量,选择恰当的折现率对其进行折现后的金额确定的价值。

2、评估方法

股权估值通常可采用收益法、市场法、资产基础法三种方法进行估值。收益法,是指将评估对象在最佳用途利用中的预期收益资本化或者折现,确定其价值的评估方法。市场法,是指将评估对象与可比上市公司或可比交易案例进行比较,确定其价值的评估方法。资产基础法是指在评估资产时按估测被评估资产的现时重置成本扣减其各项损耗价值来确定被评估资产价值的方法。

(1) 长需

公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对长需股权价值进行测算。长需的底层资产为港股游戏类某科技集团有限公司,其股票具有二级市场交易价格,因此先采用市场法进行公允价值估值,得到公允价值减去处置费用后的净额。此外,根据某科技集团有限公司提供的盈利预测以收益法计算资产预计未来现金流量的现值。公司参考资产评估机构出具报告的测算结果,根据《企业会计准则第8号——资产减值》,可收回金额取两者之间孰高者。因此公司最终选取资产预计未来现金流量的现值确定其可收回金额。

(2) 浙江游码

公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算。根据评估机构采用收益法估值出具的报告,公司以浙江游码未来现金流量现值确认可收回金额。

(3) 成都灵绘

公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对成都灵绘股权价值进行测算。根据评估机构采用收益法估值出具的报告,公司以成都灵绘未来现金流

量现值确认可收回金额。

(4) 上海白兔

上海白兔已于 2023 年一季度签订转让协议并完成处置。公司以公允价值减去处置费用后的净额确定其可收回金额。

(二) 长需情况分析

1、基本情况

于历史报告期，公司通过并购方式持有长需开曼 99.996%有限合伙份额以及长需上海的 99.9969%有限合伙份额。公司通过长需穿透持有某科技集团有限公司 69,330.94 万股股票，除此以外长需无其他底层资产。于历史报告期内，该某科技集团有限公司均处于盈利状态。

于 2022 年 12 月 31 日，某科技集团有限公司每股收盘价较 2021 年 12 月 31 日降幅约 42%且 2022 年度收入同比下降幅度达 30%，经营业绩由盈利转为亏损。公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对长需股权价值进行测算，测算结果，公司对长需计提长期股权投资减值准备 58,280.44 万元。

某科技集团有限公司系一家国内游戏营运商，主营业务收入主要包括手游发行服务收入和游戏开发服务收入，通过发行第三方开发的手游，自主开发和自主运营游戏，IP 授权等获取收益。

某科技集团有限公司最近三年经营情况如下：

单位：人民币万元

项目名称	2020 年	2021 年	2022 年
一、营业收入	382,032.60	395,657.00	271,389.20
二、利润总额	71,680.20	65,110.60	-17,547.30
三、净利润	69,020.00	59,394.30	-21,688.00

根据某科技集团有限公司 2022 年度报告披露，受国内外经济环境以及版号政策影响，部分研发项目出现不同程度延期，新游戏产品上线受到影响。于 2022 年度，某科技集团有限公司营业收入为 271,389.20 万元，同比下降 31.4%，业绩由盈利转为亏损，2022 年度净亏损为 21,688.00 万元。

2、报告期计提减值准备测算过程

(1) 减值迹象分析

i.2020 和 2021 年未出现减值迹象

于 2020 年度和 2021 年度，某科技集团有限公司营业收入分别为 382,032.60 万元和 395,657.00 万元，净利润 69,020.00 万元和 59,394.30 万元，经营情况稳步增长，且其股价没有出现明显高于因时间推移或正常使用而预计的下跌，未出现减值迹象。

ii.2022 年计提减值准备的原因

截止 2022 年 12 月 31 日，某科技集团有限公司公司每股收盘价较 2021 年 12 月 31 日降幅约 42%，且 2022 年度收入同比下降幅度达 30%，经营业绩由盈利转为亏损，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对长需股权价值进行测算，并采用资产预计未来现金流量的现值确定其可收回金额。

(2) 关键假设及参数选取

本次根据某科技集团有限公司提供的盈利预测进行资产预计未来现金流现值的测算，主要参数包括预测期平均增长率、稳定期增长率、经营利润率以及折现率。

关键假设包括宏观经济环境稳定假设、税赋及税率无重大变化假设、业务增量如期实现假设、某科技集团有限公司管理层尽职假设等。

(3) 减值测试结果

综上所述，对长需的可收回金额为 152,543.95 万元，公司据此计提减值准备 58,280.44 万元。

(三) 浙江游码情况分析

1、基本情况

于历史报告期公司通过设立持有浙江游码 30%的股权。历史年度浙江游码未发生过长期股权投资减值。于 2021 年浙江游码收入较上年同期降幅约 49%，财务业绩由盈利转为亏损，净利润降幅达 130%，出现减值迹象，公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算，经测算未发生减值。于 2022 年，浙江游码实际流水远未达到预期，营业收入亦同比进一步下滑，整体经营未取得实质性改善，公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算，经测算，公司以浙江游码未来现金流量现值确定其股权投资的可收回金额对其计提长期股权投资减值准备 3,170.07 万元。

浙江游码的主营业务为游戏的研发与运营，其业务模式主要可分为研发和游

戏运营：

研发模式：作为游戏研发商，完成游戏前期研发及游戏上线后的运营与维护更新，依照约定取得相应收入；

运营模式：作为第三方游戏运营商进行运营、推广，由公司负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议收取一定比例的分成款。

2、报告期计提减值准备测算过程

(1) 减值迹象分析

i. 2021 年出现减值迹象

于 2021 年度，浙江游码原运营游戏受游戏生命周期影响进入衰退期，而新游戏上线受版号影响滞后于预期，导致 2021 年度收入较上年同期降幅约 49%，经营业绩由盈利转为亏损，净利润降幅达 130%，出现减值迹象，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算。

考虑到 2021 年度浙江游码收入明显下降且经营业绩由盈转亏，业绩大幅下滑，公司为改善浙江游码整体经营情况，授权其多款基于传奇类的游戏的改编权。结合传奇类游戏市场成熟度高，其主力玩家为 30-50 岁的成年男性玩家，玩家忠诚度且具备一定的消费能力，预计上述改编游戏在 2022 年度会有可观的流水，浙江游码将受益于上述项目。

同时，根据《中国游戏产业报告》显示，2021 年中国游戏市场销售收入增长率虽出现放缓趋势，但仍保持增长，同比增长 6.4%(2020 年：20.71%)。

结合以上因素，根据评估机构基于浙江游码提供的盈利预测出具的报告，浙江游码于 2021 年底不需要计提减值准备。

于 2022 年度，因客观情况不可预测的变化，玩家的消费行为发生不符合预期的改变，因此在 2022 年度对所持浙江游码的股权计提了减值准备。

ii. 2022 年计提减值准备的原因

《2022 年中国游戏产业报告》显示，2022 年中国游戏市场实际销售收入 2,658.84 亿元，同比下降 10.33%。游戏用户规模 6.64 亿，同比下降 0.33%。继 2021 年市场规模增长明显放缓之后，中国游戏市场销售收入出现八年以来的首次下降。

由于市场整体的环境变化，和因宏观环境改变对玩家消费行为习惯的影响，

2022 年度浙江游码的实际流水远未达到预期，营业收入亦同比进一步下滑，整体经营未取得实质性改善。根据本年度浙江游码提供的盈利预测，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算，并采用资产预计未来现金流量的现值确定其可收回金额。

（2）关键假设及参数选取

本次根据浙江游码提供的盈利预测进行资产预计未来现金流现值的测算，主要参数包括预测期平均增长率、稳定期增长率、经营利润率以及折现率。

关键假设包括宏观经济环境稳定假设、税赋及税率无重大变化假设、业务增量如期实现假设、浙江游码管理层尽职假设等。

（3）减值结果

公司持有的浙江游码股权的可收回金额为 1,802.67 万元，公司据此计提减值准备 3,170.07 万元。

（四）成都灵绘情况分析

1、基本情况

于 2019 年度和 2021 年度，公司之子公司绍兴上虞赛赫股权投资有限公司和宁波七酷投资有限公司通过增资和受让的方式共持有成都灵绘 49%的股权，历史年度成都灵绘未发生过长期股权投资减值。于 2022 年度成都灵绘受行业和人工智能影响，收入不及预期，且因对未来市场的乐观预估导致人员配置成本过高，公司出现亏损，发生减值迹象，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对成都灵绘股权价值进行测算，经测算，公司以成都灵绘未来现金流量现值确定其股权投资的可收回金额，对其计提长期股权投资减值准备 3,712.07 万元。

成都灵绘主营业务为美术外包服务。其业务模式为根据需求方的要求完成角色设计、场景设计等内容后，依约收取服务费用。

2、报告期计提减值准备测算过程

（1）减值迹象分析

i.2021 年未出现减值迹象

于 2020 和 2021 年度中国游戏产业保持较高增速发展，大量的资源集中在端游和手游领域，受整体游戏行业的发展需求，作为游戏研发过程中不可或缺的美术外包服务业务同样呈现上升趋势。

于 2021 年度成都灵绘通过市场调研，紧跟短视频的市场热点开拓了游戏买量视频和游戏特效视频的制作业务，业务订单量显著增加。于 2021 年度，成都灵绘营业收入较上年同期增幅 350%以上，净利润增幅 500%以上，公司整体运营情况良好，不存在减值迹象。

ii.2022 年计提减值准备的原因

基于 2021 年度良好的行业势头，成都灵绘对 2022 年度美术团队规模重新定义，为匹配市场预测的业务增长规模并满足客户的高质量需求，成都灵绘分别在上海、广州及厦门分设子公司，进行大量人才储备与培训，投入了大量的人力成本。

然而，根据《2022 年中国游戏产业报告》显示，2022 年中国游戏市场实际销售收入 2,658.84 亿元，同比下降 10.33%。游戏用户规模 6.64 亿，同比下降 0.33%。中国游戏市场销售收入出现八年以来的首次下降，联动美术外包行业同样受影响。

同时，随着 Stable Diffusion、ChatGPT 的爆火，人工智能迎来了大爆发，游戏原画师正在逐步被取代。人工智能对美术外包行业产生一定冲击，订单业务下降。

截止 2022 年 12 月 31 日，受行业和人工智能影响，成都灵绘收入不及预期，且因对未来市场的乐观预估导致人员配置成本过高，公司出现亏损，出现减值迹象，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对成都灵绘股权价值进行测算，并采用资产预计未来现金流量的现值确定其可收回金额。

(2) 关键假设及参数选取

本次根据取得的成都灵绘盈利预测进行资产预计未来现金流现值的测算，主要参数包括预测期平均增长率、稳定期增长率、经营利润率以及折现率。

关键假设包括宏观经济环境稳定假设、税赋及税率无重大变化假设、业务增量如期实现假设、成都灵绘管理层尽职假设等。

(3) 减值结果

公司以成都灵绘未来现金流量现值确定其股权投资的可收回金额，据此计提减值准备 3,712.07 万元。

(五) 上海白兔情况分析

1、基本情况

于 2017 年和 2019 年，公司之子公司七酷网络通过增资和受让的方式取得上海白兔 37% 的股权，截止 2021 年 12 月 31 日公司对上海白兔计提长期股权投资减值准备 1,632.38 万元，于报告期 2022 年度公司对上海白兔计提长期股权投资减值准备 3,807.74 万元，持有期间累计计提减值准备 5,440.12 万元。

上海白兔主营业务为通过运营直播平台，获取直播业务收入。

2、报告期计提减值准备测算过程

(1) 减值迹象分析

i. 2021 年计提减值准备的原因

由于监管对网络直播行业政策变化，行业发展愈发困难，上海白兔的国内业务量随之大幅萎缩。2021 年度，收入较上年同期降幅约 40%，上海白兔由盈利转为亏损，出现减值迹象，故公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对上海白兔股权价值进行测算，对上海白兔的股权价值计提减值准备 1,632.38 万元。

ii. 2022 年计提减值准备的原因

于 2022 年度，上海白兔国内运营平台因政策原因永久下架，海外直播平台业务不及预期，收入进一步萎缩(较上年同期降幅达 50%)，亏损加剧；上海白兔经营情况未发生改善，且营运资本出现负数，出现明显的减值迹象，公司进行减值测试。

(2) 减值结果

上海白兔已于期后 2023 年一季度签订转让协议并完成处置。公司以公允价值减去处置费用后的净额 350.00 万元确定其可收回金额，计提减值准备 3,807.74 万元。

综上，本公司在报告期内长期股权投资减值准备计提金额审慎、合理。

3、报告期末，你公司长期待摊费用减值余额为 4.54 亿元，主要包括游戏授权金、模具费及装修费等项目。报告期内，你对游戏授权金及模具费计提减值准备 2.04 亿元，请结合相关项目的摊销政策说明对其计提减值准备的原因，相关会计处理是否符合《企业会计准则》的规定。

回复：

报告期内，公司对长期待摊费用计提的减值准备如下表所示：

项目	期末余额（万元）
装修费	12,561.86
模具费	12,934.49
游戏授权金	37,190.00
预付基金管理费	2,095.60
其他	1,018.82
小计	65,800.77
减：减值准备—	
预付游戏授权金	17,937.50
其中：庆余年	1,178.82
Awaken:Chaos Era、Among Gods!	12,167.06
JOJO'S Bizarre Adventure	727.55
1001 克拉女王、燃魂、闪烁之光	1,906.52
神曲	1,957.55
模具费	2,510.30
减值准备小计	20,447.80
账面价值	45,352.96

上述长期待摊费用计提减值准备的原因如下：

（一）游戏授权金减值事项

长期待摊费用包括已经发生但应由本年和以后各期负担的、分摊期限在一年以上的各项费用，其中游戏授权金的摊销政策按预计收益期间分期平均摊销，并以实际支出减去累计摊销后的净额列示。

游戏授权金是指为获得某 IP 在一定时期内的版权，需要向 IP 授权方支付一定的金额。2022 年度，公司对部分流水恶化或研发终止的游戏项目所支付的授权金，计提减值准备 1.79 亿元，具体授权金内容及计提原因如下：

1、庆余年授权金

2022 年 3 月，由公司制作发行同名 3D 武侠 MMORPG 手游庆余年，吸引了不少原著、电视剧粉丝的关注，而自 2022 年第二季度开始因玩法创新性不足等因素，流水大幅下滑，经过三季度项目调优后其流水表现未能在第四季度改善反而继续加速衰退，2022 年 12 月《庆余年》当月流水已下滑至 288 万元，故长期待摊费用中相关资产出现减值迹象。

公司聘请第三方评估机构进行评估，经测算，预计未来现金流量现值高于公

允价值减去处置费用后的金额，因此，最终选用了未来现金流量的现值作为可收回金额，评估师使用了多期超额收益法，即将游戏未来的运营现金流现值，扣除游戏运营预计使用的营运资金、租赁资产及固定资产等除版权金外的其他运营游戏必要的长期资产对游戏的贡献，测算授权金的可收回金额，对上述资产计提减值，减值金额为 1,178.82 万元。

2、Awaken: Chaos Era、Among Gods!（War of Deities: Darkness Rises）授权金

Awaken: Chaos Era 游戏为上海瑶某科技有限公司（以下简称“上海瑶某”）研发，由子公司点点互动代理发行的一款角色扮演卡牌类玩法游戏。该游戏于 2022 年发布上线后，游戏内容难以满足付费用户的需求，对用户的吸引程度逐步下降，活跃用户逐渐流失。上海瑶某研发项目组曾尝试更新迭代玩法，优化游戏内的商业化模式，以提高游戏的商业变现能力。公司也尝试联动第三方 IP 资源对游戏进行宣传推广，提升游戏知名度以吸引流量，效果均未及预期。当前研发团队对游戏的改善和优化活动陷入了困境；由于市场用户对游戏产品的接受程度较低，公司也难以通过加大市场投放活动获取更多玩家，同时，公司预计继续运营该游戏将投入的成本高于未来能够获取的流水收益，故本年度计提减值准备。

公司聘请第三方评估机构进行评估，经测算，预计未来现金流量现值高于公允价值减去处置费用后的金额，因此，最终选用未来现金流量的现值作为可收回金额，评估师使用了多期超额收益法，即将游戏未来的运营现金流现值，扣除游戏运营预计使用的营运资金、租赁资产及固定资产等除版权金外的其他运营游戏必要的长期资产对游戏的贡献，测算授权金的收回金额，对上述资产计提减值，减值金额为 9,186.30 万元。

Among Gods!（War of Deities: Darkness Rises）游戏是北京枇某网络科技有限公司（以下简称“枇某网络”）研发，由子公司点点互动代理发行的一款角色扮演卡牌类玩法游戏。该游戏于 2022 年上线后，因该游戏画面内容质量难以吸引该类型游戏用户群体，上线后游戏表现平平；公司曾尝试在全球多个区域开展投放推广，效果均不理想，预计未来也较难开展市场活动。同时公司预计继续运营该游戏将投入的成本高于未来能够获取的流水收益，故本年度计提减值准备。

公司聘请第三方评估机构进行评估，经测算，预计未来现金流量现值高于公

允价值减去处置费用后的金额，因此，最终选用未来现金流量的现值作为可收回金额，评估师使用了多期超额收益法即将游戏未来的运营现金流现值，扣除游戏运营预计使用的营运资金、租赁资产及固定资产等除版权金外的其他运营游戏必要的长期资产对游戏的贡献，测算授权金的收回金额，对上述资产计提减值，减值金额为 2,980.76 万元。

3、JOJO'S Bizarre Adventure 授权金

公司下属子公司盛趣科技于 2020 年与外部版权方签订协议取得基于《JOJO'S Bizarre Adventure》IP 的游戏改编权并后续签署补充协议。截止 2022 年底，相关游戏项目尚未开发完成，由于公司已违反版权方约定的最晚产品商业化运营时间（2022 年 10 月 31 日），版权方已有权解除双方合作。经过公司商务团队与版权方于年底时点的沟通，双方对是否可以延长最晚产品商业化运营时间并未达成一致。除了研发进度不达预期以及上述重大商务不确定性外，盛趣科技在项目进展沟通会议上也已识别了该项目其他问题：1）核心玩法亮点不突出，与目前市面卡牌游戏玩法存在同质化；2）目前的海外发行方提出的合同要求较苛刻，持续加大研发投入无法保障我方上线后的收益；3）市面上目前已发现该 IP 侵权的游戏，但公司无法直接采取维权行动。因此，公司业务团队已作出 JOJO 自研项目维持最小化开发的变更决策，并持续与外部版权方尝试沟通后续进展。截止 2022 年度财务报表出具日，公司预计该项目取得商业化上线的可能性很低，故本年度计提减值准备。

公司聘请第三方评估机构进行评估，根据管理层提供的 JOJO'S Bizarre Adventure 游戏盈利预测，JOJO'S Bizarre Adventure 授权金对应的累计未来现金流量为负，公司预计未来无法实现商业化运营，故其可收回金额为 0 元。公司对上述资产全额计提减值，减值金额为 727.55 万元。

4、1001 克拉女王、燃魂、闪烁之光授权金

1001 克拉女王于 2022 年 8 月停服，燃魂于 2022 年 9 月停服，闪烁之光于 2022 年 10 月停服，故公司针对 3 款游戏剩余未摊销授权金及预付分成账面价值全额计提减值，减值金额为 1,906.52 万元。

5、神曲授权金

公司于 2019 年与外部第三方公司签订了神曲网页游戏改编授权合同，并将

授权金计入了长摊待摊费用，并在合同期限内进行摊销。经评估，项目进度和质量把控存在较高不确定，同时外部厂商代理发行的不确定性较高，公司于 2022 年第四季度决定暂停项目开发并且未计划于可预见未来重启，故对剩余授权金账面价值全额计提减值，减值金额为 1,957.55 万元。

（二）模具费减值事项

长期待摊费用中的模具费根据预期总产品数量平均摊销。2022 年度，由于子公司浙江世纪华通车业有限公司的部分模具生产的塑料件等产品销量下滑严重、客商经营情况变化等因素影响，预计其可收回金额低于账面价值，存在减值迹象，公司以第三方资产评估机构出具的评估报告为依据，计提减值准备 0.25 亿元。

综上所述，公司相关会计处理符合《企业会计准则》的有关规定。

4、报告期内，你对专用设备计提减值准备 14,394.10 万元，对无形资产计提减值准备 1,533.33 万元。请结合前述资产的形成方式、主要用途、近三年减值准备计提金额等说明减值准备计提的具体情况，包括但不限于测算过程、主要参数及选取依据、减值迹象出现时点判断过程及可回收金额的确定依据。

回复：

（一）专用设备减值事项

1、资产形成方式、主要用途、近三年减值准备计提金额情况

本报告期内计提减值准备的专用设备主要为服务器及云计算设备。公司基于市场预期及未来的战略发展，拟扩充公司整体的硬件实力，为满足未来诸如游戏美术渲染、数字孪生等场景构建等业务的需求，于 2021 年底逐步购置上述设备，于 2022 年度，公司对专用设备计提减值准备 14,394.10 万元，历史年度未计提减值准备。

2、减值迹象出现时点判断过程

设备采购后，由于公司自身业务需求未达预期，除少数设备自用及部分资产出租外，大部分资产处于闲置状态。报告期末，受市场供求及高性能设备上市的影响，服务器及云计算设备市场价格相较采购时点存在明显下降，预计其可收回金额低于账面价值，出现减值迹象。

3、可收回金额的确定依据

公司以资产评估机构出具的评估报告为依据，采用公允价值减去处置费用后的净额确定资产的可收回金额。

4、测算过程、主要参数及选取依据

本次将公允价值减去处置费用后的净额作为服务器及云计算设备的可收回金额，采用重置成本法评估其公允价值。

公允价值=重置全价×成新率

A. 公允价值的确定

1) 重置全价的确定

由于服务器及云计算设备不需要安装（或安装由销售商负责）且运输费用较低，故以现行市场购置的价格作为重置全价。根据规定，符合增值税抵扣条件的电子设备重置成本应该扣除相应的增值税。故采购不含税价格作为设备的购置价，按对应的增值税率测算可抵扣进项税额。

重置全价计算公式：重置全价=设备购置价（不含税）

2) 成新率的确定

按照设备的经济使用寿命，用年限法计算其成新率。其公式如下：

成新率=（1-实际已使用年限/规定或经济使用年限）×100%

规定或经济使用年限考虑确定为 5 年

3) 公允价值的确定

公允价值=重置全价×成新率

B. 处置费用的确定

处置费用为与资产处置有关的法律费用、相关交易税费、产权交易费用以及为使资产达到可销售状态所发生的直接费用等。

1) 法律费用

由于本次按资产出售处理，不会产生相关法律费用，故不考虑相关法律费用。

2) 相关税费

根据相关税务政策，本次处置费用中相关税费费率为城市建设税 7%、教育费附加 3%、地方教育费附加 2%。增值税为价外税，故本次相关税费不含增值税。

3) 产权交易费用

产权交易费用根据《上海联合产权交易所有限公司交易业务收费管理暂行办法》（沪联产交〔2022〕150号）结合资产规模确定。

4) 其他为使资产达到可销售状态所发生的直接费用

其他为使资产达到可销售状态所发生的直接费用如中介费以及咨询费等，根据市场相关收费水平确定。

C. 评估值的确定

评估值=公允价值-处置费用

（二）无形资产减值事项

1、资产形成方式、主要用途、近三年减值准备计提金额情况

基于对游戏云平台建设目的，公司于历史报告期采购弹性混合云平台软件，并将其作为无形资产按 10 年期进行直线法摊销。截至 2022 年 12 月，账面净值为 1,533 万元，历史年度未计提减值准备。

2、减值迹象出现时点判断过程及可收回金额确定依据

公司使用该软件可支撑“发行、运营”业务的游戏云平台，平台具备公司内外部云服务能力，可为公司各游戏官网业务及信息化、支付平台的测试系统提供云服务。于 2022 年度，考虑到公司整体互联网游戏业务表现未达预期，而维持自建云平台需长期持续投入服务器硬件资源，随着前期投入的服务器硬件损耗，初期采购的服务器性能明显下降，故障率显著增加，如需继续项目，需要更换和持续投入硬件设备，总体成本较高，相较于公有云不再具备优势，公司内部经过审慎决策和适当审批，于 2022 年末决策游戏云项目结项。根据《企业会计准则第 8 号—资产减值》，公司按照上述外购软件账面价值全额计提减值准备 1,533 万元。

5、报告期内，你公司发生信用减值损失 15,659.29 万元，合同资产减值损失 1,110.38 万元。请补充说明前述减值损失对应的具体款项构成，并结合前述款项欠款对象的信用风险变化、最近三年账龄结构、历史减值准备比例、期后回款及同行业公司减值准备计提情况等，说明减值准备计提比例是否充分、审慎，是否符合《企业会计准则》的相关规定。

回复：

根据《企业会计准则第 22 号--金融工具确认和计量》（2017 年修订）相关规定，

第四十六条 企业应当按照本准则规定，以预期信用损失为基础，对下列项目进行减值会计处理并确认损失准备：

（一）按照本准则第十七条分类为以摊余成本计量的金融资产和按照本准则第十八条分类为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产。

（二）租赁应收款。

（三）合同资产。合同资产是指《企业会计准则第 14 号-- 收入》定义的同资产。

（四）企业发行的分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债以外的贷款承诺和适用本准则第二十一条（三）规定的财务担保合同。

损失准备，是指针对按照本准则第十七条计量的金融资产、租赁应收款和合同资产的预期信用损失计提的准备，按照本准则第十八条计量的金融资产的累计减值金额以及针对贷款承诺和财务担保合同的预期信用损失计提的准备。

第四十七条 预期信用损失，是指以发生违约的风险为权重的金融工具信用损失的加权平均值。

信用损失，是指企业按照原实际利率折现的、根据合同应收的所有合同现金流量与预期收取的所有现金流量之间的差额，即全部现金短缺的现值。其中，对于企业购买或源生的已发生信用减值的金融资产，应按照该金融资产经信用调整的实际利率折现。由于预期信用损失考虑付款的金额和时间分布，因此即使企业预计可以全额收款但收款时间晚于合同规定的到期期限，也会产生信用损失。

在估计现金流量时，企业应当考虑金融工具在整个预计存续期的所有合同条款（如提前还款、展期、看涨期权或其他类似期权等）。企业所考虑的现金流量应当包括出售所持担保品获得的现金流量，以及属于合同条款组成部分的其他信用增级所产生的现金流量。

企业通常能够可靠估计金融工具的预计存续期。在极少数情况下，金融工具预计存续期无法可靠估计的，企业在计算确定预期信用损失时，应当基于该金融

工具的剩余合同期间。

第六十三条 对于下列各项目，企业应当始终按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备：

（一）由《企业会计准则第 14 号——收入》规范的交易形成的应收款项或合同资产，且符合下列条件之一：

1. 该项目未包含《企业会计准则第 14 号——收入》所定义的重大融资成分，或企业根据《企业会计准则第 14 号——收入》规定不考虑不超过一年的合同中的融资成分。

2. 该项目包含《企业会计准则第 14 号——收入》所定义的重大融资成分，同时企业做出会计政策选择，按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量损失准备。企业应当将该会计政策选择适用于所有此类应收款项和合同资产，但可对应收款项类和合同资产类分别做出会计政策选择。

（二）由《企业会计准则第 21 号——租赁》规范的交易形成的租赁应收款，同时企业做出会计政策选择，按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量损失准备。企业应当将该会计政策选择适用于所有租赁应收款，但可对应收融资租赁款和应收经营租赁款分别做出会计政策选择。

在适用本条规定时，企业可对应收款项、合同资产和租赁应收款分别选择减值会计政策。

报告期内，本公司计提信用减值损失合计人民币 15,659.29 万元，其中其他应收款坏账损失人民币 9,699.10 万元，财务担保合同损失人民币 3,009.14 万元，应收账款坏账损失人民币 2,951.04 万元；合同资产减值损失人民币 1,110.38 万元。分类分析如下：

（1）其他应收款信用减值损失

公司遵循上述企业会计准则的相关规定，对金融工具的信用风险是否自初始确认后显著增加进行评估，其中，信用风险显著增加包括但不限于债务人所处的经营环境、内外部信用评级、实际或预期经营成果的显著变化；已发生信用减值的证据包括但不限于债务人发生重大财务困难或债务人很可能破产等情况。公司于报告期内主要对如下客户或其他应收款组合计提了预期信用损失人民币 9,699.10 万元，款项具体构成、历史减值准备比例、期后回款情况如下：

单位：人民币万元

款项性质	阶段	2022年					2021年	2020年	备注
		期末原值	本期计提/(转回)信用减值损失	期末减值准备	减值准备比例	期后回款	减值准备比例	减值准备比例	
应收股权投资款项及其利息	二阶段	26,737.70	2,568.66	(4,172.47)	15.61%	-	2.91%	2.91%	1)
应收股权投资款项及其利息	三阶段	8,637.80	956.68	(1,200.39)	13.90%	1,000.00	2.46%	2.61%	2)
应收日常经营款返还	三阶段	-	(16.00)	-	-	-	100%	100%	
应收少数股东出资款及证券账户余额等	一阶段	42,927.61	1,474.65	(1,512.75)	3.52%	2,500.00	0.11%	0.88%	3)
押金保证金	一阶段	12,814.33	55.28	(569.86)	4.45%	6,337.29	2.05%	2.10%	3)
员工备用金及借款	一阶段	2,257.77	(32.54)	(131.97)	5.85%	335.40	5.29%	5.08%	3)
应收股权投资款项及其利息	一阶段	9,998.19	186.42	(351.38)	3.51%	8,416.70	3.15%	2.85%	3)
待收回委托开发款及其他款项等	一阶段	13,458.29	285.83	(753.97)	5.60%	10,505.26	5.02%	3.32%	3)
应收投资款项及其利息	三阶段	925.00	925.00	(925.00)	100.00%	-	0.00%	0.00%	4)
待收回委托开发款及其他款项等	三阶段	6,670.02	3,295.12	(6,670.02)	100.00%	-	100.00%	100.00%	5)
合计		124,426.71	9,699.10	(16,287.81)		29,094.65			

*期后回款统计范围为报告期后截至2023年4月30日。

2022年报告期内上述主要其他应收款减值准备比例的计提合理性分析如下：

1) 该款项为因解除对某香港上市科技控股有限公司的投资意向而应收回的投资款，截至2022年12月31日，公司对其计提预期信用损失准备人民币2,568.66万元。2020年度，公司出于游戏板块战略考量拟收购某香港上市科技控股有限公司，并向该标的原股东港某有限公司支付投资意向金0.8亿美元，折合人民币约5.2亿元。同年，由于其他买方介入，各方协商终止该投资合作，投资意向金需返还公司。于2021年度及2022年度，公司累计收回投资意向金人民币约2.95亿元，截止报告期末，未收回部分人民币约2.25亿元，账列其他应收款。

该其他应收款在到期后欠款方与公司签署展期协议并提供了担保、资产及股权质押等增信手段。于2022年度，公司评估债务人的经营情况和财务状况等信息，认为该其他应收款整体信用减值风险显著增加，但尚未发生信用减值，处于第二阶段，公司按照该其他应收款整个存续期的预期信用损失计量损失准备。公司通过违约风险敞口和预期信用损失率计算预期信用损失，综合考虑欠款方的信用风险、该其他应收款的整体存续期限和增信措施等因素确定违约概率和违约损失率，并考虑前瞻性信息，计算预期信用损失。

2) 该款项为因认购某境外服务公司的可转股债券性质借款到期未转股而应收回款项，截至 2022 年 12 月 31 日，公司对其计提预期信用损失准备人民币 956.68 万元。2019 年末，公司出于游戏板块战略考量通过可转债方式投资某境外服务公司，并向该标的公司 EP Pty. Ltd. 支付可转债本金 0.215 亿美元，折合人民币约 1.5 亿元。由于期后投资尽调工作无法完成，公司未行使转股权，上述可转股债券款项需退还公司。2020 年度至 2022 年度，公司累计收回上述可转债本金人民币约 0.7 亿元。截至 2022 年 12 月 31 日，未收回部分计人民币约 0.8 亿元，列示于其他应收款。

该其他应收款到期后多次签署展期协议未及时全额还款，并与公司签订了担保、质押等协议增信。该款项由债务人实控人提供个人担保，并以其持有的某公司股权向公司提供质押担保。公司已于 2022 年 11 月对欠款方实控人发起了诉讼，主张对方归还剩余全部欠款。法院受理案件后对欠款方实控人的资产进行了冻结财产保全，截至目前尚未判决。故于 2022 年 12 月 31 日，公司经评估后认为应收债务人的款项信用风险显著增加且已发生信用减值，因此单项计提预期信用损失。公司通过违约风险敞口和预期信用损失率计算预期信用损失，综合考虑欠款方的信用风险、该其他应收款的整体存续期限以及增信措施以确定违约概率和违约损失率，并考虑前瞻性信息，计算预期信用损失。

3) 公司遵循《企业会计准则》相关规定，当单项金融资产无法以合理成本评估预期信用损失的信息时，公司依据信用风险特征将应收款项划分为若干组合，将这些应收款项包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试，并在组合基础上计算预期信用损失。对于处于第一阶段的划分为组合的其他应收款，公司参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，通过违约风险敞口和未来 12 个月内预期信用损失率，计提预期信用损失准备。2022 年报告期内第一阶段组合计提信用减值损失的其他应收款组合合计计提预期信用损失准备人民币 1,969.64 万元。

4) 该等其他应收款主要为待收回投资款性质的款项，2022 年报告期内发生信用减值损失人民币 925 万元，2022 年报告期内公司多次催告欠款方进行还款无果，公司判断该等应收款项预期无法收回，信用风险显著增加且已发生信用减值，经判断从第一阶段转入第三阶段，全额计提预期信用损失准备。

5) 该等其他应收款主要为待收回委托开发款、待收回预付分成款等性质的款项，2022年报告期内发生信用减值损失人民币3,295.12万元。主要由于2022年报告期内项目开发失败或未商业化运营导致款项无法收回、欠款方资不抵债或已工商注销、合同逾期且无法与欠款方达成和解或签订展期协议等原因，导致2022年报告期内相关款项的信用风险显著增加，预期无法收回，经判断应从第一阶段转入第三阶段，全额计提预期信用损失准备计提预期信用减值损失。

(2) 财务担保合同损失

2022年报告期内，本公司对于财务担保合同计提的信用减值损失金额为人民币3,009.14万元，对应具体款项构成如下：(1) 于2022年6月，公司按持股比例，为数据中心业务投资运营主体上海普珑信息科技有限公司（以下简称“上海普珑”）就其银行借款的49.9%部分承担连带责任保证，本公司所担保借款本金金额为人民币199,600.00万元；(2) 于2022年6月，公司按持股比例，为数据中心业务投资运营主体上海珑睿信息科技有限公司（以下简称“上海珑睿”）就融资租赁债务的49.9%部分承担连带责任保证，本公司所担保借款本金金额为人民币19,960.00万元。上海普珑及上海珑睿是腾讯长三角人工智能先进计算中心项目（以下简称“上海数据中心项目”）的参与方，该项目为公司云数据业务板块的重要布局之一。

对于上述两项财务担保合同，其信用损失是公司就债权人发生的信用损失向其做出赔付的预期付款额，而两项交易的底层风险主要为项目公司（即被担保方）的偿债风险。上海数据中心项目具有客户资源和稳定的可预期的经营性现金流，公司认为，综合考虑长三角良好的地理位置、客户订单和能耗指标的稀缺性，项目整体在稳步推进之中，公司认为被担保方产生偿债风险的可能性较低，该项财务担保合同的信用风险自初始确认后未显著增加，判断为第一阶段的信用减值损失，按照预期信用减值损失模型对未来12个月内预期信用损失计提减值准备。

(3) 应收账款及合同资产信用减值损失

根据《企业会计准则第22号--金融工具确认和计量》（2017年修订）第六十三条规定，对于应收账款和合同资产信用减值损失，公司始终按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备。

根据《企业会计准则第14号——收入》（财会〔2017〕22号）的规定，合

同资产，是指企业已向客户转让商品而有权收取对价的权利，且该权利取决于时间流逝之外的其他因素。企业应当按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》评估合同资产的减值，该减值的计量、列报和披露应当按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》和《企业会计准则第 37 号——金融工具列报》的规定进行会计处理。合同资产并不是一项无条件收款权，该权利除了时间流逝之外，还取决于其他条件（例如，履行合同中的其他履约义务）才能收取相应的合同对价。合同资产除信用风险之外，还可能承担其他风险，如履约风险等。

于 2022 年报告期内，合同资产计提的资产减值损失金额人民币 1,110.38 万元。本公司计提信用减值损失的合同资产系本公司自研产品《代号：远征》（又名《遗忘者之旅》）项目游戏商业化运营后收取对价的权利。于报告期内，本公司综合考虑该合同资产的信用风险和其他风险等在内的情况，相应计提了减值损失。

单项计提应收账款信用减值准备的应收款项已实际发生减值，已全额计提了信用减值准备，报告期内无新增；对于剩余应收款项，单项金融资产无法以合理成本评估预期信用损失的信息，本公司依据信用风险特征将应收款项划分为若干组合，在组合基础上计算预期信用损失。本公司依据信用风险特征将应收款项划分为若干组合，在组合基础上计算预期信用损失。本公司 2020 年至 2022 年组合及单项计提应收账款坏账准备金额如下：

(单位：人民币万元)

组合/单项计提	2022 年			2021 年			2020 年		
	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例
组合 1—信用等级较高的互联网游戏业务客户	17,568.90	(183.89)	1.05%	36,574.20	(372.88)	1.02%	35,156.71	(361.51)	1.03%
组合 2—信用等级较高的汽车零部件制造业务客户	45,704.06	(3,028.80)	6.63%	51,032.01	(3,308.79)	6.48%	58,262.90	(3,495.77)	6.00%
组合 3—深度合作的互联网游戏业务客户	66,987.49	(2,795.90)	4.17%	149,933.54	(5,939.88)	3.96%	108,376.29	(3,223.74)	2.97%
组合 4—其他互联网游戏业务客户	124,486.28	(18,588.12)	14.93%	87,748.34	(12,827.71)	14.62%	168,725.46	(11,004.80)	6.52%
组合 5—其他汽车零部件制造业务客户	8,202.81	(1,067.24)	13.01%	5,035.33	(747.89)	14.85%	3,482.51	(509.17)	14.62%
单项计提	1,498.83	(1,498.83)	100.00%	1,498.83	(1,498.83)	100.00%	1,498.83	(1,498.83)	100.00%
合计	264,448.38	(27,162.78)	10.27%	331,822.25	(24,695.96)	7.44%	375,502.70	(20,093.82)	5.35%

按组合分析 2020 年至 2022 年账龄结构计提减值准备比例及期后回款如下：

1) 组合 1—信用等级较高的互联网游戏业务客户

信用等级较高的互联网企业用户主要为知名境外互联网企业。于 2020 年至 2022 年报告期本组合应收款账龄主要在一年以内，计提预期信用损失准备比例约 1%，各期变动不大。总体来看坏账计提损失率处于同行业公司类似组合参考范围内。该组合历史回款情况较好，截至报告期后 1~4 月回款率约 100%。

2) 组合 2—信用等级较高的汽车零部件制造业务客户

信用等级较高的汽车零部件制造业务客户为本公司结合历史逾期情况评估客户信用风险划定的境内制造业客户组合。于 2020 年至 2022 年报告期本组合应收款账龄主要在一年以内，本公司基于该类型客户的历史还款情况，结合可获得的未来宏观行业等信息，计提预期信用损失准备比例约 6%~7%，各期变动不大。总体来看计提坏账损失率处于同行业公司参考范围内。该组合历史回款情况较好，2023 年 1 至 4 月该组合应收账款回款比例约 88%。

3) 组合 3—深度合作的互联网游戏业务客户

深度合作的互联网游戏业务客户为长期合作、交易量大且信誉较好的境内传奇类游戏主要运营公司。对于深度合作客户，本公司认为其实际账龄虽然较长，但历史期间未发生实际信用损失，长期以来进行战略合作，信誉较好，信用风险较低。

该组合于 2020 年至 2022 年三年账龄结构及减值准备比例如下：

(单位：人民币万元)

账龄	2022 年			2021 年			2020 年		
	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例
六个月以内	6,130.22	(153.67)	2.51%	18,086.76	(529.96)	2.93%	81,292.62	(1,528.30)	1.88%
六个月到一年	9,013.38	(269.89)	2.99%	80,112.66	(2,851.73)	3.56%	27,083.67	(1,695.44)	6.26%
一到二年	51,843.89	(2,372.34)	4.58%	51,734.11	(2,558.19)	4.94%	-	-	-
合计	66,987.49	(2,795.90)	4.17%	149,933.54	(5,939.88)	3.96%	108,376.29	(3,223.74)	2.97%

2022 年报告期内，本组合客户信用风险未发生显著变化。本公司基于该类型客户的历史还款情况，结合可获得的未来宏观行业等信息，计提预期信用损失率比例约 4.17%。该组合计提的预期信用损失率处于同行业公司参考范围内。2023 年 1 至 4 月该组合应收账款回款比例约 64%。

4) 组合 4—其他互联网游戏业务客户

本公司将不具备组合 1、组合 3 特征的其他互联网客户识别为其他互联网游

戏业务客户。于 2020 年至 2022 年报告期三年账龄结构及预期信用损失率分析如下：

(单位：人民币万元)

账龄	2022 年			2021 年			2020 年		
	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例
六个月以内	96,649.83	(2,081.34)	2.15%	60,497.43	(1,295.37)	2.14%	149,725.66	(2,206.59)	1.47%
六个月到一年	8,148.25	(1,190.06)	14.61%	4,718.62	(528.60)	11.20%	8,922.77	(1,464.70)	16.42%
一到二年	6,336.57	(2,560.95)	40.42%	14,340.86	(2,834.65)	19.77%	3,203.54	(727.69)	22.72%
二到三年	5,993.13	(5,397.27)	90.06%	1,406.41	(1,384.06)	98.41%	1,059.74	(792.06)	74.74%
三年以上	7,358.50	(7,358.50)	100.00%	6,785.03	(6,785.03)	100.00%	5,813.75	(5,813.75)	100.00%
合计	124,486.28	(18,588.12)	14.93%	87,748.34	(12,827.71)	14.62%	168,725.46	(11,004.80)	6.52%

2022 年报告期内，本组合客户信用风险未发生显著变化。本公司基于该类型客户的历史还款情况，结合可获得的未来宏观行业等信息，计提预期信用损失率比例约 14.93%。2020 年至 2022 年由于账龄结构变化，组合总体坏账计提比例变化有所增加。2023 年 1 至 4 月该组合应收账款回款比例约 57%。

5) 组合 5—其他汽车零部件制造业务客户

本公司将不具备组合 2 特征的汽车零部件制造业务客户识别为其他汽车零部件制造业务客户。于 2020 年至 2022 年报告期三年账龄结构及减值准备比例分析如下：

(单位：人民币万元)

账龄	2022 年			2021 年			2020 年		
	减值准备	计提比例	减值准备	计提比例	减值准备	计提比例	减值准备	计提比例	减值准备
一年以内	7,137.35	(531.57)	7.45%	4,271.11	(309.84)	7.25%	3,136.64	(195.73)	6.24%
一到二年	725.85	(196.06)	27.01%	434.76	(108.58)	24.97%	41.03	(8.60)	20.96%
二年以上	339.61	(339.61)	100.00%	329.46	(329.46)	100.00%	304.84	(304.84)	100.00%
合计	8,202.81	(1,067.24)	13.01%	5,035.33	(747.89)	14.85%	3,482.51	(509.17)	14.62%

2022 年报告期内，本组合客户信用风险未发生显著变化。本公司基于该类型客户的历史还款情况，结合可获得的未来宏观行业等信息，计提预期信用损失率比例约 13.01%。2020 年至 2022 年由于账龄结构变化，组合总体坏账计提比例有所变化。该组合坏账损失率处于同行业公司参考范围内。2023 年 1 至 4 月该组合回款比例约 56%。

(4) 同行业公司计提减值准备情况

本公司查阅了 11 家国内游戏类主要同行业上市公司应收账款减值准备计提情况，应收账款坏账准备计提比例区间包括，2020 年：2.45%-27.02%；2021 年：1.93%-38.46%；2022 年：1.71%-37.87%；同行业公司 2022 年坏账计提比例较以前年度基本变动不大。本公司互联网游戏业务客户应收账款 2020-2022 年坏账准

备计提比例分别为 4.67%、6.98%及 10.32%，位于同行业公司计提比例区间，符合行业惯例。国内游戏类同行业公司应收账款坏账准备统计情况如下：

(单位：人民币万元)

公司名称	2022 年			2021 年			2020 年		
	应收账款原值	减值准备	计提比例	应收账款原值	减值准备	计提比例	应收账款原值	减值准备	计提比例
巨人网络	20,502.47	7,765.03	37.87%	20,645.33	7,941.17	38.46%	24,504.09	3,747.98	15.30%
顺网科技	10,152.09	3,163.85	31.16%	12,219.51	3,305.72	27.05%	12,128.64	3,276.75	27.02%
凯撒文化	57,590.73	12,242.86	21.26%	58,549.14	7,346.63	12.55%	45,231.66	7,942.08	17.56%
电魂网络	5,124.27	497.68	9.71%	5,865.67	809.44	13.80%	13,242.29	700.26	5.29%
昆仑万维	95,660.67	17,136.45	17.91%	74,308.53	14,845.98	19.98%	71,682.84	14,430.71	20.13%
完美世界	105,777.49	7,840.05	7.41%	105,410.46	7,241.56	6.87%	140,146.41	10,218.11	7.29%
浙数文化	34,548.55	2,481.55	7.18%	24,778.36	1,691.61	6.83%	22,305.15	1,307.51	5.86%
宝通科技-互联网业务	11,390.35	641.58	5.63%	11,548.62	681.75	5.90%	14,915.74	842.20	5.64%
恺英网络	89,535.98	3,694.86	4.13%	81,725.07	5,609.98	6.86%	49,969.18	10,095.69	20.20%
吉比特	27,456.57	986.99	3.59%	30,402.25	981.80	3.23%	21,579.24	2,030.87	9.41%
三七互娱	145,850.77	2,494.39	1.71%	128,924.11	2,492.17	1.93%	119,386.41	2,920.61	2.45%

本公司查阅了 7 家国内汽车零部件制造业同行业公司应收账款减值准备计提情况，应收账款坏账准备计提比例区间包括，2020 年：2.48%-14.31%；2021 年：1.40%-15.01%；2022 年：1.16%-12.99%；同行业公司 2022 年坏账计提比例较以前年度变动不大。本公司汽车零部件制造业务客户应收账款 2020-2022 年坏账准备计提比例分别为 6.49%、7.24%及 7.60%，位于同行业公司计提比例区间，符合行业惯例。国内汽车零部件制造业同行业公司应收账款坏账准备统计情况如下：

(单位：人民币万元)

公司名称	2022 年			2021 年			2020 年		
	应收账款原值	减值准备	计提比例	应收账款原值	减值准备	计提比例	应收账款原值	减值准备	计提比例
潍柴动力	2,461,613.11	319,760.75	12.99%	2,146,060.67	279,341.87	13.02%	1,745,203.91	216,676.64	12.42%
伯特利	219,660.72	25,777.28	11.74%	116,839.74	17,533.58	15.01%	120,330.27	17,214.97	14.31%
玲珑轮胎	282,220.97	15,338.96	5.44%	322,540.72	16,410.65	5.09%	289,715.14	14,639.45	5.05%
拓普集团	459,578.62	24,832.52	5.40%	335,148.45	18,326.37	5.47%	189,361.49	11,034.79	5.83%
星宇股份	137,549.69	7,363.36	5.35%	112,124.94	6,466.28	5.77%	91,806.28	5,597.92	6.10%
赛轮轮胎	277,571.68	6,141.37	2.21%	243,521.71	7,575.34	3.11%	199,095.14	10,181.17	5.11%
华域汽车	3,408,004.36	39,578.12	1.16%	2,976,624.81	41,657.61	1.40%	2,518,685.74	62,533.70	2.48%

于 2022 末，公司云数据板块其他应收款主要系下属子公司应收少数股东增资款合计约人民币 4.17 亿元，公司参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，并考虑前瞻性信息，通过违约风险敞口和未来 12 个月内预期信用损失率，计算预期信用损失，计提相应坏账准备约人民币 0.15 亿元。由于公司云数据板块下属弈峰科技光明 5G 大数据中心项目（以下简称“深圳数

据中心项目”)尚处于筹建期,因此我们未挑选数据中心行业上市公司做比较分析。

扣除上述云数据板块应收少数股东增资款,公司剩余其他应收款合计约人民币 8.44 亿元,于报告期末合计计提约 1.65 亿元坏账准备,计提比例约 19.6%。我们查阅了 18 家主要互联网游戏类以及汽车零部件制造业同行业上市公司其他应收款计提坏账准备情况,计提比例区间包括,2020 年:2.26%-60.84%;2021 年:1.61%-65.07%;2022 年:1.82%-68.48%;18 家同行业公司中 13 家 2022 年坏账计提比例较 2021 年升高。于 2020-2022 年公司剔除云数据板块应收少数股东增资款后其他应收款坏账准备计提比例为 5.7%、8.3%及 19.6%,位于同行业公司计提比例区间,符合行业惯例。

国内互联网游戏类及汽车零部件制造业同行业上市公司其他应收款坏账准备统计情况如下:

(单位:人民币万元)

公司名称	2022 年			2021 年			2020 年		
	其他应收款原值	减值准备	计提比例	其他应收款原值	减值准备	计提比例	其他应收款原值	减值准备	计提比例
巨人网络	2,565.73	1,756.95	68.48%	8,641.87	1,539.86	17.82%	30,954.59	1,619.57	5.23%
昆仑万维	22,902.21	13,943.76	60.88%	20,361.10	13,247.98	65.07%	27,136.70	13,645.28	50.28%
恺英网络	9,650.42	5,749.97	59.58%	15,133.56	6,190.78	40.91%	22,403.84	5,329.17	23.79%
凯撒文化	14,209.71	6,255.72	44.02%	22,316.88	4,536.16	20.33%	6,093.85	3,086.61	50.65%
完美世界	19,601.73	6,496.22	33.14%	13,371.73	3,381.23	25.29%	10,170.05	2,950.87	29.02%
顺网科技	1,739.65	487.36	28.01%	3,212.62	490.35	15.26%	5,333.32	614.45	11.52%
三七互娱	11,955.49	3,213.55	26.88%	10,064.53	2,522.87	25.07%	9,326.11	1,822.23	19.54%
宝通科技-互联网业务	2,766.79	665.83	24.07%	3,863.84	791.58	20.49%	4,191.72	616.74	14.71%
电魂网络	866.59	154.7	17.85%	905.2	134.79	14.89%	811.36	124.5	15.34%
吉比特	473.96	71.75	15.14%	3,989.71	816.93	20.48%	10,915.20	720.48	6.60%
浙数文化	10,584.99	1,556.87	14.71%	7,400.22	882.35	11.92%	7,257.95	728.71	10.04%
玲珑轮胎	8,500.88	4,716.68	55.48%	7,086.77	4,221.29	59.57%	8,950.62	4,939.83	55.19%
潍柴动力	238,326.07	114,477.06	48.03%	484,849.63	121,130.45	24.98%	142,204.21	3,376.26	2.37%
伯特利	1,670.94	259.47	15.53%	1,508.93	209.35	13.87%	985.52	137.17	13.92%
星宇股份	1,024.53	163.73	15.98%	902.39	98.8	10.95%	260.71	36.04	13.83%
赛轮轮胎	4,937.25	419.6	8.50%	3,862.12	2,288.32	59.25%	5,131.20	3,121.92	60.84%
拓普集团	15,176.90	1,102.07	7.26%	4,467.18	371.24	8.31%	3,366.25	257.54	7.65%
华域汽车	190,629.38	3,478.02	1.82%	167,099.69	2,684.30	1.61%	128,649.49	2,908.93	2.26%

综上，公司对应收账款、其他应收款、合同资产及财务担保合同等计提预期信用损失准备时充分评估考虑了所有合理且有依据的信息，包括前瞻性信息。公司认为减值准备计提比例充分、审慎，以上会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

6、请你公司结合前述资产减值准备计提情况，说明是否存在利用当前市场环境计提大额减值准备进行业绩“洗大澡”的行为，请年审会计师和评估师核查前述所有问题并发表明确意见。

回复：

报告期内，公司计提资产减值准备 65.23 亿元，包括商誉减值损失 54.28 亿元、长期股权投资减值准备 7.10 亿元、长期待摊费用减值准备 2.04 亿元、固定资产减值准备 1.43 亿元、无形资产减值准备 0.15 亿元、合同资产减值准备 0.11 亿元以及其他资产减值准备 0.09 亿元。

如对问题 1 的回复所述，根据游戏行业环境变化及业务实际情况，公司商誉减值迹象出现于 2022 年，报告期商誉减值测试的测算过程包括但不限于减值依据、评估办法和过程、关键假设及参数的选取是审慎且合理的，并且符合《企业会计准则》的规定。

如对问题 2 的回复所述，报告期内计提减值准备的长期股权投资项目并未于以前年度出现减值迹象，本次长期股权投资减值测试的测算过程包括但不限于评估方式和过程、关键假设及参数选取及减值依据是审慎且合理的，并且符合《企业会计准则》的规定。

如对问题 3 的回复所述，报告期内长期待摊费用减值准备的计提是基于 2022 年业务实际情况的转变，相关会计处理符合《企业会计准则》的规定。

如对问题 4 的回复所述，报告期固定资产与无形资产减值准备的计提过程包括但不限于测算过程、主要参数选取、减值迹象出现时点判断以及可回收金额的确定是审慎且合理的，并且符合《企业会计准则》的规定。

如对问题 5 的回复所述，报告期信用减值损失计提的方法、依据以及金额是充分且审慎的，并且符合《企业会计准则》的规定。

综上，公司不存在利用计提大额减值准备进行业绩“洗大澡”的行为。

评估机构的说明：

评估机构按照资产评估准则的规定对世纪华通委托评估涉及的各项资产减值进行了评估工作以及其他资产的测算工作，并就相应评估工作执行了现场访谈、书面审查、实地调查、市场调研、函证、抽凭等核查验证工作。

我们未发现公司关于各项资产减值准备的补充披露内容以及分析与我们评估测算存在不一致之处。

（本页无正文，为《中联资产评估集团（浙江）有限公司关于深圳证券交易所《关于对浙江世纪华通集团股份有限公司 2022 年年报的问询函》之核查意见》之签章页）

中联资产评估集团（浙江）有限公司



2023年5月29日