

股票代码：600226

股票简称：瀚叶股份

编号：2018-062

债券代码：122254

债券简称：12拜克01

浙江瀚叶股份有限公司

关于对上海证券交易所问询函回复的公告

本公司董事会及全体董事保证本公告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。

浙江瀚叶股份有限公司（以下简称“公司”）于2018年4月2日收到上海证券交易所上市公司监管一部下发的《关于对浙江瀚叶股份有限公司2017年年度报告的事后审核问询函》（上证公函【2018】0265号，以下简称“《问询函》”）。公司现对《问询函》所述相关情况回复披露如下：

一、关于公司网络游戏业务经营情况

报告期内，公司发行股份及支付现金收购成都炎龙科技有限公司（以下简称炎龙科技）100%股权，于2017年3月31日将炎龙科技纳入公司合并财务报表范围，公司业务范围由农药、兽药和饲料添加剂等拓展到网络游戏行业。2017年游戏业务实现归母净利润8640.82万元，占合并净利润的33%，是主营业务的主要利润来源。为便于投资者深入理解公司游戏业务的经营现状和发展前景，请公司就以下问题进行补充说明。

1. 请公司补充披露2017年炎龙科技（1）主要游戏产品的基本情况，包括类型、运营模式、收费方式；（2）主要游戏产品的各季度运营数据，包括用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU值、充值流水、分成收入、授权金收入；（3）营业收入、成本、费用、净利润、自由现金流等财务数据；（4）各业务板块及子公司的营业收入、成本构成、毛利、毛利率、经营性现金流量等主要会计数据和财务指标及同比变动情况，并说明变动原因；（5）炎龙科技2017年度的财务报告与审计报告。（6）结合各游戏季度运营数据所反映的生命周期情况，以及在研游戏产品的基本情况和运营计划，说明公司游戏业务持续盈利能力是否稳定，就知识产权风险、游戏产品生命周期风险、新游戏开发和运营失败风险、收购炎龙科技形成的11.85亿元商誉减值风险等可能存在的风险因素进行分析，并说明游戏软件类无形资产的摊销年限和减值准备计提是否

合理。

【回复】

(一) 炎龙科技 2017 年主要游戏产品的基本情况如下:

产品名称	产品类型	运营模式	收费方式
布武天下台湾东南亚版	手游	授权运营	充值流水分成
我是大侠手游台湾版	手游	授权运营	充值流水分成
王之霸业	手游	授权运营	充值流水分成
英雄传说台湾东南亚版	手游	授权运营	充值流水分成
神魔之巅台湾版	页游	授权运营	充值流水分成
龙图霸业	手游	授权运营	充值流水分成

(二) 炎龙科技 2017 年主要游戏产品的各季度运营数据如下:

1. 第一季度

游戏名称	用户数量	活跃用户数	付费用户数量	ARPU 值	充值流水 (美元)
布武天下台湾东南亚版	4,348,669	2,843,518	805,053	5.24	14,890,105.12
我是大侠手游台湾版	3,020,555	2,008,737	552,194	4.35	8,741,581.91
王之霸业					
英雄传说台湾东南亚版					
神魔之巅台湾版	934,469	573,906	108,013	4.84	2,775,116.67
龙图霸业	1,673,852	829,544	240,279	4.84	5,550,926.95

(续)

游戏名称	分成收入 (元)	授权金收入 (元)	奖励金收入 (元)	收入小计
布武天下台湾东南亚版	37,871,673.60		7,587,328.00	45,459,001.60
我是大侠手游台湾版	16,227,534.54	75,850.70	3,048,480.00	19,351,865.24
王之霸业				
英雄传说台湾东南亚版				
神魔之巅台湾版	5,725,944.96			5,725,944.96
龙图霸业	11,447,409.73			11,447,409.73

注:

用户数量: 游戏上线时间至当季度最后一天的注册用户数;

活跃用户数：季度内登录过一次的用户数，去重；

付费用户数量：季度内付费过的用户数；

ARPU 值：充值流水/活跃用户数；

充值流水：美金流水+台币流水/30；

分成收入：根据每月的充值流水及约定比例计算的分成收入；

授权金收入：游戏上线前一次性收取的授权金，在游戏上线后两年内摊销转入每月；

奖励金收入：游戏收益达到每达到一定金额即给予炎龙科技约定的奖励金。

2. 第二季度

游戏名称	用户数量	活跃用户数	付费用户数量	ARPU 值	充值流水（美元）
布武天下台湾东南亚版	6,352,759	2,249,713	561,379	3.48	7,819,413.02
我是大侠手游台湾版	4,343,813	1,467,984	388,148	3.43	5,035,142.23
王之霸业					
英雄传说台湾东南亚版					
神魔之巅台湾版	1,465,724	584,501	110,812	4.50	2,630,003.33
龙图霸业	1,876,999	300,359	83,768	3.43	1,191,292.16

(续)

游戏名称	分成收入（元）	授权金收入（元）	奖励金收入（元）	收入小计
布武天下台湾东南亚版	19,824,225.80		4,335,616.00	24,159,841.80
我是大侠手游台湾版	9,316,172.09	75,850.70	1,693,600.00	11,085,622.79
王之霸业				
英雄传说台湾东南亚版				
神魔之巅台湾版	5,402,528.30			5,402,528.30
龙图霸业	2,459,676.08			2,459,676.08

3. 第三季度

游戏名称	用户数量	活跃用户数	付费用户数量	ARPU 值	充值流水（美元）
布武天下台湾东南亚版	8,341,371	2,146,973	422,665	4.12	8,840,804.67
我是大侠手游台湾版	5,645,808	1,394,365	211,062	4.66	6,502,020.61
王之霸业	551,443	551,443	99,053	5.20	2,867,375.06
英雄传说台湾东南亚版	476,774	476,774	91,973	4.23	2,016,671.84

神魔之巔台湾版	1,883,678	444,014	113,861	4.88	2,168,508.57
龙图霸业					

(续)

游戏名称	分成收入(元)	授权金收入(元)	奖励金收入(元)	收入小计
布武天下台湾东南亚版	21,777,538.98		4,704,624.00	26,482,162.98
我是大侠手游台湾版	11,687,402.28	75,850.70	1,960,260.00	13,723,512.98
王之霸业	6,632,668.62		655,140.00	7,287,808.62
英雄传说台湾东南亚版	4,015,329.15		392,052.00	4,407,381.15
神魔之巔台湾版	4,332,335.67			4,332,335.67
龙图霸业				

3. 第四季度

游戏名称	用户数量	活跃用户数	付费用户数量	ARPU 值	充值流水(美元)
布武天下台湾东南亚版	9,422,238	1,231,932	231,189	3.36	4,140,296.57
我是大侠手游台湾版	6,407,635	838,174	175,812	4.38	3,671,522.16
王之霸业	2,333,675	1,931,819	550,265	8.64	16,695,471.17
英雄传说台湾东南亚版	2,453,455	2,067,726	474,910	5.05	10,452,111.51
神魔之巔台湾版	2,164,038	335,399	82,902	4.55	1,525,550.48
龙图霸业					

(续)

游戏名称	分成收入(元)	授权金收入(元)	奖励金收入(元)	收入小计
布武天下台湾东南亚版	10,115,058.20		2,090,944.00	12,206,002.20
我是大侠手游台湾版	6,541,837.22	75,850.70	1,306,840.00	7,924,527.92
王之霸业	38,445,767.50		5,568,690.00	44,014,457.50
英雄传说台湾东南亚版	20,454,622.81		1,960,260.00	22,414,882.81
神魔之巔台湾版	3,018,694.41			3,018,694.41
龙图霸业				

(三) 炎龙科技 2017 年营业收入、成本、费用、净利润等财务数据列示如下:

明细	2017 年度(单位: 元)
营业收入	317,797,706.04

营业成本	37,696,331.12
销售费用	26,818,986.23
管理费用	39,300,372.57
财务费用	11,313,763.34
净利润	182,375,272.06

(四) 炎龙科技 2017 年各业务板块及子公司的营业收入、成本构成、毛利、毛利率、经营性现金流量等主要会计数据和财务指标及同比变动情况如下：

业务板块	2017 年度			
	营业收入	营业成本	毛利	毛利率
自研游戏	283,418,448.58	20,632,830.21	262,785,618.37	92.72%
外购游戏	631,826.00	456,306.83	175,519.17	27.78%
代理游戏	512,151.36		512,151.36	100.00%
IP 销售	33,186,666.23	16,607,194.08	16,579,472.15	49.96%
其他业务收入	48,613.87		48,613.87	100.00%
合计	317,797,706.04	37,696,331.12	280,101,374.92	88.14%

(续)

业务板块	2016 年度			
	营业收入	营业成本	毛利	毛利率
自研游戏	164,708,083.92	16,186,065.95	148,522,017.97	90.17%
外购游戏				
代理游戏	9,962,528.47		9,962,528.47	100.00%
IP 销售	9,834,292.45		9,834,292.45	100.00%
其他业务收入	6,999,697.95	238,864.36	6,760,833.59	96.59%
合计	191,504,602.79	16,424,930.31	175,079,672.48	91.42%

(续)

业务板块	变动				变动原因
	营业收入	营业成本	毛利	毛利率	
自研游戏	+118,710,364.66	+4,446,764.26	+114,263,600.40	增加 2.55 个百分点	营业收入增加一方面系《布武天下台湾东南亚》、《我是大侠台湾版》、《神魔之巅台湾版》等游

					戏于 2016 年 10 月上线，2016 年仅运营 3 个月，而 2017 年多运营 9 个月造成；另一方面是 2017 年下半年新增《王之霸业》、《英雄传说台湾东南亚版》等游戏，这些游戏均处在稳定增长阶段，导致业绩增长。 营业成本增加一方面系由于 2016 年上线的《布武天下台湾东南亚版》、《我是大侠台湾版》、《神魔之巅台湾版》等游戏 2017 年下半年已进入衰退期，另一方面系由于《龙图霸业》2017 年 6 月提前下线，对应无形资产账面价值一直转销计入成本，使得营业成本升高。
外购游戏	+631,826.00	+456,306.83	+175,519.17	增加 27.78 个百分点	2016 年无外购游戏销售
代理游戏	-9,450,377.11		-9,450,377.11		①炎龙科技为代理游戏提供居间服务，并收取一定的中间费用，无成本产生；②2016 年代理游戏《神话纪元》产生的服务费较多，该游戏 2017 年初已下线。
IP 销售	+23,352,373.78	+16,607,194.08	+6,745,179.70	减少 50.04 个百分点	2016 年的 IP 销售主要为《妖精的尾巴》转 IP，无成本；2017 年 IP 销售为购入 IP 后转出售。
其他业务收入	-6,951,084.08	-238,864.36	-6,712,219.72	增加 3.41 个百分点	2016 年其他业务收入中有 663.12 万元销售游戏开发工具取得的收入。
合计	+126,293,103.25	+21,271,400.81	+105,021,702.44	减少 3.28 个百分点	

(五) 炎龙科技 2017 年度的财务报告与审计报告情况如下：

炎龙科技 2017 年度财务报表已经天健会计师事务所（特殊普通合伙）四川分所审计，并于 2018 年 1 月 20 日出具了标准无保留意见的审计报告（天健川审〔2018〕12 号）。炎龙科技财务报告与审计报告详见公司于 2018 年 4 月 23 日在上海证券交易所网站披露的《成都炎龙科技有限公司财务报告》与《成都炎龙科技有限公司审计报告》。

(六) 结合各游戏季度运营数据所反映的生命周期情况，以及在研游戏产品的基

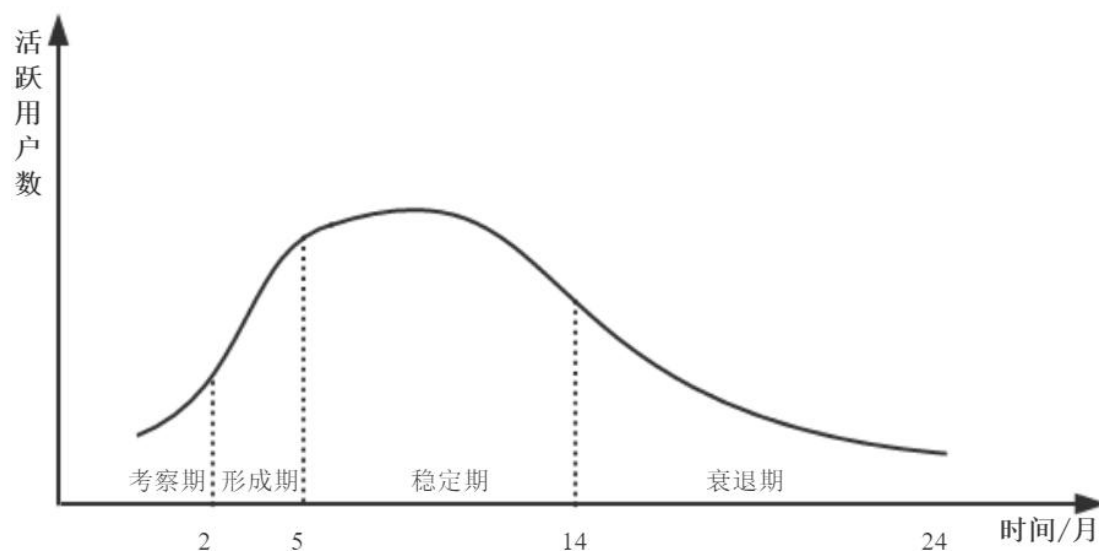
本情况和运营计划，说明公司游戏业务持续盈利能力是否稳定，就知识产权风险、游戏产品生命周期风险、新游戏开发和运营失败风险、收购炎龙科技形成的 11.85 亿元商誉减值风险等可能存在的风险因素进行分析，并说明游戏软件类无形资产的摊销年限和减值准备计提是否合理。

1. 游戏业务持续盈利能力稳定

截至 2017 年末，炎龙科技主要运营游戏的上线时间及所处生命周期阶段如下：

游戏名称	游戏上线时间	2017 年所处生命周期阶段
布武天下台湾东南亚版	2016 年 9 月	稳定期-衰退期
我是大侠手游台湾版	2016 年 10 月	稳定期-衰退期
王之霸业	2017 年 8 月	考察期-形成期-稳定期
英雄传说台湾东南亚版	2017 年 9 月	考察期-形成期
神魔之巅台湾版	2016 年 9 月	稳定期-衰退期
龙图霸业	2016 年 10 月	已完结

炎龙科技的主要游戏生命周期曲线如下：



(1) 布武天下台湾东南亚版

布武天下台湾东南亚版上线于 2016 年 9 月，属于 SLG 移动网络游戏，重组评估报告对移动网络游戏的平均生命周期预测为 2 年。2017 年度，该游戏经历了稳定期、衰退期两个游戏生命周期阶段，其活跃用户数、付费用户数、分成收入、奖励金收入

等运营及财务数据均平稳下降；ARPU 值和充值流水总体呈下降趋势，其中 2017 年 3 季度上升的原因因为该季度加大了市场推广力度。总体而言，该游戏的运营数据处于平稳下降趋势，截至 2017 年末，该游戏已逐步进入衰退期。

（2）我是大侠手游台湾版

我是大侠手游台湾版上线于 2016 年 10 月，属于 RPG 移动网络游戏，重组评估报告对移动网络游戏的平均生命周期预测为 2 年。2017 年度，该游戏经历了稳定期、衰退期两个游戏生命周期阶段，其活跃用户数、付费用户数等运营及财务数据均平稳下降；ARPU 值和充值流水、分成收入、奖励金收入总体呈下降趋势，其中 2017 年 3 季度上升的原因因为该季度加大了市场推广力度。总体而言，该游戏的运营数据处于平稳下降趋势，截至 2017 年末，该游戏已逐步进入衰退期。

（3）王之霸业

王之霸业上线于 2017 年 8 月，属于 SLG 移动网络游戏，重组评估报告对移动网络游戏的平均生命周期预测为 2 年。2017 年度，该游戏经历了考察期、形成期和稳定期三个游戏生命周期阶段，各项运营及财务数据均显著上升，与其生命周期曲线吻合。截至 2017 年末，该游戏处于稳定期。

（4）英雄传说台湾东南亚版

英雄传说台湾东南亚版上线于 2017 年 9 月，属于 RPG 移动网络游戏，重组评估报告对移动网络游戏的平均生命周期预测为 2 年。2017 年度，该游戏经历了考察期和形成期两个游戏生命周期阶段，各项运营及财务数据均显著上升，与其生命周期曲线吻合。截至 2017 年末，该游戏处于形成期。

（5）神魔之巅台湾版

神魔之巅台湾版上线于 2016 年 9 月，属于 RPG 网页网络游戏，重组评估报告对网页网络游戏的平均生命周期预测为 2.5 年。2017 年，该游戏经历了稳定期、衰退期两个游戏生命周期阶段，其活跃用户数、付费用户数、充值流水、分成收入等运营及财务数据均平稳下降；ARPU 值基本保持稳定，主要原因为 2017 年度持续进行促销活动，维持了单个用户的付费金额。总体而言，该游戏的运营数据处于平稳下降趋势，截至 2017 年末，该游戏已逐步进入衰退期。

（6）龙图霸业

龙图霸业上线于 2016 年 10 月，属于 RPG 移动网络游戏，重组评估报告对该类游戏的平均生命周期预测为 2 年。2017 年，由于运营商改变经营策略，不再运营该类

型游戏，因而该游戏已于 2017 年 6 月下线。

综上，报告期内，炎龙科技的主要游戏产品所处游戏生命周期阶段为盈利能力较强的形成期及稳定期。2018 年，炎龙科技的主要游戏产品完成新老更替，布武天下台湾东南亚版、我是大侠手游台湾版及神魔之巅台湾版逐步进入衰退期，2017 年下半年上线的英雄传说台湾东南亚版和王之霸业开始进入稳定期，其收益将陆续在 2018 年体现。因而，炎龙科技的游戏业务持续盈利能力较为稳定。

截至本回复出具之日，炎龙科技预计于 2018 年上线的在研游戏产品基本情况及运营计划如下表：

产品名称	游戏类型	研发进度	预计上线时间	上线地区
蜡笔小新	手机游戏	开发完成	2018 年 5 月	大陆
Project PLG	手机游戏	开发中, 进展顺利	2018 年 5 月	海外
Project LJS	手机游戏	开发中, 进展顺利	2018 年 6 月	海外

其中，蜡笔小新正在完成广电总局颁发的新闻出版许可证号以及文化部的游戏运营备案，以获得国内运营资质。Project PLG 与 Project LJS 正在进行软件著作权的申请，以获得软件产品认证。

由上表可见，炎龙科技正在研发中的新游戏绝大多数将于 2018 年年底之前陆续上线，新游戏的上线运营可以对炎龙科技目前的《布武天下》、《王之霸业》等游戏产品形成有效的支持、替代，将会对炎龙科技的业务持续发展提供保证，但是游戏研发可能面临研发失败的风险，具体风险因素分析如下：

（1）知识产权风险

游戏企业在游戏开发、运营中需要使用图片、声音、动作等各种知识产权相关的内容。自成立以来，炎龙科技一直重视产品的版权保护，既对自主开发的游戏采取了相应的版权保护措施，也严格杜绝侵犯他人知识产权的发生。截至目前，炎龙科技不存在未决诉讼或仲裁等或有事项，但如果炎龙科技未来出现知识产权侵权或被侵权，则可能给炎龙科技的经营造成一定的影响。

（2）游戏产品生命周期风险

报告期末，炎龙科技主要游戏中的布武天下台湾东南亚版、我是大侠手游台湾版及神魔之巅台湾版逐步进入衰退期，随着其游戏生命周期的结束，由上述游戏带来的收入会逐步下降，会导致公司游戏业务的盈利能力下降。虽然 2017 年下半年上线的英雄传说台湾东南亚版和神魔之巅台湾版开始进入稳定期，预计未来的盈利能力较强，

但若其不能有效地对对冲原有游戏盈利下降带来的影响，则公司仍可能出现业绩下滑的风险。截至本回复出具之日，炎龙科技主要运营的 5 款游戏的平均运营时间已达 14.2 月，其中 3 款游戏已进入衰退期，提请投资者关注因主要游戏生命周期阶段变化导致的盈利能力下降风险。

(3) 新游戏开发和运营失败风险

新游戏的开发涉及策划、程序、美术和测试等多个环节以及概念、原型、首个可玩版本、量产、内测、公测等多个阶段。炎龙科技目前有多款游戏已进入量产或公测阶段，已投入较多研发成本。炎龙科技可能面临因设计、技术等原因导致游戏开发效果未达预期，或因游戏内容、版权等原因使得游戏达不到上线发行的标准，无法在游戏平台运营，进而产生新游戏开发和运营失败的风险，将会导致炎龙科技的成本增加，竞争力下降，对未来炎龙科技的盈利能力产生一定影响。

(4) 商誉减值风险

由于游戏行业竞争愈趋激烈，游戏产品的盈利能力受政策、行业等多方面因素影响，炎龙科技业绩可能存在较大波动。若炎龙科技未来经营中不能较好地实现收益，那么炎龙科技所形成的商誉将会有减值风险，从而对公司经营业绩产生不利影响。

结合已实现 2017 年度业绩承诺情况、行业地位、核心竞争力、行业发展状况，炎龙科技的业绩承诺可实现性较高，商誉减值风险较低，具体分析如下：

1) 炎龙科技已实现 2017 年度业绩承诺

2017 年炎龙科技实现扣非后归母净利润 16,577.53 万元，超出重组业绩承诺 177 万元，完成率为 101.08%。

2) 炎龙科技的行业地位及核心竞争力

炎龙科技自成立以来，主要从事网络游戏的研发、代理发行、IP 与源代码合作业务，是业内为数不多的业务条线较为完备、业务品种较为丰富的网络游戏企业。

游戏研发方面，炎龙科技通过自主或合作等方式曾经研发了《荣耀之战》、《武斗群雄》、《仙剑炼妖录》、《傲视苍穹》、《风云无双》、《雷神之城》、《创世英雄》等多款游戏产品，在境内外拥有大批游戏玩家客户，取得了良好的品牌效应和经济效益，在行业内具备较高知名度。

代理发行方面，凭借良好的网络游戏运营商资源及丰富的境外网络游戏产品代理发行经验，炎龙科技及其全资子公司 COG 曾经代理发行《天空幻想》、《终极火力》、《Call of Chaos》、《独孤求败》及《猎魔》等网络游戏产品，树立了炎龙科技在境

外游戏代理发行领域一定的行业地位。

IP 与源代码合作方面，炎龙科技与正版 IP 授权方就《死神》及《妖精的尾巴》等知名 IP 产品，通过代理、共同开发等合作模式来争取实现知名 IP 资源的游戏产品转化及商业化。同时，炎龙科技购买境外知名网络游戏产品源代码，通过对产品源代码的再次研发并销售给游戏产品或运营商，取得了良好的经济效益，也使得炎龙科技成为行业内较为知名的游戏 IP 及源代码提供方。

3) 游戏行业发展情况

网络游戏行业属国家鼓励发展行业之一。近年来，在国家有关部门先后颁布的《国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》、《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》等一系列重要政策文件中均明确强调要加大对游戏产业的扶持力度，促进文化娱乐领域资源的整合和结构的优化。

近几年，中国网络游戏发展已经历了从产品引进到自主开发的全过程，部分产品已成功出口到海外，并获得海外市场赞誉。根据中国音数协游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2017 年中国游戏产业报告》，2017 年中国游戏（包括客户端游戏、网页游戏、社交游戏、移动游戏、单机游戏、电规游戏等）市场实际销售收入达到 2,036.1 亿元人民币，同比增长 23%。其中，移动游戏市场实际销售收入 1,161.2 亿元，网页游戏市场实际销售收入 156.0 亿元，电视游戏市场实际销售收入 2.2 亿元和单机游戏市场实际销售收入 13.7 亿元。

未来，移动网络游戏市场将保持持续增长。据艾瑞咨询统计及预测：2018-2020 年我国网络游戏市场规模预计分别为 2,683.8 亿元、3,007.9 亿元和 3,246.8 亿元，市场规模增长迅速，移动网络游戏具有良好的发展前景。

3. 炎龙科技无形资产摊销年限的合理性

(1) 炎龙科技无形资产会计处理政策

炎龙科技无形资产包括游戏软件等，按成本进行初始计量。使用寿命有限的无形资产，在使用寿命内按照与该项无形资产有关的经济利益的预期实现方式系统合理地摊销，无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销。具体年限如下：

项 目	摊销年限（年）
游戏软件	2

(2) 同行业可比公司无形资产摊销政策

公司名称	证券代码	类型	摊销方法	摊销期限
游久游戏	600652	特许权（游戏）	按照受益期限摊销，如无法合理预计游戏受益期限，则在游戏上线运营时一次性进行摊销。	受益期限
中青宝	300052	游戏产品	对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊销。	1、5年
三七互娱	002555	游戏著作权	使用寿命有限的无形资产，在使用寿命内按照与该项无形资产有关的经济利益的预期实现方式系统地摊销，无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销。	2-3年
游族网络	002174	自行开发或外购的游戏产品	使用寿命有限的无形资产自可供使用时起，对其原值在其预计使用寿命内采用直线法分期平均摊销。使用寿命不确定的无形资产不予摊销。	受益期限
炎龙科技		游戏软件	使用寿命有限的无形资产，在使用寿命内按照与该项无形资产有关的经济利益的预期实现方式系统地摊销，无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销。	2年

截至本回复出具日，炎龙科技主要游戏生命周期情况如下：

游戏名称	上线时间	下线时间	累计运营时间
荣耀之战台湾版	2015年9月	2017年9月	2年
荣耀之战腾讯版	2015年4月	2017年7月	2年3个月
神魔之巅页游	2015年7月	2017年7月	2年
仙剑炼妖录	2015年2月	2016年6月	1年4个月
大眼蛙军曹东南亚	2015年10月	2017年3月	1年5个月
大眼蛙军曹南美	2015年10月	2017年3月	1年5个月
傲视苍穹	2013年12月	2017年4月	3年4个月
武斗群雄	2014年4月	2016年7月	2年3个月
荣耀之战印尼版	2014年6月	2016年7月	2年1个月
风云无双	2014年3月	2016年5月	2年2个月
我是大侠手游台湾版	2016年10月	在线	1年6个月
龙图霸业	2016年10月	2017年6月	8个月
布武天下台湾东南亚版	2016年9月	在线	1年7个月
神魔之巅台湾版	2016年9月	在线	1年7个月
奇迹战神韩国版	2016年4月	在线	2年
仙剑炼妖录台湾版	2014年9月	2017年3月	2年6个月
王之霸业	2017年8月	在线	8个月

英雄传说台湾东南亚版	2017年9月	在线	7个月
------------	---------	----	-----

根据《企业会计准则第6号—无形资产》的相关规定，使用寿命有限的无形资产，其应摊销金额应当在使用寿命内系统合理摊销。

截至本回复出具日，炎龙科技尚在运营的游戏平均运营时间为15.8个月，已下线游戏平均运营时间为23个月，与无形资产的摊销年限基本相符。同时，炎龙科技与同行业可比上市公司摊销方法相似，不存在重大差异。炎龙科技的无形资产处理政策符合《企业会计准则》的相关规定，具有合理性。

4. 无形资产减值准备计提的合理性

炎龙科技对使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年都进行减值测试。若其可收回金额低于其账面价值的，按其差额确认资产减值准备并计入当期损益。

截至2017年12月31日，游戏软件无形资产构成及减值具体情况如下：

项目	使用寿命是否确定	是否发生减值迹象	账面价值(元)	可回收金额	减值准备	报告期内游戏是否在运营	2017年末所处生命周期阶段	2017年收入(万元)
我是大俠手遊台灣版	是	否	93,722.57	不适用	-	是	衰退期	5,208.55
布武天下台灣東南亞版	是	否	4,010,573.83	不适用	-	是	衰退期	10,830.70
神魔之巔台灣版	是	否	77,732.56	不适用	-	是	衰退期	1,847.95
英雄傳說台灣東南亞版	是	否	1,201,960.82	不适用	-	是	形成期	2,682.23
布武天下國內版	是	否	11,950,005.65	不适用	-	是	考察期	56.40
王之霸業	是	否	1,335,554.95	不适用	-	是	稳定期	5,130.23
合计	-	-	18,669,550.38	-	-	-		25,756.06

此外，报告期内，由于运营商改变经营策略，不再运营该类型游戏，龙图霸业已于2017年6月提前下线，并一次性计提摊销2,731,124.81元，截至2017年末，龙图霸业已摊销完毕。

综上，报告期内游戏软件类各项无形资产未发生减值迹象，炎龙科技无形资产减值准备计提情况合理，符合《企业会计准则》的相关规定。

5. 炎龙科技2017年度评估情况如下：

经中企华资产评估有限公司评估，并于2018年1月20日出具的《浙江瀚叶股份有限公司了解成都炎龙科技有限公司股权价值项目估值报告》（中企华估字[2018]第

1045号), 成都炎龙科技有限公司估值基准日总资产账面价值为 56,621.14 万元, 总负债账面价值为 14,883.72 万元, 净资产账面价值 41,737.42 万元。收益法估值后的股东全部权益价值为 163,419.97 万元, 增值额为 121,682.55 万元, 增值率为 291.54%。公司收购炎龙科技形成的 11.85 亿元的商誉不存在减值风险, 具体内容详见公司于 2018 年 4 月 23 日在上海证券交易所网站披露的《浙江瀚叶股份有限公司了解成都炎龙科技有限公司股权价值项目估值报告》。

2. 年报披露, 2017 年炎龙科技实现扣非后归母净利润 16,577.53 万元, 超出重组业绩承诺 177 万元, 完成率为 101.08%。请公司结合问题 1, 对照重组评估报告对炎龙科技主要游戏产品的运营和财务数据的预测前提, 说明 2017 年实际经营情况是否与重组假设前提存在差异, 并说明差异的具体情况及其合理性。

【回复】

(一) 2017 年实际经营情况与预测情况的对比

1. 布武天下台湾东南亚版

游戏指标		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
用户数量	预测数	2,732,414	3,334,759	3,764,540	4,077,849
	实际数	4,348,669	6,352,759	8,341,371	9,422,238
活跃用户数	预测数	1,447,153	768,605	551,011	412,181
	实际数	2,843,518	2,249,713	2,146,973	1,231,932
付费用户数量	预测数	379,647	207,907	153,609	118,389
	实际数	805,053	561,379	422,665	231,189
ARPU 值	预测数	6.87	7.33	8.01	8.59
	实际数	5.24	3.48	4.12	3.36
充值流水(美元)	预测数	9,945,421	5,637,707	4,415,595	3,539,594
	实际数	14,890,105	7,819,413	8,840,805	4,140,297
分成收入(元)	预测数	32,817,470	18,530,854	14,110,212	11,204,624
	实际数	37,871,674	19,824,226	21,777,539	10,115,058
授权金收入(元)	预测数	/	/	/	/
	实际数	/	/	/	/
奖励金收入(元)	预测数	/	/	/	/
	实际数	7,587,328	4,335,616	4,704,624	2,090,944
收入小计	预测数	32,817,470	18,530,854	14,110,212	11,204,624
	实际数	45,459,001	24,159,841	26,482,162	12,206,002

注: 重组评估报告预测游戏运营数据时, 将奖励金收入与分成收入合计预测, 故分成收入的预测数据为含奖励金收入的数据。

根据重组评估报告, 布武天下台湾版原计划于 2016 年 10 月上线, 实际上线时间为 2016 年 9 月, 与预测上线时间基本一致。对比上表所述数据, 布武天下台湾东南

亚版的实际运营数据总体好于预测数据，主要体现在用户数量、活跃用户数和付费用户数量均远高于预测数据，主要由于该游戏的运营商市场推广力度较大，SLG 手游的游戏类型符合游戏市场趋势，因而市场反响较好；ARPU 值与预测数相比略低，主要系单用户付费值未达预期。综合而言，尽管单个付费用户的充值金额低于预测，但由于付费用户数量远高于预测数据，因而最终充值流水、分成收入等数据均高于预测数据。总体而言，布武天下台湾东南亚版的市场表现好于预测，2017 年度最终实现收入 10,830.70 万元，高于预测收入 41.28%。

2. 我是大侠手游台湾版

游戏指标		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
用户数量	预测数	2,689,011	3,562,650	4,199,533	4,663,820
	实际数	3,020,555	4,343,813	5,645,808	6,407,635
活跃用户数	预测数	2,222,563	1,548,571	1,201,409	949,461
	实际数	2,008,737	1,467,984	1,394,365	838,174
付费用户数量	预测数	601,081	431,725	345,109	281,009
	实际数	552,194	388,148	211,062	175,812
ARPU 值	预测数	3.68	3.93	4.29	4.60
	实际数	4.35	3.43	4.66	4.38
充值流水（美元）	预测数	8,187,785	6,088,603	5,157,304	4,367,947
	实际数	8,741,582	5,035,142	6,502,021	3,671,522
分成收入（元）	预测数	16,888,947	12,504,705	10,299,431	8,640,816
	实际数	16,227,535	9,316,172	11,687,402	6,541,837
授权金收入（元）	预测数	/	/	/	/
	实际数	75,850.70	75,850.70	75,850.70	75,850.70
奖励金收入（元）	预测数	/	/	/	/
	实际数	3,048,480	1,693,600	1,960,260	1,306,840
收入小计	预测数	16,888,947	12,504,705	10,299,431	8,640,816
	实际数	19,351,865	11,085,622	13,723,512	7,924,527

注：重组评估报告未对授权金收入进行预测。

根据重组评估报告，我是大侠台湾版原计划于 2016 年 9 月上线，实际上线时间为 2016 年 9 月，与预测上线时间基本一致。对比上表所述数据，我是大侠台湾版的实际运营数据与预测数据基本一致，2017 年度最终实现收入 5,208.55 万元，高于预测收入 7.76%。

3. 神魔之巔台湾版

游戏指标		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
用户数量	预测数	715,752	966,573	1,149,421	1,282,717
	实际数	934,469	1,465,724	1,883,678	2,164,038
活跃用户数	预测数	511,416	354,496	267,971	203,963
	实际数	573,906	584,501	444,014	335,399
付费用户数量	预测数	74,669	53,355	41,555	32,588
	实际数	108,013	110,812	113,861	82,902

ARPU 值	预测数	3.66	3.90	4.26	4.57
	实际数	4.84	4.50	4.88	4.55
充值流水（美元）	预测数	1,870,115	1,383,442	1,141,674	931,211
	实际数	2,775,117	2,630,003	2,168,509	1,525,550
分成收入（元）	预测数	3,857,451	2,841,391	2,280,105	1,842,289
	实际数	5,725,945	5,402,528	4,332,336	3,018,694
授权金收入（元）	预测数	/	/	/	/
	实际数	/	/	/	/
奖励金收入（元）	预测数	/	/	/	/
	实际数	/	/	/	/
收入小计	预测数	3,857,451	2,841,391	2,280,105	1,842,289
	实际数	5,725,945	5,402,528	4,332,336	3,018,694

根据重组评估报告，神魔之巔台湾版原计划于 2016 年 9 月上线，实际上线时间为 2016 年 9 月，与预测上线时间一致。对比上表所述数据，神魔之巔台湾版的实际各项运营的实际数据均好于预测数据，主要系产品市场定位成功。总体而言，神魔之巔台湾版的市场表现好于预测，2017 年度最终实现收入 1,847.95 万元，高于预测收入 70.77%。

4. 龙图霸业

游戏指标		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
用户数量	预测数	1,809,363	2,356,246	2,720,144	2,221,778
	实际数	1,673,852	1,876,999	/	/
活跃用户数	预测数	1,267,117	785,563	591,135	450,559
	实际数	829,544	300,359	/	/
付费用户数量	预测数	234,368	149,833	116,172	91,230
	实际数	200,294	77,532	/	/
ARPU 值	预测数	3.95	4.21	4.60	4.93
	实际数	6.69	3.97	/	/
充值流水（美元）	预测数	5,001,284	3,310,834	2,720,144	2,221,778
	实际数	5,550,927	1,191,292	/	/
分成收入（元）	预测数	10,314,876	6,800,159	5,432,553	4,395,507
	实际数	11,447,410	2,459,676	/	/
授权金收入（元）	预测数	/	/	/	/
	实际数	/	/	/	/
奖励金收入（元）	预测数	/	/	/	/
	实际数	/	/	/	/
收入小计	预测数	10,314,876	6,800,159	5,432,553	4,395,507
	实际数	11,447,410	2,459,676	/	/

根据重组评估报告，龙图霸业原计划于 2016 年 10 月上线，实际上线时间为 2016 年 10 月，与预测上线时间一致。由于运营商改变经营策略，不再运营该类型游戏，龙图霸业于 2017 年 6 月下线，因而报告期内，仅第一季度的运营数据与预测大致相符。2017 年度最终实现收入 1,390.71 万元，低于预测收入-48.38%。

除上述四款游戏外，报告期内，炎龙科技新增王之霸业和英雄传说台湾东南亚版

两款重组评估报告中未进行预测的游戏，具体运营情况详见问题一(1)炎龙科技 2017 年度主要游戏产品的各季度运营数据的回复。

近年来，游戏市场发生变化，页游市场逐步走弱，手游市场持续火爆。因而，炎龙科技加大了手游的投入，于 2014 年 12 月开始研发王之霸业，并于 2017 年 8 月成功上线，于 2015 年 12 月开始研发英雄传说台湾东南亚版，并于 2017 年 9 月成功上线。上述两款游戏一经投入便取得良好市场反响，2017 年度分别实现收入 5,130.23 万元和 2,682.23 万元。

此外，重组评估报告中预测的 2017 年主要运营游戏中，雷神之城、生死战士、蜡笔小新等 3 款游戏在报告期内未运营，其预测数据及未运营的原因具体如下：

(1) 雷神之城

游戏指标		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
用户数量	预测数	/	/	10,000	1,335,000
	实际数	/	/	/	/
活跃用户数	预测数	/	/	10,000	922,553
	实际数	/	/	/	/
付费用户数量	预测数	/	/	950	91,477
	实际数	/	/	/	/
ARPU 值	预测数	/	/	33.25	36.07
	实际数	/	/	/	/
充值流水（美元）	预测数	/	/	332,500	33,274,145
	实际数	/	/	/	/
分成收入（元）	预测数	/	/	331,170	32,750,680
	实际数	/	/	/	/
授权金收入（元）	预测数	/	/	/	/
	实际数	/	/	/	/
奖励金收入（元）	预测数	/	/	/	/
	实际数	/	/	/	/
收入小计	预测数	/	/	331,170	32,750,680
	实际数	/	/	/	/

雷神之城原计划于 2017 年 9 月上线，属于网页 RPG 类游戏，近年来，由于游戏市场的变化，网页游戏不断走弱；2015 年 8 月，雷神之城于俄罗斯上线后，经初步试运行效果不佳，炎龙科技及时调整了运营计划，将其授权给 PHECDA STAR TECHNOLOGY LID 并于 2016 年获得授权金收入 353.08 万元。

(2) 生死战士

游戏指标		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
用户数量	预测数	/	/	1,000	471,180
	实际数	/	/	/	/
活跃用户数	预测数	/	/	1,000	354,253
	实际数	/	/	/	/
付费用户数量	预测数	/	/	300	22,601

游戏指标		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
ARPU 值	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	143.94	30.49
充值流水（美元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	143,947	10,802,895
分成收入（元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	286,742	21,281,327
授权金收入（元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	/	/
奖励金收入（元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	/	/
收入小计（元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	286,742	21,281,327

生死战士原计划于 2017 年 9 月上线，属于移动 RPG 类游戏，由于新增王之霸业和英雄传说台湾东南亚版的研发及上线，因而适度推迟了生死战士的上线时间，截至 2017 年末，该游戏处于研发阶段的 alpha 阶段。

（3）蜡笔小新

游戏指标		第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
用户数量	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	1,684,800	15,976,872
活跃用户数	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	1,645,253	7,731,967
付费用户数量	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	72,245	306,428
ARPU 值	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	10.24	10.74
充值流水（元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	16,854,452	83,062,893
分成收入（元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	2,528,168	12,459,434
授权金收入（元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	/	/
奖励金收入（元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	/	/
收入小计（元）	实际数	/	/	/	/
	预测数	/	/	2,528,168	12,459,434

蜡笔小新原计划于 2017 年 9 月上线，属于移动 RPG 类游戏，由于该游戏需要完成广电总局颁发的新闻出版许可证号以及文化部的游戏运营备案，以获得国内运营资质，因而上线时间晚于预期，预计将于 2018 年 5 月正式上线。

（二）2017 年实际运营游戏与原有预测的差异及原因

1、页游市场冷清，手游市场火爆

2016 年中国页游市场实际销售收入为 187.1 亿元，同比下降 14.8%，这是自

2008-2014 年页游行业爆发式增长及 2015 年增速放缓后，页游市场遭遇的首次收入下滑。最近两年，游戏行业正经历从页游到手游的转变，2016 年中国移动游戏市场规模达到 819.6 亿元，市场份额占比过半，同比增长 59.2%，继续保持远高于游戏行业整体的增长速度，成为国内游戏市场增长的主要驱动力量。因而，炎龙科技及时调整了发展方向，以手游市场为中心，2017 年度，炎龙科技主要运营的 6 款游戏中有 5 款游戏为手游。

2、SLG 手游兴起

长期以来，SLG 游戏由于付费点较后置，导致其在发行时很难判断，长线运营风险较大，因而开发者尤其是中小团队不敢轻易尝试。最近两年，经过《列王的纷争》、《率土之滨》等爆款游戏探路和对市场的培育，SLG 市场已逐步定型，品类特征、长线收益能力及付费模式开始清晰。市场研究机构 Sensor Tower 发布的数据显示，2017 年 11 月有 18 款 SLG 手游进入中国区 iOS 收入榜前 100 名。炎龙科技于 2016 年 9 月上线的 SLG 手游布武天下台湾东南亚版的市场反响也十分良好，因而其在内测阶段即调整了游戏开发战略，新增了另一款 SLG 手游王之霸业的研发，并于 2017 年 8 月成功上线。

3、炎龙科技实施精品化路线

随着游戏市场竞争逐渐激烈，以及用户需求不断提升，炎龙科技于 2017 年开始调整业务规划，实施精品化路线。具体而言，炎龙科技减少了在研游戏的数量，增加了单个游戏的研发投入，提高了游戏的精细化程度和可玩性。

2017 年度，布武天下台湾东南亚版、我是大侠手游台湾版、王之霸业和英雄传说等 4 款精品游戏为炎龙科技合计带来 202,909,830.76 元的分成收入。

截至 2017 年末，炎龙科技在研游戏的情况如下：

单位：万元

项目	开发支出	所处阶段
死神合作研发项目	2,793,611.79	beta 阶段
蜡笔小新手游	3,597,859.57	beta 阶段
生死战士	15,094,339.62	alpha 阶段
奥丁之怒	871,951.50	alpha 阶段
B 项目	1,042,734.38	alpha 阶段
其他项目	388,712.50	beta 阶段

综上，2017 年度，炎龙科技实际运营的主要游戏虽与重组评估报告原有预测存在一定差异，但这是游戏市场整体风格转变及公司游戏业务运营计划调整所致，公司整体的经营业绩仍达预期。公司的研发团队具备移动游戏研发的成功经验，移动游戏开发各主要环节均具有具备移动游戏开发经验的研发人员，且目前已上线移动游戏运营情况优良。

同时，虽然炎龙科技 2017 年度的整体经营业绩达到预期，且其研发团队及经营管理团队均有丰富的经验，然而由于游戏企业本身固有的知识产权风险、游戏产品生命周期风险、新游戏开发和运营失败风险等风险，炎龙科技后续经营仍存在较大不确定性，提请投资者注意投资风险。

3. 年报披露，公司游戏开发业务研发支出的会计政策为所有游戏项目在完成 Demo 阶段前的相关支出计入当期损益，游戏项目完成 Demo 后的相关支出予以资本化，待游戏项目上线或转让时计入无形资产。报告期内公司游戏项目开发支出中 1559.89 万元确认为无形资产，844.64 万元转入当期损益。请公司（1）分别列示涉及研发支出的相关游戏所处的研究、开发阶段，是否已上线或转让，分项说明研发支出的会计处理是否符合公司会计政策；（2）结合公司游戏开发的成功率，以及同行业可比公司的会计政策及相关费用资本化情况，说明公司研发支出的会计政策能否恰当反映游戏开发的经营成果，是否符合会计准则的相关规定。请年审会计师核查并发表意见。

【回复】

（一）炎龙科技 2017 年度开发发支出的具体情况如下：

1. 炎龙科技 2017 年在研发项目情况如下：

项 目	期初数	本期增加	本期减少		期末数	所处阶段	研发失败的原因
		内部开发支出	确认为无形资产	转入当期损益			
妖精的尾巴合作研发项目	1,422,931.11	123,071.51		1,546,002.62		研发失败	研判市场变化，调整研发策略
撸啊撸手游大陆版	2,284,483.56			2,284,483.56		研发失败	研判市场变化，调整研发策略
雷神之城英文版	534,750.02			534,750.02		已转让	
死神合作研发项目	2,520,801.39	272,810.40			2,793,611.79	beta 阶段	
海贼王手游	583,693.51	116,183.80		699,877.31		研发失败	研判市场变化，调整研发策略
SLG 手游	3,824,192.88	8,645,378.23	12,469,571.11			已上线	

FPS 手游		84,738.94		84,738.94		未形成 demo	
蜡笔小新手游	1,526,140.00	2,243,532.40		171,812.83	3,597,859.57	beta 阶段	
AR 手游		325,672.11		325,672.11		未形成 demo	
生死战士		15,094,339.62			15,094,339.62	alpha 阶段	
英雄传说手游	840,402.52	601,950.44	1,442,352.96			已上线	
饥荒手游		509,518.69		509,518.69		未形成 demo	
PLG 手游		113,975.65		113,975.65		未形成 demo	
LJS 手游		211,233.85		211,233.85		未形成 demo	
蜀山战纪 H5		1,560,109.34		1,560,109.34		形成 demo	
奥丁之怒		871,951.50			871,951.50	alpha 阶段	
王之霸业	1,239,708.34	447,308.44	1,687,016.78			已上线	
B 项目	556,587.55	486,146.83			1,042,734.38	alpha 阶段	
其他项目	739,387.73	53,500.24		404,175.47	388,712.50	beta 阶段、 研发失败	
合 计	16,073,078.61	31,761,421.99	15,598,940.85	8,446,350.39	23,789,209.36		

公司研发支出的会计处理符合会计政策。

2. 公司研发支出的会计政策

内部研究开发项目研究阶段的支出，公司在“开发支出”科目中按照每一款游戏项目进行项目核算，并将每笔支出按照项目在该科目中进行归集，并于每月末将研究阶段支出转入当期损益。

对于游戏开发业务，公司划分内部研究开发项目研究阶段支出和开发阶段支出的具体标准：

(1) 研究阶段

所有游戏项目在完成 Demo 阶段前为研究阶段，相关支出计入当期损益。

(2) 开发阶段

游戏项目完成 Demo 后的相关支出予以资本化，待游戏项目上线或转让时计入无形资产。

研究阶段起点为游戏策划，终点为立项评审通过且完成 Demo 阶段，表明公司研发中心判断该项目在技术上、商业上等具有可行性；开发阶段的起点为项目 alpha 阶段，终点为项目相关测试完成后可进入商业运营阶段。研究阶段的项目支出直接记入当期损益；进入开发阶段的项目支出，则予以资本化，先在“开发支出”科目分项进

行明细核算，可商业运营时，再转入“无形资产”科目分项目进行明细核算。公司研发支出的会计处理符合公司会计政策。

(二) 结合公司游戏开发的成功率，以及同行业可比公司的会计政策及相关费用资本化情况，说明公司研发支出的会计政策能否恰当反映游戏开发的经营成果，是否符合会计准则的相关规定。

1. 炎龙科技游戏开发支出情况

项 目	2017 年度	备注
研发投入金额（元）	46,560,379.08	
其中：费用化投入金额（元）	22,710,557.46	
期初开发支出本期转入费用部分（元）	4,695,283.65	
资本化投入金额（元）	28,545,105.27	
最终形成无形资产部分（元）	9,694,637.11	
资本化金额比例	20.82%	
研发投入占营业收入比例	14.65%	
本期资本化阶段游戏研发成功率[注]	50.00%	
本期资本化阶段游戏研发失败率[注]	50.00%	

注：

资本化阶段游戏研发成功率=本期研发成功游戏 4 个/(本期研发成功游戏 4 个+本期研发失败游戏 4 个)

资本化阶段游戏研发失败率=本期研发失败游戏 4 个/(本期研发成功游戏 4 个+本期研发失败游戏 4 个)

2017 年度公司研究阶段费用化的游戏项目共 6 个。

2. 同行业可比公司

(1) 同行业可比公司的会计政策

同行业可比公司	会计政策
游族网络	游族网络关于游戏研发的会计政策与通用的企业会计准则一致，未针对游戏开发阶段制定具体的研发费用资本化政策。
中青宝	公司根据《研发项目管理和会计核算制度》的流程，将内部研究开发项目划分研究阶段和开发阶段。其中，项目策划阶段与项目立项阶段作为研究阶段；项目计划阶段、项目实施与执行阶段和项目验收阶段作为开发阶段。研究阶段起点为游戏策划，终点为立项评审通过，研究阶段的项目支出直接记入当期损益；进入开发阶段的项目支出，则予以资本化。

(2) 同行业可比公司 2017 年相关费用资本化情况

项目	游族网络	中青宝
研发投入金额（元）	320,897,786.20	65,000,093.13
研发投入占营业收入比例	9.92%	20.75%
研发投入资本化的金额（元）	24,366,931.46	0.00
资本化研发投入占研发投入的比例	7.59%	0.00%

公司的会计政策与同行业可比上市公司的会计政策基本一致。公司 2017 年度游戏开发成功率为 50%，研发失败率为 50%，研发失败的原因主要系炎龙科技预判市场发生变化，调整研发策略导致，开发支出资本化的项目在均在形成 demo 后进入开发阶段才开始资本化。炎龙科技资本化研发投入占研发投入的比例虽高于同行业可比公司，系由于可比公司在从事游戏研发的同时也进行游戏运营研发，但是炎龙科技无游戏运营业务，重心一直在对游戏的研发上，因而游戏开发的资本化比例高于同行业可比公司。公司的研发支出的会计政策和会计处理能恰当反映游戏开发的经营成果，符合会计准则的相关规定。

（三）年审会计师核查意见

对于研发支出，年审会计师实施了如下程序：

（1）获取同行业可比公司的会计政策及相关费用资本化情况进行比较，与公司管理层讨论公司研发支出会计政策的适当性；

（2）检查重要研究开发项目立项书、进度表、经费预算、Demo 等游戏素材资料，并与实际发生的研究项目、进度、金额进行比较；

（3）结合炎龙科技划分研究阶段和开发阶段的依据，检查研发支出中的“费用化支出”与“资本化支出”是否正确；

（4）检查本期研发支出的增加：

1) 检查委托开发游戏的合同、交付验收单；

2) 抽取重要项目，检查其原始凭证是否完整合法，会计处理是否正确。

（5）检查本期研发支出的减少：

1) 结转无形资产的，结合无形资产以及营业收入审计，检查研发支出结转无形资产时点、金额是否正确，是否存在推迟研发支出结转无形资产时间、少计摊销的情况；

2) 期初研发支出本期转入费用化的项目，检查入账依据是否齐全。

(6) 对外购 IP 或委托开发游戏形成的研发支出实施函证程序。

经核查，年审会计师认为公司的研发支出的会计处理符合公司会计政策，公司研发支出的会计政策恰当反映游戏开发的经营成果，符合会计准则的相关规定。上述问题回复表述符合实际、恰当反应公司真实状况。

4. 年报披露，报告期末公司应收账款余额为 1.92 亿元，同比增长 151.74%，主要系炎龙科技纳入合并范围增加所致。购买日炎龙科技（2017 年 3 月 15 日）应收账款余额 1.59 亿元。请公司（1）补充披露炎龙科技 2017 年末应收账款余额、同比变化情况；（2）结合收入结构、销售模式、信用政策等情况，说明炎龙科技应收账款余额变动的主要原因；（3）最近一年炎龙科技的收入确认原则是否发生变化，若是，请说明相关变化对其收入和利润的影响金额；（4）分项列示炎龙科技应收账款余额前五名的交易对方、期末余额、形成原因、相关产品、是否涉及关联方、账龄、款项回收进展及可能存在的风险，及坏账准备计提是否充分；（5）请年审会计师对上述各项进行核查并发表意见。

【回复】

（一）炎龙科技 2017 年末应收账款余额、同比变化情况：

项 目	2017 年 12 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	变动额	变动比例
应收账款	165,868,985.71	92,715,849.41	73,153,136.30	78.90%

（二）结合收入结构、销售模式、信用政策等情况，说明炎龙科技应收账款余额变动的主要原因：

炎龙科技 2017 年度收入主要来源于自研游戏的授权运营分成（占比 89.18%）、IP 销售（占比 10.44%），2017 年 12 月 31 日应收账款前五名客户的款项构成及账龄如下：

客户	游戏名称	期末应收账款	账期约定情况	账龄	款项回收进展
JWF DEVELOPMENT COPR.	布武天下台湾东南亚版	54,603,352.41	确认后 180 天	1-7 个月	报告期末至本公告披露日《王之霸业》收回 2,572,592.84
	王之霸业	50,947,135.12	确认后 180 天	1-5 个月	
	我是大侠手游台湾版	16,999,762.59	确认后 180 天	1-5 个月	
小 计		122,550,250.12			
尚姆科技实业股份有限公司	英雄传说台湾东南亚	22,645,141.83	确认后 180 天	1-4 个月	截至本公告披露日尚未

					收回
小 计		22,645,141.83			
UNUSUAL ENTERPRISE LIMITED	神魔之巅台湾版	5,661,108.17	确 认 后 180 天	1-5 个 月	截至本公告披露日尚未收回
	销售《武刃街》等 IP	3,920,520.00	2018 年 6 月 30 号前 支付	2 个月	
小 计		9,581,628.17			
APPROPRIATE DEVELOP LIMITED	销售《攻壳机动队》等 IP	6,207,490.00	验收后 180 日内支付	3 个月	截至本公告披露日尚未收回
小 计		6,207,490.00			
MEANINGFUL TECH CORP.	销售《樱花大战》等 IP	4,573,940.00	2018 年 6 月 30 号前 支付	2 个月	截至本公告披露日尚未收回
小 计		4,573,940.00			
合 计		165,558,450.12			

主要运营商 2017 年末与 2016 年末应收账款变动及原因如下：

客户	2017 年 12 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	变动额	变动原因
JWF DEVELOPMENT COPR.	122,550,250.12	70,089,536.88	52,460,713.24	2017 年 8 月上线《王之霸业》由其运营
尚姆科技实业股份有限公司	22,645,141.83		22,645,141.83	2017 年 9 月上线《英雄传说台湾东南亚》由其运营
UNUSUAL ENTERPRISE LIMITED	9,581,628.17	3,249,429.68	6,332,198.49	2017 年《神魔之巅台湾版》分成增加；2017 年 11 月出售 IP 形成应收账款
APPROPRIATE DEVELOP LIMITED	6,207,490.00	8,528,192.13	-2,320,702.13	2017 年《大眼蛙军曹》东南亚和《大眼蛙军曹》南美版下线，形成的应收款项已全额收回；期末余额系 2017 年 10 月出售 IP 形成
MEANINGFUL TECH CORP.	4,573,940.00	8,141,944.07	-3,568,004.07	2017 年《龙图霸业》下线，形成的应收款项已全额收回；期末余额系 2017 年 11 月出售 IP 形成

报告期炎龙科技销售 IP 产品如下所示：

客户	IP	销售额	期末应收账款	合同约定情况
MEANINGFUL TECH COPR	《樱花大战》	2,311,190.00	1,143,485.00	2018年6月30号前支付
	《战国忍法帖》	2,311,190.00	1,143,485.00	
	《多罗罗 DORORO》	2,311,190.00	1,143,485.00	
	《13 支演艺》	2,311,190.00	1,143,485.00	
UNUSUAL ENTERPRISE LIMITED	《武刃街》	1,981,020.00	980,130.00	2018年6月30号前支付
	《激动新选组-萌之剑》	1,981,020.00	980,130.00	
	《天外魔境》	1,981,020.00	980,130.00	
	《新选组群郎传》	1,981,020.00	980,130.00	
APPROPRIATE DEVELOP LIMITED	《攻壳机动队》	6,307,715.00	3,103,745.00	2017年10月验收,验收后180日内支付
	《北斗神拳》	6,307,715.00	3,103,745.00	
上海欣圣信息科技有限公司	《妖精的尾巴》	2,459,000.00		目前已收款
上海灵娱网络科技有限公司	《蜀山战纪 2-踏火行歌》	943,396.23		目前已收款

炎龙科技视运营商的资金情况给予不同的赊销期，普遍为三个月以上的赊销期，期末应收账款均在赊销期内。炎龙科技应收账款期末余额较上期变动主要由子公司 COG PUBLISHED LIMITED 销售 IP（如上所列）以及上海页游网络科技有限公司 2017 年 8 月开始调整公司战略，将自研游戏《王之霸业》授权第三方机构运营导致。

（三）最近一年炎龙科技的收入确认原则是否发生变化，若是，请说明相关变化对其收入和利润的影响金额：

炎龙科技各业务模式下的收入确认具体方式为：

1. 自有游戏卖断：炎龙科技将开发的游戏产品卖给其他开发商或运营商，一次性交付游戏代码等相关资料，双方签署产品交付验收单，公司不再对后续维护承担任何责任，完成交付即确认收入。

2. 自有游戏授权运营：炎龙科技与运营商签订授权合同，运营商支付授权金，授权金收到后计入递延收益，游戏上线后分月进行摊销计入收入；分成部分系炎龙科技与运营商约定分成比例，通过充值流水进行提成，运营商每月与炎龙科技对账确认分成收入。

3. 代理游戏卖断：即外购游戏后直接对外销售，按照商品采购结转采购成本。

4. 代理游戏授权运营：炎龙科技仅提供居间服务，按照游戏开发商取得的收入

按比例分成确认收入，无直接成本。

5. IP 销售：炎龙科技从外部单位取得 IP 授权后再转授权，在授权当期一次性确认收入。

最近一年炎龙科技的收入确认原则未发生变化。

(四) 分项列示炎龙科技应收账款余额前五名的交易对方、期末余额、形成原因、相关产品、是否涉及关联方、账龄、款项回收进展及可能存在的风险，及坏账准备计提是否充分。

交易对手	期末余额	形成原因	相关产品	是否关联方	账龄	款项回收进展	超出信用期款项	未收回原因
JWF DEVELOPMENT COPR.	122,550,250.12	授权金和分成收入	《布武天下》台湾东南亚、《我是大侠》手游台湾版、《王之霸业》、《奇迹战神》页游台湾	否	1年以内	截至本公告披露日收回《王之霸业》2,572,592.84元	截至本报告披露日《布武天下》台湾东南亚版超期未收款项为42,257,555.67元；《我是大侠》手游台湾版超期未收款项为9,870,127.80元；《王之霸业》超期未收款项为15,103,045.92元。	JWF DEVELOPMENT COPR. 是炎龙科技长期合作伙伴加之其在游戏运营前期投入大量宣传费用，故炎龙视其资金情况延长了回款期限，超期款项收回没有风险
尚姆科技实业股份有限公司	22,645,141.83	分成收入	《英雄传说》台湾东南亚	否	1年以内	截至本公告披露日尚未收回	截至本报告披露日《英雄传说》台湾东南亚超期未收回款项5,327,960.74元	尚姆科技实业股份有限公司是炎龙科技长期合作伙伴，炎龙科技对其超期一个月的款项延长期限，超期款项收回没有风险
UNUSUAL ENTERPRISE LIMITED	9,581,628.17	IP销售和分成收入	《神魔之巅》台湾、《武刃街》等IP	否	1年以内	截至本公告披露日尚未收回	截至本报告披露日《神魔之巅》台湾超期未收回款项3,769,085.47元	UNUSUAL ENTERPRISE LIMITED 是炎龙科技长期合作公司，适当延长回款期限
APPROPRIATE DEVELOP LIMITED	6,207,490.00	IP销售和分成收入	《攻壳机动队》《北斗神拳》等IP、《大眼蛙军曹》	否	1年以内	截至本公告披露日尚未收回	截至本报告披露日《攻壳机动队》《北斗神拳》等IP超期未收回款项6,207,490.00元	APPROPRIATE DEVELOP LIMITED 是炎龙科技长期合作公司，适当延长回款期限
MEANINGFUL TECH CORP.	4,573,940.00	IP销售和分成收入	《龙图霸业》手游、《樱花大战》等IP	否	1年以内	截至本公告披露日尚未收回	无	未到期

公司与上述交易对方无关联关系，炎龙科技应收账款坏账准备计提充分，截至本公告披露日不存在应收账款无法收回的风险。

(五) 年审会计师核查意见

针对上述事项，年审会计师实施了如下程序：

- (1) 按炎龙科技收入确认原则，检查合同、对账分成确认单、IP 交付验收单、银行回单等核实收入的真实性；
- (2) 对当期收入金额及期末应收账款余额发函；
- (3) 现场走访重要客户核查是否存在关联关系，确认当期收入金额，询问回款事项。

综上，年审会计师认为，炎龙科技 2017 年末应收账款余额、同比变化合理，炎龙科技应收账款余额变动的主要原因系子公司 COG PUBLISHED LIMITED 2017 年 10 月及 11 月销售 IP 以及上海页游网络科技有限公司 2017 年 8 月开始将自研游戏授权第三方机构运营导致，这两部分业务使得应收账款本期末比上期末增加 66,969,174.48 元；最近一年炎龙科技的收入确认原则未发生变化；炎龙科技应收账款余额前五名的交易对方款项回收正常，不存在无法收回款项的风险，坏账准备计提充分。

5. 炎龙科技游戏发行、采购游戏源代码进行开发等业务模式均涉及境外市场，同时销售费用中差旅费占比较小。请公司（1）补充披露 2017 年炎龙科技境内、境外业务收入、成本和毛利率及其变动情况；（2）结合公司境外业务的经营模式，补充披露 2017 年炎龙科技的差旅费及其变动情况，分析其是否与境外业务的规模及其变动趋势相匹配。

【回复】

（一）补充披露 2017 年炎龙科技境内、境外业务收入、成本和毛利率及其变动情况

项 目	2017 年度		
	收入	成本	毛利率
境内	2,279,668.30	2,667,839.42	-17.03%
境外	315,518,037.74	35,028,491.70	88.90%

合计	317,797,706.04	37,696,331.12	88.14%
----	----------------	---------------	--------

(续)

项 目	2016 年度		
	收入	成本	毛利率
境内	27,086,702.59	9,126,490.41	66.31%
境外	164,417,900.20	7,298,439.90	95.56%
合计	191,504,602.79	16,424,930.31	91.42%

(续)

项 目	变动情况		
	收入	成本	毛利率
境内	-24,807,034.29	-6,458,650.99	-83.33%
境外	151,100,137.54	27,730,051.80	-6.66%
合计	126,293,103.25	21,271,400.81	-3.28%

(二) 结合公司境外业务的经营模式，补充披露 2017 年炎龙科技的差旅费及其变动情况，分析其是否与境外业务的规模及其变动趋势相匹配

项 目	2017 年度	2016 年度	变动额
销售费用-差旅费	813,844.75	706,778.68	107,066.07
管理费用-差旅费	226,472.72	267,158.39	-40,685.67

炎龙科技在销售费用中列示的差旅费主要为：商务部人员出差交通费、住宿费及餐费。炎龙科技商务部 2017 年平均人数为 16 人，2017 年出差国家主要如下：

国 家	频率（次）
韩国	4
美国	1
日本	8
泰国	1
乌兹别克斯坦	1

炎龙科技在管理费用中列示的差旅费主要为：管理层、总经办、行政等人员出差交通费、住宿费及餐费。

根据炎龙科技的实际经营模式，对于境外业务，炎龙科技寻找长期合作的运营商

进行游戏运营，炎龙科技负责技术维护，每月与运营商确认分成金，炎龙科技不直接参与境外业务游戏运营，销售费用-差旅费主要包括商务部人员在商务洽谈等过程中发生的差旅费用，和炎龙科技境外业务收入规模并无明显的直接相关性。

6. 年报披露，炎龙科技于 2017 年 11 月出资 3,920 万元收购控股子公司上海页游网络科技有限公司（以下简称上海页游）剩余 49% 股权，上海页游成为其全资子公司。请公司结合上海页游 2017 年主营业务、主要产品及财务数据的变动情况，补充披露炎龙科技收购其剩余股权的原因及合理性。

【回复】

炎龙科技于 2017 年 11 月出资 3,920 万元收购控股子公司上海页游剩余 49% 股权，主要原因如下：

（一）上海页游研发能力强，2017 年度经营情况良好

上海页游成立于 2012 年 3 月，是一家专业的网络游戏研发公司。自成立以来，上海页游即专注于网络游戏研发领域，聚集众多高水平的研发人员，研发能力突出。上海页游的研发团队稳定，其核心成员均有多次成功的游戏项目开发经验，研发出多个市场接受度较高的游戏，例如《神魔之巅》、《英雄传说》等。

上海页游经营模式为授权经营，与炎龙科技一致，将游戏授权运营商运营，上海页游提供技术维护，每月与运营商确认分成金。目前运营的主要游戏是 2017 年 8 月推出的《王之霸业》，上线 4 个月即实现分成及奖励金收入合计 5,130.23 万元。上海页游 2016 年及 2017 年经营情况对比：

项 目	2017 年 12 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	变动额	变动率
应收账款	50,885,795.64	1,587,677.85	49,298,117.79	3105.05%
项 目	2017 年度	2016 年度	变动额	变动率
净利润	41,022,292.42	-1,511,526.24	42,533,818.66	
经营活动产生的现金流量净额	730,139.86	57,497.85	672,642.01	1169.86%

（二）上海页游为双软企业，可享受税收优惠

上海页游于 2016 年 12 月完成双软企业的认证，根据财税〔2011〕100 号文件《关于软件产品增值税政策的通知》和财税〔2012〕27 号文件《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》，可享受以下税收优惠：1、软件产品增值税，从 17% 减按 3% 征收，实行即征即退；2、软件企业所得税，自企业获利年度

起，第 1-2 年免征，第 3-5 年减按 12.5%征收。

综上，上海页游研发团队稳定、研发能力强，2017 年度营业收入和净利润情况良好，且可享受双软企业的税收优惠，因此，炎龙科技收购其剩余股权具有合理性。

二、关于公司化工业务与对外投资情况

报告期内，公司实现投资收益 3.23 亿元，是营业利润的主要来源。公司营业利润扣除公允价值变动收益、投资收益、资产处置收益、其他收益后，系亏损 3475.37 万元。其中，公司化工业务是导致亏损的主要原因，其中兽药、农药、锆系列产品、其他化学产品的营业收入分别为 4.61 亿元、1.91 亿元、1.54 亿元和 1.41 亿元，除农药业务毛利率微增 2 个百分点外，其他业务毛利率均同比下降。

7. 请公司结合报告期内化工业务各细分板块的产品结构、价格水平、销售数量、销售收入、成本要素、毛利率、三费变动情况及变动原因，量化分析相关业务板块出现亏损的主要原因；分析化工业务各细分板块的毛利率变动趋势与行业水平及市场周期是否一致，如不一致，说明差异原因。

【回复】

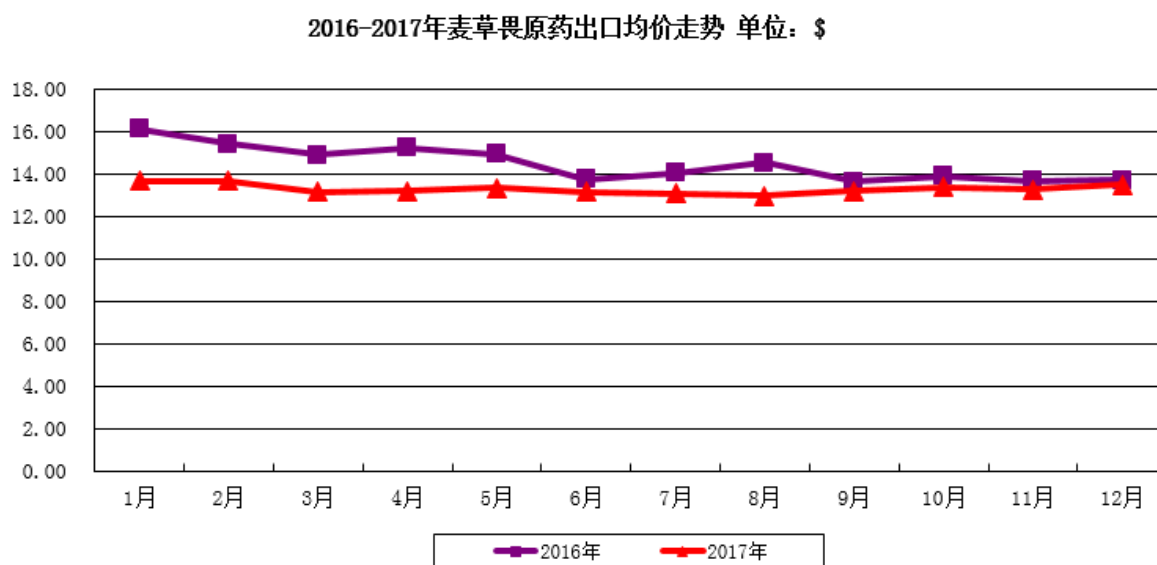
报告期内，公司化工业务各细分板块的产品结构、价格水平、销售数量、销售收入、成本要素及毛利率情况：

产品类别	产品名称	生产量(吨)	销售量(吨)	2017年1-12月平均售价(元/吨)	销售价格同比变化(%)	销售收入(万元)	销售收入同比变化(%)	营业成本(万元)	营业成本同比变化(%)	原材料成本(万元)	原材料成本同比变动(%)	其他成本(万元)	其他成本同比变动(%)	毛利率(%)	毛利率同比变动
农药	麦草畏	432.40 吨	600.16 吨	85,870.36	-4.99	5,153.60	-34.81	5,151.73	-35.61	2,863.88	-33.01	2,288.35	-38.60	0.04	增加1.25个百分点
锆系列	氧氯化锆	15,030.00 吨	9,761.68 吨	9,856.25	28.17	9,621.35	-25.73	8,195.37	-34.68	5,818.71	-32.79	2,376.66	-38.90	14.82	增加11.68个百分点
锆系列	二氧化锆	835.00 吨	893.52 吨	31,678.22	24.49	2,830.50	-33.32	2,468.75	-39.75	1,530.63	-38.77	938.12	-41.30	12.78	增加9.32个百分点
兽药	L-色氨酸	2,174.00 吨	2,117.87 吨	61,078.58	33.41	12,935.65	71.73	10,302.02	43.16	5,627.95	68.51	4,674.07	21.20	20.36	增加15.89个百分点
兽药	硫酸粘菌素	422.47 吨	394.83 吨	83,704.28	-1.65	3,304.90	-60.77	3,067.79	-59.52	1,306.55	-54.81	1761.24	-46.60	7.17	减少2.89个百分点
兽药	乙酰丙酮	3,183.39 吨	2,454.43 吨	20,848.25	31.67	5,117.06	-20.06	3,836.14	-26.95					25.03	增加7.07个百分点
化学产品	甲基硫醇锡	1,933.71 吨	1,951.10 吨	36,372.41	9.22	7,096.62	-17.2	6,670.92	-15.16					6.00	减少2.26个百分点

注：表中生产量、销售量、库存量均以折百计。

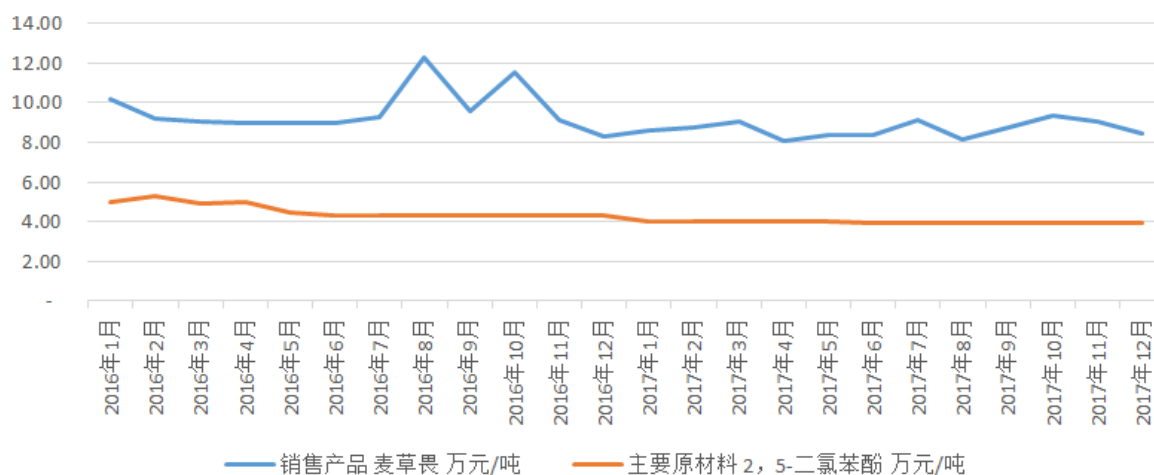
农药：报告期内，公司农药产品销售收入 191,404,065.72 元，其中农药原料产品销售收入 101,626,767.12 元，占公司农药产品销售收入的 53.10%；麦草畏及农药制剂产品销售收入 89,777,298.60 元，占公司农药产品销售收入的 46.90%。公司农药产品的综合毛利率为 5.59%，其中，麦草畏及农药制剂产品综合毛利率为 7.01%，农药原料的综合毛利率为 4.32%，农药原料的综合毛利率低于农药产品的整体水平。

麦草畏 2016 年-2017 年出口价格变动趋势图如下：



（数据来源于海关）

报告期内公司主要农药产品麦草畏及其主要原料 2,5-二氯苯酚价格变动趋势图如下：



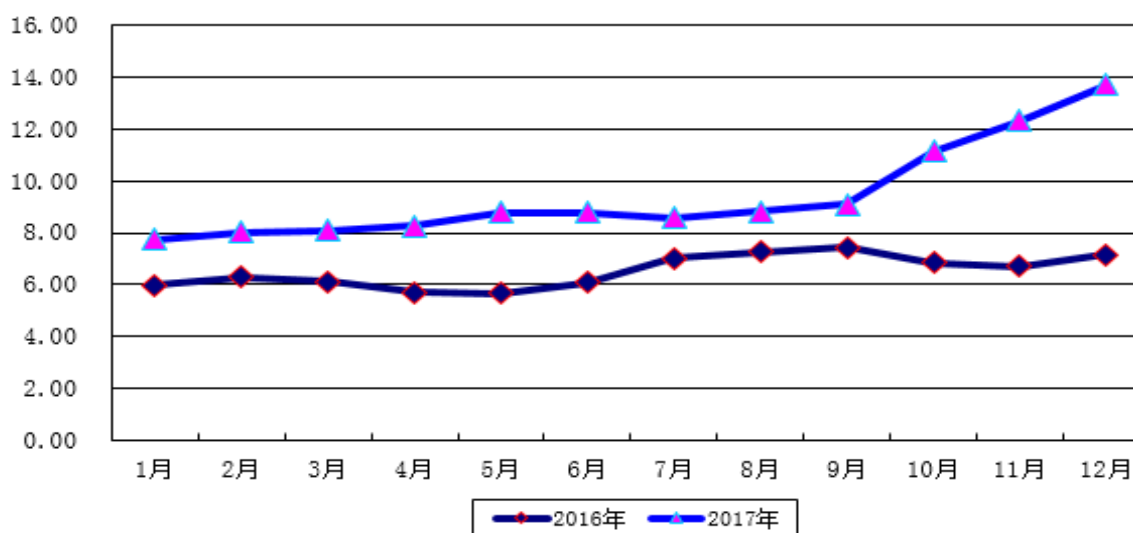
公司麦草畏产品产能 1,000 吨/年，2017 年实际产量为 432.40 吨（折百），销量为 600.16 吨（折百），产能利用率为 43.24%。因报告期内麦草畏产品主要竞争对手扬农化工、长青化工等新建麦草畏生产装置的逐步投产，麦草畏市场受到严重冲击。

麦草畏原药价格由 2016 年年初的 11 万元/吨降至 9 万元/吨以下，报告期内，麦草畏产品原材料价格平稳，与去年同比有所下降，麦草畏销售价格持续低位运行，公司受制于太湖流域的环保压力，以及市场竞争环境的变化，公司现有农药产品产能受到制约，2017 年麦草畏实际产量同比下降 20.98%。因麦草畏产量同比下降，致麦草畏三废处理费用同比下降致、产品毛利率同比略有增加。

公司农药产品产能利用率不足，农药产品毛利率低于扬农化工、长青股份等农药企业。

兽药：L-色氨酸 2016 年-2017 年出口价格变动趋势图如下：

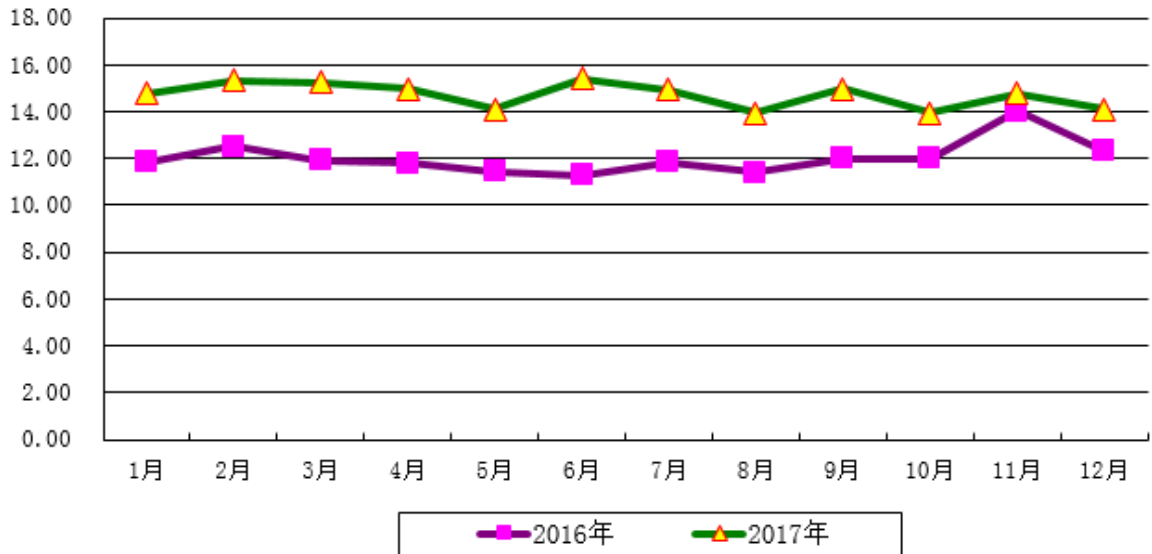
2016-2017年饲料级L-色氨酸精品出口均价走势 单位：\$



(数据来源于海关)

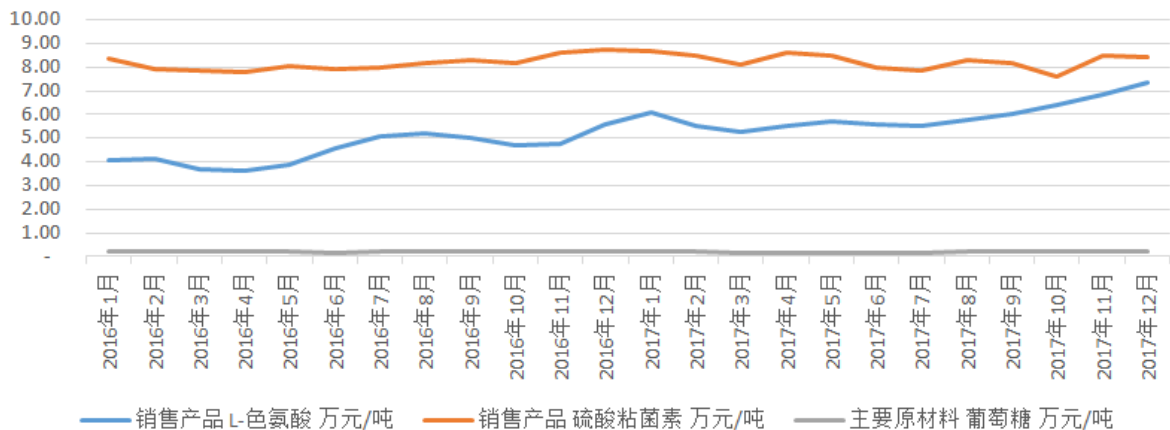
硫酸粘菌素 2016 年-2017 年出口价格变动趋势图如下：

2016-2017年硫酸粘菌素出口均价走势 单位：\$



(数据来源于海关)

报告期内，公司主要兽药产品 L-色氨酸、硫酸粘菌素及其主要原料葡萄糖价格变动趋势图如下：



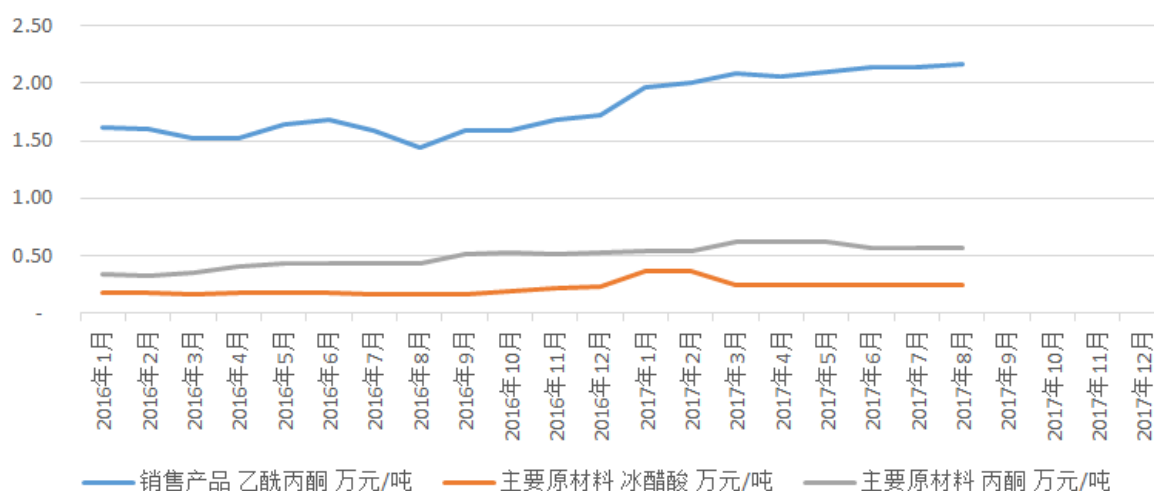
报告期内，公司主要兽药产品 L-色氨酸、硫酸粘菌素生产原料葡萄糖价格平稳，受国家环保部门开展全国性的环保核查导致报告期内国内部分 L-色氨酸精品生产企业生产经营受到了影响，另外国际市场 L-色氨酸需求旺盛，产品销售价格自 2017 年 7 月逐步上涨。2017 年，公司 L-色氨酸系列产品销售量同比增加，销售额同比大幅增长，致 L-色氨酸产品毛利率同比增加。

硫酸粘菌素预混剂受国家产业政策影响，自 2016 年 11 月 1 日农业部要求执行硫酸粘菌素预混剂新发布的标准（农业部第 2428 号公告），标准明确了产品作为治疗用药的使用量，并删除硫酸粘菌素的促生长用途，上述政策的实施导致硫酸粘菌素预混剂不能直接添加于饲料中，产品市场需求量大幅减少，硫酸粘菌素预混剂销量大幅下

降。报告期内，硫酸粘菌素销售价格同比下降且产销量同比大幅下滑，致产品毛利率同比下降。

公司原控股子公司内蒙古拜克生物有限公司（以下简称“内蒙古拜克”）主要生产盐霉素等产品。2017年2月，公司将所持有的内蒙古拜克生物有限公司100%股权转让给宁波梅山保税港区永诚誉华股权投资合伙企业（有限合伙）。根据《股权转让协议》约定，内蒙古拜克股权转让完成后，公司对外销售的盐霉素系列产品全部向内蒙古拜克采购，采购价格依据市场价格确定，执行期限自股权转让协议生效后三年。报告期内，公司向内蒙古拜克采购盐霉素产品的销售金额为4,742.18万元，销售盐霉素产品的毛利率为6.51%。2016年度，公司盐霉素产品销售金额为6,640.79万元，毛利率为26.13%。报告期内，盐霉素产品毛利率同比下降。

报告期内，公司原全资子公司湖州新奥特医药化工有限公司（以下简称“湖州新奥特”）主要经营甲基硫醇锡、乙酰丙酮及乙酰丙酮盐等产品，其中乙酰丙酮及其主要原材料冰醋酸、丙酮价格变动趋势图如下：

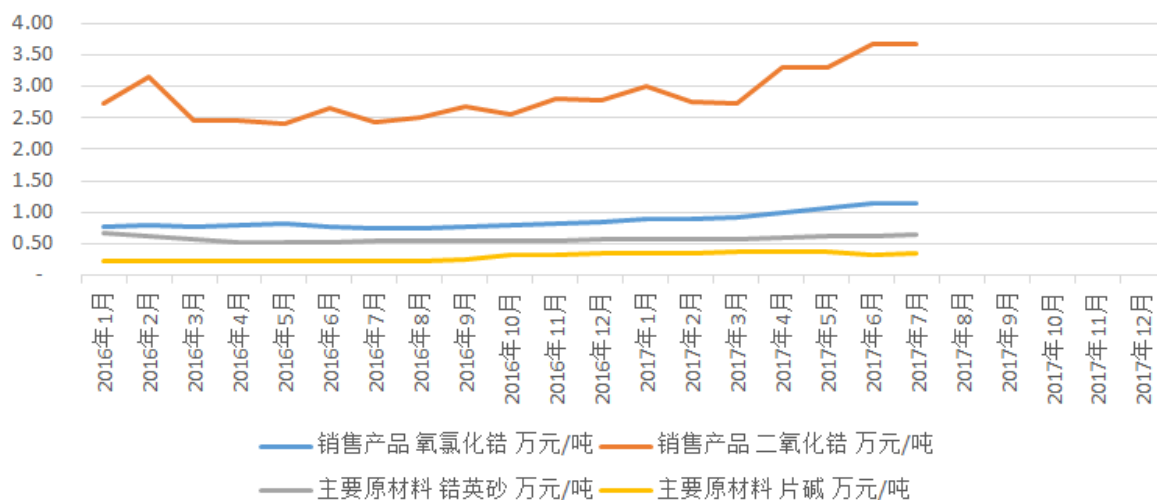


乙酰丙酮主要原材料冰醋酸自2017年2月价格下降后至2017年8月价格平稳，丙酮价格持续稳定。报告期内，乙酰丙酮主要原材料冰醋酸、丙酮价格价格同比略有增长。2017年1月至2017年8月，乙酰丙酮受环保及原材料价格上涨等因素影响，产品价格持续上涨，毛利率同比增加。经公司第七届董事会第四次会议审议通过，公司已将所持有的湖州新奥特100%的股权转让给自然人李秋根、陈永明。湖州新奥特于2017年8月28日办妥相关工商变更登记手续。乙酰丙酮产品相关数据为报告期内湖州新奥特股权转让工商变更登记手续办理完成前纳入公司合并范围内的数据。

锆系列：报告期内，公司原控股子公司浙江锆谷科技有限公司（以下简称“锆谷

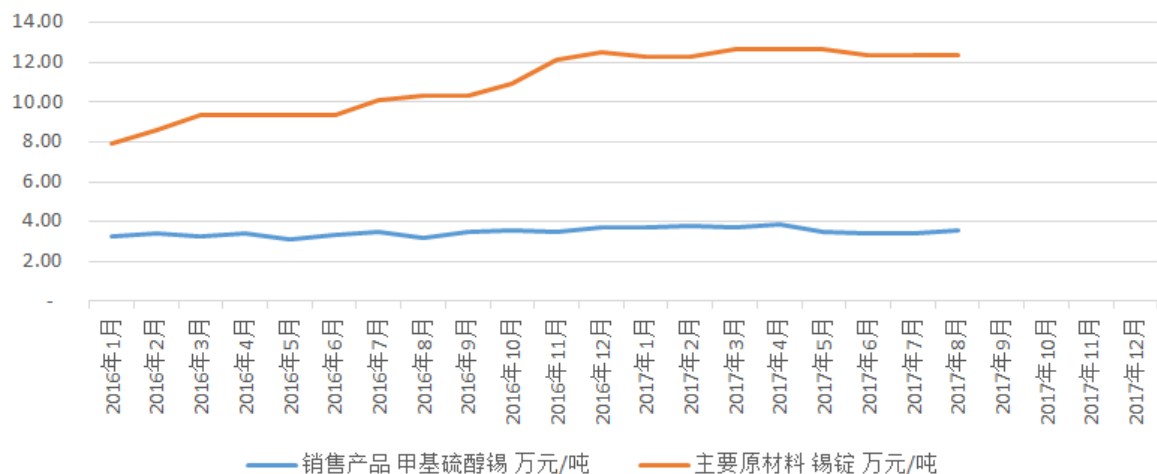
科技”)主要生产氧氯化锆、二氧化锆,其主要生产原料为锆英砂、片碱。受国家环保部门开展全国性的环保核查影响,报告期内国内部分锆产品生产企业经营受到了影响,产品销售价格逐步上涨。报告期内,片碱价格平稳,锆英砂价格略有增长,因产品售价增长幅度大于原材料价格上涨幅度,致锆系列产品毛利率同比增加。

报告期内,公司主要锆系列产品氧氯化锆、二氧化锆素及其主要原料锆英砂、片碱价格变动趋势图如下:



经公司第七届董事会第三次会议审议通过,公司已将所持有的锆谷科技 85%的股权以 47,694,445.00 元转让给英格瓷电熔矿产(营口)有限公司。锆谷科技已于 2017 年 7 月办妥相关工商变更登记手续。锆系列产品相关数据为报告期内锆谷科技控制权转让前纳入公司合并范围内的数据。

化学产品: 报告期内,甲基硫醇锡及其主要原材料锡锭价格变动趋势图如下:



报告期内，甲基硫醇锡主要原材料锡锭价格同比增长，但甲基硫醇锡产品价格同比增长幅度低于主要原材料锡锭增长幅度，导致甲基硫醇锡毛利率同比减少。公司主要化学产品由原控股子公司湖州新奥特生产，甲基硫醇锡产品相关数据为报告期内湖州新奥特股权转让工商变更登记手续办理完成前纳入公司合并范围内的数据。

因公司化工业务生产场所位于环太湖流域，受环保因素影响，公司环保投入较大，且主要农药产品生产线开工不足，产能利用率较低，导致公司农药产品毛利率低于同行业。公司产品销售价格根据市场价格确定，除农药产品毛利率低于同行外，其余产品毛利率与行业趋同。

(2) 报告期内传统业务费用变动情况如下：

费用名称	项 目	2017 年度	2016 年度	变动金额	变 动 幅 度 (100%)
销售费用	外销佣金及运费	20,310,250.51	21,933,648.31	-1,623,397.80	-7.40
	销售业务费	7,692,954.93	9,279,944.42	-1,586,989.49	-17.10
	职工薪酬	6,492,138.75	5,852,644.05	639,494.70	10.93
	差旅费	2,367,933.50	2,206,333.94	161,599.56	7.32
	广告宣传费	853,509.65	921,568.78	-68,059.13	-7.39
	其 他	5,270,568.55	4,528,322.85	742,245.70	16.39
	小 计	42,987,355.89	44,722,462.35	-1,735,106.46	-3.88
管理费用	职工薪酬	43,578,155.73	52,435,262.25	-8,857,106.52	-16.89
	技术开发费	26,907,710.62	31,689,810.57	-4,782,099.95	-15.09
	折旧摊销费	10,252,367.18	18,695,082.52	-8,442,715.34	-45.16
	税 金		4,628,935.23	-4,628,935.23	-100.00
	业务招待费	4,720,969.94	6,783,780.45	-2,062,810.51	-30.41
	办公费	3,726,340.17	6,062,935.63	-2,336,595.46	-38.54
	专业咨询费	13,648,436.43	7,773,785.92	5,874,650.51	75.57
	保险费	210,904.83	804,321.39	-593,416.56	-73.78
	修理费	6,040,324.22	4,138,160.82	1,902,163.40	45.97
	租赁费	2,458,000.19	1,876,178.46	581,821.73	31.01
	其 他	11,882,955.56	14,366,434.15	-2,483,478.59	-17.29
	小 计	123,426,164.87	149,254,687.39	-25,828,522.52	-17.30
财务费用	利息支出	32,530,162.67	25,728,821.48	6,801,341.19	26.43

	利息收入	13,403,430.72	7,724,736.07	5,678,694.65	73.51
	汇兑净损益	9,743,564.22	-6,132,577.38	15,876,141.60	-258.88
	其他	725,009.59	1,165,707.57	-440,697.98	-37.81
	小计	29,595,305.76	13,037,215.60	16,558,090.16	127.01
三项费用合计		196,008,826.52	207,014,365.34	-11,005,538.82	-5.32

注：报告期内，公司传统业务相关的管理费用与销售费用同比下降，公司财务费用同比有所增加主要系本期公司银行借款及汇兑损益增加所致。

8. 年报披露，公司在满足生产需求的前提下，销售部分农药原料致农药销售收入增加。请公司：（1）补充披露对外销售的农药原料品种、金额和占比；（2）结合公司相关产品生产线的产能利用率和产销率情况，说明报告期内对外销售农药原料的主要原因，后续是否计划拓展农药原料经销业务；（3）结合对外销售农药原料的毛利率和其他农药产品毛利率之间的差异，量化分析其对公司农药产品整体成本结构和毛利率的影响；（4）补充披露公司对外销售相关农药原料的来源，如存在外购，请说明采购和销售的主要交易对方，以及三方之间是否存在关联关系或其他利益安排，交易定价是否公允。

【回复】

（1）补充披露对外销售的农药原料品种、金额和占比；

报告期内公司农药原料产品经营情况具体如下：

单位：元

产品名称	销售量 (吨)	收入	占农药 产品总 收入比 例	成本	毛利率
阿维菌素	62.04	27,238,236.62	14.23%	26,122,398.01	4.10%
甲胺基	29.30	15,968,307.40	8.34%	15,648,172.21	2.00%
氟虫腈原药	20.00	8,238,938.07	4.30%	7,539,822.90	8.49%
96% 2,4-滴异辛酯原药	640.55	9,899,803.73	5.17%	9,785,374.99	1.16%
甲维盐原药	9.11	7,203,878.40	3.76%	6,938,070.56	3.69%
其他产品	374.45	33,077,602.90	17.28%	31,200,227.10	5.68%
农药原料产品合计	1,135.44	101,626,767.12	53.10%	97,234,065.77	4.32%
农药总计	-	191,404,065.72	100.00%	180,713,786.70	5.59%

2017年公司农药产品销售收入191,404,065.72元，2017年度公司农药原料产品

销售收入 101,626,767.12 元，占公司农药产品销售收入的 53.10%。

(2) 结合公司相关产品生产线的产能利用率和产销率情况，说明报告期内对外销售农药原料的主要原因，后续是否计划拓展农药原料经销业务；

2017 年公司主要农药产品情况：

主要产品	产量（吨）	销量（吨）	产销率（%）
麦草畏（注）	432.402	600.16	138.80
阿维乳油1.8%	640.573	535.723	83.63
3.6%苜蓿.赤霉酸乳油	33.011	32.88	99.60
其他产品	913.418	768.84	84.17

注：麦草畏生产线产能为 1,000 吨/年，产量及销量以折百计算。

公司主要生产农药原药及乳油、水剂等农药制剂产品，农药制剂产品主要原料来源为自产与外购。公司对主要农药产品的原料采取淡季采购储存的措施。随着环保政策的变化，公司麦草畏等产品不具备生产优势，公司缩减了相关农药产品的生产规模，报告期内处置了相关的淡储农药原料。随着农药产品规模的缩减，后续公司将不对相关原材料进行大额采购与销售。

(3) 结合对外销售农药原料的毛利率和其他农药产品毛利率之间的差异，量化分析其对公司农药产品整体成本结构和毛利率的影响；

公司农药产品情况：

产品名称	收入	成本	占农药总成本比例	毛利率
阿维菌素	27,238,236.62	26,122,398.01	14.46%	4.10%
甲胺基	15,968,307.40	15,648,172.21	8.66%	2.00%
氟虫腈原药	8,238,938.07	7,539,822.90	4.17%	8.49%
96% 2,4-滴异辛酯原药	9,899,803.73	9,785,374.99	5.41%	1.16%
甲维盐原药	7,203,878.40	6,938,070.56	3.84%	3.69%
其他产品	33,077,602.90	31,200,227.10	17.26%	5.68%
农药原料产品合计	101,626,767.12	97,234,065.77	53.81%	4.32%
麦草畏	51,535,952.89	51,517,344.67	28.51%	0.04%
阿维乳油 1.8%	12,000,102.70	10,318,702.23	5.71%	14.01%
3.6%苜蓿.赤霉酸乳油	5,636,601.37	3,891,402.23	2.15%	30.96%
其他产品	20,604,641.64	17,752,271.80	9.82%	13.84%
主要农药产品合计	89,777,298.60	83,479,720.93	46.19%	7.01%

农药产品总计	191,404,065.72	180,713,786.70	100.00%	5.59%
---------------	-----------------------	-----------------------	----------------	--------------

销售农药产品的综合毛利率为 5.59%，其中，非农药原料产品的综合毛利率为 7.01%，农药原料的综合毛利率为 4.32%，农药原料的综合毛利率低于农药产品的整体水平。在公司逐渐淘汰农药产品的生产后，积极消化淡季储存的农药原料，避免造成库存积压，防止坏账产生。

(4) 补充披露公司对外销售相关农药原料的来源，如存在外购，请说明采购和销售的主要交易对方，以及三方之间是否存在关联关系或其他利益安排，交易定价是否公允。

2017 年公司外购农药原料，采购的交易对象为国内的农药原料生产厂家和贸易商家，销售的交易对象也为国内的制剂生产厂家和贸易商家，至目前为止，对于我司而言，上游采购和下游销售未存在关联交易，也未有其他利益安排。2017 年所有的采购合同，由公司招标中心招标采购，交易定价依据市场价，交易价格公允，主要交易情况如下：

上游供应商名称	采购农药原料名称	合同金额	下游销售客户名称	合同金额
荆门金贤达生物科技有限公司	甲维盐	11,632,750.00	江苏伊斯特威尔供应链管理有限公司	6,039,012.00
			河北艾林国际贸易有限公司	1,034,915.90
			河北艾林化工科技有限公司	3,237,417.32
			其他	1,141,517.00
石家庄丰恺化工有限公司	甲维盐	7,100,000.00	河北八源生物制品有限公司	7,419,650.00
浙江舟山恒隆能源有限公司	甲维盐	3,700,400.00	江苏伊斯特威尔供应链管理有限公司	3,712,000.00
齐鲁制药（内蒙古）有限公司	阿维菌素	11,450,000.00	河北格达进出口贸易有限公司	2,700,000.00
			瑞纳国际（郑州）毛衣有限公司	2,700,000.00
			南京艾比利生物科技有限公司	1,350,000.00
			南京艾比利生物科技有限公司	1,270,000.00

			浙江泰达作物科技有限公司	907,500.00
			其他客户	3,348,837.65
河北兴柏农业科技有限公司	阿维菌素	2,640,000.00	河北八源生物制品有限公司	2,692,000.00
河北凯泽生物科技有限公司	阿维菌素	2,575,000.00	河北格达进出口贸易有限公司	2,615,000.00
山东齐发药业有限公司	阿维菌素	1,250,000.00	南京艾比利生物科技有限公司	1,270,000.00
佳木斯兴宇生物技术开发有限公司	阿维菌素	980,000.00	广州云帆生物科技有限公司	1,000,000.00
江苏辉丰农化有限公司	96% 2, 4-滴异辛酯原药	10,956,250.00	扬州汇杰进出口有限公司	3,698,030.15
			扬州先锋化工有限公司	7,386,180.50
			浙江世佳科技有限公司	849,223.70
石家庄丰恺化工有限公司	氟虫腈	8,520,000.00	河北八源生物制品有限公司	4,480,000.00
			南京艾比利生物科技有限公司	2,300,000.00
			河北凯泽生物科技有限公司	1,590,000.00
			河北怀农生物科技有限公司	940,000.00
荆门金贤达生物科技有限公司	乙螨唑	7,800,000.00	广州云帆生物科技有限公司	7,878,000.00
河北凯泽生物科技有限公司	乙螨唑	2,710,000.00	河北格达进出口贸易有限公司	2,750,000.00
河北成悦化工有限公司	吡唑醚菌酯	8,100,000.00	南京艾比利生物科技有限公司	8,262,000.00
连云港立本农药有限公司	毒死蜱	6,944,627.05	河北艾琳国际贸易有限公司	7,271,234.00
连云港立本农药有限公司	烯啶虫胺	2,975,370.00	河北艾琳国际贸易有限公司	3,104,640.00
石家庄夏鹏化工贸易有限公司	吡虫啉	1,170,000.00	南京艾比利生物科技有限公司	1,181,700.00
小计		90,504,397.05	小计	94,128,858.22
其他		6,729,668.72	其他	7,497,908.90

合 计	97,234,065.77	合 计	101,626,767.12
-----	---------------	-----	----------------

9. 请公司分析投资收益的持续性和稳定性，及其对公司业绩的影响，并进行相关风险提示。

【回复】

2017 年度公司投资收益主要为权益法核算的长期股权投资收益，其余单项金额较小。

(1) 公司 2017 年度与 2016 年度权益法核算的长期股权投资收益明细如下：

联营企业名称	2017 年度	2016 年度	增长比例
财通基金管理有限公司	149,444,714.79	155,088,799.11	-3.64%
青岛易邦生物工程有限公司	123,961,170.52	150,962,958.25	-17.89%
浙江伊科拜克动物保健品有限公司	15,947,628.76	9,671,156.44	64.90%
河北圣雪大成制药有限责任公司	6,299,628.48	2,842,254.48	121.64%
浙江昆仑创元股权投资合伙企业(有限合伙)		-525,871.30	不适用
上海雍棠股权投资中心(有限合伙)	-66,357.34		不适用
合 计	295,586,785.21	318,039,296.98	-7.06%

权益法核算的长期股权投资收益主要为财通基金管理有限公司（以下简称“财通基金”）和青岛易邦生物工程有限公司（以下简称“青岛易邦”），这两家公司合计 2017 年度确认投资收益 273,405,885.31 元，与上期同比下降 10.67%。

(2) 主要联营企业盈利能力的持续性和可持续性分析

财通基金自 2011 年 6 月成立以来，陆续发行了混合、债券、指数等不同类型的公募产品，成功发行业内最大的公募定增基金。定增业务、期货资管业务、新三板业务也在公募基金行业中排在前列（该公司业务情况和所处行业等信息均来源于该公司网站公开信息）。财通基金 2017 年度营业收入 1,459,166,275.40 元，比 2016 年度下降 30.40%；2017 年度利润总额 703,181,643.04 元，比 2016 年度下降 5.01%；2017 年度归属于母公司所有者的净利润 512,949,708.98 元，比 2016 年度下降 0.78%。本公司 2017 年度根据持股比例确认权益法投资收益 149,444,714.79 元，比 2016 年度下降 3.64%。

青岛易邦是专业从事预防、诊断、治疗用兽用生物制品研发、生产、销售、服务、外贸为一体的高新技术企业，是国家禽流感疫苗、高致病性猪蓝耳病疫苗定点生产和

出口企业。青岛易邦拥有 6 个国际领先高标准负压 GMP 生产车间、一个国家高标准 P2 级生物安全实验室以及 2 个设施先进、规模较大、动物种类较全面的集研究、检验为一体的高标准负压实验动物房(该公司业务情况和所处行业等信息均来源于该公司网站公开信息)。2016 年 7 月, 青岛易邦通过增资扩股方式引进新股东正大(中国)投资有限公司, 公司持股比例下降到 33.44%。青岛易邦 2017 年度营业收入 1,182,838,941.55 元, 比 2016 年度下降 5.76%; 2017 年度利润总额 432,142,422.38 元, 比 2016 年度下降 6.75%; 2017 年度归属于母公司所有者的净利润 370,697,280.25 元, 比 2016 年度下降 12.05%。本公司 2017 年度根据持股比例确认权益法投资收益 123,961,170.52 元, 比 2016 年度下降 17.89%。

公司主要联营企业经营较稳定, 最近几个会计年度均取得较好的效益, 是公司利润的主要来源, 公司对其核算的投资收益合理且具有一定的可持续性。未来, 如果公司参股公司财通基金与青岛易邦经营业绩产生波动, 对公司利润将产生影响, 请投资者注意投资风险。

三、关于财务会计及其他信息披露事项

10. 年报披露, 公司 2017 年分季度营业收入、归属于上市公司股东扣非后净利润、经营活动净现金流的变动较大。其中, 公司第一季度扣非后净利润明显高于其他季度, 但经营活动净现金流为负。第四季度扣非后净利润明显低于其他季度, 但经营活动净现金流明显高于其他季度。请你公司结合主要产品在各季度的销售情况、回款情况和收入确认时点, 补充披露各季度主要业绩指标大幅波动, 以及各季度主要业绩指标变动方向不一致的主要原因。

【回复】

公司 2017 年各季度净利润、投资收益、现金分红、销售货物提供劳务收到现金情况明细情况如下:

单位: 万元

2017 年	项目	经营性活动	青岛易邦	财通基金	伊科拜克	圣雪大成	上海雍棠	合计
一季度	扣非后净利润	10,024						10,024
	确认投资收益		4,400	4,776	650	80		9,906
	收到分红							0
	销售商品、提供劳务收到的现金	22,429						22,429
二季度	扣非后净利润	6,720						6,720

	确认投资收益		3,042	3,891	382	223		7,538
	收到分红		7,089		1,225			8,314
	销售商品、提供劳务收到的现金	35,892						35,892
三季度	扣非后净利润	4,297						4,297
	确认投资收益		2,255	3,725	532	144		6,656
	收到分红							0
	销售商品、提供劳务收到的现金	15,836						15,836
四季度	扣非后净利润	3,008						3,008
	确认投资收益		2,699	2,553	30	183	-7	5,459
	收到分红		3,902					3,902
	销售商品、提供劳务收到的现金	25,251						25,251
总计	扣非后净利润	24,050	0	0	0	0	0	24,050
	确认投资收益	0	12,396	14,944	1,595	630	-7	29,559
	收到分红	0	10,991	0	1,225	0	0	12,216
	销售商品、提供劳务收到的现金	99,408	0	0	0	0	0	99,408

炎龙科技各季度应收账款回款情况如下（单位：万元）：

项目	一季度	二季度	三季度	四季度	合计
应收账款	222.61	12,846.08	90.12	9,550.20	22,709.00

公司一季度扣非后净利润 10,024.05 万元，主要系参股企业的投资收益 9,906.06 万元，其中：青岛易邦 4,400.43 万元、财通基金 4,775.61 万元、浙江伊科拜克动物保健品有限公司 650.27 万元、河北圣雪大成制药有限公司 79.75 万元。另公司于 2017 年 3 月转让子公司内蒙古拜克有限公司 100% 股权，转让收益 2,310.19 万元，上述投资收益对经营活动现金无影响，一季度公司对相关化工产品原料进行淡季采购，造成经营活动现金的流出大于流入；

公司收购的炎龙科技于 2017 年 4 月纳入合并报表范围；

二季度主要系炎龙科技收回销售应收款造成经营活动现金流入大幅增加；

三季度主要系公司支付影视作品制作款 5,333.43 万元、炎龙科技购买版权等支付 12,100 万元（炎龙本部 5800 万、COG 5,798 万元）造成经营活动现金大幅流出；

四季度扣非后净利润 3,008.32 万元，主要系参股企业的投资收益 5,416.69 万元，其中：青岛易邦 2,711.53 万元、财通基金 2,444.34 万元、浙江伊科拜克动物保健品有限公司 30.38 万元、河北圣雪大成制药有限公司 230.44 万元。炎龙科技于四季度收回销售应收款造成经营活动现金大幅流入。

11. 年报披露，报告期末公司预付账款余额为 1.58 亿元，同比增长 337.74%，主要系炎龙科技纳入合并范围及公司对影视项目投入所致。请公司：（1）补充披露炎龙科技和影视业务报告期末预付账款余额及同比变动情况；（2）分别列示炎龙科技和影视业务余额前五名预付账款的交易对方、期末余额、形成原因、相关产品、是否涉及关联方、账龄、款项回收进展及可能存在的风险；（3）请年审会计师对上述各项进行核查并发表意见。

【回复】

（一）炎龙科技和影视业务报告期末预付账款余额及同比变动情况

子公司名称	期末金额	期初金额	变动额	变动比例
成都炎龙科技有限公司	75,519,318.81	68,473,860.05	7,045,458.76	10.29%
霍尔果斯拜克影视有限公司	41,332,906.37	-	41,332,906.37	-

（二）分别列示炎龙科技和影视业务余额前五名预付账款的交易对方、期末余额、形成原因、相关产品、是否涉及关联方、账龄、款项回收进展及可能存在的风险

1. 成都炎龙科技有限公司

交易对方	期末余额	形成原因	相关产品	是否关联方	账龄	账款回收进度及可能存在的风险
东阳奇树有鱼文化传媒有限公司	20,000,000.00	预付最低分成保证金	注 1	否	1 年以内	预计 2019 年达成交易
YOOE Digitech CO., Ltd	15,342,500.00	IP 订购诚意金	IP 游戏	否	2-3 年[注 2]	预计 2018 年收回款项
FORTUNE ASIA DEVELOPMENT LIMITED	8,071,730.44	游戏产品市场推广	《布武天下》台湾东南亚的推广	否	1 年以内	2018 年每月均有交易
KODANSHA LIMITED	6,902,000.00	预付最低分成保证金	《妖精的尾巴》	否	1 年以内	预计 2019 年达成交易
上海微令信息科技有限公司	6,370,000.00	游戏产品市场推广	《布武天下》国内版的推广	否	1 年以内	2018 年每月均有交易
小 计	56,686,230.44					

注 1：《大理寺卿》、《笔仙大战贞子》、《悟空前传》、《忍者传说之高校争霸》、《伏魔罗汉》、《污王之王》、《金装少年唐伯虎》、《豪门天价前妻》、《特种保镖》、《边境毒战》等授权作品。

注 2：炎龙科技与 YOOE Digitech CO., Ltd 为长期合作伙伴，于 2015 年签署《代理销售合同》向其采购《Super Fighter Puzzle》、《魔界村》等 IP，并预付意向金，后由于市场变化，该批 IP 未实际交付；2016 年炎龙科技与其签署《IP 授权合同》采购《樱花大战》、《武刃街》等 IP，炎龙科技此合同项下的应付款抵扣前期预付意向金，余额预计 2018 年收回。

2. 霍尔果斯拜克影视有限公司

客户名称	期末余额	形成原因	相关产品	是否关联方	账龄	收入确认进度
北京天瑞派明文化传媒股份有限公司	20,000,000.00	拍摄预付款	《深渊行者》	否	1年以内	预计2018年达成交易
浙江晟喜华视文化传媒有限公司	12,000,000.00	拍摄预付款	《觉醒者》	否	1年以内	预计2018年达成交易
甯天猴(上海)影视工作室	3,634,300.00	拍摄预付款	《百幕迷踪》	否	1年以内	预计2018年达成交易
北京万宝隆影业有限公司	3,200,000.00	拍摄预付款	《山海诡闻录》	否	1年以内	预计2018年达成交易
霍尔果斯天瑞派明影视文化有限公司	2,100,000.00	预付编剧款	《旅猫日记》	否	1年以内	预计2018年达成交易
小计	40,934,300.00					

(三) 年审会计师核查意见

针对预付款项，年审会计师主要采取了以下核查程序：

1. 取得和查阅公司主要供应商的工商基本情况表，网络查询公司主要供应商的基本情况；
2. 了解供应商经营的主要产品、生产规模、与公司的业务合作模式、产品定价模式和款项结算模式等；
3. 获取供应商的采购合同，并抽查测试复印资产负债表日后入库单、采购发票和付款凭证等；
4. 对主要供应商的预付款项余额实施函证程序。

经核查，年审会计师认为，虽然炎龙科技和影视业务报告期末预付账款较期初有较大的变动，但是具有合理性；报告期内主要预付款项系公司采购 IP 诚意金、游戏推广和影视剧拍摄制作的预付经营性款项，预付对象与公司均不存在关联关系。

12. 年报披露，报告期末公司应收票据余额为 3475.97 万元，同比下降 66.45%，应付票据余额为 8317.42 万元，同比下降 44.9%，主要系采用票据结算的子公司转让所致。此外，期末已背书或贴现但尚未到期的应收票据为 1.16 亿元。请公司：（1）补充披露报告期内终止确认的应收票据金额，以及对应的交易对方和交易标的；（2）结合上市公司及相关子公司的销售模式、信用政策和收款方式等，说明报告期初及期末形成应收应付票据的主要交易对方和交易标的；（3）请年审会计师对上述各项进行核查并发表意见。

【回复】

（一）报告期内终止确认的应收票据

交易对方	交易标的	2017 年度终止确认的应收票据金额	终止确认方式
德清金达能源有限公司	煤	50,346,509.91	背书转让
瑞纳国际（郑州）贸易有限公司	原材料	15,271,385.00	背书转让
德清奥华能源有限公司	五金钢材	12,738,329.00	背书转让
江苏皇马农化有限公司	农药成品	12,300,000.00	背书转让
荆门金贤达生物科技有限公司	甲维盐原药	9,350,000.00	背书转让
江苏江淮科技实业有限公司	原材料	8,328,005.72	背书转让
石家庄丰恺化工有限公司	农药成品	8,000,000.00	背书转让
浙江联环贸易有限公司	原材料	6,981,960.00	背书转让
潍坊益华化工有限公司	原材料	6,971,463.62	背书转让
江西汇和化工有限公司	农药成品	6,946,954.00	背书转让
湖州方和燃料有限公司	原材料	6,609,640.35	背书转让
河北东皇生物科技有限公司	农药成品	5,800,000.00	背书转让
浙江特产倍力特贸易有限公司	原材料	5,627,002.96	背书转让
上海共鸣有色金属有限公司	原材料	5,479,650.00	背书转让
蓝天环保设备工程股份有限公司	设备	5,422,700.00	背书转让
河北兴柏农业科技有限公司	阿维菌素	5,267,600.00	背书转让
浙江振升建设有限公司	工程款	5,000,000.00	背书转让
小 计		176,441,200.56	
100 万以上且 500 万以下小计	原材料、工程设备	50,643,360.75	背书转让
100 万以下小计	原材料、工程设备	22,292,141.53	背书转让
金融机构托收或贴现小计		50,924,594.48	托收或贴现
合 计:		300,301,297.32	

公司报告期内终止确认的应收票据主要系通过背书转让、托收或贴现的方式终止确认，其中背书转让主要用于支付原材料采购款和工程设备采购款。

公司销售回款收取的承兑汇票主要系客户开具或者背书转让的银行承兑汇票，银行承兑汇票的承兑人是商业银行，由于商业银行具有较高的信用，银行承兑汇票到期不获支付的可能性较低，公司已转移该项金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，故本公司将已背书或贴现的银行承兑汇票予以终止确认。但如果该等票据到期不获支付，依据《票据法》之规定，公司仍将对持票人承担连带责任。

截至 2017 年 12 月 31 日，公司 2017 年度终止确认的应收票据已有 18,386.31 万

元到期承兑、托收或贴现(占终止确认总额的 61.23%)，未产生兑付风险。

(二) 报告期初及期末形成应收应付票据的主要交易对方和交易标的

1. 报告期末形成应收应付票据的前五大主要交易对方和交易标的

交易对方	交易标的	应收票据金额	应付票据金额
徐州海吉亚生物制品有限公司	兽药	9,000,000.00	
双胞胎(集团)股份有限公司	兽药	1,450,700.00	
河北艾林化工科技有限公司	农药	1,000,000.00	
浙江华源颜料股份有限公司	蒸汽	998,864.76	
湖州新天纸业有限公司	蒸汽	990,000.00	
德清金达能源有限公司	煤		28,480,670.11
浙江禾诚生物科技有限公司	葡萄糖浆		12,013,273.20
浙江五龙新材股份有限公司	葡萄糖浆		3,720,584.00
上海嘉里粮油工业有限公司	棕榈油		2,617,538.20
江苏润普食品科技股份有限公司	磷酸二氢钾		1,278,000.00
小计:		13,439,564.76	48,110,065.51

2. 报告期初形成应收应付票据的前五大主要交易对方和交易标的

交易对方	交易标的	应收票据金额	应付票据金额
江苏伊斯特威尔供应链管理有限公司	农药	10,167,000.00	
北京颖泰嘉和生物科技股份有限公司	农药	8,640,000.00	
徐州海吉亚生物制品有限公司	兽药	6,700,000.00	
江苏富莱格国际贸易有限公司	农药	2,750,400.00	
浙江华诺化工有限公司	蒸汽	2,230,000.00	
德清金达能源有限公司	煤		45,044,386.00
鲁洲生物科技(山东)有限公司	葡萄糖浆		13,119,978.70
浙江禾诚生物科技有限公司	葡萄糖浆		11,112,604.47
湖北泰盛化工有限公司	草甘膦		7,740,000.00
江苏长青农化股份有限公司	氟虫腈原药		6,549,800.00
小计:		30,487,400.00	83,566,769.17
湖州新奥特医药化工有限公司[注]		14,688,935.74	2,000,000.00
浙江锆谷科技有限公司[注]		41,770,267.03	17,840,000.00
小计:		56,459,202.77	19,840,000.00

[注]: 公司 2017 年度处置湖州新奥特医药化工有限公司和浙江锆谷科技有限公

司股权，故期末余额中不再包含其应收应付票据余额。

公司全年销售收入存在一定的季节性差异，从分季度情况看，公司在第四季度实现营业收入 32,959.43 万元，占全年营业收入的 25.02%，其中游戏产品收入为 13,411.47 万元，而该部分产品收入均以银行汇款形式回款。农兽药相关产品收入较 2016 年度第四季度销售额下降 13,235.66 万元。公司在进行销售产品时，通常会给客户 3 个月的信用期，信用期届满时根据销售合同约定的以银行汇款或承兑汇票的形式收取货款。因此，公司 2017 年度临近期末以承兑汇票形式获取的回款相比 2016 年度有所下降。此外，公司 2017 年度处置原合并范围内子公司湖州新奥特医药化工有限公司和浙江锆谷科技有限公司股权相应较 2016 年度应收票据余额减少 5,645.92 万元。受上述因素的综合影响，公司 2017 年度应收票据余额较 2016 年度下降较多。

公司购买原辅材料主要通过应收票据背书和开立应付票据结算，应付票据余额同比下降主要系 2017 年度公司处置了原合并范围内子公司湖州新奥特医药化工有限公司和浙江锆谷科技有限公司股权相应较 2016 年度应付票据余额减少 1,984.00 万元。该等公司购买原材料时均使用开立应付票据结算，从而使得期末采用应付票据结算的采购余额有所减少。

（三）年审会计师核查意见

对于应收应付票据，年审会计师主要采取了以下核查程序：

1. 监盘库存票据，并与票据备查簿的进行核对；
2. 检查公司终止确认的应收票据的交易合同或协议，与管理层讨论终止确认的适当性；
3. 对于大额票据，取得相应销售合同或协议、销货发票和出库单等原始交易资料进行核对，以证实是否存在真实的交易；
4. 获取银行承兑协议，检查应存入银行的承兑保证金是否与其他货币资金科目相关明细金额一致；
5. 检查、核对公司的企业信用报告中与应付票据有关的信息；
6. 对期末未承兑的应付票据向开立票据的银行实施函证程序。

经核查，年审会计师认为公司报告期内终止确认的应收票据金额符合应收票据终止确认的条件。此外，公司的销售模式、信用政策和收款方式等与其期初及期末形成应收应付票据金额存在匹配性，符合企业会计准则的相关规定。

公司指定的信息披露媒体为《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及上海

证券交易所网站（www.sse.com.cn）。公司所有信息均以上述指定报刊及网站刊登的信息为准。敬请广大投资者关注公司公告，注意投资风险。

特此公告。

浙江瀚叶股份有限公司董事会

2018年4月23日