

深圳市盛讯达科技股份有限公司关于年报问询函的回复

深圳证券交易所创业板公司管理部：

深圳市盛讯达科技股份有限公司（以下简称“公司”）于 2019 年 5 月 20 日收到了贵部下发的《关于对深圳市盛讯达科技股份有限公司的年报问询函》（创业板年报问询函【2019】第 268 号），现对公司年报问询函中所关注的问题进行回复如下：

问题 1. 2018 年 6 月，你公司完成对中联畅想（深圳）网络科技有限公司（以下简称“中联畅想”）的并购，形成商誉 35,575.05 万元，2018 年度未计提商誉减值。报告期内中联畅想实现盈利 6,047.39 万元，盈利承诺完成率为 100.79%。请你公司结合行业发展状况与资产评估报告中的预测数据、关键参数与重要假设等，说明商誉减值测试的具体过程以及 2018 年度未计提商誉减值准备的合理性。

请会计师核实中联畅想收入和利润的真实性，并对商誉减值测试的合理性并发表意见。

回复：

一、商誉减值测试的具体过程及 2018 年未计提商誉减值准备的合理性

（一）商誉减值测试的依据

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》有关商誉减值的处理规定，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。商誉应当结合与其相关的资产组或者资产组组合进行减值测试。企业进行资产减值测试，对于因企业合并形成的商誉的账面价值，应当自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，应当将其分摊至相关的资产组组合。

在对包含商誉的相关资产组或者资产组组合进行减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，应当先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，并与相关账面价值相比较，确认相应的减值损失。再对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较这些相关资产组或者资产组组合的账面价值（包括所分摊的商誉的账面价值部分）与其可收回金额，如相关资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，应当确认减值损失，减值损失金额应当先抵减分摊至资产组或者资产组组合中商誉的账面价值，再根据资产组或者资产组组合中除商誉之外的其他各项资产的账面

价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值。

对于资产可收回金额的估计，应当根据其公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

（二）商誉减值测试的具体过程

公司委托了北京中企华资产评估有限责任公司（以下简称“中企华”）对公司合并中联畅想所形成的商誉进行减值测试，对含商誉的资产组可收回金额进行了评估，中企华依据评估目的与持续经营的假设，考虑所评估资产的特点，采用收益法对资产预计未来现金流量的现值进行估算，并采用预计未来现金流量的现值作为含商誉资产组的可收回金额。

商誉作为单项资产，无法单独对其可收回金额进行估计，因此只能以商誉所属资产组为基础确定资产组的可收回价值。中联畅想为独立的经营主体，主营业务为网络游戏开发和运行，主营业务明确单一，产品直接与市场衔接，由市场定价，现金流入和流出均与该业务相关，因此将中联畅想全部可辨认经营性资产、负债及分摊的商誉确定为资产组，并以该资产组为基础进行相关商誉减值测试，通过测算，公司认为对中联畅想商誉不存在减值，未计提商誉减值准备。

（三）2018年度未计提商誉减值准备的合理性分析

1、行业发展状况

中联畅想的主营业务为移动网络游戏的开发及相关技术服务等，根据中国证监会公布的《上市公司行业分类指引(2012年修订)》，属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“164 互联网和相关服务”。近年来随着网络经济的持续发展，网络游戏行业已经成为文化行业的重要组成部分。国家相关部门先后出台了多项政策，为网络游戏行业的健康发展提供了有力的政策环境。

中联畅想的棋牌游戏主要在海外发行。随着我国网络游戏整体质量的不断提高，国内游戏市场竞争日趋激烈，游戏企业开始关注海外市场。

目前，版权出口模式仍然是我国游戏企业进行海外出口的主要模式，国内企业收取一次性版权使用费和分成收入。但随着国内游戏开发商和运营商实力的不断增强，许多公司也通过直接在海外设立子公司独立运营游戏的方式进行游戏出口。近年来，我国几家具备较强产品开发能力和丰富海外市场经验的游戏开发商已在国外设立分支机构，自主运营游戏产品，如完美世界在美国、荷兰和日本，均已组建了从事相关业务的子公司。自主运营能够更贴近海外市场，运营更具有针对性，有望进一步增强国产游戏在国际市场的影响力。

2018 年，海外游戏市场已成为中国游戏企业重要的收入来源。在渠道上，中国游戏企业除了与脸书、谷歌商店等多个海外渠道建立了长期稳定的合作关系外，还背靠华为、小米等手机企业，在软件预装与应用商店内均能对产品的推广提供助力。同时，国内游戏企业还通过收购或自建平台的形式聚拢用户，例如腾讯、三七互娱、游族网络等游戏企业已全面展开了海外平台的布局，强化对于用户的深度运营，未来游戏产业走出去的通道也将进一步拓宽。2018 年中国自主研发网络游戏在海外市场实际销售收入达 95.9 亿美元，同比增长 15.8%。



资料来源：中国音数协游戏工委（GPC）&CNG 中新游戏研究（伽马数据）

可以预见，随着海外游戏市场规模的扩大、国产游戏在海外市场影响力的增强、海外运营模式的不断多样化以及海内外游戏企业的交流增加，国内游戏企业在海外市场的竞争地位将不断提高，海外市场将成为国内公司必争之地。

2、预测数据

（1）收入增长率

商誉减值测试过程中预测的未来收入增长率情况如下：

单位：万元

科目	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	永续期
营业收入	13,762.75	16,754.40	19,916.80	20,053.82	18,978.73	18,978.73
增长率	20.13%	21.74%	18.88%	0.69%	-5.36%	0.00%

中联畅想主要游戏市场为东南亚地区，2019年东南亚游戏市场规模有望达到46亿美元，同比增幅达22%。同时，该地区也将成为全球增速最快的游戏市场。中联畅想成功研发并运营了多款网络游戏产品，在泰国、印度尼西亚等国家推出了《DominoQiuQiu》、《เก้าอี้โรHD》、《Dummy》、《CapsaSusun》等多款休闲社交棋牌类游戏，预计未来将进一步推出多款新游戏，根据游戏的ARPU值、月付费率对其收入进行预测。稳定期谨慎考虑，增长率为零。

(2) 毛利率

商誉减值测试过程中预测的未来毛利率情况如下：

科目	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	永续期
毛利率	97.81%	97.68%	97.52%	97.52%	97.54%	97.54%

本次商誉减值测试过程中未来五年毛利率以历史毛利率为参考基础，与历史毛利率不存在重大差异。

(3) 净利率

商誉减值测试过程中预测的未来收入利润率情况如下：

科目	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	永续期
净利率	54.85%	56.19%	57.11%	52.30%	51.29%	51.28%

本次商誉减值测试过程中未来五年的净利率与历史期相比，不存在重大差异。

3、关键参数

(1) 无风险收益率的确定

根据Wind资讯查询评估基准日银行间固定利率国债收益率(10年期)的平均收益率确定，因此本次无风险报酬率Rf取3.2265%。

(2) 权益系统风险系数的确定

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

式中： β_L ：有财务杠杆的权益的系统风险系数；

β_U ：无财务杠杆的权益的系统风险系数；

t：被评估企业的所得税税率；

D/E：被评估企业的目标资本结构。

根据 Wind 资讯查询的沪深 A 股股票 100 周互联网传媒-网络游戏行业类似上市公司 Beta 计算确定，具体确定过程如下：

首先根据互联网传媒-网络游戏行业类似上市公司的 Beta 计算出各公司无财务杠杆的 Beta，然后得出互联网传媒-网络游戏行业类似上市公司无财务杠杆的平均 Beta 为 1.1159。

资产组基准日无有息负债，则企业资本结构为 0。

将上述确定的参数代入权益系统风险系数计算公式，计算得出资产组的权益系统风险系数 1.1159。

（3）市场风险溢价的确定

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合，投资者所要求的高于无风险利率的回报率。

由于国内证券市场是一个新兴而且相对封闭的市场。一方面，历史数据较短，并且在市场建立的前几年投机气氛较浓，市场波动幅度很大；另一方面，目前国内对资本项目下的外汇流动仍实行较严格的管制，再加上国内市场股权割裂的特有属性，因此，直接通过历史数据得出的股权风险溢价不具有可信度。而在成熟市场中，由于有较长的历史数据，市场总体的股权风险溢价可以直接通过分析历史数据得到。因此国际上新兴市场的风险溢价通常也可以采用成熟市场的风险溢价进行调整确定。

即：市场风险溢价=成熟股票市场的基本补偿额+国家风险补偿额

公式中：成熟股票市场的基本补偿额取 1928-2018 年美国股票与国债的算术平均收益差 6.26%；国家风险补偿额取 0.98%。

则市场风险溢价为 7.24%。

（4）企业特定风险调整系数是根据待估企业与所选择的对比企业在企业特殊经营环境、企业规模、经营管理、抗风险能力、特殊因素所形成的优劣势等方面的差异进行的调整系数。

中联畅想特定风险调整系数 Rc 取 3%。

（5）折现率

税前折现率 $WACC_{BT} = (K_e \times E / (D+E)) / (1-T) + K_d \times D / (D+E)$ ，

税后折现率 $WACC = K_e \times [E / (E+D)] + K_d \times [D / (E+D)] \times (1-T)$ ，则

项目	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年
WACCBT	16.86%	16.76%	16.95%	18.52%	18.60%
WACC	14.31%	14.31%	14.31%	14.31%	14.31%

4、重要假设

本次评估，评估机构假定了两大假设，即一般性假设和特殊性假设。其中，一般性假设包括持续经营假设和公开市场假设，公开市场假设是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作出理智的判断。公开市场假设以资产在市场上可以公开买卖为基础。特殊性假设又包括经济环境稳定假设、无不利影响假设、政策一致假设、数据真实假设、收益稳定假设、盈利能力不变假设等等。

（四）结论

公司产品所处行业的市场规模不断扩大，市场前景广阔；减值测试时对未来财务数据的预测均基于公司产品的历史数据、游戏研发及上线计划。会计师在了解评估师专家具备执行减值测试评估所需的独立性、胜任能力的基础上，对评估师专家的工作进行评价，评估师专家所采用的收益法评估测试模型合理，评估模型中有关参数的假设及其参数假设来源客观，在此基础上进行的减值测试结果合理。经测试，商誉不存在减值。

二、中联畅想收入和利润的具体情况

根据公司于2019年4月29日披露的《关于2018年度报告的更正公告》显示，中联畅想2018年度扣除非经常性损益后的实际盈利数为6,109.84万元，盈利承诺完成率为101.83%。

2018年度中联畅想的收入、利润情况如下：

单位：元

项目	金额
营业总收入	116,601,063.45
营业总成本	49,059,963.66
其中：营业成本	4,345,368.73
税金及附加	198,346.17
销售费用	22,565,384.87
管理费用	5,023,972.54

项目	金额
研发费用	13,992,954.26
财务费用	2,210,671.64
资产减值损失	723,265.45
加：其他收益	206,000.00
营业利润	67,747,099.79
加：营业外收入	13,651.94
减：营业外支出	11,915.43
利润总额	67,748,836.30
减：所得税费用	6,333,169.88
净利润	61,415,666.42

（一）收入具体情况

2018 年度，中联畅想共实现收入 116,601,063.45 元，主要构成如下：

单位：元

收入类别	金额	占比
棋牌游戏第三方平台	83,964,674.03	72.01%
委托开发收入（含流水分成）	24,348,691.87	20.88%
版权授权收入	5,034,317.35	4.32%
视频广告收入	1,220,137.16	1.05%
租赁收入	2,033,243.04	1.74%
合计	116,601,063.45	100.00%

上述各类别收入，具体情况如下：

1、棋牌游戏第三方平台收入

（1）会计师对主要的棋牌游戏 domino 99、dummy 进行 IT 核查，对各游戏的充值情况、充值前 2000 的用户行为数据进行了详细分析，两款游戏收入合计 74,049,032.20 元，占棋牌游戏收入的 88.19%；

（2）会计师对第三方平台客户进行函证，发函金额占棋牌游戏收入比重为 91.25%，截止审计报告出具日，已 100%回函确认；

（3）会计师对本年新增的第三方平台进行了现场走访，访谈确认了关于合作模式、分成比例、结算条款等主要事项；

(4) 会计师获取了与第三方平台的合作协议以及各月结算对账单，获取后台游戏充值流水数据，根据合作协议中约定的分成比例进行测算复核，并与账面已确认收入进行核对；

(5) 会计师取得了全部银行账户的银行流水，并就主要客户的回款与结算单核对。

2、委托开发游戏收入（含流水分成）

(1) 会计师对涉及委托开发的客户进行发函，发函比例为 100%，截止审计报告出具日，已 100%回函确认；

(2) 会计师对发生额较大的客户进行现场走访，走访比例为 95.35%，并让客户现场演示了游戏的运营状态；

(3) 会计师获取了部分重要客户开放给中联畅想的后台查询账户和密码，导出了用户的充值明细，分析了用户充值的商业逻辑与合理性，核查占比 50%以上；

(4) 会计师从公开渠道下载了相关游戏，对其进行了试玩，以证明委托开发的已真实上线；

(5) 会计师获取了与第三方平台的合作协议以及各月结算对账单，与账面入账收入以及期后回款进行核对。

3、版权授权收入

对于中联畅想对外授权 IP 的行为，会计师获取了双方签订的授权协议；复核了银行收款记录、结算对账单；发函确认了相关收入、应收账款金额，同时获取了后台查询账户和密码，导出了游戏充值数据，对其进行了合理性分析。

4、视频广告收入

会计师登陆网络广告平台，检查视频广告收入的真实性，并结合银行回款记录进行确认；通过公开渠道下载了相关游戏，于试玩过程中截屏了广告播放情况。

5、租赁收入

会计师获取了租赁合同，并实地查看了租赁物业；通过广州市不动产档案馆查询了物业的所有权；于网络上查询了不动产所在地的市场租赁价，对当期确认的租赁收入的公允性进行了复核。

（二）利润真实性核查

1、成本真实性核查

中联畅想的成本主要是服务器成本、分成成本、以及租赁成本。

(1) 对于服务器成本，会计师获取了服务器租赁协议，根据适用期限测算了当期应摊销的成本；

(2) 对于 IP 授权分成成本，会计师获取了授权协议，根据协议约定的比例测算分成金额后与账面入账金额进行核对；

(3) 租赁成本主要是投资性房地产的折旧与房产税等，会计师根据企业适用的折旧政策对已计提的折旧进行了复核，根据税法规定的税率对租赁房产的房产税进行测算复核。

2、期间费用真实性核查

中联畅想的费用主要是人工成本和推广费支出，人工成本（含研发人工）占期间费用的比重为 44.24%、推广费支出占期间费用的比重为 40.41%。

(1) 对人工成本，会计师执行了以下程序：

①了解了公司成本的核算方式，核查人工成本的归集与分配是否合理；

②取得全年工资明细表，核查职工薪酬总额和人均薪酬，分析复核不同年度间人均薪酬是否存在异常变动，变动是否合理；

③查询同地区人工工资水平、社保缴纳比例，分析测算是否存在少计人工薪酬的情况；

④获取研发项目明细，根据不同游戏的研发进度、研发工作量、每款游戏所需的研发人员数量等信息匡算研发人工支出是否合理。

(2) 对于推广支出，会计师执行了以下程序：

①获取与推广商的合作协议、银行付款单、发票，根据合同约定的推广计费方式，结合推广商后台发生数据、双方结算单等信息测算账面入账的推广费金额是否正确；

②在 facebook 等部分社交平台、搜索引擎上查询推广情况，截图证明推广的真实性。

(3) 对于其他费用支出，会计师执行了以下分析以及检查程序：

①将期间费用中的项目与各有关账户进行核对，分析其勾稽关系的合理性；

②抽查费用支出原始凭证，检查记账凭证与原始凭证是否相符；

③对费用实施截止性测试。

（三）会计师核查结论

通过对中联畅想收入和利润进行的核查，会计师认为：（1）中联畅想的信息系统完整的保存了相关运营数据、经营数据不存在异常偏离，委托开发的游戏也已上线正式运行，收入真实；（2）营业成本、期间费用真实，与中联畅想业务发展情况匹配，未发现成本费用少计的情况。

公司产品所处行业的市场规模不断扩大，市场前景广阔；减值测试时对未来财务数据的预测均基于公司产品的历史数据、游戏研发及上线计划。公司在报告期末根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》有关商誉减值的规定对商誉进行减值测试。我们在了解评估师专家具备执行减值测试评估所需的独立性、胜任能力的基础上，对评估师专家的工作进行评价，评估师专家所采用的收益法评估测试模型合理，评估模型中有关参数的假设及参数假设的来源客观，在此基础上进行的减值测试结果合理。经测试，商誉不存在减值。

问题 2、报告期内，中联畅想运营的两款游戏 **domino 99**、**dummy** 对游戏业务的收入贡献率分别为 **49%**、**48%**，其推广营销费用占各自收入的比例为 **7%**、**32%**。两款游戏各季度的用户数量、活跃用户数、付费用户数量、充值流水远高于以前年度，**ARPU** 值远低于以前年度。请你公司：

（一）对照《发行股份购买资产暨关联交易报告书》中披露游戏运营数据，说明数据变动的原因及各年度之间数据的可比性。

（二）说明两款游戏的推广模式，与同类型游戏是否存在明显差异，结合主要游戏的生命周期说明游戏运营收入的增长是否明显依赖于营销推广力度，其持续盈利能力是否发生不利变化。

（三）上述两款游戏上线于 2015 年，请结合上线时间和运营数据变动趋势说明上述游戏所处的生命周期和预计运营期限，你公司游戏业务对该两款游戏是否存在明显依赖，并说明你公司是否开发和运营其他游戏。

请会计师说明对游戏业务收入的审计程序，并对上述事项发表核查意见。

回复：

一、对照《发行股份购买资产暨关联交易报告书》中披露游戏运营数据，

说明数据变动的原因及各年度之间数据的可比性。

以下列示表格中，2015 年度-2017 年度各月充值额、付费玩家 ARPU 值取自 2018 年 5 月 28 日公告的《发行股份购买资产暨关联交易报告书》，2018 年度充值额、总玩家人数取自 2019 年 4 月 29 日公告的《2018 年年度报告》，由于年报披露的是季度数据，以下表格拆分为月度数据，并重算了总用户 ARPU 值。

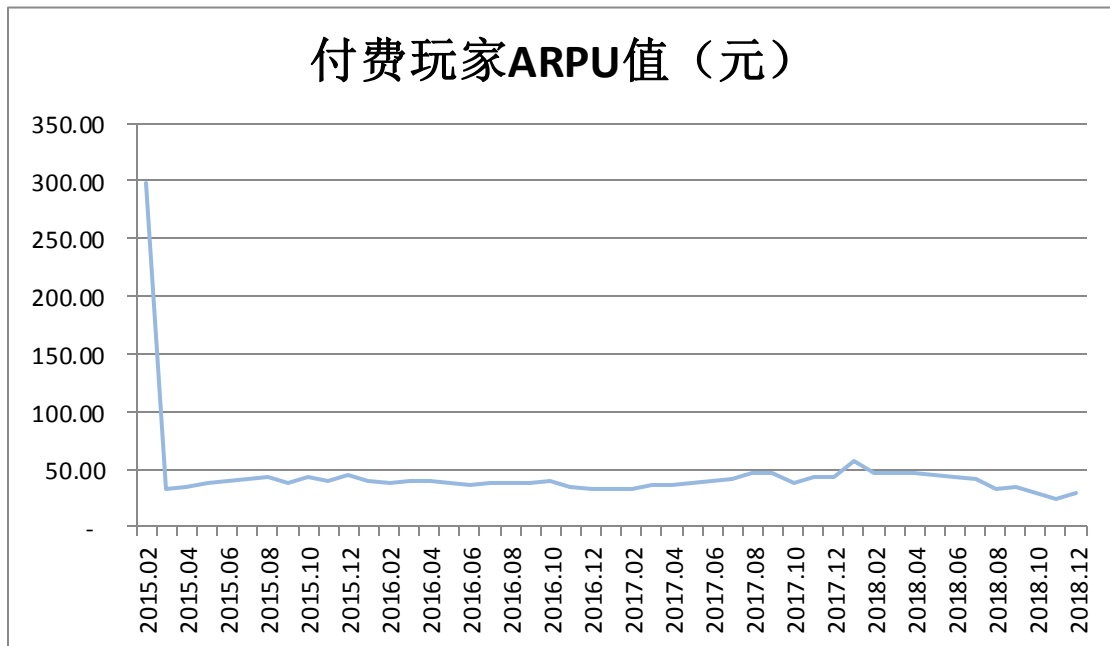
(一) 游戏 Domino 99

1、Domino 99 于 2015 年 2 月上线，各期主要运营数据如下：

月份	总玩家数 (人)	月活跃玩 家数(人)	月付费 玩家数 (人)	月付 费率 (%)	充值额 (万 元)	付费玩 家 ARPU 值(元)	活跃用 户 ARPU 值(元)	总用户 ARPU 值(元)
2015.02	49,571	49,571	73	0.15	2.17	297.67	0.44	0.44
2015.03	569,506	547,987	10,287	1.88	33.92	32.97	0.62	0.60
2015.04	941,263	630,244	22,264	3.53	78.37	35.20	1.24	0.83
2015.05	1,413,372	797,652	33,951	4.26	127.12	37.44	1.59	0.90
2015.06	2,202,162	1,264,996	35,044	2.77	136.77	39.03	1.08	0.62
2015.07	3,192,941	1,747,192	52,491	3.00	214.01	40.77	1.22	0.67
2015.08	4,132,915	1,885,024	57,334	3.04	247.52	43.17	1.31	0.60
2015.09	4,807,949	1,740,098	77,461	4.45	297.51	38.41	1.71	0.62
2015.10	5,486,153	1,814,875	114,830	6.33	489.74	42.65	2.70	0.89
2015.11	6,142,257	1,841,966	94,375	5.12	368.61	39.06	2.00	0.60
2015.12	6,750,018	1,835,466	89,095	4.85	401.77	45.09	2.19	0.60
2016.01	7,337,381	1,827,087	87,968	4.81	352.66	40.09	1.93	0.48
2016.02	7,862,432	1,743,999	82,899	4.75	318.13	38.38	1.82	0.40
2016.03	8,362,984	1,712,555	78,684	4.59	309.50	39.33	1.81	0.37
2016.04	8,830,949	1,621,177	73,004	4.50	286.08	39.19	1.76	0.32
2016.05	9,322,429	1,662,360	73,975	4.45	280.76	37.95	1.69	0.30
2016.06	9,848,209	1,729,537	82,577	4.77	298.22	36.11	1.72	0.30
2016.07	10,450,863	1,848,674	79,490	4.30	294.70	37.07	1.59	0.28
2016.08	10,931,138	1,546,652	75,698	4.89	288.93	38.17	1.87	0.26
2016.09	11,383,314	1,482,375	73,514	4.96	272.67	37.09	1.84	0.24
2016.10	11,928,066	1,598,208	79,364	4.97	310.53	39.13	1.94	0.26
2016.11	12,423,275	1,549,826	81,147	5.24	277.67	34.22	1.79	0.22
2016.12	12,917,139	1,535,882	87,860	5.72	289.97	33.00	1.89	0.22
2017.01	13,516,396	1,657,405	87,771	5.30	293.13	33.40	1.77	0.22
2017.02	14,125,894	1,668,731	83,083	4.98	276.40	33.27	1.66	0.20
2017.03	14,710,888	1,693,665	92,351	5.45	327.01	35.41	1.93	0.22
2017.04	15,250,711	1,624,777	85,436	5.26	310.40	36.33	1.91	0.20
2017.05	15,794,670	1,619,673	115,308	7.12	447.12	38.78	2.76	0.28

月份	总玩家数 (人)	月活跃玩 家数(人)	月付费 玩家数 (人)	月付 费率 (%)	充值额 (万 元)	付费玩 家 ARPU 值(元)	活跃用 户 ARPU 值(元)	总用户 ARPU 值(元)
2017.06	16,293,704	1,526,071	113,158	7.41	454.69	40.18	2.98	0.28
2017.07	16,800,969	1,561,906	111,248	7.12	464.89	41.79	2.98	0.28
2017.08	17,258,406	1,519,558	98,607	6.49	455.57	46.20	3.00	0.26
2017.09	17,710,379	1,499,863	94,940	6.33	435.72	45.89	2.91	0.25
2017.10	18,493,259	1,589,819	128,142	8.06	494.56	38.59	3.11	0.27
2017.11	19,199,276	1,544,731	115,416	7.47	494.52	42.85	3.20	0.26
2017.12	19,888,743	1,557,007	119,604	7.68	517.34	43.25	3.32	0.26
2018.01	19,407,147	1,106,792	73,316	6.62	422.27	57.60	3.82	0.22
2018.02	19,766,194	1,017,788	99,630	9.79	458.09	45.98	4.50	0.23
2018.03	20,170,944	974,797	102,656	10.53	470.05	45.79	4.82	0.23
2018.04	20,668,844	902,298	92,968	10.30	436.44	46.95	4.84	0.21
2018.05	21,280,545	965,864	102,768	10.64	462.76	45.03	4.79	0.22
2018.06	21,930,130	1,029,004	100,918	9.81	434.40	43.05	4.22	0.20
2018.07	22,593,445	1,114,507	108,435	9.73	441.63	40.73	3.96	0.20
2018.08	23,457,373	1,336,245	129,440	9.69	427.91	33.06	3.20	0.18
2018.09	24,221,557	1,429,447	127,799	8.94	437.75	34.25	3.06	0.18
2018.10	25,119,021	1,597,646	140,817	8.81	423.65	30.09	2.65	0.17
2018.11	25,927,422	1,630,657	154,141	9.45	383.83	24.90	2.35	0.15
2018.12	26,789,329	1,615,780	151,894	9.40	433.18	28.52	2.68	0.16

2、各年度主要运营数据的可比性：



由上图可知，2015 年度，游戏刚上线时，付费玩家 ARPU 值较大，游戏稳

定之后,2016年-2018年度付费玩家 ARPU 值变动不大,各年度数据具有可比性。

(注:2018 年年报中披露的‘ARPU 值’为充值额/总用数量户,《发行股份购买资产暨关联交易报告书》中披露的‘付费玩家 ARPU 值’为充值额/付费玩家数量,等同于 ARPPU 值。)

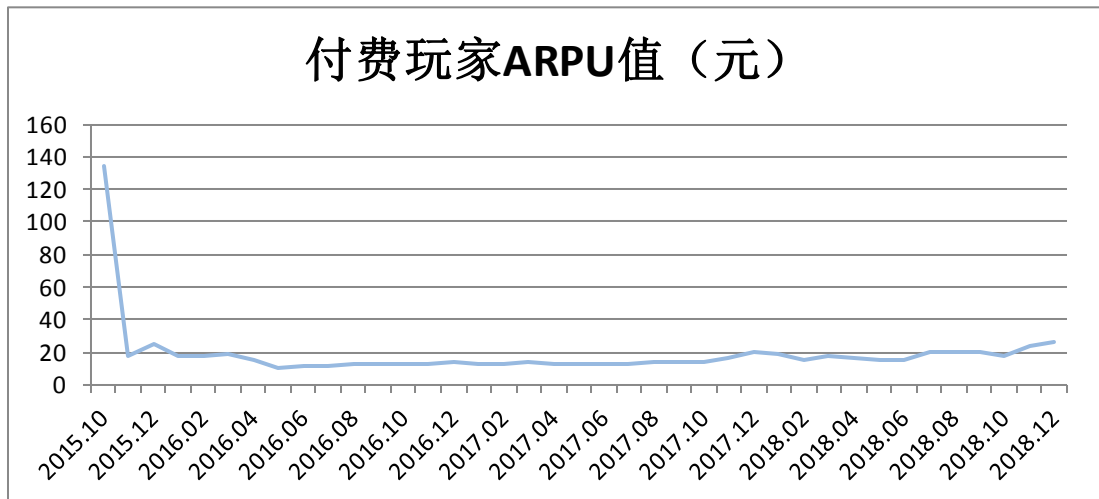
(二) 游戏 Dummy

1、于 2015 年 2 月上线,各期运营数据如下:

月份	总玩家数 (人)	月活跃玩 家数(人)	月付费 玩家数 (人)	月付费 率(%)	充值额 (万 元)	付费玩 家 ARPU 值(元)	活跃用 户 ARPU 值(元)	总用 户 ARP U 值 (元)
2015.10	6,147	6,147	10	0.16	0.13	134.64	0.21	0.21
2015.11	85,991	83,880	272	0.32	0.49	17.92	0.06	0.06
2015.12	188,416	149,862	1,474	0.98	3.67	24.87	0.24	0.19
2016.01	335,982	242,182	8,493	3.51	15.34	18.07	0.63	0.46
2016.02	539,755	365,294	15,996	4.38	27.25	17.04	0.75	0.50
2016.03	848,037	577,739	43,293	7.49	81.22	18.76	1.41	0.96
2016.04	1,158,711	709,663	63,487	8.95	99.90	15.74	1.41	0.86
2016.05	1,525,060	860,081	160,703	18.68	174.59	10.86	2.03	1.14
2016.06	1,846,573	932,012	189,034	20.28	213.67	11.3	2.29	1.16
2016.07	2,205,276	1,047,611	210,831	20.12	248.62	11.79	2.37	1.13
2016.08	2,529,797	1,081,938	206,085	19.05	262.22	12.72	2.42	1.04
2016.09	2,827,455	1,078,620	192,298	17.83	238.81	12.42	2.21	0.84
2016.10	3,181,390	1,187,798	203,557	17.14	255.68	12.56	2.15	0.80
2016.11	3,483,991	1,162,488	170,676	14.68	222.25	13.02	1.91	0.64
2016.12	3,753,924	1,136,397	174,696	15.37	233.75	13.38	2.06	0.62
2017.01	4,049,407	1,170,163	188,773	16.13	247.67	13.12	2.12	0.61
2017.02	4,315,896	1,138,283	186,568	16.39	237.19	12.71	2.08	0.55
2017.03	4,615,127	1,220,012	203,516	16.68	272.3	13.38	2.23	0.59
2017.04	4,924,424	1,254,566	206,971	16.50	263.77	12.74	2.10	0.54
2017.05	5,226,658	1,264,557	205,806	16.27	271.28	13.18	2.15	0.52
2017.06	5,498,290	1,222,173	193,168	15.81	256.23	13.26	2.10	0.47
2017.07	5,805,443	1,278,266	201,465	15.76	265.75	13.19	2.08	0.46
2017.08	6,149,693	1,336,467	212,034	15.87	288.84	13.62	2.16	0.47
2017.09	6,491,109	1,335,777	199,573	14.94	269.16	13.49	2.02	0.41
2017.10	6,978,706	1,393,792	245,793	17.63	332.61	13.53	2.39	0.48
2017.11	7,359,702	1,310,354	223,295	17.04	372.47	16.68	2.84	0.51
2017.12	7,760,515	1,327,725	246,527	18.57	488.24	19.80	3.68	0.63
2018.01	8,289,875	1,450,279	279,110	19.25	541.95	19.42	3.74	0.65
2018.02	8,808,986	1,469,477	270,065	18.38	395.19	14.63	2.69	0.45

月份	总玩家数 (人)	月活跃玩 家数(人)	月付费 玩家数 (人)	月付费 率(%)	充值额 (万 元)	付费玩 家 ARPU 值(元)	活跃用 户 ARPU 值(元)	总用 户 ARP U值 (元)
2018.03	9,368,661	1,607,899	319,593	19.88	553.40	17.32	3.44	0.59
2018.04	9,994,004	1,693,627	325,918	19.24	524.73	16.10	3.10	0.53
2018.05	10,665,858	1,771,476	331,655	18.72	511.76	15.43	2.89	0.48
2018.06	11,318,782	1,783,482	289,078	16.21	433.67	15.00	2.43	0.38
2018.07	11,968,696	1,862,740	269,549	14.47	532.70	19.76	2.86	0.45
2018.08	12,605,927	1,904,136	267,147	14.03	534.70	20.02	2.81	0.42
2018.09	13,202,378	1,877,316	253,971	13.53	516.18	20.32	2.75	0.39
2018.10	13,854,087	1,897,681	258,042	13.60	447.69	17.35	2.36	0.32
2018.11	14,186,981	1,578,675	218,046	13.81	516.17	23.67	3.27	0.36
2018.12	14,522,107	1,468,647	186,548	12.70	496.82	26.63	3.38	0.34

2、各年度主要运营数据的可比性：



由上图可知，2015年度，游戏刚上线时，付费玩家 ARPU 值较大，游戏稳定之后，2016年-2018年度付费玩家 ARPU 值变动不大，各年度数据具有可比性。

（注：2018 年年报中披露的‘ARPU 值’为充值额/总用数量户，《发行股份购买资产暨关联交易报告书》中披露的‘付费玩家 ARPU 值’为充值额/付费玩家数量，等同于 ARPPU 值。）

二、说明两款游戏的推广模式，与同类型游戏是否存在明显差异，结合主要游戏的生命周期说明游戏运营收入的增长是否明显依赖于营销推广力度，其持续盈利能力是否发生不利变化。

（一）两款游戏的推广模式以及同类型游戏推广模式对比

所属公司	游戏类型	推广模式
博雅互动 (00434.HK)	棋牌类游戏	在海外市场,博雅互动主要通过 Facebook 等社交平台推广网页游戏;通过在线运用商店 APP Store 及 Google Play 来推广移动游戏;同时,博雅互动也通过参加贸易展会来提高品牌知名度。
联众 (06899.HK)	棋牌类游戏	联众通过以下措施推广网络游戏: ①联众通过举办众多线上线下比赛,以推广其网络游戏平台; ②定期于联众的网络平台上进行促销活动,不时以免费赠送虚拟物品来吸引玩家,并进行交叉推广以引导现有玩家试玩新游戏; ③推广线下棋牌游戏锦标赛,联众会向锦标赛获胜者颁发奖品。
中联畅想	棋牌类游戏	中联畅想主要的推广模式分为线上推广和线下推广。 ① 线上推广主要包括游戏内部活动推广以及营销渠道推广。内部活动推广主要是在节日、公众假期等时点推出系统奖励和礼品赠送活动;营销渠道推广主要是结合游戏运营平台、社交类平台、搜索引擎、专业网络游戏媒体等推广渠道投放广告,以吸引玩家注册并参与付费游戏内容。 ② 线下推广主要为在海外目标市场举办以中联畅想游戏产品为主题的线下棋牌游戏竞赛和玩家互动交流活动的。

注：同行业上市公司数据来源于对应上市公司招股说明书

由上表可知,中联畅想线上推广方式中的内部活动推广,与联众的“定期于联众的网络平台上进行促销活动,不时以免费赠送虚拟物品来吸引玩家”这一推广方式相同。中联畅想线上推广方式中的外部营销渠道推广,与博雅互动的“通过在线运用商店 APP Store 及 Google Play 来推广移动游戏”,都是通过外部网络平台进行游戏的推广。中联畅想的线下推广主要为在海外目标市场举办以中联畅想游戏产品为主题的线下棋牌游戏竞赛和玩家互动交流活动的,与联众的“通过举办众多线上线下比赛,以推广其网络游戏平台”推广方式类似。

综上所述,中联畅想的推广宣传方式与同类型游戏的推广宣传方式不存在明显差异。

(二) 游戏收入增长与推广营销费匹配分析

单位:万元

游戏名称		Domino99	Dummy
年度	项目		

游戏名称		Domino99	Dummy
年度	项目		
2018 年度	流水总额	, 5,231.96	6,004.97
	推广费总额	252.70	1,163.55
	比例	4.83%	19.38%
2017 年度	流水总额	4,971.34	3,565.51
	推广费总额	47.56	708.94
	比例	0.96%	19.88%
2016 年度	流水总额	3,579.82	2,073.30
	推广费总额	74.21	338.28
	比例	2.07%	16.32%
2015 年度	流水总额	2,397.51	4.29
	推广费总额	526.09	-
	比例	21.94%	0.00%

游戏 Domino 99 在 2015 年 2 月上线，游戏上线初期，中联畅想通过多种渠道对该游戏予以重点推广，故 2015 年度推广费支出金额占当年流水总额的比例较高；2016 年度至 2018 年度期间，该游戏逐渐步入成熟阶段，在已取得一定用户规模的基础上，中联畅想将其主要的推广营销方式由外部营销渠道推广方式转变为内部活动推广方式，通过内部活动推广配合少量外部渠道推广即能实现用户规模的增长，故该游戏的推广营销支出金额占流水总额的比例降低。

游戏 Dummy 在 2015 年 10 月上线，上线初期为试运行，流水较少，公司在 2015 年度未对该款游戏进行推广；从 2016 年开始公司在 Facebook 等社交网站上推广，考虑到该游戏推广效果较好，中联畅想加大了对该游戏的推广力度，因此支付的推广费金额占当年流水总额的比例较高。2017 年度至 2018 年度期间，中联畅想多次对该游戏进行版本升级，并将该游戏由单种玩法的游戏扩充为多种玩法的游戏，中联畅想配合游戏版本的升级优化，进行持续推广，故推广费支出金额占当年流水总额的比例较大。2016 年度至 2018 年度期间，推广费支出占流水总额的比例变动不大。

（三）持续盈利能力情况

中联畅想主要的两款游戏 Domino 99 和 Dummy 于 2015 年分别上线后，持续不断的为中联畅想带来稳步增长的流水。

2018 年 Domino 99 游戏与其他付费率较低的游戏进行了合服，用户量虽有所增加，但付费金额未大幅度增加。棋牌游戏与其他网络游戏相比较，具有地域性以及可持续性，生命周期相对较长。Domino 99 游戏已进入自然流量期，不再

需要大范围推广，预计在未来一段时间内，Domino 99 游戏的自然流量仍可以持续带来流水。

2018 年中联畅想对 Dummy 游戏进行了新版本的升级，同时公司也扩大了游戏推广的市场，增加了新的渠道推广商。目前 Dummy 游戏为公司在东南亚的主推游戏，在可预见的年度内，随着公司新版本新玩法的不断升级以及各种活动的推出，其流水会在维持现有水平的基础上波动上涨。

综上所述，中联畅想会根据市场反响情况，调整游戏运营策略，Domino 99 游戏进入自然流量期，后续已不再需要大范围推广；Dummy 游戏仍然会保持一定的推广比例以吸引更多的有效用户。两款游戏的持续盈利能力均未发生不利变化。

三、上述两款游戏上线于 2015 年，请结合上线时间和运营数据变动趋势说明上述游戏所处的生命周期和预计运营期限，你公司游戏业务对该两款游戏是否存在明显依赖，并说明你公司是否开发和运营其他游戏。

（一）结合上线时间和运营数据变动趋势说明上述游戏所处的生命周期和预计运营期限，你公司游戏业务对该两款游戏是否存在明显依赖

游戏 Domino 99 于 2015 年 2 月上线，上线后 2015 年度充值流水金额大幅增长，2016 年度至 2018 年度的充值流水金额均较为稳定；游戏 Dummy 于 2015 年 10 月上线，2016 年度充值流水大幅增长，2017 年度至 2018 年度趋于稳定；两款游戏目前均处于稳定期。考虑到棋牌类游戏生命周期较长，目前该两款游戏的运营情况及外部环境未发生重大不利变化，中联畅想预计该两款游戏可以持续运营。由于公司 2017 年上线的三款游戏《泰国棋牌合集》、《印尼棋牌合集》及《冒险岛》表现未达预期，2018 年度公司游戏业务对该两款游戏存在较强的依赖。

按照目前的新游戏研发计划，中联畅想预期对这两款游戏的依赖度会逐年降低，根据盈利预测数据显示，到 2021 年此两款游戏的占比会降低到 30%，之后仍将继续降低。

（二）其他游戏的开发、运营情况

1、中联畅想目前正在运营的其他游戏

单位：万元

游戏名称	上线时间	2018 年收入	游戏所处阶段
《泰国棋牌合集》	2017 年 4 月	238.06	成熟期

《印尼棋牌合集》	2017年8月	622.24	形成期
《เก้าอี้โรHD》	2015年1月	91.12	成熟期
《Capsa Susun》	2016年1月	72.56	成熟期

2、中联畅想目前正在以及计划开发的游戏

游戏名称	预计上线时间	发行地区
马来西亚棋牌合集 19.5	2019年7月	马来西亚地区，逐渐覆盖东南亚
新冒险城	2019年8月	印度尼西亚
巴西棋牌合集 19.08	2019年8月	巴西地区（逐渐推广美洲）
菲律宾合集 20.2	2020年2月	菲律宾地区
新加坡合集 20.3	2020年3月	新加坡
ไพ่คง (康卡)	2020年11月	泰国

四、会计师对游戏业务收入的审计程序

针对游戏业务收入，会计师执行了以下核查程序：

1、对中联畅想进行 IT 审计，对玩家的充值情况进行详细核查，确认收入的真实性；

2、对本期新增重要客户进行现场访谈，确认交易的真实性；

3、结合函证程序，对应收账款及收入进行函证，检查已确认业务收入的真实性；

4、对中联畅想与客户签订的合同或框架协议进行检查，结合有关合同或协议约定的分成方式、分成比例等，对主要客户的收入进行复核，包括对经双方对账的对账单数据的核对，确认游戏收入的合理性和完整性；

5、抽样测试审计截止日前后重要的营业收入会计记录，确定是否存在跨期确认收入的情况；

6、检查应收账款的期后回款情况，确定应收账款是否按照合同协议约定的账期收款。

五、结论

综上，公司认为：2018 年度报告中披露的游戏运营数据，与《发行股份购买资产暨关联交易报告书》中披露的以前各年度游戏运营数据之间是连续且具有可比性的。

中联畅想的游戏推广模式与同类型游戏不存在明显差异，两款游戏的营销推广方式及推广力度主要是中联畅想根据市场的变化而推出，游戏运营收入与推广力度相关，但不存在明显依赖，暂无迹象表明两款游戏的持续盈利能力发生了不利变化。

虽然目前公司收入对该两款游戏存在一定的依赖，但随着公司持续对其他游戏的研发投入以及新游戏的上线运行，公司对这两款游戏的依赖度会大幅降低。

六、会计师核查结论

经核查，会计师认为，2018 年度报告中披露的游戏运营数据，与《发行股份购买资产暨关联交易报告书》中披露的以前各年度游戏运营数据之间是连续且具有可比性的。

中联畅想的游戏推广模式与同类型游戏不存在明显差异，两款游戏的营销推广方式及推广力度主要是中联畅想根据市场的变化而推出，游戏运营收入与推广力度相关，但不存在明显依赖，暂无迹象表明两款游戏的持续盈利能力发生了不利变化。

虽然目前公司收入对该两款游戏存在一定的依赖，但随着公司持续对其他游戏的研发投入以及新游戏的上线运行，公司对这两款游戏的依赖度会大幅降低。

问题 3. 报告期末，你公司存放在境外的款项 9,314 万元，占你公司货币资金期末余额 50%以上。请你公司补充说明境外子公司的分配政策，存放境外资金的整体安排，境外款项汇回国内的相关外汇政策以及税务处理。

回复：

一、公司期末存放境外的款项情况如下：

单位：元

单位	存放地址	币种	账户用途	原币	折算人民币
盛讯达香港	招商银行香港分行	港币	日常经营	127,620.86	111,821.40
香港欢乐畅想	香港花旗银行	港币	日常经营	7,013,057.86	6,144,822.27
		美元	日常经营	3,517,413.74	24,140,713.98

	民生银行广州环市支行	美元	结构性存款	9,142,538.87	62,747,072.77
--	------------	----	-------	--------------	---------------

民生银行广州环市支行虽然在境内，但香港欢乐畅想科技有限公司（以下简称“香港欢乐畅想”）在该账户开的银行是 NRA 外币账户。NRA 外币户全称“境外机构境内外汇账户”，是指境外机构在中国境内银行业金融机构开立的外币银行结算账户。该类资金流动实际上并未流入境内，境内机构和境内个人与 NRA 账户之间的外汇收支，也需要按照跨境交易进行申报管理。对于这部分款项应视同为境外资金。

二、境外子公司的分配政策以及存放境外资金的整体安排

期末公司存在境外的款项主要是中联畅想的全资子公司香港欢乐畅想的款项。中联畅想于 2014 年 10 月成立香港欢乐畅想，主要目的是从事海外游戏运营。

根据香港欢乐畅想与中联畅想签订的游戏授权协议，中联畅想将其合法拥有的棋牌游戏授权给香港欢乐畅想在东南亚市场中运营，双方按照约定的分成比例进行流水分成。

目前由于美元兑换人民币的汇率不断提高，如果提前将美元结汇为人民币转入境内，中联畅想将损失一定的汇兑收益，故中联畅想研究后决定，暂时将全资子公司香港欢乐畅想的未分配利润与应付中联畅想的分成款留存香港欢乐畅想，并将大部分资金转入结构性存款账户获取较高的存款利息。

截至目前，对香港欢乐畅想的留存收益，中联畅想董事会尚无利润分配方案

三、境外款项汇回国内的相关外汇政策以及税务处理

（一）相关外汇政策

根据《中华人民共和国外汇管理条例》以及《服务贸易外汇管理指引》第二条“服务贸易外汇收入可按规定的条件、期限等调回境内或者存放境外”；第三条“服务贸易外汇收入，可以自行保留或办理结汇”；第八条“境内机构和境内个人办理服务贸易外汇收支，应按规定提交能证明交易真实合法的交易单证”等相关规定，香港欢乐畅想支付业务分成款给国内公司时，需按照国家外汇相关法律法规，提供相应资料给银行办理结汇手续，相关手续完成后银行将款项转入国内公司账户。

（二）相关税务处理

根据香港税务局要求，香港境外公司取得的来源于香港的特许使用权收入需缴纳离境税（Withholding taxes），其中对中国大陆按照 4.95% 的税率征收。故中

联畅想及其子公司取得的来源于香港欢乐畅想的特许使用权收入需缴纳 4.95% 的离境税。通常情况下，香港欢乐畅想会在代扣代缴离境税后，将分成款汇回给境内公司。该类分成款是正常合同业务的分成支付，除离境税外，不涉及其他特殊税务处理。

问题 4. 请报备应收账款前五名客户的名称、交易内容、最近两年的销售及回款金额，说明坏账准备计提是否合理、充分。

回复：

该问题回复已报备。

问题 5. 报告期内，你公司将供应链业务产生的 1 年以内应收款坏账准备计提比例由 5% 降为 1%，导致 2018 年其应收账款的坏账准备计提比例仅为 1.47%，而 2017 年计提比例为 45%。请结合公司供应链业务产生的应收款的结算方式、信用政策、期后回款情况，说明本次会计估计变更的合理性，变更后坏账准备计提是否合理、充分。

请会计师核查并发表意见。

回复：

一、供应链业务产生的应收款的结算方式、信用政策、期后回款情况

单位：元

期末余额	账龄	坏账计提比例	坏账金额	截止 2019.4.30 回款金额	回款比例
11,624,100.01	1 年以内	1%	116,241.00	5,230,000.00	44.99%

2017 年 8 月，公司成立全资子公司深圳市盛讯云商科技有限公司，专门从事供应链业务。公司供应链业务为贸易执行业务，系由公司预先代购货方支付货款，销货方直接将货物分批发送至购货方指定地点，购货方收到货物并验收合格后于合同约定期限内，分期将货款以及服务费支付给公司。公司在其他应收款核算此类代付货款。

按照公司以往的交易记录，供应链业务通常在 3-6 个月内回款。形成余额的 1,162.41 万元对应的合同金额为 2,961 万元，2018 年购货方分批收到货物后，在合同约定的三个月付款期内分期支付了 1,861 万元。截至 2018 年 12 月 31 日，尚有 1,100 万元代付款以及 62.41 万元的服务费未收到。截至 2019 年 4 月 30 日，已收回 523 万元，剩余款项正在逐步回收中。

二、供应链业务坏账计提政策变更的合理性

（一）会计估计变更的原因

2018 年 6 月 19 日，公司第三届董事会第十七次会议审议通过了《关于供应链业务应收款项会计估计变更的议案》，同意对公司供应链业务应收款项坏账准备进行会计估计变更。

供应链业务交易金额大，回款周期短，回款风险小，与其他业务存在明显不同，而且公司仅收取固定比例的服务费，按公司原来的坏账计提政策，供应链业务收取的服务费甚至无法覆盖坏账准备计提的金额，因此为了更加客观、公允地反映公司财务状况以及经营成果，匹配业务发展规模及业务特性，公司

参考同行业上市公司的坏账政策，对公司供应链业务的坏账计提政策予以变更。

(二) 同行业公司相关业务坏账政策

账龄	002183 怡亚通	002210 飞马国际	002769 普路通	002889 东方嘉盛	600180 瑞茂通	002800 天顺股份
6个月以内	-	-	-	-	0%	1%
7-12月	-	-	-	-	1%	5%
1年以内	0.1%	1%	1%	0.2%	-	-
1-2年	1%	5%	5%	5%	10%	15%
2-3年	10%	10%	10%	50%	20%	30%
3-4年	100%	30%	30%	80%	40%	50%
4-5年	100%	50%	50%	80%	60%	80%
5年以上	100%	100%	100%	100%	100%	100%

由于供应链业务金额大，周转快，回款通常都是在1年以内，所以公司参考同行业进行了变更。公司供应链业务变更情况如下：

账龄	变更前计提比例 (%)	变更后计提比例 (%)
1年以内	5	1
1-2年	10	5
2-3年	30	10
3-4年	50	30
4-5年	80	50
5年以上	100	100

(三) 会计估计变更对公司利润的影响

根据《企业会计准则第28号——会计政策、会计估计变更和差错更正》的相关规定，本次会计估计变更采用未来适用法进行会计处理，不涉及追溯调整，自2018年6月30日开始执行。本次会计估计变更对2018年报表的影响如下：

2018.12.31	变更前	变更后	影响金额
其他应收款坏账准备	648,988.70	184,005.57	464,983.13
资产减值损失	510,412.59	45,429.46	464,983.13

本次变更，对利润影响金额为46.50万元，小于实际执行的重要性水平，影响相对较小。

三、结论

综上，公司认为：根据公司实际情况，同时参考上市公司同类业务的会计估计，变更后的供应链业务的坏账准备计提政策更能客观、公允的反应公司的财务状况和经营成果。

四、会计师核查结论

经核查，会计师认为：供应链业务金额大，周转快，未曾出现过坏账核销情况，根据公司实际情况，同时参考上市公司同类业务的会计估计，变更后的供应链业务的坏账准备计提政策更能客观、公允的反应公司的财务状况和经营成果。

问题 6. 年报披露，按欠款方归集的期末余额第一的其他应收款款项性质为“往来款”，期末余额 1,162 万元，为本年新增且占其他应收款比例达 91.59%。请你公司说明前述往来款的对象、性质、具体内容、本年新增单笔大额其他应收款的原因及合理性，是否履行相应审批程序，是否构成资金占用。

回复：

其他应收款期末余额第一名具体情况如下：

单位：元

单位名称	性质	业务内容	期末余额	余额占比	期后回款 (2019.4.30)
供应链客户 A	往来款	供应链业务	11,624,100.00	91.59%	5,230,000.00

公司之全资子公司深圳市盛讯云商科技有限公司（以下简称“盛讯云商”）主要开展供应链业务，主要为贸易执行业务。盛讯云商与供应链客户 A（第一名，以下简称“甲方”）签订《委托代购协议》，由盛讯云商提供代理采购业务，甲方委托盛讯云商代其采购货物，由盛讯云商先预付代购货款给供货方，甲方按发货单安排向盛讯云商分批支付款项，同时按所代购货物采购价 3% 支付服务费。本次交易分六批次进行，2018 年 12 月 10 日全部货物到达指定仓库并验收合格，交易完成。盛讯云商按收取的服务费确认收入，将预付给供应商的款项与收到的甲方货款之间的差额计入其他应收款，2018 年期末余额 1,162.41 万元（其中代付货款 1,100 万元以及服务费 62.41 万元），截至 2019 年 4 月 30 日已回款 523 万元。

盛讯云商在代理采购合同签订、执行以及收付款过程中均已严格履行公司相应审批程序，盛讯云商与甲方无关联关系，不构成关联方资金占用，期末其他应

收款的形成成为正常业务产生的经营性资金占用。

问题 7. 2018 年度公司委托理财累计金额 38,300 万元，占公司最近一期经审计净资产 30%以上。请你公司说明委托理财是否履行审议程序及信息披露义务，并报备各委托理财产品的类型、期限、金额、收益的确认等主要信息。

回复：

一、2018 年度公司委托理财包括自有资金理财和闲置募集资金理财。委托理财履行的相关审议程序及信息披露情况如下：

2017 年 9 月 19 日，公司召开第三届董事会第三次会议审议通过了《关于使用部分闲置募集资金购买理财产品的议案》，拟在不影响公司募集资金项目正常进行的情况下，使用不超过人民币壹亿叁仟伍佰万元（¥13,500.00 万元）的闲置募集资金购买低风险、保本型理财产品，单笔投资期限不超过 12 个月。在上述额度内，资金可以滚动使用，由管理层制定具体投资方案并在董事长签字确认后实施。详见于 2017 年 9 月 20 日披露于巨潮资讯网的《关于使用部分闲置募集资金购买理财产品的公告》（2017-114）。

2017 年 12 月 13 日，公司召开第三届董事会第七次会议，审议通过了《关于使用部分闲置募集资金购买理财产品的议案》，公司拟在不影响公司募集资金项目正常进行的情况下，使用不超过人民币壹亿元（¥10,000.00 万元）的闲置募集资金购买低风险、保本型理财产品，单笔投资期限不超过 12 个月。在上述额度内，资金可以滚动使用，由管理层制定具体投资方案并在董事长签字确认后实施。详见于 2017 年 12 月 14 日披露于巨潮资讯网的《关于使用部分闲置募集资金购买理财产品的公告》（2017-135）。

2018 年 1 月 8 日，公司召开第三届董事会第九次会议，审议通过了《关于使用闲置自有资金购买理财产品的议案》。为进一步提高资金使用效率，合理利用闲置资金，增加公司收益，在不影响公司正常经营及确保资金安全的情况下，公司拟使用最高额度不超过人民币壹亿伍仟万元(¥15,000 万元)闲置自有资金购买低风险的理财产品，单笔投资期限不超过 12 个月。在上述额度内，资金可以滚动使用，并授权管理层实施相关事宜。授权期限为一年，自董事会决议通过之日起计算。详见于 2018 年 1 月 8 日披露于巨潮资讯网的《关于使用闲置自有资金购买理财产品的公告》（2018-004）。

二、购买理财产品对公司的影响

公司为提高闲置募集资金及自有资金使用效率，在确保日常经营资金需求、募投项目建设进度和资金安全的前提下，以闲置资金进行低风险的短期理财产品投资，增加公司资金收益，进一步提升公司业绩水平，为公司股东谋取更丰厚的投资回报。

三、风险控制

公司遵循审慎投资原则，严格筛选发行主体，选择信誉好、规模大、有能力保障资金安全，经营效益好、资金运作能力强的发行机构所发行的产品；

公司按照决策、执行、监督职能相分离的原则建立健全理财产品购买的审批和执行程序，确保理财产品管理的有效开展和规范运行，确保理财资金安全。

公司独立董事、监事会有权对资金使用情况进行监督和检查。

四、各委托理财产品的类型、期限、金额、收益的确认等主要信息已报备。

五、结论

综上，公司委托理财均履行相应的审议程序及信息披露义务。

问题 8. 年报披露，2018 年度你公司营业收入同比上升 68.83%，但归属于上市公司股东的净利润同比下降 83.93%。请你公司结合业务经营情况说明营业收入上升、净利润大幅下滑的原因和合理性。

回复：

一、2018 年度公司收入结构如下表

单位：元

收入类型	2018 年			2017 年			收入同比增减
	收入金额	占营业收入比重	毛利率	收入金额	占营业收入比重	毛利率	
手机软件受托开发	90,263,086.76	21.98%	87.85%	127,421,000.00	52.38%	87.33%	-29.16%
手机软件许可使用	6,401,025.40	1.56%	100.00%	35,680,000.00	14.67%	100.00%	-82.06%
技术服务费收入	621,069.18	0.15%	100.00%	-	-	-	-
游戏自有平台运营	2,855,030.56	0.70%	32.46%	2,115,328.37	0.87%	-29.49%	34.97%
游戏第三方平台联合运营	41,554,579.80	10.12%	90.67%	1,694,036.75	0.70%	70.72%	2352.99%
游戏推广运营	61,422,856.99	14.96%	3.96%	-	-	-	-
互联网演艺	20,830,230.82	5.07%	21.03%	22,976,098.78	9.45%	18.28%	-9.34%
增值电信业务	174,479,808.42	42.48%	1.22%	48,229,019.18	19.83%	0.28%	261.77%
版权授权收入	2,075,057.84	0.51%	91.50%	-	-	-	-
供应链业务	583,400.25	0.14%	100.00%	145,582.95	0.06%	100.00%	300.73%
租赁	8,546,925.25	2.08%	-207.90%	4,752,774.03	1.95%	-286.68%	79.83%
其他	1,069,247.07	0.26%	100.00%	255,651.84	0.11%	100.00%	318.24%
合计	410,702,318.34	100.00%	29.1%	243,269,491.90	100.00%	56.99%	68.83%

报告期内公司实现营业收入 41,070.23 万元，较上年同期增长 68.83%，主要原因系：（1）公司增值电信业务规模迅速扩大，本期实现营业收入 17,447.98 万元，较上年同期增长 261.77%；（2）公司 2018 年新开拓了游戏推广运营业务，本期实现营业收入 6,142.29 万元；（3）2018 年 7 月，公司收购了中联畅想（深圳）网络科技有限公司 67% 的股权，导致合并范围增加，持有期间中联畅想实现营业收入 5,337.83 万元，其中手机软件受托开发收入 1,496.11 万元，游戏第三方平台联合运营收入 3,401.45 万元，版权授权收入 198.07 万元。

二、2018 年公司毛利情况如下表：

单位：元

收入类型	2018 年		2017 年		毛利额同比增减
	成本金额	毛利金额	成本金额	毛利金额	
手机软件受托开发	10,968,925.71	79,294,161.05	16,141,733.29	111,279,266.71	-31,985,105.66
手机软件许可使用	-	6,401,025.40	-	35,680,000.00	-29,278,974.60
技术服务费收入	-	621,069.18	-	-	621,069.18
游戏自有平台运营	1,928,153.10	926,877.46	2,739,183.01	-623,854.64	1,550,732.10
游戏第三方平台联合运营	3,877,259.17	37,677,320.63	496,066.99	1,197,969.76	36,479,350.87
游戏推广运营	58,991,173.86	2,431,683.13	-	-	2,431,683.13
互联网演艺	16,450,006.83	4,380,223.99	18,777,297.77	4,198,801.01	181,422.98
增值电信业务	172,350,641.85	2,129,166.57	48,095,978.98	133,040.20	1,996,126.37
版权授权收入	176,423.37	1,898,634.47	-	-	1,898,634.47
供应链业务	-	583,400.25	-	145,582.95	437,817.30
租赁业务	26,315,895.10	-17,768,969.85	18,377,947.08	-13,625,173.05	-4,143,796.80
其他	-	1,069,247.07	-	255,651.84	813,595.23
合计	291,058,478.99	119,643,839.35	104,628,207.12	138,641,284.78	-18,997,445.43

报告期公司实现业务毛利 11,964.38 万元，较上年同期下降 1,899.74 万元，下降幅度为 13.70%；其中手机软件受托开发业务毛利较上期减少 3,198.51 万元，手机软件许可使用业务毛利较上期减少 2,927.90 万元，主要系由于单机游戏重要的运营模式是预装在手机终端提供给最终用户，2018 年国内手机出货量同比大幅度回落，加上手机网络游戏的挤压以及公司经营战略方向的调整，导致报告期内公司手机软件许可使用及受托开发业务收入下降，本期实现销售收入 9,666.41 万元，较上年同期下降 40.73%，而两项业务平均毛利率为 88.65%，对公司盈利能力产生较大不利影响。

三、报告期净利润大幅下滑原因

报告期利润总额为 2,079.64 万元，较上年同期下降 68.09%；归属于上市公司股东的净利润为 1,015.94 万元，较上年同期下降 83.93%。净利润大幅下滑的主要原因除上述毛利下降影响外，其他原因如下：

(1) 报告期销售费用较上年同期增长 992.00 万元，增幅 61.35%，主要系合并范围内新增子公司中联畅想持有期间产生的销售费用 939.65 万元，其中业务推广费 765.97 万元，具体如下：

单位：元

项目	2018 年度	2017 年度	同比增减
人工费用	5,548,253.59	4,858,418.21	14.20%
业务推广费	18,193,853.38	7,349,133.48	147.56%
业务招待费	101,524.11	324,095.46	-68.67%
折旧及摊销	1,141,742.10	1,215,132.43	-6.04%
租金及水电管理费	761,718.05	2,156,710.69	-64.68%
其他费用	342,524.45	266,168.10	28.69%
合计	26,089,615.68	16,169,658.37	61.35%

(2) 报告期管理费用较上年同期增长 705.98 万元，增幅 28.69%，主要系 2018 年下半年起公司调整业务结构，精简多个部门及人员，导致辞退福利增加 257.70 万元；公司因筹划重大资产重组事项，导致中介咨询费较上期增长 24.3% 以及合并范围内新增子公司中联畅想持有期间产生的管理费用 207.53 万元，具体如下：

单位：元

项目	2018 年度	2017 年度	同比增减
人工费用	12,074,514.62	8,376,916.49	44.14%
咨询等中介费用	6,303,308.75	5,071,115.49	24.30%
租赁及水电管理费	2,408,317.16	1,143,539.95	110.60%
业务招待费	2,036,658.15	2,579,054.72	-21.03%
折旧及摊销	4,975,701.79	3,545,403.84	40.34%
办公费	1,756,050.62	1,651,889.82	6.31%
车辆使用费	995,460.30	856,691.90	16.20%
其他费用	1,120,849.66	1,386,453.08	-19.16%
合计	31,670,861.05	24,611,065.29	28.69%

(3) 报告期财务费用较上年同期增长 1,629.21 万元，增幅 484.79%，主要系公司银行贷款增加，发生利息支出 1,420.34 万元，较上年同期增长 189.56%；银行存款减少导致利息收入减少，本期取得利息收入 223.70 万元，较上年同期减少 73.07%，具体如下：

单位：元

项目	2018 年度	2017 年度	同比增减
利息支出	14,203,399.21	4,905,164.52	189.56%
手续费支出	84,467.12	38,239.14	120.89%
汇兑损益	880,553.83	3,096.45	28337.53%
减：利息收入	2,237,012.66	8,307,152.08	-73.07%
合计	12,931,407.50	-3,360,651.97	484.79%

(4) 报告期营业外收入较上年同期减少 202.59 万元，主要系报告期内收到的与日常经营活动无关的政府补助减少所致；营业外支出较上年同期增加 387.36 万元，主要系报告期内对外捐赠 200 万元（政府项目慈善捐款），以及发生罚款、赔偿支出 162.51 万元所致，具体如下：（罚款赔偿支出详见问题十一回复）。

单位：元

营业外收入	2018 年度	2017 年度	同比增减
政府补助	117,888.45	1,461,834.69	-91.94%
其他	1,327.85	683,292.38	-99.81%
合计	119,216.30	2,145,127.07	-94.44%
营业外支出	2018 年度	2017 年度	同比增减
非流动资产报废损失	29,946.94	-	
罚款、赔偿支出	1,625,087.27	20,200.50	7944.79%
公益性捐赠支出	2,000,000.00	-	
无法收回的款项	254,827.16	16,013.19	1491.36%
合计	3,909,861.37	36,213.69	10696.64%

四、结论

综上所述，公司 2018 年度营业收入上升、净利润下滑符合公司实际经营情况。

问题 9. 年报披露，你公司人均营业收入较 2017 年上涨 199%，但 2018 年度员工人数较 2017 年度大幅下降，销售费用、管理费用、研发费用中人工费用却呈上升趋势。请你公司结合 2018 年度公司各业务板块的业绩、员工结构变化，说明员工人数下降但营业收入及人工费用大幅增长、人均营业收入大幅上升的原因及合理性，与公司业务模式是否匹配。

回复：

一、2018年末员工情况构成如下：

单位：人

专业构成类别	2018年合计	2017年合计	母公司		中联畅想		其他子公司	
			2018年	2017年	2018年	2017年	2018年	2017年
销售人员	64	59	24	50	35		5	9
研发人员	134	327	66	318	68			9
财务人员	12	8	8	8	4			
行政人员	37	43	23	28	8		6	15
合计	247	437	121	404	115		11	33

公司2018年底员工人数合计247人，较2017年底减少190人，其中母公司期末人数121人，较期初减少283人，中联畅想纳入合并范围增加115人。公司人员减少主要是2018年下半年起，公司调整业务结构，逐步精简相关部门及员工，主要涉及研发部门及销售部门人员。

二、报告期母公司各季度末员工人数及季度职工工资情况如下：

单位：元

专业构成类别	上期期末	17年12月人均工资	一季度			二季度		
			季末人数	职工工资	加权人均月工资	季末人数	职工工资	加权人均月工资
销售人员	50	9,495.53	50	1,482,032.29	10,150.91	44	1,491,717.50	10,579.56
研发人员	318	10,254.69	265	8,528,760.02	10,850.84	216	8,285,188.03	11,459.46
财务人员	8	10,411.82	7	231,782.42	10,077.50	7	224,767.79	10,703.23
行政人员	28	11,905.88	29	1,026,978.52	12,082.10	30	1,077,532.44	12,107.11
合计	404	10,278.29	351	11,269,553.25	10,836.11	297	11,079,205.76	11,374.95
专业构成类别			三季度			四季度		
			季末人数	职工工资	加权人均月工资	季末人数	职工工资	加权人均月工资
销售人员			36	1,246,790.69	10,841.66	24	896,338.31	10,799.26
研发人员			180	6,470,924.71	11,156.77	66	3,811,407.02	11,377.33
财务人员			7	205,537.35	9,787.49	8	224,143.86	9,745.39
行政人员			24	905,717.13	11,321.46	23	813,197.78	11,785.48
合计			247	8,828,969.88	11,091.67	121	5,745,086.97	11,264.88

(注：表中职工工资不含公司应承担的社会保险费、住房公积金及职工福利费)

报告期母公司员工人数呈逐步下降趋势，人员精简主要集中在四季度，其中研发人员减幅较大；每季度工资总额也随着人员的减少呈同步下降趋势；而人均月工资逐步上升，公司优化人员结构后，对优质核心人才实行激励性薪酬政策，更大程度的激发了员工工作积极性和创造力；目前人员结构能满足公司经营发展需求，各研发项目总体进展良好，为公司稳定发展提供了保障。

三、报告期人工成本及费用发生情况如下：

单位：元

人工费用类别	2018年合计	2017年合计	母公司		中联畅想（持有期间）		其他子公司	
			2018年	2017年	2018年	2017年	2018年	2017年
受托开发成本	8,907,159.13	14,599,440.08	8,690,143.22	14,599,440.08	217,015.91			
游戏运营成本	1,763,242.91	881,409.94	1,763,242.91	881,409.94				
互联网演艺成本	818,978.88	1,393,692.91	499,042.38	1,088,265.70			319,936.50	305,427.21
租赁成本	620,756.63	836,667.00					620,756.63	836,667.00
销售费用	5,548,253.59	4,858,418.21	3,854,337.18	4,818,640.73	1,473,122.57		220,793.84	39,777.48
管理费用	12,074,514.62	8,376,916.49	10,496,095.36	7,904,594.20	537,431.36		1,040,987.90	472,322.29
研发费用	28,354,478.91	27,559,531.06	21,643,058.50	26,948,765.50	5,837,495.34	-	873,925.07	610,765.56
合计	58,087,384.67	58,506,075.69	46,945,919.55	56,241,116.15	8,065,065.18	-	3,076,399.94	2,264,959.54

(1) 报告期人工费用合计 5,808.74 万元，较上期下降 0.72%，其中受托开发业务人工成本较上期减少 569.23 万元，减幅 38.99%，主要是精简受托开发研发人员所致；

(2) 游戏运营业务人工成本较上期增加 88.18 万元，增幅 100.05%，系因为 2017 年 12 月公司筹建了上海团队，上海团队主要负责手机网络游戏的发行，包括代理游戏及自营游戏，截至 2018 年 12 月，上海团队 4 人，全年发生职工薪酬 82.88 万元；

(3) 互联网演艺业务人工成本较上期减少 57.47 万元，减幅 41.24%，主要系视频直播业务部人员精简所致；

(4) 租赁业务人工成本较上期减少 21.59 万元，减幅 25.81%，主要系公司之子公司深圳市利丰创达投资有限公司职工人数精简所致；

(5) 管理费用中的人工费用较上期增加 369.76 万元，增幅 44.14%，主要是精简员工支付的辞退福利增加 257.70 万元以及增加合并范围内子公司中联畅想人工费用 53.74 万元所致；

(6) 销售费用中母公司的人工费用较上期减少 96.43 万元，减幅 20.01%，主要是精简销售人员所致，同时因合并中联畅想导致销售费用中人工费用增加 147.31 万元；

(7) 研发费用中母公司的人工费用较上期减少 530.57 万元，减幅 19.69%，主要是精简研发人员所致，同时因合并中联畅想导致研发费用中人工费用增加 583.75 万元。

四、报告期内主要业务营业收入与人工费用的比较情况如下：

单位：元

收入分类	2018 年		2017 年		收入变动比例	人工费用变动比例
	收入金额	人工费用	收入金额	人工费用		
手机软件受托开发	90,263,086.76	8,907,159.13	127,421,000.00	14,599,440.08	-29.16%	-38.99%
手机软件许可使用	6,401,025.40	2,508,251.24	35,680,000.00	7,479,486.96	-82.06%	-66.46%
游戏运营	105,832,467.35	31,813,337.33	3,809,365.12	25,704,603.08	2678.22%	23.77%
互联网演艺	20,830,230.82	818,978.88	22,976,098.78	1,393,692.91	-9.34%	-41.24%
增值电信业务	174,479,808.42	1,123,593.00	48,229,019.18	75,791.35	261.77%	1382.48%
租赁	8,546,925.25	620,756.63	4,752,774.03	836,667.00	79.83%	-25.81%

(1) 报告期受托开发收入较上期减少 3,715.79 万元，减幅 29.16%，人工成本较上期减少 569.23 万元，减幅 38.99%；手机软件许可使用收入较上期减少 2,927.90 万元，减幅 82.06%，人工费用较上期减少 497.12 万元，减幅 66.46%；因手机软件业务市场下滑及公司经营战略方向的调整，公司精简手机软件受托开发业务及手机软件许可使用业务研发人员，减少人工开支，收入减幅与人工费用减幅相匹配；

(2) 报告期游戏运营业务收入较上期增加 10,202.31 万元，收入增长主要是母公司新开拓的游戏推广运营业务产生收入 6,142.29 万元，该业务由公司原有团队进行运营，未产生新的人工费用；新纳入合并范围的子公司中联畅想持有期实现游戏运营业务收入 3,401.45 万元，新增人工费用 731.06 万元；扣除以上两项因素影响外，游戏运营业务收入较上期增加 658.57 万元，人工费用较上期下降 120.19 万元；其中单机游戏开发人员及游戏运营人员职工薪酬随着人员精简而有所下降，网络游戏开发业务研发人员较期初减少而人工费用增加的主要原因是公司在 2017 年下半年加大了网络游戏的开发投入，从外部陆续聘请研发团队，2017 年全年发生职工工资共计 1,225.20 万元，但因网络游戏受行业整体形势影响，项目运营不如预期，2018 年 10 月起开始陆续精简人员，2018 年全年发生职工工资共计 1,720.01 万元。

(3) 报告期增值电信业务收入较上期增加 12,625.08 万元，增幅 261.77%，人工费用较上期增加 104.78 万元，主要系增值电信业务是 2017 年中期新开发的业务，初期没有专职人员，由游戏运营人员兼管，公司在 2017 年 11 月专门成立增值业务部，人工成本增加，增值电信业务在 2018 年业务规模得到迅速扩大，人均业务完成量大幅增加。

(4) 报告期租赁业务收入较上期增加 379.42 万元，增幅 79.83%，主要系公司之子公司深圳市利丰创达投资有限公司租赁业务收入在 2017 年计入集团合并的期间只有 5-12 月，2018 年利丰创达租赁业务收入较上期增加 235.32 万元，以及 2018 年新收购的子公司中联畅想产生租赁业务收入 85.43 万元；而人工费用较上期减少 25.81%，主要系利丰创达职工人数精简。

(5) 报告期互联网演艺业务收入较上期减少 214.59 万元，减幅 9.34%，人工费用较上期减少 41.24%，主要系视频直播业务部人员精简，目前公司直播业务人员能满足公司直播业务发展需求。

五、结论

综上所述，2018 年度公司员工人数及人工费用的变动情况，与公司业务模式相匹配。

问题：10. 报告期内，你公司实现非经常性损益 550 万元，占净利润的 54.15%，其中政府补助 360 万元。请你公司说明府补助的性质、计入当期损益部分的明细以及对应的会计处理。

回复：

报告期内，公司共收到政府补助 901.06 万元，计入当期损益的金额 340.61 万元，具体明细如下：

单位：元

序号	获得主体	提供补助主体	原因或项目	收到补助时间	补助形式	金额（元）	补助依据	会计处理	计入当期损益	补助类型	是否具有可持续性
1	深圳市盛讯达科技股份有限公司	2013 年 12 月公司收到深圳市发展和改革委员会跨平台游戏工程实验室软硬件采购补贴 370 万元，计入递延收益，2018 年摊销 692,600.04 元						递延收益（注 1）	692,600.04	与资产相关	否
1		深圳市福田区企业发展中心	上市公司购房支持	2018 年 2 月	银行存款	2,666,600.00	《深圳市福田区产业发展专项资金管理办法》、《深圳市福田区总部经济及上市企业发展若干政策》、《深圳市福田区支持金融业发展若干政策》	递延收益（注 1）	126,017.06	与资产相关	否
				2018 年 10 月		2,666,600.00					
2		深圳市科技创新委员会	2017 年企业研究开发资助计划第二批资助	2018 年 3 月		2,182,000.00	《关于促进科技创新的若干措施》（深发【2016】7 号）、《深圳市科技研发资金管理办法》	其他收益（注 3）	2,182,000.00	与收益相关	否
3		深圳市福田区地方税务局	代扣代缴税费奖励返还收入	2018 年 3 月		247,061.27	《关于进一步加强代扣代收代征税款手续费管理的通知》（财行〔2005〕365 号）	其他收益（注 3）	247,061.27	与收益相关	是
4	深圳市文	文化创意产	2018 年	1,090,000.00		《深圳文化创意产业振兴发	递延收益	-	与收益相	否	

序号	获得主体	提供补助主体	原因或项目	收到补助时间	补助形式	金额（元）	补助依据	会计处理	计入当期损益	补助类型	是否具有可持续性
		体旅游局	业发展专项资金	3月			展政策》	（注2）		关	
5		深圳市市场和质量管理委员会	17年第2批计算机软件著作权资助	2018年6月		40,500.00	《深圳市知识产权专项资金管理办法》（深财规【2014】18号）	其他收益（注3）	40,500.00	与收益相关	否
6	深圳市盛讯达科技股份有限公司	深圳市福田区科技创新局	2017年国家高新技术企业认定	2018年8月	银行存款	30,000.00	深圳市科技创新委员会、深圳市财政委员会关于下达2016年、2017年国家高新技术企业认定奖补资金的通知	营业外收入（注3）	30,000.00	与收益相关	否
7		深圳市社会保险基金管理局	稳岗补贴	2018年10月		72,425.53	《深圳市人力资源和社会保障局 深圳市财政委员会关于做好失业保险支持企业稳定岗位工作的通知》（深人社规【2016】1号）	营业外收入（注3）	72,425.53	与收益相关	否
8	中联畅想（深圳）网络科技有限公司	深圳市社会保险基金管理局	稳岗补贴	2018年10月	银行存款	9,913.59	《深圳市人力资源和社会保障局 深圳市财政委员会关于做好失业保险支持企业稳定岗位工作的通知》（深人社规【2016】1号）	营业外收入（注3）	9,913.59	与收益相关	是
9	深圳市悠乐软件科技有限公司		稳岗补贴	2018年10月	银行存款	1,937.19		营业外收入（注3）	1,937.19	与收益相关	是
10	深圳市方拓网络科技有限公司		稳岗补贴	2018年10月	银行存款	1,517.64		营业外收入（注3）	1,517.64	与收益相关	是

序号	获得主体	提供补助主体	原因或项目	收到补助时间	补助形式	金额（元）	补助依据	会计处理	计入当期损益	补助类型	是否具有可持续性
	限公司										
11	深圳市盛讯网络科技有限公司		稳岗补贴	2018年10月	银行存款	1,391.59		营业外收入(注3)	1,391.59	与收益相关	是
12	深圳市利丰创达投资有限公司		稳岗补贴	2018年10月	银行存款	543.15		营业外收入(注3)	543.15	与收益相关	是
13	深圳市盛讯云商科技有限公司		稳岗补贴	2018年10月	银行存款	159.76		营业外收入(注3)	159.76	与收益相关	是
2018 合计						9,010,649.72	2018 年合计	3,406,066.82			

注 1: 跨平台游戏工程实验室软硬件采购补贴及上市公司购房支持确认为与资产相关的政府补助, 初始确认递延收益分别为 370 万元、533.32 万元, 自收到款项日起在所购资产剩余使用年限内平均分摊分期计入其他收益, 2018 年确认其他收益 818,617.10 元。

注 2: 文化创意产业发展专项资金确认为与收益相关的政府补助, 用于补偿本公司以后期间相关成本费用, 初始确认递延收益 109 万元, 在确认相关成本费用期间计入其他收益, 截至本回函日, 尚未达到确认其他收益的条件。

注 3: 与收益相关用于补偿本公司已发生相关成本费用的政府补助 2,587,449.72 元在取得时直接计入当期损益, 其中与企业日常活动相关的政府补助 2,469,561.27 元计入其他收益, 与企业日常活动无关的政府补助 117,888.45 元计入营业外收入。

问题 11. 年报显示，你公司营业外支出--罚款及赔偿金支出 163 万元，请说明各赔偿或罚款支出涉及的具体事项，行政处罚对你公司的具体影响。

回复：

一、2018 年营业外支出中各赔偿及罚款支出明细如下：

单位：元

序号	性质	具体事项	罚款/赔偿单位	影响非经常性损益金额	备注
1	罚款	盛讯达科技大厦宗地逾期竣工违约金	深圳市规划和国土资源委员会龙岗管理局	891,000.00	注 1
2	罚款	未按建设工程规划许可证违规建设的违约金	深圳市龙岗区规划土地监察局	96,000.00	注 2
3	赔偿	办公楼提前解除租赁合同的违约金及赔偿款	深圳东海集团有限公司	637,166.00	注 3
4	罚款	其他	其他	921.27	
合计				1,625,087.27	

注 1：2018 年 7 月，公司与深圳市规划和国土资源委员会龙岗管理局签订《深圳市土地使用权出让合同书补充协议》，因公司 G04409-0133 号宗地（盛讯达科技大厦）建设未按《深圳市土地使用权出让合同书》约定时间竣工，需向深圳市规划和国土资源委员会龙岗管理局一次性缴纳土地违约金 891,000 元，并在补充协议签订之日起半年内竣工。2018 年 11 月，盛讯达科技大厦已完成竣工验收备案。

注 2：由于公司先前未有楼房建设经验，在盛讯达科技大厦项目建设工程中，对相关政策理解不充分，导致实际建设工程与建设工程规划许可证存在小差异，2018 年 9 月，公司收到深圳市龙岗区规划土地监察局《行政处罚决定书》，被处以 96,000 元的罚款。

注 3：因自置写字楼已满足办公需求，2018 年 5 月，公司与深圳东海集团有限公司（以下简称“东海集团”）签订《提前解除租赁合同协议》，提前退租东海国际办公楼，向东海集团支付违约金 529,166 元，支付未能达到还楼标准的赔偿金 108,000 元。

二、结论

上述赔偿/罚款均为针对单一事项的单次赔偿/处罚，不具可持续性，后续亦无争议，除影响当期非经常性损益外，对公司无其他具体影响。

问题 12. 你公司实际控制人所持公司股票基本全部质押，截至目前，部分质押股票已到期或即将到期，请详细说明实际控制人对股票质押相关风险的解决措施和计划。

回复：

经向公司实际控制人陈湧锐先生了解，其拟通过以下几方面的安排缓解股票质押相关风险：

1、作为公司董事长，在把握和定准公司发展战略的基础上，领导公司继续做好原有主业，并寻找新的发展机会，提升公司可持续发展及盈利能力，使股价充分体现公司的价值。

2、与质权人保持密切的沟通交流，筹划债务展期等偿付安排，并采取包括但不限于追加保证金、追加质押物等措施避免质押股票被强制处置。

3、积极向政府申请纾困基金的融资支持，以化解股票质押风险。

深圳市盛讯达科技股份有限公司

董事会

二〇一九年五月二十四日