

深圳市盛讯达科技股份有限公司 关于深圳证券交易所 2019 年年报问询函回复的公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

深圳市盛讯达科技股份有限公司（以下简称“盛讯达”、“上市公司”或“公司”）于 2020 年 04 月 28 日披露了《深圳市盛讯达科技股份有限公司 2019 年年度报告》（以下简称“年报”）等相关文件，并于 2020 年 05 月 15 日收到了深圳证券交易所创业板公司管理部下发的《关于对深圳市盛讯达科技股份有限公司 2019 年年报的问询函》（创业板年报问询函【2020】第 223 号，以下简称“问询函”），现对公司年报问询函中所关注的问题进行回复如下：

1. 报告期内，你公司实现营业收入 2.16 亿元，同比下降 47.51%。分产品看，公司游戏业务收入 1.11 亿元，其中中联畅想（深圳）网络科技有限公司（以下简称“中联畅想”）实现营业收入 9,813.59 万元，占比 88.67%；电信增值业务收入 8,354.54 万元，同比下降 52.12%；分地区看，公司国际业务收入 9,415.54 万元，同比增长 73.98%。归属于上市公司股东的净利润（以下简称“净利润”）-2.26 亿元，同比下降 2,322.27%，近 3 年净利润持续下滑。经营活动产生的现金流量净额为 1.35 亿元，同比增长 56.35%。

(1) 请结合业务类型、产品价格、期间费用、客户变化、同行业可比上市公司情况等，说明 2019 年度公司经营业绩大幅下滑的具体原因，公司营业收入、净利润变动与经营活动产生的现金流量净额不匹配的原因及合理性。

(2) 请说明近 3 年公司净利润持续下滑的原因，公司拟采取和已采取改善盈利能力的措施。

(3) 请结合公司目前的经营环境、业务开展情况、盈利能力指标等，说明

公司游戏业务严重依赖中联畅想的原因及合理性，公司主营业务的持续经营能力是否存在不确定性。

(4) 请说明公司提供电信增值业务服务的具体内容，定价是否公允，销售款项是否已收回。

(5) 请公司列示前五大国际客户销售明细，包括但不限于客户名称、金额、占比及销售的主要产品。

请会计师核查并发表意见。

回复：

(1) 请结合业务类型、产品价格、期间费用、客户变化、同行业可比上市公司情况等，说明 2019 年度公司经营业绩大幅下滑的具体原因，公司营业收入、净利润变动与经营活动产生的现金流量净额不匹配的原因及合理性。

1、2019 年度公司计提了大额资产减值准备 26,379.10 万元，详见本问询函“问题 3、问题 4”的回复；其他导致业绩大幅下滑的原因如下所述。

2、业务类型的变化情况

公司 2019 年度实现营业收入 21,556.33 万元，较上年同期下降 47.51%，主要原因如下：

(1) 由于手机单机游戏主要的运营模式是预装在手机终端提供给最终用户，随着 2018 年、2019 年国内手机出货量较大幅度下滑，手机制造厂商间竞争越加激烈，加上手机网络游戏的挤压，公司部分客户受到较大冲击，手机单机游戏开发业务 2018 年开始萎缩，收入出现较大幅度下滑，具体如下：

项目	2019 年		2018 年		同比增减
	金额（万元）	占营业收入比重	金额（万元）	占营业收入比重	
手机软件受托开发及分成	2,902.52	13.47%	9,026.31	21.98%	-67.84%
手机软件许可使用	-	0.00%	640.10	1.56%	-100.00%
软件技术服务收入	192.61	0.89%	62.11	0.15%	210.13%

(2) 公司顺应形势主动对游戏业务经营战略方向及业务结构进行调整，利用自身人才优势及技术优势，稳步推进移动网络游戏的研发与运营，不断延伸产品开发和创新运营模式，并于 2018 年下半年收购了子公司中联畅想，进一步丰

富了公司游戏产品类型，拓宽游戏业务规模。报告期内，公司实现第三方平台运营收入 6,381.41 万元，较上年同期上升 43.69%，具体如下：

项目	2019 年		2018 年		同比增减
	金额（万元）	占营业收入比重	金额（万元）	占营业收入比重	
第三方平台运营业务	6,381.41	29.60%	4,440.96	10.81%	43.69%

(3) 自三大运营商不限量套餐普及以来，运营商的 4G 流量红利逐渐消失，其流量收入已从短期的高速增长转变为负增长；而提速降费和“携号转网”等政策的实施，使客户占据主导地位，运营商为挽留客户出台了一系列优惠政策，利润空间进一步缩减，受此影响，公司流量业务收入下滑较大，转而寻求新的合作方向，具体如下：

项目	2019 年		2018 年		同比增减
	金额（万元）	占营业收入比重	金额（万元）	占营业收入比重	
流量业务	6,531.38	30.30%	16,739.62	40.76%	-60.98%
话费业务	917.15	4.25%	694.42	1.69%	32.08%
其他电信业务	906.01	4.20%	13.95	0.03%	6396.38%

(4) 受宏观经济及监管政策、市场竞争激烈、运营成本高等因素影响，2019 年度公司缩减了对互联网演艺业务、游戏推广业务的投入，具体如下：

项目	2019 年		2018 年		同比增减
	金额（万元）	占营业收入比重	金额（万元）	占营业收入比重	
游戏推广业务	1,134.19	5.26%	6,142.29	14.96%	-81.53%
互联网演艺	527.26	2.45%	2,083.02	5.07%	-74.69%

2019 年公司平均毛利率为 38.80%，较去年同期上升 9.67 个百分点，但因营业收入减少的缘故，营业毛利仍比去年下降了 3,600.99 万元，下降幅度 30.10%，是造成公司经营业绩下滑的主要原因之一。

3、公司期间费用情况

期间费用	2019 年		2018 年		比重变动	同比变动
	金额（万元）	占营业收入比重	金额（万元）	占营业收入比重		
销售费用	2,512.76	11.66%	2,608.96	6.35%	5.30%	-3.69%
管理费用	2,962.16	13.74%	3,167.09	7.71%	6.03%	-6.47%
财务费用	914.44	4.24%	1,293.14	3.15%	1.09%	-29.29%
研发费用	2,327.84	10.80%	3,463.65	8.43%	2.37%	-32.79%

从上表可以看出，公司各项期间费用占营业收入的比重较上年均有不同程度的增长，主要原因系 2019 年收入下滑，但期间费用中折旧与摊销、房租水电、利息支出等费用相对固定，故占比有所上升。

各项期间费用的绝对金额较 2018 年度均有不同程度的下降，其中财务费用下降 29.29%，主要系报告期美元汇率上升导致汇兑收益增加所致；研发费用下降 32.79%，主要系公司 2018 年下半年起调整业务结构，精简多个研发部门及人员所致。

4、同行业可比上市公司 2019 年度收入及毛利率情况

公司简称	游戏收入（万元）	收入同比变动	毛利率
巨人网络	254,744.31	-3.71%	83.42%
吉比特	216,712.41	31.13%	90.55%
冰川网络	39,229.94	35.22%	93.97%
艾格拉斯	28,822.89	-41.74%	96.03%
博雅互动	24,550.30	-33.50%	68.74%
联众互动	9,252.30	-62.52%	46.81%
盛讯达	11,068.45	-46.31%	85.44%

公司选取六家同行业上市公司比较其 2019 年度游戏收入和毛利率情况，从上表可以看出，有两家可比公司 2019 年实现了游戏收入的增长，四家可比公司较 2018 年游戏收入有所下降，下降幅度在 3.71%-62.52%之间，公司 2019 年游戏业务收入降幅为 46.31%；可比公司游戏业务毛利率在 46.81%-96.03%之间，不同运营模式、收入成本确认模式等均对毛利率有较大影响，公司 2019 年游戏业务毛利率为 85.44%，在可比公司中位于平均水平。

5、公司经营活动产生的现金流量净额大幅增长的原因及合理性

①现金流量表主表

单位：万元

项目	本期数	上期数	差额	变动比例
销售商品、提供劳务收到的现金	28,432.02	43,732.96	-15,300.94	-34.99%
收到的税费返还	47.20	185.26	-138.06	-74.52%
收到其他与经营活动有关的现金	2,202.41	5,202.81	-3,000.39	-57.67%
经营活动现金流入小计	30,681.63	49,121.03	-18,439.40	-37.54%
购买商品、接受劳务支付的现金	9,487.86	28,659.00	-19,171.14	-66.89%
支付给职工以及为职工支付的现金	3,457.74	6,383.23	-2,925.49	-45.83%
支付的各项税费	976.91	1,406.56	-429.65	-30.55%
支付其他与经营活动有关的现金	3,282.41	4,052.65	-770.24	-19.01%
经营活动现金流出小计	17,204.91	40,501.44	-23,296.53	-57.52%

经营活动产生的现金流量净额	13,476.72	8,619.59	4,857.13	56.35%
---------------	-----------	----------	----------	--------

从上表可以看出，销售商品、提供劳务收到的现金较去年同期下降 34.99%，与收入下滑相匹配，同时公司期末应收账款余额较期初减少 5,839.77 万元，降幅 40.24%，除收入下降的原因外，主要系报告期内公司加强应收账款管理，收回的应收账款增加所致；购买商品、接受劳务支付的现金较去年同期下降 66.89%，与成本下降相匹配，同时公司期末预付账款较期初减少 1,831.26 万元，降幅 53.47%，主要系增值电信业务规模缩减，预付款减少所致；支付给职工以及为职工支付的现金减少主要系近两年公司因业务结构调整，陆续精简多个部门及员工，导致支付的职工薪酬及福利减少所致。

②现金流量表附表

单位：万元

补充资料	本期金额
净利润	-21,087.93
加：资产减值准备	27,108.74
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	3,368.71
无形资产摊销	317.61
长期待摊费用摊销	12.56
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“-”号填列）	33.87
固定资产报废损失（收益以“-”号填列）	-
财务费用（收益以“-”号填列）	1,343.86
投资损失（收益以“-”号填列）	-2,607.43
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-123.36
递延所得税负债增加（减少以“-”号填列）	23.48
经营性应收项目减少（增加以“-”号填列）	8,983.80
经营性应付项目增加（减少以“-”号填列）	676.17
其他-中联畅想业绩补偿款	-4,573.36
经营活动产生的现金流量净额	13,476.72

从净利润调整到经营活动产生的现金流量净额的过程中可以看出，经营性净现金流增加主要是受经营性应收项目减少的影响，除上述应收账款、预付账款的影响外，其他应收款减少 857.18 万元，主要系报告期内收回的往来款增加所致；其他流动资产减少 496.96 万元，主要系预缴的企业所得税减少所致。

综上所述，报告期公司经营活动产生的现金流量净额增长是具备真实性、合理性的。

(2) 请说明近 3 年公司净利润持续下滑的原因，公司拟采取和已采取改善盈利能力的措施。

1、净利润持续下滑的原因

近三年，公司营业收入有所波动。由于手机单机游戏主要的运营模式是预装在手机终端提供给最终用户，随着 2018 年、2019 年国内手机出货量较大幅度下滑，手机制造厂商间竞争越加激烈，加上手机网络游戏的挤压，公司部分客户受到较大冲击，手机单机游戏开发业务 2018 年开始萎缩，毛利率较高的手机软件许可使用和受托开发收入持续下降。此外，公司 2017 年收购的子公司利丰创达租金收入较小，不能覆盖固定资产折旧及税费，持续造成亏损。2019 年，基于谨慎性原则，公司对存在减值迹象的资产相应计提了减值准备，因而导致净利润出现大幅下降。

2、拟采取和已采取改善盈利能力的措施

在发展主营业务的同时，公司积极拓展移动互联网行业相关业务，自 2017 年起，公司与运营商合作开展增值电信业务；

2018 年，公司收购子公司中联畅想，进一步丰富了公司游戏产品类型，拓宽游戏业务规模的同时，充分利用中联畅想在东南亚市场已有的市场营销和支付服务渠道进行游戏产品推广和运营，从而更好地实现进军海外市场的发展战略；

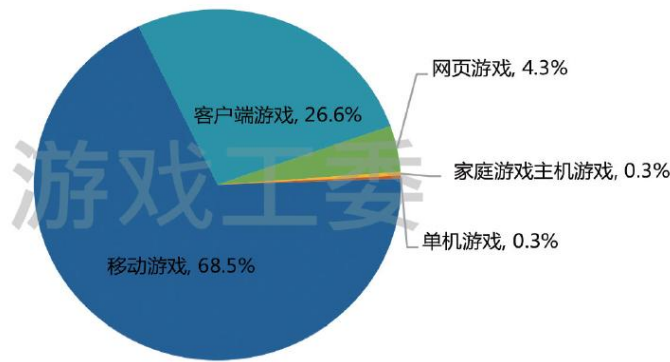
2019 年，公司合理处置部分物业，出售盛讯达科技大厦，降低后期因物业折旧带来的财务压力，盘活公司存量资产，增强公司资产的流动性，增加公司现金流，降低财务费用。

未来，公司在继续做好原有主业的同时，积极结合自身人才、技术等优势寻找新的发展机会，不断延伸产品开发和创新运营模式，改善业务盈利能力。除此之外，公司也将密切关注政策及市场动态，适时合理优化子公司利丰创达的厂房资源。

(3) 请结合公司目前的经营环境、业务开展情况、盈利能力指标等，说明公司游戏业务严重依赖中联畅想的原因及合理性，公司主营业务的持续经营能力是否存在不确定性。

1、公司游戏业务严重依赖中联畅想的原因及合理性

根据《2019 年中国游戏产业报告》显示，2019 年中国游戏产业整体保持稳中向好、稳中有升的良好态势。按细分市场分析，中国移动游戏市场实际销售收入保持持续上升，客户端游戏市场和网页游戏市场继续萎缩，实际销售收入和市场份额占比下降较为明显，家庭游戏主机游戏和单机游戏占比极低，仅为 0.3%。国际方面，中国游戏企业持续布局海外市场，中国游戏产品在国际上的核心竞争力不断增强，中国游戏产业的海外市场规模有望进一步扩大。



中国游戏产业细分市场收入占比

数据来源：中国音数协游戏工委（GPC）& 国际数据公司（IDC）

2019 年，公司主要业务包括游戏业务、电信增值业务和租赁业务等。

公司游戏业务包括游戏软件开发、游戏运营推广。公司前期手机单机游戏开发业务主要的运营模式是预装在手机终端提供给最终用户使用，随着 2018 年、2019 年国内手机出货量较大幅度下滑，手机制造厂商间竞争越加激烈，加上手机网络游戏的挤压，公司部分客户受到较大冲击，手机单机游戏开发业务 2018 年开始萎缩，毛利率较高的手机软件许可使用和受托开发收入持续下降。

2018 年国内版号审批暂停几乎贯穿整年，公司通过收购同行业的中联畅想，从而更好地实现进军海外市场的发展战略，应对激烈的市场竞争。中联畅想主要从事面向海外市场的休闲社交棋牌类移动网络游戏的研发与运营，在长期的发展过程中积累了丰富的行业经验，具有较强的实力。目前，中联畅想仍是印尼及泰国的休闲棋牌市场的头部企业，旗下 Topfun 品牌的游戏位列印尼热推广告前列，其发展前景良好。公司利用中联畅想已有的东南亚游戏市场渠道，对已有的多元化产品进行推广，并进一步开拓尚未开发的游戏细分领域，更全面的提升自身在游戏市场的综合竞争力，有效提升公司盈利能力。

2019 年 10 月，中联畅想成为公司全资子公司，也是公司较重要的子公司。公司分两次以 75,000.00 万元总对价收购中联畅想 100% 股权，其中，募集资金占比为 41.23%，公司自有资金或自筹资金占比为 58.77%。根据数据可知，公司投入较多资金用于收购中联畅想，目前公司游戏业务的营业收入以中联畅想为主，与公司前期资金投入比例相符。此外，手机软件许可使用和受托开发收入等游戏业务收入的减少，进一步提高了中联畅想收入占游戏业务收入的比重。

单位：万元

项目	2019 年度		2018 年度	
	收入	占营业收入比重	收入	占营业收入比重
游戏业务	11,068.45	51.35%	20,613.93	50.19%
电信增值业务	8,354.54	38.76%	17,447.98	42.48%
互联网演艺业务	527.26	2.45%	2,083.02	5.07%
租赁业务	1,606.08	7.45%	854.69	2.08%
供应链业务			58.34	0.14%
其他业务			12.26	0.03%
合计	21,556.33	100.00%	41,070.23	100.00%

单位：万元

公司名称	公司类型	主要业务	年度	注册资本	总资产	净资产	营业收入	营业利润	净利润
中联畅想(深圳)网络科技有限公司	子公司	互联网技术开发、计算机软硬件技术开发及销售	2019 年度	11000	34,554.11	30,356.84	9,813.59	6,190.42	5,337.90
			2018 年度	11000	27,885.62	24,868.79	11,660.11	6,774.71	6,141.57

综上所述，公司游戏业务以中联畅想为主是合理的。

2、是否存在不确定性：公司主营业务的持续经营能力不存在不确定性。

面对多变的市场竞争，公司顺应游戏行业的发展趋势，通过自营、投资、收购等方式，巩固游戏业务，拓展新业务。2019 年，公司研发投入为 2,353.88 万

元，占营业收入的 10.92%，研发人员数量占比达 56.60%。公司始终将研究开发作为业务发展的基础，持续提高研发人员的专业综合能力，并在研发方面维持较稳定的投入。此外，公司前期收购的全资子公司中联畅想，属于同行业收购，能进一步丰富公司的游戏产品类型，拓宽游戏业务规模。中联畅想主要从事面向海外市场的休闲社交棋牌类移动网络游戏的研发与运营，公司充分利用中联畅想在东南亚市场已有的市场营销和支付服务渠道进行游戏产品推广和运营，从而更好地实现进军海外市场的发展战略。未来，公司将继续做好原有主业，积极结合自身人才、技术等优势，致力于为客户和玩家提供优秀的游戏产品。因此，公司主营业务的持续经营能力不存在不确定性。

(4) 请说明公司提供电信增值业务服务的具体内容，定价是否公允，销售款项是否已收回。

电信增值业务主要经营模式是公司向移动、电信等基础运营商或其代理商以较低折扣取得流量、话费等充值产品后，对第三方客户进行销售。双方以相关计费系统和对账单作为结算依据，以实际使用金额定期结算。增值电信业务高度市场化和透明化，交易定价是基于基础运营商提供的价格，公司在此基础上参考市场价格水平给予一定的折扣，定价合理、公允。

2019 年度增值电信业务实现营业收入 8,354.54 万元，期末应收账款余额为 431.46 万元，占收入比重 5.16%，应收账款周转天数为 40.08 天，销售回款情况良好。

2019 年 12 月 31 日公司电信增值业务应收账款前五名截至本函回复日的回款情况如下：

客户	期末金额 (万元)	期末已计提减 值准备	计提比例	2020 年回款金 额 (万元)	回款比例
客户一	80.13	16.87	21.06%	20.00	24.96%
客户二	160.89	11.15	6.93%	50.00	31.08%
客户三	39.90	8.41	21.07%	20.00	50.13%
客户四	51.51	3.57	6.93%	51.51	100.00%
客户五	91.50	27.66	30.23%	1.50	1.64%
合计	423.93	67.67	15.96%	143.01	33.73%

注：因业务调整，公司与客户一、客户三及客户五不再合作，考虑到信用损失风险增加，公司对此单独进行减值测试并单项计提坏账准备；客户二是公司常年优质客户，

公司给予的信用期相对较长。

(5) 请公司列示前五大国际客户销售明细，包括但不限于客户名称、金额、占比及销售的主要产品。

前五名国际客户销售明细如下：

排名	客户名称	金额 (万元)	收入占 比	主要产品
1	BLUE MOBILE INTERNATIONAL CO., LTD.	1,358.08	6.30%	海外休闲棋牌游戏
2	GOOGLE PLAYMENT CORT.	1,271.08	5.90%	海外休闲棋牌游戏
3	Coda Payments PTE LTD.	1,258.41	5.84%	海外休闲棋牌游戏
4	GLOBIMEDIA NETWORK PTE. LTD.	868.09	4.03%	海外休闲棋牌游戏
5	MOL Access Portal Co., Ltd	755.05	3.50%	海外休闲棋牌游戏

会计师核查意见：

我们对此执行的核查程序如下：

(1) 在审计过程中，针对发现的应收账款回款、资产减值、偿债能力、持续盈利能力（包括游戏业务是否依赖中联畅想）等问题访谈管理层，了解管理层是否做出了相关的应对措施；

(2) 对各类业务合同进行检查，识别与业务的风险和报酬转移相关的合同条款与条件，评价收入确认时点是否符合企业会计准则的要求；

(3) 对不同业务的重要客户进行函证，复核收入的真实完整性；

(4) 对不同业务的重要客户进行访谈，并从各渠道查询客户的信息，以确认客户的真实性；

(5) 对收入，尤其是中联畅想的收入进行真实性核查，与去年同期对比，分析各业务收入出现变动的原因及合理性；

(6) 对期间费用进行审计，分析期间费用波动的原因及合理性；

(7) 关注引起现金流变动的原因，并分析其合理性。

经核查，我们认为公司收入变动主要与经营环境发生变化及公司调整业务方向有关。受市场竞争影响，公司游戏软件开发业务板块萎缩，近两年公司开始发挥资金优势，在各类业务中摸索，目前除海外棋牌游戏外，公司仍需要寻找其他新的增长点。2018年和2019年公司陆续收购中联畅想，是因为公司将海外游戏业务作为未来的主要布局方向，所以短期内游戏业务的业绩对中联畅想的依赖会

比较强，未来公司依然会将研发作为业务的核心，积极布局和探索更多的业绩增长点。

2. 报告期内，你公司游戏业务毛利率为 85.44%，电信业务毛利率为 1.4%，租赁业务毛利率为-67.60%，不同业务毛利率差异较大。

(1) 请结合各类业务的具体构成、公司的主营业务模式等，说明不同业务毛利率差异较大的原因及合理性。

(2) 请结合销售价格、收入成本确认、同行业可比上市公司情况，说明游戏业务毛利率较高的原因及合理性。

(3) 请分业务报备前五大客户，及其对应的销售收入、销售产品、与上市公司股东及董监高人员是否存在关系、应收账款余额及账龄和截至回函日款项回收情况。

请会计师核查并发表意见。

回复：

(1) 请结合各类业务的具体构成、公司的主营业务模式等，说明不同业务毛利率差异较大的原因及合理性。

公司披露的业务包括：

项目	收入（万元）	成本（万元）	毛利率
游戏业务	11,068.45	1,611.96	85.44%
电信增值业务	8,354.54	8,237.98	1.40%
互联网演艺业务	527.26	651.15	-23.50%
租赁业务	1,606.08	2,691.85	-67.60%
合计	21,556.33	13,192.93	38.80%

每项业务的具体构成情况如下：

(一) 游戏业务

项目	项目收入（万元）	项目成本（万元）	毛利率（%）	收入占比（%）
游戏运营业务	7,515.60	1,573.69	79.06	67.90
受托开发业务	3,095.13	26.04	99.16	27.96
版权授权业务	244.54	12.23	95.00	2.21
视频广告业务	213.18	-	100.00	1.93

合计	11,068.45	1,611.96	85.44	100.00
----	-----------	----------	-------	--------

1、游戏运营业务

(1) 游戏运营业务的模式

游戏运营业务模式分为第三方平台游戏运营和游戏推广运营。

1) 第三方平台联合运营是指公司将自主开发或通过代理等方式获得的游戏产品交由第三方游戏运营平台运营。在第三方平台联合运营模式下,游戏玩家需要注册成第三方平台的用户,在第三方平台的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币后,再在游戏中购买虚拟道具。第三方游戏平台公司负责平台的运营、推广、充值服务以及计费系统的管理,公司与游戏开发商联合提供技术支持服务。公司按照与第三方游戏平台公司合作协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误时确认收入。

2) 游戏推广运营是指公司在取得不同游戏平台的游戏推广资格后,将游戏向各游戏渠道推广商(公会)予以推广。由于游戏平台的收入来源于各游戏渠道推广商玩家的充值收入,故公司按照与游戏平台合作协议所约定的分成比例计算金额,并在获取游戏平台结算对账单核对无误后确认收入。

(2) 游戏运营业务具体分类统计如下:

项目	收入(万元)	成本(万元)	毛利率	收入占比
第三方平台运营业务	6,381.41	470.41	92.63%	84.91%
游戏推广业务	1,134.19	1,103.28	2.73%	15.09%
合计	7,515.60	1,573.69	79.06%	100.00%

1) 第三方平台游戏运营业务按与第三方平台对账后的净额确认收入,成本主要是相关服务器成本以及代理游戏的分成成本,所以毛利率较高。

游戏联运业务中孙公司香港欢乐畅想科技有限公司的业务收入占比达 85% 以上。香港欢乐畅想科技有限公司联运业务主要源于印尼、泰国等东南亚国家运营的棋牌游戏收入。海外棋牌游戏于 2015 年开始上线运营,目前已达到成熟的运营水平,在海外细分游戏市场逐渐形成了领先优势,经营业绩良好,已建立一定口碑,报告期能带来可观的流水收入。香港畅想的联运业务成本主要为服务器成本和系统维护人员的成本,故毛利率较高,2019 年情况如下:

项目	收入(万元)	成本(万元)	毛利率	占联运收入比例
海外棋牌游戏收入	5,437.40	180.94	96.67%	85.21%

2) 游戏推广运营业务系公司向各游戏渠道推广商推广不同发行平台的游戏，发行平台按分成比例分成给公司后，公司要再对外分成给各游戏渠道推广商，在此过程中，公司提供中介服务，故毛利较低，由于公司承担了结算风险所以按全额确认收入，因此导致毛利率较低。

2、受托开发软件流水分成业务

(1) 运营模式

公司接受客户的委托，开发相关游戏产品，开发完成提交客户，经验收后，公司向客户收取固定制作费，在游戏成功上线运营后按合同约定的分成比例向客户收取充值流水分成款。

(2) 具体分类如下：

项目	项目收入（万元）	项目成本（万元）	毛利率（%）	收入占比（%）
受托开发游戏分成	2,902.52	-	100.00	93.78
软件产品技术服务	192.61	26.04	86.48	6.22
合计	3,095.13	26.04	99.16	100.00

公司受托开发游戏分别在 2017 年和 2018 年交付完成，并进入运营阶段，后续无需公司发生额外的成本，所以毛利率为 100%。通常来说，在后续运营过程中，系统维护等技术服务工作由客户自行负责，或者客户付费给公司维护，公司所发生的维护成本主要为人员成本，所以毛利率相对较高。

3、版权授权业务

版权授权业务是指公司将代理版权再授权给第三方使用，在合同约定的授权期内分期确认对第三方的版权收入。根据与授权方的合同约定，公司需向授权方支付该版权所有收益的 5% 作为分成成本，所以毛利率为 95%。

4、视频广告业务

视频广告业务是指公司在游戏内插播广告，玩家在玩游戏的过程中对广告予以点击或者观看，公司与广告商根据点击量或观看次数进行结算。在此业务中，公司仅需提供播放平台，无相应成本支出，故毛利率为 100%。

(二) 电信增值业务

1、运营模式

电信增值业务主要是指公司以较低的折扣自基础运营商处取得流量、话费后对外销售。由于流量、话费属于实时消耗型数据，故以客户实际使用作为收入确

认时点,公司以客户消耗的金额确认收入以及对应确认与基础运营商应结算的成本。

2、具体分类如下:

项目	收入(万元)	成本(万元)	毛利率	收入占比
流量业务	6,531.38	6,494.31	0.57%	78.18%
话费业务	917.15	908.98	0.89%	10.98%
其他电信业务	906.01	834.69	7.87%	10.85%
合计	8,354.54	8,237.98	1.40%	100.00%

其他电信业务主要包括短信业务、移动推广业务、物联网卡业务及 VDC 业务。导致电信业务毛利率低的主要是流量业务及话费业务。由于公司以获取更大的用户基数为短期主要目标,故流量业务和话费业务销售定价比较低。

公司 2017 年-2019 年电信业务毛利率如下:

年份	2019 年	2018 年	2017 年
毛利率	1.40%	1.22%	0.28%
较上期增减	0.18%	0.94%	

公司于 2017 年开始进入电信业务行业,随着公司运营时间的增加,对该行业了解逐步增加,在流量业务受到挤压的情况下,转而与运营商寻求新的合作方向,2019 年其他电信业务增长较快,而其他电信业务的毛利率相对较高,带动了整体毛利率的增长。

(三) 互联网演艺业务

1、运营模式

公司所属主播在第三方直播平台提供互联网演艺服务,用户在第三方直播平台注册并充值后获得虚拟货币,观看直播时以虚拟货币购买虚拟礼物赠送给主播。公司按照与第三方直播平台公司合作协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误时确认收入。

2、具体情况

一般来说,平台、公司、主播费的分成比例为 30:10:60,综合考虑公司提供的人员成本、租赁成本、设备折旧等支出后,毛利率很低。因 2019 年公司终止该业务,所以将相关未到期的经纪合同等一次性摊销完毕,导致 2019 年毛利率为负数。

(四) 租赁业务

1、运营模式

公司租赁业务主要是经营租赁，公司将自有房产对外出租，以获取租金收益。

2、具体情况

租赁业务毛利率为负数，主要是因为受到政策和市场的限制，租金收入较小，但相应的折旧及税费金额为固定成本支出，故导致租金收入无法覆盖租赁成本。

综上所述，公司不同业务面临的内外部环境不同，公司对不同业务运营的理念也不同，故业务间毛利率不具有可比性，存在较大差异为合理现象。

(2) 请结合销售价格、收入成本确认、同行业可比上市公司情况，说明游戏业务毛利率较高的原因及合理性。

1、游戏业务情况如下：

项目	收入（万元）	成本（万元）	毛利率
第三方平台运营业务	6,381.41	470.41	92.63%
游戏推广业务	1,134.19	1,103.28	2.73%
受托开发游戏分成	2,902.52	-	100.00%
软件产品技术服务	192.61	26.04	86.48%
版权授权业务	244.54	12.23	95.00%
视频广告业务	213.18	-	100.00%
合计	11,068.45	1,611.96	85.44%

各项目的收入成本确认内容详见“第一问、游戏业务”。

2、同行业可比公司毛利率

公司	2019 年
博雅互动	68.74%
联众互动	46.81%
巨人网络	83.42%
吉比特	90.55%
艾格拉斯	96.03%
冰川网络	93.97%
行业平均	79.92%
公司毛利率	85.44%

公司毛利率处于行业平均水平，同行业公司毛利率差异较大，主要原因是收入、成本确认模式不同：

公司	收入核算方式	成本核算方式
博雅互动	博雅互动收益在已提供服务予付费玩家时确认，若为消耗类虚拟物品，则当该等物品按每回游戏收取固定费用的形式消耗时确认收益。	主要的营业成本包括按平台及第三方付款供应商划分的佣金支出和其他支出等。
联众互动	1、自主开发的游戏及特许游戏销售虚拟货币及预付游戏卡所收取的所得款项按递延收入入账，并按照玩家的消耗虚拟物品（通过虚拟货币会点卡兑换）价值占递延收入的比例确认收入。2、第三方运营的游戏于付费玩家购买虚拟货币交换相关游戏可消耗或耐用虚拟物品时确认收入，并于扣除与游戏开发商分成收入的部分后确认收入。	主要的营业成本包括游戏特许持有人以及第三方分销及付款渠道所收取的佣金等。
巨人网络	本集团在自主运营及游戏平台联合运营模式下均构成主要责任方，收入应来自于最终玩家的收入总额确认。但是若干游戏平台不时向玩家提供各种营销折扣，以鼓励玩家于该等平台消费。个人玩家支付的实际价格可能低于游戏币或道具的标准价格。该等营销折扣本集团无法可靠追踪，也不会由本集团承担，故本集团无法合理估计总收入金额（即玩家支付的实际价格）。与该等平台相关的收益按已收或应收款的公允价值计量，即自该等第三方平台所得的净额。其他游戏平台并无向玩家提供折扣的情况，就该等平台而言，收入按个人玩家购买总额确认，而该等平台收取的佣金则确认为销售费用入账。	年报未披露
艾格拉斯	公司开发、发行的游戏产品授权游戏平台运营（包括独家授权运营和授权联合运营），公司将取得的游戏收入扣除相关费用后按照协议约定的分成比例计算确认收入。	年报未披露
吉比特	联合运营收入主要系与联合运营商联合推广运营取得的收入。公司将从联合运营商处收取的联合运营分成收入区分道具的性质分别确认收入。	年报未披露
冰川网络	公司营业收入为网络游戏收入，具体包括游戏的自主运营、联合运营、分服运营及授权金收入，游戏运营收入采用道具收费模式，将道具分为一次性道具、有使用期限的道具和永久性道具三类，对不同的道具类型采用不同的收入确认方法。	年报未披露
公司	公司按照与第三方平台签订的合作协议所约定的分成比例计算分成金额，经双方核对无误后确认收入。	主要的营业成本包括服务器成本、人员成本、代理游戏的分成成本等。

公司与第三方平台按照扣除渠道费、以及运营地所在国相应的税款后的金额进行对账，并开票结算，故公司按与第三方平台的最终结算金额以净额确认收入，同行业公司博雅互动、联众互动将渠道商费用作为佣金支出计入成本；巨人网络

区分平台是否有营销折扣,存在营销折扣的按净额确认收入,不存在营销折扣的,按全额确认收入,并将平台收取的佣金计入销售费用;艾格拉斯对于授权平台联合运营的游戏,按扣除相关费用后约定的分成比例以净额确认收入;吉比特和冰川网络将来自于联合运营商处的收入按不同道具的性质分别确认收入。

综上所述,由于行业内公司收入确认方法不尽相同,导致各公司间毛利率波动也比较大。公司对于海外棋牌业务,与各第三方平台约定由平台方扣除税收款项及相关费用后,再与公司按合同约定的比例进行分成(公司分成比例通常为60%-70%),故公司毛利率相对较高。

(3) 请分业务报备前五大客户,及其对应的销售收入、销售产品、与上市公司股东及董监高人员是否存在关系、应收账款余额及账龄和截至回函日款项回收情况。

该问题回复已报备。

会计师核查意见:

我们对此执行的核查程序如下:

(1) 对各类业务合同进行检查,识别与业务的风险和报酬转移相关的合同条款与条件,评价收入确认时点是否符合企业会计准则的要求;

(2) 对重要的游戏进行 IT 审计,通过活跃用户、APRU 值等关键数据来分析游戏业务的真实性;

(3) 抽查合同、结算单等原始资料,复核入账金额的准确性;

(4) 与历史年度毛利率进行对比,分析复核收入、成本入账的合理性;

(5) 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。

(6) 对重要客户进行访谈,查看客户运营游戏的记录,确认收入的真实性。

(7) 结合银行流水,复核回款方是否都是账载客户。

经核查,我们认为公司各业务表现形态不同,不同业务的毛利率差异较大具有其特性,具体分析后,毛利率处于合理区间内。

3. 你公司分别于 2018 年 7 月和 2019 年 8 月通过并购取得中联畅想 67%和 33%的股权，累计形成商誉 3.56 亿元。报告期内，你公司计提商誉减值准备 1.58 亿元。

(1) 请结合游戏行业情况及政策、中联畅想主要客户、主要产品情况、经营业绩及变动趋势、业绩承诺完成情况、盈利预测等方面，核实中联畅想经营业绩的真实性，并说明公司以前年度对中联畅想商誉减值准备计提的充分性和准确性，以及在 2019 年计提大额商誉减值准备的原因及合理性，相关会计估计判断和会计处理是否符合《企业会计准则》的规定。

(2) 请结合中联畅想近两年业绩承诺金额、主要游戏的生命周期，分月份列示中联畅想净利润金额，说明公司 2019 年 8 月并购中联畅想少数股权评估过程，包括重要假设和参数的选取过程、选取依据及选取的合理性，以及并购时点是否已经出现商誉减值迹象。

(3) 请结合上市公司现金流、负债情况、付款进度安排等，补充说明并购中联畅想少数股权的资金来源及对上市公司财务状况的影响。

请会计师核查并发表意见。

回复：

(1) 请结合游戏行业情况及政策、中联畅想主要客户、主要产品情况、经营业绩及变动趋势、业绩承诺完成情况、盈利预测等方面，核实中联畅想经营业绩的真实性，并说明公司以前年度对中联畅想商誉减值准备计提的充分性和准确性，以及在 2019 年计提大额商誉减值准备的原因及合理性，相关会计估计判断和会计处理是否符合《企业会计准则》的规定。

1、行业情况

根据《2019 年中国游戏产业报告》，2019 年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达 115.9 亿美元（折合人民币为 825.2 亿元），增长率 21.0%，保持稳定增长。这一变化受到多方面因素影响，首先，中国游戏市场发展迅速，游戏研发水平不断提高，从而增强中国自研产品在海外的竞争优势；其次，国内市场生存压力较大，很多企业为求生存必须在海外市场寻找机会；最后，近年来海外市场的潜力正在慢慢展现，也吸引了中国游戏企业布局海外。随着海外市场被深入挖掘，国内许多厂商在出海时也不再局限于传统的题材和品类，各类游戏类型

均有亮眼作品。

2、行业政策

近几年社会各界对未成年人沉迷游戏、过度消费等现象十分关注，为建立行业规范，加强行业自律，保护青少年及游戏分级的考虑，2018年3月29日，原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》，称所有游戏版号的发放全面暂停，版号冻结期间，多达几千款游戏审批积压。直至2018年12月，国家新闻出版广电总局官网才挂出了国产网络游戏审批信息的表格，意味着游戏版号重开，同时80款游戏拿到了通行证。

2019年2月中国新闻出版总署再次对网络游戏的申请材料格式进行调整，同时暂停了接收游戏申请材料，游戏版号审批再次暂停。2019年4月，原国家新闻出版广电总局官网显示，《出版国产电脑网络游戏作品申请书》或《出版国产移动游戏作品申请表》，以及《出版境外著作权人授权互联网游戏作品申请书》已经上线，游戏版号申请正式重启。截止目前，根据《中国网络游戏行业商业模式创新与投资机会分析报告》，自2018年收紧版号后，到目前实际发放的游戏版号数量仅为1000余款，尽管版号已逐步恢复开放，但市场还未完全复苏。

受上述政策影响，国内大量游戏厂商开始进驻海外游戏市场，尤其是东南亚游戏市场，游戏市场逐步向头部企业集中，中小游戏企业开始面临激烈的竞争市场。

3、中联畅想的主要客户及产品

收入客户	主要产品	收入金额（万元）
客户一	海外休闲棋牌类游戏	1,486.27
客户二	海外休闲棋牌类游戏	1,416.25
客户三	海外休闲棋牌类游戏	1,357.62
客户四	海外休闲棋牌类游戏、视频广告	1,271.08
客户五	海外休闲棋牌类游戏	1,258.41
合计		6,789.63
占收入比重		69.19%

4、中联畅想经营业绩及业绩承诺完成情况

项目	2018年	2019年

业绩承诺金额	6,000 万元	7,500 万元
实际完成金额	6,109.84 万元	5,309.28 万元
完成率	101.83%	70.79%

5、中联畅想两年盈利预测情况

项目		2018 年	2019 年
预测收入（万元）	未来五年	89,466.50	51,832.90
	永续期	18,978.73	11,918.09
预测成本、费用（万元）	未来五年	30,901.00	27,094.57
	永续期	6,576.01	6,141.73
预测息税前利润（万元）	未来五年	58,565.50	24,738.33
	永续期	12,402.72	5,776.36
折现率（税前）	未来五年	16.86%–18.61%	18.17%–18.94%
	永续期	18.61%	18.94%
现金流量现值（万元）		67,447.02	30,888.72

造成两年预测现金流量现值出现较大差异的原因主要是收入预测数值的调整，同时受行业风险影响，对折现率进行了小幅调增。

6、以前年度商誉减值计提的充分性以及 2019 年大额计提商誉的合理性说明
2018 年中联畅想完成了业绩承诺，且当时海外市场竞争尚未如现在这般激烈，所以相对来说，管理层积极性较高，对未来预测也比较乐观，2018 年 12 月 31 日，未发现业绩下滑等迹象，经预测后商誉也不存在减值。

2019 年由于国内版号停发影响游戏企业的运营，导致大量游戏厂商纷纷进驻海外，造成海外市场竞争激烈，公司的获客成本和推广成本均大幅上升，以及公司管理层原预计上线的游戏未能成功上线运营，导致 2019 年未能完成业绩承诺，上述因素使得管理层对未来的预测偏向保守稳健，经预测后，公司对商誉充分计提了减值。

7、企业会计准则与监管提示的规定

《企业会计准则第 8 号-资产减值》“第二十三条 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。”

《会计监管风险提示第 8 号——商誉减值》“对因企业合并所形成的商誉，

不论其是否存在减值迹象，都应当至少在每年年度终了进行减值测试。”“公司应结合可获取的内部与外部信息，合理判断并识别商誉减值迹象。当商誉所在资产组或资产组组合出现特定减值迹象时，公司应及时进行商誉减值测试，并恰当考虑该减值迹象的影响。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。”

根据上述会计准则与监管提示的规定，公司于每个年度终了均对商誉进行了减值测试。2019 年第四季度中联畅想已出现无法完成业绩承诺的迹象，所以公司管理层委托评估机构对商誉进行了减值测试，然后对可回收金额小于资产组账面价值的部分计提减值准备，符合相关的企业会计准则的规定。

8、对中联畅想业绩真实性的核查

中联畅想收入主要分棋牌游戏收入和受托开发游戏流水分成收入，对这两类业务分别核查如下：

（1）棋牌游戏收入核查过程

①获取与第三方支付渠道签订的年度合同进行检查，与上年合同进行对比，检查两年合同中关于分成比例等事项是否存在重大差异；

②对重要的棋牌游戏进行 IT 核查，通过活跃用户、APRU 值等关键数据来分析游戏业务的真实性；

③抽查结算单、发票等原始资料，复核入账金额的准确性；

④对重要客户进行函证；

⑤对本年新增重要客户进行访谈，了解业务真实性；

⑥检查客户期后回款金额，并检查回款单位是否与合同约定一致。

（2）受托开发游戏流水分成收入核查过程

①检查合同约定的关于流水分成的条款，复核账面确认金额占充值的比重是否与合同约定的比例一致；

②获取客户提供的后台查询窗口，导出用户充值流水数据，测算账面入账金额的准确性；

③访谈客户，并询问客户关于游戏运营地、运营状况等信息，由客户操作并演示游戏；

- ④对客户进行函证，取得核对相符的询证函回函；
- ⑤检查期后回款，并检查回款单位是否与合同约定一致。
- 经核查，中联畅想已公允反映其财务状况和经营成果。

(2) 请结合中联畅想近两年业绩承诺金额、主要游戏的生命周期，分月份列示中联畅想净利润金额，说明公司 2019 年 8 月并购中联畅想少数股权评估过程，包括重要假设和参数的选取过程、选取依据及选取的合理性，以及并购时点是否已经出现商誉减值迹象。

1、中联畅想近两年业绩承诺金额

项目	2018 年	2019 年
业绩承诺金额	6,000 万元	7,500 万元

2、主要游戏的生命周期

棋牌游戏由于其本身特有的地方娱乐性、简易操作性等特性，导致用户黏性高，生命周期远高于其他网络游戏。中联畅想在东南亚地区运营的棋牌游戏是在调研了东南亚地方人的习惯后开发的游戏，2015 年产品一经推出，很快占据了下载排行榜的前列，2019 年中联畅想在印尼运营的 Domino 游戏（由各类游戏包组成）仍然分别排名第 3 和第 7 位。

随着东南亚棋牌市场竞争加剧，公司新用户的获客成本增加，所支付推广费增加，经 IT 核查，老用户的留存率相对比较稳定，只要公司能持续运营推广，同时加深对用户行为习惯的分析后不断的对玩法进行升级，该类棋牌游戏仍能维持较长的生命周期。

3、中联畅想 2019 年各月净利润

月份	金额（万元）
2019 年 1 月	467.75
2019 年 2 月	391.10
2019 年 3 月	470.32
2019 年 4 月	393.90
2019 年 5 月	374.42
2019 年 6 月	332.42
2019 年 7 月	602.86

月份	金额（万元）
2019 年 8 月	400.28
2019 年 9 月	490.75
2019 年 10 月	526.82
2019 年 11 月	465.93
2019 年 12 月	421.36
合计	5,337.90

4、评估情况

2017 年 11 月，北京中企华资产评估有限责任公司以 2017 年 9 月 30 日为基础对中联畅想 100% 股权进行了评估并出具了中企华评报字(2017)第 4239 号资产评估报告书。经评估，中联畅想整体评估值为 85,030.08 万元。各方经协商一致，约定中联畅想 100% 股权定价为 75,000.00 万元，公司以现金的方式支付股权款。2018 年 7 月，公司以现金的方式完成对中联畅想 67% 股权的收购。

2019 年 8 月，公司筹划收购中联畅想剩余 33% 股权，考虑到以现金方式收购股权时交易对价已经比评估价值低 1 亿元，加上中联畅想 2019 年 1-7 月的净利润未出现明显波动，故而公司在 8 月份收购少数股权时，参考前次交易价格，未重新对中联畅想股权价值进行评估。经双方协商后确定以 24,750.00 万元现金收购中联畅想剩余 33% 少数股权。

从各月利润表的情况来看，并购时点未出现明显的减值迹象。

(3) 请结合上市公司现金流、负债情况、付款进度安排等，补充说明并购中联畅想少数股权的资金来源及对上市公司财务状况的影响。

公司收购中联畅想少数股权的资金来源为自有资金或自筹资金。假设中联畅想 2020 年及 2021 年可以完成业绩承诺，公司应支付的股权转让款如下：

单位：万元

项目	2020 年	2021 年	2022 年
应付股权转让款	6,006.76	10,603.13	10,603.13

截至 2020 年 4 月 30 日，母公司账面货币资金余额为 23,312.48 万元，除货币资金、预付账款外的流动资产为 8,971.81 万元；母公司资产负债率为 37.19%，有息负债较低，可申请银行贷款；母公司持有的非流动金融资产 5,826 万元对应

的股权投资相对活跃，亦可变现；公司可以采取安排中联畅想分红的方式进行支付；公司存在各种筹集资金的方式，支付股权转让款不会对公司财务状况及经营状况产生重大影响。

会计师核查意见：

我们对此执行的核查程序如下：

- (1) 访谈中联畅想管理层关于两年度预测值发生大额变化的原因；
- (2) 获取上年预测的游戏相关的可行性研究报告、已开发出的游戏截图，询问管理层以及相关运营人员游戏未能如期上线运营的原因；
- (3) 分析上年商誉减值测试与本年商誉减值测试结果的差异原因及合理性；
- (4) 获取中联畅想收益法预测表，将预测表所包含的财务数据与实际经营数据和未来经营计划对比，评估预测表的合理性；
- (5) 与评估专家沟通，复核评估报告中所使用的重要的假设和方法，以及取用的关键参数的相关性和合理性，分析验证商誉减值测试模型的计算准确性；
- (6) 评价管理层委聘的外部评估专家的胜任能力、专业素质和客观性；评价评估专家的工作结果或结论的相关性和合理性，工作结果或结论与其他审计证据的一致性。

经核查，在收购时点未发现明显的商誉减值迹象，本次商誉减值主要是因为受国内版号停发影响，各游戏厂商进驻东南亚市场，导致市场竞争加剧，获客难度和推广成本持续上升，同时 9 月份主要支付渠道商之一停止了游戏运营业务，公司对渠道商进行切换，过程中流失部分客户，对收入也产生不利影响，上述因素综合导致了本次商誉出现大额减值。

4. 你公司投资性房地产期末余额为 52,881.3 万元，其中 33,594.6 万元投资性房地产存在权利受限情况，主要系借款抵押。公司 2019 年度计提减值准备 10,362.48 万元。

(1) 请说明投资性房地产的具体构成、形成时间，划分为投资性房地产的会计处理和依据。

(2) 请结合相关投资性房地产运营情况、周边可比房价或地价及其变动趋

势，说明公司以前年度减值准备计提的充分性和准确性，2019 年度资产减值准备计提是否充分、合理，会计处理是否符合《企业会计准则》的规定，前述资产未来是否存在继续减值的风险。

(3) 请结合上述资产所涉抵押借款的贷款金额、期限、利率及还款安排，并说明上述投资性房地产是否存在被强制执行的风险。

(4) 请说明公司对于上述资产权利受限情况是否及时履行了信息披露义务。

请会计师核查并发表意见。

回复：

(1) 请说明投资性房地产的具体构成、形成时间，划分为投资性房地产的会计处理和依据。

1、投资性房地产的具体构成、形成时间：

截至 2019 年 12 月 31 日，公司投资性房地产主要有子公司深圳市利丰创达投资有限公司持有的“深圳市观澜宝安区观澜街道大水坑社区 15 套房产”、以及子公司中联畅想（深圳）网络科技有限公司持有的“广州市富力新天地中心 5 套房产”，构成如下：

(1) 深圳市观澜厂房

项目	金额（万元）	形成时间
拍卖成交价	30,200.00	2017 年 1 月
拍卖交易服务费	251.00	2017 年 1 月
土地增值税、增值税及其附加税、印花税、契税、企业所得税	18,100.73	2017 年 3 月
代被拍卖方缴纳的房产税、城镇土地使用税及其滞纳金	322.04	2017 年 3 月
不动产变更登记手续费	13.33	2017 年 3 月
企业合并溢价部分	205.54	2017 年 5 月
合计	49,092.64	

根据《企业会计准则第 4 号-固定资产》的规定“第八条外购固定资产的成本，包括购买价款、相关税费、使固定资产达到预定可使用状态前所发生的可归属于该项资产的运输费、装卸费、安装费和专业人员服务费等。”由于拍卖交易书约定过户时所发生的转让双方的一切费用都由买受人承担，故由公司承担的转让方应缴纳的土地增值税、所得税、印花税及转让方应补缴的房产税、土地使用

税及滞纳金均属于公司为取得拍卖房产所支付的对价，应包括在初始成本中计量。

2017 年 4 月 12 日，公司以现金 343,985.84 元的价格收购陈树生、陈树平持有的利丰创达 100%的股权，于 2017 年 5 月 5 日完成工商变更手续。收购时深圳市利丰创达投资有限公司账面资产主要为位于深圳市龙华区观澜街道的厂房，负债主要为因收购厂房形成的负债，由于公司取得深圳市利丰创达投资有限公司的目的是为了取得房产，并非为获取租金收入，公司利润来源也不依赖于该租金收入，故将合并成本 343,985.84 元大于取得的账面净资产-1,711,437.59 元的差额 2,055,423.43 元作为投资性房地产公允价值的增加额核算。

截至 2019 年 12 月 31 日，该投资性房地产具体情况如下：

单位：万元

序号	产权证号	座落	账面原值	累计折旧	减值准备	账面价值
1	粤（2017）深圳市不动产权第 0044107 号	宝安区观澜街道大水坑社区厂房	6,140.72	642.38	1,296.18	4,202.16
2	粤（2017）深圳市不动产权第 0044094 号	宝安区观澜街道大水坑社区工业厂房	3,577.61	374.25	755.16	2,448.20
3	粤（2017）深圳市不动产权第 0044107 号	宝安区观澜街道大水坑社区宿舍	3,929.39	411.05	829.43	2,688.91
4	粤（2017）深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村厂房 7 栋	6,137.39	642.03	1,295.48	4,199.88
5	粤（2017）深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村厂房 8 栋	6,122.11	640.43	1,292.25	4,189.43
6	粤（2017）深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村厂房 1 栋	3,271.98	342.28	690.65	2,239.05
7	粤（2017）深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村厂房 2 栋	5,968.03	624.31	1,259.73	4,083.99
8	粤（2017）深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村水泵房 10 栋	18.2	1.9	3.85	12.45
9	粤（2017）深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村宿舍 4 栋	3,427.63	358.56	723.5	2,345.57
10	粤（2017）深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村宿舍 5 栋	2,278.10	238.31	480.86	1,558.93
11	粤（2017）深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村宿舍 6 栋	1,638.48	171.4	345.85	1,121.23
12	粤（2017）深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村宿舍 3 栋	3,819.04	399.51	806.12	2,613.41
13	粤（2017）深圳市不	宝安区观澜街道大水坑	2,468.76	258.26	521.11	1,689.39

序号	产权证号	座落	账面原值	累计折旧	减值准备	账面价值
	动产第 0044099 号	社区新塘村宿舍 9 栋				
14	粤(2017)深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村配电房 12 栋	288.17	30.15	60.83	197.19
15	粤(2017)深圳市不动产权第 0044099 号	宝安区观澜街道大水坑社区新塘村门卫室 11 栋	7.03	0.74	1.48	4.81
	合计		49,092.64	5,135.56	10,362.48	33,594.60

(2) 广州富力新天地办公楼

项目	金额(万元)	形成时间
购买价款	3,564.00	2017 年 1 月
契税等税款	93.92	2017 年 1 月
企业合并评估增值部分	130.73	2017 年 9 月
合计	3,788.65	

2017 年 6 月, 公司预计以发行股份购买资产的方式收购中联畅想(深圳)网络科技有限公司 100% 股权, 北京中企华资产评估有限责任公司以截至 2017 年 9 月 30 日为评估基准日进行评估, 经评估后, 投资性房地产增值 1,307,325.00 元, 2018 年 7 月, 公司以该次评估价值为参考依据, 以现金方式收购了中联畅想(深圳)网络科技有限公司 67% 的股权, 该评估增值部分在合并层面调减商誉并增加投资性房地产价值。

截至 2019 年 12 月 31 日, 该投资性房地产具体构成如下:

单位: 万元

序号	产权证号	座落	账面原值	累计折旧	减值准备	账面价值
1	粤 2018 广州市不动产权 00130791 号	富力新天地花园自编 C 栋 47 层的【4701】号房	1,412.79	165.67	-	1,247.12
2	粤 2018 广州市不动产权 00130802 号	富力新天地花园自编 C 栋 47 层的【4702】号房	663.33	77.79	-	585.54
3	粤 2018 广州市不动产权 00130806 号	富力新天地花园自编 C 栋 47 层的【4703】号房	662.26	77.66	-	584.60
4	粤 2018 广州市不动产权 00130807 号	富力新天地花园自编 C 栋 47 层的【4704】号房	637.86	74.80	-	563.06
5	粤 2018 广州市不动产权 00129911 号	富力新天地花园自编 C 栋 47 层的【4711】号房	412.42	48.36	-	364.06
	合计		3,788.66	444.28	-	3,344.38

2、划分为投资性房地产的会计处理和依据

(1) 会计处理

取得时：

借：投资性房地产

贷：银行存款/其他应付款/应交税费等

合并时：

借：投资性房地产

借：实收资本/未分配利润

贷：长期股权投资

(2) 会计处理依据

根据《企业会计准则第 3 号-投资性房地产》规定“第二条 投资性房地产是指为赚取租金或资本增值，或两者兼有而持有的房地产；第三条 本准则规范下列投资性房地产：（三）已出租的建筑物”。

由于深圳市利丰创达投资有限公司竞得该房产时，房产处于出租状态，利丰创达自取得房产所有权起也将该房产作为投资性房地产核算。公司取得利丰创达 100%股权后，对于该房产的用途未发生改变，一直用于出租，故在投资性房地产核算符合《企业会计准则》的规定。

子公司中联畅想（深圳）网络科技有限公司主要办公场所在深圳，购买广州的房产后将其对外出租，以赚取租金收益，故在投资性房地产核算符合《企业会计准则》的规定。

(2) 请结合相关投资性房地产运营情况、周边可比房价或地价及其变动趋势，说明公司以前年度减值准备计提的充分性和准确性，2019 年度资产减值准备计提是否充分、合理，会计处理是否符合《企业会计准则》的规定，前述资产未来是否存在继续减值的风险。

1、深圳市观澜厂房减值情况

(1) 运营情况

项目	2019 年（万元）	2018 年（万元）
投资性房地产原值	49,092.64	49,092.64
投资性房地产累计折旧	5,135.56	3,268.08
投资性房地产减值准备	10,362.48	-

投资性房地产账面价值	33,594.60	45,824.56
收入	1,166.27	558.97
成本	2,300.53	2,422.94
毛利	-1,134.26	-1,863.97

(2) 周边可比房价或地价及其变动趋势

由于该类房产租售比倒挂严重,因此不适合选用收益法,故选用市场比较法。

案例名称	地理位置	调查时间	建筑面积 (m ²)	楼层	价格类型	交易单价 (元/m ²)
观澜福民厂房	深圳市龙华区 观澜福民	2020年2月	5,007.00	整栋	三级市场正常 挂牌案例	12,000.00
观澜厂房	深圳市龙华区 观澜街道	2020年2月	7,333.00	整栋	三级市场正常 挂牌案例	10,000.00
观澜厂房	深圳市龙华区 观澜街道清平 高速出口	2020年2月	5,000.00	一楼	三级市场正常 挂牌案例	11,000.00
利丰创达	深圳市龙华区 观澜街道大水 坑社区新塘村		33,029.26	整栋	根据上述案例 修正后单价	10,700.00

根据上述周边地价,2019年修正后公司房产单价约10,700元/平方米,按面积大致测算的2019年市场价值约3.5亿元,说明公司房产出现了减值。

(3) 关于2019年减值是否充分的说明

2017年利丰创达通过法院公开竞拍取得观澜厂房,竞拍价格即为市场公允价值,未发现减值迹象;2018年公司通过对周边可比房价的了解,房产单价较2017年购入时未发生重大变化,未发现明显减值迹象;2019年公司通过对周边可比房价的了解,以及深圳市人民政府于2019年6月20日出台23条管控产业园相关措施,并于2019年9月9日印发《关于规范产业用房租赁市场稳定租赁价格的若干措施(试行)》,要求规范产业用房租赁市场,稳定租赁价格,并对工业园区周边给予出租指导价。园区周边租金出现下滑情况,并进一步导致了房地产市场价格的下降。

2019年公司聘请了专业的资产评估公司对房产市场价值进行评估,根据评估后的结果判断,2019年根据账面价值大于可回收金额的部分计提了减值,相关情况如下:

项目	2019年
投资性房地产净值(万元)	43,957.08

面积 (m ²)	33,029.26
单价 (元/m ²)	10,700.00
市场价值 (万元)	35,341.31
相关税费 (万元)	1,746.70
可回收金额 (万元)	33,594.60
是否发生减值	是
减值金额 (万元)	10,362.48

公司对于该厂房减值准备的会计处理是合理的，减值准备金额是充分的。

2、广州富力新天地办公楼减值情况

(1) 运营情况

单位：万元

项目	2019 年	2018 年
投资性房地产原值	3,788.65	3,788.65
投资性房地产累计折旧	444.28	263.69
投资性房地产减值准备	-	-
投资性房地产账面价值	3,344.38	3,524.96
收入	205.34	203.32
成本	231.43	196.59
毛利	-26.09	6.73

(2) 广州富力新天地办公楼周边可比房价两年变动如下：

广州富力新天地办公楼租金收入基本能涵盖成本，公司从房产交易平台上查找与公司相似楼层及地段的房产，减值测试过程如下：

单位：万元

房源来源 网站	出售价格	公司房产面 积 (m ²)	测算出市场 价格区间	相关税费	可回收金额
安居客	低区 3.2 万-3.3 万/平方	1,099.66	4,398.64	251.41	4,147.23
	中区 4 万/平方				
贝壳	高层 4 万-5.4 万/平方		5,938.16	771.28	5,166.88

经测试，该房产不存在减值。

3、未来是否存在继续减值的风险

房产未来的价格是上涨还是下跌，公司无法预计，但是根据目前市场行情，广州和深圳的房产价值是相对趋稳的，房价持续下跌导致继续减值的风险相对较小。

(3) 请结合上述资产所涉抵押借款的贷款金额、期限、利率及还款安排，并说明上述投资性房地产是否存在被强制执行的风险。

截至 2019 年 12 月 31 日，投资性房地产所涉抵押借款具体情况如下：

借款方名称	金额 (万元)	借款期限	利率	还款安排 (万元)		备注
中国民生银行深圳分行	11,175.50	2017.7.04- 2020.7.04	6.00%	2020-1-4	500.00	公司子公司利丰创达用位于宝安区观澜街道的粤(2017)深圳市不动产权证明第(0164019)号-(0164033)号共15栋房产提供抵押担保，资产净值33,594.60万元
				2020-4-4	500.00	
				2020-7-4	10,175.50	

截至本问询函回复日，公司已按照还款安排及时归还前两笔贷款，并保有足够流动资金用于归还 2020 年 7 月到期的银行贷款，不存在逾期未偿还贷款，上述投资性房地产不存在被强制执行的风险。

(4) 请说明公司对于上述资产权利受限情况是否及时履行了信息披露义务。

公司于 2017 年 4 月 12 日召开了第二届董事会第二十一次会议，会议审议通过了《关于公司向金融机构新增申请综合授信额度的议案》，该议案已经公司 2016 年年度股东大会审议通过，详见公司于 2017 年 04 月 13 日、2017 年 04 月 25 日在巨潮资讯网 (<http://www.cninfo.com.cn>) 披露的相关公告 (公告编号：2017-042、2017-044、2017-050)。

公司于 2017 年 6 月 28 日公告了向民生银行深圳分行实际取得的授信情况，并披露了以子公司利丰创达名下投资性房地产进行抵押的具体情况，详见公司于 2017 年 06 月 28 日在巨潮资讯网 (<http://www.cninfo.com.cn>) 披露的相关公告 (公告编号：2017-071)。

同时公司均有在每年度年报、半年报《所有权或使用权受到限制的资产》中披露该投资性房地产权利受限情况，严格履行了信息披露义务。

会计师核查意见：

我们对此已执行的核查程序如下：

(1) 访谈管理层购买该房产的目的，将其作为投资性房地产进行核算的原因，以及管理层对是否存在减值迹象所作出的判断；

(2) 获取房屋拍卖成交确认书、不动产买卖合同、不动产交易税费完税凭证、房产证，对投资性房地产入账价值进行复核；

(3) 实地查看投资性房地产的状况、周边环境及租赁情况，并对周边同类市场交易情况进行查询，判断是否存在明显减值迹象；

(4) 获取深圳市人民政府出具的租金指导价文件，判断对周边房价是否产生了不利影响；

(5) 取得具有证券业务资格的评估机构出具的《评估报告》，复核评估专家工作底稿和报告，并评价评估专家的工作。

经核查，我们认为，公司资产减值准备已充分、合理计提；会计处理符合《企业会计准则》的规定。

5. 报告期内，你公司于 2019 年 3 月 25 日签订附条件生效的《不动产买卖合同》，将公司自建房产盛讯达科技大厦转让给深圳市赛为智能股份有限公司，交易金额为人民币 33,000 万元。

(1) 请说明公司出售该资产的原因、履行的决策程序、回款情况、以及对公司生产经营、财务状况的影响。

(2) 请说明交易定价的依据及合理性。

(3) 请说明公司将该资产重分类至持有待售资产具体的会计处理是否符合《企业会计准则》的规定。

请会计师核查并发表意见。

回复：

(1) 请说明公司出售该资产的原因、履行的决策程序、回款情况、以及对公司生产经营、财务状况的影响。

1、原因：公司前期拥有较多物业，其中盛讯达科技大厦、利丰创达工业园等物业折旧对公司利润影响较大，合理处置部分物业可降低后期因物业折旧带来

的财务压力。公司出售盛讯达科技大厦有助于盘活公司存量资产、增强公司资产的流动性、增加公司现金流、降低公司资产负债率、减少财务费用支出；符合公司目前实际经营需要，符合公司的长期发展战略和全体股东利益。

2、履行的决策程序：公司于 2019 年 3 月 25 日召开了第三届董事会第二十五次会议和第三届监事会第十七次会议，会议均审议通过了《关于出售盛讯达科技大厦的议案》，公司全体独立董事对本议案发表了同意意见；2019 年 5 月 17 日召开了 2018 年年度股东大会审议通过了该议案。

相关公告均在巨潮资讯网 (<http://www.cninfo.com.cn>) 上披露，详情如下：

序号	公告日期	公告名称及编号
1	2019 年 3 月 25 日	《第三届监事会第十七次会议决议公告》(编号：2019-006)
2	2019 年 3 月 25 日	《第三届监事会第十七次会议决议公告》(编号：2019-007)
3	2019 年 3 月 25 日	《关于出售盛讯达科技大厦的公告》(编号：2019-008)
4	2019 年 3 月 25 日	《关于第三届董事会第二十五次会议相关事项的独立意见》
5	2019 年 5 月 17 日	《2018 年年度股东大会决议公告》(编号：2019-026)

3、回款情况：截至本回复出具日，交易对方已向公司累计支付交易对价 301,033,817.31 元。公司将按照本次交易合同相关款项支付约定，向交易对方收取剩余款项。

4、对公司生产经营、财务状况的影响：公司出售盛讯达科技大厦有助于盘活公司存量资产、增强公司资产的流动性、增加公司现金流、降低公司资产负债率、减少财务费用支出；符合公司目前实际经营需要，符合公司的长期发展战略和全体股东利益。本次资产处置收益为 6,449.05 万元，已计入 2020 年第一季度利润。

(2) 请说明交易定价的依据及合理性。

根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》的规定，公司及交易对方共同聘请了具有执行证券、期货相关业务资格的国众联资产评估土地房地产估价有限公司以 2019 年 2 月 28 日为评估基准日对交易标的进行了评估并出具了《评估报告》(国众联评报字【2019】第 3-0011 号)。根据该评估报告，盛讯达科技大厦一栋房屋建筑物的评估价值为人民币叁亿伍仟玖佰贰拾万元整(小写：

359,200,000.00 元)。

合同交易金额 3.3 亿元系参考上述评估报告并经交易双方充分协商确定的。成交价格与评估值存在差异系因双方约定此次物业转让产生的相关税费由买方承担，其中本次物业转让中涉及的增值税及土地增值税，合计不超过 2,000 万元的（包含本数），由买方承担，超过 2,000 万元的部分，由卖方承担，总交易价格不超过 3.5 亿元。最终成交价格价税合计为 34,982.55 万元。

(3) 请说明公司将该资产重分类至持有待售资产具体的会计处理是否符合《企业会计准则》的规定。

1、企业会计准则的规定：

《企业会计准则第 42 号——持有待售的非流动资产、处置组和终止经营》：

“第五条 企业主要通过出售而非持续使用一项非流动资产或处置组收回其账面价值的，应当将其划分为持有待售类别。

第六条 非流动资产或处置组划分为持有待售类别，应当同时满足下列条件：

(一) 根据类似交易中出售此类资产或处置组的惯例，在当前状况下即可立即出售；

(二) 出售极可能发生，即企业已经就一项出售计划作出决议且获得确定的购买承诺，预计出售将在一年内完成。有关规定要求企业相关权力机构或者监管部门批准后方可出售的，应当已经获得批准。

确定的购买承诺，是指企业与其他方签订的具有法律约束力的购买协议，该协议包含交易价格、时间和足够严厉的违约惩罚等重要条款，使协议出现重大调整或者撤销的可能性极小。”

2、公司将该资产重分类至持有待售资产的判断依据：

公司于 2019 年 3 月 25 日与深圳市赛为智能股份有限公司[SZ. 300044 赛为智能]签订了附生效条件的《不动产买卖合同》，合同约定自双方签字并加盖单位公章之日起成立，并在同时满足以下条件时正式生效：(1) 买卖双方的董事会同意本次交易；(2) 买卖双方的股东大会同意本次交易（如适用）；(3) 取得转让标的所在地政府机关的同意。

(1)公司于 2019 年 3 月 25 日召开的董事会、2019 年 5 月 17 日召开的 2018

年度股东大会审议通过了出售盛讯达科技大厦的议案；赛为智能于 2019 年 3 月 26 日召开董事会，通过了拟购置房产的议案。

(2) 2019 年 9 月 4 日，深圳市龙岗区工业和信息化局批复赛为智能用地整体转让受让资格。

(3) 2020 年 2 月 19 日，双方签订《深圳市二手房买卖合同》（深（龙）房现买字（2019）第 34064 号）

(4) 2020 年 2 月 27 日，双方办理完成不动产权转让手续，取得新的不动产权证书（粤（2020）深圳市不动产权第 0023834 号）。

盛讯达科技大厦于 2018 年 11 月建设完成，于 2019 年 3 月作出出售决议，并同时满足了准则规定的其他条件，故公司将该资产划分为持有待售资产进行会计核算符合企业会计准则的规定。

会计师核查意见：

我们对此已执行的核查程序如下：

(1) 访谈管理层关于处置盛讯达科技大厦的原因及其对公司可能产生的影响；

(2) 查询买卖双方的董事会、股东大会关于审议该事项的公告；

(3) 获取政府关于该转让不动产的批复；

(4) 检查交易双方签订的合同、支付款项的银行单、评估报告等文件，复核合同是否已开始执行，交易价格是否公允；

(5) 检查借款合同、董事会决议关于抵押物置换的公告，复核盛讯达科技大厦在交易前不存在抵押等权利受限的情况；

(6) 获取期后新的不动产权证书，以判断该房产是否已转让完成。

经核查，我们认为，公司将该资产重分类至持有待售资产具体的会计处理符合《企业会计准则第 42 号——持有待售的非流动资产、处置组和终止经营》相关规定。

6. 报告期内，你公司募集资金使用完毕，其中移动终端游戏产品开发项目实现效益 16,291.08 万元，多项投资项目未达到预期收益。

(1) 请结合公司实施跨平台游戏产品开发运营项目时使用募集资金的具体情况，说明上述项目未达到预期效益的原因及公司采取的措施。

(2) 请结合移动终端游戏产品开发项目效益主要构成情况、公司上市以来净利润情况，说明上述项目实现效益的真实性及合理性。

请会计师核查并发表意见。

回复：

(1) 请结合公司实施跨平台游戏产品开发运营项目时使用募集资金的具体情况，说明上述项目未达到预期效益的原因及公司采取的措施。

1、跨平台游戏产品开发运营项目时使用募集资金的具体情况

“跨平台游戏产品开发运营项目”原计划总投资 33,313.39 万元，其中计划使用募集资金投入 31,000.00 万元，项目建设期 18 个月，项目建成达产后将每年新增研发 10 款跨平台游戏。该项目计划投入明细构成如下：

单位：万元

项目	投资金额	占比
房产购置	12,555.00	37.69%
房产装修	418.50	1.26%
设备购置支出	4,230.60	12.70%
软件购置支出	7,574.70	22.74%
项目推广支出	3,960.00	11.89%
带宽、机房租赁投资	2,052.00	6.16%
铺底流动资金	2,522.59	7.57%
合计	33,313.39	100.00%

该项目募集资金实际使用情况如下：

单位：万元

项目	使用金额	占比
房产购置、装修及相关费用	4,435.61	62.40%
研发人员人工费用	2,118.30	29.80%
项目推广支出	486.48	6.84%
团队外包费用	67.42	0.95%
合计	7,107.80	100.00%

2、项目未达到预期效益的原因

项目未达到预期效益的原因主要系该项目实际于 2017 年才启动，启动日期晚于预期，2017 年中国游戏行业发生巨大转变，整体行业收入虽呈增长态势，但增长几乎集中在腾讯、网易等头部企业，占据了游戏市场主要份额，而中小企业研发成本、推广运营成本不断增加，研发的新游戏极难打开市场，缺乏曝光机会，无法形成完整生命周期，同时 2018 年历时九个月的游戏版号停发，对整个国内游戏行业产生重大影响。在此市场环境下，公司游戏研发团队也发生较大变动，研发的几款棋牌游戏呈现效果不如预期，推广试运营阶段取得的收入较小，项目营运情况未达预期。

3、公司采取的措施

鉴于上述情况公司及时止损，于 2018 年 7 月终止了对该项目的募集资金投入，将剩余资金投入“收购中联畅想（深圳）网络科技有限公司 67%股权项目”。中联畅想主要从事面向海外市场的休闲社交棋牌类移动网络游戏的研发与运营。本次收购一方面使得公司进一步丰富游戏产品类型，充分开拓尚未开发的游戏细分领域；另一方面，公司充分利用中联畅想在东南亚市场已有的市场渠道进行游戏产品推广和运营，从而更好地实现了进军海外市场的发展战略；使得公司更全面的提升了自身在游戏市场的综合竞争力，同时注入了优质资产，有效提升了公司盈利能力。

(2) 请结合移动终端游戏产品开发项目效益主要构成情况、公司上市以来净利润情况，说明上述项目实现效益的真实性及合理性。

1、移动终端游戏产品开发项目效益主要构成情况、净利润情况：

单位：万元

项目	2018 年	2017 年	2016 年
手机软件受托开发收入	7,530.20	12,742.10	2,420.00
手机软件许可使用收入	640.10	3,568.00	
研发支出	1,429.59	2,451.52	925.44

项目	2018 年	2017 年	2016 年
税金及附加	28.86	55.89	21.24
期间费用	1,316.69	2,311.17	383.26
即征即退增值税	185.26	309.78	
税前利润	5,580.42	11,801.30	1,090.06
所得税费用	837.06	1,180.13	163.51
净利润	4,743.36	10,621.17	926.55

注：2016 年移动终端产品效益系按游戏立项时间在募集资金到位后的游戏产品产生的效益测算。

2、移动终端游戏产品成本及费用分摊方法

由于移动终端游戏产品全部为母公司业务，以下表格数据均取自母公司报表。

(1) 移动终端游戏产品收入包括手机软件受托开发收入及手机软件许可使用收入，受托开发游戏软件的研发支出计入受托开发成本，许可使用游戏软件的研发支出计入研发费用，公司按每款游戏相关研发人员消耗总工时计算研发工资，并以研发工资作为分配基数对各项研发支出进行分摊；

单位：万元

项目	2018 年	2017 年	2016 年
受托研发成本	1,075.19	1,614.17	675.44
许可使用研发费用	354.40	837.35	250.00
项目总研发支出	1,429.59	2,451.52	925.44
总研发支出	3,861.78	4,996.69	5,941.70
项目研发支出占比	37.02%	49.06%	15.58%

注：2016 年移动终端产品研发支出系按游戏立项时间在募集资金到位后的游戏产品产生的研发支出计算。

(2) 税金及附加按占营业收入的比例进行分摊；

(3) 不含研发费用的期间费用在扣除个别特殊项目后按占营业收入的比例进行分摊；

单位：万元

项目	2018 年	2017 年	2016 年
营业收入	33,803.45	23,862.57	20,724.85
税金及附加	119.39	81.77	181.92
税金及附加占营业收入比重	0.35%	0.34%	0.88%
移动终端游戏产品开发项目的税金及附加占营业收入比重	0.35%	0.34%	0.88%
期间费用（不含研发费用）	5,518.90	3,551.79	3,367.12
期间费用占营业收入比重	16.33%	14.88%	16.25%
移动终端游戏产品开发项目的期间费用占营业收入比重	16.12%	14.17%	15.84%

④报告年度收到的软件产品即征即退增值税作为加项确认为项目效益；

⑤所得税费用按报告年度所得税率进行计算。

综上所述，公司确认移动终端游戏产品开发项目实现的效益具备真实性及合理性。

会计师核查意见：

我们对此执行的程序如下：

(1) 与前任事务所沟通，获取前任事务所的工作底稿，并对底稿中记录的业务合同进行检查，识别与业务的风险和报酬转移相关的合同条款与条件，评价收入确认时点是否符合企业会计准则的要求；

(2) 复核前任底稿中的合同、发送记录、验收单等原始资料，判断收入是否真实并准确记录；

(3) 复核前任底稿中记录的函证；本期审计时对 2018 年有大额交易的委托开发、许可使用客户重新进行函证；

(4) 检查前任底稿中对相关客户的访谈记录；本期审计对相关重要客户重新进行视频访谈，判断交易的真实性；

(5) 工商查询相关客户的信息，包括但不限于客户的注册时间、注册资本、融资、诉讼等信息，判断客户的真实性；

(6) 获取募集资金账户的所有流水，检查资金流水是否经授权审批后使用，是否按授权审批使用至募投项目；

(7) 询问管理层关于 2018 年游戏研发情况、游戏上线运营状况，了解变更募投项目的原因；

(8) 查询公司关于变更募投项目的公告、保荐机构、独立董事关于变更募投项目的核查意见，判断变更募投项目的合理性。

经复核，我们认为募投项目实现的效益是真实的，对于未达到预期收益的募投项目，管理层在经过评估后已及时变更了项目。

7. 报告期末，你公司有息债务（短期借款+一年内到期的非流动负债+长期借款）余额为 22,211.44 万元，货币资金余额为 18,318.68 万元。

(1) 请补充说明借款的明细，包括但不限于借款方名称、金额、借款期限、利率、是否存在担保或抵质押条件等。

(2) 请结合公司业务发展情况测算营运资金需求，说明公司货币资金水平与资金需求是否匹配，是否存在流动性风险，如是，请说明拟采取的应对措施。

回复：

(1) 请补充说明借款的明细，包括但不限于借款方名称、金额、借款期限、利率、是否存在担保或抵质押条件等。

截至 2019 年 12 月 31 日，银行借款明细如下：

借款方名称	金额(万元)	借款期限	利率	是否存在担保或质押
中国光大银行股份有限公司深圳分行	2,000.00	2019.1.11-2020.1.10	5.69%	由陈湧锐提供保证担保
中国光大银行股份有限公司深圳分行	3,000.00	2019.03.01-2020.02.25		
应付光大银行短期借款利息	8.69			
中国民生银行深圳分行	11,175.50	2017.7.4-2020.07.04	6.00%	深圳市利丰创达投资有限公司以位于宝安区观澜街道的粤(2017)深圳市不动产证明第(0164019)号-(0164033)号共 15 栋房产提供抵押担保，并由深圳市利丰创达投资有限公司的股权做质押担保。
应付民生银行长期借款利息	20.49			
合计	16,204.68			

注：一年内到期的非流动负债 17,202.75 万元中除上述民生银行长期借款及利息外，为应付江西焱焱网络科技有限公司购买中联畅想（深圳）网络科技有限公司

公司的股权转让款 6,006.76 万元，为无息债务。

(2) 请结合公司业务发展情况测算营运资金需求，说明公司货币资金水平与资金需求是否匹配，是否存在流动性风险，如是，请说明拟采取的应对措施。

1、公司截至 2020 年 3 月 31 日货币资金账面余额构成如下：

单位：万元

项目	2020 年 3 月 31 日
预计用于支付长期资产购建款	443.29
预计用于归还长期贷款	10,695.07
预计用于支付股权收购款	6,006.76
日常营运资金	17,270.86
货币资金合计	34,415.98

2、2020 年营运资金测算如下：

营运资金需求量 = 上年度销售收入 × (1 - 上年度销售利润率) × (1 + 预计销售收入年增长率) / 营运资金周转次数

营运资金需求量	上年销售收入	上年销售成本	上年度销售利润率（注 1）	预计销售收入年增长率
13,519 万元	21,556.33 万元	13,192.93 万元	17.62%	10%
营运资金周转次数	应收账款周转天数	应付账款周转天数	预付账款周转天数	预收账款周转天数（注 2）
1.45	193.59	7.99	68.46	4.93
注 1：上年度销售利润率系扣除 2019 年度计提的大额资产减值损失以及出售子公司形成的投资收益后的调整值；				
注 2：预收账款周转天数系扣除 2019 年底预收盛讯达科技大厦首期转让款后的调整值。				

公司结合业务发展情况测算营运资金需求，根据测算结果，2020 年公司营运资金需求量约为 13,519 万元，截至 2020 年 3 月 31 日，公司可用于日常经营的资金约为 17,271 万元，公司现存货币资金可以满足 2020 年度经营所需。

公司储备足额营运资金以保证公司在金融环境发生变化时具有一定的风险承受能力，以及有利于公司在投资项目上把握先机，公司货币资金水平与资金需求相匹配，无明显流动性风险。

8. 报告期内，你公司在职员工总数由 247 人降至 159 人，其中母公司员工由 121 人减少至 71 人。请说明报告期内母公司主要开展的业务及其变化，公司目前的人员数量下降、包括母公司人员减少的原因，以及是否影响公司相关业

务的正常开展。

回复：

（一）报告期内母公司主要开展的业务及其变化

1、报告期内母公司主要开展的业务有：

（1）游戏软件开发

在游戏软件开发方面，公司主要进行手机游戏和网页游戏的研发。

（2）游戏运营

公司游戏运营主要包括第三方平台游戏运营和游戏推广运营。

（3）电信业务

电信业务跟游戏均为手机延伸涵盖业务。随着 5G 时代的逼近，移动互联网行业热度居高不下且市场需求旺盛。基于增值电信业务尤其是移动互联网行业广阔的市场前景，公司与运营商合作开展相关业务。

（4）租赁业务

租赁业务主要是公司全资子公司利丰创达名下的投资性房地产用于出租的业务。

2、主要业务主要变化为：公司前期手机单机游戏业务主要的运营模式是预装在手机终端提供给最终用户使用，随着 2018 年开始的中国手机出货量较大幅度下滑，公司部分客户受到较大冲击，该业务 2018 年开始萎缩，2019 年延续了该趋势，加上手机网络游戏的挤压，导致报告期手机单机游戏业务进一步萎缩。此外，互联网演艺业务竞争激烈，运营成本高等因素，2019 年度公司缩减了对该项业务的投入。

（二）公司目前的人员数量下降、包括母公司人员减少的原因

近两年公司员工变动情况如下：

	2019 年	2018 年	减少人数（人）
母公司在职员工的数量（人）	71	121	50
主要子公司在职员工的数量（人）	88	126	38
在职员工的数量合计（人）	159	247	88
当期领取薪酬员工总人数（人）	159	247	88
母公司及主要子公司需承担费用的离退休职工人数（人）	0	0	0

专业构成类别	专业构成人数 (人)	专业构成人数 (人)	减少人数 (人)
生产人员	0	0	0
销售人员	21	64	43
技术人员	99	134	35
财务人员	9	12	3
行政人员	30	37	7
合计	159	247	88

根据数据可知，公司人员减少主要为销售人员及技术人员，公司人员变动原因主要是为使公司人员配置符合公司目前的经济效益，达到成本控制的效果，公司精简了跨平台游戏产品开发运营项目、单机手机游戏业务、互联网演艺业务和游戏运营业务相关销售人员及技术人员。

自 2018 年中下旬，公司前期投入的跨平台游戏产品开发运营项目受市场环境及监管政策的变化影响，根据试运营结果，该项目运营情况未达预期而终止；单机手机游戏业务也因中国手机出货量较大幅度下滑和受网络游戏挤压的影响而萎缩，2019 年公司精简相关技术及销售人员三十余人。互联网演艺业务竞争加剧及公司已上线的主要游戏进入成熟期，新游戏未上线，运营成本特别是人力成本攀升较快，盈利能力受上述等因素影响出现下滑，公司结合市场变化，减少对互联网演艺业务及游戏运营的投入，缩减相关人员十余人。上述人员变动属于公司主动调整业务结构而引起的，为可控范围之内。

(三) 是否影响公司相关业务的正常开展。

目前人员结构能满足公司相关业务的需求，前述人员变动不会影响公司相关业务的正常开展。按专业构成类别分析，公司人员占比情况如下：

专业构成类别	2019 年	占比	2018 年	占比	占比增减
生产人员 (人)	0	0.00%	0	0.00%	0.00%
销售人员 (人)	21	13.21%	64	25.91%	12.70%
技术人员 (人)	99	62.26%	134	54.25%	-8.01%
财务人员 (人)	9	5.66%	12	4.86%	-0.80%
行政人员 (人)	30	18.87%	37	14.98%	-3.89%
合计 (人)	159	100.00%	247	100.00%	

根据数据可知，公司人员结构占比分布合理，人员占比较上年维持相对稳定。其中，技术人员（含研发人员）占比较高，技术人员主要负责游戏软件开发和电

信增值业务。在研发方面，研发人员为 90 人，研发人员数量占总人数的 56.60%。公司始终将研究开发作为业务发展的基础，持续提高研发人员的专业综合能力，并在研发方面维持较稳定的投入，为公司持续发展提供了保障。电信增值业务主要是指公司以较低的折扣自基础运营商处取得流量、话费后对外销售，该业务运营模式较固定，技术人员配备满足当前的业务规模。

销售人员主要负责游戏运营业务。公司的游戏运营模式主要包括第三方平台游戏运营和游戏推广运营。上述运营模式下，公司均需要安排销售人员负责游戏的运营、推广与维护等工作。目前，公司已上线的主要游戏进入成熟期，处于比较稳定的阶段，销售人员配备满足当前阶段的需求。

综上所述，目前人员结构能满足公司相关业务的需求。未来，公司也将密切关注市场动态，积极推动在研项目，并根据业务所需适时合理配备相关人员。

9. 报告期末，你公司货币资金余额为 1.83 亿元，其中存放在境外的款项总额为 8,152.43 万元。

(1) 请补充说明公司货币资金存放地点、币种、用途，是否与业务规模相适应，并说明公司对货币资金的管理制度和内控制度是否执行有效。

(2) 请说明将货币资金主要放于境外的原因及合理性，是否用于非经营性支出，是否存在被关联方占用的风险，是否存在权利限制，相关资金能否随时调回境内。

请会计师对上述问题进行核查，说明对货币资金执行的审计程序、获取的审计证据，并对货币资金的真实性、安全性、是否存在权利限制发表明确意见。

回复：

(1) 请补充说明公司货币资金存放地点、币种、用途，是否与业务规模相适应，并说明公司对货币资金的管理制度和内控制度是否执行有效。

1、公司货币资金存放情况

单位：万元

存放地点	币别	现金	银行存款	其他货币资金	用途
现金	人民币	0.07			日常经营
支付宝支付	人民币			1.69	日常经营

微信支付	人民币			0.57	日常经营
易宝支付	人民币			0.02	日常经营
民生银行宝安支行	人民币			690.19	贷款保证金
平安银行深圳分行营业部	人民币		0.04		政府补助专户
交通银行深圳龙新支行	人民币		10.80		日常经营
浦发银行深圳中心区支行	人民币		302.98		日常经营
浦发银行深圳中心区支行	人民币		0.02		日常经营
浦发银行深圳中心区支行	人民币		0.00		日常经营
浦发银行深圳中心区支行	美元		1.32		日常经营
浦发银行深圳中心区支行	美元		0.09		日常经营
上海银行深圳分行	人民币		8.48		日常经营
招商银行深圳金色家园支行	人民币		11.35		日常经营
建设银行深圳泰然支行	人民币		0.71		日常经营
广东南海农商银行平洲支行	人民币		0.03		日常经营
厦门国际银行珠海凤凰北支行	人民币		0.01		日常经营
光大银行深圳熙龙湾支行	人民币		2,119.64		日常经营
光大银行深圳水贝支行	人民币		2,566.39		日常经营
浙商银行深圳分行	人民币		2,014.48		日常经营
民生银行宝安支行	人民币		0.81		日常经营
梧州市农村信用合作联社扶典信用社	人民币		1,205.70		日常经营
东莞银行深圳分行	人民币		0.04		日常经营
交通银行深圳龙新支行	人民币		41.46		日常经营
光大银行深圳熙龙湾支行	人民币		0.05		日常经营

交通银行深圳龙新支行	人民币		13.85		日常经营
浦发银行深圳中心区支行	人民币		0.94		日常经营
光大银行深圳熙龙湾支行	人民币		0.06		日常经营
建设银行深圳福田支行	人民币		30.36		日常经营
招商银行香港分行	港币		7.77		日常经营
招商银行香港分行	美元		0.62		日常经营
招行深圳四海支行	人民币		467.85		日常经营
建行深圳长盛支行	人民币		419.32		日常经营
浙商银行深圳分行	人民币		0.93		日常经营
招行深圳四海支行	人民币		4.88		日常经营
农业银行深圳软件园支行	人民币		0.56		日常经营
农业银行深圳软件园支行	美元		0.00		日常经营
民生银行广州环市支行	美元		787.13		日常经营
花旗银行香港分行	港币		1,562.51		日常经营
花旗银行香港分行	美元		179.22		日常经营
工商银行深圳市分行	人民币		7.54		日常经营
工商银行深圳台湾花园支行	人民币		85.13		日常经营
工商银行深圳台湾花园支行	美元		21.42		日常经营

2、公司 2018 年末、2019 年末货币资金明细如下：

项目	2019 年 12 月 31 日(万元)	2018 年 12 月 31 日(万元)
库存现金	0.07	1.10
银行存款	17,624.09	17,391.46
其他货币资金	692.47	1,267.59
定期存款利息	2.04	21.96
合计	18,318.68	18,682.12
其中：存放在境外的款项总额	8,152.43	9,358.37

公司 2019 年末较 2018 年末货币资金余额变动不大，公司在资金管理上，

一直采取稳健的运作措施,通过合理的资金预算管理保持相对稳定的可使用货币资金量,根据业务规模提前储备生产经营所需的安全流动资金,以保证采购与销售等各业务环节的流动资金需要,同时也需要留存一定的货币资金量用于偿付短期到期负债。公司 2019 年货币资金与业务规模相匹配,不存在存贷双高现象。为保证生产经营所需的安全流动资金,公司的存款以活期存款为主。

公司制定了健全的货币资金相关管理制度及内控制度,包括《资金管理制度》、《募集资金管理制度》、《委托理财管理制度》、《对外投资管理制度》、《应收账款管理制度》、《采购付款管理制度》、《费用报销管理制度》、《防范控股股东及关联方资金占用制度》等,在原则、范围、职责、内部审批程序及权限等方面做了明确的规定,并得到了有效的执行。

公司所有财务收支以《财务管理制度》为基础,根据交易的不同性质及交易金额的大小,依据各级审批权限,分别从业务与财务两条线进行分级授权。对总经理、副总经理、各部门负责人、财务负责人及职能单位领导进行授权,保证了业务的合规性控制。

对于公司重大投资、融资、担保等重大经营活动,根据《公司法》及相关法律和《公司章程》的规定及《对外投资管理制度》、《对外担保管理制度》等,在股东大会授权范围内的重大经营活动,由董事会审议决定;超越董事会权限的,报股东大会批准。股东大会对董事会在公司投资、融资、担保等方面给予一定的授权。

公司在经营管理中,合理进行分工,科学划分职责权限,建立了岗位责任制度和内部牵制措施,通过权力分级、职责的划分,使组织的不同组成部分及其成员明确自己在组织中位置,形成各司其职、各负其责、相互制约的工作机制,以防止出现与货币资金相关的差错及舞弊行为的发生。

(2) 请说明将货币资金主要放于境外的原因及合理性,是否用于非经营性支出,是否存在被关联方占用的风险,是否存在权利限制,相关资金能否随时调回境内。

1、境外账户资金币种明细如下:

单位:万元

项目	币种	期末外币余额	折算汇率	期末折算人民币余额
银行存款	美元	966.68	6.9762	6,743.77
银行存款	港币	1,570.27	0.8958	1,406.62
定期存款利息	美元	0.29	6.9762	2.04
	合计	-		8,152.43

2、资金存放于境外的原因及合理性

公司境外资金为子公司盛讯达（香港）科技有限公司和孙公司香港欢乐畅想科技有限公司（以下简称“欢乐畅想”）的款项，这两个公司注册地在香港。境外资金中，欢乐畅想的款项占 99.86%，欢乐畅想的业务经营地在泰国、印尼等东南亚国家，境外收入全部为棋牌运营收入，公司的经营收益获取的资金主要存放在香港花旗银行。

3、境外资金使用情况：

欢乐畅想境外运营收入除转入 NRA 账户做定期存款外，主要支出为支付境外渠道推广费、服务器费用、国内分成款等。其国内分成款的表现形式为：欢乐畅想的母公司及关联公司授权其运营自研的海外棋牌游戏，欢乐畅想依据合同约定的分成比例向境内公司支付游戏分成款。

除定期存款利息在资产负债表日不能提现外，欢乐畅想其它基于合同为目的的交易均可以在向银行备案合同后，直接通过网银操作并支付。

综上所述，公司存放于境外的资金用于正常的经营支出，转入关联方的款项是基于正常的商业合同，交易具有真实性，不存在被关联方占用的风险，不存在权利限制的情况，相关资金能随时调回境内。

会计师核查情意见：

我们对此执行的核查程序以及核查结果如下：

(1) 对公司及重要子公司的资金活动进行内控鉴证，对资金活动进行穿行测试及关键节点的样本抽查，未发现舞弊等重大内控缺陷；

(2) 对所有银行账户包括本期注销的账户进行函证，函证内容包含是否有资金池业务；全部函证由项目组成员亲自面函或者亲自邮寄至银行，所有需邮寄的银行的地址均在网上查询复核并予以记录；所有邮寄回函全部寄回至事务所函证中心；项目组对函证的全过程进行了审慎监控；截止审计报告日，所有银行均已回函，项目组对回函不符事项予以充分关注并进行了适当的调整；

(3) 项目组成员对企业出纳导出银行流水的过程进行监督；同时对重要的银行账户自银行处打印纸质版银行流水，由项目组成员亲自带回或银行邮寄至事务所函证中心；项目组成员对纸质银行流水与导出的电子流水进行了比对，未发现异常；

(4) 对本年度内银行流水进行双向核查，核查占比在 90%以上；检查资产负债表日后银行流水的资金流入和流出；经核查，未发现控股股东或其他非合并范围内的关联公司与公司间存在非正常往来的情况。

经核查，我们认为公司的货币资金真实，通过期后资金的流动情况来看，公司资金安全，除借款保证金等审计报告披露的款项受限外不存在其它受限的货币资金。

10. 报告期末，你公司应收账款账面余额为 8,672.01 万元，累计计提坏账准备 1,366.42 万元，其中单项计提坏账准备应收账款为 3,651.6 万元，累计计提坏账准备 1,108.54 万元。

(1) 请详细说明单项计提坏账准备应收账款的具体情况，包括但不限于客户名称、交易时点及背景、合同主要内容、对应的营业收入、账龄情况、你公司已采取的催收措施，以及确定该笔款项坏账准备计提比例的依据及合理性。

(2) 请补充说明应收账款前五名客户的具体情况，包括但不限于法定代表人、与你公司、公司董监高、公司主要股东及其董监高之间是否存在关联关系或可能造成利益倾斜的其他关系，及对应的账龄明细表。

(3) 请结合账龄、信用政策、截至目前回款情况，说明应收款项的可回收性、以及坏账准备计提是否充分。

请会计师核查并发表意见。

回复：

(1) 请详细说明单项计提坏账准备应收账款的具体情况，包括但不限于客户名称、交易时点及背景、合同主要内容、对应的营业收入、账龄情况、你公司已采取的催收措施，以及确定该笔款项坏账准备计提比例的依据及合理性。

1、单项计提坏账准备应收账款的具体情况

客户名称	合同内容	交易时点	交易背景	应收账款金额（万元）	账龄	对应的营业收入（万元）

客户一	手机游戏受托开发	2018年6月至 2018年11月	客户委托公司开发游戏，并将游戏预装于自产手机或通过其他方式运营	1,750.08	1-2年	1,750.08
客户二	手机游戏受托开发	2018年7月至 2018年11月	客户委托公司开发游戏，并将游戏预装于自产手机或通过其他方式运营	1,451.14	1-2年	1,451.14
客户三	移动流量业务	2018年6月	公司以较低的折扣从移动等单位采购流量后销售给客户使用或分销	91.50	1-2年	86.32
客户四	手机游戏受托开发	2018年9月	客户委托公司开发游戏，并将游戏预装于自产手机或通过其他方式运营	238.85	1-2年	238.85
客户五	移动流量业务	2018年10月至 2018年12月	公司以较低的折扣从移动等单位采购流量后销售给客户使用或分销	80.13	1-2年	75.60
客户六	移动流量业务	2018年5月至 2018年7月	公司以较低的折扣从移动等单位采购流量后销售给客户使用或分销	39.90	1-2年	37.64
合计				3,651.60		3,639.63

*手机游戏受托开发业务免征增值税，移动流量业务增值税率为6%。

2、公司采取的催收措施

(1) 公司相关业务负责人通过电话、或者到客户现场面谈的方式进行款项催收；

(2) 公司每年对上述单位发函并取得客户确认无误的回函；

(3) 与客户沟通，获取经客户盖章确认的回款计划。

3、坏账准备计提比例的依据及合理性

考虑到上述单位应收款项已超出合同约定的信用期，且上述单位已不再合作，款项催收进度变慢，信用损失风险相对于初始确认时虽已显著增加但并未实际发生坏账损失，故公司对上述单位的应收账款单项计提坏账准备。

公司根据企业会计准则以及公司已制定的会计政策，结合客户出具的回款计划，考虑前瞻性，并基于谨慎性原则，综合考虑现金流折现、客户的历史回款记录、期后回款进度、工商查询客户的经营状况等因素后计算出款项可能收回的比例，以此计算出坏账准备计提的金额。

(2) 请补充说明应收账款前五名客户的具体情况，包括但不限于法定代表

人、与你公司、公司董监高、公司主要股东及其董监高之间是否存在关联关系或可能造成利益倾斜的其他关系，及对应的账龄明细表。

单位：万元

客户名称	法定代表人是否存在关联关系	法定代表人是否存 在其他利益关系	应收账款余 额	账龄	
				1 年以内	1-2 年
客户一	否	否	1,750.08	-	1,750.08
客户二	否	否	1,521.62	1,521.62	-
客户三	否	否	1,501.22	1,501.22	-
客户四	否	否	1,451.14	-	1,451.14
客户五	否	否	471.98	471.98	-
合计			6,696.04	3,494.82	3,201.22

(3) 请结合账龄、信用政策、截至目前回款情况，说明应收款项的可回收性、以及坏账准备计提是否充分。

公司以共同风险特征为依据，按照客户类别等共同信用风险特征将应收账款分为不同组别：

项目	确定组合的依据
应收账款组合1	应收合并范围内关联方的应收款项
应收账款组合2	账龄组合

对于划分为组合的应收账款，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，计算预期信用损失。具体如下：

对于账龄组合中 1 年以内的部分，信用风险自初始确认后并未显著增加，公司考虑前瞻性后按照未来 12 个月内预期信用损失的金额计量损失准备；

对于信用风险自初始确认后已显著增加但尚未发生信用减值的，公司按照相当于该金融资产整个存续期内预期信用损失的金额计量损失准备；

对于自初始确认后已经发生信用减值的，公司全额计提坏账准备。

(1) 单项计提：

单位：万元

账龄	截至 2019.12.31 余额	计提坏账金额	信用政策	截至 2020.5.20 回款金额
1-2 年	3,651.60	1,108.55	3 个月左右	348.50

(2) 账龄计提：

单位：万元

账龄	截至 2019. 12. 31 余额	计提坏账金额	信用政策	截至 2020. 5. 20 回款金额
1 年以内	5, 014. 49	256. 27	1-8 个月不等	1, 924. 09
1-2 年	5. 39	1. 08	3 个月左右, 已超出信用期, 但未发生损失	0. 08
2 年以上	0. 52	0. 52	3 个月左右, 已严重超出信用期	-
合计	5, 020. 41	257. 87		1, 924. 17

综上, 公司根据企业会计准则以及公司已制定的会计政策, 并结合各类型客户的预期信用损失风险计提坏账准备。受疫情影响, 客户经营状况受到不同程度的影响, 期后回款进度有所减慢, 但回款进度仍在预期计划内, 资产负债表日的坏账准备计提是充分适当的。

会计师核查意见:

我们对此已执行的核查程序如下:

- (1) 从公开渠道查询重要客户以及长账龄客户的财务状况和信用等级等有效信息;
- (2) 检查应收账款账龄和历史还款记录, 判断客户回款的可能性;
- (3) 对部分重要客户进行访谈, 询问关于信用期、结算周期、回款计划等情况, 判断应收账款回款状况;
- (4) 对重要客户获取经盖章确认的回款计划;
- (5) 对重要客户进行函证, 并检查期后回款情况。

经核查, 我们认为, 公司已充分计提了应收账款的坏账准备。

11. 报告期末, 你公司其他应收款余额为 412. 43 万元, 其中往来款余额为 314. 64 万元。请说明往来款主要内容, 在其他应收款核算的合理性, 并列示前五大往来款的交易对方、款项内容、账龄、是否关联方。

回复:

1、往来款主要内容:

项目	金额 (万元)
代收代付款	273. 42
待退回的款项	35. 00

租赁收入款项	6.22
合计	314.64

2、前五大往来款的情况：

序号	交易对方	金额（万元）	款项内容	账龄	是否关联方
1	单位一	200.87	供应链业务	1-2 年	否
2	单位二	72.55	代收款	1 年以内	否
3	单位三	35.00	待退回款项	1 年以内	否
4	单位四	6.22	租赁收入款	1 年以内	否
合计		314.64			

(1) 应收单位一的款项系公司子公司深圳市盛讯云商科技有限公司 2018 年发生的供应链金融业务。根据合同约定，公司代单位一预先向销售方支付采购货款，单位一收到货物并验收合格后，在合同约定期内归还垫付款以及支付服务费。公司将垫付款在其他应收款核算，服务费在应收账款核算，截至审计报告日，公司已收到服务费款并收回大部分的垫付款，尚余 200.87 万元垫付款未收回，公司在积极催收中。单位一与公司不存在关联关系。

(2) 单位二代收的款项系公司孙公司深圳市悠乐软件科技有限公司委托其代收的 Facebook 平台的视频广告收入，该款项目前正在催收中。单位二与公司不存在关联关系。

(3) 单位三待退回的款项系公司子公司中联畅想（深圳）网络科技有限公司原计划对其增资而支付的股权款，后因投资计划改变，增资扩股合同取消，经双方协商，该款项需退回。

(4) 应收单位四租赁款系公司子公司中联畅想（深圳）网络科技有限公司将其位于广州富力新天地中心的物业租赁给单位四而应收取的租赁收入，由于租赁收入系其他业务收入，故相应的款项在其他应收款核算。

对于上述款项，公司认为在其他应收款进行核算是合理的。

12. 报告期末，你公司长期股权投资余额为 5,522.66 万元，其中广州畅想影业传媒有限公司（以下简称“畅想影业”）的股权投资余额为 5,086.27 万元。你公司表示因无法评估疫情对畅想影业影响未对畅想影业计提相关减值。

- (1) 请说明无法评估疫情对畅想影业影响的具体原因及合理性。
- (2) 请结合影视行业疫情影响、畅想影业业务模式、具体经营业绩等，说

明畅想影业的减值准备计提是否充分。

请会计师核查并发表意见。

回复：

(1) 请说明无法评估疫情对畅想影业影响的具体原因及合理性。

1、疫情相关影响情况

我国新冠疫情于 2020 年 1 月开始，前期病例不多，且因为对病例了解不清楚，国家未采取大规模防控措施，各行业各公司的生产经营受疫情影响很小。2020 年 1 月开始，疫情在全国范围爆发，人传人病例大幅增加，党中央及时作出了限制旅行、娱乐以及隔离、封城等大规模防范措施，很多企业的生产经营被限制或暂停。

春节档一向都是各影片竞争最激烈、各院线收益最高的时期，2017 年-2019 年春节假期期间，总票房分别为 34.19 亿元、57.71 亿元及 58.71 亿元。2020 疫情爆发前期，春节档电影的宣发已愈演愈烈，许多消费者也早早地安排上了春节期间的观影指南。但疫情突如其来，考虑到春节档电影同期上映引发的聚集效应和影院密闭空间的病源传播风险，2020 年 1 月 23 日（除夕前一天），多部热门影片先后宣布撤档。

2020 年 3 月 27 日，国家电影局通知，所有影院暂不复业，已复业的立即暂停营业。

2020 年 5 月 7 日，国务院发布通知，按照相关技术指南，在落实防控措施前提下采取预约、限流等方式，开放影剧院、游艺厅等密闭式娱乐休闲场所。但由于影院直管机构中宣部尚未发布复业通知，各影院尚未开业。

经与相关从业人员了解，影院全面复业时间预计在 6 月中旬。

2、财政部等各部门相关支持政策

2020 年 5 月 13 日，财政部、税务总局联合发布《关于电影等行业税费支持政策的公告》（财政部 税务总局公告 2020 年第 25 号），公告内容包括，对 2020 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日纳税人提供电影放映服务取得的收入免征增值税；自 2020 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日，免征文化事业建设费；对电影行业企业 2020 年度发生的亏损，最长结转年限由 5 年延长至 8 年；公告发布日之前，已征收的，可抵减纳税人和缴费人以后月份应缴纳的税费或予以退还。

2020 年 5 月 13 日，财政部、国家电影局联合发布《关于暂免征收国家电影事业发展专项资金政策的公告》（财政部 国家电影局公告 2020 年第 26 号），公告内容包括，湖北省自 2020 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日免征国家电影事业发展专项基金；其他省、自治区、直辖市自 2020 年 1 月 1 日至 2020 年 8 月 31 日免征国家电影事业发展专项基金，公告发布日之前，已缴费的，可抵减缴费人以后月份应缴纳的国家电影事业发展专项资金或予以退还。

从上述各时间线上来看，疫情对影视行业影响巨大，但具体影响到何时，影响金额会有多大，在财务报告报出日是无法准确评估的。疫情发生以来，财政部、税务总局等相关部门考虑到电影行业面临的境况，给予了较大幅度的税收等优惠政策以支持行业发展，我们认为在各产业政策的扶持下，电影行业将很快渡过难关，疫情对行业的影响将是暂时性而非持续性的。

(2) 请结合影视行业疫情影响、畅想影业业务模式、具体经营业绩等，说明畅想影业的减值准备计提是否充分。

1、影视行业疫情影响详见上述第一问的回复。

2、畅想影业业务模式

畅想影业拥有自有品牌“FUN 范影城”，旗下所有的品牌门店均由其直接或通过并购等方式投资兴建，以供片为纽带，实现对旗下所有影院的统一品牌、统一建设、统一管理、统一排片。

3、畅想影业的具体经营业绩

畅想影业于 2016 年 5 月 20 日成立，于 2017 年并购喜洋影城连锁店三家，2018 年至 2019 年，各品牌“FUN 范影城”门店陆续建设完成并开业运营，2019 年 10 月，FUN 范影城增城店票房排名进入广州前五名。目前畅想影业仍在陆续开启广州、深圳等地的影城意向项目。2017 年至 2020 年 3 月畅想影业收入、利润情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2018 年 1-9 月	2018 年度	2019 年度	2020 年 1-3 月
收入	2,901.52	2,675.67	3,684.73	4,982.22	134.28
净利润	-291.73	-291.25	-160.26	244.78	-395.95

公司于 2018 年 9 月通过股权转让的方式取得畅想影业 45% 的股权，转让价

款为 4,950 万元。从上表看,自公司收购日起,畅想影业经营业绩逐渐向好,2019 年已实现盈利,从畅想影业的经营表现来看,2019 年畅想影业尚未发现明显的减值迹象。

2020 年受疫情影响,畅想影业亏损金额较大,但是考虑到上述第一问中回复的各项税收、产业扶持政策,畅想影业持续亏损的可能性较小,未来有一定的盈利空间。

会计师核查意见:

我们对此已执行的核查程序如下:

- (1) 访谈管理层,了解管理层关于投资畅想影业的投资意图;
- (2) 获取投资协议、股权支付银行单,检查章程约定事项是否与实际相符;
- (3) 获取畅想影业各年度经盖章的报表,复核数据并判断是否存在减值;
- (4) 检索审计报告日前与疫情相关的信息,持续关注审计报告日后相关部门出台的政策。

经分析判断,我们认为截至审计报告日,畅想影业不存在明显的减值迹象,无需计提减值准备。

13. 报告期末,你公司其他非流动金融资产余额为 7,826 万元。请说明上述科目核算的权益投资的具体内容,并结合金融工具相关会计准则,说明会计处理的合规性。请会计师核查并发表意见。

回复:

1、报告期末公司其他非流动资产核算的内容如下

核算项目	金额(万元)	持股比例	取得时间
广州华立科技股份有限公司	5,226.00	6.18%	2018 年 2 月
广州信德创业营股权投资合伙企业(有限合伙)	2,000.00	5.00%	2017 年 12 月
辉煌保险经纪有限公司	500.00	10.00%	2018 年 1 月
广州民营投资股份有限公司	100.00	0.5%	2017 年 1 月
合计	7,826.00		

2、结合金融工具相关会计准则,说明会计处理的合规性

(1)《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的规定:

“第十七条 金融资产同时满足下列条件的,应当分类为以摊余成本计量的

金融资产：

（一）企业管理该金融资产的业务模式是以收取合同现金流量为目标。

（二）该金融资产的合同条款规定，在特定日期产生的现金流量，仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付。

第十八条 金融资产同时符合下列条件的，应当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：

（一）企业管理该金融资产的业务模式既以收取合同现金流量为目标又以出售该金融资产为目标。

（二）该金融资产的合同条款规定，在特定日期产生的现金流量，仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付。

第十九条 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之外的金融资产，企业应当将其分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。”

（2）公司将上述权益投资计入其他非流动金融资产核算的判断依据：

公司持有上述被投资单位股权的意图均为通过资本增值出售相关资产获取回报，且相关业务模式均不是以收取合同现金流量为目标，也不是既以收取合同现金流量又出售金融资产来实现其目标，同时因对被投资单位未拥有控制权，也未对被投资单位存在共同控制或重大影响，故公司将上述权益性投资分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

根据《财政部关于修订印发〈2019 年度一般企业财务报表格式〉的通知》，“交易性金融资产”项目，反映资产负债表日企业分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，以及企业持有的指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产的期末账面价值。该项目应根据“交易性金融资产”科目的相关明细科目的期末余额分析填列。自资产负债表日起超过一年到期且预期持有超过一年的以公允价值计量且其变动计入当期损益的非流动金融资产的期末账面价值，在“其他非流动金融资产”项目反映。

截至资产负债表日，公司持有上述投资的期限已超过一年，同时管理层预计未来一年内不会处置上述股权投资，故在财务报表中列报为“其他非流动金融资

产”。

会计师核查意见：

我们对此已执行的核查程序如下：

(1) 检查相关投资协议中关于出资额、决策机制、利润分配和亏损承担等关键条款，确定其会计处理是否符合相关准则的规定；

(2) 访谈公司管理层，了解公司金融资产投资情况、投资意图；

(3) 检查银行回单判断投资的真实性；

(4) 获取经被投资方盖章确认的财务报表，以及从公开渠道查询被投资单位的相关信息，判断被投资方相关经营状况在本年度是否发生了变化。

经核查，我们认为，公司对其他非流动金融资产的会计处理符合《企业会计准则第 22 号-金融工具确认和计量》相关规定。

备查文件

- 1、关于深圳证券交易所 2019 年年报问询函的报备文件；
- 2、华兴会计师事务所(特殊普通合伙)关于对深圳证券交易所 2019 年年报问询函的回复。

特此公告。

深圳市盛讯达科技股份有限公司

董事会

二〇二〇年五月二十二日