

天舟文化股份有限公司

关于深圳证券交易所问询函的回复

深圳证券交易所创业板公司管理部：

天舟文化股份有限公司（以下简称“公司”）于近日收到贵所下发的《关于对天舟文化股份有限公司的年报问询函》（创业板年报问询函【2019】第 61 号）（以下简称“问询函”），公司对此高度重视，对问询函所提及的有关事项进行了认真核查，现就相关问题回复如下：

1.报告期内，公司对并购神奇时代产生的商誉计提减值准备 10.36 亿元，同时对并购人民今典产生的商誉及投资决胜股份的长期股权投资计提减值准备，三项合计 12.86 亿元。请你公司：

回复：

（一）公司说明

（1）结合上述公司的业绩承诺实现情况，核实说明上述公司承诺期内业绩是否真实、准确；

一、神奇时代业绩承诺实现情况

根据 2014 年公司与神奇时代业绩补偿义务人签订的《业绩承诺与补偿协议》及《补充协议》相关内容，业绩补偿义务人承诺标的资产经审计机构专项审计的 2014 年度、2015 年度与 2016 年度净利润分别不低于 12,010.11 万元、15,014.92 万元和 16,572.34 万元。神奇时代承诺期业绩完成情况如下表：

单位：万元

期间	承诺业绩额（万元）	当期业绩完成金额-扣非后的合并归母净利润（万元）	业绩完成率
----	-----------	--------------------------	-------

2014年	12,010.11	12,286.32	102.30%
2015年	15,014.92	14,827.17	98.75%
2016年	16,572.34	16,048.48	96.84%
合计	43,597.37	43,161.97	99.00%

神奇时代上述业绩情况已经天职国际会计师事务所(特殊普通合伙)审计,并出具盈利预测实现情况的专项审核报告,承诺期内业绩是真实、准确的。

二、人民今典业绩承诺实现情况

根据2016年公司与华育今典(天津)版权服务合伙企业(有限合伙)、人民东方出版传媒有限公司、人民今典签订的《股权交易合作协议》,在专项教材业务成功实施后,对交易价格进行调整并追加增资款,约定追加缴付增资款后的三个公历年度承诺实现的净利润为0.89亿元、0.99亿元、1.09亿元。但由于专项教材业务未按协议约定的先决条件于2017年5月31日之前全部成就,公司亦未追加增资款,人民今典在专项教材业务成就前未约定业绩承诺。人民今典业绩完成情况如下表:

单位:万元

项目	2016年	2017年	2018年
归母净利润	2,826.18	1,703.56	558.50

人民今典上述业绩情况已经天职国际会计师事务所(特殊普通合伙)审计,业绩是真实、准确的。

三、决胜股份业绩承诺实现情况

根据2015年公司与阙登峰、戴政、北京决胜嘉业教育科技有限公司签订的《附条件生效投资协议》和《附条件生效投资协议补充协议》,公司获得决胜股份的18.889%的股权,根据《附条件生效投资协议补充协议》约定,2015年度决胜股份经审计收入不少于6000万元人民币,2016

年度经审计收入不少于 1.5 亿元人民币， 2017 年度经审计收入不少于 3 亿元人民币，净利润不低少于 3000 万元人民币， 2018 年度经审计的净利润不低于 6000 万元人民币。决胜股份承诺期业绩完成情况如下表：

单位：万元

业绩承诺期	承诺业绩额 (收入)	合并收入	承诺业绩额(净 利润)	合并净利润
2015 年度	6,000.00	5,441.29	-	396.84
2016 年度	15,000.00	12,575.19	-	-1,362.32
2017 年度	30,000.00	30,049.88	3,000.00	-2,326.09
2018 年度	-	25,029.97	6,000.00	-12,503.92

决胜股份于 2016 年 3 月 22 日在新三板挂牌，上述业绩已分别经致同会计师事务所（特殊普通合伙）、中审亚太会计师事务所(特殊普通合伙)审计并出具标准无保留意见审计报告，承诺期内业绩是真实、准确的。

(2) 结合具体运营数据和财务状况，量化分析说明商誉及长期股权投资减值测试的计算过程，减值计提是否合理；

一、神奇时代

1、2018 年度主要运营数据

主要游戏产品：《忘仙》实现营业收入 3,263.86 万元,同比减少 28.79%；《卧虎藏龙》实现营业收入 702.01 万元,同比减少 70.30%；《卧虎藏龙贰》实现营业收入 940.70 万元,同比减少 35.19%。

实现营业收入 5,803.15 万元，同比减少 64.48%；实现净利润 128.13 万元，同比减少 98.37%。

2、2018 年末财务状况

资产总额 21,355.09 万元，较年初减少 20.35%；负债总额 1,472.30 万元，较年初减少 5.50%；所有者权益 19,882.79 万元，较年初减少

21.26%。

3、商誉减值测试过程

公司聘请了具有证券期货资格的资产评估机构对收购神奇时代形成的商誉所在资产组可回收价值进行评估，截至 2018 年 12 月 31 日神奇时代资产组可回收金额为 5,760.03 万元，经计算，2018 年度对收购神奇时代股权形成的商誉计提商誉减值 103,585.62 万元。具体计算过程如下：

单位：万元

项目名称	神奇时代	
对子公司的持股比例	100%	
账面价值	①对应资产组或资产组组合的账面价值	4,347.27
	②商誉账面价值	104,998.38
	合计=①+②	109,345.65
可回收金额	①资产组的公允价值减去处置费用后的净额	-
	②资产组预计未来现金流量的现值	5,760.03
	③可收回金额取①和②中较高者	5,760.03
本次需计提的商誉减值金额		103,585.62
累计已计提商誉减值金额		110,990.98

综上所述，公司基于神奇时代新游戏产品未能获得 2018 年 12 月 29 日发放自暂停版号审批以来的第一批游戏版号及 2019 年 1 月份公布的第二批游戏版号，其研发及代理的新游戏均未能按计划上线运营，且现有游戏产品盈利未达预期，2018 年度经营利润同比严重下滑，综合神奇时代经营状况和行业变化趋势，公司预测后面年度神奇时代的经营业绩不会发生明显改善，基于谨慎性原则，根据《企业会计准则》及相关会计政策的规定进行减值测试并计提商誉减值，减值计提是合理的、谨慎的。

二、人民今典

1、2018 年度主要运营数据

人民今典主要收入来源为青少年类图书销售，2018 年度青少年类图

书实现营业收入 8,360.62 万元,同比减少 18.18%，销售毛利 2,041.25 万元，同比减少 50.47%，主要产品业绩下滑。

实现营业收入 9,958.14 万元，同比减少 2.55%；净利润 558.50 万元，同比减少 67.22%。

2、2018 年末财务状况

期末资产总额 18,442.22 万元，较年初减少 1.19%；负债总额 2,756.30 万元，较年初增加 11.91%；所有者权益 15,685.92 万元，较年初减少 3.18%。

3、商誉减值测试过程

公司聘请了具有证券期货资格的资产评估机构对收购人民今典形成的商誉所在资产组可回收价值进行评估，截至 2018 年 12 月 31 日人民今典资产组可回收金额为 13,420.99 万元，经计算，2018 年度对收购人民今典股权形成的商誉剔除少数股东应承担的商誉减值后，计提商誉减值 11,954.45 万元。具体计算过程如下：

单位：万元

项目名称	人民今典	
对子公司的持股比例	51%	
账面价值	①对应资产组或资产组组合的账面价值	12,460.34
	②商誉账面价值	12,444.38
	③未确认的归属于少数股东的商誉价值	11,956.36
	合计=①+②+③	36,861.08
可回收金额	①资产组的公允价值减去处置费用后的净额	-
	②资产组预计未来现金流量的现值	13,420.99
	③可收回金额取①和②中较高者	13,420.99
本次需计提商誉减值总额		23,440.09
公司应确认商誉减值金额		11,954.45
累计已计提商誉减值金额		13,370.71

综上影响，人民今典部分新图书产品未能在 2018 年度完成相关政府

审批程序，无法在 2018 年底前投入发行；且现有的部分教育图书及周边产品等销售未达预期，2018 年度净利润同比严重下滑，人民今典盈利能力不及预期，公司预测以后年度人民今典的经营业绩很难发生明显改善。基于谨慎性原则，根据《企业会计准则》及相关会计政策的规定进行减值测试并计提商誉减值，减值计提是合理的、谨慎的。

三、决胜股份

1、2018 年度主要运营数据（数据来源于中审亚太会计师事务所（特殊普通合伙）中审亚太审字（2019）020024 号审计报告）

广告代理销售实现营业收入 7,069.72 万元,同比减少 17.07%；服务业实现营业收入 17,960.25 万元,同比减少 16.56%。

实现营业收入 25,029.97 万元,同比减少 16.71%；营业成本 37,600.30 万元,同比增加 14.09%；资产减值损失 8,463.06 万元,同比增加 1000.14%；实现净利润-12,503.92 万元，同比亏损增加 437.55%。

2、2018 年末财务状况（数据来源于中审亚太会计师事务所（特殊普通合伙）中审亚太审字（2019）020024 号审计报告）

资产总额 9,731.27 万元，较年初减少 64.15%；负债总额 4,689.00 万元，较年初减少 51.40%；所有者权益 5,042.27 万元,较年初减少 71.18%。

3、长期股权投资减值测试过程

决胜股份在 2018 年出现核心管理人员离职、经营亏损加大、市场估值急剧下降等情形，决胜股份进行了人员调整、业务整合等举措，预期经营状况能够改善，但截至 2018 年 12 月仍未达到预期效果。决胜股份于 2018 年末计提了无形资产减值损失、坏账损失、商誉减值损失等，导

致四季度净利润严重下滑等。综上，公司判断该长期股权投资存在明显减值迹象，基于谨慎性原则，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对决胜股份股东全部权益可回收金额进行评估，截至 2018 年 12 月 31 日决胜股份股东全部权益的可回收金额为 5,487.53 万元，公司持有的长期股权投资可回收金额为 1,021 万元。经计算，2018 年度对投资决胜股份的长期股权投资计提减值 13,013.81 万元。具体计算过程如下：

单位：万元

项目名称	决胜股份	
对参股公司的持股比例	18.6057%	
长期股权投资的账面价值	14,034.81	
可回收金额	决胜股份股东全部权益的可回收金额	5,487.53
	公司持有的长期股权投资可回收金额	1,021.00
本次需计提长期股权投资减值金额	13,013.81	
累计已计提长期股权投资减值金额	13,013.81	

公司结合决胜股份的具体情况，根据《企业会计准则》及相关会计政策的规定进行减值测试并计提长期股权投资减值，减值计提是合理的、谨慎的。

(3) 结合标的公司往年的业绩实现情况等，说明集中在本期大额计提商誉减值是否存在“洗大澡”情形。

一、神奇时代

2014 年至 2016 年为神奇时代业绩承诺期间，承诺期的业绩情况如下：

单位：万元

业绩承诺期	承诺业绩额	扣非后的合并归母净利润 (当期实际业绩)	业绩完成率
2014 年度	12,010.11	12,286.32	102.30%
2015 年度	15,014.92	14,827.17	98.75%

2016 年度	16,572.34	16,048.48	96.84%
合 计	43,597.37	43,161.97	99.00%

神奇时代三年累计完成业绩承诺利润 43,161.97 万元，累计完成率达到 99%，基本能够完成业绩承诺。业绩承诺期间，神奇时代业绩表现良好，自研发行的游戏产品《忘仙》、《卧虎藏龙》持续保持较好的盈利能力，公司发展势头良好，管理团队稳定，在研游戏产品《卧虎藏龙贰》市场预期向好，经合理谨慎判断，并对商誉进行减值测试，神奇时代在业绩承诺期间不需计提商誉减值。

2017 年，移动网络游戏行业的政策环境及神奇时代经营管理情况未发生实质性变化，神奇时代因自研产品迭代不及时而出现业绩下滑，公司在稳定现有运营产品的基础上，逐步由自主研发游戏运营向代理游戏发行运营转型。利用游戏板块资源共享优势，神奇时代逐步转型为侧重代理游戏发行运营的游戏公司，年初已签署多款新游戏代理协议。虽然神奇时代 2017 年度实现净利润 7,852.79 万元，同比下滑 51.91%，但经分析移动网络游戏市场发展趋势，结合公司经营战略调整的可行性，合理预测其未来经营状况虽有影响，但仍旧向好。公司在减值测试日对神奇时代谨慎合理进行盈利预测，对商誉进行减值测试，2017 年度对其计提商誉减值 7,405 万元。

2018 年，游戏行业政策环境发生较大变化，游戏行业经历了版号暂停审批、备案入口关闭、游戏总量调控等一系列政策监管措施，2018 年度游戏行业整体表现为增速下滑，但仍然保持增长态势。2018 年上半年，强监管措施对神奇时代的移动网络游戏业务短期内造成了较大的影响，但公司及时对神奇时代进行了业务模式调整、并代理和开发了多款新游

戏，神奇时代管理团队判断新游戏基本符合市场需求，预期较好。2018年下半年，政策层面对游戏行业逐渐释放积极信号，行业主管部门最终于2018年12月29日发放自暂停版号审批以来的第一批游戏版号及2019年1月份公布的第二批游戏版号，神奇时代新游戏产品未能获得版号，其研发及代理的新游戏均未能按计划上线运营，且现有游戏产品盈利未达预期，2018年度经营利润同比严重下滑，综合神奇时代经营状况和行业变化趋势，公司预测以后年度神奇时代的经营业绩很难发生明显改善，基于谨慎性原则，2018年末对其计提商誉减值103,585.62万元。

综上，公司严格按照《企业会计准则》及公司会计政策的相关规定计提商誉减值。神奇时代商誉减值的计提是合理的、谨慎的，不存在商誉减值计提“洗大澡”的情形。

二、人民今典

2016年4月公司收购人民今典51%股权，当年实现合并净利润2,826.18万元，专项教材业务拓展预期向好，主要图书产品民族团结教育教材、预科教材销售稳健，管理团队稳定，经营情况正常，对商誉进行减值测试，人民今典在2016年度不需计提商誉减值。

2017年，人民今典实现合并净利润1,703.56万元，虽然同比利润下滑，但主要新图书产品选题已于2017年底通过出版社审批，销售预期较好，现有图书产品销售稳健，经测试对收购人民今典股权形成的商誉剔除少数股东应承担的商誉减值后，公司2017年度计提商誉减值1,416.27万元。

人民今典部分新图书产品未能在2018年度完成相关政府审批程序，

无法在 2018 年底前投入发行；且现有的部分教育图书及周边产品等销售未达预期，2018 年度净利润同比严重下滑，人民今典盈利能力不及预期，公司预测后面年度人民今典的经营业绩不会发生明显改善。经测试对收购人民今典股权形成的商誉剔除少数股东应承担的商誉减值后，公司 2018 年度计提商誉减值 11,954.45 万元。

综上，公司严格按照企业会计准则及公司会计政策的相关规定计提商誉减值。人民今典商誉减值的计提是合理的、谨慎的，不存在商誉减值计提“洗大澡”的情形。

三、决胜股份

公司于 2015 年 12 月取得“决胜股份”18.889%股权成为决胜股份第二大股东，目前持股 18.61%。在此之前，决胜股份已陆续完成包括新东方投资集团、北京信中利投资股份有限公司在内的多家战略融资，并于 2016 年 3 月 22 日在新三板成功登陆，成为互联网教育第一股，同年 11 月，决胜股份通过非公开定向发行方式共发行 938,740 股人民币普通股，募集资金总额约为人民币 1,500 万元。

2016 年，决胜股份业务数据增长迅猛，APP 下载量增长率达 50%，注册用户量由年初的 1,600 万增长到 3,500 万，决胜股份整体收入规模同比 2015 年实现约 118.75% 增长，根据公开报价信息系统（同花顺）显示，2016 年 12 月 30 日决胜股份收盘价为人民币 30 元每股，按照该价格计算，公司所持决胜股份市值超过投资数额。公司基于决胜股份业务发展趋势向好，判断长期股权投资未出现明显减值迹象，不存在计提长期股权投资减值的情形。

2017 年，决胜股份实现销售收入 30,049.88 万元，较 2016 年的 12,575.19 万元大幅增加约 138.96%，境外游收入、培训、游学服务收入及广告代理收入均大幅增加。2017 年 9 月 1 日，决胜股份完成对北京腾优时代教育科技有限公司 56% 股权的收购，进一步加快了决胜股份境外游学战略的落地。决胜股份整体收入规模 2017 年度实现大幅增长，且资金储备充足。根据公开报价信息系统（同花顺）显示，2017 年 12 月 31 日决胜股份收盘价为人民币 30.8 元/股，按照该价格计算，公司所持决胜股份市值超过投资数额。公司基于决胜股份业务发展趋势向好，判断长期股权投资未出现明显减值迹象，不存在计提长期股权投资减值的情形。

2018 年，决胜股份出现核心管理人员离职、经营亏损加大、市场估值急剧下降等情形，决胜股份进行了人员调整、业务整合等举措，预期经营状况能够改善，但截至 2018 年 12 月仍未达到预期效果。决胜股份于 2018 年末计提了无形资产减值准备、坏账准备、商誉减值准备等，导致净利润严重下滑，公司判断该长期股权投资存在明显减值迹象，聘请了具有证券期货资格的资产评估机构对决胜股份股东全部权益可回收金额进行评估，根据评估结论对该长期股权投资进行减值测试，经测试，公司对投资决胜股份的长期股权投资计提减值 13,013.81 万元。

综上，公司严格按照《企业会计准则》及公司会计政策的相关规定计提长期股权投资减值。决胜股份长期股权投资减值的计提是合理的、谨慎的，不存在长期股权投资减值计提“洗大澡”的情形。

（二）会计师核查意见

（1）结合上述公司的业绩承诺实现情况，核实说明上述公司承诺

期内业绩是否真实、准确

1、神奇时代承诺期业绩完成情况

单位：万元

承诺期	承诺业绩额	业绩完成金额	业绩完成率（%）
2014年	12,010.11	12,286.32	102.30
2015年	15,014.92	14,827.17	98.75
2016年	16,572.34	16,048.48	96.84
合计	43,597.37	43,161.97	99.00

神奇时代上述业绩情况均经本所审计，承诺期内业绩真实、准确。

2、人民今典各年度业绩情况

根据2016年天舟文化与华育今典（天津）版权服务合伙企业（有限合伙）、人民东方出版传媒有限公司、人民今典签订的《股权交易合作协议》，在专项教材业务成功实施后，对交易价格进行调整并追加增资款，约定追加缴付增资款后的三个公历年度承诺实现的净利润为0.89亿元、0.99亿元、1.09亿元。由于专项教材业务未按协议约定的先决条件于2017年5月31日之前全部成就，公司未追加增资款，人民今典在专项教材业务成就前未约定业绩承诺。人民今典2016年、2017年、2018年归母净利润情况如下表：

单位：万元

项目	2016年	2017年	2018年
归母净利润	2,826.18	1,703.56	558.50

人民今典上述业绩情况均经本所审计，各期业绩真实、准确。

3、决胜股份承诺期业绩完成情况

单位：万元

承诺期	承诺业绩额（收入）	实际收入	承诺业绩额（净利润）	实际净利润
2015年	6,000.00	5,441.29		396.84

承诺期	承诺业绩额（收入）	实际收入	承诺业绩额（净利润）	实际净利润
2016年	15,000.00	12,575.19		-1,362.32
2017年	30,000.00	30,049.88	3,000.00	-2,326.09
2018年		25,029.97	6,000.00	-12,503.92

决胜股份于2016年3月22日在新三板挂牌，上述业绩分别经致同会计师事务所（特殊普通合伙）、中审亚太会计师事务所（特殊普通合伙）审计并出具标准无保留意见审计报告，承诺期内业绩真实、准确。

（2）结合具体运营数据和财务状况，量化分析说明商誉及长期股权投资减值测试的计算过程，减值计提是否合理

1、神奇时代

（1）神奇时代主要业务为移动网络游戏的研发及运营，2017年度、2018年度，神奇时代主要游戏产品及收入情况如下：

单位：万元

游戏项目	2018年	2017年	变动幅度（%）
忘仙	3,263.86	4,583.56	-28.79
卧虎藏龙贰	940.70	1,451.45	-35.19
卧虎藏龙	702.01	2,363.35	-70.30
代理游戏项目	415.02	7,835.36	-94.70

综上，2018年度，神奇时代各游戏收入均下降，经营业绩下滑。经审计，神奇时代期末资产总额21,355.09万元，较期初减少20.35%；2018年营业收入5,803.15万元，较上期减少64.48%；净利润128.13万元，较上期减少98.37%。

（2）商誉减值测试过程

公司聘请了具有证券期货资格的资产评估机构对收购神奇时代商誉所在资产组可收回价值进行评估，根据评估报告，截至2018年12月31

日神奇时代资产组可回收金额为 5,760.03 万元，经计算，2018 年度对收购神奇时代股权形成的商誉计提商誉减值 103,585.62 万元。截至 2018 年 12 月 31 日，累计已计提商誉减值 110,990.98 万元。具体计算过程如下：

单位：万元

项目名称	神奇时代	
对子公司的持股比例	100%	
账面价值	①对应资产组或资产组组合的账面价值	4,347.27
	②商誉账面价值	104,998.38
	合计=①+②	109,345.65
可回收金额	①资产组的公允价值减去处置费用后的净额	-
	②资产组预计未来现金流量的现值	5,760.03
	③可收回金额取①和②中较高者	5,760.03
本次需计提的商誉减值金额		103,585.62
累计已计提商誉减值金额		110,990.98

综上影响：（1）神奇时代现有游戏产品盈利未达预期，2018 年度经营利润同比严重下滑；（2）神奇时代经营状况和行业变化趋势，公司预测以后年度神奇时代的经营业绩不会发生明显改善。基于谨慎性原则，根据《企业会计准则》及相关会计政策的规定进行商誉减值测试并计提商誉减值，减值计提是合理的。

2、人民今典

人民今典主要收入来源为青少年类图书销售，2018 年度青少年类图书实现营业收入 8,360.62 万元，较上期减少 18.18%，销售毛利 2,041.25 万元，较上期减少 50.47%，主要产品经营业绩下滑。

经审计，2018 年度营业收入 9,958.14 万元，较上期减少 2.55%；净利润 558.50 万元，同比减少 67.22%；期末资产总额 18,442.22 万元，较

期初减少 1.19%；负债总额 2,756.30 万元，较期初增加 11.91%。

公司聘请了具有证券期货资格的资产评估机构对收购人民今典商誉所在资产组可收回价值进行评估，根据评估报告，截至 2018 年 12 月 31 日人民今典资产组可回收金额为 13,420.99 万元，经计算，对收购人民今典股权形成的商誉剔除少数股东应承担的商誉减值后，2018 年度计提收购人民今典形成的商誉减值 11,954.45 万元，截至 2018 年 12 月 31 日，累计已计提商誉减值 13,370.71 万元，具体计算过程如下：

单位：万元

项目名称	人民今典	
对子公司的持股比例	51%	
账面价值	①对应资产组或资产组组合的账面价值	12,460.34
	②商誉账面价值	12,444.38
	③未确认的归属于少数股东的商誉价值	11,956.36
	合计=①+②+③	36,861.08
可回收金额	①资产组的公允价值减去处置费用后的净额	-
	②资产组预计未来现金流量的现值	13,420.99
	③可回收金额取①和②中较高者	13,420.99
本次需计提商誉减值总额	23,440.09	
公司应确认商誉减值金额	11,954.45	
累计已计提商誉减值金额（万元）	13,370.71	

综上影响：（1）人民今典部分新图书产品未能在 2018 年度完成相关政府审批程序，无法在 2018 年底前投入发行；且现有的部分教育图书及周边产品等销售未达预期，2018 年度净利润同比严重下滑；（2）人民今典盈利能力不及预期，公司预测以后年度人民今典的经营业绩难以发生明显改善。基于谨慎性原则，根据《企业会计准则》及相关会计政策的规定进行减值测试并计提商誉减值，减值计提是合理的。

3、决胜股份

决胜股份在 2018 年的主要影响如下：（1）核心管理人员离职，决胜股份进行了人员调整、业务整合等举措，截至 2018 年 12 月未达到预期效果；（2）市场估值急剧下降；（3）决胜股份于 2018 年末计提了无形资产减值损失、坏账损失、商誉减值损失合计 8,369.07 万元，导致净利润严重下滑；（4）2018 年度决胜股份营业收入较上期减少 16.71%，净利润为-12,503.92 万元，较上期亏损增加 437.55%，经营亏损加大。综上，公司判断该长期股权投资存在减值迹象，公司聘请了具有证券期货资格的资产评估机构对决胜股份股东全部权益的可回收金额进行评估，根据评估报告，截至 2018 年 12 月 31 日决胜股份股东全部权益可回收金额为 5,487.53 万元，经计算，2018 年度对投资决胜股份的长期股权投资计提减值 13,013.81 万元。具体计算过程如下：

单位：万元

项目名称	决胜股份	
对参股公司的持股比例①	18.6057%	
长期股权投资的账面价值②	14,034.81	
可回收金额	决胜股份股东全部权益可回收金额③	5,487.53
	公司持有长期股权投资可回收金额=①*③	1,021.00
本次需计提长期股权投资减值金额	13,013.81	

综上，公司结合决胜股份具体情况，根据《企业会计准则》及相关会计政策的规定进行减值测试并计提长期股权投资减值，减值计提是合理的。

（3）结合标的公司往年的业绩实现情况等，说明集中在本期大额计提商誉减值是否存在“洗大澡”情形

1、神奇时代

神奇时代业绩承诺期内累计完成业绩 43,161.97 万元，累计完成率达到 99%，基本能够完成业绩承诺。业绩承诺期间，神奇时代业绩表现良好，自主研发的游戏产品《忘仙》、《卧虎藏龙》持续保持较好的盈利能力，公司发展势头良好，管理团队稳定，在研游戏产品《卧虎藏龙贰》市场预期向好，经合理谨慎判断，并对商誉进行减值测试，在业绩承诺期间不需计提商誉减值。

2017 年度移动网络游戏行业的政策环境及神奇时代经营管理情况未发生实质性变化，神奇时代因自研产品迭代不及时而出现业绩下滑，公司在稳定现有运营产品的基础上，逐步由自主研发游戏运营向代理游戏发行运营转型。利用游戏板块资源共享优势，2017 年年初已签署多款新游戏代理协议。2017 年度实现净利润 7,852.79 万元，同比下滑 51.91%，经分析移动网络游戏市场发展趋势，结合公司经营战略调整的可行性，合理预测其未来经营状况虽有影响，但影响较小。公司对神奇时代谨慎合理进行盈利预测，据此对商誉进行减值测试，2017 年度计提商誉减值 7,405 万元。

2018 年度游戏行业政策环境发生较大变化，游戏行业经历了版号暂停审批、备案入口关闭、游戏总量调控等一系列政策监管措施。2018 年度游戏行业保持增长态势，但增速下滑。在 2018 年底版号放开后，神奇时代新游戏产品仍未能获得版号，其研发及代理的新游戏均未能按计划上线运营；现有游戏产品盈利未达预期，2018 年度经营利润同比严重下滑，综合神奇时代经营状况和行业变化趋势，公司预测以后年度神奇时

代的经营业绩难以发生明显改善，公司谨慎合理对神奇时代进行盈利预测，据此对商誉进行减值测试，2018 年度计提商誉减值 103,585.62 万元。

综上，公司严格按照企业会计准则及公司会计政策的相关规定计提商誉减值。神奇时代商誉减值的计提是合理的，不存在商誉减值计提“洗大澡”的情形。

2、人民今典

2016 年 4 月公司收购人民今典 51% 股权，当年实现合并净利润 2,826.18 万元，专项教材业务拓展预期向好，主要图书产品民族团结教育教材、预科教材销售稳健，管理团队稳定，经营情况正常，经对商誉执行减值测试，2016 年度，不需计提商誉减值。

2017 年度，人民今典实现合并净利润 1,703.56 万元，同比利润下滑，但主要新图书产品选题已于 2017 年底通过出版社审批，销售预期较好，现有图书产品销售稳健，经对商誉执行减值测试，公司 2017 年度计提商誉减值 1,416.27 万元。

2018 年度，人民今典部分新图书产品未能完成相关政府审批程序，无法在 2018 年底前投入发行；同时现有的部分教育图书及周边产品等销售未达预期，2018 年度净利润同比严重下滑，人民今典盈利能力不及预期，公司预测后面年度人民今典的经营业绩不会发生明显改善。公司对人民今典谨慎合理进行盈利预测，据此对商誉进行减值测试，2018 年度计提商誉减值 11,954.45 万元。

综上，公司严格按照企业会计准则及公司会计政策的相关规定计提商誉减值。人民今典商誉减值的计提是合理的，不存在商誉减值计提“洗

大澡”的情形。

3、决胜股份

2016 年度，决胜股份业务数据增长迅猛，APP 下载量增长率达 50%，注册用户量由期初的 1,600 万增长到 3,500 万，决胜股份整体收入规模较 2015 年实现约 118.75% 增长，根据公开报价信息系统（同花顺）显示，2016 年 12 月 30 日决胜股份收盘价为人民币 30 元/股，按照该价格计算，公司所持决胜股份市值超过投资数额。公司基于决胜股份业务发展趋势向好，判断长期股权投资未出现明显减值迹象，不存在计提长期股权投资减值的情形。

2017 年，决胜股份实现销售收入约 30,049.88 万元，较 2016 年的 12,575.19 万元增长 138.96%，境外游收入、培训、游学服务收入及广告代理收入均大幅增加。2017 年 9 月 1 日，决胜股份完成对北京腾优时代教育科技有限公司 56% 股权的收购，进一步加快了决胜股份境外游学战略的落地。决胜股份整体收入规模 2017 年度实现大幅增长，且资金储备充足。根据公开报价信息系统（同花顺）显示，2017 年 12 月 31 日决胜股份收盘价为人民币 30.8 元/股，按照该价格计算，公司所持决胜股份市值超过投资数额。公司基于决胜股份业务发展趋势向好，判断长期股权投资未出现明显减值迹象，不存在计提长期股权投资减值的情形。

2018 年决胜股份出现：（1）核心管理人员离职，决胜股份进行了人员调整、业务整合等举措，截至 2018 年 12 月未达到预期效果；（2）市场估值急剧下降；（3）决胜股份于 2018 年末计提了无形资产减值损失、坏账损失、商誉减值损失合计 8,369.07 万元，导致净利润严重下滑；（4）

2018年度决胜股份营业收入较上期减少16.71%，净利润为-12,503.92万元，较上期亏损增加437.55%，经营亏损加大。公司判断该长期股权投资存在减值迹象，因而聘请了具有证券期货资格的资产评估机构对决胜股份股东全部权益可回收金额进行评估，根据评估结论对该长期股权投资进行减值测试，经测试，公司对投资决胜股份的长期股权投资计提减值13,013.81万元。

综上，公司严格按照《企业会计准则》及公司会计政策的相关规定计提长期股权投资减值决胜股份长期股权投资减值的计提是合理的，不存在长期股权投资减值计提“洗大澡”的情形。

(4) 年审会计师对上述事项核查情况

1、针对商誉减值，我们执行了以下审计程序：

(1) 了解商誉减值评估管理的相关流程和控制，复核公司对商誉减值迹象的判断；

(2) 复核了公司对商誉所在资产组划分的合理性；

(3) 获取管理层聘请的第三方专家编制的商誉减值测试估值报告，复核了商誉减值测试估值报告包括评估基准日、测试目的、测试对象、测试范围等，评价了由管理层聘请的外部评估机构的独立性、客观性、经验和资质；

(4) 评估管理层采用的估值模式中所依据的基础数据准确性、采用关键假设的恰当性及关键参数的合理性；

(5) 我们检查了管理层对于未来现金流量的预测及未来现金流量现值的计算；

(6)我们结合资产组的实际经营以及对于市场的分析复核了现金流量预测；

(7) 根据商誉减值测试估值报告对商誉减值金额重新计算；

(8) 在对人民今典商誉进行减值测试时，检查是否考虑少数股东影响；

(9) 关注期后事项对商誉减值测试的影响，获取期后数据对预计未来现金流量进行对比分析其合理性。

2、针对长期股权投资减值，我们执行了以下审计程序：

(1)了解和测试长期股权投资减值计提流程内部控制的设计及运行的有效性；

(2)获取并复核管理层评价股权投资是否存在减值迹象所依据的资料，考虑管理层评价减值迹象存在的恰当性和完整性，并通过分析被投资单位的财务信息及所在行业信息，判断管理层对其减值迹象的判断是否合理；

(3)获取并复核管理层对现金流量预测所采用的关键假设和重要参数，并对可收回金额计算的准确性进行复核；

(4) 复核资产评估师的资格、专业胜任能力及独立性；

(5) 根据评估报告对长期股权投资减值金额重新计算。

经核查，我们认为神奇时代、人民今典、决胜股份承诺期内业绩真实、准确；公司本期商誉及长期股权投资减值计提合理；本期大额计提商誉减值不存在“洗大澡”情形。

2.报告期末，公司可供出售金融资产 3.35 亿元，长期股权投资 5.45 亿元。本报告期确认对联营、合营、合伙企业投资收益 0.47 亿元，对所持有的海南奇遇 28%股权重估确认投资收益 0.51 亿元。请你公司：

回复：

(一) 公司说明

(1) 说明各联营、合营、合伙企业的具体财务状况，投资收益的计算过程，可供出售金融资产的减值测试过程，减值计提是否充分。

1、联营、合营、合伙企业的情况

本报告期确认对联营、合营、合伙企业投资收益 0.47 亿元，各联营、合营、合伙企业的财务状况及公司确认投资收益的详细情况如下表：

单位：万元

被投资公司名称	投资占比	2018 年末财务状况			确认的投资收益
		资产总额	负债总额	所有者权益总额	
人民天舟（北京）出版有限公司	70.00%	1,808.04	984.63	823.41	67.15
天津宇宙星辰互动科技有限公司	50.00%	1,384.72	586.98	797.74	-95.75
决胜教育科技集团股份有限公司	18.6057%	9,731.27	4,689.00	5,042.27	-2,334.31
宁波梅山保税港区合思益远投资合伙企业（有限合伙）	58.71%	4,759.03	-	4,759.03	-55.96
北京海德拉科技有限公司	25.00%	84.12	16.12	68.00	-0.54
广州炫动信息科技有限公司	20.00%	5,940.57	3,398.31	2,542.26	118.86
海南元游信息技术有限公司	20.00%	36,684.03	8,937.37	27,746.66	4,363.75
长沙琴石文化科技有限公司	15.00%	509.18	120.02	389.16	-3.23
广州四九游网络科技有限公司	25.00%	46,180.89	16,489.41	29,691.48	1,774.07

北京欢乐部落科技有限公司	30.00%	2,239.64	28.04	2,211.60	-221.25
成都晴空互娱网络科技有限公司	40.00%	301.31	10.34	290.97	-22.16
上海德天股权投资基金中心 (有限合伙)	40.00%	40,464.12	6,818.44	33,645.68	1,066.91

2、投资收益计算过程：

根据《企业会计准则第 2 号——长期股权投资》第十一条：投资方取得长期股权投资后，应当按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值。公司此部分投资收益的计算过程为：1) 以前年度投资公司，以取得投资时被投资公司可辨认净资产的公允价值为基础计算的被投资公司 2018 年归母净利润与公司持股比例的乘积确认为投资收益；2) 本期新增的投资公司，以取得投资时被投资公司可辨认净资产的公允价值为基础计算的、投资时点至 2018 年 12 月份的被投资公司归母净利润与公司持股比例的乘积确认为投资收益。

根据《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》应用指南规定：可供出售金融资产持有期间取得的利息或现金股利，应当计入投资收益。公司此部分投资收益的计算过程为被投资公司的分红金额与公司持股比例的乘积。

3、可供出售金融资产减值

根据《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》第四十条：企业应当在资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，应当计提减值准备。同时应用指南规定：对于可供出售权益工具投资，其公允价值低于其成本本身不足以说明可供出售权益工具投资已发生减值，而应当综合相关因素判断该投资公允价值下降是否

是严重或非暂时性下跌，同时，企业应当从持有可供出售权益工具投资的整个期间来进行判断。如果权益工具投资在活跃市场上没有报价，从而不能根据其公允价值下降的严重程度或持续时间来进行减值判断时，应当综合考虑其他因素（例如，被投资单位经营所处的技术、市场、经济或法律环境等）是否发生重大不利变化。

公司的可供出售金融资产投资项目主要为移动网络游戏产业链的上下游企业，符合游戏板块全产业链布局的战略以及“研运一体化”的发展策略。根据移动网络游戏行业的特性，部分新增投资公司处于游戏研发或者前期导量推广阶段，尚未开始产生效益，但多数企业经营趋势向好。在资产负债表日，公司获取了各项可供出售金融资产对应投资项目的财务情况与经营情况，结合投资项目的经营管理团队、核心竞争力、游戏储备情况、对未来的预期等，对各投资项目进行减值判断，对于出现明显减值迹象的投资项目，将可供出售金融资产账面价值与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值的差额确认为减值损失，计入当期损益，具体如下：

单位：万元

项目	减值迹象判断	账面价值	未来现金流量现值	本报告期计提减值准备
上海颜盟文化传媒有限公司	见备注	1,500.00	905.05	594.95
上海手趣网络科技有限公司	团队主要人员已遣散、业务转型	200.00	-	200.00
海南灵境信息技术有限公司	团队主要人员已遣散、业务停止	40.00	-	40.00

备注：上海颜盟文化传媒有限公司主营业务为直播工作室、专业网红打造、短视频制作推广等，公司前期为培训主播以及增加主播曝光率需与大量直播平台建立合作并支付大量铺垫资金。2018年网络直播产业监管趋严，2018年11月全民直播宣布倒闭，同时，上海颜盟文化传媒有限公司2018年收入未达预期，加上前期投入大量铺垫资金，导致经营亏损，结合行业状态以及上海颜盟文化传媒有限公司2018年实际情况，公司判断对上海颜盟文化传媒有限公司的投

资存在减值迹象。

(2) 收购海南奇遇的交易背景、海南奇遇的具体运营数据、剩余股权公允价值的计算过程、商誉减值测试过程，相应的会计处理及商誉减值测试是否合规。

1、交易背景

公司 2014 年通过收购神奇时代 100% 股权、2016 年通过收购游爱网络 100% 股权，将传统出版发行业务与移动网络业务进行有效整合，推动公司业务向新媒介转型，实施“移动互联网+教育”、“游戏互动娱乐”等新兴板块的产业规划，积极布局教育资源与服务、移动互联网娱乐、优秀文化的传承与传播三大领域。收购海南奇遇将增强公司在新媒体领域的市场竞争力，进一步增强文化产业资源整合，公司和海南奇遇在游戏推广、服务器托管、互联网数据接入服务方面具有相同或类似的采购需求，通过产业并购可以实现双方的核心供应商和采购渠道整合，增强议价能力，发挥规模采购的优势，有助于公司提升整体竞争力。

2、海南奇遇 2018 年度运营数据

2018 年度，《青云传》实现营业收入 8,310.94 万元，《烈火龙魂》实现营业收入 3,018.60 万元。实现营业总收入 22,934.88 万元，同比增长 747.31%；实现净利润 3,066.75 万元，同比增长 955.07%。

3、剩余股权公允价值计算过程及相应会计处理

2018 年 4 月游爱网络以 2.16 亿元收购海南奇遇 72% 的股权，并于 2018 年 5 月 31 日完成控制权转移，成为游爱网络的全资子公司纳入合并范围。

公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对海南奇遇的股东全部权益价值进行评估，截至 2018 年 2 月 28 日海南奇遇的股东全部权益价值评估值为 30,275.29 万元。在评估结果的基础上，经双方协商后一致确定以 2.16 亿元的交易对价收购 72% 股权。收购海南奇遇股权的整体公允价值为 3 亿元，依据《企业会计准则》相关规定，达到控制后需对原 28% 股权按公允价值重新计量，计算原股权公允价值为 0.84 亿元，公允价值与原账面价值 0.33 亿元的差额 0.51 亿元计入投资收益。

取得海南奇遇的合并投资总成本为 3 亿元，合并日取得的海南奇遇可辨认净资产公允价值份额为 0.53 亿元，将企业合并成本与取得的海南奇遇可辨认净资产公允价值份额的差额确认为商誉，确认商誉为 2.47 亿元。

收购海南奇遇相应的会计处理是合规的。

4、商誉减值测试过程及会计处理

公司聘请了具有证券期货资格的资产评估机构对收购海南奇遇形成的商誉所在资产组可回收金额进行评估，截至 2018 年 12 月 31 日海南奇遇资产组可回收金额为 31,082.53 万元，经计算对收购海南奇遇股权形成的商誉 2018 年度不需计提减值。具体计算过程如下：

单位：万元

项目名称	海南奇遇	
对子公司的持股比例	100%	
账面价值	①对应资产组或资产组组合的账面价值	4,875.57
	②商誉账面价值	24,689.47
	合计=①+②	29,565.04
可回收金额	①资产组的公允价值减去处置费用后的净额	-
	②资产组预计未来现金流量的现值	31,082.53
	③可收回金额取①和②中较高者	31,082.53
本次需计提的商誉减值金额	-	

累计已计提商誉减值金额		-
-------------	--	---

综上，海南奇遇的商誉减值测试是合理的、谨慎的，符合企业会计准则及公司会计政策的相关规定，商誉减值测试是合规的。

（二）会计师核查意见

（1）说明各联营、合营、合伙企业的具体财务状况，投资收益的计算过程，可供出售金融资产的减值测试过程，减值计提是否充分

1、各联营、合营、合伙企业的具体财务状况

单位：万元

被投资公司名称	持股比例 (%)	财务状况			确认的投资收益
		资产总额	负债总额	所有者权益 总额	
人民天舟（北京）出版有限公司	70.00	1,808.04	984.63	823.41	67.15
天津宇宙星辰互动科技有限公司	50.00	1,384.72	586.98	797.74	-95.75
决胜教育科技集团股份有限公司	18.6057	9,731.27	4,689.00	5,042.27	-2,334.31
宁波梅山保税港区合思益远投资 合伙企业（有限合伙）	58.71	4,759.03		4,759.03	-55.96
北京海德拉科技有限公司	25.00	84.12	16.12	68.00	-0.54
广州炫动信息科技有限公司	20.00	5,940.57	3,398.31	2,542.26	118.86
海南元游信息技术有限公司	20.00	36,684.03	8,937.37	27,746.66	4,363.75
长沙琴石文化科技有限公司	15.00	509.18	120.02	389.16	-3.23
广州四九游网络科技有限公司	25.00	46,180.89	16,489.41	29,691.48	1,774.07
北京欢乐部落科技有限公司	30.00	2,239.64	28.04	2,211.60	-221.25
成都晴空互娱网络科技有限公司	40.00	301.31	10.34	290.97	-22.16
上海德天股权投资基金中心（有 限合伙）	40.00	40,464.12	6,818.44	33,645.68	1,066.91

2、投资收益计算过程

根据《企业会计准则第2号——长期股权投资》第十一条：投资方取得长期股权投资后，应当按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时

调整长期股权投资的账面价值。故公司投资收益的计算过程：1) 对于以前投资公司，投资收益为被投资公司取得投资时被投资单位可辨认净资产的公允价值为基础计算的 2018 年归母净利润与公司持股比例的乘积；2) 对于本期新增的投资公司，投资收益为被投资公司取得投资时被投资单位可辨认净资产的公允价值为基础计算的投资时点至 2018 年 12 月份归母净利润与公司持股比例的乘积。

根据《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》应用指南规定：可供出售金融资产持有期间取得的利息或现金股利，应当计入投资收益。故公司投资收益的计算过程为被投资公司的分红金额与公司持股比例的乘积。

3、可供出售金融资产的减值测试过程

根据《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》第四十条：企业应当在资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，应当计提减值准备。同时根据应用指南的规定：对于可供出售权益工具投资，其公允价值低于其成本本身不足以说明可供出售权益工具投资已发生减值，而应当综合相关因素判断该投资公允价值下降是否是严重或非暂时性下跌，同时，企业应当从持有可供出售权益工具投资的整个期间来进行判断。如果权益工具投资在活跃市场上没有报价，从而不能根据其公允价值下降的严重程度或持续时间来进行减值判断时，应当综合考虑其他因素（例如，被投资单位经营所处的技术、市场、经济或法律环境等）是否发生重大不利变化。

公司可供出售金融资产投资项目主要为网络游戏产业链的上下游企

业，符合游戏板块全产业链布局的战略以及“研运一体化”的发展方向。根据网络游戏行业的特性，公司部分新增投资公司处于游戏研发或者前期导量推广时期，尚未开始产生效益，但多数企业经营情况稳定。在资产负债表日，公司获取了各项可供出售金融资产对应投资项目的财务情况与经营情况，结合投资项目的经营管理团队、核心竞争力、游戏储备情况、未来布局规划和预期经营情况等，对各投资项目进行减值判断，对于出现明显减值迹象的投资项目，将可供出售金融资产账面价值与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值的差额确认为减值损失，计入当期损益，具体如下：

单位：万元

项目	减值迹象判断	账面价值	未来现金流量现值	计提减值准备金额
上海颜盟文化传媒有限公司	见注	1,500.00	905.05	594.95
上海手趣网络科技有限公司	团队主要人员已遣散、业务转型	200.00	0.00	200.00
海南灵境信息技术有限公司	团队主要人员已遣散、业务停止	40.00	0.00	40.00

注：上海颜盟文化传媒有限公司主营业务为直播工作室、专业网红打造、短视频制作推广等，公司前期为培训主播以及增加主播曝光率需与大量直播平台建立合作并支付大量铺垫资金。2018年网络直播产业监管趋严，2018年11月全民直播宣布倒闭，同时，上海颜盟文化传媒有限公司2018年收入未达预期，加上前期投入大量铺垫资金，导致经营亏损，结合行业状态以及上海颜盟文化传媒有限公司2018年实际情况，公司判断对上海颜盟文化传媒有限公司的投资存在减值迹象。

（2）收购海南奇遇的交易背景、海南奇遇的具体运营数据、剩余股权公允价值的计算过程、商誉减值测试过程，相应的会计处理及商誉减值测试是否符合规定

1、收购海南奇遇的交易背景

公司收购海南奇遇主要为增强公司在新媒体领域的市场竞争力，进一步增强文化产业资源整合，公司和海南奇遇在游戏推广、服务器托管、

互联网数据接入服务方面具有相同或类似的采购需求，通过产业并购可以实现双方的核心供应商和采购渠道整合，增强议价能力，发挥规模采购的优势，有助于公司提升整体竞争力。

2、海南奇遇的具体运营数据

报告期内《青云传》实现营业收入 8,310.94 万元，《烈火龙魂》实现营业收入 3,018.60 万元。实现营业收入 22,934.88 万元，同比增长 764.83%；实现净利润 3,066.75 万元，同比增长 955.07%。

3、剩余股权公允价值的计算过程及会计处理

2018 年 4 月游爱网络以 2.16 亿元收购海南奇遇 72%的股权，2018 年 5 月 31 日控制权转移，成为游爱网络的全资子公司并纳入合并范围。

公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对海南奇遇的股东全部权益价值进行评估，截至 2018 年 2 月 28 日海南奇遇的股权全部权益价值评估值为 30,275.29 万元。在评估结果的基础上，经双方协商后一致确定以 2.16 亿元的交易对价收购 72%股权。收购海南奇遇股权的整体公允价值为 3 亿元，依据《企业会计准则》规定公司购买日之前持有的海南奇遇 28%股权按照在购买日的公允价值进行重新计量，其股权公允价值 0.84 亿元与其账面价值 0.33 亿元的差额 0.51 亿元计入当期投资收益。

取得海南奇遇的合并总成本为 3 亿元，合并日取得的海南奇遇可辨认净资产公允价值份额为 0.53 亿元，合并成本与取得的海南奇遇可辨认净资产公允价值份额的差额确认为商誉，确认商誉金额 2.47 亿元。

4、商誉减值测试过程

公司聘请了具有证券期货资格的资产评估机构对收购海南奇遇商誉

所在资产组可收回价值进行评估，根据评估报告，截至 2018 年 12 月 31 日神奇时代资产组可回收金额为 31,082.53 万元，经计算，对收购海南奇遇形成的商誉无需计提减值，具体计算过程如下：

单位：万元

项目名称	海南奇遇	
对子公司的持股比例	100%	
账面价值	①对应资产组或资产组组合的账面价值	4,875.57
	②商誉账面价值	24,689.47
	合计=①+②	29,565.04
可回收金额	①资产组的公允价值减去处置费用后的净额	
	②资产组预计未来现金流量的现值	31,082.53
	③可收回金额取①和②中较高者	31,082.53
本次需计提的商誉减值金额		
累计已计提商誉减值金额		

(3) 年审会计师对上述事项的核查情况

1、针对联营、合营企业、合伙企业投资收益，我们主要执行了如下审计程序：

(1) 查询进行权益法核算的被投资单位工商档案信息，投资协议、公司章程以及管理层构成情况，并询问相应的财务核算人员，核实进行权益法核算是否符合会计准则的规定；

(2) 取得重要被投资单位年度审计报告或延伸审阅，评价重要政策、会计估计与公司一致性，本期重要的被投资单位为：广州四九游网络科技有限公司、北京决胜网教育科技有限公司、海南元游信息技术有限公司等，对出具审计报告的审计机构专业胜任能力进行评估；

(3) 重新测算公司计算年度投资收益的正确性；

(4) 获取并检查被投资公司分红文件，核实分红金额的准确性。

2、针对可供出售金融资产减值测试，我们主要执行了如下程序：

(1)了解和测试可供出售金融资产减值计提流程内部控制的设计及运行的有效性；

(2)获取并复核管理层评价股权投资是否存在减值迹象所依据的资料，考虑管理层评价减值迹象存在的恰当性和完整性，并通过分析被投资单位的财务信息、经营情况及所在行业信息，判断管理层对其减值迹象的判断是否合理；

(3)获取并复核管理层对现金流量预测所采用的关键假设和重要参数，并对可收回金额计算的准确性进行复核；

(4)对于新增的投资项目，检查公司投资尽调资料，并向被投资单位函证投资金额。

3、针对收购海南奇遇事项，我们主要执行了如下审计程序：

(1)获取购买协议，判断是否存在应计入合并成本的或有对价；

(2)获取评估报告复核对原持有 28% 股权进行重新计量的会计处理是否正确，重新计算剩余股权确认的投资收益是否准确；

(3)重新计算合并成本；

(4)对商誉进行重新计算，检查合并层面商誉金额确认是否准确；

(5)检查可辨认资产公允价值是否在合并层面进行恰当的会计处理；

(6)商誉减值执行的审计程序见“1、(二)、(4)、1”。

经核查，我们认为，公司各联营、合营、合伙企业投资收益的计算过程准确，可供出售金融资产的减值测试符合企业会计准则的规定，减

值计提充分；收购海南奇遇符合公司发展战略、海南奇遇剩余股权公允价值的计算过程、商誉减值测试过程复核企业会计准则的规定，并进行了恰当的会计处理，商誉减值测试符合规定。

3.报告期内，公司实现营业收入 11.26 亿元，同比上升 20.28%，其中图书出版发行业务收入 4.36 亿元，较上年同期增长 0.66%，移动网络游戏业务收入 6.89 亿元，较上年同期增长 37.20%，主要系游爱网络收购海南奇遇导致合并范围增加，且代理游戏收入同比增加所致。请你公司说明：

回复：

（一）公司说明

（1）图书出版发行业务和网络游戏业务收入的前 5 大客户名称、基本情况、是否与公司存在关联关系，对其销售产品或提供服务的具体内容、业务开展情况、收入金额，期末对前 5 大客户的应收账款及应收票据、预收账款余额，坏账计提是否充分；

一、图书出版发行业务的前 5 大客户情况

单位：万元

客户	是否存在 关联 关系	销售内 容	业务开展情况	本年收入金 额	期末“应收 账款及应收 票据”余额	“应收账款及 应收票据”计 提的坏账准 备	预收账 款余额
客户 A	否	图书	业务合作稳 定，回款及时	12,008.44	134.90	1.35	-
客户 B	否	图书	业务合作稳 定，回款及时	2,910.29	43.30	0.43	-
客户 C	否	图书	业务合作稳 定，回款及时	2,370.26	-	-	-

客户 D	否	图书	业务合作稳定，回款及时	1,848.91	-	-	-
客户 E	否	图书	业务合作稳定，回款及时	1,662.16	-	-	-

图书出版发行业务的前 5 大客户为国有控股企业，与公司保持长期稳定的业务合作关系，回款及时。

二、网络游戏业务的前 5 大客户情况

单位：万元

客户	是否存在关联关系	销售内容	业务开展情况	本年收入金额	期末“应收账款及应收票据”余额	“应收账款及应收票据”计提的坏账准备	预收账款余额
客户 A	否	移动网络游戏服务	业务合作稳定	3,487.30	1,137.66	56.88	-
客户 B	否	移动网络游戏服务	业务合作稳定	3,348.86	1,291.72	64.59	-
客户 C	否	移动网络游戏服务	业务合作稳定	2,899.02	1,151.16	57.56	-
客户 D	否	移动网络游戏服务	业务合作稳定	2,255.63	1,927.75	96.39	-
客户 E	否	移动网络游戏服务	业务合作稳定	2,011.91	1,536.13	76.81	-

上述客户均为公司移动网络游戏业务的联营商，客户 A 专业的手机游戏研发与运营企业，现已发展成为国内手游行业知名企业；客户 B 成立于 2016 年，是一家以发行、运营和销售为一体的网络娱乐游戏开发商与运营商；客户 C 专业从事全球移动游戏及平台的研发、运营和发行，同时积极拓展全球移动平台市场，拥有多年的从业经验；客户 D 的用户特性与游戏匹配度较高，有较优质的用户资源；客户 E 是一家移动互联网手机游戏开发商、运营商，专注于手机游戏的开发和运营。

公司严格按照《企业会计准则》和公司会计政策计提坏账准备，坏账准备的计提是充分的。

(2) 网络游戏业务在自主运营、联合运营、授权运营、代理运营、

受托开发等不同模式下的收入金额，不同模式下收入排名前 5 游戏的名称及收入金额。

2018 年度，网络游戏业务在自主运营、联合运营、授权运营、代理运营、受托开发等不同模式下的收入金额为：

单位：万元

运营模式	收入金额
自主运营	5,690.45
联合运营	13,200.11
授权运营	4,428.12
代理运营	43,881.76
受托开发	1,733.49
其他	10.65
合 计	68,944.58

不同模式下收入排名前 5 的游戏如下：

项 目	自主运营	
	游戏名称	收入金额（万元）
第一名	游戏 1	2,616.79
第二名	游戏 2	1,804.72
第三名	游戏 3	808.58
第四名	游戏 4	221.49
第五名	游戏 5	125.92

项 目	联合运营	
	游戏名称	收入金额（万元）
第一名	游戏 1	4,191.89
第二名	游戏 2	2,898.86
第三名	游戏 3	1,347.18
第四名	游戏 4	1,079.56
第五名	游戏 5	1,049.00

项 目	授权运营	
	游戏名称	收入金额（万元）
第一名	游戏 1	940.70
第二名	游戏 2	700.60
第三名	游戏 3	463.63
第四名	游戏 4	334.44
第五名	游戏 5	321.19

项 目	代理运营	
	游戏名称	收入金额（万元）
第一名	游戏 1	18,063.41
第二名	游戏 2	17,439.21
第三名	游戏 3	3,037.68
第四名	游戏 4	1,874.85
第五名	游戏 5	896.11

项 目	受托开发	
	游戏名称	收入金额（万元）
第一名	游戏 1	566.04
第二名	游戏 2	471.70
第三名	游戏 3	471.70
第四名	游戏 4	141.51
第五名	游戏 5	94.34

项 目	其他	
	游戏名称	收入金额（万元）
第一名	游戏 1	8.80
第二名	游戏 2	1.85

(3) 收入排名前 5 游戏的上线时间、最近两年的用户数量、活跃用户数、付费用户数、ARPU 值等运营数据，结合推广及运营费用金额说明各项运营数据之间的逻辑关系、运营数据波动的原因及合理性。

收入排名前 5 的游戏运营数据如下：（ARPU 值=当期充值流水/当期付费用户数）

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	运营数据说明
游戏 1	2018 年第二季度	63,017	62,979	9,799	120	产品于 6 月上线初测，本季度游戏暂未开放线上节日活动，回收效果较差。
	2018 年第三季度	5,608,495	5,602,860	703,935	252	本季加大推广力度，活跃用户及流水大幅提升，7-8 月优化新版本，9 月版本开启开学和教师节活动，付费用户及流水提升明显。
	2018 年第四季度	5,487,340	5,780,518	758,073	460	10 月版本再次优化，四季度公司推出小额付费活动，进一步深挖付费用户，流水及 ARPU 值显著提升。

游戏 1 于 2018 年 6 月上线，是一款 3DMMOARPG 仙侠风手游。全新职业搭配精心设计的特色技能，画面精美和游戏流畅两者兼备，让玩家以最低的门享受最唯美的视觉盛宴。游戏以装备、宠物、坐骑、翅、法宝、神兵为主要成长线，以单人、多人、竞技副本、BOSS 玩法为核心战斗人机体系。

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	运营数据说明
游戏 2	2017 年第二季度	1,067,791	1,067,719	137,347	215	产品上线初期，处于积累阶段，公司加大推广力度增加用户量，由于运营活动不多，付费用户数及流水一般。
	2017 年第三季度	3,964,746	4,111,204	580,242	348	本季度版本增加了七夕活动，对新老用户的线上活动进行优化，付费人数以及金额明显提升。
	2017 年第四季度	6,083,158	6,496,401	806,691	548	本季度增加推广力度，同时增加国庆节、双十一、圣诞节等线上优惠活动等，对付费用户数及流水的拉升较明显。
	2018 年第一季度	4,072,168	4,632,538	577,068	705	本季度流水主要来自于联运渠道以及老用户，部分用户流失，用户数量和付费用户数下降。但

						春节期间用户可支配游戏时间及费用较多，老用户活跃度提高，公司进行线上付费活动，付费用户的充值流水增加，ARPU值明显上升。
	2018 年 第 二 季 度	2,207,134	2,660,612	327,639	676	本季度渠道推广力度逐步减少，市场对产品开始疲倦，新增用户量减少，新增用户质量有所下降，整体用户数量和付费均有下降。
	2018 年 第 三 季 度	1,029,374	1,343,192	148,035	890	产品上线时间较长，新增用户数量持续减少，付费力较强的老用户占比增加，导致 ARPU 值提升。
	2018 年 第 四 季 度	390,274	602,423	82,727	1,055	产品运营时间较长，各渠道推广力度降低，新增用户大量减少，老用户有一定流失，流水处于下行趋势。留下的老用户忠实且活跃，因国庆、双十一等节日活动，ARPU 值有所上升。

游戏 2 于 2017 年 4 月上线，是一款角色扮演即时战斗类仙侠手游，精美的画面效果、丰富的剧情、独特的修仙风格、无敌萌宠、霸气战阵、炫酷神兵、智能挂机、全地图抢 BOSS 爆神装、自由交易等开放式玩法，全新演绎即时战斗手游时代。

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	运营数据说明
游戏 3	2017 年 第 二 季 度	50,280	50,280	2,152	224	测试阶段，整体的用户规模较小，产品还处于不断优化阶段，没有对其进行大范围推广，付费用户数和流水较低，ARPU 值不高。
	2017 年 第 三 季 度	221,314	224,263	20,174	201	经过第二季度的小范围测试后，本季度增加了用户量导入，整体玩家人数增加。
	2017 年 第 四 季 度	896,876	912,881	87,353	325	产品调优完毕，加大市场推广投入，用户数、流水及 ARPU 值增长较为显著。
	2018 年 第 一 季 度	704,546	750,338	71,267	584	通过以前季度沉淀的核心用户，加上春节活动增加，虽然用户量略有下降，但流水和 ARPU 值进一步提高。

	2018 年 第 二 季 度	992,243	1,050,844	94,766	649	加大市场推广力度,用户规模和收入进一步提高,老用户的积累使得 ARPU 值提高。
	2018 年 第 三 季 度	771,921	840,119	78,646	835	本季度推广活动减少,合作方推广力度增加,用户数量维持在较高水平,受 7 月苹果端游戏包下架影响,活跃用户数下降。利用暑期活动增加充值活动投放力度,导致 ARPU 值提高。
	2018 年 第 四 季 度	1,114,250	1,175,622	103,818	714	合作方推广力度持续增加,新增用户、活跃用户及付费用户均有所增加;四季度通过进一步深挖付费用户,拉升了流水,但新增用户增加较多,ARPU 值略有下降。

游戏 3 于 2017 年 4 月上线,是一款以征兵招将统一版图为核心玩法的战国题材游戏,玩家在战乱频繁的时代建造城堡,训练骁勇的军队,培养独当一面的无敌武将。扩充疆域争夺名城,成为荣耀的领袖,任命文武百官,与兄弟们为阵营荣耀而战。

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	运营数据说明
游戏 4	2017 年 第 一 季 度	99,723	194,271	17,840	1,287	2012 年上线的老项目,目前主要依靠自然增量及老用户,核心老玩家占比高,季度流水和 ARPU 值维持正常水平。
	2017 年 第 二 季 度	70,428	156,730	16,714	1,232	用户数及活跃用户数相比上季度稍减,流水和 ARPU 值维持正常水平。
	2017 年 第 三 季 度	104,830	184,006	14,421	1,438	本季度更新优化了几个小版本,新版本进行老玩家召回活动,加上版本内容的更新,部分高质量老玩家回流游戏体验,新增用户数及活跃用户数有所提升;回归玩家质量较高,流水及 ARPU 值有所提升。
	2017 年 第 四 季 度	79,504	180,322	13,212	1,837	上季度回流用户自然衰减,本季度更新了 4.0 神器降世版本,新推出的神器销售情况良好,推高了游戏的 ARPU 值。
	2018 年 第 一 季 度	74,898	158,141	12,472	1,718	本季度没有大版本更新及玩家召回活动等,用户量及 ARPU 值有不同程度的下降,但春节期间活动增加,各

						项衰减幅度不大。
	2018年第二季度	75,033	158,006	17,888	1,086	本季度周年庆期间，上线了主城装扮版本，新增用户数和付费用户数有所提升；但本季度版本变动不大，以小额付费活动为主，ARPU值有所下降。
	2018年第三季度	55,928	122,255	14,123	1,293	用户数及活跃用户数稍减，本季度先后更新多个版本，版本更新前做了预热活动，ARPU值有一定回升。
	2018年第四季度	39,162	110,331	11,298	1,640	四季度公司推出一系列的春节活动，深挖付费用户的消费能力，ARPU值显著提升。

游戏4于2012年5月上线运营，是一款历史题材的战略手机游戏，目前主要依靠自然增量及维护老用户运营。游戏集国战团战、剧情关卡、武将养成等诸多玩法于一身，将三国策略(SLG)手游提升到一个新的高度。玩家在游戏中不仅可以享受武将搭配和阵型变化的乐趣，也可体验剧情通关的快感，更能与数千玩家同战沙场。

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU值	运营数据说明
游戏5	2017年第一季度	273475	488568	53937	436	针对核心大额付费用户，于2016年末推出多个大型运营活动，活动持续时间较长，对用户付费欲望影响延长，整体ARPU值较高。
	2017年第二季度	465159	702876	48885	269	一季度用户需求释放明显，周期结束后，整体用户的付费意愿和行为降低，运营活动以提升游戏用户消耗水平展开，一定程度上抑制了用户的充值需求，导致本季度用户ARPU值下降。
	2017年第三季度	494391	799238	40308	290	本季度开启了周年庆活动，在维护版本稳定的基础上适当增加了游戏活动，通过福利活动及部分充值活动适当拉升了ARPU值。
	2017年第四季度	414856	1265590	61081	197	福利活动增加了在线活跃用户，导致工作室及外挂用户明显增加，无效用户在线增加了服务器压力和成本，拉低了用户体验，虽然付费人数增加，但ARPU值下降。
	2018年第一	291491	756133	58093	134	持续受到外挂产出的影响，影响了整体

一季度						用户的付费水平，导致用户 ARPU 值持续降低。
2018 年第二季度	220190	950505	63615	130		外挂影响持续加深，运营活动的影响效果逐渐降低，在技术手段不能有效控制外挂进入的情况下，通过更新及策划层面对游戏整体节奏进行控制，维持现有游戏正常运营。
2018 年第三季度	68992	1678003	16313	693		通过对游戏进程及机制的调整，四季度消除了三季度外挂导致活跃用户虚增的影响，有效控制了外挂对游戏的伤害；加上周年庆活动及新版本推出，虽活跃用户及付费用户降低，新增的装备系统、宝石系统及产出控制系统对游戏整体有很大的改善，从根本上激发了用户的实际需求；新上线的系统功能对核心付费用户产生了较好的影响，整体的 ARPU 值有了较大的提升。
2018 年第四季度	66074	387414	15915	990		

游戏 5 于 2012 年 6 月上线，截至报告期末，游戏运营时间超过 6 年，期间紧随市场及玩家游戏反馈进行多次版本更新，游戏底层相对扎实，深度较好。但随着时间的推移，游戏本身用户注册量已经有所下降，整体运营策略偏向平稳发展，坚持版本更新为用户创造更多需求，保证产品收益。

(4) 移动网络游戏--青云传收入金额 1.81 亿元，毛利率 16.52%，移动网络游戏-青云诀收入金额 1.74 亿元，毛利率 25.52%，请结合上述两款游戏的具体运营模式及成本构成说明毛利率差异较大的具体原因。

《青云传》为游爱网络代理的移动网络游戏，主要有两种运营模式：一种为代理联运，即由各渠道商进行游戏运营，渠道商按合同约定的流水分成比例分成给游爱网络，游爱网络再按约定的流水分成比例分成给游戏研发方；第二种为买量运营，即与各主流媒体平台代理商合作，在各媒体平台开展推广活动，吸引游戏玩家下载游戏。《青云传》上线运营后，为了吸引游戏玩家，游爱网络投入了大量的流量采购成本，而买量

运营模式下，从玩家引流到充值消费是个渐进的过程，毛利率水平低于联运模式。因买量运营模式的毛利率偏低，拉低了《青云传》的整体毛利率水平。报告期《青云传》的毛利率为 16.52%。

《青云诀》为游爱网络代理的移动网络游戏，主要采用代理联运模式，即由各渠道商进行游戏运营，渠道商按合同约定的流水分成比例分成给游爱网络，游爱网络再按约定的流水分成比例分成给游戏研发方。报告期《青云诀》的毛利率为 25.52%。

（二）会计师核查意见

（1）图书出版发行业务和网络游戏业务收入的前 5 大客户名称、基本情况、是否与公司存在关联关系，对其销售产品或提供服务的具体内容、业务开展情况、收入金额，期末对前 5 大客户的应收账款及应收票据、预收账款余额，坏账计提是否充分

1、图书出版发行业务前五大客户情况

单位：万元

客户名称	是否关联	销售内容	收入金额	应收票据及应收账款余额	应收票据及应收账款坏账准备
客户 A	否	图书	12,008.44	134.90	1.35
客户 B	否	图书	2,910.29	43.30	0.43
客户 C	否	图书	2,370.26		
客户 D	否	图书	1,848.91		
客户 E	否	图书	1,662.16		

注：上述客户均为国有控股企业，公司与上述客户均保持了长期稳定的业务合作关系，且回款及时，期末应收账款较小，预收账款无余额。

2、网络游戏业务前五大客户情况

单位：万元

客户名称	是否	销售内容	收入金额	应收票据及	应收票据及应
------	----	------	------	-------	--------

	关联			应收账款余额	收账款坏账准备
客户 A	否	移动网络游戏服务	3,487.30	1,137.66	56.88
客户 B	否	移动网络游戏服务	3,348.86	1,291.72	64.59
客户 C	否	移动网络游戏服务	2,899.02	1,151.16	57.56
客户 D	否	移动网络游戏服务	2,255.63	1,927.75	96.39
客户 E	否	移动网络游戏服务	2,011.91	1,536.13	76.81

注：上述客户均为公司网络游戏的联营商，具有游戏运营平台，公司与上述客户均保持了长期稳定的业务合作关系，期末预收账款无余额。

3、公司已按照《企业会计准则》和公司会计政策计提坏账准备，坏账准备计提充分。

(2) 网络游戏业务在自主运营、联合运营、授权运营、代理运营、受托开发等不同模式下的收入金额，不同模式下收入排名前 5 游戏的名称及收入金额

2018 年度，公司网络游戏业务不同模式收入金额如下：

单位：万元

运营模式	收入金额
自主运营	5,690.45
联合运营	13,200.11
授权运营	4,428.12
代理运营	43,881.76
受托开发	1,733.49
其他	10.65
合 计	68,944.58

2018 年度，公司网络游戏业务不同模式下收入前五名游戏如下：

项 目	自主运营		联合运营	
	游戏名称	收入金额（万元）	游戏名称	收入金额（万元）
第一名	游戏 1	2,616.79	游戏 1	4,191.89
第二名	游戏 2	1,804.72	游戏 2	2,898.86
第三名	游戏 3	808.58	游戏 3	1,347.18
第四名	游戏 4	221.49	游戏 4	1,079.56
第五名	游戏 5	125.92	游戏 5	1,049.00

续上表

项 目	授权运营		代理运营	
	游戏名称	收入金额（万元）	游戏名称	收入金额（万元）
第一名	游戏 1	940.70	游戏 1	18,063.41
第二名	游戏 2	700.60	游戏 2	17,439.21
第三名	游戏 3	463.63	游戏 3	3,037.68
第四名	游戏 4	334.44	游戏 4	1,874.85
第五名	游戏 5	321.19	游戏 5	896.11

续上表

项 目	委托开发		其他	
	游戏名称	收入金额（万元）	游戏名称	收入金额（万元）
第一名	游戏 1	566.04	游戏 1	8.80
第二名	游戏 2	471.70	游戏 2	1.85
第三名	游戏 3	471.70		
第四名	游戏 4	141.51		
第五名	游戏 5	94.34		

针对网络游戏业务收入，我们执行的审计程序详见“3、（二）、（5）、2”。经核查，我们认为公司报告期内公司收入确认金额合理，未发现重大异常。

(3) 收入排名前 5 游戏的上线时间、最近两年的用户数量、活跃用户数、付费用户数、ARPU 值等运营数据，结合推广及运营费用金额说明各项运营数据之间的逻辑关系、运营数据波动的原因及合理性

单位：万元

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	运营数据说明
游戏 1	2018 年第一季度	-	-	-	-	-
	2018 年第二季度	63,017	62,979	9,799	120	产品于 6 月上线初测, 本季度游戏暂未开放线上节日活动, 回收效果较差。
	2018 年第三季度	5,608,495	5,602,860	703,935	252	本季加大推广力度, 活跃用户及流水大幅提升, 7-8 月优化新版本, 9 月版本开启开学和教师节活动, 付费用户及流水提升明显。
	2018 年第四季度	5,487,340	5,780,518	758,073	460	10 月版本再次优化, 四季度公司推出小额付费活动, 进一步深挖付费用户, 流水及 ARPU 值显著提升。
游戏 2	2017 年第一季度	-	-	-	-	-
	2017 年第二季度	1,067,791	1,067,719	137,347	215	产品上线初期, 处于积累阶段, 公司加大推广力度增加用户量, 由于运营活动不多, 付费用户数及流水一般。
	2017 年第三季度	3,964,746	4,111,204	580,242	348	本季度版本增加了七夕活动, 对新老用户的线上活动进行优化, 付费人数以及金额明显提升。
	2017 年第四季度	6,083,158	6,496,401	806,691	548	本季度增加推广力度, 同时增加国庆节、双十一、圣诞节等线上优惠活动等, 对付费用户数及流水的拉升较明显。
	2018 年第一季度	4,072,168	4,632,538	577,068	705	本季度流水主要来自于联运渠道以及老用户, 部分用户流失, 用户数量和付费用户数下降。但春节期间用户可支配游戏时间及费用较多, 老用户活跃度提高, 公司进行线上付费活动, 付费用户的充值流水增加, ARPU 值明显上升。

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	运营数据说明
	2018 年第二季度	2,207,134	2,660,612	327,639	676	本季度渠道推广力度逐步减少, 市场对产品开始疲倦, 新增用户量减少, 新增用户质量有所下降, 整体用户数量和付费均有下降。
	2018 年第三季度	1,029,374	1,343,192	148,035	890	产品上线时间较长, 新增用户数量持续减少, 付费力较强的老用户占比增加, 导致 ARPU 值提升。
	2018 年第四季度	390,274	602,423	82,727	1,055	产品运营时间较长, 各渠道推广力度降低, 新增用户大量减少, 老用户有一定流失, 流水处于下行趋势。留下的老用户忠实且活跃, 因国庆、双十一等节日活动, ARPU 值有所上升。
游戏 3	2017 年第一季度	-	-	-	-	-
	2017 年第二季度	50,280	50,280	2,152	224	测试阶段, 整体的用户规模较小, 产品还处于不断优化阶段, 没有对其进行大范围推广, 付费用户数和流水较低, ARPU 值不高。
	2017 年第三季度	221,314	224,263	20,174	201	经过第二季度的小范围测试后, 本季度增加了用户量导入, 整体玩家人数增加。
	2017 年第四季度	896,876	912,881	87,353	325	产品调优完毕, 加大市场推广投入, 用户数、流水及 ARPU 值增长较为显著。
	2018 年第一季度	704,546	750,338	71,267	584	通过以前季度沉淀的核心用户, 加上春节活动增加, 虽然用户量略有下降, 但流水和 ARPU 值进一步提高。
	2018 年第二季度	992,243	1,050,844	94,766	649	加大市场推广力度, 用户规模和收入进一步提高, 老用户的积累使得 ARPU 值提高。

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	运营数据说明
	2018 年第三季度	771,921	840,119	78,646	835	本季度推广活动减少,合作方推广力度增加,用户数量维持在较高水平,受 7 月苹果端游戏包下架影响,活跃用户数下降。利用暑期活动增加充值活动投放力度,导致 ARPU 值提高。
	2018 年第四季度	1,114,250	1,175,622	103,818	714	合作方推广力度持续增加,新增用户、活跃用户及付费用户均有所增加;四季度通过进一步深挖付费用户,拉升了流水,但新增用户增加较多,ARPU 值略有下降。
游戏 4	2017 年第一季度	99,723	194,271	17,840	1,287	2012 年上线的老项目,目前主要依靠自然增量及老用户,核心老玩家占比高,季度流水和 ARPU 值维持正常水平。
	2017 年第二季度	70,428	156,730	16,714	1,232	用户数及活跃用户数相比上季度稍减,流水和 ARPU 值维持正常水平。
	2017 年第三季度	104,830	184,006	14,421	1,438	本季度更新优化了几个小版本,新版本进行老玩家召回活动,加上版本内容的更新,部分高质量老玩家回流游戏体验,新增用户数及活跃用户数有所提升;回归玩家质量较高,流水及 ARPU 值有所提
	2017 年第四季度	79,504	180,322	13,212	1,837	上季度回流用户自然衰减,本季度更新了 4.0 神器降世版本,新推出的神器销售情况良好,推高了游戏的 ARPU 值。
	2018 年第一季度	74,898	158,141	12,472	1,718	本季度没有大版本更新及玩家召回活动等,用户量及 ARPU 值有不同程度的下降,但春节期间活动增加,各项衰减幅度不大。
	2018 年第二季度	75,033	158,006	17,888	1,086	本季度周年庆期间,上线了主城装扮版本,新增用户数和付费用户数有所提升;但本季度版本变动不大,以小额付费活动为主,ARPU 值有所下降。

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	运营数据说明
	2018 年第三季度	55,928	122,255	14,123	1,293	用户数及活跃用户数稍减,本季度先后更新多个版本,版本更新前做了预热活动, ARPU 值有一定回升。
	2018 年第四季度	39,162	110,331	11,298	1,640	四季度公司推出一系列的春节活动,深挖付费用户的消费能力, ARPU 值显著提升。
游戏 5	2017 年第一季度	273,475	488,568	53,937	436	针对核心大额付费用户,于 2016 年末推出多个大型运营活动,活动持续时间较长,对用户付费欲望影响延长,整体 ARPU 值较高。
	2017 年第二季度	465,159	702,876	48,885	269	一季度用户需求释放明显,周期结束后,整体用户的付费意愿和行为降低,运营活动以提升游戏用户消耗水平展开,一定程度上抑制了用户的充值需求,导致本季度用户 ARPU 值下降。
	2017 年第三季度	494,391	799,238	40,308	290	本季度开启了周年庆活动,在维护版本稳定的基础上适当增加了游戏活动,通过福利活动及部分充值活动适当拉升了 ARPU 值。
	2017 年第四季度	414,856	1,265,590	61,081	197	福利活动增加了在线活跃用户,导致工作室及外挂用户明显增加,无效用户在线增加了服务器压力和成本,拉低了用户体验,虽然付费人数增加,但 ARPU 值下降。
	2018 年第一季度	291,491	756,133	58,093	134	持续受到外挂产出的影响,影响了整体用户的付费水平,导致用户 ARPU 值持续降低。
	2018 年第二季度	220,190	950,505	63,615	130	外挂影响持续加深,运营活动的影响效果逐渐降低,在技术手段不能有效控制外挂进入的情况下,通过更新及策划层面对游戏整体节奏进行控制,维持现有游戏正常运营。

游戏名称	期间	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	运营数据说明
	2018 年第三季度	68,992	1,678,003	16,313	693	通过对游戏进程及机制的调整,四季度消除了三季度外挂导致活跃用户虚增的影响,有效控制了外挂对游戏的伤害;加上周年庆活动及新版本推出,虽活跃用户及付费用户降低,新增的装备系统、宝石系统及产出控制系统对游戏整体有很大的改善,从根本上激发了用户的实际需求;新上线的系统功能对核心付费用户产生了较好的影响,整体的 ARPU 值有了较大的提升。
	2018 年第四季度	66,074	387,414	15,915	990	

注: ARPU=季度付费金额/季度付费用户数

(4) 移动网络游戏--青云传收入金额 1.81 亿元, 毛利率 16.52%, 移动网络游戏-青云诀收入金额 1.74 亿元, 毛利率 25.52%, 请结合上述两款游戏的具体运营模式及成本构成说明毛利率差异较大的具体原因

《青云传》为游爱网络代理的移动网络游戏, 主要有两种运营模式: 一种为代理联运, 即由各渠道商进行游戏运营, 渠道商按合同约定的流水分成比例分成给游爱网络, 游爱网络再按约定的流水分成比例分成给游戏研发方; 第二种为买量运营, 即与各主流媒体平台代理商合作, 在各媒体平台开展推广活动, 吸引游戏玩家下载游戏。《青云传》上线运营后, 为了吸引游戏玩家, 游爱网络投入了大量的流量采购成本, 而买量运营模式下, 从玩家引流到充值消费是个渐进的过程, 毛利率水平低于联运模式。因买量运营模式的毛利率偏低, 拉低了《青云传》的整体毛利率水平。报告期《青云传》的毛利率为 16.52%。

《青云诀》为游爱网络代理的移动网络游戏, 主要采用代理联运模式, 即由各渠道商进行游戏运营, 渠道商按合同约定的流水分成比例分成给游

爱网络，游爱网络再按约定的流水分成比例分成给游戏研发方。报告期《青云诀》的毛利率为 25.52%。

(5) 年审会计师对上述事项的核查情况

1、针对图书出版发行业务收入，我们主要执行了如下审计程序：

(1) 我们了解及评价图书出版销售与收款循环有关的内部控制设计，并测试关键控制执行的有效性；

(2) 抽取公司各类别图书重要客户销售合同，分析评估图书出版收入确认政策与合同关键条款是否相符；

(3) 取得或编制分类别、分月销售收入明细表，分析公司月度变动幅度是否与公司图书销售的季节性相符；与上年同期比较分析变动是否合理；

(4) 对重要客户营业收入发生额进行函证；

(5) 执行截止测试。

2、针对移动网络游戏业务收入，我们主要执行了如下审计程序：

(1) 我们了解及评价了游戏运营业务收入确认有关的内部控制设计，并测试了关键控制执行的有效性，对游戏业务收入确认时点进行了分析评估，进而评估天舟文化游戏业务收入的确认政策；

(2) 我们的 IT 审计团队对公司信息系统有效性、真实性、及时性、准确性和完整性进行了测试；通过大数据分析技术对主要游戏的玩家核心指标进行多维度交叉分析，以判断游戏玩家信息的真实性、数据的合理性；并采取抽样方法对游戏玩家进行了访谈；

(3) 我们抽样检查了与收入确认相关的支持性文件，以确定收入确认的真实性、准确性，包括：1) 检查与各游戏运营商签订的合作协议、对账

结算单、银行收款凭证；2) 检查自营业务各支付渠道收款记录、银行收款凭证；3) 检查受托开发游戏签订的合同、验收合格记录；

(4) 根据移动网络游戏的不同类别收入的确认方式，分别执行了分析性复核程序，判断其合理性；

(5) 对主要游戏运营数据进行测算：1) 根据游戏币充值消耗数据测算自营、联合运营模式下收入递延的准确性；2) 根据游戏充值流水与合同约定的分成比例，测算与重要游戏运营商分成金额的准确性；

(6) 我们抽查了重要的游戏合作运营商、受托开发游戏的委托方实施函证程序；

(7) 对于本期新增主要客户进行变动分析，进行工商税务信息查询核对，以确认新增主要客户收入是否真实性且具有商业实质。

3、针对应收账款确认，我们主要执行了如下审计程序：

(1) 我们了解及评价了销售与收款循环有关的内部控制设计，并测试了关键控制执行的有效性；

(2) 抽取样本，函证期末余额；

(3) 测算、分析期末应收账款坏账准备计提是否充分；

(4) 计算本期应收账款周转率，并与上年同期、同行业进行比较分析；

(5) 对本期前十大客户进行客户变动分析，与去年同期前十大客户交易发生额进行比较，对新增前十大客户进行工商信息核查、上网获取相关客户信息等以判断新增客户业务是否具有商业实质，且不存在关联方关系，业务交易数据真实可靠。

4.报告期内境内营业成本较上年同期增长 57.97%，主要系移动网络游戏成本同比增加所致。移动网络游戏营业成本较上年同期增长 154.44%，请区分图书出版发行业务和移动网络游戏的成本构成具体内容和金额，说明成本变化的具体原因。

回复：

（一）公司说明

图书出版发行业务和移动网络游戏的具体成本构成如下

单位：万元

行业分类	成本项目	2018 年金额	2017 年金额
图书出版发行	青少年类图书	26,624.70	25,616.36
	社科类图书	1,855.91	2,683.39
	其他	1,372.78	237.27
	小计	29,853.39	28,537.02
移动网络游戏	分成成本	22,471.00	11,888.72
	服务器成本	1,435.61	1,385.19
	流量采购成本	15,115.44	1,732.14
	其他成本	202.39	409.79
	小计	39,224.44	15,415.84
合 计		69,077.83	43,952.86

图书出版发行业务的社科类图书和其他成本的变动幅度稍大，主要因收入的变动而同向变动。

移动网络游戏营业成本较上年同期增长 154.44%，主要是分成成本和流量采购成本同比增长所致。增长的主要原因为：1、新增合并海南奇遇；2、与海南元游新增合作的游戏青云传收入增加，对应的分成成本增加；3、公司加大研运一体化布局，流量采购成本增加。

（二）会计师核查意见

1、图书出版发行业务成本构成情况

单位：万元

成本构成项目	2018 年	2017 年
青少年类图书	26,624.70	25,616.36
社科类图书	1,855.91	2,683.39
其他	1,372.78	237.27
合计	29,853.39	28,537.02

图书出版发行业务的社科类图书和其他成本的变动幅度稍大，主要因收入的变动而同向变动。

2、移动网络游戏业务成本构成情况

单位：万元

成本构成项目	2018 年	2017 年
分成成本	22,471.00	11,888.72
服务器成本	1,435.61	1,385.19
流量采购成本	15,115.44	1,732.14
其他成本	202.39	409.79
合计	39,224.44	15,415.84

移动网络游戏营业成本较上年同期增长 154.44%，主要是分成成本和流量采购成本同比增长所致。主要系：（1）2018 年新增合并海南奇遇；（2）与海南元游新增代理游戏青云传收入增加对应的分成成本增加；（3）与海南元游新增代理游戏青云传流量采购成本增加。

3、年审会计师对上述事项的核查情况

1、针对图书出版发行业务成本，我们主要执行了如下审计程序：

（1）我们了解及评价图书出版采购与付款循环有关的内部控制设计，并测试关键控制执行的有效性；

（2）取得销售成本分类别明细表，对比分析增减变动幅度是否与销售收入变动相匹配；分析本期与上期相比较变动是否合理；

（3）抽查公司第四季度结转销售成本凭证，检查公司采购平均折扣计

算过程，分析是否合理；检查年末是否根据实际结算采购折扣对以前月份结转销售成本进行调整；

（4）取得公司期末存货采购暂估入账明细表，核对暂估采购折扣是否与采购合同约定相符，是否与结转销售成本折扣相符；

（5）计算本期综合毛利率，与上期比较，与同行业公司比较，检查是否存在重大异常；计算本期重要产品的毛利率，与上期比较，各期之间是否变动合理。

2、针对移动网络游戏业务成本，我们主要执行了如下审计程序：

（1）我们了解及评价游戏业务采购与付款循环有关的内部控制设计，并测试关键控制运行的有效性；

（2）按游戏收入类别分别计算各款游戏毛利率，分析毛利率变动幅度是否合理；

（3）计算游戏业务总体毛利率，并与同期、同行业相比较是否合理；

（4）抽取应付账款余额进行函证，对网络平台发生的游戏流量采购成本、分成成本及关键合同条款进行函证；

（5）对于分成成本抽取代理协议、联运合同，根据游戏充值流水，测算按照合同约定的分成比率计算的成本与账面成本是否相符；

（6）对于流量采购成本：1）抽查游戏流量采购合同、对账清单，核对游戏推广成本计算比例、对账期限、款项结算方式是否与账面核算相符；2）从业务部门选取媒体后台的数据与结算数据进行对比。

经实施以上审计程序，我们认为报告期内公司成本金额合理，未发现重大异常。

5. 报告期内，公司对前 5 大供应商采购总额占全年采购额的 55.74%。请说明前 5 大供应商名称、基本情况、是否与公司存在关联关系、对其采购产品或服务的具体内容、采购金额，对应的期末应付账款及应付票据、预付账款余额，并与上年相比是否发生重大变化。

回复：

(一) 公司说明

公司前 5 大供应商情况如下：

单位：万元

供应商	是否存在关联关系	对其采购产品或服务的具体内容	2018 年采购金额	对应的 2018 年末“应付账款及应付票据”余额	对应的 2018 年末预付账款余额
供应商 A	是	移动网络游戏服务	19,441.53	12,163.37	
供应商 B	否	图书	6,858.00	10,138.05	
供应商 C	否	图书	4,166.14	2,459.24	
供应商 D	否	移动网络游戏流量采购	3,699.27		505.79
供应商 E	否	图书	2,777.39		15.89

供应商 A 主要从事信息技术开发、网络游戏研发、运营等，持有公司 5% 以上股份的股东、公司副董事长、总裁袁雄贵先生曾任职其董事，已于 2018 年 4 月离任，根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》相关规定，截止 2019 年 4 月 30 日之前，供应商 A 与公司存在关联关系，公司与其保持稳定良好合作关系。

供应商 B 以图书出版发行为主，公司与其保持稳定良好合作关系。

供应商 C 是隶属于国家新闻出版广电总局、人民出版社直属的综合性全媒体出版集团，于 2011 年由人民出版社事企分离改制而组建的国有文化

企业，公司与其保持稳定良好合作关系。

供应商 D 主要从事信息技术开发、网络游戏研发、运营等。

供应商 E 主要从事教育类图书及电视端、移动端在线教育产品的策划、设计、制作与发行。

公司前 5 大供应商的主要变化为：1、与供应商 A 合作的游戏新增《青云传》等导致 2018 年对其采购的金额同比大幅增加；2、供应商 D 为本期新增供应商，上年同期无采购。

（二）会计师核查意见

1、2018 年度公司前五大供应商情况

单位：万元

项目	是否关联	采购内容	本期采购金额	期末应付票据及应付账款余额	期末预付账款余额
供应商 A	是	移动网络游戏服务	19,441.53	12,163.37	
供应商 B	否	图书	6,858.00	10,138.05	
供应商 C	否	图书	4,166.14	2,459.24	
供应商 D	否	移动网络游戏流量采购	3,699.27		505.79
供应商 E	否	图书	2,777.39		15.89

供应商 A 主要从事信息技术开发、网络游戏研发、运营等，公司子公司游爱网络持有其 20% 的股份，为公司联营企业，公司与供应商 A 保持良好合作关系。

供应商 B 以图书出版发行为主，公司与其保持稳定良好合作关系。

供应商 C 是隶属于国家新闻出版广电总局、人民出版社直属的综合性全媒体出版集团，于 2011 年由人民出版社事企分离改制而组建的国有文化企业。公司与其保持稳定良好合作关系。

供应商 D 主要从事信息技术开发、网络游戏研发、运营等。

供应商 E 主要从事教育类图书及电视端、移动端在线教育产品的策划、设计、制作与发行。

公司前 5 大供应商的主要变化为：1、与供应商 A 合作的游戏新增《青云传》等导致 2018 年对其采购的金额同比大幅增加；2、供应商 D 为本期新增供应商，上年同期无采购。

2、年审会计师对上述事项的核查情况

针对采购及成本业务，我们实施的主要审计程序：（1）对本期前五大供应商进行工商信息核查、上网获取相关信息，以判断是否存在关联方关系；（2）期末余额发函询证。

经实施以上主要审计程序，除供应商 A 外，公司与其他供应商不存在关联关系；公司与上述年末余额合理无重大异常。

6. 报告期末，公司应收票据及应收账款余额 2.9 亿元，预付款项余额 0.78 亿元，其他应收款余额 0.43 亿元，应付票据及应付账款余额 3.35 亿元，其他应付款余额 1.1 亿元。请结合公司业务模式和经营情况，说明上述科目的本期发生额是否与公司业务金额匹配，是否存在与业务无关的资金往来，资金收取及支付对象与业务合同签订对象是否一致。

回复：

（一）公司说明

一、业务模式

目前公司主要从事图书出版发行业务和移动网络游戏业务等。图书出

版发行业务按照销售渠道的不同，主要分为系统销售、经销、政府采购（含馆配、职教、农村书屋）和图书推广等。移动网络游戏业务的运营模式分为自主运营、与游戏运营商合作运营（包括：联合运营、授权运营、代理运营）及受托开发游戏业务等。

二、报告期经营情况

报告期内，公司营业收入保持了稳定增长，实现营业总收入 112,580.47 万元，同比增长 20.28%。由于受 2018 年游戏行业政策及行业大环境增速下滑等原因影响，本报告期对并购神奇时代产生的商誉计提减值 10.36 亿元，同时对并购人民今典产生的商誉及投资决胜股份的长期股权投资计提减值，三项合计 12.86 亿元，对公司报告期业绩产生重大影响。实现归属上市公司普通股股东净利润-108,567.21 万元，同比下降 910.10%。

三、科目情况说明

1、应收票据及应收账款

单位：万元

项目	营业总收入			应收票据及应收账款		
	2018 年度	2017 年度	增幅	2018 年度	2017 年度	增幅
图书出版发行	43,635.89	43,351.46	0.66%	6,628.01	9,609.83	-31.03%
移动网络游戏	68,944.58	50,250.91	37.20%	22,346.93	17,812.80	25.45%
合计	112,580.47	93,602.37	20.28%	28,974.94	27,422.63	5.66%

公司期末“应收票据及应收账款”全为应收账款科目，主要为图书销售款、游戏分成款等，总体与营业收入相匹配。2018 年末“应收票据及应收账款”较年初增长 5.66%，主要系移动网络游戏的收入增长导致其应收账款增长所致。2018 年度移动网络营业收入较上年增长 37.20%，收入的增幅超过应收账款的增幅。“应收票据及应收账款”发生额与业务金额匹配。

2、预付账款

单位：万元

项目	2018 年期末余额	2018 年期初余额	增幅
预付账款	7,768.45	4,075.19	90.63%

公司 2018 年末预付账款较年初增长 90.63%，主要系采购预付款、项目合作预付款增加所致，采购预付款及项目合作款为公司合理的经营性投入。

3、其他应收款

单位：万元

项目	2018 年期末余额	2018 年期初余额	增幅
其他应收款	3,477.01	7,897.31	-55.97%

公司 2018 年末其他应收款较年初下降 55.97%，主要系 2018 年收回并购诚意金所致，期末的其他应收款主要是保证金、押金和业务往来款等，为公司合理的经营性投入。

4、应付票据及应付账款

单位：万元

项目	2018 年期末余额	2018 年期初余额	增幅
分成成本	12,336.21	7,942.45	55.32%
服务器成本	317.88	76.74	314.23%
货款	20,807.54	19,842.60	4.86%
合计	33,461.63	27,861.79	20.10%

公司 2018 年末应付票据及应付账款全为应付账款，较年初增长 20.10%，主要因分成成本的增加而导致应付账款增长 55.32%，应付账款发生额与业务金额匹配。

5、其他应付款

单位：万元

项目	2018 年期末余额	2018 年期初余额	增幅
股权转让款	9,049.55	10,659.09	-15.10%
保证金	731.29	677.07	8.01%
其他	1,180.29	373.58	215.94%

合 计	10,961.13	11,709.75	-6.39%
-----	-----------	-----------	--------

公司 2018 年末其他应付款主要为并购海南奇遇和游爱网络时应付给原股东的股权转让款，为公司合理的支出。本期发生额与公司业务相关且金额相匹配。

上述科目的本期发生额与公司业务相关且金额相匹配，不存在与业务无关的资金往来，资金收取及支付对象与业务合同签订对象一致。

（二）会计师核查意见

1、应收票据及应收账款情况

单位：万元

业务板块	2018 年度			2017 年度		
	应收票据及应收账款余额	营业收入	占收入比	应收票据及应收账款余额	营业收入	占收入比
图书出版发行业务	6,628.01	43,635.89	15.19%	9,609.83	43,351.46	22.17%
移动互联网游戏业务	22,346.93	68,944.58	32.41%	17,812.80	50,250.91	35.45%
合 计	28,974.94	112,580.47	25.74%	27,422.63	93,602.37	29.30%

期末应收票据及应收账款余额总体与营业收入匹配，本期应收票据及应收账款余额占营业收入的比率较 2017 年降低。我们执行了如下审计程序：

1) 选取销售客户的销售合同的审批、记录应收账款、销售回款等内控循环进行了解，并执行控制测试；2) 抽取样本，对期末应收账款余额进行函证。

2、预付款项情况

报告期内，预付款项较期初增长 90.63%，主要系采购预付款、项目合作预付款增加所致，采购预付款增加系公司收入规模增加，采购增加所致；项目合作款为公司合理的经营性投入。我们执行了如下审计程序：1) 选取供应商对采购合同的审批、记录应付账款、采购付款等内控循环进行了解

并执行控制测试；2) 抽取样本，对期末预付款项余额进行函证，对于大额预付款项，同时增加对合同条款的函证。

3、其他应收款情况

报告期内，其他应收款较期初下降 55.97%，主要系 2018 年收回并购诚意金以及股权转让款所致，期末其他应收款主要是保证金、押金和业务往来款等，为公司合理的经营性投入。我们执行了如下审计程序：1) 复核期末其他应收款项性质，核实是否存在费用挂账以及与经营无关的情况；2) 抽取样本，对期末其他应收款余额进行函证；3) 对于大额其他应收款，检查相关合同以及业务单据。

4、应付票据及应付账款情况

单位：万元

项 目	期末余额	期初余额	增减变动 (%)
分成成本	12,336.21	7,942.45	55.32
服务器成本	317.88	76.74	314.23
货款	20,807.54	19,842.60	4.86
合 计	33,461.63	27,861.79	20.10

天舟文化应付票据及应付账款全部为应付账款，应付账款较年初增长 20.10%，主要系分成成本增长 55.32%，分成成本增加主要代理游戏收入增长，相应的游戏分成成本增加所致。在 2018 年年报审计中，我们执行了如下审计程序：1) 选取供应商对采购合同的审批、记录应付账款、采购付款等内控循环进行了解并执行控制测试；2) 检查主要采购合同；3) 抽取样本，对期末应付账款余额进行函证。

5、其他应付款情况

单位：万元

款项性质	期末余额	期初余额	增减变动 (%)
------	------	------	----------

款项性质	期末余额	期初余额	增减变动(%)
股权转让款	9,049.55	10,659.09	-15.10
保证金	731.29	677.07	8.01
其他	1,180.29	373.58	215.94
合计	10,961.13	11,709.75	-6.39

天舟文化期末其他应付款主要为并购海南奇遇和游爱网络应付原股东的股权转让款，我们执行了如下审计程序：1) 复核期末其他应付款款项性质，核实是否存在与经营无关的情况；2) 抽取样本，对期末其他应付款余额进行函证；3) 对于大额其他应付款，检查相关合同以及业务单据。

综上，实施上述审计程序后，我们未发现与业务无关的资金往来，与公司业务发展情况相匹配，未发现资金支付对象与业务合同签订不一致的情况。

7. 报告期内公司研发费用 1.4 亿元，较上年同期增加 23.42%，请说明研发项目的具体名称、研发进度、研发费用的范围界定和会计核算政策，是否存在其他无关费用计入研发费用的情形。

回复：

(一) 公司说明

1、报告期公司研发费用情况

单位：万元

研发项目名称	研发进度(截至 2018 年末)	研发费用金额
游戏 1	已上线运营	1,191.77
游戏 2	研发中	1,073.51
游戏 3	已上线运营	885.71
游戏 4	已上线运营	829.44
游戏 5	测试中	766.77
游戏 6	已上线运营	684.82
游戏 7	测试上线	621.83

游戏 8	研发完成，待上线	583.34
游戏 9	已上线运营	570.29
游戏 10	已上线运营	405.53
其他游戏		6,408.84
合 计		14,021.85

2、研发费用的范围界定

公司依据《关于完善研究开发费用税前加计扣除政策的通知》（财税〔2015〕119号）界定研发费用核算范围，不存在其他无关费用计入研发费用的情形。

3、研发费用的会计核算政策

内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，确认为无形资产：（1）完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；（2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；（3）无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能证明其有用性；（4）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；（5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

（二）会计师核查意见

1、报告期公司研发费用情况

单位：万元

研发项目名称	研发进度	研发费用金额
游戏1	已上线运营	1,191.77
游戏2	研发中	1,073.51
游戏3	已上线运营	885.71
游戏4	已上线运营	829.44
游戏5	测试中	766.77

研发项目名称	研发进度	研发费用金额
游戏6	已上线运营	684.82
游戏7	测试上线	621.83
游戏8	研发完成，待上线	583.34
游戏9	已上线运营	570.29
游戏10	已上线运营	405.53
其他游戏		6,408.84
合 计		14,021.85

2、研发费用的范围界定

公司依据《关于完善研究开发费用税前加计扣除政策的通知》（财税〔2015〕119号）界定研发费用核算范围，将研发人员薪酬、游戏内容购买费等在研发费用列支，不存在其他无关费用计入研发费用的情形。

3、研发费用的会计核算政策

内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，确认为无形资产：（1）完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；（2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；（3）无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能证明其有用性；（4）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；（5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

4、年审会计师对上述事项的核查情况

在2018年年报审计中，针对研发费用的确认，我们主要执行了如下审计程序：

（1）了解和评价被审计单位归集研发费用的内容是否符合《关于完善

《关于完善研究开发费用税前加计扣除政策的通知》（财税〔2015〕119号）对研发活动的定义、是否与被审计单位的经营业务或战略方向一致；

（2）分研发项目、分研发费用内容对本期发生的研发费用进行分析，以判断研发费用发生的合理性；

（3）检查研发费用中的人工薪酬支出，检查获取研究人员名单，核对实际人工成本是否与研究人员名单相符，结合职工薪酬科目进行审核；

（4）在考虑研发费用加计扣除时候，获取公司向税务局备案文件，以及税务局认定的加计扣除金额。

经核查，公司研发费用主要核算增量游戏以及存量游戏更新迭代的研发支出，研发费用全部费用化核算，符合会计政策的规定。公司研发费用主要归集内容为人工费用、内容购买及开发费等，研发费用的范围界定符合《关于完善研究开发费用税前加计扣除政策的通知》（财税〔2015〕119号）的要求。报告期内公司研发费用较上年同期增加23.42%，主要系游戏研发项目数量增加影响。

特此回复。

天舟文化股份有限公司董事会

2019年4月30日