

股票代码:600226 股票简称:瀚叶股份 编号:2019-046

浙江瀚叶股份有限公司 关于对上海证券交易所问询函 的公告

本公司董事会及全体董事保证本公告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。
浙江瀚叶股份有限公司(以下简称“公司”)于2019年5月17日收到上海证券交易所上市公司监管一部下发的《关于对浙江瀚叶股份有限公司2018年年度报告的审核问询函》(上证公函【2019】0696号,以下简称“《问询函》”)。根据《问询函》的要求,对《问询函》所列问题回复如下:

一、关于公司治理问题回复如下:

2017年,公司完成重大资产重组,收购构成重大资产重组上市公司(以下简称“实控科技”)100%股权。实控科技是公司游戏业务的主要实施主体。报告期内,实控科技实现营业收入1.31亿元,归属上市公司净利润1.90亿元,是公司主要的利润来源。请结合公司游戏业务的发展情况,补充披露以下事项:

1.公司游戏业务开展的基本情况及运营状况,包括公司主要游戏产品的名称、运营模式、收费方式、所处生命周期,及各季度境内和境外主要运营数据(用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU值、充值流水、广告十大充值渠道、分成收入、授权收入)等情况,并结合同类游戏业务的主要运营数据,说明与公司收入和本成本确认原则。

回复:

(一)实控科技2018年主要游戏业务开展的基本情况:

游戏名称	运营模式	收费方式	所处生命周期	游戏运营起止日期	截至运营结束日
王之霸业	授权运营	充值流水分成	稳定期-衰退期	商业运营之日起	2017年8月
英雄传说台湾东南亚版	授权运营	固定买断-买断	商业运营之日起	2017年9月	
武神传	授权运营	充值流水分成	考察期-形成期	商业运营之日起	2018年5月
星战传说	授权运营	充值流水分成	考察期-形成期	商业运营之日起	2018年10月
布衣天下台湾东南亚版	授权运营	固定买断-买断	商业运营之日起	2018年10月	
我是大铁手台湾版	授权运营	充值流水分成	衰退期-下线	商业运营之日起	2016年10月

(续上表)

游戏名称	版权方	分成比例	运营商
王之霸业	JWF DEVELOPMENT CORP.	1:1	JWF DEVELOPMENT CORP.
英雄传说台湾东南亚版	尚科科技实业股份有限公司	30:00%	尚科科技实业股份有限公司
武神传	UNISIAL ENTERPRISE LIMITED	30:00%	UNISIAL ENTERPRISE LIMITED
星战传说	APPROPRIATE DEVELOPMENT LIMITED	40:00%	APPROPRIATE DEVELOPMENT LIMITED
布衣天下台湾东南亚版	JWF DEVELOPMENT CORP.	40:00%	JWF DEVELOPMENT CORP.
我是大铁手台湾版	JWF DEVELOPMENT CORP.	1:3	JWF DEVELOPMENT CORP.

注:1.2016年7月合同约定分成比例为50.00%,2018年7月分成比例调整为10.00%;

注:2.2016年9月合同约定分成比例为40.00%,2017年1月分成比例调整为37.00%;

注:3.2016年7月分成比例调整为45.00%;

注:3.2016年9月合同约定分成比例为30.00%,2017年1月分成比例调整为27.00%。

(二)实控科技2018年主要游戏业务各季度境内和境外运营数据

1.第一季度

游戏名称	经营地	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU	充值流水(美元)
王之霸业	境外	3,815,434	1,907,289	419,574	10.23	16,446,696.20
英雄传说台湾东南亚版	境外	4,360,756	2,031,617	437,407	5.42	11,004,716.16
武神传	境外					
星战传说	境外					
布衣天下台湾东南亚版	境外	9,882,164	652,095	104,513	4.18	2,726,072.26
我是大铁手台湾版	境外	6,947,172	604,753	121,419	4.46	2,698,880.15

(续上表)

游戏名称	分成收入(人民币)	授权收入(人民币)	奖励收入(人民币)	收入小计(人民币)
王之霸业	38,742,087.66	4,831,820.60	38,374,307.98	14,433,140.32
英雄传说台湾东南亚版	17,692,321.25	1,798,402.00	15,479,203.21	6,682,996.26
武神传	6,052,996.25			
星战传说	6,197,837.17	1,587,984.00	7,785,061.17	
布衣天下台湾东南亚版	4,136,381.96	73,562.50	4,210,000.00	5,192,424.36

注:

活跃用户数:游戏上线期间至当季度最后一天注册用户数;

活跃用户数:季度内登录过一次的用户数,去重;

付费用户数:季度内付费过的用户数;

ARPU值:充值流水/活跃用户数;

充值流水=美金流水+台币流水/30;

分成收入=市场销售流水及约定比例计算的分成收入;

授权收入:游戏上线第一次收取的授权金,在游戏上线后两年内摊销计入费用;

奖励收入:奖励收入指充值流水达到约定时点时,运营商给予实控科技超额分成。

2.第二季度

游戏名称	经营地	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU值	充值流水(美元)
王之霸业	境外	5,117,468	1,496,429	346,642	10.04	14,833,851.51
英雄传说台湾东南亚版	境外	5,903,685	1,898,738	394,617	5.41	15,171,736.10
武神传	境外	279,171	279,171	106,274	8.12	2,080,481.82
星战传说	境外	472,323	472,323	231,911	10.53	4,973,810.03
布衣天下台湾东南亚版	境外	11,114,362	636,550	120,990	4.47	2,844,879.10
我是大铁手台湾版	境外	7,366,738	485,600	97,587	4.54	2,204,627.23

(续上表)

游戏名称	分成收入(人民币)	授权收入(人民币)	奖励收入(人民币)	收入小计(人民币)
王之霸业	9,965,000.26			9,965,000.26
英雄传说台湾东南亚版	11,092,463.81	1,029,480.00	12,121,903.81	
武神传	21,633,127.46			
星战传说	13,634,283.32			
布衣天下台湾东南亚版	8,767,940.21	1,098,112.00	9,866,023.21	
我是大铁手台湾版	4,071,624.17	686,320.00	4,757,944.17	

3.第三季度

游戏名称	经营地	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU值	充值流水(美元)
王之霸业	境外	6,326,166	1,408,488	316,626	10.34	14,570,698.60
英雄传说台湾东南亚版	境外	6,947,907	1,072,933	193,044	5.05	6,414,388.26
武神传	境外	1,196,486	879,429	231,911	11.94	10,389,680.00
星战传说	境外	472,323	472,323	231,911	10.53	4,973,810.03
布衣天下台湾东南亚版	境外	11,114,362	636,550	120,990	4.47	2,844,879.10
我是大铁手台湾版	境外	7,366,738	485,600	97,587	4.54	2,204,627.23

(续上表)

游戏名称	分成收入(人民币)	授权收入(人民币)	奖励收入(人民币)	收入小计(人民币)
王之霸业	9,965,000.26			9,965,000.26
英雄传说台湾东南亚版	11,092,463.81	1,029,480.00	12,121,903.81	
武神传	21,633,127.46			
星战传说	13,634,283.32			
布衣天下台湾东南亚版	8,767,940.21	1,098,112.00	9,866,023.21	
我是大铁手台湾版	4,071,624.17	686,320.00	4,757,944.17	

4.第四季度

游戏名称	经营地	用户数量	活跃用户数	付费用户数	ARPU值	充值流水(美元)
王之霸业	境外	7,369,116	1,206,290	277,627	11.20	13,506,260.81
英雄传说台湾东南亚版	境外	7,369,116	1,206,290	277,627	11.20	13,506,260.81
武神传	境外	1,981,686	880,142	229,491	12.42	10,913,877.00
星战传说	境外	1,213,781	903,301	246,360	11.09	10,913,877.00
布衣天下台湾东南亚版	境外	11,622,363	659,912	105,858	5.26	3,156,500.80
我是大铁手台湾版	境外	7,369,116	54,223	5,062	4.81	260,671.64

(续上表)

游戏名称	分成收入(人民币)	授权收入(人民币)	奖励收入(人民币)	收入小计(人民币)
王之霸业	9,946,441.22			9,946,441.22
英雄传说台湾东南亚版	12,038,489.60			
武神传	22,038,489.60			
星战传说	27,712,323.10			
布衣天下台湾东南亚版	9,829,524.36	2,196,224.00	12,025,748.36	
我是大铁手台湾版	480,177.88			

注:1.公司游戏业务运营台湾东南亚版已于2018年7月下线。

2.主要游戏业务的十大充值渠道:

序号	王之霸业	英雄传说台湾东南亚版	武神传
1	GASHCARD	GOOGLE钱包	GOOGLE钱包
2	GOOGLE钱包	信用卡(CashCard)	信用卡
3	信用卡(GASHCARD)	信用卡(CashCard)	MyCard
4	信用卡(GASHCARD)	信用卡(CashCard)	信用卡(MyCard)
5	小额信用卡(GASHCARD)		
6	支付宝(GASHCARD)		
7	支付宝(GASHCARD)		

(续上表)

实控科技主要游戏属于境外运营,实控科技与境外运营商合作,实控科技负责游戏内容开发,游戏项目开发完成后授权给运营商进行推广、运营维护等。游戏的充值通过运营商的技术平台予以实现,该平台内接入充值渠道(即上表所列渠道),由于接口由境外运营商把控且保密,实控科技无法获得充值渠道的具体充值数据,经过前次走访和函证,境外运营商因涉及商业机密及当地法律,双方根据业务合同和分成单进行了确认。

(三)收入和成本确认原则

实控科技的主要运营模式为授权运营。

1.收入确认

(1)分成收入的确认

实控科技与客户约定分成比例,实控科技每月根据服务器充值数据及分成比例折回收入,将服务器端的充值数据核对后进行结算。

(2)授权收入的确认

实控科技与客户签订授权合同,客户支付授权金,收到的授权金计入递延收益,待游戏上线后在其运营期间内平均摊销,若游戏提前下线,则当期将余下递延收益一次性转入当期损益。

(3)奖励收入的确认

实控科技与客户约定按累计总收益达到约定金额,客户需支付一定金额的奖励金,实控科技根据每月充值流水情况,达到约定金额时,即确认奖励收入,公司每年与客户结算一次。

2.成本确认

(1)研发成本

自研、委托开发、外购的游戏上线后,在游戏运营期间平均摊销游戏成本,若游戏提前下线,则当期将余下的游戏成本一次性转入当期损益。

(2)运营成本

游戏运营期间,实控科技发生的运维人员薪酬、测试费、房租物业水电、设备折旧、差旅费等计入运营成本。

(3)核查意见

会计师向实控科技了解了游戏运营的收入及成本确认原则,实施了函证和走访程序,检查相关业务合同、分成对账单、工时记录表、工资分配表等必要的会计记录。经核查,会计师认为实控科技的收入和成本确认原则符合企业会计准则的相关规定。

2.公司前期收购实控科技形成商誉11.85亿元,占公司净资产的27.34%,根据前期的重组协议,实控科技于2015年至2016年12月31日非累计净利润不低于3000万元,1.26亿元,1.04亿元和1.97亿元。年报显示,实控科技2015年至2017年均实现业绩承诺,2018年业绩承诺完成率为94.27%,主要是由于部分游戏产品研发未达预期,对该部分产品的研发支出全部计入当期损益。公司对实控科技对应的商誉计提减值准备,补充披露:(1)2018年前述未达预期的游戏产品的具体情况;未达预期的判断依据和原因;转入当期损益的研发支出金额及其以前年度的具体入账情况;(2)结合实控科技2018年以来的研发投入、相关研发及开发支出的会计处理及会计准则的相关要求等,说明实控科技以前年度是否存在应当相关支出未及时费用化计入的情况;(3)结合公司前期收购时采用公允价值确定的相关财务数据预测及假设、标的公司近年来实际经营情况与评估假设的差距、行业政策变化等,对公司商誉减值测试的情况及参数选取合理性等进行充分说明,并在此基础上分析公司对实控科技对应商誉计提减值的合理性和审慎性。

回复:

(一)2018年未达预期的游戏产品的基本情况

游戏名称	立项时间	研发投入(人民币)	转入当期损益的研发支出(人民币)	以前年度费用化支出(人民币)
生死战士	2016.5	10,000,000.00	15,094,330.62	15,094,330.62
火山战记-篝火大冒险	2017.3.8	7,000,000.00	8,113,207.32	
数据项目	2017.5.10	800,000.00	1,012,956.49	1,042,734.38
实际开发项目	2018.3.26	3,260,000.00	3,260,138.91	2,730,611.79
合计	2018.3.26	1,500,000.00	1,317,026.04	

(续上表)

游戏名称	2018年	2017年	2016年	2016年及以前年度
生死战士	9,113,207.32	15,094,330.62		
火山战记-篝火大冒险	670,261.11	406,140.83		566,587.55
数据项目	468,524.02	272,810.40	244,335.63	2,276,265.70
合计	1,317,026.04			

(续上表)

游戏名称	以前年度会计处理	以前年度资本化会计科目	未达预期的原因和期间
生死战士	委托开发成本按进度开发支出	开发支出	委托开发产品,开发失败
火山战记-篝火大冒险	自研开发成本按进度开发支出	开发支出	最终开发阶段未能如期上线
数据项目	完成Demo自研开发支出	开发支出	游戏未能如期上线
死神合作开发项目	完成Demo自研开发支出	开发支出	游戏未能如期上线
项目C	自研开发成本按进度开发支出	开发支出	游戏未能如期上线

(续上表)

注:1.B项目为AR类手游,以前年度的投入计入开发支出。

注:2.项目C为电子竞技赛事竞猜的应用产品,2018年全新立项项目,以前年度无投入。

(二)实控科技2015年以来的研发投入、相关研发及开发支出的会计处理

1.2015年1月1日至2018年12月31日,实控科技立项43个项目及页码项目,33个小程序游戏,其中研发成功19个项目及页码项目,10个小程序游戏,研发成功20个手游及页码项目,33个小程序游戏,期末在研手游及页码项目4个、小程序游戏2个。

2.实控科技开发支出会计政策

内部研究开发项目研究阶段的支出,公司在“开发支出”科目中按照每一个游戏项目进行核算,并将每笔支出按照项目在该项目中进行归集,并于每月末将研究阶段支出转入当期损益。

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

(1)研发阶段

所有游戏项目在未完成Demo阶段前为研究阶段,相关支出计入当期损益。

(2)开发阶段

游戏项目开发完成Demo后的相关支出予以资本化,待游戏项目上线或结转计入无形资产。

研究阶段支出为成本费,一般为立项评审通过至完成Demo阶段,表明公司研发中产判断技术在上,商业上具有可行性;开发阶段的支出为项目(Alpha)阶段,表明项目相关技术完成,且可以进行商业化运营。研究阶段的支出直接计入当期损益;进入开发阶段的项目支出,则予以资本化,先在“开发支出”科目中项目研发支进行核算,可商业运营时,再转入“无形资产”科目进行无形资产核算。实控科技开发支出的会计处理符合会计准则要求。

3.实控科技每年对在研项目进行重新评估,预计未来无法实现收益或研发无法达到预期效果时即终止确认。

对于暂无人力或财力投入的项目暂停开发,若暂停开发时间超过1年,则终止确认。

本年终止确认的主要项目中,火山战记-篝火大冒险预计未来无法实现收益,截止2018年末,暂停确认。

(三)综合公司前期收购时采用公允价值确定的相关财务数据预测及假设、标的公司近年来实际经营情况与评估假设的差距、行业政策变化等,对公司商誉减值测试的情况及参数选取合理性等进行充分说明,并在此基础上分析公司对实控科技对应商誉计提减值的合理性和审慎性。

1.两次对收入、利润的预测假设的对比分析,产生差异的原因及预测的合理性

首先,以2016年6月30日的实控科技公允价值评估数据(预测年份为2017年至2020年)为基准,与2017年1-8月的实际发生数据以及本次商誉减值测算的2019年、2020年测算数据对比分析,前后对收入、利润的预测假设及差异情况如下表所示:

单位:万元

项目	2017年	2018年	2019年	2020年
营业收入	26,607.25	33,494.48	37,728.20	40,668.32
营业成本	31,779.77	31,279.31		
营业毛利	-5,172.52	2,215.17		
营业利润	19,444.44	-6.61%	-16,494.91	-18,077.91
营业成本率	119.44			