证券代码：002502 证券简称：骅威文化 公告编号：2019-051

骅威文化股份有限公司关于深圳证券交易所2018年年报问询函回复的公告

本公司及董事会全体成员保证公告内容的真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

骅威文化股份有限公司（以下简称"公司"）于2019年5月29日收到深圳证券交易所中小板公司管理部下发的《关于对骅威文化股份有限公司2018年年报的问询函》（中小板年报问询函【2019】第248号）（以下简称"《问询函》"），要求公司就《问询函》提及的相关事项做出书面说明。

公司收到《问询函》后，立即组织相关人员及年审会计师共同开展《问询函》的回复工作，对相关问题进行了认真核查，并向深圳证券交易所递交了书面回复，现将回复内容公告如下：

1、年报显示，2018年你公司实现营业收入7.52亿元，同比上升3.41%，归属于上市公司股东的净利润（以下简称"净利润"）为-12.77亿元，同比下降449.58%。经营活动产生的现金流量净额为-1.12亿元，同比下降215.76%。2018年第一季度、第二季度、第三季度、第四季度营业收入分别为3,057.45万元、4,428.90万元、5,443.16万元、6.22亿元；净利润分别为617.80万元、2,681.36万元、44.44万元、-13.10亿元；经营性现金流量净额分别为-7,946.63万元、2,557.23万元、-173.11万元、-5,677.50万元。2019年一季度净利润为2,365.77万元，同比下降482.93%。

问题：（1）请结合行业特点、公司业务模式、产品类别、收入和成本构成、费用等因素说明2018年度净利润大幅下降的原因，并说明2018年经营活动现金流为负、较上年大幅下降的原因及经营性现金流与收入利润变动不匹配的原因。

回复：

一、公司2018年度净利润大幅下降的原因

（一）行业环境变化的影响

2018年，公司主营业务所处的影视及游戏行业的行业环境均发生了较大变化。其中，影视行业出现资本退潮、税改、演员限价、平台限价、影视题材受限等一系列监管政策或行业事件，行业生态和内容偏好等层面均发生较大变化，受此影响，公司影视剧的拍摄和发行进度未如预期，同时影视剧的制作成本居高不下，导致公司影视剧业务的经营业绩出现明显下滑；而网络游戏市场逐渐形成向头部企业集中的格局，中小游戏企业面临日益严峻的竞争压力，同时报告期内网络游戏行业也面临日渐严格的监管环境以及游戏版号冻结、总量调控、限制未成年人网络游戏使用时间等政策性因素影响，为适应市场环境的变化，公司主动调整了游戏业务的业务模式，从自研自发为主逐步转变为自研自发、代理联运并重，相关成本费用有所上升，利润率水平也因此受到相应的影响。

（二）资产减值的影响

2018年度，公司计提商誉减值准备金额12.97亿元，计提可供出售金融资产减值准备金额6,969.11万元，受上述商誉减值及可供出售金融资产减值影响，公司2018年度归属于上市公司股东的净利润为-12.77亿元。若剔除上述资产减值的影响，公司2018年度归属于上市公司股东的净利润为8,968.82万元，较2017年度的36,516.63万元减少27,547.81万元，下降约75.44%。

（三）毛利率下降的影响

报告期内，公司主要从事影视剧的投资、拍摄、制作、发行和网络游戏的研发、发行和运营。

公司2018年度分业务的主要经营数据和指标的变动情况如下：

单位：元

分业务	营业收入	营业成本	毛利额	毛利率	营业收入比上年同期增减	毛利额比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
游戏研发和运营	237,310,903.64	120,973,943.43	116,336,960.21	49.02%	22.06%	-30.93%	-37.61%
影视剧制作	513,690,602.95	380,467,308.25	133,223,294.70	25.93%	-3.10%	-48.56%	-11.40%
其他	750,647.83	387,087.18	363,560.65	48.43%	-68.62%	-71.00%	-3.97%
合计	751,752,154.42	501,828,338.86	249,923,815.56	33.25%	3.41%	-32.01%	-17.32%

由上表可见，公司游戏业务收入较上年增长22.06%，整体营业收入增长3.41%，但由于游戏及影视业务的毛利率均出现显著下降（游戏业务毛利率下降37.61%，影视业务毛利率下降11.40%，相关业务毛利率下降的具体原因详见《问询函》第2题的相关回复），导致2018年度营业利率较上年减少11,767.84万元。

（四）费用上升的影响

公司2018年度各项期间费用较2017年度的变动情况如下：

单位：元

期间费用项目	2018年度	2017年度	同比增减
销售费用	16,346,093.43	24,762,965.16	-33.99%
管理费用	116,427,484.78	67,634,146.16	72.14%
财务费用	-10,501,486.42	-11,589,203.40	-9.39%
研发费用	27,184,339.51	30,139,436.60	-9.80%
合计	149,456,431.30	110,947,344.52	34.71%

由上表可见，2018年度期间费用较上年增加3,850.91万元，其中主要是由于管理费用的增加（管理费用较上年增加4,879.33万元，增加的具体原因详见《问询函》第12题的相关回复），导致公司的利润总额出现相应减少。

（五）投资收益减少的影响

公司2018年度投资收益项目与上年同期变动情况如下：

单位：元

投资收益项目	2018年度	2017年度	同比增减
权益法核算的长期股权投资收益	6,395,130.47	24,710,948.12	-74.12%
处置长期股权投资产生的投资收益	892,405.45	120,703,426.05	-99.26%
可供出售金融资产在持有期间的投资收益	3,697,250.00	2,319,250.00	59.42%
理财产品利息收益	1,660,446.59	2,303,966.55	-27.93%
合计	12,645,232.51	150,037,590.72	-91.57%

由上表可见，2018年度投资收益较上期减少13,739.24万元，其中主要是由于处置长期股权投资产生的投资收益较上期减少11,981.10万元（上期公司因处置深圳市拇指游玩科技有限公司30%股权等长期股权投资，产生约12,031.44万元投资收益），导致公司的利润总额出现相应减少。

综上，公司2018年度净利润大幅下降主要是受到行业环境变化、资产减值、毛利率下降、费用上升、投资收益减少等综合因素影响的结果。

二、2018年经营活动现金流为负、较上年大幅下降的原因

公司2018年度经营活动现金流量与2017年度变动情况如下：

单位：元

经营活动现金流量项目	2018年度	2017年度	同比增减
经营活动现金流入	764,987,779.54	558,843,047.65	36.89%
经营活动现金流出	877,387,880.10	461,744,987.81	90.02%
经营活动产生的现金流量净额	-112,400,100.56	97,098,059.84	-215.76%

由上表可见，公司2018年度经营活动现金流入与流出均有增加，其中经营活动现金流入增加20,614.47万元，经营活动现金流出增加41,564.29万元，经营活动产生的现金流量净额为负，较上年下降20,949.82万元。主要原因如下：

（一）销售商品、提供劳务收到的现金增加额低于购买商品、接受劳务支付的现金增加额

2018年度销售商品、提供劳务收到的现金及购买商品、接受劳务支付的现金较上年的变动情况如下：

单位：元

项目	2018年度	2017年度	变动金额
销售商品、提供劳务收到的现金	726,686,648.28	519,356,693.85	207,329,954.43
购买商品、接受劳务支付的现金	635,359,741.58	318,751,418.48	316,608,323.10
差额	91,326,906.70	200,605,275.37	-109,278,368.67

由上表可见，公司2018年度因销售商品、提供劳务收到的现金增加，但其增加额较购买商品、接受劳务支付的现金增加额少了10,927.84万元，主要是公司于2018年第四季度实现销售的电视剧《幕后之王》对应的应收账款项尚未收回所致（体现为公司2018年末应收账款较上年期末增加22,286.26万元，具体情况详见《问询函》第5题的相关回复）。

（二）营业成本上升、预付款项增加导致经营活动现金流出增加

公司2018年度营业成本较上年增加14,247.33万元，预付款项余额较上年末增加8,299.93万元，主要原因是公司游戏业务模式进行了调整，从原有的产品自研+独家对外授权、依靠少数主打产品获得市场份额，逐步转变为以自研自发、代理联运并重的业务模式，在代理联运产品产生收入的同时，也产生了研发分成成本或版权金支出，也会产生获取新用户的买量成本，因此导致成本支出及预付账款支出增加，导致经营活动现金流出增加。

（三）费用上升导致的现金流出增加

从前述公司2018年度各项期间费用较2017年度的变动情况可知，2018年度期间费用较上年同期增加3,850.91万元，相关费用支出的增加也导致经营活动现金流出相应增加。

综上，公司2018年度经营活动产生的现金流量净额为负，且较上年大幅下降主要是受大额应收账款截至报告期末尚未收回、游戏业务模式调整导致的成本支出及预付款项增加、公司管理费用增加等综合因素影响的结果。

三、经营性现金流与收入利润变动不匹配的原因

（一）收入与利润变动不匹配的原因

公司2018年度收入小幅增长但净利润大幅下降的原因主要是公司计提大额商誉减值及可供出售金融资产减值，同时也受到游戏、影视业务毛利率下降的影响（详见前述"2018年度净利润大幅下降的原因"）。

（二）经营性现金流与收入变动不匹配的原因

公司2018年度收入小幅增长但经营性现金流大幅下降且为负，主要是2018年第四季度确认收入的电视剧《幕后之王》对应的应收账款尚未回收以及报告期内成本费用支出增加所致。

（三）经营性现金流与利润变动不匹配的原因

经营性现金流与利润变动不匹配主要是受公司计提大额商誉减值及可供出售金融资产减值、游戏和影视业务毛利率下降、应收账款余额大幅增加、成本费用支出增加等因素影响。

问题：（2）请结合你公司收入构成、成本确认、费用发生、销售回款等情况详细分析各季度间收入波动较大的原因及各季度净利润与收入变动不匹配的原因，并详细说明第四季度净利润大幅下降的原因及第一季度、第三季度、第四季度经营性现金流为负的原因，你公司销售是否具有季节性，是否存在跨期确认收入、跨期结转成本费用的情形。

回复：

一、2018年各季度间收入波动较大的原因

2018年各季度分业务的收入情况如下：

单位：元

业务类型	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
游戏	30,130,612.94	43,825,699.75	48,386,171.92	114,968,419.03
影视	105,849.30	283,664.63	5,852,254.05	507,448,834.97
其他	337,997.96	179,656.42	193,184.78	39,808.67
合计	30,574,460.20	44,289,020.80	54,431,610.75	622,457,062.67

由上表可见，公司2018年前三季度收入平稳上升（其中主要是游戏业务产生的收入，影视业务因电视剧《幕后之王》在前三季度尚未确认收入导致相关业务收入较少），第四季度游戏业务因业务模式调整后外部代理联运产品产生的收入较高，而电视剧《幕后之王》也在该季度交付母带并确认收入，共同导致第四季度的营业收入出现了大幅上升。

二、各季度净利润与收入变动不匹配且第四季度净利润大幅下降的原因

公司2018年各季度的收入、成本、费用、资产减值、净利润等情况如下：

单位：元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	30,574,460.20	44,289,020.80	54,431,610.75	622,457,062.67
营业成本	3,544,451.71	8,810,097.83	13,923,458.18	475,550,331.14
期间费用	21,719,967.36	24,956,621.37	35,446,510.20	67,333,332.37
资产减值损失	792,778.53	-5,944,163.22	2,968,024.91	1,396,876,877.63
归属上市公司股东的净利润	6,178,042.20	26,813,601.80	444,379.56	-1,310,336,808.20

由上表可见，2018年前两个季度的成本、费用随着营业收入的增加而平稳增加，净利润也相应出现增长，其中第二季度因营业利润高于第一季度且存在资产减值转回的情形，净利润要高于第一季度；第三季度由于游戏业务加大了外部代理联运力度，相应的费用及成本有所上升，导致整体净利润较前两个季度明显减少；第四季度，由于外部联运游戏产生的收入大幅增加以及电视剧《幕后之王》确认收入，公司营业收入大幅上升，对应的营业成本及相关费用也出现了大幅上升，同时公司在年末计提了大额商誉减值及可供出售金融资产减值（合计约126,658.90万元），若剔除上述资产减值影响，第四季度的净利润约为5,625.22万元，由于游戏、影视业务的毛利率均出现了下降，且公司整体费用率出现了上升，导致第四季度以及全年的净利润及净利润率较上年出现了大幅下降。

三、第一季度、第三季度、第四季度经营性现金流为负的原因

公司2018年各季度的经营活动现金流情况如下：

单位：元

经营活动现金流项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
经营活动现金流入	150,790,977.09	285,911,902.26	216,420,918.98	111,863,981.21
经营活动现金流出	230,257,233.53	260,339,644.46	218,152,011.44	168,638,990.67
经营活动产生的现金流量净额	-79,466,256.44	25,572,257.80	-1,731,092.46	-56,775,009.46

（一）第一季度经营性现金流为负的原因

2018年第一季度的营业收入在全年各季度中最低，经营活动现金流入也相应较少，同时该季度因拍摄《幕后之王》及《我知道你的秘密》，在拍影视剧投入增加（体现为2018年第一季度末存货余额为39,166.19万元，较2018年年初增加16,568.35万元），导致经营活动现金流出较大且经营性现金流为负。

（二）第三季度经营性现金流为负的原因

影视剧《幕后之王》、《我知道你的秘密》仍在拍摄、制作投入期，同时外部联运游戏导致的预付款项及相关费用支出增加，而营业收入增加带来的经营活动现金流入尚无法覆盖经营活动现金流出，导致该季度经营性现金流为负。

（三）第四季度经营性现金流为负的原因

该季度的成本、费用、预付款等导致的经营活动现金流出较前三季度要少，但经营活动现金流入较前三季度的减少幅度更大，主要是营业收入对应的大部分应收账款尚未回款（第四季度末应收账款余额为45,056.30万元，较第三季度末增加了33,757.30万元），导致第四季度经营活动现金流入较少且经营性现金流为负。

四、公司销售是否具有季节性，是否存在跨期确认收入、跨期结转成本费用的情形

近两年各季度营业收入情况如下：

单位：元

营业收入年度	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
2018年度	30,574,460.20	44,289,020.80	54,431,610.75	622,457,062.67
2017年度	219,659,400.71	167,185,785.34	239,652,557.61	100,459,462.76

结合上表及前述2018年各季度分业务的收入情况，公司游戏业务各季度的收入相对平稳（2018年第四季度是由于加大外部游戏联运导致的收入大幅增加），同时结合游戏行业特点，公司游戏业务不具有明显的季节性特征，各季度间的收入波动主要与公司的业务模式及当期游戏产品的市场表现有关；而根据影视业务的收入确认原则，是在电视剧完成摄制或购入，且经广播电影电视行政主管部门审查通过并取得《电视剧发行许可证》后，公司将电视剧播映带和其他载体移交给购货方并取得收款权利时确认收入，因此影视业务收入主要与公司所投拍电视剧的实际拍摄、制作、审查和发行等进度有关，与季节性无关。

公司严格按照收入确认的原则确认收入，并按照权责发生制的原则结转成本费用，不存在跨期确认收入及跨期结转成本费用的情形。

问题：（3）请详细说明2019年一季度净利润亏损且较上年同期大幅下降的原因并结合目前业务经营情况、行业环境、公司的产品核心竞争力、在手订单情况说明你公司改善经营业绩的具体措施。

回复：

一、2019年第一季度净利润亏损且较上年同期大幅下降的原因

公司2019年第一季度的收入、成本、费用、利润情况如下：

单位：元

项目	2019年第一季度	2018年第一季度	增减金额	增减幅度
营业收入	73,060,271.61	30,574,460.20	42,485,811.41	138.96%
营业成本	45,696,553.47	3,544,451.71	42,152,101.76	1189.24%
期间费用	48,531,821.27	21,719,967.36	26,811,853.91	123.44%
归属上市公司股东的净利润	-23,657,671.17	6,178,042.20	-29,835,713.37	-482.93%

由上表可见，2019年第一季度营业收入与营业成本较上年同期的增加额基本相抵，发生亏损的主要原因是期间费用的增加，而期间费用中主要是管理费用较上年同期增加2,753.15万元，主要是中介机构服务费、员工薪酬、离职补偿等费用增加所致。

二、公司改善经营业绩的具体措施

（一）游戏业务

1、行业环境

网络游戏市场经过此前的爆发式增长，到当前阶段，随着人口红利的逐步消退，网络游戏的增长趋势预计将放缓。同时，网络游戏行业在产品服务、市场渠道等方面已经形成激烈的行业竞争格局，一方面，众多小团队成立，同质化加剧，市场出现产能过剩、供过于求的局面，网络游戏版号也出现了阶段性暂停审批的情形；另一方面，随着新用户增速下降，收入向巨头聚集，产品死亡率提升，市场进入存量竞争阶段，市场集中度将进一步提高。与此同时，用户的游戏习惯逐渐成熟，随着重度移动游戏的占比越来越高，玩家能够同时玩的游戏款数也会越来越少，网络游戏市场从以量取胜逐步过渡到以质取胜。

在面临上述挑战的同时，网络游戏行业也依然存在不少机遇。受益于智能手机硬件性能的提升、图像处理技术和3D引擎技术的发展创新以及4G网络的普及和5G网络的商用发展，移动游戏市场在未来较长时间内依然将保持较高的市场活力。而泛IP化运营也开启了市场新机遇，一方面，游戏开发企业可通过IP本身所积累的大量粉丝转化为游戏的用户，提升运营效率，另一方面，IP具备良好的延展性，可与多种领域结合，如影游联动，使企业获得规模效应。此外，国内网络游戏开发商近年来进步明显，自主研发的网络游戏产品已经成功占据国内网络游戏市场的主要份额，并已经开始向海外出口。

2、改善措施

①保证产品上线数量

公司的子公司深圳市第一波网络科技有限公司（以下简称"第一波"）和深圳市风云互动网络科技有限公司（以下简称"风云互动"）拥有丰富的游戏研发和运营经验，不断进行精品游戏的研发和运营，游戏创研和运营团队日趋成熟，无论是对游戏市场研发技术的变化，还是对市场竞争趋势的把握，都具有超前的视野和把握产品发展方向的定力。公司计划在2019年度上线的自研产品有《星辰变H5》、《西游伏魔H5》、《莽荒纪2H5》、《校花的贴身高手H5》、《吃豆人联盟》、《冲鸭人生》、《吃鸡训练营》、《泡泡美食街》、《冲冲大作战》、《进化大乱斗》等游戏，同时将根据市场情况调整小游戏开发计划，预计2019年开发休闲小游戏20-30款；公司目前已储备多款游戏作品准备在2019年度发行，包括公司研发团队接受委托开发的《口袋妖怪3D》手游、委托定制开发的《校花的贴身高手》手游以及独家代理的《少年神将传》、《风凌天下》、《逍遥无双》、《奶牛镇的小时光》、《天使猎魔录》以及《少女战姬》等游戏，并将根据产品测试情况，引入优质联运产品，利用公司的渠道优势获得更多游戏联运收入分成，公司计划在2019年度代理运营的游戏还包括《大话飞仙》、《指上西游》、《极品散仙》、《成仙OL》、《物理的游戏》、《时空侦探社》、《挑水果果果》、《神笔老司机》、《浅音默划》等数十款游戏产品。

②保证产品质量

公司坚持走精品路线，不断加强对游戏产品质量的把控，从立项开始就参与进产品研发，这个思路在2018年一直贯彻执行，2019年的产品大部分也都是2018年延续的结果，如公司2019年第一款首发的产品《少年名将》即是在2018年第一季度确定的合作并立项，经历一年时间的研发磨合、测试调优，到2019年3月份顺利首发，2019年4月份单月充值金额已接近3,000万元，这也是今年市场上口碑良好的第一款三国卡牌游戏产品，同时现阶段正在测试阶段的《校花的贴身高手》、《风凌天下》等产品均是以这个模式进行运营的项目。

③发展研运一体的新模式

为适应市场环境的变化及更好地应对市场风险，2018年以来公司游戏业务的经营模式从原有的产品自研+独家对外授权、依靠少数主打产品获得市场份额，逐步转变为以自研自发、代理联运并重的业务模式，不断提升引入产品能力和买量投放能力。公司2018年以来代理运营了《灵武天下》、《剑与天下》、《斩仙传说》、《统治与文明》等多个外部产品，其中《灵武天下》产品截至2019年4月30日的累计流水已超过5,600万元。

④启动海外发行业务

2019年，公司计划在国内成熟发行团队的基础上，搭建海外发行团队并启动海外发行业务。公司海外发行将以东南亚、港澳台为主要目标市场，以内部体系的产品为基础，计划发行两款仙侠产品《风凌天下》、《九州仙缘》，一款二次元IP产品《校花的贴身高手》、一款魔幻产品《天使猎魔录》、一款像素产品《奶牛镇的小时光》。

⑤以优质IP赋能游戏产品

2019年，公司将深入以IP运营及内容创新为核心，深挖IP价值，提升品牌影响力。公司储备了《莽荒纪》、《雪鹰领主》、《飞剑问道》、《斗罗大陆》、《Photograph Journey～恋する旅行》、《少年刀剑笑》、《天蚕变》、《剑魂》、《绝世无双》、《忠烈杨家将》、《霸刀之大漠苍狼》等优质IP，将通过自研或合作开发的方式，改编开发IP游戏产品，以优质IP赋能游戏产品。

综上，精品独代定制路线和代理联运路线双轮并驱，预计将为公司游戏业务的经营业绩持续改善带来贡献。

（二）影视剧业务

1、行业环境

2018年以来，随着影视行业的审查管理、税收管理、片酬管理等监管力度不断加强，影视行业的政策、市场和内容等层面均发生了较大变化，行业面临产业升级和重塑，包括市场秩序、市场结构、价格体系等均处于调整适应的状态。

资本投入方面，影视行业的资本扩张放缓，市场集中度高，头部显著，影视资本趋于理性，更加注重成本与风险控制；行业规模方面，2018年播出的新剧382部，与2017年基本持平，其中网络剧占三分之二以上，截至2018年12月，网络视频用户规模持续增加，达6.12亿，其中如《延禧攻略》的网络播放量高达181.8亿，可见优质网络剧的潜力依然巨大；影视剧题材方面，现实题材剧占一半以上，2019年，注重守正创新的题材剧作仍将是主流；价格体系方面，台网标准和执行趋于一致，购剧价格（尤其是视频网站的购剧价格）出现下降的趋势。

2、改善措施

①视市场情况投资拍摄精品剧作

公司全资子公司浙江梦幻星生园影视文化有限公司（以下简称"梦幻星生园"）始终秉承内容精品化策略，持续聚焦年轻化需求，以影视精品言情内容创作和制作为立足之本，在同行业中无论是精品内容制作、单位人均效益均是首屈一指。梦幻星生园拥有强大的创意支持团队，注重精品力作的深度化运作，通过搭建新型组织架构，完善人才保障体制，持续提升内容产品成为精品、爆品的概率，确立了影视剧精品、爆品生产平台的行业地位，强化了其品牌形象和头部优势，确保了在未来内容变现领域的核心竞争力。经过多年的运营和持续不断的努力，梦幻星生园已在影视剧制作和发行领域树立了优秀的品牌形象，获得众多电视台、新媒体和海外客户的一致肯定。公司将根据市场动向，结合自身的专业判断，投资拍摄具有良好投资回报预期的精品剧作，并通过预售模式减轻公司的资金压力，降低电视剧投资风险，确保公司影视作品的持续出品和影视业务的良性发展。

②确保已拍摄剧作的顺利播出及已交付剧作的正常回款

公司拍摄的影视剧《我知道你的秘密》已于报告期内拍摄完成，但由于是现代刑侦题材，涉及片审监管单位较多，核查程序、内容较其他题材电视剧相对复杂，同时公司为了更好体现该剧的内容质量、保证收视效果，本着精益求精的原则进行后期制作，目前已取得发行许可证，该剧预计将于2019年交付母带；此外，公司拍摄制作的《幕后之王》已于2019年第一季度播出，公司将根据合同约定及时跟踪和督促应收款项的回收，确保公司经营性现金流稳健，严格控制应收账款的坏账损失风险。

③不盲目投资，严控成本和风险

鉴于影视行业竞争加剧和产能过剩的现状，影视作品的整体制作成本和投资风险出现上升的趋势，在当前阶段下，严控成本和风险比扩大投资显得更为重要。2018年以来，公司先后退出了对蓬山传媒（北京）有限公司和东阳曼荼罗影视文化有限公司的投资，适当控制风险，严格控制成本，保障公司资金和资产的安全，为公司未来投资精品剧作或拓展优质项目打下良好的基础。

2、年报显示，本报告期你公司游戏研发与运营业务毛利率为49.02%，较上年同期下降37.61个百分点；影视剧制作业务毛利率为25.93%，较上年同期下降11.40个百分点。请结合行业环境、销售模式、产品销售情况及成本价格走势等因素分析说明本报告期游戏研发与运营业务及影视剧制作业务毛利率均下降的原因，并对比同行业说明你公司主要产品毛利率与同行业是否存在显著差异，如存在，请说明原因。

回复：

一、游戏研发与运营业务毛利率下降的原因

（一）市场原因及业务模式调整原因

综观游戏市场情况，2013年手游兴起，2014-2016年手游产品进入主要依赖手游联运渠道（比如华为、vivo、oppo、应用宝、Uc、360、小米等）的黄金时期，但从2017年开始，手游联运渠道的量级严重萎缩，手游发行商从页游时期买量的模式中摸索出了手游的买量模式，特别是广深地区，近两年联运产品基本是以买量运营为主。而随着买量市场竞争越来越激烈，买量发行公司越来越多，媒体流量渠道成本持续上涨，一方面对游戏产品的质量和数据要求越来越高，另一方面，游戏研发商和发行商的利润空间也被严重压缩，以求得一个多方合作的利润相对平衡点，导致了买量产品毛利率有所下降。

为适应市场环境的变化及更好地应对市场风险，2018年以来公司游戏业务的经营模式从原有的产品自研+独家对外授权、依靠少数主打产品获得市场份额，逐步转变为以自研自发、代理联运并重的业务模式，不断提升引入产品能力和买量投放能力。该经营模式的转变也在2018年（尤其是第四季度）收到了成效，公司游戏业务的营业收入较上年增长了22.06%。

与此同时，公司游戏研发与运营业务的毛利率在2018年也出现大幅下降，主要原因就是前述游戏业务经营模式的调整。在原有自研+独家对外授权经营模式下，自研模式不存在研发分成成本，独家对外授权模式也不存在用户采购成本，因此毛利率相对较高，而在转变经营模式后，在代理联运产品产生收入的同时，也产生了研发分成成本，此外，由于代理产品是直接面向游戏玩家进行运营，因此也会产生获取新用户的买量成本。

综上，公司2018年游戏业务毛利率下降是由于市场情况的变化及公司业务模式调整所造成，虽然因此导致了毛利率的下降，但在较大程度上保障了公司的市场竞争力和持续经营能力。

（二）公司游戏业务毛利率与同行业差异分析

同行业公司	2018年度（游戏业务）毛利率
长城动漫（SZ.000835）	34.91%
掌趣科技（SZ.300315）	60.44%
凯撒文化（SZ.002425）	53.01%
天舟文化（SZ.300148）	20.94%
昆仑万维（SZ.300418）	64.74%
平均值	46.81%
骅威文化	49.02%

由上表可见，同行业可比公司毛利率平均值为46.81%，公司（游戏业务）为49.02%，与同行业平均水平相比不存在显著差异。但同时也可见，行业环境、业务模式等的差异会导致不同游戏企业之间的毛利率存在一定差异。公司2018年度游戏业务的毛利率水平符合行业趋势以及业务模式调整后的实际情况，不存在重大异常的情形。

二、影视剧制作业务毛利率下降的原因

（一）市场原因及收入结构原因

此前年度，公司影视业务收入中有部分来源于影视剧的二轮、三轮销售收入，由于二轮剧、三轮剧等电视剧大部分成本已结转完毕，因此在收入确认的同时，相应结转的成本较少，使得公司以前年度（2015年-2017年）影视业务毛利率相对较高，达到40%左右；而2018年度，公司二轮剧、三轮剧的销售收入较少，影视业务收入绝大部分来源于首轮剧（《幕后之王》），因此对应结转的成本比例较高。

从行业环境上看，近年来影视剧的投资成本越来越高。影视剧投资成本包括了布景、服装、道具、后期制作等制作成本以及编剧、导演、演员、摄像等人员成本。据统计，2012年《甄嬛传》的投资成本仅约7,000万元，到2015年，《花千骨》、《琅琊榜》等头部剧的投资成本达1亿元，2017年以来，影视剧的投资成本更是节节攀升，《如懿传》、《延禧攻略》达3亿元，《扶摇》、《将夜》、《天盛长歌》达5亿元，《斗破苍穹》、《武动乾坤》达6亿元。影视行业整体毛利率也因此出现了下降，而公司因制作成本、人员成本上升导致的毛利率下降与行业趋势一致。

此外，随着影视资本回归理性，播出平台的购剧价格（尤其是视频网站的购剧价格）出现下降的趋势，也会对行业整体毛利率造成冲击。但公司影视团队因长期以来具备较强的制作、发行能力以及良好的市场口碑，议价能力相对较强，因此暂未受到该因素的显著影响。

综上，公司2018年影视业务毛利率下降主要是由于投资成本上升以及收入结构中首轮剧占绝大部分所致。

（二）影视业务毛利率与同行业差异分析

同行业公司	2018年度（影视剧业务）毛利率
华策影视（SZ.300133）	24.36%
唐德影视（SZ.300426）	9.14%
华谊兄弟（SZ.300027）	44.98%
慈文传媒（SZ.002343）	1.70%
幸福蓝海（SZ.300528）	24.59%
平均值	20.95%
骅威文化	25.93%

由上表可见，同行业可比公司毛利率平均值为20.95%，公司（影视剧业务）为25.93%，与同行业平均水平相比不存在显著差异。但同时可见，受行业环境和监管政策变化的影响，不同影视企业的毛利率水平受影响的程度不一，甚至有部分企业的影视业务在报告期出现了毛利率为负的情形。公司2018年度影视业务的毛利率水平符合行业趋势及所投拍剧作的实际情况，不存在重大异常的情形。

3、年报显示，本报告期你公司前五名客户销售金额为5.45亿元，占年度销售总额的72.43%。请详细说明前五大客户集中度高的原因，并结合公司经营特点，分析说明前五大客户与去年同期前五大客户的变动情况，你公司是否存在前五大客户与前五大供应商重合情况以及你公司是否对大客户存在重大依赖及你公司防范过度依赖风险的措施。

回复：

一、前五大客户集中度高的原因

公司近两年前五大客户明细如下：

单位：元

所属年度	序号	前五大客户名称	销售额	占年销售额比例	对应业务类型
2017年	1	飞狐信息技术（天津）有限公司	196,226,415.09	26.93%	影视
	2	北京奇艺世纪科技有限公司	196,226,415.09	26.93%	影视
	3	湖南广播电视台卫视频道	112,264,150.94	15.40%	影视
	4	深圳市爱贝信息技术有限公司	48,228,524.34	6.62%	游戏
	5	上海丝芭影视有限公司	11,320,754.72	1.55%	游戏
		合计	564,266,260.18	77.43%	
2018年	1	浙江天猫技术有限公司	335,444,151.87	44.62%	影视
	2	上海文化广播影视集团有限公司	98,913,019.09	13.16%	影视
	3	北京电视台	70,919,575.48	9.43%	影视
	4	上海敢客网络科技有限公司	20,250,684.68	2.69%	游戏
	5	上海木塔网络科技有限公司	18,999,106.13	2.53%	游戏
		合计	544,526,537.25	72.43%	

由上表可见，近两年公司前五大客户收入占比均超过70%，而前三大客户（均为影视业务客户）收入占比接近70%，公司前五大客户集中度高的原因是公司影视剧业务客户集中度高。公司影视剧业务的客户较为集中，一方面与影视行业投入较高较集中、潜在产出也较高较集中的特征相关，另一方面，近年来，国内影视剧行业中，北京卫视、东方卫视、湖南卫视、浙江卫视、江苏卫视五家卫视成为购剧的主要电视平台，而优酷视频、爱奇艺、腾讯视频、搜狐视频等成为购剧的主要网络视频平台，因此公司影视剧客户相对集中也与该市场格局息息相关。

二、前五大客户的变动情况

公司近两年的前五大客户中，前三大客户均为影视剧业务客户，第四、第五大客户均为游戏业务客户。近两年前五大客户的变动主要是产生收入对应的影视剧作品和游戏产品所对应的客户不一样，如2017年前三大客户对应的是电视剧《那片星空那片海》第一季、第二季的播出平台，2018年前三大客户对应的是电视剧《幕后之王》的播出平台。

此外，经核查，公司近两年前五大客户与前五大供应商不存在重合的情形。

三、公司对大客户的依赖性分析

公司影视剧业务客户集中度高的原因与国内影视剧播出平台集中度高的格局有关，而非公司对特定客户存在依赖性。结合公司的业务特点及所处行业特征，公司不存在对大客户有重大依赖的情形，因为无论是游戏业务还是影视业务，都属于高度市场竞争的领域，能否受到市场认可的关键在于公司产品或作品的质量以及运营或拍摄制作的能力，如果没有高质量的产品或作品，没有出色的运营或拍摄制作能力，没有客户会愿意"被依赖"。同时，游戏行业中，研发商、发行商与运营商之间是属于相互依存的关系，而影视行业中制作方、发行方、播放平台之间也是属于相互依存的关系，均已形成较成熟的产业链，但相互之间不存在对特定对象必然的依赖性。鉴于此，公司将持续保持并提升游戏产品及影视作品的质量，不断推出精品游戏产品和精品影视剧作品，保证公司在业内的口碑和市场影响力，在此基础上，公司也会积极维护和拓展业务所需的各类型渠道、客户、供应商，以防范对特定客户或供应商的过度依赖风险，保障公司各项业务的正常开展。

4、根据你公司披露的《控股股东及其他关联方占用资金情况的专项审计说明》，你公司原参股公司蓬山传媒（北京）有限公司存在非经营性占款818.83万元。请详细说明上述款项形成时间、形成的原因、原约定的还款日期、未及时还款的原因、目前的还款计划、上述事项是否履行相应的审议程序及信息披露义务，并说明是否存在损害上市公司利益的情形。

回复：

为更好地与蓬山传媒（北京）有限公司（以下简称"北京蓬山传媒"）开展电视剧联合投资摄制合作，公司全资子公司梦幻星生园与北京蓬山传媒及其全体股东于2017年11月9日签订了《蓬山传媒（北京）有限公司及其全体股东与浙江梦幻星生园影视文化有限公司之投资协议》，由梦幻星生园向北京蓬山传媒增资750万元，增资后占其15%的股权，北京蓬山传媒成为梦幻星生园的参股公司。

2018年，鉴于相关各方拟终止电视剧联合投资摄制合作，梦幻星生园拟退出对北京蓬山传媒的投资，并于2018年12月31日与北京蓬山传媒及其全体股东签订了《蓬山传媒（北京）有限公司及其全体股东与浙江梦幻星生园影视文化有限公司之投资协议之解除协议书》，各方约定协议签署生效后7天内由北京蓬山传媒原股东就解除协议及工商变更（北京蓬山传媒减资）事宜召开股东会，在股东会决议通过且相关方履行终止电视剧联合投资摄制合作事项7天内，由北京蓬山传媒向梦幻星生园退回全部增资款750万元，并按照8%的年利率向梦幻星生园支付增资款对应的利息68.83万元（该利息结算自2017年11月9日起算至2018年12月31日止），合计应退回818.83万元。2019年1月，上述818.83万元已按协议约定由北京蓬山传媒全部退回给梦幻星生园，北京蓬山传媒不再是梦幻星生园的参股公司。

因北京蓬山传媒为公司原参股公司，因此公司将上述应收回投资款列示于2018年度非经营性资金占用及其他关联资金往来情况汇总表（即《控股股东及其他关联方占用资金情况的专项审计说明》附件）中。北京蓬山传媒不属于《深圳证券交易所股票上市规则》所规定的公司关联人，前述投资及投资退回不构成关联交易，且投资款退回时间在协议约定的时间范围内，不构成对外提供财务资助或非经营性资金占用的情形，不属于需提交公司董事会或股东大会审议并披露的事项，该等事项已经梦幻星生园董事会及股东会批准。同时，前述投资退出的决定是基于电视剧联合投资摄制合作终止及梦幻星生园的实际需要而作出，且投资款对应的利息按8%的年利率足期计算，有效保障了梦幻星生园及公司利益，不存在损害上市公司利益的情形。

5、年报显示，应收账款期末账面余额4.87亿元，坏账准备3,672.38万元，期末账面价值4.51亿元，同比增长97.88%。按欠款方归集的期末余额前五名应收账款汇总金额4.29亿元，占应收账款期末余额合计数的比例89.18%。

问题：（1）请你公司结合业务模式、信用政策、同行业支付惯例等因素说明你公司应收账款余额本报告期大幅增长、与收入增长幅度不匹配的原因及对你公司财务状况的影响，是否与同行业公司存在重大差异，如是，请说明原因。

回复：

一、应收账款余额大幅增长的原因及对公司财务状况的影响

公司2018年分业务应收账款余额变动情况如下：

单位：元

应收账款余额	2018年12月31日	2017年12月31日	增加额
影视业务	414,149,565.22	200,918,725.04	213,230,840.18
游戏业务	67,429,770.57	41,877,736.47	25,552,034.10
其他	5,707,390.78	5,467,190.80	240,199.98
合计	487,286,726.57	248,263,652.31	239,023,074.26

由上表可见，公司应收账款余额本报告期大幅增长主要来自影视剧业务，而影视剧业务中主要是第四季度（2018年12月底）确认收入的《幕后之王》对应的应收账款大幅增加（报告期末《幕后之王》对应的应收账款余额为40,003.69万元），该剧产生的应收账款余额占公司2018年末应收账款余额的比例达到82.09%。

公司的影视剧业务通常实行预售模式，即在影视剧作品取得发行许可证之前，通过签订预售协议将未来电视剧的电视播映权或信息网络传播权提前销售给电视台、网络视频服务企业等客户。在该模式下，客户通常在预售协议生效后一定期限内向公司预付一定比例的授权费用，剩余费用通常在对应影视剧获得发行许可证后、向客户交付播映带后、首播完毕后等时点后的一定期限内分比例支付，该预售模式及相应授权费用支付进度安排符合行业惯例。除此之外，公司其他业务未制定特定的信用政策，通常在合同协议中明确约定回款期限及违约条款。

由于公司负债率较低（截至2018年末资产负债率为11.51%），因此，尽管2018年度应收账款大幅增加，但未影响到公司的正常经营。报告期公司按照会计政策计提坏账准备，增加计提坏账损失1,936.71万元，相应减少公司2018年度归属于母公司所有者的净利润及2018年末归属于母公司的所有者权益1,936.71万元，未对公司财务状况造成重大不利影响。公司将督促相关客户按照相关合同约定及时履行付款义务并持续加强应收款项的催收力度，尽可能避免和减少坏账的产生，保证公司具有稳健的经营性现金流。

二、应收账款增长幅度与收入增长幅度不匹配的原因

公司2018年分业务的营业收入、应收账款及其对应增加额情况如下：

单位：元

分业务	营业收入	营业收入增加额	应收账款余额	应收账款增加额
影视	513,690,602.95	-16,452,204.29	414,149,565.22	213,230,840.18
游戏	237,310,903.64	42,889,004.36	67,429,770.57	25,552,034.10
其他	750,647.83	-1,641,852.07	5,707,390.78	240,199.98
合计	751,752,154.42	24,794,948.00	487,286,726.57	239,023,074.26

由上表可见，基于公司游戏业务的业务模式及收入确认政策，游戏业务的营业收入增加额与应收账款增加额基本匹配；公司应收账款增幅与营业收入增幅不匹配主要源自影视业务，具体情况如下：

（一）影视业务的收入结构与新增应收账款结构匹配

报告期影视业务产生的营业收入及新增应收账款主要源自电视剧《幕后之王》，其中《幕后之王》产生的收入占影视业务营业收入的比例为98.36%，《幕后之王》产生的应收账款占影视业务应收账款余额的比例为96.60%（即2017年末影视业务20,091.87万元应收账款于2018年末绝大部分已回款），因此，从影视业务2018年的营业收入结构及新增应收账款结构可见，二者是匹配的。

（二）影视业务的营业收入金额高于其应收账款增加额的原因

报告期，《幕后之王》确认的收入为50,527.67万元，《幕后之王》新增的应收账款为40,003.69万元。基于公司影视业务的预售模式，公司已在收入确认前预收部分影视剧授权费用，因此报告期《幕后之王》新增的应收账款金额较其确认的收入金额要低，符合其业务模式和收入确认政策。

综上，公司应收账款增幅与营业收入增幅不匹配的情况是合理的。上述应收账款预计大部分将于2019年收回，款项支付安排遵照协议执行且符合行业惯例，不会对公司日常经营和财务状况产生重大不利影响。

三、应收账款增长率与同行业公司的差异情况

公司名称	2018年收入增长率	2018年应收账款增长率
骅威文化（SZ.002502）	3.41%	97.88%
凯撒文化（SZ.002425）	5.79%	24.08%
长城动漫（SZ.000835）	4.24%	-65.07%
华策影视（SZ.300133）	10.52%	5.55%
幸福蓝海（SZ.300528）	9.07%	-66.60%

根据上表，经比较同行业中与公司营业收入增长率接近的可比公司的应收账款增长率，公司应收账款增长率较同行业公司要高，主要是公司影视剧《幕后之王》在2018年第四季度（12月底）确认收入，所对应的应收账款大幅增加且截至报告期末尚未收回所致，符合公司的实际情况和《企业会计准则》的相关规定。

问题：（2）请补充披露按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款明细，并结合你公司的销售信用政策、期后销售回款情况、收入确认政策、近三年坏账损失率等说明应收账款坏账准备计提是否充分、合理及应收账款余额集中度较高的原因及合理性、应收账款中是否存在关联方，并对比同行业公司坏账计提比例说明坏账计提比例是否处于合理水平。请年审会计师发表专业意见。

回复：

一、按欠款方归集的2018年末应收账款余额前五名明细如下：

单位：元

序号	欠款方名称	账龄	应收账款余额	占应收账款余额比例
1	浙江天猫技术有限公司	1年以内	241,800,000.00	49.62%
2	上海文化广播影视集团有限公司	1年以内	82,379,500.00	16.91%
3	北京电视台	1年以内	75,857,400.00	15.57%
4	上海敢客网络科技有限公司	1年以内	19,211,575.95	3.94%
5	上海木塔网络科技有限公司	1年以内	10,238,580.00	2.10%
合计			429,487,055.95	88.14%

注：上述欠款方前三名均为电视剧《幕后之王》的销售客户。

二、应收账款坏账准备计提的充分、合理性及应收账款余额集中度较高的原因及合理性

（一）公司的信用政策

公司的影视剧业务通常实行预售模式，在该模式下，客户通常在预售协议生效后一定期限内向公司预付一定比例的授权费用，剩余费用通常在对应影视剧获得发行许可证后、向客户交付播映带后、首播完毕后等时点后的一定期限内分比例支付。除此之外，公司其他业务未制定特定的信用政策，通常在合同协议中明确约定回款期限及违约条款。

（二）期后回款情况

截至2019年5月31日，公司的应收账款回收情况如下：

单位：元

2018年12月31日账面余额	期后回收		尚待回收	
	金额	占比	金额	占比
487,286,726.57	117,297,011.16	24.07%	369,989,715.41	75.93%

（三）收入确认政策

公司收入确认的具体方法如下：

业务类型	具体收入确认原则
游戏业务	游戏充值业务： 1、非代理运营模式：公司根据游戏玩家实际充值的金额，扣除相关渠道成本和运营分成后，将游戏玩家已消费的部分确认为营业收入。 2、代理运营模式：公司根据第三方支付渠道的游戏充值款项或游戏平台公司按照协议所计算的游戏分成款确认收入。 授权金业务： 如果合同或协议规定一次性收取的授权金，且不提供后续服务的，视同销售资产一次性确认收入；提供后续服务的，在合同或协议规定的有效期内分期确认收入。如果合同或协议规定分期收取授权金的，按合同或协议规定的收款时间或规定的收费方法计算确定的金额分期确认授权金收入。
电视剧销售业务	在电视剧完成摄制或购入，且经广播电影电视行政主管部门审查通过并取得《电视剧发行许可证》后，公司将电视剧播映带或其他载体移交给购货方并取得收款权利时确认收入。

（四）近三年应收账款坏账损失率

	2018年	2017年	2016年
应收账款坏账准备金额	36,723,762.59	20,563,244.06	11,356,379.05
应收账款坏账损失率	7.54%	8.28%	9.05%

（五）应收款项坏账准备计提政策

1、单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	（1）浙江梦幻星生园影视文化有限公司、东阳市星生地影视文化有限公司、霍尔果斯梦幻星生园传媒有限公司及北京梦幻星厦传媒有限公司：将单项金额500万元以上(含)或占应收账款账面余额5%以上的应收账款，单项金额100万元以上(含)或占其他应收款账面余额10%以上的其他应收款视为重大应收款项。（2）其他公司：将单项金额超过100万元的应收款项视为重大应收款项。
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	当期存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回所有款项时，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备。

2、按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

组合名称	坏账准备计提方法
账龄分析组合	账龄分析法
内部往来组合	其他方法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

①浙江梦幻星生园影视文化有限公司、东阳市星生地影视文化有限公司、霍尔果斯梦幻星生园传媒有限公司及北京梦幻星厦传媒有限公司

账龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
1年以内（含1年）	5	5
1-2年	10	10
2-3年	50	50
3年以上	100	100

②公司及其他子公司

账龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
1年以内（含1年）	2	2
1-2年	20	20
2-3年	50	50
3年以上	80	80

3、单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由	期末如果有客观证据表明应收款项发生减值。
坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备。

（六）应收账款坏账准备计提的充分、合理性分析

综合前述公司收入政策、坏账准备计提政策、销售回款情况、坏账损失率等情况，公司应收账款坏账准备计提政策是从谨慎性角度并根据行业和公司的实际情况制定，因此，公司应收账款坏账准备的计提是充分、合理的。

（七）应收账款余额集中度高的原因及合理性

公司应收账款余额集中度高的原因主要是公司影视剧业务客户集中度较高，而影视剧业务中主要是电视剧《幕后之王》对应的应收账款余额较高（详见前述"应收账款余额大幅增长的原因"），符合行业及公司实际情况，具有合理性。

（八）应收账款欠款方是否存在关联方

经核查，公司应收账款欠款方中不存在《深圳证券交易所股票上市规则》规定的关联方，公司与应收账款欠款方之间也不存在《深圳证券交易所股票上市规则》规定的关联交易。

（九）同行业公司坏账计提比例的比较分析

1、影视剧业务

账龄	骅威文化	唐德影视	华谊兄弟	华策影视	慈文传媒
1年以内	5%	1%	1%	1%	0.95%
1-2年	10%	5%	5%	10%	9.06%
2-3年	50%	50%	50%	30%	20.84%
3年以上/3-4年	100%	100%	100%	50%	46.03%
4-5年	-	-	-	100%	96.68%
5年以上	-	-	-	100%	97.36%

由上表可见，公司（影视剧业务）各账龄内的应收账款坏账计提比例均高于（或不低于）同行业水平，符合会计谨慎性原则。

2、游戏业务及其他

账龄	骅威文化	掌趣科技	凯撒文化	天舟文化	昆仑万维
1年以内	2%	1%	0.33%	5%	5%
1-2年	20%	10%	20%	10%	10%
2-3年	50%	30%	50%	50%	20%
3年以上	80%	100%	100%	100%	100%

由上表可见，公司（游戏业务及其他）1年以内的应收账款坏账计提比例高于掌趣科技、凯撒文化，1-2年及2-3年的应收账款坏账计提比例均高于（或不低于）同行业水平，符合会计谨慎性原则。

综上，对比同行业可比公司，公司的应收账款计提比例符合同行业惯例，处于合理水平。

三、年审会计师意见

经核查，年审会计师认为，根据审计所取得的证据显示，主要应收账款不存在关联方；经比较同行业上市公司应收账款坏账准备计提比例，年审会计师认为，公司与同行业可比上市公司应收账款坏账准备计提比例总体接近，估计较为谨慎。

6、年报显示，你公司报告期末预付账款余额为1.06亿元，较期初增长354.70%，请结合公司业务情况、销售模式说明预付款项发生的必要性、本报告期预付款项余额较上年大幅增长的原因，预付对象中是否存在关联方，是否存在非经营性资金占用情形。

回复：

公司2018年分业务预付账款余额增加情况如下：

单位：元

预付账款余额	2018年12月31日	2017年12月31日	增加额
影视业务	1,228,317.87	658,666.91	569,650.96
游戏业务	82,241,083.25	22,650,509.19	59,590,574.06
其他	22,929,627.54	90,602.47	22,839,025.07
合计	106,399,028.66	23,399,778.57	82,999,250.09

由上表可见，预付款项余额及增加额较大的主要是游戏业务。

一、游戏业务预付账款发生的必要性

从游戏市场格局来看，腾讯、网易几乎占据游戏市场份额的八成以上，其他厂商需要抢占仅有的20%的市场空间，市场竞争十分激烈，无论是渠道、发行还是买量，都需要看数据表现，因为所研发的游戏产品质量尤为关键。而目前市场上超过七成的研发商已经与一些大体量发行商通过投资或合作的方式进行了深度绑定，因此，高效、战斗力强、策划思路灵活、产品具有差异化的开发团队在市场上属于稀缺资源。基于以上市场情况，如遇到与公司发行团队相匹配的产品研发团队，必须提前洽谈商务合作条件，争取与其确定合作关系。根据行业惯例，研发方通常会要求发行方支付一定金额或比例的预付分成款或版权金作为提前确定合作关系的条件，如发行方未能预付分成款或版权金，难以与研发方确立合作关系。因此，为保障公司游戏发行及运营业务的正常、持续开展，通过预付分成款或版权金的形式绑定优质研发团队，具有必要性和重要性。

二、游戏业务预付账款余额大幅增长的原因

为适应市场环境的变化及更好地应对市场风险，2018年以来公司游戏业务的经营模式从原有的产品自研+独家对外授权、依靠少数主打产品获得市场份额，逐步转变为以自研自发、代理联运并重的业务模式。公司游戏业务在转型后，需持续在市场中寻求优秀的研发团队进行合作，从而代理优质的游戏产品进行运营。遵循前述游戏行业商业规则，公司需要就多个代理产品向对应的研发团队预付分成款或版权金，而从支付预付分成款到产品上线开始抵扣分成，中间需要一定的时间周期，导致公司游戏业务2018年末预付款项余额较上年末增幅较大。

三、预付账款是否存在非经营性资金占用情形

经核查，公司的预付对象中不存在《深圳证券交易所股票上市规则》规定的关联方，也不存在非经营性资金占用的情形。

7、年报显示，报告期末其他应收款账面余额3,911.48万元，坏账准备余额391.80万元，期末账面价值3,519.67万元。

问题：（1）请你公司说明其他应收款中是否存在欠款方与上市公司、控股股东、实际控制人、5%以上股东、历任董监高存在关联关系，是否存在占用上市公司资金情况和对外提供财务资助性质款项；如存在，请说明你公司履行的审议程序及披露义务情况。

回复：

公司2018年末其他应收款按款项性质分类情况如下：

单位：元

款项性质	期末账面余额	期初账面余额
保证金、授权金及押金	10,192,152.67	1,336,153.39
代扣代缴的社保费	302,805.72	134,600.88
备用金	393,956.04	135,971.75
其他	3,168,868.48	135,091.03
股权转让款	25,056,993.35	48,132,324.46
合计	39,114,776.26	49,874,141.51

注：上述其他应收款中占比最大的"股权转让款"主要为公司转让(或退出投资)参股公司股权产生的其他应收款，转让或退出投资的包括深圳市拇指游玩科技有限公司（1362.50万元）、蓬山传媒（北京）有限公司（938.20万元）、成都虎娱科技有限公司（205万元）等三个项目。经核查上述各类其他应收款的欠款方，欠款方中除公司原高级管理人员的小额日常备用金外，其他欠款方与公司、控股股东、实际控制人、5%以上股东、历任董监高不存在关联关系，不存在占用上市公司资金及对外提供财务资助的情形。

问题：（2）请根据实际情况，说明其他应收款坏账准备计提是否充分、合理，请年审会计师发表意见。

一、其他应收款坏账准备计提的充分、合理性

公司其他应收款坏账准备计提政策与应收账款的坏账准备计提政策一致（详见《问询函》第5题回复中的"应收款项坏账准备计提政策"）。

公司2018年按账龄划分的其他应收款坏账准备计提情况如下：

单位：元

账龄	期末余额		
	其他应收款	坏账准备	计提比例
1年以内	22,388,921.10	420,499.96	1.88%
1至2年	16,251,321.41	3,250,264.28	20.00%
2至3年	441,857.80	220,928.90	50.00%
3年以上	32,675.95	26,340.76	80.61%
合计	39,114,776.26	3,918,033.90	10.02%

注：报告期不存在单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款情况。

公司2018年末其他应收款计提坏账准备与公司披露的会计政策保持一致，且从公司历年其他应收款实际发生坏账损失情况来看，与公司实际情况相符，也符合公司自身经营业务特点；同时，经前述比较同行业公司应收款项坏账准备计提政策，公司其他应收款坏账准备计提比例处于（或高于）行业平均水平，符合会计谨慎性原则。

综上，公司其他应收款坏账准备计提是充分、合理的，也遵循了谨慎性原则和一贯性原则。

二、年审会计师意见

经核查，年审会计师认为，公司结合业务情况，遵循《企业会计准则》制定了其他应收款的坏账准备计提政策，计提坏账准备相关政策与同行业可比上市公司不存在重大差异；公司期末已充分、合理计提其他应收款坏账准备，符合《企业会计准则》的规定。

8、年报显示，报告期末存货账面余额为1.60亿元，同比下降29.65%，未计提跌价准备，请结合存货构成情况详细说明存货余额较上年下降的原因，并结合行业情况、市场形势、存货结构及价格走势等因素，说明未计提存货跌价准备的原因及合理性。请年审会计师核查并发表意见。

回复：

一、存货下降原因分析

公司主营业务为影视剧制作及游戏研发与运营两个方面，根据公司的业务构成情况，公司的存货绝大部分由影视剧业务构成，具体包括原材料、在拍影视剧、完成拍摄影视剧、产成品等。其中，原材料包括公司为拍摄影视剧购买或创作完成的剧本支出，在影视剧投入拍摄时转入在拍影视剧；在拍影视剧是公司投资拍摄尚在摄制中或已摄制完成尚未取得《电影片公映许可证》或《电视剧发行许可证》的影视剧产品；完成拍摄影视剧是公司投资拍摄完成并已取得《电影片公映许可证》或《电视剧发行许可证》的影视剧产品。

公司2018年年末的存货结构如下：

单位：元

存货项目	2018年12月31日	2017年12月31日	增减金额
原材料	18,541,181.01	23,981,432.60	-5,440,251.59
在拍影视剧	123,696,100.19	198,950,431.66	-75,254,331.47
完成拍摄影视剧	16,642,165.10	2,904,259.00	13,737,906.10
产成品	89,533.56	142,263.58	-52,730.02
合计	158,968,979.86	225,978,386.84	-67,009,406.98

从以上存货结构可见，公司2018年末存货余额较上年下降的主要原因是在拍影视剧减少，减少金额为7,525.43万元。在拍影视剧减少的主要原因是截至2017年末，公司投入成本较大的《幕后之王》尚在拍摄中，而截至2018年末，《幕后之王》已完成首轮销售，该剧对应的存货已结转至相关成本，而截至2018年末尚在拍摄制作中的《我知道你的秘密》的投入成本较《幕后之王》要低，因此，在拍影视剧余额较上年同期要少，导致存货余额较上年期末余额下降。

二、未计提存货跌价准备的原因及合理性

（一）公司存货可变现净值的确定依据及存货跌价准备的计提方法

产成品、库存商品和用于出售的材料等直接用于出售的商品存货，在正常生产经营过程中，以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；需要经过加工的材料存货，在正常生产经营过程中，以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；为执行销售合同或者劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价格为基础计算，若持有存货的数量多于销售合同订购数量的，超出部分的存货的可变现净值以一般销售价格为基础计算。

期末按照单个存货项目计提存货跌价准备；但对于数量繁多、单价较低的存货，按照存货类别计提存货跌价准备；与在同一地区生产和销售的产品系列相关、具有相同或类似最终用途或目的，且难以与其他项目分开计量的存货，则合并计提存货跌价准备。

除有明确证据表明资产负债表日市场价格异常外，存货项目的可变现净值以资产负债表日市场价格为基础确定。

（二）公司的电视剧预售模式

电视剧预售模式是指影视剧制作机构在电视剧作品取得发行许可证之前，就通过签订预售协议的方式将未来电视剧的电视播映权或信息网络传播权提前销售给电视台、网络视频服务企业等客户。电视剧预售有助于加快资金流转，减轻公司的资金压力，降低电视剧投资风险。公司影视剧业务即主要采取该种模式，在拍摄阶段甚至剧本创作阶段即邀请客户介入，强化公司影视剧作品宣传工作，以进一步提升电视剧作品的预售比例。对于电视台等客户来讲，通过预售，能够提前抢占优秀电视剧作品的播放权，有利于其广告招商的顺利进行，从而获得部分销售款，在一定程度上降低其投资风险。因此，预售模式是影视行业通行的商业模式之一。

（三）未计提存货跌价准备的原因及合理性

基于前述预售模式，公司的在拍电视剧（主要为《我知道你的秘密》）及完成拍摄的影视剧均于摄制前签订了销售合同，比对售价（可变现净值）及已发生成本，账面存货不存在减值情况，其余影视剧处于筹备阶段，也在有序推进中，不存在减值情况；对于原材料，结合各剧本版权期限，对已到期的版权进行清理。因此，公司报告期未计提存货跌价准备符合公司会计政策及《企业会计准则》的相关规定，也符合行业惯例及公司业务的实际情况，是合理的。

三、年审会计师意见

经核查，年审会计师认为，根据《企业会计准则第8号-资产减值》相关规定，公司未计提存货跌价准备，其依据合理、充分，计提金额的计算过程及会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

9、年报显示，可供出售金融资产期末账面余额2.48亿元，本期计提减值准备6,969.11万元，期末账面价值1.78亿元；长期股权投资期末账面余额3.31亿元，本期计提减值准备873.75万元。请结合被投资单位主营业务开展情况、主要业绩指标说明可供出售金融资产和长期股权投资减值测试依据、测算过程，减值准备计提是否充分、合理，请年审会计师发表意见。

回复：

一、可供出售金融资产及长期股权投资明细

截至2018年末，公司长期股权投资及可供出售金融资产明细如下：

（一）可供出售金融资产明细

1、期末按成本计量的可供出售金融资产

单位：元

被投资单位	账面余额				减值准备				在被投资单位持股比例(%)	本期现金红利
	年初	本期增加	本期减少	期末	年初	本期增加	本期减少	期末		
汕头市澄海农村信用合作联社	35,200,000.00			35,200,000.00					2.00	2,816,000.00
中国数位互动科技集团有限公司	65,171,756.00			65,171,756.00					12.00	
北京漫联创意科技股份有限公司	8,756,408.60			8,756,408.60	2,756,408.60			2,756,408.60	3.6996	
广州腾游旅游信息咨询有限公司（按照工商查询）	3,000,000.00			3,000,000.00					2.84	
樟树市火力前行投资管理中心（有限合伙）	2,000,000.00			2,000,000.00					6.25	881,250.00
合计	114,128,164.60			114,128,164.60	2,756,408.60			2,756,408.60		3,697,250.00

2、期末按公允价值计量的可供出售金融资产

单位：元

可供出售权益工具项目	投资成本	期末公允价值	公允价值相对于成本的下跌幅度（%）	已计提减值金额	未计提减值原因
湖南天润数字娱乐文化传媒股份有限公司	136,249,999.65	66,558,907.50	51.15	69,691,092.15	–
合计	136,249,999.65	66,558,907.50	51.15	69,691,092.15	–

（二）长期股权投资明细

单位：元

被投资单位	年初余额	本期增减变动							期末余额	本期计提减值准备	减值准备期末余额
		追加投资	减少投资	权益法下确认的投资损益	其他综合收益调整	其他权益变动	宣告发放现金股利或利润	其他			
珠海横琴骅威哲兴互联网文化产业投资基金（有限合伙）	17,217,284.74		9,260,000.00	435,066.08					8,392,350.82		
华夏城视网络电视股份有限公司	21,787,272.36			1,633,618.02					23,420,890.38		
深圳市成奕君兴传媒有限公司	8,805,010.54			-67,560.06						8,737,450.48	8,737,450.48
上海战秦网络科技有限公司											1,566,543.54
霍尔果斯光威影业有限公司	1,804,761.70			437.71					1,805,199.41		
霍尔果斯光荣互动网络科技有限公司	1,374,875.83	1,000,000.00		-58,374.44					2,316,501.39		
霍尔果斯创阅文化传媒有限公司	93,872,466.01			-3,125,538.28					90,746,927.73		
海南腾鼎科技有限公司	8,840,595.44	5,000,000.00		3,730,557.60					17,571,153.04		
深圳市亿玩互娱科技有限公司		3,000,000.00		-363,216.51					2,636,783.49		
深圳市肃羽科技有限公司		6,000,000.00		-119,336.88					5,880,663.12		
上海玩月网络科技有限公司		1,500,000.00		-53,034.32					1,446,965.68		
霍尔果斯天神下凡网络科技有限公司	2,196,843.13			-114,516.13					2,082,327.00		
绍兴奇趣网络科技有限公司		2,500,000.00		-408,240.53					2,091,759.47		
福州摩蝎座网络科技有限公司		10,000,000.00		394,493.73					10,394,493.73		
上饶县乐意网络科技有限公司		4,000,000.00		-519,016.29					3,480,983.71		
东阳曼荼罗影视文化有限公司	153,593,914.72			5,029,790.77					158,623,705.49		
蓬山传媒（北京）有限公司	8,487,984.77		8,487,984.77								
合计	317,981,009.24	33,000,000.00	17,747,984.77	6,395,130.47					330,890,704.47	8,737,450.48	10,303,994.02

二、可供出售金融资产和长期股权投资减值测试依据及测算过程

对于可供出售权益投资及长期股权投资，于资产负债表日存在减值迹象的，进行减值测试，减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。根据《企业会计准则第8号-资产减值》相关规定，资产的可收回金额估计应当根据其公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。其中，对于以公允价值计量的可供出售金融资产，如果公允价值正常下跌，其公允价值变动冲减其他综合收益，如果公允价值发生大幅下跌或连续性下跌，则应计提减值，将公允价值变动计入资产减值损失。

根据上述原则，对重大上市可供出售权益投资，公司获取其股票价格变动情况，以判断和计量其公允价值是否存在下跌或大幅下跌的情况；对重大非上市可供出售权益投资，公司通过获取被投资单位财务报表、分析其财务信息，查询相关行业宏观政策、市场需求是否发生重大变动，访谈了解被投资单位经营政策，查询报告期是否有新增股东等方式，以判断被投资单位是否陷入严重财务困难，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；对重大长期股权投资，公司通过获取被投资单位财务报表、评估报告（如有）、对被投资单位管理团队进行访谈、查询报告期是否有新增股东等方式，判断其财务状况、经营预算、相关行业宏观政策是否符合行业情况，是否发生重大不利变化。

根据上述依据和过程，公司判断和确认除一项可供出售金融资产及一项长期股权投资发生减值外，其他相关资产未发现减值迹象。具体情况如下：

（一）报告期发生减值的可供出售金融资产及长期股权投资情况及具体依据如下：

单位：元

被投资公司	可供出售金融资产/长期股权投资减值准备期初余额	可供出售金融资产/长期股权投资减值准备期末余额	减值情况说明
深圳市成奕君兴传媒有限公司	0.00	8,737,450.48	该公司涉及"侵害作品信息网络传播权纠纷"，判决案号为：（2018）粤0305执24-25号。公司目前已无业务经营，团队成员已解散，根据被投资单位的实际经营情况，公司在2018年12月将对其长期股权投资的账面价值全额计提了减值准备。
湖南天润数字娱乐文化传媒股份有限公司	0.00	69,691,092.15	公司因出售所持深圳市拇指游玩科技有限公司30%的股权，于2017年12月以13.05元/股的价格取得湖南天润数字娱乐文化传媒股份有限公司（以下简称"天润数娱"）非公开发行的股票10,440,613股，2018年5月8日天润数娱对2017年度权益进行分派，以公司原总股数901,584,077股为基数，以资本公积每10股转增7股，转增后总股数为1,532,692,930股。骅威文化持股17,749,042股，可供出售金融资产成本136,249,999.65元。截止2018年12月28日（2018年度最后一个交易日），天润数娱股票收盘价3.75元/股，公司持有的天润数娱股票公允价值为66,558,907.50元，较投资成本下跌51.15%。鉴于自认购天润数娱股票以来，天润数娱股价持续下跌，至2018年末最后一个交易日收盘价相对于成本的下跌幅度超过50%，公司判断该项可供出售金融资产已发生减值，对该项可供出售金融资产期末公允价值低于成本的部分计提减值准备69,691,092.15元。

（二）报告期末发生减值的重大可供出售金融资产及长期股权投资（单项期末余额在1,000万元以上）情况及具体依据如下：

单位：元

（下转B050版）