（上接B052版）

返还的现金分红金额为859,346.42 元。

2、业绩承诺方履约能力分析

序号	业绩承诺方	转让股权对价（万元）	补偿承担比例	业绩补偿股份（股）	返还现金红利（元）	2019年6月20日持有上市公司股票数量
1	代志立	15,592.50	23.33%	4,537,321	200,485.52	13,136,196.00
2	李经伟	1,113.75	1.67%	324,789	14,351.09	938,347.00
3	符志斌	1,113.75	1.67%	324,789	14,351.09	938,347.00
4	柳树市浩基投资管理中心(有限合伙)	35,640.00	53.33%	10,371,853	458,289.45	11,794,644.00
5	西藏泰富文化传媒有限公司	13,365.00	20.00%	3,889,688	171,869.28	5,879,099.00
	合计	66,825.00	100.00%	19,448,439	859,346.42	

通过分析，相关业绩承诺方所持上市公司股票数量及市值足以支付补偿股份数量及现金红利。

3、业绩补偿会计处理

公司将业绩补偿款确认为交易性金融资产系源自公司与极光网络原股东签订的相关业绩补偿条款权利。该项业绩补偿条款权利属于衍生金融工具，由于极光网络未能完成相关业绩承诺，该项业绩补偿条款权利具有价值，公司将其确认为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，相关价值变动计入公允价值变动损益属于非经常性损益，相关会计处理如下：

借：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产　212,559,987.73

贷：公允价值变动收益　212,559,987.73

上述会计处理符合企业会计准则及相关监管，具体如下：

（1）《企业会计准则第22号——金融工具的确认和计量》及《企业会计准则第20号－企业合并》（2010年讲解）第二十一章：“4.或有对价的公允价值。某些情况下，合并各方可能在合并协议中约定，根据未来一项或多项或有事项的发生，购买方通过发行额外证券、支付额外现金或其他资产等方式追加合并对价，或者要求返还之前已经支付的对价。根据《企业会计准则第37号——金融工具列报》、《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》以及其他相关准则的规定，或有对价符合权益工具和金融负债定义的，购买方应当将支付或有对价的义务确认为一项权益或负债；符合资产定义并满足资产确认条件的，购买方应当将符合合并协议约定条件的、可收回的部分已支付合并对价的权利确认为一项资产。购买日后12个月内出现对购买日已存在情况的新的或者进一步证据而需要调整或有对价的，应当予以确认并对原计入合并商誉的金额进行调整；其他情况下发生的或有对价变化或调整，应当区分以下情况进行会计处理：或有对价为权益性质的，不进行会计处理；或有对价为资产或负债性质的，按照企业会计准则有关规定处理，属于《企业会计准则第22号——金融工具的确认和计量》中的金融工具，应采用公允价值计量，公允价值变化产生的利得和损失应按该准则规定计入当期损益或计入资本公积。”

（2）证监会会计监管工作通讯2016年第3期

“（一）合并财务报表层面的会计处理

第三，购买日以后的后续计量

首先，根据企业会计准则的相关规定，购买日后12 个月内出现对购买日已存在情况的新的或者进一步证据而需要调整或有对价的，应当予以确认并对原计入合并商誉的金额进行调整，该调整类似于资产负债表日后事项的调整事项，在调整原企业合并成本的同时，还应调整合并中原已确认的商誉等。实务中，依据被购买方于购买日后的实际盈利情况进行的业绩补偿并不属于购买日已经存在的情况，因此，该或有对价的变化即使发生在购买日后12 个月内，也不属于计量期间的调整事项，不应对购买日合并成本及商誉的金额进行调整。其次，应关注因或有对价产生的金融资产或金融负债根据金融工具准则做出的具体分类。实务中，对于除权益结算以外的或有对价可以划分为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产/金融负债，其后续公允价值变动应计入当期损益，这与国际财务报告准则的处理原则一致。同时按照目前我国企业会计准则，对于满足金融资产确认条件的以自身股份作为企业合并或有对价安排的，也可以划分为可供出售金融资产，其后续公允价值变动计入其他综合收益。”

年审会计师的意见：经核查，我们认为公司对于业绩补偿的会计处理符合企业会计准则的规定。

（3）请结合上述（1）（2）情况补充说明你公司对上述标的公司商誉减值测试的测试方法、具体计算过程，分析所选取参数和预估未来现金流量的原因及合理性，是否与以往年度存在重大差异。并明确说明相关标的实际业绩与盈利预测是否存在重大差异，存在重大差异的原因，盈利预测及评估是否合理、是否充分考虑未来的商誉减值风险。请年审会计师进行核查并发表明确意见。

公司回复：

1、商誉减值测试方法

（1）评估相关资产组可回收价值

本公司聘请北京北方亚事资产评估事务所（特殊普通合伙）对所收购公司经营性资产所形成的资产组的可回收价值进行了评估，首先采用收益法对确定的经营性资产形成的资产组未来预计产生的现金流量现值进行估算。然后，测试组成资产组的公允价值扣除处置费用后的净额。所涉及的资产评估咨询报告包括：北方亚事评报字[2019]第01–207号、北方亚事评报字[2019]第01–205号、北方亚事评报字[2019]第01–255号、北方亚事评报字[2019]第01–253号、北方亚事评报字[2019]第01–254号、北方亚事评报字[2019]第01–172号资产评估咨询报告。

（2）商誉减值测试过程及商誉减值损失的确认方法

在进行减值测试时，将商誉的账面价值分摊至预期从企业合并的协同效应中收益的资产组或资产组组合。测试结果表明包含分摊的商誉的资产组或资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至该资产组或资产在组合的商誉的账面价值，再根据资产组或资产组组合中除商誉以外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值。

2、商誉减值测试计算过程

（1）关键参数

单位	关键参数				
	预测期	预测期增长率	稳定期增长率	利润率	折现率税前/税后
大唐辉煌	2019年–2023年（后续为稳定期）	[注1]	0%	根据预测的收入、成本、费用等计算	15.92%/11.94%
千易志诚	2019年–2025年（后续为稳定期）	[注2]	0%	根据预测的收入、成本、费用等计算	13.16–15.92%/11.94–12.24%
新华先锋	2019年–2023年（后续为稳定期）	[注3]	0%	根据预测的收入、成本、费用等计算	15.72%/11.79
值商互动	2019年–2023年（后续为稳定期）	[注4]	0%	根据预测的收入、成本、费用等计算	15.37%/13.4%
极光网络	2019年–2023年（后续为稳定期）	[注5]	0%	根据预测的收入、成本、费用等计算	13.51%/13.51%
中南重工	2019年–2023年（后续为稳定期）	[注6]	0%	根据预测的收入、成本、费用等计算	12.15%/10.33%

注1：根据大唐辉煌公司历史年度的经营情况，结合市场及经营情况分析，参考目前已开展的影视项目、签订的合同，结合管理层对未来的经营规划、预算等资料对预测期内的各类收入进行了预测。根据公司目前影视剧项目推进情况，预测期内公司营业收入会出现波动，未来长期发展趋势会趋于行业整体水平，预测大唐辉煌2019年销售收入会恢复正常，2020年至2023年之间销售收入的增长率分别为32.50%、3.16%、2.00%、1.00%；

注2：根据千易志诚公司历史年度的经营情况，结合市场及经营情况分析，参考公司已开展的影视项目、签订的合同，结合管理层对未来的经营规划、预算等资料对预测期内的各类收入进行了预测。根据公司目前影视剧项目推进情况，预测期内公司营业收入会出现波动，未来长期发展趋势会趋于行业整体水平。预测千易志诚2019年至2025年之间销售收入的增长率分别为6.23%、94.44%、–4.67%、14.53%、10.00%、5.45%、5.00%；

注3：根据新华先锋历史年度的经营情况，结合市场及经营情况分析，根据目前已有储备的IP版权并考虑未来衍生转化成果所需的时间，结合管理层对未来的经营规划、预算等资料对预测期内的各类收入进行了预测。由于项目制作、结算周期的影响，预测期内公司营业收入会出现波动。预测新华先锋2019年处于项目启动阶段、销售收入较低，2020年起恢复正常，2021年至2023年之间销售收入的增长率分别为0.06%、15.71%、21.35%；

注4：根据值尚互动历史年度的经营情况，结合市场及经营情况分析，参考历史游戏流水、储备和拟运营的游戏项目定位及预计的生命周期，结合管理层对未来的经营规划、预算等资料对预测期内的各类收入进行了预测。预测值尚互动2019年至2023年之间销售收入的增长率分别为–8.06%、4.00%、3.00%、2.00%、2.00%；

注5：根据极光网络历史年度的经营情况，结合市场及经营情况分析，参考历史游戏流水、研发游戏的定位及预计的生命周期，结合管理层对未来的经营规划、预算等资料对预测期内的各类收入进行了预测。预测极光网络2019年至2023年之间销售收入的增长率分别为143.76%、–1.02%、3.00%、2.00%、2.00%；

注6：根据中南重工历史年度的经营情况，结合市场及经营情况分析，参考公司现有订单的执行进度、行业竞争情况及市场销售情况等因素，结合管理层对未来的经营规划、预算等资料对预测期内的各类收入进行了预测。预测中南重工2019年至2023年之间销售收入的增长率分别为–32.29%、21.43%、22.95%、26.45%、26.43%。

（2）商誉减值测试情况如下：　单位：万元

项目	大唐辉煌	千易志诚	新华先锋	值商互动	极光网络	中南重工
商誉账面余额①	40,578.71	17,657.76	41,246.72	74,499.86	61,817.79	2,876.88
商誉减值准备余额②	––	––	––	––	––	––
商誉的账面价值③=①–②	40,578.71	17,657.76	41,246.72	74,499.86	61,817.79	2,876.88
未确认归属于少数股东权益的商誉价值④	––	––	––	––	––	––
包含未确认归属于少数股东权益的商誉价值⑤=④+③	40,578.71	17,657.76	41,246.72	74,499.86	61,817.79	2,876.88
资产组的账面价值⑥	150.36	40.19	39.93	341.76	541.17	48,968.06
包含整体商誉的资产组的公允价值⑦=⑤+⑥	40,729.07	17,697.95	41,286.65	74,841.62	62,358.96	51,835.94
资产组预计未来现金流量的现值（可回收金额）⑧	13,788.16	5,662.44	3,630.52	20,201.45	43,562.39	48,868.00
商誉减值损失⑨=⑦–⑧	26,940.91	12,035.51	37,656.13	54,640.17	18,796.57	2,967.94

3、商誉减值测试参数选取依据及合理性

本次商誉减值测试所收集的信息包括行业信息、企业资产、财务状况信息、经营状况信息等。商誉减值测试中主要参数的选取依据如下：

（1）营业收入的预测

根据公司及所在行业的发展趋势，以公司历史数据为基础，结合市场竞争情况、市场销售情况及经营情况的分析，在公司提供的经营计划基础上，综合考虑了行业发展周期规律，预测未来年度的销售收入。

（2）营业成本的预测

主要按照公司历史成本构成、成本率水平、同类上市公司毛利率，同时结合公司发展战略和未来年度经营计划，合理预测未来年度主营业务成本。

（3）期间费用的预测

主要按照公司历史费用构成、费用率水平、各项费用未来期间可能出现的增减趋势，同时结合公司发展战略和未来年度经营计划，合理预测未来年度期间费用。

（4）财务费用的预测

主要根据公司目前贷款规模和利率水平，同时考虑公司未来经营规模及贷款情况，按每年需支付的利息和相关费用综合确定。

（5）所得税的预测

根据公司实际执行的所得税税率，并考虑公司可以享受的优惠税率等因素，以此来测算未来各年度的所得税。

（6）资本性支出的预测

资本性支出包括公司因持续经营所需要的资产正常更新支出及新增投资支出。新增投资主要是公司因生产规模扩大或技改需求新购置的固定资产或其他非流动资产支出。评估中其固定资产更新改造支出按其折旧额进行考虑，无形资产支出主要是未来年度办公软件的购置支出。

（7）营运资金增加额的预测

营运资金增加是指企业在不改变当前主营业务条件下，为保持企业的持续经营所需的营运资金增加额，如维持正常生产经营所需保持的现金量、存货购置所需资金量、客户应付而未付的业务款项（应收账款）等所需的资金以及应付的款项等。通过测算历史年度应收账款周转率、存货周转率和应付账款周转率来预测未来资金的需求情况。

（8）折现率的确定

折现率的计算参考了同行业上市公司、距评估基准日到期年限5年期以上的国债到期收益率、借助WIND资讯专业数据库对我国沪深300指数十多年的超额收益率进行了测算分析、选取Wind资讯公司公布的β计算器计算的β值。（指数选取沪深300指数），税前折现率在13–15%之间，与以往年度变化不大。

4、相关标的实际业绩与盈利预测是否存在重大差异及存在重大差异的原因

公司并购大唐辉煌时，仅对标的公司2014年度盈利做了预测，并购其他标的公司时，未对业绩承诺期盈利情况进行预测。公司对2017年末商誉减值测试时对标的公司2018年盈利情况预测及实际情况对比如下：（单位：万元）

标的公司	2018年盈利情况		增减变动	增减幅度
	实际业绩	上年末商誉减值测试预测		
大唐辉煌	–13,902.90	19,780.79	–33,683.69	–170.28%
千易志诚	–5,390.47	5,239.96	–10,630.43	–202.87%
值商互动	1,127.17	9,521.32	–8,394.15	–88.16%
新华先锋	–362.56	5,590.94	–5,953.49	–106.48%
极光网络	2,045.60	8,506.46	–6,540.86	–76.20%

标的公司2018年实际经营业绩与公司对2017年12月31日商誉账面价值进行减值测试时预测的盈利情况存在较大差异，主要原因为标的公司所处的影视游戏行业环境2018年度发生了重大变化。分别说明如下：

（1）影视行业：2018年影视行业受到了监管政策趋紧、从业人员税务风波以及内容消费习惯转变等多方面不利因素的影响，遇到了前所未有的挑战与困难，具体表现为行业资本流出、项目延期、库存剧增、下游渠道端内容预算收紧。同时公司流动资金一直处于紧张状态也使各子公司的生产经营受到了重大影响。

（2） 游戏行业：2018年受机构改革及监管政策收紧影响，游戏版号审批自3月份暂停直至年底才恢复。受此因素影响，游戏业务标的公司新游戏项目推迟上线，主要以存量游戏用户收益为主；同时整体游戏行业竞争加剧，行业获取用户成本提高，上述原因导致2018年营业收入与净利润同比下降明显。

（4）请详细说明2017年商誉减值准备金额为0，而在2018年集中计提大额商誉减值的原因，当期资产和上年的资产状况及经营前景是否产生重大变化，以前年度是否存在应计提而未计提的情况，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，并说明是否存在业绩承诺精准达标后对当期财务报表进行不当盈余管理的情形。请年审会计师进行核查并发表明确意见。

公司回复：

1、公司2017年未计提商誉减值的原因

公司于2015–2017年期间先后并购大唐辉煌等5家子公司涉足文化传媒行业，此阶段文化传媒行业尤其是影视、游戏行业正处于高速发展期，目前在互联网用户流量红利支撑下仍保持了平稳的增长态势，公司并购的文化子公司经营发展也达到了预期目标。

（1）截至2017年12月31日账面商誉构成情况

序号	被投资单位名称	2017年末商誉账面原值	2017年计提商誉减值	累计计提商誉减值	2017年末商誉账面净值
1	大唐辉煌传媒有限公司	405,797,110.65	–	–	405,797,110.65
2	上海千易志诚文化传媒有限公司	176,577,563.02			176,577,563.02
3	深圳市值尚互动科技有限公司	744,998,637.85	–	–	744,998,637.85
4	北京新华先锋文化传媒有限公司	412,467,200.75			412,467,200.75
5	上海极光网络科技有限公司	618,177,933.17	–	–	618,177,933.17

（2）公司2015年–2017年商誉减值测试情况

根据《企业会计准则第8号——资产减值》有关规定，因企业合并所形成的商誉，无论是否存在减值迹象，每年都应当进行减值测试。对上述并购形成的商誉，公司聘请了专业评估机构北京北方亚事资产评估事务所每年进行了减值测试，并出具了评估报告。公司在此基础上对上述商誉进行减值测试时，对包含商誉的资产组进行减值测试，根据其公允价值减去处置费用后的净额与预计未来现金净流量的现值两者之间较高者确定资产组的可收回金额的，根据资产组的可收回金额减去资产组账面价值的金额确定商誉减值金额。2015–2017年各年末上述资产组商誉减值测试过程如下：

① 2015年度商誉减值测试过程（单位：万元）

项 目		大唐辉煌	千易志诚
(1)账面价值	①对应资产组或资产组组合的账面价值	71,600.39	10,302.61
	②商誉账面价值	40,578.71	17,657.76
	合计=①+②	112,079.10	27,960.37
(2)可收回金额	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	113,572.00	28,283.00
	③可收回金额取①和②中较高者	113,572.00	28,283.00
(3)商誉减值金额		—	—

② 2016年度商誉减值测试过程（单位：万元）

项 目		大唐辉煌	千易志诚	值商互动	新华先锋
(1)账面价值	①对应资产组或资产组组合的账面价值	87,626.45	13,896.23	18,531.19	7,456.80
	②商誉账面价值	40,578.71	17,657.76	74,499.86	41,246.72
	合计=①+②	128,205.16	31,554.09	93,031.05	48,703.52
(2)可收回金额	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	129,410.00	31,895.00	95,308.00	49,268.00
	③可收回金额取①和②中较高者	129,410.00	31,895.00	95,308.00	49,268.00
(3)商誉减值金额		—	—	—	—

③ 2017年度商誉减值测试过程（单位：万元）

项 目		大唐辉煌	千易志诚	值商互动	新华先锋	极光网络
(1)账面价值	①对应资产组或资产组组合的账面价值	104,389.37	18,461.28	30,684.21	12,379.94	17,268.20
	②商誉账面价值	40,578.71	17,657.76	74,499.86	41,246.72	61,817.79
	合计=①+②	144,968.08	36,119.04	105,184.07	53,626.66	79,086.99
(2)可收回金额	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	149,884.00	36,516.00	108,528.00	54,180.00	80,306.00
	③可收回金额取①和②中较高者	149,884.00	36,516.00	108,528.00	54,180.00	80,306.00
(3)商誉减值金额		—	—	—	—	—

综上所述，公司上述商誉确认的会计处理在所有重大方面符合企业会计准则的要求。

2、2018年相关子公司运营情况

（1）影视业务方面

2018年公司所处的影视行业受到了监管政策趋紧、从业人员税务风波以及内容消费习惯转变等多方面不利因素的影响，面临着前所未有的挑战与困难，具体表现为行业资本流出、项目延期、库存剧增、下游渠道端内容预算收紧。同时公司整体上流动资金一直处于紧张状态也使子公司的生产经营受到了重大影响。分别说明如下：

① 子公司大唐辉煌受限于流动资金短缺，2018年主控主投项目较少；剧集发行方面仅有2017年主投的一部当代题材大剧在报告期内取得了电视剧发行许可证。但截至报告期末，大唐辉煌尚未完成该剧首轮发行合同的签订，导致该剧未能按原预计在报告期末确认发行收入。

② 子公司千易志诚主要业务为艺人经纪与电影、电视剧的策划、投资。由于近些年来部分艺人单飞或合约到期，千易志诚2018年艺人经纪业务出现萎缩，新的艺人经纪运营模式尚未成型；影视剧业务方面，2017年重点投资的一部当代题材大剧2018年初已取得电视剧发行许可证，至报告期末尚未完成该剧首轮发行合同的签订。

③ 子公司新华先锋主要从事文影游全版权运营，2018年该公司项目投资计划由于缺少流动资金的支持无法推进，同时核心管理层人员流失。

（2）游戏业务方面

2018年受机构改革及监管政策收紧影响，游戏版号审批自3月份暂停直至年底才恢复。受此因素影响，值尚互动新游戏项目推迟上线，主要以存量游戏用户收益为主；同时整体游戏行业竞争加剧，行业获取用户成本提高，上述原因导致2018年值尚互动营业收入与净利润同比下降明显。

极光网络以页面游戏研发为核心业务，2018年存量游戏已进入生命周期的衰退期，版号暂停审批导致新研发的游戏无法上线产生收入，导致其经营业绩大大低于预期。

综上所述，因2017年市场情况和各公司运营情况良好，我公司未在2017年计提商誉减值。2018年计提大额商誉减值的主要原因为：上述商誉相应资产组所处的外部行业大环境以及集团公司内部小环境均发生了巨大的变化，系列客观因素导致相关并购标的公司经营业绩下降明显；同时，随着监管政策的不断完善、流量红利的枯竭以及市场消费渐趋成熟，文化传媒行业将进入平稳、健康有序发展阶段，以往高估值、高成长的行业发展态势预计短期内很难再次出现，行业回报率也将随着市场逐渐充分竞争回落到更为符合理性的水平。因此公司相关会计估计判断和会计处理符合《企业会计准则》的规定，不存在业绩承诺精准达标后对当期财务报表进行不当盈余管理的情形。

公司年审会计师意见：我们复核了公司关于商誉减值会计估计的判断理由，查阅公司商誉减值测试所依赖的评估报告，对商誉所属资产组的认定、进行商誉减值测试时采用的关键假设和重要评估参数进行了复核。

我们认为，公司商誉减值的会计估计判断和会计处理符合企业会计准则规定，商誉计提减值准备的依据充分，不存在业绩承诺精准达标后对当期财务报表进行不当盈余管理的情形。

四、其他财务分析

17、年报显示，本报告期非经常性损益项目金额合计1.70亿元，较上年增长213.42%。结合非经常性损益具体内容说明本报告期非经常性损益大幅增长的原因。

公司回复：

1、本报告期非经常性损益具体内容（单位：元）

项 目	2018年金额	2017年金额
非流动资产处置损益（包括已计提资产减值准备的冲销部分）	–1,903,503.40	54,534,380.39
计入当期损益的政府补助（与企业业务密切相关、按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外）	5,729,406.59	9,368,719.56
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	21,725,638.80	189,583.30
委托他人投资或管理资产的损益	2,962,512.07	1,770,114.48
与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益	–105,770,600.00	
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	229,135,907.02	
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	18,185,757.01	–9,966,272.00
减：所得税影响额	12,823.38	1,666,408.23
少数股东权益影响额（税后）		–23,255.73
合 计	170,042,380.71	54,253,383.22

2、本报告期非经常性损益大幅增长的原因主要为：

（1）公司对因未履行内部程序对外担保导致的诉讼事项计提了105,770,600.00元的或有负债；

（2）本期上海极光网络科技有限公司未完成业绩承诺，相关业绩承诺方根据股权转让协议需补偿上市公司229,135,907.02元，公司根据会计准则规定，将该业绩补偿计入按公允价值变动收益；

（3）公司本期计提了控股股东资金占用利息20,640,549.21元。

18、年报显示，本报告期你公司机械制造业务营业收入为6.08亿元，占2018年营业收入的62.64%，较上年同期上升12.99%，毛利率为3.8%，较上年同期下降14.36个百分点；文化娱乐业务营业收入为3.62亿元，占2018年营业收入的37.36%，较上年同期下降63.3%，毛利率为36.77%，较上年同期下降23.65个百分点。

（1）请结合业务板块行业环境、行业政策、业务开展情况、销售模式说明上述收入构成变化的原因，并结合近期你公司实际控制人变更情况说明你公司未来业务发展计划。

公司回复：

1、报告期内，公司销售模式并未发生变化，导致营业收入结构发生变化的主要原因在于文化娱乐行业环境与公司流动资金短缺内部环境的变化影响，报告期营业收入及毛利率分行业变动见下表（单位：万元）

行业类别	2018年		2017年		同比	2018年毛利率	毛利率比上年同期增减
	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	增减		
机械制造业	60,772.54	62.64%	53,786.29	35.26%	12.99%	3.80%	–14.36%
文化娱乐业	36,243.56	37.36%	98,744.00	64.74%	–63.30%	36.77%	–23.65%

（1）机械制造业：报告期外部宏观环境及上下游行业景气度较为稳定，公司流动资金紧张对销售接单、交货均造成了较大的影响，营业收入同比略有增长的原因为上年销售订单中交货期较长的部分压力容器产品在报告期完成交货及销售收入确认。

（2）文化娱乐业：报告期公司所处的影视、游戏等文娱行业发生了监管政策调整等明显不利的环境变化，其中影视行业还受到了从业人员税务风波、内容消费习惯转变等多方面不利因素的影响，突出表现为行业投资趋冷、影视项目延期、库存剧增、下游渠道端内容预算收紧等现象。同时由于公司流动资金一直处于紧张状态，对资金投入依赖性较强的影视行业相关业务受到了重大影响；游戏行业方面，自2018年3月暂停的版号审批直至年底才恢复，导致公司新游戏项目推迟上线，主要以存量游戏用户收益为主；同时整体游戏行业竞争加剧，行业获取用户成本提高，导致报告期公司游戏业务营业收入与净利润同比下降明显。

2、公司实际控制人变更后具体的经营计划

（1）优化及推动影视精品剧策略

公司进行内容和资金的分层，缓解资金压力、改善现金流；不断巩固精品剧的制作能力，进一步完善业务流程，打造工业化、流程化的生产制作体系。并将加强与播放平台的合作，尝试多样化的商业模式。公司将根据平台和受众的分析与定位策划推出一系列的精品网络剧剧集和电视剧剧集，通过内部、外部各项资源整合，加大营销力度和项目运作模式创新，确保公司在电视剧、网络剧及院线电影等内容开发、制作、发行等领域的优势地位。

（2）丰富完善艺人经纪业务

公司将丰富艺人经纪业务，完善艺人经纪产业链，并将继续稳固既有艺人力量，同时制定长线艺人签约和培养机制，持续深化艺人服务团队建设和激励机制。在已有业务基础上，拓展艺人经纪产业链，完善艺人统筹等业务模式。

（3）专注游戏的发行与运营

公司专注于游戏发行和运营，已积累大量级和高粘性的用户群体，在多区域，多品类都有成功的发行运营经验，与国内外众多渠道和平台、研发商都有深度良好的合作关系，在市场推广、用户数据分析、运维安全和客户服务上都建立了核心优势和资源。虽然经历游戏版号暂停审批的情况，但公司依然保持着创作激情和信心以及业内较高的运营水平。目前，版号恢复申请对行业来讲是一个机会，公司将尽快完善新产品，推向市场，实现公司多元化，精品化，长线化的产品布局。

（4）改善公司经营效益，积极应对存在的风险

公司将坚持精品开发、精细化运营和长线运营，积极应对老游戏存在充值下降的风险，延长产品的生命周期。主要包括：①对现有的游戏产品继续推出新版本，开创新玩法，提升游戏表现力和体验；②创新运营方式，积极对接新的流量资源，引入更多新玩家、召回老玩家。

（2）请补充披露报告期内收入占电视剧业务收入前五名的电视剧及其他类型影视作品的名称、播映时间、播映方式、实现收入金额及收入确认政策、确认时点及确认依据。并说明报告期内计划拍摄电影、电视剧及其他类型影视作品的实际进展情况和许可资质的取得情况，如与计划情况存在重大差异的，请详细说明差异原因及对你公司未来经营状况的影响。

公司回复：

1、报告期主要影视项目播出及收入确认情况

由于公司前期储备、投资项目较少，报告期内公司影视业务收入主要由以下2部参投电视剧/网剧项目构成，明细如下：（单位：万元）

序号	影视项目	报告期实现收入金额	播出时间	播映方式	收入确认时点	确认依据	备注
1	老男孩	3,188.21	2018年3月	卫视+网络	2018年6月	结算单	合拍分成
2	我们的四十年	1,996.50	2018年11月	卫视+网络	2018年12月	结算单	合拍分成
	合计	5,183.81					

电视剧业务收入确认政策：在电视剧完成摄制并经电影电视行政主管部门审查通过取得《电视剧发行许可证》，电视剧播映带和其他载体转移给购货方、相关经济利益很可能流入本公司时确认。对于自制拍摄的电视剧，按照签约发行收入确认营业收入；对于公司与其他方联合拍摄的电视剧，当本公司负责发行时，按签约发行收入确认营业收入，向合拍方支付的分成款确认营业成本；当合拍方负责发行时，本公司按协议约定应取得的结算收入确认营业收入。

若销售合同中明确约定以影视剧完成播映作为项目权利转移前置条件，则以平台完成播映作为确认收入时点。

2、报告期内计划拍摄影视作品的实际进展情况

报告期内公司参与制作或投资的影视剧作品《老男孩》、《下一站，别离》《超级小郎中2》《我不是药神》《嘻哈英熊》《地球最后夜晚》《一出好戏》已经播出，收到了良好的反响。其中，电视剧《飞行少年》完成了拍摄，已进入后期制作阶段；参与投资的《兰心大剧院》进入后期制作阶段；电视剧《在远方》的投资项目已完成签约。

2018年下半年主要推动的项目有《一路芳菲》、《半演人生》、《三十号任务》、《笨蛋都到齐了2》。具体的进展情况为：电视剧《一路芳菲》目前正在进行后期制作；电视剧《半演人生》的剧本初稿已完成，正在进行审核及修订；电影《笨蛋都到齐了2》正在进行剧本创作中；电影《三十号任务》剧本已经完成第二稿，同时正在筹备演艺人员。

公司定期报告中披露计划拍摄电影、电视剧及其他类型影视作品仍在推进中，目前不存在与计划情况存在重大差异，公司将持续跟踪上述影视剧的进展情况。若公司计划拍摄的影视剧发生重大变化及对公司未来经营状况发生重大影响，公司将及时披露。上述情况存在不确定性，请广大投资者注意投资风险。

（3）请补充披露报告期内主要游戏的详细信息，包括主要游戏的名称、所属游戏类型（端游、页游、手游等），运营模式（自主运营、联合运营等）、收费方式（时间收费、道具收费、技能收费、剧情收费、客户端服务收费等），报告期内主要游戏收入及其占公司游戏业务收入的比例及最近三年你公司主要游戏产品收入确认时点及收入确认是否符合《企业会计准则》相关规定。

公司回复：

1、报告期内运营主要游戏信息如下：

序号	游戏名称	游戏类型	运营模式	收费方式	游戏收入额（万元）	占公司游戏业务收入比例
1	口袋妖怪复刻	手游	联合运营	道具收费	8,494	27.47%
2	决斗之城	手游	自主运营	道具收费	7,690	24.87%
3	口袋超萌	手游	联合运营	道具收费	1,775	5.74%
4	英雄无间道	手游	联合运营	道具收费	1,250	4.04%
5	死神觉醒	手游	联合运营	道具收费	727	2.35%
6	发条英雄	手游	联合运营	道具收费	567	1.83%
7	精灵世界	手游	联合运营	道具收费	343	1.11%
8	小小三国	手游	联合运营	道具收费	211	0.68%
9	口袋联盟	手游	联合运营	道具收费	160	0.52%
10	海贼传奇	手游	联合运营	道具收费	183	0.59%
11	绝世仙王	页游	联合运营	道具收费	1,976	6.39%
12	武神赵子龙	页游	联合运营	道具收费	639	2.07%
13	九天封神	页游	联合运营	道具收费	784	2.54%
14	西游伏妖	页游	联合运营	道具收费	311	1.01%
	合计				25,110	81.21%

2、最近三年公司主要游戏产品收入确认时点为：（1）主运营游戏：在游戏玩家实际充值并消费时确认营业收入；

（2）联合运营游戏：按照与游戏运营方合作协议约定的分成比例，在收到游戏运营方提供的计费账单并核对数据确认无误时确认营业收入。

我公司主要游戏产品收入确认符合《企业会计准则》相关规定。

（4）请结合产品销售情况及成本价格走势等因素，对比同行业公司情况，分别说明机械制造业务收入上升、毛利率下降的原因，文化娱乐板块各业务收入及毛利率均下降的原因及合理性，并说明你公司各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。

公司回复：

报告期内，公司机械制造业务实现营业收入60,772.54万元，同比增长12.99%，毛利率3.80%，同比下降14.36个百分点；文化娱乐业务实现营业收入36,243.56万元，同比下降63.30%，毛利率37.77%，同比下降23.65个百分点，其中：游戏业务毛利率略有下降，影视剧毛利率大幅下降是文化娱乐业毛利率降低的主要原因。公司主要产品毛利率与可比上市公司对比如下表：(单位:万元)

主要产品	可比上市公司	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入同比增减变动	营业成本同比增减变动	毛利率同比变动
金属制品	中南文化	59,691.12	57,760.20	3.23%	12.06%	32.24%	–14.77%
	海陆重工	107,732.77	84,736.09	21.35%	21.27%	18.14%	2.08%
	天沃科技	170,503.93	151,227.94	11.31%	31.03%	25.43%	3.96%
	江苏神通	40,161.54	36,421.82	11.80%	71.87%	81.50%	–4.69%
影视剧	中南文化	4,350.48	6,952.81	–59.92%	–90.87%	–67.43%	–115.03%
	唐德影视	26,737.86	24,292.86	9.14%	–76.12%	–56.97%	–81.56%
	华策影视	449,844.76	342,926.92	23.77%	–2.28%	1.90%	–3.13%
	慈文传媒	125,566.22	123,429.02	1.70%	7.–0.91%	68.11%	–40.35%
游戏推广	中南文化	27,206.86	14,890.56	45.27%	–18.26%	–1.99%	–9.00%
	巨人网络	154,013.82	48,247.35	68.67%	4.51%	7.82%	–0.96%
	游族网络	256,769.73	113,914.01	55.64%	11.59%	–1.65%	5.92%
	祥源文化	3,540.54	2,440.16	31.08%	–56.60%	–21.00%	–31.06%
网页游戏	中南文化	3,714.26	128.04	96.63%	–46.87%	–31.78%	–0.74%
	巨人网络	103,968.51	19,389.75	81.35%