（上接B074版）

游戏名称	累计用户数	新增用户数	活跃用户	付费用户	ARPPU值（元）	ARPU值（元）
坦克警戒	12,281,191	169,787	385,480	16,687	1,882.75	81.50
正统三国	1,176,328	3,172	19,806	6,747	3,455.13	1,177.00
官居一品	1,527,621	52,332	74,934	9,306	1,160.36	144.10
秦时纷争	347,268	138,392	145,016	13,172	860.99	78.20
我的荣耀	59,110	45,825	45,940	1,229	484.62	12.96

2018年1-3月

游戏名称	累计用户数	新增用户数	活跃用户	付费用户	ARPPU值（元）	ARPU值（元）
坦克警戒	12,051,694	229,497	553,159	25,022	1,573.02	71.16
正统三国	1,174,630	9,041	29,171	8,459	2,831.93	821.20
官居一品	1,481,470	67,893	112,860	14,920	1,189.05	157.19
秦时纷争	209,376	22,878	30,753	4,220	1,033.52	141.82
我的荣耀	13,285	598	987	59	846.14	50.58

2017年12月

游戏名称	累计用户数	新增用户数	活跃用户	付费用户	ARPPU值（元）	ARPU值（元）
坦克警戒	12,762,852	75,632	211,388	14,128	1,032.31	68.99
校花梦工厂	1,528,053	719,685	814,436	36,864	229.54	10.39
官居一品	1,436,508	164,392	252,125	22,203	367.10	32.33
正统三国	1,204,857	2,446	22,490	8,106	1,131.53	407.83

（3）按游报告期内主要游戏投入的推广营销费用总额，占公司游戏推广营销费用总额、主要游戏收入总额的比例。

【回复】：

2018年度主要游戏的推广费用情况：

金额单位：人民币万元

序号	主要游戏名称	推广费用金额	该游戏的营业收入	推广费用占推广费用总额的比例（%）	推广费用占该游戏收入的比例(%)
1	《秦时纷争》	4,494.27	4,062.58	31.42	110.63
2	《我的荣耀》	3,487.02	2,285.43	24.38	152.58
3	《官居一品》	806.64	4,348.37	5.64	18.55
4	《坦克警戒》	201.52	7,675.00	1.41	2.63
5	《正统三国》	8.31	7,374.44	0.05	0.11
	合计	9,017.76	25,745.82	62.90	35.03
	推广费用总额	14,305.50			

说明：《秦时纷争》与《我的荣耀》两款游戏2018年度的推广费用超过了游戏收入，主要原因系：《秦时纷争》与《我的荣耀》分别在2017年10月、2018年5月正式上线，游戏均需要先投入较大推广费用，才会有活跃用户。由于两款游戏同属slg类的游戏，生命周期相对较长，现在仍处于持续推广期，预计在未来两三年内使够为公司带来较好的收益。

（4）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。

【回复】：

1.公司近三年的游戏收入主要是子公司上海点乐和拇指游玩实现的，收入确认方法及时点如下：

（1）拇指游玩自营推广的网络游戏：游戏玩家注册完成后，通过充值获得虚拟货币或直接充值到游戏内，拇指游玩将游戏玩家已充值并消费的金额确认为营业收入。

（2）拇指游玩、上海点点乐与第三方网络游戏平台联合运营的游戏：拇指游玩将取得的游戏收入扣除相关费用按期协议约定的分成比例计算，并经双方核对无误后确认收入。

（3）上海点点乐游戏版权金收入：在收到版权金时计入递延收益，并在协议约定的收益期内按直线法摊销计入营业收入。

（4）点点乐公司游戏开发收入：在完成合同协议约定的开发任务，经客户验收合格后确认技术开发收入。

2、《企业会计准则第14号—收入》的第四条规定："销售商品收入同时满足下列条件的，才能予以确认：（一）企业已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；（二）企业既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；（三）收入的金额能够可靠地计量；（四）相关的经济利益很可能流入企业；（五）相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。"

拇指游玩主要负责游戏前期的推广、引入游戏玩家、游戏玩家在"拇指游玩"系统的注册、登录，以及游戏玩家的充值服务、计费系统的管理，因使是独家代理下的后期的运营也主要系游戏研发商的职责，因此游戏玩家在向游戏内充值消费时，推广服务相关的风险和报酬已经转移给游戏研发商/代理商，营业收入已经实现。

与第三方网络游戏平台联合运营的游戏，玩家通过联运的渠道或平台进行充值消费，拇指游玩在收到联运的渠道或平台结算单时，推广服务的主要风险和报酬已经转移，可以确认营业收入。

因此，公司的上述游戏收入确认方法和时点符合《企业会计准则》的规定。

（5）请补充按游戏年审会计师就年度审计过程中对公司业绩真实性所采取的审计程序方法和范围，包括但不限于营业收入，营业成本、期间费用等的核查方法和核查范围，并同确按游业绩核查覆盖率，并就专项核查中的核查手段、核查范围在内的核查有效保障其核查结论发表明确意见。

【回复】：

一、真实性核查范围

2018年度母公司及子公司拇指游玩、虹软协创的经营情况、主要客户和供应商情况、营业收入的真实性情况，经营成本真实完整性情况、员工薪酬费用情况、期间费用情况。

二、营业收入的核查情况

1、针对拇指游玩的业务模式，分别自营推广和联运推广对收入进行了核查，核查的比例占报告期营业收入的比例具体如下：

金额单位：人民币万元

项目	2018年度
营业收入核查金额合计	35,049.88
营业收入	38,963.27
核查比例	89.96%

具体核查程序及各单项核查措施覆盖比例具体如下：

（1）自营推广收入核查情况

①访谈相关游戏的负责人，了解每款游戏的总体运营模式、充值和消费记录情况等。

②通过穿行测试对拇指游玩自营推广的后台系统可靠性进行确认。

③取得了自营推广的收入明细、各支付渠道的流水、拇指游玩银行账户的对账单，进行了综合比对，结果显示支付渠道流水、银行收款与自营收入不存在重大差异。

④取得自营推广涉及的主要游戏的后台数据，包括月流水、总用户数量、新增注册用户、活跃用户数、付费用户数等信息，核查主要游戏的ARPU值等指标，分析在运营期间的变化趋势，确认其是否合理并与游戏的运营策略是否吻合。

上述核查范围为五款主要游戏的自营推广收入，该五款游戏收入占自营推广总收入的比例如下：

金额单位：人民币万元

项目	2018年度	占2018年度自营推广收入比例
核查金额及比例	25,745.82	66.08%

⑤取得自主推广涉及的主要游戏前100名玩家的用户信息，对用户的地域分布、IMEI码是否重合等用户信息进行了分析，并核查前述主要玩家是否为拇指游玩员工。

对于前述主要游戏的前100名用户，通过游戏CP方获取游戏内部数据，核查游戏内部数据，包括等级信息、登陆信息、充值信息以及充值消费比是否异常。

⑥对比分析业务数据和财务数据的一致性，存在差异的，确定造成差异的原因是否合理。

（2）网游和单机联运推广收入核查情况

①对上海开游网络科技有限公司、武汉掌游科技有限公司、湖南草花互动网络科技有限公司等客户通过企业工商信息网等公开途径查询报告期内主要客户的工商登记资料，检查股权结构和投资情况，核实公司与对方业务合作的真实性及是否存在关联方关系。

核查客户交易金额占联运推广收入比重具体如下：

项目	2018年度
查询工商信息网客户交易金额占联运推广收入比重	70.92%

②查阅了拇指游玩就主要联运网络游戏与客户签订的合作协议，根据合作协议中约定的分成规则进行测算，查看与公司账单是否存在重大差异。

查阅了联合运营方向拇指游玩出具的结算单，并与账面列示收入进行了比对。

项目	2018年度
核查收入占联运推广收入比例	100%

③就拇指游玩的交易发生额、应收账款余额向拇指游玩的联合运营方进行了函证。

客户发生额函证核查情况如下：

项目	2018年度
应收账款余额函证核查金额占总额比例	90.61%

应收账款函证核查情况如下：

项目	2018年度
应收账款发函金额占应收账款余额比例	90.53%

④取得了拇指游玩全部银行账户银行对账单，并就主要客户的银行账户的回款金额和汇款方的是否为对应客户进行了核查。

项目	2018年度
核查的期后回款占应收账款余额比例	43.10%

2.虹软协创

（1）审计程序：

①检查虹软协创营业收入的财务凭证，重点关注：原始凭证内容是否完整、是否经过适当的授权批准、金额是否正确、账务处理是否正确、附件是否齐全等；

②通过第三方查询系统（全国企业信用信息公示系统、企查查、天眼通等），穿透查阅重要客户的工商登记资料，核查公司是否存在重大关联方交易；核查关联交易对应的交易银行流水、相关凭证，查验关联交易的真实性；核查关联交易定价的合理性；

③对虹软协创与主要供应商的应付账款进行函证；

④就发函单位实施替代程序。获取报告期间虹软协创与对方签定的合同、优易付后台流水数据等资料，对合同主要条款、结算单、后台数据进行核对。检查虹软协创向供应商支付的银行流水及相关凭证，核查交易情况，核实本期收入明细，开票金额、收款金额及收款时间周期的真实性。

⑤根据所获取企业业务后台原始流水数据，复核验算全年能估收入是否准确。

（2）往来函证情况

单位：人民币万元

函证情况	应收账款（全额口径）
发函金额	3,013.63
回函金额占发函金额比例	86.36%

（3）替代程序

经查阅合同主要条款，核对客户的月度对账结算单、后台流水数据和财务凭证，虹软协创的销售情况与合同内容一致，购销情况真实合理，往来科目余额可以确认。

（4）收入复核验算

复核验算覆盖率为100%；同时结合以前期间暂估本期应税开票收入的差异率判断企业收入是否恰当，2018年度应税暂估收入差异率为1.75%，差异率较小。

3.ST天润母公司

（1）审计程序

①检查报告期内收入财务凭证，重点关注：原始凭证内容是否完整、是否经过适当的授权批准、金额是否正确、账务处理是否正确、附件是否齐全等；

②就所有客户发生额实施替代程序。获取报告期间ST天润与对方签定的合同，对合同主要条款、发票、银行回款单进行核对。核实本期收入、开票金额、收款金额及收款时间周期的真实性。

③查阅合同主要条款，核对租赁收益权合同、发票、银行回单和财务凭证，其收入确认与合同内容一致，租赁业务情况真实合理。根据租赁合同中的租金条款，对全年确认租赁收入进行测算，其金额与财务凭证内容一致。

三、营业成本的核查情况

1、拇指游玩：

对拇指游玩营业成本进行了核查，核查的比例占报告期营业成本的比例具体如下：

金额单位：人民币万元

项目	2018年度
营业成本核查金额合计	19,268.32
营业成本	21,641.94
核查比例	89.03%

具体核查程序及各单项核查措施覆盖比例具体如下：

（1）对主要供应商通过企业工商信息网等公开途径查询报告期内主要供应商的工商登记资料，检查股权结构和投资情况，核实公司与对应业务合作的真实性及是否存在关联方关系。

核查工商资料供应商交易金额占营业成本比重具体情况如下：

项目	2018年度
查阅工商资料供应商交易金额占营业成本比重	89.03%

（2）查阅了拇指游玩与供应商签订的合作协议，获取后台游戏充值流水数据，根据合作协议中约定的分成规则进行测算，并与财务记账数据进行核对。

核查比例具体如下：

项目	2018年度
核查比例占网游推广费以外的成本的比例	73.87%

（3）就拇指游玩的交易发生额、应付账款余额、预付账款余额向拇指游玩的游戏提供方和推广代理商等合作方进行了函证。

①供应商发生额函证核查情况如下：

项目	2018年度
采购额发函金额占营业成本比例	88.40%

②应付账款函证核查情况如下：

项目	2018年度
应付账款发函金额占应付账款余额比例	66.98%

③预付账款函证核查情况如下：

项目	2018年度
预付账款发函金额占预付账款余额比例	96.09%

（4）获取了审计基准日推广代理商账户的余额全部截图等以进一步确认代理商预付账款余额。

（5）查阅了推广代理商的合同，对平台推广费用的付款和发票进行了抽样，以确认收款方和开票方是否系推广代理商，是否有真实费用发生。

项目	2018年度
平台推广费用发票核查比例	83.16%
平台推广费用付款核查比例	90.96%

（6）分析了拇指游玩推广费用及用户数据，进一步确认推广费用的真实性和合理性。

2.虹软协创

（1）检查虹软协创营业成本的财务凭证，重点关注：原始凭证内容是否完整、金额是否正确、账务处理是否正确、附件是否齐全；

②通过第三方查询系统（全国企业信用信息公示系统、企查查、天眼通等），穿透查阅重要供应商的工商登记资料，核查公司是否存在重大关联方交易；核查关联交易对应的交易银行流水、相关凭证，查验关联交易的真实性；核查关联交易定价的合理性；

③对虹软协创与主要供应商的应付账款进行函证；

④就发函单位实施替代程序。获取报告期间虹软协创与对方签定的合同、优易付后台流水数据等资料，对合同主要条款、结算单、后台数据进行核对。检查虹软协创向供应商支付的银行流水及相关凭证，核查交易情况，核实本期应税成本明细，开票金额、付款金额的真实性。

⑤根据所获取企业业务后台原始流水数据，复核验算全年成认成本是否准确。

（2）往来函证情况

金额单位：人民币万元

函证情况	应付账款（全额口径）
发函金额	3,869.48
发函金额占应付账款余额的比例	93.68%
回函金额占发函金额比例	59.50%

3.ST天润母公司

ST天润母公司的主要业务为租赁业务，营业成本均为收益权的摊销。

具体的核查程序如下：

（1）检查ST天润母公司营业成本的财务凭证，重点关注：原始凭证内容是否完整、金额是否正确、账务处理是否正确、附件是否齐全等；

（2）对租赁权的摊销进行测算并与营业成本的发生额进行核对。

四、期间费用的核查情况

1、拇指游玩：

2018年度，拇指游玩的销售费用、研发费用、管理费用和财务费用分别为1,830.25万元、695.48万元、2,549.45万元和-39.15万元，占营业收入的比重为4.70%、1.78%、6.54%和-0.10%。

总体核查比例覆盖如下：

金额单位：人民币万元

项目	2018年度
核查期间费用合计	4,724.13
期间费用总额	5,036.02
占比	93.81%

具体核查程序如下：

（1）将期间费用中的项目与各有关账户进行核对，分析其勾稽关系的合理性。根据分析，各费用勾稽关系合理。

（2）抽查费用支出支持性文件与账务处理。根据核查，记账凭证与原始凭证相符以及账务处理正确，费用支出是合理的。

（3）实施截止性测试。根据检查，报告期内期间费用记录于正确的会计期间。

（4）对期间费用中的人工费用进行了核查。

3.ST天润母公司：

2018年度，ST天润的管理费用和财务费用分别为4,452.47万元和-35.35万元，占营业收入的比重为229.31%和-1.82%。

总体核查比例覆盖如下：

金额单位：人民币万元

项目	2018年度
核查期间费用合计	3,980.08
期间费用总额	4,417.12
占比	90.11%

具体核查程序如下：

（1）将期间费用中的项目与各有关账户进行核对，分析其勾稽关系的合理性。

（2）抽查费用支出支持性文件与账务处理。

（3）实施截止性测试。

（4）对期间费用中的人工费用进行了核查。

15、本报告期你公司游戏运营及推广业务收入为3.90亿元，同比上升117.38%，毛利率为44.46%，同比下降33.12个百分点；你公司优易付计费及互联网广告精准投放业务营业收入为1.16亿元，同比上升1,083.67%，毛利率为69.48%，同比上升8.56个百分点。

（1）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，分别说明游戏运营及推广业务收入大幅上升、毛利率大幅下降的原因，优易付计费及互联网广告精准投放业务收入及毛利率均上升的原因及合理性，并说明你公司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】：

公司主要业务毛利率情况

金额单位：人民币万元

项目	2018年	2017年	增长
营业收入			
其中：游戏运营及推广—拇指游玩	38,963.27	4,235.84	819.85%
游戏运营及推广—点点乐	–	13,688.15	
优易付计费及互联网广告精准投放	11,604.45	980.38	1083.67%
营业成本			
其中：游戏运营及推广—拇指游玩	21,641.94	3,563.85	507.26%
游戏运营及推广—点点乐		455.03	
优易付计费及互联网广告精准投放	3,541.30	383.13	824.31%
毛利			
其中：游戏运营及推广—拇指游玩	17,321.33	671.99	2477.63%
游戏运营及推广—点点乐		13,233.12	
优易付计费及互联网广告精准投放	8,063.15	597.25	1250.04%
毛利率			
其中：游戏运营及推广—拇指游玩	44.46%	15.86%	180.22%
游戏运营及推广—点点乐		96.68%	
优易付计费及互联网广告精准投放	69.48%	60.92%	14.06%

报告期内，公司游戏运营及推广业务收入大幅上升的原因系：公司的游戏运营及推广业务来自于拇指游玩和点点乐，上年同期数据中仅包含拇指游玩2017年12月份的数据。本报告期公司合并了拇指游玩全年的收入，虽然本期未将上海点点乐纳入合并范围，但由于拇指游玩的收入金额远远高于上海点点乐上年数，因此本期游戏运营及推广业务收入大幅上升。

游戏运营及推广业务毛利率大幅下降的原因系：拇指游玩主要业务为游戏的代理和运营，相比上海点点乐的游戏研发业务，游戏代理运营业务的毛利率较低，本报告期点点乐未纳入合并范围，从而比上年同期毛利率大幅下降。

优易付计费及互联网广告精准投放业务收入及毛利率均上升的原因为：优易付计费及互联网广告精准投放业务收入来自虹软协创，上年同期数据中仅包含虹软协创2017年12月份的数据，故收入同比上升1083.67%。2017年度虹软协创优易付计费及互联网广告精准投放业务毛利率68.80%，较本报告期毛利率69.48%同比上升仅0.68%，基本持平。

公司2018年和2017年综合毛利率情况如下：

金额单位：人民币万元

项目	2018年	2017年
营业收入	52,509.41	20,595.81
营业成本	26,086.47	5,081.51
毛利	26,422.94	15,514.30
毛利率	50.32%	75.33%

同行业上市公司毛利率情况

上市公司	2018年（%）	2017年（%）
吉比特	92.24	90.87
恺英网络	70.26	70.7
昆仑万维	82.61	79.79
三七互娱	76.27	68.52
天神互娱	65.09	65.38
游久游戏	26.62	60.00
游族网络	56.08	52.17
掌趣科技	61.27	58.97
巨人网络	74.99	76.04
平均值	67.27	69.16
ST天润	50.32	75.33

同行业上市公司业务基本以网络游戏为主。公司2018年毛利率水平低于同行业上市公司平均水平，造成这种情况的主要原因是：

（1）同行业上市公司多数均覆盖在游戏产业链的各个环节，或以研发为主，或以代理运营为主，各业务权重占比各不相同，各业务毛利率水平有所不同，而公司仅从事游戏的代理运营及推广，因此公司毛利率与同行业上市公司相比有所不同；

（2）同行业上市公司规模均较大，业务遍布游戏产业链的多个环节，且深耕游戏行业多年，与公司的业务规模相比，大部分同行业上市公司更具规模效应，相比上下游议价能力也较强，因此其净利率水平也高于拇指游玩。

综上，公司毛利率与同行业上市公司相近，2018年毛利率与同行业上市公司相比不存在显著差异，具备合理性。

（2）请说明移动游戏的代理运营和推广业务在分行业毛利率为同比下降33.12百分点，分产品毛利率为同比上升28.59个百分点的原因，是否存在披露错误。

【回复】：

	本报告期毛利率	上年同期毛利率	毛利率比上年同期增减	变动原因说明
分行业				
游戏运营及推广	44.46%	77.58%	-33.12%	公司营业收入行业分类中将上海点点乐移动网络游戏的研发及运营和拇指游玩移动游戏的代理运营和推广的收入合并此项披露。上年同期毛利率包含上海点点乐数据（2017年度点点乐毛利率96.68%），本报告期对点点乐丧失控制权，未将其纳入合并范围。
分产品				
移动游戏的代理运营和推广	44.46%	15.87%	28.59%	移动游戏的代理运营和推广收入均来自拇指游玩，上年同期综合毛利率仅为拇指游玩2017年12月纳入合并范围的数据，其2017年全年毛利率为27.96%，毛利率增长变动原因主要系①公司移动游戏的代理运营和推广中推广的方式以自营推广为主，自营推广的业务模式决定其在蜜月期、成熟期、衰退期三个阶段的生命周期中，随着游戏进入稳定期，游戏推广费用会逐步下降，游戏的毛利率逐步提高。2018年新上线游戏较少，运营的游戏主要是《坦克警戒》、《正统三国》、《官居一品》等，这些游戏多处于稳定期，活跃人数、付费ARPU值等都比较稳定；②受原国家新闻出版广电总局2018年3月全面暂停所有游戏版号的发放影响，新游戏无法及时上线，公司对新游戏的前期推广支出下降较多，2018年度推广成本为14,308.90万元，比2017年度推广成本24,325.00万元下降了41.18%；③2018年度，根据财务报表列报格式的变动要求，公司对研发费用的核算发生了变动，将2017年度在营业成本中核算的属于研发支出的服务器费用、软代会兼容、技术开发费等计入研发费用单独核算，金额合计为1,257万元，同时也导致2018年度包含研发费用的管理费用率比2017年增长较大。

五、关于资产与负债

16、年报显示，你公司货币资金期末余额为1.09亿元，其中含其他货币资金213.90万元，你公司2016年末、2017年末、2018年末现金比率分别为1.23、1.18、0.30。短期借款期末余额为1,240万元，较上年同期上升181.82%。

（1）请说明其他货币资金的主要内容。

【回复】：

公司2018年末其他货币资金213.90万元，主要为公司全资子公司拇指游玩：支付宝122.30万元，易宝0.036万元，银联2.27万元，微信74.27万元，全资子公司虹软协创支付宝15.03万元。

（2）请详细说明2018年末现金比率大幅下降的原因，目前的现金流量状况对你公司的偿债能力和正常运营的影响。

【回复】：

截止2018年12月31日，公司的现金比率为0.30，比上年末大幅下降，主要原因是货币资金从6.04亿元降至1.09亿元，下降4.95亿元，本期大额资金支付主要包括：（1）支付天津大拇指企业管理咨询中心（有限合伙）和骈威文化股份有限公司股权收购款1,526亿元；（2）支付2.28亿元购买房产租赁合同收益权；（3）公司为控股股东违规提供担保，法院划走公司银行存款1.12亿元；（4）公司本期对上海点点乐丧失控权，不再将该公司纳入合并范围，该公司年初有货币资金5,318万元；（5）子公司拇指游玩支付5,803万元购买了办公楼；（6）购买控股股东发行的物业收益权私募基金支付了3,000万元。

公司的经营业务主要在拇指游玩和虹软协创，两家公司经营情况较好，盈利能力、偿债能力和现金流均良好，拇指游玩和虹软协创2018年度经营活动产生的现金流量净额分别为3,103万元和-1,363万元（虹软协创出负数的原因系支付给ST天润往来款3,935万元，剔除该往来款影响，经营活动净现金流量流量为2,572万元）。

母公司期末货币资金余额为163万元，由于违规担保的诉讼影响，部分银行账户被冻结，现金流比较紧张，但母公司人员少，每个月的相贷收入能够维持日常经营资金需要，并可以向子公司所借资金周转。如果不考虑诉讼事项对公司可能导致的影响，公司不存在资金链断裂的风险。

（3）请说明短期借款大幅上升的原因，并结合你公司现有负债水平、现金流状况，说明负债水平与公司营运资金需求是否匹配，并说明公司对日身短期偿债风险、能力的评估，以及针对短期偿债风险应对措施。

【回复】：

公司短期借款期末余额1,240万元是子公司拇指游玩由中国银行深圳市分行授信获得，由于拇指游玩2018年支出5,802.66万元购买办公楼，贷款用于补充流动资金。拇指游玩2018年期末：银行存款余额为4,214.27万元，资产负债率为17.28%，经营活动现金净流为3,103.22万元，现金流动比率为2.50。从经营活动现金净流量及现金流动比率来看，拇指游玩完全拥有良好的偿债能力及应对债务的能力。

17、报告期末，你公司应收账款账面余额1.37亿元，计提坏账准备1,269.08万，按前五名欠款方归集的应收账款余额占应收账款总额的比例为30.68%，请结合你公司的销售信用政策、期后销售回款情况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。请年审会计师发表专业意见。

【回复】：

截止2018年12月31日，公司应收账款期末余额为1.37亿元，其中：子公司虹软协创的余额为1.07亿元，占78%，账龄全部在1年以内，前五大欠款方均为虹软协创"优易付"计费业务客户欠款。

"优易付"业务目前处结算端均为三大运营商，由于三大运营商具有庞大的用户基础，优秀的平台以及良好的技术能力，拥有强势的市场地位以及议价能力，因此，在与三大运营商合作的过程中，从业务开始到结算结束，对账结算周期一般维持在5-6个月，回款则一般在完成对账结算并开具发票的当月或者次月。

根据虹软协创主营业务的销售特点，客户情况以及客户回款情况，报告期内销售货款平均回款时间约为5-6个月，与公司实际执行的信用政策相符；历史上虹软协创也未发生过重大坏账损失。

拇指游玩期末应收账款余额2,532万元，主要欠款客户为中国移动通信集团广东有限公司、上海嘀啰啰科技有限公司、上海黑桃互动网络科技股份有限公司等，除开中国移动通信集团广东有限公司欠款时间较长以外，其他欠款账龄大部分在1年以内，坏账风险较小。

公司的坏账准备计提比例符合公司的业务特点，坏账准备计提充分、合理。集中度较高主要是由于计费业务客户比较集中导致，是合理的。应收账款中没有关联方欠款。

18、报告期末，你公司预付账款余额为5,870.55万元，且按预付对象归集的年末余额前五名预付账款汇总金额为3,192.19万元，占预付账款年末余额合计数的比例为54.37%。请你公司结合相关合同的主要条款、业务模式补充说明预付款项的业务内容、业务发生的必要性，预付账款前五名占比较大的原因，交易对手方是否为关联方，是否构成资金占用。请年审会计师核查并发表明确意见。

【回复】：

截止2018年12月31日，预付款项余额为5,870.55万元，其中：子公司拇指游玩余额为5,441万元，占总额的93%。预付款项按性质分类明细如下：

金额单位：人民币万元

项目	金额	比例%
预付分成款	3,306.36	56.32
推广费	2,134.77	36.37
其他	429.42	7.31
合计	5,870.55	100.00

大额预付款单位主要情况如下：

单位名称	金额	款项性质	合同条款	业务模式
成都黑比诺网络科技有限公司	5,800,000.00	预付分成款	合作期限3年，拇指游玩先预付分成款580万元，游戏上线后分配的收益优先从已支付的预付分成款中抵扣	手机游戏《葫芦娃》及《末世》的研发预付分成款
北京魂世界信息技术有限公司	4,994,215.40	预付分成款	合作期限2年，拇指游玩分期预付款500万元	手机游戏《无尽世界》的研发预付分成款
北京云锐国际文化传媒有限公司	11,319,742.81	推广费	合同所述产品均为预充值竞价投放系统，广告发布以后台记录实时消耗为准	通过预付给广告代理商的款项，由代理商将推广费用存入我司在媒体的投放账号，以便投放时消耗。
北京轩辕广告有限公司	5,045,119.02	推广费	效果广告是以线上竞价方式所投放的广告，包括CPC、CPM形式；非竞价广告包括固定位广告、非固定位保量广告	通过预付给广告代理商的款项，由代理商将推广费用存入我司在媒体的投放账号，以便投放时消耗。

拇指游玩主营业务为游戏推广业务，上游为游戏研发商，下游为有流量的媒介或相应媒介的推广业务代理商。

拇指游玩通过与移动网游发行商、开发商等保持联系等方式，主动寻找优质游戏产品，或者由游戏提供方向拇指游玩自荐游戏产品。拇指游玩通过对游戏画面、风格、品质、可玩性及兼容性等进行全方位评测，了解游戏测试数据、IP 授权情况和未来推广计划，综合上述因素判断是否引入游戏。对决定引入的游戏产品，视市场行情、产品质量及双方洽谈结果，确定产品分成比例，预付分成款及独代金等条款，故预付分成款及独代金等付款条件在拇指游玩产品引入过程中，具有很大的必要性，决定了公司引入产品的质量、等游戏正式上线运营后，拇指游玩应支付的收益分成会先抵扣预付款，因此，正常情况下，预付款项均能够收回。如果确定游戏无法正常上线，拇指游玩将会把预付分成款金额结转当期损益。

拇指游玩推广服务一般需要向代理商预付款或预充值，拇指游玩在对对方公司的实力、信用进行评估后，部分成全额预付。预付款之后，代理商会通过在渠道商处开设推广账户并按照返点政策将拇指游玩预付的款项及相应返点充值至账户中，该账户由拇指游玩具体操作，账户内的结算方式主要为按流量付费的形式（CPC、CPA、CPM 模式）。推广费用实际发生时会消耗账户余额，拇指游玩以当月实际消耗的金额计入推广成本，未消耗的余额留在预付账款。拇指游玩主营业务为游戏运营推广，预付投放费用具有很大的必要性。期末剩余的预付推广费在期后基本消耗完毕。

由于拇指游玩的广告投放渠道比较集中，推广费预付的单位不多，因此，预付款项前五名单位占比较大。

按照公司的业务模式，拇指游玩预付分成款和推广费是必要的。公司没有给关联方预付款的情况，不存在资金占用。

19、年报显示，其他应收款期末账面余额6.55亿元，计提坏账准备5,321.69万元，期末余额为6.02亿元，较期初增长56.85%。其中含土地收储及房产拆迁补偿款1.39亿元；押金及保证金1279.26万元；借款340万元；往来款及其他1.29亿元，同比增长610.83%。请说明如下事项：

（1）请说明前述往来款及其他、押金及保证金及借款的具体内容、对手方名称及对应金额，并说明往来款及其他同比大幅增长的原因。

【回复】：

金额单位：人民币万元

序号	项目	单位名称	金额	内容
1	往来款及其他	广东恒润华创实业发展有限公司	11,225.49	法院划扣
2	押金及保证金	长沙高终网络科技有限公司	500	推广保证金
3	押金及保证金	烟台姬辘网络科技有限公司	350	推广保证金
4	押金及保证金	上海雨信文化传播有限公司	200	推广保证金
5	押金及保证金	霍尔果斯乐创信息科技有限公司	100.43	推广保证金
6	押金及保证金	北京核桃林传媒广告有限公司	35	推广保证金
7	押金及保证金	康庄民、王雪梅	22.98	房租押金
8	借款	广州冠游网络科技有限公司	170	借款
9	借款	洞庭化工	90	借款
10	借款	武汉暴风雪文化传媒有限公司	80	借款

往来款及其他较期初增加11,119.94万元，增长610.83%，主要系公司违规担保被法院划扣11,225.49万元，增加控股股东恒润华创应收款项11,225.49万元。

（2）2019年3月27日，你公司披露《关于签订补偿协议的公告》，公告称搬迁补偿将增加2018年末资产总额，补偿结余金额计入资本公积，对2018年净利润无影响。年报显示长期应付款中专项应付款本期增加1.30亿元，为土地收储及房产拆迁补偿款。请说明其他应收款中土地收储及房产拆迁补偿款1.39亿元是否与前述公告中披露的应收补偿费相关，并补充披露搬迁补偿相关会计处理情况，在其他应收款及专项应付款同时计入的原因，说明相关会计处理是否符合《企业会计准则》的规定，请年审会计师核查并发表明确意见。并请你公司说明该事项是否及时履行信息披露义务，是否存在披露不一致的情形。

【回复】：

1、其他应收款中应收土地收储及房产拆迁补偿款1.39亿元，即是公司与岳阳楼区征收安置工作局签订的《岳阳市国有土地房屋征收货币补偿协议》中，岳阳楼区征收安置工作局应支付给公司的九华山社区房屋和土地拆迁补偿款。

2、会计处理分录为：

借：其他应收款　139,020,291.00

累计摊销　9,217,411.05

贷：固定资产清理　141,453.39

无形资产　18,252,300.00

专项应付款　129,843,948.66

3、公司与岳阳楼区征收安置工作局签订的《岳阳市国有土地房屋征收货币补偿协议》第五、3条：本宗土地征收的所有补偿资金，公司应按岳阳市人民政府退二进三有关规定用于岳阳市南湖风景区或其他岳阳市区新项目建设。

根据《企业会计准则解释第3号》第四条的规定：企业因城镇整体规划、库区建设、棚户区改造、沉陷区治理等公共利益进行搬迁，收到政府从财政预算直接拨付的搬迁补偿款，应作为专项应付款处理。其中，属于对企业在搬迁和重建过程中发生的固定资产和无形资产损失、有关费用性支出、停工损失及搬迁后拟新建资产进行补偿的，应自专项应付款转入递延收益，并按照《企业会计准则第16号—政府补助》进行会计处理。企业取得的搬迁补偿款扣除转入递延收益的金额后如有结余的，应当作为资本公积处理。

由于岳阳市政府规定补偿资金必须用于新建项目，期末新项目尚未开始建设，根据《企业会计准则解释第3号》的规定，该笔补偿款暂时计入专项应付款，报表列报在"长期应付款"。待新项目建成后，再转至递延收益。

上述会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

会计师意见：ST天润的土地和房屋收储补偿资金的处理符合《企业会计准则》的相关规定。

4、公司在2019年3月披露《关于签订补偿协议的公告》时，2018年年报审计工作尚未完成，公司认为补偿款在减去固定资产和无形资产的损失后，差额可以计入资本公积。经口头咨询年审会计师事务所项目组，项目组认可公司的账务处理，但会计师事务所质控部认为，由于补偿款限制了用途，因此，在新项目建成之前，只能列入专项应付款。公司按照事务所要求对财务报表进行了更正。

该事项公司已经及时履行了信息披露义务，披露情况不一致系与事务所认定不一致导致。

（3）请你公司说明其他应收款中除业绩和减值外借款金额和减值补偿款项，其他应收款中是否在东大款方与上市公司、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】：

其他应收款中除业绩和减值补偿款37,920.34万元外，还存在母公司为控股股东违规担保被法院划扣11,225.49万元，应收控股股东恒润华创往来款项11,225.49万元，上述两