证券代码:002619 证券简称:艾格拉斯 公告编号:2020-046

艾格拉斯股份有限公司2019年年报问询函回复

本公司及董事会全体成员保证信息披露内容真实、准确和完整,没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

艾格拉斯股份有限公司(简称“公司”或“艾格拉斯”)于2020年5月25日收到深圳证券交易所中小板公司管理部《关于对艾格拉斯股份有限公司2019年年报的问询函》(中小板问询函【2020】第103号),公司董事会对相关问题进行了认真复核,现将相关问题回复公告如下:

一、关于资金占用专项审核报告及收入、成本、费用

问题一、会计师出具的《年度关联方资金占用专项审计报告》显示,你公司控股股东浙江巨龙控股集团有限公司所欠2,53亿元列入其他应收款,性质为经营性往来。你公司对参股公司、联营企业及股权转让未满12个月的子公司报告期内存在非经营性资金往来,应收款项期末余额5,293万元。

一、在2019年10月24日披露的《关注函回复公告》中,你公司会计师发表意见称“依据双方签订的补充协议三,巨龙控股应在2019年12月31日前支付第三期价款及资金成本,若巨龙控股未在约定日期之前偿还第三期价款则形成对公司资金的占用。”请会计师详细说明前次意见与本次专项审计报告中不一致的原因,上述款项是否构成控股股东非经营性资金占用。

【回复】:

(一)应收浙江巨龙控股集团有限公司资产出售款形成情况说明

2017年6月19日,公司与控股股东浙江巨龙控股集团有限公司(以下简称“巨龙控股”)签订《浙江巨龙管业股份有限公司附条件生效之资产出售协议》(以下简称“《资产出售协议》”),将混凝土输水管道业务相关的资产和负债(以下简称“标的资产”)出售给巨龙控股。标的资产的交易价格5,19亿元。本次交易分三期支付交易价款:协议生效之日起五个工作日内支付定金5,000万元作为第一期价款;协议生效之日60个工作日内,支付至交易价款的51%作为第二期价款;协议生效之日起12个月内支付剩余的49%交易价款作为第三期价款。

2017年12月29日,巨龙控股根据资产出售协议支付款项达到交易价格的51%并达到协议约定的交割条件,标的资产交割完成。

2018年6月15日,公司与巨龙控股签署《浙江巨龙管业股份有限公司附条件生效之资产出售协议之补充协议二》。根据该协议约定,双方同意将第三期交易价款的支付截止时间延迟至2018年12月31日,同时按照人民银行一年期贷款利率4.35%上浮50%支付2018年6月19日至实际支付日期间的资金成本损失。

2018年11月,公司与巨龙控股签署《浙江巨龙管业股份有限公司附条件生效之资产出售协议之补充协议三》(以下简称“补充协议三”)。根据该协议约定,双方同意将第三期交易价款的支付截止时间进一步延迟至2019年12月31日,同时按照人民银行一年期贷款利率4.35%上浮50%支付2018年6月19日至实际支付日期间的资金成本损失。

2020年4月23日,公司收到巨龙控股做出的有关欠款事项解决方案的承诺函,巨龙控股承诺:将在承诺函出具之日起6个月内尽快清理其资产及负债,处置其可售有效资产以清偿所欠上市公司款项;今后减持股份所得的资金扣除现存的质押融资款本息后全部支付欠上市公司款项。

截至本向询函回复之日,公司尚未收到第三期价款及延迟支付期间资金成本。

(二)公司针对该项资金占用的认定和信息披露情况

2020年4月23日,公司出具了《关于公司关联资金占用的专项说明》,董事会认为:公司应收巨龙控股的资产出售款项之事宜,不属于非经营性占用资金情形,也不属于控股股东及其关联方直接或间接使用上市公司资金的情形,不存在深圳证券交易所《股票上市规则(2018年11月修订)》第13.3.1条和第13.3.2条规定的情形。

(三)会计师核查情况

1、对中小板关注函【2019】第354号关注函专项说明

2019年10月15日,中兴华出具的《关于对艾格拉斯股份有限公司关注函的专项说明》(以下简称“关注函专项说明”)中发表意见“依据双方签订的补充协议三,巨龙控股应在2019年12月31日前支付第三期价款及资金成本,若巨龙控股未在约定日期之前偿还第三期价款则形成对公司资金的占用。”

关注函专项说明意见的形成是根据公司关注函回复内容、《关于规范上市公司与关联方资金往来及上市公司对外担保若干问题的通知》(证监发[2003]56号)、《关于集中解决上市公司资金被占用和违规担保问题的通知》(证监公司字[2005]37号)并结合公司披露的控股股东预计偿还方式、清偿时间及责任追究的解决措施而作出的专业判断,该笔款项如未在约定日期之前偿还则形成对公司资金占用,但不属于非经营性占用资金的范围。

2、本次专项审计报告中核查意见说明

2020年4月24日,中兴华出具的《关于艾格拉斯股份有限公司关联方非经营性资金占用及其他关联资金往来情况汇总表的专项审核报告》(以下简称“关联方资金占用专项审核报告”)中,艾格拉斯应收巨龙控股资产转让第三期价款2,53亿元列入其他应收款,性质为经营性往来。

关联方资金占用专项审核报告意见的形成是根据证监会《关于规范上市公司与关联方资金往来及上市公司对外担保若干问题的通知》(证监发[2003]56号)、《关于集中解决上市公司资金被占用和违规担保问题的通知》(证监公司字[2005]37号)等规定,非经营性占用资金是指上市公司为实际控制人、控股股东及其附属企业垫付的工资、福利、保险、广告等费用和其他支出;代实际控制人、控股股东及其附属企业偿还债务而支付的资金;有偿或者无偿直接或者间接拆借给实际控制人、控股股东及其附属企业的资金;为实际控制人、控股股东及其附属企业承担担保责任而形成的债权;其他在没有商品和劳务对价情况下提供给实际控制人、控股股东及其附属企业使用的资金。

根据上述对非经营性占用资金的相关规定,结合公司回复内容、控股股东巨龙控股出具的承诺函以及到期不能偿还的实际情况,认为控股股东不存在以经营性资金占用掩盖非经营性资金占用的行为。

会计师核查意见:

基于已实施的核查程序,未发现该项经营性占用资金的性质发生改变,中兴华认为公司应收巨龙控股的款项是转让与混凝土输水管道业务相关资产而产生的,不属于证监发[2003]56号文规定的控股股东及其关联方直接或间接使用上市公司资金的情形,不构成控股股东非经营性资金占用,关注函专项说明与关联方资金占用专项审核报告意见不存在不一致的情形。

二、以列表形式列示对参股公司、联营企业及股权转让未满12个月的子公司等非经营性往来的具体内容、形成时间、款项归还或拟归还时间、性质、占用资金日最高余额、占用总金额、占上市公司最近一期经审计净资产的比例,是否构成控股股东及其关联方非经营性占用上市公司资金或对外提供财务资助,履行的审议程序和信息披露义务情况。请年审会计师进行核查并发表明确意见。

【回复】:

(一)对参股公司、联营企业往来款情况:

单位:万元

关联单位名称	发生时间	金额		具体
		借款	还款	
上海万概网络科技有限公司	期初余额	101.56		资金往来
	2019-1-9	83		资金往来
	2019-2-12	103		资金往来
	2019-3-12	128		资金往来
	2019-4-12	55		资金往来
	2019-5-9	50		资金往来
	2019-6-11	46		资金往来
	2019-7-10	30		资金往来
	2019-7-23	5,000.00		未完成增资款
	2019-8-9	28		资金往来
	2019-9-10	27		资金往来
	2019-10-11	14		资金往来
	2019-11-11		4,900.00	未完成增资款
				退回
	2019-11-30		665.56	资金往来
	2019-12-26		100	未完成增资款
				退回
	期末余额	-		
	占用资金日最高余额		5,665.56	
	占用总金额		5,665.56	
	占上市公司最近一期经审计净资产的比例		1.66%	
北京锐动世纪文化传媒有限公司	期初余额	813.33		资金往来
	2019-2-18	3,000.00	-	委托支付款项
	2019-5-24	2,000.00	-	委托支付款项
	2019-5-31	-	3,000.00	委托支付款项
				退回
	2019-5-31	-	2,000.00	委托支付款项
				退回
	2019-11-30	-	813.33	资金往来
	期末余额	-		
	占用资金日最高余额		5,813.33	
	占用总金额		5,813.33	
	占上市公司最近一期经审计净资产的比例		1.71%	
成都掌沃无限科技有限公司	期初余额	500	-	资金往来
	2019-11-30		500	资金往来
	期末余额	-	-	
	占用资金日最高余额		500	
	占用总金额		500	
	占上市公司最近一期经审计净资产的比例		0.15%	
Grand Vision Holdings Limited	期初余额	$40.00		资金往来
	2019-3-21	$20.00		资金往来
	2019-4-30	$20.00		资金往来
	2019-12-27		$80.00	资金往来
	期末余额			
	占用资金日最高余额		$80.00	
	占用总金额		$80.00	
	占上市公司最近一期经审计净资产的比例		0.16%	

履行的审议程序和信息披露情况

1、公司向上海万概网络科技有限公司(以下简称“上海万概”)及其子公司北京锐动世纪文化传媒有限公司(以下简称“北京锐动”)分别支付的665.56万元和813.3万元,系公司与其在业务合作中产生的资金往来。2018年,公司与上海万概签署合作协议,约定共同开发游戏产品,公司根据项目的实际支出按月向上海万概及北京锐动提供运营资金支持。如果产品在2019年12月31日前不能取得版号上线,则上海万概应退回上述款项,后因产品未在规定时间内上线,上海万概于2019年11月、12月退回上述全部款项。上述款项由公司业务部门按流程进行了审批,未经董事会及股东大会审议,该资金已经于2019年底归还。

2、2019年7月22日,上海万概与北京掌易文化咨询中心(有限合伙)(以下简称“北京掌易”)、拉萨万概信息科技有限公司、拉萨佐泽信息科技有限公司等签署了《增资协议》,协议约定北京掌易向上海万概增资5,000万元人民币,增资款主要用于推广发行其游戏产品。后因市场形势发生变化,由第三方发行原计划产品可以更有效的降低市场风险,各方协商解除增资事宜,上海万概退回了增资款项。2019年7月21日及2019年11月3日,公司分别召开了总经理办公会,会议审议通过了向上海万概增资和解除相关事项。根据《深圳证券交易所股票上市规则》、《艾格拉斯股份有限公司对外投资管理制度》等相关规定,该笔增资金额无需履行董事会及股东大会的审议程序。

3、2019年2月、5月,公司自华夏银行、杭州银行分别取得贷款3,000万元、2,000万元,为了满足银行受托支付的形式要件要求,公司将贷款以业务款项形式支付给北京锐动,后由北京锐动将资金转回公司。该笔资金性质为公司获取的贷款资金,无需提交董事会及股东大会审议。

4、2018年,公司及其他方向成都掌沃无限科技有限公司(以下简称“成都掌沃”)增资1,100万元。根据增资协议,各增资方增资款分期到位,在增资款到位前,为保持该公司持续经营,公司以资金往来形式向成都掌沃提供资金500万元,未完全履行相应的审批程序。

5、Grand Vision Holdings Limited的80万美元资金往来未完全履行相应的审批程序,该笔资金已于2019年底归还公司。

上述资金往来中,所涉及的参股公司、联营企业及其股东均与公司控股股东及其关联方不存在关联关系,不构成控股股东及其关联方非经营性占用上市公司资金。

公司与上海万概的5,000万元资金往来、与北京锐动的5,000万元资金往来不属于财务资助;公司向上海万概及北京锐动分别支付的665.56万元和813.3万元、公司与成都掌沃无限科技有限公司的500万元资金往来、与Grand Vision Holdings Limited的80万美元资金往来构成财务资助。产生财务资助的原因在于参股公司其他股东主要为参股公司管理层,无能力筹比例进行财务资助;上述财务资助的情形均已在2019年12月31日前消除。

(二)与股权转让未满12个月的子公司资金往来情况

股权转让未满12个月的子公司名称	发生时间	金额(万元)		具体内容
		借方	贷方	
新疆艾格拉斯融资租赁有限公司	期初余额	4,603.73		资金往来
	2019/1/11	1,010.00	-	资金往来
	2019/1/18	1,000.00	-	资金往来
	2019/1/24	1,300.00	-	资金往来
	2019/2/21	1,200.00	-	资金往来
	2019/3/15	600.00	-	资金往来
	2019/5/21	300.00	-	资金往来
	2019/5/24	300.00	-	资金往来
	2019/5/28	1,000.00	-	资金往来
	2019/6/11	500.00	-	资金往来
	2019/9/11	-	1,013.73	资金往来
	2019/12/20	-	1,470.00	资金往来
	2019/12/30	-	180.00	资金往来
	2019/12/30	-	2,000.00	资金往来
	2019/12/30	-	2,100.00	资金往来
	期末余额	5,050.00	-	资金往来
霍尔果斯艾格拉斯商业保理有限公司	期初余额	960.00	-	资金往来
	2019/5/9	500.00	-	资金往来
	2019/5/31	500.00	-	资金往来
	2019/6/21	100.00	-	资金往来
	2019/8/13	-	500.00	资金往来
	2019/8/13	-	160.00	资金往来
	2019/8/27	-	300.00	资金往来
	2019/12/12	-	750.00	资金往来
	2019/12/23	-	7.00	资金往来
	期末余额	343.00	-	资金往来

上述资金往来,均发生在其为公司全资子公司期间,因公司对子公司资金实行统一管理,对子公司报告期内发生的资金往来系子公司经营所需,履行了日常付款审批流程。

2019年12月,公司将所持有的融资租赁和商业保理子公司股权及债权对外转让,根据转让协议约定:融资租赁的股权转让价格为2,200.00万元;商业保理的股权转让价格为900.00万元,两者合计3,100.00万元。2019年9月25日,公司召开了总经理办公会,会议审议通过了上述股权转让相关事项。根据《深圳证券交易所股票上市规则》、《艾格拉斯股份有限公司对外投资管理制度》等相关规定,该笔增资金额无需履行董事会及股东大会的审议程序。

上述资金往来中,所涉及的主体均与公司控股股东及其关联方不存在关联关系,不构成控股股东及其关联方非经营性占用上市公司资金。上述资金往来发生于公司对其控制期间,因此不构成财务资助。

会计师核查意见:

我们对艾格拉斯与参股公司、联营企业及股权转让未满12个月的子公司的往来情况进行核对,分析款项性质。取得艾格拉斯子公司北京掌易对上海万概增资协议及审批文件、公司贷款的文件,我们认为,所涉及的主体均与公司控股股东及其关联方不存在关联关系,不构成控股股东及其关联方非经营性占用上市公司资金;与原子公司融资租赁和商业保理的资金往来在股权转让前形成,不构成对外提供财务资助;艾格拉斯对上海万概5,000万元投资款因项目未达预期退回,不构成对外提供财务资助;公司对北京锐动的5,000万元资金往来属于配合公司取得银行贷款,不构成对外财务资助;其他与参股公司的往来款并无实质交易行为或交易未完成不再执行,形成对外提供财务资助。除日常付款审批程序外,未见到其他审议程序和信息披露。

三、请说明你公司对上述款项的具体会计处理及是否符合《企业会计准则》的相关规定。请年审会计师进行核查并发表明确意见

【回复】:

公司对巨龙控股资产出售对价款在其他应收款进行核算,并按预计信用损失计提坏账准备;根据本问题二之回复,公司对参股公司、联营企业及股权转让未满12个月的子公司的往来款项除对上海万概5,000万元投资款因项目未达预期退回外均为资金往来,在其他应收款进行核算,会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

会计师核查意见:

我们在审计过程中,对关联往来情况进行了检查,我们认为,以上款项的具体会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

问题二、年报显示,2019年你公司实现营业收入5.54亿元,同比下降33.24%,归属于上市公司股东的净利润(以下简称“净利润”)为-25.55亿元,上年净利润为6.70亿元,同比下降481.53%,扣非后净利润为-30.00亿元,同比下降885.50%。经营性现金流量净额为1,988.79万元,同比下降91.48%。分季度财务指标中第一季度至第四季度营业收入分别为1.88亿元、1.62亿元、1.73亿元、3.102.02万元,净利润分别为1.04亿元、7,551.07万元、6,156.79万元、-27.96亿元,经营活动现金流量净额分别为-5,896.83万元、-3,838.61万元、-3,057.67万元、1.48亿元。

一、请结合行业特点、公司业务结构、业务开展情况、收入和成本构成、费用等因素详细分析本报告期你公司净利润特别是扣非后净利润大幅下降的原因,并说明营业收入、净利润、经营性现金流变动幅度不匹配的原因和合理性。

【回复】

(一)公司近两年相关财务数据情况

单位:元

项目	2019年	2018年	变动金额	变动幅度
营业收入	553,665,412.10	829,292,019.11	-275,626,607.01	-33.24%
其中:主营业务收入	553,127,918.68	829,292,019.11	-276,164,100.43	-33.30%
其中:移动终端游戏	288,228,856.41	494,734,263.73	-206,505,407.32	-41.74%
视频内容推广及相关服务	255,904,898.44	314,205,214.95	-58,300,316.51	-18.55%
广告业务	3,330,967.08	11,395,251.01	-8,064,283.93	-70.77%
保理及其他	5,663,196.75	8,957,289.42	-3,294,092.67	-36.78%
营业成本	200,162,576.46	161,574,394.76	38,588,181.70	23.88%
其中:主营业务成本	200,162,576.46	161,574,394.76	38,588,181.70	23.88%
其中:移动终端游戏	11,437,558.48	14,303,912.41	-2,866,353.93	-20.04%
视频内容推广及相关服务	188,476,005.93	147,212,617.67	41,263,388.26	28.03%
广告业务	-	-	-	-
保理及其他	249,012.05	57,864.68	191,147.37	330.34%
期间费用	228,476,886.48	205,860,827.03	22,616,059.45	10.99%
投资收益	-6,103,037.81	351,696,414.49	-357,799,452.30	-101.74%
信用减值损失	-79,284,742.94	-	-2,964,559.441.82	1,844,95%
资产减值损失	-3,045,960,000.00	-160,685,301.12	-3,652,228,657.33	-560.80%
营业利润	-3,000,971,844.90	651,256,812.43	-3,652,228,657.33	-560.80%
营业外收入	446,142,163.22	42,109,947.23	404,032,215.99	959.47%
利润总额	-2,556,436,579.75	692,887,255.23	-3,249,323,834.98	-468.95%
所得税费用	-446,685.58	23,191,516.64	-23,638,202.22	-101.93%
净利润	-2,555,118,592.99	669,695,738.59	-3,224,813,331.58	-481.53%
扣非后净利润	-3,000,263,317.12	381,957,060.91	-3,382,220,378.03	-885.50%

(二)业务结构、行业特点及业务开展情况

1、艾格拉斯科技(北京)有限公司(以下简称“艾格拉斯科技”)

(1)移动游戏市场整体增长,但增速明显放缓。根据中国音数协游戏工委公布的《2019年中国游戏产业报告》中显示,2019年移动游戏营销收入1,581.1亿元,同比增长18.0%,成为拉动游戏市场整体增长的主要因素。其用户规模6.2亿人,但增速明显放缓,导致行业内竞争加剧。受大环境影响,行业内非头部企业的经营压力增大。

(2)2019年,虽游戏版号核发重新开放,但整体行业监管仍然趋严,从2019年4月起,过审游戏数量明显减少,2019年5月获批游戏数量甚至直接降至为零,也对公司获取游戏出版版号造成较大影响。2019年下半年,因原规划的多款游戏未能如期上线运营,致使艾格拉斯科技2019年的收入规模大幅下降。

(3)2019年公司根据市场发展趋势的变化,从产品方向、研发方式、发行方式等方面进行了全面调整,导致2019年的游戏产品除《路人超能100-灵能》上线外,没有其他新品上线。2019年主要的收入来自于历史自研开发的老游戏产品和代理发行的游戏产品,受部分产品生命周期的影响,也导致2019年的营业收入减少。

(4)2019年手机游戏市场格局由原来的联运、自主发行模式向买量模式转型,用户获取成本明显增加,由于新产品上线延期、市场获客成本增加直接导致2019年度利润明显下降。

2、杭州搜影科技有限公司(以下简称“杭州搜影”)

(1)2019年优质视频内容版权更加高度集中,随着市场发展到成熟阶段,大部分优质的互联网影视内容版权越来越集中在爱奇艺、腾讯视频、优酷三家互联网视频平台上,但其对于优质视频内容的授权管控越来越严格,因此导致“拇指影吧”平台上可用于分发的优质影视内容较为匮乏,尽管杭州搜影通过自有内容运营团队针对网络热点事件加工编辑而产生的视频内容可以作为有效补充,但仍无法满足用户对优质影视剧内容的需求,优质的影视剧内容特别是刚上线不久正在其他视频平台热播的优质内容的短缺也直接导致了新增用户的用户黏性不足,留存用户的用户生命周期及忠诚度持续下降等问题,亦变相导致采购新增用户的成本增加。

(2)2019年长尾流量持续萎缩更加明显。“拇指影吧”上线之初的市场定位瞄准的是三四线乃至五六线的中低端下沉用户群体,获取这用户的推广渠道主要集中在SEM长尾关键词、热门WAP站点、网盟、第三方广告平台等长尾渠道。2019年随着互联网近几年的飞速发展,其人口红利已被消耗殆尽,互联网进入下半场存量博弈时代,同时抖音、快手等短视频产品及直播电商、社交电商等新兴业务崛起,对流量特别是三四线及五六线城市下沉用户有较大影响,这与“拇指影吧”的用户群体有着较高的重叠度,所以在异常激烈的流量争夺中,也直接导致了“拇指影吧”的获客成本水涨船高,而流量也越来越集中在BAT及头条等头部平台上,尽管杭州搜影通过大数据分析提升广告投放的精准度及流量变现效率,但持续增加的获客成本也让“拇指影吧”新增流量带来的收入难以覆盖其推广成本,因此受移动互联网长尾流量持续萎缩之影响,预计“拇指影吧”未来业务发展趋势仍会继续下滑。

(3)电信运营商受互联网整体市场环境影响其增值业务政策持续收紧。受互联网行业整体环境及流量红利见顶等核心因素影响,2019年三大运营商SP增值业务政策持续收紧,其SP增值业务均呈现明显的下降趋势,收入规模亦大幅减少,受此影响,杭州搜影与运营商SP增值业务相关的合作客户数据从2018年的165家下降到2019年的90家,导致视频分发业务收入持续下滑,毛利率也出现较大比例的下降,同时预计电信运营商SP增值业务未来仍会继续呈现下降趋势,为了确保公司业绩保持稳定,降低由运营商政策收紧致业务下滑带来的不利影响,杭州搜影在2019年下半年就在不断尝试互联网新兴业务如精品IP单机游戏发行、共享经济综合服务等,积极开拓新的利润增长点。

3、北京拇指玩科技有限公司(以下简称“北京拇指玩”)

(1)2018年至2019年期间,随着国家对互联网游戏行业加强监管以及国内游戏版号审批的放缓,新游戏的发行陷入停滞,国内各游戏平台整体充值金额出现下滑,北京拇指玩SDK模式收入也大幅下降。

(2)联运业务因进入门槛低,加之2019年新增游戏大幅减少,导致该类业务市场竞争愈加激烈,充值金额与收入净额均大幅较少。

(3)2019年下半年,之前CPS业务的大客户腾讯公司与北京拇指玩未继续签订《腾讯手机游戏推广合作协议》,腾讯手机游戏类广告业务也随之大幅减少,导致2019年度CPS模式收入和广告收入大幅下降。此外,手机品牌化趋势明显,市场份额集中到华为、小米、VIVO、OPPO等几个主要的品牌手机,这些品牌厂商对类似“拇指玩”的第三方应用商店采取限制安装的政策,越来越多游戏玩家选择从手机厂商的应用商店下载游戏,在一定程度上大幅减少CPS模式收入。

(三)财务分析

从收入和成本构成角度分析,报告期内公司主营业务收入下降33.30%,主营业务成本上升23.88%,主要原因如下:

1、由于手机游戏市场竞争加剧,原渠道联运模式局限性较强,且政府加强对手机游戏行业的监管,导致新游戏上线困难、原有游戏后力不足,移动终端游戏业务收入、成本均出现了下降,但由于固定成本无法消减使得收入下降幅度高于成本下降幅度;

2、受运营商政策持续收紧的影响,原有业务持续下滑,并且优质视频内容版权高度集中,采购成本不断攀升,使得视频内容推广及相关服务业务收入下降18.55%,但成本增长28.03%;

3、报告期内广告业务规模缩减,广告业务收入下降70.77%;

4、保理及其他业务收入下降36.78%,成本增长330.34%。为进一步聚焦主业,整合资源,公司在报告期内处置了经营保理相关业务的子公司。

从投资收益角度分析,报告期内投资收益较上年下降101.74%,主要原因是上年出售成都东方弘泰科技文化投资中心(有限合伙)(以下简称“东方弘泰”,间接投资APPLOVIN)的合伙份额及其他参股公司股权获得收益3.38亿。

从期间费用角度分析,报告期内期间费用2.28亿,较上年增长10.99%,主要是公司加强宣传推广,销售费用大幅增加所致。

从信用减值损失及资产减值损失的角度分析,报告期内,两项合计增加29.65亿,主要是公司针对艾格拉斯科技、成都蜀火虫信息技术有限公司(以下简称“成都蜀火虫”)、杭州搜影及北京拇指玩计提商誉减值29.60亿元。

除上述原因外,公司报告期内扣非后净利润大幅下降的主要原因是本年营业外收入中包含被并购股东业绩补偿4.46亿属于非经常性损益,报告期内公司非经常性损益共计4.45亿,较上年非经常性损益2.88亿增长54.51%。

综上,报告期内公司的营业收入下降33.24%,净利润下降481.53%,经营性现金流量净额下降91.48%。

二、结合你公司各季度业绩变动情况、行业特性和销售模式等,说明第四季度收入较前三季度大幅下降的原因及第四季度经营性现金流超过前三季度的原因,你公司是否存在跨期确认收入、跨期结转成本费用等情形。

【回复】

(一)公司分季度经营情况

单位:元

项目	2019年第一季度	2019年第二季度	2019年第三季度	2019年第四季度
营业收入	187,514,456.94	162,164,672.09	172,966,119.32	31,020,163.75
营业利润	103,489,771.64	75,252,018.67	56,886,480.23	-3,236,600,115.44
利润总额	103,712,135.63	74,824,320.54	56,911,898.54	-2,791,884,934.46
净利润	104,210,752.30	75,510,740.56	61,565,297.80	-2,796,405,383.65
经营性现金流入小计	181,355,130.27	257,670,327.05	189,323,213.61	274,070,033.62
经营性现金流出小计	240,323,449.47	296,056,444.03	219,899,923.05	126,250,947.83
经营性活动产生的现金流量净额	-58,968,319.20	-38,386,116.98	-30,576,709.44	147,819,085.79

注:上述季度财务报表数据未经审计。

(二)行业特点及销售模式

行业特点参见本问题“一”之“(二)业务结构、行业特点及业务开展情况”之“1、艾格拉斯科技”之相关内容。

由于手机游戏市场政策及行业竞争加剧的影响,公司游戏上线的进度趋缓且原渠道联运模式局限性较强,导致公司新游戏上线困难、原有游戏后力不足,移动终端游戏业务收入呈下降趋势。同时,受运营商政策持续收紧的影响,杭州搜影原有业务持续下滑,并且优质视频内容版权高度集中致使可用于分发的优质视频内容匮乏,同时受长尾流量持续萎缩之影响其新增流量采购成本亦不断攀升,使得视频内容推广及相关服务业务收入亦呈下降趋势。同时,公司前三季度对广告业务按全额法核算,年报中按净额法列示广告业务收入及成本,也是导致营业收入减少的因素之一。

综上,上述原因导致公司四季度各项业务的收入有所下降。公司第四季度经营性现金流超过前三季度的主要原因是公司在第四季度加强应收账款催收,积极与客户进行年终结算。公司不存在跨期确认收入、跨期结转成本费用的情形。

问题三、报告期内,你公司移动终端游戏业务实现营业收入2.88亿元,同比下降41.74%,毛利率为96.03%,同比下降1.08个百分点;视频内容分发业务实现营业收入2.56亿元,同比上升20.28%,毛利率为26.35%,同比下降4.46个百分点。

一、请结合游戏业务开展情况、收入确认和成本结转等会计处理情况以及对比同行业公司收入成本确认时点和毛利率水平,说明移动终端游戏业务毛利率处于较高水平的原因、毛利率是否合理、与同行业是否存在显著差异,并说明本报告期移动终端游戏业务收入下降的原因。

【回复】

(一)游戏业务开展情况、收入确认和成本结转的会计处理

1、公司的游戏业务主要来自艾格拉斯科技的移动终端游戏研发业务和北京拇指玩的游戏推广业务。其中:

(1)艾格拉斯科技目前运营的有《英雄战魂》、《格斗刀魂》、《元素王座》、《空城计》、《英雄战魂2》、《无双战意》、《路人超能100-灵能》等多款自研游戏以及代理发行的游戏,通过自营及第三方渠道商发行上述游戏,主要的收入来源是通过第三方渠道商发行游戏。主要分为授权联合运营和独家授权运营模式。

授权联合运营模式下,第三方渠道商将其在游戏运营中取得的充值收入扣除相关费用后,按协议约定的比例分成给公司,在双方核对数据确认无误后,公司再按其中玩家消耗道具的金额确认营业收入。

独家授权运营模式下,对第三方渠道商游戏运营中取得的充值收入按协议约定的比例分成给公司部分,在双方核对数据确认无误后,公司确认为营业收入。

艾格拉斯科技的营业成本主要是用于游戏服务器运行的IDC(服务器托管)、CDN(内容分发网络带宽服务)和外购代理发行游戏的分成款,在上述成本实际发生时,按照双方认可后的金额确认营业成本。艾格拉斯科技的营业成本主要是用于游戏服务器运行的IDC(服务器托管)、CDN(内容分发网络带宽服务)和外购代理发行游戏的分成款,在上述成本实际发生时,按照双方认可后的金额确认营业成本。

(2)北京拇指玩主要依托拇指玩网站和移动端软件,为游戏玩家提供各种游戏的下载服务。主要的业务模式包括SDK、CPS、联合推广等。

SDK模式:按照玩家在拇指玩网站或移动端软件中的游戏充值款扣除充值渠道费用以及应付给游戏开发商或代理商分成款后的净额确认收入。

CPS、联合推广模式:按照与游戏开发商、电信运营商或代理商实际结算的分成款扣除应付给游戏开发商或代理商分成款后的净额确认收入。

北京拇指玩的营业收入是按照账面全额收入与游戏分成成本相抵后的净额列示,因此营业成本只有CDN成本,在实际发生时,按照双方认可后的金额确认营业成本。

(二)与同行业公司收入成本确认时点的比较

详见本专项说明“五、(四)”之回复。

(三)毛利率水平与同行业公司的比较:

证券代码	行业公司	移动游戏收入	移动游戏成本	毛利率(%)
603444.SH	吉比特	216,712.41	20,480.12	90.55
002555.SZ	三七互娱	1,198,865.68	147,769.88	87.67
002558.SZ	巨人网络	145,898.80	19,143.37	86.88
002624.SZ	完美世界	388,061.34	96,965.29	75.02
603258.SH	电魂网络	27,477.40	7,023.48	74.44
002517.SZ	恺英网络	132,517.15	36,640.66	72.35
002425.SZ	凯撒文化	53,808.70	15,903.32	70.44
300052.SZ	中青宝	18,172.28	6,752.02	62.84
002174.SZ	游族网络	225,221.53	174,239.96	22.64
002619.SZ	艾格拉斯	28,822.89	1,143.76	96.03

注:同行业公司对比数据取自各公司2019年报。

通过与上表同行业公司的比较可以看出,大部分游戏公司的毛利率处在较高水平,因行业内不同公司的收入结构及运营模式不同,毛利率存在差异。

(四)移动终端游戏业务毛利率处于较高水平的原因

公司游戏业务营业收入绝大部分来自与第三方渠道商联合推广的游戏充值分成收入(约占全部游戏业务收入的99.9%),该业务模式由第三方渠道商收取玩家充值后,扣除按合同规定的通道费等相关费用后按约定的分成比例计算确认收入,营业收入按净额法列示。公司营业成本中列示的只有IDC(服务器托管)和CDN(内容分发网络带宽服务)以及外购代理游戏的分成成本,公司游戏业务中自研游戏占比较高,且主要通过第三方渠道商联合运营;代理游戏收入占比较小,因此游戏分成成本较少,导致毛利率处在较高水平。

北京拇指玩公司主营的是游戏推广业务,根据其业务模式对营业收入采取净额法列示,因此营业成本中只有CDN成本,游戏分成成本与营业收入相抵,未被列示在营业成本中,因此毛利率较高。

(五)本报告期移动终端游戏业务收入下降的原因

1、行业发展及监管政策层面

《2019年中国游戏产业报告》显示,2019年中国游戏产业实际销售收入2,308.80亿元人民币,同比增长7.7%。中国游戏用户规模达到6.4亿人,较2018年提高了2.5%。2019年游戏用户已开始步入存量市场,游戏行业头部公司占据市场份额越来越高,非头部公司市场空间被压缩。同时因游戏版号限制,公司新游戏未能如期上线,未形成新的收入增长点。运营中的游戏产品多处于生命周期的中后期,充值金额逐渐减少。国家新闻出版署发布《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,对游戏玩家在线时长、账号实名注册等限制影响部分玩家转到其他娱乐方式,造成收入较大幅度下降。

2、以抖音、头条等为代表的超级APP侵占了原有游戏玩家大量的碎片时间,休闲小游戏的市场份额逐渐加大,移动端娱乐方式日趋多样化,公司主要运营重度沉浸式MMORPG游戏,部分玩家转向休闲小游戏、短视频、网文阅读、综艺等,另外以华为、OPPO、VIVO为代表的手机厂商自有手机软件应用市场逐渐成熟,公司主要依托的游戏渠道商市场份额日益萎缩,以上因素均造成了部分游戏玩家流失,充值金额减少,收入下降。

3、海外市场竞争加剧:随着大量游戏公司出海经营,其首选的试水目标就是韩国、台湾和东南亚市场,这也正是公司的主要海外市场,这些市场与我国的文化差异较小,更容易推广原有游戏,因此在这些海外市场的竞争也更加激烈,通过Google、Facebook等排行榜进行竞价排名的价格越来越高,导致原有代理商的游戏用户大量流失,加之现有游戏渐趋老化,充值金额进一步降低。

4、北京拇指玩的互联网游戏推广业务收入下降较快:北京拇指玩2019年度CPS业务大幅下降,主要原因是CPS的主要客户腾讯公司2019年大幅提高渠道商考核标准,包括北京拇指玩在内的大量渠道商无法继续代理运营腾讯游戏,下半年CPS业务基本停止;SDK业务虽然是北京拇指玩通过自己的平台进行游戏推广,但是受到游戏版号审批限制及大环境的影响,游戏行业新推出的游戏大幅减少,导致充值金额下降,造成收入下滑;单机业务主要依赖电信运营商或其代理商进行推广,随着近年支付宝、微信等支付通道的迅速崛起,通过电信通道支付充值的玩家急剧减少,因此2019年的单机业务规模下降较大;随着游戏行业上下游支付账期的不断延长,为规避风险,原有联运业务2019年基本停止。

会计师核查意见:

通过了解公司所处行业环境及监管政策,分析行业环境及监管政策变化情况,对公司收入变动情况进行分析。了解及评价了艾格拉斯游戏业务收入相关的内部控制设计的合理性和运行的有效性,在取得信息系统审计报告基础上,对游戏业务收入执行了检查合同、结算单、收