（上接B081版）

（三）综上所述，公司与上述同行业上市公司游戏收入确认时点对比如下：

证券简称	自主运营		联合运营		授权运营	
	总额法/净额法	确认模型	总额法/净额法	确认模型	总额法/净额法	确认模型
三七互娱	总额法	按照购买道具时点确认	净额法	按照分成确认		
完美世界	总额法	道具消耗模型/玩家生命周期模型	总额法	道具消耗模型/玩家生命周期模型	净额法	按照分成确认
电魂网络	总额法	道具消耗模型/玩家生命周期模型	净额法	按照分成/玩家生命周期模型确认	净额法	按照分成确认
中青宝	总额法	按照购买道具时点确认	净额法	按照分成确认		
游族网络	总额法	道具消耗模型/玩家生命周期模型	净额法	按照分成确认		
凯撒文化	–	–	净额法	按照分成确认		
恺英网络	总额法	按照购买道具时点确认	净额法	按照分成确认		
巨人网络	总额法	道具消耗模型/玩家生命周期模型	净额法	按照分成确认	净额法	按照分成确认
吉比特	总额法	区分道具性质按消耗确认	净额法	区分道具性质按消耗确认	净额法	区分道具性质按消耗确认
艾格拉斯	总额法	按照消耗道具时点确认	净额法	按照分成/道具消耗时点确认	净额法	按照分成确认

综上，在自主经营模式下，同行业公司在玩家购买或消耗道具时确认收入，联合运营或授权运营时，大部分同行业企业采用净额法并按照与合作方约定的分成结算时点确认收入，公司在授权模式下按照与合作方约定的分成结算时点确认收入，自主经营和联合经营模式下采取了更为谨慎的按道具消耗时点确认收入，公司与同行业上市公司的收入确认时点不存在重大差异。在授权运营模式下，除吉比特是按照道具分成后道具消耗模式确认收入外，公司与其他同行业上市公司的收入确认时点不存在差异，均为按照分成确认收入。

（四）公司视频分发和广告业务收入确认的会计政策主要如下所示：

1、视频内容资源分发业务收入确认

用户下载“拇指影吧”APP软件，支付会员费成为VIP会员后可以点播观看APP内VIP专享的优质影视内容资源，公司根据与SP通道商约定的分成比例对实际充值金额扣除运营商分成金额后的实际收益计算确认收入。

2、广告收入确认

公司在“拇指玩”平台、“拇指影吧”平台上嵌入自行研发的智能移动广告分发系统，向客户提供广告展示及移动产品推广服务。公司与客户根据CPM（按展示量收费）、CPC（按点击量付费）、CPA（按激活付费）、CPS（按实际收入分成）或CPD（按天付费）等不同方法进行结算，按合同约定计费方式和结算单价确认收入。

（五）同行业上市公司视频分发与广告收入确认的会计政策主要如下：

1、祥源文化

移动增值业务：公司在收到电信运营商或支付服务商提供的计费账单并经公司相关部门核对结算金额后确认为收入。

2、美盛文化

广告业务：根据广告主提供的后台数据或公司流量平台后台数据，经公司相关部门核对确认，按照与客户约定的结算方式确认收入。

3、金科文化

广告业务：根据广告授权平台提供的广告弹出量、单价以及平台的客户提供的对账单数据结算，并结合合同约定的收入分成比例及结算对账单确认收入。

4、慈星股份

（1）移动视频分发业务收入确认，按用户付费方式不同进行确认。用户付费方式包括以下两种：

A、运营商计费，即通过中国移动、中国联通和中国电信三大运营商的计费通道来实现扣费。公司与通道商根据充值实际收益按照约定的分成方法结算，公司根据当月充值实际收益以及约定的分成方法计算并确认收入。

B、第三方计费，即通过支付宝、微信、网银等第三方支付来实现扣费。公司根据当月充值实际收益扣除手续费后确认收入。

（2）移动视频广告收入确认

公司与客户根据CPA或CPS两种不同方法进行结算，公司根据当月有效用户数量乘以约定单价或实际收入乘以分成比例计算确认收入。

（3）综上所述，公司与上述同行业上市公司收入确认时点对比如下：

证券简称	视频分发业务	广告业务业务
祥源文化	按照分成比例根据双方认可的结算单确认	
美盛文化		根据流量平台后台数据，按照与客户约定的结算方式确认收入
金科文化		按照合同约定的收入分成比例及结算对账单确认收入
慈星股份	按照分成比例根据双方认可的结算单确认	公司与客户根据不同的业务模式按双方确认的结算单进行结算
杭州搜影	按照分成比例根据双方认可的结算单确认	根据流量平台后台数据，根据不同业务模式，按照双方确认的结算单确认收入

在移动视频分发业务中，同行业公司均通过电信运营商（及其代理商）或第三方支付通道收取会员费，按照双方认可的结算单进行收入确认；在广告业务中，同行业企业均采用按照不同业务模式（CPA、CPS、CPC等）下双方的结算单确认收入，公司与同行业上市公司的收入确认时点不存在重大差异。

会计师核查意见：

通过了解和评价公司与收入确认相关的关键控制设计的合理性和运行的有效性，重点关注不同业务模式下具体收入确认原则的适当性，并与同行业上市公司的会计政策进行对比，在取得信息系统审计报告的前提下，检查公司与主要运营商的合同、结算单、后台服务器数据，复核预收账款、递延收益数据的准确性。我们认为艾格拉斯的收入确认政策符合《企业会计准则》的规定，匹配自身的经营业务模式，与同行业上市公司的收入确认时点不存在重大差异。

五、请会计师就年度审计过程中对公司业绩真实性实施的审计程序、获取的审计证据、所采取的审计方法和范围，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，并明确披露业绩核查覆盖率，并就核查手段、核查范围是否充分、是否能有效保障其核查结论发表明确意见。

【回复】

（一）核查范围

会计师在年度审计过程中对公司业绩真实性的核查范围，包括报告期内收入确认的真实性和准确性，营业成本的真实性和完整性，主要客户、供应商的真实性，期间费用情况等。

（二）核查方法

针对营业收入、营业成本及期间费用所施行的核查方法如下：

1、营业收入

（1）对公司高管，以及运营、财务、内控等部门的相关人员进行访谈，了解公司的行业状况及变化、运营流程、收入确认的原则、具体操作的流程等，对关键控制执行穿行测试和控制测试，评价与收入确认相关的内部控制设计的合理性和运行的有效性；

（2）与管理层沟通，由其聘请独立第三方进行IT审计，取得信息系统系统测试报告，对报告中提及的与财审工作相关的问题进行核实，确认数据完整性、真实性和合理性；

（3）获取本期主要客户的合同，了解合作模式，检查合同金额、结算方式、回款期限等主要条款；获取分成比例、通道费比例等关键指标；

（4）获取收入确认依据如结算单等资料，检查与收入确认是否一致，如存在差异查找原因；

（5）获取后台服务器中的充值数据，根据合同中约定的通道费、分成比例等指标对收入进行复核；

（6）对本期收入发生额及应收账款余额进行函证，对于未收到回函的客户，采取了替代程序核查；对期后回款进行检查，是否存在异常情况，对回函不符或回函异常情况查找原因，确认是否属于调整事项；

（7）核查本期主要客户的回款情况，检查客户回款的银行流水，核实付款人与客户名称是否一致；

（8）查询主要客户的工商资料，检查主要客户与公司是否存在关联关系；

（9）对收入进行截止测试，检查是否存在跨期收入；

（10）对主要客户进行访谈，访谈的主要内容包括客户基本情况、与公司合作的内容、今后的合作趋势、是否存在纠纷、是否存在关联关系等。

2、营业成本

（1）获取公司与主要供应商的合同，检查合同金额、合作内容、结算方式、付款期限等主要条款；

（2）获取公司与主要供应商的结算依据，并与会计凭证进行核对；获取后台服务器中成本数据，与账面金额进行比对分析；

（3）对应付账款发生额及余额进行函证，对于未收到回函的主要供应商，采取了替代程序核查；

（4）核查主要供应商的付款情况，抽查部分大额付款的会计凭证，确认付款的真实性；

（5）查询主要供应商的工商资料，检查主要供应商是否与公司存在关联关系。

3、期间费用

（1）检查考勤记录、工资表及工资发放凭据，对员工人数和平均薪资水平进行复核，检查职工薪酬的真实性和完整性；

（2）获取与期间费用有关的主要合同，复核合同内容与账面记录的一致性；

（3）对重要的业务推广费供应商通过访谈、函证等方式进行核查；

（4）对折旧与摊销的金额进行测算，复核费用分配的合理性；

（5）对财务费用利息收入、利息支出进行测算；

（6）对本期费用进行截止测试，检查本期费用是否存在跨期；

（7）对大额费用的原始凭证进行检查，检查其内容是否完整，是否经过适当的授权审批，金额是否正确，账务处理是否正确，附件是否齐全等。

（三）核查覆盖率情况

1、营业收入

项目		抽查金额占营业收入比例（%）		
单位		艾格拉斯科技	杭州搜影	北京拇指玩
抽查业务合同及相关结算资料，核对结算单、充值账单、后台服务器充值数据及账面数据		98.32	95.58	99.05
交易额函证	发函情况	83.56	82.77	99.31
	回函情况	83.56	81.37	81.99

艾格拉斯科技的主营业务是游戏研发与发行，其收入的主要来源是渠道商客户的游戏分成款；杭州搜影的主营业务是视频会员服务以及广告业务，其中广告分为CPM、CPC、CPD、CPA等多种形式；北京拇指玩的主营业务是游戏推广以及广告，其中游戏推广方式主要有SDK、CPS、联合运营、单机CPS等多种形式。

2、营业成本

项目		抽查金额占营业成本比例（%）		
		艾格拉斯科技	杭州搜影	北京拇指玩
抽查业务合同及相关结算资料，检查银行付款流水、原始会计凭证		97.91	99.57	97.46
交易额函证	发函情况	83.15	97.81	90.46
	回函情况	83.15	96.56	81.08

艾格拉斯科技的营业成本主要是IDC、CDN服务器费用以及游戏分成款，杭州搜影的营业成本主要是旗下产品的渠道推广费及版权费成本，北京拇指玩的营业成本全部为电信宽带费。

3、期间费用

项目	抽查金额占各期间费用比例（%）
销售费用	96.94
管理费用	89.92
研发费用	98.28
财务费用	89.97

公司期间费用主要为业务宣传推广费、版权金、职工薪酬、咨询服务费、折旧和摊销、房租物业费、宽带及托管费、差旅费、办公费、利息收入、利息支出、汇兑损益、手续费等。会计师核查意见：核查手段、核查范围充分，能有效保障核查结论。

六、结合行业特点、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比例是否与同行业公司存在差异、坏账准备计提是否充分、合理。

请年审会计师就上述事项进行核查并发表明确意见。

【回复】

如前所述，受行业政策、海外竞争加剧、渠道商流量下降、游戏用户流失、电信增值业务下滑等因素影响，公司对部分客户适当延长了其信用账期。公司于报告期期末对应收账款进行分析，主要的第三方游戏渠道和电信增值业务客户的信用及财务状况良好，整体坏账风险处于较低水平，截止本回询函回复日，2019年末应收账款期后回款12,291万元。

同行业公司坏账准备计提比例：

单位名称	坏账占比（%）	按账龄计提（%）				个别认定计提比例
		1年以内	1–2年	2–3年	3年以上	
恺英网络	21.01	12.80	34.16	54.05	100.00	–
游族网络	15.00	1.04	35.55	41.96	69.58	66.14
巨人网络	14.90	0.30	66.66	86.89	100.00	–
中青宝	11.44	2.57	41.00	86.00	100.00	–
凯撒文化	8.96	1.74	19.29	44.86	100.00	100.00
完美世界	6.24	1.00	10.00	50.00	100.00	100.00
杭州电魂	5.29	5.00	10.00	–	–	–
三七互娱	2.67	5.00	10.00	30.00	–	–
艾格拉斯	14.13	5.29	13.11	57.40	99.81	100.00

注：同行业公司对比数据取自各公司2019年报。

2019年公司根据不同业务模块按照迁徙率模型、账龄分析结合个别认定对坏账准备进行了测算。通过与同行业公司的对比，公司整体坏账计提比例处于行业中游水平，与同行业公司相比不存在明显差异，坏账准备计提充分、合理。

会计师核查意见：

我们分析和评估新金融工具准则的施行对2019年年初数的影响，检查并测试各项应收款项的账龄，了解账龄变化以及客户结算模式，重新计算并测试按信用风险特征组合计提坏账准备的准确性，复核预计信用损失的整体合理性，与同行业公司坏账准备计提情况对比分析。经核查，艾格拉斯应收账款坏账准备计提比例与同行业公司不存在明显差异，坏账准备计提充分、合理。

问题七、年报显示，截至2019年12月31日，你公司商誉的账面余额38.18亿元，计提的商誉减值准备30.79亿元，其中2019年度针对艾格拉斯科技计提商誉减值18.55亿元，针对成都萤火虫计提商誉减值1,639.00万元，针对杭州搜影计提商誉减值9.07亿元，针对北京拇指玩计提商誉减值1.82亿元，2019年度合计计提商誉减值29.60亿元。

一、请以列表形式列示各主要标的公司近三年主要财务指标、各年业绩承诺完成情况（如有）、主营业务、目前业务开展情况、在手订单情况。

【回复】

（一）标的公司近三年主要财务指标情况

艾格拉斯科技、杭州搜影、北京拇指玩及成都萤火虫近三年主要财务指标情况如下：

单位：万元

艾格拉斯科技			
	2017年12月31日	2018年12月31日	2019年12月31日
总资产	150,590.32	191,771.51	226,615.00
总负债	52,445.11	26,466.01	246,809.51
净资产	98,145.21	165,305.51	–2,0194.51
	2017年度	2018年度	2019年度
营业收入	48,886.59	49,098.65	28,176.65
净利润	40,845.59	67,157.58	4,593.25
杭州搜影			
	2017年12月31日	2018年12月31日	2019年12月31日
总资产	36,450.99	55,226.37	52,620.60
总负债	2,799.43	6,297.92	49,766.17
净资产	33,651.56	48,928.45	2,854.43
	2017年度	2018年度	2019年度
营业收入	27,642.96	32,338.65	26,086.83
净利润	10,779.40	15,301.90	1,777.27
北京拇指玩			
	2017年12月31日	2018年12月31日	2019年12月31日
总资产	9,687.69	12,034.96	11,796.94
总负债	1,738.00	1,592.99	823.85
净资产	7,949.69	10,441.96	10,972.09
	2017年度	2018年度	2019年度
营业收入	4,028.34	3,992.29	1,530.41
净利润	3,152.00	2,492.28	770.13
成都萤火虫			
	2017年12月31日	2018年12月31日	2019年12月31日
总资产	–	4,942.78	8,039.13
总负债	–	406.79	1,567.20
净资产	–	4,535.98	6,471.94
	2017年度	2018年度	2019年度
营业收入	–	3,919.20	3,529.74
净利润	–	2,556.58	2,335.96

（二）业绩承诺完成情况

标的公司业绩承诺完成情况如下：

单位：万元

名称	2016年度	完成比例（%）	2017年度	完成比例（%）	2018年度	完成比例（%）	2019年度	完成比例（%）
艾格拉斯科技	30,250.03	100.86	40,772.59	101.58	40,890.33	100.01	–	–
杭州搜影	12,901.96	123.11	10,737.48	83.56	15,287.56	95.55	1,661.63	9.89
北京拇指玩	2,719.54	107.92	3,152.24	100.07	2,479.18	61.98	757.26	16.18
成都萤火虫	–	–	–	–	2,548.29	115.83	2,326.41	78.86

（三）主营业务

1、艾格拉斯科技

艾格拉斯科技移动终端游戏的开发与发行，发行模式主要依托各互联网游戏平台进行联合运营推广，其中游戏产品采用的是虚拟道具收费模式。

2、成都萤火虫

成都萤火虫以移动互联网网游研发为核心，主要从事手机游戏的开发与制作业务。

3、杭州搜影

杭州搜影主要通过整合移动视频内容提供商的优质视频内容资源，为用户提供海量的社会热门影视内容，同时亦为视频内容提供商提供其影视内容的分发服务。同时，利用自身大数据分析及挖掘能力积极开拓精品IP单机游戏发行业务，未来杭州搜影将继续依托自身精细化的流量运营能力，积极拓展行业内新生优质渠道资源，优化广告智能大数据精准投放技术，搭建更为完善的大数据系统，进一步提升“拇指影吧”平台的流量变现能力。

4、北京拇指玩

北京拇指玩主要从事移动互联网游戏推广业务，其自行研发的“拇指玩”平台目前已成为国内领先的安卓系统移动互联网手机游戏下载和推广平台，平台可供下载的游戏囊括了国内的热门手机游戏。

（四）目前业务开展及在手订单情况

1、艾格拉斯科技

艾格拉斯科技坚持游戏研运一体和精品化运营策略，以MMORPG类型游戏为主，坚持以玩家为本的设计和运营理念，重视产品的质量和玩家的体验感的提升。在自研产品方面，持续运营了《英雄战魂》、《格斗刀魂》、《英雄战魂之元素王座》、《空城计》、《英雄战魂2》、《三生三世十里桃花–3D》、《路人超能100–灵能》等移动游戏。代理发行了《全职猎手》、《一剑问情》、《龙之谷》、《楚乔传》、《风之旅团》、《赌神》、《战国》、《超杀默示录》、《宗主来修真》等多款移动游戏。

在新IP储备及游戏研发方面，2020年3月，公司签约并获得了知名IP《熊本熊》在中国区及全球研发相关游戏的授权，目前相关产品正在研发中。2020年4月3日，公司子公司艾格拉斯科技负责研发的《恶魔猎手》大陆正式版本开始测试，预计2020年6月30日之前正式在中国大陆地区上线运营，除该游戏外，公司目前还有数款游戏处于研发中，具体如下：

项目	游戏类型	计划国内上线时间	研发阶段
LAW	三消游戏	2020年	研发中
废墟：Origin	卡牌游戏	2020年	研发中
希望	射击游戏	2020年	研发中
剑魂	角色扮演游戏	2020年	研发中
3+2	策略游戏	2020年	研发中
熊本熊乐源	休闲游戏	2020年	研发中

艾格拉斯科技以移动游戏的开发、运营和代理发行为业务核心，在致力于成为国际化移动娱乐内容提供商的基础上，依托移动娱乐内容及新媒体大数据营销产业打造国际化泛娱乐生态体系，成为国际化的移动娱乐内容提供商、运营商和发行商。

（1）汇聚云端力量，优秀的云计算服务提供商

艾格拉斯科技在致力于为全球用户提供最精良的跨平台游戏产品外，从自身业务需求开始，发展出高质量的云服务平台，根据不同场景下的业务需求，为用户及其他公司提供优质的公有云、混合云、私有云在内的云计算运营服务。

目前，艾格拉斯云已经构建了完备的云计算基础架构和运营体系。并通过与人工智能、大数据等优势技术的有机结合，提供适用于政务、金融、游戏、教育、互联网等行业的解决方案。

（2）加强核心业务，引进优质IP

艾格拉斯科技积极把握行业发展趋势，调整完善经营策略，以移动游戏的开发、运营和代理发行为业务核心，在技术研发能力、海外市场拓展、优质IP获取、新媒体大数据及移动营销等领域进行深度挖掘。2019年4月，艾格拉斯斩获第十六届TFC金苹果奖“2018年度移动游戏最具影响力品牌”奖；2019年11月《空城计》斩获2019金翎奖最佳原创移动游戏奖。

2、成都萤火虫

成都萤火虫游戏以互联网手机游戏开发与制作为主，以国内领先水平和国际先进水平为竞争标杆，以技术创新为先导，以客户为中心，为全球移动互联网用户提供高质量的移动数字互动娱乐体验，主要收费模式为游戏道具收费、游戏授权金、工会合作及定制合作等。目前，成都萤火虫已与深圳市前海创梦科技有限公司、喀什优通信息技术有限公司、火烈鸟网络（广州）股份有限公司、北京当乐信息技术有限公司、福建开心果网络科技有限公司、福州田木智能科技有限公司、北京世界星辉科技有限责任公司等公司展开合作并已实现了业务收入。

3、杭州搜影

未来杭州搜影将继续依托自身精细化的流量运营能力，积极拓展行业内新生优质渠道资源，优化广告智能大数据精准投放技术，搭建更为完善的大数据系统，进一步提升“拇指影吧”平台的流量变现能力，同时亦积极孵化更多如社交电商导购分佣、共享经济综合服务、MCN直播网红机构等新兴业务，同时也会利用上市公司平台资源，与行业内品牌客户如咪咕视讯、金科文化、智度科技等优秀创新型企业展开深度合作，利用杭州搜影的海量用户行为数据沉淀，通过大数据分析挖掘与多维度的用户标签画像，专注数字化的用户精细运营策略，，确保公司业绩稳定增长。

“拇指影吧”合作的具体平台如下：

目前“拇指影吧”通过渠道客户合作的推广平台较多，比如如下平台：

（1）百度及神马SEM，安卓手机可通过百度APP或UC浏览器的搜索输入框输入关键词“拇指影吧”即可精准找到“拇指影吧”APP的下载链接；

（2）第三方平台，如安卓用户可通过在应用宝中搜索并下载安装萌芦星球，打开后即可在首页看到“拇指影吧”APP的广告展示，点击即可下载安装。

（3）APP内嵌广告，可通过下载安装掌动股份旗下的安卓系列单机游戏（官网http://www.zdjoys.com），用户在玩游戏的过程中会根据游戏场景的切换自动跳出“拇指影吧”的弹窗广告，点击即可下载安装。

（4）头条信息流，安卓手机可通过在今日头条的搜索输入框中输入关键词“拇指影吧”即可精准找到“拇指影吧”APP的下载链接。

4、北京拇指玩

北京拇指玩自主研发的“拇指玩”安卓手机游戏下载平台运营稳定，目前与国内各大知名手机游戏开发商如网易、中手游、英雄互娱等保持着稳定的业务合作关系。

因2019年度上线游戏中B+级以上游戏数量较2018年度同比下降36%，导致游戏新增用户降幅达66%，用户黏性降低影响付费用户转化及游戏订单数量。同时，平台过往充值较佳的原有游戏生命周期出现衰减，玩家充值意愿降低，导致原有游戏收入出现下降，以上综合原因导致北京拇指玩2019年度经营业绩较2018年度出现下降。

2020年度北京拇指玩将加大商务合作投入，确保游戏接入数量、接入游戏品质的全面提升，加大渠道合作力度，提高平台整体用户规模，确保平台各项运营数据全面提升。同时，积极开展多元化业务尝试，拓展营收渠道，化解收入模式单一化风险，及时获取游戏行业发展及变化趋势，拓展以休闲游戏代理、游戏发行、游戏买量、H5小游戏推广等诸多新业务模式尝试。目前由北京拇指玩代理发行的《客官饿了吗》、《客官饿了吗2》、《钢琴猫咪》等休闲游戏产品均获得良好市场的表现，其中《客官饿了吗》取得了苹果APP STORE免费排行总榜第83名的好成绩，多元化尝试初见成效。北京拇指玩将继续深耕平台运营，通过持续研发投入，加强平台大数据分析能力，提高平台精细化运营效率。通过多元化业务模式探索，优化公司收入结构，降低经营风险，积极做好各项风控工作，力争打造国内最受玩家欢迎的安卓手机游戏下载平台。

二、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），主要游戏的运营数据（包括主要游戏的用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU值、充值流水等）及其变化情况，核查并说明收入确认是否谨慎、合理，业绩是否真实、可靠。

【回复】

报告期内主要游戏的详细信息如下表所示：

游戏名称	年度	游戏类型	运营模式	收费方式	用户数量（万）	活跃用户数（万）	付费用户数量（万）	ARPU值（元）	充值流水（万元）
《英雄战魂》	2019	手游	联合运营	道具收费	3,751.77	156.92	4.23	549.69	2,327.68
	2018				3,704.85	254.36	10.74	511.53	5,496.90
	2017				3,535.93	342.45	30.76	537.30	16,524.99
《格斗刀魂》	2019	手游	联合运营	道具收费	1,598.83	86.92	1.84	534.52	981.92
	2018				1,493.46	139.17	4.53	687.16	3,113.16
	2017				1,437.14	241.46	20.27	564.21	11,437.40
《元素王座》	2019	手游	联合运营	道具收费	3,274.08	552.08	10.46	849.70	8,886.88
	2018				3,105.40	994.97	29.00	971.75	28,177.76
	2017				2,770.91	2,341.13	70.81	739.11	52,339.56
《空城计》	2019	手游	联合运营	道具收费	849.13	345.33	9.19	850.36	7,810.52
	2018				748.55	432.84	10.92	1,024.47	11,188.50
	2017				550.64	550.64	12.13	836.59	10,144.89
《英雄战魂2》	2019	手游	联合运营	道具收费	1,613.13	790.20	30.25	1,259.36	38,099.50
	2018				1,211.02	899.35	44.46	1,181.21	52,514.43
	2017				528.05	528.13	34.71	571.77	19,844.82
《无双战意》	2019	手游	联合运营	道具收费	401.28	23.57	20.01	362.46	7,253.54
	2018				498.25	239.50	13.15	561.19	7,378.85
	2017				282.71	263.50	16.41	279.01	4,577.97
《路人超能100–灵能》	2019	手游	联合运营	道具收费	109.92	109.92	4.78	87.96	420.13

注：《英雄战魂2》于2017年11月正式上线发行。

上述游戏除2019年发行的《路人超能100–灵能》外，其他游戏的运行时间均超过两年，从各项指标的变化情况看，这些游戏已进入游戏生命周期的中后期（《元素王座》、《空城计》、《英雄战魂2》、《无双故意》）或后期（《格斗刀魂》、《英雄战魂》），活跃用户数、付费用户数量、ARPU值、充值流水均出现了不同程度的下降，从游戏运营时间来看，上线时间越长的游戏，各项指标下降的越快。

游戏收入的确认主要分为三种形式，自主运营、授权联合运营和独家授权运营，自主运营按照玩家道具消耗时点确认收入，授权联合运营是公司将游戏产品授权给游戏平台运营，公司将取得的游戏收入扣除相关费用后按照协议约定的分成比例结算，并按照玩家消耗道具所对应的金额确认收入；独家授权运营是公司将开发、发行的游戏产品授权游戏平台运营，将取得的游戏收入扣除相关费用后按照协议约定的分成比例确认收入。公司收入确认谨慎、合理，业绩真实、可靠。

会计师核查意见：

经核查，我们认为艾格拉斯的收入确认谨慎、合理，业绩真实、可靠。具体核查程序详见本专项说明“五、（五）”之回复。

三、年报显示，杭州搜影、北京拇指玩、成都萤火虫未完成本年度业绩承诺，相关补偿义务人需对你公司进行补偿，结合补偿方式、补偿金额说明补偿义务方是否有足够的履约能力，若无法履约你公司拟采取的措施。同时说明业绩补偿涉及的相关会计处理，并说明相关会计处理的合规性，是否符合《企业会计准则》的规定。

【回复】

（一）补偿金额及补偿方式

1、杭州搜影

2016年4月1日，公司与天津久柏科银科技合伙企业（有限合伙）（以下简称“天津久柏”）等补偿方签订了《业绩承诺补偿协议》，约定：

（1）天津久柏等作为补偿方，对杭州搜影补偿期内的业绩进行承诺，并同意就实际盈利不足的部分向公司进行现金补偿。若杭州搜影在补偿期内每一年度当期期末实际净利润（依具有证券从业资格的会计师事务所出具的《专项审计报告》确认）低于当期期末承诺净利润，补偿方同意在《专项审计报告》出具之日起五个工作日内向公司支付补偿金额。

（2）在补偿期届满时，公司将聘请具有证券从业资格的会计师事务所对杭州搜影的资产进行减值测试并出具《减值测试报告》，如《减值测试报告》的结果表明杭州搜影资产期末减值额大于补偿期内已补偿现金总额，则天津久柏等作为补偿方应当就该等差额另行向公司补偿，并在《减值测试报告》出具后15个工作日内以现金方式支付公司。

2016年12月20日，公司与天津久柏、上海哲安投资管理有限公司（以下简称“上海哲安”）、北京骊悦金实投资中心（有限合伙）（以下简称“北京骊悦”）等补偿方签订了《业绩承诺补偿协议之补充协议》，对《业绩承诺补偿协议》进行了补充约定。约定天津久柏等补偿方作为第一补偿方，应当依照《业绩承诺补偿协议》及《业绩承诺补偿协议之补充协议》之约定对公司承担补偿义务，如第一补偿方未能按约完成补偿的，北京骊悦及上海哲安作为第二补偿方向公司连带承担补偿义务，应在第一补偿方补偿期限到期之日起15个工作日内向公司支付补偿金额。

2019年度为杭州搜影业绩承诺期最后一年，杭州搜影扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润为1,661.63万元，小于承诺利润数，业绩承诺未完成，业绩补偿金额为15,258.99万元；其次，根据商誉减值测试评估报告，对并购杭州搜影形成商誉2019年度计提商誉减值金额为90,650.00万元，另需补偿74,418.15万元。根据相关协议的约定，补偿金额可以从应付给交易对方的现金对价中直接抵扣，截止2019年12月31日，公司尚欠交易对方现金对价36,583.00万元，确认为可收回补偿款36,583.00万元，业绩补偿方尚需向公司支付补偿款53,094.14万元。

2、北京拇指玩

2016年4月1日，公司与王磊等自然人签订了《业绩承诺补偿协议》，约定：

（1）王磊等自然人作为补偿方，对北京拇指玩补偿期内的业绩进行承诺，并同意就实际盈利不足的部分向公司进行现金补偿。若北京拇指玩在补偿期内每一年度当期期末实际净利润（依具有证券从业资格的会计师事务所出具的《专项审计报告》确认）低于当期期末承诺净利润，王磊等自然人同意在《专项审计报告》出具之日起五个工作日内向公司支付补偿金额。

（2）在补偿期届满时，公司将聘请具有证券从业资格的会计师事务所对北京拇指玩的资产进行减值测试并出具《减值测试报告》，如《减值测试报告》的结果表明北京拇指玩资产期末减值额大于补偿期内已补偿现金总额，则王磊等自然人作为补偿方应当就该等差额另行向公司补偿，并在《减值测试报告》出具后15个工作日内以现金方式支付给公司。

2016年12月20日，公司与北京骊悦、上海哲安等补偿方签订了《业绩承诺补偿协议之补充协议》，对公司签订的《业绩承诺补偿协议》进行了补充约定。王磊等自然人作为第一补偿方，应当依照《业绩承诺补偿协议》及《业绩承诺补偿协议之补充协议》之约定对公司承担补偿义务，如第一补偿方未能按约完成补偿的，北京骊悦及上海哲安作为第二补偿方向公司连带承担补偿义务，应在第一补偿方补偿期限到期之日起15个工作日内向公司支付补偿金额。

2019年度为北京拇指玩业绩承诺期最后一年，北京拇指玩扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润为757.26万元，小于承诺利润数，业绩承诺未完成，业绩补偿金额为4,353.00万元；其次，根据商誉减值测试评估报告，对并购北京拇指玩形成商誉2019年度计提商誉减值金额为18,190.00万元，扣除历年业绩补偿后交易对方另需补偿10,724.97万元。根据相关协议的约定，补偿金额可以从应付给交易对方的现金对价中直接抵扣，截止2019年12月31日，公司尚欠交易对方现金对价6,377.09万元，确认为可收回补偿款6,377.09万元，业绩补偿方尚需向公司支付补偿款8,700.89万元。

3、成都萤火虫

2018年4月2日，北京指尖乾坤信息技术有限公司（以下简称“北京指尖乾坤”）、五莲蓝鹏文化发展中心（有限合伙）等签署的《成都萤火虫信息技术有限公司股权转让协议》（以下简称“《股权转让协议》”）约定：

（1）按照中国会计准则计算的2018年1月1日–2019年12月31日期间因业绩承诺期内，每个会计年度分别实现税后净利润2,200万元、2,950万元，即成都萤火虫在承诺期限累积实现净利润数不少于5,150万元，上述金额以扣除非经常性损益前后孰低为准（以下同）。

（2）业绩承诺期内，如果成都萤火虫任一年度的实际净利润小于承诺净利润，则应进行补偿并优先在对价中扣除，补偿金额的计算方式为：承诺期内业绩补偿金额=（承诺期内截至当期期末累积承诺净利润–承诺期内截至当期期末累积实际净利润）×交易对价÷承诺期内各年承诺净利润数总和–已现金补偿额。承诺期内每年需补偿的现金金额如依据上述列示的计算公式计算出来的结果为负数或零，则按零取值，即已经补偿的现金不予冲回。在承诺期届满时，将聘请由具有证券从业资格的会计师事务所对成都萤火虫的资产进行减值测试并出具《减值测试报告》。如果《减值测试报告》表明成都萤火虫资产期末减值额大于补偿期内已补偿现金总额，则将就该等差额另行补偿。

2019年度，成都萤火虫扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润为2,330.18万元，小于承诺利润数，业绩补偿金额为1,021.81万元；其次，根据商誉减值测试评估报告，对并购成都萤火虫形成商誉2019年度计提商誉减值金额为1,639.00万元，另需补偿617.19万元。根据股权转让协议的约定，补偿金额可以从应付给交易对方的现金对价中直接抵扣，截止2019年12月31日，北京指尖乾坤向欠交易对方现金对价3,180.00万元，确认可收回补偿款1,639.00万元。

（二）履约能力

根据公司与业绩承诺方签署的《业绩承诺补偿协议》及《业绩承诺补偿协议之补充协议》。杭州搜影、北京拇指玩第一补偿方分别为天津久柏以及王磊等自然人、第二补偿方均为北京骊悦和上海哲安。经公司查询，截至2020年6月15日，第二补偿方北京骊悦及上海哲安持有公司股份分别为101,214,574股和101,214,574股。其中，北京骊悦质押股份数量为101,214,574股，质押比例为100%；上海哲安质押股份数量为16,214,574股，质押比例为16.02%，冻结股份数量为85,000,000股，冻结比例为93.98%，合计比例为100%。

截止目前，公司尚未收到上述补偿方的补偿款，鉴于除上述股权质押及冻结情况外，公司无法通过公开渠道核查业绩承诺方的其他相关资信和财产状况，业绩补偿方的履约能力存在不确定性。

（三）采取措施

1、杭州搜影

公司分别于2020年5月18日、2020年5月22日日向天津久柏等第一补偿方发送《告知函》通知其向公司支付业绩补偿款，但均未支付