证券代码:002174　　证券简称:游族网络　　公告编号:2020-033

游族网络股份有限公司 关于对深圳证券交易所2019年年报问询函回复的公告

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

游族网络股份有限公司(以下简称“公司”)于近日收到深圳证券交易所下发(中小板问询函【2020】第171号)《关于对游族网络股份有限公司2019年年报的问询函》(以下简称“问询函”)。现公司会同审计机构立信会计师事务所,对问询函关注的问题回复如下:

1、2017年至2019年末,你公司账面货币资金分别为19.38亿元、11.56亿元、15.79亿元,占总资产比例分别为29.20%、15.77%、17.69%;同期有息负债(短期借款+长期借款+应付债券)分别为16.72亿元、22.89亿元、31.75亿元,发生的财务费用分别为0.91亿元、0.80亿元、0.86亿元。请你公司:

(1)以列表方式说明你公司货币资金存放地点、存放类型、利率水平,是否存在抵押/质押/冻结等权利限制。

公司答复:

银行名称	存放城市	活期存款	协定存款	定期存款	受限资金	合计
银行1	南京、上海	47,420.63	–	–	360.00	47,780.63
银行2	北京、成都、英国、南京、宁波、上海、苏州、深圳	18,300.25	1,422.38	10,000.00	–	29,722.63
银行3	上海	12,020.01	–	–	–	12,020.01
银行4	上海	7,637.92	–	–	740.00	8,377.92
银行5	上海	5,832.72	–	–	17,040.38	22,873.10
银行6	菲律宾、韩国、美国、日本、上海、泰国、土耳其、香港、新加坡、印度	5,401.47	–	–	3,287.29	8,688.76
银行7	德国	4,550.06	–	–	–	4,550.06
银行8	上海	2,508.49	–	–	–	2,508.49
银行9	新加坡	1,782.74	–	–	–	1,782.74
银行10	上海	142.91	1,101.96	–	2,092.86	3,337.72
银行11	上海	1,002.01	–	–	–	1,002.01
银行12	上海	1,000.78	–	–	–	1,000.78
银行13	上海、香港	798.64	–	–	6,976.20	7,774.84
银行14	北京、上海、香港	201.02	–	–	–	201.02
银行15	福建、苏州、香港	160.52	–	–	–	160.52
银行16	上海	156.20	–	–	–	156.20
银行17	上海	149.34	–	–	–	149.34
银行18	日本	103.84	–	–	–	103.84
银行19	韩国	44.98	–	–	–	44.98
银行20	上海	11.43	–	–	–	11.43
银行21	上海	9.50	–	–	2,400.00	2,409.50
银行22	上海	5.37				5.37
银行23	上海	1.84				1.84
银行24	英国	1.00				1.00
银行25	上海	0.59				0.59
库存现金	公司财务部	53.32				53.32
第三方渠道	上海、深圳、杭州、北京、香港、新加坡	3,181.85				3,181.85
总计		112,479.43	2,524.33	10,000.00	32,896.73	157,900.49

银行存款利率水平:协定存款按实际存放天数计算年化利息率约为1.05%–1.40%;定期存款按实际存放天数计算年化利息率约为1.6250%,受限资金均为保证金,年化利息率约为1.50%–3.575%。

(2)结合业务发展情况测算营运资金需求,货币资金余额与资金需求是否匹配,以及在货币资金较为充裕的情况下新增借款的原因及合理性。

公司答复:

项目	2017年	2018年	2019年
运营资产(不含短期金融资产)	119,621.67	202,800.25	171,926.74
运营负债(不含短期金融负债)	49,534.77	50,338.40	68,708.00
营业收入	323,567.55	358,125.39	322,050.19
运营资产占收入比(年化)	37%	57%	53%
运营负债占收入比(年化)	15%	14%	21%
运营资本占收入比(年化)	22%	43%	32%

注:短期金融资产包括货币资金及交易性金融资产;短期金融负债包括银行贷款及应付票据。

公司最近三年运营资本占收入比例平均值为32%,且2019年开始公司国内主要自研产品逐步上线,按照上述比例,假设2020–2022年的收入维持最近三年平均收入增长率30%,相应运营资本需求为13.92亿元,现有资金15.79亿元,完全可满足资金需求。

公司期末账面资金余额为15.79亿元,其中:募集资金6.87亿元,保证金3.29亿元,扣除上述资金后,公司可使用的资金约5.63亿元,公司作为人力资本密集型企业,保持核心员工队伍稳定和信心非常重要,因此可使用资金主要保证半年人力相关支出约3.5亿元,剩余2.13亿元则作为日常经营及应急支出。新增银行借款主要用于项目研发、广告、宣传支出,借款规模增长与公司项目在研及上线规模相匹配。

(3)请年审会计师说明对货币资金项目执行的审计程序以及获取的审计证据,并对货币资金真实性、存放安全性、是否存在权利限制发表明确意见。

年审会计师说明:

一、年审会计师执行审计工作情况

1、我们对货币资金实施的审计程序包括但不限于:

(1)对公司本期的现金发生额进行分析及抽查,并对期末库存现金进行监盘,以核实期末现金余额的真实性。

(2)获取游族网络及其下属子公司的《已开立银行结算账户清单》、银行对账单、银行余额调节表等资料,与财务账面及银行回函情况进行核对;

(3)对本期游族网络所有银行账户、其他货币资金的期末余额及货币资金受限情况等执行函证程序,并对银行函证的寄发过程执行严格控制程序;

(4)对银行对账单、网上银行流水与财务账面记录进行双向核对检查,关注其中是否存在大额异常交易,并执行进一步审计程序;

(5)对货币资金实施截止测试,关注资产负债表日前后是否存在大额、异常的资金变动,并执行进一步审计程序;

(6)对银行存款余额执行跨行资金划转压力测试,以确认公司期末银行存款余额的真实性,且不存在未披露的受限抵押情况。

2、会计师获取的审计证据包括(但不限于):

(1)所有银行账户的对账单复印件或网银截图资料;

(2)公司编制的2019年12月31日的银行余额调节表复印件;

(3)2019年度银行账户的开、销户资料复印件;

(4)公司的企业信用报告复印件;

(5)已开立银行结算账户清单复印件;

(6)所有银行账户的函证回函或函件;

(7)银行存款余额压力测试相关的银行收付款单据。

二、会计师核查意见

基于实施的审计程序,我们认为,就财务报表整体公允反映而言,公司对货币资金的会计处理,在所有重大方面符合企业会计准则的相关规定。除公司2019年年报中已披露的受限情况外,我们未发现其他资金受限情况。

2、2017年末至2019年末,你公司应收账款期末余额分别为4.74亿元、8.86亿元和7.73亿元,占当期营业收入的比例分别为14.66%、24.74%和23.99%。请说明:

(1)应收账款占当期营业收入比例较高的原因,是否与同行业可比公司存在重大差异。

公司答复:

应收账款占当期营业收入比例较高的原因:

2018年末,公司应收账款账面余额较2017年末增加4.12亿元。一方面移动游戏《女神联盟2》、移动游戏《天使纪元》海外版、移动游戏《三十六计》等多款新游戏于2018年下半年集中上线,2018年第四季度营业收入增长较快,相关的游戏分成款尚未回款;另一方面公司为满足游戏业务的快速发展需求,除了保持与传统的大型联合运营商合作外,大力拓展多方收入渠道,包括拓展国内联运方式和开拓海外区域联运商等,部分新增加的渠道收入的账期较原传统大型平台渠道略长。2019年度,核心产品迭代更新交替,新产品在报告期内的上线时间较晚未产生规模性收入。报告期内,公司营业收入同比减少3.61亿,同比下降10.07%;公司新产品上线时间集中于中后期,二季度《权力的游戏》页游上线海外市场,三季度末《圣斗士星矢》上线欧美市场,四季度末,年度核心产品《少年三国志2》上线,报告期内上述产品共计取得营业收入7.79亿,表现优异,相关游戏分成款处在正常经营的合理账期范围内。

2017年末至2019年末,公司与同行业可比上市公司应收账款占当期营业收入比例比较:

单位:万元

同行业	2017年应收账款	2017年营业收入	2017年–应收账款账面余额/营业收入	2018年应收账款	2018年营业收入	2018年–应收账款账面余额/营业收入	2019年应收账款	2019年营业收入	2019年–应收账款账面余额/营业收入
游族网络	47,419.68	323,567.55	14.66%	88,604.71	358,125.39	24.74%	77,256.59	322,050.19	23.99%
恺英网络	100,528.27	313,401.91	32.08%	102,451.78	228,375.72	44.86%	67,183.99	203,687.64	32.98%
三七互娱	88,490.90	618,882.81	14.30%	129,855.45	763,267.97	17.01%	128,791.51	1,322,713.60	9.74%
完美世界	159,444.54	792,981.50	20.11%	196,438.73	803,376.50	24.45%	227,011.59	803,902.13	28.24%
凯撒文化	40,026.40	70,387.17	56.87%	49,665.52	74,465.83	66.70%	49,134.51	80,370.28	61.14%
星辉娱乐	47,624.43	275,548.93	17.28%	51,884.88	282,032.53	18.40%	55,540.87	259,442.00	21.41%
同行业平均	80,589.04	399,128.31	20.19%	103,150.18	418,273.99	24.66%	100,819.84	498,694.31	20.22%

综上,公司2017年末至2019年末,应收账款占当期营业收入的比例虽然比较高,但是仍然处于可比上市公司的平均水平,与同行业可比公司不存在重大差异

(2)前五名应收账款的形成背景、时间、应收对象具体情况(包括名称、成立时间、法定代表人、注册资本、主营业务及主要财务数据、关联关系等),涉及的交易是否具备商业实质、是否存在提前确认收入的情形、应收账款前五大客户与收入前五大客户的匹配性。

公司回复:

公司按不同业务情况分为自主运营和联合运营两种情况。联合运营是指公司与联合运营商合作运营一款游戏产品,该等运营模式可以有效整合合作双方的资源优势,降低营运风险,同时可以借助联合运营商的强势资源进行产品推广。其中,前五名应收账款的客户为公司的主要联合运营商,其应收账款余额主要核算联合运营模式下已确认收入但尚未回款的游戏分成款。相关交易具备商业实质,公司收入确认时点严格按照《企业会计准则》的规定,不存在提前确认收入的情形,应收对象的具体情况如下:

客户名称	应收余额形成时间	成立时间	法定代表人	注册资本	主营业务	主要财务数据	关联关系	是否具有商业实质	是否存在提前确认收入的情形	客户收入排名
深圳市腾讯计算机系统有限公司	2019年	1998年	马化腾	6500万元	信息服务业务;网络游戏出版运营等	注1	无	是	否	第三名
apple inc.	2019年	1976年	蒂姆·库克	43.34亿USD	设计、开发和销售消费电子、计算机软件、在线服务和个人计算机等	营业收入:2602.74亿元;净利润:552.56亿元;总资产:3338.16亿元;净资产:904.38亿元	无	是	否	第一名
郑州市凯格网络科技有限公司	2018–2019年	2016年	徐旭华	10万	计算机服务等	注1	无	是	否	第八名
艾肯娱樂股份有限公司	2015–2019年	2013年	熊玉平	300万新台币	资讯软体服务业、电子资讯供应服务业等	注1	无	是	否	注2
GAMAMOBI CO.,LIMITED	2019年	2018年	黄雁德	100万港币	游戏代理发行等	注1	无	是	否	第六名

注1:国内外非上市公司财务信息均无法通过公开渠道获取。

注2:该公司2019年确认收入较少,排在前十名以外。

(3)应收账款的历史及期后回款情况,是否存在无法回收的风险以及坏账准备计提的充分性。请年审会计师核查并发表明确意见。

公司答复:

1、公司应收账款的历史及期后回款情况

游族网络2017年至2019年应收账款历史及期后回款情况如下:

账龄1年以内的应收款项历史及期后回款情况:

内容	2017年	2018年	2019年
账龄一年以内应收账款原值	447,507,297.44	807,352,424.21	696,878,079.76
次年回款金额(注)	371,182,152.73	715,455,051.79	348,710,172.63
次年回款金额占比	82.94%	88.62%	50.04%

注:2019年次年回款金额系截止至本问询函回复出具日。

账龄1年以上的应收款项历史及期后回款情况:

内容	2017年	2018年	2019年
账龄一年以上应收账款原值	85,289,822.30	129,074,701.55	212,042,002.69
次年回款金额(注)	32,540,265.46	8,930,071.28	1,212,743.73
次年回款金额占比	38.15%	6.92%	0.57%

注:2019年次年回款金额系截止至本问询函回复出具日。

其中:账龄1年以上应收账款原值已计提坏账准备情况:

内容	截至2019年12月31日		
	应收账款原值	坏账准备	坏账准备计提比例
应收账款	212,042,002.69	124,632,995.42	58.78%
其中:未全额计提坏账客户	152,988,011.18	65,579,003.91	42.87%
已全额计提坏账客户	59,053,991.51	59,053,991.51	100.00%

未全额计提坏账准备客户主要情况如下:

(1)艾肯娱乐股份有限公司和艾肯娱乐(香港)股份有限公司应收账款原值合计金额为10,873.18万元,其中1年以内金额为1,436.30万元,1年以上金额为9,436.88万元。受宏观环境和金融环境影响,已出现逾期违约现象,经公司多次催收仍未回款,信用风险显著增加。经公司与其充分沟通后,双方签订了还款计划协议。公司经综合考虑后对其计提了5,159.46万元的坏账准备,占应收账款原值的47.45%。

(2)上海约游网络科技有限公司、北京益游网络科技有限公司应收账款原值合计金额为5,235.94万元。因受行业监管、版号申请进度及自身研发能力等综合影响,应收账款已出现逾期违约现象,经公司提起诉讼并由法院调解后,对方及其实际控制人承诺按照法院调解书的相关付款进度予以偿还欠款。根据企业会计准则的相关规定,公司按照预计可收回金额计提了1,478.63万元的坏账准备,占应收账款原值的28.24%。

2、应收账款坏账准备计提的充分性

财政部于2017年颁布了修订后的《企业会计准则第22号—金融工具确认和计量》(财会【2017】7号),公司于2019年1月1日起执行上述新金融工具准则。根据新修订的金融工具确认和计量准则规定,企业应当以预期信用损失为基础确认减值损失计提减值准备。金融资产减值会计处理由“已发生损失法”修改为“预期损失法”,要求企业考虑金融资产未来预期信用损失情况,从而更加及时、足额地计提金融资产减值准备。对于应收账款,公司参考历史信用损失经验,结合当前状况以及对未来经济状况的预测,通过违约风险敞口和整个存续期预期信用损失率,计算预期信用损失。

受宏观环境、游戏监管及版号申请进度等综合影响,公司个别客户债务出现逾期违约现象,故2019年度公司依据信用风险特征并结合宏观经济和行业发展情况、客户偿付能力等前瞻性因素后,按照新金融工具准则规定的“账龄迁徙率”和“预期信用损失率”,以“预期信用损失风险模型”的方法测算,已充分计提应收账款信用减值损失。2019年末坏账准备计提金额为13,635.42万元,占应收账款原值比例为15%,已超过同行业上市公司的平均水平。2019年末同行业上市公司应收账款坏账准备计提比例情况如下:

公司名称	应收账款原值(万元)	坏账准备(万元)	坏账准备计提比例
恺英网络	85,050.60	17,866.61	21.01%
三七互娱	132,330.17	3,538.66	2.67%
完美世界	242,127.74	15,116.15	6.24%
凯撒文化	53,969.89	4,835.39	8.96%
星辉娱乐	58,993.93	3,453.06	5.85%
同行业公司平均坏账准备计提比例			8.95%
游族网络坏账准备计提比例			15.00%

年审会计师说明:

一、年审会计师执行审计工作情况

我们对应收账款坏账准备实施的审计程序包括但不限于:

1、分析应收账款坏账准备会计估计的合理性,包括评价应收账款组合划分的依据及准确性、金额重大的判断、单项计提坏账准备的判断等;

2、分析公司应收账款的客户历史信用情况,并执行应收账款函证和替代检查程序;对应收账款余额进行期后收款测试;对公司应收账款可收回金额与账面金额比较结果进行评价,判断应收账款坏账准备计提金额的充分性;

3、查询主要客户的工商信息及背景资料,审核是否与公司存在关联关系,是否存在经营异常或失信等异常情况;

4、了解主要客户的业务背景及业务规模等具体情况,结合其他交易资料分析双方交易是否具有合理的商业理由;

5、对于单独计提坏账准备的应收账款,分析公司单独计提坏账准备的依据及合理性;

6、获取公司的应收账款账龄分析表,复核账龄划分的准确性;

7、获取公司坏账准备计提表,复核预期信用损失率的计算过程,检查计提方法是否按照坏账政策执行;复核坏账准备计提金额是否准确。

二、会计师核查意见

基于实施的审计程序,我们认为,就财务报表整体公允反映而言,公司对应收账款坏账准备的计提在所有重大方面符合企业会计准则的相关规定。

3、报告期内,你公司实现扣非后净利润-1.70亿元,比下降123.07%,近五年来首次为负值。请说明扣非后净利润为负的原因,主营业务经营环境是否发生重大变化。

公司答复:

1.国家政策

2018年3月,原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》,暂停游戏版号审批,2018年12月游戏版号恢复审批。2018年8月,教育部、国家卫生健康委员会、国家体育总局、财政部、人力资源和社会保障部、国家市场监督管理总局、国家新闻出版署、国家广播电视总局等八部门联合印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》,提出实施网络游戏总量调控,控制新增网络游戏上网运营数量,探索符合国情的适龄提示制度,采取措施限制未成年人使用时间。受前述政策影响,根据相关媒体统计,2019年的版号数量大幅减少(全年累计发放数量为1570款),甚至低于版号停发了很长时间的2018年(全年累计发放数量为2064款),导致公司在实际经营过程中无法完全按照预期时间实现部分新游戏产品的上线运营,国家游戏版号政策的调整对公司2019年度业绩产生了一定程度的不利影响。

2.行业环境

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布的《2019年中国游戏产业报告》显示2019年中国游戏市场实际销售收入2,308.8亿元,同比增长7.7%,游戏产业持续保持增长;中国游戏用户规模达到6.4亿人,同比增长2.5%,持续扩大。

根据中国音数协游戏工委(GPC)与国际数据公司IDC共同发布《2020年度第一季度中国游戏产业报告》。受新冠肺炎疫情影响,春节假期及其后的一段时间内,人们的主要活动以居家休闲为主,线上文娱在此期间获得了长足发展,特别是游戏、长短视频、在线阅读、网络直播等均有亮眼表现。2020年第一季度,中国游戏产业实际销售收入实现阶段性、爆发式增长,多款游戏产品取得了比较好的成绩。其中,中国游戏市场实际销售收入732.03亿元,受到移动游戏实际销售收入增长的拉动,相比2019年第四季度增长了147.43亿元,环比增长25.22%。随着国内游戏市场逐渐扩大与成熟,中国游戏企业自主研发游戏的产品在国内外的竞争力不断增强,已经成为中国游戏行业增长的主要动力。2020年第一季度,自主研发游戏国内市场实际销售收入达到623.50亿元,相比2019年第四季度环比增长29.68%。海外方面,2020年第一季度,中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达37.81亿美元,环比增长31.19%,实现快速增长。

综上所述,虽然国家游戏版号政策的调整对公司2019年度业绩产生了不利影响,但是游戏产业整体市场规模、用户覆盖规模稳步增长,公司聚焦中国及海外市场移动游戏和网页游戏的研发、发行及运营,坚持“精实增长”战略,立足“精品化、全球化、大IP”三大方向,从长期看并未对公司主营业务经营环境产生重大变化。

报告期,公司扣非后净利润-1.70亿,减少9.0亿,同比下降123.07%,主要原因如下:

1、核心产品营业收入减少

核心产品迭代更新交替,新产品在报告期内的上线时间较晚未产生规模性收入,其中主要老产品2018年营业收入合计24.33亿元,2019年营业收入合计11.62亿元,下降了12.71亿元;2019年新上线的主要游戏产品营业收入合计9.74亿元,综合来看核心产品的全年营业收入同比减少2.97亿,同比下降12.22%;

报告期内,公司推出卡牌王者续作《少年三国志2》,产品于2019年12月中旬上线公测报告期内仅取得不足一个月的收入,公司在产品上线初期投入较高的广告推广费用,上线首日即取得App Store免费榜第一,游戏类畅销榜第五名的成绩。产品期后表现优异,上线2个月注册用户数近千万,月流水峰值超过3亿元。

2、广告推广及分成款增加

报告期内,公司新上线了《权力的游戏》页游、《圣斗士星矢:觉醒》手游和《少年三国志2》手游等游戏,广告推广费较上年增加3.94亿,游戏分成款较上年增加1.58亿,合计增加5.52亿导致扣非后净利润下降。

3、信用减值损失

报告期内,公司共计提1.00亿元信用减值损失。公司基于审慎原则对存在减值迹象的相关资产计提信用减值准备,导致公司2019年度利润总额减少1.00亿元。

4、报告期内,你公司主营业务分产品构成中,移动游戏毛利率为22.64%,同比下降33%;分地区构成中,国内地区和海外地区毛利率分别为43.56%和23.41%。请结合主要移动游戏报告期内的运营情况(包括用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU值、充值流水等),说明移动游戏毛利率降幅较大的原因,是否与同行业可比公司存在重大差异,以及国内地区和海外地区毛利率差异较大的原因。

公司答复:

移动游戏毛利率降幅较大的原因,主要是受国家对网络游戏实行总量控制、审批从严政策的影响,新游戏产品面临无法尽快上线运营的情况,为延长存量游戏的生命周期,公司增加了在存量游戏产品上的营销推广支出,该类支出对不同产品营业收入的促进程度不一。而2019年度内新主力游戏产品上线时间主要分布在第三、四季度,产品上线初期广告投入规模较大,导致报告年度内毛利率较低。

报告期内,公司与可比上市公司的移动游戏业务综合毛利率对比情况如下:

证券简称	2019年	2018年	2017年	2016年
三七互娱	87.67%	80.95%	76.49%	61.85%
恺英网络	72.35%	68.67%	69.63%	60.81%
完美世界	75.02%	63.18%	59.13%	56.18%
凯撒文化	70.44%	53.01%	71.27%	90.15%
星辉娱乐	62.68%	54.29%	34.64%	32.67%
可比公司平均毛利	61.10%	64.02%	62.23%	60.33%
游族网络	22.64%	55.64%	49.72%	52.74%

由上表可以看出,2019年公司的移动游戏业务综合毛利率为22.64%,低于同行业可比上市公司的平均水平。主要原因为:1、公司销售游戏产品所必须投入的直接成本,主要包括广告推广费、游戏分成款、服务器设备成本、游戏版权金、无形资产摊销等。2019年度由于新上线《权力的游戏》未达预期、《少年三国志2》未如期上线,而公司为其前期投入较多,造成同期比较综合毛利率下降;2、公司的海外业务收入占比相对较高,而海外游戏业务的毛利率相对较低,导致公司的综合毛利率相对较低,亦是公司移动游戏业务综合毛利率相对较低的原因之一。

国内地区和海外地区毛利率差异较大的原因:一、公司海外游戏中代理产品的占比较大,代理产品的分成占成本比例有所提高,拉低产品整体毛利率。二、19年公司发行的海外自研产品为IP授权产品,IP分成成本影响自研产品毛利率。三、通过布局日本、韩国等游戏成熟市场,积累游戏玩家提升品牌影响力。成熟市场的用户成本相对较高,用户付费能力及持续性也相对较好,公司在前期积累阶段投入较大,导致毛利率偏低。

5、报告期内,你公司公允价值变动损益2.57亿元,占利润总额的比例155.86%,形成原因为其他非流动金融资产持有期间产生的收益。请说明其他非流动金融资产的具体内容,将其公允价值变动计入当期损益的依据,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。

公司答复:

游族网络2019年度公允价值变动损益2.57亿元,其中其他非流动金融资产形成的公允价值变动损益为2.67亿元,主要包括基金类投资形成的公允价值变动损益2.47亿元和权益工具类投资形成的公允价值变动损益0.2亿元。具体明细如下:

类别	被投资单位名称	公允价值变动损益金额(万元)
基金类投资	嘉兴优兆投资合伙企业(有限合伙)	16,988.02
基金类投资	北京光信股权投资基金合伙企业(有限合伙)	2,337.43
基金类投资	Vertex IV(C.I.) Fund,L.P.	2,022.54
基金类投资	Yun Qi Partners I,L.P.	1,609.58
基金类投资	LVP Seed Fund II,L.P.	1,149.73
基金类投资	苏州优格互联创业投资中心(有限合伙)	544.38
基金类投资	上海云奇网创创业投资中心(有限合伙)	449.90
基金类投资	宁波梅山保税港区泽福股权投资合伙企业(普通合伙)	350.09
基金类投资	Cedarlake private equity fund I,L.P.	330.37
基金类投资	LONG VENTURE PARTNERS,L.P.	206.94
基金类投资	Yun Qi Partners II,L.P.	146.59
基金类投资	深圳九宇银河智能互联投资基金(有限合伙)	39.10
基金类投资	FORMATION GROUP SPV OFFSHORE,L.P	–29.05
基金类投资	Jazz Human Performance Technology Fund,L.P.	–192.46
基金类投资	HEM IVENTURES FUND I,L.P.	–444.99
基金类投资	VR Fund,L.P	–776.06
	小计	24,732.11
权益工具类投资	上海冰鉴信息科技有限公司	1,777.29
权益工具类投资	湖南搜云网络科技股份有限公司	1,006.98
权益工具类投资	北京一种生活文化传播有限公司	102.06
权益工具类投资	北京初见科技有限公司	38.25
权益工具类投资	上海趣趣网络科技有限公司	–11.73
权益工具类投资	上海九育教育科技有限公司	–45.58
权益工具类投资	北京风灵创景科技有限公司	–50.00
权益工具类投资	杭州潘帕斯信息服务有限公司	–69.02
权益工具类投资	Sunvip Network Technology(Hongkong) CO., Limited.	–79.86
权益工具类投资	北京青果灵动科技股份有限公司	–285.00
权益工具类投资	上海新数网络科技股份有限公司	–372.00
	小计	2,011.39
	合计	26,743.50

根据《公司章程》等相关规定,以上对外投资项目不构成二级市场购买的证券投资基金或衍生品投资基金,为具有商业实质的股权类投资,不属于风险投资,不属于重大资产重组范畴,也不涉及关联交易,该事项履行了上市公司内部审批程序,无需提交董事会及股东大会审议。

根据《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》第十六至第十九条规定,企业应当根据其管理金融资产的业务模式和金融资产的合同现金流量特征,对金融资产进行分类。不符合以摊余成本计量的金融资产和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产分类条件的金融资产,企业应当将其分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

游族网络上述金融资产均系权益工具类和基金类投资,不符合以摊余成本计量的金融资产和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产分类条件。因此,公司根据企业会计准则的规定分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产,并在其他非流动金融资产列报。

年审会计师说明:

一、会计师执行审计工作情况

我们对其他非流动金融资产实施的审计程序包括但不限于:

(1)获取公司根据新金融工具准则三分类法对财务账面列报的其他非流动金融资产进行重分类账务处理的依据,并复核其分类的合理性;

(2)检查公司所持有其他非流动金融资产的投资协议、被投资公司工商登记信息等,复核公司财务账面记录的持有股权比例及相应权益与上述资料是否一致;

(3)选取重要被投资单位发送确认函,确认投资基本情况及重要信息;

(4)对本期新增货币出资执行资金穿透检查,了解被投资单位的大额资金使用用途并获取银行支付单据;

(5)获取2019年1月1日及2019年12月31日公司对上述其他非流动金融资产的估值依据,包括但不限于第三方评估机构出具的估值报告、基金公司年度报告等,复核其公允价值计量金额的准确性及合理性。

二、会计师核查意见

基于实施的审计程序,我们认为,就财务报表整体公允反映而言,公司将其他非流动金融资产公允价值变动计入当期损益的依据,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。

答复:

一、公司提供信息

游族网络2019年度公允价值变动损益2.57亿元,其中其他非流动金融资产形成的公允价值变动损益为2.67亿元,主要包括基金类投资形成的公允价值变动损益2.47亿元和权益工具类投资形成的公允价值变动损益0.2亿元。具体明细如下:

类别	被投资单位名称	公允价值变动损益金额(万元)
基金类投资	嘉兴优兆投资合伙企业(有限合伙)	16,988.02
基金类投资	北京光信股权投资基金合伙企业(有限合伙)	2,337.43
基金类投资	Vertex IV(C.I.) Fund,L.P.	2,022.54
基金类投资	Yun Qi Partners I,L.P.	1,609.58
基金类投资	LVP Seed Fund II,L.P.	1,149.73
基金类投资	苏州优格互联创业投资中心(有限合伙)	544.38
基金类投资	上海云奇网创创业投资中心(有限合伙)	449.90
基金类投资	宁波梅山保税港区泽福股权投资合伙企业(普通合伙)	350.09
基金类投资	Cedarlake private equity fund I,L.P.	330.37
基金类投资	LONG VENTURE PARTNERS,L.P.	206.94
基金类投资	Yun Qi Partners II,L.P.	146.59
基金类投资	深圳九宇银河智能互联投资基金(有限合伙)	39.10
基金类投资	FORMATION GROUP SPV OFFSHORE,L.P	–29.05
基金类投资	Jazz Human Performance Technology Fund,L.P.	–192.46
基金类投资	HEM IVENTURES FUND I,L.P.	–444.99
基金类投资	VR Fund,L.P	–776.06
	小计	24,732.11
权益工具类投资	上海冰鉴信息科技有限公司	1,777.29
权益工具类投资	湖南搜云网络科技股份有限公司	1,006.98
权益工具类投资	北京一种生活文化传播有限公司	102.06
权益工具类投资	北京初见科技有限公司	38.25
权益工具类投资	上海趣趣网络科技有限公司	–11.73
权益工具类投资	上海九育教育科技有限公司	–45.58
权益工具类投资	北京风灵创景科技有限公司	–50.00
权益工具类投资	杭州潘帕斯信息服务有限公司	–69.02
权益工具类投资	Sunvip Network Technology(Hongkong) CO., Limited.	–79.86
权益工具类投资	北京青果灵动科技股份有限公司	–285.00
权益工具类投资	上海新数网络科技股份有限公司	–372.00
	小计	2,011.39
	合计	26,743.50

根据《公司章程》等相关规定,以上对外投资项目不构成二级市场购买的证券投资基金或衍生品投资基金,为具有商业实质的股权类投资,不属于风险投资,不属于重大资产重组范畴,也不涉及关联交易,该事项履行了上市公司内部审批程序,无需提交董事会及股东大会审议。

根据《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》第十六至第十九条规定,企业应当根据其管理金融资产的业务模式和金融资产的合同现金流量特征,对金融资产进行分类。不符合以摊余成本计量的金融资产和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产分类条件的金融资产,企业应当将其分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

游族网络上述金融资产均系权益工具类和基金类投资,不符合以摊余成本计量的金融资产和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产分类条件。因此,公司根据企业会计准则的规定分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产,并在其他非流动金融资产列报。

二、年审会计师执行审计工作情况

我们对其他非流动金融资产实施的审计程序包括但不限于:

(1)获取公司根据新金融工具准则三分类法对财务账面列报的其他非流动金融资产进行重分类账务处理的依据,并复核其分类的合理性;

(2)检查公司所持有其他非流动金融资产的投资协议、被投资公司工商登记信息等,复核公司财务账面记录的持有股权比例及相应权益与上述资料是否一致;

(3)选取重要被投资单位发送确认函,确认投资基本情况及重要信息;

(4)对本期新增货币出资执行资金穿透检查,了解被投资单位的大额资金使用用途并获取银行支付单据;

(5)获取2019年1月1日及2019年12月31日公司对上述其他非流动金融资产的估值依据,包括但不限于第三方评估机构出具的估值报告、基金公司年度报告等,复核其公允价值计量金额的准确性及合理性。

三、会计师核查意见

基于实施的审计程序,我们认为,就财务报表整体公允反映而言,公司将其他非流动金融资产公允价值变动计入当期损益的会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

立信会计师事务所(特殊普通合伙)
2020年6月19日

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布的《2019年中国游戏产业报告》显示2019年中国游戏市场实际销售收入2,308.8亿元,同比增长7.7%,游戏产业持续保持增长;中国游戏用户规模达到6.4亿人,同比增长2.5%,持续扩大。

根据中国音数协游戏工委(GPC)与国际数据公司IDC共同发布《2020年度第一季度中国游戏产业报告》。受新冠肺炎疫情影响,春节假期及其后的一段时间内,人们的主要活动以居家休闲为主,线上文娱在此期间获得了长足发展,特别是游戏、长短视频、在线阅读、网络直播等均有亮眼表现。2020年第一季度,中国游戏产业实际销售收入实现阶段性、爆发式增长,多款游戏产品取得了比较好的成绩。其中,中国游戏市场实际销售收入732.03亿元,受到移动游戏实际销售收入增长的拉动,相比2019年第四季度增长了147.43亿元,环比增长25.22%。随着国内游戏市场逐渐扩大与成熟,中国游戏企业自主研发游戏的产品在国内外的竞争力不断增强,已经成为中国游戏行业增长的主要动力。2020年第一季度,自主研发游戏国内市场实际销售收入达到623.50亿元,相比2019年第四季度环比增长29.68%。海外方面,2020年第一季度,中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达37.81亿美元,环比增长31.19%,实现快速增长。

综上所述,虽然国家游戏版号政策的调整对公司2019年度业绩产生了不利影响,但是游戏产业整体市场规模、用户覆盖规模稳步增长,公司聚焦中国及海外市场移动游戏和网页游戏的研发、发行及运营,坚持“精实增长”战略,立足“精品化、全球化、大IP”三大方向,从长期看并未对公司主营业务经营环境产生重大变化。

报告期,公司扣