

(上接B078版)

商誉减值测试折现率是合理的。  
3) 炎龙科技2017年度评估情况  
根据公司于2018年4月23日披露的《关于对上海证劵交易所问询回复的公告》,经中企资产评估有限公司评估,并于2018年1月20日出具的《浙江瀚叶股份有限公司了解成都炎龙科技有限公司股权投资项目评估报告》(中企企评字[2018]第1045号),炎龙科技估值基准日总资产账面价值为56,621.14万元,总负债账面价值为14,983.72万元,净资产账面价值41,637.42万元。收益法估值后的股东全部权益价值为163,419.97万元,增值率为21.68255%,增值率为291.54%,公司收购炎龙科技形成11.86亿元的商誉不存在减值风险。具体内容详见公司于2018年4月23日在上海证劵交易所网站披露的《关于对上海证劵交易所问询回复的公告》(公告编号:2018-062)及《浙江瀚叶股份有限公司了解成都炎龙科技有限公司股权投资项目评估报告》。

评估机构的核查意见:  
经核查,评估机构认为,公司的相关回复信息与其在执行《浙江瀚叶股份有限公司拟合并成都炎龙科技有限公司形成的商誉进行减值测试项目涉及的资产组可回收价值资产评估报告》评估过程中了解的财务信息一致。  
会计师核查意见:  
经核查,我们认为公司的相关回复信息与我们在执行公司2019年度财务报表审计过程中了解的财务信息一致。

(2) 结合炎龙科技近年经营情况变化,以及对未来经营的预测变化,说明以前年度未计提商誉减值,报告期期末计提的合理性;  
2018年减值测试未计提商誉减值合理性:  
1) 2018年的经营情况及预测情况  
在2018年对炎龙科技资产组进行商誉减值测试时,炎龙科技2018年的净利润为20,115.07万元,与收购前的净利润3,118.73万元相比,完成率为657%。

在此基础上,对炎龙科技2019年预测收入保持与2018年的水平基本不变,即从2018年的91,279.31万元,预测到2019年的31,513.72万元,增长234.41万元,增长比例为0.75%。从预测误差上较为合理的。  
2) 2019年的经营情况及预测情况  
在2019年对炎龙科技资产组进行商誉减值测试时,炎龙科技2019年的净利润为9,930.52万元,与收购前的净利润25,154.16万元相比,完成率为39.48%,差异较大。在此基础上,企业原有的主要SLG类游戏产品基本达到预期,尽管研发有生命周期的影响,但大部分处于收入下降过程中,同时新产品由于研发滞后以及研发策略在内研逐步转向外部委托研发的原因,上线量不及预期。  
同时根据研发分成合同,海外游戏的分成比例发生一定的幅度的下降。  
在此基础上,对炎龙科技2020年及以后的预测收入降低60%左右在预测逻辑上是比较合理的。

3) 炎龙科技近年经营情况以及对未来经营的预测变化对比  
经以上分析,在2018年和2019年,炎龙科技的经营模式变化较小,但新游戏的研发模式和实际上线情况变化较大,以及海外游戏的分成比例差异较大,因此企业在企业运营模式模式上的收益计算产生了较大的差异,但是综合考虑所处的时期的历史运营情况,两次估值的预测情况是具有合理性的。  
① 预测误差及合理性  
A 游戏发行的市场环境和发展阶段不同  
2019年,中国游戏市场保持高速增长,网页游戏市场、移动游戏市场、社交游戏市场、单机游戏市场等细分市场收入达到887.62亿元人民币,同比增长3.01%。从2008年上半年至2018年上半年,网络游戏市场年均复合增长率(CAGR)为31.33%。  
2019年,中国游戏行业实际销售收入为2,144.4亿元,同比增长5.3%,占同期全球市场比例约为23.6%。经过多年的高速增长,网络游戏行业已步入成熟稳定的发展周期,收入增速逐渐放缓。2019年中国游戏市场实际销售收入2308.8亿元,同比增长7.7%。  
因此2016年游戏行业处于高速增长时期,2018和2019年处于游戏行业发展较为稳定的阶段。  
② 业务结构变化的影响  
2016年和2018年及以后相比,根据企业的经营范围,企业的收入结构发生较大变化,企业未来不再继续投入授权收入及技术服务收入,而游戏收入方面,国内游戏收入占比逐步降低。  
但由于政策原因及部分海外合作伙伴运营原因,炎龙科技2019年末有新的手机游戏产品在国内外上线,同时分成比例有一定程度的下降,这导致了2019年炎龙科技收入减少较多。  
③ 费用比例增长影响企业收益  
2018年以后,相比前期时广告运营费用实际增加较多,海外推广费用增加较多,本次根据最新的数据核算,未来年度运营费用占比与有一定增加;随着推出游戏用增多,较多游戏在不同国家发行,国外缴纳的税费(主要为境外客户合作的佣金比例)增加较多。  
综上来,行业趋于稳定,炎龙科技的业务结构和成本费用比例有一定程度增长的情况下,2018年的收入预测是具有合理性的。  
2018年末商誉减值测试说明  
参考炎龙科技于2016年6月30日股东权益价值测算过程,公司预计2018年公司的净利润约为人民币19,659.57万元,2018年公司实际实现净利润为人民币18,572.09万元。2018年公司实际实现净利润与预测数差异1,087.48万元,差异率为5.53%,主要是由部分游戏产品研发未达预期,对该部分产品的开发支出全部转入当期损益所致,由于实际经营与预测数差异并非,且且公司的主要游戏收入,毛利,费用率等均保持稳健,公司合并炎龙科技公司形成的商誉在2018年12月31日不存在减值迹象。  
公司于2018年末合并炎龙科技形成的商誉进行减值测试,测算出的2018年12月31日炎龙科技的商誉资产组预计未来现金流量现值的可回收金额为130,712.31万元,测算过程如下表所示。

项目	折现率					
	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	稳定后
一、营业收入	31,513.72	32,818.03	34,467.77	36,102.75	37,719.56	37,719.56
减:营业成本	2,226.26	2,393.91	2,482.66	2,607.01	2,746.20	2,746.20
销售费用	11,201	11,566	11,932	12,300	12,667	12,667
管理费用	3,718.81	3,876.79	4,036.63	4,203.13	4,374.53	4,374.53
管理费用(研发费用)	6,249.89	6,479.38	6,712.63	6,956.30	7,207.28	7,207.28
财务费用						
资产减值损失						
公允价值变动损益						
营业外收入						
加:营业外收入	19,350.00	20,164.71	21,246.28	22,522.08	23,984.84	23,984.84
减:营业外支出	2,399.42	2,501.89	2,547.98	2,639.32	2,735.00	2,735.00
利润总额	16,283.07	17,402.72	18,598.29	19,935.65	20,739.24	20,739.24
加:税金及附加(所得税影响)						
折旧及摊销	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22	2,783.57	2,783.57
摊销	403.12	1,043.59	1,152.96	1,193.93	1,067.50	1,067.50
资产减值	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22	2,783.57	2,783.57
公允价值变动损益	16,536.55	16,646.53	17,444.38	18,397.32	19,672.54	19,739.24
折旧摊销	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%
摊销	6.60%	1.50%	2.29%	2.39%	4.80%	4.80%
公允价值变动损益	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%
摊销	16.5366%	16.5366%	16.7263%	17.1884%	17.2314%	16.9763%

单位:万元  
如下所示,经测试,商誉资产组预计未来现金流量现值的可回收金额大于商誉资产组持续计算的账面净资产价值,因合并炎龙科技形成的商誉在2018年12月31日不存在减值。单位:万元

项目	折现率					
	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	稳定后
一、营业收入	31,513.72	32,818.03	34,467.77	36,102.75	37,719.56	37,719.56
减:营业成本	2,226.26	2,393.91	2,482.66	2,607.01	2,746.20	2,746.20
销售费用	11,201	11,566	11,932	12,300	12,667	12,667
管理费用	3,718.81	3,876.79	4,036.63	4,203.13	4,374.53	4,374.53
管理费用(研发费用)	6,249.89	6,479.38	6,712.63	6,956.30	7,207.28	7,207.28
财务费用						
资产减值损失						
公允价值变动损益						
营业外收入	19,350.00	20,164.71	21,246.28	22,522.08	23,984.84	23,984.84
减:营业外支出	2,399.42	2,501.89	2,547.98	2,639.32	2,735.00	2,735.00
利润总额	16,283.07	17,402.72	18,598.29	19,935.65	20,739.24	20,739.24
加:税金及附加(所得税影响)						
折旧及摊销	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22	2,783.57	2,783.57
摊销	403.12	1,043.59	1,152.96	1,193.93	1,067.50	1,067.50
资产减值	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22	2,783.57	2,783.57
公允价值变动损益	16,536.55	16,646.53	17,444.38	18,397.32	19,672.54	19,739.24
折旧摊销	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%
摊销	6.60%	1.50%	2.29%	2.39%	4.80%	4.80%
公允价值变动损益	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%
摊销	16.5366%	16.5366%	16.7263%	17.1884%	17.2314%	16.9763%

2019年商誉减值测试的过程:  
2019年商誉减值测试的认定:  
未实现现金流量折现计算过程如下:

项目	折现率					
	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	稳定后
一、营业收入	31,513.72	32,818.03	34,467.77	36,102.75	37,719.56	37,719.56
减:营业成本	2,226.26	2,393.91	2,482.66	2,607.01	2,746.20	2,746.20
销售费用	11,201	11,566	11,932	12,300	12,667	12,667
管理费用	3,718.81	3,876.79	4,036.63	4,203.13	4,374.53	4,374.53
管理费用(研发费用)	6,249.89	6,479.38	6,712.63	6,956.30	7,207.28	7,207.28
财务费用						
资产减值损失						
公允价值变动损益						
营业外收入	19,350.00	20,164.71	21,246.28	22,522.08	23,984.84	23,984.84
减:营业外支出	2,399.42	2,501.89	2,547.98	2,639.32	2,735.00	2,735.00
利润总额	16,283.07	17,402.72	18,598.29	19,935.65	20,739.24	20,739.24
加:税金及附加(所得税影响)						
折旧及摊销	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22	2,783.57	2,783.57
摊销	403.12	1,043.59	1,152.96	1,193.93	1,067.50	1,067.50
资产减值	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22	2,783.57	2,783.57
公允价值变动损益	16,536.55	16,646.53	17,444.38	18,397.32	19,672.54	19,739.24
折旧摊销	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%
摊销	6.60%	1.50%	2.29%	2.39%	4.80%	4.80%
公允价值变动损益	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%
摊销	16.5366%	16.5366%	16.7263%	17.1884%	17.2314%	16.9763%

公允价值减去处置费用后的净额:  
截止评估基准日2019年12月31日,经评估师对成都炎龙科技有限公司主营业务经营性资产形成的资产组未来现金流量现值的现值363,520.64万元,公允价值减去处置费用和相类似的资产组的现值63,779.79万元,根据孰高原则,确定资产组的可回收价值为63,779.79万元,可回收价值低于商誉资产组账面价值135,600.93万元。故存在减值。  
评估机构的核查意见:  
经核查,评估机构认为,公司的相关回复信息与其在执行《浙江瀚叶股份有限公司拟合并成都炎龙科技有限公司形成的商誉进行减值测试项目涉及的资产组可回收价值资产评估报告》评估过程中了解的财务信息一致。  
会计师核查意见:  
经核查,我们认为公司的相关回复信息与我们在执行公司2019年度财务报表审计过程中了解的财务信息一致。  
(3) 商誉减值测试中预测炎龙科技2020年营业收入大幅下降,2021年大幅增长的原因及合理性:  
2019年末炎龙科技上线大型APP游戏,2020年炎龙科技上线大型APP游戏为5款,根据预测,可实现收入24,663.98万元。2021年上线游戏较2020年上线大型APP游戏

增加款,且2020年上线大型APP游戏基本均会延续到2021年,故2021年营业收入大幅增长。

项目	折现率			
	2019年	2020年	2021年	稳定后
一、营业收入	31,513.72	32,818.03	34,467.77	36,102.75
减:营业成本	2,226.26	2,393.91	2,482.66	2,607.01
销售费用	11,201	11,566	11,932	12,300
管理费用	3,718.81	3,876.79	4,036.63	4,203.13
管理费用(研发费用)	6,249.89	6,479.38	6,712.63	6,956.30
财务费用				
资产减值损失				
公允价值变动损益				
营业外收入	19,350.00	20,164.71	21,246.28	22,522.08
减:营业外支出	2,399.42	2,501.89	2,547.98	2,639.32
利润总额	16,283.07	17,402.72	18,598.29	19,935.65
加:税金及附加(所得税影响)				
折旧及摊销	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22
摊销	403.12	1,043.59	1,152.96	1,193.93
资产减值	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22
公允价值变动损益	16,536.55	16,646.53	17,444.38	18,397.32
折旧摊销	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%
摊销	6.60%	1.50%	2.29%	2.39%
公允价值变动损益	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%
摊销	16.5366%	16.5366%	16.7263%	17.1884%

新增大型APP收入形式为分成收入,其他游戏收入项为:  
项目 权利人  
三工物业服务有限公司 56300  
武神传 1,200,000  
新英雄 1,511,000  
新英雄 4,311,400  
新英雄 2,350,000  
合计 11,431,670.00

项目	折现率			
	2019年	2020年	2021年	稳定后
一、营业收入	31,513.72	32,818.03	34,467.77	36,102.75
减:营业成本	2,226.26	2,393.91	2,482.66	2,607.01
销售费用	11,201	11,566	11,932	12,300
管理费用	3,718.81	3,876.79	4,036.63	4,203.13
管理费用(研发费用)	6,249.89	6,479.38	6,712.63	6,956.30
财务费用				
资产减值损失				
公允价值变动损益				
营业外收入	19,350.00	20,164.71	21,246.28	22,522.08
减:营业外支出	2,399.42	2,501.89	2,547.98	2,639.32
利润总额	16,283.07	17,402.72	18,598.29	19,935.65
加:税金及附加(所得税影响)				
折旧及摊销	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22
摊销	403.12	1,043.59	1,152.96	1,193.93
资产减值	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22
公允价值变动损益	16,536.55	16,646.53	17,444.38	18,397.32
折旧摊销	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%
摊销	6.60%	1.50%	2.29%	2.39%
公允价值变动损益	69.96%	69.96%	69.96%	69.96%
摊销	16.5366%	16.5366%	16.7263%	17.1884%

2021年炎龙科技上线大型APP游戏为5款,分别是:  
项目 权利人  
三工物业服务有限公司 56300  
武神传 1,200,000  
新英雄 1,511,000  
新英雄 4,311,400  
新英雄 2,350,000  
合计 11,431,670.00

评估机构的核查意见:  
经核查,评估机构认为,公司的相关回复信息与其在执行《浙江瀚叶股份有限公司拟合并成都炎龙科技有限公司形成的商誉进行减值测试项目涉及的资产组可回收价值资产评估报告》评估过程中了解的财务信息一致。会计师核查意见:  
经核查,我们认为公司的相关回复信息与我们在执行公司2019年度财务报表审计过程中了解的财务信息一致。  
(4) 明确说明相关商誉减值计提是否充分、准确,是否符合企业会计准则的相关规定,并计提减值测试过程:  
2019年商誉减值测试中,对于炎龙科技未来上线的游戏的收入分别进行了测算:  
①国内游戏分成收入,由于国内游戏方面,由于竞争加剧,已不再开发运营新的网页及App类的大型游戏,仅预测了布武天下网页游戏未测收入,国内方面并未开发小游戏,在微信小程序方面,炎龙科技在微信、手游等领域投入的积累的研发技术,已实现稳定的3人左右团队1-1.5个月研发单款游戏的能力,并且研发的产品包括前测,后端,同步等情况。在2019年已取得的运营成绩,本次预测基于2019年内已有游戏及未来上线游戏收入进行预测。②海外分成收入,炎龙科技是逐步进入海外市场开拓海外市场的网络游戏企业,具有较丰富的海外市场经验,海外游戏收入是,公司是未来最重要的收入组成,对于该部分收入将根据目前的运营情况进行详细预测。由于游戏具有生命周期特性,2020年至2021年营业收入,对于正在运营的游戏参考历史经营情况结合预计寿命周期进行预测,对于未开发运营的游戏依据企业的经营计划结合已运营游戏及市场同类游戏水平进行预测,目前公司已有多个储备游戏,可以满足未来收入预测需求,对于2020年至2024年收入主要以一年度的预测收入为基础,结合企业未来预计上线游戏收入情况等综合考量。  
在企业成本构成中,对于游戏软件摊销,运营维护成本,运营成本均进行了测算。对于运营维护成本主要是游戏正式上线运营后产生的运营维护支出,包括维护人工的工资,社保,公积金、福利费、房租、物业费、电费、折旧、设备维修费及其他成本。租金及附加包括城市维护建设税、教育费附加、地方教育费附加及印花税等,其中:城建税按应纳增值税额7%缴纳,教育费附加收入增值税额的3%缴纳,地方教育附加按增值税额的2%缴纳,印花税按合同年度收入平均计提缴纳。租金及附加按照一定比例增长进行测算。  
炎龙科技未来租金及附加摊销测算单位:万元

项目	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年
租金摊销	888	1031	1134	1171	1203	1203
折旧摊销	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22	2,783.57	2,783.57
摊销	403.12	1,043.59	1,152.96	1,193.93	1,067.50	1,067.50
资产减值	2,544.17	2,608.00	2,682.14	2,761.22	2,783.57	2,783.57
公允价值变动损益	16,536.55	16,646.53	17,444.38	18,397.32	19,672.54	19,739.24
折旧摊销	13.29%	13.29%	13.29%	13.29%</		