（上接B063版）

公司应得分成收入为零的原因及合理性，公司是否采取核查、追偿等措施，以及截至年报披露日相关事项的进展。

公司回复：

2017年确认净收益及应收账款的依据：

根据《中华人民共和国会计法》、《企业会计准则》、及参考《电影企业会计核算办法》、同行业影视收入确认政策，公司于2015年编制了《电影业务会计核算制度指引－收入》，该指引明确了电影票房分成收入确认原则：在影片完成摄制取得《电影片公映许可证》，于影院上映后，院线公司提供票房总额结算单（如存在跨期，则提供每会计期间的票房结算单），电影投资方对院线提供的结算单进行确认后，按照合同约定的分账比例确认收入；如发行方超过4个月尚未提供盖章版结算单，则按照实际票房和合同中约定的院线分成比例预估票房分账收入。

《刺客信条》电影项目于2016年12月21日开始自北美上影，2017年2月24日中国区域上影，2017年末全球票房数据已经在行业有影响力的IMDb的boxofficemojo网站可见。

由于公司与Monarchy Enterprises S.a.r.l（Regency）公司结算另一部电影项目《荒野猎人》时，对该片部分结算(结算汇率、税费、宣发费用)产生异议，导致对方2017年一直未能提供《刺客信条》海外结算单。

根据公司《电影业务会计核算制度指引－收入》有关电影票房收入确认政策，公司应该在2017年确认刺客信条票房分成收入。在未收到Regency海外结算单的情况下，公司根据海外票房数据、前期海外影视片情况及海外其他影视片宣发费占比，谨慎估计海外票房分成收入、海外非院线部分收入、发行代理费用、宣发支出以及3D制作成本等，计算得出海外票房分成收入为8605.05万元，同期结转《刺客信条》影片全部投入成本，2017年该项目预估亏损1.08亿元。

我们根据已知信息，合理谨慎的预估了影片的票房收入和宣发费等，结转了相应成本，是谨慎、恰当的，也符合公司电影收入会计政策。

2017年《刺客信条》收益预估明细表如下：

表1:收益预估计算表 币种/单位:美元/万元

项目	预估数据	备注
海外票房①	22,000.00	数据来源:boxofficemojo网站
分账比例②	40%	合同约定
收入-片方票房分成③=①*②	8,800.00	
收入-版权（线上+电视）	8,800.00	根据《荒野猎人》及其他海外电影票房与版权收入1:1比例预估(详见表2)
收入小计④	17,600.00	
发行代理费比例⑤	20%	合同约定
预计宣发费比例⑥	40%	根据《荒野猎人》宣发费比例保守预估（荒野猎人40%，其他电影平均29.14%，详见表2）
支出-发行代理费⑦=④*⑤	3,520.00	
支出-宣发费⑧=④*⑥	7,000.00	
支出-3D制作成本⑨	600.00	预计可能发生的成本
预计影片收益⑩=④-⑦-⑧-⑨	6,480.00	
奥飞投资占比?	20%	
奥飞收益?=⑩*?	1,296.00	
折算汇率	6.6397	
折算奥飞收益	8,605.05	币种/单位:人民币/万元

表2:海外电影收入及宣发费比例统计对比表 币种/单位:美元/百万元

项目		全球票房分成收入	版权收入	总收入	分成/版权收入比	宣发费	宣发费占比
荒野猎人		231.30	156.00	387.30	1.48	161.55	41.71%
其他海外电影	功夫熊猫3	227.30	177.90	405.20	1.28	112.00	27.64%
	海洋奇缘	249.40	245.90	495.30	1.01	135.00	27.26%
	欢乐好声音	243.50	247.50	491.00	0.98	134.00	27.29%
	愤怒的小鸟	139.00	157.00	296.00	0.89	100.00	33.78%
	香肠派对	66.04	95.17	161.21	0.69	57.80	35.85%
	平均	185.05	184.69	1,848.71	1.00	538.80	29.14%

注:《荒野猎人》与《刺客信条》均系公司与Regency公司共同投资发行。

2018年，经过长时间的反复沟通，Regency同意如果签订补充协议，则立刻提供《刺客信条》的结算单。公司基于已经谨慎预估收入及预估推广费的信赖，认为即使支付一定的成本也能保证该片的收益，故于2018年11月7日，由顾问协调与Regency签订了三方协议《Settlement、Amendment and Novation Agreement》，由顾问全权代理公司与Regency关于《刺客信条》的结算对账工作。协议约定了之前争议的关于《荒野猎人》院线票房和非院线票房收入结算汇率、税费的标准、以及《刺客信条》还需要奥飞承担的3D制作成本分摊，并且约定签完三方协议即提供刺客信条对账单。

协议签订后，公司期末收到Regency的《刺客信条》结算对账单邮件，对账单显示公司海外票房收益分成金额为0，主要差异系海外宣发费比例91%，远高于公司之前的谨慎预估比例40%，也高于行业内的水平，预估与结算差异对比如下：

币种/单位:美元/万元

项目	奥飞预估数据	Regency结算数据	差异
收入-片方票房分成	8,800.00	9,440.76	-640.76
收入-版权（线上+电视）	8,800.00	5,793.76	3,006.24
收入小计	17,600.00	15,234.52	2,365.48
支出-发行代理费	3,520.00	3,046.90	473.10
支出-宣发费	7,000.00	13,806.59	-6,806.59
支出-3D制作成本	600.00	-	600.00
预计影片收益	6,480.00	-1,618.97	8,098.97
奥飞收益	1,296.00	-	1,296.00

对此公司提出异议，不认可该结算数据，要求对方提供明细材料核实，包括海外版权收入及宣发费明细，已提出对项目进行审计再结付。经多次沟通，顾问代表Regency回复，公司不具备契约权利查看宣发费用各项明细，但可要求对该报表进行审计，并由审计师审查各项支出明细。公司计划联系审计机构对该项目进行专项审计。

公司已对上述结算提出异议，考虑到目前此事项的沟通进展、地域差异等因素制约，计划后期提请审计机构对该项目进行专项审计。经过业务部门、法务部门、财务部门及内审部门综合评估，确定在初步收到对方结算单的情况下，认为该应收账款的回收可能存在较大的不确定性，按照谨慎原则，公司2018年末对应收账款8,605.05万元全额计提坏账准备。

2019年3月公司与Regency沟通对《刺客信条》项目支出情况进行审计，对方不同意配合。基于这个项目有Ubisoft Motion Pictures、Ratpac-Dune Entermainment、DMC Film等国际知名电影制作及投资公司作为主要投资方，2019年至今公司多次通过电子邮件、电话与好莱坞电影行业主流会计师事务所GHJ会计师沟通《刺客信条》审计项目，获悉其他主要投资方也未能对该项目的支出实施审计程序，并且与公司对接结算及审计业务的Regency财务总监已离职，加大了审计事项的不确定性。另一方面，考虑到跨境业务纠纷通过强制法律手段解决需要花费巨额成本及实施的难度，公司咨询相关专家后谨慎判断该款项收回可能性极低，因此全额计提坏账准备。

问题4:（3）请年审会计师核查并发表明确意见。

会计师意见：

1、对于3年以上应收账款

我们执行了以下核查程序：

（1）获取公司应收账款明细表及账龄分析表，对于大额及长账龄应收账款，查询客户信息及收入确认是否真实，是否具有交易实质或是否存在关联关系，核实余额的真实性及可回收性；

（2）复核应收账款账龄分析表的准确性，分析公司应收账款的账龄构成情况；

（3）对于上述长账龄客户，长账龄余额，查询客户工商信息，对方是否存在经营异常事项，是否存在经营风险，款项回收是否存在重大不确定性；

（4）选取样本对期末应收账款执行函证程序及替代测试，确认余额真实准确；

（5）访谈公司管理层，了解大额长账龄应收款项未回款的原因，公司拟采取或已经采取的措施；

（6）跟踪相关诉讼情况，判断款项可回收性；

经核查，我们认为，形成上述款项的交易具有商业实质，除深圳市奥术信息科技有限公司和广东嘉佳卡通影视有限公司系公司关联方外，其他客户均与公司不存在关联关系，公司应收账款坏账准备计提充分、合理。

2、对于Monarchy Enterprises S.a.r.l的应收款项

我们检查了公司影视业务收入确认会计政策，2017年确认净收益及应收账款的依据，认为公司的会计处理符合《企业会计准则》及《电影企业会计核算办法》的规定。对公司预估收入所依据的合同条款、数据来源、计算方法进行了复核和重新计算，认为公司刺客信条收入确认依据谨慎充分，是在已知信息下符合收入确认的恰当确认。

我们检查了①2018年公司与Regency签订的补充协议；②Regency发出的对账单；③公司与顾问及Regency的沟通邮件；④征询了公司业务部门、法务部门、财务部门及内审部门意见：根据合同约定、对方提供的对账单，及往来沟通情况，一致认为该应收账款的回收存在较大的不确定性；⑤检查2019年1月29日公司董事会通过的《关于计提2018年度资产减值准备的议案》；⑥公司2019年及2021年与拟委托进场审计的会计师的沟通记录。

经核查，我们认为该应收账款的回收存在较大的不确定性，公司已采取核查、追偿等措施，对方不予配合，预计该款项很有可能无法收回，公司对该应收款全额计提减值是谨慎和合理的。

问题5:根据年报，报告期末你公司预付账款余额为0.95亿元，较期初增长22%。请你公司说明预付账目的项目构成，前五名的具体名称、交易背景、账龄、是否同你公司存在关联关系，并结合你公司采购模式、预付政策、报告期内业务开展情况说明预付账款增长同营业收入增长存在差异的原因及合理性。请年审会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

一、预付款的项目构成如下表：

币种/单位:人民币万元

项目	金额
预付影视片制作款	3,041.59
预付第三方版权金	1,202.63
预付原料及商品采购款	880.73
预付广告推广费	844.33
预付广告代理费	802.84
预付模具采购款	763.54
预付设备采购款	465.17
预付保险费	375.59
预付非公项目中介款	303.00
预付租金	294.52
预付培训咨询费	164.32
预付其他支出	389.11
总计	9,527.37

二、前五名预付账款情况如下表：

币种/单位:人民币万元

客户/供应商名称	期末余额	交易背景	账龄	是否关联方
METHOD ANIMATION	836.79	全新影视项目制作费	1年以内	否
苏州奥拉动漫科技有限公司	542.83	动画片制作款,目前尚在制作中	1年以内	否
Herschend Entertainment Studios LLC	536.05	公司通过支付保底授权金的形式，取得恰恰恰特快车的IP使用权,用于玩具生产及销售,授权期为2020年5月22日至2024年9月30日	1年以内	否
北京刚角映画文化传媒股份有限公司	500.00	端脑真人电影项目投资	1年以内	否
湖南金鹰卡通传媒有限公司	372.07	21年金鹰卡通频道广告代理	1年以内	否

三、预付款增长情况

2020年预付账款余额为9,527.37万元，较上年同比增加1,215.18万元，其中预付影视片制作款增加1,759.25万元。主要系公司为加速扩充IP资源储备，构建强有力的精品IP矩阵，为新IP开发所支付的制作款项，与当期营业收入不存在明确的期间配比关系。

会计师意见：

我们执行了以下核查程序：

（1）获取公司预付款项明细表及账龄分析表，对于大额及长账龄预付款项，查询供应商信息及交易背景，是否具有交易实质或是否存在关联关系，核实余额的真实性；

（2）了解公司的采购模式，获取主要合同或订单，了解相关预付要求和结转条件；

（3）获取影视片制作项目进度表，确认项目结转进度及账务处理合理；

（4）通过存货盘点及检查期后入库单，确认期末预付材料款或预付商品款真实存在；

（5）分析预付账款变动同营业规模变动的差异及合理性。

经核查，我们认为，公司预付款项主要为影视片制作、模具款及版权金，本期新增预付款项主要系公司为加速扩充IP资源储备，构建强有力的精品IP矩阵，为新IP开发所支付的制作款项，与当期营业收入不存在明确的期间配比关系。

问题6:根据年报，报告期末你公司其他应收款账面余额为0.95亿元，其中3年以上账龄的余额为0.56亿元，占比59%；其中按欠款方归集的期末余额前五名中四名为待退回制作费及分成款，账龄均在3年以上。请你公司详细列示3年以上其他应收款的具体情况，包括欠款方、金额、欠款期限、交易内容、是否具备商业实质、是否为你公司关联方等，并说明长期未收回的原因及合理性；涉及待退回制作费及分成款的，请补充说明制作费及分成款退回的基本情况，包括但不限于涉及的影视媒体项目、制作费退回的原因、相关项目是否终止拍摄、你公司减值准备的计提是否充分以及你公司针对长期应收款项采取的催收措施等。请年审会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

3年以上其他应收款具体情况如下表列示：

币种/单位:人民币万元

欠款方	3年以上余额	欠款期限	交易内容	是否具备商业实质	是否关联方	长期未收回的原因及合理性以及涉退回制作费及分成款的基本情况
上海乐豆企业管理有限公司	2,206.75	4-5年	《一战封神2》手游委托制作费	是	否	该款项是2016年11月与对方公司签订项目委托制作协议形成,后续项目因开发进度缓慢将产品交付时间延后至2018年,但2018年游戏暂停审批对对方公司经营及资金均造成严重影响,导致无法完成产品的开发工作,故2018年11月双方签订终止协议,约定对方需退回前期所收取的制作费。在后续2年期间公司通过发函催收及第三方提供还款连带担保责任等方式共收回退款约293万元,并在2021年初再收回105万元。考虑到2019年游戏版号恢复正常审批,随着游戏行业逐步复苏对方后续会具备一定的偿付能力,基于此截至本期末已计提减值准备1,765.40万元,参照最近几年还款情况,已足额计提相关减值准备。
国龙投资(北京)有限公司	1,047.28	5年以上	待退回制作费	是	否	此为电影项目大极鼠委托制作费,电影项目已终止,已签订和解协议,国龙以北京一套房产作为还款抵押,已向法院申请强制执行,该房产待法院确权后可拍卖还款。根据相同地段房产估计的八折预计可回收金额,计提减值准备365.24万元。
上海洪云信息科技有限公司	772.91	4-5年	《战国霸业》手游预付分成款	是	否	该款项是2016年10月与对方公司签订产品联合运营合同形成,后续在游戏软件著作权转归公司所有前提下双方签订补充协议将产品版本交付时间延后至2018年10月,但2018年游戏暂停审批对对方公司经营及资金均造成严重影响,导致最终仍无法完成产品的版本交付工作,故2018年11月双方签订终止协议,约定对方需退回前期所收取的预付分成款。在后续2年期间公司通过发函催收的方式共收回退款约427万元。考虑到2019年游戏版号恢复正常审批,随着游戏行业逐步复苏对方后续会具备一定的偿付能力,基于此在本期末已计提减值准备618.33万元。参照最近几年还款情况,已足额计提相关减值准备。
东阳华海时代影业传媒有限公司	388.36	3-4年	剧业项目预付分成款	是	否	法院已调解,2021年款项已全部收回。
幸星数字娱乐科技(北京)有限公司	300	5年以上	幸运星制作费用预付款	是	否	幸星数字娱乐科技（北京）有限公司其他应收款上期由预付款转其他应收,为2015年向对方支付的《幸运星》26集动画制作款。但对方并未在上述期限内交付动画片。双方就此问题持续沟通,于2018年1月,签署了补充协议,约定对方将其另外的剧本《月顶鹤》及《鲤鱼跳龙门》及其所涉及的全部因素在全球范围内的知识产权及一切权益永久转让给公司,待签署剧本转让且完成著作权登记后,双方债务抵消。截止2020年12月31日,幸星娱乐未完成补充协议约定的权利转让,同时企业预计该款项全额收回可能性较小,出于谨慎性考虑,将该笔应收回退回款项全额计提坏账。
北京世纪星尊动画设计有限公司	200	3-4年	股权转让款	是	否	诉讼后对方败诉,但对方未有足够可强制执行的财产来偿还债务,已全额计提减值准备。
侨鑫集团有限公司	232.37	4-5年	租赁保证金	是	否	正常租赁期内
HSBC(Hong Kong and Shanghai Banking Corporation)	80.25	3-4年	银行保证金	是	否	
广州侨鑫物业有限公司	73.81	4-5年	物业保证金	是	否	
Fairbairn Catley Low & Kong	32.76	4-5年	租赁保证金	是	否	
ALLIANZ PIERRE	15.12	3-4年	租赁保证金	是	否	
广州黄花岗高新技术创业服务中心	10.92	3-4年	租赁保证金	是	否	
LEASE PLAN	8.03	3-4年	汽车租赁保证金	是	否	
周世刚	6.9	3-4年	租赁保证金	是	否	
Horse Barn Partners, LLC	3.71	3-4年	租赁保证金	是	否	
Orega (Management) Ltd	3.33	4-5年	租赁保证金	是	否	
Regus Business Centre Amsterdam Atrium	3.23	3-4年	租赁保证金	是	否	
Kinetic Residential Ltd	1.53	3-4年	外派人员租房押金	是	否	
Orega (Management) Ltd	1.33	3-4年	租赁保证金	是	否	
SCI CONCEPT	1	3-4年	租赁保证金	是	否	
成都华韵江南房地产开发有限公司	60	3-4年	场地押金	是	否	合作中场地押金
广州市高德花花置业有限公司	22.13	3-4年	场地押金	是	否	
广东奥亦乐园科技有限公司	5	3-4年	场地押金	是	是	
东莞市益田奥城房地产投资有限公司凤岗假日天地分公司	2.81	3-4年	场地押金	是	否	
玩具反斗城(中国)商贸有限公司	1	3-4年	场地押金	是	否	
员工借款	38.07	3-4年	个人借支	是	否	截至回函日已结清
支付宝(中国)网络技术有限公司(保证金)	47	4-5年	店铺押金	是	否	正常运营合作中的保证金
北京京东世纪贸易有限公司(POP店保证金)	11	4-5年	店铺押金	是	否	
网易无尾熊(杭州)科技有限公司	5.01	3-4年	店铺押金	是	否	
北京京东世纪贸易有限公司	5	5年以上	京东平台合作保证金	是	否	
阿里巴巴(中国)网络技术有限公司	5	4-5年	店铺押金	是	否	
上海百胜软件股份有限公司广州分公司	2.8	4-5年	E3系统押金	是	否	
美囤妈妈(上海)电子商务有限公司	2	4-5年	店铺押金	是	否	
江苏苏宁易购电子商务有限公司	1	4-5年	苏宁POP奥迪双钻店铺、喜羊羊店入驻保证金	是	否	
北京当当科文电子商务有限公司	1	4-5年	店铺押金	是	否	
亚马逊卓越有限公司	1	5年以上	店铺押金	是	否	
广州盈丰力恒科技有限公司	0.6	3-4年	打印机押金	是	否	
上海盛付通电子商务有限公司	0.5	5年以上	渠道押金	是	否	
浙江爱婴室物流有限公司	0.5	3-4年	爱婴室保证金	是	否	
苏宁易购集团股份有限公司苏宁采购中心	0.3	5年以上	苏宁平台合作保证金	是	否	
广州市百宝仓仓储服务有限公司天河第二分公司	0.19	4-5年	百宝仓自助式仓储押金	是	否	
广州市乐天游乐设备有限公司	3.3	3-4年	模具保证金	是	否	保证金
广州市小土豆动漫科技有限公司	3	3-4年		是	否	
广州市鑫玩星动漫科技有限公司	2.5	3-4年		是	否	
广州荣烁游乐设备有限公司	1.05	3-4年		是	否	
中华电力有限公司	0.76	4-5年	供电押金	是	否	日常营运押金
中国邮政速递物流股份有限公司广州市分公司	0.1	5年以上	保证金	是	否	
广州市维俊贸易有限公司	0.1	3-4年	桶装水押金	是	否	
桶装水零售商	0.05	5年以上		是	否	
广州市天河区天河宏峰桶装水经营部	0.04	3-4年		是	否	
合计	5,612.40					

综上表所述，对于长期未能收回的逾期其他应收款，公司采取积极主动的催款、与对方签订还款协议、第三方提供担保、冻结房产强制执行等措施，确保公司应收款的回收。结合回款、目前经营情况及冻结财产情况等，公司认为对于逾期应收款的坏账准备计提是充分、合理的。会计师意见：

我们执行了以下核查程序：

（1）获取公司其他应收款明细表及账龄分析表，对于大额及长账龄应收款，查询客户信息及收入确认是否真实，是否具有交易实质或是否存在关联关系，核实余额的真实性及可回收性；

（2）复核其他应收款账龄分析表的准确性，分析公司其他应收款的账龄构成情况；

（3）对于上述长账龄客户，长账龄余额，查询客户工商信息，对方是否存在经营异常事项，是否存在经营风险，款项回收是否存在重大不确定性；

（4）选取样本对期末其他应收款执行函证程序及替代测试，确认余额真实准确；

（5）访谈公司管理层，了解大额长账龄其他应收款未回款的原因，公司拟采取或已经采取的措施；

（6）跟踪相关诉讼情况，判断款项可回收性；

经核查，我们认为，形成上述款项的交易具有商业实质，欠款公司均与公司不存在关联关系，公司对于长期未收回款项，均采取了相应的催收措施，根据回款、目前经营情况及冻结财产情况等，计提其他应收款坏账准备，公司其他应收款坏账准备计提充分、合理。

问题7:根据年报，报告期末你公司商誉账面价值为18.61亿元，占净资产的58%，报告期内你公司新增计提商誉减值准备1.43亿元。请你公司结合报告期内行业情况、各标的经营情况说明商誉减值计提是否充分、适当。请年审会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

一、商誉减值基本情况

2020年末，公司商誉减值基本情况如下：

币种/单位:人民币万元

资产组或资产组组合	商誉账面价值	整体商誉价值	包含整体商誉的资产组或资产组组合的账面价值	包含整体商誉的资产组或资产组组合的可回收金额	减值金额
喜羊羊资产组	48,902.91	48,902.91	49,131.01	53,493.21	-
爱乐游游戏研发及运营资产组	14,314.97	14,314.97	19,590.85	4,787.30	14,314.97
有妖气资产组	44,840.73	44,840.73	48,669.68	50,145.61	-
婴童用品产业化资产组	64,950.13	64,950.13	72,828.22	85,071.71	-
FunnyFlux资产组	22,623.10	37,692.60	38,975.23	40,811.17	-
贝肯熊资产组	2,204.15	2,204.15	5,508.49	5,804.12	-
震雷文化资产组	546.97	546.97	555.47	835.53	-
卓游游戏研发及运营资产组	2,075.71	4,070.02	4,121.69	6,364.52	-
合计	200,458.67	217,522.48	239,380.64	247,313.17	14,314.97

二、减值测试的方法与过程

（一）商誉减值测试方法

按照《企业会计准则第 8 号—资产减值》的相关要求，公司每年末对包含商誉的相关资产组或资产组组合进行减值的方法如下：

公司对各资产组或资产组组合至少在每年年度终了时进减值测试。公司将资产组账面价值与其可收回金额进行比较，确定资产组（包括商誉）是否发生了减值。上述资产组如发生减值，应首先确认商誉的减值损失，若减值金额小于商誉的账面价值，则该减值金额为商誉的减值损失；若减值金额大于商誉的账面价值，则商誉应全部确认减值损失，再根据资产组或资产组组合中除商誉以外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例分摊其他各项资产的减值损失。

（二）资产组可收回金额的确定方法

可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者确定。公允价值是指市场参与者在计量日发生的有序交易中，出售一项资产所能收到或者转移一项负债所需支付的价格；处置费用包括与资产处置有关的法律费用、相关税费、搬运费以及为使资产达到可销售状态所发生的直接费用等。资产预计未来现金流量的现值是指按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对其进行折现后的金额确定的价值。对未来现金净流量预测时，以资产的当前状况为基础，以税前口径为预测依据，并充分关注选取的关键参数（包括但不限于收入、成本、费用、预测期增长率、稳定期增长率）是否有可靠的数据来源，是否与历史数据、运营计划、商业机会、行业数据、行业研究报告、宏观经济运行状况相符；与此相关的重大假设是否与可获取的内部、外部信息相符，在不符时是否有合理理由支持。

对折现率预测时，与相应的宏观、行业、地域、特定市场、特定市场主体的风险因素相匹配，与未来现金净流量均一致采用税前口径。在确定未来现金净流量的预测期时，建立在经管理层批准的最近财务预算或预测数据基础上涵盖5年。在确定相关资产组的未来现金净流量的预测期时，还考虑相关资产组所包含的主要固定资产、无形资产的剩余可使用年限，不存在显著差异。

本次商誉减值测试中，各资产组可收回金额根据资产组预计未来现金流量的现值确定，其中，喜羊羊资产组、爱乐游游戏研发及运营资产组、有妖气资产组均由第三方评估机构出具相关评估报告。

（三）商誉减值测试中的关键参数

公司采用收益法对资产组未来净经营现金流量作出预测，公司结合并购以来对并购项目资产组相关业务的整合情况，按照当下宏观经济的景气程度和相关资产组所处行业的发展趋势，根据历史经验及对市场和资产组发展的预测确定相关关键参数，对并购项目资产组预测期（通常为5年）的经营现金流量作出预计。主要如下：

资产组名称	预测期增长率					稳定期增长率	利润率	折现率
	2021年	2022年	2023年	2024年	2025年			
喜羊羊资产组	20.03%	7.98%	84.28%	82.93%	-34.16%	0.00%	48.31%	12.17%
爱乐游游戏研发及运营资产组	38.86%	22.62%	7.98%	9.76%	8.13%	0.00%	11.76%	11.12%
有妖气资产组	102.65%	36.94%	84.79%	8.46%	26.17%	0.00%	43.40%	12.36%
婴童用品产业化资产组	5.00%	8.00%	10.00%	8.00%	5.00%	0.00%	10.74%	12.49%
FunnyFlux动画制作资产组	40.39%	15.25%	15.40%	15.56%	15.72%	0.00%	14.16%	7.31%
贝肯熊资产组	-26.34%	42.32%	3.99%	8.41%	0.00%	0.00%	30.02%	12.74%
震雷动画制作资产组	95.38%	4.00%	4.00%	4.00%	4.00%	0.00%	6.71%	12.74%
卓游游戏研发及运营资产组	-3.97%	123.36%	12.44%	0.43%	12.00%	0.00%	6.19%	13.48%

1、经营情况及营业收入预测

（1）喜羊羊资产组

2020年，喜羊羊与灰太狼系列新动画《羊村守护者—奇趣外星客》、新片《羊村守护者3》、全新3D系列《羊羊趣冒险》等均取得良好收视效果。凭借着优质作品的输出和与粉丝的良好互动，喜羊羊与灰太狼在全社交媒体的粉丝数量目前已突破千万。2021 年是喜羊羊品牌的16周年，奥飞授权部、主题商业、主题娱乐、国内玩具等下游变现板块，将推出更有针对性的爆款产品。年初的出圈作品《喜羊羊之筐出胜利》打造了线下爆品，该动画片播出以来，收视率在同类项目中名列前茅，被称为“中国最好的篮球动漫”。喜羊羊系列电影，目前已有两部电影在开发中，其中一部预计2022年上映，另外一部与国内顶尖团队合作打造全新系列电影，预计2024年上映。喜羊羊品牌知名度将依托高质量内容和首批观众成长的契机，巩固国内原创IP领头羊地位，授权收入和衍生品收入将迎来新的增长。

本次根据历史情况、市场状况及企业经营规划预测未来经营期的营业收入。

（2）爱乐游游戏研发及运营资产组

爱乐游的主营业务收入主要来源于游戏研发及游戏发行的平台分成收入、授权收入等。

爱乐游资产组2020年收入与利润均出现了较大的下滑，未完成2019年度的业绩预测。业绩大幅下滑主要受以下三方面因素影响：①历时4年研发的自研手游《风暴岛》项目于在2020年11月末正式上线，上线后虽然在游戏玩法的独特性、题材新颖性方面得到了游戏玩家的普遍好评，但因游戏商业化设计的缺陷无法很好驱动玩家的付费意愿，导致项目的整体营收偏低；②自研小游戏《百变战鹰》于2020年四季度正式上线运营，但上线初期的数据未达到发行方可进行大规模广告投放的要求，故该产品仍需继续测试调优，2020年未能按预期成为本公司新的收入增长点。③小游戏发行业务在2019年获得突破性的发展，但2020年海内外地区营收均出现不同程度的下滑，其中海外地区主要受疫情蔓延广告主投放减少所至。

综上，项目上线后未达预期导致2020年出现较大亏损。未来几年内，收入来源主要靠运营小游戏。故收入及利润预测较之前年度相比有较大幅度下降。

本次根据历史情况、市场状况及企业经营规划预测未来经营期的营业收入。

（3）有妖气资产组

有妖气的主营业务收入包括两大类别：平台运营收入和版权运营收入。

该资产组拥有中国领先的原创动漫网络平台，以汇聚原创动漫内容及创意的UGC创新模式，打造国内知名原创动漫平台，开展以动漫版权为核心的网络漫画发表、网络动画制作、动漫版权运营等业务。有妖气作为经典在线漫画阅读内容平台，将坚定围绕以漫画IP为核心的经营策略，沿着巩固平台业务、加速影视化及拓展、深挖商务授权主线进行经营战略布局，并且随着平台业务、漫画改编内容、商务授权等业务稳步发展，预期收入将会迎来新的增长。“镇魂街”、“十万个冷笑话”、“尚善”、“雏蜂”K12以上IP的多部动画电影项目正在筹备制作当中；《雏蜂soe》已于2020年11月在优酷上映；《镇魂街第二季》2021年5月上映；2021年3月18日，通过快手发行的《镇魂街-武神驱》正式上线运营，上线首日即获得新增用户破百万，成功登上iOS免费榜榜首的成绩。预计在年内，还将有几部前期授权游戏上线。公司坚持IP战略，通过影视化、游戏化这一IP放大器，实现IP商业价值最大化，并形成长尾价值效应。

综上，有妖气将坚定围绕以IP为核心的经营策略，沿着巩固平台业务、加速影视化及拓展、深挖商务授权主线进行经营战略布局，并且随着平台业务、网络剧、商务授权等业务稳步发展，预期收入将会迎来新的增长。

本次根据历史情况、市场状况及企业经营规划预测未来经营期的营业收入。

（4）婴童用品产业化资产组

婴童业务将打造“大母婴”发展概念，以Baby Trend为主体，大力拓展扩充婴童用品以及婴童玩具的品类，聚焦“纵向精细化、横向拓展化”两大方向，在聚焦原有细分产品做深做精的同时，依托单一品类领域建立的品牌优势逐步向其它婴童品类拓展。

Baby Trend Inc.通过开发亚马逊线上等新渠道，即使在疫情期间，依然实现了销售增长。经过前期的研发投入，公司共有十多个新产品在2020年及2021年推出，包括全新的Tango系列，新产品Wagon，对Amazon的定制睡床，以及新品类婴儿木头床和睡篮等，且已被各大零售商选中。往后三年，公司将持续加大新品类的开发及国内、国际线的销售拓展，丰富及优化公司产品品类，打造多元化产品结构。此前公司生产的产品主要销往北美地区，在国内市场需求不断增长的背景下，公司未来会将整个国际市场作为重要战略市场之一，大力发展国际销售业务。

本次根据历史情况、市场状况及企业经营规划预测未来经营期的营业收入。

（5）Funny Flux动画制作资产组

Funny Flux的主营业务收入主要包括原创制作及发行收入、电影收入、授权收入、玩具销售收入等。

该资产组专注于运营动漫形象全球化相关服务，拥有为韩国与全球市场制作和发行电视动漫节目的专长和资源。依托超级飞侠和萌鸡小队不断扩大的市场影响力，中国及全球市场的播片及授权业务稳步增长并开拓衍生品销售渠道。Funny Flux近两年实现年均1200万元的净利润，公司发展势态良好，预计会保持稳定增长。

公司新项目正在孵化中，以5岁至8岁的初级小学生为目标人群，更多在探险等领域进行发掘，在授权、游戏、玩具、电影等多个方面进行项目开发，着力打造有独创性的少儿IP。

本次根据历史情况、市场状况及企业经营规划预测未来经营期的营业收入。

（6）贝肯熊资产组

贝肯熊的主营业务收入主要为发行收入、电影票房收入、衍生品销售收入、商品化授权收入等。

贝肯熊IP形象，通过3D动画形式面向全年龄受众，内容针对合家欢市场，定位打造成为国内动漫界第一萌星。《贝肯熊》系列动画片及其大电影深受儿童和家庭观众的喜爱，目前已通过新媒体平台播出5季动画片，全新启动的第五季动画片已于2020年10月在各大新媒体平台、IPTV、OTT、数字电视、移动基地如咪咕等平台上线，开播以来收视优秀。贝肯熊系列动画片全网点播量已突破255亿，长期占据各大媒体平台推荐位置。公司最新制作的3D动画电影《贝肯熊2：金牌特工》，主创团队由中外知名导演、编剧领衔，画质优良，剧情精彩，具有教育意义，受疫情影响延期上映，预计将在2021年7月底在国内上映，并陆续安排海外发行。贝肯未来将继续着力于优质内容输出、全球化运营策略和国际化品牌管理标准，开拓线上生态和深挖线下业态，并且随着授权、新媒体、大电影三种业务稳步发展，预期收入将会迎来新的增长。

本次根据历史情况、市场状况及企业经营规划预测未来经营期的营业收入。

（7）震雷文化资产组

震雷文化的主营业务收入主要为受托制作动画收入。

公司凭借优质的动画制作能力，在过往的动画制作中，积累了丰富的客户资源，获得了良好的口碑，与网易、腾讯、阅文、米哈游等动画相关产业链公司建立了友好的长期合作关系，公司收入订单充足、稳定，持续。业务呈逐年上升趋势。

本次根据历史情况、市场状况及企业经营规划预测未来经营期的营业收入。

（8）卓游游戏研发及运营资产组

卓游游戏主营业务收入主要包括手机游戏运营收入和信息服务费收入。

手机游戏运营收入通过自主/合作研发或代理的方式获得游戏产品的运营权，利用自有或第三方渠道发布并运营。《水浒Q传》手游通过精细化运营上线4年仍能保持稳定的收入贡献，该产品2020年第一季度流水创游戏上线后次新高，项目上线4年累计实现收入近2亿元，2020年收入与上年基本持平，从生命周期曲线看未有快速进入衰退期迹象，仍能持续为公司带来收入。《水浒Q传2》已立项及进入开发阶段，预计在2022年初能正式上线，该产品力求在内容、玩法上与《水浒Q传》相比能有