（上接B103版）

目前，《花千骨》游戏中的主要道具及其单价情况如下：

序号	道具名称	游戏内单价
1	商城商品	运营活动投放各类道具，价格不固定
2	传说宝藏抽奖	274、2680勾玉
3	宠物宝藏抽奖	274、2680勾玉
4	转盘抽奖	200、1800勾玉
5	补签	99、198、297、396、495、594、693、792、891勾玉
6	黑市商品刷新	20勾玉
7	建设工会大厅	18、180勾玉
8	商城福利	VIP礼包，根据礼包内容会进行调整，不固定
9	关卡重置	20、50、100、200、400勾玉
10	黑市重铸	18、29、37、46、59、65、73、89、100、150、250、350、400、450、500勾玉
11	装备觉醒	15、25、40、55、70、85、100、115、130、145、160、175、200勾玉
12	购买投资计划	1050勾玉
13	宠物技能领悟	15、25、40、55、70、85、100、115、130、145、160、175、200勾玉
14	异钙珍宝阁刷新	50勾玉
15	月卡、季卡、年卡、福利卡消耗	300、600、680、1980勾玉
16	周礼包	运营活动投放各类道具，价格不固定
17	创建公会	445勾玉
18	改名	100勾玉
19	家园交互使用道具	10、20勾玉
20	红包押金	每4个玩家放入红包勾玉总数的25%
21	世界BOSS鼓舞	100勾玉
22	世界BOSS清除CD	50勾玉
23	黑市兑换	100、300勾玉
24	开启和平模式	12勾玉
25	异钙珍宝阁开启	998勾玉
26	装备觉醒之奇存栏解锁	100、150、200、250、300、350、400、450勾玉
27	活动本消耗	根据运营活动不同，价格不固定
28	重命名公会	100勾玉

（2）《花千骨》的主要玩家对游戏内道具的购买情况

截止2016年4月30日，《花千骨》的主要玩家在游戏中购买最多道具前十名（按游戏内主要玩家购买道具所消耗的充值获得的虚拟币总量排名）如下：

排名	道具名称	消耗的充值获得的虚拟币	占主要玩家总消耗的比例	购买次数
1	装备觉醒（洗炼）	96102559	39.39%	123766
2	装备觉醒（洗炼）之奇存栏解锁	64426331	26.41%	40732
3	开启和平模式	31689773	12.99%	22811
4	创建公会	20704909	8.49%	12833
5	建设公会大厅	8761166	3.59%	2182
6	重命名公会	6860032	2.81%	100812
7	关卡重置	6148878	2.52%	3035
8	补签	2057274	0.84%	14706
9	传说宝藏抽奖	1460190	0.60%	38454
10	宠物宝藏抽奖	1221449	0.50%	12334

2、《热血精灵王》

（1）《热血精灵王》的道具及价格信息

目前，《热血精灵王》游戏中的主要道具及其单价情况如下：

序号	道具名称	游戏内单价
1	兑换活动消耗	兑换活动包含多种商品，价格不定
2	商店召唤精灵消耗	原价280钻
3	商店祈祷装备消耗	原价280钻
4	商店购买消耗	包含多种商品，价格不定
5	汉帝宝库探索消耗	180钻/次，并有不定折扣
6	招财消耗	初始1钻/次，并随单日次数增加而单价增加
7	放鞭炮消耗	200钻/次
8	限时兑换活动消耗	包含多种商品，价格不定
9	商店祈祷训练师装备消耗	600钻/次
10	购买体力次数消耗	初始50钻/次，并随购买次数增加而增加
11	魔镜转化消耗	因星级而变，分别为500钻/次，1000钻/次，2000钻/次
12	钻石分解装备消耗	30钻/次
13	符文碎片争夺战购买攻击次数消耗	20钻/次
14	异星购买次数	1000钻/次
15	萌新神秘商店消耗	10钻/次
16	装备再次分解消耗	10钻/次
17	联盟建设消耗	2000钻/次
18	家园播种	以前是12钻/次，现在已经更改为多种价格
19	训练师精通清除消耗	1000钻/次
20	购买月卡消耗	300钻/次
21	卡洛斯的飞机升级	分别为1000、5000、10000、25000、50000
22	购买卡洛斯的消耗	分别为100、200、400
23	家园机器解锁	分别为200、400、800、1200、2000
24	风王复活消耗	10钻/次
25	超梦复活消耗	10钻/次
26	天赋清除冷却时间	因天赋的冷却时间而不定
27	vip商店消耗	包含多种商品，价格不定
28	巨龙遗迹开启宝箱	因巨龙遗迹等级，宝箱不同而不同
29	风王buff消耗	分为免费、98、980
30	超梦加BUFF消耗	分为免费、98、980
31	巨龙遗迹购买次数	分别为100、200、400
32	3v3刷新	2钻/次
33	异星重置	1000钻/次
34	购买成长基金	1000钻/次
35	精灵退化	1钻/次
36	创建联盟消耗	1000钻/次
37	购买副本战斗次数	30钻/次
38	关卡重置次数消耗	初始价格为1钻/次，会随次数而增加
39	卡拉狄加购买次数	分别为100、200、400
40	卡洛斯复活消耗	10钻/次
41	双子购买次数消耗	分别为100、200、400
42	卡拉狄加复活	10钻/次
43	道具降品消耗	1钻/次
44	赏金副本购买次数消耗	10钻/次，会随次数而增加

（2）《热血精灵王》的主要玩家对游戏内道具的购买情况

截止2016年4月30日，《热血精灵王》的主要玩家在游戏中购买最多道具前十名（按游戏内主要玩家购买道具所消耗的充值获得的虚拟币总量排名）如下：

排名	道具名称	消耗的充值获得的虚拟币	占主要玩家总消耗的比例	购买次数
1	兑换活动消耗	83076278	29.41%	49574
2	商店祈祷装备消耗	55518901	19.66%	198574
3	商店召唤精灵消耗	46765476	16.56%	88846
4	放鞭炮消耗	25802195	9.14%	63792
5	商店购买消耗	14430651	5.11%	17440
6	汉帝宝库探索消耗	12174777	4.31%	37244
7	招财消耗	12000625	4.25%	38908
8	购买体力次数消耗	6384586	2.26%	13333
9	商店祈祷训练师装备消耗	5127896	1.82%	5475
10	钻石分解装备消耗	4500969	1.59%	2351

3、《三国威力加强版》

（1）《三国威力加强版》的道具及价格信息

目前，《三国威力加强版》游戏中的主要道具及其单价情况如下：

序号	道具名称	游戏内单价	备注
1	商店点将消耗	400元宝	
2	兑换活动消耗	16-2016元宝	根据运营活动价格实时变化
3	商店购买消耗	10-30000元宝	不同道具价格不同
4	放鞭炮消耗	80元宝	
5	汉帝宝库探索消耗	80元宝	
6	购买月卡消耗	150元宝	
7	神兵天将消耗	300元宝	
8	刷新副将格子消耗	100-400元宝	根据玩家刷新需求价格不同
9	购买体力次数消耗	50元宝	
10	月卡购买礼包消耗	20元宝	
11	刷新奇遇商店消耗	10元宝	
12	招财消耗	10元宝	
13	神将录挑战消耗	300元宝	
14	招财消耗	10元宝	
15	祈天消耗	80元宝	
16	vip批量刷新副将	500-2000元宝	根据玩家刷新需求价格不同
17	开服七日消费活动消耗	150-14000元宝	不同道具价格不同
18	神兵天将一键全开消耗	1800元宝	
19	军备库消耗	400-10000元宝	不同道具价格不同
20	战南蛮复活消耗	10元宝	
21	占卜消耗	150元宝	
22	联盟建设消耗	20元宝	
23	虎牢关复活消耗	10元宝	
24	挖矿消耗	20元宝	
25	联盟商店购买消耗	20元宝	
26	v3刷新队伍消耗	20元宝	
27	战南蛮buff消耗	98元宝	
28	虎牢关加BUFF消耗	98元宝	
29	皇权赐买BUFF消耗	10元宝	
30	斩将台买次数消耗	10元宝	
31	长坂坡buff消耗	100元宝	
32	铜雀台发率	100元宝	
33	离线回购	50元宝	
34	龙脉探宝消耗	40元宝	
35	斩将台重置	1000元宝	
36	宝石合成消耗	1000元宝	
37	签到补签消耗	500元宝	
38	创建联盟消耗	1000元宝	
39	联盟船只升级消耗	500元宝	
40	三国鼎立复活消耗	500元宝	
41	三国鼎立传送消耗	500元宝	
42	斩将台消耗	10-5000元宝	根据购买次数每次消耗或比增加

（2）《三国威力加强版》的主要玩家对游戏内道具的购买情况截止2016年4月30日，《三国威力加强版》的主要玩家在游戏中购买最多道具前十名（按游戏内主要玩家购买道具所消耗的充值获得的虚拟币总量排名）如下：

排名	道具名称	消耗的充值获得的虚拟币	占主要玩家总消耗的比例	购买次数
1	兑换活动消耗	87369617	32.70%	49574
2	汉帝宝库探索消耗	43652522	16.30%	86574
3	放鞭炮消耗	33440714	12.51%	88846
4	商店购买消耗	32062752	11.99%	63792
5	商店点将消耗	21841205	8.17%	17440
6	刷新副将格子消耗	9325302	3.49%	37244
7	购买体力次数消耗	6993275	2.62%	38908
8	神将录挑战消耗	5671006	2.12%	13333
9	vip批量刷新副将	5618879	2.10%	5475
10	祈天消耗	4354343	1.63%	2351

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章 交易标的之天象互娱”之“三、收入专项核查”之中补充披露。

（五）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

独立财务顾问获取获取三款主要游戏不同运营模式下的充值前100名玩家的账户信息及其充值登录信息，通过分析主要玩家每次的充值IP地址以及充值前后两天内主要玩家的登录IP地址发现：每款游戏的各主要游戏账户的充值地址以及登录地址较为稳定，未发现异常充值及登录情况。同时主要玩家在充值后，均会有较多次的登录，未发现存在玩家充值后长时间不登录的情形。

独立财务顾问通过调查标的公司及子公司在全国办公场所的IP地址下的充值记录发现该部分记录的充值总额在各游戏的充值总流水中的占比极小，独立财务顾问未发现公司存在为了虚增公司业绩和收入的目充值行为。独立财务顾问通过与标的公司游戏研发负责人访谈，了解每款游戏的装备、道具等价格信息，通过后台数据及信息系统获取玩家对于装备、道具的消费情况并统计分析每款游戏玩家在不同装备、道具消费的充值获得虚拟货币数量。

根据上述所执行的程序以及核查过程取得的证据，独立财务顾问认为标的公司主要游戏的道具、装备设置合理、管理良好、权限制度严格规范，未发现为玩家随意充值、增加装备、道具等情况，未发现主要道具及装备的价格设置不合理的情形。

经核查，会计师认为：

基于截止目前的核查工作，根据获取的各游戏在标的公司及子公司拥有的IP地址下有过充值行为的账号的所有充值记录，得到的这些记录的充值总额在各游戏的充值总流水中的占比极小。经访谈标的公司管理层及相关充值账户所有者，上述充值记录是由于公司员工自己作为普通玩家体验游戏或者研发部门测试游戏时产生。

问题二十：请公司按照《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第26号——上市公司重大资产重组（2014年修订）》在预案中补充披露：天象互娱与天象互动模拟合并报表的主要财务指标，如主要资产与负债构成、成本费用构成、现金流情况等。补充披露公司游戏开发和运营业务成本结转的具体方法，存货结转和无形资产摊销的方法，研发费用资本化政策、资产减值计提情况。

回复：

（一）天象互娱与天象互动模拟合并报表的主要财务指标

1、资产负债表主要数据

单位:万元

项目	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产合计	76,067.84	33,449.72	13,004.37
非流动资产合计	5,462.94	4,907.99	1,440.13
资产总计	81,530.78	38,357.71	14,444.51
流动负债合计	12,151.72	16,320.00	3,275.48
非流动负债合计	358.75	105.59	430.91
负债合计	12,510.47	16,425.59	3,706.39
归属于母公司股东权益合计	69,018.96	21,932.12	11,033.65
少数股东权益	1.35	-	-296.53
股东权益合计	69,020.31	21,932.12	10,738.12

2、利润表主要数据

单位:万元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
营业总收入	11,105.71	50,011.63	16,503.74
其中:营业成本	3,052.65	13,885.06	805.31
销售费用	3,043.93	12,429.37	1,331.91
管理费用	1,309.05	6,318.91	3,263.48
财务费用	-85.32	-146.19	8.14
营业利润	4,383.04	18,594.12	10,172.28
利润总额	5,236.87	19,739.89	10,454.48
净利润	5,087.92	19,988.99	10,411.73
归属于母公司所有者的净利润	5,087.92	19,988.99	10,601.81
少数股东损益	-	-	-190.08

3、现金流量表主要数据

单位:万元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
经营活动产生的现金流量净额	569.10	25,879.97	5,250.85
投资活动产生的现金流量净额	-1,265.56	1,369.98	-4,383.27
筹资活动产生的现金流量净额	42,000.00	-9,500.00	-225.00
汇率变动对现金及现金等价物的影响	63.98	177.24	-
现金及现金等价物净增加额	41,367.52	17,927.19	642.58

4、主要财务指标

项目	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
资产负债率（%）	15.34	42.82	25.66
流动比率（倍）	6.26	2.05	3.97
速动比率（倍）	6.04	2.01	3.14
项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
息税折旧摊销前利润（万元）	5,592.27	20,044.59	10,565.77
应收账款周转率（次）	3.81	5.56	3.06
总资产周转率（次）	0.74	0.42	0.77

注：上表中财务指标计算方式为：

（1）资产负债率=总负债/总资产

（2）流动比率=流动资产/流动负债

（3）速动比率=（流动资产 -其他流动资产）/流动负债

（4）息税折旧摊销前利润=利润总额+折旧+摊销+利息支出额

（5）应收账款周转率=营业收入（或年化营业收入）/应收账款平均额

（6）总资产周转率=营业收入（或年化营业收入）/总资产平均额

（二）游戏开发和运营业务成本结转的具体方法，存货结转和无形资产摊销的方法，研发费用资本化政策、资产减值计提情况如下

1、游戏开发和运营业务成本结转的具体方法

标的公司游戏开发模式主要有三种：自主研发、委托研发和合作研发，其中，在自主研发和合作研发模式下，标的公司在游戏研发过程中将发生的研发支出按项目进行归集，在相应的成本支出发生时计入当期损益。在委托研发模式下，标的公司和受托研发商千层塔之间采用游戏运营收入分成的方式支付研发费用，标的公司在确认游戏主营业务收入的同时，将支付给研发商的分成款确认为主营业务成本。

公司的运营模式可以分为自主运营、联合运营、授权运营及代理运营四种模式。其成本主要由版权金支出和分出支出构成，公司在取得相应游戏的版权时，将版权金支出计入长期待摊费用，并按照游戏生命周期和协议授权期限两者孰短的期限内按照直线法摊销计入成本，其中游戏生命周期通常为3年；分成支出在游戏产生收入的当月，按照合同约定的分成比例，将每月分成给游戏开发商、IP授权方的分成支出确认为主营业务成本。

2、无形资产摊销方法

公司在取得无形资产时分析判断其使用寿命，划分为使用寿命有限和使用寿命不确定的无形资产。

（1）使用寿命有限的无形资产

对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊销。使用寿命有限的无形资产预计寿命及依据如下：

项目	预计使用寿命	依据
软件	5	预计使用年限

每期末，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核，如与原先估计数存在差异的，进行相应的调整。

（2）使用寿命不确定的无形资产

无法预见无形资产为企业带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产。

对于使用寿命不确定的无形资产，在持有期间内不摊销，每期末对无形资产的寿命进行复核。如果期末重新复核后仍为不确定的，在每个会计期间继续进行减值测试。

3、公司研发支出资本化政策

研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

（1）完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；

（2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；

（3）无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；

（4）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；

（5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

不满足上述条件的开发阶段的支出，于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。

4、计提资产减值情况如下

单位:万元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
坏账损失	-79.90	693.32	809.33
长期股权投资减值损失	-	-	5.28
合计	-79.90	693.32	814.61

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第九章管理层讨论与分析”之“二、本次交易对公司财务状况和盈利能力的影响”中进行了补充披露。

（三）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

基于截止目前的核查工作，未发现标的公司的资产减值计提情况存在不合理之处。同时，基于截止目前的核查工作对其他相关内容进行了补充披露。

经核查，会计师认为：

基于截止目前的核查工作，未发现标的公司的资产减值计提情况存在不合理之处。同时，基于截止目前的核查工作对其他相关内容进行了补充披露。

问题二十一：预案披露，2016年3月天象互娱负债总额为1.8亿元，主要为应付账款、其他应付账款和应付股利；天津互动负债总额4146.17万元，主要为应付账款与预收账款，请补充披露：（1）报告期内天象互娱与天象互动资产与负债中往来科目的具体金额，对象、用途与变化情况；（2）天象互娱与天象互动报告期内股利支付情况；（3）报告期内标的资产天象互娱与天象互动之间的业务与资金往来情况，及其对天象互动以资产基础法评估结果的影响。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

（一）报告期内天象互娱与天象互动资产与负债中往来科目的具体金额、对象、用途与变化情况

1、成都天象互动数字娱乐有限公司：

（1）资产与负债中往来科目的具体金额如下：

单位:万元

报表科目	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
应收账款	10,141.29	9,024.48	1,732.65
预付账款	1,598.65	642.59	0.17
其他应收款	582.67	449.66	3.76
应付账款	7,088.48	4,360.39	15.51
预收款项	38.28	32.06	200.00
应付股利	1,256.00	1,256.00	-
其他应付款	8,609.94	9,056.87	0.90

（2）报告期内资产与负债中往来科目中的主要对象、用途及变化原因如下：

1）应收账款

单位:万元

报表科目	单位名称	2016年3月31日			用途
		期末余额	占应收账款期末余额的比例(%)	已计提坏账准备	
1	北京爱奇艺科技有限公司	1,225.82	11.47	61.29	游戏分成款
2	天津随悦科技有限公司	1,075.47	10.06	53.77	游戏分成款
3	天津安果科技有限公司	948.01	8.87	47.4	游戏分成款
	北京飚风互动科技有限公司	41.51	0.39	2.08	游戏分成款
	小计注1	989.52	9.26	49.48	
4	广东天娱网络科技有限公司	934.1	8.74	46.71	游戏分成款
5	北京世界星辉科技有限责任公司	728.89	6.82	36.44	游戏分成款
合计		4,953.80	46.35	24.79	

注1:天津安果科技有限公司、北京飚风互动科技有限公司均为包头市悠然网络科技有限公司的全资子公司。

续：

序号	单位名称	2015年12月31日			用途
		期末余额	占应收账款期末余额的比例(%)	已计提坏账准备	
1	华为软件技术有限公司	1,043.23	10.98	52.16	游戏分成款
2	Apple	943.35	9.93	47.17	游戏分成款
3	天津随悦科技有限公司	779.87	8.21	38.99	游戏分成款
4	北京世界星辉科技有限责任公司	730.82	7.69	36.54	游戏分成款
5	东莞市讯怡电子科技有限公司	664.97	7	33.25	游戏分成款
合计		4,162.24	43.81	208.11	

续：

序号	单位名称	2014年12月31日			用途
		期末余额	占应收账款期末余额的比例(%)	已计提坏账准备	
1	成都越云科技有限公司	1,513.17	82.97	75.66	游戏分成款
1	成都天象互动科技有限公司	301.89	16.55	15.09	受托开发
	小计	1,815.06	99.52	90.75	
2	炫彩互动网络科技有限公司	8.78	0.48	0.44	游戏分成款
合计		1,823.84	100	91.19	

应收账款2015年较2014年期末余额大幅增加的主要原因为：2015年公司新上线游戏《花千骨》使得2015年度收入大幅增加，从而导致应收账款余额大幅增加。应收账款2016年期末余额与2015年相比变化较小，保持稳定状态。

2）预付账款

单位:万元

序号	单位名称	2016年3月31日	占预付账款期末余额的比例(%)	预付款时间	用途
1	上海优蚁得信息科技有限公司	422.34	26.42	2016年	服务器
2	湖南快乐芒果互娱科技有限公司	377.36	23.60	2016年	游戏分成款
3	广州聚好玩信息科技有限公司	200.00	12.51	2016年	推广费
4	阿里云计算有限公司	189.48	11.85	2016年	服务器
5	Aristia Studios Pte	84.70	5.30	2015年	原创IP款
合计		1,273.88	79.68		

续：

序号	单位名称	2015年12月31日	占预付账款期末余额的比例(%)	预付款时间	用途
1	上海优蚁得信息科技有限公司	258.96	40.30	2015年	服务器
2	北京久如技术有限公司	144.06	22.42	2015年	推广费
3	Aristia Studios Pte	84.42	13.14	2015年	原创IP款
4	北京指间互娱科技有限公司	50.00	7.78	2015年	推广费
5	广州优视网络科技有限公司	30.00	4.67	2015年	推广费
合计		567.44	88.31		

续：

序号	单位名称	2014年12月31日	占预付账款期末余额的比例(%)	预付款时间	用途
1	成都高投置业有限公司	0.17	100.00	2014年	电费
合计		0.17	100.00		

预付账款2015年较2014年期末余额变动较大的主要原因为：2015年10月起天象互娱公司与天象互动公司进行业务重组，将原天象互动的游戏业务由天象互娱的子公司天津天象进行运营，相应的预付服务器费用以及推广费由天象互娱承担，对于尚未摊销的服务器费用以及未使用的推广费在预付账款中列示。

2016年较2015年期末余额变动较大的主要原因为：2016年新上线了《天天有喜》游戏，天象互娱向湖南快乐芒果互娱科技有限公司支付版权金，该版权金按照预计使用年限进行摊销，未摊销部分在预付账款中核算；2016年天象互娱为新上线《天天有喜》、《赛尔号超级英雄》两款游戏预付广州聚好玩信息科技有限公司推广费，并预付阿里云计算有限公司的服务器费用，增加预付服务器费用使得对上海优蚁得信息科技有限公司的预付账款期末余额增加。

3）其他应收款

单位:万元

序号	单位名称	2016年3月31日			
		用途	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
1	成都天象互动科技有限公司	代付款	392.46	1年以内	63.99	19.62
2	成都卓然天成科技有限公司	代付款	57.02	1年以内	9.30	2.85
3	成都高投置业有限公司	押金	40.34	1年以内	6.58	2.02
4	郝世磊	备用金	25.00	1年以内	4.08	1.25
5	张晋	备用金	25.00	1年以内	4.08	1.25
合计			539.82		88.03	26.99

续：

序号	单位名称	2015年12月31日				
		用途	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
1	成都天象互动科技有限公司	代付款	326.99	1年以内	69.08	16.35
2	Darkmoon Technology Co., Ltd	代收款	78.89	1年以内	16.67	3.94
3	成都高投置业有限公司	押金	40.34	1年以内	8.52	2.02
4	杨诚翰	备用金	2.06	1年以内	0.43	0.10
5	李忻忆	备用金	2.00	1年以内	0.42	0.10
合计			452.07		78.83	22.60

2014年其他应收款余额为3.76万，2015年较2014年期末余额变动较大的主要原因为：2015年天象互娱租赁房屋新增房租押金；2015年10月起天象互娱与天象互动进行业务重组，将原天象互动的游戏业务转至天象互娱的子公司天津天象，天象互动代收自主运营部分游戏充值款。

其他应收款2016年较2015年期末余额有小幅增加的主要原因为：2016年代卓然天成支付工资以及支付给员工的备用金增加。

4）应付账款

单位:万元

序号	单位名称	2016年3月31日余额	用途
1	北京爱奇艺科技有限公司	2,956.11	IP方分成
2	成都千层塔科技有限公司	1,836.62	研发方分成
3	成都天象互动科技有限公司	280.00	房租物业费
4	多盟睿达科技（中国）有限公司	241.97	推广费
5	北京掌阅时代广告有限公司	182.56	游戏分成款
合计		5,547.26	

续：

序号	单位名称	2015年12月31日余额	用途
1	北京爱奇艺科技有限公司	1,857.54	IP方分成
2	成都千层塔科技有限公司	1,717.65	游戏分成款
3	成都天象互动科技有限公司	160.00	房租物业费
4	北京掌阅时代广告有限公司	77.46	推广费
5	广州禅飞信息科技有限公司	75.72	推广费
合计		3,888.37	

续：

序号	单位名称	2014年12月31日余额	用途
1	四川省外国企业服务有限责任公司	10.61	咨询费
2	北京梦想起飞科技有限公司	3.06	咨询费
3	成都曼巨网络科技有限公司	1.84	网络架设费
合计		15.51	

应付账款2015年较2014年期末余额变动较大的主要原因为：2015年10月起天象互娱与天象互动进行业务重组，将原天象互动的游戏业务由天象互娱的子公司天津天象进行运营，进而产生应付分成款，应付广告费等与业务相关的债务。

2016年末较2015年末，应付账款变动较大的主要原因为：2015年12月上线《赛尔号超级英雄》、《武林外传电影手游》，2016年上线《天天有喜》，与游戏相关的推广费、服务器、分成款等增加。

5）预收款项

单位:万元

序号	单位名称	2016年3月31日余额	用途
1	现在（北京）支付股份有限公司	21.52	预收游戏收入
2	北京银联商务有限公司	16.12	预收游戏收入
合计		37.64	

续：

序号	单位名称	2015年12月31日余额	用途
1	支付宝（中国）网络技术有限公司	17.36	预收游戏收入
2	现在（北京）支付股份有限公司	13.27	预收游戏收入
3	财付通支付科技有限公司	0.77	预收游戏收入
4	北京盛汇易达科技有限公司	0.66	预收游戏收入
合计		32.06	

续：

序号	单位名称	2014年12月31日余额	用途
1	成都卓星科技有限公司	200.00	预收游戏收入
合计		200.00	

预收账款2015年较2014年期末余额变动较大的主要原因为：2014年互动娱乐与成都卓星科技有限公司签订《武林外传电影手游》的授权运营合同，预付分成款200.00万元，在2015年终止协议并将预付款项收回。2016年与2015年相比变动较小。

6）应付股利

单位:万元

序号	单位名称	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
1	成都天象互动科技有限公司	1,256.00	1,256.00	-
合计		1,256.00	1,256.00	-

应付股利2015年12月31日余额产生的原因为：2015年度，天象互娱应付股利金额为人民币1,856.00万元，分别为应付天象互动人民币909.44万元，应付成都越云科技有限公司人民币946.56万元。2015年度实际支付天象互动人民币600.00万元，期末应付股利科目余额合计人民币1,256.00万元。

7）其他应付款

单位:万元

序号	单位名称	2016年3月31日余额	用途
1	成都天象互动科技有限公司	5,466.45	代收游戏款
2	成都天象互动科技有限公司	2,998.59	投资款、借款
3	成都天象互动科技有限公司	40.24	代垫款项
合计		8,505.28	

续：

序号	单位名称	2015年12月31日余额	用途
1	成都天象互动科技有限公司	5,493.87	代收游戏款
2	成都天象互动科技有限公司	3,494.77	投资款、借款
3	成都天象互动科技有限公司	23.76	代垫款项
合计		8,988.64	

2014年末其他应付款余额为0.90万元，2015年较2014年期末余额变动较大的主要原因为：2015年天象互动与天象互娱进行业务重组，资产转让款等尚未支付形成大额其他应收款。2016年较2015年变动较小。

2、成都天象互动科技有限公司：

（1）天象互动资产与负债中往来科目的具体金额如下：

单位:万元

报表科目	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
应收账款	862.02	3,717.19	5,398.93
预付账款	86.42	106.27	136.82
应收股利	1,256.00	1,256.00	-
其他应收款	8,455.19	8,931.33	4,059.87
应付账款	2,211.20	7,305.45	253.93
预收款项	1,037.87	1,024.78	673.98
其他应付款	398.24	692.65	72.64

（2）报告期内资产与负债中往来科目中的主要对象及用途如下：

1）应收账款

单位:万元

序号	单位名称	2016年3月31日			用途
		期末余额	占应收账款期末余额的比例(%)	已计提坏账准备	
1	天津百度紫桐科技有限公司	365.6	39.92	18.28	游戏分成款
2	天津天象互动科技有限公司	280	30.57	22	房租收入
3	深圳市腾讯计算机系统有限公司	55.63	6.07	2.78	游戏分成款
4	四三九九网络