证券代码:002502　　证券简称:骅威文化　　公告编号:2018-028

骅威文化股份有限公司关于对深圳证券交易所2017年报问询函回复的公告

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

骅威文化股份有限公司(以下简称“公司”或“本公司”)于2018年5月22日收到深圳证券交易所《关于对骅威文化股份有限公司的年报问询函》(中小板年报问询函【2018】第186号),公司董事会对《问询函》所关注问题向深圳证券交易所进行了回复,现将回复内容公告如下:

1、报告期内,你公司实现营业收入7.26亿元,同比下降10%;实现归属于上市公司股东的净利润(以下简称“净利润”)3.65亿元,同比上升20.54%;经营活动产生的现金流量净额9,709万元,同比下降67.2%。请你公司补充披露:

(1)请结合你公司所属行业状况、公司经营情况、财务情况等,说明你公司营业收入、净利润、经营活动产生的现金流量净额同比变动的原因及合理性。

回复:

公司致力于互联网文化产业,主要业务分为游戏业务和影视剧业务两大板块。其中,游戏业务由子公司第一波运营,影视剧业务由子公司星生园运营。游戏行业竞争激烈,行业集中度不断提高,游戏大厂商凭借资金、人才、技术、渠道优势扩大市场占有率,特别是在2017年腾讯和网易两大游戏巨头的市场份额在不断攀升,《王者荣耀》和《阴阳师》等游戏持续火爆,占据了大部分市场,导致包括第一波在内的中型游戏研发、运营厂商承受巨大竞争压力,第一波业绩有所下滑。近年来影视剧行业呈现较好发展趋势,星生园凭借对精品言情剧的策划和创作在市场上取得了良好的口碑,《那片星空那片海》系列、《放弃我抓紧我》系列、《放弃我抓紧我》等电视剧的热播给公司带来了优异的业绩。

公司实现营业收入72,695.72万元,同比下降10%的主要原因为2016年实现对玩具业务剥离,2017年主营业务为影视和游戏业务,导致公司实现的营业收入有一定的影响。

2017年实现归属于上市公司股东的净利润36,526.63万元,同比上升20.54%,主要原因是本期公司出售参股公司深圳拇指游玩科技有限公司30%股权产生的收益。

公司经营活动产生的现金流量净额9,709万元,同比下降67.2%,主要原因是2016年末预收电视剧销售款及合作款项,同时,2017年末筹备及拍摄剧集支出较大,2017年度经营活动现金流出较2016年度增加。

(2)报告期内,你公司游戏产品营业收入同比下降27.75%,影视剧制作营业收入同比上升21.68%,请补充披露不同产品营业收入变动的原因及合理性。

回复:

公司游戏产品营业收入同比下降27.75%,其主要原因为游戏业务内外部发生的一些变化。

外部市场发生的主要变化:

A、游戏IP化成游戏标配。收购时第一波作为行业内较早将网文IP改编为手游的企业,在游戏IP化运营方面具有先发优势。自2015年以来,热门游戏均有IP护持,如《青云志》、《诛仙》、《花千骨》、《三国志2017》等产品,第一波先发优势有所减弱。

B、IP资源的争夺更趋白热化,进一步推高了游戏研发成本。收购时,IP价值尚未被充分挖掘,自2015年以来大批热门IP改编的游戏,影视获得不俗的成绩,大量资本加入对优质IP资源的争夺,在争夺优质IP的同时也推高了网络游戏的投入。

C、网络游戏市场竞争日趋激烈。收购时手机游戏起步不久,市场前景广阔。自2013年兴起的是手游,历经3年左右的高速发展,在2016年迎来了行业洗牌,整个市场的资源向研发、运营、发行于一体的大型网络游戏公司集中,使得中小网络游戏企业的市场竞争更加激烈。比如网易、腾讯等知名公司推出的《阴阳师》、《王者荣耀》等产品占据了大部分市场份额,使得中小网络游戏企业突围难度很大。

内部业务进行适当调整:

A、坚持精品路线,进一步加强对游戏产品质量的把控。无论是对自研游戏产品还是代理联运的游戏产品,第一波坚持精品游戏的运营理念,在产品研发、筛选、测试调整环节均加大了财力物力的投入,使得产品从立项到上线所需时间周期更长。

B、公司经营模式的调整。第一波原有的游戏业务模式,是产品的自研+独家对外授权,依靠少数主打产品获得市场份额,现逐步转变为以自研自发、代理联运并重的业务模式。长期来看,这种双轨并进的经营模式之调整,使第一波的经营更能适应市场环境的变化,能更好的应对市场风险,但短期来看,经营模式调整需要一段磨合期对经营业绩会产生一定的影响。

报告期内有多款游戏在线运营,但往年上线的多数游戏已过巅峰时期,正处于改良升级阶段,游戏流水弱减;市场竞争加剧,为应对竞争,对运营模式进行调整,调整磨合期间的收入同比下滑。综合上述的影响,游戏产品营业收入同比下降具有一定的合理性。

影视剧制作营业收入同比上升21.68%,其主要原因如下:

2016年实现收入的主要是电视剧《放弃我抓紧我》,而2017年实现收入的主要是电视剧《那片星空那片海》第二季,该剧首轮单集销售价格较2016年《放弃我抓紧我》有较大提升,营业收入同比上升;同时公司主要的客户为国内一线卫视(湖南电视台、浙江卫视、东方卫视等)和主流视频网站(爱奇艺、搜狐、优酷等),公司精品言情剧制作在市场上取得了良好的口碑,制作拍摄的电视剧均能跻身于黄金档电视剧热搜榜前列,影视制作营业收入同比上升具有一定的合理性。

(3)请你公司说明剧离玩具业务对你公司2017年度财务报表的具体影响,补充说明剧离相关影响后你公司业绩变化的原因及合理性,并请说明你公司是否就剧离玩具业务事项及时履行相关审议程序和信息披露义务。

回复:

2016年度玩具业务的收入为10,567.27万元,占2016年营业收入的13.01%,实现的营业利润为-2,897.91万元。全球玩具市场业务需求呈现逐步下降趋势,公司玩具业务板块的不断萎缩并且亏损逐步扩大拖累了公司的整体盈利能力;随着2016年10月公司将传统的玩具制造业务剥离后,公司实现向互联网文化方向彻底转型,聚合整体资源,集中在影视制作、网络游戏及IP品牌的衍生产品开发投权等内容服务领域深耕细作,进一步为公司提供流动资金支持和不断提升公司的市场竞争力、盈利能力,为投资者提供良好回报。2017年公司业绩变化的原因及合理性请参考1(2)回复。

2016年9月27日,公司召开第三届董事会第二十六次(临时)会议和第三届监事会第二十一次(临时)会议审议通过了《关于公司订立股权转让协议暨关联交易的议案》,并于2016年10月20日提交公司2016年第二次临时股东大会审议通过,剥离玩具业务事项已及时履行上述相关审批程序;独立董事已对公司订立股权转让协议暨关联交易事项发表了事前认可意见和独立意见,并于2016年9月28日披露于巨潮资讯网、证券时报、中国证券报。

(4)请补充分析你目前IP相关业务中原创IP及授权合作IP的占比情况,及对你公司未来持续经营的影响。

回复:

目前公司IP相关内容如下:

项目	游戏业务		影视业务	
	内容	数量	内容	数量
原创IP	《神域之门》、《千城烽火》、《诸王之王》、《智力大作战》、《超凡三国》、《逐风者之怒》、《乱世霸权》、《剑语传说》	8	《千妖百鲸》、《爱情万岁》、《失业女王》、《新牛郎织女》、《英雄联萌》、《七加一》、《潜规则》、《爱田里的继承者》	8
授权合作IP	《莽荒纪》、《校花的贴身高手》、《雪鹰领主》、《飞剑问道》、《斗罗大陆》、《大航海时代》、《真三国无双》、《少年万剑笑》、《他世无双》、《天命变》、《剑魂》、《铁道游击队》、《小兵张嘎》	13	《祸国》、《长相思》、《我知道你的秘密》、《幕后之王》、《最亲的爱》、《弥留间》、《少年秘探》、《回不去》	8

公司原创IP和授权合作IP数量占比为43%:57%。公司目前已储备一定数量的IP,其中包括知名网络小说作家(如“我吃西红柿”、“唐家三少”)、知名漫画家(如香港“冯志明”)授权合作的IP,还有公司作品创作过程中注重内容创新形成的原创IP。这些IP可以满足公司主营业务的可持续发展,公司不仅充分发挥自身优势将IP改编为游戏、电视剧作品等,而且寻找行业内优质资源共同改编创作IP作品,最大程度挖掘、发挥IP价值。未来,公司将更加注重内容创新,孵化原创IP,提升IP运营业务含金量。

(5)请你公司分析未来经营的风险,包括但不限于行业风险、业务模式变化风险、依赖大客户风险、技术风险、法律风险、财务风险及供应风险等,针对这些风险及挑战,公司是否披露潜在业绩影响以及应对措施。

回复:

公司已在2017年度报告中披露可能面对的风险、潜在业绩影响及应对措施如下:

A、监管政策风险

影视行业属于文化意识形态领域,国家对文化产业实行较为严格的动态政策监管,可能对公司影视业务的策划、创作、制作和发行等各个环节产生影响。

游戏行业属于软件和信息技术服务业。随着游戏行业的快速发展,国家相关主管部门对行业监管力度不断增强,针对游戏审查和版号备案出台了相关实施细则和有关规定。

公司需要动态地保持对影视行业和游戏行业相关政策的关注和理解,严格遵守相关法律法规和规定,合法合规地开展相关业务。

B、市场竞争加剧的风险

近几年来,影视文化行业随着资本的关注、资源的聚焦,网台联动的发展,行业竞争加剧。公司始终坚持内容为先、精品为王,提高创作水平和制作能力,注重保持与优质平台的合作,力求控制经营风险。

目前,中国游戏行业整体仍然保持稳定发展,随着移动互联网人口红利逐步减退,移动游戏消费市场已进入存量消费阶段,已从过去的单纯快速获取流量逐渐向深入挖掘用户价值转化,消费者对游戏产品的内容质量要求愈来愈高。通过提升游戏产品质量,追求创新玩法、整合营销资源途径提升游戏产品的付费率和付费额度已成为游戏行业主要的发展方向。

公司聚焦优质IP资源,坚持精品研发思路,进行游戏产品的创新和发展,适时调整提升IP资源的价值,通延到影视、动漫等版权系统运营。

C、经营成本上升的风险

随着消费群体对影视和游戏作品质量要求不断提高,精品影视作品逐渐进入高水准、大投入的发展阶段,影视优质IP、剧本、演员片酬、场景/道具、后期制作等成本价格不断上涨,推升了影视制作成本。国内游戏市场已进入存量消费阶段,消费者逐渐成熟,对游戏内容策划、结构设计、体验玩法、视觉感受提出愈来愈高的要求,推升游戏研发和推广的成本。

随着公司发展战略向纵深推进,各项管理成本都会有所提升。

公司将运用系统思维的理念,科学地把握市场需求的脉络,规划好产品系列工作,认真做好总体财务预算和整体成本控制。确保成本控制的增长不高于利润增长幅度。

D、人才资源管理风险

公司高度重视人才发展对文化创意产业的核心作用。人力资源管理是促进互联网文化传媒公司持续发展的决定性因素。因此,公司将认真研究、审视行业和公司内部因素的变化,创新人力资源管理方式,建立以结果为导向和分享激励的人才驱动管理模式,吸引杰出和优秀人才加盟公司发展,挖掘内部人才成长潜力,让人力资源成为推动公司发展的第一资源。

E、商誉减值风险

报告期内,公司由于并购形成的商誉资产占总资产的比例较高,如果因为行业变化、公司内部管理等因素可能会导致商誉达到减值计提条件,将存在一定的商誉减值计提的风险。

公司将努力提升和改善管理水平,凝聚人才吸引力,改善激励条件,创造良好的公司发展文化氛围,循环渐进提高公司可持续性发展能力。

经过认真分析,公司面临的风险、潜在业绩影响及应对措施还包括以下内容:

A、不能持续稳定盈利的风险

网络游戏产品的生命周期相对较短,产品形式更新速度较快,单款成功的网络游戏可复制性不强,使公司网络游戏业务不具备长期稳定的盈利能力。若公司不能及时对现有游戏进行更新、升级,或游戏玩家需求发生变化,导致目前存在为主要收入和利润来源的主力游戏产品提前进入衰退期,则可能导致公司整体营收状况下降。公司将密切关注子公司第一波的发展运营情况,并在产品规划和产品研发投入上给与大力支持。

B、并购整合风险

公司实施系列极的并购战略,通过并购整合的方式完善公司业务布局,发展产业链。其中,公司在2014年末收购第一波,在2015年收购梦幻星生园,尽管公司利用上市公司优势资源推动第一波和梦幻星生园的进一步发展,通过保持被并购企业经营团队的稳定性、生产经营的自主性和灵活性,全力支持并购企业的经营工作等方式确保被并购企业经营的稳定性和保持业绩增长趋势。同时,通过加强与被并购企业管理团队的沟通,把控和指导其经营计划和发展方向,确保实现公司与被并购企业之间的协同与互补效果。但是,受市场竞争加剧、技术更新换代加快等因素的影响,被并购企业存在经营业绩下滑或不达预期的风险,可能会影响公司整体经营业绩。公司将积极关注行业发展动态变化,与子公司一道把握市场发展的前瞻趋势,执行子公司管理制度,加强对子公司的经营管理,促进子公司的经营发展持续向好。

2、你公司2017年分季度实现的营业收入分别为2.2亿元、1.67亿元、2.39亿元、1亿元;分季度实现的归属于上市公司股东的净利润分别为0.9亿元、0.62亿元、0.76亿元和1.36亿元。请你公司结合成本费用归集过程说明收入与归属于上市公司股东的净利润分季度占比匹配的合理性、分季度营业收入与净利润同比变动的原因。

回复:

2017年度公司分季度主要财务数据如下:

单位:万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	全年
营业收入	21,965.94	16,718.58	23,965.26	10,045.95	72,695.72
营业成本	11,853.76	8,270.06	13,978.84	1,832.84	35,935.50
三项费用	2,075.23	2,114.01	2,449.32	4,456.17	11,094.73
其中:销售费用	305.67	429.35	511.52	1,229.76	2,476.30
管理费用	2,007.47	1,860.91	2,257.95	3,651.03	9,777.36
财务费用	-237.91	-176.25	-320.15	-424.61	-1,158.92
资产减值损失	-391.69	151.19	1,095.60	224.70	1,079.80
投资收益	554.17	902.91	1,201.64	12,345.04	15,003.76
归属于母公司净利润	9,026.81	6,225.32	7,644.47	13,630.03	36,526.63

从上表可知,第一季度、第三季度随着影视作品的交付,出现营业收入的规模大于第二季度、第四季度,营业收入增加的同时存在需要结转的相应营业成本。第四季度的费用较其他季度的增加较多,主要是随着新游戏的上线相应的推广费增加,同时第四季度转让了公司的参股公司深圳市拇指游玩科技有限公司权取得投资收益,导致第四季的净利润大幅度上升;由此得出公司收入与归属于上市公司股东的净利润分季度占比匹配且合理。公司日常财务核算严格遵守企业会计准则执行,并业经会计师事务所审计确认,收入与归属于上市公司股东的净利润分季度占比匹配且合理。

3、截至2017年年末,你公司商誉净额18.27亿元,占资产比重为48.61%。请你公司补充披露:

(1)你公司及实际控制人对各标的子公司进行整合管控、业务管理的主要措施和实际效果,说明各子公司的内部控制是否有效、核心管理团队是否稳定以及相关公司的经营管理是否对个别人员存在重大依赖的情形,并分析业绩承诺期届满后标的子公司经营风险及相关管控情况。

回复:

公司高度重视对标的子公司的整合管控和业务管理,主要从以下方面采取措施:

A、整体管控

公司与子公司同仁认真研究行业市场变化趋势,通过定期工作会议、走访等方式加强与子公司的工作关系,注重企业文化建设的协同性和一致性,认真贯彻落实相关监管政策、规划和公司治理制度,定期进行财务审计工作,确保子公司治理规范运作有效。

B、业务管控

各子公司定期向公司管理层汇报各项重要业务的进展情况。同时,子公司主要负责人定期和公司管理层开业务讨论会。

各子公司副总以上职位的人员入、离职,需先报公司管理层审批。

公司在各个子公司外派董事、监事和财务总监,维护公司及股东的利益。目前主要子公司内部控制较为有效,核心管理团队较为稳定,避免对子公司个别人员的过分依赖。

针对业绩承诺期届满的子公司,特别是业绩大幅下滑的主要子公司,公司将分别根据各子公司的经营状况,通过调整市场策略、丰富业务模式、加大回款力度等措施降低其行业竞争、客户流失、计提坏账等风险,并持续加强对其重要职能和业务的集中控制,做好运营、财务等风险防范工作。

C、财务管控

(a)预算管理。各子公司定期向公司上报财务预算及决算,包括年初预算财务报表、季度财务报表、半年财务报表及年度财务报表。

(b)资金管理。母公司对各子公司资金实行动态管理,每日掌握资金增减变动情况,每笔预约付款需要子公司副总审批,然后由子公司的资金管理员进行复核。

(c)财务管理。公司管理层及财务经理定期与下属各子公司的负责人及财务负责人开会,了解子公司的运营情况、财务状况及经营业绩的达成情况。

(2)请你公司执行商誉减值对利润的敏感性分析,并说明公司防范商誉减值的主要管理措施,请充分提示未来商誉减值风险。

回复:

公司一直严格按照企业会计准则的相关要求,子公司业绩对赌完成后均委托有证券从业资格的评估所对商誉进行减值测试。因公司属于轻资产行业,产业链上下游收购企业均为轻资产公司,合并所确认商誉占总资产的比重较大,商誉减值对经营业绩的敏感性较强:如果商誉减值1%,则公司未来业绩将下降1,827.61万元,如果商誉减值5%,则公司未来业绩将下降9,138.04万元,如果商誉减值10%,则公司未来业绩将下降18,276.09万元,如果商誉减值20%,则公司未来业绩将下降36,552.17万元。

单位:万元

2017年商誉净值	减值幅度	对未来利润的影响	占2017年归属于母公司净利润影响(亏损为绝对值)
182,760.87	1%	1,827.61	5.00%
	5%	9,138.04	25.02%
	10%	18,276.09	50.03%
	20%	36,552.17	100.07%

因公司商誉存量仍在高位运行,并购公司未来业绩具有不确定性,业绩波动将导致未来商誉减值,敬请广大投资者注意投资风险。

公司为防范商誉减值,主要采取以下措施:在制度建设上,制定统一的考核标准和激励措施;在人力资源上,加强对并购公司管理人员的统一管理;在成本控制方面,加强预算的制定和执行,有效控制成本费用;在日常业务管理上,对关键节点加强控制,通过资源整合,对内部资源进行统一调配,实现业务专业化,为公司贡献超额利润。

(3)请你公司结合形成商誉资产的经营情况、所属行业情况、竞争情况等因素,说明你公司商誉减值准备计提的依据,相关减值准备的计提是否充分、合理,是否符合《企业会计准则》的规定。请年审会计师发表意见。

回复:

截至2017年12月31日,公司商誉构成明细如下:

单位:万元

序号	被收购公司名称	形成商誉金额
1	深圳市第一波网络科技有限公司	76,421.65
2	浙江梦幻星生园影视文化有限公司	102,340.99
3	霍尔果斯风凌网络有限公司	3,998.23
合　计		182,760.87

公司针对宏观环境、行业状况和发展战略的变化,通过收购第一波、梦幻星生园和风凌网络等公司,逐渐形成了以优质IP为基础,以影视动漫、网络游戏及IP品牌的衍生品开发授权等为重点的业务布局。近年,游戏行业竞争激烈,行业集中度不断提高,公司为更好地应对市场竞争和风险,业务类型由以游戏研发为主导发展为游戏研发+游戏运营并进的业务运营模式;另一方面,影视剧行业呈现较好发展趋势,星生园凭借对精品言情剧的策划和创作在市场上取得了良好的口碑,《那片星空那片海》系列、《放弃我抓紧我》等电视剧的热播给公司带来了优异的业绩。

公司通过并购整合,报告期内子公司整体经营情况良好,截止2017年12月31日,子公司的经营状况及财务状况如下:

单位:万元

序号	公司名称	主营业务	项目	2017年度
1	第一波	网络游戏	营业收入	19,442.19
			净利润	10,014.61
2	梦幻星生园	影视	营业收入	53,015.44
			净利润	17,364.11
3	风凌网络	网络游戏	营业收入	2,024.93
			净利润	1,266.37

商誉减值准备计提的充分性及依据:

合并报表中商誉的来源为公司对外进行收购形成非同一控制下的企业合并,支付的合并成本大于在收购中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额,根据企业会计准则确认为商誉。截至2017年末,公司的商誉为182,760.87万元,其中通过发行股份及支付现金方式收购第一波形成的商誉为76,421.65万元,占商誉总额的比例为41.82%;通过发行股份及支付现金方式收购梦幻星生园形成的商誉102,340.99万元,占商誉总额的比例为56.00%;通过支付现金+股份方式收购风凌网络形成的商誉为3,998.23万元,占商誉总额的比例为2.18%。

公司每年年度终了对商誉进行减值测试,采用了与商誉有关的资产组合来预计未来现金流量现值,判断商誉是否存在减值,对于存在明显减值迹象的投资计提相应的减值准备。

公司按照《企业会计准则第8号-资产减值》的相关要求,对商誉减值按照如下步骤进行测试:

第一步:确定资产组的可回收金额

可收回金额以公允价值扣除处置费用和未来现金流量的现值孰高进行确认的原则确定该资产组的可收回金额。

(1)按照公允价值扣除处置费用确定的可收回金额

(2)按照未来现金流量的现值可确定的可收回金额

a、净现金流量:采用企业经营自由净现金流量,即:净现金流量=净利润+税后利息支出+折旧和摊销-资本性支出-营运资金净增加。通过对企业所处行业分析,结合历史年度数据情况预测未来年度的销售收入;根据经营管理能力和成本控制水平,预测未来年度成本、费用及相关税费,并结合近年各项财务指标及长期资产情况,测算出预测期内各期税后利息支出、折旧和摊销、资本性支出以及营运资金净增加情况。通过上述方法预测未来各期的净现金流量。

b、折现率:按照收益额与折现率口径一致的原则,考虑到收益额口径为自由净现金流量,则折现率选取加权平均资本成本(WACC)为:WACC=Ke×E/(D+E)+Kd×D/(D+E)×(1-T)。选取国债的到期收益率作为无风险报酬率,结合上证指数及深证指数及无风险报酬率计算出市场风险溢价,并考虑企业的特有风险,结合同行业可比上市公司的情况计算出β系数和资本结构,通过上述方法计算出加权平均资本成本。

第二步:对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试,计算可收回金额,并与相关账面价值相比较,确认相应的减值损失。

第三步:对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试,比较这些相关资产组或者资产组组合的账面价值(包括所分摊的商誉的账面价值部分)与其可收回金额,如相关资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的,应当确认商誉的减值损失。

根据公司未来的净现值测算企业自由现金流现值和,并最终测算出各资产的可收回金额,具体关键测算数据如下:

单位:万元

公司	折现率	企业自由现金流现值和	溢余性资产价值	可收回金额
第一波	13.26%	81,503.92	37,206.79	118,710.71
梦幻星生园	12.98%	144,822.52	22,137.27	166,959.79
风凌网络	14.56%	6,747.98	1,013.28	7,761.26

商誉减值测试结果如下:

单位:万元

公司	商誉账面价值	资产组账面价值	包含商誉的资产组账面价值	可收回金额
第一波	76,421.65	41,208.36	117,630.01	118,710.71
梦幻星生园	102,340.99	64,193.56	166,534.55	166,959.79
风凌网络	3,998.23	1,704.92	5,703.15	7,761.26

通过比较账面价值和可收回金额,2017年年末,第一波、梦幻星生园和风凌网络的账面价值均低于其可收回金额,因此商誉不存在减值。

2017年末,在对收购梦幻星生园形成的商誉进行减值测试时,公司聘请广东联信资产评估土地房地产估价有限公司以2017年12月31日为评估基准日出具了评估报告。根据广东联信资产评估土地房地产估价有限公司于2018年3月30日出具的《骅威文化股份有限公司拟进行商誉减值测试所涉及浙江梦幻星生园影视文化有限公司2017年12月31日股东全部权益价值资产评估报告》(联信(证)评报字(2018)第A0197号),在假设条件成立的前提下,梦幻星生园全部权益价值评估值为166,959.79万元。

我们将相关资产组的实际数据与以前年度相应的预测数据进行了比较,以评价管理层对现金流量预测是否可靠;通过参考行业惯例,评估了管理层进行现金流量预测时使用的估值方法的适当性;将现金流量预测所使用的数据与历史数据、经审批的预算进行了比较。

同时,我们通过实施下列程序对管理层的关键假设进行了评估:

(1)对重要的原始数据相关性、完整性和准确性进行检查;

(2)将详细预测期收入增长率与公司的历史收入增长率以及行业历史数据进行比较;

(3)将后续预测期增长率与我们根据经济数据作出的独立预期值进行比较;

(4)将预测的毛利率与以往业绩进行比较,并考虑市场趋势;

(5)结合综合因素,如基期中国市场无风险利率及资产负债率,通过考虑并重新计算各资产组以及同行业可比公司的加权平均资本成本,评估了管理层采用的折现率。

我们测试了未来现金流量净现值的计算是否准确。

经核查,年审会计师认为基于所实施的审计程序,公司在商誉减值测试中做出的判断符合《企业会计准则第8号-资产减值》的相关要求。

4、2017年度,浙江梦幻星生园影视文化有限公司(以下简称“星生园”)和深圳市风云互动网络科技有限公司(以下简称“风云互动”)完成了相应年度的承诺业绩,实际业绩占承诺业绩的比例为101.25%和100.81%。请你公司补充披露:

(1)补充披露上述公司的收入利润结构、毛利率水平、销售政策、应收账款规模的基本情况,说明前述因素是否发生较大变化,报告期内是否存在重大资产收购的情形,并说明对上述公司商誉是否充分计提减值准备。

回复:

上述公司收入利润结构、毛利率水平、应收账款规模如下表所示:

单位:万元

项目		星生园	风云互动
主营收入占总收入比重	2017年度	100.00%	100.00%
	2016年度	100.00%	100.00%
毛利率水平	2017年度	37.33%	89.73%
	2016年度	44.37%	99.36%
营业利润占利润总额比重	2017年度	105.05%	100.32%
	2016年度	88.78%	100.06%
应收账款占营业收入比重	2017年度	37.90%	33.16%
	2016年度	19.57%	35.16%

公司的销售政策如下:公司主要通过客户需求的市场方式以销定产;通过对客户进行信用评估认可后,再与客户签订合同,销售付款政策一般分影视销售和游戏销售。对于影视业务执行“先卖后拍”的政策,即签订合同后一般预收20-30%货款,交付母带后再收取合同金额的30-60%,余款在电视剧播出完毕后收取;对于游戏业务,一般是客户全额支付版权金以及客户按游戏实际运营收益分期支付分成款;特殊销售政策除外。

风云互动主营业务突出,业务类型由以游戏研发为主导发展为游戏研发+游戏运营并进的业务运营模式,营业收入全部来自于主营业务。近两年,风云互动销售政策保持不变,应收账款规模增加,主要是由于2017年营业收入增加所致,2017年营业收入相较上期增加3,874.39万元,同比增加61.58%,应收账款增加1,158.88万元,同比增加34.38%。2017年风云互动综合毛利率89.73%,较上年同期下降了9.62%,主要原因是2017年公司推行游戏研发+游戏运营并进的业务运营模式,开始自主进行游戏运营,包括自主运营及联合运营,从而对应的人员成本、服务器成本以及联运方分成成本等均有所上升(主要是分成成本的上升),2016年公司主要收入来自于所研发游戏对应联合运营分成的研发方分成,无需自主进行游戏运营,因此对应成本较少,毛利率较高。

星生园主营业务突出,业务类型保持不变,专注于影视剧拍摄与销售,且利润主要来源于主营业务。星生园应收账款存量增加,主要有两个原因,一是2017年营业收入同比增长21.68%;二是由于影视剧版权销售与电视台、发行公司签定合约时约定分次支付发行款,通常在影视剧播出放映后一次性收回余款,2016年度收入确认时点较约习且集中在上半年,2017年度收入确认主要集中在下半年。

2017年星生园毛利率为37.33%,较上年下降6.49%,主要原因是《那片星空那片海》系列首轮销售合同在2016年初统一签订,每集销售单价固定,2017年行业竞争加剧,公司坚持影视精品创作为王,持续提高精品内容制作水平,第二季主演片酬增加,置景、服装等制作成本支出增加,故2017年度的毛利率下降。

公司报告期内不存在重大资产收购的情形。

公司根据企业会计准则的要求,公司每年年度终了对商誉进行减值测试,采用了与商誉有关的资产组合来预计未来现金流量现值,判断商誉是否存在减值,对于存在明显减值迹象的投资计提相应的减值准备。经测试结果显示,公司商誉不存在减值,对于公司目前存在的商誉的减值测试过程,详见问题3及回复。

(2)星生园、风云互动的收入确认是否谨慎、合理。请结合具体子公司报表会计科目,分析星生园、风云互动完成业绩承诺的原因。

回复:

风云互动业务收入可分为游戏运营业务和授权许可业务,对应的收入确认政策如下:

①自主运营游戏业务,自主运营是指公司自行研发或与第三方合作研发游戏后,利用自有渠道发布并运营游戏产品。在自主运营模式下,公司单独或与游戏合作研发方一起全面负责游戏的运营、推广与维护,提供平台游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理。玩家在进行游戏时,直接通过公司所提供的充值渠道进行充值,获得游戏内的虚拟货币,公司在游戏玩家实际充值并消费时确认为营业收入;

②联合运营游戏业务,联合运营是指公司负责游戏运营,游戏平台方负责用户推广的一种运营模式。在联营模式下,玩家通过平台的宣传了解公司游戏产品,直接通过平台提供的游戏链接下载游戏客户端,注册后进入游戏。游戏用户首先购买平台发行的平台币,再将平台币充值到账户中兑换成游戏的虚拟货币,从而在游戏中购买道具等虚拟物品。游戏平台将其在合作运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司,在双方核对数据确认无误后,公司按照所取得分成中游戏玩家已消费的部分确认为收入;

③授权许可业务,授权许可业务是指公司目行研发游戏后,授权第三方运营该游戏,公司收取授权许可费及游戏运营收益分成,对于授权许可费收入,公司以合同义务履行完毕为收入确认时点,予以一次性确认收入,对于授权游戏运营收益分成,公司按照游戏平台列示的游戏运营数据,按照授权合同约定的分成比例确认收入。

星生园业务收入为电视剧销售,对应的收入确认政策如下:在电视剧完成摄制或购入,且经广播电影电视行政主管部门审查通过并取得《电视剧发行许可证》后,公司将电视剧播映带或其他载体移交给购货方并取得收款权利时确认收入。

公司的收入确认符合《企业会计准则》的要求,不存在提前或延迟确认收入的情况,收入确认谨慎、合理。

具体子公司报表会计科目如下:

单位:万元

会计科目	星生园	风云互动
营业收入	53,015.44	10,165.76
营业总成本	33,223.15	4,416.98
营业利润	17,703.48	5,668.46
利润总额	18,383.43	5,650.13
归属于母公司所有者的净利润	17,364.11	5,652.41
扣除非经常性损益及业绩奖励影响后归属于母公司所有者的净利润	16,730.81	5,709.23
承诺业绩	16,525.00	5,625.00
实际盈利数同承诺业绩数差异	205.81	84.23

风云互动完成了2017年承诺业绩,实际业绩占承诺业绩的比例为100.81%主要原因是,风云互动子公司霍尔果斯霹雳互动网络科技有限公司及霍尔果斯风凌网络有限公司在持续致力于精品游戏研发,在不断出品如《斗罗大陆2D》页游、《雪鹰领主3D》H5等精品游戏的同时,将精力投注于游戏运营市场的开拓上,开始自主进行游戏运营,实现了从自主研发到自主研发并运营的业务模式的转变,将公司主要游戏的运营收入与公司经营利润之间的转换率大幅提升,继而在实现公司营业收入大幅提升的同时也实现了公司经营利润的大幅提高;从而为公司完成2017年度业绩承诺提供了高效的动力,推动了公司2017年度承诺业绩的完成。

星生园完成了2017年承诺业绩,实际业绩占承诺业绩的比例为101.25%主要原因是,公司2017年主要收入来自于电视剧《那片星空那片海》第一季的网络发行和海外发行收入,《那片星空那片海》第二季的电视台和网络发行收入,以及《放弃我,抓紧我》的海外和二轮发行收入;主要客户是国内一线卫视(湖南电视台、浙江卫视、东方卫视等)和主流视频网站(爱奇艺、搜狐、优酷等),公司产品的收视得到播出平台的充分认可,发行价格也逐年稳步增长从而为公司完成2017年度业绩承诺提供了高效的动力,推动了公司承诺业绩的完成。

(3)请补充披露年审会计师就年度审计过程中对公司业绩真实性所采取的审计程序方法和范围,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,并就专项核查中的核查手段、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:

A、核查范围

核查范围为收入的真实性和成本费用的完整性,包括报告期内收入确认真实性和准确性,成本结转的真实性和合理性,主要客户、供应商的真实性,期间费用情况等。

B、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:

营业收入:

(1)评价与收入确认相关的内部控制设计和运行的有效性;

(2)获取本期公司与主要客户的合同,检查合同金额、结算方式、回款期限等主要条款;

(3)获取收入确认依据如结算单或母带签收单,检查与收入确认是否一致;

(4)对本期收入发生额及应收账款余额进行函证,对于未收到回函的主要客户,采取了替代程序核查;

(5)核查本期主要客户的回款情况,检查客户回款的银行流水等;

(6)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;

(7)对收入进行截止测试,检查是否存在跨期收入。

营业成本:

(1)获取本期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、回款期限等主要条款;

(2)获取本期公司与主要供应商的结算依据,并与会计凭证进行核对;

(3)对应付账款余额进行函证;

(4)核查本期主要供应商的付款情况,检查客户付款的银行流水等;

(5)检查生产成本明细账,检查成本核算方法在报告期内是否一致,检查制作成本、人工成本的归集是否合理;

(6)查询本期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。

期间费用:

(1)对本期员工人数和平均薪资水平进行复核,检查人工成本的完整性;

(2)获取本期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)对本期费用进行截止测试,检查本期费用是否存在跨期;

(4)对大额费用的原始凭证进行检查,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。

C、核查覆盖率

风云互动收入核查覆盖率如下:

项目		抽查金额占营业收入比例(%)
抽查业务合同及相关结算、验收资料,核对结算单、充值账单等与公司游戏系统数据及账面数据		95.24
实地走访新增主要客户		16.49
应收账款函证	发函情况	88.06
	回函情况	77.43

针对游戏运营业务收入,由于公司收入主要来自于游戏用户的充值,因此主要采取抽查业务合同及相关结算资料,核对结算单、充值账单等与公司游戏系统数据及账面数据,函证等核查方式;针对授权业务,由于公司收入主要来自于向被授权方收取的授权金,因此主要采取实地走访,抽查业务合同、交付验收资料及汇款凭据,函证等核查方式。

星生园收入核查覆盖率如下:

项目		抽查金额占营业收入比例(%)
检查销售合同		97.39
检查母带签收单		97.28
检查发行许可证		100.00
应收账款函证	发函情况	96.84
	回函情况	94.13

针对影视业务,主要通过检查大额的销售合同、母