

文投控股股份有限公司关于上海证券交易所《关于文投控股股份有限公司2020年度报告的信息披露监管工作函》的回复公告

本公司董事会及全体董事保证本公司公告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。

文投控股股份有限公司（以下简称“文投控股”或“公司”）于近日收到上海证券交易所《关于文投控股股份有限公司2020年度报告的信息披露监管工作函》（上证公函〔2021〕0582号，以下简称“工作函”），根据相关规则将有关情况公告如下：

1. 年报显示，公司报告期实现营业收入5.48亿元，同比减少76.26%，实现归母净利润-34.63亿元，报告期实现大额亏损，公司称主要由于疫情影响导致公司电影放映及影视投资业务收入大幅下降，同时导致票房等长期资产出现减值所致。公司报告期计提资产减值22.78亿元，计提信用减值1.68亿元，远高于以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产和金融负债。请结合公司实际情况说明公司大额亏损原因，在报告期集中计提大额减值的原因，是否存在通过减值对财务报表进行不当盈余管理。

公司回复：

1) 各业务板块近三年的经营情况及2020年亏损原因

(1) 影城影板块

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,982.30	34,576.52
利润总额	-37,627.00	-149,824.00
净利润	-38,101.91	-150,400.00

2020年初突发新冠肺炎疫情，为了避免聚集性疫情，公司暂停营业，旗下所有影城停业，导致影城板块收入骤降，而相关租金、人工、水电等成本依旧大为增加造成经营压力，公司对影城板块经营整体计划，决策方案调整，暂停经营，影城项目无法如期上映，导致影城板块收入、利润严重下降。

(2) 游戏板块

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	33,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(3) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,982.30	34,576.52
利润总额	-37,627.00	-149,824.00
净利润	-38,101.91	-150,400.00

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(4) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	33,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(5) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(6) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(7) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(8) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(9) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(10) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(11) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(12) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润	6,810.11	-26,471.01

2020年初突发新冠肺炎疫情影响，为了避免聚集性疫情，公司游戏整体研发进展放缓，研发周期拉长，同时因版号问题，预计2020年下半年上线的游戏新品种未能在报告期上线；1月份以后将不再与合作方进行分成，同时因疫情影响，公司游戏项目无法如期上线，导致游戏项目收入、利润严重下降。

(13) 电影产能

金额单位：人民币万元

项目	2019年	2020年
营业收入	133,961.26	15,313.20
利润总额	8,411.17	-26,139.07
净利润		