

## 巨人网络集团股份有限公司

### 关于对公司 2017 年年报问询函的回复公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

巨人网络集团股份有限公司（以下简称“公司”、“本公司”）于近日收到深圳证券交易所《关于对巨人网络集团股份有限公司 2017 年年报的问询函》（中小板年报问询函【2018】第 182 号）（以下简称“《问询函》”），公司对《问询函》中提及的问题进行了认真分析，回复如下：

1、报告期内，你公司实现营业收入 29.06 亿元，同比上升 25.1%；实现归属于上市公司股东的净利润（以下简称“净利润”）12.9 亿元，同比上升 20.7%。  
请你公司补充披露：

（1）结合所属行业状况、公司经营情况、财务情况、核心竞争力等因素，说明你公司营业收入、净利润同比上升的原因及合理性，并结合各子公司实际经营情况，分析相关业务板块的主要经营发展情况。

公司回复：

#### 一、公司营业收入同比上升的原因及合理性

报告期内，公司实现营业收入 290,669.45 万元，比上年同期增加 58,313.02 万元，增长 25.10%，主要原因系游戏相关业务持续增长，比上年同期增加 26,478.02 万元；2017 年 11 月收购深圳旺金金融信息服务有限公司（以下简称“旺金金融”），持股比例 40%，增加收入 31,333.58 万元。具体分析如下：

巨人网络是一家综合性互联网企业，定位三大核心业务：互联网娱乐、互联网金融科技与互联网医疗。

在互联网游戏方面，公司“坚持自主研发，聚焦精品，布局全球市场”的战略成果不断显现，游戏收入及用户规模均保持持续增长。报告期内，公司手游业务

多款产品得到市场的认可，手游占游戏相关业务收入的比重自 2016 年的 41% 上升到 2017 年的 55%。前期上线的《球球大作战》、《征途手机版》、《街篮》等多款精品手游在报告期内依旧表现良好。同时，客户端游戏保持稳定运营。虽然受到端游整体增速放缓的影响，公司坚持不断提升游戏品质，在报告期内推出了多次重大更新，提升游戏的可玩性，保障核心产品的持续盈利能力，“征途”系列、“仙侠世界”系列等上线多年的端游产品依旧保持较高的市场热度。在电竞业务方面，在报告期内，围绕《球球大作战》为核心的“巨人电竞”生态体系构建初步完成，生态链中的用户、赛事、内容、品牌各块深入融通，商业价值逐步凸显。2017 年《球球大作战》在上海梅赛德斯奔驰文化中心举行全球总决赛，成为首个入驻这一国际文化场馆的移动电竞赛事。

经过十余年的经验积累，公司已具备强大的研发能力、高效的运营体系，强大的 IP 开发和运营能力，庞大的自有用户资源，为公司在互联网娱乐业务的长期稳定发展提供了有力保障。

在互联网金融科技方面，报告期内，公司通过对旺金金融的收购推进了互联网金融科技板块业务的落地，公司互联网金融科技板块初具规模。旺金金融是一家集移动化、数据化、自动化、智能化、开放平台为一体的互联网金融科技企业，依托于互联网信息技术的发展和大数据风控的运用，为有资金需求的借款人和有闲散资金的出借人提供便捷的网络借贷信息中介服务。

旺金金融在科技实力、风控能力、获客能力、客户服务、品牌建设等方面具有很强的市场竞争力，是中国互联网金融协会的理事单位、车贷行业联盟的副会长单位，是互联网汽车金融行业的领先企业。根据网贷之家的数据统计，2017 年投哪网业务规模位居车贷行业第二名。

旺金金融拥有成熟的大数据分析技术和成熟的风控体系，为公司拓展相关领域的业务奠定了良好的基础，且依托该等金融技术解决方案能很好地满足日益增长的普惠金融需求。

旺金金融在产品定位与创新上，始终坚持小额、分散、抵押原则，在业务开展的源头便融入风控管理的因素。针对市场中不同地区、不同类型的客户群体，以市场份额、客户特质、风险把控等作为综合考量因素进行再细分及定位，制定了具有市场竞争力的产品，打造了多层次、差异化的金融科技服务产品体系，从

而有效降低经营风险，保障业务稳定可持续发展。此外，旺金金融与国内大型互联网公司积极开展合作，定制相关产品与服务，持续创新。

旺金金融拥有一支曾有摩根大通、汇丰银行、Capital One、平安银行等知名金融机构工作经验人员组成的核心风控团队，建立了风险策略评估体系、信审体系、反欺诈体系、AI 自动审批以及全流程风险监控体系，按照信贷工厂的作业模式规范信审作业操作流程以不断提高业务处理效率，并基于行业多年的风险操作、管控与运营经验，在自有大数据平台的基础上引入第三方征信渠道以构建自身产品需求的策略评估体系，包含客户准入规则评估、客户欺诈风险等级评估，最终通过授信模型确定客户信用等级，精确进行额度核给和风险定价。与此同时，公司积极推行稳健的风险文化，形成与公司相适应的风险管理理念、价值准则、职业操守，并建立培训、传达及监督机制，推动全员理解与执行以进一步强化风险管理。创始人、核心管理团队具备丰富的管理经验。此外，旺金金融拥有一支由原蚂蚁金服、腾讯、京东等核心技术人员组成的技术团队。自主开发了包括进件、风控、财务、GPS、网络借贷信息中介平台等多层次、多维度的系统及 APP，拥有多项核心技术。

2017 年年内，旺金金融业务持续稳定发展，累计撮合投资成交金额 505.37 亿元人民币，较上年同期增加 214.23 亿元，增长了 73.58%；2017 年末累计用户数 458.85 万人，较 2016 年年末增加 84.62 万人，增长了 22.61%，为公司增加了新的收入增长点。

## 二、公司净利润同比上升的原因及合理性

报告期内，公司实现净利润 129,031.63 万元，比上年同期增加 22,137.94 万元，增长 20.71%。净利润增加的原因除营业收入上升 58,313.02 万元外，营业成本、管理费用、销售费用、财务费用、投资收益、所得税费用的变化均对净利润有所影响，具体分析如下：

(1) 营业成本增加 28,376.22 万元，主要系本报告期旺金金融纳入合并范围，增加的主要内容为金融服务相关成本。

(2) 管理费用增加 21,317.25 万元，主要系研发投入增加。

(3) 销售费用增加 5,784.91 万元，主要系游戏推广费增加。

(4) 财务费用下降 7,348.54 万元，主要系本报告期利息收入增加。

(5) 投资收益增加 7,629.59 万元，主要系本期联营企业投资收益较上年同期增加，以及确认了处置部分长期股权投资产生的投资收益。

(6) 所得税费用下降 10,557.71 万元，主要系本报告期公司的部分子公司确认享受税收优惠政策。

### 三、业务发展情况

在互联网游戏方面，公司将继续坚持精品战略，依托强大的研发实力及丰富的 IP 资源储备，致力于推出高品质、长生命周期、满足不同类型玩家需求的多元化精品游戏。前期上线的《球球大作战》、《征途手机版》等多款手游在报告期内依旧表现良好；由公司自主研发、授权腾讯极光运营的首款百人对抗竞技射击手游《光荣使命》在上线后获得了较好的市场表现；公司孵化团队自主研发的独立游戏《月圆之夜》得到了 App Store、Google Play 在全球范围内的推荐，并获得 App Store“年度最佳本土独立游戏”的荣誉；同时，公司持续加大研发力度，组建多个游戏工作室，提升和优化各业务产品线，《征途 2 手机版》已于 2018 年 4 月 12 日全渠道上线运营，预计《龙珠最强之战》、《犬夜叉：奈落之战》等多款手游精品大作将在年内或明年年初上线运营。

在互联网金融科技方面，报告期内，旺金金融业务持续稳定发展，旗下投哪网累计撮合投资成交金额 505.37 亿元人民币，较上年同期增加 214.23 亿元，增长了 73.58%；2017 年末累计注册用户数 458.85 万人，较 2016 年年末增加 84.62 万人，增长了 22.61%。借款人服务方面，旺金金融通过扩宽合作渠道、优化借款人 APP、金融产品创新、与互联网流量平台进行合作、完善借款服务系统等措施，为借款人提供了更加多元化、便捷、高效的借款咨询服务。累计注册借款人从 2016 年年末 19.39 万人提升至 2017 年年末 32.67 万人。出借人服务方面，受益于互联网运营推广、投哪网品牌提升、投哪网 APP 和官网持续优化、银行资金存管实现、客户服务升级等因素，累计注册出借人数从 2016 年年末 354.83 万位提升至 2017 年年末的 426.17 万位。在互联网金融科技方面，旺金金融组建了一支近 300 人的研发和大数据团队，开发了覆盖进件、风控、合同、财务、借款前后管理等全流程的小微贷款服务系统和大数据管理系统。2017 年，旺金金融实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润 27,299.67 万元，为公司增加了新的利润增长点。

2018年，旺金金融将坚持“科技金融”的战略，进一步加大技术研发投入。业务方面，旺金金融将稳健发展车辆抵押贷款咨询服务，进一步扩大市场份额；除汽车金融业务外，公司也将积极尝试开拓新业务，例如消费分期、消费信贷等金融产品咨询服务，培育新兴业务增长点。

(2) 请补充披露你公司主要游戏的预计生命周期，并结合相关游戏的发行及运营情况与相关合作方的合作关系，目前在手代理游戏订单情况等，补充披露你公司各游戏领域子公司是否对相关游戏存在重大依赖。

公司回复：

公司游戏相关业务主要包括电脑端网络游戏和移动端网络游戏。电脑端网络游戏拥有《征途》、《征途2》、《仙侠世界2》等不同风格的游戏产品，移动端网络游戏拥有休闲竞技类手游《球球大作战》、经典国战类手游《征途手机版》、竞技射击类手游《光荣使命》、MOBA类手游《虚荣》、体育竞技类手游《街篮》、RPG卡牌类手游《大主宰》等不同类型的游戏产品。公司持续加大研发力度，组建多个游戏工作室，提升和丰富各业务产品线，其中，《征途2手机版》已于2018年4月全渠道上线运营。同时，公司积极储备外部的优质IP资源，以自身的研发和运营优势为基础，与IP中的情节、角色或其他元素的系列开发与改编相结合，定制开发更多的精品游戏。公司储备的“龙珠”、“犬夜叉”等多个经典IP已投入研发，预计多款产品将陆续推出。

报告期内，公司主要游戏产品的相关情况如下：

#### 一、主要游戏预计生命周期、运营模式、合作方、营业收入及占比情况

游戏名称	游戏类型	预计生命周期	运营模式	合作方	游戏收入(万元)	占游戏相关收入的比例
球球大作战	自主研发手游	成熟期	自主运营 合作运营	Apple Inc 等	72,270.18	28%
征途2	自主研发端游	衰退期	自主运营	/	44,045.17	17%
征途	自主研发端游	衰退期	自主运营	/	42,505.38	16%
征途手机版	自主研发手游	成熟期	授权运营	深圳市腾讯计算机系统有限公司	31,323.31	12%

## 二、各游戏领域子公司是否对相关游戏存在重大依赖

报告期内，公司的游戏产品的收入占比较分散，主要游戏产品中，《球球大作战》的游戏收入占游戏相关业务收入的比例最高，仅为 28%，因此公司不存在对单一游戏产品重大依赖的情况。

**(3) 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。**

**公司回复：**

公司未来经营或可面临的主要风险如下：

### 一、 行业风险

网络游戏行业在通信技术与智能终端的驱动下经历了高速发展阶段，同时也得到了相关政策的扶持。随着网游市场成熟，国家人口红利消失，网络游戏行业将面临不可避免的增速下滑，相关政策扶持的到期也会增大行业的经营风险。同时，宏观经济增长对游戏产品需求有促进作用，若宏观经济出现波动，经济增速下滑，将会对网络游戏行业产生一定的影响，增加行业风险。

互联网金融科技方面，由于行业仍属于新兴行业且行业监管尚未完全完善，发展面临着监管政策的不确定性；另一方面，互联网金融科技行业在彻底洗牌的行业格局之下，行业集中度越来越高，会有大量运营效率低、品牌度低的平台被洗牌出局，若公司未能抓住发展机遇，跻身于行业前列，则业绩会有不确定性。

### 二、 业务模式变化风险

智能手机的普及和性能的大幅度提升，为游戏用户从电脑端游向移动端手游转化提供了硬件基础，随着 4G、Wi-Fi 网络的普及，手游已超过端游市场份额，成为最大的细分市场。尽管公司持续在手游市场实施精品战略，但手游的类型和模式不断更新，玩家偏好不断变化，若公司未能及时满足市场需求做出口碑产品，可能产生用户流失，对公司收入造成不利影响。

随着公司业务向互联网金融科技等领域拓展，业务种类和模式不断增加，业务规模不断扩大，若公司不能很好的把握新增的互联网金融科技业务模式，实现从单一的网游行业到跨行业顺利发展，及时优化组织模式和管理体系，则可能对公司的经营管理造成不利的影响。

### 三、 技术风险

网络游戏和互联网金融科技行业依附于互联网。互联网作为一个开放网络通信系统，面临着互联网传输故障、黑客实施的病毒、木马、DDOS 攻击的威胁，数据在处理和使用的各个环节均存在用户账号、各种数据被盗及个人信息泄露的风险。同时随着游戏的功能和互联网金融科技平台服务项目不断增加，各种系统 bug 在所难免，有可能导致服务器瘫痪、用户和数据丢失等信息安全风险，可能给公司业绩带来一定的负面影响。

### 四、 法律及监管政策风险

游戏行业受工业和信息化部、文化和旅游部、国家新闻出版广电总局等多部门共同监管，随着游戏行业的快速发展，各监管部门在逐步出台一系列监管政策，对游戏开发运营资质、游戏内容、审查备案程序、网络游戏虚拟货币等进行规范，各行业监管趋严。公司需满足日趋严格的监管和政策要求，若出现公司未取得或未能持续取得符合监管要求的主体资质、游戏产品许可等情况，可能会对生产经营活动产生不利影响。

公司在从事网络游戏的研发、运营中可能产生商标、软件著作权等知识产权。虽然公司会采取申请无形资产证书、代码分区隔离、内部权限控制、员工签署保密协议和竞业限制协议等保护措施，但是仍不能排除第三方可能会侵犯公司知识产权的法律风险，可能对公司的正常生产经营造成负面影响。

至于互联网金融科技行业领域，虽然国家发布了《网络借贷信息中介机构业务活动管理暂行办法》等相关监管办法，但由于行业变化迅速等因素导致互联网金融科技行业监管政策尚未完善，发展面临监管政策的不确定性，若政府对互联网金融科技业采取更严格的监管架构，提高市场准入要求（包括不限于资本金、准备金或许可备案要求），公司的互联网金融科技业务若被视为违反任何法律法规或政策，公司可能面临包括停止非法活动的处罚，业务将受到重大不利的影响。

### 五、 游戏产品研发运营失败的风险

网络游戏的成功取决于准确判断游戏玩家的喜好及其转变并快速响应。游戏研发需制定详尽的开发计划，合理组织人员、资金及其他资源最终才能完成开发，之后投入大量资金进行营销推广，任何环节出现问题都可能造成游戏失败。若公司对游戏产品的研发、运营、周期管理等规划实施存在重大失误，将造成新

游戏产品不能取得市场认可，新游戏产生的收益无法抵补上述支出，可能会削弱公司未来的盈利能力。

#### 六、 市场竞争及现有产品、服务盈利能力下降的风险

随着网游市场的快速发展，行业竞争日趋激烈，游戏产品急剧增加，同质化现象日益严重。公司已运营《征途免费版》、《征途 2》游戏多年，网络游戏产品本身存在生命周期，若公司不能及时响应市场变化，持续不断地推出新游戏，无后续可迭代主打产品将导致公司失去竞争优势，市场份额可能下降，对未来业绩产生不利影响。

互联网金融科技方面，根据网贷之家的不完全统计，国内有近 2000 家网络借贷信息服务中介平台，此外，还有未纳入统计范围的大量金融科技公司。优质的借款人和优质的出借人均成为各家金融科技公司抢夺的焦点，互联网金融科技行业的竞争将日益加剧，会对公司业绩造成不利影响。

#### 七、 用户信用评估准确性的风险

公司的互联网金融科技业务主要为网络用户提供网络借贷信息中介服务活动，公司对借款人做初步的资信评估，若对资信评估的分析不准确，则会影响出借人的判断，从而损害公司的名誉，导致用户损失。

#### 八、 依赖大客户风险：

报告期内，公司客户比较分散，前五大销售客户合计占比为 25.37%，总体对大客户依赖性较低。最大客户深圳市腾讯计算机系统有限公司占比 11.81%，第二大客户 Apple Inc.占比 9.56%，如其相关政策调整会对公司收入产生一定影响。

#### 九、 财务风险

##### 1. 应收账款的风险

2016 年度及 2017 年度，公司应收账款账面价值分别为 32,502.16 万元和 116,562.98 万元。报告期内，旺金金融纳入合并范围，公司应收账款增加。随着公司经营规模的扩大，应收账款绝对金额将逐步增加，如公司采取的收款措施不力或客户信用发生变化，公司应收账款发生坏账的风险将加大。

##### 2. 商誉减值的风险

根据《企业会计准则第 20 号—企业合并》，在非同一控制下的企业合并中，

购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应当确认为商誉。目前，巨人网络合并资产负债表中的商誉为 61,817.46 万元。根据《企业会计准则》的规定，商誉不作摊销处理，但需在未来每个会计年度终了进行减值测试。如果被购买方业绩下滑或亏损，或经营情况未达预期，则商誉可能存在减值迹象，一旦发生商誉减值，则将直接影响巨人网络的当期利润。

### 3. 税收优惠政策风险

报告期内，公司享受的税收优惠主要包括企业所得税优惠和增值税即征即退。

#### (1) 所得税

财政部和国家税务总局于 2012 年 4 月 20 日印发了《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》(财税[2012]27 号)，于 2016 年 5 月 4 日印发了《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》(财税[2016]49 号)，自 2011 年 1 月 1 日起，我国境内新办的集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。本集团下属子公司北京帝江网络科技有限公司(“北京帝江”)于 2014 年获得软件企业认定证书，可于 2014 年和 2015 年免征企业所得税，于 2016 年至 2018 年按 25% 减半征收企业所得税，适用企业所得税税率为 12.5%。本集团下属子公司巨人移动、上海巨佳、上海巨梦、上海巨手和深圳投哪金融服务有限公司(“投哪金融”)于 2016 年获得软件企业认定证书，可于 2016 年和 2017 年免征企业所得税，适用所得税税率 0%，于 2018 年至 2020 年按 25% 减半征收企业所得税，适用企业所得税税率为 12.5%。本集团下属子公司上海巨速于 2017 年获得软件企业认定证书，可于 2017 年和 2018 年免征企业所得税，适用所得税税率为 0%，于 2019 年至 2021 年按 25% 减半征收企业所得税，适用企业所得税税率为 12.5%。

自 2008 年 1 月 1 日起，根据《中华人民共和国企业所得税法》，国家需要重点扶持的高新技术企业，将按 15% 的税率征收企业所得税。本公司下属子公司上海征途及上海征聚于 2017 年获得高新技术企业证书，因此自 2017 年起至 2019 年可享受高新技术企业税收优惠，享受 15% 的优惠税率。财政部和国家税务总局

于 2012 年 4 月 20 日印发了《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》(财税[2012]27 号), 国家规划布局内的重点软件企业和集成电路设计企业, 如当年未享受免税优惠的, 可减按 10% 的税率征收企业所得税。财政部和国家税务总局于 2016 年 5 月 4 日印发了《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》(财税[2016]49 号), 享受财税[2012]27 号文件规定的税收优惠政策的软件、集成电路企业, 每年汇算清缴时应按照《国家税务总局关于发布〈企业所得税优惠政策事项办理办法〉的公告》(国家税务总局公告 2015 年第 76 号)规定向税务机关备案, 提交《享受企业所得税优惠政策的软件和集成电路企业备案资料明细表》规定的备案资料。本集团下属子公司上海征途及上海征聚于 2017 年 5 月完成对 2016 年重点软件企业备案, 2016 年按照 10% 的税率进行汇算清缴。

根据《西藏自治区企业所得税政策实施办法》(藏政发[2014]51 号)规定, 本公司下属子公司拉萨润荣信息科技有限公司享受企业所得税优惠政策, 即按西部大开发战略中企业所得税税率执行, 同时 2015 年至 2017 年期间企业所得税中属于地方分享的部分暂免, 2017 年度实际税率 9%。

如果国家税收优惠政策发生不利变化、公司以后年度不能符合相关税收优惠政策的要求, 公司及子公司需按 25% 的税率缴纳企业所得税, 将对公司的经营业绩产生不利影响。

## (2) 增值税

财政部和国家税务总局于 2011 年 10 月 13 日印发了《关于软件产品增值税政策的通知》(财税[2011]100 号), 增值税一般纳税人销售其自行开发生产的软件产品, 按 17% 税率征收增值税后, 对其增值税实际税负超过 3% 的部分实行即征即退政策。本公司下属子公司上海巨火, 上海巨嘉, 上海征聚, 上海征途, 杭州雪狼, 上海巨佳、巨人移动、上海巨梦、上海巨手享受按 17% 税率征收增值税后, 对其增值税实际税负超过 3% 的部分实行即征即退。

于 2013 年 12 月 12 日, 财政部和国家税务总局印发了《关于将铁路运输业和邮政业纳入营业税改征增值税试点的通知》(财税[2013]106 号), 本集团下属子公司投哪金融提供技术转让、技术开发和与之相关的技术咨询、技术服务收入备案后免征增值税。

如果国家相关增值税税收优惠政策发生不利变化，或者公司未能如期收到增值税返还款项，将对公司经营业绩产生不利影响。

#### 十、公司针对上述风险的应对措施：

1. 公司将坚持加大研发力度，坚持聚焦精品战略，打造精品游戏大作，在不断深耕游戏领域的同时，积极拓展互联网金融科技业务；公司将根据自身既定的战略，不断提升现有管理团队的素养，适时引进外部高端人才，积极应对规模扩张带来的挑战；同时，公司将随时关注行业主管部门的政策变化以及市场热点的转变，及时把握市场热点，优化产品和服务流程，通过移动化、数据化、信息化的业务系统，进一步提升经营效率，增强公司的持续盈利能力。

2. 公司多年前就成立了游戏项目管理部，制定了游戏研发与运营的各项规章制度以及测试验收标准，对公司游戏产品严把质量关，对各新老游戏项目的进度、运营统一管理，统一调配资源，统一测试和验收，以提高公司游戏研发能力、运营能力，增加公司游戏产品的市场竞争力。为了应对日益激烈的行业竞争，公司成立了游戏项目研发孵化平台，对游戏项目优中选优，增加了公司游戏产品储备，以使公司有持续不断的新项目投入商业运营，不断增加公司收入和利润。

3. 对于面临的技术风险，公司有专门的平台支持部和安全试验室，实时跟踪最新的网络和游戏安全动态，同时公司已制定较为完善的分别针对游戏业务和互联网金融科技业务的信息系统管理规章、操作流程和风险控制制度，制定了完整的应急预案，建立健全了信息系统的安全运行机制，从网络安全、数据安全、应用安全、主机安全、管理安全等多方面进行信息安全管控。未来公司将持续不断制定、实施最新的网络和游戏安全保护方案，以保证公司业务的正常支持。

4. 公司的游戏业务和互联网金融科技业务均设有独立的法务部门，及时跟踪、分析各监管机关颁布的法律法规、部门规章、政策，及时完成各种资质证照的申办、备案事宜，并在日常合同、用章等流程审核及提供服务的过程中对各项业务合法合规运营严格把控。公司将积极配合监管，坚守合规第一，在符合行业监管的前提下，开展网络游戏及互联网金融科技业务。

针对第三方的侵权行为，公司将加强对无形资产的登记、申请，如加大著作权登记范围，加大相关商标的注册范围，为维权提供权利依据，同时派专人维权。

5. 公司的互联网金融科技业务建立了风险策略评估体系、信审体系、反欺诈体系、AI 自动审批以及全流程风险监控体系，按照信贷工厂的作业模式规范信审作业操作流程以不断提高业务处理效率，在自有大数据平台的基础上引入第三方征信渠道以构建自身产品需求的策略评估体系，包含客户信用、准入规则评估、客户欺诈风险等级评估，最终通过授信模型确定客户信用等级，精确进行额度核给和风险定价。

6. 在互联网金融科技方面，为增强市场竞争能力，公司将布局尝试和探索开拓新兴业务，延伸产品品类，同时将继续强化在人才、系统、数据、风控等方面的能力建设。公司在 2018 年将稳健发展车辆抵押借款咨询服务，除汽车金融业务外，公司也将积极尝试开拓新业务，例如消费分期、消费信贷等金融产品咨询服务，培育新兴业务增长点。

7. 对于面临应收账款风险，公司从源头开始，通过建立严谨的审核制度以准确识别客户的申请。公司设立专门部门，指定专职人员随时监控。针对逾期项目，会通过电话催收、客户回访、仲裁等合法且必要的方式进行催收。

8. 为防范商誉减值的风险，公司密切关注被购买方的业务发展及经营情况，若出现不利情况，公司会及时出具应对方案。公司尽可能与被购买方签订业绩补偿条款，当被购买方业绩无法达标时，公司虽然会面临业绩与减值的双重压力，但也能从对赌协议中获得相应的补偿收益。

9. 对于面临的税收优惠政策风险，公司密切关注相关政策及经营情况，一旦政策有变化或公司自身经营情况变化导致不符合政策要求，公司会及时出具应对方案。

公司已在 2017 年年报中披露了行业监管和产业政策风险、市场竞争的风险、核心人才流失的风险、网络游戏产品生命周期带来的业绩波动风险、多领域布局带来的管理风险，向投资者披露了主要的潜在风险及应对措施。

**2、你公司 2017 年分季度实现的营业收入分别为 7.48 亿元、6.55 亿元、6.46 亿元、8.57 亿元；分季度实现的归属于上市公司股东的净利润分别为 3.38 亿元、3.58 亿元、3.46 亿元、2.47 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**

利润同比变动的的原因。

公司回复：

### 一、收入与净利润分季度占比匹配合理性

2017年，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	74,822.29	65,469.25	64,602.32	85,775.59	290,669.45
营业成本	13,642.42	11,796.62	10,521.45	33,687.95	69,648.45
期间费用	25,823.72	22,303.54	28,508.04	31,409.09	108,044.38
其中：销售费用	9,788.70	6,959.01	12,582.38	6,276.34	35,606.43
管理费用	18,828.65	18,423.12	19,456.27	28,458.32	85,166.37
财务费用	-2,793.63	-3,078.59	-3,530.62	-3,325.57	-12,728.41
投资收益	-376.44	2,528.29	4,528.17	732.32	7,412.33
其他收益	-	13,513.20	3,610.93	4,249.97	21,374.09
营业外收入	4,853.61	-4,657.51	76.07	-1.45	270.72
营业外支出	135.67	2,009.40	192.47	-41.42	2,296.13
所得税费用	2,899.25	2,101.98	-2,877.95	-5,259.94	-3,136.66
少数股东损益	1,924.16	1,701.16	1,146.90	3,255.63	8,027.85
归属于上市公司股东的净利润	33,898.72	35,832.12	34,599.79	24,701.01	129,031.63
净利润率	45.31%	54.73%	53.56%	28.80%	44.39%

注：若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，为四舍五入原因造成，下同。

报告期内，公司全年归属于上市公司股东的净利润率为 44.39%，单季归属于上市公司股东的净利润分别占单季营业收入比重为 45.31%、54.73%、53.56% 和 28.80%，其中第二、第三和第四季度净利润率与全年相比有较大差异，具体原因如下：

1. 公司第二季度净利润率相对较高主要原因系：公司第二季度收到了企业发展专项补助；同时，本期联营企业投资收益增加，确认处置部分长期股权投资产生的投资收益，导致第二季度净利润率较高；

2. 公司第三季度净利润率相对较高主要原因系：本期联营企业投资收益增加，确认处置部分长期股权投资产生的投资收益；同时，本期部分子公司确认享受税收优惠政策，导致第三季度净利润率较高；

3. 公司第四季度净利润率相对较低主要原因系：公司于 2017 年 11 月将旺金金融纳入合并范围，从并表日至 2017 年 12 月 31 日旺金金融实现归属于上市公司的净利润率为 5.71%，导致第四季度净利润率较低；

综上，公司营业收入与归属于上市公司股东的净利润分季度占比匹配具有合理性。

## 二、分季度营业收入与净利润同比变动分析

### （一）分季度营业收入同比变动分析

单位：万元

年份	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	全年
2017	74,822.29	65,469.25	64,602.32	85,775.59	290,669.45
2016	44,322.66	60,677.09	61,861.12	65,495.57	232,356.43
同比变动金额	30,499.63	4,792.16	2,741.20	20,280.02	58,313.02
同比变动率	68.81%	7.90%	4.43%	30.96%	25.10%

1. 2017 年第一季度营业收入同比增加 30,499.63 万元，主要原因系公司在 2016 年第二季度成功推出了两款精品游戏：《球球大作战》和《征途手机版》，成为公司新的营收增长点，并在 2016 年 11 月推出了市场首款篮球竞技游戏，对报告期内的营业收入贡献较大，因此，2017 年第一季度收入同比大幅增长；

2. 2017 年第二季度营业收入同比增加 4,792.16 万元，主要原因系《球球大作战》新功能、新玩法的推广，使充值流水同比大幅上升，故营业收入增加。

3. 2017 年第三季度营业收入同比增加 2,741.20 万元，主要原因系《球球大作战》稳定运营，故营业收入增加；

4. 2017 年第四季度营业收入同比增加 20,280.02 万元，主要原因系并购旺金金融带来营业收入增长。

### （二）分季度净利润同比变动分析

单位：万元

年份	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	全年
2017	33,898.72	35,832.12	34,599.79	24,701.01	129,031.63
2016	14,836.97	35,130.23	29,691.79	27,234.71	106,893.70
同比变动金额	19,061.75	701.89	4,908.00	-2,533.70	22,137.93
同比变动率	128.47%	2.00%	16.53%	-9.30%	20.71%

1. 2017 年第一季度净利润同比增加 19,061.75 万元，主要变动原因如下：

(1) 营业收入增加 30,499.63 万元，其变动原因详见本回函“问题 2/公司回复：二、分季度营业收入与净利润同比变动分析/（一）分季度营业收入同比变动分析”；

(2) 营业成本增加 4,861.04 万元：主要系《球球大作战》自 2016 年 4 月上线以来，用户数大幅增加，导致服务器托管费增加；

(3) 销售费用增加 4,752.47 万元：主要系手游收入增加，相应渠道分成费增加；

(4) 管理费用增加 4,631.97 万元：主要系报告期内研发投入有较大增长；

(5) 财务费用下降 2,582.65 万元：主要系本期利息收入较上年同期大幅上升。

2. 2017 年第二季度净利润同比增加 701.89 万元，基本持平。

3. 2017 年第三季度净利润同比增加 4,908.00 万元，主要变动原因如下：

(1) 营业收入增加 2,741.20 万元，其变动原因详见本回函“问题 2/公司回复：二、分季度营业收入与净利润同比变动分析/（一）分季度营业收入同比变动分析”；

(2) 投资收益增加 4,675.59 万元：主要系本期联营企业投资收益较上年同期增加，以及确认处置部分长期股权投资产生的投资收益；

(3) 所得税费用下降 4,701.00 万元：主要系本报告期部分子公司确认享受税收优惠政策。

(4) 销售费用增加 7,441.16 万元：主要系游戏推广费较上年同期增加。

4. 2017 年第四季度净利润同比下降 2,533.70 万元，主要变动原因如下：

(1) 营业收入增加 20,280.02 万元，其变动原因详见本回函“问题 2/公司回复：二、分季度营业收入与净利润同比变动分析/（一）分季度营业收入同比变动分析”；

(2) 营业成本增加 20,000.65 万元：主要系本报告期旺金金融纳入合并范围，增加的主要内容为金融服务相关成本；

(3) 管理费用增加 13,351.26 万元：主要系研发投入较上年同期有较大增长；

(4) 销售费用下降 8,234.57 万元：主要系渠道分成费和游戏推广费较上年同期下降；

(5) 所得税费用下降 4,199.84 万元：主要系本报告期部分子公司确认享受税收优惠政策。

**3、报告期内，你公司存在指定以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产 1337 万元，一年内到期的非流动资产 1.62 亿元，可供出售金融资产 4.61 亿元，长期股权投资 3.88 亿元，合计相关投资资产为 10.24 亿元。请你公司结**

合相关投资所签订的协议主要条款等因素，详细分析并披露各项投资在合并财务报表上的具体分类依据，说明是否对被投资单位实施控制、共同控制或重大影响，是否存在需要分拆的衍生工具，公允价值是否能够可靠计量，并请会计师就相关分类是否符合《企业会计准则》有关规定发表意见。

公司回复：

（一）对公司于 2017 年 12 月 31 日的主要投资分析如下：

会计科目	被投资公司	账面价值 (人民币)	主要条款	是否对被投资单位 实施控制、共同控 制或重大影响	公允价值是否能够可靠计量、分类依据	是否存在需 要拆分的衍 生工具
一年内到期的非流动资产	OKC HOLDINGS CORPORATION (“OKC”)	16,278.36	<p>1、根据一系列股权转让协议，巨人网络之子公司 Giant Investment(HK) Limited("Giant HK")通过向 OKC 增资及购买股权的方式相继取得 10% B 类和 4% A1 类优先股股权。</p> <p>2、根据 OKC 公司章程，A1 类优先股及 B 类优先股股权附有优先赎回权。</p> <p>3、根据 OKC 公司章程，Giant HK 有委派董事的权利，但后与董事会主席签订协议，将表决权委托予董事会主席行使。</p>	<p>由于 Giant HK 所委派的董事已将表决权委托于他人，保留的保护性权利对 OKC 的日常经营活动没有重大影响，Giant HK 无法对 OKC 实施控制、共同控制或重大影响。</p>	<p>根据《企业会计准则第 22 号——金融工具的确认和计量》第十八条 可供出售金融资产，是指初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除下列各类资产以外的金融资产：</p> <p>(一) 贷款和应收款项。</p> <p>(二) 持有至到期投资。</p> <p>(三) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。</p> <p>根据《企业会计准则第 22 号——金融工具的确认和计量》第二十二條 嵌入衍生工具相关的混合工具没有指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，且同时满足下列条件的，该嵌入衍生工具应当从混合工具中分拆，作为单独存在的衍生工具处理：</p> <p>(一) 与主合同在经济特征及风险方面不存在紧密关系；</p> <p>(二) 与嵌入衍生工具条件相同，单独存在的工具符合衍生工具定义。</p> <p>根据《企业会计准则第 22 号——金融工具的确认和计量》第二十三條 嵌入衍生工具按照本准则规定从混合工具分拆后，主合同是金融工具的，应当按照本准则有关规定处理；主合同是非金融工具的，应当按照其他会计准则的规定处理。</p>	存在并已拆分。

会计科目	被投资公司	账面价值 (人民币)	主要条款	是否对被投资单位 实施控制、共同控 制或重大影响	公允价值是否能够可靠计量、分类依据	是否存在需 要拆分的衍 生工具
					<p>由于 Giant HK 无法对 OKC 实施控制、共同控制或重大影响，故将其持有的 10% A1 类优先股及 4% B 类优先股股权主合同部分确认为可供出售金融资产。由于 OKC 的公允价值无法可靠计量，故以成本计量。</p> <p>OKC 的 A1 类优先股及 B 类优先股附有的优先赎回权为嵌入衍生工具，我们将其分拆并确认为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。</p>	
可供出售 金融资产	蔷薇控股股份有 限公司(“蔷薇控 股“)	30,000.00	<p>1、根据巨人网络与蔷薇控股其他发起人签订的《蔷薇控股股份有限公司发起人协议》，巨人网络认购蔷薇控股 118 亿股份中的 3 亿，持股比例为 2.54%。</p> <p>2、蔷薇控股董事会由 11 名董事组成，巨人网络无董事会席位。</p>	由于巨人网络仅持有蔷薇控股 2.54% 股权，且无董事会席位，无法对蔷薇控股实施控制、共同控制或重大影响。	<p>根据《企业会计准则第 22 号——金融工具的确认和计量》第十八条 可供出售金融资产，是指初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除下列各类资产以外的金融资产：</p> <p>(一) 贷款和应收款项。</p> <p>(二) 持有至到期投资。</p> <p>(三) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。</p> <p>巨人网络对蔷薇控股无法实施控制、共同控制或重大影响，故将其持有的 2.54% 蔷薇控股股权确认为可供出售金融资产。由于蔷薇控股的公允价值无法可靠计量，故以成本计量。</p>	无
可供出售 金融资产	BENNET HOLDING CO., LTD.	6,072.93	1、根据 Giant HK 与 BENNET 股东签订的股权转让协议，Giant HK 向	否。 由于 Giant HK 仅持有	根据《企业会计准则第 22 号——金融工具的确认和计量》第十八条 可供出售金融资产，是指初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除下列各类资产以外的	存在并已拆 分

会计科目	被投资公司	账面价值 (人民币)	主要条款	是否对被投资单位 实施控制、共同控 制或重大影响	公允价值是否能够可靠计量、分类依据	是否存在需 要拆分的衍 生工具
	("BENNET")		<p>BENNET 增资并取得 4.1326% C2 类优先股股权。</p> <p>2、根据 BENNET 公司章程, C2 类优先股股权附有优先赎回权。</p> <p>3、根据 BENNET 公司章程, 公司董事会由 9 名董事组成, 巨人网络无董事会席位。</p>	<p>BENNET 4.1326% 股权, 且无董事会席位, 故无法实施控制、共同控制或重大影响。</p>	<p>金融资产:</p> <p>(一) 贷款和应收款项。</p> <p>(二) 持有至到期投资。</p> <p>(三) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。</p> <p>根据《企业会计准则第 22 号——金融工具的确认和计量》第二十二條 嵌入衍生工具相关的混合工具没有指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债, 且同时满足下列条件的, 该嵌入衍生工具应当从混合工具中分拆, 作为单独存在的衍生工具处理:</p> <p>(一) 与主合同在经济特征及风险方面不存在紧密关系;</p> <p>(二) 与嵌入衍生工具条件相同, 单独存在的工具符合衍生工具定义。</p> <p>根据《企业会计准则第 22 号——金融工具的确认和计量》第二十三條 嵌入衍生工具按照本准则规定从混合工具分拆后, 主合同是金融工具的, 应当按照本准则有关规定处理; 主合同是非金融工具的, 应当按照其他会计准则的规定处理。</p> <p>由于 Giant HK 无法对 BENNET 实施控制、共同控制或重大影响, 故将其持有的 4.1326% BENNET 的 C2 类优先股确认为可供出售金融资产。由于 BENNET 的公允价值无法可靠</p>	

会计科目	被投资公司	账面价值 (人民币)	主要条款	是否对被投资单位 实施控制、共同控 制或重大影响	公允价值是否能够可靠计量、分类依据	是否存在需 要拆分的衍 生工具
					<p>计量，故以成本计量。</p> <p>BENNET 的 C2 类优先股附有的优先赎回权为附在主合同上的嵌入衍生工具，我们将其分拆并确认为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。</p>	
可供出售 金融资产	北京创新工场投 资中心(有限合 伙) (“创新工 场”)	5,360.16	巨人网络之子公司上海巨人网络科技有限公司(“上海巨人”)与创新工场其他投资人签订合伙协议共同投资创新工场，上海巨人为有限合伙人。根据上海巨人实际出资情况，上海巨人持有创新工场 13.3% 股权。	上海巨人作为有限合伙人对创新工场的运营和财务政策基本无影响，无法对其实施控制、共同控制或重大影响。	<p>根据《企业会计准则第 22 号——金融工具的确认和计量》第十八条 可供出售金融资产，是指初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除下列各类资产以外的金融资产：</p> <p>(一) 贷款和应收款项。</p> <p>(二) 持有至到期投资。</p> <p>(三) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。</p> <p>上海巨人对创新工场无法实施控制、共同控制或重大影响，故将其持有的 13.3% 创新工场股权确认为可供出售金融资产。创新工场财务报表主要为其对外投资，对外投资均以公允价值计量，其他资产或负债(例如其他应收款、应付管理费等)其账面价值与公允价值不存在重大差异，因此创新工场的公允价值即为其财务报表净资产账面价值。故上海巨人以公允价值计量对创新工场的投资。</p>	无
可供出售 金融资产	南方资本管理有 限公司(“南方基 金”)	2,166.53	上海巨人与南方基金签订“当代东方定向增发专项资产管理计划资产管理合	上海巨人仅持有南方基金 1.82% 份额，无法对其实施控	根据《企业会计准则第 22 号——金融工具的确认和计量》第十八条 可供出售金融资产，是指初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除下列各类资产以外的	无

会计科目	被投资公司	账面价值 (人民币)	主要条款	是否对被投资单位 实施控制、共同控 制或重大影响	公允价值是否能够可靠计量、分类依据	是否存在需 要拆分的衍 生工具
			同”，上海巨人的投资占南方基金的比例为 1.82%，占当代东方的股权比例为 0.24%。按合同约定，该基金在当代东方定向增发股票的 36 个月限售期间内，不能提前赎回，该基金在这 36 个月内不会对该投资进行任何调整，包括增持、转让等。	制、共同控制或重大影响。	金融资产： （一）贷款和应收款项。 （二）持有至到期投资。 （三）以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。  上海巨人对南方基金无法实施控制、共同控制或重大影响，故将其对南方基金的投资确认为可供出售金融资产。由于当代东方为上市公司，可以获得公允价值，故以公允价值计量。	
长期股权投资	武汉微派网络科技有限公司（“武汉微派”）	11,484.94	1、根据巨人网络之子公司北海巨之投创业投资有限公司（“北海巨之投”）与武汉微派原股东签订的一系列股权转让及合作协议。武汉微派原股东向北海巨之投共计转让 20% 股权。 2、根据协议，北海巨之投有权向武汉微派的董事会委派 1 名董事，行使董事相关的所有权利和义务。	北海巨之投持有武汉微派 20% 股权及表决权，并委派了武汉微派 5 名董事中的 1 名，因此对其具有重大影响。	根据《企业会计准则第 2 号——长期股权投资》第二条的规定，长期股权投资，是指投资方对被投资单位实施控制、重大影响的权益性投资，以及对其合营企业的权益性投资。  重大影响，是指投资方对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。投资方能够对被投资单位施加重大影响的，被投资单位为其联营企业。  根据《企业会计准则第 2 号——长期股权投资》第九条的规定，投资方对联营企业和合营企业的长期股权投资，采用权益法核算。	无
长期股权投资	北京海誉动想科	10,382.50	1、根据上海巨人与北京海	上海巨人持有北京		无

会计科目	被投资公司	账面价值 (人民币)	主要条款	是否对被投资单位 实施控制、共同控 制或重大影响	公允价值是否能够可靠计量、分类依据	是否存在需 要拆分的衍 生工具
投资	技股份有限公司 ("北京海誉")		<p>誉各股东签订的《北京海誉动想科技股份有限公司投资协议》，在完成北京海誉股权重组和换股后，上海巨人持有北京海誉 24.45% 股权。</p> <p>2. 根据《北京海誉动想科技股份有限公司投资协议》，北京海誉董事会由 5 名董事组成，上海巨人委派其中 1 名。</p>	海誉 24.45% 股权及表决权, 并委派了北京海誉 5 名董事中的 1 名, 因此对其具有重大影响。	武汉微派、北京海誉、欢乐互娱为公司的联营企业, 确认为长期股权投资并采用权益法核算。	
长期股权投资	欢乐互娱(上海)科技股份有限公司 (原“上海江游信息科技有限公司”, “欢乐互娱”)	5,194.69	<p>1、根据北海巨之投与欢乐互娱(原“上海江游信息科技有限公司”)签订的《关于上海江游信息科技有限公司的增资协议》，北海巨之投以增资形式获得欢乐互娱 10% 股权。</p> <p>2、欢乐互娱董事会由 7 名董事组成，北海巨之投委派其中 1 名。</p>	巨人网络集团持有欢乐互娱 10% 股权及表决权, 并委派了欢乐互娱 7 名董事中的 1 名, 因此对其具有重大影响。		无
合计分析 (其余单笔投资不重大)		86,940.11				

## （二）会计师意见

基于我们为巨人网络 2017 年度的财务报表整体发表审计意见执行的审计工作，我们认为巨人网络对投资的分类在所有重大方面符合企业会计准则的相关规定。

4、报告期内，你公司以 5.19 亿元受让深圳旺金金融信息服务有限公司（以下简称“旺金金融”）30.5263%股权，并以 3 亿元对旺金金融进行增资。交易完成后，你公司合计持有旺金金融 40%股权。同时，你公司接受旺金金融股东吴显勇、李志刚等持有的旺金金融 11%股权的表决权，公司合计享有旺金金融 51%的有效表决权。2017 年 12 月 30 日，因其他股东增资，你公司持有旺金金融的股权比例由 40%降至 35.7143%，但仍享有旺金金融 51%股权的表决权，公司仍对旺金金融具有控制权。请你公司补充披露：

（1）你公司筹划购买旺金金融股权及增资事项的交易背景及目的，你公司未来在相关业务方面的计划与安排。

公司回复：

巨人网络是一家综合性互联网企业，定位三大核心业务：互联网娱乐、互联网金融科技与互联网医疗。旺金金融是一家集移动化、数据化、自动化、智能化、开放平台为一体的科技金融企业，在风控建模、大数据应用、系统开发、用户服务等方面具有显著的核心竞争力，是互联网金融行业的领先企业。投资旺金金融有助于巨人网络在互联网金融科技领域的进一步深化布局，有利于公司发展战略落地。

在巨人网络控股旺金金融后，巨人网络将充分利用其在风控建模、大数据应用、系统开发、用户服务等方面的核心能力，同时结合自身在用户资源、互联网运营经验、资金、品牌等各方面的优势，进一步巩固已有的车辆抵押借款业务，同时探索各类新模式和新业务，例如消费分期、消费信贷等金融产品咨询服务等，培育新兴业务增长点。

（2）你对旺金金融具有控制权的依据及合理性、合规性，相关委托投票权的有效期限、生效或失效条件、如丧失相关表决权对相关会计处理及财务报表的影响。

### 公司回复：

根据《企业会计准则第 33 号——合并财务报表》规定，合并财务报表的合并范围应当以控制为基础予以确定。控制，是指投资方拥有对被投资方的权利，通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资方的权力影响其回报金额。巨人网络之控股孙公司巨加网络通过持有标的公司 40% 股权加之受托行使其他股东 11% 表决权，合计持有标的公司 51% 的表决权，从而对旺金金融达到控制。

委托投票权的合理性：互联网金融科技是巨人网络未来重要发展战略之一，公司认可旺金金融用户资源、互联网运营经验、资金、品牌等各方面的优势，通过控股型并购，促进公司发展战略快速落地，并对公司未来业务发展和战略升级起到推动作用；同时，旺金金融认为巨人网络在用户资源、互联网运营经验、资金、品牌等方面具有较强的优势，认同巨人网络在互联网金融科技领域的战略布局，因此旺金金融创始人、管理层愿意将部分表决权委托给巨人网络，以实现合作共赢和股东利益最大化。

委托表决权协议为巨加网络与标的公司的其余四位股东签署，有效期限为上述四位股东持有旺金金融股权期间，且委托授权为不可撤销之唯一全权委托授权。委托表决权自巨加网络实际享有旺金金融 40% 股权之日起享有，至巨加网络及其一致行动人（若有）持有旺金金融股权比例合计低于 39.1% 之日或超过 50% 之日止。未经巨加网络书面同意，上述四位股东不得擅自转让旺金金融的股权。

如丧失相关表决权，公司对旺金金融是否具有控制权的判断将受到影响。

**(3) 请说明你公司将标的公司纳入合并范围的依据及相关会计处理情况，以及是否符合《企业会计准则》的规定。**

### 公司回复：

根据《企业会计准则第 33 号——合并财务报表》规定，合并财务报表的合并范围应当以控制为基础予以确定。控制，是指投资方拥有对被投资方的权利，通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资方的权力影响其回报金额。当投资方持有被投资方半数或以下的表决权，但通过与其他表决权持有人之间的协议能够控制半数以上表决权的，需综合考虑其他事实和情况，如投资方持有的表决权相对于其他投资方持有的表决权份额的大小，以及其

他投资方持有表决权的分散程度等。

巨人网络之控股孙公司巨加网络通过持有标的公司 40% 股权加之受托行使其他股东 11% 表决权，合计持有标的公司 51% 的表决权，且巨加网络持有的表决权远大于其他投资方持有的表决权份额的大小，其他投资方持有表决权也较分散，故巨加网络可以控制标的公司，标的公司被纳入合并范围符合《企业会计准则》的规定。

根据《企业会计准则第 20 号——企业合并》规定，购买方在购买日应当对合并成本进行分配，购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应当确认为商誉。公司将标的公司纳入合并范围的会计处理符合《企业会计准则》的规定。

**(4) 你公司主营业务是否与旺金金融幻存在显著的协同效应，你公司进入相关领域后，是否在人才、技术以及客户资源等方面有足够的积累及其理由。**

**公司回复：**

双方协同效应体现在：巨人网络拥有很强的互联网技术研发能力，可以向旺金金融输出技术研发力量，进一步提升旺金金融的科技水平；巨人网络在互联网运营推广方面具有丰富的经验和多元化渠道，可以协助旺金金融开展线上运营推广，降低获客成本；巨人网络积累了大量的互联网用户，旺金金融可以提供网络借贷信息中介等咨询服务，满足客户多维度的需求，提升客户粘性。此外，双方在大数据风控、模型建立、用户画像等方面也有合作机会。

巨人网络相关人才、技术和客户资源的积累：

1. 人才方面：

(1) 旺金金融本身拥有一支具备丰富的互联网金融科技运营经验的人才队伍，其主要风控团队和技术团队大多都有知名机构工作经验；通过本次对旺金金融的控股型收购，该团队成为巨人网络互联网金融科技板块的重要人才组成部分。

(2) 巨人网络自身拥有一批经验丰富的互联网技术人才和运营人才，可以有效的对旺金金融的互联网金融业务形成助力。

(3) 巨人网络可以利用自身的品牌和资金优势，有效的吸引互联网金融行业内的优秀人才加盟。

2. 技术方面：经过多年发展，巨人网络在技术架构、安全维护、数据管理、算法优化等方面具有强大技术积累，这些技术都能广泛应用到互联网金融科技业务。

3. 客户资源方面：巨人网络通过多年的互联网游戏业务，积累了大量的互联网用户，这些用户具有转化为互联网金融科技业务客户的可能性。

**(5) 2017 年末旺金金融累计用户数 458.85 万人，较 2016 年年末增加 84.62 万人，增长了 22.61%。请结合用户结构、业务布局等因素说明用户数增长的原因及合理性。**

**公司回复：**

旺金金融是一家集移动化、数据化、自动化、智能化、开放平台为一体的科技金融企业，依托于互联网信息技术的发展和大数据风控的运用，为市场提供创新的金融技术解决方案，旗下投哪网（www.touna.cn）为有资金需求的借款人和有闲散资金的出借人提供安全、便捷的网络借贷信息中介服务。

2017 年末，公司旗下投哪网累计注册的借款人人数为 32.67 万位，同比增长 68.49%。借款人人数的增长主要受益于旺金公司借款人获客渠道的拓展（包括线下合作渠道的增加以及互联网获客渠道的增加）、移动获客方式的推广、金融产品的创新以及借款端品牌和服务能力提升。

2017 年末，公司旗下投哪网累计注册的出借人人数为 426.17 万人，同比增长 20.11%。出借人数量的增长主要原因有：

1. 持续线上运营推广投入，与百度、360 等机构合作；
2. 投哪网经营规范，品牌力和影响力持续提升；
3. 小额、抵押、分散的资产更受出借人欢迎。

旺金金融 2017 年末用户数增长是公司业务发展、品牌提升的结果，用户数据增长是合理的。

用户数（万位）	2017 年末	2016 年末	变化人数	2017 年同比
累计注册出借人	426.17	354.83	71.34	20.11%
累计注册借款人	32.67	19.39	13.28	68.49%
<b>合计数</b>	<b>458.85</b>	<b>374.22</b>	<b>84.62</b>	<b>22.61%</b>

注：若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，为四舍五入原因造成。

**(6) 报告期内，你公司收购标的公司确认相关商誉累计 4.83 亿元，请说明上述商誉的确定方法、计算过程、会计处理及是否符合《企业会计准则》的规**

定，请说明是否需计提商誉减值准备及其依据。

公司回复：

根据《企业会计准则》规定，企业合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应确认为商誉。企业合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应计入合并当期损益。商誉在持有期间不予摊销，但需要于每个报告期终了进行减值测试。

标的公司于被收购日的可辨认资产及负债经评估的公允价值为人民币 83,980.90 万元，其中少数股东权益为人民币 50,388.54 万元，属于公司的可辨认资产及负债的部分为人民币 33,592.36 万元 (=人民币 83,980.90 万元 - 人民币 50,388.54 万元)，公司收购旺金的合并对价为人民币 81,894.71 万元，收购产生的商誉为人民币 48,302.35 万元(=人民币 81,894.71 万元 - 人民币 33,592.36 万元)。

巨加网络于 2017 年 11 月完成对标的公司的收购。基于管理层对收购标的进行的未来现金流量的预测，并采用合理的折现率，标的公司代表的互联网金融服务资产组的可回收金额大于资产组或资产组合的账面价值(包括所分摊的商誉的账面价值部分)，因此并无商誉减值损失计提的必要性。

就财务报表整体而言，标的公司的商誉确认及减值风险已被充分考虑，符合《企业会计准则》的规定。

5、请你公司补充披露以下内容：

(1) 披露报告期内主要游戏(指开发及运营收入占游戏业务总收入 30% 以上的游戏，下同)的详细信息，包括主要游戏的名称、所属游戏类型(端游、页游、手游等)、运营模式(自主运营、联合运营等)、收费方式(时间收费、道具收费、技能收费、剧情收费、客户端服务收费等)，报告期内主要游戏收入及其占公司游戏业务收入的比例。

公司回复：

报告期内本公司不存在单一游戏收入占游戏业务总收入 30% 以上的情况。

(2) 报告期按季度统计并披露主要游戏的运营数据，包括主要游戏的用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU 值、充值流水等。

公司回复：

报告期内本公司不存在单一游戏收入占游戏业务总收入 30% 以上的情况。

**(3) 披露报告期内主要游戏投入的推广营销费用总额，占公司游戏推广营销费用总额、主要游戏收入总额的比例。**

**公司回复：**

报告期内本公司不存在单一游戏收入占游戏业务总收入 30% 以上的情况。

**(4) 报告期内你公司主要游戏产品收入确认时点及收入确认是否符合《企业会计准则》相关规定。**

**公司回复：**

报告期内本公司不存在单一游戏收入占游戏业务总收入30%以上的情况。

**(5) 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。**

**公司回复：**

(一) 公司报告期内的营业收入主要来自于网络游戏。网络游戏收入主要为电脑端网络游戏收入、移动端网络游戏收入、互联网社区工具收入等。

对于网络游戏收入，年审会计师的审计程序和方法包括但不限于：

1. 对与收入确认相关的内部控制进行了解和测试；

2. 基于内部控制测试的结果，执行实质性测试程序：

2.1 取得销售收入明细账，并与总帐进行核对；

2.2 了解公司不同类型收入的确认方法，如授权运营、代理运营及自主运营等，以判断其是否符合企业会计准则的要求；

2.3 了解收入确认模式中涉及的估计，并评价估计所依据的假设；

2.4 在内部专家的协助下对道具及玩家生命周期进行重新计算并对道具充值、留存及消耗情况进行重新计算；

2.5 执行收入的分析性复核程序，若在执行过程发现异常变动，理解并获悉造成该变动的的原因，并实行额外测试；

2.6 复核销售合同，检查相关销售条款，分析是否存在潜在的异常交易或事项；

2.7 进行收入的截止性测试；

2.8 抽取关键性样本及代表性样本进行收入的细节测试，如检查第三方分成结算单等；

2.9 进行经销商核查，选取 30 家点卡销售经销商中，销售额的前 10 名进行走访，从业务背景、业务流程、服务职责等各方面进行访谈，获取其营业执照等公司资质文件，查看其与公司签订的销售合同，查看销售单价等各项关键条款。若前 10 名经销商中存在上一年度已实地走访过的经销商，则改为对其执行函证程序，并顺延至排名下一位的经销商进行实地走访，以提高抽样的不确定性；

2.10 进行玩家数据核查，年审会计师在其内部专家的协助下，对 3 款主要游戏（收入占比超过 65%）球球大作战，征途 1，征途 2 的消耗金额前 100 名玩家的游戏账户情况和充值情况进行核查。年审会计师的内部专家对百大玩家数据的获取流程进行校验，对筛选出的异常情况，如单次充值金额过大，充值消耗比低于 90%或高于 110%，充值 IP 地址所在地变化频繁等情况，进一步进行合理性验证。

对于营业成本及期间费用，年审会计师的审计程序和方法包括但不限于：

1. 对与职工薪酬相关及其他费用及成本相关的内部控制进行了解和测试；
2. 对营业成本及期间费用的重大账户进行分析性复核，分析是否存在潜在的异常交易或事项，针对已识别的事项，执行进一步测试程序；
3. 抽取关键性样本及代表性样本执行细节测试，如查看相关合同和发票等；
4. 对职工薪酬、折旧费、摊销费、坏账准备等进行重新测算并与资产负债表科目进行交叉核对；
5. 对期间费用执行截止性测试，并对期后入账的费用执行程序确保其记录于适当期间。

## （二）会计师意见

我们认为我们针对收入、营业成本及期间费用执行的审计程序所获取的审计证据充分适当，为巨人网络 2017 年度的财务报表整体发表审计意见提供了基础。

**6、报告期内，你公司游戏相关业务毛利率为 80.99%，同比下降 1.22 个百分点，请结合产品结构、主要客户等因素分析你公司及相关产品毛利率变化的**

原因及合理性，并请与同行业公司进行比较分析，说明你公司游戏相关业务毛利率与同行业公司是否存在重大差异，如存在请说明原因。

公司回复：

### 一、公司毛利率变化的原因及合理性

单位：万元

产品	2017 年度			2016 年度		
	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率
电脑端网络游戏	109,586.62	19,588.93	82.12%	130,039.15	19,511.34	85.00%
移动端网络游戏	141,285.75	23,669.76	83.25%	95,629.31	18,224.12	80.94%
互联网社区工具	5,329.67	2,476.79	53.53%	6,084.88	3,276.58	46.15%
游戏相关其他业务	2,370.72	3,407.73	-43.74%	341.40	256.81	24.78%
<b>合计</b>	<b>258,572.77</b>	<b>49,143.20</b>	<b>80.99%</b>	<b>232,094.74</b>	<b>41,268.85</b>	<b>82.22%</b>

注：销售毛利率=（营业收入—营业成本）/营业收入

由上表可知，报告期内，公司游戏相关业务毛利率为 80.99%，同比下降 1.22 个百分点，基本保持稳定，其中主要产品电脑端网络游戏相比 2016 年下降 2.87 个百分点，移动端网络游戏相比 2016 年增加 2.30 个百分点，主要系电脑端网络游戏市场在经历了多年的高速发展之后，用户流量由电脑端持续向移动端转移。同时，随着移动网络游戏市场的快速发展，公司根据市场需求积极推动移动网络游戏业务开展，移动端网络游戏收入快速提升。

### 二、公司游戏相关业务毛利率与同行业上市公司对比情况

序号	证券简称	证券代码	相关业务	2017 年毛利率	2016 年毛利率
1	掌趣科技	300315.SZ	移动端网络游戏	59.16%	56.57%
2	中青宝	300052.SZ	电脑端网络游戏	59.61%	77.66%
			移动端网络游戏	54.14%	44.59%
3	昆仑万维	300418.SZ	移动端网络游戏	61.50%	48.96%
4	游族网络	002174.SZ	移动端网络游戏	49.72%	52.74%
5	恺英网络	002517.SZ	移动端网络游戏	69.63%	60.81%
平均值			电脑端网络游戏	<b>59.61%</b>	<b>77.66%</b>
			移动端网络游戏	<b>58.83%</b>	<b>52.72%</b>
巨人网络			电脑端网络游戏	<b>82.12%</b>	<b>85.00%</b>
			移动端网络游戏	<b>83.25%</b>	<b>80.94%</b>

注：上述同行业上市公司游戏相关业务毛利率均来源于其年度报告。

报告期内，公司游戏相关业务主要包括电脑端网络游戏和移动端网络游戏，两块业务的毛利率均高于同行业公司，巨人网络与同行业相比毛利率较高的主要原因分析如下：

1. 巨人网络在电脑端网络游戏方面有着丰富的自主研发及自主运营经验，巨人网络的电脑端网络游戏主要是自主研发后，利用其自有的游戏平台运营游戏产品。巨人网络负责服务器架设和维护，独立进行市场推广和开展运营活动，游戏玩家则直接通过公司官方网站完成注册。相较巨人网络，中青宝所运营的电脑端网络游戏主要以联合运营为主，会支付较高的游戏分成费用，使得其电脑端网络游戏业务毛利率相对较低。

2. 巨人网络的主要移动端网络游戏大部分为自主研发，并属于原创 IP，其营业成本中分成费比例较低。相较巨人网络，昆仑万维和恺英网络所运营的移动端网络游戏中代理游戏收入较多，会支付较高的游戏分成费用，因此巨人网络移动端网络游戏毛利率高于昆仑万维和恺英网络。

3. 巨人网络将移动端网络游戏的市场推广费计入销售费用，掌趣科技和游族网络将市场推广费计入营业成本，使得巨人网络的毛利率相对较高。

综上，报告期内，公司游戏相关业务的毛利率水平具有合理性。

7、报告期内，你公司前五名供应商合计采购金额 1.48 亿元，占年度采购总额比例为 48.21%。请说明相关供应商与你公司业务往来的具体情况，供应商集中度较高的原因，是否同时为公司的客户，相关供应商与你公司、你公司董事、监事和高级管理人员、你公司 5%以上股东及其一致行动人之间是否存在关联关系或其他利益关系，你公司是否存在对特定供应商依赖的情形。

公司回复：

#### 一、 业务往来情况

本公司前五名供应商采购信息如下：

序号	供应商名称	采购额（万元）	占年度采购总额比例
1	上海原色网络信息服务有限公司	5,080.05	16.57%
2	成都乐曼多科技有限公司（以下简称“成都乐曼多”）	4,595.59	14.99%
3	中国电信股份有限公司上海分公司	2,344.98	7.65%
4	腾讯云计算(北京)有限责任公司	1,632.94	5.33%
5	北京金山云网络技术有限公司	1,124.04	3.67%
合计	--	<b>14,777.60</b>	<b>48.21%</b>

在前五名的供应商中，除成都乐曼多外，其余四家公司均系向本公司提供服务器托管、云服务等相关服务的供应商；成都乐曼多系向本公司提供《街篮》游

戏版权的供应商。

## 二、供应商集中度较高的原因分析

本公司是以研发及运营游戏产品为主业的公司，对服务器托管服务和云服务的需求量非常大，所以在排名前五名的供应商中有四家是提供服务器托管、云服务的公司。这4家供应商均是业内比较知名、安全性高、服务较好的公司，这些排名靠前的供应商能够快速满足本公司的需求，故采购量排名较其他供应商靠前。

## 三、供应商是否同时为公司的客户

排名前五名的供应商均不是本公司的客户。

## 四、相关供应商与你公司、你公司董事、监事和高级管理人员、你公司5%以上股东及其一致行动人之间是否存在关联关系或其他利益关系

成都乐曼多与本公司存在关联关系，主要系本公司之控股子公司北海巨之创业投资有限公司持有该公司10%股权，并有权派驻一名董事和一名监事，具有重大影响，根据《企业会计准则第36号》的规定，该公司系本公司的关联方。其他四家均不是本公司的关联方。

## 五、是否存在对特定供应商依赖的情形

本公司排名前五名的供应商中有四家是提供服务器托管、云服务等相关服务的知名供应商，剩余一家是本公司旗下一款游戏的版权提供商，公司向最大的合作供应商的采购金额占比仅为16.57%，不存在对特定供应商的依赖。

**8、截至报告期末，你公司应收账款账面价值为11.65亿元，其他应收款13.83亿元，合计占你公司总资产的19.85%，你公司披露主要增长的原因是旺金金融的应收服务费、待收代垫款。请补充披露：**

**(1) 请补充披露旺金金融的应收服务费、待收代垫款的具体含义。**

**公司回复：**

应收服务费，本公司子公司旺金金融主业为互联网金融信息中介服务，旺金金融根据签订的服务费合同，在中介服务完成时，根据收入准则确认收入，相关服务费的收款进度按照合同约定的收款账期进行，所以账面有应收服务费产生。

待收代垫款，与旺金金融的主业相关，主要分为：其一为借款人逾期代偿，

在借款人发生逾期时，旺金金融用从借款人收取的专项资金进行代偿，属于专款专用性质；另外部分为结算代垫，主要是第三方支付结算时效，涉及的临时资金垫付。

**(2) 结合你公司报告期应收账款销售情形、销售模式、信用政策等变化情况，分析说明你公司应收账款余额变化的原因，你公司报告期对应收账款的回收情况的监督是否充分，是否制定了适当的收账政策，应收账款坏账准备是否计提充分。**

**公司回复：**

**一、 应收账款余额变化的原因：**

应收账款余额的变动，主要是旺金金融纳入本公司合并报表范围带来的应收账款的增加。

**二、 应收账款的回收情况的监督是否充分，是否制定了适当的收账政策**

对于互联网金融服务的销售管理方面，其一，公司从源头开始，通过建立严谨的审核制度以准确识别平台客户的申请，同时结合平台自身积累的数据以及第三方大数据建立完整的数据库，挖掘、归纳客户的综合特性，进而开发出灵敏有效的系统借款人审核模型，做到客户的系统自动排查、验证；其二，公司设立专门部门，辅以完善的 GPS 监控系统，指定专职人员随时监控平台借款项目的情况，如有异常会自动预警，协同相关部门迅速响应，对借款项目进行相应的跟踪和回访，确保资产安全。其三，针对借款端逾期项目，公司将委托第三方机构进行电话催收、客户回访、仲裁等合法且必要的方式进行催收；另外借款端的客户特点是额度小、还款压力小，借款人行业、地域充分分散，能有效避免区域性风险；一旦借款人出现逾期，对应的借款人也能通过选择处置车辆来实现旺金金融应收账款的回款。

对于游戏的销售管理方面，公司设立专门部门，按合同定期与合作方结算游戏款项，如发生逾期会通过电话、QQ 等方式联系对方，并商讨回款方案。如商讨无果，我们会同法务部门通过律师函、起诉等形式，追讨欠款。

**三、应收账款坏账准备是否计提充分应收账款已经足额考虑了可能的坏账准备；**

互联网金融服务应收账款的坏账准备的计提政策为账期 1 年以内（含 1 年）

2%，1-2年5%，2-3年50%，3年以上100%。

游戏相关业务应收账款的坏账准备的计提政策为账期1年以内(含1年)0%，1-2年10%，2-3年20%，3年以上100%。

(3) 请详细说明其他应收款大幅增长的原因，并详细说明其他应收款余额前10名单位与公司发生欠款的具体情况和原因。

公司回复：

一、 其他应收款大幅增长的原因

其他应收款大幅增长主要系本报告期将旺金金融纳入合并范围后新增的待收代垫款和合作保证金。

二、 其他应收款余额前10名单位与公司发生欠款的具体情况和原因

单位：万元

序号	单位名称	款项的性质	期末余额	占其他应收款期末余额合计数的比例	欠款原因
1	民生金融租赁股份有限公司	合作保证金	7,046.59	5.05%	旺金金融向民生金融租赁股份有限公司推荐具有融资需求的个人，并向其就此类合作业务缴纳的保证金。
2	上海市徐汇区税务局	应收增值税返还	5,480.13	3.93%	依据财政部、国家税务总局下发的《关于软件产品增值税政策的通知》（财税【2011】100号），自2011年1月1日起，本公司及其部分下属子公司销售其自行开发生产的计算机软件产品，可按法定17%的税率征收增值税后，对其增值税实际税负超过3%的部分实行即征即退政策。因即征即退确认收益时点与实际收到增值税返还时点存在时间差，故产生该项应收款。
3	阿里体育有限公司	待收电竞赛事费用	3,066.26	2.20%	巨人网络集团股份有限公司上海分公司与阿里体育有限公司于2016年9月就《球球大作战》电竞赛事联合宣传达成合作，双方利用赛事共同宣传球球大作战游戏和阿里体育品牌，故产生待收电竞赛事费用应收款。
4	深圳快快金融服务有限公司	合作保证金	2,226.05	1.59%	旺金金融向深圳快快金融服务有限公司推荐具有融资需求的个人，并向其就此类合作业务缴纳的保证金。
5	广东粤财互联网金融股份有限公司	合作保证金	2,100.00	1.50%	旺金金融向广东粤财互联网金融股份有限公司推荐具有融资需求的个人，并向其就此类合作业务缴纳的保证金。

序号	单位名称	款项的性质	期末余额	占其他应收款 期末余额合计 数的比例	欠款原因
6	上海茸北工业 经济发展有限 公司	待收投资意 向金	2,000.00	1.43%	巨人健特（上海）置业有限公司为竞拍松江工业区中山工业园 SJC1-0032 单元 08-12 地块的土地，与《上海茸北工业经济发展有限公司》签署了《土地投资开发意向书》，参与地块公开投标竞买需支付 2000 万元履约保证金，以示会参与竞拍的诚意，预计公开竞标在 2018 年 7 月开始；
7	杭州铜板街互 联网金融信息 服务有限公司	合作保证金	1,922.44	1.38%	旺金金融向杭州铜板街互联网金融信息服务有限公司推荐具有融资需求的个人，并向其就此类合作业务缴纳的保证金。
8	凤金数据科技 （深圳）有限公 司	合作保证金	1,435.00	1.03%	旺金金融向凤金数据科技（深圳）有限公司推荐具有融资需求的个人，并向其就此类合作业务缴纳的保证金。
9	安心财产保险 有限责任公司	合作保证金	900.00	0.64%	旺金金融与安心财产保险有限责任公司开展业务合作，支付合作保证金。
10	北京懒财信息 科技有限公司	合作保证金	500.00	0.36%	旺金金融向北京懒财信息科技有限公司推荐具有融资需求的个人，并向其就此类合作业务缴纳的保证金。
10	北海康瑞投资 有限公司	股权转让	500.00	0.36%	上海巨人网络科技有限公司将持有《海马云（天津）信息技术有限公司》部分股权转让给北海康瑞投资有限公司，股权转让款尚未收到。
	<b>合计</b>	--	<b>27,176.48</b>	<b>19.47%</b>	

（4）以列表方式对比分析你公司近三年的收入确认政策和应收账款信用政策变化情况。

公司回复：

## 一、收入确认政策

收入类型	2015 年	2016 年	2017 年
1、电脑端和移动端网络游戏运营收入	<p>1.收入的确认原则</p> <p>游戏运营模式主要包括自主运营，游戏平台联合运营及授权运营。收入在有充分证据证明游戏玩家与本集团之间存在相关协议、本集团已经依据上述协议向游戏玩家提供了相应的服务、与服务相关的交易价格可以确定或已经约定和相关的经济利益很可能流入本集团时予以确认。</p> <p>2.不同游戏运营模式下收入主要责任方和代理方的确定</p> <p>本集团自主运营游戏模式下，游戏玩家可以从本集团的游戏点卡经销商处购得游戏点卡并兑换游戏点数，也可以从本集团的官方运营网站上通过银行借记卡、信用卡、手机支付以及银行转账等方式购得游戏点数。游戏玩家可以使用上述游戏点数进入本集团的运营网络游戏中进行购买虚拟游戏道具。</p> <p>本集团与游戏平台联合运营模式下，玩家通过游戏平台的宣传了解本集团游戏产品，直接通过游戏平台提供的游戏链接下载游戏软件，注册后进入游戏，并在游戏中购买游戏币或道具等虚拟物品。本集团负责游戏的维护、升级、客户服务等。游戏平台负责游戏推广及搭建收费渠道，并按协议约定的分成比例与本集团就游戏收入进行分成。</p> <p>本集团授权运营游戏模式下，集团授权第三方公司运营本集团游戏产品。本集团仅负责版本的更新及系统问题修复，第三方运营公司负责游戏的运营(包括服务器的提供)、推广和收费，且所有游戏及客户数据归代理方所有，并按协议约定的分成比例与本集团就游戏收入进行分成。</p> <p>本集团在自主运营及游戏平台联合运营模式下均构成主要责任方，收入应按照来自于最终玩家的收入总额确认。但是若干游戏平台不时向玩家提供各种营销折扣，以鼓励玩家于该等平台消费。个人玩家支付的实际价格可能低于游戏币或道具的标准价格。该等营销折扣本集团无法可靠追踪，也不会由本集团承担。故本集团无法合理估计总收入的金额(即玩家支付的实际价格)。与该等平台相关的收益按已收或应收款的公允价值计量，即自该等第三方平台所得的净额。其他游戏平台</p>	无变化	无变化

收入类型	2015 年	2016 年	2017 年
	<p>(例如苹果公司的应用商店)并无向玩家提供折扣的情况。就该等平台而言，收入按个人玩家购买总额确认，而该等平台收取的佣金则确认为销售费用入账。</p> <p>本集团在授权运营游戏模式下，由于本集团不承担主要责任，为游戏代理方，按第三运营公司支付的分成款项按照净额法确认营业收入。</p> <p>3.电脑端网络游戏收入的确认方式</p> <p>本集团主要通过游戏玩家在网络游戏中购买虚拟游戏道具取得电脑端网络游戏运营收入。游戏中的道具及升级功能使用游戏币购买，被视为增值服务并于道具生命周期内提供。所有游戏币均通过虚拟货币兑换取得，一旦玩家购买虚拟货币，所得款项即计列于递延收益，对于消耗型道具，于游戏道具消耗时确认为收益，对于耐久型道具，在游戏预定的道具生命周期内按比例确认收入。本集团定期监察虚拟物件的运营数据及使用模式。</p> <p>4.移动端网络游戏收入的确认方式</p> <p>本集团主要通过游戏玩家在网络游戏中购买虚拟游戏道具取得移动端网络游戏运营收入。游戏中的道具及升级功能被视为增值服务并于玩家生命周期（即平均玩家游戏停留期间）或道具的生命周期内提供。所有道具均通过虚拟货币或现金购买取得，一旦玩家充值或者使用虚拟货币购买道具，应得款项即计列于递延收益，在游戏实际的玩家生命周期内或者道具的生命周期内按直线法摊销确认收入。玩家的充值或者使用虚拟货币购买道具的金额，按照按最终玩家直接消费的金额或与第三方联运平台结算金额确定。</p> <p>对于自主运营的游戏，本集团可以获取最终玩家详细的充值信息、消耗信息和道具使用信息，本集团收入确认按最终玩家直接消费的金额以总额法确认。</p> <p>对来自不存在促销结算的平台收入，本集团可以直接按总额确定来自玩家的收入。对于来自其他平台的收入，本集团无法获取玩家直接购买虚拟货币支付的金额，因此收入按照净额确定。</p> <p>对于公司授权运营的游戏，其收入包括后续运营期间由于本集团持续提供的后续服务而按游戏运营总收入的一定比例收取分成款。对于后续收到的分成款，提供许可服务时，本集团确认营业收入。</p>		

收入类型	2015 年	2016 年	2017 年
2、互联网社区工具收入	<p>本集团在电脑端游戏中嵌入互联网社区工具方便玩家在游戏中联系其他玩家，玩家购买点卡充值换取或直接现金购买游戏币，在赠送主播礼物（花或点赞）时消耗，购买的礼物可以储存在玩家账号中，主播在收到礼物后马上体现为账户的游戏币，主播可以选择使用游戏币或者按照系统换算率换算成人民币取出。本集团每周根据主播的提现情况与主播个人或者其所在的经纪公司进行结算。</p> <p>1.收入的确认原则 收入在有充分证据证明玩家与本集团之间存在相关协议、本集团已经依据上述协议向玩家提供了相应的服务、与服务相关的交易价格可以确定或已经约定和相关的经济利益很可能流入本集团时予以确认。</p> <p>2.互联网社区工具收入的确认方式 本集团主要通过玩家在互联网社区工具中购买虚拟礼物取得互联网社区工具收入。本集团的虚拟礼物均为消耗型礼物，购买游戏币所得款项确认为递延收益，本集团在礼物消耗时确认收入，金额按照礼物对应游戏币的数量和游戏币加权平均单价确认。</p>	无变化	无变化
3、利息收入	按照他人使用本集团货币资金的时间和实际利率计算确定。	无变化	无变化
4、租赁收入	经营租赁的租金收入在租赁期内各个期间按照直线法确认，或有租金在实际发生时计入当期损益。	无变化	无变化
5、服务费收入	/	/	服务费收入系本集团为借款人及出借人提供撮合服务，本集团根据协议约定，按照达成的撮合交易金额的一定比例确认。

## 二、应收账款信用政策

类型	2015 年	2016 年	2017 年	
<b>1、单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项</b>				
1.1 单项金额重大的判断依据或金额标准	本公司将 300 万元以上应收账款，50 万元以上其他应收款确定为单项金额重大。	无变化	无变化	
1.2 单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	对单项金额重大的应收账款和其他应收款单独进行减值测试，如有客观证据表明其已发生减值，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额确认减值损失，计入当期损益。单独测试未发生减值的单项重大的应收账款和其他应收款，应包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。	无变化	无变化	
<b>2、按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项</b>				
2.1 账龄组合	账龄分析法	无变化	游戏相关业务	互联网金融服务
1 年以内（含 1 年）	0%	无变化	0%	2%
1-2 年	10%	无变化	10%	5%
2-3 年	20%	无变化	20%	50%
3 年以上	100%	无变化	100%	100%
2.2 特定款项组合（保证金、关联方往来、增值税返还、无风险组合）	其他方法	无变化	无变化	
<b>3、单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项</b>				
3.1 单项计提坏账准备的理由	本公司对于单项金额虽不重大但具备以下特征的应收款项，单独进行减值测试，有客观证据表明其发生了减值的，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备。	无变化	无变化	
3.2 坏账准备的计提方法	账龄分析法	无变化	无变化	

9、报告期内，你公司预付账款余额为 0.84 亿元，同比增长 122%。主要原因因为旺金金融的预付服务费，请补充披露相关预付服务费的含义及是否存在挂账费用。

公司回复：

本公司子公司旺金金融从事借款咨询及管理、撮合服务，其借款客户主要依赖合作渠道推荐，双方定期予以结算费用；公司跟部分合作渠道的结算模式为预付款模式，余额为预付的尚未结算的款项。

该等预付费用不存在挂账费用情况。

特此公告。

巨人网络集团股份有限公司

董 事 会

2018 年 6 月 5 日