

长城国际动漫游戏股份有限公司 关于深圳证券交易所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。

长城国际动漫游戏股份有限公司（以下简称“长城动漫”或“公司”）于 2018 年 6 月 1 日收到深圳证券交易所公司管理部下发的《关于对长城国际动漫游戏股份有限公司的年报问询函》（公司部问询函〔2018〕第 190 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、确认和落实，现就相关内容回复如下：

一、关于政府补助。

1、报告期内，你公司营业外收入中政府补助金额约 1.12 亿元，其中包含滁州市琅琊山风景名胜区管理委员会发放的文化产业扶持资金两笔，金额分别约为 1,616 万元、9,380 万元，你公司备注信息为“因符合地方政府招商引资等地方性扶持政策而获得的补助”。请你公司对上述政府补助收入的情况进一步介绍，包括但不限于政府补贴的具体政策、出台时间、你公司符合政策的情况、款项到账情况、是否存在需递延确认收入的情形。

回复：

滁州市琅琊山风景名胜区管理委员会（以下简称“琅琊山管委会”）发放的 2017 年度文化产业扶持资金明细如下：

序号	账面金额 (万元)	文件名称	文号	文件概述

1	1615.9	《关于申请拨付滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司产业扶持资金的报告》、《关于同意拨付文化产业扶持资金的函》	琅景字 [2016]110 号	公司自建成运营之年起税收方面“五免五减半”的优惠政策；将2013年-2015年文化产业扶持资金拨付，用于该项目奖励
2	9380	《关于同意拨付文化产业扶持资金的函》、《关于对滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司〈关于请求确认文化产业扶持资金性质的报告〉的回复》	琅景发 [2017]71 号、琅景发 [2018]33 号	同意现将文化产业扶持资金9380万元从我委科教园区办公室一次性拨付至贵公司

说明：1、第一笔政府补助资金1615.9万元于2017年1月9日到账。判断依据如下：

根据琅琊山管委会于2016年7月11日印发《关于申请拨付滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司产业扶持资金的报告》（琅景字[2016]110号）、2017年3月6日下发《关于同意拨付文化产业扶持资金的函》，文中提到“将文化扶持资金拨付至公司”。公司财务部逐条比对《企业会计准则第16号—政府补助》第四条、第九条的规定，将该笔资金一次性确认为“营业外收入”。

2、第二笔政府补助资金一共9380万元于2017年6月7日到账。判断依据如下：

（1）根据琅琊山管委会于2017年6月5日下发《关于同意拨付文化产业扶持资金的函》（琅景发[2017]71号），9380万元系“文化产业扶持资金”，文中没有关于该项款用于建造特定固定资产的限制，因此认定该项补助与收益相关。

（2）本着谨慎性原则，公司对该笔补助进行了进一步明确，根据琅琊山管委会于2018年3月26日下发《关于对滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司〈关于请求确认文化产业扶持资金性质的报告〉的回复》（琅景发[2018]33号），

本次资金“作为文化产业扶持资金可由公司自由支配”，该笔补助得以再次确认。

(3) 公司子公司滁州创意园自 2014 年起，陆续收到多笔滁州市人民政府及其下属单位拨付的补助款项，本次政府补助的发放主体、接受主体、补助性质均未发生变化，故公司按照一贯性原则对该笔补助进行会计处理。

综上所述，公司财务部逐条比对《企业会计准则第 16 号—政府补助》第四条、第九条、第十一条的规定，将该笔资金一次性确认为“营业外收入”。

二、关于业绩承诺履行情况。

你公司子公司北京新娱兄弟网络科技有限公司（“新娱兄弟”）、杭州宣诚科技有限公司（“宣诚科技”）的业绩承诺均于 2017 年末到期，比照重组交易对方的相关承诺内容，两家子公司均累计完成业绩承诺，但超额完成率仅为 1.00%、2.70%，实际完成利润与业绩承诺的利润金额极为接近。

新娱兄弟 2014 年-2017 年业绩承诺完成情况

期间	承诺利润（万元）	实际完成利润（万元）	完成比例
2014 年	2,000.00	2,049.46	102.47%
2015 年	5,000.00	5,059.36	101.19%
2016 年	6,500.00	6,524.60	100.38%
2017 年	8,450.00	8,535.63	101.01%
合计	21,950.00	22,169.05	101.00%

宣诚科技 2015 年-2017 年业绩承诺完成情况

期间	承诺利润（万元）	实际完成利润（万元）	完成比例
----	----------	------------	------

2015 年	500.00	506.62	101.32%
2016 年	650.00	640.91	98.60%
2017 年	845.00	901.38	106.67%
合计	1,995.00	2,048.91	102.70%

我部经审查新娱兄弟 2017 年财务报表，现问询如下：

(1)新娱兄弟当期营业收入与上期基本持平，营业成本却大幅下降 27.25%，导致你公司当期毛利率相比上期大幅上升。此外，在营业成本大幅下降的同时，现金流量表显示购买商品、接受劳务支付的现金仅小幅减少 5.25%。请你公司对当期毛利率大幅提升的原因予以合理解释，对当期营业成本大幅下降，但现金流出降幅较小的原因作出说明。

财务指标	2017 年（元）	2016 年（元）	变动比例
营业收入	156,346,544.98	160,483,952.89	-2.58%
营业成本	51,983,364.16	71,457,966.65	-27.25%
毛利率	66.75%	55.47%	11.28%
购买商品、接受劳务支付的现金	70,524,094.39	74,433,348.98	-5.25%

回复：

1、当期毛利率大幅提升的原因：

本期新娱兄弟毛利率的大幅度上升，主要是由于游戏产品结构的变化所致。

新娱兄弟本期与上期的游戏产品收入分类如下：

金额单位：万元

分类项目	2017 年度				2016 年度			
	主营业务收入	主营业务成本	占当年总收入比例	毛利率	主营业务收入	主营业务成本	占当年总收入比例	毛利率
独家代理	3,943.49	1,810.57	25.22%	54.09%	9,030.16	4,354.76	56.27%	51.78%
联运及自营	9,155.76	2,683.17	58.56%	70.69%	4,170.36	2,448.06	25.99%	41.30%
游戏开发收入及其他	2,535.40	704.60	16.22%	72.21%	2,847.87	342.98	17.75%	87.96%
合计	15,634.65	5,198.34	100.00%	66.75%	16,048.40	7,145.80	100.00%	55.47%

说明：1、新娱兄弟 2017 年度与 2016 年度相比，收入结构发生了重大变化：2016 年度的收入主要来源于独家代理游戏产品—《魔灵觉醒》，其毛利率为 52% 左右；2017 年度的收入主要来源于众多的联合运营引进的游戏收入，分成比例在 7:3 左右，毛利率在 70% 左右。如上表所示，新娱兄弟本期独家代理游戏收入占全部收入的比例由 2016 年度的 56% 下降为 2017 年度的 25%，而联运及自营收入占比由 2016 年度的 25.99% 上升为 2017 年度 58.56%，这种收入结构的变化，是导致 2017 年较 2016 年毛利率上升的一个重要原因。

2、2016 年度的部分联运游戏结转了游戏分成尾款，也是导致 2017 年度毛利率高于 2016 年度的另一项因素。

3、新娱兄弟独家代理游戏《魔灵觉醒》2017 年的收入降幅较大，该游戏分成比例高，收入降低致使分给开发商的分成成本有所降低，导致本年度营业成本同比降低，从而间接导致毛利率的上升。

4、2017 年度，游戏开发收入及其他产品的毛利率与 2016 年度相比下降 10% 左右，主要是 2017 年度无形资产-版权的摊销月份比 2016 年多半年所致。

受以上综合因素影响，新娱兄弟 2017 年度毛利率比 2016 年度有所上升。

新娱兄弟 2017 年度的毛利率与同行业上市公司比较如下：

2017 年度三七互娱毛利率	2017 年度冰川网络毛利率	2017 年度巨人网络毛利率	2017 年度掌趣科技毛利率	2017 年度游族网络毛利率	行业平均毛利率	2017 年度新娱兄弟毛利率
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---------	----------------

68.52%	88.22%	76.04%	58.97%	52.17%	68.52%	66.75%
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

以上数据来源：各公司 2017 年度年报或审计报告

上表显示，2017 年度新娱兄弟的毛利率与同行业平均毛利率相比基本一致，不存在重大差异。

2、当期营业成本大幅下降，但现金流出降幅较小的原因：

回复：

当期营业成本大幅下降，但现金流出降幅较小的原因如下：

1、营业成本下降主要是独家代理游戏《魔灵觉醒》已处于生命尾期，该游戏分成成本较高，本年度收入大幅降低致使分给游戏开发商的分成成本大幅下降。

2、现金流出降幅较小的原因主要是本年度预付账款增加 1,777.20 万元，该项支出在本年度其他与经营活动有关的现金中列支。其中增加预付游戏外包定制款 1,260 万元，因新游戏尚未交付致使该部分成本暂未结转至主营业务成本；剩余 500 多万元为按合同预先支付的新游戏宣传及推广费用，因新游戏尚未上线导致该部分金额暂未结转至销售费用。

(2) 新娱兄弟当期销售费用、管理费用均出现大幅下降，但营业收入却与上期基本持平，主要原因系职工薪酬、广告费的大幅降低，请你公司补充披露报告期内职工人数的变动情况，并对期间费用的大幅下降予以解释。

财务指标	2017 年（元）	2016 年（元）	变动比例
销售费用	8,104,279.91	17,342,597.91	-53.27%
管理费用	8,671,770.64	12,536,689.37	-30.83%

回复：

新娱兄弟报告期内职工人数的变动情况如下表：

项目	2017 年度	2016 年度
公司职工月平均人数	57	87
其中：上海旗开子公司月平均人数	2	23

1、职工薪酬大幅度降低的主要原因：

公司下属子公司上海旗开软件公司的职工原来主要负责 2D 回合制 RPG 网页游戏的研发，目前的游戏行业趋势是，手游逐渐占据主导地位，目前新娱兄弟的独家产品以手游和 3D 页游为主要趋势，上海旗开软件公司的员工开发的产品老化，在市场竞争中已不占优势，因此新娱兄弟决定解散上海旗开软件公司，保留了新娱兄弟的北京团队。这是导致职工薪酬降低的主要因素。

2、广告费大幅度降低的主要原因：

公司的拳头游戏产品《魔灵觉醒》于 2016 年上线，因此 2016 年是该产品的主要推广宣传期，付出大量的广告宣传费，本年度该游戏已经处于生命尾期，无需再付大量的推广费用，而新娱兄弟主推的新游戏截止到 2017 年末还处于测试阶段，还未正式上线，新游戏的宣传推广工作还未正式全面开展，因此本年度的宣传推广费大幅度下降。

(3) 对新娱兄弟前五大销售客户情况予以补充披露，披露内容包括客户名称、客户公司成立时间、是否为关联方、销售收入类型（即该笔销售收入与新娱兄弟主营业务的联系）、销售金额、回款情况等。

回复：

新娱兄弟前五大销售客户情况如下表：

客户名称	成立时间	是否为关联方	销售收入类型	金额（元，含税）	回款金额（元，含税）
支付宝(中国)网络技术有限公司	2004/12/08	否	游戏运营款	82,293,061.36	82,293,061.36
财付通支付科技有限公司	2006/08/25	否	游戏运营款	8,874,661.89	8,870,888.61

天津安果科技有限公司	2013/11/21	否	游戏运营款	8,807,408.92	8,807,408.92
北京创灵科技有限公司	2015/07/16	否	游戏开发收入、推广收入	7,100,000.00	1,100,000.00
北京世界星辉科技有限责任公司	2009/10/12	否	游戏运营款	6,762,881.83	4,744,841.30

注：其中第一名的支付宝(中国)网络技术有限公司、第二名财付通支付科技有限公司是个人游戏散户通过支付宝账户或微信账户充值。

我部经审查宣诚科技 2017 年财务报表，现问询如下：

(1) 宣诚科技自研外放的游戏《三国熹妃传 2》从运营指标来看，2 至 4 季度付费用户数相比 1 季度大幅下降，充值流水却持续增长，ARPU 值（平均每用户收入）亦相应提高。请你公司对 1 季度用户多充值少收入低、2 至 4 季度用户少充值多收入高的原因予以解释。

《三国熹妃传 2》全年充值流水合计约 1,046 万元，但仅有约 369 万元计入营业收入，二者相差约 677 万元。请你公司对游戏充值产生的现金流入与确认营业收入之间的关系予以进一步解释，并对相关会计处理作出说明。

三国熹妃传				
项目	1季度	2季度	3季度	4季度
用户数量	128,654	35,689	42,594	43,935
活跃用户数	28,654	7,853	5,385	3,581
付费用户数	3,955	2,684	1,026	689
ARPU值（元）	4.95	24.33	24.78	21.06

三国熹妃传				
项目	1季度	2季度	3季度	4季度
充值流水（元）	1,910,515	2,605,010	3,167,315	2,776,958

回复：

1、1 季度用户多充值少收入低、2-4 季度 用户少充值多收入高的原因：

宣诚科技自研外放的《三国熹妃传 2》于 2017 年 2 月份从腾讯平台下线，3 月在江苏悠迅平台上线运营。江苏悠迅运营平台运用自身资源并结合一系列充值优惠等推广活动吸引新用户，使得新用户数量在短期内增长较快，由于充值优惠活动力度较大，导致 1 季度付费用户数多但充值金额较少；2 至 4 季度用户少充值多收入高的原因是 1 季度的充值优惠结束后，玩家有流失现象，剩下的主要为深度玩家游戏用户，江苏悠迅平台针对深度玩家推出暑期、双十一等活动，至使深度玩家数量少但充值金额较高。

2、游戏充值产生的现金流入与确认营业收入之间的关系：

《三国熹妃传 2》为宣诚科技与江苏悠迅联合运营，游戏充值产生的现金流入江苏悠迅平台，再由江苏悠迅平台依据协议以一定的分成比例确认分成收入付款给宣诚科技。宣诚科技在取得双方按协议约定计算并经核对无误的计费账单后，按照净额法确认为收入。（具体对账方式为当月的分成于下月初结算，宣诚科技将后台充值数据导出形成分成对账单盖章邮寄至对方单位，对方财务进行核对并确认盖章寄回，双方确认后江苏悠迅再付款给宣诚科技）

(2) 宣诚科技当年主营业务收入约为 1,187 万元，相比上年约 2,205 万元大幅减少；同时，当年无营业成本，而上年发生额约为 814 万元。请你公司对主营业务收入及成本大幅减少的原因予以详细说明。

回复：

主营业务收入及成本大幅减少的原因：

宣诚科技本期与上期的主营业务收入、主营业务成本明细如下：

金额单位：万元

分类项目	2017 年度				2016 年度			
	主营业务收入	主营业务成本	占当年总收入比例	毛利率	主营业务收入	主营业务成本	占当年总收入比例	毛利率
游戏业务	382.14		32.18%	100.00%	230.81		10.47%	100.00%
游戏授权	656.42		55.29%	100.00%	264.15		11.98%	100.00%
网络推广					1,063.97	730.94	48.25%	31.30%
研发技术支持	148.77		12.53%	100.00%	646.28	83.02	29.31%	87.15%
合计	1,187.33		100.00%	100.00%	2,205.21	813.96	100.00%	63.09%

说明：1、公司经营政策决定 2017 年度暂停与网络推广业务相关的客户合作，主要集中精力在游戏业务领域，导致 2017 年网络推广业务不产生收入与成本。

2、公司 2016 年研发技术支持业务由外包团队负责，2017 年该业务由公司自身研发团队负责完成，导致研发技术支持业务不产生成本。

(3) 对宣诚科技前五大销售客户情况予以补充披露，披露内容包括客户名称、成立时间、是否关联方、销售收入类型（即该笔销售收入与宣诚科技主营业务的联系）、销售金额、回款情况等。

回复：

宣诚科技前五大销售客户情况如下：

金额单位：万元

客户名称	成立时间	是否关	销售收入类型	销售金额	回款情况
------	------	-----	--------	------	------

		关联方		(含税)	
江苏悠迅网络科技有限公司	2013-1-31	否	游戏授权收入	471.54	已收回 395.86 万
杭州习聚网络科技有限公司	2013-5-10	否	游戏授权收入	350.00	已全部收回
上海柒趣网络科技有限公司	2017-7-20	否	游戏授权收入	180.00	已收回 120 万
杭州禹乐网络科技有限公司	2015-4-14	否	游戏授权收入	160.00	已收回 80 万
杭州曲奇科技有限公司	2012-6-7	否	游戏美术设计收入	80.00	已全部收回

(4) 宣诚科技其他应收款中包括应收你公司 1,392 万元，账龄为 1 年以内及 1-2 年，且全部未计提坏账准备。请你公司对该笔款项的具体情况予以补充说明（交易背景、与主营业务的关系、预计回款计划等），并对不计提坏账准备的合理性进行说明。

回复：

宣诚科技其他应收款中 1,392 万元，其中账龄 1 年以内的有 430 万元，账龄 1-2 年的有 962 万元。该笔款项是上市公司统一资金调拨，用于补充流动资金，与主营业务无关。待上市公司资金充裕时归还该部分款项。

依据本公司应收款项的坏账政策，合并范围内关联往来组合不计提坏账准备，故该笔款项未计提坏账准备。

(5) 宣诚科技管理费用-无形资产摊销上期金额约为 209 万元，本年未进行任何摊销，无形资产相关披露中亦未见处置报废情形。请你公司对宣诚科技本期未计提无形资产摊销的原因作出说明。

回复：

宣诚科技无形资产原值 8,140,274.25 元，截至 2016 年年末已全部摊销完毕，当年无形资产净值为 0，故本期无需计提无形资产摊销。

(6) 子公司宣诚科技管理费用-职工薪酬本期金额约为 152 万元，相比上期 297 万元大幅减少，请你公司补充披露本期与上期的职工人数，并对本期职工薪酬大幅减少的原因予以解释。

回复：

宣诚科技报告期内职工人数的变动情况如下表：

项目	2017 年度	2016 年度
公司职工月平均人数	15	26

职工薪酬大幅度降低的主要原因：

宣诚科技本期基于多数游戏项目已经开发完成、新游戏项目较少、暂停经营网络推广业务等情况，本期需要业务人员较少，因此公司对人员结构及人数进行调整，导致职工薪酬同比大幅减少。

三、关于游戏业务的收入确认。

你公司年报财务报表附注中阐述了关于游戏业务的收入确认方法，现引述如下：

“本公司按不同游戏业务情况分为自主运营和联合运营两种情况，判断销售商品收入确认标准及收入确认时间的方式：

A、自主运营是指独立运营游戏产品，并向玩家销售虚拟游戏货币：自主运营游戏原则上按照游戏玩家在游戏产品中实际使用其购买的虚拟游戏货币时确认营业收入。对于能够在技术上实现对玩家生命周期进行计算并可验证的，可以进一步细化对游戏玩家实际使用其购买的虚拟游戏货币的金额按照玩家生命周期以直线法摊销确认营业收入。

B、联合运营是指本公司有条件的与其他游戏运营商合作运营，根据合作方式不同又分为一般联合运营和授权运营：

一般联合运营：公司的游戏产品与运营商合作，在取得合作方提供的按协

议约定计算并经双方核对无误的计费账单后，确认为收入。

授权运营：公司出售给游戏代理商收取的游戏版权金，若合同、协议规定使用费一次支付，且不提供后期服务的，一次性确认收入；若需提供后期服务的，应在合同、协议规定的有效期内分期确认收入；若有规定分期收取使用费的（定制产品），应按合同、协议规定的收款时间和金额或合同、协议规定的收费方法计算的金额分期确认收入。”

（1）请你公司对“对于能够在技术上实现对玩家生命周期进行计算并可验证的，可以进一步细化对游戏玩家实际使用其购买的虚拟游戏货币的金额按照玩家生命周期以直线法摊销确认营业收入。”所描述的收入确认方式予以进一步说明，包括此类营业收入的金额、占比、涉及的子公司名称等；对于“技术上实现”的具体所指及实现情况进行补充披露，对玩家生命周期的预计方式及直线法摊销的具体会计处理进行说明。

回复：

2017 年度，新娱兄弟涉及玩家生命周期摊销确认的营业收入的金额为 1,364.89 万元，占营业收入的比例为 8.73%，该类业务均发生在新娱兄弟本级，不涉及子公司。

“对于能够在技术上实现对玩家生命周期进行计算并可验证的，可以进一步细化对游戏玩家实际使用其购买的虚拟游戏货币的金额按照玩家生命周期以直线法摊销确认营业收入。”是指对新娱兄弟自研自营或独家代理游戏中的自营部分的游戏，公司能够通过公司的研发及技术人员查询此类游戏的游戏数据库系统及游戏后台充值数据系统，能够统计玩家生命周期所需的各项参数的数据，并使用各项参数的数据计算出玩家生命周期供公司财务人员及其他人员使用，外部监管机构及其他检查机构也可以通过相关取数工具以类似的方式对公司的研发及技术人员统计出来的各项参数及参数数据进行提取的情形。新娱兄弟已实现对上述游戏的使用寿命计算，并按直线法摊销确认营业收入。

玩家生命周期的预计方式：以游戏用户首次付费购买道具时点到最后一次登录游戏的平均期限。

计算公式如下：

1、准备基础用户级数据，内容有：**userid** 用户唯一标识、**min_time** 该时间段内用户第一次付费时间、**l_login_time** 该时间段内用户最后一次登录时间、**s_money** 该时间段内用户充值总额。

2、样本的选取：2017.1.1日-2017.12.31日所有付费用户

3、平均期限计算方法：取得所有付费用户最后一次登录时间和第一次付费时间的平均差值计算公式 $lifetime = \sum(l_login_time - min_time) \div COUNT(userid)$

根据相关的游戏后台数据和游戏数据库计算得到新娱兄弟自研自营及独家代理自营部分游戏的玩家生命周期为 20.84 天，取整数位 21 天。

即 2017 年度 365 天，只有最后一个 20 天内的自研自营及独家代理自营部分所有道具的充值金额没有摊销完毕，而最后一个 21 天以前游戏道具的充值金额由于截止到到 2017 年 12 月 31 日超过了 21 天，按照玩家生命周期就都已经摊销完毕。

新娱兄弟最后 20 天按照玩家生命周期计算的直线摊销法应确认的金额和应确认为递延收益的金额如下：

金额单位：元

时间	2017 年度新娱兄弟自研自营及独家代理自营部分游戏的道具充值金额流水 (A)	按照生命周期摊销充值金的比例 (B)	应确认收入 (含税) 的金额 (C=A*B)	确认为递延收益的金额 (D=A-C)
2017 年 12 月 12 日	19,712.00	20/21	18,773.33	938.67
2017 年 12 月 13 日	18,131.00	19/20	16,404.24	1,726.76
2017 年 12 月 14 日	16,010.00	18/20	13,722.86	2,287.14
2017 年 12 月 15 日	16,877.00	17/20	13,662.33	3,214.67
2017 年 12 月 16 日	16,111.00	16/20	12,275.05	3,835.95
2017 年 12 月 17 日	15,235.00	15/20	10,882.14	4,352.86
2017 年 12 月 18 日	12,828.00	14/20	8,552.00	4,276.00
2017 年 12 月 19 日	11,300.00	13/20	6,995.24	4,304.76
2017 年 12 月 20 日	10,218.00	12/20	5,838.86	4,379.14
2017 年 12 月 21 日	8,274.00	11/20	4,334.00	3,940.00
2017 年 12 月 22 日	11,764.00	10/20	5,601.90	6,162.10
2017 年 12 月 23 日	9,712.00	9/20	4,162.29	5,549.71

2017年12月24日	7,480.00	8/20	2,849.52	4,630.48
2017年12月25日	9,214.00	7/20	3,071.33	6,142.67
2017年12月26日	9,191.00	6/20	2,626.00	6,565.00
2017年12月27日	9,842.00	5/20	2,343.33	7,498.67
2017年12月28日	5,699.00	4/20	1,085.52	4,613.48
2017年12月29日	6,036.00	3/20	862.29	5,173.71
2017年12月30日	4,115.00	2/20	391.90	3,723.10
2017年12月31日	5,007.00	1/20	238.43	4,768.57
合计	222,756.00		134,672.56	88,083.44

具体的会计处理为先对这部分充值金额 222,756.00 元（含税）正常全部确认为收入，再冲回需要确认为递延收益的金额，即：

借：主营业务收入 83,097.58

 应交税费-销项税 4,985.86

 贷：递延收益 88,083.44

(2) 对联合运营中所涉及的与合作方核对账单确认收入的方式，请你公司予以进一步说明，包括但不限于年内账单结算次数、各次结算对应的期间、期末是否存在跨期结算的情形（如存在请具体说明相应的会计处理），如涉及与多家公司进行结算的，请对前五大涉及结算方式确认收入的销售客户的情况进行说明。

回复：

根据合同的约定，联合运营游戏结算方式一般为按月结算，年内账单结算次数为 12 个月，对账时间是月初或月中，结算期间为上个完整月。但实际操作中，由于对账结算单位众多，经营数据若存在差异需要双方沟通一致，因此往往不能按时完成对账工作，一般先以对账平台的数据暂估入账，待对账完毕之后冲销暂估的收入，按照盖章版对账一致的数据入账，新娱兄弟公司 2017 年末不存在跨期结算的情形。

前五大涉及结算方式确认收入的销售客户的情况如下表：

序	客户名称	结算类型	是否为	收入金额（不	说明	其他说明
---	------	------	-----	--------	----	------

号			本公司 关联方	含税) (元)		
1	天津安果科技有限公司	以对账单结 算确认收入	否	8,308,876.34	按月结算、本年盖章 结算到10月,11、 12月暂估	奇虎360参 股公司
2	北京世界星辉科技有限 责任公司	以对账单结 算确认收入	否	6,380,077.20	《魔灵觉醒》游戏按 月结算、结算到7月, 结算7次,8-11月暂 估.12月下线;《剑 侠情缘二》按月结 算、结算到11月, 结算11次,12月暂 估;《西游伏魔》游 戏按月结算,结算到 2月,结算2次,3 月该游戏下线不再 结算	奇虎360子 公司
3	四川省商众联信息产业 有限公司	以对账单结 算确认收入	否	5,108,615.64	按月结算、结算到4 月,共4次,合作结 束不再结算	
4	江西巨网科技股份有限 公司	以对账单结 算确认收入	否	3,651,641.37	按月结算、从9月开 始合作,结算到11 月,结算3次,12 月暂估	
5	Googleplay	以对账单结 算确认收入	否	2,772,502.93	按月结算、对账次数 12次,12月暂估, 不存在跨期	世界著名科 技公司

四、关于产业剥离。

(1) 你公司年报“经营情况讨论与分析”中提到,报告期内,子公司攀枝花市圣达焦化有限公司营业收入为0,但产生了1,571万的营业利润和1,612万的净利润,请你公司予以解释。

回复:

公司于2017年6月8日第八届董事会第三次临时会议审议通过《关于解散清算控股子公司攀枝花市圣达焦化有限公司的议案》,公司基于整体业务发展需要及战略规划基础出发,为整合及优化现有资源配置,降低经营成本,提高公司整体经营效益,保持公司持续、稳定、健康的发展,拟对控股子公司攀枝花市圣达焦

化有限公司（以下简称“攀枝花焦化”）进行解散清算。公司按照相关法律法规的规定完成了注销相关手续，并于2018年2月9日取得了攀枝花市工商行政管理局出具的《准予注销登记通知书》（川工商攀）登记内注核字【2018】第257号。

根据亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《攀枝花市圣达焦化有限公司2017年6月30日—2018年1月30日清算审计报告》（亚会B审字（2018）0595号），由于将原攀枝花焦化享有的对四川省富邦钒钛制动鼓有限公司的全部债权18,096,426.84元转让给上市公司，攀枝花焦化年末资产减值损失转回18,096,426.84元，扣减相关费用后，产生营业利润1,571万元。同时，由于2017年末核销无需支付的款项，形成营业外收入41万元。

（2）根据你公司年报披露的相关信息，2016年7月13日，你公司第八届董事会2016年第七次临时会议审议通过了《长城国际动漫游戏股份有限公司重大资产出售预案》等议案，公司通过在浙交所公开挂牌的方式，出售所持有的圣达焦化99.80%股权。根据公开挂牌转让结果，德胜集团拟受让价格为人民币13,000万元。截止2016年12月20日，德胜集团已付清第一期股权转让价款，公司所持圣达焦化99.80%股权已完成过户至德胜集团名下的工商变更登记手续，公司不再持有圣达焦化股权。2017年4月1日，公司收到德胜集团支付的股权转让价款2,700万元。截至2017年4月1日，公司共计收到德胜集团支付的股权转让价款6,600万元，占本次股权转让总价款的50.77%。公司于2017年4月5日发布了《关于重大资产出售实施进展的公告》（公告编号：2017-012）。

请你公司对此项交易的最新进展情况予以说明，同时，鉴于你公司已将圣达焦化的股权过户至德胜集团名下，请你公司对股权转让款的后续回款是否存在风险、具体回款计划作出说明。

回复：

公司于2016年7月13日第八届董事会2016年第七次临时会议审议通过《长城国际动漫游戏股份有限公司重大资产出售预案》等议案，通过在浙交所公开挂牌的方式，出售所持有的圣达焦化99.80%股权。根据公开挂牌转让结果，德胜集团拟受让价格为人民币13,000万元。截止2017年4月1日，公司已收到第一期、第二期两笔股权转让价款，共计人民币6,600万元。具体内容详见公司于

2016年12月21日、2017年4月6日公告的《关于重大资产出售实施进展公告》（2016-139）、《关于重大资产出售实施进展公告》（2017-012）。

公司于2018年4月26日公告《关于重大资产出售的进展公告》（2018-040），截止公告出具日，德胜集团未能按《产权交易合同》的规定支付第三期、第四期的股权转让价款，经公司管理层与德胜集团代表多次协商沟通，同意将德胜集团的剩余三笔股权转让价款变更为分两期支付，支付时间分别延迟至2018年9月、2019年9月。该事项已经公司第八届董事会第十一次会议、公司2017年年度股东大会审议通过。

根据公司对德胜集团财务状况的分析和评估，我们认为风险暂时可控。若有新的进展，公司将严格按照有关法律法规规定履行信息披露义务及必要的报备审议程序。

五、关于总资产大幅变动。

你公司年报“经营情况讨论与分析”显示，期末总资产约为15.41亿元，同比增加12.14%。公司解释为“（1）母公司本期收到融资款货币资金增加2亿元；（2）滁州创意园购入土地使用权无形资产增加所致。”

（1）请你公司说明“本期收到融资款货币资金增加2亿元”的具体情况，包括款项来源、融资相关协议的主要条款、会计处理，并披露其在现金流量表中是如何归集的。

回复：

“本期收到融资款货币资金增加2亿元”的具体情况如下：

1、款项来源、融资相关协议的主要条款

公司与安徽省中安金融资产管理股份有限公司、长城影视文化企业集团有限公司（以下简称“长城集团”）、赵锐勇、赵非凡、杨逸沙六方签订债务重组协议，对长城动漫部分债务共计201,329,509.86元进行债务重组融资，重组金额为200,000,000元整。长城集团、长城集团实际控制人父子赵锐勇、赵非凡和杨

逸沙作为连带保证人对此次交易承担连带保证责任。同时，长城动漫子公司滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司（以下简称“滁州创意园”）以100%的股权对此次交易提供质押担保。本次债务重组金额2亿元，重组补偿金3,563万元，合计23,563万元，期限为2017年12月29日—2019年12月28日，每季度偿还重组本金及补偿金。该事项经第八届董事会第六次临时会议、2017年第三次临时股东大会审议通过，具体内容详见公司于2017年12月15日公告的《关于公司债务重组的公告》（公告编号：2017-083）

2、会计处理：

（1）收到2亿债务重组款：

借：银行存款 20000 万

 未确认融资费用 3563 万

贷：长期应付款 23563 万

（2）支付债务重组补偿金时：

借：财务费用 每期应支付的利息金额

 贷：未确认融资费用 每期应支付的利息金额

借：长期应付款 支付的利息金额

 贷：银行存款 支付的利息金额

（3）支付债务重组本金时：

借：长期应付款 支付的本金

 贷：银行存款 支付的本金

3、现金流量表归集：

（1）收到2亿债务重组款项时现金流归集在“收到其他与筹资活动有关的现金”。

（2）支付债务重组及本金时现金流归集在“支付其他与筹资活动有关的现

金”。

(2) 请你公司说明购入土地使用权是否为现金支付，如是，请说明是否已支付，并披露相应的会计处理。

回复：

公司购入土地使用权为现金支付，相关款项系融资所得，已支付完毕。具体会计处理情况如下：

- 1、支付第一期款 1900 万
借：其他应收款 1900
贷：银行存款 1900
- 2、支付第二期款 2790 万
借：其他应收款 2790
贷：银行存款 2790
- 3、支付第三期款 4690 万
借：其他应收款 4690
贷：银行存款 4690
- 4、成交后转入无形资产
借：无形资产 9380
贷：其他应收款 9380

六、关于营业收入。

你公司年报“主要销售客户和供应商情况”显示，前五大销售客户销售额占年度销售总额的 40.17%，其中第一大销售客户单独占比达 26.68%；前五大供应商采购额占年度采购总额的 50.64%，其中第一大采购商单独占比达 18.73%。

(1) 补充披露前五大销售客户、供应商的具体名称。

回复：

公司前五大销售客户和供应商具体名称如下：

序号	客户名称	供应商名称
1	支付宝(中国)网络技术有限公司	咪咕动漫有限公司
2	上海百联云商商贸有限公司	成都雨墨科技有限公司
3	昆山润华商业有限公司广州黄埔分公司	上海悦腾网络科技有限公司
4	财付通支付科技有限公司	广东新乐新科教文化股份有限公司
5	天津安果科技有限公司	安徽尚趣玩网络科技有限公司

(2) 对销售客户，请说明销售回款情况，对供应商，请说明款项支付情况。

回复：

1、销售客户的回款情况如下：

序号	单位名称	本期收入金额（含税）	回款情况
1	支付宝(中国)网络技术有限公司	82,293,061.36	已全部收回
2	上海百联云商商贸有限公司	14,279,038.73	已全部收回
3	昆山润华商业有限公司广州黄埔分公司	12,135,429.69	已收回 1127 万
4	财付通支付科技有限公司	8,874,661.89	已全部收回
5	天津安果科技有限公司	8,807,408.92	已收回 729 万

2、供应商支付款项情况如下：

序号	单位名称	本期采购额（含税）	支付情况
1	咪咕动漫有限公司	24,584,380.72	已支付 1475 万
2	成都雨墨科技有限公司	20,836,496.45	已支付 1508 万
3	上海悦腾网络科技有限公司	7,964,507.53	已全部支付
4	安徽尚趣玩网络科技有限公司	5,181,182.87	已全部支付
5	广东新乐新科教文化股份有限公司	4,387,334.83	已支付 382 万

(3) 说明上述销售集中度、采购集中度较高的情形是否会导致你公司对大客户、大采购商形成依赖，如有，请说明是否已有应对措施，如无，请具体说明未形成依赖的理由。

回复:

2017 年与 2016 年前五大客户明细对比:

序号	2017 年客户名称	2016 年客户名称
1	支付宝(中国)网络技术有限公司	四川德胜集团钒钛有限公司
2	上海百联云商商贸有限公司	天津安果科技有限公司
3	昆山润华商业有限公司广州黄埔分公司	APPLE
4	财付通支付科技有限公司	支付宝(中国)网络技术有限公司
5	天津安果科技有限公司	北京世界星辉科技有限责任公司

上表所述, 支付宝(中国)网络技术有限公司、财付通支付科技有限公司是个人游戏散户通过支付宝账户或微信账户充值, 公司不会对其形成依赖。

2017 年与 2016 年前五大供应商明细对比:

序号	2017 年供应商名称	2016 年供应商名称
1	咪咕动漫有限公司	成都雨墨科技有限公司
2	成都雨墨科技有限公司	重庆市永川区垚鑫煤炭洗选厂
3	上海悦腾网络科技有限公司	自贡英达矿冶有限公司
4	安徽尚趣玩网络科技有限公司	安徽尚趣玩网络科技有限公司
5	广东新乐新科教文化股份有限公司	四川犍为胜利煤业有限公司

上表所述, 供应商集中度较高的成都雨墨科技有限公司、安徽尚趣玩网络科技有限公司都为游戏类供应商, 但游戏行业生命周期性较短, 需要不断开发或采购新的游戏, 故公司对供应商不存在依赖性。

七、关于营业成本。

你公司年报“营业成本构成”显示, 当期营业成本包括游戏行业其他成本约 4,876 万元、动漫行业原材料约 5,700 万元, 请你公司对上述两项成本的具体核算内容予以说明, 并以表格形式进一步进行明细拆分并披露(需参照年报披露格式与上期数进行对比)

回复:

公司游戏行业的其他成本和动漫行业原材料的具体拆分情况如下：

行业分类	项目	明细	2017年		2016年		同比增减
			营业成本金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	
游戏行业	其他成本	美术外包			830,188.66	0.47%	-0.47%
		广告成本			7,309,433.76	4.10%	-4.10%
		信息服务费	1,392,338.71	1.24%	1,916,463.29	1.08%	0.17%
		游戏分成款	47,367,841.63	42.22%	67,875,622.88	38.08%	4.14%
动漫行业	原材料	外包制作费	2,085,791.76	1.86%	361,611.43	0.20%	1.66%
		采购商品	54,912,343.90	48.94%	19,161,580.47	10.75%	38.19%

说明：动漫行业原材料中的采购商品同比增长 38.19%主要原因系公司子公司上海天芮经贸有限公司本期营业收入同比增长 150%，导致采购商品金额同比有较大幅度上涨。

八、关于研发投入。

你公司年报“研发投入”显示，公司报告期内研发人员数量 70 人，同比减少 26.32%，研发投入金额 946 万元，同比下降 32.91%，其中资本化金额约 253 万元。

(1) 请你公司对研发人员减少、研发投入下降的原因予以说明；

回复：

公司研发人员减少、研发投入下降的主要原因系公司下属子公司新娱兄弟同比研发人员减少 23 人，研发投入金额同比减少 471 万元，具体原因详见本公告“二、关于业绩承诺履行情况一问题（3）中的回复 1、职工薪酬大幅度降低主要原因”；子公司宣诚科技研发人员同比减少 6 人，研发投入金额同比减少 97 万元，具体原因详见本公告“二、关于业绩承诺履行情况一问题（6）的回复”。

(2) 说明判断研发投入资本化的标准（请根据游戏、动漫等不同类型分别说明）

回复：

1、**游戏行业研发资本化的标准：**2017 年度公司游戏行业研发投入全部费用化。

2、**动漫行业研发资本化的标准：**根据《企业会计准则第 6 号——无形资产》第八条和第九条的规定：企业内部研究开发项目研究阶段的支出，应当于发生时计入当期损益；开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能确认为无形资产：

（一）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。

（二）具有完成该无形资产并使用或出售的意图。企业应该能够说明其开发无形资产的目的。

（三）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，应当证明其有用性。

（四）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。

（五）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

公司按照企业会计准则的规定，在满足上述条件时将研发费用进行资本化。但由于研发费用相对较少，并且出于谨慎原则，2017 年度公司将研发费用大部分进行了费用化处理。

(3) 你公司年报财务报表附注“管理费用”中披露，研发费为 519 万元，而根据上述研发投入资本化情况计算得出的研发投入费用化金额约为 693 万元，请你公司对其中差异作出解释。并补充披露你公司与研发投入相关的会计处理。

回复：

公司的研发支出出于会计谨慎原则大部分予以了费用化,其中公司的研发支出主要是研发人员的职工薪酬,一部分研发支出已计入“管理费用-职工薪酬”科目,另外一部分计入“管理费用-研发费用”中,因此形成差异。上述差异不影响本期净利润。相关会计处理如下:

(1) 发生的研发投入在研发支出科目归集:

借: 研发支出

贷: 应付职工薪酬

应付账款等

(2) 符合资本化条件的转入研发的产品

借: 无形资产或库存商品

贷: 研发支出

(3) 不符合资本化的费用化

借: 管理费用——研发费或管理费用——职工薪酬

贷: 研发支出

九、报备文件

1、政府补助相关函件;

2、《攀枝花市圣达焦化有限公司 2017 年 6 月 30 日—2018 年 1 月 30 日清算审计报告》

特此公告。

长城国际动漫游戏股份有限公司

董事会

2018 年 6 月 14 日