

**关于《巨人网络集团股份有限公司上市公司发行股份购买资产核准》**

**行政许可申请材料一次反馈意见通知书【182030号】中**

**涉及会计师的问题回复说明**

**致：中国证券监督管理委员会：**

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）（以下简称“我们”、“本所”或“安永”）接受委托，出具了ALPHA FRONTIER LIMITED备考财务报表审计报告（报告编号：安永华明（2018）专字第61290398\_B03）及巨人网络集团股份有限公司（以下简称“公司”）备考财务报表审阅报告（报告编号：安永华明（2018）专字第60617954\_B08）。

以我们所执行的以上审计和审阅工作为依据，针对公司收到的《巨人网络集团股份有限公司上市公司发行股份购买资产核准》行政许可申请材料一次反馈意见通知书【182030号】（以下简称“《通知书》”）中提及的与会计师相关的问题，向贵会回复如下（见附件）。

本说明仅供中国证券监督管理委员会审核使用。未经本所书面同意，不得作任何其他用途使用。

关于《巨人网络集团股份有限公司上市公司发行股份购买资产核准》行政许可申请材料一次反馈意见通知书中涉及会计师的问题回复说明附件

八、请你公司：1) 分别补充披露标的资产所运营游戏的具体玩法，包括但不限于充值与虚拟金币的兑换关系、不同情形下每局游戏虚拟金币消耗数量、不同情形下（如出现特定随机组合/不出现特定随机组合）玩家损失/获得金币的数量等信息。2) 结合标的资产报告期内运营情况，游戏规则设定等，补充披露标的资产同款游戏相同玩法下游戏输赢概率是否在报告期内保持一致，标的资产是否存在不定期或定期调整玩家输赢概率；如是，补充披露报告期内不同游戏调整输赢概率的频率及各次调整后输赢概率的详细情况。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

（一）标的资产所运营游戏的具体玩法，包括但不限于充值与虚拟金币的兑换关系、不同情形下每局游戏虚拟金币消耗数量、不同情形下（如出现特定随机组合/不出现特定随机组合）玩家损失/获得金币的数量等信息

Playtika 的主要游戏产品为《Slotomania》、《WSOP》、《House of Fun》、《Bingo Blitz》及《Caesars Slots》，其中《Slotomania》、《House of Fun》及《Caesars Slots》的核心玩法趋同并各具特色，与《Bingo Blitz》、《WSOP》构建了 Playtika 游戏产品主要三类核心玩法。

### 1、《Slotomania》、《House of Fun》及《Caesars Slots》的具体玩法

#### （1）《Slotomania》、《House of Fun》及《Caesars Slots》的核心玩法

玩家首先选择“胜利线”及胜利倍数，“胜利线”可以是一条水平直线或多种 Z 字形折线。玩家选定“胜利线”及胜利倍数并使用相应数量的虚拟金币后（游戏“胜利线”可以为多条，“胜利线”及胜利倍数与玩家需使用的虚拟金币数量成正比），单击“旋转”按钮，游戏画面的图形经由程序计算后随机转动。若特定数量、特定组合或相同种类的图形出现在事先选定的“胜利线”上，则玩家胜出并根据胜利倍数获得虚拟金币。玩家获得的虚拟金币用于增加玩家的游戏时间、解锁游戏新关卡、增加玩家等级及获得新的音响效果等，以获得更好的游戏体验。

(2) 《Slotomania》、《House of Fun》及《Caesars Slots》充值与虚拟金币兑换关系

《Slotomania》、《House of Fun》和《Caesars Slots》的主要道具为虚拟金币，报告期内标的公司会根据销售情况的变化及引入人工智能对运营数据进行分析，适时推出各类优惠及促销活动，例如推出各类游戏币包道具，玩家购买游戏币包道具会得到不同数量的虚拟金币。截至2019年1月15日，三款游戏的虚拟金币的最新销售价格如下：

游戏名称	道具名称	道具价格	
		数量/可用时长/次数	价格（美元）
《Slotomania》	Coins	15,000 个	1.99
		23,000 个	2.99
		40,000 个	4.99
		86,000 个	9.99
		204,000 个	19.99
		640,000 个	49.99
《House of Fun》	Coins	10,000 个	2.99
		22,000 个	5.99
		38,000 个	9.99
		80,000 个	19.99
		300,000 个	49.99
		1,000,000 个	99.99
《Caesars Slots》	Coins	112,500 个	1.99
		172,500 个	2.99
		310,000 个	4.99
		800,000 个	9.99
		2,100,000 个	19.99
		6,800,000 个	49.99

上述三款游戏中，玩家除购买虚拟金币外还可以获得标的公司赠送的虚拟金币。报告期内，《Slotomania》、《House of Fun》和《Caesars Slots》虚拟金币的充值金额与虚拟金币发行总额的关系如下：

游戏名称	道具名称	报告期	充值金额（万美元）	发行总额（百万个）	1 美元对应数量（个）
《Slotomania》	Coins	2016 年	24,500.20	144,310,072.72	5,890,159
		2017 年	25,926.43	524,492,154.59	20,230,016
		2018 年 1-9 月	23,733.98	1,689,650,301.94	71,191,197
《House of Fun》	Coins	2016 年	18,315.70	792,982.18	43,295

Fun》		2017 年	22,464.65	1,921,697.80	85,543
		2018 年 1-9 月	19,546.40	3,902,524.46	199,654
《Caesars Slots》	Coins	2016 年	8,705.24	56,443,599.54	6,483,864
		2017 年	9,248.91	178,784,411.48	19,330,319
		2018 年 1-9 月	8,553.28	5,327,934,390.88	622,911,010

注：“发行总额”为该款虚拟金币销售和赠送的合计数量，“1 美元对应数量”=发行总额/充值金额，下同。

### (3) 不同情形下玩家损失/获得游戏币的数量

《Slotomania》、《House of Fun》及《Caesars Slots》游戏提供了非常丰富的游戏场景和情形组合，不同的游戏场景和情形组合下有不同的奖励标准。以《Slotomania》为例，其设定了数百种图形组合，对每种图形组合设置了不同的奖励标准。每一局游戏开始，玩家可以自主选择使用不同数量的虚拟金币参与游戏，玩家所选择的虚拟金币数量，即为玩家本次参与游戏所需消耗的数量，无论游戏中出现何种随机图形，玩家在该次游戏中消耗的道具数量与其选择使用的道具数量一致。玩家通过消耗游戏币使游戏屏幕中出现不断变动的随机图形组合，若变动停止时出现特定的图形组合，玩家则会获得相应的虚拟奖励。每种特定的图形组合的虚拟奖励是预先设定。《Slotomania》的图形组合如下图所示：



图 1

图 2

“图 1”为不同图形的出现数量与虚拟奖励的对应关系，“图 2”为能够获得奖励的图形排列方式。比如在一次游戏中，玩家选择使用 100 个虚拟金币参与游戏，在随机形成的图形组合中，如果存在 6 个“图 1”中的圈出的图案，并按照“图 2”中圈出的第一种方式排列，玩家可以获得对应的 200 个虚拟金币，一次游戏中可以同时存在多组可获得奖励的图形组合，玩家可获得所有图形组合的奖

励。

《House of Fun》、《Caesars Slots》的游戏设置与玩法与《Slotomania》相似。

## 2、《Bingo Blitz》的具体玩法

### (1) 《Bingo Blitz》的核心玩法

进入 Bingo 房间的玩家会被随机安置在一个 Bingo 回合，每个进入 Bingo 回合的玩家可通过虚拟金币购买至多 4 张卡片，每张卡片上有 24 个数字和 1 个可代替任意数字位置随机的图形，共 5 列 5 行，每列数字从左到右依次对应字母“B”、“I”、“N”、“G”、“O”。在 Bingo 轮次开始后，系统会逐个随机出现字母“B”、“I”、“N”、“G”、“O”与数字的组合，例如“B2”、“O15”、“I67”等，若玩家的卡片上也出现了该字母与数字的组合，玩家可对其卡片上该数字的位置进行标记。在 Bingo 基本玩法中，若玩家卡片已标记数字位置达成特定胜出模型，玩家点击 BINGO 按钮后系统根据玩家间胜出先后顺序给予玩家相应虚拟金币奖励。玩家获得的虚拟金币用于增加玩家的游戏时间、解锁游戏新关卡、增加玩家等级及获得新的音响效果等，以获得更好的游戏体验。

### (2) 《Bingo Blitz》充值与虚拟金币兑换关系

报告期内标的公司会根据销售情况的变化及引入人工智能对运营数据进行分析，适时推出各类优惠及促销活动，例如推出各类游戏币包道具，玩家购买游戏币包道具会得到不同数量的虚拟金币。截至 2019 年 1 月 15 日，《Bingo Blitz》虚拟金币的最新销售价格如下：

道具名称	道具价格	
	数量/可用时长/次数	价格（美元）
Coins	9,000 个	0.99
	60,000 个	9.99
	240,000 个	39.99

《Bingo Blitz》的玩家除购买虚拟金币外还可以获得标的公司赠送的虚拟金币。报告期内，《Bingo Blitz》虚拟金币的充值金额与虚拟金币发行总额的关系如下：

道具名称	报告期	充值金额 (万美元)	发行总额 (百万个)	1 美元对应数量 (个)
Coins	2016 年	19,351.75	96,635.31	4,994
	2017 年	22,345.37	118,118.38	5,286
	2018 年 1-9 月	8,862.37	50,629.07	5,713

### (3) 不同情形下玩家损失/获得游戏币的数量

每一局游戏开始，玩家可以自主选择使用 1-4 张卡片参与游戏，并用虚拟金币购买所需的卡片。游戏中，玩家使用的每张卡片都可以独立达成特定胜出模型。一局游戏结束，若玩家使用的卡片都没有达成特定胜出模型，则玩家将损失所使用的卡片对应虚拟金币；若玩家使用的卡片有一张或多张达成特定的胜出模型，玩家将得到对应的奖励。

## 3、《WSOP》的具体玩法

### (1) 《WSOP》的核心玩法

《WSOP》的核心玩法主要遵循德州扑克规则及奥马哈规则。

#### 1) 德州扑克规则

玩家首先会拿到 2 张牌面向下的纸牌，每名玩家均有机会选择是否参与，玩家的选项包括：参与并使用虚拟金币、不参与、或增加虚拟金币使用数量。之后，系统同时下发 3 张公用牌，玩家根据手上原有的 2 张纸牌和系统发放的 3 张公用牌决定新一轮的参与情况。根据情况，系统将发放第 4 张公用牌，玩家继续选择是否参与。游戏最后，系统将发放第 5 张公用牌，玩家进行最后一次参与选择。经过前面四轮的发牌和参与，剩余参与玩家可以亮牌并进行牌形组合比对，牌形组合最优玩家赢得游戏并获得虚拟金币。

#### 2) 奥马哈规则

奥马哈规则与德州扑克规则相似但有所不同。玩家首先拿到 4 张牌面向下的纸牌，之后系统下发 5 张公用牌。玩家必须从自己 4 张纸牌中选取 2 张，与系统下发的 5 张公用牌中的 3 张公用牌组成最佳牌组。玩家通过亮牌进行牌形组合比对，牌形组合最优玩家赢得游戏并获得虚拟金币。

### (2) 《WSOP》充值与虚拟金币兑换关系

报告期内，《WSOP》道具为虚拟金币，报告期内标的公司会根据销售情况的变化及引入人工智能对运营数据进行分析，适时推出各类优惠及促销活动。截至2019年1月15日，《WSOP》道具的最新销售价格如下：

道具名称	道具价格	
	数量	价格（美元）
Coins	250 万个	2.99
	750 万个	5.99
	4,500 万个	17.99
	12,500 万个	32.99
	31,350 万个	43.99
	63,000 万个	99.99

《WSOP》的玩家除购买虚拟金币外还可以获得标的公司赠送的虚拟金币。报告期内，《WSOP》的虚拟金币的充值金额与虚拟金币发行总额的关系如下：

道具名称	报告期	充值金额 (万美元)	发行总额 (百万个)	1 美元对应数量 (个)
Coins	2016 年	7,996.75	1,706,214,176.66	21,336,334
	2017 年	10,795.49	2,474,010,556.15	22,917,081
	2018 年 1-9 月	10,198.62	2,697,123,982.25	26,445,980

### (3) 不同情形下玩家损失/获得金币的数量

在每一局游戏中，玩家损失/获得金币的数量与每一轮玩家所使用虚拟金币数量、玩家的牌型是否为本局中的最优牌型组合有关。若玩家的牌型在该局为最优或其他玩家放弃本局游戏，则赢得游戏并获得虚拟金币；否则，玩家将损失本局游戏使用的虚拟金币。

**(二)标的资产同款游戏相同玩法下游戏输赢概率是否在报告期内保持一致，标的资产是否存在不定期或定期调整玩家输赢概率；如是，补充披露报告期内不同游戏调整输赢概率的频率及各次调整后输赢概率的详细情况**

标的资产同款游戏相同玩法下游戏输赢概率在报告期内保持一致，不存在不定期或定期调整玩家输赢概率的情况，但标的资产会基于人工智能技术调整充值金额与游戏道具之间的兑换关系，即游戏道具的价格。例如，当根据人工智能的算法若调整道具价格有利于提升标的公司整体收益，则标的资产将会根据游戏的具体情况永久性或者暂时性调整道具价格。此外，人工智能将根据玩家不同的游戏



行为及游戏经验，对游戏玩家进行分组，对于不同组的游戏玩家设定不同的道具价格调整机制。

### （三）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师在财务报表审计过程中了解到的信息一致。

九、请你公司补充披露标的资产游戏玩家在游戏中所获得虚拟金币是否可以在游戏或其他交易平台进行交易。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

（一）标的资产游戏玩家在游戏中所获得虚拟金币不能在游戏或其他交易平台进行交易

#### 1、游戏机制不支持虚拟金币的交易

Playtika 的游戏产品在线上及线下均不支持游戏币或虚拟道具的变现，并且不提供玩家间的交易游戏币或虚拟道具的通道。在游戏机制上，《Slotomania》、《House of Fun》、《Caesars Slots》的游戏结果由单人获得；《Bingo Blitz》虽为多人参与游戏，但玩家进入的游戏房间由系统随机匹配，且获胜所奖励的虚拟道具及游戏币为系统生成并提供，并非来自其他参与游戏的玩家；《WSOP》虽为多人竞技游戏，但玩家进入的游戏房间由系统随机匹配，且系统会每 30 分钟监控并检查所有玩家的虚拟金币，如查出有刻意的虚拟金币转移，则转移的虚拟金币会被系统没收，故意认输的玩家会被封号，从根本上限制了玩家“同桌”输送虚拟金币的可能。玩家之间不可在线下交易、转换或变现其所持有的虚拟道具或游戏币。

Playtika 存在玩家间基于社交目的的互动活动，通过该等互动，玩家可以免费获得系统提供的游戏币或虚拟道具。社交系统及社交功能是 Playtika 主要游戏产品的特色及核心内容之一，在社交系统中，玩家间可以进行交流互动获得系统免费提供的游戏币或虚拟道具，玩家获得游戏币或虚拟道具的行为无关玩家当前



游戏账户内的游戏币或虚拟道具的存量，获得的数量由系统指定，玩家没有控制权，玩家间每日互动的次数有限且获得的游戏币或虚拟道具数量极小。

因此，Playtika 目前运营的游戏中没有虚拟金币的交易界面，不提供玩家间的交易游戏币或虚拟道具的通道。游戏玩家在游戏中所获得的虚拟金币仅能供玩家自己使用，不能在游戏中与其他玩家进行交易。

## **2、中国软件评测中心出具测试报告说明 Playtika 游戏的虚拟金币不能交易**

中国软件评测中心系直属于中华人民共和国工业和信息化部的一类科研事业单位，专业从事第三方软、硬件产品及系统质量与安全可靠性检测。2018 年 11 月 24 日至 2018 年 11 月 26 日，中国软件评测中心依据 GB/T25000.51-2016《系统与软件工程系统与软件质量要求和评价（SQuaRE）第 51 部分：就绪可用软件产品（RUSP）的质量要求和测试细则》、CSTCQBRYJB001《系统和软件产品测试规范 V4.0》、CSTCQBRJJB021《系统和软件产品单项功能测试规范及评价 V4.0》和测试需求，在模拟环境下，分别对标的公司运营的主要 7 款游戏软件 Bingo Blitz V1.0（测试报告编号 GN081811092）、Board Kings V1.0（测试报告编号 GN081811098）、Caesars Slots V1.0（测试报告编号 GN081811097）、House of Fun V1.0（测试报告编号 GN081811093）、Pirate kings V1.0（测试报告编号 GN081811095）、Slotomania V1.0（测试报告编号 GN081811096）、WSOP V1.0（测试报告编号 GN081811094）从功能性方面进行了软件产品单项功能测试。

根据前述测试报告，测试过程中，标的公司的主要游戏均未发现收取或以“虚拟货币”等方式变相收取与游戏输赢相关的佣金的现象，未发现游戏内有积分系统，不存在开设使用游戏积分押输赢、竞猜等功能，未发现提供游戏积分交易、兑换或以“虚拟货币”等方式兑换现金、财物的服务，未发现提供用户间赠予、转让等游戏积分转账服务。

## **3、互联网检索侧面佐证第三方交易平台不存在标的公司虚拟金币的交易**

基于标的公司运营游戏的相关机制，虚拟金币仅限游戏中玩家个人使用，不能在第三方交易平台进行交易。通过检索亚马逊、eBay 等主流电商平台，亦没有发现虚拟金币的交易情形存在。

综上，标的资产游戏玩家在游戏中所获得虚拟金币不能在游戏或其他交易平台进行交易。

## （二）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师在财务报表审计过程中了解到的信息一致。

十、请你公司补充披露标的资产报告期内游戏玩家充值行为、消费行为的核查和分析报告，包括但不限于各款游戏玩家数量、单次充值金额、充值频率、消费频率及以上信息分布情况等。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

### （一）标的公司主要游戏的玩家数量核查

#### 1、《Slotomania》

报告期内，《Slotomania》的玩家各月的统计数据如下：

时间	当月用户总人数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月充值用户数 (万人)	当月充值用户数占活跃用户数比例 (%)	当月玩家ARPPU值 (美元)
2016年1月	12,150.59	683.01	36.55	5.35	92.09
2016年2月	12,268.13	661.40	34.37	5.20	93.34
2016年3月	12,395.22	678.73	34.57	5.09	102.48
2016年4月	12,511.55	640.99	33.40	5.21	108.13
2016年5月	12,640.96	651.47	35.10	5.39	119.75
2016年6月	12,765.51	637.68	34.45	5.40	113.38
2016年7月	12,914.89	643.17	36.03	5.60	117.33
2016年8月	13,056.39	636.01	33.88	5.33	110.01
2016年9月	13,079.58	635.64	34.64	5.45	101.99
2016年10月	13,090.51	638.60	35.52	5.56	100.92
2016年11月	13,098.88	637.37	34.54	5.42	98.21
2016年12月	13,107.29	656.57	34.94	5.32	98.39
2017年1月	13,796.99	655.92	37.30	5.69	107.05
2017年2月	13,940.75	617.71	35.66	5.77	106.45

时间	当月用户总人数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月充值用户数 (万人)	当月充值用户数占活跃用户数比例 (%)	当月玩家 ARPPU 值 (美元)
2017年3月	14,074.14	615.66	37.49	6.09	108.91
2017年4月	14,184.76	516.34	36.80	7.13	105.19
2017年5月	14,293.09	494.96	36.39	7.35	107.41
2017年6月	14,399.52	493.26	33.95	6.88	107.46
2017年7月	14,506.70	540.84	35.07	6.48	118.01
2017年8月	14,621.78	551.71	33.01	5.98	123.56
2017年9月	14,741.09	565.44	35.19	6.22	125.25
2017年10月	14,862.56	576.37	35.74	6.20	130.98
2017年11月	14,976.29	566.23	35.45	6.26	130.30
2017年12月	15,097.73	565.36	36.78	6.51	123.30
2018年1月	15,236.59	587.39	38.49	6.55	120.56
2018年2月	15,351.67	580.93	35.31	6.08	115.77
2018年3月	15,458.18	543.92	35.81	6.58	152.42
2018年4月	15,561.31	534.26	35.90	6.72	148.03
2018年5月	15,669.72	528.71	34.41	6.51	158.13
2018年6月	15,771.03	507.99	35.02	6.89	152.98
2018年7月	15,881.33	500.15	32.95	6.59	159.72
2018年8月	15,986.15	513.05	33.42	6.51	166.58
2018年9月	16,084.24	514.13	31.40	6.11	152.46

报告期内，《Slotomania》的用户总数持续增长，截至2018年9月30日，累计用户数为16,084.24万人；月度活跃用户数量和充值用户数维持在较高水平；当月充值用户数占活跃用户数比例维持在5.09%至7.35%之间，比较稳定；当月玩家ARPPU值虽有一定波动，但整体处于上升趋势。

## 2、《House of Fun》

报告期内，《House of Fun》的玩家各月的统计数据如下：

时间	当月用户总人数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月充值用户数 (万人)	当月充值用户数占活跃用户数比例 (%)	当月玩家 ARPPU 值 (美元)
2016年1月	2,955.61	332.58	19.18	5.77	71.92
2016年2月	3,027.31	333.96	18.30	5.48	74.70
2016年3月	3,097.52	337.53	19.56	5.80	80.44
2016年4月	3,163.82	337.26	18.64	5.53	80.36
2016年5月	3,224.22	311.12	17.98	5.78	80.75

时间	当月用户总人数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月充值用户数 (万人)	当月充值用户数占活跃用户数比例 (%)	当月玩家 ARPPU 值 (美元)
2016年6月	3,279.73	303.14	17.32	5.71	89.27
2016年7月	3,339.24	301.83	17.48	5.79	82.61
2016年8月	3,397.72	298.18	18.79	6.30	80.17
2016年9月	3,454.68	297.78	18.82	6.32	77.52
2016年10月	3,510.53	296.06	18.96	6.40	81.11
2016年11月	3,565.42	295.27	18.93	6.41	81.12
2016年12月	3,630.01	294.97	19.95	6.76	85.41
2017年1月	3,702.08	321.41	21.03	6.54	82.53
2017年2月	3,762.97	310.66	20.66	6.65	86.68
2017年3月	3,825.23	304.43	21.29	6.99	90.27
2017年4月	3,886.25	298.88	20.05	6.71	91.08
2017年5月	3,947.63	291.86	20.26	6.94	90.82
2017年6月	4,004.99	282.95	19.37	6.85	94.13
2017年7月	4,093.71	273.41	19.30	7.06	102.73
2017年8月	4,186.85	295.15	19.81	6.71	100.26
2017年9月	4,269.19	299.90	19.91	6.64	96.71
2017年10月	4,339.56	294.26	19.62	6.67	94.03
2017年11月	4,408.44	286.63	18.60	6.49	94.87
2017年12月	4,481.96	283.72	18.51	6.52	98.65
2018年1月	4,568.36	295.39	19.07	6.46	105.01
2018年2月	4,635.70	298.18	18.63	6.25	103.74
2018年3月	4,706.18	283.59	19.29	6.80	113.00
2018年4月	4,775.09	269.51	18.60	6.90	106.71
2018年5月	4,837.57	249.10	18.37	7.37	130.89
2018年6月	4,898.22	245.18	17.86	7.28	128.67
2018年7月	4,965.35	260.65	17.10	6.56	110.22
2018年8月	5,041.58	276.89	18.31	6.61	127.03
2018年9月	5,109.84	268.02	18.18	6.78	139.36

报告期内，《House of Fun》的用户总数持续增长，截至 2018 年 9 月 30 日，累计用户数为 5,109.84 万人；月度活跃用户数量和充值用户数维持在较高水平；当月充值用户数占活跃用户数比例维持在 5.53%至 7.37%之间，比较稳定；当月玩家 ARPPU 值虽有一定波动，但整体处于上升趋势。

### 3、《Bingo Blitz》

报告期内，《Bingo Blitz》的玩家各月的统计数据如下：

时间	当月用户总人数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月充值用户数 (万人)	当月充值用户数占活跃用户数比例 (%)	当月玩家 ARPPU 值 (美元)
2016年1月	5,234.01	350.70	12.30	3.51	78.16
2016年2月	5,314.87	311.32	11.58	3.72	86.81
2016年3月	5,396.01	331.37	11.77	3.55	85.04
2016年4月	5,467.16	301.32	11.69	3.88	82.83
2016年5月	5,548.02	316.32	11.58	3.66	86.24
2016年6月	5,624.62	307.29	10.84	3.53	89.09
2016年7月	5,703.21	348.79	10.57	3.03	84.55
2016年8月	5,777.69	327.04	10.08	3.08	82.04
2016年9月	5,840.36	302.82	9.99	3.30	82.17
2016年10月	5,912.41	311.71	10.14	3.25	82.87
2016年11月	5,986.47	310.70	10.17	3.27	85.81
2016年12月	6,063.07	310.33	10.77	3.47	86.66
2017年1月	6,143.80	326.61	11.13	3.41	85.89
2017年2月	6,217.09	311.66	10.69	3.43	84.51
2017年3月	6,296.27	324.27	11.40	3.52	93.38
2017年4月	6,192.57	302.25	11.27	3.73	96.47
2017年5月	6,260.74	299.79	10.81	3.61	101.91
2017年6月	6,339.12	307.02	10.99	3.58	102.10
2017年7月	6,408.43	294.74	11.29	3.83	109.35
2017年8月	6,471.65	293.14	11.64	3.97	125.06
2017年9月	6,531.70	283.75	11.62	4.10	130.06
2017年10月	6,596.44	291.48	11.58	3.97	130.40
2017年11月	6,660.56	289.35	12.38	4.28	141.09
2017年12月	6,727.07	293.10	12.16	4.15	149.32
2018年1月	6,794.82	300.62	13.58	4.52	140.45
2018年2月	6,846.11	272.91	14.24	5.22	110.19
2018年3月	6,904.62	280.47	15.85	5.65	137.03
2018年4月	6,961.02	271.90	15.79	5.81	130.81
2018年5月	7,011.83	259.39	16.09	6.20	125.66
2018年6月	7,062.80	255.42	16.03	6.28	121.73
2018年7月	7,120.75	264.09	15.95	6.04	148.07
2018年8月	7,180.38	267.79	16.07	6.00	148.74
2018年9月	7,235.64	260.88	15.93	6.11	135.77

报告期内,《Bingo Blitz》的用户总数持续增长,截至2018年9月30日,累计用户数为7,235.64万人;月度活跃用户数量和充值用户数维持在较高水平;当月充值用户数占活跃用户数比例维持在3.03%至6.28%之间,呈上升趋势;当月玩家ARPPU值虽有一定波动,但整体处于上升趋势。

#### 4、《Caesars Slots》

报告期内，《Caesars Slots》的玩家各月的统计数据如下：

时间	当月用户总人数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月充值用户数 (万人)	当月充值用户数占活跃用户数比例 (%)	当月玩家ARPPU值 (美元)
2016年1月	3,151.82	276.24	11.62	4.21	68.12
2016年2月	3,225.22	258.90	10.95	4.23	71.00
2016年3月	3,304.88	254.38	10.95	4.30	72.68
2016年4月	3,377.20	247.80	11.41	4.60	79.65
2016年5月	3,449.98	242.02	11.77	4.86	81.37
2016年6月	3,521.46	251.11	12.31	4.90	76.87
2016年7月	3,594.84	236.07	11.78	4.99	81.77
2016年8月	3,668.70	231.20	12.21	5.28	80.24
2016年9月	3,749.22	238.24	12.74	5.35	75.77
2016年10月	3,838.76	240.68	12.51	5.20	78.73
2016年11月	3,929.51	242.58	12.17	5.02	81.06
2016年12月	4,016.31	246.16	13.23	5.37	78.70
2017年1月	4,107.14	240.25	12.48	5.19	82.28
2017年2月	4,187.13	236.25	11.71	4.96	84.06
2017年3月	4,262.38	225.84	12.92	5.72	96.94
2017年4月	4,323.48	208.07	11.96	5.75	95.40
2017年5月	4,386.26	210.78	11.90	5.65	98.49
2017年6月	4,446.69	200.42	11.81	5.89	96.59
2017年7月	4,505.88	200.44	12.15	6.06	95.79
2017年8月	4,565.89	207.61	12.30	5.92	94.31
2017年9月	4,626.51	214.30	12.02	5.61	95.04
2017年10月	4,692.44	223.11	12.24	5.49	95.54
2017年11月	4,752.58	212.85	12.06	5.67	96.37
2017年12月	4,818.35	217.90	13.25	6.08	91.57
2018年1月	4,883.00	221.54	12.15	5.48	94.48
2018年2月	4,943.00	212.79	11.82	5.55	96.26
2018年3月	5,003.99	204.75	12.19	5.95	116.64
2018年4月	5,058.23	203.71	12.26	6.02	113.75
2018年5月	5,109.34	194.11	11.88	6.12	122.10
2018年6月	5,157.40	184.66	10.72	5.81	117.04
2018年7月	5,209.75	191.14	11.35	5.94	114.89
2018年8月	5,261.14	193.21	11.76	6.09	108.17
2018年9月	5,320.28	209.01	11.07	5.30	108.32

报告期内，《Caesars Slots》的用户总数持续增长，截至2018年9月30日，

累计用户数为 5,320.28 万人；月度活跃用户数量和充值用户数维持在较高水平；当月充值用户数占活跃用户数比例维持在 4.21%至 6.12%之间，比较稳定；当月玩家 ARPPU 值虽有一定波动，但整体处于上升趋势。

## 5、《WSOP》

截至 2018 年 9 月 30 日，《WSOP》的历史累计用户数为 6,434.53 万人。报告期内，《WSOP》的玩家各月的统计数据如下：

时间	当月用户总人数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月充值用户数 (万人)	当月充值用户数占活跃用户数比例 (%)	当月玩家 ARPPU 值 (美元)
2016 年 1 月	1,947.62	380.88	13.83	3.63	42.61
2016 年 2 月	2,073.57	386.33	12.99	3.36	45.44
2016 年 3 月	2,205.61	390.58	12.66	3.24	48.15
2016 年 4 月	2,314.25	373.76	11.93	3.19	51.76
2016 年 5 月	2,424.45	366.93	11.29	3.08	54.36
2016 年 6 月	2,535.62	369.53	11.27	3.05	50.58
2016 年 7 月	2,658.95	375.91	12.72	3.38	50.68
2016 年 8 月	2,777.76	367.96	12.40	3.37	51.68
2016 年 9 月	2,895.58	370.76	12.15	3.28	51.42
2016 年 10 月	3,030.37	389.12	13.40	3.44	55.15
2016 年 11 月	3,168.68	405.54	14.20	3.50	55.77
2016 年 12 月	3,318.23	420.99	15.57	3.70	53.04
2017 年 1 月	3,505.30	477.03	18.00	3.77	48.73
2017 年 2 月	3,663.70	476.83	16.55	3.47	50.60
2017 年 3 月	3,827.62	461.19	16.34	3.54	55.31
2017 年 4 月	3,984.18	506.35	14.30	2.82	60.18
2017 年 5 月	4,127.11	419.13	14.33	3.42	60.52
2017 年 6 月	4,265.41	417.09	14.06	3.37	57.13
2017 年 7 月	4,427.16	437.12	15.36	3.51	54.62
2017 年 8 月	4,591.44	436.32	15.17	3.48	59.69
2017 年 9 月	4,734.54	418.75	13.41	3.20	65.27
2017 年 10 月	4,884.21	414.71	13.95	3.36	58.64
2017 年 11 月	5,020.98	409.29	15.22	3.72	59.92
2017 年 12 月	5,173.37	418.03	16.89	4.04	58.70
2018 年 1 月	5,349.60	454.94	18.50	4.07	54.79
2018 年 2 月	5,493.89	440.73	14.84	3.37	60.85
2018 年 3 月	5,621.20	424.56	16.83	3.96	62.65
2018 年 4 月	5,759.83	409.69	15.05	3.67	68.48
2018 年 5 月	5,895.62	394.51	14.21	3.60	73.95



时间	当月用户总人数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月充值用户数 (万人)	当月充值用户数占活跃用户数比例 (%)	当月玩家 ARPPU 值 (美元)
2018年6月	6,031.42	379.32	13.37	3.52	80.10
2018年7月	6,160.27	384.18	20.92	5.45	60.55
2018年8月	6,301.46	389.46	19.79	5.08	60.97
2018年9月	6,434.53	376.94	18.04	4.79	63.08

报告期内,《WSOP》的用户总数持续增长,截至2018年9月30日,累计用户数为6,434.53万人;月度活跃用户数量和充值用户数维持在较高水平;当月充值用户数占活跃用户数比例维持在3.05%至5.45%之间,比较稳定;当月玩家ARPPU值虽有一定波动,但整体处于上升趋势。

## (二) 标的公司主要游戏的玩家单次充值金额、充值频率、消费频率核查

### 1、核查目的与范围

为了核查 Playtika 的主要游戏产品付费用户充值行为和消费行为,独立财务顾问对 Playtika 主要游戏产品《Slotomania》、《House of Fun》、《Bingo Blitz》、《Caesars Slots》和《WSOP》在2016年、2017年和2018年1-9月所有付费玩家的单次充值金额、充值频率、消费频率进行核查。

### 2、核查方法及核查程序

#### (1) 获取游戏账户样本

独立财务顾问对 Playtika 主要游戏产品《Slotomania》、《House of Fun》、《Bingo Blitz》、《Caesars Slots》和《WSOP》在报告期内所有的付费玩家进行随机抽样,上述五款游戏随机抽取的样本数量如下:

游戏名称	报告期	样本数量(个)	累计金额(万美元)
《Slotomania》	2016年	29,945	1,340.16
	2017年	29,986	1,471.18
	2018年1-9月	30,000	1,538.60
《Bingo Blitz》	2016年	29,993	750.76
	2017年	29,994	1,024.38
	2018年1-9月	30,000	1,091.29
《Caesars Slots》	2016年	29,968	638.32
	2017年	29,998	849.68
	2018年1-9月	30,000	811.33

《WSOP》	2016年	29,981	339.99
	2017年	30,000	364.04
	2018年1-9月	30,000	227.04
《House of Fun》	2016年	9,088	199.95
	2017年	8,841	246.06
	2018年1-9月	6,768	215.60

报告期内合计抽取 384,562 个游戏账户作为本次核查样本。在对付费用户充值行为和消费行为核查过程中，重点关注的指标如下：

指标	释义及备注
游戏账号	Playtika 为每个游戏玩家建立单独的识别账号，该玩家的游戏相关信息均依附于该账号进行储存
充值金额	游戏玩家在报告期内各年（期）间，通过第三方联运平台或 Playtika 的自营平台充值购买虚拟道具所花费的金额
交易次数	游戏玩家分别在报告期内各年（期），累计进行充值的次数
登录次数	游戏玩家分别在报告期内各年（期），累计登录游戏的次数
登录天数	游戏玩家分别在报告期内各年（期），累计登录游戏的天数
单次充值金额	游戏玩家分别在报告期内各年（期），平均每次充值的充值金额
充值频率	游戏玩家分别在报告期内各年（期），平均每月的充值次数
消费频率	游戏玩家分别在报告期内各年（期），平均每月的登陆次数

(2) 对抽样游戏玩家的单次充值金额、充值频率、消费频率进行核查

1) 《Slotomania》游戏玩家单次充值金额、充值频率、消费频率的分布情况

① 《Slotomania》游戏玩家报告期内单次充值金额的分布情况：

时期	单次充值金额区间 (美元)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016年	0-10	78.26%	14.36%
	10-20	14.37%	21.13%
	20-30	3.64%	15.73%
	30-40	1.33%	10.49%
	40-50	0.85%	7.40%
	>50	1.54%	30.89%
	总计		100.00%
2017年	0-10	76.50%	16.53%
	10-20	14.50%	19.88%
	20-30	4.34%	16.55%
	30-40	1.90%	10.07%
	40-50	1.12%	9.97%
	>50	1.63%	27.00%
	总计		100.00%
2018年1-9月	0-10	70.25%	15.67%

	10-20	18.14%	19.71%
	20-30	4.98%	12.83%
	30-40	2.30%	9.59%
	40-50	1.65%	8.88%
	>50	2.69%	33.32%
	总计	100.00%	100.00%

② 《Slotomania》游戏玩家充值频率的分布情况：

时期	充值频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016 年	0-5	89.46%	20.64%
	5-10	6.08%	20.98%
	10-15	2.11%	14.51%
	15-20	0.92%	9.01%
	20-25	0.52%	8.13%
	>25	0.90%	26.73%
	总计	100.00%	100.00%
2017 年	0-5	87.89%	19.38%
	5-10	6.34%	19.18%
	10-15	2.48%	14.74%
	15-20	1.09%	10.33%
	20-25	0.70%	7.12%
	>25	1.50%	29.25%
	总计	100.00%	100.00%
2018 年 1-9 月	0-5	84.07%	16.23%
	5-10	7.12%	17.42%
	10-15	3.27%	14.79%
	15-20	1.80%	11.00%
	20-25	1.15%	8.17%
	>25	2.60%	32.39%
	总计	100.00%	100.00%

③ 《Slotomania》游戏玩家消费频率的分布情况：

时期	消费频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016 年	0-30	46.28%	6.26%
	30-60	12.25%	7.46%
	60-90	7.54%	8.90%
	90-120	5.43%	7.53%
	120-150	4.32%	5.73%
	>150	24.17%	64.12%
	总计	100.00%	100.00%

2017 年	0-30	45.17%	5.50%
	30-60	10.47%	6.63%
	60-90	7.05%	7.72%
	90-120	5.46%	7.58%
	120-150	4.41%	5.05%
	>150	27.43%	67.52%
	总计	100.00%	100.00%
2018 年 1-9 月	0-30	40.87%	4.19%
	30-60	9.98%	5.78%
	60-90	7.54%	6.66%
	90-120	6.14%	7.14%
	120-150	5.29%	7.02%
	>150	30.18%	69.21%
	总计	100.00%	100.00%

2) 《House of Fun》游戏玩家单次充值金额、充值频率、消费频率的分布情况

① 《House of Fun》游戏玩家报告期内单次充值金额的分布情况:

时期	单次充值金额区间 (美元)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016 年	0-10	87.14%	21.04%
	10-20	6.62%	18.92%
	20-30	2.37%	8.78%
	30-40	1.03%	5.22%
	40-50	0.77%	4.69%
	>50	2.07%	41.34%
	总计	100.00%	100.00%
2017 年	0-10	89.05%	24.39%
	10-20	6.06%	17.88%
	20-30	1.58%	6.90%
	30-40	0.77%	7.33%
	40-50	0.49%	2.92%
	>50	2.05%	40.58%
	总计	100.00%	100.00%
2018 年 1-9 月	0-10	85.51%	21.64%
	10-20	7.28%	14.97%
	20-30	2.50%	11.91%
	30-40	1.00%	4.69%
	40-50	0.74%	3.89%
	>50	2.97%	42.91%
	总计	100.00%	100.00%

② 《House of Fun》游戏玩家充值频率的分布情况：

时期	充值频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016 年	0-5	93.38%	34.94%
	5-10	4.21%	21.59%
	10-15	1.18%	13.12%
	15-20	0.55%	11.59%
	20-25	0.31%	7.02%
	>25	0.37%	11.74%
	总计	100.00%	100.00%
2017 年	0-5	90.83%	27.61%
	5-10	5.26%	21.66%
	10-15	1.88%	13.86%
	15-20	0.79%	9.58%
	20-25	0.45%	7.18%
	>25	0.79%	20.11%
	总计	100.00%	100.00%
2018 年 1-9 月	0-5	88.77%	26.26%
	5-10	6.07%	20.97%
	10-15	2.33%	14.36%
	15-20	0.96%	8.71%
	20-25	0.72%	8.47%
	>25	1.14%	21.23%
	总计	100.00%	100.00%

③ 《House of Fun》游戏玩家消费频率的分布情况：

时期	消费频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016 年	0-30	69.55%	14.16%
	30-60	9.17%	12.32%
	60-90	5.55%	7.66%
	90-120	3.39%	8.07%
	120-150	2.81%	8.36%
	>150	9.54%	49.44%
	总计	100.00%	100.00%
2017 年	0-30	69.64%	12.74%
	30-60	8.95%	9.99%
	60-90	4.84%	7.17%
	90-120	3.70%	11.34%
	120-150	2.68%	6.89%
	>150	10.19%	51.86%

	总计	100.00%	100.00%
2018年1-9月	0-30	65.06%	9.48%
	30-60	9.15%	10.65%
	60-90	5.23%	9.11%
	90-120	4.30%	8.05%
	120-150	3.21%	7.24%
	>150	13.06%	55.46%
	总计	100.00%	100.00%

3) 《Bingo Blitz》游戏玩家单次充值金额、充值频率、消费频率的分布情况

① 《Bingo Blitz》游戏玩家报告期内单次充值金额的分布情况:

时期	单次充值金额区间 (美元)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016年	0-10	80.05%	30.22%
	10-20	13.78%	28.58%
	20-30	3.34%	16.95%
	30-40	1.41%	10.17%
	40-50	0.55%	4.42%
	>50	0.87%	9.66%
	总计	100.00%	100.00%
2017年	0-10	79.24%	23.63%
	10-20	13.17%	26.60%
	20-30	4.06%	15.54%
	30-40	1.41%	9.60%
	40-50	0.81%	6.66%
	>50	1.31%	17.98%
	总计	100.00%	100.00%
2018年1-9月	0-10	82.00%	19.83%
	10-20	10.44%	25.13%
	20-30	3.59%	16.48%
	30-40	1.30%	9.14%
	40-50	0.88%	6.77%
	>50	1.78%	22.66%
	总计	100.00%	100.00%

② 《Bingo Blitz》游戏玩家充值频率的分布情况:

时期	充值频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016年	0-5	92.17%	26.30%
	5-10	3.57%	15.15%
	10-15	1.55%	11.38%

	15-20	0.74%	6.81%
	20-25	0.55%	6.52%
	>25	1.42%	33.83%
	<b>总计</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>
2017 年	0-5	91.14%	20.62%
	5-10	3.99%	14.61%
	10-15	1.68%	12.08%
	15-20	0.93%	8.61%
	20-25	0.59%	7.00%
	>25	1.66%	37.08%
	<b>总计</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>
2018 年 1-9 月	0-5	88.39%	16.44%
	5-10	5.08%	16.23%
	10-15	2.24%	12.06%
	15-20	1.32%	9.84%
	20-25	0.87%	7.79%
	>25	2.11%	37.64%
	<b>总计</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>

③ 《Bingo Blitz》游戏玩家消费频率的分布情况：

时期	消费频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016 年	0-30	65.10%	19.46%
	30-60	18.86%	25.03%
	60-90	8.48%	19.68%
	90-120	3.62%	11.98%
	120-150	1.73%	8.77%
	>150	2.22%	15.08%
	<b>总计</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>
2017 年	0-30	65.43%	15.89%
	30-60	18.11%	22.75%
	60-90	8.08%	20.18%
	90-120	3.61%	12.03%
	120-150	1.93%	8.80%
	>150	2.83%	20.35%
	<b>总计</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>
2018 年 1-9 月	0-30	61.41%	16.04%
	30-60	19.43%	22.95%
	60-90	8.74%	18.04%
	90-120	4.18%	13.44%
	120-150	2.43%	8.85%
	>150	3.81%	20.68%



	总计	100.00%	100.00%
--	----	---------	---------

4) 《Caesars Slots》游戏玩家单次充值金额、充值频率、消费频率的分布情况

① 《Caesars Slots》游戏玩家报告期内单次充值金额的分布情况:

时期	单次充值金额区间 (美元)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016年	0-10	85.63%	16.87%
	10-20	8.85%	18.24%
	20-30	2.46%	14.54%
	30-40	0.92%	7.45%
	40-50	0.75%	6.03%
	>50	1.39%	36.87%
	总计	100.00%	100.00%
2017年	0-10	84.93%	18.40%
	10-20	9.36%	19.98%
	20-30	2.90%	15.94%
	30-40	0.82%	6.39%
	40-50	0.86%	7.16%
	>50	1.13%	32.13%
	总计	100.00%	100.00%
2018年1-9月	0-10	80.54%	16.71%
	10-20	11.06%	19.12%
	20-30	3.90%	14.03%
	30-40	1.50%	8.44%
	40-50	0.99%	6.74%
	>50	2.01%	34.95%
	总计	100.00%	100.00%

② 《Caesars Slots》游戏玩家充值频率的分布情况:

时期	充值频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016年	0-5	95.72%	31.72%
	5-10	2.69%	17.78%
	10-15	0.80%	11.88%
	15-20	0.26%	4.57%
	20-25	0.16%	5.42%
	>25	0.36%	28.64%
	总计	100.00%	100.00%
2017年	0-5	92.63%	23.73%
	5-10	4.18%	18.55%

	10-15	1.74%	14.36%
	15-20	0.59%	8.45%
	20-25	0.29%	6.55%
	>25	0.56%	28.35%
	总计	100.00%	100.00%
2018年1-9月	0-5	90.20%	25.93%
	5-10	5.71%	22.40%
	10-15	2.43%	15.91%
	15-20	0.75%	9.17%
	20-25	0.38%	7.17%
	>25	0.53%	19.42%
	总计	100.00%	100.00%

③ 《Caesars Slots》游戏玩家消费频率的分布情况：

时期	消费频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016年	0-30	70.25%	17.06%
	30-60	9.82%	10.75%
	60-90	5.40%	8.76%
	90-120	3.46%	6.14%
	120-150	2.38%	4.97%
	>150	8.69%	52.32%
	总计	100.00%	100.00%
2017年	0-30	68.67%	15.79%
	30-60	9.94%	14.72%
	60-90	5.46%	9.41%
	90-120	3.44%	8.59%
	120-150	2.59%	5.89%
	>150	9.88%	45.60%
	总计	100.00%	100.00%
2018年1-9月	0-30	61.40%	12.65%
	30-60	11.17%	13.38%
	60-90	6.56%	9.60%
	90-120	4.46%	7.67%
	120-150	3.16%	6.71%
	>150	13.24%	50.00%
	总计	100.00%	100.00%

5) 《WSOP》游戏玩家单次充值金额、充值频率、消费频率的分布情况

① 《WSOP》游戏玩家报告期内单次充值金额的分布情况：

时期	单次充值金额区间	付费玩家人数占比	充值金额占比
----	----------	----------	--------

	(美元)		
2016 年	0-10	82.90%	17.82%
	10-20	9.18%	14.34%
	20-30	2.50%	7.42%
	30-40	2.28%	7.63%
	40-50	0.66%	4.57%
	>50	2.48%	48.23%
	总计	100.00%	100.00%
2017 年	0-10	82.03%	17.42%
	10-20	10.22%	15.21%
	20-30	2.50%	8.69%
	30-40	1.91%	7.05%
	40-50	0.79%	5.88%
	>50	2.55%	45.75%
	总计	100.00%	100.00%
2018 年 1-9 月	0-10	75.97%	17.45%
	10-20	12.30%	14.69%
	20-30	2.78%	8.64%
	30-40	3.27%	8.30%
	40-50	0.79%	3.91%
	>50	4.89%	47.00%
	总计	100.00%	100.00%

② 《WSOP》游戏玩家充值频率的分布情况：

时期	充值频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016 年	0-5	98.64%	52.78%
	5-10	1.00%	15.12%
	10-15	0.22%	7.24%
	15-20	0.07%	2.43%
	20-25	0.01%	1.00%
	>25	0.06%	21.44%
	总计	100.00%	100.00%
2017 年	0-5	98.54%	55.29%
	5-10	1.01%	14.07%
	10-15	0.23%	5.87%
	15-20	0.11%	5.34%
	20-25	0.04%	1.04%
	>25	0.07%	18.39%
	合计	100.00%	100.00%
2018 年 1-9 月	0-5	99.29%	80.38%
	5-10	0.55%	11.64%

	10-15	0.11%	3.05%
	15-20	0.03%	2.17%
	20-25	0.01%	1.88%
	>25	0.01%	0.88%
	总计	100.00%	100.00%

③ 《WSOP》游戏玩家消费频率的分布情况：

时期	消费频率区间 (次/月)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2016 年	0-30	69.23%	16.02%
	30-60	13.90%	13.77%
	60-90	6.28%	10.95%
	90-120	3.63%	11.27%
	120-150	2.29%	5.38%
	>150	4.66%	42.61%
	总计	100.00%	100.00%
2017 年	0-30	70.33%	18.11%
	30-60	13.18%	12.24%
	60-90	6.11%	10.64%
	90-120	3.37%	8.17%
	120-150	2.01%	7.39%
	>150	4.99%	43.45%
	总计	100.00%	100.00%
2018 年 1-9 月	0-30	60.29%	20.89%
	30-60	17.45%	15.89%
	60-90	8.50%	15.57%
	90-120	4.72%	9.25%
	120-150	2.78%	7.34%
	>150	6.26%	31.06%
	总计	100.00%	100.00%

### (三) 中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师在财务报表审计过程中了解到的信息一致。

十一、请独立财务顾问和会计师对标的资产报告期内游戏玩家的充值、所得金币的可交易性或可兑换性、标的资产的盈利模式、利润分配等情况进行核查，并明确披露标的资产是否存在涉嫌赌博行为，并出具专项核查报告；补充披露

独立财务顾问和会计师对上述信息的核查方法、核查过程和核查结论。

回复：

## 会计师出具的专项核查报告

### 1、游戏玩家的充值情况核查

#### (1) 核查方法及核查过程

标的公司的主营业务为移动端和网页端的网络游戏，针对标的公司的主要游戏产品的游戏玩家充值，会计师主要履行了以下审计程序来核查充值的完整性与准确性。

##### 1) 控制测试程序

会计师实施了包括了解、测试和评价销售与收款环节内部控制设计和执行的有效性的程序。通过对 Playtika 销售与收款内部控制的了解和测试，会计师认为，销售与收款环节内部控制设计和执行未发现重大异常。

##### 2) 进行计算机辅助审计

由于 Playtika 收入统计和计算较为依赖计算机系统，会计师引入安永 IT 团队对 Playtika 游戏收入确认模型和收入确认金额的合理性进行复核，未发现重大异常。具体程序详见《关于巨人网络集团股份有限公司发行股份购买资产之涉及游戏公司收入真实性专项核查说明》中“二.游戏收入真实性的核查范围、核查方法和核查情况”之“1.Playtika 主要游戏产品的经营流水和收入- B)进行计算机辅助审计”。

##### 3) 实质性程序

会计师结合 Playtika 游戏收入波动、上线时间、收费模式、市场推广效果等影响因素和游戏 APA 值和 ARPPU 值分游戏对收入波动进行分析程序，未发现重大异常。

会计师执行了细节测试，具体程序详见《关于巨人网络集团股份有限公司发行股份购买资产之涉及游戏公司收入真实性专项核查说明》中“二.游戏收入真实性的核查范围、核查方法和核查情况”之“1.Playtika 主要游戏产品的经营流

水和收入-C)实质性程序”。

#### 4) 大额充值玩家相关核查

针对游戏玩家充值的真实性，以及报告期内是否有自充值的情况，会计师配合独立财务顾问重点核查了 Playtika 的主要游戏产品在 2016 年和 2017 年充值金额达到或超过 1,000 美元，及 2018 年 1-9 月期间充值金额达到或超过 500 美元的游戏用户充值和操作行为情况，具体过程及程序见《关于巨人网络集团股份有限公司发行股份购买资产之涉及游戏公司收入真实性专项核查说明》中“二.游戏收入真实性的核查范围、核查方法和核查情况”。

#### (2) 核查结果

通过实施上述核查方法中所实施的程序，在可实施的核查范围内会计师未发现主要游戏的玩家充值流水存在异常情况。

## 2、所得金币的可交易性或可兑换性的情况核查

#### (1) 核查方法及核查过程

为核查 Playtika 的游戏玩家在游戏中所得金币能否在游戏中或交易平台进行交易，会计师重点对于游戏操作界面进行了试玩，发现 Playtika 的游戏产品在线上及线下均不支持游戏币或虚拟道具的变现，并且不提供玩家间的交易游戏币或虚拟道具的通道。通过与标的公司管理层访谈得知，在游戏机制上，《Slotomania》、《House of Fun》、《Caesars Slots》的游戏结果由单人获得；《Bingo Blitz》虽为多人参与游戏，但玩家进入的游戏房间由系统随机匹配，且获胜所奖励的虚拟道具及游戏币为系统生成并提供，并非来自其他参与游戏的玩家；《WSOP》虽为多人竞技游戏，但玩家进入的游戏房间由系统随机匹配，且系统会每 30 分钟监控并检查所有玩家的虚拟金币，如查出有刻意的虚拟金币转移，则转移的虚拟金币会被系统没收，故意认输的玩家会被封号，从根本上限制了玩家“同桌”输送虚拟金币的可能。玩家之间不可在线下交易、转换或变现其所持有的虚拟道具或游戏币。

会计师查阅了中国软件评测中心出具的《软件产品单项功能测试报告》。中国软件评测中心系直属于中华人民共和国工业和信息化部的一类科研事业单

位，专业从事第三方软、硬件产品及系统质量安全与可靠性检测，于 2018 年 11 月 24 日至 2018 年 11 月 26 日，依据 GB/T25000.51-2016《系统与软件工程系统与软件质量要求和评价（SQuaRE）第 51 部分：就绪可用软件产品（RUSP）的质量要求和测试细则》、CSTCQBRYJB001《系统和软件产品测试规范 V4.0》、CSTCQBRJJB021《系统和软件产品单项功能测试规范及评价 V4.0》和测试需求，在模拟环境下，分别对标的公司运营的主要 7 款游戏软件 Bingo Blitz V1.0（测试报告编号 GN081811092）、Board Kings V1.0（测试报告编号 GN081811098）、Caesars Slots V1.0（测试报告编号 GN081811097）、House of Fun V1.0（测试报告编号 GN081811093）、Pirate kings V1.0（测试报告编号 GN081811095）、Slotomania V1.0（测试报告编号 GN081811096）、WSOP V1.0（测试报告编号 GN081811094）从功能性方面进行了软件产品单项功能测试。

根据前述测试报告，测试过程中，标的公司的主要游戏均未发现收取或以“虚拟货币”等方式变相收取与游戏输赢相关的佣金的现象，未发现游戏内有积分系统，不存在开设使用游戏积分押输赢、竞猜等功能，未发现提供游戏积分交易、兑换或以“虚拟货币”等方式兑换现金、财物的服务，未发现提供用户间赠予、转让等游戏积分转账服务。

基于标的公司运营游戏的相关机制，虚拟金币仅限游戏中玩家个人使用，无法进行交易。

## （2）核查结果

经核查，在标的公司运营主要游戏中，未发现玩家在游戏中所获得虚拟金币在游戏或其他交易平台进行交易，在游戏中兑换成现金或财物的情况。

### 3、标的公司的盈利模式核查

#### （1）核查方法和核查过程

目前网络游戏行业收费模式主要分按时间收费、按下载收费和按虚拟道具收费三种类型。会计师主要通过与管理层访谈和游戏试玩进行核查，Playtika 研发和运营的游戏主要采用按虚拟道具收费的盈利模式，即游戏为玩家提供网络游戏免费的游戏娱乐体验，游戏的盈利则来自于游戏内虚拟产品的销售和付费



的增值服务；游戏玩家成功注册游戏账户后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则可选择付费购买游戏中的虚拟产品；游戏玩家完成道具购买后，虚拟物品直接存入玩家账户，与先前购买的虚拟物品或游戏玩家免费获得的虚拟物品不可明确区分。

会计师通过查阅标的公司业务合同和与管理层访谈，得知 Playtika 的网络游戏主要采用联运模式运营，玩家通过 App Store、Facebook、Google Play 等平台进入游戏，并通过该等平台进行游戏充值，充值金额将直接转化为游戏内的金币或其他虚拟物品，Playtika 按照与平台渠道公司合作协议约定的分成比例进行业务结算。会计师检查了标的公司的主要平台业务合同，查看签署合同的合同权利与义务、结算模式、回款期限等合同主要条款。通过对主要平台合同的检查，未发现业务合同中存在特殊条款而影响收入确认，也未发现销售合同中存在关于金额的或有条款。

会计师通过对主要平台合同进行检查和管理层访谈，得知游戏联运平台负责游戏推广及搭建收费渠道，Playtika 负责游戏的维护、定价、升级、客户服务等，是游戏玩家的主债务人，并承担游戏玩家的所有信用风险，通常联运平台的分成比例约为 30%，因此联运模式下 Playtika 通过虚假消费推高收入的成本极高。通过与管理层访谈和游戏试玩进行核查，游戏玩家通过联运平台了解 Playtika 的游戏产品，通过联运平台或其提供的游戏链接下载游戏软件进入游戏，游戏玩家可以在游戏中购买虚拟货币或者虚拟道具，以达到更好的游戏体验。根据玩家的充值金额，联运平台扣除平台服务费后支付给 Playtika。基于以上事实，Playtika 按照个人玩家购买总额确认收入，按照第三方联运平台收取的佣金确认为销售费用。

会计师获取了标的公司报告期内主要游戏产品的流水，对其与平台的结算单进行了检查，包括结算流水情况、分成比例、分成金额以及双方确认情况，并与合同进行对比，确定其是否按照相关合同条款执行；对网络游戏业务检查了相关游戏玩家的充值情况，并将各平台的对账结算单与后台系统数据、相关业务的银行流水进行核对，经核对未发现重大异常。

## (2) 核查结果

经核查，标的公司通过提供免费的游戏娱乐体验吸引玩家参与游戏，通过对虚拟道具收费来取得盈利，盈利模式清晰。

#### 4、标的公司报告期内利润分配情况核查

##### (1) 核查方法和核查过程

标的公司在报告期间的利润分配，仅存在于 2016 年标的公司完成 Playtika 收购前向原股东 CIE 的利润分配，合计为人民币 205,914.88 万元。会计师查看了相关银行记录以及文件。除此之外，标的公司于完成 Playtika 收购后未向标的公司的股东进行过利润分配。

##### (2) 核查结果

经核查，标的公司在报告期间仅存在于 2016 年标的公司完成 Playtika 收购前向原股东 CIE 的利润分配，金额合计为人民币 205,914.88 万元。

#### 5、专项核查结论

基于会计师所执行的上述审计程序和核查程序，在玩家充值、所得金币的可交易性或可兑换性、盈利模式和利润分配情况方面未发现重大异常。

十二、申请文件显示，本次交易针对标的资产 Alpha 及其主要经营实体 Playtika 等出具的审计报告均为带强调事项段的无保留意见审计报告。以 Alpha 的审计报告为例，其中强调事项段内容为“我们提醒备考合并财务报表使用者关注备考合并财务报表附注二对编制基础的说明……本段内容不影响已发表的审计意见。”从备考合并财务报表附注二对编制基础的说明来看，“本备考合并财务报表的编制基础具有某些能够影响信息可靠性的固有限制，未必真实反映……”请你公司补充披露：1) 上市公司董事会对上述强调事项段的意见。2) 本次交易标的资产审计报告中，其编制基础表明受到信息可靠性的固有限制的具体情况，对标的资产合并财务状况、合并经营成果和现金流量的具体影响情况，并进一步补充披露上述固有限制对标的资产财务状况、经营成果和现金流量的影响是否对本次交易存在重大不利影响。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

**公司回复：**

**(一) 上市公司董事会对审计报告中强调事项段的意见**

在本次巨人网络发行股份购买 Alpha Frontier Limited 股权交易中，标的公司备考合并报表针对标的公司的实际情况以及备考合并财务报表的特定目的，作出了相关假设，上市公司董事会认为基于这些假设编制财务报表是为了更好地反映标的公司的经营情况，不会对本次交易产生重大不利影响。

**(二) 信息可靠性的固有限制对本次交易无重大不利影响**

本次重大资产重组是通过收购 Alpha（Alpha 是为了完成本次重大资产收购而设立的持股平台）以完成对 Playtika 以及休闲社交游戏业务的收购，并非由上市公司直接收购。上市公司认为报表使用者希望通过 Alpha 的备考合并财务报表了解 Alpha 所收购的 Playtika 以及休闲社交游戏业务的历史经营业绩、现金流量以及财务状况而非 Alpha 收购 Playtika 以及休闲社交游戏后的相关财务信息。若按照企业会计准则的要求编制 Alpha 通用目的的财务报表，Alpha 收购 Playtika 以及休闲社交游戏业务的交易属于非同一控制下企业合并，需要按照购买法进行会计处理。购买法的会计结果将对 Playtika 以及休闲社交游戏业务的历史业绩产生影响。出于上述目的，标的公司备考合并报表针对标的公司的实际情况以及备考合并财务报表的特定目的作出了以下假设，并不会对本次交易存在重大不利影响。具体假设分析见下：

1、“Alpha 和 Playtika 是为收购 CIE 旗下该等休闲社交游戏业务而成立的持股平台，分别于 2016 年 6 月 24 日和 2016 年 8 月 17 日成立。本备考合并财务报表假定 Playtika 和 Alpha 自始至终均为该等休闲社交游戏业务的直接及间接母公司，该架构自 2016 年 1 月 1 日即已存在。”

分析：Alpha 和 Playtika 于 2016 年 1 月 1 日尚未成立。虽然彼时收购及重组尚未完成，但因本次交易的目的是通过收购 Playtika 从而收购 CIE 旗下休闲社交游戏业务，出于向备考合并财务报表使用者提供与该休闲社交游戏业务的历史经营业绩、现金流量以及财务状况有关财务信息的考虑，视同 Alpha 和 Playtika 自始至终存在。若按照购买法对 Alpha 收购 Playtika 以及休闲社交游戏业务进行会计处理，由于该收购完成于 2016 年 9 月 23 日，因此 Alpha 的备考合并财务报表自

2016年9月23日开始才能体现休闲社交游戏业务的业绩，而这一日期之前的休闲社交游戏业务的历史业绩情况则无从体现，导致被收购的休闲社交游戏业务的历史经营业绩和现金流量不完整，无法满足报表使用者理解与休闲社交游戏业务相关的历史经营业绩和现金流量等信息的需求。

2、“本备考合并财务报表中，Playtika 对休闲社交游戏业务的收购按照同一控制下企业合并的原则处理；Alpha 视作 Playtika 延伸。即，Playtika 及休闲社交游戏业务以其在 CIE 合并财务报表层面的账面价值为基础持续计算的金额合并，并以其为基础叠加 Alpha 账面价值，并抵销本集团的内部交易；不考虑 Alpha 实际完成对 Playtika 收购的对价和彼时 Playtika 及休闲社交游戏业务可辨认资产和负债及或有负债的公允价值以及商誉。Alpha 实际完成对 Playtika 收购的交易对价以及按照《股权购买协议》在交割日后对交易对价根据所收购的休闲社交游戏业务在 2016 年 9 月 22 日净营运资本的实际情况作出的交易对价调整(金额为美元 4,538,097.00 元)及按照《股权购买协议》在交割日后对于与交割日前相关的税款缴纳及返还情况作出的交易对价调整(金额约为美元 12,858,233.00 元)作为所有者权益的抵减，交易对价的支付作为筹资活动列示。”

分析：如果按照购买法对 Alpha 收购 Playtika 以及休闲社交游戏业务进行会计处理，则需要评估并按照公允价值确认在购买日（2016 年 9 月 23 日）Playtika 各项可辨认净资产。各项净资产公允价值调整的后续计量会影响标的公司的备考合并资产负债表和备考合并利润表，从而可能影响报表使用者对休闲社交游戏业务历史经营业绩、现金流量以及财务状况有关财务信息的理解。出于上述目的，故未考虑 Alpha 收购 Playtika 时产生的公允价值调整和商誉。

3、“为避免与收购 Playtika 相关的交易费用影响本备考财务报表使用者对休闲社交游戏业务历史经营业绩的判断，Alpha 发生的交易费用人民币 253,527,011.98 元未确认为费用，而作为所有者权益的抵减，其支付作为筹资活动列示。”

分析：如果按照购买法对 Alpha 收购 Playtika 以及休闲社交游戏业务进行会计处理，该收购的交易费用将直接进入当期损益。为了更好的反映休闲社交游戏业务历史经营业绩、现金流量以及财务状况有关财务信息，故将 Alpha 收购

Playtika 所产生的交易费用直接作为所有者权益的抵减。

#### 4、“所有者权益按整体列报,不区分其中的明细”。

分析：由于本备考合并财务报表的主要目的是向报表使用者提供与休闲社交游戏业务的历史经营业绩、现金流量以及财务状况有关财务信息，且标的公司的所有者权益明细对于本次重大资产重组后上市公司的财务报表并无重大意义，Alpha 的股权结构在备考合并财务报表附注一中也已经说明。因此，出于本备考合并财务报表的特定目的，股东权益明细对备考合并财务报表使用者无重大意义。

### （三）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

十三、申请文件显示，1) 本次交易标的资产 Alpha 是为收购 Playtika 而成立的持股平台，其核心经营性资产为 Playtika。Playtika 为总部设立于以色列的网络游戏开发商和发行商，目前的网络游戏产品主要为《Slotomania》、《WSOP》、《House of Fun》、《Caesars Slots》、《Bingo Blitz》等休闲社交棋牌类游戏。2) 报告期 2016 年至 2018 年 1-6 月，Playtika 营业收入分别为 622,780.38 万元、770,975.89 万元和 467,565.70 万元，呈现逐年上升趋势。其中 2017 年营业收入增长率达到 23.8%，2018 年 1-6 月收入占比已达到 2017 年全年的 60.6%。3) 从 Playtika 营业收入按地区来划分情况来看，报告期各期 Playtika 在美国的收入占比均在 69%左右，其他分布在澳大利亚、加拿大、英国和新加坡等国。请你公司结合 Playtika 主要游戏均已运营多年的实际情况、游戏运营所处国家的游戏行业发展情况等，补充披露报告期 Playtika 营业收入持续增长的具体原因及合理性。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

#### （一）Playtika 营业收入持续增长的具体原因及合理性

## 1、标的公司游戏运营的实际情况

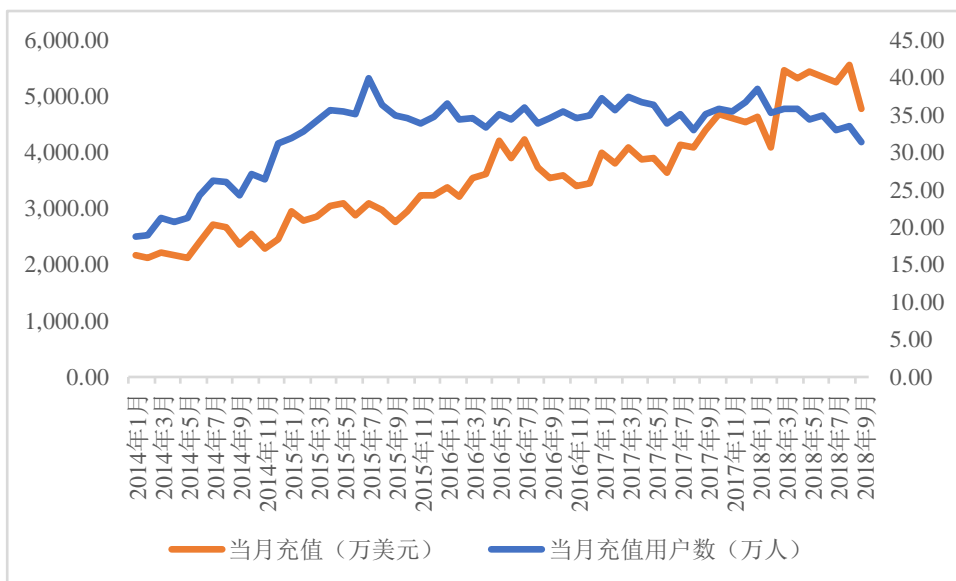
标的公司旗下的游戏均为休闲社交棋牌类游戏，游戏运营情况良好。报告期内，标的公司收入主要来源于《Slotomania》、《WSOP》、《House of Fun》、《Caesars Slots》、《Bingo Blitz》五款网络游戏，该五款主要游戏收入合计占标的公司总收入比例超过 94% 以上。

《Slotomania》是 Playtika 于 2010 年推出的一款休闲社交棋牌类网络游戏，运行于网页平台及移动端平台，在美国、加拿大、欧盟等国家和地区运营。

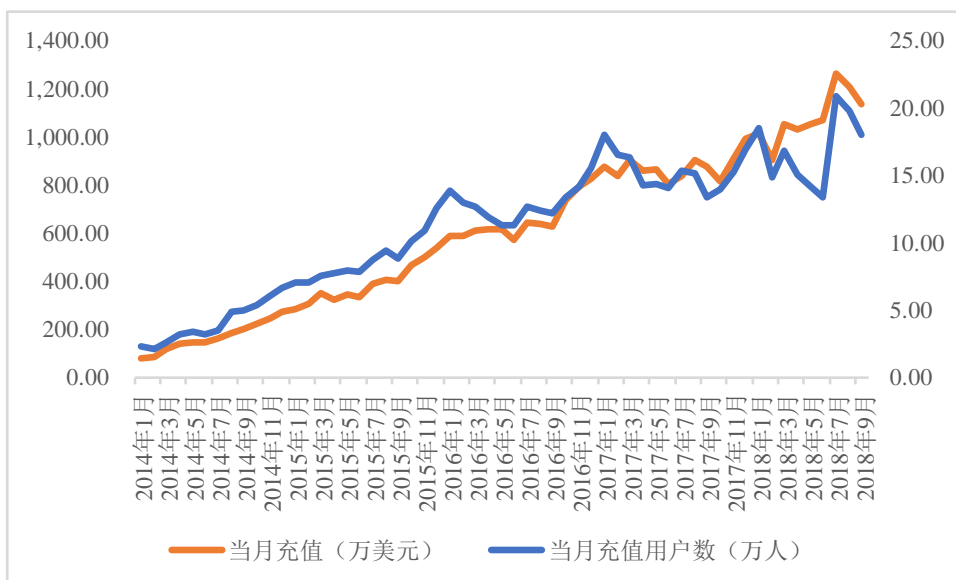
《WSOP》是 Playtika 于 2013 年 5 月外购取得，是一款以闻名遐迩的《世界扑克系列赛》为蓝本而制作出的一款棋牌类网络游戏。《House of Fun》是 Playtika 于 2014 年 2 月外购取得的一款休闲社交棋牌类网络游戏，玩家通过消耗虚拟道具金币，使游戏屏幕中出现不断变动的随机图形组合，若变动停止时出现特定的图形组合，玩家则会获得虚拟奖励。该游戏运行于网页平台及移动端平台，在美国、加拿大、欧盟等国家和地区运营。《Bingo Blitz》是 Playtika 于 2012 年 12 月外购取得，运行于网页平台及移动端平台，是一款以国外传统社交游戏 Bingo 玩法为基础的休闲社交棋牌类网络游戏，Playtika 在该游戏中根据仿真体验增加了游戏玩法的社交元素，玩家也能够比赛期间与好友聊天，交流游戏经验等，深受玩家欢迎。《Caesars Slots》是于 2012 年推出的一款休闲社交棋牌类网络游戏，玩家通过消耗虚拟道具金币，使游戏屏幕中出现不断变动的随机图形组合，若变动停止时出现特定的图形组合，玩家则会获得虚拟奖励。

根据 2018 年 9 月 App Annie 公布的数据，AppStore+Google Play 美国畅销排行榜前 50 名中共有休闲社交棋牌类网络游戏 14 款，Playtika 运营的 5 款主要游戏均在上述畅销排行榜上，具有较强的竞争优势。2014 年至 2018 年 9 月，《Slotomania》、《WSOP》、《House of Fun》、《Caesars Slots》、《Bingo Blitz》五款游戏的当月充值用户稳中有升，当月充值流水整体呈上升趋势。数据如下图：

**《Slotomania》当月充值用户数和当月充值流水**

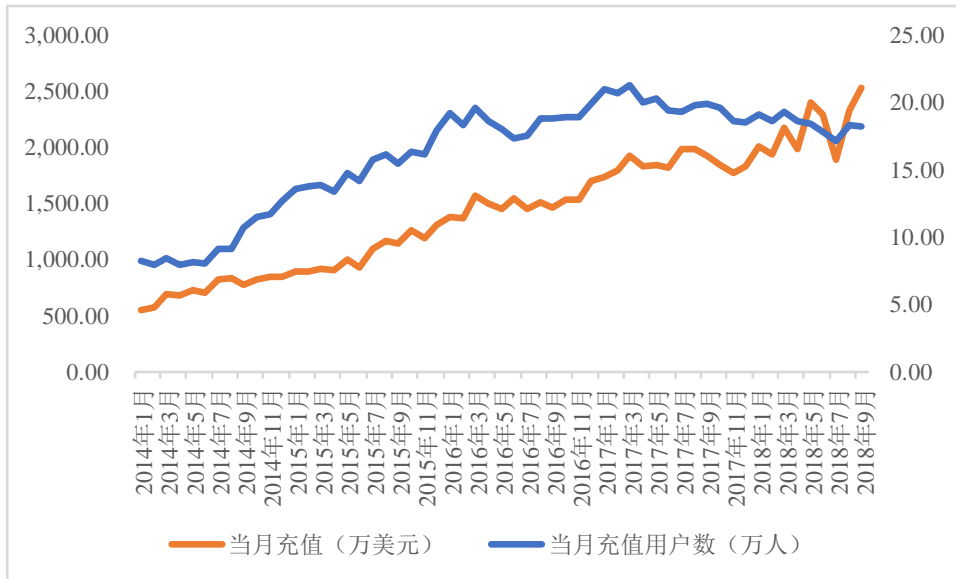


《WSOP》当月充值用户数和当月充值流水

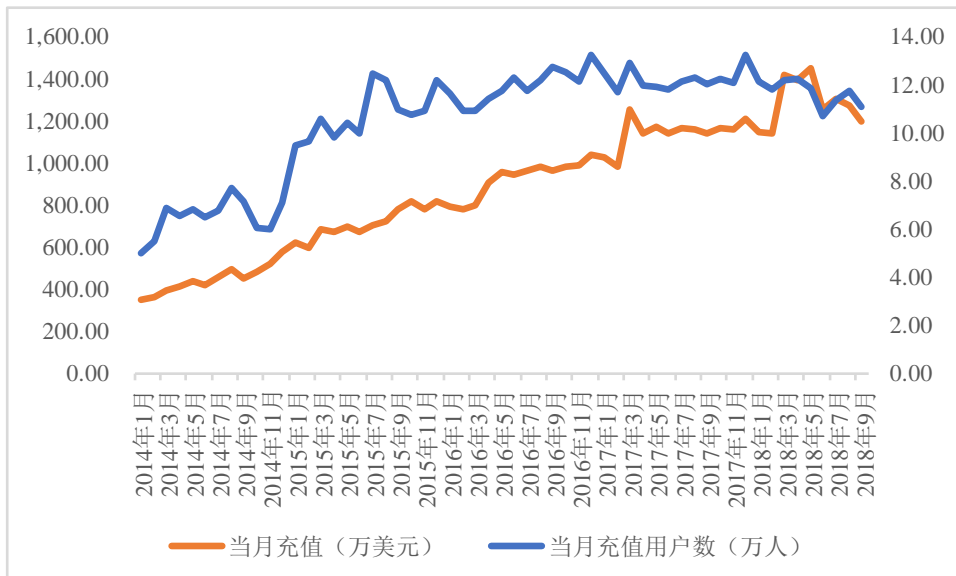


《House of Fun》当月充值用户数和当月充值流水

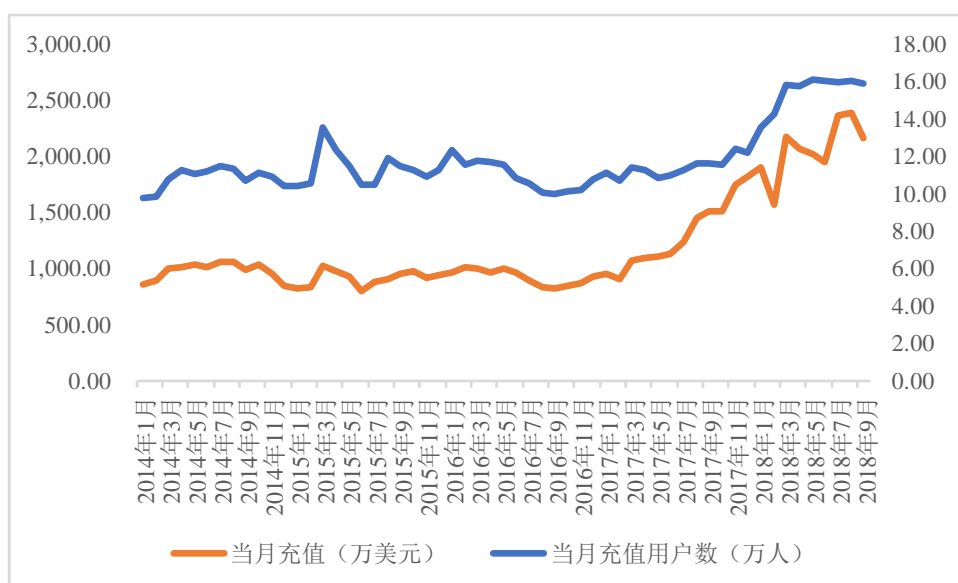




《Caesars Slots》当月充值用户数和当月充值流水



《Bingo Blitz》当月充值用户数和当月充值流水



报告期内，标的公司主要游戏的运营数据如下：

《Slotomania》			
时间	月均充值用户数 (万人)	月均 ARPPU 值(美 元)	当期游戏充值 (万美元)
2016 年度	34.83	104.67	43,677.09
2017 年度	35.74	116.16	49,640.42
2018 年 1-9 月	34.75	147.41	45,139.81
《WSOP》			
时间	月均充值用户数 (万人)	月均 ARPPU 值(美 元)	当期游戏充值 (万美元)
2016 年度	12.87	50.89	7,857.57
2017 年度	15.30	57.44	10,488.01
2018 年 1-9 月	16.84	65.05	9,694.42
《HouseofFun》			
时间	月均充值用户数 (万人)	月均 ARPPU 值(美 元)	当期游戏充值 (万美元)
2016 年度	18.66	80.45	17,856.44
2017 年度	19.87	93.56	22,058.91
2018 年 1-9 月	18.38	118.29	19,150.43
《CaesarsSlots》			
时间	月均充值用户数 (万人)	月均 ARPPU 值(美 元)	当期游戏充值 (万美元)
2016 年度	11.97	77.16	11,099.12
2017 年度	12.23	93.53	13,666.18
2018 年 1-9 月	11.69	110.18	11,353.18
《BingoBlitz》			
时间	月均充值用户数 (万人)	月均 ARPPU 值(美 元)	当期游戏充值 (万美元)

2016 年度	10.96	84.36	11,017.13
2017 年度	11.41	112.46	15,237.54
2018 年 1-9 月	15.50	133.16	18,110.79

## 2、报告期 Playtika 营业收入持续增长的具体原因及合理性

标的公司上述五款主要游戏在报告期内的经营流水均呈现稳定增长趋势，营业收入随之增长较快，主要原因包括：

(1) 所在区域市场广大，为营业收入稳定增长提供了基础

报告期各期，标的公司在美国的收入占比均在 69%左右，其他分布在澳大利亚、加拿大、英国等国，所在大区市场 2018 年的平均增速在 10%以上。

前述四国在全球游戏主要市场中分别排名第 2、第 14、第 8 和第 6，排名靠前；网民数分别为 26,500 万人、2,300 万人、3,400 万人、6,400 万人，人口基数较大，所处国家的未来游戏市场增长前景广阔。

### 2018 年全球游戏市场收入前 20 的国家/地区

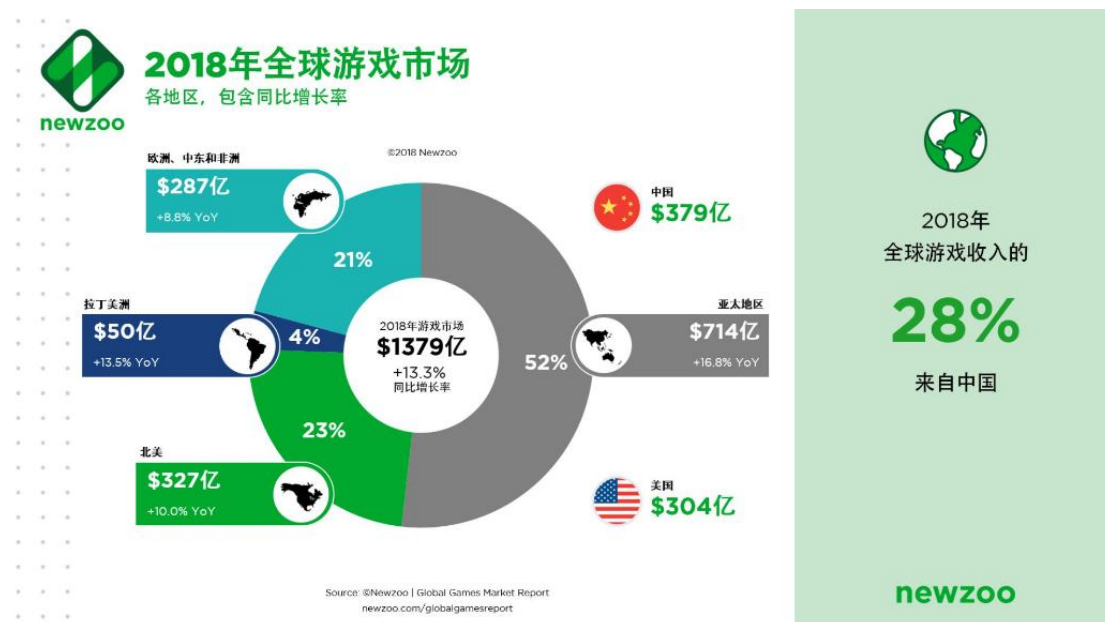
RANK	COUNTRY/MARKET	POPULATION	ONLINE POPULATION	TOTAL REVENUES
1	CHINA	1,415M	850M	\$37,945M
2	UNITED STATES	327M	265M	\$30,411M
3	JAPAN	127M	121M	\$19,231M
4	SOUTH KOREA	51M	48M	\$5,647M
5	GERMANY	82M	76M	\$4,687M
6	UNITED KINGDOM	67M	64M	\$4,453M
7	FRANCE	65M	58M	\$3,131M
8	CANADA	37M	34M	\$2,303M
9	SPAIN	46M	39M	\$2,032M
10	ITALY	59M	40M	\$2,017M
11	RUSSIA	144M	113M	\$1,669M
12	MEXICO	131M	86M	\$1,606M
13	BRAZIL	211M	142M	\$1,484M
14	AUSTRALIA	25M	23M	\$1,269M
15	TAIWAN, CHINA	24M	20M	\$1,268M
16	INDIA	1,354M	481M	\$1,169M
17	INDONESIA	267M	82M	\$1,130M
18	TURKEY	82M	53M	\$878M
19	SAUDI ARABIA	34M	26M	\$761M
20	THAILAND	69M	38M	\$692M

数据来源：《Newzoo 2018 年全球游戏市场报告》

根据 Newzoo 于 2018 年发布的《全球游戏市场报告》的最新预测情况，2018 年全球游戏产业总值将达到 1,379 亿美元，比 2017 年增长 13.31%。预计全球游

戏市场以 10.29%的复合年增长率持续发展，2021 年全球游戏产业总值将达到 1,801 亿美元。

### 2018 年全球游戏市场收入及增长率情况（各地区）



数据来源：《Newzoo 2018 年全球游戏市场报告》

根据《Newzoo 2018 年全球游戏市场报告》的数据，澳大利亚所在的亚太地区是现阶段全球最大的游戏市场，并拥有最多的游戏玩家。得益于手游市场的蓬勃发展，2018 年亚太地区游戏收入预计将占全球市场的 52%，创造 714 亿美元的游戏收入，较去年同比增长 16.8%。

美国和加拿大所在的北美地区仍然是第二大游戏市场，2018 年预计游戏收入为 327 亿美元，占全球游戏收入的 23%，同比增长 10.0%。

英国所在的欧洲、中东和非洲地区的游戏收入预计为 287 亿美元，占全球游戏收入的 21%，同比增长 8.8%。

(2) 先入优势和优秀的研发能力，使得月均充值用户数稳中有升

《Slotomania》作为第一款让玩家免费游戏的休闲社交棋牌类网络游戏，拥有广泛的用户基础，吸引了大批忠实玩家。对于玩家而言，已经在一款运行时间极长的游戏中取得了很高的排名/等级，换玩一款新游戏则需要花很大的成本（包括时间成本及金钱成本）才可达到同样的排名/等级，所以不会轻易的更换

游戏。因此对于休闲社交棋牌类游戏，行业先入者优势极大。此外，《Slotomania》游戏平台凭借其自身的特点，使游戏玩家保持新鲜感，拥有良好的游戏体验，使得游戏玩家保持较高的游戏忠诚度，牢牢锁住了一批忠实玩家，月均充值用户数稳定在较高水平。

Playtika 的其他几款主要游戏中，《Bingo Blitz》系于 2012 年 12 月外购取得，《WSOP》系于 2013 年 5 月外购取得，《House of Fun》系于 2014 年 2 月外购取得。在收购该等游戏后，Playtika 凭借自身优势，对所收购游戏产品进行二次研发，丰富游戏玩法多样性、完善用户需求的功能，极大提升了该游戏的市场占有率及用户流量变现能力，月均充值用户数快速增加。

### （3）精准的营销和运营策略，促使月均 ARPPU 值快速增长

Playtika 针对产品的定位和游戏玩家群体的特点，制定了精准的营销和运营策略，以增强玩家体验，维持并推动游戏 ARPPU 值的不断增长。这些策略包括：

1) Playtika 对玩家的行为进行分析，增强玩家在游戏体验；

2) Playtika 定期分析玩家的付费行为，如部分玩家偏好在促销活动中进行充值，则向该部分玩家推送折扣购买的活动，或者向高级别的玩家赠送更多的金币等；同时分析玩家的付费转换情况，尽量把非付费玩家转换成付费玩家；

3) 增加在平台的移动广告购买，增加促销费用，扩大用户群；

4) Playtika 不断在既有游戏中开发新的模块、主题，推出不同的玩法，以抓住现有玩家并吸引新的玩家。

综上，标的公司主要游戏报告期内营业收入持续增长，主要是因为所在区域市场广大为营业收入稳定增长提供了基础，先入优势和优秀的研发能力使得月均充值用户数稳中有升，精准的营销和运营策略促使月均 ARPPU 值快速增长。

## （二）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与我们在财务报表审计和核查

过程中了解到的信息一致。

十五、申请文件显示，1) 本次交易中独立财务顾问和会计师对 Playtika 的业绩真实性进行了专项核查，并提交了专项核查报告。核查内容主要包括经营流水核查、大额充值玩家的账户和充值情况核查、Playtika 主要研发及运营人员自充值情况核查和游戏内主要虚拟道具的购买情况及其消耗情况的核查。2) 针对大额充值玩家的账户和充值情况，核查的方法为分层抽样，即按充值额前 1000 名，1001-5000 名、5001 名-10000 名、10000 名-50000 名和 50000 名以上，抽样比例分别为 100%、25%、20%、5%和 5%，各层最多抽 1000 名玩家。在核查中无法获取的信息包括联运模式下无法获取游戏玩家充值银行账号、无法获取 MAC 地址、无法获取充值消费比，独立财务顾问和会计师进行了替代性审查。3) 针对大额充值玩家中的异常账户、异常充值行为，独立财务顾问和会计师定义了 6 种异常情形，并对游戏账户的基本信息和充值情况、登录行为等进行分析。请你公司：1) 补充披露上述各款游戏核查抽取用户的覆盖率是否已充分，无法获取的相关数据是否影响真实性核查结论，替代性核查措施能否支撑相关核查结论。2) 结合前次申报时独立财务顾问和会计师针对大额充值玩家的异常账户、异常充值行为定义了 8 种异常情形的实际情况，补充披露本次申报时独立财务顾问和会计师针对大额充值玩家的异常账户、异常充值行为仅定义了 6 种异常情形的原因及合理性。3) 结合前次申报时独立财务顾问和会计师针对 Playtika 的业绩真实性核查手段的实际情况，补充披露本次申报独立财务顾问和会计师的核查范围、核查思路和核查手段与前次申报时是否类似或接近，是否采用部分不可预见的核查程序防止 Playtika 对已熟知的核查手段有相应的应对措施。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

(一) 收入真实性核查覆盖率以及替代性核查措施的充分性

1、收入真实性核查覆盖率的充分性

(1) 核查报告期内五款主要游戏产品的收入真实性

本次收入真实性专项核查中，独立财务顾问和会计师主要选取了《Slotomania》、《House of Fun》、《Bingo Blitz》、《Caesars Slots》和《WSOP》在 2016 年和 2017 年充值金额达到或超过 1000 美元，及 2018 年 1-9 月期间充值金额达到或超过 500 美元的游戏用户作为异常账户的样本进行核查。

报告期内，Playtika 五款主要游戏的收入情况如下：

单位：万元

游戏名称	2018 年 1-9 月	占比 (%)	2017 年	占比 (%)	2016 年	占比 (%)
《Slotomania》	302,739.17	41.14	334,357.98	43.37	293,304.76	47.10
《Bingo Blitz》	121,463.66	16.51	102,633.98	13.31	73,983.33	11.88
《House of Fun》	128,436.22	17.45	148,579.98	19.27	119,911.35	19.25
《Caesars Slots》	76,142.35	10.35	92,049.95	11.94	74,533.91	11.97
《WSOP》	65,017.58	8.84	70,643.05	9.16	52,765.93	8.47
<b>主要游戏合计</b>	<b>693,798.98</b>	<b>94.28</b>	<b>748,264.95</b>	<b>97.05</b>	<b>614,499.27</b>	<b>98.67</b>
其他游戏收入	42,078.80	5.72	22,710.94	2.95	8,281.11	1.33
<b>合计</b>	<b>735,877.78</b>	<b>100.00</b>	<b>770,975.89</b>	<b>100.00</b>	<b>622,780.00</b>	<b>100.00</b>

报告期内，Playtika 上述五款主要游戏收入占 Playtika 总收入比例超过 96%，因此选取核查上述五款主要游戏的覆盖率能够充分有效地保障收入真实性核查的结论。

## (2) 核查报告期内 Playtika 五款主要游戏各年（期）大额充值游戏账户

为了核查 Playtika 收入的真实性，验证 Playtika 游戏产品的游戏玩家账号及其充值、登录行为真实合理，不存在虚假充值情形，独立财务顾问和会计师详细核查了 Playtika 主要游戏产品《Slotomania》、《House of Fun》、《Bingo Blitz》、

《Caesars Slots》和《WSOP》在 2016 年和 2017 年充值金额达到或超过 1000 美元，及 2018 年 1-9 月期间充值金额达到或超过 500 美元的游戏用户充值和操作行为情况。据此，核查的玩家数量及该等玩家的合计充值金额占该游戏累计取得的充值金额比例情况如下：

年份	项目	Slotomania	House of Fun	Bingo Blitz	Caesars Slots	WSOP	分年/期合计
2016年	核查大额玩家数量（人次）	81,851	33,419	23,286	19,021	12,540	<b>170,117</b>
	核查累计充值金额（万美元）	35,770	13,426	8,239	8,341	4,472	<b>70,248</b>
	充值金额核查覆盖率	<b>81%</b>	<b>75%</b>	<b>75%</b>	<b>75%</b>	<b>57%</b>	<b>76%</b>
2017年	核查大额玩家数量（人次）	93,145	41,598	29,394	24,606	17,254	<b>205,997</b>
	核查累计充值金额（万美元）	41,186	17,395	12,618	10,607	6,361	<b>88,166</b>
	充值金额核查覆盖率	<b>82%</b>	<b>77%</b>	<b>81%</b>	<b>76%</b>	<b>60%</b>	<b>78%</b>
2018年 1-9月	核查大额玩家数量（人次）	140,859	62,273	53,803	37,086	33,879	<b>327,900</b>
	核查累计充值金额（万美元）	41,627	16,878	16,611	9,853	6,970	<b>91,939</b>
	充值金额核查覆盖率	<b>90%</b>	<b>86%</b>	<b>89%</b>	<b>85%</b>	<b>68%</b>	<b>87%</b>
分游戏- 合计	各游戏累计核查玩家数量（人次）	315,855	137,290	106,483	80,713	63,673	<b>704,014</b>
	各游戏累计核查充值金额（万美元）	118,583	47,699	37,467	28,801	17,803	<b>250,353</b>
	各游戏核查充值金额覆盖率	<b>84%</b>	<b>80%</b>	<b>83%</b>	<b>79%</b>	<b>62%</b>	<b>80%</b>
报告期合计		核查大额玩家数量（人次）				<b>704,014</b>	
		核查累计充值金额（万美元）				<b>250,353</b>	
		充值金额核查覆盖率				<b>80%</b>	

本次收入核查选择上述核查范围主要是基于以下三方面的考虑：

1) 标的公司主要游戏产品具有总体付费用户数量众多、游戏的大额充值用户平均充值金额较高的特点，独立财务顾问和会计师选取在报告期内各年（期）大额充值玩家作为具体核查对象能够更有效的完成对标的公司收入真实性的核查。

2) 本次共计核查了 704,014 个游戏账户的具体信息。在报告期内该等游戏账户累计充值金额达 250,353 万美元，占 Playtika 五款主要游戏累计充值金额的 80%，充值金额覆盖率较高，能够充分的达到对收入真实性核查的目的。

3) 在对大额充值玩家核查过程中，特别是针对异常账户的核查，独立财务顾问和会计师采用分层抽样的方式，共计抽取的 61,109 个游戏账户能够充分代



表大额充值玩家的充值、消费行为。具体抽样方法及抽样比例列示如下：

年度	按玩家充值金额排名 分层	抽样数量比例(各层不高于 1000名)	抽样玩家 数量	抽样玩家累 计充值金额 (万美元)	该层玩家累 计充值金额 (万美元)	抽样玩家充值 金额占该层玩 家当年累计充 值金额的比
<b>Slotomania</b>						
2018年 1-9月	1-1000	100%	1000		4,565	9.91%
	1001-5000	25%	1000		6,702	14.55%
	5001-10000	20%	1000		4,799	10.42%
	10001-50000	5%	1000		15,798	34.30%
	50001-140859	5%	1000		9,762	21.20%
	合计	/	5000		41,626	90.38%
2017年	1-1000	100%	1000		5,798	11.49%
	1001-5000	25%	1000		7,669	15.20%
	5001-10000	20%	1000		5,151	10.21%
	10001-50000	5%	1000		16,211	32.13%
	50001-93145	5%	1000		6,356	12.60%
	合计	/	5000		41,185	81.63%
2016年	1-1000	100%	1000		5,476	12.40%
	1001-5000	25%	1000		6,963	15.77%
	5001-10000	20%	1000		4,732	10.72%
	10001-50000	5%	1000		14,276	32.33%
	50001-81851	5%	1000		4,323	9.79%
	合计	/	5000		35,770	81.01%
<b>House of Fun</b>						
2018年 1-9月	1-1000	100%	1000		3,398	17.38%
	1001-5000	25%	1000		4,020	20.56%
	5001-10000	20%	1000		2,437	12.47%
	10001-50000	5%	1000		6,303	32.25%
	50001-62273	5%	614		721	3.69%
	合计	/	4614		16,879	86.35%
2017年	1-1000	100%	1000		4,233	18.84%
	1001-5000	25%	1000		4,413	19.65%
	5001-10000	20%	1000		2,629	11.70%
	10001-41598	5%	1000		6,119	27.24%
	合计	/	4000		17,394	77.43%
2016年	1-1000	100%	1000		3,550	19.88%
	1001-5000	25%	1000		3,608	20.21%
	5001-10000	20%	1000		2,145	12.02%

年度	按玩家充值金额排名 分层	抽样数量比 例(各层不高 于1000名)	抽样玩家 数量	抽样玩家累 计充值金额 (万美元)	该层玩家累 计充值金额 (万美元)	抽样玩家充值 金额占该层玩 家当年累计充 值金额的比
	10001-33419	5%	1000		4,123	23.09%
	合计	/	4000		13,426	75.20%
<b>Bingo Blitz</b>						
2018年 1-9月	1-1000	100%	1000		2,436	13.07%
	1001-5000	25%	1000		4,216	22.61%
	5001-10000	20%	1000		2,889	15.50%
	10001-50000	5%	1000		6,865	36.82%
	50001-53803	5%	190		204	1.09%
	合计	/	4190		16,610	89.08%
2017年	1-1000	100%	1000		2,559	16.34%
	1001-5000	25%	1000		3,857	24.62%
	5001-10000	20%	1000		2,446	15.62%
	10001-29394	5%	970		3,756	23.98%
	合计	/	3970		12,618	80.56%
2016年	1-1000	100%	1000		1,755	15.87%
	1001-5000	25%	1000		2,676	24.21%
	5001-10000	20%	1000		1,688	15.27%
	10001-23286	5%	664		2,121	19.19%
	合计	/	3664		8,240	74.55%
<b>Caesars Slots</b>						
2018年 1-9月	1-1000	100%	1000		2,902	25.05%
	1001-5000	25%	1000		2,662	22.98%
	5001-10000	20%	1000		1,482	12.79%
	10001-37086	5%	1000		2,808	24.24%
	合计	/	4000		9,854	85.07%
2017年	1-1000	100%	1000		3549	25.57%
	1001-5000	25%	1000		3062	22.06%
	5001-10000	20%	1000		1697	12.22%
	10001-24606	5%	730		2299	16.56%
	合计	/	3730		10,607	76.43%
2016年	1-1000	100%	1000		3,083	27.78%
	1001-5000	25%	1000		2,625	23.65%
	5001-10000	20%	1000		1,370	12.34%
	10001-19021	5%	451		1,263	11.38%
	合计	/	3451		8,341	75.15%

年度	按玩家充值金额排名 分层	抽样数量比 例(各层不高 于1000名)	抽样玩家 数量	抽样玩家累 计充值金额 (万美元)	该层玩家累 计充值金额 (万美元)	抽样玩家充值 金额占该层玩 家当年累计充 值金额的比
<b>WSOP</b>						
2018年 1-9月	1-1000	100%	1000		2,122	20.81%
	1001-5000	25%	1000		1,803	17.68%
	5001-10000	20%	1000		1,019	9.99%
	10001-33879	5%	1000		2,025	19.86%
	合计	/	4000		6,969	68.34%
2017年	1-1000	100%	1000		2,388	22.12%
	1001-5000	25%	1000		1,985	18.39%
	5001-10000	20%	1000		1,074	9.95%
	10001-17254	5%	363		914	8.47%
	合计	/	3363		6,361	58.93%
2016年	1-1000	100%	1000		1,924	24.48%
	1001-5000	25%	1000		1,466	18.65%
	5001-10000	20%	1000		803	10.21%
	10001-12540	5%	127		281	3.57%
	合计	/	3127		4,474	56.92%

上述采用分层抽样方式选取的 61,109 个游戏账户覆盖了所有大额充值玩家。上述分层抽样的结果充分体现了重要性、全面性和随机性的原则，具体如下：

1) 重要性原则：

本次分层抽样体现了重要性原则，玩家账户按照充值金额排序，对于排名靠前的玩家所在的分层，按照更高的比例进行抽样，并对充值金额前 1,000 名的玩家账户按照全部进行抽样，全部作为核查对象进行异常账户排查。

2) 全面性原则：

本次分层抽样体现了全面性原则，选取的 61,109 个游戏账覆盖了全部的分层，能够充分反应所有的大额充值玩家充值、消费行为。

3) 随机性原则

本次分层抽样体现了随机性原则，对充值金额排名 1,000 名以外的账户进行

分层抽样时，全部采取随机抽样的方式随机抽取游戏玩家账户作为核查对象进行异常账户排查。采取随机抽样的方式抽取的游戏账户能够充分代表所有的大额充值玩家充值、消费行为。

本次核查范围覆盖率较高，分层抽样选取的个游戏账户样本信息能够充分代表核查范围内游戏账户的相关信息。本次核查抽取的用户数量覆盖了已能充分满足本次收入真实性核查的要求，能够充分有效保障收入真实性核查的结论。

## 2、收入真实性核查中无法获取相关数据的替代性措施及影响

### (1) 无法取得玩家充值银行账号的原因及替代性措施

#### 1) 无法获取玩家充值银行账号的原因

由于游戏玩家通过 Playtika 自有平台充值的金额占 Playtika 累计充值金额的比例极小，其收入来源主要来自于 Facebook、Google Play、App Store 等第三方平台。在联合运营模式下，游戏平台负责游戏推广及搭建收费渠道，游戏玩家无法直接充值到 Playtika 账户中，而是通过 Facebook、Google Play、App Store 等平台提供的充值系统进行充值并购买游戏中的虚拟道具，第三方平台根据玩家充值金额与 Playtika 进行分成，Playtika 根据联运平台提供的结算单与联运平台进行款项结算。

联运平台出于对玩家隐私信息的保护和信息安全的考虑，并不向 Playtika 提供游戏玩家的充值银行账号，仅当玩家通过 Facebook 登录游戏，或其他平台的玩家将游戏账号与 Facebook 进行关联后，Playtika 方可以在后台系统查询到该游戏玩家的 Facebook 账号。据此，独立财务顾问向 Facebook、Google Play、App Store 等发放了访谈问卷，并尝试与该等联运平台进行访谈。联运平台并不接受访谈，且由于涉及到客户信息的保密性，联运平台无法向 Playtika 提供玩家充值的银行账户等信息。因此，独立财务顾问无法获取并核查大额充值账户的具体充值银行账号信息。

#### 2) 替代性措施

由于无法获取玩家充值的银行账号，独立财务顾问进行了如下替代性核查

程序：

①独立财务顾问重点核查了部分游戏异常账户所关联的 Facebook 账户，现场查看了该等 Facebook 账户的活跃情况与社交往来情况，并与 Playtika 员工名册进行核对。

②独立财务顾问核查了 Playtika 与 Facebook、Google Play、App Store 等第三方平台联合运营的运营合作合同，查看该等平台与 Playtika 签订的合同中，对联运平台抽取的服务费率、平台与 Playtika 进行结算的结算方式与结算周期等合同条款，比照核查了 Playtika 与该等联运平台之间的结算和确认记录并核查了 Playtika 与该等联运平台之间的资金流水，检查汇总计算的充值金额、平台费用、退款金额等是否存在异常波动，并对平台收入计算和收入确认的差异进行复核。

通过上述核查程序，独立财务顾问未发现玩家的虚假充值行为。

## （2）无法获取玩家充值 MAC 地址的原因及替代性措施

### 1) 无法获取玩家充值 MAC 地址的原因

Playtika 目前自主运营及通过第三方平台联合运营的主要网络游戏分为网页端网络游戏和移动端网络游戏。其中网页端网络游戏的主要运行系统为 Windows 系统，基于 C++语言游戏引擎，由于 Windows 对于用户计算机的硬件等私密信息有相关权限限制，无法获得 Windows 系统下的计算机版本、主机号、网卡 MAC 地址等信息。移动端网络游戏主要分为安卓和 iOS 两个版本，主要使用 C++，cocos2d-x 等技术，在安卓移动端须经用户同意方可获取入网许可证 IMSI、IMEI 序列号等私有信息，在 iOS 移动端则无法获取用户信息。由于游戏公司无法获取完整的 MAC 地址信息，且记录和储存玩家所有登录、充值对应的 MAC 地址信息成本较高，而分析价值并不突出，因此游戏公司通常并不会获取玩家的 MAC 地址。Playtika 并未记录本次核查的两款移动游戏的 MAC 地址。基于上述原因，独立财务顾问无法取得用户的充值 MAC 地址。

### 2) 替代性措施

独立财务顾问核查了各个游戏在报告期各年（期）内大额充值账户的 IP 地

址统计信息，并借助安永信息科技审计（以下简称“安永 IT 团队”）团队现场对 Playtika 数据库，及从数据库中抽取 IP 数据的程序进行了复核，并取得了 IP 地址的统计信息。独立财务顾问将该等 IP 地址信息与 Playtika 公司的 IP 地址进行交叉核对后未发现重复的情况。此外，独立财务顾问统计了 Playtika 游戏玩家的登录和充值次数、充值金额等进行了异常情况分析。

通过上述核查程序，独立财务顾问未发现玩家的虚假充值行为。

### （3）无法取得玩家充值消费比的原因及替代性措施

#### 1) 无法获取玩家充值消费比的原因

由于 Playtika 游戏玩法的原因，Playtika 的主要虚拟道具为游戏金币，玩家通过平台充值后直接购买游戏金币或其他道具，Playtika 并未在数据存储系统中存储所有游戏玩家所有时刻的金币情况，且系统中并未能区分玩家的金币是否属于充值兑换的金币、游戏系统奖励或通过其他促销活动等方式取得的金币，Playtika 无法追踪或匡算玩家在游戏中的金币消耗数，因此独立财务顾问无法获取准确的充值消费比数据。

#### 2) 替代性措施

为了验证游戏玩家在购买虚拟道具后的消费情况，独立财务顾问选择了平均消耗率进行替代性审查，平均消耗率统计的是不同充值次数的玩家，在每次充值后平均消耗完毕所购买金币的天数。由于 Playtika 游戏产品的道具主要为游戏金币，玩家充值购买的游戏金币会在一定期间内消耗完毕，该消耗时间根据玩家的充值活跃度而不同，充值次数越高的玩家，其当次充值所购买金币的消耗速度越快，并因其消耗速度较快，充值也更加频繁。

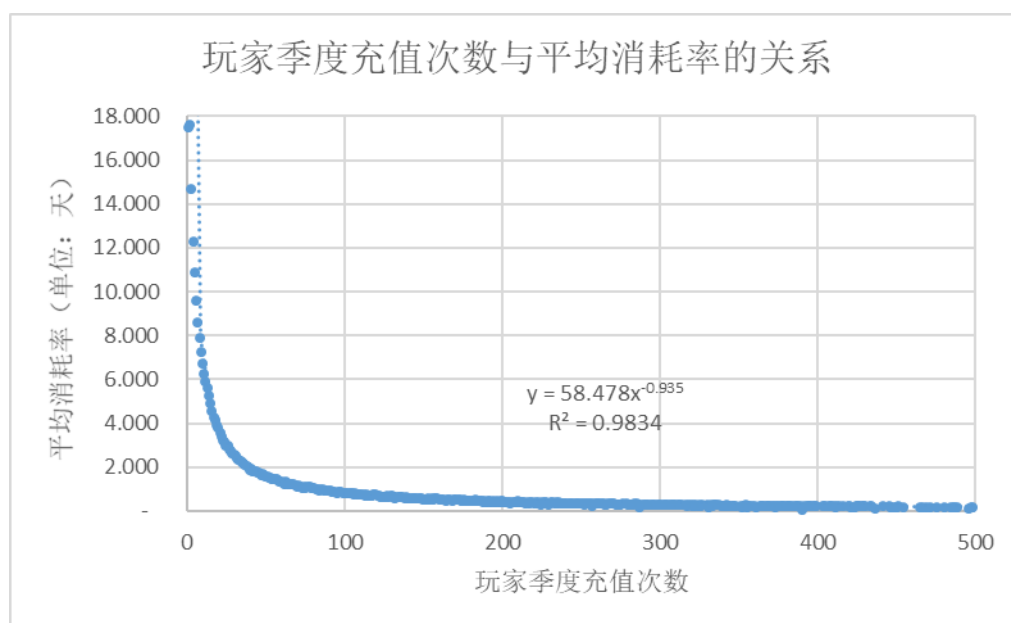
独立财务顾问按照季度分别统计了不同平台的玩家在五款主要游戏产品上的平均消耗率，并进行了线性拟合。以 2016 年第 1 季度《Slotomania》在 App Store 平台上的玩家数据举例。平均消耗率统计表格示例如下：

充值次数	充值人数	充值总次数	充值总金额 (美元)	平均消耗率 (天)
1	47,861	47,861	295,325	17.501
2	23,827	47,654	346,587	17.639

充值次数	充值人数	充值总次数	充值总金额 (美元)	平均消耗率 (天)
3	15,229	45,687	372,240	14.710
4	10,896	43,584	383,543	12.306
5	8,464	42,320	402,569	10.869
6	6,460	38,760	384,724	9.615
7	5,599	39,193	414,326	8.585
8	4,603	36,824	404,633	7.911
9	4,016	36,144	403,619	7.275
10	3,487	34,870	408,825	6.726
11	3,224	35,464	424,691	6.284
.....	.....	.....	.....	.....
101	43	4,343	122,462	0.792
102	38	3,876	74,522	0.829
103	46	4,738	93,468	0.826
104	38	3,952	78,108	0.810
105	47	4,935	110,094	0.788
106	47	4,982	135,327	0.764
107	45	4,815	137,228	0.790
108	38	4,104	91,048	0.771
109	33	3,597	78,417	0.775
110	37	4,070	87,156	0.774
111	35	3,885	86,022	0.755
.....	.....	.....	.....	.....
503	2	1,006	6,474	0.182
504	1	504	1,670	0.172
513	1	513	8,464	0.178
521	1	521	20,817	0.167
522	2	1,044	6,934	0.174
525	1	525	1,077	0.126
527	1	527	18,333	0.174
529	2	1,058	5,220	0.165
537	1	537	3,198	0.168
539	1	539	45,134	0.163
540	1	540	1,749	0.167
.....	.....	.....	.....	.....
1139	1	1,139	6,198	0.080
1168	1	1,168	19,788	0.078
1238	1	1,238	3,914	0.072
1341	1	1,341	7,242	0.068
1377	1	1,377	3,017	0.066
1456	1	1,456	10,109	0.063

充值次数	充值人数	充值总次数	充值总金额 (美元)	平均消耗率 (天)
1458	1	1,458	3,321	0.062
1824	1	1,824	9,546	0.050
2379	1	2,379	5,401	0.038
2565	1	2,565	7,332	0.035
2972	1	2,972	6,607	0.031
合计	<b>175,407</b>	<b>2,114,789</b>	<b>34,407,391</b>	<b>0.798</b>

根据表中平均消耗率数据，独立财务顾问对该平均消耗率与充值次数的关联关系进行了拟合，拟合优度较高，说明充值次数与平均消耗率之间具有较强的关联度。具体拟合情况如下：



根据统计情况，《Slotomania》在 App Store 平台的游戏玩家平均消耗率为 0.798 天，即，玩家平均每次购买的游戏金币消耗天数为 0.798 天，且玩家的平均消耗率与充值次数均呈现反向变动的关系。

根据该方法，独立财务顾问统计了五款主要游戏在各个平台的季度平均消耗率，均得到充值次数与消耗率的反向变动关系，且玩家消耗金币的平均天数均小于 3 天，虚拟道具的消耗速度较快。

通过上述替代性核查，独立财务顾问认为 Playtika 主要游戏玩家的登陆、充值、消耗过程是真实的，替代性核查措施有利于支撑业绩真实性的结论。

## (二) 本次核查定义的异常情形的种类少于前次核查的原因



与前次充值大额玩家分析中定义的异常情形相比，本次核查的异常情形删除了“游戏玩家在报告期内各年（期）登录总次数小于充值总次数”这一异常情形。独立财务顾问和会计师主要考虑在历次的核查中，由于移动端和网页端网络游戏的登录计算是以退出网络游戏软件重新登录计算为一次登录，若游戏玩家没有关闭游戏而是持续在线，登录次数将仅为 1 次。因此在历次核查中都会存在大量的玩家由于未及时退出游戏从而产生在一次登录中进行多次充值的情况。安永 IT 团队核实了 Playtika 记录玩家登录次数的方式，玩家若连续保持在线登录状态，则不重复计算其登录次数。独立财务顾问和会计师也通过 Facebook 平台登录进而查看该玩家所对应的 Facebook 账户，核查该玩家是否活跃或拥有正常社交往来并未发现异常。因此出于更准确和更有效的进行异常玩家筛选和核查的目的，本次核查中不再将该情形定义为异常情形。另外，独立财务顾问在其出具的专项核查报告中将“总登录次数小于正常值”和“总登录次数大于正常值”两种情形统一在“登录次数超出正常范围”情形中一并核查。独立财务顾问和会计师认为通过对本次定义的 6 种异常情况筛选出的异常玩家的分析程序是充分且合理的。

### **（三）Playtika 无法提前预见本次核查的具体样本，亦无法知晓定义异常情形的方法和阈值**

本次收入真实性的核查范围、核查思路与前次申报时总的来说是接近和类似的。但本次收入真实性的核查手段较前次申报时更为科学。

相比前次对于异常情况的定义，本次核查更加注重于对于玩家单次登陆的充值情况和充值次数的核查，并且在定义阈值时考虑了统计学中的离散概念，从而使得本次核查对象更加精准，方法更加科学合理，更容易发现异常情况。在筛选样本的时候，无论前次核查还是本次核查，独立财务顾问和会计师都适用了随机样本筛选的方法，因此 Playtika 无法提前预见到独立财务顾问和会计师进行核查的具体样本。另外，Playtika 也无法知晓独立财务顾问和会计师定义异常情形的方法和阈值的情况。

综上，Playtika 无法对核查手段提前采取对应的措施。

### **（四）中介机构核查意见**

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师在财务报表审计和核查过程中了解到的信息一致。

十六、申请文件显示，1) 本次交易独立财务顾问和会计师对 **Playtika** 的业绩真实性核查中，由于在联运模式下无法获取游戏玩家的充值银行账号，中介机构进行了替代性程序，重点核查部分游戏异常账户所关联的 **Facebook** 账户。2) 针对大额充值玩家中的异常账户、异常充值行为，独立财务顾问和会计师主要通过对游戏账户的基本信息和充值情况、登陆行为等进行分析的方式进行核查。请你公司进一步补充披露独立财务顾问和会计师在无法获取游戏玩家的充值银行账号的情况下，主要通过对 **Playtika** 内部数据进行分析的方法，是否足以支撑业绩真实性核查的结论，对异常账户的核查是否充分，对 **Playtika** 内部人员自充值的核查手段是否能支撑相关结论。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

#### (一) 关于联运模式下无法获取游戏玩家充值银行账号的情况说明

在联合运营模式下，游戏平台负责游戏推广及搭建收费渠道，游戏玩家直接通过 **Facebook**、**Google Play**、**App Store** 等平台充值购买游戏中的虚拟物品，**Playtika** 根据联运平台提供的结算单与联运平台进行款项结算。由于联运平台对玩家信息的保护，**Playtika** 无法获取游戏玩家的充值银行账号，仅当玩家通过 **Facebook** 登录游戏，或其他平台的玩家将游戏账号与 **Facebook** 进行关联后，**Playtika** 方可以在后台系统查询到该游戏玩家的 **Facebook** 账号。据此，独立财务顾问向 **Facebook**、**Google Play**、**App Store** 等发放了访谈问卷，并尝试与该等联运平台进行访谈。联运平台并不接受访谈，且由于涉及到客户信息的保密性，联运平台无法向 **Playtika** 提供玩家充值的银行账户等信息。因此，独立财务顾问无法获取并核查大额充值账户的具体充值银行账号信息。

#### (二) 关于通过对 **Playtika** 内部数据进行分析的方法是否足以支撑业绩真实性核查的结论的分析

独立财务顾问和会计师通过执行以下替代程序对 Playtika 的业绩真实性进行了核查：

首先，独立财务顾问和会计师获取了由联运平台提供的结算单以及由银行提供的联运平台与 Playtika 之间的资金流水等外部依据，联运平台结算数据、资金流水数据以及 Playtika 确认收入的数据相互印证。

其次，独立财务顾问和会计师核查了各个游戏在报告期各年（期）内大额充值账户的 IP 地址统计信息，会计师信息科技审计（以下简称“安永 IT 团队”）团队现场对 Playtika 数据库，及从数据库中抽取 IP 数据的程序进行了复核，并取得了 IP 地址的统计信息。独立财务顾问和会计师将该等 IP 地址信息与 Playtika 公司的 IP 地址进行交叉核对后未发现重复的情况，进一步印证了报告期内 Playtika 不存在虚假充值的行为。

再次，从 Playtika 与联运平台的结算方式来看，联运平台在收到玩家充值金额后，会扣除 30% 左右的充值金额作为渠道费，联运模式下 Playtika 通过虚假充值购买虚拟物品以推高收入的成本极高。因而从风险识别的角度来说，Playtika 收入不真实的风险较低。

最后，从 Playtika 玩家数量以及充值金额的分布情况来看，Playtika 玩家的充值具有较高的分散性，集中度较低，进一步印证了 Playtika 通过自充值虚增收入的可能性较低。通过随机选取部分玩家的 Facebook 账户信息进行核查，独立财务顾问和会计师验证了游戏玩家的真实性。

### （三）关于异常账户的核查是否充分的分析

从独立财务顾问和会计师对异常账户情形的核查范围来看，独立财务顾问和会计师对 Playtika 主要游戏产品《Slotomania》、《House of Fun》、《Bingo Blitz》、《Caesars Slots》和《WSOP》在 2016 年和 2017 年充值金额达到或超过 1,000 美元，及 2018 年 1-9 月期间充值金额达到或超过 500 美元的游戏用户充值和操作行为情况进行了核查，纳入核查的游戏账户在 2016 年、2017 年及 2018 年 1-9 月分别达到 170,117 个、205,997 个、327,900 个，共计 704,014 个游戏账户数。纳入核查的游戏账户在 2016 年、2017 年及 2018 年 1-9 月的充值金额占该

游戏当期累计取得充值金额比例分别为 76%、78%以及 87%，占报告期累计充值金额的 80%。上述大额玩家的核查范围能够充分保证核查的有效性。

从对异常账户核查的方法来看，独立财务顾问和会计师采取分层抽样的方法，针对各款游戏在报告期各年（期）充值金额排名顺序不同，对充值金额前 1,000 名的游戏玩家及随机抽样选取的部分大额玩家进行核查，抽查了共涉及 61,109 个游戏账户的具体信息。由于各个游戏的运营情况不同，独立财务顾问和会计师将每个样本账户的运营数据作为测定值，针对每个异常情形计算相关测定值的平均值与样本标准差，与平均值的向上偏差超过两倍样本标准差的测定值为异常（高端）值，与平均值的向下偏差超过一倍样本标准差的测定值为异常（低端）值。独立财务顾问和会计师在核查过程中根据玩家游戏充值行为数据选取了六种行为指标（单次登录内最高累计充值金额、单次登录内最高累计充值次数、单个游戏的总登陆次数、平均每次登录购买虚拟物品的金额、玩家充值 IP 个数、玩家最后一次充值 IP 地址与前后两天登录 IP 地址不一致或最后一次充值前后两天未登录），能够覆盖游戏玩家充值行为的各个方面。基于上述六种充值行为指标，独立财务顾问定义了六种异常情形，对满足六个情形之一的账户确定为异常账户并针对该等异常账户采取进一步核查。

从对异常账户核查的结论来看，独立财务顾问和会计师对各类异常情形产生原因进行了核查，对异常数据的合理性进行了分析性复核。在可实施的核查范围内独立财务顾问及会计师未发现主要游戏的大额充值游戏玩家账户存在异常充值行为。

#### （四）关于对 Playtika 内部人员自充值的核查手段是否能支撑相关结论的分析

独立财务顾问和会计师对 Playtika 内部人员自充值的情况从以下六个方面进行了核查：

（1）获取 Playtika 来自不同平台的收入结算清单和确认情况，检查汇总计算的充值金额、平台费用、退款金额等是否存在异常波动，并对平台收入计算和收入确认的差异进行复核，未发现明显不合理的异常情况；

（2）分析 Playtika 员工的工资水平是否与其职位相适应，以发现是否存在

员工的实际工作职位情况与其工资存在重大差异的情况，即可能存在公司通过汇款给员工从而存在自充值的情形，独立财务顾问执行了报告期内的分析程序，并未发现有明显不合理的异常情况；

(3) 获取 Playtika 与主要平台或供应商之间，就广告购买、市场推广所签订的服务合同，同时比照当年发生的采购金额，及未发现和各大平台或供应商之间存在异常的资金交易，未发现有明显不合理的异常情况；

(4) 对于充值前 1000 大的玩家及抽样选取的大额玩家，检查了这些玩家的充值 IP 地址与 Playtika 自有 IP 地址是否重合，未发重大异常；

(5) 独立财务顾问和会计师检查了部分异常账户与第三方运营平台相对应的账号，并抽取了其中 Facebook 账户，现场查看了该等 Facebook 账户的活跃情况与社交往来情况，并与 Playtika 员工名册进行核对，发现该等 Facebook 账户均系正常玩家，且并非 Playtika 员工；

(6) 独立财务顾问对 Playtika 主要研发及运营人员就公司员工是否存在大额自充值的情况进行了访谈，经员工确认，公司员工不存在大额自充值情况。

从核查手段来看，独立财务顾问充分使用了现有条件下能够使用的各种核查手段，在执行上述核查手段的基础上，独立财务顾问未发现 Playtika 存在为游戏大额自充值的行为，能够合理保证 Playtika 不存在为游戏大额自充值的情况。

#### (五) 中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师在核查过程中了解到的信息一致。

十七、申请文件显示，本次交易独立财务顾问和会计师对 Playtika 的业绩真实性核查中，由于中介机构无法获取充值消费比，中介机构选择了平均消耗率进行替代性审查。从平均消耗率和充值次数的拟合情况来看，每季度平均充值次数和平均消耗率的关系是充值次数越低，平均消耗天数越长，其中每季度充值次数为 1 次的客户平均消耗率为 17.5 天，每季度充值次数为 100 次以上的客户平均消耗率为小于 1 天，且总体客户平均消耗率为 0.798 天。请你公司结合独立

财务顾问和会计师无法获取充值消费比、不同充值次数客户的平均消耗率存在明显时间差别的实际情况，补充披露 Playtika 收入确认的具体依据，在无法取得单个玩家充值消费比的情况下采用平均消耗率替代是否将导致 Playtika 收入确认提前，收入确认是否符合《企业会计准则》的规定。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

#### （一）收入确认依据及收入确认符合《企业会计准则》的分析

根据会计政策，对于无法跟踪虚拟物品消耗情况的游戏，Playtika 通过每一季度监察玩家的游戏行为验证，大部分游戏玩家在进行下一次充值之前所剩余的虚拟物品余额较低，游戏玩家在其现有的虚拟物品余额没有大幅消耗的情况下，通常不会购买额外的虚拟物品。因此 Playtika 认为玩家两次充值的间隔时间可用于估计虚拟物品的消耗时间即道具的生命周期。Playtika 定期监察虚拟物品的运营数据及使用模式。

具体而言，Playtika 每个季度会分游戏，分平台，分别统计不同充值次数的玩家平均两次充值间隔时间。在进行收入确认时，Playtika 首先会按照充值次数对所有的玩家进行分层（即对每一个充值次数都单独分为一层）。针对不同充值次数的玩家，Playtika 分别一一匹配其相应的两次充值间隔时间用于估计该类玩家所持有的虚拟物品的消耗时间即道具的生命周期并相应确认收入，而并非使用所有玩家的平均充值间隔（平均消耗率）作为收入确认的参考依据。因此，尽管 Playtika 按照玩家两次充值的间隔时间用于该类玩家所持有的虚拟物品的消耗时间，但是由于不同充值次数的玩家对应的两次充值间隔并不相同，Playtika 对每个玩家的充值在确认收入时所采用的摊销期间也各不相同。基于 Playtika 在进行收入确认时是分别不同充值次数的玩家分别确认的，所以不会导致 Playtika 提前确认收入。收入确认符合《企业会计准则》的规定。

#### （二）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的审计程序，就财务报表整体而言，报告期标的公司的收入确认情况与会计师对标的公司财务报表信息的了解在所有重大方面是一致的。收入确认符合《企业会计准则》的规定。

十八、申请文件显示，Playtika 游戏中的虚拟物品被视为增值服务并于道具生命周期内提供。所有虚拟物品均通过现金购买取得，一旦玩家充值购买虚拟物品，应得款项即计列于递延收益，在实际的道具生命周期内按直线法摊销确认收入。对于可以跟踪虚拟物品消耗情况的游戏，其中消耗型道具于游戏道具消耗时确认为收入，耐久型道具于游戏预计的道具生命周期内按比例确认收入。对于无法跟踪虚拟物品消耗情况的游戏，Playtika 通过监察玩家的游戏行为认为，游戏玩家在其现有的虚拟物品余额没有大幅消耗的情况下，通常不会购买额外的虚拟物品。因此 Playtika 认为玩家两次充值的间隔时间可用于估计虚拟物品的消耗时间即道具的生命周期。报告期 2016 年至 2018 年 1-6 月，Playtika 一年内到期的递延收益分别为 2,961.76 万元、3,547.36 万元和 4,741.26 万元，呈逐年上升的趋势。请你公司：1) 结合前述 Playtika 的收入确认政策及部分游戏 Playtika 无法跟踪虚拟物品消耗的实际情况，补充披露 Playtika 相关递延收益确认的具体依据。2) 对比同行业可比游戏对于虚拟物品消耗及道具生命周期的估计，补充披露 Playtika 报告期收入确认是否谨慎。3) 补充披露报告期 Playtika 递延收益科目出现逐年上升趋势的具体原因及合理性，是否存在主要游戏玩家登陆和活跃频次下降的情况。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

#### （一）Playtika 相关递延收益确认的具体依据

对于可以跟踪虚拟物品消耗的游戏，Playtika 会持续追踪玩家每天的虚拟物品的消耗情况，并于每季度末统计当季度玩家充值但未消耗的金额得到递延收益的余额。对于部分游戏 Playtika 无法跟踪虚拟物品消耗的情况，Playtika 每个季度会对不同游戏按不同平台统计不同充值次数的玩家平均两次充值间隔时间，并通过比较每个玩家当季最后一次充值至季度末的剩余时间和其所对应的当季平均充值间隔时间计算该玩家在当季末需要递延的充值金额。

#### （二）Playtika 收入确认方式与同行业公司对比

标的公司的收入确认方式比对同行业如金科文化、三七互娱、游族网络、天神娱乐、恺英网络等，政策保持一致。在报告期内标的公司的收入确认和递延收

入确认方式保持一致，未产生任何变化。

报告期同行业递延收益余额占当期营业收入比例如下：

序号	证券简称	证券代码	业务类型	递延收益余额占当期营业收入比例（%）		
				2016年12月31日/ 2016年度	2017年12月31日/ 2017年度	2018年6月30日/ 2018年1-6月
1	金科文化	300459	网络游戏	0.97	0.43	0.24
2	三七互娱	002555	网络游戏	1.24	1.45	1.27
3	游族网络	002174	网络游戏	1.85	2.83	2.44
4	天神娱乐	002354	网络游戏	-	4.51	5.37
5	恺英网络	002517	网络游戏	7.16	2.15	2.54
平均值				<b>2.25</b>	<b>2.28</b>	<b>2.37</b>
标的公司				<b>0.48</b>	<b>0.40</b>	<b>0.39</b>

注：2018年6月30日/2018年1-6月递延收益余额占当期营业收入比例=一年内到期递延收益余额÷（当期营业收入×2）

标的公司的递延收益占营业收入的比例略低于同行业，这主要是因为尽管虚拟物品与同行业一样均于消耗时确认收入，但因为游戏类型和玩法不同，标的公司大部分的虚拟物品为消耗性道具，需要长期摊销的耐久性道具较少，因而递延收益的余额较小。

### （三）递延收益科目逐年上升趋势的原因及合理性

报告期标的公司递延收益对营业收入的占比情况如下：

单位：万元

项目	2018年6月30日/ 2018年1-6月	2017年12月31日/ 2017年度	2016年12月31日/ 2016年度
一年内到期递延收益余额	3,638.49	3,111.74	2,961.76
当期营业收入	467,565.70	770,975.89	622,780.38
递延收益余额占当期营业收入比例	0.39%	0.40%	0.48%

注：2018年6月30日/2018年1-6月递延收益余额占当期营业收入比例=一年内到期递延收益余额÷（当期营业收入×2）

从上述表格可以看出，标的公司的递延收益余额尽管随着标的公司游戏玩家



充值和收入的增长而增加，其占收入比例仍然比较稳定。在报告期内不存在主要玩家登陆和活跃频次下降而导致递延收益增加的情况。

#### （四）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的核查和审计程序，就财务报表整体而言，报告期的营业收入及递延收益与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

十九、申请文件显示，Playtika 报告期前五大供应商中最主要为 Facebook、Google 和 Apple 三家，报告期 2016 年至 2018 年 1-6 月前五大供应商采购金额合计 34,120.15 万美元、38,846.17 万美元和 20,729.13 万美元，占比分别为 80.40%、86.71% 和 93.98%。据此计算，Playtika 报告期采购总额分别为 42,437.00 万美元、44,800.10 万美元和 22,056.96 万美元。2) 2017 年采购总额增长 5.57%，2018 年 1-6 月采购总额占 2017 年全年的采购金额占比为 49.23%，报告期采购总额增长率远低于营业收入增长率。请你公司补充披露：1) 报告期 Playtika 向主要供应商采购的具体内容，是否主要为支付的渠道费。2) 报告期 Playtika 采购总额增长率远低于营业收入增长率的原因及合理性，如其主要内容为支付的渠道费，进一步补充披露 Playtika 相关收入及充值流水是否真实。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

（一）报告期 Playtika 向主要供应商采购的具体内容，是否主要为支付的渠道费。

报告期 Playtika 向主要供应商采购的具体内容为向 Facebook、Google 和 Apple 等平台支付的渠道费和向这些平台以及其他广告运营商支付的广告费。

（二）报告期 Playtika 采购总额增长率远低于营业收入增长率的原因及合理性，如其主要内容为支付的渠道费，进一步补充披露 Playtika 相关收入及充值流水是否真实。

报告书中披露的“采购金额占当期采购金额占比”的口径是根据报告期内

前五大供应商采购额占标的公司的主要子公司前五大供应采购额合计比例，而非标的公司整体的采购额比例。公司已按照报告期内标的公司前五大供应商采购金额占标的公司整体采购额的比例的口径重新披露。2016年、2017年、2018年1-6月标的公司前五大供应商情况如下：

单位：万美元

2016年			
序号	供应商名称	采购金额（不含税）	占当期采购金额比（%）
1	Facebook	12,594.95	30.73
2	Apple	9,989.26	24.37
3	Google	9,930.87	24.23
4	Aditor	1,038.59	2.53
5	AppLovin	805.56	1.97
合计		<b>34,359.23</b>	<b>83.82</b>
当期采购总额		<b>40,992.51</b>	<b>100.00</b>
2017年			
序号	供应商名称	采购金额（不含税）	占当期采购金额比（%）
1	Facebook	13,314.35	26.84
2	Apple	12,815.97	25.84
3	Google	11,769.16	23.73
4	Microsoft	635.84	1.28
5	Movil Wave	469.16	0.95
合计		<b>39,004.48</b>	<b>78.63</b>
当期采购总额		<b>49,606.01</b>	<b>100.00</b>
2018年1-6月			
序号	供应商名称	采购金额（不含税）	占当期采购金额比（%）
1	Facebook	8,377.28	27.87
2	Apple	7,830.90	26.05
3	google	7,612.07	25.32
4	Microsoft	429.32	1.43
5	Andriuas Valatkos Individual Veikla	419.27	1.39
合计		<b>24,668.84</b>	<b>82.06</b>
当期采购总额		<b>30,061.02</b>	<b>100.00</b>

Playtika 2017年采购总额的增长率为21.01%，与Playtika 2017年收入的增长率23.80%接近。Playtika 2018年1-6月采购总额占2017年全年采购总额的比重为60.60%，与Playtika 2018年1-6月收入总额占2017年全年收入总额的比重60.65%基本一致。Playtika 报告期内采购总额的变动趋势与收入的变动趋势一

致。

Playtika 的采购金额由渠道费和广告费构成，报告期各期，Playtika 渠道费和广告费的构成明细如下：

单位：万美元

费用项目	2018 年 1-6 月	2017 年	2016 年
渠道费	19,289.95	32,458.73	26,607.33
广告费	10,771.07	17,147.27	14,385.18
合计	<b>30,061.02</b>	<b>49,606.01</b>	<b>40,992.51</b>

报告期各期，Playtika 渠道费占销售收入的比重分别为 27.13%、28.36%和 28.69%，广告费占营业收入比例分别为 15.15%、14.98%和 15.51%。在报告期内，渠道费和广告费占收入的比重都比较稳定，渠道费和广告费与收入呈同比例上升趋势。通过查阅 Playtika 各联运平台的结算条款，上述比重与结算条款具有一致性。

### （三）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的核查和审计程序，就财务报表整体而言，报告期的渠道费用和广告费用、收入和充值流水的真实性与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

二十、申请文件显示，1) 报告期 2016 年至 2018 年 1-6 月，Playtika 销售费用金额分别为 291,678.07 万元、361,555.08 万元和 213,689.02 万元，占营业收入比例分别为 46.83%、46.90%和 45.70%。2) 销售费用中，渠道费用金额分别为 178,676.22 万元、218,629.04 万元和 126,839.15 万元，占营业收入比例分别为 27.13%、28.36%和 28.69%。3) 从经营活动产生的现金流量来看，报告期 Playtika 销售商品、提供劳务收到的现金金额分别为 438,366.26 万元、530,651.29 万元和 330,801.48 万元，与同期营业收入的差额占营业收入比例分别为 29.6%、31.2%和 29.3%。请你公司：1) 结合 Playtika 与主要渠道商的合同内容、及渠道费分成比例等，补充披露报告期 Playtika 渠道费的测算情况，与主要渠道商的合同分成比例是否匹配。2) 补充披露报告期销售商品、提供劳务

收到的现金与营业收入存在差异的合理性分析。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

### （一）报告期 Playtika 渠道费的测算情况

标的公司的渠道费用为对第三方支付平台的渠道分成款。标的公司通过第三方平台推广发布游戏，玩家通过游戏平台的宣传了解标的公司的游戏产品，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。标的公司负责游戏的维护、定价、升级、客户服务等，游戏平台负责游戏推广及搭建收费渠道。

报告期标的公司按平台分类的渠道费用情况如下：

单位：万元

第三方支付平台	分成比例	2016年度	2017年度	2018年1-6月
Apple	30%	67,080.89	<b>85,256.84</b>	50,417.87
Facebook	30%	60,918.62	<b>63,931.38</b>	34,325.25
Google	30%	47,858.76	<b>63,725.90</b>	40,171.32
其他平台	<30%	2,817.95	<b>5,714.92</b>	1,924.71
合计	-	<b>178,676.22</b>	<b>218,629.04</b>	<b>126,839.15</b>
游戏收入	-	<b>622,780.38</b>	<b>770,975.89</b>	<b>467,565.70</b>
占比		<b>28.69%</b>	<b>28.36%</b>	<b>27.13%</b>

2018年1-6月、2017年度和2016年度，标的公司的渠道费分别为126,839.15万元、218,629.04万元和178,676.22万元，占营业收入比例分别为27.13%、28.36%和28.69%。标的公司开发运营的游戏均为休闲社交游戏，其移动端的主要渠道商为Apple及Google，网页端的主要渠道商为Facebook。标的公司按照与平台渠道公司合作协议约定的分成比例进行业务结算，平台渠道费各报告期间内分成情况没有变化，费用与收入的增长成同比例变动关系。

### （二）报告期销售商品、提供劳务收到的现金与营业收入存在差异的合理性分析

导致标的公司营业收入和经营活动现金流入差额的主要原因系标的公司收入主要来自于Facebook、Google Play、App Store等第三方联运平台。在该运营模式下，标的公司按总额法确认营业收入，即按玩家购买总额确认收入，将联运平台收取的佣金即渠道费（主要平台渠道分成比例约为30%）确认为销售费用。

而从现金流量的角度，平台是将玩家购买总额扣除佣金后的净额与公司结算，因此导致营业收入大于经营活动现金流入。扣除渠道费后，营业收入净额与经营活动现金流入基本持平。

单位：万元

项目	2018年1-6月	2017年	2016年
营业收入金额 (a)	467,565.70	770,975.89	622,780.38
渠道费(b)	126,839.15	218,629.04	178,676.22
收入减渠道费(c=a-b)	340,726.55	552,346.85	444,104.16
销售商品、提供劳务收到的现金 (d)	330,801.48	530,651.29	438,366.26
占比 (e=c/d)	103.00%	104.09%	101.31%

### (三) 中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的核查和审计程序，就财务报表整体而言，报告期的渠道费、广告费水平波动的原因，营业收入与经营活动现金流入的差异与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

二十一、申请文件显示，1) 报告期 2016 年至 2018 年 1-6 月，Playtika 期间费用总额分别为 428,420.20 万元、307,968.25 万元和 484,979.89 万元，占营业收入比例分别为 68.79%、62.91%和 65.87%。2) 行业内对于移动端网络游戏的收入确认包括按照扣除平台分成后的净额确认收入及按照总额确认收入平台分成计入成本两种方式。对于平台分成渠道费也存在归入销售费用或营业成本两种处理方式。Playtika 采用的是总额法确认收入且把渠道费计入销售费用的方式。3) 从营业利润率来看，报告期 Playtika 营业利润率分别为 29.32%、34.23%和 32.48%，选取的同行业可比公司金科文化等的营业利润率报告期平均为 25.52%、24.45%和 35.20%。请你公司：1) 补充披露报告期 Playtika 广告费用较高且持续上升的具体原因及合理性，并进一步补充披露既有游戏及新上市游戏的推广情况、推广费用对各款游戏流水的占比。2) 补充披露报告期 Playtika 研发费用较高的具体原因及合理性。3) 结合选取的同行业可比公司金科文化等的主要游戏类型、直营及渠道销售占比、市场推广及研发投入等要素，补充披露 Playtika 与金科文化等公司是否具备可比性，Playtika 报告期毛利率及营业利

润率较高的合理性。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

(一) 报告期 Playtika 广告费用较高且持续上升的具体原因及合理性

标的公司的游戏推广主要涉及社交类平台、应用市场、搜索引擎营销等渠道，具体包括在 Facebook 集中投放网页广告，在 Google/Apple/ Movil Wave 集中投放移动广告，最大限度提高产品的曝光率及用户的覆盖度。同时，标的公司同 APP Lovin 进行合作，从而实现精准的营销并持续带动了各款游戏收入的上升。

报告期既有游戏及新上市游戏的广告费对各款游戏流水的占比情况如下：

单位：万元

既有游戏			
《Slotomania》			
时间	广告费	游戏流水	占比（%）
2016 年度	26,024.20	296,496.00	8.78
2017 年度	29,547.62	339,834.00	8.69
2018 年 1-6 月	17,778.19	200,153.00	8.88
《CaesarsSlots》			
时间	广告费	游戏流水	占比（%）
2016 年度	15,420.90	74,534.00	20.69
2017 年度	19,977.88	93,481.00	21.37
2018 年 1-6 月	9,666.30	51,341.00	18.83
《WSOP》			
时间	广告费	游戏流水	占比（%）
2016 年度	11,311.86	52,766.00	21.44
2017 年度	15,797.15	72,714.00	21.73
2018 年 1-6 月	8,008.61	43,321.00	18.49
《House of Fun》			
时间	广告费	游戏流水	占比（%）
2016 年度	20,330.42	119,900.00	16.96
2017 年度	24,113.60	151,313.00	15.94
2018 年 1-6 月	13,398.03	84,174.00	15.92
《Bingo Blitz》			

时间	广告费	游戏流水	占比 (%)
2016 年度	14,102.26	74,223.00	19.00
2017 年度	14,860.30	105,498.00	14.09
2018 年 1-6 月	9,174.73	77,036.00	11.91
<b>新游戏</b>			
<b>《Pirate Kings》</b>			
2018 年 1-6 月	1,791.28	4,460.14	40.16
<b>《Board Kings》</b>			
2018 年 1-6 月	2,724.69	5,201.04	52.39

《Slotomania》、《Caesars Slots》、《WSOP》和《House of Fun》这几款游戏在报告期间的广告费用占比均比较稳定。其中《Slotomania》占比最低，主要是因为该款游戏是 Playtika 于 2010 年推出的第一款社交游戏，已经发展得非常成熟，并且拥有庞大的用户基础，显示出较高的规模经济。《Bingo Blitz》游戏的广告费在报告期内逐年递减，这是由于该款游戏是 Playtika 于 2013 年收购获得，并进行二次研发和改造。随着游戏不断成熟，所需投入的广告费用也逐步减少。《Pirate Kings》和《Board Kings》两款游戏是 Playtika 于 2017 年底收购获得，并进行二次研发和改造。为了扩大这两款游戏的用户群，增加游戏的影响力，Playtika 在 2018 年上半年对这两款游戏进行了较大力度的广告投放。

## （二）报告期 Playtika 研发费用较高的具体原因及合理性

随着游戏产业的快速发展，竞争日趋激烈，标的公司需要在项目运营期中持续投入大量的研发费用以便不断提升用户体验和持续导入客户，通过在现有游戏中增加新内容以增强游戏粘性，并持续研发新种类的游戏以扩大用户群，引导这些新用户成为现有游戏的用户。以上原因促使 Playtika 每年都对研发费用有较大的投入。

## （三）Playtika 与同行业公司相比，毛利率及营业利润率具有合理性

行业内对于移动端网络游戏的收入确认包括按照扣除平台分成后的净额确认收入及按照总额确认收入，平台分成计入成本两种方式。对于平台分成渠道费也存在归入销售费用或营业成本两种处理方式。报告期内，标的公司的毛利率水平较高，主要原因系标的公司采用总额法确认收入且把渠道费计入销售费用，若将渠道费计入营业成本而非销售费用，毛利率将有大幅下降。



报告期内，同行业上市公司毛利率水平对比情况如下：

序号	证券简称	证券代码	业务类型	毛利率（%）		
				2018年1-6月	2017年	2016年
1	金科文化	300459	网络游戏	68.88	57.34	60.85
2	昆仑万维	300418	网络游戏	63.97	61.50	48.96
3	三七互娱	002555	网络游戏	76.68	72.75	67.50
4	天舟文化	300148	网络游戏	48.41	69.32	91.71
5	完美世界	002624	网络游戏	67.31	64.66	65.24
6	游族网络	002174	网络游戏	55.04	52.12	47.66
7	掌趣科技	300315	网络游戏	61.67	59.97	56.42
8	天神娱乐	002354	网络游戏	77.40	77.14	90.72
9	恺英网络	002517	网络游戏	74.22	69.42	66.95
平均值				<b>65.95</b>	<b>64.91</b>	<b>66.22</b>
标的公司				<b>98.50</b>	<b>98.21</b>	<b>98.10</b>
标的公司（扣除渠道费）				<b>71.73</b>	<b>69.85</b>	<b>69.41</b>

同行业可比上市公司的毛利率水平有所差异，主要是由于行业内对于网络游戏的收入确认有按照扣除平台渠道费后的净额确认收入，及按照总额确认收入、平台渠道费计入销售费用或营业成本的处理方式所致。扣除渠道费以后，标的公司毛利率与同行业较为接近。

标的公司营业利润占收入比与同行业较为接近，报告期内，同行业上市公司营业利润率水平对比情况如下：

序号	证券简称	证券代码	业务类型	营业利润率（%）		
				2018年1-6月	2017年	2016年
1	金科文化	300459	网络游戏	46.73	31.07	27.66
2	昆仑万维	300418	网络游戏	49.02	42.58	22.99
3	三七互娱	002555	网络游戏	27.91	24.52	22.20
4	天舟文化	300148	网络游戏	32.33	18.62	36.31
5	完美世界	002624	网络游戏	21.83	20.04	19.50
6	游族网络	002174	网络游戏	28.60	19.97	20.87
7	掌趣科技	300315	网络游戏	40.02	14.32	29.08
8	天神娱乐	002354	网络游戏	26.46	43.78	33.55
9	恺英网络	002517	网络游戏	40.45	54.74	24.27
平均值				<b>34.82</b>	<b>29.96</b>	<b>26.27</b>
标的公司				<b>32.48</b>	<b>34.23</b>	<b>29.32</b>

因此，上市公司认为报告期内标的公司的毛利率水平和营业利润水平在合理区间内。



#### （四）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的核查和审计程序，就财务报表整体而言，报告期的广告费持续上升的原因，毛利率与营业利润率与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

二十二、申请文件显示，1)报告期 2016 年至 2018 年 6 月 30 日，标的资产货币资金余额分别为 178,262.09 万元、245,861.00 万元和 252,708.93 万元，货币资金余额较高。2) 报告期 2016 年及 2017 年，标的资产经营活动产生的现金流量净额均远高于净利润。请你公司：1) 补充披露标的资产报告期货币资金余额较高的具体原因及合理性，相关货币资金是否存在权利受限情况，并进一步补充披露针对标的资产报告期资金流水的核查情况。2) 补充披露标的资产 2016 年、2017 年经营活动产生的现金流量净额远高于净利润的具体原因及合理性。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

##### （一）报告期货币资金余额较高的原因及合理性分析

标的公司的游戏在报告期内充值和收入持续增长，从而积累了充裕的经营活动现金流量，合作的平台从无款项拖欠的情况，信用期也较短通常为 15 天至 60 天。此外 Playtika 自从被标的公司收购后也没有进行过利润分配，留存收益主要用于标的资产自身发展和日常运营，因此在报告期内累积了较高的货币资金余额。

##### （二）货币资金受限情况

2016 年末、2017 年末和 2018 年 6 月 30 日标的资产受限货币资金余额分别为 707.98 万元、5,651.54 万元及 6,142.30 万元。受限货币资金主要为用于租赁办公楼和办理公司信用卡而存放于银行的保证金。

##### （三）资金流水核查情况

对于各报告期末货币资金余额和发生额，独立财务顾问和会计师执行了函

证程序，查看了大额流水，对于受限货币资金还查看了相关合同均未发现异常。

#### **（四）标的资产 2016 年、2017 年经营活动产生的现金流量净额高于净利润的原因及合理性分析**

结合现金流量表补充资料，标的资产 2016 年、2017 年经营活动产生的现金流量净额远高于净利润，主要原因如下：

2016 年经营活动产生的现金流量净额高于净利润，主要因为净利润包含了 11,986.81 万元的无形资产摊销费用和 38,982.00 万元的股份支付费用的影响，此类费用是非货币性的。标的资产的无形资产摊销主要是历史上进行游戏公司收购时产生的知识产权的摊销金额；股份支付费用是对于 Alpha 收购 Playika 前 CIE 给与员工的股份奖励由于正常摊销和加速行权而产生的费用。

2017 年经营活动产生的现金流量净额高于净利润，主要因为净利润包含了 11,528.36 万元的无形资产摊销费用和 8,245.72 万元的资产减值损失，并且递延所得税资产减少了 12,156.63 万元。此类费用是非货币性的。标的资产的无形资产摊销主要是历史上进行游戏公司收购时产生的知识产权的摊销金额；资产减值损失是由于内部战略管理调整，标的资产不准备进一步研发其收购的一项正在研发的实时竞价技术，对其确认的开发支出计提了减值准备。2017 年较 2016 年递延所得税资产减少主要是由于 2017 年美国税改，所得税率从 35%降低为 21%，因此在计算递延所得税资产余额时，标的公司的美国子公司由于无形资产摊销、以公允价值计量且其变动计入损益的金融负债由于税法和会计摊销时间不同，导致的暂时性差异适用的未来转回税率从 35%降低为 21%，从而导致递延所得税余额的大幅减少。

#### **（五）中介机构核查意见**

**会计师核查意见：**基于会计师执行的核查和审计程序，就财务报表整体而言，各报告期末货币资金余额和发生额，经营活动产生的现金流量净额与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

二十三、申请文件显示，1)报告期 2016 年至 2018 年 6 月 30 日，标的资产应收账款余额分别为 41,776.85 万元、62,924.71 万元和 73,740.57 万元，其中 2017 年增幅达到 50%，2018 年 6 月 30 日较 2017 年末增幅达到 17%。2) 报告期末标的资产应收账款前三大客户分别为 Apple、Google、Facebook，占应收账款余额分别为 52.25%、21.93%和 19.53%。3) 标的资产未对应收账款计提坏账准备。请你公司：1) 结合标的资产报告期各期前三大供应商 Facebook、Apple、Google 采购占比均在 20%-30%左右的实际情况，补充披露标的资产报告期末针对 Apple 的应收账款占比高达 52.25%的合理性，与采购情况是否匹配。2) 结合标的资产报告期应收账款增幅远高于营业收入增长幅度的实际情况，补充披露标的资产针对主要客户的应收账款信用政策、收款期限等是否发生重大变化，并进一步补充披露标的资产未对应收账款计提坏账准备的具体原因及合理性。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

**(一) 标的资产报告期末 Apple 的应收账款占比较高的合理性**

报告期内，标的公司自主要平台 Apple、Google、Facebook 产生的收入情况和占总收入的情况比较稳定，且来自于 Apple 平台的收入占比最高，平均为 35%左右，具体情况如下表格：

单位：万元

第三方支付平台	2018.1-6	2017	2016
Facebook	111,130.17	209,190.20	159,039.47
Apple	168,850.28	284,273.80	222,345.48
Google	139,432.04	211,269.98	199,738.81
收入总额	467,565.70	770,975.89	622,780.38
Facebook 收入占比	24%	27%	26%
Apple 收入占比	36%	37%	36%
Google 收入占比	30%	27%	32%

报告期内，2018 年 6 月 30 日，2017 年 12 月 31 日和 2016 年 12 月 31 日 Apple 的应收账款占比分别为 52.25%，52.20%，38.18%。2018 年 6 月 30 日及 2017 年 12 月 31 日的应收账款余额占比较高，主要是因为尽管标的资产与 Apple 的信用期一般为 33 天，但使用的是 Apple 特有的财务结算信用期。根据 Apple 财务结

算信用期，2016 年度最后一次安排向标的公司的付款日为 2016 年 12 月 29 日，而 2017 年度及 2018 年 6 月最后一次安排向标的公司的付款日分别为 2017 年 12 月 7 日及 2018 年 6 月 7 日，由此导致对应的标的公司对 Apple 的应收账款余额的变化。具体如下：

报告期间	Apple 当年/(期)最后一次付款日	付款对应期间	Apple 财务结算信用期(天)	期末应收账款涵盖的期间
2016 年度	2016 年 12 月 29 日	2016 年 10 月 30 日至 2016 年 11 月 28 日	31	2016 年 11 月 29 日至 2016 年 12 月 31 日
2017 年度	2017 年 12 月 7 日	2017 年 10 月 1 日至 2017 年 11 月 4 日	33	2017 年 11 月 5 日至 2017 年 12 月 2 日
				2017 年 12 月 3 日至 2017 年 12 月 31 日
2018 年 1-6 月	2018 年 5 月 3 日	2018 年 3 月 4 日至 2018 年 3 月 31 日	33	2018 年 5 月 6 日至 2018 年 6 月 2 日
				2018 年 6 月 3 日至 2018 年 6 月 30 日

由上表可以看出，由于受到 Apple 特有的财务结算信用期的影响，尽管标的公司与 Apple 的信用期未发生变化，2016 年 12 月末标的公司对 Apple 的应收款仅为一个月的未结算金额，而 2017 年末及 2018 年 6 月 30 日的应收账款余额均接近两个月的未结算金额，从而导致应收账款余额的大幅增长。

标的公司除了通过 Apple、Facebook 和 Google 平台结算玩家充值款并支付相关渠道费外，还向其采购广告服务。自平台的采购包含渠道费和广告费，Apple 采购额占比约为 20%-30%，低于 Apple 平台的应收余额的占比，也低于 Apple 平台的收入占总收入的占比。这是因为标的资产的采购总额中，尽管从各平台采购的渠道费占收入的比例比较稳定，但是标的公司从 Apple 平台采购的广告服务金额相比从 Facebook、Google 以及其他广告供应商采购的要低。报告期内每年向三大平台的广告费采购金额如下：

单位：万元

第三方支付平台	2018 年 1-6 月	2017 年	2016 年
Facebook	20,758.75	25,748.75	23,660.22
Apple	1,073.41	1,066.43	-
Google	9,881.11	15,546.48	18,830.04

因此标的公司对 Apple 的应收账款占比与其向 Apple 的采购比例不一定完全匹配。

## （二）标的资产针对主要客户的应收账款坏账计提情况

标的公司对主要平台应收账款的信用期为 30-60 天，在报告期内应收账款信用政策和收款期限并未发生重大变化。具体而言，标的公司与 Apple 的信用期一般为 33 天(按照 Apple 财务周期)，与 Google 的信用期一般是 15 天，与 Facebook 的信用期一般是 25 天。由于标的公司主要与信誉良好的国际知名大平台合作，这些平台经营情况良好且资金实力雄厚，从历史数据和期后回款来看应收账款也均能在信用期内全额收回，因此上市公司认为标的资产对其应收账款无需计提坏账准备。

## （三）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的核查和审计程序，就财务报表整体而言，各报告期末应收账款余额与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

二十五、申请文件显示，1) 报告期 2016 年至 2018 年 1-6 月，标的资产投资活动产生的现金流量净额分别为-8,823.10 万元、-178,158.10 万元和-155,551.80 万元，持续为负，且 2017 年、2018 年 1-6 月投资活动导致的现金净流出较大。2) 以 2017 年为例，标的资产购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金 14,051.22 万元、投资支付的现金 73,012.25 万元、取得子公司及其他营业单位支付的现金净额 29,226.10 万元、支付的其他与投资活动有关的现金 61,949.20 万元。而同时标的资产的资产负债表长期资产科目 2017 年仅增长 83,776.17 万元，远低于投资活动现金流出金额。2018 年 1-6 月也存在相同情况。请你公司补充披露：1) 标的资产 2017 年、2018 年 1-6 月资产负债表长期资产科目增长远低于现金流量表投资活动产生的现金流出金额的原因及合理性，相关投资活动支付现金是否真实、准确。2) 现金流量表投资活动支付的现金各项目与资产负债表各项目的匹配情况。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

(一) 现金流量表投资活动支付的现金各项目与资产负债表各项目的匹配情况

投资活动的现金流出与资产负债表科目的勾稽关系如下：

现金流量表项目	2017 年度	与资产负债表及利润表的勾稽关系	资产负债表及利润表的相应金额
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	14,051.22	固定资产原值的增加（剔除汇率变动影响）	8,903.25
		开发支出的增加	3,352.98
		长期待摊费用原值的增加（剔除汇率变动影响）	1,684.19
投资支付的现金	73,012.25	长期股权投资的增加	25,089.72
		受限制的银行保证金及超过三个月到期的短期定期存款的增加	45,739.40
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	29,226.10	商誉的增加	11,240.31
		由非同一控制下的企业合并新增的无形资产	8,680.43
		当期取得的子公司的开发支出(于期末减值)	8,245.72
		由非同一控制下的企业合并新增的递延所得税资产	674.59
支付的其他与投资活动有关的现金	61,949.20	长期应收款的增加	61,027.98
投资活动现金流出小计	<b>178,238.77</b>	-	-

单位：万元

现金流量表项目	2018 年 1-6 月	与资产负债表及利润表的勾稽关系	与资产负债表及利润表的勾稽金额
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	15,419.56	固定资产原值的增加（剔除汇率变动影响）	16,118.19
投资支付的现金	155,500.62	长期股权投资的增加	141,918.43
		受限制的银行保证金及超过三个月到期的短期定期存款	14,556.52

现金流量表项目	2018年1-6月	与资产负债表及利润表的勾稽关系	与资产负债表及利润表的勾稽金额
		的增加	
投资活动现金流出小计	<b>170,920.18</b>		

2017年和2018年1-6月的现金流量表投资活动支付的现金各项目与资产负债表各项目的匹配情况详见上表。

### (二) 标的公司长期资产科目增长低于投资活动产生的现金流出金额的合理性分析

标的公司长期资产科目增长低于投资活动产生的现金流出金额，主要是以下两个方面的原因：

第一，对于使用受限制的银行保证金及超过三个月到期的短期定期存款在资产负债表中列示为流动资产中的货币资金，但是在编制现金流量表时不属于现金及现金等价物，而是体现为投资活动“投资支付的现金”流出项目。2017年金额为45,739.40万元，2018年1-6月金额为14,556.52万元

第二，现金流量表中“购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金”的投资活动现金流出项目反映的是本年新增采购这些长期资产而实际支付的款项。而资产负债表中固定资产、无形资产和长期待摊费用账面价值还会受到当期折旧和摊销的影响，因此资产负债表中这些长期资产两年的增加金额与现金流的支出并不直接匹配。

### (三) 中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的核查和审计程序，就财务报表整体而言，报告期现金流量表投资活动产生的现金流出金额与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

二十六、申请文件显示，标的资产为战略性布局，报告期新增大额长期股权投资。其中2017年投资G Four 25,089.72万元，2018年投资M31 131,583.61万元，投资KTB 9,921.28万元。上述投资均在长期股权投资科目核算。请你公司

补充披露：1) 上述公司的简要情况，相关公司及其股东与标的资产及上市公司是否存在关联关系。2) 标的资产投资上述公司的具体原因。3) 标的资产投资上述公司的具体持股比例，在长期股权投资科目核算的具体会计处理依据，是否采用权益法对上述公司核算，相关长期股权投资会计处理是否准确，是否符合《企业会计准则》的相关规定。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

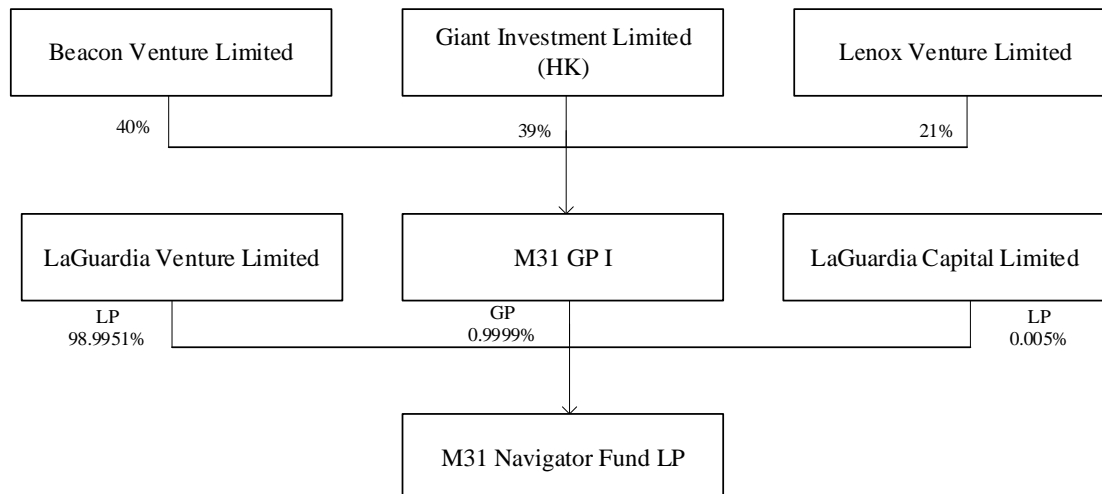
公司回复：

(一)上述公司的简要情况，及其股东与标的资产及上市公司是否存在关联关系

### 1、M31 的简要情况

M31 Navigator Fund LP，曾用名 M31 Capital L.P.，是一家成立于 2018 年 2 月 13 日，开曼群岛的有限合伙企业。M31 Capital L.P.于 2018 年 9 月 18 日更名为 M31 Navigator Fund LP。截至目前，M31 主要投资于互联网行业各细分领域的领先企业，主要包括人工智能、大数据、电子商务及生物技术等。

M31 的股权结构图如下



M31 的有限合伙人 LaGuardia Venture Limited 及 LaGuardia Capital Limited 为标的公司的全资或间接全资子公司。M31 的普通合伙人为 M31 GP I，巨人香港持有其 39%的股权。除上述情况外，M31 及其股东与标的资产及上市公司不存在其他关联关系。

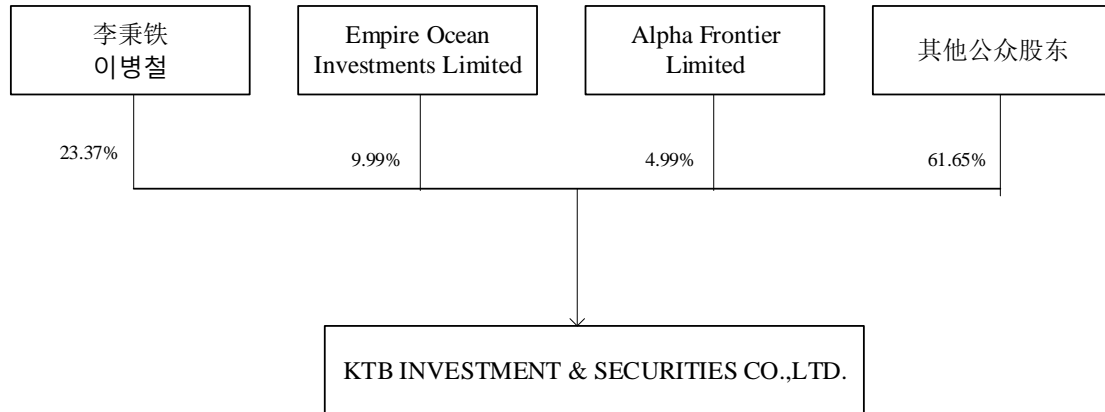
### 2、KTB 的简要情况

KTB 是一家韩国证券交易所（KRX）上市的综合性证券公司（股票代码：



030210.KS)，其业务范围包括经纪零售业务、投资银行业务及资产管理业务，旗下的风险投资基金 KTB Network 是韩国前三大风险投资基金。

KTB 的股权结构图如下

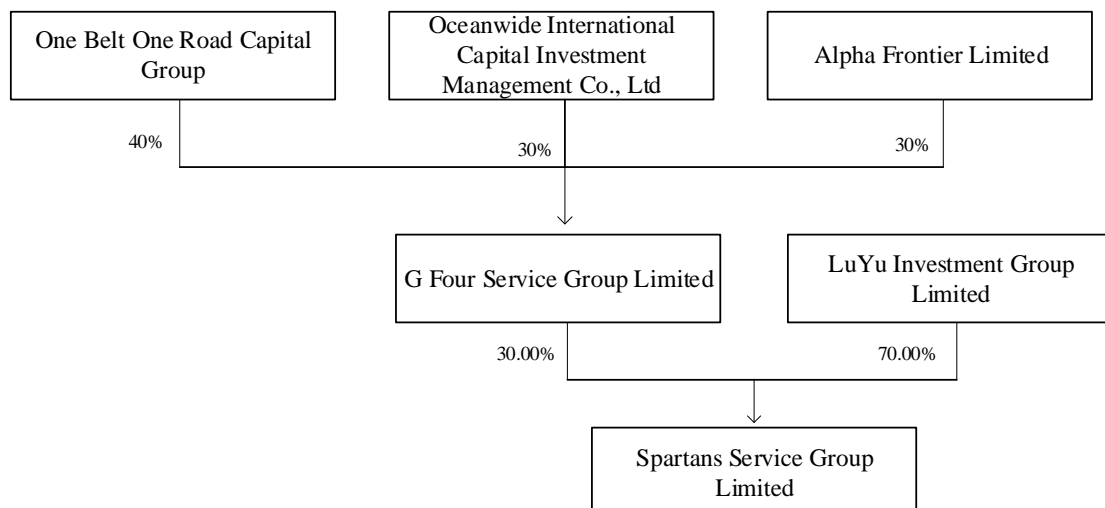


KTB 股东之一 Empire Ocean Investments Limited 的实际控制人为卢志强。本次交易前卢志强通过泛海投资、上海鸿长合计持有 Alpha 32.60%的股权，本次交易完成后，卢志强将通过泛海投资、上海鸿长与民生资本、国寿民生信托计划合计持有上市公司股份 15.63%。除上述情况外，G Four 及其股东与标的资产及上市公司不存在其他关联关系。

### 3、G Four 的简要情况

G Four 是一家注册在英属维尔京群岛的公司，主要从事网络安全方面的投资。

G Four 的股权结构图如下：



G Four 股东之一 Oceanwide International Capital Investment Management Co., Ltd 的实际控制人为卢志强。本次交易前卢志强通过泛海投资、上海鸿长合计持有 Alpha 32.60%的股权，本次交易完成后，卢志强将通过泛海投资、上海鸿长与民生资本、国寿民生信托计划合计持有上市公司股份 15.63%。除上述情况外，G Four 及其股东与标的资产及上市公司不存在其他关联关系。

## (二) 标的资产投资上述公司的具体原因

标的公司是一家以人工智能及大数据分析技术为驱动的高科技互联网公司，目前主要将人工智能及大数据分析技术运用于休闲社交棋牌类网络游戏的研发、发行和运营。标的公司 2016 年、2017 年及 2018 年 1-9 月，标的公司分别实现净利润 144,229.06 万元、201,049.31 万元及 199,618.96 万元，实现经营活动净现金流 203,737.02 万元、240,290.27 万元及 224,866.27 万元，主营业务经营及盈利能力良好。在此基础上，为实现长远的发展目标并为股东创造更多价值，标的公司结合上述公司的相关资源优势，正在尝试利用其卓越的人工智能及大数据分析技术以及在休闲社交棋牌类网络游戏领域积累的成功经验拓展游戏以外的互联网领域，对多种互联网领域的应用场景进行了拓展及战略性布局，具体情况如下：

### 1、投资 M31 的具体原因

标的公司通过下属公司与 M31 GP I 合资成立有限合伙企业主要系为了借助 M31 GP I 在互联网领域的资源和经验，用于布局互联网行业各细分领域，特别是人工智能、大数据的领先企业。截止目前，M31 共投资 6 家企业，总投资金额为 18,768.74 万美金，这 6 家企业的情况如下：

企业	公司简介
Bytedance Ltd.	北京字节跳动科技有限公司。公司旗下包括“今日头条”、“抖音”、“火山小时频”和“西瓜视频”，为目前中国人工智能及大数据应用的领先企业。
Keller Investment L.P.	
Grail, Inc.	世界领先的癌症早期筛查公司。公司专注于早期癌症诊断与筛查，利用高通量测序、大规模临床研究及数据挖掘和人工智能技术，开发出早期癌症诊断和筛查的血液活检产品。
Guazi.com Inc.	公司旗下主要业务为“瓜子二手车”和“毛豆新车”，采用直卖模式，开创线上线下融合的新车和二手车新零售服务。
Souche Holdings Ltd.	公司旗下主要为“大搜车”，是中国领先的汽车新零售平台，中国最

企业	公司简介
	大的汽车行业 SaaS 服务提供商，通过数字化汽车交易场景，进行全要素在线智能匹配。
Songxiaocai International Limited	公司旗下主要为“宋小菜”，是国内领先的 B2B 蔬菜电商交易平台和生鲜供应链公司。
Mydreampplus Group Ltd.	公司旗下主要为“梦想加”，为国内领先的共享办公空间运营商和办公室服务解决方案提供商。

通过对 M31 的投资，标的公司将布局中国未来所投企业的各细分领域，同时进行进一步的双边技术交流，寻找自身技术在中国落地的领域。

## 2、投资 KTB 的具体原因

KTB 是一家韩国证券交易所（KRX）上市的综合性证券公司（股票代码：030210.KS），其业务范围包括经纪零售业务、投资银行业务及资产管理业务。KTB 旗下投资基金 KTB Network 广泛投资于韩国本土及亚太地区的前沿生物科技、人工智能等科技领域。借助对 KTB 的投资和后续双方在科技领域的交流合作，一方面标的公司的业务版图将更深入的扎根于韩国本土，另一方面标的公司的技术优势将有利于 KTB 风险投资基金所投资科技企业的技术迭代和国际化推广。

## 3、投资 G Four 的具体原因

G Four 其核心资产为其持有斯巴达服务集团有限公司股权，该公司定位为一家全方位企业及住家服务提供商，致力通过远程网络在线安全系统结合影像识别摄像、影像传输技术、感应器及无人机等硬件为客户打造全方位安保服务架构。通过投资斯巴达服务集团有限公司，标的公司将探索大数据及人工智能技术在安防领域的全方位应用，包括视频内容实时分析，探测异常信息，并进行风险预测。

（三）标的资产投资上述公司的具体持股比例，在长期股权投资科目核算的具体会计处理依据，是否采用权益法对上述公司核算，相关长期股权投资会计处理是否准确，是否符合《企业会计准则》的相关规定。

对于 G Four 投资，标的公司持股 30%，且标的公司享有的 G Four 的收益权是按照其持股比例确定，因此标的公司对该投资具有重大影响，以权益法核

算。

对于 KTB 投资，尽管标的公司对其持股比例低于 20%，但标的公司委派了 KTB 7 名董事中的 1 名，并且为 KTB 的第三大股东。因此标的公司对该投资具有重大影响，以权益法核算。

对于 M31 投资，标的公司对其持股比例超过 20%，并且占 M31 投资委员会 7 名委员中 1 名，因此标的公司对该投资具有重大影响，以权益法核算。

#### （四）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师在财务报表审计过程中了解到的信息一致。报告期内标的公司长期股权投资科目核算符合《企业会计准则》的相关规定。

二十七、申请文件显示，报告期 2018 年 6 月 30 日，标的资产固定资产金额为 25,149.50 万元，较 2017 年末有较大幅度上升。标的资产属于轻资产互联网企业，固定资产占比较小，主要构成为电子设备和办公设备，且不存在自有房屋建筑物。报告期末固定资产规模大幅上升主要是由于标的资产 2018 年 1-6 月购置了大量电子设备及一架二手小型公务客机所致。请你公司补充披露：1) 标的资产 2018 年 1-6 月购置大量电子设备的具体原因及合理性。2) 标的资产 2018 年购买一架二手小型公务客机的必要性及合理性，相关公务客机是否用于个人消费，及标的资产对相关资产管理的内部控制措施。请独立财务顾问核查并发表明确意见。

公司回复：

#### （一）标的资产 2018 年 1-6 月购置大量电子设备的具体原因及合理性

##### 1、标的资产报告期内购买电子设备情况

单位：万元

项目	电子设备（购置额）	增长率（%）
2016 年	4,722.84	70.52

2017 年	8,275.96	75.23
2018 年 1-6 月	12,294.15	48.55

## 2、2018 年 1-6 月购置大量电子设备的具体原因及合理性

由上表可见，标的资产 2016 年电子设备购置额为 4,722.84 万元，较 2015 年购置额增长 70.52%，2017 年电子设备购置额为 8,275.96 万元，较 2016 年购置额增长 75.23%，2016-2017 年年均复合增长率为 72.86%，标的资产报告期内电子设备增长较为稳定，标的资产对电子设备的购置主要系基于标的公司业务的大规模增长，导致对电子设备需求的大规模增长。

报告期内，标的资产的营业收入持续增长，2016 年度营业收入为 622,780.38 万元，较 2015 年增长 36.98%，2017 年度营业收入为 770,975.89 万元，较 2016 年增长 23.80%，2016-2017 年年均复合增长率为 30.22%。2018 年 1-6 月营业收入为 467,565.70 万元，已经达到 2017 年度收入的 60.65%。收入的增长带动了电子设备的增长。标的资产电子设备占总资产的比重较小，2018 年 6 月末电子设备占总资产的比重为 2.83%。2018 年 1-6 月标的公司新增的电子设备金额较大，主要是由于标的公司之子公司 PSM 在美国新成立电子数据中心，由此增加了电子设备的采购。

综上所述，标的资产 2018 年 1-6 月购置大量电子设备的具有必要性和合理性。

## (二) 标的资产 2018 年购买一架二手小型公务客机的必要性及合理性，相关公务客机是否用于个人消费，及标的资产对相关资产管理的内部控制措施

### 1、标的资产 2018 年购买一架二手小型公务客机的必要性及合理性

目前标的资产的业务区域遍布全球，标的资产业务收入主要集中在美国、澳大利亚、加拿大、英国、新加坡，其经营团队主要分布于以色列、乌克兰、白罗斯、罗马尼亚、美国、加拿大等国家。公司日常管理及业务运营涉及较为频繁的跨国差旅。频繁的跨国差旅涉及繁杂的日常安排及管理，自购二手小型飞机可以有效提升跨国差旅的便捷性，进而提升管理效率。因此，标的资产 2018 年购买一架二手小型公务客机具有必要性和合理性。

## 2、相关公务客机是否用于个人消费，及标的资产对相关资产管理的内部控制措施

标的资产 2018 年购买的二手小型公务客机是用于公司的商务出行，并非用于个人消费。标的资产在资产管理方面制定了内部控制措施，包括标的资产高管在内的公司员工对于固定资产的接触、使用需要经过相应的审批。标的资产会对固定资产进行定期管理和维护，禁止固定资产用于个人消费。

### (三) 中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师在财务报表审计过程中了解到的信息一致。

二十八、申请文件显示，报告期 2016 年至 2018 年 6 月 30 日，标的资产商誉分别为 61,311.86 万元、68,992.07 万元和 69,818.05 万元，主要来自于标的资产历史上历次收购时产生的购买日支付成本超过被收购企业于购买日净资产公允价值之间的差额，包括收购主要子公司 **Playtika Israel**、**Playtika Santa Monica**、**PI UK** 及 **Jelly Button** 等。请你公司补充披露报告期标的资产针对商誉的减值测试具体情况，相关商誉是否存在重大减值风险。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

#### (一) 报告期标的资产针对商誉的减值测试情况

根据企业会计准则，因企业合并所形成的商誉，无论是否存在减值迹象，每年都应当进行减值测试。可收回金额是按照资产组预计未来现金流量的现值确定的，其预计未来现金流量根据管理层批准的财务预算为基础的现金流量预测来确定，并且确定估计现值时所采用的折现率。企业管理层在确定各关键假设，需要考虑是否与企业历史经验或者外部信息来源相一致。

标的公司的管理层对于其游戏开发和运营业务在集团层面进行统一管理。收购中所形成的商誉主要来自于经验丰富的运营和技术团队。由于游戏的同质性，被收购方运营和技术团队的经验及技术可以使整个标的公司的游戏业务受

益即获得协同效益。管理层将标的公司的游戏业务作为一个资产组组合，商誉在该资产组组合层面进行减值测试。

游戏运营和开发资产组组合的可收回金额按照资产组组合的预计未来现金流量的现值确定。根据管理层于报告期每年末对未来现金流量的预测，于 2016 年 12 月 31 日和 2017 年 12 月 31 日，考虑到游戏生命周期其预计未来现金流量根据管理层批准的 8 年期财务预算为基础的现金流量预测来确定。根据测算结果，标的公司预测未来现金流充裕，游戏运营和开发资产组的可收回金额远大于已确认商誉的账面价值，因此并无商誉减值损失计提的必要性。

## （二）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的审计程序，就财务报表整体而言，标的公司的商誉减值损失计提的测试情况与会计师在审计过程中了解到的与财务报表相关的信息在所有重大方面是一致的。

二十九、申请文件显示，根据本次交易上市公司备考合并财务会计信息，报告期末上市公司商誉金额为 3,037,092.91 万元，占上市公司净资产比例为 68.3%。本次交易将产生较高商誉。请你公司：1) 结合前次 Alpha 收购 Playtika 购买价格为 440,988.59 万美元的实际情况，补充披露本次交易 Alpha 财务报表中未确认相关大额购买商誉，但在本次交易备考报表中确认商誉的具体原因及合理性。2) 结合同行业上市公司及可比交易情况，进一步补充披露本次交易标的资产增值率较高的合理性。3) 补充披露上市公司备考报表商誉确认的具体会计处理依据，商誉确认过程中是否已经充分辨认标的资产相应的可辨认净资产。4) 量化分析并补充披露本次交易完成后商誉金额及占比较高对上市公司未来业绩的影响，以及上市公司和标的资产应对商誉减值的具体措施及其有效性。请独立财务顾问、评估师和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

（一）本次交易 Alpha 财务报表中未确认相关大额购买商誉，但在本次交易备考报表中确认商誉的原因及合理性

标的公司 Alpha 是为收购 Playtika 而成立的持股平台，用于承接 Playtika 的股权，其核心经营性资产为 Playtika。标的公司备考合并财务报表的目的是向使用者提供与上述休闲社交游戏业务的历史经营业绩、现金流量以及财务状况有关的财务信息，所以未考虑标的公司收购 Playtika 时产生的公允价值调整和商誉。上市公司备考财务报表的目的是向使用者提供假设该交易已经完成的情况下对上市公司财务报表产生的影响，因此考虑了上市公司收购标的公司时产生的公允价值调整和商誉。两份报告的编制基础不同的原因是为了使财务信息能更好地满足报表使用者的需求。

## （二）本次交易标的资产增值率较高的合理性分析

### 1、本次交易标的资产增值率较高具有合理性

本次交易中，标的公司采用收益法作为评估结论。收益法评估主要是从企业未来经营活动所产生的净现金流角度反映企业价值，并受企业经营状况、资产质量及风险应对能力等因素的影响，与企业现阶段净资产规模的关联性较小。标的公司收益法评估后的股东全部权益价值为 3,365,127.64 万元，相对于 Alpha Frontier Limited 合并口径下的归属于母公司所有者权益，增值额为 2,772,921.52 万元，增值率为 468.24%。

Playtika 是领先的休闲社交棋牌类网络游戏发行商，在北美休闲社交棋牌类网络游戏中拥有绝对领先的市场份额。作为一家主营游戏的轻资产公司，凭借其优秀的管理、研发、策划、经营能力使公司长期位居休闲社交棋牌类网络游戏行业市场前列，并在人力资源、运营渠道、核心游戏开发等方面较其他行业内游戏开发公司拥有较大竞争优势。本次交易中收益法评估的盈利预测是合理并且反映了企业的盈利能力，符合企业自身特点及发展规律。收益法评估结果能够很好地反映企业的预期盈利能力，体现出标的公司的股东权益价值。因此，本次交易采用收益法作为评估结论，评估增值具有合理性。

### 2、同行业交易案例资产增值率比较情况

同行业可比交易案例资产增值率情况如下：

收购方	标的公司	评估基准日	账面净资产	评估值	增值率
恺英网络	恺英网络	2015年2月28日	63,119.53	632,706.87	902.39%



掌趣科技	天马时空	2015年5月31日	13,207.09	122,111.57	824.59%
完美世界	完美世界	2015年9月30日	2,913.34	1,203,260.95	41201.77%
天神娱乐	幻想悦游	2015年12月31日	74,045.78	393,004.22	430.76%
号百控股	炫彩互动	2016年3月31日	9,982.80	335,043.71	3256.21%
迅游科技	狮之吼	2016年12月31日	24,923.87	277,849.62	1014.79%
平均值			-	-	<b>7938.42%</b>
中位数			-	-	<b>958.59%</b>
巨人网络	Alpha	2018年6月30日	<b>2,772,921.52</b>	<b>3,365,127.64</b>	<b>468.24%</b>

与同行业可比交易案例相比，Alpha 股东全部权益价值增值率小于平均数及中位数，是保守的。

### （三）上市公司备考报表商誉确认的会计处理依据

根据上市公司备考合并财务报表编制基础的描述，备考合并财务报表中商誉的确认是基于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而确定的。商誉确认过程中已经充分辨认标的资产相应的可辨认净资产。

备考合并财务报表中企业合并成本的确认依据：假设于 2015 年 1 月 1 日，上海准基已完成受让新华联控股、四川国鹏、广东俊特及上海并购基金所持有的全部 Alpha A 类普通股；巨人网络已通过向上海准基、弘毅创领等 10 名交易对方发行股份实现购买全部 Alpha A 类普通股；按照人民币 19.61 元/股发行股份 1,555,508,410 股作为本次交易的股份对价；计算得出的金额作为本次交易的股份对价共计人民币 3,050,352 万元。

备考合并财务报表中被购买方可辨认净资产公允价值的确认依据：根据北京中企华资产评估有限责任公司出具的中企华评报字（2016）第 3873 号评估报告（该评估报告基准日是 2016 年 6 月 30 日），对于 2016 年 6 月 30 日存在增值的各项无形资产，以 2016 年 6 月 30 日的评估增值为基础，按照本次评估所确定的使用年限，自 2016 年 6 月 30 日倒推至 2015 年 1 月 1 日的无形资产增值为 11,011.17 万美元（按 2015 年 1 月 1 日的汇率折合人民币 67,377.37 万元），并据此调整 2015 年 1 月 1 日至 2016 年 6 月 30 日期间损益，由无形资产增值所形成的递延所得税负债也相应调整。由此计算的无形资产增值及相应递延所得税负债增值抵销后的金额，与 Alpha 备考合并财务报表中于 2015 年 1 月 1 日可辨

认净资产账面价值合计数作为备考合并财务报表中被购买方可辨认净资产的公允价值。

备考合并财务报表中商誉的确认方法和依据：2015年1月1日，上述可辨认净资产公允价值与上述合并对价之间的差额共计人民币2,914,883.11万元，在备考合并财务报表中作为商誉列报，并在报告期内保持金额不变。

#### （四）交易完成后商誉金额及对上市公司未来业绩的影响

根据上市公司备考合并财务报表，截至2018年6月30日，上市公司因本次交易形成的商誉金额为2,914,883.11万元，交易完成后商誉累计余额占上市公司备考合并总资产及归属于母公司股东权益的比例分别为59.24%和66.84%。

若出现宏观经济波动、市场竞争加剧或标的公司经营不善等情况，可能会导致标的公司业绩低于预期，本次交易所形成的商誉将存在减值风险，从而对上市公司的经营业绩产生不利影响。商誉减值对上市公司生产经营和财务状况的具体影响如下：

单位：万元

商誉减值百分比	对上市公司归属于母公司所有者的净利润及归属于母公司股东权益的影响金额	上市公司2018年预测归属于母公司所有者的净利润（注）	商誉减值后2018年预测归属于母公司所有者的净利润	归属于母公司所有者的净利润变动率	上市公司备考2018年6月30日归属于母公司股东权益	商誉减值后上市公司备考2018年6月30日归属于母公司股东权益	净资产变动率
1%	-29,148.83	358,913.54	329,764.71	-8.12%	4,361,048.17	4,331,899.34	-0.67%
5%	-145,744.16	358,913.54	213,169.38	-40.61%	4,361,048.17	4,215,304.01	-3.34%
10%	-291,488.31	358,913.54	67,425.23	-81.21%	4,361,048.17	4,069,559.86	-6.68%
15%	-437,232.47	358,913.54	-78,318.93	-121.82%	4,361,048.17	3,923,815.70	-10.03%

注：上市公司2018年预测归属于母公司所有者的净利润=上市公司第三季度报告中对2018年度经营业绩预计中全年归属于母公司所有者的净利润的下限+标的公司2018年预计归属于母公司所有者的净利润。

商誉减值风险拟采取的应对措施如下：

（1）Playtika 主营业务为休闲社交类网络游戏的研发及运营，其团队及玩家遍布世界，营业收入规模及增速处于行业较高水平。Playtika 的游戏产品类型主要属于休闲类网络游戏中的休闲社交棋牌类网络游戏。根据 AppStore 截至 2018

年10月30日的数据，在畅销榜排名前50名的游戏中，Playtika拥有5款游戏，具有较强优势。Playtika将继续在传统优势领域深耕细作，不断提升游戏品质，设计新颖多样的玩法，保持自身在休闲社交类网络游戏的研发及运营领域的优势。

(2) 通过本次交易，上市公司将全球知名的跨平台休闲社交类网络游戏公司纳入旗下。一方面，Playtika拥有的网络游戏海外市场发行运营能力将进一步帮助上市公司拓展海外游戏市场，打造全球化的游戏发行运营平台，并借助其精准的用户分析及营销能力，帮助上市公司进行产业链的全面拓展升级，提升营销推广能力，扩大市场占比，增强盈利能力。另一方面，Playtika拥有的品牌优势、管理研发团队、专业技术，有助于为上市公司获得领先的网络游戏研发能力和庞大的用户群体，进一步拓展公司在移动端网络游戏领域的业务体系，完善公司在移动端网络游戏领域的战略布局，增强上市公司的持续盈利能力和发展潜力。通过本次交易，上市公司将与Playtika在多方面实现合作，提升协同效应，从而抵御潜在的商誉减值风险。

(3) 上市公司将利用此次收购的契机，开展上市公司与Playtika员工间的文化、技术交流和以上市公司规范运营、风险管理为核心内容的培训机制，增强标的公司员工及管理规范的规范运营意识与风险管理意识。同时，上市公司将定期组织Playtika研发团队与上市公司研发团队的技术交流会，促进双方多元化合作的开展。

(4) Playtika将进一步完善激励和考核机制，按层次和期间分解任务，定期召开经营会议，及时落实和考核，对总体目标和具体预算完成情况进行统计和分析，如出现偏离预算情况，结合具体情况及时采取措施进行处理，保证经营预算有效执行。

#### (五) 中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师在财务报表审计过程中了解到的信息一致。

三十、申请文件显示，本次重组针对标的资产未编制净资产明细数及相关的所有者权益变动表。从报告期 2016 年至 2018 年 6 月 30 日标的资产所有者权益情况来看，报告期所有者权益合计分别为 297,188.20 万元、466,591.05 万元和 592,206.11 万元。请你公司：1) 补充披露本次交易对 Alpha 未编制净资产明细数和所有者权益变动表的合理性，上述所有者权益在 2017 年、2018 年 1-6 月的变动情况与净利润是否匹配。2) 本次交易针对交割日后的对价调整、税款缴纳及返还、交易费用等作为所有者权益抵减项确认的合理性。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

#### (一) 本次交易对 Alpha 未编制净资产明细数和所有者权益变动表的合理性

由于备考合并财务报表的主要目的是向报表使用者提供与休闲社交游戏业务的历史经营业绩、现金流量以及财务状况有关财务信息，且标的公司的所有者权益明细对于本次重大资产重组后上市公司的财务报表并无重大意义，Alpha 的股权结构在备考合并财务报表附注一中也已经说明。由于 Alpha 收购 Playtika 交易完成之后，所有者权益在合并财务报表中将会被抵销，且 Alpha 的股权结构在备考合并财务报表附注一中已经说明，因此，出于该备考合并财务报表的特定目的，股东权益明细对备考合并财务报表使用者无重大意义。2017 年所有者权益的在 2017 年、2018 年 1-6 月的变动包括标的公司 2017 年产生的综合收益 178,129.73 万元（包含情况主要是净利润的变动 201,049.31 万元及外币报表折算损失 22,919.58 万元）导致的所有者权益的增加，以及交割日后的税款缴纳及返还 8,726.88 万元导致的所有者权益的减少。2018 年 1 至 6 月所有者权益的变动包括标的公司 2018 年 1 至 6 月产生的综合收益 125,615.06 万元（包含净利润 118,984.67 万元及外币报表折算收益 6,630.39 万元）导致的所有者权益的增加。所有者权益的，变动情况与净利润匹配。

#### (二) 本次交易交割日后的对价调整、税款缴纳及返还、交易费用等作为所有者权益抵减项确认的合理性

由于 Alpha 备考合并财务报表的目的是向使用者提供与该休闲社交游戏业务的历史经营业绩、现金流量以及财务状况有关财务信息，收购 Playtika 相关的

对价调整（金额为 453.81 万美元）、在交割日后对于与交割日前相关的税款缴纳及返还情况作出的交易对价调整（金额约为 1,285.82 万美元）及 Alpha 收购 Playtika 的交易费用（金额为 3,775.36 万美元）与 Playtika 的自身的经营业绩、现金流量以及财务状况无关，所以为避免上述因素影响备考财务报表使用者对休闲社交游戏业务历史经营业绩的判断，故将这些调整金额作为所有者权益的抵减是合理的。

### （三）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**上述情况说明中的财务信息与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

三十一、申请文件显示，报告期 2016 年至 2018 年 1-6 月，标的资产所得税费用金额分别为 38,396.63 万元、62,621.91 万元和 32,885.29 万元，占利润总额的比例分别为 21.02%、23.75%和 21.65%。Alpha 下属经营实体主要分布在以色列、英国和美国。请你公司：1）结合标的资产收入地区分布主要来源于美国及美国当地税率为 35%的实际情况，补充披露标的资产报告期所得税费用占利润总额的比例较低的具体原因及合理性。2）补充披露报告期标的资产递延所得税资产金额较高的具体原因及合理性，与相关资产负债科目是否匹配，与递延所得税费用科目是否匹配。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

#### （一）报告期所得税费用占利润总额的比例较低的原因及合理性

财务报表中的分部报告中对外交易收入按地区分类是根据玩家分布统计的，但是并非所有来自于美国的收入都属于 Alpha 美国子公司，而是属于以色列或者英国公司。由于所得税的缴纳主要根据标的资产子公司法律实体所属的国家进行缴纳，因此尽管大部分收入来源于美国的玩家，但所得税并不按照美国税率进行缴纳。

具体而言，标的资产的收入和利润产生的主要子公司是以色列公司，英国公司和美国公司，报告期内的相对利润占比大致为 60%、20%和 20%。根据以

色列税务法规其报告期内适用的税率分别为25%、24%，23%，考虑优惠税率后其实际税率约为16%左右。英国适用的所得税税率自2016年1月至2017年3月的法定税率为20%，2017年4月开始的法定税率为19%。美国子公司2016年1月至2017年12月的法定税率为35%，2018年1月开始的法定税率为21%，因此标的资产报告期所得税费用占利润总额的比例较低，所占比例是合理的。

## **（二）报告期标的资产递延所得税资产金额较高的原因及合理性**

主要递延所得税资产的形成原因及确认依据：

单位：万元

递延所得税资产	形成原因	确认依据	2018年6月30日		2017年12月31日		2016年12月31日	
			可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
无形资产摊销	企业无形资产税会差异，根据会计准则规定，估计摊销年限为3-10年；根据税法规定，摊销年限为15年。	资产的账面价值小于其计税基础，产生可抵扣暂时性差异。	16,408.85	3,300.23	15,424.14	3,170.34	12,217.93	4,318.40
研究开发费	企业发生的研究开发费用，根据会计准则规定，计入当期损益；根据税法规定，按照3年进行摊销。	资产的账面价值小于其计税基础，产生可抵扣暂时性差异。	53,544.51	8,874.24	48,632.27	8,345.65	36,521.64	8,297.91
以公允价值计量的金融负债且其变动计入损益	企业合并中对赌条款公允价值变动损益，根据会计准则规定，计入当期损益，根据税法规定，按照15年摊销。	负债的账面价值大于其计税基础，产生可抵扣暂时性差异。	21,333.38	4,517.26	22,636.33	4,793.15	27,362.41	9,671.18
可抵扣其他税费	企业在经营过程中产生的对于能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，根据很可能获得用来抵扣可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限确认的递延所得税资产。	资产的账面价值小于其计税基础，产生可抵扣暂时性差异。	11,793.96	2,143.54	10,564.28	1,948.46	21,246.02	7,508.34
应付职工薪酬	根据会计准则规定，奖金应按权责发生制计入当期损益；根据税法规定，奖金于支付时可以抵扣。	负债的账面价值大于其计税基础，产生可抵扣暂时性差异。	2,735.71	659.10	4,455.87	740.57	4,852.62	1,048.11

鉴于标的公司具有较强的盈利能力，未来盈利状况良好，标的公司预计未来期间能够取得足够的应纳税所得额用以利用这些可抵扣暂时性差异。

递延所得税资产及递延所得税负债的确认均记入所得税费用，其变动额与当期递延所得税费用金额一致，具体如下表所示：



期间	递延所得税资产减少/(增加)	递延所得税负债增加/(减少)	递延所得税变动合计	递延所得税费用/(收益)	差异
2018年1-6月	335.44	3,168.22	3,503.66	3,503.66	0.00
2017年12月31日	12,156.63	-663.84	11,492.79	11,492.79	0.00

### (三) 中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的审计程序，就财务报表整体而言，标的公司的递延所得税资产形成的具体原因及合理性，与相关资产负债科目和递延所得税费用科目的匹配情况与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

三十二、申请文件显示，根据前次申报时中企华出具的相关评估报告，标的资产2016年度及2017年度的预测净利润分别为152,756.72万元及199,422.72万元，实际实现163,385.58万元和201,243.82万元，完成率分别为106.96%和100.91%。请你公司结合标的资产自2017年起报表科目存在开发支出等实际情况，补充披露标的资产是否存在通过调节会计政策实现预测净利润的情况。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

公司回复：

#### (一) 标的资产不存在通过调节会计政策实现预测净利润的情况

标的公司的研发费用主要包括研发人员工资、服务器托管费以及技术服务费，为了保持在高竞争的行业中领先地位，标的公司对研发活动进行了持续增长的投入。自2017年4月，标的公司进行了一系列旨在提高游戏用户体验及数据化管理优化的研发项目，内部称之为“和谐化平台”项目，主要包括以下5个项目：

研发项目名称	具体研发内容	经济利益
大数据分析优化项目 (BigDataasaService)	系正在研发的用以支持后台管理，提供高质量数据分析及报告的一项研发工程	统一框架体系以支持多工作室运作且能与外部数据工具链接，与之对应的功能及运算法则可在多工作室中分享，且能扩展至更大体量的用户及数据。

研发项目名称	具体研发内容	经济利益
游戏平台体验优化项目 (PlaytikaGamingPlatform)	系正在研发的将 Playtika 所有游戏基础功能在通用的游戏平台上进行整合展示	统一平台以支持 Playtika 的多款游戏以节省在不同游戏中单独需要投入的研发，维护，调度及派发精力。
系统一体化管理项目 (CampaignManagement)	正在研发的实现内、外部系统融合，将推送给玩家的广告、订单、内置应用程序与外部游戏平台供应商信息自动衔接支持后台管理及数据分析的研发项目	可以形成更独特及准确的订单信息，赠券信息及给予顾客的推送等。
游戏核心功能标准化项目 (CorePlaytikaClient)	系正在研发的用以实现在不同的游戏平台上，所有游戏基础核心功能标准化呈现的研发项目	Playtika 多款游戏以同一基础核心功能作为后台支持，所有统一功能均只需要进行一次研发且可以在不同平台进行推送 (IOS, 安卓，亚马逊，Windows 等), 将节省在不同游戏中单独需要投入的研发，维护，调度及派发精力。
多款游戏玩家技术支持项目 (MultiPlayerSocketServer)	系正在研发的为多款游戏玩家自动提供技术支持功能的研发项目	提供以较低成本取代目前使用中平台的可行性，可将不同款游戏用户需求定制化，从技术层面上进行更有效的控制，并支持体量增加及减少的不同需求。

以上五个研发项目本期资本化的金额符合中国准则下内部研发活动形成的无形资产成本的构成及资本化的五个条件。具体分析如下：

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；

分析：上述开发不存在技术上的障碍或其他不确定性，标的公司在开发前端已经完成了全部计划、设计和测试活动，这些活动可以使资产达到计划书里的功能、特征和技术所必需的活动。

2、具有完成该无形资产并使用或出售的意图；

分析：标的公司对每个项目都做了完整的预算并预期在 2019 年前陆续将完成研发并投入使用。

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，应当证明其有用性；

分析：上述开发均能为标的公司带来经济利益，具体经济利益见上述表格的描述。

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；

分析：标的公司有充足的资金可以取得无形资产所需的技术、财务和其他资源。

5、归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

分析：标的公司对研究开发支出单独核算，上述项目的资本化支出主要为直接人工成本即研发人员工资。

除上述五个研发项目资本化外，标的资产其他研发费用均费用化，这主要是因为其他项目主要是基于 Playtika 现有游戏中使用的软件进行模块扩展、维护、属性及用户体验升级等所进行的后续研发活动，并不符合资本化的条件，未作资本化处理。上市公司认为标的公司研发费用资本化的处理符合企业会计准则的规定，并不存在通过调节会计政策实现预测净利润的情况。

## （二）中介机构核查意见

**会计师核查意见：**基于会计师执行的审计程序，就财务报表整体而言，标的公司在报告期的研发费用资本化情况与会计师对标的公司财务数据的了解在所有重大方面是一致的。

（以下无正文）

（此页无正文，为安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）关于《巨人网络集团股份有限公司上市公司发行股份购买资产核准》行政许可申请材料一次反馈意见通知书中涉及会计师的问题回复说明之盖章页）

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）