

## 问询函专项说明

天健函〔2019〕92号

深圳证券交易所：

由浙江聚力文化发展股份有限公司（以下简称聚力文化公司或公司）转来的《关于对浙江聚力文化发展股份有限公司的关注函》（中小板关注函（2019）第123号，以下简称关注函）奉悉。我们已对关注函所提及的聚力文化公司的相关财务事项进行了审慎核查，现汇报说明如下。

**一、苏州美生元原相关股东承诺苏州美生元 2015 年、2016 年、2017 年实现的净利润不低于 18,000 万元、32,000 万元、46,800 万元。2016 年和 2017 年，苏州美生元实现净利润 36,462.47 万元和 48,506.05 万元，业绩完成率为 113.95%和 103.65%。请结合苏州美生元近年来所处行业状况、经营情况、主要产品情况、盈利预测等方面，说明你公司 2016 年和 2017 年末对苏州美生元计提商誉减值准备，而拟在 2018 年集中大额计提商誉减值准备的原因和合理性，相关会计估计判断和会计处理是否符合《企业会计准则》的规定，并说明是否存在业绩承诺精准达标后对当期财务报表进行不当盈余管理的情形。请会计师核查并发表意见。（关注函第一条第 1 点）**

（一）公司重组苏州美生元信息科技有限公司（以下简称苏州美生元公司）产生的商誉情况

2016 年，公司通过发行股份及支付现金相结合的方式购买余海峰等 11 名交易对象持有的苏州美生元公司 100%股权，并产生商誉 30.43 亿元。

（二）苏州美生元公司近年经营和业绩情况

苏州美生元公司属于游戏行业，经营业务主要包括移动单机游戏业务、移动网络游戏业务、广告业务（广告分发和广告代投放业务）和游戏授权运营业务。苏州美生元公司近年来所处行业及经营情况如下：

1. 2016 年度

为规范移动游戏市场秩序，提高游戏出版审批效率，国家新闻出版广电总局办公厅于 2016 年 5 月印发《关于移动游戏出版服务管理的通知》，要求实施移动游戏分类审批管理，特别是对数量众多的休闲益智类国产移动游戏，采取游戏出版服务单位负责内容把关，出版行政管理部门对把关结果进行审查，该类游戏有别其他类型游戏的前置内容审查，最大限度压缩时限，提高审批效率。中国音像与数字出版协会下发《移动游戏内容规范（2016 年版）》，为各级管理部门和移动游戏企业及相关从业人员提供具体、可操作的移动游戏内容标准细则，为解决移动游戏数量大、周期短、审批压力大的问题，开发并运营“移动游戏快捷申报系统”等。2016 年移动游戏审批效率大幅提升。

根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2016 年中国游戏产业报告》，2016 年中国游戏市场实际销售收入达到 1,655.7 亿元，其中移动游戏市场实际销售收入 819.2 亿元，同比增长 59.2%，成为份额最大、增速最快的细分市场。

2016 年，苏州美生元公司各项业务经营情况如下：移动单机游戏业务共自研和代理发行了近 70 款游戏，涉及捕鱼类、消除类、动作类、飞行射击类、跑酷类、策略塔防类等休闲娱乐游戏类型；拓展了移动网络游戏业务，通过联合运营、独家代理发行等方式上线发行了 13 款移动网络游戏；拓展了广告业务（广告分发和广告代投放业务）。

2016 年度，苏州美生元公司营业收入为 87,268.97 万元，归属于母公司所有者的净利润为 36,029.14 万元，完成了当期业绩预算。

## 2. 2017 年度

中共中央办公厅、国务院办公厅于 2017 年 5 月印发了《国家“十三五”时期文化发展改革规划纲要》，提出：加快发展网络视听、移动多媒体、数字出版、动漫游戏、创意设计、3D 和巨幕电影等新兴产业，推动出版发行、影视制作、工艺美术、印刷复制、广告服务、文化娱乐等传统产业转型升级，鼓励演出、娱乐、艺术品展览等传统业态实现线上线下融合。

根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2017 年中国游戏产业报告》，2017 年中国游戏市场实际销售收入达到 2,036.1 亿元，其中移动游戏市场依然保持较高的增长速度，2017 年实际销售收入 1,161.2 亿元，同比增长 41.7%。



2017年，苏州美生元公司各项业务经营情况如下：移动单机游戏业务共自研和代理发行了近40款游戏，涉及捕鱼类、消除类、动作类、飞行射击类、跑酷类、策略塔防类等休闲娱乐游戏类型；移动网络游戏业务进一步发展，通过联合运营、独家代理发行等方式上线发行了19款；进一步拓展了广告业务，尤其是广告代投放业务增速迅猛。

2017年度，苏州美生元公司营业收入为197,859.93万元，归属于母公司所有者的净利润为48,072.72万元，完成了当期业绩预算。

### 3. 2018年度

2018年，监管部门通过控制游戏版号发放等措施对游戏行业进行调控，导致游戏行业发展缓慢。2018年3月29日，原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》，由于机构改革，所有游戏版号的发放全面暂停，但未明确暂停期限。2018年8月30日，国家新闻出版署联合八部门印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》，称将“实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏商务运营数量”。游戏行业在2018年3月底时普遍预期游戏版号暂停发放是暂时性的，但在2018年8月底国家新闻出版署联合八部门发文后，才认识到游戏版号暂停发放不是暂时性。自2018年12月29日起，国家广播电视总局虽然恢复国产网络游戏版号发放，但截至2019年1月24日，共发放了4批共352个网络游戏版号，其中苏州美生元公司5款游戏取得了版号（含子公司深圳米趣玩科技有限公司1款的游戏）。总体看，游戏行业仍处于政策调控阶段，游戏行业发展前景不明朗。

根据中国音数协游戏工委(GPC)、伽马数据(CNG)联合发布的《2018年中国游戏产业报告》，受版号冻结影响，2018年中国游戏产业在整体收入上的增幅明显放缓。报告显示，中国游戏市场实际销售收入达2,144.4亿元，其中移动游戏市场实际销售收入1,339.6亿元，同比增长15.4%，增速出现快速下滑。

2018年，苏州美生元公司各项业务经营情况如下：由于游戏版号暂停发放，苏州美生元公司原计划上线发行的新游戏未能按期发行，同时原上线游戏的创收能力受生命周期的影响而下降，故苏州美生元公司游戏业务收入于下半年起大幅下降；苏州美生元公司加大对广告代投放业务的拓展，广告业务收入大幅增长。

2018年度，苏州美生元公司（剔除2018年收购的深圳米趣玩科技有限公司和2017年设立但于2018年筹备运营的霍尔果斯墨龙影业有限公司。该等公司不属于公司重组时的资产组，故将其剔除。下同）营业收入扣除广告代投放业务外大幅

下降，实现净利润也相应下降。

### (三) 公司对重组苏州美生元公司形成的商誉减值测试情况

#### 1. 2016 年度和 2017 年度

2016 年度和 2017 年度，公司对重组苏州美生元公司形成的商誉均进行了减值测试。

根据北京中企华资产评估有限责任公司的《浙江帝龙文化发展股份有限公司进行商誉减值测试涉及苏州美生元信息科技有限公司资产组合可收回价值项目评估报告》（中企华评报字(2017)第 3347 号），截至 2016 年 12 月 31 日，苏州美生元公司 100%股权的评估值为 367,795.27 万元。苏州美生元公司 2016 年 12 月 31 日可辨认净资产公允价值为 60,310.09 万元，全部商誉价值 304,252.70 万元，两项合计为 364,562.79 万元。苏州美生元公司的可收回金额高于可辨认净资产公允价值与全部商誉两项之和，故公司未对苏州美生元公司商誉计提减值准备。

根据北京中企华资产评估有限责任公司的《浙江帝龙文化发展股份有限公司进行商誉减值测试涉及苏州美生元信息科技有限公司资产组合可收回价值项目评估报告》（中企华评报字(2018)第 3353 号），截至 2017 年 12 月 31 日，苏州美生元公司 100%股权的评估值为 420,669.62 万元。苏州美生元公司 2017 年 12 月 31 日可辨认净资产公允价值为 108,367.99 万元，全部商誉价值 304,252.70 万元，两项合计为 412,620.69 万元。苏州美生元公司的可收回金额高于可辨认净资产公允价值与全部商誉两项之和，故公司未对苏州美生元公司商誉计提减值准备。

本所在公司 2016 年报和 2017 年报审计中，对公司商誉减值测试执行了以下主要审计程序：(1) 向公司了解苏州美生元公司的预算编制情况，并就预算编制情况向苏州美生元公司相关人员进行访谈；(2) 向公司了解就苏州美生元公司资产组价值评估事项聘请的中介机构情况，向评估项目负责人了解该评估项目的执行情况，并获取评估报告，分析了评估方法以及折现率等评估参数等合理性；(3) 复核公司的商誉减值测试过程。经执行上述审计程序，我们未发现公司商誉减值测试存在重大不合理情况。

#### 2. 2018 年度

2018 年，主管部门对游戏行业进行调控，于 2018 年 3 月底暂停发放游戏版号，



直至2018年12月29日开始恢复发放游戏版号。截至到目前为止，游戏版号发放批次少，数量小，游戏行业仍处于被调控阶段。

2018年，苏州美生元公司因游戏行业环境发生了重大不利变化，游戏版号暂停发放，导致新游戏未能按期发行，业绩大幅下滑，未能完成业绩预算。公司认为游戏行业仍处于被调控阶段，行业前景不明朗，重组苏州美生元公司形成的商誉可能会发生减值。公司在2018年第三季度报告中已对相关风险进行了披露，“受监管政策变化影响，公司下半年多款游戏上线延迟，游戏业务业绩未达预期。公司本年度是否对商誉计提减值损失尚需进一步确认。本次业绩预计暂未考虑商誉减值的影响。”

公司2018年按照《企业会计准则第8号——资产减值》和《会计监管风险提示第8号——商誉减值》的要求，根据游戏行业现状重新规划苏州美生元公司以后年度的业绩预算，并依据苏州美生元公司调整后的业绩预算对相关商誉进行了减值测试，估计其存在20亿元-25亿元的减值。

#### (四) 公司2018年计提商誉减值准备和合理性

自2018年起，游戏行业受政策变化影响，行业发展放缓，苏州美生元公司因游戏版号暂停发放，经营业绩大幅下滑。所以，公司在2018年大额计提商誉减值准备，具有合理性，不存在对当期财务报表进行不当盈余管理的情形。

截至本说明出具日，本所尚未对苏州美生元公司对其商誉减值执行相关审计程序。在2018年报审计过程中，本所将根据《中国注册会计师执业准则》、《企业会计准则第8号——资产减值》和《会计监管风险提示第8号——商誉减值》的规定对聚力文化公司商誉减值情况给予高度关注。

专此说明，请予察核。

天健会计师事务所（特殊普通合伙）



中国注册会计师：

宋慧娟



中国注册会计师：

李俊佳



二〇一九年二月十四日