

证券代码：002619 证券简称：艾格拉斯 公告编号：2020-074

## 艾格拉斯股份有限公司 2020 年半年报

### 问询函回复

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

艾格拉斯股份有限公司（简称“公司”或“艾格拉斯”）于 2020 年 9 月 28 日收到深圳证券交易所中小板公司管理部《关于对艾格拉斯股份有限公司 2020 年半年报的问询函》（中小板半年报问询函【2020】第 14 号），公司董事会对相关问题进行了认真复核，现将相关问题回复公告如下：

**问题一、半年报显示，2020 年上半年你公司营业收入为 1.57 亿元，同比下降 55.02%，归属于上市公司股东的净利润为 3,740.03 万元，同比下降 79.19%，扣非后净利润为 1,128.63 万元，同比下降 93.73%，经营性现金流量净额为 -2,513.09 万元，同比上升 74.19%。**

一、请结合你公司上半年业务开展情况并对比同行业公司上半年业绩变动情况详细说明本报告期净利润大幅下降的原因、是否与同行业变动趋势不一致。

#### 【回复】

##### （一）同行业上半年业绩情况

截至 2020 年 8 月 30 日上市公司半年报披露截止日，同行业公司上半年业绩变动情况如下：

单位：万元

公司名称	2020 年上半年净利润	较上年变动比例 (%)
游族网络	49,475.80	21.54
*ST 天娱	-17,971.88	-11.35
凯撒文化	11,746.76	-34.84
众应互联	-2274.50	-129.29
星辉娱乐	-4,403.33	-134.97
三五互联	-582.97	-295.14
顺网科技	5,155.64	-76.12
迅游科技	3,511.25	-66.57
艾格拉斯	<b>3,740.03</b>	<b>-79.19</b>

## （二）报告期内，公司净利润下降的原因

自 2019 年以来，游戏用户逐步进入存量市场，游戏行业头部公司占据市场份额越来越高，非头部公司市场空间被进一步压缩。2019 年，虽游戏版号核发重新开放，但整体行业监管仍然趋严，从 2019 年 4 月起至今，过审游戏数量明显减少，公司获取游戏出版版号受到了一定程度的影响。同时，2020 年上半年，因新冠疫情的原因，公司推迟了员工复工的时间，公司新游戏未能如期上线，未形成新的收入增长点，而运营中的游戏产品多处于生命周期的中后期，收入逐渐减少。上述原因致使公司 2020 年上半年的利润规模大幅下降，但相比其他同行业公司，公司 2020 年上半年净利润变动幅度尚在合理区间范围内。

二、结合目前行业状况、公司的产品核心竞争力、在手订单情况等详细说明公司的持续盈利能力是否发生重大变化及拟采取的改善经营业绩的措施。

### 【回复】

#### （一）目前的行业状况

2020 年上半年，根据中国游戏产业研究院发布《2020 年 1—6 月中国游戏产业报告》显示，中国网络游戏用户规模近 6.6 亿人，全国游戏市场实际销售收入 1,394.93 亿元，同比增长 22.34%，增速同比提高 13.75%。其中移动游戏市场实际销售收入 1,046.73 亿元，占市场总额的 75.04%；客户端游戏市场实际销售收入 281.54 亿元，占市场总额的 20.18%；网页游戏市场实际销售收入 40.02 亿元，占市场总额的 2.87%。

从政策方面看，随着近年来中国游戏版号审批逐渐常态化，行业政策面得到改善，游戏知识产权保护意识进一步提高，游戏产业生态环境不断完善。中国游戏产业加速向精细化、精品化转变，内容品质更加绿色、健康、优质，呈现出游戏产品数量下降、产品质量和收益持续提高的发展态势。

从游戏产品看，游戏开发商愈来愈注重创造独特游戏、创新游戏玩法、丰富游戏内容、提高产品质量以粘合和扩充新的玩家，提高玩家忠诚度及使移动游戏的使用寿命得以延长。

从市场分布看，中国游戏公司的海外市场份额增加，游戏出口的首选目标为发展中国家及东南亚等增长潜力巨大的地区，尤其偏好于韩国、日本等国家，该等国家及地区的游戏玩家已培养出成熟的支付习惯。此外，欧洲及美国等成熟市

场也占据了移动游戏海外市场的重要份额。

从竞争格局上看，据游戏工委发布的《2019 年中国游戏产业报告》及易观数据等，2019 年中国游戏用户规模 6.4 亿人，同增 2.5%；2019 年中国移动游戏用户规模 6.2 亿人，同增 3.2%；2020 年上半年中国游戏用户规模近 6.6 亿人，同增 1.97%，增速持续放缓。2019 年行业龙头腾讯游戏市场份额占比 51.86%；网易游戏与三七互娱排名分别为第二、第三，市占率分别为 15.81%、10.44%；中手游、完美世界等，市占率分别为 2.53%、2.21%。2020 年上半年，腾讯以 32 款产品上榜成为吸金能力最强的游戏厂商；网易以 15 款产品上榜的成绩位居第二；完美世界、哔哩哔哩、三七互娱、灵犀互娱、Supercell 都分别有 3 款产品上榜。随着行业精品化趋势的加强，头部游戏厂商凭借其强大的资本实力，以及精品内容的研发能力，有望持续巩固强者恒强的局面。

## （二）公司产品的核心竞争力及研发情况

### 1、公司产品的核心竞争力

公司是国内领先的移动游戏开发商，其核心团队长期从事移动游戏开发、运营，从开发 JAVA 手机游戏到开发 iOS、Andriod 智能移动游戏，其核心团队成员一直保持稳定。艾格拉斯开发的游戏立足全球市场，其开发的游戏产品拥有大量来自港澳台、韩国、日本、东南亚等境外区域的玩家。公司具有稳定的开发运营团队、自主研发的游戏引擎、专注于 MMO 移动游戏领域的经验、国际化的产品布局、良好的游戏发行合作伙伴关系等众多优势。

#### （1）游戏产品客户端开发技术

艾格拉斯一直坚持自主研发游戏引擎开发游戏产品。在核心技术人员带领下，艾格拉斯研发团队打造了多款适用移动终端的游戏引擎。自主研发游戏引擎是艾格拉斯所开发游戏产品质量的重要保障，也是艾格拉斯游戏产品区别于其他商业化引擎所开发游戏产品，进行差异化竞争的核心竞争力。截至本报告出具日，艾格拉斯已研发并用于游戏开发的引擎如下：

核心技术	适用游戏类型	技术来源
基于LUA语言的MVVM框架	3D智能移动终端游戏、3DPC客户端网络游戏	自主研发
感知型矩阵资源刷新技术	3D智能移动终端游戏、3DPC客户端网络游戏	自主研发
面向移动设备设计的界面框架	3D智能移动终端游戏、3DPC客户端网络游戏	自主研发

基于LUA语言的MVVM框架	3D智能移动终端游戏、3DPC客户端网络游戏	自主研发
----------------	------------------------	------

### 1) 基于 LUA 语言的 MVVM 框架

在MVVM开发框架下有两个方面的优势，一是基于LUA语言开发实现了UI在开发过程中修改代码逻辑不需要重新启动游戏，提高了游戏UI逻辑功能开发和问题修改的效率；二是基于MVVM框架，通过对UI控件的状态和结构抽象化，实现了视图和逻辑的分离，降低对UI的依赖和耦合程度，可以在没有UI的情况下帮助开发人员快速开发逻辑功能、测试和修改问题。同时为这套框架开发了对应的工具系统，在Unity引擎里，开发了一套通过绑定UI控件自动生成对应的数据绑定的工具，开发的时候只需标记需要绑定的类型，即可完成一个复杂界面的数据绑定工作，减少了人为绑定时的操作失误，提高了UI的产出效率。在代码层，做了基于VS Code下的框架接口代码智能提示，提升了这套框架在LUA下开发的友好程度。

### 2) 感知型矩阵资源刷新技术

在有限的硬件资源中呈现宏大场景，是将 PC 游戏体验平滑移植到移动设备上的关键步骤。要在游戏中实现无缝开放世界，在 Unity 中自主开发了名为 S.M.A.R.T. 的感知型矩阵资源刷新技术来满足此需求。

该技术将游戏场景通过算法有机归档整合，并由游戏基础类模块调用。得益于此技术，游戏中允许玩家根据角色在场景中的运动进行智能加载、释放与刷新。无论角色如何移动，使用 S.M.A.R.T.都可以使得内存占用与 GPU 渲染压力始终保持理想状态下。

在该技术的支持下，除了使游戏产品对终端设备的配置需求大大降低以达到更大兼容性以外，还可以在现有机器配置的基础上制作开发出更精致更庞大的游戏世界，使得移动端游戏具备和PC游戏在内容量上相匹敌的可能性。并且此 S.M.A.R.T.技术因为运行在Unity下，更可以经过简单适配便可支持移动端、PC、Switch、PS4、虚拟现实等几乎任何Unity官方支援的游戏平台。

### 3) 面向移动设备设计的界面框架

依托LUA Framework框架，自研一键生成LUA脚本工具，各脚本对应UNITY原生生命周期，确保其不会产生内存泄漏及效率最高。工具会对应生成控制类、数据类、显示类，控制类可保证代码结构的统一性，保证框架调用时的安全性。

显示类会自动对接预制体的所有需动态改变的组件，并注册按钮事件等。极大的提高开发效率，减少错误的出现率。并可以一次性将需要生成的枚举项添加到不同的脚本中，使之一键生成完即可调用统一的打开关闭方法，即可生成对应的面板。代码自动生成后，程序人员只需通过数据给各组件赋值及按钮事件回调，其余代码均已自动生成。工具中分为生成控制类和数据类方法，另还有可生成列表下ITEM脚本的工具，一键生成后可统一管理ITEM的生命周期，显示，刷新，点击回调，销毁方法都已写好，变相使新手按MVC模式进行开发。

## （2）服务器端开发技术

### 1) MMO 网游大量并发事件系统

针对日常任务和事务的更新需求，艾格拉斯独创的事件系统，只有玩家登录游戏时触发自身日常任务和事务更新，事件系统分散了系统固定时间的任务和事务更新，降低了定时更新任务和事务对服务器造成的压力,使服务器运行更加高效、稳定。

### （2）防作弊系统

艾格拉斯自主研发的服务器端防作弊系统，实现了对作弊和加速玩家的检测和处理，防止玩家修改客户端数据或使用作弊器对游戏造成的不良影响，充分保障了系统的公平性。

### （3）移动网络数据压缩技术

艾格拉斯使用先进的算法，对服务器和客户端交互过程中的数据进行了大幅度压缩，为移动终端游戏玩家节省了流量。

### （4）服务器集群系统

服务器集群系统采用主从服设计形式：主服独立，保证玩家快速登入游戏和在各主城进行日常活动；从服副本互通设计，分散了玩家在副本时对主服产生的负载；从服可以进行跨服组队，缩短了玩家组队进入副本的等待时间。服务器集群系统可以方便的进行负载均衡和快速扩展，支持上万人同时在线。

此外，服务器集群系统支持玩家跨国作战，使各国玩家可以快速传送到跨国服务器进行战斗和竞技，真正实现了各国玩家面对面的战斗，增强了不同国家和地区玩家的互动，为举行跨国高端对抗赛事提供支持。

### 5) 游戏分区管理系统

自主研发的游戏分区管理系统,为快速方便管理各游戏分区提供了有力的工具。其中,脚本执行系统,实现了快速修复系统问题、修改系统变量的功能,实现了快速干预和修复系统问题;集成统一的 GM 指令,可以方便 GM 快速解决玩家报告的问题。

#### 6) 数据库支撑系统

数据库支撑系统针对游戏业务的特点进行了集中优化处理,在 Raid 10 高速磁盘阵列的支持下,能够以极快的速度读写数据。服务器后台数据采用冷热备份、本地和联机备份双重备份的方式,冷备份和热备份保障数据可以完整恢复,联机备份防止本地机器故障对数据造成破坏的风险,充分保证了玩家数据的安全。

#### (3) 强大的私有云系统

自研私有云平台是公司近两年发展的新对内业务。公司自 2016 年开始内部进行虚拟化技术实践,通过不断对于技术的追求,以及市场的反馈结合多年实践构建了自研的多层级私有云产品,提供 SAAS, PAAS 等层级的云计算服务,具有安全稳定,便捷高效,平滑升级,智能可靠,迁移灵活,成本优化等特点。在国内和海外布署有多个云计算及云存储节点,支撑公司泛娱乐生态内的自有国内外业务,目前公司大部分的游戏已在自研私有云平台,稳定且可靠的运行三年有余,同时也承接了一部分来自友商及子公司的业务需求。

自研私有云平台建设对于公司来说,不仅节约了租用公有云的较大成本,同时培养了一支敢想敢干、技术卓群、贴近实战、术业专攻的云管理技术团队。

自研私有云产品为艾格拉斯业务生态关联企业提供低成本的云服务,降低了整体运营成本。且公司自研的云系统平台与公司自研的大数据运营管理平台强强联合,将为日后构建艾格拉斯泛娱乐生态体系的高效运营提供强有力的数据支撑以及流量变现能力。

#### (4) 高效的移动视频播放和分发平台

“拇指影吧”依托于自研的高效移动视频播放器,实现了用极小的客户端安装容量即可提供高质流畅的视频内容展现的效果,在大量获取用户的同时紧密衔接正版内容授权方的精彩内容进而实现稳定的流量变现。在获取大量用户行为数据的基础上,依托于分发平台的大数据挖掘能力从渠道推广、内容运营、流量运营等三个方面摸索出了一整套精细化运营方案。

### (5) 良好的终端、移动网络适应能力

公司核心人员积累了大量移动娱乐内容的内存和网络技术优化经验，了解移动用户的操作习惯。在内容的开发和运营过程中，对产品的架构、联网技术、资源分配技术等进行不断的改进和优化，以确保运行的流畅性和网络连接的稳定性。

### (6) 出色的产品迭代能力

公司的移动终端游戏需要在境内多个平台商、境外多个国家和地区发布，需要很强的流程管理、组织和协调能力。在移动终端运营阶段，力求对产品信息定期更新，上线后的维护更新是提高内容的娱乐性、用户的留存率和延长产品生命周期的重要方式。

## 2、产品研发情况

截至问询函回复之日，公司在研游戏进度情况如下：

游戏名称	游戏类型	研发进度	预计上线时间
恶魔猎手	卡牌游戏	拟上线	2020年
LAW	三消游戏	研发中	2020年
希望	射击游戏	研发中	2020年
剑魂	角色扮演游戏	研发中	2020年
熊本熊乐源	休闲游戏	研发中	2021年
醉玲珑	角色扮演类游戏	研发中	2021年

### (三) 公司的持续盈利能力以及改善措施

公司主要的盈利来源为移动游戏的研发、移动游戏推广以及移动互联网视频推广，其中分别对应艾格拉斯科技、北京拇指玩以及杭州搜影，其中相关持续盈利能力如下：

#### 1、艾格拉斯科技

艾格拉斯科技在受到互联网游戏行业加强监管以及国内游戏版号审批的暂停的情况下，针对国内监管环境变化的新形势，公司加大了在台湾及海外市场的游戏推广力度，保证了艾格拉斯科技持续盈利能力。

#### 2、北京拇指玩

北京拇指玩的广告业务主要是为游戏项目提供推广，受暂停游戏版号以及疫情的影响，近年新推出的游戏数量减少，导致游戏类广告业务随之减少；联运业务因进入门槛低，导致该类业务市场竞争愈加激烈，充值金额与收入净额均有所减少，因此，北京拇指玩将继续通过平台流量变现及拓展海外市场方式，保证了北京拇指玩持续盈利能力。

### 3、杭州搜影

近年来，国内互联网金融、移动短视频等新兴移动互联网业务以不计成本的“买量”模式涌入市场，占用了一定数量的渠道流量资源，对“拇指影吧”原有的传统流量获取产生了一定影响，导致“拇指影吧”新增用户数较之前的高速增长速度略有降低，“单用户获客成本”略有增加，相应活跃用户数、付费用户数等较上年也均有所下降。

针对上述新兴业务带来的行业局势变化，公司及杭州搜影经营团队经过反复深入讨论，提出新的业务思路，通过优化会员付费技术方案、运用大数据分析对用户进行精准视频内容推送、对社会热点视频内容进行深度运营等措施来确保会员费收入的稳定性。从而保证杭州搜影持续盈利能力。

**问题二、根据你公司 2019 年年报问询函回复，杭州搜影、北京拇指玩、成都萤火虫未完成 2019 年度业绩承诺，相关补偿义务人需对你公司进行补偿。请你公司补充披露相关补偿义务人应履行补偿义务的时间、目前履行补偿义务进展、你公司已采取和拟采取的措施、对你公司生产经营的影响、你公司是否能够有效控制上述子公司。**

#### **【回复】**

##### **（一）补偿义务的时间及进展**

##### **1、杭州搜影**

2016 年 4 月 1 日，公司与天津久柏科银科技合伙企业（有限合伙）（以下简称“天津久柏”）及王家锋签订了《业绩承诺补偿协议》，补偿义务的时间约定如下：

（1）天津久柏及王家锋作为补偿方，对杭州搜影补偿期内的业绩进行承诺，并同意就实际盈利不足的部分向公司进行现金补偿。若杭州搜影在补偿期内每一年度当期期末实际净利润（依具有证券从业资格的会计师事务所出具的《专项审计报告》确认）低于当期期末承诺净利润，补偿方同意在《专项审计报告》出具之日起五个工作日内向公司支付补偿金额（即 2020 年 5 月 4 日前）。

（2）在补偿期届满时，公司将聘请具有证券从业资格的会计师事务所对杭州搜影的资产进行减值测试并出具《减值测试报告》，如《减值测试报告》的结果表明杭州搜影资产期末减值额大于补偿期内已补偿现金总额，则天津久柏及王

家锋作为补偿方应当就该等差额另行向公司补偿，并在《减值测试报告》出具后 15 个工作日内以现金方式支付给公司（即 2020 年 5 月 18 日前）。

2016 年 12 月 20 日，公司与天津久柏、王家锋、上海哲安投资管理有限公司（以下简称“上海哲安”）、北京骊悦金实投资中心（有限合伙）（以下简称“北京骊悦”）补偿方签订了《业绩承诺补偿协议之补充协议》，对《业绩承诺补偿协议》进行了补充约定。约定天津久柏等补偿方作为第一补偿方，应当依照《业绩承诺补偿协议》及《业绩承诺补偿协议之补充协议》之约定对公司承担补偿义务，如第一补偿方未能按约完成补偿的，北京骊悦及上海哲安作为第二补偿方向公司连带承担补偿义务，应在第一补偿方补偿期限到期之日起 15 个工作日内向公司支付补偿金额（即 2020 年 6 月 8 日前）。

截至本问询函回复之日，上述约定的补偿期限均已过，尚未收到第一补偿方和第二补偿方的补偿金额。

2020 年 8 月 7 日，公司公告了《艾格拉斯股份有限公司关于归还募集资金的公告》（公告编号：2020-056）。根据《发行股份及支付现金购买资产协议》及其补充协议、《业绩承诺补偿协议》及其补充协议的约定：若杭州搜影未达到业绩承诺要求，并且其第一补偿方未能向公司支付当年度补偿金额，则公司可以从应付给第一补偿方的现金对价中直接抵扣。公司已收到抵扣金额 36,583.00 万元，业绩补偿方尚需向公司支付补偿款 53,094.14 万元。

## 2、北京拇指玩

2016 年 4 月 1 日，公司与王磊、张健、李莹自然人签订了《业绩承诺补偿协议》，约定：

（1）王磊、张健、李莹自然人作为补偿方，对北京拇指玩补偿期内的业绩进行承诺，并同意就实际盈利不足的部分向公司进行现金补偿。若北京拇指玩在补偿期内每一年度当期期末实际净利润（依具有证券从业资格的会计师事务所出具的《专项审计报告》确认）低于当期期末承诺净利润，王磊、张健、李莹自然人同意在《专项审计报告》出具之日起五个工作日内向公司支付补偿金额（即 2020 年 5 月 4 日前）。

（2）在补偿期届满时，公司将聘请具有证券从业资格的会计师事务所对北京拇指玩的资产进行减值测试并出具《减值测试报告》，如《减值测试报告》的

结果表明北京拇指玩资产期末减值额大于补偿期内已补偿现金总额，则王磊、张健、李莹自然人作为补偿方应当就该等差额另行向公司补偿，并在《减值测试报告》出具后 15 个工作日内以现金方式支付给公司（即 2020 年 5 月 18 日前）。

2016 年 12 月 20 日，公司与北京骊悦、上海哲安等补偿方签订了《业绩承诺补偿协议之补充协议》，对公司签订的《业绩承诺补偿协议》进行了补充约定。王磊等自然人作为第一补偿方，应当依照《业绩承诺补偿协议》及《业绩承诺补偿协议之补充协议》之约定对公司承担补偿义务，如第一补偿方未能按约完成补偿的，北京骊悦及上海哲安作为第二补偿方向公司连带承担补偿义务，应在第一补偿方补偿期限到期之日起 15 个工作日内向公司支付补偿金额（即 2020 年 6 月 8 日前）。

截至本问询函回复之日，上述约定的补偿期限均已过，尚未收到第一补偿方和第二补偿方的补偿金额。

2020 年 8 月 7 日，公司公告了《艾格拉斯股份有限公司关于归还募集资金的公告》（公告编号：2020-056）。根据《发行股份及支付现金购买资产协议》及其补充协议、《业绩承诺补偿协议》及其补充协议的约定：若北京拇指玩未达到业绩承诺要求，并且其第一补偿方未能向公司支付当年度补偿金额，则公司可以从应付给第一补偿方的现金对价中直接抵扣。公司已收到抵扣金额 6,377.09 万元，业绩补偿方尚需向公司支付补偿款 8,700.89 万元。

### 3、成都萤火虫

2018 年 4 月 2 日，北京指尖乾坤信息技术有限公司（以下简称“北京指尖乾坤”）、五莲蓝鹏文化发展中心（有限合伙）等签署的《成都萤火虫信息技术有限公司股权转让协议》（以下简称“《股权转让协议》”）约定：

（1）按照中国会计准则计算的 2018 年 1 月 1 日-2019 年 12 月 31 日期间即业绩承诺期内，每个会计年度分别实现税后净利润 2,200 万元、2,950 万元，即成都萤火虫在承诺期限累积实现净利润数不少于 5,150 万元，上述金额以扣除非经常性损益前后孰低为准（以下同）。

（2）业绩承诺期内，如果成都萤火虫任一年度的实际净利润小于承诺净利润，则应进行补偿并优先在对价中扣除，补偿金额的计算方式为：承诺期内业绩补偿金额=（承诺期内截至当期期末累积承诺净利润-承诺期内截至当期期末累

积实际净利润) × 交易对价 ÷ 承诺期内各年承诺净利润数总和 - 已现金补偿额。承诺期内每年需补偿的现金金额如依据上述列示的计算公式计算出来的结果为负数或零, 则按零取值, 即已经补偿的现金不予冲回。在承诺期届满时, 将聘请由具有证券从业资格的会计师事务所对成都萤火虫的资产进行减值测试并出具《减值测试报告》。如果《减值测试报告》表明成都萤火虫资产期末减值额大于补偿期内已补偿现金总额, 则将就該等差额另行补偿。

2019 年度, 成都萤火虫扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润为 2,330.18 万元, 小于承诺利润数, 业绩补偿金额为 1,021.81 万元; 其次, 根据商誉减值测试评估报告, 对并购成都萤火虫形成商誉 2019 年度计提商誉减值金额为 1,639.00 万元, 另需补偿 617.19 万元。根据股权转让协议的约定, 补偿金额可以从应付给交易对方的现金对价中直接抵扣, 截至本问询函回复之日, 北京指尖乾坤尚欠交易对方现金对价 3,180.00 万元, 确认可收回补偿款 1,639.00 万元。

## (二) 业绩补偿采取的措施

### 1、公司已采取措施

(1) 2020 年 5 月 18 日、2020 年 5 月 22 日、2020 年 8 月 14 日及 2020 年 9 月 28 日, 公司分别向杭州搜影业绩承诺方天津久柏等第一补偿方发送了《告知函》, 通知其向公司支付业绩补偿款。2020 年 5 月 26 日、2020 年 8 月 14 日及 2020 年 9 月 28 日, 公司向北京骊悦和上海哲安第二补偿方发送了《告知函》通知其向公司支付业绩补偿款, 截至目前尚未收到第二补偿方支付的补偿金。

(2) 2020 年 5 月 18 日、2020 年 5 月 22 日、2020 年 8 月 14 日及 2020 年 9 月 28 日, 公司分别向北京拇指玩业绩承诺方王磊等自然人补偿方发送了《告知函》, 通知其向公司支付业绩补偿款。2020 年 5 月 26 日、2020 年 8 月 14 日及 2020 年 9 月 28 日, 公司向北京骊悦和上海哲安第二补偿方发送了《告知函》通知其向公司支付业绩补偿款, 截至目前尚未收到第二补偿方支付的补偿金。

(3) 2020 年 6 月 22 日及 2020 年 7 月 2 日, 公司以电话的形式分别与北京骊悦及上海哲安的相关负责人沟通了补偿金支付的相关事项, 要求其尽快履行补偿义务。

截至本回复出具之日, 公司尚未收到上述补偿款, 补偿方案尚在商讨中。

## 2、公司拟采取的措施

(1) 公司收购杭州搜影和北京拇指玩，向北京骊悦和上海哲安分别以发行股票形式支付对价 50,000 万元、50,000 万元。北京骊悦和上海哲安分别持有的公司股票将于 2020 年第 3 季度解除限售。在业绩补偿未得到履行的情况下，公司将北京骊悦和上海哲安持有的上述股票不予以解除限售，督促其履行补偿义务。

(2) 公司法务部门将采取包括但不限于协商、诉讼等各种手段主张公司的权利。

上述补偿款的收回不会对公司现有的生产经营造成实质性影响。截至本问询函回复之日，上述子公司经营正常，子公司的经营决策均按照公司章程、公司的管理制度及相关法律法规的要求履行相应的程序。

问题三、半年报显示，你公司商誉账面原值为 38.18 亿元，商誉账面价值为 7.39 亿元，本期未计提减值准备。请结合相关子公司业务开展情况、主要财务指标变动情况详细说明本期不计提商誉减值的原因及合理性，并充分提示后续商誉减值风险。

### 【回复】

截至 2020 年半年度末，公司主要子公司相关商誉账面原值、商誉减值准备金额及账面价值如下表所示：

资产组	账面原值（元）	商誉减值准备金额	账面价值
艾格拉斯科技	2,267,469,769.66	1,855,170,000.00	412,299,769.66
成都萤火虫	217,576,303.61	16,390,000.00	201,186,303.61
杭州搜影	1,062,835,874.22	958,315,326.22	104,520,548.00
北京拇指玩	269,491,844.25	248,810,854.62	20,680,989.63

上述子公司在 2020 年上半年主要财务数据变动情况如下：

资产组	营业收入（元）		净利润（元）	
	2020 年 1-6 月	2019 年 1-6 月	2020 年 1-6 月	2019 年 1-6 月
艾格拉斯科技	78,775,215.35	187,013,713.34	17,293,195.43	116,280,752.33
成都萤火虫	9,345,186.71	20,920,703.06	5,116,714.21	14,993,077.54
杭州搜影	77,249,120.23	146,198,331.87	4,094,132.50	66,104,823.16
北京拇指玩	4,071,910.81	7,093,946.50	538,733.27	3,435,058.46

前述商誉对应资产组主营业务为游戏业务、移动游戏推广及移动互联网视频推广业务。

### 1、艾格拉斯科技

2020 年上半年艾格拉斯科技主营业务收入及净利润的下降主要系 2020 年上半年度公司新游戏推出进度未达预期所致。但公司上半年除持续运营原自研移动游戏《英雄战魂》等外，也在积极储备新 IP 及研发新游戏。2020 年 3 月，公司签约并获得了知名 IP《熊本熊》在中国区及全球研发相关游戏的授权，目前相关产品正在研发中；2020 年 4 月 3 日，公司子公司艾格拉斯科技（北京）有限公司负责研发《恶魔猎手》正式大陆版本测试，预计 2020 年下半年正式在中国大陆地区上线运营，除该游戏外，公司目前还有 3-4 款游戏处于研发中，预计今年下半年会陆续上线。

### 2、成都萤火虫

成都萤火虫主要从事互联网手机游戏开发与制作为主。在移动端游戏市场，其推出的游戏包括《旧约之战》、《狩魔猎人》、《无双战意》、《海岛三国·侠客岛》及《路人超能 100》，市场反应良好。成都萤火虫将继续致力于手机游戏开发与创造，重点研发方向为轻度手机游戏，与公司的手机游戏产品线进行互补。

### 3、杭州搜影

2020 年上半年，杭州搜影继续依托“拇指影吧”留存活跃用户积极拓展品牌广告客户，同时利用自身大数据分析及挖掘能力积极开拓精品 IP 单机游戏发行业务。

### 4、北京拇指玩

子公司北京拇指玩在 2020 年上半年代理了《矮人与地城》，预计 2020 年 8 月正式上线；同时，北京拇指玩也在积极尝试休闲游戏自研，预计第一款游戏将在 2020 年 9 月底上线发行。

就 2020 年上半年而言，基于前述业务资产组所处的行业大趋势以及业务模式未发生异常变故，且在此期间及之后并无实质性支撑和依据的客观情况，截至半年报披露阶段，尚不具备完整条件和确实依据明确判断前述资产组可能存在大额商誉减值计提的情形。因此，按照半年报期间的合理估计，不存在需计提大额商誉减值准备的情形。

同时，参见公司 2020 年半年报第四节“经营情况讨论与分析”下“十、公司面临的风险及应对措施”中相关论述，移动游戏市场吸引了大量具有丰富运营

经验、充足资金以及雄厚的技术实力的游戏公司加入。同时，部分新生代的游戏团队和公司的异军突起也给艾格拉斯未来发展带来竞争压力；此外，公司坚持走产品国际化运营路线，对当地市场文化和偏好的了解也使公司运营面临着一定国际化运营的风险；同时，受市场及技术发展以及游戏玩家喜好变化等不确定性的影响，公司前述新 IP 的授权及自研游戏的开发也面临一定研发风险。但截至半年度报告期间，尚不具备完整条件和确实依据能够明确判断前述资产组可能存在大额商誉减值计提的情形。公司也将在战略、资源、管理与协作等方面，继续对前述资产组业务予以全力支持，继续以移动游戏的开发、运营和代理发行为业务核心，不断强化自身核心优势，扩大市场份额，依托移动娱乐内容及新媒体大数据营销产业打造国际化泛娱乐生态体系，成为国际化的移动娱乐内容制造商、运营商和发行商，保证公司的核心竞争优势。

**问题四、截至 2020 年 6 月 30 日，你公司应收账款账面价值为 5.37 亿元，2019 年末应收账款账面价值为 5.36 亿元。请你公司补充披露 2020 年 1 月至今应收账款回收情况，应收账款余额占收入比重维持较高水平且余额较大的原因，相关业务是否真实发生，本期未计提坏账准备是否合理。**

**【回复】**

2020 年 1 月至今，公司共计收回应收账款 24,423.13 万元，其中，2019 年末应收账款期后回款 18,140.36 万元；2020 年至今应收账款回款 6,282.76 万元。

应收账款占营业收入比重高且余额较大的原因为：

1、2020 年上半年中国游戏用户规模近 6.6 亿人，同增 1.97%，增速持续放缓，游戏用户已开始步入存量市场，游戏行业头部公司占据市场份额越来越高，非头部公司市场空间被压缩。公司产品战略调整导致艾格拉斯新游戏未能如期上线，而运营中的游戏产品多处于生命周期的中后期，造成游戏业务收入较大幅度下降。

2、公司主要经营移动终端游戏的开发与发行，发行模式主要依托各互联网游戏平台进行联合运营推广。公司合作客户中存在较大比例的联运渠道商，其下游客户并非直接面向游戏玩家，而是融合了众多第三方中小游戏渠道商或游戏公会，受行业景气度影响，这些第三方中小渠道商或游戏公会竞争加剧，推广过程中加大投入，该部分客户的收款周期变长，导致公司应收账款账期延长。

3、中国音数协游戏工委发布的《2019 年中国游戏产业报告》显示，2019 年中国自主研发游戏在海外市场实际销售收入 111.9 亿美元，同比增长 16.7%。2020 年上半年，中国自研游戏出海势头不减，在海外市场的实际销售收入 75.9 亿美元，同比增长 36.3%，达到了同期国内市场销售收入的 33.4%。随着大量游戏公司出海经营，其首选的试水目标就是韩国、台湾和东南亚市场，这也正是公司的主要海外市场，这些市场与我国的文化差异较小，更容易推广，因此在海外这些市场的竞争也更加激烈，通过 Google、Facebook 等排行榜进行竞价排名的价格越来越高，导致公司在上述地区原有代理商的部分游戏用户大量流失，加之现有游戏渐趋老化，充值金额进一步降低。

4、受互联网行业整体环境及流量红利见顶等核心因素影响，2019 年三大电信运营商的电信增值业务均呈现明显的下降趋势，受此影响，杭州搜影 2019 年电信增值业务收入同比 2018 年亦有较大幅度的下降，部分渠道商回款周期延长或出现了一定的坏账损失。

公司相关业务真实，对预期无法收回的应收账款全额计提坏账准备，在年度终了时，对预期可以收回的应收账款，根据迁徙率模型计算截至资产负债表日应收账款余额需计提的坏账准备，并与根据账龄分析法计算的需计提的坏账准备进行比较，基于谨慎性原则计提，但在期中，为便于核算，对移动终端游戏业务产生的应收账款统一按照余额的 5%计提坏账准备。

艾格拉斯股份有限公司

2020 年 10 月 22 日