

浙江世纪华通集团股份有限公司 关于 2022 年年报问询函回复的公告

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

浙江世纪华通集团股份有限公司（以下简称“公司”或“世纪华通”）于 2023 年 5 月 10 日收到深圳证券交易所下发的《关于对浙江世纪华通集团股份有限公司 2022 年年报的问询函》（公司部年报问询函【2023】第 92 号）（以下简称“《问询函》”）。公司就《问询函》中所涉及事项逐一自查、核实，对《问询函》中有关问题向深圳证券交易所进行回复，现将回复内容披露如下：

1、报告期内，你公司通过上海盛趣科技（集团）有限公司（以下简称“盛趣科技”）、DianDian Interactive Holding（以下简称“点点开曼”）、上海天游软件有限公司（以下简称“上海天游”）、无锡七酷网络科技有限公司（以下简称“七酷网络”）、点点互动（北京）科技有限公司（以下简称“点点北京”）、ActozSoft Co., Ltd.（以下简称“ActozSoft”）等子公司开展互联网游戏业务，构成公司主要收入及利润来源。以前年度，你公司未对游戏业务资产组计提商誉减值准备。报告期内，你对不含 ActozSoft 的游戏业务资产组计提商誉减值准备 54.28 亿元，未对 ActozSoft 资产组相关商誉计提减值准备，你公司商誉减值事项被列为关键审计事项。

（1）请以表格形式罗列报告期内对盛趣科技、点点开曼、上海天游、七酷网络和点点北京等子公司计提的商誉减值准备金额，结合前述子公司被纳入合并报表范围以来的行业政策变化、业务模式、主要产品或服务、近三年主要财务数据、行业发展趋势、未来战略规划等，详细分析近三年（如适用）对其进行减值测试的测算过程，包括但不限于减值依据、评估方法和过程、关键假设及关键参数（如各预测期的营业收入增值率、净利率、折现率等）的选取依据及差异原

因，进一步说明报告期内商誉减值准备计提金额是否审慎、合理。

回复：

（一）商誉减值准备金额明细

公司自 2014 年起逐步并购了上海天游、七酷网络、点点开曼和点点北京（以下合称“点点互动”）、盛趣科技等互联网游戏公司。公司自 2019 年完成盛趣科技的并购后，考虑到旗下多个游戏子公司在游戏 IP、研发、商务、发行及职能管理等环节有着较多的协同，为实现研运一体化，提高资源利用率，在 2019 年至 2020 年期间逐步将盛趣科技、七酷网络、上海天游与点点互动的网络游戏业务在研发资源、人力资源、游戏著作权资源、商务资源、发行资源等方面进行了全方位整合；ActozSoft 为盛趣科技下属海外控股子公司，于韩国独立上市，独立运营，因此将其作为单独的资产组；即公司在互联网游戏业务分部下确认两个资产组组合进行商誉减值测试：(I) 不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合，其中包含盛趣科技（不含 ActozSoft）、七酷网络、上海天游与点点互动、(II) ActozSoft 资产组。2020 年起，公司已受益于前述整合的协同效应。鉴于不含 ActozSoft 的游戏业务各资产组均能受益于历史游戏业务企业合并形成的协同效应，因此游戏业务企业合并产生的商誉与游戏业务各资产组组合一起进行减值测试。截至 2022 年 12 月 31 日，上述并购形成的互联网游戏业务未经减值的商誉账面价值合计约人民币 169.40 亿元，其中不含 ActozSoft 的游戏业务商誉账面价值约人民币 167.86 亿元，ActozSoft 商誉账面价值折合人民币约 1.54 亿元。根据减值测试的结果，不含 ActozSoft 的游戏业务及 ActozSoft 的商誉减值准备金额如下：

单位：人民币万元

互联网游戏业务	未经减值的商誉账面价值	商誉减值准备
不含 ActozSoft 的游戏业务	1,678,563.71	542,848.11
ActozSoft	15,386.46	-
互联网游戏业务合计	1,693,950.16	542,848.11

根据《企业会计准则讲解》第 9 章-资产减值第 5 节，由于按照《企业会计准则第 20 号—企业合并》的规定，因企业合并所形成的商誉是母公司根据其在子公司所拥有的权益而确认的商誉，子公司中归属于少数股东的商誉并没有在合并财

务报表中予以确认。因此，在对与商誉相关的资产组或者资产组组合进行减值测试时，由于其可收回金额的预计包括归属于少数股东的商誉价值部分，因此为了使减值测试建立在一致的基础上，企业应当调整资产组的账面价值，将归属于少数股东权益的商誉包括在内，然后根据调整后的资产组账面价值与其可收回金额进行比较，以确定资产组(包括商誉)是否发生了减值。上述资产组如发生减值的，应当首先抵减商誉的账面价值，但由于根据上述方法计算的商誉减值损失包括了应由少数股东权益承担的部分，而少数股东权益拥有的商誉价值及其减值损失都不在合并财务报表中反映，合并财务报表只反映归属于母公司的商誉减值损失，因此应当将商誉减值损失在可归属于母公司和少数股东权益部分之间按比例进行分摊，以确认归属于母公司的商誉减值损失。

于 2022 年 12 月 31 日，AcotzSoft 资产组的可收回金额为人民币 9.82 亿元，超过包含商誉的资产组账面价值，超出部分金额为人民币 6.23 亿元，无需计提减值准备。不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合的可收回金额为 184.50 亿元，低于包含商誉的资产组组合账面价值的部分为 84.04 亿元，计算的合并财务报表中反映的归属于母公司的商誉减值损失金额为 54.28 亿元，占商誉原值比 32.05%，具体商誉减值金额如下：

单位：人民币万元

收购的游戏主体(不含 ActozSoft)	2022 年 12 月 31 日
	归属于母公司的商誉减值金额
盛趣科技(不含 ActozSoft)	284,948.95
点点互动	197,656.82
上海天游	34,385.46
七酷网络	25,856.88
商誉减值准备金额合计	542,848.11

(二) 子公司被纳入合并报表范围以来的行业政策变化、业务模式、主要产品或服务、近三年主要财务数据、行业发展趋势、未来战略规划等

1、行业政策变化

近年来，游戏行业政策变化主要集中于未成年防沉迷以及版号控制两方面。

政策类型	发布时间	政策要点
未成年防沉迷政策	2020 年 10 月	《未成年人保护法》第二次修订，对“防沉迷”提出了明确要求

未成年防沉迷政策	2020年12月	中国音数协发布《网络游戏适龄提示》团体标准，根据不同年龄阶段未成年人成长特点，提示游戏所适合的未成年用户年龄段
未成年防沉迷政策	2021年6月	新版《未成年人保护法》正式实施
未成年防沉迷政策	2021年8月	国家新闻出版署发布《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，要求网游企业沿革限制向未成年人提供游戏服务的时间。
未成年防沉迷政策	2022年3月	《未成年人网络保护条例（征求意见稿）》规定网络产品和服务提供者应当建立健全防沉迷制度，不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务
未成年防沉迷政策	2022年11月	游戏工委表示，未成年人沉迷游戏问题已经基本解决。
版号控制政策	2020年9月	国家新闻出版署发布首批撤销版号
版号控制政策	2021年3月	国家新闻出版署发布《游戏审查评分细则》，低分游戏将被打回，无法进入版号审批排队流程
版号控制政策	2021年8月	国家新闻出版署暂停游戏版号审批
版号控制政策	2022年4月	重启版号发放，45款游戏获批

资料来源：政府官网、游戏工委、Gamelook，兴业证券经济与金融研究院、慧博智能投研整理

（1）未成年人防沉迷监管趋严，但对游戏业务板块影响较小

自2021年国家新闻出版署发布《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》后，国内各大游戏企业迅速响应，持续加强引导未成年人、细化落实防沉迷机制和相关保护举措。公司境内业务主营的传奇类游戏的主力人群为80后、90后的成年玩家，且境内业务持续完善自身网络游戏防沉迷机制，目前自有平台未成年注册用户已降至千分之五，未成年用户充值占比降至十万分之五，因此上述未成年防沉迷政策对境内业务的影响较小。境外业务主要于海外市场运营游戏，亦未受到防沉迷政策的不利影响。

（2）近三年版号发放政策变化的影响已在各年度盈利预测中充分考虑其制约影响

根据国家新闻出版署网络游戏审批信息公开结果，近年来游戏版号发放情况如下：

2019年，国产版号共下发1385款，世纪华通9款；进口版号共下发185款，世纪华通1款。2020年，国产版号共下发1316款，世纪华通5款；进口版号共下发97款，世纪华通5款。2021年，国产版号共下发679款，世纪华通1款，进口

版号共下发 76 款，世纪华通 1 款。根据国家新闻出版署网络游戏审批信息公开结果，2020 年国家新闻出版署发布首批撤销的版号但未影响 2020 年版号总体发放数量，2021 年 8 月-2022 年 3 月暂停下发版号，至 2022 年 4 月 11 日，国家新闻出版署恢复国产网络游戏的审批发放，版号审批恢复，大大降低了新游戏上线的不确定性。从实际情况看，公司在 2022 年取得 5 款版号，已逐步恢复正常节奏，取得的新版号主要包括《龙之谷世界》《传奇世界无双》《饥荒：新家园》。2020 年度、2021 年度及 2022 年度进行商誉减值测试时，公司管理层及业务团队充分结合游戏版号申请进度考虑游戏上线时间，在盈利预测时均考虑了版号发放对游戏上线的制约影响。

2、主要业务模式

游戏业务板块各公司的主营业务为游戏研发及运营。游戏运营模式主要如下：

（1）自营模式

自营销售模式指公司独立进行游戏产品的研发、引进以及销售，该模式下公司的自主性较强，独占游戏的销售收入，无需与其他游戏平台商进行收入分成；游戏过程中，游戏玩家通过第三方支付平台进行游戏充值并购买相关游戏道具。游戏玩家在游戏进行中，通过网银充值到公司在第三方支付平台开立的账户，公司可以实时查询充值情况。公司每月核对游戏后台充值数据与第三方支付平台充值数据的一致性。同时，公司与第三方支付平台签订服务协议，定期与第三方支付平台结算划款。

（2）授权模式

公司将持有的传奇等游戏 IP 授权许可被授权方利用相关游戏 IP 改编游戏，或将自研游戏产品授权第三方游戏运营商进行运营、推广，公司的收益来自于第三方游戏运营商对玩家在游戏内充值购买虚拟道具的销售收入分成。具体为：公司产品由游戏平台类公司运营过程中，游戏玩家一般先将资金充值到游戏平台（或购买游戏平台的虚拟货币），然后购买公司游戏虚拟道具，由平台商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的分成款。

公司在确认两个资产组组合后，主要业务模式一直保持是以研发为基础采用多种游戏运营模式的方式，即公司业务模式在近三年未发生变化。

3、主要产品或服务

公司主要产品情况如下：

端游产品	《传奇世界》《热血传奇》《彩虹岛》《新英雄年代》《龙之谷》《风云》《冒险岛》《泡泡堂》《最终幻想 14》《永恒之塔》《街头篮球》等
手游自营产品	《血族》《庆余年》《雷霆霸业》《雷霆 2.0》《Family Farm Adventure》《Dragonscapes Adventure》《阿瓦隆之王》《火枪纪元》等
手游授权产品	《热血传奇手游》《传奇世界手游》《龙之谷 2》《热血传说》《金装裁决》《盟重英雄》等
页游产品	《Family Farm》《Royal Story》《Happy Acres》等

4、近三年主要财务数据

不含 ActozSoft 游戏业务板块近三年主要财务数据情况如下：

单位：人民币万元

项目	2020 年	2021 年	2022 年
营业收入	1,280,326.69	1,146,090.18	876,591.16
经营利润	344,644.28	113,336.27	67,664.52

备注：经营利润为营业收入扣除营业成本、营业税金及附加、销售费用、管理费用及研发费用后的经营利润。

2021 年经营利润较 2020 年减少的主要原因系 2021 年公司改组董事会，公司管理层变更后建立了新的游戏板块战略并更注重自研自发，加大游戏著作权的储备，2021 年未产生著作权转让收入，对 2021 年经营利润的影响约 8 亿元；叠加若干境内在研新游戏延期上线的因素以及在研新游戏上线后收入不达预期的因素导致境内业务经营利润下滑。此外，境外业务 2021 年加速从代理发行向自研发行的模式转型，境外业务 2021 年持续增加自研新产品的研发投入以及持续增加自研产品商业化初期的前期市场推广投入以预期未来可以为公司游戏业务带来业绩的持续增长，两类费用合计导致公司 2021 年净利润较 2020 年减少 12.7 亿元，使得境外业务 2021 年出现较大的暂时性亏损。综上，于 2021 年造成公司业绩下滑的波动因素并非持续性的，上述董事会改组及战略转型等因素在 2020 年度预测时基于历史经验和可知信息无法合理预见。

2022 年经营利润较 2021 年减少的主要原因系境内业务受到 2021 年预测时不可合理预见的市场游戏玩家偏好快速变化的影响，使得公司历史上曾经成功发行及

运营的游戏品类在 2022 年受欢迎程度未达预期，2022 年的部分移动端授权游戏流水表现不佳，导致授权游戏收入和对应利润下降。2022 年境内外市场竞争日趋激烈，自研自发游戏市场投放成本大幅提高，境内外业务 2022 年处于对部分自研游戏商业化策略的调优阶段，研发费用持续发生的同时，公司为了控制境外游戏业务的亏损进一步扩大，暂时削减了市场费用的投入，游戏运营收入也随之暂时降低。

5、行业发展趋势

（1）境内游戏市场

根据伽马数据发布的游戏产业报告显示：

2020 年中国游戏市场销售收入同比增长 20.71%（2019 年：7.66%）；中国游戏产品海外市场销售收入 2020 年增长率达到 33.25%（2019 年：20.95%）。

2021 年中国游戏市场销售收入保持持续增长，同比增长 6.4%（2020 年：20.71%）；中国游戏产品海外市场销售收入当年增长率达到 16.59%（2020 年：33.25%）。

2022 年第一季度中国游戏市场实际销售收入环比增长 10.08%，同比增长 3.17%；然而 2022 年全年，中国游戏市场实际销售收入同比下降 10.33%，首次出现负增长。下降的主要原因包括：一是受到境内外复杂严峻形势影响，宏观经济仍处于恢复阶段，用户付费意愿和付费能力减弱。二是行业对市场发展预期不够乐观，信心不足，头部企业立项谨慎、中小企业难获投资，游戏新品上线数量少。三是受国内综合因素影响，游戏企业面临诸多挑战，发展受限，如经营成本大幅提高、项目储备不足、现金流出现缺口、团队工作效率大幅降低等。

（2）境外游戏市场

根据 Newzoo 在 2020 年 7 月发布的《全球游戏市场报告 2020》，预测 2020 年全球游戏市场规模将同比上升 9.3%至 1,593 亿美元；但在 2020 年 12 月发布的《游戏市场更新》中，将预测全球游戏市场规模调整至 1,749 亿美元，同比增长 20%。

根据 Newzoo 在 2021 年 7 月发布的《全球游戏市场报告 2021》，预测 2021 年全球游戏市场规模将同比下降 1.1%至 1,758 亿美元；但在 2021 年 12 月发布的《游戏市场更新》中，将预测全球游戏市场规模调整至 1,803 亿美元，同比增长 1.4%。2021 年 12 月发布的《2021 年中国游戏产业报告》显示，中国自主研发游戏海外市

场销售收入 180.13 亿美元，较去年增收 25.63 亿美元，同比增长 16.59%。虽然 2021 年全球游戏市场规模保持平稳，但中国游戏厂商的海外市场收入份额呈现快速增长。

2022 年，全球游戏市场均面临逆风，Newzoo 持续下调全年市场规模预估。根据 Newzoo 在 2022 年 7 月发布的《全球游戏市场报告 2022》，预测 2022 年全球游戏市场规模将同比增长 2.1%至 1,968 亿美元；但在 2022 年 11 月发布的《游戏市场更新》中，将预测全球游戏市场规模下调至 1,844 亿美元，同比下滑 4.3%。从整体上看，移动游戏、主机游戏的整体收入在 2022 年均有所下滑。

综上，游戏行业 2020 至 2021 年收入规模持续增长，且在 2022 年第一季度的行业发展情况趋于向好，但从实际看 2022 年全年游戏行业首次出现负增长，因此公司基于 2022 年的游戏行业数据对 2023 年及以后的预测进行了调整是合理且符合行业趋势的。

6、未来战略规划

公司未来战略规划包括：（1）“游戏出海”战略，专注自研自发，巩固优势品类，在细分领域寻求突破；（2）“精品化”战略，巩固优势品类 MMORPG 赛道，拓展游戏 IP 全球化开发能力；（3）“长线运营”战略，加强游戏内容迭代升级，提升运营能力与用户管理，延长核心游戏生命期限。

（三）商誉减值测试评估过程分析

商誉减值测试过程：对其可收回金额与形成的包含商誉的相关资产组或资产组组合账面价值做比较，可收回金额低于后者的差额为减值金额。2020、2021、2022 年度，均采用现金流现值计算可回收金额，三年现金流量现值模型均保持一致；其采用的主要假设、评估方法过程一致。

1、2020 年至 2022 年减值测试主要假设相同

（1）一般假设

商誉减值测试采用的方法通常涉及的一般假设有交易假设、公开市场假设和资产持续经营假设。

A. 交易假设

假设所有待评估资产均可以正常有序交易。

B. 公开市场假设

假定在市场上交易的资产，或拟在市场上交易的资产，资产交易双方彼此地位平等，彼此都有获取足够市场信息的机会和时间，以便于对资产的功能、用途及其交易价格等做出理智的判断。

C. 资产持续经营假设

假设委托评估的商誉相关资产组组合按基准日的用途和使用方式、规模、频度和环境等情况持续使用，或者在有所改变的基础上持续使用。

(2) 特殊假设

A. 国家现行的宏观经济、金融以及产业等政策不发生重大变化。

B. 社会经济环境以及所执行的税赋、税率等政策无重大变化。

C. 未来的经营管理班子尽职，并继续保持现有的经营管理模式持续经营。

D. 企业的管理模式、销售渠道、行业经验等与商誉相关的不可辨认资产可以持续发挥作用，其他资产可以通过更新或追加的方式延续使用。

E. 假设评估基准日后委托评估资产组组合的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出。

F. 在采用收益法评估包含商誉的相关资产组组合可收回金额时，假设包含商誉的相关资产组组合现行用途为最佳用途，假设未来年度游戏上线按计划进行，游戏分成参数按合同约定继续执行，假设永续期业务保持稳定增长。

G. 假设未来年度合并范围内业务结构保持不变，未来年度合并口径综合所得税率参考历史年度水平。

H. 未考虑遇有自然力及其他不可抗力因素的影响，也未考虑特殊交易方式可能对评估结论产生的影响。

I. 相关资产组组合持有人的经营场所为租赁，假设现有租赁状况不变的情况下，相关资产组组合持有人可继续以租赁方式和合理的租赁价格取得经营场所的使用权持续经营。

J. 未考虑资产组组合将来可能承担的抵押、担保事宜。

各年度商誉减值测试一般假设及特殊假设无重大变化。

2、2020年至2022年减值测试的未来现金流量现值计算评估方法相同

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》的规定，因企业合并形成的商誉应在每年年度终了或在会计期间内出现减值迹象时进行减值测试。

估算包含商誉的相关资产组组合预计未来现金流量的现值，应当按照资产在持续使用过程中所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对现金流量进行折现后的金额加以确定。

估算包含商誉的相关资产组组合公允价值减去处置费用后的净额，应该通过估算评估对象公允价值，再减去处置费用的方式加以确定。估算公允价值的方法主要有市场法、收益法和成本法。

商誉减值测试评估方法应当与以前会计期间商誉减值测试采用的评估方法保持一致，除非有证据显示变更后的评估方法得出的评估结论更具合理性，或者因以前会计期间采用评估方法依据的市场数据发生重大变化而不再适用。

评估基准日，企业正常经营，短期内没有将评估对象处置的计划。结合企业收购时评估方法的选择，公司聘请评估机构进行评估时首先估算包含商誉的相关资产组组合预计未来现金流量的现值。当预计未来现金流量的现值估算结果显著低于包含商誉的相关资产组组合账面值时，再估算包含商誉的相关资产组组合的公允价值减去处置费用后的净额，并按照两者之间较高者确定商誉减值测试可收回金额。

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》（财会〔2006〕3 号）第三章第八条，资产的公允价值减去处置费用后的净额，应当根据公平交易中销售协议价格减去直接归属于该资产处置费用的金额确定。不存在销售协议但存在资产活跃市场的，应当按照该资产的市场价格减去处置费用后的金额确定。资产的市场价格通常应当根据资产的买方出价确定。在不存在销售协议和资产活跃市场的情况下，应当以可获取的最佳信息为基础，估计资产的公允价值减去处置费用后的净额，该净额可以参考同行业类似资产的最近交易价格或者结果进行估计。企业按照上述规定仍然无法可靠估计资产的公允价值减去处置费用后的净额的，应当以该资产预计未来现金流量的现值作为其可收回金额。在 2022 年商誉减值测试时点，不存在拟进行的交易，且公司认为市场交易价格并不直接，公司分析资产组或资产组组合的预计未来净现金流量现值与公允价值趋近，考虑资产组组合处置费用进行公允价值减去处置费用的测算，预计未来现金流量的现值高于公允价值减去处置费用后的净额，

故选用未来现金流量的现值作为可收回金额。

评估采用预计未来现金流量的现值的评估方法进行评估，与公司以前会计期间商誉减值测试采用的方法一致。

基本模型如下：

考虑到商誉减值测试的一般要求，结合资产组组合的特点，基于持续经营的假设前提，采用永续模型分段预测折现的思路，估算资产预计未来现金流量的现值。

具体计算公式如下：

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i} + \frac{R_{n+1}}{r(1+r)^n} - A$$

式中：

P：资产未来现金流量的现值；

R_i：第 i 年预计资产未来现金流量；

R_{n+1}：预测期后的预计资产未来现金流量；

r：折现率；

n：详细预测期；

A：期初营运资金。

折现率计算过程如下：

根据《资产评估专家指引第11号—商誉减值测试评估》（中评协[2020]37号）文件，折现率可采用加权平均资金成本作为替代利率。

本次评估采用资本资产加权平均成本模型（WACC）确定折现率 r：

$$r = r_d \times w_d + r_e \times w_e$$

式中：

W_d：评估对象的债务比率，本次评估按照可比上市公司的资本结构确认；

W_e：评估对象的权益比率；

r_d：所得税后的付息债务利率，本次评估按照中国人民银行公布的全国银行间同业拆借中心授权公布贷款市场报价利率确定；

r_e：权益资本成本。本次评估按资本资产定价模型（CAPM）确定权益资本成本r_e；

$$r_e = r_f + \beta_e \times (r_m - r_f) + \varepsilon$$

式中：

rf: 无风险报酬率；

rm: 市场期望报酬率；

ε: 评估对象的特性风险调整系数；

βe: 评估对象权益资本的预期市场风险系数；

$$\beta_e = \beta_u \times (1 + (1 - t) \times \frac{D}{E})$$

βu: 可比公司的预期无杠杆市场风险系数；

$$\beta_u = \frac{\beta_i}{1 + (1 - t) \frac{D_i}{E_i}}$$

βt: 可比公司股票（资产）的预期市场平均风险系数；

$$\beta_t = 33\%K + 67\%\beta_x$$

式中：

K: 一定时期股票市场的平均风险值，通常假设 K=1；

βx: 可比公司股票（资产）的历史市场平均风险系数；

$$\beta_x = \frac{Cov(R_x; R_p)}{\sigma_p}$$

式中：

$Cov(R_x, R_p)$: 一定时期内样本股票的收益率和股票市场组合收益率的协方差；

σ_p : 一定时期内股票市场组合收益率的方差。

由于在预计资产的未来现金流量时均以税前现金流量作为预测基础的，而用于估计折现率的基础是税后的，应当将其调整为税前的折现率，以便于与资产未来现金流量的估计基础相一致。具体方法为以税后折现结果与前述税前现金流为基础，通过单变量求解方式，锁定税前现金流的折现结果与税后现金流折现结果一致，并根据税前现金流的折现公式倒求出对应的税前折现率。

3、减值测试关键参数选取对比

(1) 预测关键参数对比情况

	2020 年度	2021 年度	2022 年度
预测期平均增长率	6.6%	15.0%	9.1%
稳定期增长率	2.1%	2.5%	2.0%
经营利润率	31.9%	22.9%	21.2%
税前折现率	16.6%	16.4%	16.4%

(2) 关键参数选取及差异分析

A. 预测期平均增长率

公司根据发展规划，每年推出数款新游戏，未来销售收入预测基于目前运营产品及新产品开发计划，即根据未来年度每年上线运营产品，参考已上线产品运营指标的变化趋势，分别计算确定未来年度不同运营产品的分成收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

其中，对于基准日已上线游戏产品的预测，主要根据历史运营数据及游戏生命周期对游戏剩余生命周期内的运营指标及充值流水进行趋势预测，业务流水预测主要包括月活跃用户、付费用户数、ARPPU 值等。对于未来拟研发运营的游戏，依据游戏研发计划，结合已运营游戏及市场同类游戏水平进行预测。

预测期平均增长率为预测期最后一年(第五年)的收入较减值测试基期实际收入的复合增长率。

2020 年度公司不含 ActozSoft 游戏业务实际情况：

	2020 年度
	不含 ActozSoft 游戏业务实际
当期收入增长率	7.7%

2020 年度关键参数的选取依据：

2020 年度预测期平均增长率为 6.6%，低于不含 ActozSoft 游戏业务 2020 年度较 2019 年度的收入增长率 7.7%。公司考虑到代理发行产品《阿瓦隆之王》《火枪纪元》随着海外市场竞争逐步激烈，流量红利减退，将进一步压缩代理产品的营业利润，2020 年境外业务重点由代理游戏逐渐转变为自研自发游戏。2020 年商誉减值测试预测时，预计 2021 年《阿瓦隆之王》与《火枪纪元》的运营流水大幅下降，并预测代理发行合作到期后不再续约的可能性较大，于 2022 年不再预估产品将贡献流水。公司在 2020 年预测中充分考虑境外业务现有及未来计划投入的资源

能够产生的自研游戏未来收入。

2021 年度公司不含 ActozSoft 游戏业务实际情况与预测对比：

	不含 ActozSoft 游戏业务 实际当期增长率	不含 ActozSoft 游戏业务 预测达成率
2021 年度	-10.5%	77.3%

2021 年度实际收入不及预期因素：

2021 年不含 ActozSoft 的游戏业务预测收入实现率为 77.3%。2021 年实际运营过程中，传奇类自研产品《盟重英雄》的授权运营收入自 2021 年 6 月起出现流水减半式衰退导致全年公司最终实现分成收入较预测减少，主要由于外部竞争对手推出的引擎复制了《盟重英雄》的玩法与产品设计策略导致用户的分流；部分授权运营的移动端游戏受外部发行方新产品上线的排期问题导致部分游戏上线延期，造成对应收入未在 2021 年实现；2021 年公司改组了董事会建立了新的游戏板块战略，更注重自研自发，因此减少了游戏产品著作权转让业务。前述商业因素的影响以及公司战略变化的影响是在 2020 年度预测时基于历史经验和可知信息无法合理预见的。

2021 年公司为应对市场竞争所采取的措施如下：1) 考虑到 2021 年的市场竞争，公司与传奇类市场主要厂商协商有关传奇类移动端产品的战略合作，拟获取更多授权类收入。在 2021 年进行预测时，已考虑了传奇类游戏境内市场竞争及公司所作的应对战略的综合影响进行收入预测。2) 将未来一年公司判断符合市场偏好的部分授权类移动端游戏调整为自主运营，以提高产品收益。

2021 年度关键参数的选取依据：

在 2021 年度不含 ActozSoft 游戏业务收入较 2020 年度减少 10.5%，且 2021 年度预测收入实现率为 77.3%的情况下，2021 年度采用的预测期平均增长率为 15.0%。根据前述行业发展趋势分析，整体游戏行业 2020 至 2021 年保持持续增长，且 2022 年第一季度的行业发展情况趋于向好。根据国家新闻出版署国产网络游戏审批信息公开结果，2021 年 7 月起境内互联网游戏版号暂停审批发放，至 2022 年 4 月 11 日，国家新闻出版署恢复国产网络游戏的审批发放，版号政策释放积极信号，大大降低了新游戏上线的不确定性。公司预测期内授权运营移动端游戏收入占总收入占比在 13%至 16%之间，预测期平均增长率为 16%，主要为公司预期通

过未来与传奇类市场外部主要运营厂商的合作能够拓宽传奇类移动端产品的收入来源，获取更多分成收入；此外，随着 2021 年在研游戏项目的推进，部分游戏在预测期的流水情况的预测更加清晰。公司预测期内自主运营移动端游戏收入占总收入占比在 64%至 72%之间，预测期平均增长率为 19%，主要为公司境外业务对自研自发游戏战略实施更加明确，公司为了加速业务转型增加研发人员及产品运营人员以提升境外业务研发能力以及市场推广能力，公司预计随着研发团队及市场推广团队的扩展强大，新游戏能够在预测期内不断推出并获得较好的流水。公司参考同类游戏在上线一年内流水处于上升期，之后流水进入成熟期阶段运营的情况，预计新游戏在上线后和同类游戏保持相似的变化趋势。在大力推进新游戏研发上线的同时，老游戏方面公司亦有计划优化部分游戏（如《Family Farm Adventure》《Dragonscapes Adventure》）的商业化策略，通过在游戏中提升用户体验、提高留存率等获得对应的回报，因此预期已上线的自研游戏亦能够在预测期持续获得较好的流水。

2022 年度公司不含 ActozSoft 游戏业务实际情况与预测对比：

	不含 ActozSoft 游戏业务 实际当期增长率	不含 ActozSoft 游戏业务 预测达成率
2022 年度	-23.5%	67.0%

2022 年度实际收入不及预期因素：

2022 年境外业务预测收入实现率约为 64.4%，主要由于 2022 年度随着境外市场竞争日趋激烈，市场投放成本大幅提高，部分自研或代理产品商业化后流水表现未达预期，回收周期超过原先计划。公司亦在 2022 年第四季度相关行业报告中进一步了解到全球游戏行业呈下降态势，公司决定调整市场投放策略，削减收益确定性不高的产品投放预算，并收缩研发线，并进行了人员架构优化，以控制公司境外业务亏损进一步扩大。由于削减了对已上线产品市场费用的投入，游戏运营收入也随之降低；同时在研游戏研发及优化进程受到上述公司策略调整影响，亦未能于 2022 年实现预期收入。前述游戏行业海外市场趋势变化以及公司做出的应变决策是在 2021 年度预测时基于历史经验和可知信息无法合理预见的。

2022 年境内业务预测收入实现率约为 69.6%，主要由于 2022 年中国游戏市场实

际销售收入整体呈下降趋势。同时 2022 年市场竞争加剧的程度以及游戏玩家偏好的快速变化超出了 2021 年的预期，公司历史上曾经成功发行及运营的游戏品类在 2022 年受欢迎程度未达预期，导致公司境内业务部分游戏的收入较预期产生进一步下滑。2022 年前述境内市场的竞争程度以及市场玩家偏好发生的快速变化，是公司在 2021 年度预测时基于历史运营经验及可合理获知的市场信息所无法合理预见的。

2022 年度关键假设及关键参数的选取依据：

2022 年度预测期平均增长率为 9.1%。为了应对行业变化公司自下半年开始进行降本增效措施，精简研发线与组织架构，虽然优化人员未涉及核心团队，但项目人员架构受到调整的影响，拖延了游戏优化、上线进度。2022 年的预测相较于 2021 年预测的未来拟上线游戏的上线时间都有一定延后，导致 2022 年预测期平均增长率较 2021 年预测期平均增长率下降。此外，境内业务考虑到公司自发产品《庆余年》发行表现不佳，为了降低运营风险，公司在 2022 年调整了游戏发行策略，将 2021 年预测的部分自营传奇类手游在 2022 年调整至授权运营模式，收入确认方式转变导致整体收入规模下降。

B. 经营利润率

经营利润率为预测期经营利润占预测期收入的平均比率。

	2020 年度 实际	2020 年度 预测期
经营利润率	26.9%	31.9%

2020 年度经营利润率的选取依据：

2020 年度预测期经营利润率与 2020 年度实际经营利润率比较接近。2020 年度预测时，2020 年是境外业务战略转型的初期阶段，境外业务已在 2020 年增加相关研发人员，更新了预算，并根据预算情况充分考虑预测期的研发费用及市场费用投入，以及对应资源在预测期能够产生的收益。

	2020 年度 预测	2021 年度 实际
经营利润率	30.5%	9.9%

	2020 年度	2021 年度
--	---------	---------

	预测 2021 年起未来五年	预测 2022 年起未来五年
经营利润率（平均）	31.9%	22.9%

2021 年度实际经营利润率不及预期因素：

2020 年进行预测时，考虑到公司的 2020 年游戏著作权类收入达到 8 亿，因此在未来预测中，结合企业的自研产品/IP 储备情况，按照逐年下降 50%的方式进行预测，并在 2025 年及以后不考虑该项业务收入，从公司的已有的自研游戏 IP 储备数量和质量分析，以上游戏著作权类收入预测是具有合理性的。而 2021 年公司建立新的游戏板块战略，更注重自研自发，因此减少了游戏产品著作权转让业务，2020 年度预测的著作权转让收入未产生，导致实际经营利润相应减少。此外，2020 年度预测的具有较高毛利的传奇类游戏授权收入，因 2021 年度外部竞争对手推出的引擎复制了《盟重英雄》的玩法与产品设计策略导致用户的分流，导致整体传奇类游戏授权收入大幅下降。2021 年度根据董事会改组后公司更新的游戏战略对自研自发游戏的扩张计划更加明确，相较于 2020 年的计划，业务加速从代理发行向自研发行的模式转型，对游戏市场投入较大，但回报周期不及预期，导致自营游戏市场买量成本有所增加，这是 2020 年预测时无法合理预测的。

2021 年度关键假设及关键参数的选取依据：

在 2021 年度不含 ActozSoft 游戏业务经营利润率为 9.9%，较 2020 年经营利润率 26.9%下降幅度较大的情况下，2021 年度预测 2022 年起未来五年经营利润率为 22.9%。主要由于，一方面在高毛利的传奇类游戏授权方面，公司于 2022 年初已与传奇类市场的主要厂商协商达成有关传奇类移动端产品的战略合作，拟获取更多传奇类手游授权收益。另一方面，公司 2021 年相较于 2020 年进一步加大研发投入，并预计在未来为公司带来经营利润的增长。此外，公司考虑到游戏市场投入回报周期拉长的影响，预期未来自营游戏市场买量成本将有所增加，2021 年度预测 2022 年起未来五年经营利润率较 2020 年度预测 2021 年起未来五年经营利润率有所减少。

	2021 年度	2022 年度
	预测 2022 年度	实际
经营利润率	18.8%	7.7%

	2021 年度	2022 年度
	预测 2022 年起未来五年	预测 2023 年起未来五年
经营利润率（平均）	22.9%	21.2%

2022 年度实际经营利润率不及预期因素：

2022 年度随着境内外市场竞争日趋激烈，市场投放成本大幅提高，且公司为了应对境内外市场激烈的竞争，更加注重游戏产品的质量，但在 2022 年第四季度重新审视后发现境内外业务部分游戏研发成果不及预期，新游戏上线延期或上线后流水不达预期，研发费用大量发生的同时未产生预期收入。公司于 2022 年第四季度重新审视所有在研项目进度，一方面收缩研发线，精简在研项目产品，暂停了预期收益不确定较高的项目，并进行了人员架构优化，另一方面公司决策更好地优化打磨产品，以预期能够满足市场玩家的预期和偏好。前述 2022 年境内外市场变化趋势与公司 2021 年预测时获知的市场变化趋势不同，以及公司受到外部市场影响所做出的决策应对在 2021 年度预测时是无法合理预见的。

2022 年度关键假设及关键参数的选取依据：

公司于 2022 年 4 月终止了两款代理游戏合作，自研产品收入比重提升将提高公司整体经营利润率。此外，公司在 2022 年对游戏优化所做投入具有时效性，其成果预期将在未来年度通过流水表现回升和经营利润率的恢复得以逐步体现。公司在 2023 年第一季度上线的《Frozen City》和《White out Survival》都获得了超出预期的流水，2023 年第一季度的经营利润率恢复到 21.63%，因此公司预计预测期经营利润率有一定回升。综上分析，公司预测 2023 年及以后年度的经营利润率逐步趋于稳定。

C. 折现率与永续期增长率

a.在选取永续期增长率参数时，是以 CPI 指数为基础进行判断。

永续增长率的含义是一个公司或业务达到均衡稳定状态后的一个可以无限持续的长期增长率。根据评估惯例，一般采用中国的长期通货膨胀率作为对长期稳定增长率的最佳估计值，即基于评估基准日 Economist Intelligence Unit (“EIU”) 预测值。在选取永续期增长率参数时，以 CPI 指数为基础进行判断。根据 EIU 公布的预测数据，2020 年度、2021 年度及 2022 年度中国 CPI 预测情况范围分别在 1.5%到

2.5%、1.9%到 2.6%和 1.8%到 2.2%之间。

综合分析，2020 年度-2022 年度永续期增长率均为参考当年度 EIU 公布的预测中国 CPI 增长率区间确定，具备合理性。

b.整体折现率

2020 年度至 2022 年度游戏业务板块商誉减值测试税前折现率均处于 16.39%至 16.59%区间内，整体折现率取值基本一致。

（四）商誉减值测算结论

单位：人民币亿元

项目	2020 年 12 月 31 日	2021 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
100%商誉及资产组可回收金额	339.63	320.01	184.50
100%商誉及资产组账面值	266.27	267.21	268.54
商誉减值金额	不适用	不适用	84.04
归属于母公司的商誉减值金额	不适用	不适用	54.28

综上分析，公司对 2020 年、2021 年及 2022 年不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合商誉进行减值测试过程中，依据游戏市场的变化、公司的经营规划进行相应的分析和测算，测算结论是审慎、合理的。

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》，资产存在减值迹象的，应当估计其可收回金额。可收回金额应当根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。基于公司对资产组组合预计的使用安排、经营规划及盈利预测，假设相关经营情况继续保持，且公司处于行业正常经营管理能力水平，通常认为不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合的预计未来净现金流量现值与公允价值并不存在明显差异，考虑资产组组合处置费用进行公允价值减去处置费用的测算，预计未来现金流量的现值高于公允价值减去处置费用后的净额，故选用未来现金流量的现值作为可收回金额是合理的。

（2）请结合前述 5 家子公司近三年盈利情况变化、近三年导致商誉减值主要因素的变化情况等进一步说明相关商誉减值迹象的出现时点认定依据，在 2021 年度净利润下滑时未计提商誉减值准备，却在 2022 年前三季度盈利的情况下，第四季度一次性计提大额商誉减值准备的原因及合理性。

回复：

鉴于不含 ActozSoft 的游戏业务各资产组均能受益于历史游戏业务企业合并形成的协同效应，游戏业务企业合并产生的商誉应与游戏业务各资产组组合一起进行减值测试。游戏板块模拟合并盈利情况及各子公司近三年财务状况变化如下：

不含 ActozSoft 游戏业务资产组近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年	2021 年	2022 年
营业收入	1,280,326.69	1,146,090.18	876,591.16
经营利润	344,644.28	113,336.27	67,664.52

盛趣科技（不含 ActozSoft）近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年度	2021 年	2022 年
营业收入	702,114.32	565,005.79	460,428.38
经营利润	321,132.87	187,420.80	79,543.96

七酷网络近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年	2021 年	2022 年
营业收入	17,677.09	15,180.18	18,287.32
经营亏损	16,216.83	16,525.99	2,937.81

点点互动近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年度	2021 年	2022 年
营业收入	553,884.79	550,162.16	374,177.66
经营利润/(亏损)	30,630.74	-66,260.96	-32,325.51

上海天游近三年财务状况（合并口径）

单位：人民币万元

项目	2020 年度	2021 年	2022 年
营业收入	36,704.14	41,312.64	40,522.72
经营利润	6,523.73	7,224.31	9,712.50

（一）2021 年度未计提商誉减值准备的原因及合理性

2021 年公司业绩较 2020 年出现下滑未达预期，主要原因包括：（1）2020 年公

司发生游戏著作权对外销售，而相关经营活动未在 2021 年发生。该类收入下降的原因并非公司产品研发能力衰退而是基于战略的调整。2021 年公司改组董事会后专注自研自发游戏板块战略，未再对外出售游戏著作权；（2）同样随着游戏战略的更新，公司对自研自发游戏的扩张计划更加明确，相较于 2020 年的预算进一步在 2021 年加大研发投入，在海外业务上加速从代理发行向自主研发的模式转型，公司在研产品的储备数量较 2020 年增加，并预计在未来为公司带来业绩的增长；（3）由于外部发行方新产品上线的排期，公司部分自研产品的上线时间被推迟造成阶段性业绩波动。2021 年前述商业因素的影响以及公司战略变化的影响都是在 2020 年度预测时基于历史经验和可知信息无法合理预见的。

根据问题 1（1）回复中行业发展趋势分析所述，整体游戏行业 2020 至 2021 年保持持续增长，且 2022 年第一季度的行业发展情况趋于向好。游戏版号虽自 2021 年 7 月起暂停审批，但于 2022 年 4 月恢复发放，版号政策释放积极信号，大大降低了新游戏上线的不确定性。

从公司内部情况来看，2022 年第一季度公司在长线运营老游戏方面，以《最终幻想 14》《冒险岛》《彩虹岛》《永恒之塔》为代表的游戏等流水稳定，同比增长 10%以上；在新游戏方面，2022 年 3 月推出的手游新品《庆余年》当月稳居畅销榜前十，3 至 4 月产品流水好于预期，公司游戏板块经营数据环比出现好转。

在储备新游戏方面，公司 2021 年加大研发投入，公司在针对境内及海外市场均储备了品类多元、数量丰富的产品矩阵，包括：《传奇天下》《饥荒：新家园（待定）》、新传奇类手游、《龙之谷国际版》《Frozen City》《White Out Survival》《Wonder Cash Casino》等新产品。公司在 2021 年末进行商誉减值测试时，预期随着新游戏 2022 年第二季度至第三季度间开始陆续上线，将持续为公司带来收入和净利润增量，为未来收益的持续性提供支撑。

综上，根据商誉减值测试结果，公司不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合在 2021 年度未计提商誉减值准备是合理的。

（二）2022 年第四季度计提商誉减值准备的原因及合理性

虽然公司 2022 年前三季度游戏板块持续盈利，营业收入达到 72.57 亿元，但较去年同期相比下降约 20%。2022 年度新上线产品《庆余年》自 2022 年第二季度开

始流水明显低于预期，经过三季度项目调优后其流水表现未能在第四季度改善反而继续快速衰退；此外于 2022 年第三季度新上线的传奇类自研产品《传奇天下》作为传奇类移动端新品首例采用 3D 画面基于 UE4 引擎开发制作，公司对此寄予厚望，但上线后产品流水远低于预期，研发技术的升级以及游戏画面品质提升在经典 IP 传奇类项目中未能如预期带来新增用户，反而降低传奇类 IP 核心用户的留存。

在海外业务方面，《龙之谷国际版》推迟上线，而点点互动若干新产品例如《Mafia World》《Wonder Cash Casino》《Awaken: Chaos Era》上线后收入未达预期，于 2022 年第三季度继续扩大经营亏损。

2022 年 10 月，伽马数据发布了《2022 年第三季度（7—9 月）游戏产业报告》。数据显示，报告期三季度，中国游戏市场实际销售收入环比同比均下降，环比下降 12.61%，同比下降 19.13%。Newzoo 在 2022 年 7 月发布的《全球游戏市场报告 2022》，预测 2022 年全球游戏市场规模将同比增长 2.1%至 1968 亿美元，但在 2022 年 11 月发布的《游戏市场更新》中，将预测全球游戏市场规模下调至 1844 亿美元，同比下滑 4.3%。

2022 年公司执行一贯的游戏战略，但基于前三季度的业绩疲软，以及关注整体游戏行业的下滑趋势，公司于 2022 年第四季度紧急制定了决策调整，包括（1）收缩公司研发线，优化研发人员精简研发项目，以更高质量标准优化在研产品；（2）进一步实施降本增效，减少不必要的经营管理成本以提升利润与现金留存；（3）更新盈利预测，关注资产减值评估。

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》的规定，企业应当在资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象。企业合并所形成的商誉，至少应当在每年年度终了进行减值测试。根据企业会计准则的相关规定，与商誉减值相关的前述特定减值迹象包括但不限于：（1）现金流或经营利润持续恶化或明显低于形成商誉时的预期，特别是被收购方未实现承诺的业绩；（2）所处行业产能过剩，相关产业政策、产品与服务的市场状况或市场竞争程度发生明显不利变化；（3）相关业务技术壁垒较低或技术快速进步，产品与服务易被模仿或已升级换代，盈利现状难以维持；（4）核心团队发生明显不利变化，且短期内难以恢复；（5）与特定行政许可、特许经营资格、特定合同项目等资质存在密切关联的商誉，相关资质的市场惯例已发

生变化，如放开经营资质的行政许可、特许经营或特定合同到期无法接续等；(6) 客观环境的变化导致市场投资报酬率在当期已经明显提高，且没有证据表明短期内会下降；(7) 经营所处国家或地区的风险突出，如面临外汇管制、恶性通货膨胀、宏观经济恶化等。

公司于 2020 年末和 2021 年末根据企业会计准则的相关规定对资产组或资产组组合进行了减值测试，测试结果表明相关资产组或资产组组合无需计提减值准备。于 2022 年末，上述(3)、(5)、(6)、(7)情况并不适用于公司。就其他情况分析来看，游戏行业是于 2022 年首次出现行业下滑，其中海外游戏市场规模下滑趋势始于 2022 年第四季度的行业预测更新；其次 2021 年度是公司游戏板块业绩下滑的首年，主要系公司主动调整自研自发游戏战略、加大新产品预算投入增大等因素所致，而并非出现减值迹象。2022 年，公司上线的新产品未达预期造成经营利润持续下跌，公司虽保持盈利但盈利能力持续下降，结合整体游戏行业的下滑趋势，公司于第四季度做出调整决策，优化研发人员精简研发项目。因此，公司认定游戏板块商誉减值迹象出现在 2022 年第四季度的依据是充分的。

综上，不含 ActozSoft 的游戏业务资产组组合于 2022 年度计提减值准备是具备合理性的。

(3) 请结合 ActozSoft 资产组和不含 ActozSoft 的游戏业务资产组的游戏资产主要经营地及其监管政策、主营业务模式、主要用户 IP 属地、近三年业绩表现等差异，说明报告期内两个资产组商誉减值准备比例计提存在极大差异的原因及合理性。

回复：

ActozSoft 为公司下属子公司盛趣科技于历史报告期通过并购方式获取控制权，持股 51.06%的子公司，为韩国 KOSDAQ 上市公司。作为独立的上市公司，ActozSoft 设置独立的董事会与治理层架构，公司将并购 ActozSoft 产生的商誉作为单独资产组进行年度商誉减值测试。ActozSoft 的主要经营地为韩国，遵守韩国当地相关监管政策。ActozSoft 主营业务模式主要为客户端游戏产品在韩国以及海外地区（东南亚地区为主）的发行以及自有 IP（包括例如《传奇》《千年》以及《彩

虹岛》等)的对外授权运营业务。ActozSoft 自营产品的主要用户位于韩国及东南亚地区,自有 IP 授权客户主要为中国大陆地区游戏开发商。

不含 ActozSoft 的游戏业务资产组的游戏资产主要经营地为中国地区,遵守国内相关监管政策。主营业务模式主要为客户端及移动端产品在中国以及海外地区(欧美地区为主)的运营发行,其自营产品的主要用户位于中国及欧美地区。

因此公司于每年度分别就 ActozSoft 资产组以及不含 ActozSoft 的游戏业务资产组进行独立的商誉减值测试。

ActozSoft 资产组近三年业绩表现如下表所示:

单位:人民币万元

项目	2020 年度	2021 年	2022 年
营业收入	42,796.03	49,103.88	41,690.12
经营利润	11,124.96	12,321.95	10,297.82

ActozSoft 游戏业务收入主要来源于自营以及授权游戏两部分。

其中自营的客户端游戏主要为《彩虹岛》《最终幻想 14》等,有近 10 年的长线运营历史且流水保持稳定。

授权游戏主要为通过向中国境内游戏公司授权《传奇》IP 获取分成收益。2021 年 12 月最高法对关于《传奇》IP 权利的进一步确认,这是中国最高法历史性首次针对《传奇》游戏相关权利和效力做出的终审裁判,进一步明确了盛趣科技和 ActozSoft 合法享有《传奇》IP 的各项权益。因此,ActozSoft 将进一步受益于《传奇》IP 高力度维权与传奇生态市场的全方位发展经营。

ActozSoft 资产组近三年商誉减值测算结果:

单位:人民币万元

项目	2020 年 12 月 31 日	2021 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
100%商誉及资产组可回收金额	40,425.67	79,847.54	98,228.92
100%商誉及资产组账面值	36,275.23	32,329.70	35,972.04
商誉减值金额	不适用	不适用	不适用

综上,ActozSoft 近三年业绩表现稳定,未来的收入也具备较高的可实现性。经公司聘请的第三方资产评估机构采用预计未来现金流现值方法对 ActozSoft 资产组进行商誉减值测算,历史年度及报告期内未计提商誉减值准备。

(4) 请补充披露游戏业务资产组商誉减值评估报告。

回复：

已补充披露上传游戏业务资产组商誉减值评估报告。具体内容详见同日披露于巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）的《浙江世纪华通集团股份有限公司拟对合并上海盛趣科技（集团）有限公司等形成的商誉进行减值测试涉及的包含商誉的相关资产组组合评估项目》及《上海盛趣科技（集团）有限公司拟对合并 Actoz Soft Co.,Ltd 形成的商誉进行减值测试涉及的商誉及相关资产组评估项目》。

2、报告期内，你对长霏（上海）投资中心（有限合伙）、浙江游码网络科技有限公司、成都灵绘文化传播有限公司、上海白兔网络科技有限公司等联营企业的长期股权投资计提减值准备 7.10 亿元。请补充说明报告期内长期股权投资减值准备的测算过程，包括但不限于评估方式和过程、关键假设及参数选取、减值依据等，结合前述公司主营业务、业务模式、行业发展情况、近三年主要财务数据（如适用）及长期股权投资减值准备计提金额等说明以前年度减值迹象是否已实际出现，报告期内长期股权投资减值准备计提金额是否审慎、合理。

回复：

报告期内，公司计提减值的长期股权投资如下表所示：

单位：人民币万元

	2021年12月31日	本期减值准备	其他增减变动及损益调整	2022年12月31日
Changpei Investment Centre, L.P.(以下简称“长霏开曼”)/长霏(上海)投资中心(有限合伙)(以下简称“长霏上海”)(以下合称“长霏”)	212,679.52	(58,280.44)	(1,855.13)	152,543.95
上海白兔网络科技有限公司(以下简称“上海白兔”)	6,087.17	(3,807.74)	(1,929.43)	350.00
浙江游码网络科技有限公司(以下简称“浙江游码”)	4,979.54	(3,170.07)	(6.80)	1,802.67
成都灵绘文化传播有限公司(以下简称“成都灵绘”)	5,254.16	(3,712.07)	(694.55)	847.54
其他	2,641.90	(2,055.64)	(236.26)	350.00
合计	231,642.29	(71,025.96)	(4,722.17)	155,894.16

(一) 长期股权投资减值准备的测算过程

1、会计政策

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》，资产存在减值迹象的，应当估计其可收回金额。可收回金额应当根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

资产的公允价值减去处置费用后的净额，应当根据公平交易中销售协议价格减去可直接归属于该资产处置费用的金额确定。公允价值是指市场参与者在计量日发生的有序交易中，出售一项资产所能收到或者转移一项负债所需支付的价格；处置费用包括与资产处置有关的法律费用、相关税费、搬运费以及为使资产达到可销售状态所发生的直接费用等。资产预计未来现金流量的现值是指按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对其进行折现后的金额确定的价值。

2、评估方法

股权估值通常可采用收益法、市场法、资产基础法三种方法进行估值。收益法，是指将评估对象在最佳用途利用中的预期收益资本化或者折现，确定其价值的评估方法。市场法，是指将评估对象与可比上市公司或可比交易案例进行比较，确定其价值的评估方法。资产基础法是指在评估资产时按估测被评估资产的现时重置成本扣减其各项损耗价值来确定被评估资产价值的方法。

(1) 长需

公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对长需股权价值进行测算。长需的底层资产为港股游戏类某科技集团有限公司，其股票具有二级市场交易价格，因此先采用市场法进行公允价值估值，得到公允价值减去处置费用后的净额。此外，根据某科技集团有限公司提供的盈利预测以收益法计算资产预计未来现金流量的现值。公司参考资产评估机构出具报告的测算结果，根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》，可收回金额取两者之间孰高者。因此公司最终选取资产预计未来现金流量的现值确定其可收回金额。

(2) 浙江游码

公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算。根据评估机构采用收益法估值出具的报告，公司以浙江游码未来现金流量现值确认可收回金额。

（3）成都灵绘

公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对成都灵绘股权价值进行测算。根据评估机构采用收益法估值出具的报告，公司以成都灵绘未来现金流量现值确认可收回金额。

（4）上海白兔

上海白兔已于 2023 年一季度签订转让协议并完成处置。公司以公允价值减去处置费用后的净额确定其可收回金额。

（二）长需情况分析

1、基本情况

于历史报告期，公司通过并购方式持有长需开曼 99.996%有限合伙份额以及长需上海的 99.9969%有限合伙份额。公司通过长需穿透持有某科技集团有限公司 69,330.94 万股股票，除此以外长需无其他底层资产。于历史报告期内，该某科技集团有限公司均处于盈利状态。

于 2022 年 12 月 31 日，某科技集团有限公司每股收盘价较 2021 年 12 月 31 日降幅约 42%且 2022 年度收入同比下降幅度达 30%，经营业绩由盈利转为亏损。公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对长需股权价值进行测算，测算结果，公司对长需计提长期股权投资减值准备 58,280.44 万元。

某科技集团有限公司系一家国内游戏营运商，主营业务收入主要包括手游发行服务收入和游戏开发服务收入，通过发行第三方开发的手游，自主开发和自主运营游戏，IP 授权等获取收益。

某科技集团有限公司最近三年经营情况如下：

单位：人民币万元

项目名称	2020 年	2021 年	2022 年
一、营业收入	382,032.60	395,657.00	271,389.20
二、利润总额	71,680.20	65,110.60	-17,547.30
三、净利润	69,020.00	59,394.30	-21,688.00

根据某科技集团有限公司 2022 年度报告披露，受国内外经济环境以及版号政策影响，部分研发项目出现不同程度延期，新游戏产品上线受到影响。于 2022 年度，某科技集团有限公司营业收入为 271,389.20 万元，同比下降 31.4%，业绩由盈

利转为亏损，2022 年度净亏损为 21,688.00 万元。

2、报告期计提减值准备测算过程

(1) 减值迹象分析

i.2020 和 2021 年未出现减值迹象

于 2020 年度和 2021 年度，某科技集团有限公司营业收入分别为 382,032.60 万元和 395,657.00 万元，净利润 69,020.00 万元和 59,394.30 万元，经营情况稳步增长，且其股价没有出现明显高于因时间推移或正常使用而预计的下跌，未出现减值迹象。

ii.2022 年计提减值准备的原因

截止 2022 年 12 月 31 日，某科技集团有限公司公司每股收盘价较 2021 年 12 月 31 日降幅约 42%，且 2022 年度收入同比下降幅度达 30%，经营业绩由盈利转为亏损，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对长霏股权价值进行测算，并采用资产预计未来现金流量的现值确定其可收回金额。

(2) 关键假设及参数选取

本次根据某科技集团有限公司提供的盈利预测进行资产预计未来现金流现值的测算，主要参数包括预测期平均增长率、稳定期增长率、经营利润率以及折现率。

关键假设包括宏观经济环境稳定假设、税赋及税率无重大变化假设、业务增量如期实现假设、某科技集团有限公司管理层尽职假设等。

(3) 减值测试结果

综上所述，对长霏的可收回金额为 152,543.95 万元，公司据此计提减值准备 58,280.44 万元。

(三) 浙江游码情况分析

1、基本情况

于历史报告期公司通过设立持有浙江游码 30%的股权。历史年度浙江游码未发生过长期股权投资减值。于 2021 年浙江游码收入较上年同期降幅约 49%，财务业绩由盈利转为亏损，净利润降幅达 130%，出现减值迹象，公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算，经测算未发生减值。于 2022 年，浙江游码实际流水远未达到预期，营业收入亦同比进一步下滑，整体经

营未取得实质性改善，公司聘请具有证券期货资格的第三方资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算，经测算，公司以浙江游码未来现金流量现值确定其股权投资的可收回金额对其计提长期股权投资减值准备 3,170.07 万元。

浙江游码的主营业务为游戏的研发与运营，其业务模式主要可分为研发和游戏运营：

研发模式：作为游戏研发商，完成游戏前期研发及游戏上线后的运营与维护更新，依照约定取得相应收入；

运营模式：作为第三方游戏运营商进行运营、推广，由公司负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议收取一定比例的分成款。

2、报告期计提减值准备测算过程

(1) 减值迹象分析

i. 2021 年出现减值迹象

于 2021 年度，浙江游码原运营游戏受游戏生命周期影响进入衰退期，而新游戏上线受版号影响滞后于预期，导致 2021 年度收入较上年同期降幅约 49%，经营业绩由盈利转为亏损，净利润降幅达 130%，出现减值迹象，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算。

考虑到 2021 年度浙江游码收入明显下降且经营业绩由盈转亏，业绩大幅下滑，公司为改善浙江游码整体经营情况，授权其多款基于传奇类的游戏的改编权。结合传奇类游戏市场成熟度高，其主力玩家为 30-50 岁的成年男性玩家，玩家忠诚度高且具备一定的消费能力，预计上述改编游戏在 2022 年度会有可观的流水，浙江游码将受益于上述项目。

同时，根据《中国游戏产业报告》显示，2021 年中国游戏市场销售收入增长率虽出现放缓趋势，但仍保持增长，同比增长 6.4%(2020 年：20.71%)。

结合以上因素，根据评估机构基于浙江游码提供的盈利预测出具的报告，浙江游码于 2021 年底不需要计提减值准备。

于 2022 年度，因客观情况不可预测的变化，玩家的消费行为发生不符合预期的改变，因此在 2022 年度对所持浙江游码的股权计提了减值准备。

ii. 2022 年计提减值准备的原因

《2022 年中国游戏产业报告》显示，2022 年中国游戏市场实际销售收入 2,658.84 亿元，同比下降 10.33%。游戏用户规模 6.64 亿，同比下降 0.33%。继 2021 年市场规模增长明显放缓之后，中国游戏市场销售收入出现八年以来的首次下降。

由于市场整体的环境变化，和因宏观环境改变对玩家消费行为习惯的影响，2022 年度浙江游码的实际流水远未达到预期，营业收入亦同比进一步下滑，整体经营未取得实质性改善。根据本年度浙江游码提供的盈利预测，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对浙江游码股权价值进行测算，并采用资产预计未来现金流量的现值确定其可收回金额。

（2）关键假设及参数选取

本次根据浙江游码提供的盈利预测进行资产预计未来现金流现值的测算，主要参数包括预测期平均增长率、稳定期增长率、经营利润率以及折现率。

关键假设包括宏观经济环境稳定假设、税赋及税率无重大变化假设、业务增量如期实现假设、浙江游码管理层尽职假设等。

（3）减值结果

公司持有的浙江游码股权的可收回金额为 1,802.67 万元，公司据此计提减值准备 3,170.07 万元。

（四）成都灵绘情况分析

1、基本情况

于 2019 年度和 2021 年度，公司之子公司绍兴上虞赛赫股权投资有限公司和宁波七酷投资有限公司通过增资和受让的方式共持有成都灵绘 49%的股权，历史年度成都灵绘未发生过长期股权投资减值。于 2022 年度成都灵绘受行业和人工智能影响，收入不及预期，且因对未来市场的乐观预估导致人员配置成本过高，公司出现亏损，发生减值迹象，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对成都灵绘股权价值进行测算，经测算，公司以成都灵绘未来现金流量现值确定其股权投资的可收回金额，对其计提长期股权投资减值准备 3,712.07 万元。

成都灵绘主营业务为美术外包服务。其业务模式为根据需求方的要求完成角色设计、场景设计等内容后，依约收取服务费用。

2、报告期计提减值准备测算过程

（1）减值迹象分析

i.2021 年未出现减值迹象

于 2020 和 2021 年度中国游戏产业保持较高增速发展，大量的资源集中在端游和手游领域，受整体游戏行业的发展需求，作为游戏研发过程中不可或缺的美术外包服务业务同样呈现上升趋势。

于 2021 年度成都灵绘通过市场调研，紧跟短视频的市场热点开拓了游戏买量视频和游戏特效视频的制作业务，业务订单量显著增加。于 2021 年度，成都灵绘营业收入较上年同期增幅 350%以上，净利润增幅 500%以上，公司整体运营情况良好，不存在减值迹象。

ii.2022 年计提减值准备的原因

基于 2021 年度良好的行业势头，成都灵绘对 2022 年度美术团队规模重新定义，为匹配市场预测的业务增长规模并满足客户的高质量需求，成都灵绘分别在上海、广州及厦门分设子公司，进行大量人才储备与培训，投入了大量的人力成本。

然而，根据《2022 年中国游戏产业报告》显示，2022 年中国游戏市场实际销售收入 2,658.84 亿元，同比下降 10.33%。游戏用户规模 6.64 亿，同比下降 0.33%。中国游戏市场销售收入出现八年以来的首次下降，联动美术外包行业同样受影响。

同时，随着 Stable Diffusion、ChatGPT 的爆火，人工智能迎来了大爆发，游戏原画师正在逐步被取代。人工智能对美术外包行业产生一定冲击，订单业务下降。

截止 2022 年 12 月 31 日，受行业和人工智能影响，成都灵绘收入不及预期，且因对未来市场的乐观预估导致人员配置成本过高，公司出现亏损，出现减值迹象，公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对成都灵绘股权价值进行测算，并采用资产预计未来现金流量的现值确定其可收回金额。

（2）关键假设及参数选取

本次根据取得的成都灵绘盈利预测进行资产预计未来现金流现值的测算，主要参数包括预测期平均增长率、稳定期增长率、经营利润率以及折现率。

关键假设包括宏观经济环境稳定假设、税赋及税率无重大变化假设、业务增量如期实现假设、成都灵绘管理层尽职假设等。

（3）减值结果

公司以成都灵绘未来现金流量现值确定其股权投资的可收回金额，据此计提减值准备 3,712.07 万元。

（五）上海白兔情况分析

1、基本情况

于 2017 年和 2019 年，公司之子公司七酷网络通过增资和受让的方式取得上海白兔 37%的股权，截止 2021 年 12 月 31 日公司对上海白兔计提长期股权投资减值准备 1,632.38 万元，于报告期 2022 年度公司对上海白兔计提长期股权投资减值准备 3,807.74 万元，持有期间累计计提减值准备 5,440.12 万元。

上海白兔主营业务为通过运营直播平台，获取直播业务收入。

2、报告期计提减值准备测算过程

（1）减值迹象分析

i.2021 年计提减值准备的原因

由于监管对网络直播行业政策变化，行业发展愈发困难，上海白兔的国内业务量随之大幅萎缩。2021 年度，收入较上年同期降幅约 40%，上海白兔由盈利转为亏损，出现减值迹象，故公司聘请具有证券期货资格的资产评估机构对上海白兔股权价值进行测算，对上海白兔的股权价值计提减值准备 1,632.38 万元。

ii.2022 年计提减值准备的原因

于 2022 年度，上海白兔国内运营平台因政策原因永久下架，海外直播平台业务不及预期，收入进一步萎缩(较上年同期降幅达 50%)，亏损加剧；上海白兔经营情况未发生改善，且营运资本出现负数，出现明显的减值迹象，公司进行减值测试。

（2）减值结果

上海白兔已于期后 2023 年一季度签订转让协议并完成处置。公司以公允价值减去处置费用后的净额 350.00 万元确定其可收回金额，计提减值准备 3,807.74 万元。

综上，本公司在报告期内长期股权投资减值准备计提金额审慎、合理。

3、报告期末，你公司长期待摊费用减值余额为 4.54 亿元，主要包括游戏授权

金、模具费及装修费等项目。报告期内，你对游戏授权金及模具费计提减值准备 2.04 亿元，请结合相关项目的摊销政策说明对其计提减值准备的原因，相关会计处理是否符合《企业会计准则》的规定。

回复：

报告期内，公司对长期待摊费用计提的减值准备如下表所示：

项目	期末余额（万元）
装修费	12,561.86
模具费	12,934.49
游戏授权金	37,190.00
预付基金管理费	2,095.60
其他	1,018.82
小计	65,800.77
减：减值准备—	
预付游戏授权金	17,937.50
其中：庆余年	1,178.82
Awaken:Chaos Era、Among Gods!	12,167.06
JOJO'S Bizarre Adventure	727.55
1001 克拉女王、燃魂、闪烁之光	1,906.52
神曲	1,957.55
模具费	2,510.30
减值准备小计	20,447.80
账面价值	45,352.96

上述长期待摊费用计提减值准备的原因如下：

（一）游戏授权金减值事项

长期待摊费用包括已经发生但应由本年和以后各期负担的、分摊期限在一年以上的各项费用，其中游戏授权金的摊销政策按预计收益期间分期平均摊销，并以实际支出减去累计摊销后的净额列示。

游戏授权金是指为获得某 IP 在一定时期内的版权，需要向 IP 授权方支付一定的金额。2022 年度，公司对部分流水恶化或研发终止的游戏项目所支付的授权金，计提减值准备 1.79 亿元，具体授权金内容及计提原因如下：

1、庆余年授权金

2022年3月，由公司制作发行同名3D武侠MMORPG手游庆余年，吸引了不少原著、电视剧粉丝的关注，而自2022年第二季度开始因玩法创新性不足等因素，流水大幅下滑，经过三季度项目调优后其流水表现未能在第四季度改善反而继续加速衰退，2022年12月《庆余年》当月流水已下滑至288万元，故长期待摊费用中相关资产出现减值迹象。

公司聘请第三方评估机构进行评估，经测算，预计未来现金流量现值高于公允价值减去处置费用后的金额，因此，最终选用了未来现金流量的现值作为可收回金额，评估师使用了多期超额收益法，即将游戏未来的运营现金流现值，扣除游戏运营预计使用的营运资金、租赁资产及固定资产等除版权金外的其他运营游戏必要的长期资产对游戏的贡献，测算授权金的可收回金额，对上述资产计提减值，减值金额为1,178.82万元。

2、Awaken: Chaos Era、Among Gods! (War of Deities: Darkness Rises) 授权金

Awaken: Chaos Era 游戏为上海瑶某科技有限公司（以下简称“上海瑶某”）研发，由子公司点点互动代理发行的一款角色扮演卡牌类玩法游戏。该游戏于2022年发布上线后，游戏内容难以满足付费用户的需求，对用户的吸引程度逐步下降，活跃用户逐渐流失。上海瑶某研发项目组曾尝试更新迭代玩法，优化游戏内的商业化模式，以提高游戏的商业变现能力。公司也尝试联动第三方IP资源对游戏进行宣传推广，提升游戏知名度以吸引流量，效果均未及预期。当前研发团队对游戏的改善和优化活动陷入了困境；由于市场用户对游戏产品的接受程度较低，公司也难以通过加大市场投放活动获取更多玩家，同时，公司预计继续运营该游戏将投入的成本高于未来能够获取的流水收益，故本年度计提减值准备。

公司聘请第三方评估机构进行评估，经测算，预计未来现金流量现值高于公允价值减去处置费用后的金额，因此，最终选用未来现金流量的现值作为可收回金额，评估师使用了多期超额收益法，即将游戏未来的运营现金流现值，扣除游戏运营预计使用的营运资金、租赁资产及固定资产等除版权金外的其他运营游戏必要的长期资产对游戏的贡献，测算授权金的收回金额，对上述资产计提减值，减值金额为9,186.30万元。

Among Gods! (War of Deities: Darkness Rises) 游戏是北京枇某网络科技有限公司

司（以下简称“枇某网络”）研发，由子公司点点互动代理发行的一款角色扮演卡牌类玩法游戏。该游戏于 2022 年上线后，因该游戏画面内容质量难以吸引该类型游戏用户群体，上线后游戏表现平平；公司曾尝试在全球多个区域开展投放推广，效果均不理想，预计未来也较难开展市场活动。同时公司预计继续运营该游戏将投入的成本高于未来能够获取的流水收益，故本年度计提减值准备。

公司聘请第三方评估机构进行评估，经测算，预计未来现金流量现值高于公允价值减去处置费用后的金额，因此，最终选用未来现金流量的现值作为可收回金额，评估师使用了多期超额收益法即将游戏未来的运营现金流现值，扣除游戏运营预计使用的营运资金、租赁资产及固定资产等除版权金外的其他运营游戏必要的长期资产对游戏的贡献，测算授权金的收回金额，对上述资产计提减值，减值金额为 2,980.76 万元。

3、JOJO'S Bizarre Adventure 授权金

公司下属子公司盛趣科技于 2020 年与外部版权方签订协议取得基于《JOJO'S Bizarre Adventure》IP 的游戏改编权并后续签署补充协议。截止 2022 年底，相关游戏项目尚未开发完成，由于公司已违反版权方约定的最晚产品商业化运营时间（2022 年 10 月 31 日），版权方已有权解除双方合作。经过公司商务团队与版权方于年底时点的沟通，双方对是否可以延长最晚产品商业化运营时间并未达成一致。除了研发进度不达预期以及上述重大商务不确定性外，盛趣科技在项目进展沟通会议上也已识别了该项目其他问题：1）核心玩法亮点不突出，与目前市面卡牌游戏玩法存在同质化；2）目前的海外发行方提出的合同要求较苛刻，持续加大研发投入无法保障我方上线后的收益；3）市面上目前已发现该 IP 侵权的游戏，但公司无法直接采取维权行动。因此，公司业务团队已作出 JOJO 自研项目维持最小化开发的变更决策，并持续与外部版权方尝试沟通后续进展。截止 2022 年度财务报表出具日，公司预计该项目取得商业化上线的可能性很低，故本年度计提减值准备。

公司聘请第三方评估机构进行评估，根据管理层提供的 JOJO'S Bizarre Adventure 游戏盈利预测，JOJO'S Bizarre Adventure 授权金对应的累计未来现金流量为负，公司预计未来无法实现商业化运营，故其可收回金额为 0 元。公司对上述资产全额计提减值，减值金额为 727.55 万元。

4、1001 克拉女王、燃魂、闪烁之光授权金

1001 克拉女王于 2022 年 8 月停用，燃魂于 2022 年 9 月停用，闪烁之光于 2022 年 10 月停用，故公司针对 3 款游戏剩余未摊销授权金及预付分成账面价值全额计提减值，减值金额为 1,906.52 万元。

5、神曲授权金

公司于 2019 年与外部第三方公司签订了神曲网页游戏改编授权合同，并将授权金计入了长摊待摊费用，并在合同期限内进行摊销。经评估，项目进度和质量把控存在较高不确定，同时外部厂商代理发行的不确定性较高，公司于 2022 年第四季度决定暂停项目开发并且未计划于可预见未来重启，故对剩余授权金账面价值全额计提减值，减值金额为 1,957.55 万元。

（二）模具费减值事项

长期待摊费用中的模具费根据预期总产品数量平均摊销。2022 年度，由于子公司浙江世纪华通车业有限公司的部分模具生产的塑料件等产品销量下滑严重、客商经营情况变化等因素影响，预计其可收回金额低于账面价值，存在减值迹象，公司以第三方资产评估机构出具的评估报告为依据，计提减值准备 0.25 亿元。

综上所述，公司相关会计处理符合《企业会计准则》的有关规定。

4、报告期内，你对专用设备计提减值准备 14,394.10 万元，对无形资产计提减值准备 1,533.33 万元。请结合前述资产的形成方式、主要用途、近三年减值准备计提金额等说明减值准备计提的具体情况，包括但不限于测算过程、主要参数及选取依据、减值迹象出现时点判断过程及可回收金额的确定依据。

回复：

（一）专用设备减值事项

1、资产形成方式、主要用途、近三年减值准备计提金额情况

本报告期内计提减值准备的专用设备主要为服务器及云计算设备。公司基于市场预期及未来的战略发展，拟扩充公司整体的硬件实力，为满足未来诸如游戏美术渲染、数字孪生等场景构建等业务的需求，于 2021 年底逐步购置上述设备，于 2022 年度，公司对专用设备计提减值准备 14,394.10 万元，历史年度未计提减值准

备。

2、减值迹象出现时点判断过程

设备采购后，由于公司自身业务需求未达预期，除少数设备自用及部分资产出租外，大部分资产处于闲置状态。报告期末，受市场供求及高性能设备上市的影响，服务器及云计算设备市场价格相较采购时点存在明显下降，预计其可收回金额低于账面价值，出现减值迹象。

3、可收回金额的确定依据

公司以资产评估机构出具的评估报告为依据，采用公允价值减去处置费用后的净额确定资产的可收回金额。

4、测算过程、主要参数及选取依据

本次将公允价值减去处置费用后的净额作为服务器及云计算设备的可收回金额，采用重置成本法评估其公允价值。

公允价值=重置全价×成新率

A. 公允价值的确定

1) 重置全价的确定

由于服务器及云计算设备不需要安装（或安装由销售商负责）且运输费用较低，故以现行市场购置的价格作为重置全价。根据规定，符合增值税抵扣条件的电子设备重置成本应该扣除相应的增值税。故采购不含税价格作为设备的购置价，按对应的增值税率测算可抵扣进项税额。

重置全价计算公式：重置全价=设备购置价（不含税）

2) 成新率的确定

按照设备的经济使用寿命，用年限法计算其成新率。其公式如下：

成新率=（1-实际已使用年限/规定或经济使用年限）×100%

规定或经济使用年限考虑确定为5年

3) 公允价值的确定

公允价值=重置全价×成新率

B. 处置费用的确定

处置费用为与资产处置有关的法律费用、相关交易税费、产权交易费用以及为

使资产达到可销售状态所发生的直接费用等。

1) 法律费用

由于本次按资产出售处理，不会产生相关法律费用，故不考虑相关法律费用。

2) 相关税费

根据相关税务政策，本次处置费用中相关税费费率为城市建设税 7%、教育费附加 3%、地方教育费附加 2%。增值税为价外税，故本次相关税费不含增值税。

3) 产权交易费用

产权交易费用根据《上海联合产权交易所有限公司交易业务收费管理暂行办法》（沪联产交〔2022〕150号）结合资产规模确定。

4) 其他为使资产达到可销售状态所发生的直接费用

其他为使资产达到可销售状态所发生的直接费用如中介费以及咨询费等，根据市场相关收费水平确定。

C. 评估值的确定

评估值=公允价值-处置费用

（二）无形资产减值事项

1、资产形成方式、主要用途、近三年减值准备计提金额情况

基于对游戏云平台建设目的，公司于历史报告期采购弹性混合云平台软件，并将其作为无形资产按 10 年期进行直线法摊销。截至 2022 年 12 月，账面净值为 1,533 万元，历史年度未计提减值准备。

2、减值迹象出现时点判断过程及可收回金额确定依据

公司使用该软件可支撑“发行、运营”业务的游戏云平台，平台具备公司内外部云服务能力，可为公司各游戏官网业务及信息化、支付平台的测试系统提供云服务。于 2022 年度，考虑到公司整体互联网游戏业务表现未达预期，而维持自建云平台需长期持续投入服务器硬件资源，随着前期投入的服务器硬件损耗，初期采购的服务器性能明显下降，故障率显著增加，如需继续项目，需要更换和持续投入硬件设备，总体成本较高，相较于公有云不再具备优势，公司内部经过审慎决策和适当审批，于 2022 年末决策游戏云项目结项。根据《企业会计准则第 8 号—资产减

值》，公司按照上述外购软件账面价值全额计提减值准备 1,533 万元。

5、报告期内，你公司发生信用减值损失 15,659.29 万元，合同资产减值损失 1,110.38 万元。请补充说明前述减值损失对应的具体款项构成，并结合前述款项欠款对象的信用风险变化、最近三年账龄结构、历史减值准备比例、期后回款及同行业公司减值准备计提情况等，说明减值准备计提比例是否充分、审慎，是否符合《企业会计准则》的相关规定。

回复：

根据《企业会计准则第 22 号--金融工具确认和计量》（2017 年修订）相关规定，

第四十六条 企业应当按照本准则规定，以预期信用损失为基础，对下列项目进行减值会计处理并确认损失准备：

（一）按照本准则第十七条分类为以摊余成本计量的金融资产和按照本准则第十八条分类为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产。

（二）租赁应收款。

（三）合同资产。合同资产是指《企业会计准则第 14 号--收入》定义下的合同资产。

（四）企业发行的分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债以外的贷款承诺和适用本准则第二十一条（三）规定的财务担保合同。

损失准备，是指针对按照本准则第十七条计量的金融资产、租赁应收款和合同资产的预期信用损失计提的准备，按照本准则第十八条计量的金融资产的累计减值金额以及针对贷款承诺和财务担保合同的预期信用损失计提的准备。

第四十七条 预期信用损失，是指以发生违约的风险为权重的金融工具信用损失的加权平均值。

信用损失，是指企业按照原实际利率折现的、根据合同应收的所有合同现金流量与预期收取的所有现金流量之间的差额，即全部现金短缺的现值。其中，对于企业购买或源生的已发生信用减值的金融资产，应按照该金融资产经信用调整的实际利率折现。由于预期信用损失考虑付款的金额和时间分布，因此即使企业预计可以

全额收款但收款时间晚于合同规定的到期期限，也会产生信用损失。

在估计现金流量时，企业应当考虑金融工具在整个预计存续期的所有合同条款（如提前还款、展期、看涨期权或其他类似期权等）。企业所考虑的现金流量应当包括出售所持担保品获得的现金流量，以及属于合同条款组成部分的其他信用增级所产生的现金流量。

企业通常能够可靠估计金融工具的预计存续期。在极少数情况下，金融工具预计存续期无法可靠估计的，企业在计算确定预期信用损失时，应当基于该金融工具的剩余合同期间。

第六十三条 对于下列各项目，企业应当始终按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备：

（一）由《企业会计准则第 14 号——收入》规范的交易形成的应收款项或合同资产，且符合下列条件之一：

1. 该项目未包含《企业会计准则第 14 号——收入》所定义的重大融资成分，或企业根据《企业会计准则第 14 号——收入》规定不考虑不超过一年的合同中的融资成分。

2. 该项目包含《企业会计准则第 14 号——收入》所定义的重大融资成分，同时企业做出会计政策选择，按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量损失准备。企业应当将该会计政策选择适用于所有此类应收款项和合同资产，但可对应收款项类和合同资产类分别做出会计政策选择。

（二）由《企业会计准则第 21 号——租赁》规范的交易形成的租赁应收款，同时企业做出会计政策选择，按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量损失准备。企业应当将该会计政策选择适用于所有租赁应收款，但可对应收融资租赁款和应收经营租赁款分别做出会计政策选择。

在适用本条规定时，企业可对应收款项、合同资产和租赁应收款分别选择减值会计政策。

报告期内，本公司计提信用减值损失合计人民币 15,659.29 万元，其中其他应收款坏账损失人民币 9,699.10 万元，财务担保合同损失人民币 3,009.14 万元，应收账款坏账损失人民币 2,951.04 万元；合同资产减值损失人民币 1,110.38 万元。分类

分析如下：

(1) 其他应收款信用减值损失

公司遵循上述企业会计准则的相关规定，对金融工具的信用风险是否自初始确认后显著增加进行评估，其中，信用风险显著增加包括但不限于债务人所处的经营环境、内外部信用评级、实际或预期经营成果的显著变化；已发生信用减值的证据包括但不限于债务人发生重大财务困难或债务人很可能破产等情况。公司于报告期内主要对如下客户或其他应收款组合计提了预期信用损失人民币 9,699.10 万元，款项具体构成、历史减值准备比例、期后回款情况如下：

单位：人民币万元

款项性质	阶段	2022 年					2021 年	2020 年	备注
		期末原值	本期计提/(转回)信用减值损失	期末减值准备	减值准备比例	期后回款	减值准备比例	减值准备比例	
应收股权投资款项及其利息	二阶段	26,737.70	2,568.66	(4,172.47)	15.61%	-	2.91%	2.91%	1)
应收股权投资款项及其利息	三阶段	8,637.80	956.68	(1,200.39)	13.90%	1,000.00	2.46%	2.61%	2)
应收日常经营款返还	三阶段	-	(16.00)	-	-	-	100%	100%	
应收少数股东出资款及证券账户余额等	一阶段	42,927.61	1,474.65	(1,512.75)	3.52%	2,500.00	0.11%	0.88%	3)
押金保证金	一阶段	12,814.33	55.28	(569.86)	4.45%	6,337.29	2.05%	2.10%	3)
员工备用金及借款	一阶段	2,257.77	(32.54)	(131.97)	5.85%	335.40	5.29%	5.08%	3)
应收股权投资款项及其利息	一阶段	9,998.19	186.42	(351.38)	3.51%	8,416.70	3.15%	2.85%	3)
待收回委托开发款及其他款项等	一阶段	13,458.29	285.83	(753.97)	5.60%	10,505.26	5.02%	3.32%	3)
应收投资款项及其利息	三阶段	925.00	925.00	(925.00)	100.00%	-	0.00%	0.00%	4)
待收回委托开发款及其他款项等	三阶段	6,670.02	3,295.12	(6,670.02)	100.00%	-	100.00%	100.00%	5)
合计		124,426.71	9,699.10	(16,287.81)		29,094.65			

*期后回款统计范围为报告期后截至 2023 年 4 月 30 日。

2022 年报告期内上述主要其他应收款减值准备比例的计提合理性分析如下：

1) 该款项为因解除对某香港上市科技控股有限公司的投资意向而应收回的投资款，截至 2022 年 12 月 31 日，公司对其计提预期信用损失准备人民币 2,568.66 万元。2020 年度，公司出于游戏板块战略考量拟收购某香港上市科技控股有限公司，并向该标的原股东港某有限公司支付投资意向金 0.8 亿美元，折合人民币约 5.2 亿元。同年，由于其他买方介入，各方协商终止该投资合作，投资意向金需返还公

司。于 2021 年度及 2022 年度，公司累计收回投资意向金人民币约 2.95 亿元，截止报告期末，未收回部分人民币约 2.25 亿元，账列其他应收款。

该其他应收款在到期后欠款方与公司签署展期协议并提供了担保、资产及股权质押等增信手段。于 2022 年度，公司评估债务人的经营情况和财务状况等信息，认为该其他应收款整体信用减值风险显著增加，但尚未发生信用减值，处于第二阶段，公司按照该其他应收款整个存续期的预期信用损失计量损失准备。公司通过违约风险敞口和预期信用损失率计算预期信用损失，综合考虑欠款方的信用风险、该其他应收款的整体存续期限和增信措施等因素确定违约概率和违约损失率，并考虑前瞻性信息，计算预期信用损失。

2) 该款项为因认购某境外服务公司的可转股债券性质借款到期未转股而应收回款项，截至 2022 年 12 月 31 日，公司对其计提预期信用损失准备人民币 956.68 万元。2019 年末，公司出于游戏板块战略考量通过可转债方式投资某境外服务公司，并向该标的公司 EP Pty. Ltd. 支付可转债本金 0.215 亿美元，折合人民币约 1.5 亿元。由于期后投资尽调工作无法完成，公司未行使转股权，上述可转债债券款项需退还公司。2020 年度至 2022 年度，公司累计收回上述可转债本金人民币约 0.7 亿元。截至 2022 年 12 月 31 日，未收回部分计人民币约 0.8 亿元，列示于其他应收款。

该其他应收款到期后多次签署展期协议未及时全额还款，并与公司签订了担保、质押等协议增信。该款项由债务人实控人提供个人担保，并以其持有的某公司股权向公司提供质押担保。公司已于 2022 年 11 月对欠款方实控人发起了诉讼，主张对方归还剩余全部欠款。法院受理案件后对欠款方实控人的资产进行了冻结财产保全，截至目前尚未判决。故于 2022 年 12 月 31 日，公司经评估后认为应收债务人的款项信用风险显著增加且已发生信用减值，因此单项计提预期信用损失。公司通过违约风险敞口和预期信用损失率计算预期信用损失，综合考虑欠款方的信用风险、该其他应收款的整体存续期限以及增信措施以确定违约概率和违约损失率，并考虑前瞻性信息，计算预期信用损失。

3) 公司遵循《企业会计准则》相关规定，当单项金融资产无法以合理成本评估预期信用损失的信息时，公司依据信用风险特征将应收款项划分为若干组合，将

这些应收款项包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试，并在组合基础上计算预期信用损失。对于处于第一阶段的划分为组合的其他应收款，公司参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，通过违约风险敞口和未来 12 个月内预期信用损失率，计提预期信用损失准备。2022 年报告期内第一阶段组合计提信用减值损失的其他应收款组合合计计提预期信用损失准备人民币 1,969.64 万元。

4) 该等其他应收款主要为待收回投资款性质的款项，2022 年报告期内发生信用减值损失人民币 925 万元，2022 年报告期内公司多次催告欠款方进行还款未果，公司判断该等应收款项预期无法收回，信用风险显著增加且已发生信用减值，经判断从第一阶段转入第三阶段，全额计提预期信用损失准备。

5) 该等其他应收款主要为待收回委托开发款、待收回预付分成款等性质的款项，2022 年报告期内发生信用减值损失人民币 3,295.12 万元。主要由于 2022 年报告期内项目开发失败或未商业化运营导致款项无法收回、欠款方资不抵债或已工商注销、合同逾期且无法与欠款方达成和解或签订展期协议等原因，导致 2022 年报告期内相关款项的信用风险显著增加，预期无法收回，经判断应从第一阶段转入第三阶段，全额计提预期信用损失准备计提预期信用减值损失。

(2) 财务担保合同损失

2022 年报告期内，本公司对于财务担保合同计提的信用减值损失金额为人民币 3,009.14 万元，对应具体款项构成如下：(1) 于 2022 年 6 月，公司按持股比例，为数据中心业务投资运营主体上海普珑信息科技有限公司（以下简称“上海普珑”）就其银行借款的 49.9%部分承担连带责任保证，本公司所担保借款本金金额为人民币 199,600.00 万元；(2) 于 2022 年 6 月，公司按持股比例，为数据中心业务投资运营主体上海珑睿信息科技有限公司（以下简称“上海珑睿”）就融资租赁债务的 49.9%部分承担连带责任保证，本公司所担保借款本金金额为人民币 19,960.00 万元。上海普珑及上海珑睿是腾讯长三角人工智能先进计算中心项目（以下简称“上海数据中心项目”）的参与方，该项目为公司云数据业务板块的重要布局之一。

对于上述两项财务担保合同，其信用损失是公司就债权人发生的信用损失向其做出赔付的预期付款额，而两项交易的底层风险主要为项目公司（即被担保方）的

偿债风险。上海数据中心项目具有客户资源和稳定的可预期的经营性现金流，公司认为，综合考虑长三角良好的地理位置、客户订单和能耗指标的稀缺性，项目整体在稳步推进之中，公司认为被担保方产生偿债风险的可能性较低，该项财务担保合同的信用风险自初始确认后未显著增加，判断为第一阶段的信用减值损失，按照预期信用减值损失模型对未来 12 个月内预期信用损失计提减值准备。

(3) 应收账款及合同资产信用减值损失

根据《企业会计准则第 22 号-- 金融工具确认和计量》（2017 年修订）第六十三条规定，对于应收账款和合同资产信用减值损失，公司始终按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备。

根据《企业会计准则第 14 号——收入》（财会〔2017〕22 号）的规定，合同资产，是指企业已向客户转让商品而有权收取对价的权利，且该权利取决于时间流逝之外的其他因素。企业应当按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》评估合同资产的减值，该减值的计量、列报和披露应当按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》和《企业会计准则第 37 号——金融工具列报》的规定进行会计处理。合同资产并不是一项无条件收款权，该权利除了时间流逝之外，还取决于其他条件（例如，履行合同中的其他履约义务）才能收取相应的合同对价。合同资产除信用风险之外，还可能承担其他风险，如履约风险等。

于 2022 年报告期内，合同资产计提的资产减值损失金额人民币 1,110.38 万元。本公司计提信用减值损失的合同资产系本公司自研产品《代号：远征》（又名《遗忘者之旅》）项目游戏商业化运营后收取对价的权利。于报告期内，本公司综合考虑该合同资产的信用风险和其他风险等在内的情况，相应计提了减值损失。

单项计提应收账款信用减值准备的应收款项已实际发生减值，已全额计提了信用减值准备，报告期内无新增；对于剩余应收款项，单项金融资产无法以合理成本评估预期信用损失的信息，本公司依据信用风险特征将应收款项划分为若干组合，在组合基础上计算预期信用损失。本公司依据信用风险特征将应收款项划分为若干组合，在组合基础上计算预期信用损失。本公司 2020 年至 2022 年组合及单项计提应收账款坏账准备金额如下：

(单位：人民币万元)

组合/单项计提	2022年			2021年			2020年		
	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例
组合1—信用等级较高的互联网游戏业务客户	17,568.90	(183.89)	1.05%	36,574.20	(372.88)	1.02%	35,156.71	(361.51)	1.03%
组合2—信用等级较高的汽车零部件制造业务客户	45,704.06	(3,028.80)	6.63%	51,032.01	(3,308.79)	6.48%	58,262.90	(3,495.77)	6.00%
组合3—深度合作的互联网游戏业务客户	66,987.49	(2,795.90)	4.17%	149,933.54	(5,939.88)	3.96%	108,376.29	(3,223.74)	2.97%
组合4—其他互联网游戏业务客户	124,486.28	(18,588.12)	14.93%	87,748.34	(12,827.71)	14.62%	168,725.46	(11,004.80)	6.52%
组合5—其他汽车零部件制造业务客户	8,202.81	(1,067.24)	13.01%	5,035.33	(747.89)	14.85%	3,482.51	(509.17)	14.62%
单项计提	1,498.83	(1,498.83)	100.00%	1,498.83	(1,498.83)	100.00%	1,498.83	(1,498.83)	100.00%
合计	264,448.38	(27,162.78)	10.27%	331,822.25	(24,695.96)	7.44%	375,502.70	(20,093.82)	5.35%

按组合分析 2020 年至 2022 年账龄结构计提减值准备比例及期后回款如下：

1) 组合 1—信用等级较高的互联网游戏业务客户

信用等级较高的互联网企业用户主要为知名境外互联网企业。于 2020 年至 2022 年报告期本组合应收款账龄主要在一年以内，计提预期信用损失准备比例约 1%，各期变动不大。总体来看坏账计提损失率处于同行业公司类似组合参考范围内。该组合历史回款情况较好，截至报告期后 1~4 月回款率约 100%。

2) 组合 2—信用等级较高的汽车零部件制造业务客户

信用等级较高的汽车零部件制造业务客户为本公司结合历史逾期情况评估客户信用风险划定的境内制造业客户组合。于 2020 年至 2022 年报告期本组合应收款账龄主要在一年以内，本公司基于该类型客户的历史还款情况，结合可获得的未来宏观行业等信息，计提预期信用损失准备比例约 6%~7%，各期变动不大。总体来看计提坏账损失率处于同行业公司参考范围内。该组合历史回款情况较好，2023 年 1 至 4 月该组合应收账款回款比例约 88%。

3) 组合 3—深度合作的互联网游戏业务客户

深度合作的互联网游戏业务客户为长期合作、交易量大且信誉较好的境内传奇类游戏主要运营公司。对于深度合作客户，本公司认为其实际账龄虽然较长，但历史期间未发生实际信用损失，长期以来进行战略合作，信誉较好，信用风险较低。

该组合于 2020 年至 2022 年三年账龄结构及减值准备比例如下：

(单位：人民币万元)

账龄	2022年			2021年			2020年		
	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例
六个月以内	6,130.22	(153.67)	2.51%	18,086.76	(529.96)	2.93%	81,292.62	(1,528.30)	1.88%
六个月到一年	9,013.38	(269.89)	2.99%	80,112.66	(2,851.73)	3.56%	27,083.67	(1,695.44)	6.26%
一到二年	51,843.89	(2,372.34)	4.58%	51,734.11	(2,558.19)	4.94%	-	-	-
合计	66,987.49	(2,795.90)	4.17%	149,933.54	(5,939.88)	3.96%	108,376.29	(3,223.74)	2.97%

2022年报告期内，本组合客户信用风险未发生显著变化。本公司基于该类型客户的历史还款情况，结合可获得的未来宏观行业等信息，计提预期信用损失率比例约4.17%。该组合计提的预期信用损失率处于同行业公司参考范围内。2023年1至4月该组合应收账款回款比例约64%。

4) 组合4—其他互联网游戏业务客户

本公司将不具备组合1、组合3特征的其他互联网客户识别为其他互联网游戏业务客户。于2020年至2022年报告期三年账龄结构及预期信用损失率分析如下：

(单位：人民币万元)

账龄	2022年			2021年			2020年		
	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例	原值	减值准备	计提比例
六个月以内	96,649.83	(2,081.34)	2.15%	60,497.43	(1,295.37)	2.14%	149,725.66	(2,206.59)	1.47%
六个月到一年	8,148.25	(1,190.06)	14.61%	4,718.62	(528.60)	11.20%	8,922.77	(1,464.70)	16.42%
一到二年	6,336.57	(2,560.95)	40.42%	14,340.86	(2,834.65)	19.77%	3,203.54	(727.69)	22.72%
二到三年	5,993.13	(5,397.27)	90.06%	1,406.41	(1,384.06)	98.41%	1,059.74	(792.06)	74.74%
三年以上	7,358.50	(7,358.50)	100.00%	6,785.03	(6,785.03)	100.00%	5,813.75	(5,813.75)	100.00%
合计	124,486.28	(18,588.12)	14.93%	87,748.34	(12,827.71)	14.62%	168,725.46	(11,004.80)	6.52%

2022年报告期内，本组合客户信用风险未发生显著变化。本公司基于该类型客户的历史还款情况，结合可获得的未来宏观行业等信息，计提预期信用损失率比例约14.93%。2020年至2022年由于账龄结构变化，组合总体坏账计提比例变化有所增加。2023年1至4月该组合应收账款回款比例约57%。

5) 组合5—其他汽车零部件制造业务客户

本公司将不具备组合2特征的汽车零部件制造业务客户识别为其他汽车零部件制造业务客户。于2020年至2022年报告期三年账龄结构及减值准备比例分析如下：

(单位：人民币万元)

账龄	2022年			2021年			2020年		
	减值准备	计提比例	减值准备	计提比例	减值准备	计提比例	减值准备	计提比例	减值准备

一年以内	7,137.35	(531.57)	7.45%	4,271.11	(309.84)	7.25%	3,136.64	(195.73)	6.24%
一到二年	725.85	(196.06)	27.01%	434.76	(108.58)	24.97%	41.03	(8.60)	20.96%
二年以上	339.61	(339.61)	100.00%	329.46	(329.46)	100.00%	304.84	(304.84)	100.00%
合计	8,202.81	(1,067.24)	13.01%	5,035.33	(747.89)	14.85%	3,482.51	(509.17)	14.62%

2022 年报告期内，本组合客户信用风险未发生显著变化。本公司基于该类型客户的历史还款情况，结合可获得的未来宏观行业等信息，计提预期信用损失率比例约 13.01%。2020 年至 2022 年由于账龄结构变化，组合总体坏账计提比例有所变化。该组合坏账损失率处于同行业公司参考范围内。2023 年 1 至 4 月该组合回款比例约 56%。

(4) 同行业公司计提减值准备情况

本公司查阅了 11 家国内游戏类主要同行业上市公司应收账款减值准备计提情况，应收账款坏账准备计提比例区间包括，2020 年：2.45%-27.02%；2021 年：1.93%-38.46%；2022 年：1.71%-37.87%；同行业公司 2022 年坏账计提比例较以前年度基本变动不大。本公司互联网游戏业务客户应收账款 2020-2022 年坏账准备计提比例分别为 4.67%、6.98%及 10.32%，位于同行业公司计提比例区间，符合行业惯例。国内游戏类同行业公司应收账款坏账准备统计情况如下：

(单位：人民币万元)

公司名称	2022 年			2021 年			2020 年		
	应收账款原值	减值准备	计提比例	应收账款原值	减值准备	计提比例	应收账款原值	减值准备	计提比例
巨人网络	20,502.47	7,765.03	37.87%	20,645.33	7,941.17	38.46%	24,504.09	3,747.98	15.30%
顺网科技	10,152.09	3,163.85	31.16%	12,219.51	3,305.72	27.05%	12,128.64	3,276.75	27.02%
凯撒文化	57,590.73	12,242.86	21.26%	58,549.14	7,346.63	12.55%	45,231.66	7,942.08	17.56%
电魂网络	5,124.27	497.68	9.71%	5,865.67	809.44	13.80%	13,242.29	700.26	5.29%
昆仑万维	95,660.67	17,136.45	17.91%	74,308.53	14,845.98	19.98%	71,682.84	14,430.71	20.13%
完美世界	105,777.49	7,840.05	7.41%	105,410.46	7,241.56	6.87%	140,146.41	10,218.11	7.29%
浙数文化	34,548.55	2,481.55	7.18%	24,778.36	1,691.61	6.83%	22,305.15	1,307.51	5.86%
宝通科技-互联网业务	11,390.35	641.58	5.63%	11,548.62	681.75	5.90%	14,915.74	842.20	5.64%
恺英网络	89,535.98	3,694.86	4.13%	81,725.07	5,609.98	6.86%	49,969.18	10,095.69	20.20%
吉比特	27,456.57	986.99	3.59%	30,402.25	981.80	3.23%	21,579.24	2,030.87	9.41%
三七互娱	145,850.77	2,494.39	1.71%	128,924.11	2,492.17	1.93%	119,386.41	2,920.61	2.45%

本公司查阅了 7 家国内汽车零部件制造业同行业公司应收账款减值准备计提情况，应收账款坏账准备计提比例区间包括，2020 年：2.48%-14.31%；2021 年：1.40%-15.01%；2022 年：1.16%-12.99%；同行业公司 2022 年坏账计提比例较以前年度变动不大。本公司汽车零部件制造业务客户应收账款 2020-2022 年坏账准

备计提比例分别为 6.49%、7.24%及 7.60%，位于同行业公司计提比例区间，符合行业惯例。国内汽车零部件制造业同行业公司应收账款坏账准备统计情况如下：

(单位：人民币万元)

公司名称	2022 年			2021 年			2020 年		
	应收账款原值	减值准备	计提比例	应收账款原值	减值准备	计提比例	应收账款原值	减值准备	计提比例
潍柴动力	2,461,613.11	319,760.75	12.99%	2,146,060.67	279,341.87	13.02%	1,745,203.91	216,676.64	12.42%
伯特利	219,660.72	25,777.28	11.74%	116,839.74	17,533.58	15.01%	120,330.27	17,214.97	14.31%
玲珑轮胎	282,220.97	15,338.96	5.44%	322,540.72	16,410.65	5.09%	289,715.14	14,639.45	5.05%
拓普集团	459,578.62	24,832.52	5.40%	335,148.45	18,326.37	5.47%	189,361.49	11,034.79	5.83%
星宇股份	137,549.69	7,363.36	5.35%	112,124.94	6,466.28	5.77%	91,806.28	5,597.92	6.10%
赛轮轮胎	277,571.68	6,141.37	2.21%	243,521.71	7,575.34	3.11%	199,095.14	10,181.17	5.11%
华域汽车	3,408,004.36	39,578.12	1.16%	2,976,624.81	41,657.61	1.40%	2,518,685.74	62,533.70	2.48%

于 2022 末，公司云数据板块其他应收款主要系下属子公司应收少数股东增资款合计约人民币 4.17 亿元，公司参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，并考虑前瞻性信息，通过违约风险敞口和未来 12 个月内预期信用损失率，计算预期信用损失，计提相应坏账准备约人民币 0.15 亿元。由于公司云数据板块下属弈峰科技光明 5G 大数据中心项目（以下简称“深圳数据中心项目”）尚处于筹建期，因此我们未挑选数据中心行业上市公司做比较分析。

扣除上述云数据板块应收少数股东增资款，公司剩余其他应收款合计约人民币 8.44 亿元，于报告期末合计计提约 1.65 亿元坏账准备，计提比例约 19.6%。我们查阅了 18 家主要互联网游戏类以及汽车零部件制造业同行业公司其他应收款计提坏账准备情况，计提比例区间包括，2020 年：2.26%-60.84%；2021 年：1.61%-65.07%；2022 年：1.82%-68.48%；18 家同行业公司中 13 家 2022 年坏账计提比例较 2021 年升高。于 2020-2022 年公司剔除云数据板块应收少数股东增资款后其他应收款坏账准备计提比例为 5.7%、8.3%及 19.6%，位于同行业公司计提比例区间，符合行业惯例。

国内互联网游戏类及汽车零部件制造业同行业公司其他应收款坏账准备统计情况如下：

(单位：人民币万元)

公司名称	2022 年			2021 年			2020 年		
	其他应收款原值	减值准备	计提比例	其他应收款原值	减值准备	计提比例	其他应收款原值	减值准备	计提比例
巨人网络	2,565.73	1,756.95	68.48%	8,641.87	1,539.86	17.82%	30,954.59	1,619.57	5.23%

昆仑万维	22,902.21	13,943.76	60.88%	20,361.10	13,247.98	65.07%	27,136.70	13,645.28	50.28%
恺英网络	9,650.42	5,749.97	59.58%	15,133.56	6,190.78	40.91%	22,403.84	5,329.17	23.79%
凯撒文化	14,209.71	6,255.72	44.02%	22,316.88	4,536.16	20.33%	6,093.85	3,086.61	50.65%
完美世界	19,601.73	6,496.22	33.14%	13,371.73	3,381.23	25.29%	10,170.05	2,950.87	29.02%
顺网科技	1,739.65	487.36	28.01%	3,212.62	490.35	15.26%	5,333.32	614.45	11.52%
三七互娱	11,955.49	3,213.55	26.88%	10,064.53	2,522.87	25.07%	9,326.11	1,822.23	19.54%
宝通科技-互联网业务	2,766.79	665.83	24.07%	3,863.84	791.58	20.49%	4,191.72	616.74	14.71%
电魂网络	866.59	154.7	17.85%	905.2	134.79	14.89%	811.36	124.5	15.34%
吉比特	473.96	71.75	15.14%	3,989.71	816.93	20.48%	10,915.20	720.48	6.60%
浙数文化	10,584.99	1,556.87	14.71%	7,400.22	882.35	11.92%	7,257.95	728.71	10.04%
玲珑轮胎	8,500.88	4,716.68	55.48%	7,086.77	4,221.29	59.57%	8,950.62	4,939.83	55.19%
潍柴动力	238,326.07	114,477.06	48.03%	484,849.63	121,130.45	24.98%	142,204.21	3,376.26	2.37%
伯特利	1,670.94	259.47	15.53%	1,508.93	209.35	13.87%	985.52	137.17	13.92%
星宇股份	1,024.53	163.73	15.98%	902.39	98.8	10.95%	260.71	36.04	13.83%
赛轮轮胎	4,937.25	419.6	8.50%	3,862.12	2,288.32	59.25%	5,131.20	3,121.92	60.84%
拓普集团	15,176.90	1,102.07	7.26%	4,467.18	371.24	8.31%	3,366.25	257.54	7.65%
华域汽车	190,629.38	3,478.02	1.82%	167,099.69	2,684.30	1.61%	128,649.49	2,908.93	2.26%

综上，公司对应收账款、其他应收款、合同资产及财务担保合同等计提预期信用损失准备时充分评估考虑了所有合理且有依据的信息，包括前瞻性信息。公司认为减值准备计提比例充分、审慎，以上会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

6、请你公司结合前述资产减值准备计提情况，说明是否存在利用当前市场环境计提大额减值准备进行业绩“洗大澡”的行为，请年审会计师和评估师核查前述所有问题并发表明确意见。

回复：

报告期内，公司计提资产减值准备 65.23 亿元，包括商誉减值损失 54.28 亿元、长期股权投资减值准备 7.10 亿元、长期待摊费用减值准备 2.04 亿元、固定资产减值准备 1.43 亿元、无形资产减值准备 0.15 亿元、合同资产减值准备 0.11 亿元以及其他资产减值准备 0.09 亿元。

如对问题 1 的回复所述，根据游戏行业环境变化及业务实际情况，公司商誉减值迹象出现于 2022 年，报告期商誉减值测试的测算过程包括但不限于减值依据、评估办法和过程、关键假设及参数的选取是审慎且合理的，并且符合《企业会计准

则》的规定。

如对问题 2 的回复所述，报告期内计提减值准备的长期股权投资项目并未于以前年度出现减值迹象，本次长期股权投资减值测试的测算过程包括但不限于评估方式和过程、关键假设及参数选取及减值依据是审慎且合理的，并且符合《企业会计准则》的规定。

如对问题 3 的回复所述，报告期内长期待摊费用减值准备的计提是基于 2022 年业务实际情况的转变，相关会计处理符合《企业会计准则》的规定。

如对问题 4 的回复所述，报告期固定资产与无形资产减值准备的计提过程包括但不限于测算过程、主要参数选取、减值迹象出现时点判断以及可回收金额的确定是审慎且合理的，并且符合《企业会计准则》的规定。

如对问题 5 的回复所述，报告期信用减值损失计提的方法、依据以及金额是充分且审慎的，并且符合《企业会计准则》的规定。

综上，公司不存在利用计提大额减值准备进行业绩“洗大澡”的行为。

年审会计师的说明：

我们按照中国注册会计师审计准则的规定对世纪华通 2022 年度的财务报表执行了审计工作，旨在对世纪华通 2022 年度财务报表整体发表意见。

基于我们对世纪华通 2022 年度财务报表执行的审计程序及抽样检查截止 2023 年 4 月 30 日的应收账款及其他应收款期后回款、查阅问题 5 的回复中引用的同行业可比上市公司财务数据等核查程序，我们没有发现世纪华通对于上述问题回复 1 至 5 中与 2022 年度财务报表相关的信息与我们在审计前述年度财务报表时从世纪华通管理层获得的解释及取得的审计证据在所有重大方面存在不一致之处。

评估机构的说明：

评估机构按照资产评估准则的规定对世纪华通委托评估涉及的各项资产减值进行了评估工作以及其他资产的测算工作，并就相应评估工作执行了现场访谈、书面审查、实地调查、市场调研、函证、抽凭等核查验证工作。

我们未发现公司关于各项资产减值准备的补充披露内容以及分析与我们评估测算存在不一致之处。

7、报告期内，你公司实现营业收入 114.75 亿元，实现归属于上市公司股东的净利润（以下简称“净利润”）-70.92 亿元。其中游戏业务收入为 89.76 亿元，占营业收入的 78.22%，自主运营游戏收入确认被列为关键审计事项。分地区来看，你公司内销业务毛利率比 2021 年下降 13.89%，外销业务毛利率比 2021 年增加 15.18%，分销售模式来看，线上业务毛利率比 2021 年下降 8.19%，线下业务毛利率比 2021 年增加 27.51%。

（1）请结合行业环境变化，主营业务盈利能力、经营情况变化，近三年你对营业收入贡献前三大游戏的月活跃用户、月付费用户、ARPPU 值、月充值金额、月消耗金额、月充值消耗比等说明等说明净利润连续两年下滑的原因，该趋势是否将持续，并充分提示相关风险。

回复：

公司 2020-2022 年净利润分别为 29.72 亿、25.34 亿及-70.84 亿。2021 年公司净利润中包含处置上海数据中心项目税后净收益 16.67 亿，若将此重大特殊性收益剔除，公司 2022 年经调整净利润较 2021 年经调整后净利润减少 79.51 亿；2021 年经调整后净利润较 2020 年净利润减少 21.05 亿元。公司连续两年业绩下滑主要是由于互联网游戏板块造成。

互联网游戏板块主要财务数据如下表所示：

单位：人民币亿元	2022 年度	2021 年度	2020 年度
对外交易收入	89.75	116.62	129.79
营业成本	32.34	43.22	48.53
毛利率	64.0%	62.9%	62.6%
净利润	-60.19	12.06	34.01

境内市场：近三年境内网络游戏市场呈现增长速度放缓的趋势，并于 2022 年出现负增长，其中移动端游戏市场销售收入自 2014 年以来出现首次下降约 14.4%（来源：《2022 年中国游戏产业报告》）。除了用户规模下降外，游戏新品上线少也是重要原因。近三年境内市场游戏版号发放数量统计（来源：国家新闻出版署国产网络游戏审批信息公开结果）如下：

版号下发数量	2022 年度	2021 年度	2020 年度
国产	468	679	1,316

进口	44	76	97
合计	512	755	1,413

近三年由于监管政策趋严，游戏版号发放进度一定程度影响了新产品的推出进度。

国外市场：由于海外游戏市场不受版号发放的限制，中国游戏厂商近年来纷纷出海，加大海外游戏市场的布局与渗透。2020年及2021年中国自主研发游戏海外市场销售收入继续维持增长，但2022年出现同比下跌3.7%（来源：《2022年中国游戏产业报告》）。在缺乏爆款新品的情况下，自主研发游戏的实际销售收入主要由一些长线运营的头部产品带动；而上线时间较长、处于稳定期的游戏产品，其收入通常会有所下降。随着海外游戏市场参与者增加，产品竞争日趋激烈，流量成本的增加也将压缩游戏厂商利润。

2021年公司收入较2020年下降13.16亿；2022年公司收入较2021年下降26.87亿元，主要原因可参见前述问题一回复。公司游戏业务板块2022年-2020年期间整体毛利率保持稳定（2022：64%；2021：62.9%；2020：62.6%），因此收入的下降导致公司毛利润2022年同比2021年下降15.99亿元；2021年同比2020年下降7.86亿元。

2022年底公司根据游戏资产组商誉减值测试结果计提54.28亿减值准备，并计提其他资产减值准备8.51亿元，导致公司2022年净利润较去年减少62.79亿元；2021年公司尤其在海外游戏自研新产品上做了大量投入主要包括新产品商业化初期阶段的广告推广投放增大，以获取用户量以及新产品发行团队的规模扩充增加相关人力成本，合计销售费用同比增加8.15亿元；2021年公司持续加大研发项目投入，研发费用同比增长4.55亿元，两类费用合计导致公司2021年净利润较2020年减少12.7亿元。

以下列示了公司2020-2022年营业收入贡献前三大游戏的运营数据：

1、《火枪纪元》（移动端）

月份	月活跃用户 (个)	月付费用户 (个)	ARPPU (美元)	月充值金额 (美元)	月消耗金额 (美元)	月充值消耗比
----	--------------	--------------	---------------	---------------	---------------	--------

2020年1月	2,313,215	158,941	184	29,213,520	29,232,733	1.00
2020年2月	1,815,262	143,827	189	27,205,869	27,230,288	1.00
2020年3月	1,938,453	142,753	203	29,120,844	29,020,349	1.00
2020年4月	2,616,829	153,945	228	35,157,349	35,133,486	1.00
2020年5月	2,695,126	166,666	199	33,165,593	33,105,350	1.00
2020年6月	2,120,368	154,376	198	30,452,577	30,612,710	0.99
2020年7月	2,058,546	146,824	183	26,671,816	26,893,812	0.99
2020年8月	1,592,292	134,177	184	24,538,159	24,722,223	0.99
2020年9月	1,444,876	124,324	181	22,402,750	22,538,109	0.99
2020年10月	1,149,306	131,795	190	25,187,911	25,058,906	1.01
2020年11月	1,230,910	120,359	185	22,340,794	22,276,105	1.00
2020年12月	1,606,421	120,232	205	24,672,096	24,658,056	1.00
2021年1月	2,093,270	130,449	189	23,798,414	24,670,745	0.96
2021年2月	2,250,905	128,228	173	22,041,340	22,168,903	0.99
2021年3月	2,618,615	134,558	197	26,587,969	26,460,182	1.00
2021年4月	2,576,996	127,238	203	25,896,715	25,892,011	1.00
2021年5月	1,905,199	123,424	186	22,908,636	22,952,986	1.00
2021年6月	2,008,186	118,476	169	19,987,994	20,032,122	1.00
2021年7月	1,581,040	114,054	176	20,145,587	20,109,676	1.00
2021年8月	1,461,551	113,773	174	20,054,825	19,827,882	1.01
2021年9月	1,452,554	106,513	196	20,965,221	20,898,150	1.00
2021年10月	1,200,007	100,191	200	19,962,561	19,988,938	1.00
2021年11月	1,254,560	99,699	171	17,315,381	17,018,924	1.02
2021年12月	1,422,864	98,328	186	18,143,635	18,246,798	0.99
2022年1月	1,450,679	99,846	177	17,709,847	17,687,463	1.00
2022年2月	1,350,043	93,691	177	16,578,929	16,606,888	1.00
2022年3月	1,443,828	90,428	203	18,286,926	18,329,196	1.00
2022年4月	1,414,836	85,950	197	16,867,313	16,902,772	1.00

2、《阿瓦隆之王》（移动端）

月份	月活跃用户 (个)	月付费用户 (个)	ARPPU (美元)	月充值金额 (美元)	月消耗金额 (美元)	月充值消耗 比
2020年1月	2,797,433	187,889	143	27,123,236	26,894,461	1.01
2020年2月	2,329,360	183,910	145	26,756,874	26,584,152	1.01
2020年3月	2,672,899	198,692	150	29,820,414	29,797,246	1.00
2020年4月	3,079,565	205,446	172	35,658,026	35,255,325	1.01
2020年5月	3,562,926	213,186	176	37,630,066	37,612,201	1.00
2020年6月	3,076,308	195,628	169	33,127,497	33,036,119	1.00
2020年7月	3,268,152	196,272	167	32,845,919	32,808,329	1.00
2020年8月	2,552,781	184,623	174	32,026,522	32,199,725	0.99
2020年9月	2,190,069	179,762	172	31,129,784	30,892,330	1.01
2020年10月	2,515,742	185,121	161	30,270,842	29,840,475	1.01
2020年11月	2,364,663	176,498	165	29,004,913	29,065,126	1.00
2020年12月	2,850,607	174,847	176	30,565,488	30,847,067	0.99

2021年1月	3,344,597	176,099	186	31,230,256	32,817,004	0.95
2021年2月	3,567,110	164,739	170	27,644,507	28,061,739	0.99
2021年3月	3,486,122	169,945	199	33,690,517	33,787,807	1.00
2021年4月	3,299,136	165,905	201	33,421,359	33,347,571	1.00
2021年5月	3,264,103	154,186	190	29,142,618	29,222,166	1.00
2021年6月	3,205,187	137,615	185	25,657,855	25,415,976	1.01
2021年7月	2,745,558	140,963	187	26,117,513	26,312,547	0.99
2021年8月	2,666,658	140,850	180	25,623,209	25,353,882	1.01
2021年9月	2,509,671	135,368	189	26,078,244	25,623,387	1.02
2021年10月	2,600,925	136,778	182	24,647,066	24,958,801	0.99
2021年11月	3,637,747	136,920	180	24,587,326	24,676,428	1.00
2021年12月	3,905,937	131,962	199	26,428,920	26,258,576	1.01
2022年1月	4,623,082	137,222	191	26,323,603	26,216,064	1.00
2022年2月	4,486,175	140,125	173	24,238,865	24,233,780	1.00
2022年3月	6,209,365	135,587	189	25,626,957	25,653,390	1.00
2022年4月	6,899,712	122,288	200	24,366,139	24,399,247	1.00

3、《冒险岛》（电脑端）

月份	月活跃用户 (个)	月付费用户 (个)	ARPPU (元)	月充值金额 (元)	月消耗金额 (元)	月充值消耗 比
2020年1月	501,271	81,734	1,126	93,911,274	92,003,176	1.02
2020年2月	669,989	102,250	314	33,542,664	32,125,675	1.04
2020年3月	674,733	91,485	382	33,055,944	34,941,882	0.95
2020年4月	558,370	67,351	431	29,003,126	29,059,805	1.00
2020年5月	431,312	57,846	555	31,826,968	32,123,388	0.99
2020年6月	502,506	54,816	379	20,622,277	20,801,108	0.99
2020年7月	452,853	76,888	1,281	100,962,916	98,505,347	1.02
2020年8月	445,406	68,916	608	40,264,817	41,874,466	0.96
2020年9月	417,078	66,407	389	26,329,952	25,860,114	1.02
2020年10月	323,875	60,535	444	26,944,586	26,899,292	1.00
2020年11月	287,719	51,898	331	17,001,489	17,200,771	0.99
2020年12月	352,975	49,387	313	17,267,896	15,441,650	1.12
2021年1月	337,241	58,751	686	38,766,309	40,329,792	0.96
2021年2月	304,796	58,199	1,460	86,495,735	84,988,412	1.02
2021年3月	304,902	60,856	460	26,534,806	27,963,121	0.95
2021年4月	282,496	51,159	497	25,229,785	25,405,572	0.99
2021年5月	242,700	44,620	530	23,251,894	23,669,712	0.98
2021年6月	255,876	44,666	515	22,919,720	23,022,668	1.00
2021年7月	314,835	66,213	1,206	82,428,471	79,863,702	1.03
2021年8月	318,442	60,092	1,028	59,421,203	61,779,772	0.96
2021年9月	279,403	52,718	451	23,586,115	23,783,142	0.99
2021年10月	249,395	46,302	641	29,336,426	29,657,478	0.99
2021年11月	206,688	38,873	404	15,537,910	15,695,901	0.99
2021年12月	243,377	41,623	375	19,289,489	15,612,104	1.24

2022年1月	256,711	58,581	1,061	62,627,326	62,131,169	1.01
2022年2月	247,511	57,427	1,320	75,888,341	75,830,201	1.00
2022年3月	250,474	49,625	633	30,323,083	31,410,795	0.97
2022年4月	246,970	51,170	1,079	50,175,494	55,226,707	0.91
2022年5月	254,686	50,079	809	39,888,885	40,502,656	0.98
2022年6月	270,859	53,270	499	26,042,036	26,556,353	0.98
2022年7月	323,311	64,516	2,167	143,410,223	139,776,012	1.03
2022年8月	278,248	53,196	696	35,547,964	37,049,691	0.96
2022年9月	266,891	52,144	668	34,608,626	34,815,526	0.99
2022年10月	257,929	49,972	656	32,052,945	32,770,617	0.98
2022年11月	246,121	50,580	593	30,054,604	29,970,473	1.00
2022年12月	268,340	45,359	415	26,921,933	18,817,004	1.43

4、雷霆霸业（移动端）

月份	月活跃用户 (个)	月付费用户 (个)	ARPPU (元)	月充值金额 (元)	月消耗金额 (元)	月充值消耗比
2020年1月	722,071	115,316	407	48,021,371	46,890,049	1.02
2020年2月	1,035,857	167,315	547	92,115,947	91,526,546	1.01
2020年3月	623,810	98,385	873	85,930,023	85,912,094	1.00
2020年4月	456,025	70,170	839	57,974,658	58,852,721	0.99
2020年5月	763,096	103,646	605	61,726,512	62,749,018	0.98
2020年6月	484,016	70,741	701	49,267,385	49,589,898	0.99
2020年7月	426,826	58,953	829	48,728,531	48,888,774	1.00
2020年8月	305,571	41,962	988	41,303,570	41,462,348	1.00
2020年9月	278,187	44,473	799	35,216,861	35,554,144	0.99
2020年10月	241,899	39,605	957	37,725,366	37,900,229	1.00
2020年11月	226,127	35,215	882	31,703,782	31,060,813	1.02
2020年12月	401,674	54,632	792	43,717,501	43,284,134	1.01
2021年1月	314,870	42,050	912	38,803,572	38,359,235	1.01
2021年2月	226,970	31,782	966	31,102,103	30,694,295	1.01
2021年3月	199,432	28,709	1,018	29,581,815	29,230,273	1.01
2021年4月	245,375	36,510	783	29,071,740	28,577,304	1.02
2021年5月	214,850	28,171	1,040	29,677,056	29,290,482	1.01
2021年6月	273,916	35,265	765	27,764,213	26,974,493	1.03
2021年7月	218,464	22,763	1,043	25,797,877	23,746,726	1.09
2021年8月	85,601	13,839	1,449	21,527,703	20,054,233	1.07
2021年9月	82,485	14,877	966	15,089,539	14,376,813	1.05
2021年10月	90,658	15,058	1,027	16,681,387	15,470,278	1.08
2021年11月	64,824	10,999	961	11,354,441	10,570,894	1.07
2021年12月	49,528	7,772	1,185	9,425,506	9,205,901	1.02
2022年1月	50,486	7,177	1,055	8,457,855	7,568,431	1.12
2022年2月	43,348	5,805	997	6,228,453	5,789,194	1.08
2022年3月	29,550	4,400	1,332	6,336,433	5,862,605	1.08
2022年4月	24,899	3,641	1,082	4,127,243	3,940,218	1.05

2022年5月	20,966	3,165	1,258	4,309,129	3,980,934	1.08
2022年6月	20,948	2,743	1,099	3,031,542	3,013,401	1.01
2022年7月	17,947	2,418	1,076	2,542,775	2,602,183	0.98
2022年8月	16,751	2,290	1,237	3,003,119	2,833,258	1.06
2022年9月	16,885	2,121	920	1,872,871	1,950,571	0.96
2022年10月	14,873	2,062	1,004	2,062,142	2,069,859	1.00
2022年11月	14,488	2,157	1,066	2,398,002	2,300,124	1.04
2022年12月	13,373	1,996	1,100	2,290,283	2,195,750	1.04

5、Family Farm Adventure（移动端）

月份	月活跃用户 (个)	月付费用户 (个)	ARPPU (美元)	月充值金额 (美元)	月消耗金额 (美元)	月充值消耗比
2021年4月	1,208,903	37,214	15	727,237	566,144	1.28
2021年5月	2,697,058	138,922	23	3,744,563	3,207,067	1.17
2021年6月	2,675,243	162,347	25	4,665,550	4,067,674	1.15
2021年7月	2,738,816	165,894	31	5,718,947	5,101,944	1.12
2021年8月	3,455,765	199,724	29	6,354,155	5,698,686	1.12
2021年9月	3,572,719	215,978	35	8,443,291	7,560,523	1.12
2021年10月	3,696,140	247,014	38	10,517,893	9,501,492	1.11
2021年11月	3,828,892	234,379	40	10,159,364	9,303,598	1.09
2021年12月	3,400,469	221,018	45	10,819,279	10,003,381	1.08
2022年1月	3,760,886	243,585	44	11,385,470	10,817,692	1.05
2022年2月	3,285,112	224,064	43	10,193,287	9,603,438	1.06
2022年3月	3,459,254	239,242	62	10,910,313	14,859,604	0.73
2022年4月	3,297,806	212,240	46	8,771,553	9,690,468	0.91
2022年5月	2,947,361	182,080	31	7,018,077	5,698,019	1.23
2022年6月	2,597,403	160,316	38	7,567,319	6,082,799	1.24
2022年7月	2,939,324	170,640	40	7,843,708	6,752,208	1.16
2022年8月	3,309,795	173,507	39	8,004,942	6,732,246	1.19
2022年9月	2,413,896	166,910	42	7,969,919	7,042,545	1.13
2022年10月	1,953,347	158,887	45	7,972,671	7,091,877	1.12
2022年11月	1,750,739	133,850	47	7,067,857	6,234,428	1.13
2022年12月	1,502,698	126,559	56	7,377,414	7,116,495	1.04

2022年年末，国内游戏版号的发放速度有所提升，随着国内宏观经济的逐步恢复，国内游戏行业预计会于2023年有所回升。海外市场来看，随着国内游戏厂商更重视海外战略，竞争将日趋激烈。为了应对2022年游戏板块业绩衰退，公司于报告期下半年开始陆续实施降本增效措施，并于2022年第四季度收缩研发线，精简在研项目，进行了人员架构优化，同时公司也进一步调整了市场投放策略，削减收益确定性不高的产品投放预算。因此2023年公司固定成本类支出将较2022年

减少，随着新产品推出市场公司业绩将逐步回升，不会持续下滑。2023 年公司一季度营业收入为 30.23 亿元，归母净利润为 4.33 亿元。但考虑到公司 2022 年度游戏板块整体收缩调整，公司未来业绩增长的预期会较历史预期有所调低。

结合上述分析，公司提示与生产经营的相关风险如下：

1、产业风险

互联网游戏行业：政府通过一系列政策部署，引导和推动了游戏行业规范健康发展，未来政策的方向可能存在一定不确定性。同时信息安全和用户隐私保护的情况也被日益关注。公司将积极落实和严格遵守各项行业政策及规章制度，建立完善的内部控制制度。公司将持续积极响应监管政策的要求，切实履行自身的社会责任。

汽车零部件行业：汽车产业短期内受到缺芯、原材料价格波动等因素的影响，零部件业务下游需求可能出现短期下降，将对公司经营带来一定的风险。随着新能源车的普及，陆续斩获北美新能源标杆车企、小鹏、蔚来、大众、通用、吉利、比亚迪等公司的新能源配套项目。公司将紧跟国家产业政策方向，关注汽车消费走势，加快结构调整，加强成本管控，提升产品盈利能力和盈利水平。

云数据行业：互联网数据中心项目单体投入金额较大，建设周期较长，需要公司不断加强项目的精细化管理能力。

2、人力资源风险

互联网游戏行业：稳定、高素质的研发、运营和管理人才团队是公司保持核心竞争优势的重要保证。若公司不能有效建设核心人才团队，对核心人员进行合理的激励和管理，保持人才队伍的创造力与活力，将会对公司的核心竞争力带来不利影响。公司将持续进行阶梯化的人才培养，持续优化薪酬结构，并且注重公司文化建设。

汽车零部件行业：随着公司生产规模逐步扩大以及产业转型升级加快，公司对技术和管理等方面的人才需求也会加大，公司现有的人力资源 and 人才储备可能无法满足公司将来快速发展的需要。对此公司一方面通过有计划地组织在职人员参加各类培训，提高素质，大力培养技术和管理等方面的骨干人才；另一方面加强人才的引进力度，特别是高层次和成熟人才的引进，增强人力资源储备。

云数据行业：作为公司未来的新增长曲线，云数据业务将是今后重点发展的方向，而目前尚处加快数据中心建设和交付阶段的云数据业务，需要更多的保障行业专家及人员的稳定性，避免人才流失和工作积极性下降的风险。公司将不断进行人力资源管理的优化，合理配置人力资源，增强员工归属感，促进业务良好快速发展。

3、市场与行业竞争风险

互联网游戏行业：近年来，在国内互联网游戏行业发展迅速，市场容量不断增加，行业产值屡创新高的背景下，互联网游戏行业竞争日益激烈。公司不断提升管理水平和创新能力，打造精品化、差异化的产品和服务，改善用户的游戏体验，增强用户的粘性，以保持公司的竞争优势。

汽车零部件行业：近年来基于国家大力发展新能源汽车的政策，汽车零部件市场持续保持良好的增长趋势，但存在未来是否能够持续保持增长的风险。汽车零部件行业整体上行业集中度较低，在难以形成大规模优势的同时，不断涌现出新的竞争对手，行业始终保持高度竞争态势，而由于自主开发能力的差异，使得行业竞争更加激烈。公司将不断加强研发投入，增强自身产品的市场竞争力，持续扩大业务规模，以应对市场及行业内的竞争。

云数据行业：互联网数据中心是云计算、云服务的基础，后者市场的快速扩大，对互联网数据中心行业的发展产生了强大的推动作用，数据存储、算力基础设施的需求出现爆发式增长。与此同时，头部厂商的布局以及新进市场的企业使得互联网数据中心行业的竞争也日益加剧，公司将坚持绑定重要客户的订单，不断加快互联网数据中心的建设和交付进度，保持站在行业发展的领先梯队。

4、规模成长带来的管理风险

随着公司规模不断扩大，强化管理对公司的可持续发展至关重要。公司会持续完善升级组织架构，梳理流程，进一步完善管理制度。

(2) 请补充说明前述毛利率变化的原因及合理性。

回复：

2022年内销毛利率较2021年下降13.89%。公司内销收入主要包括游戏自主运营收入及游戏授权运营收入。在游戏授权运营模式下，由于公司在游戏运营过程中

对玩家不承担主要运营责任，因此按照净额法确认收入，包括合作运营方支付的版权使用费和分成款项，通常除外部 IP 分成以外无其他重大成本，因此游戏授权运营类收入毛利率较高，平均毛利率可达到 80%左右。公司内销收入中游戏授权运营收入占比由 2021 年度的 23%下降至本报告期内的 9%。上述原因主要导致本报告期内内销业务毛利率整体下滑。

2022 年外销业务毛利率较 2021 年增加 15.18%。公司外销收入主要包括运营第三方授权游戏产品收入及自主运营自研游戏产品收入。运营第三方授权游戏产品需要支付外部研发及 IP 方分成，账列营业成本；而公司自主运营自研游戏产品海外收入大部分没有外部分成，因此运营第三方授权产品的毛利率通常低于自主自研游戏产品。2022 年 4 月，公司发行的两款外部游戏产品《阿瓦隆之王》与《火枪纪元》终止代理合作，导致 2022 年度外销运营第三方授权游戏产品收入与成本同比均大幅下降。若剔除《阿瓦隆之王》与《火枪纪元》两款代理游戏影响，2022 年与 2021 年外销收入的毛利分别为 72.9%及 69.1%。因此，《阿瓦隆之王》与《火枪纪元》于本报告期内的终止代理运营主要导致外销业务毛利的变动。

2022 年公司线上业务毛利率较 2021 年下降 8.19%，线下业务毛利率较 2021 年增长 27.51%。公司在年度报告中将铜杆加工业务本报告期内的成本归入线上业务，导致线上业务与线下业务毛利率出现波动。2022 年，铜杆加工业务作为线下业务，占总收入比例为 6.8%，并非公司主要收入来源。公司修正了线上、线下营业成本披露信息，具体内容详见与本回复同日披露的《2022 年年度报告》。修正后，2022 年公司线上业务的毛利率为 63.88%，同比增长 0.54%；2022 年公司线下业务的毛利率为 8.66%，同比下降 2.76%。线下业务毛利率下降原因主要为汽车零部件生产重要原材料塑料粒子价格上涨所致。

(3) 请年审会计师说明对自主运营游戏收入确认执行的审计程序、覆盖的审计范围和获取的审计证据，相关审计程序是否有效、审计证据是否充分，并对游戏业务收入真实性发表核查意见。

年审会计师的说明：

我们对自主运营游戏收入确认执行的审计程序包括：

(1) 我们了解、评估并测试了与业务系统的一般信息技术环境相关的关键内部

控制(包括系统访问控制、程序变更控制、程序开发控制和计算机运行控制)的设计和运行;

(2) 我们了解并抽样测试了与自主运营游戏收入确认相关的关键内部控制的设计及运行,包括玩家注册、充值、登录登出、道具购买、消耗,管理层对所属游戏玩家生命周期的评估及批准、虚拟道具收入以及沉没账户收入的计算方法和确认;

(3) 评估自主运营游戏收入确认相关的会计政策;

(4) 对主要自主运营游戏的收入变动进行多维度分析;

(5) 我们对自主运营游戏收入相关的充值金额,抽样核对至支付渠道商提供的对账单;

(6) 基于交易金额、性质和客户特点的考虑,对资产负债表日的应收账款余额抽样进行函证;

(7) 我们检查了数据抓取的逻辑脚本,通过抽样方法,从世纪华通的数据库中提取所需数据对此进行了验证;

(8) 在会计分录测试中对符合测试条件的自主运营游戏收入相关的会计分录进行了测试。

针对所属游戏玩家生命周期,我们实施的审计程序包括:

(1) 我们与管理层讨论并评估了管理层在确定所属游戏玩家生命周期时所采用的判断及估计。抽样测试了在计算所属游戏玩家生命周期时所采用的数据(例如所属游戏的历史付费用户流失率);

(2) 我们向管理层获取了测试范围内游戏的虚拟道具清单与管理层判断道具类型的标准,我们与管理层对此标准进行了讨论,结合我们在游戏行业的审计经验,根据道具的功能、特性及玩家获益方式,抽样测试游戏内虚拟道具的分类。

针对沉没账户收入,我们实施的审计程序包括:

(1) 我们与管理层讨论并按照历史营运数据及相关行业经验评估了管理层对于沉没账户的定义以判断其合理性;

(2) 我们从世纪华通数据库中抽样提取了管理层认定为沉没账户的玩家的登陆情况以评估已充值未消耗虚拟货币的使用情况及被使用的可能性。

上述我们对自主运营游戏收入执行的审计程序范围覆盖了世纪华通集团内存在自主运营游戏收入的主要子公司，所覆盖的主要子公司自主运营游戏收入，占集团自主运营游戏收入的 95.41%。

我们所执行的审计程序是有效的，基于上述所执行的审计程序，我们针对自主运营游戏的收入确认获取了充分、适当的审计证据。我们没有发现世纪华通的游戏业务收入存在不真实的情况。

(4) 根据年报，针对玩家已充值未消耗的虚拟货币，当管理层评估其在未来被使用的可能性极小时则确认为沉没账户收入。请补充说明近三年沉没账户收入，结合其占当期游戏业务收入比例、管理层收入确认依据等说明相关收入确认是否符合《企业会计准则》的规定。

回复：

根据《企业会计准则第 14 号——收入》第三十九条规定，“企业向客户预收销售商品款项的，应当首先将该款项确认为负债，待履行了相关履约义务时再转为收入。当企业预收款项无需退回，且客户可能会放弃其全部或部分合同权利时，企业预期将有权获得与客户所放弃的合同权利相关的金额的，应当按照客户行使合同权利的模式按比例将上述金额确认为收入；否则，企业只有在客户要求其履行剩余履约义务的可能性极低时，才能将上述负债的相关余额转为收入”。在我国颁布的《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》《互联网文化管理暂行规定》《关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》文件中，明确规定了游戏币的单向购买规则，即只允许用实际货币购买并通过竞技积累游戏币，却不可以将游戏币转化为实际货币，除非游戏平台终止服务时可以实际货币退回。公司游戏业务中所收取用户为获得虚拟币的充值款项虽然不符合“无需退还”的条件，但公司历史经营情况显示用户实际发生退款行为的金额极少，因此针对游戏用户已充值未消耗的虚拟货币，公司根据不同游戏中玩家历史登录情况，将超过一定期间未登录的玩家持有的虚拟货币确认其为当期营业收入(沉没账户收入)。

近三年沉没账户收入及其占当期游戏业务收入比例如下：

人民币/百万	2022 年	2021 年	2020 年
沉没账户收入	57.11	43.35	44.18

游戏业务收入	8,975.72	11,609.62	12,980.46
沉没账户收入占比(%)	0.64%	0.37%	0.34%

由上表所示，公司历史报告期间沉没账户收入占游戏业务收入比重均不高于1%，未见重大波动。

综上，公司关于沉没账户收入的确认符合企业会计准则的相关规定。

(5) 请补充说明你公司《传奇》游戏相关著作权授权诉讼进展及对你公司主营业务开展的影响，并充分提示相关风险。

回复：

《传奇》游戏相关著作权授权诉讼进展详见公司于2023年4月29日披露于巨潮资讯网（www.cninfo.com）的《浙江世纪华通集团股份有限公司2022年年度报告》之“第六节重要事项”之“十一、重大诉讼、仲裁事项”。

蓝沙信息技术（上海）有限公司（以下简称“蓝沙信息”）和 ActozSoft 于 2017 年 6 月 30 日签订了关于《传奇》游戏软件的《续展协议》（以下简称“2017 年续展协议”）。

2017 年续展协议的有效性已被上海国际仲裁中心、上海知识产权法院、我国最高人民法院及韩国首尔高级法院予以确认，详见公司于巨潮资讯网刊登的《发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及公告编号为《关于子公司诉讼事项进展的公告》（公告编号：2019-107）、《关于子公司诉讼事项二审判决结果的公告》（公告编号：2021-007）和《关于子公司诉讼事项终审等裁判结果的公告》（公告编号：2021-088）的公告。其中，在（2020）最高法知民终 402 号民事判决书中，第一，最高人民法院确认了（2017）沪 73 民初 617 号民事判决中驳回娱美德有限公司（以下简称“娱美德”）、株式会社传奇 IP（以下简称“韩国传奇公司”）要求确认 2017 年续展协议无效诉讼请求的判决，因此 2017 年续展协议有效，蓝沙信息有权依据《软件许可协议》、2017 年续展协议等相关授权协议的约定继续行使《传奇》著作权相关权利；第二，最高人民法院认为关于原审法院认定 ActozSoft、蓝沙信息签订 2017 年续展协议的行为侵害了娱美德、韩国传奇公司就《传奇》游戏软件享有的共有著作权有误，在该判决中予以纠正，即蓝沙信息、ActozSoft 不构成侵权，无需承担停止侵权、赔偿损失、消除影响等侵权责任。

任。2022年10月，蓝沙信息和 ActozSoft 收到（2022）最高法民申 807 号案件应诉材料，获知娱美德和韩国传奇公司就该案提起了再审申请。截至本回复作出之日，（2020）最高法知民终 402 号仍为依法已生效的判决，且最高人民法院尚未就是否同意该案再审作出裁定。

2017 年续展协议约定该协议受中华人民共和国管辖并按中华人民共和国法律解释，若有争议应提交至上海国际仲裁中心进行仲裁。国际商会国际仲裁院（新加坡）（以下简称“ICC”）对 2017 年续展协议并无管辖及裁决的权利。根据公司之前就《部分裁决》等 ICC 裁决的承认和执行情况向专业律所咨询的意见，律师认为，ICC 各项裁决书在中国、韩国具备执行力的前提系应当由申请人向中国、韩国具有管辖权的法院申请并得到法院承认。由于 ICC 裁决存在裁决事项超出仲裁协议范围的情形，主要裁决结论与上海国际仲裁中心、上海知识产权法院、我国最高人民法院、韩国首尔高级法院的结论相悖，涉嫌侵犯相应国家的司法主权和司法管辖权，故中国、韩国具有管辖权的法院予以承认和执行相关 ICC 裁决的可能性较小。详见公司于巨潮资讯网刊登的编号为《关于子公司诉讼仲裁事项进展的公告》（公告编号：2020-068）和《关于公司子公司仲裁事项进展的公告》（公告编号：2023-014）的公告。截至本回复作出之日，相关 ICC 裁决尚未获得中国和韩国法院的承认和执行。

有鉴于此，公司认为《传奇》游戏相关著作权授权诉讼不会对公司主营业务的开展产生实质性影响。蓝沙信息将继续依法依照 2017 年续展协议行使权利、履行义务；ActozSoft 作为公司旗下的韩国上市公司及《传奇》游戏共同著作权人，将继续依法行使共同著作权人的权利。

公司将持续关注相关诉讼案件的进展情况，按照法律法规的要求及时履行信息披露义务。公司指定信息披露媒体为巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn），有关公司的信息均以在上述指定信息披露媒体刊登的公告内容为准，敬请广大投资者关注后续公告并注意投资风险。

8、根据年报，2022 年，你公司将互联网数据中心、数据安全等业务板块统一整合，成立“云数据事业部”。你公司目前主营业务包含游戏业务、汽车零部件制

造及云数据业务。请结合各数据中心建设进展说明你公司云数据业务具体业务模式、预计创收时间，进一步说明你公司是否具备多主业经营的能力，并充分提示相关风险。

回复：

（一）数据中心建设进展

公司云数据事业部深度参与了深圳数据中心项目和上海数据中心项目。

截止 2022 年年末，公司穿透持有深圳数据中心 50.1%权益，拥有控制权。深圳数据中心项目计划经营机柜数量约 12,000 个。于 2022 年 5 月公司中标了华为云数据中心项目，通过深圳数据中心为华为云提供定制化数据中心服务。报告期内，深圳数据中心一期工程已开工，尚处于建设期。目前项目正处于首批机柜的交付过程中，公司正在加快项目进度以尽快投入使用，预计将于 2023 年下半年正式步入首批交付机柜的运营期开始产生营业收入，并预计于 2025 年净利润转正。

截止 2022 年年末，公司通过中间持股公司持有 GLP THOR FUND I,L.P. 49.90%基金份额从而间接持有上海数据中心项目 49.90%权益，公司对上海数据中心项目不具有控制权，根据该投资的持有意图和投资成果评价标准考虑，公司将对 GLP THOR FUND I,L.P. 的投资作为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融工具核算。上海数据中心规划 40,000 个机柜并分期建设，主要客户为腾讯云。

（二）数据中心业务具体模式

在销售模式上，根据客户规模和要求不同，互联网数据中心服务主要分为批发型互联网数据中心服务和零售型互联网数据中心服务，公司以批发型定制化互联网数据中心服务为主，零售型互联网数据中心服务为辅。在批发型业务模式下，公司根据大型互联网企业、云服务商和运营商等客户的需求定制建造数据中心并提供互联网数据中心服务，服务期限长达 10 年，周期较长。在零售型业务模式下，公司根据市场需求和对未来发展的预测，建造高标准数据中心，与客户签订服务合同并提供互联网数据中心服务，合同周期一般为 1-3 年。

在运营模式上，公司通过自建标准化专业机房，自行组建项目管理团队及运维团队，结合自身专业技术优势，与建设施工单位和设备供应商合作，进行数据中心的建造，以达到高等级数据中心的交付条件。为互联网企业、云服务商等各类客户

提供安全、稳定、可靠、高效的全生命周期互联网数据中心服务。

在盈利模式上，主要来源于向客户提供互联网数据中心服务及相关增值服务并收取服务费。

（三）预计创收时间

深圳数据中心项目预计将于 2023 年下半年正式步入首批交付机柜的运营期开始产生营业收入，并预计于 2025 年净利润转正。截止回复公告日，上海数据中心项目就已交付机柜逐步产生营业收入。

（四）公司具备多主业经营的能力

公司目前的经营战略为保持现有网络游戏业务和汽车零部件制造的同时，参与互联网数据中心业务，是公司核心数字战略的体现，将有利于提升公司的综合竞争力，对公司经营成果产生正向影响，盈利能力有所增强，成为公司新的利润增长点，从而进一步提升上市公司的发展前景。

在财务状况方面，截至 2023 年 3 月 31 日，公司资产负债率为 24.76%，现金及现金等价物为 24.78 亿元，资本结构稳健。游戏业务持续为公司贡献正向现金流，除用于公司日常经营活动外，可支持公司互联网数据中心业务在建设期的发展。同时公司在 2023 年 2 月获得了浦发银行总额度为 13.55 亿元开发建设贷款审批，以用于支持深圳数据中心项目的建设。

在专业能力方面，公司经过科学论证，深入调研，公司以深度参与上海数据中心项目为契机，切入了互联网数据中心业务，并进一步获得了深圳数据中心项目的控制权。随着深圳数据中心项目的大客户签约到建设交付再到稳定运营，各个环节的稳步推进，证明了公司进入互联网数据中心业务发展的决心和能力。在通过参与大型数据中心项目过程中，公司培养了一支成熟的团队，拥有熟悉数据中心行业的相关专业技术人员，销售团队和运营管理人员，具有数据中心全生命周期的专业能力，能够及时把握市场需求，为客户提供高质量的互联网数据中心。

在人才储备方面，公司目前人才储备相对充足，云数据事业部拥有多名经验丰富的行业专家，且各专业技术人员配置完整，具有较强的专业能力及产业背景。

综上所述，公司具备多主业经营能力，后期公司也将从资源整合、人才培养、运营管理、市场开拓等方面，提高公司运营管理能力，保障公司平稳运营。

（五）风险提示

A.产业政策趋严可能带来的运营风险

十四五时期是我国工业经济向数字经济迈进的关键时期，国家对数据中心行业的绿色发展提出了更高要求。2021年12月，国家发改委、工信部、中央网信办和国家能源局联合发布《贯彻落实碳达峰碳中和目标要求推动数据中心和5G等新型基础设施绿色高质量发展实施方案》，对数据中心运行电能利用效率和可再生能源利用率要求明显提升，要求全国新建大型、超大型数据中心平均电能利用效率(PUE)降到1.3以下，国家枢纽节点进一步降到1.25以下，绿色低碳等级达到4A级以上。

在国家双碳政策的有序推进下，各地区未来可能会针对数据中心绿色发展出台更加严格的政策。公司数据中心如不能满足政策要求，有可能面临不能按时交付、项目关停整改等风险。

B.行业竞争加剧导致的风险

数字经济带来算力需求的大幅增长，国家新基建政策下各省市纷纷出台优惠政策和机制鼓励数据中心发展，在市场需求导向和政策红利支撑下，众多传统企业转型数据中心行业，部分拥有核心资源的企业跨界进入IDC行业，导致市场供给快速增长，市场竞争日益加剧；另一方面，头部互联网企业自建数据中心分流一部分IDC需求。市场供应短期内的大量增加和需求释放的不匹配可能导致公司新建机房上架速度降缓，服务价格下降，利润下滑。

C.因上海数据中心项目未能完成与普洛斯方（普洛斯投资（上海）有限公司和/或其关联方合称为“普洛斯方”）于GLP THOR FUND I, L.P.合伙协议中所约定的业务指标。基于与普洛斯方的约定，普洛斯在2023年1月1日至2023年12月31日期间有权要求平台基金处置上海数据中心项目并进行分配。在该等情形下，普洛斯方享有较公司优先获得分配收回本金及约定收益的权利。上述权利属于普洛斯方及该基金之投资退出权利，普洛斯方及该基金是否行使上述权利、该基金是否处置上海数据中心项目股权存在不确定性。具体内容详见公司于2022年12月31日披露于巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）的《关于数据中心进展及风险提示的公告》

(公告编号：2022-096)。

9、报告期内，你公司发生研发投入及研发费用 18.75 亿元，同比下降 4.66%，你公司研发人员数量由 4,008 人下降至 2,220 人，同比下降 44.61%，但你公司研发费用中职工薪酬费用由 14.88 亿元下降至 14.47 亿元，降幅仅为 2.74%。

(1) 请说明你公司研发人员大幅减少的原因，对你公司生产经营、研发能力、核心产品研发进度是否构成重大不利影响。请结合你公司研发人员薪酬费用的具体构成、研发政策的变化说明你公司研发人员数量降幅与研发人员职工薪酬费用降幅不匹配的原因。

回复：

针对游戏市场大环境不景气的情况，再结合 2022 年度公司互联网游戏业务表现未实现预期目标等原因，公司自 2022 年年中开始实施降本增效措施，其中研发人员的调整主要于 2022 年第四季度开始，具体包括收缩研发线，精简在研游戏项目，并进行研发人员架构优化，研发人员人数于报告期末时点同比去年出现大幅下降，但报告期间内研发费用以及研发人员职工薪酬费用不会出现大幅消减。研发人员薪酬费用具体包括人员工资、社保、奖金及其他福利等。

2022 年度公司优化研发人员策略包括：聚焦公司优势品类储备项目，消减不确定性较高的项目及其团队；稳定核心人员优化绩效不佳的人员；重新梳理核心在研项目情况，将核心人员进行重新调配支持公司的重点产品；鼓励外包批量化与量产化研发活动，降低公司的固定成本，严格控制可变成本预算；鼓励使用自动化研发工具提高研发效率产出。此次公司研发线的调整一定程度会降低未来收入的预期，但对于稳定核心人员核心项目以及提高研发效率是有积极促进作用的，不会对公司现有生产经营、研发能力、核心产品研发进度构成重大不利影响。

(2) 结合你公司以往年度研发投入资本化比例、报告期内研发项目进度、同行业可比公司情况等说明报告期内研发投入资本化比例的合理性，是否符合《企业会计准则》的相关规定。

回复：

根据财政部发布的企业会计准则应用指南中第七章无形资产第三节内部研究开

发费用的确认和计量解释：

在开发阶段，判断可以将有关支出资本化确认为无形资产，必须同时满足下列条件：

（一）从技术上来讲，完成该无形资产以使其能够使用或出售具有可行性；判断无形资产的开发在技术上是否具有可行性，应当以目前阶段的成果为基础，并提供相关证据和材料，证明企业进行开发所需的技术条件等已经具备，不存在技术上的障碍或其他不确定性。比如，企业已经完成了全部计划、设计和测试活动，这些活动是使资产能够达到设计规划书中的功能、特征和技术所必需的活动，或经过专家鉴定等；

（二）具有完成该无形资产并使用或出售的意图。

（三）无形资产产生未来经济利益的方式，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；无形资产是否能够为企业带来经济利益，应当对运用该无形资产生产产品的市场情况进行可靠预计，以证明所生产的产品存在市场并能够带来经济利益，或能够证明市场上存在对该无形资产的需求。

（四）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；

（五）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠计量。

游戏研发项目存在开发周期长、资金占用高、能否实现商业化运营不确定性高等特点。在开发周期内，公司可能无法应对市场变化、玩家偏好等的客观环境因素，游戏开发项目能否产生未来经济利益存在不确定性，无法充分满足上述中的条件（三）中的要求，因此出于会计谨慎性原则考虑，公司历史报告期内研发费用均未予以资本化。

我们查阅 8 家市值超过 100 亿元的主要游戏类上市公司于 2022 年度研发费用资本化情况如下：

公司	股票代码	2022 年研发资本化费用占比	2022 年末 市值（折合人民币亿元）
腾讯控股	00700.HK	0.00%	28,124.44
网易	09999.HK/NTES.US	0.00%	3,308.95

三七互娱	002555.SZ	0.00%	401.43
完美世界	002624.SZ	6.19%	246.76
吉比特	603444.SH	0.00%	224.83
昆仑万维	300418.SZ	6.20%	170.36
巨人网络	002558.SZ	0.00%	159.59
恺英网络	002517.SZ	0.00%	141.21

上表显示，8家主要上市游戏公司中6家（包括头部公司腾讯、网易、三七互娱）均未进行研发费用资本化，2家（完美世界、昆仑万维）存在部分研发费用资本化（资本化占比仅约为6%）；

综上，公司对于研发投入的会计处理符合《企业会计准则》的相关规定，亦符合行业惯例。

10、报告期内，你公司投资活动产生的现金流量净额为净流出 18.82 亿元，同比增加 61.04%，主要系收到投资意向金 1.13 亿元，资金拆出 370 万元，支付投资意向金 8.76 亿元，支付借款担保保证金 2.00 亿元。你公司经营活动产生的现金流量净额为净流入 14.91 亿元，同比增加 67.43%，其中支付的其他与经营活动有关的现金中包含代收渠道款 1.29 亿元。请说明前述投资意向金、借款担保保证金、资金拆出和代收渠道款的产生背景，是否及时履行审议程序及信息披露义务（如适用）。

回复：

（一）报告期内公司支付的投资意向金包括：

1、因投资杭州君某网络科技有限公司而支付的首期增资款 6.5 亿元。杭州君某网络科技有限公司主要从事传奇类游戏的改编和研发。出于游戏业务的战略考量，公司下属子公司上海天游于 2022 年 4 月与杭州君某网络科技有限公司签订增资协议，并支付首期增资款 6.5 亿元。由于增资协议所规定之游戏 2022 年度流水未达合同约定的金额，考虑整体发展及投资战略，公司于 2023 年 4 月与杭州君某网络科技有限公司约定终止上述增资事项。鉴于杭州君某网络科技有限公司所持有的从事游戏研发运营的上海创某网络科技有限公司的游戏产品收入，研发团队及与公司的协同效应更符合公司发展需要，于 2023 年 4 月公司已与杭州君某网络科技有限公司签订收购上海创某网络科技有限公司 100% 股权交易协议，上述 6.5 亿增资

款已转为购买上海创某网络科技有限公司股权的对价款。

2、因购买位于扬州及清远的三家网络科技有限公司部分股权而支付的投资款 0.87 亿元。基于云数据业务的战略布局，公司下属子公司上海世纪珑腾数据科技有限公司（以下简称“世纪珑腾”）于 2022 年 4 月签订股权转让协议，拟受让前述三家公司部分股权，并于当月向三家公司原股东上海衡某信息科技发展有限公司支付首期股权转让款 0.87 亿元。由于交割条件未能达成，公司决定终止该投资事项。2022 年 7 月，经各方协商一致，同意终止股权转让交易，并于报告期内收回上述投资款。

3、因购买广州华某科技信息服务有限公司（以下简称“广州科技”）部分股权而支付的投资款 0.69 亿元。报告期内，公司出于汽车零部件制造板块战略考量拟投资广州科技，并向该标的原股东支付首期投资款 0.69 亿元。由于交割条件未能达成，公司终止该投资事项。于报告期后截至回复公告日，公司已全额收回上述款项。

4、因购买上海首某企业管理有限公司（以下简称“上海企管”）部分股权而支付的交易诚意金 0.6 亿元。公司下属子公司盛趣私募基金管理（上海）有限公司（以下简称“盛趣私募”）因拟参与竞拍上海企管部分股权，于 2022 年 10 月与华某（上海）有限公司签署合作协议，支付交易诚意金 0.6 亿元。于报告期后截止回复公告日，公司已全额收回上述款项。

（二）报告期内公司收到的投资意向金包括：

1、因终止购买前位于扬州及清远的三家网络科技有限公司部分股权而收回的投资款 0.87 亿元。

2、因解除对新疆芯某高科技有限公司的投资意向而收回的投资意向金 0.26 亿元。公司下属子公司盛趣私募于 2021 年 3 月与新疆芯某高科技有限公司签署投资意向书，拟以增资及受让股权的方式获得其部分股权，并于同年 3 月支付投资意向金 0.35 亿元。后因国家政策原因，新疆芯某高科技有限公司停止营业，公司投资目的无法实现，经各方一致同意，公司解除该投资，并要求退还已支付的意向金。本报告期内，公司累计收回已支付的投资诚意金 0.26 亿元。

（三）报告期内公司支付的借款保证金系为上海普珑贷款融资提供增信而支付

的担保保证金 2 亿元。上海普珑系公司上海数据中心项目下属子公司，经过董事会和股东大会的审议，公司向上海普珑提供不超过 24 亿元的担保，担保方式为连带责任保证及银行存款保证金担保。2022 年 12 月，公司与招商银行股份有限公司上海分行签订了《质押合同》，并存入保证金 2 亿元。

（四）报告期内公司收回的资金拆借款包括：

1、收回无锡白兔网络科技有限公司资金拆借款 350 万元。无锡白兔网络科技有限公司主要从事网络直播业务，基于支持双方业务协同发展的战略背景，公司于 2021 年向其提供无息借款，截止 2021 年末，借款余额 350 万元，公司于本报告期内全额收回上述款项。

2、收回无锡世纪酬勤投资管理有限公司资金拆借款 20 万元。基于支持双方共同开展业务的战略背景，公司在 2021 年向无锡世纪酬勤投资管理有限公司提供无息借款 20 万元，公司于本报告期内全额收回上述款项。

（五）报告期内公司支付的代收渠道款系支付给《阿瓦隆之王》与《火枪纪元》两款游戏外部研发方的玩家充值流水。《阿瓦隆之王》与《火枪纪元》原为公司下属子公司点点互动代理运营的外部游戏产品。2022 年 4 月，点点互动与上述两款游戏的研发方终止合作，不再代理运营两款游戏，并逐步将发行渠道切换至研发方名下。由于发行渠道较多及技术因素，截至报告期末，两款游戏的发行渠道尚未全部切换至研发方名下。合作终止后，仍在公司名下的发行渠道账户共计收到两款游戏的玩家充值流水 1.29 亿元，公司已按照约定将上述代收渠道款全额支付给游戏研发方。

前述所涉投资资金和银行保证金等事项，均为基于构建公司多维度业务发展营收曲线及搭建同维度产业链协调效应的战略考量。其中所涉投资事项履行了内部投资决策程序，前述所述投资资金等事项均未达到《深圳证券交易所股票上市规则（2020 年修订）》第 9.2 条、《深圳证券交易所股票上市规则（2022 年修订）》第 6.1.2 条规定之披露标准。对外担保事项履行了相应的审议程序及披露义务，具体详见披露于巨潮资讯网的《关于拟为参股公司提供同比例担保的公告》（公告编号：2022-017）、《关于对外提供担保暨进展公告》（公告编号：2022-084）。

11、报告期末，你公司金融资产中持续以公允价值计量但不存在活跃市场报价的金融资产账面价值为 68.14 亿元，前述资产的公允价值确定被列为关键审计事项。请以表格形式罗列前述金融资产的具体构成及金额、公允价值确认依据，其公允价值计量是否符合《企业会计准则》的规定。请年审会计师核查并发表明确意见。

回复：

报告期末公司持有的以公允价值计量但不存在活跃市场报价的金融资产包括：理财产品 1.86 亿元，应收票据 0.97 亿元，基金投资 47.36 亿元，有特殊股东权利的股权投资 9.01 亿元，可转换债券投资 0.66 亿元及非上市公司股权投资 8.28 亿元。相关金融资产明细列示如下：

序号	被投资单位名称	期末余额 (万元)	期末列报项目	标的类型	公允价值确认依据
1	GLP THOR FUND I,L.P.	395,868.62	其他非流动金融资产	基金投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
2	江西贪某信息技术有限公司	52,326.09	其他权益工具投资	非上市公司股权	资产评估机构根据市场法出具的报告
3	南京同某股权投资合伙企业	40,629.42	其他非流动金融资产	基金投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
4	EGM Inc.	36,320.17	其他非流动金融资产	有特殊股东权利的股权投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
5	BTH Company	28,621.06	其他非流动金融资产	有特殊股东权利的股权投资	资产评估机构根据收益法出具的报告
6	深圳某股权投资基金合伙企业(有限合伙)	11,311.23	其他非流动金融资产	基金投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
7	应收票据	9,709.62	应收款项融资	应收票据	票据的预计未来现金流量现值
8	信托理财产品	8,416.63	交易性金融资产	理财产品	根据信托公司提供的年化参考收益率计算得到
9	银行理财产品	7,924.08	交易性金融资产	理财产品	银行出具的对账单
10	Dragonfly Ventures L.P.	7,717.34	其他非流动金融资产	基金投资	基金公司出具的报告
11	BDTH Company	7,314.22	其他权益工具投资	非上市公司股权	资产评估机构根据市场法出具的报告
12	OG LLC	6,629.70	其他非流动金融资产	可转换债券投资	该债券的预计未来现金流量现值

序号	被投资单位名称	期末余额 (万元)	期末列报项目	标的类型	公允价值确认依据
13	盛某私募投资基金(上海)合伙企业(有限合伙)	6,558.23	其他非流动金融资产	基金投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
14	Phoenix E-sports Holding Limited	6,212.50	其他非流动金融资产	有特殊股东权利的股权投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
15	上海起某数字技术有限公司	6,087.36	其他权益工具投资	非上市公司股权	资产评估机构根据市场法出具的报告
16	广州寰某科技有限公司	5,905.67	其他权益工具投资	非上市公司股权	资产评估机构根据市场法出具的报告
17	福州某创业投资中心(有限合伙)	5,604.33	其他非流动金融资产	基金投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
18	Karmagame Inc.	4,842.11	其他非流动金融资产	有特殊股东权利的股权投资	资产评估机构根据市场法出具的报告
19	深圳市数某科技有限公司	4,070.96	其他权益工具投资	非上市公司股权	资产评估机构根据市场法出具的报告
20	北京唐某科技有限公司	3,536.18	其他非流动金融资产	有特殊股东权利的股权投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
21	无锡金某投资公司	2,098.98	其他非流动金融资产	基金投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
22	保险委托理财	2,018.17	交易性金融资产	理财产品	保险资产管理公司出具的对账单
23	Triwin Inc.	1,845.07	其他非流动金融资产	有特殊股东权利的股权投资	资产评估机构根据市场法出具的报告
24	北京航某科技有限公司	1,807.45	其他权益工具投资	非上市公司股权	资产评估机构根据市场法出具的报告
25	宁波鼎某投资合伙企业	1,711.98	其他非流动金融资产	基金投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
26	共某投资管理合伙企业	1,623.25	其他非流动金融资产	基金投资	资产评估机构根据资产基础法出具的报告
27	其他	14,680.94			
	合计	681,391.36			

针对各类理财产品，公司采用理财产品发行机构提供的凭据及参数作为公允价值的确认依据；针对可转换债券投资，公司将报告期末该项投资预计可带来的未来现金流量的现值作为公允价值的确定依据；针对投资后整体经营情况及财务状况未发生重大变化的投资标的，公司综合考虑合理信息后判断最近一次的融资价格可以恰当反应被投资单位的公允价值，故采用近期融资价格（即投资成本）作为公允价值的确认依据；针对除上述资产外的金融资产，公司参考资产评估机构或基金公司出具的报告，将评估结果作为公允价值的确认依据。

综上所述，公司对上述金融资产的公允价值计量符合《企业会计准则》的有关规定。

年审会计师的说明：

我们按照中国注册会计师审计准则的规定对世纪华通 2022 年度的财务报表执行了审计工作，旨在对世纪华通 2022 年度财务报表整体发表意见。

基于我们对世纪华通 2022 年度财务报表执行的审计程序及抽样查阅被投资基金公司出具的报告、查阅可转换债券投资协议和现金流量现值计算等核查程序，我们没有发现世纪华通对于上述金融资产相关问题的回复中与财务报表相关的信息，与我们在审计 2022 年度财务报表时从世纪华通管理层获得的解释及取得的审计证据在所有重大方面存在不一致之处。

12、根据年审会计师出具的《2022 年度控股股东及其他关联方资金占用情况专项报告》，报告期内，你公司和联营企业世纪影游互动科技游戏公司、上海睿逻网络科技有限公司、无锡世纪酬勤投资管理有限公司及联营企业的全资子公司无锡白兔网络科技有限公司存在资金拆借，截至报告期末，资金拆借余额为 1189.24 万元。请说明前述资金拆借的背景，包括具体拆借时间、拆借金额、拆借利率、拆借原因、约定的拆借期限、是否如期归还、收款进展、是否及时履行审议程序及信息披露义务（如适用），请核查前述资金拆借是否符合《上市公司监管指引第 8 号——上市公司资金往来、对外担保的监管要求》第五条的规定。请年审会计师核查并发表明确意见。

回复：

于报告期末，公司应收联营企业世纪影游互动科技有限公司欠款 673.24 万元：公司基于布局游戏行业上下游的战略，参股投资了世纪影游互动科技有限公司，以增强游戏影视 IP 转化的效率。基于支持双方影游 IP 协同泛娱乐的战略背景，公司分别于 2018 年及 2019 年向其提供借款本金合计 600 万元，年化利率 5%。由于世纪影游互动科技有限公司经营不善已不具备还款能力，公司于 2019 年度就应收本息合计 673.24 万元计提全额坏账准备。根据《深圳证券交易所股票上市规则（2018 年 11 月修订）》及《深圳证券交易所股票上市规则（2019 年 4 月修订）》的规定，

公司对世纪影游互动科技有限公司提供资金拆借的金额，未达到审议程序及公告披露标准，公司已在定期报告中对相关信息进行了披露。

于报告期末，公司应收上海睿逻网络科技有限公司欠款 516 万元：在上海睿逻网络科技有限公司为公司控股子公司的期间，基于共同发行游戏的业务需求，出于支持集团内子公司发展的考量，公司于 2021 年 4 月和 6 月，对上海睿逻网络科技有限公司提供借款以支持其业务发展，借款金额为 600 万元，年化利率 6%。根据《深圳证券交易所股票上市规则（2020 年修订）》第 9.17 条的规定，上述借款不属于披露事项。2021 年 8 月，公司第五届董事会第二次会议审议通过了《关于股权转让暨关联交易的议案》，公司将所持有的上海睿逻网络科技有限公司 55% 的股权转让给广西腾讯创业投资有限公司，具体内容详见公司披露的《世纪华通：关于股权转让暨关联交易的公告》（公告编号：2021-068）。上述交易导致原本属于集团内的常规资金划拨被动转为关联方对公司的欠款。在 2022 年，上海睿逻网络科技有限公司向公司归还了本金 100 万元借款及相应利息。公司已在定期报告中对相关信息进行了披露。截止本回复日，剩余款项已经全额归还。

于 2021 年末，公司应收无锡世纪酬勤投资管理有限公司欠款 20 万元：基于支持双方共同开展业务的背景，公司在 2021 年向其提供无息借款 20 万元，该笔借款已经于报告期内归还。上述资金拆借的金额未达到审议程序及公告披露标准，公司已在定期报告中对相关信息进行了披露。

于 2021 年末，公司应收无锡白兔网络科技有限公司欠款 350 万元：无锡白兔网络科技有限公司主要从事网络直播业务，基于支持双方业务协同发展的战略背景，公司于 2021 年向其提供无息借款 350 万元，该笔借款已经于报告期内归还。上述资金拆借的金额未达到审议程序及公告披露标准，公司已在定期报告中对相关信息进行了披露。

对于上述借款事项，公司在定期报告和各年度《控股股东及其他关联方非经营性资金占用及其他关联资金往来情况汇总表》中已经对相关信息进行了披露，上述借款事项不存在《上市公司监管指引第 8 号——上市公司资金往来、对外担保的监管要求》第五条规定的情形。

年审会计师的说明：

我们按照中国注册会计师审计准则的规定对世纪华通 2022 年度的财务报表执行了审计工作，旨在对世纪华通 2022 年度财务报表整体发表意见。

基于我们对世纪华通 2022 年度财务报表执行的审计程序，我们没有发现世纪华通对于上述资金拆借相关问题的回复中与财务报表相关的信息与我们在审计 2022 年度财务报表时从世纪华通管理层获得的解释及取得的审计证据在所有重大方面存在不一致之处。

13、报告期末，你公司其他应收款账面余额为 10.81 亿元，主要包括应收少数股东资本金、待收回股权投资款、押金和保证金和其他。请补充说明前述款项的具体情况，包括但不限于形成原因、相关交易的具体背景和内容、欠款对象及其是否为关联方、约定回款日期、预计回款日期等。

回复：

报告期末，公司其他应收款账面余额为 12.61 亿元，计提坏账准备金额 1.80 亿元，账面净额为 10.81 亿元，其中主要包括应收少数股东资本金账面余额 4.22 亿元；待收回股权投资款账面余额 3.93 亿元；押金和保证金账面余额 1.28 亿元；以及其他项目账目余额 1.58 亿元。

（一）应收少数股东资本金主要包括：

1、应收无锡飞某投资公司作为世纪珑腾少数股东出资款 2.70 亿元。于 2021 年 7 月，公司与无锡飞某投资公司共同发起设立世纪珑腾（云数据业务板块主要子公司），最新注册资本为 11.11 亿元，其中无锡飞某投资公司认缴 3 亿元，截止报告期末无锡飞某投资公司已出资 0.30 亿元，尚未出资部分 2.70 亿元账列其他应收款。报告期后截止回复公告日无锡飞某投资公司已进一步出资 0.24 亿元，剩余未出资部分已由无锡飞某投资公司承诺于 2023 年 6 月 30 日前补足。公司与无锡飞某投资公司之间不存在关联方关系；

2、应收深圳市叁某企业管理合伙企业（有限合伙）（以下简称“深圳合伙企业”）作为深圳市弈峰实业有限公司（以下简称“弈峰实业”）少数股东出资款 1.47 亿元。于 2021 年 12 月，世纪珑腾通过股权交易获得弈峰实业 50.56% 的股权，同时

为满足深圳数据中心项目开发建设，世纪珑腾与深圳合伙企业按持股比例共同对弈峰实业增资，其中深圳合伙企业认缴 2.47 亿元。截止报告期末深圳合伙企业已出资 1 亿元，尚未出资部分 1.47 亿元账列其他应收款。报告期后截止回复公告日深圳合伙企业已进一步出资 100 万元。按照弈峰实业公司章程约定，深圳合伙企业最晚须于 2024 年 12 月 31 日前缴足所有出资款，公司预计上述应收款项可于 2023 年 12 月 31 日前收回。公司与深圳合伙企业不存在关联方关系。

(二) 待收回股权投资款主要包括：

1、因解除对某香港上市科技控股有限公司的投资意向而应收回的投资意向金余额 2.25 亿元。2020 年度，公司出于游戏板块战略考量拟收购某香港上市科技控股有限公司，并向该标的原股东港某有限公司支付投资意向金 5.2 亿元。同年，由于其他买方介入，各方协商终止该投资合作，投资意向金需返还公司。于 2021 年度及 2022 年度，公司累计收回投资意向金 2.95 亿元，截止报告期末，未收回部分计 2.25 亿元账列其他应收款。该等应收款项为应收第三方款项，由某第三方个人担保并由该第三方个人之关联方以持有的某公司股权向公司提供质押担保。公司与交易所涉各方均不构成关联关系。公司预计前述应收款项可于 2023 年 12 月 31 日前收回。

2、因认购某境外服务公司的可转股债券性质借款到期未转股而应收回本金 0.8 亿元。2019 年底，公司出于游戏板块战略考量通过可转债方式投资某境外服务公司，并向该标的公司 EP Pty. Ltd. 支付可转债本金 1.5 亿元。由于期后投资尽调工作无法完成，公司未行使转股权，上述可转债需退还公司。2020 年度至 2022 年度，公司累计收回上述可转债本金 0.7 亿元。截止报告期末，未收回部分计 0.8 亿元账列其他应收款。该等应收款项为应收第三方款项，由某第三方个人担保并以其持有的某公司股权向公司提供质押担保。公司与交易所涉各方均不构成关联关系。报告期后截止回复公告日，上述债务保证人履行保证义务归还公司 1,000 万元，剩余款项公司预计可于 2023 年 12 月 31 日前收回。

3、因解除对广州科技的投资意向而应收回的投资款 0.69 亿元。报告期内，公司出于汽车配件板块战略考量拟投资广州科技，并向该标的原股东宁波飞某投资合伙企业（有限合伙）支付首期投资款 0.69 亿元。由于投资交割条件未能达成，公

司终止该投资事项，并要求标的原股东退回首期投资款，于报告期末账列其他应收款。公司与交易所涉各方不构成关联关系。报告期后截止公告回复日，公司已全额收回上述款项。

（三）押金和保证金主要包括：

1、公司下属子公司为满足办公经营需求，租赁办公场所支付的房屋租赁押金及保证金 0.61 亿元。下属子公司作为承租方按照租赁协议约定支付给出租方一定金额的押金及保证金以取得租赁标的物的使用权。租赁期满后，出租方将如数退还租赁押金及保证金。各出租方与公司均不构成关联方关系。

2、因购买上海企管部分股权而支付的交易诚意金 0.6 亿元。公司下属子公司盛趣私募于 2022 年 9 月与华某（上海）有限公司签署合作协议，拟参与竞拍上海企管部分股权，并于同年次月支付交易诚意金 0.6 亿元。公司与华某（上海）有限公司及上海企管均不构成关联关系。报告期后截止回复公告日，公司已全额收回上述款项。

其他款项主要系应收宁波某铜业股份有限公司经营性往来款 1.04 亿元。宁波某铜业股份有限公司为公司铜加工业务主要客户，与公司不构成关联关系。报告期后截止回复公告日前，公司已全额收回上述款项。

14、报告期内，你公司存在多项未决诉讼，请自查涉案金额大于 1,000 万元的诉讼，结合其诉讼进展等说明相关预计负债计提是否充分、是否符合《企业会计准则》的规定，就诉讼重大进展是否及时履行信息披露义务。

回复：

本报告期内，公司涉案金额超过 1,000 万的未决诉讼如下列示：

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
1	蓝沙信息认为娱美德、韩国传奇公司错误地对蓝沙信息申请行为保全，致使蓝沙信息遭受损失。故蓝沙信息向上海知识产权法院提起诉讼，被告为娱美德、韩国传奇公司。	3,000.00	否	一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的《2022年年度报告》
2	江西省传奇至尊网络科技有限公司认为浙江华通控股集团有限公司（以下简称“华通控股”）、蓝沙信息、上海数龙科技公司（以下简称“数龙科技”）违反《网络游戏框架合作协议》等协议向第三方授权构成违约，向江西省南昌市中级人民法院提起行为保全申请及诉讼。被申请人/被告方为华通控股、蓝沙信息、数龙科技。	5,000.00	否	行为保全申请已作出裁定，华通控股、蓝沙信息、数龙科技已提起复议申请；本诉一审审理	行为保全裁定：华通控股、蓝沙信息、数龙科技自即日起至本案终审判决作出并执行完毕之日止，停止向任何第三人授予与 2019 年 12 月 22 日签署的《网络游戏合作框架协议》独占性授权相同内容的授权。	无	巨潮资讯网刊登的《2020年年度报告》 《2021年半年度报告》 《2021年年度报告》 《2022年半年度报告》 《2022年年度报告》
3	韩国传奇公司认为蓝沙信息、数龙科技与浙江旭玩科技有限公司（以下简称“浙江旭玩”）、江西贪玩信息技术有限公司（以	10,050.00	否	行为保全申请审理中；本诉一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的《2020年年度报告》 《2021年半年度报告》 《2021年年度报告》

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
	下简称“江西贪玩”)签署的与《传奇》游戏相关的《合作协议》以及配套的《著作权授权书》《独占性授权声明》以及《声明》文件侵害其就《传奇》游戏享有的计算机软件著作权,向福建省高级人民法院提起行为保全申请及诉讼。被申请人/被告为蓝沙信息、数龙科技、浙江旭玩、恺英网络股份有限公司(以下简称“恺英网络”)、江西贪玩。						《2022年半年度报告》 《2022年年度报告》
4	韩国传奇公司将《传奇》软件著作权授权杭州九翎网络科技有限公司使用,杭州九翎网络科技有限公司据此开发了《传奇来了》,并由上海敢客网络科技有限公司发行、运营。ActozSoft认为上述行为侵犯其权利,故其向上海知识产权法院提起诉讼,被告为韩国传奇公司、杭州九翎网络科技有限公司、上海敢客网络科技有限公司。	9,000.00	否	二审裁定撤销一审判决,发回重审	详见2019年12月24日于巨潮资讯网刊登的《浙江世纪华通集团股份有限公司关于子公司诉讼事项进展的公告》及2021年12月25日刊登的《浙江世纪华通集团股份有限公司关于子公司诉讼事项终审等裁判结果的公告》	无	巨潮资讯网刊登的《发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》,及《浙江世纪华通集团股份有限公司关于子公司诉讼事项终审等裁判结果的公告》《2019年年度报告》《2020年半年度报告》《2020年年度报告》《2021年半年度报告》《2021年年度报告》《2022年半年度报告》《2022年年度报告》
5	ActozSoft认为娱美德、韩国传奇公司、娱美德(香港)有限公司(以下简称“娱美德香港”)、深圳娱美德传奇科技有限公司	1,000.00	否	上饶市中院出具行为保全裁定;本诉移送至南昌市中级人民法院一审审理,一审已	一审判决:驳回原告ActozSoft的全部诉讼请求。	无	巨潮资讯网刊登的《浙江世纪华通集团股份有限公司关于子公司诉前行为保全获法院支持的公告》《2020年年度报

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
	(以下简称“深圳娱美德”)、深圳金丰星界科技有限公司(以下简称“深圳金丰星界”)单方授权改编权侵害 ActozSoft 享有的著作权,故向上饶市中级人民法院提起行为保全和诉讼,被申请人/被告方为娱美德、韩国传奇公司、娱美德香港、深圳娱美德、深圳金丰星界、上饶市佳游网络科技有限公司。			判决, ActozSoft 已提起上诉			告》《2021 年半年度报告》《2021 年年度报告》《2022 年半年度报告》《2022 年年度报告》
6	娱美德未经 ActozSoft 同意即许可第三方在小说、漫画、剧本、电影、动画片、电视剧使用《传奇》及《传奇 3》软件著作权。ActozSoft 认为上述行为侵犯其权利,故其向首尔中央地方法院提起诉讼,被告为娱美德。	21,025.00	否	三审审理	详见 2019 年 5 月 25 日于巨潮资讯网刊登的《浙江世纪华通集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》;二审判决如下:1.对一审判决做出如下变更:a.被告应向原告支付 3,952,886,537 韩元外加其中 3,682,619,427 韩元自 2017 年 6 月 2 日起至 2019 年 1 月 25 日期间按年利率 5%计算的金额和自第二天起至全部还清之日按年利率 15%计算的金额及其中 270,267,110 韩元,2017 年 6 月 2 日起至 2020 年 6 月 25 日按年利率 5%计算的金额和自第二天起至全部还清之日按年利率 15%计算的金额。b.分别驳回原告的主位请求及其余预备请求。2.诉	无	巨潮资讯网刊登的《发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》《浙江世纪华通集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》《2019 年年度报告》《2020 年半年度报告》《2020 年年度报告》《2021 年半年度报告》《2021 年年度报告》《2022 年半年度报告》《2022 年年度报告》

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
					讼费用总额中的 90% 由原告承担，其余由被告承担。3.第 1 条 a 项可以先予执行。		
7	<p>娱美德、韩国传奇公司擅自授权第三方独家开发、发行、分销、提供、运营、推广《LEGEND OF MIR II》及衍生版本游戏，复兴投资管理有限公司（以下简称“复兴公司”）、北京扑满信息技术有限公司（以下简称“北京扑满”）、福建扑满信息技术有限公司（以下简称“福建扑满”）、贵州柏壹互娱科技有限公司（以下简称“贵州柏壹”）、深圳玖贰互娱科技有限公司（以下简称“深圳玖贰”）非法运营或授权运营大量《LEGEND OF MIR II》及衍生版本游戏。真传奇有限公司（以下简称“真传奇”）及 ActozSoft 认为上述行为侵犯其权利，故向福建省高级人民法院提起诉讼，被告为娱美德、韩国传奇公司、复兴公司、北京扑满、福建扑满、贵州柏壹、深圳玖贰。</p>	10,000.00	否	一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的 《2021 年半年度报告》 《2021 年年度报告》 《2022 年半年度报告》 《2022 年年度报告》
8	复兴公司、北京扑满、福建扑满、上海远津网络科技有限公司（以下简称	9,950.00	否	一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的 《2021 年半年度报告》 《2021 年年度报告》

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
	“上海远津”)基于娱美德、韩国传奇公司的擅自授权许可,在中国大陆地区对《传奇》游戏及其相关衍生游戏进行开发、发行、管理、宣传、推广和运营,蓝沙信息认为上述行为侵犯其权利,故向北京知识产权法院提起诉讼。被告为娱美德、韩国传奇公司、复兴公司、北京扑满、福建扑满、上海远津。						《2022年半年度报告》 《2022年年度报告》
9	盛趣信息技术(上海)有限公司(以下简称“盛趣信息”)、数龙科技、成都游吉科技有限公司认为娱美德、北京娱美德知识产权服务有限公司、娱美德科技(上海)有限公司长期以来持续发表针对原告的不实言论,构成不正当竞争,故向四川省成都中级人民法院提起诉讼并申请财产保全。被告为娱美德、北京娱美德知识产权服务有限公司、娱美德科技(上海)有限公司,被申请人为北京娱美德知识产权服务有限公司、娱美德科技(上海)有限公司。	10,000.00	否	法院已裁定支持申请人的财产保全申请,并对被申请人采取财产保全措施;本诉一审审理	财产保全裁定:一、冻结被申请人北京娱美德知识产权服务有限公司银行账户内的存款,限额1亿元,冻结期限一年。二、冻结被申请人娱美德科技(上海)有限公司银行账户内的存款,限额1亿元,冻结期限一年。三、以上银行账户内存款的冻结共计限额1亿元人民币。	无	巨潮资讯网刊登的 《2022年半年度报告》 《2022年年度报告》
10	韩国传奇公司、娱美德不满《一刀屠龙》《复古传	5,753.68	否	一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的 《2019年年度报告》

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
	奇》和《一刀传世》的分成比例，故向首尔中央地方法院提起诉讼，要求 ActozSoft、真传奇支付相关分成费。起诉时被告为 ActozSoft，后依据 ActozSoft 分立变更为 ActozSoft 的诉讼承继人真传奇。韩国传奇公司、娱美德另行起诉 ActozSoft，要求 ActozSoft 与真传奇承担连带赔偿责任。						《2020 年半年度报告》 《2020 年年度报告》 《2021 年半年度报告》 《2021 年年度报告》 《2022 年半年度报告》 《2022 年年度报告》
11	ActozSoft 就传奇与蓝沙信息签订了协议（两款手游），娱美德、韩国传奇公司认为该行为侵犯了其权利，故其向首尔中央地方法院提起诉讼，起诉时被告为 ActozSoft，后变更为 ActozSoft 的诉讼承继人真传奇。韩国传奇公司、娱美德另行起诉 ActozSoft，要求 ActozSoft 与真传奇承担连带赔偿责任。	19,229.56	否	一审已判决；各方均提起上诉	一审判决如下： 1、驳回本案件中关于确认合同无效部分的请求。 2、被告（们）共同支付原告韩国传奇公司 11,658,229,914 韩币以及自 2022.9.24.至 2022.12.9.为止年 5%的利率、自次日起至还清之日为止年 12% 利率的款项； 3、驳回原告（们）对被告（们）的其他请求。 4、诉讼费用中原告韩国传奇公司与被告（们）之间所产生的 70%，由原告韩国传奇公司承担；剩余由被告（们）各自承担；原告娱美德与被告（们）之间所产生的费用由原告娱美德承担。 5、第 2 项可以先予执行。	无	巨潮资讯网刊登的 《2020 年年度报告》 《2021 年半年度报告》 《2021 年年度报告》 《2022 年半年度报告》 《2022 年年度报告》
12	娱美德、韩国传奇公司不满 ActozSoft、真传奇对外授权约定的分成比例，故	19,586.00	否	一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的 《2021 年年度报告》

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
	向首尔中央地方法院提起诉讼, 要求 ActozSoft、真传奇支付相关分成费。被告为 ActozSoft、真传奇。						《2022年半年度报告》 《2022年年度报告》
13	2017年6月30日, 蓝沙信息、Shengqu Games Limited 与 ActozSoft 签署了《续展协议》。娱美德、韩国传奇公司认为该行为侵犯了其权利, 故其向国际商会仲裁院(新加坡)申请仲裁。被申请人蓝沙信息、Shengqu Games Limited 与 ActozSoft。	105,296.69	否	国际商会国际仲裁院(新加坡)作出关于责任的部分裁决。蓝沙信息、Shengqu Games Limited 和 ActozSoft 均提交诉讼申请, 要求撤销该部分裁决。娱美德和韩国传奇公司已提起索赔申请; 审理中。2、国际商会国际仲裁院(新加坡)作出《部分裁决二》。蓝沙信息、Shengqu Games Limited 和 ActozSoft 已分别就该部分裁决向新加坡法院已提交撤裁申请; 审理中。3、2021年11月份的听证以后娱美德变更请求金额为人民币 5,186,245,680 元, 后又变更为人民币 4,450,777,669 元。	1、《关于责任的部分裁决》详见 2019年5月25日及 2020年6月29日于巨潮资讯网刊登的《浙江世纪华通集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》《浙江世纪华通集团股份有限公司关于子公司诉讼仲裁事项进展的公告》。2、《部分裁决二》裁决如下: (1) 蓝沙信息和 Shengqu Games Limited 应向申请人连带支付共计 2,537,798.25 美元; (2) ActozSoft 应向申请人支付共计 634,449.56 美元; (3) 申请人应向 ActozSoft 支付共计 28,223,821.80 韩元; (4) 前述(1)至(3)项的裁决金额, 应自裁决之日起按年利率 5.33% 计算单利直至付清为止; (5) 驳回其他在费用阶段中主张的费用; 和(6) 保留就所有进一步请求作出单个或多个后续裁决。3、《终局裁决》裁决详见 2023年3月18日于巨潮资讯网刊登的《浙江世纪华通集团股份有限公司关于公司子	(1) 韩国传奇公司、娱美德作为申请人, 向上海市第一中级人民法院、韩国首尔中央地方法院申请承认与执行国际商会国际仲裁院(新加坡)于 2020年6月8日作出的 ICC 22820 部分裁决和于 2021年7月31日作出的 ICC 22820 部分裁决二; 审理中。(2) 蓝沙信息、Shengqu Games Limited 和 ActozSoft 均向新加坡法院提起诉讼, 请求撤销国际商会国际仲裁院(新加坡)于 2020年6月8日作出的 ICC 22820 部分裁决; 娱美德、韩国传奇公司提出请求, 要求从程序上驳回蓝沙信息、Shengqu Games Limited 和 ActozSoft 的撤裁请求, 新加坡法院判决驳回娱美德、韩国传奇公司这一请求; 本诉被移送至 SICC 法庭审理中。(3) 蓝沙信息、	巨潮资讯网刊登的《发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》《浙江世纪华通集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》《2019年年度报告》及《关于子公司诉讼仲裁事项进展的公告》(公告编号: 2020-068)、《2020年半年度报告》《2020年年度报告》《2021年半年度报告》《2021年年度报告》《2022年半年度报告》《关于公司子公司仲裁事项进展的公告》(公告编号: 2023-014)《2022年年度报告》

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成 预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
					公司仲裁事项进展的公告》。	Shengqu Games Limited 和 ActozSoft 分别向新加坡法院提起诉讼, 申请撤销国际商会国际仲裁院(新加坡)于 2021 年 7 月 31 日作出的 ICC 22820 部分裁决二; 本案被移送至 SICC 法庭审理中。 (4) 蓝沙信息和 ActozSoft 计划向新加坡有管辖权的法院提交撤销《终局裁决》的申请。	
14	数龙科技在盛趣信息享有的《传奇世界》基础上研发了《传奇世界手游》。娱美德认为数龙科技的行为侵犯了其权利, 故其娱美德、韩国传奇公司向上海市浦东新区人民法院提起诉讼, 被告为数龙科技。ActozSoft 被追加为原告。	2,060.00	否	娱美德、韩国传奇公司已针对一审判决提起上诉; 二审审理。	详见 2020 年 6 月 29 日于巨潮资讯网刊登的《浙江世纪华通集团股份有限公司关于子公司诉讼仲裁事项进展的公告》	无	巨潮资讯网刊登的《发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》《浙江世纪华通集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》《浙江世纪华通集团股份有限公司关于子公司诉讼仲裁事项进展的公告》(公告编号: 2020-068)、《2019 年年度报告》《2020 年半年度报告》《2020 年年度报告》《2021 年半年度报告》《2021 年年度报告》《2022 年半年度报告》《2022 年年度报告》

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
15	<p>娱美德、韩国传奇公司认为三七互娱（上海）科技有限公司（以下简称“三七互娱”）、安徽尚趣玩网络科技有限公司（以下简称“尚趣玩网络”）、江苏智铭网络技术有限公司（以下简称“智铭网络”）发行、运营、推广的《屠龙破晓》侵犯了其权利，故其向安徽省合肥市中级人民法院提起诉讼，被告为三七互娱、尚趣玩网络、智铭网络、绍兴上虞掌娱网络科技有限公司。经裁定由安徽省芜湖市中级人民法院管辖。发回重审后 ActozSoft、真传奇被法院追加为共同原告。</p>	1,000.00	否	<p>二审已裁定撤销一审判决，发回重审；重审一审已判决，娱美德、韩国传奇公司已提起上诉</p>	<p>详见 2019 年 11 月 29 日于巨潮资讯网刊登的《关于子公司诉讼事项一审判决结果的公告》。</p> <p>二审裁定：1、撤销一审判决；2、本案发回安徽省芜湖市中级人民法院重审。</p> <p>重审一审判决：驳回原告的全部诉讼请求。</p>	无	<p>巨潮资讯网刊登的《浙江世纪华通集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》《2019 年年度报告》《关于子公司诉讼事项一审判决结果的公告》（公告编号：2019-100）、《2020 年半年度报告》《2020 年年度报告》《2021 年半年度报告》《2021 年年度报告》《2022 年半年度报告》《2022 年年度报告》</p>
16	<p>深圳乐趣游科技有限公司（以下简称“深圳乐趣”）、上海晨路信息科技股份有限公司（以下简称“上海晨路”）和上海硬通网络科技有限公司（以下简称“上海硬通”）开发、出版、运营《七魄》网页游戏。韩国传奇公司认为三被告的行为侵犯了《热血传奇》游戏著作权且构成不正当竞争。故韩国传奇公司向深圳市中级人民法院提起诉</p>	3,045.00	否	<p>二审审理</p>	<p>一审判决：一、深圳乐趣自本判决生效之日起十日内赔偿原告韩国传奇公司赔偿金人民币 1724600.53 元，支付原告韩国传奇公司维权支出人民币 30 万元。</p>	无	<p>巨潮资讯网刊登的《2020 年半年度报告》《2020 年年度报告》《2021 年半年度报告》《2021 年年度报告》《2022 年半年度报告》《2022 年年度报告》</p>

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
	讼, 被告为深圳乐趣、上海晨路和上海硬通。数龙科技被法院追加为第三人。						
17	ActozSoft 基于娱美德和韩国传奇公司在 ICC 仲裁中的诉讼诈欺行为提起诉讼, 被告为娱美德和韩国传奇公司。	1,199.00	否	一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的 《2020 年年度报告》 《2021 年半年度报告》 《2021 年年度报告》 《2022 年半年度报告》 《2022 年年度报告》
18	韩国传奇公司向首尔中央地方法院提起诉讼共计 4 起, 根据相关假扣押异议案的决定结果, 请求 ActozSoft 赔偿其诉讼费用。被告为 ActozSoft。	1,304.73	是	4 起案件司法辅佐官已作出决定, ActozSoft 均提起异议申请被法院驳回; 后转入二审审理	4 起案件决定 ActozSoft 赔偿韩国传奇公司诉讼费用共计 2,458,627,939 韩币	无	巨潮资讯网刊登的 《2021 年年度报告》 《2022 年半年度报告》 《2022 年年度报告》
19	数龙科技以《冒险王 2》游戏侵犯《冒险岛》游戏著作权, 商标侵权及不正当竞争为事由向上海市浦东新区人民法院提起民事诉讼共计 2 起。被告为奇创星动(北京)信息科技有限公司、北京迦游网络科技有限公司。	1,032.00	否	一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的 《2020 年半年度报告》 《2020 年年度报告》 《2021 年半年度报告》 《2021 年年度报告》 《2022 年半年度报告》 《2022 年年度报告》
20	盛趣信息、数龙科技认为“南京龙之谷主题乐园”使用了“龙之谷”进行命名、宣传, 侵犯了盛趣的商标权并构成不正当竞争为由, 向上海市浦东新区人民法院提起民事诉讼与诉前行为保全申请。被告为上海华昌企业(集团)有	1,020.30	否	诉前行为保全申请审理中; 本诉一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的 《2020 年年度报告》 《2021 年半年度报告》 《2021 年年度报告》 《2022 年半年度报告》 《2022 年年度报告》

编号	诉讼(仲裁)基本情况	涉案金额 (万元)	是否形成预计负债	诉讼(仲裁)进展	诉讼(仲裁)审理结果及影响	诉讼(仲裁)判决执行情况	披露索引
	限公司、南京金沙旅游发展有限公司。						
21	蓝沙信息认为冯某某、王某逾期履行合同付款义务的违约行为侵害了蓝沙信息的合法权益，故向上海市浦东新区人民法院提起诉讼。被告为冯某某、王某，第三人为上海恺英网络科技有限公司。	2,000.00	否	二审审理	一审判决：1、被告冯某某、王某于本判决生效之日起十日内连带支付原告蓝沙信息2,000万元；2、被告冯某某、王某于本判决生效之日起十日内连带支付原告蓝沙信息违约金，计算方式为以2,000万元本金，按每日万分之三的标准，自2017年11月9日起至实际支付之日止。	无	巨潮资讯网刊登的 《2021年年度报告》 《2022年半年度报告》 《2022年年度报告》
22	七酷网络与北京天星亿源影视文化股份有限公司（以下简称“北京天星亿源”）签订了《联合投资协议书》，阿部（厦门）影业有限公司（以下简称“阿部（厦门）影业”）、李某某、段某某为其提供连带责任担保。因北京天星亿源未依约履行回款义务，七酷网络向北京市海淀区人民法院提起诉讼及财产保全申请，被告/被申请人为北京天星亿源、阿部（厦门）影业、李某某、段某某。	1,680.00	否	已向法院提交起诉状及财产保全申请书	无	无	巨潮资讯网刊登的 《2022年年度报告》

上述所列 22 件未决诉讼包含公司作为原告方、被告方以及涉案第三人三种诉讼类型，其中：

公司作为原告方的未决诉讼（编号：1、4、5、6、7、8、9、17、19、20、21、22）：根据《企业会计准则第 13 号——或有事项（2006）》第 13 条规定：或有资产，是指过去的交易或者事项形成的潜在资产，其存在须通过未来不确定事项的发生或不发生予以证实；《企业会计准则讲解(2006)第 14 章——或有事项》第二条：或有负债和或有资产不符合负债要素或资产要素的定义和确认条件，企业不应当确认或有负债和或有资产，而应当按照或有事项准则的规定进行相应的披露。如果某一时点企业基本确定能够收到这项潜在资产并且其金额能够可靠计量，则应当将其确认为企业的资产。

鉴于公司作为原告方的诉讼案件的裁决结果具有不确定性，故根据上述准则，公司不对预计赔偿收益予以确认为或有资产。

公司作为被告方的诉讼：根据《企业会计准则第 13 号——或有事项（2006）》规定，预计负债应当按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数进行初始计量。企业应当在资产负债表日对预计负债的账面价值进行复核。有确凿证据表明该账面价值不能真实反映当前最佳估计数的，应当按照当前最佳估计数对该账面价值进行调整。

针对案件编号 11，根据韩国法院一审判决，公司下属子公司 ActozSoft 需赔偿原告 11,658,229,914 韩币（折合人民币 6,228.99 万元）系 ActozSoft 就涉案游戏授权收入应付原告分成中的争议部分以及自 2022 年 9 月 24 日至 2022 年 12 月 9 日为止年化 5% 的利率、自次日起至还清之日为止年化 12% 利率的款项；并承担部分被告的部分诉讼费用。ActozSoft 已于分成款项的发生期间按原告所诉求的分摊比例计提了应付分成款。于 2022 年 12 月 ActozSoft 支付判决赔偿金额韩币 11,658,229,914 元（折合人民币 6,228.99 万元）及利息韩币 136,704,723 元（折合人民币 73.04 万元），由于被告未向原告及法院提供其案件期间发生的诉讼费用明细，法院亦未作出诉讼费用赔偿的裁定，由于该部分赔偿义务的金额无法可靠计量，ActozSoft 未计提相关预计负债。

针对案件编号 10，系与案件编号 11 类似的授权收入分成比例争议纠纷。虽然

案件编号 10 尚在审理中，ActozSoft 已按照编号 11 一审判决内容中涉及的分成款比例，于报告期完整计提了应付分成款，因此无需再计提预计负债。

针对案件编号 12，系与案件编号 11 类似的授权收入分成比例争议纠纷。虽然案件编号 12 尚在审理中，ActozSoft 已按照案件编号 11 一审判决内容中涉及的分成款比例于报告期完整计提了应付分成款，因此无需计提预计负债。

针对案件编号 18 中的 4 个案件，由于韩国法院决定公司下属子公司 ActozSoft 需赔偿原告方案件诉讼费用，折合人民币合计 0.13 亿元，虽然该等案件均处于二审阶段，但基于既有决定所作出的相关赔偿金额已作为公司现时义务且很可能导致企业经济利益流出，因此公司于报告期末全额计提该款项，账列其他应付款。因此无需计提预计负债。

针对案件编号 16，公司下属子公司数龙科技仅作为第三人参与本案，案件并未针对第三人诉求经济索赔，因此无需计提预计负债。针对案件编号 2、3、13、14、15，公司根据诉讼进展情况并充分咨询外部律师后，律师认为公司在上述未决诉讼中败诉的可能性较小，公司认为将导致经济利益流出企业的可能性并不高，因此未计提相关预计负债。

综上，公司认为诉讼相关预计负债计提是充分的、且符合《企业会计准则》的规定，并且公司按照《深圳证券交易所股票上市规则》等相关法规的要求履行了披露义务。同时，公司在历年《年度报告》及《半年度报告》中均连贯披露所涉诉讼的进展。

15、报告期末，你公司其他权益资产投资 14.39 亿元，其他非流动金融资产 57.03 亿元，其中基金投资 47.36 亿元，有特殊股东权利的股权投资 9.01 亿元。请详细说明上述投资事项的投资时间、投资原因，你公司就相关投资所履行的审议程序及披露义务，相关投资所涉底层资产的详细情况，以及你公司与相关底层资产及其所有人的关系。请年审会计师核查并就相关投资的商业实质及会计处理发表明确意见。

回复：

（一）投资事项的情况：

1、公司其他权益工具投资 14.39 亿涉及的投资事项的投资时间、投资原因、相关投资所履行的审议程序及披露义务、相关投资所涉底层资产的详细情况，以及相关底层资产及其所有人的关系，具体明细如下：

编号	项目名称	投资时间	投资原因	审议程序及披露义务	是否涉及底层资产	投时公司与项目是否构成关联关系	投时公司与项目所有人是否构成关联关系
1	江西贪某信息技术有限公司	2021-05	主营业务为游戏研发运营，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
2	BDTH Company	2022-04	该投资的目的在于布局数字资产管理行业，看好该行业的前景。	内部决策	否	否	否
3	上海起某数字技术有限公司	2020-06	主营业务为网络游戏开发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
4	广州寰某科技有限公司	2018-09	主营业务为游戏研发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
5	深圳市数某科技有限公司	2018-08	主营业务为游戏发行，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
6	北京航某科技有限公司	2019-12	火箭赛道相关，公司看好该类投资。	内部决策	否	否	否
7	CC PTE.Ltd.	2021-02	主营业务为游戏发行结算平台，与主营业务有相关性。	内部决策	否	否	否
8	上海笙某文化发展有限公司	2020-01	品牌授权，公司有意愿涉足此行业。	内部决策	否	否	否
9	起某信息技术(上海)有限公司	2020-06	主营业务为游戏研发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
10	北京蓝某科技有限公司	2018-06	主营业务为游戏研发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
11	上海力某网络科技有限公司	2021-05	主营业务为游戏研发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
12	广州谷某网络科技有限公司	2018-03	主营业务为游戏研发及发行，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否

编号	项目名称	投资时间	投资原因	审议程序及披露义务	是否涉及底层资产	投时公司与项目是否构成关系	投时公司与项目所有人是否构成关联关系
13	杭州粒某文化科技有限公司	2020-07	主营业务为视频分发与边缘计算 SaaS、内容变现和创新业务，与公司主营业务有一定关联性。	内部决策	否	否	否
14	湖南星某能源科技有限公司	2021-07	涉足新兴能源及信息系统集成领域，促进公司的全面生态发展提高长期竞争力。	内部决策	否	否	否
15	江苏世某投资管理有限公司	2017-03	投资标的涉及数据科技业务。	内部决策	否	否	否
16	上海韵某信息科技有限公司	2018-12	主营业务为游戏与传统文化结合，向游戏业务深度化拓展。	内部决策	否	否	否
17	无锡七某私募基金管理有限公司	2016-11	私募基金管理人。	内部决策	否	否	否
18	无锡七某合伙企业	2020-10	消费品供应链。	内部决策	否	否	否
19	重庆影某科技有限公司	2015-11	主营业务为游戏研发运营，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
20	绍兴市上虞区博某管理咨询有限公司	2021-04	上虞路演中心运营公司，促进区内外资本、技术、人才和信息的交流。	内部决策	否	否	否
21	ZX INC.	2022-11	主营业务为游戏研发运营，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
22	7ROAD	2018-08 2019-08 2020-12	研发和运营网络游戏，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
23	CMGE	2018-05	主营业务为游戏研发运营，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否

编号	项目名称	投资时间	投资原因	审议程序及披露义务	是否涉及底层资产	投时公司与项目是否构成关系	投时公司与项目所有人是否构成关联关系
24	厦门点某科技股份有限公司	2016-11	主营业务为网络游戏开发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否

2、公司其他非流动金融资产 57.03 亿元，其中基金投资 47.36 亿元，有特殊股东权利的股权投资 9.01 亿元，可转换债券投资 0.66 亿元，前述投资事项的投资时间、投资原因，就相关投资所履行的审议程序及披露义务，相关投资所设底层资产的详细情况，以及与相关底层资产及其所有人的关系，具体明细如下：

(1) 基金投资

编号	项目名称	投资时间	投资原因	审议程序及披露义务	是否涉及底层资产	底层资产情况
1	GLP THOR FUNDI, L.P.	2021-04	公司战略，投资云数据业务。	股东大会审议公告披露	是	见下表
2	南京同某股权投资合伙企业	2020-11	获取基金性收益，看好底层标的。	内部决策	是	见下表
3	深圳某股权投资基金合伙企业(有限合伙)	2019-11	投资对象主要聚焦于人工智能、先进制造、生物健康和 TMT 四个行业，这与公司所处大行业范畴一致。	内部决策	是	见下表
4	Dragonfly Ventures L.P.	2020-06	海外区块链相关产业投资，获取基金投资性收益。	内部决策	是	见下表
5	盛某私募投资基金(上海)合伙企业(有限合伙)	2021-07	获取基金性收益，看好底层标的。	内部决策	是	见下表
6	福州某创业投资中心(有限合伙)	2017-03	基金投资对象主要集中于与互联网相关的科技、金融、新媒体、移动医疗、大消费、文化娱乐等行业的处于创业初期或成长期阶段的项目，与公	内部决策	是	见下表

编号	项目名称	投资时间	投资原因	审议程序及披露义务	是否涉及底层资产	底层资产情况
			司主营业务具有相关性。			
7	无锡金某投资公司	2018-04	主要投资标的是高精尖较为成熟的一些公司，包括已上市及正在上市过程中的公司，是公司较为看好的行业。	内部决策	是	见下表
8	宁波鼎某投资合伙企业	2018-12	投资标的为火箭制造，是公司看好的投资方向。	内部决策	是	见下表
9	共某投资管理合伙企业	2021-05	获取基金性收益，看好底层标的。	内部决策	是	见下表
10	无锡某并购产业基金合伙企业(有限合伙)	2017-03	投资标的主营业务为游戏开发，与公司主营业务相一致。	内部决策	是	见下表

(2) 上述基金投资涉及的底层资产具体情况如下（披露投资成本前五大）：

编号	被投资方名称	底层资产	底层资产主营业务	底层资产是否与公司构成关联关系	所有人是否与公司构成关联关系
1	GLP THOR FUND I,L.P.	上海珑睿	云数据服务	否	否
2	南京同某股权投资合伙企业	南京领某科技股份有限公司	出行服务	否	否
3	深圳某股权投资基金合伙企业(有限合伙)	深圳市科某技术股份有限公司	信息技术服务	否	否
		四川明某电子有限公司	半导体	否	否
		南京英某软件科技有限公司	软件与信息服务	否	否
		深圳创某技术有限公司	软件与信息服务	否	否
		深圳市华某技术股份有限公司	软件与信息服务	否	否
4	Dragonfly Ventures	DHF LP	数字资产管理	否	否

编号	被投资方名称	底层资产	底层资产主营业务	底层资产是否与公司构成关联关系	所有人是否与公司构成关联关系
	L.P.	PFLP	数字资产管理	否	否
		BF Ltd.	数字资产管理平台	否	否
		MC GPLLC	数字资产管理	否	否
		某数字资产	数字资产	否	否
5	盛某私募投资基金(上海)合伙企业(有限合伙)	摩某智能科技有限公司(北京)有限责任公司	半导体	否	否
6	福州某创业投资中心(有限合伙)	北京西某科技股份有限公司	计算机学科各专业实验室建设的咨询规划、方案设计、系统建设、培训维护等服务	否	否
		北京感某智能科技有限公司	非结构化数据的智能解析和语义分析	否	否
		北京埃某文化传播有限公司	直线加速赛的运营主体	否	否
		上海龙某设计股份有限公司	独立汽车设计公司	否	否
		北京升某网络科技有限公司	服务器安全、主机端的安全态势感知平台技术开发、技术产品销售和服务	否	否
7	无锡金某投资公司	国某工具系统(无锡)股份有限公司	研究生产销售刀具、刃具、铣刀、非标刀具等产品	否	否
		江苏中某科技股份有限公司	汽车减震部件产品	否	否
		无锡锡某科技股份有限公司	铝合金汽车零部件研发生产商	否	否
		江苏可某文化产业集团股份有限公司	文化教育、文学艺术和古籍典藏类出版为主的内容提供商及产品运营商	否	否
		无锡和某科技股份有限公司	功能性涂层复合材料及基膜的研发、生产、销售	否	否

编号	被投资方名称	底层资产	底层资产主营业务	底层资产是否与公司构成关联关系	所有人是否与公司构成关联关系
8	宁波鼎某投资合伙企业	北京星某科技股份有限公司	商业运载火箭及系统性的发射解决方案提供商	否	否
9	共某投资管理合伙企业	北京第某智能技术股份有限公司	人工智能	否	否
10	无锡某并购产业基金合伙企业(有限合伙)	无锡玛某网络科技有限公司	游戏研发公司	否	否

(3) 有特殊股东权利的股权投资

项目名称	投资时间	投资原因	审议程序及披露义务	是否涉及底层资产	投时公司与项目是否构成关联关系	投时公司与项目所有人是否构成关联关系
EGM Inc.	2020-09	MCN 业务，与公司业务具有关联性。	内部决策	否	否	否
BTH Company	2018-08	区块链业务，看好行业前景。	内部决策	否	否	否
Phoenix E-sports Holding Limited	2020-07	电子竞技战队，与公司主营业务具有一定相关性。	内部决策	否	否	否
Karmagame Inc.	2020-08	主营业务为游戏研发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
北京唐某科技有限公司	2020-11	数字化业务，看好行业前景。	内部决策	否	否	否
Triwin Inc	2019-08	主营业务为游戏研发及代理，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
某电视剧收益权	2020-04	某电视剧收益权，文娱赛道。	内部决策	否	否	否

项目名称	投资时间	投资原因	审议程序及披露义务	是否涉及底层资产	投时公司是否与项目是构成关联关系	投时公司与项目所有人是否构成关联关系
Ubitus K.K. Investment	2020-08	主营业务云游戏，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
SSA	2021-03	主营业务为海外支付服务，获取投资性收益。	内部决策	否	否	否
深圳市光某半导体技术有限公司	2021-09	光波导技术领域，看好行业前景。	内部决策	否	否	否
上海酷某科技有限公司	2020-08	云桌面系统研发销售，投资时公司有意涉足该领域。	内部决策	否	否	否
上海森某网络科技有限公司	2019-08	主营业务为游戏研发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
上海普某网络科技有限公司	2019-10	主营业务为游戏研发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
浙江苏某网络科技有限公司	2021-08	面向年轻消费者的养生类产品销售，与公司游戏用户群体有较大重合。	内部决策	否	否	否
上海嘉某文化传媒有限公司	2019-05	游戏音乐设计，与公司主营业务具有相关性。	内部决策	否	否	否
Dorian Inc.	2019-01	主营业务为游戏研发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否
某动画片收益权 A	2022-01	获得动画片收益权、游戏改编权，与公司主营业务具有关联性。	内部决策	否	否	否

项目名称	投资时间	投资原因	审议程序及披露义务	是否涉及底层资产	投时公司与项目是否构成关联关系	投时公司与项目所有人是否构成关联关系
上海鲸某科技有限公司	2019-06	区块链技术服务的提供，与公司的主营业务有关联性。	内部决策	否	否	否
某动画片收益权 B	2022-11	获得动画片收益权、游戏改编权，与公司主营业务具有关联性。	内部决策	否	否	否
某动画片收益权 C	2020-12	获得动画片收益权、游戏改编权，与公司主营业务具有关联性。	内部决策	否	否	否
北京羯某科技有限公司	2020-08	主营业务为游戏研发，与公司主营业务相一致。	内部决策	否	否	否

(4) 可转换债权投资

项目名称	投资时间	投资原因	审议程序及披露义务	是否涉及底层资产	投时公司与项目是否构成关联关系	投时公司与项目所有人是否构成关联关系
OG LLC	2022-02	主营业务互联网数据中心，与公司战略相符	内部决策	否	否	否

上述履行内部投资决策程序的投资事项未达到《深圳证券交易所股票上市规则（2019年修订）》第9.2条、《深圳证券交易所股票上市规则（2020年修订）》第9.2条、《深圳证券交易所股票上市规则（2022年修订）》第6.1.2条规定之审议及披露标准。

(二) 商业实质

上述投资交易均具有商业实质，公司投资时主要考虑被投企业业务符合公司的战略发展方向，主要投资于具有发展潜能，能与公司业务产生协同、用户群体重合

等与公司战略相符的被投资企业。相关投资所涉底层资产及其所有人与公司不存在关联关系。

（三）会计处理

根据《企业会计准则第 22 号-金融工具确认和计量》的相关规定：

第十六条

企业应当根据其管理金融资产的业务模式和金融资产的合同现金流量特征，将金融资产划分为以下三类：(1)以摊余成本计量的金融资产；(2)以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产；(3)以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

第十七条

金融资产同时符合下列条件的，应当分类为以摊余成本计量的金融资产：

(一)企业管理该金融资产的业务模式是以收取合同现金流量为目标；

(二)该金融资产的合同条款规定，在特定日期产生的现金流量，仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付。

第十八条

金融资产同时符合下列条件的，应当分类为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产：

(一)企业管理该金融资产的业务模式既以收取合同现金流量为目标又以出售该金融资产为目标。

(二)该金融资产的合同条款规定，在特定日期产生的现金流量，仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付。

第十九条

按照本准则第十七条分类为以摊余成本计量的金融资产和按照本准则第十八条分类为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产之外的金融资产，企业应当将其分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

公司根据上述准则规定，按如下方法进行分类：

对没有控制、共同控制和重大影响，且计划长期持有，不以处置获利为持有目

的交易性权益工具投资于初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产，列示为其他权益工具投资。

对没有控制、共同控制和重大影响的基金投资和可转债投资，公司判断相关金融资产的合同现金流量特征，对于合同现金流量特征不满足仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付，公司将其分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，列示为其他非流动金融资产。

对于对被投资企业具有重大影响的、并有诸如赎回权、优先清算权等特殊股东权利的股权投资，公司结合中国证监会《监管规则适用指引—会计类第1号》判断其所持股权的风险报酬是否与普通股一致，以判断该项投资是否应适用金融工具准则。对于应当适用金融工具准则的前述投资，公司判断该金融资产的合同现金流量特征，对于合同现金流量特征不满足仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付的前述金融资产，公司将其分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，列示为其他非流动金融资产。

综上所述，公司相关会计处理符合《企业会计准则》的有关规定。

年审会计师的说明：

我们按照中国注册会计师审计准则的规定对世纪华通 2022 年度的财务报表执行了审计工作，旨在对世纪华通 2022 年度财务报表整体发表意见。

基于我们对世纪华通 2022 年度财务报表执行的审计程序及查阅投资审议程序相关文件、查阅公司相关公告披露、复核本问题回复 15 中所包括的底层资产信息、按抽样方法以邮件形式与基金公司确认底层资产及其所有人是否与公司存在关联关系、查阅公司与基金公司的 2022 年度资金往来等核查程序，我们没有发现世纪华通对于上述金融资产相关问题的回复中与财务报表相关的信息，与我们在审计 2022 年度财务报表时从世纪华通管理层获得的解释及取得的审计证据在所有重大方面存在不一致之处；没有发现无商业实质的投资，相关会计处理在所有重大方面符合企业会计准则的规定。

16、报告期末，你公司长期应付款科目中包含“非金融机构保证借款”24.23 亿元，请详细说明相关借款用途、借款对象、借款利率、借款保证内容等，并说明

你公司未选择银行借款的原因，你公司就相关借款履行的审议程序和披露义务。

回复：

公司原先主营业务为汽车零部件生产销售与互联网游戏运营，其中汽车零部件业务占比不高，互联网游戏类业务为轻资产运营。公司自 2020 年开始进入云数据业务领域（新基建项目），投入较大量自筹资金，尚处于投入建设期。历史报告期内，公司出于股份回购以及战略投资活动所需流动资金补足的考量，分别向第三方非金融机构上海钧途投资管理中心（有限合伙）（以下简称“上海钧途”）、上海霁达投资管理中心（有限合伙）（以下简称“上海霁达”）、以及上海盛山稽尚投资中心（有限合伙）（以下简称“盛山稽尚”）拆入借款，截止 2022 年年底，公司应欠上海钧途借款本金及一年期以上预提利息 4.00 亿元，年化利率 10.7%；应欠上海霁达借款本金及一年期以上预提利息 10.17 亿元，年化利率 13.5%；应欠盛山稽尚借款本金及一年期以上预提利息 10.06 亿元，年化利率 11.4%，上述债务合计 24.23 亿元。公司全资子公司盛趣科技及盛趣信息作为保证人为上述债务提供连带责任保证担保。由于公司主要收入来源于轻资产业务，而新基建类业务尚处于投入建设期，从银行获得高额授信批准的难度较大，因此公司选择从非金融机构渠道融资。

公司每年年度股东大会均审批通过《关于拟向金融机构及非金融机构申请综合授信额度》的议案，同意公司（含子公司）向金融机构及非金融机构申请合计总额不超过 60 亿元人民币的综合授信额度，上述综合授信额度可循环使用，并授权公司管理层根据实际经营情况的需要，在综合授信额度范围内具体办理贷款等相关事宜，授权公司法定代表人（或其授权代表）在上述额度范围内签署相关文件。具体公告详见《关于拟向金融机构及非金融机构申请综合授信额度的公告》。上述债务的金额在授信额度范围内。公司召开第五届董事会第十二次会议、第五届监事会第十次会议通过了《关于全资子公司为母公司提供担保的议案》，审议通过就上述借款进行为期两年的展期，并由全资子公司盛趣科技和盛趣信息提供连带责任担保。具体内容详见 2022 年 10 月 31 日《关于全资子公司为母公司提供担保的公告》。综上，公司已就前述债务履行了审议程序与披露义务。

特此公告。

浙江世纪华通集团股份有限公司董事会
二〇二三年五月二十九日