

恺英网络股份有限公司关于深圳证券交易所问询函的回复

证券代码:002517 证券简称:恺英网络 公告编号:2018-059

本公司及董事会全体成员保证公告内容真实、准确和完整,没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

恺英网络股份有限公司(以下简称“公司”或“恺英网络”)于近期收到深圳证券交易所中小板公司管理部下发的《关于对恺英网络股份有限公司的问询函》(中小板问询函[2018]第488号,以下简称“《问询函》”)。

2017年,中国游戏行业整体营业收入约2,189.6亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

随着硬件技术的提升,以及用户游戏习惯的转变,网络游戏内部结构有较大分化,根据游戏类型主要体现在以下方面: 客户端游戏: 2017年,中国客户端游戏行业发展速度较快,全年营业收入总计约696.6亿元,同比上升18.2%。

2017年,中国网页游戏营收显著下滑,全年营业收入约为192.3亿元,同比下降15.0%,占网络游戏市场总份额的9.6%。

2017年,中国手机游戏全年营收约为1,122.1亿元,同比增长38.5%,占网络游戏的市场份额达55.8%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

论。(一)折现率选取的合理性分析

折现率可比交易案例折现率取值的情况统计如下:

Table with 5 columns: 序号, 收购方, 被收购方, 基准日, 折现率. Rows include 1-10 with various companies and dates.

数据来源:Wind资讯 本次评估折现率的取值为13.38%,与近年市场可比交易案例折现率平均值基本持平。

(2)补充披露业绩承诺履行的合理性分析 标的公司属于网络游戏开发企业,自成立至基准日,公司发展状况良好,未有较好的经营前景,评估基准日及至评估报告出具日,没有确切证据表明标的公司在未来某个时间停止经营。

(3)游戏的收入评估的合理性分析 标的公司的游戏产品主要以代理及联运的形式授权给游戏运营商运营,在运营商的平台上或者运营商授权的第三方平台发行运营,由网络游戏运营商负责游戏的发行推广、活动策划、客户服务、运营结算。

评估师通过了解游戏资料,判断手游游戏产品生命周期大概为3年左右,标的公司研发的游戏属于H5移动版游戏,主要用于手游放置类游戏,但也同时满足端游游戏的运行条件,此次预测的生命周期采用3年。

月均流水=月游戏流水X分成比例 月游戏流水=月付费用户数X月付费用户ARPU值 月付费用户数=月活跃登录用户数X月均付费率

通过历史年度数据了解到,标的公司在游戏发行初期在测试期,或长期爆发阶段,随着用户的增加,付费用户数量增加也把游戏的收入逐步推高上去。

标的公司所有拥有的其他无形资产包括八项软件著作权及七个注册商标,不存在大额无形资产,标的公司属于“轻资产”行业,其固定资产投入相对较低,账面价值不高,企业的主要价值除了固定资产、往来款项、营运资金等有形资产之外,还包含有著作权、域名,以及企业所拥有的研发人员、管理经验等重要无形资产,上述无形资产并未通过量化体现在标的公司的资产负债表中。

根据评估师出具的评估报告,其将来拟开发游戏产品纳入预测范围,主要在于:(1)将来拟开发游戏产品纳入收益法评估范围是持续经营假设的前提

游戏公司持续经营,主要依赖于市场上新、新产品、游戏新玩法的不断开发。对游戏公司进行收益预测,近期预测需要考虑在研发及已上线的游戏产品;远期预测,要充分考虑标的公司发展战略和发展目标相匹配的人才储备规模,这都是影响企业持续收益能力的重要因素。

标的公司未来开发的新游戏为游戏开发企业获得收益的基础资产,如标的公司停止开发新的游戏产品,则表明该公司生产的产品和经营的结果,故从企业持续运营假设的角度考虑,需要将未来开发的产品纳入收益法评估范围。

(2)折现率变动敏感性分析 折现率变动敏感性分析是以折现率波动为准,收入不进行变动,对现金流进行折现。折现率变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

Table showing sensitivity analysis for discount rate. Columns: 折现率变动率, 评估值. Rows: 5.00%, 3.00%, 1.00%, 0%, -1.00%, -3.00%, -5.00%.

(3)你公司披露,本次股权转让完成后公司将确认较大额度的商誉。请补充披露交易预计将形成商誉的具体金额,本次商誉的确认依据及对你公司未来经营业绩的影响,以及交易完成后你公司商誉减值计提的会计政策、计算依据和方法。

根据《企业会计准则第20号——企业合并》规定,购买方在购买日应当对合并成本进行分配,购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额,应当确认为商誉。

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

Table showing sensitivity analysis for revenue. Columns: 收入变动率, 评估值. Rows: 5%, 3%, 1%, 0%, -1%, -3%, -5%.

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系,以收入变动为准,假设未来各期资本性支出、折现率不变,考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税追加等联动,收入变动对于标的公司估值影响的敏感性分析如下:

局基本稳定,产品壁垒抬高,各厂商寻找新机会,开发者和渠道商对H5社交投入不断加大;

②标的公司具有成熟、高效、专业的研发团队,完善的研究体系和较强的研发技术

浙江九翎自成立伊始就定位于研发型企业,其核心人员均具有多年的互联网从业经验,具有丰富的游戏开发与运营经验。

浙江九翎除了目前已有正式上线运营的产品外,预计在2018年8月有3款H5游戏正式上线运营,另有一款恋爱类H5游戏及数款微信小游戏正在研发测试中,近期也正式投入运营。

根据交易双方签订的《股权转让协议》及《补充协议》约定,经各方认可的第三方机构审计后,标的公司于考核期间内经审计的净利润未达到基准业绩,则转让方同意在收到受让方书面通知后5个工作日内,按照如下计算方式向受让方支付现金补偿。

①业绩承诺方是否具备完成业绩承诺的履约能力说明 本次交易的业绩承诺期为2018年度、2019年和2020年度,承诺业绩分别为1.9亿元、2.2亿元和2.9亿元。

根据《补充协议》约定,为确保盈利预测补偿的及时、有效、足额支付,交易双方同意在考核期间(审计报告出具之前且每期盈利预测补偿完成前,不得转让其对应的增持股份。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

根据《补充协议》约定,若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩,补偿义务人将以现金方式进行补偿。

露你公司拟收购标的公司的原因、背景,是否具有协同效应等,并补充披露标的公司成立至今营业收入和净利润变化的原因,说明2017年及2018年1-3月利润的主要来源,可能影响盈利能力连续性和稳定性的主要因素,并提示相关风险。

1、行业发展情况 近年来,随着互联网、移动互联网技术的兴起和快速发展,互联网基础设施越来越完善,互联网用户规模迅速增长。

2017年,中国手机游戏全年营收约为1,122.1亿元,同比增长38.5%,占网络游戏的市场份额达55.8%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。

2017年,中国网络游戏全年营收约为1,513.2亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到1,513.2亿元),全年营业收入同比增长23.1%。