851

522

信息披露DISCLOSURE

(上接 C82 版)

翔通动漫获知上述通知后,第一时间组织研究相关政策并积极开展相关游戏版号的办理工作。但由于需经过各级出版行政主管部门审批以及大量的游戏修改工作。相关国内发行游戏均未能按计划上线发行,较大程度上影响了公司的游戏发行收入。翔通动漫迅速调磨装略。2016 年 6 月在海外成功发行手机移动游戏(指来了),并 2 次获得 Google Play 台湾地区 招情品游戏推荐,Facebook 台湾地区 年度经典游戏推广 案例,并荣膺 Google Play 台湾地区 2016 年最佳对战手游,公测 60 天即问鼎 Google Play 台湾地区 2016 年最佳对战手游,公测 60 天即问鼎 Google Play 台湾地区 免费榜,畅销榜,萃果 IOS 台湾地区免费榜,畅销榜四榜第一,上线至今长期畅销榜新榜,成为港澳台新户地区观象级手游大作。一定程度上弥补了国内发行游戏的缺口,但 2016 年游戏发行收入仍然与翔通动漫整体经营目标存在差距。 2. 翔通动漫往 2016 年积极开展包括 115 重度游戏在内的手机游戏研发,但由于开发周期较长、且亦需要申请游戏版号,相关人员成本及其他研发费用均体现在 2016 年。

但 2016 年蔣戎发行收人仍然与翔通动漫整体经营目标存在差距。 2 期通动漫在 2016 年积极开展包括 H5 重度游戏在内的手机游戏研发,但由于开发周期较长,且亦需要申请游戏版号,相关人员成本及其他研发费用均体现在 2016 年,对经营业绩产生了一定的影响。 3 翔通动漫是 要的客户及合作伙伴中国移动在 2016 年继续推进战略调整,对原有的动漫、视频、阅读、游戏,音乐基地整合,设立了以"内容+渠道"为布局的咪咕文化定营支撑方身份。全方位参与中国移动诸如动漫基地业多的运营,并取得了较好的经营成果。但在转型和接入新业多中,翔通动漫在部分运营商业多特别是较高毛利的传统短信及彩信业务平台割接(即将业务平台制在1016 年一季度开始进行较高毛利的传统短信及彩信业务平台割接(即将业务平台由中国移动集团公司割接到中国移动互联网基地),导致从 2016 年第三季度开始,考虑资金和业务的运营,并将得给第二因此期通动漫从 2016 年第三季度开始,考虑资金和业务的运营,从别通动漫并入于市公司后仍存在和上市公司的磨合过程、特别是行业资源整合和人灵激励机制方面还存在一定的问题,导致没有充分发挥管理团队和业务资源的潜力,导致相关业务开展慢于预期。 导致没有充分发挥管理团队和业务资源的潜力,导致相关业务开展慢于预期。 11 现减值迹象。根据北京中天华资产评估有限责任公司出具的《浙江万好万家文化股份有限公司以财务报告为目的的商誉减值测试所涉及的厦门翔通动漫有限公司资产组组合权益价值估值说即》(中天华资产增估度购责任公司与),翔通动漫有产组改造产价有限公司以财务报告为目的的商誉减值测试所涉及的厦门翔通动漫资产组对总和13930454万元。别通动漫资产组与购买日公允价值持续计量的可辨认净资产与商誉之和共计 142,178.80 万元,较评估值减少 2,784.26 万元,故本期公司对翔通动漫资产组计提商普减值准备、2016 年商誉减值,提是充分合理的。 4.3 2017 年度

计提足充分合理的。
4.3 2017 年度
根据并败时的盈利预测和业绩承诺, 翔通动漫 2017 年需完成扣除非经常性损益后合并很表归属于母公司的参利润不低于人民币 15.48.36 万元。 翔通动漫 2017 年度经审计的扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润为 12.646.34 万元,未达到本年承诺数 15.548.36 万元,完成本年预测盈利的 81.34%。差额为 2,902.02 万元。
2016 年度在对翔通动漫进行商誉减值测试时,预测 2017 年度营业收入 79.314.24 万元,净利润 14.061.06 万元。 翔通动漫 2017 年度实际实现营业收入 76.483.64 万元,完成商誉减值测试中预测金额的 96.43%。差额为 2,830.60 万元;净利润 12,213.61 万元,完成商誉减值测试中预测金额的 86.86%,差额为 3,830.60 万元;净利润 12,213.61 万元,完成商誉减值测试中预测金额的 86.86%,差额为 3,847.45 万元。
主要是因为:
1,2017 年翔通动漫应对市场需求变化和移动运营商的布局调整,继续进行相应业务扩充。依托任运动漫业务中建立的渠道优势,为视频等基地的内容提供商进行移动运营商合作渠道服务,并成为新的收入增长点。由于翔通动漫的合作产品细分种类较多,各个产品的所属运营商基地以及身体业务条线也发生了变化,相关的定营风险控制也有所提高。因此公司加强了与优质客户进行合作并相应减少了部分较高风险的客户和产品的推广,但此类业务较之公司既有的较高毛利水平的短彩业务以及动漫基地业务为代表的动漫及衍生业务的毛利水平低,且相对分散,对公司的整体毛利水平产生一定影响。

2、国内移动互联网游戏业务竞争更加激烈,虽然翔通动漫在复杂的游戏市场环境 2、国内移动互联网游戏业务竞争更加激烈,虽然翔通动漫在复杂的游戏市场环境下依然取得了良好的成绩,但尚未达到公司的整体项期盈利效果,特别是国内发行的游戏业务板块。为适应整体移动在联网游戏整体发展的趋势,建立公司核心产品竞争力,在2017 年布局自研手游业务,公司在2017 年在手游特别是二次元游戏的开发上继续加大研发权人、不断发掘及增强自身竞争力,但由于目研产品需要一定研发周期,且亦需要申请游戏版号,相关全部人员成本及其他研发费用均体现在2017 年,对游戏板块2017 年的财务利润产生了一定的影响。 根据上海众华资产评估有限衡任公司出具的《浙江祥源文化股份有限公司以财务报告为目的的商誉减值测试所涉及的厦门翔通动漫有限公司资产组组合权益价值的信则的公评答字(2018)第 0017 号),郑通动漫资产组效益评估价值为147.424.68万元。郑通动漫资产组自购买日公允价值持续计量的可辨认净资产与商誉之和共计152.889.56万元、大于评估值5.464.88万元,故本期公司对翔通动漫资产组计提商普减值准备5.464.88万元,大于评估值5.464.88万元,故本期公司对翔通动漫资产组计提商普减值准备5.464.88万元。

值准备 5,464.88 万元。 综上,翔通动漫 2017 年度未达业绩承诺,减值迹象较为明显,根据估值报告,对其

133,414.15 万元。经测试,2018 +1投入区内区内区内区内区内区内区内区域值准备。 域值准备。 综上,在2018 年商誉域值测试时的盈利预测系基于当时的政策环境和市场环境, 结合翔通动漫已签订的合同,协议、发展规划,历年经营状况、未来的战略规划、市场营 销计划,未来市场的整体分析合理崖镇预测的,符合域值测试及会计准则的相关规定, 2018 年商誉减值准备计提充分合理。 4.5 2019 年度 相据并临时的预测,翔通动漫 2019 年营业收入为59,793.82 万元。2018 年度对翔通

2018 年間曾國祖伊爾日 東元乃 口 24:6 4.5 2019 年度 根据并购时的预测, 翔通动漫 2019 年度重业收入为 59,793.82 万元。2018 年度对翔通 动漫进行商誉减值测试时, 预测 2019 年度营业收入为 71,525.85 万元。实际上, 2019 年 度翔通动漫实现营业收入 38,231.75 万元,实现并购时预测数据的 63.94%,差额为 11,562.07 万元;商誉减值测试时预测数据的 53.45%,差额为 33,294.10 万元。主要是因

21,562.07 万元;商誉咸值测试时项测数据的 53.45%,差额为 33,294.10 万元。 主要是因为:
2019 年度受宏观经济环境及行业政策等因素影响,国内文化传媒行业整体深度调整。同时因传统通信业务市场趋于饱和,流量红利正快速消退,加上通信市场竞争加剧,提速降费务项举措特奖推进,运营商增值服务企值收紧,并加紧布局 5G 等,作为三大运营商新媒体动漫及增值服务合作方的翔通动漫业绩受到很大影响。①2019 年工信部对电信和互联例行业的专项整治行动。运营商代收费业务管查趋严 计费收入业务风险增大,各电信运营商为晚产项整治行动。运营商代收费业务管查趋严,计费收入业务风险增大,各电信运营商相继开展了净网护网活动,并暂停部分增值业务的推广;②随着携号转网政策的出台。2019 年各电信运营商为提升用户满意度,减少了增值业务的推广行全网暂停。电信增值业务的全面萎缩、基地模式的不断创新和变革对传统服务商业模式的反解,增值业务的公面萎缩,基地模式的不断创新和变革对传统服务商业模式的反解,增值业务收入统减、成本提高。2019 年期通动漫对渠道增值业务的业务线进行调整。将核减率高,风险性较大、回款周期长的业务线暂停推广,故 2019 年相关收入大幅下降。同时 2019 年,在新业务和展方面、要除体投人影响年初确定的部分战略合作未能达到预期目标。互联网推广方面,虽持续加大投入,一方面毛利率较低,另一方面受"尚集集"破产事件影响,全面收回推广规模,使得推广运营等业务的推进和拓展均未达预期。目前"动漫,女旅"跨界合作项目尚处于初期阶段,尚未形成可观的经济效益。

和拓展均未达预期。目前"动漫+文旅"跨界合作项目尚处于初期阶段,尚未形成可观的经济效益。面对复杂多变的经营环境、电信运营商的布局调整和政策全面收紧,公司发展战略自2019年开始进行调整,由"互联网文化+互联网金融"调整为围绕互联网生态链基础,以动漫、动画影视业务为核心,推动公司在动漫原创,版权运营、衍生品开发、动画影视、文旅动跨等动漫。IP 全产业链的发展和布局,培育民族动漫创意和品牌,打造原创精品动漫的创作、制作和运营平台、构建"文漫影游"四位一体的泛文娱产业链、致力于成为国内一流的文娱科技公司。2019年3月,为进一步强化"动漫+"战略,提升公司动画视频内容创制能力,公司收购其卡通,战略布局动画影视行业,强化技术和内容优势。

鉴于2019年度翔通动漫营收较预期出现大幅下滑、减值迹象明显,公司聘请上海 众华资产评估有限公司对翔通动漫商誉相关资产组可回收金额进行估值。同时考虑

众华资产评估有限公司对翔通动漫商誉相关资产组可回收金额进行估值。同时考虑到:

1、无线增值及动漫衍生业务方面,在增值业务低价白热化竞争、4G 流量红利逐渐消退的行业背景下。受行业政策及市场环境变化的影响,国内文化传媒行业整体调整、公司渠道优势下降;2019 年末决定将对部分低毛利增值业务线进行优化调整、预计2020 年增值业务收入继续大幅下降,至9022 年下降幅度收窄并趋于平稳;未来随着5G 牌照的正式发放和5G 规模商用日益临近,中国三大运营商积极打造5G 核心能力网络建设。在个人市场。家庭市场和政企客户市场全面加快5G 布局,相关5G 核心能力网络建设。在个人市场。家庭市场和政企客户市场全面加快5G 布局,相关5G 的增值业务也将快速发展,预计2033 年及未来年度增值业务将逐步评转。

2、动漫版权业务方面,受移动互联网动漫及行生业务下滑的影响,无法做到在 IP 打造的广度和溶度上多加以投入。无法及时通过动漫作品进行更新维持热度,推出热门的游戏、文创等优质行生产品,导致无法形成强有力的生态链,无法进行强大的传播、为漫版权业务将持续受到移动互联网动漫及行生业务影响,预计2020 年版权业务将进步步大幅下降,未来年度逐步趋于稳定。

3、游戏业务版块也包括游戏平台业务、游戏发行业务和游戏研发业务),虽然版权放开,但是在激烈竞争下,翔通动漫申请游戏版号难度较大,且《结来了》游戏版权到期,未能实现展期,原先预计的潜力项目和自研项目均未能如期完成。2019 年期通动漫游发版块未能实现突破。2019 年末决定对游戏业务板块实施优化、预计2020 年及未来年度(人再联想运游戏业务板块实施优化、预计2020 年及未来年度(人再联想运游戏业务板块实施优化、预计2020 年及未来年度(人再联想运游戏业务板块实施优化、预计2020 年及未来年度(人再联想运游戏业务机力。

破产事件影响,公司计划将控制充值业务规模, 预计 2020 平及木米平皮小幅增长, 升经步保持稳定。 因此, 翔通动漫原有的优势业务因政策及市场环境变化, 预计将持续下滑; 新拓展业务短期内预计将无法实现强有力的业绩突破和支撑。根据《企业会计准则》及公司会计政策的相关规定, 并按照谨慎性原则,公司从行业发展趋势, 现时经营状况和发展规划角度出发, 调整了未来五年期财务预测。根据上海众华资产评估有限公司出具的沪众评咨字(2020)第 0057 号(浙江祥源文化股份有限公司拟进行商誉减值测试所涉及的收购厦门测通动漫有限公司形成的商誉相关资产组可回收价值估值报告》的评估结果, 截至 2019 年 12 月 31 日, 翔通动漫与商誉相关的资产组与商誉之和为 125,096.73 万元,商誉相关资产组可回收金额为 45,079.96 万元。经测试, 2019 年对因收购期通动漫形成的商誉计提 80,016.77 万元的减值准备。

综上,在2019年商誉減值测试时的盈利预测系基于当时的政策环境和市场环境结合行业发展趋势、现时经营状况和发展规划角度出发做出的合理谨慎预测,符合减值测试及会计准则的相关规定,2019年商誉减值准备计提充分合理。公司年审会计师核查意见:我们对商誉减值实施的核查程序主要包括:(1)了解与商誉减值相关的关键内部控制,评价这些控制的设计。确定其是否得到执行,并测试相关内部控制的运行有效性;(2)复核管理层以前年度对未来现金流量现值的预测和实际经营结果,评价管理层对未来现金流量现值的预测和实际经营结果,评价管理层在域值测试中使用方法的合理性和一致性;(5)评价管理层在减值测试中使用方法的合理性和一致性;(6)评价管理层在减值测试中使用方法的合理性和一致性;(6)评价管理层在减值测试中使用为数值。经是否与总体经济环境。例识管理层在域值测试中使用数据的格确性、完整性和相关性,并复核减值测试中有关信息的内在一致性;(7)测试管理层对项计未来现金流量现值的计算是否准确;(8)根据商誉减值测试结果,检查和评价商誉的列报和披露是否准确和恰当。经核查,我们认为,以前生度各期商誉确认和减值计提的合理充分。(五)根据前述情况,说明对于别通动漫。以前年度是否在在应当计提减值而未计提的情况。

经核查,我们认为,以前年度各期商誉确认和减值过程的合理充分。 (五)根据前述情况,说明对于翔通动漫,以前年度是否存在应当计提减值而未计提的情况。 如第(四)部分所述,根据翔通动漫,2015至2019年的的经营情况来看,2015年呈上升趋势,且超额完成业绩承诺,未出现减值迹象,当年未计据减值。 2016年度,根据并购时的盈利预测和业绩承诺,翔通动漫需完成归属于母公司的 净利润(不合非流动性资产处置损益)不低于人民币15,717万元,且扣除非经常性损益 后合并报表归属于母公司的净利润不低于人民币14,145.30万元,实际完成率分别为 81.32%和90.47%,出现减值迹象,根据评估结果,经测试,当年计提减值2,784.26万元。 减值比例占总商誉102,417.10万元的2.72%。 2017年度,根据并购时的盈利预测和业绩承诺,翔通动漫需完成扣除非经常性损益 后合并报表归属于母公司的净利润不低于人民币15,548.36万元,实际完成率为 81.34%。相比2016年度商誉减值测试时预测的营业收入和净利润,期递动漫2017年度 实际完成率为96,43%和86,86%。根据评估结果,经测试,当年计提商誉减值5,464.88万元,减值比例占总商誉的5.34%。 2018年翔通动漫业绩承诺期结束,无业绩承诺,对比营业收入,超过并购时的预测 金额,但是未达到2017年度商誉减值测试时预测金额。实现率为89,08%。考虑到公 101级第6间整、其产通对期通动资。2017年度 101级第6间整,其产通对期通动资。1015年间,全部企业等分的快速增长等。在对未来 经的新增、文旅动漫业务的新拓展,互联网推广以及充值业务的快速增长等。在对未来 预之后,根据评估结果、经测试、2018年减值 8,805.03 万元,减值比例占总商誉的 8,62%。

%。 2019年翔通动漫营业收入较并购时的预测金额和 2018年度减值测试时的预测金 2019 年翔通动漫营业收人较并购时的预测金额和 2018 年度減值测试时的预测金额出现大幅度下滑,因此对期通动漫计提商管减值准备 80,016.77 万元,主要系受宏观经济环境及行业政策等因素综合影响所致。随着电信增值业务整体呈现负增长、运营商业务作为超通动漫量重要的变现通道,翱通动漫业绩受到很大影响,并且、公司判断,运营商将来的业务重点是 5G 视频直播、5G 超高清视频、VR、AR 带来的沉浸式体验的应用,还有年联网、远程医疗、工业互联网等领域的应用。相对传统的电信值业务作为运营商业务中的非主流业务将继续存在,其经营环境预计将延续 2019 年的政绩、不会得到明显的改变。虽然熟迪办漫仍然会坚持银路运营商的政策变化、争取动漫行生业务的平稳发展,但是可以预见的是主要依赖运营商的合作盈利模式来支撑未来发展是具有较大不确定性的,翔通动漫需继续快速找到新的盈利模式和发展模式。周时在新业务拓展方面,爰整体投入影响 2019 年初确定的部分战略合作未能达到规则目标。互联网推广方面,虽持续加大投入,但是一方面毛利率较低,另一方面变清达预期目标。互联网推广方面,虽持续加大投入,但是一方面毛利率较低,另一方面变清达预期目标。互联网推广方面,虽持续加大投入,但是一方面毛利率较低,另一方面变清达预期目标。互联网推广方面,虽持续加大投入,但是一方面毛利率较低,另一方面变清达预期目标。还可以推广方面,是持续加大投入,但是一方面毛利率较低,另一方面变清达预期目标。连联的操力,从一个最重要的,是对处域实现,对于将技术下滑,新拓展业务短期内相关规定,并按照道慎性原则,公司从行业发展趋势,现时经营状况和发展规划角度出发,下调未来工车期财务预测,从而导致 2019 年年末对收购别通动漫形成的商誉进行了大额计提。

下调未来五年期财务预测,从而导致 2019 年年末对收购翔通动漫形成的商誉进行了不额计提。 综上所述、公司不存在以前年度应当计提减值而未计提的情况。 公司年审会计师核查意见: 公司以前各年度依据评估结果对翔通动漫资产组计提资产减值损失,公司不存在当年应计提减值而未计提的情况。 (六)结合上述情况说明在报告期内刚完成收购其卡通,即全额对其计提商誉减值的原因及合理性。前期收购价格是否合理。 6.1 其卡通收购当年即全额计提商誉减值的原因及合理性 其卡通收购当年即全额计提商誉基域值的原因及合理性 其卡通收购当年即全额计提商誉主要有四方面的原因:一是新冠肺炎疫情沉重打击影视行业,负面影响可能持续较长时间;三是离观的市场环境和市场需求变化导致原有预测基础发生变化,预期较难实现;三是因为内外部原因导致部分制作和出品计划没有按照预期完成,上映作品也没有达到期望值。2019 年全年业绩实现低于预期;因是于市场变化的战略调整,仍然不能消除行业特有风险,项目回报仍然存在较大不确定性。

于市场变化的战略调整,仍然不能消除行业特有风险,项目回报仍然存在较大不确定性。
(1)新冠疫情沉重打击影视行业,负面影响可能持续较长时间
2020 年开年爆发的新冠肺炎疫情、给影视行业的出品方、制作方、发行方和院线影院等全产业上下游都带来了巨大冲击,整个影视行业处于完全停摆的状态。全国电影院从1月24日前后关闭至今已经接近5个月,至本回复函公告日仍然没有开放。中国电影家协会牵头并发布的《电影院生存状况调研报告》显示。2020 年第一季度全国总票房间比2019 年下降 88%。调研的影院中将近50%的影院账上资金不足,现金流告急,多达42%的影院认为自己有倒闭风险。
疫情将会继续对影视行业带来深远影响,人员密集的影院是疫情防疗重点场所,即使影院未来复工经营,往相当一段时间内客流量不会明显反弹,需要一个相对较长的恢复期。同时,疫情也对观众的消费心理,消费能力,消费需求等产生了影响,观众观影信、公园时期较难回升。而影院变现强的省停中使影视行业间看的产业结条出现服于并,逐渐进行环节传导进而导致整个行业生态恶化,电影撒档,宣发停止、拍摄制作停止或者远程办公带来成本提升,并进一步增加整个文娱影视圈的悲观情绪,投资人开始观查或程度引致的面影视作和制作资金断裂,那分从业者也开始流失,产能出现重大变化。这种宏观和微观层面的负面影响预计还会在很长一段时间内继续延续。
(2018年,末于通看3都如画影视作品推出,均取得不错的市场表现,并且《神秘世界历险记》4票房户记(成为当时海18 位票房废记元的国产刻画电影。同年的其他低幼、儿童向的动画影视作品也均获得了较好的市场表现,例如《新大头儿子和小头爸爸3;俄罗斯奇遇记》(1.58 亿元)、《阿凡提新传:种金记》(0.77 亿元)、《葡醛总动员;海底两万里》(0.72 亿元)等。

73 3	LEBBATA.	TENH X	T-10/C 11/91	1 F10 4A-7U				
1	金龟子	动画电影	2018.2	累计票房 2,780 万元				
2								
3	神秘世界历险记4	动画电影	2018.8	累计票房 1.05 亿元				
2019年以来,国产动画影视市场环境发生变化,市场对于产品类型,作品风格、制作水平均提出了更高要求,低幼儿童向,小制作、无IP 动画影视作品越来越难获得市场认可,票房,口碑大多表现不佳,尤其在与强势动画作品的同档期争夺中均3势明显,								

	序号	2019 年作品	前一部作品				
	1	《赛尔号 7:疯狂机器城》 3,046(2019 年)	《赛尔号 6:胜者无敌》 1.09 亿(2017 年)				
	2	《潜艇总动员:外星宝贝计划》 2,397万(2019年)	《潜艇总动员:海底两万里》 7,270万(2018年)				
3		《猪猪侠:不可思议的世界》 3,611万(2019年)	《猪猪侠:英雄猪少年》 4,590 万(2017 年)				
	数据来源, 猫眼 APP						

数据来源.猫眼 APP 2019 年国内影院上映的大量低幼类别的影片也遭遇了同样的境况,大量作品票房无法达到 1,000 万,分账后收益大多无法覆盖制作成本,这其中就包括其卡通 2019 年上映的《萤火奇兵 2:小虫不好惹》。客观的动画影视市场环境和市场需求变化对过去主要积累在低幼向、儿童向作品为主的其卡通来说是不利的,需要聚焦爆款战略,推动业务转型发展。 (3)2019 年产出不达预期导致交易时预测基础发生变化 因为外部市场环境的不利变化,其卡通 2019 年部分作品的创作、制作、融资和上映等受到不同程度的冲击,这些变化也对后续的制片计划和出品计划带来影响导致原有的预测基础需要调整。 宣先从作品运营角度来看,原预期的 2 部动画电影上映和剧集销售均没能达到预期。最终只上映一部儿童动画电影《萤火奇兵 2:小虫不好惹》。尽管作品制作精良、故事

期最終只上映一部儿童动画电影《萤火奇兵 2:小虫不好意》。尽管作品制作精良、故事 期最終只上映一部儿童动画电影《萤火奇兵 2:小虫不好意》。尽管作品制作精良、故事 温情励志,但因为前文描述的市场环境原因,导致这部按照历史同类作品的市场表现原 预计能取得干万级票房的动画电影最终票房仅有 454 万元。而流媒体平台和传统电视 台对于儿童向动画剧集的采购热情以及交易条件出现不利变化,作品收益无法达到原 有预期。其次从经营数据来看,上述原因导致的和利润实现也与收购时的预 期出现了重大变化,原预期 2019 年能实现超过 3,000 万元收入而最终仅实现 324.5 万元。

制出现了重大变化、原预期 2019 年能实现超过 3,000 万元收入而最终仅实现 324.5 万元。
(4) 基于市场变化的战略调整仍然不能消除行业特有风险 根据客观的市场环境和市场需求变化 结合自身优势和资源布局,其卡通对产品线进行了战略调整,未来将更加聚焦爆款作品打造。但是即使如此、动画影视行业固有的风险仍然无法滑除。一是动画制作周期长、环节多一部动画作品从前期策划到最终完成需要经过数十个环节,其中前期的创意,剧本和策划就要占用大量时间,而在前期工作完成后,一般要花粉至少 2 年以上的时间进行动画制作。另外即使这种时间和资金的重大投入,未来的回报仍然存在较大不确定性。数千万的制作预算和宣发成本将使得资金回收十分不易,而尽管有这些投入,影片是否能够通过国家电影主管部门的审查、能否在头时取得较高的排片,能否排到合适的档期,能否选对合理的宣发策略等均对最终的票房表现产生致命的影响,收益存在不确定性。数年万的制作预算和宣发成本将使得资金回收十分不易,而尽管有这些投入,影片是否能够通过国家电影主管部门的审查、能否在头时取段转向的影响,收益存在不确定性。因此,受新冠疫情的重大冲击,结合动画电影市场客观环境和市场需来变化、行业特性以及其卡通现控转因素进行综合判断,公司收购其卡通时产生的商誉存在明显减值迹象。2019 年进行全额商普减值值者计提。
6.2 前期收购价格是否合理
上市公司收购其卡通的过程中,对其进行了尽职调查,并深入了解了其卡通的日常运营情况,创作水平、生产能力和未来出品计划,并结合对动画影视市场的未来环境,接下通正在生产以及计划创作的作品的预期表现的判断,公司对其卡通的日常运营情况,创作水平、生产能力和未来和助期,公司对其卡通的日常运营情况,创作从第一个1000年,对其进行了对测算,不可以是一个1000年,不是一个1000年,可以是一个1000年,不是一个1000年,可以由的特别的工程,可以由于1000年,可以由于1000年,不是一个1000年,不是一个1000年,可以由于1000年,可以由于1000年,并不同时的形式的对于1000年,可以由于1000年,并且1000年,可以由于1000年,由于1000年,由于1000年,并且1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,由于1000年,和1000年,由于10

	14.67%							
	的整体价值的测算	过程如下:						
序号	项目	2019 年度	2020年度	2021年度	2022 年度	2023 年度	永续期	
-	营业收入	3,264.76	10,381.09	12,254.91	14,553.21	16,809.86	16,809.86	
	减:营业成本	2,537.00	8,234.98	8,430.59	10,276.60	12,404.93	12,404.93	
	税金及附加	5.24	15.45	27.54	30.79	31.72	31.72	
	销售费用	858.67	944.53	1,038.99	1,142.89	1,257.17	1,257.17	
	管理费用	1,641.23	1,740.36	1,849.39	1,969.33	2,101.27	2,101.27	
=	息税前利润	-1,777.38	-554.23	908.40	1,133.59	1,014.77	1,014.77	
	加:折旧与摊销	650.00	650.00	650.00	650.00	650.00	650.00	
	减:资本性支出	650.00	650.00	650.00	650.00	650.00	650.00	
	营运资金增加额	366.12	491.11	34.28	172.77	197.97		
四四	息税前现金净流量	-2,143.50	-1,045.34	874.12	960.82	816.80	1,014.77	
	折现率	14.67%	14.67%	14.67%	14.67%	14.67%	14.67%	
	折现系数	0.9338	0.8144	0.7102	0.6193	0.5401	3.6817	
五	自由现金流量现值	-2,001.60	-851.33	620.80	595.04	441.16	3,736.10	
六	企业价值	1.78 /H- V = -					2,540.16	

通过测算,标的的整体价值为 2.540.16 万元。
2019 年 3 月 14 日,上市公司与原其卡通第一大股东北京其欣然影视文化传播有公司签订了《股权转让协议》、收购其所持有的其卡通 41.2%的股权。协议约定 股权 大对价参考会计师事务所审计后的净资产(审计截止日为 2019 年 1月 31 日)。其卡 11 计后净资产为 -2.655.49 万元,股权转让价款为 1 元人民币。该价格参考了审计净 "并通过交易双方协商达成。

2018年12月31日和20	19年1月31日,其卡通负债结	匈如下:
负债	2019-01-31	2018-12-31
流动负债:		
应付票据及应付账款	8,099,774.36	8,016,587.77
预收款项	48,500,000.00	48,500,000.00
应付职工薪酬	3,440,139.70	2,572,141.27
应交税费	235,734.93	2,571,621.67
其他应付款	976,896.43	1,777,885.93
非流动负债	0.00	0.00
负债合计	61,252,545.42	63,438,236.64

6(1,252,545.42) 63,438,236.64 收购时审计截止日(2019年1月31日)负债中河收账款为 4,850.00 万元, 占总负债比例为 79.18%,主要为公司在邮项目的预收制片款和项目融资款,在动画作品上映并出具结算单或者完成片交付时将根据(企业会计准则)确认为收入。鉴于交易时的测算标的的整体价值为 2,540.16 万元, 且收购其卡通有利于上市公司强化"动境","选购","这两人农市和市产业链延伸,提升公司创新创意能力和综合竞争能力,因此我们认为当时的收购价格是合理的。公司年审会计师核查意见,我们实施的核查程序主要包括:(1)获取并检查了公司的收购合同;(2)复核公司收购时点对未来现金流量现值的预测和实际经营结果,评价管理层过往预测的准确性;(3)了解与商誉减值相关的关键内部控制,评价公选控制的设计,确定其是否得到执行一致性;(5)评价管理层在减值测试中采用的关键假设的合理性;复核相关假设是否与流体经济环境,行业状况、经营情况、历史经验、运营计划、管理层使用的与财务根表相关的其他假设等相符;(6)测试管理层在减值测试中使用数据的推确性、完整性和相关性,持复核减值测试中有关信息的内在一致性;(7)测试管理层对预计未来现金流量现值的计算是否准确;(8)根据商誉减值测试结果、检查和评价商誉的列报和按露是否难确和恰当。

值的计算是否准确;(8)根据商誉减值测试结果,检查和评价商管的列报和拨略是否准确和恰当。 经核查,我们认为,公司对其卡通商誉减值准备计提依据合理,交易价格依据合理并经交易双方认可。 工根据年报,公司前四季度营收分别为 1.44 亿元、1.34 亿元、1.58 亿元、0.15 亿元,净利润为 2555.01 万元、1802.57 万元,1291.09 万元,99983.15 万元,经营性现金流净额分别为 -1.84 亿元、-0.55 亿元、-0.80 亿元,1.34 亿元。公司分季度经营性现金流净额与净利润不相见配,请公司;(1)结合公司主要业务的收入确认政策(信用政策说明公司前三季度净利润为正、经营性现金流净额为负,但第四季度净利润为负而经营

仔任印刷应更正的云灯左揖。谓公可牛甲云灯则核宜升及衣奶明息见。 回复如下: (一)结合公司主要业务的收入确认政策、信用政策说明公司前三季度净利润为正、 经营性现金流净额为负,但第四季度净利润为负而经营性现金流净额为正的原因及合

经营性现金流净额为负,但第四季度净利润为负而经营性现金流净额为正的原因及合理性:

1.1 主要业务的收入确认的具体方法
①移动增值业务:公司在收到电信运营商或支付服务商提供的计费账单并经公司相关部门按对结算金额后确认为收入。
②版权使用费,按照合同或协议约定,在授权起始日,公司已收取授权费或取得收投权费权的权利,且不再提供后续服务。与该授权版权资产相关的风险和报酬已经转给被授权方,在授权起始日确认收入;按照合同或协议约定,在授权起始日,如需提供后续服务且授权存在约定的期限的,在公司已收取授权费或取得收取按股为,在授权起始日,如需提供后续服务且授权存在约定的期限的,在公司已收取授权费或取得收取投极的权利的同时,在合同或协议规定的有效期内分期确认收入。
③游戏业务根据合作运营模式的不同进行不同方式的收入确认。游戏自运营;自主运营指公司独立运营;销售虚拟货币,推广游戏产品。公司自主运营游戏在游戏玩家实际使用虚拟货币确实虚拟道具时确认营业收入。提供游戏版本知完定的后续服务、对一次性收取的版权金于协议约定的收益期间内按直线法摊销确认营业收入;对授权运营部、对一次性收取的版权金于协议约定的收益期间内按直线法摊销确认营业收入;对授权运营商将其在运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司在文方核对数据无误后确认营业收入。游戏开家设度,从而为游戏玩家提供游戏服务取得平台运营的人。游戏玩家以即实平台币充值或直接购买游戏场无需提供商负责技术服务。游戏玩家充值到游戏平台时、公司作为预收款确认递延收入、待游戏玩家实际使用平台币或游戏币等虚拟货币购买游戏道具时,确认营业收入。;非独家优于,公司负责游戏的推广,游戏提供商负责技术服务。游戏玩家充值到游戏平台时,公司作为预收款确认是延收人,特游校玩家实证值到游戏的推广,游戏提供商负责具体运营服务。游戏玩家充值到游戏时,确认营业收入。

建模式下、公司负责游戏的推广、游戏提供商负责具体医营服务、游戏玩家充值到游戏时,确认营业收入。
④互联网广告平台运营收入:公司通过互联网平台为第三方客户或者网盟运营公司推送广告,按照推送效果以及双方确认的结算单确认收入。
⑤公司开展网络借贷信息中介业务收取居间服务费:在借款通过本公司网络借贷信息平台发放后,按借款本金和约定的比例,在借款期内分期确认收入。 ⑥充值业务服务收入。公司通过互联网平台为第三方客户销售虚拟充值商品,采购相关产品时支付货款、确认预付款项,销售后客户开具账单后确认收人同时结转成本。 1.2 信用政策,信用政策,信用政策,是指企业为对应收账款进行规划与控制而确立的基本原则性行为规范,是企业财务政策的一个重要组成部分。
《针对信用政策我司根据《应收账款》管理办法(2019版)》对业务进行节点管控,旨在保证公司资金安全,防范经营风险,尽可能缩短应收账款占用资金的时间,提高企业资金的使用效率。

保证公司资金安全,防范经营风险;尽可能缩短应收账款占用资金的时间,提高企业资金的使用效率。 应收账款的管理部门为上市公司的财务中心、结算中心、各子公司业务部门,各子公司财务部门和结算人员负责数据传递和信息反馈,各子公司业务部门负责客户基础资料的收集,联系和款项储收、财务中心设专门人员负责客户基础资料的整理,以及信用额度、信用期和信用政策的确定。公司财务中心负责对公司应收账款的监督、预警和考核。

考核。。 客户资信管理:包括信用额度、信用期限、信用政策三方面内容、由财务中心专门人员负责,并与结算中心、运营中心、各子公司共同协商并按信用额度报公司管理层审批

员负责,并与结算中心、运营中心、各子公司共同协商并按信用额度报公司管理层审批确定。
客户信用档案建立:由公司财务中心会同各子公司业务部门在收集整理的基础上建立客户信息档案。客户信息档案包括:
1)客户基础资料,即有关客户最基本的原始资料,包括客户的公司名称、地址、电话、注册资金、经营规模、所有者、经营管理者、法人代表以及与本公司交往的时间、业务种类等资料信息。
2)业务状况:包括客户的销售业绩、市场份额、市场竞争力和市场地位、与竞争者的关系及于本公司的业务关系和合作情况。
3)交易现状;主要包括客户的销售活动现状、存在的问题、客户公司的战略、未来的展望及客户公司的市场形象。声誉、财务状况、信用状况等。
4)与公司开始交易的时间、交易规模、交易利润、应收款款回收时间、坏账损失等。在客户信用档案的基础上、对客户进行信用额度的评估、并根据业务的实际账明进行应收账款跟踪(信用期限),若客户实际突破信用额度需要对客户进行增信的操作,例如签订担保。进行实物抵押(如房产)等。本公司持续对采用信用方式交易的客户进行信用评估。根据信用评估结果、本公司选择与经认可的且信用良好的客户进行交易,并对其应收款项余额进行监控、以确保本公司不会面临重大水赋风险。
由于本公司的应收账款风险点分布于多个合作方和多个客户,截至2019年12月31日,本公司应收账款风险点分布于多个合作方和多个客户,截至2019年12月31日,本公司应收账款风险。为6月不会理处设明

1.3 原因及合理性说明 2019年分季度营业收入和经营活动产生的现金流量净额如下:

単位:元				
	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
	(1-3 月份)	(4-6 月份)	(7-9月份)	(10-12 月份)
营业收入	144,397,103.25	134,595,260.00	158,001,017.95	-14,675,082.35
归属于上市公司 股东的净利润	25,550,135.36	18,025,692.30	12,910,947.39	-909,831,526.54
经营活动产生的 现金流量净额	-184,989,304.14	-55,051,200.62	-79,540,269.21	134,403,030.22
1、前三季度		四季度净利润为1	负的主要原因为	四季度计提商誉减

值准备等导致,具体为:
1)《祥源文化关于 2019 年度计提商普减值准备的公告》公司本次计提翔通动漫商营减值准备 80.016.77 万元,其卡通商普减值准备 1.115.95 万元,公族在线商普减值准备 64.60 万元,合计导致 2019 年度公司合并报表利润总额相应减少 81.197.32 万元,2019 年度归属于上市公司股东的净利润相应减少 80,522.41 万元。2)《祥源文化关于 2019 年度计提资产减值准备及预计负债的公告》。本期计提的坏账准备计人资产减值损失,计提的预计负债计人营业外支出。合计导致 2019 年度公司合并报表利润总额相应减少 12,963.50 万元,归属于上市公司股东的净利润相应减少 12,963 50 万元。

12,963.50 万元。 3)根据公司年报,公司应收账款余额 3.43 亿元,本期计提坏账准备 7035.68 万元, 其中单项金额不重大但单项计提坏账准备金额 4812.85 万元,较往年有大幅增长。 2.公司前三季度经营性现金流净额为负,但第四季度经营性现金流净额为正的主要原因:

要原因:
1)前三季度公司各项业务属于业务规模拓展及发展期,并且2019年公司调整激励模式,推出赋能管理,各事业部业务线的现金需求增加,导致现金流出。2)根据业务规划,2019年度公司业务调整中增大了广告返点业务和充值业务的业务量、导致2019年度经营现金流量为负数。3)第四季度公司加大应收账款回款,加强催收力度,从而导致四季度的经营现金流量净额转正。

量净额转正。2019 年公司加大互联网推广业务中的广告返点业务和充值业务规模,从广告返点业务角度来讲,为了争取更好的合作资源和优惠政策,需要给媒体方进行大额资金预付,作为优势资源去获取更经济的对价,因此导致公司前三季度现金流出较大,第四季度各事业部年度业务目标逐步达成,加大回款力度,现金流逐步回流。(二)说明第四季度营收为负的原因及合理性,是否存在前期应更正的会计差错。第四季度省收为负主要原因为第四季度对于2019 年新增的今日头条,快手等广告返点业务和移动积分商城业务的收入确认方式调整,由"总额法"转变为"净额法、公司在前二季度对新"增广告返点业务和移动积分商城业务收入确认均采用总额法。在第四季度进入年报审计时,在与年审会计师沟通过程中,公司发现对于2019 年度新增的广告返点业务和移动积分商城业务的收入确认由"总额法"转变为"净额法"更能体现业务实质,因此公司决定在第四季度对于该部分业务采用"净额法"更能体现业务实质,因此公司决定在第四季度对于该部分业务采用"净额法"确认收入。 受此影响的业务收入差额调整金额为12,291万元,从而导致第四季度的营业收入为负

受此影响的业务收入差额调整整额为12.291 刀儿,从间中投奔户子及的音单4次入为风象。
公司年审会计师核查意见:
我们执行的主要非计程序如下,
(1)了解和测试管理层对于收入确认以及成本结转相关的内部控制的设计 有效性和运行有效性;(2)与管理层进行功该,了解报告期内业务模式运行情况,对于公司新增的业务,结合业务实质、销售模式和结算方式等资料、判断收入采用争额法的合理性,对与收入确认有关的重大风险及报酬转移时点进行分析、检查与收入确认相关的支持性文件,包括但不限于合同,双方确认的结算单、交接单、验收记录等资料,评价收入确认的真实性和合理性;(3)按业务收入类型抽取样本进行细节测试,检查相关服务是否已提供,抽取样本执行函证程序,并将函证结果与管理层记录的金额进行核对,同检查业务收入确认成本结转的归属期间;(4)对收入成本执行分析性程序。包括毛利率变动,收入成本的配比等:(5)进行收入截止性测试,检查期后回款情况。全核查,我们认为祥源文化收入确认成本结转符合会计准则规定,不存在期初应更还的关键。

率变动,收入成本的配比等;(5)进行收入截止性测试、检查期后回款情况。 经核查,我们认为样源文化收入确认成本结转符合会计准则规定,不存在期初应更正的会计差错。 四、根据公司年报,公司报告期预付账款余额1.38亿元,同比增加 80.49%,较往年长馏增长,请公司设押在营收大幅下滑的情况下,预付款项期末余额较期初大幅增长的原因及合理性。请年审会计师核查并发表明确意见。 回复如下: 1.预付款项期未余额较期初大幅增长的原因如问题一回复中的说明,受行业政策影响,2019年公司动漫及其衍生业务收入大幅下滑,游戏运营业务 及经营目标未达预期,公司积极拓展新业务并加快互联网推广业务的布局和投入。2019年度,公司对业务条线实行赋能式管理,激励各事业部推动增量业务拓展。根据业务规划,公司对业务条线实行赋能式管理,激励各事业部推动增量业务拓展。根据业务规划,公司对计告返点业务、充值业务等都进一步扩入技入。广告返点业务是指公司通过支付预付款的形式获得广告媒体的时间及空间,在承接广告主业务之后,确定广告投放的位置,内容及时间需求,并提供给广告媒体进行结算,另根据广告媒体销售的统效政策公司获取绩效奖励。 报告期内,公司广告返点业务主要的媒体合作商为今日头条、快手等互联网媒体、属于支付预付款抢占头部媒体资源,班而提高公司的市场份额、公司在广告业务主要以资金优势来抢占媒体资源,随着增量业务的增加从而导致公司业务预付余额大幅增加。无值业务的虚构品主要有。Q 币、游戏点卡话形式量等。Q 市的代理商、游戏点卡商、话费流量等。Q 市的代理商、游戏点卡商、话费流量的运营商及其代理商、会根据采购商的预付量级和年度销售额进行综合考评。给予不同的采购政策。为获得更优惠的商务条款、公司在虚拟商品采购时金额较大,相应导致预付余额的增加。 在信用政策制定法人比全等领付余额的增加。 2.合理性分析,为更好的对预付款进行管理,公司严格按照《应收账款管理办法》对预付款进行管理。从其账期分和采着,90%的预付款账龄在1年以内,符合业务的预期,也符合公司信用政策。

在报告期内的预付款期末余额甲, 顶付金额为100 刀以上的早近具期本料日示额 为1.26 亿元;截止2020 年5 月31 日余额为5358 万元、下降了56%。 综上,虽然公司营业收入大幅下滑,但是预付账款主要由互联网推广业务中的广告 返点业务和充值业务形成,而该项业务为了更好的体现其业务实质采用"净额法"确认 收入,导致在公司业务收入方面体现虽然不是很明显,但预付款项期末余额较期初大幅 增长是合理的。

(1)了解和测试管理层对于现代: (2)对预付款项变动进行分析,分析变动是否合理;(3)检查账龄超过 1 年的预付款 项,获取对应的业务合同,确认是否未及时结转成本;(4)对预付款项进行减值测试以 确定是否存在坏账风险:(5)检查预付款项的相关业务合同、银行支付单据,核查付款 金额及支付节点是否与合同约定一致、业务内容是否真实、收款方是否构成关联方关系,是否是日常经营活动的供应商;(6)抽取样本执行函证程序,并将函证结果与管理层记录的金额进行核对。 经核查,报告期内预付账款的核算符合企业会计准则相关规定;预付款项的商业背景真实合理。

京美大日华。 五、根据年报,公司报告期末存货余额 3238.48 万元,而公司 2017、2018 年度存货余额仅 16.10 万元,22.99 万元。本期存货大额增加主要为在制节目增加 3188.53 万元,计 提跌价准备 313.32 万元。请公司补充披露;(1)在制节目的主要内容、较往年大幅增长 的原因;(2)存货跌价准备的测算过程和依据,是否合理审慎,并请年审会计师发表意

见。
回复如下:
(一)在制节目的主要内容,较往年大幅增长的原因;
在制节目为公司的影视剧类存货,主要内容包括原材料、在产品、库存商品等。其中原材料指公司为拍摄效回影彩作品购买或创作完成的剧本支出,在动画影视作品投入拍摄时或取得拍摄许可时转人在产品核算。在产品指公司尚在摄制中或已拍摄完成尚未取得(电影公映许可证)或(电视剧发行许可证)的影视作品所产生的内外部制作支出。库存商品指公司投资拍摄完成并取得(电影公映许可证)或(电视剧发行许可证)的影视作品的实际支出成本。外购的影视作品也作为库存商品核算。公司 2019 年至 2019 年 2019

公司2019年在前1日软任中人幅增加土姜定开农县下通导致。公司在2019年2 前没有影视业务,因此不存在影视剧类存货。2017年和2018年的存货均为毛线玩具、 公仔、玩偶、手机壳等动漫衍生品类存货。2019年,公司布局动画影视业务,投资原创动 画影视公司其卡通的外部动画影视作品(包括《摇摆神探》、《西游记之再世妖王》、《疯了! 桂宝之国家宝藏》、《神秘世界历险记5》等)在创作或制作中,产生的创制支出以存货进 行核算,导致2019年存货大幅增加。

(二)存货跌价准备的测算过程和依据,是否合理审慎,并请年审会计师发表意见。 1.存货跌价准备的测算依据

1.存货跌价准备的测算依据 (1)2018年及以前的动画影视市场 2018年及以前、低幼、儿童向的动画影视作品仍然是市场主流,在商业上有较好的 商业变现成果。根据猫眼 APP 数据,截止 2018年12月31日,共有 98部动画电影(含进 口片)获得了超过 6,000万元的票房,例如,2018年的低幼儿童向的动画影视作品均获 得了较好的市场表现、《新大头儿子和小头爸爸3:俄罗斯奇遇记》(1.51 亿元)、《阿凡提 新传:种金记》(0.77 亿元)、《潜艇总动员:海底两万里》(0.72 亿元)等,更早期的《熊出 投》系列、《喜羊羊与灰太狼》系列等动画作品获得了较高的票房。公司当时认为未来低 幼、儿童向的动画影视作品仍将有较大的市场空间,因此,公司投入制作了该类型的动

(2)2019年市场环境发生变化 2019 年来,国产动画影视市场环境发生了变化,市场对于产品类型、形式、作品风格提出了新的要求,保幼儿童向,小制作,无IP 动画影视作品越来越难获得市场认可,票房,口碑大多表现不佳。高票房作品,大制作,成人向作品出现的频率加快,市场剧烈调整。截至 2019 年 12 月 31 日,2019 年的国产动画票房前 5 名除了《熊出没之原始时代》的长为成为成人向作品

1(///12)	<u> </u>		
序号	电影名称	票房总额	作品类型
1	《哪吒之魔童降世》	50.13 亿元	神话传说、成人向
2	《熊出没之原始时代》	7.17 亿元	IP、系列电影、儿童向
3	《白蛇·缘起》	4.56 亿元	民间故事、成人向
4	《罗小黑战记》	3.11 亿元	IP、原创奇幻、成人向
5	《全职高手之巅峰荣耀》	0.86 亿元	IP 改编、成人向

在大制作、成人向、全家欢电影出现的同时、低幼儿童向作品多表现不佳、尤其在与强势动画作品的同档期争夺中均劣势明显,即使是已经有客户基础的系列影视作品的票房也出现大幅下滑、部分作品表现如下:

序号		2019 年作品		前一部作品	
1		《赛尔号 7: 疯狂机器城》 2,788 万(2019 年)		爪号 6:胜者无敌》 09 亿(2017 年)	
2		《潜艇总动员:外星宝贝计划》 2,390万(2019年)	《潜艇总动员:海底两万里》 7,270万(2018年)		
3		《猪猪侠:不可思议的世界》 3,548万(2019年)		首侠:英雄猪少年》 90万(2017年)	
2019 年 11 月 2 日,其卡通制作并出品的《萤火奇兵 2:小虫不好惹》全国上映, 仅获得 454 万票房,同年其他大量低幼类别的影片也遭遇了同样的境况,具体如下					
序号		作品名称		票房(万元)	
1		宏物群明		1 127	

萌宠特工队

二生肖之福星高照朱 疯狂梦幻城

闯堂兔 3 囧囧时光

10 深海特球队之超能晶石 246
动画电影市场环境和市场需求已经出现了改变,小制作、低幼向的动画影视作品来来并不会消失,但会大幅调整,需要提升讲故事的能力和制作水平。公司预判,无大 IP 背书,低幼向,小成本的动画市场未来有可能继续萎缩。我们目前存量的儿童向作品,存在未来商业市场销售不确定风险。
(3)2020 年 3 月 1 日至 2020 年 3 月 20 日,全国一共工务 988 家文娱企业登记注销,从 2020 年 1 月开始的新运肺炎疫情。给文娱行业带来了生死考验。据企查查数据显示,从 2020 年 7 月 1 日至 2020 年 3 月 20 日,全国一共有 988 家文娱企业登记注销,预计这一趋势在 2020 年 0 5 元候。塞于影院和影观制作环节人员聚集的特殊性、对影视产业、原线行业都产生了重大影响,部分影院已经陆续倒下、据公开信息显示。多个影院已经申请注销。并且,诸多电影的档期不得不推后,对电影拍摄、投资、档期,产能以及未来的变现、均是巨大的考验。而即使影陀重新曾业,市场间时能够真正复苏,是否能够获得有利档期和票房排片等均会直接影响库存儿童向作品的未来商业前景。2、存货跌价准备的测量过程(1)公司存货跌价准备的测量过程(2)次有货跌价度,还有关键的准备计提政策公司根据存货会计政策 接限成本与可变现净值熟低计量、对成本高于可变现净值及陈日和滞销的存货,计提存贷款价准备,存货减值至可变现净值是基于评估存货的可售性及其可变现净值。鉴定存货减值要求管理层在取得确凿证据,并且考虑持有存货的目等性及其可变现净值。鉴定存货减值要求管理层在取得确凿证据,并且考虑持有存货的可售性及其可变现净值。鉴定存货减值要求管理是在取得确凿证据,并且考虑持有存货的目费的,资产负债费日后事项的影响等因素的基础上作出判断和估计。实际的结果与原先估计的差异将在估计被改变的期间影响存货的账面价值及存货跌价准备的计提或转向。

或转回。
(2)存货跌价准备的剥算过程
本次计提存货跌价准备 313.32 万元,均为对某单部动画电影作品的存货减值计提。该作品为全 CG 三维儿童问动画电影,观众定位为 6-12 岁,目前已完成全片主要
环节制作。项目为联合摄制项目,外部投资者占比 30%、公司负责摄制成本核算。
作为动画电影作品,预计未来主要收益来自于商业院线票房分账和非票房收益。收

全预测参考公司 2019 年上映的同类型儿童动画电影(建产各年2. 小虫、好差3. 假设
全片上映后取得 500 万票房收入,根据行业票房分账规则得到全部投资者的票房分账
收入为 -24.33 万元。非票房收益主要包括新媒体信息网络传播权收益、海外发行收入
等。假设实现收益 130 万元。投资者合计收入为 105.67 万元。

寺,假设 单代	头规収益 130 万元。投資者行 ・ 万二	合计收入为 105.67 万元。						
序号	<u>ル: 刀 ル</u>	收益金额	投资方收益金额					
1	1 商业院线票房分账 500.00 -24.33							
2 非票房收益 130.00 130.00								
合计 105.67								
	2019年12月31日,该作品		片尚有部分制作环节					

		本为 511.97 万元。本片尚有部分制作坏节						
未完成,	卡完成,预计继续发生生产成本 41.30 万元左右。							
	后续制作预计成本明细							
序号	制作环节	预计金额(单位:万元)						
1	画面渲染	5.00						
2	灯光合成制作	15.00						
3	音乐	5.40						
4	配音	8.40						
5	声音后期	7.50						
	A 5.1							

合计 | 41.30 | 则该作品可变现净值为 64.37 万元,小于账面成本 511.97 万元,存在减值迹象,应计提存货跌价准备。经计算,本年度计提存货跌价准备金额 313.32 万元。本次对该儿童向动画影视作品计提存货跌价准备是受动画影视市场环境变化、作品类型、疫情影响等多重不利因素影响,作品减值迹象明显,计提存货跌价准备是审慎

而失至"汉信禄"司等少重个"内区茶泉"司、下由城值应家研证、打读行员跃的"佳亩定单长的。 公司年审会计师意见: 我们认为,祥源文化的存货跌价准备的测算过程和依据合理审慎,存货跌价准备计 提合理充分。 六、根据年报、公司长期应收款余额 1.58 亿元,为融资租赁款,其中未实现融资收益为 3931.71 万元,公司未计提环账准备。请公司补充披露:(1)融资租赁款,未实现融资收益的形成原因,收入确认时点;(2)长期应收款的环账准备的计提政策,并结合上述问题说明报告期内未计提坏账准备是否合理审慎,并请年审会计师发表意见。 回复如下: (一)融资租赁款,未实现融资收益的形成原因,收入确认时点 公司长期应收款余额 1.58 亿元主要为下属子公司浙江融易联融资租赁有限公司 开展的融资性售后回租业务款项。根据最新会计准则的规定,由于分期收款销售商品 核算方法与以前不同,新增加料目"长期应收款"。"长期应收款"核算各业融资租赁 生的应收款负额和不同,新增加料目"长期应收款","长期应收款",核算各业融资租赁 生的应收款项和采用建延方式分期收款、实质上具有融资性质的销售商品和提供劳务等经营活动产生的应收款项。企业分期计入租赁收入的的未实现融资收益,应通过"未实现融资收益"。

□ 是交生语用碱值的,处了第三肋核,公司按照该工具整个存实期的预期信用预大订重 损失程态。 对于在资产负债表日具有较低信用风险的金融工具,公司假设其信用风险自初始 商认后并未显著增加,按照未来12个月内的预期信用损失计量损失推备。公司于处 于第一阶段和第二阶段,以及较低信用风险的金融工具,按照其未扣除减值准备的账 面余额和实际利率计算利息收入。对于处于第三阶段的金融工具,按照其账面余额减 已计提减值而的摊余成本和实际利率计算利息收入。 因长期应收款涉及金额重大、公司年末对长期应收款进行争项减值测试。鉴于目前 公司合作业务的承租方经营状况正常,承租方在合同约定期限内能够正常履行合同间 约定期限内将租赁资产的全部,完整的所有权自放款日起由承租人转移给出租人,租赁 物灭失、毁损等的风险仍由承租人承担。承租人发生的长期租贷款现远低于租赁资产 的公允价值。公司通过对承租方在季租期限内的经营状况等多方面的综合评估判断, 没有迹象表明承租人不可能按原定的租赁协议按时偿还融资本息,长期应收款未发生 域值。

减值。公司年审会计师意见:
我们认为:公司融资租赁业务处理的会计核算和列报复核《企业会计准则第21号租赁的的相关规定和要求,公司对长期应收款未计提环账较合理。
七、根据公司年报,公司应收账款余额3.43亿元,本期计提环账准备7035.68万元,其中单项金额不重大但单项计提环账准备金额4812.85万元,较往年有大幅增长。请公司补充披露:(1)逐笔说明按欠款方归集期未余额前五名应收账款的明细,包括形成原因、金额、账龄、交易对方与上市公司关联关系情况,坏账准备计提情况及合理性;(2)本期单项金额不重大但单项计提环账准备大幅增长的原因及合理性。
回复如下:
(一)逐笔说明按欠款方归集期未余额前五名应收账款的明细,包括形成原因、金 四复知下: (一)逐笔说明按欠款方归集期未余额前五名应收账款的明细,包括形成原因、金额、账龄、交易对方与上市公司关联关系情况、坏账准备计提情况及合理性;

公司业务开展中形成应收账款的主要原因为:1.根据公司的信用政策,结合客户的规模,以往资信状况、发生的业务量等综合判断客户的情况,给予一定的信用账期,从而形成应收账款;2.为了扩大业务规模,公司会给予优质客户相对较长的信用账期,以提高业务量,也会导致应收账款增加。 报告期内,按欠款方归集公司期末余额前五名应收账款的明细如下:

東東方 電子商 京 (上海) 有限 公司	単位名 称	与本 公司 关系	期末余额	占总额 比例	坏账金额	业务 线	坏账 计提 情况	账龄	合理性
北京点 19,328,101.00 3.96% 5,912,466.10	电子商 务(上 海)有限		70,099,498.00	14.35%	6,988,919.95		用风 险组 合坏	以	根据往来坏账 计提情况综合 计算迁徙率, 按迁徙率计提 坏账,计提方 法合理
書实业 有限公 司 非关 取方 17,473,024.48 3.58% 1,742,060.54 网推 户业 分坏账 内 事場 分坏账 内 14, 反 合理 根据往来ど 品 短 品 品 品 品 品 品 品 品 品 品 品 品 品 品 品 品 品	客科技 有限公		19,328,101.00	3.96%	5,912,466.10	点卡	用风 险合计 提坏		根据往来坏账 计提情况综合 计算迁徙率, 按迁徙率计提 坏账,计提方 法合理
深圳市 圣斯丹 科技有 限公司 限公司	兽实业 有限公		17,473,024.48	3.58%	1,742,060.54	网推 广业	计提	以	对方已公告破 产,计提方法 合理
	圣斯丹 科技有		14,898,400.00	3.05%	1,485,370.48		用风 险组 合坏	以	根据往来坏账 计提情况综合 计算迁徙率, 按迁徙率计提 坏账,计提方 法合理
北京创 利溶科 技有限 東方	利诺科 技有限		11,830,000.00	2.42%	1,179,451.00		用风 险组 合坏	以	根据往来坏账 计提情况综合 计算迁徙率, 按迁徙率计提 坏账,计提方 法合理
合计			, ,						

本期单项金额不重大但单项计提坏账准备余额为 4,812.85 万元,其中期初单项计

本期单项金额不重大但单项计提坏账准备余额为 4,812.85 万元,其中期初单项计提坏账准备余额 2,307.89 万元,本期新增 2,504.96 万元。主要由 3 种情况引起:1、因对方企业破产清算导致全额计提坏账准备。对上海欢兽(13 抽集"的运营主体)的 1,747.30 万元应收账款属于该种情况。上海欢兽是北京游动和祥润互互联网推广业务的客户之一、双方自 2019 年 1 月开始开展互联网推广业务合作,北京游动和祥润云代理淘集集产品在相关互联网平台上的推广服务。当时,淘集集在社交类电商产品中排名第二,仅次于拼多多。经调研、淘集开始运行时其产出主要采用闪电降价的方式吸引客户,在推广内电降价时为界代理商普遍反映良好,结算基本可以保证。在拿到 A 轮融资后,淘集集开始做新的产品,推广力度较大、当时其他代理商反馈结算基本正常。基于此、公司从开始与其进行业务合作,业务约定账期为 N+2。
2019 年 12 月 9 日,上海欢兽通过网络公开渠道声称其融资重组方案失败,后续将寻求破产重组或清算。公司了解到上海欢兽可能出现问题后,立即梳理与其之间的业务往来,确定款项余额、账期等情况,并暂停相关业务合作,并于 2019 年 12 月 20 日发布《关于部分应收账款》不在提失可能的提示性公告》。经审计,截至 2019 年 12 月 30 日 发布《关于部分应收账款存在损失可能的提示性公告》。经审计,截至 2019 年 12 月 31 日,

布《关于部分应收账款存在损失可能的提示性公告》。经审计,截至2019年12月31日, 北京游动天地科技有限公司对上海欢兽应收账款余额合计970.71万元,浙江祥润云信 息科技有限公司对上海欢兽的应收账款余额合计776.59万元,总计金额1,747.30万

元。该部分应收账款存在无法收回的重大风险,2019年度公司进行全额计提坏账准备。 2.根据诉讼进展判断,对其进行全额计提坏账准备 对于已经准备通过诉讼方式解决的应收账款问题,公司会根据证据链情况对其进 行全额计提坏账准备。对杭州电喵网络科技有限公司的 435.44 万元应收账款属于该种

情况。 2018年,公司与杭州电喵网络科技有限公司(以下简称"杭州电喵")合作开展业务,当年合作良好,未计提坏账。2019年发现其出现异常,公司经现场走访发现杭州电喵已不在原场地办公,且已经不在实际经营。基于上述原因,公司于2019年10月对杭州电陆提起诉讼。杭州电喵实际控制人目前下落不明,就目前可掌握的线索来看,其名 下也无可供执行的财产.

下也无可供执行的财产。 截至 2019 年 12 月 31 日,深圳市浩天投资有限公司对杭州电噹网络科技有限公司 的应收余额合计 435.44 万元。综合多方信息判断,该部分应收账款存在无法收回的重 大风险,2019 年实施全额计提环账准备。 3. 其他原因引起预计无法收回 根据公司《应收账款管理办法(2019 版)》,公司首先对业务应收款进行分析,结合 对方公司实际经营情况、采取实地走访等多种方式进行深入了解,再根据掌握的情况对 应收账款采取积极主动的措施如发送催款函、提起诉讼等推动回款,最终根据实际情况 分析决定对应收账款进行单项计提环账准备。 特此公告。

浙江祥源文化股份有限公司