证券代码：002526　　证券简称：山东矿机　　公告编号：2020-023

山东矿机集团股份有限公司关于深圳证券交易所 2019 年年报问询函的回复公告

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

山东矿机集团股份有限公司(以下简称“公司”或“山东矿机”)于 2020 年 5 月 21 日收到深圳证券交易所中小板公司管理部下发的《关于对山东矿机集团股份有限公司 2019 年年报的问询函》(中小板年报问询函【2020】第 90 号)(以下简称“问询函”)，收到问询函后，公司立即组织相关工作人员，会同审计机构及律师事务所对问询函提出的问题进行认真的核查及分析，现将有关情况回复如下：

问题 1、2017 年，你公司以发行股份方式收购北京麟游互动科技有限公司(以下简称“麟游互动”)100%股权，重组交易对方承诺麟游互动 2017 年 -2019 年扣非后净利润分别不低于 4,200 万元、5,400 万元、6,900 万元，麟游互动 2017 年 -2019 年扣非后净利润分别为 4,788.60 万元、6,017.41 万元、6,986.92 万元，业绩承诺实现率分别为 114%、111%、101%。请你公司：(1)补充说明麟游互动最近三年前五大客户、前五大供应商变化情况、营收采购情况、期末应收应付余额、期后回款付款等情况，说明麟游互动前五大客户及供应商的经营范围、业务资质、业务及人员规模是否与你公司销售或采购规模相匹配，前五大客户、前五大供应商与你公司、你公司控股股东、公司董监高、麟游互动是否存在关联关系，并向我部报备最近三年前五大客户、前五大供应商名称；(2)结合同行业可比公司毛利率分析、麟游互动营业成本分析，补充说明麟游互动最近三年毛利率的合理性；(3)请结合麟游互动近三年的收入、期末应收账款情况及各期期后应收账款回款情况，补充说明麟游互动收入和应收账款的变动是否存在异常、是否与行业匹配，期末应收账款坏账准备计提是否充分；(4)依据麟游互动的业务模式和结算方式，详细披露麟游互动的收入确认政策，相关业务的收入确认条件、确认时点、核算依据、销售及收款的内部控制是否有效等，请年审会计师说明就麟游互动收入的真实性所执行的审计程序；(5)麟游互动最近三年非经常性损益情况，业绩承诺精准达标的原因及合理性，是否存在跨期调节利润的情形。请年审会计师核查并发表明确意见。

一、补充说明麟游互动最近三年前五大客户、前五大供应商变化情况、营收采购情况、期末应收应付余额、期后回款付款等情况，说明麟游互动前五大客户及供应商的经营范围、业务资质、业务及人员规模是否与你公司销售或采购规模相匹配，前五大客户、前五大供应商与你公司、你公司控股股东、公司董监高、麟游互动是否存在关联关系，并向我部报备最近三年前五大客户、前五大供应商名称。

回复：

(一)麟游互动最近三年前五大客户、前五大供应商变化情况、营收采购情况、期末应收应付余额、期后回款付款等情况

(1)麟游互动前五大客户情况明细如下：

单位：万元

客户名称	2017 年度								
	销售内容	销售收入	应收账款期末余额	期后回款情况	主要经营范围	主要业务资质	成立日期	注册资本	人员规模
第一名	游戏分成款	2,792.55	223.46	3542.79	开发、销售计算机软硬件并提供技术服务；计算机系统集成；网络及计算机技术开发、服务、转让、咨询；网页设计。	信息服务业	2016.01.27	500	少于 50 人
第二名	游戏分成款	2,262.34	636.41	887.59	游戏开发；计算机软硬件的研发、销售；利用互联网销售游戏周边产品；货物及技术进出口。	电信业务经营许可、信息服务业务	2015.03.23	1000	50-99 人
第三名	游戏分成款	1,675.59	354.52	1,961.58	网络技术的研究、开发；计算机批发、零售；计算机零配件零售；电子产品批发、零售；软件开发。	信息服务业务	2011.12.13	4500	100-199 人
第四名	游戏分成款	1,632.89	-	1,562.00	网络技术、信息技术、计算机软硬件技术的技术开发、服务、咨询、转让；网站设计与开发；计算机系统集成；商务信息咨询。	信息服务业务	2016.05.18	1000	100-199 人
第五名	游戏分成款	1,629.03	293.87	2,199.32	动漫及衍生产品设计、数据处理和存储、信息电子技术服务；互联网商品、计算机及其零配件、软件销售；游戏软件设计制作；电子、通信与自动控制技术及网络技术的研究、开发；计算机技术、通信技术开发、多媒体设计；计算机网络系统工程、信息技术、科技信息咨询服务。	信息服务业务	2015.10.21	1000	1000-1999 人
客户名称	2018 年度								
	销售内容	销售收入	应收账款期末余额	期后回款情况	主要经营范围	主要业务资质	成立日期	注册资本	人员规模
第一名	游戏分成款	3,982.80	902.97	2,872.14	开发、销售计算机软硬件并提供技术服务；计算机系统集成；网络及计算机技术开发、服务、转让、咨询；网页设计。	信息服务业务	2016.01.27	500	少于 50 人
第二名	游戏分成款	1,926.55	136.70	1,049.57	动漫及衍生产品设计、数据处理和存储、信息电子技术服务；互联网商品、计算机及其零配件、软件销售；游戏软件设计制作；电子、通信与自动控制技术及网络技术的研究、开发；计算机技术、通信技术开发、多媒体设计；计算机网络系统工程、信息技术、科技信息咨询服务。	信息服务业务	2015.10.21	1000	1000-1999 人
第三名	游戏分成款	1,569.44	56.54	288.10	网络技术的研究、开发；计算机批发、零售；计算机零配件零售；电子产品批发、零售；软件开发。	信息服务业务	2011.12.13	4500	100-199 人
第四名	游戏分成款	1,562.32	151.38	794.46	计算机软件、网络设备研发、技术转让、技术咨询、技术服务；网站建设；网络工程安装；广告制作、发布；第二类增值电信业务中的信息服务业务。	信息服务业务	2016.03.25	100	少于 50 人
第五名	游戏分成款	1,488.81	1.06	633.30	网络技术、信息技术、计算机软硬件技术的技术开发、服务、咨询、转让；网站设计与开发；计算机系统集成；商务信息咨询。	信息服务业务	2016.05.18	1000	100-199 人
客户名称	2019 年度								
	销售内容	销售收入	应收账款期末余额	期后回款情况	主要经营范围	主要业务资质	成立日期	注册资本	人员规模
第一名	游戏分成款	5,052.75	3,090.12	6,213.34	技术开发、销售；数据库及计算机网络服务；第一类增值电信业务中的国内互联网虚拟专用网业务；第二类增值电信业务中的国内多方通信服务、国内呼叫中心、信息服务业务；网络游戏出版运营；利用信息网络经营音乐、娱乐、游戏产品及互联网视听节目服务；制作、复制、发行电视剧、动画片、专题、专栏、综艺等。	信息服务业务	1998.11.11	6500	3000 - 3999 人
第二名	游戏推广费	4,644.19	-7.16	2,000.00	互联网游戏出版；从事互联网文化活动；技术开发、转让、咨询、服务；生产计算机软硬件；销售电子产品、计算机软硬件及辅助设备；计算机系统集成；设计、制作、代理、发布广告。	信息服务业务	2010.08.05	1000	少于 50 人
第三名	游戏分成款	3,896.68	-	-	软件开发；游戏软件设计制作；数字动漫制作；信息系统集成服务；信息技术咨询服务；集成电路设计；网络游戏服务。	信息服务业务、利用互联网经营游戏产品	2014.01.15	1000	300 -399 人
第四名	游戏分成款	2,330.31	187.21	-	开发、销售计算机软硬件并提供技术服务；计算机系统集成；网络及计算机技术开发、服务、转让、咨询；网页设计。	信息服务业务	2016.01.27	500	少于 50 人
第五名	游戏分成款	1,255.03	-7.97	480.00	软件开发；动画、漫画设计、制作；投资、商务信息、信息技术咨询服务；信息系统集成服务；其他未列明科技推广和应用服务业；企业管理咨询；数据处理和存储服务；广告的设计、制作、代理、发布。	网络文化经营许可证、信息服务业务	2014.05.06	1169.59	少于 50 人

注：①期后回款情况为次年回款额。②经营范围、人员规模等来源于国家企业信用信息公示系统及企查查软件。

(2)麟游互动前五大供应商情况明细如下：

单位：万元

供应商名称	2017 年度								
	采购内容	采购金额	应付账款期末余额	期后付款情况	主要经营范围	主要业务资质	成立日期	注册资本	人员规模
第一名	游戏分成款	8,349.78	2,927.17	9,310.01	计算机软硬件及配件领域内的技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询、动漫设计、计算机软硬件的销售、从事货物及技术的进出口业务。	信息服务业务	2014.06.12	1000	200-299 人
第二名	游戏分成款	3,305.65	1,038.64	2,500.90	计算机软硬件的研究、开发、销售、软件的制作、系统集成、提供相关的技术咨询与技术服务、从事货物及技术的进出口业务。	设立经营性互联网文化单位许可、信息服务业务	2005.04.07	1000	少于 50 人
第三名	游戏分成款	1,179.01	1,179.01	3,081.32	数据处理和存储服务；游戏软件设计制作；信息系统集成服务；软件开发；数字动漫制作；网络技术的研究、开发；计算机技术开发、技术服务；广告制作；网络游戏服务。	网络文化经营许可证、信息服务业务	2016.09.20	1000	少于 50 人
第四名	游戏分成款	821.88	715.10	2,515.44	软件开发；数字动漫、游戏软件设计制作；软件、美术图案设计、动漫及衍生产品设计服务；计算机零售批发、技术开发、技术服务、网络系统工程服务；网络技术、电子通信与自动控制技术研究、开发。	网络文化经营许可证、信息服务业务	2015.01.05	100	50-99 人
第五名	游戏分成款	793.67	416.85	416.85	技术推广、计算机系统、基础软件、应用软件服务；电脑动画设计；软件开发；设计、制作、代理、发布广告；从事互联网文化活动；互联网信息服务。	信息服务业务	2016.06.03	5000	50-99 人
供应商名称	2018 年度								
	采购内容	采购金额	应付账款期末余额	期后付款情况	主要经营范围	主要业务资质	成立日期	注册资本	人员规模
第一名	游戏分成款	7,689.38	1,916.85	4,508.54	计算机软硬件及配件领域内的技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询、动漫设计、计算机软硬件的销售、从事货物及技术的进出口业务。	信息服务业务	2014.06.12	1000	200-299 人
第二名	游戏分成款	2,925.08	1,112.32	2,834.97	数据处理和存储服务；游戏软件设计制作；信息系统集成服务；软件开发；数字动漫制作；网络技术的研究、开发；计算机技术开发、技术服务；广告制作；网络游戏服务。	网络文化经营许可证、信息服务业务	2016.09.20	1000	少于 50 人
第三名	游戏分成款	2,372.91	939.14	3,646.16	软件开发；数字动漫、游戏软件设计制作；软件、美术图案设计、动漫及衍生产品设计服务；计算机零售批发、技术开发、技术服务、网络系统工程服务；网络技术、电子通信与自动控制技术研究、开发。	网络文化经营许可证、信息服务业务	2015.01.05	100	50-99 人
第四名	游戏分成款	2,004.48	706.45	1,604.64	计算机软硬件的研究、开发、销售、软件的制作、系统集成、提供相关的技术咨询与技术服务、从事货物及技术的进出口业务。	设立经营性互联网文化单位许可、信息服务业务	2005.04.07	1000	少于 50 人
第五名	游戏分成款	646.70	217.51	586.78	互联网信息服务；广播电视节目制作经营；演出经纪；信息网络传播视听节目；音像制品制作等。	设立经营性互联网文化单位许可、信息服务业务、中华人民共和国互联网出版许可证	2009.06.22	20000	400-499 人
供应商名称	2019 年度								
	采购内容	采购金额	应付账款期末余额	期后付款情况	主要经营范围	主要业务资质	成立日期	注册资本	人员规模
第一名	游戏推广费	6,168.71	-641.14	4,934.53	软件开发；信息系统集成服务；信息技术咨询服务；广告的设计、制作、代理、发布；计算机、软件及辅助设备零售。	在线数据处理与交易处理业务、信息服务业务	2008.03.28	360.8	少于 50 人
第二名	游戏分成款	2,992.45	603.87	703.07	计算机软硬件及配件领域内的技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询、动漫设计、计算机软硬件的销售、从事货物及技术的进出口业务。	信息服务业务	2014.06.12	1000	200-299 人
第三名	游戏分成款	2,916.52	955.78	1,027.91	软件开发；数字动漫、游戏软件设计制作；软件、美术图案设计、动漫及衍生产品设计服务；计算机零售批发、技术开发、技术服务、网络系统工程服务；网络技术、电子通信与自动控制技术研究、开发。	网络文化经营许可证、信息服务业务	2015.01.05	100	50-99 人
第四名	游戏推广费	2,306.87	195.64	300.00	设计、制作、代理、发布各类广告；企业营销、广告艺术交流活动、企业形象策划；计算机软件的开发、销售并提供相关的技术咨询、技术服务。	在线数据处理与交易处理业务、信息服务业务	2015.04.29	1000	少于 50 人
第五名	游戏分成款	1,737.74	154.65	175.65	数据处理和存储服务；游戏软件设计制作；信息系统集成服务；软件开发；数字动漫制作；网络技术的研究、开发；计算机技术开发、技术服务；广告制作；网络游戏服务。	网络文化经营许可证、信息服务业务	2016.09.20	1000	少于 50 人

注：①期后付款情况为次年付款额。②经营范围、人员规模等来源于国家企业信用信息公示系统及企查查软件。= 3 * GB3⑨19 年度供应商第一名应付账款期末余额 -641.14 万。该款项为该供应商作为麟游互动的游戏推广商提供的广告服务，麟游互动预付的游戏广告费，是为了保障业务正常进行的常规商业行为，在双方合作合同中也进行了事先约定。该预付款已于 2020 年随着双方业务的开展耗而结转至主营业务成本。 = 4 * GB3 ④麟游互动 2019 年前五大供应商中有两大供应商采购内容是游戏推广费，原因是麟游互动为提高游戏收入，在第三方平台进行游戏宣传，投入的推广费增加。

如表格内容所示，近三年前五大客户及供应商的经营范围及主营业务资质与麟游互动开展业务相匹配。上述公司成立时间均为三年以上且大多为行业内较为知名公司；因麟游互动所属行业为轻资产游戏行业，该行业人员规模普遍相对较少。综上，公司近三年前五大客户及供应商实力与麟游互动开展业务是相匹配的。

同时从上述表格中看出，近三年麟游互动前五大客户发生变化，主要原因，一是麟游互动每年核心盈利的游戏存在变动，而且每款游戏都有相对的特性，麟游互动也会根据游戏的特性选择不同的游戏渠道商以达到游戏推广的最佳效果；二是麟游互动新业务的变化导致新增客户的出现。

(二)前五大客户、前五大供应商与你公司、你公司控股股东、公司董监高、麟游互动是否存在关联关系

我们通过以下方式查询了近三年前五大客户及供应商与麟游互动、麟游互动控股股东、麟游互动董监高是否存在关联关系：

(1)询问麟游互动管理层是否存在上述关系；

(2)查询近三年前五大客户及供应商的注册地址是否存在异常；

(3)通过国家企业信用信息公示系统及企查查软件查询公司股东及董监高等信息是否存在异常。

经公司查询前五大客户及五大供应商的股东及董监高信息，未发现与我公司、我公司控股股东、公司董监高、麟游互动存在关联关系。

二、结合同行业可比公司毛利率分析、麟游互动营业成本分析，补充说明麟游互动最近三年毛利率的合理性。

回复：

(一)麟游互动与同行业相比毛利率数据如下

单位：万元

年度	游族网络	盛天网络	麟游互动
2017	52.17%	53.22%	27.65%
2018	56.08%	36.43%	31.00%
2019	30.86%	29.09%	29.62%

游族网络为行业内较为知名的游戏研发商，其主营业务为游戏的自主研发以及游戏的代理，盛天网络 2019 年报中显示公司游戏运营模式包括自主运营和联合运营，而麟游互动主要是自营和联合运营，与二者在业务上相似，故我们选取上述两家公司作为可比公司进行比较。

麟游互动自成立以来，核心团队稳定，市场敏感度强，团队执行力强，能及时把握住市场机会，同时丰富的游戏渠道商是麟游互动业务开展的基础，构成了麟游互动核心竞争力，从而在激烈的竞争环境中维持自身业务稳定上涨。

麟游互动的业务利润全部来自于联运和定制游戏业务，联运游戏和定制游戏均需要给上游(即供应商或研发商)分成款，而可比公司中的游族网络为行业知名的游戏研发商，主要采取的是自主研发的方式，故麟游互动的毛利率略低于可比公司毛利率水平。但麟游互动稳定的团队及核心的竞争力使得麟游互动保持着稳定的盈利能力及毛利率。

(二).麟游互动营业成本分析

(1)近三年营业收入及营业成本明细

单位：万元

项目	2017 年度	2018 年度	2019 年度
营业收入	27,204.17	25,818.29	35,843.12
营业成本	19,682.41	17,815.90	25,227.45

(2)麟游互动的营业成本主要为支付给上游的游戏分成款，近三年前五大游戏的流水及收入、成本情况列示如下：

单位：万元

核心游戏	2017 年度			
	游戏流水	游戏收入	游戏成本	毛利率
少年三国志	15,736.37	6,805.98	6,012.48	11.66%
天龙八部 3D	12,789.31	6,504.97	3,330.05	48.81%
热血之怒	2,200.83	1,909.79	519.06	72.82%
风云 2	5,766.67	1,937.18	462.26	76.14%
少年西游记	3,297.30	1,446.12	1,259.82	12.88%
核心游戏	2018 年度			
	游戏流水	游戏收入	游戏成本	毛利率
少年三国志	15,251.80	6,571.92	5,827.34	11.33%
青云诀	12,542.56	3,644.58	2,283.90	37.33%
风云 2	12,024.98	2,947.96	1,701.65	42.28%
天龙八部 3D	7,698.36	2,960.47	2,004.48	32.29%
三生三誓青丘传	7,364.63	1,150.98	259.07	77.49%
核心游戏	2019 年度			
	游戏流水	游戏收入	游戏成本	毛利率
刀剑物语	49,582.88	5,683.78	3,190.79	43.86%
青云传	10,362.67	3,406.44	2,072.53	39.16%
天空之剑	4,963.30	1,793.15	762.51	57.48%
新鹿鼎记	2,719.39	1,702.57	311.24	81.72%
刺秦	4,744.31	1,182.43	294.01	75.14%

综上，麟游互动业务收入来源主要为第三方平台联运业务模式，该业务模式下毛利低于自有平台运营模式下的毛利率水平，故毛利略低于同行业可比公司；同时，近三年营业成本变动与营业收入同比增长，毛利相对稳定。麟游互动近三年毛利率水平是合理的。

三、请结合麟游互动近三年的收入、期末应收账款情况及各期期后应收账款回款情况，补充说明麟游互动收入和应收账款的变动是否存在异常、是否与行业匹配，期末应收账款坏账准备计提是否充分。

(一)麟游互动近三年的收入、期末应收账款情况及各期期后应收账款回款情况

回复：

近三年收入及应收情况明细表

单位：万元

年度	营业收入	应收账款期末余额	次年回款额
2017	27,204.17	5,514.84	28,176.61
2018	25,818.29	4,154.51	36,821.72
2019	35,843.12	5,166.31	19,875.60

注：2019 年的次年回款额为截止 2020 年 4 月底数据。

(二)麟游互动收入和应收账款的变动是否存在异常、是否与行业匹配

回复：

麟游互动与同行业相比期末应收账款情况数据如下：

单位：万元

项目	游族网络	盛天网络	麟游互动
应收账款余额	90,892.01	23,498.79	5,166.31
营业收入	322,050.19	66,072.50	35,843.12
应收账款/收入(%)	28.22	35.57	14.41

麟游互动应收账款 / 收入与同行业可比上市公司接近，结合公司实际情况，麟游互动期末应收账款余额合理。

(三)期末应收账款坏账准备计提是否充分

回复：

麟游互动坏账计提政策与可比上市公司对比如下：

(1)按账龄分析法的坏账准备预期损失率比较

项目	应收账款采用账龄分析法计提坏账准备计提比例		
	麟游互动	游族网络	盛天网络
0-180 天	5.00	1.04	-
181 天-1 年			
1-2 年	10.00	35.55	-
2-3 年	20.00	41.96	-
3-4 年	100.00	57.84	-
4-5 年		100.00	-
5 年以上			-

注：麟游互动报告期末应收账款账龄主要为 1 年以内，占比为 89.53%。盛天网络年报中未披露坏账准备预期损失率。

(2)同行业坏账准备率比较

单位：万元

公司	账面余额	坏账准备	账面价值	坏账准备率(%)
麟游互动	5,166.31	788.05	4,378.25	15.25
游族网络	90,892.01	13,635.42	77,256.59	15.00
盛天网络	23,498.79	704.84	22,793.95	3.00

综上，麟游互动应收账款坏账准备计提比例较同行业可比公司基本接近，坏账准备率较同行业可比上市公司也基本持平，结合公司期后回款情况，麟游互动已经按照坏账计提政策对应收账款计提了充足的坏账准备。

四、依据麟游互动的业务模式和结算方式，详细披露麟游互动的收入确认政策，相关业务的收入确认条件、确认时点、核算依据、销售及收款的内部控制是否有效等。

回复：

麟游互动不同的运营模式下收入确认方法：

(1)联运业务模式：收入确认条件为依据双方协议获得从渠道商处取得分成款权利时确认收入。具体为在收到渠道商提供的包含基于双方协议约定的分成比例而确定的分成金额的对账单后，根据其自身的后台数据进行核对。经双方确认无误后，以经双方确认的结算对账单进行结算，确认收入；

(2)自营模式：收入确认条件为玩家实际消费时确认收入。具体为将游戏玩家充值金额在生命周期内摊销确认为营业收入。

公司制定了《集团公司内部控制管理制度》、《关于加强应收款与应付款管理的办法》、《销售合同管理办法》等与销售及收款相关的内控制度，公司严格遵守相关制度，销售及收款的内部控制有效。

以 2019 年核心游戏《新鹿鼎记》举例

(1)游戏的立项及定制选择。该游戏为定制游戏业务，麟游互动在游戏立项之初进行了大量的市场调研，选取了市面上受众范围较广但优质产品较少的轻 SLG 玩法，在保证游戏产品用户量的同时，避免了过于激烈的竞争，保障项目成功率；同时，公司选择一家具有该玩法研发能力的公司进行游戏定制，该公司上一款产品为同类型玩法的游戏，月流水接近一个亿，总流水接近 10 亿，为产品品质提供了有利的保障；并且麟游互动反复推敲整体的定制费用预算，并且采取了分段、分版本支付定制费用的形式，最大程度的规避了研发过程中可能会面临的风险。

(2)销售款项的管理。麟游互动该款游戏主要与腾讯、华为、OPPO、VIVO 等行业内知名公司的合作，偿债能力较强，应收款发生损失的可能性较小。对于其他客户公司原则上采取了预收款项的方式进行运营，对于未采取预收款项的公司，严格监控其回款情况，对于回款异常的公司，立即中断对其游戏的开放，并根据公司制度管理办法及时清收货款。

(3)公司聘请专业团队对麟游互动的业务信息系统及相关系统的内部控制有效性进行了评估，并对业务数据的真实性、有效性做出评价，经评价，麟游互动在信息系统总体控制及被审系统的应用控制方面能够支持公司相关业务工作的开展，未发现对财务报表数据真实性、有效性产生重大影响的内控缺陷。

综上，麟游互动在游戏产品的选择到客户的选择以及款项的收回，都有着严格的政策，同时业务系统也提供了有力的支撑，确保公司的产品流、现金流等稳定持续增长。

五、麟游互动最近三年非经常性损益情况，业绩承诺精准达标的原因及合理性，是否存在跨期调节利润的情形。

回复：

(一)麟游互动近三年非经常性损益情况

单位：万元

项目	2017 年度	2018 年度	2019 年度
计入当期损益的政府补助(与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外)	-	87.36	216.25
委托他人投资或管理资产的损益	125.69	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-9.97	-0.20	0.03
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	-	-
合计	115.72	87.16	216.28
减：所得税影响额	28.93	21.51	44.68
少数股东权益影响额	-	-	-
非经常性损益影响净额	86.79	65.65	171.60

(二)麟游互动业绩承诺的实现情况

麟游互动承诺 2017 年 -2019 年扣非后净利润分别不低于 4,200 万元、5,400 万元、6,900 万元，麟游互动 2017 年 -2019 年实际实现扣非后净利润分别为 4,788.60 万元、6,017.41 万元、6,986.92 万元。根据业绩承诺要求三年合计实际实现承诺总金额即可，三年承诺实现总金额为 16,500.00 万元，麟游互动三年来不断开拓新市场新业务，利润连年增加，三年实际实现总金额为 17,792.93 万元，已超额完成承诺业绩，不存在精准达标及跨期调节利润的情形。

六、请年审会计师发表专项意见

回复：

针对麟游互动收入及成本，我们执行的主要审计程序包括：

(1)了解和评价管理层与收入及成本确认相关的内部控制的设计，并进行控制测试；　(2)获取销售及采购合同，检查业务内容、主要合同条款以及结算方式，评价游戏收入及成本确认政策是否符合相关会计准则的规定；??

(3)检查重要客户及供应商合同、结算单及银行流水，结合应收账款及应付账款实施函证程序，选择主要客户及供应商函证交易额；

(4)执行截止性测试，将资产负债表日前后确认的营业收入及营运成本与交易中的合同及结算单等支持性文件进行核对，以评估营业收入及营运成本是否在恰当的期间确认；　(5)利用 IT 专家的工作对与收入确认相关的 IT 系统和控制进行评价，包括评价电子交易环境相关的 IT 流程控制的设计和运行有效性，检查系统业务数据的逻辑性及准确性等。

经核查，我们认为，麟游互动营业收入及营业成本真实完整。

问题 2、你公司前期收购麟游互动形成商誉 4.38 亿元，报告期内，你公司对麟游互动计提商誉减值准备 6,656.47 万元，2019 年是你公司前期重组交易对方业绩承诺期最后一年，麟游互动在业绩承诺期完成后计提商誉减值准备 6,656.47 万元。报告期末，你公司对麟游互动预计未来现金流量现值的计算采用了 23%-24%的毛利率和 2%的营业收入增长率和 14.18%的折现率作为关键假设，管理层根据预算期间之前的历史情况及对市场发展的预测确定这些假设。请你公司：(1)补充说明重组交易对方就麟游互动业绩承诺期后出现的商誉减值损失是否需要承担补偿义务，若不需要，请说明原因及合理性，你公司前期重大资产重组方案是否充分考虑并保护了公司和中小投资者权益。(2)结合麟游互动实际经营情况以及未来行业政策、市场格局、客户结构、技术变化、毛利率波动等综合因素，补充说明本次商誉减值准备的具体测试过程，计提依据和合理性。(3)结合麟游互动的业绩承诺期主要财务数据、前次评估折现率情况，补充说明你公司对麟游互动预计期间毛利率、营业收入增长率、折现率的假设依据及合理性。请年审会计师核查并发表明确意见。

一、补充说明重组交易对方就麟游互动业绩承诺期后出现的商誉减值损失是否需要承担补偿义务，若不需要，请说明原因及合理性，你公司前期重大资产重组方案是否充分考虑并保护了公司和中小投资者权益。

回复：

根据公司与交易对方签署的《发行股份购买资产协议》及其相关补充协议，交易各方未就麟游互动业绩承诺期后出现的商誉减值损失是否需要承担补偿义务进行约定，据此，补偿承诺人无需就麟游互动业绩承诺期后出现的商誉减值损失承担补偿义务。

本次重组不构成重组上市，且本次重组前麟游互动不属于公司控股股东、实际控制人或者其控制的关联人控制的资产，根据《上市公司重大资产重组管理办法》(以下简称《重组管理办法》)的相关规定，公司与交易对方可以根据市场化原则，自主协商是否采取业绩补偿和每股收益填补措施及相关具体安排。

公司与交易对方在重组方案中约定了业绩承诺补偿条款，未就业绩承诺期后出现的商誉减值损失约定补偿条款参考了资本市场中重组案例的一般做法，且符合中国证监会颁布的《重组管理办法》的相关规定，系交易各方市场化商业谈判的结果，具有合理性。

公司在推进重组过程中，制定了如下措施以保护公司和中小投资者权益：

(1)股东大会表决安排

公司严格按照《公司法》及《公司章程》等有关规定召开股东大会，在表决本次重组的相关议案时，严格执行关联股东回避表决程序，充分保护中小股东合法权益。

(2)网络投票安排

公司根据中国证监会《关于加强社会公众股股东权益保护的若干规定》等有关规定，为参加股东大会的股东提供便利，公司通过深交所系统和互联网投票系统向全体股东提供网络形式的投票平台，同时，公司单独统计中小股东投票表决情况。

(3)制定摊薄当期每股收益的填补回报安排

为避免未来标的公司业绩实现情况不佳而摊薄上市公司每股收益等财务指标的情形发生，提高公司未来的回报能力，公司采取了一系列填补措施：强化公司传统业务板块运营，提高盈利水平；提高公司日常运营效率、降低公司运营成本、提升公司经营业绩；加快推动上市公司与目标公司业务整合，尽快实现公司业务结构升级；严格执行现金分红政策，强化投资者回报机制；由公司董事、高级管理人员出具关于保证公司填补即期回报措施切实履行的承诺等。

(4)严格履行信息披露义务

公司及相关信息披露义务人将严格按照《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》等法律法规的相关要求，切实履行信息披露义务，公平的向所有投资者披露可能对上市公司股票交易价格产生较大影响的重大事件。

(5)股份锁定安排

严格按照有关法律法规对公司本次重组新发行的股份制定锁定措施。

(6)确保本次交易标的资产定价公允

聘请具有证券期货业务资格的审计机构、评估机构对标的公司进行审计和评估，并聘请独立财务顾问和专项法律顾问对本次交易所涉及的资产定价和股份定价、标的资产的权属状况等情况进行核查，并将对实施过程、相关协议及承诺的履行情况和相关后续事项的合规性及风险进行核查并发表明确意见，确保本次交易标的资产定价公允、公平，定价过程合法合规，不损害上市公司及股东利益。

(7)标的公司核心管理人员任期限制及竞业禁止的相关安排

为保证标的公司稳定发展和保持持续竞争优势，《发行股份购买资产协议》约定目标公司主要交易对方暨核心管理或技术人员廖鹏、李璞、杜川及欧阳志羽先生在承诺期及承诺期后一年内，不得主动从目标公司离职。同时，廖鹏、李璞、杜川及欧阳志羽先生应尽最大努力保证目标公司核心团队的稳定性，并敦促目标公司与其核心团队成员签署相关的保密协议及竞业禁止协议。承诺期内和任职于目标公司期间以及自目标公司离职后两年内，廖鹏、李璞、杜川及欧阳志羽先生不得以任何形式投资、开办或参与经营与上市公司及目标公司相同或相似业务的经营实体。

(8)制定业绩承诺与补偿方案

根据公司与周利飞、廖鹏等 6 名投资者签署的附条件生效的《发行股份购买资产协议之补充协议》，补偿承诺人承诺麟游互动 2017 年 -2019 年实现的扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润分别不低于人民币 4,200 万元、5,400 万元、6,900 万元，并就未能实现承诺净利润制定切实可行的补偿安排。

综上，公司前期重组方案已充分考虑并保护了公司和中小投资者权益。

二、结合麟游互动实际经营情况以及未来行业政策、市场格局、客户结构、技术变化、毛利率波动等综合因素，补充说明本次商誉减值准备的具体测试过程，计提依据和合理性。

回复：

(一)商誉减值测试总体步骤

根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》规定，对于商誉，无论是否存在减值迹象，每年末均进行减值测试。具体步骤包括：在对包含商誉的相关资产组或者资产组组合进行减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，并与相关账面价值相比较，确认相应的减值损失；再对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较这些相关资产组或者资产组组合的账面价值(包括所分摊的商誉的账面价值部分)与其可收回金额，如相关资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认商誉的减值损失。

(二)资产组或资产组组合认定的标准、依据和结果

(1)在认定与收购麟游互动形成的商誉相关的资产组时，按照以下标准和依据进行认定：

①在认定资产组或资产组组合时，充分考虑管理层对生产经营活动的管理或监控方式和对资产的持续使用或处置的决策方式，认定的资产组或资产组组合能够独立产生现金流量。

②在确认商誉所在资产组或资产组组合时，不应包括与商誉无关的不应纳入资产组的单独资产及负债。

(2)麟游互动主营业务为网络游戏收入，能够独立产生现金流量，在经营、管理方面相对独立，所以将麟游互动的经营性资产认定为单独的资产组。

(三)期末商誉减值测试的具体方法

按照《企业会计准则第 8 号——资产减值》的有关规定及相关会计政策执行商誉减值测试。

对商誉进行减值测试时，结合与其相关的资产组或者资产组组合进行。即，自购买日起将商誉的账面价值按照合理的方法分摊到能够从企业合并的协同效应中受益的资产组或资产组组合。在确定包含商誉的相关资产组或资产组组合是否发生减值时，需要确定该资产组或资产组组合的可收回金额。资产组或资产组组合的可收回金额的估计，根据其公允价值减去处置费用后的净额与预计未来现金净流量的现值两者之间较高者确定。

麟游互动主要从事网络游戏的运营服务，所处行业具有“轻资产”的特点，固定资产投入相对较小，账面值不高。资产组价值还应包含产品投放渠道、运营能力、人才团队等重要的无形资源，因此资产组未来现金流量的现值预计高于公允价值减去处置费用后的净额。综上，采用收益法途径，以预计未来现金流量计算可收回金额。

(四)麟游互动商誉资产组可收回金额的确定

采用收益法途