(上接D64版)

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,你公司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
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(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月停服,燃魂于2022年9月停服,闪烁之光于2022年10月停服,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,你公司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回收金额确定依据

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,上述可转股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无果,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。国内游戏类同行业上市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:2.48%-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上市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上市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,近三年你公司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入。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

(下转D66版)