(上接D65版)

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 Advanture(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和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。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申请作出裁定。

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，将继续依法行使其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，为客户提供高标准的互联网数据中心。

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、因终止购买前述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，前述所涉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
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、上海睿逻网络科技游戏公司、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年度，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、上海数龙科技有限公司(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。	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》《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报告书(草案)》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(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。	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，一审已判决，ActozSoft已提起上诉	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.对第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。	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报告书》《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》
7	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。	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"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。	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》《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，故向四川省成都市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。	5,753.68	否	一审审理	无	无	巨潮资讯网刊登的《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》
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的诉讼继承人真传奇。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。	19,586.00	否	一审审理	无	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》
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)提出仲裁。被申请人为蓝沙信息、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。	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。 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公司仲裁事项进展的公告》。	(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 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。	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》
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》
15	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《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。	1,000.00	否	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	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》。 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。 重审一审判决：驳回原告的全部诉讼请求。	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》
16	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。	3,045.00	否	二审审理	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。	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》
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)有限公司、南京金沙旅游发展有限公司。	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》
21	蓝沙信息认为冯某某、王某逾期不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》

(下转D67版)