

**关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募
集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函
(上证公函[2017]0272号) 的回复**

会专字[2017]2423号

华普天健会计师事务所(特殊普通合伙)

中国·北京

**关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募
集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函
(上证公函[2017]0272 号) 的回复**

会专字[2017]2423 号

上海证券交易所上市公司监管一部：

时代出版传媒股份有限公司（以下简称“时代出版”、“上市公司”、“本公司”或“公司”）于 2017 年 2 月 28 日披露了《时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》（以下简称“本预案”或“预案”），并于 2017 年 3 月 15 日收到贵部下发的《关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函》（上证公函【2017】0272 号），现根据问询函所涉问题进行说明和答复，具体内容如下：

问题 2、预案披露，江苏名通部分游戏版号申请及运营备案尚未完成，请补充披露：（1）上述未获审批和备案游戏的营业收入、净利润及其占比情况；（2）前述游戏版号和运营备案的进展情况及预计办毕时间，无法取得游戏版号及运营备案对评估值的影响；（3）具体描述上述事项对江苏名通日常经营开展所产生不利影响，并就此进行重大风险提示。请财务顾问、律师和会计师发表意见。

回复

一、未获审批和备案游戏的营业收入、净利润及其占比情况

截至本回复签署日，江苏名通子公司镇江乐游自研游戏《烈火遮天》、《诸神之战》和《全民星座》等 3 款游戏尚未取得国家新闻出版广电总局的前置审批及（或）文化部运营备案，具体情况如下：

序号	游戏名称	游戏类型	出版版号	运营备案编号
1	烈火遮天	手游	正在办理中	文网游备字[2015]M-RPG0580号
2	诸神之战	手游	暂停办理	暂停办理
3	全民星座	手游	暂停办理	暂停办理

鉴于《诸神之战》和《全民星座》仅进行过测试，未正式运营。报告期内，仅《烈火遮天》1款游戏产品产生营业收入和净利润，具体情况如下：

单位：万元

年度	营业收入		净利润	
	金额	占比	金额	占比
2016 年度	250.02	1.35%	250.02	2.42%
2015 年度	556.60	5.04%	556.60	8.70%

二、上述游戏审批和备案的进展情况及预计办毕时间

《烈火遮天》、《诸神之战》和《全民星座》为江苏名通子公司镇江乐游研发，由奇天乐地科技（北京）有限公司独家代理的手机游戏，奇天乐地科技（北京）有限公司负责上述游戏版号的办理及备案。

根据奇天乐地科技（北京）有限公司提供的最新资料，《烈火遮天》出版申请已被北京市新闻出版广电局批准，北京市新闻出版广电局已于 2017 年 1 月 4 日向国家新闻出版广电总局提交关于出版《烈火遮天》的请示，国家新闻出版广电总局对《烈火遮天》的相关申请文件正在审核过程中。

鉴于《诸神之战》和《全民星座》两款游戏测试数据未达到预期效果，江苏名通决定放弃对上述两款游戏的继续投入并终止其研发进程。江苏名通已与奇天乐地科技（北京）有限公司签署关于该等游戏的终止代理协议，江苏名通亦不会将该等游戏委托给其他第三方或自有平台运营。因此，《诸神之战》和《全民星座》两款游戏的审批和运营备案手续已经终止。

三、未获审批和备案的游戏对评估值的影响

江苏名通在对其未来现金流进行预测时，未考虑《烈火遮天》、《诸神之战》及《全民星座》产生的影响，因此，上述三款游戏未获得审批和备案不会对本次交易江苏名通的评估值产生影响。

四、请具体披露上述事项对江苏名通日常经营开展所产生不利影响

根据《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出发〔2016〕44 号）的规定，未按照本通知要求履行相关审批手续即上网出版运营的移动游戏，一经发现，相关出版行政执法部门将按非法出版物查处。根据《出版管理条例》的规定：未经批准，擅自从事出版物的出版、印刷或者复制、进口、发行业务，由出版行政主管部门、工商行政管理部门依照法定职权予以取缔；依照刑法关于非法经营罪的规定，依法追究刑事责任；尚不够刑事处罚的，没收出版物、违法所得和从

事违法活动的专用工具、设备，违法经营额 1 万元以上的，并处违法经营额 5 倍以上 10 倍以下的罚款，违法经营额不足 1 万元的，可以处 5 万元以下的罚款；侵犯他人合法权益的，依法承担民事责任。

同时，根据《网络游戏管理暂行办法》的规定，国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。网络游戏运营企业违反该等规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处 20000 元以下罚款。

上述游戏为江苏名通全资子公司镇江乐游研发、奇天乐地科技（北京）有限公司独家代理运营，江苏名通未参与该等游戏的运营。根据上述法律法规的规定，因未经审批和备案而被处罚的责任主体应为游戏运营单位，而非江苏名通及其子公司。

此外，镇江市文化行政综合执法支队已于 2017 年 3 月 17 日出具证明文件，证明江苏名通、镇江乐游报告期内没有因违反国家有关网络游戏管理、网络出版服务方面的法律、法规的规定而受到文化行政管理部门的行政处罚。

虽然江苏名通及其子公司镇江乐游不是上述行为的直接责任主体，但若上述行为被相关执法部门查处，上述已上线运营的游戏将面临被强制下线的风险，江苏名通游戏分成收入将因此而减少，给其经营业绩带来一定的负面影响。

针对上述风险，江苏名通实际控制人秦谦、魏义分别出具了承诺函：“若因该等瑕疵导致江苏名通、镇江乐游或时代出版传媒股份有限公司遭受任何经济损失的，本承诺人将予全额补偿。”

五、中介机构意见

经核查，会计师认为江苏名通未获审批和备案游戏的营业收入和净利润占其总收入和净利润的比例较低，对江苏名通整体财务状况和经营成果影响较小。

问题 10、预案披露，江苏名通游戏业务的运营模式主要分为自营模式、联运模式和独代模式。请公司：（1）按照不同游戏产品以及运营模式，分别列示收入、成本、毛利率情况，并注明各款游戏产品的研发周期和导入时间、各产品所处的生命周期、注册用户数，并与可比公司或可比游戏产品相比较，说明其合理性；（2）在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动产生的现金流入和递延收益的匹配情况；（3）报告期

内自营模式、联运模式和独代模式等模式下游戏产品收入会计确认方法，虚拟币确认收入的估计方法与假设。请财务顾问和会计师发表意见。

回复

一、按照不同游戏产品以及运营模式，分别列示收入、成本、毛利率情况，并注明各款游戏产品的研发周期和导入时间、各产品所处的生命周期、注册用户数，并与可比公司或可比游戏产品相比较，说明其合理性。

(一) 按游戏产品分类

1、2016 年度江苏名通营业收入前十款游戏产品收入、成本、毛利率情况

游戏名称	游戏类别	收入	成本	毛利率
热血江湖传	自主运营、联合运营	5,879.09	1,132.90	80.73%
神仙道	自主运营	1,214.33	427.29	64.81%
风云天下	手游运营	754.00	303.49	59.75%
七杀	自主运营	739.81	244.57	66.94%
传奇霸业	自主运营	487.44	156.07	67.98%
烈火战神	自主运营	435.30	142.90	67.17%
烈火遮天	联合运营	250.02	0.00	100.00%
仙境物语	自主运营、联合运营	221.83	139.10	37.29%
比武招亲	手游运营	195.20	52.59	73.06%
武易	自主运营	183.90	59.90	67.43%
其他游戏	——	5,660.12	1,996.72	66.14%
合计	——	16,085.73	4,655.52	71.06%

2、2015 年度江苏名通营业收入前十款游戏产品收入、成本、毛利率情况

游戏名称	游戏类别	收入	成本	毛利率
热血江湖传	自主运营、联合运营	1,384.75	256.45	81.48%
七杀	自主运营	1,080.72	368.42	65.91%
神仙道	自主运营	1,029.19	402.35	60.91%
仙境物语	自主运营、联合运营	717.03	94.17	86.87%
烈火遮天	自主运营	556.60	-	100.00%
风云天下	手游运营	421.07	146.42	65.23%
烈火战神	自主运营	334.97	113.20	66.21%
比武招亲	手游运营	330.48	95.39	71.14%
武易	自主运营	195.43	63.74	67.38%
烈焰	自主运营	184.25	59.58	67.66%
其他游戏	——	3,507.30	750.61	79.56%
合计	——	9,741.78	2,350.34	75.87%

(二) 按运营模式分类

报告期内，江苏名通按运营模式分类收入、成本、毛利率情况

单位：万元

运营模式	项目	2016 年度	2015 年度
自营模式	营业收入	9,702.80	6,910.52
	营业成本	3,205.45	2,072.99
	毛利率	66.96%	70.00%
联运模式	营业收入	6,382.93	2,831.26
	营业成本	1,450.07	277.35

二、在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况

(一) 自主运营模式下江苏名通主要游戏产品服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况

自主运营模式下，江苏名通将游戏玩家实际充值并消费（即购买游戏道具）的金额确认为营业收入，实际充值未消费的部分确认为递延收益。自主运营模式下，江苏名通主要游戏产品服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况如下：

年度：2016 年度，单位：万元

游戏名称	用户充值金额	消费金额	收入确认金额	经营活动现金流入	递延收益期末余额
热血江湖传	1,338.08	1,333.69	1,275.94	1,328.12	4.11
神仙道	1,289.81	1,280.39	1,214.33	1,280.21	8.82
风云天下	800.71	798.16	754.00	754.00	2.53
七杀	788.91	786.92	739.81	783.04	1.87
传奇霸业	522.23	520.56	487.44	518.34	1.56
烈火战神	464.66	464.40	435.30	461.20	0.24
比武招亲	203.48	202.84	195.20	195.20	0.64
武易	196.30	194.77	183.90	194.84	1.44
仙境物语	44.64	44.50	46.06	44.31	0.13

备注

- 1、用户充值金额为未扣除充值渠道手续费的金额；
- 2、自主运营模式下，收入确认金额=递延收益期初余额+用户充值金额在扣除充值渠道手续费及税费后-递延收益期末余额；
- 3、消耗金额=用户充值金额在扣除充值渠道手续费后*充值消耗比；
- 4、经营活动现金流入金额=用户充值金额-充值渠道手续费；
- 5、递延收益为游戏玩家充值后尚未摊销结转确认收入的部分，即用户充值金额在扣除充值渠道手续费及税费后*（1-充值消费比）；
- 6、鉴于江苏名通自研游戏《热血江湖传》及独代游戏《仙境物语》在其自有平台运营，该统计数据仅包含在其自有平台运营相关数据；

年度：2015 年度，单位：万元

游戏名称	用户充值金额	消费金额	收入确认金额	经营活动现金流入	递延收益期末余额
七杀	1,154.62	1,151.45	1,080.72	1,146.02	2.96
神仙道	1,101.55	1,085.10	1,029.19	1,093.35	15.41
热血江湖传	576.47	547.52	512.68	572.18	27.11
风云天下	451.12	444.31	421.07	447.76	6.76
烈火战神	357.78	357.30	334.97	355.12	0.45
比武招亲	354.07	348.72	330.48	351.43	5.31
仙境物语	310.80	306.11	290.07	308.49	4.39
武易	207.97	206.35	195.43	206.43	1.52
烈焰	197.22	194.24	184.25	195.75	2.79

报告期内，江苏名通自主运营的主要游戏的充值流水、消费金额、收入确认金额、经营活动产生的现金流入与递延收益相匹配。

（二）联合运营模式下江苏名通主要游戏产品服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况

联合运营模式下，江苏名通通过自研或者代理（包括独家代理）的方式获得一款游戏产品的经营权后，除在自有平台发布并运营外，还与一个或多个第三方游戏平台进行合作，联合运营该款游戏。

对江苏名通自主研发的游戏，根据与第三方联合运营方合作协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误后确认营业收入。

对江苏名通通过代理等形式获得一款游戏产品的代理权，按照联合运营协议约定的比例分成，并经与联运商核对数据确认无误后的分成金额确认营业收入。

因此，江苏名通联运游戏中玩家的消费金额对其收入确认金额不产生影响，江苏名通也不确认递延收益。

1、2016 年度联合运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、分成金额、收入确认金额及经营活动现金流量情况如下：

年度：2016 年度，单位：万元

游戏名称	分成金额（含税）	税额	不含税分成额	收入确认金额	核对差异
热血江湖传	5,161.95	292.18	4,869.77	4,869.77	-

烈火遮天	265.02	15.00	250.02	250.02	-
仙境物语	200.32	11.33	188.99	188.99	-
铁骑三国	199.59	11.30	188.29	188.29	-

其中,《仙境物语》和《铁骑三国》为独家代理游戏。

年度: 2016 年度, 单位: 万元

平台商	代理的主要游戏	应收账款 期初余额	本期增加	经营活动现 金流入	应收账款期 末余额
合肥掌悦网络科技有限公司	热血江湖传	166.00	2,166.63	2,117.54	215.09
上海硬通网络科技有限公司	热血江湖传、铁骑三国	251.55	1,048.11	1,219.49	80.18
奇天乐地科技(北京)有限公司	烈火遮天	414.24	265.09	598.95	80.38
北京世界星辉科技有限责任公司	热血江湖传、铁骑三国、仙境物语	28.06	195.13	219.21	3.97

2、2015 年度联合运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、分成金额、收入确认金额及经营活动现金流量情况如下:

年度: 2015 年度, 单位: 万元

游戏名称	分成金额(含税)	税额	不含税分成 额	收入确认金额	核对差异
热血江湖传	1,045.53	59.18	986.35	986.35	-
烈火遮天	589.99	33.39	556.6	556.6	-
仙境物语	552.41	31.27	521.14	521.14	-

年度: 2015 年度, 单位: 万元

平台商	代理的主要游戏	期初应 收账款	本期增加	经营活 动现金 流入	期末应收 账款
合肥掌悦网络科技有限公司	热血江湖传	-	166.00	-	166.00
上海硬通网络科技有限公司	热血江湖传、铁骑三国	-	575.25	323.69	251.55
奇天乐地科技(北京)有限公司	烈火遮天	-	996.73	582.49	414.24
北京世界星辉科技有限责任公司	热血江湖传、铁骑三国、仙境物语	-	87.11	59.06	28.06

江苏名通 2015 年度对奇天乐地科技(北京)有限公司新增应收账款中, 除包含《烈火遮天》游戏分成款外, 还包括 335 万元技术开发费。

三、报告期内自主运营、联合运营、授权运营等模式游戏产品收入会计确认方法，虚拟币确认收入的估计方法与假设

（一）自主运营模式收入确认方法及虚拟币确认收入的估计方法与假设

江苏名通拥有自己的网页游戏运营平台，通过开发、代理、第三方或开发商交由联运等形式获得一款网页游戏产品的运营权后，利用自有游戏平台发布并运营游戏产品。江苏名通全面负责游戏的运营、推广与维护，提供平台游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款统一管理。游戏玩家直接在前述平台注册并进入游戏，通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币，使用虚拟货币进行游戏道具的购买。在此种经营模式下，江苏名通按游戏玩家实际消耗虚拟货币的金额确认为营业收入。

在自主运营中，江苏名通作为游戏运营方对游戏玩家承担了主要运营责任，收入在游戏玩家实际使用虚拟币购买虚拟道具时确认。虚拟币确认收入的具体计算公式为：

本年度应确认收入金额=递延收益期初余额+用户充值金额扣除充值渠道手续费及税费后金额-期末递延收益

其中，期末递延收益=用户充值金额扣除充值渠道手续费及税金后金额*（1-充值消费比）

报告期内，充值消费比=消费虚拟货币数/游戏中发放的虚拟货币总数。游戏中发放的虚拟货币总数包括充值与赠送。

（二）联合运营模式收入确认方法

联合运营模式指江苏名通通过自身团队研发获得或者外购获得一款网络游戏产品的经营权后，与腾讯平台、37平台等一个或多个游戏运营公司进行合作，共同联合运营的一种网络游戏运营方式。游戏玩家需要注册成第三方平台的用户，在第三方平台的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币后，再在游戏中购买虚拟道具。在第三方联合运营模式下，第三方游戏运营公司负责各自渠道的运营、推广、充值服务以及计费系统的管理，江苏名通提供技术支持服务。江苏名通按照与第三方游戏运营公司合作协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误

后确认为营业收入。对于江苏名通同时收取一次性版权金的情况下，江苏名通在收到版权金时计入递延收益，并在协议约定的收益期内按照直线法摊销计入营业收入。

经核查，会计师认为：江苏名通不同游戏产品和运营模式下的财务和业务数据合理；主要游戏产品服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动产生的现金流入和递延收益相匹配；收入确认方法和虚拟币确认收入的估计方法与假设合理且符合企业会计准则。

问题 14、预案披露，标的资产存在超额业绩奖励安排，若标的资产在业绩承诺期间内累积实现净利润数高于累积承诺净利润数，超出部分的 35%将作为奖金奖励给届时仍于江苏名通任职的主要管理人员及核心技术人员。请补充披露业绩奖励的合理性、相关会计处理以及对上市公司可能造成的影响。请财务顾问和会计师发表意见

回复

一、本次超额业绩奖励的基本情况

若江苏名通在业绩承诺期间内累积实现净利润数高于累积承诺净利润数，超出部分的 35%应当作为奖金奖励给届时仍于江苏名通任职的主要管理人员及核心技术人员，但奖励总额不得超过本次交易江苏名通 100%股权交易价格总额的 20%。

二、超额业绩奖励相关会计处理及对上市公司可能造成的影响

本次超额业绩奖励是针对标的公司承诺期满届时仍在任的经营管理团队并且要求标的公司实现超额业绩，其实际性质是上市公司对标的公司经营管理团队向标的公司提供的劳务服务而支付的激励报酬，适用职工薪酬准则。

本次超额业绩奖励的支付以相关人员未来期间在江苏名通的任职为条件，其实质是针对其员工身份、为了获取这些个人在未来期间的服务而支付的职工薪酬，根据《企业会计准则第 9 号—职工薪酬》以及中国证监会发布的《2013 年上市公司年报会计监管报告》，公司将根据净利润情况及前述约定计算奖励金额，作为职工薪酬计入损益。

鉴于本次方案是以标的公司三年承诺期内实际实现的扣除非经常性损益后净利润总和超出承诺期内承诺净利润总和的 35%作为奖励,且该奖励在会计师出具业绩承诺期最后一个年度的《专项审核报告》后才会实际支付,标的公司拟在承诺期内的每年年末,根据当期实际实现的扣除非经常性损益后净利润超过当期承诺净利润的 35%这一金额预提奖励金计入当期管理费用,同时确认为应付职工薪酬;若从承诺期的第二年度起未完成当期承诺的净利润,按各期累计实际实现的扣除非经常性损益后净利润超过累计承诺净利润的 35%,调整已预提奖励金的金额。业绩承诺期满后,标的公司一次性支付超额业绩奖励,借记应付职工薪酬,贷记应交税费-应交个人所得税和银行存款。最终超额业绩奖励考核时不考虑由于上述业绩奖励计提对成本费用的影响。

超额业绩奖励将在承诺期各年内预提并计入当期管理费用,于业绩承诺期满后由标的公司以现金方式一次性支付,标的公司可能会因此产生一定资金压力,但奖励金额仅限于超额完成的净利润的 35%,预计占上市公司及标的公司全年净利润的比例较低。同时,超额业绩奖励将在承诺期各年内预提并计入当期管理费用,待承诺期满后支付,届时不会对上市公司的经营业绩产生重大不利影响。

经核查,会计师认为,上市公司本次设置超额业绩奖励有利于维护标的公司经营管理团队稳定、有利于充分调动管理层和核心技术员工持续发展业务的动力和积极性,且符合《关于并购重组业绩奖励有关问题与解答》的规定,保护了上市公司利益。同时,本次交易方案已履行了必要的法定程序,获得上市公司董事会等的审议通过,具有合理性。上市公司未来关于超额业绩奖励会计处理方法,符合企业会计准则及相关规定,对上市公司未来经营业绩不会产生重大不利影响。

问题 15、请补充披露江苏名通游戏开发和运营业务成本结转的具体方法,存货结转和无形资产摊销的方法,研发费用资本化政策、资产减值计提情况。请财务顾问和会计师发表意见。

回复

一、江苏名通游戏开发和运营业务成本结转方法

江苏名通游戏业务的成本结算对象主要为游戏运营合作方，具体如下：

（一）自营模式：自营模式下，在每月初，江苏名通与游戏运营方就上月玩家充值情况进行核对，核对一致后，江苏名通按照约定的分成比例将分成金额支付给游戏供应商，并确认主营业务成本。

（二）联合运营：联合运营下，每月初，江苏名通和运营平台对上月玩家充值情况进行核对，核对一致后，运营平台按比例将分成金额支付给江苏名通，江苏名通将收到的分成金额确认为主营业务收入。该模式下，江苏名通公司每月根据充值情况需按比例支付部分游戏分成给游戏 IP 公司，并确认主营业务成本。

二、存货结转和无形资产摊销方法

（一）江苏名通存货的结转

报告期内，江苏名通未确认存货。

（二）江苏名通无形资产摊销方法

截至 2016 年 12 月 31 日，江苏名通拥有一项无形资产，为 2016 年度外购网络域名 www.8090.com。该网络域名备案有效期至 2021 年 11 月 6 日，受益期为 5 年。江苏名通按其实际受益期 5 年采用直线法进行摊销，账面残值为 0。

三、研发费用资本化政策

江苏名通研发费用资本化政策如下：

开发阶段的支出同时满足下列条件时，才能确认为无形资产：

- 1、完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；
- 2、具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- 3、无形资产产生经济利益的方式，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，能够证明其有用性；
- 4、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；

5、归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

报告期内，江苏名通所发生的研发支出未进行资本化处理。

四、江苏名通资产减值计提情况

（一）江苏名通资产减值计提整体情况

报告期内，江苏名通资产减值准备的计提情况如下：

单位：万元

科目	2016 年度			2015 年度		
	原值	计提金额	计提比例	原值	计提金额	计提比例
应收账款	411.53	20.58	5.00%	226.05	11.30	5.00%
其他应收款	30.85	3.55	11.51%	10,377.40	678.18	6.54%
存货	-	-	-	-	-	-
固定资产	881.72	-	-	691.33	-	-
无形资产	90.00	-	-	-	-	-
商誉	471.93	-	-	471.93	-	-

（二）应收账款、其他应收款坏账准备计提政策

在资产负债表日对应收款项的账面价值进行检查，有客观证据表明其发生减值的，计提减值准备。

1、单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准：本公司将前五户或单项金额占总额10%以上应收账款和200万元以上其他应收款确定为单项金额重大。

单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：对于单项金额重大的应收款项，单独进行减值测试。有客观证据表明其发生了减值的，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，并据此计提相应的坏账准备。

短期应收款项的预计未来现金流量与其现值相差很小的，在确定相关减值损失时，可不对其预计未来现金流量进行折现。

2、按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

确定组合的依据：

组合 1:对单项金额重大单独测试未发生减值的应收款项汇同单项金额不重大的应收款项, 本公司以账龄作为信用风险特征组合。

组合 2: 合并范围内关联公司

按组合计提坏账准备的计提方法: 账龄分析法

组合 1: 根据以前年度按账龄划分的各段应收款项实际损失率作为基础, 结合现时情况确定本年各账龄段应收款项组合计提坏账准备的比例, 据此计算本年应计提的坏账准备。

组合 2: 不计提坏账准备

各账龄段应收款项组合计提坏账准备的比例具体如下:

账龄	应收账款计提比例 (%)	其他应收款计提比例 (%)
1 年以内 (含 1 年)	5	5
1-2 年	10	10
2-3 年	15	15
3-4 年	30	30
4-5 年	50	50
5 年以上	100	100

3、单项金额不重大但单项计提坏账准备的应收款项

对单项金额不重大但已有客观证据表明其发生了减值的应收款项, 按账龄分析法计提的坏账准备不能反映实际情况, 本公司单独进行减值测试, 根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额, 确认减值损失, 并据此计提相应的坏账准备。

4、江苏名通坏账计提比例与同行业可比上市公司的比较

账龄	1 年以内 (含 1 年)	1-2 年	2-3 年	3-4 年	4-5 年	5 年以上
江苏名通	5%	10%	15%	30%	50%	100%
三七互娱	5%	10%	30%	50%	80%	100%
顺网科技	5%	10%	30%	50%	80%	100%
掌趣科技	1%	10%	50%	100%	100%	100%
游族网络	5%	10%	50%	100%	100%	100%
富春通信	5%	25%	50%	100%	100%	100%
天神娱乐	3%	10%	30%	100%	100%	100%
凯撒文化	5%	20%	50%	80%	80%	80%
中文传媒	5%	10%	20%	50%	80%	100%

平均数	4%	13%	36%	73%	86%	98%
-----	----	-----	-----	-----	-----	-----

数据来源：同花顺 iFinD

江苏名通 2 年以内应收款项的坏账准备计提比例与同行业相比处于高水平。2 年以上应收款项的坏账计提比例与同行业相比较低。鉴于江苏名通应收款项的账龄主要集中在一年以内，2 年以上应收款项坏账计提比例较低对江苏名通坏账准备计提金额影响较小。

除应收款项外，江苏名通其他资产不存在减值迹象，未计提减值准备。

经核查，会计师认为：江苏名通游戏开发和运营业务成本结转、存货结转和无形资产摊销的方法，研发费用资本化政策符合企业会计准则的规定，报告期内资产减值准备计提充分。



中国注册会计师：黄亚琼 340101640009
中国注册会计师：胡乃鹏 340100030033
二〇一七年三月二十四日