

**厦门吉比特网络技术股份有限公司**  
**关于上海证券交易所对公司 2023 年年度报告信息披露**  
**监管工作函的回复公告**

本公司董事会及全体董事保证本公告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性和完整性承担法律责任。

厦门吉比特网络技术股份有限公司（以下简称“公司”）近期收到上海证券交易所《关于厦门吉比特网络技术股份有限公司 2023 年年度报告的信息披露监管工作函》（上证公函【2024】0696 号），要求公司对 2023 年年报进一步补充披露信息。公司对工作函所提问题认真进行分析，回复内容公告如下：

如无特别说明，本公告中相关简称与公司在年度报告中“释义”内容相同。

**1. 年报披露，公司 2023 年实现营业收入 41.85 亿元，归母净利润 11.25 亿元，分别同比下降 19.02%、22.98%，较 2020 年则分别增长 52.60%、7.52%，近三年利润增速显著低于营收增速。报告期内，游戏收入 41.25 亿元，同比减少 19.51%，自主运营、联合运营、授权运营三种模式下的收入均不同程度下滑，但毛利率为 89.51%，同比增加 0.32 个百分点，成本构成主要为游戏分成等；其他收入 0.44 亿元，同比增长 52.73%，但毛利率为 28.58%，同比减少 30.23 个百分点。同时年报披露，2023 年中国游戏市场实际销售收入同比增长 13.95%。此外，报告期内公司销售费用为 11.27 亿元，主要为发行费用，2021 年至 2023 年销售费用持续高于 10 亿元，而 2020 年仅为 2.99 亿元。**

请公司补充披露：（1）近三年自研及代理主要游戏产品的收入金额、流水情况及运营数据，包括但不限于月均活跃用户数、月均付费用户数、月均 ARPU、累计注册用户数，并就其重大变化说明原因；（2）结合行业发展情况、主要游戏产品的经营数据及游戏分成等具体成本构成、主要客户和供应商及对应交易金额、是否存在关联关系，说明报告期内游戏行业整体收入增长的情况下，公司三种模式下的游戏收入均不同程度下滑的原因，以及同期毛利率增加的合理性；

（3）发行费用主要支付对象、用途、对应金额及所涉游戏产品、是否存在关联关系，说明近三年销售费用金额较大的原因，利润增速明显低于收入增速的合理

性；（4）结合其他业务的具体业务模式及收入确认政策，说明该业务收入大幅增长但毛利率大幅下降的原因及合理性。请年审会计师发表意见。

公司回复：

（1）近三年自研及代理主要游戏产品的收入金额、流水情况及运营数据，包括但不限于月均活跃用户数、月均付费用户数、月均 ARPU、累计注册用户数，并就其重大变化说明原因。

公司游戏产品来源包含自研及代理两种，自研系公司自主研发游戏，代理系公司代理外部研发商的游戏；运营模式包括自主运营、联合运营和授权运营三种，其中，自研游戏《问道》端游由于上线初期公司尚未组建运营团队，授权外部运营商运营，其余大部分自研产品及代理产品均采用自主运营和联合运营模式，三种运营模式的具体情况如下：

运营模式	介绍	收入确认
自主运营	在公司自主运营平台（雷霆游戏平台）发布游戏产品，由公司负责发行及推广	按总额法确认：公司将从玩家处直接取得的充值额（扣除流转税后）确认为合同负债等，后续根据道具消耗情况或付费玩家预计寿命摊销确认收入
联合运营	公司将游戏产品发布在第三方应用平台（如苹果 App Store 及华为、vivo 等安卓应用商店），与运营商共同开展游戏发行及推广	按净额法确认：公司将总流水扣除运营商等分成及流转税后初始确认为合同负债等，后续根据道具消耗情况或付费玩家预计寿命摊销确认收入
授权运营	公司将自研游戏授权给外部运营商，由其进行发行及推广	按净额法确认：公司将总流水扣除运营商等分成及流转税后初始确认为合同负债等，后续根据道具消耗情况或付费玩家预计寿命摊销确认收入

公司营业收入主要来自核心自研产品《问道》端游、《问道手游》《一念逍遥（大陆版）》，2021-2023 年，该三款自研产品收入合计占公司营业收入的比例分别为 79.44%、74.32%及 71.19%；其余自研产品及代理产品规模均相对较小，其中占当期营业收入比例最大的仅为 5%左右。主要游戏产品收入金额、流水情况及运营数据如下：

#### 1) 《问道》端游（自研产品）

指标	2023 年度		2022 年度		2021 年度	
	金额/数量	变动比例	金额/数量	变动比例	金额/数量	变动比例
营业收入（万元）	27,520.90	-2.81%	28,316.70	-6.33%	30,231.19	41.76%
流水总额（万元）	107,649.78	-7.58%	116,481.73	-4.49%	121,961.15	40.92%
月均流水总额（万元）	8,970.82	-7.58%	9,706.81	-4.49%	10,163.43	40.92%
月均活跃用户数（万户）	97.88	-5.03%	103.06	-0.52%	103.60	-13.91%

指标	2023 年度		2022 年度		2021 年度	
	金额/数量	变动比例	金额/数量	变动比例	金额/数量	变动比例
月均付费用户数（万户）	17.93	9.21%	16.41	15.29%	14.24	26.18%
月均 ARPU（元）	91.65	-2.69%	94.19	-4.00%	98.11	63.68%
年末累计注册用户（万户）	41,905.12	0.45%	41,716.19	0.83%	41,371.09	0.55%

注：①流水总额指的是玩家充值的流水金额，扣除运营商等分成及流转税后初始确认为合同负债等，后续根据道具消耗情况或付费玩家预计寿命摊销确认收入，下同；②ARPU 是“Average Revenue Per User”的缩写，指平均每活跃用户收入，月均 ARPU=月均流水总额/月均活跃用户数，下同。

①《问道》端游 2021 年营业收入及流水相比 2020 年大幅增长，主要系：2021 年 3 月上线 WeGame 平台，WeGame 游戏区组阶段性带来了新增用户及部分老用户回流，玩家游戏体验提升，付费率及人均付费金额有所提高。

②《问道》端游 2022 年、2023 年营业收入及流水同比减少但月均付费用户数同比增加，主要系：2022 年 7 月《问道》端游新增的游戏版本调整了付费设计，该设计使玩家付费频次增加，从而月均付费用户数量增加，但 2023 年度去重后付费用户数仍同比减少；此外，2022 年及 2023 年人均付费金额受玩家消费意愿、版本表现等因素影响整体下降。综上，2022 年及 2023 年游戏流水和营业收入同比减少。

## 2)《问道手游》（自研产品）

指标	2023 年度		2022 年度		2021 年度	
	金额/数量	变动比例	金额/数量	变动比例	金额/数量	变动比例
营业收入（万元）	182,444.00	-14.79%	214,104.49	6.62%	200,813.31	8.45%
流水总额（万元）	233,985.95	-20.22%	293,279.31	0.60%	291,531.05	6.24%
月均流水总额（万元）	19,498.83	-20.22%	24,439.94	0.60%	24,294.25	6.24%
月均活跃用户数（万户）	122.30	-10.59%	136.79	1.38%	134.93	-8.93%
月均付费用户数（万户）	30.34	-17.12%	36.60	2.57%	35.69	-19.89%
月均 ARPU（元）	159.43	-10.77%	178.67	-0.77%	180.05	16.66%
年末累计注册用户（万户）	5,888.93	6.54%	5,527.67	9.95%	5,027.64	10.40%

①《问道手游》2023 年营业收入同比减少幅度小于流水减少幅度，主要系：公司产品在开展游戏推广活动时，会引导玩家下载自主运营平台的官方安装包，随着长期推广，自主运营平台流水占游戏总流水的比例上升（如：2023 年度《问道手游》确认的自主运营收入占比较 2022 年度提升 8.92 个百分点）；自主运营收入无需与联运渠道方分成，因此收入减少幅度小于流水减少幅度。

②《问道手游》2023 年营业收入及流水相比 2022 年有所下降，主要系：2023 年行业高品质新游的数量较 2022 年明显增加，使得竞争加剧，新用户获取成本提高，游戏新增用户同比减少；存量用户有一定的自然流失，游戏活跃用户数和

付费用户数均有一定程度的下降；此外，2023 年对比 2022 年，玩家消费意愿也有所下降，游戏 ARPU 值下降。

### 3) 《一念逍遥（大陆版）》（自研产品）

指标	2023 年度		2022 年度		2021 年 2-12 月
	金额/数量	变动比例	金额/数量	变动比例	金额/数量
营业收入（万元）	87,968.18	-37.89%	141,637.75	4.22%	135,900.73
流水总额（万元）	103,566.07	-43.20%	182,338.68	-1.12%	184,408.10
月均流水总额（万元）	8,630.51	-43.20%	15,194.89	-9.36%	16,764.37
月均活跃用户数（万户）	142.51	-28.43%	199.12	8.83%	182.97
月均付费用户数（万户）	25.13	-19.88%	31.36	-1.58%	31.87
月均 ARPU（元）	60.56	-20.64%	76.31	-16.71%	91.63
期末累计注册用户（万户）	2,553.53	21.24%	2,106.10	95.99%	1,074.62

《一念逍遥（大陆版）》2023 年营业收入及流水大幅下降主要系：①用户持续泛化，2023 年新增用户付费呈现下降趋势。由于每个品类游戏有特定的核心用户群体，随着游戏用户数量的增加，买量吸引的核心用户逐渐减少，用户群体不断泛化，新用户人均付费金额呈现下降趋势；②2023 年老用户人均付费金额随着游戏运营时间拉长及玩家整体消费意愿下降也有所下滑；③2023 年下半年，因游戏市场竞争加剧，获客成本提升，游戏买量 ROI（Return on Investment，投资回报率）明显降低，公司大幅减少了买量投入，《一念逍遥（大陆版）》营业收入和流水大幅下降。

### 4) 《奥比岛：梦想国度》

2022 年和 2023 年，《奥比岛：梦想国度》收入分别为 24,761.57 万元、20,380.84 万元，占公司当期营业收入比例分别为 4.79%和 4.87%，为收入占比最高的代理产品。由于其产品利润率显著低于自研产品，因此对公司利润影响不明显。

《奥比岛：梦想国度》于 2022 年 7 月上线，上线初期投入较多推广费用，配合其他营销方式进行大量游戏内容传播，受到玩家喜爱，用户快速增长；2023 年以来行业竞争加剧，获客成本和难度逐步提升，新增用户量下滑，存量玩家数量随着运营周期拉长自然流失，游戏流水受相关影响自然下滑。

(2) 结合行业发展情况、主要游戏产品的经营数据及游戏分成等具体成本构成、主要客户和供应商及对应交易金额、是否存在关联关系，说明报告期内游戏行业整体收入增长的情况下，公司三种模式下的游戏收入均不同程度下滑的原因，以及同期毛利率增加的合理性。

#### 1) 行业发展情况

根据《2023 年中国游戏产业报告》，2023 年中国游戏市场实际销售收入达

3,029.64 亿元，同比增长 13.95%，主要受高品质新游集中上线及小游戏市场高速增长带动。其中，二次元移动游戏市场实际销售收入 317.07 亿元，同比增长 31.01%；小游戏市场收入 200 亿元，同比增长 300%。受高品质新游集中上线影响，市场竞争加剧，获客成本提升，存量市场中老游戏承压明显。

公司收入主要来自核心产品《问道手游》和《一念逍遥》，这两款产品均长线运营多年，2023 年游戏流水下滑主要受 2023 年行业竞争加剧、获客成本提升等因素影响，整体符合存量市场中老游戏的变动趋势。

## 2) 公司营业成本构成

公司营业成本主要包含代理版权金及游戏分成、云服务器成本、运维及客服人力相关成本等，其中，公司自研产品无需支付代理版权金及游戏分成。2023 年及 2022 年公司的主营业务成本明细构成如下：

单位：万元

成本构成	2023 年度		2022 年度金额
	金额	同比变动	
游戏分成	27,934.98	-27.15%	38,346.25
云服务器成本	7,201.10	-5.60%	7,628.56
职工薪酬	3,227.46	-11.35%	3,640.47
其他	8,021.16	15.32%	6,955.75
<b>合计</b>	<b>46,384.70</b>	<b>-18.01%</b>	<b>56,571.03</b>

注：成本构成中的“其他”主要系平台手续费、为非代理产品提供买量服务对应的买量成本等，同比增长主要系为非代理产品提供买量服务对应的买量成本同比增加。

## 3) 与主要客户及供应商交易额

### ①前五大客户

公司前五大客户主要为联合运营平台方及授权运营服务方。联合运营模式下，玩家通过联合运营方应用平台（如苹果 App Store 及华为、vivo 等安卓应用商店）下载公司游戏，公司及联合运营方共同开展游戏发行及推广工作；授权运营模式下，公司将自研游戏授权给外部运营商，由授权运营方进行发行与推广工作。2023 年公司前五大客户及对应 2022 年交易额如下表所示：

单位：万元

序号	客户	类型	关联关系	2023 年度	2022 年度
1	Apple Inc.	联合运营方	无	85,677.52	142,096.06
2	北京光宇在线科技有限责任公司	授权运营方	无	27,590.28	28,368.45
3	华为软件技术有限公司	联合运营方	无	9,700.87	13,537.49
4	Google Inc.	联合运营方	无	8,167.58	8,388.09
5	广东天宸网络科技有限公司	联合运营方	无	6,455.40	8,923.17
	<b>合计</b>			<b>137,591.65</b>	<b>201,313.25</b>

## ②前五大供应商

公司前五大供应商主要为代理产品的研发方，以及游戏运营所需的云服务厂商。游戏的研发方负责游戏内容开发，公司代理运营其产品，按合同约定支付版权金及分成款；云服务厂商为公司提供支持游戏运行所需要的云计算资源，包含数据传输、数据存储、计算及网络管理服务。2023 年公司前五大供应商及对应 2022 年交易额如下表所示：

单位：万元

序号	供应商	类型	关联关系	2023 年度	2022 年度
1	广州天梯网络科技有限公司	研发方	无	8,284.81	13,860.14
2	阿里云计算有限公司	云服务厂商	无	5,283.84	5,977.52
3	杭州心光流美网络科技有限公司	研发方	无	2,760.54	-
4	厦门淘金互动网络股份有限公司	研发方	无	2,741.41	5,275.82
5	厦门梦加网络科技股份有限公司	研发方	无	2,264.15	-
	合计			21,334.75	25,113.48

注：公司持有淘金互动 30% 股权，淘金互动不构成《上海证券交易所股票上市规则》规定的公司的关联方，公司与其合作条件处在市场合理区间范围内。

4) 2023 年公司三种运营模式下的游戏收入均不同程度下滑的原因：①核心产品《问道手游》和《一念逍遥》收入下滑，这两款游戏采用自主运营和联合运营模式，因此两种模式的收入呈现下降趋势；②采用授权运营的主要为《问道》端游，《问道》端游整体较为稳健，因此 2023 年营业收入微幅下滑。

5) 2023 年公司营业收入同比下滑，同期毛利率略有增加主要系：代理游戏的收入同比有所下降，相应需要支付给外部研发商的游戏分成支出有所减少。因游戏分成在公司营业成本中占比较高，公司营业成本基数相对营业收入基数较小，导致公司营业成本降速与营业收入降速不一致，毛利率同比略有上升。

(3) 发行费用主要支付对象、用途、对应金额及所涉游戏产品、是否存在关联关系，说明近三年销售费用金额较大的原因，利润增速明显低于收入增速的合理性。

1) 发行费用主要支付对象、用途、对应金额、所涉游戏产品及关联关系

①公司 2023 年发行费用为 9.80 亿元，其中《一念逍遥（大陆版）》《问道手游》《飞吧龙骑士》三款游戏的发行费用合计为 7.13 亿元，占公司发行费用的 72.75%。上述三款产品中，《一念逍遥（大陆版）》发行费用最高，占公司发行费用的 36.18%。

公司与 2023 年度发行费用主要支付对象均不存在关联关系，具体如下表：

单位：万元

序号	支付对象	金额	用途	涉及主要产品
1	重庆赢盛达科技有限公司及其同一控制下的关联方（简称“重庆赢盛达”）	22,656.43	在字节系等内容平台获取新用户	《问道手游》《一念逍遥（大陆版）》等
2	广东赛铂互动传媒广告有限公司（简称“广东赛铂”）	12,256.68	在字节系、腾讯广点通等平台获取新用户	《一念逍遥（大陆版）》《问道手游》《飞吧龙骑士》等
3	广州卓动信息科技有限公司	11,307.06	通过分销渠道获取新用户	《一念逍遥（大陆版）》等
4	上海耶甸心信息科技有限公司	8,742.67	在 TapTap 游戏社区平台获取新用户	《一念逍遥（大陆版）》等
5	Sinointeractive Digital Marketing Co., Limited 及其同一控制下的关联方（简称“Sinointeractive”）	6,083.16	在 Facebook、Google Ads、TikTok 等境外内容平台上获取新用户	《一念逍遥（欧美版）》等
	<b>合计</b>	<b>61,046.00</b>		

公司每年发行费用主要支付对象会有一些的变动，主要系与公司合作的对象为各内容平台的代理方，公司每年会根据价格折扣、资金实力及账期、投放能力、服务配合度等综合选择，通常会选择多家代理方共同合作，以保障整体投放工作开展的稳定性。

2023 年合作方遴选中，新合作的代理方重庆赢盛达和广东赛铂提供的价格折扣最优，且具备一定资金实力，公司因此选择和其合作；此外，公司与代理方 Sinointeractive 已合作多年，2023 年度合作金额增大系境外业务扩张所致。

②公司 2022 年发行费用为 12.66 亿元，其中《一念逍遥（大陆版）》《问道手游》《奥比岛：梦想国度》三款游戏的发行费用合计为 10.68 亿元，占公司发行费用的 84.37%。上述三款产品中，《一念逍遥（大陆版）》发行费用最高，占公司发行费用的 55.27%。

公司与 2022 年度发行费用主要支付对象均不存在关联关系，具体如下表：

单位：万元

序号	支付对象	金额	用途	涉及主要产品
1	利欧聚合广告有限公司（简称“利欧聚合”）	23,520.52	在字节系等内容平台获取新用户	《一念逍遥（大陆版）》《问道手游》《奥比岛：梦想国度》等
2	广州卓动信息科技有限公司（简称“广州卓动”）	18,756.67	通过分销渠道获取新用户	《一念逍遥（大陆版）》等
3	厦门睿晟天和传媒科技有限公司及其同一控制	14,802.47	在字节系、腾讯广点通、UC 等平台获取新用户	《问道手游》《一念逍遥（大陆版）》等

序号	支付对象	金额	用途	涉及主要产品
	下的关联方（简称“厦门睿晟天和”）			
4	上海耶甸心信息科技有限公司	9,896.70	在 TapTap 游戏社区平台获取新用户	《一念逍遥(大陆版)》等
5	TecDo Hong Kong Limited	8,196.41	在 Facebook、Google Ads、TikTok 等境外平台获取新用户	《一念逍遥(港澳台及韩国版)》等
	<b>合计</b>	<b>75,172.77</b>		

2022 年合作方遴选中，2021 年的代理方杭州派瑞威行文化传播有限公司及其同一控制下的关联方提供的价格折扣有所降低，同时代理方利欧聚合与厦门睿晟天和提供的价格折扣为最优，且公司过往与其合作配合良好，因此公司选择加大与利欧聚合和厦门睿晟天和的合作规模。

广州卓动为公司的分销渠道，即由其承担广告投放费用并获取新用户，若广告投放效果不好造成的损失由其自行承担，因此广州卓动会根据广告投放效果动态调节投放规模。公司自 2021 年起就《一念逍遥（大陆版）》与其开展合作，2022 年其根据产品情况继续扩大投放规模，公司与其合作金额相应扩大，2023 年因市场竞争加剧、获客成本提高，其降低投放规模，公司与其合作金额减少。

③公司 2021 年发行费用为 11.74 亿元，《一念逍遥（大陆版）》《问道手游》《地下城堡 3：魂之诗》三款游戏的发行费用合计为 10.04 亿元，占公司发行费用的 85.49%。上述三款产品中，《一念逍遥（大陆版）》发行费用最高，占公司发行费用的 60.27%。

公司与 2021 年度发行费用主要支付对象均不存在关联关系，具体如下表：

单位：万元

序号	支付对象	金额	用途	涉及主要产品
1	杭州派瑞威行文化传播有限公司及其同一控制下的关联方	49,028.01	在字节系、腾讯广点通等平台获取新用户	《一念逍遥(大陆版)》《问道手游》《地下城堡 3：魂之诗》等
2	上海耶甸心信息科技有限公司及其同一控制下的关联方	12,740.20	在 TapTap 游戏社区平台获取新用户	《一念逍遥(大陆版)》等
3	广州卓动信息科技有限公司	10,409.97	通过分销渠道获取新用户	《一念逍遥(大陆版)》等
4	厦门睿晟天和传媒科技有限公司及其同一控制下的关联方	7,391.60	在字节系等内容平台获取新用户	《一念逍遥(大陆版)》《问道手游》等
5	TecDo Hong Kong Limited	6,237.36	在 Facebook、Google Ads、TikTok 等境外平台获取新用户	《一念逍遥（港澳台）》等

序号	支付对象	金额	用途	涉及主要产品
	合计	85,807.14		

2) 近三年公司销售费用较 2020 年增长较多，主要系自 2021 年以来，公司陆续上线了数款营销体量较大的产品，如《一念逍遥（大陆版）》《地下城堡 3：魂之诗》《奥比岛：梦想国度》《一念逍遥（港澳台及欧美版）》《飞吧龙骑士》，其中《一念逍遥（大陆版）》的营销投入影响最大。此外，随着短视频和游戏社区等内容平台兴起，丰富了游戏发行推广的方式，相应的发行推广投入有较大增长。

3) 公司近三年的利润增速明显低于收入增速主要系：

①2021 年以来，公司新上线《一念逍遥（大陆版）》《一念逍遥（港澳台）》《一念逍遥（欧美版）》等自研产品，虽然收入有较大的增长，但发行推广投入也比较大，整体利润率明显低于《问道》端游、《问道手游》等产品；

②2021 年以来，公司上线了《摩尔庄园》《地下城堡 3：魂之诗》《奥比岛：梦想国度》《鬼谷八荒（PC 版）》等外部代理产品，贡献了一定的增量收入，除发行推广投入外，还需向外部研发商支付游戏分成，其营业成本明显高于自研产品，该类产品对收入增速的贡献明显高于对利润增速的贡献；

③2021 年、2022 年和 2023 年公司研发费用分别为 6.09 亿元、6.73 亿元、6.79 亿元，研发人数及费用规模均持续增加。受研发周期及产品不确定性影响，产出回报有滞后性，在短期内对利润会有较为明显的负向影响。

综上原因分析，公司近三年新上线的产品发行推广投入较大，且代理产品需要向研发商分成，新产品利润率明显低于《问道》端游、《问道手游》等产品；此外，研发费用规模持续增加，短期内对利润有明显负向影响，因此公司近三年的利润增速明显低于收入增速。

**(4) 结合其他业务的具体业务模式及收入确认政策，说明该业务收入大幅增长但毛利率大幅下降的原因及合理性。**

其他收入主要系公司为外部非代理产品提供买量服务以及游戏内置广告业务取得的收入，均在服务完成时确认收入。其中，为外部非代理产品提供买量服务是指公司利用经验及数据分析技术为合作伙伴的产品在字节系等内容平台通过购买流量的方式进行推广，合作伙伴根据推广效果向公司支付款项；游戏内置广告业务是指公司在游戏中设计广告节点提供广告位给广告平台，再由广告平台卖给需要投放广告的游戏，由此取得广告变现收入。

为外部非代理产品提供买量服务业务，公司营业成本主要系买量成本及相应的人工投入成本。游戏内置广告业务，公司营业成本主要系向外部研发商支付的分成成本及相应的人工投入成本。

2023 年及 2022 年上述两种业务模式的收入及毛利率如下表所示：

单位：万元

业务类型	2023 年		2022 年	
	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率
买量服务	2,558.59	26.11%	201.65	64.66%
游戏内置广告	1,378.80	48.43%	2,635.86	58.24%
宠物食品及其他	449.26	-18.26%	34.69	67.51%
合计	<b>4,386.71</b>	<b>28.58%</b>	<b>2,872.20</b>	<b>58.81%</b>

注：宠物食品收入系公司控股子公司浙江博约信息技术服务有限公司委托生产的宠物食品等在电商平台销售取得的收入，2021 年开始组建该团队，目前该业务收入规模较小。

公司 2023 年度买量服务业务的客户及供应商均不构成《上海证券交易所股票上市规则》规定的公司的关联方。

公司 2023 年新增为两款外部非代理产品《新仙剑奇侠传之挥剑问情》《上古王冠》提供买量服务业务，因此收入大幅增长。买量服务业务的毛利率受到市场及产品特征等多方面因素影响，2023 年买量服务业务收入大幅增长但毛利率明显降低主要系：①2023 年收入主要来自于新合作产品，而 2022 年收入主要来自老产品，通常买量投入在产品上线初期较为集中，因此 2023 年的买量服务业务成本明显增大，当年度毛利数据大幅下降；②2023 年游戏市场竞争加剧，买量成本明显上升。

#### 年审会计师核查意见：

基于我们为公司年度财务报表整体发表审计意见执行的审计程序及为回复年报工作函执行的核查工作，我们认为，在所有重大方面：

1) 公司上述披露的近三年自研及代理主要游戏产品的收入金额、流水情况及相关运营数据，以及重大变化原因的说明，与我们在年度审计过程中所获取的资料及了解的情况一致；

2) 公司三种模式下的游戏收入不同程度下滑原因，以及同期毛利率增加的说明，符合实际情况，具有合理性；我们未识别公司与上述主要客户和供应商存在《上海证券交易所股票上市规则》规定的关联关系；

3) 公司近三年发行费用主要支付对象、用途、对应金额及所涉游戏产品，以及销售费用金额较大的原因和利润增速明显低于收入增速的说明，符合实际情况，具有合理性；我们未识别公司与上述发行费用主要支付对象存在关联关系；

4) 公司其他业务的具体业务模式、业务收入大幅增长但毛利率大幅下降的原因说明，符合实际情况，具有合理性；相关收入确认政策符合企业会计准则的规定。

2. 年报披露，截至期末公司境外游戏业务整体尚未产生利润。近年来，公司境外收入增长较快，2020 年至 2023 年分别为 0.94 亿元、1.38 亿元、2.59 亿元、

2.72 亿元；毛利率亦增长明显，分别为 51.90%、57.79%、72.40%、81.95%，而 2019 年境外收入仅 0.25 亿元，毛利率仅 32.61%。同时年报披露，2023 年中国自主研发游戏海外市场实际销售收入同比下降 5.65%，出海赛道竞争激烈。

请公司补充披露：（1）境外业务构成和主要游戏产品情况、主要经营实体及其主要财务数据，境外业务的经营模式、主要客户和供应商及对应金额、是否存在关联关系；（2）结合境外业务开展情况以及行业竞争格局，分析说明近年来公司境外收入和毛利率持续增长但整体处于亏损状态的原因及合理性，相关投入和收益是否匹配。请年审会计师发表意见。

公司回复：

（1）境外业务构成和主要游戏产品情况、主要经营实体及其主要财务数据，境外业务的经营模式、主要客户和供应商及对应金额、是否存在关联关系。

1) 境外业务构成及经营模式、主要经营实体及其主要财务数据

公司境外业务构成主要包括境外网络游戏运营及游戏行业股权投资：①公司境外网络游戏运营业务主要由香港雷霆信息技术有限公司（以下简称“香港雷霆信息”）及 BOLTRAY PTE.LTD.（以下简称“BOLTRAY”）开展，其中香港雷霆信息主要目标市场为港澳台区域；BOLTRAY 为 2022 年新成立于新加坡的境外运营公司，整体收入及资产规模较小，主要目标市场为除港澳台外的其他境外区域；②公司境外股权投资业务主要由香港坤磐有限公司（以下简称“香港坤磐”）开展，目前主要持有资产为青瓷游戏有限公司（Qingci Games Inc., 6633.HK, 以下简称“青瓷游戏”）18.55%股权，香港坤磐主营业务为股权投资，2023 年未产生会计上的营业收入。

以上境外经营实体主要财务数据如下：

单位：万元

主要经营实体	2023 年主要财务数据			2022 年主要财务数据		
	期末净资产	营业收入	净利润	期末净资产	营业收入	净利润
香港雷霆信息	11,144.29	25,254.11	3,664.88	7,336.28	23,668.08	-582.08
BOLTRAY	-62.54	410.32	-62.22	-	-	-
香港坤磐	53,464.22	-	-599.35	52,785.17	-	-4,324.07

注：2023 年香港坤磐净利润为负，期末净资产同比增加主要系汇率折算影响。

上述香港雷霆信息和 BOLTRAY 的 2023 年净利润合计大于零，但在境外发行的自研产品主要由公司境内研发实体负责，投入较大，合并考虑后 2023 年度公司境外业务仍小幅亏损。

香港雷霆信息 2023 年净利润同比增长幅度超过营业收入，主要系：《一念逍遥（韩国版）》《一念逍遥（东南亚）》于 2022 年 9 月上线，上线前期发行投入较

大，2022 年贡献收入的同时，产生较大的亏损，2023 年产品相关投入减少，贡献收入的同时也产生了正向的利润。

## 2) 境外主要游戏产品情况

单位：万元

序号	游戏	类型	上线时间	2023 年 营业收入	累计 营业收入	截至 2023 年 末盈亏状态
1	最强蜗牛（港澳台）	代理	2020 年 7 月	3,289.81	21,462.33	盈利
2	一念逍遥（港澳台）	自研	2021 年 10 月	7,799.05	24,917.63	盈利
3	一念逍遥（韩国）	自研	2022 年 9 月	2,885.02	6,752.39	亏损
4	一念逍遥（东南亚）	自研	2022 年 9 月	2,990.49	3,677.49	亏损
5	一念逍遥（欧美）	自研	2023 年 8 月	5,962.53	5,962.53	亏损

## 3) 境外业务主要客户和供应商及对应交易金额

①公司境外主要客户为联合运营方，主要为苹果 App Store 及 Google Play 等安卓应用商店。2023 年境外业务的营业收入为 27,174.53 万元，境外前三大主要客户的合计交易额为 20,385.89 万元，占比 75.02%。公司与境外前三大客户的交易额明细如下表所示：

单位：万元

序号	客户	类型	关联关系	2023 年度	2022 年度
1	Apple Inc.	联合运营方	无	10,593.30	12,366.56
2	Google Inc.	联合运营方	无	8,167.58	8,388.09
3	One Store	联合运营方	无	1,625.02	959.28
	合计			20,385.89	21,713.94

②公司境外供应商主要为代理产品的研发方，以及游戏运营所需的云服务厂商。2023 年境外业务的营业成本为 4,903.93 万元，境外前三大主要供应商的合计交易额为 2,339.17 万元，占比 47.70%，公司与其他供应商的交易金额均小于 500 万元，未详细列示。公司与境外前三大供应商的交易额明细如下表所示：

单位：万元

序号	供应商	类型	关联关系	2023 年度	2022 年度
1	厦门青瓷文化传播有限公司	研发方	无	1,238.64	1,680.16
2	ALIBABA CLOUD (SINGAPORE) PTE.LTD	云服务厂商	无	575.63	332.09
3	上海寰绎科技有限公司	研发方	无	524.90	-
	合计			2,339.17	2,012.26

注：①厦门青瓷文化传播有限公司（以下简称“青瓷文化”）为厦门青瓷数码技术有限公司（以下简称“青瓷数码”）的全资子公司，其中，青瓷数码为公司参股的青瓷游戏协议控制的子公司；②青瓷文化、青瓷数码及其股东均不构成《上海证券交易所股票上市规则》规定的公司的关联方，公司与其合作条件处在市场合理区间范围内。

(2) 结合境外业务开展情况以及行业竞争格局，分析说明近年来公司境外收入和毛利率持续增长但整体处于亏损状态的原因及合理性，相关投入和收益是否匹配。

1) 境外收入和毛利率持续增长但整体处于亏损状态的原因及合理性

近年来公司境外收入和毛利率持续增长，主要系 2020 年以前上线的境外产品主要是代理产品，而 2021 年以后上线的境外产品主要为自研产品（详见本题（1）之 2)), 无需向外部研发商支付代理版权金及游戏分成；随着境外业务中自研产品收入比重上升，毛利率也相应上升。在计算毛利时，不包含计入销售费用科目中的发行投入和计入研发费用科目的研发投入，境外发行业务涉及的国家 and 地区众多，需要做语言和文化等本地化研发适配，并且整体发行成本较高，因此虽然毛利为正数，但扣除相应的发行费用及研发投入后，截至 2023 年 12 月 31 日，境外业务还处于累计亏损状态。

2) 相关收入和投入是否匹配

2023 年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入 163.66 亿美元，同比下降 5.65%，出海赛道竞争激烈；但同时，全球游戏市场规模达 11,774 亿元人民币，国内游戏市场占比约 25.73%，境外仍存在广阔的发展空间和巨大的市场潜力。通过持续开拓海外市场，公司能够进一步扩大规模，提升品牌影响力，优化收入结构，并增强国际竞争力。2023 年，公司境外业务实现收入 2.72 亿元，整体占比仅 6.52%，仍然较低，尽管面临挑战，境外市场依然是公司实现长远发展的重要战略。

在境外业务拓展过程中，公司需要进行诸如产品研发、代理成本、本地化、云服务器等前置和必要投入，只有经过持续的前期投入和积累，才能够有望实现境外业务的发展。公司境外整体的投入与业务开展情况相适配，也产生了一定的收益。截至 2023 年 12 月 31 日，境外业务累计虽然尚未盈利，但也有已实现盈利的产品，如《最强蜗牛（港澳台）》和《一念逍遥（港澳台）》。

**年审会计师核查意见：**

基于我们为公司年度财务报表整体发表审计意见执行的审计程序及为回复年报工作函执行的核查工作，我们认为，在所有重大方面：

1) 上述公司披露的关于境外业务构成和主要游戏产品情况、主要经营实体及其主要财务数据、境外业务的经营模式、主要客户和供应商及其交易金额，与我们在年度审计过程中所获取的资料及了解的情况一致；我们未识别公司与上述主要境外业务客户和供应商存在《上海证券交易所股票上市规则》规定的关联关系；

2) 公司关于境外收入和毛利率持续增长但整体处于亏损状态的说明、相关投入与收益的匹配分析，符合实际情况，具有合理性。

3. 年报披露，公司长期股权投资期末余额 11.65 亿元，其他非流动金融资产期末余额 6.20 亿元，合计约占公司归母净资产的 40%。公司投资标的主要为游戏行业上下游企业或产业投资基金，报告期内公司对多数联营企业按权益法确认投资损失，同时确认长期股权投资资产减值损失-0.20 亿元，上期为-1.43 亿元，并确认其他非流动金融资产公允价值变动损益-0.42 亿元，上期为-0.67 亿元。

请公司补充披露：（1）结合主要投资标的的经营状况及财务指标，说明多数联营企业按权益法确认发生投资损失的原因，相关长期股权投资减值迹象出现的具体时点，本期及前期相关减值计提是否准确、充分；（2）结合主要投资标的的公允价值确定依据，说明其他非流动金融资产公允价值变动损益确认是否准确、合理；（3）结合近三年主要投资及相关损益情况，说明公司大额投资的主要考虑，是否涉及关联关系，其他主要投资项目是否存在进一步减值风险，相关减值计提是否充分。请年审会计师发表意见。

公司回复：

（1）结合主要投资标的的经营状况及财务指标，说明多数联营企业按权益法确认发生投资损失的原因，相关长期股权投资减值迹象出现的具体时点，本期及前期相关减值计提是否准确、充分。

1) 多数联营企业按权益法确认发生投资损失的原因

公司投资方向主要为与主营业务相关的文化创意产业，投资标的以游戏研发公司为主；游戏研发投入较大且周期较长，整体行业面临的经营风险较高，所以投资的标的中处于亏损状态的居多，2022 年和 2023 年，公司对多数联营企业按权益法确认投资损失。但是公司投资标的中也有诸如北京简游、勇仕网络等投资收益较为不错的标的，因此 2022 年和 2023 年权益法确认的投资收益整体为盈利。

2022 年及 2023 年主要亏损投资标的财务指标及经营情况如下：

单位：万元

投资标的	年份	持股比例	权益法确认的投资收益	期末账面余额	投资标的主要财务指标		
					营业收入	期末净资产	净利润
诺惟合悦基金	2023 年	41.82%	-4,562.04	29,934.86	-	71,587.08	-10,909.81
	2022 年	41.82%	-1,220.12	34,496.91	-	82,496.89	-2,302.83
广州因陀罗	2023 年	21.27%	-	-	2,490.16	-10,426.05	-2,971.94
	2022 年	21.90%	-2,934.56	-	2,319.98	-10,297.59	-11,596.05
青瓷游戏	2023 年	18.55%	-852.12	41,264.78	90,573.70	174,286.00	-3,760.00
	2022 年	18.55%	1,071.22	41,044.25	63,036.70	175,890.00	4,565.60

注：①主要亏损标的系公司 2023 年或 2022 年对其确认的投资损失超过 500.00 万元的投资标的；②诺惟合悦基金主营业务为股权投资，因此未产生会计上的营业收入；③表中权益法确认投资收益的金额系根据被投资标的的归属于母公司的净利润乘以公司持股比例计算得出。

①诺惟合悦基金：为私募投资基金，主要投资于境内文化创意领域。公司于2021年1月投资35,000.00万元。诺惟合悦基金将其投资标的分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，2022年及2023年，诺惟合悦基金投资的以经营手办潮玩、游戏研发为主营业务的标的公司业绩下滑，因此确认了公允价值损失，诺惟合悦基金净利润为负，因此公司按权益法确认了投资损失。

②广州因陀罗：主营业务为网络游戏研发及运营，主要游戏产品有《拉结尔》《环形战争》《上古宝藏》《骑士的誓言》等。2019年至2021年期间，公司累计投资金额11,225.00万元。广州因陀罗于2022年9月底发行《环形战争》，上线后游戏产品流水不如预期并出现持续下滑，人力成本和游戏营销成本开支较大，出现较大亏损，公司于2022年相应确认了投资损失，并对该投资标的全额计提了减值；减值后广州因陀罗账面价值为0，因此2023年公司不再确认投资损失。

③青瓷游戏：主营业务为游戏研发及运营，港股上市公司（代码：6633.HK）。2013年和2019年，公司分别向青瓷游戏投资1,000.00万元和12,000.00万元；2021年公司转让青瓷游戏10.11%股权时回收投资成本3,958.88万元，实现税后投资收益16,687.82万元；截至2023年12月31日，公司账面对青瓷游戏的累计投资金额为9,041.12万元。青瓷游戏2023年上线了《使魔计划》《新仙剑奇侠传之挥剑问情》《魔卡少女樱：回忆钥匙》等新产品，部分新游戏营销推广投入较大，且对部分投资计提减值和公允价值变动损失，2023年年度亏损，公司对应确认了投资损失。

诺惟合悦基金、广州因陀罗及青瓷游戏的主要股东信息详见本题（3）说明。

2) 根据《企业会计准则第8号-资产减值》《公司资产减值准备管理办法》等相关规定，公司应当在资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象并相应估计可收回金额。可收回金额应当根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。资产的可收回金额低于其账面价值的，应当将资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为资产减值损失，同时计提相应的资产减值准备。

公司持续关注投资标的的经营情况，包括已上线产品流水情况、产品研发进展、财务状况及后续融资情况，及时识别投资标的是否存在减值迹象，存在减值迹象的投资标的，公司相应执行减值测试程序。

2022及2023年公司主要减值标的未有明确的后续股权融资，公司持有的股权难以通过直接转让的方式变现，且投资标的持续亏损，预计未来现金流流入小于流出金额，即低于减值测试时点的公允价值减去处置费用后的净额，因此公司按减值测试时点其持有的容易变现资产（如货币资金、理财、应收款项等），扣除相关债务（如职工工资、税款等）后的净资产作为公允价值，并按对应份额确

认该项股权投资的可收回金额。2022 及 2023 年公司长期股权投资计提的资产减值金额分别为 14,302.23 万元、1,996.11 万元，主要减值标的财务数据及减值情况如下表所示：

单位：万元

投资标的	减值年度	持股比例	当期减值金额	累计减值金额	投资标的主要财务指标		
					营业收入	期末净资产	净利润
广州因陀罗	2022 年	21.90%	8,815.41	8,815.41	2,319.98	-10,297.59	-11,596.05
北京魔宙	2022 年	9.09%	1,795.61	1,795.61	1,827.02	1,439.83	-402.38
C4Cat	2023 年	37.00%	939.41	939.41	324.63	55.12	-2.56

注：①主要减值标的系公司 2023 年或 2022 年对其确认的减值损失超过 900.00 万元的投资标的；②投资标的主要财务指标为减值年度当期数据。

①广州因陀罗主营业务为网络游戏研发及运营。2022 年 9 月 23 日，其产品《环形战争》上线，截至公司 2022 年三季度报告日，因产品上线时间较短，尚不足以判断产品的整体情况及未来走势；在研产品《骑士的誓言》于 2022 年 9 月取得版号；2022 年第三季度，广州因陀罗与外部资方持续洽谈融资事项。

广州因陀罗的减值时点出现在 2022 年第四季度，主要系其经营状态发生变化，其中：于 2022 年 9 月底发行的《环形战争》及 2022 年 11 月二次发行的《拉结尔》的流水金额不足以弥补前期开发支出及营销推广费用，且意向资方仅提供部分资金，未支付剩余投资款。2022 年 12 月底，广州因陀罗账面资金不足以支付职工薪资，资金周转困难，广州因陀罗开始缩减人员，在研产品研发投入大幅减少。公司判断其存在减值迹象，并执行减值测试。广州因陀罗持有的容易变现资产，扣除相关债务后可收回金额为 0，减值后账面价值为 0。

②北京魔宙主营业务为影视 IP 开发及运营，其控股股东为天津魔金企业管理咨询合伙企业（有限合伙）（持股比例 43.22%），实际控制人为敬庶人，其他股东还包括上海零宜投资合伙企业（有限合伙）（持股比例 12.85%）等，北京魔宙及其股东均不构成《上海证券交易所股票上市规则》规定的公司的关联方。公司于 2020 年 12 月投资 2,000.00 万元。

北京魔宙的减值时点出现在 2022 年第四季度，主要系该期间标的公司出现现金流紧张，创始股东个人垫资以维持日常经营性开支，同时影视项目开发周期长，影视平台补贴和定制项目减少、广告收入减少，公司判断其存在减值迹象，并执行减值测试。公司按北京魔宙持有的容易变现资产扣除相关债务后的净资产作为公允价值，并按对应份额确认该项股权投资的可收回金额。截至 2022 年年末，北京魔宙减值后账面价值 86.23 万元。

③C4Cat 主营业务为网络游戏研发及运营，其控股股东为 C4Cat Prime Limited（持股比例 63.00%），实际控制人为曾家俊，C4Cat 及其股东均不构成《上海证券

交易所股票上市规则》规定的公司的关联方。公司于 2020 年 11 月至 2021 年 1 月期间累计对其投资港币 1,193.00 万元（等值人民币 1,005.52 万元）。C4Cat 于 2023 年第一季度重启了一款在研项目；其 2022 年末发布的《完售物语》抢先版表现良好，2023 年第一及第二季度游戏流水预计仍有上升空间。C4Cat 减值时点出现在 2023 年第三季度，主要系标的公司于该期间出现收入下滑，且未洽谈到新的融资，游戏研发资金不足，开始裁员。公司判断其存在减值迹象，并执行减值测试。C4Cat 持有的容易变现资产，扣除相关债务后的净资产为 0，可收回金额为 0，减值后账面价值为 0。

综合以上，2022 年及 2023 年公司长期股权投资的相关减值计提准确、充分。

## **(2) 结合主要投资标的公允价值确定依据，说明其他非流动金融资产公允价值变动损益确认是否准确、合理。**

公司按照“活跃市场报价→公允的交易价格→合理的估值技术→投资成本”顺序评估金融工具的公允价值，并结合被投资单位的实际经营情况等信息，考虑公允价值计量各种结果的合理性，综合确认最能代表金融工具公允价值的金额，并且在内外部环境未发生重大变化及可获取信息未发生实质性变化之前，在不同报告期尽量保持确认方法的一致性。

对于无活跃报价/公允交易价格/最近融资价格，需要采用估值技术确认公允价值的标的，若标的公司连续盈利且有一定稳定性则采用市盈率法，其他情况公司采用市销率法。

公司在选用市场乘数法的可比上市公司时，主要考虑其证券交易市场、业务性质与构成、企业所处经营阶段和盈利水平等因素，根据其公开披露的信息计算市场乘数（市盈率及市销率等），再将其中适合的市场乘数运用到投资标的对应期间营业收入及净利润等财务数据，综合考虑流动性折扣等因素计算得出标的公司的整体估值，再按照持股比例确认对应投资标的的股权公允价值。主营业务相同的标的，选取相同的可比公司，同时各年份可比公司基本保持一致（若个别可比公司出现异常/重大变动将被剔除）。

公司选用的可比公司均为上市公司，其股份具有很强的流动性，而评估对象为非上市公司股权，因此需考虑流动性折扣。公司采用行业相关的上市公司新股 IPO 的发行定价与该股票正式上市后的交易价格之间的差异来确定流动性折扣率，另外还需要考虑大宗交易对交易价格的影响，即有规模差异引起的折扣率。2022 年及 2023 年，公司主要投资标的公允价值变动情况如下：

单位：万元

行业	投资标的	公允价值确认方法	2022年公允价值变动	2023年公允价值变动	2023年年末账面价值
私募股权投资基金	和谐成长三期基金	成本法	1,058.91	-185.93	10,788.72
SaaS（软件运营服务）	厦门稿定	市销率法	-	-3,322.13	5,279.34
游戏	厦门真有趣	市盈率法	1,889.84	-	4,889.84
	Rayark	市销率法	-5,106.73	-	4,813.54
网络文学 IP 开发及运营	星阅控股	市销率法	-	1,082.58	1,093.40
动漫	天津好传	市销率法	-1,641.17	-1,095.73	872.05
	吉林凝羽	市销率法	-1,920.01	-	433.14
合计			<b>-5,719.16</b>	<b>-3,521.21</b>	<b>28,170.03</b>

注：主要投资标的为公司 2023 年或 2022 年对其确认的公允价值变动的绝对值金额超过 1,000.00 万元的投资标的。

①和谐成长三期基金为私募股权投资基金，公司认缴出资份额的 0.73%，认缴金额为 1.50 亿元，于 2020 年 10 月开始分期缴付，截至 2023 年末已实缴 9,975.00 万元。由于私募股权投资基金对投资组合是以公允价值为基础进行管理、评价并向投资人报告的，因此公司将其净资产作为其公允价值，将其净资产按照合伙协议分配顺序计算预计的可分配金额与账面价值的差额确认公允价值变动，2022 年及 2023 年分别确认 1,058.91 万元及-185.93 万元。

②厦门稿定的主营业务为 SaaS 服务（软件运营服务），业务内容包括为电商、社交电商提供图片及视频模板设计工具和内容，以及为用户提供图像处理服务等。2018-2020 年期间，公司累计投资金额为 8,601.46 万元。2021 年厦门稿定前后共获得两轮第三方增资，估值较高，但 2021-2022 年连续亏损，因此 2022 年采用最近融资价格法和市销率法估计的公允价值金额分布范围较广，公司根据会计准则规定，谨慎考虑公允价值计量各种结果的合理性后，评估以厦门稿定的投资成本代表该范围内对公允价值的最佳估计，2022 年末对其公允价值进行调整。2023 年厦门稿定未发生股权交易及融资，且其因业务亏损资金规模持续下降，裁员以控制成本，公司结合其经营情况采用市销率作为估值方法，选取以 SaaS 服务为主的可比上市公司，计算出的 2023 年市销率中位值为 6.15，并相应确认公允价值变动损失，计算过程如下：

单位：万元

年度	营业收入	市销率	流动性折扣率	估值	持股比例	持股对应估值	账面价值	公允价值变动
2023年度	15,728.51	6.15	38.4244%	59,568.70	8.86%	5,279.34	8,601.46	-3,322.13

③真有趣主营业务为网络游戏研发，主要产品有《香肠派对》《不休的乌拉拉》《小兵大冲锋》等，公司于2018年投资3,000.00万元，持股10%。

2022及2023年度，真有趣未发生股权交易及融资，因此不适用最近融资价格法。真有趣近年来连续盈利且稳定，采用市盈率法作为估值方法。公司选取以游戏业务为主的可比上市公司，2022及2023年度可比公司完全一致，计算得出的市盈率中位值分别为3.26及5.96。2022年，得益于其自研游戏《香肠派对》的活跃用户数及付费率屡创新高，真有趣净利润同比大幅增长，计算出来的估值相比账面价值增加，公司相应确认公允价值上升。2023年真有趣净利润同比下降，但可比公司的市盈率上升，计算出来的估值相比2022年变动很小，故2023年未进一步确认公允价值变动。真有趣2022年度公允价值计算过程如下：

单位：万元

年度	净利润	市盈率	流动性折扣率	估值	持股比例	持股对应估值	账面价值	公允价值变动
2022年度	22,426.09	3.26	33.0462%	48,898.42	10.00%	4,889.84	3,000.00	1,889.84

④Rayark主营业务为游戏研发，公司于2018至2020年期间累计投资9,240.92万元；2020年10月转让1.22%股权时回收投资成本1,193.82万元，实现税后投资收益210.43万元，转让后累计投资总额为8,047.10万元。

2022年及2023年Rayark未发生过股权交易及融资，距离上一轮融资完成的时间（2020年10月）较长，融资价格的参考意义弱，因此2022年及2023年公司不再以上一轮融资的估值作为参考，采用市销率法作为估值方法。公司选取以游戏为主的可比上市公司，计算出的2022年度及2023年市销率中位值分别为4.56及4.93（因其中一家可比公司被收购退市，2023年剔除不再作为可比公司）。2022年，由于可比公司所在的游戏行业估值同比下降，公司采用市销率法计算的评估值相比账面价值下降，且Rayark产品音乐游戏《Deemo II》（海外版）2022年上线后收入不及预期，公司对应确认了公允价值变动损失；2023年Rayark营业收入较2022年小幅下降，由于可比公司的估值有所上升，因此整体计算得出的评估值相比2022年变动很小，2023年公司未确认公允价值变动。Rayark2022年度公允价值计算过程如下：

单位：万元

年度	营业收入	市销率	流动性折扣率	估值	持股比例	持股对应估值	账面价值	公允价值变动
2022 年度	20,083.57	4.56	33.0462%	61,275.95	7.46%	4,571.19	9,677.91	-5,106.73

注：公司持股对应的估值 4,571.19 万元与期末账面价值 4,813.54 万元差异 242.35 万元，系外币报表折算产生的差异。

⑤星阅控股主营业务为网络文学 IP 开发及运营，2020 年 11 月公司投资 5.40 万元，2022 年公司根据市销率计算的星阅控股评估值较账面价值有所上升，但其营业收入主要来自核心 IP “遮天” 运营收入，运营时间较短，公司持有星阅控股股权比例仅为 2.83%，被投资标的向公司提供的信息较为有限，因此谨慎考虑，公司 2022 年未对其公允价值进行调整并继续观察被投资标的公允价值变动趋势。2023 年，星阅控股的收入同比有所增长，且其计划赴港上市，公司获取了更充分的信息对星阅控股的公允价值进行估计。星阅控股 2023 年度未发生过股权交易及融资，不适用最近融资价格法，采用市销率法作为估值方法。2023 年星阅控股 IP 运营收入同比有所增加，公司选取以网络文学及 IP 运营业务为主的可比上市公司，计算出 2023 年度市销率中位值为 3.95，2023 年度公允价值计算过程如下：

单位：万元

年度	营业收入	市销率	流动性折扣率	估值	持股比例	持股对应估值	账面价值	公允价值变动
2023 年度	15,808.10	3.95	38.4244%	38,444.60	2.83%	1,087.98	5.40	1,082.58

注：公司持股对应的估值 1,087.98 万元与期末账面价值 1,093.40 万元差异 5.42 万元，系外币报表折算产生的差异。

⑥天津好传主营业务为原创动漫开发与制作，主要作品有《怪画廊颜王》《大理寺日志》等，公司于 2018 年对天津好传投资 4,000.00 万元，持股 10.00%。

天津好传 2022 年未发生过股权交易及融资，不适用最近融资价格法，采用市销率法作为估值方法。公司选取动漫业务为主的可比上市公司，计算出的 2022 年前三季度及 2023 年市销率中位值分别为 8.89 及 6.06（两个可比标的分别因战略发生重大变化、动漫作品营收占比较低，2023 年剔除该可比公司）。

2022 年第三季度，天津好传存量产品贡献的收入下降，且缺少新作品带来新的收入增长点，营业收入同比大幅下滑，计算出的估值下滑，公司综合其经营状况确认公允价值变动损失；2022 年第四季度，天津好传经营业绩及可比公司市销率倍数相比 2022 年前三季度未发生重大变动，因此未进一步确认公允价值变动；2023 年度，受到视频平台内容改制的影响，天津好传的作品上线时间有所延迟，天津好传营业收入有所下降，且可比公司市销率倍数同比下降，因此公司确认了公允价值变动损失。2022 年前三季度及 2023 年公允价值计算过程如下：

单位：万元

期间	营业收入	市销率	流动性折扣率	估值	持股比例	持股对应估值	账面价值	公允价值变动
2023 年度	2,338.67	6.06	38.4244%	8,720.53	10.00%	872.05	1,967.78	-1,095.73
2022 年前三季度	3,395.98	8.89	34.8567%	19,677.81	10.00%	1,967.78	3,608.95	-1,641.17

⑦吉林凝羽主营业务为原创动漫开发与制作，主要产品有《茶啊二中》等，公司于 2019 年对吉林凝羽投资 3,000.00 万元，持股 9.20%。

吉林凝羽 2022 年未发生过股权交易及融资，不适用最近融资价格法，采用市销率法作为估值方法。公司选取动漫公司为主的可比上市公司，计算出的 2022 年前三季度市销率中位值为 8.89（与天津好传使用数据一致）。

2022 年第三季度，吉林凝羽存量产品贡献的收入下降，且缺少新作品带来新的收入增长点，其营业收入同比大幅下滑，计算出的评估值下滑，公司于 2022 年第三季度确认公允价值变动损失；2022 年第四季度，其经营业绩及可比公司倍数较前三季度未发生较大变动，因此未确认公允价值变动；2023 年度，动画 IP 改编的电影《茶啊二中》上线，当年度营业收入同比有所上升，但是可比公司市销率倍数同比下降，计算出的估值相比 2022 年度变化很小，2023 年公司未确认公允价值变动。2022 年前三季度公允价值计算过程如下：

单位：万元

期间	营业收入	市销率	流动性折扣率	估值	持股比例	持股对应估值	账面价值	公允价值变动
2022 年前三季度	812.50	8.89	34.8567%	4,707.99	9.20%	433.14	2,353.15	-1,920.01

综合以上，2022 年及 2023 年公司其他非流动金融资产的公允价值变动损益确认准确、合理。

(3)结合近三年主要投资及相关损益情况，说明公司大额投资的主要考虑，是否涉及关联关系，其他主要投资项目是否存在进一步减值风险，相关减值计提是否充分。

单位：万元

投资标的	2023 年末持股比例	核算科目	累计投资金额	2021 至 2023 年投资金额	权益法累计确认的投资收益	累计确认的公允价值变动	累计减值金额	2023 年末余额
诺惟合悦基金	41.82%	长期股权投资	35,000.00	35,000.00	-5,065.14	-	-	29,934.86
广州因陀罗	21.27%	长期股权投资	11,225.00	7,225.00	-4,574.33	-	8,815.41	-

投资标的	2023年末持股比例	核算科目	累计投资金额	2021至2023年投资金额	权益法累计确认的投资收益	累计确认的公允价值变动	累计减值金额	2023年末余额
青瓷游戏	18.55%	长期股权投资	9,041.12	-	15,930.82	-	-	41,264.78
成都余香	20.00%	长期股权投资	8,000.00	-	-180.95	-	6,693.54	1,124.62
厦门坚果基金	23.38%	长期股权投资	6,000.00	-	-394.30	-	-	5,541.99
易玩网络	9.67%	其他非流动金融资产	16,697.34	2,049.78	-	-	-	16,697.34
Unity 中国	1.60%	其他非流动金融资产	10,670.56	10,670.56	-	-	-	10,670.56
和谐成长三期基金	0.73%	其他非流动金融资产	9,975.00	7,362.00	-	872.98	-	10,788.72
厦门稿定	8.86%	其他非流动金融资产	8,601.46	-	-	-3,322.13	-	5,279.34
Rayark	7.46%	其他非流动金融资产	8,047.10	-	-	-3,619.65	-	4,813.54
合计			<b>123,257.58</b>	<b>62,307.34</b>	<b>5,716.10</b>	<b>-6,068.80</b>	<b>15,508.95</b>	<b>126,115.75</b>

注：①主要投资标的系公司对其截至 2023 年末的累计投资金额超过 5,000.00 万元以上的投资标的；②投资标的分别根据“长期股权投资”和“其他非流动金融资产”两个科目按累计投资金额大小排序，其中青瓷游戏及 Rayark 累计投资金额已扣除部分退出回收的投资成本。

除了诺惟合悦基金及广州因陀罗，上述其他投资标的及其股东与公司均不存在关联关系，投资各标的公司的主要考虑如下：

①诺惟合悦基金：基金执行事务合伙人为厦门诺惟合悦企业管理合伙企业（有限合伙），实际控制人为徐超，其他有限合伙人还包括深圳市腾讯产业投资基金有限公司（持股比例 35.84%）等。诺惟合悦基金股东中，除了徐超控制的主体，其他股东不构成《上海证券交易所股票上市规则》规定的公司的关联方。公司认缴出资额占比为 41.82%，投资目的是通过该基金投资于境内文化创意领域的高成长性企业，加强上下游产业链协同，同时实现资本增值。截至 2023 年年末，诺惟合悦基金主要投资企业包括北京和光控股有限公司（主营潮玩手办、游戏衍生品等）、北京吾立方数码科技有限公司（主要提供与游戏相关的计算机图形（CG）创作和服务）、厦门至恒融兴信息技术股份有限公司（主要为银行等金融机构提供软件产品和信息技术服务）等。减值风险方面，由于基金目前处于投资期，其对外投资的大部分企业还在初创期，仍处于资金投入阶段，还未产生项目回收收益，未发现减值迹象。

诺惟合悦基金为徐超控制的主体，徐超 2004 年加入公司，曾任吉比特投资部经理，现任公司全资子公司厦门吉相股权投资有限公司（以下简称“吉相股权”）执行董事、经理。基于公司长期业务规划及私募基金业务风险考虑，公司于 2020 年调整投资业务，吉相股权及公司控制的其他主体不再对外募集资金并担任普通合伙人（普通合伙人以其注册资本为限承担无限连带责任，所面临的风险敞口过大），仅以有限合伙人身份认购基金份额。徐超出于自身发展规划考虑，决定创业开展基金业务（2020 年下半年开始设立基金管理公司，并于 2021 年 1 月设立首只基金诺惟合悦基金）。因徐超过往的投资业绩（在创业前曾带领吉比特团队投资了心动公司（2400.HK）、易玩网络（TapTap）、勇仕网络（873180.NQ）、真有趣等多个优质项目），公司高度认可其对游戏行业的深入理解及投资能力，因此投资其设立的基金。

因公司控制的厦门吉相天成创业投资合伙企业（有限合伙）（以下简称“吉相天成基金”）的有限合伙人包括厦门市产业引导基金（以下简称“市引导基金”），市引导基金入伙后合伙协议约定吉相天成基金关键管理人员徐超不可离职。经徐超与公司协商，公司同意徐超创业并兼任全资子公司吉相股权执行董事、经理，负责吉相天成基金剩余资金的投资及历年已投项目的投后管理工作。同时，徐超向公司出具承诺函，承诺兼任吉相股权执行董事、经理期间将勤勉尽责维护吉比特及子公司利益，兼职期间获取的投资机会吉比特享有一定优先权。

鉴于上述兼职情况，出于谨慎性原则，在对外股权投资业务中，公司将徐超及其控制的其他主体视作关联方。经公司于 2020 年 12 月 31 日召开的第四届董事会第二十次会议、2021 年 1 月 19 日召开的 2021 年第一次临时股东大会审议通过，公司以有限合伙人身份认购诺惟合悦基金 35,000.00 万元，详见《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于认购投资基金份额暨关联交易的公告》（公告编号：2021-003）及《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2021 年第一次临时股东大会决议公告》（公告编号：2021-008）。2021 年、2022 年及 2023 年，公司与徐超及其控制企业之间的关联交易金额分别为 3.98 亿元、0.41 亿元及 0.05 亿元。

②广州因陀罗：主营业务为网络游戏研发及运营，公司投资的目的是为了获取投资收益。公司已于 2022 年第四季度全额计提减值准备。广州因陀罗控股股东及实际控制人为廖宇，其他股东还包括林芝腾讯科技有限公司（持股比例 23.31%）、北京红杉信远股权投资中心（有限合伙）（持股比例 13.43%）。广州因陀罗股东之一厦门诺惟协信投资合伙企业（有限合伙）（持股比例 0.0971%）为公司的关联方，主要系其为徐超控制的主体，广州因陀罗及其余股东不构成《上海证券交易所股票上市规则》规定的公司的关联方。

③青瓷游戏：主营业务为游戏研发及运营，为香港联交所上市公司（6633.HK），其控股股东及实际控制人为杨煦，公司投资的目的是为了获取投资收益，加

强产业协同。青瓷游戏产品储备丰富，经营状况良好，未发现减值迹象。

④成都余香：主营业务为游戏研发，其控股股东及实际控制人为谢廷宝，公司为成都余香第二大股东（持股比例 20%），投资的目的主要是为了获取投资收益。公司已于 2019 年第四季度计提减值准备 6,693.54 万元；2023 年，公司持有的成都余香股权可回收金额大于账面价值，因此无需计提资产减值准备；2024 年第一季度，成都余香回购公司持有的部分股权份额，公司相应确认投资收益 3,877.49 万元。

⑤厦门坚果基金：基金执行事务合伙人为厦门坚果投资管理有限公司，实际控制人为坚果资本创始合伙人王志伟，其他有限合伙人还包括厦门金圆投资集团有限公司（持股比例 15.59%）、厦门市思明区产业投资有限公司（持股比例 13.64%）。公司投资目的是通过该基金投资于新一代信息技术领域的企业，同时实现资本增值。厦门坚果基金经营状况良好，未发现减值迹象。

⑥易玩网络：易玩网络主要经营和开发 TapTap 平台（该平台创建了一个游戏玩家、开发商、运营商等密切联系的高品质手游分享社区和第三方游戏下载平台），其控股股东为心动网络股份有限公司（持股比例 80.98%），实际控制人为黄一孟，公司投资易玩网络出于战略投资考虑。易玩网络经营状况正常，未发现公允价值下降的风险。

⑦Unity 中国：即优三缔科技（上海）有限公司，为美国游戏引擎开发商 Unity Technologies 在中国成立的合资公司（主要通过其子公司 Artomatix Limited 控股），其他股东还包括中移股权基金（河北雄安）合伙企业（有限合伙）（持股比例 7%）、杭州歆福网络技术有限公司（持股比例 5%）、北京量子跃动科技有限公司（持股比例 1.6%）、上海米哈游阿尔戈科技有限公司（持股比例 1.2%）等，公司投资 Unity 中国是出于战略投资考虑。Unity 中国刚进入中国市场，业务处在初期发展阶段，未发现公允价值下降的风险。

⑧和谐成长三期基金：基金执行事务合伙人精创智造企业管理合伙企业（有限合伙），实际控制人为 IDG 资本合伙人李建光，其他有限合伙人还包括全国社会保障基金理事会（持股比例 29.37%）、深圳市引导基金投资有限公司（持股比例 22.03%）等。公司投资目的是通过该基金投资于智能制造、人工智能、自动驾驶、精准医疗、金融科技和 5G 环境下企业服务及云计算等领域在内的成长期科技企业，同时实现资本增值。目前基金仍处于投资期，公司每期按照基金可分配金额变动评估其公允价值变动，未发现公允价值下降风险。

⑨厦门稿定：主营业务为 SaaS 服务（软件运营服务），业务内容包括为电商、社交电商提供图片及视频模板设计工具和内容，以及为用户提供图像处理服务等。厦门稿定控股股东及实际控制人为刘志杰，其他股东还包括胡贇（持股比例

14.01%)、红杉泰辰(厦门)股权投资合伙企业(有限合伙)(持股比例 10.70%)，公司投资的目的是为了获取投资收益。公允价值变动方面，公司于 2023 年第四季度计提了公允价值损失 3,322.13 万元，详见本题(2)公允价值确定依据，后续将对厦门稿定公允价值进行持续评估。

⑩Rayark：主营业务为游戏研发，实际控制人为包括游名扬在内的创始人股东<sup>1</sup>，其他主要股东还包括 Netease Interactive Entertainment Pte.Ltd.(持股比例 22.50%)，公司投资的目的是为了获取投资收益。公允价值变动方面，公司于 2022 年第四季度计提了公允价值损失 5,106.73 万元，详见本题(2)公允价值确定依据，后续将对 Rayark 公允价值进行持续评估。

综上分析，截至 2023 年年度报告披露日，除已确认的减值及公允价值变动外，公司近三年主要投资及其他大额投资未发现减值迹象或公允价值变动迹象，相关减值及公允价值变动确认充分。

#### 年审会计师核查意见：

基于我们为公司年度财务报表整体发表审计意见执行的审计程序及为回复年报工作函执行的核查工作，我们认为，在所有重大方面：

1) 上述公司关于多数联营企业按权益法确认发生投资损失的说明，与我们在年度审计过程中所获取的资料及了解的情况一致；公司有关长期股权投资减值迹象的识别、减值准备的计提符合企业会计准则的规定；

2) 公司关于其他非流动金融资产公允价值变动损益的确认符合企业会计准则的规定；

3) 公司有关大额投资的主要说明与我们在年度审计过程中所获取的资料及了解的情况一致，公司对上述存在关联关系的大额投资已恰当披露，长期股权投资相关减值准备的计提符合企业会计准则的规定。

4. 年报披露，公司货币资金期初余额为 26.29 亿元，期末余额 23.97 亿元，其中存放于境外 3.18 亿元；交易性金融资产期初余额为 6.30 亿元，期末余额 11.26 亿元，均为理财产品，报告期内现金管理授权额度为 30 亿元。报告期内，公司财务费用中利息收入 0.91 亿元，投资收益中理财产品收益为 0.24 亿元，公允价值变动收益中理财产品收益为 176.58 万元。此外，长期应收款中员工购房借款期末账面余额 0.25 亿元，本期财务费用中购房借款利息费用为-599.19 万元、上期无发生额。

请公司补充披露：(1) 结合报告期内月度货币资金余额、利率水平、存放和使用情况，以及委托理财投向、收益率及期限情况，说明相关收益与货币资金

<sup>1</sup> Rayark 的实际控制人系公司以现有掌握的资料与信息进行判断。

及理财规模是否匹配，结合理财产品实质说明理财收益部分计入投资收益、部分计入公允价值变动收益的依据；（2）结合日常营运资金需求，说明持有较大规模货币资金的同时，实际现金管理发生额及余额远小于授权额度的原因及合理性；（3）货币资金境外存放的业务背景、业务主体、存放地点和使用安排，公司对相关资金采取的管控措施及其有效性；（4）结合上述情况，说明公司货币资金是否存在潜在限制性安排、与控股股东或其他关联方联合或共管账户以及货币资金被他方实际使用的情况；（5）结合内部相关制度，说明本期及累计员工购房借款及利息情况，相关借款是否存在流向关联方的情形，财务费用中购房借款利息费用上期无发生额的原因。请年审会计师发表意见。

公司回复：

（1）结合报告期内月度货币资金余额、利率水平、存放和使用情况，以及委托理财投向、收益率及期限情况，说明相关收益与货币资金及理财规模是否匹配，结合理财产品实质说明理财收益部分计入投资收益、部分计入公允价值变动收益的依据。

1) 货币资金

公司持有的货币资金主要为人民币、美元以及小部分港币和新加坡元，主要存放在招商银行、中信银行、中国农业银行、中国工商银行及中国建设银行，2023年年末公司存放于上述银行的存款余额占全部银行存款余额的比例为 97.42%。公司 2023 年月度银行存款余额平均值 24.91 亿元，其中美元存款占比 78.92%，公司持有较多的美元存款主要系：公司美元资金收入主要来源于联合运营方 Apple Inc.（苹果 App Store）支付的游戏分成款，Apple Inc.与公司的资金往来以美元结算。2023 年利息收入金额 9,055.58 万元，折算的年化收益率为 3.64%，与银行类存款利率水平及公司的资金规模相匹配。

2023 年公司每月末银行存款余额如下表所示，其中外币余额按月末汇率中间价折算为人民币：

单位：亿元

月份	银行存款余额	货币资金	月份	银行存款余额	货币资金	月份	银行存款余额	货币资金
1 月	28.20	27.81	5 月	24.58	24.28	9 月	24.12	23.81
2 月	25.26	24.85	6 月	24.11	23.80	10 月	23.50	23.16
3 月	25.42	25.12	7 月	24.45	24.13	11 月	24.09	23.77
4 月	25.87	25.60	8 月	25.01	24.70	12 月	24.30	23.97

注：表中银行存款余额为公司定期报告中披露的“货币资金—银行存款”及“其他非流动资产—大额存单”合计数，不包括相应计提的利息金额。

2023 年公司定期存款的利率如下：

人民币		美元		港币	
期限	年利率	期限	年利率	期限	年利率
7天通知	1.55%~2.10%	定存1周至1年	1.09%~5.86%	定存1周至3周	2.38%~4.83%
定存1年	1.75%	定存2年	4.59%~5.18%	定存2个月至6个月	2.71%~5.25%
定存3年	3.30%~4.13%	定存3年	4.45%~5.35%	定存1年	5.02%
定存5年	3.50%~4.13%	定存5年	4.29%~4.71%		

## 2) 理财产品

①公司委托理财投向为安全性高、流动性好的低风险、稳健型银行理财产品，未购买券商及信托公司发行的理财产品，主要为结构性存款，其收益通常与黄金、汇率、利率等指数的波动挂钩。公司 2023 年月度理财产品余额平均值 98,067.75 万元，2023 年公司理财产品含税收益金额为 2,679.95 万元（列示于“投资收益”及“公允价值变动”科目中的理财收益不含税金额为 2,528.25 万元，增值税税率为 6%），折算的年化收益率为 2.73%，与市场理财产品收益水平及公司的理财规模相匹配。

2023 年公司每月末理财产品余额如下表所示：

单位：万元

月份	理财产品余额	月份	理财产品余额	月份	理财产品余额
1月	30,150.00	5月	94,696.00	9月	83,120.00
2月	77,250.00	6月	120,846.00	10月	105,310.00
3月	96,245.00	7月	115,720.00	11月	107,530.00
4月	107,346.00	8月	126,420.00	12月	112,180.00

注：表中理财产品余额小于公司定期报告中披露的“交易性金融资产—理财产品”余额，主要系“交易性金融资产—理财产品”余额还包括计提但尚未收到款项的理财产品公允价值变动收益。

2023 年公司不同期限理财收益率如下：

期限	年收益率
7至30天	1.65%、2.20%~2.80%
31至60天	2.48%~2.83%
60至99天	1.05%、1.75%、2.10%~2.90%、3.00%、3.05%

②根据《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的相关规定，由于公司购买的理财产品（主要为结构性存款）收益通常与黄金、汇率、利率等指数的波动挂钩，无法通过合同现金流量测试，公司将购买的理财产品分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产的后续计量是将持有期间的公允价值的变动金额计入公允价值变动；处置时，将出售部分金融资产的累计公允价值变动损益结转至投资收益。因此，理财收益部分计入投资收益、部分计入公允价值变动收益。

(2) 结合日常营运资金需求，说明持有较大规模货币资金的同时，实际现金管理发生额及余额远小于授权额度的原因及合理性。

公司日常经营资金收支规模比较大，2023 年营业收入为 418,485.14 万元，收入主要为游戏运营款项，2023 年支出主要为发行费用 98,028.86 万元、职工薪酬 97,678.57 万元、游戏分成 27,934.98 万元、云服务器费用 7,201.10 万元及其他日常管理办公费用等。

公司对各类资金进行管理时，会综合考虑日常经营资金收付、安全性、收益率及灵活性等因素，选择适配的存款或理财产品。公司基于货币资金总量，在确定授权额度时按照可投资于理财产品的资金规模进行预估，但市场可选理财产品变化较快，实际投资金额和预估金额存在差异。2023 年初公司可用的资金规模超 30 亿元，具体如下表，为确保资金安排的灵活性，申请投资于理财产品的授权额度为 30 亿元：

单位：亿元

项目	金额
货币资金余额	26.29
其他非流动资产-大额存单	0.41
交易性金融资产中的理财产品余额（含计提的理财产品公允价值变动收益）	6.30
合计	32.99

2023 年，公司银行理财实际发生金额 14.38 亿元，与授权额度 30 亿元相差 15.62 亿元，主要原因如下：

1) 公司持有较多美元资金，年初制定现金管理计划时，此部分资金未来可能用于投资理财产品，故申请了相应授权额度，实际执行时需结合风险与收益情况选择具体产品。2023 年市场上美元存款利率较高，且存款产品安全性好，流动性强，以定期存款方式持有美元更符合公司资金管理策略，故未投资于理财产品，从而导致授权额度和实际发生额产生较大差异。

2) 2023 年《问道手游》《一念逍遥》流水下降，以及新产品表现不及预期，从而导致当年度实际可用于理财的资金比预计明显减少。

未来公司将继续优化资金管理，以使授权额度与实际需求更加匹配，进一步提升资金使用效率。

(3) 货币资金境外存放的业务背景、业务主体、存放地点和使用安排，公司对相关资金采取的管控措施及其有效性。

1) 公司 2023 年末境外资金情况

单位：万元

存放主体	主要存放银行及地点	折合人民币
香港雷霆信息	招商银行香港分行	28,878.10
BOLTRAY	花旗银行新加坡分行	100.20
香港坤磐	招商银行香港分行	2,843.81
合计		31,822.11

香港雷霆信息，主营业务为网络游戏运营，主要目标市场为中国港澳台区域；持有资金全部以银行存款形式存放在招商银行香港分行，用途安排为目标市场区域网络游戏运营所需支出，包含产品代理支出、买量及推广支出、本地化支出，以及运营和管理人员薪酬支出。游戏买量及推广支出规模受产品类型、市场环境等因素综合影响，部分产品买量支出较大，例如《一念逍遥（境外版）》2022年及2023年买量支出分别为9,131.16万元、8,025.52万元。

BOLTRAY，主营业务为网络游戏运营，主要目标市场为除中国港澳台外的其他境外区域，2022年成立于新加坡，整体的收入及资产规模还较小，资金主要以银行存款形式存放在花旗银行新加坡分行。

香港坤磐，主营业务为股权投资；持有资金主要以银行存款形式存放在招商银行香港分行，用途安排为境外优秀标的项目挖掘与投资业务储备。

## 2) 资金管控措施及其有效性

对于境外存款的管理和使用，公司已制定并完善《货币资金管理办法》相关制度，并严格实施和执行，具体管控措施如下：

①管理模式：在满足公司经营发展需要的前提下，公司对境内外资金实施集中管理模式，财务部门对公司货币资金进行统一管理、实时监控、统一核算；

②合作银行：选择已上市的全国性商业银行或全球性商业银行（如招商银行、花旗银行）作为主要业务收支结算银行，保障资金的安全性；

③授权审批：账户开立、变更及撤销需经过审批，各类货币资金支出等严格执行授权审批制度；

④职责分离：建立资金业务岗位责任制，明确职责权限，确保办理资金业务的不相容岗位的互相分离、制约和监督，不得一人办理资金业务全过程。

以上资金管控措施能够保障公司境外资金及账户安全，保证营运资金的快速及安全收付。存放在境外的资金，均为公司境外业务所需的运营资金和业务储备资金，不存在其他用途。

**(4) 结合上述情况，说明公司货币资金是否存在潜在限制性安排、与控股股东或其他关联方联合或共管账户以及货币资金被他方实际使用的情况。**

综合上述情况，公司持有的货币资金不存在潜在限制性安排，与控股股东或

其他关联方不存在联合或共管账户，不存在货币资金被他方实际使用的情况。

**(5) 结合内部相关制度，说明本期及累计员工购房借款及利息情况，相关借款是否存在流向关联方的情形，财务费用中购房借款利息费用上期无发生额的原因。**

1) 本期及累计员工购房借款及利息情况

根据公司《员工购房借款管理办法》规定，为减轻员工购买基本住房的负担（不适用于以投资或改善为目的的购房行为），在不影响公司主营业务发展的前提下，公司投入部分自有资金向员工提供基本住房的购房借款，符合条件的员工可申请不超过 100 万元且不超过房屋总价 20% 的免息购房借款，相关购房借款期限为五年，借款员工按五年内等额还款的方式归还借款，员工经济宽裕后鼓励提前还款，离职时则需一次性归还借款。公司用于员工购房借款资金总额不超过人民币 5,000.00 万元，即购房借款未偿还余额不超过人民币 5,000.00 万元。

公司累计向员工提供购房借款总额 7,756.05 万元，其中 2023 年发放的金额为 845.78 万元，截至 2023 年 12 月 31 日尚未收回的借款本金金额为 2,627.89 万元（长期应收款中员工购房借款期末账面余额 0.25 亿元系根据未收回本金折现到报告期末计算得出），其中①无息购房借款本金金额为 2,227.89 万元，按央行同期贷款基准利率 4.75% 折现到期末的现值列示于长期应收款的金额为 2,047.87 万元；②有息借款的本金金额为 400.00 万元，累计计提利息收入 19.99 万元（利息按央行同期贷款基准利率计算），列示于长期应收款的金额为 419.99 万元。前述两项合计列示于长期应收款的金额为 2,467.86 万元（还款期限一年以内金额重分类至一年内到期的非流动资产）。

根据公司《员工购房借款管理办法》，借款申请人不包括公司控股股东、实际控制人及其关联方、公司董事、监事、高级管理人员及其关联方，公司严格执行相关制度，未发生向前述人员支付购房借款的情形；公司特别引进的高端人才、对公司有重大贡献或其他特殊情形的员工，若申请额度超过 100 万元，则超过的部分需按央行同期贷款基准利率 4.75% 支付借款利息。截至 2023 年末，公司单笔员工购房借款金额超过 100 万元的共 4 人，为公司部门经理及重要业务骨干，与公司不存在关联关系且非董监高。公司严格按照规定审核借款申请人条件，综合考虑前述 4 名员工岗位贡献较大、服务期限较长、绩效考核结果良好、信用情况良好、还款能力较强等因素，采取一事一议方式由总经理办公会审批通过其购房借款申请。截至 2023 年 12 月 31 日，2 名员工已经按期支付利息并还款完毕；1 名按约定归还借款过程中；1 名员工借款采用到期后一次性还本付息方式，目前尚未到期。

2) 相关借款是否存在流向关联方的情形

公司严格按照相关规定发放和收回借款，不存在相关借款流向关联方的情形。同时，公司严格审核申请人条件，经有权审批且签订相应借款担保合同后才发放借款；并及时跟进借款归还情况，截至当前，未发生逾期的情形。

### 3) 财务费用中购房借款利息费用上期无发生额的原因

公司提供给员工的免息购房贷款属于《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》所规定的金融资产，公司管理该类购房贷款是以持有收取合同现金流量为目的，因此公司将其分类为以摊余成本进行计量的金融资产。

根据《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》“企业初始确认金融资产或金融负债，应当按照公允价值计量”，以及《企业会计准则第 9 号——职工薪酬》“企业向职工提供非货币性福利的，应当按照公允价值计量”，该员工免息购房贷款的公允价值等于合同约定的未来现金流量按照市场上同等条件、同等期限的房贷利率折现到发放日的现值，该公允价值与发放金额（名义本金）之间的差额属于企业为员工提供的非货币性福利，在借款期间分期确认为职工薪酬费用，根据发放对象的岗位性质分别列示于研发费用、管理费用、销售费用、主营业务成本。同时，按照前述确定的实际折现率对该贷款进行后续计量。

根据公司《员工购房借款管理办法》，员工应在约定的还款期限归还（一般为 5 年），但是具体的还款日期不确定，且员工借款后离职的，应于离职前还清借款，公司难以预测未来现金流量流入时点，计算现值难度较大。2022 年及之前，公司将发放给员工的购房借款，以借款本金进行初始确认，未根据实际利率进行折现。2023 年起，为让会计处理更贴合业务实质，公司以合同约定还款计划作为未来现金流量流入时点，按实际利率法进行折现摊销，并将 2023 年之前应摊销确认的购房借款利息费用 501.01 万元及 2023 年度的 98.18 万元一并确认在 2023 年。在确认职工薪酬费用的同时，将应收借款按摊余成本进行后续计量产生的同等金额的收益冲销财务费用，因此上述会计处理调整不影响公司损益。

### 年审会计师核查意见：

基于我们为公司 2023 年度财务报表整体发表审计意见执行的审计程序及为回复年报工作函执行的核查工作，我们认为，在所有重大方面：

1) 公司相关收益与货币资金及理财规模匹配分析的说明，符合实际情况，具有合理性；相关理财收益部分计入投资收益、部分计入公允价值变动收益的会计处理符合企业会计准则的规定；

2) 公司实际现金管理发生额及余额远小于授权额度的说明，与我们在年度审计过程中所获取的资料及了解的情况一致；

3) 公司货币资金境外存放的业务背景、业务主体、存放地点和使用安排、以及公司对相关资金采取的管控措施的说明，符合实际情况，具有合理性；公司

对相关资金的关键内部控制是有效的；

4) 我们未识别公司货币资金存在潜在限制性安排、与控股股东或其他关联方联合或共管账户以及货币资金被他方实际使用的情况；

5) 公司关于员工购房借款及利息情况的说明，与我们在年度审计过程中所获取的资料及了解的情况一致，财务费用中购房借款利息费用相关会计处理符合企业会计准则的规定，我们未识别相关员工借款流向关联方（含高级管理人员）的情形。

5. 年报披露，公司固定资产期末余额 5.96 亿元，其中厦门市湖里区“五缘湾 2013P03 地块” A4 号楼整栋办公楼暂时闲置，公司于 2022 年、2023 年分别计提固定资产减值准备 3,758.12 万元、593.46 万元，主要系开展室内装修施工时发现其存在多项建筑结构质量问题。前期公司于 2023 年 1 月公告，已就相关事项提起诉讼，诉请确认相关购房合同解除，主张交易对方厦门路桥城市服务发展有限公司退还购房款 3.72 亿元及利息并赔偿检测鉴定费等各项损失，涉案金额暂计为 5.02 亿元。

请公司补充披露：（1）结合公司业务开展及办公场所使用情况，说明使用大额资金购置相关房产的主要考虑，目前该房产装修施工的具体状态，是否影响公司前期经营安排；（2）该房产自购置以来各年度具体会计处理情况及对公司财务指标的影响，结合减值迹象出现的具体时点及判断依据，说明本期及前期计提减值准备的计算过程及是否充分；（3）所涉诉讼的最新进展情况，长时间无实质进展的原因及障碍，并就相关不确定性充分提示风险。请年审会计师对问题（2）发表意见。

公司回复：

（1）结合公司业务开展及办公场所使用情况，说明使用大额资金购置相关房产的主要考虑，目前该房产装修施工的具体状态，是否影响公司前期经营安排。

公司主要办公场所设在厦门、深圳、广州，其中厦门办公地址位于厦门市思明区软件园二期望海路 4 号吉比特大厦。结合公司未来发展计划，同时考虑厦门办公楼所在区域上下班高峰期间通勤压力较大，且周边配套日趋饱和，为改善员工办公环境，公司于 2018 年 5 月 14 日召开第三届董事会第二十次会议，审议通过了《关于在厦门购置办公房产的议案》，同意子公司厦门雷霆互动网络有限公司（以下简称“雷霆互动”）购买厦门路桥城市服务发展有限公司（以下简称“厦门路桥”）建设开发的厦门市湖里区“五缘湾 2013P03 地块” A4 号办公楼（以下简称“A4 办公楼”）。该办公楼位于厦门岛东北部五缘湾片区，靠近厦门岛内主要交通干道，交通便利，购买价款（含税）为人民币 374,833,940.00 元。详见公司于 2018 年 5 月 16 日披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于全资子公司在

厦门购置办公房产的公告》（公告编号：2018-040）。

前述购房资金来源为公司自有资金，截至 2017 年末，公司货币资金及理财产品合计金额为 21.56 亿元，公司现金充沛，购买办公房产不会影响日常经营所需现金，不会对公司财务状况和经营成果产生重大影响。

雷霆互动针对上述 A4 办公楼提起诉讼并于 2023 年 1 月获法院立案受理，目前房屋处于装修施工停止状态。购买 A4 办公楼房产主要用于改善员工办公环境、便利员工通勤，厦门现有办公楼吉比特大厦能够正常使用（吉比特大厦购置于 2010 年，建筑面积 10,676.92 平方米，可容纳人员数量超 600 人）；截至 2023 年末，公司厦门地区员工人数合计约 400 人，公司将吉比特大厦部分未使用的办公区域出租给第三方使用。综合以上，A4 办公楼房产状态及相关诉讼不影响公司日常经营安排。

**(2)该房产自购置以来各年度具体会计处理情况及对公司财务指标的影响，结合减值迹象出现的具体时点及判断依据，说明本期及前期计提减值准备的计算过程及是否充分。**

1) 自房产购置以来各年度具体会计处理情况及对公司财务指标的影响如下表所示：

序号	事项及会计处理
1	2018 年支付购房款，确认预付款项 37,483.39 万元。
2	2019 年 12 月房产交付且收到增值税进项发票（进项税额：3,066.82 万元）后，预付账款转为固定资产原值 34,416.57 万元，受营改增税率差影响，收到预付款项退回 340.76 万元，另受房产契税影响，固定资产原值调增 1,022.28 万元；2020 年 8 月，面积补差调增固定资产原值 63.75 万元；合计确认的固定资产原值 35,161.84 万元。
3	2020 年至 2022 年公司每年计提房产折旧 1,670.19 万元，2023 年计提折旧 1,474.91 万元（2023 年折旧金额减少主要系 2022 年计提了房产减值后账面价值减少，因此在新的、较低的账面价值基础上计算的折旧金额也相应减少），累计计提折旧 6,485.47 万元。
4	2022 年至 2023 年公司根据实际情况分别计提减值准备 3,758.12 万元、593.46 万元，累计计提减值 4,351.58 万元。

2020 至 2023 年，该房产计提的折旧及减值减少公司净利润，截至 2023 年 12 月 31 日，上述房产的账面价值为 24,324.79 万元（房产原值 35,161.84 万元，累计折旧 6,485.47 万元，累计减值金额 4,351.58 万元）。

2) 减值评估及测试过程

2019 年 12 月，公司办理了 A4 办公楼的交房手续，并于 2020 年着手开展装修设计及施工招投标等相关工作；2021 年 6 月，雷霆互动取得装修施工许可证，正式开展室内装修施工工作。

2021 年 7 月，装修施工单位在进场时发现房产存在多项建筑结构质量问题；

2021年7-8月，雷霆互动与开发商分别委托第三方检测机构对房产进行局部质量检测，双方就局部质量检测结论未能达成一致。

2022年5月，雷霆互动委托第三方检测机构对房产进行全面质量检测；2022年9月底，第三方检测机构出具的检测报告结论显示，房产存在部分柱箍筋不满足构造要求，地上主体承重结构的综合抗震能力不满足厦门市对丙类建筑7度抗震设防要求，以及楼板板面存在多处裂缝（部分为向下贯穿）等问题。

2021年整体房地产市场良好成交活跃，2022年前三季度也相对平稳，未发现市场价格有明显下降的迹象，而房产质量对房产价值的影响涉及复杂的技术性问题，必须依托具备专业资质的检测机构和人员进行综合评估。在2022年9月全面质量检测报告出具之前，双方仅进行局部质量检测且对检测结论未能达成一致。2022年9月底，根据全面质量检测报告结论，房产存在柱箍筋、承重结构、抗震及裂缝等多项重大质量问题，据此公司初步判断该房产存在的质量问题可能会对房产价值产生影响，存在减值迹象，因此于2022年第四季度对该房产进行减值测试并计提减值；2023年，公司持续关注房地产市场的交易价格变化，结合房产质量问题及市场整体情况，于2023年第四季度对该房产进行减值测试并计提减值。

公司在评估可收回金额时，以房产的市场价值，扣除房屋因质量问题及拆改损失引起的实体性贬值，再减去处置相关税费和中介费用等得出可收回金额。按账面价值与可收回金额的差额，公司对该房产计提资产减值准备，2022年及2023年计提的减值金额分别为3,758.12万元及593.46万元。

综合以上，2022年及2023年公司对上述房产计提减值准备充分。

#### **年审会计师核查意见：**

基于我们为公司年度财务报表整体发表审计意见执行的审计程序及为回复年报工作函执行的核查工作，我们认为，在所有重大方面，上述相关房产自购置以来各年度相关会计处理符合会计准则的规定；公司对于减值迹象的识别符合会计准则的规定，该房产本期及前期减值准备计提较为充分。

**（3）所涉诉讼的最新进展情况，长时间无实质进展的原因及障碍，并就相关不确定性充分提示风险。**

公司子公司雷霆互动就A4办公楼的房产质量问题提起相关诉讼，诉讼进展如下所示：

①2023年1月，厦门市中级人民法院受理雷霆互动的立案申请；

②2023年5月，厦门市中级人民法院驳回雷霆互动的起诉，认为本案双方签署的122份独立的《商品房买卖合同（预售）》系不同法律关系，系122个独立的诉，原告雷霆互动应分别向有管辖权的人民法院提起诉讼；

③雷霆互动依法上诉至福建省高级人民法院，请求撤销厦门市中级人民法院裁定书并裁定由一审法院继续审理案件；2023年7月，福建省高级人民法院受理雷霆互动提出的上诉请求；

④2023年9月，福建省高级人民法院作出二审民事裁定，驳回雷霆互动针对管辖权异议提出的上诉请求，维持原一审法院裁定；

⑤雷霆互动针对管辖权异议向中华人民共和国最高人民法院提出再审申请，请求裁定由厦门市中级人民法院继续审理本案件；2023年12月，最高人民法院立案受理；

⑥2024年6月，最高人民法院裁定驳回雷霆互动的再审申请，最高人民法院经审查认为：二审法院认定122份《商品房买卖合同（预售）》系相互独立的法律关系，系122个独立的诉，并无不当；从案件审理上看，为便于当事人诉讼和人民法院审理、裁判，节约诉讼成本，在案件分别受理后，考虑到122份合同相互之间存在关联性，法院可结合案件实际情况，依法进行合并审理。

综合以上，目前法院对该案件仅在法律程序中围绕管辖权问题进行裁定，并未对房屋结构质量问题进行实体审查，也未就房屋质量问题进行裁定，案件尚未进入实体审理阶段。截至2024年7月2日，公司已发生的律师代理服务费及其他诉讼相关费用合计约135.13万元（含税），其中125.59万元计入2022年至2023年，9.54万元计入2024年；同时，公司将涉诉房产持续计提固定资产折旧，并按会计准则的相关要求于后续年度执行减值测试。由于该房产涉诉事项的处理结果具有不确定性，除上述提及的费用、房产折旧外，对公司期后利润的影响尚无法确定。

公司仍将积极采取应对策略维护公司及股东的权益，并根据后续进展情况及时履行信息披露义务，敬请投资者注意前述不确定性风险及财务影响。

特此公告。

厦门吉比特网络技术股份有限公司董事会

2024年7月8日