证券代码:002502　证券简称:*ST 鼎龙　公告编号:2020-039

鼎龙文化股份有限公司
关于全资子公司退出投资项目的进展公告

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

一、本次交易情况概述

1、鼎龙文化股份有限公司(以下简称“公司”)于2019年1月15日召开的第四届董事会第十九次(临时)会议审议通过了《关于全资子公司退出投资项目暨关联交易的议案》,同意全资子公司浙江梦幻星生园影视文化有限公司(以下简称“梦幻星生园”)退出对东阳曼荼罗影视文化有限公司(以下简称“东阳曼荼罗”)的投资(梦幻星生园于2017年对东阳曼荼罗增资后取得其10%的股权)并收回全部投资款(15亿人民币)及相关利息。截至2019年1月15日,因公司原董事王力先生为东阳曼荼罗的董事,上述退出投资事项构成关联交易。

2、根据梦幻星生园与东阳曼荼罗于2019年1月17日签订的投资解除协议(以下简称“协议”),东阳曼荼罗应当于协议生效后3日内向梦幻星生园退还投资部分本金人民币8,000万元并支付全部投资款人民币15亿元对应的相关利息;协议生效后一年内,东阳曼荼罗应当以分期方式向梦幻星生园退还投资款剩余本金人民币7,000万元并支付相关利息(投资款本金之利息结算,均按照前述投资款的实际占用期限以年息4.35%计息)。

上述退出投资项目及相关款项支付安排的具体内容详见公司于2019年1月17日披露于巨潮资讯网(http://www.cninfo.com.cn)的《关于全资子公司退出投资项目暨关联交易的公告》。

二、本次交易的进展情况

1、股权退出情况

2019年3月13日,东阳曼荼罗已完成上述退出投资事项相关工商变更登记手续,梦幻星生园不再持有东阳曼荼罗的股权。

2、董事变更情况

公司原董事王力先生辞去公司董事职务后于2019年1月15日起不再担任公司董事职务,并于2019年3月13日起不再担任东阳曼荼罗董事职务。本次退出投资后,公司及梦幻星生园不存在关联自然人在东阳曼荼罗担任董事等情形,目前东阳曼荼罗不再为公司关联方。

3、款项回收情况

截至2019年末,梦幻星生园收回东阳曼荼罗退还的投资本金累计12,000万元及相关利息(利息合计约890.74万元),尚待收回投资本金3,000万元;2020年1月,梦幻星生园收到东阳曼荼罗退还的投资本金2,000万元及相关利息(利息合计约91.77万元),截至2020年1月末,梦幻星生园累计收回投资本金14,000万元,尚待收回投资本金1,000万元(占应收回投资本金的6.67%)。

上述待收回的1,000万元超出协议约定的退还期限,经公司及梦幻星生园与东阳曼荼罗沟通核实,上述1,000万元的逾期支付是由于东阳曼荼罗短期资金周转状况紧张所致。经梦幻星生园股东決定及公司董事长审批,东阳曼荼罗应当不晚于2020年7月31日支付上述逾期的1,000万元(截至本公告披露日,上述1,000万元投资本金尚未支付),并应当承担相应的资金利息(按逾期资金的实际占用期限以年息4.35%计息)。如东阳曼荼罗于上述最晚支付期限内仍未足额支付上述1,000万元逾期款项,公司及梦幻星生园将进一步追究其违约责任。

公司将持续关注上述逾期款项的回收情况,并将及时履行相关信息披露义务,敬请投资者关注,注意投资风险。

特此公告。

鼎龙文化股份有限公司董事会

二〇二〇年六月四日

证券代码:002502　证券简称:*ST 鼎龙　公告编号:2020-040

鼎龙文化股份有限公司
关于深圳证券交易所
2019年年报问询函回复的公告

本公司及董事会全体成员保证公告内容的真实、准确和完整,没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

鼎龙文化股份有限公司(以下简称“公司”或“鼎龙文化”)于2020年5月13日收到深圳证券交易所中小板公司管理部下发的《关于鼎龙文化股份有限公司2019年年报的问询函》(中小板年报问询函【2020】第63号)(以下简称“《问询函》”),要求公司就《问询函》提及的相关事项做出书面说明。

公司收到《问询函》后,立即组织相关人员及年审会计师共同开展《问询函》的回复工作,对相关问题进行了认真核查,并向深圳证券交易所提交了书面回复,现将回复内容公告如下:

1、年报显示,2019年你公司实现营业收入10.64亿元,同比增长41.47%,归属于上市公司股东的净利润(以下简称“净利润”)为-8.39亿元,上年净利润为-12.82亿元。经营性现金流量净额为1,144.42万元,同比上升110.18%。2020年一季报显示,一季度营业收入为2.02亿元,同比增长176.99%,净利润为2,327.53万元,同比增长198.38%。

问题:(1)请结合行业特点、公司业务结构、业务开展情况、收入和成本构成、费用等因素详细分析你公司营业收入和经营性现金流上升而净利润连续两年亏损的具体原因,并说明营业收入、净利润、经营性现金流变动幅度不匹配的原因和合理性。

回复:

一、公司2019年度营业收入增长的原因

2019年度,公司主要从事网络游戏的研发、发行和运营(以下称“游戏业务”)以及影视剧的投资、拍摄、制作和发行(以下称“影视业务”)。此外,报告期内,公司还通过投资设立全资子公司兼营商品贸易业务(以下称“贸易业务”)。

公司2019年度分业务收入构成及其较2018年度的增减变动情况如下:

单位:万元

业务类型	2019年		2018年		营业收入增减金额	同比变动
	营业收入金额	收入占比	营业收入金额	收入占比		
游戏业务	27,779.84	26.12%	23,731.09	31.57%	4,048.75	17.06%
影视业务	8,778.12	8.25%	51,369.06	68.33%	-42,590.94	-82.91%
贸易业务	69,583.21	65.43%	0.00	0.00%	69,583.21	100.00%
其他	210.89	0.20%	75.06	0.10%	135.82	180.94%
合计	106,352.05	100%	75,175.22	100%	31,176.84	41.47%

由上表可见,公司2019年度营业收入主要由游戏业务、影视业务、贸易业务构成,其中:游戏业务因游戏代理联运业务增加,收入较上年增加4,048.75万元;影视业务因部分影视剧重新议价冲减收入且本期确认收入的单部影视剧收入体量显著低于上年的影视剧收入体量,影视业务收入较上年减少42,590.94万元;贸易业务为本期新增业务,由于该项业务主要为大宗商品贸易,具有业务流水金额较大的特点,因此本期贸易业务收入较高并达到69,583.21万元。综上,公司2019年度营业总收入较上年增长的原因主要是本期新增贸易业务所致。

二、公司2019年度经营性现金流量净额上升的原因

公司2019年度经营活动现金流量较2018年度变动情况如下:

单位:万元

经营活动现金流量项目	2019年度	2018年度	增减金额
经营活动现金流入	168,763.03	76,498.78	92,264.25
经营活动现金流出	167,618.61	87,738.79	79,879.82
经营活动产生的现金流量净额	1,144.42	-11,240.01	12,384.43

由上表可见,公司2019年度经营活动现金流入及流出金额均较2018年度出现较大增加,主要是公司本期新增贸易业务所致,贸易业务相应的采购支出金额及销售收入金额均较大。公司2019年度经营活动产生的现金流量净额为1,144.42万元,较上年增加12,384.43万元,主要是本期公司应收账款回款增加所致(公司2019年末应收账款余额较上年末减少13,927.27万元,其中主要是影视业务应收账款回款所致,公司应收账款的具体变动情况详见本《问询函》“问题7”的相关回复),此外游戏业务、贸易业务相应的经营活动现金流入与流出差额均较小。

三、公司净利润连续两年亏损的原因

公司2018年度净利润亏损主要受商誉减值等资产减值、毛利率下降、费用上升、投资收益减少等因素影响(具体情况详见《关于深圳证券交易所2018年年报问询函回复的公告》中“问题1(1)”的相关回复),公司2019年度净利润亏损的主要原因如下:

(一)行业环境的影响

2019年,对公司净利润影响较大的业务板块主要是游戏业务和影视业务,游戏、影视行业的监管环境及市场竞争状况等对公司本期经营业绩情况产生了较显著的影响。

游戏行业方面,2019年国内游戏用户数量仅增长2.5%,增速显著放缓,网络游戏行业已进入存量消费时代,同时游戏市场逐步形成向头部企业集中的格局,中小游戏企业面临日益严峻的竞争压力。在此背景下,为抢占游戏市场份额,游戏企业一方面需要不断加大研发投入以提升产品质量,另一方面也需要通过移动广告等方式购买流量以吸引新增用户,游戏研发、发行和运营等各个环节的成本、费用因此不断上升。为迫应市场环境的变化,公司主动调整了游戏业务的业务模式,从自研自发为主逐步转变为自研自发、代理联运并重,随着买量成本等相关成本费用大幅上升,利润率水平也因此受到相应的影响。

影视行业方面,2019年国内电影票房收入出现超过20%的下滑,在影视资本退潮后仍处于“去库存”阶段,国内影视剧市场仍然供过于求,影视企业除了需要不断提升电视剧的剧本质量和制作质量,还面临着较严格的行业监管调控。2019年,国内影视剧行业“限古”(限制古装剧播出总量数)、“限薪”(演艺明星限薪)、“限集”(限制单部电视剧的集数)、“限价”(限制播出平台的购剧预算)、剧集审查愈发严格等政策导向对行业内各方产生了广泛影响。报告期内,公司综合评估影视市场情况后取消了新剧拍摄计划,同时受平台限价等因素影响,出现客户要求就已交付的影视剧进行重新议价的情况,导致公司影视业务的利润情况及发展预期均受到一定影响。

(二)资产减值的影响

公司2019年度资产减值损失(含信用减值损失)总体情况如下:

减值资产名称	2019年计提减值准备金额(万元)	占2019年度经审计归属于上市公司股东的净利润绝对值的比例
应收款项	3,922.73	4.67%
存货	26.39	0.03%
长期股权投资	7,515.84	8.96%
商誉	53,071.08	63.24%
合计	64,536.04	76.91%

由上表可见,2019年度商誉、长期股权投资等各项资产减值合计金额为64,536.04万元,占公司2019年度归属于上市公司股东的净利润绝对值的比例达到76.91%。公司2019年度资产减值的具体情况详见公司披露的《关于2019年度计提资产减值准备的公告》及本《问询函》“问题4”的相关回复。

(三)毛利率下降的影响

公司2019年度各项业务的主要经营数据和指标变动情况如下:

单位:万元

业务类型	营业收入	营业成本	毛利额	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
游戏业务	27,779.84	27,825.06	-45.22	-0.16%	17.06%	130.01%	-49.18%
影视业务	8,778.12	14,435.46	-5,657.34	-64.45%	-82.91%	-62.06%	-90.38%
贸易业务	69,583.21	69,271.26	311.95	0.45%	100.00%	100.00%	0.45%
其他	210.89	98.42	112.47	53.33%	180.94%	154.25%	4.90%
合计	106,352.05	111,630.18	-5,278.13	-4.96%	41.47%	122.45%	-38.21%

由上表可见,受前述行业及市场环境变化的影响,2019年度公司游戏业务、影视业务的毛利率均较上年出现了大幅下降(该等业务毛利率下降的具体原因详见本《问询函》“问题3(2)”的相关回复),导致公司2019年度相关业务的营业利润出现下降。

(四)费用上升的影响

公司2019年度各项期间费用较2018年度的变动情况如下:

单位:万元

期间费用项目	2019年度	2018年度	同比增减
销售费用	3,917.54	1,634.61	139.66%
管理费用	11,994.78	11,642.75	3.02%
财务费用	-402.30	-1,050.15	61.69%
研发费用	2,047.93	2,718.43	-24.67%
合计	17,557.95	14,945.64	17.48%

由上表可见,公司2019年度期间费用较上年增加2,612.30万元,其中主要是由于销售费用的增加(销售费用较上年增加2,282.93万元,增加的具体原因详见本《问询函》“问题11”的相关回复),使公司的利润总额出现相应减少。

四、营业收入与净利润变动不匹配的原因及合理性

根据前述回复可知,公司2019年度营业收入增长主要是新增贸易业务所致,而该项业务具有业务流水较大而毛利率较低的特点,对公司报告期内的净利润影响较小;如剔除贸易业务收入,公司营业收入和影视业务2019年度合计收入金额同比下降51.32%,与公司净利润的方向(负值)一致。

综上,影响公司营业收入变动的主要是贸易业务,而影响公司净利润变动的主要是影视和游戏业务,导致公司营业总收入的变动(增长)与净利润变动(亏损)不一致,符合公司相关业务的特点及经营情况,是合理的。

五、营业收入、净利润与经营性现金流变动幅度不匹配的原因及合理性

根据前述回复,公司2019年营业收入较上年增加31,176.84万元,同比增长41.47%,主要是新增贸易业务所致,而经营活动产生的现金流量净额较上年增加12,384.43万元,主要是影视业务应收账款回款增加所致,而贸易业务相应的经营活动现金流入与流出的差额较小,由于导致营业收入、经营活动产生的现金流量净额二者变动的影响因素不一样,因此出现变动幅度不匹配的情况,是合理的。

公司2019年归属于上市公司股东的净利润为-83,915.64万元,主要受资产减值、游戏及影视业务毛利率下降、期间费用上升等因素影响,而经营活动产生的现金流量净额增加主要是受影视业务应收账款回款增加影响,由于净利润、经营活动产生的现金流量净额二者的主要变动影响因素之间不直接相关,因此出现变动情况不匹配的情况,是合理的。

问题:(2)请详细说明各季度间净利润、扣非后净利润以及经营性现金流量净额差异较大的原因及合理性。

回复:

公司2019年各季度营业收入、归属于上市公司股东的净利润和归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润(因报告期内非经常性损益对公司净利润的影响比例较小,故本题回复中将扣除非经常性损益前后的净利润统称“净利润”)及经营活动产生的现金流量净额情况如下:

单位:万元

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	7,306.03	40,051.20	31,853.04	27,141.79
归属于上市公司股东的净利润	-2,365.77	2,152.30	-46,407.88	-37,294.29
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-2,619.55	2,230.67	-46,722.57	-39,655.24
经营活动产生的现金流量净额	-8,149.62	-21,346.70	4,459.71	26,181.03

一、公司2019年各季度间净利润差异较大的原因及合理性

公司2019年各季度净利润的主要影响因素如下:

公司2019年第一季度亏损2,365.77万元,该季度营业收入主要来自于游戏业务收入,游戏业务该季度的盈利幅度较小,而由于该季度管理费用等期间费用(合计4,853.18万元)较高,导致公司整体出现亏损。

公司2019年第二季度盈利2,152.30万元,主要是由于公司影视剧《我知道你的秘密》于该季度确认收入以及游戏业务维持小幅盈利状态而产生的利润,该季度起公司新增贸易业务,但对公司净利润的影响比例较小。

公司2019年第三季度亏损46,407.88万元,其中公司计提商誉减值准备42,666.88万元,同时公司游戏业务自该季度起加大了联运产品买量成本投入而发生亏损,其同导致公司该季度出现较大幅度亏损。此外,该季度贸易业务对公司净利润的影响比例较小。

公司2019年第四季度亏损37,294.29万元,其中公司新增计提商誉减值等资产减值准备合计21,869.16万元,同时公司游戏业务在该季度保持了较大的买量投入而继续亏损,影视业务则因与客户重新议价冲减收入而发生亏损,其同导致公司该季度出现较大幅度亏损。此外,该季度贸易业务对公司净利润的影响比例较小。

综上,公司2019年各季度间净利润差异较大符合公司游戏、影视等业务各季度的实际发展和经营变动情况,也符合各季度资产减值、费用变化等其他因素的变动情况,是合理的。

二、公司2019年各季度间经营活动产生的现金流量净额差异较大的原因及合理性

公司2019年各季度经营活动产生的现金流量净额的主要影响因素如下:

公司2019年第一季度经营活动产生的现金流量净额为-8,149.62万元,主要是该季度的管理费用等期间费用支出较高以及游戏业务成本支出有所增加所致。

公司2019年第二季度经营活动产生的现金流量净额为-21,346.70万元,主要是该季度起公司发生贸易业务采购支出且相关销售收入尚未回款,以及与经营活动相关的预付款项支出增加所致。

公司2019年第三季度经营活动产生的现金流量净额为4,459.71万元,主要是该季度部分影视业务应收账款收回所致,此外该季度贸易业务前期销售实现回款并新发生贸易业务采购支出,经相抵后该季度贸易业务对经营活动产生的现金流量净额影响较小。

公司2020年第四季度经营活动产生的现金流量净额为26,181.03万元,主要是该季度部分影视业务应收账款收回以及贸易业务实现销售回款所致。

综上,公司2019年各季度间经营活动产生的现金流量净额差异较大符合公司游戏、影视、贸易等业务各季度的实际发生和发展情况,是合理的。

问题:(3)结合连续两年亏损情况说明一季度收入、净利润大幅增长的原因和合理性,是否存在业绩“大洗澡”后调节利润的情形。请年审会计师核查并发表明确意见。

回复:

一、公司2020年第一季度营业收入增长的原因

公司2020年第一季度分业务收入同比变动情况如下:

单位:万元

业务类型	2020年第一季度	2019年第一季度	增减金额
游戏业务	6,198.52	5,841.91	356.60
影视业务	0.00	1,464.11	-1,464.11
贸易业务	13,996.52	0.00	13,996.52
其他	42.20	0.00	42.20
合计	20,237.23	7,306.03	12,931.21

注:因中钛科技钛矿开发、销售业务尚未开展,2020年第一季度收入中无钛矿业务收入。

由上表可见,公司2020年第一季度收入增长主要是贸易业务收入增长所致(2019年第一季度尚未开展贸易业务)。

二、公司2020年第一季度净利润增长的原因

(一)游戏业务毛利率改善

2020年第一季度,游戏业务前期买量等成本投入后的效益逐步显现,加上第一季度因“新冠肺炎”疫情而产生的“宅经济”的正向影响,公司游戏业务收入略有增加的同时,其营业成本显著下降,毛利率出现改善,对公司第一季度净利润增长产生了正向影响。

(二)公司实施了较严格的费用管控

基于公司连续两年亏损的情况,公司自2020年起加大了成本费用控制力度,实施了较严格的费用预算管控。公司2020年第一季度期间费用同比变动情况如下:

单位:万元

期间费用项目	2020年第一季度	2019年第一季度	增减金额
销售费用	526.91	522.42	4.48
管理费用	1,064.55	4,049.29	-2,984.74
研发费用	501.16	426.70	74.46
财务费用	-98.03	-145.22	47.19
合计	1,994.58	4,853.18	-2,858.60

由上表可见,公司2020年以来费用控制效果显著,公司2020年第一季度管理费用等期间费用合计同比减少2,858.60万元,对公司第一季度净利润增长产生了积极影响。

(三)前期计提的坏账准备转回影响

公司2020年第一季度末及2019年年末的应收账款余额分别为17,633.67万元及30,697.11万元,2020年第一季度及2019年第一季度信用减值损失分别为1,001.98万元及259.95万元(“信用减值损失”为正数表示应收款项坏账准备转回收益)。由于2020年第一季度公司收回大额影视业务应收账款,前期已按账龄计提的坏账准备于本期转回,因此对公司2020年第一季度损益也产生了正向影响。

三、公司2020年第一季度营业收入、净利润增长的合理性说明

公司2020年第一季度营业收入及净利润增长符合公司主要业务在该季度的实际经营情况,符合公司严控费用预算和收回大额影视业务应收账款相应转回前期计提的坏账准备的实际情况。综上,公司2020年第一季度的经营业绩是基于该季度实际业务经营情况及实际资产状况而进行的核算,是合理的,与公司此前连续两年亏损的情况无必然相关性,不存在业绩“大洗澡”后调节利润的情形。

四、年审会计师意见

(一)核查程序

1、审阅鼎龙文化2020年第一季度报表;

2、检查费用预算制度;

3、检查2020年第一季度回款情况;

4、根据应收账款信用损失政策,测算其坏账准备。

(二)核查结论

基于2019年报已实施的程序加之上述程序,我们认为:

鼎龙文化2020年第一季度的经营业绩增长系游戏业务在该季度经营较好、加之严控费用预算、应收账款回收较好相应转回部分坏账准备所致,是合理的;与其此前连续两年亏损的情况无必然相关性,不存在业绩“大洗澡”后调节利润的情形。

2、2019年12月11日,你公司披露《关于向云南中钛科技有限公司增资暨涉及矿业权信息的公告》,以5.4亿元向云南中钛科技有限公司(以下简称“中钛科技”)进行增资,增资后取得中钛科技51%的股权。年报显示,本报告期中钛科技未纳入你公司合并报表范围,其他应收款期末余额中含有预先支付投资款3亿元。

问题:(1)请你公司补充披露中钛科技纳入合并报表的时间、交易目前进展,你公司是否及时履行信息披露义务。

回复:

根据《云南中钛科技有限公司增资协议》(以下简称“《增资协议》”)约定,公司应在增资协议生效之日起5个工作日内向中钛科技缴付第一期增资款3亿元人民币,在增资协议生效之日起60个工作日内向中钛科技缴付第二期增资款24亿元人民币,中钛科技应于上述增资款全部缴付完成之日起7个工作日内完成增资的工商变更登记、备案程序。

2020年3月,中钛科技完成了增资的工商变更登记手续(包括董事会改组手续,中钛科技董事会共5人,其中3人由公司提名)并取得了新换发的《营业执照》,本次增资完成后,公司持有中钛科技51%的股权,中钛科技的注册资本由人民币5,000万元增加至人民币10,204.08万元,中钛科技成为公司的控股子公司(具体情况详见公司于2020年3月28日披露的《关于云南中钛科技有限公司完成工商变更登记的公告》)。基于上述情况,中钛科技已于2020年3月起纳入公司合并报表范围,即公司《2020年第一季度报告》已将中钛科技纳入合并报表。

本次交易的增资款缴付、增资工商变更登记、董事会改组等相关事宜均按《增资协议》、《云南中钛科技有限公司增资协议之补充协议》等相关约定进行推进,本次增资交易事项已完成,公司亦于中钛科技工商变更登记完成后及时履行了信息披露义务。

问题:(2)请补充披露本次交易涉及的相关会计处理,并说明与前期披露是否存在不一致之处。请年审会计师对会计处理合规性发表意见。

回复:

一、本次交易涉及的相关会计处理

本次交易涉及的相关会计处理如下:

(一)2019年支付第一期增资款30,000万元人民币时,实际会计处理如下:

借:其他应收款30,000万元

贷:银行存款30,000万元

(二)2020年第一季度,公司支付第二期增资款24,000万元人民币时,实际会计处理如下:

借:其他应收款24,000万元

贷:银行存款24,000万元

(三)2020年3月17日(中钛科技新《营业执照》落款时间),中钛科技完成工商变更登记,公司向中钛科技派出3名董事,能够控制中钛科技经营活动,中钛科技纳入公司合并报表范围。公司将累计支付的54,000万元款项由“其他应收款”科目转入“长期股权投资”科目,会计处理如下:

借:长期股权投资54,000万元

贷:其他应收款54,000万元

(四)中钛科技纳入公司合并报表时,公司合并报表会计处理如下:

借:实收资本5,204.08万元

资本公积48,664.32万元

年初未分配利润-2,716.22万元

商誉25,362.39万元

贷:长期股权投资54,000.00万元

少数股东权益22,514.58万元

注:因中钛科技纳入合并报表时,合并日相关评估、审计工作尚未完成,暂按其未经审计的账面净资产核算合并商誉,待其合并日净资产公允价值评估确定后核定商誉;公司2020年第一季度报告披露的商誉余额为28,893.25万元,其中上述合并抵消产生商誉25,362.39万元,中钛科技合并报表商誉为3,530.86万元。

二、相关会计处理与前期披露存在不一致的情况说明

前述会计处理与前期披露存在不一致的情况如下:

(一)前期披露支付第一期增资款的会计处理:

借:预付账款30,000万元

贷:银行存款30,000万元

差异说明:经公司财务部门对本次交易情况及款项性质的综合判断,支付该笔增资款时计入“其他应收款”科目更为合理。

(二)前期披露的后续会计处理:按公司将中钛科技纳入合并范围在先,支付第二期增资款在后的预计进行相应会计处理。

差异说明:前期公司预计支付第二期增资款前,公司已经控制中钛科技,但实际上支付第二笔增资款时公司尚未控制中钛科技,故支付第二笔增资款时仍计入“其他应收款”;待54,000万元增资款全部支付完毕且中钛科技完成增资工商变更登记及董事会变更备案后,公司方进行合并相关会计处理(具体会计处理详见前述“本次交易涉及的相关会计处理”的相关内容),这样更符合本次交易的实际进展情况。

三、年审会计师意见

(一)核查程序

1、检查《增资协议》、《补充协议》、《公司章程》;

2、检查中钛科技增资工商变更资料,重审改选相关资料;

3、检查向中钛科技增资的凭证;

4、审阅中钛科技合并日报表;

5、检查鼎龙文化增资中钛科技的董事会决议,尽调资料;

6、审阅鼎龙文化第一季报、中钛科技纳入鼎龙文化合并报表时的会计处理。

(二)核查结论

通过执行以上审计程序,我们认为,上述会计处理符合会计准则的规定。由于合并日相关评估、审计数据未确定,相关商誉金额存在调整可能。

问题:(3)请补充披露目前中钛科技业务开展情况,说明本次交易是否涉及利益输送、是否存在损害上市公司及投资者利益的情形。

回复:

一、目前中钛科技业务开展情况

截至目前,中钛科技尚未开展钛矿开发、生产和销售业务,中钛科技的控股子公司已取得一宗采矿权、两宗探矿权(已过有效期),其中拥有采矿权的控股子公司正积极筹备矿山项目生产许可相关申请文件,拥有探矿权的控股子公司正积极筹备探矿权续期及探矿权转采矿权的相关申请文件,由于受“新冠肺炎”疫情影响,云南省生态保护红线尚未公示,可能会对中钛科技控股子公司相关资质许可文件的申办进度产生一定影响,如该等资质许可文件的取得时间与计划取得时间存在较大差异,相关项目的开发生产计划和经济效益将存在延迟的风险,该等风险有可能直接影响到中钛科技业绩承诺的达成。因此,公司提醒广大投资者注意相关风险,公司也将根据深圳证券交易所的相关规定及相关项目的实际进展情况,及时履行信息披露义务。

二、关于本次交易是否涉及利益输送、是否存在损害上市公司及投资者利益情形的说明

根据公司的发展规划,公司将在立足现有游戏及影视业务的基础上,通过向中钛科技增资的方式积极拓展钛矿业务,以丰富的钛矿资源储备为基础,以钛矿采选、尾矿干排、回填复垦等一系列自主研发的专利技术为核心,响应钛产业“供给侧改革”号召,积极把握钛矿市场机遇,持续提升公司的整体盈利能力和持续发展能力。因此,本次交易是基于公司提升盈利能力、提升持续发展能力、提升核心竞争力、提升抗风险能力等内在需求而发生的,并且是公司着眼于长期发展以及公司股东的长远利益而做出的重要决策,本次交易的各方不存在关联关系或特殊利益关系,本次增资的款项也并非支付给第三方而是用于控股子公司中钛科技的经营发展,同时公司在《增资协议》中也明确约定了业绩承诺及补偿条款,从而最大限度地保障了公司及股东利益。因此,经核查并综合分析,本次交易不涉及利益输送、不存在损害公司及投资者利益的情形,符合公司的内在发展需求及长期发展规划。

3、年报显示,本报告期你公司新增商品贸易业务,商品贸易营业收入为6.96亿元,占营业收入的65.43%,毛利率为0.45%;游戏研发和运营营业收入为3.66亿元,同比增长17.06%,毛利率为-0.16%;影视剧制作业务营业收入8,778.12万元,同比下降82.91%,毛利率为-64.45%。

问题:(1)商品贸易业务毛利率仅为0.45%,但为你公司本报告期营业收入主要来源,请你公司说明本报告期新增商品贸易业务的原因和合理性。

回复:

一、商品贸易业务的模式及特点

报告期内,公司新增贸易业务,该项业务的标的商品主要为大宗商品(报告期内主要为电解铜、铝锭等),盈利模式为通过商品贸易取得商品差价收益,因此该项业务具有业务流水较大而毛利率较低的特点,同时具有资金周转较快、业务不确定性风险较低的特点。

二、新增商品贸易业务的原因及合理性

(一)贸易业务可在风险可控的情况下提升公司的资金周转效率

报告期内,公司资产负债率较低(2018年末为11.51%,2019年末为5.57%),报告期间公司存在可运用的货币资金高于业务运营所需资金的情形,即存在阶段性闲置资金。为提升公司的资金周转效率,报告期内公司新增了贸易业务,公司在开展该项业务时,会对相关商品的市场情况进行充分调研,同时对客户的资金状况和信誉状况进行严格的把关,从而在风险可控的情况下提升公司的资金使用效率。

(二)整体业务规模的提升对公司各项业务的商务谈判具有一定积极作用

由于贸易业务的标的商品主要为大宗商品,因此具有业务流水较大的特点,其对应的业务收入金额和采购成本金额比较高,从而营业收入等层面提升公司的整体业务规模,而整体业务规模的提升对公司各项业务的商务谈判具有一定积极作用。

综上,贸易业务的开展可提升公司整体资金周转效率及业务规模,对公司资金使用效率及其他业务发展具有一定积极作用,具有合理性。

问题:(2)请你公司结合报告期内主要业务所处市场竞争状况、同行业可比公司水平,详细说明游戏业务和影视剧制作业务毛利率为负且大幅下降的原因和合理性,与同行业是否存在较大差异,如是,请说明原因。

回复:

一、2019年度公司游戏业务毛利率为负且大幅下降的原因及合理性

2019年度公司游戏业务毛利率为-0.16%,较上年下降49.18%,主要是报告期内游戏市场竞争加剧、营业成本大幅增加且其增幅高于营业收入增幅所致(游戏业务营业收入同比增加17.06%,营业成本同比增加130.01%),游戏业务营业成本构成及变动情况如下:

单位:万元

成本项目	2019年度		2018年度		同比变动情况	
	金额	占比	金额	占比	增减金额	增减比例
合作分成	5,390.83	19.37%	3,892.01	32.17%	1,498.82	38.51%
用户流量成本	21,578.45	77.55%	7,231.67	59.78%	14,346.78	198.39%
游戏其他成本	855.78	3.08%	973.72	8.05%	-117.94	-12.11%
合计	27,825.06	100%	12,097.39	100%	15,727.66	130.01%

注:“合作分成”主要是指公司联运游戏产品对外分成及向版权作家的分成;“用户流量成本”指为获取新用户而通过购买流量(即“买量”)的方式推广游戏产品所产生的成本,主要是指移动广告投放。

由上表可见,2019年度公司游戏业务营业成本上升主要是买量成本大幅上升所致。综观游戏市场情况,2013年手游兴起,2014-2016年手游产品进入主要依赖手游联运渠道(比如华为、vivo、oppo、应用宝、Uc、360、小米等)的黄金时期,但从2017年开始,手游联运渠道的量级严重萎缩,手游发行商从页游时期买量的模式中摸索出了手游的买量模式,特别是广深地区,近两年联运产品基本是以买量运营为主。而随着买量市场竞争越来越激烈,买量发行公司越来越多,流量渠道成本持续上涨,一方面对游戏产品的质量和数据要求越来越高,另一方面,游戏研发商和发行商的利润空间也被严重压缩,以求得一个多方合作的利润相对平衡点,导致了买量产品毛利率有所下降。2019年度,公司加大了游戏产品代理联运力度,不断提升产品引入能力和买量投放能力,通过买量的方式运营了《少年名将》、《灵武天下》、《剑落江湖》、《剑与天下》、《龙之怒吼》、《守护城堡》、《王权与荣耀》等游戏产品,在较大程度上保障了公司游戏业务的市场竞争力和持续经营能力。但由于游戏产品的买量投入与效益产出之间存在一定的时间周期,因增量收入较增量成本的时间相对滞后,本期进行大幅买量投入后出现了毛利率为负的情况。虽然买量成本的大幅提升使公司游戏业务毛利率出现了阶段性大幅下降,但买量成本是公司为持续获取新用户、抢占未来市场份额、提升持续运营能力的必要投入,也是目前行业内的主流获客方式,具有必要性。因此,公司游戏业务由于市场竞争加剧,买量成本的大幅上升而导致的阶段性毛利率下降只为负值具有合理性。

二、2019年度公司影视业务毛利率为负且大幅下降的原因及合理性

2019年度,公司影视剧行业仍然受到国家有关主管机构较为严格的政策监管,如“限古”、“限集”、“限价”等监管政策以及较严格的审查规范及播出管理办法等,对公司影视业务的策划、创作、制作、发行、销售等各个环节均会产生一定影响。其中“限价”监管指引主要是指限制播出平台的购剧预算,随着影视剧时长的政策趋严以及内容市场的风向变化,过去市场上制作成本过亿元的大剧,对视频网站的单集售价约八九百万元,对电视台的单集售价约三四百万元,但从2018年年中开始,主要购剧采购价格平均缩水约60%,采购影视剧的数量和价格双双下滑。“限价”指引不但对播出平台未来的购剧预算具有引导作用,对公司已交付的影视剧也产生了显著影响。公司本期出现客户(影视剧播出平台)要求就已交付影视剧进行重新议价的情形,为遵照相关政策监管指引,同时为维护与相关播出平台的良好合作关系,并为促使相关应收账款尽快收回,经综合评估,公司与相关客户协商调降了已交付影视剧的单集授权费,相关影视剧的收入进行了相应冲减,导致公司2019年度影视业务毛利率大幅下降且为负的情形,该情形是行业监管变化及市场情况变化影响下的结果,具有合理性。

三、游戏、影视业务毛利率变化与同行业的差异情况说明

2019年度,同行业可比公司的毛利率变化情况如下:

同行业公司	2019年度(游戏业务)毛利率	2018年度(游戏业务)毛利率	同比增减
*ST聚力(SZ.002247)	-7.98%	11.06%	-19.04%
北纬科技(SZ.002148)	-6.78%	30.54%	-37.32%
掌趣科技(SZ.300315)	53.38%	60.44%	-7.06%
完美世界(SZ.002624)	68.17%	66.56%	1.61%
中青宝(SZ.300052)	55.72%	64.12%	-8.40%
平均值	32.50%	46.54%	-14.04%
鼎龙文化	-0.16%	49.02%	-49.18%

同行业公司	2019年度(影视业务)毛利率	2018年度(影视业务)毛利率	同比增减
新文化(SZ.300336)	-220.17%	33.62%	-253.79%
唐德影视(SZ.300426)	营业收入为负,不适用	9.14%	不适用
北京文化(SZ.000802)	-1744.43%	48.04%	-1792.47%
欢瑞世纪(SZ.000892)	-35.76%	51.60%	-87.36%
*ST大晟(SZ.600892)	-114.35%	-18.45%	-95.90%
平均值	-422.94%	24.79%	-447.73%
鼎龙文化	-64.45%	25.93%	-90.38%

由上表可见,游戏行业方面,2019年度同行业可比公司毛利率差异较大,但普遍呈现出毛利率下降的趋势。经对比,公司游戏业务毛利率下降与游戏行业市场竞争加剧、营业成本上升的整体趋势一致,同时由于公司运营的新游戏产品的买量成本投入大幅增加且买量投入与效益产出之间存在一定的时间周期,公司游戏业务毛利率下降的幅度较同行业更大且出现负值的情形(同行业部分公司也出现毛利率为负值的情形),但基于前述买量投入与效益产出的时间周期原因,公司判断该情形是阶段性的(公司游戏业务2020年第一季度毛利率已出现改善),不会与同行业毛利率情况存在持续性重大差异。

影视业务方面,2019年度同行业可比公司普遍呈现毛利率大幅下降且为负值的情形,与影视剧行业供过于求的现状以及平台限价等政策指引直接相关。经对比,公司报告期内影视业务毛利率大幅下降且为负值的情形是在近年来影视行业监管调控力度加强、市场供过于求的大背景下发生的,与同行业可比公司不存在较大差异。

综上,2019年游戏、影视行业毛利率下降属于行业内较普遍的情形,公司相关业务毛利率变化情况符合行业发展情况及实际经营情况,相关业务毛利率下降且为负值