

关于对任子行网络技术股份有限公司的 年报问询函

创业板年报问询函【2020】第 202 号

任子行网络技术股份有限公司董事会：

我部在 2019 年年报事后审查中关注到以下情况：

1. 深圳证监局在对公司现场检查时发现，公司 2015 年并购标的苏州唐人数码科技有限公司（以下简称“唐人数码”）存在无游戏版号运营以及上线运营时间早于获取游戏版号时间的情况，公司因此对 2016-2018 年度财务报表进行了更正，2016 年度调增商誉减值准备 66,075.87 万元，调减预计负债 20,002.00 万元，相应调增营业外收入 20,002.00 万元，2016 年度由盈利 12,517.36 万元调整为亏损 33,556.51 万元。公司同时调减 2017 年度、2018 年度已计提的商誉减值准备、营业收入等科目，调整后 2017 年由盈利 15,195.75 万元减少至盈利 11,172.70 万元，2018 年由盈利 13,811.42 万元增加至盈利 21,340.71 万元。

（1）请公司说明未对唐人数码 2017 年度以前的财务数据进行调整的原因及合理性，是否符合会计准则的相关规定，并补充说明前期差错更正涉及的主要会计分录。请会计师核查并发表意见。

（2）请公司说明调整后历次商誉减值金额确定的具体依据，结合唐人数码 2017 及 2018 年业绩情况说明 2016 年度一次性计提大额

商誉减值准备的原因及合理性。请评估师及会计师核查并发表意见。

(3) 报告期内，唐人数码实现营业收入 1,056.63 万元，实现净利润 1,160.66 万元，请结合其运营的游戏情况说明收入大幅下滑、净利润高于收入的原因，以及业绩承诺期内财务数据是否真实。请会计师核查并发表意见。

(4) 因调整后唐人数码未完成业绩承诺，丁伟国等 4 名交易对手方需要向公司补偿 35,937.42 万元，公司已向深圳证券期货业纠纷调解中心递交了《调解申请书》。请公司结合原《盈利预测补偿协议》、交易对手方的履约能力及履约意愿等补充说明交易对手方业绩补偿义务的具体情况，包括但不限于补偿期限、补偿方式、公司已采取和拟采取的追偿措施等。

2. 年报显示，公司 2017 年度并购标的深圳泡椒思志信息技术有限公司（以下简称“泡椒思志”）2019 年实现营业收入 24,959.41 万元，较上年减少 4.87%，实现净利润 1,118.52 万元，较上年减少 64.11%。公司称主要是由于无新独代游戏发行上线、联运业务新游戏上线较少且推广费等增加、计提坏账准备等原因。报告期，公司对并购泡椒思志形成的商誉计提了 25,104.48 万元减值准备，并因其业绩承诺方的业绩补偿义务确认营业外收入 10,463.00 万元。

(1) 请公司结合泡椒思志独代游戏及联运业务具体游戏业务情况、坏账准备的计提等说明报告期泡椒思志销售净利率大幅下降的原因及合理性。请会计师发表意见。

(2) 请补充说明泡椒思志可收回金额的具体测算过程、主要参

数及其确定依据以及商誉减值计提的合理性。请评估师和会计师发表明确意见。

(3) 经公司计算，因泡椒思志未完成业绩承诺，其原股东翊峰基业、立鼎信和等需支付 6,409.27 万元的补偿款，请公司结合原《盈利预测补偿协议》、交易对手方的履约能力及履约意愿等补充说明交易对手方业绩补偿义务的具体情况，包括但不限于具补偿期限、补偿方式、公司已采取和拟采取的追偿措施等。

(4) 目前公司与泡椒思志原股东已就股权转让事项相互起诉对方，请公司说明因业绩补偿义务确认 10,463.00 万元营业外收入的合理性，是否符合会计准则的规定，请会计师核查并发表意见。

3. 年报显示，报告期公司新增游戏青云传实现收入 13,288.54 万元，占游戏类业务收入的 49.55%，其推广营销费用 6,555.72 万元，占主要游戏收入总额的 75.58%。我部关注到青云传第一季度充值流水达到 2,745.77 万元，但该游戏未出现在 2018 年年报的主要游戏中，2018 年度公司主要游戏武动九天、剑龙三国充值流水仅 1,562.03 万元、1,816.62 万元，公司以往年度新游戏充值流水呈现出上线初期较低的特点。请公司补充说明青云传上线时点、推广情况以及上线以来分季度用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU 值、充值流水等，以及 2018 年度未成为公司主要游戏、2019 年第一季度充值流水即较高的原因及合理性。请会计师说明针对游戏收入的真实性所采取的审计程序，并说明各项审计程序的测试明细及涵盖范围。

4. 报告期内，公司网络安全、网资管理、文化娱乐毛利率分别

为 50.18%、62.80%、76.68%，较上年分别增加 6.39、12.48、18.39 个百分点。同时，公司分季度的销售净利率差异较大。

(1) 请公司结合具体产品、同行业可比公司情况等说明报告期相关产品毛利率较高且保持增长的原因及合理性。

(2) 请公司分产品说明前五大客户销售收入、销售具体内容，与上市公司股东及董监高人员是否存在关联关系、应收账款以及截至回函日款项回款情况，如较去年同期出现较大变化，请说明原因，并分产品报备前五大客户名称。

(3) 请公司说明 2019 年第三、四季度公司销售净利率为负且与往期情况差异较大的原因及合理性。

请会计师核查并发表意见。

5. 报告期内，公司来自境外地区的营业收入 9,395.69 万元，较上年增加 240.19%，毛利率 33.76%，较上年下降 38.29 个百分点，请公司结合境外的产品结构、主要客户说明其销售收入及毛利率大幅变动的原因及合理性，请会计师核查并发表意见。

6. 年报显示，公司应收账款期末账面余额 58,146.51 万元，其中一年以上的应收账款占比 49.65%。此外，公司最近三年应收账款周转率分别为 3.80、2.87、2.16，应收账款周转率持续下降。

(1) 请公司结合账龄一年以上的应收账款的形成原因、项目付款周期、对主要欠款客户的信用政策与相关客户的支付能力、相关款项的期后回款情况等因素，说明主要客户的付款周期是否较以往出现延长，与合同约定付款期限是否一致，相关应收账款的回收是否存在

重大不确定性和坏账准备计提的充分性，以及你公司采取的催收款项措施和效果。

(2) 请公司结合主营业务构成、主要产品、客户情况、同行业可比公司情况等补充说明应收账款周转率持续下降的原因和合理性。

请会计师核查并发表意见。

7. 公司存货期末账面余额 14,947.81 万元，且均未计提存货跌价准备。

(1) 请公司说明存货跌价准备的测试过程、未计提跌价准备的原因及合理性。请会计师核查并发表意见。

(2) 请公司根据《深圳证券交易所创业板行业信息披露指引第 5 号——上市公司从事互联网游戏业务》第五条第二款规定，补充披露期末存货及无形资产余额前五名游戏的合计账面余额及其占公司全部存货、无形资产余额的比例，以及存货结转和无形资产摊销的方法。

8. 报告期内，公司研发投入 19,751.53 万元，较上年增加 17.22%，占公司营业收入的 19.83%，其中工资性费用 16,944.81 万元，较上年增加 13.66%，但报告期公司研发人员较上年减少 16.36%。

(1) 请公司列示主要研发项目，包括但不限于项目名称、项目投入金额、研发基本情况、实施进度等。

(2) 说明研发人员减少的情况下研发投入及研发人员工资性费用持续增长的原因及合理性。

9. 报告期，公司“销售费用-外部服务费” 12,308.76 万元，较上

年增加 56.90%，请公司补充说明其具体内容，涉及的经济事项，与营业收入的匹配性、大幅增加的原因及合理性。请会计师核查并发表意见。

请你公司就上述问题做出书面说明，并在 5 月 20 日前将有关说明材料报送我部，同时抄送深圳证监局上市公司监管处。

特此函告。

创业板公司管理部

2020 年 5 月 13 日