

关于浙江升华拜克生物股份有限公司 发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨 关联交易报告书有关财务情况的补充说明

天健〔2015〕516号

上海证券交易所：

由浙江升华拜克生物股份有限公司(以下简称升华拜克股份公司或公司)转来的《关于对浙江升华拜克生物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(草案)的审核意见函》(上证公函〔2015〕1855号,以下简称审核意见函)奉悉。我们已对审核意见函所提及的公司财务事项进行了审慎核查,现汇报如下。

一、截至2015年6月30日,标的公司实现扣非后的净利润仅为3,320万元。请结合标的公司2015年7-9月的财务数据,补充披露标的公司2015年业绩承诺的可实现性,以及是否存在无法达到业绩承诺的风险。请会计师发表意见。(审核意见函第5条)

(一) 标的公司2015年业绩承诺的可实现性

根据成都炎龙科技有限公司(以下简称炎龙科技公司)业经天健会计师事务所(特殊普通合伙)审计的2015年1-6月财务数据以及未经审计的炎龙科技公司2015年三季度财务数据,2015年1-9月炎龙科技公司实现营业收入10,092.09万元,扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润为6,172.63万元。2015年第三季度,炎龙科技公司实现营业收入4,507.18万元,其中游戏研发、游戏代理发行、IP与源代码合作及其他业务营业收入分别为1,218.56万元、261.01万元、3,026.05万元及1.56万元,占当期营业收入的比例分别为27.04%、5.79%、67.14%及0.03%。虽然由于相关游戏逐渐进入成熟期后期及衰退期,2015年第三

季度游戏研发收入出现一定程度下降，但随着 2015 年下半年一些新研发游戏陆续上线运营，游戏研发业务将实现平稳发展；同时炎龙科技公司充分利用 IP 资源优势，在 2015 年第三季度实现了 IP 业务快速增长，为 2015 年炎龙科技公司整体业绩实现利润承诺打下良好基础；同时炎龙科技公司也将继续拓展游戏研发商及运营商资源，实现游戏代理发行业务的平稳增长。基于炎龙科技公司 2015 年 1-9 月实现的净利润情况并结合炎龙科技公司所处行业发展前景、公司竞争优势及炎龙科技公司 2015 年 10-12 月营业收入及各项成本费用的合理预测，鲁剑、李练及西藏炎龙科技有限公司等业绩承诺方关于炎龙科技公司 2015 年度实现的净利润不低于 9,000 万元的业绩承诺合理，具有可实现性。

（二）业绩承诺无法达到的风险

炎龙科技公司业绩承诺主要基于其所处行业良好的发展前景以及自身拥有的竞争优势。炎龙科技公司所处行业为网络游戏行业，国家产业和经济政策的推动、信息基础设施及硬件的更新换代以及网络游戏消费日益便捷化等都将为网络游戏行业提供利好；炎龙科技公司自成立以来，积极推动游戏研发、代理发行业务及 IP 与源代码合作业务的发展，在游戏研发、境外游戏运营商及 IP 与源代码资源拓展方面建立了竞争优势；同时，影响业绩承诺实现的网络游戏行业竞争程度、行业及税收优惠政策变化、新游戏产品盈利预期、研发团队稳定性等因素预计在短期内将保持稳定，炎龙科技公司 2015 年度无法达到业绩承诺的风险较小。

我们认为：基于炎龙科技公司 2015 年 1-9 月已实现的财务业绩情况及炎龙科技公司 2015 年 10-12 月营业收入及各项成本费用的合理预测，鲁剑、李练及西藏炎龙科技有限公司等业绩承诺方关于炎龙科技公司 2015 年度实现的净利润不低于 9,000 万元的业绩承诺实现可能性较高，无法达到业绩承诺的风险较小。

二、本次配套募集资金投向中包括“全球移动支付游戏运营中心建设项目”和“移动网络游戏新产品研发项目”，募投金额分别达 5.99 亿元和 1.01 亿元。请补充披露上述业绩承诺中，上述募投项目实现的利润影响是否纳入盈利预测范围。如是，请进一步说明本次交易作价的合理性；如否，请补充披露重组完成后，你公司如何在财务核算中区分前述募投项目带来的收益及其可行性，及利润承诺期间对此的相关披露安排。请会计师发表意见。（审核意见函第 6 条）

（一）盈利预测范围是否包含募投项目

炎龙科技公司募投项目 1 为移动网络游戏新产品研发项目，项目拟进行 7 款移动网络游戏新产品的研发，用于提高炎龙科技公司在移动网络游戏方面的研发运营实力。该 7 款游戏包括 2 款 ARPG 手游、3 款卡牌类手游以及 2 款竞技类手游。炎龙科技公司募投项目 2 为全球移动游戏运营中心建设项目，拟分别设立中国移动游戏运营部、台湾移动游戏运营部、东南亚移动游戏运营部和南美移动游戏运营部，分别负责在上述区域进行移动游戏的推广和运营，拟在未来三年内，在中国发行运营 12 款移动游戏，在东南亚地区发行运营 10 款移动游戏，在南美地区发行运营 7 款移动游戏，在台湾地区发行运营 8 款移动游戏。

其中，“移动网络游戏新产品研发”项目预计投资静态回收期为 3.27 年，“全球移动游戏运营中心建设”项目预计投资静态回收期为 5.23 年。考虑到投资项目的性质、建设周期及投资回收期、炎龙科技公司盈利预测目的及性质等因素，在进行炎龙科技公司利润承诺所涉及的盈利预测（预测期包括 2015-2018 年度）中，没有将上述募集配套资金投资项目纳入盈利预测范围。

（二）募投项目收益及其可行性的单独财务核算以及信息披露

升华拜克股份公司已根据《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》、《上市公司证券发行管理办法》、《上海证券交易所股票上市规则》、《上市公司监管指引第 2 号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《上海证券交易所上市公司募集资金管理办法（2013 年修订）》等法律、法规、规范性文件以及《浙江升华拜克生物股份有限公司章程》的规定，并结合公司实际情况，制定了《募集资金使用管理办法》。根据《募集资金使用管理办法》，募集资金到位后，升华拜克股份公司将及时组织办理验资手续，由具有证券资格的会计师事务所出具验资报告，并尽快按照相关文件所承诺的资金使用计划，组织募集资金的使用工作。募集资金应当存放于董事会批准设立的专项账户（以下简称“募集资金专户”），由公司财务部负责募集资金专户的日常监督与管理。募集资金专户不得存放非募集资金或用作其它用途。

在实际财务核算过程中，公司将严格按照《企业会计准则》并结合游戏运营业务实际情况来进行募集配套资金投资项目会计处理。投资项目建设期内，将募集资金使用支出划分为直接支出和间接支出，直接支出款项按游戏产品逐一对应入账，间接支出款项汇集后按特定标准合理分摊入不同游戏产品中；投资项目建成运营时，移动游戏研发业务将根据游戏运营授权金或分成金按游戏产品确认收

入，根据游戏产品摊销金额及运维费用等按游戏产品确认成本；移动游戏运营业务将根据游戏玩家在游戏运营平台中的实际充值金额按游戏产品确认收入，同时根据支付给游戏研发商的运营收益分成及支付的游戏渠道推广费按游戏产品合理分摊成本。

同时，在实际信息披露过程中，公司董事会将每半年度全面核查本次重组募集配套资金投资项目进展情况，对募集资金的存放与使用情况出具《公司募集资金存放与实际使用情况的专项报告》，披露累计投资金额、当期实际投入金额、实际累计投入金额、投资进度、项目达到预定可使用状态日期等信息。年度审计时，公司将聘请会计师事务所对募集资金存放与使用情况出具鉴证报告并披露。

因此，本次募集配套资金投资项目所涉及的移动游戏研发及运营业务是炎龙科技公司现有游戏研发及运营业务的进一步拓展，该业务具备清晰的业务流程及盈利模式，可以在财务核算及信息披露方面与公司其他业务合理划分；公司现有业务已具备完善的财务核算及信息披露体系，可以实现移动游戏研发及运营业务的独立核算和信息披露。

我们认为：考虑到本次募集配套资金投资项目的性质、建设周期及投资回收期、标的公司盈利预测目的及性质等因素，本次募投项目实现的利润影响未纳入标的资产盈利预测范围；升华拜克股份公司已按照相关规定制定《募集资金使用管理办法》并已建立完善的财务核算和信息披露体系，能够确保对前述投资项目进行独立财务核算并按照规定在利润承诺期间进行严格的信息披露。

三、请公司补充披露是否充分识别并确认标的公司可辨认无形资产，并说明对商誉和备考盈利预测的影响。请会计师发表意见。（审核意见函第 12 条）

（一）炎龙科技公司可辨认无形资产的基本情况

升华拜克股份公司在编制非同一控制下合并炎龙科技公司的报表时已对企业合并中取得的被购买方炎龙科技公司无形资产进行充分辨认和合理判断，对于符合“源于合同性权利或其他法定权利”或者符合“能够从被购买方中分离或者划分出来，并能单独或与相关合同、资产和负债一起，用于出售、转移、授予许可、租赁或交换”条件的无形资产进行确认。

炎龙科技公司在 2015 年 6 月 30 日拥有 26 项计算机软件著作权，该 26 项计算机软件著作权的研发费用均已资本化，其账面价值已包含在无形资产和开发支

出中，其中 21 项为下线产品或同一产品的不同名称，故未纳入评估范围。同时炎龙科技公司于 2015 年 7 月新取得 2 项计算机软件著作权，由于盈利预测期间该两个游戏项目对炎龙科技公司盈利有重要影响，在编制备考合并财务报表时也进行识别并确认。根据奇迹战神(印尼)、武斗群雄、荣耀之战、神魔之巅(神魔怒、傲视苍穹 2)、雷神之城、我是大侠(MlprojectV1.0)、妖精的尾巴这 7 个项目按收益法进行估值得出该 7 个项目对应的计算机软件著作权评估增值合计 3,226.42 万元。

(二) 可辨认无形资产对商誉和备考盈利预测的影响

由于上述 7 项软件著作权评估增值合计为 3,226.42 万元，故备考合并财务报表中增加确认可辨认无形资产价值为 3,226.42 万元，减少备考合并财务报表商誉 3,226.42 万元。可辨认无形资产应按照软件著作权对应的游戏产生的收益期间进行分摊，摊销期间为 30 个月至 72 个月不等，假设编制备考盈利预测，将会增加 2015 年度备考盈利预测的管理费用-无形资产摊销 1,020.05 万元，减少 2015 年度利润总额 1,020.05 万元；增加 2016 年度备考盈利预测的管理费用-无形资产摊销 955.52 万元，减少 2016 年度利润总额 955.52 万元。

我们认为：评估机构分别采用收益法和市场法对炎龙科技公司全部权益价值进行评估，并最终选取收益法评估结果作为最终评估结论，已经考虑可辨认无形资产对企业价值的贡献；可辨认无形资产的确认相应减少商誉 3,226.42 万元，将在 30 个月至 72 个月内根据游戏产生收益的期间进行摊销，假设编制备考盈利预测，将减少 2015 年度利润总额 1,020.05 万元，将减少 2016 年度利润总额 955.52 万元。

专此说明，请予察核。

天健会计师事务所(特殊普通合伙)



中国注册会计师：

贾川



中国注册会计师：

许平安



二〇一五年十一月五日