

证券代码：300299

证券简称：富春股份

公告编号：2017-060

富春科技股份有限公司**关于收到深圳证券交易所对公司 2016 年年报问询函的公告**

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述和重大遗漏。

富春科技股份有限公司(以下简称“公司”)于近日收到深圳证券交易所创业板公司管理部下发的《关于对富春科技股份有限公司的年报问询函》(创业板年报问询函【2017】第323号)，全文内容如下：

富春科技股份有限公司董事会：

我部在年报事后审查中关注到以下情况：

年报显示，2016 年你公司于 2015 年以非公开发行股份并支付现金购买的上海骏梦网络科技有限公司(以下简称“上海骏梦”)本期实现销售收入 2.75 亿元，净利润 1.15 亿元，构成了公司的重要业务组成部分。请公司、审计机构、上海骏梦独立财务顾问兴业证券核查下列问题进行解释说明并提供相关证明材料：

一、上海骏梦与重要客户唯晶数位是否存在关联关系、业务体量是否匹配、向唯晶数位预付大额款项是否合理等

相关资料显示，2015-2016 年上海骏梦对唯晶数位的销售额分别为 4,310.11 万元、2,802.42 万元，为上海骏梦 2015-2016 年第一大客户、第三大客户。

1、我部关注到，唯晶数位董事长许书绮曾任职于上海骏梦手机游戏部门副总裁。请说明唯晶数位董事长许书绮的任职经历，在上海骏梦的任职期间、担任职务、主要工作内容，唯晶数位的股权结构，许书绮、唯晶数位及其关联方、唯晶数位的最终股东是否与上海骏梦、上海骏梦原实际控制人许斌及其一致行动人存在关联关系。

2、我部关注到，唯晶数位成立于2013年12月25日，其2015年、2016年“营业总支出-营业成本”分别为5,838万元、5,352万元。请量化分析2015-2016年唯晶数位的营业成本构成，并说明与上海骏梦对其的销售收入是否匹配。

3、相关资料显示，唯晶数位为上海骏梦2015-2016年前五名预付账款单位，如下表所示：

单位：万元

	2016年	2015年	备注
预付款项	1,351.58	1,232.64	2016年预付款账龄为1-2年,为《万王之王》最低保证金，游戏尚未运营

请说明：

(1) 2015-2016年上海骏梦对唯晶数位预付款项的账龄结构、内容、尚未结算的原因；

(2) 在唯晶数位为上海骏梦重要客户的情况下，2015-2016年上海骏梦向其预付大额款项是否合理、必要，预付款项账龄超过1年的合理性，预付最低保证金金额的合理性、市场其它方购买《万王之王》游戏版权预付最低保证金金额（如有）；

(3) 我部关注到，游戏《万王之王》一直尚未运营，某骏梦员工2017年2月在站酷网称该游戏项目已终止。请说明《万王之王》的简介、著作权人、著作权获批时间、游戏备案审批状态、目前该游戏研发状态是否已

终止（如终止披露终止时间及原因）、预计上线时间（如有）、2015-2016年该游戏的研发情况（包括团队人员构成、姓名、简介、工作职责、薪资发放记录、游戏在研版本、阶段成果等）。

4、相关资料显示，唯晶数位为上海骏梦2015年、2016年前五名应收账款单位，如下表所示：

单位：万元

	2016年	2015年	备注
应收账款期末余额	2,096.83	2,292.49	未披露账龄

请说明2015-2016年上海骏梦对唯晶数位应收账款的内容、分类（按游戏产品）、金额、账龄、当年回款金额占当年销售额的比例。

5、请说明2015-2016年上海骏梦对唯晶数位的详细销售内容：包括游戏产品名称、相关游戏的月均在线人数、月均活跃人数、月最高同时在线人数、期末累计注册人数、月付费人数、月付费玩家率、月ARPU值、月均玩家平均在线时长、玩家首日留存率、玩家7日留存率、游戏月度流水、分账比例、确认收入金额，及2015-2016年相关游戏充值额前200名玩家的姓名、年龄、地区、充值总金额、每次充值时间及金额（相关指标均需明确计算公式及计算口径）。

6、我部关注到，唯晶数位100%持股全资子公司上海唯驭网络科技有限公司（以下简称“唯驭网络”）与“王冠及其配偶王舒”为北京少年时代科技有限责任公司（以下简称“少年时代”）股东，该公司注册成立于2015年4月。目前唯晶数位董事长许书绮、财务总监李仁豪分别任少年时代董事、监事，王冠任董事长、王舒任董事。

表：北京少年时代科技有限责任公司股权结构

股东名称	最新持股比例
王冠	45%
王舒	15%

上海唯驭网络科技有限公司	35%
许经	5%

我部关注到，王舒与李洪雷于2015年3月注册成立北京零次元科技有限公司（以下简称“零次元”），上海骏梦2015年4月、2016年6月先后两次对其增资，目前李洪雷任董事长，王舒、许斌任董事。

表：北京零次元科技有限公司结构

股东名称	2015.5.27 前	2015.5.27-2016.6.8	2016.6.8 后持股比例
李洪雷	78.57%	55%	47.14%
王舒	21.43%	15%	12.86%
上海骏梦网络科技有限公司	---	30%	40%

相关资料显示，2015-2016年零次元均未实现销售收入，并分别亏损284.91万元、602.81万元。此外，零次元2015-2016年非流动资产期末余额仅为12.85万元、9.61万元。相关资料显示，上海骏梦投资零次元的目的为拟开发一款名为《奇迹之光》的游戏，由上海骏梦提供游戏IP，零次元负责游戏开发，目前该游戏尚未研发完成。我部关注到，市场上目前已存在一款同名网页游戏，运营商为8090游戏，开发商为江苏卓游。

请说明：

(1) 许书绮、李仁豪、许经、王舒及其配偶王冠、李洪雷、许斌之间是否存在关联关系、股份代持或其他未披露的交易、协议安排；上海骏梦与零次元、少年时代、唯晶数位之间是否存在关联关系、股份代持或其他未披露的交易、资金往来、协议安排；

(2) 2015-2016年零次元的人员构成、简介、固定资产详细构成，其固定资产是否足以支持公司的正常运营，游戏《奇迹之光》的介绍、与市场同名游戏的差异、IP版权来源、著作权人、著作权获批时间、游戏备案审批状态、目前游戏研发状态、预计上线时间（如有），2015-2016年该游

戏的研发情况（包括团队人员构成、简介、工作职责、薪资发放记录、在研版本、阶段成果等）；

（3）上海骏梦2015年4月增资认购零次元30%股权时，零次元100%股权整体估值1,667万元，2016年6月上海骏梦再次增资零次元10%股权时，其100%股权整体估值4,000万元。在2016年零次元亏损幅度加大的情况下，上海骏梦2016年大幅提升其估值并增资的原因及合理性。

二、关于上海骏梦财务数据及指标

（一）2015-2016年销售净利率大幅提升的原因

1、相关资料显示，上海骏梦2015年、2016年实现的销售收入分别为2.12亿元、2.75亿元，同期实现的归属于母公司股东的净利润分别为0.69亿元、1.16亿元，同期销售净利率分别为32.55%、42.18%。根据东洲评估出具的《资产评估报告》（基准日2014年7月31日），上海骏梦2015年、2016年预计销售净利率分别为25.39%、27.05%。请说明上海骏梦2015年、2016年实际实现的销售净利率大幅提升，并显著高于前述预计值的原因。

（二）2016年销售费用-市场推广费大幅提升的原因

2、相关资料显示，上海骏梦2016年销售费用-市场推广费为1761.48万元，为2015年市场推广费637.80万元的276.18%，主要为2016年新上线游戏《百万曹操传》的推广费用大幅增加。

我部关注到，《富春通信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（修订稿）（2015.4）》第167页称，“随着上海骏梦发展战略由网页网络游戏向移动网络游戏和网页网络游戏并举转变，市场推广费明显下降”。

请说明：

(1) 2016年上海骏梦销售推广模式发生重大变化的原因、销售费用大幅增长的原因、销售推广费用的明细构成；

(2) 《百万曹操传》大额市场推广费用的用途、推广合作方简介、2016年-2017年4月推广合作方贡献的月充值流水金额及占当月总流水的比例、2016年推广合作方累计贡献的充值流水占《百万曹操传》总流水的比例、2016年推广合作方累计贡献的销售收入占《百万曹操传》总销售收入的比例；

(3) 上海骏梦及公司管理层与推广合作方是否存在未披露的协议、安排、资金往来；

(4) 2017年1-5月《百万曹操传》销售推广费的金额，如较2016年大幅下滑请说明原因及合理性。

(三) 2016年职工薪酬大幅减少的原因

3、相关资料显示，上海骏梦2015年发放职工薪酬7,596.65万元，2016年发放职工薪酬5,455.21万元，较去年同期减少28.19%。

请说明：

(1) 公司2015-2016年的在职员工数量、专业构成类别、教育程度类别，并结合员工数量、平均薪酬等说明2016年公司职工薪酬大幅减少的原因；

(2) 结合公司业务，说明公司2016年营业收入同比增加29.72%，但职工薪酬同比大幅减少的原因。

(四) 2016年预付账款大幅增长的原因

4、相关资料显示，上海骏梦2016年预付账款较2015年大幅增长119.40%，如下表所示：

单位：万元

账龄	2016		2015	
	金额	比例/%	金额	比例/%
1年以内	4864.41	61.33	2883.62	79.77
1-2年	2577.14	32.49	479.38	13.26
2-3年	238.45	3.01	252.04	6.97
3年以上	251.44	3.17	-	-
合计	7931.44	100	3615.04	100

其中，账龄超过1年的重要预付账款及未及时结算的原因如下表所示：

单位：元

单位名称	预付账款期末余额	账龄	占预付款项期末余额合计数比例%	未及时结算原因
唯晶数位娱乐股份有限公司	13,515,812.56	1-2年	17.04	《万王之王》最低收入分成保证金，该游戏尚未运营
上海盖智广告有限公司	15,402,480.76	1年内 10,066,980.76; 1-2年 5,335,500.00	19.42	《Hello Kitty》最低收入分成保证金，该游戏尚未运营
GULONG DEVELOPMENT CO.,LTD	3,253,233.23	1年内 130,399.79; 1-2年 2,220,548.97; 2-3年 902,284.47	4.10	古龙最低收入分成保证金，尚未抵扣完毕
上海铜爵网络科技有限公司	2,830,188.60	1-2年	3.57	《幻想方块》最低收入分成保证金，该游戏尚未运营
GRAVITY CO.,Ltd	29,155,843.17	1年内 27,300,463.17; 1-2年 1,855,380.00	36.76	《仙境传说RO》最低收入分成保证金，尚未抵扣完毕
合计	64,157,558.32		80.89	

我部关注到，上海盖智广告、上海铜爵网络均为1人有限责任公司，

其相关信息如下表所示：

公司名称	上海盖智广告有限公司	上海铜爵网络科技有限公司
成立时间	2009.8.4	2014.3.21
股东	寿海庆	严瑾
认缴注册资本	100万	50万
实缴出资资本	不详	50万

请说明：

(1) 上海骏梦 2016 年预付账款大幅增加的原因，对上海盖智广告、上海铜爵网络的预付款账龄均超过 1 年的合理性，预付《Hello Kitty》、古龙游戏、《幻想方块》、《仙境传说 RO》最低保证金金额的合理性，市场其它方购买上述游戏版权预付最低保证金金额（如有），《Hello Kitty》、《幻想方块》两款游戏均未开始运营的原因；

(2) 游戏《Hello Kitty》、《幻想方块》的游戏介绍、IP 版权来源、著作权人、著作权获批时间、游戏备案审批状态、目前该游戏研发状态是否已终止（如终止披露终止原因）、预计上线时间（如有）等，2015-2016 年该游戏的研发情况（包括团队人员构成、简介、工作职责、薪资发放记录、在研版本、阶段成果）；

(3) 上海盖智广告、上海铜爵网络 2015-2016 年的主要财务经营状况、员工构成、主营业务，其《Hello Kitty》、《幻想方块》版权的来源，上述两家公司及其关联方是否为上海骏梦游戏的直接客户或间接客户。

(五) 本年新增 IT 基础资源是否匹配营业收入增长速度

5、相关资料显示，上海骏梦 2015-2016 年主要向网宿科技、金山云、腾讯云、上海优刻得采购 IT 基础资源，如下表所示：

单位：元

公司名称	2016 年	2015 年
网宿科技股份有限公司	1,507,144.57	1,669,268.25
北京金山云网络技术有限公司	1,364,944.87	-
腾讯云计算（北京）有限责任公司	862,337.38	1,755,826.26
上海优刻得信息科技有限公司	760,666.65	641,509.41
合计	4,495,093.47	4,066,603.92

此外，本期新增固定资产-电子设备 46.36 万元，去年新增固定资产-电

子设备 98.81 万元。

请说明：

(1) 2015-2016 年公司向网宿科技、金山云、腾讯云、上海优刻得采购 IT 基础资源的详细内容，新增固定资产-电子设备的详细内容，并量化分析 2016 年公司采购 IT 资源及新增的电子设备是否足以匹配公司 2016 年的营业收入增长速度；

(2) 列表说明公司 2015-2016 年每月运行的服务器总数、平均带宽，自有服务器数量、平均带宽，租用的云服务器数量、平均带宽，并量化分析是否与公司同期运营的游戏相匹配。

(六) 骏梦论坛注册会员数量较少的原因

6、相关资料显示，2016 年上海骏梦自主运营游戏收入为 7,948.58 万元，较 2015 年 4,293.51 万元大幅增长。其中，2016 年新上线的《热血江湖》完全采用自主运营方式，《百万曹操传》也采取自主运营和联合运营的方式。

我部关注到，截至 2017 年 6 月 12 日，上海骏梦的官方游戏论坛“骏梦论坛”注册会员数量只有 406 名。请说明“骏梦论坛”注册会员数量少的原因，与自主运营收入大幅增长是否相匹配，自主运营游戏玩家的来源。

(七) 其他

7、相关资料显示，2016 年上海骏梦应付账款期末余额为 2,284.85 万元，去年同期为 862.30 万元。请说明 2016 年应付账款大幅增加的原因，以及期末应付账款的单位名称、金额、事由、截至目前是否结算、尚未结算的原因（如适用）。

三、关于 2016 年上海骏梦运营游戏的相关指标

（一）《百万曹操传》

相关资料显示，《百万曹操传》为2016年4月新上线的以自主运营和渠道联运为主的手游。2016年4月-2017年4月的月度流水如下表所示：

单位：元

月份	流水
2016年4月	3,471,028
2016年5月	15,875,798
2016年6月	16,656,590
2016年7月	16,574,814
2016年8月	15,790,478
2016年9月	13,996,670
2016年10月	11,018,978
2016年11月	8,404,942
2016年12月	8,513,950
2017年1月	5,511,200
2017年2月	3,614,556
2017年3月	1,970,978
2017年4月	1,393,136
合计	122,793,118

请说明：

（1）《百万曹操传》2016年1月-2017年4月期间：月均平均在线人数、月均活跃人数、月最高同时在线人数、期末累计注册人数、月付费人数、月付费玩家率、月ARPU值、月均玩家平均在线时长、玩家首日留存率、玩家7日留存率、游戏月度流水、分账比例、确认收入金额，及2016年充值额前200名玩家的姓名、年龄、地区、充值总金额、每次充值时间、金额、充值平台（相关指标均需明确计算公式及计算口径）；

（2）《百万曹操传》不同于公司运营的其他游戏推广方式，采用游戏公会、手游商人推广的合理性，游戏公会、手游商人及其成员的充值资金是否为自有资金，是否直接或间接来自于上海骏梦或其他关联第三方；

（3）2017年1月开始，《百万曹操传》游戏流水金额开始快速下滑的原因，游戏运营指标是否较发生了重大变化；

(4) 结合(1)中指标, 及2016年1月至2017年4月新开服务器数量、合服数量、运营服务器数量及其他服务器运营指标量化分析《百万曹操传》月充值流水金额的合理性。

(二)《新仙剑奇侠传》

相关资料显示,《新仙剑奇侠传》为2013年7月开始上线自主运营方式为主的网页游戏。2013-2016年的销售收入情况如下表所示:

单位: 万元

	销售收入
2013年	6,250.74
2014年	6,659.86
2015年	5,575.60
2016年	4,174.25

2016年1月至2017年4月该款游戏的月度流水如下表所示:

单位: 元

月份	流水
2016年1月	5,275,086.95
2016年2月	3,803,524.27
2016年3月	5,442,067.81
2016年4月	4,906,095.89
2016年5月	4,489,895.70
2016年6月	4,275,317.48
2016年7月	3,257,974.36
2016年8月	3,628,533.04
2016年9月	2,674,303.09
2016年10月	2,842,586.08
2016年11月	2,577,438.14
2016年12月	2,376,579.94
2017年1月	1,655,880.06
2017年2月	591,233.94
2017年3月	16,594.67

我部关注到, 该款游戏于2017年4月30日正式关闭服务器, 并停止运营。

请说明：

(1)《新仙剑奇侠传》2015年1月-2016年12月期间：月均平均在线人数、月均活跃人数、月最高同时在线人数、期末累计注册人数、月付费人数、月付费玩家率、月ARPU值、月均玩家平均在线时长、玩家首日留存率、玩家7日留存率、游戏月度流水、分账比例、确认收入金额，及2015年、2016年充值额前200名玩家的姓名、年龄、地区、充值总金额、每次充值时间、金额、充值平台（相关指标均需明确计算公式及计算口径）；

(2)《新仙剑奇侠传》自2013年7月开始开服上线运营，至2017年4月关服停止运营，累计运营时间长达3年半。请列举截至目前运营时间长达3年以上网页游戏的名称、简介、开发商名称、发行商名称、主要渠道商名称、运营时间、重要的运营指标等，并说明分析《新仙剑奇侠传》的生命周期是否符合网页游戏行业生命周期特征；

(3)2016年3月《新仙剑奇侠传》充值流水较2月大幅增长的原因，2017年1月及以后充值流水下滑速度明显快于2016年的原因；

(4)结合(1)中指标，及2016年1月至2017年3月新开服务器数量、合服数量、运营服务器数量及其他服务器运营指标量化分析《新仙剑奇侠传》月充值流水金额的合理性。

(三)《热血江湖》

相关资料显示，《热血江湖》为2016年4月开始上线以自主运营方式为主的网页游戏。2016年4月至2017年4月该款游戏的月度流水如下表所示：

单位：元

月份	流水
2016年4月	1,001,000
2016年5月	3,479,990

2016年6月	3,586,685
2016年7月	2,403,000
2016年8月	2,963,242
2016年9月	2,303,690
2016年10月	2,201,250
2016年11月	1,985,935
2016年12月	1,901,530
2017年1月	1,347,305
2017年2月	464,960
2017年3月	244,080
2017年4月	249,985

请说明：

(1) 《热血江湖》2016年4月-2017年4月期间：月均平均在线人数、月均活跃人数、月最高同时在线人数、期末累计注册人数、月付费人数、月付费玩家率、月ARPU值、月均玩家平均在线时长、玩家首日留存率、玩家7日留存率、游戏月度流水、分账比例、确认收入金额，及2016年充值额前200名玩家的姓名、年龄、地区、充值总金额、每次充值时间、金额、充值平台（相关指标均需明确计算公式及计算口径）；

(2) 2017年1月及以后充值流水下滑速度明显快于2016年的原因；

(3) 结合(1)中指标，及2016年4月至2017年4月新开服务器数量、合服数量、运营服务器数量及其他服务器运营指标量化分析《热血江湖》月充值流水金额的合理性。

(四)《霹雳江湖》

相关资料显示，《霹雳江湖》为2015年8月开始上线运营的手机游戏。

2015-2016年的销售收入及毛利率情况如下表所示：

单位：万元

	销售收入	毛利率
2015年	4,806.90	86.82%
2016年	4,183.47	74.21%

请说明：

(1)《霹雳江湖》2015年1月-2016年12月期间：月均平均在线人数、月均活跃人数、月最高同时在线人数、期末累计注册人数、月付费人数、月付费玩家率、月ARPU值、月均玩家平均在线时长、玩家首日留存率、玩家7日留存率、游戏月度流水、分账比例、确认收入金额，及2015年、2016年充值额前200名玩家的姓名、年龄、地区、充值总金额、每次充值时间、金额、充值平台（相关指标均需明确计算公式及计算口径）；

(2) 2015-2016年《霹雳江湖》的月充值流水金额；

(3) 结合（1）中指标，及2015-2016年新开服务器数量、开服数量、运营服务器数量及其他服务器运营指标量化分析《霹雳江湖》月充值流水金额的合理性。

请你公司就上述问题做出书面说明，并在7月7日前将有关说明材料报送我部。

公司将按要求及时回复上述年报问询函并履行信息披露义务。公司指定的信息披露媒体为《中国证券报》、《证券时报》、《证券日报》及巨潮资讯网（<http://www.cninfo.com.cn>），敬请广大投资者及时关注公司公告，注意投资风险。

特此公告。

富春科技股份有限公司董事会

二〇一七年六月二十六日