

## 关于对富春科技股份有限公司 2016 年年报问询函的说明

致同专字（2017）第 351ZA0099 号

深圳证券交易所创业板公司管理部：

贵所创业板年报问询函【2017】第 323 号《关于对富春科技股份有限公司的年报问询函》（以下简称问询函）收悉，对问询函所提财务问题，致同会计师事务所（特殊普通合伙）（以下简称我们）对富春科技股份有限公司（以下简称富春科技股份）相关资料进行了核查，现做专项说明如下：

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。

公司回复说明：

许书绮 1981 年出生于台湾，15 年以上游戏行业经验，曾就职于数码细胞娱乐股份有限公司、富格曼科技股份有限公司、育骏科技股份有限公司、北京艺动创新科技有限公司、上海骏梦网络科技有限公司。现任唯晶数位娱乐股份有限公司、昱泉国际股份有限公司等多家公司董事长。

唯晶数位主营手机游戏运营业务，其代表性游戏产品包括：霹雳江湖、角头 GATAO、古龙群侠传、女神 18、战争学院、霹雳无敌、星之岛喵喵等。上海骏梦

与唯晶数位属业务合作关系，唯晶数位在海外市场发行上海骏梦的霹雳江湖、古龙群侠传、古龙Q传等游戏产品。

许书绮于2013年11月18日入职上海骏梦网络科技有限公司，期间担任上海骏梦海外事业部副总裁，主要工作内容为负责骏梦游戏的海外业务发行，其于2014年8月1日离职。

唯晶数位主要股东情况如下：

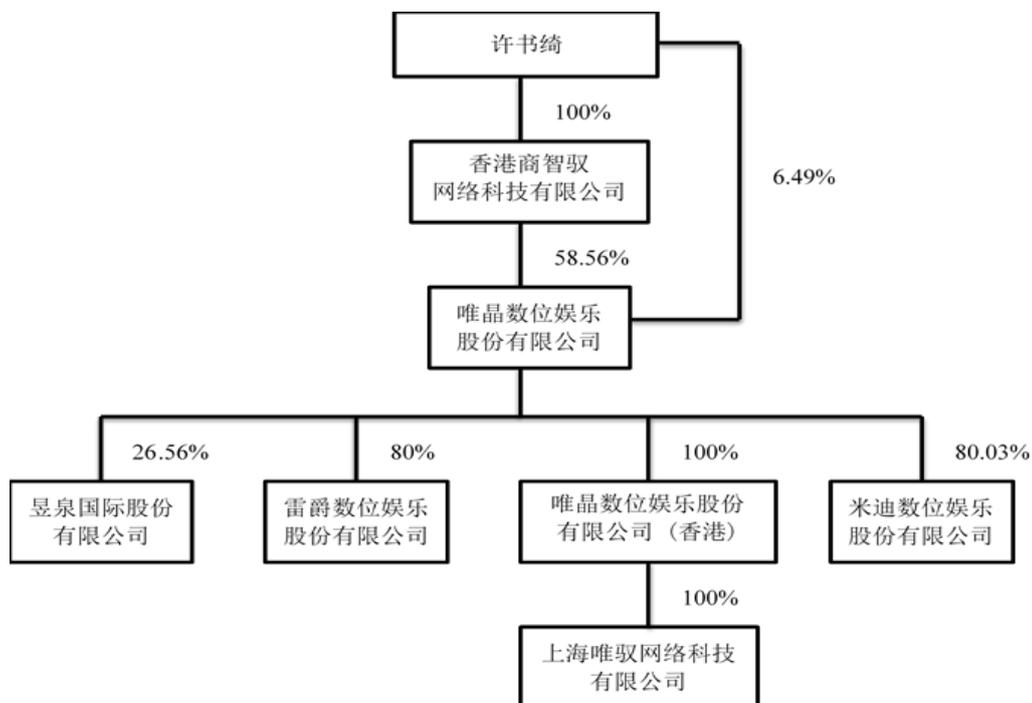
主要股东名称	持股数量 (股)	持股比例
香港商智驭网络科技有限公司	16,188,025	58.56%
许书绮	1,794,504	6.49%
鈰象电子股份有限公司	1,710,000	6.19%
大霹雳国际整合行销股份有限公司	712,500	2.58%
开发文创价值创业投资股份有限公司	712,500	2.58%
富邦证创业投资股份有限公司	643,761	2.33%
兆丰国际商业银行受托信托财产专户	427,500	1.55%
Golden Asia Fund II,L.P.	427,500	1.55%
创新工业技术移转股份有限公司	397,500	1.44%
明谷投资股份有限公司	353,500	1.28%

注：上表数据截止时间为2017年4月30日。

其中，香港商智驭网络科技有限公司为许书绮100%持股企业。唯晶数位的实际控制人为许书绮。

许书绮目前担任香港商智驭网络科技有限公司、唯晶数位娱乐股份有限公司、雷爵数位娱乐股份有限公司、米绮企业有限公司、昱泉国际股份有限公司、米迪数位娱乐股份有限公司董事长，其配偶倪子钧担任鱼乐娱乐有限公司董事长，许书绮父母、兄弟姐妹、配偶、配偶父母、配偶兄弟姐妹无其他关联企业。

许书绮及其任职单位之间的关系如下图所示：



资料来源：《唯晶数位娱乐股份有限公司一〇五年度年报》

上海骏梦与唯晶数位不存在关联关系，上海骏梦原实际控制人许斌及其一致行动人与唯晶数位、其股东及其关联方之间不存在关联关系。

#### 会计师核查意见：

我们通过对唯晶数位实际控制人许书绮、上海骏梦原实际控制人许斌进行访谈，查阅上海骏梦、唯晶数位等相关方出具的说明文件，并通过公开信息渠道查阅唯晶数位（6626.TWO）其他相关资料核查上述事项。

经核查，我们认为许书绮、唯晶数位及其关联方、唯晶数位的最终股东与上海骏梦、上海骏梦原实际控制人许斌及其一致行动人不存在关联关系。

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。

#### 公司回复说明：

唯晶数位2015年度及2016年度财务情况如下所示：

单位：人民币万元

项目	2016年度	2015年度
营业收入	15,841	17,665
营业成本	5,352	5,838

项目	2016 年度	2015 年度
营业开支	9,101	8,417
营业利润	1,388	3,411
税前净利	1,905	3,110
净利润	1,185	2,503

注：以历史汇率计算台币对人民币汇率。数据来源：wind 资讯。

上海骏梦 2015 年、2016 年对唯晶数位的销售情况如下所示：

单位：人民币万元

年度	游戏产品	销售收入
2015 年	霹雳江湖	4,204.14
	古龙群侠传	105.97
	<b>合计</b>	<b>4,310.11</b>
2016 年	霹雳江湖	2,718.21
	古龙群侠传	21.51
	古龙 Q 传	53.26
	仙境传说 RO (复兴)	9.43
	<b>合计</b>	<b>2,802.42</b>

经与唯晶数位沟通了解，因合同签署情况及属性不同，唯晶数位在会计处理中，将支付予上海骏梦的游戏分成款中，《霹雳江湖》游戏分成款计入了营业开支中，其他游戏分成款计入营业成本中。《霹雳江湖》分成款占唯晶数位 2015 年、2016 年营业开支比例为 49.95%、29.87%；上海骏梦其他游戏收入占唯晶数位 2015 年、2016 年营业成本分别为 1.82%、1.57%。唯晶数位的营业成本和营业开支合计分别为 1.43 亿元、1.45 亿元，上海骏梦来自唯晶数位的收入占比分别为 30.24%、19.29%。

2015 年、2016 年《霹雳江湖》游戏为唯晶数位最重要游戏，该游戏 2015 年、2016 年台湾流水分别达到 89,536 万台币和 43,670 万台币，因而上海骏梦在唯晶数位的营业开支与营业成本合计金额中占比较高。同时，随着 2016 年《霹雳江湖》流水的下降及唯晶数位其他游戏产品的陆续上线，上海骏梦的游戏分成占比降低。

综上所述，上海骏梦对唯晶数位的销售收入与唯晶数位的成本相匹配。

**会计师核查意见：**

我们执行的核查程序如下：

- (1) 查阅、了解唯晶数位近两年的财务报表、经营状况；
- (2) 执行 IT 审计、核实主要游戏的充值和消耗是否存在异常；
- (3) 对许书绮、许斌进行访谈了解上海骏梦授权唯晶数位运营的游戏及其相应游戏在台湾的运营情况；
- (4) 取得与唯晶数位签订的游戏代理/联运的合作协议，检查收入确认的金额计算，是否与协议具体条款，如分成比例、扣除渠道成本等约定相一致；
- (5) 获取唯晶数位出具的结算单，并与公司自有系统数据、账面金额进行核对，确认账面是否以经双方确认的结算单作为确认收入的依据；
- (6) 检查是否存在收入确认的跨期问题，对于未能及时对账的月份，公司根据系统数据暂估入账的，通过核查后台流水记录、以前月份暂估入账与实际入账差异率，审核暂估入账金额；
- (7) 结合应收账款的审计，对报告期内结算金额、期末余额进行函证，回函相符；
- (8) 抽查测试银行回款凭证等。

经核查，我们认为富春科技股份披露的上海骏梦对唯晶数位的销售收入的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

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

项目	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）；

公司回复说明：

①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

上海骏梦 2015 年、2016 年预付唯晶数位款项均为《万王之王》最低分成保证金，2016 年末余额与 2015 年末余额的差异为汇兑损益。截至 2016 年 12 月 31 日，上海骏梦预付唯晶数位 1,351.58 万元，全部为《万王之王》最低分成保证金，账龄为 1-2 年。

上海骏梦于 2015 年 10 月 10 日与唯晶数位签署《<万王之王>授权协议书》，协议约定唯晶数位将《万王之王》IP 授权给上海骏梦，上海骏梦应将授权游戏于商业运营后所产生之流水的 10% 支付给对方，并一次性支付最低分成保证金（MG）1,430 万元，授权期限自签署日起三年。

根据协议，上海骏梦于 2015 年 11 月向唯晶数位支付 MG 款 1,898,236.29 美元，折合人民币约 1,208.00 万元，2015 年年底及 2016 年年底期末余额与 1,208.00 万元的差异为当期汇兑损益。

上海骏梦于 2016 年进行了 2 次小范围的《万王之王》玩家测试，无法达到预期效果，故上海骏梦决定于 2016 年 8 月正式终止此项目研发，并提出与唯晶数位终止协议。此后，双方进行多次谈判，但未达成最终协议。2016 年 12 月，因市场上其他企业（天津龙匠科技有限公司）提出向唯晶数位购买《万王之王》所有权（购买对价高于上海骏梦所支付于唯晶数位的 MG 款），双方再次协商，最终达成协议，在唯晶数位返还上海骏梦全额预付款项的条件下解除原签署的协议。2016 年 12 月 5 日双方签署《<万王之王>授权协议书之终止协议》。2017 年 5 月，上海骏梦已收到唯晶数位返还的预付款项。

②上海骏梦向唯晶数位预付大额款项的合理性说明

随着全球游戏产业的不断发展，IP 在游戏产品开发及运营中占据越来越重要的作用，各游戏开发商均在寻找优质 IP 资源，IP 的价格也水涨船高，目前市场上购买 IP 普遍需要预付 IP 所有权方相关款项并进行游戏上线后分成。

《万王之王》由雷爵网络科技股份有限公司开发，是中国第一款图形网络游戏，且是韩国上线的第一款国产网络游戏，游戏于 2000 年 7 月在大陆正式开放。

《万王之王》同名文字 MUD（文字游戏）于 1996 年 12 月底在台湾开放，于 1999 年发行了图像版本，并首创帐号内开新角色要另外付费买人物卡的营运方式。在 2000 年，《万王之王》开启了国服，并仅用了一个月便达到万人同时在线——彼时服务器所能接受的峰值。2001 年 6 月，通过服务器扩容，《万王之王》同时在线达到了五万人。

上海骏梦于 2015 年 10 月向唯晶数位购买《万王之王》IP，获得《万王之王》的全球独家手机游戏改编权，上海骏梦向唯晶数位支付 MG 为行业惯例，具有合理性。同时，游戏市场逐步转向精品游戏开发，游戏开发周期不断拉长，随着时间推移，预付 IP 资源方的 MG 均存在账龄拉长的可能，上海骏梦预付唯晶数位款项账龄超过 1 年具有合理性。

不同 IP 的价格存在重大差异，且不同企业对 IP 的估值也存在重大差异，因而 IP 价格不具有市场公允价格。由于上海骏梦所获得的《万王之王》游戏改编权为全球独家，该价格为上海骏梦结合自身 IP 购买经验及研发实力，与唯晶数位协商所做出的合理定价；上海骏梦购买的其他 IP 的定价同样来源于公司评估及协商，如上海骏梦所购买的韩国《RO》的大陆地区游戏改编权价格超过 1,000 万美金。2016 年 12 月，天津龙匠科技有限公司购买《万王之王》版权价格超过上海骏梦与唯晶数位之间的协议定价。

综上所述，本次交易定价合理。

#### **会计师核查意见：**

我们执行的核查程序如下：

（1）与相关业务人员访谈了解上海骏梦购买《万王之王》IP 的背景，项目研发进展、研发项目测试及终止情况，与唯晶数位终止《〈万王之王〉授权协议》、收回全额预付款项的背景及相关情况；

（2）查阅上海骏梦与唯晶数位签署的关于《万王之王》的授权协议、终止授权协议；

(3) 抽查上海骏梦与唯晶数位资金往来凭证，针对该交易事项及余额对唯晶数位发函（剔除汇兑损益影响外）、唯晶数位回函相符；

(4) 获取唯晶数位已将《万王之王》对外转让的说明文件。

经核查，我们认为，2015-2016年上海骏梦因购买《万王之王》IP向唯晶数位预付大额款项是合理且必要的；预付的金额与协议约定一致；唯晶数位重新对外转让《万王之王》的价格高于上海骏梦2015年的预付金额。

(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）。

公司回复说明：

上海骏梦开发的《万王之王》是一款使用cocos2d引擎制作的动作卡牌类手机游戏，也是拥有《万王之王》正版授权改编的手机游戏。该作不仅保留了《万王之王》端游中的混沌世界理念，重塑一个崭新的体验各时代王者历程并以剧情和副本等形式出现于游戏之中，更将各时代耳熟能详的王者一一还原，经历他们一贯持有的信念，收集养成各时代的名将，让玩家亲临背景宏大且充满哲理与信念的世界之中。

《万王之王》系列游戏权利人（IP所有方）为雷爵数位娱乐股份有限公司，唯晶数位娱乐股份有限公司自雷爵数位获得全球手机游戏改编授权，并转授权予上海骏梦。上海骏梦于2015年11月30日于中国大陆地区登记了游戏软著《骏梦万王之王手机游戏软件》（软著登记号：2015SR236997）。

目前，市场上游戏产品均为上线之前进行备案审批及申请版号，由于上海骏梦《万王之王》已终止开发，因而未进行游戏备案审批申请。

《万王之王》历史研发进展情况如下：

2015年7月：项目立项，游戏美术风格确定，世界观设定，核心战斗设定，技术方案选定，游戏引擎开发；2015年8月：开始核心玩法Demo版本制作，游

戏各系统框架搭建；2015年11月：完成第一个 Demo 版本，并通过内部审核，开始游戏商业化内容设定，开始对外测试版本开发；2016年2月：完成对外测试版本，完成后台工具，开始对第一次用户测试进行准备；2016年8月：海外地区进行测试，测试结束后优化数据；2016年9月：国内渠道进行测试，数据不理想，无法发挥出《万王之王》系列 IP 的预期效果，后续继续进行研发投入风险较大，故上海骏梦经过慎重考虑，终止项目。

上海骏梦《万王之王》项目组最高峰时拥有 26 名成员，其中包括 1 名制作人、4 名策划人员、11 名技术人员、8 个美术及 2 名其他人员。

该游戏 2015 年、2016 年研发费用如下表所示：

单位：万元

年份	研发费用	其中：人工成本
2015 年	226.79	226.79
2016 年	477.99	346.09
<b>合计</b>	<b>704.78</b>	<b>572.88</b>

上海骏梦因《万王之王》项目研发终止，该项目在 2015-2016 年合计发生研发费用 704.78 万元，由于其全部费用化处理，对 2015 年、2016 年利润造成一定影响。

#### 会计师核查意见：

我们与原《万王之王》项目组主要负责人进行访谈，了解《万王之王》项目的研发进展、研发项目的测试、研发项目的终止等相关情况，查阅项目研发相关资料、对研发费用总额、项目组配置人员情况、项目终止后的研发费用化处理及对利润影响并进行分析与判断，结合应付职工薪酬的审计进行核查。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《万王之王》的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

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

项目	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。

公司回复说明：

上海骏梦对唯晶数位应收账款明细如下表所示：

单位：万元

年份	项目	期初 余额	本年 新增	本年 回款	期末 余额	1年 以内	当年回 款金额 占当年 销售额 的比例
2015年	霹雳江湖	462.02	4,456.53	2,626.06	2,292.49	2,292.49	58.93%
	古龙群侠传		129.88	129.88			100.00%
	<b>合计</b>	<b>462.02</b>	<b>4,586.41</b>	<b>2,755.94</b>	<b>2,292.49</b>	<b>2,292.49</b>	
2016年	霹雳江湖	2,292.49	2,881.31	3,235.89	1,937.91	1,937.91	112.31%
	古龙群侠传		32.65	32.33	0.32	0.32	99.02%
	古龙Q传		148.60		148.60	148.60	0.00%
	仙境传说RO（复兴）		10.00		10.00	10.00	0.00%
	<b>合计</b>	<b>2,292.49</b>	<b>3,072.56</b>	<b>3,268.22</b>	<b>2,096.83</b>	<b>2,096.83</b>	

截至 2016 年 12 月 31 日，上海骏梦应收唯晶数位 2,096.83 万元，均为合作游戏项目应收款，且账龄为 1 年以内，回款情况正常。

会计师核查意见：

我们通过查阅上海骏梦对唯晶数位应收账款的明细数据、结合收入循环的审计，对唯晶数位发函询证且回函相符，对上海骏梦与唯晶数位应收账款发生情况与相应游戏流水表现情况进行分析与判断。

经核查，我们认为富春科技股份披露的上海骏梦对唯晶数位应收账款的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常；上海骏梦应收唯晶数位款项均为合作游戏项目应收款，且账龄为 1 年以内，回款情况正常。

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）。

公司回复说明：

2015 年、2016 年，上海骏梦对唯晶数位销售情况如下所示：

单位：万元

年度	游戏产品	销售收入
2015 年	霹雳江湖	4,204.14
	古龙群侠传	105.97
	合计	<b>4,310.11</b>
2016 年	霹雳江湖	2,718.21
	古龙群侠传	21.51
	古龙 Q 传	53.26
	仙境传说 RO（复兴）	9.43
	合计	<b>2,802.42</b>

注 1：《古龙 Q 传》为唯晶数位在东南亚地区发行的上海骏梦游戏。

注 2：仙境传说 RO（复兴）收入为一次性奖励金收入，无游戏运营数据。

相关游戏数据详见富春科技股份年报问询函的回复。

会计师核查意见：

我们执行的核查程序如下：

（1）结合收入和应收账款的审计，我们获取了相关游戏数据，包括公司统计的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、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；

（2）我们取得 2015-2016 年相关游戏充值额前 200 名玩家的账号 id、角色 id、渠道 id、充值总金额、每次充值时间及金额等信息，结合 IT 审计情况，复核未见重大异常；

（3）我们对《霹雳江湖》TOP100 部分玩家执行了访谈程序，未见重大异常；

（4）我们与许书绮、许斌进行访谈了解上海骏梦授权唯晶数位运营的游戏及其相应游戏在台湾的运营情况；

(5) 取得上海骏梦与唯晶数位签订的游戏代理/联运的合作协议，通过与业务结算人员沟通并核查合作协议内容，检查收入确认的金额计算，是否与协议具体条款，如分成比例、扣除渠道成本等约定相一致；

(6) 检查相关的合作协议包括《霹雳江湖》、《古龙群侠传》、《古龙 Q 传》、《仙境传说 RO (复兴)》等游戏产品；

(7) 获取唯晶数位出具的前述游戏结算单，并与公司收入确认金额进行核对；

(8) 抽查与唯晶数位的资金往来凭证，未见重大异常；

(9) 发函询证回函相符；

经核查，我们认为富春科技股份披露的上海骏梦对唯晶数位销售的游戏产品的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

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；

公司回复说明：

许斌与许书绮、李仁豪、许经、王舒及其配偶王冠、李洪雷均不存在任何关联关系、股份代持或其他未披露的交易、协议安排。上海骏梦持有零次元40%股权，为正常对外投资行为，上海骏梦和零次元不存在任何股份代持或其他未披露的交易、资金往来、协议安排；上海骏梦与唯晶数位之间为正常业务往来，上海骏梦与唯晶数位不存在任何关联关系、股份代持或其他未披露的交易、资金往来、协议安排；上海骏梦与少年时代之间无业务往来，也无任何股权投资关系等关联关系，不存在任何关联关系、股份代持或其他未披露的交易、资金往来、协议安排。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，少年时代和唯晶数位不存在股份代持或者其他未披露的交易、资金往来、协议安排。少年时代为王舒及其配偶王冠控制的企业，王舒持有零次元12.86%股份，少年时代和零次元不存在任何股份代持或者其他未披露的交易、资金往来、协议安排。

会计师核查意见：

我们执行的核查程序如下：

(1) 访谈了零次元公司；

(2) 查阅许书绮、李仁豪、许经、王舒及其配偶王冠、李洪雷、许斌的基本情况调查表及关于与各方是否存在关联关系、股份代持、协议安排等说明文件，

(3) 查阅上海骏梦、零次元、少年时代、唯晶数位企业相关公开信息，以及上海骏梦与零次元、少年时代、唯晶数位之间是否存在关联关系、股份代持及其他未披露的交易、资金往来、协议安排的说明文件；

(4) 询问公司原实际控制人许斌，获取管理层声明书等。

经核查，我们认为，许斌与许书绮、李仁豪、许经、王舒及其配偶王冠、李洪雷不存在任何关联关系、股份代持或其他未披露的交易、协议安排。上海骏梦持有零次元 40% 股权，上海骏梦和零次元不存在任何股份代持或其他未披露的交易、资金往来、协议安排；上海骏梦与唯晶数位、少年时代不存在关联关系、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）；

公司回复说明：

北京零次元峰值员工总计 33 人，其中包括 1 名总经理/制作人、1 名联合创始人、9 名策划人员、11 名技术开发人员、8 名美术人员、3 名测试人员。

2016 年末，零次元固定资产情况如下所示：

序号	固定资产类别	固定资产名称	单位	数量
1	机器设备	路由器	台	2
2	办公设备	Dell 显示器	台	52
3	办公设备	苹果电脑	台	2
4	办公设备	主机	台	30
5	办公设备	美术手写板	台	4
6	办公设备	电视	台	1
7	办公设备	投影仪	个	1
8	办公设备	打印机	台	1
9	办公设备	音箱	组	1
10	办公家具	桌子	张	15
11	办公家具	工位桌	张	10
12	办公家具	椅子	张	28
13	办公家具	转椅	张	19
14	办公家具	折叠床	张	24
15	办公设备	微波炉	台	1

16	办公家具	立柜	个	3
17	办公家具	桌下柜	个	4
18	办公家具	置物架	个	1

零次元所开发的《奇迹世界》（即问询中《奇迹之光》）游戏为 3DMMORPG 游戏产品，核心玩法参考 MU 端游，以 Unity3D+JAVA 开发，可斜 45°可缩放。

零次元所开发的游戏产品获得了韩国网禅 webzen 《奇迹世界》的正版授权，游戏产品目前仍在开发当中。2016 年 6 月 21 日，零次元登记了《零次元奇迹之城游戏软件》软著，登记号：2016SR149671。

相比市场其他产品，零次元所开发的《奇迹世界》情况如下：

项目	《永恒纪元》	《全民奇迹》	《奇迹世界》
IP	无（魔戒）	奇迹 MU	奇迹世界
市场表现	月流水破 2 亿	月流水破 3 亿	期望月流水 5000w+
美术风格	韩式复古魔幻	还原奇迹端游	奇迹+奇迹世界
人物	高光+翅膀+整体套装	流光+翅膀+局部换装	流光+翅膀+局部换装
系统	PVE+轻度 PVP	PVE+轻度 PVP	PVE+重度 PVP
社交	中等	较轻	较重
技能	5 技能槽+16 主动技能+198 被打动技+1xp 技（无升级）	4 技能槽+6 技能	9 技能槽+9 技能+20 个奥义（视觉有变化）
职业	3 职业（有进阶）	5 职业、1 副职业（有进阶）	3 职业、6 专职方向
宠物系统	无	视觉+伤害	视觉+主动技能被动技能+繁殖+变异

《奇迹世界》于 2015 年 6 月立项，原计划于 1 年内完成开发；《奇迹世界》实际研发进展情况如下：2015 年 6 月，项目正式立项；2015 年 10 月，美术风格确定，世界观确定；2016 年 3 月，核心战斗完成一个职业；2016 年 6 月，核心战斗完成三个职业；2016 年 9 月，α 版本验收；2016 年 12 月，核心系统完成制作；2017 年 3 月，任务系统完成制作；2017 年 6 月，全面调优阶段，β 版本验收。

2015-2016 年零次元《奇迹世界》研发投入情况如下：

单位：万元

年份	研发费用	其中：人工成本
2015 年	265.60	227.80
2016 年	499.25	437.07

年份	研发费用	其中：人工成本
合计	764.85	664.87

2015-2016年零次元因《奇迹世界》研发，合计发生研发费用764.85万元，其中人工成本研发投入664.87万元，研发费用全部计入当期费用，对2015年、2016年利润造成一定的影响。

#### 会计师核查意见：

我们通过对零次元公司业务负责人进行访谈并获取相关资料，查阅零次元提供的2015-2016年零次元的人员构成、简介，固定资产明细表，游戏《奇迹世界》的介绍说明等文件对上述事项进行核查。

经核查，我们认为富春科技股份披露的零次元的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

**(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。**

#### 公司回复说明：

游戏研发公司是轻资产公司，以人为本，其价值主要体现在人力价值方面。早期小型游戏研发公司具有项目属性，研发阶段因研发支出费用化且无收入导致公司大幅亏损，待游戏产品研发成功并上线后公司开始盈利，因而对早期游戏研发公司的估值主要为评估研发人员的价值。

零次元的核心人员均具有多年成功游戏研发经验，其创始人李洪雷曾为腾讯游戏项目的主策划，主导过《Ground War: Tanks》、《侠侣天下》、《侠侣天下2》等多款高收入游戏项目，具有较强的开发经验。上海骏梦经调研后认同零次元核心人员的研发能力，因而予以投资。

零次元在后续游戏研发过程当中，游戏开发周期长于预期，公司资金不足，因而创始人股东对公司进行了额外资金支持。后上海骏梦在测试零次元游戏产品后，与创始人及核心团队协商，以较高估值进行增资。上海骏梦针对本次增资履

行了内部审批程序，2016年5月27日，上海骏梦董事会会议审议通过了对零次元增资的事项；2016年5月31日，上海骏梦股东审议通过了本次增资事项。

2016年5月增资估值较2015年增资时估值高，主要系届时游戏产品开发已初具雏形，零次元市场估值水平上升，并综合考虑了创始人等股东为公司持续运营的付出。

北京零次元自2015年6月开始研发《奇迹世界》项目，历经2年开发，于2017年6月推出β版本并进行内部评测，游戏产品质量无法达到预期，且游戏开发进度非常缓慢，对游戏后续表现预期较低，游戏研发人员存在流失的情况。

#### 会计师核查意见：

我们执行的核查程序包括：

- (1) 访谈上海骏梦相关人员；
- (2) 了解当时增资背景及过程，并查阅相关合同；
- (3) 访谈了零次元公司，了解该公司经营状况、开发游戏进展情况、研发项目评测情况、人员情况、公司未来经营预测、上海骏梦增资背景及过程等。

经核查，我们认为富春科技披露的上海骏梦对零次元增资的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。上海骏梦对零次元的2016年增资估值高于前次，主要系届时游戏产品开发已初具雏形，零次元市场估值水平上升，并综合考虑了创始人等股东为公司持续运营的付出。

## 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。

公司回复说明：

2015年、2016年，上海骏梦实际净利率与评估净利率对比表如下所示：

项目	2016年			2015年		
	评估	实际	差额	评估	实际	差额
销售毛利率	70.37%	78.55%	8.19%	68.44%	72.54%	4.10%
营业税及附加/收入	0.61%	0.70%	0.10%	0.60%	1.69%	1.08%
合计费率	36.10%	30.34%	-5.76%	38.96%	39.99%	1.02%
资产减值损失/收入	0.00%	1.49%	1.49%	0.00%	1.59%	1.59%
投资收益/收入	0.00%	0.42%	0.42%	0.00%	-0.90%	-0.90%
营业外收支/收入	1.30%	2.22%	0.91%	1.31%	3.58%	2.27%
所得税费/收入	6.07%	6.93%	0.85%	2.62%	1.23%	-1.39%
少数股东损益/收入	1.84%	-0.34%	-2.18%	2.17%	-1.78%	-3.95%
销售净利率	27.05%	42.08%	15.02%	25.39%	32.50%	7.11%

注：问询函中“同期销售净利率分别为 32.55%、42.18%”与上表中 2015 年销售净利率 32.50%、2016 年销售净利率 42.08%，二者差异原因为问询函直接采取亿元为单位进行计算导致。

#### (1) 2015 年实际数与评估数对比

2015 年上海骏梦实际销售净利率 32.50%，较评估销售净利率 25.39% 增长 7.11%，主要系毛利率、费用率、营业外收支、少数股东损益等项目影响；

①2015 年销售毛利率为 72.54%，较评估数高出 4.10%，主要系 2015 年《新仙剑奇侠传》项目仍为上海骏梦重点项目，因游戏仍处于稳定期，该款游戏收入占上海骏梦年度总收入 26%，该款游戏进入稳定期，收入稳定成本降低，游戏毛利率较高，为 80.74%，故提高了上海骏梦整体毛利率；

②2015 年合计费率 39.99%，较评估数高出 1.02%，属于正常范围内的变动；

③2015 年上海骏梦实际收到政府补助 790.70 万元高于评估预测数 432.32 万元，净利润相应增加；

④2015年8月，上海骏梦转让其持有的全部成都嘿游趣股权，评估以按照上海骏梦持有成都嘿游趣60%、上海欢动51%进行测算，导致少数股东损益对销售净利率产生影响。

## (2) 2016年实际与评估对比

2016年实际销售净利率42.08%，较评估销售净利率27.05%，增长15.02%，主要系毛利率、费用率及少数股东权益的影响；

①2016年，上海骏梦实际毛利率78.55%，较评估数70.37%高出8.19%，主要系2016年新上线游戏《百万曹操传》、《仙境传说RO（复兴）》毛利率较高，《百万曹操传》因推广开支计入销售费用，导致毛利率较高为98.24%。《仙境传说RO（复兴）》因游戏新上线，收入良好，毛利率为85.83%，两款游戏的收入之和占全年总收入31%，从而提高了整体毛利率；

②2016年上海骏梦实际费用比率30.34%，较评估值36.10%下降5.76%，主要系上海骏梦2016年转型带来的人员架构变化降低了整体费用率；

③2015年8月，上海骏梦转让其持有的全部成都嘿游趣股权，评估以按照上海骏梦持有成都嘿游趣60%、上海欢动51%进行测算，导致少数股东损益对销售净利率产生影响。

### 会计师核查意见：

我们访谈了上海骏梦原实际控制人许斌及财务人员；结合销售收入、成本、费用等科目的审计，并将销售毛利率、三项费用率、销售净利率等关键指标与东洲评估出具的《资产评估报告》进行对比，综合分析判断上海骏梦销售净利率大幅上升的合理性。

经核查，我们认为上海骏梦2015年、2016年实际实现的销售净利率大幅提升具有合理性。

## (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；

公司回复说明：

上海骏梦2016年、2015年销售费用明细如下：

单位：元

项目	2016年	2015年
职工薪酬	7,865,626.97	11,433,364.26
市场推广费	17,614,840.81	6,378,049.75
业务招待费	171,903.75	248,462.88
差旅费	292,813.18	310,621.27
折旧费	52,306.92	74,881.74
其他	180,187.41	331,600.97
<b>合计</b>	<b>26,177,679.04</b>	<b>18,776,980.87</b>

对比两年销售费用大幅增长主要系市场推广费的增长。上海骏梦2016年市场推广费明细如下：

单位：万元

项目	类型	金额
霹雳江湖	广告费	53.79
	广告费	94.34
秦时明月手游	网络推广费	34.51
	渠道费	2.16
新仙剑奇侠传	广告费	65.22
	数字签名证书费用	0.55
仙境传说RO（复兴）	广告费	50.42
	周边制作费	3.26
武动乾坤	广告费	25.94

项目	类型	金额
	软件服务费	12.12
百万曹操传	CPS 推广费	1,296.41
	广告费	12.45
热血江湖	广告费	13.12
SNH48	公众号认证费	0.03
其他	公司宣传费	22.64
	PR 公关费	33.00
	渠道费	35.06
	其他	6.45
<b>合计</b>		<b>1,761.48</b>

2016 年公司加大自主发行力度，加大发行投入，提升市场竞争力。从推广费用明细来看，2016 年推广费用的提升主要来自于《百万曹操传》游戏的运营推广，该款游戏为上海骏梦自主研发发行的游戏产品，为公司 2016 年度重要产品，公司采用公会推广的新型推广方式，取得了较好的成效。

#### 会计师核查意见：

我们执行的核查程序如下：

- (1) 访谈上海骏梦游戏推广业务负责人；
- (2) 了解上海骏梦销售推广模式发生变化及销售费用大幅增加的原因；
- (3) 获取《百万曹操传》与推广方签订的推广协议；
- (4) 抽查测试双方对账单、发票及资金往来凭证，
- (5) 结合 IT 审计、收入、销售费用、预付款项、应付账款等科目的审计等对上述事项进行检查。

经核查，我们认为富春科技股份披露的上海骏梦销售推广模式及销售费用相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。2016 年上海骏梦销售推广模式转变、销售费用增加主要基于公司加大自研游戏自主发行力度和发行投入。

**(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**

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；

**公司回复说明：**

中国游戏行业经过近10年的快速发展，游戏玩家众多，形成了各式各样的公会组织。公会合作推广模式在于公会掌握了大量的用户资源，而公会成员之间一般具有行动的一致性，可为游戏带来大量的用户导入。游戏厂商向公会负责方支付宣传推广费用，由公会负责方在公会组织中进行游戏宣传推广，为游戏导入用户，该模式目前已成为市场上重要的推广模式。

《百万曹操传》作为一款三国题材游戏，具有广泛的用户基础，同时，该游戏作为一款换皮产品，老玩家的流失会较高，需要不断导入大量新用户以维持游戏的运转，因而公会合作推广模式非常适用于该游戏产品。

上海骏梦《百万曹操传》的合作推广方为丁璐、上海趣牛网络科技有限公司（以下简称“上海趣牛网络”）。丁璐系上海趣牛网络负责人之一。上海趣牛网络是一家网络游戏、APP的研发、运营及服务公司。其成立之初，集结了一批手机游戏及APP研发、运营领域高端人才，对产品的设计、研发和运营有着丰富的经验。上海趣牛网络致力于与手机游戏渠道合作推广工作，目前已经和360、搜狗、广州爱九游、百度、苹果助手、联想、华为、当乐等几十家渠道建立密切联系，仅与360的合作金额已逾亿元，并仍然在不断扩大与平台的合作模式，为手机游戏的研发及发行创造更便利、更广阔的渠道。上海趣牛网络与中国手游娱乐集团有限公司、互爱（北京）科技股份有限公司、上海冰穹网络科技有限公司等多家游戏公司具有密切合作，合作项目包括《功夫少林》、《倚天屠龙记》、《航海王：强者之路》、《足球风云》、《战舰少女》等。

2016年4月至2017年4月，推广情况如下表所示：

单位：万元

月份	项目	项目总流水	推广合作方贡献的充值流水	流水占比
2016年4月	百万曹操传	347.10	78.86	23%
2016年5月	百万曹操传	1,587.58	347.21	22%
2016年6月	百万曹操传	1,665.66	400.07	24%

月份	项目	项目总流水	推广合作方贡献的充值流水	流水占比
2016年7月	百万曹操传	1,657.48	412.32	25%
2016年8月	百万曹操传	1,579.05	374.75	24%
2016年9月	百万曹操传	1,399.67	391.03	28%
2016年10月	百万曹操传	1,101.90	288.55	26%
2016年11月	百万曹操传	840.49	180.03	21%
2016年12月	百万曹操传	851.40	120.00	14%
2017年1月	百万曹操传	551.12	72.43	13%
2017年2月	百万曹操传	361.46	39.89	11%
2017年3月	百万曹操传	197.10	6.40	3%
2017年4月	百万曹操传	139.31	11.27	8%
合计		<b>12,279.31</b>	<b>2,722.81</b>	<b>22%</b>

2016年推广合作方累计贡献的充值流水占《百万曹操传》总流水的比例为24%，2016年推广合作方累计贡献的销售收入占《百万曹操传》总销售收入的比例为32%。

#### 会计师核查意见：

我们执行的核查程序如下：

- （1）访谈上海骏梦游戏推广业务负责人、推广合作方负责人及主要推广员；
- （2）了解了《百万曹操传》的推广费用用途、推广合作方的情况；
- （3）获取双方签订的推广协议，查阅双方对账单，并与后台流水数据进行核对；
- （4）取得上海骏梦与主要代理/联运方签订的游戏代理/联运的合作协议，通过与业务结算人员沟通并核查合作协议内容，检查收入确认的金额计算，是否与协议具体条款，如分成比例、扣除渠道成本等约定相一致；
- （5）获取主要代理/联运方出具的结算单，并与公司收入确认金额进行核对；
- （6）抽查银行流水，发函询证交易事项及往来余额且回函相符；
- （7）执行IT审计，对《百万曹操传》玩家的充值行为和消耗行为进行分析，未见重大异常。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《百万曹操传》市场推广的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

**(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；**

**公司回复说明：**

上海骏梦及公司管理层与推广合作方不存在未披露的协议、安排、资金往来。

**会计师核查意见：**

我们通过执行访谈上海骏梦的原实际控制人许斌、游戏推广业务负责人及推广合作方负责人，获取管理层声明书，查阅推广合作方公开信息、上海骏梦与推广方的合作协议、资金往来凭证、上海骏梦及公司管理层与推广合作方合作的说明文件，对推广业务负责人发函询证等程序，对上述事项进行核查。

经核查，我们认为上海骏梦及公司管理层与推广合作方不存在未披露的协议、安排、资金往来的情况。

**(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。**

**公司回复说明：**

《百万曹操传》系骏梦早期手游《秦时明月 Mobile》的换皮产品，在《秦时明月 Mobile》成功的游戏模式上，面向中国三国类玩家推出。该游戏主要通过广泛的用户基础，吸引大量玩家进行获益。但由于游戏模式不够新颖，因而其玩家生命周期较短，老玩家流失较快。

《百万曹操传》在上线后第四个月（2016年7月）流水达到峰值，此后步入下降趋势，因而与流水直接挂钩的分成推广费用逐步降低，目前该游戏产品已步入生命周期末端。

2016年，《百万曹操传》月官服最高月流水为2016年7月416.27万元，当月推广费用较高为206.16万元。此后随着流水的逐月下降，推广费用随之下降。

2016年12月，《百万曹操传》官服流水120.02万元，推广费用60万元。进入

2017年后，《百万曹操传》流水继续下降，带来推广费用的进一步下降。2017年

5月,《百万曹操传》官服月流水 11.37 万元,月推广费用降为 5.12 万元,推广费用与游戏流水相匹配。

#### 会计师核查意见:

我们访谈了上海骏梦游戏推广业务负责人及推广合作方负责人,了解游戏换皮产品的生命周期等游戏特征,查阅了《百万曹操传》的每月充值流水及推广费用情况,结合游戏生命周期、达到峰值后的下降趋势、每月流水波动情况,分析推广费用变化的原因和合理性等对上述事项进行核查富春科技股份富春科技股份。

经核查,我们认为富春科技股份披露的《百万曹操传》销售推广费的相关信息,与我们所获取的相关资料不存在实质性差异,核查未见重大异常。

#### (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;

#### 公司回复说明:

上海骏梦 2015 年末、2016 年末员工数量及构成情况如下所示:

单位:人

部门	2015 年 12 月	2016 年 12 月
研发人员	165	56
后台部门	55	29
支持部门	62	21
合计	282	106

教育程度情况如下所示:

单位:人

学历	2015 年 12 月	2016 年 12 月
本科及以上	152	57
专科	97	33
高中及以下	33	16

上海骏梦 2016 年发放职工薪酬 6,126.66 万元（问询函中“2016 年发放职工薪酬 5,455.21 万元”仅包含短期薪酬），2015 年发放职工薪酬 7,596.65 万元，其中包括了公司发放员工税前工资、公司部分社保公积金、奖金等，按照这个口径，上海骏梦 2015 年月度平均发放职工薪酬 2.12 万，2016 年月度平均发放职工薪酬 2.25 万元，2016 年比 2015 年月度平均发放职工薪酬增加 6.13%。

上海骏梦 2016 年职工薪酬大幅减少主要系 2016 年公司战略转型，人员结构发生大规模变化所致。一方面上海骏梦战略转型，集中精力进行精品游戏开发及 IP 资源再开发等，部分与公司发展理念不同的团队整体出走单独创业，另一方面，如《新仙剑奇侠传》因项目已经处于生命周期末端、《万王之王》等项目因测试效果或研发进度未达预期，部分研发团队人员转而离职选择市场更优机会，导致研发人员整体下降较多。截至目前，上海骏梦转型良好，2016 年四季度开始至今陆续推出了如《仙境传说 RO（复兴）》、《仙境传说 RO：守护永恒的爱》等大型精品游戏，并取得了较好的成绩，2017 年第一季度实现净利润 5,744 万，上述人员变动未对公司业务产生不利影响。

#### 会计师核查意见：

我们访谈了上海骏梦相关负责人，并查阅了 2015-2016 年的在职员工花名册、工资表等文件，了解员工专业构成、教育程度、平均薪酬等，查阅公司门禁打卡信息等程序，对 2016 年公司职工薪酬大幅减少的原因进行核查。

经核查，我们认为富春科技披露的上海骏梦员工薪酬的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。上海骏梦 2016 年职工薪酬大幅减少，主要系 2016 年公司战略转型，集中精力进行精品游戏开发及 IP 资源再开发，部分研发团队人员转而离职选择市场更优机会，研发人员整体下降较多所致。

**（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。**

#### 公司回复说明：

2016年，上海骏梦开始战略转型，逐步从依靠自研游戏研发收入转为多元化收入模式：一方面减少项目开发数量，着重于少数精品游戏研发；一方面利用IP资源增加对外的研发合作，降低自身风险；同时增强自主发行业务，打通产业链。上海骏梦的战略转型已初步成效，如与心动网络合作研发的《仙境传说 RO：守护永恒的爱》、《天天打波利》等均取得了良好的效果；自主发行的《百万曹操传》、《仙境传说 RO（复兴）》等也取得了较好的成绩；公司联运产品《热血江湖》游戏产品表现良好，也带来收入规模的增加。

2016年，上海骏梦职工薪酬同比大幅减少主要系2016年3季度公司战略转型，人员有大规模变化所致。

#### 会计师核查意见：

我们访谈了上海骏梦相关负责人，结合收入、应付职工薪酬等科目检查，并查阅了2015-2016年的在职员工花名册、工资表等文件，了解员工专业构成、教育程度、平均薪酬等，查阅公司门禁打卡信息等程序，对2016年公司收入增长但是薪酬下降的原因进行核查。

经核查，我们认为富春科技披露的上海骏梦员工薪酬的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。上海骏梦2016年职工薪酬大幅减少，主要系2016年公司战略转型，集中精力进行精品游戏开发及IP资源再开发，部分研发团队人员转而离职选择市场更优机会，研发人员整体下降较多所致。

#### （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	4,864.41	61.33	2,883.62	79.77
1-2年	2,577.14	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	7,931.44	100.00	3,615.04	100.00

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；

公司回复说明：

在游戏行业中，无论是游戏研发商还是游戏发行商都存在预付款项予上游的情形。游戏研发商需要预付 IP 方版权费或最低分成保证金以取得 IP 使用权，游戏

发行商需要预付游戏研发商版权费或最低分成保证金以取得游戏发行权，因而预付最低分成保证金为行业常规行为。

上海骏梦目前从事游戏研发和发行，不可避免需要对上游厂商进行预付以获得 IP 改编权或游戏发行权，目前游戏研发趋势是以精品化为目标，研发周期大多超过一年，甚至更长，故预付账款账龄超一年属于正常情况。预付《Hello Kitty》、《幻想方块》因项目还未上线运营，目前还未抵扣；预付古龙游戏、《仙境传说 RO》因已有项目上线运营，最低分成保证金在抵扣中，未抵扣完毕。预付《Hello Kitty》、古龙游戏、《幻想方块》、《仙境传说 RO》最低保证金，是上海骏梦的正常经营行为，以确保公司在未来经营上，有合理的项目输出。

《Hello Kitty》目前已经在腾讯平台上完成了一次用户测试，并在积极准备第二次测试，此项目有望于 2017 年内和腾讯达成合作并上线。《幻想方块》目前还处于研发阶段，游戏研发有一定的延误，预期于 2017 年下半年开始进行产品用户测试。

#### 会计师核查意见：

我们查阅了上海骏梦与《Hello Kitty》、古龙游戏、《幻想方块》、《仙境传说 RO》IP 持有方的合作协议，审阅了合作协议中与最低分成保证金相关条款，查阅了相关支付凭证、摊销明细；访谈相关业务负责人，了解上述协议的执行情况、相关游戏的开发进度及上线安排；向 IP 持有方发函询证交易金额且回函相符；结合预付账款的审计等，对上海骏梦 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、预付最低保证金金额的合理性等进行核查。

经核查，我们认为富春科技披露的上海骏梦预付账款的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。上海骏梦 2016 年预付账款大幅增加主要系预付《Hello Kitty》最低分成保证金和《仙境传说 RO》最低收入分成保证金。

**(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);

公司回复说明:

① 《Hello Kitty》

《凯蒂环球之旅》(《Hello Kitty》)是一款以环球旅行为题材的连线消除类休闲手游。在游戏中,玩家通过环球旅行完成关卡,获取凯蒂主题的各种家具,摆设,以此来装扮自己的家园。并且可以拜访其他玩家的家园,互赠家具等各种好友之间的交互玩法。玩家通过游戏可以和好友增进感情,并且锻炼大脑,开阔视野。

Kitty形象知识产权由三丽鸥股份有限公司所有,其将产品制作、生产的肖像使用权授权三丽鸥(上海)国际贸易有限公司,三丽鸥(上海)国际贸易有限公司又转授权予利鸥品牌策划(上海)有限公司,利鸥品牌策划(上海)有限公司再将游戏产品开发使用权利授予上海盖智广告有限公司,上海骏梦自上海盖智广告有限公司取得Kitty形象使用权。

上海骏梦于2016年与上海睿逻网络签署《游戏软件合作开发协议》,双方就Hello Kitty三消类游戏联合开发。协议约定由上海睿逻网络进行该款游戏的开发,游戏开发完成后交由上海骏梦运营,按照运营收入进行分成。

根据上海睿逻网络提供的数据,2016年上海睿逻网络研发费用如下:

单位:万元

年份	研发费用	其中:人工成本
2016年	108.50	94.30

《Hello Kitty》预计于2017年第三季度上线,游戏类型为休闲消除类,以收集扭蛋为基础玩法,目前正在和腾讯进行上线前的联调。该游戏于2016年6月启动;2016年8月完成游戏demo及核心玩法设计;2017年2月完成alpha版本,提交腾讯审核;2017年5月完成beta版,并根据腾讯意见进行内容的修改;2017年6月在腾讯第一次轻测完成,目前正在准备第二次轻测。

2016年10月25日,上海骏梦登记了《骏梦凯蒂环球之旅手机游戏软件》软著,登记号:2016SR305211,该游戏备案已经提交,正在审核过程中。

## ② 《幻想方块》

《幻想方块》是一款界面简单，却趣味性十足的游戏，游戏以俄罗斯方块为基础，延生出多彩的方块模式，用户通过巧妙的组合达成方块消除获得积分，游戏由闯关模式和挑战模式两大模块组成，需要充分发挥玩家的智力并最终取得胜利。

《幻想方块》是铜爵网络科技股份有限公司自有 IP 产品。2015 年 12 月铜爵网络科技股份有限公司与上海骏梦签订《独家代理协议》，授权上海骏梦在中国大陆区域独家代理《幻想方块》（暂定名）游戏三年。

《幻想方块》预计于 2017 年第三季度开始进行用户测试，游戏类型为休闲消除类，以消除方块为基础玩法；2016 年 3 月完成游戏 demo 及核心玩法；2016 年 9 月完成 alpha 版本，提交上海骏梦审核；2016 年 10 月，研发商根据内部评定的运营需求进行修改；2017 年 3 月完成修改后版本，增设运营活动，提交二次审核；目前正根据二次审核结果进行核心玩法的修改。

### 会计师核查意见：

我们对《Hello Kitty》、《幻想方块》的项目负责人进行访谈，了解 IP 获取交易背景及过程、上述游戏的基本情况、开发进展情况及备案进展情况、上线时间安排、研发费用构成等；查阅上海骏梦与上海盖智广告有限公司、铜爵网络科技股份有限公司签订的协议；抽查资金往来凭证；向上海盖智广告有限公司、铜爵网络科技股份有限公司发函询证交易金额且回函相符等对上述事项进行核查。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《Hello Kitty》、《幻想方块》游戏的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

**（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。**

### 公司回复说明：

上海盖智广告的《Hello Kitty》版权来源于日本三丽鸥股份有限公司，上海盖智广告主要从事 Hello Kitty 的版权业务及周边。上海盖智广告是一家 IP 运维公司。

根据上海盖智广告提供的材料，上海盖智广告目前员工构成：运营总监 1 人、市场总监 1 人、平面设计 4 人、3D 设计 2 人、项目策划 2 人、项目执行 3 人、司机 2 人、财务 1 人、出纳 1 人。财务经营状况对方不便提供。

上海铜爵网络主要从事游戏及 APP 的开发业务及广告平台的开发运营，《幻想方块》版权为其自有版权。

根据上海铜爵提供的材料，上海铜爵网络目前员工 38 人，其中包括总经理 1 人，技术及其他业务人员 34 人，财务 2 人，人事行政 1 人，其 2015 年收入 1,264 万元，2016 年收入 1,799 万元。

上述两家公司均为上海骏梦游戏的直接供应商。

#### 会计师核查意见：

我们通过国家企业信用信息公示系统查询上海盖智广告、上海铜爵网络的基本情况，上海骏梦提供的其了解到的上述公司的人员和财务情况，并查阅《Hello Kitty》、《幻想方块》的 IP 协议，了解版权来源，获取上海骏梦提供的关联方及其交易声明书清单并进行匹配，同时查阅上海骏梦与上海盖智广告、上海铜爵网络的业务往来，上海骏梦客户清单等资料，对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进行核查。

经核查，我们认为，上海盖智广告所拥有的《Hello Kitty》版权来源于日本三丽鸥股份有限公司所有，上海铜爵网络所拥有的《幻想方块》版权为其自有版权；未发现上述两家公司及其关联方为上海骏梦的直接客户的情况。

#### （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；

公司回复说明：

①上海骏梦 IT 采购情况如下表所示：

单位：万元

年份	网宿科技		腾讯云服务	优刻得云服务	金山云云服务
	IDC 租赁	技术服务费			
2015 年度	150.84	16.08	175.58	64.15	26.32
2016 年度	132.95	15.77	86.24	76.06	136.49

②上海骏梦新增固定资产-电子设备情况如表所示：

设备名称	2015 年度		2016 年度	
	数量 (台)	金额 (万元)	数量 (台)	金额 (万元)
F5			1	3.16
IT 配件	1	0.23		
笔记本	19	15.35	3	2.56
打印机			1	0.34
电脑	10	16.6	51	31.33
电视机	1	0.44		
交换机	1	0.34		
苹果设备	64	46.15	7	6.09
视频系统	2	9.44		
投影机			1	1.35
手机	19	3.95	1	0.23
手写板	2	0.64		
显示器	9	4.43	6	1.28
游戏机	3	0.86		
桌椅	1	0.37		
<b>总计</b>	<b>132</b>	<b>98.80</b>	<b>71</b>	<b>46.34</b>

③上海骏梦 2015 年度服务器采购费用合计为 432.97 万元，2016 年度采购费用为 447.51 万元，较 2015 年增长 3.36%。

2016 年上海骏梦官服流水 9,924.89 万元，较 2015 年增长 119.45%，相比较而言，2016 年度服务器采购费用只比 2015 年增长 3.36%，主要由 4 个原因所致：(1)

2015年前上海骏梦在腾讯开放平台上使用较多，主要用以支撑 SNS 页游（小小阿狸、秦时明月、萌三国），铺设的服务器架构较大，在游戏后期，用户数量较少、收入较少等情况下，存在大量的资源闲置，且由于腾讯开放平台服务器相关费用较贵，所以在 2015 年的服务器成本较高，存在一定的浪费；（2）2015 年后 SNS 页游联运相继终止，上海骏梦逐步将腾讯开放平台的服务撤出，并进行服务器成本优化，开始采用价格较低的金山云服务，2016 年大幅缩减了相应的服务器相关成本；（3）上海骏梦自 2015 年底起，开始自主发行业务，于 2015 年 9 月发行了大陆地区的《霹雳江湖》，2016 年 4 月发行了《百万曹操传》，2016 年的服务器成本的增加主要是用于自主发行游戏的需要；（4）考虑到游戏开发上的优化以及游戏类型的不同，上海骏梦的卡牌手机游戏所需服务器较之前网页 SNS 游戏在同等用户数量下大幅降低，单用户所占用的服务器成本较之前的网页 SNS 类型游戏大幅降低。上海骏梦属于互联网企业，主要固定资产为电子设备，电子设备具有使用周期，因而上海骏梦主要根据实际需求来进行设备的更新替换。2016 年根据公司实际需求，上海骏梦主要采购了较多的电脑，减少了笔记本和苹果设备的购买。

#### 会计师核查意见：

我们对相关负责人进行了访谈，了解 IT 资源的采购及其完备性情况；查阅 2015-2016 年上海骏梦向网宿科技、金山云、腾讯云、上海优刻得采购 IT 基础资源的详细内容，相关合作协议及结算清单；获取新增固定资产-电子设备的明细清单，实施抽盘程序等对上述事项进行核查。

经核查，我们认为富春科技披露的上海骏梦 IT 基础资源的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

**（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。**

#### 公司回复说明：

上海骏梦 2015-2016 年度服务器、带宽等情况如下：

月份	服务器总数 (台)	总带宽 (M)	平均带宽 (M)	自有服务器数量 (台)	总带宽 (M)	平均带宽 (M)	租用云服务器数量 (台)	总带宽 (M)	平均带宽 (M)
2015年1月	451	260	0.58	114	60	0.53	337	200	0.59
2015年2月	453	260	0.57	114	60	0.53	339	200	0.59
2015年3月	446	260	0.58	114	60	0.53	332	200	0.60
2015年4月	416	260	0.63	114	60	0.53	302	200	0.66
2015年5月	416	260	0.63	114	60	0.53	302	200	0.66
2015年6月	416	260	0.63	114	60	0.53	302	200	0.66
2015年7月	416	260	0.63	114	60	0.53	302	200	0.66
2015年8月	468	520	1.11	114	60	0.53	354	460	1.30
2015年9月	485	515	1.06	114	60	0.53	371	455	1.23
2015年10月	503	549	1.09	114	60	0.53	389	489	1.26
2015年11月	519	555	1.07	114	60	0.53	405	495	1.22
2015年12月	522	555	1.06	114	60	0.53	408	495	1.21
2016年1月	508	500	0.98	114	60	0.53	394	440	1.12
2016年2月	494	510	1.03	114	60	0.53	380	450	1.18
2016年3月	480	583	1.21	114	60	0.53	366	523	1.43
2016年4月	511	604	1.18	114	60	0.53	397	544	1.37
2016年5月	537	624	1.16	114	60	0.53	423	564	1.33
2016年6月	482	600	1.24	114	60	0.53	368	540	1.47
2016年7月	470	614	1.31	114	60	0.53	356	554	1.56
2016年8月	369	544	1.47	114	60	0.53	255	484	1.90
2016年9月	366	517	1.41	114	60	0.53	252	457	1.81
2016年10月	397	708	1.78	114	60	0.53	283	648	2.29
2016年11月	470	603	1.28	114	60	0.53	356	543	1.53
2016年12月	467	585	1.25	114	60	0.53	353	525	1.49

注 1: 平均带宽=总带宽/服务器数量;

注 2: 一台服务器可以支撑游戏多组区服。

按照游戏分类的服务器、带宽情况表, 详见富春科技股份富春科技股份年报  
问询函的回复。

自有服务器为上海骏梦所拥有的物理服务器，因而在 2015 年和 2016 年一直稳定在 114 台，总带宽稳定在 60M。2015 年至 2016 年，上海骏梦老游戏不断合服、停服，新游戏不断开设新服，租用的服务器数量基本保持平稳，但随着用户数量的上升，总带宽稳步增长。

2015 年 8 月，上海骏梦租用服务器较 2015 年 7 月增长 52 台，达到 354 台，总带宽较 2015 年 7 月增长 260M，达到 460M，主要系该月启用新的云服务器—金山云，2015 年 9 月，上海骏梦将上线公司新游戏平台，并上线新《霹雳江湖》，因而在 2015 年 8 月提前进行服务器和带宽的部署，导致该月服务器和带宽的双重上升。

2016 年 3 月，上海骏梦租用服务器数量较上月下降 14 台，但总带宽较上月增长 73M，主要系该月在腾讯平台上的游戏产品《小小阿狸》下线，腾讯开放平台的服务器进行了调整，缩减 23 台，同时为部署次月上线的《百万曹操传》、《热血江湖》游戏，新租用金山云服务器进行游戏测试、部署下月上线并增加带宽配置所致。

2016 年 4 月，上海骏梦开始运营《武动乾坤》腾讯应用宝的专服，因而新租用优刻得 11 组服务器，但鉴于该云服务器带宽尚足够使用，因而未购买新带宽。

2016 年 8 月，上海骏梦租用服务器数量大幅下降，较上月下降 101 台，主要系 2016 年 7 月，产品《萌三国》下线，当月对腾讯开放平台服务器大幅调整所致，自上月的 118 台降至当月的 8 台，并带来了总带宽的下降。

2016 年 10 月，上海骏梦租用服务器增加 31 台，总带宽增加 191M，主要系 2016 年 11 月，新产品《仙境传说 RO（复兴）》即将上线，提前部署服务器及带宽，同时，金山云错误地将上海骏梦租用的部分服务器设置为带宽独享（公司租用服务器的带宽为带宽共享），导致当月总带宽大幅增加。

2016 年 11 月，上海骏梦租用服务器数量增加 73 台，主要系当月《仙境传说 RO（复兴）》上线，新服开放较多，但总带宽下降 105M，主要系当月金山云将 2016 年 10 月对上海骏梦的服务器带宽独享恢复正确设置，且《霹雳江湖》因游戏玩家逐步减少降低宽带配置等所致。

**会计师核查意见：**

我们对相关负责人进行了访谈，了解每月运行的服务器总数及其平均带宽，自有服务器数量及其平均带宽，租用的云服务器数量及其平均带宽等情况，结合IT审计、成本科目的审计程序等对上述事项进行核查。

经核查，我们认为富春科技披露的上海骏梦运行服务器及带宽的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

#### （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运营方式。

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。

#### 公司回复说明：

上海骏梦运营体系中，运营平台和玩家论坛承载着不同的角色。平台用户是公司业务聚焦点，为公司上线的游戏产品带来流水，相较而言，玩家论坛服务于平台用户，根据平台用户的需求来进行更新维护。

上海骏梦自成立起初，主营网页游戏开发，原页游平台累计注册会员用户240万，主要集中在骏梦第一款网页游戏《小小忍者》，以及2013年上线的页游《新仙剑奇侠传》上。2015年9月，上海骏梦上线包含手游和页游的新游戏平台，新老平台同时使用，并最大化的将老平台用户导入新平台，并通过新游戏产品带来新用户。2016年4月，上海骏梦上线了页游产品《热血江湖》，公司通过游戏内宣传、短信等方式，吸引原广大平台用户进入新游戏，为新平台带来了大量的用户导入，也为公司带来了较好的项目收入。同时，上海骏梦在不断发展游戏研发业务的同时，2015年借助《霹雳江湖》手游的上线，开始拓展手游发行业务，并于2016年成功发行《百万曹操传》、《仙境传说RO（复兴）》等游戏产品，在获得了较好收益的同时，也为新平台带来了大量的用户导入。截至2017年7月，上海骏梦新平台累计注册用户达到183万。

上海骏梦的玩家论坛随游戏玩家行为而不断变更。在页游时代，玩家在 PC 端，登录使用论坛较便捷，上海骏梦的玩家论坛也呈现较活跃的态势，但随着上海骏梦新游戏平台的建立，与老平台相匹配的论坛逐步退出发展，并着手开发与新游戏平台相匹配的新论坛。2017 年 4 月《新仙剑奇侠传》停运，原页游平台内容及论坛服务等已完成历史使命，公司于 2017 年 6 月 17 日全面停止提供基于原平台的服务，并上线与新平台匹配的新论坛，截至老论坛下线，论坛注册会员超过 10 万人次。目前页面所显示的论坛会员不包含老平台的 10 多万用户。上海骏梦官网的新论坛，主要服务于手机游戏，由于手游用户对论坛使用率不高，论坛对游戏的支持作用有限，公司基于成本收益考虑，一直未将论坛服务作为公司关注的重点，导致目前论坛使用玩家数量很少。

#### 会计师核查意见:

我们对上海骏梦负责人及相关游戏的项目负责人进行访谈，了解上述项目的运营方式及运营情况。同时询问新老平台的运营情况、“骏梦论坛”注册会员数量少的原因，并了解自主运营游戏玩家的来源，从而对玩家来源、注册用户与自主运营收入规模增加的合理性进行分析。

经核查，我们认为富春科技股份披露的“骏梦论坛”的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常

#### (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）。

#### 公司回复说明:

2016 年上海骏梦应付账款明细如下所示:

单位: 万元

供应商名称	2016 年期初余额	2016 年增加	2016 年减少	2016 年期末余额	主要账龄期限	主要构成情况
杭州玄机科技信息技术有限公司	438.71	577.59	643.71	372.60	一年至三年以内	秦时明月分成
智乐堂	86.16	213.47	187.05	112.59	一年至三年以内	霹雳江湖分成

供应商名称	2016 年期 初余 额	2016 年增加	2016 年减少	2016 年 期末余 额	主要账龄期 限	主要构成情 况
群宇信息科技(上海)有限公司	78.43	191.38	205.81	64.00	一年以内	新仙剑奇侠传分成
上海唯晶信息科技有限公司	52.80		52.80		一年至三年以内	三国战纪美术费
天津奇思科技有限公司	40.00			40.00	一年至三年以内	网游峰会会议费
美娱信息技术(上海)有限公司	37.71	240.75		278.45	一年至三年以内	武动乾坤分成
网宿科技股份有限公司	28.15	157.87	175.42	10.59	一年以内	服务器费用
Gravity Co.,Ltd.	15.65	1,059.16	1,074.82		一年以内	RO分成
国浩律师(上海)事务所	15.00		15.00		一年以内	律师费
北京金山云网络技术有限公司	15.00	141.02	88.00	68.02	一年以内	云服务费用
北京新锋艾普网络科技有限公司	12.93	1.77	13.80	0.90	一年以内	秦时手游分成
上海叶盟商务咨询有限公司	12.12			12.12	三年至五年以内	逆天诀公会推广
上海格米文化传播有限公司	12.00	24.00	36.00		一年以内	广告费
北京斗牛士网络科技有限公司	4.50		4.50		一年以内	宣传费
梁永平(人人影视)	4.20			4.20	三年至五年以内	逆天诀广告费
GULONG DEVELOPMENT CO.,LTD	2.79	38.13	40.92		一年以内	古龙分成
浙江盘石信息技术有限公司	2.72			2.72	三年至五年以内	分成
Fever Studio,Inc.	2.21	0.19	0.04	2.36	三年至五年以内	秘密花园分成
上海德正商标代理有限公司	0.75			0.75	一年至三年以内	代理商标服务费
北京星光乐吧文化传媒有限公司	0.35			0.35	三年至五年以内	逆天诀分成
重庆话语科技有限公司	0.27			0.27	三年至五年以内	逆天诀分成
北京梦之城文化有限公司	0.17	0.17	0.33		三年至五年以内	逆天诀分成
武汉鑫锐世纪网络技术有限公司	-0.31			-0.31	三年至五年以内	广告费
丁璐		801.85		801.85	一年以内	百万曹操传推广费
镇江乐游网络科技有限公司		653.56	241.94	411.62	一年以内	热血江湖分成
上海幽室网络科技有限公司		114.71	34.20	80.51	一年以内	外包制作费
上海优刻得信息科技有限公司		79.80	66.00	13.80	一年以内	优刻得服务费
上海洁峻信息科技有限公司		7.46		7.46	一年以内	推广费
<b>合计</b>	<b>862.30</b>	<b>4,302.88</b>	<b>2,880.34</b>	<b>2,284.85</b>		

2016 年应付账款大幅增加主要来自于《百万曹操传》推广费用及《热血江湖》的分成款，上述两者合计应付账款达到 1,213.47 万元，占 2016 年期末应付账款 53%。《百万曹操传》和《热血江湖》为上海骏梦 2016 年新推出游戏，游戏流水

较好，导致推广费用、分成款项较高。截至本说明出具日，上述两款游戏的应付账款已支付。

#### 会计师核查意见：

我们对大额应付账款执行了检查合同、对账单、期后款项支付回单、发票，主要供应商发函询证等程序；查阅了《百万曹操传》的推广费用用途、推广合作方的情况，获取双方签订的推广协议，查阅双方对账单、发票及资金往来凭证，访谈推广费负责人，发函询证且回函相符；取得《热血江湖》的游戏代理/联运的合作协议，通过与业务结算人员沟通并核查合作协议内容，检查应付款项是否与协议具体条款约定相一致；访谈镇江乐游网络科技有限公司负责人，发函询证且回函相符。

经核查，我们认为富春科技披露的上海骏梦应付账款的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

### 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）；

**公司回复说明：**

相关游戏数据详见富春科技股份富春科技股份年报问询函的回复。

**会计师核查意见：**

我们访谈了《百万曹操传》项目负责人游戏运营情况；对《百万曹操传》执行了 IT 审计，分析玩家充值行为和消耗行为等，未见重大异常；获取了 2016 年 1 月-2017 年 4 月游戏指标相关数据，包括月均平均在线人数、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、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、2016 年充值额前 200 名玩家的角色 id、账号 id、充值总金额、每次充值时间、金额等信息，复核未见重大异常。对 TOP100 部分玩家执行了访谈程序，未见重大异常。

根据 TOP200 玩家充值金额占总流水比例高低的不同、TOP200 玩家充值金额中来源于官服平台的充值比例高低的不同，我们并着重进行了以下相关的检查工作：①《百万曹操传》系三国题材类游戏，三国类题材的游戏玩家群体庞大，玩家的性质也比较杂，忠诚度相比较那些 IP 比较好的游戏要差一些，玩家整体的充值金额都不会特别大。根据《百万曹操传》TOP200 玩家充值明细情况，TOP200 累计流水为 337.58 万元，仅占总流水的 2.75%，其中来源于官服的充值金额仅为 3.72 万元，占比仅为 1.10%。游戏玩家充值金额小并且相当分散，如《百万曹操传》TOP1 玩家充值总金额仅为 4.7 万元、TOP2 玩家充值总金额低于 4 万元、TOP5 玩家充值总金额已经低于 3 万元、TOP32 玩家充值总金额已经低于 2 万元。②《百万曹操传》自 2016 年 4 月上线运营后，至 2016 年 6 月达到充值的峰值，之

后各月流水总体呈下降趋势，至 2016 年 12 月流水仅为峰值流水的 51%，符合其作为换皮游戏的运营特征。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《百万曹操传》运营数据的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

**(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；**

**公司回复说明：**

中国游戏行业经过近 10 年的快速发展，游戏玩家众多，形成了各式各样的公会组织。公会合作推广模式在于公会掌握了大量的用户资源，而公会成员之间一般具有行动的一致性，可为游戏带来大量的用户导入。游戏厂商向公会负责方支付宣传推广费用，由公会负责方在公会组织中进行游戏宣传推广，为游戏导入用户，该模式目前已成为市场上重要的推广模式。

《百万曹操传》作为一款三国题材游戏，具有广泛的用户基础，同时，该游戏作为一款换皮产品，老玩家的流失会较高，需要不断导入大量新用户以维持游戏的运转，因而公会合作推广模式非常适用于该游戏产品。

游戏公会成员的充值资金均为其自有资金，与上海骏梦及其关联方不存在任何关系。上海骏梦未对游戏会员提供过任何方式的财务资助。

**会计师核查意见：**

我们获取上海骏梦提供的《百万曹操传》涉及的游戏公会合作协议，对推广方负责人进行访谈，询问公司相关负责人，核查公司提供的相关说明，抽查上海骏梦公司银行存款流水等对上述事项进行核查。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《百万曹操传》运营推广方式合理性的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常；未发现游戏公会成员与上海骏梦及其关联方存在关联关系。

**(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；**

**公司回复说明：**

《百万曹操传》系骏梦早期手游《秦时明月 Mobile》的换皮产品，换皮产品一般具有生命周期较短，游戏流水在运营前期快速上升达到巅峰，并随后快速下跌的特征。《百万曹操传》在《秦时明月 Mobile》成功的游戏模式上，面向中国三国类玩家推出的产品，具有广泛的用户基础，因而流水在巅峰期可以达到一定规模，但同时因为该游戏为换皮游戏，模式较陈旧，不具备较长生命周期，流水下滑也会较快。

《百万曹操传》于2016年4月上线，次月新增用户达到45万人，月流水超过1,500万元。2016年6月游戏流水达到峰值1,666万元，此后步入下降趋势。进入2016年下半年，上海骏梦对游戏进行了大量维护，并进行了较多合服操作，以延缓游戏流水的快速下滑。2016年12月，《百万曹操传》新增用户8.3万人，流水为851万元，为月流水峰值的51.11%。进入2017年后，《百万曹操传》延续2016年下半年开始的下降趋势，游戏流水逐月下降。2017年1月，游戏新增用户7.3万人，游戏流水551万元，为游戏流水峰值的33.09%。

截至目前，该游戏已进入生命周期末端，新增用户及月活跃用户数均大幅减少，月充值流水不断下降。

#### 会计师核查意见:

我们访谈了《百万曹操传》项目负责人游戏运营情况、了解《百万曹操传》流水下滑的原因；对《百万曹操传》执行了IT审计，分析玩家充值行为和消耗行为等，未见重大异常；获取了公司统计的《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、玩家首日留存率、玩家7日留存率、游戏月度流水、分账比例、确认收入金额等信息，复核未见重大异常；结合该游戏推广模式执行应收账款函证、推广方访谈函证等程序，未见重大异常。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《百万曹操传》运营指标变化的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。《百万曹操传》至2017年1月已运营10个月，经过近十个月的运营后，在2017年的月均活跃用户数、月均付费玩家数量、流水额等均出现大幅下滑，符合其作为换皮产品的运营特征。

(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。

公司回复说明:

《百万曹操传》服务器等数据情况如下所示:

月份	新开服务器(组)	合服数(组)	运营服务器总数(组)	新增用户(人)	活跃用户数(人)	月充值流水(元)
2016.4	7		7	126,851	126,845	3,471,028
2016.5	13		20	452,737	471,392	15,875,798
2016.6	8		28	309,074	321,933	16,656,590
2016.7	10		38	328,463	343,391	16,574,814
2016.8	8		46	374,761	399,552	15,790,478
2016.9	10	8	50	403,912	457,631	13,996,670
2016.10	6	8	50	220,896	266,755	11,018,978
2016.11	8	4	55	107,943	137,342	8,404,942
2016.12	10		65	83,339	97,343	8,513,950
2017.1	8	8	67	73,137	86,355	5,511,200
2017.2	8	4	72	48,754	62,617	3,614,556
2017.3	10	4	79	30,373	32,010	1,970,978
2017.4	8	8	81	16,151	19,192	1,393,136

注1: 数据为中国大陆地区游戏运营数据。

注2: 合服存在多种情况, 如2合1、3合1等, 下同。

《百万曹操传》作为骏梦早期手游《秦时明月 Mobile》的换皮产品, 其具有生命周期较短, 流水在运营前期快速上升达到巅峰, 并随后快速下跌的特征。

《百万曹操传》2016年4月上线后, 游戏题材符合当时市场需求, 当月新增用户12万, 流水破300万, 服务器开服数量控制在10组以内, 使单服用户处于饱和状态, 形成良好的游戏生态环境; 次月借鉴公司同期产品, 并配合运营活动, 增开13组服务器, 单月流水突破1,500万, 随后版本进行新武将投入, 将流水稳步推高, 2016年6月, 月流水达到峰值1,666万元。游戏上线半年后, 共计开服50余组。进入2016年下半年, 游戏开始进入下滑期。2016年10月, 新增用户22万人, 用户导入不足, 游戏用户逐渐流失, 为稳定月流水下滑趋势, 逐步将服务器进行

合服操作，延缓游戏流水快速下滑趋势。2016年12月，游戏流水维持在850万，占游戏月峰值流水比例为51.11%。进入2017年后，一方面新增用户继续降低，每月少于8万，同时活动推动的收入水平下滑，公司重心转为新游戏产品，原游戏版本内容不再进行新开发。为减少服务器成本，以多开多合为运营策略，活跃用户及游戏流水进一步下降。2017年1月，活跃用户8.6万人，月流水551万元，为月最高流水的33.09%。此后，每月新增用户、活跃用户及月流水均不断下降。截至目前，该游戏已进入生命周期末端，2017年下半年上海骏梦将考虑大面积合服。

综上所述，《百万曹操传》月充值流水数据合理。

#### 会计师核查意见：

我们访谈了《百万曹操传》项目负责人游戏运营情况、了解《百万曹操传》服务器数量和游戏用户、充值流水情况，执行IT审计、收入循环审计、销售费用审计等程序，结合《百万曹操传》作为上海骏梦早期手游《秦时明月 Mobile》的换皮产品，其具有生命周期较短，流水在运营前期快速上升达到巅峰，并随后快速下跌的特征；自2016年4月上线运营后，至2016年6月达到充值的峰值，之后各月流水总体呈下降趋势，至2016年12月流水仅为峰值流水的51%，符合其作为换皮游戏的运营特征；TOP200累计流水为337.58万元，其中来源于官服的充值金额仅为3.72万元，占比仅为1.10%；进而分析与判断《百万曹操传》月充值流水数据的合理性。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《百万曹操传》运营服务器及运营指标变化的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

#### （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

年度	销售收入
2013年	6,250.74
2014年	6,659.86
2015年	5,575.60

年度	销售收入
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）；

公司回复说明：

相关游戏数据详见富春科技股份富春科技股份年报问询函的回复。

会计师核查意见：

我们访谈了《新仙剑奇侠传》项目负责人游戏运营情况；对《新仙剑奇侠传》执行了IT审计，分析玩家充值行为和消耗行为等，未见重大异常；获取了游戏指标相关数据，包括《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、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，取得了 2015 年、2016 年充值额前 200 名玩家的账号 id、充值总金额、每次充值时间、金额等数据，复核未见重大异常；对 TOP100 部分玩家执行了访谈程序，未见重大异常。

根据 TOP200 玩家充值金额占总流水比例高低的不同、TOP200 玩家充值金额中来源于官服平台的充值比例高低的不同，我们并着重进行了以下相关的检查工作：①《新仙剑奇侠传》于 2013 年 7 月上线运营，2016 年各月流水总体呈下降趋势，2016 年 12 月流水为 2016 年 1 月流水的 45%；由于 IP 使用权于 2017 年 4 月到期、公司并于 2017 年 2 月起发布停充值预告，2017 年流水较小，该款游戏并已于 2017 年 4 月停止运营。②根据《新仙剑奇侠传》2015 年-2016 年 TOP200 玩家充值明细情况，TOP200 玩家充值金额占 2015 年-2016 年总流水的 12.32%。《新仙剑奇侠传》自上线至 2016 年底已运营 3 年多，玩家数量较多，TOP200 玩家的充值流水占比不高。总体而言，2015 年 TOP200 玩家充值占总流水的比例明显高于 2016 年 TOP200 充值占比，至 2016 年四季度 TOP200 玩家充值占总流水的比例明显低于平均值，降至 2%左右。③《新仙剑奇侠传》充值档位情况：《新仙剑奇侠传》为页游充值档位并未固定，玩家可以进行自定义充值，根据《新仙剑奇侠传》2015 年-2016 年 TOP200 玩家充值明细情况，对符合单日充值金额高于 2 万元的条件下的部分玩家进行抽查。比如 TOP1 玩家总充值 150 笔，充值总金额 69.98 万元，游戏等级 120 级，其也为单日充值最大的玩家；该玩家 2015 年 1 月至 2016 年 9 月 1 日持续充值，共充值 150 笔，2016 年 9 月 1 日后再无充值；该玩家 2016 年充值 26.99 万元，占 2015 年-2016 年总充值的 38.57%，单日最大充值发生在 2016 年 1 月及 2 月，与该期间游戏的运营活动相匹配；总体分析该玩家为真实的玩家。④游戏玩家的游戏行为通常具有连续性，根据《新仙剑奇侠传》2015 年-2016 年 TOP200 玩家充值明细情况，对符合充值间断时间较长又发生充值的条件下的部分玩家进行抽查。比如 TOP12 玩家总充值 134 笔，充值总金额 13.86 万元，游戏等级 120 级；该玩家 2015 年充值频繁，2015 年共充值 124 笔、合计充值 13.28 万元，2016 年 1 月至 9 月未再进行充值，但 2016 年 10-12 月共充值 10 笔，合计充值仅为

0.58 万元，2016 年充值金额很小，判断该玩家 2015 年已达到玩游戏的预期值，2016 年间断九个月后再次非常轻度参与游戏；总体分析该玩家为真实的玩家。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《新仙剑奇侠传》运营指标的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

(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的生命周期特征；

#### 公司回复说明：

网页游戏的生命周期差异较大，上海骏梦研发的《新仙剑奇侠传》游戏是一款靠近端游的页游产品，游戏质量良好，玩家受众较广，且具备一批长期稳定的游戏忠诚玩家，导致游戏生命较长。市场上，如第七大道的《神曲》、三七游戏的《大天使之剑》、《传奇霸业》、心动游戏的《神仙道》等多款页游均是国内生命周期超过 3 年的页游。

从公开信息查询到：《大天使之剑》运营周期 3 年，主要渠道商 37 游戏、百度游戏、360 游戏等。2017 年 6 月流水为 4,000 万，每年月均流水下降 30%~40%。同比以上数据，《新仙剑奇侠传》自 2013 年下半年开始运营，至今已运营 3 年之久，每年月均流水下降 40%，符合网页游戏行业的生命周期特征。

《大天使之剑》运营情况如下所示：

2014-2016 年前十运营平台开服概况

运营平台	2014 年 (组)	2015 年 (组)	2016 年 (组)	巅峰开服频率 (服/天)
37 游戏	4618	3949	1450	22
百度游戏	1481	844	322	10
360 游戏	1190	1161	638	8
YY 游戏	1020	1165	322	7
迅雷牛 X 页游	798	898	322	6
金山猎豹	777	424	161	4

搜狗游戏	469	441	120	3
6711	356	371	85	2
顺网游戏	348	582	161	2
酷狗游戏	291	361	161	2

数据来源：《S级长线产品<大天使之剑>两周年数据分析报告》；2016年6月24日；9K9K.com。

#### 月流水概况

时间	流水（亿元）
2014年下半年	1.5
2015年上半年	1.0
2015年下半年	0.7
2016年上半年	0.6

数据来源：《S级长线产品<大天使之剑>两周年数据分析报告》；2016年6月24日；9K9K.com。

综上所述，《新仙剑奇侠传》的生命周期是符合网页游戏行业的生命周期特征的。

#### 会计师核查意见：

我们通过公开渠道获取了部分页游生命周期超过三年的游戏情况，了解该游戏的基本情况，主要渠道，运营时间等，对《新仙剑奇侠传》的生命周期是否符合网页游戏行业的生命周期特征进行核查。

经核查，我们认为《新仙剑奇侠传》的生命周期符合网页游戏行业的生命周期特征。

**（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；**

#### 公司回复说明：

2016年3月《新仙剑奇侠传》充值流水较2月大幅增长主要系2016年2月收入基数较低所致。2016年2月为农历新年，游戏流水较低，当月流水仅380.35万元。2016年3月，一方面玩家回归正常充值，另一方面新年初始，公司充值优惠活动较多，导致3月流水较2月增长较高，3月游戏流水达到544.21万元，较2016年2月增长43%，与2016年1月游戏流水基本持平。

《新仙剑奇侠传》的 IP 使用权于 2017 年 4 月到期，进入 2017 年后，上海骏梦逐步撤出项目组成员，游戏更新及活动减少。2017 年 1 月，游戏流水 166.59 万元，较 2016 年 12 月下滑 30%左右。公司于 2017 年 2 月 7 日起发布停充值预告，导致当月流水下滑超过 60%。4 月 30 日《新仙剑奇侠传》国内全部关服。因而 2017 年该游戏充值流水下滑速度快于 2016 年度。

#### 会计师核查意见：

我们访谈了《新仙剑奇侠传》项目负责人，了解游戏运营情况、关服的原因及安排，2016 年 3 月《新仙剑奇侠传》充值流水较 2 月大幅增长的原因、充值优惠情况，分析与判断《新仙剑奇侠传》流水增长的原因及其合理性。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《新仙剑奇侠传》运营指标变化的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。《新仙剑奇侠传》于 2013 年 7 月上线运营，2016 年各月流水总体呈下降趋势，2016 年 12 月流水为 2016 年 1 月流水的 45%；2016 年 3 月《新仙剑奇侠传》充值流水较 2 月大幅增长主要系公司充值优惠活动较多，导致 3 月流水较 2 月增长较高。

**（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。**

#### 公司回复说明：

《新仙剑奇侠传》服务器等数据情况如下所示：

月份	新开服务器 (组)	合服数 (组)	运营服务器 总数(组)	新增用户 (人)	活跃用户数 (人)	月充值 流水(元)
2016.1	9	13	34	55,827	111,006	4,313,311
2016.2	5	9	32	52,544	108,256	3,012,657
2016.3	4	23	18	59,122	129,140	4,758,903
2016.4	5	0	23	43,643	107,862	4,364,533
2016.5	4	5	23	40,873	97,953	4,071,374
2016.6	4	5	23	37,638	88,654	3,846,240
2016.7	5	7	23	29,934	69,073	2,837,603
2016.8	4	7	22	34,350	70,438	3,289,902
2016.9	5	10	21	23,580	52,033	2,519,383
2016.10	4	0	25	28,082	54,221	2,753,394
2016.11	4	6	24	24,677	49,949	2,482,888
2016.12	5	14	19	22,301	45,001	2,307,947

月份	新开服务器 (组)	合服数 (组)	运营服务器 总数(组)	新增用户 (人)	活跃用户数 (人)	月充值 流水(元)
2017.1	2	0	21	2,138	24,247	1,576,307
2017.2	0	0	21	1,485	16,155	536,177
2017.3	0	0	21	1,132	11,493	5,235

注：数据为中国大陆地区游戏运营数据。

《新仙剑奇侠传》游戏质量较高，玩家受众较广，导致游戏生命周期较长，但自 2016 年起，游戏已在线运营了超过 2 年半，故游戏流水及月活跃用户处于稳步下滑过程中。公司在 2016 年度通过不断的推出新的暗金伙伴、新坐骑、新女神等稀有道具，并配合线上充值、活跃、消费活动和线下充值活动的辅助，以最大程度的延缓游戏下滑态势。剔除 2016 年 2 月份的单月影响，2016 年度游戏流水整体呈平稳下降态势，2016 年 12 月，游戏流水 237.66 万元，为 2016 年 1 月 527.51 万元的 45.05%。

由于 2017 年 4 月底，《新仙剑奇侠传》IP 使用权到期，公司于 2017 年 2 月 7 日起发布停充值预告，于 4 月 30 日《新仙剑奇侠传》国内全部关服。导致 2017 年开始游戏流水下滑较快，2017 年 1 月，游戏流水 165.59 万元，较上月降低约 30%，2017 年 2 月，游戏流水 59.12 万元，较上月下滑超过 60%。

综上所述，《新仙剑奇侠传》月充值流水数据合理。

#### 会计师核查意见：

我们访谈了《新仙剑奇侠传》项目负责人游戏运营情况、了解《新仙剑奇侠传》服务器数量和游戏用户、充值流水情况，执行 IT 审计、收入循环审计、销售费用审计等程序。

结合前述的《新仙剑奇侠传》于 2013 年 7 月上线运营，2016 年各月流水总体呈下降趋势，2016 年 12 月流水为 2016 年 1 月流水的 45%，并且由于 IP 使用权于 2017 年 4 月到期、公司并于 2017 年 2 月起发布停充值预告，该款游戏并已于 2017 年 4 月停止运营，2017 年流水下降较快、总体流水较小；进而分析与判断《新仙剑奇侠传》月充值流水数据的合理性。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《新仙剑奇侠传》运营服务器及运营指标变化的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

### （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）；

公司回复说明：

相关游戏数据详见富春科技股份富春科技股份年报问询函的回复。

会计师核查意见：

我们访谈了《热血江湖》项目负责人游戏运营情况；对《热血江湖》执行了IT审计，分析了玩家的充值行为和消耗行为等，未见重大异常；获取了2016年4月-2017年4月游戏指标相关数据，包括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、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，取得了 2016 年充值额前 200 名玩家的角色 id、账号 id、充值总金额、每次充值时间、金额、充值平台等信息，复核未见重大异常；对 TOP100 部分玩家执行了访谈程序，未见重大异常。

根据 TOP200 玩家充值金额占总流水比例高低的不同、TOP200 玩家充值金额中来源于官服平台的充值比例高低的不同，我们并着重进行了以下相关的检查工作：①《热血江湖》作为一款页游产品，其最早于 8090 平台、37 平台等进行运营；2016 年 4 月，上海骏梦与镇江乐游网络科技有限公司合作，联运该款游戏，上海骏梦根据充值流水向镇江乐游网络科技有限公司支付流水分成；取得《热血江湖》的游戏代理/联运的合作协议，通过与业务结算人员沟通并核查合作协议内容，检查应付流水分成款是否与协议具体条款约定相一致。②上海骏梦于 2016 年 4 月起联运该款游戏，联运后 2016 年 6 月流水达到峰值，之后各月流水总体呈下降趋势，至 2016 年 12 月流水仅为 2016 年 6 月流水的 53%。③根据《热血江湖》TOP200 玩家充值明细情况，TOP200 玩家充值金额占总充值金额的 7%。《热血江湖》为联运页游，该产品已经在市场上得到验证，是比较成熟的游戏，故游戏内的 TOP200 的玩家充值相对比较分散，占总充值流水比例不高。如《热血江湖》TOP1 玩家充值总金额为 22.76 万元、TOP2 玩家充值总金额已经略低于 7.5 万元、TOP6 玩家充值总金额已经低于 5 万元、TOP10 玩家充值总金额已经低于 3 万元、TOP17 玩家充值总金额已经低于 2 万元，充值金额分散。④充值金额排名前列的玩家，在 2016 年 9 月出现当日连续充值笔数较多的情形，主要是由于上海骏梦于 2016 年 9 月份在游戏针对大 R 和超 R 玩家的“跨服战系统”的特殊活动，针对游戏中的极品装备“宝石”和“内甲”、“战甲”推出了超值折扣活动，以促进玩家之间的竞争，拉动游戏充值；推出的为“累充好礼”送不停活动，活动中每充值 400 元可获得高等级宝石，可叠加领取，若玩家进行一次性大额充值的话，每笔也仅能获得一次奖励，相比分散会损失较大，导致出现玩家当日充值行为连续时间较长的情况。为确认该特殊情况，我们对充值金额排名前列的部分玩家进行抽查访谈，比如 TOP1 玩家接受了访谈，并确认其为真实的玩家。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《热血江湖》运营指标的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

## **(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；**

### **公司回复说明：**

《热血江湖》作为一款页游产品，其最早于8090平台、37平台等进行运营。2016年4月，上海骏梦与镇江乐游网络科技有限公司合作，联运该款游戏。上海骏梦根据充值流水向镇江乐游网络科技有限公司支付流水分成。

《热血江湖》作为一款成熟产品，其本身在市场具备一定的口碑。上海骏梦联运该款游戏后，游戏流水快速上升，上线第3个月流水达到最高值358.67万元，此后呈下滑态势。2016年12月，游戏月充值流水190.15万元，为该游戏月峰值流水的53.02%。进入2017年，热血江湖流水下滑速度加快。2017年1月，《热血江湖》充值流水134.73万元，较上月下降接近30%，2017年2月进一步下滑，较上月下降近65%。《热血江湖》游戏2017年充值流水的快速下滑主要系：一方面游戏自市场上线已2年，游戏流水处于不断下滑的阶段；另一方面，2017年1月开始，北京中清龙图网络技术有限公司开发的《热血江湖》手游开始进行大范围的封测、不删档测试等，并于2017年4月正式上线，核心玩家逐步转向手游产品，对《热血江湖》页游产品造成较大冲击。《热血江湖》所有渠道合计流水自2016年最高的月流水超过3,500万元下降至目前每月300万元左右，所有联运平台均遭受较大冲击，造成2017年充值流水的大幅下滑。

### **会计师核查意见：**

我们通过访谈《热血江湖》项目负责人了解游戏运营情况及2017年起《热血江湖》充值流水下滑较快的原因，通过公开渠道了解龙图游戏开发的《热血江湖》游戏测试上线时间及其运营状况，分析《热血江湖》充值流水下滑较快的原因及其合理性。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《热血江湖》运营指标变化的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。2017年初开始，龙图游戏开发的《热血江湖》手游测试上线，游戏玩家转向新款手游，对《热血江湖》页游整体流水产生较大影响。

(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。

公司回复说明:

《热血江湖》服务器等数据情况如下所示:

月份	新开服务器(组)	合服数(组)	运营服务器总数(组)	新增用户(人)	活跃用户数(人)	月充值流水(元)
2016.4	4	0	4	80,022	80,022	1,001,000
2016.5	8	0	12	117,489	168,283	3,479,990
2016.6	4	8	10	102,517	151,394	3,586,685
2016.7	5	8	9	70,593	107,681	2,403,000
2016.8	5	4	11	82,617	112,473	2,963,242
2016.9	4	6	10	66,810	91,822	2,303,690
2016.10	3	5	9	37,862	59,422	2,201,250
2016.11	5	4	11	34,374	47,617	1,985,935
2016.12	4	8	8	30,149	42,938	1,901,530
2017.1	4		12	22,713	33,276	1,347,305
2017.2	4	10	10	11,348	19,292	464,960
2017.3	5	8	8	8,756	13,279	244,080

注: 数据为中国大陆地区游戏运营数据。

上海骏梦于2016年4月开始联运镇江乐游网络科技有限公司的《热血江湖》产品, 该游戏作为一款市场已上线产品, 一直保持着良好的收入水平和玩家口碑。上海骏梦自2016年4月22日正式运营《热血江湖》, 当月开服4组, 次月配合游戏版本内容的添加及运营活动的代入, 开服8组, 月流水超过300万。7至9月进入页游开服运营高峰期后的衰弱期, 整体游戏内容老玩家开始玩透, 老用户开始正常的流失, 活跃用户也开始下降, 为了减缓游戏收入的下降, 期间游戏对版本进行了12次更新优化, 推出了新的弓手职业及8种新增内容及玩法, 同时运营也开始对服务器玩家进行优化进行了8次的合服操作, 合并了26组服务器, 在此期间游戏流水保持在约250万/月。10月开始游戏进入运营中期, 游戏内容的更新减缓, 运营通过游戏活动的多重叠加来继续减缓收入下降, 但同时导致了游戏寿命

的缩短。10月-12月游戏流水基本维持在约200万/月，维持了稳定的态势。2017年1月开始，北京中清龙图网络技术有限公司开发的《热血江湖》手游开始进行大范围的封测、不删档测试等，对市场《热血江湖》页游产品造成较大冲击，新增用户、活跃用户和充值流水均加快下滑，2017年1月，新增用户首次跌破3万人，活跃用户首跌破4万人，月充值流水跌破150万元，2017年2月新增用户跌至1万人左右，活跃用户跌破2万人，月充值流水跌破50万元，2017年3月新增用户、活跃用户进一步下跌，月充值流水跌破25万元。《热血江湖》所有渠道合计流水也自2016年峰值的月充值流水超过3,500万元跌至目前300万元左右。

综上所述，《热血江湖》月充值流水数据合理。

#### 会计师核查意见：

我们访谈了《热血江湖》项目负责人游戏运营情况，了解《热血江湖》服务器数量和游戏用户、充值流水情况，执行IT审计、收入循环审计、销售费用审计等程序。

结合前述的2016年4月，上海骏梦与镇江乐游网络科技有限公司合作，联运《热血江湖》该款页游产品，上海骏梦根据充值流水向镇江乐游网络科技有限公司支付流水分成；上海骏梦联运该款游戏后2016年6月流水达到峰值，之后各月流水总体呈下降趋势，至2016年12月流水仅为2016年6月流水的53%；《热血江湖》TOP200玩家充值金额占总充值金额的7%，游戏内的TOP200的玩家充值相对比较分散，占总充值流水比例不高；进而分析与判断《热血江湖》月充值流水数据的合理性。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《热血江湖》运营服务器及运营指标变化的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

#### （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

年度	销售收入	毛利率
----	------	-----

2015 年	4,806.90	74.21%
2016 年	4,183.47	86.82%

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）；

公司回复说明：

相关游戏数据详见富春科技股份年报问询函的回复。

会计师核查意见：

我们访谈了《霹雳江湖》项目负责人游戏运营情况；对《霹雳江湖》执行了 IT 审计，分析玩家充值行为和消耗行为等，未见重大异常；获取了台服游戏指标相关数据，包括 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、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，取得了 2015 年、2016 年充值额前 200 名玩家的角色 id、渠道 id、账号 id、充值总金额、每次充值时间、金额，等信息，复核未见重大异常；对 TOP100 部分玩家执行了访谈程序，未见重大异常。

根据 TOP200 玩家充值金额占总流水比例高低的不同、TOP200 玩家充值金额中来源于官服平台的充值比例高低的不同，我们并着重进行了以下相关的检查工作：①根据《霹雳江湖》TOP200 玩家充值明细情况，TOP200 玩家充值金额占总流水的 47.3%，占比较高；《霹雳江湖》为《霹雳布袋戏》首款手机游戏，IP 受众群体较少，但核心粉丝热衷于游戏内角色，对 IP 有一定的认可度，具有很高的消费潜力，故 TOP200 的玩家充值流水占比高；TOP200 累计流水为 1,747.56 万元，其中来源于官服的充值金额仅为 76.74 万元，占比仅为 4.39%；2016 年各月 TOP200 占总流水比例基本在 50%左右，TOP200 占比高呈现一定的合理性。②《霹雳江湖》

自 2015 年 9 月上线运营后，至 2015 年 11 月达到充值的峰值，之后各月流水总体呈下降趋势，至 2016 年 12 月流水仅为峰值流水的 36.92%。③《霹雳江湖》充值档位情况为：6 元、30 元、98 元、198 元、328 元、648 元、30 元月卡、98 元月卡，玩家充值只能按照设定的充值档位进行充值；根据《霹雳江湖》TOP200 玩家充值明细情况，对符合单日充值金额高于 2 万元的条件下的玩家进行抽查。比如 TOP1 玩家总充值 883 笔，充值总金额 54.63 万元，游戏等级 89 级，为来源于渠道的游戏玩家；该玩家 2015 年 9 月至 2016 年 7 月 5 日充值频繁，2016 年 7 月 5 日后再无充值；单日充值金额较大发生在 2016 年 1 月 13 日、2016 年 2 月 1 日、2016 年 2 月 29 日，与该期间游戏的运营活动相匹配；总体分析该玩家为真实的玩家。④游戏玩家的游戏行为通常具有连续性，根据《霹雳江湖》TOP200 玩家充值明细情况，对符合充值间断时间较长又发生充值的条件下的玩家进行抽查。比如 TOP5 玩家总充值 551 笔，充值总金额 32.82 万元，游戏等级 85 级；该玩家 2015 年 10 月至 2016 年 8 月 1 日充值频繁，2016 年 8 月 1 日起至 11 月 29 日未再进行充值，充值间断，但 2016 年 11 月 30 日发生充值 2 笔，合计充值仅为 0.04 万元，充值金额很小，之后也未再进行充值，判断该玩家由于对 2016 年 8 月推出的东离剑游记版本不认可，使得玩家没有持续投入的兴趣，2016 年 11 月在庆新版本上线的影响下，玩家抱有尝试的心态，回归游戏再次非常轻度参与体验；总体分析该玩家为真实的玩家。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《霹雳江湖》运营指标的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

## **(2) 2015-2016 年《霹雳江湖》的月充值流水金额；**

**公司回复说明：**

2015-2016 年《霹雳江湖》的月充值流水金额如下：

月份	月度流水（元）
2015.9	827,262
2015.10	2,618,368
2015.11	3,744,327
2015.12	3,060,882

月份	月度流水（元）
2016.1	2,608,604
2016.2	2,657,550
2016.3	2,291,680
2016.4	2,603,854
2016.5	2,605,864
2016.6	2,575,378
2016.7	2,698,874
2016.8	2,163,676
2016.9	1,828,840
2016.10	1,769,666
2016.11	1,493,288
2016.12	1,382,530

**会计师核查意见:**

我们访谈了《霹雳江湖》项目负责人游戏运营情况；从后台系统调取了《霹雳江湖》2015年1月-2016年12月期间月度充值流水金额，并与上海骏梦提供的数据进行核对，未见异常；执行IT审计，核查玩家充值行为和消耗行为是否存在重大异常；对主要渠道商发函询证等。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《霹雳江湖》运营指标变化的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

**(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。**

**公司回复说明:**

《霹雳江湖》服务器等数据情况如下所示:

月份	新开服务器(组)	开服数(组)	运营服务器总数(组)	新增用户(人)	活跃用户数(人)	月充值流水(元)
2015.9	2	0	2	35,770	35,770	827,262
2015.10	5	0	7	72,038	76,186	2,618,368
2015.11	3	0	10	34,093	39,171	3,744,327
2015.12	3	0	13	24,710	35,975	3,060,882
2016.1	2	0	15	16,884	27,620	2,608,604

月份	新开服务器 (组)	合服数 (组)	运营服务器总数 (组)	新增用户 (人)	活跃用户数 (人)	月充值流水 (元)
2016.2	2	0	17	13,323	23,351	2,657,550
2016.3	4	0	21	11,953	21,557	2,291,680
2016.4	4	0	25	12,883	22,758	2,603,854
2016.5	4	0	29	13,394	22,076	2,605,864
2016.6	5	0	34	11,412	19,904	2,575,378
2016.7	4	0	38	16,185	24,508	2,698,874
2016.8	4	0	42	13,439	21,884	2,163,676
2016.9	4	0	46	12,870	21,862	1,828,840
2016.10	3	0	49	6,649	11,843	1,769,666
2016.11	4	0	53	9,298	14,359	1,493,288
2016.12	5	0	58	10,145	17,753	1,382,530

注：数据为中国大陆地区游戏运营数据

《霹雳江湖》2015年9月21日IOS版本上线APPSTORE，当月开服2组，游戏上线初期收到了广大霹雳忠实玩家的用户，加上台湾版本的成熟，虽然只开放了IOS版本，上线短短10天，就新增了35,770的用户，当月流水超过82万。10月15日游戏全平台上线，当月开服5组，前2组为IOS专服，后3组为IOS与安卓混服，安卓版本上线后当月新增用户达72,038人。但由于安卓新增都集中在下半月，以及安卓用户的付费习惯要稍弱于IOS用户，整月流水262万。由于11月开始新增人数持续减少，当月开服数减少到3组，相较于10月的活跃用户，11月活跃用户数要减少较多，不过玩家对霹雳IP的忠诚度以及台服培养的良好玩家付费习惯，同时在11月配合有效的运营活动，11月流水达到游戏上线以来最高的374万。12月《霹雳江湖》迎来了首个资料片版本“御天五龙战”，市场宣传不足导致当月新增玩家持续减少，活跃用户数量也持续减少，但留下的玩家依旧保持着良好的付费习惯，当月流水也超过了300万元。

2016年初，为减少服务器成本，前2个月尝试将开服节奏放慢至每2周开服，虽然新增和活跃用户依旧持续减少，但由于过年期间较多的运营活动，使前2个月流水保持在约260万/月。3月开始为保证游戏的新增及滚服用户，重新尝试将开服节奏加快至每周开服，同时尝试将新增的服务器开设到之前开的承载较低的

服务器上，以降低服务器成本，结果后续每月新增用户持续保持在每月 1 万人以上，流水保持在月 260 万/月，其中 4 月和 6 月均有大版本更新，但由于市场方面的原因导致宣传力度不足，对整体影响不明显。

2016 年 8 月，游戏更新第 4 个资料片“东离剑游记”，配合日本上映的“东离剑游记”电视剧上线，替换了游戏所有的 UI 及英雄投放，但整个剧集在霹雳用户群中反响较差，影响了整个版本的英雄的投放效果，新增及活跃用户也持续下滑，流水也逐渐降到每月 200 万以下，流失不少核心玩家。虽然 10 月版本更新，将游戏内容替换回原内容，但核心玩家的流失对游戏还是造成了不可逆的影响，后续每月流水持续走低。

综上所述，《霹雳江湖》月充值流水数据合理。

#### **会计师核查意见:**

我们访谈了《霹雳江湖》项目负责人游戏运营情况、了解《霹雳江湖》服务器数量和游戏用户、充值流水情况，执行 IT 审计、收入循环审计、销售费用审计等程序。

结合前述的《霹雳江湖》自 2015 年 9 月上线运营后，至 2015 年 11 月达到充值的峰值，之后各月流水总体呈下降趋势，至 2016 年 12 月流水仅为峰值流水的 36.92%；TOP200 累计流水为 1,747.56 万元，其中来源于官服的充值金额仅为 76.74 万元，占比仅为 4.39%；进而分析与判断《霹雳江湖》月充值流水数据的合理性。

经核查，我们认为富春科技股份披露的《霹雳江湖》运营服务器及运营指标变化的相关信息，与我们所获取的相关资料不存在实质性差异，核查未见重大异常。

本专项说明仅供富春科技股份本次向深圳证券交易所报送富春科技股份 2016 年年报问询函使用，不得用作其他用途。

致同会计师事务所（特殊普通合伙）

二〇一七年八月三日