

关于“【2020】第 105 号关于对上海复娱文化传播股份有限公司的年报问询函”之回复

全国中小企业股份转让系统有限责任公司：

贵司于 2020 年 6 月 12 日出具的【2020】第 105 号《关于对上海复娱文化传播股份有限公司的年报问询函》已收悉。上海复娱文化传播股份有限公司（以下简称“公司”）对年报问询函所列问题进行了逐项核查，现回复如下，请予审核。

1、关于持续经营能力

截至 2019 年底，公司合并报表货币资金余额为 39,234,282.51 元，短期借款余额为 35,049,953.82 元，短期借款较上年末增加 28.77%，账面累计未弥补亏损达 312,539,258.27 元，已超过公司实收股本总额的三分之一。2017 年至 2019 年，公司净利润分别为 321,090.67 元、-17,922,479.73 元、-27,898,073.76 元，经营活动产生的现金流量净额分别为-19,970,207.98 元、-8,122,806.07 元、-28,273,359.40 元。

请你公司：

（1）结合财务状况、盈利能力、经营活动现金流状况、经营计划、期后合同签订情况说明公司的持续经营能力和盈利能力；

（2）结合经营所需资金的来源和使用安排说明货币资金及短期借款余额均较高的原因及合理性，并说明负债的偿付计划或安排、偿还负债对公司经营的影响。

回复：

（1）本公司虽然最近二年持续亏损，且经营性现金净现金流为负数，但公司并不存在持续经营危机，且随着游戏发行等主营业务的持续好转，公司的盈利能力也在不断增强：

1) 公司的财务状况尚好，不存在流动性危机

根据公司已审计 2019 年财务报表，截至 2019 年底，公司资产负债率 23.16%，流动比率 2.16，速动比率 1.84，现金/银行贷款比 1.12，这些指标均处于安全范围内，表明公司总体上财务稳健，不存在流动性危机。

2) 公司的各项既定经营计划正在有效的执行，且取得了较好的效果

在 2019 年年报中公司披露将按既定发展战略，结合现有资源，对各业务板块未来一年的经营计划做了如下的整体规划：

一、体育业务

1、俱乐部经营管理：继续做好英超狼队俱乐部的经营管理，球队战绩稳定在英超前十的名次，并继续力争冲击欧战参赛资格；

2、球员青训：已签约球员将继续在日本、欧洲、巴西等地接受精英化培训，并谋求多



种变现途径；

3、体育新零售：一是继续扩大 WWFC 狼队潮品的营销渠道和营收规模，二是大力发展狼队 IP 授权业务，与国内外知名生活方式品牌开展授权和联名；

4、体育经纪及商业营销：一是利用狼队、门德斯旗下明星球员等顶级资源优势，积极拓展国内商务代言，商业广告等方面的业务；二是与国内企业深度开展体育营销合作。

二、游戏业务

1、海外发行：在继续稳定现有在运营游戏的盈利水平的前提下，计划 2020 年发行 6 款精品游戏，以品质为导向，挑选多元题材。营收规模力争 2 亿以上，并实现新发行游戏当期盈利；

2、国内发行：公司预计 2020 年国内游戏版号发放情况很有可能不会有太多好转，因此 2020 年国内发行部分将尽可能寻找低成本的优质游戏，打通上下游渠道，为未来的国内发行市场大动作做好准备；

3、电竞业务：

——FIFA ONLINE 分部：拿到国内职业联赛 FSL 前三，冲击洲国际顶级比赛 EACC；

——绝地求生分部：拿到国内职业联赛 PCL 前十，冲击国际顶级比赛 PGC；

——跑跑卡丁车手游分部：冲击国内职业联赛 P1 前三。

在力争良好竞技战绩的同时，公司也将积极开拓电竞商务化运作，大幅增加商业赞助、品牌合作、代言等收入。

从今年 1 季度的实际情况来看，公司各项业务均在按年初制定的规划运行，并未出现重大偏差，虽然遭遇了新冠疫情的冲击，但公司的整体经营状况较 2019 年同期有明显的好转（详见后面对问题 2 的详细答复）。

(2) 公司游戏发行等业务发展较快，公司积极寻求较低成本的银行贷款资金支持，并通过努力与浦发银行、南京银行、北京银行、南京银行等股份制银行建立了合作联系取得授信及贷款，这些贷款均为短期流动资金贷款，贷款期限短，且均有较为坚实的还款来源与信用保障，对本公司并无太大的到期还本付息的压力。此外公司的贷款规模与期末余额也与营收规模及增速相匹配，本公司认为适度的借入成本较低的银行贷款资金对公司的持续稳健经营有正面且显著的影响：

1) 公司的经营资金来源主要是几个方面：

——业务经营产生的现金流；

——适度的增加负债，主要是银行的短期流动资金贷款；

——适时处置变现一些公司的长期对外投资，以回笼资金。

在财务管理上公司高度重视负债以及现金流安全，确保公司平稳经营，不发生债务违约。

2) 负债的偿还计划与安排：

公司在 2019 年年报中披露的付息负债均为银行短期流动贷款，具体构成如下表：

贷款银行	2019年12月末				担保方式
	始	终	授信额度 (元)	期末贷款余额 (元)	
招商银行天钥桥支行	2019.4.10	2020.9.8	10,000,000.00	10,000,000.00	兴业投资
北京银行黄浦支行	2019.4.30	2020.9.23	10,000,000.00	10,000,000.00	兴业投资
杭州银行文创支行	2019.2.14	2020.2.13	10,000,000.00	70,049,953.82	兴业投资
南京银行上海分行	2019.7.26	2020.1.9	1,000,000.00	10,000,000.00	兴业投资、激动集团
合计			40,000,000.00	35,049,953.82	

- 注：1) 各家银行的贷款在一个授信期间内可以循环使用；
 2) 公司各项贷款的担保方式均为由关联股东提供全额担保的方式；
 3) 兴业投资是指上海兴业投资发展有限公司，系公司受同一控制人控制的关联方股东；
 4) 激动集团是指上海激动集团股份有限公司，系公司的第一大股东，也受公司实际控制人的控制；

对于上述流动贷款，总体风险可控，原因在于：

——这些银行贷款均用于游戏发行等毛利较高的业务，依靠游戏业务的自身经营就能满足还本付息的要求；

——相对于单家银行的流动贷款，公司现金储备充足，不存在到期债务违约的情形；

——公司特别注重债务的时间安排，避免发生集中还款的情形；

——以上银行贷款均由公司实际控制人控制的其他企业提供全额担保，如发生极端情况，也将有担保方先行代为偿还，不会发生债务违约；

——以上流动借款在到期日之前都会和银行商谈续借并办理续授信手续，按公司过去几年的经验，大部分当年度银行贷款均能办理续借并获得同等额度的授信，只有少数情况银行方面要求终止合作。

3) 公司的负债偿还计划对公司的经营没有影响，主要是由于：

——公司每年四季度会根据业务发展编制下一年度的全面预算，其中也包括银行贷款的还债资金安排，不存在需要临时筹措资金以应对银行到期负债偿还的情形；

——公司会在银行债务到期之前提前办理续借并申请新的授信；

——极端情况下公司会向实际控制人控制的其他企业紧急借款加以应付。

4) 公司当前的借款规模与期末余额水平风险总体可控

公司 2019 年底银行借款余额约 3,505 万元，较去年年底增加约 780 万元，本年度增加银行贷款主要是由于公司游戏发行业务发展较好，营收增加较快，流动资金需求有所增加所致。但公司也严格控制负债规模，公司游戏业务 2019 年度营收同比增长 23%，而银行贷款余额同比增加也仅 22%，因此，公司在 2019 年增加银行贷款是适度、合理的。

2、关于营业收入

2018 年、2019 年营业收入 86,516,274.89 元、92,972,521.52 元，较上年增长 7.46%；毛利率为 5.59%、7.79%；2019 年公司前四名客户均为国外销售，占比 49.23%。游戏业务收入毛利率由上年-18.12%下降至本期-19.06%，体育业务收入毛利率由上年 78.62%下降至本期 73.35%，电信增值业务毛利率由上年 1.61%上升至本期 13.94%。

本期发生管理服务、提供服务关联交易共计 21,095,605.10 元，应收账款账面余额 53,082,938.84 元，应收关联方账面余额 21,313,496.10 元。

请你公司：

- (1) 说明游戏业务项目、体育业务项目收入上升而毛利率下降的具体原因及合理性；
- (2) 说明新冠疫情对公司财务状况、业务开展、汇兑损益的影响程度；
- (3) 结合信用政策说明本期关联方交易的回款情况、关联方应收款项占应收账款账面余额 40.15%的具体原因及合理性，并说明关联方应收款项是否构成资金占用。

回复：

- (1) 游戏业务、体育业务营收及毛利率变动的原因：

1) 游戏业务 2018 及 2019 年收入及毛利情况如下：

财务指标	2019年	2018年	差异	同比增长率
营业收入	62,682,464.02	59,252,306.06	3,430,157.96	5.79%
毛利	-11,945,523.02	-10,737,166.39	-1,208,356.63	11.25%
毛利率	-19.06%	-18.12%	-0.94%	5.17%

公司 2019 年度游戏业务营收较上年同期增加 300 多万，同比增加了 5.79%，主要是由于公司在 2019 年下半年开拓了全新的日韩市场。2019 年全年公司共发行了六款海外产品《乱轰三国志》、《元气封神》、《神龙封印师》、《绯雨骑士团》、《侠物语》和《街头篮球》，其中《街头篮球》在日本该品类中排名第一、曾获日本 iOS 免费榜第一，《元气封神》获 iOS 免费榜前五名、Google 游戏商店当周编辑推荐，《神龙封印师》获 Google 游戏商店当周编辑推荐，均在海外市场收获了良好的口碑。公司在海外发行业务上已实现迅速地发展。

游戏业务毛利减少了 100 多万，毛利率下降了约 1%，主要原因在于：

——公司 2019 年新推游戏较多，前期发生较高的游戏推广成本在发生当期确认成本，故导致整个游戏生命周期的前期毛利较低甚至亏损；

——2019 年公司战略决策进军电竞领域，组建了狼队电竞俱乐部，并陆续成立了 FIFA ONLINE、绝地求生、跑跑卡丁车等热门电竞游戏分部，电竞业务尚处于培育期，2019 年尚未能取得盈利。

2) 体育业务 2018 及 2019 年收入及毛利情况如下：

财务指标	2019年	2018年	差异	同比增长率
营业收入	25,188,848.91	19,650,060.48	5,538,788.43	28.19%
毛利	18,475,125.26	15,448,777.72	3,026,347.54	19.59%
毛利率	73.35%	78.62%	-5.27%	-6.71%

体育业务收入较上年上涨了 500 多万，主要是由于狼队管理费收入增加 100 多万，体育经纪业务增加 300 多万，体育新零售业务收入增加 100 多万；

俱乐部运营管理：受托管的狼队俱乐部在晋级英超后表现优异，在冲超后的第一个赛季暨 2018/2019 赛季最终排名第 7，并成功进入欧联杯小组赛。狼队竞技成绩的持续稳定向好是公司有效运营管理能力的体现，本年按照管理资产规模确认了狼队管理费 1100 多万；

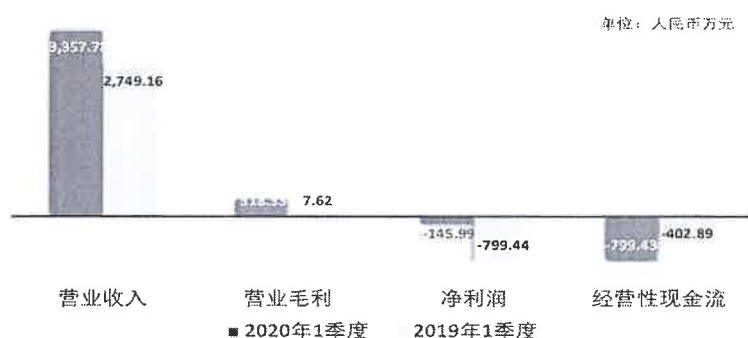
体育经纪：公司体育经纪业务实现较大的突破，一是帮助狼队成功签约新赛季球衣胸前广告主赞助商，赞助金额较上赛季有明显的提升，公司也由此而获得了 20 万英镑的佣金收入，此外，利用“英超亚洲行”和狼队电竞俱乐部等获得了各类综合服务收入。

体育新零售：公司体育新零售业务也取得了较大的突破，倾力打造的 WWFC 狼队潮品，在 2019 年 7 月开设国内首家线下体验店，并已入驻天猫等主流电商平台，天猫店铺粉丝量已达到 10 万+，是全球俱乐部 TOP3。

体育业务毛利下降 300 万，毛利率减少 5.27%，主要是由于 2018 年及之前，在对狼队管理费和门德斯管理费进行成本核算时，将公司相关高管及员工为管理该项目而直接发生的支出如差旅费、办公费等作为营业成本；而将不能直接归集到项目本身的费用，如相关高管及员工的工资、社保，职能部门成本分摊等作为管理费用；2019 年公司注意到这个问题后，进行了调整，2019 年全年计入管理费人员成本共计 250 多万。

(2) 2020 年年初爆发的新冠疫情对公司财务状况、业务开展没有明显的不利，对公司的冲击也低于预期。从今年 1 季度的实际情况来看，公司各项业务均在按年初制定的规划运行，并未出现重大偏差，虽然遭遇了新冠疫情的冲击，但公司的整体经营状况较 2019 年同期有明显的好转：

主要经营指标同比分析



1) 虽然遭遇新冠肺炎疫情的冲击，但公司今年一季度的经营业绩要明显好于去年同期，其中：营业收入达 3,357.78 万元，同比增长超过 20%；营业毛利从去年同期的仅 7.62 万元升至今年 1 季度的 318.33 万元，毛利率水平近 10%，得益于毛利水平的大幅提升，公司今年 1 季度的亏损也较去年同期有明显的收窄；

2) 公司业绩的明显好转，主要得益于以下的几个方面：

——公司当前主要的游戏海外发行业务主要布局在日本、台湾等市场，这些地区疫情管控措施得当，受疫情的影响较小，故公司在这些地区的业务基本未受影响，反而有所受益；

——公司对部分业务做了调整，大幅提升了高毛利业务例如游戏海外发行、体育商务经纪等业务比重，减少了对长尾发行等低毛利业务的投入，成效明显；

——严格控制成本费用支出，公司今年 1 季度各项期间费用由去年同期的 871 万大幅压缩到 725 万，降幅超过 15%

(3) 公司 2019 年度的大额关联交易情况如下：

关联方	关联交易内容	本期数	2019年收入收款时间
FOSUNINDUSTRIALHOLDINGSLIMITED	狼队管理费	11,176,247.19	2020年4月
CHAMPIONSTART(HONGKONG)LIMITED	门德斯管理费	6,710,027.30	2020年1月
WOLVERHAMPTIONWANDERERSFOOTBAL LCLUB(1986)LIMITED	广告佣金及活动 收入	3,209,330.61	2020年4月

公司对于关联方交易并没有在合同中约定信用政策，但从过往的经验看，这些交易所形成的期末应收款项不存在收账风险，回款账期一般在 2-6 个月。截止 2020 年 4 月上述三笔款项已经全部回款。

2019 年末关联方应收款占应收账款账面余额比较大，主要是由于两笔管理费收入在年底尚未收回。两笔管理费收入情况如下：

本公司在 2019 年与复星产业控股续签了委托管理协议，本公司将根据协议约定的管理资产规模的 0.7%收取当年的狼队管理费，对于交易价格的确定，由于商业模式类似于委托管理资产，公司主要是参考资产管理行业，如私募基金、公募基金、信托公司、资产管理公司等的一般惯例而定。当前资产管理行业根据受托管理资产的规模、业绩回报要求及管理难度的不同，其管理费收取范围一般在 0.5%~2%之间，故本公司与委托方约定年度管理费收取比例，是公允、合理的。

门德斯管理费根据合同则是根据项目的分红金额确认的，实际的分红到账时间是 2019 年的 11 月，故在同月确认收入。公司也是参考了资产管理行业的一般管理，该项管理费分两部分构成：

——固定管理费：按受托管理资产规模的 2%提取年度固定管理费；

——浮动管理费：按每年委托方获得的分红收益率超过 6%的部分提取 20%的超额贡献奖励。公式：浮动管理费=(当年度委托方实际获得分红收入— 委托方在该项目的实际投资额 X6%)X20%。如当年度委托方获得分红收益率不足 6%的，则当年无浮动管理费。

由于上述应收款均已实际收回，并未构成资金占用。

其他应收余额主要是为开展游戏业务而在运营商等平台处缴纳的押金等款项，坏账风险较小。

3、关于存货

2017-2019 年，公司游戏产品成本期末账面余额分别为 11,586,794.11 元、10,002,763.31 元、10,002,763.31 元，公司存货跌价准备期末余额分别为 0 元、7,115,970.85 元、8,115,970.85 元。

公司根据游戏已预收的发行款确定可变现净值，按游戏开发成本与可变现净值的差额计提减值准备。

请你公司说明目前游戏产品的开发进度、预期完成时间、本期公司已预收游戏的发行款金额，并说明该游戏开发是否能满足市场需求及预期盈利情况。

回复：

公司目前没有游戏自研业务，2019 年底存货账面反映的游戏产业是公司在 2015-2016 年间自研开发的《荣耀守护者》，该游戏的开发成本约 1,000 万元，后于 2016 年该款游戏的独家发行权售于杭州蜂派科技股份有限公司（以下简称“蜂派科技”，暨游戏发行商）。因此该款游戏的上线发行及后继运营权已让渡给杭州蜂派，公司已收到蜂派科技支付的游戏版权金 200 万元，扣除 6%进项税后，金额为 1,886,792.45 元。。

由于手游市场的快速变化及国家政策的不确定性，蜂派科技在取得该款游戏发行权后一

直未能上线运营，2018 年末公司向蜂派科技专门询问，蜂派科技认为“荣耀守护者”的盈利预期数据不佳，结合目前游戏市场情况，判断该游戏于 2019 年发行的可能性较低。公司综合考虑了上述各因素的影响，对已取得的盈利预测数据按照一定的折扣计算该游戏的流水，扣减合同约定的分成款、以及相关税费后，测算出该游戏的可变现净值为 2,886,792.45 元，并按照账面成本与可变现净值的差额计提存货跌价准备 7,115,970.85 元。2019 年末该游戏仍未上线运营，出于谨慎性的原则，补计提了 100 万元的存货跌价准备，计提后该游戏的存货账面净值与蜂派科技已经支付的游戏版权金金额一致，且按协议该笔版权金本公司将不会退还。

4、关于其他应收款

你公司应收重庆手之舞游戏有限公司的游戏许可授权金及分成款期初、期末账面余额均为 900,000.00 元，占其他应收款的比重为 19.46%，账龄为 1-2 年，计提坏账准备 90,000.00 元。

请你公司说明游戏许可授权金及分成款形成的商业背景、长期未收回的具体原因及合理性。

回复：

2016 年 6 月重庆手之舞游戏有限公司与本公司签订了《手机游戏<无双斩>专有许可运营协议》，授权本公司在中国大陆地区（除台湾，香港及澳门地区），获得无双斩这款手机游戏的专有发行许可权力，该款游戏是在 2016 年 9 月由中华人民共和国国家版权局颁发计算机软件（软著登字 1444257 号），根据合同约定，公司于 2016 年 8 月支付了第一笔游戏版权金和预付款合计 90 万元，但手之舞公司作为游戏研发商却始终无法提供符合上线运营要求的游戏产品。为此，公司聘请知名的上海德恒律师事务所将手之舞公司告上法庭，要求其退回公司已支付的版权金及预付款，并赔偿相应的损失。2018 年 11 月 26 日重庆市第一中级人民法院做出（2017）渝 01 民初 1057 号判决书，判决手之舞公司需归还本公司已经支付的 90 万元，同时支付违约金 18 万元。根据法院判决，公司将应收重庆手之舞游戏有限公司 90 万元记入其他应收款。一审判决后手之舞公司不服，向重庆市高级人民法院提起了上诉，后根据 2019 年 3 月的（2019）渝民终 78 号判决，手之舞公司的上诉请求被驳回，维持原判。至此，本案终审，本公司胜诉。鉴于此，本案经办律师认为收回款项有充分的法律依据，因此，根据律师的意见，按我司既定会计政策计对该笔款项计提了坏账准备。

5、关于营业外支出及其他应付款

你公司本期营业外支出-赔偿费 1,200,000.00 元，主要是由于公司在与新浪微博在乐扒 APP 侵权诉讼案中败诉，从而导致公司约 120 万元的赔偿支出。本期其他应付款-赔偿款期末余额 600,000.00 元。公司无以临时公告形式披露的诉讼、仲裁事项。

请你公司说明：

- （1）乐扒 APP 侵权诉讼案发生的具体原因及对公司产生的具体影响；
- （2）本期其他应付款-赔偿款发生的事件背景及进展情况，是否存在应披露而未披露的诉讼、仲裁事项。

七
博
星
股
份
有
限
公
司

回复：

(1) 北京微梦创科网络技术有限公司(下称：新浪微博)，与本公司因开发手机软件“饭友”产生了不正当竞争纠纷，新浪微博于 2017 年向北京市海淀区法院提起上诉，一审二审案号分别为：(2017)京 0108 民初 24510 号和(2019)京 73 民终 2799 号。本案中，本公司败诉，总诉讼标的达 210 万元。后经多轮协商，双方于 2019 年 12 月签署了和解协议，本公司需向新浪微博支付 120 万元赔偿，支付时间为：在签约三个工作日内支付 60 万，在 2020 年 1 月 20 日前支付 30 万，于 2020 年 2 月 20 日前支付最后 30 万。目前这些款项已经全部支付完毕。

(2) 其他应付款——赔偿款的 60 万元，即为上述 120 万和解赔偿款中尚未支付的 60 万。本公司并不存在应披露而未披露的诉讼或仲裁事项。

(完)



上海复娱文化传播有限公司

董事会

2020 年 6 月 26 日

行
印