

关于 2020 年年度报告反馈问题的回复

全国中小企业股份转让系统有限责任公司：

北京像素软件科技股份有限公司（以下简称“公司”、“本公司”或“像素软件”）于 2021 年 7 月 5 日收到股转公司下发的《关于对北京像素软件科技股份有限公司的年报问询函》[编号：年报问询函（2021）第 146 号]（以下简称“年报问询函”）。

公司收到年报问询函后高度重视，立即组织相关部门以及中介机构对问询函涉及事项进行逐项核查落实。截至目前，公司和相关中介机构已完成年报问询函中相关问题的确认及回复工作，回复具体内容如下：

1、关于经营业绩

你公司本期营业收入 11,669.09 万元，比上年同期降低 21.31%，其中，客户端游戏营业收入 54,147,756.67 元，占比 46.40%，较上年同期下降 0.68%，手机游戏营业收入 62,543,107.24 元，占比 53.60%，较上年同期下降 33.30%；你公司解释主要是由于手游生命周期较短，报告期内主要收入来源《寻仙》手游收入随生命周期发展而出现一定幅度下滑。你公司本期毛利率 53.04%，较上期提高 11.32 个百分点，其中，客户端游戏毛利率 63.15%，较上年提高 23.07 个百分点，手机游戏毛利率 44.29%，较上年提高 1.63 个百分点；你公司本期净利润 2,658.39 万元，较上年同期增长 72.53%。

请你公司：

（1）结合客户端游戏、手机游戏等明细项目的收入、成本、毛利率列表说明本期营业收入下降的情况下，毛利率及净利润较上期显著提高的原因及合理性；

公司回复：

项目	客户端游戏			
	2020 年	2019 年	变动金额	变动比例
收入	54,147,756.67	54,518,102.52	-370,345.85	-0.68%
成本	19,950,839.54	32,664,813.47	-12,713,973.93	-38.92%
毛利率	63.15%	40.08%		23.07%

客户端游戏本期收入仅比上期收入减少 37.03 万元；成本降幅较大是由于《寻

仙 2》项目（客户端游戏）在上年同期结束运营，其上期产生成本 1,671.98 万元，本期此项目未产生任何成本。客户端游戏收入只有微弱下降，但是成本却因一款游戏项目结束运营大幅减少，所以导致客户端毛利率提高 23.07 个百分点。

项目	手机游戏			
	2020 年	2019 年	变动金额	变动比例
收入	62,543,107.24	93,768,665.68	-31,225,558.44	-33.30%
成本	34,842,848.12	53,763,228.62	-18,920,380.50	-35.19%
毛利率	44.29%	42.66%		1.63%

手机游戏的收入主要来源于《寻仙》手游，而《寻仙》手游随生命周期发展收入出现一定幅度下滑，较上年度减少 3,123.46 万元；报告期内《寻仙》手游项目无形资产摊销完毕，且根据公司研发战略将部分研发人员调整至其他在研项目，使其主营业务成本减少 1,868.29 万元。收入较上年同期降低 33.3%，而成本较上期降低 35.19%，综上导致本期手机游戏毛利率较上年提高 1.63 个百分点。

本期净利润 2,658.39 万元，较上年同期增长 72.53%。除上述收入、成本因素影响，还由于：①部分研发项目在报告期内结束研发，在研项目少于上年同期，研发费用较上年同期减少 1,459.06 万元，降低 32.55%；②上期末《寻仙 2》端游经减值测试并经中介机构评估后计提资产减值准备 1,647.05 万元，本期未发生资产减值情况。

(2) 结合新项目研发情况说明营业收入呈现下降趋势的情况下，公司未来经营的突破点与未来发展方向。

2021 年 1 月，我公司历时 4 年匠心打造的《妄想山海》手机游戏开始上线商业化运营。这是一款山海经无缝开放世界手游，研发团队力求还原一个充满上古异兽、名山大川、弥天云雨的东方神话世界，每一位来到这里的旅者，都将体会到无边无际的东方想象，进行沉浸式的世界探索。该款游戏上线后第一个季度实现收入 5,449.40 万元。此外，公司另一款在研手机游戏预计在 2022 年上线运营。

未来我公司将继续以现有的刀剑、寻仙 IP 为基础，保持已上线项目的持续稳定发展，维护好运营中的《寻仙》端游、《刀剑 2》端游、《寻仙》手游、《妄想山海》手游等项目，使其保持良好的运营状态并能获得更多收益，为 IP 后续

生命周期延长、增长提供更大可能性。同时继续推进以公司核心 IP 为基础的优秀游戏产品研发制作，继续潜心专注游戏开发，提高研发效率，缩短研发周期，制作出更多的精良产品。

2、关于大客户依赖

报告期内你公司对第一大客户深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称“腾讯计算机”）销售金额 116,533,986.10 元，销售占比 99.87%，你公司业务对腾讯计算机依赖性极高且该客户为公司关联方，报告期末腾讯计算机与一致行动人林芝腾讯科技有限公司合计持有你公司股份 25%。

请你公司：

(1) 进一步说明与腾讯计算机关联交易的交易背景、交易内容、合同主要条款、定价方式、收入确认时点及收入确认方式等情况，并说明与腾讯计算机的合作模式、合作是否具有持续性与稳定性；

公司回复：

一、交易背景、交易内容：

腾讯计算机于 2007 年 8 月通过股权转让方式成为我公司股东，持股比例为 15%，报告期末腾讯计算机与一致行动人林芝腾讯科技有限公司合计持有我公司股份 25%。腾讯对本公司开发的网络游戏的排他经营权拥有优先选择权。

自 2007 年公司先后授予腾讯计算机《寻仙》【端游、手游】、《刀剑 2》【端游】、《勇者大冒险》【手游、端游】、《寻仙 2》【端游】以及公司全新作品《妄想山海》【手游】等 7 款游戏在中国大陆地区的独家代理运营权。截至报告期末，《妄想山海》【手游】仍在研发期，未上线运营；《寻仙》【端游、手游】、《刀剑 2》【端游】三款游戏在授权有效期内正常运营。

二、合同主要条款、定价方式、收入确认时点及收入确认方式：

以主要产品《寻仙手游》项目为例：

(一) iOS 版本收入分成条款

双方分成的基础为基于 iOS 系统开发的寻仙手游（即 iOS 版本的寻仙手游）的净收入，双方以我公司 40%、腾讯计算机 60%的收益比例进行分配。我公司获得的收入分成的具体公式如下，除此之外，双方当中的任何一方均无需向对方支付其他的任何款项。

我公司实际收益（即乙方获得的收入分成）=基于 iOS 系统开发的寻仙手游的净收入×乙方分成比例=基于 iOS 系统开发的寻仙手游的净收入×40%

例：腾讯计算机和苹果公司基于 iOS 系统开发的寻仙手游结算金额（即 iOS 版本净收入）为人民币 100 万，则该游戏乙方实际收益=100 万×40%=40 万。

（二）Android、HTML5、Windows Phone 版本收入分成条款

双方分成的基础为基于 Android、HTML5、Windows Phone 三大系统开发的寻仙手游在独家代理平台上运营游戏获得的毛收入，双方以我公司 30%、腾讯计算机 70%的收益比例进行分配。除此之外，双方当中的任何一方均无需向对方支付其他的任何款项。

我公司实际收益（即乙方获得的收入分成）=基于 Android、HTML5、Windows Phone 三大系统开发的寻仙手游的毛收入×乙方分成比例

= 基于 Android、HTML5、Windows Phone 三大系统开发的寻仙手游的毛收入×30%

例：基于 Android、HTML5、Windows Phone 三大系统开发的寻仙手游在独家代理平台上的月毛收入为人民币 100 万，则该游戏我公司实际收益 = 100 万×30% = 30 万。

（三）Android、HTML5、Windows Phone 版本收入分成结算

支付周期以自然月为单位。寻仙手游商业化运营之后，在第“M+1”月的第十五个工作日之前，腾讯计算机通过 email 形式应向我公司提供第“M”月基于 Android、HTML5、Windows Phone 版本寻仙手游的收入报告，即《结算通知单》。对于在腾讯计算机指定或转授权的第三方平台上运营寻仙手游所得的收入，在寻仙手游商业化运营之后，在第“M+2”月的第十五个工作日之前，腾讯计算机通过 email 形式向我公司提供第“M”月该寻仙手游在甲方指定或转授权的第三方平台上收入报告，即《结算通知单》。

（四）iOS 版本收入分成结算

支付周期以苹果结算周期为单位。在寻仙手游商业化运营之后，在第“M+3”月的第十五个工作日之前，腾讯计算机通过 email 形式应向我公司提供第“M”结算周期基于 iOS 版本的收入报告，即《结算通知单》。

（五）收入确认方式

版权金收入：根据合同约定授权金金额，将授权金一次性确认收入；

分成收入：根据双方核对无误的游戏运营月报（结算通知单）确认收入。

三、与腾讯计算机的合作模式、持续性与稳定性：

我公司市场定位为游戏开发商（CP），游戏开发为核心业务。直接将游戏内容提供给游戏发行商（SP），授权游戏发行商进行游戏发行，并提供游戏版权和运维支持。游戏发行商直接向游戏用户提供游戏内容，与游戏用户建立交流平台获取游戏体验反馈，进而调整游戏后期研发方向和细节。通过用户认可产生长线留存效应，结合良好的付费体验和商业化内容，进一步产生付费，从而公司获取收入分成。

腾讯公司目前是中国最大的互联网综合服务提供商之一，拥有在中国大陆地区出版、发行、推广和运营游戏的资质。我公司授予腾讯计算机在中国大陆地区的独家代理发行和运营上述游戏的专有权利，由腾讯计算机提供游戏产品运营系统、服务器、与运营商及用户的接口、系统维护和部分客户服务等，我公司提供游戏内容及运行的软件技术支持，双方进行合作，并依据合作收益进行收入分成。

我公司与腾讯计算机的业务合作已连续近 15 年时间，且未来仍将继续保持，多款游戏产品的代理协议在有效期内，因此合作具有持续性与稳定性。

(2) 说明对关联方依赖度极高是否具有商业合理性，是否会对公司经营独立性、盈利能力稳定性产生重大不利影响，请结合客户开发情况及在手订单情况说明公司是否采取合理措施应对大客户依赖问题。

公司回复：

根据我国游戏行业的实际情况来看，国内游戏市场集中度较高，腾讯、网易、完美、三七互娱等网络游戏大企业通过精品游戏代理、运营，市场资源的有效挖掘和人力资源的掌控，拥有显著的市场竞争优势，其市场集中度已经达到七成以上。随着行业竞争的加剧，行业集中度还有进一步提升的可能。而腾讯计算机作为行业的领军企业势必对游戏市场产生巨大的影响力。因此作为公司的大股东之一，其代理运营我公司自研游戏，利用其明显的市场竞争优势为公司迅速拓展市场应属于正常的市场行为。

我公司研发的游戏运营模式主要为通过授权运营商在其平台运营，报告期内收入主要来源于腾讯计算机平台游戏运营分成收入。公司选择腾讯计算机旗下的游戏运营平台，一方面可借助其巨大的流量资源帮助公司推广游戏产品，提高客

户占有率；另一方面也可通过与腾讯计算机的合作帮助公司准确把握市场方向，为未来的研发及收入奠定基础。

腾讯计算机及其一致行动人做为我公司股东之一，行使公司股东的相应权利，任命一名董事，并有查阅公司财务资料、财产和资产信息、财务报表等权利，但并不直接参与我公司的日常经营管理，不会对我公司的经营独立性产生影响。但如果腾讯计算机减少对本公司业务的需求，将对公司营业收入带来不利影响。针对此情况，我公司潜心专注游戏开发，始终将游戏品质放于首位。从首部 ARPG 游戏《刀剑封魔录》开始，到首部中国美术片风格《寻仙》，再到跨全终端的《勇者大冒险》，以及历经四年研发的山海经题材开放宇宙手游《妄想山海》，公司储备了庞大的研发数据库、专业性极强的游戏开发团队以及数千万国内外粉丝用户群体，力求打造硬核品质的游戏作品，以吸引更多国内外游戏厂商的洽谈合作，最大限度的降低关联方依赖严重所带来的不利影响。目前公司的产能均能被腾讯消化，未来公司会在保证稳定发展的同时扩大产能，开发新的客户资源，以应对大客户依赖问题。

3、关于开发支出

你公司报告期末开发支出 107,101,551.41 元，占总资产比重为 29.89%，较上期末增长 89.64%；你公司解释主要是因为在研项目进入上线前的重要阶段，开发投入增加；根据报表附注，你公司开发支出项目名称为“项目 1”，资本化时点为“2018 年 1 月 1 日”，已取得著作权，未摊销或计提减值。

请你公司：

(1) 结合研发项目进入研究阶段、开发阶段、通过技术可行性和经济可行性研究的具体时间，对相关支出是否满足资本化条件的判断过程等，说明开发支出是否满足资本化条件，资本化时点确认依据是否充分；

公司回复：

我公司报告期末开发支出 107,101,551.41 元，是“项目 1”即《妄想山海》手机游戏在开发阶段产生的费用金额，计入研发支出-资本化支出科目进行核算。

该项目于 2017 年 3 月，经由项目负责人牵头联合市场部，对相关技术及市场需求等进行研判分析，对研发周期和研发预算进行预测，经总经理办公室会议通过，同意开展《妄想山海》游戏项目的研究开发工作。同时，联合人力资源部、

财务部及法务人员，针对相关的开发人员配备、开发资金支持及相关知识产权申请认定等进行全面支持与保障。该项目于 2017 年 3 月正式进入研究阶段。

在该项目达到基本可初步运行阶段，经项目组研判，未来可以形成无形资产，并满足“软件著作权”的申请条件，该项目于 2018 年 1 月正式取得“软件著作权”。同时，市场部与代理运营商洽谈签署运营协议，并针对其市场需求不断沟通，从玩家需求角度出发对该项目研发进行调整，以便其更适合商业化运营。2018 年 1 月经总经理办公室会议通过，该项目正式进入资本化阶段。

我公司研发项目资本化条件依据以下五点：

一、完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性。

我公司在取得游戏项目软件著作权时，经项目组及公司管理层研判后，确认该项目技术成熟，可以形成无形资产，预期能达到可上市商业化标准，经总经理办公室会议决议，该项目进入资本化阶段。

二、具有完成该无形资产并使用或出售的意图，能够说明开发的目的。

我公司在研发项目立项时，通过项目组、市场部及管理层对游戏市场及玩家需求的研判，对研发项目及相关技术等进行调整，以便在项目研发完成时，可以达到市场需求的标准。同时，公司会在项目取得“软件著作权”前后，与运营商接洽商谈相关运营合同，并开始申请版号，为商业化运营进行准备，以在未来实现收益。

三、无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场；无形资产将在内部使用的，应当证明其有用性。

我公司研发项目研发完成后，根据签订的运营协议，由运营商代理运营。我公司产生经济利益的方式包括收取版权使用费和按照合同约定的比例收取游戏分成。

四、有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产。

我公司在项目立项时，由项目组及公司管理层进行技术和市场研判，签署“总经理办公室决议”及“项目立项书”等，确认项目可以进行研发，各职能部门对该项目进行全面保障。在项目进入资本化阶段后，人力资源部、财务部、法务人员等职能部门针对项目进度及开发需求的不断调整，在研发人员配备、研发费用

支持及知识产权申请认定等工作也会进行积极配合，加大力度保障项目顺利进行。

我公司完全独立研发，对所研发产品专利享受所有权，有权将其无形资产使用权授权给运营商代理运营。

五、归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

我公司建立项目核算明细账，对研发费用进行准确归集，其开发阶段支出均能可靠计量。

(2) 说明开发阶段支出进行资本化、费用化归集的具体情况，归集是否合理，报告期新增开发支出的内容及具体金额，开发支出是否与开发阶段工作直接相关，是否满足资本化条件；

公司回复：

根据会计准则及我公司内部项目管理规定，归集的研发费用均为研发人员在研发项目时发生的相关费用，开发支出与开发阶段工作直接相关，即开发支出均为研发人员在研发项目时所产生的费用，或用于研发项目所使用的固定资产、无形资产所产生的折旧费、摊销费等。当公司准备新项目的开发时，总经理办公会议决议通过后正式立项，该项目产生的开发支出计入费用化支出；资本化支出详见 3（1）问题回复。报告期新增研发支出 80,859,948.48 元，其中，资本化支出 50,625,751.35 元，费用化支出 30,234,197.13 元。开发支出具体内容如下：

单位：元

科目	资本化支出	费用化支出	合计
工资	36,982,182.88	17,808,171.99	54,790,354.87
社保	8,914,435.12	6,992,616.75	15,907,051.87
福利费	227,909.99	65,327.04	293,237.03
职工教育经费	9,179.88	-	9,179.88
招待费	12,930.58	1,473.50	14,404.08
房租水电	2,894,329.91	1,949,008.09	4,843,338.00
劳务费	139,207.89	26,575.68	165,783.57

交通费	86,651.07	4,468.91	91,119.98
邮电费	4,362.49	780.00	5,142.49
办公用品	183,001.04	58,289.91	241,290.95
固定资产折旧费	429,395.22	286,180.57	715,575.79
无形资产摊销费	61,148.02	1,026,596.53	1,087,744.55
差旅费	19,188.57	-	19,188.57
杂费	82,990.68	11,258.55	94,249.23
制作费	438,267.78	721,782.18	1,160,049.96
服务费	20,194.98	1,196,159.69	1,216,354.67
装修费	120,375.25	85,507.74	205,882.99
合计	50,625,751.35	30,234,197.13	80,859,948.48

(3) 结合无形资产具体项目、无形资产减值测试过程等说明无形资产未计提减值准备的原因及合理性。

公司回复：

我公司的无形资产项目即自行研发的游戏项目，报告期内本公司运营中的游戏项目共四款。其中《寻仙》端游于 2008 年 11 月上线运营，《寻仙》手游于 2017 年 8 月上线运营，此两款游戏项目均于上线当年即收回成本。报告期《寻仙》端游收入占总收入的 43.69%，《寻仙》手游收入占总收入的 53.59%，此两款游戏上线运营至今，始终保持良好的运营状态且回款正常，不存在减值迹象。报告期运营的另两款游戏项目为《刀剑 2》端游和《兵器谱》手游，此两款游戏项目根据当期的经营情况及未来经营预测数据，分别于 2014 年、2017 年全额计提了无形资产减值准备。

特此回复！

北京像素软件科技股份有限公司

2021 年 7 月 15 日