

# 上海乐蜀网络科技有限公司

## 关于年报问询函的回复

全国中小企业股份转让系统有限责任公司挂牌公司管理一部：

公司于 2024 年 7 月 12 日收到贵部签发的《关于对上海乐蜀网络科技有限公司的年报问询函》（公司一部年报问询函【2024】第 162 号），公司高度重视，现就问询函主要内容回复如下：

### 1、关于董事、监事不保真

你公司董事李嵩、孙春锋以及监事杨逍未亲自出席也未委托他人出席审议 2023 年年报的董事会/监事会会议，且未签署关于 2023 年年报的书面声明。

请你公司：

（1）说明相关主体未出席或授权出席相关会议，且未签署书面声明的具体原因，是否对 2023 年年报提出明确异议；2023 年整体履职情况，是否勤勉尽责；你公司内部控制及公司治理是否有效，是否对生产经营活动产生不利影响；

（2）控股股东、实际控制人及其余董监高说明审议年报的具体过程，是否履行了忠实和勤勉义务，是否在认真审查年报报告的基础上出具了恰当的意见。

回复：

一、说明相关主体未出席或授权出席相关会议，且未签署书面声明的具体原因，是否对 2023 年年报提出明确异议；2023 年整体履职情况，是否勤勉尽责；你公司内部控制及公司治理是否有效，是否对生产经营活动产生不利影响；

（一）相关主体未出席或授权出席相关会议，且未签署书面声明的具体原因，是否对 2023 年年报提出明确异议；

董事李嵩、孙春锋及监事杨逍因工作原因于异国/异地出差，未能参与公司审议 2023 年年报的董事会/监事会会议，公司已将相关会议内容与上述人员电话沟通，多方均表示无异议；但因上述董事/监事出差未出席会议，故未曾签署相关书面声明。

（二）2023 年整体履职情况，是否勤勉尽责；你公司内部控制及公司治理是否有效，

是否对生产经营活动产生不利影响；

2023 年公司董监高严格遵守《公司法》等法律法规和公司章程有关规定，做到勤勉尽责，切实履行了审批和决策等相应程序。2023 年度，公司共召开 3 次董事会会议和 2 次监事会会议，董事、监事均能出席，出席情况如下：

时间	董事会会议	出席情况
2023. 4. 21	第三届董事会第六次会议	应出席董事 7 人，实际出席和授权出席董事 7 人。
2023. 8. 14	第三届董事会第七次会议	应出席董事 7 人，实际出席和授权出席董事 7 人。
2023. 8. 23	第三届董事会第八次会议	应出席董事 7 人，实际出席和授权出席董事 7 人。
时间	监事会会议	出席情况
2023. 4. 21	第三届监事会第四次会议	应出席监事 3 人，实际出席和授权出席监事 3 人。
2023. 8. 23	第三届监事会第五次会议	应出席监事 3 人，实际出席和授权出席监事 3 人。

公司按照中国证监会、全国股转系统相关法律法规和规范性文件，建立了完善的公司内部控制制度体系并得到了有效执行，公司治理和内部控制合理有效，个别董事、监事因出差原因未出席会议不会对生产经营活动产生不利影响。

二、控股股东、实际控制人及其余董监高说明审议年报的具体过程，是否履行了忠实和勤勉义务，是否在认真审查年报报告的基础上出具了恰当的意见。

公司董事、监事、高级管理人员收到 2023 年年度报告后，均仔细审阅了年报中关于财务信息、经营情况、重大事件等各项内容。

2024 年 4 月 26 日，公司召开第三届董事会第九次会议、第三届监事会第六次会议，审议通过了《2023 年年度报告》。针对公司 2023 年年度报告的编制工作，公司控股股东、实际控制人及出席会议的董监高履行了忠实和勤勉义务，在认真审查年度报告的基础上出具了恰当的意见。公司控股股东、实际控制人及出席会议的董监高均表示无异议，并对年度报告签署了书面确认意见。

## 2、关于出售资产

年报及临时公告显示，2023 年 8 月，你公司以 10,000,000.00 元出售持有的上海灵擎网络科技有限公司 100%股权、武汉乐蜀网络科技有限公司 100%股权、石家庄慧闻网络科技有限公司 100%股权，3 家公司分别作价 750 万元、200 万元和 50 万元，由陈福海受让 60%，陈康隆受 40%。本次交易定价以标的资产总额及净资产额为参考，截至 2023 年 7 月 31 日，标的公司资产总额为 4,408,490.14 元，净资产额为-32,202,819.00 元，综合考虑各情况，经双方协商一致，确定按 10,000,000.00 元的价格进行交易。2023 年，你公司实现投资收益 46,322,949.57 元。

2023 年末，你公司其他应收款-上海灵擎网络科技有限公司 14,075,218.19 元、武汉乐蜀网络科技有限公司 8,050,000.00 元，分别计提坏账准备 947,521.82 元、652,500.00 元；

2023 年半年报中，母公司报表中其他应收款-上海灵擎网络科技有限公司、武汉乐蜀网络科技有限公司分别为 14,645,218.19 元、16,307,853.58 元，均全额计提坏账准备。

请你公司：

(1) 结合交易对手方背景及联系渠道、3 家公司主营业务、经营情况、财务状况、与交易对手方协商过程、具体合同条款等，详细说明本次交易原因、具体定价依据及其合理性；交易对手方与公司或控股股东、实际控制人、董监高等是否存在关联关系或其他利益安排；

(2) 说明对上海灵擎网络科技有限公司、武汉乐蜀网络科技有限公司其他应收款的形成时间、背景、原因、约定收回时间等，2023 年半年报及年报期间预计相关款项能否收回的判断依据及合理性，是否与本次出售资产捆绑约定了新的回款安排，期后是否已收回款项及后续催收计划。

回复：

一、结合交易对手方背景及联系渠道、3 家公司主营业务、经营情况、财务状况、与交易对手方协商过程、具体合同条款等，详细说明本次交易原因、具体定价依据及其合理性；交易对手方与公司或控股股东、实际控制人、董监高等是否存在关联关系或其他利益安排；

(一) 交易对手方背景及联系渠道、与交易对手方协商过程、具体合同条款及本次交易原因

公司自 2020 年疫情以来持续亏损，经营和财务状况未能得到切实改善，资金压力较大，考虑到公司对原上述三家子公司已投入大量资金，仍未见其经营好转，为了节省继续投入资金且获得资金支持公司游戏、手机 APP 开发业务发展，公司产生打包出售原三家子公司意愿。交易对手（陈福海、陈康隆）原先从事其他行业实体生意，考虑从事互联网行业，经生意上的朋友介绍，公司与交易对手于 2023 年 6 月下旬开始接触，双方经协商后于 2023 年 8 月 14 日签署本次股权转让协议，协议约定合计对价 1000 万元，分别于签订协议三日内支付 300 万元、工商登记变更三日内支付 400 万元、确认目标公司软件业务转移后三日内完成支付 300 万元，截止 2023 年 12 月 31 日上述交易价款 1000 万元已全部收回。

(二) 结合 3 家公司主营业务、经营情况、财务状况、与交易对手方协商过程、具体合同条款等，说明本次交易具体定价依据及其合理性；

出售子公司基本情况如下：

单位：万元

原子公司名称	主营业务	协议签署日期	转让价款(万元)	款项支付	总资产	净资产	定价基准日
上海灵擎	游戏媒体	2023.8.14	700	已收回	269.55	-1,613.87	2023.7.31
石家庄慧闻	游戏媒体	2023.8.14	50	已收回	7.25	-0.69	2023.7.31
武汉乐蜀	游戏媒体	2023.8.14	250	已收回	164.04	-1,605.72	2023.7.31
合计			1,000.00	合计	440.84	-3,220.28	

原子公司主要从事互联网媒体业务，即在自有媒体网站上为其他公司提供产品推广服务，此次交易对价是公司以此前购买的网站（www.52pk.com）作为参考，结合本次所转让子公司拥有的网站、人力和业务资源，与交易对手协商定价的结果，具体如下：

截至2023年7月31日，上述三家子公司的股权账面价值为资产总额4,408,490.14元，负债总额为36,611,309.14元，净资产为-32,202,819.00元。虽然本次出售的三家子公司净资产为负数，但考虑到原三家子公司截至2023年7月末合计183名员工由交易对手方承接、原子公司拥有完整的游戏媒体业务架构和较为丰富的客户资源，以及本次交易的资产包里面涉及到持有的网站资源。主要网站资源如下：

序号	网站	日均访问量	域名证书到期日	所属公司	来源
1	youxibao.com	21万人次	2024.10.29	上海灵擎	自主开发
2	9k9k.com	15万人次	2025.01.06	上海灵擎	自主开发
3	xyzs.com	15万人次	2024.07.24	上海灵擎	自主开发
4	diyiyou.com	5万人次	2025.08.06	上海灵擎	自主开发
5	youxiguancha.com	5万人次	2024.12.26	上海灵擎	自主开发

基于子公司所拥有的网站资源、人力资源和业务资源，同时参考了公司于2020年1月购买52pk.com网站时的交易价格，当时我公司以人民币1,000万元的价格购入该网站（购入时的日均访问量为25万人次），公司与交易对手协商定价1,000万元，本次交易对价具备合理性，交易款项已收回。

（三）交易对手方与公司或控股股东、实际控制人、董监高等是否存在关联关系或其他利益安排；

本次交易中，我公司及公司实际控制人、董监高与收购方不存在关联关系，也不存在其他的利益安排。

二、说明对上海灵擎网络科技有限公司、武汉乐蜀网络科技有限公司其他应收款的形成时间、背景、原因、约定收回时间等，2023年半年报及年报期间预计相关款项能否收回的判断依据及合理性，是否与本次出售资产捆绑约定了新的回款安排，期后是否已收回款项及后续催收计划。

(一)说明对上海灵擎网络科技有限公司、武汉乐蜀网络科技有限公司其他应收款的形成时间、背景、原因、约定收回时间等；

为了保证旗下网站流量提升，上海灵擎、武汉乐蜀招聘了大量人力进行网站内容更新，但实际业务收入未能同步增长，业绩持续亏损，故由乐蜀网络公司投入资金用于原上述三家子公司的业务拓展活动。

截至 2023 年 12 月 31 日，乐蜀网络公司对原子公司其他应收款（余额）往来如下：

单位：万元

原子公司	2015.12.31	2016.12.31	2017.12.31	2018.12.31	2019.12.31	2020.12.31	2021.12.31	2022.12.31	2023.7.31	2023.12.31
上海灵擎	80.00	251.00	538.00	851.00	804.60	1,051.05	850.54	1,500.54	1,542.52	1,407.52
武汉乐蜀	-	-	-	-	92.00	549.00	1,000.79	1,390.79	1,661.79	805.00
石家庄慧闻	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合计	80.00	251.00	538.00	851.00	896.60	1,600.05	1,851.33	2,891.33	3,204.31	2,212.52

出售前，上海灵擎、武汉乐蜀均为乐蜀网络全资子公司，为了子公司拓展业务，母公司未对上述内部借款制定明确的收回计划，以及出于谨慎性原则，在母公司层面对长期未收回的往来款计提了全额坏账准备。

(二) 2023 年半年报及年报期间预计相关款项能否收回的判断依据及合理性，是否与本次出售资产捆绑约定了新的回款安排，期后是否已收回款项及后续催收计划。

截至 2023 年 12 月 31 日，公司对武汉乐蜀、上海灵擎的其他应收款合计 22,125,218.19 元，公司于 2023 年 12 月 29 日与武汉乐蜀、上海灵擎签订《还款计划书》，确认将上述款项分五期偿还，并于 2025 年 3 月 31 日还清，具体还款计划如下：

单位：元

预计还款日期	上海灵擎	武汉乐蜀	偿还情况
2024.4.30	2,000,000.00	1,000,000.00	已偿还
2024.6.30	3,000,000.00	2,000,000.00	已偿还
2024.9.30	3,000,000.00	2,000,000.00	未到期，尚未偿还
2024.12.31	3,000,000.00	2,000,000.00	未到期，尚未偿还
2025.3.31	3,075,218.19	1,050,000.00	未到期，尚未偿还
合计	14,075,218.19	8,050,000.00	

截至本问询函回复之日，武汉乐蜀、上海灵擎已按期偿还合计 800 万元，未见逾期情形，且《还款计划书》约定了逾期未支付款项滞纳金按每天万分之二计算，因此我公司预计能够按期收回全部款项，后续将持续督促原子公司按期回款。

### 3、关于持续经营

2023年，你公司实现营业收入52,663,930.75元，同比减少15.87%，其中游戏媒体收入25,448,167.45元，同比减少37.71%，解释因游戏媒体行业竞争加剧，以及出售了主要从事媒体业务的子公司；自主研发业务收入26,132,823.06元，同比增长23.58%，毛利率为39.02%，去年同期为9.67%，解释主要因新增多款手机app应用软件。扣非后净利润-18,257,837.36元，较去年同期-13,841,850.02元进一步下滑。此外，你公司2023年出售的3家子公司2022年净利润分别为-4,993,800.53元、-5,052,026.76元和313,801.10元。

截至2023年末，你公司其他应付款-关联方暂借款19,320,000.00元。

请你公司：

(1) 结合行业政策及形势、主要客户及销售变动、同行业可比公司情况、出售子公司业绩情况等，详细说明游戏业务收入下滑的具体原因，目前解释是否恰当，期后业绩下滑不利因素是否已消除及拟采取的应对措施；

(2) 说明自主研发业务具体内容及商业模式，主要新增APP的名称、用途、核心优势及实际应用情况，相关收入大幅增加的合理性，与同行业可比公司趋势是否一致；结合收入确认及成本构成等，量化分析毛利率增加的原因；

(3) 结合经营情况、财务状况、营运资金需求及借贷安排、关联方借款周期及继续借款意愿、能力等，说明公司是否具备持续经营能力及后续应对措施。

回复：

一、结合行业政策及形势、主要客户及销售变动、同行业可比公司情况、出售子公司业绩情况等，详细说明游戏业务收入下滑的具体原因，目前解释是否恰当，期后业绩下滑不利因素是否已消除及拟采取的应对措施；

(一) 结合行业政策及形势、主要客户及销售变动、同行业可比公司情况、出售子公司业绩情况等，详细说明游戏业务收入下滑的具体原因，目前解释是否恰当；

#### 1、行业政策及形势

根据国家出版出版署官网数据显示，2020-2022年国产游戏版号发放数量为1295、672、466个，版号发放收紧明显，2023年有所回暖，为977个。根据中国游戏产业研究院和中国音数协游戏工委联合发布的《2023年中国游戏产业报告》显示，2023年中国游戏市场实际销售收入3029.64亿元，同比增长13.95%，首次突破3000亿关口；游戏用户规模6.68亿，同比增长0.61%。报告指出，相较于2022年，2023年中国游戏市场明显回暖，但压力依然

较大，信心有待提振。此外，近年监管部门对游戏行业监管趋严，除了对网络游戏总量的调控，政策还包括对游戏内容的监管和对用户、未成年人权益保护等方面，对游戏时间、充值金额等存在限制，对公司游戏经营存在影响。

## 2、同行业可比公司情况

2023 年，从事类似游戏媒体业务的挂牌公司收入构成（单位：万元）及其同比增长率（%）如下：

游戏多[834054.NQ]			掌游天下[836014.NQ]			手游天下[870208.NQ]		
广告代理及推广收入	36.71	-6.65%	游戏广告收入	7,174.54	-54.55%	广告服务收入	2,980.01	-4.76%
游戏代理收入	472.59	10.10%	游戏计费收入	3,429.84	-13.36%	H5 手游联运及发行业务	1,348.16	-15.52%
/	/	/	游戏开发收入	43.33	-64.12%	通信服务业务	11.29	-95.37%
/	/	/	/	/	/	其他业务	6.64	44.33%
合计	509.30	8.69%	合计	10,647.71	-46.40%	合计	4,346.10	-12.61%

如上表所示，可比公司 2023 年游戏广告业务收入均呈现下降趋势，游戏媒体业务市场竞争愈发激烈。主要是随着如华为应用市场等手机品牌自有应用市场的发展，消费者逐渐倾向于从手机内置的软件市场中进行软件下载，而非以往的网页搜索下载模式，导致游戏媒体业务竞争加剧。

## 3、公司主要客户及销售变动

2022 年度游戏媒体业务前五大客户在 2023 年度的采购额有所降低，但公司通过加强人手进行市场拓展，亦有成功拓展新客户。游戏媒体业务 2022、2023 年度前五大客户如下：

客户名称	2023 年度		2022 年度		同比增长 (%)
	营业收入 (元)	排名	营业收入 (元)	排名	
武汉久久游科技有限公司	7,969,919.76	1	15,140,712.73	1	-47.36%
上海茹风网络科技有限公司	5,660,377.36	2	188,679.25	-	2,900.00%
广西半夏星空网络科技有限公司	3,773,584.90	3	-	-	-
广州瀚月网络科技有限公司	2,830,188.68	4	2,830,188.60	3	0.00%
海南豪方电子竞技有限公司	1,886,792.45	5	2,830,188.60	3	-33.33%

徐州八方网络科技有限公司	-	-	7,452,830.19	2	-100.00%
昆山创游网络科技有限公司	650,467.19	-	2,012,942.96	5	-67.69%
前五大客户销售额合计	22,120,863.15	-	30,266,863.08	-	-26.91%

#### 4、出售子公司业绩情况

此外，原子公司主要从事媒体业务，上海灵擎、武汉乐蜀、石家庄慧闻 2022 年收入分别为 21,622,354.73 元、257.55 元、1,990,291.27 元，合计 23,612,903.55 元，2023 年 1-9 月收入分别为 13,279,150.32 元，448,706.68 元，924,032.67 元，合计 14,651,889.67 元，乐蜀网络由于子公司出售，原上述三家子公司于 2023 年 10 月起不再纳入财务报表合并报表范围。

#### 5、游戏媒体业务收入下滑的具体原因

如上所述，公司 2023 年游戏媒体业务收入下降幅度较大，主要是：（1）如可比公司 2023 年游戏广告业务收入下降，游戏媒体业务市场竞争激烈，公司游戏媒体收入亦呈下降趋势；（2）2023 年出售了主要从事媒体业务的子公司，导致合并收入下降。因此年报阐述的原因解释恰当。

#### （二）期后业绩下滑不利因素是否已消除及拟采取的应对措施；

出售子公司后，公司主要从事自主研发业务，并取得初步成效。经初步核算，2024 年 1-6 月公司合并报表未经审计的收入 1531.76 万元，其中自主研发业务收入 1302.85 万，自主研发业务收入较上年同期增长约 10.79%，但公司仍处于亏损状态，盈利能力较弱问题尚未得到扭转。

拟采取的措施：后续公司将继续提高自主研发和客户服务能力，提供持续的功能更新和版本迭代，以满足用户不断变化的需求。

二、说明自主研发业务具体内容及商业模式，主要新增 APP 的名称、用途、核心优势及实际应用情况，相关收入大幅增加的合理性，与同行业可比公司趋势是否一致；结合收入确认及成本构成等，量化分析毛利率增加的原因；

（一）说明自主研发业务具体内容及商业模式，主要新增 APP 的名称、用途、核心优势及实际应用情况；

公司自主研发业务具体内容为：游戏研发（包括 PC 端游戏、手机游戏、休闲小游戏）和软件研发（包括手机应用软件 APP）。

商业模式：自主研发业务通过以下两种方式取得收入：（1）消费者购买软件使用权的收



入；(2) 广告位收入，在 APP 内部植入广告，为需要推广产品的公司提供定制化服务，或直接接入如腾讯、抖音等第三方平台的广告。

主要新增 APP 软件如下：

类型	名称	产品功能及优势	实际应用情况
情侣记录软件	Meyou	界面卡通效果，配色小清新，可绑定情侣关系，为情侣提供私密聊天空间，内置各种互动游戏，能增进情侣间的感情。	付费使用软件，2023 年下载量为 66.03 万。
应用隐藏软件	章鱼应用隐藏、应用隐藏助手 pro	安全性高，能隐藏程序、相册等数据，更注重保护个人隐私	付费使用软件，2023 年下载量为 440.70 万。
手机游戏	芝麻红中麻将	安全性高，真人互动，游戏内容安全，让玩家感受到更真实的互动场景。	已在微信小程序上线，依靠腾讯公司提供流量，无需额外推广即可获得可观收入。
视频美颜软件	悦颜视频美颜、视频美颜达人、完美视频美颜	软件下载快捷，操作简单，确保用户在视频过程中能够即时获得良好的美颜体验。	付费使用软件，2023 年下载量为 135.05 万。
AI 生成软件	Ai 创作大师、Chat AI	多模态 AI 底层驱动，深度学习辅助，精准语法检查，创意灵感推荐，提升写作效率与质量	付费使用软件，2023 年下载量为 28.00 万。
AI 生成软件	AI 绘画	国内外优秀绘图模型，分布式算力支持，秒速成像，细节生动，针对中文语义优化，更满足国人需求。	付费使用软件，2023 年下载量为 7.44 万。
输入法软件	如意输入法、吉祥输入法	专为长辈设计，语音识别精准，大字体清晰，操作简易，智能预测输入	付费使用软件，2023 年下载量为 9.91 万。

(二) 说明相关收入大幅增加的合理性，与同行业可比公司趋势是否一致；结合收入确认及成本构成等，量化分析毛利率增加的原因；

1、公司自主研发业务收入 26,132,823.06 元，同比增长 23.58%。收入构成如下：

收入构成	2023 年度 (万元)	2022 年度 (万元)	同比 (%)
自主研发游戏	1,008.54	336.40	199.80%
自主研发软件	1,604.74	1,778.31	-9.76%
合计	2,613.28	2,114.71	23.58%

2023 年度公司自主研发业务收入合计 2,613.28 万元，同比增长 23.58%。公司自 2022 年重点进行自主研发业务，并投入了较高的推广成本，与多家知名企业和平台建立了合作，提高了应用的曝光率、用户基础，特别是公司自主研发游戏业务收入增长较快，主要是游戏《芝麻红中麻将》在微信小程序上线后市场反应良好，为公司贡献了可观的收入及 2023 年

度确认对关联方上海新萌网络科技有限公司转让独家运营推广权的收入。

根据中国游戏产业研究院和中国音数协游戏工委联合发布的《2023 年中国游戏产业报告》显示，2023 年中国游戏市场实际销售收入 3029.64 亿元，同比增长 13.95%，首次突破 3000 亿关口，2023 年度游戏行业市场有所回暖，公司与行业整体趋势一致，但由于公司提供的手机 APP、游戏是非标准化产品，产品差异性较大，用户体验及充值金额亦相差甚远，因此各挂牌公司自主研发业务收入变动趋势差别较大，难以进行横向比较。可比挂牌公司收入情况如下：

可比公司	主要产品与服务项目	2023 年收入 (万元)	2022 年收入 (万元)	同比 (%)
塔人网络 [837014.NQ]	网络游戏开发与运营服务	24,876.18	26,600.65	-6.48%
绿岸网络 [430229.NQ]	网络游戏的开发以及运营	24,691.64	29,110.96	-15.18%
掌动科技 [872443.NQ]	移动端休闲益智类游戏产品	14,909.19	8,879.35	67.91%
灿和兄弟 [430052.NQ]	游戏研发、游戏发行、电子竞技赛事组织及相关产业的投资业务	22,782.41	25,443.49	-10.46%
墨麟股份 [835067.NQ]	网络游戏的研发和授权运营	331.85	175.92	88.64%
羲和网络 [834470.NQ]	网络游戏的研发、运营和代理发行	4,090.26	2,962.51	38.07%
深海软件 [839038.NQ]	手机游戏研发和发行	8,320.50	13,301.23	-37.45%

2、公司自主研发业务毛利率如下：

业务类型	2023 年度(万元)			2022 年度(万元)		
	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率
自主研发游戏	1,008.54	417.43	58.61%	336.40	752.53	-123.70%
自主研发软件	1,604.74	1,176.22	26.70%	1,778.31	1,157.72	34.90%
合计	2,613.28	1,593.65	39.02%	2,114.71	1,910.25	9.67%

2023 年度，公司自主研发业务毛利率 39.02%，较上年同期上升 29.35%，主要是得益于自主研发游戏业务收入的快速上升及成本下降。公司自主研发业务成本构成如下：

业务类型	成本构成	2023 年度 (万元)	2022 年度 (万元)	同比 (%)
自主研发游戏	人力开发成本	63.65	302.33	-78.95%
	推广成本	350.54	449.58	-22.03%
	产品设计费、办公费	3.24	0.62	422.58%
	合计	417.43	752.53	-44.53%
自主研发软件	人力开发成本	49	119.7	-59.06%
	推广成本	1,084.59	1,038.02	4.49%
	音效外包成本	14.65	-	-
	其他成本	27.98	-	-
	合计	1,176.22	1,157.72	1.60%

注：其他成本主要包括如情侣记录软件 Meyou 使用高德地图支付的费用、采购现成素材模板的费用等与产品直接相关的费用。

2023 年度自主研发业务成本合计 1,593.65 万元，同比下降 16.57%，主要是人力开发成本随着上述 APP 及游戏成功上线有所减少，前期投入较大的推广成本随着客户群体的稳定有所减少所致。

三、结合经营情况、财务状况、营运资金需求及借贷安排、关联方借款周期及继续借款意愿、能力等，说明公司是否具备持续经营能力及后续应对措施。

经初步核算，截至 2024 年 6 月 30 日，乐蜀网络合并报表未经审计的收入 1531.76 万元，货币资金余额 852.16 万元，目前公司经营正常，除自研游戏《石器争霸》尚未产生稳定收入以外，其他项目均能带来稳定收入。同时，上述已出售子公司目前均能按期回款，剩余 1,412.52 万元欠款预计能够按期收回。公司不存在金融机构借款情形，目前财务状况良好，预计营运资金能够满足需求。

公司对关联方的暂借款 1,932 万元为对公司实际控制人的无息借款，自 2017 年 12 月起，实控人陆续向公司拆出资金用于公司经营，该笔资金为实控人自有资金，继续借款意愿及能力较强，公司与借款人约定相关借款可在公司实现盈利后陆续归还，不会对公司带来明显的短期偿债压力。

公司自主研发业务发展良好，公司将继续提高自主研发运营能力，提高产品差异化程度和用户满意度，切实提高持续经营能力。

#### 4、关于关联交易

2023 年，你公司向关联方提供劳务收入 6,780,485.86 元，其中上海新萌网络科技有限公司信息服务费 4,716,981.00 元，占你公司年度收入的 8.96%，为 2023 年第三大客户。你

公司披露，2019年12月9日与关联方上海新萌网络科技有限公司（持股5%以上股东控股的公司）签署《游戏运营合作协议》，将一款产品的独家运营推广权交给关联方，2019年12月11日收到其支付的预付分成金500万元，并于本年度确认收入。

请你公司结合相关合同约定具体内容及实际执行情况等，说明收到预付分成金后业务长期未能执行的原因，收入确认时点与业务实际发生时间是否一致，说明业务分成的依据及定价依据合理性，并结合游戏类型、分成基础、业务发生量的确定过程等，说明收入确认的准确性。

回复：

（一）结合相关合同约定具体内容及实际执行情况

公司于2019年12月与上海新萌网络科技有限公司签署协议，我司将自研的一款手机游戏以独家许可的运营的方式交予其运营，有效期自2019年12月至2024年2月。合同约定，甲乙双方对合作游戏的净利润进行分成，其中甲方（指乐蜀网络，下同）分得净利润的20%，乙方（指上海新萌网络，下同）分得净利润（指因乙方运营合作游戏带来总收入扣除总成本之后的所得）的80%。分成数据以乙方为准；本协议签署后的30日内，乙方应当向甲方支付5,000,000元作为合作预付款，合作预付款冲抵乙方应当向甲方支付的分成金额。公司按约定于2019年12月收取预分成款500万元后，履约期间已按照协议约定履行了完整交付标的物，提供更新服务、技术服务等义务，游戏产品也已上线运营。

（二）说明收到预付分成金后业务长期未能执行的原因，收入确认时点与业务实际发生时间是否一致，说明业务分成的依据及定价依据合理性结合游戏类型、分成基础、业务发生量的确定过程等，说明收入确认的准确性。

该预收款金额500万元系考虑到公司开发该款游戏软件的研发人员配置、研发周期、市场情况后双方协商的结果。游戏上线后，因投放成本高，且市场反应不佳，用户充值金额较低，导致该款游戏未实现盈利，因此双方在运营期间未进行结算。2023年12月，上海新萌经综合评估后，决定进行业务调整，并终止游戏的运营。经协商，双方签署补充协议，补充协议中约定合作到期后或因任何原因导致上海新萌无法继续运营合作游戏的，不论预付款是否消耗完毕，我司均无需退还。故此，我司在2023年12月将该笔预付款确认为当期收入。

上海乐蜀网络科技有限公司

2024年7月26日

