（上接B63版）

10、点点乐执行财务预算管理制度。点点乐于每年的11月底前，由董事会提出下一年度财务预算，经点点乐股东作出股东决定后执行。在年度财务预算外支出项目和款项，由点点乐董事会批准。

11、点点乐实行总经理工作报告制度，总经理在每季度结束后15天内，向全体董事提交书面工作报告，就该季度主要经营情况作出说明，报告具体内容按总经理工作制度执行。

12、点点乐实行规范的公司印章管理制度，具体由董事会制订相关制度予以执行。

根据上市公司与拇指游玩原股东和虹软协创原股东签订的《发行股份及支付现金购买资产协议》，上市公司对拇指游玩和虹软协创的主要管控措施如下：

1、各子公司设立董事会。董事会由3人组成，其中，上市公司委派2名董事，根据原股东的推荐委派另外1名董事；子公司董事长由天润数娱方面出任董事的人员担任，总经理由原股东推荐的人员并经董事会决定后担任。法定代表人由董事长担任。

2、天润数娱另外委派财务总监，作为各子公司的财务负责人。

3、各子公司设监事1名，由天润数娱委派的人员担任。

4、各子公司薪酬制度的制定及修订，由各子公司总经理提出方案，报董事会审核批准后执行。

5、各子公司执行上市公司内控管理制度，接受财务检查及统一的信息披露管理。

6、上市公司根据《公司法》及其内部规章制度的规定决定子公司的资金调拨和管理。子公司每年度末的货币资金留存50%，剩余50%划拨上市公司统一管理；如因子公司经营需要，管理层向子公司董事会提出申请，子公司董事会在两个工作日内审议完毕相关事项，上市公司可在前述统一管理资金的范围内将子公司所需要的货币资金在五个工作日内调拨给子公司。

7、各子公司及其子公司、分公司的下列事项应经子公司董事会过半数同意：

（1）变更业务领域、方向（子公司发展游戏相关产业不属于变更业务领域、方向）。

（2）任免子公司财务负责人等高级管理人员，及分公司、子公司董事、监事、总经理、财务负责人。

（3）决定高级管理人员的薪酬、福利待遇和奖励（承诺期内，经报备子公司董事会后，前述人员的薪酬、福利待遇和奖励由标的管理层决定）。

（4）奖金制度，及年度奖金的提取和分配计划，以及员工总体薪酬计划（承诺期内，经报备子公司董事会后，前述各项制度、计划由标的管理层决定）。

（5）对外提供任何担保；任何赠与或提供财务资助；任何放弃重大债权（5万元以上）、知识产权等权益的行为。

（6）购买、收购、出售、处分子公司的重大资产、债权债务达到如下标准之一的：

①涉及的资产总额占子公司最近一期经审计总资产的5%以上，该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的，以较高者作为计算依据；

②交易标的在最近一个会计年度相关的营业收入占子公司最近一个会计年度经审计营业收入的5%以上，且绝对金额超过500万元；

③交易标的在最近一个会计年度相关的净利润占子公司最近一个会计年度经审计净利润的5%以上，且绝对金额超过500万元；

④交易的成交金额（含承担债务和费用）占子公司最近一期经审计净资产的5%以上，且绝对金额超过500万元；

⑤交易产生的利润占子公司最近一个会计年度经审计净利润的5%以上，且绝对金额超过500万元；

上述指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。

（7）租入或租出子公司的重大资产（单笔或最近十二个月内累计超过300万元）。

（8）借款余额达到500万元后发生的全部举债行为。

（9）与子公司董事、高级管理人员及其关联方发生的关联交易（与关联自然人单笔超过5万元，与关联法人单笔超过10万元或占子公司最近一期经审计净资产绝对值1%以上）。

（10）变更会计政策。

（11）单个合同金额或单个项目总金额超过1,000万元的重大业务合同。

8、子公司执行财务预算管理制度。子公司于每年的11月底前，由董事会提出下一年度财务预算，经子公司股东作出股东决定后执行。在年度财务预算外支出项目和款项，由子公司董事会批准。

9、子公司实行总经理工作报告制度，总经理在每季度结束后15天内，向全体董事提交书面工作报告，就该季度主要经营情况作出说明。报告具体内容按总经理工作制度执行。

10、子公司实行规范的公司印章管理制度，具体由董事会制订相关制度予以执行。

除依据重组时签订的协议对标的公司的进行管控外，上市公司还根据具体情况制定了《分子公司管理制度》、《资金管理实施细则》、《印章管理制度》等制度对子公司进行管理。

（二）各子公司的内部控制是否有效、核心管理团队是否稳定以及相关公司的经营管理是否对个别人员存在重大依赖的情形

经自查，各子公司的内部控制有效、核心管理团队稳定以及相关公司的经营管理不存在对个别人员存在重大依赖的情形。

（三）业绩承诺期届满后标的子公司经营风险及相关管控情况

1、经营风险

业绩承诺期届满后，标的子公司管理层将不再有业绩承诺的压力，存在对公司疲于管理、甚至损害公司利益的风险。为此，业绩承诺期后，上市公司将根据管理层在承诺期的表现决定其任免，同时适时推出业绩奖励的机制，使子公司管理层的目标与公司目标保持一致。

2、相关管控情况

子公司上海点点乐的业绩承诺期届满，一方面，公司将继续加强对上海点点乐的管理，确保上海点点乐将继续依照上市公司的各项规章制度经营；另一方面，上市公司将对上海点点乐管理层进行考核，依据考核情况对管理层进行重新聘任，确保上海点点乐经营稳定和长期可持续发展。

二、请你公司执行商誉减值对利润的敏感性分析，并说明公司防范商誉减值的主要管理措施，请充分提示未来商誉减值风险。

1、商誉减值对利润的敏感性分析及风险提示

根据中审华会计师出具的“CAC证审字[2018]0326号”《湖南天润数字娱乐文化传媒股份有限公司2017年度审计报告》，截至2017年12月31日，上市公司的商誉金额为1,633,353,835.36元。若出现宏观经济波动、市场竞争加剧或标的公司经营不善等情况，可能会导致标的资产业绩不能实现预期，公司的商誉将存在较高的减值风险，从而对上市公司的经营业绩产生不利影响。公司商誉减值对上市公司业绩的敏感性分析如下：

单位：万元

标的资产净利润较预期下滑百分比	商誉减值额	对上市公司净利润影响金额
1%	1,633.35	−1,225.02
5%	8,166.77	−6,125.08
10%	16,333.54	−12,250.15
15%	24,500.31	−18,375.23
20%	32,667.08	−24,500.31

注1：假设标的资产的预测期净利润下降幅度一致；

注2：假设资产的可辨认净资产公允价值不变；

注3：表内的评估值是基于与交易时评估相同的评估假设。

提请投资者关注公司未来可能产生的商誉减值风险。

2、防范商誉减值的主要管理措施

（1）继续致力成为子公司管理层勤奋尽责、积极开拓业务，降低经营风险，实现既定业务目标。

（2）发挥各子公司的优势和提升并购后的协同效应，一方面，以子公司拇指游玩运营推广业务为核心，同时充分发挥上海点点乐专业游戏研发的优势，推出更多代理和自研的精品游戏；另一方面，积极发挥拇指游玩在游戏业务端积累的推广优势和虹软协创的数据优势，同时促进游戏运营推广和互联网精准营销业务的发展，增强公司的综合竞争力并提升盈利能力，将收购形成的商誉对上市公司未来业绩的影响降到最低。

（3）梳理完善现有管理体系和管理制度，继续加强上市公司和各子公司管理，提高运营效率，降低运营支出，增强上市公司盈利能力。

7、根据年报，截至购买日，拇指游玩和虹软协创应收账款的账面价值分别为3.083万元和1.1亿元，请你公司以列表形式，补充披露两家子公司报告期各期末，账龄大于1年的应收账款的客户名称、应收账款余额、账龄情况、未能及时回款的原因、截止目前的回款情况，并结合各子公司经营情况及标的资产与客户合作关系等，进一步补充披露上述应收账款是否具有可收回风险及坏账准备计提是否充分性。

【回复】

（一）报告期末，账龄大于1年的应收账款情况：

1、拇指游玩

单位名称	账面余额	账龄	期后回款	未回款原因
中移互联网有限公司	4,690,560.56	2−3年		注
南京顽皮熊网络科技有限公司	537,226.76	2−3年	537,226.76	
北京海尝动想科技有限公司	461,367.00	1−2年	456,984.75	
南京星之讯网络科技有限公司	407,313.78	2−3年	407,313.75	
南京碧坤电子科技有限公司	305,231.48	2−3年	305,231.48	
上海酷星网络科技有限公司	303,207.75	3−4年		
南京华逸杰迪信息科技有限公司	256,685.07	2−3年	256,685.07	
南京沃克西信息科技有限公司	254,086.17	2−3年	254,086.17	
上海晋昶网络科技有限公司	193,399.10	1−2年		
深圳市奇硕智达科技有限公司	179,129.69	1−2年		
湖北汤臣创世软件科技有限公司	171,318.50	5年以上		全额计提坏账
南京华嘉熠信息技术有限公司	158,064.02	2−3年	158,064.02	
南京创趣信息技术有限公司	112,418.91	3−4年		
南京优伽电子科技有限公司	106,122.44	2−3年	106,122.30	
鹰潭网源科技有限公司	85,501.90	1−2年		
北京广网信联科技有限公司	69,568.29	1−2年		全额计提坏账
深圳妙悟科技有限公司	68,255.29	1−2年		全额计提坏账
深圳比特汇博信息技术有限公司	64,385.00	5年以上		全额计提坏账
天上西藏运营中心	64,242.00	1−2年		全额计提坏账
环球时报在线（北京）文化传播有限公司	58,609.72	1−2年		全额计提坏账
上海掌锐网络科技有限公司	40,070.44	1−2年		全额计提坏账
东丰传业（北京）投资有限公司	32,977.50	1−2年		全额计提坏账
深圳市掌游互动科技有限公司	25,513.16	1−2年		全额计提坏账
天津安果科技有限公司	24,947.01	1−2年		全额计提坏账
南京中诚悦动信息技术有限公司	24,197.55	2−3年	24,197.55	
北京九天乐游软件开发有限公司	23,098.51	1−2年		全额计提坏账
北京犀玥明科技有限公司	16,822.09	1−2年		全额计提坏账
南京软控电子科技有限公司	15,340.00	2−3年	15,340.00	
深圳市新中南实业有限公司	12,782.25	5年以上		全额计提坏账
襄阳捷报网络科技有限公司	10,818.11	1−2年		全额计提坏账
福建新星媒体传播有限公司	8,780.30	5年以上		全额计提坏账
深圳市动感宽频科技有限公司	7,254.90	1−2年		全额计提坏账
福州邸信通信技术有限公司	6,680.16	1−2年		全额计提坏账
广州多略网络科技有限公司	5,291.16	1−2年		全额计提坏账
北京萌游科技游戏责任公司	2,535.30	1−2年		全额计提坏账
央广视讯传媒股份有限公司	2,502.00	1−2年		全额计提坏账
厦门翔通动漫有限公司	2,070.82	1−2年		全额计提坏账
南京思文电子科技有限公司	1,677.65	2−3年	1,677.65	
东丰传业（北京）投资有限公司	811	1−2年		注
深圳市桔子红科技有限公司	459	1−2年		全额计提坏账
鸿联九五信息产业股份有限公司	100	5年以上		全额计提坏账
南京游文电子科技有限公司	0.05	1−2年		注
合 计	8,811,422.39		2,522,929.50	

注：中国移动通信集团广东有限公司为单机游戏客户，受电信运营商内部结算流程较长导致回款较慢的影响，应收账款的账龄较长。由于电信运营商信用良好，具备很强的支付能力，预期该笔应收账款可收回风险较低。

（2）虹软协创：

客户名称	期末余额	账龄情况	未能及时回款原因	截止目前回款情况	客户经营情况	合作关系
莞彩互动网络科技有限公司	694,751.75	1−2年	尚未进行收入结算，因此暂未回款	暂未回款	经公开信息系统查询，该客户经营状况良好，预计可收回	虹软协创计费客户之一

综上，拇指游玩和虹软协创账龄1年以上的应收账款的可收回风险较低，对于预计难以收回的应收账款，公司已全额计提坏账准备，其余应收账款已按照账龄计提坏账准备，计提比例与同行业差异不大，坏账准备计提充分。

8、请你公司分子公司补充披露以下内容，请会计师对相关数据真实性发表专业意见：

（1）披露报告期内主要游戏（指开发及运营收入占游戏业务总收入30%以上的游戏，下同）的详细信息，包括主要游戏的名称、所属游戏类型（端游、页游、手游等）、运营模式（自主运营、联合运营等）、收费方式（时间收费、道具收费、技能收费、剧情收费、客户端服务收费等）报告期内主要游戏收入及其占公司游戏业务收入的比例。

（2）最近三年按季度统计并披露主要游戏的运营数据，包括主要游戏的用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU值、充值流水等。

（3）披露报告期内主要游戏投入的推广营销费用总额，占公司游戏推广营销费用总额、主要游戏收入总额的比例。

（4）报告期内，你公司实现海外收入3,702万元。补充披露，你公司目前的收入模式、各主要平台的收入分成比例以及收入确认方式，请说明其主要游戏活跃用户在各地区的分布情况。

（5）最近三年你公司主要游戏产品收入确认时点及收入确认是否符合《企业会计准则》相关规定。

（6）请补充披露年审会计师就年度审计过程中对公司业绩真实性所采取的审计程序法和范围，包括但不限于营业收入、营业成本、期间费用等的核查方法和核查范围，并明确披露业绩核查覆盖率，并就专项核查中的核查手段、核查范围是否充分、是否能有效保障其核查结论发表明确意见。

【回复】

（一）按霹报告期内主要游戏的详细信息

1、上海点点乐主要游戏情况：

游戏名称	游戏类型	运营模式	收费方式	2017年营业收入（元）	占上海点点乐2017年游戏业务收入比例(%)
恋舞OL	手游	联合运营	道具收费	78,893,729.28	57.56
心动劲舞团	手游	联合运营	道具收费	52,874,305.69	38.58
合 计				131,768,034.97	96.13

2、拇指游玩主要游戏情况：

游戏名称	游戏类型	运营模式	收费方式	2017年营业收入（元）	占拇指游玩2017年游戏业务收入比例(%)
坦克警戒	手游	自主运营及联合运营	道具收费	8,610,436.71	20.33
校花梦工厂	手游	自主运营	道具收费	7,982,667.93	18.85
官居一品	手游	自主运营	道具收费	7,647,383.68	18.05
正统三国	手游	自主运营及联合运营	道具收费	8,582,728.31	20.26
合 计				32,823,216.63	77.49

（二）最近三年按季度统计并披露主要游戏的运营数据，包括主要游戏的用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU值、充值流水等

1、上海点点乐主要游戏的运营数据：

（1）恋舞OL

月份	用户总数	月流水	月付费用户	月活跃	ARPPU	ARPU
201501	17,113,702	16,712,974.83	88,437	990,159	188.98	16.88
201502	18,875,285	19,828,157.35	108,290	1,016,319	183.10	19.51
201503	20,442,378	22,004,694.59	106,175	979,050	207.25	22.48
201504	21,922,527	21,909,312.97	98,966	1,038,322	221.38	21.10
201505	23,827,192	21,196,525.44	111,083	1,543,654	190.82	13.73
201506	25,549,078	21,884,814.80	121,158	1,309,445	180.63	16.71
201507	28,079,384	29,841,352.10	139,572	1,390,221	213.81	21.47
201508	31,964,007	34,027,275.61	197,351	1,165,186	172.42	29.20
201509	33,847,251	31,933,884.89	152,743	864,806	209.07	36.93
201510	35,856,088	24,368,398.93	151,318	862,514	161.04	28.25
201511	37,502,655	29,871,760.73	143,015	768,403	208.87	38.88
201512	39,070,302	23,602,205.24	143,163	685,267	164.86	34.44
201601	41,630,745	24,861,128.49	164,105	3,489,294	151.50	7.12
201602	44,758,903	29,670,181.03	236,716	4,306,040	125.34	6.89
201603	46,397,523	26,336,504.91	166,947	2,831,224	157.75	9.30
201604	47,894,095	22,463,740.24	152,617	2,589,965	147.19	8.67
201605	49,337,354	19,833,773.34	142,881	2,479,027	138.81	8.00
201606	50,984,777	21,289,211.57	147,311	2,679,800	144.52	7.94
201607	54,630,040	23,798,209.65	235,874	4,748,839	100.89	5.01
201608	58,450,220	26,584,494.08	224,842	5,147,531	118.24	5.16
201609	60,573,194	20,217,309.61	160,426	2,758,708	126.02	7.33
201610	61,774,046	19,096,113.43	169,688	2,673,144	112.54	7.14
201611	63,065,778	18,569,030.25	131,145	2,161,576	141.59	8.59
201612	62,724,922	16,310,690.69	148,552	2,306,418	109.80	7.07
201701	65,249,779	19,169,026.48	182,052	3,471,767	105.29	5.52
201702	67,531,551	16,618,718.76	169,001	3,304,942	98.34	5.03
201703	69,111,948	14,292,409.37	134,607	2,476,508	106.18	5.77
201704	70,650,839	14,998,276.88	123,325	2,446,279	121.62	6.13
201705	71,922,913	15,256,495.03	124,252	2,109,727	122.79	7.23
201706	73,320,358	14,844,517.15	115,087	2,181,283	128.99	6.81
201707	75,719,379	15,344,832.24	137,016	3,347,590	111.99	4.58
201708	77,945,634	18,162,390.77	178,108	3,203,013	101.97	5.67
201709	79,491,459	15,089,935.59	114,900	2,266,060	131.33	6.66
201710	80,707,595	12,778,655.74	101,697	1,873,473	125.65	6.82
201711	81,749,723	12,382,273.29	94,509	1,573,233	131.02	7.87
201712	82,698,516	15,681,057.54	113,247	1,547,429	138.47	10.13

（2）陌陌劲舞团

时间	月活跃用户	月充值金额	月新增用户	月付费人数	ARPPU	ARPU
2016年5月	72,937	77,681.00	72,250	1,166	66.62	1.07
2016年6月	1,797,438	12,157,038.00	1,647,331	50,036	242.97	6.76
2016年7月	1,128,312	14,874,216.00	891,839	36,298	409.78	13.18
2016年8月	1,094,338	16,504,990.00	831,861	38,650	427.04	15.08
2016年9月	674,729	15,763,320.00	407,624	38,363	410.90	23.36
2016年10月	828,335	15,793,576.00	593,087	38,184	413.62	19.07
2016年11月	538,243	13,946,858.00	290,785	32,441	429.91	25.91
2016年12月	658,589	17,106,706.00	432,492	35,656	479.77	25.97
2017年1月	831,356	17,072,731.00	547,091	35,967	474.68	20.54
2017年2月	504,200	15,051,522.00	254,131	28,764	523.28	29.85
2017年3月	522,844	15,410,629.00	309,441	30,314	508.37	29.47
2017年4月	563,449	14,220,357.00	348,832	30,141	471.79	25.24
2017年5月	452,725	13,759,653.00	264,001	25,183	546.39	30.39
2017年6月	400,251	12,881,618.00	211,855	26,006	495.33	32.18
2017年7月	406,145	12,370,188.00	232,406	23,941	516.69	30.46
2017年8月	427,670	12,683,554.00	253,631	20,621	615.08	29.66
2017年9月	373,720	10,924,558.00	223,870	19,283	566.54	29.23
2017年10月	360,725	10,123,987.00	217,804	17,458	579.91	28.07
2017年11月	343,483	9,510,365.00	207,318	15,699	605.79	27.69
2017年12月	429,069	11,254,312.00	287,946	18,421	610.95	26.23

2、拇指游玩主要游戏的运营数据：

游戏名	累计用户数	新增用户数	活跃用户	月付费用户	充值流水（元）	ARPPU	ARPU
坦克警戒	12,762,852	75,632	211,388	14,128	14,584,428.00	1,032	69
校花梦工厂	1,528,053	719,685	814,436	36,864	8,461,628.00	230	10
官居一品	1,436,508	164,392	252,125	22,203	8,150,831.00	367	32
正统三国	1,204,857	2,446	22,490	8,106	9,172,156.00	1,132	408

（三）按霹报告期内主要游戏投入的推广营销费用总额，占公司游戏推广营销费用总额、主要游戏收入总额的比例。

1、上海点点乐：

单位：万元

项 目	恋舞OL	心动劲舞团
推广成本	1,474.88	1,842.37
推广总成本	4,000.75	4,000.75
占推广总成本比例（%）	36.87	46.05
游戏收入	7,889.37	5,287.43
推广成本占游戏收入的比例（%）	18.69	34.84

2、拇指游玩：

单位：万元

项 目	坦克警戒	校花梦工厂	官居一品	正统三国
2017年12月推广成本		1,144.84	401.03	0.36
2017年12月推广总成本	2,739.54	2,739.54	2,739.54	2,739.54
2017年12月推广成本占推广总成本比例（%）		41.79	14.64	0.01
2017年12月游戏收入	861.04	798.27	764.74	858.27
2017年12月推广成本占游戏收入的比例（%）		143.42	52.44	0.04

（四）报告期内，你公司实现海外收入3,702万元。补充披露，你公司目前的收入模式、各主要平台的收入分成比例以及收入确认方式，请说明其主要游戏活跃用户在各地区的分布情况。

平台	收入模式	确认收入金额	分成比例	收入确认方法
APPLEComputerInc.	联合运营	22,863,155.87	60%−70%	结算单
GAMEDREAMER(HK)LIMITED	联合运营	5,480,307.82	18%−40%	结算单
VTCMOBILESERVICES.,JSC	联合运营	4,041,778.93	22%	结算单
合计		32,385,242.62		

（五）最近三年你公司主要游戏产品收入确认时点及收入确认是否符合《企业会计准则》相关规定。

1、公司游戏收入确认政策

天润数娱游戏收入确认政策具体如下：

(1)自营推广的网络游戏：游戏玩家注册完成后，通过充值获得虚拟货币或直接充值到游戏内，将游戏玩家已充值并消费的金额确认为营业收入。

(2)与第三方网络游戏平台联合运营的游戏：将取得的游戏收入扣除相关费用按照协议约定的分成比例计算，并经双方核对无误后确认收入。

2、现有收入确认政策是否符合会计准则规定

公司现有收入确认政策是否符合会计准则规定具体分析如下：

（1）企业已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方

对自营推广收入而言：玩家通过公司子公司拇指游玩平台对游戏进行充值直接转换为游戏虚拟币或游戏道具，玩家使用游戏虚拟币或游戏道具对游戏进行体验。此种模式下，拇指游玩主要负责在游戏在媒体的精准投放推广“引入游戏玩家、游戏玩家在“拇指游玩”系统的注册、登录、以及游戏玩家的充值服务、计费系统的管理，即使是独家代理下的后期的运营也主要系游戏研发商的职责，因此游戏玩家在向游戏内充值消费时，商品即为拇指游玩广服务及相关服务相关的风险和报酬已经转移给游戏研发商/代理商。

对联运推广收入而言：玩家通过联运的渠道或平台进行充值消费，公司子公司拇指游玩和上海点点乐在收到联运的渠道或平台结算单时，视为联运方对结算金额的确认。

（2）企业既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制

对自营推广收入而言：公司子公司拇指游玩所运营的游戏服务器归属于研发商管理，包括游戏虚拟币发放、游戏道具发放、游戏更新迭代等游戏内的数据及管理控制。拇指游玩在玩家进行充值，充值款到账之后通过SDK将指令发送给研发商，研发商对玩家所购买的游戏内物品进行发放因此，拇指游玩在玩家对游戏充值消费之后，完成了最主要的推广职能，后续的游戏内运营活动均为拇指游玩向游戏研发商提出建议，游戏研发商根据具体情况执行，拇指游玩没有保留任何与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制。

对联运推广收入而言：玩家通过联运的渠道或平台进行充值消费，公司子公司拇指游玩和上海点点乐在收到联运的渠道或平台结算单时，没有保留任何与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制。

（3）收入的金额能够可靠地计量；

对自营推广收入而言：玩家对公司子公司拇指游玩的所运营的游戏进行充值、收入的金额能够可靠地计量。

对联运推广收入而言：公司子公司拇指游玩和上海点点乐在收到联运的渠道或平台结算单时，收入的金额能够可靠地计量。

（4）相关的经济利益很可能流入企业；

对自营推广收入而言：玩家充值款项通过第三方支付通道最终会汇入公司子公司拇指游玩所开立的银行账户中，所产生的经济利益最终流入公司。

对联运推广收入而言：公司子公司拇指游玩和上海点点乐在收到联运的渠道或平台结算单时，视为联运方对结算金额的确认，因此相关的经济利益很可能流入企业。

（5）相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

对自营推广收入而言：公司子公司拇指游玩推广的游戏，所涉及的成本主要包括研发分成成本、推广成本及独代金成本等。研发分成成本在游戏充值收入确认、公司收入实现后，依据合同双方约定的比例及计算方式，匹配充值收入同时进行确认；推广成本是拇指游玩导入用户时产生的成本，在导入用户时，拇指游玩在媒介开立的推广账户会进行消耗，消耗时拇指游玩在当期确认成本；独代金成本、独代模式下，拇指游玩将确定金额的独代金成本分期摊销确认。因此公司子公司拇指游玩的成本在已经发生或预计将发生时，均是能够可靠计量的。

公司子公司上海点点乐的自研游戏，所涉及的成本主要是研发成本、推广成本等。研发成本在游戏研发发生当期均已经确认，推广成本在发生当期也予以确认。

综上，天润数娱收入确认政策符合《企业会计准则》的相关规定。

（六）请补充披露年审会计师就年度审计过程中对公司业绩真实性所采取的审计程序法和范围，包括但不限于营业收入、营业成本、期间费用等的核查方法和核查范围，并明确披露业绩核查覆盖率，并就专项核查中的核查手段、核查范围是否充分、是否能有效保障其核查结论发表明确意见。

（一）上海点点乐业绩真实性的核查情况

1、核查范围

本次核查范围为2017年度上海点点乐的经营情况、主要客户和供应商情况、营业收入的真实性情况、经营成本真实完整性情况、员工薪酬费用情况、期间费用情况。

2、营业收入的核查情况

针对上海点点乐的业务模式，对联运推广收入进行了核查，核查的比例占报告期营业收入的比例具体如下：

单位：万元

项 目	2017年度
营业收入核查金额合计	13,706.60
营业收入	13,706.60
核查比例	100%

具体核查程序及各单项核查措施覆盖比例具体如下：

（1）对上海点点乐的IT系统进行测试，了解其整体信息系统控制风险级别，是否会对审计期间内的财务数据的完整性、准确性与可靠性造成重大的直接影响。

（2）对上海点点乐两款主要游戏《恋舞OL》和《心动劲舞团》的后台数据查阅并进行了分析，包括注册、充值情况，充值额前100大用户账号及消费情况等是否有异常行为。

（3）对成都陌陌科技有限公司进行实地访谈，对天津百度紫桐科技有限公司（百度）等客户通过企业工商信息网等公开途径查询报告期内主要客户的工商登记资料，检查股权结构和投资情况，核实公司与对方业务合作的真实性及是否存在关联方关系。

核查客户交易金额占联运推广收入比重具体如下：

项 目	2017年度
查询工商信息网客户交易金额占联运推广收入比重	87.66%

②查阅了拇指游玩就主要联运网络游戏与客户签订的合作协议，根据合作协议中约定的分成规则进行测算，查看与财务记账收入是否存在重大差异。

查阅了联合运营方向拇指游玩出具的结算单，并与账面列示收入进行了比对。

项 目	2017年12月
核查收入占联运推广收入比例	100%

③就拇指游玩的交易发生额、应收账款余额向拇指游玩的联合运营方进行了函证。

客户发生额函证核查情况如下：

项 目	2017年12月
营业收入发函金额占联运收入总额比例	87.66%
应收账款函证核查情况如下：	
项 目	2017年12月
应收账款发函金额占应收账款余额比例	77.28%

④取得了拇指游玩全部银行账户银行对账单，并就主要客户的银行账户的回款金额和汇款方的是否为对应客户进行了核查。

项 目	2017年12月
核查的期后回款占应收账款余额比例	52.47%

3、营业成本的核查情况

对拇指游玩营业成本进行了核查，核查的比例占报告期营业成本的比例具体如下：

单位：万元

项 目	2017年12月
营业成本核查金额合计	2,894.56
营业成本	3,563.85
核查比例	81.22%

具体核查程序及各单项核查措施覆盖比例具体如下：

（1）对主要供应商通过企业工商信息网等公开途径查询报告期内主要供应商的工商登记资料，检查股权结构和投资情况，核实公司与对方业务合作的真实性及是否存在关联方关系。

走访供应商交易金额占营业成本比重具体情况如下：

项目	2017年12月
查阅工商资料供应商交易金额占营业成本比重	43.78%

（2）查阅了拇指游玩与供应商签订的合作协议，获取后台游戏充值流水数据，根据合作协议中约定的分成规则进行测算，并与财务记账数据进行核对。

核查比例具体如下：

项目	2017年12月
核查比例占网游推广费以外的成本的比例	89.75%

（3）就拇指游玩的交易发生额、应付账款余额、预付账款余额向拇指游玩的游戏提供方和推广代理商等合作方进行了函证。

①供应商发生额函证核查情况如下：

项目	2017年12月
采购额发函金额占营业成本比例	80.67%

②应付账款函证核查情况如下：

项目	2017年12月
应付账款发函金额占应付账款余额比例	91.70%

③预付账款函证核查情况如下：

项目	2017年12月
预付账款发函金额占预付账款余额比例	96.35%

（4）获取了审计基准日推广代理商账户的余额全部截图等以进一步确认代理商预付账款余额。

（5）查阅了推广代理商的合同，对平台推广费用的付款和发票进行了抽样，以确认收款方和开票方是否系推广代理商，是否有真实费用发生。

项目	2017年12月
平台推广费用发票核查比例	85.66%
平台推广费用付款核查比例	96.78%

（6）分析了拇指游玩推广费用及用户数据，进一步确认推广费用的真实性和合理性。

3、期间费用的核查情况

2017年12月，拇指游玩的销售费用、管理费用和财务费用分别为148.06万元、175.92万元和−52.29万元，占营业收入的比重为3.5%、4.15%和−1.23%。

总体核查比例覆盖如下：

单位：万元

项目	2017年12月
核查期间费用合计	254.01
期间费用总额	271.68
占比	93.50%

具体核查程序如下：

（1）将期间费用中的项目与各有关账户进行核对，分析其勾稽关系的合理性。根据分析，各费用勾稽关系合理。

（2）抽查费用支出支持性文件与账务处理。根据核查，记账凭证与原始凭证相符以及账务处理正确，费用支出是合理的。

（3）实施截止性测试。根据检查，报告期内期间费用记录于正确的会计期间。

（4）对期间费用中的人工费用进行了核查，具体核查程序如下：

①了解拇指游玩人工成本的核算方法，核查人工成本的归集与分配是否合理。

②取得拇指游玩报告期内全部工资明细表，核查职工薪酬总额和变化情况，人均薪酬和变化情况是否合理。

根据核查，拇指游玩人工成本的核算方法合理，员工人数和职工薪酬费用的增长均随着公司业务规模的扩大而同步增加，具有合理性，与公司业务的发展相匹配。

（三）虹软协创业绩真实性的核查情况

1、核查方法：

（1）检查虹软协创报告期内收入、成本和期间费用的财务凭证，重点关注：原始凭证内容是否完整、是否经过适当的授权批准、金额是否正确、账务处理是否正确、附件是否齐全等；

（2）通过第三方查询系统（全国企业信用信息公示系统、企查查、天眼通等），穿透查阅收入、成本侧各重要客户的工商登记资料，核查公司是否存在重大关联方交易；核查关联交易对应的交易银行流水、相关凭证，查验关联交易的真实性；核查关联交易定价的合理性；

（3）对报告期间虹软协创与主要客户的销售金额、应收账款进行函证；对主要供应商的采购金额应付账款进行函证；

（4）就发函单位实施替代程序。获取报告期间虹软协创与对方签定的合同、月度对账结算单、后台流水数据等资料，对合同主要条款、结算单、后台数据进行核对。检查虹软协创向客户收款、向供应商支付有关的银行流水及相关凭证，核查交易情况，核实本期收入成本明细、开票金额、收付款金额及收付款时间周期的真实性。

（5）根据所获取企业业务后台原始流水数据、复核监算全年暂估收入、成本是否准确；

（6）针对期间费用，年审会计师通过选取样本，检查相关支持性文件（如合同或发