

证券代码:002168 证券简称:惠程科技 公告编号:2020-036 关于深圳证券交易所2019年年报问询函的回复公告

本公司及董事会全体成员保证公告内容的真实、准确和完整,不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

深圳市惠程信息科技股份有限公司(以下简称“惠程科技”、“公司”)于2020年6月30日收到深圳证券交易所中小板公司管理部《关于对深圳市惠程信息科技股份有限公司2019年年报的问询函》(中小板年报问询函【2020】第265号)(以下简称“年报问询函”),现就年报问询函相关事项回复如下:

1、报告期内,你公司实现营业收入10.92亿元,较上年同期减少42.45%,归属于上市公司股东的净利润(以下简称“净利润”)1.35亿元,较上年同期下降59.87%,经营活动产生的现金流量净额-2.67亿元,较上年同期减少186.44%。请结合你公司不同业务开展情况和报告期内毛利率、期间费用、非经常性损益、经营性现金流等因素的变化情况,详细说明你公司营业收入、净利润变动不匹配的具体原因及合理性,净利润、经营活动产生的现金流量净额变动不匹配的具体原因及合理性。请你们年审会计师核查并发表意见。

公司回复:

(1)营业收入、净利润变动不匹配的具体原因及合理性

公司2019年度主要财务指标较2018年度的增减变动情况如下:

项目	2019年	2018年	变动金额	变动幅度
营业收入	78,425.05	30,807.09	109,229.21	-80.48%
营业成本	13,800.17	20,616.99	34,417.16	-36.69%
毛利额	64,624.88	10,190.10	74,814.98	-44.77%
毛利率	82.40%	33.08%	68.49%	-79.56%
期间费用	39,290.11	20,316.43	59,656.54	-45.43%
所得税费用	-2,287.87	-722.32	3,061.59	-86.86%
净利润	26,420.85	-6,993.51	19,427.34	-51.73%
归属于母公司净利润	20,493.30	-6,993.51	13,499.79	-39.87%
归属于母公司净利润	26.13%	-22.90%	12.36%	-51.73%
非经常性损益	894.89	-1,151.94	-2,046.83	-103.43%
归属于母公司扣非后净利润	19,598.41	-5,841.56	13,756.85	-47.30%
归属于母公司扣非后净利润	24.99%	-18.96%	12.59%	-51.73%
经营活动产生的现金流量净额	88,548.76	32,903.77	121,452.53	-34.41%
经营活动产生的现金流量净额	15,547.76	5,428.07	10,119.69	-39.66%
经营活动产生的现金流量净额	-16,825.98	-9,878.30	-7,047.29	-59.29%

①营业收入、毛利额变动的具体原因及合理性

由上表可见,公司营业收入主要来自于电气业务和游戏业务,2019年营业收入减少主要是受游戏业务收入下滑的影响,2019年游戏业务收入同比减少78,855.95万元,下降幅度为50.14%,游戏业务收入下滑的主要原因有:

1)2019年移动游戏市场整体增长,但增速持续放缓。根据中国音数协游戏工委公布的《2019年中国游戏产业报告》显示,2019年移动游戏市场实际销售收入1,581.10亿元,同比增长18.00%,成为拉动游戏市场整体增长的主要动力。2019年移动游戏市场实际销售收入2015-2017年。2019年移动游戏市场用户规模6.2亿人,同比增长仅为3.20%,增速明显放缓,手游市场已进入存量竞争时代,行业进入竞争加剧;

2)2018年12月,游戏版号核发重新开放,成都惠程网络科技有限公司(以下简称“惠程”)自身丰富的自主研发和产品储备,在获得的版号数量上与同行业公司相比有一定优势。但获得版号的时间与计划相比有一定延迟,再加上版号下发后为后续游戏化运营的推进,在6-8个月的测试运营期,因此导致公司部分产品无法按计划上线,上线计划有所推迟,但后续自主研发定制游戏产品也从2020年开始逐步实现商业化运营。此外,虽然惠程自主研发定制游戏产品储备较多,但同行业公司中小型游戏研发公司产品上线计划在2019年因版号政策受到了较大影响,这也对惠程自主研发游戏造成了影响。惠程可根据上述市场情况重新调整了发展战略,提升自主研发定制游戏产品在新游戏版号下发后的竞争力。

综上所述,公司游戏业务2019年的收入规模出现较大下降具备合理性。

2019年游戏业务收入较2018年下降2.84%,电气及其他业务收入较2018年上升1.35%,但2019年公司整体毛利率较2018年同比下降2.87%,主要系上述原因造成的报告期内公司移动终端业务收入成本的大幅下降。因此虽各业务毛利率均有所增长,但由于高于毛利率的移动终端业务收入规模的下降,从而摊薄了公司2019年的整体毛利率。综上所述,公司2019年毛利率变动是合理的,且该变动也不是营业收入、期间费用及净利润变动的具体原因及合理性。

②营业收入、期间费用及净利润变动的具体原因及合理性

项目	2019年	2018年	变动金额	变动比例
营业收入	78,425.05	30,807.09	109,229.21	-80.48%
营业成本	13,800.17	20,616.99	34,417.16	-36.69%
毛利额	64,624.88	10,190.10	74,814.98	-44.77%
期间费用	39,290.11	20,316.43	59,656.54	-45.43%
所得税费用	-2,287.87	-722.32	3,061.59	-86.86%
净利润	26,420.85	-6,993.51	19,427.34	-51.73%
归属于母公司净利润	20,493.30	-6,993.51	13,499.79	-39.87%
归属于母公司净利润	26.13%	-22.90%	12.36%	-51.73%
非经常性损益	894.89	-1,151.94	-2,046.83	-103.43%
归属于母公司扣非后净利润	19,598.41	-5,841.56	13,756.85	-47.30%
归属于母公司扣非后净利润	24.99%	-18.96%	12.59%	-51.73%
经营活动产生的现金流量净额	88,548.76	32,903.77	121,452.53	-34.41%
经营活动产生的现金流量净额	15,547.76	5,428.07	10,119.69	-39.66%
经营活动产生的现金流量净额	-16,825.98	-9,878.30	-7,047.29	-59.29%

报告期内,公司销售费用同比增长303.59%,主要系为支付收购迈可梦7.57%股权的现金对价和满足迈可梦日常经营的资金需求。公司2019年度所获得的并购股权、短期借款和融资租赁贷款金额比上年同期增加,融资费用增加导致公司2019年度确认的财务费用较上年同期增加303.59%。销售费用同比减少59.73%主要是因为公司2019年游戏业务收入同比减少50.14%,因此,综合上述费用的影响导致2019年度各成本费用合计同比减少43.36%是合理的,且该变动也不是营业收入与净利润变动的具体原因及合理性。

③营业收入、非经常性损益及净利润变动的具体原因及合理性

2019年归属于母公司净利润为12.36%,较2018年下降5.36%,而2019年扣非后归属于母公司净利润为12.59%,较2018年下降1.18%,故公司营业收入、净利润变动不匹配的主要原因来自非经常性损益的影响。

报告期内,公司非经常性损益情况如下:

项目	2019年度	2018年度	变动金额	变动比例
非流动资产处置损益(包括已计提资产减值准备的资产处置)	-31.11	8,496.68	-8,527.79	-100.37%
计入当期损益的政府补助(与企业业务密切相关,按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外)	622.96	386.40	236.56	61.22%
采用公允价值模式进行后续计量的投资性房地产公允价值变动产生的损益	-1,157.14	-17.95	-1,139.19	-6,346.45%
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	7.39	-30.58	37.97	124.10%
其他符合非经常性损益定义的损益项目	230.78	230.78	0.00	0.00%
减:所得税影响额	-310.19	1,314.40	-1,624.59	-123.60%
少数股东权益影响额(税后)	240.41	28.41	212.00	745.13%
合计	-257.06	7,490.73	-7,747.79	-103.43%

如上表所示,2019年度非经常性损益为-257.06元,较2018年度减少7,748.79元,主要系公司于2018年因处置北京信利投资股权投资中心(有限合伙)股权项目产生的处置股权投资收益为8,396.42万元,扣除非经常性损益后,2019年归属于上市公司股东的非经常性损益的净利润同比下降47.39%,与营业收入的变化趋势一致。

综上所述,公司2019年度营业收入、净利润变动不匹配主要是受2018年非经常性损益的影响,因此出现变动不匹配的情况,具备合理性。

(2)净利润、经营活动产生的现金流量净额变动不匹配的具体原因及合理性

报告期内,公司现金流量表主要如下:

项目	2019年	2018年	变动金额	变动比例
销售商品、提供劳务收到的现金	115,399.59	177,103.19	-61,704.32	-34.84%
收到的税费返还	25.40	207.43	-182.03	-87.76%
收到其他与经营活动有关的现金	6,027.54	7,856.59	-1,829.04	-23.28%
经营活动现金流入小计	121,452.53	185,167.21	-63,714.68	-34.41%
购买商品、接受劳务支付的现金	53,195.10	51,514.54	1,680.56	3.26%
支付给职工以及为职工支付的现金	13,298.83	12,182.49	1,116.34	9.16%
支付的各项税费	5,408.88	6,030.47	-621.59	-10.31%
支付其他与经营活动有关的现金	76,254.00	84,545.42	-8,291.42	-9.81%
经营活动现金流出小计	148,156.82	154,272.93	-6,116.11	-3.96%
经营活动产生的现金流量净额	-26,704.29	30,895.00	-57,599.29	-186.44%

报告期内,公司销售商品和提供劳务收到的现金下降34.84%,主要原因是控股子公司惠程科技自主研发产品和游戏产品的上线时间有所推迟,业务规模下降,收入减少所致。

而购买商品、接受劳务支付的现金同比增长3.26%的主要原因系:

一方面,面对报告期内游戏行业存量竞争加剧、市场竞争升温的竞争态势,游戏“流量运营”模式竞争也越发激烈,从而导致掌握优质流量的渠道运营费用在市场竞争中不断增加,流量需求方为获取优质流量不得不提前向渠道商以锁定资源。为了保持行业竞争地位,紧跟行业发展趋势,积极布局未来业务,惠程2019年在互联网流量资源等方面保持较快的投入力度,提前布局了部分推广费。

另一方面,由于版号政策的影响,公司在市场上获取优质版号资源难度加大,公司为此积极调整了产品战略,加大了定制化、独家定制游戏的投入比例,加强同过往具有优秀业绩的研发团队合作以增强公司产品储备。通过布局多元化的产品策略,让未来产品类型更加丰富,产品结构更加优化,以适应游戏行业竞争的行业趋势。因此,公司产品相关的定制费有所增加,导致相应的现金流量增加。

综上所述,经营活动产生的现金流量净额出现上述变动情况具备合理性。

我们对此执行的核查程序如下:

①了解并评价管理层与关键内部控制的设计和运行有效性;

②对各类业务合同进行检查,识别与业务的风险和报酬转移相关的合同条款与条件,评价收入确认时点是否符合企业会计准则的要求;

③对不同业务的重要客户进行访谈,复核收入的真实完整性;

④对收入进行实质性核查,与去年同期对比,分析各业务收入出现变化的原因及合理性;

⑤对期间费用进行审计,分析期间费用波动的原因及合理性;

⑥关注引起现金流量变动的原因,并分析其合理性。

经上述核查,我们认为公司合并财务报表的编制符合企业会计准则的规定,营业收入、净利润、经营活动产生的现金流量是真实且合理的。

2、2019年度,你公司游戏收入为7.84亿元,占营业收入的比例为71.80%,请你公司补充披露:

(1)报告期内主要游戏的详细信息,包括游戏名称、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;

公司回复:

报告期内公司主要游戏的详细信息如下表所示:

游戏名称	类型	运营模式	收费方式	2019年收入	占游戏业务收入比例
太古封魔录	手游	自营+联运	道具收费	26,644.24	33.97%
文明曙光	手游	自营+联运	道具收费	10,501.61	13.39%
九州仙传	手游	自营+联运	道具收费	25,937.66	33.07%
九州仙传	手游	自营+联运	道具收费	63,083.51	80.44%

(2)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;

公司回复:

报告期内公司主要游戏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:

游戏名称	2019年推广费	占2019年推广费用总额比例	2019年推广收入	占2019年游戏收入比例
太古封魔录	13,885.52	45.09%	52,111.16	33.97%
文明曙光	4,671.61	15.17%	44,488.16	33.07%
九州仙传	9,226.41	29.60%	52,111.16	33.97%
合计	27,783.54	90.22%	44,488.16	33.97%

(3)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;

公司回复:

近三年来,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,符合《企业会计准则》相关规定。

①自主运营模式下,针对公司的自主研发产品,玩家通过第三方支付渠道进行充值获得游戏虚拟货币,并在游戏过程中使用游戏虚拟货币道具;公司在玩家实际充值并使用游戏虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入;

②联合运营模式下,针对公司的自主研发产品,游戏玩家通过平台商支付系统进行充值获得游戏虚拟货币,并在游戏过程中使用游戏虚拟货币道具;公司与平台商合作以确认收入,平台商支付系统按照约定分成比例从平台商处获得游戏分成;公司与平台商合作以确认收入。

综上所述,公司主要游戏产品在自主运营及联合运营模式下收入确认时点及收入确认政策符合《企业会计准则》相关规定,同时符合行业惯例,也符合一贯性原则。

(4)请补充披露审计师在年度审计过程中对公司业绩真实性所采取的审计程序和范围,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,明确披露核查范围、核查手段及核查结论,核查范围是否充分,是否能够有效保障业绩核查结论发表审核意见。

会计师事务所:

就公司业绩真实性所执行的审计程序:

1)了解并评价管理层与游戏收入确认相关的内部内部控制的设计和运行有效性;

2)会计师依据IT审计师后台的水表按公司提供的该游戏不同渠道对应的渠道费率并分成比例测算账面收入,测算结果无误可以确认。该测算比例覆盖2019年度全部游戏,比例为100%;

3)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的准确性,检查无误。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的73.81%;

4)抽取联营游戏的大额对账单与公司的账目记录核对,核对结果一致可以确认。由于对账数据量大,会计师选取了占当年总收入17.23%的比例进行检查;

5)会计师根据不同业务模式客户支付的特点和性质,选取样本执行函证程序以确认应收账款和销售收入金额。应收账款函证比例达到年末余额的92.68%,回函率为56.63%;

6)对主要游戏流水进行波动分析,分析该游戏收入与游戏生命周期、游戏投入的推广费趋势的合理性;

7)对收入执行截止性测试,复核公司已无未消耗的金币确认延迟收益的准确性,以评估收入是否确认在恰当的会计期间;

8)聘请IT审计专家进行计算机辅助审计,评估IT信息系统的可靠性,取得异常常用IP,并对异常用户进行电话访谈,留下访谈记录等资料。

②收入确认:

1)会计师依据IT审计师后台的水表按该游戏CP分成比例测算账面收入并分成,测算结果无误可以确认。该测算比例覆盖2019年度全部游戏,比例为100%;

2)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例等信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

3)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

4)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

5)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

6)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

7)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

8)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

9)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

10)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

11)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

12)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

13)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

14)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

15)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

16)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

17)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

18)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

19)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

20)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

21)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

22)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

23)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

24)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

25)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

26)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

27)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

28)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

29)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

30)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

31)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

32)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

33)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

34)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

35)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

36)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

37)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

38)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

39)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

40)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

41)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

42)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

43)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

44)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

45)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

46)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

47)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

48)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

49)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

50)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

51)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

52)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

53)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

54)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.53%;

55)抽取大数据的联运合同,核查各渠道对应的渠道费率和分成比例的信息,与合同核对一致。合同抽查比例达到2019年度全部游戏的95.5