（上接 C36 版）

2019 年商誉减值测试预测数据、2020 年实际数据、2020 年商誉减值测试预测数据情况差异说明

广州侠聚作为公司游戏渠道平台，主要收入来源于游戏充值分成收入（CPS-即平台用户通过玩游戏付费后，根据比例进行分成），主要合作方为腾讯的《王者荣耀》。2020 年腾讯改变了对所有下游企业的结算策略，将所有游戏的用户分成周期调整为两年，并且自签订起向前追溯，即超过时效的用户产生付费后，将不再与合作方进行分成。同时，分成比例也从原来的 5:5 变成了 3:7，直接导致自 2020 年游戏分成款及收入大幅下降。2019 年与腾讯互娱对账金额为 8366 万元，2020 年由于条款变更，对账金额下降至 552.4 万元，整体性下降 93.4%。

2020 年商誉减值测试时管理层主要考虑以上因素对广州侠聚的影响。

4）自由星河

金额单位：人民币万元

项目		2020	2021	2022	2023	2024	2025
收入	2019 年商誉减值测算	4,680.00	14,100.00	13,350.00	14,551.50	15,279.08	15,676.33
	2020 年商誉减值测算	1,624.25	1,894.26	7,134.76	8,134.98	8,926.87	9,617.70
	差异	3,055.75	12,205.74	6,215.24	6,416.52	6,352.20	6,058.64
净利润	2019 年商誉减值测算	870.61	5,580.65	4,559.36	5,070.81	5,368.41	5,507.99
	2020 年商誉减值测算	-3,207.37	-519.91	2,784.15	2,779.89	2,899.23	3,207.70
	差异	4,077.98	6,100.57	1,775.21	2,290.92	2,469.18	2,300.29

注：2020 年实际数据为审计数。

2019 年商誉减值测试预测数据、2020 年实际数据、2020 年商誉减值测试预测数据情况差异说明：

自由星河是公司游戏发行平台。2019 年自由星河主要代理发行产品《三国群雄传》《贪婪洞窟》《三生三世十里桃花》都进入了周期末端，仅有《不思议地下城》一款新产品上线，所以总体收入减少。自由星河一直是以代理发行及联运模式进行经营的游戏公司，最近几年，由于研发公司以及渠道平台逐渐收拢并进行直接合作，发行代理模式受到了一定挤压，故而自由星河开始尝试研发转型，并进行产品开发，由于资金限制以及人员储备磨合尚需要一定时间，故而收入不达预期。且 2020 年，由于新冠疫情影响，员工 2020 年上半年均在家办公，而研发的主要工作需在公司部署的内部局域网络中展开，故而严重影响了公司的整体研发进度，相关产品也延期上线，故 2020 年收入下降，因此，本期谨慎预测。

5）哈艺影院、哈艺传媒、泉州春天、闽侯县春天、福州春天影城

金额单位：人民币万元

	项目		2020	2021	2022	2023	2024	2025
哈艺影院	收入	2019 年商誉减值测算	1,381.56	2,176.96	2,286.30	2,401.15	2,497.48	2,562.41
		2020 年商誉减值测算	193.05	1,434.02	1,780.63	1,869.37	1,962.57	2,040.45
		差异	1,188.51	742.94	505.67	531.77	534.91	521.96
	净利润	2019 年商誉减值测算	73.75	412.28	449.09	488.02	518.53	532.01
		2020 年商誉减值测算	-268.75	65.82	231.21	207.04	234.27	254.85
		差异	342.50	346.46	217.88	280.99	284.26	277.16
	项目		2020	2021	2022	2023	2024	2025
哈艺传媒	收入	2019 年商誉减值测算	954.63	1,368.50	1,423.49	1,480.69	1,525.11	1,564.76
		2020 年商誉减值测算	153.40	1,142.13	1,409.49	1,473.22	1,517.36	1,562.84
		差异	801.23	226.37	14.00	7.47	7.74	1.92
	净利润	2019 年商誉减值测算	-45.41	122.17	135.65	149.81	158.23	162.34
		2020 年商誉减值测算	-321.94	6.25	137.93	159.43	129.94	135.53
		差异	276.53	115.92	-2.28	-9.62	28.28	26.81
	项目		2020	2021	2022	2023	2024	2025
泉州春天	收入	2019 年商誉减值测算	451.34	984.17	1,107.06	1,195.23	1,254.84	1,287.46
		2020 年商誉减值测算	217.13	759.85	865.35	917.43	967.89	996.89
		差异	234.22	224.32	241.71	277.80	286.95	290.57
	净利润	2019 年商誉减值测算	-46.93	199.39	235.68	268.95	290.06	297.60
		2020 年商誉减值测算	-163.14	129.88	147.72	156.97	174.85	183.35
		差异	116.21	69.51	87.96	111.98	115.21	114.25
	项目		2020	2021	2022	2023	2024	2025
闽侯县春天	收入	2019 年商誉减值测算	954.14	1,842.44	1,906.87	1,964.08	2,015.19	2,067.58
		2020 年商誉减值测算	457.93	1,676.29	1,794.83	1,885.30	1,970.69	2,030.00
		差异	496.20	166.15	112.05	78.78	44.50	37.58
	净利润	2019 年商誉减值测算	83.32	446.23	466.63	483.85	498.37	511.33
		2020 年商誉减值测算	-78.13	385.01	414.51	445.38	474.00	491.77
		差异	161.45	61.23	52.11	38.47	24.37	19.56
	项目		2020	2021	2022	2023	2024	2025
福州春天	收入	2019 年商誉减值测算	334.19	749.93	840.96	891.69	923.00	947.00
		2020 年商誉减值测算	124.97	514.15	662.16	708.99	744.78	770.93
		差异	209.21	235.78	178.81	182.69	178.23	176.07
	净利润	2019 年商誉减值测算	-46.26	149.01	172.29	190.01	199.43	204.61
		2020 年商誉减值测算	-116.54	50.44	113.88	114.00	125.47	132.80
		差异	70.29	98.57	58.41	76.01	73.96	71.81

注：2020 年实际数据为审计数。

2019 年商誉减值测试预测数据、2020 年实际数据、2020 年商誉减值测试预测数据情况差异说明：

哈艺影院、哈艺传媒、泉州春天、闽侯县春天、福州春天 2019 年商誉减值测试预测 2020 年净利润数据存在差异主要由于疫情的持续影响。2019 年商誉减值测试评估报告日为 2020 年 3 月 30 日，基于此时点社会各界对疫情影响的判断处于较为乐观的状态，故 2019 年商誉减值测试管理层对未来预测较为乐观。2020 年商誉减值测试预测数据管理层基于新的时点，考虑 2020 年疫情持续至今对电影行业的冲击，故对预测做一定幅度的调整。

如上文"（1）商誉期初余额 1000 万元以上标的本期末商誉减值测试的方法，资产组或资产组组合认定的标准、依据和结果"所回复，公司按照《企业会计准则》及相关规定的要求，在并购完成后对于商誉相关的资产组或资产组组合进行了划分和认定，并且在以后年度对于商誉相关的资产组或资产组组合保持了一致性；对于后续再次发生并购产生新的商誉，公司充分考虑了并购产生的新业务与原业务之间的协同效应问题，并对商誉相关的资产组进行了认定，也在以后年度对于商誉相关的资产组保持了一致性。

公司在 2015 年度和 2016 年度，进行商誉减值测试时，采取管理层在被并购标的公司收购评估基准日盈利预测，以及以前年度盈利预测的基础上进行修正，对相关标的公司未来 5 年的盈利情况和经营性现金流量进行预测，计算得出与商誉相关的资产组组合的可收回金额，再与包含商誉的资产组组合的账面价值进行比较，执行商誉减值测试程序。

公司在 2017 年度、2018 年度和 2019 年度、2020 年度，进行商誉减值测试时，由管理层重新对相关标的公司，未来 5 年盈利情况以及经营性现金流量预测，并聘请外部独立的第三方评估机构以财务报表商誉减值为目的，对标的公司进行资产评估并出具专项资产评估报告，在此基础上计算得出与商誉相关的资产组组合的可收回金额，再与包含商誉的资产组组合的账面价值进行比较，执行商誉减值测试程序。

（3）根据前述情况，说明以前年度是否存在应当计提减值而未计提的情况：

综上所述，公司在以前年度未计提商誉减值而在 2020 年计提大额商誉减值，其原因系宏观条件、所在行业发展及公司管理层对未来发展规划有所变化所致，具有合理性，不存在应当计提减值而未计提的情况。

（4）请年审会计师说明针对商誉减值执行的审计程序与获取的审计证据，并就公司商誉减值准备计提时点是否恰当，金额是否充分、谨慎，前期会计处理是否存在重大会计差错等发表明确意见。

会计师回复：

针对商誉减值，我们执行了如下审计程序：

①评价并测试与商誉减值测试相关的内部控制的设计和执行的有效性，包括对关键假设的采用及减值计提金额的复核和审批；

②了解并评价管理层对商誉所属资产组的认定，以及商誉减值测试的政策和方法；

③评价管理层聘请的协助其进行减值测试的评估机构的胜任能力、专业素质和客观性；

④与评估机构进行沟通，了解其评估范围，以及评估思路和方法；

⑤获取评估机构出具的评估报告，评价商誉减值测试过程中所采用的价值类型、评估方法的恰当性，关键假设和重要参数（如增长率、折现率等）的合理性，并关注模型所依据的财务数据与实际经营数据、未来经营计划之间的关系；

⑥通过对比上一年度的预测和本年度的业绩进行追溯性审核，以评估管理层预测过程的可靠性和历史准确性；

获取的主要审计证据包括但不限于：商誉减值准备计提审批表、评估机构和评估师专业胜任能力资料、评估师对各资产组出具的商誉减值测试为目的的评估报告、与评估师的沟通函、商誉形成的评估报告和历年商誉检查测试评估报告、公司未来计划和预测材料、宏观经济形势的影响及行业竞争状况的相关材料。

通过执行上述审计程序，检查获取的审计证据，我们认为公司商誉减值准备测试中选取的指标依据充分、合理，公司前期和本期的商誉减值测试过程及相应的会计处理审慎合理，符合《企业会计准则》的相关规定。

6.年报显示，公司报告期末交易性金融资产期末余额 10.83 亿元，系履行大额差额补足款取得锦程信托投资份额所致。锦程信托计划前期曾以 8.87 亿元人民币收购英国影视特效公司 Guidedraw Limited（以下简称英国公司），2019 年公司公告称拟对信托计划进行部分或全部处置退出，同时公司控股股东出具承诺称，若公司未在 2021 年 6 月 30 日前完成处置退出，控股股东将联合相关方履行国资相关审批程序，受让信托全部或 50%以上份额。2020 年 12 月，英国公司与 Bideo 进行了换股吸收合并，交易完成后 Bidco 持有英国公司 100%股权，锦程信托持有 Bidco34.85%股权。请公司补充披露：（1）交易性金融资产明细，报告期内公允价值变动情况；（2）Bidco 截止目前最新财务数据，并结合目前行业整体趋势、行业内可比交易情况、Bidco 自收购以来业绩变化情况说明对应交易性金融资产公允价值确认依据，具体参数及测算过程，报告期内未发生公允价值损失是否符合《会计准则》的规定，是否审慎合理。请公司年审会计师详细说明获得的审计证据、执行的审计程序，并发表明确意见；

1.Bidco 公司情况及财务数据：

（1）公司情况

2016 年 10 月，锦程信托计划通过其在香港设立的特殊目的公司 Ithink International Cultural Investment Co., Limited（以下简称"Ithink"）以 1.07 亿英镑（按交易当天汇率计算，约合人民币 8.87 亿元）收购 Guidedraw 公司 75%的股权，Guidedraw Limited 是 Framestore 的控股公司，由旗下 Framestore 系列业务公司组成，合称"Framestore"。Framestore 年营业收入从 2016（截至 2016 年 3 月 31 日财年）年的 1.07 英镑增长至 2019（截至 2020 年 3 月 31 日财年，本轮疫情前完整财年）的 2.1 亿英镑，年度复合增长率达到了 19%，远高于同期全球行业 10%的平均水平。

2020 年 11 月，公司收到信托计划受托人北京信托的通知，公司参与认购的锦程信托计划已通过其在香港设立的特殊目的公司 Ithink 连同 Guidedraw Limited（以下简称"Guidedraw"）的其他股东（Ithink 和 Guidedraw 其他股东统称"卖家"），与 Infinity Bidco Limited（以下简称"Bidco"）签署《股份出售协议》，由卖家向 Bidco 出售其持有的 Guidedraw100%的股权，Bidco 向卖家新增发行股份作为本次交易对价，最终实现两家公司的整体换股合并。

Framestore 创立于 1986 年，总部位于伦敦，在洛杉矶、纽约和蒙特利尔等地均设有分公司，是一家全球领先的数字媒体科技公司。公司主营业务包括电影特效制作和动画制作；广告和电视特效制作；基于视觉特效技术的创新应用。Framestore 在技术应用领域极具创造性的开拓了一系列全新应用；基于虚拟现实和实时互动领域最新科技与 NASA 联手合作开发了更高效宇航员训练装置；有益探索了为任何适合的 IP 提供和运营多辆"火星巴士"的平台，为未来在全球教育、实训领域的效率变革打开了无限可能；在业内首次，为大众汽车提供了全新的解决方案，使得大众客户可以以极具创意的方式感知最新汽车产品在极限使用状态下带来的全新体验。

Bidco 公司是 Company 3 / Method Inc（以下简称"C3M"）的控股公司，C3M 公司及其下属子公司原隶属 Deluxe 娱乐服务集团（Deluxe Entertainment Service Group）的创意服务（Deluxe Creative Service）业务板块。

C3M 成立于 1915 年，总部位于美国加州洛杉矶，业务涉及电影特效、电视剧特效、广告、后期制作和 3D 转换业务。旗下包括众多品牌，拥有特效业务相关的 Method Studios、Encore、iloura 和 Atomic Fiction，3D 转换业务相关的 Stereo D，后期制作业务相关的 Company 3、Level3、Beast、Rushes、Sixteen19、和 Powerhouse 等。C3M 的电视剧特效业务较为出众，后期制作和 3D 转换业务更是行业内顶尖水平，处于绝对领先地位，业务分布在美国、英国、加南大、印度及澳大利亚地区。其五大客户包括华纳兄弟（包括 HBO），漫威影业，二十世纪福克斯、奈飞和索尼影视，其参与《复仇者联盟：终局之战》、《哥斯拉 2：怪兽之王》、《阿丽塔：战斗天使》和《蜘蛛侠：英雄远征》等多部影片。

本次交易完成后，Bidco 将持有 C3M 100%的股权和 Guidedraw 100%（持有 Framestore 100%权益）的股权；股权基金 Aleph Capital 和 Crestview Partners 持有 Bidco 1,860,120 股 A 类普通股，对应 Bidco 53.53%的股权；公司持有的锦程信托计划将通过 Ithink 持有 Bidco 1,211,250 股 B 类普通股，对应 Bidco 34.85%的股权。

C3M 和 Framestore 尽管同属于视觉特效行业，但因重点业务领域不同，具有较强的互补性，双方合并后将覆盖全领域业务，并成为全球第二大视效公司，规模上仅次于 Technicolor，进一步拉开了与竞争对手之间的差距，巩固了各自在其自身领域的绝对领先地位。

双方在 Bidco 层面实现合并后，Bidco 正在积极推进 C3M 和 Framestore 业务整合重组。一是巩固扩大既有优势和实现规模效应。通过各业务点的整合，如 Company 3 和 Framestore 调色团队及艺术家资源的整合，Framestore 与 Method 长视频团队的整合等，打造更优秀的团队，提高市场竞争力，巩固和扩大市场地位。在优势领域的强强联合和优势互补，互相拓展对方的客户资源，如实现电影特效制作和电影后期制作的全流程服务，提高单个客户的项目金额，实现规模效应。二是积极服务疫情后多屏竞争带来的内容制作需求。公司依托 Company 3 的市场地位，加强与 Netflix、Disney、苹果等流媒体领域巨头的业务合作。三是整合并缩减日常运营费用。已经聘请第三方咨询机构分析成本费用，将在此基础上相应措施采取降低成本。正在推动办公场所的整合，降低公司运营费用，同时使办公地点更接近需求市场。预计整合完成后，Bidco 总办公面积将缩减近 30%，房租成本将下降 30%-40%。四是扩大印度办公室规模，在整合双方印度团队的基础上，进一步扩大印度特效团队，充分利用印度相对较低的人工成本，提高公司在价格方面的竞争力。

（2）财务数据

C3M 与 Framestore 合并后，初步整合效果和业务协同优势已逐步显现。同时，受益于广告和后期制作市场的回暖，两家公司的合并后的前两个季度表现均超出合并时的预期。

合并后的 Bidco 2020 年第四季度营业收入为 96,548.30 万元人民币。业绩改善主要得益于 Framestore 额外的广告工作，和 C3M 额外的后期制作及电视特效制作（主要为来自迪士尼和苹果公司的业务）。

合并后的 Bidco 2021 年第一季度营收为 88,772.09 万元人民币。业绩改善主要得益于 Framestore 广告业务强劲表现，和 C3M 洛杉矶和纽约业务量增加带来后期制作业务的强劲表现以及动画业务量增加所带来的转换/动画工作。

合并完成后，Bidco 2020 年第四季度及 2021 年第一季度财务数据如下：

金额单位：人民币万元

项目	2020 年第四季度	2021 年第一季度
营业收入 Turnover	96,548.30	88,772.09
毛利润 Gross Profit	22,830.61	14,910.24
税息折旧及摊销前利润 EBITDA	2,529.38	-829.58

注：上述数据未经审计，均采用 2021 年 3 月 31 日中国人民银行公布的外汇中间价折算为人民币。

2.行业发展趋势

尽管新冠疫情对全球电影行业发展造成阻碍，但随着近年来头部影视项目和流媒体业务对视觉特效工作需求的增长，数字广告行业的快速崛起，将驱动视觉特效行业继续保持较快增长。此外，全球后期制作业务预计将保持平稳增长，3D 转换业务预计将保持平稳或小幅下降。

在中国等新兴市场带动下，疫情前全球电影票房保持小幅稳定增长。根据 ComScore 统计，2019 年全球电影票房再创新高，达到 425 亿美元，北美以外市场电影票房也首次突破 300 亿美元，达到 311 亿美元。2020 年全球电影票房受疫情影响同比下降 71%，仅有 124 亿美元。2021 年，尽管全球电影院复工率大幅上涨至 80%左右，但由于严重的片荒问题，票房恢复缓慢，截至 2021 年 6 月中旬，全球电影票房同比 2019 年同期仍有较大差距，仅为 73 亿美元，北美市场仅为 8 亿元。据普华永道发布的 Global Entertainment and Media Outlook 2020，全球电影票房将在 2022 年恢复到 2015 年左右的水平，并在之后基本保持平稳增长。

与电影票房增长放缓不同，包括在线视频在内的流媒体市场在 2020 年继续快速增长。在服务价格不断提高的背景下，2020 年 Netflix 付费用户数增长仍然创下历史新高，付费用户总数突破 2.08 亿，营业收入达到 249.96 亿美元，比上年增长 24.01%，预计 2021-2023 复合增长率为 15%，净利润复合增长率为 32%。在此背景下，传统厂商也加速向流媒体平台转换。2019 年底迪士尼上线 Disney+，将迪士尼旗下大量优质头部剧集放到线上，帮助 Disney+付费用户数在 2021 年 12 月初就突破 8680 万，加上旗下 HULU 和 ESPN+付费用户数，迪士尼旗下流媒体服务全球付费用户总数达到 1.37 亿，并预计 2024 年达到 3 亿至 3.5 亿。此外，NBC 环球集团推出 Peacock，AT&T（华纳母公司）推出 HBO Max。2021 年，全球疫情带来的宅模式红利逐渐消散，用户增速放缓，但用户留存率保持上升，预期流媒体业务仍将保持较快的增速。

在当前电影银幕、电视屏幕、电脑屏幕和手机屏幕多屏激烈竞争的时代，行业竞争激烈，优质内容依旧是增长关键，视觉特效的分量越来越重，成为视觉特效行业增长的动力之一。在 4K 甚至 8K 高分辨率屏幕、5G 网络等新技术的普及和推动下，用户对影视作品视觉效果的期望不断提高，无论是漫威、华纳兄弟、索尼影业等传统影视制作公司，还是 Netflix、Amazon Prime 和苹果等互联网流媒体巨头，以及 NBC 和 HBO 等传统广播电视台，都在积极推出优质的高端大制作，大幅增加项目制作预算，其中视频特效的预算也增长较快。2018 年和 2019 年的共计 20 部前十大票房电影中，有 19 部在视觉特效方面投入巨大。而 Netflix、Amazon Prime、苹果等在线视频平台出品的电视剧集，更是运用了大量的视觉特效。同样的，收益较高的系列电影，如漫威超级英雄系列、《星球大战》系列、《速度与激情》系列，也是大量运用了视觉特效。

疫情让更多娱乐方式拥有了生长空间，并且伴随着未来社会消费观念、娱乐方式的演进与更迭，此次疫情的爆发或许成为未来娱乐市场新形态养成的催化剂。疫情导致的线下人员流动限制和人员聚集风险，推动了运用软件将计算机图形（CG）、动作捕捉、实时渲染和更多传统制作技术结合起来的虚拟制作（Virtual Production）的发展，也进一步驱动视觉特效行业的增长。同时，主题公园、旅游、展览展示等带来的不断增长的虚拟现实和增强现实（VR/AR）需求，也有利于视觉特效行业的发展。

数字广告也是视觉特效的重要应用场景之一，其在 2020 年继续保持增长，助力视觉特效行业的增长。根据 International Advertising Board（IAB）发布的 IAB Internet Advertising Revenue Report，尽管受疫情影响，2020 年全球数字广告在上半年下降的情况下，凭借下半年政治广告和假日促销广告的强劲反弹，全年收入达到 1398 亿美元，同比 2019 年增长 12.2%，略低于 2019 年度的增速。视频和社交媒体数字广告增幅最大，其中 2020 年社交媒体广告收入达到 415 亿美元，增幅为 16.3%，占到互联网广告收入的 30%；视频广告同比增长 20.6%，收入为 262 亿美元，在互联网广告收入占比由 2019 年的 1.3%扩大到 18.7%。

而后期制作主要包括视频编辑、音频编辑、调色等工作，是影视项目制作必不可少的内容，其需求相对稳定，预计其收入将随着影视项目制作预算的上升而同比例增长。3D 转换业务主要用于头部电影，随着近年来票房越来越向少数电影集中的趋势，3D 转换业务预计将保持平稳增长，甚至有可能小幅下降。

3.计算过程

由于 Bidco 是一家注册在英国的持股平台公司，本身无经营业务，故本次计算 Bidco2020 年 12 月 31 日公允价值思路为：评估其旗下 C3M 和 Guidedraw 两家公司 2020 年 12 月 31 日的公允价值，两家公司公允价值的合计值为 Bidco2020 年 12 月 31 日公允价值。在确定 Bidco 公允价值后，再逐级得出其上层公司的公允价值。信托计划的公允价值由北京信托委托的评估机构给出。

由于 Bidco 公司包括设立分公司及并购等全球化布局进程的不确定性，新流媒体业务迅速增长为公司业务带来的大量机会及相应的制作进度不可预测及压价问题，以及相关会计科目以及准则与国内不同，因此现金流量法预测无法准确预测。

行业内可比交易情况。电影行业巨大的市场规模和快速增长，吸引了众多公司的进入。影视特效企业特别是头部企业为了适应大型影视项目的需求、更好的应对风险，近年来不断通过合并收购、在全球开设分支机构、开展新业务等方式快速扩大规模，导致行业并购交易频繁，交易较为活跃，且可获取相关并购数据，具备采用交易案例比较法的前提。故本次调查了英国、美国等国家近几年间的影视特效业的并购案例，围绕影视特效业务，同时考虑交易类型等因素，收集了具有可比性、行业相关程度也较为接近可比交易案例。详细计算过程如下：

（1）英国公司-Guidedraw

综合考虑交易体量、股权比例、交易时间等因素综合质量性原则大于数量性原则，选取 4 个交易案例作为可比案例，如下：

交易时间	交易编号	被并购方	交易类型
2019 年 12 月 10 日	1941309781	Silvergate Topco Ltd	收购 100%
2018 年 4 月 9 日	1941063942	Whizz Kid Entertainment Ltd	收购 70%
2019 年 6 月 21 日	1939047206	Farm Post Production Ltd, The	收购 75%
2020 年 10 月 27 日	1941454573	Zinc Media Group plc	增资 45.632%

数据来源：Bureau Van Dijk's Zephyr Database

案例一：Sony Pictures Television 公司收购独立媒体公司 Silvergate Media（下称：Silvergate 公司）。Silvergate 公司致力于开发、制作和发行少儿动画片，在伦敦和纽约均设有办公室。根据交易协议，Sony Pictures Television 公司（下称：SPE）通过其全资子公司买下了 Silvergate Topco 有限公司 100%的股权，该公司的资产包括 Silvergate 与北京万达集团的合资企业中的 49%股权，该合资企业拥有《海底小纵队》（Octonauts）的版权。

案例二：Entertainment One 有限公司是一家独立的国际工作室，专注于娱乐产品的开发、收购、制作、投资、发行和销售。公司的主营领域覆盖：影视和音乐的制作销售、亲子节目的制作与授权经营、数字内容制作和现场娱乐。

Entertainment One 有限公司总部位于多伦多，首次收购了一家英国电视制作公司 Whizz Kid Entertainment 的多数股权。根据协议条款，70%的股份约为收购价格约为 970 万美元，并且有权在 5 年后购买剩余的 30%。

案例三：Picture Shop Post 公司是一个后期制作的视觉特效公司，是 Ghost A/S 集团的其中一家公司。该集团在好莱坞、洛杉矶、温哥华和英国设有办事处，为私人股本公司 Trive Capital 和 Five Crowns Capital 共同所有。

WPP 集团拥有 The Farm Group75%的股权。The Farm Group 已被总部位于洛杉矶的 Picture Shop Post 收购。

The Farm Group 在伦敦、曼彻斯特、布里斯托尔和洛杉矶都有工作室，同时还与 BBC 体育频道、英国电视频道和弗里曼特尔媒体合作。

案例四：Zinc Media Group plc 是一家杂志出版服务、市场传播服务、广播节目制作服务、电视制作服务公司。

税息折旧及摊销前利润，简称 EBITDA，即未计利息、税项、折旧及摊销前的利润。EBITDA 收益可以最大限度地减少由于企业折旧/摊销政策等不同所可能带来的影响。故本次采用 EV/EBITDA 作为价值比率测算，更接近真实的交易情况。

1）价值比率的计算

价值比率计算表

金额单位：人民币万元

被并购方	交易金额	成交前 EBITDA	EV/EBITDA	考虑控股权溢价后的 EV/EBITDA
Silvergate Topco Ltd	1,372,606.1	106,915.8	12.84	12.84
Whizz Kid Entertainment Ltd	87,599.1	7,509.7	11.66	11.66
Farm Post Production Ltd, The	435,280.7	31,288.0	13.91	13.91
Zinc Media Group plc	76,171.4	7,977.1	9.55	10.88
平均数			11.99	12.32

数据来源：Bureau Van Dijk's Zephyr Database

根据以上交易参数和目标公司财务数据，可以计算得出初步价值比率，由于 Bidco 持有 Guidedraw 100%股权，已实施控制，交易案例部分为少数股权，故本次需对可比交易案例进行控股权溢价的修正。根据以上交易参数和目标公司财务数据，可以计算得出价值比率。

2）交易案例比较法估值结果

Guidedraw2020 年的息税折旧、摊销前利润为 1,571.75 万英镑。根据上述计算的调整后 EV/EBITDA 价值比率计算企业经营资产的价值。非经营资产的价值包括溢余资金、未进入合并报表的子公司价值以及非经营性资产、负债。把企业的经营性资产的价值与企业的非经营性资产的价值相加，得到企业整体价值。从企业整体价值中扣除付息债务、少数股东权益等，即为公司的权益价值。权益价值测算见下表：

项目	金额单位：万英镑
EBITDA	1,571.75
EV/EBITDA 倍数	12.32
经营性资产价值	19,363.96
加：未合并子公司	7.50
溢余资产	–
非经营性资产	32.66
企业价值	19,404.12
减：付息债务	1,564.30
少数股东权益	–
权益价值	17,839.82
汇率	8.8903
项目	金额单位：人民币万元
股东全部权益评估值	158,600.00
占比	100%
Guidedraw	158,600.00

3）结论

根据市场法，2020 年 12 月 31 日 Guidedraw 股东全部权益评估值为 158,600.00 万人民币。

（2）美国公司-C3M

综合考虑交易体量、股权比例、交易时间等因素综合质量性原则大于数量性原则，选取 5 个交易案例作为可比案例，如下：

交易时间	交易编号	被收购方名称	交易类型
2019 年 3 月 15 日	1941097973	Twenty-First Century Fox Inc.	收购 100%
2019 年 6 月 21 日	1939047206	Farm Post Production Ltd, The	收购 75%
2019 年 6 月 24 日	1941249012	Mediaset Espana Comunicacion SA	少数股权由 1.22%增至 2.354%
2019 年 8 月 6 日	1941261251	Mediaset Espana Comunicacion SA	少数股权由 2.58%增至 3.094%
2019 年 4 月 4 日	1941218928	Mediaset Espana Comunicacion SA	少数股权由 3.496%增至 3.591%

数据来源：Bureau Van Dijk's Zephyr Database

案例一：Walt Disney Corp.公司收购 Twenty-First Century Fox 公司。Twenty-First Century Fox 以福克斯为名经营业务，是一家媒体公司。该公司通过电视台和电影制作和发行媒体和娱乐内容。福克斯为全球客户提供服务。

Twenty-First Century Fox 公司拥有并经营电影，电缆和卫星资产的投资组合。该公司在电影制片厂二十世纪福克斯电影公司，电视制片厂二十世纪福克斯电视公司以及 Endemol Shine Group 的 50%所有权下生产电影和电视内容。二十一世纪福克斯公司还包括 FX Networks 和国家地理合作伙伴。沃尔特·迪斯尼公司（Walt Disney Corp.）在 2019 年以约 710 亿美元的价格收购了二十一世纪福克斯（Twenty-First Century Fox）。分拆了迪士尼未收购的资产，例如福克斯新闻频道（Fox News Channel）和福克斯商业网络（Fox Business Network），创建了独立的公司福克斯公司（Fox Corporation）。

案例二：Picture Shop Post 公司是一个后期制作的视觉特效公司，是 Ghost A/S 集团的其中一家公司。该集团在好莱坞、洛杉矶、温哥华和英国设有办事处，为私人股本公司 Trive Capital 和 Five Crowns Capital 共同所有。WPP 集团拥有 The Farm Group75%的股权。The Farm Group 已被总部位于洛杉矶的 Picture Shop Post 收购。The Farm Group 在伦敦、曼彻斯特、布里斯托尔和洛杉矶都有工作室，同时还与 BBC 体育频道、英国电视频道和弗里曼特尔媒体合作。

案例三、四：JPMorgan Asset Management Holdings Inc.增持 Mediaset Espana Comunicacion SA 公司股份，Mediaset Espana Comunicacion SA 公司主要业务为电影和视频制作服务，电视广播服务。

案例五：BlackRock Inc. 公司增持 Mediaset Espana Comunicacion SA 公司股份，Mediaset Espana Comunicacion SA 公司主要业务为电影和视频制作服务，电视广播服务。

税息折旧及摊销前利润，简称 EBITDA，即未计利息、税项、折旧及摊销前的利润。EBITDA 收益可以最大限度地减少由于企业折旧/摊销政策等不同所可能带来的影响。故本次采用 EV/EBITDA 作为价值比率测算，更接近真实的交易情况。

1）价值比率计算表

价值比率计算表

金额单位：人民币万元

交易标的名称	交易金额	成交前 EBITDA	EV/EBITDA	考虑控股权溢价后的 EV/EBITDA
Twenty-First Century Fox Inc.	572,115,537.00	45,789,411.56	12.49	12.49
Farm Post Production Ltd, The	435,281.00	31,287.98	13.91	13.91
Mediaset Espana Comunicacion SA	16,946,318.00	2,456,113.53	6.90	7.85
Mediaset Espana Comunicacion SA	13,464,231.00	2,487,765.19	5.41	6.17
Mediaset Espana Comunicacion SA	16,923,601.00	2,371,687.45	7.14	8.13
平均值			9.17	9.71

数据来源：Bureau Van Dijk's Zephyr Database

根据以上交易参数和目标公司财务数据，可以计算得出初步价值比率，由于 Bidco 持有 C3M100%股权，已实施控制，交易案例部分为少数股权，故本次需对可比交易案例进行控股权溢价的修正。根据以上交易参数和目标公司财务数据，可以计算得出价值比率。

2）交易案例比较法估值结果

C3M 由于 2020 年在进行破产重组，2020 年数据不具参考性，根据普华永道会计师事务所 2020 年 10 月 31 日出具的 C3M 尽职调查报告显示 2019 年的息税折旧、摊销前利润为 2,870.00 万美元。根据上述计算的调整后 EV/EBITDA 价值比率计算企业经营资产的价值。非经营资产的价值包括溢余资金、未进入合并报表的子公司价值以及非经营性资产、负债。把企业的经营性资产的价值与企业的非经营性资产的价值相加，得到企业整体价值。从企业整体价值中扣除付息债务、少数股东权益等，即为公司的权益价值。权益价值测算见下表：

项目	金额单位：万美元
EBITDA	2,870.00
EV/EBITDA 倍数	9.71
经营性资产价值	27,863.68
加：未合并子公司	
溢余资产	
非经营性资产	
企业价值	27,863.68
减：付息债务	2,273.38
少数股东权益	–
权益价值	25,590.30
汇率	6.5249
项目	金额单位：人民币万元
股东全部权益评估值	166,970.00
占比	100.00%
长投	166,970.00

3）结论

根据市场法，2020 年 12 月 31 日 C3M 股东全部权益评估值为人民币 166,970.00 万元。

（3）Bidco

根据市场法，2020 年 12 月 31 日 Bidco 股东全部权益评估值为人民币 325,570.00 万元。

（4）Ithink

Ithink 持有 Bidco34.85%股权，根据长期股权投资评估值=Bidco 股东全部权益评估值×持股比例，长期股权投资 Bidco34.85%股权的评估值为 113,461.15 万元，Ithink 股东全部权益评估价值为 16,003.43 万元，计算过程如下：

项目	账面净值	评估价值
	A	B
流动资产	853.00	853.00
非流动资产	93,471.14	113,461.15
其中：长期股权投资 -Bidco34.85%	93,471.14	113,461.15
投资性房地产	–	–
固定资产	–	–
在建工程	–	–
无形资产	–	–
其中：土地使用权	–	–
其他非流动资产	–	–
资产总计	94,324.13	114,314.15
流动负债	98,310.72	98,310.72
非流动负债	–	–
负债总计	98,310.72	98,310.72
所有者权益	-3,986.58	16,003.43

（5）北京星吾文化发展有限公司

北京星吾文化发展有限公司持有 Ithink100%股权，根据长期股权投资评估值=Ithink 股东全部权益评估值×持股比例，长期股权投资