

关于恺英网络股份有限公司  
2016 年年报问询函相关问题的说明  
天职业字[2017]5112-6 号

---

目 录

问询函说明—————1

关于恺英网络股份有限公司  
2016 年年报问询函相关问题的说明

天职业字[2017]5112-6 号

深圳证券交易所中小板公司管理部：

2017年5月17日，我所收到贵部出具的《关于对恺英网络股份有限公司2016年年报的问询函》（中小板年报问询函【2017】第157号）后，根据我所对恺英网络股份有限公司（以下简称“恺英网络”或“公司”或“本公司”）2016年年报审计具体情况和恺英网络实际的财务和经营情况，现就贵部所关注的问题回复如下：

**问题三：报告期末，你公司应收账款余额为5.27亿元，较上年同比增长41.26%，坏账准备计提金额为582.91万元。请你公司结合营业收入、信用政策、以前年度期后回款情况，分析应收账款增长的原因及坏账准备计提的充分性及合理性，并请你公司年审会计师发表意见。**

**答：应收账款增长主要系由于本期新游戏上线以及出售研发的手游软件导致，坏账准备计提政策符合游戏行业特性。**

报告期末，公司应收账款净额较上年同比增长41.26%，应收账款余额主要为应收联运商的游戏分成款及其他游戏相关收入增长所致。

公司与联运商的结算信用期为一般在 1-3 个月；本期营业收入较上期增长 16.29%，主要是本期新增“蓝月传奇”以及“全民奇迹”海外版游戏收入，从而导致应收联运商游戏分成款增加。公司已于 2017 年 1-4 月陆续收到这部分款项，截至 2017 年 4 月末，银行回款流水已能覆盖 2016 年末应收账款余额，与信用期基本一致。

同时，我们也对比了恺英网络与同行业可比上市公司应收账款坏账准备的比例情况，对比分析如下：

| 证券简称 | 证券代码   | 计提比例 (%) |       |       |       |
|------|--------|----------|-------|-------|-------|
|      |        | 1 年以内    | 1-2 年 | 2-3 年 | 3 年以上 |
| 游族网络 | 002174 | 5        | 10    | 50    | 100   |
| 掌趣科技 | 300315 | 1        | 10    | 50    | 100   |
| 世纪游轮 | 002558 | 0        | 10    | 20    | 100   |
| 恺英网络 | 002517 | 1        | 10    | 50    | 100   |

由上表可见，恺英网络应收账款按账龄计提坏账准备的比例与同行业可比上市公司基本一致。

综上所述，从应收账款账龄结构看，本期报告期末，期限在一年以内的应收账款余额占应收账款账面余额比重较高，一年以内应收账款余额占比 99.46%，应收账款质量较好，可回收性强。公司采用游戏行业惯用坏账政策计提应收账款坏账，我们认为公司的坏账准备的计提是充分、合理的。

**问题九：请结合充值消费情况、道具使用及后续服务情况、与运营商分成确认条件等，补充披露恺英网络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，并请你公司年审会计师发表明确意见。**

**答：**《企业会计准则》规定，销售商品收入确认五个基本原则：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；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；3、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；5、相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

恺英网络销售商品，收入的确认标准及确认时间的具体判断标准按不同运营平台分自主运营、联合运营二种形式：

#### 1、自主运营

自主运营模式下，恺英网络通过自研游戏或代理游戏（包括独家代理）等形式获得游戏产品经营权后，利用其自有的游戏平台发布并运营游戏产品。恺英网络负责游戏的运营、推广和维护，提供平台游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理。游戏玩家直接在游戏平台注册进入游戏，通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币后，使用虚拟货币进行游戏道具的购买并使用。

由于玩家购买虚拟道具后不能够退回，游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时，恺英网络已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给玩家，因此作为收入确认的时点。

#### 2、联合运营

联合运营模式下，恺英网络通过自研或者代理（包括独家代理）的方式获得一款游戏产

品的经营权后，除在自有平台发布并运营外，还与一个或多个第三方游戏平台进行合作，联合运营该款游戏。联合运营模式下，游戏产品收入确认的时点具体如下：

(1) 对恺英网络自主研发的游戏，根据与第三方联合运营方合作协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误后并按照游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入。

(2) 对恺英网络通过代理等形式获得一款游戏产品的代理权，按照联合运营协议约定的比例分成，并经公司与联合运营商核对数据确认无误后的分成金额确认营业收入。

同行业上市公司收入确认原则：

(1) 掌趣科技

移动终端联网游戏、互联网页面游戏

公司官方网站上运营的自有网络游戏：道具收费模式下，在游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时确认收入。

公司官方网站上运营的合作网络游戏、公司与网络游戏平台合作运营的网络游戏：在取得合作方提供的按协议约定计算并经双方核对无误的计费账单后，确认为收入。

(2) 三七互娱

根据游戏运营平台的所有权划分，公司的网络游戏运营模式主要包括自主平台运营和第三方平台联合运营两种运营模式。

1) 自主运营

在自主运营模式下，公司通过代理、第三方或开发商交由联运等形式获得一款网络游戏产品的代理权后，利用自有或第三方渠道发布并运营游戏产品。在自主运营模式下，公司全面负责游戏的运营、推广与维护，提供游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理。游戏玩家直接在前述渠道注册并进入游戏，通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币，使用虚拟货币进行游戏道具的购买，公司在游戏玩家消耗完毕虚拟货币时将游戏玩家实际充值并已消费的金额确认为营业收入。

2) 第三方联合运营

第三方联合运营模式指公司获得一款网络游戏产品的经营权后，与360游戏中心、YY游戏等一个或多个游戏运营公司进行合作，共同联合运营的一种网络游戏运营方式。游戏玩家需要注册成第三方渠道的用户，在第三方渠道的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币后，再在游戏中购买虚拟道具。在第三方联合运营模式下，第三方游戏运营公司负责各自渠道的

运营、推广、充值服务以及计费系统的管理，公司与开发商联合提供技术支持服务。公司按照与第三方游戏运营公司合作协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误后确认为营业收入，对于公司同时收取一次性版权金的情况下，公司在收到版权金时计入递延收益，并在协议约定的收益期内按照直线法摊销计入营业收入。

综上所述，恺英网络主要游戏产品在自主运营及联合运营模式下的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。

（本页无正文，为天职国际会计师事务所（特殊普通合伙）《关于<关于对恺英网络股份有限公司 2016 年年报的问询函>的回复之签章页》）

天职国际会计师事务所（特殊普通合伙）

二〇一七年六月十四日