

关于恺英网络股份有限公司
问询函相关问题的说明

天职业字[2017]5112-10 号

深圳证券交易所中小板公司管理部：

2017年8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的问询函》（中小板年报问询函【2017】第437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”）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1（6）：请盛和网络的年审会计师详细说明其对盛和网络2016年年度收入确认情况执行的审计程序，说明是否取得充分、适当的审计证据，并对盛和网络2016年年度收入的真实性、准确性发表明确意见。

答：盛和网络 2016 年度收入具体分类情况如下：

单位：万元

项目	金额	占比
游戏分成收入	8,066.34	66.57%
技术委托收入	4,050.00	33.43%
合计	<u>12,116.34</u>	<u>100.00%</u>

在授权运营模式下，盛和网络有条件地与游戏平台运营商合作，授权运营商在其平台上运营开发商自主研发或有权运营的网络游戏产品，由运营商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向游戏盛和网络支付一定比例的分成款项。关于游戏分成收入，我们执行了如下审计程序：

1、核对收入确认基础的真实性：比对财务部门统计的充值流水（确认分成收入的基础为双方对账确定的游戏充值流水金额）与服务器数据库充值流水金额（实际运营数据），服务器数据库充值流水 IT 审计单独导出。通过比对，与客户对账确定的流水金额与后台服务器导出的充值流水无异常差异，比对比例占分成收入的 92.26%；

2、分成情况核对（以联运方和授权方为口径）：检查公司与授权方签订的合作协议，并将合作协议中约定的分成规则与账面核算实际执行情况进行核对，检查比例达到 100%；检查联运方、授权方每月出具的分成结算确认函，与数据系统中的运营数据、财务记账凭证、银行对账单进行比对，检查比例为 94.05%；

3、函证联运方和授权方：对重要授权方进行函证，函证报告期内游戏分成款和期末应收账款余额，收入函证比例为 92.26%，回函率 100%，回函无误；

4、分成情况核对（以主要游戏为口径）：对公司授权运营模式下主要游戏的报告期内的游戏充值流水及分成款进行比对分析，分成比例与合同约定的分成规则相符；获取后台游戏充值流水数据，并根据合同约定的分成比例，对主要游戏的重要联运方的分成款金额进行测算，并与账面已确认的分款金额进行核对，核对比例为 92.26%。

盛和网络接受委托进行游戏研究开发，完成游戏交付后，并与委托方签订项目交付确认函，盛和网络财务部门依据与委托方签订的技术委托开发合同及项目交付确认函确认收入，关于委托开发收入，我们执行了如下审计程序：

1、合同检查：检查与委托方签订的委托开发合同，识别合同主要条款，对收入确认时点以及合同金额进行确认，合同检查比例为 100%；

2、检查交付依据：检查盛和网络与技术委托方签订的项目交付确认函，并将确认函内容与委托开发收入合同进行比对，检查比例 100%，未发现异常；

3、函证委托方：对委托方进行函证，函证与委托方的委托开发金额以及期末应收账款余额，回函率 100%，回函无误。

综上所述，年报会计师认为：2016 年度审计已获取充分适当的审计证据，通过对审计证据的检查以及分析程序，2016 年度盛和网络收入真实、准确。

问题4：请结合用户群体特征、消费需求、游戏生命周期及与主要竞争对手的比较分析，补充披露《全民奇迹》上线以来的月活跃用户数、月付费用户数量、月人均ARPU值等指标波动的原因及合理性，并请履行持续督导责任的独立财务顾问和你公司年审会计师核查并发表明确意见。

答：恺英网络与天马时空联合开发的大型精品移动游戏《全民奇迹》自上线以来至报告期末，各项运营数据均保持优异，累计注册用户已超1.9亿人次，累计流水收入突破70亿元，2017年上全民奇迹收入占公司总收入的29.89%。

截止报告期《全民奇迹》月累计活跃用户数、活跃用户数、付费用户数量、ARPU 值、充值流水等指标的变化情况：

游戏名称	游戏类型	运营模式	月份	充值金额	活跃用户数	月付费用户数	月人均ARPU 值	月付费用户的人均ARPU 值
全民奇迹	手机	自主、联运 (测试阶段)	201408	64,581	-	345	-	187.19
全民奇迹	手机	自主、联运 (测试阶段)	201409	516,155	-	1,670	-	309.07
全民奇迹	手机	自主、联运	201410	10,285,922	90,757	37,491	113.33	274.36
全民奇迹	手机	自主、联运	201411	37,024,597	194,455	62,387	190.40	593.47
全民奇迹	手机	自主、联运	201412	206,871,410	3,789,885	655,206	54.59	315.73
全民奇迹	手机	自主、联运	201501	242,453,072	4,305,839	426,920	56.31	567.91
全民奇迹	手机	自主、联运	201502	199,274,243	4,214,650	315,663	47.28	631.29
全民奇迹	手机	自主、联运	201503	265,485,081	5,650,912	340,130	46.98	780.54
全民奇迹	手机	自主、联运	201504	214,852,698	7,114,481	375,384	30.20	572.35
全民奇迹	手机	自主、联运	201505	390,577,418	9,864,128	569,371	39.60	685.98

游戏名称	游戏类型	运营模式	月份	充值金额	活跃用户数	月付费用户数	月人均ARPU值	月付费用户的人均ARPU值
全民奇迹	手机	自主、联运	201506	324,907,496	10,095,768	429,294	32.18	756.84
全民奇迹	手机	自主、联运	201507	323,253,207	11,782,055	399,058	27.44	810.04
全民奇迹	手机	自主、联运	201508	302,034,065	11,904,013	299,884	25.37	1,007.17
全民奇迹	手机	自主、联运	201509	283,249,949	12,653,619	348,009	22.38	813.92
全民奇迹	手机	自主、联运	201510	270,971,387	14,830,434	392,867	18.27	689.73
全民奇迹	手机	自主、联运	201511	259,261,451	11,275,773	474,570	22.99	546.31
全民奇迹	手机	自主、联运	201512	274,817,167	12,221,607	539,934	22.49	508.98
全民奇迹	手机	自主、联运	201601	260,614,985	14,460,609	427,914	18.02	609.04
全民奇迹	手机	自主、联运	201602	267,949,551	11,411,426	398,165	23.48	672.96
全民奇迹	手机	自主、联运	201603	251,481,684	14,185,641	394,022	17.73	638.24
全民奇迹	手机	自主、联运	201604	235,104,642	14,243,714	363,500	16.51	646.78
全民奇迹	手机	自主、联运	201605	224,455,715	13,313,291	345,946	16.86	648.82
全民奇迹	手机	自主、联运	201606	199,088,874	12,658,411	310,610	15.73	640.96
全民奇迹	手机	自主、联运	201607	197,496,529	16,078,443	313,742	12.28	629.49
全民奇迹	手机	自主、联运	201608	186,774,404	13,785,844	325,636	13.55	573.57
全民奇迹	手机	自主、联运	201609	200,820,276	10,405,106	276,925	19.30	725.18

游戏名称	游戏类型	运营模式	月份	充值金额	活跃用户数	月付费用户数	月人均ARPU值	月付费用户的人均ARPU值
全民奇迹	手机	自主、联运	201610	205,415,993	6,213,326	328,634	33.06	625.06
全民奇迹	手机	自主、联运	201611	183,368,294	5,098,800	238,257	35.96	769.62
全民奇迹	手机	自主、联运	201612	193,495,996	3,874,840	218,593	49.94	885.19
全民奇迹	手机	自主、联运	201701	155,803,386	3,222,770	189,691	48.34	821.35
全民奇迹	手机	自主、联运	201702	141,973,441	2,719,646	164,055	52.20	865.40
全民奇迹	手机	自主、联运	201703	144,320,270	2,668,190	157,915	54.09	913.91
全民奇迹	手机	自主、联运	201704	140,822,183	2,354,482	138,563	59.81	1,016.30
全民奇迹	手机	自主、联运	201705	121,627,384	1,956,986	129,180	62.15	941.53
全民奇迹	手机	自主、联运	201706	109,000,497	1,391,843	115,201	78.31	946.18

在游戏不同的阶段，各主要运营指标均各不相同。月人均ARPU值与月付费用户的人均ARPU值这两个重要指标，在游戏生命周期的测试期一般较低，之后在成长期随着沉淀下来的老用户增多且用户粘性增加，月人均ARPU值与月付费用户的人均ARPU值一般会得到提升直至达到稳定期。稳定期过后进入衰退期，活跃用户付费率与ARPU值相比稳定期大幅下降，玩家以较快的速度流失。

《全民奇迹》的数据亦符合上述游戏生命周期经历的测试期、成长期和稳定期前三个不同阶段的数据特征。恺英网络与天马时空合作不断提供产品优化技术服务，游戏上线后，根据用户使用习惯和付费情况的变化，对游戏进行修改和升级，进行版本更新，增加新属性和新玩法，以提高游戏可玩性，延长游戏的生命周期，增强游戏盈利能力。运营近3年，《全民奇迹》月流水仍能达到1亿多，足以证明《全民奇迹》处于游戏生命周期的稳定期。

主要竞争对手主要游戏产品季度用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU值，充值流水等指标的变化情况：

掌趣科技 2016 年《拳皇 98 终极之战 OL》运营数据如下：

游戏名称	季度	用户数量	活跃用户数	付费用户数量	ARPU 值	充值流水
拳皇 98 终极之战 OL	第一季度	2,517,446	4,803,729	573,205	1,037	594,204,586
拳皇 98 终极之战 OL	第二季度	2,468,855	4,393,845	510,643	988	504,261,970
拳皇 98 终极之战 OL	第三季度	2,847,475	4,969,512	550,058	862	474,398,275
拳皇 98 终极之战 OL	第四季度	1,908,274	4,014,621	482,717	1,051	507,167,894

备注：上表数据来源于北京掌趣科技股份有限公司 2016 年年度报告

中青宝 2016 年主要五款游戏运营数据如下：

游戏名称	季度	用户数量	活跃用户数	付费用户数量	ARPU 值	充值流水
游戏 1	第一季度	1,407,265	961,254	21,724	545	11,837,135
游戏 1	第二季度	1,472,954	802,361	26,342	363	9,564,535
游戏 1	第三季度	1,570,679	1,384,578	61,214	425	25,990,696
游戏 1	第四季度	1,651,869	1,465,295	62,508	377	23,586,133
游戏 2	第一季度	4,262,575	869,542	5,496	1229	6,756,094
游戏 2	第二季度	4,271,644	792,145	7,413	928	6,882,229
游戏 2	第三季度	4,279,975	829,746	17,810	613	10,924,372
游戏 2	第四季度	4,285,096	783,859	18,267	577	10,545,705
游戏 3	第一季度	4,044,061	1,003,329	58,153	601	34,939,485

游戏名称	季度	用户数量	活跃用户数	付费用户数量	ARPU 值	充值流水
游戏 3	第二季度	4,474,041	531,751	37,696	695	26,193,820
游戏 3	第三季度	4,769,879	381,766	21,282	593	12,620,346
游戏 3	第四季度	4,962,283	238,915	17,197	528	9,084,439
游戏 4	第一季度	2,190,398	521,684	7,954	583	4,635,551
游戏 4	第二季度	2,201,654	568,137	10,393	560	5,816,925
游戏 4	第三季度	2,210,867	689,371	23,954	371	8,890,833
游戏 4	第四季度	2,220,682	732,548	23,219	326	7,569,838
游戏 5	第一季度	5,413,966	712,683	11,419	517	5,901,184
游戏 5	第二季度	5,430,947	502,670	16,115	231	3,717,262
游戏 5	第三季度	5,467,938	986,527	19,811	417	8,258,737
游戏 5	第四季度	5,495,357	803,217	21,306	299	6,379,395

备注：上表数据来源于深圳中青宝互动网络股份有限公司 2016 年年度报告

上述主要竞争对手的主要游戏产品的活跃用户数、付费用户数量、年平均人均 ARPU 值等指标，在游戏生命周期的不同阶段在上述区间范围内波动。2016 年，掌趣科技《拳皇 98 终极之战 OL》年平均人均 ARPU 值为 984.5 元，中青宝列举的 5 款游戏年平均人均 ARPU 值分别为 427.50 元，836.75 元，604.25 元，460.00 元，366.00 元，这 5 款游戏年平均人均 ARPU 值为 538.9 元。所以《全民奇迹》的年人均 ARPU 值为 674.84 元，位于中青宝的 538.9 元和掌趣科技的 984.5 元之间，正常值范围内，具有合理性。

问题5：补充披露你公司与《全民奇迹》的联合研发商北京天马时空网络技术有限公司（以下简称“天马时空”）合作协议的主要内容，包括但不限于收入分成比例、结算时点、合作期限及是否具有排他性合作条款等，结合《全民奇迹》的收入情况分析并披露你公司向天马时空采购金额的波动情况、原因及合理性，并请履行持续督导责任的独立财务顾问和你公司年审会计师核查并发表明确意见。

答：恺英网络与天马时空于2013年6月签订《投资合作协议》，双方合作开发和运营《全民奇迹》该款游戏。开发完成后，天马时空享有该款游戏的著作权。恺英网络与天马时空于2014年5月签署了《〈全民奇迹〉独家发行运营合作协议》，协议约定天马时空授权恺英网络享有双方联合开发的《全民奇迹》在全球范围内独占性、排他性、可分授权的独家发行、代理及运营权。恺英网络需要向天马时空支付版权金即人民币1,000万元整。自《全民奇迹》国内市场开始商业化运营后，恺英网络支付天马时空当来源于《全民奇迹》月流水的15%。自《全民奇迹》国际市场开始商业化运营后，恺英网络支付天马时空当来源于《全民奇迹》海外月流水的20%或恺英网络净收入的50%，以两者孰高作为结算依据。

双方在合作协议中约定按月结算，恺英网络每月15日前发送上月分成收入账单给甲方核对，双方核对无误后进行开票收款结算。恺英网络与天马时空签订的《〈全民奇迹〉独家发行运营合作协议之补充协议》中约定，《全民奇迹》运营产生的全部服务器带宽费用由恺英网络按月支付后，由天马时空按一定比例承担，双方另行结算。

《全民奇迹》属于恺英网络与天马时空联合开发且由天马时空授权恺英网络独家发行、代理及运营的游戏产品。自《〈全民奇迹〉独家发行运营合作协议》签订后即《全民奇迹》商业化运营以来，恺英网络向天马时空支付代理游戏版权金、游戏分成款及收取《全民奇迹》服务器带宽费的关联交易系双方履行协议并正常开展业务的需要，因此恺英网络向天马时空进行采购的业务具有合理性和必要性。

《全民奇迹》自上线以来至2016年期末，各项运营数据均保持优异，累计注册用户已超1.8亿人次，累计流水收入突破62亿元。恺英网络2016年全民奇迹游戏收入1,090,852,722.67（考虑充值递延）元，2015年全民奇迹游戏收入1,305,576,396.44（考虑充值递延）元，同比减少16.45%；2016年与天马时空的关联采购金额为323,045,080.17元，2015年关联采购金额为390,764,795.33元。该采购主要为游戏分成款，采购金额变动与对应全民奇迹游戏收入金额变动方向保持一致，两年毛利率在70%左右，波动较小，具备合理性。

（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）

二〇一七年八月二十四日