

## 恺英网络股份有限公司

## 关于深圳证券交易所 2016 年年报问询函回复的公告

本公司及董事会全体成员保证公告内容真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

恺英网络股份有限公司（以下简称“公司”）于近期收到深圳证券交易所中小板公司管理部下发的《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，以下简称“《问询函》”）。要求公司就相关问题作出说明。根据问询函的要求，公司对相关事项进行了认真自查，现对问询函所涉及问题回复如下：

**问题 1、报告期内，你公司分季度的营业收入分别为 6.23 亿元、6.67 亿元、6.87 亿元和 7.43 亿元，经营活动产生的现金流量净额分别为 9,075.61 万元、21,864.91 万元、5,522.77 万元和 14,362.25 万元。请结合行业发展现状、业务模式特点、销售和采购的结算政策、大额现金收支等情况，补充说明各季度间营业收入与经营活动产生的现金流量净额的变化方向、幅度存在较大差异的具体原因及合理性。**

回复：

项目	2016Q1	2016Q2	2016Q3	2016Q4
营业收入	623,007,470	666,926,933	687,181,925	743,365,475
销售商品、提供劳务收到的现金	654,459,917	744,568,332	654,251,377	727,098,602
购买商品、接受劳务支付的现金	244,183,666	243,497,282	299,045,523	243,282,173
经营活动产生的现金流量净额	90,756,082	218,649,095	55,227,688	143,622,463

公司主营业务为网络游戏的开发及运营与移动应用产品分发, 具体为移动互联网业务和游戏产品业务。报告期内, 营业收入稳步增长, 分季度营业收入分别为6.23亿元、6.67亿元、6.87亿元和7.43亿元。公司分季度销售商品、提供劳务收到的现金分别为6.54亿元、7.45亿元、6.54亿元, 7.27亿元。分季度经营活动产生的现金流量净额分别为9,075.61万元、21,864.91万元、5,522.77万元和14,362.25万元。经营活动产生的现金流量净额存在差异主要是由销售商品、提供劳务收到的现金和购买商品、接受劳务支付的现金变动产生。

公司按约定的结算时点与各合作方定期结算。Q1 由于存在春节因素, 回款进度较慢, 因此经营活动产生的现金流量净额较低。Q2 公司大力加强催款力度, 并将 Q1 因春节因素已结算未回款的款项及时收回, 导致 Q2 回款金额大幅上升。Q3 正常回款, 但对外支付的款项较 Q2 明显增加, 具体体现为 Q3 期末应付账款余额较 Q3 期初应付账款余额对应下降, 最终 Q3 经营活动产生的现金流量净额较 Q2 回落。Q4 公司继续加强催款力度, 账期内款项按期收回, 回款金额大幅增加, 经营活动产生的现金流量净额随之上升。

综上所述, 各季度间营业收入与经营活动产生的现金流量净额的变化方向存在差异主要源于季节性因素和公司回款力度的阶段性加强。

**问题 2: 请补充披露对你公司报告期利润产生重大影响的控股或参股公司业务活动。若来源于但各子公司的净利润或单个参股公司的投资收益对公司净利润影响达 10%以上, 请披露该子公司营业收入、营业利润、净利润等数据, 并对业绩波动情况及其变动原因进行分析。**

回复:

公司报告期净利润影响达 10%以上控股公司财务数据如下:

公司名称	项目	上期数	本期数	变动
上海恺英网络科技股份有限公司	营业收入	831,963,807	928,153,506	11.56%
	营业利润	92,178,323	157,855,788	71.25%
	净利润	97,721,507	147,108,576	50.54%
上海悦腾网络科技股份有限公司	营业收入	1,081,201,455	1,029,267,358	-4.80%
	营业利润	478,636,915	472,499,148	-1.28%

	净利润	479,666,898	483,601,548	0.82%
香港盛晟科技有 限公司	营业收入	108,686,934	200,805,663	84.76%
	营业利润	30,092,051	91,558,552	204.26%
	净利润	30,092,051	91,558,552	204.26%

其业绩波动及变动原因:

上海恺英网络科技有限公司系国内领先的专业互联网平台运营及互联网产品的研发与应用服务商,旗下拥有国内知名的移动应用分发平台 XY 苹果助手、网页游戏运营平台 XY.com 及移动游戏内容运营等多个互联网平台型产品,公司与腾讯开放平台等第三方联运平台建立了长期合作关系,并拥有较强的移动应用产品开发能力。2016年,XY游戏平台主要代理运营的《蓝月传奇》、《传奇盛世》等新游戏有亮眼表现。收入和市场份额迅速增长,在网页游戏行业的地位和品牌知名度稳步提升。从而营业收入本期数比上期数增长 11.56%,净利润本期数比上期数增长 50.54%。

上海悦腾网络科技有限公司设立以来主营软件产品的技术开发及网络游戏的第三方联合运营,报告期内收入和利润与上期基本持平。

香港盛晟科技有限公司设立以来主营海外游戏的发行、推广与运营,并作为海外业务收支中心,报告期营业收入较上期增长 84.76%,净利润较上期增长 204.26%,主要原因为全民奇迹海外业务增长迅速。

**问题 3:** 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。

回复:

(1) 应收账款增长的原因:

项目	上期数	本期数	变动
应收账款净额	373,271,898	527,295,281	41.26%
营业收入	2,339,304,541	2,720,481,802	16.29%
应收账款净额占当期营业	15.96%	19.38%	3.43%

收入的比例			
-------	--	--	--

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和应收其他游戏相关收入。

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。

(2) 坏账准备计提的充分性及合理性：

①. 从应收账款账龄结构看，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，应收账款质量较好，可回收性强。一年以内应收账款余额占比99.46%，具体如下表所示：

账龄	期末余额			
	应收账款	应收账款占比	坏账准备	坏账计提比例
1年以内（含1年）	530,234,270	99.46%	5,302,343	1.00%
1至2年	2,325,860	0.44%	232,586	10.00%
2至3年	540,160	0.10%	270,080	50.00%
3年以上	24,093	0.00%	24,093	100.00%
合计	533,124,382	100.00%	5,829,101	

②. 与同行业上市公司坏账准备计提比较

恺英网络与同行业可比上市公司应收账款按账龄计提坏账准备的比例对比如下：

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
恺英网络	002517	1	10	50	100
世纪游轮	002558	0	10	20	100

备注：数据来源于相关公司年度报告

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。因此，报告期内恺英网络应收账款坏账准备的计提是充分、合理的，不存在期末应收账款余额坏账准备计提不足的情况。

**问题 4: 报告期末, 你公司其他应收款余额为 5.27 亿元, 较上年同比增长 315.46%。请你公司说明:**

(1) 其他应收押金、保证金余额 7,311.07 万元, 请你公司说明押金、保证金的主要内容、发生原因及性质, 并说明上述款项是否均属于业务开展需要所支付的项目;

回复:

其他应收押金、保证金余额 7,311.07 万元, 主要包括:

款项性质	金额
广告合同保证金	37,056,000
游戏授权保证金	31,216,500
房租、物业押金	3,338,159
投资意向金	1,500,000
总计	73,110,659

其中: 广告合同保证金 3,705.6 万元, 主要为公司确保广告投放位足够支持正常业务运营, 公司根据合作框架协议向几家主要广告商支付押金及保证金, 以维护优质的广告渠道资源; 游戏授权保证金 3,121.65 万元, 主要为公司购买传奇网页游戏授权许可而支付的保证金; 房租、物业押金 333.82 万元, 主要为公司办公地点租赁所支付的押金; 投资意向金 150 万元, 主要为公司拟投资体育类项目而支付的意向金; 上述其他应收款均属于公司业务开展需要所支付的款项。

(2) 其他应收股权转让款余额 1,747 万元和应收未办理工商变更股权投资款余额 525 万元, 请说明股权转让发生的时间、相关款项是否逾期以及拟办理股权过户的时间;

回复:

其他应收股权转让款余额1,747万元, 系转让子公司西安睿辰文化传播有限公司股权款, 转让时间2016年12月, 款项未逾期, 工商登记变更完成时间2016年12月27日。其他应收未办理工商变更股权投资款余额525万, 系公司投资上海予幻网络科技有限公司400万元, 款项未逾期, 相关工商登记手续于2017年1月24号办理完成; 公司投资杭州藤木网络科技有限公司125万元, 款项未逾期, 相关工商登记手续于2017年1月6号办理完成。

(3) 其他应收往来款 1,500 万元, 请说明上述款项发生原因及性质、是否构成对外财务资助、以及是否存在坏账风险。

回复:

其他应收往来款 1,500 万元, 系公司与北京乐享文化传播有限公司联合投资摄制央视电视节目《叮咯咙咚呛》第二季, 我公司出资 1,500 万元, 占节目总出资额比例 21.43%, 根据合同约定电视节目收益按出资额比例进行分配, 出资款可在收益分配后全额退回公司, 不构成对外财务资助、不存在坏账风险。

**问题 5: 报告期末, 你公司按公允价值计量的可供出售权益账面余额为 7,072.85 万元。请你公司说明请说明该金融资产年末余额的确认依据、公允价值变动的计算过程、相应的会计处理以及是否符合《企业会计准则》的规定。**

回复:

报告期末, 公司按公允价值计量的可供出售权益账面余额 7,072.85 万元, 主要为公司子公司香港盛晟科技有限公司于 2015 年购买了韩国上市公司 AIMHIGH Global Corp 的股权, 股份数为 1,858,736 股, 持股比例为 7.84%。该投资会计处理为按公允价值计量的可供出售权益工具核算。

(1)、该金融资产确认依据: 经韩国证券交易所查询, AIMHIGH Global Corp 在 2016 年最后一个工作日股价为每股 6,610 韩元, 根据该股价计算出来的市值为期末该可供出售权益工具的公允价值。计算过程如下:

收盘日	每股 收盘 价(韩 元)	折算汇率	折算 收盘 价 (美 元)	股数	测算期末公 允价值(美 元)	汇率	测算期末公 允价值(人 民币)
2016/12/29	6,610	0.0008299	5.49	1,858,736	10,195,832	6.9370	70,728,484

(2)、该金融资产公允价值变动的计算过程：期末每股价格乘以股数得出期末公允价值，与期初该可供出售权益工具账面价值的变动为公允价值变动差额。

(3)、该金融资产会计准则：根据企业会计准则第 22 号《金融工具确认和计量》中第三十二条，企业应当按照公允价值对金融资产进行后续计量，且不扣除将来处置该金融资产时可能发生的交易费用。但是，下列情况除外：

(一) 持有至到期投资以及贷款和应收款项，应当采用实际利率法，按摊余成本计量。

(二) 在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，应当按照成本计量。

存在活跃市场的金融资产或金融负债，以活跃市场的报价确定其公允价值；不存在活跃市场的金融资产或金融负债，采用估值技术（包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融工具的当前公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等）确定其公允价值；初始取得或源生的金融资产或承担的金融负债，以市场交易价格作为确定其公允价值的基础。

鉴于该笔权益投资购买的是韩国上市公司股票，在活跃市场中有报价，公允价值能可靠计量。公司按公允价值计量的可供出售权益工具核算，该处理符合《企业会计准则》的规定。

根据企业会计准则第 22 号《金融工具确认和计量》中第三十八条，金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失，除与套期保值有关外，应当按照下列规定处理：

(一) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债公允价

值变动形成的利得或损失，应当计入当期损益。

(二)可供出售金融资产公允价值变动形成的利得或损失，除减值损失和外币货币性金融资产形成的汇兑差额外，应当直接计入所有者权益，在该金融资产终止确认时转出，计入当期损益。

公司该笔投资的公允价值变动形成的利得计入所有者权益中的其他综合收益。

综上所述，公司对该可供出售金融资产的初始确认和后续计量均符合《企业会计准则》的规定。

**问题 6：报告期内，你公司发生销售费用 7.99 亿元，较上年同期增加 55.06%。请结合公司发展战略、销售策略等，说明销售费用同比大幅增长的原因，并分析销售费用占营业收入的比重与同行业上市公司相比存在差异的原因及合理性。**

回复：

(1)、销售费用增长的原因：

报告期内，公司销售费用明细情况如下：

项目	本期数	上期数	变动
市场推广成本	763,725,351	492,963,600	54.93%
职工薪酬	27,105,970	16,549,225	63.79%
招待费	762,178	1,962,854	-61.17%
办公费	1,819,929	802,297	126.84%
房屋租赁费	1,291,731	713,323	81.09%
差旅费	1,008,219	696,047	44.85%
其他	601,278	494,568	21.58%
折旧费	1,619,653	475,323	240.75%
物业费	400,360	201,287	98.90%
劳务费	230,852	154,000	49.90%
合计	798,565,520	515,012,522	55.06%

报告期内，公司销售费用主要包括市场推广费、职工薪酬等。公司销售费用本期数 7.99 亿元，上期数 5.15 亿元，较上年同期增长 55.06%。

报告期内，公司销售费用的增长最主要来自于市场推广费的增加。因公司战略部署，基于游戏行业的特点，新游戏产品推广初期需要加大市场推广吸引用户，公司报告期内代理运营了包括《蓝月传奇》在内的数款重要游戏，市场推广力度较大。此外，公司的移动应用分发平台和移动游戏也加大了产品宣传推广力度，导致市场推广费同步增长。

(2)、销售费用占营业收入的比重分析：

2016 年度	恺英网络	昆仑万维	三七互娱	平均值
销售费用	798,565,520	638,900,659	1,607,745,221	1,015,070,466
营业收入	2,720,481,802	2,424,670,627	5,247,893,729	3,464,348,719
销售费用占营业收入的比重	29.35%	26.35%	30.64%	29.30%

注：数据来源取自上市公司年报

从上表可以看出，报告期内，公司销售费用占营业收入的比重 29.35%，与同行业上市公司差别不大，处于同行业正常水平。

**问题 7：报告期，你公司与参股公司北京天马时空网络技术有限公司存在关联采购 3.23 亿元，关联销售 4,512.69 万元。请你公司说明以下事项：**

**(1) 补充披露上述关联交易形成的原因、必要性、作价依据及合理性；**

回复：

关联交易形成的原因、必要性、作价依据及合理性如下：

1、关联交易业务形成原因

根据恺英网络与天马时空于2013年6月签订的《投资合作协议》，双方合作开发和运营《全民奇迹》该款游戏。在整个项目开发过程中，恺英网络与天马时空分工合作，共同承担了游戏的开发工作。开发完成后，天马时空享有该款游戏的著作权。此外，根据恺英网络与天马时空于2014年5月签署的《〈全民奇迹〉独家发行运营合作协议》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。

综上，《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。即构成业务形成原因。

## 2、关联交易必要性

报告期内，恺英网络收入主要来源于游戏产品收入。根据恺英网络与天马时空于2014年5月签署的《〈全民奇迹〉独家发行运营合作协议》，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。

同时，由于天马时空授权恺英网络享有《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。

此外，根据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》，《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。

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，具有必要性。

## 3、关联交易的作价依据合理性

《全民奇迹》作为公司2016年主要收入来源之一，报告期内充值累计流水超过62亿元，恺英网络作为《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、代理及运营商，2016年在中国大陆、中国台湾、欧美、韩国、俄罗斯、东南亚等市场均取得丰厚的收入。

依据恺英网络与天马时空双方友好协商约定，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月来源于《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月来源于《全民奇迹》月流水的20%或恺英网络净收入的50%，两者取其高。

恺英网络2016年与天马时空的关联销售商品金额为45,126,892.22元，关联采购金额为323,045,080.17元，依据双方合同约定，关联交易金额具有合理性。

**(2) 结合向第三方采购/销售价格、可比市场价格，补充披露上述关联交易价格的公允性。**

回复：

关联交易价格的公允性：

### 1、关于恺英网络向天马时空支付版权金的关联交易价格公允性分析

经查阅同行业可比交易案例中重组报告书披露的相关信息，目前市场上网络游戏的独家代理方向授权方支付版权金系独家代理运营业务模式下的通行做法，符合行业惯例及商业逻辑，具体版权金金额由双方协商一致后确定。恺英网络做为《全民奇迹》的全球独家代理发行及运营方，向授权方天马时空支付人民币1,000万元整的版权金，系双方参照市场价格协商定价的结果，关联交易价格具有公允性。

2、关于恺英网络向天马时空支付分成款的关联交易价格公允性分析，经查阅同行业可比交易案例中重组报告书披露的相关信息，独家代理方向授权方支付的分成比例一般在月流水的20%左右，恺英网络支付给天马时空的比例略低于20%，主要原因如下：

(1) 恺英网络承担了向韩国网禅支付《奇迹MU》版权使用费及前期与韩国网禅商务洽谈取得《奇迹MU》版权的工作；

(2) 《全民奇迹》由恺英网络与天马时空联合开发，恺英网络实际承担了该款游戏的部分研发工作；

(3) 根据恺英网络下属子公司上海悦腾与韩国网禅于2014年7月10日签署的《知识产权许可协议》（Intellectual Property Right License Agreement）（2016年11月已续签合同）及于2014年11月签署的补充协议约定：根据《全民奇迹》的运营情况，上海悦腾应根据总收入情况按月向韩国网禅支付使用费。根据上述协议约定，上海悦腾承担了向《全民奇迹》的版权所有者韩国网禅按每月《全民奇迹》运营总收入的一定比例支付使用费的义务。

综合以上各项因素，经双方协商一致，确定恺英网络向天马时空支付的分成比例为15%，关联交易价格具有公允性。

### 3、关于恺英网络向天马时空收取服务器带宽费的关联交易价格公允性分析

由于《全民奇迹》系由天马时空与恺英网络联合开发，因此由双方共同承担服务器带宽费，即由恺英网络按月支付后，由天马时空按一定比例承担，关联交易价格具有公允性。

**问题 8：请补充披露你公司 2016 年度主要游戏产品的名称、所属游戏类型、运**

营模式、收费方式、月活跃用户数、总用户数量、月付费用户数量、月人均 ARPU 值、月付费用户的人均 ARPU 值、用户的主要群体等情况，并结合用户群体特征、消费需求及与主要竞争对手的比较分析，补充披露主要游戏产品月活跃用户数、月付费用户数量、月人均 ARPU 值等指标波动的原因及合理性。

回复：

(1)、公司2016年主要游戏产品信息如下：

游戏名称	游戏类型	运营模式	收费方式	收入	收入占游戏业务收入比例
全民奇迹	手机游戏	自主运营、联运运营	道具收费	1,090,852,723	40.10%

《全民奇迹》游戏运营数据如下：

游戏名称	季度	累计活跃用户数量	活跃用户数	付费用户数量	ARPU 值	充值流水
全民奇迹	第一季度	104,208,665	36,610,296	851,328	916	780,046,221
全民奇迹	第二季度	139,091,888	37,168,529	717,522	918	658,649,230
全民奇迹	第三季度	174,095,447	37,063,201	666,879	877	585,091,209
全民奇迹	第四季度	184,538,260	12,647,308	543,225	1,072	582,280,284

(2)、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	新增用户数量	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 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、季度平均人均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》季度平均人均ARPU值为984.5元，中青宝主要游戏季度平均人均ARPU值分别为427.50元，836.75元，604.25元，460.00元，366.00元。

通常来说，由于每个游戏的玩法不同、付费点不同，且玩家的付费习惯不

同，因此活跃用户数、付费用户数、人均ARPU值每个游戏多少有一定差异；恺英网络《全民奇迹》季度平均人均ARPU值分别为946元；经比较恺英网络与主要竞争对手的主要游戏产品活跃用户数、付费用户数、人均ARPU值等指标，跟竞争对手差距不大，处于行业的正常值范围内，具有合理性。

备注：掌趣科技游戏季度平均人均 ARPU 取值北京掌趣科技股份有限公司 2016 年年度报告中人均 ARPU 均值，中青宝主要游戏季度平均人均 ARPU 取值深圳中青宝互动网络股份有限公司 2016 年年度报告中人均 ARPU 均值，恺英网络《全民奇迹》季度平均人均 ARPU 取值为上述季度运营数据的均值。

**问题 9：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。**

回复：

恺英网络主要游戏产品收入确认时点及收入确认符合《企业会计准则》相关规定，关于恺英网络股份有限公司游戏运营收入确认政策的说明如下：

销售商品收入在同时满足下列条件时予以确认：1、将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；2、不再保留通常与所有权相联系的继续管理权，也不再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；5、相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

恺英网络游戏运营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中注册进入游戏，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。

即，对于自主平台中运营的自研游戏，恺英网络将游戏玩家实际充值扣除渠道费在当月确认为营业收入，即营业收入=（充值-渠道费），报告期末，根据玩家消费的金额（游戏币购买道具），计算充值消耗比，即充值消耗比=累计消耗/累计充值，若充值消耗比小于 100%，冲销上期累计递延收入，确认截止到报告期末累计递延收入，即截止报告期末累计递延收入=截止报告期末累计收入\*（1-充值消耗比）。

对于自主平台中运营的代理游戏，恺英网络将游戏玩家实际充值并已消费的金额当月确认为营业收入，并于当月确认向游戏开发商的分成成本。

## 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确认营业收入，报告期末，根据玩家消费的金额（游戏币购买道具），计算充值消耗比，即充值消耗比=累计消耗/累计充值，若充值消耗比小于 100%，冲销上期累计递延收入，确认截止到报告期末累计递延收入，即截止报告期末累计递延收入=截止报告期末累计收入\*（1-充值消耗比）。

（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。

联合运营模式下，由于收入的确认依据为恺英网络与第三方联合运营商对账一致后的对账单，恺英网络在次月确认上月的联运商分成收入，同时对于代理并联运的游戏，在次月确认向游戏开发商的分成成本；对于次月未完成结算的联运商，恺英网络在次月按暂估金额确认上月收入，实际结算当月再调整与暂估确认收入的差异，同时调整暂估分成成本差异。与游戏行业联合运营模式的收入确认惯例不存在差异。

综上，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。

特此公告。

恺英网络股份有限公司

董事会

2017年6月14日