



关于上海证券交易所
《关于对杭州电魂网络科技股份有限公司
2017 年年度报告的事后审核问询函》的回复报告

上海证券交易所:

贵所于2018年4月26日出具的《关于对杭州电魂网络科技股份有限公司2017年年度报告的事后审核问询函》(上证公函【2018】0390号)(以下简称问询函)收悉,针对杭州电魂网络科技股份有限公司(以下简称电魂网络公司、公司或本公司)2017年年报需要会计师进一步说明和解释的相关问题,我们逐项回复如下,请予审核。

一、问询《梦三国》游戏的财务情况 1、公司2017年归属于上市公司股东净利润同比减少35.76%,2018年一季度归属于上市公司股东的净利润预计同比将减少54.75%到 61.59%。报告期内,公司营业收入主要来源于单一端游产品《梦三国》,该游戏产品自2009年上线以来已连续运营8年。请补充披露:

(3)《梦三国》的游戏生命周期、用户生命周期及计算方法,并请会计师发表意见。

电魂网络公司答复:

(一)《梦三国》游戏的生命周期情况

《梦三国》游戏属于竞技类客户端游戏,该类型游戏主要特点体现为玩家受众面较广、可持续运营期较长,通常能够拥有比其他类型网络游戏产品更好的生命力和更长的生命周期。

通常客户端游戏的生命周期可以分为以下几个时期:

考察期:该阶段为玩家初次接触网络游戏的认识期,游戏企业通过多种运营手段增加并维系玩家,具备核心游戏产品的公司可以依靠其庞大的游戏社区和玩家基数为游戏产品的推

广运营提供良好的基础，通过游戏的实时更新和迭代，能使游戏平台内的玩家在不同游戏间切换。游戏企业发行游戏的考察期一般较短，上线后较短时间内很快进入迅速增长阶段。

成长期：该阶段玩家逐步熟悉新游戏的规则，并开始与其他玩家进行互动。总注册用户及活跃用户数量不断增长。玩家在对游戏有一定接触后逐渐被内容、核心玩法、美术设计等吸引，付费用户、充值流水持续增长。

稳定期：该阶段为玩家对网络游戏的完全参与期，也是该游戏生命周期最长的时期。在这个阶段，玩家已经熟悉游戏规则，而且与其他玩家互动增多，社区效应日趋明显；玩家开始享受成就感，并开始对游戏产生依赖感，因此，不满意的风险率大大降低。由于玩家对游戏的期许值会随着消费金额的上升而增加，玩家在心理上对满意度有更高的追求。在此阶段，企业会针对目标群体的需求及文化背景，利用先进的后台数据分析系统及社区平台内与玩家的及时交流，定期高频的对游戏进行更新和维护。

衰退期：该阶段新增玩家大幅减少，充值流水大幅下降，原有玩家的留存出现两种现象：粘性度高的玩家并未有显著减少；部分粘性度低的玩家则逐步流失。游戏企业结合现有游戏经济寿命的因素，会在该阶段根据新游戏研发计划对既有游戏后期维护人员数量进行调整，科学安排新游戏的研发和上线时间，可以合理实现新旧游戏间的人员调配，使得人员利用率得到最大化，人工成本得以有效控制，故而老游戏在退化期末终止。

从运营数据上看，自 2011 年始《梦三国》游戏主要运营数据变化情况如下：

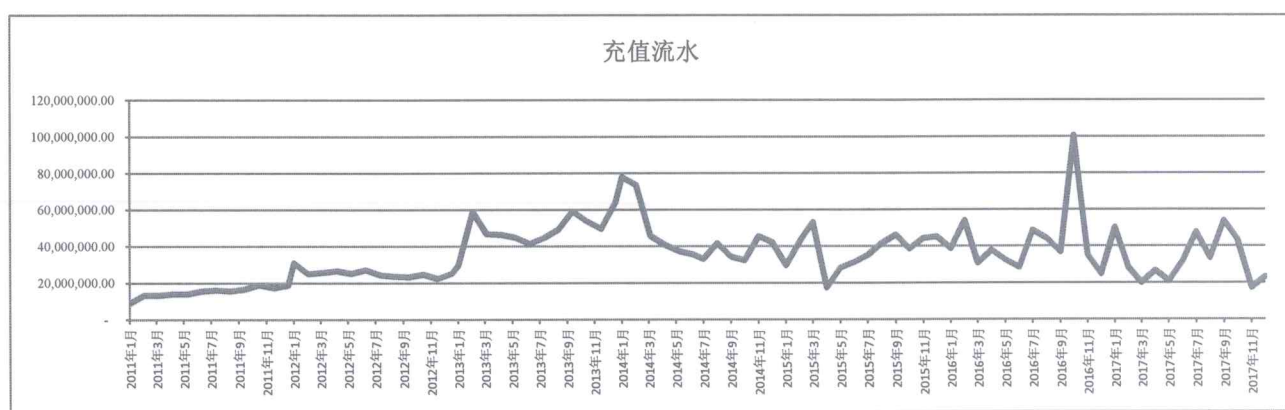
单位：人



单位：人



单位：元



《梦三国》游戏自2011年1月月活跃用户突破200万并持续保持快速增长，2012年1月实现月活跃用户首次突破500万，相应的月付费用户数、月充值流水亦实现持续增长，2013年12月月充值流水首次突破6,000万元。

2014年开始，受同类型游戏产品市场竞争的加剧及移动网络游戏产品的冲击等因素影响该款游戏月活跃用户、月付费用户及月充值流水等主要运营数据有所起伏，但基于其庞大的玩家基数、竞技类游戏较高的产品粘性、较为稳定的玩家群体，该游戏游戏仍相对持续保持较高的盈利能力。截至2017年12月31日，最近18个月、12个月、6个月主要运营数据指标如下：

运营数据	平均月活跃用户(万个)	平均月付费用户(万个)	平均月充值流水(万元)
最近 18 个月	267.48	12.37	3,805.92
最近 12 个月	194.80	10.45	3,292.95
最近 6 个月	152.51	10.28	3,638.14

如上表所示，月活跃用户呈现下降的趋势，月付费用户、月充值流水等主要运营数据指标，在一定范围内有所波动但保持相对稳定。

综上，《梦三国》游戏的生命周期经历了上线初期的考察期、成长期后，对照客户端游戏的生命周期阶段看，虽然活跃用户下降幅度较大，但付费用户和充值流水相对稳定，目前

各项运营数据指标仍处于在一定范围内波动的稳定期。公司将努力优化游戏内容、用户体验及更新游戏版本，以提升游戏持续盈利能力。但如付费用户数、充值流水等运营数据进一步下滑，该款游戏将不可避免的进入衰退期。

(二)《梦三国》游戏用户生命周期的计算方法

本公司根据自身完善的玩家记录及预计运营期限计算确认《梦三国》游戏的用户生命周期，具体按以下方法计算确定：

(1) 计算过程

- ①从建立自身完善游戏记录月份起，每月计算当月新增付费用户的玩家生命周期；
- ②因每月新增付费用户的玩家生命周期存在差异，故按每月新增付费用户数对每月计算的玩家生命周期进行加权平均处理。

(2) 计算公式

①游戏的用户生命周期

$$=M1*A1/(A1+A2+\dots+A_n)+M2*A2/(A1+A2+\dots+A_n)+\dots+M_n*A_n/(A1+A2+\dots+A_n)$$

$M(1, 2, \dots, n)$ ：指建立自身完善记录起每月新增付费用户的玩家生命周期。

$A(1, 2, \dots, n)$ ：指建立自身完善记录起每月新增付费用户数。

②每月新增付费用户的用户生命周期

$$M=1*(C-C1)/C+2*(C1-C2)/C+\dots+(D-1)*(C_{d-1}-C_d)/C+D*(C_d-0)/C$$

备注：

B：某月新增付费用户数。

$B(1, 2, \dots, n)$ ：B付费用户在次月、第三个月、第N月有过登录记录的付费用户数，即为B付费用户的留存用户数；n指报告期有登录记录的最后月份数。

D：游戏预计的运营期限，《梦三国》游戏预计运营期限参考国内外同类型游戏及自身历史数据确定为10年，即120个月。

$C(1, 2, \dots, d)$ ：应用数据统计工具曲线拟合与回归分析功能，将已有实际留存用户数数据 $B(1, 2, \dots, n)$ 进行幂指数拟合，得出B在游戏运营期限内的每月付费用户留存数的拟合预测值，拟合预测值在已有实际留存用户数据期限内的每一月数值近似于 $B(1, 2, \dots, n)$ 实际留存数。

$C-C1$ ：第一月的玩家流失数，即玩家生命周期为1个月的用户数。

$C1-C2$ ：第二月的玩家流失数，玩家生命周期为2个月的用户数，依次类推。

$(C-C1)/C$ ：玩家生命周期为1个月的用户数权重，即流失率，依次类推。

截止2017年12月31日，本公司根据上述计算方法确定《梦三国》游戏的用户生命周期为15个月。

会计师意见：

我们利用专家工作对信息系统进行了IT测试，认为据以判断游戏生命周期和计算用户生命周期的用户数据均得到真实、准确和完整的记录；我们根据用户生命周期的计算方法对截止报告期末的用户生命周期进行了重算，并检查了相应会计处理，认为电魂网络公司生命周期计算及会计处理无误。

二、问询营业成本情况 2、报告期内，公司营业成本4331.20万元，同比增长22.29%，其中客户端游戏营业成本3272.10万元，同比增长13.54%，移动端游戏营业成本1058.27万元，同比增长60.58%。主营业务成本同比有较大增长，主要系公司年内新上线的移动端游戏产品投入运营后联运分成成本增加及服务器租赁成本增加所致。请补充披露，

(1)请区分游戏类型和运营方式，分别披露客户端游戏和移动端游戏营业成本的具体构成，成本确认的方式和依据，并请会计师发表意见；

电魂网络公司答复：

(一)本公司客户端游戏和移动端游戏营业成本的具体构成情况如下：

单位：万元

游戏类型及营业成本具体构成	2017年度	2016年度	同比增减(%)
客户端游戏	3,272.10	2,881.98	13.54
其中：服务器成本	1,241.05	420.89	194.86
带宽成本	159.72	165.41	-3.44
劳务成本	1,826.00	2,159.97	-15.46
其他成本	45.33	135.71	-66.60
移动端游戏	1,058.27	659.03	60.58
其中：服务器成本	129.71	110.09	17.82
带宽成本	7.17	4.54	57.93
游戏分成	838.04	458.37	82.83
劳务成本	77.25	56.24	37.36
其他成本	6.10	29.79	-79.52

(二)公司营业成本确认的方式和依据

根据网络游戏的业务特点，本公司将与游戏运营相关的支出，如运营维护人员薪酬、服务器租赁费、带宽使用费和游戏分成等支出在成本中归集，并按游戏产品分配。具体确认方

式和依据如下：

项 目	确认方式	处理依据
劳务成本	按部门或项目	工资单 协议、合同、发票费用报销单 实际发生的支出凭证
游戏分成	按项目	协议、合同、分成结算单
服务器成本	按部门或项目	协议、合同、发票 费用报销单 实际发生的支出凭证
带宽成本	按部门或项目	
其他	按部门或项目	

会计师意见：

我们检查了营业成本归集及分配的会计记录，检查了工资单、合同、分成结算单、付款记录等原始资料，认为电魂网络公司对营业成本的核算无误，符合企业会计准则的相关规定。

三、问询销售费用情况 3、报告期内，公司销售费用10489.50万元，同比增长85.85%，主要系公司对移动端网络游戏产品市场推广费用的投入。公司业绩下滑的主要原因也包括多款产品年内上线，导致相应的市场推广费用同比有较大幅度的增长。请补充披露，

(2) 请区分不同游戏类型和运营模式分别说明销售费用的具体构成、销售费用在主营收入中的占比情况，结合同行业可比上市公司说明未将销售费用列为成本的原因，请会计师发表意见。

电魂网络公司答复：

(一) 销售费用的具体构成、销售费用在主营收入中的占比情况

本公司2017年度发生销售费用10,489.50万元，较2016年度增长85.85%，销售费用占主营业务收入比例由2016年度的11.42%增长为2017年度的21.01%。

1、销售费用总体构成情况如下：

单位：万元

项 目	2017年度	占主营业务 收入比例 (%)	2016年度	占主营业务 收入比例 (%)	同比增减 (%)
市场推广费	7,715.13	15.48	4,068.78	8.26	89.62
职工薪酬	2,145.99	4.31	1,110.13	2.25	93.31
第三方手续费	205.67	0.41	232.71	0.47	-11.62
业务招待费	62.89	0.13	53.27	0.11	18.06

项 目	2017年度	占主营业务 收入比例 (%)	2016年度	占主营业务 收入比例 (%)	同比增减 (%)
差旅费	99.56	0.20	85.84	0.17	15.99
物料消耗	94.94	0.19	27.13	0.06	250.01
办公费	110.82	0.22	16.51	0.03	571.05
折旧、摊销费	17.79	0.04	18.60	0.04	-4.38
其他	36.71	0.07	31.18	0.06	17.72
合 计	10,489.50	21.05	5,644.15	11.45	85.85

由上表可见，本公司2017年销售费用增长主要系市场推广费和职工薪酬增加所致。2016年本公司新产品相对较少，《梦三国》游戏已运营多年，用户较为忠实和稳定，因此推广费用相对较低。2017年本公司上线《野蛮人大作战》、《星盟冲突》、《不思议迷宫》等多款游戏，市场推广费用大幅增加；同时，市场推广人员有所增加，销售部门的平均员工人数较2016年增加76%左右。

2、市场推广费按游戏类型及运营模式列示如下：

单位：万元

项 目	金 额	占比 (%)
按游戏类型列示：		
客户端游戏	2,503.25	32.45
移动端游戏	4,125.90	53.48
品牌推广	1,085.98	14.08
合 计	7,715.13	100.00
按运营模式列示		
联合运营	2,735.53	35.46
自主运营	3,893.61	50.47
品牌推广	1,085.98	14.08
合 计	7,715.13	100.00

品牌推广费用主要系公司整体形象和品牌宣传发生的支出，是公司品牌形象推广费。本年移动端游戏发生市场推广费较多主要系《野蛮人大作战》、《不思议迷宫》、《星盟冲突》等手游上线推广费用。客户端游戏《梦三国》经多年运营已形成较为稳定的用户群体，故推广支出相对较少。

(二)未将销售费用列为成本的原因

根据网络游戏行业业务特点，本公司将与游戏运营相关的支出，如运营维护人员薪酬、服务器租赁费、带宽使用费和游戏分成等支出在成本中归集，并按游戏产品分配；与公司游戏推广相关的支出，如市场推广人员薪酬、市场推广费、第三方手续费等支出在销售费用中归集。

本公司销售费用核算与同行业可比公司基本相同，主要如下：

同行业可比上市公司	市场推广费用或广告费用核算方式
掌趣科技	采取渠道分成推广模式，市场推广成本计入营业成本
中青宝	市场推广费或广告费确认为销售费用
吉比特	
昆仑万维	
冰川网络	

会计师意见：

我们检查了销售费用的会计记录，检查了相关原始单据，函证了主要供应商，认为电魂网络公司销售费用确认金额无误，且电魂网络公司销售费用的核算方式与同行业可比上市公司基本保持一致，符合企业会计准则的相关规定。

四、问询现金流量情况 5、年报披露，报告期内公司经营活动产生的现金流量净额为10,873.40万元，同比2016年度减少64.81%，主要原因系受市场环境影
响本期游戏产品运营收款减少。公司1-4季度经营活动产生的现金流量净额分别为4220.62万元、828.32万元、6567.12万元、-742.67万元。请补充披露，

(2)结合去年同期财务数据，说明公司经营性现金流波动较大、且第四季度为负的主要原因，结合同行业可比上市公司情况说明经营性现金流为负是否符合游戏公司的行业特征，并请会计师发表意见。

电魂网络公司答复：

本公司2017年各季度经营活动产生的现金流量净额波动较大，第二季度和第四季度较2016年同期明显偏低，且第四季度为负数，具体情况如下：

单位：万元

期 间	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
2016 年	8,542.88	5,340.69	6,884.37	10,129.39
2017 年	4,220.62	828.32	6,567.12	-742.67

本公司2017年各季度经营活动产生的现金流量明细情况如下表所示：

单位：万元

期 间	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
经营活动产生的现金流量：				
销售商品、提供劳务收到的现金	11,117.10	7,429.04	14,535.04	9,448.66
收到的税费返还	1.92			
收到其他与经营活动有关的现金	1,358.93	664.05	296.66	455.79
经营活动现金流入小计	12,477.95	8,093.09	14,831.70	9,904.45
购买商品、接受劳务支付的现金	771.46	177.97	1,087.23	2,243.56
支付给职工以及为职工支付的现金	4,115.30	3,396.06	3,618.88	3,891.16
支付的各项税费	470.55	1,037.74	798.73	146.21
支付其他与经营活动有关的现金	2,900.02	2,653.00	2,759.73	4,366.20
经营活动现金流出小计	8,257.33	7,264.77	9,829.88	9,081.81
经营活动产生的现金流量净额	4,220.62	828.32	6,567.12	-742.67

网络游戏属于个人休闲娱乐性消费，在节假日期间，用户上网时间较长，从而使网络游戏充值会有明显的季节性波动。因此本公司第一季度和第三季度的充值流水较多；而二季度一般是游戏行业的淡季，用户上网时间较少，导致二季度经营活动的现金流入大幅减少；第四季度现金流为负数的主要原因是：1、充值额相对减少，2、《野蛮人大作战》、《光影对决》等新游戏在四季度上线或预热，推广支出增加。本公司第四季度经营性现金流为负系老游戏充值收入减少，新游戏推广支出增加等多方面原因共同导致，有其特殊性。游戏公司的现金流量受游戏玩家喜好变化、市场竞争程度、新产品上线推广等多种因素影响，往往会呈现较大的波动性。

会计师意见：

我们审计了与现金流量相关的交易事项，采用复算、核对等方法检查了电魂网络公司所编制的现金流量表的准确性。我们认为，电魂网络公司现金流量表编制无误，经营性现金流波动较大、且第四季度为负反应了公司当季实际的经营情况。

五、问询萨满网络相关情况 8、报告期内，公司对参股公司萨满网络552.81万元往来款全部计提坏账准备，44.16万元应收账款全部计提坏账准备，主要因为该公司出现经营困境，进入破产清算程序，预计无法收回，萨满网络系公司

联营企业。请补充披露，

(1) 请分别说明公司对萨满网络552.81万元往来款、44.16万元应收账款的形成原因、形成时点、具体构成、是否履行相应决策程序，其他股东是否也提供了相应款项资助，是否存在其他股东占用的情况，请会计师发表意见；

(2) 公司对萨满网络的投资金额和持股比例、联合经营的基本模式，结合萨满网络目前的情况，说明公司是否对萨满网络的长期股权投资计提减值准备，并请会计师发表意见。

电魂网络公司答复：

(一) 对萨满网络应收款项的说明

截止2017年末，本公司对萨满网络552.81万元往来款、44.16万元应收账款的具体形成情况如下：

入账主体及会计科目	形成时点	形成金额(万元)	款项性质	决策程序履行情况	其他股东是否提供相应款项资助
电魂创投—其他应收款	2016年5月16日	1.30	萨满网络因运营该公司《幻想联盟》等游戏产品，营运资金出现困难，于2016年5月分次提出借款申请，为支持该团队经营游戏产品，经电魂创投董事会同意批准借款申请	经电魂创投董事会审议通过，并签署《借款合同》	否
	2016年6月6日	490.00			
	2017年3月10日	30.00			
	2017年4月12日	31.51			
其他应收款小计		552.81			
电魂网络—应收账款	2016年10月31日	0.11	游戏分成款	根据交易双方签订的联运合作协议结算游戏分成款	不适用
	2016年11月30日	8.39			
	2016年12月31日	3.61			
	2017年1月31日	6.82			
	2017年2月28日	4.51			
电梦网络—应收账款	2016年10月31日	1.24			
	2016年11月25日	3.27			
	2016年12月27日	3.74			
	2016年12月31日	3.60			
	2017年2月28日	5.80			
	2017年3月30日	3.07			
应收账款小计		44.16			

萨满网络公司成立于2014年12月23日，从成立之初至2016年12月27日，本公司通过全资子公司杭州电魂创业投资有限公司间接持有其70%股权，具有对其实际控制权。萨满网络公

司自成立以来，始终致力于“51任性游戏平台”的研发运营以及动漫题材网络游戏的研发运营。为了加快业务发展，在萨满网络公司成立之初即将其30%的股权由核心管理团队持有，以求建立长效的人才激励机制。

2016年5-6月，由于研发投入较大，萨满网络公司自有资本消耗殆尽，故向电魂创投借款500.00万元以用于研发及日常运营，萨满网络的其他股东由于不具备相应财力而未同时提供相应的款项资助。2017年3-4月，萨满网络公司由于产品不被市场接受而陷入严重资不抵债，故又分别向电魂创投借款30.00万元和31.51万元用于清偿员工薪酬、税费及其他债务。

电魂创投对萨满网络的借款均根据公司法及公司章程的相关规定履行了审批手续并签署了《借款合同》，所借予萨满网络的资金均全部用于日常经营活动，不存在被其他股东占用的情况。

会计师意见：

我们检查了电魂创投公司与萨满网络公司的资金往来记录，检查了内部审批记录及《借款协议》，对萨满网络公司2016年度财务报表进行了审计，对萨满网络公司2017年度会计记录进行了检查。我们认为电魂网络公司对萨满网络公司的应收款项履行了相应决策程序，不存在被其他股东占用的情况。

(二)对萨满网络的长期股权投资未计提减值准备的说明

萨满网络公司成立于2014年12月23日，从成立之初至2016年12月27日，本公司通过全资子公司电魂创投公司间接持有其70%股权，并纳入合并财务报表范围。

根据电魂创投公司与王田于2016年12月27日签订的《股权转让协议》，并经电魂创投公司股东决议批准，同意将电魂创投公司所持有的萨满网络公司30.00%股权以评估后净资产作价计0元转让给王田，故本公司自2016年12月31日起，不再将萨满网络纳入合并财务报表范围。对于40.00%的剩余股权，已根据企业会计准则的相关规定，按照萨满网络在2016年12月31日(丧失控制权日)的公允价值0元进行重新计量。综上，本公司已将对萨满网络公司的长期股权投资账面价值减计为0，无须计提长期股权投资减值准备。

会计师意见：

我们认为电魂创投公司对萨满网络公司长期股权投资的会计处理符合企业会计准则的相关规定。

中汇会计师事务所(特殊普通合伙)

2018年5月10日

3301040080649