

股票代码：002247

股票简称：帝龙文化

公告编号：2018-049

浙江帝龙文化发展股份有限公司 关于深圳证券交易所 2017 年年报问询函的回复公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露内容的真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

浙江帝龙文化发展股份有限公司（以下简称“帝龙文化”或“公司”）近日收到深圳证券交易所《关于对浙江帝龙文化发展股份有限公司 2017 年年报的问询函》（中小板年报问询函【2018】第 289 号）。收到问询函后，公司积极组织相关各方对《问询函》所关注的事项及问题进行了认真讨论，现就问询函中相关问题的回复公告如下：

一、报告期内，公司实现营业收入 306,276.67 万元，较 2016 年增长 85.61%；实现归属于上市公司股东的净利润 54,912.19 万元，较 2016 年增长 45.01%。其中，泛娱乐文化业务营业收入 197,859 万元，较 2016 年增长 211.63%，并成为公司利润的主要来源。请说明以下内容：

（一）泛娱乐文化业务的主要业务类型、各业务类型的销售收入、毛利率，报告期内收入大幅增长、毛利率变动的具体原因。

回复：

公司本期泛娱乐文化业务的主要业务类型有：1.移动单机游戏运营；2.移动网络游戏运营；3.广告业务等。公司各主要业务类型本期及上期销售收入、毛利率比较如下：

单位：万元

业务类型	本期数		上期数[注]	
	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率
移动单机游戏业务	65,685.84	46.35%	32,057.84	54.86%
移动网络游戏业务	16,753.10	65.61%	6,468.02	58.09%

广告业务	112,297.42	16.02%	23,295.68	23.20%
其他	3,123.56	59.57%	1,669.81	41.11%
小 计	197,859.92	30.97%	63,491.35	43.21%

注：公司泛娱乐文化业务由苏州美生元信息科技有限公司经营，公司自 2016 年 5 月起将其纳入合并范围，故上期数仅包含其 2016 年 5-12 月数据。

1.收入变动分析

总体来看公司泛娱乐文化业务收入本期较上期增长 134,368.57 万元，一方面系上期数仅为 2016 年 5-12 月发生额；另一方面系本期各项业务增长所致，其中：广告业务增长 89,001.74 万元，移动单机游戏业务增长 33,628.00 万元，移动网络游戏业务增长 10,285.08 万元，其他业务增长 1,453.75 万元。

广告业务代理增长主要系通过广点通等平台的广告代投放业务大幅增长，本期实现营业收入 79,670.51 万元，较上期实现的营业收入 9,337.83 万元增长 70,332.68 万元。公司通过前期在广告推广市场的探索和布局，与今日头条、腾讯广点通和百度等大型广告推广平台建立了良好的合作关系，本期又增加了对广告代投放业务的资金支持。因此，本期广告代投放业务量大幅增长。

移动单机业务收入较上期大幅增长，主要是代理单机游戏收入增加。单机游戏是公司的传统优势业务，公司充分发挥自身在行业内的优势和经验，通过对发行渠道领域的精心培育和持续增加投入，积极获取优质 IP 资源，打造精品游戏品牌。公司在报告期内自研和代理发行了近 40 款移动单机游戏，同时加强了对精品单机游戏的推广力度。此外，公司结合运营商的政策环境变化，逐步优化运营策略，使得该业务营业收入大幅增长。

公司的移动网络业务上期处于起步摸索阶段，主要以联合发行商的角色（主要是协助主代理商进行游戏的发行、推广和运营活动）参与游戏的发行，参与发行的游戏数量也较少。公司本期在巩固移动单机游戏传统优势业务的基础上，逐步培育发展移动网络游戏业务，并以独家代理商或主要发行商的角色上线发行了多款移动网络游戏，并在用户群体内形成了良好的口碑，因此本期该业务营业收入大幅增长。

2.毛利率变动分析

本期公司泛娱乐文化业务总体毛利率较上期大幅下降，主要系本期广告业务

中的广告代投放业务规模大幅增长，而这部分业务毛利率较低，本期该项业务毛利率仅为 4.78%。具体各项业务的毛利率变动原因分析如下：

（1）移动单机游戏业务

公司的移动单机游戏主要分为自有游戏运营和代理游戏运营两类，其中：自有游戏只需支付渠道成本，无需支付游戏开发商分成，成本相对较低，毛利率较高；代理游戏需要支付渠道成本和游戏开发方分成，成本相对较高，毛利率较低。本期，自有游戏产生的收入占移动单机游戏收入比重下降，代理游戏产生的收入占移动单机游戏收入比重上升，因此移动单机游戏毛利率下降。

（2）移动网络游戏业务

本期公司移动网络游戏业务的毛利率较上期有所上升，主要是本期移动网络游戏业务模式有新增。上期公司主要是作为移动网络游戏联合运营商，协助主运营商进行游戏的发行推广和运营活动，以游戏主运营商获得的净收入并按合同约定的比例分成。本期公司逐渐以移动网络游戏的独家代理商或主运营商的角色进行游戏的发行推广和运营活动，游戏的充值流水总额扣除渠道费用、游戏开发商分成后的剩余利润全部归公司所有，因此移动网络游戏业务毛利率有所上升。

（3）广告业务

本期公司广告业务的毛利率下降主要系业务结构发生变化。公司的广告业务主要包括广告分发和广告代投放两种模式，其中广告分发业务毛利率相对较高约为 38%，广告代投放业务毛利率相对较低约为 5%。本期公司的广告代投放业务规模迅猛增长，因此广告业务总体毛利率下降。

广告业务两期收入、成本、毛利率及各自占广告业务收入的比重如下：

单位：万元

2017 年度	主营业务收入	毛利率	占广告业务收入比重
广告代投放	79,670.51	4.78%	70.95%
广告分发	26,260.12	38.38%	23.38%
其他	6,366.79	64.44%	5.67%
小 计	112,297.42	16.02%	100.00%

单位：万元

2016 年度	主营业务收入	毛利率	占广告业务收入比重
广告代投放	9,337.83	2.21%	40.08%
广告分发	13,957.85	37.24%	59.92%
小 计	23,295.68	23.20%	100.00%

公司的广告代投放业务毛利率远低于广告分发业务，2017 年度广告代投放业务收入规模大幅增长，占广告业务收入比重的较 2016 年上升了约 30%，从而导致 2017 年度广告业务总体毛利率下降。

（二）单机游戏、移动端网络游戏的主要游戏名称、盈利模式，并对比 2016 年和 2017 年各季度用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU 值、充值流水等，说明游戏发行业务收入大幅增长的原因及合理性，并分析毛利率下降的原因。

回复：

本期公司的移动单机游戏主要有：《街机海王捕鱼》、《欢乐弹幕捕鱼》、《开心泡泡龙》、《宝石奇缘》和《合金风暴》等；移动网络游戏主要有《九界伏魔录》、《仙魄》、《浴血长空》和《暗夜格斗》等。

公司移动单机游戏和移动网络游戏的盈利模式主要是虚拟道具销售收费模式。

本报告期内公司的游戏发行业务收入大幅增长的原因及合理性，及毛利率下降的原因详见本题（一）之分析。

1.公司移动单机游戏 2016 年和 2017 年各季度用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU 值、充值流水等数据如下：

期间	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	充值流水（万元）
16 年 2 季度[注]	49,477,224	5,753,174	3.00	14,813.71
16 年 3 季度	66,664,126	8,376,423	3.09	20,626.00
16 年 4 季度	59,958,712	7,511,869	3.14	18,821.90
17 年 1 季度	71,313,413	12,214,093	3.28	23,408.26

17 年 2 季度	69,068,506	11,765,551	3.76	26,000.77
17 年 3 季度	71,018,276	12,069,376	4.52	32,120.14
17 年 4 季度	66,025,424	11,217,217	5.40	35,643.03

注：2016 年二季度数据仅包含 2016 年 5-6 月数据。

2.公司 2017 年仅保留了几款移动网络游戏的运营数据，而 2016 年公司仅作为联合发行商协助主运营商发行和推广移动网络游戏，未保留相应游戏的运营数据。公司 2017 年保留运营数据的几款移动网络游戏各季度用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU 值、充值流水等数据如下：

(1)《仙魄》

期间	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	充值流水（万元）
17 年 3 季度		20,583		1,084.49
17 年 4 季度	41,876	13,587	308.42	1,291.54

(2)《浴血长空》

期间	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	充值流水（万元）
17 年 3 季度		11,361		100.40
17 年 4 季度	5,134,838	424,379	12.14	6,233.99

(3)《暗夜格斗》

期间	活跃用户数	付费用户数	ARPU 值	充值流水（万元）
17 年 4 季度	356,148	51,905	22.49	800.82

(三) 请按照装饰建材、游戏发行（包括单机和移动端网络游戏）、广告推广三个主要业务，分别说明前五大客户名称、销售额、占该类业务比例。

回复：

1.装饰建材业务

客 户	不含税销售额(万元)	占该类业务比例 (%)
客户 1	6,230.51	5.79

客户 2	5,114.83	4.75
客户 3	3,600.59	3.35
客户 4	2,281.13	2.12
客户 5	2,205.58	2.05
小 计	19,432.64	18.06

2.游戏发行业务

客 户	不含税销售额(万元)	占该类业务比例 (%)
客户 1	6,151.17	7.19
客户 2	6,107.23	7.14
客户 3	4,953.09	5.79
客户 4	3,985.50	4.66
客户 5	3,104.50	3.63
小 计	24,301.49	28.40

3.广告业务

客 户	不含税销售额(万元)	占该类业务比例 (%)
客户 1	12,702.36	11.31
客户 2	8,634.80	7.69
客户 3	8,127.87	7.24
客户 4	7,905.02	7.04
客户 5	6,409.39	5.71
小 计	43,779.44	38.99

(四) 根据单机游戏、移动端网络游戏、广告推广业务的特点, 结合不同的收费方式以及公司承担的义务和风险, 详细说明公司游戏开发和运营业务的收入确认、成本结转的具体方法, 以及是否符合《企业会计准则》的相关规定。请年审会计师发表专项意见。

回复:

1. 公司泛娱乐文化业务分为移动单机游戏业务、移动网络游戏业务、广告业务和游戏授权运营业务, 该等业务收入确认的具体方法如下:

手机单机游戏发行收入在公司取得电信运营商或服务商（以下简称运营商）提供的计费账单并经公司核对后确认收入。实际操作中，公司每月与客户核对信息费数据后，按约定的分成比例计算并确认收入。

游戏授权运营收入在公司的游戏运营或者代理权利以及所需技术交付受让方后，根据合同协议约定的结算条件确认收入。

广告推广收入在公司取得合作方提供的按协议约定计算计费账单并经公司核对后确认收入。公司的广告业务分为广告分发和广告待投放业务。对于广告分发业务，公司每月与客户核对分发业务数据后，根据约定单价确认收入。对于广告待投放业务，如客户为广告主的，按广告平台记录的消耗数量和约定的返点率确认收入；如客户为渠道商的，按充值金额和约定的返点率确认收入。

移动端网络游戏，与游戏渠道商联合发行的游戏收入，在取得渠道商提供的结算单时确认收入；公司每月与渠道商核对游戏的充值流水，按约定分成比例计算并确认收入。自主发行的游戏收入和自有游戏，公司对游戏运营承担主要责任，故每月与渠道商核对充值流水后按约定分成比例计算分成收入，并将分成收入在玩家生命周期内采用直线法分摊确认收入。

2. 公司各项业务结转成本的具体方法如下：

公司按照收入成本配比原则结转各项业务成本。游戏开发商分成成本和广告推广成本根据当月收入和约定的成本计算方法结转；游戏推广成本按照当月实际发生的广告推广费用结转；游戏版权金成本根据与游戏授权收入配比的原则在合理期间内分摊结转成本。

3. 公司游戏开发和运营业务收入确认、成本结转方法是否符合《企业会计准则》的相关规定的说明

（1）根据前述公司游戏开发和运营业务收入确认的具体方法，公司每月于相关劳务已提供、收入金额能够可靠计量、相关的经济利益很可能流入公司、已提供的劳务成本能够可靠计量的前提下，确认相关提供劳务的收入，符合《企业会计准则》的相关规定。

（2）公司游戏开发和运营业务的成本根据收入与成本配比的原则结转，符合《企业会计准则》的相关规定。

综上所述，公司游戏开发和运营业务收入的收入确认、成本结转方法符合《企

业会计准则》的相关规定。

4.公司年审会计师天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《问询函专项说明（天健函【2018】391号）》将于本公告一同刊登于巨潮资讯网。

二、报告期末，公司应收账款账面价值为 11.7 亿元，较上年同期增长 118%。请结合主要客户信用政策、各季度收入实现情况，说明应收账款余额大幅增长的原因及合理性，并按建筑装饰、广告、游戏业务分别列示各业务模式下应收账款前五名客户名称、金额、账龄。

回复：

（一）应收账款余额大幅增长的原因及合理性

1. 主要客户信用政策

公司主要业务分为建筑装饰业务、广告业务及移动游戏业务三类。其中建筑装饰业务主要客户应收款采用月结形式，信用期为一个月，但对优质客户应收信用期放宽至 2-3 个月，本期主要客户信用期在 3 个月内。广告业务主要分为广告代理投放业务及广告分发业务，广告代理投放业务主要客户通常采用预付款或月结形式，信用期为一个月，广告分发业务信用期为一个月，但由于受运营商结算周期影响，一般会超过信用期。游戏业务主要是移动单机游戏运营收入，该业务的主要客户在收到运营商结算款 1 个月内与公司结款，信用期受运营商与主要客户结算周期影响，实际回款期限在 6 个月以上。

2. 分季度收入

项目	分季度营业收入				应收账款期末余额
	一季度	二季度	三季度	四季度	
建筑装饰	21,972.01	27,248.05	29,510.00	29,686.67	9,780.49
广告	12,464.32	22,568.84	29,497.25	47,767.02	45,235.85
游戏	14,887.84	15,807.98	20,299.33	31,443.80	70,347.35
其他	151.86	2,688.68		283.02	470.00
小计	49,476.05	68,313.55	79,306.57	109,180.50	125,833.69

本期末应收账款余额增加，一方面系广告和移动单机游戏业务相关营业收入较上期大幅增加，另一方面系本期移动单机游戏业务及广告分发业务受运营商结

算影响，回款速度较慢，账期延长所致。

(二) 分业务模式应收账款前五名单位

1.建筑装修业务

单位：万元

单位	应收余额	账龄	
		1 年以内	1-2 年
客户 1	811.97	811.97	
客户 2	674.13	674.13	
客户 3	558.57	558.57	
客户 4	327.32	260.71	66.61
客户 5	295.39	295.39	
小 计	2,667.38	2,600.77	66.61

2.广告业务

单位：万元

单位	应收余额	账龄	
		1 年以内	1-2 年
客户 1	5,006.55	5,006.55	
客户 2	4,254.80	4,254.80	
客户 3	3,892.98	3,892.98	
客户 4	2,900.97	79.25	2,821.72
客户 5	2,393.14	2,393.14	
小 计	18,448.44	15,626.72	2,821.72

3.移动游戏业务

单位：万元

单位	应收余额	账龄	
		1 年以内	1-2 年
客户 1	5,107.58	5,107.58	

客户 2	5,032.46	5,032.46	
客户 3	3,981.21	3,981.21	
客户 4	3,646.82	3,646.82	
客户 5	3,543.01	3,543.01	
小 计	21,311.08	21,311.08	

三、报告期内，公司资产减值损失中坏账损失为 6,083 万元，较上年同期增长 1,123%。除应收账款大幅增长的因素外，本报告期针对“单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款”计提坏账准备 2,255 万元。请列示上述应收账款的欠款单位名称、金额、坏账金额、账龄、计提依据。

回复：

本期根据以往与运营商的结算经验，本公司判断移动单机业务账龄超过 1 年的应收款项，收回风险较大，故单项计提了坏账准备：对于账龄 1-2 年的应收账款，主要是运营商根据考核推迟结算，最终结算可能会有扣减等情况，基于谨慎性考虑，对该部分应收账款按 50%计提坏账准备；对于账龄 2 年以上的应收款项，多为结算尾款，收回的可能性极小，基于谨慎性考虑，对该部分应收账款全额计提坏账准备。此外，另有其他零星结算的应收账款，收回可能性极小，故全额计提坏账准备。

单项计提坏账的应收账款单位明细见下表：

单位	账面余额	坏账计提比例	计提金额	账龄
深圳瑞华云科技有限公司	10,936,986.52	50%	5,468,493.26	1-2 年
北京数字鲸信息技术有限公司	10,493,224.78	50%	5,246,612.39	1-2 年
北京小魔仙科技有限公司	6,511,144.70	50%	3,255,572.35	1-2 年
北京共兴伟业科技有限公司	688,685.13	50%	344,342.57	1-2 年
上海蓝娱信息科技有限公司	518,675.34	50%	259,337.67	1-2 年
北京博恒通达信息科技有限公司	489,870.39	50%	244,935.20	1-2 年
北京易趣天下信息科技有限公司	480,571.88	50%	240,285.94	1-2 年

广州州华网络科技有限公司	349,693.28	50%	174,846.64	1-2 年
苏州宝象网络科技有限公司等其他零星客户	721,419.78	50%	360,709.89	1-2 年
中国移动通信集团广东有限公司	1,316,722.70	100%	1,316,722.70	2-3 年
北京华云凌众网络科技有限公司	730,452.28	100%	730,452.28	2-3 年
广州万益信息科技有限公司	545,623.29	100%	545,623.29	2-3 年
北京掌趣科技股份有限公司	428,146.00	100%	428,146.00	2-3 年
北京阳光互通信息技术有限公司	390,000.00	100%	390,000.00	2-3 年
深圳市宅游科技有限公司	385,472.60	100%	385,472.60	2-3 年
大连瑞莱克斯软件开发有限公司	350,000.00	100%	350,000.00	2-3 年
北京游通无限传媒科技有限公司	323,979.35	100%	323,979.35	2-3 年
北京创视通科技有限公司等其他零星单位	2,491,634.20	100%	2,491,634.20	其他零星单位
小 计	38,152,302.22		22,557,166.32	

四、根据公司年度报告披露内容，阳极氧化铝产品产能利用率较低、产品价格下跌、原材料价格上涨等因素导致产品毛利率逐年下降，营业利润出现亏损状态，报告期内公司已完成该产品的关停工作。请说明与阳极氧化铝相关的固定资产原值、累计折旧、账面价值，结合产能利用率、产品销售收入、营业利润等情况，说明相关固定资产是否存在减值风险，未计提固定资产减值准备的判断依据、合理性，是否符合《企业会计准则》的规定。

回复：

公司阳极氧化铝产品相关的固定资产主要为两条阳极氧化铝生产线及配套设备，近几年来，阳极氧化铝产品因需求萎缩、竞争加剧、成本上涨等因素影响，毛利率逐年下降。

鉴于上述因素，根据《企业会计准则第 8 号—资产减值》、《公司资产减值管理制度》等规定，经 2016 年 2 月 19 日召开的第三届董事会第二十九次会议审议通过，公司对已经处于闲置状态的 1 号生产线连续铝卷板阳极氧化自动生产线按照期末净值高于未来可收回报价金额部分计提了减值准备。截止 2015 年 12 月

31 日，1 号生产线具体情况如下：

单位：元

账面原值	累计折旧	账面价值	未来可收回最低 报价	计提减值准备
9,967,569.34	7,589,268.35	2,378,300.99	60,000.00	2,318,300.99

随着阳极氧化铝产品市场的持续萎缩，公司决定停止该产品的生产。经 2017 年 2 月 27 日召开的第三届董事会第四十三次会议审议通过，公司决定对 2 号生产线连续铝卷板阳极氧化自动生产线及其配套设施计提减值准备。截止 2016 年 12 月 31 日，2 号生产线及其配套设备具体情况如下：

单位：元

账面原值	累计折旧	账面价值	未来可收回最低 报价	计提减值准备
14,395,640.03	8,231,409.34	6,164,230.69	1,384,000.00	4,780,230.69

2017 年末，公司已完成阳极氧化铝产品的全部关停工作，2 条生产线及其配套设施已全部处置，并转出前期已计提的资产减值准备。公司对阳极氧化铝生产线计提减值准备时，根据其未来变现方式来估计可回收金额，并在相关资产处置时，对已计的减值准备相应转出。上述相关处理符合《企业会计准则》的规定。

特此公告。

浙江帝龙文化发展股份有限公司董事会

2018年6月12日