

问询函专项说明

天健函〔2018〕391号

深圳证券交易所：

由浙江帝龙文化发展股份有限公司（以下简称帝龙文化公司或公司）转来的《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，以下简称问询函）奉悉。我们已对问询函所提及的帝龙文化公司财务事项进行了审慎核查，现汇报说明如下。

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：

（4）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。（问询函第一条第4点）

（一）帝龙文化公司游戏开发和运营业务收入确认、成本结转的具体方法

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。

（二）帝龙文化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. 根据前述帝龙文化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. 帝龙文化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。

（三）执行的审计程序

我们了解了公司泛娱乐业务收入确认政策和具体方法，与《企业会计准则第14号——收入》的相关规定进行比对，与同行业上市公司披露的收入确认政策进行比较，并在审计过程中抽查和复核了公司各项业务收入确认的实际情况。

我们了解了公司泛娱乐业务成本结转的方法，与《企业会计准则》收入和成本配比等原则进行比对，并在审计过程中抽查和复核了公司各项业务成本结转与收入的配比情况。

经核查，我们认为帝龙文化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。

专此说明，请予察核。

天健会计师事务所（特殊普通合伙）



中国注册会计师：

宋慧娟



中国注册会计师：

王明伟



二〇一八年六月五日