证券代码:002555　证券简称:三七互娱　公告编号:2016-017

芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司关于深圳证券交易所对公司问询函的回复函

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

芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司(以下简称“三七互娱”、“上市公司”或“本公司”)于2016年2月4日披露了《芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司关于对外投资暨关联交易的公告》(公告编号:2016-012),并收到深圳证券交易所于2016年2月4日下发的《关于对芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司的问询函》(中小板问询函[2016]第73号),三七互娱根据问询函所涉问题进行说明和答复,具体内容如下:

若本回复中部分合计数与各加数直接相加之和在尾数上有差异,这些差异是由四舍五入造成的。

问题一、关于上海墨鹏数码科技有限公司(以下简称“上海墨鹏”)的业务情况请补充披露:(1)上海墨鹏目前主要游戏的产品类型、运营状态、业务模式、盈利模式和收入确认政策以及玩家数量、付费玩家数量、充值消费比、收入确认金额、用户平均在线时长、活跃用户数、玩家ARPPU值、玩家结构分布等信息;(2)上海墨鹏研发团队人数、研发成本、研发周期、储备游戏及其开发进程、市场同类游戏产品运营情况以及游戏研发的相关风险;(3)请结合上海墨鹏的市场占有率、业绩增长的可持续性、市场竞争情况等数据详细说明“上海墨鹏在移动端游戏应用类产品上已积蓄了相当量级的实力,有望在未来迎来爆发。”的依据。

回复:

一、上海墨鹏目前主要游戏的产品类型、运营状态

目前上海墨鹏共有二款正在运营中或测试中的游戏,其产品类型及运营状态如下:

序号	游戏名称	《预计上线时间》	游戏类型	目前状态
1	全民无双	已上线	动作角色扮演类游戏(手游)	正式运营
2	决战武林	2016年一季度	大型多人在线角色扮演游戏(页游)	内测

二、上海墨鹏的业务模式、盈利模式和收入确认政策

(一)上海墨鹏的运营模式

上海墨鹏目前在运营游戏产品的运营模式主要为代理运营模式;

游戏的代理运营方式,主要是指网络游戏的发行商以支付版权金或预付分成款的方式获得上海墨鹏研发的游戏产品,由游戏发行商负责网络游戏产品在指定区域内的推广和运营,游戏发行商在获取游戏运营收入后,根据与上海墨鹏约定的分成比例在每月对账后向上海墨鹏进行分成。

上海墨鹏的主要运营模式

(二)上海墨鹏的盈利模式

网络游戏市场中主要存在虚拟道具销售收费、下载收费两种类型的盈利模式,上海墨鹏游戏产品采用的是虚拟道具销售收费模式。

虚拟道具销售收费模式是指,网络游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验,而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售,游戏玩家注册一个游戏账户后,即可参与游戏而无须支付任何费用,若玩家希望进一步加强游戏体验,则需付费购买游戏中的虚拟道具。

下载收费模式是指,游戏玩家通过苹果App Store等手机游戏应用市场下载游戏或应用时,向应用市场支付相应的费用,应用市场再与开发商就收取的下载费用进行分成的盈利模式。

虚拟道具销售收费模式是我国移动网络游戏产品最普遍以及最重要的盈利来源模式,上海墨鹏的游戏产品也主要采取此种收费模式。

(三)上海墨鹏的收入确认政策

上海墨鹏的收入确认政策如下:

①、销售商品收入,在下列条件均能满足时予以确认:

①公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方;

②公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权,也没有对已售出的商品实施有效控制;

③收入的金额能够可靠计量;

④相关经济利益很可能流入公司;

⑤相关的、已发生的或将发生的成本能够可靠计量。

②、提供劳务收入的确认方法:

①劳务在同一年度内开始并完成的,在完成劳务时确认收入;

②劳务的开始和完成分属不同的会计年度的,在劳务合同的总收入、总成本能够可靠地计量,与交易相关的经济利益能够流入公司,已经发生的成本和为完成劳务将要发生的成本能够可靠地计量时,按完工百分比法确认劳务收入。

③、上海墨鹏游戏运营收入确认方法:

公司按照与第三方游戏运营公司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为营业收入,对于公司同时收取一次性版权金的情况下,公司在收到版权金时计入递延收益,并在协议约定的收益期内按照直线法摊销计入营业收入。”

由于与深圳腾讯的合作内容是深圳腾讯获得《全民无双》在中国大陆+香港地区的独家发行、代理和运营移动游戏产品的许可版本的专有权利,并且由深圳腾讯提供移动游戏产品运营系统、服务器、与运营商及用户的接口、系统维护、和部分客户服务等,上海墨鹏仅提供游戏内容及运营的软件技术支持。因此,根据双方约定,上海墨鹏不承担主要运营责任,上海墨鹏按照协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误后确认为营业收入。双方的分成基础为合作游戏的毛收入,并以阶梯分成比例进行分配。

三、上海墨鹏运营游戏的主要数据

目前,上海墨鹏仅《全民无双》正式运行。截至2016年2月14日,《全民无双》的主要运营数据如下:

序号	游戏名称	累积玩家数量(万人)	累积付费玩家数量(万人)	2016年1月充值消费比(%)	累积收入确认金额(万元)	月均用户平均在线每日时长(小时)	月均活跃用户数(万人)	月均玩家ARPPU值(元)
1	全民无双	465	96	91.32%	3,034.80	2	260	180

四、玩家结构分布

截至2016年2月14日,《全民无双》玩家结构分布如下:

(一)游戏玩家的主要地域分布情况

游戏名称	排名	地区省份	占比
全民无双	1	广东省	12.87%
	2	江苏省	7.26%
	3	浙江省	5.82%
	4	山东省	5.17%
	5	河北省	5.06%
	6	四川省	4.61%
	7	辽宁省	4.38%
	8	福建省	3.55%
	9	黑龙江省	3.00%
	10	北京市	2.94%

(二)主要游戏玩家的年龄分布

游戏名称	年龄区间	占比
全民无双	19岁及以下	12.86%
	20-25岁	31.60%
	26-29岁	27.64%
	30-39岁	25.14%
	40岁及以上	2.77%

五、上海墨鹏的研发情况

截至2016年2月14日,上海墨鹏的研发团队共有170人。

上海墨鹏已运营或测试中游戏的研发情况如下:

游戏名称	研发成本(万元)	研发周期(月)
全民无双	1,119.45	9
决战武林[1]	1,067.68	12

注1:决战武林尚处于研发过程当中,研发成本为截至2016年1月31日发生的相关成本。

六、上海墨鹏游戏储备情况

截至目前,上海墨鹏主要游戏储备情况如下:

游戏名称	类型	研发阶段	取得方式
决战武林	大型多人在线角色扮演游戏(页游)	内测	自研
X-GAME	动作角色扮演类游戏(手游)	内测版本制作	自研
T-GAME	多人实时射击竞技对战(手游)	开发阶段	自研
S-GAME	即时战略卡牌(手游)	开发阶段	自研

《决战武林》为3D武侠玄幻网游,市场同类产品为《战神》和《我是大王宝》,以上2款产品在2015年第四季度上线后备受好评。《决战武林》与以上两款产品为同样的商业模式,游戏题材为武侠。

《X-Game》为3D魔幻RPG手游,市场同类产品为网易推出的《乱斗西游》,网易已推出该作的后续版本《乱斗西游2》,该题材游戏有着较长的生命周期。

《T-Game》为多人实时射击竞技对战手游。同属于射击类的《全民突击》和《穿越火线》自上线后均取得不俗成绩;《全民突击》已上线1年多,仍长期在iPhone总榜(畅销)排名20名左右,足见其拥有较长的生命周期。而《穿越火线》自上线后也排名前列,2016年2月14日《穿越火线》iPhone总榜(畅销)排名第6,这两款游戏良好的排名表现体现出射击类游戏有着不错的市场接受度以及较长的生命周期。

《S-Game》为即时战略卡牌游戏,市场同类产品为《OK列王的纷争》,《OK列王的纷争》自上线后席卷全球,其登陆国内市场已一年多,目前在iPhone总榜(畅销)排名15名左右,可见其游戏模式及题材深受玩家喜爱。

虽然上海墨鹏储备游戏的同类游戏产品有着良好的市场运营状况,但目前离上述储备游戏正式上线仍有一段时间,未来3D魔幻RPG、多人实时射击竞技对战及即时战略卡牌这几种游戏类型是否仍能取得玩家喜爱有一定的不确定性;同时游戏的故事内容、角色设计及操作方式等要素是否能被玩家接受也具有一定的不确定性,上述的不确定性是游戏研发的主要风险。

七、请结合上海墨鹏的市场占有率、业绩增长的可持续性、市场竞争情况等数据详细说明“上海墨鹏在移动端游戏应用类产品上已积蓄了相当量级的实力,有望在未来迎来爆发。”的依据。

(一)市场占有率

根据App Annie(App Annie系动应用数据与分析平台,为应用开发者们提供应用市场数据估算报告和市场分析服务)提供的iOS动作类游戏2016年1月1日-2016年1月31日收入排名,前20名游戏排名情况如下:

排名	游戏名称	收入占比[2]	上架日期
1	梦幻西游	22.86%	2015年4月21日
2	大话西游	11.24%	2015年9月9日
3	热血传奇	5.74%	2015年8月6日
4	王者荣耀	5.22%	2015年10月26日
5	火影忍者	5.03%	2016年1月7日
6	穿越火线	3.99%	2015年12月3日
7	拳皇98终极之战OL	3.98%	2015年7月16日
8	全民飞机大战	3.25%	2014年1月8日
9	六龙争霸3D	3.20%	2015年10月21日
10	全民突击	2.46%	2015年1月6日
11	全民无双	2.43%	2015年12月22日
12	全民奇迹	2.28%	2014年12月2日
13	Clash of Clans	2.24%	2012年6月14日
14	九阴	1.99%	2015年10月21日
15	天天酷跑	1.24%	2013年9月15日
16	太极熊猫2	1.09%	2015年12月23日
17	艾尔战记	1.07%	2016年1月13日
18	天子	0.96%	2015年10月28日
19	全新天龙八部3D	0.80%	2014年10月22日
20	功夫熊猫3	0.78%	2015年12月29日

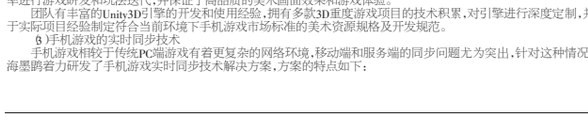
注1:收入占比=游戏收入/前300名游戏收入合计数。其中,各款游戏收入是App Annie估算的。

根据App Annie的2016年1月1日-2016年1月31日排名情况,前20款游戏收入合计已达到前300款游戏收入合计的81.85%,占据了较大的市场份额。在此基础上,《全民无双》作为2015年12月22日才上架的游戏在收入排名前300款iOS动作类游戏游戏中排名第11,收入占比为2.43%。在上架后1个月便进入了iOS移动游戏的第一梯队,其盈利能力可见一斑。

(二)业绩增长的可持续性

1、相似类型游戏情况对比

《全民无双》的游戏玩法创新,作为“卡牌+动作”类游戏,其卡牌属性同类型游戏为《拳皇98终极之战OL》,动作属性同类型游戏为《天天炫斗》,三款游戏近一年各月末在iPhone总榜(畅销)中排名走势如下:



注:各款游戏排名起始时间不同是由于上架时间不同导致的

从上表可以看出,《天天炫斗》自上架之日起至今已存续超过一年,《拳皇98终极之战OL》存续时间也已超过半年,但这两款游戏排名仍然靠前,体现出较长的生命周期,因此,两种游戏类型相结合产生的《全民无双》有机会展现出同样的生命周期。

2、团队经验的积累

上海墨鹏的团队创始人具有深圳市腾讯计算机系统有限公司(以下简称“深圳腾讯”)、上海盛大网络发展有限公司(以下简称“盛大网络”)等国内一线互联网公司的工作经验及项目研发经验,此外,上海墨鹏拥有一批综合素质较高的员工,学历在本科及以上的员工占上海墨鹏总人数的75%。同时,上海墨鹏团队成员具有较长时间的研发经验,有3年以上游戏行业从业经验的员工占研发团队总人数的78%,其中有5年以上游戏行业从业经验的员工占研发团队总人数的52%,有8年以上游戏行业从业经验的员工占研发团队总人数的20%。

核心团队成员杨东迈和谌维有着丰富的项目经验。杨东迈先承担了深圳腾讯《战神》项目自研引擎架构开发工作以及超维科技《太极至尊》项目的首席制作人一职,谌维2013年-2014年担任页游《六阁天宫OL》的项目制作人,该游戏最高月流水超1亿。2013年-2014年担任手游《战神》项目制作人,游戏累积流水1亿。优秀的团队成员是上海墨鹏未来保持业绩持续增长的重要基础。

3、游戏储备情况

上海墨鹏拥有数款储备游戏,其中《决战武林》预计将于2016年第一季度上线。凭借目前打造爆款游戏的研发经验,储备游戏上线将很有可能创造与《全民无双》相仿的流水,成为又一款爆款游戏,进一步加强上海墨鹏的盈利能力。

(三)上海墨鹏市场竞争情况

上海墨鹏成立以来一直对产品品质要求严格,首个上线产品《全民无双》自上线以来取得不俗的成绩,iPhone总榜(畅销)最高排名第4。

《全民无双》拥有动作游戏的短时间爆发和核心粉丝聚集能力,2016年1月1日新进用户次日留存率55.48%,7日留存率32.09%,有着较为良好的用户留存率,亦表明《全民无双》拥有卡牌游戏生命周期较长这一特点。综上所述,上海墨鹏创新采用的多武将动作卡牌模式是《全民无双》取得优异成绩的重要基础。

《全民无双》的海外市场已经开始部署,项目组已开始筹备海外组,韩国、越南、台湾、泰国即将全面上线。

四、质量控制体系

上海墨鹏内部已形成严谨的质量控制体系,通过对项目各阶段的关键点评审来确保游戏产品研发质量。

衡量各阶段产品是否达标的关键要素有:设计意图是否符合市场和用户发展趋势;美术表现是否与原型相符;用户CE测试结果是否反应设计预期;大规模测试阶段数据是否达标;运营相关工作是否充分。项目各阶段重点如下:

1、项目概念阶段质量控制重点在于对产品的核心概念加以审核。

2、原型阶段质量控制重点在于对产品的原型是否实还原了产品概念、产品可能面临的技术风险、美术风格以及产品特性优先级的合理性等目标要求加以审核。

3、首个可玩版本阶段质量控制重点在审议和审核产品核心玩法的完成度,确定产品是否达到面向市场的品质,并对量产工具和制作流程的完备性以及项目计划和资源规划进行审核。

4、量产阶段质量控制重点在于产品量产版本的完成度、品质以及运营的准备情况,并定期组织玩家CE和内部测试以验证完成度和品质等方面加以审核。

5、测试阶段质量控制重点是对测试报告、商业化实施情况、运营方案和平台介入工作等进行审议和审核,确定产品是否已准备好正式发行等情况进行审核。

6、发行阶段质量控制重点是运营情况监测,如产品运营过程中,因商业、产品、技术等各方面原因导致产品需停止运营时,项目组负责提交《产品退市计划》给项目管理部进行评审决定是否停运。

(四)研发积累

1、客户端技术

(1)自主研发3D引擎完整解决方案

上海墨鹏的客户端基于自主研发的引擎,引擎是一套完整的MMO开发解决方案,包含了渲染、物理、音效、网络、调试、场景制作工具、逻辑信息编辑工具,可以满足程序、QA、美术、策划、项目管理、测试、产品等MMO研发关键领域的不同需求。

①Unity3D研发流程

上海墨鹏拥有基于Unity3D研发流程,严格的产品规格、开发流程解决方案以及质量保证体系,从程序研发、资源输出、关卡设计、版本发布到游戏测试,均有基于引擎打造的完整的工具链和输出管线,能够让开发团队以极高的效率进行游戏研发和玩法迭代,并保证了高品质的美术画面效果和游戏体验。

团队有丰富的Unity3D引擎的开发和使用经验,拥有多款3D重度游戏项目的技术积累,对引擎进行深度定制,并基于实际项目经验制定符合当前环境下手机游戏市场标准的美术资源规格及开发规范。

②手机游戏的实时同步技术

手机游戏相较于传统PC端游戏有着更复杂的网络环境,移动端和服务端的同步问题尤为突出,针对这种情况,上海墨鹏着力研发了手机游戏实时同步技术解决方案,方案的特点如下:

A:可以使用多种网络协议栈,包含TCP、RUDP(可靠UDP)。

B:多人在线对战情况下的PING值运动预测和补偿。

C:包匹配合并算法,最大程度上减少重复的发送。

D:开发效率高,与具体游戏逻辑无关。

④、微端

微端技术是一种新型的客户端网络游戏技术,它的核心技术是:异步加载(下载),把当前未使用到的游戏资源,放到游戏运行过程中下载。使用微端技术的网络游戏,可以实现“边玩边下载”、“先到哪里,下载到哪里”的游戏体验,把游戏的精美效果以最快的速度呈现在玩家面前,吸引住玩家、减少了玩家在进入游戏前就流失的情况。

上海墨鹏拥有的微端解决方案,具有以下特点:

A:并不会牺牲任何游戏效果,游戏的画面、体验与PC端相比没有差异。

B:只要玩家的网络带宽超过1MB,就能体验到实时的游戏效果,当然,网络带宽越宽、质量越好,游戏体验也更加流畅。

C:玩家只需下载一个仅仅几MB的程序,就可以此为入口,“边玩边下载”,逐步进入游戏。

2、服务器技术

上海墨鹏的服务器使用了自主研发的服务器集群框架,框架核心系统使用C++编写,脚本系统使用Lua语言编写,辅助系统使用了Golong、JavaScript编写。集群整体架构采用层次化设计,特别针对不同运营条件、单点故障、海量用户做了优化设计,具有高适应、高可用、高效、跨平台等特性。

①、高适应性

针对不同游戏类型对集群架构的需求不同,框架可以根据不同运营商的运营策略、单一区组不同玩家规模进行针对性设计。

②、高可用性

集群内服务没有单点故障,单个服务的崩溃最多只影响自己负责的玩家,相同类型的服务互为冗余,不会出现一个服务崩溃整个集群不能正常承接业务的情况。

③、高效性

在保证集群高可用性的同时,集群内部对传输也做了优化,保证服务间的数据传递尽可能的高效。

④、跨平台

集群框架可以运行在Windows、Linux、Unix平台,可以适应不同运营商提供的运营系统。

3、自主开发的工具

上海墨鹏自主研发的客户端引擎提供了一个功能丰富的场景编辑器,可以支持多人并发编辑同一张地图,提高了美术拼图的工作效率。并且各个编辑功能都提供以画刷为主的编辑方式,方便美术用最直观和习惯的方式进行工作。

4、未来的技术储备

①、UDK

UDK是Epic公司发布的引擎,UDK的特点如下:

随着移动平台硬件的逐步升级,设备本身的性能也在大幅度的提升,同时用户对游戏本身的品质也有了更高的要求,已经有多款成功的MMO类型手游出现,相较于其他类型手机游戏,MMO手游对渲染的品质要求更高,效果更好,UDK成为了当下和未来高品质手机游戏的不二选择。上海墨鹏在自研渲染引擎方面已经具备了丰富的经验,引擎方面有大量的人才储备,UDK目然成为了天然的选择,相信在很短的时间内快速上手并投入实际项目的研发中,UDK将使上海墨鹏在未来的高端手游的市场中相较于其他公司更有竞争力。

②、运营数据平台

上海墨鹏的运营数据平台本身已经具备了基于不同款产品的数据统计、分析能力,并有着良好的可视化人机交互界面,未来将在以下几个方面继续提升运营数据平台的功能:

A:针对所有产品的统一数据平台。

B:同时提供在产品、用户等多维度的数据挖掘。

C:更好的权限控制,统计类信息、数据挖掘的结果通过完备的权限系统展现给不同的运营团队成员,为分析、预测提供坚实的数据基础。

上述经验及技术、管理和团队优势将成为上海墨鹏继续发展的重要支撑,上海墨鹏将继续寻找市场热点题材,并与自身游戏制作经验相结合,打造爆款游戏。

问题二、《公告》披露,上海墨鹏2015年经审计营业收入为1,308.40万元,净利润为亏损587.68万元,2016年1月未经审计营业收入为2,158.02万元,净利润为1,921.37万元。墨鹏股份放弃对自上海墨鹏设立到截止2015年12月31日对其累计投入的往来垫款债权,该部分债权合计约6,219.42万元转作对公司的资本性投入,并转让给西藏泰富。请补充披露:(1)请结合上海墨鹏的具体情况及其会计政策、会计估计是否发生变更等情况详细分析上海墨鹏主要财务指标发生重大变动的原因;(2)往来垫款债权形成的具体原因,该款项转作资本性投入的会计处理及其是否符合会计政策、该条款是否符合上市公司利益,上海墨鹏的股东是否存在非经营性资金占用情形;(3)上海墨鹏成立于2013年,请结合其成立后的运营情况等因素说明其截至2016年1月31日净资产为-2,124.81万元的原因;(4)《公告》披露了上海墨鹏一年又一期的财务数据,但2016年的数据未按本所《股票上市规则》(2014年修订)第10.2.5条的规定予以审计,请补充审计。

回复:

一、上海墨鹏主要财务指标变动情况

截至2016年1月31日,上海墨鹏的会计政策及会计估计均未发生变化。以下为对上海墨鹏财务指标的列示及分析:

1、上海墨鹏资产构成情况

单位:元

资产	2016.1.31	2015.12.31	2014.12.31
流动资产:			
货币资金	10,895,041.39	302,437.18	181,634.13
应收账款	33,048,242.68	11,275,564.96	-
预付款项	39,240.72	122,692.00	121,594.00
其他应收款	282,301.15	227,108.05	175,338.95
存货	-	-	-
流动资产合计	44,264,825.94	11,927,802.19	478,567.08
非流动资产:			
固定资产	1,660,759.44	1,750,093.55	2,091,447.14
无形资产	10,578,384.81	10,889,550.18	8,459.67
开发支出	21,318,690.02	18,562,046.11	-
长期待摊费用	47,061.20	66,931.87	209,198.55
非流动资产合计	33,604,895.47	31,268,621.71	2,309,105.36
资产总计	77,869,721.41	43,196,423.90	2,787,672.44

①、货币资金

2014年12月31日、2015年12月31日及2016年1月31日,货币资金分别为181,634.13元、302,437.18元及10,895,041.39元。上海墨鹏货币资金2015年末较2014年末变动不大;货币资金上海墨鹏2016年1月末较2015年末增加10,592,604.21元,增幅为3,502.41%,主要系收到三七互娱之孙公司西藏泰富文化传媒有限公司(以下简称“西藏泰富”)所支付的关于增资上海墨鹏3,000.00万元事项之定金所致。

根据西藏泰富与墨鹏股份签署的《关于上海墨鹏数码科技有限公司之股权转让协议》(以下简称“《股权转让协议》”),西藏泰富拟受让墨鹏股份持有的上海墨鹏30%股权,此外西藏泰富拟对上海墨鹏增资3,000.00万元。

②、应收账款

2014年12月31日、2015年12月31日及2016年1月31日,应收账款分别为0元、11,275,564.96元及33,048,242.68元。上海墨鹏应收账款2015年末较2014年末新增11,275,564.96元,主要系游戏产品《全民无双》上线后营业收入增长,因与游戏运营商存在一定的款项回收周期而形成。上海墨鹏2016年1月末较2015年末新增21,772,677.72元,增幅为193.10%,主要系游戏产品《全民无双》于2016年1月累积流水持续增长导致。

③、无形资产

2014年12月31日、2015年12月31日及2016年1月31日,无形资产分别为8,459.67元、10,889,550.18元及10,578,384.81元。2014年末上海墨鹏所开发的游戏产品尚处于研究阶段,并未形成相应的软件著作权,无形资产数额较小;上海墨鹏无形资产2015年末较2014年末增长较多,主要系游戏产品《全民无双》研发完成后转入无形资产科目所致。无形资产2016年1月末较2015年末无较大变动。

④、开发支出

2014年12月31日、2015年12月31日及2016年1月31日,开发支出分别为0元、18,562,046.11元及21,318,690.02元。

关于上海墨鹏开发支出的计量,上海墨鹏划分内部研究开发项目研究阶段支出和开发阶段支出的具体标准如下:上海墨鹏对项目前期进行的前期调研和论证研究阶段费用支出计入研究阶段支出,在通过前期市场调研和项目可行性论证后,并报上海墨鹏批准立项后的支出即为开发支出。

上海墨鹏2014年末无开发支出,系由于游戏产品仍在前期研究阶段因而支出计入当期损益;2015年末及2016年1月末开发支出增加主要系公司在产品研发上加大投入,进入立项阶段的项目投入金额增加,从而导致开发支出增加。

2、上海墨鹏负债构成情况

单位:元

负债和所有者权益	2016.1.31	2015.12.31	2014.12.31
流动负债:			
应付职工薪酬	8,880,558.83	8,896,361.95	3,071,120.36
应交税费	2,396,412.51	1,017,207.21	135,323.58
其他应付款	79,260,332.91	64,194,185.80	32,543,958.55
流动负债合计	90,537,304.25	74,107,754.96	35,750,402.49
非流动负债:			
递延收益	9,550,539.47	9,550,539.47	2,822,334.42
非流动负债合计	9,550,539.47	9,550,539.47	2,822,334.42
负债合计	100,087,843.72	83,658,294.43	38,572,736.91

①、应付职工薪酬

2014年12月31日、2015年12月31日及2016年1月31日,应付职工薪酬分别为3,071,120.36元、8,896,361.95元及8,880,558.83元。上海墨鹏应付职工薪酬2015年末较2014年末新增5,825,241.59元,增幅达189.68%,主要系项目奖金以及上海墨鹏因经营需要招聘较多员工而相应薪酬支出增加所致;应付职工薪酬2016年1月末较2015年末变动不大,系员工人数较为稳定。

应付职工薪酬明细列示如下:

单位:元

项目	2016.1.31	2015.12.31	2014.12.31
短期薪酬	8,492,153.23	8,509,283.85	2,833,011.86
离职后福利-设定提存计划	388,405.60	387,078.10	238,108.50
合计	8,880,558.83	8,896,361.95	3,071,120.36

应付职工薪酬主要由短期薪酬构成,包括职工工资、奖金及津贴,职工福利费,社会保险费及住房公积金等。

②、其他应付款

2014年12月31日、2015年12月31日及2016年1月31日,其他应付款分别为32,543,958.55元、64,194,185.80元及79,260,332.91元。上海墨鹏2014年末的其他应付款主要由往来款构成,主要系上海墨鹏处于游戏产品开发阶段仍未产生充足稳定收入,出于经营需要由股东向上海墨鹏垫款而形成;上海墨鹏其他应付款2015年末较2014年末新增31,650,227.25元,增幅达97.25%,主要系上海墨鹏多款游戏属于前期调研或研发阶段持续需要经费、股东垫款之往来款增加所致;其他应付款2016年1月末较2015年末新增15,066,147.11元,主要系收到三七互娱之孙公司西藏泰富所支付的关于增资上海墨鹏3,000.00万元事项之定金1,500.00万元导致。上海墨鹏其他应付款明细列示如下:

单位:元

项目	2016.1.31	2015.12.31	2014.12.31
往来款	79,231,565.80	64,194,185.80	32,539,146.01
押金及保证金	-	-	-
其他	28,767.11	-	4,812.54
合计	79,260,332.91	64,194,185.80	32,543,958.55

③、递延收益

2014年12月31日、2015年12月31日及2016年1月31日,递延收益分别为2,822,334.42元、9,550,539.47元及9,550,539.47元。上海墨鹏递延收益主要由游戏授权金构成,上海墨鹏2015年末较2014年末递延收益增加6,728,205.05元、增幅达238.39%,系游戏产品授权金增加所致。递延收益明细列示如下:

单位:元

项目	2016.1.31	2015.12.31	2014.12.31
游戏授权金	9,550,539.47	9,550,539.47	2,822,334.42
合计	9,550,539.47	9,550,539.47	2,822,334.42

3、所有者权益情况

单位:元

所有者权益:	2016.1.31	2015.12.31	2014.12.31
实收资本	2,200,000.00	2,200,000.00	1,000,000.00
未分配利润	-24,418,122.31	-42,661,870.53	-36,785,064.47
所有者权益合计	-22,218,122.31	-40,461,870.53	-35,785,064.47

①、未分配利润

2014年12月31日、2015年12月31日及2016年1月31日,上海墨鹏未分配利润分别为-36,785,064.47元、-42,661,870.53元及-24,418,122.31元。2014年末及2015年末上海墨鹏未分配利润为负,主要系2015年12月以前自研游戏研发支出较大且产品尚未上线而使得上海墨鹏处于亏损状态所致;2016年1月上海墨鹏未分配利润亏损缩小,系由于游戏产品上线后表现良好,上海墨鹏取得较好净利润所致。

4、收入与成本情况

单位:元

项目	2016年1月	2015年度	2014年度
营业收入	21,621,328.42	13,083,977.12	146,483.12
营业成本	310,959.04	310,959.04	3,245,761.77
毛利率	98.56%	97.62%	-2,115.79%
营业利润	18,244,778.12	-5,876,806.06	-29,657,821.91
净利润	18,244,778.12	-5,876,806.06	-29,657,821.91
净利润率	84.38%	-44.92%	-20,246.58%

①、营业收入

2014年度、2015年度及2016年1月上海墨鹏营业收入分别为146,483.12元、13,083,977.12元及21,621,328.42元。上海墨鹏营业收入2015年度较2014年度增长12,937,494.00元,其大幅提升主要系由于游戏产品《全民无双》于2015年12月上线后市场表现良好,使得上海墨鹏获得较高营业收入;上海墨鹏2016年1月较2015年全年增长8,537,351.30元,增幅65.25%,主要系上海墨鹏主要收入来源产品《全民无双》收到市场好评,流水持续增加,使得上海墨鹏收入增加、得益于营业收入增加,上海墨鹏营业利润及净利润亦相应增加并于2016年1月实现营业利润及净利润转正。

②、营业成本

2014年度、2015年度及2016年1月上海墨鹏营业成本分别为3,245,761.77元、310,959.04及310,959.04元。营业成本2015年度较2014年度减少90.42%,主要系上海墨鹏2015年游戏运营业务已停止,游戏运营成本为0元所致。此外,2015年及2016年1月的营业成本为无形资产摊销,由于《全民无双》开发支出在2015年12月转入无形资产并于当月开始摊销,2015年度和2016年1月摊销金额一致,因此营业成本金额相等。

③、毛利率

上海墨鹏自2015年12月游戏《全民无双》上线后开始产生较高营业收入,2015年度及2016年1月的毛利率分别达到97.62%及98.56%。毛利率较高主要是由于上海墨鹏是游戏研发商,游戏运营的事项由游戏独家代理方深圳腾讯负责,因而上海墨鹏2015年度及2016年1月的营业成本是无形资产摊销,并无无游戏运营成本所致。

目前上海墨鹏与腾讯合作的游戏产品为《全民无双》,合作方式为上海墨鹏作为游戏研发商开发游戏产品,仅承担开发游戏产品及后续版本升级所产生费用;深圳腾讯作为该款游戏的独家代理运营商,承担运营游戏所产生的相关成本及费用,如与运营游戏所需的服务器与带宽相应的成本与费用。

上海墨鹏开发《全民无双》所产生费用的会计处理具体如下:

2014年上海墨鹏开始研发游戏产品《全民无双》,当年合计产生支出8,562,664.98元,由于游戏仍处于研究阶段,属于研发支出的费用化支出,该支出于2014年未全部结转至管理费用核算。

2015年上海墨鹏开发《全民无双》合计产生支出18,949,382.02元,并于2015年取得《全民无双》的计算机软件著作权登记证(编号为2015SR063130),其中7,754,856.47元作为研发支出的费用化支出结转至管理费用核算;其中11,194,525.55元达到了研发支出资本化支出的条件,于2015年12月结转为无形资产—软件著作权核算,并按照3年期限进行摊销,作为主营业务成本核算。

2016年1月上海墨鹏对《全民无双》合计支出1,484,772.43元,作为游戏的后续支出归属于研发支出的费用化支出,1月末全部结转至管理费用核算。

5、期间费用情况

单位:元

项目	2016年1月		2015年度		2014年度	
	金额		金额		金额	
销售费用	-		-		-	
管理费用	1,826,009.64		17,997,143.76		26,615,047.58	
财务费用	728.01		-18,548.10		-1,324.64	
合计	1,826,737.65		17,978,595.66		26,613,722.94	

①、管理费用

2014年度、2015年度及2016年1月上海墨鹏期间费用主要由管理费用构成,管理费用分别为26,615,047.58元、17,997,143.76元及1,826,009.64元。管理费用2015年度较2014年度减少8,617,903.82元,较大降幅主要系由于公司的部分游戏产品从研发阶段进入开发阶段,开发阶段的研发费用计入开发支出所致。

管理费用明细列示如下:

单位:元

项目	2016年1月	2015年度	2014年度
研究开发费	1,541,985.71	13,220,038.25	22,367,085.76
职工薪酬费用	16,306.25	2,969.777.16	1,942.998.32
办公费	58,372.32	518,502.31	655,303.67
折旧及摊销费	36,806.25	470,867.60	335,681.90
租赁费	29,261.00	351,132.00	516,913.50
水电及物业管理费	-	140,040.17	198,713.26
中介费及咨询顾问费	-	118,117.72	310,699.69
交通费	2,569.00	105,988.99	60,272.00
业务招待费	-	88,796.67	225,845.00
税费	-	13,882.89	1,534.48
合计	1,826,009.64	17,997,143.76	26,615,047.58

6、现金流量情况

单位:元

项目	2016年1月	2015年度	2014年度
经营活动产生的现金流量净额	-3,844,000.36	-29,567,485.51	-24,204,641.88
投资活动产生的现金流量净额	-563,395.43	-3,187,279.86	-1,858,128.83
筹资活动产生的现金流量净额	15,000,000.00	32,855,039.79	25,539,558.91
现金及现金等价物净增加额	10,592,604.21	120,803.05	-523,211.80

①、经营活动现金流

2014年度、2015年度及2016年1月,上海墨鹏经营活动现金流量净额分别为-24,204,641.88元、-29,567,485.51元及-3,844,000.36元,经营活动现金净流出主要系支付给职工薪酬及应收款项暂未收回所致。2016年1月上海墨鹏营业收入增长较快,是得益于游戏产品《全民无双》自2015年12月上线后持续取得较好业绩。但由于与游戏运营商合作存在一定的款项回收周期而形成了较多的应收账款暂未收回。

根据与深圳腾讯的合同约定,支付周期以自然月为单位,在第“M+3”月的第十五个工作日之前,深圳腾讯向上海墨鹏提供第“M”月