

关于成都炎龙科技有限公司 业绩真实性之专项核查报告

天健〔2015〕11-38号

中国证券监督管理委员会：

由浙江升华拜克生物股份有限公司转来的《中国证监会行政许可项目审查一次反馈意见通知书》（编号为153431号，以下简称反馈意见）奉悉。我们根据反馈意见要求对成都炎龙科技有限公司（以下简称炎龙科技或公司）业绩真实性进行了核查，现汇报如下：

一、核查范围

本次核查的范围包括报告期内重大客户、重要业务收入真实性、经营成本完整性。

二、主要核查方法

本次核查的方法包括查看与客户、供应商的合同条款；查看客户回款、支付供应商的资金流水等原始单据；根据相关合同条款重新计算公司所确认收入的准确性；向重要的客户、供应商函证交易金额、交易条款、往来余额；对重大的供应商、客户进行现场访谈；检查人工成本的完整性；核查公司是否存在未纳入核算的银行账户；执行截止性测试以确定报告期内收入、成本是否存在跨期的情况。

三、核查情况说明

（一）对主要客户、主要业务的核查

报告期内公司的业务构成情况：

单位：万元

收入类别	2015年1-6月	2014年度	2013年度
------	-----------	--------	--------

游戏研发	2,544.63	8,799.92	820.04
代理游戏发行	317.02	1,085.67	629.84
IP与源代码合作	2,641.51	1,083.60	
游戏运营	1.32	344.82	854.23
其他	80.43	144.03	38.18
合计	5,584.91	11,458.04	2,342.29

2013年客户的集中度不高,前5大客户收入占总收入的比例为36.73%,2014年、2015年1-6月客户的集中度较高,前5大客户收入占总收入比例分别为74.3%、89.10%。基于报告期内收入的分布情况,各年度收入核查的内容如下:

期间	核查内容
2013年	主要客户、主要业务
2014年	主要客户、主要业务
2015年1-6月	主要客户

1. 2013年

2013年公司业务分布较为均衡,游戏运营、游戏代理、游戏研发的收入占总收入比例分别为36.47%、26.89%、35.01%,因此对客户较为分散的游戏运营全面核查、核查发生额较大的游戏代理业务,并对游戏研发的主要客户进行核查。

(1) 游戏运营业务

公司的游戏运营系在公司自建的网络游戏运营平台(www.yeyou365.com)进行运营,通过上述网络游戏运营平台运营《斗破乾坤》、《烈火战神》、《凡人修真》及《烈焰》等网络游戏,与平台运营相关收入、支出均是通过支付宝、易宝完成。我们将支付宝、易宝的资金流水导出与公司账目所记录的与平台运营相关的收入、成本进行核对:

支付宝、易宝资金流入	8,542,307.48	支付宝、易宝资金流出	7,382,781.97
平台运营收入	8,542,307.48	平台运营支出	7,707,212.73
差异	0.00	差异	-324,430.76

平台运营收入与运营收入一致,平台运营收入的真实性无重大异常;平台运营成本大于支付宝、易宝资金流出额系将平台维护成本计入了运营支出,成本的完整性无重大异常。

(2) 代理游戏发行

代理游戏业务中公司属于中间人角色,其上下游分别为游戏授权方、游戏运行商。公司与游戏授权方、游戏运行商在游戏上线前均约定了分成比例,每月游戏运行商提供给公司当月的充值流水,公司按照固定的分成比例确定代理游戏收

入及应支付给游戏授权方的当月分成额。游戏运行商支付分成金额的款项比较及时，分成款的账期不会超过一个月。

我们抽取 2013 年分成金额较大的协议，按照合同所确定的分成比例重新计算公司账面所记录的分成收入的准确性：

游戏名称	客户	1 合同约定授权金 (USD)	2 当年分成流水 (USD)	3 授权方分成比例/金额	4 公司应确认收入 (USD)	账面收入 (USD)	差异
独孤求败	华义国际数位娱乐股份有限公司	150,000.00	119,932.64	60%	78,040.42	78,040.42	
独孤求败	VTCONLINEJSC	150,000.00	134,920.00	55%	75,794.00	75,794.00	
猎魔	VECTORINC.	140,000.00	126,000.00	50%	77,000.00	77,000.00	
猎魔	RayMediaGroupLtd.	40,000.00	39,977.00	50%	20,011.50	20,011.50	
猎魔	funnelmalaysiasdnbhd	20,000.00	19,982.00	50%	10,009.00	10,009.00	
		20,000.00	19,964.00	50%	10,018.00	10,018.00	
		20,000.00	19,967.00	50%	10,016.50	10,016.50	
猎魔	congtycophankinhdoanh 24gio	30,000.00	28,677.00	50%	15,661.50	15,690.53	-6.53
		60,000.00	56,589.00	50%	31,705.50	31,683.00	
武斗乾坤	大天人网络科技股份有限公司[注]	70,000.00	69,965.00	50%	35,017.50	49,967.50	-14,950.00
锦衣天下	VIDENAMVNPAPHONLINETRA DINGSERVICESJSC (VNPAYONLINEJSC)	80,000.00	80,000.00	3 万元	50,000.00	50,000.00	

4 公司应确认收入=1 合同约定授权金-2 当年分成流水*3 授权方分成比例

[注]：武斗乾坤差异系该游戏为公司关联方页游公司研发，2012 年收到授权金时游戏未正式运营，在 2013 年正式运营后一并从预收账款转入代理收入，扣除此因素外无差异。

我们检查了公司与客户所签订的代理协议，公司计算代理收入的分成比例与代理协议一致；检查游戏运营商支付给公司分成款的资金流水，付款单位与客户单位具有一致性。公司所确认的代理收入真实性无重大异常。

(3) 自研游戏销售主要客户

2013 年自研游戏销售的主要客户情况：

客户名称	收入确认额	交易内容	款项支付情况
Btra Away Ltda	684,027.50	影之战葡萄牙版（运营权出售）	游戏下线，本年摊销已支付的授权金
北京互联经纬科技有限公司	676,638.14	东游记大陆版（运营权出售）	

Superut Limited	4,999,458.00	荣耀之战日本版（卖断式销售）	2014 年全额支付
-----------------	--------------	----------------	------------

Btra Away Ltda、北京互联经纬科技有限公司的收入系摊销上年已收取的授权金，相应游戏于 2013 年已经下线，故当年无分成金。

2013 年公司向 Superut Limited 出售了荣耀之战版权，我们检查了双方所签订的协议并向 Superut Limited 函证了交易额及截至 2013 年 12 月 31 日的往来余额，对方回函认定了此交易。2014 年 Superut Limited 全额支付了此笔交易款项。我们认为，2013 年公司账面所确认收入是真实的。

2. 2014 年

(1) 代理游戏发行

2014 年代理收入中占比较大的系代理《Call of Chaos》，公司与游戏授权方的分成比例分别为 30%、70%，按月重新计算公司应确认的代理收入如下：

期间	对账金额 (USD)	授权方分成 (USD)	公司分成 (USD)	账目确认收入 (USD)	差异
2014 年 2 月	24,554.00	17,187.80	2,209.86	2,209.86	
2014 年 3 月	235,557.00	164,889.90	21,200.13	21,200.13	
2014 年 4 月	205,371.00	143,759.70	18,483.39	18,483.39	
2014 年 5 月	450,807.00	315,564.90	135,242.10	135,242.10	
2014 年 6 月	476,567.00	333,596.90	142,970.10	142,970.10	
2014 年 7 月	542,193.00	379,535.10	162,657.90	162,657.90	
2014 年 8 月	497,308.00	348,115.60	149,192.40	149,192.40	
2014 年 9 月	467,737.00	327,415.90	140,321.10	140,321.10	
2014 年 10 月	470,471.00	329,329.70	141,141.30	141,141.30	
2014 年 11 月	391,037.00	273,725.90	117,311.10	117,311.10	
2014 年 12 月	360,029.00	252,020.30	108,008.70	108,008.70	
合计	4,121,631.00	2,885,141.70	1,138,738.08	1,138,738.08	

根据协议 2014 年 2 月-4 月公司应另行支付韩国 Npluto 公司 70%的授权费；自 2014 年 5 月公司按照实际流水分成 30%。

2014 年 2-4 月计算公式：公司分成=（对账金额-授权方分成）*30%；2014 年 5 月起计算公式：公司分成=对账金额*30%

《Call of Chaos》于 2014 年 2 月上线，公司确认的分成金日期与游戏上线时间具有一致性，月确认的分成金额与协议具有一致性。

我们检查了游戏运营商支付给公司的分成款资金流水，付款单位与客户单位相同，公司所确认的代理收入是真实的。

除代理收入的客户外，其他业务 2014 年的主要客户情况如下：

客户名称	收入确认额	交易内容	款项收回情况
深圳墨麟科技股份有限公司	39,632,736.28	风云无双分成收入、死神 ip 销售	2014 年 12 月 31 日余额为 1818 万元，截至 2015 年 12 月 20 日收回余款
PT.Citra Potinara Maju	15,581,631.95	荣耀之战印尼分成收入	2014 年 12 月 31 日余额为 204 万元，截至 2015 年 12 月 20 日全额收回
Stark Interactive Technology Limited.	14,647,974.54	雷神之城(梦三清)南美卖断收入、武斗群雄(混战)分成金及授权收入	2014 年 12 月 31 日余额为 151 万元，截至 2015 年 12 月 20 日全额收回
JWF DEVELOPMENT COPR.,	8,005,400.00	创世英雄欧美卖断收入	截至 2014 年 12 月 31 日全额收回
广州要玩娱乐网络技术有限公司	3,975,110.02	傲视苍穹、仙剑炼妖录分成金及授权收入	2014 年 12 月 31 日余额 99,754.77 元

我们取得了公司与以上客户签订的销售协议，公司确认收入的依据与协议中约定条款具有一致性；检查了银行进账单、分成确认函，公司确认收入的原始依据真实。

2014 年公司因出售运营权所取得的分成收入金额较大，我们将每月客户所提交的分成流水与公司账面确认的分成收入进行核对：

月 份	风云无双-分成	傲视苍穹-分成	仙剑炼妖录-分成	荣耀之战-分成	混战-分成
1		6,581.00	238,101.32		
2		1,208.96	264,030.35		
3	2,830,188.68	23,971.70	216,836.74		
4	3,321,249.41	127,990.37	136,281.92		405,048.61
5	3,692,143.99	241,368.99	76,938.97	2,292,004.14	479,530.56
6	4,077,154.57	244,490.46	47,063.72		815,086.03
7	3,843,915.54	215,011.81	30,106.41	2,389,819.91	1,360,390.15
8	3,674,947.10	186,325.60	22,241.28	2,473,462.58	1,881,380.13
9	4,253,101.41	174,190.90	13,222.69	2,240,309.83	1,739,453.26
10	3,317,021.02	145,362.03	14,139.68	2,090,491.43	1,519,365.09

11	3,078,647.42	112,153.40	7,632.44	2,055,842.72	1,305,010.59
12	2,830,188.68	90,380.33	3,377.44	2,039,701.34	1,651,964.79
合计	34,918,557.81	1,569,035.55	1,069,972.97	15,581,631.94	11,157,229.19
账面分成金数	34,915,755.13	1,578,738.10	1,069,972.97	15,581,631.95	11,157,229.21
差异	2,802.68	-9,702.55		-0.01	-0.02

账面所确认收入与原始单据中数据差异较小。

我们检查客户向公司支付销售款的原始单据，付款方与客户单位具有一致性；2014年向上述主要客户就交易事项、交易金额进行函证，所回函客户就函证事项无异议；因IP出售的原始证据除公司与客户签订的合同、客户付款单据外，无其他可证明交易已完成的证据，2015年8月我们对重大的客户尤其是出售IP的客户进行了现场走访。走访的重大客户包括深圳墨麟科技股份有限公司、广州要玩娱乐网络技术有限公司、StarkInteractive Technology Limited.，现场访谈时对以上客户就2014年交易事项、交易金额再次进行了确认。

经核查，我们认为2014年公司账面所确认的收入是真实的。

(3) 2015年1-6月

2015年1-6月客户的集中度较高，我们对主要的客户进行核查。2015年1-6月主要客户情况如下：

客户名称	收入确认额	交易内容	款项收回情况
前海创意时空科技（深圳）有限公司	18,867,924.53	幻想之纪、军曹手游大陆版卖断式销售	全额收回
PT.Citra Potinara Maju	8,513,369.68	荣耀之战印尼分成收入	余额为849万元
深圳墨麟科技股份有限公司	7,834,021.09	风云无双分成收入	余额为1808万元，截至2015年12月20日已收回1744万元，余额为264万元
广州狮鹭网络科技有限公司	7,547,169.84	妖精的尾巴IP出售	余额为180万元
Stark Interactive Technology Limited.,	7,001,974.95	武斗群雄（混战）分成金及授权收入	余额为220万元，截至2015年12月20日已收回

我们取得了公司与以上客户签订的销售协议，公司确认收入的依据与协议中

约定条款具有一致性；检查公司确认收入的原始依据的真实性，并将每月客户所提交的分成流水与公司账面确认的分成收入进行核对，差异较小；对以上客户就交易事项、交易金额进行函证，所回函客户就函证事项无异议；2015年8月我们对重大客户进行了现场走访，包括深圳墨麟科技股份有限公司、广州要玩娱乐网络技术有限公司、Stark Interactive Technology Limited.、前海创意时空科技（深圳）有限公司，现场访谈时以上客户就2015年1-6月的交易事项、交易金额再次进行了确认。2015年1-6月公司账面所确认销售收入是真实的。

4. 关联方关系核查

在核查交易较大的客户时，我们关注了客户的股东情况，以确定主要客户与公司是否存在关联方关系。经查看客户工商登记信息及现场访谈，我们未发现客户与公司存在关联方关系。

(二) 成本费用完整性核查

根据公司现运行模式，可能对公司成本完整性影响较大的事项为：未纳入核算范围的银行账户支付运营成本、预付的款项未及时结转至运营成本、人工成本不完整。针对以上事项核查情况如下：

1. 银行账户完整性检查

我们在审计时取得了公司及所属控股子公司所有的银行账户开具清单，以确定公司是否将所有的资金流均纳入了核算范围内。经检查公司所开立的银行账户均纳入了核算范围，不存在账外收款、支付运营费用的情况。

2. 预付账款挂账合理性检查

截至2015年6月30日核算大额预付账款如下：

单位名称	账面余额	占预付款项余额的比例(%)	交易内容
YOOE Digitech CO., Ltd.	21,397,600.00	38.40	《superFighterPuzzle》《魔域幽灵》《虹色盯的奇迹》ip诚意金
Earnfield Holdings Ltd	14,672,640.00	26.33	战舞姬定制开发费用
Stand Apps CO., Ltd.	9,400,271.36	16.87	《妖精的尾巴》、《海贼王》最低分成保证金
Peerless. Asia LLC	4,890,880.00	8.78	《妖精的尾巴》和《死神》第一笔最低分成保证金
郭鹏	4,600,000.00	8.26	《锤子游戏助手》合作研发款

合计	54,961,391.36	98.64	
----	---------------	-------	--

我们检查公司与以上供应商所签订的协议中的主要条款，并结合项目进度判断挂账预付款项的交易款是否应结转至运营成本：

单位名称	交易条款	项目进度	结论
YOOE Digitech CO.,Ltd.	供应商将所拥有产品 IP 名为《super Fighter Puzzle》《魔域幽灵》《虹色町的奇迹》的代理销售权授予乙方，乙方需预付 350 美金作为诚意金，如销售协议未能达成，合同解除该预付金全额退还。	公司尚未实现其中任何一个 ip 的销售	在 ip 出售前，所有的预付款项公司有权要求供应商返还，在出售 ip 前应暂挂预付账款
Earnfield Holdings Ltd	合同约定公司预付供应商开发费用 300 万美元，签约后 7 日内支付 120 万美元，交付产品且公司验收后 7 日内支付 120 万美元，产品在大陆商业化运营开始 7 日内支付 60 万美元，研发商分成比例为 8%	初次验收完成，但未完全成熟，产品正在改进中，预计 2016 年 9 月上线运行	系预付的开发费用，项目成熟前应暂挂预付账款
Stand Apps CO.,Ltd.[注]	公司预付《妖精的尾巴》IP 手游、页游分成金分别为 42 万美元、25.2 万美元，上线后分成比例为 5%；预付《海贼王》第一笔分成金 100 万美元，上线后分成比例为 5%，根据协议所预付的款项待上线后抵减供应商应收的分成金	《妖精的尾巴》、《海贼王》均未上线，现处于研发中，预计 2016 年可上线运行	根据合同条款所预付的系分成金，游戏上线前应暂挂预付账款
Peerless.Asia LLC[注]	预付《妖精的尾巴》和《死神》第一笔分成金 70 万美元，根据协议上线后分成比例为 5%，所预付的款项待上线后抵减供应商应收的分成金。	《妖精的尾巴》和《死神》均未上线，现处于研发中	报告期内公司实现了《妖精的尾巴》、《死神》ip 的出售，但根据合同条款预付的款项系分成金，无恰当的理由将分成金结转至 ip 出售成本
郭鹏	系支付《锤子游戏助手》合作研发款，约定产品成功后产权归郭鹏，上线前公司预付授权金为 460 万元，上线后分成金比例为 50%	《锤子游戏助手》尚未正式上线，现处于研发中	系预付的开发费用，项目成熟前应暂挂预付账款

[注]：公司向 Stand Apps CO.,Ltd.、Peerless.Asia LLC 均预付了《妖精的尾巴》的分成金，实际为同一项目，以上两家公司具有关联关系，根据供应商的要求分别签订合同。

为了验证相关交易的真实性，我们对以上供应商就交易条款、预付款项余额进行函证，已回函的供应商就函证事项无异议；除函证外，我们对郭鹏进行了现场访谈，再次确认了交易的真实性。

根据我们实施的上述主要核查程序，我们认为账面预付账款余额不影响报告期内成本费用的完整性。

(三) 人工成本完整性核查

1. 公司工资政策

根据游戏公司的行业特点，人力成本是公司主要的运营成本。公司工资系按级别确定，除研发人员每年度调整薪酬外，其他岗位的工资变动不大。2015年7月起如研发的项目成功公司将会对项目组人员进行奖励，奖励金额根据项目的情况不定。

2. 公司人工成本核查情况

根据公司的运营模式，人工成本主要在母公司核算。报告期内母公司人工成本占比为80%左右，我们主要对母公司的人工成本完整性进行核查。

报告期内母公司人工成本及人工数量情况如下：

月份	2013年		2014年	
	人数	月工资	人数	月工资
1月	114	664,767.92	117	775,735.60
2月	115	630,898.40	119	763,551.39
3月	114	614,079.97	126	800,398.14
4月	116	614,269.98	121	802,023.21
5月	114	653,444.79	126	811,367.32
6月	118	663,264.89	130	856,873.45
7月	118	662,197.77	135	843,772.06
8月	119	726,416.77	136	903,032.90
9月	115	725,490.68	139	956,374.96
10月	115	728,920.28	136	944,426.96
11月	116	725,812.30	139	916,108.94
12月	120	775,579.37	135	920,186.75
合计		8,185,143.14		10,293,851.68

(接上表)

月份	2015年1-6月	
	人数	月工资
1月	141	1,014,557.42
2月	142	1,008,383.53
3月	151	1,102,822.99

4月	149	1,077,121.64
5月	146	1,122,309.29
6月	149	1,112,841.31
合计		6,438,036.18

报告期内人均月工资从 5,871.70 元增长至 7,332.62 元,人均工资的变化趋势与市场情况具有一致性;公司研发人员的人均工资与同行业类似工种相比不存在明显的偏低的情况。

我们了解了公司人员构成,抽查了公司的用工合同,了解工资发放方式,公司在职工中项目研发人员占比为 85%,员工比例情况符合行业特点,基本薪酬与账面核算情况具有一致性;检查了研发人员的工资分配表,部分员工所从事项目是公司已实现销售的自研项目,从不同途径所核查的信息具有一致性;随机访谈了五名项目研发人员,询问了其从事项目情况、月工资金额,询问结果与账面核算情况具有一致性。

经核查,我们认为报告期内公司完整地记录了所发生的人工成本。

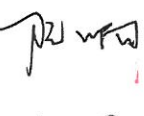
三、核查结论

经执行以上主要核查程序,我们认为,报告期内公司的业绩是经营成果的真实体现。

天健会计师事务所(特殊普通合伙)



中国注册会计师:





中国注册会计师:





二〇一五年十二月二十日