

关于北京网弦信息技术股份有限公司
挂牌申请文件的第一次反馈意见的回复

主办券商



二零一六年一月

目录

一、	公司特殊问题.....	4
1.	公司自有游戏及联运游戏盈利模式主要是出售虚拟道具收取费用的模式。(1)请公司补充披露各种虚拟货币与人民币的兑换比例、收费方式、使用用途、有效期限、退换政策,期末结存金额及相关账务处理;(2)请主办券商核查报告期是否存在兑换比例变动或者促销的情形,是否存在虚拟货币退回的情形,公司如何对销售退回进行会计处理。(3)请主办券商及律师核查公司出售游戏虚拟货币是否并已取得行政许可或相关资质或办理登记备案手续,公司开展该业务存在违法违规的情形并发表明确意见。.....	4
2.	关于公司自有游戏。(1)请公司对报告期内营业收入按各游戏列示金额及占比;(2)请公司补充披露游戏的主要运营指标,包括但不限于:K因素(K-factor)、平均每用户获取成本(CPA)和有效用户获取成本(eCPA)、留存率、日活跃用户(DAU)、月活跃用户(MAU)、当前用户留存率(DAU/MAU)、流失率、平均每日活跃用户收入(ARPDau)、平均每付费用户收入(ARPPU)、转化率、用户终生价值(LTV)。(3)请公司结合相关数据补充分析公司盈利模式的可持续性 & 持续经营能力。.....	6
3.	报告期公司发展了自有游戏、游戏推广、游戏代理等新业务,请公司补充披露报告期内增减游戏情况,各游戏生命周期,公司新游戏研发或供应情况,是否因新增游戏不能持续供应而导致的持续经营风险。请主办券商对前述事项发表意见。.....	8
4.	公司披露公司存在前期经营不规范现象,自有游戏《中娅之光》、《无双战纪》未能及时完成备案。(1)请公司补充披露上述游戏的备案情况。(2)请主办券商、律师对公司上述游戏未能完成备案是否存在受处罚的风险,是否构成重大违法违规,公司是否符合合法规范经营及具备持续经营能力的挂牌条件发表明确意见。10	10
5.	请主办券商、律师对公司是否存在主营业务变更发表明确意见。若存在,请分析主营业务变更对公司的影响,并对主营业务变更是否对公司持续经营能力产生不利影响发表意见。.....	11
二、	申报文件的相关问题.....	12

关于北京网弦信息技术股份有限公司 挂牌申请文件的第一次反馈意见的回复

致全国中小企业股份转让系统有限责任公司：

贵公司《关于北京网弦信息技术股份有限公司挂牌申请文件的第一次反馈意见》已收悉。广州证券股份有限公司（以下简称“主办券商”）投资银行总部网弦信息项目小组按照贵公司要求，会同北京网弦信息技术股份有限公司（以下简称“网弦信息”或“公司”）、律师、会计师，通过尽调（核查）过程描述、实事（证据）列式、依法合理分析过程、结论性意见、补充披露情况等五步骤，已经认真、仔细地
对反馈意见作出了如下回复。

说明：

一、如无特别说明，本回复中的简称或名词释义与股转说明书中的相同。

二、对公转说明书进行补充披露、更新的内容，使用楷体（加粗）表示。

一、公司特殊问题

1. 公司自有游戏及联运游戏盈利模式主要是出售虚拟道具收取费用的模式。（1）请公司补充披露各种虚拟货币与人民币的兑换比例、收费方式、使用用途、有效期限、退换政策，期末结存金额及相关账务处理；（2）请主办券商核查报告期是否存在兑换比例变动或者促销的情形，是否存在虚拟货币退回的情形，公司如何对销售退回进行会计处理。（3）请主办券商及律师核查公司出售游戏虚拟货币是否并已取得行政许可或相关资质或办理登记备案手续，公司开展该业务存在违法违规的情形并发表明确意见。

（1）【公司回复】

项目	自有游戏			联运游戏		
游戏名称	无双战纪	西游	中娅之光	战天	无上神兵	新斗将魂
虚拟货币	金锭	元宝	钻石	元宝	元宝	金币
兑换比例	1: 10 (人民币: 金锭)	1: 10 (人民币: 元宝)	1:10(人民币: 钻石)	1:100(人民币: 元宝)	1:10(人民币: 元宝)	1:10(人民币: 金币)
收费方式	道具收费					
使用用途	在游戏内购买道具					
有效期限	至游戏停止运营					
退换政策	对于用户已经购买虚拟货币，不能转让、不能重新兑换成人民币。					

期末结存金额情况，2014年12月31日余额为3,412.20元，2015年7月31日余额为0元。

报告期内公司主要采用游戏收费充值模式，在游戏玩家实际充值到游戏中时确认收入。虚拟货币的交易方式为用户通过在游戏中点击购买虚拟币数量，并链接到第三方支付页面，通过第三方提供的支付宝或者银联进行购买。账务处理如下：

用户购买虚拟货币时会计处理如下：

借：银行存款

贷：预收账款

公司根据当月虚拟货币销售总额，按月对虚拟货币销售进行收入确认会计处理如下：

借：预收账款

贷：主营业务收入

该部分已补充披露，详情请见“公开转让说明书”之“第四章 公司财务”之“三、报告期内主要会计数据和财务指标的重大变化及说明”之“(二) 营业收入、利润、毛利率的重大变化及说明”之“5、各种虚拟货币与人民币的兑换比例、收费方式、使用用途、有效期限、退换政策，期末结存金额及相关账务处理”。

(2)【主办券商回复】

主办券商访谈了公司管理层并抽查了游戏用户充值记录，报告期内公司没有发生兑换比例变动情况。

主办券商访谈了公司管理层，公司主要针对玩家以虚拟货币在游戏内购买道具时开展的道具促销活动，以促进玩家消耗虚拟货币。

对于用户已经购买虚拟货币，不能转让、不能重新兑换成人民币，不存在虚拟货币退回的情形。

(3)【主办券商及律师回复】

经主办券商及律师核查，公司目前持有京网文（2015）0015-015号《网络文化经营许可证》，有效期至2018年1月5日。该证书所载经营范围为利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）。根据该《网络文化经营许可证》，公司可开展出售游戏虚拟货币的业务，公司出售游戏虚拟货币已取得行政许可，符合相关法律法规的规定

2015年8月20日，北京市石景山区文化委员会行政执法队出具《说明》：“2013年1月1日至2015年8月20日，该公司在北京市石景山区文化委员会行政执法队未有行政执法处罚记录。”

综上，主办券商及律师认为，公司出售游戏虚拟货币已获得相关行政许可，公司出售游戏虚拟货币业务不存在违法违规情形。

2. 关于公司自有游戏。(1) 请公司对报告期内营业收入按各游戏列示金额及占比；(2) 请公司补充披露游戏的主要运营指标，包括但不限于：K 因素(K-factor)、平均每用户获取成本(CPA)和有效用户获取成本(eCPA)、留存率、日活跃用户(DAU)、月活跃用户(MAU)、当前用户留存率(DAU/MAU)、流失率、平均每日活跃用户收入(ARPPU)、平均每付费用户收入(ARPPU)、转化率、用户终生价值(LTV)。(3) 请公司结合相关数据补充分析公司盈利模式的可持续性 & 持续经营能力。

(1) 【公司回复】

自有游戏名称	2015 年 1-7 月		2014 年		2013 年	
	营业收入	占比 (%)	营业收入	占比 (%)	营业收入	占比 (%)
无双战纪	2,020,904.42	12.20	1,884,348.97	10.40	-	-
西游	969,747.93	5.86	1,486,693.68	8.20	-	-
中娅之光	1,830,039.08	11.05	-	-	-	-
合计	4,820,691.43	29.11	3,371,042.65	18.60		

该部分已补充披露，详情请见“公开转让说明书”之“第四章 公司财务”之“三、报告期内主要会计数据和财务指标的重大变化及说明”之“(二)营业收入、利润、毛利率的重大变化及说明”之“6、按产品类别列示营业收入、利润、毛利率的主要构成”之“(1) 营业收入构成”。

(2) 【公司回复】

自有游戏运营指标	无双战纪	西游	中娅之光
K 因素(K-factor)	0.46	0.39	0.28
平均每用户获取成本(CPA)	2.50	1.30	2.30
有效用户获取成本(eCPA)	1.71	0.94	1.80
留存率	次留 16%	次留 21%	次留 15%

	周留 5%	周留 7%	周留 5%
日活跃用户 (DAU)	2018	1127	1061
月活跃用户 (MAU)	50450	17491	22640
当前用户留存率 (DAU/MAU)	4.00%	6.44%	4.69%
流失率 (1-当前用户留存率)	96.00%	93.56%	95.31%
平均每日活跃用户收(ARPPU) 日游戏收入/DAU	11.13	9.56	19.16
平均每付费用户收入(ARPPU) 游戏收入/付费用户数	267.05	346.52	336.80
转化率 (付费用户数/活跃用户 数)	5.00%	4.00%	8.00%
用户终生价值(LTV)	16.69	14.34	28.74

计算公式:

- 1、k 因素 (K-FACTOR) = (实际新增总数-广告导流) / 广告导流
- 2、CPA=广告费用/广告导流
- 3、eCPA=CPA/(1+k 因素)
- 4、日活跃用户 (DAU) 来自系统截图
- 5、月活跃用户 (MAU) 来自系统截图
- 6、当前用户留存率=DAU/MAU
- 7、流失率=1-当前用户留存率
- 8、平均每日活跃用户收入(ARPPU)=(收入/游戏运营天数) /DAU
- 9、平均每付费用户收入(ARPPU)=(总收入/游戏运行月数/MAU*付费率)
- 10、转化率=付费率
- 11、用户终生价值=LT(月)*ARPPU

由上表可以看出, 公司各自有游戏收入与上述运营指标中的 MAU、DAU 呈正相关性。

(3) 【主办券商回复】

自有游戏为公司 2014 年转型以来的新增业务, 公司通过前期点卡销售业务了解游戏玩家需求变化情况, 并通过与多个游戏开发团队接洽, 最终在此基础上采购具有较强市场竞争力的游戏, 作为自有游戏发行。该种模式可有效避免前期游戏独立研发投入较大成本, 并降低因单一游戏研发不成功对公司持续经营能力造成的不利影响。

公司自有游戏盈利模式为自有游戏在自有 16768 游戏平台运营, 游戏玩家购买游戏道具为自有游戏发行的盈利点。

根据自有游戏财务指标来看, 三款游戏运营状况良好。自有游戏收入情况如下

表：

自有游戏名称	2015 年度(未审数)	2015 年 1-7 月	2014 年度
无双战纪	2,142,853.97	2,020,904.42	1,884,348.97
西游	2,101,199.52	969,747.93	1,486,693.68
中娅之光	2,650,967.93	1,830,039.08	-
合计	6,895,021.42	4,820,691.43	3,371,042.65

由上表可以看出，公司自有游戏运行良好，收入呈增长趋势，自有游戏业务已经取得初步成效。

根据游戏运营指标评估，三款游戏运营中较薄弱指标有：K 因素（指通过一名玩家获新玩家的能力）较弱，玩家流失率较高。主要原因系公司自有游戏运营时间有限，公司对如何降低客户流失率经验有限。另外，公司自有游戏均为网页游戏，此种类型游戏具有游戏用户数量变化较快的固有问题。后期随着自有游戏运营经验逐渐丰富，游戏产品的不断迭代，K 因素、流失率等指标有望逐步转好。

三款游戏运营指标中较为出色的指标为：平均每用户获取成本(CPA)、有效用户获取成本(eCPA)均较低，主要原因系公司游戏产品的市场推广工作，采用平台带动自有游戏的模式，通过大力推广平台，建立用户基础，降低单体游戏用户获取成本。

综上所述，主办券商认为公司目前自有游戏业务已经取得初步成效，通过自有平台发展带动自有游戏发行、运营的盈利模式，可降低单个游戏推广成本，并可在较快时间内增加游戏玩家数量，该种盈利模式具有可持续性，在可预见的未来该项业务尚不存在对公司持续经营产生重大风险的因素。

3. 报告期公司发展了自有游戏、游戏推广、游戏代理等新业务，请公司补充披露报告期内增减游戏情况，各游戏生命周期，公司新游戏研发或供应情况，是否因新增游戏不能持续供应而导致的持续经营风险。请主办券商对前述事项发表意见。

(1)【公司回复】

公司报告期内新增游戏情况，以及各游戏生命周期，公司新游戏研发或供应情

况列示如下：

项目	2015年1-7月			2014年			2013年	
	新增游戏(款)	生命周期(月)	停服游戏(款)	新增游戏(款)	生命周期(月)	停服游戏(款)	新增游戏(款)	生命周期(月)
自有游戏	1	-	0	2	-	0	0	0
代理游戏	14	3.3	9	18	3.2	14	0	0
联运游戏	8	5.9	4	2	2.5	1	0	0
推广游戏	1	-	0	2	-	0	0	0

(2)【主办券商回复】

公司从游戏点卡销售商，逐步转型成为游戏行业综合服务商。由于游戏公司往往存在单一游戏产品市场推广不成功对持续经营产生重大影响，公司为避免此种风险，利用点卡销售时期掌握的丰富客户资源优势，从游戏多个细分行业入手，从转型期（2014年-2015年1-7月）财务数据来看，公司转型取得一定成效，各项新开展业务运行状况良好。

根据公司提供报告期内新增游戏数量及游戏生命周期情况来看，主要新增游戏集中在代理游戏、联运游戏两类子业务。新增代理游戏数量虽有小幅度下降，但代理游戏周期小幅上升，说明公司代理游戏产品质量有所上升。在联运游戏方面，受益于公司自有16768联运平台发展较快，自有平台联运游戏数量大幅增长，同时通过联运游戏生命周期判断，联运游戏质量提升较快。

报告期内公司游戏游戏均处于正常运营阶段，运营指标正常且游戏收入呈增长趋势。

未来，公司计划加快自身业务转型步伐，在游戏业各细分子行业同步发力，提高自身综合竞争实力。为保证新增游戏可维持公司持续运营，公司接触大量游戏开发商，并为其提供“一站式”后续服务的方式，增强双方合作粘稠度，在保证新增游戏数量的同时，提高联合运营以及代理游戏品质。在自有游戏方面，目前生产游戏内容的供应商数量较多，公司采用接触海量二、三线游戏CP的策略，通过对游戏题材、后期可迭代空间等主要指标进行考量，精购买自有游戏。

综上所述，主办券商认为公司不存在因新增游戏不能持续供应而导致的持续经

营风险。

4. 公司披露公司存在前期经营不规范现象，自有游戏《中娅之光》、《无双战纪》未能及时完成备案。（1）请公司补充披露上述游戏的备案情况。（2）请主办券商、律师对公司上述游戏未能完成备案是否存在受处罚的风险，是否构成重大违法违规，公司是否符合合法规范经营及具备持续经营能力的挂牌条件发表明确意见。

（1）【公司回复】

公司自有游戏《中娅之光》于2015年12月30日完成向文化部备案，编号文网游备字〔2015〕W-CSG 1095号；《无双战记》于2015年12月30日完成向文化部备案，编号文网游备字〔2015〕W-RPG 1096号。已补充披露于公转书“第二章公司业务”之“（三）、3、游戏备案”。

（2）【主办券商及律师回复】

根据《网络游戏管理暂行办法》第十三条第一款规定：“国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。”第三十四条：“网络游戏运营企业违反本办法第十三条第一款、第十四条第二款、第十五条、第二十一条、第二十二条、第二十三条第二款规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20000元以下罚款。”

公司的两款游戏《中娅之光》、《无双战记》未在规定的时间内履行上述备案程序，存在被责令改正并处以20000元以下罚款的法律风险。截至2015年12月31日，公司未被县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，且目前公司已向主管部门完成备案手续、取得文化部的国产网络游戏备案通知和编号，未因未及时履行备案手续而受到相关行政处罚。

公司控股股东、实际控制人田永革出具承诺：若因未及时办理文化部备案等事宜而受到政府主管部门的行政处罚给公司造成的经济损失，由其个人承担。

综上，主办券商及律师认为公司在报告期内未及时履行备案手续存在被处以 20000 元以下罚款的风险，但目前公司已完成备案，不构成重大违法违规；公司控股股东、实际控制人田永革出具了承诺由其个人承担因未及时办理文化部备案等事宜而受到政府主管部门的行政处罚给公司造成的经济损失，主办券商及律师认为此事项不会影响公司的持续经营能力、符合合法规范经营的挂牌条件。

5. 请主办券商、律师对公司是否存在主营业务变更发表明确意见。若存在，请分析主营业务变更对公司的影响，并对主营业务变更是否对公司持续经营能力产生不利影响发表意见。

【主办券商及律师回复】

公司经营范围为技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让、技术推广；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）（网络文化经营许可证有效期至 2018 年 01 月 05 日）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）；互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗、保健、药品和医疗器械、电子公告服务（电信与信息服务业务经营许可证有效期至 2018 年 7 月 26 日）依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）公司主营业务为游戏产品的发行、运营、后续研发以及游戏周边产品销售。公司涉猎游戏行业内细分业务广泛，提供的产品或服务包括：自有互联网页面游戏的发行、游戏平台运营、游戏产品代理、推广以及点卡销售电子商务平台运营。

2014 年 12 月，股份公司收购了河北网弦信息技术有限公司全部股权，成为股份公司全资子公司。根据大华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的大华审字 [2015]006219 号《审计报告》，股份公司合并营业收入如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
平台服务	398,693.32	2.41	553,559.86	3.05	284,789.64	3.23
游戏代理	1,537,922.07	9.29	257,482.80	1.42	-	-
游戏联运	484,148.84	2.92	11,205.84	0.06	-	-

游戏推广	104,338.55	0.63	1,789,186.15	9.87	-	-
自有游戏	4,820,691.43	29.11	3,371,042.65	18.60	-	-
点卡销售	9,214,323.21	55.64	12,144,173.97	67.00	8,535,210.79	96.77
合计	16,560,117.42	100.00	18,126,651.27	100.00	8,820,000.43	100.00

公司主营业务为点卡销售，该业务 2015 年 1-7 月收入为 9,214,323.21 元、2014 年收入为 12,144,173.97 元、2013 年收入为 8,535,210.79 元。在报告期内上述收入占营业收入总额的比例均在 80%以上，为公司主要收入来源。后因游戏点卡销售业务毛利率及市场进入壁垒已逐年降低，公司为增强自身核心竞争力，主动进行业务拓展，致力于成为集游戏产品销售、平台服务、自有游戏产品运营、游戏推广、联运于一体的游戏行业综合服务商。2015 年 1-7 月，公司自有游戏发行业务以及游戏运营平台产生收入已超过 2014 年此业务的全年收入，但此业务的收入比例提高并未超过点卡销售的收入比重，点卡销售的收入比重仍然超过公司营业收入的 50%，且游戏发行、运营及点卡销售都属于公司主营业务范围内。

综上，主办券商及律师认为，公司在报告期内主营业务未发生变更，不会对公司持续经营能力产生不利影响。

二、申报文件的相关问题

请公司和中介机构知晓并检查《公开转让说明书》等申报文件中包括但不限于以下事项：

(1) 为便于登记，请以“股”为单位列示股份数。

【回复】

已以“股”为单位列示股份数。

(2) 请列表披露可流通股股份数量，检查股份解限售是否准确无误。

【回复】

已在《公开转让说明书》的“第一章 基本情况”之“二、股票挂牌情况”之“(二) 股东所持股份的限售安排”进行披露。

(3) 公司所属行业归类应按照上市公司、国民经济、股转系统的行业分类分别列示。

【回复】

公司所属行业归类已在《公开转让说明书》的“第一章 基本情况”之“一、公司基本情况”按照上市公司、国民经济、股转系统的行业分类分别列示。

(4) 两年一期财务指标简表格式是否正确。

【回复】

已按照全国中小企业股份转让系统公开转让说明书内容与格式的指引（试行）的要求披露了两年一期财务指标简表。

(5) 在《公开转让说明书》中披露挂牌后股票转让方式；如果采用做市转让的，请披露做市股份的取得方式、做市商信息。

【回复】

已在《公开转让说明书》的“第一章 基本情况”之“二、股票挂牌情况”至“(一) 股票挂牌基本情况”进行披露。

(6) 历次修改的文件均需重新签字盖章并签署最新日期。

【回复】

历次修改的文件均重新签字盖章，并签署最新日期。

(7) 请将补充法律意见书、修改后的公开转让说明书、推荐报告、审计报告（如有）等披露文件上传到指定披露位置，以保证能成功披露和归档。

【回复】

已按要求将披露文件上传至指定披露位置。

(8) 申请挂牌公司自申报受理之日起，即纳入信息披露监管。请知悉全国股转系统信息披露相关的业务规则，对于报告期内、报告期后、自申报受理至取得挂牌函并首次信息披露的期间发生的重大事项及时在公开转让说明书中披露。

【回复】

已按要求披露。

(9) 请公司及中介机构等相关责任主体检查各自的公开披露文件中是否存在不一致的内容，若有，请在相关文件中说明具体情况。

【回复】

公司及中介机构已经检查，不存在不一致情况。

(10) 请公司及中介机构注意反馈回复为公开文件，回复时请斟酌披露的方式及内容，若存在由于涉及特殊原因申请豁免披露的，请提交豁免申请。

【回复】

不存在涉及特殊原因申请豁免披露的情形。

(11) 请主办券商提交股票初始登记申请表（券商盖章版本和可编辑版本）。

【回复】

已按要求作为《反馈督查报告》附件提交。

(12) 若公司存在挂牌同时发行，请公司在公开转让说明书中披露股票发行事项，于股票发行事项完成后提交发行备案材料的电子文件至受理部门邮箱 shouli@neeq.org.cn，并在取得受理通知后将全套发行备

案材料上传至全国股份转让系统业务支持平台（BPM）。

【回复】

不适用。

（13）存在不能按期回复的，请于到期前告知审查人员并将公司或主办券商盖章的延期回复申请的电子版发送至审查人员邮箱，并在上传回复文件时作为附件提交。

【回复】

已提前和审查人员沟通，并在上传回复文件时作为附件提交。

除上述问题外，请公司、主办券商、律师、会计师对照《全国中小企业股份转让系统挂牌条件适用基本标准指引（试行）》及《公开转让说明书内容与格式指引》补充说明是否存在涉及挂牌条件、信息披露以及影响投资者判断决策的其他重要事项。

【回复】

经公司、主办券商、律师、会计师核实，涉及挂牌条件、信息披露以及影响投资者判断决策的其他重要事项已充分披露。

(本页以下无正文，为北京网弦信息技术股份有限公司《关于北京网弦信息技术股份有限公司挂牌申请文件的第一次反馈意见的回复》的盖章页)



北京网弦信息技术股份有限公司

2016年1月15日

(本页以下无正文，为广州证券股份有限公司《关于北京网弦信息技术股份有限公司挂牌申请文件的第一次反馈意见的回复》的签字盖章页)

项目负责人：刘延奇

项目小组成员：李斌 吴斯伦 李丹

内核专员：阮瑞波



广州证券股份有限公司

2016年1月15日