

关于北京青游易乐科技股份有限公司挂牌申请 文件的第一次反馈意见的回复

全国中小企业股份转让系统：

根据贵公司 2016 年 5 月 3 日下发的《关于北京青游易乐科技股份有限公司挂牌申请文件的第一次反馈意见》，国都证券股份有限公司（以下简称“国都证券”）已严格按照要求组织北京青游易乐科技股份有限公司及有关中介机构对该反馈意见进行了认真讨论、核查，对相关反馈意见中所有提到的问题逐项予以落实并进行了书面说明。涉及需要相关中介机构核查并发表意见的问题，已由各中介机构分别出具专项审核意见或补充意见。涉及需对公开转让说明书进行修改或补充披露的部分，已按照反馈意见的要求进行了修改和补充，其中，回复内容为宋体小四字体，补充披露内容为楷体加粗小四字体。本次回复已经拟挂牌公司审阅认可。

本回复中，除非文义载明，下列简称具有如下含义：

青游股份、公司	指	北京青游易乐科技股份有限公司
青游有限、有限公司	指	北京青游易乐科技有限公司
永辉瑞金	指	公司股东，北京永辉瑞金创业投资有限公司
金吾创业	指	公司股东，北京金吾创业投资中心（有

		限合伙)
精彩互娱	指	公司股东, 北京精彩互娱传媒科技有限公司
中信资本	指	公司股东, 中信资本(深圳)信息技术创业投资基金企业(有限合伙)
泰岳梧桐	指	公司股东, 宁波泰岳梧桐壹期投资合伙企业(有限合伙)
青游信息	指	公司的子公司, 北京青游易乐信息技术有限公司
成都一合	指	公司的二级子公司, 成都一合互动科技有限公司
北纬通信	指	北京北纬通信科技股份有限公司
主办券商、国都证券	指	国都证券股份有限公司
会计师、天职国际事务所	指	天职国际会计师事务所(特殊普通合伙)
律师、天元事务所	指	北京市天元律师事务所
三会	指	股东大会、董事会、监事会
公开转让说明书、转让说明书、说明书	指	北京青游易乐科技股份有限公司公开转让说明书
报告期	指	2014年和2015年
元、万元	指	人民币元、万元

一、公司特殊问题

1、公司业绩波动较大，2015 年营业收入、净利润、经营活动产生的现金流量降幅较大；上线游戏数量较少，营业收入依赖个别游戏。请公司结合行业特点及发展、市场竞争情况、公司核心优势、公司行业定位、期后合同签订以及盈利情况预测等指标，多维度论证公司的持续经营能力及持续创新能力。请主办券商、会计师针对上述情况发表明确意见。

回复：

公司已在说明书“第四节 公司财务会计信息”之“十四、公司的持续经营能力”中补充披露分析如下：

报告期内，虽然 2015 年度相比 2014 年度，公司业绩下滑幅度较大，但是综合公司相关情况，公司仍然具有较强的可持续经营能力，具体表现如下：

1、公司所处的行业还有较大的发展空间

从细分市场来看，公司属于移动终端游戏开发运营。随着智能手机设备的不断更新与手机游戏用户数量的增加，全球手机游戏市场规模稳步扩张，公司所处的移动终端游戏行业尚处于成长期，市场空间较大。虽然市场上有知名的游戏开发运营商，但是由于游戏产品更新变化较快，市场上很难形成垄断效应。公司会努力把握市场行情，研发符合目标市场需求的 game，从而获取一定的市场份额。

2、公司的市场与产品定位较为精准

公司对目标市场的定位为单一用户贡献较多的游戏玩家，即对一游戏产品消费较多的客户。公司的游戏产品定位为能给用户带来较为深刻体验的中、重度产品。公司的产品在不借助大 IP 的条件下凭借优秀的品质和丰富的体验吸引用户，在手游产品研发期快、生命周期短的行业背景下，公司产品研发着重质量和效益，项目投入产出比较高。

在产品商业化运作层面，公司制定了海外与国内市场兼顾的双重发展策略，在立足于国内市场的同时，不断开拓海外市场，产品至今已推广至中国港澳台、

韩国、新加坡、马来西亚、泰国、越南等众多国家和地区。经过多年不间断的海外市场开拓和运营，目前公司海外收入亦能占到公司总体营收较大比重。

3、报告期内盈利能力虽然下降，但是新上线游戏表现良好

报告期内，公司 2015 年度营业收入 34,790,694.76 元，较 2014 年度下降 38.85%，净利润 5,606,865.43 元，较 2014 年度下降 73.85%，主要是因为公司原有游戏盈利能力下降而新游戏上线进度略慢导致的业绩大幅波动。虽然 2015 年度公司盈利能力下降，但是公司在 2015 年末推出的新游戏《魔灵幻想》市场表现较好，2016 年 1-4 月实现收入 1,323.00 万元（未经审计），公司其他游戏实现收入 556.00 万元（未经审计），计划于 2016 年下半年上线的游戏《魂之轨迹》已经与杭州网易雷火科技有限公司签署游戏授权运营协议，公司也将继续借助知名游戏运营平台，将新的游戏产品推向更广阔的市场。

4、公司拥有一定的竞争优势

公司拥有专业的产品研发团队，研发能力突出、技术水平先进，公司先后通过“国家高新技术企业”、“中关村高新技术企业”、工信部“双软企业”等认证，掌握多项行业关键技术。

公司的管理层和业务中坚人才均来自于国内一线游戏运营商、互联网公司、PC 和手机游戏开发企业。核心骨干人员均拥有多年以上游戏行业经验，对市场有着深刻的理解，在游戏产品宏观规划和整体业务布局方面具备高度的前瞻性，同时又具有极强的技术创新能力以及实际工作经验。目前公司本科以上（含本科）学历 123 人，占比 71%；经过多年的项目开发、运营实践磨合，人员配置结构合理，团队协作成熟完善，目前已形成了数支专业、稳定、协调的技术队伍。

公司持续研发的《妖姬三国》、《魔灵幻想》等产品已获得市场尤其是海外市场的认可，2016 年 3 月，公司立项委员会已通过三国题材的 slg 策略游戏《小小三国志》（暂用名）的立项申请。公司目前正在努力招聘行业优秀人才，扩大研发规模，以保证每年立项并研发一款新型游戏产品。

主办券商及会计师的核查：

1、核查了报告期内公司财务数据的真实性，并分析了财务指标变化的合理性；

2、取得并查看了公司期后运营数据，对期后重大合同的签署情况进行了核查；

3、对公司所处行业进行了解，对公司在市场上的定位进行询问，对公司研发游戏产品的运营周期、运营情况进行观察、了解；

4、对公司人员规模、研发团队、人员资质进行了核查；

经过核查，主办券商及会计师认为：虽然 2015 年度公司业绩下滑，但是公司的产品定位和市场定位较为合理，公司的研发团队相对成熟，未来有持续研发新产品的能力。根据公司提供的 2016 年度财务预测数据，公司可实现收入 6,550.00 万元，成本及费用 3,830.00 万元，预计利润总额 2,720.00 万元，公司期后运营数据良好，期后新的游戏产品亦能与国内相对知名的游戏运营平台签署运营协议，公司具有可持续经营能力。

2、请公司按游戏产品明细补充披露无形资产的摊销方法及各期摊销金额，游戏产品是否存在减值迹象，期末是否对无形资产进行减值测试以及进行减值测试的方法及依据。请券商及会计师针对上述情况发表专业意见。

回复：

公司已在说明书“第四节 公司财务会计信息”之“五、最近两年主要资产情况”之“(九) 无形资产”中补充披露如下：

5、游戏产品各期摊销金额、期末账面价值

游戏名称	账面原值	2014 年摊销额	2015 年摊销额	期末账面价值
最强英雄	2,323,935.68	193,661.30	1,161,967.80	968,306.58
魔灵幻想	17,455,307.62		727,304.49	16,728,003.13
爆笑捉妖记	1,314,596.51		219,099.41	1,095,497.10
合计	21,093,839.81	193,661.30	2,108,371.70	18,791,806.81

公司各游戏产品按照直线法摊销，摊销期限为两年。根据公司对公司游戏产品预测及行业内其他游戏公司产品的了解，目前行业内游戏产品为企业带来的现金流入主要集中在产品上线后两年内，游戏产品在生命周期超过两年以后

流水将大幅度下滑。公司基于谨慎性原则，选择游戏产品的摊销期限为两年，并采用直线法进行摊销。

公司的会计政策规定“使用寿命确定的无形资产，在资产负债表日有迹象表明发生减值的，按照账面价值与可收回金额的差额计提相应的减值准备”由于公司的游戏《魔灵幻想》、《爆笑捉妖记》处于推广期，毛利为负，《最强英雄》毛利较低，公司在 2015 年末，对无形资产进行了减值测试，本次减值测试由公司的产品运营人员及财务人员对各游戏未来两年预计可产生的现金净流入进行测算，由于测算期间较短，不再对现金流进行折现处理，减值测算内容已由总裁办批准通过。各游戏产品预计未来现金净流入如下：

单位：元

游戏产品	项目	2016 年	2017 年	合计
最强英雄	预计游戏产品流入	1,330,788.75		1,330,788.75
	预计付现营销费用	240,000.00		240,000.00
	预计非付现成本	968,306.50		968,306.50
	预计产品净流入	1,090,788.75		1,090,788.75
魔灵幻想	预计游戏产品流入	50,000,000.00	30,925,351.74	80,925,351.74
	预计付现营销费用	1,152,000.00	1,152,000.00	2,304,000.00
	预计非付现成本	11,756,894.40	10,777,153.20	22,534,047.60
	预计产品净流入	48,848,000.00	29,773,351.74	78,621,351.74
爆笑捉妖记	预计游戏产品流入	1,471,618.75	665,168.00	2,136,786.75
	预计付现营销费用	576,000.00	120,000.00	696,000.00
	预计非付现成本	657,298.20	438,198.80	1,095,497.00
	预计产品净流入	895,618.75	545,168.00	1,440,786.75

由于《最强英雄》于 2016 年 11 月摊销完毕，公司仅对其 2016 年的现金净流入进行预测，不再预测 2017 年的相关数据。魔灵幻想摊销期限为 2015 年 11 月至 2017 年 11 月，爆笑捉妖记摊销期限为 2015 年 9 月至 2017 年 9 月。公司根据现有注册用户及用户付费情况、市场反应情况对上述游戏产品进行了预

测。

根据公司 2016 年 1-4 月运营记录，公司的产品《最强英雄》实现收入 486,699.47 元，《魔灵幻想》实现收入 13,230,061.54 元，同时《魔灵幻想》港澳台版本于 2016 年 2 月末上线，韩国版本于 2016 年 4 月上线，海外收入尚未能完全体现，《爆笑捉妖记》实现收入 415,555.57 元(以上数据均未经审计)，上述游戏运营记录与原预计流水收入没有重大差异。公司按照预测的未来两年的现金净流入与游戏产品的成本相比较，各游戏预计现金净流入均大于其账面价值，故期末暂无需计提减值准备。

主办券商及会计师的核查：

1、了解同行业公司无形资产摊销方法，核查并评估无形资产摊销方法、摊销期限是否合理；

2、核查了公司出具的无形资产减值测试说明，结合企业预计未来游戏产品净流入，确定游戏产品可收回金额；对于游戏产品可收回金额小于其资产账面价值部分，予以计提减值准备。

经过核查，主办券商及会计师认为：公司无形资产的摊销方法合理，各期摊销金额计算正确，期末无形资产不存在减值迹象，无需计提减值准备。

3、报告期内《魔灵幻想》、《魂之轨迹》研发周期较长。(1) 请公司补充披露游戏研发周期的影响因素；(2) 移动游戏生命周期较短，市场变化较快，请公司说明研发周期较长的游戏项目如何克服市场变化带来的风险。

回复：

公司已在说明书“第二节 公司业务情况”之“(二) 主要产品和服务”中补充披露如下：

2、公司游戏开发的情况

(1) 游戏研发周期的影响因素

公司的产品《魔灵幻想》、《魂之轨迹》研发周期较长，主要是因为公司对

游戏产品的定位不同以及公司人员、规模及市场等因素对其造成的影响，影响公司游戏产品研发周期的因素主要有以下几点：

① 公司游戏产品的定位

公司对游戏产品的发行原则为：力求每年发行一到两款能给用户带来较为深刻体验的中、重度产品。公司要求研发出的精品游戏，必须相对经典、与其他游戏产品存在差异化且上线后收益周期相对较长。为了能够使公司的主打游戏在市场上获得较好的反响，公司在研发过程中，会反复测试游戏关卡的难易程度，反复修改游戏角色、武器设定、设计打斗动作、美化环境及场地，并根据市场主流游戏玩家的喜好进行适度调整，从而使得这些游戏的研发周期较长。公司的《魔灵幻想》、《魂之轨迹》均是公司运营过程中推出的精品游戏品种，故研发周期相对较长。

② 人才因素

研发是一个系统工程，如果人才不能及时到位，或已有员工产生了流动而新员工未及时到位，都会将研发周期拉长。公司由于成立时间较短，而前期规模较小，没能够及时招聘到充足又有经验的研发人员，导致公司的研发进度略微缓慢。

③ 技术因素

产品在研发过程中将会遇到各种技术问题，尤其是在首次研发某类型产品的时候，一旦遇到棘手的技术问题，也将会影响研发周期。《魔灵幻想》是公司首款 3D 回合制 MMO 游戏，《魂之轨迹》是公司首款横版动作类游戏，公司在研制过程中，均会遇到不同程度的技术问题，从而导致游戏研发周期略长。

④ 行业以及市场因素

随着市场游戏数量增加和游戏质量提升，游戏玩家对游戏的品质要求越来越高，因此《魔灵幻想》、《魂之轨迹》的产品在上线前也会不断测试，力求消除各类 BUG，这也会使研发周期变长。

综合以上因素，虽然公司的两款游戏《魔灵幻想》、《魂之轨迹》研发周期较长，花费较大，但是也是公司精心打造的精品游戏品种，《魔灵幻想》国内及海外版本上线后，市场运营数据良好。《魂之轨迹》预计 2016 年下半年上线，且已经与杭州网易雷火科技有限公司签署游戏授权运营协议，公司对其市

场表现有一定的信心。

(2) 公司游戏研发周期较长的应对措施

为了应对市场变化，公司在立项之初便深入研究，减少产品玩法撞车、题材撞车的概率，注重产品的去同质化、最大限度保留自身产品特色的前提下，多在玩法技能、美术音乐等方面通过差异化竞争来支撑项目产品的更新、留存情况，从根源上规避类似的产品层面的风险。

同时，在游戏项目实施前期做好充分的市场调查、研究的前提下，做到一个完整游戏开发周期内全天候不间断无缝监测市场热点，并根据研发人员的知识和专业积累，结合公司多年专注手游领域的行业经验，提前做出预判，及时拿出调整方案，也会不断吸取市场的新变化、新动向，经过深入探讨后，纳入新元素。截至本说明书签署之日，公司立项委员会通过决议立项 slg 策略游戏《小小三国志》(暂用名)，预计研发周期在 1-2 年。

4、公司参股的北京锤石科技股份有限公司、永恒酷动（北京）科技有限公司经营不善，发生减值；投资设立的子公司北京青游易乐信息技术有限公司及二级子公司成都一合互动科技有限公司未实际开展经营业务。请公司补充披露：

(1) 投资设立上述三家企业的原因；

回复：

公司已在说明书“重大事项提示”中补充披露如下：

(三) 对外投资未达到预期对净利润影响的风险

由于游戏行业竞争较为激烈，游戏更新换代的速度也较快，公司自己的研发团队研发的游戏有既定的思路和内容，公司希望通过投资其他游戏公司，一是获得投资收益，改善公司的利润情况，二是学习其他游戏公司的研发思路，拓展游戏研发类型。基于以上原因，公司在报告期内投资了北京锤石科技有限公司、永恒酷动（北京）科技有限公司、广州驿图网络科技有限公司。以上项目投资金额分别为 100.00 万元、150.00 万元、200.00 万元，持股比例分别为 40.00%、

17.99%、8.61%。公司原计划由子公司进行专门的游戏研发业务，母公司负责运营等其他业务，故投资设立了子公司北京青游易乐信息技术有限公司；为了吸引成都本地化技术人员及丰富游戏类型，投资设立了二级子公司成都一合互动科技有限公司，投资金额分别为 50.00 万元、7.00 万元，持股比例分别为 100.00%、70.00%。

其中北京锤石科技有限公司由于经营不善，公司于 2015 年 7 月 31 日将其处置，2014 年度计提减值准备金额为 814,020.79 元，2015 年处置损失金额为 17,979.21 元。

2014 年度对永恒酷动（北京）科技有限公司的投资按照权益法核算确认投资损益-191,403.44 元；由于公司对永恒酷动（北京）科技有限公司的长期股权投资在 2014 年末出现减值迹象，公司根据测算的可收回金额与账面价值的差额确认减值损失 1,096,937.09 元。2015 年 12 月 31 日公司对永恒酷动（北京）科技有限公司的长期股权投资确认投资损益-211,659.47 元，长期股权投资的账面余额已为 0.00 元。

公司的子公司及二级子公司目前尚未盈利。公司主要投资于互联网游戏公司，由于处于该行业公司前期均需要投入大量资金用于游戏研发以及推广等活动，且游戏产品的运营存在较大的不确定性，故公司的投资可能无法带来较大收益。若被投资公司游戏开发运营不成功，游戏产生的收益不能抵补支出，将对公司投资带来负面影响，从而对公司净利润产生不利影响。

(2) 永恒酷动发生减值时可收回金额的确定方法；

回复：

公司在说明书“第四节 公司财务会计信息”之“五、最近两年主要资产情况”之“(七) 长期股权投资”中补充披露如下：

由于公司投资的永恒酷动（北京）科技有限公司持续亏损，长期股权投资在 2014 年末发生减值迹象，由于永恒酷动账面固定资产较少，多为货币资金及其他可变现的流动资产，流动资产占资产总额的比例为 98.70%，债权债务关系清晰，经公司总裁办决议，参考同类游戏公司收购的定价方法，按持股比例享有

的永恒酷动（北京）科技有限公司净资产份额共计 211,659.47 元作为可收回金额，确定减值损失 1,096,937.09 元。

（3）子公司未实际开展业务的原因；

回复：

公司原计划设立子公司青游信息后，由青游信息进行新型游戏研发业务，由母公司青游股份进行游戏运营、推广及投资等相关业务，后由于子公司未能招聘到合适的人员，母公司的研发团队相对稳定，青游股份的研发业务一直未分割到子公司，子公司便一直未实际开展业务。

公司已在说明书“第二节 公司业务情况”之“一、业务及产品”之“（一）主营业务”中补充披露如下：

公司的子公司北京青游易乐信息技术有限公司，经营范围为技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机系统服务；数据处理；应用软件开发；基础软件开发；承办展览展示活动；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；设计、制作、代理、发布广告；经济贸易咨询；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、日用品；技术进出口。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。母公司青游股份原计划进行游戏运营业务及投资业务，由于子公司青游信息专门进行新型游戏研发业务，后因子公司未能招聘到合适的人员，而母公司的研发团队相对稳定，业务尚未进行分割，导致子公司青游信息一直无业务开展。

（4）子公司及二级子公司最近一年总资产、净资产、营业收入及净利润等财务数据。

回复：

公司已在说明书“第四节 公司财务会计信息”之“二、合并财务报表范围及变化情况”之“（三）子公司及二级子公司的基本财务信息”

子公司及二级子公司主要财务信息如下：

单位：元

项目	总资产	净资产	营业收入	净利润
青游信息	495,352.07	495,352.07	0.00	-4,647.93
成都一合	1,448,541.01	63,046.50	1,815,027.10	-36,953.50

由于青游信息暂时无业务，报告期内无营业收入，呈亏损状态。二级子公司由于运营时间较短，亦尚未实现盈利。

5、公司于2014年11月对当年未经审计的未分配利润进行预分配。请公司补充分析披露上述情况的具体依据及合规性、合理性。请主办券商和会计师针对以上问题以及股利分配会计处理方式进行检查，明确是否属于超额分配、针对是否符合“合法规范经营”的挂牌条件进行检查并发表明确核查意见。

回复：

根据《公司法》规定“第一百六十六条 公司分配当年税后利润时，应当提取利润的百分之十列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的百分之五十以上的，可以不再提取。

公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东会或者股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，有限责任公司依照本法第三十五条的规定分配；股份有限公司按照股东持有的股份比例分配，但股份有限公司章程规定不按持股比例分配的除外。”公司进行利润分配的前提是：（1）缴纳税款；（2）弥补亏损；（3）提取利润的10%列入公司法定公积金。如股东会或者股东大会决议提取任意公积金，还应当按决议提取任意公积金。

公司股利分配是符合法律规定的，依据如下：

（1）2014年度，公司审计后净利润21,440,912.82元，2014年度未经审计净利润22,130,708.76元，全年审计调减净利润689,795.94元。截至2013年12月31日，公司未分配利润期末余额-134,972.64元；2014年度1-10月，

公司未经审计净利润 14,414,180.42 元。截至 2014 年 10 月 31 日，公司未经审计未分配利润金额 14,279,207.78 元；按照 10%计提法定盈余公积后，剩余未经审计可供分配利润为 12,851,287.00 元。公司 2014 年 1-10 月报表虽然未经审计，但是由于全年调减金额 68 万元，而 1-10 月净利润不存在重大调整事项，故 1-10 月份未分配利润没有重大变化。公司在分配利润前，弥补了以前年度亏损并计提了法定盈余公积金，符合《公司法》的规定。

(2) 2014 年 11 月 7 日，公司股东会决议按照股东出资额以 1:1.1 进行利润分配，分配现金股利 11,330,000.00 元。公司股利分配金额小于计提法定盈余公积后的剩余可供分配利润，股利分配后，未分配利润余额 1,521,287.00 元。

(3) 2014 年 11 月 7 日，青游易乐股东会议，应到股东人数 10 人、实到股东人数 10 人，会议同意股利分配，股东通过签字或签章确认，股东会决议有效。

综合以上，公司虽然以未经审计的财务报表为基础进行利润分配，但是公司在分配利润前进行了弥补亏损、提取盈余公积处理，且公司 2014 年 11 月份分配的利润并未超过经审计调整后的可供分配利润总额，公司的利润分配是相对合理、合规的。

主办券商及会计师核查：

1、会计师检查复核了企业股利分配前财务报表，确定企业是否存在超额分配情况；

2、结合 2014 年度审计后财务报表，分析股利分配前未审财务报表合理性；

3、检查企业股利分配的股东会决议，对公司当年度净利润弥补亏损情况、计提盈余公积情况、计提所得税情况进行分析，对是否符合《公司法》的相关规定进行核查以确定股利分配是否合规。

经核查，主办券商及会计师认为：青游易乐股利分配金额低于可供分配利润，无超额分配情况；股利分配经股东会决议通过，股利分配过程合法、合规。

6、报告期前五名供应商基本全为移动互联网营销企业，公

司游戏推广成本较高，从而联合运营模式的毛利率为负。

(1) 请公司补充披露决定游戏运营模式（授权运营还是联合运营）的因素；

回复：

公司已在说明书“第二节 公司业务情况”之“三、商业模式”之“(二) 运营模式”中补充披露如下：

公司考虑是联合运营还是授权运营时，主要考虑以下几个方面：

(1) 由于授权运营模式下，公司无需支付较大的推广宣传费，也无需设置较多的专业运维人员进行游戏运营，故在公司初创时期，多选择授权运营模式进行游戏的运营，一是可以快速的推出游戏产品，二是缓解了公司的资金压力。公司前期开发的游戏如《妖姬三国》多采用授权运营的模式进行运营。

(2) 由于公司对境外游戏市场相对陌生，故涉及游戏版本在境外运营时，多采用授权运营模式进行运营，例如公司的《妖姬三国》境外版本、《一代天娇》境外版本、《魔灵幻想》境外版本等均是授权运营模式。

(3) 如果授权运营商的知名度较高，公司也会考虑使用授权运营模式，以扩大公司的知名度。比如公司在开发的游戏《魂之轨迹》，目前已经与网易签订授权运营合同。

(4) 相对授权运营，联合运营模式下公司能够掌握更多的主动权，故公司在有相对充足的现金流后，便会选择联合运营模式进行游戏的运营。比如公司后来开发的《最强英雄》、《一代天娇》、《魔灵幻想》等游戏的境内版本多采用联合运营的模式运营。

(2) 请公司说明推广成本较高的原因以及采用联合运营模式的原因。

回复：

相对授权运营模式，联合运营模式下，公司获取的游戏分成比例更大，公司也对游戏的运营更有主动权。随着公司规模扩大，公司也意识到不能一直依赖其他游戏运营商来运营公司研发的游戏，公司要建立自身的运营方式，故

公司在有相对充足的现金流后，便尝试使用运营联合运营的方式来运营游戏。

公司游戏推广成本主要是游戏产品上线初期，公司为了提高用户基数、提升游戏知名度等采取的营销推广活动支出，主要包括：明星代言支出、广告公司营销活动支出等。公司成立时间较短，游戏用户基数、知名度略低于同行业其他公司，需要借助其他平台使得更多的游戏玩家通过更加充分便捷的途径下载游戏产品，因此，公司在联合运营模式下，对游戏产品投入了较大的推广成本。

7、请公司说明在确认收入及游戏推广成本时是否核对从游戏运营商处获取的业务数据、从移动互联网营销企业处获取的广告业务数据。如是，采用何种核对方法以及如何确保数据的真实准确性。请主办券商及会计师核查该业务数据的真实准确性，是否与公司的收入及成本变动一致，并对公司相应内部控制度的设立及执行情况作出评价。

回复：

公司在与联合运营商及授权运营商结算时，均会取得运营商后台导出来的数据，公司将从运营商获取的数据与公司后台数据核对。由于数据截至时间、游戏玩家充值有误等因素的影响，公司的后台数据会与运营商数据有差异，公司在确认差异原因后并与运营商沟通后，双方确认当月流水，按照双方原确认的比例计算分成收入。财务在收到运营商发送的结算单后，核对收入计算的准确性并将结算单留存在财务凭证里。由于游戏运营后台是程序设定，数据不可修改，故公司后台运营数据相对真实。另外涉及与运营商进行游戏收入分成，故游戏运营商亦会认真核对游戏流水，以确保双方分成计算无误。

公司的推广业务主要采取 CPC（点击付费）/CPD（下载付费）/CPA（按激活或者注册用户付费）的方式，根据最终带来的点击数量进行结算。如在小米、百度等后台，均可自动设定点击、下载价格，根据实际产生的点击、下载数量确定每日的发生金额。由于小米、百度、腾讯等均为业内知名的大型互联网公司，

因此结算数据均以对方后台结算数据为主，以公司后台统计数据为辅，同时参考第三方广告后台 Talkingdata(北京腾云天下科技有限公司)的 Ad Tracking 后台的数据后进行结算。另外公司还有按展示付费(主要与大型 APP 应用合作，如内涵段子、百思不得姐等)的形式，结算方式为按照展示期间计算结算。

主办券商及会计师核查：

对收入确认的核查：主办券商及会计师抽取公司与部分运营商每月的流水结算单据与公司后台当月的游戏运营数据相核对，核对差异在 5%以内均为正常现象。主办券商及会计师按照公司与运营商的合同结算条款，重新计算核实结算单数据是否准确，并查看了公司与运营商开具的发票，期后从运营商收取的款项。

对游戏推广成本的核查：主办券商及会计师查看了推广费的合同，调取了公司与广告运营企业之间的邮件往来、游戏产品展示的截图、双方的结算单，并核对了结算单上推广费的计算过程。根据推广方式的不同，对方平台或者公司后台均有不同方式的数据记录，主办券商及会计师抽查了相关记录以确保数据的准确性。

经核查，公司设立有公司建立了《财务管理制度》，同时还有《销售与收款制度》、《采购与付款制度》、《资金管理制度》等相关配套制度。主办券商及会计师对公司的内控循环进行了测试，并对公司管理层、财务人员进行了访谈。经过核查，主办券商及会计师认为：公司与业务相关的内控制度设计健全有效，且内控制度得到有效执行。

8、请公司补充披露报告期内购买理财产品的投资收益确认方法。

回复：

公司已在说明书“第四节 公司财务会计信息”之“四、最近两年会计数据和财务指标的有关情况”之“(五) 重大投资收益情况”中补充披露如下：

(2) 报告期，公司通过理财产品，获取的投资收益如下：

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度
----	---------	---------

投资收益	481,733.79	708,308.59
------	------------	------------

公司进行银行理财产品投资主要目的是进行现金管理，投资期限较短、流动性较好，报告期内，公司理财产品取得了一定的收益，不存在因投资理财产品而造成损失的情况。由于公司购买的理财产品没有固定的收益率，发售理财产品的银行也无法承诺理财产品到期收益金额，为谨慎起见，公司以理财产品到期后实际收到的收益为准确认投资收益。

9、请公司补充披露资产减值损失转回的原因。请主办券商及会计师核查资产减值损失转回的合理性及真实准确性。

回复：

公司已在说明书“第四节 公司财务会计信息”之“四、最近两年会计数据和财务指标的有关情况”中补充披露如下：

（七）资产减值损失情况

报告期内，公司资产减值损失明细如下：

项 目	本期发生额	上期发生额
坏账损失	12,537.20	50,278.07
长期股权投资减值损失		1,910,957.88
合计	12,537.20	1,961,235.95

2014年12月31日，公司对北京锤石科技有限公司股权投资计提减值准备814,020.79元、对永恒酷动（北京）科技有限公司股权投资计提减值准备1,096,937.09元；2014年度，公司合计确认长期股权投资减值损失1,910,957.88元。2015年度，公司处置了持有的北京锤石科技有限公司股权投资，公司将取得的价款与该股权投资账面价值之间的差额计入投资收益。2014年度，公司确认坏账损失50,278.07元；2015年度，公司确认坏账损失12,537.20元。报告期内，公司无资产减值损失转回情况。

主办券商及会计师核查：

- 1、检查企业资产减值准备计提政策的准确性；

2、了解了同行业的坏账计提政策，检查企业坏账政策以及账龄划分的准确性，并重新计算了企业计提的坏账准备；

3、检查并测算了长期股权投资减值准备计提的准确性。

经核查，主办券商及会计师认为：公司报告期内无资产减值损失转回情况。公司资产减值准备方法合理，符合企业会计准则以及同行业水平，资产减值准备计提计算准确。

10、请公司补充披露 2014 年公司其他非流动资产的内容。

回复：

公司已在说明书“第四节 公司财务会计信息”之“五、最近两年主要资产情况”补充披露如下：

（十二）其他非流动资产

报告期内，公司的其他非流动资产明细如下：

项目	期末余额	期初余额
投资意向款		1,000,000.00
合计		1,000,000.00

2014 年末，公司其他非流动资产系公司投资广州驿图的投资意向款，由于该意向款后转为对其的投资款，故计入其他非流动资产核算。

11、请主办券商及律师补充核查公司所运营游戏的出版前置许可办理情况，对公司业务资质的齐备性、相关业务的合法合规性发表意见。请公司补充披露前述事项。

回复：

主办券商、律师核查：

公司游戏产品备案资料具体情况如下：

游戏名称	备案文号
一代天娇	文网游备字[2015] M-RPG 0839 号
妖姬三国	文网游备字[2015] M-RPG 0848 号
最强英雄	文网游备字[2015] M-RPG 0840 号
爆笑捉妖记	文网游备字[2015] M-RPG 0858 号
魔灵幻想	文网游备字[2015] M-RPG 0859 号

公司预计于 2016 年 6 月上线的《魂之轨迹》与杭州网易雷火科技股份有限公司签署了《移动端游戏软件授权合作协议》，并约定由杭州网易雷火科技股份有限公司负责上市运营所需的政府相关部门的审批手续办理并承担办理费用。

《网络游戏管理暂行办法》第十三条规定，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。公司创建之初规模较小，人员配备不足，对相关规定不够了解，导致公司游戏产品存在备案不及时的情形。在公司得知游戏产品必须备案后，第一时间进行了备案，现有游戏均已备案，公司未因此受到北京市文化市场行政执法总队的行政处罚。

根据 2001 年 12 月 25 日颁布的《出版管理条例》（国务院令第 343 号）第二条第二款的规定：“本条例所称出版活动，包括出版物的出版、印刷或者复制、进口、发行。本条例所称出版物，是指报纸、期刊、图书、音像制品、电子出版物等”。

根据国家新闻出版总署 2008 年颁布的《电子出版物出版管理规定》第一章第二条规定：

本规定所称电子出版物，是指以数字代码方式，将有知识性、思想性内容的信息编辑加工后存储在固定物理形态的磁、光、电等介质上，通过电子阅读、显示、播放设备读取使用的大众传播媒体，包括只读光盘（CD-ROM、DVD-ROM 等）、一次写入光盘（CD-R、DVD-R 等）、可擦写光盘（CD-RW、DVD-RW 等）、软磁盘、硬磁盘、集成电路卡等，以及新闻出版总署认定的其他媒体形态。

手机游戏主要依托于移动智能设备进行下载，无须通过光盘、软硬盘等出版发行，不属于《电子出版物出版管理规定》中认定的电子出版物。但是根据

《网络出版服务管理规定》，2016年3月10日后新上线的所有游戏均纳入出版范畴，公司目前已于北京艺术与科学电子出版社签署协议，公司的四款游戏《魔灵幻想》、《一代天娇》、《最强英雄》、《爆笑捉妖记》均由其进行出版发行。经查阅北纬通信出具的声明，公司的游戏《妖姬三国》由北纬通信负责出版发行。

公司目前拥有的业务运营资质如下：

(1) 网络文化经营许可证

编号	网站域名	经营范围	发证日期	有效期限
京网文 [2014]0378-078号	www.qingyou.cn www.yilegame.com	利用信息网络经营游戏产品	2014.5.13	2017.5.12

(2) 对外贸易资质

资质名称	证书编号	发证机关	发证日期
对外贸易经营者备案登记表	01711206	对外贸易经营者备案登记机关	2014.3.14
《中华人民共和国海关进出口货物收发货人报关注册登记证书》	1108966325	中华人民共和国北京中关村海关	2014.4.2

根据公司说明，公司的主营业务为移动终端游戏的开发、运营，公司产品运营则主要包括授权运营和联合运营两种。公司在以上两种运营模式中均未通过互联网获取经营收入，暂无需取得《中华人民共和国电信与信息服务业务经营许可证》。

综上，主办券商、律师认为，公司目前主营业务为移动终端游戏的开发、运营，相关业务资质已经齐备，开展的业务合法合规。

公司已在公开转让说明书“第二节公司业务情况”之“四（二）主要知识产权及经营资质”作出补充披露如下：

公司游戏产品备案资料具体情况如下：

游戏名称	备案文号
一代天娇	文网游备字[2015] M-RPG 0839号
妖姬三国	文网游备字[2015] M-RPG 0848号

最强英雄	文网游备字[2015] M-RPG 0840 号
爆笑捉妖记	文网游备字[2015] M-RPG 0858 号
魔灵幻想	文网游备字[2015] M-RPG 0859 号

公司预计于 2016 年 6 月上线的《魂之轨迹》与杭州网易雷火科技股份有限公司签署了《移动端游戏软件授权合作协议》，并约定由杭州网易雷火科技股份有限公司负责上市运营所需的政府相关部门的审批手续办理并承担办理费用。

手机游戏主要依托于移动智能设备进行下载，无须通过光盘、软硬盘等出版发行，不属于《电子出版物出版管理规定》中认定的电子出版物。但是根据《网络出版服务管理规定》，2016 年 3 月 10 日后新上线的所有游戏均纳入出版范畴。公司已与北京艺术与科学电子出版社签署《出版与网络监管协议》，除《妖姬三国》的出版版号需要北纬通信代为办理外，公司正在运营的其余四款游戏均委托北京艺术与科学电子出版社进行出版。公司后期新游戏运营上线时将严格遵守国家法律法规，依法办理相关手续。

《网络游戏管理暂行办法》第十三条规定，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。公司创建之初规模较小，人员配备不足，对相关规定不够了解，导致公司游戏产品存在备案不及时的情形。在公司得知游戏产品必须备案后，第一时间进行了备案，现有游戏均已备案，公司未因此受到北京市文化市场行政执法总队的行政处罚。公司实际控制人承诺：若公司因此受到相关主管部门追溯处罚，由本人承担公司因此遭受的全部损失，并保证公司今后严格按照相关法律法规的规定履行备案手续。

12、请主办券商及律师核查公司研发并运营的各游戏的图片、文字、角色设置等是否含有宣扬色情、赌博，违背社会公德等违法违规内容，以及公司研发并运营的各游戏是否存在《互联网文化管理暂行规定》第十六条中所禁止的情形，报告期内

是否存在因上述事项受到监管部门处罚的情况。

回复：

主办券商及律师核查：

2014年8月22日，北京市文化市场行政执法总队出具京文执罚[2014]第40280号《行政处罚决定书》，青游有限在推广和宣传《一代天娇》手机游戏时，存在《网络游戏管理暂行办法》第九条禁止的内容，根据《网络游戏管理暂行办法》第十八条、第三十一条，罚款人民币壹万元整。根据公司说明，因公司个别游戏产品的部分画面及部分语言涉嫌色情，北京市文化市场行政执法总队对公司给予了相应的行政处罚，该处罚为规定处罚范围之最低额度，且后续公司根据北京市文化市场行政执法总队的意见进行了全面整改，之后公司并未因相关行为受到行政处罚，且公司承诺今后将严格按照相关规定规范经营。

经核查公司目前所有产品的形态及内容，主办券商、律师认为公司目前研发并运营的各游戏中均不含有淫秽、赌博、暴力或者教唆犯罪等《互联网文化管理暂行规定》第十六条中所禁止的内容。

13、请主办券商及律师补充核查公司经营是否符合《网络游戏管理暂行办法》、《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》、《网络文化经营单位内容自审管理办法》、《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》等等监管规定的要求。

回复：

经核查公司目前所有产品的形态及内容、查阅北京市文化市场行政执法总队出具的证明并与公司产品运营负责人、总经理进行访谈，报告期内公司产品运营情况如下：

2014年8月22日，北京市文化市场行政执法总队出具京文执罚[2014]第40280号《行政处罚决定书》，青游有限在推广和宣传《一代天娇》手机游戏时，存在《网络游戏管理暂行办法》第九条禁止的内容，根据《网络游戏管理暂行办法》第十八条、第三十一条，罚款人民币壹万元整。根据公司说明，因公司个别游戏产品的部分画面及部分语言涉嫌色情，北京市文化市场行政执法总队对公司给予了相应的行政处罚，该处罚为规定处罚范围之最低额度，且后续公司根据北京市文化市场行政执法总队的意见进行了全面整改，报告期内未因此再接受其他处罚。

根据公司说明，为满足相关法律法规关于游戏内容监管的规定，自公司成立日之初，公司已设立自审机构，并制定《北京青游易乐科技有限公司自审制度》。从自审机构设置、审核标准、审核流程、日常运作及奖惩机制等方面对公司的自审制度进行了规范。

经核查，报告期内公司共有4名自审员，该4名自审员均已取得北京文化局颁发的《内容审核人员证书》，自审员人数和资格符合《网络文化经营单位内容自审管理办法》的相关要求，具体如下：

序号	姓名	证件编号	获取证书时间	证书颁发机构
1	朱东民	文审字-京[2014]224号	2014-7-17	北京市文化局
2	赵一帆	文审字-京[2014]225号	2014-7-17	北京市文化局
3	郭晓星	文审字-京[2014]346号	2014-10-16	北京市文化局
4	李梓辰	文审字-京[2014]347号	2014-10-16	北京市文化局

公司已经按照相关监管规定建立了自审制度，自审制度的设置及自审人员资格符合相关规定的要求。主办券商、律师认为，目前公司经营符合《网络游戏管理暂行办法》、《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》、《网络文化经营单位内容自审管理办法》、《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》等监管规定的要求。

14、上市公司北纬通信的全资子公司永辉瑞金持有公司 15.89%的股份。请公司说明并请主办券商核查以下事项：北纬通信、永辉瑞金有关投资于公司、公司申请挂牌是否需要并已经合法合规的履行相应决策程序；公司与北纬通信信息披露内容的一致性，公司就挂牌前后履行相关信息披露义务并保持与北纬通信信息披露的一致和同步的相应承诺。

回复：

经核查北纬通信出具的说明：北京青游易乐科技股份有限公司是北京北纬通信科技股份有限公司全资子公司北京永辉瑞金创业投资有限公司的参股公司，目前持股比例为 15.89%，关于投资青游易乐以及青游易乐的申请新三板挂牌事宜，北纬通信已经合法合规的履行相应决策程序。永辉瑞金提供的说明：北京青游易乐科技股份有限公司是北京永辉瑞金创业投资有限公司的参股公司，目前持股比例为 15.89%，关于投资青游易乐以及青游易乐的申请新三板挂牌事宜，永辉瑞金已经合法合规的履行相应决策程序。

同时主办券商核查了北京北纬通信科技股份有限公司 2013 年 3 月 20 日发布的《第四届董事会第十三次会议决议公告》，董事会审议通过了《关于公司全资子公司北京永辉瑞金创业投资有限公司对北京青游易乐科技有限公司进行增资的议案》。

经过上述核查，主办券商认为：北纬通信、永辉瑞金有关投资于公司、公司申请挂牌已经合法合规地履行相应决策程序。

经查阅北纬通信 2013 年度、2014 年度、2015 年度年报，公司关联交易披露口径与北纬通信存在差异。公司与北纬通信的关联交易披露内容为不含税金额，北纬通信披露的关联交易为含税金额。2014 年度、2015 年之间的关联交易不含税金额分别为 5,009,924.53 元、11,463,484.91 元，含增值税金额分别为 5,310,520.00 元、12,151,294.00 元，与北纬通信披露内容一致。公司已在说明书“第四节 公司财务会计信息”之“八、关联方、关联方关系及关联交易”

之“（三）关联方交易事项”中补充披露如下：

1、经常性关联交易

关联方	关联交易内容	关联交易定价方式、决策程序	2015 年度		2014 年度	
			金额（不含税）	占同类交易金额的比例（%）	金额（不含税）	占同类交易金额的比例（%）
北京北纬通信科技股份有限公司	游戏授权运营	市场价格	5,009,924.53	14.40	11,463,484.91	18.33

公司披露的关联交易内容为公司确认的不含税收入金额，北纬通信披露的交易金额为含税金额。根据北纬通信2015年、2014年度财务报告，北纬通信与公司的2015年度、2014年度关联交易金额为5,310,520.00元、12,151,294.00元，扣除6%的增值税后，交易金额为5,009,924.53元、11,463,484.91元，交易金额无异常。公司已出具《承诺》：公司将严格按照全国中小企业股份转让系统制定的信息披露管理制度履行信息披露义务，并就挂牌前后的信息披露与北纬通信保持一致性、同步性。

除上述关联交易内容外，北纬通信在 2014 年度及 2015 年度财务报告里披露了公司的基本财务信息，由于是未经审计信息，其披露内容与青游股份审计调整后的财务报表存在一定的差异。北纬通信已经就此事项出具专项说明（说明见附件 2）。

经核查，公司已出具《承诺》：公司将严格按照全国中小企业股份转让系统制定的信息披露管理制度履行信息披露义务，并就挂牌前后的信息披露与北纬通信保持一致性、同步性。

15、关于机构投资者。请主办券商及律师补充核查：（1）公司控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员是否在私募股权投资基金中持有权益，上述股东出资公司是否符合

章程或协议合同规定，出资资金与管理人资产或管理人管理的其他基金或资产是否有效分离，上述股权是否清晰。

回复：

公司股东中的私募股权投资基金共有金吾创业、中信资本及泰岳梧桐 3 家，经核查上述基金的出资协议及各基金出具的确认函，公司董事曾之杰持股 50.00% 的天津跃波投资咨询有限公司、控制的深圳市信科基金管理合伙企业（有限合伙）分别在中信资本占有 47.00%、1.00% 的权益，根据中信资本提供的合伙人协议，中信资本的权益结构情况如下：

序号	股东姓名/名称	出资额（万元）	权益比例（%）
1	深圳市国微投资有限公司	1,000	4.00
2	天津跃波投资咨询有限公司	11,750	47.00
3	国民技术股份有限公司	2,000	8.00
4	盈富泰克创业投资有限公司	5,000	20.00
5	深圳市创业投资引导基金管理委员会办公室	5,000	20.00
6	深圳市信科基金管理合伙企业（有限合伙）	250	1.00
合计		25,000	100.00

除此以外，公司控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员未在金吾创业、中信资本及泰岳梧桐三家私募投资基金中持有权益。上述三家股东出资均符合其章程或协议合同规定，其出资资金与管理人资产或管理人管理的其他基金或资产有效分离。经查阅上述股东的增资协议、验资报告、付款凭证及三家基金出具的声明，主办券商、律师认为上述股东持有的公司股权清晰，符合挂牌条件。

(2) 公司机构股东中是否存在国有企业，若存在，其国有股出资及转让程序的合规性，公司是否需要取得国有股权设置

批复。

回复：

经查阅公司股东名册，公司目前的6名机构股东包括2名法人及4名有限合伙企业。经核查6名机构股东的现行章程、合伙协议，公司目前6名机构股东中不存在国有独资或控股公司，机构股东投资青游易乐无需取得与国有股权设置相关的审批备案程序。

16、请公司按游戏补充披露主要运营指标，包括但不限于：注册用户数、日\月活跃用户、当前用户留存率、留存率、流失率、平均每用户获取成本和付费用户获取成本、付费用户数、月人均消费额、平均每日活跃用户收入、平均每付费用户收入、转化率、用户终生价值、在线时间、在线人数峰值等。请主办券商及申报会计师核查公司披露数据的准确性，并核查上述指标趋势与财务会计核算的收入趋势变动是否一致。

回复：

公司已在说明书“第二节 公司业务情况”之“(二) 主要产品和服务”中补充披露如下：

4、报告期内各游戏运营指标

2014 年度各游戏运营指标如下:

2014	注册用户数 (人)	月活跃用户 (人)	新增 用户 次日 留存 率(%)	月留 存率 (%)	月流 失率 (%)	平均用 户获 取成 本 (元)	付费 用户 获 取成 本 (元)	新付费 用户 数(人)	未付费 用户 数(人)	月人 均消 费额 (元)	平均 每日 活跃 用户 收入 (元)	平均每 付费 用户 收入 (元)	付费 转化 率(%)	新用 户终 生价 值(元)	在线 时间 (小 时)
最强英雄	923,277	134,641	26.13	2.97	97.03	1.76	94.98	17,097.00	906,180.00	136.42	1.32	370.83	1.85	13.50	1.32
一代天娇	2,634,715	263,449	28.64	3.22	96.78	2.96	172.77	45,081.00	2,589,634.00	617.26	3.07	725.53	1.71	18.00	1.18
妖姬三国	1,702,260	261,276	40.03	7.33	92.67	-	-	58,471.00	1,643,789.00	378.51	3.75	1,485.14	3.44	40.08	1.13

2015 年度各游戏运营指标如下:

2015	注册用户数 (人)	月活跃用户 (人)	新增 用户 次日 留存 率(%)	月留 存率 (%)	月流 失率 (%)	平均 用户 获 取成 本 (元)	付费 用户 获 取成 本 (元)	新付费 用户 数(人)	未付费 用户 数(人)	月人 均消 费额 (元)	平均 每日 活跃 用户 收入 (元)	平均每 付费 用户 收入 (元)	付费 转化 率(%)	新用 户终 生价 值(元)	在线 时间 (小 时)
魔灵幻想	1,164,277	450,267	35.7	5.57	94.43	14.18	349.17	47,282.00	1,116,995.00	273.32	6.24	278.38	4.06	34.66	1.02
爆笑捉妖记	274,595	61,109	29.44	1.98	98.02	1.05	39.05	7,371.00	267,224.00	152.50	1.56	130.00	2.68	6.96	0.67

最强英雄	42,100	7,107	25.88	2.84	97.16	2.31	121.71	799.00	41,301.00	146.23	0.75	373.03	1.90	7.33	1.37
一代天娇	145,353	24,397	27.31	4.00	96.00	1.51	75.80	2,896.00	142,457.00	765.22	2.41	1,455.42	1.99	16.57	1.13
妖姬三国	860,741	143,168	36.57	6.63	93.37	-	-	34,403.00	826,338.00	603.00	3.83	1,583.74	4.01	44.32	0.98

注：①指标按年度统计，运营指标均是当期数据，注册用户数为当年新增注册用户数；

②平均每付费用户收入指本年度付费用户的平均付费收入。

由于移动终端游戏与网页版游戏不同，对在线人数高峰值这一指标的统计无较大参考意义，故不再披露该指标。

主办券商及会计师核查：

主办券商及会计师抽取了公司后台数据，询问了各指标计算方式并核查重新计算了收入金额与后台数据的匹配性。经过核查，主办券商及会计师认为：公司的收入趋势与公司各游戏的运营指标相符，无重大异常情况。

17、请公司补充披露历史上存在股权代持的具体原因。请主办券商核查。

回复：

公司已在公开转让说明书“第一节基本情况”之“四（十三）股权代持的形成及解除”中作出补充披露如下：

1、王冠东、李瑾玉、冯典三人的股权代持情况

①第一次股权转让

2013年10月18日，有限公司召开股东会并形成股东会决议：同意永辉瑞金将本公司实缴货币出资 24,600.00 元转让给徐式婧。永辉瑞金与徐式婧签署了《出资转让协议书》。该次股权转让具体情况如下：

出让方	受让方	转让股权（元）	股权转让总价款（元）
永辉瑞金	徐式婧	24,600.00	1

永辉瑞金以象征性 1 元价格转让给徐式婧是因为李瑾玉、王冠东（李瑾玉持有精彩互娱 20.00%股权，王冠东持有精彩互娱 80.00%股权，李瑾玉、王冠东通过精彩互娱持有青游股份的股权）、冯典作为永辉瑞金的对外投资合作伙伴，对永辉瑞金提供信息咨询服务，作为永辉瑞金成功投资青游科技重要的合作伙伴，按照三人与永辉瑞金之间的协议约定，永辉瑞金将青游科技 24,600.00 元股权以 1.00 元价格转让给李瑾玉、王冠东、冯典，而李瑾玉、王冠东、冯典当时希望继续以私人关系的形式维持与永辉瑞金的合作关系，不想让自身促成永

辉瑞金投资成功一事曝光，因而不想成为显名股东，因此共同委托徐式婧代持该部分股权。

.....

2、李石磊、万静的股权代持情况

2014年12月1日，有限公司召开股东大会并形成决议：同意李石磊将154,500.00元的股权转让给万静。万静与李石磊签订《出资转让协议书》。李石磊与万静为朋友关系，万静当时身体状况不佳，无法有效参与公司的经营决策，因此委托李石磊代持股权行使股东权利，上述李石磊转让的股权，全部为2013年11月增资时其代万静持有的股权，此次股权转让将其真实持股情况予以还原，具体如下：

姓名	出资额（元）	实际持有人	出资额（元）	所占份额（%）	占注册资本的比例（%）
李石磊	224,995.00	李石磊	70,495.00	31.33	0.70
		万静	154,500.00	68.67	1.55
合计			224,995.00	100.00	2.25

经查阅代持股东签署的《股权代持确认函》、历次股权转让协议、工商登记资料，核查相关股东出具的声明并与股份实际持有人、公司实际控制人进行访谈，主办券商认为，公司历史上存在的股权代持关系已经解除，公司现有股份不存在委托他人持股的情形，各股东持有的股份不存在纠纷或潜在纠纷的情形。

18、请公司补充披露“成都泥巴网络有限公司已回款元”的具体内容。请主办券商核查披露文件的字词问题。

回复：

公司已在公开转让说明书“第四节 公司财务会计信息”之“五、最近两年主要资产情况”之“（二）应收账款”中补充披露如下：

截至本说明书签署之日，成都泥巴网络有限公司已回款20万元。成都泥巴

网络有限公司由于内部在进行一些资产运作，已与公司沟通要求延期付款，目前成都泥巴网络有限公司在生产经营上没有出现重大不确定现象，暂未出现减值迹象，单独减值测试后将该款项按照账龄组合计提减值准备。

主办券商核查了说明书中的字词问题，对个别字词进行了修正描述。

19、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：

主办券商在复核公开转让说明书时发现，公司在说明书“第二节 公司业务情况”之“五、收入构成及主要供应商、客户情况”之“(二) 报告期内前五名客户情况”中，2014 年度第一名客户易幻网络有限公司与第二名客户北京北纬通信科技股份有限公司的销售金额披露有误；说明书“第四节 公司财务会计信息”之“八、关联方、关联方关系及关联交易”之“(三) 关联方交易事项”中，与北京北纬通信科技股份有限公司 2014 年度关联交易金额有误。经与公司、会计师询问并调取公司财务账套重新统计，发现公司及会计师在统计上述数据时，错把应计入北京北纬通信科技股份有限公司的收入当成易幻网络有限公司的收入，且会计师在对上述两家发函询证时，对方出具了数据无误的回函，从而导致上述金额的错误。公司修正了说明书中披露的数据如下：

公司在说明书“第二节 公司业务情况”之“五、收入构成及主要供应商、客户情况”之“(二) 报告期内前五名客户情况”中修改如下：

(二) 报告期内前五名客户情况

2、2014年度向前五名客户销售情况

单位：元

序号	客户名称	销售金额	占当期销售
----	------	------	-------

			总额比例
1	易幻网络有限公司	20,149,388.97	35.42%
2	北京北纬通信科技股份有限公司	11,463,484.91	20.15%
3	Apple Inc.	10,035,559.44	17.64%
4	福建博瑞网络科技有限公司	2,285,022.58	4.02%
5	北京世界星辉科技有限公司	1,957,557.03	3.44%
合计		45,891,012.93	80.67%

公司在说明书“第四节 公司财务会计信息”之“八、关联方、关联方关系及关联交易”之“(三) 关联方交易事项”中

(三) 关联方交易事项

1、经常性关联交易

关联方	关联交易内容	关联交易定价方式、决策程序	2015 年度		2014 年度	
			金额	占同类交易金额的比例 (%)	金额	占同类交易金额的比例 (%)
北京北纬通信科技股份有限公司	游戏授权运营	市场价格	5,009,924.53	14.40	11,463,484.91	20.15

会计师针对上述事项进行了核查并出具了《关于北京易乐科技股份有限公司客户间收入金额统计错误的专项说明》，认为本次财务附注事项的调整是由于统计错误造成的，报告期内，公司严格按照《企业会计准则》规定进行会计核算，公司收入总额及其他报表项目金额无误，不涉及对财务报表的修改，不属于“《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答——关于挂牌条件适用若干问题的解答（一）》、（三）申请挂牌公司存在以下情形的应视为财务不规范，不符合挂牌条件：1、报告期内未按照《企业会计准则》的要求进行会计处理且需要修改申报报表”中规定的情形，报告期内北京青游易乐科技股份有限公司的财务报表的编制符合《企业会计准则》的要求且不需要修改申报报表。详见附件一《关于北京易乐科技股份有限公司客户收入金额统计错误的专项说明》。

主办券商调取了公司财务账套，对上述数据重新进行了核查并查看了会计师出具的《关于北京易乐科技股份有限公司客户收入金额统计错误的专项说明》、会计师的往来询证函，认为上述事项属实，经本次调整后，说明书中披露的数据无误。上述重新调整仅是公司客户收入之间的调整，不影响青游股份报告期内的财务状况、经营成果、现金流量，不会影响财务报告使用者对财务报表的理解、判断，重新调整后不违背《企业会计准则》相关规定。按照“《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答——关于挂牌条件适用若干问题的解答（一）》、（三）申请挂牌公司存在以下情形的应视为财务不规范，不符合挂牌条件：1、报告期内未按照《企业会计准则》的要求进行会计处理且需要修改申报报表”的规定，主办券商认为，报告期内北京青游易乐科技股份有限公司的财务核算规范，不存在不符合挂牌的条件。

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：

《公开转让说明书》等披露文件已以“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》中列表披露可流通股股份数量，经检查，公司股份解除限售计算准确。

（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：

已按照证监会《上市公司行业分类指引》、国家统计局《国民经济行业分类》及全国中小企业股份转让系统有限责任公司发布的《挂牌公司管理型行业分类指引》与《挂牌公司投资型行业分类指引》的标准列示公司所处的行业，且已在《公开转让说明书》“第一节基本情况”之“一、公司基本情况”进行披露。

(4) 两年一期财务指标简表格式是否正确。

回复：

经核查，两年一期财务指标简表格式正确。

(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：

公司采取协议转让，已在《公开转让说明书》“第一节基本情况”之“二、股票挂牌及限售情况”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：

历次修改文件均已按要求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：

已知悉，将按要求上传披露文件。

(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：

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已及时在公开转让说明书中披露。

(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：

经检查，各自的公开披露文件中的内容一致。

(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：

已知悉。公司不存在由于涉及特殊原因申请豁免披露的情况。

(11) 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：

已知悉。

（本页无正文，为《北京青游易乐科技股份有限公司关于挂牌申请文件的第一次反馈意见回复》之签章页）

北京青游易乐科技股份有限公司



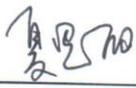
2016年05月20日

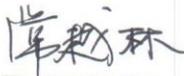
(本页无正文,为《国都证券股份有限公司关于北京青游易乐科技股份有限公司挂牌申请文件的第一次反馈意见回复》之签字页)

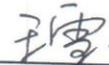
项目负责人


李玲霞

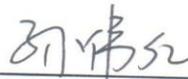
项目小组成员


夏思阳


常越林


王雪

内核专员


孙伟红

