

北京火柴互娱科技股份有限公司

并

恒泰证券股份有限公司

关于

《北京火柴互娱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

主办券商



二〇一六年十二月

《关于北京火柴互娱科技股份有限公司 挂牌申请文件的第一次反馈意见》的回复

根据贵司下发的《关于北京火柴互娱科技股份有限公司挂牌申请文件的第一次反馈意见》（以下简称“反馈意见”）的要求，北京火柴互娱科技股份有限公司（以下简称“火柴互娱”、“公司”），已会同主办券商恒泰证券股份有限公司（以下简称“主办券商”）、北京市金栋律师事务所（以下简称“律师”）、亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）（以下简称“会计师”）本着勤勉尽责，诚实守信的原则，就反馈意见所提问题逐条进行了认真核查及讨论，现回复如下，请予审核。

如无特别说明，本回复中的简称或名词的释义与公开转让说明书（申报稿）相同。

本回复的字体：

仿宋	反馈意见所列问题
宋体	对问题的回复
楷体（加粗）	《公开转让说明书》修改部分

一、公司特殊问题

1、公司曾于 2016 年 1 月申报股转系统挂牌。请主办券商、律师、会计师核查信息披露与前次申报是否存在差异及原因，公司前次申报是否存在重大遗漏、误导性陈述或虚假记载。

【回复】：

（一）核查过程

主办券商核查比对了前后两次申报文件信息披露情况；访谈了公司董事长、董事会秘书及财务总监。

（二）分析过程

经核查比对前后两次申报文件资料，前次申报的会计期间为 2013 年度、2014 年度、2015 年 1-9 月；本次申报的会计期间为 2014 年度、2015 年度、2016 年 1-5 月。前后两次申报的会计期间不同，导致信息披露存在差异，财务数据根据会计期间进行了更新，但二者重合的 2014 年度信息不存在差异。

另外，在前次申报时，公司运营的网络游戏、移动游戏尚未完成新闻出版广电总局的前置审批及文化部备案程序。本次申报时，公司运营的网络游戏、移动游戏均完成新闻出版广电总局的前置审批及文化部备案程序。

存在差异的原因为：在前次申报时，针对自主研发、委托研发、一次性买断授权的游戏产品，公司与北京金三科技股份有限公司签署了《咨询服务合同》，由其代理办理游戏产品的前置审批及备案程序，办理周期为 60-90 工作日，在前次申报时正在积极办理游戏产品的前置审批及备案程序。另因公司股改等原因导致公司营业执照变更，进而导致公司持有的编号为京 ICP 证 130188 号《中华人民共和国电信与信息服务业务经营许可证》也需进行变更，因 ICP 证变更后方可办理游戏产品前置审批及备案程序，从而导致公司办理游戏产品前置审批及备案程序有所延后。在本次申报期内，公司另与三辰影库音像出版社有限公司签署《国产互联网游戏出版合同》，已全部完成运营的网络游戏、移动游戏新闻出版广电总局的前置审批及文化部备案程序。

虽然因为申报会计期间不同，导致披露信息存在差异，但前后两次申报披露的信息均符合各自申报会计期间的实际情况。

经主办券商进行详细的尽职调查以及访谈公司董事长、董事会秘书及财务总监，未发现前次申报信息存在重大遗漏、误导性陈述或虚假记载。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：（1）前后两次申报的会计期间不同，导致信息披露存在差异，但二者重合的 2014 年度信息不存在差异，前后两次申报披露的信息均符合各自申报会计期间的实际情况；（2）前次申报信息不存在重大遗漏、误导性陈述或虚假记载。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

会计师核查意见及结论具体参见《亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）关于北京火柴互娱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》。

2、公司娱玩平台处于研发及功能升级改造期间，报告期主要收入来自于手机游戏的联合及授权运营。（1）请公司补充披露报告期内所有联合运营游戏的具体情况，包括但不限于游戏名称、各方的权利义务、利益分配及风险承担情况。（2）请公司按照游戏名称分别披露业务模式（自营或联合运营）、报告期各期末付费玩家与免费玩家数量、各期游戏币等虚拟货币的消耗情况。（3）请公司结合联运协议，补充披露按照总额法或净额法确认收入及原因、对毛利率的影响，并对比同行业上市公司说明联合运营收入确认及业务成本核算方法是否合理；请主办券商及会计师发表核查意见。

【回复】：

（1）请公司补充披露报告期内所有联合运营游戏的具体情况，包括但不限于游戏名称、各方的权利义务、利益分配及风险承担情况。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“一、公司主

营业务及主要产品情况”之“（二）公司的主要产品和服务”部分补充披露如下内容：

3、联合运营游戏情况

（1）报告期内公司所有联合运营游戏的具体情况如下：

年份	游戏名称	公司的权利与义务	联合运营方的权利与义务	利益分配及风险承担情况	风险承担情况
2014 年	猫和老鼠	公司的权利与义务：1) 负责标的物的后续研发及技术维护，并为标的物服务器提供所需的全部技术支持。 2) 向联合运营方免费提供标的物更新内容，其中包括改进的 BUG，增加的内容，系统的改进等。 3) 负责提供标的物的客户服务工作，帮助联合运营方用户解决标的物所产生的相关问题处理。	联合运营方：北京金惠利科技有限公司。联合运营方的权利与义务：负责标的物的运营及推广，包括但不限于：保证代理期间内标的物提供用户下载，进行游戏宣传等服务，因此产生的费用由联合运营方承担。	利益分配情况：当月流水额扣除相应的通道成本 10%后，所得的分成收入，双方各占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
	猫和老鼠	公司的权利与义务：1) 负责标的物的后续研发及技术维护，并为标的物服务器提供所需的全部技术支持；2) 向联合运营方免费提供标的物的更新内容，其中包括改进的 BUG，增加的内容，系统的改进等；3) 负责提供标的物的客户服务工作，帮助联合运营方用户解决标的物所产生的相关问题处理；4) 与标的物有关的已经归属于公司的知识产权、专有权归公司所有，公司允许联合运营方在协议期内推广标的物而使用；5) 联合运营方出于宣传推广标的物的目的而制作，或出于其他目的而制作，与标的物或标的物的复制品/或文档有关的复制品、文档，公司应积极配合并给与联合运营方最大程度的支持。	联合运营方：北京睿思逸科技有限公司。权利与义务：联合运营方负责标的物的运营及推广，包括但不限于：保证代理期间标的物提供用户下载，进行游戏宣传等服务，因此产生的费用由联合运营方承担。	利益分配情况：当月流水额扣除相应的通道成本 10%后，所得的分成收入，双方各占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
	梦幻西游	公司的权利与义务：1) 公司将根据运营需要在应用推广时对于合作产品提供必要的促销、市场宣传和推广，由此产生的费用由公司自行承担；2) 公司有权获取用户在联合运营方支付渠道充值的相关所有数据，并以为作为利益分配的基础数据。	联合运营方：武汉创游网络科技有限公司，联合运营方的权利与义务：1) 就合作产品进行宣传广告形式的推荐；2) 用户登录合作产品服务器的调整；3) 为用户提供充值入口；4) 对用户所在	利益分配情况：当月流水额扣除相应的通道成本 10%后，所得的分成收入，双方各占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失

			的空间的合作产品进行相应的修改或升级。		
疯狂斗地主 (赢奖)	公司的权利与义务:公司负责标的物的运营及推广,包括但不限于:保证代理期间标的物为用户提供下载,进行游戏宣传等服务,因此产生的费用由公司承担。	联合运营方:北京同趣同趣科技有限公司 联合运营方的权利与义务:1)负责标的物的后续研发及技术维护,并为标的物服务器提供所需的全部技术支持;2)向公司免费提供标的物的更新内容,其中包括改进的BUG,增加的内容,系统的改进等;3)负责提供标的物的客户服务工作,帮助公司用户解决标的物所产生的相关问题处理;4)与标的物有关的已经归属于联合运营方的知识产权、专有权归联合运营方所有。	利益分配情况: 双方分成比例为50%:50%,即扣除相应的通道成本即10%,所得的分成收入,双方各占50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规,否则需承担给对方造成的全部损失	
龙印	公司的权利与义务:负责合作游戏线上线下宣传推广,并保证在合同协议期间内派专项项目经理和市场人员进行产品的宣传、推广和运营。	联合运营方:深圳市值尚互动科技有限公司 联合运营方的权利与义务:1)负责合作游戏专区的全部游戏维护工作;2)负责该游戏的研发、后续技术支持;3)负责提供游戏产品的服务器端软件及软件,并负责安装、调试及管理工作。	双方按照合作项目的实际收到的通过第三方收费通道产生的净收益才有阶梯分成:1)当月用户总充值小于等于5万人民币,联合运营方占60%,公司占40%;2)当月用户总充值大于5万人民币且小于等于10万人民币,联合运营方占55%,公司占45%;3)当月用户总充值大于10万人民币,联合运营方占50%,公司占50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规,否则需承担给对方造成的全部损失	

	穿靴子的猫	公司的权利与义务：1) 有权将许可软件单独或与许可产品一起用于评估、测试和演示、宣传目的；2) 有权将许可软件复制和集成至许可产品内；3) 公司分发（或许可他人分发）和销售（或许可他人销售）集成许可软件的许可产品。	联合运营方：深圳市创梦天地科技有限公司 联合运营方的权利与义务：授权 android 平台游戏的使用许可	休闲小游戏，双方按照可分配收入联合运营方占 60%，公司占 40% 分成；网络游戏：双方按照可分配收入扣除网络开发者分成后各占 50% 分成。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
	涂鸦泡泡	公司的权利与义务：1) 负责相应手机端软件的开发并在公司出品的手机中内置甲方提供的无线合作服务和内容产品；2) 公司可以使用经双方确认的内容产品作为公司的内置资源和对外宣传内容	联合运营方：广州盈正信息技术有限公司 联合运营方的权益与义务：1) 为公司提供无线合作服务的内容产品，并负责技术维护、系统扩容、费用结算、客户服务以及部分市场推广工作；2) 负责无线合作服务的内容产品在手机上的联调和测试，以保证内置服务的正常运行及使用	双方按照 5:5 进行分成，即联合运营方获得纯收益的 50%，公司获得纯收益的 50%，合作业务纯收益 = 全部收入 * (1 - 结算率 10%) * (1 - 运营商代收手续费或信息费率 30%) * (1 - 相应税费率 5.563%)	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
	3D 终极狂飙 2 (高清版)	公司的权利与义务：公司负责对合作产品进行宣传推广	联合运营方：北京中科奥科技有限公司 联合运营方的权益与义务：1) 在本合同期限内负责合作内容的平台建设，包括但不限于技术支持，内容产品支持，后台统计支持等；2) 负责服务器设置、运营、维护管理以及用户管理，并承担相应产生的一切费用。	双方对每个结算统计周期产生的实际收入按照：月收入 50 万以下联合运营方占 60%，公司占 40% 进行分成；月收入 50 万以，双方各占 50% 进行分成。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
2015 年	黑夜传说	公司的权利与义务：公司拥有合作游戏的所有权，授权联合运营方在其平台上运营。	联合运营方：Apple, 权利与义务：负责合作游戏在其平台运营	双方按照约定结算周期所产生的实际净收益按合作方 30%，公司 70% 进行分成	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
	乱斗连萌	公司的权利与义务：1) 负责标的物物的后续研发及技术维护，并为标的物服务器提供所需的全部技术支持；2) 向联合运营方免费提供标的物物的更新内容，其中包括改进的 BUG，增加的内容，系统的改进等；3) 负责提供标的物物的客	联合运营方：北京硕游世纪网络科技有限公司。联合运营方权利与义务：1) 负责标的物物的运营及推广，包括但不限于：保证代理期间标的物为用户	利益分配情况：当月流水额扣除相应的通道成本 10% 后，所得的分成收入双方各占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失

	户服务工作,帮助联合运营方用户解决标的物所产生的相关问题处理;4)与标的物有关的已经归属于公司的知识产权、专有权归公司所有,公司允许联合运营方在协议期内推广标的物而使用。	提供下载,进行游戏宣传等服务,因此产生的费用由联合运营方承担。		
乱斗连萌	公司的权利与义务:1)负责标的物的后续研发及技术维护,并为标的物服务器提供所需的全部技术支持;2)向联合运营方免费提供标的物的更新内容,其中包括改进的BUG,增加的内容,系统的改进等;3)负责提供标的物的客户服务工作,帮助联合运营方用户解决标的物所产生的相关问题处理;4)与标的物有关的已经归属于公司的知识产权、专有权归公司所有,公司允许联合运营方在协议期内推广标的物而使用;5)联合运营方出于宣传推广标的物的目的而制作,或出于其他目的而制作,与标的物或标的物的复制品/或文档有关的复制品、文档,公司应积极配合并给与联合运营方最大程度的支持。	联合运营方:北京睿思逸科技有限公司。联合运营方的权利与义务:1)负责标的物的运营及推广,包括但不限于:保证代理期间标的物为该游戏提供用户下载,进行游戏宣传等服务,因此产生的费用由联合运营方承担。	利益分配情况: 双方分成比例为50%:50%,即扣除相应的通道成本即10%,所得的分成收入,双方各占50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规,否则需承担给对方造成的全部损失
乱斗连萌	公司的权利与义务:1)拥有一个行动装置游戏程式(APP)的著作财产权,及“游戏”中所述“乱斗连萌V1.0,并同意授权乙方独家许可;2)授予联合运营方在本协定执行期间在“授权区域”即:港澳台地区、东南亚地区内,进行游戏的服务、使用、促销、分销、操作、复制、展示以及行销活动;3)应将该游戏软体全套完整的中文繁体版本、泰语版本(不包含source code)提供给联合运营方。	联合运营方:可卡米数位有限公司。联合运营方权利与义务:1)应定期向公司支付收入分成,2)经事前书面通知公司后,得透过任何分销管道以任何形式于授权地区范围内向最终使用者,进行出售、分销与销售本游戏之权利;3)经公司事先书面同意,取得修改、改进、增强,分配与出售、分销、销售于授权地区范围内和本游戏营运有关之广宣、促销、推广素材使用之权利;4)取得使用相关游戏程序、软体之权利;5)取得本游戏之更新版本之权利;6)经公平事前书面同意,可将其依本协定所取得之任何权利转授权予第三人	利益分配情况: 联合运营方同意于游戏交货后双方指定日期给予保证营收为港币550万。保证营收是按照乙方每月支付相当于收益扣除通道成本后剩余金额的40%收益方式结算给公司。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规,否则需承担给对方造成的全部损失

			之权利；7) 在授权区域内应享有经营权,并在整个定期间均可对授权区域内的终端使用者提供管理上的支援。		
女神进化论	公司的权利与义务：1) 负责标的物的后续研发及技术维护，并为标的物服务器提供所需的全部技术支持。2) 向联合运营方免费提供标的物的更新内容，其中包括改进的 BUG，增加的内容，系统的改进等。3) 负责提供标的物的客户服务工作，帮助联合运营方用户解决标的物所产生的相关问题处理。4) 与标的物有关的已经归属于公司的知识产权、专有权归公司所有，公司允许联合运营方在协议期内推广标的物而使用。5) 联合运营方出于宣传推广标的物的目的而制作，或出于其他目的而制作，与标的物或标的物的复制品/或文档有关的复制品、文档，公司应积极配合并给与联合运营方最大程度的支持。	联合运营方：北京睿思逸科技有限公司。联合运营方权利与义务：负责标的物的运营及推广，包括但不限于：保证代理期间标的物在为该游戏提供用户下载，进行游戏宣传等服务，因此产生的费用由联合运营方承担。	利益分配情况： 双方分成比例为 50%：50%，即扣除相应的通道成本即 10%，所得的分成收入，双方各占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失	
女神进化论	公司的权利与义务：1) 拥有一个行动装置游戏程序(app)的著作财产权，即游戏中所述的“女神进化论 V9.0.0，并同意授予联合运营方独家许可；2) 特此授予乙方在本协定执行期间在“授权区域”即：港澳台地区、东南亚地区内，进行游戏的服务、使用、促销、分销、操作、复制、展示以及行销活动；3) 应将该游戏软体全套完整的中文繁体版本、泰语版本（不包含 source code) 提供给联合运营方。	联合运营方：可卡米数位有限公司。联合运营方权利与义务：1) 应定期向公司支付收入分成，2) 经事前书面通知公司后，得透过任何分销管道以任何形式于授权地区范围内向最终使用者，进行出售、分销与销售本游戏之权利；3) 经公司事先书面同意，取得修改、改进、增强，分配与出售、分销、销售于授权地区范围内和本游戏营运有关之广宣、促销、推广素材使用之权利；4) 取得使用相关游戏程序、软体之权利；5) 取得本游戏之更新版本之权利；6) 经公司事前书面同意，可将其依本协议所取得之任何权利转授权予第三人	利益分配情况： 联合运营方同意于游戏交货后双方指定日期给予保证营收为港币 650 万。保证营收金是按照每月支付相当于收益扣除通道成本后剩余金额的 40%收益方式结算给公司。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失	

		之权利；7) 在授权区域内应享有经营权,并在整个定期间均可对授权区域内的终端使用者提供管理上的支援。		
遗忘国度	公司的权利与义务: 1) 负责标的物的后续研发及技术维护,并为标的物服务器提供所需的全部技术支持; 2) 向联合运营方免费提供标的物的更新内容,其中包括改进的 BUG, 增加的内容,系统的改进等。3) 负责提供标的物的客户服务工作,帮助联合运营方用户解决标的物所产生的相关问题处理。4) 与标的物有关的已经归属于公司的知识产权、专有权归公司所有,公司允许联合运营方在协议期内推广标的物而使用。5) 联合运营方出于宣传推广标的物的目的而制作,或出于其他目的而制作,与标的物或标的物的复制品/或文档有关的复制品、文档,公司应积极配合并给与联合运营方最大程度的支持。	联合运营方: 北京睿思逸科技有限公司。联合运营方权利与义务: 负责标的物的运营及推广,包括但不限于: 保证代理期间标的物的用户下载,进行游戏宣传等服务,因此产生的费用由联合运营方承担。	利益分配情况: 双方分成比例为 50%: 50%, 即扣除相应的通道成本即 10%, 所得的分成收入, 双方各占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规, 否则需承担给对方造成的全部损失
疯狂斗地主 (赢奖)	公司的权利与义务: 负责标的物的运营及推广,包括但不限于: 保证代理期间标的物提供用户下载,进行游戏宣传等服务,因此产生的费用由公司承担; 公司出于宣传推广标的物的目的而制作,或出于其他目的而制作,与标的物或标的物的复制品/或文档有关的复制品、文档,联合运营方应积极配合并给与公司最大程度的支持。	联合运营方: 北京同趣同趣科技有限公司 联合运营方的权利与义务: 1) 负责标的物的后续研发及技术维护,并为标的物服务器提供所需的全部技术支持; 2) 向联合运营方免费提供标的物的更新内容,其中包括改进的 BUG, 增加的内容,系统的改进等; 3) 负责提供标的物的客户服务工作,帮助公司用户解决标的物所产生的相关问题处理; 4) 与标的物有关的已经归属于联合运营方的知识产权、专有权归联合运营方所有,联合运营方允许公司在协议期内推广标的物而使用。	利益分配情况: 双方分成比例为 50%: 50%, 即扣除相应的通道成本即 10%, 所得的分成收入, 双方各占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规, 否则需承担给对方造成的全部损失

赢话费斗地主	公司的权益与义务：在手机产品中内置联合运营方的手机游戏产品并提供产品的使用路径。	联合运营方：深圳市名游网络科技有限公司 联合运营方的权利与义务：负责相应手机游戏产品的开发与服务	利益分配情况： 双方分成比例为50%：50%，即扣除相应的通道成本即10%，所得的分成收入，双方各占50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
功夫熊猫3	公司的权利与义务：在甲方手机平台运营联合运营方的游戏《功夫熊猫3》	联合运营方：深圳市饭游科技有限公司 联合运营方的权利与义务：拥有合法游戏的所有权，并为合作产品提供的由电信运营商计费通道。	利益分配情况： 双方分成比例为50%：50%，即扣除相应的通道成本即10%，所得的分成收入，双方各占50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
真人斗地主	公司的权利与义务：负责运营推广乙方游戏产品。	联合运营方：深圳市金环天朗信息技术服务有限公司 联合运营方的权利与义务：拥有合作游戏的所有权，授权公司运营《真人斗地主》游戏。	利益分配情况： 双方分成比例为50%：50%，即扣除相应的通道成本即10%，所得的分成收入，双方各占50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
英雄战魂OL	公司的权利与义务：负责保证其投放点技术平台的固定性和站点的稳定性，负责运营合作产品。	联合运营方：艾格拉斯科技（北京）有限公司 联合运营方的权利与义务：负责相关的技术支持、测试。	双方按照当月流水扣除通道费扣的净收益分成，月总收入低于50万元时，联合运营方占70%，公司占30%分成；月总收入大于或等于50万元小于100万元时，联合运营方占60%，公司占40%；月总收入大于或等于100万元时，双方按照50%：50%分成。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失

2016 年 1-9 月	全民盗墓	公司的权利与义务：1) 为手机游戏的联运推广服务商，拥有成熟的支付 SDK 模块及渠道推广能力；2) 负责为标的提供支付渠道，并保持支付接口稳定，保证用户支付安全便利，保证结算通畅及时，并适时拓展各种新的支付通道。支付渠道包括但不限于运营商、支付宝以及其他支付方式；3) 须根据实际推广收益与效果及时向乙方提出游戏运营设计修改调整方案；4) 享有对游戏运营提出的设计修改调整方案的所有权，对联运方根据公司修改方案修改好的产品版本，公司享有独家推广的权利，联合运营方不得将该产品版本及修改方案的内容授权第三方使用；5) 负责提供标的物的运营所需的服务器、宽带等运营支撑条件，并提供网络技术支持；6) 负责提供游戏用户客服及售后服务工作；7) 出于宣传推广标的物的目的而制作，或出于其他目的而制作，与标的物或标的物复制品或文档有关的复制品、文档，联合运营方应积极配合并给与公司最大程度的支持。	联合运营方：广东秒创网络科技有限公司。联合运营方的权利与义务：1) 保证标的物的产品名称及 UI 界面为独家授权公司拥有；2) 负责标的物的后续研发及技术维护，并为标的物服务器提供的技术支持；3) 向公司及时提供标的物的更新内容，其中包括但不限于修改 BUG，增加内容，系统改进，并协助公司及解释手游用户使用标的物所产生的相关问题；4) 负责根据甲方提出的运营修改意见，及时对标的物进行更新调整；5) 有权及时获取标的物的收益数据情况，并根据双方约定参与收益分成。	双方合作利益分成比例为：公司占净收益的 50%，联合运营方占净收益的 50%。净收益是指：公司渠道用户使用联合运营方的产品时支付的费用-支付通道费用（包括坏账、运营商通道费、第三方支付通道服务费）-渠道费用=合作净收益。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
	你妹别跑	公司的权利与义务：1) 为手机游戏的联运推广服务商，拥有成熟的支付 SDK 模块及渠道推广能力；2) 负责为标的提供支付渠道，并保持支付接口稳定，保证用户支付安全便利，保证结算通畅及时，并适时拓展各种新的支付通道。支付渠道包括但不限于运营商、支付宝以及其他支付方式；3) 须根据实际推广收益与效果及时向联合运营方提出游戏运营设计修改调整方案；4) 享有对游戏运营提出的设计修改调整方案的所有权，对联合运营方根据公司修改方案修改好的产品版本，公司享有独家推广的权利，联合运营方不得将该产品版本及修改方案的内容授权第三方使用；5) 负责提供标的物的运营所需的服务器、宽带等运营支撑条件，并提供网络技术支持；6) 负责提供游戏用户客服及售后服务工作；7) 公司出于宣传推广标的物的目的而制作，或出于其他目的而制作，与标的物或标的物复制	联合运营方：广东秒创网络科技有限公司。联合运营方的权利与义务：1) 保证标的物的产品名称及 UI 界面为独家授权公司拥有；2) 负责标的物的后续研发及技术维护，并为标的物服务器提供的技术支持；3) 向公司及时提供标的物的更新内容，其中包括但不限于修改 BUG，增加内容，系统改进，并协助公司及解释手游用户使用标的物所产生的相关问题；4) 负责根据公司提出的运营修改意见，及时对标的物进行更新调整；5) 有权及时获取标的物的收益数据情况，并根据双方约定参与收益分成。	双方合作利益分成比例为：公司占净收益的 50%，联合运营方占净收益的 50%。净收益是指：公司渠道用户使用联合运营方产品时支付的费用-支付通道费用（包括坏账、运营商通道费、第三方支付通道服务费）-渠道费用=合作净收益。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失

	品或文档有关的复制品、文档，联合运营方应积极配合并给与公司最大程度的支持。			
黑夜传说 OL	公司的权利与义务：公司拥有合作游戏的所有权，授权联合运营方在其平台上运营。	联合运营方：Apple, 权利与义务：负责合作游戏在其平台运营	利益分配情况： 甲乙双方分成比例为 30%：70%，	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
遗忘国度	公司的权利与义务：1) 负责标的物的后续研发及技术维护，并为标的物服务器提供所需的全部技术支持；2) 向联合运营方免费提供标的物的更新内容，其中包括改进的 BUG，增加的内容，系统的改进等；3) 负责提供标的物的客户服务工作，帮助联合运营方用户解决标的物所产生的相关问题处理；4) 与标的物有关的已经归属于公司的知识产权、专有权归公司所有，允许联合运营方在协议期内推广标的物而使用；5) 联合运营方出于宣传推广标的物的目的而制作，或出于其他目的而制作，与标的物或标的物的复制品/或文档有关的复制品、文档，公司应积极配合并给与联合运营方最大程度的支持。	联合运营方：北京睿思逸科技有限公司。联合运营方的权利与义务：负责标的物的运营及推广，包括但不限于：保证代理期间标的物为用户提供下载，进行游戏宣传等服务，因此产生的费用由联合运营方承担。	利益分配情况： 双方分成比例为 50%：50%，即扣除相应的通道成本即 10%，所得的分成收入，双方各占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
女神进化论	公司的权利与义务：1) 负责标的物的后续研发及技术维护，并为标的物服务器提供所需的全部技术支持；2) 向联合运营方免费提供标的物的更新内容，其中包括改进的 BUG，增加的内容，系统的改进等；3) 负责提供标的物的客户服务工作，帮助联合运营方用户解决标的物所产生的相关问题处理；4) 与标的物有关的已经归属于公司的知识产权、专有权归公司所有，允许联合运营方在协议期内推广标的物而使用；5)	联合运营方：北京睿思逸科技有限公司。联合运营方的权利与义务：负责标的物的运营及推广，包括但不限于：保证代理期间标的物为用户提供下载，进行游戏宣传等服务，因此产生的费用由联合运营方承担。	利益分配情况： 甲乙双方分成比例为 50%：50%，即扣除相应的通道成本即 10%，所得的分成收入，甲方占 50%，乙方占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失

	联合运营方出于宣传推广标的物的目的而制作，或出于其他目的而制作，与标的物或标的物的复制品/或文档有关的复制品、文档，公司应积极配合并给与联合运营方最大程度的支持。			
女神进化论	公司的权利与义务：1) 拥有一个行动装置游戏程序(app)的著作财产权，即游戏中所述的“女神进化论 V9.0.0，并同意授予联合运营方独家许可；2) 特此授予联合运营方在本协定执行期间在“授权区域”即：港澳台地区、东南亚地区内，进行游戏的服务、使用、促销、分销、操作、复制、展示以及行销活动；3) 应将该游戏软件全套完整的中文繁体版本、泰语版本（不包含 source code) 提供给联合运营方。	联合运营方：可卡米数位有限公司。联合运营方权利与义务：1) 应定期向公司支付收入分成，2) 经事前书面通知公司后，得透过任何分销管道以任何形式于授权地区范围内向最终使用者，进行出售、分销与销售本游戏之权利；3) 经公司事先书面同意，得修改、改进、增强，分配与出售、分销、销售于授权地区范围内和本游戏营运有关之广宣、促销、推广素材使用之权利；4) 得使用相关游戏程序、软体之权利；5) 取得本游戏之更新版本之权利；6) 经公平事前书面同意，可将其依本协定所取得之任何权利转授权予第三人之权利；7) 在授权区域内应享有经营权，并在整个定期间均可对授权区域内的终端使用者提供管理上的支援。	利益分配情况： 联合运营方同意于游戏交货后双方指定日期给予保证营收为港币650万。保证营收金是按照每月支付相当于收益扣除通道成本后剩余金额的40%收益方式结算给公司。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
疯狂的年兽	公司的权利与义务：公司拥有合作游戏的所有权，授权联合运营方在其平台上运营。	联合运营方：Apple, 权利与义务：负责合作游戏在其平台运营	双方按照约定结算周期所产生的实际净收益按合作方3:7公司进行分成	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失

疯狂的年兽		公司的权利与义务：1) 提供独立开发并拥有合法知识产权的，或经合法授权运营的名称为《疯狂的年兽》的手机游戏，及其下载、升级等相关服务；2) 负责运营标的物所需之服务器及网络宽带等全部硬件支持，提供该标的物的研发、更新、维护、技术支持的工作；3) 将通过上述接口提供公司的授权游戏更新升级物等内容；4) 保证提供给联合运营方的游戏包拥有完整的著作权，使游戏包不构成对第三方任何权利的侵犯。	联合运营方：Free Play Limited，联合运营方的权利与义务：1) 负责技术服务，用户针对联运方技术服务的咨询和投诉等客服工作由联合运营方负责完成；2) 每月向公司提供对账单。	双方就授权游戏通过联合运营方平台用户产生的可分配收入进行分成。双方同意自授权游戏在联合运营方平台正式运营之日起开始计算结算费用，双方共同承担第三方支付渠道成本、呆账和坏账（包括但不限于以退款、欺诈等形式体现的坏账），即第三方支付渠道成本/渠道成本、呆账、坏账从收益中扣除。即双方进行分成的"可分配收入"=$\text{【当月运营收入总额}-\text{当月第三方支付渠道成本}-\text{呆账}-\text{坏账}】$。双方同意对每个结算统计周期产生可分配收入进行分成，公司获得当月可分配收入的50%，联合运营方获得当月可分配收入的50%	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失
疯狂的年兽		公司的权利与义务：在本协议有效期内，向联合运营方提供包括但不限于如下免费维护及支持服务：1) 协助联合运营方架设用以提供标的物游戏服务的服务器；2) 协助联合运营方进行标的物的测试并提供前期技术支持；3) 协助联合运营方防止针对标的物游戏服务的黑客攻击和非法的修改或操控；4) 修正标的物的漏洞、缺陷；5) 及时提供所有对于本游戏/产品的补丁；6)	联合运营方：江苏甲子网络科技有限公司 联合运营方的权利义务：1) 负责提供用于标的物运营的所需要的硬件、系统软件及网络资源。公司唯一拥有标的运营所需要的服务器的所有管理权限，联合运营方负责合作项目的网络资源宣传；2)	利益分配情况：所得的分成收入，公司占50%，乙方占50%。对账数据误差在1%以内的，以联合运营方的数据为准。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规，否则需承担给对方造成的全部损失

	在公开测试完成后,公司的服务方式以为远程支持为主,公司应在收到联合运营方提出的故障报告起 48 小时之内,协助联合运营方解决故障或明确回复解决方案; 7) 协助联合运营方进行与标的物相关的大型游戏推广活动并提供技术支持; 8) 联合运营方应在故障发生后 24 小时内告知乙方故障情况。	负责提供标的物、运营所需的用户会员/账号系统及计费系统,并在标的物运营中使用这些系统; 3) 全权负责标的物的市场推广、游戏专区网站制作与维护、销售渠道等,并投入相关费用。		
乱斗连萌	公司的权利与义务: 1) 负责标的物的后续研发及技术维护,并为标的物服务器提供所需的全部技术支持; 2) 向联合运营方免费提供标的物的更新内容,其中包括改进的 BUG,增加的内容,系统的改进等。 3) 负责提供标的物的客户服务工作,帮助联合运营方用户解决标的物所产生的相关问题处理。 4) 与标的物有关的已经归属于公司的知识产权、专有权归公司所有,公司允许联合运营方在协议期内推广标的物而使用。 5) 联合运营方出于宣传推广标的物的目的而制作,或出于其他目的而制作,与标的物或标的物的复制品/或文档有关的复制品、文档,公司应积极配合并给与联合运营方最大程度的支持。	联合运营方: 北京睿思逸科技有限公司。联合运营方权利与义务: 负责标的物的运营及推广,包括但不限于: 保证代理期间标的物的用户下载,进行游戏宣传等服务,因此产生的费用由联合运营方承担。	利益分配情况: 双方分成比例为 50%: 50%,即扣除相应的通道成本即 10%,所得的分成收入,双方各占 50%。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规,否则需承担给对方造成的全部损失
乱斗连萌	公司的权利与义务: 1) 拥有一个行动装置游戏程式 (APP) 的著作财产权,及“游戏”中所述“乱斗连萌 V1.0,并同意授权联合运营方独家许可; 2) 特此授予联合运营方在本协定执行期间在“授权区域”即: 港澳台地区、东南亚地区内,进行游戏的服务、使用、促销、分销、操作、复制、展示以及行销活动; 3) 应将该游戏软体全套完整的中文繁体版本、泰语版本 (不包含 source code) 提供给乙方。	联合运营方: 可卡米数位有限公司。联合运营方权利与义务: 1) 应定期向公司支付收入分成, 2) 经事前书面通知公司后,得透过任何分销管道以任何形式于授权地区范围内向最终使用者,进行出售、分销与销售本游戏之权利; 3) 经公司事先书面同意,得修改、改进、增强,分配与出售、分销、销售于授权地区范围内和本游戏营运有关之广告、促销、推广素材使用之权利; 4) 使用相关游戏程序、软体之权利; 5) 取得本游戏之更新版本之权利; 6) 经公司事前书面同意,可将其依本协	利益分配情况: 乙方同意于游戏交货后双方指定日期给予保证营收为港币 550 万。保证营收金是按照乙方每月支付相当于收益扣除通道成本后剩余金额的 40% 收益方式结算给公司。	双方均保证协议签署及履行不违反任何法律法规,否则需承担给对方造成的全部损失

			定所取得之任何权利转授权予第三人之权利;7)在授权区域内应享有经营权,并在整个定期间均可对授权区域内的终端使用者提供管理上的支援。		
--	--	--	---	--	--

(2) 请公司按照游戏名称分别披露业务模式（自营或联合运营）、报告期各期末付费玩家与免费玩家数量、各期游戏币等虚拟货币的消耗情况。

公司已在公开转让说明书（（申报稿））“第二节 公司业务”之“一、公司主营业务及主要产品情况”之“（二）公司的主要产品和服务”部分补充披露如下内容：

3、联合运营游戏情况

(2) 报告期内公司游戏业务模式、报告期各期末付费玩家与免费玩家数量、各期游戏币等虚拟货币的消耗情况如下：

游戏名称	业务模式	2016 年 5 月 31 日			2015 年 12 月 31 日		
		付费用户	免费用户	虚拟币消耗	付费用户	免费用户	虚拟币消耗
遗忘国度	自主运营	41,484	803,148	5,287,929.00	56,394	1,188,436	7,400,906.00
	联合运营	60,402	1,127,625		20,239	364,601	
乱斗连萌	自主运营	2,568	49,332	318,178.00	9,018	180,531	1,514,889.00
	联合运营	8,782	137,139		228,761	4,347,307	
女神进化论	自主运营	10,006	197,586	1,151,859.00	26,261	591,465	3,961,246.00
	联合运营	31,258	607,569		39,085	708,925	
疯狂的年兽	自主运营	50,149	981,376	5,255,562.00			
	联合运营	68,080	1,784,272				
你妹别跑	自主运营						

	联合运营	10,724	212,616	1,009,596.00			
全民盗墓	自主运营						
	联合运营	18,901	378,722	2,435,128.00			
猫和老鼠	自主运营						
	联合运营						

(续)

游戏名称	业务模式	2014 年 12 月 31 日		
		付费用户	免费用户	虚拟币消耗
猫和老鼠	自主运营			
	联合运营	15,577	409,132	

(3) 请公司结合联运协议，补充披露按照总额法或净额法确认收入及原因、对毛利率的影响，并对比同行业上市公司说明联合运营收入确认及业务成本核算方法是否合理；请主办券商及会计师发表核查意见。

【公司回复】

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第四节 公司财务”之“四、报告期主要会计数据及重大变化分析”之“（一）公司主要收入类型及具体确认方法”部分补充披露如下内容：

公司联合运营按接入支付 SDK 系统的不同，分为净额法和总额法两种方式确认收入。若联合运营游戏接入公司支付 SDK 系统，由公司收取款项，并由公司向联运方提供结算单，并经双方签字确认后由公司按结算单向联运方进行分配，此种情形下公司在游戏玩家实际充值购买虚拟道具时确认收入，即采取总额法核算。若联合运营游戏接入联运方支付 SDK 系统，则由联营方按期向公司提供结算单，经双方核对无误后签字盖章确认，公司依据结算单确认的应由公司分享的部分来确认收入，此种情形公司采取净额法核算。

依据《企业会计准则第 14 号——收入》及其应用指南，收入只包括企业本身收到的和应收的经济利益的总流入。若接入公司支付 SDK 系统，因公司直接从游戏玩家收款，且公司掌握游戏玩家的付费情况等具体信息，公司将收到的

全部玩家收费在其购买虚拟道具时确认为收入，采用总额法确认收入符合《企业会计准则第 14 号——收入》及其应用指南的相关规定；若接入联运方支付 SDK 系统，按联运协议及实际结算情况，公司并不直接从玩家收取款项，且公司无法完全掌握玩家的付费情况等信息，公司应收的经济利益仅为从联运方收取的金额，采用净额法确认收入符合《企业会计准则第 14 号——收入》及其应用指南的相关规定。

公司对于联合运营采用总额法还是净额法确认收入，是根据公司运营模式决定的。如果联合运营游戏接入公司支付 SDK 系统，则采取总额法确认；如果联合运营游戏接入联运方支付 SDK 系统，则采取净额法确认，不存在通过人为选择结算方式影响毛利率情况。

与可比同行业挂牌公司南京光辉互动网络科技股份有限公司（证券简称：光辉互动；证券代码：831575）和杭州蜂派科技股份有限公司（证券简称：蜂派科技；证券代码：833726）对比分析如下：

光辉互动是游戏开发商，手机游戏产品包括移动终端单机游戏和移动终端网络游戏，收入确认原则为：通过电信运营商或其他平台运营商结算的游戏，公司与运营商根据合同约定定期对账，公司相关部门核对无误后，确认为当期收入；通过第三方支付平台取得的收入，按当期实际结算的金额确认为当期收入。移动终端网络游戏采用合作运营的方式，收入来自于游戏发行商支付的分成收入，成本主要为游戏产品的摊销成本，无需支付额外的分成支出。

蜂派科技承担着游戏产品研发和游戏运营商两个核心角色，其联合运营收入确认原则为：公司销售游戏虚拟道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时予以确认；公司自主研发游戏产品或代理游戏产品与游戏平台合作运营，玩家通过游戏平台向公司游戏充值，游戏平台按照约定比例分成给公司；公司将自主研发游戏产品授权给其他游戏运营商，其他游戏运营商将取得的收入分成给公司。公司成本主要包括人员维护费，设备租赁费，摊销费及分成支出等。

公司在游戏产业链中既是游戏产品开发商也是游戏产品运营商，主营业务为移动终端游戏的开发、发行、运营及基于公司自有游戏运营平台的信息服务。服务成本主要由软件著作权（游戏产品及平台）的摊销成本、分成成本及美工、音

频制作等其他成本构成。报告期内的分成成本为公司按照联合运营协议支付给联运方的分成收益款，分成成本金额由公司与联运方定期核对平台运营数据确认，在各期确认收入的同时确认相关成本；摊销成本主要为游戏产品和娱玩平台开发成本的摊销；美工、音频制作等其他成本在收入实现时对应结转成本。

与上述两家同行业公司进行对比发现，虽然运营模式略有差异，但收入的确认时点及成本核算方法基本相同，亦是合理的。

【主办券商回复】

（一）核查过程

抽查营业成本结转明细清单，检查计入主营业务成本的内容和主营业务收入的口径；抽查合同、结算单、发票、凭证等；查阅审计报告；查阅同行业挂牌公司资料；对公司管理层进行访谈。

（二）分析过程

1、获取联合运营游戏的联运合同，查看支付 SDK 系统接入记录，核查各款游戏收入确认方式是否与联运合同、支付 SDK 系统接入记录是否相匹配。

经核查，报告期内，联合运营游戏按游戏产品分类，其收入、成本、毛利率情况如下：

游戏	2016 年 1—5 月			2015 年度			2014 年度		
	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率
全民盗墓	2,297,290.56	1,064,584.33	53.66%						
你妹别跑	952,449.05	441,373.73	53.66%						
黑夜传说	3,833.43	252,258.05	-6480.48%	131,334.50	605,419.32	-360.98%			
遗忘国度	4,450,360.37	826,306.38	81.43%	1,479,650.95	356,071.24	75.94%			
女神进化论	1,960,364.34	643,186.43	67.19%	2,501,183.77	592,687.11	76.30%			
疯狂的年兽	7,069,193.95	242,629.92	96.57%						
乱斗连萌	471,860.45	264,905.26	43.86%	13,577,514.23	416,044.53	96.94%			
猫和老鼠							820,320.74	154,196.48	81.20%
其他小游戏				1,486.04	0.00	100.00%	18,040.40	215,815.06	-1096.29%
小计	17,205,352.15	3,735,244.10	78.29%	17,691,169.49	1,970,222.20	88.86%	838,361.14	370,011.54	55.86%

公司联合运营游戏产品收入确认方法如下所示：

游戏产品名称	联合运营商名称	联运协议约定分成比例	收入确认方法	支付 SDK 系统
全民盗墓	广东秒创网络科技有限公司	双方各占净收益的 50%	总额法	公司
你妹别跑	广东秒创网络科技有限公司	双方各占净收益的 50%	总额法	公司
黑夜传说 OL	APPLE	按照约定结算周期所产生的实际净收益分成，其中公司分成比例为 70%，APPLE 分成比例为 30%	净额法	联运方
遗忘国度	北京睿思逸科技有限公司	扣除通道成本 10%，双方分成比例为 50%：50%	净额法	联运方
女神进化论	北京睿思逸科技有限公司	扣除通道成本 10%，双方分成比例为 50%：50%	净额法	联运方
	可卡米数位有限公司	协议约定保证营收 650 万港币；扣除通道成本后，公司分成比例为 40%		联运方
疯狂的年兽	APPLE		净额法	联运方
	Free Play Limited	当月可分配收入中，双方的分成比例为 50%：50%		联运方
	江苏甲子网络科技有限公司	渠道费由江苏甲子网络科技有限公司承担，公司分成中国大陆地区总收入的 50%		联运方
乱斗连萌	北京睿思逸科技有限公司	扣除通道成本 10%，双方分成比例为 50%：50%	净额法	联运方
	可卡米数位有限公司	保证营收 550 万港币；扣除通道成本后，公司分成比例为 40%		联运方
	北京硕游世纪网络科技有限公司	扣除通道成本 10%，双方分成比例为 50%：50%		联运方
猫和老鼠	北京睿思逸科技有限公司	扣除通道成本 10%，双方分成比例为 50%：50%	净额法	联运方
	北京金惠利科技有限公司	扣除通道成本 10%，双方分成比例为 50%：50%		联运方
其他小游戏	深圳名游、北京同趣、深圳火星	照约定结算周期所产生的实际净收益分成，其中公司占分成比例 50%	净额法	联运方

经核查，公司联合运营按接入支付 SDK 系统的不同，分为净额法和总额法两种方式确认收入。若联合运营游戏接入公司支付 SDK 系统，由公司收取款项，并由公司向联运方提供结算单，并经双方签字确认后由公司按结算单向联运方进行分配，此种情形下公司在游戏玩家实际充值购买虚拟道具时确认收入，即采取

总额法核算。若联合运营游戏接入联运方支付 SDK 系统，则由联营方按期向公司提供结算单，经双方核对无误后签字盖章确认，公司依据结算单确认的应由公司分享的部分来确认收入，此种情形公司采取净额法核算。主办券商认为：此种核算方式符合《企业会计准则第 14 号——收入》及其应用指南相关规定。

从上述两张表统计情况可以看出，总额法确认收入时毛利率较净额法低。若游戏接入公司支付 SDK 系统，公司直接从游戏玩家收款，将收到的全部玩家收费在其购买虚拟道具时确认为收入，再按照联运协议，将应支付联运方款项确认为分成成本；而净额法下，公司收到的款项全部确认为收入，成本主要为摊销成本，成本较低；故总额法确认收入时较净额法毛利率低符合公司实际运营情况，不存在通过人为选择结算方式影响毛利率情况。

2、抽查营业成本结转明细清单，检查计入主营业务成本的内容和主营业务收入口径是否一致，是否符合配比原则；经核查，未发现重大异常。

3、对于联合运营业务，核查合同、结算单、发票、凭证及询证函等，检查结算单、合同、记账凭证、询证函等信息是否一致；重新计算摊销成本，核查摊销成本计算是否正确；经核查，未发现重大异常。

4、查阅亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）出具的两年一期报告，核查收入确认和成本结算方式是否准确；经核查，未发现重大异常。

5、查阅同行业挂牌公司资料，对比分析公司与同行业挂牌公司收入及成本确认方式的异同；经核查，公司联合运营业务收入确认及成本核算与同行业挂牌公司虽略有差异，但均符合各自的运营模式。

6、访谈公司管理层，了解报告期内联合运营收入确认时点及成本归集核算的情况；经核查，报告期内联合运营收入确认方式及成本归集核算符合公司运营模式特点。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：（1）公司对于联合运营收入确认是采用总额法还是净额法，是根据公司运营模式决定的，不存在通过人为选择结算方式影响毛利率情况；（2）公司联合运营收入的确认方法及成本核算方法与同行业挂牌公司不存

在显著差异，符合公司运营模式特点，公司联合运营收入确认及业务成本核算方法合理。

会计师核查意见及结论具体参见《亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）关于北京火柴互娱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》。

3、公司游戏产品来源可分为自主开发（包括买断授权后进行二次开发）、委托开发、一次性买断授权和联合运营授权。（1）请公司补充披露报告期内增减游戏情况，产品来源，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。（2）请公司对报告期内营业收入按各游戏列示金额及占比，并按游戏披露主要运营指标，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、在线人数高峰值等。（3）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】：

（1）请公司补充披露报告期内增减游戏情况，产品来源，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。

【公司回复】

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节公司业务”之“（二）公司的主要产品和服务”部分补充披露如下内容：

4、报告期内主要游戏增减情况

报告期内，公司主要增减游戏情况如下：

报告期	新增游戏名称	产品来源	游戏生命周期	游戏状况
2014 年度	黑夜传说 OL	外购版权，后期改版	15 个月	目前已下线
2015 年度	乱斗连萌	自主研发	14 个月	目前已下线

	女神进化论	委托开发	2 年（预计）	正在运营
	遗忘国度	委托开发	2 年（预计）	正在运营
2016 年 1-5 月	你妹别跑	代理	2 个月（实际代理运营时间）	目前已下线
	全民盗墓	代理	2 个月（实际代理运营时间）	目前已下线
	疯狂的年兽	委托开发	2 年（预计）	正在运营

公司报告期后游戏产品增加情况如下：

(1) 公司委托开发的《天地劫》、《神谕之战》、《苍穹战争》已通过 Free Play Limited 在中国以外的其他区域发行、上线，上线时间为 2016 年 11 月；公司正在开展《天地劫》、《神谕之战》、《苍穹战争》三款游戏的文化部备案程序，待游戏完成文化部备案程序及新闻出版主管部门批准后即可在中国境内上线；(2) 公司全资子公司 FIRE-POINT INTERACTIVE INC 代理运营北京聚逗互娱文化传播有限公司拥有的“聚逗原始人”游戏，授权代理区域为非亚洲区域（美洲、欧洲、非洲、大洋洲），目前已完成“聚逗原始人”海外测试，预计上线日期为 2016 年 12 月；(3) 公司全资子公司 FIRE-POINT INTERACTIVE INC 代理运营上海撼牛网络科技有限公司拥有的“划爆大作战”游戏，授权代理区域为亚洲以外的其他所有区域，目前已完成“划爆大作战”海外测试，预计上线日期为 2016 年 12 月；(4) 公司全资子公司 FIRE-POINT INTERACTIVE INC 代理运营上海布酷网络科技有限公司拥有的“Fruit Heroes Saga”游戏，授权代理区域为亚洲以外的其他所有区域，目前已完成“Fruit Heroes Saga”海外测试，预计上线日期为 2016 年 12 月。

公司目前游戏研发进展顺利、游戏供应较为充足，不存在新增游戏不能持续供应而导致的持续经营风险。

【主办券商回复】

（一）核查过程

主办券商查阅了公司游戏产品的引进业务合同、委托开发合同、授权协议、游戏研发记录文件；查阅了公司游戏产品上线、下线记录；查阅了审计报告；查阅了公司未来发展规划；查阅了移动游戏行业资料；访谈公司管理层。

（二）分析过程

主办券商查阅了公司游戏产品的引进业务合同、委托开发合同、授权协议、游戏研发记录文件以及公司游戏产品上线、下线记录，了解到公司报告期内主要运营的游戏（含自主运营、联合运营的游戏）包括《黑夜传说 OL》、《乱斗连萌》、《女神进化论》、《遗忘国度》、《疯狂的年兽》几款游戏，同时代理运营《你妹别跑》、《全民盗墓》两款游戏。其中《黑夜传说 OL》为买断授权后进行二次开发，《乱斗连萌》为公司自主研发，《女神进化论》、《遗忘国度》、《疯狂的年兽》为委托开发游戏。

根据行业属性及公司负责人介绍，上述游戏的生命周期一般为 1 至 2 年。公司代理的《你妹别跑》、《全民盗墓》因为其未及时取得新闻出版主管部门批准号，公司实际代理运行时间为 2 个月。

此外，主办券商还了解到，报告期后游戏产品增加情况：（1）公司委托开发的《天地劫》、《神谕之战》、《苍穹战争》已通过 Free Play Limited 在中国以外的其他区域发行、上线，上线时间为 2016 年 11 月；公司正在开展《天地劫》、《神谕之战》、《苍穹战争》三款游戏的文化部备案程序，待取得文化部备案号及新闻出版主管部门批准号后即可在中国境内上线；（2）公司全资子公司 FIRE-POINT INTERACTIVE INC 代理运营北京聚逗互娱文化传播有限公司拥有的“聚逗原始人”游戏，授权代理区域为非亚洲区域（美洲、欧洲、非洲、大洋洲），目前已完成“聚逗原始人”海外测试，预计上线日期为 2016 年 12 月；（3）公司全资子公司 FIRE-POINT INTERACTIVE INC 代理运营上海撼牛网络科技有限公司拥有的“划爆大作战”游戏，授权代理区域为亚洲以外的其他所有区域，目前已完成“划爆大作战”海外测试，预计上线日期为 2016 年 12 月；（4）公司全资子公司 FIRE-POINT INTERACTIVE INC 代理运营上海布酷网络科技有限公司拥有的“Fruit Heroes Saga”游戏，授权代理区域为亚洲以外的其他所有区域，目前已完成“Fruit Heroes Saga”海外测试，预计上线日期为 2016 年 12 月。

经核查，主办券商认为：公司披露的报告期内主要游戏增减情况、产品来源、各游戏生命周期、公司新游戏研发或供应情况的信息真实、准确。

根据公司发展规划，公司将依托自主研发的移动网络游戏运营平台“娱玩平台”，在 VR、电竞等新领域开展新业务。娱玩平台的核心价值是为用户提供有

价值的一站式的泛娱乐体验服务，包括游戏分发、VR 内容提供、电子竞技及玩家社交体验。具体体现为：①以游戏玩家为核心服务对象，通过泛娱乐体验机制和玩家回馈机制吸引用户，保持用户活跃度，增加用户参与度；②为用户提供具有电子竞技元素的游戏内容及周边服务，吸引用户在平台中进行社交与分享，增加用户在平台的停留时间；③平台自主运营的不同游戏专区和游戏主题，可以细分平台用户和使用场景，为玩家精准提供游戏内容；④线上与线下结合，即游戏与异业结合，为商业用户带来广告效应，增加平台影响力，玩家通过参与主题游戏享受商家提供的优惠与用户回报；⑤作为游戏发行商和运营商，为游戏开发商提供嵌入式社区服务。同时在平台业务基础上公司将在 VR 领域展开自主研发与培训孵化服务。

公司作为行业后起之秀，公司自主研发及从外部购买的游戏产品已逐步取得市场认可；同时，公司自主研发的游戏运营平台“娱玩平台”随着功能的完善，已开始吸引大批游戏玩家注册，使公司开始掌握用户资源。公司通过多种方式丰富游戏产品线，研发自有游戏运营平台，一方面获取优质游戏产品，另一方面吸引大量游戏用户，从而使公司在行业竞争中具有一定优势。随着公司自有游戏平台“娱玩平台”功能的完善及稳定运营，并与优质游戏开发商、发行商、平台运营商展开合作，整合游戏研发、发行和平台资源，公司自身竞争力也快速提升。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司一方面积极引进业内优质游戏资源，另一方面，公司自有游戏平台“娱玩平台”功能逐步完善及稳定运营，使公司开始掌握大量用户资源，使得公司逐步具备整合游戏开发商、发行商和平台运营商的能力，公司具备持续经营能力，也不存在游戏产品不能持续供应而导致的持续经营风险。

（2）请公司对报告期内营业收入按各游戏列示金额及占比，并按游戏披露主要运营指标，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、在线人数高峰值等。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“一、公司主营业务及主要产品情况”之“（二）公司的主要产品和服务”之“2、游戏产品”部分修订、补充披露如下内容：

① 《疯狂的年兽》

运营数据	月活跃数	次日留存率	平均月付费用户	ARPU (人均消费额)	ARPPU (每付费用户收入)	日活跃用户	平均付费转化率
2016年2月	128,376	39%	4,322	6.2	185	4,279	3.40%
2016年4月	683,134	41%	32,021	4.46	95.28	22,771	4.69%
2016年5月	2,329,684	39%	92,477	6.99	176	77,656	3.70%

② 《遗忘国度》

运营数据	月活跃数	次日留存率	平均月付费用户	ARPU (人均消费额)	ARPPU (每付费用户收入)	日活跃用户	付费转化率
2015年11月	618,074	35%	31,288	5.2	103.3	20,602	5.06%
2015年12月	1,215,305	31%	54,924	5.8	128.8	40,510	4.52%
2016年1月	791,002	33%	37,389	5.28	111.8	26,367	4.73%
2016年2月	474,007	34%	22,719	5	104.7	15,800	4.79%
2016年3月	399,950	36%	20,146	6.5	130.1	13,332	5.04%
2016年4月	305,994	34%	16,753	7	128.7	10,200	5.47%
2016年5月	405,197	32%	20,384	6.6	131.8	13,507	5.03%

③ 《乱斗连萌》

运营数据	平均月活跃数	次日留存率	平均月付费用户	ARPU (人均消费额)	ARPPU (每付费用户收入)	日活跃用户	平均付费转化率
2015年3月	93,121	45%	5,102	6.8	124.5	3,104	5.50%
2015年4月	246,939	42%	13,449	7.5	137.1	8,231	5.40%
2015年5月	666,613	39%	34,818	6.9	132.6	22,220	5.20%
2015年6月	583,225	40%	31,974	7.3	132.5	19,441	5.40%
2015年7月	133,792	41%	6,703	6.3	126	4,460	5.00%
2015年8月	76,931	42%	3,673	6.4	133.1	2,564	4.70%

2015 年 10 月	1,560,421	40%	70,209	5.9	130.5	52,014	4.40%
2015 年 11 月	1,529,500	41%	77,650	6.3	123.9	50,983	5.00%
2015 年 12 月	563,897	39%	29,025	7.1	136.6	18,797	5.10%
2016 年 1 月	209,171	35%	11,350	6.9	41.2	6,972	5.40%

④ 《女神进化论》

运营数据	平均月活跃数	次日留存率	平均月付费用户	ARPU (人均消费额)	ARPPU (每付费用户收入)	日活跃用户	平均付费转化率
2015 年 10 月	157,793	38%	7,837	7.5	151.4	5,260	4.90%
2015 年 11 月	345,814	39%	15,821	5.7	125.6	11,527	4.57%
2015 年 12 月	981,248	36%	47,013	6.8	143.1	32,708	4.79%
2016 年 1 月	751,238	39%	36,153	6.1	127.5	25,041	4.81%
2016 年 2 月	160,009	40%	8,186	6.3	124.6	5,334	5.11%

⑤ 《你妹别跑》(代理运营游戏)

自上线至 2016 年 3 月末，公司代理运营游戏《你妹别跑》月活跃用户数、月付费用户数等情况如下表所示：

运营数据	月活跃用户数	次日留存率	月付费用户	ARPU (人均消费额)	ARPPU (每付费用户收入)	日活跃用户	转化率
2016 年 2 月	145,822	36%	7,532	4.12	79.79	4,861	5.17%
2016 年 3 月	105,435	34%	4,532	3.87	90.17	3,515	4.30%

公司实际代理运营《你妹别跑》时间为 2016 年 2 月、2016 年 3 月。

⑥ 《全民盗墓》(代理运营游戏)

自上线至 2016 年 3 月末，公司代理运营游戏《全民盗墓》月活跃用户数、月付费用户数等情况如下表所示：

运营数据	月活跃用户数	次日留存率	月付费用户	ARPU (人均消费额)	ARPPU (每付费用户收入)	日活跃用户	转化率
2016 年 2 月	267,484	34%	12,311	5.40	117.28	8,916	4.60%
2016 年 3 月	178,942	29%	8,953	5.54	110.73	5,965	5.00%

公司实际代理运营《全民盗墓》时间为 2016 年 2 月、2016 年 3 月。

⑦ 《猫和老鼠》

自上线至 2014 年 11 月末，公司运营游戏《猫和老鼠》月活跃用户数、月付费用户数等情况如下表所示：

运营数据	月活跃用户数	次日留存率	月付费用户	ARPU (人均消费额)	ARPPU (每付费用户收入)	日活跃用户	转化率
2013 年 12 月	52,433	39%	1,573	4.87	162.3	1,748	3.00%
2014 年 1 月	59,025	37%	2,361	3.56	89.1	1,968	4.00%
2014 年 2 月	51,050	36%	2,042	1.95	48.7	1,702	4.00%
2014 年 4 月	46,772	38%	1,777	4.35	114.5	1,559	3.80%
2014 年 5 月	49,907	37%	1,797	5.01	139.2	1,664	3.60%
2014 年 6 月	49,688	38%	1,640	4.28	129.7	1,656	3.30%
2014 年 7 月	32,473	38%	1,331	4.11	100.2	1,082	4.10%
2014 年 8 月	34,698	37%	1,388	4.52	113.0	1,157	4.00%
2014 年 9 月	36,935	36%	1,330	4.09	113.6	1,231	3.60%
2014 年 10 月	36,589	36%	1,354	4.18	113.0	1,220	3.70%
2014 年 11 月	28,227	36%	931	3.78	114.5	941	3.30%

(3) 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。

(一) 核查过程

主办券商抽查了服务合同、结算单、发票、凭证及询证函等；获取公司收入总账、明细账，核查是否一致；现场查看游戏后台数据；抽查公司游戏后台数据处理统计表；查阅审计报告；比对分析营业收入确认数据与游戏指标数据；访谈公司管理层。

(二) 分析过程

1、核查比对营业收入总账与报表、总账与明细账；经核查，未发现重大异常。

2、核查服务合同、结算单、发票、凭证及询证函，检查相关信息是否匹配；经核查，相关信息匹配。

3、现场查看游戏后台数据，并抽查公司游戏后台数据处理统计表，核查游戏运营指标数据是否准确，核查指标数据与收入确认信息是否匹配，变动趋势是否一致。

经核查，公司游戏收入中自主运营、联合运营、授权运营均与游戏产品相关。

公司按游戏产品来源划分收入情况如下：

来源	游戏	2016 年 1—5 月		2015 年度		2014 年度	
		收入	占比	收入	占比	收入	占比
自主研发	乱斗连萌	772,028.37	2.70%	15,006,654.72	42.82%		
买断授权后二次研发	黑夜传说 OL	3,833.43	0.01%	131,334.50	0.37%	2,547,169.81	32.63%
委托开发	遗忘国度	9,438,972.64	33.03%	8,461,637.75	24.14%		
委托开发	女神进化论	3,047,023.77	10.66%	6,238,208.30	17.80%		
委托开发	疯狂的年兽	12,066,579.49	42.22%		0.00%		
一次性买断授权	猫和老鼠（联合运营）					820,320.74	10.51%
一次性买断授权	猫和老鼠（授权运营）					4,419,811.32	56.63%
联合运营授权	全民盗墓	2,297,290.56	8.04%		0.00%		
联合运营授权	你妹别跑	952,449.05	3.33%		0.00%		
联合运营授权	其他小游戏			1,486.04	0.00%	18,040.40	0.23%
	虚拟娱乐币			5,207,547.17	14.86%		
总计		28,578,177.31	100%	35,046,868.48	100%	7,805,342.27	100%

2014 年度公司收入主要来源于《黑夜传说 OL》、《猫和老鼠》两款游戏，其中《黑夜传说 OL》公司授权其他游戏运营商运营，公司获取授权收入；《猫和老鼠》除授权其他游戏运营商运营，公司获取授权收入外，同时公司与联合运营方共同运营《猫和老鼠》游戏，其 2014 年联合运营收入与《猫和老鼠》游戏的付费用户规模、每付费用户收入等信息相匹配；2014 年 12 月，《猫和老鼠》游戏停止运营，当月联合运营收入金额也为零。《猫和老鼠》联合运营月度收入变动趋势与游戏运营数据变动趋势保持一致。

2015 年公司游戏收入主要来源于《乱斗连萌》、《遗忘国度》、《女神进化论》，其中《乱斗连萌》占当期的营业收入比重最高，占比为 42.82%。查询《乱斗连萌》运营数据，其于 2015 年 3 月开始运营上线，2015 年 7、8 月份运营数据出现大幅下滑，为了改善游戏运营状况，公司采取游戏暂时下线的处理措施，2015 年 9 月份对游戏版本进行更新，并于 2015 年 10 月再次上线。2015 年 10 月-12 月运营数据较为理想，但 2016 年 1-2 月运营数据再次出现大幅下滑，公司于 2016

年 2 月末将该款游戏下线。《乱斗连萌》收入变动趋势与运营数据变动趋势保持一致。

《遗忘国度》于 2016 年 11 月上线,该款游戏上线后运营状况表现良好,2016 年 11 月-12 月共产生收入 8,461,637.75 元;2016 年 1-5 月运营状况与 2015 年 11-12 月相比有所下滑,相应的 2016 年 1-5 月平均每月为公司产生的收入较 2015 年度有所下滑,《遗忘国度》收入变动趋势与运营数据变动趋势保持一致。

《女神进化论》于 2015 年 10 月上线,该款游戏上线后运营状况表现良好,2016 年 10 月-12 月共产生收入 6,238,208.30 元;2016 年 2 月游戏运营数据不理想,公司暂时将其下线并对其游戏版本进行更新,因此 2016 年 1-5 月收入金额较 2015 年度大幅下滑,《女神进化论》收入变动趋势与运营数据变动趋势保持一致。

2016 年 1-5 月,《疯狂的年兽》游戏收入占游戏产品收入的 42.22%。《疯狂的年兽》游戏 iOS 版本于 2016 年 2 月上线运行。通过前期运行的数据分析及用户反馈,公司在 2016 年 3 月份对游戏做出较大改动,包括底层代码及美术改动。2016 年 4 月 Android 版本正式上线运营,运营数据得以显著提升。《疯狂的年兽》收入变动趋势与运营数据变动趋势保持一致。

同时,公司于 2016 年 2-3 月代理运营《你妹别跑》和《全民盗墓》两款游戏,也为公司在 2016 年 1-5 月带来一定的收益。

经对公司各款游戏产品的指标变动趋势与财务会计核算的收入变动趋势进行比对分析,二者变动趋势保持一致。

4、访谈公司管理层,了解报告期内公司游戏后台统计功能的设置以及统计、披露的游戏数据的准确性;经访谈了解,未发现重大异常。

(三) 核查结论

经核查,主办券商认为:公司游戏营运指标数据准确,且指标变动趋势与营业收入增减变动趋势保持一致。

4、公司主要是移动终端游戏的开发、发行商，游戏产品的客户群体包括最终消费群体和结算客户，其中最终消费群体是广大的游戏玩家，其数量众多，单个用户的支付金额较小，且均通过支付渠道商支付游戏费用。（1）请公司分析玩家 IP 地址，补充披露各游戏收入按区域分布情况，并分析原因；请主办券商及申报会计师发表意见。（2）请公司说明是否存在员工或关联方充值或购买道具，各期发生金额，是否构成关联交易，以及前述情形对公司收入确认的影响。（3）请公司补充披露报告期合作渠道商名单、合作期间、合作模式、利益分配方式、结算方式、与公司是否存在关联关系。（4）请主办券商及会计师说明对公司游戏网络系统 IT 环境、自营平台、联营平台、结算客户（渠道商）的核查程序，如何确定游戏网络的系统安全、运行有效、业务数据记录真实、准确、完整。

【回复】：

（1）请公司分析玩家 IP 地址，补充披露各游戏收入按区域分布情况，并分析原因；请主办券商及申报会计师发表意见。

【公司回复】

报告期内，公司未统计分析玩家 IP 地址，未按最终消费群体所在区域对收入分布情况进行分析披露，主要基于以下三个方面原因：（1）在手机游戏行业方面，游戏主要运行于移动设备中，玩家 IP 地址具有很大的不确定性；（2）报告期内，公司部分游戏借助于其他运营商平台运营，其他运营商平台未向公司提供玩家 IP 地址统计数据；（3）大部分同行业公司未专门收集并分析 IP 地址作为分析运营指标，而是依赖于注册用户数、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、在线人数高峰值等其他运营数据分析产品运营情况。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第四章 公司财务”之“四、报告期主要会计数据及重大变化分析”之“3、主营业务收入按客户所在地区分类： ”部分按客户（包括游戏运营商）所在区域对收入分布情况进行了披露。

【主办券商回复】

（一）核查过程

查阅同行业公司资料，并对公司管理层进行访谈。

（二）分析过程

1、查阅同行业公司光辉互动和蜂派科技资料，对比分析发现，两家公司对收入的区域分布按内销和外销进行分析，未按游戏玩家的 IP 地址进行划分。

2、对公司管理层进行访谈了解到，报告期内，公司所产生的游戏运营收入部分借助于其他运营商平台运营，玩家 IP 地址很难统计。随着业务的发展，公司将逐步完善游戏产品的功能，可对最终消费群体即玩家的 IP 地址进行统计分析，以便应对更广阔的市场。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：报告期内，公司未对最终消费群体即玩家的 IP 地址进行分析统计，尚属合理。随着业务的发展，公司将逐步完善游戏产品的功能，未来可实现对最终消费群体即玩家 IP 地址进行统计分析，以便应对更广阔的市场。

（2）请公司说明是否存在员工或关联方充值或购买道具，各期发生金额，是否构成关联交易，以及前述情形对公司收入确认的影响。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第四章 公司财务”之“四、报告期主要会计数据及重大变化分析”之“（三）公司最近两年一期的营业收入构成情况”之“3、主营业务收入按客户所在地区分类： ”部分补充如下内容：

报告期内，不存在员工或关联方充值或购买公司游戏产品道具情况。

（3）请公司补充披露报告期合作渠道商名单、合作期间、合作模式、利益分配方式、结算方式、与公司是否存在关联关系。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二章 公司业务”之“四、公司业务经营情况”之“（三）公司的主要客户和供应商情况”部分补充披露如下内容：

报告期内，公司合作渠道商情况如下：

序号	合作渠道商	合作期间	合作模式	结算方式	与公司是否存在关联关系
1	北京博雅高科	2015/10/1-2016/9/30	公司提供信息推广物料，合作渠道商按照各期的信息推	公司向渠道商支付预付款，每期执行任务完成后，公司	否

序号	合作渠道商	合作期间	合作模式	结算方式	与公司是否存在关联关系
	科技有限公司		广执行内容，推广公司的产品。	应支付给渠道商的信息服务费推广费自动从预付款中扣除，当预付款剩余金额不足以支付应付信息服务推广费时，公司补足预付款后，渠道商方可继续为公司发布推广服务信息。	
2	北京中天宏达营销策划有限公司	2015/10/1-2016/9/30	公司委托渠道商通过自有的、代理的或以其他方式拥有合法权益使用的网站、电子市场等合法渠道、网络媒体平台，进行发布产品或服务内容，公司按照协议约定支付服务报酬费。具体的产品内容以双方盖章签署的《结算单》为准。	双方单次服务内容的费用结算、金额、支付方式等以当次双方签署的《结算单》约定为准。公司应在双方签署《结算单》之日起5个工作日内支付当次推广费用。	否
4	北京九州天讯科技有限公司	2015/10/1-2017/9/30	公司委托渠道商通过自有的、或合作渠道推广公司产品，用户通过推广平台可以联网使用公司产品，公司向渠道商支付信息服务费。双方合作的具体产品及详情以实际《结算单》为准。	双方于项目开始前签订《执行单》，项目结束后，双方核对信息，签订《结算对账单》。公司需在《执行单》签订生效10个工作日内，向渠道商支付50%的预付款，尾款以《结算对账单》金额为准，于项目结束后3个工作日内支付完毕。	否
5	北京东方嘉业科技有限公司	2015/10/1-2017/9/30	公司提供信息推广物料，合作渠道商按照各期的信息推广执行内容，推广公司的产品。	公司向渠道商支付预付款，每期执行任务完成后，公司应支付给渠道商的信息服务费推广费自动从预付款中扣除，当预付款剩余金额不足以支付应付信息服务推广费时，公司补足预付款后，渠道商方可继续为公司发布推广服务信息。	否
6	北京诚高志远科技服务中心	2015/10/1-2016/9/30	公司提供信息推广物料，合作渠道商按照各期的信息推广执行内容，推广公司的产品。	公司向渠道商支付预付款，每期执行任务完成后，公司应支付给渠道商的信息服务费推广费自动从预付款中扣除，当预付款剩余金额不足以支付应付信息服务推	否

序号	合作渠道商	合作期间	合作模式	结算方式	与公司是否存在关联关系
				广费时，公司补足预付款后，渠道商方可继续为公司发布推广服务信息。	
7	北京琳意尚成科技有限公司	2015/12/1-2016/11/30	公司委托渠道商通过自有的、代理的或以其他方式拥有合法权益使用的网站、电子市场等合法渠道、网络媒体平台，进行发布产品或服务内容，公司按照协议约定支付服务报酬费。具体的产品内容以双方盖章签署的《结算单》为准。	双方于项目开始前签订《执行单》，项目结束后，双方核对信息，签订《结算对账单》。公司需在《执行单》签订生效10个工作日内，向渠道商支付50%的预付款，尾款以《结算对账单》金额为准，于项目结束后3个工作日内支付完毕。	否
8	北京阳光浩泽科技有限公司	2016/3/1-2017/2/29	公司委托渠道商通过自有的、或合作渠道推广公司产品，用户通过推广平台可以联网使用公司产品，公司向渠道商支付信息服务费。双方合作的具体产品及详情以实际《结算单》为准。	每次按照《投放结算单》为准，公司支付服务费。	否
9	喀什百思互联文化传媒有限公司	2015/9/29-2016/9/28	通过渠道商及其合作的移动股联网网站、电子市场、手机客户端软件、手机报刊等媒体以及移动终端设备等无线相关渠道向手机用户提供公司开发的“娱玩社交游戏平台”软件下载或WAP站点入口等服务。	每个自然月开始后20个工作日内，双方共同确认上个自然月的应结算的款项，经双方确认完成后，渠道商应在5个工作日内向甲方开具合规发票，公司在收到发票后7个工作日内支付相关款项，若每个自然月的结算金额少于或等于人民币的500元，则顺延到下一个自然月一并结算。	否
10	北京喜乐航科技股份有限公司	2015/9/30-2015/12/31	北京喜乐航科技股份有限公司为公司通过机上智能终端平台的会员注册入口吸引并获得其意向人群的注册，提供至少30,000个注册会员的信息，进行推送导流到线下促进最终会员激活，公司向支付会员注册数据采集服务费。	双方的合作自协议签署之日起，直至渠道商为公司完成协议所约定的至少30,000个注册会员反馈信息。公司向渠道商支付会员注册数据采集服务费。	否

序号	合作渠道商	合作期间	合作模式	结算方式	与公司是否存在关联关系
11	北京喜乐航科技股份有限公司	2015/10/1-2016/6/30	基于北京喜乐航科技股份有限公司的机上智能终端平台，公司为其设计开发游戏频道内的“娱玩平台”产品，授权与其共同运营，实现共赢。	公司每季度向北京喜乐航科技股份有限公司支付渠道使用费 30 万元。	否

注：此处披露的合作渠道商不包括与公司联合运营游戏的联运方，与联运方的合作模式具体参见“第二章 公司业务”之“一、公司主营业务及主要产品情况”之“（二）公司的主要产品和服务”之“3、联合运营游戏情况”。

（4）请主办券商及会计师说明对公司游戏网络系统 IT 环境、自营平台、联营平台、结算客户（渠道商）的核查程序，如何确定游戏网络的系统安全、运行有效、业务数据记录真实、准确、完整。

（一）核查过程

主办券商对公司游戏网络系统 IT 环境进行检查测试，对公司内控程序及订单系统的运行进行核查，对游戏后台记录的收集原理、内容和对账机制进行了解和测试，查询游戏运营数据记录，抽查业务合同，并结合会计凭证对收入确认的时点及金额进行了核查。

（二）分析过程

1、检查测试公司游戏网络系统 IT 环境；经核查，游戏运营情况良好，未见异常。

2、对公司内控程序进行检查，内控程序具体如下：

（1）业务部门与客户商谈，就合作方式、分成比例、结算办法等达成初步意见，将合同文本发送至研发、财务等部门进行讨论，经讨论无异议后，由公司法定代表人或授权代表签署合同。

（2）公司相关游戏均有数据记录程序，能够向公司数据库和合作方数据库同步发送游戏用户消费信息。每月（或约定结算周期）终了，公司按约定与合作方相关部门对账，除出现重大差异，均以合作方数据为准确定结算金额。如差异

较大，则根据差异情况上报总经理，与客户进行沟通，最后确定结算金额。双方确认结算金额后，财务部门开具发票、确认收入。

(3) 财务部出纳按双方合同约定的付款期限向合作方收款。逾期未收回的款项，由财务部上报总经理，采取措施与客户沟通，催收欠款。

经核查，内部控制程序建立较为完善，能够使得游戏运行有效、业务数据记录真实、准确、完整。

3、对公司订单系统（用户充值系统）的运行进行了核查，了解到，其流程为：

客户端请求生成订单→游戏服务端生成订单→客户端获得订单号→客户端支付→服务端验证支付信息→游戏服务端验证成功后向客户端用户交付虚拟货币或道具。

在该流程中，游戏服务端记录了客户端订单后，会向 Apple AppStore（安卓系统则为公司的娱玩支付系统）进行支付验证，确保支付信息的合法性和可靠性。Apple AppStore（或娱玩支付系统）验证成功后，将会再回调公司的游戏服务端，然后再向用户交付虚拟货币或道具，整个流程形成了一个逻辑事务上的闭环，能充分保证用户订单不丢单、不漏单。由于采用服务端支付验证，也避免了部分玩家作弊充值。因此，该订单系统能够充分保证与客户收入结算数据不存在重大差异，并充分保证财务会计信息的真实、准确和完整性。

4、对游戏后台记录的收集原理、内容和对账机制进行了解和测试，查询游戏运营数据统计表，并查询各时间段的新用户量、活跃用户量、用户总量、付费比等；再从订单统计查询各时间段对方消费流水金额，进行核对。同时获取公司与运营商对账明细，与公司数据库数据进行核对，并与收入确认时点及金额进行核对；经核查，未见异常。

5、检查服务合同，审阅合同中规定的分成比例、结算期限、结算方式等信息，并与公司账面记录核对；对营业收入进行细节测试，经测试，公司会计凭证入账金额准确，不存在提前、推迟确认收入的情形。同时结合期后收款情况，对收入金额的准确性进行检查，未发现入账金额存在重大差异的情形。

(三) 核查结论

经核查，主办券商认为：报告期内，游戏网络系统安全、运行有效、业务数据记录真实、准确、完整；公司的内部控制系统有效；收入真实、准确、完整。

5、北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司是公司的客户暨供应商。（1）请公司列表补充披露报告期各期与上述公司具体合作模式及交易内容。（2）请公司结合采购、销售内容补充披露供应商与客户重合的合理性，并说明收款与付款是否分开核算，是否存在收付款相抵的情况。（3）请主办券商及会计师补充核查与该公司是否存在关联关系、交易内容、价格公允性、交易架构的必要性及合理性、采购及销售的真实性，是否存在通过上述单位虚增收入的情形，并发表专业意见。（4）北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司均申报股转系统挂牌，请主办券商及会计师对比两家公司信息披露情况，说明是否存在差异及原因。

【回复】：

（1）请公司列表补充披露报告期各期与上述公司具体合作模式及交易内容。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“四、公司业务经营情况”之“（三）公司的主要客户和供应商情况”部分补充披露如下内容：

序号	客户/供应商	合作模式	交易内容
1	北京喜乐航科技股份有限公司	公司提供娱玩平台娱玩币的兑换码，用于娱玩平台供用户使用	北京喜乐航科技股份有限公司向公司购买 46,000 个娱玩币兑换码，单价为 120 元，共计 552 万元。
		基于北京喜乐航科技股份有限公司的机上智能终端平台，公司为其设计开发游戏频道内的“娱玩平台”产品，授权与其共同运营，实现共赢	公司负责“娱玩专区”产品网络游戏、游戏视频、广告推广等几个模块的产品开发，北京喜乐航科技股份有限公司负责提供机上智能终端平台适配性的技术支持，喜乐航收取渠道费 30 万元 / 季度。
		会员注册信息收集和导流	北京喜乐航科技股份有限公司通过机上智能终端平台的会员注册入口吸引并获得意向人群的注册、搜集，并进行推送导流至线下，促进会员的最终激活，公司向其支付服务

			费，共计 600 万元。
2	广东秒创网络科技有限公司	游戏联运合作	公司代理广东秒创网络科技有限公司的游戏，分别是“你妹别跑”、“全民盗墓”，双方按照净收益分成收益，各占净收益的 50%。
		信息推广服务	公司通过自身娱玩平台为广州秒创网络科技有限公司推广信息，信息服务推广投放总金额不低于 360 万元。
3	北京先农氏有机食品科技有限公司	信息推广服务	公司接受北京先农氏有机食品科技有限公司的委托，为其先农氏现碾米定向制作小游戏，并专项性为期推广服务，收取游戏开发、策划及制作发布费用共计 105 万元。
		采购农氏现碾米电子兑换券	公司向其购买先农氏现碾大米兑换券，规格为 5kg，数量 16,910 袋，总价 100 万元。用于玩家付费奖励及海航pad娱玩平台专区用户奖励。

（2）请公司结合采购、销售内容补充披露供应商与客户重合的合理性，并说明收款与付款是否分开核算，是否存在收付款相抵的情况。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“四、公司业务经营情况”之“（三）公司的主要客户和供应商情况”部分补充披露、修订如下内容：

喜乐航向公司采购对应的 AirBox 娱玩专区玩家优惠抵用券，用于免费发放给乘客，可以增强乘客对喜乐航商品及 AirBox 的关注度。喜乐航 AirBox 具有较高的客户基数且客户一般具备较强的消费能力，公司通过向喜乐航采购数据定制服务、用户导流服务、机上智能终端上的宣传推广服务，可以通过数据定制服务来收集用户使用习惯及偏好等信息以针对性的研发、修改游戏设定；通过其提供的用户导流服务、机上智能终端上的宣传推广服务可以增加公司游戏用户数量，提升公司营收水平。

基于公司调研及预测，公司认为“你妹别跑”“全民盗墓”这两款游戏具备一定的竞争性，公司通过联合运营广东秒创网络科技有限公司的两款游戏，可以增加公司营业收入水平；公司自主开发的娱玩平台已拥有大量的注册用户，公司可以利用娱玩平台的影响力为广东秒创网络科技有限公司提供信息推广服务。

(3) 北京先农氏有机食品科技有限公司致力于为客户提供高品质的健康食品，其客户与公司客户存在一定重合性，公司利用自身的技术优势为其开发定制小游戏以促进其产品的销售，同时利用娱玩平台的影响力为北京先农氏有机食品科技有限公司的先农氏大米的宣传推广提供方案、策略及相关产品展示。同时，出于宣传手机版娱玩平台及海航 PAD 版娱玩平台的目的，公司向北京先农氏有机食品科技有限公司采购了实用性较强的先农氏大米礼券，并通过向新注册用户免费提供的方式吸引用户进行注册。

综上所述，公司供应商与客户重合存在相应的合理性。公司与北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司之间的收款与付款均分开核算，不存在收付款相抵的情形。

(3) 请主办券商及会计师补充核查与该公司是否存在关联关系、交易内容、价格公允性、交易架构的必要性及合理性、采购及销售的真实性，是否存在通过上述单位虚增收入的情形，并发表专业意见。

(一) 核查过程

主办券商查阅了公司与北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司签署的合作协议，并对协议约定的交易内容进行核查；查阅比对公司与其他公司签署的协议内容与价格是否存在重大差异；查询全国企业信用信息公示系统，查阅北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司的工商信息；访谈公司管理层；查阅审计报告；对营业收入和营业成本进行细节测试；查阅了与销售循环、采购循环有关的相关制度文件；对客户进行访谈。

(二) 分析过程

1、经查询北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司申请在股转公司申报的文件，查询全国企业信用信息公示系统中北京喜乐航科技股份

有限公司、广东秒创网络科技股份有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司的工商信息，以及访谈公司管理层，公司与北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技股份有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司之间不存在关联关系，公司与其发生的交易不属于关联交易。

2、经对公司与北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技股份有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司签署的服务协议进行核查，其与公司的合作模式及交易内容如下：

序号	客户/供应商	合作模式	交易内容
1	北京喜乐航科技股份有限公司	公司提供娱玩平台娱玩币的兑换码，用于娱玩平台供用户使用	北京喜乐航科技股份有限公司向公司购买 46,000 个娱玩币兑换码，单价为 120 元，共计 552 万元。
		基于北京喜乐航科技股份有限公司的航空互联网项目已完成的机上智能终端平台，公司为其设计开发游戏频道内的“娱玩平台”产品，授权与其共同运营，实现共赢	公司负责“娱玩专区”产品包括游戏、游戏视频、广告推广等几个模块的产品开发，北京喜乐航科技股份有限公司负责提供机上智能终端平台适配性的技术支持，公司收取技术服务费，信息数据采集、推广服务费。
2	广东秒创网络科技股份有限公司	游戏联运合作	公司代理广东秒创网络科技有限公司的游戏，分别是“你妹别跑”、“全民盗墓”，双方按照净收益分成收益，各占净收益的 50%。
		信息推广服务	公司通过自身娱玩平台为广州秒创网络科技有限公司推广信息，信息服务推广投放总金额不低于 360 万元。
3	北京先农氏有机食品科技有限公司	信息推广服务	公司接受北京先农氏有机食品科技有限公司的委托，为其先农氏现碾米定向制作小游戏，并专项性为期推广服务，收取游戏开发、策划及制作发布费用共计 105 万元。
		采购农氏现碾米电子兑换券	公司向其购买先农氏现碾大米兑换券，规格为 5kg，数量 16,910 袋，总价 100 万元。用于玩家付费奖励及海航 pad 娱玩平台专区用户奖励。

对交易价格的公允性经核查如下：

（1）北京喜乐航科技股份有限公司向公司购买 46,000 个娱玩币兑换码，单价为 120 元，每个娱玩币兑换码可以兑换 200 个娱玩币，公司按照零售价格的 60%销售，主要考虑到北京喜乐航科技股份有限公司采购批量大，且属于长期合作关系，给予其一定的价格折扣优惠，交易价格具有合理性；北京喜乐航科技股份有限公司为公司提供数据定制服务、用户导流服务、机上智能终端上的宣传推广服务的协议价格，依据北京喜乐航科技股份有限公司的定价标准以及公司因该项服务获取的收入金额综合考虑，其交易价格具有合理性。

（2）经查询公司与其他联运方签署的联合运营协议，公司与广东秒创网络科技有限公司签署的联合运营协议约定的分成方式不存在显著差异，交易价格具有公允性；经查询公司与其他第三方签署的信息推广服务协议，公司为广东秒创网络科技有限公司提供信息推广服务按公司同类业务价格进行核算，交易价格具有公允性。

（3）根据取得的先农氏碾米券发放记录，100 万元碾米券共计发放给 16,910 袋（5kg/袋），每袋 59.13 元，经网络查询现先农氏碾米价格信息，不存在重大差异，交易价格具有公允性；公司为先农氏公司定制休闲小游戏，宣传其公司产品，宣传推广费根据在娱玩平台上所需要的页面宣传量进行定价，每月收取固定费用，交易价格具有公允性。

3、经访谈、网络查询及核查相关的服务协议，公司与北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司交易的必要性及合理性分析如下：

喜乐航向公司采购对应的 AirBox 娱玩专区玩家优惠抵用券（娱玩币兑换码），用于免费发放给乘客，可以增强乘客对喜乐航商品及 AirBox 的关注度。喜乐航 AirBox 具有较高的客户基数且客户一般具备较强的消费能力，公司通过向喜乐航采购数据定制服务、用户导流服务、机上智能终端上的宣传推广服务，可以通过数据定制服务来收集用户使用习惯及偏好等信息以针对性的研发、修改游戏设定；通过其提供的用户导流服务、机上智能终端上的宣传推广服务可以增加公司游戏用户数量，提升公司营收水平。

基于公司调研及预测，公司认为“你妹别跑”“全民盗墓”这两款游戏具备一定的竞争性，公司通过联合运营广东秒创网络科技有限公司的两款游戏，可以增加公司营业收入水平；公司自主开发的娱玩平台已拥有大量的注册用户，公司可以利用娱玩平台的影响力为广东秒创网络科技有限公司提供信息推广服务。

北京先农氏有机食品科技有限公司致力于为客户提供高品质的健康食品，其客户与公司客户存在一定重合性，公司利用自身的技术优势为其开发定制小游戏以促进其产品的销售，同时利用娱玩平台的影响力为北京先农氏有机食品科技有限公司的先农氏大米的宣传推广提供方案、策略及相关产品展示。同时，出于宣传手机版娱玩平台及海航 PAD 版娱玩平台的目的，公司向北京先农氏有机食品科技有限公司采购了实用性较强的先农氏大米礼券，并通过向新注册用户免费提供的方式吸引用户进行注册。

综上所述，主办券商认为：公司供应商与客户重合存在相应的必要性、合理性。

4、针对采购的真实性，实施了以下核查程序：

从采购明细账追查至采购发票，核查采购明细账与采购发票的服务内容、金额、采购单位等要素是否相互匹配；检查对应的采购合同，针对采购合同中涉及的服务内容、金额等要素，与采购发票、采购明细账中记载的采购项目、采购单位、金额等要素进行核对，采购合同、发票、财务明细账均相对应；检查采购记账凭证与后附的宣传推广执行单、结算单、碾米券使用统计表等单据是否匹配；审核服务/采购合同和结算单，检查用户数据收集数量，确认碾米券投向与使用数量，并与实际收入成本进行核对，以验证收入成本确认原则和时点以及客户各期销售金额销售成本情况；同时通过检查银行对账单、银行回单等对采购项目的实际付款情况进行核查。经核查，未发现异常。

针对销售的真实性，实施了如下核查程序：

（1）对营业收入的确认条件、方法是否符合企业会计准则的核实。

根据公司的运营模式分析公司营业收入确认条件、方法是否符合企业会计准则的相关要求。经核查，公司营业收入确认条件、方法符合企业会计准则的相关要求。

（2）对公司销售及收款流程进行了穿行测试，公司内部控制设计合理。

（3）查阅了支持其会计记录的相关证据，包括但不限于协议、结算单、发票、资金收支的银行单据和公司对相关业务进行记录的会计凭证等资料，以证实所有的收入均对应真实的客户。

（4）对客户实施了函证程序，对未回函的客户实施替代测试程序。经回函确认公司的收入真实完整，未发现重大异常。

通过实施上述核查程序，主办券商认为：公司采购、销售真实、准确，不存在通过与上述单位的交易虚增收入的情形。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：（1）北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司不属于公司关联方，公司与其发生的交易不属于关联交易；（2）公司披露的与北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司、北京先农氏有机食品科技有限公司交易内容真实、准确；（3）公司客户与供应商存在部分重合符合公司实际情况，具有商业合理性；（4）公司采购、销售真实、准确；（5）公司不存在通过与上述单位的交易虚增收入的情形。

（4）北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司均申报股转系统挂牌，请主办券商及会计师对比两家公司信息披露情况，说明是否存在差异及原因。

（一）核查过程

主办券商查阅了北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司申报文件，并与公司申报文件进行了核查比对；查阅了公司与北京喜乐航科技股份有限公司、广东秒创网络科技有限公司签署的协议，核查了相关的记账凭证。

（二）分析过程

1、主办券商查阅了北京喜乐航科技股份有限公司申报文件，并将其申报文件披露的与公司有关的信息进行了核查比对，其与公司相关的信息主要如下：

北京喜乐航科技股份有限公司公开转让说明书中披露的与公司有关的重大合同三份，分别为一份 552 万元的娱玩币兑换采购合同、600 万元的数据定制销售合同、120 万元的宣传推广合同。其中前两份合同与公司确认数据一致且无差异；120 万元的宣传推广合同期间为一年，合同期限为 2015 年 10 月——2016 年 9 月，本公司在 2015 年度确认了一个季度推广费 30 万元，也无实质差异。

2、经查询股转系统官方网站，无法查询到广东秒创网络科技有限公司的公开转让说明书、法律意见书、财务报表及审计报告，无法进行详细比对。但在尽职调查过程中，经对合同、记账凭证、结算单等资料进行核查，并对广东秒创网络科技有限公司就往来余额及采购、销售的交易金额均进行了函证，未发现差异。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：（1）公司与北京喜乐航科技股份有限公司申报文件披露的信息不存在差异；（2）法查询到广东秒创网络科技有限公司的公开转让说明书、法律意见书、财务报表及审计报告，无法进行详细比对，但经尽职调查，未发现差异。

6、北京睿思逸科技有限公司为公司报告期主要客户，公司实际控制人、董事长王秀芬曾持北京睿思逸科技有限公司 90%股权，并担任该公司监事，王秀芬已于 2015 年 4 月 30 日将其持有的该公司股权全部转让，并于 2015 年 5 月 25 日辞去该公司监事职务。（1）请公司披露转让情况，包括且不限于转让原因、转让对象、转让价格及公允性，说明受让方主要简历及资金来源。（2）请主办券商核查转让的真实性，受让方是否存在亲属关系或其他关联关系，该等股权转让是否存在代持安排，股权转让以后王秀芬能否实际控制原关联企业的经营，是否存在关联交易非关联化的情形；对于该类交易应视同关联方进行披露。说明转让后是否仍然存在经常性关联交易。

【回复】：

（1）请公司披露转让情况，包括且不限于转让原因、转让对象、转让价格

及公允性，说明受让方主要简历及资金来源。

【公司回复】：

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“四、公司业务经营情况”之“（四）公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员、主要关联方或股东在主要客户及供应商中的权益”部分补充披露如下内容：

“根据北京睿思逸科技有限公司 2015 年 4 月 30 日召开的《2015 年第一届第一次股东会决议》，同意原股东王秀芬将其持有的该公司 90%的股权，原值 90 万元的股权以 90 万元的价格转让给股东王素和。

2015 年 5 月 4 日，王秀芬和王素和签署《股权转让协议》，王秀芬愿意将其在睿思逸的货币出资的 90%股权，认缴出资额为 90 万元，以 90 万元转让给王素和；王素和愿意接收王秀芬在睿思逸的货币出资的 90%的股权，认缴价格为 90 万元；自转让之日起，转让方对已转让的出资不再享有出资人的权利和承担出资人的义务，受让方以其出资额在企业内享有出资人的权利和承担出资人的义务。

根据睿思逸工商登记资料，其注册资本 100 万元，其中认缴出资 100 万元，实缴出资 0 元。由于股权转让时王秀芬未实际缴纳公司注册资本金，其转让给王素和的出资为认缴出资额 90 万元；且公司成立时间较短，经双方一致协商确认转让价格为 0 元。

王素和为王海峰的父亲，其持有的睿思逸的股份为代替王海峰持有；王海峰和王秀芬之前为合作伙伴关系，共同认缴出资设立北京睿思逸科技有限公司，双方不存在关联交易；由于睿思逸公司的发展方向为渠道代理，后期股东双方之间经营理念不同，对公司的未来定位产生分歧，发展方向不一致，王秀芬本人为了更好的经营火柴互娱公司业务，没有多余的精力去管理睿思逸，经双方协商，王秀芬于 2015 年 5 月份将其认缴的睿思逸的出资额转让，退出该公司股东会，并辞去一切职务，不再参与公司运营。

王素和，男，1945 年 4 月出生，中国籍，汉族，无境外永久居留权，毕业于北京工业学院，大专学历。1966 年 7 月至 2005 年 5 月在北京铁路分局工作；2005 年至今退休。

王海峰，男，1975 年 7 月出生，中国籍，汉族，无境外永久居留权，毕业

于首都经济贸易大学国际贸易专业，本科学历。1999 年 10 月至 2006 年 7 月在北京雅宝路从事自由贸易；2006 年 10 月至 2010 年 9 月在北京搜狐新时代信息技术有限公司任市场部经理；2010 年 10 月至 2014 年 2 月在北京天舟通讯有限公司任营销部总监；2014 年 4 月至今在北京睿思逸科技有限公司任总经理。其资金来源主要是工资收入及日常经营所得。”

（2）请主办券商核查转让的真实性，受让方是否存在亲属关系或其他关联关系，该等股权转让是否存在代持安排，股权转让以后王秀芬能否实际控制原关联企业的经营，是否存在关联交易非关联化的情形；对于该类交易应视同关联方进行披露。说明转让后是否仍然存在经常性关联交易。

【主办券商回复】：

（一）核查过程

通过全国企业信用信息公示系统查阅北京睿思逸科技有限公司的相关信息；查阅睿思逸工商档案，对睿思逸目前的执行董事、总经理及实际控制人王海峰进行了访谈，并进行了现场核查；对公司实际控制人王秀芬进行了访谈；咨询公司律师意见。

（二）分析过程

1、根据对王秀芬的访谈，确认王素和、王海峰与王秀芬及火柴互娱的其他董监高人员之间不存在关联关系；王海峰和王秀芬之前为合作伙伴关系，共同认缴出资设立北京睿思逸科技有限公司；由于睿思逸公司的发展方向为渠道代理，后期股东双方之间经营理念不同，对公司的未来定位产生分歧，发展方向不一致，王秀芬本人为了更好的经营火柴互娱公司业务，没有多余的精力去管理睿思逸，经双方协商，王秀芬于 2015 年 5 月份将其认缴的睿思逸的出资额转让，退出该公司股东会，并辞去一切职务，不再参与公司运营。

根据对睿思逸目前的执行董事、总经理及实际控制人王海峰进行访谈，了解到王素和为王海峰的父亲，其持有的睿思逸的股份为代替王海峰持有；王海峰和王秀芬之前为合作伙伴关系，共同认缴出资设立北京睿思逸科技有限公司，双方不存在关联交易；由于睿思逸公司的发展方向为渠道代理，后期股东双方之间经

营理念不同，对公司的未来定位产生分歧，发展方向不一致，王秀芬本人为了更好的经营火柴互娱公司业务，没有多余的精力去管理睿思逸，经双方协商，于王秀芬 2015 年 5 月份将其认缴的睿思逸的出资额转让，退出该公司股东会，并辞去一切职务，不再参与公司运营。

2、根据睿思逸 2015 年 4 月 30 日召开的《2015 年第一届第一次股东会决议》，同意原股东王秀芬将其持有的该公司 90%的股权，原值 90 万元的股权以 90 万元的价格转让给股东王素和。

2015 年 5 月 4 日，王秀芬和王素和签署《股权转让协议》，王秀芬愿意将其在睿思逸的货币出资的 90%股权，认缴出资额为 90 万元，以 90 万元转让给王素和；王素和愿意接收王秀芬在睿思逸的货币出资的 90%的股权，认缴价格为 90 万元；自转让之日起，转让方对已转让的出资不再享有出资人的权利和承担出资人的义务，受让方以其出资额在企业内享有出资人的权利和承担出资人的义务。

根据睿思逸工商登记资料，其注册资本 100 万元，其中认缴出资 100 万元，实缴出资 0 元。王秀芬未实际缴纳公司注册资本金，其转让给王素和的出资为认缴出资额 90 万元，转让后王秀芬不再享有出资人的权利和承担出资人的义务，王素和以出资额在企业内享有出资人的权利和承担出资人的义务；双方未实际支付转让款。

3、2016 年 1-10 月，睿思逸作为公司客户，其贡献的收入占公司总收入的比重如下表:

单位：万元

客户名称	游戏名称	2016 年 01 月	2016 年 02 月	2016 年 03 月	2016 年 04 月	2016 年 05 月	2016 年 06 月	2016 年 07 月	2016 年 08 月	2016 年 09 月	2016 年 10 月
北京睿思逸科技有限公司	乱斗连萌	41.54	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	女神进化论	69.42	41.90	-	-	-	-	-	-	-	-
	遗忘国度	115.61	97.76	90.21	48.69	92.76	66.12	-	-	-	-
合计		226.57	139.66	90.21	48.69	92.76	66.12	-	-	-	-
占当期总收入		31.83	31.21	29.82	10.83	6.81	8.88	-	-	-	-

客户名称	游戏名称	2016年01月	2016年02月	2016年03月	2016年04月	2016年05月	2016年06月	2016年07月	2016年08月	2016年09月	2016年10月
的比重(%)											

注：2016年6-10月数据未经审计。

2016年1-6月，公司与北京睿思逸科技有限公司之间的合作是基于前期友好合作的基础上的延续业务，与之签署的合作协议与其他非关联方的协议条款不存在重大差异，约定的合同价款结算方式与其他关联方不存在重大差异。报告期后公司与睿思逸的合作已逐步减少；2016年7月之后，公司与睿思逸之间已不存在游戏的运营合作。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：王秀芬将其持有的北京睿思逸科技有限公司的出资额转让具有真实性；受让方王素和与王秀芬及公司其他董监高人员不存在亲属关系或其他关联关系；王素和为王海峰的父亲，其持有的睿思逸的股份为代替王海峰持有，不存在代王秀芬及其关联方或火柴互娱及其关联方持有的情形；股权转让以后王秀芬不能实际控制睿思逸的经营，不存在关联交易非关联化的情形；转让后，公司与北京睿思逸科技有限公司之间的合作是基于前期友好合作的基础上的延续业务，与之签署的合作协议与其他非关联方的协议条款不存在重大差异，约定的合同价款结算方式与其他关联方不存在重大差异；报告期后公司与睿思逸的合作已逐步减少；2016年7月之后，公司与睿思逸之间已不存在游戏的运营合作。

7、请公司说明报告期初至申报审查期间，公司是否存在控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形，若存在，请公司披露资金占用情况，包括但不限于占用主体、发生的时间与次数、金额、决策程序的完备性、资金占用费的支付情况、是否违反相应承诺、规范情况。请主办券商、律师及会计师核查前述事项，并就公司是否符合挂牌条件发表明确意见。

【回复】：

报告期初至申报审查期间（本反馈意见回复之日），公司是否存在控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形，若存在，请说明资金占用情况，包

括且不限于占用主体、发生时间与次数、金额、决策程序的完备性、资金占用费的支付情况、是否违反相应承诺、规范情况。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第三节 公司治理”之“六、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金，或者公司为实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况”之“（一）实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金情况”部分补充披露如下内容：

报告期内及申报审查期间，公司不存在关联方占用公司资金的情形。报告期内应收关联方的其他应收款主要是公司高管的备用金，具体情况如下：

单位：元

项目名称	关联方	2014. 1. 1	本期增加	本期减少	2014. 12. 31
其他应收款	-	-	-	-	-

（续）

项目名称	关联方	2014. 12. 31	本期增加	本期减少	2015. 12. 31
其他应收款	田曦	-	23,466.10	23,466.10	-
其他应收款	李磊娟	-	3,000.00	3,000.00	-
其他应收款	梅帅	-	7,650.00	7,650.00	-
合计		-	34,116.10	34,116.10	-

（续）

项目名称	关联方	2015. 12. 31	本期增加	本期减少	2016. 5. 31
其他应收款	田曦	-	16,600.00	-	16,600.00
其他应收款	李磊娟	-	220,000.00	19,596.00	200,404.00
其他应收款	梅帅	-	3,000.00	2,000.00	1,000.00
其他应收款	王波	-	100,000.00	-	100,000.00
其他应收款	王斌	-	300,000.00	300,000.00	-

项目名称	关联方	2015. 12. 31	本期增加	本期减少	2016. 5. 31
合计		-	639,600.00	321,596.00	318,004.00

报告期期初至公开转让说明书签署之日，公司未发生关联方占用公司资金情形。

报告期内其他应收款中应收关联方的款项主要是公司高管的备用金，其中李磊娟为公司董事、财务总监；王波为公司监事会主席；田曦为公司职工代表监事；梅帅为公司监事。公司与实际控制人王秀芬未发生资金往来；2016年3月30日，公司实际控制人之一王斌向公司借款30万元，是预计其去加拿大筹备加拿大全资子公司事宜的预借款项，用于支付差旅费用及子公司房屋租赁费用，后王斌因忙于公司其他事务本人未能前往办理，改由李磊娟、王波去加拿大办理；因此王斌于2016年5月11日归还该30万元。李磊娟与王波的备用金额度较高，主要是由于筹备加拿大全资子公司事宜，往来加拿大的差旅费用较高，且出于统一预订和支付及价格优惠方面的考虑，随行人员差旅费用由李磊娟、王波统一预借和报销。

目前公司备用金相关管理制度未对上述情况予以限制。未来公司将加强备用金管理，出差人员各自单独办理差旅费备用金借款和报销，同时严格限制备用金额度和归还或报销期限。

请主办券商、律师及会计师核查前述事项，并就公司是否符合挂牌条件发表明确意见。

（一）核查过程

主办券商查阅了《企业信用报告》、《审计报告》、银行对账单、关联方资金往来的会计凭证及原始单据；访谈了公司管理层及财务人员；查阅了公司历次三会决议等内部决策文件、关联交易管理制度；取得了《股东、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员调查表》、关联方出具的承诺函。

（二）分析过程

1、经主办券商核查，报告期内及申报审查期间，公司不存在关联方占用公司资金的情形。报告期内其他应收款中应收关联方的款项主要是公司高管的备用金，具体情况如下：

单位：元

项目名称	关联方	2014.1.1	本期增加	本期减少	2014.12.31
其他应收款	-	-	-	-	-

(续)

项目名称	关联方	2014.12.31	本期增加	本期减少	2015.12.31
其他应收款	田曦	-	23,466.10	23,466.10	-
其他应收款	李磊娟	-	3,000.00	3,000.00	-
其他应收款	梅帅	-	7,650.00	7,650.00	-
合计		-	34,116.10	34,116.10	-

(续)

项目名称	关联方	2015.12.31	本期增加	本期减少	2016.5.31
其他应收款	田曦	-	16,600.00	-	16,600.00
其他应收款	李磊娟	-	220,000.00	19,596.00	200,404.00
其他应收款	梅帅	-	3,000.00	2,000.00	1,000.00
其他应收款	王波	-	100,000.00	-	100,000.00
其他应收款	王斌	-	300,000.00	300,000.00	-
合计		-	639,600.00	321,596.00	318,004.00

报告期期初至本反馈意见签署之日，公司未发生关联方占用公司资金情形。

报告期内其他应收款中应收关联方的款项主要是公司高管的备用金，其中李磊娟为公司董事、财务总监；王波为公司监事会主席；田曦为公司职工代表监事；梅帅为公司监事。公司与实际控制人王秀芬未发生资金往来；2016年3月30日，公司实际控制人之一王斌向公司借款30万元，是预计其去加拿大筹备加拿大全资子公司事宜的预借款项，用于支付差旅费用及子公司房屋租赁费用，后王斌因忙于公司其他事务本人未能前往办理，改由李磊娟、王波去加拿大办理；因此王斌于2016年5月11日归还该30万元。李磊娟与王波的备用金额度较高，主要

是由于筹备加拿大全资子公司事宜，往来加拿大的差旅费用较高，且出于统一预订和支付及价格优惠方面的考虑，随行人员差旅费用由李磊娟、王波统一预借和报销。

目前公司备用金相关管理制度未对上述情况予以限制。未来公司将加强备用金管理，出差人员各自单独办理差旅费备用金借款和报销，同时严格限制备用金额度和归还或报销期限。

2、根据主办券商核查，申报审查期间，公司不存在控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形。

3、为更好规范股份公司资金管理制度，防止股东占用公司资金，股份公司于2016年7月出具了《规范资金使用承诺函》，承诺为规范北京火柴互娱科技股份有限公司资金使用，公司承诺未来生产经营过程中将进一步规范资金使用，严格限定资金用途，以确保资金用于与生产经营相关的业务活动之中。

同时，公司的实际控制人、股东以及董事、监事和高级管理人员于2016年7月出具《关于规范关联交易的承诺书》，承诺将尽可能的避免和减少其与股份公司之间的关联交易，对于无法避免或者有合理原因而发生的关联交易，确保关联交易的价格原则上不偏离市场独立第三方的价格或收费的标准，并严格遵守《公司章程》及相关规章制度规定的关联交易的审批权限和程序，以维护股份公司及股份公司其他股东、债权人的合法权益。

根据主办券商核查，上述承诺签署日至本反馈意见的回复出具之日，未发生公司资金被控股股东、实际控制人或其他关联方占用的情形。

4、公司在《公司章程》、《关联交易管理办法》等内部规章制度中，为防止发生股东及其关联方占用或转移公司资金、资产及其他资源的行为安排了详尽、具体的防范及治理措施。

经核查，公司实际控制人、股东等关联方不存在违反其出具的承诺以及公司相关制度情形。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司与关联方之间的资金往来核算清晰，公司与关联方之间资金独立，关联方资金占用的规范措施有效；报告期初至申报审查期间，公司不存在控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形；公司符合挂牌条件。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

申报会计师核查意见及结论具体参见亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）关于北京火柴互娱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》。

8、请公司说明公司、控股子公司以及公司的法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员自报告期期初至申报后审查期间是否存在被列入失信被执行人名单、被执行联合惩戒的情形，若存在的，请公司披露被列入名单、被惩戒的原因及其失信规范情况。请主办券商、律师核查前述事项，并说明核查方式，就公司是否符合挂牌条件发表明确意见。

【回复】：

请公司说明公司、控股子公司以及公司的法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员自报告期期初至申报后审查期间是否存在被列入失信被执行人名单、被执行联合惩戒的情形，若存在的，请公司披露被列入名单、被惩戒的原因及其失信规范情况。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第三节 公司治理”之“三、公司及实际控制人最近两年存在的违法违规及受处罚情况”部分补充披露如下内容：

“（三）公司以及公司的法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员是否存在被列入失信被执行人名单、被执行联合惩戒的情形

自报告期期初至本公开转让说明书签署之日，公司以及公司的法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员不存在被列入失信被执行人名单、被执行联合惩戒的情形。”

请主办券商、律师核查前述事项，并说明核查方式，就公司是否符合挂牌条件发表明确意见。

（一）核查过程

主办券商查询了最高人民法院网、全国企业信用信息公示系统、中国执行信息公开网、证监会“证券期货市场失信记录查询平台”公示信息；取得了公司及其相关人员的说明；咨询了公司律师意见。

（二）分析过程

根据最高人民法院网、全国企业信用信息公示系统、中国执行信息公开网、证监会“证券期货市场失信记录查询平台”公示信息的查询、公司及其相关人员的说明，公司以及公司的法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员自报告期期初至申报后审查期间不存在被列入失信被执行人名单、被执行联合惩戒的情形。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司以及公司的法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员自报告期期初至申报后审查期间不存在被列入失信被执行人名单、被执行联合惩戒的情形，公司符合挂牌条件。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

9、公司的主营业务为移动终端游戏的研发、发行、运营及基于公司自有游戏运营平台的信息服务。（1）请公司列表披露公司游戏的审批及备案情况。请主办券商、律师补充核查并发表意见：①公司是否存在运营网络游戏业务，是否具备研发、发行、运营网络游戏的全部资质，是否曾经存在无资质经营的情况，是否存在受处罚的风险；②公司业务是否涉及网络游戏出版，（是否需要取得增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证），是否需要取得网络游戏出版业务资质；③公司运营的网络游戏、移动游戏是否全部取得新闻出版广电总局的前置审批及文化部备案程序，是否具备版号。④若公司运营的网络游戏、发行的手机游戏未完成审批及备案，请主办券商、律师对公司业务是否合法合规运营发表明确意见，请公司补充披露公司未完成审批及备案的网络游戏是否停止运营及采取的规范措施，分析停止运营对公司持续经营能力的影响。⑤请主办券商、律师对公司业务是否符合《关于移动游戏出版服务管理的通知》《网络游戏管理暂行办法》等相关法律法规的规定发表意见；⑥请主办券商、律师对公司全部游戏是否均取得版权，游戏是否存在涉黄、暴力及赌博的情况，是否存在知识产权纠纷发表意见。（2）请公司补充披露游戏推广的手段，是否存在与百度等搜索引擎合作购买关键词竞价排名业务，是否存在违规推广的情形。

【回复】：

（1）请公司列表披露公司游戏的审批及备案情况。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“三、公司业务相关的关键资源要素”之“（二）知识产权及无形资产情况”之“2、游戏产品审批备案情况”部分更新披露如下：

“截至本公开转让说明书签署之日，公司已完成研发且上线的网络游戏产品审批备案情况如下：

序号	游戏产品名称	文化部备案号	新闻出版主管部门批准号		
			审批文号	出版单位名称	出版物号（ISBN）
1	疯狂的年兽	文网游备字 [2016]M-PRG0724号	新广出审 【2016】1408号	三辰影库音像出版社	ISBN 978-7-7979-0211-3
2	遗忘国度	文网游备字 [2016]M-PRG0851号	新广出审 【2016】1533号	三辰影库音像出版社	ISBN 978-7-7979-0304-2

3	女神进化论	文网游备字 [2016]M-PRG0876 号	新广出审 【2016】1426 号	三辰影库音像 出版社	ISBN 978-7-7979-0193-2
4	乱斗连萌	文网游备字 [2016]M-PRG0875 号	新广出审 【2016】2574 号	三辰影库音像 出版社	-

注：公司已于2016年10月21日取得国家新闻出版广电总局出具的《关于同意出版运营国产移动网络游戏<乱斗连萌>的批复》，批准号为‘新广出审【2016】2574号’；该游戏已下线，目前暂未取得出版物号。”

请主办券商、律师补充核查并发表意见：①公司是否存在运营网络游戏业务，是否具备研发、发行、运营网络游戏的全部资质，是否曾经存在无资质经营的情况，是否存在受处罚的风险；

【主办券商回复】：

（一）核查过程

主办券商查阅了《互联网信息服务管理办法》、《网络游戏管理暂行办法》、《移动互联网应用程序信息服务管理规定》等法律法规；查阅了公司取得的《中华人民共和国电信与信息服务业务经营许可证》及《网络文化经营许可证》；并对公司负责人进行了访谈；查阅了公司重大业务合同。

（二）分析过程

1、公司的主营业务为移动终端游戏的开发、发行、运营及基于公司自有游戏运营平台的信息服务。公司存在网络游戏运营业务。

2、根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》等规定，现阶段游戏开发者进行游戏产品的研发和制作无须取得特别资质或许可。因此公司游戏研发不需要取得特别资质或许可。根据计算机软件著作权登记证书、中国版权保护中心网站查询，公司目前拥有22项软件著作权；报告期内的4款游戏《疯狂的年兽》、《遗忘国度》、《女神进化论》、《乱斗连萌》均已取得计算机软件著作权。公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“三、公司业务相关的关键资源要素”之“（二）知识产权及无形资产情况”之“1、软件著作权”中披露。

3、根据原《互联网出版管理暂行规定》（已废止）、《网络出版服务管理规定》的规定，网络游戏的发行出版单位应持有《网络出版服务许可证》。公司目前未持有《网络出版服务许可证》，公司游戏均由持有《网络出版服务许可证》的三辰影库音像出版社出版发行，具体情况如下：

序号	游戏产品名称	审批文号	时间
1	疯狂的年兽	新广出审【2016】1408 号	2016 年 08 月 23 日
2	遗忘国度	新广出审【2016】1533 号	2016 年 08 月 30 日
3	女神进化论	新广出审【2016】1426 号	2016 年 08 月 23 日
4	乱斗连萌	新广出审【2016】2574 号	2016 年 10 月 17 日

根据《互联网文化管理暂行规定》等规定，网络游戏需经过文化部门内容审查。根据公司说明、查询中国文化市场网及主办券商和律师的核查，公司的游戏均已通过文化部门的内容审查，具体情况如下：

序号	游戏产品名称	备案号
1	疯狂的年兽	文网游备字[2016]M-PRG0724 号
2	遗忘国度	文网游备字[2016]M-PRG0851 号
3	女神进化论	文网游备字[2016]M-PRG0876 号
4	乱斗连萌	文网游备字[2016]M-PRG0875 号

4、根据《互联网信息服务管理办法》第四条规定，“国家对经营性互联网信息服务实行许可制度。”

根据《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第五条规定，“通过移动互联网应用程序提供信息服务，应当依法取得法律法规规定的相关资质。从事互联网应用商店服务，还应当在业务上线运营三十日内向所在地省、自治区、直辖市互联网信息办公室备案。”

公司已取得编号为京 ICP 证 130188 号《中华人民共和国电信与信息服务业务经营许可证》，有效期至 2018 年 7 月 18 日。

根据《网络游戏管理暂行办法》第二条规定，“从事网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易服务等形式的经营活动，适用本办法。”

公司各阶段取得的《网络文化经营许可证》的情况如下：

序号	持证人	证书编号	发证机关	发证日期	有效期限	备注
1	有限公司	京网文 (2013) 0554-098 号	北京市文化局	2013/6/26	有效期至 2016年6月 25 日	首次取得
2	有限公司	京网文 (2013) 0554-098 号	北京市文化局	2014/10/10	有效期至 2016年6月 25 日	域名变动， 换领证书
3	股份公司	京网文 (2013) 0554-098 号	北京市文化局	2016/3/11	有效期至 2016年6月 25 日	变更为股份 公司，换领 证书
4	股份公司	京网文 (2016) 1832-227	北京市文化局	2016/06/02	有效期至 2019年6月 25 日	到期重新申 请

报告期内公司取得了《中华人民共和国电信与信息服务业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司主营业务为移动终端游戏的开发、发行、运营及基于公司自有游戏运营平台的信息服务；公司具有研发、发行、运营网络游戏的全部资质；不存在无资质经营的情况；不存在受处罚的风险。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

②公司业务是否涉及网络游戏出版，（是否需要取得增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证），是否需要取得网络游戏出版业务资质；

【主办券商回复】：

（一）核查过程

主办券商查阅了《电子出版物出版管理规定》、《网络出版服务管理规定》、《关于移动游戏出版服务管理的通知》等法律法规；查询了国家新闻出版广电总局网站；并向国家新闻出版广电总局数字出版司综合处进行了电话咨询。

（二）分析过程

1、根据《网络出版服务管理规定》（《网络出版服务管理规定》自 2016 年 3

月 10 日起施行。原国家新闻出版总署、信息产业部 2002 年 6 月 27 日颁布的《互联网出版管理暂行规定》同时废止。) 第二条规定, “本规定所称网络出版物……范围主要包括: (一) 文学、艺术、科学等领域内具有知识性、思想性的文字、图片、地图、游戏、动漫、音视频读物等原创数字化作品; (二) 与已出版的图书、报纸、期刊、音像制品、电子出版物等内容相一致的数字化作品……” 第七条规定, “从事网络出版服务, 必须依法经过出版行政主管部门批准, 取得《网络出版服务许可证》。” 第七条规定, “从事网络出版服务, 必须依法经过出版行政主管部门批准, 取得《网络出版服务许可证》。” 第二十七条规定, “网络游戏上网出版前, 必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请, 经审核同意后, 报国家新闻出版广电总局审批。”

根据《电子出版物出版管理规定》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。” 第十条规定, “设立电子出版物出版单位的主办单位应当自收到批准决定之日起 60 日内, 向所在地省、自治区、直辖市新闻出版行政部门登记, 领取新闻出版总署颁发的《电子出版物出版许可证》。”

主办券商查询了国家新闻出版广电总局网站互联网审批事项(<http://www.gapp.gov.cn/govservice/1966/271413.shtml>), 了解到, 对于出版国产网络游戏作品审批, 其许可条件及需要提交的材料目录如下:

出版国产网络游戏作品审批	
许可条件	需要提交的材料目录
①申报单位须具有电子出版物出版资质或互联网游戏出版资质;	①出版单位的审读报告;
②游戏运营单位须具有《电信与信息服务业	②著作权证明材料及著作权人企业法人营业

务经营许可证》(ICP 证);	执照复印件;
.....	③运营单位企业法人营业执照及 ICP 证复印件;
-	

可见, 游戏运营单位可与申报单位 (拥有出版资质的出版方)、著作权人合作办理出版国产网络游戏作品审批。

主办券商还向国家新闻出版广电总局数字出版司综合处进行了电话咨询, 了解到, 若公司涉及到网络游戏出版, 公司可与拥有出版资质的出版方签署协议, 由该出版方办理相关出版手续; 电话咨询也同时印证了上述国家新闻出版广电总局网站互联网审批事项查询结果。

目前, 公司拥有知识产权的游戏均通过具有网络出版资质的单位——三辰影库影像出版社有限公司进行出版。在此种情形下, 公司无需取得《网络出版服务许可证》。

2、为了公司业务更好的发展, 目前公司已积极申请办理《网络出版服务许可证》。2016 年 10 月 18 日, 公司已取得北京市新闻出版广电局印发的《北京市新闻出版局关于北京火柴互娱科技股份有限公司从事网络出版服务业务的请示》(京新广文【2016】498 号), “根据国家新闻出版广电总局、工信部颁布实施的《网络出版服务管理规定》, 经研究, 我局拟同意北京火柴互娱科技股份有限公司从事网络出版服务业务, 现呈报总局批准。”

(三) 核查结论

经核查, 主办券商认为: 公司业务涉及网络游戏出版, 公司可与拥有出版资质的出版方签署协议, 由该出版方办理相关出版手续, 即可不需取得《网络出版服务许可证》; 公司拥有知识产权的游戏均通过具有网络出版资质的单位——三辰影库影像出版社有限公司进行出版; 目前公司已积极申请办理《网络出版服务许可证》, 已通过北京市新闻出版广电局批准, 处于国家新闻出版广电总局审核阶段。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

③公司运营的网络游戏、移动游戏是否全部取得新闻出版广电总局的前置审批及文化部备案程序，是否具备版号。

【主办券商回复】：

（一）核查过程

主办券商查阅了《网络出版服务管理规定》、《网络游戏管理暂行办法》、《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》等法律法规，查询了行政主管部门网站，并对公司主要负责人进行了访谈。

（二）分析过程

1、《网络出版服务管理规定》（《网络出版服务管理规定》自 2016 年 3 月 10 日起施行。原国家新闻出版总署、信息产业部 2002 年 6 月 27 日颁布的《互联网出版管理暂行规定》同时废止。）第二十七条规定“网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。”

根据《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。”

2、根据上述规定，公司运营的游戏需要完成新闻出版广电总局的前置审批及文化部备案程序。

目前公司已取得《疯狂的年兽》、《遗忘国度》、《女神进化论》、《乱斗连萌》四款游戏的文化部备案文件及新闻出版主管部门批准号。具体情况如下：

序号	游戏产品名称	文化部备案号	新闻出版主管部门批准号	
			审批文号	出版单位名称
1	疯狂的年兽	文网游备字 [2016]M-PRG0724 号	新广出审【2016】1408 号	三辰影库音像出版社

2	遗忘国度	文网游备字 [2016]M-PRG0851 号	新广出审【2016】1533 号	三辰影库音像出版社
3	女神进化论	文网游备字 [2016]M-PRG0876 号	新广出审【2016】1426 号	三辰影库音像出版社
4	乱斗连萌	文网游备字 [2016]M-PRG0875 号	新广出审【2016】2574 号	三辰影库音像出版社

上述游戏中《乱斗连萌》已下线，停止运营。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司目前运营的网络游戏、移动游戏已全部取得新闻出版广电总局的前置审批及文化部备案程序，具备版号。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

④若公司运营的网络游戏、发行的手机游戏未完成审批及备案，请主办券商、律师对公司业务是否合法合规运营发表明确意见，请公司补充披露公司未完成审批及备案的网络游戏是否停止运营及采取的规范措施，分析停止运营对公司持续经营能力的影响。

【主办券商回复】：

（一）核查过程

主办券商查询了游戏状态、公司游戏上线计划等文件；对公司持续经营能力进行核查；查阅公司取得的游戏的备案号及出版文号文件。

（二）分析过程

目前公司运营的游戏均已完成审批及备案，具体情况如下表：

序号	游戏产品名称	文化部备案号	新闻出版主管部门批准号	
			审批文号	出版单位名称
1	疯狂的年兽	文网游备字 [2016]M-PRG0724 号	新广出审【2016】1408 号	三辰影库音像出版社
2	遗忘国度	文网游备字 [2016]M-PRG0851 号	新广出审【2016】1533 号	三辰影库音像出版社
3	女神进化论	文网游备字 [2016]M-PRG0876 号	新广出审【2016】1426 号	三辰影库音像出版社

4	乱斗连萌	文网游备字 [2016]M-PRG0875 号	新广出审【2016】2574 号	三辰影库音像出版社
---	------	----------------------------	------------------	-----------

公司运营的游戏均已取得新闻出版广电总局的前置审批及文化部备案程序。其中乱斗连萌虽然已通过国家新闻出版广电总局的审批，但公司已于 2016 年 2 月将该款游戏下线，目前暂未取得出版物号。

乱斗连萌收入及公司营业收入情况如下表所示：

单位：万元

收入分类	2016 年 01 月	2016 年 02 月-05 月	2016 年 06 月-10 月
乱斗连萌	77.20	-	-
当期总收入	711.83	2,561.08	2,664.64
占当期总收入的比重	10.85%	-	-

注：2016 年 6-10 月数据未经审计。

由上表可知，2016 年 2-10 月，公司营业收入为 5,225.72 万元，已大于 2015 年度全年的营业收入 4,018.84 万元。乱斗连萌的下线对公司持续经营能力不存在重大影响。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司运营的网络游戏、发行的手机游戏均已完成审批及备案；仅有一款游戏《乱斗连萌》虽然已通过国家新闻出版广电总局的审批，但公司已于 2016 年 2 月将该款游戏下线，目前暂未取得出版物号；下线该款游戏对公司持续经营能力不存在重大不利影响。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

⑤请主办券商、律师对公司业务是否符合《关于移动游戏出版服务管理的通知》《网络游戏管理暂行办法》等相关法律法规的规定发表意见；

【主办券商回复】：

（一）核查过程

主办券商查询了《关于移动游戏出版服务管理的通知》、《网络游戏管理暂行办法》等法律法规；核查了公司的业务流程、管理措施、规章制度、网络内容等；取得了公司及其相关人员的说明；咨询了公司律师意见。

（二）分析过程

1、公司业务符合《关于移动游戏出版服务管理的通知》的规定。

《关于移动游戏出版服务管理的通知》第三条规定“申请出版不涉及政治、军事、民族、宗教等题材内容，且无故事情况或者情节简单的消除类、跑酷类、飞行类、棋牌类、解谜类、体育类、音乐舞蹈类等休闲益智国产移动游戏，按照以下要求办理……”。《关于移动游戏出版服务管理的通知》第四条规定“申请出版非本通知第三条范围内的国产移动游戏，按照《关于进一步规范出版境外著作权人授权互联网游戏作品和电子游戏出版物申报材料的通知》（新广出办函【2014】111号）（以下简称《规范通知》）和《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联【2011】10号）的要求办理，其中《规范通知》附件1所列申报材料中第（二）至（六）项变更为提交《出版国产移动游戏作品申请表》。”

公司的4款游戏《疯狂的年兽》、《遗忘国度》、《女神进化论》、《乱斗连萌》不属于《关于移动游戏出版服务管理的通知》第三条规定范围内的国产移动游戏，因此根据《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》的规定“网络游戏运营企业，应将实施网络游戏防沉迷实名验证工作作为切实履行保护未成年人身心健康的社会责任的一项重要任务，抓紧抓好所有在线使用的网络游戏（不含手机网络游戏）的防沉迷实名验证工作”，公司及公司授权的游戏运营方应做好网络游戏（不含手机网络游戏）用户注册信息识别、网络游戏防沉迷等工作。

根据相关游戏界面、网站界面、游戏用户注册协议、公司说明并经主办券商及律师核查，公司及公司授权的游戏运营方均做好网络游戏用户注册信息识别、网络游戏防沉迷等工作。公司业务符合《关于移动游戏出版服务管理的通知》、《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》的规定。

2、公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》的规定。

（1）公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第六条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第六条规定“从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应当具备以下条件，并取得《网络文化经营许可证》：（一）单位的名称、住所、组织机构代码和章程；（二）确定的网络游戏经营范围；（三）符合国家规定的从业人员；（四）不低于 1,000 万元的注册资金；（五）符合法律、行政法规和国家有关规定的条件。”

根据公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“三、公司业务相关的关键资源要素”之“（三）业务许可与公司资质”的相关披露，公司已取得网络文化经营许可证，主办券商及律师认为公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第六条的规定。

（2）公司业务目前符合《网络游戏管理暂行办法》第八条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第八条规定“获得《网络文化经营许可证》的网络游戏经营单位变更网站名称、网站域名或者法定代表人、注册地址、经营地址、注册资金、股权结构以及许可经营范围的，应当自变更之日起 20 日内向原发证机关办理变更手续。

网络游戏经营单位应当在企业网站、产品客户端、用户服务中心等显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息；实际经营的网站域名应当与申报信息一致。”

根据 2016 年 9 月 27 日，北京市文化市场行政执法总队出具的《证明》，“北京博纳通成科技有限公司于 2015 年 11 月 19 日经北京市工商行政管理局东城分局核准，名称变更为北京火柴互娱科技股份有限公司。经查询，自 2014 年 1 月 1 日至今，北京博纳通成科技有限公司因违返网络文化（含互联网游戏）等方面行政管理相关法律法规受到我单位的行政处罚 1 次，具体为：因你公司作为网络游戏经营单位未在企业网站等显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息，违反了《网络游戏管理暂行办法》第八条第二款的规定，我单位依据《网络游戏管理暂行办法》第三十五条的规定，对你公司作出罚款人民币叁仟元的行政处罚。

根据《中华人民共和国行政处罚法》第十二条，《北京市实施行政处罚程序若干规定》第十五条、第十六条以及《北京市行政处罚听证程序实施办法》第二条的规定，你公司上述违法行为不属于情节严重的情形，我单位对你公司作出

的上述处罚不属于重大处罚。除此之外，自 2014 年 1 月 1 日至 2016 年 9 月 22 日，你公司没有因违反出版物印刷等方面行政管理相关法律法规受到我单位及北京市各区文化委员会行政处罚的记录。特此证明。”

报告期内，公司曾经存在因未在企业网站等显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息，违反了《网络游戏管理暂行办法》第八条第二款的规定，而被罚款人民币叁仟元的行政处罚。根据上述《证明》可知，该违法行为不属于情节严重的情形，上述处罚亦不属于重大处罚，对公司挂牌不存在实质障碍。且经主办券商及律师核查，目前公司已在企业网站等显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息，已符合《网络游戏管理暂行办法》第八条的规定。

（3）公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第九条、第十一条、第十三条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第九条规定“网络游戏不得含有以下内容：（一）违反宪法确定的基本原则的；（二）危害国家统一、主权和领土完整的；（三）泄露国家秘密、危害国家安全或者损害国家荣誉和利益的；（四）煽动民族仇恨、民族歧视，破坏民族团结，或者侵害民族风俗、习惯的；（五）宣扬邪教、迷信的；（六）散布谣言，扰乱社会秩序，破坏社会稳定的；（七）宣扬淫秽、色情、赌博、暴力，或者教唆犯罪的；（八）侮辱、诽谤他人，侵害他人合法权益的；（九）违背社会公德的；（十）有法律、行政法规和国家规定禁止的其他内容的。”

《网络游戏管理暂行办法》第十一条规定“国务院文化行政部门依法对进口网络游戏进行内容审查。进口网络游戏应当在获得国务院文化行政部门内容审查批准后，方可上网运营。”

《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。已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。”

根据公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“三、公司业务相关的关键资源要素”之“（三）业务许可与公司资质”的相关披露，北京市文化市场行政执法总队出具的《证明》以及本反馈意见回复的部分陈述，并经主办券商及律师核查，公司的游戏内容已通过文化部门的内容审查，公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第九条、第十一条、第十三条的规定。

(4) 公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第十四条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第十四条规定“进口网络游戏内容上网运营后需要进行实质性变动的,网络游戏运营企业应当将拟变更的内容报国务院文化行政部门进行内容审查。

国产网络游戏内容发生实质性变动的,网络游戏运营企业应当自变更之日起30日内向国务院文化行政部门进行备案。

网络游戏内容的实质性变动是指在网络游戏故事背景、情节语言、地名设置、任务设计、经济系统、交易系统、生产建设系统、社交系统、对抗功能、角色形象、声音效果、地图道具、动作呈现、团队系统等方面发生显著变化。”

根据公司的说明,公司正式上线运营的游戏未曾发生实质性变动,不存在需要依据相关规定办理网络游戏实质性变动备案的情况。因此,主办券商及律师认为公司目前尚不存在因游戏实质性变动而需备案的情形,公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第十四条的规定。

(5) 公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第十五条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第十五条规定“网络游戏运营企业应当建立自审制度,明确专门部门,配备专业人员负责网络游戏内容和经营行为的自查与管理,保障网络游戏内容和经营行为的合法性。”

经访谈公司管理层有关游戏开发流程,核查公司《网络游戏运营自审制度》,公司已由王秀芬和王斌、王波共三人组成内审部门。内审部门严格按照内审工作流程进行网络游戏自审。对本公司自主研发的产品,在研发阶段进行培训;对故事背景、美术素材等进行初步筛查;审核人员在产品公测前,依据内容审查的相关规定,对产品及其服务内容(包括宣传推广、活动策划)进行审查,对违法违规内容进行记录,并签发初审意见;对初审有问题的产品,退回研发部门进行修改,并对修改后的内容进行复查;对内容的合法合规性不能准确判断的,向北京市文化局提交申请行政指导。

公司网络游戏运营自审制度完备,执行中未发现问题。因此主办券商及律师认为,公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第十五条的规定。

(6) 公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第十六条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第十六条规定“网络游戏经营单位应当根据网络游戏的内容、功能和适用人群，制定网络游戏用户指引和警示说明，并在网站和网络游戏的显著位置予以标明。以未成年人为对象的网络游戏不得含有诱发未成年人模仿违反社会公德的行为和违法犯罪的行为的内容，以及恐怖、残酷等妨害未成年人身心健康的内容。网络游戏经营单位应当按照国家规定，采取技术措施，禁止未成年人接触不适宜的游戏或者游戏功能，限制未成年人的游戏时间，预防未成年人沉迷网络。”

根据公司提供的用户指引及警示说明的游戏画面、公司说明及主办券商和律师核查，公司已经制定了网络游戏用户指引和警示说明，并在网站或网络游戏的显著位置予以标明。公司游戏并非以未成年人为对象。

根据公司说明，公司研发的游戏为手机游戏，公司设置游戏章节的进程，每一章节游戏过程只需耗时五、六分钟，不会让人过于沉迷，更多是鼓励碎片化时间来进行游戏，同时公司研发的游戏也会设置体力系统，每次免费体力消费完毕后必须在一定时间后才能恢复，没有体力则无法进行游戏，起到了强制下线的作用。

因此，主办券商及律师认为，公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第十六条的规定。

(7) 公司业务目前符合《网络游戏管理暂行办法》第十七条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第十七条规定“网络游戏经营单位不得授权无网络游戏运营资质的单位运营网络游戏。”

根据公司业务合同、网络文化经营许可证、互联网增值电信业务经营许可证、公司说明，并经主办券商及律师核查，公司在中华人民共和国大陆地区的授权运营商江苏甲子网络科技股份有限公司具有网络游戏运营资质，其持有江苏省文化厅颁发的《网络文化经营许可证》，有效期至 2018 年 5 月 25 日；江苏省通信管理局颁发的《增值电信业务经营许可证》，有效期至 2019 年 1 月 5 日。

因此，主办券商及律师认为，公司业务目前符合《网络游戏管理暂行办法》第十七条的规定。

(8) 公司业务目前符合《网络游戏管理暂行办法》第十八条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第十八条规定“网络游戏经营单位应当遵守以下规定：（一）不得在网络游戏中设置未经网络游戏用户同意的强制对战；（二）网络游戏的推广和宣传不得含有本办法第九条禁止内容；（三）不得以随机抽取等偶然方式，诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务。”

根据公司说明，公司未在网络游戏中设置未经网络游戏用户同意的强制对战；网络游戏的推广和宣传不含有《网络游戏管理暂行办法》第九条禁止内容；公司未实施过以随机抽取等偶然方式，诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务。

因此，主办券商及律师认为，公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第十八条的规定。

（9）公司业务目前符合《网络游戏管理暂行办法》第十九条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第十九条规定“网络游戏运营企业发行网络游戏虚拟货币的，应当遵守以下规定：（一）网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务，不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务；（二）发行网络游戏虚拟货币不得以恶意占用用户预付资金为目的；（三）保存网络游戏用户的购买记录。保存期限自用户最后一次接受服务之日起，不得少于 180 日；（四）将网络游戏虚拟货币发行种类、价格、总量等情况按规定报送注册地省级文化行政部门备案。”

《网络游戏管理暂行办法》第二条规定“网络游戏虚拟货币是指由网络游戏经营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具。”

根据公司说明、查看公司游戏界面及主办券商和律师核查，公司用户充值取得的娱玩币属于虚拟货币，但只限于兑换公司运营的游戏产品内的服装等虚拟道具，不可以用来支付、购买实物产品，或兑换其他单位的任何产品和服务，不可以游戏用户之间跨账户交易或转移虚拟货币。娱玩币的发行种类、价格、总量等情况已按规定报送北京市文化行政部门备案。

因此，主办券商及律师认为，公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第十九条的规定。

(10) 公司业务目前符合《网络游戏管理暂行办法》第二十二条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第二十二条规定“网络游戏运营企业终止运营网络游戏，或者网络游戏运营权发生转移的，应当提前 60 日予以公告。网络游戏用户尚未使用的网络游戏虚拟货币及尚未失效的游戏服务，应当按用户购买时的比例，以法定货币退还用户或者用户接受的其他方式进行退换。网络游戏因停止服务接入、技术故障等网络游戏运营企业自身原因连续中断服务超过 30 日的，视为终止。”

根据公司说明、游戏公告，公司的游戏《乱斗连萌》已终止运营，公司已提前 60 日予以公告。因此，主办券商及律师认为，公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第二十二条的规定。

(11) 公司业务目前符合《网络游戏管理暂行办法》第二十七条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第二十七条规定“任何单位不得为违法网络游戏经营活动提供网上支付服务。为违法网络游戏经营活动提供网上支付服务的，由文化行政部门或者文化市场综合执法机构通报有关部门依法处理。”

根据公司说明，公司不存在为违法网络游戏经营活动提供网上支付服务的情况。根据北京市文化市场行政执法总队出具的《证明》，公司未因此受到过该部门或北京市各区文化委员会的行政处罚。

因此，主办券商及律师认为，公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第二十七条的规定。

(12) 公司业务目前符合《网络游戏管理暂行办法》第二十八条的规定。

《网络游戏管理暂行办法》第二十八条规定“网络游戏运营企业应当按照国家规定采取技术和管理措施保证网络信息安全，包括防范计算机病毒入侵和攻击破坏，备份重要数据库，保存用户注册信息、运营信息、维护日志等信息，依法保护国家秘密、商业秘密和用户个人信息。”

根据公司说明，公司严格遵守国家规定采取技术和管理措施保证网络信息安全，制定了相应的制度保障用户个人信息和消费数据的安全，并一直严格执行。

根据北京市文化市场行政执法总队出具的《证明》，公司未因该事项而受到过该部门或北京市各区文化委员会的行政处罚。

因此，主办券商及律师认为，公司业务符合《网络游戏管理暂行办法》第二十八条的规定。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：报告期内，公司曾经存在因未在企业网站等显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息，违反了《网络游戏管理暂行办法》第八条第二款的规定，而被罚款人民币叁仟元的行政处罚。根据北京市文化市场行政执法总队出具的《证明》可知，该违法行为不属于情节严重的情形，上述处罚亦不属于重大处罚，对公司挂牌不存在实质障碍。公司业务符合《关于移动游戏出版服务管理的通知》、《网络游戏管理暂行办法》等相关法律法规的规定。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

⑥请主办券商、律师对公司全部游戏是否均取得版权，游戏是否存在涉黄、暴力及赌博的情况，是否存在知识产权纠纷发表意见。

【主办券商回复】：

（一）核查过程

主办券商查询了公司的软件著作权、商标等知识产权证书；查阅公司业务合同；查询公司资质证书；咨询了公司律师意见。

（二）分析过程

1、公司报告期内上线的4款游戏《疯狂的年兽》、《遗忘国度》、《女神进化论》、《乱斗连萌》均已取得软件著作权，拟上线的《苍穹战争》、《天地劫》、《神谕之战》亦已取得软件著作权，不存在知识产权纠纷。

2、公司目前在国内上线的游戏均已通过文化部门的内容审查，不存在涉黄、暴力及赌博的情况。具体详见公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“三、公司业务相关的关键资源要素”之“（二）知识产权及无形资产情况”之“2、游戏产品审批备案情况”。

3、根据北京市文化市场行政执法总队出具的《证明》，报告期内，公司曾经存在因未在企业网站等显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息，违反了《网络游戏管理暂行办法》第八条第二款的规定，而被罚款人民币叁仟元的行政处罚。除此之外，自 2014 年 1 月 1 日至 2016 年 9 月 22 日，公司没有因违反出版物印刷等方面行政管理相关法律法规受到北京市文化市场行政执法总队及北京市各区文化委员会行政处罚的记录。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司研发或委托开发且正在运营的全部游戏均已取得版权；游戏不存在涉黄、暴力及赌博的情况；不存在知识产权纠纷。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

（2）请公司补充披露游戏推广的手段，是否存在与百度等搜索引擎合作购买关键词竞价排名业务，是否存在违规推广的情形。

【回复】：

公司的游戏运营模式分为自主运营、联合运营和授权运营三种模式。

自主运营和联合运营模式下，公司的游戏推广方式已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“五、公司的商业模式”之“（三）运营模式”之“1、游戏的运营模式”中补充披露如下：

“公司自主运营和联合运营游戏的推广方式主要为线上推广。推广中主要使用的方式为搜索引擎优化（即 SEO）、建立百度词条、创建贴吧、建立官网、新媒体（微信、微博）等形式。公司不存在与百度等搜索引擎合作购买关键词竞价排名的业务；公司各款游戏的广告投放均符合《广告法》等相关法律法规的规定，不存在违规推广的情形。”

授权运营模式下，公司向授权运营商提交游戏商业化版本（指游戏产品可在任一渠道平台审核通过并上线运营）后，后续的上线及运营推广将由授权运营商负责，公司不直接参与相关的推广活动。

10、请公司补充披露公司是否存在虚拟货币。若存在：（1）请公司披露各种虚拟货币（游戏点数）与人民币的收费方式、兑换比例、使用用途、有效期限、退换政策；请主办券商核查报告期是否存在兑换比例变动或者促销情形，是否存在虚拟货币退回情形，公司如何对销售退回进行会计处理。（2）请主办券商及律师核查用户在公司网络中购买虚拟货币和虚拟物品是否涉及金融类产品的非法融资问题。（3）请主办券商、律师对公司虚拟货币是否符合《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》的法律法规的规定发表意见。

【回复】：

请公司补充披露公司是否存在虚拟货币。若存在：（1）请公司披露各种虚拟货币（游戏点数）与人民币的收费方式、兑换比例、使用用途、有效期限、退换政策；

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“一、公司主营业务及主要产品情况”之“（二）公司的主要产品和服务”之“1、娱玩平台”中补充披露如下内容：

“报告期内，公司存在虚拟货币。公司用户充值取得的娱玩币属于虚拟货币，但只限于兑换公司运营的游戏产品内的服装等虚拟道具，不可以用来支付、购买实物产品，或兑换其他单位的任何产品和服务，不可以在游戏用户之间跨账户交易或转移虚拟货币。

娱玩币与人民币的收费方式、兑换比例、使用用途、有效期限、退换政策如下表所示：

虚拟货币名称	兑换比例	收费方式	使用用途	有效期限	退换政策
娱玩币	1: 1	支付宝	角色养成；装备养成；技能养成；角色购买；装备购买。	在游戏运营期内无有效期限限制。	游戏运营系统内未设置虚拟货币退换程序，仅在特殊情况（如通信中断或服务异常原因导致玩家未收到虚拟货币）下，玩家可通过客服等非游戏运营系统内置渠道申请退还，经游戏运营负责人确认玩家诉求合理后，公司将向游戏运营系统所记录的账号按玩家支付金额退还。

”

请主办券商核查报告期是否存在兑换比例变动或者促销情形，是否存在虚拟货币退回情形，公司如何对销售退回进行会计处理。

（一）核查过程

主办券商对公司相关负责人进行了访谈，查阅了游戏玩家的充值记录及公司业务合同等。

（二）分析过程

1、经主办券商核查，报告期内公司游戏运营系统内虚拟货币充值兑换比例为 1: 1，不存在兑换比例变动情形，公司无虚拟货币反向兑换窗口；报告期内，公司不存在虚拟货币促销情形。

2、根据主办券商核查，公司虚拟货币退换政策为：（1）充值时充错了账号是无法进行恢复的，因此还请在充值当中填写好正确的账号名称，选择好账号后缀以及其他信息之后再进行充值确认，以免造成无法挽回的损失。（2）如果用户在购买虚拟币过程中发生支付后虚拟货币未到账情况：a）如果发现充值后游戏内没有获得虚拟货币，请先确认银行账户是否扣费成功；b）如果确认已经扣费，请联系第三方支付平台确认该笔款项是否支付成功；c）如果确认支付，请索要第三方平台的商户订单号，或交易记录中的订单交易号以及银行流水号；d）准备好所有材料，请联系相关运营商客服。（3）如有其他问题，请联系相关运营商客服协调解决。

报告期内，公司不存在虚拟货币退回的情形，无须进行销售退回会计处理。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：报告期内公司虚拟货币不存在兑换比例变动或者促销情形；不存在虚拟货币退回情形，公司无需对销售退回进行会计处理。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

（2）请主办券商及律师核查用户在公司网络中购买虚拟货币和虚拟物品是否涉及金融类产品的非法融资问题。

【主办券商回复】

（一）核查过程

主办券商查阅了《最高人民法院关于审理非法集资刑事案件具体应用法律若干问题的解释》、《非法金融机构和非法金融业务活动取缔办法》、《网络游戏管理暂行办法》等法律法规，对公司相关负责人进行了访谈，查看游戏玩家的充值记录及业务合同，实际体验了公司部分游戏产品。

（二）分析过程

1、根据《最高人民法院关于审理非法集资刑事案件具体应用法律若干问题的解释》（法释〔2010〕18号）第一条的规定，违反国家金融管理法律规定，向社会公众（包括单位和个人）吸收资金的行为，同时具备下列四个条件的，除刑法另有规定的以外，应当认定为刑法第一百七十六条规定的“非法吸收公众存款或者变相吸收公众存款”：（一）未经有关部门依法批准或者借用合法经营的形式吸收资金；（二）通过媒体、推介会、传单、手机短信等途径向社会公开宣传；（三）承诺在一定期限内以货币、实物、股权等方式还本付息或者给付回报；（四）向社会公众即社会不特定对象吸收资金。未向社会公开宣传，在亲友或者单位内部针对特定对象吸收资金的，不属于非法吸收或者变相吸收公众存款。

根据 1998 年 7 月 13 日国务院发布实施的《非法金融机构和非法金融业务活动取缔办法》（下简称《办法》）第四条规定，“本办法所称非法金融业务活动，是指未经中国人民银行批准，擅自从事的下列活动：（一）非法吸收公众存款或者变相吸收公众存款；（二）未经依法批准，以任何名义向社会不特定对象进行的非法集资；（三）非法发放贷款、票据贴现、资金拆借、信托投资、金融租赁、融资担保、外汇买卖；（四）中国人民银行认定的其他非法金融业务活动。前款所称非法吸收公众存款，是指未经中国人民银行批准，向社会不特定对象吸收资金，出具凭证，承诺在一定期限内还本付息的活动；所称变相吸收公众存款，是指未经中国人民银行批准，不以吸收公众存款的名义，向社会不特定对象吸收资金，但承诺履行的义务与吸收公众存款性质相同的活动。”

根据《文化部、商务部关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（文市发【2009】20号）规定：“网络游戏虚拟货币是指由网络游戏运营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，存在于游戏程序之外，以电

磁记录方式存储于网络游戏运营企业提供的服务器内，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具。”

根据《网络游戏管理暂行办法》第二条第一款之规定：“从事网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易服务等形式的经营活动，适用本办法。”根据第二条第四款之规定：“网络游戏虚拟货币是指由网络游戏经营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具。”

2、公司已取得北京市文化局颁发的《网络文化经营许可证》，许可证编号：京网文（2013）0554-098号，经营范围中包含网络游戏虚拟货币发行。公司在运营中未有从事虚拟货币交易业务，未违反2009年6月文化部、商务部联合下发《关于网络游戏虚拟货币交易管理工作》规定的同一企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易，并且虚拟货币不得支付购买实物的相关规定。

公司游戏平台运营业务性质并非为筹集资金而发行债权凭证，亦未发生承诺还本付息的行为，且经营活动已获必要的资质批准，主办券商认为，用户在公司网络中购买虚拟货币和虚拟物品不涉及金融类产品的非法融资问题。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：用户在公司网络中购买虚拟货币和虚拟物品不涉及金融类产品的非法融资问题。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

（3）请主办券商、律师对公司虚拟货币是否符合《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》的法律法规的规定发表意见。

（一）核查过程

主办券商查阅了《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》的相关规定，对公司相关负责人进行了访谈。

（二）分析过程

1、根据 2009 年 6 月 4 日文化部、商务部印发的《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》中“一、严格市场准入，加强主体管理”中规定如下：

“（二）‘网络游戏虚拟货币发行企业’是指发行并提供虚拟货币使用服务的网络游戏运营企业。‘网络游戏虚拟货币交易服务企业’是指为用户间交易网络游戏虚拟货币提供平台化服务的企业。同一企业不得同时经营以上两项业务。”

“（五）已经从事网络游戏虚拟货币发行或交易服务的企业，应在本通知印发之日起 3 个月内，向文化行政部门申请相关经营业务。”

公司已取得北京市文化局颁发的《网络文化经营许可证》，许可证编号：京网文（2013）0554-098 号，经营范围中包含网络游戏虚拟货币发行。公司在运营中未有从事虚拟货币交易业务，未违反同一企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易的规定。

2、《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》中“二、规范发行和交易行业，防范市场风险”中规定如下：“网络游戏运营企业应当依据自身的经营状况和产品营运情况，适量发行网络游戏虚拟货币。严禁以预付资金占用为目的的恶意发行行为。”“网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换发行企业自身所提供的虚拟服务，不得用以支付、购买实物产品或兑换其它企业的任何产品和服务。”“网络游戏运营企业不支持网络游戏虚拟货币交易的，应采取技术措施禁止网络游戏虚拟货币在用户账户之间的转移功能。”

经核查，公司虚拟货币娱乐币，只限于兑换公司运营的游戏产品内的服装等虚拟道具，不可以用来支付、购买实物产品，或兑换其他单位的任何产品和服务，不可以在游戏用户之间跨账户交易或转移虚拟货币。

3、《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》中“三、加强市场监管，严厉打击利用虚拟货币从事赌博等违法犯罪行为”中规定如下：“网络游戏运营

企业不得在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下，采取抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币。”

经核查，公司不存在在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下，采取抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币的情形。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司虚拟货币符合《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》的法律法规的规定。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

11、请公司说明是否存在通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务。如存在：（1）请主办券商对公司通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务是否符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定进行逐条核查并详细分析，对公司通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务是否存在被警示、暂停发布、下架应用程序的风险，是否合法合规发表明确意见。（2）请公司补充披露上述内容，并视情况补充重大事项提示。

【回复】：

请公司说明是否存在通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务。

报告期内，公司主要运营4款移动游戏产品，均属于通过移动互联网应用程序提供信息服务的范畴，在可预见的未来公司仍会持续从事该业务。

如存在：（1）请主办券商对公司通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务是否符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定进行逐条核查并详细分析，对公司通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务是否存在被警示、暂停发布、下架应用程序的风险，是否合法合

规发表明确意见。

（一）核查过程

主办券商查阅了《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的相关规定；访谈了公司实际控制人、总经理；查阅公司资质证书；咨询公司律师等。

（二）分析过程

报告期内公司主要运营 4 款移动网络游戏产品，属于通过移动互联网应用程序提供信息服务的范畴。公司业务主要适用《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第五、六、七、八、九、十条的规定，具体结论如下：

1、《管理规定》第五条规定“通过移动互联网应用程序提供信息服务，应当依法取得法律法规规定的相关资质。从事互联网应用商店服务，还应当在业务上线运营三十日内向所在地省、自治区、直辖市互联网信息办公室备案。”

经主办券商核查，公司已根据《网络游戏管理暂行办法》的规定取得《网络文化经营许可证》，根据《互联网信息服务管理办法》的规定取得《电信与信息服务业务经营许可证》：

序号	证书名称	证书编号	发证机关	认定日期	有效期限
1	网络文化经营许可证	京网文(2016)1832-227	北京市文化局	2016/06/02	2016/6/2-2019/6/25
2	中华人民共和国电信与信息服务业务经营许可证	京 ICP 证 130188 号	北京市通信管理局	2016/04/07	2016/4/7-2018/7/18

公司所运营游戏的备案和出版前置许可办理情况如下：

序号	游戏产品名称	文化部备案号	新闻出版主管部门批准号	
			审批文号	出版单位名称
1	疯狂的年兽	文网游备字 [2016]M-PRG0724 号	新广出审【2016】1408 号	三辰影库音像出版社
2	遗忘国度	文网游备字 [2016]M-PRG0851 号	新广出审【2016】1533 号	三辰影库音像出版社
3	女神进化论	文网游备字 [2016]M-PRG0876 号	新广出审【2016】1426 号	三辰影库音像出版社
4	乱斗连萌	文网游备字 [2016]M-PRG0875 号	新广出审【2016】2574 号	三辰影库音像出版社

截至本反馈回复签署之日，公司正在运营的游戏产品均已取得国家新闻出版广电总局的出版许可，且履行了向文化部申请备案的手续。

综上，主办券商认为，公司运营的各游戏符合《管理规定》第五条的规定。

2、《管理规定》第六条规定“移动互联网应用程序提供者和互联网应用商店服务提供者不得利用移动互联网应用程序从事危害国家安全、扰乱社会秩序、侵犯他人合法权益等法律法规禁止的活动，不得利用移动互联网应用程序制作、复制、发布、传播法律法规禁止的信息内容。”

公司运营的游戏已经过主管部门的审核，完成了备案及前置审批手续，不存在危害国家安全、扰乱社会秩序、侵犯他人合法权益等法律法规禁止的内容，也不存在制作、复制、发布、传播法律法规禁止的信息内容的行为。

另外，公司已取得北京市文化市场行政执法总队于2016年9月27日出具的《证明》，报告期内，公司曾经存在因未在企业网站等显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息，违反了《网络游戏管理暂行办法》第八条第二款的规定，而被罚款人民币叁仟元的行政处罚。除此之外，自2014年1月1日至2016年9月22日，公司没有因违反出版物印刷等方面行政管理相关法律法规受到北京市文化市场行政执法总队及北京市各区文化委员会行政处罚的记录。

综上，主办券商认为，公司运营的各游戏符合《管理规定》第六条的规定。

3、《管理规定》第七条规定“移动互联网应用程序提供者应当严格落实信息安全管理责任，依法履行以下义务：（一）按照“后台实名、前台自愿”的原则，对注册用户进行基于移动电话号码等真实身份信息认证。（二）建立健全用户信息安全保护机制，收集、使用用户个人信息应当遵循合法、正当、必要的原则，明示收集使用信息的目的、方式和范围，并经用户同意。（三）建立健全信息内容审核管理机制，对发布违法违规信息内容的，视情采取警示、限制功能、暂停更新、关闭账号等处置措施，保存记录并向有关主管部门报告。（四）依法保障用户在安装或使用过程中的知情权和选择权，未向用户明示并经用户同意，不得开启收集地理位置、读取通讯录、使用摄像头、启用录音等功能，不得开启与服务无关的功能，不得捆绑安装无关应用程序。（五）尊重和保护知识产权，不得制作、发布侵犯他人知识产权的应用程序。（六）记录用户日志信息，并保存六十日。”

经主办券商核查，公司在落实信息安全管理责任方面履行义务的情况如下：

1) 公司对注册用户均采用基于移动电话号码的真实身份信息认证；

2) 公司已建立用户信息安全保护机制，在公司与用户签订的协议中用户已同意公司收集其相关信息；

3) 公司对游戏聊天记录实时跟踪，如果发生违规信息内容，会采取相应处置措施包括但不限于警示，限制，暂停更新，关闭帐号等并会保存记录向有关部门报告；

4) 公司目前运营的游戏均未开启收集地理位置、读取通讯录、使用摄像头、启用录音等功能，亦未开启任何与服务无关的功能，也未捆绑安装无关应用程序；

5) 公司自主运营的 4 款游戏均为自有知识产权，未制作、发布任何侵犯他人知识产权的应用程序，截至本反馈回复签署之日，公司未因知识产权问题发生过任何诉讼、纠纷；

6) 公司对游戏的用户日志信息保存六十日以上。

综上，主办券商认为，公司运营的各游戏符合《管理规定》第七条的规定。

4、《管理规定》第八条规定“互联网应用商店服务提供者应当对应用程序提供者履行以下管理责任：（一）对应用程序提供者进行真实性、安全性、合法性等审核，建立信用管理制度，并向所在地省、自治区、直辖市互联网信息办公室分类备案。（二）督促应用程序提供者保护用户信息，完整提供应用程序获取和使用用户信息的说明，并向用户呈现。（三）督促应用程序提供者发布合法信息内容，建立健全安全审核机制，配备与服务规模相适应的专业人员。（四）督促应用程序提供者发布合法应用程序，尊重和保护应用程序提供者的知识产权。对违反前款规定的应用程序提供者，视情采取警示、暂停发布、下架应用程序等措施，保存记录并向有关主管部门报告。”

经主办券商核查，公司配备了与服务规模相适应的专业人员，对于应用程序提供者履行上述管理责任。

5、《管理规定》第九条规定“互联网应用商店服务提供者和移动互联网应用程序提供者应当签订服务协议，明确双方权利义务，共同遵守法律法规和平台公约。”

经主办券商核查，报告期内，公司作为移动互联网应用程序提供者，与合作的互联网应用商店服务提供者苹果 App Store 签订服务协议，明确规定了双方的权利义务。

综上，主办券商认为，公司运营的各游戏符合《管理规定》第九条的规定。

6、《管理规定》第十条规定 “移动互联网应用程序提供者和互联网应用商店服务提供者应当配合有关部门依法进行的监督检查，自觉接受社会监督，设置便捷的投诉举报入口，及时处理公众投诉举报。”

经主办券商核查，自报告期初至本次反馈回复签署之日，公司积极配合有关主管部门的监督检查，自觉接受社会监督；另外公司已建立便捷的投诉举报入口，及时处理公众投诉举报。

综上，主办券商认为，公司运营的各游戏符合《管理规定》第十条的规定。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司符合《管理规定》对于移动互联网应用程序提供者的合法合规要求；另外，通过核查公司目前与互联网应用商店服务提供者的合作协议、公司目前的运营情况，公司已按照互联网应用商店服务提供者的要求切实履行相应责任，不存在被互联网应用商店服务提供者采取警示、暂停发布、下架的风险；因此，在《管理规定》于 2016 年 8 月 1 日正式实施以后，不会对公司业务产生重大影响，公司业务仍具备可持续经营能力。

（2）请公司补充披露上述内容，并视情况补充重大事项提示。

公司已在公开转让说明书（申报稿）“第二节 公司业务”之“六、公司所处行业基本情况”之“（一）行业概况”之“3、行业主要法律和产业政策”中补充披露如下内容：

“根据 2016 年 8 月 1 日正式实施的《移动互联网应用程序信息服务管理规定》，公司属于移动互联网应用程序提供者，作为移动互联网应用程序提供者，公司开展业务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的要求，具体如下：

（1）公司已根据《网络游戏管理暂行办法》的规定取得《网络文化经营许可证》，根据《互联网信息服务管理办法》的规定取得《电信与信息服务业务

经营许可证》；公司正在运营的游戏产品均已取得国家新闻出版广电总局的出版许可，且履行了向文化部申请备案的手续；

(2) 公司游戏产品不存在危害国家安全、扰乱社会秩序、侵犯他人合法权益等法律法规禁止的内容，也不存在制作、复制、发布、传播法律法规禁止的信息内容的行为；

(3) 公司对注册用户均采用基于移动电话号码的真实身份信息认证；

(4) 公司已建立用户信息安全保护机制，在公司与用户签订的协议中用户已同意公司收集其相关信息；

(5) 公司对游戏聊天记录实时跟踪，如果发生违规信息内容，会采取相应处置措施包括但不限于警示，限制，暂停更新，关闭帐号等并会保存记录向有关部门报告；

(6) 公司运营的游戏均未开启收集地理位置、读取通讯录、使用摄像头、启用录音等功能，亦未开启任何与服务无关的功能，也未捆绑安装无关应用程序；

(7) 公司自主运营的游戏产品均为自有知识产权，公司未制作、发布任何侵犯他人知识产权的应用程序；

(8) 公司对运营游戏的用户日志信息均保存六十日以上；

(9) 报告期内，公司积极配合有关主管部门的监督检查，自觉接受社会监督；另外公司已建立便捷的投诉举报入口，及时处理公众投诉举报；

(10) 公司已切实按照互联网应用商店服务提供者的要求履行移动互联网应用程序提供者责任，因此公司提供的游戏产品不存在被互联网应用商店服务提供者采取警示、暂停发布、下架应用程序等措施的风险。

综上，2016年8月1日正式实施《移动互联网应用程序信息服务管理规定》后，未对公司业务开展产生重大影响，公司业务具备持续经营能力。”

12、公司有机机构投资者。请主办券商及律师结合机构投资者取得公司股权的价格、方式，进一步核查公司引入机构投资者是否与公司存在对赌协或其他投资安排。请主办券商、律师对股东之间的对赌等约定是否损害公司及其他股东的合法权益，是否符合《挂牌公司股票发行常见问题解答（三）》发表意见。

【回复】：

（一）核查过程

主办券商查阅公司股东名册；查阅机构投资者与公司签署的增资扩股协议、股权转让协议等；查阅了《审计报告》；访谈公司董事长及财务总监，了解机构投资者情况；查阅机构投资者的营业执照等；通过全国企业信用信息公示系统（<http://gsxt.saic.gov.cn/>）核查机构投资者工商登记信息。

（二）分析过程

1、截止本反馈回复签署之日，公司的股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	出资方式	持股比例（%）
1	王秀芬	6,319,000	净资产折股、货币	34.38
2	王斌	3,000,000	净资产折股	16.32
3	引航领先	2,500,000	净资产折股	13.60
4	杨晓杰	1,868,322	货币	10.16
5	华兴泰	1,470,400	货币	8.00
6	刘洪亮	1,321,429	货币	7.19
7	贾彤月	840,000	净资产折股	4.57
8	孙卓	500,000	净资产折股	2.72
9	李雪雁	160,000	净资产折股	0.87
10	闫振生	153,846	货币	0.84
11	黄海涛	147,003	货币	0.80
12	芦桂香	100,000	净资产折股	0.54
合计		18,380,000	-	100.00

2、公司目前存在 2 个机构股东，分别为北京引航领先股权投资管理中心（有限合伙）（简称“引航领先”）和北京华兴泰投资有限责任公司（简称“华兴泰”）。

（1）根据 2015 年 9 月 18 日，引航领先与公司签署的《股权投资协议书》，

引航领先以现金的方式向公司注资 1300 万元，占公司 20%的股权。公司保证对其拟增发的股权拥有完全的处分权，.....否则应承担由此引起的一切经济 and 法律责任。

(2) 2016 年 2 月 20 日，股份公司召开 2016 年第二次临时股东大会，全体股东一致同意，引航增利将其持有的股份公司 8%股权，即 1,470,400 股以人民币 1,000.00 万元的价格转让给北京华兴泰投资有限责任公司。

2016 年 3 月 21 日，引航增利与华兴泰签署《股份转让协议》。

鉴于引航增利认缴的股份公司出资并未全部实缴到位，因此，各方一致同意，股权转让完成后，引航增利对股份公司未实缴的出资仍由引航增利承担，黄海涛、华兴泰将股权转让价款作为引航增利对股份公司的实缴出资直接支付股份公司账户。

根据中国银行北京世纪财富中心支行出具的编号为 2016032377948671 的《国内支付业务收款回单》（日期：2016 年 3 月 23 日），股份公司已收到华兴泰缴纳的投资款人民币 2,500,000.00 元。根据中国银行北京世纪财富中心支行出具的编号为 2016032989404688 的《国内支付业务收款回单》（日期：2016 年 3 月 23 日），股份公司已收到华兴泰缴纳的投资款人民币 7,500,000.00 元。华兴泰对股份公司实缴出资金额为人民币 10,000,000.00 元。

经公司说明并经主办券商及律师核查，公司引入机构投资者未与公司存在对赌协议或其他投资安排。

3、《挂牌公司股票发行常见问题解答（三）——募集资金管理、认购协议中特殊条款、特殊类型挂牌公司融资》中规定“挂牌公司股票发行认购协议中存在特殊条款的，应当满足以下监管要求：（一）认购协议应当经过挂牌公司董事会与股东大会审议通过。（二）认购协议不存在以下情形：1.挂牌公司作为特殊条款的义务承担主体。2. 限制挂牌公司未来股票发行融资的价格。3. 强制要求挂牌公司进行权益分派，或不能进行权益分派。4. 挂牌公司未来再融资时，如果新投资方与挂牌公司约定了优于本次发行的条款，则相关条款自动适用于本次发

行认购方。5. 发行认购方有权不经挂牌公司内部决策程序直接向挂牌公司派驻董事或者派驻的董事对挂牌公司经营决策享有一票否决权。6. 不符合相关法律法规规定的优先清算权条款。7. 其他损害挂牌公司或者挂牌公司股东合法权益的特殊条款。”

经查阅公司与机构投资者签署的《增资扩股协议》或《股权投资协议》，协议满足上述监管要求，不存在《挂牌公司股票发行常见问题解答（三）》中不允许存在的情形。

（三）核查结论

经核查，主办券商认为：公司引入机构投资者不存在与公司有对赌协议或其他投资安排的情形；投资协议未损害公司及其他股东的合法权益，符合《挂牌公司股票发行常见问题解答（三）》的相关规定。

律师核查意见及结论具体参见《北京市金栋律师事务所关于北京火柴互娱科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让之补充法律意见书（一）》。

二、中介机构执业质量问题

无。

三、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》等申请文件中包括但不限于以下事项：

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

（1）中介机构事项：请公司说明并请主办券商核查公司自报告期初至申报时的期间是否存在更换申报券商、律师事务所、会计师事务所的情形，如有，请说明更换的时间以及更换的原因；请主办券商核查申报的中介机构及相关人员是否存在被监管机构立案调查的情形。

【回复】：

公司自报告期初至申报时的期间存在更换申报券商、会计师事务所的情形，不存在更换律师事务所的情形。报告期初至 2016 年 1 月申报股转系统挂牌期间，公司的主办券商为国联证券有限责任公司，律师事务所为北京市金栋律师事务所，会计师事务所为中兴华会计师事务所（特殊普通合伙）；2016 年 9 月申报申报股转系统挂牌时的主办券商为恒泰证券股份有限公司，律师事务所为北京市金栋律师事务所，会计师事务所为亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）。因 2016 年 1 月申报时，公司存在部分股东尚未履行私募基金登记备案程序；部分在运营游戏未取得前置审批、尚未履行备案手续，未能在股转系统挂牌。后期公司与原申报券商、申报会计师在工作进度方面存在分歧，经友好协商，公司与原申报券商国联证券有限责任公司、原申报会计师中兴华会计师事务所（特殊普通合伙）于 2016 年 5 月解除了合作关系。

经主办券商核查，申报的中介机构及相关人员不存在被监管机构立案调查的情形。

（2）多次申报事项：请公司说明是否曾申报 IPO 或向全国股转系统申报挂牌，若有，请公司说明并请主办券商核查下述事项：是否存在相关中介机构更换的情形；前次申报与本次申报的财务数据、信息披露内容存在的差异；前次申报时公司存在的问题及其规范、整改或解决情况。

【回复】：

公司曾于 2016 年 1 月申报股转系统挂牌；本次申报与前次申报相比更换了主办券商与会计师事务所，其中前次申报的主办券商为国联证券有限责任公司，会计师事务所为中兴华会计师事务所（特殊普通合伙）；本次申报的主办券商为恒泰证券股份有限公司，会计师事务所为亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）。经核查比对，前后两次申报的会计期间不同，导致信息披露存在差异，但二者重合的 2014 年度信息不存在差异，且前后两次申报披露的信息均符合各自申报会计期间的实际情况。

公司前次申报时存在的问题如下：

①公司股东北京引航领先股权投资管理中心（有限合伙）在前次申报时，尚未完成基金备案；

②前次申报时，公司正在运营的《乱斗连萌》、《女神进化论》等游戏尚未

取得前置审批、未履行备案手续。

公司前次申报时存在的问题的规范、整改及解决情况如下：

①公司股东北京引航领先股权投资管理中心（有限合伙）已按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定履行了登记备案程序，备案时间为 2016 年 3 月 31 日，基金编号为 S84650。

②公司目前运营在国内运营的游戏均按规定取得了前置审批、履行了备案手续，具体如下：

序号	游戏产品名称	文化部备案号	新闻出版主管部门批准号		
			审批文号	出版单位名称	出版物号（ISBN）
1	疯狂的年兽	文网游备字 [2016]M-PRG0724 号	新广出审 【2016】1408 号	三辰影库音像 出版社	ISBN 978-7-7979-0211-3
2	遗忘国度	文网游备字 [2016]M-PRG0851 号	新广出审 【2016】1533 号	三辰影库音像 出版社	ISBN 978-7-7979-0304-2
3	女神进化论	文网游备字 [2016]M-PRG0876 号	新广出审 【2016】1426 号	三辰影库音像 出版社	ISBN 978-7-7979-0193-2
4	乱斗连萌	文网游备字 [2016]M-PRG0875 号	新广出审 【2016】2574 号	三辰影库音像 出版社	-

同时，公司承诺后续准备上线的游戏产品均将严格按照相关规定，履行完毕相应的前置审批及备案手续后再上线。

（3）申报文件形式事项：为便于登记，请以“股”为单位列示股份数；请检查两年一期财务指标简表格式是否正确；历次修改的文件均请重新签字盖章并签署最新日期；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】：

已以“股”为单位列示股份数；两年一期财务指标简表格式已确认正确；历次修改的文件均已重新签字盖章并签署最新日期；已将补充法律意见书、修改后的申报文件等上传至指定披露位置。

（4）信息披露事项：请公司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；请公司按照上市公司、国民经济、股转系统的行业分类分别列示披露公司所属行业归类；请公司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；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；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】：

已列表披露可流通股股份数量，股份解限售情形已确认准确无误；已将公司所属行业归类按照上市公司、国民经济、股转系统的行业分类分别列示，具体详见《公开转让说明书》中“第一节 基本情况”；已在《公开转让说明书》中“第一节 基本情况”之“二、本次挂牌情况”部分披露挂牌后股票转让方式；公司和主办券商已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、报告期后及挂牌审查期间发生的重大事项即时在公开转让说明书中披露；已对公司及中介机构等相关责任主体各自的公开披露文件进行了核查，经核查，未发现存在重大不一致表述的情况。

(5) 反馈回复事项：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；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】：

公司及中介机构已对反馈回复进行反复斟酌，确认不存在因特殊原因需要申请豁免披露的情形；公司将按期予以回复。

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。

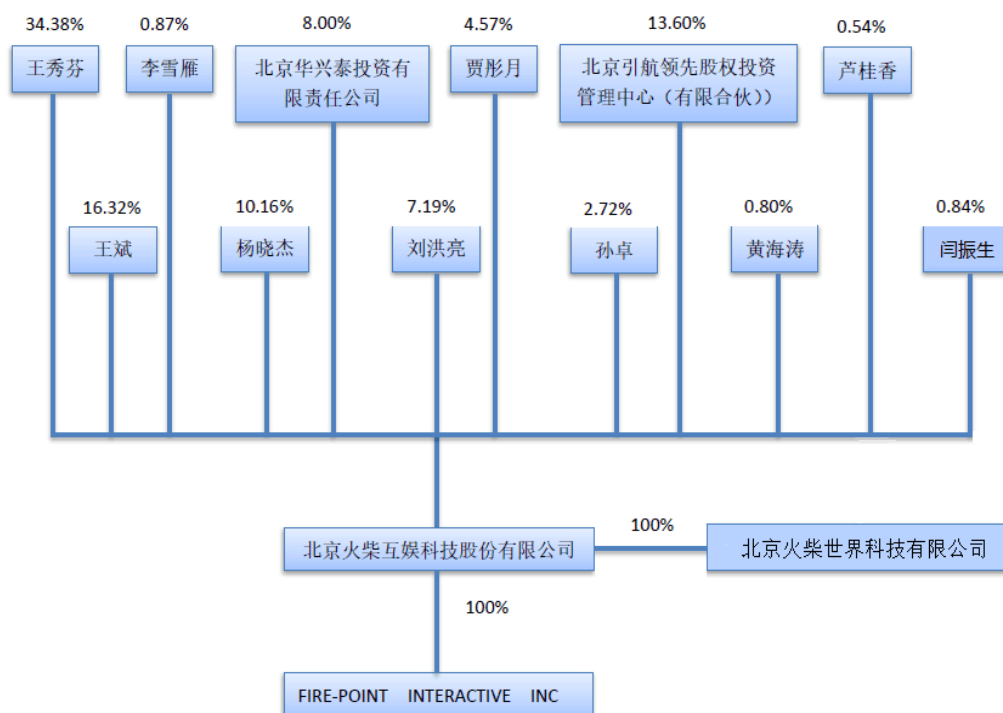
【回复】：

经主办券商核查，公司在申报审查期间进行了股权转让等事宜，公司已在公开转让说明书（申报稿）修订、补充披露如下内容：

1、公司已在公开转让说明书（申报稿）“第一节 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及股东对所持股份自愿锁定的承诺”部分修订、补充披露如下内容：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）	可公开转让股份数（股）
1	王秀芬	6,319,000	34.38	919,000
2	王斌	3,000,000	16.32	0
3	领航领先	2,500,000	13.60	0
4	杨晓杰	1,868,322	10.16	1,868,322
5	华兴泰	1,470,400	8.00	1,470,400
6	刘洪亮	1,321,429	7.19	1,321,429
7	贾彤月	840,000	4.57	0
8	孙卓	500,000	2.72	0
9	李雪雁	160,000	0.87	0
10	闫振生	153,846	0.84	153,846
11	黄海涛	147,003	0.80	147,003
12	芦桂香	100,000	0.54	0
合计		18,380,000	100.00	5,880,000

2、公司已在公开转让说明书（申报稿）“第一节 基本情况”之“三、公司的股权结构”之“（一）股权结构图”部分修订、补充披露如下内容：



3、公司已在公开转让说明书（申报稿）“第一节 基本情况”之“三、公司的股权结构”之“（三）前十名股东及持有 5%以上股份股东的情况”部分修订、补充披露如下内容：

序号	股东名称	持股数（股）	持股比例（%）	股东性质
1	王秀芬	6,319,000	34.38	境内自然人
2	王斌	3,000,000	16.32	境内自然人
3	引航领先	2,500,000	13.60	合伙企业
4	杨晓杰	1,868,322	10.16	境内自然人
5	华兴泰	1,470,400	8.00	境内法人
6	刘洪亮	1,321,429	7.19	境内自然人
7	贾彤月	840,000	4.57	境内自然人
8	孙卓	500,000	2.72	境内自然人
9	李雪雁	160,000	0.87	境内自然人
10	闫振生	153,846	0.84	境内自然人
合计		18,132,997	98.65	

4、公司已在公开转让说明书（申报稿）“第一节 基本情况”之“四、公司设立及股权演变情况”部分补充披露如下内容：

12、股份公司第四次股权转让

2016年10月8日，杨晓杰与闫振生签署了《股权转让协议》，杨晓杰将其持有的股份公司部分股权153,846股股份以人民币1,999,998.00元的价格转让给刘洪亮。

2016年10月18日，北京股权登记管理中心据此变更了公司股东信息。

此次股权转让后公司的股权情况如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	出资方式	持股比例（%）
1	王秀芬	6,319,000	净资产折股、货币	34.38
2	王斌	3,000,000	净资产折股	16.32
3	引航领先	2,500,000	净资产折股	13.60
4	杨晓杰	1,868,322	货币	10.16
5	华兴泰	1,470,400	货币	8.00
6	刘洪亮	1,321,429	货币	7.19
7	贾彤月	840,000	净资产折股	4.57
8	孙卓	500,000	净资产折股	2.72
9	李雪雁	160,000	净资产折股	0.87
10	闫振生	153,846	货币	0.84
11	黄海涛	147,003	货币	0.80
12	芦桂香	100,000	净资产折股	0.54
合计		18,380,000	-	100.00

5、公司已在公开转让说明书（申报稿）“第一节 基本情况”之“五、子公司、分公司情况”部分补充披露如下内容：

（一）基本情况

2、北京火柴世界科技有限公司的基本情况如下：

名称	北京火柴世界科技有限公司
统一社会信用代码	91110111MA009KG61P
住所	北京市房山区辰光东路16号院5号楼10层1008
成立日期	2016年11月16日
法定代表人	李健
注册资本	1,000万元

营业期限	2016 年 11 月 16 日至 2046 年 11 月 15 日
经营范围	技术开发、技术咨询（中介除外）、技术服务、技术转让；计算机系统集成；计算机技术培训（不得面向全国招生）；设计、制作、代理、发布广告；组织文化艺术交流活动（演出除外）；教育信息咨询（中介除外）；销售针纺织品、服装、日用杂品、文化体育用品（音像制品除外）、家用电器、电子产品。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；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；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
股权结构	火柴互娱持股 100%股权

（二）子公司设立及变更情况

2、北京火柴世界科技有限公司

2016 年 5 月 13 日，股份公司第一届董事会第七次会议审议通过了《关于公司设立全资子公司的议案》。

2016 年 5 月 30 日，股份公司 2016 年第四次临时股东大会审议通过了《关于公司设立全资子公司的议案》，决定在北京市房山区设立全资子公司，注册资本为 1,000 万元，经营范围为技术开发、技术咨询（中介除外）、技术服务、技术转让；计算机系统集成；计算机技术培训（不得面向全国招生）；设计、制作、代理、发布广告；组织文化艺术交流活动（演出除外）；教育信息咨询（中介除外）；销售针纺织品、服装、日用杂品、文化体育用品（音像制品除外）、家用电器、电子产品。

2016 年 11 月 16 日，北京火柴世界科技有限公司取得北京市工商行政管理局房山分局核发《营业执照》，统一社会信用代码为 91110111MA009KG61P。

北京火柴世界科技有限公司设立时股权结构如下：

序号	股东名称	注册资本 (万元)	实收资本 (万元)	出资比例 (%)
1	北京火柴互娱科技股份有限公司	1,000.00	0.00	100.00
	合计	1,000.00	0.00	100.00

截至公开转让说明书签署之日，北京火柴世界科技有限公司尚未实际开展业务。

（以下无正文）

(本页无正文，为恒泰证券股份有限公司关于《北京火柴互娱科技股份有限公司挂牌申请文件的反馈意见回复》之盖章页)

项目组成员：

曾倩倩

曾倩倩

杨杰

杨杰

李永宝

李永宝

项目负责人：曾倩倩

曾倩倩

内核专员：杨耘

杨耘



（本页无正文，系“北京火柴互娱科技股份有限公司关于《北京火柴互娱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”之签章页）

北京火柴互娱科技股份有限公司



法定代表人： 

2016年 12月 / 日