(上接B007版)

许可使用期限	除非本协议另有约定,许可域名在本协议项下的许可使用期限至以下事件中较早发生的事件发生之日终止:(1)自2016年4月1日起五年届满;或者(2)广州酷狗与广州乐畅签署的《网页游戏平台推广协议》、《维护信息安全协议》、《服务器托管协议》及本协议中维护信息安全之有关约定,因任何原因终止、被解除或失效;或者(3)拟许可域名已无效或被终止时;或者(4)本协议终止、被解除或失效。如许可期限届满,双方有意继续合作,应提前30日向对方提出续签意向,双方协商重新签订书面协议;否则许可期限届满时本协议项下对许可域名的许可自动终止。如双方有意继续合作,在同等条件下,被许可方有权优先与许可方就本协议续签事宜经协商启动行签订书面协议。
许可使用费及支付	协议双方同意并确认,在许可期限内,不向被许可方收取许可域名的域名许可使用费。
违约责任	1、若一方(非违约方)声明另一方(违约方)有违约行为并提供违约事实的证明,证明该违约导致本协议不能履行、不能完全履行或迟延履行,则非违约方有权要求违约方承担违约责任,并且有权在不终止本协议的前提下,中止履行其在本协议项下的义务。 2、若被许可方违反本协议,被许可方应赔偿许可方因此而遭受的全部损失;若被许可方违反本协议且在许可方就该违约行为通知被许可方后指定时间内,被许可方仍未纠正该违约行为的,许可方有权以书面通知被许可方的方式单方面解除本协议,且本协议的解除不影响被许可方对许可方的上述赔偿责任。 3、若许可方违反本协议,许可方应赔偿乙方因此而遭受的全部损失,但该等赔偿数额最高不超过人民币500万元;若被许可方就该违约行为通知许可方后合理时间内,许可方仍未纠正该违约行为的,被许可方有权以书面通知许可方的方式单方面解除本协议,且本协议的解除不影响许可方对被许可方的上述赔偿责任。
许可域名	1、平台官网:youxi.kugou.com、gamemo.kugou.com、game.kugou.com 2、游戏中心:gamecenter.kugou.com 3、充值中心:gamepay.kugou.com 4、客服中心:gameservice.kugou.com 5、客服后台:gameserviceback.kugou.com 6、静态资源:gamestatic.kugou.com 7、用户中心:gameuser.kugou.com 8、平台接口:gameapi.kugou.com 9、平台后台:gameback.kugou.com 10、平台盒子:gamebox.kugou.com 11、盒子官网:hezi.kugou.com 12、于youxi.kugou.com及相关域名上运营的网页游戏官网域名,具体由双方另行签署补充协议的形式确认。

二、《网页游戏平台推广协议》的具体内容

项目	协议内容
签署方	广州乐畅软件科技有限公司、广州酷狗计算机科技有限公司
协议目的	广州酷狗利用自身资源优势,通过其广告平台广告位为网页游戏平台导入合格用户,即导入广州乐畅制定网页游戏平台并完成首次付费的新增用户。
支付结算	广州乐畅应向广州酷狗支付推广费用。推广费每年按四个结算周期(统计合格用户数量期间)计算,即1月1日–3月31日、4月1日–6月30日、7月1日–9月30日和10月1日–12月31日,单个结算周期的合格用户付费金额结算期间为该结算周期期末延长30日,例如,第一个结算周期的合格用户付费金额结算期间为每年的1月1日至4月29日。 单个结算周期的推广费计算方式为:单个结算周期内的推广费用=单个结算周期内所有合格用户完成首次付费之日起30日内(含首次付费之日)的全部实际付费金额*(1–支付费率)*50%。“支付费率”指支付渠道费用在该支付渠道产生的消费总额中所占比例。
款项支付	付款流程:广州乐畅自每个结算日起的5个工作日内向广州酷狗送达对应计算周期推广费用对账单,广州酷狗自收到对账单起15个工作日内向广州乐畅书面确认结果。 无异议或异议金额占比不足1%的:广州乐畅自收到对账单之日起20个工作日内,向广州乐畅送达推广费用对账单金额为准的有效发票,广州酷狗自收到有效发票之日起5个工作日内向广州乐畅指定银行账户足额支付推广费用。 存在异议且异议金额占比超过1%的(含1%):广州乐畅应配合广州酷狗重新核对推广费用,待双方友好协商重新确认推广费用后,按前述规定重新送达、确认推广费对账单、开具有效发票并支付推广费用。存在异议的,对账单送达、确认,有效发票的开具、推广费的支付时限相应顺延。
权利与义务	1、在协议有效期内,广州酷狗同意不通过任何形式自营或与第三方联合运营网页游戏,且广州酷狗同意仅有广州乐畅有权利利用广州酷狗广告平台推广、运营网页游戏,广州乐畅不得转让、自运营或售卖广告资源给其他任何第三方进行网页游戏业务的推广。 2、在本协议有效期内,广州酷狗保证推广广州乐畅指定网页游戏,且不得为其他第三方网页游戏提供推广服务。 3、除现有广告推广外,广州酷狗在本协议有效期内不得为广州乐畅以外的任何第三方提供网页游戏业务广告服务,即未经广州乐畅授权,广州酷狗不得将广告资源转让、自运营或售卖给网页游戏运营。 4、广州酷狗保证在正常的网络环境下提供数据的真是有效,一旦有合理证据表明广州酷狗提供数据不实,广州乐畅有权不予结算数据不实部分广州服务费,并不承担违约责任;如因流量劫持、黑客攻击等情况出现的数据不实,广州乐畅应按以往数据结算对应部分的广告服务费,但广州酷狗不承担违约责任。
违约责任	1、延迟支付推广费的:广州乐畅应及时支付推广费用,每延迟一日,广州乐畅应当向广州酷狗支付应付推广费用万分之一的滞纳金。 2、广州酷狗违约提供广告服务的:若广州酷狗于收到广州乐畅书面通知后未在20个工作日内修正,则广州乐畅有权扣除广州乐畅因广州酷狗违反协议规定所产生的实际损失的金额作为违约金,但该金额不超过广州酷狗当前结算周期应得收入。 3、违约金的支付:本协议项下违约金的支付,应当由违约一方自收到守约方向其送达书面通知之日起10个工作日内,足额向守约方指定银行账户支付。
有效期	本协议自双方签署之日(2017年1月19日)起成立并生效,有效期截至以下事件中较早发生的事件发生之日:1、2021年3月21日,或者2、广州乐畅与广州酷狗签署的《域名许可使用协议》、《维护信息安全协议》、《服务器托管协议》因任何原因终止、被解除或失效。

三、如北京趣酷在授权期满之时尚未建立自有平台并正常开展运营,并且广州酷狗、北京酷我两方或某一方不再与北京趣酷续期,或要求有偿续期,将对北京趣酷游戏运营业务开展的具体影响及应对措施。

如北京趣酷在授权期满之时尚未建立自有平台并正常开展运营,并且广州酷狗、北京酷我两方或某一方不再与北京趣酷续期,标的公司将无法开展游戏运营业务;如广州酷狗、北京酷我要求有偿续期,视续约费用的多少,将相应增加标的公司游戏运营业务的支出,降低游戏运营业务的盈利水平。但根据《域名许可使用协议》的约定,如双方有意继续合作,可提前30日向对方提出续签意向,双方协商重新签订书面协议。如双方有意继续合作,在同等条件,标的公司有权优先与广州酷狗、北京酷我就续签事宜经协商后另行签订书面协议。同时,截止本问询函回复出具之日,标的公司已搭建起自有平台,并制定了清晰可行的平台发展策略,这些应对措施也将弱化上述事项可能对标的公司造成的影响。标的公司自有平台的建立情况及未来发展策略具体如下:

1、自有平台建立情况

截止本问询函回复出具之日,标的公司已搭建起自有平台——17kx,但尚未实际展开运营。17kx平台拥有独立自主的服务器、域名(17kx.com),并且运营平台所必须的网络文化经营许可证、增值电信业务经营许可证等资质也已经办理完毕。

2、自有平台发展策略

(1)整体策略

①深耕独代游戏,研运一体化融合

17kx平台将通过独家代理的方式引入内外部精品游戏,打造自有平台的知名度。纵观目前市场上较为成熟且效益较好的游戏运营产品,例如37游戏、西游网等均通过独家代理精品游戏产品,扩大及优化渠道资源,建立和优质媒体及渠道的长期合作关系,深耕国内页游市场,提升平台知名度,并通过点滴汇聚而成的人员及技术储备,使平台实现“从无到有、从有到优”的变化。

②多盒统一,提升平台

经过技术改造,标的公司计划将酷狗、酷我、17kx等游戏盒子整合为统一的游戏盒子,从而打造一款多平台、多种类的游戏聚合PC客户端。游戏盒合一,而平台内容相对独立,游戏用户可使用同一客户端访问多个平台内容。同时,标的公司技术团队将打通三个游戏运营平台的账号体系,用户账号独立并相通。此外,标的公司将通过精品游戏吸引、运营活动引导等方式,将用户逐步导入17kx平台。同时,也可引入三平台混服模式,通过给予17kx平台用户福利等方式,吸引用户转化至17kx平台。

在市场上具备一定知名度后,17kx平台将以签约代言人或推出吉祥物等方式,进一步提升在用户心中的知名度。同时,开启17kx会员体系,提升用户差异化服务,对于重点付费用户,将突出原有GS理财师服务功能,使平台用户满意度进一步提高。在功能层面,将通过接入棋牌、休闲类游戏,丰富产品类型,并通过开发手游模拟器,逐步尝试接入移动端游戏,打造PC及移动端精品游戏平台。

(2)产品获取策略

根据标的公司的计划,17kx平台游戏产品的主要来源为标的公司自主研发游戏,同时标的公司也将与具有较强实力的外部研发商达成合作。产品挑选标准方面,17kx平台将依据多维度的评判标准来确定是否与对方达成合作,具体如下:

① 研发商是否成功上线过产品,产品流水是否达到千万元级别;

②产品所采用于游戏是否为目前市场上的主流引擎,若不是,该引擎是否成功上线过1款以上产品,并对该款产品上线后是否出现过重大问题进行背调;

③产品是否具备完善的资质,如软件著作权、网络游戏电子出版物前置审批、商标等;

④研发团队构成调查,当前研发团队总人数,美术团队(主美、场景、人物、特效、动作)、策划团队(主策、剧情、系统、活动、执行)、技术团队(主程、客户端、服务端)、OA团队人数是否满足产品上线需要;

⑤研发团队核心成员个人能力调查,核心成员是否主导或参与过市场上优质产品的开发,个人是否具有业界较高知名度。

(2)用户获取策略

17kx平台前期的用户资源将主要来自于酷狗音乐及酷我音乐的流量导入。后续标的公司将逐步弱化广州酷狗、北京酷我的流量导入,仅通过打通账号体系,预安装游戏盒等方式,增加平台的用户规模。17kx平台后续将主要依靠外部资源的投入,以CPS、CPT、CPC、CPM、SEM、CPA/CPL、EDM等形式,采取多元化合作形式与渠道达成合作,通过数据部门的专业分析,筛选出优质渠道。同时通过部分渠道从采买方式转变为合作方式,降低购买成本,使收益最大化。

17kx平台将通过专业的市场分析,通过产品特性,寻找与之对应的用户群体,结合用户特性及需求点,制定对应的宣传线及市场投放节奏,并通过一定的营销手段,如:意见领袖、明星代言、借势热点、程序化、跨界等形式,将产品知名度进一步提升,从而获取潜在的高价值用户。

(3)人员筹备

标的公司已组建独代运营团队,独代运营团队具有较强的独代运营及商业化经验,曾主导或参与项目包括《我是大主宰》、《佛本是道》、《暗黑世界》、《传奇无双》、《主宰西游》、《热血战纪》、《奇迹时来》、《天界》、《九星天辰诀》等。

四、北京趣酷的游戏运营业务具有独立经营的能力,不存在对广州酷狗、北京酷我的重大依赖

报告期内,标的公司游戏运营平台来源于广州酷狗、北京酷我的无偿授权,游戏运营依赖于广州酷狗音乐流量的导入,但标的公司将自建游戏运营平台,并逐步加大其他渠道的流量来源,并针对上述策略制定了清晰可行的措施,基于上述应对措施,标的公司对广州酷狗、北京酷我在业务上依赖有望逐步下降,标的公司对广州酷狗、北京酷我不存在重大依赖。报告期内,标的公司资产、业务、机构、人员、财务均独立于广州酷狗、北京酷我,具有独立经营能力,本次交易符合《上市公司重大资产重组管理办法》第四十三条的规定。

五、补充重大风险提示

“标的公司已开始逐步建立自有游戏运营平台,但是短期内游戏运营业务的开展仍将在酷狗游戏平台、酷我游戏平台上进行。如北京趣酷在授权期满之时尚未建立自有平台并正常开展运营,并且广州酷狗、北京酷我两方或某一方不再与北京趣酷续期,标的公司将无法开展游戏运营业务;如广州酷狗、北京酷我要求有偿续期,视续约费用的多少,将相应增加标的公司游戏运营业务的支出,降低游戏运营业务的盈利水平。”

公司已在预案“重大风险提示”之“二、本次交易完成后的行业和业务风险”之“(八)广州酷狗、北京酷我域名授权无法续期或无法无偿续期的风险”中进行重大风险提示。

六、独立财务顾问核查意见

经核查,独立财务顾问认为,报告期内,标的公司游戏运营平台来源于广州酷狗、北京酷我的无偿授权,游戏运营依赖于广州酷狗音乐流量的导入,但标的公司将自建游戏运营平台,并逐步加大其他渠道的流量来源,并针对上述策略制定了清晰可行的措施,基于上述应对措施,标的公司对广州酷狗、北京酷我在业务上依赖有望逐步下降,标的公司对广州酷狗、北京酷我不存在重大依赖。报告期内,标的公司资产、业务、机构、人员、财务均独立于广州酷狗、北京酷我,具有独立经营能力,本次交易符合《上市公司重大资产重组管理办法》第四十三条的规定。

问题6、根据预案披露,广州酷狗自广州乐畅授权转让完成之日起不再经营除音乐网页游戏和棋牌网页游戏外的网页游戏,鉴于广州乐畅原为广州酷狗负责运营游戏业务的公司,广州乐畅收到原业务合作方支付的款项应区分手机游戏、网页游戏及客户端游戏,对于手机游戏、客户端游戏、音乐网页游戏和棋牌网页游戏的拟益应以合理方式返还给广州酷狗,具体方式双方另行协商。请说明广州乐畅区分上述业务拟益的具体依据与方式,是否存在损害上市公司利益的风险。请独立财务顾问核查并发表明确意见。

回复:

一、广州乐畅区分上述业务拟益的具体依据与方式

广州乐畅非页游业务(图手机游戏、客户端游戏、音乐网页游戏和棋牌网页游戏业务)收入的确认的依据及方式为:广州酷狗与非页游业务客户按照结算单对账,根据对账结果由广州乐畅向非页游业务客户开具发票,非页游业务客户根据发票金额向广州乐畅支付相应款项,最后广州乐畅将收到的款项与广州酷狗集中进行结算。

二、是否存在损害上市公司利益的风险

上述业务拟益均按照收款金额返还给广州酷狗,不存在损害上市公司利益的风险。

三、独立财务顾问核查意见

经核查,独立财务顾问认为广州乐畅将手机游戏、客户端游戏、音乐网页游戏和棋牌网页游戏的拟益按照收款金额返还给广州酷狗,不存在损害上市公司利益的风险。

问题7、根据预案披露,2017年1月,北京趣酷与网络作家“唐家三少”——张威实际控制的天津炫世唐门文化传媒有限公司签署了《战略合作协议》,双方拟在游戏、影视等领域展开合作。请披露上述协议的具体内容,包括但不限于合作期限、方式、内容等,以及对公司持续盈利能力的具体影响。请独立财务顾问核查并发表明确意见。

回复:

一、《战略合作协议》的具体内容

项目	内容
协议双方	天津炫世唐门文化传媒有限公司(以下简称“炫世唐门”)、北京趣酷科技有限公司
合作内容	炫世唐门提供符合出版政策法规要求的知识产权授权(IP授权),将炫世唐门自有的和组织集成第三方的版权内容以不同形式授权或者委托给北京趣酷开发新产品并向用户提供服务;北京趣酷向炫世唐门提供游戏、影视改编作品及相关产品在海内外市场的营销服务。
合作方式	合作期间,每年在一下领域中,选取至少一种合作形式进行合作,具体以双方另行签署的合作协议为准。由炫世唐门负责提供IP授权(根据具体合作另行约定是否收取改编作品版权金),北京趣酷提供人力成本、产品开发、推广上线等服务。 1、游戏合作领域: (1)为炫世唐门量身定制页游产品,炫世唐门提供IP授权+作为委托开发费用(或者采用收益分成方式),北京趣酷进行改编作品的开发并提供后续推广服务,改编完成作品的著作权归属于炫世唐门。 (2)改编作品双方按约定分成,由炫世唐门提供IP授权,北京趣酷进行改编作品的开发并提供推广服务。改编作品的相关著作权双方另行约定。 (3)改编作品按多方约定分成,有炫世唐门提供IP授权,北京趣酷进行改编作品的开发并授权或者联合第三方发行方提供后续推广服务。改编作品的相关著作权双方另行约定。 2、影视(非网络剧和青春剧)合作领域: (1)由炫世唐门提供IP授权,唐家三少本人担任影视作品代言人,协议双方共同投资改编影视作品。 (2)由炫世唐门提供IP授权,唐家三少本人担任影视作品代言人,北京趣酷负责影视作品的投资及影视作品制作,炫世唐门可参与投资。 (3)由炫世唐门提供IP授权,北京趣酷负责影视作品的投资或者联合第三方发行影视作品,炫世唐门可参与投资。 3、网络剧和青春剧合作领域: (1)由炫世唐门提供剧本,唐家三少本人担任网络剧和青春剧的代言人,协议双方共同投资网络剧和青春剧。 (2)由炫世唐门提供剧本,唐家三少本人担任网络剧和青春剧的代言人,北京趣酷负责网络剧和青春剧的投资及作品制作,炫世唐门可参与投资。 (3)由炫世唐门提供剧本,北京趣酷负责网络剧和青春剧的投资或者联合第三方发行作品,炫世唐门可参与投资。
合作期限	五年,从协议生效之日2017年1月13日起计算
违约责任	若因一方违反在本协议项下的保证或有其他违约行为造成对方不良社会影响或经济损失,则守约方有权追究违约方责任,要求其消除影响、作相应的经济赔偿,并有权终止协议。@若有一方违反本协议约定导致无法履行或虽未导致协议无法履行但经守约方书面要求补救后30日内仍未补救完毕的,另一方有权单方面终止协议。

二、该协议对标的公司持续盈利能力的影响

该协议为标的公司拟与炫世唐门进行IP合作的意向性协议,并未对IP合作内容作出实质性规定,故该协议对标的公司盈利能力暂未产生影响。评估师在对交易标的价值进行预估时,亦未考虑该《战略合作协议》对标的资产预估价值的影响。因此,在未有下一步具体实施方案的情况下,该协议对标的公司持续盈利能力没有影响。

三、补充重大风险提示

“2017年1月,标的公司为了开拓IP来源渠道,与网络作家“唐家三少”——张威实际控制的天津炫世唐门文化传媒有限公司签署了《战略合作协议》,双方拟在游戏、影视等领域展开合作,天津炫世唐门文化传媒有限公司作为优质原创文学作品版权的拥有方,负责精准策划、定位内容并输出,进行影视、动漫、游戏、周边等全产业链开发,将自有或第三方IP以不同形式授权或委托给标的公司进行开发。

但上述协议属于意向性协议,截止目前,标的公司并未与天津炫世唐门文化传媒有限公司签署进一步的合作协议,也并未实际展开进一步的合作。标的公司能否与天津炫世唐门文化传媒有限公司进行实质性的合作存在不确定性。”

上述重大风险提示已在预案“重大风险提示”之“二、本次交易完成后的行业和业务风险”之“(十六)与天津炫世唐门文化传媒有限公司进行战略合作的不确定性风险”中进行补充披露,特此提请投资者注意投资风险。

四、独立财务顾问核查意见

经核查,独立财务顾问认为,根据北京趣酷与炫世唐门签署的《战略合作协议》的条款内容,该协议属于意向性协议,截止本问询函回复之日,协议签署双方并未进一步展开实质性的合作;同时,本次交易的盈利预测预估并未考虑该协议的影响。因此,在未有下一步具体实施方案的情况下,该协议对标的公司持续盈利能力没有影响。

问题8、根据预案披露,北京趣酷已经积累了多款优质游戏IP的储备,包括作家“唐家三少”的网络小说《神印王座》、《逆世魔神》、《武神赵子龙》、《武神赵子龙》、《剑灵》等。请详细披露北京趣酷目前已积累的IP情况,包括但不限于IP名称、来源及权利、内容、未来拟运用的方式,以及对公司持续盈利能力的影响。请独立财务顾问核查并发表明确意见。

回复:

一、标的公司已积累IP情况

截至本回复出具之日,北京趣酷已积累的IP主要包括唐家三少的网络小说《神印王座》和互联网公司腾讯授权研发的《剑灵》。《神印王座》与《剑灵》的基本情况具体见下表:

IP名称	神印王座	剑灵
授予方	上海玄霆娱乐信息科技有限公司(以下简称“玄霆娱乐”)	深圳市腾讯计算机系统有限公司、腾讯科技(深圳)有限公司(以下合称“腾讯”)
被授予方	原被授予方为趣行天下(北京)网络技术有限公司(以下简称“趣行网络”),2016年9月25日,玄霆娱乐、趣行网络、北京趣酷三方签署了主体变更协议,玄霆娱乐、趣行网络同意趣行网络将原协议下的所有权利及义务转移至北京趣酷。	北京趣酷
授予内容	(1)独家授予北京趣酷于全球范围内取材于协议作品的故事情节、人物名称和描述将本作品改编为PC端网页游戏的权利,授予上述改编游戏作品在全球范围内的发行权以及制作运营游戏为目的与第三方联合开发的权利。@(2)在本协议授权期内,包括玄霆娱乐在内的任何机构或个人不再享有上述权利,且玄霆娱乐不再授权第三方上述权利。	受限于本协议的条款和条件,腾讯同意授予北京趣酷一项普通、有期限限制、收费、不可转让且不可分许可的许可,以由北京趣酷在本协议规定的许可期限和许可区域内基于剑灵策划、制作一款网页游戏。腾讯同意,未经北京趣酷事先书面同意,腾讯在许可期限届满前不得再授权北京趣酷以外的任何第三方基于剑灵策划和制作其他网页游戏。
授权期限	2015年6月1日–2021年5月31日	2016年2月1日–2018年1月31日
许可区域	全球范围	中国大陆地区,不包括港澳台区域
交付期限	不适用	北京趣酷于本协议生效日后30日内向腾讯提交游戏作品主创人员的个人简历,以及腾讯要求提交的其他资料;北京趣酷于本协议生效日后的3个月、6个月、9个月、13个月、15个月和18个月分别向腾讯提交游戏作品的阿尔法版本、封测版本、内测版本、不删档测试版本、开放测版本和公测版本。
利用方式	网页游戏研发与运营	网页游戏研发

二、已积累IP对标的公司持续盈利能力的影响

1、IP在网页游戏中发挥的作用越来越大

在网页游戏行业,具备IP属性的游戏由于自带用户基础,优质IP不仅能在产品上线初期导入大量用户,也更容易被游戏运营平台推荐,甚至跳过传统的渠道直接与IP粉丝对接。目前市场上流水表现不俗的页游产品中,大多有影响力强大的IP作为基本要素,例如《传奇霸业》系由盛大游戏的经典端游《热血传奇》改编而成的一款游戏;《武神赵子龙》系由林更新、林允儿等主演的同名电视剧IP改编而成的一款MMORPG类游戏;《我是大主宰》改编自网络作家、起点白金写手“天蚕土豆”的人气小说《大主宰》等。经公开渠道查询,上述几款游戏的运营表现如下:

①《武神赵子龙》(极光网络研发,三七互娱运营)运营数据:

项目	2016年1–6月
当期充值总金额(万元)	19,135.08
期末注册玩家数量	24,824,435
月均付费玩家数量	211,696
月均活跃用户数	8,215,305
月均付费玩家ARPU(元)	210.06
月均充值消耗比	96.47%

②传奇霸业(三七互娱研发并运营)运营数据:

年份	2016年1–8月	2015年度
当期流水合计(元)	498,122,267.60	381,725,060.10
期末累计注册用户数(人)	27,016,407.00	17,094,272.00
当期月均活跃用户数(人)	1,132,628.50	1,291,981.44
当期月均付费用户数(人)	95,130.75	79,167.90
当期月均ARPU(元)	664.06	388.49
充值消费比	99.97%	95.81%

③《我是大主宰》(青云互动研发,奇虎360独家代理)运营数据:

月份	2015年10月	2015年11月	2015年12月	2016年1月
月付费用户数(个)	22,718.00	189,580.00	251,887.00	230,102.00
月ARPU(元)	120.56	238.63	327.05	392.55
月流水(元)	2,738,985.00	45,240,309.60	82,380,529.55	90,326,540.10
分成比例	24%	23%	20%	20%
青云收入(元)	664,203.86	10,416,902.78	16,768,379.09	18,065,308.02
月开服量	107.00	907.00	1,278.00	1,098.00

2、《神印王座》和《剑灵》两款IP的开发、运用情况及标的公司持续盈利能力的影响

截止本问询函回复出具之日,标的公司已对上述两款IP进行了开发、运用,唐家三少的网络小说《神印王座》、腾讯授权的《剑灵》都已经改编为网页游戏。上述两款游戏的研发、运营进度如下:

(1)《神印王座》

《神印王座》为北京趣酷自主研发的一款定位为S级的3D网页游戏。截止本问询函回复出具之日,该游戏已于2017年1月进行收费公测,预计于2017年2月底或3月初正式上线运营。根据测试数据显示,《神印王座》的平均7日留存率达到10%以上,远高于标的公司历史上自主研发游戏的七日留存水平。

截止本问询函回复出具之日,标的公司已与成都趣乐多科技有限公司签署《神印王座》独家代理协议,标的公司授权成都趣乐多科技有限公司在中国大陆地区独家运营网页游戏《神印王座》。成都趣乐多科技有限公司是国内游戏运营平台——西游网(www.52xiyou.com)的运营主体,在网页游戏行业有较高的知名度。西游网擅长3D网页游戏的运营,曾独家代理《大战神》、《魔法王国》、《决战武林》、《完美红颜》等知名网页游戏。

(2)《剑灵》

网页游戏《剑灵》的研发基于端游《剑灵》,定位为一款S级游戏。截止本问询函回复出具之日,页游《剑灵》已完成研发,预计2017年3月进行收费测试,2017年四月正式上线。根据标的公司与腾讯签署的授权合同,页游《剑灵》将由国内最大的游戏运营商——腾讯成其授权的第三方负责运营。

综上所述,《神印王座》和《剑灵》定位为S级游戏,并计划于2017年上线运营,根据本次交易评估师的预估数据,《神印王座》和《剑灵》是标的公司盈利预测期内较为关键的两款游戏,是标的公司持续盈利、实现业绩承诺的重要保障。

三、独立财务顾问核查意见

经核查,独立财务顾问认为,北京趣酷目前已积累了两款主要IP,即《神印王座》与《剑灵》,基于上述IP开发的网页游戏是标的公司盈利预测期内较为关键的两款游戏,《神印王座》和《剑灵》如期上线并达到预估的盈利水平是北京趣酷持续盈利、实现业绩承诺的重要保障。

问题9、根据预案披露,由于在2014年至2016年期间,北京趣酷与趣行天下(北京)科技有限公司、趣行天下(北京)网络技术有限公司、广州酷狗计算机科技有限公司及北京酷我科技有限公司不再经营除音乐网页游戏和棋牌网页游戏之外的网页游戏(网页游戏是指Web游戏,无端网游),广州乐畅网页游戏业务已经由北京趣酷承接并继续经营,广州酷狗和北京酷我与广州乐畅签订《域名许可使用协议》,无偿授权广州乐畅在授权期内在酷狗、酷我游戏平台上运营及推广其代理的网络游戏。

为增加报告期间内报表数据的可比性,完整反应历史期间内平台运营成果,北京趣酷在编制模拟合并报表时,酷我游戏平台及酷狗游戏平台视同申报期初(2014年初)就已授权至广州乐畅使用,同时假设上述网页游戏的研发及运营的业务自2014年1月1日–2016年10月31日期间一直按照目前的组织架构运作。

酷狗游戏平台原运营主体为广州酷狗计算机科技有限公司,2015年1月1日起广州酷狗计算机科技有限公司已将酷狗游戏平台授权给广州乐畅运营,2016年4月1日重新授权;酷我游戏平台原运营主体为天津酷我科技有限公司(以下简称“天津酷我”),2016年4月1日起北京酷我科技有限公司(天津酷我的母公司)将酷我游戏平台授权给广州乐畅运营。北京趣酷在编制备考合并财务报表时,根据《北京趣酷科技有限公司增资协议》约定,自北京趣酷取得广州乐畅100%股权之日起,广州酷狗和北京酷我不再经营除音乐网页游戏和棋牌网页游戏之外的网页游戏,北京趣酷购买广州乐畅的基准日为2016年3月31日。

(1)利润表模拟

本次备考财务报表,以2016年3月31日为基准日,分段模拟。

a) 在2016年4月1日之前,广州酷狗、广州乐畅均能对酷狗游戏平台的运营实施控制;北京酷我、天津酷我均对酷我游戏平台运营实施控制,故上述游戏平台在2016年3月31日之前运营的经营成果,以广州酷狗、广州乐畅、北京酷我、天津酷我实际发生的运营收入及成本费用作为拆分基础,其中:

平台收入以游戏的充值、消耗作为收入模拟基础;

平台成本模拟游戏平台与游戏研发商及游戏发行商等签订的分成协议确认运营成本;

根据平台收入及适用的税率确认税金及附加;

② 销售费用包括游戏平台运营业务的职工薪酬、折旧、资源费、渠道手续费和其他销售费用:职工薪酬发生额系根据备考期间平台运营人员占员工总数占比分拆历史薪酬来模拟;折旧费用系根据模拟固定资产价值及其政策计提;对备考期间未独立核算的资源费以2016年4月1后结算标准及结算方式进行模拟;渠道手续费根据各渠道充值金额及手续费率进行模拟;其他销售费用从原运营(控制)单位销售费用中分拆,分拆的依据:直接销售费用即与平台相关的费用直接分拆,不与平台相关的销售费用剔除,间接费用按照资源平台运营人员占员工总数占比或游戏收入在原运营公司的总收入占比进行分配;

③ 管理费用包括游戏平台运营业务的职工薪酬和其他管理费用,分拆标准同销售费用;

④ 财务费用未模拟;

⑤ 所得税费用按照广州乐畅适用的所得税率根据经营成果进行测算。

a) 2016年3月31日之后,酷狗游戏平台及酷我游戏平台已经授权至广州乐畅,2016年4月1日至实际交割日2016年6月30日过渡期拟益归属北京趣酷所有,北京趣酷在备考2016年4月1日–6月30日过渡期间的平台拟益表时,直接以广州乐畅的利润表作为模拟的报表编制。

(2)资产负债表模拟

酷狗游戏平台和酷我游戏平台的模拟资产负债表按照游戏平台实际发生的经营业务情况结合运营合同的履行进行备考模拟,具体如下:

a) 货币资金以当期收到游戏充值款扣除当期模拟支付的分成款、费用、税费及分配当期经营利润等支出后的余额模拟确认;

b) 应收账款余额为酷狗游戏平台和酷我游戏平台联运游戏应收的渠道充值款。游戏充值收入主要系通过支付宝等支付渠道收取,期末余额一般隔期转入公司账户的充值款,账期正常为T+1左右,备考期间应收账款根据各期末当天充值扣除相应的手续费所模拟;坏账准备根据企业坏账政策计提;

c) 其他应收款根据游戏平台实际发生的保证金模拟;

d) 固定资产根据平台运营实际所需服务器及运营、管理人员所用电脑,其数量以实际运营、满足员工基本使用数模拟,资产单价采用相近期间购置的资产价值模拟;

e) 长期待摊费用根据游戏平台取得的游戏CP方独家代理协议,按照协议支付的版权金在受益期间摊销,未摊销的余额模拟长期待摊费用;

f) 应付款项根据游戏平台与联运商约定的分成比例及支付方式模拟期末应付未付的分成款,该部分主要系自账面应付供应商分成款实际挂账所拆分;

g) 其他流动负债主要依据游戏平台运营游戏币充值未消耗部分(充值消耗比)测算;

h) 应交税费视同本期流转税和所得税全部支付,无模拟余额;

i) 应付职工薪酬视同平台人工费用当月结算并支付,无模拟余额;

j) 应付股利根据当期实现的净利润对原平台运营主体进行分配,期末现金不够分配的部分模拟应付股利;

酷狗和酷我游戏平台模拟期间内实现的利润全部视同对原运营主体的利润分配,故模拟余额为零。

会计师对北京趣酷模拟财务报表的编制基础进行复核,其中对北京趣酷购买趣行网络研发业务及趣行网络购买趣行科技的研发业务构成同一控制下的业务合并事项进行判断;对模拟酷狗、酷我游戏平台的运营数据的编制基础进行复核及判断。经判断,会计师认为北京趣酷按照模拟编制基础编制的模拟财务报表符合《企业会计准则》及中国证券监督管理委员会《上市公司重大资产重组管理办法(2016修订)》、《公开发行证券的公司信息披露内容和格式准则26号–上市公司重大资产重组(2014修订)》(证监会公告【2014】53号)的相关规定

对备考期间的游戏运营收入及研发业务收入进行专项的检查并获取相关审计证据,会计师按照中国证监会《关于重大资产重组涉及游戏公司有关事项的问题与解答》相关要求,对北京趣酷游戏收入确认的真实性及舞弊风险,开展了IT专项核查工作,包括游戏运营系统测试(游戏系统控制测试)、访谈、询问、检查合同及收款、函证、分析等程序。经财务核查及IT专项核查,北京趣酷模拟期间财务报表不存在虚增收入的情况;通过对同一控制下的业务合并中“游戏研发业务”的费用发生进行核查,非“业务”费用进行剥离,以保证备考报表中“业务”费用的完整性及真实性;模拟的游戏运营业务中期间费用分直接费用和间接费用等从原运营主体中合理分拆,并对分拆的过程及分拆费用进行核查,保证备考游戏运营业务期间费用的真实性及合理性,对新增用户的资源费按照协议约定进行测算,作为模拟的游戏运营费用。

3、补充重大风险提示

标的公司成立于2015年12月,由于在2014年至2016年10月期间,北京趣酷与趣行科技、趣行网络、广州酷狗之间存在游戏研发业务、运营业务的转让与合并,北京趣酷最近两年一期主要财务数据来源于模拟财务报表。其中,游戏研发业务按照同一控制下的业务合并进行财务报表模拟,标的公司向趣行网络购买的游戏研发业务、趣行网络向趣行科技购买的游戏研发业务、趣行网络向趣行科技购买的游戏研发业务及趣行网络、趣行科技除股权投资外的全部经营业务,合并重述财务报表时,将趣行网络及趣行科技除游戏研发之外的其他业务进行剥离;游戏运营业务方面,广州乐畅分别于2015年1月1日与2016年4月1日取得广州酷狗与北京酷我游戏平台的授权,北京趣酷在编制模拟合并报表时,视同游戏平台在报告期初即已授权至广州乐畅使用。特提请投资者注意投资风险。

上述重大风险提示已在预案“重大风险提示”之“一、与本次交易相关的风险”之“(十)标的公司报告期内财务报表为模拟财务报表的风险”中进行补充披露。

4、独立财务顾问与会计师核查意见

经核查,独立财务顾问与会计师认为,北京趣酷备考期间的模拟财务报表财务数据真实、合理,数据来源可靠,不存在虚增收入及净利润的情况。

二、标的公司子公司财务数据的会计期间与北京趣酷不一致的原因

1、广州乐畅财务数据的会计期间与北京趣酷不一致的原因

广州乐畅作为北京趣酷全资子公司,系根据《北京趣酷科技有限公司增资协议》及标的公司与广州酷狗签订的《股权转让协议》,标的公司购买广州乐畅100%股权,基准日2016年3月31日,交割基准日2016年4月1日,实际完成股权交付日期为2016年6月30日,即广州乐畅纳入北京趣酷合并报表的日期为2016年6月30日,故本次交易中审计期间仅仅披露纳入合并报表期间,即2016年7–10月。

2、逸游盛世报告期内的财务数据

报告期内,逸游盛世的简要财务数据情况如下:

单位:万元

项目	2016年10月31日/2016年1–10月	2015年12月31日/2015年度	2014年12月31日/2015年度
资产总额	92.54	34.64	26.38
负债总额	138.87	71.16	23.25
所有者权益	–46.33	–36.52	3.13
资产负债率	150.07%	205.43%	88.13%
利润总额	–9.81	–39.65	3.13
净利润	–9.81	–39.65	3.13

3、补充信息披露

逸游盛世报告期内的财务数据已在预案“第