

关于武汉手盟网络科技股份有限公司 挂牌申请文件的第四次反馈意见的回复

主办券商

华创证券有限责任公司



二〇一七年六月

**武汉手盟网络科技股份有限公司、
华创证券有限责任公司
关于武汉手盟网络科技股份有限公司挂牌申请文件
的第四次反馈意见的回复**

全国中小企业股份转让系统有限责任公司：

华创证券有限责任公司（以下简称“主办券商”）已收悉贵公司出具的《关于武汉手盟网络科技股份有限公司挂牌申请文件的第四次反馈意见》（以下简称“反馈意见”）。武汉手盟网络科技股份有限公司（以下简称“手盟网络”或“公司”）、主办券商、北京市中伦（广州）律师事务所（以下简称“律师”）以及广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）对贵公司提出的反馈意见进行了认真讨论与核查，并逐项落实后进行了书面说明。涉及对《武汉手盟网络科技股份有限公司公开转让说明书》（以下简称“公开转让说明书”）进行修改或补充披露的部分，已按照反馈意见的要求对公开转让说明书进行了修改和补充，并已在《公开转让说明书》（反馈稿）中以楷体加粗显示，本回复中涉及的字体代表以下含义：

仿宋（加粗）	反馈意见所列问题
仿宋（不加粗）	反馈意见所列问题之回复
楷体（加粗）	对公开转让说明书等申报文件之修改或补充披露内容

本回复说明中的简称如未特殊说明，与《公开转让说明书》中的简称具有相同的含义。

现就《反馈意见》中提及的问题逐项说明如下：

一、重点问题

1、对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期（首次登陆和末次登陆之间的时长）在游戏上线时间内进行分摊。对于非自有游戏，将用户充值金额按照用户生命周期分摊确认收入。（1）请公司补充说明对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期在游戏上线时间内进行分摊的会计政策是否合理，是否符合行业惯例；（2）请公司结合具体游戏或具体的永久型道具的分摊情况补充说明收入确认的具体方法，包括确认时点，玩家生命周期是否能可靠估计；请论证其准确性，是否提前确认并调节收入。（3）请会计师补充核查，对公司收入确认的具体方法是否合理谨慎，是否符合同行业公司收入确认惯例，是否符合《企业会计准则》的相关规定，并发表意见。

（1）请公司补充说明对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期在游戏上线时间内进行分摊的会计政策是否合理，是否符合行业惯例；

【公司回复】：

1、公司移动网络游戏收入确认方法

运营模式	收入确认方法		备注
自有平台	自有游戏	按照道具消耗金额确认收入。具体方式为：先计算按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有效期递延确认；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。	截至财务报告日，在自有平台运营模式下，公司尚未有自有游戏业务发生，所以公司未有按照道具消耗金额确认收入情况。
	非自有游戏	根据公司与游戏授权商签订的协议约定，公司直接与游戏用户发生权利义务关系，在游戏分成比例方面总体高于游戏授权商，承担	

		主要运营责任，因此按照总额法，将当月用户充值金额按照用户生命周期分摊确认收入，将支付给授权商的授权金当月分摊金额、与收入对应的分成成本确认为成本。	
联合运营		根据公司与合作运营方签订的协议约定，公司不直接与游戏用户发生权利义务关系，不承担主要运营责任，因此按照净额法，即合作运营方应支付的分成款项及授权金分摊收入（如有）确认营业收入。	

2、永久型道具按照付费用户的用户生命周期在游戏上线时间内进行分摊的会计政策是否合理，是否符合行业惯例。

(1) 对于自有平台中自有游戏，永久型道具按照付费用户的用户生命周期在游戏上线时间内进行分摊方法（截至财务报告日公司未有按照道具消耗金额确认收入情况）

由于永久型道具在游戏中持续给玩家带来游戏体验，玩家可以在后续剩余游戏周期内重复使用，公司有义务保证玩家在其游戏生命周期持续使用道具，公司对玩家的服务义务覆盖玩家整个游戏生命周期。因此，公司出售永久型道具收入应在玩家生命周期随着义务的履行而确认。永久型道具于玩家生命周期内确认体现了公司对游戏玩家继续履行提供游戏服务的义务，保持了“谨慎性”，同时也反应了公司对玩家服务义务，使提供的信息具有“相关性”，因此永久型道具按照付费用户的用户生命周期在游戏上线时间内进行分摊的会计政策合理。

经查询同行业上市公司年报或招股说明书，公司与同行业上市公司或挂牌公司关于永久型道具相关收入确认的会计政策对比如下：

公司名称	确认标准
武汉手盟	对于自有游戏，按照道具消耗金额确认收入。具体方式为：按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有

	效期递延确认；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。
昆仑万维 (300418.SZ)	对于自主运营模式下，公司独立承担运营责任，按照道具生命周期确认收入。具体方式为：按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有效期递延确认；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。
游族网络 (002174.SZ)	自主运营是指独立运营游戏产品，并向玩家销售虚拟游戏货币：A. 对于自主运营游戏中游戏道具不能够区分长期性道具和消耗性道具的游戏产品，于游戏玩家在游戏产品中实际使用其购买的虚拟游戏货币时确认营业收入。 B. 对于自主运营游戏中游戏道具能够区分长期性道具和消耗性道具的游戏产品，于游戏玩家在游戏产品中将其购买的虚拟游戏货币购买不同道具类型时分别采用以下方式确认营业收入： a. 对于游戏玩家购买的消耗性道具所使用的虚拟游戏货币，在该虚拟货币于游戏产品中实际使用时确认营业收入。 b. 对于游戏玩家购买的长期性道具所使用的虚拟游戏货币，在该游戏产品的玩家生命周期内采用直接法摊销并确认营业收入。
欢乐互娱 (836519)	公司自主运营所有自主开发完成的游戏产品。公司通过游戏玩家在游戏中消耗虚拟游戏道具和其他增值服务的方式取得游戏运营收入。对于消耗性道具，在游戏玩家购买时确认营业收入；对于永久型道具，在所属游戏的平均付费玩家的存续期间（“生命周期”）内按照直线法进行摊销确认营业收入；对于期间性道具，在道具有效期限或生命周期孰短的期间内按照直线法进行摊销确认营业收入。

针对永久型道具，公司与上市公司昆仑万维（300418.SZ）、游族网络（002174.SZ）及挂牌公司欢乐互娱（836519）均按照付费用户的用户生命周期进行分摊，该类业务收入确认方法一致，符合行业惯例。

（2）对于自有平台中非自有游戏按照总额法，将用户充值金额按照用户生命周期分摊确认收入

针对自有平台中非自有游戏采用用户生命周期进行分摊，主要是考虑公司在对游戏进行推广运营的过程中，面对充值玩家所提供的主要是充值兑换服务和包括售后咨询在内的客户服务两方面的服务，公司对玩家的服务义务覆盖玩家整个游戏生命周期，在完成充值兑换服务时，仅完成了形式上的消耗，对于充值尚在用户活跃周期内的部分，

相关客户服务仍在提供，实质上的消耗并未完成。相对于选择在玩家充值并消费时一次性确认收入，公司的收入确认方法更加谨慎，更符合公司业务性质。

同时游戏每年经营情况均会变化，且玩家数量众多，每年根据最新数据，采用所有付费用户生命周期算术平均数的方法计算平均用户的活跃周期，将充值金额进行分摊确认收入，更好地体现每款游戏的运营盈利情况。

综上，公司针对该类业务的收入确认具体方法合理谨慎。

同时经查询同行业上市公司年报或招股说明书，公司与同行业上市公司或挂牌公司关于自有平台中非自有游戏按照用户生命周期分摊确认收入的会计政策对比如下：

公司名称	确认标准
武汉手盟	根据公司与游戏授权商签订的协议约定，公司直接与游戏用户发生权利义务关系，在游戏分成比例方面总体高于游戏授权商，承担主要运营责任，因此按照总额法，将当月用户充值金额按照用户生命周期分摊确认收入，将支付给授权商的授权金当月分摊金额、与收入对应的分成成本确认为成本。用户生命周期具体计算方式如下：用户生命周期分游戏计算，每期公司对所有未下线游戏逐个重新计算其用户生命周期。针对某游戏，在该游戏上线日期至资产负债日这段期间统计每个付费用户生命周期（最后一次登录日期-首次登录日期），将所有付费玩家生命周期进行算术平均后，从而得出该游戏的用户生命周期。
昆仑万维 (300418.SZ)	在代理运营模式下，根据公司与游戏授权商签订的协议约定，公司直接与游戏用户发生权利义务关系，在游戏分成比例方面总体高于游戏授权商，承担主要运营责任，因此按照总额法，将当月游戏币兑换金额按照用户生命周期分摊确认收入，将支付给授权商的授权金当月分摊金额，分成款项确认为成本。采用基于用户生命周期的收入确认模型，用户生命周期实质付费用户在游戏内的活跃周期，即首次登陆与末次登陆之间的时长，具体计算方式为：1）通过统计所有付费用户首次和最后一次登陆之间的时长，按其平均值估计主要代理游戏的用户生命周期。2）将各款游戏每个月的游戏币兑换金额在估计的用户生命周期内进行分摊，确认当月的代理游戏收入；3）每季末重新检查付费用户登陆和付费相关数据，如有重大变化则对前次估计的用户生命周期进行调整。
有米科技 (834156)	对于游戏联运业务中的代理运营模式而言，根据公司与游戏授权商签订的协议约定，公司直接与游戏用户发生权利义务关系，在游戏分成比例方面总体高于游戏授权商，承担主要运营责任，因此按照总额法，将当月游戏币兑换金额按照用户生命

周期（指付费用户在游戏内的活跃周期，即首次登陆与末次登陆之间的时长）分摊确认收入，将支付给游戏授权商的授权金当月分摊金额、分成款项确认为成本。具体的计算方式如下：对于某一款游戏，在资产负债表日之前连续一个月未有登录过的付费用户，即为该游戏的用户生命周期计算样本，根据该样本付费游戏玩家首登和末登的时长确认为该付费游戏玩家的生命周期，将所有样本的用户生命周期进行算术平均后，从而得出该游戏的用户生命周期。

通过上表可以看出，针对代理运营非自有游戏收入业务，公司与同行业上市公司昆仑万维(300418.SZ)及挂牌公司有米科技(834156)均按照用户生命周期进行分摊确认，且与其披露的生命周期计算方法一致；同时公司与昆仑万维(300418.SZ)均为统计报告期内每个付费用户生命周期（最后一次登录日期-首次登录日期），将所有付费玩家生命周期进行算术平均后，从而得出该游戏的用户生命周期。

综上，公司针对代理运营非自有游戏收入业务，按照付费用户的生命周期进行分摊的确认方式合理，相关会计政策符合行业惯例。

(2) 请公司结合具体游戏或具体的永久型道具的分摊情况补充说明收入确认的具体方法，包括确认时点，玩家生命周期是否能可靠估计；请论证其准确性，是否提前确认并调节收入。

【公司回复】：

1、收入确认描述

截至财务报告日，在自有平台运营模式下，公司尚未有自有游戏业务发生，所以在自有平台运营模式下，只有非自有游戏所产生的收入。对于非自有游戏收入确认，按照总额法，将用户充值金额按照用户生命周期分摊确认收入。

收入确认时点：公司在取得玩家充值时就产生了提供服务的义务，所以玩家充值时点为收入确认开始时点。同时，由于公司有义务

保证付费玩家在其游戏生命周期内持续玩，并提供售后咨询在内的客户服务，所以在玩家充值后公司将充值金额按照用户生命周期进行分摊确认收入。

用户生命周期的确认方法：用户生命周期分游戏计算，计算某款游戏所有付费用户的平均生命周期（一个用户的首次登录到最后一次登录算一个用户的生命周期）。生命周期没有年度概念，计算的时间范围均指该游戏上线至需计算的会计期间最后一天。随着游戏的持续运营，因统计时点的不同，付费玩家生命周期会发生变化。一个付费玩家生命周期计算方法：如某一款游戏在2015年11月25日上线，A玩家在2015年11月28日首次登陆，A玩家在2015年最后一次登陆时间为2015年12月23日，即A玩家2015年的生命周期为25天（2015年12月23日-2015年11月28日），A玩家2016年最后一次登陆时间为2016年5月15日，即A玩家2016年的生命周期为169天（2016年5月15日-2015年11月28日）。公司以会计期末（每年12月31日）为截止时点，统计每个游戏自上线运营以来所有付费玩家的生命周期算术平均数，作为每个游戏付费玩家的平均生命周期。

用户生命周期具体模型为：每年末公司对所有未下线游戏逐个重新计算其用户生命周期。当年某一款游戏，在该游戏上线日期至资产负债日这段期间统计每个付费用户生命周期（最后一次登录日期-首次登录日期），将所有付费玩家生命周期进行算术平均后，从而得出年末该游戏的用户生命周期。如某一款游戏，从游戏上线日至2016年12月31日这段时间一共有五个付费玩家进行游戏，A玩家生命周期

为5天、B玩家生命周期为6天、C玩家生命周期为7天、D玩家生命周期为8天、E玩家生命周期为9天，该游戏在2016年12月31日用户生命周期为7天 $((5天+6天+7天+8天+9天) / 5)$ ，即该游戏的玩家平均玩7天，公司对每天充值金额平均需提供7天的服务，所以每天充值金额从充值当天开始按7天进行分摊确认收入，充值当天确认 $1/7$ 收入；充值第二天确认 $2/7$ 收入；一直类推到充值第七天确认 $7/7$ 收入。由于12月26日到12月31日只有6天时间，所以从12月26日开始有部分收入需要递延到以后年度进行确认。假如该游戏平均每天充值金额为 n ，即需要递延确认收入为：

资产负债表日前六天的金额不递延，可以全额确认收入。

资产负债表日前五天的金额递延 $n*1/7$

资产负债表日前四天的金额递延 $n*2/7$

资产负债表日前三天的金额递延 $n*3/7$

资产负债表日前两天的金额递延 $n*4/7$

资产负债表日前一天的金额递延 $n*5/7$

资产负债表日当天的金额递延 $n*6/7$

截至当期期末充值款需要递延确认收入的计算，是基于玩家在生命周期内平均每天等额充值，同时充值款项也是在生命周期中平均消耗，当天充值当天开始摊销作为假设。

随着游戏的持续运营，因统计时点的不同，付费玩家生命周期会发生变化，所以每年需要重新计算付费玩家的生命周期，根据新的生命周期重新计算需要递延确认收入金额，计算出需要递延确认收入的

金额后，可确认收入金额=该游戏所取得的充值金额-需要递延确认收入金额。当年确认收入金额=可确认收入金额-以前年度已确认收入金额。

2、举例说明生命周期计算及非自有游戏收入确认的具体方法

以2016年自营平台游戏中收入较大的网络手游《玄天神魔录》为例

(1) 将收到的玩家充值款计入预收账款

手游《玄天神魔录》于2015年12月12日上线，2015年度和2016年收到的玩家充值金额分别为0.36万元和1,775.84万元，公司于收到玩家充值款的当期计入预收账款。

(2) 计算当期确认收入金额（单位：万元）

项目	公式	2015. 12. 31	2016. 12. 31
截至当期末付费玩家生命周期（天）	a: 系统取数后求值	4	37
截至当期末累计上线天数（天）	b: 系统取数	19	385
截至当期末累计收到玩家充值（万元）	c: 系统取数	0.36	1,776.20
平均每天玩家充值金额（万元）	d=c/b	0.02	4.61
截至当期期末充值款需要递延确认的未消耗比率 ^①	$e=1/a+2/a+3/a+\dots+(a-2)/a+(a-1)/a$	1.50	18
截至当期期末充值款需要递延确认的收入金额（万元）（含税）	f=d*e	0.03	82.98

截至当期期末确认收入金额（万元） （含税）	$g=c-f$	0.33	1,693.22
2015 年度当年收入金额（万元） （含税）	$h=g$	0.33	N/A
2015 年度当年确认收入金额（万元） （不含税）	$i=h/1.06$	0.31	N/A
2016 年当年收入金额（万元）（含税）	$j=g \text{ 期末}-g \text{ 期初}$	N/A	1,692.89
2016 年当年确认收入金额（万元） （不含税）	$k=j/1.06$	N/A	1,597.07

注1:截至当期期末充值款需要递延确认的未消耗比率为截至当期期末需要累计递延的比率。

手游《玄天神魔录》于2015年12月12日上线，该游戏2015年用户生命周期的计算：在2015年12月12日-2015年12月31日这个时间段统计一共有付费玩家235个，所有付费玩家生命周期加总天数为899天，因此截止2015年12月31日该游戏的用户生命周期为4天；2016年用户生命周期的计算：在2015年12月12日-2016年12月31日这个时间段统计一共有付费玩家39490个，所有付费玩家生命周期加总天数为1448292天，因此截止2016年12月31日该游戏的用户生命周期为37天。

（3）结转收入

将消耗金额从预收账款结转到主营业务收入。2015年会计分录如下：

借：预收账款-递延收益0.33万元

贷：主营业务收入-自营收入0.31万元

应交税费-应交增值税-销项税0.02万元

2016年会计分录如下：

借：预收账款-递延收益1,692.89万元

贷：主营业务收入-自营收入1,597.07万元

应交税费-应交增值税-销项税95.82万元

3、确认时点、玩家生命周期能可靠估计，不存在提前确认收入情况。

公司对所有未下线游戏逐个计算用户生命周期。由于玩家数量众多且个体行为差异性较大，所以采用所有付费用户生命周期算术平均数的方法来计算游戏内平均用户的活跃周期，较能反映玩家的普遍游玩情况。由于每款游戏运营情况不一样，受上线时间、市场推广、同类型游戏竞争、玩家热衷度等多方面因素影响，用户生命周期也不一样，所以用户生命周期数据需要来源于企业后台系统。后台系统在玩家登录游戏时记录玩家登录的账号、所玩游戏、登录时间等，玩家充值付费的时候会记录玩家的账号、游戏、充值金额、充值时间等信息。整个数据库每天定时进行备份并保留最近15天的备份数据。数据库权限严格限制，进入修改数据库均有留痕，程序开发人员没有直接权限修改数据库。当年计算生命周期时，从系统里面按游戏提取该游戏的付费玩家账号，通过付费玩家账号提取该玩家的首登时间和末登时间进行计算。公司在资产负债表日根据后台系统收集的最近玩家数据计算每款游戏的使用寿命，数据来源真实可靠，不存在提前确认收入或调节收入的情况。

2、公司目前有两起正在进行的侵权诉讼。请主办券商及律师核查：（1）过往和正在进行的侵权诉讼对公司经营的影响，是否对公司经营有重大影响。（2）公司取得游戏运营权利时，如何核查所运营游戏的权属、游戏的IP授权情况。（3）公司业务的侵权风险。（3）公司对侵权风险采取的控制措施。请公司补充披露前述事项。

（1）过往和正在进行的侵权诉讼对公司经营的影响，是否对公司经营有重大影响。

【主办券商回复】：

主办券商经查询全国法院被执行人信息查询系统（<http://zhixing.court.gov.cn/search/>）、中国裁判文书网（<http://wenshu.court.gov.cn/>）等公开网站，并对公司管理层进行了访谈。根据公司出具的说明，并经核查，报告期内，公司过往和正在进行的侵权诉讼共有两起，具体情况如下：

1) “雷霆战机”商标权纠纷

2016年8月，公司收到深圳市福田区人民法院送达的传票、起诉状，腾讯科技（深圳）有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司以手盟网络开发的一款单机游戏“雷霆战机-弹幕无双”侵犯其注册商标权“雷霆战机”为由，向法院提起诉讼，要求公司及另一被告广州爱九游信息技术有限公司连带赔偿原告经济损失100万元。2016年8月24日，公司向深圳市福田区人民法院提出管辖权异议申请，被法院驳回；2016年9月28日，公司对法院的驳回申请提起上诉；2016年11月30日，公司收到法院驳回管辖权异议的终审裁定和传票。

深圳市福田区人民法院已就上述案件分别于2016年12月27日、2017年4月11日开庭审理。截至本回复出具之日，法院尚未就本案件作出判决。

经核查，另一被告广州爱九游信息技术有限公司与手盟网络之间不存在任何关联关系。

根据公司提供的资料并经核查，手盟网络系于2014年初开始运营“雷霆战机-弹幕无双”游戏，原告所主张的被侵权的注册商标专用权保护期限的起始日分别为2015年2月21日及2016年1月21日，均在手盟网络使用之后，同时，在收到法院传票后，公司立即将涉嫌侵权的游戏予以下架处理，且根据公司出具的确认，手盟网络不存在侵权的主观恶意，自2016年8月起，公司已停止运营该款游戏，公司因运营该款游戏所取得的收入较少，在公司总收入中的占比较低且未给第三方造成重大损失。

（2）“天域苍穹”纠纷

2017年3月，公司收到上海市浦东新区人民法院送达的传票、起诉状，上海阅文信息技术有限公司系网络小说《天域苍穹》的著作权人及“天域苍穹”的商标权人，其以手盟网络在游戏名称及游戏的运行过程中擅自使用《天域苍穹》作品名称及“天域苍穹”商标为由，向法院提起诉讼，要求公司及另一被告广东趣炫网络股份有限公司连带赔偿原告经济损失300万元。

截至本回复出具之日，法院尚未就本案件作出判决。

根据公司提供的说明并经核查，手盟网络不存在侵权的主观恶

意，自2016年7月起，手盟网络已停止运营以“天域苍穹”命名的游戏。同时，公司因运营“天域苍穹”游戏取得的收入较少，在公司总收入中的占比较低且未给第三方造成重大损失。

综上，上述诉讼不会对公司持续经营造成重大影响。

(2) 公司取得游戏运营权利时，如何核查所运营游戏的权属、游戏的IP授权情况。

【主办券商回复】：

根据公司提供的资料，并经主办券商核查，公司在取得游戏运营权利时，主要通过如下方式核查所运营游戏的权属：

- 1) 查阅相关游戏取得的著作权证书、前置审批文件，并核查游戏开发公司的主体证明文件；
- 2) 登录国家新闻出版广电总局网站进行核查；
- 3) 查阅游戏开发公司所出具的运营授权文件；
- 4) 要求对方在合作协议中，对委托公司运营游戏的知识产权作出承诺，承诺享有相关游戏的全部著作权及其他知识产权，并承担相关游戏由于侵犯第三方合法权益给公司造成的损失。

(3) 公司业务的侵权风险。

【主办券商回复】：

游戏本身是一个多种类权利的集合，包含游戏本身的软件著作权、关于游戏形象的美术作品著作权、游戏背景音乐著作权，台词、简介等文字作品著作权等。公司作为游戏运营商，其业务的主要侵权风险为公司自主研发的游戏或运营的由第三方研发的游戏侵犯他人

著作权、商标权等知识产权的风险。

(4) 公司对侵权风险采取的控制措施。

【主办券商回复】：

为防范上述侵权风险对公司经营造成不利影响，公司采取的控制措施如下：

1) 公司已经建立《游戏内容审查制度》，对公司发布和提供下载的内容进行事前审查，登陆国家工商行政管理总局商标局、国家知识产权局等网站进行核查，避免公司运营过程中出现侵权情况；对于代理运营的游戏，公司与游戏研发商或代理商等授权方签订的业务合同中约定由授权方保证其推广的游戏产品不存在侵权情况，并对此承担责任；最大限度控制公司侵权风险，保护公司利益。

2) 实行知识产权管理工作责任制。公司总经理作为公司知识产权管理工作第一责任人，统筹知识产权管理工作；行政部负责知识产权的申请、缴费、续费、档案管理，并协助行政主管及时安排公司的法律问处理公司知识产权法律事宜，管理公司已取得的知识产权。

3) 实行知识产权风险预警制度。对可能涉及的知识产权问题进行事前检索与评估；对形成的知识产权成果进行保护；作品完工和申请新知识产权阶段，再次评估和复核可能存在的知识产权相关侵权风险。

4) 实行合同评审制度。公司拟签署的业务合同需经过公司内部评审流程，在签署相关合同之前进行风险控制。针对公司产品研发和游戏联运的相关业务，必须在合同中明确约定作品知识产权归属及

由对方承担因其自身原因造成的知识产权方面损失的责任。

5) 聘请专业律师进行风险把控。公司聘请专业的律师顾问, 对包括知识产权在内的各种法律风险进行风险把控, 进一步降低经营活动中的侵权风险。

请公司补充披露前述事项。

【公司回复】:

公司已在《公开转让说明书》之“第三节 公司治理”之“四、公司及控股股东、实际控制人报告期内违法违规情况”及“第四节 公司财务”之“九、需提醒投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项”中补充披露了上述相关内容。

3、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, 包括且不限于占用主体、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。

【公司回复】:

(1) 在报告期期内, 公司存在控股股东、实际控制人之一章咏先生占用公司资金的情形。

公司已在《公开转让说明书》“第三节 公司治理”之“七、公司报告期内发生的资金占用、对外担保情况以及所采取的措施”之“(一)

公司资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情况”
部分补充披露如下：

“1、报告期内，关联方占用公司资金的情况

①2015年1月1日至2015年12月31日期间公司控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金及收取资金占用费用情况如下(单位：万元)

A、非经营性资金占用

单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	占用费支付	本期发生次数
章咏	605.75	4.00	133.92	475.83	-	1次

B、备用金及其他小额往来

单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	占用费支付	本期发生次数
张犇	6.88	-	6.88	-	-	-
曾新乾	-	2.00	-	2.00	-	1次
刘红柳	-	4.00	-	4.00	-	1次
北京万游	0.07	8.42	8.38	0.11	-	14次
万游北京	1.88	0.70	0.50	2.08	-	1次
时游网络	0.22	55.70	50.65	5.27	-	19次
广州九玩	-	0.17	-	0.17	-	3次
广州市万精游	-	0.16	-	0.16	-	4次

C、经营性资金占用

单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	占用费支付	本期发生次数
暴雨网络	0.17	-	0.17	-	-	-
勤众网络	-	503.62	29.82	473.80	-	7次

②2016年1月1日至2016年12月31日期间公司控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金及收取资金占用费用情况如下(单位：万元)

A、非经营性资金占用

单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	占用费支付	本期发生次数
章咏	475.83	489.61	965.44	-	-	4次
MegaFun Group Limited (开曼公司)	-	21.18	21.18	-	-	1次

B、备用金及其他小额往来

单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	占用费支付	本期发生次数
曾新乾	2.00	0.52	2.52	-	-	1次
刘红柳	4.00	-	4.00	-	-	-
黄群湛	-	9.66	9.66	-	-	4次
沈红莉	-	0.75	0.75	-	-	3次
黄小辉	-	2.40	2.40	-	-	1次
章莉	-	82.08	80.00	2.08	-	7次
北京万游	0.11	-	0.11	-	-	-
万游北京	2.08	-	2.08	-	-	-
时游网络	5.27	-	5.27	-	-	-
广州九玩	0.17	0.14	0.31	-	-	1次
广州市万精游	0.16	0.15	0.31	-	-	1次
海南瑞鑫	-	0.37	0.37	-	-	2次

C、经营性资金占用

单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	占用费支付	本期发生次数
勤众网络	473.80	6.39	476.86	3.33	-	1次

2、报告期末至本公开转让说明书签署日，关联方占用公司资金的情况

2017年1月1日至本公开转让说明书签署日期间公司控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金及收取资金占用费用情况如下
(单位：万元)

A、备用金及其他小额往来

单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	占用费支付	本期发生次数
章莉	2.08	8.06	10.14	-	-	7次

B、经营性资金占用

单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	占用费支付	本期发生次数
勤众网络	3.33	-	3.33	-	-	-

公司已于申报日前清理了与关联方之间的资金占用，报告期末至本公开转让说明书签署日，公司控股股东、实际控制人及其关联方未再发生占用公司资金的情况。

公司上述资金占用情形发生于有限公司阶段，有限公司阶段公司的关联交易的决策程序尚不完备，关联方未支付资金占用费。同时公司于2016年7月21日召开2016年第一次临时股东大会，审议通过《关于对公司报告期内部分关联交易进行追溯确认的议案》，于2017年2月28日召开2017年第一次临时股东大会，审议通过《关于对公司加审期间关联交易进行追溯确认的议案》对报告期内发生的关联交易进行了确认。股份公司成立之后，公司依据《公司法》、《非上市公众公司监管指引第3号——章程必备条款》，并参照《上市公司章程指引》等有关法律法规，制定了《公司章程》、《关联交易管理制度》，为避免控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金提供了制度保障，上述制度执行良好，能够防范关联方占用公司资源，公司无违反相应承诺、规范的情况。”

【主办券商回复】：

主办券商经核查报告期内及申报期末至本回复出具之日各期明细账、记账凭证、银行流水、对账单等资料，取得控股股东、实际控

制人的关联方调查问卷，同时访谈了公司控股股东、实际控制人及相关财务人员。

经核查，以上资金往来主要发生在股份公司设立之前，由于当时公司尚未建立相应的内部控制和法人治理制度，上述资金占用未履行相关内部决策程序，公司亦未向关联方收取资金占用费。

公司于 2016 年 7 月 21 日召开 2016 年第一次临时股东大会，审议通过《关于对公司报告期内部分关联交易进行追溯确认的议案》，于 2017 年 2 月 28 日召开 2017 年第一次临时股东大会，审议通过《关于对公司加审期间关联交易进行追溯确认的议案》对报告期内发生的关联交易进行了确认；同时，公司依据《公司法》、《非上市公众公司监管指引第 3 号——章程必备条款》，并参照《上市公司章程指引》等有关法律法规，制定了《公司章程》、《关联交易管理制度》，为避免控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金提供了制度保障。《公司章程》第 37 条规定：“公司不得以下列方式将资金直接或间接地提供给控股股东、实际控制人及其关联方使用：（一）有偿或无偿地拆借公司的资金给控股股东及关联方使用；（二）通过银行或非银行金融机构向控股股东及关联方提供委托贷款；（三）委托控股股东及关联方进行投资活动；（四）为控股股东及关联方开具没有真实交易背景的商业承兑汇票；（五）代控股股东及关联方偿还债务。”

公司共同实际控制人章咏、曾新乾已出具《承诺函》，承诺“自承诺函出具之日起，本人及本人的关联方将杜绝一切非法占用手盟网络资金的情形，本人因违反本承诺而致使公司遭受损失，本人将承担

相应的赔偿责任。”

因上述事项发生时，股份公司未成立，并未对公司及债权人造成直接经济损失或实质性危害，也未有相关纠纷或诉讼发生，上述关联企业资金往来的发生额真实、准确，未对公司的发展及业绩造成影响。除上述情形外，公司在报告期初及申请挂牌申报期间不存在其他控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形。

综上，主办券商认为，公司在报告期内存在关联方资金占用，但上述款项均在报告期内或申请挂牌前归还或规范，不存在控股股东、实际控制人违反其作出的承诺的情形，符合《全国中小企业股份转让系统股票挂牌条件适用基本标准指引》规定的挂牌条件：“公司报告期内不应存在股东包括控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金、资产或其他资源的情形。如有，应在申请挂牌前予以归还或规范。”

4、请主办券商及律师按照《关于对失信主体实施联合惩戒措施的监管问答》核查并说明：（1）申请挂牌公司及法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员，以及控股子公司是否为失信联合惩戒对象，公司是否符合监管要求，主办券商及律师是否按要求进行核查和推荐；（2）前述主体是否存在因违法行为而被列入环保、食品药品、产品质量、税收违法和其他领域各级监管部门公布的其他形式“黑名单”的情形，结合具体情况对申请挂牌公司是否符合“合法规范经营”的挂牌条件出具明确意见。

【主办券商回复】：

（1）核查程序

主办券商查询了全国法院失信被执行人名单信息公布网站

(<http://shixin.court.gov.cn/index.html>)；查询了国家发展改革委和最高人民法院等 44 部门联合建立的失信人黑名单公示平台“信用中国”网站的“联合惩戒”栏目 (<http://www.creditchina.gov.cn/>)；查询了国家企业信用信息公示系统网站的“列入严重违法失信企业名单（黑名单）信息”栏目 (<http://gsxt.saic.gov.cn/>)；查阅了公司及其法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员出具的声明与承诺，公司提供的《企业信用报告》，公司法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员提供的《个人征信报告》和《无犯罪记录证明》；查询了公司的工商登记资料；并对公司相关人员进行访谈。

(2) 核查情况及核查意见

经查询全国法院失信被执行人名单信息公布网站、“信用中国”网站、国家企业信用信息公示系统，截至本回复出具之日，公司、法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员以及控股子公司均未被列入前述主要监管部门的失信联合惩戒对象名单。

经查询国家企业信用信息公示系统、税务、质监、食品药品、通信管理局、新闻出版广电局等官方网站，截至本回复出具之日，公司、法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员以及控股子公司均未被列入前述主要监管部门公布的“黑名单”。

根据相关政府部门出具的证明以及公司的书面确认，并经核查，主办券商认为，截至本回复出具之日，公司不存在因违反国家法律、行政法规、规章的行为受到刑事处罚或者适用重大违法违规情形的行

政处罚，符合《业务规则》第 2.1 条第（三）款和《基本标准指引》第三条规定的关于“合法规范经营”的挂牌条件。

综上所述，主办券商认为，公司及法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员，以及控股子公司不属于失信联合惩戒对象，符合监管要求；公司及法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员，以及控股子公司未被列入各级监管部门公布的“黑名单”，具备“合法规范经营”的挂牌条件。

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。

【主办券商回复】：

经公司与各中介机构对照《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》一一核查申报文件后，自《关于武汉手盟网络科技股份有限公司挂牌申请文件的第三次反馈意见的回复》出具之日至本回复出具之日期间，主办券商认为公司对公司可能涉及挂牌条件、信息披露以及影响投资者判断决策的其他重要事项补充说明如下：

1、截至本回复出具之日，以下第 1-4 项注册商标已经办理完毕专有权人由万游北京变更登记至北京万游星空的手续，第 5 项注册商标正在办理变更手续：

序号	转让方（商标持有方）	受让方	商标图样	类别	注册号/申请号	有效期限
----	------------	-----	------	----	---------	------

1	万游北京	北京万游 星空		9	16456237	2016.04.21- 2026.04.20
2	万游北京	北京万游 星空		41	16456152	2016.04.21- 2026.04.20
3	万游北京	北京万游 星空		42	16456204	2016.04.21- 2026.04.20
4	万游北京	北京万游 星空		9	16456235	2016.04.21- 2026.04.20
5	万游北京	北京万游 星空		35	16502256	2016.05.28- 2026.05.27

2、截至本回复出具之日，公司新取得计算机软件著作权情况如下：

编号	登记号	著作权人	证书内容	发证日期	著作权取得方式
1	2016SR350941	上海手盟	冰火唐门手机游戏软件 [简称：冰火唐门]V1.0	2016.12.2	原始取得
2	2016SR373258	上海手盟	英雄魔法门手机游戏软件 [简称：英雄魔法门]V1.0	2016.12.1	原始取得
3	2016SR340645	上海手盟	永恒之境手机游戏软件 [简称：永恒之境]V1.0	2016.11.22	原始取得
4	2016SR337581	上海手盟	仙灵幻想手机游戏软件 [简称：仙灵幻想]V1.0	2016.11.21	原始取得
5	2016SR332125	上海手盟	九天仙魔手机游戏软件 [简称：九天仙魔]V1.0	2016.11.16	原始取得
6	2016SR330264	上海手盟	蜀山问仙录手机游戏软件 [简称：蜀山问仙录]V1.0	2016.11.15	原始取得
7	2016SR330114	上海手盟	热血一刀手机游戏软件 [简称：热血一刀]V1.0	2016.11.15	原始取得
8	2016SR174477	手盟网络	玄仙封神手机游戏软件 [简称：玄仙封神]V1.0	2016.7.11	原始取得
9	2016SR165201	手盟网络	3D黄金渔场手机游戏软件 [简称：3D黄金渔]	2016.7.4	原始取得

编号	登记号	著作权人	证书内容	发证日期	著作权取得方式
			场]V1.0.0		
10	2017SR138787	手盟网络	神魔情缘手机游戏软件 [简称：神魔情缘]V1.0	2017.4.25	原始取得
11	2017SR162589	手盟网络	三国点将录游戏软件 [简称：三国点将录]V1.0	2017.5.5	原始取得
12	2017SR261810	手盟网络	玄界仙门游戏软件 [简称：玄界仙门]V1.0	2017.6.13	原始取得
13	2016SR168258	手盟网络	御仙龙吟手机游戏软件 [简称：御仙龙吟]V1.0	2017.5.12	原始取得
14	2016SR332185	立早网络	风云诸侯手机游戏软件 [简称：风云诸侯]V1.0	2016.11.16	原始取得
15	2016SR337014	立早网络	逍遥神话手机游戏软件 [简称：逍遥神话]V1.0	2016.11.18	原始取得
16	2016SR355211	上海手盟	御剑诛魔手机游戏软件 [简称：御剑诛魔]V1.0	2016.12.06	原始取得
17	2016SR373258	上海手盟	逍遥仙途手机游戏软件 [简称：逍遥仙途]V1.0	2016.12.07	原始取得

3、截至本回复出具之日，公司新取得域名情况如下：

序号	域名	权利人	注册时间	到期时间	证书名称
1	99xuesi.com	手盟网络	2014.12.26	2017.12.26	国际域名注册证书
2	techdian.com	手盟网络	2015.1.28	2018.1.28	国际域名注册证书
3	juqiqu.net	手盟网络	2017.6.7	2018.6.7	国际域名注册证书
4	smjyfx.com	手盟网络	2017.6.15	2018.6.15	国际域名注册证书
5	910lz.com	立早网络	2017.6.9	2018.1.9	国际域名注册证书
6	910you.com	上海手盟	2014.2.26	2017.2.26	国际域名注册证书

4、截至本回复出具之日，公司新取得游戏的前置审批、版号，具体情况如下：

序号	游戏名称	前置审批文号	游戏备案审批

序号	游戏名称	前置审批文号	游戏备案审批
1	风云诸侯	新广出审[2017]4828号	文网游备字(2016)M-RPG 8116号
2	轩辕诀	新广出审[2017]4602号	文网游备字(2016)M-RPG 8734号
3	《上古神魔》手机游戏软件 V1.0	新广出审[2017]3969号	文网游备字(2016)M-RPG 2489号
4	天龙 3D	新广出审[2016]4774号	文网游备字[2014]M-RPG157号
5	傲世群英传	新广出审[2017]2875号	文网游备字(2017)M-SLG 0101号
6	数码进化	新广出审[2016]2605号	文网游备字(2016)M-CSG 7540号
7	天尊令	新广出审[2017]1407号	文网游备字(2017)M-RPG 0507
8	狂暴幻想	新广出审[2017]3448号	文网游备字(2017)M-RPG 0479
9	国战天下	新广出审[2017]5087号	文网游备字(2016)M-SLG 6768号

公司已在《公开转让说明书》之“第二节 公司业务”之“(二) 主要无形资产情况”中补充披露了上述相关内容。

5、2017年5月19日,英属维尔京群岛政府出具证明,证明 Brother Union Holdings Limited 已办理完毕注销手续,并于2017年5月19日正式注销。

公司已在《公开转让说明书》之“第一节 基本情况”之“五、红筹架构的搭建与拆除”中补充披露了上述相关内容。

6、2017年6月12日,公司控股子公司上海手盟经营范围由“从事网络技术、计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务,软件开发,动漫设计,计算机、软件及辅助设备的销售。”变更为“从事网络技术、计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务,软件开发,动漫设计,计算机、软件及辅助设备的销售,第二类增值电信业务中的信息服务业务(仅限互联网信息

服务）（含文化：不含信息搜索查询服务、信息即时交互服务）。”，并已完成工商变更登记。

2017年6月22日，上海手盟网络科技有限公司广州分公司的营业场所由“广州市天河区东圃一横路23号自编A419”变更为“广州市天河区棠下涌东路大塘工业区2-3号602房”；武汉手盟网络科技股份有限公司广州分公司的住所由“广州市天河区东圃一横路23号自编420”变更为“广州市天河区棠下涌东路大塘工业区2-3号601房”，并均已完成工商变更登记。

公司已在《公开转让说明书》之“第一节 基本情况”之“六、子公司、分公司的基本情况”中补充披露了上述相关内容。

除上述情况外，公司自《关于武汉手盟网络科技有限公司挂牌申请文件的第三次反馈意见的回复》出具之日至本回复出具之日期间不存在涉及挂牌条件、信息披露以及影响投资者判断决策的其他重要事项。

(本页无正文,为武汉手盟网络科技股份有限公司关于武汉手盟网络科技股份有限公司挂牌申请文件的反馈意见的回复之盖章页)

武汉手盟网络科技股份有限公司

2017年6月28日



(本页无正文, 为华创证券有限责任公司关于武汉手盟网络科技股份有限公司挂牌申请文件的反馈意见的回复之签署页)

内核专员:

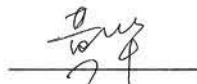

闫政

项目负责人:


李小华

项目小组人员签字:


张捷


黄少华


王珏


程利


肖永松

