

杭州掌动科技股份有限公司、
中原证券股份有限公司
关于《杭州掌动科技股份有限公司
挂牌申请文件的第五次反馈意见》的回复



主办券商



中原证券股份有限公司

全国中小企业股份转让系统有限责任公司：

贵公司审查反馈意见已收悉，感谢贵公司对杭州掌动科技股份有限公司提交的在全国中小企业股份转让系统挂牌申请文件的审核。杭州掌动科技股份有限公司（以下简称“掌动科技”、“公司”）、中原证券股份有限公司（以下简称“主办券商”）项目组以及北京中银（杭州）律师事务所（以下简称“律师”）、山东和信会计师事务所（特殊普通合伙）（以下简称“会计师”）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，涉及需要相关中介机构补充核查、发表意见及更新材料的部分，已由各中介机构分别更新了材料，并在相应的材料中做了披露。各中介机构已按照《关于杭州掌动科技股份有限公司挂牌申请文件的第五次反馈意见》（以下简称“反馈意见”）的要求对挂牌申请文件进行了更新和补充。

本回复报告中的字体代表以下含义：

黑体（不加粗）：	反馈意见所列问题
宋体（加粗）：	反馈意见回复所列具体问题
宋体（不加粗）：	对反馈意见所列问题的回复
楷体（加粗）：	对公开转让说明书等申报文件的修改或补充披露部分

现就《反馈意见》中提及的问题逐项说明如下：

1、（1）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。（2）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】

公司回复部分：

报告期内，公司存在关联方资金占用的情形，公司已在公开转让说明书“第四节 公司财务”之“十、关联方关系及其交易”之“（二）关联方交易”之“2、偶发性关联方交易 、（2）关联方资金拆借情况 ”中做了如下披露：

报告期内，杨若与公司之间的资金往来情况：

单位：元

关联方	时间	关联方向公司 支付资金		公司向关联方 支付资金		期末余额
		金额	次数	金额	次数	
	2014 年末					1,074,940.00
杨若	2015 年 1 月	-	-	60,000.00	1	1,014,940.00
杨若	2015 年 2 月	28,000.00	1	100,000.00	1	942,940.00
杨若	2015 年 3 月	50,000.00	1	417,000.00	2	575,940.00
杨若	2015 年 4 月	73,311.60	4	65,000.00	2	584,251.60
杨若	2015 年 5 月	141,000.00	1	-		725,251.60
杨若	2015 年 6 月	259,000.00	1	330,000.00	1	654,251.60
杨若	2015 年 7 月	400,000.00	1	1,070,000.00	2	-15,748.40
杨若	2015 年 8 月	740,000.00	3	168,876.60	5	555,375.00
杨若	2015 年 10 月	30,000.00	1	-	-	585,375.00
杨若	2015 年 11 月	318,000.00	2	20,000.00	1	883,375.00
杨若	2015 年 12 月	350,000.00	2	250,000.00	2	983,375.00
2015 年累计发生额合计		2,389,311.60	17	2,480,876.60	17	
杨若	2016 年 1 月	520,000.00	2	2,011,456.48	3	-508,081.48
杨若	2016 年 2 月	41,300.00	1	-	-	-466,781.48
杨若	2016 年 3 月	-		41,300.00	1	-508,081.48
杨若	2016 年 4 月	36,362.31	1	36,362.31	1	-508,081.48

杨若	2016 年 5 月	508,081.48	1	-	-	-
2016 年累计发生额合计		1,105,743.79	5	2,089,118.79	5	

周昕与公司之间的资金往来情况：

单位：元

关联方	时间	关联方向公司 支付资金		公司向关联方 支付资金		期末余额
		金额	次数	金额	次数	
	2015 年末	-	-	-	-	48,498.48
周昕	2016 年 5 月	-	-	48,498.48	1	-
2016 年累计发生额合计				48,498.48	1	

其中，当期末余额为正数时，表示公司向控股股东、实际控制人及其关联方借款的余额；当期末余额为负数时，表示控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的余额。

有限公司阶段，公司存在关联方资金拆借及关联方资金占用的行为，主要由于公司治理机制不够健全，且公司未能建立严格有效的资金内部控制制度，相关资金往来并未履行相应的内部决策程序以及内部审批程序。有限公司阶段，公司与关联方之间的资金拆借对于公司的业务开拓和资金周转有一定的积极作用，所以未签订借款协议，也未支付资金占用费或利息。2016 年 5 月 31 日前，公司的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情况已清理完毕。

股份公司设立后，公司制定了《关联交易管理办法》，防止关联方不正当占用公司资金。同时，公司管理层同时也出具了相应的承诺，进一步防止关联方占用公司资金情况的出现。未来公司将继续严格按照《公司章程》、《关联交易管理办法》的规定执行，规范关联方交易与资金往来。由于报告期后至本反馈意见的回复出具之日，公司没有新发生的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形，因此公司未违反相应的承诺。

2016 年 5 月 31 日后至本反馈意见的回复出具之日，公司不存在新发生的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情况。

券商回复部分

(1) 尽调程序

主办券商通过全国企业信用信息公示系统和高管访谈了解公司关联方的情况，核查公司报告期内以及报告期后公司其他应收款的明细表、其他应付款明细表、银行流水、公司资金占用以及关联交易的情况，并对占用资金的关联方以及财务相关人员进行了访谈，对实际控制人占用公司资金的具体情况，包括资金占用的原因、占用期间、占用金额、归还情况等做了详细的了解。此外，还核查了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理办法》以及关于规范关联交易的承诺。

（2）事实依据

公司管理层访谈记录、《审计报告》、其他应收款的明细表、其他应付款明细表、银行流水、《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理办法》、公司历次“三会”会议文件以及关于规范关联交易的承诺。

（3）分析过程及结论意见

主办券商前述核查事项如下：查阅了全国企业信用信息公示系统了解公司关联方的情况，核查了公司报告期内以及报告期后其他应收款的明细表、其他应付款明细表、银行流水、公司资金占用以及关联交易的情况，对占用资金的关联方以及财务相关人员进行了访谈，对实际控制人占用公司资金的具体情况，包括资金的占用原因、占用期间、占用金额、归还情况等做了详细的了解。此外，还核查了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理办法》以及关于规范关联交易的承诺。

报告期内，杨若与公司之间的资金往来情况：

单位：元

关联方	时间	关联方向公司 支付资金		公司向关联方 支付资金		期末余额
		金额	次数	金额	次数	
	2014 年初					13,000.00
杨若	2014 年 3 月	349,900.00	2	362,900.00	1	-
杨若	2014 年 4 月	-	-	22,500.00	4	-22,500.00
杨若	2014 年 5 月	-	-	176,300.00	5	-198,800.00
杨若	2014 年 6 月	173,000.00	1	27,000.00	1	-52,800.00
杨若	2014 年 7 月			124,800.00	4	-177,600.00
杨若	2014 年 8 月	500,300.00	3	22,500.00	2	300,200.00
杨若	2014 年 9 月	750,000.00		559,800.00	2	490,400.00
杨若	2014 年 10 月	664,298.00	3	53,500.00	1	1,101,198.00

杨若	2014 年 11 月	466,312.00	2	416,610.00	3	1,150,900.00
杨若	2014 年 12 月	-	-	75,960.00	1	1,074,940.00
2014 年累计发生额合计		2,903,810.00	11	1,841,870.00	24	
杨若	2015 年 1 月	-	-	60,000.00	1	1,014,940.00
杨若	2015 年 2 月	28,000.00	1	100,000.00	1	942,940.00
杨若	2015 年 3 月	50,000.00	1	417,000.00	2	575,940.00
杨若	2015 年 4 月	73,311.60	4	65,000.00	2	584,251.60
杨若	2015 年 5 月	141,000.00	1	-		725,251.60
杨若	2015 年 6 月	259,000.00	1	330,000.00	1	654,251.60
杨若	2015 年 7 月	400,000.00	1	1,070,000.00	2	-15,748.40
杨若	2015 年 8 月	740,000.00	3	168,876.60	5	555,375.00
杨若	2015 年 10 月	30,000.00	1	-	-	585,375.00
杨若	2015 年 11 月	318,000.00	2	20,000.00	1	883,375.00
杨若	2015 年 12 月	350,000.00	2	250,000.00	2	983,375.00
2015 年累计发生额合计		2,389,311.60	17	2,480,876.60	17	
杨若	2016 年 1 月	520,000.00	2	2,011,456.48	3	-508,081.48
杨若	2016 年 2 月	41,300.00	1	-	-	-466,781.48
杨若	2016 年 3 月	-		41,300.00	1	-508,081.48
杨若	2016 年 4 月	36,362.31	1	36,362.31	1	-508,081.48
杨若	2016 年 5 月	508,081.48	1	-	-	-
2016 年累计发生额合计		1,105,743.79	5	2,089,118.79	5	

周昕与公司之间的资金往来情况：

单位：元

关联方	时间	关联方向公司 支付资金		公司向关联方 支付资金		期末余额
		金额	次数	金额	次数	
	2014 年初	-	-	-	-	-
周昕	2014 年 3 月	150,000.00	1	150,000.00	1	-
周昕	2014 年 5 月	-	-	97,900.00	4	-97,900.00
周昕	2014 年 7 月	-	-	5,752.52	1	-103,652.52
周昕	2014 年 9 月	-	-	28,000.00	1	-131,652.52
周昕	2014 年 10 月	29,751.00	1	49,600.00	1	-151,501.52
周昕	2014 年 11 月	200,000.00	1	--	--	48,498.48
2014 年累计发生额合计		379,751.00	3.00	331,252.52	8.00	
周昕	2016 年 5 月	-	-	48,498.48	1	-
2016 年累计发生额合计				48,498.48	1	

其中，当期末余额为正数时，表示公司向控股股东、实际控制人及其关联方借款的余额；当期末余额为负数时，表示控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的余额。

经主办券商核查，虽然报告期内公司存在关联方资金拆借及关联方资金占用的行为，但这主要由于公司还处于有限公司阶段，治理机制不够健全，且公司未能建立严格有效的资金内部控制制度，相关资金往来并未履行相应的内部决策程序以及内部审批程序。有限公司阶段，公司与关联方之间的资金拆借对于公司的业务开拓和资金周转有一定的积极作用，所以未签订借款协议，也未支付资金占用费或利息。截至 2016 年 5 月 31 日，公司的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情况已清理完毕。

2016 年 5 月 31 日至本反馈意见的回复出具之日，公司不存在新发生的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情况，

此外，主办券商对于股份公司的关联交易定价机制、关联交易决策权限及决策程序做了再次核查。

公司关联交易的价格主要遵循市场价格的原则；如果没有市场价格，按照成本加成定价；如果既没有市场价格，也不适合采用成本加成定价的，按照协议价定价；交易双方根据关联交易事项的具体情况确定定价方法，并在相关的关联交易协议中予以明确。

股份公司成立后，为保证公司与关联方之间发生的关联交易符合公平、公正、公开的原则，确保公司关联交易行为不损害公司和股东的利益，特别是中小投资者的合法权益，公司制订了《关联交易管理办法》。

公司改制为股份公司后，已经于 2016 年 8 月 23 日召开的首次股东大会会议上对上述资金拆借情况进行了审议，通过了《关于确认报告期内关联交易的议案》，对上述资金拆借情况进行了补充确认。同时，股份公司通过了《关联交易管理办法》、《防范控股股东及其关联方资金占用管理办法》等一系列内部管理制度，严格规范公司与关联方的资金往来。

股份公司成立以来，对于减少和规范关联交易的采取了一定的措施。公司的控股股东及实际控制人对公司未来减少和规范关联交易事项做出了承诺，未来将严格按照已制定的《公司章程》、三会议事规则、《关联交易管理办法》等制度与规定，确保履行关联交易决策程序，降低对关联方依赖风险，最大程度保护公司及股东利益。经主办券商再次核查公司历次“三会”会议文件、银行流水、财务账套、《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交

易管理办法》等文件资料，公司对于减少和规范关联交易的措施有效执行。

自 2016 年 5 月 31 日至本反馈回复出具之日，公司没有新发生的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形，未违反相应的承诺。股份公司设立后，公司制定了《关联交易管理办法》，防止关联方不正当占用公司资金，经核查，公司对于关联交易的内控制度有效执行。同时，公司管理层同时也出具了相应的承诺，进一步防止关联方占用公司资金情况的出现。未来公司将继续严格按照《公司章程》、《关联交易管理办法》的规定执行，规范关联方交易与资金往来。因此，主办券商认为公司符合挂牌条件。

2、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。

【回复】

主办券商核查：

（1）尽调程序

主办券商通过查阅公司的《企业信用报告》，取得公司及公司法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员的无犯罪记录证明、个人信用报告、董监高声明与承诺、股东及董监高人员调查表等资料，并通过全国企业信用信息公示系统、全国法院被执行人信息查询系统、全国法院失信被执行人名单信息查询系统、中国裁判文书网、信用中国（<http://www.creditchina.gov.cn/>）、杭州市环境保护局（<http://www.hzepb.gov.cn/>）、国家食品药品监督管理总局

(<http://www.sda.gov.cn/WS01/CL0001/>)、浙江省食品药品监督管理局(<http://www.zjfd.gov.cn/>)、浙江省国家税务局(<http://www.zjtax.gov.cn/pub/zjgs/>)浙江省地方税务局(<http://www.zj-l-tax.gov.cn/>)等网站等查询相关信息等方式,对公司及公司法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员是否被列入失信被执行人名单、被执行联合惩戒情况以及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”的情形进行核查。

(2) 事实依据

公司的《企业信用报告》,公司及公司法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员的无犯罪记录证明、个人信用报告、董监高声明与承诺、股东及董监高人员调查表,全国企业信用信息公示系统、全国法院被执行人信息查询系统、全国法院失信被执行人名单信息查询系统、中国裁判文书网、信用中国(<http://www.creditchina.gov.cn/>)、杭州市环境保护局(<http://www.hzepb.gov.cn/>)、国家食品药品监督管理总局(<http://www.sda.gov.cn/WS01/CL0001/>)、浙江省食品药品监督管理局(<http://www.zjfd.gov.cn/>)、浙江省国家税务局(<http://www.zjtax.gov.cn/pub/zjgs/>)浙江省地方税务局(<http://www.zj-l-tax.gov.cn/>)等网站

(3) 分析过程及结论意见

项目组通过在全国企业信用信息公示系统查询公司相关信息,查阅公司的《企业信用报告》,发现公司未被列入严重违法失信企业名单,亦不存在信用违约情形。

项目组通过核查公司法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员的无犯罪记录证明、个人信用报告等资料,发现上述人员不存在刑事犯罪记录,也不存在大额逾期未偿债务等信用违约情形。

项目组通过在全国法院被执行人信息查询系统、全国法院失信被执行人名单信息查询系统、中国裁判文书网等进行信息检索,发现公司及公司法定代表人、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,公司及公司法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员自报告期期初至申报后审查期间不存在因违法行

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。

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、被执行联合惩戒或者其他形式“黑名单”的情形，符合相关挂牌要求。

3、公司补充审计至 2017 年 2 月 28 日，历次反馈意见回复内容存在更新情况，请公司、主办券商、律师及会计师进一步核查历次反馈问题的回复内容是否存在更新，若有更新请补充对原问题的更新回复。

【公司回复】

报告期内，公司将聘用的会计师事务所从致同会计师事务所（特殊普通合伙）更换为山东和信会计师事务所（特殊普通合伙）。有限公司改制为股份有限公司及初次申报用的审计报告由致同会计师事务所（特殊普通合伙）出具，公司 2015 年度、2016 年度、2017 年 1-2 月加审的审计报告由山东和信会计师事务所（特殊普通合伙）出具。报告期内，公司更换会计师事务所的原因系原会计师事务所的人员及时间计划安排无法满足公司要求，故双方友好协商后决定更换。

公司后任会计师与前任会计师进行了充分沟通，两份审计报告重叠期间的公司财务报表审定数一致，不存在公司财务数据审计差异调整的问题。因此，历次反馈问题中涉及公司财务数据部分的回复内容不存在需要更新或修正的情况。

根据历次反馈的问题，公司需要更新的内容涉及第一次反馈的第十题、第二次反馈的第一题以及第三次反馈的第一题，总结为研发中的游戏以及三种运营方式的游戏审批备案情况。根据本反馈回复出具的时间点，公司更新回复如下：

根据截至本回复出具之日公司研发游戏的备案情况，公司在公开转让说明书“第二节 公司业务”之“一、主营业务及主要产品服务”之“（二）主要产品与服务”做了如下更新披露：

2、公司游戏的具体情况

公司的游戏可根据研发及运营状态，分成两类：一类是正在处于研发中的游戏；一类是已上线运营的游戏。据此，截至本次公开转让说明书出具之日，公司各款游戏的具体情况如下：

（1）研发中的游戏

序号	软件著作权登记号	软件全称	登记日期	研发开始时间	当前研发阶段	出版备案审批文号	网络游戏出版物号（ISBN）
1	2016SR047434	掌动宝石必须亮游戏软件	2016-3-8	2016-02	公测	新广出审【2016】3194号	ISBN 978-7-7979-1746-9
2	2016SR008512	掌动别吃鸡游戏软件	2016-1-13	2015-12	开发调试	新广出审【2017】495号	ISBN 978-7-7979-4178-5
3	2015SR271542	掌动进击的海盗游戏软件	2015-12-22	2015-10	技术封测	新广出审【2016】4308号	ISBN 978-7-7979-2869-4
4	2014SR216707	掌动聊斋OL游戏软件	2014-12-30	2014-10	技术封测	新广出审【2016】2816号	ISBN 978-7-7979-1568-7
5	2016SR008571	掌动跳跳男游戏软件	2016-1-13	2015-12	技术封测	新广出审【2016】3195号	ISBN 978-7-7979-1747-6
6	2016SR001539	掌动王国号角游戏软件	2016-1-5	2015-10	开发调试	已提交审核	已提交审核
7	2016SR307453	掌动星际战队：虫族游戏软件	2016-10-26	2016-09	开发调试	尚未递交审核	尚未递交审核
8	2016SR044296	掌动遥控直升机游戏软件	2016-3-4	2016-01	开发调试	新广出审【2017】933号	ISBN 978-7-7979-4488-5
9	2017SR122661	掌动纸飞机大作战游戏软件	2017-4-18	2017-01	内测	已提交审核	已提交审核
10	2017SR126872	掌动开心点点消游戏软件	2017-4-20	2016-11	内测	已提交审核	已提交审核

11	2017SR066166	掌动铁线防御游戏软件	2017-3-3	2016-12	开发调试	尚未递交审核	尚未递交审核
----	--------------	------------	----------	---------	------	--------	--------

(2) 已上线运营的游戏

报告期内，已上线运营的游戏可以按运营方式区分为自主运营、联合运营、代理运营。

①自主运营

报告期内，公司曾有两款游戏进行过自主运营，分别是《仙魔决》、《笑傲天龙》，其中《仙魔决》是完全自主运营而《笑傲天龙》是自主运营与联合运营相结合的模式。

根据2016年9月19日，国家新闻出版广电总局办公厅出具了《关于顺延〈关于移动游戏出版服务管理的通知〉有关工作时限的通知》：“鉴于2016年7月1日前已上网出版运营的移动游戏数量较多、游戏出版服务单位及相关游戏企业人力有限等实际情况，根据部分行业企业的工作建议，现将补办相关审批手续的时限顺延至2016年12月31日”。

鉴于这两款产品均为公司早期开发的产品，办理出版备案审查时需要调整和修改的内容相对较多，故公司已与联合运营商共同于2016年12月22日24:00以后关闭了这两款游戏的服务器以等待版号办理完成后再开放运营。

之后，《仙魔决》已于2016年12月26日取得版号，出版审批文号为新广出审【2016】4789号。该游戏的运营备案号为文网游备字（2016）M_CSG 6210号，网络游戏出版物号（ISBN）ISBN978-7-7979-3330-8。至此该款游戏已经达到运营条件。公司决定会适时将《仙魔决》重启运营。

《笑傲天龙》也于2017年1月22日取得版号，出版审批文号为新广出审【2017】800号。该游戏的运营备案号为文网游备字（2016）M_RPG 6520号，网络游戏出版物号（ISBN）ISBN978-7-7979-4419-9。至此该款游戏也已达到运营条件。该款游戏也于2017年4月末重启上线运营。

②联合运营

序号	软件著作权登	软件全称	登记日期	游戏上线时间	游戏运营备案号	出版备案审批文号	网络游戏出版物号	联合运营方
----	--------	------	------	--------	---------	----------	----------	-------

	记号						(ISBN)	
1	2014SR180291	掌动菌菌世界游戏软件	2014-11-24	2015-10	文网游备字(2016)M-CSG5835号	新广出审【2016】1243号	ISBN978-7-7979-0029-4	杭州速叶网络科技有限公司
2	2015SR027111	掌动糖果小怪兽游戏软件	2015-02-06	2015-03	文网游备字(2016)M-CSG5872号	新广出审【2016】1242号	ISBN978-7-7979-0027-0	杭州旭航网络科技有限公司
3	2016SR008621	掌动魔性消除游戏软件	2016-01-13	2016-01	文网游备字(2016)M-CSG5833号	新广出审【2016】1244号	ISBN978-7-7979-0016-4	杭州速叶网络科技有限公司
4	2016SR002988	掌动六星消除游戏软件	2016-01-06	2016-06	文网游备字〔2016〕M-CSG7749号	新广出审【2016】1198号	ISBN978-7-7979-0042-3	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司
5	2016SR008567	掌动幻象忍者游戏软件	2016-01-13	2016-06	文网游备字〔2016〕M-CSG7752号	新广出审【2016】1199号	ISBN978-7-7979-0052-2	北京金游在线网络文化有限公司、苏州乐动时代网络科技有限公司、贵州金智网络科技有限公司
6	2016SR044582	掌动无尽守卫游戏软件	2016-03-04	2016-06	文网游备字〔2016〕M-CSG7753号	新广出审【2016】1202号	ISBN978-7-7979-0046-1	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司、苏州乐动时代网络科技有限公司、贵州金智网络科技有限公司
7	2016SR008124	掌动打泡救公主游戏软件	2016-01-13	2016-06	文网游备字〔2016〕M-CSG7380号	新广出审【2016】1462号	ISBN978-7-7979-0375-2	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司、苏州乐动时代网络科技有限公司

8	2016SR029219	掌动纳兹冒险记游戏软件	2016-02-14	2016-06	文网游备字〔2016〕M-CSG 7750 号	新广出审【2016】1276 号	ISBN978-7-7979-0094-2	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司
9	2016SR044587	掌动 24 点游戏软件	2016-03-04	2016-06	文网游备字〔2016〕M-CSG 7747 号	新广出审【2016】1196 号	ISBN978-7-7979-0045-4	北京金游在线网络文化有限公司
10	2016SR048208	掌动五子连珠游戏软件	2016-03-09	2016-06	文网游备字〔2016〕M-CSG 7769 号	新广出审【2016】1197 号	ISBN978-7-7979-0049-2	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司
11	2016SR047432	掌动吃掉绿块游戏软件	2016-03-08	2017-01	文网游备字〔2016〕M-CSG 7751 号	新广出审【2016】1201 号	ISBN 978-7-7979-0050-8	杭州速叶网络科技有限公司、霍尔果斯泰享网络科技有限公司
12	2016SR048204	掌动奔跑吧原始人游戏软件	2016-03-09	2017-04	文网游备字〔2016〕M-CSG 8024 号	新广出审【2016】3197 号	ISBN 978-7-7979-1753-7	杭州西启信息技术有限公司
13	2016SR377987	掌动开心打泡泡游戏软件	2016-12-16	2017-03	文网游备字〔2017〕M-CSG 0435 号	新广出审【2017】369 号	ISBN 978-7-7979-3902-7	杭州西启信息技术有限公司

③代理运营

序号	软件著作权登记号	软件全称	登记日期	游戏上线时间	游戏运营备案号	出版备案审批文号	网络游戏出版物号 (ISBN)	代理运营方
1	2014SR013750	口袋宠物世界游戏软件	2014-02-07	2016-01	文网游备字 (2016) M-CSG 8061 号	新广出审【2016】2803 号	ISBN978-7-7979-1556-4	深圳市天拓立方通讯科技有限公司

截至本公开转让说明书出具之日，公司已经委托或已经确定上线后由其他代理商代理运营本公司游戏的，除上述已经上线运营的《口袋宠物世界》之外，还有《聊斋 OL》和《进击的海盗》这两款还处于研发阶段的游戏，代理合同的具体情况如下表所示：

合同名称	合同时效	代理商名称	收入方式	是否已经上线
------	------	-------	------	--------

				运营
《聊斋 OL》 独家代理运营	2018. 7. 18 日止	广州享玩网络科技有限公司	协议签订后五个工作日支付预付款 10 万元，公司提交测试版给代理商且代理商提交至任一平台上线测试后，代理商支付第二笔预付款 20 万元。公司提交上线版本后代理商支付第三笔预付款 10 万元。40 万元预付款将用来抵冲公司的结算收益，直至全部抵扣完毕。收入分成：代理商 70%，公司 30%，公司收入=可分配收入*30%*（1-税金比例）	否
《口袋宠物世界》独家代理运营协议	2018. 4. 20 日止	深圳市天拓立方通讯科技有限公司	协议签订后代理商支付预付款 10 万元，需与后续结算收益进行抵扣。公司收入由预付款（与后续结算收益抵扣）、收入分成、奖励版权金构成。合作产品上线后，月流水首次达到 100 万元，代理商支付奖励版金 10 万元；月流水首次达到 200 万元，代理商支付奖励版金 20 万元收入分成：公司收入=可分配收入*30%*（1-税金比例）	是
《进击的海盗》独家代理运营协议	2018. 1. 31 日止	深圳市探娱互动科学文化有限公司	协议签订后代理商支付预付款 30 万元。合作产品上线后，月流水首次达到 500 万元，代理商支付奖励版金 50 万元；月流水首次达到 1000 万元，代理商支付奖励版金 100 万元收入分成：公司收入=可分配收入*30%*（1-税金比例）	否

另外，由于报告期发生了变化，公司也需要对第一次反馈回复中的第二题关于是否存在负面清单的情况进行如下的更新说明：

公司主要业务为移动终端游戏的研发和运营。

（1）行业分类

根据中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司属于“I64 互联网和相关服务业”。根据《国民经济行业分类标准》（GB/T4754-2011），公司所处行业为“I 信息传输、软件和信息技术服务业”，细分行业为“I64 互联网和相关服务”中的“I6420 互联网信息服务”。根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I64 互联网和

相关服务”。根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所属行业为“17101010 互联网软件与服务”。

（2）判断是否属于科技创新类公司

依据《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答（二）》（以下简称解答（二））规定，“科技创新类公司是指最近两年及一期主营业务均为国家战略性新兴产业的公司，包括节能环保、新一代信息技术、生物产业、高端装备制造、新材料、新能源、新能源汽车。不符合科技创新类要求的公司为非科技创新类。非科技创新类公司营业收入行业平均水平以主办券商专业意见为准。年均复合增长率以最近三年的经审计财务数据为计算依据。”

公司的主营业务是移动终端游戏的研发和运营，包含了不同的游戏类型（包括单机游戏和网络游戏）、游戏风格、游戏用户群。一方面公司通过自主运营、联合运营、代理运营为最终玩家提供服务，另一方面公司还提供管理软件开发和后台建设等技术服务。目前公司的主要产品是网络游戏与单机游戏，并且通过自营、联营、代理等方式为玩家提供服务。根据国家发展改革委发布的《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》（2016 版征求意见稿），公司属于“8 数字创意产业”下的“8.1.2 数字文化体育娱乐产业”，主要包括依托互联网、移动智能终端等新兴媒体进行传播的数字化音乐、动漫、影视、游戏、演出和体育活动、网络广告、移动多媒体等的设计（开发）制作活动。因此，公司属于科技创新类企业。

（3）结合公司情况说明公司是否存在负面清单限制情形

报告期内，公司主营业务收入按产品类型分为游戏产品收入和技术服务收入，公司 2015 年、2016 年及 2017 年 1-2 月的主营业务收入占营业收入的比重分别为 94.23%、99.90%和 100.00%，故公司最近两年及一期主营业务均为国家战略性新兴产业的范畴，公司属于科技创新类企业。公司最近两年及一期的营业收入总额为 63,987,407.34 元，满足“科技创新类公司最近两年及一期营业收入累计不少于 1,000.00 万元”的要求。

此外，报告期内，公司主营业务收入按产品分为游戏产品收入和技术服务收入，也满足“公司最近一年及一期的主营业务中不存在国家淘汰落后及过剩产能类产业”的要求。

因此，公司不存在负面清单所列情形。

【券商回复】

（1）尽调程序

主办券商通过访谈公司管理层、公司第一次申报的会计师、第二次申报的会计师、两次申报的律师、评估师，查阅了历次反馈回复文件、两次报告期的审计报告、法律意见书以及补充法律意见书，公司的业务合同、公司已上线以及未上线游戏的运营情况、版权办理情况以及相关文件，登录公司游戏界面，登录中华人民共和国国家新闻出版广电总局管网等相关网站，《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答（二）》、国家发展改革委发布的《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》（2016 版征求意见稿）

（2）事实依据

公司管理层、相关会计师、律师以及评估师的访谈记录，历次反馈回复文件、两次报告期的审计报告、法律意见书以及补充法律意见书，公司的业务合同、公司已上线以及未上线游戏的运营情况、版权办理情况以及相关文件，登录公司游戏界面，登录中华人民共和国国家新闻出版广电总局管网等相关网站，《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答（二）》、国家发展改革委发布的《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》（2016 版征求意见稿）

（3）分析过程及结论意见

报告期内，公司将聘用的会计师事务所从致同会计师事务所（特殊普通合伙）更换为山东和信会计师事务所（特殊普通合伙）。有限公司改制为股份有限公司及初次申报用的审计报告由致同会计师事务所（特殊普通合伙）出具，公司 2015 年度、2016 年度、2017 年 1-2 月加审的审计报告由山东和信会计师事务所（特殊普通合伙）出具。报告期内，公司更换会计师事务所的原因系原会计师事务所

的人员及时间计划安排无法满足公司要求，故双方友好协商后决定更换。

经主办券商核查，两份审计报告重叠期间的公司财务报表审定数一致，不存在公司财务数据审计差异调整的问题。因此，历次反馈问题中涉及公司财务数据部分的回复内容不存在需要更新或修正的情况。

根据历次反馈的问题，主办券商认为公司需要更新的内容涉及第一次反馈的第十题、第二次反馈的第一题以及第三次反馈的第一题，总结为研发中的游戏以及三种运营方式的游戏审批备案情况。根据本反馈回复出具的时间点，作出了如下的更新回复：

公司的游戏可根据研发及运营状态，分成两类：一类是正在处于研发中的游戏；一类是已上线运营的游戏。据此，截至本次反馈回复出具之日，公司各款游戏的具体情况如下：

(1) 研发中的游戏

序号	软件著作权登记号	软件全称	登记日期	研发开始时间	当前研发阶段	出版备案审批文号	网络游戏出版物号（ISBN）
1	2016SR047434	掌动宝石必须亮游戏软件	2016-3-8	2016-02	公测	新广出审【2016】3194号	ISBN 978-7-7979-1746-9
2	2016SR008512	掌动别吃鸡游戏软件	2016-1-13	2015-12	开发调试	新广出审【2017】495号	ISBN 978-7-7979-4178-5
3	2015SR271542	掌动进击的海盗游戏软件	2015-12-22	2015-10	技术封测	新广出审【2016】4308号	ISBN 978-7-7979-2869-4
4	2014SR216707	掌动聊斋 OL 游戏软件	2014-12-30	2014-10	技术封测	新广出审【2016】2816号	ISBN 978-7-7979-1568-7
5	2016SR008571	掌动跳跳男游戏软件	2016-1-13	2015-12	技术封测	新广出审【2016】3195号	ISBN 978-7-7979-1747-6
6	2016SR001539	掌动王国号角游戏软件	2016-1-5	2015-10	开发调试	已提交审核	已提交审核
7	2016SR307453	掌动星际战队：虫族游戏软件	2016-10-26	2016-09	开发调试	尚未递交审核	尚未递交审核

8	2016SR044296	掌动遥控直升机游戏软件	2016-3-4	2016-01	开发调试	新广出审【2017】933 号	ISBN 978-7-7979-4488-5
9	2017SR122661	掌动纸飞机大作战游戏软件	2017-4-18	2017-01	内测	已提交审核	已提交审核
10	2017SR126872	掌动开心点点消游戏软件	2017-4-20	2016-11	内测	已提交审核	已提交审核
11	2017SR066166	掌动铁线防御游戏软件	2017-3-3	2016-12	开发调试	尚未递交审核	尚未递交审核

（2）已上线运营的游戏

报告期内，已上线运营的游戏可以按运营方式区分为自主运营、联合运营、代理运营。

①自主运营

报告期内，公司曾有两款游戏进行过自主运营，分别是《仙魔决》、《笑傲天龙》，其中《仙魔决》是完全自主运营而《笑傲天龙》是自主运营与联合运营相结合的模式。

根据 2016 年 9 月 19 日，国家新闻出版广电总局办公厅出具了《关于顺延<关于移动游戏出版服务管理的通知>有关工作时限的通知》：“鉴于 2016 年 7 月 1 日前已上网出版运营的移动游戏数量较多、游戏出版服务单位及相关游戏企业人力有限等实际情况，根据部分行业企业的工作建议，现将补办相关审批手续的时限顺延至 2016 年 12 月 31 日”。

鉴于这两款产品均为公司早期开发的产品，办理出版备案审查时需要调整和修改的内容相对较多，故公司已与联合运营商共同于 2016 年 12 月 22 日 24:00 以后关闭了这两款游戏的服务器以等待版号办理完成后再开放运营。

之后，《仙魔决》已于 2016 年 12 月 26 日取得版号，出版审批文号为新广出审【2016】4789 号。该游戏的运营备案号为文网游备字（2016）M_CSG 6210 号，网络游戏出版物号（ISBN）ISBN978-7-7979-3330-8。至此该款游戏已经达

到运营条件。公司决定会适时将《仙魔决》重启运营。

《笑傲天龙》也于2017年1月22日取得版号,出版审批文号为新广出审【2017】800号。该游戏的运营备案号为文网游备字(2016)M_RPG 6520号,网络游戏出版物号(ISBN)ISBN978-7-7979-4419-9。至此该款游戏也已达到运营条件。该款游戏也于2017年4月末重启上线运营。

②联合运营

序号	软件著作权登记号	软件全称	登记日期	游戏上线时间	游戏运营备案号	出版备案审批文号	网络游戏出版物号(ISBN)	联合运营方
1	2014SR180291	掌动菌菌世界游戏软件	2014-11-24	2015-10	文网游备字(2016)M-CSG 5835号	新广出审【2016】1243号	ISBN978-7-7979-0029-4	杭州速叶网络科技有限公司
2	2015SR027111	掌动糖果小怪兽游戏软件	2015-02-06	2015-03	文网游备字(2016)M-CSG 5872号	新广出审【2016】1242号	ISBN978-7-7979-0027-0	杭州旭航网络科技有限公司
3	2016SR008621	掌动魔性消除游戏软件	2016-01-13	2016-01	文网游备字(2016)M-CSG 5833号	新广出审【2016】1244号	ISBN978-7-7979-0016-4	杭州速叶网络科技有限公司
4	2016SR002988	掌动六星消除游戏软件	2016-01-06	2016-06	文网游备字(2016)M-CSG 7749号	新广出审【2016】1198号	ISBN978-7-7979-0042-3	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司
5	2016SR008567	掌动幻象忍者游戏软件	2016-01-13	2016-06	文网游备字(2016)M-CSG 7752号	新广出审【2016】1199号	ISBN978-7-7979-0052-2	北京金游在线网络文化有限公司、苏州乐动时代网络科技有限公司、贵州金智网络科技股份有限公司
6	2016SR044582	掌动无尽守卫游戏软件	2016-03-04	2016-06	文网游备字(2016)M-CSG 7753号	新广出审【2016】1202号	ISBN978-7-7979-0046-1	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司、苏州乐动时代网络科技有限公司、贵州金智网

								络科技股份有限公司
7	2016SR 008124	掌动打泡救公主游戏软件	2016-01-13	2016-06	文网游备字〔2016〕 M-CSG 7380 号	新广出审 【2016】 1462 号	ISBN978-7- 7979-0375-2	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司、苏州乐动时代网络科技有限公司
8	2016SR 029219	掌动纳兹冒险记游戏软件	2016-02-14	2016-06	文网游备字〔2016〕 M-CSG 7750 号	新广出审 【2016】 1276 号	ISBN978-7- 7979-0094-2	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司
9	2016SR 044587	掌动 24 点游戏软件	2016-03-04	2016-06	文网游备字〔2016〕 M-CSG 7747 号	新广出审 【2016】 1196 号	ISBN978-7- 7979-0045-4	北京金游在线网络文化有限公司
10	2016SR 048208	掌动五子连珠游戏软件	2016-03-09	2016-06	文网游备字〔2016〕 M-CSG 7769 号	新广出审 【2016】 1197 号	ISBN978-7- 7979-0049-2	北京金游在线网络文化有限公司、浙江国延文化传媒有限公司
11	2016SR 047432	掌动吃掉绿块游戏软件	2016-03-08	2017-01	文网游备字〔2016〕 M-CSG 7751 号	新广出审 【2016】 1201 号	ISBN 978-7-7979- 0050-8	杭州速叶网络科技有限公司、霍尔果斯泰享网络科技有限公司
12	2016SR 048204	掌动奔跑吧原始人游戏软件	2016-03-09	2017-04	文网游备字〔2016〕 M-CSG 8024 号	新广出审 【2016】 3197 号	ISBN 978-7-7979- 1753-7	杭州西启信息技术有限公司
13	2016SR 377987	掌动开心打泡泡游戏软件	2016-12-16	2017-03	文网游备字〔2017〕 M-CSG 0435 号	新广出审 【2017】 369 号	ISBN 978-7-7979- 3902-7	杭州西启信息技术有限公司

③代理运营

序号	软件著作权登记号	软件全称	登记日期	游戏上线时间	游戏运营备案号	出版备案审批文号	网络游戏出版物号 (ISBN)	代理运营方
----	----------	------	------	--------	---------	----------	-----------------	-------

1	2014SR013750	口袋宠物世界游戏软件	2014-02-07	2016-01	文网游备字(2016)M_CSG8061号	新广出审【2016】2803号	ISBN978-7-7979-1556-4	深圳市天拓立方通讯科技有限公司
---	--------------	------------	------------	---------	-----------------------	-----------------	-----------------------	-----------------

截至本次反馈回复出具之日，公司已经委托或已经确定上线后由其他代理商代理运营本公司游戏的，除上述已经上线运营的《口袋宠物世界》之外，还有《聊斋OL》和《进击的海盗》这两款还处于研发阶段的游戏，代理合同的具体情况如下表所示：

合同名称	合同时效	代理商名称	收入方式	是否已经上线运营
《聊斋OL》独家代理运营	2018.7.18日止	广州享玩网络科技有限公司	协议签订后五个工作日支付预付款10万元，公司提交测试版给代理商且代理商提交至任一平台上线测试后，代理商支付第二笔预付款20万元。公司提交上线版本后代理商支付第三笔预付款10万元。40万元预付款将用来抵冲公司的结算收益，直至全部抵扣完毕。收入分成：代理商70%，公司30%，公司收入=可分配收入*30%*(1-税金比例)	否
《口袋宠物世界》独家代理运营协议	2018.4.20日止	深圳市天拓立方通讯科技有限公司	协议签订后代理商支付预付款10万元，需与后续结算收益进行抵扣。公司收入由预付款(与后续结算收益抵扣)、收入分成、奖励版权金构成。合作产品上线后，月流水首次达到100万元，代理商支付奖励版金10万元；月流水首次达到200万元，代理商支付奖励版金20万元收入分成：公司收入=可分配收入*30%*(1-税金比例)	是
《进击的海盗》独家代理运营协议	2018.1.31日止	深圳市探娱互动科学文化有限公司	协议签订后代理商支付预付款30万元。合作产品上线后，月流水首次达到500万元，代理商支付奖励版金50万元；月流水首次达到1000万元，代理商支付奖励版金100万元收入分成：公司收入=可分配收入*30%*(1-税金比例)	否

另外，主办券商认为，由于报告期发生了变化，也需要对第一次反馈回复中的第二题关于是否存在负面清单的情况进行如下的更新说明：

公司主要业务为移动终端游戏的研发和运营。

① 行业分类

根据中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》(2012 年修订), 公司属于“I64 互联网和相关服务业”。根据《国民经济行业分类标准》(GB/T4754-2011), 公司所处行业为“I 信息传输、软件和信息技术服务业”, 细分行业为“I64 互联网和相关服务”中的“I6420 互联网信息服务”。根据《挂牌公司管理型行业分类指引》, 公司属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I64 互联网和相关服务”。根据《挂牌公司投资型行业分类指引》, 公司所属行业为“17101010 互联网软件与服务”。

②判断是否属于科技创新类公司

依据《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答(二)》(以下简称解答(二))规定, “科技创新类公司是指最近两年及一期主营业务均为国家战略性新兴产业的公司, 包括节能环保、新一代信息技术、生物产业、高端装备制造、新材料、新能源、新能源汽车。不符合科技创新类要求的公司为非科技创新类。非科技创新类公司营业收入行业平均水平以主办券商专业意见为准。年均复合增长率以最近三年的经审计财务数据为计算依据。”

公司的主营业务是移动终端游戏的研发和运营, 包含了不同的游戏类型(包括单机游戏和网络游戏)、游戏风格、游戏用户群。一方面公司通过自主运营、联合运营、代理运营为最终玩家提供服务, 另一方面公司还提供管理软件开发和后台建设等技术服务。目前公司的主要产品是网络游戏与单机游戏, 并且通过自营、联营、代理等方式为玩家提供服务。根据国家发展改革委发布的《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》(2016 版征求意见稿), 公司属于“8 数字创意产业”下的“8.1.2 数字文化体育娱乐产业”, 主要包括依托互联网、移动智能终端等新兴媒体进行传播的数字化音乐、动漫、影视、游戏、演出和体育活动、网络广告、移动多媒体等的设计(开发)制作活动。因此, 公司属于科技创新类企业。

③结合公司情况说明公司是否存在负面清单限制情形。

报告期内，公司主营业务收入按产品类型分为游戏产品收入和技术服务收入，公司 2015 年、2016 年及 2017 年 1-2 月的主营业务收入占营业收入的比重分别为 94.23%、99.90%和 100.00%，故公司最近两年及一期主营业务均为国家战略性新兴产业的范畴，公司属于科技创新类企业。公司最近两年及一期的营业收入总额为 63,987,407.34 元，满足“科技创新类公司最近两年及一期营业收入累计不少于 1,000.00 万元”的要求。

此外，报告期内，公司主营业务收入按产品分为游戏产品收入和技术服务收入，也满足“公司最近一年及一期的主营业务中不存在国家淘汰落后及过剩产能类产业”的要求。

综上所述，主办券商认为公司不存在负面清单限制的情形。主办券商亦在推荐报告中作了补充披露。

4、2016 年公司收入大幅增长。（1）请公司补充披露业绩大幅增加的原因，并结合采购、产能、人员等情况进一步分析收入增加的合理性。请主办券商及会计师补充核查公司报告期内收入的完整性及准确性。（2）请公司结合期后重大业务合同等说明公司的期后经营情况，并分析公司业务的持续性与稳定性；（3）请主办券商结合公司的市场开发能力、市场前景、公司核心竞争优势、同行业竞争对手、行业政策等情况对公司的持续经营能力发表意见。请主办券商及会计师核查上述事项的形成原因是否合理，并对公司收入的真实性、准确性、完整性发表核查意见。

【回复】

公司回复：

① 请公司补充披露业绩大幅增加的原因，并结合采购、产能、人员等情况进一步分析收入增加的合理性。

公司 2016 年收入大幅增加的原因的合理性在公开转让说明书中“第四节 公司财务”之“六、报告期利润形成的有关情况”之“（二）报告期内报表营业收入构成”补充说明如下：

2015 年，公司的营业收入为 15,566,611.07 元，主要为公司通过自主运营、代理运营以及联合运营三大运营方式运营游戏的收入以及为其他公司提供技术服务的技术服务费收入，主营收入占比 94.23%。在主营收入的构成中，自主运营、联合运营以及技术服务费收入为主要的三种收入方式，基本是各占 1/3 的比例。代理运营收入占比较少，占主营收入的比例为 3.11%。

2016 年，公司的营业收入为 41,240,238.17 元，较 2015 年增长了 164.93%。2016 年，公司的主营收入构成仍为三大运营方式收入加技术服务费收入，但是其中的构成与 2015 年相比有较大的变化。其中，联合运营收入较 2015 年联合运营收入增长了 25,851,073.89 元，增幅为 517.28%。联合运营收入大幅增长的主要原因为 2015 年公司尚处于初创期，公司运营的游戏有限，主要是仙魔决、笑傲天龙两款自主运营的游戏以及菌菌世界和糖果小怪兽两款联合运营的游戏。公司研发的游戏在 2016 年逐步上线，联合运营游戏在 2016 年增加了包括魔性消除、六星消除、幻象忍者等 9 款游戏。公司研发游戏取得了收入成果，因此 2016 年联合运营收入方面大幅增长，这是导致 2016 年营业收入大幅增长的主要原因。

公司 2016 年营业收入大幅增长的原因包括以下几点：首先，公司加大了游戏营销推广力度。在游戏推广的采购方面，公司 2015 年的采购额为 17,833,457.51 元，2016 年的采购额为 34,845,128.08 元，增长了 17,011,670.57 元，增幅达 95.39%。在这样大力推广的情况下，各游戏玩家数量显著增长；其次，2016 年公司上线了多款新游戏，如掌动魔性消除游戏软件、掌动六星消除游戏软件、掌动幻象忍者游戏软件、掌动无尽守卫游戏软件、掌动打泡救公主游戏软件、掌动纳兹冒险记游戏软件、掌动 24 点游戏软件、掌动五子连珠游戏软件等，这些上线的游戏是公司加大游戏研发的成果。公司 2014 年的研发支出为 4,543,661.82 元，2015 年的研发支出为 6,699,184.89 元，2016 年的研发支出为 9,380,371.80，研发支出逐年上升，2015 年较 2014 年增幅为

47.44%，2016 年较 2015 年增幅为 40.02%，公司不断加大研发投入，使得新游戏陆续上线，这是 2016 年营业收入大幅增长的主要原因；最后，2016 年移动游戏行业整体产值还是保持了增长，移动游戏进一步普及，大众的热度不减，这是公司业务稳步增长的客观原因。

② 请公司结合期后重大业务合同等说明公司的期后经营情况，并分析公司业务的持续性与稳定性

报告期后，公司在维持原有客户的基础上，通过与新客户签订一系列合同，旨在进一步扩大公司业务，新签订的合同主要有：公司与韩城市旅游发展委员会于 2017 年 3 月 1 日签订的技术开发合同；公司与霍尔果斯麦广互娱信息科技有限公司于 2017 年 4 月 1 日签订的 SDK 收费协议。由于公司游戏开发与技术服务具有一定的周期性，因此以上的新签订合同尚未产生账面收入。公司原有的正在履行的合同在 3-5 月仍持续性产生收入，主要合同的收入情况如下：

序号	客户名称	产品或服务名称	签订时间	2017.3-5 月实现收入金额（元）	履行情况
1	杭州速叶网络科技有限公司	联合运营协议	2015 年 9 月	3,484,541.00	正在履行
2	苏州乐动时代网络科技有限公司	联合运营协议	2015 年 11 月	1,118,482.00	正在履行
3	杭州旭航网络科技有限公司	联合运营协议	2015 年 12 月	1,302,349.00	正在履行
4	霍尔果斯泰亨网络科技有限公司	联合运营协议	2016 年 9 月	1,827,228.00	正在履行
5	浙江国廷文化传媒有限公司	联合运营协议	2016 年 6 月	1,491,678.00	正在履行
6	霍尔果斯联动优创文化传媒有限公司	框架合作协议	2016 年 12 月	1,169,273.00	正在履行

2017 年 3 月 1 日至今，公司上线了两款游戏，分别为 2017 年 3 月上线的开心打泡泡游戏以及 2017 年 4 月上线的奔跑吧原始人游戏。另外一款游戏纸飞机大作战目前取得了较好的市场反应，正处于内测中，预计 2017 年 7 月左右将上线。

报告期后，公司保持了一定的业务增长量，以及较为稳定的游戏上线数，维持了公司业务的持续稳定运营。因此，公司在现有业务的基础上保持了较为稳定的业务增长，能够保证公司业务的持续稳定运营。

主办券商核查部分：

（1）尽调程序

主办券商通过访谈公司管理层，查阅了报告期内的业务合同，并查看后台运营记录，公司的费用明细表、发票、记账凭证、往来银行流水等，核查公司财务指标的形成原因，并查阅了行业相关资料、公司期后签订的合同、查看公司报税材料、财务资料并对公司管理层进行访谈等，核查公司的持续经营能力。

（2）事实依据

公司管理层访谈记录、公司提供的业务发展规划、期间费用明细表、营业收入明细表、行业发展概况、公司报税材料、财务资料、同行业新三板上市公司的年报、半年报等。

（3）分析过程及结论意见

① 请主办券商补充核查公司报告期内收入的完整性及准确性

主办券商运用以下方式对报告期内收入的完整性及准确性进行了核查：收入真实性核查程序包括：1、明确游戏公司的不同游戏收入的确认方式，即联合运营、自主运营及代理运营下的收入确认方式。2、游戏充值数据及第三方支付对账/银行对账。游戏充值数据在游戏公司内部有记录，游戏用户的信息，例如银行卡号、账户名等个人信息在第三方支付平台中记录。3、游戏内数据记录。比如游戏内充值、虚拟物品消耗等数据，需对数据库数据的记录、传输、保存等进行检查4、游戏营运合同审查。营运合同涉及到此款游戏的营运模式、游戏收入分成、游戏运维及数据保管信息等。

②请主办券商结合公司的市场开发能力、市场前景、公司核心竞争优势、同行业竞争对手、行业政策等情况对公司的持续经营能力发表意见。

1) 市场开发能力

公司运营部主要负责将公司宣传信息计划性的进行传播，并负责公司业务的推广和市场开拓，取得了良好的效果。报告期内，公司与众多游戏渠道商等签订了合作协议，并建立了良好的合作关系，2016年，公司约实现收入4124万元，相比于2015年度实现了较大幅度的增长。

报告期后，公司在维持原有客户的基础上，通过与新客户签订一系列合同，旨在进一步扩大公司业务，新签订的合同主要有：公司与韩城市旅游发展委员会于 2017 年 3 月 1 日签订的技术开发合同；公司与霍尔果斯麦广互娱信息科技有限公司于 2017 年 4 月 1 日签订的 SDK 收费协议。由于公司游戏开发与技术服务具有一定的周期性，因此以上的新签订合同尚未产生账面收入。公司原有的正在履行的合同在 3-5 月仍持续性产生收入，主要合同的收入情况如下：

序号	客户名称	产品或服务名称	签订时间	2017.3-5 月实现收入金额（元）	履行情况
1	杭州速叶网络科技有限公司	联合运营协议	2015 年 9 月	3,484,541.00	正在履行
2	苏州乐动时代网络科技有限公司	联合运营协议	2015 年 11 月	1,118,482.00	正在履行
3	杭州旭航网络科技有限公司	联合运营协议	2015 年 12 月	1,302,349.00	正在履行
4	霍尔果斯泰亨网络科技有限公司	联合运营协议	2016 年 9 月	1,827,228.00	正在履行
5	浙江国廷文化传媒有限公司	联合运营协议	2016 年 6 月	1,491,678.00	正在履行
6	霍尔果斯联动优创文化传媒有限公司	框架合作协议	2016 年 12 月	1,169,273.00	正在履行

2017 年 3 月 1 日至今，公司上线了两款游戏，分别为 2017 年 3 月上线的开心打泡泡游戏以及 2017 年 4 月上线的奔跑吧原始人游戏。另外一款游戏纸飞机大作战目前取得了较好的市场反应，正处于内测中，预计 2017 年 7 月左右将上线。

报告期后，公司保持了一定的业务增长量，以及较为稳定的游戏上线数，维持了公司业务的持续稳定运营。因此，公司在现有业务的基础上保持了较为稳定的业务增长，能够保证公司业务的持续稳定运营。

公司通过提供优质的服务获取了合作伙伴的信任，维持了与合作伙伴的长期合作关系。随着公司业务的不拓展以及服务能力的不断提升，公司的合同数量将会持续增长。

综上所述，公司具有较强的市场开拓能力，能够通过维护客户及开拓市场来维持业务的持续运营。

2) 市场前景

中国音数协游戏工委、伽马数据发布的《2017 年 1—3 月移动游戏报告》显示, 2017 年第一季度, 中国移动游戏市场实际销售收入增量达历史新高, 环比增长率达 19.7%, 销售收入达 275.1 亿元。报告认为, 该季度的收入增量主要来自于移动电竞游戏和长线运营的游戏, 相对而言, IP 游戏的贡献度正在下降。根据市场研究公司 Newzoo 的最新报告预测, 中国 2017 年的电子游戏总收入将达到 275 亿美元, 这一数字占据了全球游戏总收入的四分之一。游戏消费的增长动力将主要来自于中国市场以及亚洲其他地区的移动平台。预计中国移动游戏平台在 2017 年将创造 112 亿美元的收入。

作为以手机游戏的发行为主要业务的公司, 中国移动游戏市场的持续快速扩张为公司的发展提供了广阔的市场容量和良好的市场前景。

3) 公司核心竞争优势

掌动科技在业务开展的过程中形成了以下竞争优势:

A. 团队优势

公司核心成员均有 10 年左右游戏行业研发经历, 团队成员有 5 年以上合作经验。管理层和业务骨干拥有较强的技术开发能力和丰富的市场运作经验, 对游戏行业有着深刻的理解, 在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性, 能够准确把握市场机遇并有效付诸实施精准的市场把握能力, 快速开发精品游戏的能力。同时, 公司营造良好的企业文化, 采用合理的激励机制, 注重培养年轻骨干, 这保证了核心人员队伍的稳定, 有效的提升团队的创新力和协作能力。

B. 影视资源优势

上市公司浙江华策影视股份有限公司现为公司参股股东, 可以在资源上给予公司较多的支持。未来通过上市公司的平台, 公司在影视 IP、明星代言、影视渠道等方面将会有一定的优势, 可有效将游戏与影视品牌结合, 实现游戏品牌的推广, 这在行业中具有一定的领先地位。

C. 产品优势

公司一直致力于产品线的丰富, 不断提高研发效率及产品质量, 已上线运营

的游戏产品已形成了一定的市场影响力和市场品牌。多款大型高付费、高留存、高粘着游戏产品，兼具用户规模和营收能力。为了在未来的智能手机游戏市场保持领先地位，公司紧密跟踪和研发 Android 和 iOS 等智能平台上的产品开发技术。目前公司已具备了智能平台优质游戏的开发能力，且已陆续推出基于两种平台的单机及网络游戏产品。面对国内移动终端游戏市场快速发展的良好机遇，公司不断提升自己的创新能力，形成拥有自己独特风格的游戏，巩固和进一步提高公司的行业竞争地位。

4) 竞争对手

公司的主要竞争对手如下：

A. 乐卓网络科技（上海）股份有限公司

乐卓网络科技（上海）股份有限公司，简称乐卓网络。是一家致力于移动互联网文化娱乐的新兴公司。2015 年 7 月，乐卓网络正式登陆新三板。乐卓网络成立至今，先后研发了《我去西游》、《军师很忙》等多款成熟的手游产品，并与飞流、网易、Line 等发行商合作发行。

B. 杭州蜂派科技股份有限公司

杭州蜂派科技股份有限公司于 2012 年 11 月 19 日在杭州市市场监督管理局登记成立。法定代表人樊今明，公司经营范围包括许可经营项目：服务：利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）等。

C. 江西大麦互娱科技股份有限公司

江西大麦互娱科技股份有限公司是移动应用软件开发商和运营商，专注于移动互联网 iOS、Android 平台游戏的开发与发行，主营游戏引擎开发技术、游戏的开发及运营，总部位于江西省南昌市。大麦互娱 2015 年 12 月 4 日成功挂牌新三板。

公司经过近两年来快速的发展，已经在游戏技术开发、IP 资源、渠道推广等方面形成了自身优势，公司的游戏产品也具备一定的创新性，随着公司不断深入开发新的游戏，并开拓新的市场。公司未来也将通过利用资本市场来不断提高

自身的市场化竞争水平，在未来的市场竞争中进一步占据优势。

5) 行业政策

主办券商通过查询相关法律法规、相关产业政策以及核查公司主营业务等方式，确定了公司的业务归属于《挂牌公司管理型行业分类指引》中的互联网信息服务（代码为“I6420”）。

根据国家发改委最新公布的《产业结构调整指导目录》，公司目前所处行业符合国家产业政策，属于鼓励类项目。除此之外，政府部门出台了多项政策以鼓励公司所处行业的发展，具体如下：

序号	行业政策及法律法规	颁布时间	颁布单位
1	《互联网出版管理暂行规定》（新闻出版总署、信息产业部令第17号）	2002-6-27	原新闻出版总署 与原信息产业部
2	《互联网信息服务管理办法》（国务院令第292号）	2000-9-25	国务院
3	《互联网文化管理暂行规定》	2003-5-10	文化部
4	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	2005-7-12	文化部
5	《网络游戏管理暂行办法》	2010 年	文化部第 49 号令
6	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	2011-12	国务院
7	《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》	2012-5-28	文化部
8	《文化部“十二五”文化科技发展规划》	2012-9-12	文化部
9	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	2013 年	文化部
10	《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	2014-2-26	国务院
11	《关于深入推进文化金融合作的意见》	2014-3-17	文化部、中国人民 银行、财政部
12	《文化部关于加强网络游戏宣传推广活动监管的通知》	2015 年	文化部

根据公司目前所处行业的相关政策，可以看到公司所处的行业是国家鼓励和支持发展的行业，这为公司未来的持续经营提供了必要的政策支持。

综上所述，主办券商认为公司报告期内收入真实、准确。公司主营业务明确且业务稳定发展、公司具备持续经营的关键资源要素、具有持续营运记录，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（试行）》关于持续经营能力的挂牌条件。

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。

回复：自公司挂牌申请文件申请之日起至本回复出具之日，公司不存在其他涉及挂牌条件、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《杭州掌动科技股份有限公司关于杭州掌动科技股份有限公司挂牌申请文件第五次反馈意见的回复》的盖章页）



(本页无正文，为《中原证券股份有限公司关于杭州掌动股份有限公司挂牌申请文件第五次反馈意见回复》之主办券商签字盖章页)

项目负责人签字：

谈重艺： 谈重艺

项目小组成员签字：

吴鹏： 吴鹏

华和义： 华和义

赵宁： 赵宁

