

## 深圳市中青宝网网络科技股份有限公司关于 募集资金中与主营业务相关营运资金使用计划的公告

本公司及董事会全体成员保证公告内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

深圳市中青宝网网络科技股份有限公司（以下简称“公司”）经中国证券监督管理委员会证监许可[2010]94号文核准，向社会公开发行人民币普通股（A股）2,500万股，发行价格每股30.00元，募集资金总额75,000万元，扣除各项发行费用4,575.44万元，公司募集资金净额为70,424.56万元。以上募集资金已由深圳市鹏城会计师事务所有限公司于2010年2月5日出具的[2010]深鹏所验字049号《验资报告》验证确认。截至目前，公司尚未对用于与主营业务相关的营运资金35473.56万元制订使用计划，已存储于募集资金监管专户。

经研究，公司现对部分用于与主营业务相关营运资金的募集资金作出如下使用计划：

1. 围绕以游戏产品（非募投项目产品）推广为目的的营运投入。

公司计划投入8000万元进行围绕以游戏产品推广为目的的营运投入，主要包括网络等渠道的推广或广告投入、组建地推及相关推广的投入、与游戏相关的运营运维的必要设备软件及人员等的投入（包括用于游戏客户服务方面的投入）。

公司主营网络游戏的开发和运营，根据公司近期规划，2010年将陆续新推出两款以上MMORPG网络游戏产品，另有两款游戏将于上半年公测，因此公司将随着产品数量和规模增加，而需要新增相关的运营投入，包括客服系统的扩容、服务器交换机设备的配置、相关新增人员的办公设备投

入、游戏产品的广告推广、带宽机柜租赁费、以及为维持游戏产品可玩性及功能升级所需配备的相关人员投入等等。具体投入计划如下：

1)、计划投入 3000 万元用于为新产品（非募投项目）上线或规模扩充所需的软硬件及人员投入；

2)、计划投入 5000 万元用于产品广告推广和机柜带宽租赁

公司认为，以上围绕以游戏产品（非募投项目产品）推广为目的的营运投入，有利于从整体上提升公司的盈利能力和抗风险能力，有利于进一步加强公司的核心和行业地位。公司将妥善管理该部分资金，科学使用并防范风险。

2. 为丰富游戏产品及质量提高而实施的投资收购投入。

公司计划投入 11750 万元用于投资与收购，旨在丰富游戏产品及质量提高，增强公司竞争力。主要包括自主研发游戏产品的研发投入、必要的合作开发投入、引进游戏创作团队及运营团队的投入等。实施方式如下：

1) 使用 1750 万元用于加强网页游戏产品业务的发展，以增资公司全资子公司深圳市卓页互动网络科技有限公司形式实施。

2) 公司计划投入 10000 万元设立全资子公司，进行引入优质游戏产品或游戏开发创作团队运营团队，实施以游戏产品，创作团队及运营团队的投资与并购为主题的“中青聚宝”计划。公司目前没有和具体的被收购对象达成任何协议。公司承诺，将严格遵守《公司章程》、《投资决策程序与规则》和《信息披露制度》的规定，在达成投资和并购事项时，及时向公众进行信息披露。

3. 该募集资金其余部分使用计划。

对于其余15723.56万元用于与主营业务相关营运资金的募集资金，公司最晚于募集资金到帐后6个月内，根据公司的发展规划及实际生产经营需求，妥善安排使用计划，提交董事会审议通过后及时披露；公司实际使用前，将履行相应的董事会或股东大会审议程序，并及时披露。

公司独立董事对该事项发表意见：

公司独立董事认为，根据目前公司的经营状况和对未来市场的预期，与主营业务相关营运资金使用计划是必要、合理和有效的，将会进一步提升公司的业绩表现，有利于公司为广大股东创造更多的价值。公司关于募集资金的存放和使用签署的三方监管协议符合《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》和《深圳证券交易所上市公司募集资金管理办法》和《募集资金管理制度》的要求，不存在违规存放和使用募集资金的情形。同意公司本次与主营业务相关营运资金使用计划。

保荐机构长江证券保荐与承销有限公司和保荐代表人王世平、周依黎对该事项发表意见：

经核查，长江承销认为，中青宝将19,750万元用于与主营业务相关的上述两方面的投入，将有利于从整体上提升公司竞争能力和行业地位，有利于提升公司整体盈利能力和抗风险能力。中青宝本次与主营业务相关的部分营运资金的使用计划已经公司第一届董事会第十七次会议审议通过，公司独立董事发表了明确的独立意见，履行了现阶段必要的法律程序，符合《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等有关规定；中青宝本次与主营业务相关的部分营运资金的使用计划未违反公司有关募集资金投资项目的承诺，不存在变更或改变募集资金投向和损害股东利益的情形；同意公司上述与主营业务相关的部分营运资金的使用计划；上述与主营业务相关营运资金的使用计划尚需获得股东大会审议通过方可实施。

上述与主营业务相关营运资金使用计划已经董事会审议通过，并经独立董事发表独立意见，符合《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》、《创业板信息披露业务备忘录第1号—超募资金使用》及《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等文件中关于上市公司募集资金使用的相关规定，该募集资金的使用计划符合全体股东利益。

## 关于使用超募资金用于 公司投资与并购方向的合理性分析

为加强市场竞争能力，公司计划将与主营业务相关的营运资中11,750 万元人民币，用于未来1 至2年内，就公司主营业务相关的游戏产品，创作团队及具较强研发运营实力的团队展开投资与并购。

### 一. 公司实施投资收购的必要性及合理性

#### 1、投资收购是行业内大型公司实现扩张，保持竞争优势的重要手段

目前国内网游行业的大型公司，大部分均已在境外资本市场上市，多数公司都有比较成熟的投资收购计划，业内赫赫有名的盛大“18基金”，巨人“赢在巨人”计划，搜狐畅游“祈宝计划”等都是以投资收购为核心，吸收优秀产品及研发团队，实现规模迅速扩张，进一步加强稳固竞争优势及市场地位。

网游行业的显著特点是以人为核心，产品为王的创意行业，通过收购兼并优秀的产品与研发团队，一方面可以加速推进实施公司的多产品多题材出精品的发展策略，从而提升企业的盈利能力，保持企业持续增长。另一方面，通过投资收购，可以加速公司用户基础及市场份额的扩张，通过收购对象的研发及客户积累，迅速提升公司的竞争实力。

#### 2、投资收购是公司实现未来发展战略的主要手段

公司未来发展战略目标是成为国内网游行业的航母级企业。为早日实现公司目标，公司制定了内研发及外研发两条发展路线。内研发定位于基于公司现有研发团队的自身发展，进一步扩大内部研发团队，加强研发力量的培养，巩固公司于“红色网游”及历史爱国题材细分领域的竞争优势的同时，发展多题材多元化的产品，拓展更多游戏行业细分领域。外研发定位于透过投资收购优秀的产品与

研发团队，从产品题材，研发实力，运营策划等诸多方面实现与公司现有研发及运营团队的互补，加速公司战略目标的推进。

公司将以投资收购为实现公司未来发展战略目标的主要手段，积极把握良好契机，及时展开投资收购，迅速提升公司的产品研发及运营能力，加速公司用户基础及市场份额的扩张，通过收购对象的研发及客户积累，迅速提升公司的竞争实力。

### 3、中国网游行业面临整合机遇

2009年我国网络游戏市场实际销售收入达到256.2亿元，比2008年增长了39.4%，并带动电信、IT、传统出版等相关产业产值近550亿元。其中网页游戏和休闲游戏的市场表现尤为突出，市场规模分别为12亿元和59.9亿元，同比分别增长了150%和112.4%。预计未来五年内我国网络游戏市场实际销售收入将达到508亿元，已经成为中国互联网的支柱性产业。与此同时2009年我国自主研发的民族网络游戏市场，实际销售收入为165.25亿元，比2008年增长了50.1%，占我国网络游戏市场实际销售收入的64.5%。民族网络游戏原创力量在市场中已经开始发挥主导作用。在网游行业蓬勃发展的同时，也产生了部分不良市场参与者进行内容低俗的非健康产品研发与运营，引发一些网游行业的负面社会效应。

新闻出版总署副署长孙寿山在出席“2009年度中国游戏产业年会”时表示，2010年，新闻出版总署将加大对中国网游监管力度，对于网络游戏新增版本以及后添加内容进行严格的审查。同时孙寿山透露，新闻出版总署将出版一系列网游审批的的规章和细则，所有的网络游戏都必须具有“一证三号”后才能运营。自2010年6月起，凡是没有经过新闻出版总署前置审批并获得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证的企业一律不得从事网络游戏运营服务。公司是目前国内网络游戏行业中拥有包括互联网出版许可证在内的为数不多的全资全牌照企业之一。在国家对整个行业加大规范管理力度的同时，整个行业都面临重新整合。在此大环境下，公司的全牌照经营资质也成为公司于行业整合中加强竞争地位的特有优势之一。

## 二、公司目前面临的收购现状

公司于创业板的成功发行上市，为公司投资收购的开展奠定了资本优势和品牌优势。公司拟计划推出以投资收购为主题的“中青聚宝”计划，在公司积极寻找投资收购目标对象的同时，为拥有优质产品或良好研发运营能力的团队或公司提供与公司主动联络的平台，通过对资源的整合和优化，实现被收购方和公司的双赢。公司将在尽短时间内设立投资职能部门，建立专门从事投资收购的团队，在实施具体投资收购的整个过程中，进行严谨调研，并于整个投资收购项目实施进程中，积极主动与保荐机构、监管机构及其它专业中介机构之间进行沟通，达成多方面的共识。为保证募集资金的合理使用，保障并最大化公司和全体股东的权益，公司有义务采取审慎的态度，杜绝盲目和草率投资。

### 三、公司实施投资收购事项的形式

1) 公司计划投入 1750 万元对全资子公司深圳市卓页互动网络科技有限公司进行增资。引入优秀的网页游戏产品及团队，增强公司于网页游戏业务的发展能力。

根据艾瑞咨询的市场研究报告，2007 年中国网页游戏市场规模为 1 亿元，到 2008 年达到 5 亿，此后将保持 20% 以上的增长率，预计在 2010 年即可突破 10 亿关口，达到 12.6 亿元。2006 年前网页游戏用户虽然已经达到了一定规模，但由于缺乏清晰的赢利模式支持，整个行业始终处于停滞不前的状态。06 年后中国网络游戏收费模式由时间模式向道具模式的改革，解决了困扰行业发展最大的收费问题，艾瑞认为突破了这个瓶颈后，网页游戏在未来 2-3 年将进入迅猛增长阶段，预计到 2012 年市场规模将达到 21 亿元。

2007 年中国网页游戏的用户规模为 250 万人，到 2008 年用户规模达到 900 万人，同比增长 260%。保守估计，随后的三年中网页游戏的用户以每年 500 万人左右的速度增长，预计到 2010 年将突破 2000 万人，达到 2020 万人。

具体发展计划为：

- 加大现有产品后续研发投入，强化市场推广。
- 引入核心研发骨干，吸收优秀研发团队，在自主研发的项目上争取再出 1-2 款精品，并在 2010 年下半年上线，实现规模收入

- 在联运代理方面采用积极的策略，大胆尝试其他游戏产品，在联运上实现规模收入

- 积极研究在网页游戏新技术，实现突破大幅降低运维成本

- 加强媒体，网盟等广告渠道的控制，强化营销管控。

积极发展网页游戏业务，是公司积极拓展多产品线战略的手段之一，网页游业务的有效投入，将为公司的营收带来良好贡献，提升公司整体业绩，回报全体股东

2) 公司计划以投资人民币100,000,000.00元设立全资子公司的形式，实施以游戏产品，创作团队及研发运营团队的投资收购为主题的“中青聚宝”计划。具体情况如下：

a) 名称：深圳中青聚宝娱乐发展有限公司（暂定名，最终名称以所在地工商行政管理局核定为准）；

b) 注册资本：人民币 100,000,000.00 元

c) 出资方式：深圳市中青宝网网络科技股份有限公司以货币资金出资人民币 100,000,000.00,元，占注册资本的 100%。

d) 企业性质：有限责任公司

e) 法定代表人：张云霞

f) 注册地址：深圳市南山区

g) 经营范围：计算机软、硬件及网络系统的技术开发、设计、制作，销售自产产品；电子通讯产品的技术开发及外观设计以及相关产品的销售和咨询服务（不含专营、专控、专卖商品及限制项目,涉及许可经营的凭许可证经营）；投资兴办实业（具体项目另行申办）。

#### 四、公司承诺

公司目前没有和具体的被收购对象达成任何协议。公司承诺，将严格遵守《公司章程》、《投资决策程序与规则》和《信息披露制度》的规定，在达成投资和并购事项时，及时向公众进行信息披露。

深圳市中青宝网网络科技股份有限公司

董 事 会

二〇一〇年三月二十九日