广州唯思软件股份有限公司

和

东吴证券股份有限公司

关于

广州唯思软件股份有限公司挂牌申请文件

的反馈意见的回复

东吴证券股份有限公司
SOOCHOW SECURITIES CO.,LTD

二〇一五年九月

全国中小企业股份转让系统有限责任公司：

贵司《关于广州唯思软件股份有限公司挂牌申请文件的反馈意见》（以下简称“反馈意见”）已收悉。广州唯思软件股份有限公司与主办券商东吴证券股份有限公司（以下简称“主办券商”）已会同北京市中银（深圳）律师事务所、北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）对贵司提出的反馈意见进行认真讨论与核查逐项落实后进行反馈意见回复（以下简称“本反馈意见回复”），涉及需要相关中介机构核查及发表意见的部分，已由各中介机构分别出具核查意见，并已按照反馈意见的要求对《广州唯思软件股份有限公司公开转让说明书》（以下简称“公开转让说明书”）或其他材料进行了修改和补充。

如无特别说明，本反馈意见回复中的简称或名词的释义与公开转让说明书相同。本报告中的字体代表以下含义：

黑体：反馈意见所列问题

宋体：对反馈意见所列问题的回复、说明及核查意见

楷体加粗：对公开转让说明书及其他材料进行补充披露、更新

现就《反馈意见》中提及问题逐项回复如下：

1.企业特色分类

请主办券商在推荐报告中说明同意推荐挂牌的理由，以投资者需求为导向，对公司特色总结归类（除按国民经济行业分类和上市公司行业分类指引以外），可参考维度如下：

1.1 按行业分类

例如：战略新兴产业（节能环保、新一代信息技术、生物、高端装备制造、新能源、新材料、新能源汽车等）、现代农业、文化创意、互联网、高新技术企业、传统产业优化升级、商业模式创新型及其他新兴业态。

1.2 按投融资类型分类

例如：挂牌并发行、挂牌并做市、有两个以上的股东是 VC 或 PE、券商直投。

1.3 按经营状况分类

例如：阶段性亏损但富有市场前景、同行业或细分行业前十名、微型（500 万股本以下）、职业经理人管理团队、研发费用高于同行业、高投入培育型、产品或服务受众群体或潜在消费者广泛型。

1.4 按区域经济分类

例如：具有民族和区域经济特色。

1.5 公司、主办券商自定义

主办券商项目组的行业分析师应结合公司实际经营、中介机构尽调内核等情况，对公司分类、投资价值发表意见，也可引用券商的行业研究部门或机构对公司出具的投资价值分析意见。鼓励券商的行业研究部门或机构直接出具研究报告。

回复：

主办券商已在推荐报告中补充披露以下内容：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司所处相关行业政策	相关产业政策文件
2	核查产业政策变化情况	相关产业政策文件、市场行业情况
3	访谈公司高级管理人员	访谈记录

（2）分析过程

①公司所处行业是符合国家政策导向的新兴行业，具有较好的市场前景

公司所属细分行业为互联网信息服务业，主营业务为网络游戏平台运营、电商平台运营及其相关增值服务。在国民经济的发展以及行业政策的鼓励和支持下，网络游戏行业及电商行业得到迅速发展，未来行业发展仍具有广阔的空间。公司自成立以来，始终致力于网络游戏平台——VS 竞技游戏平台的研发、运营，首创了竞技游戏的积分排名、积分对战模式，吸引了众多游戏玩家的关注，并为众多页游厂商提供游戏运营及发行平台，鉴于 PC 端网络游戏行业逐渐进入下行阶段，公司积极开拓新的业务增长点，开发了新一代商品交易平台——九鼎交易系统，引入新的交易模式，基于公司原有 VS 竞技游戏平台庞大的用户基础，进一步拓展新的业务增长领域。

②公司拥有海量的用户资源，为公司业务拓展提供保障

公司自成立以来一直致力于 VS 竞技游戏平台的研发、运营，该平台注册用户已经超过 1 亿，活跃用户一度超过 6,000 万，目前月均活跃用户约 1,000 万，公司现已经拥有了一批稳定忠诚的游戏用户基础并在逐步扩大，上述用户成为公司下一步发展的坚实基础，公司将进一步策划方案使上述用户转移到公司的九鼎交易系统中，使公司的电商业务尽快地发展起来。

③公司团队及人员优势

作为国内成立较早的游戏运营公司，优秀的管理团队是公司取得成功的关键。公司董事长张文豪先生从事互联网工作近二十年，有着丰富的管理和项目经验。公司核心技术人员具有丰富的游戏及平台开发经验，对游戏运营和开发有独到的见解和想法。公司作为网络游戏运营商，先后成功运营《VS 三国》、《神仙道》、《攻城略地》等多款游戏，并建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展到客户服务等完整的运营体系。管理层和核心技术团队所拥有的开发及运营技术经验，是公司后续大力发展的有效保障。

④公司多年经营累积的技术优势及品牌优势

公司成立十年来，储备了众多的核心技术，首创了积分排名及对战的竞技方式，支持大并发的高性能云服务器技术，P2P 下载技术等，能稳定支持超过 100 万用户同时在线。VS 竞技游戏平台在竞技游戏玩家中，积累了大量的用户群和良好的口碑。

⑤公司符合全国中小企业股份转让系统有限责任公司规定的挂牌条件。

（3）结论意见

鉴于唯思软件符合全国中小企业股份转让系统有限责任公司规定的挂牌条件；其所处行业是符合国家政策导向的新兴行业，具有较好的市场前景；公司拥有海量的用户资源，多年的研发及运营经验，积累了一定的技术优势及品牌优势，为公司未来业务拓展提供保障；同时，公司自 2010 年改制设立股份公司以来，在公司治理、规范运作、内部控制、财务核算等方面已建立了较为完善的管理体系；主办券商同意推荐唯思软件在新三板挂牌。

2. 产业政策

请主办券商、律师核查以下事项并发表明确意见：（1）公司业务是否符合国家产业政策要求，是否属于国家产业政策限制发展的行业、业务；（2）若为外商投资企业，是否符合外商投资企业产业目录或其它政策规范的要求；（3）分析产业政策变化风险。

回复：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司所处相关行业政策	相关产业政策文件
2	查阅《产业结构调整指导目录（2011 年本）（2013 年修正）》	《产业结构调整指导目录（2011 年本）（2013 年修正）》
3	核查产业政策变化情况	相关产业政策文件、市场行业情况
4	访谈公司高级管理人员	访谈记录

（2）分析过程

①公司业务符合国家产业政策，不属于国家产业政策限制发展的行业

唯思软件主营业务为网络游戏平台运营、电商平台运营及相关增值服务。根据中国证监会《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》的规定，公司属于互联网和相关服务，行业代码（I64）；根据《国民经济行业分类代码（GB/4754-2011）》的规定，公司所处行业为互联网信息服务业,行业代码（I6420）；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》的规定，公司所处行业为互联网信息服务,行业代码（I6420）。

根据国家发改委制定的《产业结构调整指导目录（2011 年本）（2013 年修正）》，公司业务不属于该目录中的限制类和淘汰类产业，公司业务符合国家产业政策要求。

行业相关产业政策如下：

主要政策法规	时间	部门	主要内容
《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	2005 年 7 月 12 日	文化部、原信息产业部	加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为,提高我国网络游戏原创水平,促进网络文化产业的健康发展。
《关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》	2006 年 4 月 25 日	国务院办公厅	明确了推动动漫产业(包括电子游戏产品生产和经营相关产业)发展的指导思想、基本思路和发展目标,从多方面提出了鼓励动漫产业发展的优惠政策和扶持措施。
《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》	2006 年 9 月 13 日	中共中央办公厅、国务院办公厅	鼓励经济发达、创意人才资源较为丰富的城市发展动漫游戏等文化类创意企业,支持动漫游戏等新兴文化产品进入国际市场。
《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》	2007 年 4 月 15 日	新闻出版总署、中央文明办与教育部	系统针对未成年人沉迷网络游戏的诱因，利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制
《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	2009 年 6 月 4 日	文化部、商务部	网络游戏虚拟货币的定义，提出了要充分利用现有的管理手段，建立网络游戏虚拟货币管理工作协调机制，规范市场秩序、保障网络游戏产业的健康发展
《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》	2009 年 9 月 10 日	文化部	明确了游戏业的发展方向与发展重点为：增强游戏产业的核心竞争力,推动民族原创网络游戏的发展,提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构,提升游戏产业素质,促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌,积极开拓海外市场。
《文化产业振兴规划》	2009 年 9 月 26 日	国务院办公厅	动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口,支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。
《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	2010 年 3 月 19 日	中央宣传部、中国人民银行与财政部	积极开发适合文化产业特点的信贷产品，加大有效的信贷投放，积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务等。
《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	2011 年 2 月 17 日	文化部	加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为，提高我国网络游戏原创水平，促进网络文化产业的健康发展
《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	2011 年 12 月 12 日	国务院办公厅	重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展,拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。

主要政策法规	时间	部门	主要内容
《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》	2012 年 2 月 23 日	文化部	明确提出要增强游戏产业的核心竞争力，推动民族特色、健康向上的原创游戏发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网游技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，促进网游、电子游戏等游戏门类协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
《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 年 2 月 26 日	国务院	明确指出加快数字内容产业发展为重点任务，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程，强化文化对信息产业的内容支撑、创意和设计提升，加快培育双向深度融合的新型业态。
《文化部关于加强网络游戏宣传推广活动监管的通知》	2015 年 3 月 19 日	文化部	要求加强行业自律，抵制网络游戏低俗营销，维护行业形象
《关于促进电子商务规范发展的意见》	2007 年 12 月 13 日	商务部	规范电子商务信息传播行为，优化网络交易环境，规范电子商务交易行为，促进网络市场和谐有序
《网络交易服务规范》	2009 年 12 月 01 日	商务部	网络交易服务行业标准
《第三方电子商务交易平台服务规范》	2011 年 04 月 12 日	商务部	第三方支付平台行业标准
《电子商务“十二五”发展规划》	2012 年 03 月	商务部	促进电子商务的健康发展

②公司不属于外商投资企业

公司现有 4 名股东，境内自然人张文豪持有 69.98%股权，境内合伙企业深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）持有 22.00%股权，境内自然人杨磊鸿持有 7.02%股权，境内自然人王长锋持有 1.00%股权，故公司不属于外商投资企业。

③产业政策变化风险

游戏产品具有休闲娱乐的作用，人们在日常工作之余通过适当的游戏来放松身心可以缓解工作压力，但如果沉迷其中则可能会耽误工作和学习带来负面作用。近段时间以来因为沉迷游戏引起的学生猝死与学业荒废现象经常能见诸报端，沉迷网络已经发展成为社会问题。对此，政府不断加强对网络游戏行业的立法和监管，对网络游戏运营的资质、游戏内容、游戏时间和游戏经营场所等多方面进行了更严格的限制，从而给网络游戏行业的经营环境带来一定的不确定性。

由于电商行业是新兴行业，行业监管的法律法规还不够完善，在电商行业中规模较大以公司名义注册登记的商户进行了税务登记纳入了税务监管，而电商中存在众多的个人商户，很难直接进行税务监管。电商平台的收入与商户进驻的多少有直接关系，如果将来监管部门出台相关监管措施，商户可能因为获利空间的

大幅收窄而放弃经营，将会大大减少商户数量。因此电商行业存在未来因政策变化带来的用户流失风险。

（3）结论意见

经核查，主办券商和律师认为：公司业务符合国家产业政策，不属于国家产业政策限制发展的行业；相关政府部门和行业协会制定的产业政策和规范性文件为行业发展提供了良好的外部环境，但随着政府不断加强对网络游戏行业的立法和监管，对网络游戏运营的资质、游戏内容、游戏时间和游戏经营场所等多方面进行了更严格的限制，会给网络游戏行业的经营环境带来一定的不确定性。由于电商行业是新兴行业，行业监管的法律法规还不够完善，若将来监管部门出台相关监管措施，商户可能因为获利空间的大幅收窄而放弃经营，将会大大减少商户数量，因此电商行业存在未来因政策变化带来的用户流失风险。

3. 行业空间

请公司结合所处行业政策、市场规模、公司市场地位与竞争优劣势等因素，客观、如实地描述公司业务发展的空间。

回复：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司所处相关行业政策	相关产业政策文件
2	查询公司所处行业公开数据	市场调研报告
3	访谈公司高级管理人员	访谈记录

（2）分析过程

公司所属细分行业为互联网信息服务业，主营业务为网络游戏平台运营、电商平台运营及其相关增值服务。公司业务发展的空间主要体现在以下几个方面：

①行业政策

公司主营业务为网络游戏平台运营、电商平台运营及相关增值服务。根据中国证监会《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》的规定，公司属于互联网和相关服务，行业代码（I64）；根据《国民经济行业分类代码（GB/4754-2011）》的

规定，公司所处行业为互联网信息服务业,行业代码（I6420）；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》的规定，公司所处行业为互联网信息服务,行业代码（I6420）。

根据国家发改委制定的《产业结构调整指导目录（2011 年本）（2013 年修正）》，公司业务不属于该目录中的限制类和淘汰类产业，公司业务符合国家产业政策要求。

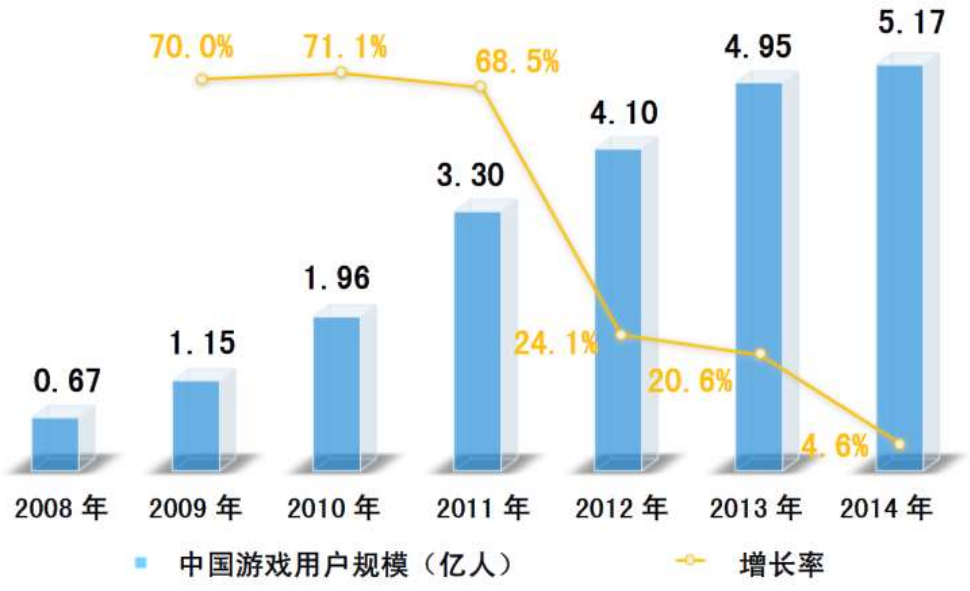
根据国务院 2009 年 9 月发布的《文化产业振兴规划》，明确动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。

根据文化部 2012 年 2 月发布的《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》，明确提出要增强游戏产业的核心竞争力，推动民族特色、健康向上的原创游戏发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网游技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，促进网游、电子游戏等游戏门类协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

②市场规模

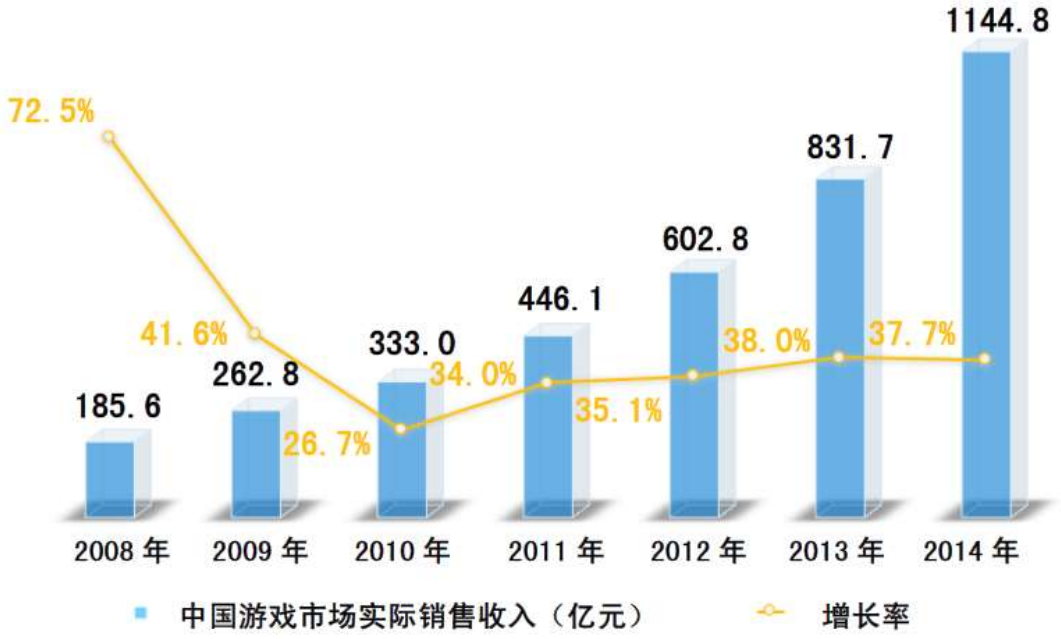
I 电子游戏行业市场规模

2014 年，中国游戏市场用户数量约达到 5.17 亿人，比 2013 年增长了 4.6%。



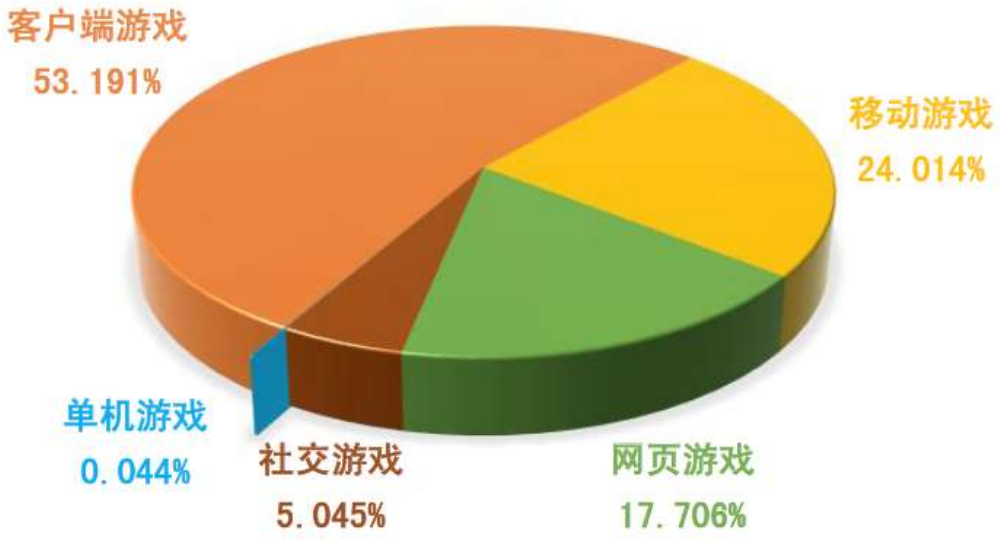
数据来源：GPCIDCandCNG

2014 年，中国游戏市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）实际销售收入达到 1,144.8 亿元人民币，比 2013 年增长了 37.7%。



数据来源：GPCIDCandCNG

2014 年，在中国游戏市场实际销售收入中，客户端网络游戏市场占有率达到 53.191%，网页游戏市场占有率达到 17.706%，移动游戏市场为 24.014%，社交游戏市场为 5.045%，单机游戏为 0.044%。



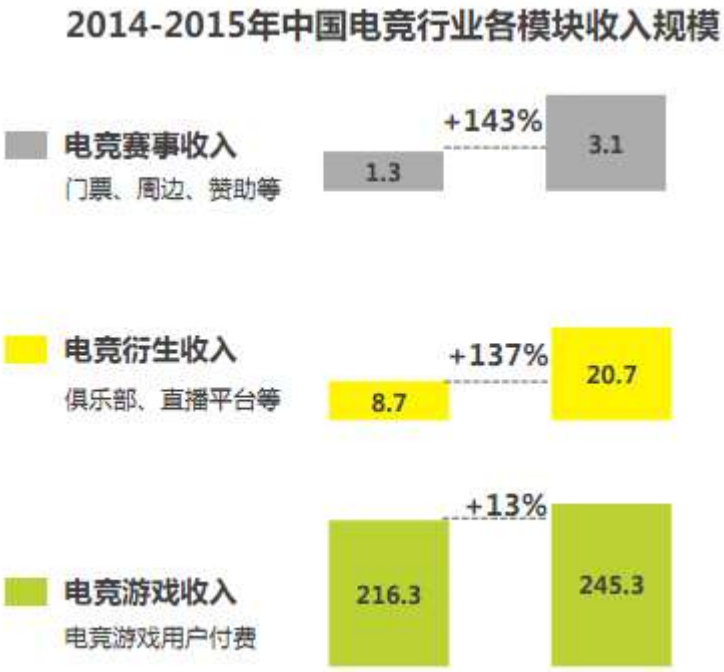
数据来源：GPCIDCandCNG

II 电子竞技行业市场概况

我国电子竞技行业的发展自 1998 年起至今可以分为三个阶段，分别是 1998 至 2002 年的萌芽起步期、2003 至 2008 年的成长探索期、2009 至 2012 年新兴爆

发期及 2013 年至今的稳定发展期。在萌芽起步期，由于我国互联网的基础设施水平较落后，信息流通与游戏联机对战服务并不稳定，电子竞技并未能形成稳定的产业链；2003 年，电子竞技运动被国家体育总局列为第 99 个正式体育运动项目，我国电子竞技行业进入成长探索期；在该时期，我国电子竞技行业经历了行业产业链与商业模式的探索，逐步挖掘出正规的赛事推广与合作模式。电子游戏竞技平台即以电子竞技游戏内容作为核心业务的游戏平台在这一阶段快速发展，如浩方竞技平台、VS 竞技游戏平台、掌门人游戏平台等在此阶段先后出现。2009 年以来，我国电子竞技整体市场规模高速增长，基于互联网媒体平台、全国数字电视平台的宣传效应，电子竞技的媒体价值和宣传价值逐步体现。

根据艾瑞分析统计，2014 年中国电子竞技整体市场规模达到 226.3 亿元，收入主要来自于电竞游戏，而电竞赛事的收入近 1.3 亿元，俱乐部、直播平台等衍生收入达 8.7 亿元，但这两块的收入随着 2015 年赞助商的投入加大，整体市场在电商、广告等方面的商业化进程加快，将各自增长超过一倍。



资料来源：艾瑞咨询

但随着网络游戏的兴起，以及网页游戏和手机游戏的强势崛起，传统端游面临增长的瓶颈。《魔兽世界》的出现，代表着网络游戏时代的兴盛，紧接着出现的 CF、以及现在的 LOL 都在一步步蚕食传统竞技平台的市场。由于市场上失去了需要在竞技平台上才能玩的高质量单机游戏，竞技游戏平台失去了增长的空间，

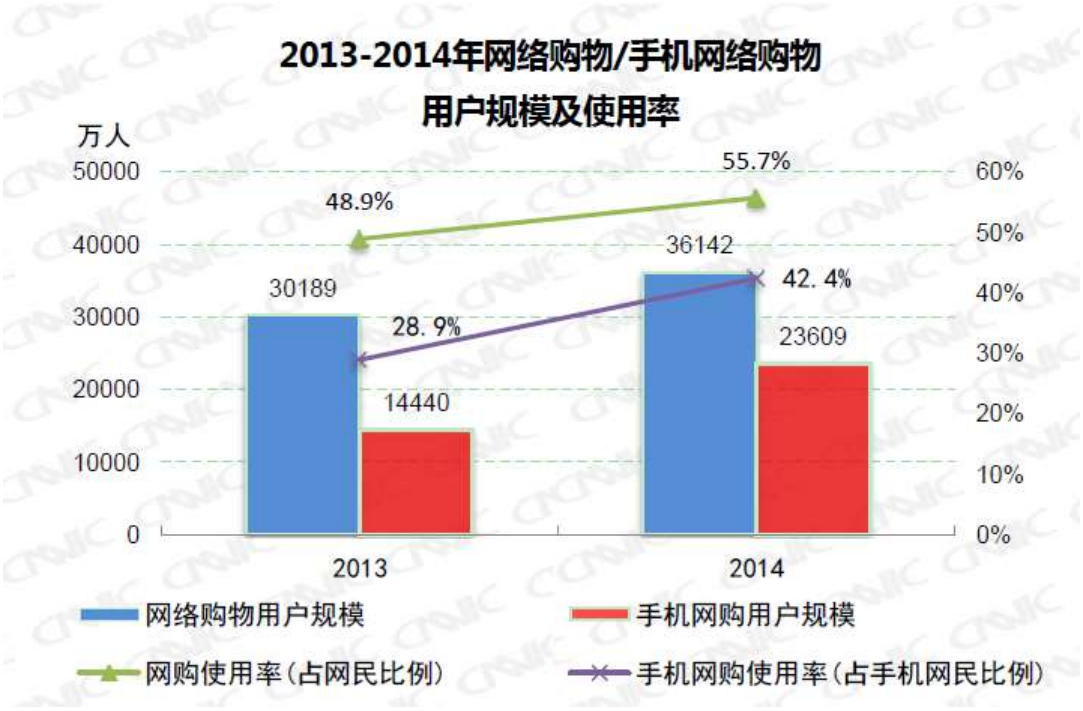
随着用户的流失，游戏平台面临转型。而随着游戏用户的获取成本越来越高昂，传统的端游都面临一定的困境，无端或微端化成为了优先选择。

III 电商行业发展概况

截至 2014 年 12 月，我国网络购物用户规模达到 3.61 亿，较 2013 年底增加 5,953 万人，增长率为 19.7%；我国网民使用网络购物的比例从 48.9%提升至 55.7%。

我国网络购物的群体正在不断扩大，逐步向全年龄段渗透。据 CNNIC 数据显示，2014 年最主流网购用户（20-29 岁网购人群）规模同比增长 23.7%，10-20 岁网购人群用户规模同比增长 10.4%，50 岁及以上网购人群用户规模同比增长 33.2%。

据艾瑞统计数据显示，2014 年中国电子商务市场交易规模 12.3 万亿元，增长 21.3%，其中网络购物增长 48.7%，在社会消费品零售总额渗透率年度首次突破 10%，成为推动电子商务市场发展的重要力量之一。另外，在线旅游增长 27.1%，本地生活服务 O2O 增长 42.8%，共同促进电子商务市场整体的稳步增长。



数据来源：中国互联网信息中心

③市场地位

自成立以来，公司致力于网络游戏平台——VS 竞技游戏平台的研发、运营，首创了竞技游戏的积分排名、积分对战模式，吸引了众多游戏玩家的关注。VS 竞技游戏平台注册用户总数超过 1 亿，月活跃用户一度超过 6,000 万，目前月均活

跃用户约为 1,000 万，最高同时在线人数突破 100 万。公司通过该平台运营自主开发的《VS 三国》网络游戏，并通过该平台向广大游戏开发商提供网页游戏的运营服务，同时通过该平台向企业提供广告服务。

鉴于 PC 端网络游戏行业逐渐进入下行阶段，公司积极开拓新的业务增长点，开发了新一代商品交易平台——九鼎交易系统，引入新的交易模式，基于公司原有 VS 竞技游戏平台庞大的用户基础，通过 VS 竞技游戏平台的推广及用户直接导入，用户转化情况良好。

④竞争优劣势

公司的竞争优势如下：

I 运营管理经验

公司作为网络游戏运营商，先后成功运营《VS 三国》、《神仙道》、《攻城略地》等多款游戏，并建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展到客户服务等完整的运营体系。

II 技术优势

公司成立十年来，储备了众多的核心技术，首创了积分排名及对战的竞技方式，支持大并发的高性能云服务器技术，P2P 下载技术等，能稳定支持超过 100 万用户同时在线。

III 团队优势

作为国内成立较早的游戏运营公司，优秀的管理团队是公司取得成功的关键。公司董事长张文豪先生从事互联网工作近二十年，有着丰富的管理和项目经验。公司核心技术人员具有丰富的游戏及平台开发经验，对游戏运营和开发有独到的见解和想法。公司团队的具体情况请参见本节“三、与公司业务有关的关键资源情况”之“（四）公司人员结构”及“第三节　公司治理”之“九、董事、监事、高级管理人员的有关情况”。

IV 海量客户基础

公司自成立以来一直经营 VS 竞技游戏平台，该平台注册用户已经超过 1 亿，活跃用户一度超过 6,000 万，目前月均活跃用户约 1,000 万，公司现已经拥有了一批稳定忠诚的游戏用户基础并在逐步扩大，上述用户成为公司下一步发展的坚实基础，公司将进一步策划方案使上述用户转移到公司的九鼎交易系统中，使公司的电商业务尽快地发展起来。

V 品牌优势

公司作为成立 10 多年的互联网企业，VS 竞技游戏平台在竞技游戏玩家中，积累了大量的用户群和良好的口碑。

公司的竞争劣势如下：

I 公司规模较小

公司主要业务为游戏运营与电商平台，自成立以来，一直靠内部积累实现自身发展，与盛大、腾讯、中青宝等业内巨头相比，业务规模偏小。

II 融资渠道单一

互联网企业进行扩张的手段主要是行业内的并购重组，这需要大量的资金。公司所处行业特性决定了公司资产中固定资产比例较低，通过固定资产抵押等途径获取银行贷款难度较大，长期以来公司的发展主要依靠内源融资和股权融资，融资渠道单一使得公司业务扩张存在较大的资金压力。

（3）结论意见

综上所述，在国民经济的发展以及行业政策的鼓励和支持下，游戏行业及电商行业得到迅速发展，目前已形成了一定的市场规模，未来行业发展仍具有广阔的空间。公司作为一家在行业内具有较强竞争力的企业，通过多年积累和沉淀，已在技术研发、品牌知名度、用户资源等方面具备较强的竞争优势，未来公司将进一步开发移动端、PC 端等网络游戏，巩固自身的客户资源优势，同时稳步拓展公司电商业务，实现用户资源的共享。从而进一步改善公司盈利能力，拓展自身业务规模，具有良好的发展前景。

4. 公司特殊问题

4.1 公司报告期公司在网络游戏行业收入逐年下滑，毛利率逐年下降，净利润持续亏损。最近一期经营活动产生的现金流量净额为负。（1）请公司补充披露具体原因及其合理性，如何应对波动较大的风险，具体措施及其有效性。（2）请公司结合核心资源要素、业务发展规划、市场开发能力、市场前景、公司核心竞争优势、客户端及页面游戏发展前景、新业务的拓展情况、资金筹资能力、期后签订合同、期后收入实现情况等，评估公司在可预见的未来的持续经营能力。（3）请主办券商和申报会计师对上述事项，以及是否具有持续经营能力发表意见。

回复：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司收入核算表	公司收入核算表
2	取得公司未来发展规划	公司未来发展规划
3	取得公司用户情况	公司 VS 竞技游戏平台注册用户、活跃用户统计表、公司九鼎交易系统注册用户、充值用户情况
4	取得公司期后签订合同	合同
5	访谈公司高级管理人员	访谈记录

（2）分析过程和结论意见

①请公司补充披露具体原因及其合理性，如何应对波动较大的风险，具体措施及其有效性。

报告期内，公司主营业务中以网络游戏平台运营收入为主，电商运营平台收入及 720 浏览器收入为辅，其中网络游戏平台运营收入包括 VS 竞技游戏平台游戏收入、网页游戏收入及广告服务收入，其收入额合计占主营业务收入比例分别为 99.61%、98.71%、91.56%。公司自设立以来，一直从事网络游戏平台的研发及运营，公司开发的《VS 三国》一度吸引众多游戏玩家，公司网络游戏平台注册用户总数超过 1.0 亿，活跃用户超过 3000 万。随着公司技术的不断成熟及市场占有率的提升，该业务亦成为目前公司的最主要业务。

同时，公司在网络游戏行业收入出现下滑时，主动进行新业务的拓展，公司自 2013 年末进行九鼎交易平台的研发，并于 2015 年 3 月上线运营，2015 年 1-4 月取得电商服务收入 12.28 万元，由于九鼎交易平台处于初期试运营阶段，目前收入规模较小，未来公司将进一步导入 VS 竞技游戏平台的注册用户，截至目前，公司九鼎交易平台已有注册用户 146.38 万。

720 浏览器是公司自主研发的浏览器软件，公司将其定位为 VS 竞技游戏平台在移动互联上的延伸，用户可以通过该浏览器参与平台各种互动娱乐活动。主要取得主页提供商“二三四五”的主页点击分成，报告期内公司通过 720 浏览器取得的收入占主营业务收入的比例分别为 0.39%、1.29%、1.20%，未来公司将通过后期会考虑通过搜索、导航、购物和游戏等实现流量变现。720 浏览器目前开发了 PC 端、Android 版和 IOS 版手机端浏览器，最初为提升游戏用户对网页游戏的体验效果，提高游戏的运行效率及流畅度所研发，现已逐步扩展其他诸如屏蔽广告、智能追剧、抢票、定时器等诸多新的功能，截至目前，公司 720 浏览器下载安装量已达到 1,239.63 万次。

2014 年度公司营业收入为 765.19 万元较 2013 年度营业收入额 1,819.19 万元减少 57.94%，主要系公司 VS 竞技游戏平台的网络游戏收入及联合运营的网页游戏收入下降所致，受移动游戏快速增长影响，网络游戏增速放缓，竞技游戏平台竞争加剧，如 11 平台、QQ 对战平台的崛起，公司传统优势不再明显，导致公司主要收入来源下滑。2013 年末起，公司开拓电商业务，自行开发了九鼎交易系统，目前主要进行化妆品细分产品的电商平台，依托于公司原有庞大的客户资源，九鼎电商平台上线运营后发展情况良好。

报告期内，公司经营活动现金流量净额分别为 133.15 万元、149.70 万元、-42.84 万元，2015 年 1-4 月公司经营现金流量为净流出主要系当期经营性应收项目增加，公司销售商品、提供劳务收到的现金减少所致，2013 年度、2014 年度公司经营现金流量均为净流入，公司经营现金流量情况良好。

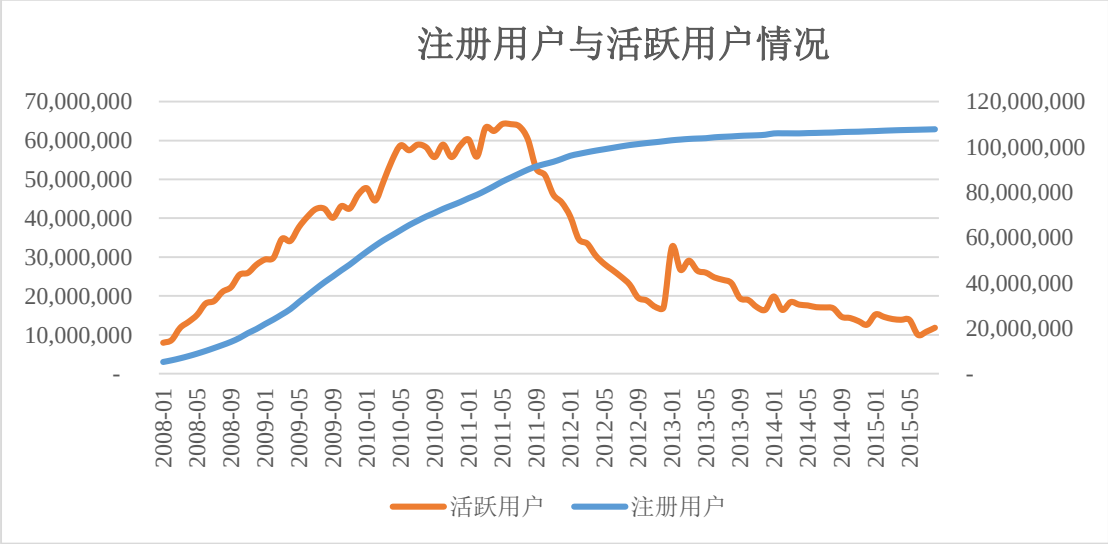
②请公司结合核心资源要素、业务发展规划、市场开发能力、市场前景、公司核心竞争优势、客户端及页面游戏发展前景、新业务的拓展情况、资金筹资能力、期后签订合同、期后收入实现情况等，评估公司在可预见的未来的持续经营能力。

I 公司核心资源要素

公司经过多年的网络游戏平台运营，积累了海量的用户资源，作为一家互联网行业公司，公司的用户资源构成了公司的核心资源要素。

公司作为网络游戏平台运营商，主要通过自主研发的 VS 竞技游戏平台为游戏玩家提供各客户端网络游戏的电子游戏竞技平台，同时通过该平台为其他游戏开发商联合运营的网页游戏提供接入端口。

自 2008 年以来，公司 VS 竞技游戏平台注册用户及活跃用户情况如下：



2008 年至 2011 年，公司 VS 竞技游戏平台的注册用户及活跃用户快速增长，但随着网络游戏的免费及移动游戏的快速崛起以及国内各竞技游戏对战平台的快速发展，自 2012 年以来，公司注册用户增长放缓，活跃用户数量下滑，目前公司 VS 竞技游戏平台月活跃用户维持在 1,000 万以上。

公司在 VS 竞技游戏平台收入出现下滑时，积极开拓新的业务增长点，成功的开发了九鼎交易系统，目前公司已从 VS 竞技游戏平台成功导入 146 万注册用户，用户转化情况良好。

公司目前通过 VS 竞技游戏平台储备了超过 1 亿的注册用户资源，以及逾千万的活跃用户，为维护公司现有的客户资源，提升客户粘性，发掘客户需求，为公司未来业务发展提供保证，公司通过主要以下方式来维护现有客户资源：

i 建立和完善玩家社区和玩家公会，针对用户的需求组织活动，广泛开展异业合作，促进线上线下的互动；

ii 发展“至尊类”道具，给与用户终身荣誉和信用；

iii 增加多个接触面，多个维度设立用户挽留机制，如签到、抽奖和互动，各种维度成长体系叠加效果，提高用户忠实度和逃离成本；

iv 大力维护高付费玩家，提供 VIP 客户服务，全方位提升高付费用户体验和快速响应；

v 不断开发新颖的功能，解决玩家关心的问题和玩家成长过程中的烦恼，营造快乐游戏的氛围，让玩家获得更好的游戏体验；

vi 不断研发运营新游戏尤其是手机游戏，针对市场热点和 IP 资源，不断提供新内容新玩法，让用户有所追求，不断提升用户的粘性。

II 业务发展规划

公司已在《公开转让说明书》中“第四节　公司财务”之“十三、公司未来经营计划”中披露公司未来业务发展规划，主要内容如下：

i VS 竞技游戏平台

公司 VS 竞技游戏平台一直为公司提供主要的收入及现金来源，为此，公司制定了关于其的未来规划，主要内容如下：

加强移动游戏的研发力度，专注打造精品产品，形成了良好的经济效益，借鉴已有成功的网络游戏开发经验推出符合市场趋势和玩家需要的精品移动网络游戏；

将领先的游戏平台向移动端拓展，强化跨平台的游戏发行能力，公司是国内领先的游戏平台及综合服务提供商，未来会逐步通过公司自主研发的 720 浏览器实现互联互通，跨屏交互，未来公司将领先的平台优势向移动端逐步拓展，形成用户黏性较强的跨平台游戏社区和稳定增长的自有发行平台；

公司将依托精品游戏储备，加强海外发行渠道的沟通与合作，实施公司海外业务拓展计划；

公司主营业务涉及游戏开发、游戏发行及游戏平台运营，在平台运营方面有比较优势，在多年的对外合作中积累了良好的信誉和人脉，因此公司与游戏行业内及其周边行业的优秀企业拥有广泛的合作基础。未来公司将尝试通过并购或建立战略合作伙伴关系来拓展公司业务或确立优势。

ii 九鼎交易系统

公司目前进一步进行九鼎交易系统的推广及相关商家的入驻谈判，未来将深入智能电商领域，完善交易规则，活跃市场，九鼎交易系统未来力争做到托管交

易，无忧交易，定位上力求精准，抓住市场重点目标用户，对已有用户的深耕和逐步渗透，不断扩大合作伙伴队伍和区域网点。

基于公司所处广州地区为我国日化企业较为集中的地区，公司九鼎交易系统锁定垂直模式的细分市场，重点从美妆个护行业入手，优化产品供应链，选择质优的产品优先合作，降低客户误购成本和试错代价。

借助VS竞技游戏平台累积的用户资源和品牌号召力，基于公司欲导入的VS竞技游戏平台主要用户为男性玩家，以他们的需求为主导，提升用户体验，围绕其自身护理和健康美容方面做专做透，比如男士护理市场，关爱女性用户群体，锁定具体的产品。

III 市场开发能力

公司作为网络游戏运营商，已拥有十余年的游戏开发、运营经验，先后成功运营《VS 三国》、《神仙道》、《攻城略地》等多款游戏，并建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展到客户服务等完整的运营体系。

公司积极拓展电商领域，实现业务规模的提升，公司依托于 VS 竞技游戏平台的海量用户，分析 VS 竞技游戏平台用户的消费特性，比如以年轻男性为主，思维活跃，争强好胜，极富团队精神，较强的求胜欲望。通过奖励 VS 金币和平台道具的方式为主，实物和现金为辅，实现 VS 竞技游戏平台用户向九鼎交易平台用户的导入，并利用网络教学和网上培训，让其进一步转化为九鼎交易平台的合伙人。

公司拟将销售团队扩建到 50-100 人的营销团队，包括网络营销组，电话营销组和大客户组。其中网络营销组运用社交工具开展丰富互动活动，培养用户圈子，提升用户活跃度，将社区思维植入电商运营，不断积累用户大数据，并基于大数据展开精准营销；大客户组的招商团队直接对接工厂或品牌商，从品牌授权资格、供应商证件、产品质检报告等方面严格审核把关，确保产品质量，并根据用户消费数据和行业专业经验解读用户需求，进行针对性的产品挑选，降低用户购物的决策成本。大客户组的品质控制团队会对上架销售的商品进行样品抽样和不定期的匿名购买，处罚违规行为，进一步保证商品品质；电话营销组主要是发展合作伙伴，如区域代理、买方合伙人和买方合伙人，通过对大数据的分析及客户关系的维护，对优质用户提供深度购物解决方案。为用户提供管家式服务，强化客户关系管理；通过跟招商网站、门户网站合作，定期举办招商会议，进一步

推广公司九鼎交易平台，扩大公司九鼎交易平台的市场知名度。

IV 市场前景

公司所属细分行业为互联网信息服务业，主营业务为移动终端网络游戏的设计、研发及运营。

电商行业作为消费方式的联网化，其销售量的增长与社会消费水平的提高密切相关。近年来我国 GDP 持续高速增长，根据国家统计局的统计数据， 2012 年和 2013 年分别达到 207,167 亿元和 234,389 亿元，同比分别增长 12.64%和 13.10%，呈现出稳定的增长态势，2014 年我国 GDP 达到 262,394 亿元，同比增长 12%。我国经济的稳定增长，使得广大城乡居民的生活水平得到较大提高，有利于电子商务行业的发展。

同时社会消费水平的不断提高，使得网络游戏付费玩家用户数增长迅速，为网络游戏行业持续发展提供了坚实的基础。而电商平台的购物便利性使得越来越多的消费者选择在网络上进行购物，社会消费水平的提升也将进一步带动电商行业的迅速发展。

随着近年来一系列有利于互联网发展的政策法规的出台、电信基础设施投入的加大以及网络新技术的应用加快，我国的互联网用户规模得到了持续增长。截至 2014 年 12 月，我国网民规模达 6.49 亿，全年共计新增网民 3,117 万人。互联网普及率为 47.9%，较 2013 年底提升了 2.1 个百分点。2014 年，中国游戏市场用户数量约达到 5.17 亿人，比 2013 年增长了 4.6%。互联网用户规模的持续增长大大增加了电子商务行业与网络游戏行业的潜在消费用户数量。

中国网络游戏的发展已经走过了十多个春秋。行业从最初的盗版横行到现在知识产权诉讼案件不断增多，行业的规范化程度不断提高。行业中规模较大的企业在发展过程中逐渐建立了行业的标准与规范，引来后继者的效仿。同时为了维护行业的共同利益，行业自律性不断提高。少数企业因为不当行为受到主管部门的处罚以及行业内的谴责，这都有利于行业的逐步成熟和规范。

在国民经济的发展以及行业政策的鼓励和支持下，游戏行业及电商行业得到迅速发展，目前已形成了一定的市场规模，未来上述行业发展仍具有较为广阔的空间。

V 公司核心竞争优势

公司的核心竞争优势包括：运营管理经验、技术优势、团队优势、海量客户

基础及品牌优势。

公司已在公开转让说明书“第二节　公司业务”之“六、公司所处行业情况”之“（四）所处行业竞争状况”之“2、本公司的竞争优势”中详细披露公司核心竞争优势情况。

VI 客户端及页面游戏发展前景

2014 年，中国网络游戏市场规模达到 1,097 亿元人民币，同比增长 27.8%。易观智库预计 2015 年，中国网络游戏市场的整体规模将继续保持稳健增长，达到 1,264.9 亿元，同比增长 15.3%；2016 年将达到 1,409.7 亿，同比增长 11.5%；2017 年达到 1,567.1 亿元，同比增长 11.2%。

预计未来移动端网络游戏的市场份额将进一步扩大，中国游戏市场规模结构情况如下：

数据来源：艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告简版（2015 年）》

如上图所示，虽然移动端游戏的市场份额逐步扩大，但 PC 客户端游戏及 PC 浏览器端游戏仍是网络游戏市场的主要产品，市场份额保持在 50%以上，随着网络游戏市场规模的不断扩大，客户端及页面游戏拥有良好的发展前景。

VII 新业务的拓展情况

公司九鼎交易平台的秉持以口碑推广为主，互动营销为辅，目的前置的营销理念。通过专家老师指导，合伙人优选，卖家担保，交易各方参与等多种手段，

精选产品和服务，满足用户对健康、美丽、快乐的需求，提供平台购物的一站式解决方案。

公司该营销理念得到包括韩后、思埠、韩束、白云山、尚凝、云南灵宏等很多厂商的认同，目前，公司九鼎交易平台中卖家供货的品牌有韩束、金稻、歌琳一自然之迷，菩古玛丽，蔻诗婷，暂婷、俏十岁、满婷、朵澜、高姿、草安堂、韩国九朵云、捷度、澳蔻斯、玥然、CR、瑞贵人、广药-纤纤梅、绿瘦等，正在洽谈的客户包括宝洁、妮维雅、雅倩、李医生、曼秀雷敦、锐度、杰瑞尔、欧莱雅等众多品牌。化妆品作为现阶段九鼎交易平台的主要产品，公司对产品选择非常慎重，由于涉及的产品细节较多，公司目前还处在跟相关厂商不断的选型和沟通过程中。

公司的目标客户群及目标合伙人，都是基于 VS 竞技游戏平台庞大的用户资源之上，通过用户自身的消费体验和购物分享带动的消费，不断集聚用户口碑，打通各个终端，形成跨屏互动，形成随处均可交易的便捷体验。目前，公司九鼎交易平台已经有部分忠实的用户主动推广九鼎交易平台并提出改进意见。

公司未来会针对高、中、低端用户群体的需求，在每个商品类别如护肤、彩妆，面膜等细分领域寻找战略合作伙伴。公司九鼎交易平台对知名厂家或授权体系完整的代理商家保持开放合作，并会积极接触线下、电商或微商厂家，不断引入优质产品。

截至目前，九鼎交易平台注册用户已达到 146.38 万，买方合伙人已经达到 1,127 人，鉴于九鼎交易平台买方合伙人需要一定的时间熟悉产品和系统，业绩优良的买方合伙人有机会升级成为区域代理商，变成公司在其所在地相对独立的营业部。公司目前推广工作重点主要为发展买方合伙人，并对其进行培训和引导，未来区域代理商主要是通过买方合伙人升级的方式来进一步发展。

VIII 资金筹资能力

公司发展过程中，根据自身业务发展情况适时引入财务投资者，公司现有股东中有深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）作为机构投资者，为公司经营发展提供财务支持。报告期各期末，公司现金及现金等价物余额分别为 38,328,119.29 元、37,194,926.00 元、36,075,570.87 元，公司资金充裕，预计短期内不会出现因资金短缺而导致的经营风险。未来公司将通过发行股票等方式引入投资者，进一步增强公司的融资能力。

IX 期后签订合同

除正在履行的游戏运营协议之外，公司报告期后签订的协议情况如下：

i 广告合同

序号	公司名称	合同名称	金额	广告期限	履行情况
1	深圳游禧科技有限公司	页游广告合作合同	5,000.00	2015/7/6-2015/7/8	履行完毕
2	深圳游禧科技有限公司	页游广告合作合同	5,000.00	2015/8/7-2015/8/9	履行完毕
3	深圳游禧科技有限公司	页游广告合作合同	55,000.00	2015/8/19-2016/2/18	正在履行

ii 九鼎交易平台区域代理合同

序号	名称	合同名称	代理区域	合同金额	合作期限
1	陈向东	九鼎交易系统联合运营协议	广东省广州市黄埔地区	预付联运授权费 100,000 元 系统佣金 10%	2015 年 5 月 31 日-2018 年 5 月 31 日
2	刘召召	九鼎交易系统联合运营协议	广东省广州市天河地区	预付联运授权费 100,000 元 系统佣金 10%	2015 年 4 月 23 日-2018 年 4 月 23 日
3	山阴县明远网络科技有限公司	九鼎交易系统联合运营协议	山西省晋中市榆次地区	预付联运授权费 100,000 元 系统佣金 10%	2015 年 3 月 31 日-2018 年 3 月 31 日

X 期后收入实现情况

公司 2015 年 5 月至 7 月实现收入情况如下：

分类	2015 年 5 月	2015 年 6 月	2015 年 7 月	2015 年 1-7 月合计
VS 竞技游戏平台	154,153.90	153,007.27	140,763.04	**1,176,317.78**
网页游戏	192,115.40	152,535.07	160,424.75	**1,328,116.92**
电商服务	19,467.03	6,626.27	6,347.75	**155,195.48**
720 浏览器	4,443.12	4,150.98	3,918.00	**32,766.05**
合计	**370,179.40**	**316,319.60**	**311,453.54**	**2,692,396.19**

公司 2015 年 5 月至 7 月收入情况保持稳定，VS 竞技游戏平台及网页游戏收入为公司的主要收入，2015 年 1-7 月公司上述两项收入为 2,504,434.70 元，占总收入的比例为 93.02%；电商服务收入为 155,195.48 元，占总收入的比例为 5.76%，由于公司九鼎电商平台仍处于推广期，收入仍处于较低水平；720 浏览器收入为 32,766.05 元，占总收入的比例为 1.22%，基本保持稳定。

③请主办券商和申报会计师对上述事项，以及是否具有持续经营能力发表意

见。

主办券商协同申报会计师经与公司管理层访谈、查阅公司未来经营计划及公司收入情况认为，公司在积极维护 VS 竞技游戏平台现有业务的同时，稳步拓展九鼎交易平台，改善公司现有盈利能力，公司合理规划业务发展计划，所处行业市场前景广阔，公司的业务经营具有持续经营能力。

（3）补充披露情况

公司已在公开转让说明书“第四节　公司财务”之“六、报告期的主要会计数据和财务指标分析”之“（一）主要财务状况”之“3、现金流量情况”及“（三）营业收入的主要构成及分析”之“4、主营业务收入按业务类型构成情况”中补充披露公司收入及现金流量变动情况分析。

公司已在公开转让说明书“第四节　公司财务”之“十四、公司持续经营能力情况”中补充披露公司持续经营能力情况。

4.2 收入确认。（1）请补充披露公司各种虚拟货币与人民币的兑换比例、收费方式、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）请公司结合报告期各期虚拟货币的增加及消耗情况，补充披露各项收入预收款项的金额、原因，各期预收账款增加、减少、转入收入等变动情况。（3）请主办券商、申报会计师说明对公司游戏后台记录的核查程序，公司的内部控制程序能否有效保证其财务会计信息的真实、准确和完整，公司是否存在跨期调节收入的情形。（4）请公司补充披露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。请主办券商、律师、申报会计师核查并发表意见。

回复：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司收入核算表	公司收入核算表
2	取得公司 VS 竞技游戏平台 VS 金币充值记录	公司 VS 竞技游戏平台 VS 金币充值记录
3	取得公司预收账款明细账	公司预收账款明细账

序号	尽调过程	事实依据
4	访谈公司高级管理人员	访谈记录

（2）分析过程和结论意见

①请补充披露公司各种虚拟货币与人民币的兑换比例、收费方式、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。

公司目前拥有的虚拟货币只有VS金币一种，其与人民币的兑换比率是1:100（即1元可以购买100个VS金币）。游戏玩家通过第三方支付平台进行充值并兑换为VS金币，公司与第三方支付平台进行结算。游戏玩家使用VS金币只能购买VS竞技游戏平台的游戏道具，VS金币可以长期使用，没有使用期限限制，不存在可退换的情况。

主办券商经核查公司收入核算表、VS竞技游戏平台充值记录，确认公司报告期内不存在兑换比例变动的情形，公司部分第三方支付平台会存在少量充值赠送VS金币的情形，公司在核算收入时根据充值金额及VS金币数量进行加权平均核算当月收入；不存在虚拟货币退回的情形。

②请公司结合报告期各期虚拟货币的增加及消耗情况，补充披露各项收入预收款项的金额、原因，各期预收账款增加、减少、转入收入等变动情况。

报告期内，公司预收账款为公司VS金币尚未消耗或道具尚未消耗殆尽的递延收入金额，虚拟货币和预收账款款增减情况如下表：

报告期	充值金币		按兑换比率折算金额		实收金额（预收账款-服务递延收入）		实际差额	
	本期增加金币	本期消耗金币	本期增加金额	本期减少金额	本期增加金额	本期减少金额（结转收入）	增加数差额	减少数差额
2013年	936,670,178	1,040,422,204	9,366,701.78	10,404,222.04	9,017,188.65	9,124,822.85	349,513.13	1,279,399.19
2014年	388,032,920	418,410,381	3,880,329.20	4,184,103.81	3,583,854.63	3,954,507.38	296,474.57	229,596.43
2015年1-4月	93,583,430	90,672,734	935,834.30	906,727.34	777,704.69	827,466.23	158,129.61	79,261.11

报告期内，公司虚拟货币的增加数量与按照1:100的比率计算的充值金额相比分别相差349,513.13、296,474.57、158,129.61；减少数量分别相差1,279,399.19、

229,596.43、79,261.11，主要原因如下：

虚拟货币的增加主要体现在于用户充值，然而公司通过与第三方充值平台合作，第三方充值平台是直接扣除手续费用后给公司结算，各个第三方充值平台的手续费用比率不一样，故而预收款实际增加额与理论值有差异，相差的金额为第三方充值平台扣除的手续费用。

由于 VS 竞技游戏平台的收入确认标准以金币兑换的道具消耗殆尽为基准，故而 VS 金币消耗的单价采取加权平均法的计算方式，所以虚拟货币消耗的金额与预收款减少的金额会有差异。

③请主办券商、申报会计师说明对公司游戏后台记录的核查程序，公司的内部控制程序能否有效保证其财务会计信息的真实、准确和完整，公司是否存在跨期调节收入的情形。

公司每月核算收入通过游戏运营的后台数据库进行统计，自动记录充值 VS 金币数量、道具消耗数量等收入核算因素，财务人员根据公司后台数据库统计数量与各个第三方支付平台的账户结算情况进行每月的收入核算，经核查公司收入结算表及与后台数据核对，公司收入核算方法准确。

鉴于公司 VS 竞技游戏平台对公司 VS 金币充值及道具消耗情况进行自动核算，财务人员对第三方充值渠道账户充值情况与 VS 竞技游戏平台后台数据进行核对，并对公司收入进行截止性测试，同时对公司收款审批程序进行穿行测试，主办券商及申报会计师确认，公司的内部控制制度程序能有效保证财务会计信息的真实，准确和完整，公司不存在跨期调节收入的情形。

④请公司补充披露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。请主办券商、律师、申报会计师核查并发表意见。

VS 金币是一种在 VS 竞技游戏平台中使用的模拟货币，游戏用户通过公司指定的第三方支付平台购买，并用于在 VS 竞技游戏平台中购买游戏道具、获取收费服务等。公司现持有中华人民共和国新闻出版总署颁发的编号为新出网证（粤）字 033 号的《互联网出版许可证》，广东省文化厅颁发的编号为粤网文[2013]044-044 号的《网络文化经营许可证》，广东省通信管理局颁发的编号为粤B2-20070257 的《增值电信业务经营许可证》，均在有效的经营期限内，具有在游戏中使用 VS 金币等模拟货币、其他现有业务所需的资质、许可和认证。

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》等相关法规法规的规定，非法集资或非法融资是指未经有关部门批准，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。非法集资具有如下特点:“（1）未经有关部门依法批准,包括没有批准权限的部门批准的集资以及有审批权限的部门超越权限批准的集资；（2）承诺在一定期限内给出资人还本付息；（3）向社会不特定对象即社会公众筹集资金；（4）以合法形式掩盖其非法集资的性质。”公司在 VS 竞技游戏平台游戏中引入“VS 金币”，是为实现用户之间通过 VS 金币参与付费游戏、购买道具的目的，从而形成一个有粘性和趣味性的游戏体验，不涉及金融类产品的非法融资问题。

综上所述，主办券商、申报会计师及律师认为，游戏用户在公司网络中购买虚拟物品和 VS 金币不涉及金融类产品非法融资问题。

（3）补充披露情况

公司已在公开转让说明书“第二节　公司业务”之“五、商业模式”之“（四）盈利模式”之“1、网络游戏平台”中补充披露虚拟货币情况。

公司已在公开转让说明书“第四节　公司财务”之“六、报告期的主要会计数据和财务指标分析”之“（十）报告期主要负债情况”之“2、预收账款”中补充披露公司虚拟货币和预收账款款增减情况。

4.3 报告期末，开发支出分别为 9 万元、135.14 万元、295.48 万元。（1）请公司补充披露研发支出核算的具体内容，金额及占比。（1）请公司对照会计准则详细说明区分开发支出资本化和费用化的标准，并按项目详细披露开发支出资本化的具体时点及依据，请主办券商、申报会计师核查公司报告期内开发支出资本化处理是否符合会计准则的各项条件并发表意见；（2）请公司说明并披露开发支出资本化对报告期公司损益的影响，并作重大事项提示。

回复：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司开发支出核算明细账	开发支出明细账
2	取得公司开发支出审批记录	研发项目资本化支出确认表

序号	尽调过程	事实依据
3	访谈公司高级管理人员	访谈记录

（2）分析过程和结论意见

①公司开发支出构成明细

报告期内，公司开发支出变化情况如下表：

项目	2013 年 12 月 31 日	2014 年度增加金额	2014 年 12 月 31 日	2015 年 1-4 月增加金额	2015 年 4 月 30 日
720 浏览器	89,992.69	854,548.27	944,540.96	400,949.82	1,345,490.78
九鼎交易系统	-	406,890.56	406,890.56	1,202,409.05	1,609,299.61
合计	**89,992.69**	**1,261,438.83**	**1,351,431.52**	**1,603,358.87**	**2,954,790.39**

报告期内，公司开发支出分项目构成明细情况如下表：

项目	九鼎交易系统					
	2014 年度		2015 年 1-4 月		合计	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
工资及福利费	166,570.26	40.94%	238,450.05	19.83%	**405,020.31**	**25.17%**
差旅费	20,923.00	5.14%	211,592.00	17.60%	**232,515.00**	**14.45%**
办公费	18,844.80	4.63%	210,376.00	17.50%	**229,220.80**	**14.24%**
房屋租赁费	71,166.00	17.49%	113,415.00	9.43%	**184,581.00**	**11.47%**
会议费	17,000.00	4.18%	130,650.00	10.87%	**147,650.00**	**9.17%**
研发人员培训费	10,000.00	2.46%	111,800.00	9.30%	**121,800.00**	**7.57%**
研发材料	36,020.00	8.85%	68,919.00	5.73%	**104,939.00**	**6.52%**
装修费摊销	35,025.00	8.61%	63,404.00	5.27%	**98,429.00**	**6.12%**
物业管理费	21,910.00	5.38%	39,492.00	3.28%	**61,402.00**	**3.82%**
通讯费	4,845.00	1.19%	8,265.00	0.69%	**13,110.00**	**0.81%**
水电费	4,586.50	1.13%	6,046.00	0.50%	**10,632.50**	**0.66%**
合计	**406,890.56**	**100.00%**	**1,202,409.05**	**100.00%**	**1,609,299.61**	**100.00%**

项目名称	720 浏览器							
	2013 年度		2014 年度		2015 年 1-4 月		合计	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
工资及福利费	66,439.42	73.83%	577,868.04	67.62%	183,301.82	45.72%	**827,609.28**	**61.51%**
房屋租赁费	9,969.00	11.08%	108,817.00	12.73%	76,127.00	18.99%	**194,913.00**	**14.49%**
装修费摊销	5,189.00	5.77%	55,348.00	6.48%	42,559.00	10.61%	**103,096.00**	**7.66%**
物业管理费	3,528.00	3.92%	34,658.00	4.06%	26,508.00	6.61%	**64,694.00**	**4.81%**

项目名称	720 浏览器							
	2013 年度		2014 年度		2015 年 1-4 月		合计	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
会议费		0.00%		0.00%	37,700.00	9.40%	**37,700.00**	**2.80%**
办公费	3,245.27	3.61%	15,419.73	1.80%	9,600.00	2.39%	**28,265.00**	**2.10%**
差旅费	414.00	0.46%	11,982.00	1.40%	15,728.00	3.92%	**28,124.00**	**2.09%**
研发材料		0.00%	16,787.00	1.96%	-	0.00%	**16,787.00**	**1.25%**
水电费	1,208.00	1.34%	9,462.50	1.11%	3,882.00	0.97%	**14,552.50**	**1.08%**
通讯费		0.00%	8,606.00	1.01%	5,544.00	1.38%	**14,150.00**	**1.05%**
设备调试费		0.00%	8,000.00	0.94%		0.00%	**8,000.00**	**0.59%**
研发人员培训费		0.00%	7,600.00	0.89%		0.00%	**7,600.00**	**0.56%**
合计	**89,992.69**	**100.00%**	**854,548.27**	**100.00%**	**400,949.82**	**100.00%**	**1,345,490.78**	**100.00%**

②请公司对照会计准则详细说明区分开发支出资本化和费用化的标准，并按项目详细披露开发支出资本化的具体时点及依据，请主办券商、申报会计师核查公司报告期内开发支出资本化处理是否符合会计准则的各项条件并发表意见；

主办券商及申报会计师通过询问公司管理层、技术部门负责人、财务部门负责人关于公司项目开发支出资本化确认，划分条件及时点。核查公司开发支出项目明细账，核查公司项目立项文件，核查项目开发研究阶段和开发阶段划分标准，划分审批程序、文件；核查各项目开发支出资本化凭证及其附件审批程序等，确认公司对内部开发无形资产的会计处理如下：

根据公司内部项目开发管理的流程，将内部研发项目划分为研究阶段和开发阶段。公司所有项目在研究阶段所发生的支出，均在当期进入损益，在项目进入开发阶段后，项目支出列示于开发支出，待项目达到预定可使用状态之日转为无形资产。

公司在项目确认立项之后，包括项目策划、项目测试及试运营阶段，按照项目归集研究阶段费用，计入“研发费用”直接费用化；在软件或系统正式上线运营之后，包括项目实施及执行，项目反馈及验收阶段，将相关费用予以资本化计入“开发支出”；在项目运营测试完成并可以正式商业化之后，满足无形资产确认条件时，结转至“无形资产”科目进行核算。

报告期内，公司开发支出核算项目相关资本化时点情况如下表：

项目名称	项目起始时点	资本化时点	资本化原因
720 浏览器	2013 年 4 月	2013 年 12 月 1 日	项目进入开发试运行阶段，相关软件开始上线试运营
九鼎交易系统	2014 年 1 月	2014 年 7 月 1 日	项目进入开发试运行阶段，交易平台开始上线试运营

综上所述，主办券商及申报会计师认为，公司严格按照《企业会计准则》的规定，正确划分研发阶段和开发阶段，并制定详细的开发支出资本化会计政策，并履行相应审核程序，研发支出的相关会计处理符合《企业会计准则第 6 号——无形资产》的要求和规定，研发支出的归集是合理的，会计处理是一贯的，不存在利用研发支出资本化来调节利润的情形。

③请公司说明并披露开发支出资本化对报告期公司损益的影响，并作重大事项提示。

报告期内开发支出资本化对公司损益的影响如下：

2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月，公司确认的开发支出分别为 89,992.69 元、1,261,438.83 元及 1,603,358.87 元，全部符合资本化的条件，予以资本化。如上述开发支出全部费用化，会增加公司 2013 年度、2014 年度及 2015 年 1-4 月亏损 89,992.69 元、1,261,438.83 元及 1,603,358.87 元，占 2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月公司经审计亏损的 0.63%、18.12%、53.02%。

如将来该开发费用资本化产生的无形资产预期不能为企业带来经济利益，该无形资产将报废并予以转销，其账面价值转作账面损益，届时将会相应减少公司未来的净利润。因此本公司存在由于开发费用资本化而导致的财务风险。

（3）补充披露情况

公司已在公开转让说明书“第四节　公司财务”之“六、报告期的主要会计数据和财务指标分析”之“（九）报告期主要资产情况”之“8、开发支出”中补充披露公司开发支出构成明细。

公司已在公开转让说明书“重大事项提示”之“九、报告期内开发支出资本化对公司损益的影响”中补充披露报告期内开发支出资本化对公司损益的影响。

主办券商已在主办券商推荐报告“四、提请投资者关注的事项”之“（九）报告期内开发支出资本化对公司损益的影响”中补充披露报告期内开发支出资本化对公司损益的影响。

4.4 九鼎交易系统中完成一笔订单需要的参与方共有 5 方。九鼎交易系统、买方合伙人、卖方合伙人、买方、卖方。（1）请公司补充披露上述 5 方，在交易中扮演的角色、各自权利义务，公司收入如何实现，公司与合伙人直接如何结算佣金，佣金率如何确定等。（2）请主办券商及申报会计师核查，并就收入确认是否符合《企业会计准则》、结算是否合规，发表意见。

回复：

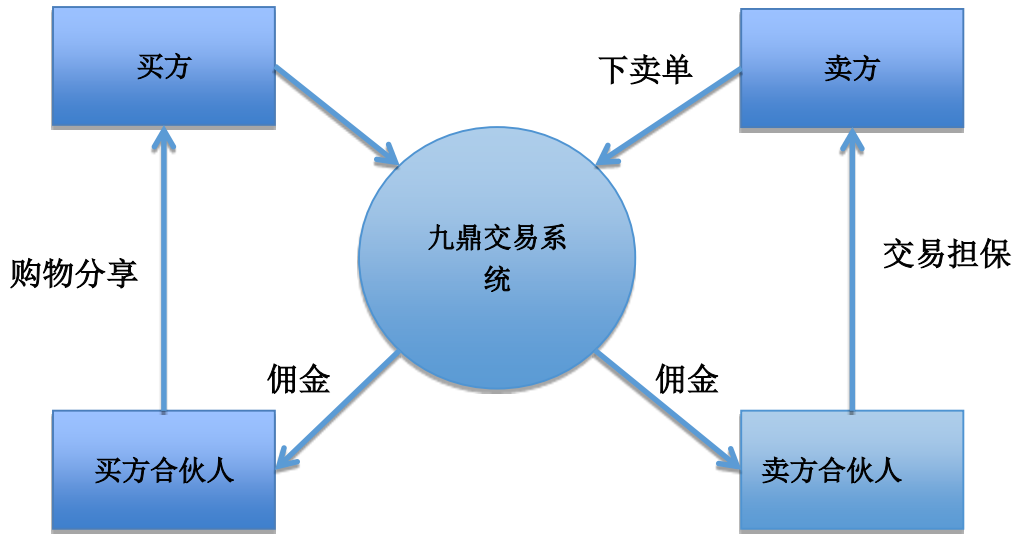
（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司九鼎交易系统内部规定文件	公司九鼎交易系统内部设计及规定文件
2	取得公司收入明细账	收入明细账、凭证及附件等
4	访谈公司高级管理人员	访谈记录

（2）分析过程和结论意见

①请公司补充披露上述 5 方，在交易中扮演的角色、各自权利义务，公司收入如何实现，公司与合伙人直接如何结算佣金，佣金率如何确定等。

公司九鼎交易系统实现每笔交易共有九鼎交易系统、买方合伙人、卖方合伙人、买方、卖方等 5 方进行参与，各方构成情况如下：



参与各方的权利、义务情况如下：

参与各方	权利	义务
九鼎交易系统	获得佣金分成	提供交易系统软件，完善交易规则，撮合交易，协助处理售后问题，增加更多区域分支机构，提供本地化服务。
买家	获得产品或者服务	支付产品或者服务的价款
卖家	有权出卖自己的产品或服务，出卖人享有收取价款的权利	1、提供服务，或者向买方交付产品并转移产品的所有权的义务。 2、销售正品；对产品或商品质量的担保、“三包”等法律义务。
买方合伙人	获得佣金分成	分享产品或服务信息； 口碑传播和重复购买。
卖方合伙人	获得佣金分成	1、推荐产品、卖家； 2、对卖家提供二次担保服务，先行赔付。

九鼎交易系统公司的收入来源主要佣金收入。公司负责运营九鼎交易系统，每笔交易除买方外的其他参与方均是交易平台的注册用户，均与公司有合同法律关系。公司负责建立、维护更新平台使平台健康运行，然后每成交一笔则公司会于其中收取一定的佣金，该佣金收入为九鼎交易系统的盈利来源。

目前公司根据商品品类，收取不同的手续费，每一个产品的手续费比例独立设置，九鼎交易系统现有产品手续费范围如下：

类目	手续费范围
虚拟产品如电话费、Q 币类	1-3%
虚拟道具和金币	10-30%
化妆品	30-50%
其他产品	20-30%

公司根据九鼎交易平台上提供交易支撑的各方进行手续费的分成，计算参与各方的佣金收入，具体佣金分成情况如下：

分成各方		分成收入
九鼎交易系统		手续费*30%
商务	买方商务	手续费*3.5%
	卖方商务	手续费*3.5%
买方合伙人		手续费*30%
卖方合伙人		手续费*30%
渠道费用		手续费*3%

买方要购买一件商品需要首先充值到九鼎系统，然后以九鼎账户金额为限进

行消费。在用户充值到账户中时，公司将其计入其他应付款，在一笔交易完成之后，公司需要将款项转给卖方，公司这时候将转给卖方的钱冲抵其他应付款，同时将公司留存的佣金计入营业收入，同时结算佣金给上述分成各方。公司与卖方次月会就当月产生的交易进行对账，然后进行结算。

②请主办券商及申报会计师核查，并就收入确认是否符合《企业会计准则》、结算是否合规，发表意见。

主办券商协同申报会计师对九鼎交易系统收入确认主要执行程序如下：询问公司管理层、财务部门负责人，了解九鼎交易服务收入实现模式、确认依据，确认时点，确认金额。核查公司九鼎交易服务收入明细账，核查九鼎交易服务收入确认凭证及其附件，核查九鼎交易明细清单、协议。据此，主办券商及申报会计师认为：公司九鼎交易服务收入的确认符合会计准则的要求，结算合规。

（3）补充披露情况

公司已在公开转让说明书“第二节公司业务”之“五、商业模式”之“（三）运营模式”之“3、九鼎交易系统”及“（四）盈利模式”之“3、九鼎交易系统”中补充披露上述内容。

4.5 关于第三方支付平台。（1）请公司补充披露报告期第三方支付平台名单、合作期间、合作方式，结算频率、结算方式，公司是否对其支付报酬，如有，手续费支付情况，各期手续费支付金额，与公司是否存在关联关系。（2）请主办券商及申报会计师说明第三方支付平台手续费用的会计处理方法。（3）请主办券商补充核查第三方支付平台独立性、提供充值记录的可靠性，并说明核查过程，并发表意见。

回复：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司与第三方支付平台签订的协议	公司与第三方支付平台签订的协议
2	查询公司第三方支付平台工商资料	公司第三方支付平台工商资料查询结果
3	核对公司收入结算表、第三方支付平台交易记录、VS 竞技游戏平台后台充值记录	公司收入结算表、第三方支付平台交易记录、VS 竞技游戏平台后台充值记录
4	访谈公司高级管理人员	访谈记录、公司承诺函

（2）分析过程和结论意见

①请公司补充披露报告期第三方支付平台名单、合作期间、合作方式，结算频率、结算方式，公司是否对其支付报酬，如有，手续费支付情况，各期手续费支付金额，与公司是否存在关联关系。

报告期内，公司合作的第三方支付平台情况如下：

公司名称	充值渠道	结算比例	结算日	合同期限	备注
北京天宏在线网络科技有限公司	天宏一卡通	87%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2013.2.14	自动顺延一年
广州市新泛联数码科技有限公司	天下加油站	89%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2013.2.14	自动顺延一年
北京汇元网科技股份有限公司	骏网一卡通	87%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2013.3.1	自动顺延一年
江苏欧飞电子商务有限公司	欧飞一卡通	87%	每月开始 5 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.2	自动顺延一年
浙江坚果网络有限公司	卡易售直充	87%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.2.28	自动顺延一年
广州西联网络科技有限公司	西联直充	87%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2013.4.27	自动顺延一年
上海快钱支付清算信息有限公司广州分公司	上海快钱	98.90%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2006.7.3	自动顺延一年
支付宝（中国）网络技术有限公司	支付宝	99%	自行提现	2007.2.28	自动续展一年
上海银联电子支付服务有限公司	银联卡	99.30%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2011.3.21	自动延续一年
达纳信息科技（北京）有限公司	电话卡(神州行 2)	95%	预付结算	2008.4.23	没合同到期日期
达纳信息科技（北京）有限公司	电话卡（如意通）	95%	预付结算		没合同到期日期
达纳信息科技（北京）有限公司	手机钱包	95%	预付结算	2012.3.1	没合同到期日期
易宝支付有限公司	易宝银行	99.50%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝骏网卡	82%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝征途卡	82%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝盛大卡	82%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝一卡通	90%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝神州行	95%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
深圳市财付通科技有限公司	财付通	99.60%	每天自动结算		自动顺延

根据公司与第三方支付平台签订的协议，第三方支付平台在结算日按照结算比率（即扣除渠道费用后）将实际结算款项支付给公司，公司不再支付手续费或渠道费用给各第三方支付平台，公司以实际结算款项作为应收款项入账，同时确认当月预充值款金额，并根据每月实际收入确认情况结转收入。公司与各第三方支付平台不存在关联关系。

②请主办券商及申报会计师说明第三方支付平台手续费用的会计处理方法。

主办券商协同申报会计师核查了公司与第三方支付平台签订的协议，协议就合作期间、合作方式、结算频率、结算方式进行约定，第三方支付平台将扣除手续费用的净值支付给公司，公司以实际收到的款项进行会计核算，确认预收充值款，并根据游戏道具消耗情况确认收入金额。

③请主办券商补充核查第三方支付平台独立性、提供充值记录的可靠性，并说明核查过程，并发表意见。

主办券商通过查询第三方支付平台的工商情况、访谈公司管理层及取得公司出具的承诺，确认公司与第三方支付平台不存在关联关系。

公司VS竞技游戏平台后台数据库会自动统计游戏用户通过各第三方支付平台充值VS金币的情况，公司根据后台充值记录计算各个第三方支付平台对应的充值款金额情况，并根据计算结果与第三方支付平台充值情况进行核对。

主办券商经核对公司收入核算表、第三方支付平台交易流水及公司后台VS金币充值记录，确认公司第三方支付平台提供的交易流水与公司VS竞技平台服务器自动记录的VS金币充值情况、收入核算金额相匹配。

（3）补充披露情况

公司已在公开转让说明书“第二节公司业务”之“五、商业模式”之“（三）运营模式”之“1、网络游戏平台”中补充披露上述内容。

4.6 请主办券商及律师核查自公司设立以来公司股东之间、公司股东与公司之间是否签署股权对赌协议（条款）。如存在，（1）请公司补充提供对赌协议文本；请主办券商及律师核查并补充说明对赌协议各方主体的权力义务、协议的主要内容以及履行的具体情况。（2）若协议为股东之间的股权对赌协议，请主办券商和律师结合对赌协议的主要内容、公司股东及公司在协议中的权责关系和地位，就该协议的履行是否会对公司资金使用、公司控制权及股权结构、公司治理、公司未来的持续经营及公司的其他权益产生不利影响。（3）若协议为股东与公司之间的股权对赌协议或者公司在股东之间的对赌协议中承担义务，请公司予以清理。

回复：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司历次增资协议及补充协议	公司增资协议及补充协议
2	取得公司股东会相关决议	公司股东会决议
3	访谈公司高级管理人员	访谈记录
4	取得东方富海《确认函》	东方富海《确认函》

（2）分析过程和结论意见

①公司与深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）存在对赌协议，具体内容如下：

2008 年 9 月 12 日，深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）（以下简称“东方富海”）与公司及原股东张文豪、肖敬尧、杨磊鸿、张明杰签订了《<张文豪、肖敬尧、杨磊鸿、张明杰与深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）关于广州唯思软件有限公司之增资协议书>之补充协议书》（以下简称“《补充协议书》”），约定公司应在投资资金到达公司账户的次月的 6 个月之内，完成 3 项指标：（1）唯思竞技平台在考核期最后一个月的日最高在线人数的平均数达到 50 万人；（2）唯思竞技平台注册用户总数达到 1,800 万人；（3）经东方富海认可的具有证券从业资格的会计师事务所审计的扣除非经常性损益后的净利润达到 1,000 万元。

东方富海对公司的业绩考核为上述三项指标单项考核，业绩考核期满，如果

公司对全部三项业绩指标完成比例均达到或超过 100%时，东方富海将向公司增加 1,500 万元投资，并保证维持其持有公司的股份比例 22%不变；如果公司对全部三项业绩指标完成比例未能达到 80%时，东方富海将不再追加投资，但维持其持有公司的股份比例 22%不变；如果公司的任一项业绩指标完成比例未能达到 100%，但全部三项业绩指标完成比例均达到或超过 80%时，东方富海将对其持有公司的股份比例进行调整。

同时公司及原股东张文豪、肖敬尧、杨磊鸿、张明杰共同向东方富海承诺：2009 年 12 月的一个月内完成唯思竞技平台的日最高在线人数的平均数达到 65 万人，和 2009 年 12 月 31 日前实现唯思竞技平台注册用户总数达到 2,340 万人。该业绩考核期为 2009 年 12 月 31 日。

如果上述指标无法实现，则原股东张文豪、肖敬尧、杨磊鸿、张明杰同意按比例调整其在公司所持的股份比例，并有义务将该等调整部分以 1 元价格转让给东方富海。

②对赌协议履行情况：

2009 年 10 月 22 日，公司收到东方富海的《确认函》，确认：1.原股东及公司已完成《补充协议书》所约定的全部业绩承诺；2.鉴于 2009 年 8 月唯思竞技平台的日最高在线人数的平均数已经超过 65 万人，注册用户总数已经超过 2,340 万人，东方富海同意将日最高在线人数的平均数的考核期自 2009 年 12 月提前至 2009 年 8 月，将注册用户总数考核期自 2009 年 12 月 31 日提前至 2009 年 8 月 31 日，即原股东及公司已完成《补充协议书》所约定的全部承诺。

③结论意见

综上所述，主办券商及律师认为，东方富海与公司及原股东所签订的《补充协议书》已于 2009 年 8 月 31 日履行完毕，该《补充协议书》不会对公司资金使用、公司控制权及股权结构、公司治理、公司未来的持续经营及公司的其他权益产生不利影响。除此之外，公司不存在其他对赌情况。

4.7 2013 年 11 月，公司减资。（1）请公司补充说明公司此次减资的具体原因及所履行的程序。（2）请主办券商及律师结合公司减资原因对公司此次减资的必要性、真实性、回购资金的来源、减资程序及公司债务处理是否合法合规及该减资是否对公司业务和财务产生不利影响进行核查并发表明确意见。（3）请主办券商及申报会计师对公司此次减资的会计处理是否合法合规进行核查并发表明确意见。

回复：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得公司增资协议及补充协议	公司增资协议
2	取得公司股东会相关决议	公司股东会决议
3	取得公司减资相关验资报告	验资报告
4	核查公司减资相关工商资料	工商资料
5	访谈公司管理层	访谈记录

（2）分析过程和结论意见

①请公司补充说明公司此次减资的具体原因及所履行的程序。

2010 年 4 月 26 日，公司与深圳市彩虹创投集团有限公司（以下简称“彩虹创投”）、卢跃峰签订了《增资扩股协议》，约定彩虹创投对唯思股份增加投资 1,499.4798 万元，其中 158.34 万元进入注册资本，1,341.1398 万元进入资本公积；卢跃峰增加投资 299.8202 万元，其中 31.66 万元进入注册资本，268.1602 万元进入资本公积。另 2010 年 8 月 24 日，公司股东大会作出决议，同意以截至 2010 年 7 月 31 日资产负债表的资本公积金—资本（股本）溢价中的 1,610.00 万元转增注册资本，转增后，公司注册资本为 4,800.00 万元，实收资本 4,800.00 万元，各股东持股比例不变。本次转增完成后，彩虹创投及卢岳峰的出资额分别变更为 238.56 万元、47.52 万元。上述增资事宜根据《公司法》等法律法规的要求履行了相应的增资程序。

随后，由于公司的发展不符合股东彩虹创投、卢跃峰的预期，经公司全体股东协商一致同意，决定回购彩虹创投和卢跃峰的出资，并相应减少公司的注册资本，其他股东出资额保持不变。

公司减资所履行的程序如下：

2012 年 8 月 1 日，公司同深圳市彩虹创业投资集团有限公司签订《股份回购协议》，约定公司以 19,994,798.00 元回购深圳市彩虹创业投资集团有限公司持有的公司 4.97%的股份。

2012 年 8 月 25 日，公司股东大会作出决议，通过《关于公司股权回购的议案》和《关于减少注册资本议案》。同意公司以 19,994,798.00 元回购股东深圳市彩虹创业投资集团有限公司所持公司 2,385,600 股股份（占公司的股权比例为 4.97%）；同意减少公司注册资本，减少后公司注册资本为 4,561.44 万元。

2012 年 9 月 15 日，公司就上述减资事项在信息时报上予以登记公告。

2013 年 5 月 31 日，信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）广州分所对本次减少注册资本及实收情况进行了查验，并出具了 XYZH/2012GZA1100-1 号《验资报告》，确认截至 2012 年 11 月 2 日，公司已减少实收资本（股本）人民币 2,385,600.00 元，其中减少深圳市彩虹创业投资集团有限公司出资人民币 2,385,600.00 元，变更后注册资本为人民币 45,614,400.00 元，实收资本（股本）45,614,400.00 元

变更后公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	2,691.36	59.00%	净资产折股、货币
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	993.12	21.77%	净资产折股、货币
3	张明杰	512.64	11.24%	净资产折股、货币
4	杨磊鸿	316.80	6.95%	净资产折股、货币
5	卢跃峰	47.52	1.04%	货币
合计		**4,561.44**	**100.00%**	**-**

2012 年 12 月 25 日，公司股东会作出决议，通过《关于公司股权回购的议案》和《关于减少注册资本议案》。同意公司以人民币 2,998,202.00 元回购股东卢跃峰所持公司 475,200 股股份（占公司的股权比例为 1.04%）；同意减少公司注册资本，减少后注册资本为 4,513.92 万元。

2013 年 1 月 4 日，公司同卢跃峰签订《股份回购协议》，约定公司以 2,998,202 元回购卢跃峰持有的公司 1.04%的股份。

2013 年 1 月 19 日，公司就上述减资事项在信息时报上予以登记公告。

2013 年 5 月 31 日，信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）广州分所对本

次减少注册资本及实收情况进行了查验，并出具了 XYZH/2012GZA1100-2 号《验资报告》，证明截止 2013 年 1 月 11 日止，公司已减少实收资本（股本）人民币 475,200.00 元，其中减少卢跃峰出资人民币 475,200.00 元，变更后注册资本为人民币 45,139,200.00 元，实收资本（股本）45,139,200.00 元。

变更后公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	2,691.36	59.62%	净资产折股、货币
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	993.12	22.00%	净资产折股、货币
3	张明杰	512.64	11.36%	净资产折股、货币
4	杨磊鸿	316.80	7.02%	净资产折股、货币
合计		**4,513.92**	**100.00%**	-

2013 年 11 月 6 日，公司因相关股东和董事签名盖章滞后而影响正常办理股权变更时间，向广州市工商局申请《关于广州唯思软件股份有限公司股权变更材料的确认函》。

2013 年 11 月 18 日，信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）广州分所发出确认函，确认 XYZH/2012GZA1100-1 号、XYZH/2012GZA1100-2 号《验资报告》仍可继续使用。

2013 年 11 月 20 日，广州市工商行政管理局对上述事宜予以核准。

②请主办券商及律师结合公司减资原因对公司此次减资的必要性、真实性、回购资金的来源、减资程序及公司债务处理是否合法合规及该减资是否对公司业务和财务产生不利影响进行核查并发表明确意见。

根据公司提供的资料及说明，主办券商及律师认为公司已依照《公司法》等法律法规履行了减资相应的程序，并进行了工商变更登记。

经核查，公司此次回购彩虹创投股份所用的资金为 1,999.4798 万元，除彩虹创投 2010 年投入公司的资金 1,499.4798 万元，另外 500.00 万元为公司经营所产生的收益。回购卢跃峰股份所用的资金为 299.8202 万元，皆为卢跃峰 2010 年投入公司的资金 299.8202 万元。

综上所述，主办券商及律师认为，公司为增加各股东凝聚力，以及保证公司未来的顺利、协同发展，公司本次减资事宜具有必要性，且本次减资所需资金均为公司自有资金，资金来源合法，减资真实。

③请主办券商及申报会计师对公司此次减资的会计处理是否合法合规进行核查并发表明确意见

根据《企业会计准则》的规定，股份有限公司采用收购本公司股票方式减资的，按实际支付的金额借记“库存股”科目，贷记“银行存款”等科目；按股票面值和注销股数计算的股票面值总额，借记“股本”科目，按所注销库存股的账面余额，贷记“库存股”科目，按其差额，借记“资本公积——股本溢价”科目，股本溢价不足冲减的，应借记“盈余公积”、“利润分配——未分配利润”科目；购回股票支付的价款低于面值总额的，应按股票面值总额，借记本科目，按所注销库存股的账面余额，贷记“库存股”科目，按其差额，贷记“资本公积——股本溢价”科目。

经核查公司减资相关会计凭证、《验资报告》，公司上述减资事宜，减少公司股本 2,860,800.00 元，冲减“资本公积——股本溢价”科目 8,963,407.30 元，剩余部分冲减“盈余公积——法定盈余公积”科目 5,992,224.60 元，冲减“利润分配——未分配利润”科目 5,176,568.10 元。

综上，主办券商及申报会计师认为，公司上述减资事宜会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

（3）补充披露情况

公司已在公开转让说明书“第一节基本情况”之“四、公司股本形成及变化”之“（十三）2013 年 11 月，公司第一次减资”中补充披露公司减资原因。

4.8 公司自主开发的《VS 三国》采用按虚拟道具收费的盈利模式；公司平台可提供其他游戏公司客户端网络游戏的对战服务，通过提供游戏道具获取相应的收入；公司通过 VS 竞技游戏平台向其他公司的广告投放服务获取广告收入；公司运营的网页游戏都是同其他游戏开发商联合运营，公司收益来源主要来自于与游戏开发商的收入分成；九鼎交易系统公司的收入来源主要手续费收入。请主办券商及律师结合公司的主营业务、盈利模式核查公司是否具备开展业务所需的全部资质或许可、业务的合法合规性、是否存在超越资质经营或违法经营的情形并发表明确意见。

回复：

（1）尽调过程和事实依据

序号	尽调过程	事实依据
1	取得有关法律法规文件	《中华人民共和国电信条例》、《网络游戏管理暂行办法》、《电信业务经营许可管理办法》、《互联网出版管理暂行规定》
2	取得公司有关资质证明文件	《互联网出版许可证》、《网络文化经营许可证》、《增值电信业务经营许可证》
3	查询了广州市工商行政管理局登记及备案信息	广州市工商行政管理局登记及备案信息
4	访谈公司高级管理人员	访谈记录

（2）分析过程和结论意见

经主办券商及律师核查，公司登记的经营范围为：许可经营项目：网络游戏服务；增值电信服务；互联网出版业；一般经营项目：计算机技术开发、技术服务；网络技术的研究、开发；软件开发；广告业；软件零售；软件批发；计算机批发；计算机零售；货物进出口（专营专控商品除外）；技术进出口。

公司现持有中华人民共和国新闻出版总署颁发的编号为新出网证（粤）字033 号的《互联网出版许可证》，广东省文化厅颁发的编号为粤网文[2013]044-044号的《网络文化经营许可证》，广东省通信管理局颁发的编号为粤 B2-20070257的《增值电信业务经营许可证》，均在有效的经营期限内，具有经营业务所需的全部资质、许可、认证。

综上，主办券商及律师认为，公司依法取得了经营业务所需的经营资质，不存在超越经营资质的情形；公司的主营业务明确，且在公司登记的经营范围之内，不存在超越经营范围的情形。截至目前，公司已通过历年工商年检，未出现根据法律、法规、规范性文件和《公司章程》规定的需终止的情形。根据前述《审计报告》及公司的《营业执照》，公司依法存续，生产经营正常，不存在影响其持续经营的法律障碍。

5. 披露文件的格式问题

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

（1）为便于登记，请以“股”为单位列示股份数。

回复：

公司和主办券商已检查《公开转让说明书》，确认股份数量已以“股”单位

列示。

（2）请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。

回复：

公司和主办券商已检查《公开转让说明书》“第一节　基本情况”之“二、股票挂牌情况”之“（二）股份限售安排”之“2、挂牌之日股东所持股份的限售情况”，确认股份解限售情况已准确披露如下：

序号	股东	持股数量	是否为董、监、高持股	股份是否冻结、质押	限售期
1	张文豪	31,588,608	董事长	否	在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	9,931,200	否	否	无
3	杨磊鸿	3,168,000	监事	否	在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五
4	王长锋	451,392	董事	否	在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五
合计		**45,139,200**	-	-	-

（3）公司所属行业归类应按照上市公司、国民经济、股转系统的行业分类分别列示。

回复：

公司已在首次申报时在《公开转让说明书》“第一节　基本情况”之“一、公司简介”中分别按照上市公司、国民经济、股转系统的行业分类列示公司所属行业，具体如下：

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年）修订版的规定，公司所属行业为互联网和相关服务（行业代码：I64）。

根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所处行业为互联网信息服务（行业代码：I6420）。

根据《挂牌公司管理型行业分类指引》分类标准，公司所属行业为互联网信息服务（行业代码：I6420）。

（4）两年一期财务指标简表格式是否正确。

回复：

公司和主办券商已检查《公开转让说明书》中财务指标简表，确认相关格式正确无误。

（5）在《公开转让说明书》中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。

回复：

公司已在《公开转让说明书》“第一节　基本情况”之“二、股票挂牌情况”之“（一）挂牌股票情况”中披露挂牌后股票转让方式为协议转让

（6）历次修改的文件均需重新签字盖章并签署最新日期。

回复：

公司和主办券商确认，重新申报的文件均重新履行内控程序，重新签字盖章，并签署最新日期。

（7）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：

主办券商已将修改后的上述文件上传至指定位置。

（8）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。

回复：

公司和主办券商对报告期内、报告期后、自申报受理至取得挂牌函并首次信息披露期间发生的重大事项进行核查，确认均已在《公开转让说明书》中披露。

（9）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：

公司和相关中介机构检查了各自的公开披露文件，确认不存在不一致内容。

6. 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。

回复：

公司不需申请豁免披露。

7. 2015 年 7 月 1 日（含）之前申报的且反馈意见中未包括一般问题的项目，主办券商应在首次反馈回复时在附件中提交《内核参考要点落实情况表》，并由项目内核专员签字确认。

回复：

主办券商已经在首次申报时提交《内核参考要点落实情况表》。

（以下无正文）

（本页无正文，为《广州唯思软件股份有限公司和东吴证券股份有限公司关于广州唯思软件股份有限公司挂牌申请文件的反馈意见的回复》之广州唯思软件股份有限公司签章页）

广州唯思软件股份有限公司

2015年 9月 2日

（本页无正文，为《广州唯思软件股份有限公司和东吴证券股份有限公司关于广州唯思软件股份有限公司挂牌申请文件的反馈意见的回复》之东吴证券股份有限公司签章页）

项目负责人签字：

汤迎旭

项目小组成员签字：

李佳佳　　赵雪静　　赵雯亮

陈　祥

内核专员签字：

孙中心

东吴证券股份有限公司

2015 年 9 月 2 日