

关于广州分给网络科技有限公司挂牌申请文件 的第一次反馈意见的回复

全国中小企业股份转让系统有限责任公司：

根据贵公司 2016 年 8 月 18 日出具的《关于广州分给网络科技有限公司挂牌申请文件的第一次反馈意见》（以下简称“反馈意见”）的要求，东莞证券股份有限公司作为广州分给网络科技有限公司（以下简称“分给网络”或“公司”）在全国中小企业股份转让系统挂牌申请的主办券商，已会同分给网络、广东安国律师事务所、广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙），本着勤勉尽责和诚实守信的原则，就反馈意见所提意见逐项进行了认真核查及讨论并出具书面说明，本回复说明中的简称与申报材料公开转让说明书的简称具有相同含义。现将具体回复说明如下：

一、公司特殊问题

一、请公司披露：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，请说明资金占用情况，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。公司报告期初至申报审查期间，公司关联方占用公司资金及收取资金占用费用情况如下：

【说明】

公司已在公开转让说明书第四节 公司财务之“五、关联方、关联关系及关联交易情况”之“（二）关联方交易及对公司经营成果和财务状况的影响”补充披露。

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商会同会计师核查了包括但不限于：（1）核查了公司的

银行流水；（2）并对财务负责人，控股股东，资金占用方进行访谈，了解公司资金占用的情形；（3）根据序时账及报告期内公司与关联方往来款项明细以及结算情况等检查原始会计凭证、报销单据、关联方还款单据等。

2、核查内容及依据

（1）关联方情况：

本公司控股股东、实际控制人为王赞。

报告期内，占用公司资金的关联企业如下：

公司名称	与公司关系
佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）	公司董事孙伟强持有 26% 的份额且任执行事务合伙人

（2）控股股东、实际控制人及其关联方资金占用情况：

2014 年 1 月 1 日至 2014 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：元

年度	单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	利息收入	本期发生次数
2014 年度	王赞	-404,599.91	1,422,080.52	630,201.00	387,279.61	-	21 次
合计		-404,599.91	1,422,080.52	630,201.00	387,279.61	-	-

2015 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：元

年度	单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	利息收入	本期发生次数
2015 年度	王赞	387,279.61	-	387,279.61	-	-	0 次
2015 年度	佛山市道汇康投资管理中心	-	387,279.61	-	387,279.61	-	2 次
合计		387,279.61	387,279.61	387,279.61	387,279.61	-	-

2016 年 1 月 1 日至 2016 年 3 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：元

年度	单位	期初余额	拆出 金额	偿还金额	期末余额	利息收入	本期发 生次数
2016 年 1-3 月	佛山市道汇康 投资管理中心	387,279.61	-	387,279.61	-	-	0 次
合计		387,279.61	-	387,279.61	-	-	-

2016 年 4 月 1 日至审查期间公司未发生新的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情况。

公司已于申报日前清理了与关联方之间的资金拆借，报告期末至申报审查期，公司未发生新的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形。

公司上述资金占用情形发生于有限公司阶段，决策程序尚不完备，没有支付资金占用费。股份公司成立后，公司已制定《关联交易管理制度》，规定公司与关联人之间的关联交易应签订书面协议，由关联双方签署或加盖公章后生效，并履行相应的审议程序，该制度执行良好，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。经主办券商核查前述事项，公司申报挂牌后没有发生资金占用的情形，公司符合挂牌条件。

3、核查结论

经核查，公司报告期内，王赞的关联方资金拆借主要为经营性占用，佛山市道汇康投资管理中心的关联方资金拆借已在报告期末归还。公司上述资金占用情形发生于有限公司阶段，决策程序尚不完备，没有支付资金占用费。审核阶段公司没有再发生新的关联方资金占用情形。股份公司成立后，公司已制定《关联交易管理制度》，规定公司与关联人之间的关联交易应签订书面协议，由关联双方签署或加盖公章后生效，并履行相应的审议程序，该制度执行良好，能够防范关联方占用公司资源，公司无违反相应承诺、规范情况。因此我们认为，公司符合挂牌条件。

二、请主办券商及律师核查以下事项并发表明确意见：（1）公司是否就网络游戏开发、运营和推广业务（包括逐个网络游戏产品）具有经营业务所需的全部资质、许可、备案，并对公司业务资质的齐备性、相关业务的合法合规性发表意见；（2）公司是否存在超越资质、范围经营、使用过期资质的情况，若

存在，请核查公司的规范措施、实施情况以及公司所面临的法律风险、相应风险控制措施，并对其是否构成重大违法行为发表意见；（3）公司是否存在相关资质将到期的情况，若存在，请核查续期情况以及是否存在无法续期的风险，若存在无法续期的风险请核查该事项对公司持续经营的影响。

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商以及律师核查了包括但不限于：（1）查阅相关法律法规；（2）取得公司业务资质证书、游戏审批以及备案文件；（3）查阅公司营业执照、公司章程、业务合同；（4）取得公司主管部门出具的无违法违规证明；（5）取得公司出具的说明以及实际控制人出具的承诺函。

2、核查内容及依据

（1）公司是否就网络游戏开发、运营和推广业务（包括逐个网络游戏产品）具有经营业务所需的全部资质、许可、备案，并对公司业务资质的齐备性、相关业务的合法合规性发表意见。

1）根据《网络游戏管理暂行办法》第六条之规定：“从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易等网络游戏经营活动的需取得《网络文化经营许可证》；

根据《中华人民共和国电信条例》、《电信业务经营许可管理办法》、《互联网信息服务管理办法》规定，国家对经营性互联网信息服务实行许可制度，对非经营性互联网信息服务实行备案制度。公司从事经营性互联网信息服务应当办理增值电信业务经营许可证；

根据《网络出版服务管理规定》的规定，网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批；

根据《网络游戏管理暂行办法》的规定，国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。

2)根据上述规定,截至本反馈回复出具之日,公司已取得下列资质、许可以及审批备案:

①《网络文化经营许可证》

根据《网络游戏管理暂行办法》第六条:“从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易等网络游戏经营活动的需取得《网络文化经营许可证》。”公司于2016年2月15日取得了《网络文化经营许可证》,报告期内公司存在未及时取得《网络文化经营许可证》而从事游戏发布的情形,存在一定的瑕疵,对此公司已采取的规范措施如下:

公司已于2016年2月15日取得了《网络文化经营许可证》,公司报告期内未及时取得资质运营行为已得到规范;

根据广东省文化厅2016年6月1日出具的《关于分给网络科技有限公司守法经营情况的复函》,经查,广州分给网络科技有限公司自2016年2月15日至2016年5月10日,未发现违反《互联网文化管理暂行规定》而被文化行政部门处罚的记录。

公司实际控制人王赞同时出具了《关于广州分给网络科技有限公司经营资质与范围相关责任的承诺》,其承诺作为公司的实际控制人,将积极监督分给网络股份办理其经营业务所需的全部资质证件。同时本次挂牌后,如分给网络股份因挂牌前存在的超越经营资质、范围等情况,被相关行政主管部门处罚,其自愿全额承担罚款及其他责任;

综上所述,报告期内公司存在未取得《网络文化经营许可证》从事游戏发布运营属于违规情形,存在一定的瑕疵,但公司已于2016年2月15日取得了编号为粤网文(2016)0750-067的《网络文化经营许可证》,违规运营行为已得到规范,不构成本次挂牌的实质性障碍。

②《增值电信业务经营许可证》

根据《中华人民共和国电信条例》、《电信业务经营许可管理办法》、《互联网信息服务管理办法》规定,国家对经营性互联网信息服务实行许可制度,对非经营性互联网信息服务实行备案制度。公司从事经营性互联网服务应当办理增值电

信业务经营许可证(ICP 许可证)。报告期内, 公司存在未取得经营性 ICP 许可证书而从事增值电信业务的行为。

2016 年 6 月 21 日, 公司取得广东省通信管理局颁发的编号为粤 B2-20160330 的《增值电信业务经营许可证》, 经营范围为: 信息服务业务 (仅限互联网信息服务), 有效期为 2016 年 6 月 21 日至 2021 年 6 月 21 日。

公司报告期内逾越资质经营的情形已经得到规范, 报告期内公司也未受到相关行政主管部门的处罚。根据公司的实际控制人已作出《关于广州分给网络科技有限公司经营资质与范围相关责任的承诺》自愿全额承担罚款及其他责任的承诺。因此公司的上述行为不会对公司符合《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)》所规定的“合法规范经营”挂牌条件构成实质性障碍。

③游戏备案和前置审批

截至 2016 年 8 月 31 日, 公司 2016 年 1-8 月在运营游戏共计 9 款, 游戏版本号、备案情况:

序号	游戏名称	运营类型	备案情况	前置审批情况	目前是否运营
1	主公跑跑跑	自主开发游戏运营	文网游备字[2016]M-CSG 0460 号	新广出审[2016]1296 号	是
2	泡泡龙大战喵喵	自主开发游戏运营	文网游备字 [2016]M-CSG0440 号	2016 年 7 月 21 日已提交申请, 尚未取得前置审批	是
3	街机雷电	自主开发游戏运营	文网游备字[2016]M-CSG 4769 号	新广出审[2016]1568 号	是
4	呆狸大战泡泡龙	自主开发游戏运营	文网游备字[2016]M-CSG 6095 号	2016 年 8 月 22 日已提交申请, 尚未取得前置审批	是
5	狂暴捕鱼	代理游戏联合运营	文网游备字[2015]M-CSG 0627 号	新广出审[2015]958 号	是
6	全民爱消除	代理游戏联合运营	文网游备字[2015]M-CSG 0623 号	新广出审[2015]956 号	是
7	爱情公寓保卫战	代理游戏联合运营	文网游备字[2016]M-CSG 3393 号	新广出审[2016]1190 号	是
8	塔王之王	代理游戏联合运营	文网游备字[2014]M-SLG119 号	新广出审[2014]1057 号	是
9	蜂鸟五虎将	代理游戏联合运营	文网游备字[2014]M-SLG007 号	新广出审[2015]538 号	是

截至 2016 年 8 月 31 日，公司在推广的游戏或应用共计 9 款，游戏版号、备案情况如下：

序号	名称	备案情况	是否获取前置审批	目前是否在推广
1	新仙剑	文网游备字[2015]M-RPG 0521 号	新广出审[2015]906 号	是
2	百战封神	文网游备字[2016]M-RPG 2706 号	新广出审[2014]1435 号	是
3	全民猎妖	文网游备字[2016]M-RPG 0147 号	新广出审[2015]632 号	是
4	宫廷秘传	文网游备字[2016]M-CSG 0140 号	新广出审[2016]1104 号	是
5	三剑豪 2	文网游备字[2016]M-RPG 0160 号	新广出审[2016]954 号	是
6	魔灵修真	文网游备字[2016]M-RPG 0190 号	新广出审[2016]353 号	是
7	巨龙之战	文网游备字[2016]M-SLG 0168 号	新广出审[2016] 1346 号	是
8	笑傲江湖	文网游备字[2015]M-RPG 1178 号	新广出审[2016]958 号	是
9	蜀山天下	文网游备字[2016]M-RPG 2348 号	新广出审[2016]965 号	是

截至本反馈回复出具之日，公司在运营以及推广的游戏已经全部完成游戏备案。公司在运营以及推广的游戏有 2 项尚未完成前置审批。

截至本反馈回复出具之日，公司在运营游戏中未取得版号的 2 款游戏《泡泡龙大战喵喵》、《呆狸大战泡泡》已向所在地省级新闻出版行政主管部门递交审批材料。

2016 年 9 月 12 日，上海市新闻出版局出具《上海市新闻出版局关于拟同意出版国产移动网络游戏泡泡龙大战喵喵游戏软件 V1.0》的请示（沪新出科教【2016】912 号），“经审核，该公司递交的申请材料符合前置审批要求，游戏内容符合《关于移动出版服务管理的通知》中第三条范围，我局拟同意其出版游戏。”

2016 年 9 月 12 日，上海市新闻出版局出具《上海市新闻出版局关于拟同意出版国产移动网络游戏呆狸大战泡泡》的请示（沪新出科教【2016】913 号），“经审核，该公司递交的申请材料符合前置审批要求，游戏内容符合《关于移动出版服务管理的通知》中第三条范围，我局拟同意其出版游戏。”

经查询中华人民共和国国家新闻出版广电总局官网中有关出版国产网络游戏作品审批的许可程序，申请单位提交出版物审批申报材料至所在地省级新闻出

版行政主管部门，省局审核同意后报国务院新闻出版行政主管部门。许可期限为自申请材料齐全之日起 5 个工作日。据此，公司办理运营游戏前置审批不存在实质法律障碍。

根据国家新闻出版广电总局办公厅发布的于 2016 年 7 月 1 日起施行的《关于移动游戏出版服务管理的通知》(以下简称“《通知》”)规定,《通知》施行前已上网出版运营的移动游戏(含各类预装移动游戏),各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作,确需继续上网出版运营的,按《通知》要求于 2016 年 10 月 1 日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续;届时,未补办相关审批手续的,不得继续上网出版运营。

2016 年 9 月 19 日,国家新闻出版广电总局办公厅发布关于顺延《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。各游戏出版服务单位及相关游戏企业应积极采取有效措施,妥善安排部署,进一步加大工作力度,认真做好上述移动游戏的相应清理工作和确需继续上网出版运营的重点移动游戏的相关审批手续补办工作。”

鉴于国家新闻出版广电总局目前正在清理规范移动游戏的出版服务,并给予游戏出版服务单位一定时限补办相关审批手续,公司就尚未取得国家新闻出版广电总局同意游戏出版运营批复的 2 款网络游戏通过具有网络出版资质的出版机构向出版行政主管部门申请审批且已经市一级新闻出版局批准,该等手续完成后,公司就此此前未取得游戏出版运营批复的前述 2 款游戏而受到行政处罚的风险较小。

为了降低在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险,公司实际控制人王赞出具《承诺》:公司将一方面加快履行前置审批的手续,另一方面继续更新替换上线已经履行完毕备案和前置审批的游戏,公司将在 2016 年 12 月 31 日之前完成在运营游戏或者推广游戏的前置审批工作,将未完成的运营游戏或者推广的游戏进行下架处理。

此外,公司的实际控制人王赞承诺将对因公司未经批准从事网络出版服务或

者擅自上网出版网络游戏导致公司可能遭受的经济损失进行全额补偿。

综上，报告期内，公司存在未取得经营许可证而进行相关业务经营以及运营网络游戏未经前置审批和备案的情形，就公司前述依法经营及规范运作上的瑕疵，公司已经着手采取了相应的整改措施，且报告期内相关政府主管部门未对公司经营活动提出任何异议，亦未对公司做出任何行政处罚，同时公司实际控制人承诺将对可能遭受的损失承担赔偿责任。目前，公司已经规范相关游戏审批以及备案工作，对于未如期规范审批以及备案的游戏承诺做下架处理，相关政策同样允许公司在 2016 年 12 月 31 日之前补办审批手续。据此，公司的前述瑕疵不会对公司的正常经营活动构成重大不利影响，亦不会构成影响本次申请挂牌的实质性法律障碍。

（2）公司是否存在超越资质、范围经营、使用过期资质的情况，若存在，请核查公司的规范措施、实施情况以及公司所面临的法律风险、相应风险控制措施，并对其是否构成重大违法行为发表意见。

1）公司是否存在超越资质、范围经营、使用过期资质的情况

公司的经营范围为技术推广服务；游戏设计制作；网络技术的研究、开发；数字动漫制作；软件零售；软件批发；软件服务；计算机技术开发、技术服务；软件开发；信息技术咨询服务。主营业务为开发、运营和推广手机游戏。

报告期内，公司存在尚未取得《网络文化经营许可证》、《增值电信业务经营许可证》而开展游戏运营和推广业务。但是不存在使用过期资质的情形。

2）公司的规范措施、实施情况以及公司所面临的法律风险、相应风险控制措施，并对其是否构成重大违法行为发表意见。

①为进一步规范逾越经营资质问题，公司已于 2016 年 2 月 15 日取得了编号为粤网文（2016）0750-067 的《网络文化经营许可证》。于 2016 年 6 月 21 日，取得广东省通信管理局颁发的编号为粤 B2-20160330 的《增值电信业务经营许可证》，经营范围为：信息服务业务（仅限互联网信息服务），有效期为 2016 年 6 月 21 日至 2021 年 6 月 21 日。违规运营行为已得到规范。

②公司实际控制人王赞同时出具了《关于广州分给网络科技有限公司经

营资质与范围相关责任的承诺》，其承诺作为公司的实际控制人，将积极监督分给网络股份办理其经营业务所需的全部资质证件。同时本次挂牌后，如分给网络股份因挂牌前存在的超越经营资质、范围等情况，被相关行政主管部门处罚，其自愿全额承担罚款及其他责任。

③广东省文化厅 2016 年 6 月 1 日出具的《关于分给网络科技有限公司守法经营情况的复函》，经查，广州分给网络科技有限公司自 2016 年 2 月 15 日至 2016 年 5 月 10 日，未发现违反《互联网文化管理暂行规定》而被文化行政部门处罚的记录。

④广州市工商局于 2016 年 5 月 10 日出具证明，公司自 2010 年 9 月 26 日成立至今暂未发现有违反工商行政管理法律、法规和规章的行为记录。

公司报告期内逾越资质经营的情形已经得到规范，报告期内公司也未受到相关行政主管部门的处罚，针对可能存在的处罚风险，公司实际控制人已经出具承诺承担因资质问题带来的损失。综上，公司的上述行为不会对公司符合《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）》所规定的“合法规范经营”挂牌条件构成实质性障碍，不属于重大违法行为。

（3）公司是否存在相关资质将到期的情况，若存在，请核查续期情况以及是否存在无法续期的风险，若存在无法续期的风险请核查该事项对公司持续经营的影响。

截至本反馈回复出具之日，公司取得的资质证书如下：

序号	证书名称	许可证号	发证机关	经营范围	有效期
1	网络文化经营许可证	粤网文（2016）0750-067	广东省文化厅	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	2016 年 2 月 15 日至 2019 年 2 月 14 日
2	增值电信业务经营许可证	粤 B2-20160330	广东省通信管理局	信息服务业务（仅限互联网信息服务）	2016 年 6 月 21 日至 2021 年 6 月 21 日

经查阅公司资质证书，公司目前取得的资质均在有效期内，不存在相关资质将到期的情况。在公司现有经营状况及相关政策法规、审核体系及审核标准不发生重大变化的情形下，公司开展业务所需的资质不存在无法续期的风险。

3、核查结论

主办券商以及律师认为，公司存在未取得经营许可证而进行相关业务经营以及运营网络游戏未经前置审批和备案的情形，就公司前述依法经营及规范运作上的瑕疵，公司已经着手采取了相应的整改措施，且报告期内相关政府主管部门未对公司经营活动提出任何异议，亦未对公司做出任何行政处罚，同时公司实际控制人承诺将对可能遭受的损失承担赔偿责任。目前，公司已经规范相关游戏审批以及备案工作，对于未如期规范审批以及备案的游戏承诺做下架处理，相关政策同样允许公司在 2016 年 12 月 31 日之前补办审批手续。据此，公司的前述瑕疵不会对公司的正常经营活动构成重大不利影响，亦不会构成影响本次申请挂牌的实质性法律障碍。公司目前取得的资质均在有效期内，不存在相关资质将到期的情况。

三、请主办券商及律师补充核查以下事项并发表明确意见：（1）公司开发产品的内容（包括但不限于新闻、贴文等）是否存在涉及违反《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行规定》等法规的情形；（2）公司信息内容管理体系，包括但不限于相应人员及部门设置、法律法规依据、管理制度、业务流程、执行情况及其有效性，公司关于内容发布存在的法律风险以及风险控制情况。

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商以及律师核查了包括但不限于：（1）查阅相关法律法规；（2）查阅公司游戏备案文件；（3）查阅公司《游戏内容审查制度》；（4）取得公司就游戏内容审查管理出具的情况说明。

2、核查内容及依据

（1）公司开发产品的内容（包括但不限于新闻、贴文等）是否存在涉及违反《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行规定》等法规的情形；

根据《互联网文化管理暂行规定》第十六条规定，网络游戏经营单位应当根据游戏的内容、功能和适用人群，指定网络游戏用户指引和警示说明，并在网站

和网络游戏的显著位置予以标明；以未成年人为对象的网络游戏不得含有诱发未成年人模仿违反社会公德的行为和违法犯罪的行为的内容以及恐怖、残酷等妨害未成年人身心健康的内容；网络游戏经营单位应当按照国家规定，采取技术措施，禁止未成年人接触不适宜的游戏或者游戏功能，限制未成年人的游戏时间，预防未成年人沉迷网络。

根据《网络游戏管理暂行规定》第十六条的规定，互联网文化单位不得提供载有以下内容的文化产品：1.反对宪法确定的基本原则的；2.危害国家统一、主权和领土完整的；3.泄露国家秘密、危害国家安全或者损害国家荣誉和利益的；4.煽动民族仇恨、民族歧视，破坏民族团结，或者侵害民族风俗、习惯的；5.宣扬邪教、迷信的；6.散布谣言，扰乱社会秩序，破坏社会稳定的；7.宣扬淫秽、赌博、暴力或者教唆犯罪的；8.侮辱或者诽谤他人，侵害他人合法权益的；9.危害社会公德或者民族优秀传统文化的；10.有法律、行政法规和国家规定禁止的其他内容的。第十八条规定，互联网文化单位应当建立自审制度，明确专门部门，配备专业人员负责互联网文化产品内容和活动的自查与管理，保障互联网文化产品内容和活动的合法性。

截至本反馈回复出具之日，公司自主研发的网络游戏均取得了游戏运营备案，不存在违反《互联网文化管理暂行规定》和《网络游戏管理暂行规定》上述有关规定的情形。

（2）公司信息内容管理体系，包括但不限于相应人员及部门设置、法律法规依据、管理制度、业务流程、执行情况及其有效性，公司关于内容发布存在的法律风险以及风险控制情况。

根据公司提供的公司相关制度及情况说明，公司已建立了信息内容管理体系，内容涵盖了机构设置及人员配备、法律法规依据、管理制度、业务流程等。

1) 机构设置及人员配备

公司建立了信息网络安全审查委员会，成员由公司各部门负责人组成，主要负责公司游戏项目立项审查、游戏内容合法合规性审核以及将游戏产品提交相关主管部门备案审批的工作。

2) 法律法规依据

公司信息内容管理体系的主要法律法规依据为《信息网络传播权保护条例》(国务院令 第 634 号)、《互联网信息服务管理办法》(国务院令 第 588 号)、《互联网文化管理暂行规定》(文化部令 51 号)。公司已取得广东省文化厅颁发的《网络文化经营许可证》及广东省通信管理局颁发的《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》。

3) 管理制度

公司建立了《游戏内容审查制度》，就游戏内容审查人员职责、审查流程、审查标准、责任追究进行明确规定，公司通过对提供下载的游戏产品进行事前审查，避免游戏运营和推广过程中出现侵权、违规、低俗等内容。

4) 业务流程

公司信息内容管理遵循事前审核、时时监督的原则。公司对运营游戏进行事前、事中、事后监督，严禁通过公司网站散布《互联网信息服务管理办法》等相关法律法规明令禁止的信息，一经发现，立即删除。

5) 执行情况及其有效性

截至本反馈回复出具之日，公司的信息内容管理体系从事前审查到事中、事后监督各方面入手，保证了制度执行的有效性，保障了公司信息内容管理合法合规。

经核查，公司信息内容发布通过合规性审查，有效防止违法信息发布；通过设立专门机构对信息进行审查、监督，一经发现违规事项及侵权行为，立即进行清除纠正，公司在内容发布方面不存在重大法律风险。公司通过建立信息内容管理体系，有效控制信息内容发布引发的法律风险。

3、核查结论

主办券商以及律师认为，公司开发产品的内容(包括但不限于新闻、贴文等)不存在涉及违反《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行规定》等法规的情形；公司建立了有效的信息内容管理体系，不存在关于内容发布的实质性法

律风险，各项管理制度措施的执行情况到位。公司通过建立信息内容管理体系，有效控制信息内容发布引发的法律风险。

四、请公司补充说明业务中公司是否涉及第三方支付及预付费卡业务，是否需要并已取得相关资质、许可。请主办券商及律师补充核查上述业务模式是否涉及第三方支付及预付费卡业务，是否需要并已取得相关资质、许可，并对上述业务模式合法合规性发表意见。

【说明】

公司经营范围为技术推广服务；游戏设计制作；网络技术的研究、开发；数字动漫制作；软件零售；软件批发；软件服务；计算机技术开发、技术服务；软件开发；信息技术咨询服务。主营业务为开发、运营和推广手机游戏。

在业务各环节当中公司没有作为中介机构，将资金直接在客户和渠道商之间转移，公司现有业务不涉及第三方支付及预付费卡业务。公司无须取得第三方支付及预付费卡业务相关资质、许可。

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商以及律师核查了包括但不限于：（1）查阅相关法律法规；（2）查阅公司业务合同；（3）取得公司以及实际控制人出具的书面说明。

2、核查内容及依据

根据《非金融机构支付服务管理办法》的规定，非金融机构支付服务，是指非金融机构在收付款人之间作为中介机构提供下列部分或全部货币资金转移服务：（一）网络支付；（二）预付卡的发行与受理；（三）银行卡收单；（四）中国人民银行确定的其他支付服务。网络支付是指依托公共网络或专用网络在收付款人之间转移货币资金的行为，包括货币汇兑、互联网支付、移动电话支付、固定电话支付、数字电视支付等。预付卡是指以营利为目的发行的、在发行机构之外购买商品或服务的预付价值，包括采取磁条、芯片等技术以卡片、密码等形式发行的预付卡。银行卡收单是指通过销售点（POS）终端等为银行卡特约商户代收

货币资金的行为。

根据上述规定，第三方支付机构是作为中介机构提供资金转移服务，并应当取得《支付业务许可证》，成为支付机构，经中国人民银行批准，任何非金融机构和个人不得从事或变相从事支付业务。

经查阅公司业务合同结合公司以及实际控制人出具的书面说明，公司现有业务中不存在第三方支付及预付费卡业务。公司及其实际控制人王赞出具书面说明，公司并没有作为中介机构，将资金直接在客户和渠道商之间转移，公司现有业务不涉及第三方支付及预付费卡业务。公司无须取得第三方支付及预付费卡业务相关资质、许可。

3、核查结论

主办券商以及律师认为，公司现有业务不涉及第三方支付及预付费卡业务，无需取得相关资质，业务合法合规。

五、关于虚拟货币。（1）请公司补充披露各种虚拟货币（游戏币）与实际货币的收费方式、兑换比例、折扣情况、使用用途、有效期限、退换政策；（2）请主办券商及律师核查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，并发表明确意见。

【说明】

“④公司的虚拟货币（游戏币）与实际货币的收费方式、兑换比例、折扣情况、使用用途、有效期限、退换政策如下：

实际货币收费方式	通过网银、支付宝、微信等进行收费
游戏币收费方式	充值系统扣费成功后通知游戏发放游戏币
兑换比例	1 元人民币=10 游戏币
折扣情况	（1）公司根据不同的游戏，制定了不同的购买折扣标准。以游戏《蜂鸟五虎将》为例：购买 1000 个游戏币赠送 50 个游戏币； （2）运营部门在节假日会根据产品运营的不同阶段和活动进行促销，充值赠送一定数量游戏币，赠送比例在 30%-100%之间。

用途	兑换游戏内道具或开通部分需要付费的功能
有效期限	根据公司目前规定，虚拟货币购买成功后将持续有效，尚无规定其失效日期，也不可进行退还。若游戏运营商在运营平台规定了自有的退换政策则由运营商执行，与公司无关。

”

关于虚拟货币的情况公司已经在公开转让说明书“第二节公司业务”之“二、内部组织结构及业务流程（二）主要业务流程中、2、游戏运营流程”中补充披露。

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商以及律师核查了包括但不限于：（1）查阅相关法律法规；（2）查阅公司业务合同；（3）取得公司以及实际控制人出具的书面说明。

2、核查内容及依据

1) 公司向游戏用户提供的虚拟货币、虚拟物品不属于金融类产品

根据公司说明，公司的主营业务为开发、运营和推广手机游戏。公司产品采用的是道具收费的计费模式，道具收费指游戏为玩家免费提供移动网游的下载并让玩家体验游戏，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售和付费的增值服务。游戏玩家注册一个游戏账户后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中的虚拟道具或付费的增值服务。玩家可以通过购买或者参加活动来获取游戏币。玩家在游戏中的大部分追求可以通过游戏币来达成，同时还有一些内容需要玩家花费时间通过自身努力来获得。付费玩家购买游戏币之后，可使用游戏币购买各类道具，以提高游戏角色的能力，从而提升游戏体验。公司向游戏用户提供的虚拟道具，只能在独自游戏中使用，不能在不同游戏之间相互转让流通，不能兑换成货币，不具有金融类产品的属性。因此，公司向游戏提供的道具不属于金融类产品。

此外，公司已经于 2016 年 2 月取得由广东省文化厅颁发的《网络文化经营

许可证》，许可证号为粤网文（2016）0750-067；经营范围为利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；有效期为2016年2月15日至2019年2月14日。

2）公司向游戏用户提供的虚拟货币、虚拟道具的过程不涉及非法融资的情形

根据《非法金融业务活动和非法金融机构取缔办法》（国务院〔1998〕247号令）、《关于取缔非法金融机构和非法金融业务活动中有关问题的通知》（银发〔1999〕41号），非法集资是指单位或者个人未依照法定程序经有关部门批准，以发行股票、债券、彩票、投资基金证券或其他债权凭证的方式向社会公众筹集资金，并承诺在一定期限内以货币、实物及其他方式向出资人还本付息或给予回报的行为。

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》（法释〔2010〕18号）第一条之规定，违反国家金融管理法律规定，向社会公众（包括单位和个人）吸收资金的行为，同时具备下列四个条件的，除刑法另有规定的以外，应当认定为刑法第一百七十六条规定的“非法吸收公众存款或者变相吸收公众存款”：（一）未经有关部门依法批准或者借用合法经营的形式吸收资金；（二）通过媒体、推介会、传单、手机短信等途径向社会公开宣传；（三）承诺在一定期限内以货币、实物、股权等方式还本付息或者给付回报；（四）向社会公众即社会不特定对象吸收资金。

公司产品中的虚拟货币“元宝”只能在相应游戏中使用，不能在不同游戏之间相互转让流通，不能兑换成货币，不具有金融类产品的属性。公司产品中的游戏币并非以非法融资为目的，并没有承诺一定期限内以货币、实物、股权等方式还本付息或给付回报，且经营活动已获必要的资质批准。综上，用户在公司游戏中购买虚拟物品过程中不涉及公司通过金融类产品进行非法融资的情形。

3、核查结论

主办券商以及律师认为，用户在公司游戏中购买虚拟物品过程中不涉及公司通过金融类产品进行非法融资的情形。

六、公司业务存在通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务。(1) 请主办券商、律师对公司通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务是否符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定进行逐条核查并详细分析, 对公司通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务是否存在被警示、暂停发布、下架应用程序的风险, 是否影响公司持续经营能力发表明确意见。(2) 请公司补充披露上述内容。

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商以及律师核查了包括但不限于:(1) 查阅相关法律法规;(2) 查阅公司业务合同、申报备案和前置审批文件;(3) 取得公司以及实际控制人出具的书面说明。

2、核查内容及依据

1) 公司属于互联网应用程序提供者

根据《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定, 移动互联网应用程序是指通过预装、下载等方式获取并运行在移动智能终端上、向用户提供信息服务的应用软件; 移动互联网应用程序提供者是指提供信息服务的移动互联网应用程序所有者或运营者; 互联网应用商店是指通过互联网提供应用软件浏览、搜索、下载或开发工具和产品发布服务的平台。

根据公司提供的资料及说明, 公司联合运营或授权运营的游戏通过预装、下载等方式获取并运行在移动智能终端上, 并向用户提供信息服务。子公司博罗网络主营业务为开发游戏引擎, 游戏引擎是指一些已编写完毕的可编辑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件, 游戏软件的主程序。因此, 公司及其子公司属于移动互联网应用程序提供者。公司未从事互联网应用商店服务, 不属于互联网应用商店提供者。

2) 公司通过移动互联网应用程序提供信息服务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定

根据《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第五条的规定，通过移动互联网应用程序提供信息服务，应当依法取得法律法规规定的相关资质；从事互联网应用商店服务，还应当在业务上线运营三十日内向所在地省、自治区、直辖市互联网信息办公室备案。

根据公司提供的资料及说明，截至本反馈回复出具之日，公司在运营游戏除了2款尚未获得国家新闻出版广电总局同意游戏出版运营批复以外，公司及其子公司已具备经营业务所需的相关资质。

根据《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第六条的规定，移动互联网应用程序提供者和互联网应用商店服务提供者不得利用移动互联网应用程序从事危害国家安全、扰乱社会秩序、侵犯他人合法权益等法律法规禁止的活动，不得利用移动互联网应用程序制作、复制、发布、传播法律法规禁止的信息内容。

根据公司说明并经核查，截至本反馈回复出具之日，公司运营的网络游戏均已取得文化主管部门有关国产网络游戏运营的备案，游戏内容不存在违反《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行规定》规定内容的情形。

根据《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第七条的规定，移动互联网应用程序提供者应当严格落实信息安全管理责任，依法履行以下义务：1.按照“后台实名、前台自愿”的原则，对注册用户进行基于移动电话号码等真实身份信息认证；2.建立健全用户信息安全保护机制，收集、使用用户个人信息应当遵循合法、正当、必要的原则，明示收集使用信息的目的、方式和范围，并经用户同意；3.建立健全信息内容审核管理机制，对发布违法违规信息内容的，视情采取警示、限制功能、暂停更新、关闭账号等处置措施，保存记录并向有关主管部门报告；4.依法保障用户在安装或使用过程中的知情权和选择权，未向用户明示并经用户同意，不得开启收集地理位置、读取通讯录、使用摄像头、启用录音等功能，不得开启与服务无关的功能，不得捆绑安装无关应用程序；5.尊重和保护知识产权，不得制作、发布侵犯他人知识产权的应用程序；6.记录用户日志信息，并保存六十日。

根据公司提供的资料并经核查，公司提供互联网应用程序服务已对注册用户进行真实身份的信息认证，依法保障用户在安装或使用过程中的知情权和选择

权，不存在捆绑安装无关应用程序。在《用户注册协议》约定了用户披露及保护的相关条款以及发布违法违规内容的处置措施。不存在制作、发布侵犯他人知识产权的应用程序的情况，并记录和保存用户日志信息。

根据《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第八条，该条款规定了互联网应用商店服务提供者对应用程序提供者应履行的管理责任，公司及其子公司不属于互联网应用商店服务提供者，故该条款不适用于公司及其子公司。

根据《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第九条的规定，互联网应用商店服务提供者和移动互联网应用程序提供者应当签订服务协议，明确双方权利义务，共同遵守法律法规和平台公约。

根据公司提供的资料并经核查，公司作为移动互联网应用程序提供者已与互联网应用商店服务提供者签订联运协议等合同文本，明确了双方权利义务。

根据《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第十条的规定，移动互联网应用程序提供者和互联网应用商店服务提供者应当配合有关部门依法进行的监督检查，自觉接受社会监督，设置便捷的投诉举报入口，及时处理公众投诉举报。

根据公司提供的资料并经核查，公司提供应用程序服务中均设置了投诉反馈入口，并安排员工及时处理用户投诉举报。

此外，《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第一条、第二条、第三条、第四条以及第十一条内容均是说明性条款。

根据公司以及实际控制人出具说明，公司除了 2 款在运营游戏尚未获得国家新闻出版广电总局同意游戏出版运营批复以外，公司通过移动互联网应用程序提供信息服务不存在被警示、暂停发布、下架应用程序的风险。就上述暂未获得前置审批的运营和推广类游戏，公司已经积极跟进相关审批手续的办理，目前尚未完成前置审批的 2 款运营游戏均已经向所在地省级新闻出版行政主管部门递交审批材料，相关审批手续正在办理当中。

经统计，2016 年 1-8 月，公司主营业务收入中，面临下架风险的在运营游戏或应用的金额及其占当期主营业务收入的比例如下：

项目	金额（元）	比例（%）	备案情况	前置审批情况	下架的风险
自主开发游戏运营-尚未取得前置审批	7,508,584.42	18.85	共计 2 款游戏，已经全部备案	共计 2 款游戏尚未取得前置审批	已提交履行前置审批的申请。若 2016 年 12 月 31 日之前无法完成，可能面临下架风险
合计	7,508,584.42	18.85	-	-	-

公司计划至 2016 年 12 月 31 日，将未完成前置审批的运营游戏或者推广的游戏进行下架处理。

为了降低在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险，公司实际控制人王赞出具《承诺》：公司将一方面加快履行前置审批的手续，另一方面继续更新替换上线已经履行完毕备案和前置审批的游戏，公司将在 2016 年 12 月 31 日之前完成在运营游戏或者推广游戏的前置审批工作，将未完成的运营游戏或者推广的游戏进行下架处理。

综上，公司属于移动互联网应用程序提供者，公司通过互联网应用程序提供信息服务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定，截至目前，不存在被互联网信息办公室给予警示、暂停发布、下架应用程序的情况。公司在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险不会对公司持续经营能力造成重大不利影响。

3、核查结论

主办券商以及律师认为，公司属于移动互联网应用程序提供者，公司通过互联网应用程序提供信息服务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定，截至目前，不存在被互联网信息办公室给予警示、暂停发布、下架应用程序的情况。公司在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险不会对公司持续经营能力造成重大不利影响。

4、补充披露

公司已经在公开转让说明书“第三节公司治理”之“三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年违法违规情况”当中补充披露如下：

“（4）公司通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务

是否符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》，对公司通过移动互联网应用程序提供信息服务或互联网应用商店服务是否存在被警示、暂停发布、下架应用程序的风险，是否影响公司持续经营能力

公司联合运营或授权运营的游戏通过预装、下载等方式获取并运行在移动智能终端上，并向用户提供信息服务。子公司博罗网络主营业务为开发游戏引擎，游戏引擎是指一些已编写完毕的可编辑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，游戏软件的主程序。公司属于移动互联网应用程序提供者，公司通过互联网应用程序提供信息服务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定。

公司除了 2 款在运营游戏尚未获得国家新闻出版广电总局同意游戏出版运营批复以外，公司通过移动互联网应用程序提供信息服务不存在被警示、暂停发布、下架应用程序的风险。就上述暂未获得前置审批的运营和推广类游戏，公司已经积极跟进相关审批手续的办理，目前尚未完成前置审批的 2 款运营游戏均已经向所在地省级新闻出版行政主管部门递交审批材料，相关审批手续正在办理当中。

上述涉及游戏若最终未办理完成前置审批手续，公司以及实际控制人已经出具承诺将做下架处理。经统计，2016 年 1-8 月，公司主营业务收入中，面临下架风险的在运营游戏或应用的金额及其占当期主营业务收入的比例如下：

项目	金额（元）	比例（%）	备案情况	前置审批情况	下架的风险
自主开发游戏运营-尚未取得前置审批	7,508,584.42	18.85	共计 2 款游戏，已经全部备案	共计 2 款游戏尚未取得前置审批	已提交履行前置审批的申请。若 2016 年 12 月 31 日之前无法完成，可能面临下架风险
合计	7,508,584.42	18.85	-	-	-

公司计划至 2016 年 12 月 31 日，将未完成前置审批的运营游戏或者推广的游戏进行下架处理。

为了降低在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险，公司一方面加快履行前置审批的手续，另一方面继续更新

替换上线已经履行完毕备案和前置审批的游戏。在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险不会对公司持续经营能力造成重大不利影响。

综上，公司属于移动互联网应用程序提供者，公司通过互联网应用程序提供信息服务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定，截至目前，不存在被互联网信息办公室给予警示、暂停发布、下架应用程序的情况。公司在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险不会对公司持续经营能力造成重大不利影响。

主办券商以及律师认为，公司属于移动互联网应用程序提供者，公司通过互联网应用程序提供信息服务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的规定，截至目前，不存在被互联网信息办公室给予警示、暂停发布、下架应用程序的情况。公司在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险不会对公司持续经营能力造成重大不利影响。”

七、请公司分别补充列表披露开发、运营和推广手机游戏产品相关信息（包括但不限于主要特点、游戏类型、收费模式、产品运营指数、游戏版号备案情况等）。公司开发、运营和推广的手机游戏是否存在尚未获取版号的情况，请公司评估是否存在 2016 年 10 月 1 日前游戏无法取得游戏版号，被强制要求下架的风险，若存在，请说明对公司持续经营能力的影响。请主办券商及律师核查，并发表明确意见。

【说明】

（1）公司主营业务收入情况

2014 年、2015 年、2016 年 1-8 月（未审），公司主营业务收入按照业务类型划分，详情如下：

业务类别	2016 年 1-8 月（未审）		2015 年度		2014 年度	
	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
游戏运营-自主开发游戏运营	30,277,026.81	30.65	24,154,989.39	34.54	91,176.80	4.68

游戏运营代理游戏联合运营	9,562,015.38	9.68	2,238,480.67	3.20	-	-
游戏运营小计	39,839,042.19	40.33	26,393,470.06	37.74	91,176.80	4.68
游戏授权	-	-	4,716,981.14	6.75	1,766,990.29	90.69
游戏及应用推广	58,934,366.00	59.67	38,598,737.02	55.20	-	-
其他	-	-	220,028.58	0.31	90,291.26	4.63
合计	98,773,408.19	100.00	69,929,216.80	100.00	1,948,458.35	100.00

(2) 公司在开发手机游戏产品相关信息（包括但不限于主要特点、游戏类型、收费模式、产品运营指数、游戏版号备案情况等）

序号	游戏名称	游戏类型	收费模式	主要特点	著作权号/软件名称	备案情况	前置审批情况	目前是否运营
1	董卓大魔王	联网手机游戏	道具收费	①反传统世界观,穿越到三国董卓身上,布阵系统战争策略性;②超重度养成,武将卡牌养成、收集、升级、升星,还加入了装备、装备强化、宝石合成官职升级、官职技能等系统。	软著登字第1217794号/董卓大魔王游戏软件 V1.0	文网游备[2016]W-RPG0461号	已提交资料,正在审批当中	开发当中
2	雷神战记	联网手机游戏	道具收费	①不同外形的战斗造型,包含坦克、战机、航母、太空堡垒等、可组合成成千上万种自己的宇宙战舰!②46个普通关卡、45个精英关卡,加入了大量角色扮演游戏的内容。	软著登字第1370152号/雷神战记游戏软件 V1.0	文网游备[2016]M-C SG5101号	已提交资料,正在审批当中	开发当中
3	欢乐德州	棋牌游戏	道具收费	①拥有最人性化的桌面棋牌操作和视觉效果;②多样化的德州扑克玩法,加入了速战速决玩法,MTT,SNG等赛事玩法,最适合私密好友间娱乐的社交功能以及记录功能。	软著登字第1055081号/欢乐德州游戏软件 V1.0	正在申请当中	尚未提交申请	开发当中

4	三国大领主	联网手机游戏	道具收费	①领地养成概念，营造出了自己领地的归属感；②领地争夺概念，城池都可以被互相看见和占领；③武将养成多样化概念可；④史诗事件概念。	软著登字第1433286号/三国大领主游戏软件 V1.0	正在申请当中	尚未提交申请	开发当中
---	-------	--------	------	---	------------------------------	--------	--------	------

(3) 公司在运营游戏名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版本号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日，公司正在运营的游戏共计 9 款，其名称、类型、收费模式、主要特点：

序号	游戏名称	游戏类型	收费模式	主要特点
1	主公跑跑跑	单机跑酷游戏	短代收费	①一路上不停的跳过各种障碍和陷阱，击杀不断拦路的怪物，看看你能跑多远；②游戏操作很简单易懂，只需要点击两个按钮就能控制角色，让人很容易就进入游戏，实现一种欲罢不能的游戏体验。
2	泡泡龙大战喵喵	单机休闲益智游戏	短代收费	①点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去；②消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡；③更多变化，更多魔泡，更多道具，赢分积星星，满三星胜利闯关。
3	街机雷电	单机休闲益智游戏	短信收费	①紧张刺激的游戏节奏；②打击感强烈的音效和动感十足的配乐；③高清的画质；④保留原汁原味的雷电体验！
4	呆狸大战泡泡龙	单机休闲益智游戏	短代收费	①点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去；②消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡；③更多变化，更多魔泡，更多道具，赢分积星星，满三星胜利闯关。
5	狂暴捕鱼	单机休闲益智游戏	短信收费	① 富的任务关卡；②富有特色的系统；③自由的操作模式；④极具节奏感的音效。
6	全民爱消除	单机休闲益智游戏	短信收费	①经典三消玩法加各种意外效果，随机关卡加独特音效；②速度流畅，支持所有分辨率；③3M 超小游戏包，节省下载流量和储存空间；④连续登陆奖励；⑤单手指即可操作，没有更轻松，只有更轻松！
7	爱情公寓保卫战	单机休闲益智游戏	短信收费	①游戏采用了横版 2D 风格呈现，所有角色全部以 Q 萌可爱的画风制作；②流畅的攻击战斗过程，游戏的按键外形十分酷炫；③可以切换战斗角色，不同的角色拥有不同的攻击效果。
8	塔王之王	联网手机游戏	道具收费	①以三国历史为题材的塔防策略游戏。②精英关卡、竞技场、锻造、招贤等特色玩法。
9	蜂鸟五虎将	联网手机游戏	道具收费	①拥有角色扮演成分的三国战略手机网游；②气势磅礴的万人国战、醇厚史诗的场景和画面，霸气美型的人设，华丽的战斗以及极高策略性的副本关卡让你欲罢不能！

截至 2016 年 8 月 31 日，公司 2016 年 1-8 月在运营游戏共计 9 款，运营类型产品运营指数、游戏版本号备案情况：

序号	游戏名称	运营类型	游戏运营收入 (元)	占游戏运营 比例 (%)	备案情况	前置审批情况	目前是否运营
1	主公跑跑跑	自主开发 游戏运营	7,320,379.37	18.37	文网游备字 [2016]M-CSG 0460 号	新广出审 [2016]1296 号	是
2	泡泡龙大战喵喵	自主开发 游戏运营	7,278,365.10	18.27	文网游备字 [2016]M-CSG0440 号	2016 年 7 月 21 日 已提交申请, 尚未 取得前置审批	是
3	街机雷电	自主开发 游戏运营	893,942.80	2.24	文网游备字 [2016]M-CSG 4769 号	新广出审 [2016]1568 号	是
4	呆狸大战泡泡龙	自主开发 游戏运营	230,219.32	0.58	文网游备字 [2016]M-CSG 6095 号	2016 年 8 月 22 日 已提交申请, 尚未 取得前置审批	是
自主开发游戏运营小计			15,722,906.59	39.47	-	-	-
5	狂暴捕鱼	代理游戏 联合运营	1,034,920.40	2.60	文网游备字 [2015]M-CSG 0627 号	新广出审 [2015]958 号	是
6	全民爱消除	代理游戏 联合运营	970,088.72	2.44	文网游备字 [2015]M-CSG 0623 号	新广出审 [2015]956 号	是
7	爱情公寓保卫战	代理游戏 联合运营	590,326.19	1.48	文网游备字 [2016]M-CSG 3393 号	新广出审 [2016]1190 号	是
8	塔王之王	代理游戏 联合运营	465,876.57	1.17	文网游备字 [2014]M-SLG119 号	新广出审 [2014]1057 号	是
9	蜂鸟五虎将	代理游戏 联合运营	35,457.17	0.09	文网游备字 [2014]M-SLG007 号	新广出审 [2015]538 号	是
代理游戏联合运营小计			3,096,669.05	7.77	-	-	-
合计			18,819,575.64	47.24	-	-	-

(4) 公司已做下架处理的游戏名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日, 公司已经做下架处理的游戏共计 15 款, 其名称、类型、收费模式、主要特点:

序号	游戏名称	运营类型	游戏类型	收费模式	主要特点
1	倒霉熊大战泡泡龙	自主开发 游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①为泡泡龙消除游戏, 结合了倒霉熊的元素; ②点击屏幕发射泡泡, 将三个以上同色泡泡连在一起, 泡泡消去, 击中即可完成本关卡。
2	疯狂捕捉	自主开发 游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①数十种不同类型超炫武器、独一无二的武器打击特效, 更有独特的互动萌宠助阵; ②画面采用高清萌系制作细腻出众, 让用户享受操作与视觉的完美双重体验。

3	路飞打 泡	自主开发 游戏运营	单机休 闲游戏	短信 收费	①点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去；②消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡。
4	酷鸽泡 泡龙	自主开发 游戏运营	单机休 闲游戏	短信 收费	①为泡泡龙消除游戏，结合了酷鸽的元素；②数百道精心设计的关卡，数十款魔法泡泡，十八般超强道具，找到隐藏在关底的钥匙泡泡。
5	三打白 骨精	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①游戏创新使用72变身玩法，五师徒各显神通降妖除魔。②极致的美术表现力、动作打击感，为你带来耳目一新的ARPG页游体验。
6	三国群 英塔防	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①画面写实复古，内容精彩丰富，整个游戏架构在三国的主题背景之上，打破传统游戏模式，战斗富有策略和挑战；②闯关战斗、精英关卡、竞技场、锻造、招贤等特色玩法。
7	尸球崛 起	代理游戏 联合运营	单机休 闲游戏	短信 收费	①超写实的震撼射击类游戏；②大量僵尸涌出的场景，给你刺激的射击感；③枪支收集系统，各种重武器随你使用。
8	西游天 魂	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①PVE玩法和刺激的PVP体验；②夫妻副本，夺取装备；③丰富多样的技能组合，让你所向披靡。
9	屠龙	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①极富特色的技能—每种主动技能均有2个只能2选一的伴生被动技能；②不需要商城也能叱咤江湖—屠龙倾情打造的九黎炼妖壶系统，玩家勤奋杀怪，收集各类“灵”就能炼出各类稀有给力道具！
10	五虎将	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①写实风格的三国策略卡牌手游。三个国家特点鲜明各有千秋，游戏里霸气精美的卡牌人物，华丽的技能特效，史诗般的场景和画面，气势磅礴的万人国战，以及极高策略性的副本关卡让你欲罢不能！
11	天降雄 狮	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①大型多人联网即时战略游戏的顶峰之作。②游戏世界即时战争系统，免费武将系统搭配无限体力提醒，可谓是无门槛拼极限！
12	数码宝 贝兽	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①游戏画面以卡通渲染作为主风格，以动画作为故事蓝本；②超多关卡，关卡全开③多种数码宝贝，全是究极体
13	封天仙 尊	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①游戏内包含丰富的PVE玩法和刺激的PVP体验！极致战斗体验，让你爽到不能呼吸！②多样仙剑技能系统，让你每次战斗都有不一样的快感！③在游戏中，你还能遇见心仪的另一半，共闯夫妻副本，夺取极品装备！
14	百战封 神	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①游戏分为姜国、宋国和晋国三个阵营，以神将、琴师、和飞箭为三大职业，玩家通过修仙成道、助武王伐纣、为国家争霸，最终百战成神；②十方圣境中，每一境都由镇守的金仙及其一众道友组成，逐个击败各个守关BOSS并击败最后镇守的守关大BOSS，便可通关该圣境；
15	烈焰手 游	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①三大特色职业②热血沸腾的皇城战③心跳加速的激情PK，④掉落极品装备的经典BOSS。

截至 2016 年 8 月 31 日，公司已经做下架处理的游戏共计 15 款，在 2016 年 1-8 月在运营游戏的产品运营指数、游戏版号备案情况：

序号	游戏名称	运营类型	游戏运营收入（元）	占游戏运营比例（%）	备案情况	是否获取前置审批	目前是否运营
1	倒霉熊大战泡泡龙	自主开发游戏运营	5,478,328.78	13.75	文网游备字 [2016]M-CSG 0312 号	2016 年 7 月 21 日已提交申请，尚未取得前置审批	否
2	疯狂捕捉	自主开发游戏运营	5,100,827.02	12.80	文网游备字 [2016]M-CSG0 220 号	2016 年 7 月 21 日已提交申请，尚未取得前置审批	否
3	路飞打泡	自主开发游戏运营	3,970,499.33	9.97	文网游备字 [2016]M-CSG 0654 号	2016 年 8 月 22 日已提交申请，尚未取得前置审批	否
4	酷鸽泡泡龙	自主开发游戏运营	4,465.09	0.01	否	否	否
自主开发游戏运营小计			14,554,120.22	36.53	-	-	-
5	三打白骨精	代理游戏联合运营	2,647,262.43	6.64	文网游备字 [2016]M-RPG 0158 号	否	否
6	三国群英塔防	代理游戏联合运营	2,578,949.63	6.47	文网游备字 [2016]M-CSG 4214 号	否	否
7	尸球崛起	代理游戏联合运营	587,740.86	1.48	否	否	否
8	西游天魂	代理游戏联合运营	336,896.37	0.85	文网游备字 [2016]M-CSG 4037 号	否	否
9	屠龙	代理游戏联合运营	153,130.53	0.38	文网游备字 [2015]M-RPG0 777 号	否	否
10	五虎将	代理游戏联合运营	72,352.77	0.18	文网游备字 [2016]M-CSG 3930 号	否	否
11	天降雄狮	代理游戏联合运营	36,871.41	0.09	文网游备字 [2015]O-RPG 0038 号	否	否
12	数码宝贝兽	代理游戏联合运营	24,474.49	0.06	否	否	否
13	封天仙	代理游戏	12,764.89	0.03	否	否	否

序号	游戏名称	运营类型	游戏运营收入（元）	占游戏运营比例（%）	备案情况	是否获取前置审批	目前是否运营
	尊	联合运营					
14	百战封神	代理游戏联合运营	7,593.33	0.02	否	否	否
15	烈焰手游	代理游戏联合运营	7,309.62	0.02	否	否	否
代理游戏联合运营小计			6,465,346.33	16.23	-	-	-
合计			21,019,466.55	52.76	-	-	-

（5）公司推广的游戏或应用名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日，公司在推广的游戏或应用共计 9 款，其名称、运营类型、游戏或应用类型、收费模式、主要特点如下：

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
1	新仙剑	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①“御灵战斗”、“御剑飞行”创新的玩法，让游戏节奏和剧情间的衔接变得更加紧凑，战斗的效果也更加绚丽劲爆；②非常符合“仙剑”气质的“炼化”、“剑灵”、“元神”等玩法也以更加符合移动平台特性的方式呈现在游戏中。
2	百战封神	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①游戏内有各种花样竞技形式，单人 PK 野外刷怪全民混战无双决斗热血帮战跨服群 p 等；②多种组队 PK 玩法，带来极致畅爽的游戏战斗体验；
3	全民猎妖	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①该游戏以宏大的东方神话为背景，创新动作手游战斗模式，告别站桩式打斗；②玩家在战斗中依靠自己的反应和技巧在移动中走位、攻击、躲闪，射杀一波又一波的妖魔。
4	宫廷秘传	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①以宫廷之中的斗争的玩法为主；②装扮类的玩法内容，多样化的玩法提供；③大量的服装道具可以选择！
5	三剑豪 2	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①玩家可以充分体验广结天下英雄、成就武林至尊霸业的热血豪情；②“三侠一体”玩法打造暗黑式极致体验；③招募英雄收获养成乐趣，带领玩家以实力书写自己的侠义江湖。
6	魔灵修真	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①一款修真题材 ARPG 手游，无限制野外 PK，最真实家族团战，亲疏有别、亦正亦邪的家族人际关系链；②开启 50v50、80v80、100v100 掌上百人大团战时代；③玩家还可以进行养鱼、社交、寻宝等等休闲玩法，体验游戏的乐趣。

7	巨龙之战	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①建造主城，对外战争与野怪战斗；②排兵布阵。
8	笑傲江湖	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①金庸正版 3D 武侠硬派动作手游；②完美世界高端画质保证，采用自研新引擎 AngelicaIII 与 Unity3D 结合，双引擎打造大气恢弘的游戏场景，再现原著风起云涌的江湖世界；③采用真人动作捕捉技术，精确还原武学招式，完美诠释真动作，力求带来逼真的打斗和畅爽的打击感；
9	蜀山天下	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①20 年经典，再现传奇情怀，追忆昔日兄弟，体验纯粹仙侠世界；②次世代 2.5D 超高清画面震撼来袭；③MMOARPG 仙侠手游巨作，特效技能炫彩瑰丽，故事情节丰富引人入胜。

截至 2016 年 8 月 31 日，公司在推广的游戏或应用共计 9 款，产品运营指数、游戏版本号备案情况如下：

序号	名称	推广收入（元）	占推广收入比例（%）	备案情况	是否获取前置审批	目前是否在推广
1	新仙剑	8,920,545.93	15.14	文网游备字 [2015]M-RPG 0521 号	新广出审[2015]906 号	是
2	百战封神	6,752,061.32	11.46	文网游备字 [2016]M-RPG 2706 号	新广出审[2014]1435 号	是
3	全民猎妖	6,118,302.94	10.38	文网游备字 [2016]M-RPG 0147 号	新广出审[2015]632 号	是
4	宫廷秘传	3,288,029.24	5.58	文网游备字 [2016]M-CSG 0140 号	新广出审[2016]1104 号	是
5	三剑豪 2	3,026,294.04	5.14	文网游备字 [2016]M-RPG 0160 号	新广出审[2016]954 号	是
6	魔灵修真	2,961,907.55	5.03	文网游备字 [2016]M-RPG 0190 号	新广出审[2016]353 号	是
7	巨龙之战	1,235,449.06	2.10	文网游备字 [2016]M-SLG 0168 号	新广出审[2016]1346 号	是
8	笑傲江湖	893,690.57	1.52	文网游备字（2015）M-RPG 1178 号	新广出审[2016]958 号	是
9	蜀山天下	835,260.38	1.42	文网游备字（2016）M-RPG 2348 号	新广出审[2016]965 号	是
合计		34,031,541.03	57.74	-	-	-

（6）公司停止推广的游戏或应用名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版本号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日，公司已经停止推广的游戏或应用共计 16 款，游戏

或应用名称、运营类型、游戏或应用类型、收费模式、主要特点如下：

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
1	天刀 01	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①一款以中国历代名将题材的策略卡牌养成类手游，采用 unity3D 引擎开发，新一代布阵划线式战斗，超强的策略性和即时性，让你掌握不一样的战场主动权；游戏以养成为主，收集为辅，提供众多养成方式供您选择，武将获取途径更多更容易。
2	全民捉妖记	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①一款以亚洲神话为基础，历史人物、传统妖怪养成与策略类 RPG 相结合的游戏；②整个游戏以“任务”系统为纽带，串联“即时战斗策略操作”、“净化妖魔召唤副将”、“妖怪技能召唤与释放”、“搭配主角单件换装”四大特色系统，再辅以“好友助阵”、“制作装备”、“宝石”等子系统，给玩家营造了一个丰满充实的奇幻世界。
3	三国之志	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①以乱世汉末为背景，采用别具一格的轻水墨画风；②将卡牌养成与策略战争相结合，多重展现 SLG 创新游戏的魅力所在；③用轮回制模式，一统天下后还可以继续选择新的战区进行游戏，有非常多的战术讲究。
4	雷霆之怒	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①明星级的即时战斗类游戏，以最新技术打造的史诗巨著；②无魔幻神话与东方武侠的巧妙混合，带你进入异度空间，给你最强悍的打击操作和最刺激的巅峰 PK。
5	消灭雾霾	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA 模式	①一款创意消除游戏！雾霾来袭，只需出手点击两个或两个以上颜色相同的雾霾即可消除；②没有时间限制，每个阶段都有一个目标，完成即可进入下一关。
6	全民泡泡友	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA 模式	①一款经典泡泡龙手游，游戏在泡泡龙玩法上进行扩展，拥有众多以世界著名景点为背景的场景，关卡！②挑战之余各种连击，限时通关还会获得不同的称号。
7	CF 打僵尸	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA 模式	①生化危机爆发，你被困在一个孤岛上，岛上随处都有生化僵尸出现，你要消灭他们直到救援到来；②不停移动可以躲避僵尸的攻击过关后，玩家可以使用积分购买各种武器、弹药及医药包等。
8	赤壁风云	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①一款以三国时期赤壁大战前后为时代背景的大型策略游戏。②强调多元化的战术，和激烈刺激史诗般的战争氛围。
9	烈焰沙城	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	一款类传奇 ARPG 手游，还原战士、法师、道士三大职业，杀怪掉宝，另有翅膀、法宝、经脉、美女养成、爵位、寄售等酷炫丰富的

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
					玩法。
10	大主宰	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①该游戏以小说中牧尘、洛璃、炎帝和九幽四大人气角色作为职业，代替传统 MMORPG 游戏中“战法牧”设定；②四大职业风格迥异，武力值爆表，如何选择自己擅长的职业，是各位玩家开启炫斗之旅的第一步。
11	古剑奇谭	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①自由格斗，擂台 PK 动真格；②荣誉商城，荣誉值可以在荣誉商城中，兑换各种极品的装备！
12	梦三国	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①一款将 RTS 元素融合到 RPG 网游中的即时战略网络游戏。②以对战为主，借鉴了魔兽 RPG 地图 Dota 的主要特色，并应用于三国之间的对抗中。
13	花千骨	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①完整结缘庆典，喜宴洞房春宵夜，完整的结缘系统，进入仙缘界面进行结缘庆典，邀亲朋好友现场助兴，西塘红包横飞全场，体验仙界正统洞房花烛；②战阵全面升级，各路关卡，惨遭吊打，战阵系统助你 buff 加成克敌制胜，横扫仙魔指日可待。
14	横扫千军	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①游戏在传统的三国策略玩法中首度加入“国“和”内政“的概念，并采用即时演算的军事战斗方式，让玩家可以在游戏中体验到更接近三国时期历史原貌的战争和风云变幻。
15	泡泡龙勇者传说	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA 模式	①连接 1 个以上泡泡来消除它们。清除屏幕中所有的泡泡就可以升级了；②每射出 8 个球，顶会下压一次；③游戏总共有 1000 个有趣的关卡，有解救小伙伴和消除顶部等不同消除模式。
16	房博士	游戏或应用推广	APP 应用	CPA 模式	①房博士作为房地产综合资讯门户网站，致力于房地产信息媒体的营销传播与服务；②面向全国大中城市业主提供房产新闻、买房、新房购买、二手房购买、租房信息、房产房源、房产中介、家居装饰、房产团购服务等房地产资讯综合性服务平台。

截至 2016 年 8 月 31 日，公司已经停止推广的游戏或应用共计 16 款，在 2016 年 1-8 月的产品运营指数、游戏版号备案情况如下：

序号	名称	推广收入（元）	占推广收入比例（%）	备案情况	前置审批情况	目前是否在推广
1	天刀 01	2,447,595.28	4.15	文网游备字 [2016]M-RPG 0148 号	否	否

序号	名称	推广收入 (元)	占推广收入 比例 (%)	备案情况	前置审批情况	目前是否 在推广
2	全民捉妖记	2,276,935.86	3.86	文网游备字 [2016]M-RPG 0064 号	否	否
3	三国之志	2,196,347.17	3.73	文网游备字 [2016]M-SLG 0208 号	否	否
4	雷霆之怒	2,097,787.80	3.56	文网游备字 [2014]W-RPG030 号	新广出审 [2014]812 号	否
5	消灭雾霾	1,788,833.18	3.04	否	否	否
6	全民泡友	1,782,185.19	3.02	否	否	否
7	CF 打僵尸	1,748,384.91	2.97	否	否	否
8	赤壁风云	1,534,375.47	2.60	否	否	否
9	烈焰沙城	1,509,266.62	2.56	文网游备字 [2016]M-RPG 0006 号	否	否
10	大主宰	1,353,295.28	2.30	文网游备字 [2016]M-RPG 3429 号	新广出审 [2015]199 号	否
11	古剑奇谭	1,344,322.65	2.28	文网游备字 [2016]M-RPG 0942 号	新广出审[2016] 44 号	否
12	梦三国	1,316,224.93	2.23	文网游备字 [2011]C-RPG 011 号	科技与数字 [2010]072 号	否
13	花千骨	1,312,717.92	2.23	文网游备字 [2016]M-RPG 0515 号	新广出审 [2016]745 号	否
14	横扫千军	1,307,069.41	2.22	文网游备字 [2016]M-SLG 0183 号	科技与数字 [2012]663 号	否
15	泡泡龙勇者传说	531,572.92	0.90	文网游备字 [2016]M-CSG 0626 号	新广出审[2015] 957 号	否
16	房博士	355,910.38	0.60	否	否	否
合计		24,902,824.97	42.26	-	-	-

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商以及律师核查了包括但不限于：（1）查阅相关法律法规；（2）获取 2016 年 1-8 月份的后台游戏运营及推广数据；（3）获取相关游戏的备案和获取前置审批的资料；（4）查阅公司业务合同；（5）取得公司实际控制人出具的书面说明。

2、核查内容及依据

(1) 截至 2016 年 8 月 31 日, 公司 2016 年 1-8 月游戏运营业务的营业收入分析如下:

项目	金额 (元)	占游戏运营收入比例 (%)	备注
正常在线运营的游戏	18,819,575.64	47.24	合计 9 款游戏, 其中 4 款自主自主开发游戏运营, 5 款代理游戏联合运营
已经停运但是仍产生营业收入的游戏	21,019,466.55	52.76	合计 15 款游戏, 其中 4 款自主自主开发游戏运营, 11 款代理游戏联合运营。公司针对这 15 款游戏均已做下架处理
合计	39,839,042.19	100.00	-

其中正常在线运营的游戏, 按照游戏运营类型及是否取得前置审批分类, 具体如下:

项目	金额 (元)	占游戏运营收入比例 (%)	备案情况	前置审批情况	是否面临被强制要求下架的风险
自主开发游戏运营-取得前置审批	8,214,322.17	20.62	共计 2 款游戏已经备案	共计 2 款游戏, 已取得了前置审批	否
自主开发游戏运营-尚未取得前置审批	7,508,584.42	18.85	共计 2 款游戏, 已经全部备案	共计 2 款游戏尚未取得前置审批	已提交履行前置审批的申请。若 2016 年 12 月 31 日之前无法完成, 可能面临下架风险
代理游戏联合运营	3,096,669.05	7.77	共计 5 款, 全部履行备案	共计 5 款, 全部取得了前置审批	否
合计	18,819,575.64	47.24	-	-	-

(2) 截至 2016 年 8 月 31 日, 公司 2016 年 1-8 月游戏或应用推广产生的营业收入分析如下:

项目	金额 (元)	占游戏推广收入比例 (%)	备注
正常在线推广的游戏或应用	34,031,541.03	57.74	合计 9 款游戏, 其中 0 款应用推广, 9 款游戏推广
已经停止推广但是仍产生营业收入的游戏或应用	24,902,824.97	42.26	合计 16 款游戏, 其中 1 款应用推广, 15 款游戏推广。公司针对这 16 款游戏及应用均已做下架处理

合计	58,934,366.00	100.00	-
----	---------------	--------	---

其中公司在推广的游戏或应用，按照是否取得前置审批进行划分，具体如下：

项目	金额（元）	占推广收入比例（%）	备案情况	前置审批情况	是否面临被强制要求下架的风险
游戏推广或者应用-取得前置审批	34,031,541.03	57.74	共计 9 款游戏已经备案	共计 9 款游戏，均已取得了前置审批	否
游戏推广或者应用-尚未取得前置审批	0.00	0.00	共计 0 款游戏	共计 0 款游戏	否
合计	34,031,541.03	57.74	-	-	-

（3）根据国家新闻出版广电总局办公厅 2016 年 5 月 24 日发布的《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出发〔2016〕44 号）：“十三、本通知自 2016 年 7 月 1 日起施行。自施行之日起，未经国家新闻出版广电总局批准的移动游戏，不得上网出版运营。十四、本通知施行前已上网出版运营的移动游戏（含各类预装移动游戏），各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作，确需继续上网出版运营的，按本通知要求于 2016 年 10 月 1 日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续。届时，未补办相关审批手续的，不得继续上网出版运营。”

2016 年 9 月 19 日，国家新闻出版广电总局办公厅发布关于顺延《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。各游戏出版服务单位及相关游戏企业应积极采取有效措施，妥善安排部署，进一步加大工作力度，认真做好上述移动游戏的相应清理工作和确需继续上网出版运营的重点移动游戏的相关审批手续补办工作。”

（4）截至 2016 年 8 月 31 日，公司自主开发游戏运营业务中，《泡泡龙大战喵喵》、《呆狸大战泡泡龙》共计 2 款游戏尚未取得前置审批。虽然公司已经提交履行前置审批的申请且已经市一级新闻出版局批准，不排除 2016 年 12 月 31 日之前无法完成前置审批，可能面临下架的风险。

截至 2016 年 8 月 31 日，公司的游戏及应用推广业务中，所有在推广的游戏均已经取得前置审批。

(5) 为了降低在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险，公司实际控制人王赞出具《承诺》：公司将一方面加快履行前置审批的手续，另一方面继续更新替换上线已经履行完毕备案和前置审批的游戏，公司将在 2016 年 12 月 31 日之前完成在运营游戏或者推广游戏的前置审批工作，将未完成的运营游戏或者推广的游戏进行下架处理。

(6) 2016 年 1-8 月，公司主营业务收入中，面临下架风险的在运营游戏或应用的金额及其占当期主营业务收入的比例如下：

项目	金额（元）	比例（%）	备案情况	前置审批情况	下架的风险
自主开发游戏运营-尚未取得前置审批	7,508,584.42	18.85	共计 2 款游戏，已经全部备案	共计 2 款游戏尚未取得前置审批	已提交履行前置审批的申请。若 2016 年 12 月 31 日之前无法完成，可能面临下架风险
合计	7,508,584.42	18.85	-	-	-

公司计划至 2016 年 12 月 31 日，将未完成前置审批的运营游戏或者推广的游戏进行下架处理。

3、核查结论

主办券商及律师认为，在运营游戏或者推广游戏或应用因为未完成前置审批手续而被强行下架的业务风险不会对公司持续经营能力造成重大不利影响。

4、补充披露

公司已经在公开转让说明书“第二节公司业务”之“四、业务基本情况、（一）按业务类别的收入构成情况”部分补充披露如下：

“4、公司开发、运营和推广手机游戏产品相关信息（包括但不限于主要特点、游戏类型、收费模式、产品运营指数、游戏版号备案情况等）。

（1）公司主营业务收入情况

2014 年、2015 年、2016 年 1-8 月（未审），公司主营业务收入按照业务类

型划分，详情如下：

业务类别	2016 年 1-8 月（未审）		2015 年度		2014 年度	
	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
游戏运营-自主开发游戏运营	30,277,026.81	30.65	24,154,989.39	34.54	91,176.80	4.68
游戏运营代理游戏联合运营	9,562,015.38	9.68	2,238,480.67	3.20	-	-
游戏运营小计	39,839,042.19	40.33	26,393,470.06	37.74	91,176.80	4.68
游戏授权	-	-	4,716,981.14	6.75	1,766,990.29	90.69
游戏及应用推广	58,934,366.00	59.67	38,598,737.02	55.20	-	-
其他	-	-	220,028.58	0.31	90,291.26	4.63
合计	98,773,408.19	100.00	69,929,216.80	100.00	1,948,458.35	100.00

报告期内，公司主营业务中其他收入主要来自游戏开发技术外包。

（2）公司在开发手机游戏产品相关信息（包括但不限于主要特点、游戏类型、收费模式、产品运营指数、游戏版号备案情况等）

序号	游戏名称	游戏类型	收费模式	主要特点	著作权号/软件名称	备案情况	前置审批情况	目前是否运营
1	董卓大魔王	联网手机游戏	道具收费	①反传统世界观，穿越到三国董卓身上，布阵系统战争策略性；②超重度养成，武将卡牌养成、收集、升级、升星，还加入了装备、装备强化、宝石合成官职升级、官职技能等系统。	软著登字第 1217794 号/董卓大魔王游戏软件 V1.0	文网游备[2016]W-RP G0461 号	已提交资料，正在审批当中	开发当中
2	雷神战记	联网手机游戏	道具收费	①不同外形的战斗造型，包含坦克、战机、航母、太空堡垒等、可组合成成千上万种自己的宇宙战舰！②46 个普通关卡、45 个精英关卡，加入了大量	软著登字第 1370152 号/雷神战记游戏软件 V1.0	文网游备[2016]M-CS G5101 号	已提交资料，正在审批当中	开发当中

				角色扮演游戏的内容。				
3	欢乐德州	棋牌游戏	道具收费	①拥有最人性化的桌面棋牌操作和视觉效果；②多样化的德州扑克玩法，加入了速战速决玩法，MTT, SNG 等赛事玩法，最适合私密好友间娱乐的社交功能以及记录功能。	软著登字第 1055081 号/欢乐德州游戏软件 V1.0	正在申请当中	尚未提交申请	开发当中
4	三国大领主	联网手机游戏	道具收费	①领地养成概念，营造出了自己领地的归属感；②领地争夺概念，城池都可以被互相看见和占领；③武将养成多样化概念可；④史诗事件概念。	软著登字第 1433286 号/三国大领主游戏软件 V1.0	正在申请当中	尚未提交申请	开发当中

(3) 公司在运营游戏名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版本号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日，公司正在运营的游戏共计 9 款，其名称、类型、收费模式、主要特点：

序号	游戏名称	游戏类型	收费模式	主要特点
1	主公跑跑跑	单机跑酷游戏	短代收费	①一路上不停的跳过各种障碍和陷阱，击杀不断拦路的怪物，看看你能跑多远；②游戏操作很简单易懂，只需要点击两个按钮就能控制角色，让人很容易就进入游戏，实现一种欲罢不能的游戏体验。
2	泡泡龙大战喵喵	单机休闲益智游戏	短代收费	①点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去；②消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡；③更多变化，更多魔泡，更多道具，赢分积星星，满三星胜利闯关。
3	街机雷电	单机休闲益智游戏	短信收费	①紧张刺激的游戏节奏；②打击感强烈的音效和动感十足的配乐；③高清的画质；④保留原汁原味的雷电体验！
4	呆狸大战泡泡龙	单机休闲益智游戏	短代收费	①点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去；②消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡；③更多变化，更多魔泡，更多道具，赢分积星星，满三星胜利闯关。
5	狂暴捕鱼	单机休闲益智游戏	短信收费	①丰富的任务关卡；②富有特色的系统；③自由的操作模式；④极具节奏感的音效。
6	全民爱消除	单机休闲益智游戏	短信收费	①经典三消玩法加各种意外效果，随机关卡加独特音效；②速度流畅，支持所有分辨率；③3M 超小游戏包，节省下载流量和储存空间；④连续登陆奖励；⑤单手指即可操作，没有最轻松，只有更轻松！
7	爱情公寓	单机休闲益智游戏	短信	①游戏采用了横版 2D 风格呈现，所有角色全部以 Q 萌可爱的画风

	保卫战	闲游戏	收费	制作；②流畅的攻击战斗过程，游戏的按键外形十分酷炫；③可以切换战斗角色，不同的角色拥有不同的攻击效果。
8	塔王之王	联网手机游戏	道具收费	①以三国历史为题材的塔防策略游戏。②精英关卡、竞技场、锻造、招贤等特色玩法。
9	蜂鸟五虎将	联网手机游戏	道具收费	①拥有角色扮演成分的三国战略手机网游；②气势磅礴的万人国战、醇厚史诗的场景和画面，霸气美型的人设，华丽的战斗以及极高策略性的副本关卡让你欲罢不能！

截至 2016 年 8 月 31 日，公司 2016 年 1-8 月在运营游戏共计 9 款，运营类型产品运营指数、游戏版号备案情况：

序号	游戏名称	运营类型	游戏运营收入 (元)	占游戏运营 比例 (%)	备案情况	前置审批情况	目前是否运营
1	主公跑跑	自主开发 游戏运营	7,320,379.37	18.37	文网游备字 [2016]M-CSG 0460 号	新广出审 [2016]1296 号	是
2	泡泡龙大战喵喵	自主开发 游戏运营	7,278,365.10	18.27	文网游备字 [2016]M-CSG0440 号	2016 年 7 月 21 日 已提交申请，尚未 取得前置审批	是
3	街机雷电	自主开发 游戏运营	893,942.80	2.24	文网游备字 [2016]M-CSG 4769 号	新广出审 [2016]1568 号	是
4	呆狸大战泡泡龙	自主开发 游戏运营	230,219.32	0.58	文网游备字 [2016]M-CSG 6095 号	2016 年 8 月 22 日 已提交申请，尚未 取得前置审批	是
自主开发游戏运营小计			15,722,906.59	39.47	-	-	-
5	狂暴捕鱼	代理游戏 联合运营	1,034,920.40	2.60	文网游备字 [2015]M-CSG 0627 号	新广出审 [2015]958 号	是
6	全民爱消除	代理游戏 联合运营	970,088.72	2.44	文网游备字 [2015]M-CSG 0623 号	新广出审 [2015]956 号	是
7	爱情公寓保卫战	代理游戏 联合运营	590,326.19	1.48	文网游备字 [2016]M-CSG 3393 号	新广出审 [2016]1190 号	是
8	塔王之王	代理游戏 联合运营	465,876.57	1.17	文网游备字 [2014]M-SLG119 号	新广出审 [2014]1057 号	是
9	蜂鸟五虎将	代理游戏 联合运营	35,457.17	0.09	文网游备字 [2014]M-SLG007 号	新广出审 [2015]538 号	是
代理游戏联合运营小计			3,096,669.05	7.77	-	-	-
合计			18,819,575.64	47.24	-	-	-

(4) 公司已做下架处理的游戏名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日，公司已经做下架处理的游戏共计 15 款，其名称、

类型、收费模式、主要特点:

序号	游戏名称	运营类型	游戏类型	收费模式	主要特点
1	倒霉熊大战泡泡龙	自主开发 游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①为泡泡龙消除游戏,结合了倒霉熊的元素;②点击屏幕发射泡泡,将三个以上同色泡泡连在一起,泡泡消去,击中即可完成本关卡。
2	疯狂捕捉	自主开发 游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①数十种不同类型超炫武器、独一无二的武器打击特效,更有独特的互动萌宠助阵;②画面采用高清萌系制作细腻出众,让用户享受操作与视觉的完美双重体验。
3	路飞打泡	自主开发 游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①点击屏幕发射泡泡,将三个以上同色泡泡连在一起,泡泡消去;②消去泡泡,找到隐藏在关底的钥匙泡泡,击中即可完成本关卡。
4	酷鸽泡泡龙	自主开发 游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①为泡泡龙消除游戏,结合了酷鸽的元素;②数百道精心设计的关卡,数十款魔法泡泡,十八般超强道具,找到隐藏在关底的钥匙泡泡。
5	三打白骨精	代理游戏 联合运营	联网手机游戏	道具收费	①游戏创新使用 72 变身玩法,五师徒各显神通降妖除魔。②极致的美术表现力、动作打击感,为你带来耳目一新的 ARPG 页游戏体验。
6	三国群英塔防	代理游戏 联合运营	联网手机游戏	道具收费	①画面写实复古,内容精彩丰富,整个游戏架构在三国的主题背景之上,打破传统游戏模式,战斗富有策略和挑战;②闯关战斗、精英关卡、竞技场、锻造、招贤等特色玩法。
7	尸球崛起	代理游戏 联合运营	单机休闲游戏	短信收费	①超写实的震撼射击类游戏;②大量僵尸涌出的场景,给你刺激的射击感;③枪支收集系统,各种重武器随你使用。
8	西游天魂	代理游戏 联合运营	联网手机游戏	道具收费	①PVE 玩法和刺激的 PVP 体验;②夫妻副本,夺取装备;③丰富多样的技能组合,让你所向披靡。
9	屠龙	代理游戏 联合运营	联网手机游戏	道具收费	①极富特色的技能—每种主动技能均有 2 个只能 2 选一的伴生被动技能;②不需要商城也能叱咤江湖—屠龙倾情打造的九黎炼妖壶系统,玩家勤奋杀怪,收集各类“灵”就能炼出各类稀有给力道具!
10	五虎将	代理游戏 联合运营	联网手机游戏	道具收费	①写实风格的三国策略卡牌手游。三个国家特点鲜明各有千秋,游戏里霸气精美的卡牌人物,华丽的技能特效,史诗般的场景和画面,气势磅礴的万人国战,以及极高策略性的副本关卡让你欲罢不能!
11	天降雄狮	代理游戏 联合运营	联网手机游戏	道具收费	①大型多人联网即时战略游戏的顶峰之作。②游戏世界即时战争系统,免费武将系统搭配无限体力提醒,可谓是无门槛拼极限!
12	数码宝贝兽	代理游戏 联合运营	联网手机游戏	道具收费	①游戏画面以卡通渲染作为主风格,以动画作为故事蓝本;②超多关卡,关卡全开③多种数码宝贝,全是究极体
13	封天仙尊	代理游戏 联合运营	联网手机游戏	道具收费	①游戏内包含丰富的 PVE 玩法和刺激的 PVP 体验!极致战斗体验,让你爽到不能呼吸!②多样仙剑技能系统,

					让你每次战斗都有不一样的快感！③在游戏中，你还能遇见心仪的另一半，共闯夫妻副本，夺取极品装备！
14	百战封神	代理游戏联合运营	联网手机游戏	道具收费	①游戏分为姜国、宋国和晋国三个阵营，以神将、琴师、和飞箭为三大职业，玩家通过修仙成道、助武王伐纣、为国家争霸，最终百战成神；②十方圣境中，每一境都由镇守的金仙及其一众道友组成，逐个击败各个守关BOSS并击败最后镇守的守关大BOSS，便可通关该圣境；
15	烈焰手游	代理游戏联合运营	联网手机游戏	道具收费	①三大特色职业②热血沸腾的皇城战③心跳加速的激情PK，④掉落极品装备的经典BOSS。

截至 2016 年 8 月 31 日，公司已经做下架处理的游戏共计 15 款，在 2016 年 1-8 月在运营游戏的产品运营指数、游戏版号备案情况：

序号	游戏名称	运营类型	游戏运营收入（元）	占游戏运营比例（%）	备案情况	是否获取前置审批	目前是否运营
1	倒霉熊大战泡泡龙	自主开发游戏运营	5,478,328.78	13.75	文网游备字[2016]M-CSG0312 号	2016 年 7 月 21 日已提交申请，尚未取得前置审批	否
2	疯狂捕捉	自主开发游戏运营	5,100,827.02	12.80	文网游备字[2016]M-CSG0220 号	2016 年 7 月 21 日已提交申请，尚未取得前置审批	否
3	路飞打泡泡	自主开发游戏运营	3,970,499.33	9.97	文网游备字[2016]M-CSG0654 号	2016 年 8 月 22 日已提交申请，尚未取得前置审批	否
4	酷鸽泡泡龙	自主开发游戏运营	4,465.09	0.01	否	否	否
自主开发游戏运营小计			14,554,120.22	36.53	-	-	-
5	三打白骨精	代理游戏联合运营	2,647,262.43	6.64	文网游备字[2016]M-RPG0158 号	否	否
6	三国群英塔防	代理游戏联合运营	2,578,949.63	6.47	文网游备字[2016]M-CSG4214 号	否	否
7	尸球崛起	代理游戏联合运营	587,740.86	1.48	否	否	否
8	西游天魂	代理游戏联合运营	336,896.37	0.85	文网游备字[2016]M-CSG4037 号	否	否
9	屠龙	代理游戏	153,130.53	0.38	文网游备字	否	否

序号	游戏名称	运营类型	游戏运营收入(元)	占游戏运营比例(%)	备案情况	是否获取前置审批	目前是否运营
		联合运营			[2015]M-RPG0777号		
10	五虎将	代理游戏联合运营	72,352.77	0.18	文网游备字[2016]M-CSG3930号	否	否
11	天降雄狮	代理游戏联合运营	36,871.41	0.09	文网游备字[2015]O-RPG0038号	否	否
12	数码宝贝	代理游戏联合运营	24,474.49	0.06	否	否	否
13	封天仙尊	代理游戏联合运营	12,764.89	0.03	否	否	否
14	百战封神	代理游戏联合运营	7,593.33	0.02	否	否	否
15	烈焰手游	代理游戏联合运营	7,309.62	0.02	否	否	否
代理游戏联合运营小计			6,465,346.33	16.23	-	-	-
合计			21,019,466.55	52.76	-	-	-

(5) 公司推广的游戏或应用名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版号备案情况

截至2016年8月31日，公司在推广的游戏或应用共计9款，其名称、运营类型、游戏或应用类型、收费模式、主要特点如下：

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
1	新仙剑	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①“御灵战斗”、“御剑飞行”创新的玩法，让游戏节奏和剧情间的衔接变得更加紧凑，战斗的效果也更加绚丽劲爆；②非常符合“仙剑”气质的“炼化”、“剑灵”、“元神”等玩法也以更加符合移动平台特性的方式呈现在游戏中。
2	百战封神	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①游戏内有各种花样竞技形式，单人PK野外刷怪全民混战无双决斗热血帮战跨服群P等；②多种组队PK玩法，带来极致畅爽的游戏战斗体验；
3	全民猎妖	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①该游戏以宏大的东方神话为背景，创新动作手游战斗模式，告别站桩式打斗；②玩家在战斗中依靠自己的反应和技巧在移动中走位、攻击、躲闪，射杀一波又一波的妖魔。

4	宫廷秘传	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①以宫廷之中的斗争的玩法为主；②装扮类的玩法内容，多样化的玩法提供；③大量的服装道具可以选择！
5	三剑豪 2	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①玩家可以充分体验广结天下英雄、成就武林至尊霸业的热血豪情；②“三侠一体”玩法打造暗黑式极致体验；③招募英雄收获养成乐趣，带领玩家以实力书写自己的侠义江湖。
6	魔灵修真	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①一款修真题材 ARPG 手游，无限制野外 PK，最真实家族团战，亲疏有别、亦正亦邪的家族人际关系链；②开启 50v50、80v80、100v100 掌上百人大团战时代；③玩家还可以进行养鱼、社交、寻宝等等休闲玩法，体验游戏的乐趣。
7	巨龙之战	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①建造主城，对外战争与野怪战斗；②排兵布阵。
8	笑傲江湖	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①金庸正版 3D 武侠硬派动作手游；②完美世界高端画质保证，采用自研引擎 AngelicaIII 与 Unity3D 结合，双引擎打造大气恢弘的游戏场景，再现原著风起云涌的江湖世界；③采用真人动作捕捉技术，精确还原武学招式，完美诠释真动作，力求带来逼真的打斗和畅爽的打击感；
9	蜀山天下	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①20 年经典，再现传奇情怀，追忆昔日兄弟，体验纯粹仙侠世界；②次世代 2.5D 超高清画面震撼来袭；③MMOARPG 仙侠手游巨作，特效技能炫彩瑰丽，故事情节丰富引人入胜。

截至 2016 年 8 月 31 日，公司在推广的游戏或应用共计 9 款，产品运营指数、游戏版号备案情况如下：

序号	名称	推广收入 (元)	占推广收入 比例 (%)	备案情况	是否获取前置审批	目前是否在推广
1	新仙剑	8,920,545.93	15.14	文网游备字 [2015]M-RPG 0521 号	新广出审[2015]906 号	是
2	百战封神	6,752,061.32	11.46	文网游备字 [2016]M-RPG 2706 号	新广出审 [2014]1435 号	是
3	全民猎妖	6,118,302.94	10.38	文网游备字 [2016]M-RPG 0147 号	新广出审[2015]632 号	是
4	宫廷秘传	3,288,029.24	5.58	文网游备字 [2016]M-CSG 0140 号	新广出审 [2016]1104 号	是
5	三剑豪 2	3,026,294.04	5.14	文网游备字 [2016]M-RPG 0160 号	新广出审[2016]954 号	是
6	魔灵修真	2,961,907.55	5.03	文网游备字 [2016]M-RPG 0190 号	新广出审[2016]353 号	是

7	巨龙之战	1,235,449.06	2.10	文网游备字[2016]M-SLG 0168号	新广出审[2016]1346号	是
8	笑傲江湖	893,690.57	1.52	文网游备字[2015]M-RPG 1178号	新广出审[2016]958号	是
9	蜀山天下	835,260.38	1.42	文网游备字[2016]M-RPG 2348号	新广出审[2016]965号	是
合计		34,031,541.03	57.74	-	-	-

(6) 公司停止推广的游戏或应用名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版号备案情况

截至2016年8月31日，公司已经停止推广的游戏或应用共计16款，游戏或应用名称、运营类型、游戏或应用类型、收费模式、主要特点如下：

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
1	天刀 01	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①一款以中国历代名将题材的策略卡牌养成类手游，采用 unity3D 引擎开发，新一代布阵划线式战斗，超强的策略性和即时性，让你掌握不一样的战场主动权；游戏以养成为主，收集为辅，提供众多养成方式供您选择，武将获取途径更多更容易。
2	全民捉妖记	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①一款以亚洲神话为基础，历史人物、传统妖怪养成与策略类 RPG 相结合的游戏；②整个游戏以“任务”系统为纽带，串联“即时战斗策略操作”、“净化妖魔召唤副将”、“妖怪技能召唤与释放”、“搭配主角单件换装”四大特色系统，再辅以“好友助阵”、“制作装备”、“宝石”等子系统，给玩家营造了一个丰满充实的奇幻世界。
3	三国之志	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①以乱世汉末为背景，采用别具一格的轻水墨画风；②将卡牌养成与策略战争相结合，多重展现 SLG 创新游戏的魅力所在；③用回合制模式，一统天下后还可以继续选择新的战区进行游戏，有非常多的战术讲究。
4	雷霆之怒	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①明星级的即时战斗类游戏，以最新技术打造的史诗巨著；②无魔幻神话与东方武侠的巧妙混合，带你进入异度空间，给你最强悍的打击操作和最刺激的巅峰 PK。
5	消灭雾霾	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA模式	①一款创意消除游戏！雾霾来袭，只需出手点击两个或两个以上颜色相同的雾霾即可消除；②没有时间限制，每个阶段都有一个目标，完成即可进入下一关。
6	全民泡	游戏或应	单机休	CPA模	①一款经典泡泡龙手游，游戏在泡泡龙玩法

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
	友	用推广	闲游戏	式	上进行扩展，拥有众多以世界著名景点为背景的场景，关卡！②挑战之余各种连击，限时通关还会获得不同的称号。
7	CF打僵尸	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA模式	①生化危机爆发，你被困在一个孤岛上，岛上随处都有生化僵尸出现，你要消灭他们直到救援到来；②不停移动可以躲避僵尸的攻击过关后，玩家可以使用积分购买各种武器、弹药及医药包等。
8	赤壁风云	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①一款以三国时期赤壁大战前后为时代背景的大型策略游戏。②强调多元化的战术，和激烈刺激史诗般的战争氛围。
9	烈焰沙城	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	一款类传奇 ARPG 手游，还原战士、法师、道士三大职业，杀怪掉宝，另有翅膀、法宝、经脉、美女养成、爵位、寄售等酷炫丰富的玩法。
10	大主宰	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①该游戏以小说中牧尘、洛璃、炎帝和九幽四大人气角色作为职业，代替传统 MMORPG 游戏中“战法牧”设定；②四大职业风格迥异，武力值爆表，如何选择自己擅长的职业，是各位玩家开启炫斗之旅的第一步。
11	古剑奇谭	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①自由格斗，擂台 PK 动真格；②荣誉商城，荣誉值可以在荣誉商城中，兑换各种极品的装备！
12	梦三国	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①一款将 RTS 元素融合到 RPG 网游中的即时战略网络游戏。②以对战为主，借鉴了魔兽 RPG 地图 Dota 的主要特色，并应用于三国之间的对抗中。
13	花千骨	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①完整结缘庆典，喜宴洞房春宵夜，完整的结缘系统，进入仙缘界面进行结缘庆典，邀亲朋好友现场助兴，西塘红包横飞全场，体验仙界正统洞房花烛；②战阵全面升级，各路关卡，惨遭吊打，战阵系统助你 buff 加成克敌制胜，横扫仙魔指日可待。
14	横扫千军	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①游戏在传统的三国策略玩法中首度加入“国“和”内政“的概念，并采用即时演算的军事战斗方式，让玩家可以在游戏中体验到更接近三国时期历史原貌的战争和风云变幻。
15	泡泡龙勇者传说	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA模式	①连接 1 个以上泡泡来消除它们。清除屏幕中所有的泡泡就可以升级了；②每射出 8 个球，顶会下压一次；③游戏总共有 1000 个有趣的关卡，有解救小伙伴和消除顶部等不同消除模式。

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
16	房博士	游戏或应用推广	APP 应用	CPA 模式	①房博士作为房地产综合资讯门户网站，致力于房地产信息媒体的营销传播与服务；②面向全国大中城市业主提供房产新闻、买房、新房购买、二手房购买、租房信息、房产房源、房产中介、家居装饰、房产团购服务等房地产资讯综合性服务平台。

截至 2016 年 8 月 31 日，公司已经停止推广的游戏或应用共计 16 款，在 2016 年 1-8 月的产品运营指数、游戏版号备案情况如下：

序号	名称	推广收入 (元)	占推广收入 比例 (%)	备案情况	前置审批情况	目前是否 在推广
1	天刀 01	2,447,595.28	4.15	文网游备字[2016]M-RPG 0148 号	否	否
2	全民捉妖记	2,276,935.86	3.86	文网游备字[2016]M-RPG 0064 号	否	否
3	三国之志	2,196,347.17	3.73	文网游备字[2016]M-SLG 0208 号	否	否
4	雷霆之怒	2,097,787.80	3.56	文网游备字 [2014]W-RPG030 号	新广出审 [2014]812 号	否
5	消灭雾霾	1,788,833.18	3.04	否	否	否
6	全民泡友	1,782,185.19	3.02	否	否	否
7	CF 打僵尸	1,748,384.91	2.97	否	否	否
8	赤壁风云	1,534,375.47	2.60	否	否	否
9	烈焰沙城	1,509,266.62	2.56	文网游备字[2016]M-RPG 0006 号	否	否
10	大主宰	1,353,295.28	2.30	文网游备字[2016]M-RPG 3429 号	新广出审 [2015]199 号	否
11	古剑奇谭	1,344,322.65	2.28	文网游备字[2016]M-RPG 0942 号	新广出审 [2016]44 号	否
12	梦三国	1,316,224.93	2.23	文网游备字[2011]C-RPG 011 号	科技与数字 [2010]072 号	否
13	花千骨	1,312,717.92	2.23	文网游备字[2016]M-RPG 0515 号	新广出审 [2016]745 号	否
14	横扫千军	1,307,069.41	2.22	文网游备字[2016]M-SLG 0183 号	科技与数字 [2012]663 号	否
15	泡泡龙	531,572.92	0.90	文网游备字[2016]M-CSG	新广出审	否

序号	名称	推广收入 (元)	占推广收入 比例 (%)	备案情况	前置审批情况	目前是否 在推广
	勇者传说			0626 号	[2015] 957 号	
16	房博士	355,910.38	0.60	否	否	否
合计		24,902,824.97	42.26	-	-	-

”

八、公司 2015 年、2016 年 1-3 月从供应商广州市源子文化传播有限公司采购占比分别为 47.03%和 52.32%。请公司补充披露以下内容：(1)采购的具体内容，报告期内与其业务合作情况，分析公司经营是否对其存在重大依赖；(2)说明是否与主要供应商签订长期合作协议。如有，请披露合作协议的主要内容，包括但不限于定价方法、供应量、供应时间等。请主办券商核查上述事项并发表意见。

【说明】

(1) 采购的具体内容，报告期内与其业务合作情况，分析公司经营是否对其存在重大依赖；

公司已在公开转让说明书第二节 公司业务之“四、业务基本情况”之“(三)公司主要采购情况”补充披露如下：

“3、公司第一大采购分析

公司 2015 年 6 月 1 日与广州市源子文化传播有限公司（以下简称“源子文化”）签订《移动营销 CPA 服务合同》，公司向源子文化主要采购游戏及应用推广服务，合同期限为一年。公司与源子文化合作的过程为：公司将游戏或应用的下载安装包交给源子文化，源子文化将下载安装包链接以图片、文字、二维码等形式放置在相应的广告展示平台，用户使用源子文化展示的广告下载并使用该应用或者游戏，分给与源子文化按照用户下载的数量进行结算。

2015 年度、2016 年 1-3 月，公司通过该合同向源子文化采购的服务占当期采购总额的比例分别为 47.04%、52.32%。2016 年 6 月 1 日，公司与源子文化的合同到期，公司与源子文化续签合同。但是截至本公开转让说明书出具之日，

公司向源子文化的采购已经逐渐下降，2016 年 4-8 月，公司向源子文化的采购占比已经下降至 17.43%。

综上，报告期内公司对单一供应商的采购比重较大，有一定程度的依赖，但是公司已经采取措施进一步降低对第一大供应商的采购量，期后公司对源子文化的采购依赖程度正在逐渐下降。”

(2) 说明是否与主要供应商签订长期合作协议。如有，请披露合作协议的主要内容，包括但不限于定价方法、供应量、供应时间等。请主办券商核查上述事项并发表意见。

公司已在公开转让说明书第二节 公司业务之“四、业务基本情况”之“(三) 公司主要采购情况”补充披露如下：

“公司 2015 年 6 月 1 日与广州市源子文化传播有限公司（以下简称“源子文化”）签订《移动营销 CPA 服务合同》，合同期限为 1 年。合同履行完毕后公司根据经营需要，与源子文化续签了长期合作协议，具体内容如下：

协议名称	移动营销 CPA 服务合同
甲方	广州分给网络科技股份有限公司
乙方	广州市源子文化传播有限公司
合作方式	用户推广
合作范围	甲方提供的、由乙方推广的游戏或者应用
定价方法	双方定价以协商后之市场价格，根据甲方提供的游戏及应用的包体大小、产品类型、用户接受度等情况按市场价格确认获取用户的推广单价。结算是双方确认的推广数量*双方确认单价
供应量	2016 年 1-8 月的采购成本为 26,120,156.90 元。2015 年 6-12 月的采购成本为 28,913,129.53 元
供应时间	2015 年 06 月 01 日-2018 年 05 月 31 日

”

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商以及会计师核查了包括但不限于：1) 查阅公司与广州市源子文化传播有限公司签订的合同，了解合同的基本条款及内容；2) 与公

公司的实际控制人、财务负责人进行访谈，了解公司与广州市源子文化传播有限公司合作的具体情况；3）核查公司的序时账和科目余额表，了解公司向广州市源子文化传播有限公司采购的入账过程；4）核查公司的银行支付回单。

2、核查内容与依据

公司 2015 年 6 月 1 日与广州市源子文化传播有限公司（以下简称“源子文化”）签订《移动营销 CPA 服务合同》，公司向源子文化主要采购游戏及应用推广服务，合同期限为一年。2015 年度、2016 年 1-3 月，公司通过该合同向源子文化采购的服务占当期采购总额的比例分别为 47.04%、52.32%。2016 年 6 月 1 日，公司与源子文化的合同到期，公司与源子文化续签合同。但是截至本回复出具之日，公司向源子文化的采购已经逐渐下降，2016 年 4-8 月，公司向源子文化的采购占比已经下降至 17.43%。

公司 2015 年 6 月 1 日与广州市源子文化传播有限公司（以下简称“源子文化”）签订《移动营销 CPA 服务合同》，合同期限为 1 年。合同履行完毕后公司根据经营需要，与源子文化续签了长期合作协议，具体内容如下：

协议名称	移动营销 CPA 服务合同
甲方	广州分给网络科技有限公司
乙方	广州市源子文化传播有限公司
合作方式	用户推广
合作范围	甲方提供的、由乙方推广的游戏或者应用
定价方法	双方定价以协商后之市场价格，根据甲方提供的游戏及应用的包体大小、产品类型、用户接受度等情况按市场价格确认获取用户的推广单价。结算是双方确认的推广数量*双方确认单价
供应量	2016 年 1-8 月的采购成本为 26,120,156.90 元。2015 年 6-12 月的采购成本为 28,913,129.53 元
供应时间	2015 年 06 月 01 日-2018 年 05 月 31 日

3、核查结论

报告期内公司对单一供应商的采购比重较大，有一定程度的依赖，但是公司已经采取措施进一步降低对第一大供应商的采购量，期后公司对源子文化的采购依赖程度正在逐渐下降。

九、关于收入确认。(1) 请公司据其游戏授权业务的运营形式和业务实质，重新披露该项业务报告期内收入确认的具体方法，包括确认依据、确认方法等。

(2) 公司游戏运营收入包括自主运营及联合运营，请公司补充披露联合运营模式下公司收入确认的具体方法。(3) 请主办券商及会计师补充核查，对公司收入确认方法是否合理谨慎，是否符合公司经营实际情况，是否符合同行业收入确认的惯例，是否符合《企业会计准则》的相关规定，并发表意见。请中介机构说明情况，并就上述收入确认方法保持申报文件（公开转让说明书、审计报告等）披露的一致性。

【说明】

(1) 请公司据其游戏授权业务的运营形式和业务实质，重新披露该项业务报告期内收入确认的具体方法，包括确认依据、确认方法等。

公司已在公开转让说明书第四节 公司财务之“三、主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响”补充披露，具体如下：

“（4）公司确认收入的具体方式

业务类型	运营形式	收入确认方式
自主运营业务	公司基于电信运营商和各渠道向手机用户提供的移动应用产品体验服务以及其他增值业务，并从用户支付的费用中取得信息费分成收入	公司与电信运营商及各渠道签署合作协议，根据终端用户下载或在线使用本公司自行研发的移动应用产品所产生的信息费，由运营商和各渠道利用其计费平台代收，然后根据合同约定的分成比例与本公司进行结算，本公司再根据结（清）算单所确认的结（清）算月份和金额确认相应月份的营业收入。
联合运营业务	公司与客户签订合作协议，合作运营某款游戏，运营平台、充值系统均由客户管理，公司按约定的比例取得分成收入。	每月根据合同中约定的时间对账，数据确认无误后，按确定的分成比例确认收入。
游戏授权业务	游戏授权业务的运营形式为公司按照与客户的协议，为客户定制开发某款游戏并将自主开发的游戏授权给客户在某个区域市场独家运营，向客户收取一次性授权金。	一个会计年度内完成的软件研发授权，于完成劳务时确认收入，劳务完成时点以取得客户的验收报告时点为准，若合同未规定需要验收的，则以相关劳务已经完成，取得明确收款依据为时点；如果劳务从开始到完成的时间超过一个会计年度，则在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，于期末按完工百分比法确认相关的劳务收

业务类型	运营形式	收入确认方式
		入。
游戏及应用推广业务	提供游戏及应用推广业务	公司通过为客户提供推广其开发的游戏软件及应用的服務，客户根据推广带来的用户所支付的有效信息为基准支付公司推广费用。公司根据经双方核对确认的推广带来的用户有效信息费按约定计算方式确认当月分成收入所得。

”

(2) 公司游戏运营收入包括自主运营及联合运营，请公司补充披露联合运营模式下公司收入确认的具体方法。

公司已在公开转让说明书第四节 公司财务之“三、主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响”补充披露，具体如下：

“ (4) 公司确认收入的具体方式

业务类型	运营形式	收入确认方式
自主运营业务	公司基于电信运营商和各渠道向手机用户提供的移动应用产品体验服务以及其他增值业务，并从用户支付的费用中取得信息费分成收入	公司与电信运营商及各渠道签署合作协议，根据终端用户下载或在线使用本公司自行研发的移动应用产品所产生的信息费，由运营商和各渠道利用其计费平台代收，然后根据合同约定的分成比例与本公司进行结算，本公司再根据结（清）算单所确认的结（清）算月份和金额确认相应月份的营业收入。
联合运营业务	公司与客户签订合作协议，合作运营某款游戏，运营平台、充值系统均由客户管理，公司按约定的比例取得分成收入。	每月根据合同中约定的时间对账，数据确认无误后，按确定的分成比例确认收入。
游戏授权业务	游戏授权业务的运营形式为公司按照与客户的协议，为客户定制开发某款游戏并将自主开发的游戏授权给客户在某个区域市场独家运营，向客户收取一次性授权金。	一个会计年度内完成的软件研发授权，于完成劳务时确认收入，劳务完成时点以取得客户的验收报告时点为准，若合同未规定需要验收的，则以相关劳务已经完成，取得明确收款依据为时点；如果劳务从开始到完成的时间超过一个会计年度，则在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，于期末按完工百分比法确认相关的劳务收入。
游戏及应用推广业务	提供游戏及应用推广业务	公司通过为客户提供推广其开发的游戏软件及应用的服務，客户根据推广带来的用户所支付的有效信息为基准支付公司推广费用。公司根据经双方核对确认的推广带来的用户有效信息费按

业务类型	运营形式	收入确认方式
		约定计算方式确认当月分成收入所得。

”

【回复】

(3) 请主办券商及会计师补充核查，对公司收入确认方法是否合理谨慎，是否符合公司经营实际情况，是否符合同行业收入确认的惯例，是否符合《企业会计准则》的相关规定，并发表意见。

1、核查程序

就上述问题主办券商以及会计师核查了包括但不限于：1) 研究企业所处的行业及相关产业政策，对比同行业可比公司的收入确认原则；2) 检查收入的确认条件、方法前后是否一致；3) 对公司进行了销售与收款循环进行了测试，获取了销售合同、销售发票、验收合格报告等原始凭证资料，确认公司的收入确认政策、成本结转政策在报告期内是否具有一贯性。4) 结合应收账款的审计，选择主要客户函证报告期销售额，验证收入的真实性、准确性、完整性。5) 针对游戏授权业务，获取公司与客户签订的合同，检查客户提供的验收合格报告及回款记录；6) 针对自主运营游戏，检查与收入有关的内控制度、核查后台运营记录、检查与客户的对账记录和回款记录，检查期末未消耗活跃玩家金币数量计算结果。7) 针对联合运营游戏，检查与收入有关的内控制度、核查后台运营记录、检查与客户的对账记录和回款记录。

2、核查内容及依据

1) 针对游戏授权收入，同行业可比公司深海软件的技术服务收入确认原则为：技术服务收入主要是公司受客户委托开发游戏软件，合同明确约定服务成果需经客户验收确认的，根据客户验收情况确认收入，未约定验收的，公司已根据合同约定提供了相应服务，取得明确的收款证据，相应的成本能够可靠计量时，确认收入。

公司报告期内的游戏授权收入经济实质与该可比公司的技术服务收入基本一致，因此收入确认原则与可比公司深海软件一致。

2) 针对自主运营收入, 同行业可比公司力港网络自主研发手机游戏收入确认原则为: 依据游戏玩家当期实际消耗的充值额确认收入。

报告期内, 公司自主运营游戏《主公快跑》、《疯狂捕捉》、《倒霉熊大战泡泡龙》、《路飞打泡》和《泡泡龙大战喵喵》等, 均存在单笔最高充值限额, 一般为二十元以内, 用户即时消耗周期快, 期末留存已充值未消耗金币少。游戏中的最高等级道具单价在二十元以内, 购买顶级永久性道具的门槛极低, 且购买该类道具后, 仍然较难通过后续关卡, 必须不断消耗即时性道具才能通关。

公司根据结(清)算单所确认的结(清)算月份和金额确认相应月份的营业收入。符合同行业收入确认的惯例, 符合《企业会计准则》的相关规定。

3) 针对联合运营收入, 同行业可比公司深海软件收入确认原则为: 公司与游戏运营平台或者是游戏发行商签订合作协议, 将自主开发或者独家代理的游戏提交给第三方联合运营。玩家通过联运方平台注册后进入游戏, 并通过购买联运方发行的虚拟货币, 在游戏中购买虚拟道具。游戏玩家账户数据、充值计费系统等重要数据库都由联运方负责管理和维护。公司与联运方每月会根据游戏玩家实际充值的金额, 按照协议的分成比例计算分成。并进行双方对账, 数据确认无误后, 取得各自的运营收入。在该模式下本公司在与对方数据核对无误并双方确认后确认营业收入。公司联合运营收入收入确认原则与同行业可比公司深海软件基本一致。

4) 针对游戏及应用推广收入, 同行业可比公司深海软件收入确认原则为: 广告业务收入主要是公司为第三方的软件产品在游戏或其他运营平台投放广告, 按投放时间的, 在投放期间, 使用直线法按期确认收入; 按用户作出特定行动的, 如: 点击、下载、启动、注册、消费等动作, 经客户对账后确认收入。

公司绝大部分游戏运营推广收入以用户完成某个行为作为指标来跟客户作为计价结算依据, 如下载、注册等。公司确认收入的原则为: 通过为客户提供推广其开发的游戏软件及应用的服务, 客户根据推广带来的用户所支付的有效信息为基准支付公司推广费用。公司根据经双方核对确认的推广带来的用户有效信息费按约定计算方式确认当月分成收入所得。与同行业可比公司深海软件收入确认原则基本一致。

3、核查结论

报告期内，公司与同行业可比公司的收入确认原则基本一致。经核查，公司收入确认方法合理谨慎，符合公司经营实际情况，符合同行业收入确认的惯例，符合《企业会计准则》的相关规定。

(4) 请中介机构说明情况，并就上述收入确认方法保持申报文件（公开转让说明书、审计报告等）披露的一致性。

已修改审计报告中收入确认方法，并与申报文件保持一致。公司收入确认具体方式重新披露为：

业务类型	运营形式	收入确认方式
自主运营收入	公司基于电信运营商和各渠道向手机用户提供的移动应用产品体验服务以及其他增值业务，并从用户支付的费用中取得信息费分成收入	公司与电信运营商及各渠道签署合作协议，根据终端用户下载或在线使用本公司自行研发的移动应用产品所产生的信息费，由运营商和各渠道利用其计费平台代收，然后根据合同约定的分成比例与本公司进行结算，本公司再根据结（清）算单所确认的结（清）算月份和金额确认相应月份的营业收入。
联合运营收入	公司与客户签订合作协议，合作运营某款游戏，运营平台、充值系统均由客户管理，公司按约定的比例取得分成收入。	每月根据合同中约定的时间对账，数据确认无误后，按确定的分成比例确认收入。
游戏授权收入	游戏授权业务的运营形式为公司按照与客户的协议，为客户定制开发某款游戏并将自主开发的游戏授权给客户在某个区域市场独家运营，向客户收取一次性授权金。	一个会计年度内完成的软件研发授权，于完成劳务时确认收入，劳务完成时点以取得客户的验收报告时点为准，若合同未规定需要验收的，则以相关劳务已经完成，取得明确收款依据为时点；如果劳务从开始到完成的时间超过一个会计年度，则在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，于期末按完工百分比法确认相关的劳务收入。
游戏及应用推广收入	提供游戏及应用推广业务	公司通过为客户提供推广其开发的游戏软件及应用的服務，客户根据推广带来的用户所支付的有效信息为基准支付公司推广费用。公司根据经双方核对确认的推广带来的用户有效信息费按约定计算方式确认当月分成收入所得。

十、请公司补充披露报告期内经营活动产生的现金流量净额持续为负的原因，是否存在流动性风险，必要时披露风险并作重大事项提示。

【说明】

(1) 公司已在公开转让说明书第四节 公司财务之“四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标（一）报告期内主要财务指标 4、现金流量分析”补充披露如下：

“2014 年度、2015 年度、2016 年 1-3 月，公司的经营性净现金流金额为 -5,913,800.89 元，-5,518,958.61 元，-2,876,866.00 元。2014 年度，公司处于研发投入期，实现销售收入仅 1,948,458.35 元，成本费用合计为 7,037,973.45 元，导致整体现金流出现负数。2015 年后公司的营业收入基本能覆盖相关成本支出。2015 年度，公司的营业收入为 69,929,216.80 元，销售商品、提供劳务收到的现金为 52,575,527.27 元，公司经营性净现金流为 -5,518,958.61 元，2015 年 12 月 31 日应收账款余额为 22,192,684.58 元。2016 年 1-3 月公司的营业收入为 35,981,535.62 元，销售商品、提供劳务收到的现金为 30,448,163.28 元，公司经营性净现金流为 -2,876,866.00 元，2016 年 3 月 31 日应收账款余额为 29,884,948.93 元。公司的经营活动现金净流量为负主要原因系公司受行业性质及客户回款周期影响，期末产生较大的应收账款净额。

2015 年 12 月 31 日、2016 年 3 月 31 日公司应收账款前五名如下：

单位：元

客户名称	2015 年 12 月 31 日	2016 年 3 月 31 日	期后收回金额
厦门创想无限信息科技有限公司	8,740,618.65	15,447,243.01	15,447,243.01
广州精纳网络科技有限公司	2,666,166.95	2,432,463.67	2,432,463.67
上海雪鲤鱼计算机科技有限公司	2,563,762.23	2,733,198.60	2,733,198.60
广州朱雀信息科技有限公司	2,038,227.40	2,135,628.58	2,135,628.58
广州市伍禾网络科技有限公司	2,000,000.00	2,000,000.00	2,000,000.00
合计	18,008,775.23	24,748,533.86	24,748,533.86

报告期内，公司应收账款逐年递增，其中应收账款中占比最大的厦门创想无限信息科技有限公司由于受其上游客户拖欠款项影响，未按合同的约定付款，从而导致公司现金流紧张。截至本公开转让说明书出具之日，公司已全额收回以上欠款。”

(2) 公司已在公开转让说明书“重大事项提示之（九）流动性风险”部分补

充披露如下：

“（九）流动性风险

2014 年度、2015 年度、2016 年 1-3 月，公司的经营性净现金流金额为 -5,913,800.89 元，-5,518,958.61 元，-2,876,866.00 元，2016 年 3 月 31 日、2015 年末、2014 年末公司应收账款账面余额分别为 29,884,948.93 元、22,192,684.58 元、750,000.00 元，报告期各期末公司的应收账款余额较大，如果应收账款收不回来，公司的流动性和正常经营将会受到很大影响。

应对措施：

一方面，公司加强对应收账款的管理，尽量缩短应收账款回收周期，争取与客户协商制定双方可确认操作的结算方式和付款期限；另一方面，公司于期后加强了对应收账款的催收力度，截至本公开转让说明书出具之日，公司已全额收回报告期末的应收账款。”

十一、报告期内公司游戏运营收入来源包括自主授权游戏和联合运营游戏。

（1）请公司细化披露报告期各期公司游戏运营业务中自主授权及联合运营游戏业务收入的金额及其占比；（2）请公司补充披露报告期内公司自主运营及联合运营的具体情况，包括自主运营合作方、主要联合运营商、相关合作模式、合作期间、结算方式等，是否需要支付手续费，是否与公司存在关联关系；请主办券商核查上述平台的独立性，充值点击记录等是否可靠。（3）请主办券商及会计师说明对公司游戏后台记录的核查程序，并对公司的内控制度的有效性发表意见。

【说明】

（1）请公司细化披露报告期各期公司游戏运营业务中自主授权及联合运营游戏业务收入的金额及其占比；

公司已在公开转让说明书第二节 公司业务之“四、业务基本情况”之“（一）按业务类别的收入构成情况”中补充披露如下：

“2、公司的主营业务收入分类如下：

产品类别	2016 年 1-3 月		2015 年度		2014 年度	
	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
游戏联合运营收入	2,123,055.94	5.9	2,238,480.67	3.2	-	-
游戏自主运营收入	14,092,186.28	39.17	24,154,989.39	34.54	91,176.80	4.68
游戏授权收入	-		4,716,981.14	6.75	1,766,990.29	90.69
游戏及应用推广收入	19,766,293.40	54.93	38,598,737.02	55.2	-	-
其他	-		220,028.58	0.31	90,291.26	4.63
合 计	35,981,535.62	100.00	69,929,216.80	100.00	1,948,458.35	100.00

”

（2）请公司补充披露报告期内公司自主运营及联合运营的具体情况，包括自主运营合作方、主要联合运营商、相关合作模式、合作期间、结算方式等，是否需要支付手续费，是否与公司存在关联关系；

公司已在公开转让说明书第二节 公司业务之“四、业务基本情况”之“（一）按业务类别的收入构成情况”中补充披露如下：

“报告期内，公司自主运营及联合运营的具体情况：

项目	合作方/联合运营商	合作模式	结算方式	合作期间	与公司的关系	是否需要支付手续费
游戏运营	深圳市腾讯计算机系统有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2014 年 1 月 1 日-2017 年 4 月 30 日	非关联方	否
游戏运营	广州爱九游信息技术有限公司《阿里游戏开放平台合作协议》	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016 年 1 月 1 日-2017 年 5 月 31 日	非关联方	否
游戏运营	百度中国有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016 年 3 月 1 日-2017 年 4 月 30 日	非关联方	否
游戏运营	现在（北京）支付股份有限公司	支付渠道	聚合产品单笔 2%，接入服务费 2000 元	2016 年 1 月 28 日-2017 年 1 月 27 日	非关联方	否

游戏运营	上海辛源信息技术有限公司	游戏广告推广	CPA: 结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月30日-2018年3月29日	非关联方	否
游戏运营	乐限网络科技(上海)有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年2月1日-2016年12月31日	非关联方	否
游戏运营	上海卓悠网络科技有限公司	产品发布、推广	CPA: 结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月22日-2017年3月21日	非关联方	否
游戏运营	北京网罗天下广告有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月30日-2016年12月31日	非关联方	否
游戏运营	深圳市中天会创科技有限公司	产品发布、推广	CPA: 结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月1日-2017年2月28日	非关联方	否
游戏运营	多盟睿达科技(中国)有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月7日-2017年6月6日	非关联方	否
游戏运营	北京青柠创享科技有限公司	按分成结算方式产品推广	对方获得游戏充值收入*(1-5%)*50%	2016年3月23日-2017年3月22日	非关联方	否
游戏运营	深圳市云天空网络科技有限公司	产品发布、推广	CPA: 结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月18日-2017年3月17日	非关联方	否
游戏运营	深圳艺果网络科技有限公司	按分成结算方式产品推广	对方获得游戏充值收入*40%	2016年3月14日-2019年3月13日	非关联方	否
游戏运营	上海智趣广告有限公司	产品发布、推广	CPA: 结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月15日-2017年3月14日	非关联方	否
游戏运营	木蚂蚁(北京)科技有限公司	产品发布、推广	CPA: 结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月23日-2017年3月23日	非关联方	否
游戏运营	北京云锐国际文化传媒有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月10日-2016年12月31日	非关联方	否
游戏运营	北京智游网安科技有限公司	产品发布、推广	CPA: 结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月25日-2017年3月30日	非关联方	否
游戏运营	上海云近信息科技有限公司	产品发布、推广	CPA: 结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年5月12日-2017年5月	非关联方	否

			效安装激活单价	11 日		
游戏运营	深圳市无线精灵网络科技有限公司	产品发布、推广	CPA: 结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016 年 5 月 12 日-2017 年 5 月 11 日	非关联方	否

”

【回复】

(3) 请主办券商核查上述平台的独立性，充值点击记录等是否可靠。请主办券商及会计师说明对公司游戏后台记录的核查程序，并对公司的内控制度的有效性发表意见。

1、核查程序

就上述问题主办券商以及会计师核查了包括但不限于：1) 登陆公司游戏后台，查看了后台游戏记录；2) 将后台充值记录与公司账面进行核对；3) 选取大额充值客户核查充值信息、充值地理位置、SIM 卡号码等情况。

2、核查内容及依据

1) 报告期内公司自主运营合作方、主要联合运营商主要为深圳市腾讯计算机系统有限公司、广州爱九游信息技术有限公司、百度中国有限公司、现在（北京）支付股份有限公司等平台，这些平台与公司都无关联关系，具有独立性。2) 通过核查报告期内大额充值客户核查充值信息、充值地理位置、SIM 卡号码等信息，可知公司运营游戏的充值点击记录真实可靠。

3、核查结论

经核查，主办券商和会计师认为：公司自主运营合作方、主要联合运营商的平台具备独立性；公司后台游戏充值记录与账上一致，不存在异常的大额用户充值情况。后台游戏记录数据完整，后台控制内控有效，与财务数据相匹配。

十二、报告期内公司业绩爆发式增长。(1) 请公司补充披露 2014 年亏损的具体原因；(2) 请公司结合期后重要业务合同等分析公司业务的持续性和稳定性；(3) 请主办券商及会计师核查公司报告期收入的真实性、完整性，并就公司是否形成持续稳定的经营模式发表明确意见。

【说明】

(1) 请公司补充披露 2014 年亏损的具体原因；

公司已在公开转让说明书第四节 公司财务之“四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标”之“（二）报告期内利润形成的有关情况”中补充披露如下：

“2014 年度，公司的营业利润为-5,089,515.10 元，处于亏损状态。主要系 2014 年 1-8 月，公司的研发重点在从事 3D 引擎的开发，因此公司的研发团队及管理部门投入了大量成本；8 月之后公司逐渐转向游戏开发及运营，8 月-12 月公司接受了两款游戏产品的订制，产生了部分收入。综合起来看，公司在 2014 年度的 3D 引擎开发并没有给公司带来收入，同时游戏产品订制的业务起步太晚，带来的收入未能弥补当年度的营业总成本，因此 2014 年整年亏损较大。”

（2）请公司结合期后重要业务合同等分析公司业务的持续性和稳定性；

1) 公司 2016 年 1-8 月业务经营数据

公司的主营业务为开发、运营和推广手机游戏，主要客户为全球智能手机游戏用户，属于手机游戏行业，经营目标为以游戏开发、运营和推广为主，整合移动端内容，借助跨平台合作，丰富业务收入模式。公司 2016 年 1-8 月份主营业务收入、主营业务成本、毛利率按照业务类别进行划分的具体情况如下：

单位：元

业务类别	2016 年 1-8 月（未审）				
	主营业务收入	占比（%）	主营业务成本	占比（%）	毛利率（%）
游戏运营-自主开发游戏运营	30,277,026.81	30.65	23,859,783.35	27.72	21.20
游戏运营-代理游戏联合运营	9,562,015.38	9.68	7,502,227.28	8.72	21.54
游戏授权	-	-	-	-	-
游戏及应用推广	58,934,366.00	59.67	54,703,033.45	63.56	7.18
其他	-	-	-	-	-
合计	98,773,408.19	100.00	86,065,044.08	100.00	12.87

2016 年 1-8 月，公司前五名客户性质、销售额及其占主营业务收入比重情况：

序号	名称	金额（元）	占比（%）
1	厦门创想无限信息科技有限公司	30,773,151.78	31.16

2	上海雪鲤鱼计算机科技有限公司	22,397,366.21	22.68
3	广州朱雀信息科技有限公司	14,808,889.41	14.99
4	广州精纳网络科技有限公司	11,207,369.56	11.35
5	海南蚂蚁网络科技有限公司	13,102,760.68	13.27
合计		92,289,537.64	93.44
主营业务收入		98,773,408.19	100.00

2) 期后重大销售合同

2016 年 4-8 月，公司与客户签订或者是正在履行的重大销售合同如下表所示：

签订时间	客户名称	合同标的	合同金额/结算方式	有效期限	履行情况
2016 年 8 月 1 日	东莞市讯怡电子科技有限公司	游戏推广	双方按取得可分配收入的 50%:50%分成	2016 年 8 月 1 日-2017 年 7 月 31 日	正在履行
2016 年 7 月 5 日	中国联合网络通信有限公司广东省分公司	游戏推广	双方按取得可分配收入的 50%:50%分成	2016 年 7 月 5 日-2017 年 7 月 4 日	正在履行
2016 年 6 月 1 日	珠海横琴沃云有限公司	游戏推广	双方按取得可分配收入的 50%:50%分成	2016 年 6 月 1 日-2017 年 6 月 1 日	正在履行
2016 年 5 月 1 日	海南蚂蚁网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*单价(按包大小确认)	2016 年 5 月 1 日-2018 年 4 月 30 日	正在履行
2016 年 3 月 11 日	台湾迅鸟网络科技有限公司	港澳台独家代理	授权金 6 万美金+净收入 25%分成款	2016 年 3 月 11 日-2018 年 3 月 10 日	正在履行
2016 年 2 月 15 日	江苏易乐网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*单价(按包大小确认)	2016 年 2 月 15 日-2018 年 2 月 15 日	正在履行
2016 年 2 月 15 日	上海指禅网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*单价(按包大小确认)	2016 年 2 月 15 日-2018 年 2 月 15 日	正在履行
2016 年 2 月 15 日	上海都玩网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*单价(按包大小确认)	2016 年 2 月 15 日-2018 年 2 月 15 日	正在履行
2016 年 2 月 15 日	嘉兴傲游网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*单价(按包大小确认)	2016 年 2 月 15 日-2018 年 2 月 15 日	正在履行

3) 公司业务持续性和稳定性分析如下:

运营方式	细分运营方式	持续性和稳定性分析
联合运营游戏	自开发游戏联合运营	①自开发游戏的联合运营对游戏品质及运营维护实力要求较高,只有不断举办最新最潮的运营活动,及时处理游戏 BUG 并且在出现 BUG 后及时做好玩家安抚和补偿的自研游戏才有持续的生命力和竞争力; ②随着公司业务规模迅速扩大,公司计划扩大游戏运营人员规模,进一步强化公司游戏运营力量。在游戏联合运营和下游渠道开发方面,公司将选择性价比较高的合作联运渠道。
	代理游戏联合运营	代理游戏联合运营对产品品质,渠道价格及运营能力要求较高。公司寻求代理有 IP 的优质产品,公司技术团队中设置测试团队专门用来评级游戏产品;公司商务人员开辟优质渠道,能结合下游渠道受众的内容偏好、地区、设备属性、人群属性等特征,推广相匹配的游戏及其他应用。
授权运营游戏	自研授权运营模式	在游戏开发方面,公司游戏研发优势在于休闲手机游戏,如消除类游戏《泡泡龙》、《宠物萌萌消》、《消灭宠物》;跑酷类游戏《主公跑跑跑》;棋牌类游戏《德州扑克》等等。公司研发团队在此类游戏开发中积累了丰富的经验,开发速度快。公司预计每年开发 3-4 款经典的棋牌游戏,扩大利润来源。
游戏及应用推广		第一,控制成本,寻找优质渠道推广游戏及应用;第二,开发自有游戏平台,形成游戏生态闭环,借助公司 BOLO 移动游戏引擎,完善 BOLO-H5 游戏平台,对接移动端、PC 端、ISO、安卓等渠道流量,降低流量渠道资源的取得成本,提高公司的游戏及应用推广的业务规模和盈利水平。

【回复】

(3) 请主办券商及会计师核查公司报告期收入的真实性、完整性,并就公司是否形成持续稳定的经营模式发表明确意见。

1、核查程序

就上述问题主办券商以及会计师核查了包括但不限于:(1)登录客户的数据运营后台,获取游戏数据、广告数据与账面收入确认依据核对一致。(2)对主

要客户进行发函，并获取回函。（3）获取公司与客户的每月对账记录，并与公司财务数据核对一致。（4）检查公司与客户签订的合同、销售收入回款记录等原始单据。（5）检查公司原有主要游戏和新开发游戏新增用户数量、日活跃用户数量、充值数量和充值金额，经核查，客户经营状况发展良好，经营模式持续稳定。

2、核查结论

经核查，主办券商和会计师认为：公司报告期内的收入真实、完整，形成持续稳定的经营模式。

十三、报告期内公司毛利率大幅波动。（1）请公司补充披露营业成本的构成明细，分析并披露毛利率大幅波动的原因；（2）请结合同行业情况、公司自身优劣势等分析公司毛利率水平与同行业可比公司是否存在重大差异，如存在，请披露原因。（3）请主办券商及会计师核查公司毛利率水平以及波动是否合理，（4）公司营业成本和期间费用的各组成项目的划分归集是否合规、公司报告期内收入成本的配比关系是否合理，并发表意见。

【说明】

（1）请公司补充披露营业成本的构成明细，分析并披露毛利率大幅波动的原因；

公司已在公开转让说明书第四节 公司财务之“四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标”之“（二）报告期内利润形成的有关情况”中补充披露如下：

“

项目	2016 年 1-3 月		2015 年度		2014 年度	
	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
服务器托管成本	34,500.00	0.11	202,200.00	0.34	185,000.00	10.22
人工成本	-	-	685,022.21	1.16	490,522.23	27.11
游戏推广成本	31,407,141.72	99.89	57,595,783.77	97.80	236,916.00	13.09
技术外包成本	-	-	411,100.00	0.70	897,203.00	49.58

营业成本	31,441,641.72	100.00	58,894,105.98	100.00	1,809,641.23	100.00
------	---------------	--------	---------------	--------	--------------	--------

公司的营业成本主要包括：①服务器托管成本：公司将游戏业务服务器设备委托专业单位，从而实现通过高速数据端口接入互联网，合作方主要为中国移动、中国联通等电信运营商；②游戏推广费用：公司委托专业的游戏运营推广企业进行游戏推广；③技术服务外包成本：手机游戏的美术、音乐、游戏宣传片等方面的委托制作，合作方主要为专业的美术、动画、图文制作企业。④人工成本：为产品订制所支出的人工薪资及福利等相关（游戏推广成本中，未包含推广人员薪资及福利等费用，此部份并未计入成本而是计入了费用当中）。”

报告期内公司毛利率大幅波动的原因已经披露在公开转让说明书第四节 公司财务之“四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标”之“（二）报告期内利润形成的有关情况”，具体如下：

“②毛利率波动分析

产品类别	2016年1-3月			
	主营业务收入 (元)	收入占比 (%)	主营业务成本 (元)	毛利率 (%)
游戏联合运营业务	2,123,055.94	5.90	1,536,525.99	27.63
游戏自主运营业务	14,092,186.28	39.17	11,513,263.85	18.30
游戏授权业务	-	-	-	-
游戏及应用推广	19,766,293.40	54.93	18,391,851.88	6.95
其他	-	-	-	-
合 计	35,981,535.62	100.00	31,441,641.72	12.62
产品类别	2015年度			
	主营业务收入 (元)	收入占比 (%)	主营业务成本 (元)	毛利率 (%)
游戏联合运营业务	2,238,480.67	3.20	1,630,148.49	27.18
游戏自主运营业务	24,154,989.39	34.54	20,756,468.33	14.07
游戏授权业务	4,716,981.14	6.75	946,522.21	79.93
游戏及应用推广	38,598,737.02	55.20	35,411,366.93	8.26
其他	220,028.58	0.31	149,600.00	32.01
合 计	69,929,216.80	100.00	58,894,105.96	15.78
产品类别	2014年度			

	主营业务收入 (元)	收入占比 (%)	主营业务成本 (元)	毛利率 (%)
游戏联合运营业务	-	-	-	-
游戏自主运营业务	91,176.80	4.68	734,319.00	-705.38
游戏授权业务	1,766,990.29	90.69	988,322.23	44.07
游戏及应用推广	-	-	-	-
其他	90,291.26	4.63	87,000.00	3.65
合 计	1,948,458.35	100.00	1,809,641.23	7.12

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度，公司的毛利率分别为 12.62%、15.78%、7.12%，2015 年公司毛利率同比 2014 年上升 8.66 个百分点，上升幅度较大。2014 年公司毛利率较低，主要系公司 2014 年投入大量成本进行游戏开发，受游戏开发周期的影响，2014 年游戏运营收入较少，同时当年运营的游戏部分，渠道推广商的分成比例平均为纯收益的 40%-50%，研发和运营成本很高，因此游戏运营部分当年亏损；而另一部分游戏授权业务由于是业务开展初期，毛利率仅达到 44.07%，这部分收入占比 90.69%，因此 2014 年公司整体的毛利率为正。但受游戏运营毛利率的影响，2014 年的整体毛利率仅为 7.12%；

2015 年公司毛利率较高，一方面主要系随着自研游戏对外授权，该业务的毛利率进一步提高，达到 79.93%；另一方面游戏运营业务的毛利率相比 2014 年也提高了，2014 年度渠道推广商就公司的纯收益进行分成，渠道推广商的分成比例平均为纯收益的 40%-50%（纯收益是指：业务全部收入扣除电信运营商的分成、呆坏账及相关税金后所得的收益），同时 2014 年投入大量成本进行游戏开发，当年的游戏运营和研发成本很高，因此毛利率为负；2015 年度公司之前研发的游戏陆续投入运营，当年的研发成本较少，同时公司与渠道推广商之间约定的收益分配方式变更为：就公司的业务全部收入进行分成，渠道推广商的分成比例平均为业务全部收入的 30%-35%（电信运营商的分成是指：电信运营商从代公司收取的游戏用户购买虚拟道具等产品所支付的款项中扣除一定比例的金额作为支付通道服务的费用），因此 2015 年游戏运营的毛利率相比提高。

但是公司 2015 年开始向客户提供游戏及应用推广业务，该业务毛利率较低，仅为 8.26%，但收入占比相对较高，为 55.20%，因此公司 2015 年毛利率相比 2014 年仅上涨 8.66 个百分点。

2016 年 1-3 月公司毛利率同比 2015 年下降 3.16 个百分点，主要系公司 2016 年 1-3 月无游戏授权收入，而游戏授权业务的毛利率较高，因此 2016 年 1-3 月公司的毛利率相比 2015 年下降。”

（2）请结合同行业情况、公司自身优劣势等分析公司毛利率水平与同行业可比公司是否存在重大差异，如存在，请披露原因。

报告期内公司毛利率与同行业可比公司的分析已经披露在公司已在公开转让说明书第四节 公司财务之“四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标”之“（二）报告期内利润形成的有关情况”。

“同行业挂牌公司近两年及一期毛利率对比：

股票代码	股票简称	毛利率		
		2016 年 1-3 月 (%)	2015 年度 (%)	2014 年报 (%)
834156.OC	有米科技	-	23.42	28.24
833897.OC	心动网络	-	63.55	61.18
分给网络		12.62	15.78	7.12

与同行业已挂牌公司相比，报告期内公司的综合毛利率低于同行业挂牌公司有米科技、远低于心动网络，主要系：有米科技主要业务为广告推广和游戏运营两种，针对这两项业务，有米科技都有自己的平台，分别是有米广告平台和偶玩游戏平台，因此有米科技在业务开展过程中成本较低，毛利率相比公司较高。同时由于有米科技主要是与游戏开发商合作，并进行收入分成，因此其毛利率并未能达到同行业心动网络的水平。心动网络一方面进行自主研发，有自研的游戏，同时在进行游戏推广过程中，公司不仅可以运用自由平台，同时还可以与第三方平台合作，且分成比例较高，因此心动网络的毛利率很高。

2014 年度公司的游戏授权业务毛利率高于有米科技，游戏运营业务的毛利率远低于有米科技、心动网络。主要系公司 2014 年投入大量成本进行游戏开发，受游戏开发周期的影响，2014 年游戏运营收入较少，同时当年运营的游戏部分，渠道推广商的分成比例平均为纯收益的 40%-50%，成本较高，因此游戏运营部分当年亏损。

2015 年度公司的综合毛利率低于有米科技、心动网络，一方面游戏授权业务毛利率高于有米科技，同时随着游戏授权业务的进一步开展，这部分毛利率相比 2014 年大幅提高。另一方面游戏运营部分毛利率相比 2014 年提高，但仍低于有米科技，主要系 2015 年公司推出的运营游戏主要为单机游戏，网页游戏很少，而单机游戏主要通过电信运营商、渠道进行推广，2015 年公司与渠道推广商之间约定的收益分配方式发生改变：2014 年，渠道推广商就公司的纯收益进行分成，渠道推广商的分成比例平均为纯收益的 40%-50%（纯收益是指：业务全部收入扣除电信运营商的分成、呆坏账及相关税金后所得的收益），而 2015 年开始，公司与渠道推广商之间约定的收益分配方式变更为就公司的业务全部收入进行分成，渠道推广商的分成比例平均为业务全部收入的 30%-35%（电信运营商的分成是指：电信运营商从代公司收取的游戏用户购买虚拟道具等产品所支付的款项中扣除一定比例的金额作为支付通道服务的费用）。渠道推广商采用的收益分配比例小幅下降，但由于收益分配基数增加较多，公司的游戏运营成本仍然较多，因此 2015 年公司的游戏运营业务毛利率低于同行业有米科技。最后公司开始拓展 2015 年游戏及应用推广业务，这部分收入占比 50%以上，同时由于该业务自身的特点，其毛利率很低，远低于有米科技。由于 2015 年收入合计占比将近 93% 的游戏运营业务、游戏及应用推广业务的毛利率均低于有米科技，因此 2015 年的综合毛利率低于同行业可比公司有米科技。

2016 年 1-3 月公司的综合毛利率低于有米科技、心动网络，主要系公司 2016 年 1-3 月无游戏授权收入，而游戏授权业务的毛利率较高，因此 2016 年 1-3 月公司的毛利率相比 2015 年下降。”

【回复】

（3）请主办券商及会计师核查公司毛利率水平以及波动是否合理。

1、核查程序

就上述问题主办券商以及会计师核查了包括但不限于：1）对比同行业可比公司的毛利率水平，分析毛利率的异常波动原因；2）与公司财务人员进行访谈，了解公司的成本构成及影响毛利率的主要因素；3）查阅公司的游戏授权收入、游戏运营业务收入的合同、工时记录、银行流水。

2、核查内容及依据

报告期内公司毛利情况如下表：

产品类别	2016 年 1-3 月			
	主营业务收入 (元)	收入占比(%)	主营业务成本 (元)	毛利率(%)
游戏联合运营	2,123,055.94	5.90	1,536,525.99	27.63
游戏自主运营	14,092,186.28	39.17	11,513,263.85	18.30
游戏授权	-		-	
游戏及应用推广	19,766,293.40	54.93	18,391,851.88	6.95
其他	-		-	
合 计	35,981,535.62	100.00	31,441,641.72	12.62
产品类别	2015 年度			
	主营业务收入 (元)	收入占比(%)	主营业务成本 (元)	毛利率(%)
游戏联合运营	2,238,480.67	3.20	1,630,148.49	27.18
游戏自主运营	24,154,989.39	34.54	20,756,468.33	14.07
游戏授权	4,716,981.14	6.75	946,522.21	79.93
游戏及应用推广	38,598,737.02	55.20	35,411,366.93	8.26
其他	220,028.58	0.31	149,600.00	32.01
合 计	69,929,216.80	100.00	58,894,105.96	15.78
产品类别	2014 年度			
	主营业务收入 (元)	收入占比(%)	主营业务成本 (元)	毛利率(%)
游戏联合运营	-	-	-	-
游戏自主运营	91,176.80	4.68	734,319.00	-705.38
游戏授权	1,766,990.29	90.69	988,322.23	44.07
游戏及应用推广	-	-	-	-
其他	90,291.26	4.63	87,000.00	3.65
合 计	1,948,458.35	100.00	1,809,641.23	7.12

①游戏授权业务：

2014 年度，公司实现两项游戏授权，游戏授权收入毛利率为 44.07%，2015 年度，公司共实现两项游戏授权，毛利率为 79.93%。主要原因是：2014 年度为

业务转型初创期，研发队伍还在组建，研发能力有待加强；2015 年度，公司研发团队逐步成熟，研发能力较强，研发产品能够更好地适应市场的要求，获取的收入较高，导致毛利较高。

我们查阅了游戏授权收入的合同、工时记录、银行流水，认为游戏授权收入和成本的确认真实完整，毛利率变动合理。

②自主游戏运营业务：

2014 年度，公司游戏运营收入毛利率为-705.38%，2015 年度、2016 年 1-3 月的毛利率分别为 14.07%和 18.30%。2014 年度毛利为负数，主要原因是 14 年为游戏运营推广初期，游戏产生的项目收入较少。2016 年 1-3 月毛利率较 15 年度上升 4.23%，主要原因为报告期内公司的绝大部分自研运营游戏在 15 年上线，游戏上线前期产生的成本较高，后期随着用户量的逐步稳定，毛利率有所上升。此外，公司 15 年 12 月新上线一款游戏“三国群英塔防”在 16 年度实现销售收入 1,395,105.62 元，毛利率 39.09%，在一定程度上拉升了总体毛利率。

③游戏应用及推广收入：

2015 年度，游戏应用及推广收入毛利率为 8.26%，2016 年 1-3 月为 6.95%，相差 1.31%，游戏应用及推广收入毛利率总体稳定。我们获取了游戏推广中有效用户注册数量、单价等信息进行核查，并与客户和供应商提供的对账记录进行比对，查阅后台数据，经核查游戏应用及推广收入毛利率与实际情况一致，波动合理。

④联合运营收入：

报告期内，联合运营收入的毛利率较为稳定。

3、核查结论

经核查，主办券商和会计师认为：公司游戏授权业务、自主运营业务、联合运营业务的收入和成本确认真实完整，毛利率变动合理。

（4）公司营业成本和期间费用的各组成项目的划分归集是否合规、公司报告期内收入成本的配比关系是否合理，并发表意见。

1、核查程序

就上述问题主办券商以及会计师核查了包括但不限于：1) 核查了营业成本和期间费用的各组成项目的主要内容，并与公司的经营情况对比；2) 分析公司报告期内营业成本和期间费用占收入比例以及各项目占总额的比例；3) 针对人员薪酬查阅公司各部门及项目部人员名册，抽查工资表、财务账面记录、银行代发工资凭证；4) 核查人员薪酬在营业成本和期间费用划分归集的准确性；5) 针对其他成本费用项目，抽查记账凭证、支付凭单、发票及相关合同、分摊计算表等资料来核查划分归集的准确性。

2、核查内容及依据

经核查，报告期内公司的游戏授权收入对应的成本主要为研发工资，相关服务费用。公司的游戏运营成本主要为该款游戏的推广成本，公司的游戏及应用推广收入主要成本为游戏推广费用。

3、核查结论

经核查，主办券商和会计师通过对公司营业成本和期间费用各组成项目的划分归集复核分析，以及公司报告期内收入、成本配比核查分析，认为：公司营业成本和期间费用的各组成项目的划分归集准确合规，公司报告期内收入、成本的配比关系是合理的。

十四、请公司补充披露报告期各期末库存现金均为 0 的原因及相关资金管理制度；请主办券商及会计师核查并发表意见。

【说明】

公司已在公开转让说明书第四节 公司财务之“四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标”之“（三）报告期内的主要资产情况”中补充披露如下：

“报告期各期末公司的库存现金均为 0，主要原因为：（1）报告期内，公司的营业收入、营业成本通过对公账户进行收支；（2）报告期内，管理费用中的职工薪酬、折旧摊销、税费、房租及管理费用、中介机构费用均通过对公账户支付或属于非付现费用；（3）公司不能使用对公银行结算的项目主要为管理费用中的交通费、差旅费、办公费用，该部分费用如果金额较小，就由员工先垫支费用款项，然后填写报销单，经部门主管、总经理、财务部签名确认后通过

网银转账到员工银行卡上。金额较大部分由员工提交项目借支单，进行备用金借支，分别由借支人签名、部门主管签名、总经理签名、财务部签名确认后将资金转入员工账户，员工在项目完成后，根据填写报销单进行报销。”

【回复】

1、核查程序

主办券商以及会计师核查了包括但不限于：（1）核查公司的序时账，关注公司收支相关的科目；（2）核对公司的银行对账单及相应的收支；（3）抽查公司的费用报销制度，并重点关注公司的费用支出方式及涉及的科目；（4）查阅公司的财务制度及资金管理制度；（5）与公司人员进行访谈，了解公司的销售、采购及日常报销时的资金收支方式。

2、核查内容及依据

报告期各期末公司的库存现金均为 0，主要原因为：（1）报告期内，公司的营业收入、营业成本通过对公账户进行收支；（2）报告期内，管理费用中的职工薪酬、折旧摊销、税费、房租及管理费用、中介机构费用均通过对公账户支付或属于非付现费用；（3）公司不能使用对公银行结算的项目主要为管理费用中的交通费、差旅费、办公费用，该部分费用如果金额较小，就由员工先垫支费用款项，然后填写报销单，经部门主管、总经理、财务部签名确认后通过网银转账到员工银行卡上。金额较大部分由员工提交项目借支单，进行备用金借支，分别由借支人签名、部门主管签名、总经理签名、财务部签名确认后将资金转入员工账户，员工在项目完成后，根据填写报销单进行报销。

3、核查结论

经核查，主办券商和会计师认为：公司绝大多数收入支出均通过银行转账实现，备用金借支项目主要为差旅、交通、办公事项，实际库存现金为 0 符合公司情况，备用金管理制度符合相关资金管理制度。

二、中介机构执业质量问题

无

三、申请文件的相关问题

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

（1）中介机构事项：请公司说明并请主办券商核查公司自报告期初至申报时的期间是否存在更换申报券商、律师事务所、会计师事务所的情形，如有，请说明更换的时间以及更换的原因；请主办券商核查申报的中介机构及相关人员是否存在被监管机构立案调查的情形。

【回复】

公司自报告期初至申报期间不存在更换申报券商、律师事务所、会计师事务所的情形。

经核查，广东安国律师事务所、广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）及相关人员目前不存在被监管机构立案调查的情形。

（2）多次申报事项：请公司说明是否曾申报 IPO 或向全国股转系统申报挂牌，若有，请公司说明并请主办券商核查下述事项：是否存在相关中介机构更换的情形；前次申报与本次申报的财务数据、信息披露内容存在的差异；前次申报时公司存在的问题及其规范、整改或解决情况。

【回复】

公司不存在多次申报事项。

（3）申报文件形式事项：为便于登记，请以“股”为单位列示股份数；请检查两年一期财务指标简表格式是否正确；历次修改的文件均请重新签字盖章并签署最新日期；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】

已经知悉并遵照上述要求。

（4）信息披露事项：请公司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；请公司按照上市公司、国民经济、股转系统的行业分类分别列示披露公司所属行业归类；请公司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；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；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】

已经知悉并遵照上述要求进行披露。

(5) 反馈回复事项：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；存在不能按期回复的，请于到期前告知审查人员并将公司或主办券商盖章的延期回复申请的电子版发送至审查人员邮箱，并在上传回复文件时作为附件提交。

【回复】

已经知悉并遵照上述要求。

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】

1、公司高级管理人员变更

公司原财务负责人为叶珍连女士，因其个人原因辞去公司财务负责人一职，公司董事会于 2016 年 9 月 1 日作出决议，同意解聘叶珍连女士的财务负责人职务，并聘任杨思华女士为公司财务负责人，任期自本次董事会会议审议通过之日

起至本届董事会届满之日止。

现任财务负责人简历如下：

杨思华，女，1985年2月生，中国国籍，无境外永久居留权。2007年6月毕业于黄冈职业技术学院，金融保险专业；2012年1月毕业于华南师范大学，会计学专业，本科学历。2008年2月至2009年7月就职于广州谨诚企业代理有限公司，担任会计；2009年7月至2016年7月就职于广州英太斯过滤设备有限公司，担任财务部负责人；2016年9月至今就职于广州分给网络科技股份有限公司，担任财务负责人，任期为2016年9月1日起至第一届董事会届满之日止。

2、公司的非自然人股东佛山市创德投资管理中心（有限合伙）股权结构变更

佛山市创德投资管理中心（有限合伙）持有公司819,100股股份，占公司股份总数的5.4607%，成立于2011年11月17日，注册号为440600000026982，执行事务合伙人为孙伟强，企业类型为有限合伙企业，主要经营场所为广东省佛山市南海区桂城街道南平西路侧广东夏西国际橡塑城二期六号楼城市动力联盟大楼西区五楼506室之一。

佛山市创德投资管理中心（有限合伙）作出变更协议书，原有限合伙人劳兆汉将出资9.36万元（占本合伙企业的出资份额2%）退出合伙企业；原有限合伙人涂丽萍将出资46.8万元（占本合伙企业的出资份额10%）退出合伙企业。罗叙丁作为有限合伙人以货币认缴出资23.4万元（占本合伙企业的出资份额5%）；原有限合伙人刘洁玲认缴出资额由23.4万元增加至56.16万元（占本合伙企业的出资份额12%）。

2016年8月19日，佛山市工商行政管理局核发编号为佛核变通内字[2016]第1600281518号《核准变更登记通知书》以及《营业执照》。

该次变更后，佛山市创德投资管理中心（有限合伙）股权结构如下：

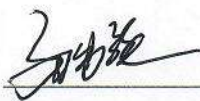
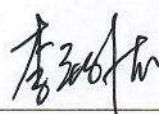
序号	股东	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	刘洁玲	56.16	12.00	货币出资
3	张炳恒	46.80	10.00	货币出资

序号	股东	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
4	孙伟强	23.40	5.00	货币出资
5	谭锡锋	23.40	5.00	货币出资
6	潘丽华	23.40	5.00	货币出资
7	陈秀娟	23.40	5.00	货币出资
8	程娜	23.40	5.00	货币出资
9	戴于梅	23.40	5.00	货币出资
10	董昆	23.40	5.00	货币出资
11	李志泽	23.40	5.00	货币出资
12	高绍辉	23.40	5.00	货币出资
13	杜勇科	23.40	5.00	货币出资
14	严扬名	23.40	5.00	货币出资
15	罗叙丁	23.40	5.00	货币出资
16	邓振明	18.72	4.00	货币出资
17	彭要明	14.04	3.00	货币出资
18	佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）	4.68	1.00	货币出资
合计		468.00	100.00	—

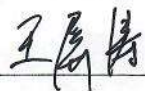
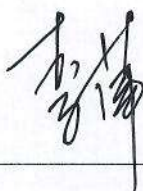
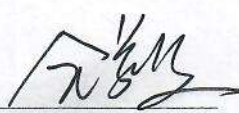
上述变更，公司已经在公开转让说明书当中予以更新。除此之外，公司不存在涉及挂牌条件、信息披露以及影响投资者判断决策的其他重要事项。

(本页无正文,为广州分给网络科技股份有限公司的董事、监事和高级管理人员反馈意见回复之签字、盖章页)

全体董事签名:

 _____	 _____	 _____
王赞	贺杰	孙伟强
 _____	 _____	
方锐	李裕德	

全体监事签名:

 _____	 _____	 _____
王屏涛	李萍	全毅

高级管理人员签名:

 _____	 _____	 _____
王赞	姜洋	杨思华

广州分给网络科技股份有限公司

2016年9月23日



(本页无正文,为东莞证券股份有限公司对广州分给网络科技股份有限公司
挂牌申请文件反馈意见回复之签字盖章页)

内核专员:



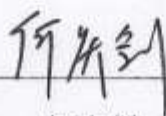
余淑敏

项目负责人:

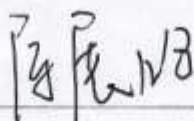


赵昱博

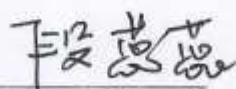
项目小组成员:



何庆剑



陈展鸿



段蕊蕊



(本页无正文，为广东安国律师事务所(特殊普通合伙)关于广州分给网络科技股份有限公司项目反馈意见回复之签字、盖章页)

经办律师：

谢乐安

谢乐安

陈慧婷

陈慧婷

赵国英

赵国英

律师事务所负责人：

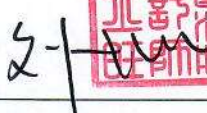
谢乐安

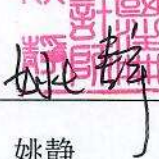
谢乐安



(本页无正文，为广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)关于广州分给网络科技股份有限公司项目反馈意见回复之签字、盖章页)

签字注册会计师：


刘火旺


姚静

会计师事务所负责人：


蒋洪峰

广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)



2016 年 9 月 23 日