关于广州分给网络科技股份有限公司挂牌申请文件的第二次反馈意见的回复

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 9 月 30 日出具的《关于广州分给网络科技股份有限公司挂牌申请文件的第二次反馈意见》（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股份有限公司（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，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、公司从事手游运营及营销业务，是否应取得《互联网出版许可证》，请主办券商及律师核查，并发表明确意见。

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商会同律师核查了包括但是不限于：（1）查阅相关法律法规；（2）查阅公司业务合同、经营资质；（3）取得公司以及实际控制人出具的说明；（4）咨询广东省新闻出版广电局工作人员。

2、核查内容与依据

根据《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释,进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》第二条，未经新闻出版总署前置审批并获得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证，任何机构和个人不得从事网络游戏运营服务。

公司目前从事游戏开发、运营和推广业务。经咨询广东省新闻出版广电局，被咨询的相关人员表示，网络游戏公司如有出版行为则需获得《互联网出版许可证》，但是未取得该资质的网络游戏运营公司可通过与具有《互联网出版许可证》资质的出版机构合作出版。

根据公司以及实际控制人出具的说明，公司目前从事游戏开发、运营和推广业务，不存在游戏出版行为，公司运营或者推广的游戏均可以交由有出版资质的机构出版，公司无需取得《互联网出版许可证》。

综上，《互联网出版许可证》并非公司从事游戏运营及销售业务的必要资质，公司运营的游戏均已交由有出版资质的出版机构出版，公司不存在出版行为，因此，公司无需取得《互联网出版许可证》。

3、核查结论

公司不存在出版行为，公司无需取得《互联网出版许可证》。

二、请公司补充披露网络游戏虚拟货币备案情况（文化部门的备案程序），请主办券商及律师核查，并发表明确意见。

【回复】

1、核查程序

就上述问题主办券商会同律师核查了包括但是不限于：（1）查阅相关法律法规；（2）查阅公司业务合同、经营资质；（3）取得公司以及实际控制人出具的说明；（4）咨询广东省级文化行政部门工作人员。

2、核查内容与依据

经查阅公司取得的资质证书，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 号码；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。

根据《网络游戏管理暂行办法》第十九条规定，网络游戏运营企业发行网络游戏虚拟货币的，应当遵守以下规定：（一）网络游戏虚拟货币的使用范围仅限

于兑换自身提供的网络游戏产品和服务，不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务；（二）发行网络游戏虚拟货币不得以恶意占用用户预付资金为目的；（三）保存网络游戏用户的购买记录。保存期限自用户最后一次接受服务之日起，不得少于 180 日；（四）将网络游戏虚拟货币发行种类、价格、总量等情况按规定报送注册地省级文化行政部门备案。

根据《文化部、商务部关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》中对虚拟货币的定义，本通知所称的网络游戏虚拟货币，是指由网络游戏运营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于网络游戏运营企业提供的服务器内，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具。

主办券商以及律师就公司现有运营模式下，在不涉及自主游戏运营平台及发行虚拟货币的情况下，由游戏用户实际通过游戏运营平台端口支付并购买虚拟货币（例如腾讯 Q 币）兑换游戏内以元宝或者钻石等游戏币标识价格的道具或服务等是否需要办理虚拟货币备案，咨询了广东省文化厅。

广东省文化厅被咨询人员表示，该种情况下，因游戏用户实际在游戏中购买的道具或者服务是通过购买运营平台发行的虚拟货币置换而来，故应当由游戏运营平台进行虚拟货币的备案。游戏内的道具或者服务虽然被设定通过例如元宝或者钻石等游戏币进行价格标识，但是元宝和钻石等游戏币本身均为虚拟货币置换而来，不应视为发行的虚拟货币，无需进行虚拟货币备案。

根据公司以及实际控制人出具的说明，公司的主营业务为开发、运营和推广手机游戏。在公司运营游戏中涉及的收费道具或者服务中，游戏用户均通过游戏运营平台（如腾讯、百度、游戏基地 、UC、360、小米等）端口付费购买游戏当中涉及的道具或者服务。公司没有独立的游戏运营平台，没有发行虚拟货币，游戏当中涉及的元宝或钻石等均为价值标识且存在于游戏程序之内，不属于虚拟货币，故无需办理虚拟货币备案。

综上，公司未涉及到游戏运营平台及发行虚拟货币的情况，公司不需办理虚

拟货币备案。

3、核查结论

公司运营游戏中，游戏用户通过购买运营平台的虚拟货币作为兑换游戏内由元宝或者钻石等游戏币进行价格标识的道具或服务，公司未涉及到发行虚拟货币，无需办理虚拟货币备案。

4、补充披露

公司已经在公开转让说明书“第二节公司业务二、内部组织结构及业务流程之（二）主要业务流程”部分披露如下：

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。

公司运营游戏中，游戏用户通过购买运营平台的虚拟货币作为兑换游戏内由元宝或者钻石等游戏币进行价格标识的道具或服务，公司未涉及到发行虚拟货币，无需办理虚拟货币备案。

三、请公司补充披露两款手游版号取得进展情况。

【补充披露】

公司已经在公开转让说明书“第三节公司治理三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年违法违规情况”部分披露如下：

“（3）关于游戏备案和前置审批

1）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。”

2）截至本公开转让说明书出具之日，公司在运营以及推广的游戏已经全部完成游戏备案与前置审批工作。

截至本公开转让说明书出具之日，公司在运营游戏共计 9 款，游戏备案及前置审批情况：

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	新广出审[2016]2292 号	是
3	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	新广出审[2016]2401 号	是
4	街机雷电	自主开发游戏	文网游备字[2016]M-CSG 4769	新广出审[2016]1568 号	是

		运营	号		
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

截至本公开转让说明书出具之日，公司在推广的游戏或应用共计 9 款，游戏备案及前置审批情况如下：

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

4）主办券商及律师发表意见

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。公司实际控制人已承

诺将对可能遭受的损失承担赔偿责任。

主办券商以及律师认为，公司报告期内存在未取得经营许可证而进行相关业务经营，及运营网络游戏未经备案及前置审批的情形，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备案及前置审批工作，对于未如期规范备案及履行前置的游戏承诺做下架处理。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。”

四、在审期间增资事项

公司在审期间进行了一次增资，具体情况如下：

2016年9月24日，股份公司召开第一届董事会第四次会议，决议公司本次定向发行数量为20万股，10.8元/股。东莞证券股份有限公司认购数量为20万股，应缴纳认购价款为人民币2,160,000.00元，其中，200,000.00元计入公司股本，其余计入资本公积。

2016年9月28日，股份公司召开2016年第三次临时股东大会，决议公司本次定向发行数量为20万股，10.8元/股。东莞证券股份有限公司认购数量为20万股，应缴纳认购价款为人民币2,160,000.00元，其中，200,000.00元计入公司股本，其余计入资本公积。

2016 年 10 月 9 日，广东立信嘉州会计师事务所出具《验资报告》（信嘉广验字【2016】第 017 号），验证截至 2016 年 9 月 28 日，公司已经收到东莞证券股份有限公司现金出资 2,160,000 元，东莞证券股份有限公司现金出资 2,160,000 元人民币认购公司本次发行 200,000 股股份，每股价格 10.80 元。每股面值 1.00 元，超过部分金额 1,960,000 元计入公司资本公积。

2016 年 10 月 13 日，广州市工商局行政管理局就本次注册资本变更事宜之工商变更登记予以核准。本次增资完成后，公司的股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）	出资方式

1	王赟	7,041,729	46.3272	净资产出资
2	李春红	1,329,773	8.7485	净资产出资
3	佛山市创德投资管理中心（有限合伙）	819,100	5.3888	净资产出资
4	贺杰	696,235	4.5805	净资产出资
5	方锐	668,931	4.4009	净资产出资
6	刘建勇	668,931	4.4009	净资产出资
7	李裕德	409,550	2.6944	净资产出资
8	姜洋	409,550	2.6944	净资产出资
9	佛山市创华投资管理中心（有限合伙）	409,550	2.6944	净资产出资
10	毛晟毅	409,550	2.6944	净资产出资
11	佛山市创荣商业投资管理中心（有限合伙）	305,898	2.0125	净资产出资
12	陈瑞冰	286,523	1.8850	净资产出资
13	陈媛华	273,033	1.7963	净资产出资
14	刘璞	209,831	1.3805	净资产出资
15	朱耿焕	204,775	1.3472	净资产出资
16	东莞证券股份有限公司	200,000	1.3158	货币
17	严扬名	150,007	0.9869	净资产出资
18	周湘荣	150,007	0.9869	净资产出资
19	谭志勇	150,007	0.9869	净资产出资
20	李志泽	101,123	0.6653	净资产出资
21	杜勇科	101,123	0.6653	净资产出资
22	朱彰勇	68,258	0.4491	净资产出资
23	郝阮梨	68,258	0.4491	净资产出资
24	黄盛渊	68,258	0.4491	净资产出资
合计		15,200,000	100.0000	—

经主办券商、律师核查：

（1）本次增资对象共计 1 名，不属于私募投资基金或者管理人或私募投资基金，也不属于资产管理计划。

（2）本次增资已经公司董事会、股东大会审议通过，鉴于公司全体股东自愿放弃其提前 15 天收到本次股东大会会议通知书的权利，同意提前召开 2016 年第三次临时股东大会，并同意本次股东大会豁免《公司章程》中关于召开股东大会期限的规定，确认对 2016 年第三次临时股东大会的通知、召集和召开无

异议。本次增资董事会和股东大会会议的召集、召开、出席人员资格及表决程序均符合《公司法》和《公司章程》的规定，本次增资程序合法、合规。

（3）2016 年 9 月 24 日，分给网络股份（甲方）、本次发行对象（乙方）与公司实际控制人王赟（丙）三方签订了《非公开发行股份之认购合同》，合同当事人主体资格均合法有效，当事人意思表示真实，自愿，且合同内容不违反法律、法规的强制性规定和社会公共利益，其协议合法有效。

经核查，上述《非公开发行股份之认购合同》存在股份回购的条款，约定如下：

“10.5若甲方在乙方支付投资款后的90个工作日内未能获得全国中小企业股份转让系统有限责任公司出具的同意挂牌函，乙方有权要求丙方按照约定的价格回购乙方持有的全部甲方股份，丙方应在乙方发出回购要约之日起的20个工作日内按约定的价格回购乙方持有的全部甲方股份。乙丙双方经过友好协商，约定回购价格按照乙方初始购入成本加计 5%的年化利率计算确定。丙方完成回购乙方持有的全部甲方股份以后，本合同下约定的各方权利义务自动解除。”

上述合同中的股份回购条款是本次发行对象与公司实际控制人王赟之间的股权回购条款，符合合同法的规定，合法有效，不会造成股东之间的股权纠纷，不会对公司控制权造成影响。除此之外，认购合同当中不涉及其他业绩对赌、股权回购等特殊条款。

（4）本次增资原股东自愿放弃优先认购权。

（5）根据本次增资的情况，本次增资对象 1 名。本次增资完成后，公司在册股东累计不超过 200 人，符合《非上市公众公司监督管理办法》中关于符合豁免向中国证监会申请核准股票发行的条件。

（6）本次增资新增股份没有自愿限售锁定。

上述情况公司已经在公开转让说明书“第一节公司基本情况四股本形成及其变化情况（一）公司设立以来股本形成及变化情况”部分予以补充披露。

除上述问题外，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：

王赟　　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：

王赟　　姜洋　　杨思华

广州分给网络科技股份有限公司

2016 年 10 月 18 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

东莞证券股份有限公司

2016 年 10 月 18 日

（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　　陈慧婷　　赵国英

律师事务所负责人：

谢乐安

广东安国律师事务所

2016年 10月 18日