

致：深圳冰川网络股份有限公司

国浩律师（深圳）事务所

关于

深圳冰川网络股份有限公司

申请首次公开发行股票并在创业板上市

之

补充法律意见书（四）

GLG/SZ/A2574/FY/2015-141

引 言

国浩律师（深圳）事务所依据与深圳冰川网络技术有限公司签订的《专项法律服务委托合同》，担任发行人首次公开发行股票并在创业板上市的专项法律顾问，出具了《关于深圳冰川网络股份有限公司申请首次公开发行股票并在创业板上市之律师工作报告》（以下简称“《律师工作报告》”）、《关于深圳冰川网络股份有限公司申请首次公开发行股票并在创业板上市之法律意见书》、《关于深圳冰川网络股份有限公司申请首次公开发行股票并在创业板上市之补充法律意见书（一）》、《关于深圳冰川网络股份有限公司申请首次公开发行股票并在创业板上市之补充法律意见书（二）》以及《关于深圳冰川网络股份有限公司申请首次公开发行股票并在创业板上市之补充法律意见书（三）》（前述法律意见书统称“《法律意见书》”）。

现根据《中国证监会行政许可项目审查反馈意见通知书》（131565号）（以下简称“《反馈意见》”）询及相关问题，出具本补充法律意见书。

本补充法律意见书作为《律师工作报告》、《法律意见书》的补充，不一致之处以本补充法律意见书为准；本补充法律意见书未及内容，以《律师工作报告》、《法律意见书》为准。在本补充法律意见书中，除非上下文另有说明，所使用的简称、术语和定义与《法律意见书》中使用的简称、术语和定义具有相同的含义，本所在《法律意见书》及《律师工作报告》中声明的事项适用于本补充法律意见书。

正 文

一、《反馈意见》：“问题 1. 发行人前身冰川有限自 2008 年 1 月设立至 2010 年 8 月存在股权代持，刘和国等 6 人委托高祥设立冰川有限并作为名义持有人，注册资本均由刘和国提供，2010 年 8 月高祥、张美琼将对应的发行人股权转让给刘和国等人。请发行人补充提供相关《委托代持协议》、《股东协议》，补充说明 2008 年 1 月至 2010 年 8 月存在股权代持的原因，相关股权代持的设立、解除是否合法合规，有无纠纷或潜在纠纷，发行人目前的股权结构是否清晰、稳定、是否还存在其他代持行为。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

答复：

1. 股权代持的原因

根据本所律师对相关人员的访谈，冰川有限 2008 年 1 月至 2010 年 8 月存在股权代持的原因如下：

（1）2008 年 1 月设立股权代持的原因

根据本所律师对相关人员的访谈，2008 年 1 月，刘和国和高祥、高锋、陈涛、隆寒辉、江开德、唐国平等达成一致意见，决定由刘和国提供资金，高祥、隆寒辉、江开德、高锋、陈涛、唐国平等人作为创始团队负责产品研发和经营，设立冰川有限，并确定了各方拟持有的股权比例。同时，各方一致认同公司初创时期最重要的任务是产品研发，股权代持有利于简化公司的日常运营管理，使得创始团队能将主要精力集中在产品研发上；股权由创始团队核心成员高祥代持有利于在激励团队的同时提高团队的稳定性。另外，根据当时生效的《公司法》规定，一人有限责任公司股东应当一次足额缴纳公司章程规定的出资额，因此其后各方一致同意在委托高祥代持股权的同时增加张美琼为代持股东；张美琼当时系创始团队成员高锋的配偶，其未实际缴纳出资。

（2）2010 年 8 月解除股权代持的原因

根据刘和国和创始团队成员等人的说明并经本所律师核查，2010 年，首款网络游戏产品《远征 OL》投入商业化运营，发行人实现盈利。截至 2010 年 8 月，各方于 2008 年 1 月 14 日签订的《股东协议》约定的创始团队成员受让相应股权的条件已成就，且各股东一致同意除转让部分股权予张智成外，其他股权均按贡献分配给创始团队成员。基于此，代持股东高祥、张美琼与刘和国、隆寒辉、陈涛、唐国平、高锋、张智成、江开德等签订了股权转让协议从而解除了股权代持关系。

2. 股权代持的设立与解除

（1）股权代持的设立

刘和国于 2008 年 1 月 14 日与高祥、高锋、陈涛、隆寒辉、江开德、唐国平等创始团队成员、冰川有限签订了《股东协议》及其附件《委托代持协议》，该等协议约定的主要内容如下：

1) 刘和国提供资金 200 万元，高祥、隆寒辉、江开德、高锋、陈涛、唐国平等人作为创始团队负责产品研发和经营，设立冰川有限。

2) 刘和国、高锋、陈涛、隆寒辉、江开德、唐国平委托高祥作为对冰川有限股权的名义持有人。

3) 公司首款产品商业化运营后，创始团队成员有权立即以 1 元对价从高祥处购买其应占股权比例的 25%；若公司盈利或公司获大额注资或 2010 年 12 月 31 日前未离职，创始团队成员有权立即以 1 元对价从高祥处购买其剩余股权。

4) 《股东协议》签订之日，协议各方应占股权比例如下：

股东名称	应占股权比例
高祥	15%
隆寒辉	11.5%
江开德	10.5%
高锋	10%
陈涛	10%
唐国平	10%
刘和国	20%
预留人才期权	13%
合计	100%

冰川有限于 2008 年 1 月 21 日在深圳市工商局设立，注册资本为 200 万元，首期实收资本为 90 万元，由于其时有效的《公司法》要求一人有限责任公司一次缴足注册资本，各方一致同意增加张美琼为代持股东，张美琼当时为创始团队成员高锋的配偶，其未实际缴纳出资。因此，冰川有限设立时工商登记的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	认缴出资金额（万元）	实缴出资金额（万元）	股权比例
1	高祥	190	80	95%
2	张美琼	10	10	5%
合计		200	90	100%

冰川有限设立后，因业务发展需要及股东个人原因等，上述《股东协议》及《委托代持协议》中涉及的部分条款在实际履行过程中发生了变更，刘和国的实际出资亦由 200 万元增加至 1,000 万元，但代持股东及其持股比例未发生变化。

根据本所律师对相关人员的访谈并经本所律师核查，《股东协议》及《委托代持协议》系协议各方的真实意思表示，不违反当时生效的法律法规的强制性规定，合法有效。

（2）股权代持的解除

2010 年 8 月 19 日冰川有限股东会作出决议，同意股东高祥将其持有的 6.4688%的股权以 1 元的价格转让给隆寒辉，将其持有的 5.9062%的股权以 1 元的价格转让给江开德，将其持有的 5.6250%的股权以 1 元的价格转让给高锋，将其持有的 5.6250%的股权以 1 元的价格转让给陈涛，将其持有的 5.6250%的股权以 1 元的价格转让给唐国平，将其持有的 50%的股权以 1 元的价格转让给刘和国，将其持有的 0.56250%的股权以 1 元的价格转让给张智成；股东张美琼将其持有的 5%的股权以 1 元的价格转让给刘和国。其他股东放弃优先购买权。

高祥、张美琼与刘和国、隆寒辉、陈涛、唐国平、高锋、张智成、江开

德于 2010 年 8 月 20 日就上述股权转让事宜签订《股权转让协议书》，并经深圳联合产权交易所出具《股权转让见证书》进行了公证（见证书编号 JZ20100820069）。

冰川有限于 2010 年 8 月 30 日在深圳市市场监管局办理完毕此次股权转让变更登记的全部手续。本次股权转让后，冰川有限工商登记的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	刘和国	550.0000	55.0000%
2	高 祥	151.8750	15.1875%
3	隆寒辉	64.6880	6.4688%
4	江开德	59.0620	5.9062%
5	高 锋	56.2500	5.6250%
6	陈 涛	56.2500	5.6250%
7	唐国平	56.2500	5.6250%
8	张智成	5.6250	0.5625%
合计		1,000.0000	100.0000%

本次股权转让完成后，冰川有限工商登记股东即为实际股东，不再存在委托代持股东。

刘和国、高祥、高锋、陈涛、隆寒辉、江开德、唐国平、张智成、章国俊、张美琼、诺尔投资、尚轩投资于 2013 年 4 月 1 日出具《确认函》，确认“2010 年 8 月，刘和国与创始团队成员于 2008 年 1 月 14 日签订的《股东协议》约定的创始团队成员受让相应股权的条件已成就，因此各股东当时一致同意转让部分股权予张智成外，其他股权均按贡献分配给创始团队成员；同时创始团队成员确认并同意如 2010 年 8 月 30 日后需要对员工进行股权激励，相应股权由创始团队成员转出，具体比例及转让价格由创始团队成员另行协商确定。本次股权转让完成后，冰川网络工商登记股东即为实际股东，不再存在委托代持股东；2008 年 1 月 14 日签订的《股东协议》及《委托代持协议》自 2010 年 8 月 30 日起已终止，协议所约定的股权均已兑现或不再履

行，该等协议的履行不存在任何纠纷或潜在纠纷，各方均不会以此主张任何权利。”

经本所律师核查，《股东转让协议》及《确认函》系签署各方的真实意思表示，不违反当时生效的法律法规的强制性规定，合法有效。

综上，本所律师认为，冰川有限自 2008 年 1 月设立时起至 2010 年 8 月期间，存在工商登记股东与实际股东不一致的情形，但该等股权代持的设立、解除系各方真实意思表示，设立与解除过程合法合规，不存在纠纷或潜在纠纷。

3. 发行人目前的股权结构

冰川有限自 2012 年 9 月整体变更为股份有限公司至今，其股权结构未发生任何变化。截至本补充法律意见书出具之日，发行人股权结构如下表所示：

序号	发起人姓名或名称	持股数额（万股）	持股比例
1	刘和国	4,383.9225	58.4523%
2	高 祥	764.9100	10.1988%
3	隆寒辉	515.6100	6.8748%
4	陈 涛	470.6250	6.2750%
5	高 锋	392.6700	5.2356%
6	唐国平	392.6700	5.2356%
7	张智成	226.2075	3.0161%
8	诺尔投资	179.7600	2.3968%
9	尚轩投资	154.8750	2.0650%
10	章国俊	18.7500	0.2500%
合计		7,500.0000	100.0000%

根据刘和国、高祥、高锋、陈涛、隆寒辉、江开德、唐国平、张智成、章国俊、张美琼、诺尔投资、尚轩投资于 2013 年 4 月 1 日出具的《确认函》并经本所律师核查，发行人目前的股权结构清晰、稳定，不存在其他代持情

形。

二、《反馈意见》：“问题 2.刘和国、高祥、陈涛等发行人核心人员曾任职于深圳网域，深圳网域也从事网络游戏开发业务。（1）请发行人补充说明并披露其董事、监事、高级管理人员、核心人员的任职履历，曾在深圳网域及其关联方工作的请进一步说明其入职和离职时间、职位、所负责的具体工作、是否签署了竞业禁止协议、是否持有深圳网域及其关联方的股权；（2）请发行人补充说明其核心技术是否来源于深圳网域或其他机构，是否存在纠纷或潜在纠纷，发行人和深圳网域的采购、销售渠道是否存在重叠；（3）请发行人结合其核心人员曾任职于同行业其他公司的有关情况，补充说明并披露其自主开发的游戏产品的研发周期、渠道推广和用户积累的过程，是否存在向第三方购买底层数据、游戏源代码并在外购数据的基础上，持续开发等情况；（4）请发行人补充说明现有的技术和知识产权保护措施是否完善，如何避免因人员流动而造成的知识产权泄露风险。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

答复：

1. 根据发行人董事、监事、高级管理人员、核心人员的说明，并经本所律师核查，发行人董事、监事、高级管理人员、核心人员的任职履历情况如下：

（1）刘和国，发行人董事长

刘和国，男，1973 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大专学历。曾先后就职于深圳利得尔电子实业有限公司、深圳京凌实业有限公司、深圳市网域计算机网络有限公司（于 2014 年 1 月 20 日公司名称变更为“深圳市腾讯网域计算机网络有限公司”，以下简称“深圳网域”）。现任发行人董事长，同时兼任星辰互动、北极熊、屠龙网络、冰川香港董事。

其中，刘和国于 1999 年 4 月至 2006 年 11 月期间担任深圳网域副总经理，于 2004 年 5 月至 2007 年 12 月期间担任深圳网域董事，主要负责网络游戏开发。2000 年 9 月 20 日至 2004 年 8 月 3 日期间，刘和国持有深圳网域股

权。2008 年 8 月股权转让前刘和国持有深圳网域 4.1109%的股权，之后不再持有深圳网域的股权。

根据刘和国的声明，其曾于 2005 年以深圳网域股东身份与深圳网域其他股东、深圳网域等签订了包含股东竞业限制条款的《股东协议》，限制期限截至其不再持有深圳网域任何股份后的两年。冰川有限设立时，刘和国尚处在竞业限制期内。根据合同相对性原则，由于发行人非《股东协议》的签署主体，刘和国持有深圳网域股权期间签署《股东协议》而可能产生的责任，对发行人不会产生直接的法律约束力。根据深圳网域及原股东出具的确认文件，各相关方确认刘和国先生任职深圳网域期间及离职后与其不存在纠纷或潜在纠纷，亦不会追究刘和国的相应责任。

因此，本所律师认为，刘和国提供资金设立冰川有限，尚在《股东协议》约定的竞业限制期限内，但相关各方均出具了不追究刘和国责任的确认文件，因此刘和国不会因《股东协议》的相关约定产生重大纠纷或潜在纠纷，该情形不会对发行人正常经营产生重大不利影响，对发行人本次发行不构成实质性障碍。

除上述情况外，刘和国未与深圳网域签订过其他包含竞业禁止义务的协议、合同。

（2）高祥，发行人董事、总经理

高祥，男，1979 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历。曾先后就职于深圳市光美软件技术开发有限公司、深圳华强智能技术有限公司、深圳网域、深圳市未名网络技术有限公司。现任发行人董事、总经理，同时兼任诺尔投资执行董事、星辰互动、北极熊、屠龙网络董事、神瑞互动副董事长。

其中，高祥于 2004 年 3 月至 2006 年 4 月期间担任深圳网域 3D 程序组长，主要负责游戏引擎开发。高祥未持有深圳网域及其关联方的股权，未与深圳网域签订包含竞业禁止义务的协议。

（3）陈涛，发行人董事、副总经理、核心技术人员

陈涛，男，1981 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大专学历。曾

先后就职于深圳网域、深圳市迅雷网络技术有限公司。现任发行人董事、副总经理，系发行人核心技术人员，同时兼任尚轩投资执行董事、屠龙网络监事。

其中，陈涛于 2002 年 11 月至 2007 年 1 月期间担任深圳网域程序员，主要负责程序开发。陈涛未持有深圳网域及其关联方的股权，未与深圳网域签订包含竞业禁止义务的协议。

（4）唐国平，发行人董事

唐国平，男，1980 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历。曾先后就职于深圳网域、深圳市未名网络技术有限公司、冰川有限。现任发行人董事，同时兼任星辰互动董事长。

其中，唐国平于 2003 年 8 月至 2007 年 9 月期间担任深圳网域游戏策划主管，主要负责游戏策划。唐国平未持有深圳网域及其关联方的股权。在深圳网域任职期间，唐国平曾与深圳网域签订了《员工保密协议》，约定双方正式雇佣关系结束后二年内，深圳网域有权决定是否启用“反不正当竞争限制”条款，为维持“反不正当竞争限制”之约束，深圳网域需向唐国平支付相关补偿，补偿金额为其工作期间月收入的 60%。根据唐国平声明，其离职后，网域公司未启用“反不正当竞争限制”，也未向其支付相关补偿。

根据其时有效的《深圳经济特区企业技术秘密保护条例》规定，竞业限制协议约定的补偿费，按月计算不得少于该员工离开企业前最后十二个月月平均工资的二分之一。竞业限制补偿费应当在员工离开企业后按月支付。用人单位未按月支付的，劳动者自用人单位违反约定之日起三十日内，可以要求用人单位一次性支付尚未支付的经济补偿，并继续履行协议；劳动者未在三十日内要求一次性支付的，可以通知用人单位解除竞业限制协议。

本所律师认为，唐国平 2007 年从网域公司离职，网域公司违约未支付竞业限制补偿金，应适用其时有效的《深圳经济特区企业技术秘密保护条例》。根据该条例，竞业限制协议约定的补偿费，按年计算不得少于该员工离开企业前最后一个年度从该企业获得的报酬总额的三分之二；竞业限制协议中没有约定补偿费的，补偿费按照前款规定的最低标准计算；企业违反竞

业限制协议，不支付或无正当理由拖欠补偿费的，竞业限制协议自行终止。因此，深圳网域违约未支付竞业限制补偿金，竞业限制协议自行终止，唐国平未履行作为《员工保密协议》约定的竞业限制义务不违反其时的规定。

（5）米旭明，发行人独立董事

米旭明，男，1975 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，管理学博士、应用经济学博士后。现任深圳大学副教授、发行人独立董事。

米旭明未曾在深圳网域任职，未持有深圳网域及其关联方的股权。

（6）郑学定，发行人独立董事

郑学定，男，1963 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，研究生学历，中国注册会计师。深圳市第三、四、五届人大代表，曾先后就职于江西财经大学会计系、深圳市财政局、深圳市注册会计师协会、天健会计师事务所深圳分所。现任发行人独立董事、大华会计师事务所深圳分所合伙人、平安大华基金管理有限公司（非上市公司）独立董事、金田实业（集团）股份有限公司（非上市公司）独立董事、深圳市建筑科学研究院股份有限公司（非上市公司）独立董事、深圳市银之杰科技股份有限公司（上市公司）独立董事、秦皇岛天业通联重工股份有限公司（上市公司）独立董事。

郑学定未曾在深圳网域任职，未持有深圳网域及其关联方的股权。

（7）张健，发行人独立董事

张健，男，1982 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，研究生学历，中国执业律师。曾就职于广东东方金源律师事务所，现任北京大成律师事务所高级合伙人、第八届深圳市律师协会风险管理法律专业委员会委员、第九届深圳市律师协会实习人员工作委员会委员。

张健未曾在深圳网域任职，未持有深圳网域及其关联方的股权。

（8）谢小康，发行人监事会主席、核心技术人员

谢小康，男，1979 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历。曾先后就职于深圳市吉大远望软件有限公司、深圳市吉大远望科技有限公司、深圳市永达电子有限公司。现任发行人监事会主席、数据部主管，同时

兼任诺尔投资总经理。

谢小康未曾在深圳网域任职，未持有深圳网域及其关联方的股权。

（9）阮司俊，发行人监事

阮司俊，男，1980 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大专学历。曾就职于深圳市有趣网络科技有限公司。现任发行人监事、维护部主管，同时兼任诺尔投资监事。

阮司俊未曾在深圳网域任职，未持有深圳网域及其关联方的股权。

（10）吴武陵，发行人职工代表监事

吴武陵，男，1984 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历。曾先后就职于东莞华科电子有限公司、深圳市网领科技有限公司、深圳市爱科赛科技有限公司。现任发行人职工代表监事、公共事务部专员。

吴武陵未曾在深圳网域任职，未持有深圳网域及其关联方的股权。

（11）章国俊，发行人副总经理、财务负责人、董事会秘书

章国俊，男，1973 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，中国注册会计师。曾先后就职于安徽清合会计师事务所、广东智合会计师事务所。现任发行人副总经理、财务负责人、董事会秘书，同时兼任星辰互动、北极熊、屠龙网络、神瑞互动董事。

章国俊未曾在深圳网域任职，未持有深圳网域及其关联方的股权。

（12）高锋，发行人其他核心人员（核心技术人员）

高锋，男，1973 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。曾先后就职于中国航空工业总公司第六零八研究所、深圳网域、冰川网络。现任屠龙网络董事。

其中，高锋于 2001 年 9 月至 2006 年 12 月期间担任深圳网域程序部主管，主要负责程序开发。高锋未持有深圳网域及其关联方的股权。在深圳网域任职期间，高锋曾与深圳网域签订了《员工保密协议》，约定双方正式雇佣关系结束后二年内，深圳网域有权决定是否启用“反不正当竞争限制”条

款，为维持“反不正当竞争限制”之约束，深圳网域需向高锋支付相关补偿，补偿金额为其工作期间月收入的 60%。根据高锋声明，其离职后，深圳网域未启用“反不正当竞争限制”，也未向其支付相关补偿。

根据其时有效的《深圳经济特区企业技术秘密保护条例》规定，竞业限制协议约定的补偿费，按月计算不得少于该员工离开企业前最后十二个月月平均工资的二分之一。竞业限制补偿费应当在员工离开企业后按月支付。用人单位未按月支付的，劳动者自用人单位违反约定之日起三十日内，可以要求用人单位一次性支付尚未支付的经济补偿，并继续履行协议；劳动者未在三十日内要求一次性支付的，可以通知用人单位解除竞业限制协议。

本所律师认为，高锋 2006 年从网域公司离职，网域公司违约未支付竞业限制补偿金，应适用其时有效的《深圳经济特区企业技术秘密保护条例》。根据该条例，竞业限制协议约定的补偿费，按年计算不得少于该员工离开企业前最后一个年度从该企业获得的报酬总额的三分之二；竞业限制协议中没有约定补偿费的，补偿费按照前款规定的最低标准计算；企业违反竞业限制协议，不支付或无正当理由拖欠补偿费的，竞业限制协议自行终止。因此，深圳网域违约未支付竞业限制补偿金，竞业限制协议自行终止，高锋未履行作为《员工保密协议》约定的竞业限制义务不违反其时的规定。

（13） 彭智锋，发行人其他核心人员（核心技术人员）

彭智锋，男，1983 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。曾先后就职于湖南安路通科技有限公司、文思创新软件技术有限公司。现任发行人软件开发工程师，主要负责《远征 OL》产品开发和管理工作。

彭智锋未曾在深圳网域任职，未持有深圳网域及其关联方的股权。

2. 发行人自主开发游戏产品的基本情况

根据发行人核心技术人员的说明并经本所律师核查，发行人核心游戏产品《远征 OL》和《龙武》系发行人自主研发：

（1） 研发时间充足

根据发行人核心技术人员的说明并经本所律师核查，《远征 OL》项目于

2008年1月公司成立时立项，2009年1月、2009年7月、2009年9月分别进行三次技术测试，2010年3月完成前期开发，2010年4月1日开始商业化运营。《远征OL》投入商业运营前的研发期间为2008年1月至2010年3月，历时2年2个月。《龙武》（原名《九州online》）项目于2011年8月立项，2011年11月、2012年3月、2012年8月以《九州online》进行三次封闭测试，2013年更名《龙武》后分别于2013年4月、2013年7月、2013年9月进行三次封闭测试，并于2013年11月正式商业化运营。《龙武》投入商业运营前的研发期间为2年3个月。

根据本所律师检索上海巨人网络科技有限公司（以下简称“巨人网络”）官方网站（<http://www.ztgame.com/>），巨人网络成立于2004年11月，首款产品《征途》于2005年11月商业运营，研发周期为1年；根据杭州电魂网络科技股份有限公司（以下简称“电魂网络”）招股说明书披露，其成立于2008年9月，主要产品《梦三国》于2008年立项研发，2009年12月正式上线商业化运营，研发周期为1年3个月。发行人产品《远征OL》和《龙武》在商业运营前的研发周期较上述两家同行业公司的产品研发周期长，具备自主研发的充足时间。

（2）研发人员充足

根据发行人核心技术人员的说明并经本所律师核查，2008年末至2010年3月末为《远征OL》商业化运营前的研发期，《远征OL》项目研发人员分别为30人、65人和73人。2011年8月至2013年10月末为《龙武》商业运营前的研发期，2011年末、2012年末和2013年10月末，其研发人员分别为41人、44人和55人。由于网络游戏公司通常不对外披露研发人员数量，无法与同行业数据进行对比，本所律师参考电魂网络招股说明书披露，其产品于2009年12月正式上线商业化运营，2011年末员工总数为133人，按60%左右的研发人员比例计算，预计2011年末电魂网络的研发人员数量为80人左右，预计2009年12月投入商业化运营时的员工人数低于80人，与《远征OL》和《龙武》商业化运营初期相当。因此，《远征OL》和《龙武》的人员投入可以满足自主研发的需求。

（3）取得核心技术知识产权

根据发行人核心技术人员的说明并经本所律师核查，发行人相关核心技术与对应的知识产权情况如下：

技术名称	技术描述	技术来源	对应软件著作权	成果应用
BC-RKT 引擎	通用网络游戏引擎，可迅速制作 2D、2.5D、3D 游戏；支持万人同服，支持数百人同屏互动。	原始创新	2013SR141097 2011SR027117 2009SR05173 2008SR29462 2013SR031444 2012SR037034 2014SR070130	远征 OL、龙武等
Rocket3D 引擎	高效的 3D 引擎技术，实现大规模场景管理、空间分割、光影效果、动态动作拟合及后期处理。	原始创新	2012SR050117	-
微端技术	微客户端异步加载技术，解决平衡资源负载难题。	原始创新	2012SR127246	远征 OL、龙武
万人在线游戏云服务器技术	通过构建分布式服务器架构，灵活组合不同服务器的数据。使不同服务器的玩家可以飘移到一起进行互动，又能够随时回到本服务器。	原始创新	2009SR05173	远征 OL
大型多人在线语音技术	在占用极低网络带宽和系统资源的情况下，提供流畅稳定的高音质游戏内语音服务。	原始创新	2012SR127006	远征 OL
XP 物理引擎技术	通过物理公式模拟现实世界刚体和柔体力学效果。实现真实的战斗打击感、力回馈以及场景破坏效果，流畅连贯的战斗发力，高效地实现逼真的战斗体验。	原始创新	2013SR031444	龙武
动作拼接技术	通过少量动画帧数实现数倍的动作组合。用最少的资源实现炫丽真实的游戏感受。	原始创新	2012SR072134	在研网页游戏

多平台同一代码发布	用同一代码发布客户端到以下平台：ios、Android、wp8、win32、win8。	原始创新	2014SR090680	在研移动游戏
基于 Excel 的手游辅助开发技术	利用 Excel 中 VBA 的强大功能，给游戏开发带来预处理操作，极大的提高游戏的运行性能、缩短开发周期、降低维护成本。	原始创新	2014SR090680	在研移动游戏
任意移动平台游戏安装包高压压缩比增量更新	移动游戏初始安装包只下载一次，之后游戏增加的内容，使用了快速高压压缩比的算法对更新文件进行压缩，用户可以很快更新应用程序并使用，帮助用户节省手机流量。	原始创新	2013SR152736	在研移动游戏

经本所律师核查，发行人主要产品《远征 OL》和《龙武》对应的核心技术均已取得了软件著作权登记证书。

（4）与深圳网域产品存在较大差异

根据发行人核心技术人员的说明，对于角色扮演类网络游戏，产品开发主要包括创意策划与技术实现两大方面，《远征 OL》、《龙武》与深圳网域开发的“华夏”系列产品在上述两方面均存在较大差异，产品不存在来自深圳网域的技术可行性。经本所律师核查，截至本补充法律意见书出具之日，发行人与包括深圳网域在内的其他机构未发生涉及发行人产品或核心技术的知识产权纠纷。

综上所述，本所律师认为，发行人的网络游戏产品系发行人自主研发，不存在侵犯包括深圳网域在内的其他机构知识产权的情形，截至本补充法律意见书出具之日，不存在纠纷或潜在纠纷。

3. 发行人和深圳网域的采购、销售渠道重叠情况

（1）发行人报告期内前五大供应商及销售合作方

根据发行人说明、申报《审计报告》并经本所律师核查，发行人报告期内前五大供应商如下：

期间	供应商	类型
2014 年度	北京思恩客广告有限公司	广告服务商
	杭州顺网科技股份有限公司	广告服务商
	湖北盛天网络技术股份有限公司	广告服务商
	北京互联互通网络科技有限公司	服务器托管商
	中通信息服务有限公司	服务器供应商
2013 年度	北京思恩客广告有限公司	广告服务商
	杭州顺网科技股份有限公司	广告服务商
	湖北盛天网络技术股份有限公司	广告服务商
	北京互联互通网络科技有限公司	服务器托管商
	网宿科技股份有限公司	服务器托管商、服务器供应商、网络服务商
2012 年度	北京思恩客广告有限公司	广告服务商
	百度（中国）有限公司深圳分公司	广告服务商
	网宿科技股份有限公司	服务器托管商、服务器供应商、网络服务商
	杭州顺网科技股份有限公司	广告服务商
	湖北盛天网络技术股份有限公司	广告服务商

根据发行人说明、申报《审计报告》并经本所律师核查，发行人报告期内前五大收款渠道商如下：

单位：万元

期间	收款渠道商	充值金额	占比
2014 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	23,936.98	55.29%
	快钱支付清算信息有限公司	10,458.10	24.16%
	广州市新泛联数码科技有限公司	3,754.94	8.67%
	建设银行深圳分公司	1,664.94	3.85%
	北京高阳捷迅信息技术有限公司	851.43	1.97%
2013 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	12,718.83	43.71%
	快钱支付清算信息有限公司	7,297.57	25.08%
	广州市新泛联数码科技有限公司	5,816.81	19.99%
	建设银行深圳分公司	1,516.13	5.21%
	北京高阳捷迅信息技术有限公司	548.51	1.89%
2012 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	9,591.00	36.67%
	广州市新泛联数码科技有限公司	9,281.91	35.49%

	快钱支付清算信息有限公司	5,994.95	22.92%
	建设银行深圳分公司	670.28	2.56%
	迅付信息科技有限公司	254.49	0.97%

（2）发行人与深圳网域采购、销售渠道重叠的情况

经本所律师检索全国企业信用信息公示系统（<http://gsxt.saic.gov.cn/>），深圳网域的经营范围为一般经营项目：计算机软件技术开发、销售（不含专营、专控、专卖商品及限制项目）。许可经营项目：网络商务、搜索引擎、网页制作、域名服务、行业信息、移动短信、网络游戏（以上不得从事互联网即网吧服务及其它限制项目）（凭许可证有效期内经营）。

经本所律师检索全国企业信用信息公示系统（<http://gsxt.saic.gov.cn/>）、巨潮资讯网（<http://www.cninfo.com.cn/>）等公开网站信息并经本所律师现场走访，发行人主要的销售渠道为各大线上线下支付平台，主要的采购渠道为广告服务商、服务器托管商和服务器供应商等，均为行业内知名的企业，因此不排除发行人和深圳网域的采购、销售渠道存在重叠的可能。

根据电魂网络招股说明书，电魂网络的主要供应商、主要充值渠道与发行人主要供应商、主要销售合作方存在较大的重叠。因此，本所律师认为，采购渠道、销售渠道重叠系网络游戏行业内企业普遍现象。

（3）发行人不存在依赖深圳网域的情形

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人为游戏开发运营一体化经营的网络游戏企业，2008年1月公司成立至2010年3月主要为首款游戏产品《远征OL》的研发期，期间不涉及大规模的采购和销售。发行人主要采购、销售渠道均在2010年之后建立，离发行人主要人员离职深圳网域的时间在2年以上，发行人不存在依赖深圳网域建立采购、销售渠道的情形。

同时，发行人采购、销售渠道在报告期内保持稳定，发行人与主要采购、销售渠道建立了长期合作关系。因此，本所律师认为，发行人拥有独立的采购、研发、运营体系，不存在依赖深圳网域或其他方的情形。

4. 根据发行人核心人员的基本信息调查表，发行人核心人员曾经的任职情况如下：

核心人员	加入发行人前主要任职公司	所属行业	离职时间
刘和国	深圳网域	网络游戏	2007年12月
高 祥	深圳网域	网络游戏	2006年4月
陈 涛	深圳网域 深圳市迅雷网络技术有限公司	网络游戏 网络下载软件	2007年1月 2008年1月
唐国平	深圳网域	网络游戏	2007年9月
谢小康	深圳市永达电子有限公司	自主网络管控计算相关产品	2008年11月
阮司俊	深圳市有趣网络科技有限公司	软件开发，已注销	2008年9月
吴武陵	深圳市爱科赛科技有限公司	电力、电子监测	2011年5月
章国俊	广东智合会计师事务所	会计师事务所	2010年6月
高 锋	深圳网域	网络游戏	2006年12月
彭智锋	文思创新软件技术有限公司	信息技术服务、离岸软件开发	2008年12月

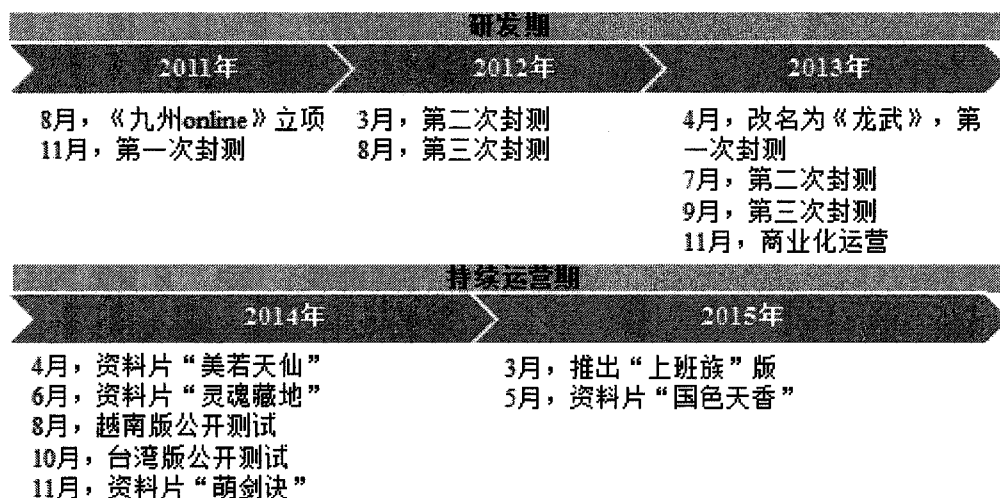
经本所律师核查，发行人董事、监事、高级管理人员等核心人员（独立董事除外）中，曾任职于同行业其他公司的人员包括刘和国、高祥、陈涛、唐国平、高锋，上述人员均于2008年1月发行人成立前于前任职公司离职，与发行人主要产品、核心技术的研发期不存在重叠。

5. 游戏产品的研发周期

根据发行人说明、发行人核心技术人员访谈并经本所律师核查，发行人主要产品《远征 OL》在商业化运营前的研发周期为2年2个月，商业化运营后持续推出资料片和新版本，如下：



发行人主要产品《龙武》在商业化运营前的研发周期为 2 年 3 个月，商业化运营后持续推出资料片和新版本，如下：



6. 推广渠道

根据发行人说明、申报《审计报告》并经本所律师核查发行人的合同，《远征 OL》和《龙武》的推广渠道基本相同，报告期内，发行人主要推广渠道（前五大广告服务供应商）如下：

单位：万元

年度	供应商名称	采购金额	占比
2014 年度	北京思恩客广告有限公司	5,310.09	66.19%
	杭州顺网科技股份有限公司	1,355.69	16.90%
	湖北盛天网络技术股份有限公司	427.42	5.33%
	广州新颐广告有限公司	149.72	1.87%
	北京微创时代广告有限公司	101.53	1.27%
	前五名合计	7,344.46	91.55%
2013 年度	北京思恩客广告有限公司	3,622.89	63.66%
	杭州顺网科技股份有限公司	926.94	16.29%
	湖北盛天网络技术股份有限公司	258.44	4.54%
	上海新浩艺软件有限公司	136.84	2.40%
	广东天拓资讯科技有限公司	67.40	1.18%
	前五名合计	5,012.51	88.08%
2012 年度	北京思恩客广告有限公司	1,322.81	32.31%
	百度（中国）有限公司深圳分公司	788.76	19.26%
	杭州顺网科技股份有限公司	296.60	7.24%
	湖北盛天网络技术有限公司	285.80	6.98%

	上海新浩艺软件有限公司	224.78	5.49%
	前五名合计	2,918.75	71.28%

7. 用户累计过程

根据发行人说明，《远征 OL》于 2010 年 4 月商业化运营，2009 年前用户主要为技术测试期间导入的小批量用户，2010 年 4 月《远征 OL》开始商业化运营，用户指标快速上升。《远征 OL》用户积累具体过程如下：

单位：万个

项目： 远征 OL	2014 年	2013 年	2012 年	2011 年	2010 年	2009 年
年末累计注册账户数	2,949.10	2,723.63	2,386.97	1,841.70	1,072.66	10.64
当年新增注册账户数	225.47	336.66	545.27	769.04	1,062.02	10.64

根据发行人说明，《龙武》于 2013 年 11 月商业化运营，2012 年前用户主要为测试期间导入的小批量用户，2013 年 11 月《龙武》开始商业化运营，用户指标快速上升。《龙武》用户积累具体过程如下：

单位：万个

项目：龙武	2014 年	2013 年	2012 年
年末累计注册账户数	909.18	294.34	34.71
当年新增注册账户数	614.84	259.63	34.22

8. 是否存在向第三方购买底层数据、游戏主程序源代码并对外购数据的基础上持续研发的情况

根据发行人核心技术人员说明，发行人游戏产品主程序的源代码均系自主研发；为提高游戏开发效率，发行人曾向第三方购买音乐音效辅助模块“FMOD”，该模块用于调取、播放游戏音乐，不属于游戏主程序，经本所律师检索 FMOD 官方网站，超过 2000 款游戏使用 FMOD；底层数据均由发行人在游戏研发、测试、运营过程中取得，不存在外购底层数据的情形。

据此，本所律师认为，发行人不存在向第三方购买底层数据、游戏主程

序源代码并在此外购数据的基础上持续开发的情况，发行人外购的源代码为音乐音效等辅助模块，不构成对第三方的技术依赖，截至本法律意见书出具之日未发生侵害第三方知识产权的情形。

9. 发行人的技术及知识产权保护措施

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人主要通过以下措施保护核心技术和知识产权：

（1）注重员工激励机制，防止核心员工流失

经本所律师核查，发行人建立了较为完善的人才管理体系，采取了包括核心人员持股等一系列措施吸引和稳定核心人员，有效降低了核心研发和运营团队流失风险，发行人自成立至今核心团队保持稳定，未发生重大变化。

（2）实行岗位分离制度，防止单一员工掌握全部核心技术

经本所律师核查，发行人实行岗位分离制度，单一员工只被允许接触部分软件模块，防止员工流失导致的整体技术泄漏风险。

（3）建立信息隔离体系，防止技术泄密

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人对研发人员使用的工作计算机进行了技术处理，防止公司核心技术通过磁盘、U 盘、光盘等途径泄密。截至本补充法律意见书出具之日，发行人正在筹备建立内网行为管理系统，对发行人内网与外网的信息传输进行监控，防止技术泄密。

（4）签订保密协议和竞业禁止协议

根据发行人提供的资料并经本所律师核查，发行人已与发行人核心技术人员签订保密协议和竞业限制协议，防止核心人员的流失造成的技术泄露风险。

（5）申请知识产权保护

根据发行人提供的商标注册证书、计算机软件著作权证书等资料并经本所律师检索中国商标网、中国版权在线等网站公开信息，截至本补充法律意见书出具之日，发行人共注册取得 21 项商标、40 项计算机软件著作权，发行人的知识产权得到有效的保护。

（6）通过持续的研发投入保持技术先进性

根据发行人说明、申报《审计报告》并经本所律师核查，发行人报告期内研发费用投入分别为 2,683.61 万元、3,992.51 万元和 5,610.78 万元，占营业收入的比例分别为 10.63%、14.66%和 15.59%。通过持续的研发投入，发行人保持了核心技术的持续更新和创新，保持核心技术的先进性，防止技术泄露导致的同质化竞争风险。

经本所律师核查，发行人报告期内未发生重大技术泄密和知识产权受到侵害的诉讼或仲裁案件。

综上所述，本所律师认为，发行人现有的技术和知识产权保护措施较为完善，能减少因人员流动而造成知识产权泄漏的风险。

三、《反馈意见》：“问题 3.发行人子公司星辰互动是发行人主要产品之一《龙武》的开发商，报告期内发行人股东唐国平、隆寒辉曾持有星辰互动股权，后以实缴出资额为定价依据转让给发行人。请发行人补充说明：（1）报告期内星辰互动开展业务的具体情况、主要财务数据、主要采购和销售对象；（2）星辰互动股权结构的历史沿革、历次验资情况，唐国平、隆寒辉以实缴出资额为定价依据将所持有星辰互动股权转让给发行人的原因；（3）星辰互动少数股东饶志宝的任职履历，与发行人及其关联方是否存在关联关系或其他利益安排；饶志宝是否还存在其他对外投资，投资的其他企业报告期内是否为发行人的客户或供应商，与发行人及发行人的客户、供应商是否存在交易、资金往来。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

回复：

1. 报告期内星辰互动开展业务的具体情况、主要财务数据、主要采购和销售对象情况如下：

（1）星辰互动主营业务情况

根据发行人说明、星辰互动公司章程、申报《审计报告》并经本所律师核查，星辰互动的经营范围为计算机软硬件技术开发、销售，网络游戏研发（以上法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许

可后方可经营），主营业务为网络游戏的开发，主要开发客户端网络游戏和移动游戏，是《龙武》（原《九州 online》）的开发者。

本所律师认为，星辰互动的经营范围和主营业务符合相关法律、法规和规范性文件的规定。

（2）根据星辰互动提供的经审计的财务报表，其主要财务数据如下：

单位：万元

科目名称	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
总资产	4,068.34	615.02	126.62
负债总额	425.88	265.89	210.77
股东权益	3,642.47	349.13	-84.15
科目名称	2014 年度	2013 年度	2012 年度
营业收入	4,723.18	1,020.70	103.41
营业利润	3,293.34	433.28	-202.67
净利润	3,293.34	433.28	-202.67

（3）采购及销售对象情况

根据发行人说明并经本所律师核查星辰互动的重大合同，星辰互动主要采购支出包含房屋租赁费、固定资产（主要为电脑等设备）及员工福利（食品、水果、旅游费用）等。报告期内房屋租赁的主要支付对象为环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司；固定资产的主要采购对象为深圳赛格股份有限公司。

根据发行人说明并经本所律师核查星辰互动的重大合同，报告期内星辰互动营业收入的主要来源为授权发行人运营其游戏的分成及授权 Perfect Game Company Limited 在境外运营其游戏的授权金收入及运营分成。

本所律师认为，星辰互动采购及销售活动合法合规，截至本补充法律意见书出具之日，未出现纠纷或潜在纠纷。

2. 星辰互动自成立之日起至本补充法律意见书出具之日止，历史沿革如下：

（1） 2011 年 8 月 19 日，设立

隆寒辉、唐国平、冰川有限、饶志宝于 2011 年 7 月 31 日签署公司章程。该章程约定，星辰互动注册资本 200 万元，其中冰川有限出资 102 万元（持股 51%），唐国平出资 50 万元（持股 25%），隆寒辉出资 24 万元（持股 12%），饶志宝出资 24 万元（持股 12%）。

中联会计师事务所有限公司深圳分所于 2011 年 8 月 8 日出具中联深所验字[2011]第 188 号《验资报告》，验证截至 2011 年 7 月 7 日止，星辰互动已收到全体股东缴纳的注册资本合计 200 万元；出资方式为货币出资。

星辰互动于 2011 年 8 月 19 日在深圳市市场监管局办理完毕公司设立登记的全部手续。

星辰互动设立时的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	深圳冰川网络技术有限公司	102	51%
2	唐国平	50	25%
3	隆寒辉	24	12%
4	饶志宝	24	12%
合计		200	100%

（2） 2012 年 8 月 24 日，股权转让

星辰互动股东会于 2012 年 8 月 21 日作出决议，同意股东唐国平将其持有星辰互动 12%的股权以 24 万元转让给饶志宝。

唐国平与饶志宝于 2012 年 8 月 22 日签订《股权转让协议书》，约定唐国平将其持有星辰互动 12%的股权以 24 万元转让给饶志宝。广东省深圳市深圳公证处于 2012 年 8 月 22 日就上述股权转让事宜出具了《公证书》（（2012）深证字第 104810 号）。

星辰互动于 2012 年 8 月 24 日在深圳市市场监管局办理完毕此次股权转让变更登记的全部手续。

根据向深圳市市场监管局复制的公司登记档案资料，本次股权转让后，星辰互动的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	深圳冰川网络技术有限公司	102	51%
2	饶志宝	48	24%
3	唐国平	26	13%
4	隆寒辉	24	12%
合计		200	100%

（3） 2012年9月14日，股东名称变更

冰川有限于2012年9月7日变更为股份有限公司，星辰互动于2012年9月14日在深圳市市场监管局办理完毕股东名称变更登记的全部手续。

根据向深圳市市场监管局复制的公司登记档案资料，本次股东名称变更后，星辰互动的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	深圳冰川网络股份有限公司	102	51%
2	饶志宝	48	24%
3	唐国平	26	13%
4	隆寒辉	24	12%
合计		200	100%

（4） 2012年9月20日，股权转让

星辰互动股东会于2012年9月18日作出决议，同意股东唐国平将其持有星辰互动13%的股权以26万元转让给发行人、隆寒辉将其持有星辰互动12%的股权以24万元转让给发行人。

唐国平与发行人于2012年9月19日签订《股权转让协议书》，约定唐国平将其持有星辰互动13%的股权以26万元转让给发行人。广东省深圳市深圳公证处于2012年9月19日就上述股权转让事宜出具了《公证书》

（（2012）深证字第 117453 号）。

隆寒辉与发行人于 2012 年 9 月 19 日签订《股权转让协议书》，约定隆寒辉将其持有星辰互动 12%的股权以 24 万元转让给发行人。广东省深圳市深圳公证处于 2012 年 9 月 19 日就上述股权转让事宜出具了《公证书》（（2012）深证字第 117452 号）。

星辰互动于 2012 年 9 月 20 日在深圳市市场监管局办理完毕此次股权转让变更登记的全部手续。

根据向深圳市市场监管局复制的公司登记档案资料，本次股权转让后，星辰互动的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	深圳冰川网络股份有限公司	152	76%
2	饶志宝	48	24%
合计		200	100%

3. 唐国平、隆寒辉以实缴出资额为定价依据将所持有星辰互动股权转让给发行人的原因

根据发行人、唐国平、隆寒辉说明，2012 年 9 月，发行人整体变更为股份有限公司，进入上市筹备阶段，为解决发行人主要股东唐国平、隆寒辉持股星辰互动导致的潜在同业竞争问题，唐国平、隆寒辉将所持有星辰互动股权转让给发行人。同时，星辰互动主要产品《龙武》在 2012 年 9 月尚处于研发测试期，因此本次转让以实缴出资额为定价依据。

2013 年 11 月，《龙武》商业化运营后市场表现较好，截至 2014 年末累计充值 2.72 亿元。本所律师认为，上述转让定价未损害发行人利益。

4. 饶志宝的履历

饶志宝，2008 年 10 月加入冰川有限，负责《远征 OL》程序开发，历任服务器核心程序员、《远征 OL》服务器组组长，负责《远征 OL》大部分功能、玩法、活动的程序开发和计划跟进。基于在《远征 OL》项目的突出表

现，2011 年 8 月星辰互动成立后，任《九州 online》项目制作人，负责策划、程序、品质等部门；2012 年 8 月，提议并主导《九州 online》大改版，并于 2013 年 3 月成功改版为《龙武》，游戏品质得到大幅提升。在《龙武》商业化运营后，主导《龙武》项目的持续研发和运营工作，目前已推出了“美若天仙”、“灵魂藏地”、“上班族版”等多个资料片。

根据饶志宝、星辰互动及发行人说明，饶志宝不存在其他对外投资，与发行人及其关联方不存在关联关系或者其他利益安排。

四、《反馈意见》：“问题 4.发行人子公司北极熊、屠龙网络分别成立于 2011 年、2012 年，注册资本分别为 300 万元、150 万元，2014 年净资产分别为-692.14 万元、-219.98 万元；报告期内发行人入股神瑞互动，神瑞互动注册资本 14.29 万元，2014 年净利润-306.25 万元。请发行人补充说明：（1）报告期内北极熊、屠龙网络开展业务的具体情况、主要财务数据、主要采购和销售对象；（2）北极熊、屠龙网络的出资是否合规、历次验资情况，其少数股东最近五年的任职履历，与发行人及其关联方是否存在关联关系或其他利益安排；（3）报告期内神瑞互动开展业务的具体情况，发行人入股神瑞互动的原因、定价依据、价款支付情况，其少数股东与发行人及其关联方有无关联关系或其他利益安排。请保荐机构、律师发表明确意见。”

答复：

1. 报告期内北极熊、屠龙网络开展业务的具体情况、主要财务数据、主要采购和销售对象

（1）北极熊、屠龙网络主营业务情况

根据发行人说明、北极熊公司章程、申报《审计报告》并经本所律师核查，北极熊的经营范围为计算机软硬件技术开发、销售；网络游戏的研发（以上均不含限制项目）。北极熊主营业务为网络游戏的开发，主要开发客户端网络游戏。

根据发行人说明、屠龙网络公司章程、申报《审计报告》并经本所律师核查，屠龙网络的经营范围为计算机软硬件技术开发、销售，网络游戏开

发。屠龙网络的主营业务为网络游戏的开发，主要开发网页游戏。

本所律师认为，北极熊、屠龙网络的经营范围和主营业务符合相关法律、法规和规范性文件的规定。

（2）根据北极熊、屠龙网络提供的经审计的财务报表，其主要财务数据如下：

1) 北极熊主要财务数据

单位：万元

科目名称	2014年12月31日	2013年12月31日	2012年12月31日
总资产	21.88	40.36	17.31
负债总额	714.02	228.81	146.15
股东权益	-692.14	-188.45	-128.85
科目名称	2014年度	2013年度	2012年度
营业收入	-	-	-
营业利润	-503.68	-259.61	-196.32
净利润	-503.68	-259.61	-197.42

2) 屠龙网络主要财务数据

单位：万元

科目名称	2014年12月31日	2013年12月31日	2012年12月31日
总资产	6.02	21.07	140.62
负债总额	226.01	35.18	14.53
股东权益	-219.98	-14.11	126.10
科目名称	2014年度	2013年度	2012年度
营业收入	0.84	7.40	-
营业利润	-205.64	-140.21	-23.90
净利润	-205.87	-140.21	-23.90

（3）采购及销售对象情况

根据发行人说明并经本所律师核查北极熊、屠龙网络的重大合同，北极

熊及屠龙网络主要采购支出包含房屋租赁费、固定资产（主要为电脑等设备）及员工福利（食品、水果、旅游费用）等。报告期内房屋租赁的主要支付对象均为环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司；固定资产的主要采购对象均为深圳赛格股份有限公司。

根据发行人说明并经本所律师核查北极熊、屠龙网络的重大合同，报告期北极熊未形成销售收入；屠龙网络的网页游戏部分授权母公司发行人运营，部分采用联合运营模式，营业收入主要为游戏分成收入。报告期内屠龙网络主要销售对象为发行人，2013 年度、2014 年度销售金额分别为 3.83 万元和 0.81 万元，分别占当年销售收入的 51.80%和 96.58%。

本所律师认为，北极熊、屠龙网络采购及销售活动合法合规，截至本补充法律意见书出具之日，未出现纠纷或潜在纠纷。

2. 经本所律师核查，北极熊自设立之日起至本补充法律意见书出具之日，历次出资及验资情况如下：

（1）2011 年 9 月 23 日，设立

张智成、许德纪和冰川有限公司于 2011 年 8 月 1 日签署公司章程。该章程约定，北极熊注册资本 500 万元，其中冰川有限出资 255 万元（持股 51%），张智成出资 230 万元（持股 46%），许德纪出资 15 万元（持股 3%）；出资分两期完成，第一期出资 100 万元，第二期出资 400 万元，自公司成立两年内缴足。

中联会计师事务所有限公司深圳分所于 2011 年 9 月 14 日出具中联深所验字[2011]第 203 号《验资报告》，验证截至 2011 年 9 月 13 日止，北极熊已收到全体股东缴纳的注册资本合计 100 万元；出资方式为货币出资。

北极熊于 2011 年 9 月 23 日在深圳市市场监管局办理完毕公司设立登记的全部手续。

（2）2013 年 3 月 8 日，变更实收资本

深圳邦德会计师事务所（普通合伙）于 2013 年 3 月 7 日出具邦德验字[2013]023 号《验资报告》，验证截至 2013 年 3 月 7 日，北极熊收到全体股东

缴纳的注册资本 200 万元；出资方式为货币出资。

北极熊于 2013 年 3 月 8 日在深圳市市场监管局办理完毕公司实收资本变更登记的全部手续。

（3）2013 年 3 月 18 日，减资至 300 万元

北极熊股东会于 2013 年 1 月 9 日作出决议，同意公司注册资本由 500 万元减少至 300 万元，减资后，各股东认缴出资比例未发生变化；同意相应修改公司章程。

北极熊于 2013 年 1 月 11 日在《深圳晚报》上刊登了减资公告。截至 2013 年 2 月 26 日公告期满，没有债权人要求清偿债务或者提供债务担保。

深圳邦德会计师事务所（普通合伙）于 2013 年 3 月 18 日出具《验资报告》（邦德验字[2013]045 号），验证北极熊本次减资前的注册资本为 500 万元，实收资本为 300 万元，截至 2013 年 3 月 18 日，北极熊减资后的注册资本和实收资本均为 300 万元。

北极熊于 2013 年 3 月 18 日在深圳市市场监管局办理完毕减少注册资本变更登记的全部手续。

本所律师认为，北极熊历次注册资本变动已履行了验资及其他法定程序，合法有效。

3. 经本所律师核查，屠龙网络自设立之日起至本补充法律意见书出具之日，注册资本未发生变更，设立时的出资及验资情况如下：

发行人、黄栋和罗博雅签署公司章程。该章程约定，屠龙网络注册资本 150 万元，其中发行人出资 106.5 万元（出资比例 71%），黄栋出资 36 万元（出资比例 24%），罗博雅出资 7.5 万元（出资比例 5%）。

深圳德永会计师事务所于 2012 年 11 月 16 日出具深德永验字[2012]72 号《验资报告》，验证截至 2012 年 11 月 14 日止，屠龙网络（筹）已收到全体股东缴纳的注册资本合计 150 万元；出资方式为货币出资。

屠龙网络于 2012 年 11 月 29 日在深圳市市场监管局办理完毕公司设立登记的全部手续。

本所律师认为，屠龙网络设立时的出资已履行了验资及其他法定程序，合法有效。

4. 北极熊、屠龙网络少数股东最近五年的任职履历

（1）北极熊少数股东

经本所律师核查，截至本补充法律意见书出具之日，北极熊的少数股东为：郑秀程、梁兆丰、许德纪、庐颖、朱志斌、黄新杯。

郑秀程，2010年5月至2011年7月任深圳易思博科技有限公司程序员，2011年9月至今任北极熊程序员。根据郑秀程及发行人说明，郑秀程与发行人及发行人其他关联方不存在关联关系或其他利益安排。

梁兆丰，2010年5月至2012年9月任深圳网域程序员，2012年9月至今任北极熊程序员。根据梁兆丰及发行人说明，梁兆丰与发行人及发行人其他关联方不存在关联关系或其他利益安排。

许德纪，2010年5月至2011年7月任深圳网域程序员，2011年9月至今任北极熊程序员。根据许德纪及发行人说明，许德纪与发行人及发行人其他关联方不存在关联关系或其他利益安排。

庐颖，2010年至2012年任杜邦中国集团有限公司业务员，2012年至今任北极熊游戏策划师。根据庐颖及发行人说明，庐颖与发行人及发行人其他关联方不存在关联关系或其他利益安排。

朱志斌，2010年5月至2012年3月任深圳网域品质测试员，2012年3月至今任北极熊品质测试员。根据朱志斌及发行人说明，朱志斌与发行人及发行人其他关联方不存在关联关系或其他利益安排。

黄新杯，2010年4月至2011年11月任深圳网域程序员，2011年11月至2012年12月任北极熊程序员，2012年12月至2013年12月离职自主创业，2013年12月至今回北极熊任程序员。根据黄新杯及发行人说明，黄新杯与发行人及发行人其他关联方不存在关联关系或其他利益安排。

（2）屠龙网络少数股东

经本所律师核查，截至本补充法律意见书出具之日，屠龙网络的少数股

东为黄栋。

黄栋，2008 年 12 月至 2010 年 12 月任北京天成胜境网络科技有限公司项目经理，2011 年 1 月至 2012 年 12 月任深圳好玩网络科技有限公司执行董事，2013 年 1 月至今任屠龙网络总经理。根据黄栋及发行人说明，黄栋与发行人及发行人其他关联方不存在关联关系或其他利益安排。

5. 报告期内，神瑞互动开展业务的具体情况

根据发行人说明、神瑞互动公司章程并经本所律师核查，神瑞互动的经营范围为技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机技术培训，销售电子产品、计算机软件及辅助设备、通讯设备。神瑞互动的主营业务为网络游戏的开发，主要开发移动游戏。

本所律师认为，神瑞互动的经营范围和主营业务符合相关法律、法规和规范性文件的规定。

6. 发行人入股神瑞互动的原因、定价依据、价款支付情况

（1） 发行人入股神瑞互动的原因

根据发行人说明，发行人投资入股神瑞互动主要因为神瑞互动具备以下几点优势：

1) 管理及研发团队较为优秀

神瑞互动的主创成员均有多年游戏行业从业经验，其中朱南岑曾任 360 旗下游久时代（北京）科技有限公司技术副总裁、盛大网络及其关联公司总架构师及 CTO 等职务；薛亮曾任趣游科技集团有限公司研发总监、游久时代（北京）科技有限公司研发总监。

2) 游戏产品具有亮点

神瑞互动首款游戏《众神战记》为第三代卡牌式 RPG 游戏，结合了卡牌式游戏与 RPG 游戏的特点，回合制的设计加上简单操作，解决了传统卡牌游戏只能看不能动的不足；独创了 QTE 法术连击系统，增添了可玩性，具备较好的潜力。

（2） 定价依据及价款支付情况

2013 年 11 月 21 日，发行人与神瑞互动及其三位自然人股东签订《增资扩股协议》，约定发行人向神瑞互动投资 200 万元（其中 2.48 万元为新增注册资本，197.52 万元进入资本公积），取得神瑞互动 19.90% 股权。根据发行人说明，神瑞互动成立时间较短，发行人依照所投团队资质、游戏产品发展潜力等认为神瑞互动总体估值约在 1,000 万元左右。

根据发行人说明，2014 年 7 月，神瑞互动所研发的《众神战记》尚未达到商业化程度，需要进一步投入。发行人以 200 万元增资神瑞互动（其中 1.80 万元作为新增注册资本，198.20 万元进入资本公积），增资后发行人持股比例为 30%。此次增资的定价依据系根据双方于 2013 年 11 月签订《增资扩股协议》中的条款，发行人“有权以现金 200 万增加持有目标公司股权，且以现金 200 万元增资后累计持有目标公司股权为 30%”。发行人履行相关条款主要原因系游戏研发进度良好，神瑞互动于 2014 年 6 月取得了“众神战记游戏软件 V1.0”软件著作权（编号：2014SR090079），发行人看好该游戏的后续发展，因此追加投资。此外，2014 年手游行业估值水平也较前一年有所提高。鉴于上述，发行人认为神瑞互动总体估值为 2,000 万元，同意增资。

经本所律师核查上述两次增资的价款支付银行凭证，发行人已支付了相关款项。

7. 神瑞互动其他股东与发行人及其关联方的关系

经本所律师核查，截至本补充法律意见书出具之日，神瑞互动的其他股东为朱南岑、文静茹、薛亮。根据文静茹、薛亮、朱南岑出具的《关联方调查表》以及发行人说明，文静茹、薛亮、朱南岑与发行人及其关联方不存在关联关系或其他利益安排。

五、《反馈意见》：“问题 5.报告期内发行人股东高锋、唐国平、隆寒辉将《神器 OL 网络游戏软件 V1.0》、《九州 online 网络游戏软件 V1.0》软件著作权无偿转让给发行人子公司。请发行人补充说明：（1）上述两项软件著作权的研发过程、取得时间、权利人、无偿转让给发行人的原因、目前在发行人主营业务中发挥的具体作用、与发行人产品或核心技术的对应情况；（2）发行人的软件著作权等无形资产是否存在权属纠纷或潜在纠纷，发行人的主营业务是否存在依赖他人知识产权或技术的情形。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

答复：

1. 《神器 OL 网络游戏软件 V1.0》软件著作权

（1）研发过程

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人于 2011 年对《神器 OL》项目进行立项，主创人员为黄栋和高锋，其中黄栋为客户端程序负责人及策划负责人，负责游戏核心数值与玩法，高锋为服务器负责人。该游戏基本功能开发完成后，于 2012 年 7 月申请取得软件著作权，由于公司负责申请软件著作权的工作人员工作疏忽，该软件著作权被登记在开发人员名下。2012 年 11 月，屠龙网络成立后，由屠龙网络负责《神器 OL》的继续开发。

（2）取得时间、权利人及无偿转让发行人的原因

根据发行人提供的资料、高锋出具的《确认函》并经本所律师核查，《神器 OL 网络游戏软件 V1.0》系高锋在发行人任职期间，为完成发行人项目而开发的作品。根据《著作权法》第十六条规定“公民为完成法人或者其他组织工作任务所创作的作品是职务作品”，因此《神器 OL 网络游戏软件 V1.0》属于职务作品，该软件著作权实际应属于发行人。由于《神器 OL 网络游戏软件 V1.0》相关的《神器 OL》游戏由发行人控股子公司屠龙网络负责开发，因此高锋将该软件著作权无偿转让给屠龙网络。屠龙网络于 2013 年 4 月 3 日取得《神器 OL 网络游戏软件 V1.0》的软件著作权。

（3）目前在发行人主营业务中发挥的具体作用、与发行人产品或核心技术的对应情况

根据发行人说明、申报《审计报告》并经本所律师核查，《神器 OL 网络游戏软件 V1.0》系发行人产品《神器 OL》对应的软件著作权，报告期内收入合计 19.08 万元，规模较小。

2. 《九州 online 网络游戏软件 V1.0》软件著作权

（1）研发过程

根据发行人说明，发行人于 2011 年对《九州 online》项目进行立项，2011 年 8 月发行人子公司星辰互动成立后，由星辰互动独立开发，其中饶志宝及欧盛智负责游戏策划，唐国平负责产品定位及核心数值框架的搭建，隆寒辉负责计划监控，耿振东及廖代国负责客户端程序，杨华伟负责服务器程序。该游戏基本功能开发完成后，于 2011 年 10 月申请取得软件著作权，由于公司负责申请软件著作权的工作人员工作疏忽，该软件著作权被登记在开发人员名下。

（2）取得时间、权利人及无偿转让发行人的原因

根据发行人提供的资料、唐国平、隆寒辉、饶志宝出具的《确认函》并经本所律师核查，《九州 online 网络游戏软件 V1.0》系唐国平、隆寒辉、饶志宝等人在发行人任职期间，为完成发行人项目而开发的作品。根据《著作权法》第十六条规定“公民为完成法人或者其他组织工作任务所创作的作品是职务作品”，因此《九州 online 网络游戏软件 V1.0》属于职务作品，该软件著作权实际应属于发行人。由于《九州 online 网络游戏软件 V1.0》相关的“龙武”游戏由发行人控股子公司星辰互动负责继续开发，因此唐国平、隆寒辉、饶志宝将该软件著作权无偿转让给星辰互动。星辰互动于 2012 年 5 月 9 日取得《九州 online 网络游戏软件 V1.0》的软件著作权。

（3）目前在发行人主营业务中发挥的具体作用、与发行人产品或核心技术的对应情况

根据发行人说明、申报《审计报告》并经本所律师核查，《九州 online 网络游戏软件 V1.0》（现已更名为《龙武网络游戏软件 V1.0》）系发行人产品《龙武》对应的软件著作权，报告期内收入合计 1.77 亿元，是发行人的主要产品之一。

3. 根据发行人说明、本所律师查询的公开信息并经本所律师对发行人核心技术人员的访谈，截至本补充法律意见书出具之日，发行人的软件著作权等无形资产均系自主研发取得，不存在纠纷或潜在纠纷，发行人主营业务不存在依赖他人知识产权或技术的情形。

六、《反馈意见》：“问题 6. 发行人股东高祥、隆寒辉等曾持有未名网络股权，2011 年 8 月转入给自然人杨雪萍、胡晓梅。请发行人补充说明：（1）未名网络的注册地址、主营业务、主要产品、报告期内开展业务的具体情况，是否发行人的客户、供应商，是否与发行人客户、供应商存在交易、资金往来；（2）高祥、隆寒辉等人转让未名网络股权的原因、转让价格、定价依据、价款支付情况；（3）杨雪萍、胡晓梅的任职履历，与未名网络原股东以及发行人、发行人关联方是否存在关联关系或其他利益安排。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

答复：

1. 未名网络的注册地址、主营业务、主要产品、报告期内开展业务的具体情况

根据深圳市市场监管局公开查询的信息，未名网络的注册地址为深圳市宝安区 11 区新乐一街 12 号、14 号(产权地址:11 区怡华商场)之三，经营范围为计算机软件、网络应用系统、动漫产品、游戏软件的开发及相关技术维护（不含限制项目）；国内贸易。（法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须批准的项目除外）。根据未名网络前股东、发行人总经理高祥的说明，未名网络 2007 年成立时拟从事软件开发业务，但业务未能成功开展，也未形成产品。2008 年 1 月冰川有限成立后，未名网络的主要人员转移至冰川有限开始《远征 OL》的开发，未名网络停止实际经营。

根据本所律师对未名网络股东杨晓萍的访谈及未名网络提供的财务报表，报告期内，未名网络未实际开展经营业务，非发行人的客户、供应商，与发行人、发行人客户、发行人供应商不存在交易及资金往来。

2. 未名网络的历史沿革

（1）2007 年 4 月 3 日，设立

江开德、隆寒辉、冯志华、朱金林于 2007 年 3 月 22 日签署公司章程。该章程约定，未名网络注册资本 3 万元，其中江开德出资 1.29 万元（持股 43%），隆寒辉出资 0.57 万元（持股 19%），冯志华出资 0.57 万元（持股 19%），朱金林出资 0.57 万元（持股 19%）。

深圳明致会计师事务所于 2007 年 3 月 26 日出具明致验字[2007]第 029 号《验资报告》，验证截至 2007 年 3 月 26 日止，未名网络已收到全体股东缴纳的注册资本合计 3 万元；出资方式为货币出资。

未名网络于 2007 年 4 月 3 日在深圳市市场监管局办理完毕公司设立登记的全部手续。

未名网络设立时的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	江开德	1.29	43%
2	隆寒辉	0.57	19%
3	冯志华	0.57	19%
4	朱金林	0.57	19%
合计		3.00	100%

（2）2007 年 9 月 3 日，股权转让

未名网络股东会于 2007 年 8 月 24 日作出决议，同意股东江开德将其持有未名网络 20%的股权以 5 元转让给高祥；同意股东朱金林将其持有未名网络 11%的股权以 5 元转让给高祥；同意股东朱金林将其持有未名网络 4%的股权以 5 元转让给隆寒辉；同意股东朱金林将其持有未名网络 4%的股权以 5 元转让给冯志华。

江开德、朱金林与高祥、冯志华于 2007 年 8 月 27 日签订《股权转让协议书》，约定江开德将其持有未名网络 20%的股权以 5 元转让给高祥；朱金林将其持有未名网络 11%的股权以 5 元转让给高祥；朱金林将其持有未名网络 4%的股权以 5 元转让给隆寒辉；朱金林将其持有未名网络 4%的股权以 5

元转让给冯志华。深圳国际高新技术产权交易所于 2007 年 8 月 27 日就上述股权转让事宜出具了《股权转让见证书》（深高交所见（2007）字第 05665 号）。

未名网络于 2007 年 9 月 3 日在深圳市市场监管局办理完毕此次股权转让变更登记的全部手续。

根据向深圳市市场监管局复制的公司登记档案资料，本次股权转让后，未名网络的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	江开德	0.69	23%
2	隆寒辉	0.69	23%
3	冯志华	0.69	23%
4	高祥	0.93	31%
合计		3.00	100%

（3）2011 年 8 月 20 日，股权转让

未名网络股东会于 2011 年 7 月 4 日作出决议，同意高祥将其持有未名网络 31%的股权以 1 元转让给杨雪萍；同意江开德将其持有未名网络 13%的股权以 1 元转让给杨雪萍；同意江开德将其持有未名网络 10%的股权以 1 元转让给胡晓梅；同意隆寒辉将其持有未名网络 23%的股权以 1 元转让给杨雪萍；同意冯志华将其持有未名网络 23%的股权以 1 元转让给杨雪萍。

江开德、朱金林、高祥、冯志华与杨雪萍、胡晓梅于 2011 年 8 月 4 日签订《股权转让协议书》，约定高祥将其持有未名网络 31%的股权以 1 元转让给杨雪萍；江开德将其持有未名网络 13%的股权以 1 元转让给杨雪萍；江开德将其持有未名网络 10%的股权以 1 元转让给胡晓梅；隆寒辉将其持有未名网络 23%的股权以 1 元转让给杨雪萍；冯志华将其持有未名网络 23%的股权以 1 元转让给杨雪萍。深圳联合产权交易所于 2011 年 8 月 4 日就上述股权转让事宜出具了《股权转让见证书》（见证书编号 JZ20110804052）。

未名网络于 2011 年 8 月 20 日在深圳市市场监管局办理完毕此次股权转

让变更登记的全部手续。

根据向深圳市市场监管局复制的公司登记档案资料，本次股权转让后，未名网络的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	杨雪萍	2.7	90.0%
2	胡晓梅	0.3	10.0%
合计		3.00	100.0%

截止本补充法律意见书出具之日，未名网络股权结构未发生变化。

3. 高祥、隆寒辉等人转让未名网络股权的原因、转让价格、定价依据、价款支付情况

根据对高祥、杨雪萍的访谈，由于未名网络长期无实际经营，为清理不必要的关联方，高祥、隆寒辉等人原计划注销未名网络。杨雪萍为未名网络原股东江开德之配偶，其当时为个人及其亲戚缴纳社保之用途，原计划设立一家公司，因未名网络拟注销而受让未名网络股权，因此未名网络未直接注销。由于股权转让时未名网络净资产为负，因此股权转让价格为 1 元。

4. 杨雪萍、胡晓梅的任职履历

杨雪萍，2007 年 4 月至 2011 年 7 月，任未名网络行政部员工，2011 年 8 月至今任未名网络执行董事、总经理。

胡晓梅，2010 年 7 月至 2011 年 7 月任深圳市方信建材有限公司采购员，2011 年 11 月至 2012 年 5 月任深圳市键铭谨营科技有限公司客服主管，2012 年 6 月至今任深圳市骏成科技有限公司客服主管，2011 年 8 月至今兼任未名网络监事。

经本所律师核查，杨雪萍系江开德之配偶（江开德，未名网络及发行人原股东，于 2011 年 8 月不再持有未名网络股权，于 2012 年 2 月不再持有发行人股权）。除此之外，杨雪萍、胡晓梅与发行人、发行人的关联方以及未名网络其他原股东之间不存在关联关系或其他利益安排。

七、《反馈意见》：“问题 8.2015 年 1 月，发行人通过受让股权、认缴增资的方式入股天穹网络，持股比例 20%，天穹网络主要从事客户端网络游戏开发。请发行人补充说明：（1）天穹网络的注册地址、注册资本、股权结构及其历史沿革、实际控制人、主营业务、主要产品，报告期内的主要财务数据、主要采购和销售对象，是否为发行人的客户、供应商，是否与发行人的客户、供应商存在交易、资金往来；（2）天穹网络股东与发行人及发行人的关联方是否存在关联关系或其他利益安排，其控股股东蒋玮的任职履历和对外投资情况；（3）发行人入股天穹的原因、定价依据，相关款项的支付情况，相关工商变更登记目前是否完成。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

答复：

1. 天穹网络的基本情况

天穹网络系发行人持股 20%的参股子公司。天穹网络成立于 2013 年 12 月 30 日，现持有深圳市市场监管局 2015 年 2 月 15 日核发的注册号为 440306108602534 的《营业执照》，注册地址为深圳市宝安区西乡街道宝源路财富港大厦 D 座 502S，法定代表人为蒋玮，注册资本为 1186.5 万元，经营范围为计算机数据库、计算机系统分析；提供计算机技术服务；计算机软件设计；无线电及外部设备、网络游戏、多媒体产品的系统集成及无线数据产品（不含限制项目）的技术开发与销售；无线接入设备、GSM 与 CDMA 无线直放站设备的研发与销售。（法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外）。

截至本补充法律意见书出具之日，天穹网络的股东及股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	深圳冰川网络股份有限公司	237.3	20.0%
2	李齐威	106.8	9.0%
3	胡攀宁	83.1	7.0%
4	蒋玮	385.6	32.5%

5	胡剑宇	373.7	31.5%
合计		1186.5	100.0%

2. 天穹网络的实际控制人

经本所律师核查，蒋玮持有天穹网络 32.5% 股权，为第一大股东，并担任天穹网络董事长、总经理，为天穹网络实际控制人。

蒋玮，男，中国国籍，无永久境外居留权，持有天穹网络 32.5% 股权。蒋玮现任天穹网络董事长、总经理，其住址为广东省深圳市南山区高新南四道****，公民身份号码为：45032719840604****，其履历如下：

2005 年至 2006 年任职于华为技术有限公司，岗位为程序员；2006 年至 2011 年任职于深圳市网域计算机网络有限公司，岗位为程序员；2011 年至 2013 年任职于成都乐游世纪网络技术有限公司（已于 2014 年注销），岗位为程序主管；2013 年至今任深圳市天穹网络科技有限公司董事长、总经理。

3. 天穹网络历史沿革

天穹网络自成立之日起至本补充法律意见书出具之日止，历史沿革如下：

（1）2013 年 12 月 30 日，设立

蒋玮与胡剑宇于 2013 年 12 月 30 日签署《深圳市天穹网络科技有限公司章程》。该章程约定天穹网络注册资本 10 万元，其中蒋玮出资 5 万元（持股 50%），胡剑宇出资 5 万元（持股 50%），出资款于天穹网络设立前一次性缴足。

2013 年 12 月 24 日，中国工商银行深圳西乡支行出具《资信证明书》，确认胡剑宇于 2013 年 12 月 24 日往 4000023439200614481 账户缴入投资款人民币 5 万元，蒋玮于 2013 年 12 月 24 日往 4000023439200614481 账户缴入投资款人民币 5 万元。天穹网络于 2013 年 12 月 30 日在深圳市市场监管局办理完毕公司设立登记的全部手续。

根据向深圳市市场监管局复制的公司登记档案资料，天穹网络设立时的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	蒋玮	5	50%
2	胡剑宇	5	50%
合计		10	100%

（2）2014年7月1日，增资至1,000万元

天穹网络股东会于2014年6月15日作出决议，同意原股东蒋玮向天穹网络增资425万元；同意原股东胡剑宇向天穹网络增资415万元；同意新股东李齐威向天穹网络增资100万元；同意新股东胡攀宁向天穹网络增资50万元。

根据深圳中兴信会计师事务所2014年7月2日出具的中兴信备案验证[2014]320号《验资报告》，验证截至2014年7月2日止，天穹网络股东缴纳的新增认缴注册资本及新增认缴实收资本合计人民币1,000万元。

根据发行人提供的资料，本次增资后，天穹网络的股权结构如下表所示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	蒋玮	430	43.0%
2	胡剑宇	420	42.0%
3	李齐威	100	10.0%
4	胡攀宁	50	5.0%
合计		1,000.0	100.0%

（3）2015年1月19日，股权转让

天穹网络股东会于2015年1月8日作出决议，同意股东胡剑宇将其持有天穹网络0.64%的股权以6.4万元转让给蒋玮；同意股东胡剑宇将其持有天穹网络0.68%的股权以6.8万元转让给李齐威；同意股东胡剑宇将其持有天穹网络3.31%的股权以33.1万元转让给胡攀宁。

胡剑宇与胡攀宁于2015年1月9日签订《股权转让协议书》，约定胡剑

宇将其持有天穹网络 3.31%的股权以 33.1 万元转让给胡攀宁。广东省深圳市深圳公证处于 2015 年 1 月 12 日就上述股权转让事宜出具了《公证书》（（2015）深证字第 13078 号）。

胡剑宇与蒋玮于 2015 年 1 月 9 日签订《股权转让协议书》，约定胡剑宇将其持有天穹网络 0.64%的股权以 6.4 万元转让给蒋玮。广东省深圳市深圳公证处于 2015 年 1 月 12 日就上述股权转让事宜出具了《公证书》（（2015）深证字第 13079 号）。

胡剑宇与李齐威于 2015 年 1 月 9 日签订《股权转让协议书》，约定胡剑宇将其持有天穹网络 0.68%的股权以 6.8 万元转让给李齐威。广东省深圳市深圳公证处于 2015 年 1 月 12 日就上述股权转让事宜出具了《公证书》（（2015）深证字第 13080 号）。

根据发行人提供的资料，本次股权转让后，天穹网络的股权结构如下表所示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	蒋玮	436.4	43.64%
2	胡剑宇	373.7	37.37%
3	李齐威	106.8	10.68%
4	胡攀宁	83.1	8.31%
合计		1,000.0	100.0%

（4） 2015 年 2 月 15 日，股权转让、增资至 1,186.5 万元

天穹网络股东会于 2015 年 1 月 19 日作出决议，同意股东蒋玮将其持有天穹网络 5.08%的股权以 150 万元转让给发行人；同意天穹网络注册资本由 1,000 万元增加至 1,186.5 万元，其中发行人认缴新增注册资本 186.5 万元。

深圳华勤会计师事务所于 2015 年 1 月 30 日出具深华勤验字[2014]004 号《验资报告》，验证截至 2015 年 1 月 29 日止，天穹网络已收到发行人投入人民币 550 万元，其中 186.5 万元作为注册资本，363.5 万元作为资本公积。

蒋玮与发行人于 2015 年 1 月 20 日签订《股权转让协议书》，约定蒋玮

将其持有天穹网络 5.08%的股权以 150 万元转让给发行人。广东省深圳市深圳公证处于 2015 年 1 月 20 日就上述股权转让事宜出具了《公证书》（（2015）深证字第 18344 号）。

天穹网络于 2015 年 2 月 15 日在深圳市市场监管局办理完毕此次注册资本及股权转让变更登记的全部手续。

根据发行人提供的资料，本次增资及股权转让后，天穹网络的股权结构如下表所列示：

序号	股东姓名或名称	出资金额（万元）	股权比例
1	深圳冰川网络股份有限公司	237.3	20.0%
2	李齐威	106.8	9.0%
3	胡攀宁	83.1	7.0%
4	蒋玮	385.6	32.5%
5	胡剑宇	373.7	31.5%
合计		1,186.5	100.0%

4. 天穹网络报告期内的主要财务数据、主要采购对象、主要销售对象

经本所律师核查，天穹网络成立于 2013 年 12 月 30 日，2013 年度未编制财务报表。根据天穹网络提供的未经审计的财务报表，2014 年主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2014 年 12 月 31 日或 2014 年度
总资产	1030.25
净资产	911.50
净利润	-88.50

5. 天穹网络主要采购和销售对象

根据发行人说明，天穹网络目前主要供应商和销售渠道商如下：

类型	名称	类型
销售渠道商	支付宝（中国）网络技术有限公司	收款渠道商
	易宝支付有限公司	收款渠道商
供应商	百度（中国）有限公司	广告服务商
	广州华多网络科技有限公司（多玩游戏）	广告服务商
	北京冠游时空数码技术有限公司（17173）	广告服务商
	深圳市锐网科技有限公司	服务器采购和托管

本所律师注意到，上述销售渠道和供应商中，支付宝、易宝支付、百度（中国）、多玩游戏、17173 网站等均为游戏行业内知名的收款渠道和广告服务商，发行人与上述采购和销售渠道存在直接或间接的交易关系。

本所律师认为，发行人与天穹网络重叠的采购和销售渠道均为游戏行业内知名的收款渠道和广告服务商，部分公司为境内外上市公司，运作规范，与发行人或天穹网络的业务占其自身业务的规模极小。因此，发行人与天穹网络的采购和销售渠道存在重叠的情形不影响各自业务的独立性，发行人、天穹网络与重叠的采购和销售渠道之间均为正常商业交易往来，不存在其他利益安排。

6. 天穹网络股东与发行人及发行人关联方是否存在关联关系或利益安排

根据天穹网络股东填写的关联方调查表、发行人说明并经本所律师核查，天穹网络股东与发行人及发行人的关联方不存在关联关系或其他利益安排。

7. 天穹网络股东蒋玮的任职履历及对外投资情况

蒋玮，系持有天穹网络 32.5%股权的股东。根据蒋玮提供的关联方调查表并经本所律师核查，其于 2005 年至 2006 年任职于华为技术有限公司，岗位为程序员；2006 年至 2011 年任职于深圳市网域计算机网络有限公司，岗位为程序员；2011 年至 2013 年任职于成都乐游世纪网络技术有限公司（已于 2014 年注销），岗位为程序主管；2013 年至今任深圳市天穹网络科技有限公司董事长、总经理。除持有天穹网络 32.50%股权外，其不存在其他对外投

资。

8. 发行人入股天穹网络的原因、定价依据及相关款项支付情况，相关工商变更登记目前是否完成。

根据发行人说明，发行人入股天穹网络是因为发行人对其正在开发的网络游戏产品较为看好，其开发的产品《画江山》在测试阶段的运营数据表现较好，发行人认可其开发能力。发行人受让蒋玮持有的天穹网络股权以及增资天穹网络，主要定价依据为天穹网络在研网络游戏产品的价值，入股价格为 2.95 元/注册资本，天穹网络整体估值为 3,500 万元。

根据发行人提供的银行凭证，发行人于 2015 年 1 月 28 日向天穹网络支付完毕增资款 550 万元，于 2015 年 2 月 10 日向蒋玮支付完毕股权转让款 150 万元。

经本所律师核查，天穹网络于 2015 年 2 月 15 日在深圳市市场监管局办理完毕发行人增资入股的工商变更登记手续。

八、《反馈意见》：“问题 9.招股说明书披露，发行人为网络游戏开发运营一体化企业，其中自主运营和联合运营模式下的客户为个人游戏玩家；境外授权运营模式下的客户为境外游戏运营商，最终客户也是个人游戏玩家。销售合作方分别为收款渠道商、联合运营商、境外授权运营三类。（1）请说明并披露自主运营、联合运营、境外授权运营三者之间在网络技术、产品功能实现、用户注册管理、充值收费或受让获取、收款支付渠道、结算周期等方面的区别与共同点。（2）请说明销售合作方的含义及将销售合作方分为如上三类是否恰当。（3）请按照运营模式、游戏种类、收款或支付渠道、合作方式等标准，说明并披露发行人对于客户（用户）的分类方法和收入计算依据，列表披露各标准下前五位的充值金额、收入确认金额及占比、期末欠款、期后回款等情况，报告期占比是否发生重大变化。（4）请保荐机构、律师、申报会计师核查上述情况，说明发行人游戏运营的主要过程和环节，以及核查的方法、内容与占比，并明确发表意见。”

答复：

1. 自主运营、联合运营、境外授权运营相关情况

（1）自主运营

根据发行人说明并经本所律师核查发行人的重大合同，自主运营是指发行人不依赖于其他游戏运营企业，独立运营自主研发产品的一种经营模式。在自主运营模式下，发行人主要负责以下几方面工作：第一，发行人负责游戏后续版本更新、游戏中漏洞修复工作，为游戏持续运营提供优质的软件环境；第二，发行人负责购买或租赁服务器并交予相关企业托管，同时向网络服务商租赁网络带宽，为游戏的运营提供必要的硬件环境；第三，发行人负责游戏推广及玩家充值渠道的建设，为游戏争取客户资源并提供完善的资金收付渠道；第四，发行人负责建立完整的客服团队，为游戏玩家提供优质的客户服务。

（2）联合运营

根据发行人说明并经本所律师核查发行人的重大合同，联合运营是指发行人与其他游戏运营企业共同运营发行人游戏的一种模式，联合运营商通常为网络游戏平台运营商，拥有一定的客户资源。在联合运营模式下，发行人与联合运营商共同运营游戏，发行人负责游戏后续版本更新、网络带宽和服务器购买或租赁、客服团队的建设等工作，联合运营商负责游戏的推广和为玩家建设充值渠道。在该模式下，玩家通常为联合运营商的注册用户，玩家通过联合运营商向发行人游戏充值，联合运营双方按约定的比例分享收入。

（3）境外授权运营

根据发行人说明并经本所律师核查发行人的重大合同，境外授权运营是指发行人授权其他游戏运营企业在一定区域范围内运营发行人游戏的一种模式，对发行人而言境外授权运营商通常为境外的游戏运营企业。发行人与境外授权运营商签订合作协议，约定其独家代理发行人游戏产品在该区域的运营，发行人仅负责个性化游戏版本的提供和持续维护，境外授权运营商全面负责游戏运营环境的搭建及产品区域市场推广工作等。发行人向境外授权运营商收取授权金并每月从境外运营商收取的充值款中按约定比例取得分成收入。

（4） 自主运营、联合运营、境外授权运营的共同点与区别

根据发行人说明并经本所律师核查发行人的重大合同，自主运营、联合运营、境外授权运营的主要共同点与区别如下：

1) 网络技术

通常情况下，自主运营和联合运营服务器架设情况完全一致；在授权运营模式下，发行人仅负责架设和管理中心服务器。

2) 产品功能

不同运营模式下，发行人产品实现的产品功能基本一样，不存在重大差异，但境外授权运营模式下发行人产品的表现形式和部分功能可能会有一定差别。发行人境外授权运营的终端玩家主要为境外用户，发行人或者境外授权运营商会根据运营当地的语言环境和风俗文化对游戏进行修订，以满足境外玩家的需求和符合当地的法律法规的要求。

3) 用户注册管理和外部账号登陆过程

自主运营模式下玩家用户的注册管理由发行人负责，联合运营模式下和境外授权运营模式下由联合运营商或境外授权运营商管理。自主运营模式下，玩家除通过发行人账号系统登陆外，也可以通过开放平台账号（QQ、支付宝、新浪微博账号）进行授权登录；联合运营和境外授权运营模式下，玩家通过联合运营商或境外授权运营商账号系统登录。

4) 充值收费

自主运营模式下发行人负责组织玩家充值收费，充值渠道主要为第三方支付平台；联合运营模式下联合运营商组织玩家的充值收费，充值渠道主要为第三方支付平台；境外授权运营模式下境外运营商组织玩家充值和收费，境外充值渠道由各境外授权运营商根据该国的支付体系自主设定。

5) 收款支付渠道

从发行人层面来看，自主运营模式下收款支付渠道就为第三方支付平台等收款渠道商；联合运营模式下，玩家充值款先进入联合运营商的银行账户，然后再由联合运营商按照约定的比例转账给发行人；在境外授权模式

下，玩家充值款先进入境外授权运营商的银行账户，然后再由境外授权运营商按照约定的比例转账给发行人。

6) 结算周期

自主运营模式下发行人与收款渠道商结算周期主要为 1-2 天，联合运营和境外授权运营模式下，发行人应收联合运营商和境外授权运营商的结算周期通常为 1 个月。

7) 其他重大差异

自主运营、联合运营及境外授权运营的其他重大差异如下：

模式	网络环境	产品推广	客户服务
自主运营	发行人	发行人	发行人
联合运营	发行人	联合运营商	发行人 联合运营商
境外授权运营	境外授权运营商	境外授权运营商	发行人 境外授权运营商

2. 销售合作方的含义及将销售合作方分为如上三类是否恰当

经本所律师核查，为避免歧义，发行人已在招股说明书删除销售合作方的概念。根据发行人说明，发行人各自运营模式下具体情况如下：

（1）自主运营

在自主运营模式下，发行人与支付宝等收款渠道商开展合作，合作的内容主要为玩家通过收款渠道商向发行人充值。在该种模式下，玩家充值先支付给收款渠道商，然后收款渠道商汇总上述充值后，定期通过银行转账的方式支付给发行人，通常按日结算。

（2）联合运营

在联合运营模式下，发行人与联合运营商开展合作，合作具体内容为联合运营商为发行人游戏引入用户。在该种模式下，玩家充值先支付给收款渠道商，收款渠道商将玩家充值转账给联合运营商，联合运营商最终根据发行人与其约定的分成比例将部分玩家充值款以转账的方式支付给发行人，通常

按月结算。

（3）境外授权运营

在境外授权运营模式下，发行人与境外授权运营商开展合作，合作具体内容为境外授权运营商在境外运营发行人研发的游戏产品。在该种模式下，玩家充值先支付给收款渠道商，收款渠道商将玩家充值转账给境外授权运营商，境外授权运营商最终根据公司与其约定的分成比例将部分玩家充值款以转账的方式支付给发行人，通常按月结算。

3. 根据申报《审计报告》、发行人说明并经本所律师核查，发行人报告期内主要收款渠道商、联合运营商、境外授权运营商情况如下：

（1）自主运营模式下收款渠道商

单位：万元

期间	收款渠道商	充值金额	占比	期末应收
2014 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	23,936.98	55.29%	110.97
	快钱支付清算信息有限公司	10,458.10	24.16%	38.55
	广州市新泛联数码科技有限公司	3,754.94	8.67%	5.35
	建设银行深圳分公司	1,664.94	3.85%	8.15
	北京高阳捷迅信息技术有限公司	851.43	1.97%	3.43
	合计	40,666.39	93.94%	166.45
2013 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	12,718.83	43.71%	78.67
	快钱支付清算信息有限公司	7,297.57	25.08%	60.66
	广州市新泛联数码科技有限公司	5,816.81	19.99%	-
	建设银行深圳分公司	1,516.13	5.21%	6.43
	北京高阳捷迅信息技术有限公司	548.51	1.89%	2.33
	合计	27,897.85	95.87%	148.10
2012 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	9,591.00	36.67%	36.51
	广州市新泛联数码科技有限公司	9,281.91	35.49%	14.13
	快钱支付清算信息有限公司	5,994.95	22.92%	30.77
	建设银行深圳分公司	670.28	2.56%	6.60
	迅付信息科技有限公司	254.49	0.97%	0.72
	合计	25,792.63	98.61%	88.74

根据发行人说明并经本所律师核查，截至本补充法律意见书出具之日，上述收款渠道商期末应收全部收回。

经本所律师核查，报告期发行人前五大收款渠道商相对稳定，未发生重

大变化。

(2) 联合运营模式下的联合运营商

单位：万元

期间	联合运营商	分成金额	占比	期末应收
2014 年度	广州华多网络科技有限公司	397.11	59.21%	10.50
	广州维动网络科技有限公司	67.87	10.12%	0.54
	北京世界星辉科技有限责任公司	63.44	9.46%	14.88
	合计	528.42	78.78%	25.91
2013 年度	深圳市迅雷网络技术有限公司	157.87	71.05%	11.03
	苏州美光网络科技有限公司	15.56	7.00%	15.56
	广州维动网络科技有限公司	14.17	6.38%	14.17
	合计	187.60	84.43%	40.77
2012 年度	深圳市迅雷网络技术有限公司	40.35	50.17%	40.35
	上海众源网络有限公司	24.40	30.34%	2.31
	南京盛大网络发展有限公司	9.52	11.84%	1.06
	合计	74.28	92.34%	43.72

根据发行人说明并经本所律师核查，除苏州美光网络科技有限公司对应的 15.56 万元外，截至本补充法律意见书出具之日发行人已全部收回期末应收款项。苏州美光网络科技有限公司对应款项仍未收回的主要原因系其经营不善所致，发行人已在报告期全额计提的坏账准备。报告期发行人发生坏账的金额较小，报告期总计约为 20 万元，对发行人影响较小。

根据发行人说明，联合运营是发行人客户端游戏的补充运营模式，是在自主运营情况下借助外部资源继续挖掘游戏价值的一种方式，但由于利益需要与联合运营商分配，规模通常很难持续，主要原因为：联合运营商可能运营多款游戏，自身的推广资源有限，通常其会选择回报更高投入更少的游戏推广，多次推广后新玩家的引入效率下降，联合运营商偏向推广新游戏，单款游戏与联合运营商的规模很难持续维持。

(3) 境外授权运营模式下的境外授权运营商

单位：万元

期间	境外授权运营商	分成金额	占比	期末应收
2014 年度	Perfect Game Company Limited	41.47	37.26%	-
	华义国际数字娱乐股份有限公司	34.30	30.81%	7.47

	H & A Park Co., Ltd.	15.08	13.55%	-
	合计	90.85	81.62%	7.47
2013 年度	华义国际数字娱乐股份有限公司	62.45	63.19%	4.52
	KINGSOFT (M) SDN BHD	22.43	22.69%	1.25
	H & A Park Co., Ltd.	11.07	11.20%	1.68
	合计	95.94	97.09%	7.46
2012 年度	华义国际数字娱乐股份有限公司	138.04	69.77%	7.68
	KINGSOFT (M) SDN BHD	32.28	16.31%	4.25
	香港荣辉企业有限公司	4.41	2.23%	3.97
	合计	174.73	88.31%	15.90

根据发行人说明并经本所律师核查，截至本补充法律意见书出具之日，境外授权运营商期末应收款项全部收回。

根据发行人说明，游戏运营一段时间后，由于需要将利益较大比例分配给游戏开发商，境外授权运营商持续投入运营资源的动机减少，且新资料片在把握不同地域的游戏玩家的喜好上能力也不一样，因此在某个区域的境外授权运营的游戏在授权运营一段时间后将出现充值下降的情形。

4. 分游戏的用户情况

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人终端客户为发行人产品的游戏玩家，游戏玩家通过充值的方式向发行人购买游戏中的游戏币，在游戏中使用虚拟货币购买游戏中的虚拟道具。根据发行人提供的数据、本所律师现场走访及电话访谈，发行人报告期内主要游戏产品《远征 OL》及《龙武》的前五大玩家充值情况如下：

（1）远征 OL

单位：万元

期间	游戏玩家	姓名	2014 年充值	2014 年确认收入
2014 年度	第一名	白**	78.07	40.74
	第二名	吕 *	77.55	66.59
	第三名	金**	67.60	60.30
	第四名	岳 *	60.34	47.75
	第五名	岳 *	54.77	43.43
		姓名	2013 年充值	2013 年确认收入
2013 年度	第一名	陈**	73.34	41.89
	第二名	李**	57.65	31.91

	第三名	朱**	49.81	29.21
	第四名	何**	46.98	54.47
	第五名	王**	46.27	25.18
		姓名	2012 年充值	2012 年确认收入
2012 年度	第一名	何**	120.12	96.67
	第二名	冯 *	81.62	60.49
	第三名	张 *	72.49	42.58
	第四名	杨**	63.34	37.08
	第五名	潘**	55.32	32.32

（2）龙武

单位：万元

期间	游戏玩家	姓名	2014 年充值	2014 年确认收入
2014 年度	第一名	张**	111.00	112.43
	第二名	翟**	103.72	63.03
	第三名	李**	72.28	25.29
	第四名	孙**	70.18	40.16
	第五名	陈 *	70.06	20.49
		姓名	2013 年充值	2013 年确认收入
2013 年度	第一名	赵**	37.81	8.28
	第二名	任 *	29.70	9.65
	第三名	徐 *	27.01	6.84
	第四名	张**	26.47	5.12
	第五名	张**	25.10	3.99

根据发行人说明并经本所律师核查，游戏收费模式均为先充值后收到游戏币的形式，因此对于终端游戏玩家期末欠款和期后回款为零。

根据发行人说明，游戏用户数量较多，单一玩家充值和收入占比小。通常情况下大额玩家的留存率相对较高，主要原因为大额玩家在游戏中投入较多的感情和金钱，对游戏黏性很强。报告期发行人前五名玩家变化较大，主要由于超级大额玩家的充值具有偶然性和波动性，其充值和道具购买金额受个人经济情况和喜爱程度影响。

5. 发行人游戏运营过程及核查

（1）游戏运营过程

根据发行人说明并经本所律师核查发行人的合同，发行人游戏进入运营阶段主要运营环节包括：①推广环节。游戏需要持续进行广告宣传不断的吸引新玩家的进入；②网络环境构建环节。发行人需要采购服务器托管服务和网络加速服务，为游戏的正常运营提供网络环境；③日常运营环节。发行人需要强有力的运营团队策划客户活动、监控运营数据并为客户提供咨询服务、解决疑难问题；④收款环节。发行人通过与收款渠道商合作打通公司的收款环节，方便玩家在游戏中充值。

（2）服务器托管服务和网络服务的核查

本所律师核查了发行人与主要服务器托管商和网络服务商签订的合同，调取了部分服务器托管商和网络服务商的工商档案，通过全国企业信用信息公示系统网站、企业及机构门户网站、上市公司公告等公开信息进行检索，并走访网宿科技股份有限公司、北京互联通网络科技有限公司、北京世纪互联宽带数据中心有限公司等公司，确认上述供应商与发行人存在合法有效的合作关系、合作内容与发行人提供的资料一致、与发行人不存在关联关系等情形。

（3）运营人员核查

本所律师现场走访发行人的经营场所，核查了发行人运营人员，发行人运营人员主要包括客服部人员、维护部人员和运营部人员。2014 年末发行人运营人员总数为 137 人，经过现场核查发行人运营人员与招股说明书披露人员数量不存在重大差异。

（4）广告服务核查

本所律师核查了发行人与主要广告服务商签订的合同，调取了部分广告服务商的工商档案，通过全国企业信用信息公示系统网站、企业及机构门户网站、上市公司公告等公开信息进行检索，并走访了杭州顺网科技股份有限公司、上海新浩艺软件有限公司、湖北盛天网络技术股份有限公司、北京思恩客广告有限公司、百度（中国）有限公司深圳分公司等广告服务商，确认上述供应商与发行人存在合法有效的合作关系、合作内容与发行人提供的资料一致、与发行人不存在关联关系等情形。

（5） 玩家充值金额的核查

报告期发行人收款渠道商主要为支付宝（中国）网络技术有限公司、快钱支付清算信息有限公司等国内知名的第三方支付平台。

本所律师核查了发行人与主要收款渠道商签订的合同，调取了部分收款渠道商的工商档案，通过全国企业信用信息公示系统网站、企业及机构门户网站、上市公司公告等公开信息进行检索，并走访广州市新泛联数码科技有限公司，确认上述供应商与发行人存在合法有效的合作关系、合作内容与发行人提供的资料一致、与发行人不存在关联关系等情形。

九、《反馈意见》：“问题 10.招股说明书披露，发行人采购支出主要包括广告服务费、服务器托管费、网络服务费、电子设备采购款，2012-2014 年向前五名供应商采购占比分别为 62.39%、75.23%、82.43%。（1）请说明前五名供应商采购占比逐年上升的原因，是否符合游戏行业的规律；各类采购支出与主营业务的关系。（2）请按照上述采购支出的类别，说明各类别供应商的选择依据与稳定性，采购定价机制、费用计算标准和会计入账依据，并简要披露各类别前五名或主要供应商的名称、采购方式、采购内容、结算方式、采购金额、占比变化原因等情况。（3）请保荐机构、律师、申报会计师核查上述情况及采购业务与主营业务的关联度，并明确发表意见。”

答复：

1. 发行人前五名供应商采购占比逐年上升的原因

（1）报告期内发行人各类采购情况

根据发行人说明、申报《审计报告》并经本所律师核查发行人合同，发行人采购主要包括广告服务费、服务器托管费、网络服务费、电子设备采购款。由于发行人的业务特点，广告服务为发行人支出最多的环节，报告期各期广告服务费支出占发行人的主要采购支出的 80%以上。发行人前五名供应商占比提高的主要原因为，为发挥集中采购的规模优势，发行人向报告期第一大广告供应商北京思恩客广告有限公司采购的金额持续增加。

（2）广告服务商集中度提高的主要原因

根据发行人说明，发行人广告服务商集中度提高的主要原因为发行人向北京思恩客广告有限公司及其关联方采购的金额快速增加所致。北京思恩客广告有限公司及其关联方尊岸广告（上海）有限公司为业内知名广告代理商，其代理的范围较广包括主要门户网站和搜索服务商。发行人认为集中采购具有以下优势：①代理商能提供更为专业的服务，为公司广告投放策略提供建议，提高广告投放效率；②代理商由于其具有的规模优势，能够向媒体争取更为优惠的折扣，能够降低公司广告服务费的支出。

2012 年发行人直接向百度（中国）有限公司深圳分公司采购百度提供的相关服务，2013 年起发行人通过北京思恩客广告有限公司采购百度提供的相关服务，以获取更为优惠折扣和更专业化的服务，因此 2013 年发行人广告服务商集中度较 2012 年提高。

2. 发行人前五名供应商占比提高是否符合游戏行业的规律

根据发行人说明并经本所律师核查，各游戏企业广告投放策略不同，部分游戏企业追求较高的市场影响，选择在电视电影、网络、平面媒体等多渠道投放广告，供应商较为分散。发行人更注重广告推广效果，倾向选择推广效果较好，反馈直接的广告供应商。不同策略下游戏企业供应商集中度体现不同的特点。发行人是基于自身的经营特点从效用最大化角度出发进行广告投放，随着运营游戏数量的增加以及良好的合作效果，发行人广告投放集中度有所提高。

因此，本所律师认为发行人报告其内前五名供应商采购占比逐年上升符合发行人的经营特点和经营情况。

3. 发行人各类别主要供应商情况

（1）广告服务商

根据发行人说明，发行人广告服务费主要包括两部分：①广告费：广告费指公司在媒体上主动宣传公司产品而发生的支出；②服务费：服务费主要指公司采购搜索服务等方面的支出。

1) 供应商选择依据

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人主要根据广告推广的成本来选择具体的推广渠道，在游戏推广过程中广告推广的成本主要体现在为引入一个玩家需要支付的广告服务费金额。报告期发行人认可的广告渠道具体包括：百度（对应供应商为北京思恩客广告有限公司）、360 网站（对应供应商为北京思恩客广告有限公司及尊岸广告（上海）有限公司）、顺网网吧平台（对应供应商为杭州顺网科技股份有限公司）、17173 网站（对应供应商为北京思恩客广告有限公司）和易游网吧平台（对应供应商为湖北盛天网络科技股份有限公司）。

2) 定价机制

根据发行人说明并经本所律师核查，各广告服务商都有其独特的推广模式，差异较大，服务定价由其根据市场情况确定。发行人确定广告服务商主要是通过分析价格和效果，即使某些媒体投放效果较好，但引入玩家的单位成本过高，发行人可能不予以采购。在确定终端投放渠道后，发行人通过分析各代理商的价格、优惠程度来最终确定广告服务商。

3) 费用计算标准

根据发行人提供的相关合同并经本所律师核查，根据采购广告服务的类别不同，广告服务的计费标准不一样，对于展示性的广告服务，通常按天计费。对于搜索类广告服务，通常采用按点击量计费。

4) 会计入账依据

根据发行人及申报会计师说明，发行人采用权责发生制原则计算广告服务费。对于展示类广告根据在会计期间展示天数计算应在当期确认费用，对于搜索类广告根据在会计期间搜索的次数计算应在当期确认费用金额。

5) 报告期内前五名广告服务商情况

根据发行人提供的数据、申报《审计报告》并经本所律师核查发行人的合同，发行人报告期内前五大广告服务供应商如下：

单位：万元

年度	供应商名称	采购金额	占比
2014 年度	北京思恩客广告有限公司	5,310.09	66.19%
	杭州顺网科技股份有限公司	1,355.69	16.90%
	湖北盛天网络技术股份有限公司	427.42	5.33%
	广州新颐广告有限公司	149.72	1.87%
	北京微创时代广告有限公司	101.53	1.27%
	前五名合计	7,344.46	91.55%
2013 年度	北京思恩客广告有限公司	3,622.89	63.66%
	杭州顺网科技股份有限公司	926.94	16.29%
	湖北盛天网络技术股份有限公司	258.44	4.54%
	上海新浩艺软件有限公司	136.84	2.40%
	广东天拓资讯科技有限公司	67.40	1.18%
	前五名合计	5,012.51	88.08%
2012 年度	北京思恩客广告有限公司	1,322.81	32.31%
	百度（中国）有限公司深圳分公司	788.76	19.26%
	杭州顺网科技股份有限公司	296.60	7.24%
	湖北盛天网络技术有限公司	285.80	6.98%
	上海新浩艺软件有限公司	224.78	5.49%
	合计	2,918.75	71.28%

（2）服务器托管商

根据发行人说明，服务器托管商是指为了提高发行人游戏的访问速度，将服务器及相关设备托管到具有完善机房设施、高品质网络环境、丰富带宽资源以及可对发行人网络和设备进行实时监控的网络数据中心内，确保发行人网络系统安全、可靠、稳定、高效运行。

1) 供应商的选择

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人主要向行业中知名企业采购服务器托管服务，当前发行人选择服务器托管商主要考虑的因素有：①托管的机房是否能够提供 24 小时不间断的人工服务，具体包括：直线电话，上架服务器，重启服务器，下架服务器，接线，排查故障，监控反馈等。②是否能够满足全国各地玩家的网络需求，无论玩家使用的网通还是电信网络，均要求网络的延时时间在 20ms~50ms 之间。③服务器托管价格和售后服务情况（主要指解决故障的速度）。

2) 定价机制

根据发行人说明并经本所律师核查，服务器托管的价格差异较大，主要影响因素包括：地理位置、服务器配置的带宽大小、机房类型。

3) 费用计算标准

根据发行人提供的相关合同并经本所律师核查，服务器托管费主要包括带宽服务费、服务器机柜租赁费、IP 服务费。①带宽服务费的计价是按合同约定采购的带宽数量（以兆为单位），按合同规定每兆具体单价，乘以当月的带宽数量得出当月的带宽服务费；②服务器租赁费的计价通常是机柜数量（以个单位）为单位，按合同规定规定每个机柜租赁单价，乘以当月租赁的机柜数量得出当月的服务器租赁费；③IP 服务费的计价是以 IP 数量（以个为单位），按合同规定的每个 IP 单价，乘以当月的 IP 数量得出单月的 IP 服务费。

4) 会计入账依据

根据发行人及申报会计师说明，发行人按月计算每个月的服务器托管费，并根据双方确认的结算单据计入成本。

5) 主要服务器托管商情况

根据发行人提供的数据、申报《审计报告》并经本所律师核查发行人的合同，发行人报告期内主要服务器托管商如下：

单位：万元

年度	供应商名称	采购金额	占比
2014 年度	北京互联互通网络科技有限公司	267.22	36.79%
	北京世纪互联宽带数据中心有限公司	207.53	28.57%
	杭州网银互联科技有限公司	100.74	13.87%
	合计	575.49	79.23%
2013 年度	网宿科技股份有限公司	221.86	35.34%
	北京互联互通网络科技有限公司	175.77	27.99%
	北京世纪互联宽带数据中心有限公司	150.35	23.95%
	合计	547.98	87.28%

2012 年度	网宿科技股份有限公司	247.56	51.22%
	北京互联互通网络科技有限公司	117.90	24.39%
	北京世纪互联宽带数据中心有限公司	85.10	17.61%
	合计	450.56	93.22%

根据发行人说明，2013 年和 2014 年发行人增加了向北京互联互通网络科技有限公司采购的金额，主要由于该供应商提供的机房性价比较高，并能够及时响应公司的需求，解决运营中的一些突发问题。

（3）网络服务商

根据发行人说明，网络服务商主要为发行人提供网络加速服务，具体加速内容包括：玩家下载游戏客户端、发行人推送游戏版本更新数据、发行人官方主页加载、发行人推广的宣传资料。

1) 供应商的选择

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人在选择供应商前会严格测试加速服务的效果，目前国内最大网络服务商为网宿科技股份有限公司，其占有网络服务市场份额的 50%以上，为报告期内公司最大网络服务商。网宿科技提供的服务质量较好，但价格相对较高，报告期发行人也同时选择相对性价比比较好的供应商，如深圳市速必拓网络科技有限公司等其他供应商。

2) 定价依据

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人采购网络加速服务时会向多家供应商询价，综合考虑各供应商的网络加速情况，选择性价比较高的网络服务商。对于“官网网页加载”等技术要求较高加速服务，发行人选择性能较好的网络服务商，价格相对较高；对于“客户端游戏下载”等技术要求相对较低加速服务，发行人选择性价比较高的服务商。

3) 费用计算标准

根据发行人提供的相关合同并经本所律师核查，网络加速服务通常按照流量和带宽进行收费。

4) 会计师入账依据

根据发行人及申报会计师说明，发行人每月对网络服务商提供的结算单进行核对，在核对无误后，根据结算单计入当月成本。

5) 主要网络服务商

根据发行人提供的数据、申报《审计报告》并经本所律师核查发行人的合同，发行人报告期内主要网络服务商如下：

单位：万元

年度	供应商名称	采购金额	占比
2014 年度	网宿科技股份有限公司	106.96	66.81%
	深圳市互盟科技有限公司	26.93	16.82%
	深圳市速必拓网络科技有限公司	19.81	12.37%
	合计	153.70	96.01%
2013 年度	网宿科技股份有限公司	59.23	41.59%
	深圳市互盟科技有限公司	27.32	19.18%
	北京互联互通网络科技有限公司广州分公司	26.86	18.86%
	合计	113.41	79.63%
2012 年度	网宿科技股份有限公司	74.74	54.31%
	深圳市速必拓网络科技有限公司	5.36	11.16%
	上海帝联信息科技股份有限公司	8.57	6.22%
	合计	98.67	71.70%

根据发行人说明并经本所律师核查，报告期发行人主要网络服务供应商为网宿科技股份有限公司，同期也采购其他供应商的网络服务，分散供应商集中的风险。

(4) 电子设备采购商

1) 供应商的选择

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人从主流品牌供应商采购电子设备，包括浪潮、Dell、思科等。发行人服务器采购主要为浪潮和 Dell，交换机采购主要为思科。发行人电脑主要通过赛格电子市场采购。

2) 定价依据

根据发行人说明并经本所律师核查，电子设备的价格通常公开透明，发行人采购主要是参照市场价格及供应商官方公布的价格。需要采购电脑时发行人向赛格电子产品市场多家经营部进行询价，确定最优的电脑价格，同时发行人也与网络报价进行比照，确定价格情况。

3) 费用计算标准

根据发行人提供的相关合同并经本所律师核查，电子设备均按台计价。

4) 会计入账依据

根据发行人及申报会计师说明，发行人根据协议、发票和送货单据确定电子单据入账金额和入账时间。

5) 主要电子设备供应商

根据发行人提供的数据、申报《审计报告》并经本所律师核查发行人的合同，发行人报告期内主要电子设备供应商如下：

单位：万元

年度	供应商名称	采购内容	采购金额	占比
2014 年度	中通信息服务有限公司	服务器	237.97	76.82%
	深圳赛格股份有限公司	交换机、电脑	41.66	13.45%
	合计		293.88	90.27%
2013 年度	浪潮（北京）电子信息产业有限公司	服务器	194.25	36.08%
	中通信息服务有限公司	服务器	166.88	30.99%
	深圳赛格股份有限公司	交换机、电脑	75.59	14.04%
	合计		436.72	81.11%
2012 年度	深圳赛格股份有限公司	交换机、电脑	71.67	59.37%
	浪潮（北京）电子信息产业有限公司	服务器	49.04	40.63%
	合计		120.71	100.00%

根据发行人说明并经本所律师核查，2013 年发行人《龙武》进入大规模推广期，游戏玩家数量增加，发行人采购的服务器和交换机数量增加。2014 年发行人向中通信息服务有限公司采购戴尔的服务器，主要由于 2014 年戴尔给与发行人的价格较优惠。

4. 发行人采购业务与主营业务的关联度

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人采购业务与主营业务具有密不可分关联度，具体表现为：①服务器、交换机为游戏运营所需的硬件设备，电脑为发行人员工的办公设备；②玩家之间及玩家与发行人之间的游戏数据交互通过连接网络的服务器完成。服务器托管就是将服务器放置于机房并联网；③网络服务主要为玩家下载游戏，发行人推送游戏更新内容等方面提供加速服务；④广告推广服务是发行人在游戏媒体进行宣传的方式，是游戏引入新玩家的主要渠道，为游戏运营提供活力。

因此，本所律师认为，发行人的采购业务与主营业务具有密切关联性。

十、《反馈意见》：“问题 11.招股说明显示，发行人 2012-2014 年营业收入连续增长，分别为 25,242.43 万元、27,225.72 万元、36,000.85 万元；主要运营的游戏产品《远征 OL》和《龙武》的收入占比变化较大，其中 2014 年《远征 OL》收入大幅下降，而《龙武》收入增加至 16,003.00 万元。（1）请分别按照运营模式、盈利模式（道具消费与授权金）、游戏类别、收款渠道等标准，分析并披露主营业务收入的构成与变动情况，具体说明收入总体增长、产品结构变动较大的具体原因，报告期业务构成的变化特点，是否符合网络游戏企业的内在规律。（2）请结合《远征 OL》和《龙武》在报告期的收入占比变化，对比分析两款游戏产品的生命周期及未来收入趋势，《远征 OL》是否存在运营规模进一步快速下降的风险及应对措施；未来是否存在细分行业壁垒或恶性竞争及对发行人业务经营的影响；请补充收入波动和业绩下滑的风险提示。（3）请保荐机构、申报会计师核查上述情况，请发行人律师核查游戏行业的规制及对发行人的影响，并明确发表意见。”

答复：

1

经本所律师检索我国目前游戏行业主要的政策及法律法规，对发行人的影响如下：

1. 鼓励政策

根据国务院办公厅 2009 年 9 月 26 日发布并实施的《文化产业振兴规

划》、原新闻出版总署 2010 年 8 月 16 日发布并实施的《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》、原新闻出版总署 2011 年 4 月 20 日发布并实施的《新闻出版业“十二五”时期发展规划》、文化部 2012 年 2 月 23 日发布并实施的《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》、文化部 2012 年 6 月 26 日发布并实施的《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》、国务院 2013 年 8 月 8 日发布并实施的《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》、国务院 2014 年 2 月 26 日发布并实施的《国务院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》等政策，国家支持有条件的文化企业进入主板、创业板上市融资，重点扶持具有民族特色的网络游戏等文化产品进入国际市场，鼓励数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，打造民族品牌。

本所律师认为，国家出台的产业政策有利于发行人所处行业的发展。

2. 准入资格

根据国务院 2000 年 9 月 25 日发布实施并于 2014 年 7 月 29 日修订的《中华人民共和国电信条例》，文化部 2011 年 2 月 17 日发布并于 2011 年 4 月 1 日实施的《互联网文化管理暂行规定》，新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室于 2009 年 9 月 28 日发布并实施的《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》等法律法规，经营增值电信业务、设立经营性互联网文化单位、从事互联网出版的企业，需取得《增值电信业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》、《互联网出版许可证》等证照。

经本所律师核查，发行人已取得上述准入资格证照，从事经营范围所涉业务不存在法律障碍。

3. 知识产权保护

根据全国人大常委会于 1983 年 3 月 1 日实施并经 1982 年、1993 年、2001 年、2013 年四次修订的《商标法》，国务院于 2002 年 1 月 1 日实施并经 2011 年、2013 年两次修订的《计算机软件保护条例》，国家版权局于 2002 年 2 月 20 日发布并实施的《计算机软件著作权登记办法》，工业和信息

化部于 2009 年 3 月 5 日发布并于 2009 年 4 月 10 日实施的《软件产品管理办法》，原信息产业部于 2004 年 11 月 5 日发布并于 2001 年 12 月 20 日实施的《中国互联网络域名管理办法》，国务院办公厅于 2014 年 12 月 10 日发布并实施的《关于转发知识产权局等单位深入实施国家知识产权战略行动计划（2014—2020 年）的通知》等法律法规，明确了对商标、计算机软件著作权、软件产品、域名等知识产权的保护。

本所律师认为，上述法律法规对发行人商标、软件著作权等知识产权的保护，打击网络侵权盗版等违法行为起到重要的作用。

十一、《反馈意见》：“问题 12.招股说明书披露，报告期公司自主运营模式下《远征 OL》和《龙武》玩家的充值金额分别为 26,142.58 万元、29,008.00 万元和 43,249.58 万元。（1）请说明玩家充值、虚拟道具消费（包括一次性道具、有使用期限的道具和永久性道具）、确认收入三者之间在系统流程、业务管理、会计核算等方面的相互关系。（2）请详细说明两款游戏产品各年度注册用户数、付费用户数；自上线以来每年充值金额、各类道具消费金额及转化确认收入金额、累计充值金额、累计确认收入金额；各报告期人均充值金额、人均消费金额、人均道具数量、人均收入贡献金额的变化情况；充值、消费、确认收入时是否能够明确对应相应的三类道具，系统如何清晰分类记载、分别核算；上述数据的来源、计算依据与勾稽关系。（3）请列表并说明各报告期期初充值金额、新增充值金额、当期道具消费金额、当期确认收入金额、期末充值余额、期末道具消费余额之间的勾稽关系；充值金额，道具消费金额的变化与预收账款或应收账款、递延收益变化是否一致；三类道具消费转化确认收入与当期收入确认金额是否配比一致，业务运营数据和财务核算数据的变化是否衔接一致或存在差异。（4）请说明发行人与玩家、合作方之间的权利义务关系；玩家充值与虚拟道具消费是否构成与发行人的合同关系，报告期是否存在纠纷、系统记录与合同履行是否可靠；发行人与各类合作方之间的合作方式、计费或对价依据、款项划转约定、约束性条款是否清晰、可行。（5）请保荐机构、申报会计师、发行人律师分别核查上述情况，并明确发表意见。”

答复：

1. 玩家充值、虚拟道具购买和确认收入三者之间的关系

根据发行人、申报会计师的说明并经本所律师核查，玩家充值、虚拟道具购买、确认收入的关系如下：

（1）在系统流程方面的关系为：玩家充值时充值系统会记录充值订单，同时向玩家发放游戏币，购买道具时游戏商城系统会记录用户消费日志，每月消费收入系统会根据充值情况、道具购买情况、道具消耗情况计算当月确认收入金额。

（2）在业务管理方面的关系为：月数据管理员从系统中导出与收入确认相关的数据，并由数据库管理员、数据部主管签字确认后交于财务部，财务部根据数据部提供的系统数据，复核系统收入计算金额，制作《主营业务收入计算表》，并由制表人、会计主管、财务总监签字确认。

（3）在会计核算方面的关系为：财务部首先将核对无误的玩家充值金额计入预收账款，接着根据当期玩家购买道具所支付的游戏币价值由预收账款转入递延收益，最后根据当期道具的消耗金额以及历史递延道具在本期的消耗金额减少递延收益，确认当月主营业务收入。

2. 根据发行人提供的数据，《远征 OL》和《龙武》2010 年至 2014 年用户情况如下：

单位：万个

游戏	明细	2014 年	2013 年	2012 年	2011 年	2010 年
远征	当年新增注册用户	225.47	336.66	545.27	769.04	1,062.02
	当年付费用户数	24.53	32.47	26.97	37.57	39.11
	累计注册用户数	2,949.10	2,723.63	2,386.97	1,841.70	1,072.66
	累计付费用户数	137.58	118.48	92.37	70.91	39.23
	活跃用户数	31.54	45.78	68.69	79.05	77.01
	大额充值活跃用户数	0.33	0.38	0.38	0.33	0.07
龙武	当年付费用户数	614.84	259.63	34.22	0.49	-
	当年新增注册用户	49.56	20.17	1.42	-	-
	累计注册用户数	909.18	294.34	34.71	0.49	-
	累计付费用户数	69.20	21.48	1.42	-	-
	活跃用户数	60.29	20.79	3.38	0.85	-

	大额充值活跃用户数	0.16	0.02	-	-	-
合计	当年新增注册用户	840.31	596.29	579.49	769.53	1,062.02
	当年付费用户数	74.09	52.64	28.39	37.57	39.11
	累计注册用户数	3,858.28	3,017.97	2,421.68	1,842.19	1,072.66
	累计付费用户数	206.78	139.96	93.79	70.91	39.23
	活跃用户数	91.83	66.57	72.07	79.9	77.01
	大额充值活跃用户数	0.49	0.40	0.38	0.33	0.08

3. 《远征 OL》和《龙武》自上线以来每年充值金额、累计充值金额、累计确认收入金额

（1）根据发行人提供的资料，报告期自主运营模式和联合运营模式下《远征 OL》和《龙武》玩家充值情况如下：

单位：万元

	明细	2014 年	2013 年	2012 年	2011 年	2010 年
远征	当年充值	21,111.75	24,331.94	25,806.85	25,020.61	14,397.71
	当年收入	19,662.76	25,333.06	24,611.01	21,361.25	5,373.93
	累计充值	110,727.73	89,615.98	65,284.04	39,477.19	14,456.58
	累计收入	96,376.37	76,713.61	51,380.55	26,769.55	5,408.30
龙武	当年充值	21,191.14	4,871.16	416.16	-	-
	当年收入	15,961.54	1,542.13	186.73	-	-
	累计充值	26,478.46	5,287.32	416.16	-	-
	累计收入	17,690.39	1,728.85	186.73	-	-
合计	当年充值	42,302.89	29,203.10	26,223.01	25,020.61	14,397.71
	当年收入	35,624.30	26,875.19	24,797.74	21,361.25	5,373.93
	累计充值	137,206.19	94,903.30	65,700.20	39,477.19	14,456.58
	累计收入	114,066.76	78,442.46	51,567.28	26,769.55	5,408.30

1) 《远征 OL》每年充值金额累计充值金额、累计确认收入金额

根据发行人说明，报告期《远征 OL》年度充值金额维持在 2 亿元左右，2014 年《远征 OL》充值金额较 2013 年略有下降，主要原因为：《远征》运营周期延长，发行人产品已成熟，并形成了核心的客户群，部分尝试性用户逐渐流失，发行人运营的重点为维护现有的付费群体，报告期《远征 OL》广告服务费支出分别为 3,975.33 万元、3,326.77 万元和 3,046.38 万元，新增注

册玩家 545.27 万个、336.66 万个和 225.47 万个。

发行人目前的运营重点为维护现有的大额充值用户，大额充值用户忠诚度较高，流失率较低，是公司收入的主要来源。2014 年充值 1 万元以上的玩家充值总额占《远征 OL》总充值的 62.50%，其中注册时间超过 2 年的大额玩家占比为 55.69%。

2) 《龙武》每年充值金额累计充值金额、累计确认收入金额

根据发行人说明，2011 年至 2013 年 11 月为《龙武》的研发期，游戏上线测试主要为促进游戏的完善。2013 年 11 月起龙武进入大规模推广期，《龙武》充值金额和累计收入快速增加。

报告期《龙武》广告服务费支出分别为 85.34 万元、2,263.65 万元和 4,947.48 万元，引入了大量的注册玩家和付费玩家，报告期各期《龙武》充值金额分别为 416.16 万元、4,871.16 万元和 21,191.14 万元，呈快速增长趋势。

(2) 《远征 OL》和《龙武》各类道具消费金额及转化确认收入金额

根据发行人提供的资料，报告期自主运营模式和联合运营模式下玩家道具的购买金额和发行人确认的收入金额情况如下表所示：

单位：万元

游戏	明细	2014 年	2013 年	2012 年	2011 年	2010 年
远征	道具购买消费游戏币金额					
	一次性道具	3,626.91	3,827.02	2,839.91	3,045.71	1,998.57
	有使用期限的道具	375.59	427.22	447.00	244.94	-
	永久性道具	16,283.44	19,916.52	22,213.56	20,998.90	11,742.40
	合计	20,285.94	24,170.76	25,500.47	24,289.55	13,740.97
	道具消耗确认收入金额					
	一次性道具	3,320.42	3,412.19	2,176.69	2,088.59	1,753.35
	有使用期限的道具	394.13	462.37	373.74	103.69	-
	永久性道具	15,948.21	21,458.50	22,060.57	19,168.97	3,620.58

	合计	19,662.76	25,333.06	24,611.01	21,361.25	5,373.93
龙武	道具购买消费游戏币金额	--	--	--	--	--
	一次性道具	2,463.45	388.56	59.07	--	--
	有使用期限的道具	160.00	38.48	0.39	--	--
	永久性道具	17,986.68	4,263.49	334.05	--	--
	合计	20,610.12	4,690.53	393.51	--	--
	道具消耗确认收入金额				--	--
	一次性道具	2,380.26	384.72	49.98	--	--
	有使用期限的道具	156.93	26.80	0.11	--	--
	永久性道具	13,424.34	1,130.61	136.63	--	--
	合计	15,961.54	1,542.13	186.73	--	--

4. 各报告期人均充值金额、人均消费金额、人均道具数量、人均收入贡献金额的变化情况

根据发行人提供的资料，报告期自主运营模式和联合运营模式下《远征OL》和《龙武》玩家人均充值、人均消费情况如下：

单位：元

游戏	明细	2014年	2013年	2012年	2011年	2010年
远征	人均充值	860.65	749.37	956.87	665.97	368.13
	人均道具购买金额	826.98	744.40	945.51	646.51	351.34
	人均道具消耗收入	801.58	780.20	912.53	568.57	137.41
龙武	人均充值	427.59	241.51	293.07	--	--
	人均道具购买金额	415.86	232.55	277.12	--	--
	人均道具消耗收入	322.06	76.46	131.50	--	--

5. 发行人与玩家之间的权利义务关系

经本所律师核查，玩家于发行人的服务网站 <http://www.q1.com>注册账号时，通过勾选“我已仔细阅读并接受《冰川通行证用户服务协议》”并提交注册后，即视为同意《冰川通行证用户服务协议》，并由此与发行人建立了基

于《冰川通行证用户服务协议》的合同权利义务关系。

根据《冰川通行证用户服务协议》的约定，发行人与玩家之间的权利义务主要包括：

（1）发行人为玩家提供网络增值服务；

（2）玩家应根据协议或发行人所公布的各项相关管理规定支付相应费用；玩家在发行人网络游戏中通过任何支付手段（包括但不限于银行卡充值、网吧充值、点卡充值、手机卡充值等）为其账号充值所直接获得的均为“金币”，玩家可以使用“金币”购买发行人网络游戏中制定的装备、道具、商品、材料及所有金币区指定可以购买一系列虚拟物品。

经本所律师核查，发行人与玩家签署的《冰川通行证用户服务协议》已包含《网络游戏服务格式化协议必备条款》的全部内容，符合《网络游戏管理暂行办法》第二十三条第二款之规定。

本所律师认为，《冰川通行证用户服务协议》经玩家注册同意后依法生效，对发行人及玩家均有约束力；《冰川通行证用户服务协议》亦对玩家充值及道具消费作出了相应约定，玩家的充值及虚拟道具消费行为亦属于协议约定的权利义务范围，因此玩家充值与虚拟道具消费与发行人构成合同关系。

根据发行人说明并经本所律师核查，报告期内发行人未出现因玩家充值或虚拟道具消费事宜发生诉讼、仲裁的情形，本所律师据此认为发行人对玩家充值或虚拟道具消费行为的系统记录与合同履行具备可靠性。

6. 发行人与各类合作方的权利义务关系

（1）收款渠道商

根据本所律师核查报告期内发行人与收款渠道商的相关协议，发行人与收款渠道商的主要权利义务（合作方式、计费或对价依据、款项划转约定、约束性条款）约定如下：

1) 收款渠道商为发行人开通电子支付服务，发行人按照单笔交易流量的比例向收款渠道商支付服务费用；

2) 发行人按照收款渠道商规定的接口规范、数据格式等技术标准，将其电子交易的信息准确完整地向收款渠道商发送；

3) 收款渠道商在发行人提交提现申请一个工作日内（T+1）将提现资金划往发行人提供的企业银行账户；

4) 一方违反协议约定的，应赔偿给另一方造成的直接损失。

（2） 联合运营商

根据本所律师核查报告期内发行人与联合运营商的相关协议，发行人与联合运营商的主要权利义务（合作方式、计费或对价依据、款项划转约定、约束性条款）约定如下：

1) 发行人授权联合运营商在中国大陆合作运营其游戏产品，并为联合运营商提供游戏软件的改进、升级和技术维护服务；

2) 联合运营商根据运营收入金额按一定比例向发行人支付收益分成；

3) 联合运营商有义务在协议约定期间内向发行人提供运营分析数据，包括但不限于虚拟物品销售记录、游戏内玩家等级分布、活跃用户数等，在协议约定的期间内，双方需就分成收入的相关数据进行核对；

4) 发行人和联合运营商按照协议约定负责处理好各自负责部分引发的玩家纠纷，如果任一方因协议项下的游戏涉及玩家诉讼或仲裁，则另一方应全力配合，协商确定解决方案；如一方被法院或仲裁机构判决赔偿玩家损失或违约金，或产生任何诉讼或仲裁费用，而该等诉讼或仲裁却由另一方负责的游戏部分引起，则另一方应赔偿乙方的全部经济损失，一方有权从另一方的游戏分成中直接予以扣除。

（3） 境外授权运营商

根据本所律师核查报告期内发行人与境外授权运营商的相关协议，发行人与境外授权运营商的主要权利义务（合作方式、计费或对价依据、款项划转约定、约束性条款）约定如下：

1) 发行人授权境外授权运营商在境外某区域运营发行人游戏产品，并为境外授权运营商提供游戏软件配置的定制和升级服务；

2) 境外授权运营商向发行人支付授权金并按照运营总收入的一定比例向发行人支付收益分成;

3) 境外授权运营商在协议约定期间内提供运营分成结算表, 当双方确定分成金额无误后, 境外授权运营商将分成款项划转至发行人指定银行账户;

4) 若一方违约, 守约方有权以书面通知要求违约方纠正其违约行为并采取充分、有效、及时的措施消除违约后果, 并赔偿守约方因违约行为而遭受的损失。

根据发行人提供的相关协议并经本所律师核查, 发行人与各类合作方之间的合作方式、计费或对价依据、款项划转约定、约束性条款约定清晰; 截至本补充法律意见书出具之日, 发行人与各类合作方的合作未发生诉讼或仲裁情形, 因此, 本所律师认为发行人与各类合作方之间的协议约定切实可行。

十二、《反馈意见》: “问题 15.招股说明书披露, 发行人 2012-2014 年营业成本分别为 2,034.60 万元、2,469.04 万元和 3,123.08 万元, 主要包括运营人员薪酬、服务器托管费、固定资产折旧费和收款渠道商手续费等。(1) 请说明:运营人数与年度薪酬是否匹配;服务器托管费的对方单位、计费数量、计价标准及年度金额;主要第三方支付机构、年度支付规模, 手续费计算依据、年度总额及会计处理方法;折旧费计算与相关资产是否匹配;不可抵扣增值税的产生原因与计算依据。(2) 请保荐机构、申报会计师核查上述情况及成本核算的完整性, 对来自外部的费用计算是否履行了走访或函证程序; 请发行人律师核查服务器托管、第三方支付等外部合同约定及执行情况, 并明确发表意见。”

答复:

1. 服务器托管合同的主要约定条款及执行情况

根据发行人提供的资料并经本所律师核查, 发行人报告期内主要服务器托管商为北京互联通网络科技有限公司、中通信息服务有限公司、网宿科技股份有限公司等, 服务器托管合同约定的内容主要为:

（1）托管方为发行人提供主机托管、机柜包租等服务；托管方负责妥善保管发行人托管的设备并负责托管设备的设置、安装（涉及软件部分除外）及系统调整工作；

（2）发行人负责对其托管的网络设备、主机硬件及相关软件进行维护管理；

（3）服务器托管费主要包括带宽服务费、服务器机柜租赁费、IP 服务费，服务费以月为单位支付；

（4）服务期限为一定期限，自双方书面确认的服务开通之日起计算。

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人与服务器托管商签订的合同均为双方真实意思表示，合同约定内容合法有效，合同履行不存在重大法律纠纷或潜在纠纷。

2. 收款渠道合同主要约定条款及执行情况

根据发行人提供的资料并经本所律师核查，报告期内为发行人提供收款服务的渠道商主要为支付宝（中国）网络技术有限公司、快钱支付清算信息有限公司、广州市新泛联数码科技有限公司等，收款服务合同的内容主要为：

（1）收款渠道商为发行人开通电子支付服务，发行人按照单笔交易流量的一定比例向收款渠道商支付服务费用；

（2）发行人按照收款渠道商规定的接口规范、数据格式等技术标准，将其电子交易的信息准确完整地向收款渠道商发送；

（3）收款渠道商在发行人提交提现申请一定时间内将提现资金划往发行人提供的企业银行账户；

（4）一方违反协议约定的，应赔偿给另一方造成的直接损失。

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人与收款渠道商签订的合同均为双方真实意思表示，合同约定内容合法有效，合同履行不存在重大法律纠纷或潜在纠纷。

十三、《反馈意见》：“问题 17.招股说明书显示，期间费用总额与期间费用率均逐年增长，2012-2014 年期间费用合计分别为 7,578.12 万元、10,696.53 万元和 14,677.99 万元，期间费用占营业收入比分别为 30.02%、39.29%和 40.77%。（1）请结合游戏行业的业务特点，补充说明并简要披露期间费用金额及期间费用率的变动原因，销售费用、管理费用金额的变化与占比是否与经营模式、收入规模匹配，与同行业可比公司相比是否存在较大差异。（2）请说明报告期主要期间费用项目(员工薪酬、研发费用、广告服务等)的增减变化与用户数量、合作方式、收费规模、员工数量、研发项目、广告投放量、搜索服务量、租赁、折旧计提等具体业务信息变化是否关联匹配。（3）请分别说明广告投放、搜索服务的内容、支付对象、支付标准、各年度支付金额，费用归属是否符合权责发生制要求。（4）请保荐机构、申报会计师核查上述情况，请发行人律师核查广告与搜索服务的相关协议及实际执行情况，并明确发表意见。”

答复：

根据发行人说明、申报《审计报告》并经本所律师核查，2012 年至 2014 年期间内，发行人重大广告与搜索服务协议的内容及实际执行情况如下：

1.发行人与北京思恩客广告有限公司于 2012 年 12 月 24 日签订了《广告投放框架合同》。该合同约定，发行人委托北京思恩客广告有限公司在 17173（<http://www.17173.com/>）平台发布广告合同，框架合同金额折后 400 万元，限 2013 年 1 月 1 日至 2013 年 12 月 31 日之间投放完毕。单笔广告投放的具体安排以双方另行签署的《广告发布执行单》为准。

根据发行人提供的《广告发布执行单》、付款凭证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

2.发行人与杭州顺网科技股份有限公司于 2013 年 2 月 20 日签订了《网吧星传媒合同》。该合同约定，发行人承诺在合同有效期内购买杭州顺网科技股份有限公司网吧星传媒的相关产品，实际支付金额总计不低于 400 万元，合同有效期为 2013 年 1 月 1 日至 2013 年 12 月 31 日。发行人与杭州顺网科技股份有限公司于 2013 年 4 月 1 日签订了《补充协议》，将上述实际支

付金额自不低于 400 万元提高至 600 万元。发行人与杭州顺网科技股份有限公司于 2013 年 8 月 1 日签订《补充协议 2》，将支付金额提高至 800 万元。

根据发行人提供的付款凭证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

3. 发行人与北京思恩客广告有限公司于 2013 年 3 月 5 日签订了《网络信息服务框架合同》。该合同约定，北京思恩客广告有限公司接受发行人委托为发行人在百度平台进行信息服务，框架合同金额折后为 1,200 万元，限 2013 年 3 月 12 日至 2014 年 3 月 11 日之间服务完毕；单笔信息服务的具体安排以双方另行签署的《信息服务执行单》为准。

根据发行人提供的《信息服务执行单》、付款凭证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

4. 发行人与北京思恩客广告有限公司于 2013 年 9 月 12 日签订了《网络广告发布合同》。该合同约定，发行人委托北京思恩客广告有限公司在 17173 平台（<http://www.17173.com/>）平台上投放广告，合同金额为 300 万元，投放周期为 2013 年 9 月 18 日起至 2013 年 11 月 30 日。广告具体投放以《广告发布执行单》为准。

根据发行人提供的《广告发布执行单》、付款凭证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

5. 发行人与北京思恩客广告有限公司于 2013 年 12 月 30 日签订了《广告投放框架合同》，该合同约定，发行人委托北京思恩客广告有限公司在 17173（<http://www.17173.com/>）平台发布广告，框架合同金额折后为 400 万元，限 2014 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日之间投放完毕；单笔广告投放的具体安排以双方另行签署的《广告发布执行单》为准。

根据发行人提供的《广告发布执行单》、付款凭证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

6. 发行人与湖北盛天网络技术股份有限公司于 2014 年 1 月 1 日签订了《技术服务框架协议》，该合同约定，发行人同意湖北盛天网络技术股份有限公司利用易游网娱平台为发行人网络资源提供网络推广服务，发行人保证

服务期内全部项目服务费目标金额不低于人民币 500 万元，双方以单笔《技术服务执行单》所产生的执行金额进行结算，合同有效期自 2014 年 1 月 1 日起至 2014 年 12 月 31 日止。

根据发行人提供的《技术服务执行单》、付款凭证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

7. 发行人与杭州顺网科技股份有限公司于 2014 年 1 月 24 日签订了《网吧星传媒合同》。该合同约定，发行人承诺在合同有效期内购买杭州顺网科技股份有限公司网吧星传媒的相关产品（广告及软件客户端推送），实际支付金额总计不低于 800 万元，合同有效期为 2014 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日。发行人与杭州顺网科技股份有限公司于 2014 年 5 月 27 日签订了《补充协议》。该合同约定，将《网吧星传媒合同》框架额度由 800 万元提高至 1,000 万元。

根据发行人提供的付款凭证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

8. 发行人与尊岸广告（上海）有限公司于 2014 年 2 月 18 日签订了《广告发布框架委托合同》，该合同约定，发行人授权尊岸广告（上海）有限公司在合同期限内在 360（<http://hao.360.cn/>）平台发布广告，发行人承诺投放金额不低于人民币 500 万元，合同有效期自 2014 年 1 月 1 日起至 2014 年 12 月 31 日止；单笔信息发布的安排以双方另行签署的《广告发布执行单》为准。

根据发行人提供的《广告发布执行单》、付款凭证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

9. 发行人与北京思恩客广告有限公司于 2014 年 3 月 17 日签订了《网络信息服务框架合同》，该合同约定，发行人委托北京思恩客广告有限公司在百度关键字平台进行信息服务，框架合同金额为 1,200 万元，限 2014 年 3 月 17 日至 2015 年 3 月 16 日之间服务完毕；单笔信息服务的具体安排以双方另行签署的《代充值服务委托合同》或《续费确认函》为准。

根据发行人提供的《代充值服务委托合同》、《续费确认函》、付款凭

证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

10. 发行人与北京思恩客广告有限公司于 2014 年 4 月 4 日签订了《网络信息服务框架合同》及其补充协议，该等合同约定，发行人委托北京思恩客广告有限公司在搜狗关键字（<http://www.sogou.com>）平台进行信息服务，框架合同金额折后 350 万元，限 2014 年 4 月 1 日至 2015 年 3 月 31 日之间投放完毕；单笔信息服务的具体安排以双方另行签署的《代充值服务委托合同》或《续费确认函》为准。

根据发行人提供的《代充值服务委托合同》、《续费确认函》、付款凭证、发行人说明并经本所律师核查，上述合同已履行完毕。

根据发行人声明并经本所律师对发行人报告期内其他已履行完毕的部分重大合同进行了抽查，截至基准日，发行人不存在虽已履行完毕但可能存在潜在纠纷的重大合同。

本所律师认为，报告期内，发行人与广告商签订的合同均为双方真实意思表示，合同约定内容合法有效，合同履行不存在重大法律纠纷或潜在纠纷。

十四、《反馈意见》：“问题 20.发行人的收入主要通过收款渠道商来实现，报告期内来自前五大收款渠道商的收入占比分别为 97.57%、94.87%、92.42%。请发行人补充说明：（1）各收款渠道商与发行人及其关联方是否存在关联关系，请保荐机构、律师核查发表明确意见；（2）结合发行人与收款渠道商的合作模式，包括结算方式、结算周期、渠道费用等，说明发行人是否对收款渠道商存在依赖，双方的权利义务是否对等，双方的合作能否持续、如不能持续可能对发行人造成的影响。”

答复：

根据《招股说明书》、申报《审计报告》并经本所律师核查，报告期内各年度发行人前五大收款渠道商如下表所列示：

期间	渠道商名称
2012 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司

	广州市新泛联数码科技有限公司
	快钱支付清算信息有限公司
	建设银行深圳分公司
	迅付信息科技有限公司
2013 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司
	快钱支付清算信息有限公司
	广州市新泛联数码科技有限公司
	建设银行深圳分公司
	北京高阳捷迅信息技术有限公司
2014 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司
	快钱支付清算信息有限公司
	广州市新泛联数码科技有限公司
	建设银行深圳分公司
	北京高阳捷迅信息技术有限公司

本所律师核查了发行人董事、监事、高级管理人员、5%以上股东、核心技术人员及其密切关系的家庭成员填写的基本情况调查表，并通过全国企业信用信息公示系统、企业及机构门户网站、上市公司公告等公开信息对上述企业进行检索，调阅了部分主要收款渠道商工商档案，并对部分收款渠道商进行了访谈。

本所律师认为，发行人报告期内上述收款渠道商与发行人董事、监事、高级管理人员、5%以上股东、核心技术人员及其密切关系的家庭成员不存在关联关系。

十五、《反馈意见》：“问题 22.请发行人补充说明并披露其主要产品的开发、推广、运营等业务环节是否需要具备相应资质、报告期内发行人是否持续具备相关资质。请保荐机构、律师核查发表明确意见。”

答复：

经核查，本所律师认为发行人主要产品的开发、推广、运营等业务环节需要取得《增值电信业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》、《互联网出版许可证》，发行人主要产品需取得新闻出版总署科技与数字出版司或国家新闻出版广电总局的批复、文化部备案文号、中国标准书号，相关法律

依据及发行人报告期内取得资质情况如下：

1. 《增值电信业务经营许可证》

根据《电信业务经营许可管理办法》第四条规定：“经营电信业务，应当依法取得电信管理机构颁发的经营许可证。”

2009年5月6日，发行人取得广东省通信管理局核发的《增值电信业务经营许可证》（经营许可证编号：粤 B2-20090165），许可证有效期至2014年5月6日。2014年5月6日，该《增值电信业务经营许可证》（经营许可证编号：粤 B2-20090165）续期，有效期至2019年5月6日，业务种类：信息服务业务（仅限互联网信息服务）。含文化（具体内容见附页），不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械、广播电影电视节目、电子公告服务。

2014年3月11日，发行人取得中华人民共和国工业和信息化部核发的《增值电信业务经营许可证》（经营许可证编号：B2-20140085），业务种类为第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务），业务覆盖范围为全国。许可证有效期至2019年3月11日。

2. 《网络文化经营许可证》

根据《互联网文化管理暂行规定》第八条规定：“申请设立经营性互联网文化单位，应当向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门提出申请，由省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门审核批准。”

2009年11月，发行人取得广东省文化厅核发的《网络文化经营许可证》，有效期限：2009年11月至2012年11月。2012年11月29日，该《网络文化经营许可证》续期，有效期至2015年11月29日，编号：粤网文[2012]0781-132号，网站域名：www.szgla.com；www.ql.com；www.glawan.com，经营范围：利用互联网经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）。

3. 《互联网出版许可证》

根据《互联网出版管理暂行规定》第八条规定：“申请从事互联网出版业

务，应当由主办者向所在地省、自治区、直辖市新闻出版行政部门提出申请，经省、自治区、直辖市新闻出版行政部门审核同意后，报新闻出版总署审批。”

2013年12月11日，发行人取得国家新闻出版广电总局核发的新出网证（粤）字061号《互联网出版许可证》，业务范围为网络游戏、手机游戏出版，有效期自2013年12月11日至2017年12月11日。

发行人取得《互联网出版许可证》的时间为2013年12月11日，在此之前发行人主要通过委托拥有资质的出版行业企业出版游戏产品。具体情况如下：

（1）委托的企业相关情况

发行人委托出版的企业为深圳市书城电子出版物有限责任公司，深圳市书城电子出版物有限责任公司为深圳出版发行集团公司全资子公司，深圳出版发行集团为深圳市国有资产监督管理局全资子公司，与发行人不存在关联关系。

根据国家新闻出版广电总局网站公布的互联网出版单位名单，深圳市书城电子出版物有限责任公司属于互联网出版单位，具备互联网出版许可证。

（2）委托情况

序号	游戏名称	出版时间
1	远征 online	2009 年
2	龙武	2011 年
3	神战九天	2012 年
4	神器 OL	2012 年
5	枭雄传	2013 年
6	热血魔兽	2013 年

发行人委托出版的游戏产品取得的相关审批许可、备案均系合法取得。在向国家新闻出版广电总局申请出版运营前置审批时，发行人均说明了具体游戏产品的出版单位（深圳市书城电子出版物有限责任公司）和运营单位（即发行人），国家新闻出版广电总局出具的批复也均列明了游戏产品的出

版单位和运营单位。

根据广东省新闻出版广电局分别于 2013 年 8 月 12 日、2014 年 1 月 23 日、2014 年 7 月 17 日、2015 年 1 月 14 日出具的证明，发行人报告期内不存在因互联网出版业务被行政处罚的记录。

因此，本所律师认为，委托出版不影响发行人经营的合法性，发行人产品均已合法取得有关审批，不存在被主管机关处罚的风险，该情形不构成本次发行上市的实质性障碍。

4. 发行人及控股子公司运营的主要游戏产品所需资质规定及取得情况：

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》网络游戏出版，必须严格按照国家法规履行前置审批。根据《网络游戏管理暂行办法》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。根据《音像电子出版物专用书号管理办法》规定全国所有正式出版的音像制品或电子出版物，均应使用中国标准书号（以下简称 ISBN）作为出版物标识。

根据发行人提供的资料并经本所律师核查，发行人及控股子公司主要游戏产品的资质取得情况如下：

游戏名称	新闻出版总署科技与数字出版司/国家新闻出版广电总局的批复	文化部备案文号	中国标准书号（ISBN）
远征 online	《关于国产网络游戏<远征 online>备案的函》（科技与数字[2010]004 号）	文网游备字[2011]C-RPG005 号	ISBN 978-7-900465-50-4
龙武	《关于同意出版运营国产网络游戏<九州 online>的函》（科技与数字[2012]057 号）、《关于同意国产网络游戏<九州 online>变更名称的批复》（新出审字[2013]249 号）	文网游备字[2012]C-RPG022 号	ISBN 978-7-900267-87-0
神战九天	《关于同意出版运营国产网络游戏<神战九天网络游戏软件 V1.0>的函》（科技与数字[2012]706 号）、《关于同意出国产网络游戏<神战九天网络游戏软件 V1.0>变更运营单位名称的批复》（新出审字[2013]364 号）	文网游备字[2013]W-RPG100 号	ISBN 978-7-900267-84-9
神器 OL	《关于同意出版运营国产网络游戏<神器 OL>的批复》（新出审字[2013]358 号）	文网游备字[2013]W-RPG105 号	ISBN 978-7-900267-86-3

枭雄传	《关于同意出版运营国产网络游戏<枭雄传>的批复》（新出审字[2013]657号）	文网游备字[2014]W-SLG005号	ISBN 978-7-900267-88-7
热血魔兽	《关于同意出版运营国产网络游戏<热血魔兽>的批复》（新出审字[2013]1103号）	文网游备字[2014]W-CSG002号	ISBN 978-7-900298-01-0
不败传说	《关于同意出版运营国产网络游戏<不败传说>的批复》（新广出审[2015]91号）	文网游备字[2015]C-RPG0312号	ISBN978-7-89988-234-4

截至本补充法律意见书出具之日，发行人及其控股子公司已经取得了其主要产品的开发、推广、运营等业务环节所必需的资质证书，有权开展资质证书许可范围内的相关业务和经营活动，发行人及其控股子公司的经营范围和经营方式符合相关法律、法规和规范性文件的规定。

十六、《反馈意见》：“问题 23.请发行人补充说明报告期内是否因“外挂”、“私服”等侵权行为遭受较大损失，是否建立了相应的防范和处理机制，相关侵权行为是否对发行人的持续经营能力造成较大影响。请保荐机构、律师核查并明确发表意见。”

答复：

根据《新闻出版总署、信息产业部、国家工商行政管理总局、国家版权局、全国“扫黄”“打非”领导小组办公室关于开展对“私服”“外挂”专项治理的通知》，“私服”、“外挂”是指未经许可或授权，破坏合法出版、他人享有著作权的互联网游戏作品的技术保护措施、修改作品数据、私自架设服务器、制作游戏充值卡(点卡)，运营或挂接运营合法出版、他人享有著作权的互联网游戏作品，从而谋取利益、侵害他人利益的违法行为。

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人建立了防范和处理“外挂”、“私服”等侵权行为的防范处理机制：①反馈机制：发行人客服部门通过官网反馈板块、游戏内的问题提交系统、24 小时客户服务专线、玩家 QQ 群等方

式收集玩家对“外挂”、“私服”等侵权行为的举报；②监控机制：发行人通过客服部门的在线监控组对服务器进行主动巡查；同时，发行人数据部门通过内部报警系统，对“外挂”导致的游戏数据异常情况进行实时监控；③处理机制：发行人产品经理对于客服部门以及数据部门反馈的异常情况负责查证，对于情节轻微的侵权行为，发行人通过技术手段进行处理，迫使私服瘫痪、外挂失效；对于达到法定刑罚金额的严重侵权行为，发行人通过向公安机关报案进行处理。通过上述防范及处理机制，发行人可以通过技术及其他辅助手段将“外挂”、“私服”等侵害发行人利益的行为控制在很小的范围，从而不会因此遭致较大损失。报告期内发行人亦未因“外挂”、“私服”等侵权行为遭受较大损失。

根据发行人提供的资料及说明，报告期内，发行人向公安机关报案并最终由人民法院以侵犯著作权罪或非法获取计算机信息系统数据罪对侵权人判决的案件共 3 起，上述侵权人违法所得金额合计约为 26 万元。

综上所述，本所律师认为，发行人已针对“外挂”、“私服”等侵权行为建立了较为完善的防范处理机制。在上述防范处理机制下，“外挂”、“私服”等侵权行为不会对发行人的持续经营能力造成较大影响。

十七、《反馈意见》：“问题 24.报告期内税收优惠占发行人净利润总额的比例较高。请发行人补充说明并披露相关税收优惠的合法合规情况，是否存在地方优惠政策、财政补贴、奖励与有关法律、法规和规范性文件相冲突或不一致之处，相关税收优惠未来能否持续、若不能持续将对发行人盈利能力造成的影响。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

答复：

1. 根据发行人提供的资料、申报《审计报告》并经本所律师核查，发行人报告期内享受的税收优惠如下：

根据《中华人民共和国企业所得税法》第二十八条第二款“国家需要重点扶持的高新技术企业，减按 15% 的税率征收企业所得税”的规定及冰川有限持有的深圳市科技工贸和信息化委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务

局和深圳市地方税务局于 2011 年 2 月 23 日核发的证书编号为 GR201144200009 的《高新技术企业证书》，并经深圳市南山区国家税务局于 2012 年 4 月 10 日以《深圳市国家税务局税收优惠登记备案告知书》（深国税南减免备案[2012]93）号）、2013 年 5 月 23 日以《深圳市国家税务局税收优惠登记备案告知书》（深国税南减免备案[2013]418 号）确认，发行人作为高新技术企业，在 2011、2012、2013 年度减按 15%税率征收企业所得税。

根据深圳市科技创新委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局和深圳市地方税务局 2014 年 9 月 30 日联合颁发的《高新技术企业证书》（GR201444201250）以及深圳市南山区国家税务局 2015 年 4 月 17 日下发的《税务事项通知书》（深国税南减免备案[2015]436 号）确认，发行人作为高新技术企业，在 2014、2015、2016 年度减按 15%税率征收企业所得税。

根据《关于印发<国家规划布局内重点软件企业和集成电路设计企业认定管理试行办法>的通知》（发改高技[2012]2413 号）的规定及发行人现持有国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部、国家税务总局 2013 年 12 月联合核发的《国家规划布局内重点软件企业证书》（证书编号：R-2013-224），发行人被确定为 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业，并经深圳市南山区国家税务局于 2014 年 1 月 8 日以《深圳市国家税务局税收优惠登记备案通知书》（深国税南减免备案[2014]6 号）确认，发行人作为重点软件企业，在 2013 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日按 10%的税率征收企业所得税。

根据《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）的规定及深圳市经济贸易和信息化委员会 2013 年 8 月 30 日核发的《软件企业认定证书》（深 R-2013-1469 号）以及深圳市南山区地方税务局 2014 年 2 月 18 日下发的《税务事项通知书》（深地税南备[2014]66 号）确认，星辰互动可于获利年度起享受软件和集成电路企业所得税两免三减半，即 2013 年、2014 年免税、2015 年至 2017 年减半征收所得税。

根据《企业所得税法实施条例》第九十五条的规定“企业为开发新技术、新产品、新工艺发生的研究开发费用，未形成无形资产计入当期损益的，在

按照规定据实扣除的基础上，按照研究开发费用的 50%加计扣除；形成无形资产的，按照无形资产成本的 150%摊销。”根据深圳市南山区国家税务局报告期内出具的《税务事项通知书》、申报《审计报告》并经本所律师核查，发行人报告期内因上述税收优惠而影响利润的金额分别为 1,444.79 万元、2,063.54 万元和 3,126.77 万元。

本所律师认为，发行人报告期内享受的税收优惠合法、合规、真实、有效，不存在地方优惠政策、财政补贴、奖励与有关法律、法规和规范性文件相冲突或不一致之处。

2. 发行人税收优惠未来具备可持续性

（1）发行人所享受的税收优惠延展风险较小

发行人持有的《高新技术企业证书》（GR201444201250）以及深圳市南山区国家税务局 2015 年 4 月 17 日下发的《税务事项通知书》（深国税南减免备案[2015]436 号），发行人当前按高新技术企业的 15%税率计缴企业所得税，其享有的高新技术企业资质将于 2016 年度到期，届时发行人将及时申请续展。根据《高新技术企业认定管理工作指引》的规定，发行人应在期满前三个月内提出复审申请，不提出复审申请或复审不合格，高新技术企业资格到期自动失效。本所律师认为，一旦发行人高新技术企业资格到期后未通过复审，则无法享受相应的税收优惠政策，从而将对盈利水平造成一定影响。

经本所律师比照核对《高新技术企业认定管理办法》，发行人具备高新技术企业认定条件，预计取得高新技术企业资质不存在障碍，企业所得税优惠政策续展风险较小，主要原因如下：

1) 发行人拥有丰富的技术积累及优异的研发创新能力，目前已经拥有软件著作权 40 项、软件产品 1 项，发行人核心技术均系自主研发取得，拥有自主知识产权；

2) 发行人产品（服务）属于电子信息技术中的“计算机及网络技术”，属于《国家重点支持的高新技术领域》规定的范围；

3) 截至 2014 年 12 月 31 日，发行人研发人员 326 人，占发行人员工比

例 61.51%，具有大学专科以上学历的研发人员占企业当年职工总数的 58.49%，符合高新技术企业的“具有大学专科以上学历的科技人员占企业当年职工总数的 30%以上，其中研发人员占企业当年职工总数的 10%以上”的要求；

4) 发行人 2012 年-2014 年度营业收入分别为 25,242.43 万元、27,225.72 万元和 36,000.85 万元，研发支出分别为 2,683.61 万元、3,992.51 万元和 5,610.78 万元，占发行人营业收入的比例为 13.89%，符合“企业为获得科学技术（不包括人文、社会科学）新知识，创造性运用科学技术新知识，或实质性改进技术、产品（服务）而持续进行了研究开发活动，且最近一年销售收入在 20,000 万元以上的企业，比例不低于 3%”的要求；

5) 报告期内，发行人高新技术产品（服务）收入均占当年销售收入 100%，符合“高新技术产品（服务）收入占企业当年总收入的 60%以上”的要求；

6) 发行人研究开发组织管理水平、科技成果转化能力、自主知识产权数量、销售与总资产成长性等指标符合《高新技术企业认定管理工作指引》的要求。

因此，本所律师认为，发行人所享有的税收优惠具备可持续性，续展风险较小。

2、税收优惠不能持续对发行人盈利能力的影响

根据发行人说明，报告期内发行人因上述税收优惠而影响利润的金额分别为 1,444.79 万元、2,063.54 万元和 3,126.77 万元。子公司星辰互动享有的税收优惠政策将于 2017 年到期，届时将无法再享受软件企业“两免三减半”的税收优惠，所得税费用将有所增加。

因此，本所律师认为，若发行人及子公司星辰互动无法维持当前所享有的所得税税收优惠，或未来国家税收政策发生不可预测的变化，所得税费用的增加将在一定程度上影响发行人盈利水平。经本所律师核查，发行人已在

招股说明书第四节“风险因素”之“七、所得税税收优惠到期风险”中对相关税收风险予以提示。

十八、《反馈意见》：“问题 25.请发行人补充说明其自然人股东是否存在代持，发行人自然人股东以及与其关系密切的家庭成员所投资的企业是否与发行人的客户、供应商存在关联关系或发生交易，发行人及其股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员和发行人的其他关联方（包括上述各方直接或间接控制、共同控制或施加重大影响的企业）是否与发行人的客户、供应商存在关联关系或发生交易。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

答复：

1. 根据发行人及其自然人股东说明并经本所律师核查，发行人自然人股东不存在代持的情形。

2. 根据发行人自然人股东、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员提供的基本情况调查表，发行人自然人股东、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员以及与其关系密切的家庭成员持有的非发行人、及发行人股东、子公司股权的企业如下：

（1）广州泽瀚网络科技有限公司，系发行人股东陈涛兄弟陈刚及其配偶黄群分别持有 80%、20%股权的企业。

（2）香港康贝国际贸易有限公司，系股东陈涛兄弟陈刚持有 100%股权的企业。

（3）广州市伟燕贸易有限公司，系股东陈涛姐妹陈燕持有 50%股权的企业。

（4）深圳市佳美运通国际货运代理有限公司，系股东高锋持有 10%股权的企业。

根据陈涛、高锋及相关企业的说明并经本所律师核查，上述企业与发行人客户、供应商不存在关联关系，也未发生交易。

3. 根据发行人自然人股东、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员出具的声明并经本所律师核查，发行人及其股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员和发行人的其他关联方与发行人的供应商不存在影响发行人的独立性的交易。

十九、《反馈意见》：“问题 26.请发行人补充说明并披露其员工办理社保和住房公积金的人数、企业与个人的缴费金额、办理社保和缴纳住房公积金的起始日期，是否存在需要补缴的情况；如需补缴，请补充披露补缴的金额、补救措施及对发行人经营业绩的影响。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

答复：

1. 根据申报《审计报告》、发行人说明、发行人提供的社会保险及公积金缴纳凭证并经本所律师核查，发行人及其控股子公司报告期内社保公积金缴纳情况如下表所列示：

单位：万元

年度	项目	养老保险	医疗保险	工伤保险	生育保险	失业保险	住房公积金
2014	年末员工人数	530 人	530 人	530 人	530 人	530 人	530 人
	年末缴纳人数	513 人	513 人	513 人	513 人	513 人	513 人
	企业缴纳金额	484.70	77.04	7.89	9.74	18.60	182.02
	员工缴纳金额	292.08	25.02	--	--	10.48	182.02
2013	年末员工人数	464 人	464 人	464 人	464 人	464 人	464 人
	年末缴纳人数	450 人	450 人	450 人	450 人	450 人	449 人
	企业缴纳金额	406.32	64.84	12.25	7.71	14.92	149.36
	员工缴纳金额	244.98	20.22	--	--	7.46	149.36
2012	年末员工人数	351 人	351 人	351 人	351 人	351 人	351 人
	年末缴纳人数	328 人	328 人	328 人	328 人	328 人	328 人
	企业缴纳金额	174.61	36.34	7.13	4.77	6.30	77.29
	员工缴纳金额	136.30	11.38	--	--	--	77.29

2. 发行人及控股子公司办理社保及缴纳住房公积金的起始日期如下表所列示：

公司名称	首次参保日期	首次缴纳住房公积金日期
发行人	2008 年 8 月	2011 年 5 月
星辰互动	2011 年 9 月	2011 年 9 月
北极熊	2011 年 11 月	2011 年 11 月
屠龙网络	2012 年 12 月	2012 年 12 月

本所律师注意到，发行人于 2013 年间曾聘任一名香港籍员工，发行人按照相关规定依法为该名员工缴纳了社会保险，但并未缴纳住房公积金。根据《关于住房公积金管理几个具体问题的通知》（建金管[2006]52 号）及深圳市相关住房公积金缴纳政策，香港籍员工无需缴纳住房公积金。因此，本所律师认为，发行人未为该名香港籍员工缴纳住房公积金未违反相关法律法规的规定。

本所律师注意到，发行人报告期内实际员工人数与缴纳社会保险、住房公积金人数存在差异。根据发行人说明并经本所律师核查发行人员工花名册、社会保险及住房公积金缴纳凭证，发行人实际员工人数与缴纳社会保险、住房公积金人数存在差异的原因为新入职员工尚未办理完毕社保和公积金的开户或转入手续，发行人当月无法为该等员工缴纳社会保险及住房公积金。

3. 需补缴情况及补救措施：

根据发行人说明并经本所律师核查发行人报告期内员工花名册、社会保险及住房公积金缴纳凭证，本所律师注意到，报告期初至 2012 年 6 月，发行人社会保险、住房公积金实缴金额与应缴金额存在一定差额，主要原因系在 2012 年 6 月之前，发行人依照深圳市社会保险基金管理局、住房公积金管理中心规定的最低基数标准缴纳各项社会保险和住房公积金，上述基数与规定的应计提基数存在差异。发行人上述少缴纳社会保险金额合计约为 80.4 万元，占发行人 2012 年利润总额的比例为 0.53%。自 2012 年 6 月起，发行人已足额正常缴纳社会保险及住房公积金。

根据深圳市社会保险基金管理局出具的《证明》以及深圳市住房公积金管理中心出具的《单位住房公积金缴存证明》，发行人、星辰互动、北极熊

报告期内未因上述事宜受到社会保险及住房公积金主管部门的行政处罚。

同时，根据发行人实际控制人刘和国出具的《声明、承诺与保证》“如公司应有权部门要求需要为员工补缴社会保险或住房公积金，或者公司因未足额缴纳员工社会保险或住房公积金而承担任何罚款或损失，本人承诺将足额补偿公司因此发生的支出或所受损失。”

综上，本所律师认为，发行人 2012 年初至 2012 年 6 月虽存在少缴纳社会保险的情形，但上述少缴纳金额较小，发行人已于 2012 年 6 月后进行了规范，主管机关未对发行人进行行政处罚，且发行人实际控制人承诺了相应的补救措施，因此，上述情形不构成本次发行上市的实质性障碍。

二十、《反馈意见》：“问题 28.请发行人补充说明 2012 年整体变更涉及的自然人股东是否依法缴纳了相关所得税。请保荐机构、律师核查并发表明确意见。”

答复：

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人 2012 年整体变更增加股本，由于自然人股东未得到货币性收入，一次性缴税存在较大的困难。因此，发行人整体变更涉及的自然人股东尚未缴纳个人所得税，税款合计约 1,240 万元。

根据财政部、国家税务总局于 2015 年 3 月 30 日颁布的《关于个人非货币性资产投资有关个人所得税政策的通知》第三条规定“纳税人一次性缴税有困难的，可合理确定分期缴纳计划并报主管税务机关备案后，自发生上述应税行为之日起不超过 5 个公历年度内（含）分期缴纳个人所得税。”及第六条规定“对 2015 年 4 月 1 日之前发生的个人非货币性资产投资，尚未进行税收处理且自发生上述应税行为之日起期限未超过 5 年的，可在剩余的期限内分期缴纳其应纳税款。”本所律师认为，发行人自然人股东符合分期缴纳应纳税款的条件。

针对整体变更为股份有限公司所涉个人所得税事项，发起人刘和国、高祥、隆寒辉、陈涛、唐国平、高锋、张智成、章国俊出具了《声明、承诺与

保证》承诺“2012年9月7日，冰川有限整体变更为股份有限公司，因未分配利润转增股本而需缴纳的个人所得税由其本人自行缴纳，若其被当地税务主管部门追缴相关税款或受到相应税务处罚，由其本人承担因此引起的一切税务风险与责任，若冰川网络承担了应由其本人承担的税务风险与责任，其将给予冰川网络足额补偿。若违反该承诺，将承担发行人、其他股东或利益相关方因此所受到的任何损失。”

综上，发行人由有限公司整体变更为股份公司所涉及的个人所得税暂未缴纳，但该情形符合相关法律规定，同时，发行人的发起人已作出承担相关补缴或追缴责任的承诺。因此，本所律师认为，发行人股东延缓缴纳公司整体变更所涉个人所得税的情形不会对发行人本次发行上市构成实质性障碍。

二十一、《反馈意见》：“问题 29.招股说明书披露，国内网络游戏企业数量较多，同时网络游戏用户规模和付费用户规模也快速增长,2012 年中国付费网络游戏用户数达到 8,959.40 万人。(1)请说明并简要披露网游的分类及其市场规模、发展趋势、竞争格局、竞争地位、市场份额、未来趋势等方面的主要特点与影响因素，细分行业是否存在市场变动或发展受限、需求替代的风险。(2)请说明发行人的游戏产品与其它主要竞争对手相比，在游戏类型、技术线路、开发质量、效果评价、运营模式、推广策略、市场占有率、活跃与付费用户规模、营收指标等方面的差距或优势。(3)请说明“业务与技术”中披露的各项行业数据的权威性、可靠性、合理性，有关网游用户及付费用户数量与市场规模的计算依据是否符合实际情况和市场规律，相关信息披露是否恰当、准确，并请与主要游戏行业企业已披露的同类型行业数据进行比较，说明是否存在重大差异。(4)请保荐机构、申报会计师、律师核查上述情况及相关依据，并明确发表意见。请保荐机构结合行业竞争状况、用户结构和消费需求，对发行人的成长性进行补充分析。”

答复：

1.网游的分类

根据发行人说明并经本所律师核查，根据提供方式的不同，可将网络游

戏分为客户端网络游戏、网页游戏、移动游戏和社交游戏。其中，客户端网络游戏又细分为大型多人在线角色扮演类网络游戏和休闲客户端网络游戏；网页游戏又细分为角色扮演游戏和策略游戏。

2. 网游的市场规模

（1）全球网络游戏的市场规模

根据普华永道会计师事务所（以下简称“普华永道”）发布的《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》显示，全球网络游戏市场规模已从 2007 年的 78.97 亿美元增长至 2011 年的 167.96 亿美元，增长了 1.13 倍，年均复合增长率为 20.76%，未来几年全球网络游戏行业将继续保持较快发展的态势，预计 2016 年全球网络游戏市场规模将达到 313.94 亿美元。

（2）国内网络游戏的市场规模

根据中国互联网络信息中心的数据显示，截至 2014 年 12 月底，中国互联网用户数量已达到 6.49 亿。根据中国音数协游戏工委（以下简称“游戏工委”，系国家新闻出版广电总局主管主办的中国音像与数字出版协会领导下的分支机构）发布的《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年中国网络游戏市场销售收入为 869.40 亿元人民币，比 2013 年增长了 21.02%。（此处网络游戏市场收入不包含移动游戏市场收入和单机游戏市场收入）。

（3）国内网络游戏细分市场情况

根据游戏工委发布的《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年国内客户端网络游戏市场销售收入为 608.9 亿元，比 2013 年增长 13.47%；网页游戏市场的销售收入为 202.7 亿元，比 2013 年增长 58.73%；移动游戏市场实际销售收入 274.9 亿元人民币，比 2013 年增长 144.57%。

3. 行业竞争格局

根据文化部发布的《2012 中国网络游戏市场年度报告》显示，截至 2012 年底，具备网络游戏运营资质的企业已累计达到 1,697 家。按 2012 年营业收入规模，将行业内企业划分为三个梯队：

第一梯队为收入规模在 20 亿元人民币以上的企业，包括深圳市腾讯计算

机系统有限公司（以下简称“腾讯”）、广州网易计算机系统有限公司（以下简称“网易”）、北京畅游时代数码技术有限公司（以下简称“畅游”）、上海盛大网络发展有限公司（以下简称“盛大”）、完美世界（北京）网络技术有限公司（以下简称“完美世界”）、上海巨人网络科技有限公司（以下简称“巨人网络”）等 6 家，均为境外上市公司（注：盛大于 2012 年从纳斯达克退市）。其中腾讯、盛大的收入主要来源于代理运营，为典型的网络游戏运营商；网易、畅游、完美世界、巨人网络为典型的开发运营一体化企业。

第二梯队为收入规模在 2-20 亿元人民币之间的企业，包括北京光宇在线科技有限责任公司（以下简称“光宇在线”）、成都金山数字娱乐科技有限公司（以下简称“金山游戏”）、冰川网络、福建网龙计算机网络信息技术有限公司（以下简称“福建网龙”）、北京掌趣科技股份有限公司（以下简称“掌趣科技”）等几十家企业，部分企业为境内外上市公司。此梯队企业均拥有开发或运营网络游戏的成功经验，具有较强的技术、资金和人才实力，跨越了进入本行业的进入壁垒，在行业的技术、资源等方面具有自己的核心竞争力，或具备较强的开发运营一体化经营的能力。此梯队的企业中，金山游戏、冰川网络、福建网龙等为典型的开发运营一体化企业，光宇在线、世纪天成等为典型的网络游戏运营商。另外，部分收入规模较大的网页游戏企业和移动游戏企业也能进入该梯队。

第三梯队为收入规模在 2 亿元以下的企业，行业内大部分企业属于此梯队。这一梯队企业主要包括两种类型：第一类为单一的游戏开发商或运营商，通常具备一定的技术实力或运营能力，产品有一定的市场影响力，但企业的开发运营一体化经营能力较弱；第二类为缺乏竞争力产品的企业，收入及人员规模较小，年收入在 5,000 万元以内，盈利能力较弱，处于亏损或微利状态，当前大部分游戏企业属于此类型。

4. 发行人的竞争地位

（1）收入规模

根据申报《审计报告》，发行人 2011 年、2012 年、2013 年和 2014 年营业收入分别为 2.18 亿元、2.52 亿元、2.72 亿元和 3.60 亿元，从收入规模看，

属于行业第二梯队。

单位：亿元

项目	巨人网络	完美世界	福建网龙	掌趣科技	冰川网络	淘米网络	中青宝
营业收入	23.55	30.53	8.85	3.81	2.72	2.95	3.24

（2）利润水平

根据申报《审计报告》及经本所律师核查部分上市网络游戏公司年报信息，从净利润水平看，发行人已与部分行业内的知名企业接近。发行人及同行业其他企业的收入和净利润情况如下：

单位：亿元

项目	巨人网络	完美世界	福建网龙	掌趣科技	冰川网络	淘米网络	中青宝
净利润	12.53	5.42	1.64	1.54	1.27	0.33	0.51

（3）产品竞争力

根据发行人提供的资料，发行人开发的《远征 OL》获得如下荣誉和奖项：由游戏工委主办的中国游戏产业年会颁发的“2010 年度十大最受欢迎的民族网络游戏”、中国国际数码互动娱乐展览会（以下简称“ChinaJoy”，系由中华人民共和国新闻出版总署、中华人民共和国科学技术部、中华人民共和国工业和信息化部、国家体育总局、中国国际贸易促进委员会、中华人民共和国国家版权局和上海市人民政府共同主办，中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会、上海市新闻出版局和北京汉威信恒展览有限公司承办的国际著名数码互动娱乐大展）颁发的“2012 年度最佳原创网络游戏”。此外，发行人在 2010 年度中国游戏产业年会上荣获“中国游戏企业新锐奖”，2013 年被评为 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业。

5.行业发展趋势及细分行业发展前景

（1）根据游戏工委发布的《2012 年中国游戏产业报告》，预计 2015

年、2016 年、2017 年中国网络游戏市场销售收入（不包括移动游戏和单机游戏）分别为 968.4 亿元、1,100.4 亿元和 1,228.6 亿元，2014 年至 2017 年的年均复合增长率为 12.22%。根据上述，本所律师认为网络游戏行业整体仍将保持较快增长。

（2）根据游戏工委发布的《中国游戏产业报告》，2008 年至 2014 年，客户端网络游戏在网络游戏市场占有率均保持 60%以上；经本所律师核查，目前市场上成功运营的客户端网络游戏，如网易的《大话西游 II》、《梦幻西游》、《魔兽世界》以及盛大的《传奇》系列均运营了十年左右，这些游戏至今仍能保持较高的收入规模，是其运营企业的重要收入来源。因此，本所律师认为，客户端网络游戏是网络游戏市场最大的细分市场，且具有较强的稳定性。

（3）根据游戏工委发布的《中国游戏产业报告》，2012 年至 2014 年，客户端网络游戏市场规模分别为 451.2 亿元、536.6 亿元和 608.9 亿元，网页游戏市场规模分别为 81.1 亿元、127.7 亿元和 202.7 亿元，移动游戏市场规模分别为 32.4 亿元、112.4 亿元和 274.9 亿元；根据发行人说明，网页游戏、移动游戏的发展同时也为客户端网络游戏导入了大量潜在用户，在一定程度上有利于客户端网络游戏的发展，同时发行人目前也对网页游戏、移动游戏进行了布局和研发投入。

根据上述，本所律师认为细分市场均保持增长态势，在增长的市场环境下，移动游戏、网页游戏市场的快速发展对发行人发展的限制、需求替代影响较小。

5.发行人的游戏产品与其它主要竞争对手相比，在游戏类型、技术线路、开发质量、效果评价、运营模式、推广策略、市场占有率、活跃与付费用户规模、营收指标等方面的差距或优势。

根据 17173 网的信息（<http://www.17173.com/>）、同行业竞争对手官方网站、发行人说明，发行人主要产品《远征 OL》、《龙武》与其它竞争对手的对比如下表所列示：

（1）《远征 OL》相关指标对比

项目	发行人 《远征 OL》	巨人 《征途》	麒麟游戏 《成吉思汗》	绿岸网络 《醉逍遥》	中青宝 《战国英雄》
游戏类型	MMORPG 玄幻	MMORPG 武侠	MMORPG 武侠	MMORPG 武侠	MMORPG 武侠
技术线路	2.5D	2D	3D	2.5D	2D
开发质量	1.首创任务追踪等系统，提高了游戏的流畅度和易用性。 2.国战等团战玩法模拟古代大型战斗场景，提升玩家游戏热情。 3.游戏目标清晰，各类玩家都能在游戏内找准自己的定位。 4.多种玩法充分照顾不同种类的玩家：包含强对抗的战斗玩法和轻松的休闲玩法。 5.服务器之间的拆分漂移玩法让玩家随时能找到新对手，结交新朋友。	《征途》以中国武侠文化为基础，融合 PK 战争、休闲竞技、恋爱养成等众多游戏内容。十国争斗设定、八大职业选择，为玩家提供全方位的游戏体验。	《成吉思汗》以“占地盘、抢老婆、玩后宫、集卡牌”四大特色玩法，引爆 PK 网游新巅峰。	《醉逍遥》是一款以传统中国武侠文化为题材的网游，兼具了 2D 和 3D 游戏的优点。千人竞技开创了网游的全新模式，三大阵营还原江湖斗争，新手引导带来完美体验，多变的玩法配以先进技术支持，为玩家带来一个久违的经典武侠世界。	《战国英雄》是一款由中青宝网开发的角色扮演类的 2D 武侠游戏，游戏具有跨服 PK、万人国战等特点，另外添加了结婚系统，为游戏增添了许多亮点。
效果评价	3 星	4 星	2 星	1 星	2 星
运营模式	自主运营	自主运营	自主运营	自主运营	自主运营
推广策略	配合大型版本，通过网吧、网游门户网站、搜索引擎等途径吸引用户进入	地面推广，概念推广（发工资等），电视广告	以玩家为推广员发展其他玩家	公会推广，与联通、京东等合作	以玩家为推广员发展其他玩家，软文推广

用户规模 (2014年)	平均月活跃用户：31.54万个 年付费用户：21.74万个	/	/	/	/
营收指标 (2014年)	19,731.66万元	20亿元左右	/	/	不超过1.78亿元

(2) 《龙武》相关指标对比

项目	星辰互动 《龙武》	网易 《倩女幽魂》	畅游 《天龙八部》	金山游戏 《剑侠世界2》
游戏类型	MMORPG 玄幻	MMORPG 玄幻	MMORPG 武侠	MMORPG 武侠
技术线路	2.5D	3D	3D	2D
开发质量	1.易用性、体验性较好； 2.在团体PVP方面游戏感较强； 3.副本和玩法乐趣得到玩家认同； 3、适用低配置电脑； 4、游戏平衡性较好，充份照顾了非付费玩家和上班族玩家。	1、游戏的社交氛围好； 2、游戏可研究的内容非常多，玩家稳定性较好； 3、副本乐趣性较好，有交互性； 4、对玩家的战力要求不高，有利于非付费玩家。	1、游戏的社交氛围好； 2、游戏的武侠氛围比较好； 3、游戏可研究的内容非常多，玩家稳定性较好； 4、对玩家的战力要求不高，有利于非付费玩家。	1、游戏有多年品牌积累，武侠氛围较好； 2、游戏比较简单，玩家易上手； 3、注重团体PVP玩法，富有乐趣。
效果评价	3.5星	4星	4星	3星
运营模式	自主运营	自主运营	自主运营	自主运营
推广策略	以品牌营销为起点，所有营销的策略都是依靠游戏本身，公测版以“广告不重要，耐玩是王道”为主题，上班族版以“为上班族而生”为主题。游戏以“动作网游”出发，辅以“美若天仙”、“灵魂藏地”等	以“酷爽动作，革新网游”、新地图“敦煌”、新职业“偃师”“画魂”为品牌，辅以广告投放	以著名武侠小说《天龙八部》为名，以纯正武侠为品牌策略	以《剑侠》这个武侠品牌，再辅以资料片进行营销。

	题材为分支营销。辅以广告投放来吸引用户。			
用户规模 (2014 年)	平均月活跃用户： 60.29 万个 年付费用户：50.24 万个	/	/	/
营收指标 (2014 年)	16,003.00 万元	/	约 25 亿元	/

6.数据来源的权威性、可靠性、合理性，与主要游戏行业企业已披露的同类型行业数据不存在重大差异

(1) 整体数据来源及对比情况

本所律师核查了发行人招股说明书“业务和技术”披露的主要行业数据来源，并与主要游戏行业企业（电魂网络、厦门吉比特网络技术股份有限公司（以下简称“吉比特”）、四三九九网络股份有限公司（以下简称“四三九九”）、游族网络股份有限公司（以下简称“游族网络”）、北京昆仑万维科技股份有限公司（以下简称“昆仑万维”））已披露的同类型数据进行比较。

经本所律师核查，发行人、电魂网络、吉比特、四三九九、游族网络等公司披露的行业数据主要引用自游戏工委、中新游戏研究和国际数据公司（IDC）联合发布的《中国游戏产业报告》，上述企业披露的主要行业数据不存在重大差异。昆仑万维同时引用了易观智库、艾瑞咨询集团出具的相关数据，网页游戏用户数量数据与上述企业披露存在一定的差异。

经核查，游戏工委是全国性的游戏出版行业组织，接受新闻出版总署的业务指导和监督管理，国内大部分游戏企业均参与该组织。根据《中国游戏产业报告》，其报告的形成基于游戏工委主导开展的面向全国的游戏产业调查工作，自 2004 年开始每年发布年度或半年度报告。其数据来源于游戏企业、游戏消费者，调查范围覆盖全国，专业性和权威性得到广泛认可。

(2) 与主要游戏行业企业已披露的同类型行业数据对比情况

由于不同企业引用的数据期间存在差异，为便于比较，本所律师选取了报

告期主要行业数据进行比较。同时，由于部分企业披露的材料未更新 2014 年数据，该类企业的 2014 年数据为其披露的预测数，与发行人披露的实际数存在细微差异。

1) 全球网络游戏市场规模

单位：亿美元

披露企业	2012 年	2013 年	2014 年	数据来源
发行人	194.75	222.25	250.71	普华永道《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》
电魂网络	310.00	333.70	380.90	Digi-Capital
吉比特	/	/	/	未披露
游族网络	/	/	/	未披露
昆仑万维	293.30	333.70	380.90	中国行业咨询网

经核查，发行人引用的数据来源为普华永道《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》，普华永道为全球四大会计师事务所之一，其业务覆盖咨询、审计、税务等，专业性和严谨性拥有较高的认可度，其报告具有较高的权威性、可靠性。

本所律师认为，发行人引用的全球网络游戏市场规模数据与同行业其他公司披露的数据不存在重大差异，发行人披露的数据相对较为谨慎，具有合理性。

2) 中国网络游戏市场销售收入

单位：亿元

披露企业	2012 年	2013 年	2014 年	数据来源
发行人	569.60	718.40	869.40	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
电魂网络	569.60	718.40	839.90	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
吉比特	602.00	830.80	839.90	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
游族网络	569.60	718.40	839.90	游戏工委历年《中国游戏产业报告》

昆仑万维	618.28	841.78	1,093.48	易观智库
------	--------	--------	----------	------

本所律师认为，发行人引用的数据来源为游戏工委历年《中国游戏产业报告》，具有较高的权威性、可靠性。发行人引用的中国网络游戏市场销售收入与同行业其他公司披露的数据不存在重大差异，发行人披露的数据相对易观智库的数据较为谨慎，具有合理性。

3.中国客户端网络游戏市场销售收入

单位：亿元

披露企业	2012年	2013年	2014年	数据来源
发行人	451.20	536.60	608.90	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
电魂网络	451.20	536.60	597.40	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
吉比特	451.20	536.60	597.40	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
游族网络	/	/	/	未披露
昆仑万维	/	/	/	未披露

本所律师认为，发行人引用的数据来源为游戏工委历年《中国游戏产业报告》，具有较高的权威性、可靠性。发行人引用的中国客户端网络游戏市场销售收入与同行业其他公司披露的数据不存在重大差异，具有合理性。

4.中国网页游戏市场销售收入

单位：亿元

披露企业	2012年	2013年	2014年	数据来源
发行人	81.10	127.70	202.70	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
电魂网络	81.10	127.70	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
吉比特	81.10	127.70	156.20	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
游族网络	81.10	127.70	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
昆仑万维	97.95	169.47	224.26	易观智库

本所律师认为，发行人引用的数据来源为游戏工委历年《中国游戏产业报告》，具有较高的权威性、可靠性，发行人引用的中国网页游戏市场销售

收入与同行业其他公司披露的数据不存在重大差异，发行人披露的数据相对易观智库的数据较为谨慎，具有合理性。

5.中国移动游戏市场销售收入

单位：亿元

披露企业	2012 年	2013 年	2014 年	数据来源
发行人	32.40	112.40	274.90	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
电魂网络	32.40	112.40	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
吉比特	32.40	112.40	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
游族网络	32.40	112.40	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
昆仑万维	54.28	120.92	237.56	易观智库

本所律师认为，发行人引用的数据来源为游戏工委历年《中国游戏产业报告》，具有较高的权威性、可靠性，发行人引用的中国移动游戏市场销售收入与同行业其他公司披露的数据不存在重大差异，发行人披露的数据相对易观智库的数据较为谨慎，具有合理性。

6.客户端网络游戏用户

单位：亿人

披露企业	2012 年	2013 年	2014 年	数据来源
发行人	1.40	1.52	1.58	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
电魂网络	1.40	1.50	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
吉比特	/	/	/	未披露
游族网络	/	/	/	未披露
昆仑万维	/	/	/	未披露

本所律师认为，发行人引用的数据来源为游戏工委历年《中国游戏产业报告》，具有较高的权威性、可靠性，发行人引用的客户端网络游戏用户数量与同行业其他公司披露的数据不存在重大差异，发行人披露的数据具有合理性。

7.网页游戏用户

单位：亿人

披露企业	2012 年	2013 年	2014 年	数据来源
发行人	2.71	3.29	3.07	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
电魂网络	2.70	3.30	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
吉比特	/	/	/	未披露
游族网络	2.71	3.29	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
昆仑万维	0.56	0.70	0.81	艾瑞咨询

本所律师认为，发行人引用的数据来源为游戏工委历年《中国游戏产业报告》，具有较高的权威性、可靠性，发行人引用的网页游戏用户数量与电魂网络、游族网络等同行业公司披露的数据不存在重大差异，与昆仑万维披露的数据存在一定差异。

根据发行人说明，网页游戏是基于网页浏览器的多人在线互动游戏，用户无须下载客户端，打开网页浏览器便可进行网页游戏，具有方便快捷的特点，因此，网页游戏的用户导入相对方便，用户数量也较多。随着网页游戏的普及，用户在浏览网页时随处可见网页游戏链接，点击进入体验即可成为网页游戏用户。

本所律师查询了主要网页游戏运营平台的公开数据。根据腾讯披露的 2014 年年报，2014 年腾讯 QQ 空间月活跃账户为 6.54 亿个，QQ 空间是网页游戏目标客户较为集中的平台；根据主营网页游戏运营的四三九九网络股份有限公司在其招股说明书披露，截至 2014 年 6 月，其游戏平台的累计注册用户数已超过 4 亿人次。根据上述企业披露数据，扣除部分一人多户情形，加上其他网页游戏平台用户数量，合理估计网页游戏用户规模合理。

因此，本所律师认为，发行人引用的网页游戏用户数量符合实际情况和市场规律，相关信息披露真实、准确。

8.移动游戏用户

单位：亿人

披露企业	2012 年	2013 年	2014 年	数据来源
发行人	0.89	3.11	3.58	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
电魂网络	0.89	3.10	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
吉比特	/	3.10	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
游族网络	0.89	3.11	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》
昆仑万维	0.89	3.11	/	游戏工委历年《中国游戏产业报告》

本所律师认为，发行人引用的数据来源为游戏工委历年《中国游戏产业报告》，具有较高的权威性、可靠性，发行人引用的移动游戏用户数量与同行业其他公司披露的数据不存在重大差异，发行人披露的数据具有合理性。

9.网络游戏付费用户数量

单位：亿人

披露企业	2012 年	2013 年	2014 年	数据来源
发行人	4,562.50	6,632.00	8,954.40	游戏工委历年《2012 年中国游戏产业报告》
电魂网络	4,572.50	6,632.00	8,954.40	游戏工委历年《2012 年中国游戏产业报告》
吉比特	/	/	/	未披露
游族网络	/	/	/	未披露
昆仑万维	/	/	/	未披露

本所律师认为，发行人引用的数据来源为游戏工委《2012 年中国游戏产业报告》，具有较高的权威性、可靠性。

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）2015 年 1 月发布的《中国互联网络发展状况统计报告》，中国 PC 网游用户（包括客户端网络游戏和网页游戏）中，付费用户占比为 24.9%，客户端网络游戏用户中，付费用户占比为 48.3%。按照前述客户端网络游戏用户规模 1.58 亿人计算，付费用户数量为 7,631.40 万人。按网页游戏用户规模估计 PC 网游用户规模，付费用户数量为 7,644.30 万人。因此，若加入非 PC 网游付费用户的移动游戏付费用户数量，估计 2014 年整体网络游戏付费用户数量远超 8,000 万人，合理估计 2012 年中国付费游戏玩家数量 8,954.40 万人具有合理性。

根据腾讯 2013 年年报披露，2012 年末，腾讯收费增值服务注册账户 1.05 亿个，增值服务业务的主要构成为网络游戏业务，2013 年的收入占比约为 70%左右。剔除腾讯收费增值服务注册账户中的非网络游戏账户和部分一人多户的账户，并考虑未在腾讯游戏平台注册的其他游戏平台用户数量，合理估计 2012 年中国付费游戏玩家数量 8,954.40 万人具有合理性。

综上，本所律师认为，发行人披露的主要行业数据、用户数据与大部分网络游戏企业披露的数据一致，不存在重大差异，主要数据均引自游戏工委历年《中国游戏产业报告》，具有较高的权威性、可靠性和合理性。网游用户及付费用户数量与市场规模符合实际情况和市场规律，相关信息披露恰当、准确。

二十二、《反馈意见》：“问题 36.招股说明书显示，发行人报告期营业外收入主要为政府补助，同时 2013 年末、2014 年末递延收益-政府补助分别为 538.32 万元、1141.50 万元。请完整说明和披露发行人获得政府补助资金的会计核算政策和核算流程；报告期各项政府补助的内容、确认依据和到账时间，计入当期损益或递延收益的划分依据及相应金额，是否与资产相关，对发行人财务状况和损益核算的影响。请保荐机构、申报会计师、发行人律师核查上述情况，并发表明确意见。”

答复：

1. 发行人报告期内享受的政府补助情况

（1）根据深圳市发展和改革委员会、深圳市科技工贸和信息化委员会、深圳市财政委员会于 2011 年 12 月 30 日下发的《关于下达深圳市生物、互联网、新能源、新材料产业发展专项资金 2011 年第二批扶持计划的通知》（深发改[2011]1782 号），冰川有限 ICP/ISP 资质认证资助申请获得政府补助资金 1 万元。根据《申报审计报告》并经本所律师核查，冰川有限已于 2012 年 6 月 28 日收到上述款项。

（2）根据深圳市发展和改革委员会、深圳市经济贸易和信息化委员会、深圳市科技创新委员会、深圳市财政委员会于 2012 年 6 月 29 日下发的《关于下达深圳市战略性新兴产业发展专项资金 2012 年第一批扶持计划的通

知》（深发改[2012]707 号），冰川有限基于 Web 的互动娱乐平台应用服务创新项目获得资助资金 150 万元。根据《申报审计报告》并经本所律师核查，冰川有限已于 2012 年 7 月 24 日收到上述款项。

（3）根据深圳市南山区财政局、深圳市南山区人民政府文化产业发展办公室于 2012 年 10 月 31 日下发《关于下达南山区自主创新产业发展专项资金 2012 年度文化产业第一批资助项目的通知》（深南文产[2012]1 号），发行人 2.5D 大型网络游戏《远征 online》获得资助资金 50 万元。根据《申报审计报告》并经本所律师核查，发行人已于 2012 年 12 月 14 日收到上述款项。

（4）根据深圳市文体旅游局于 2013 年 8 月 28 日出具的《关于深圳冰川网络股份有限公司 2013 年获政府资金资助函证的复函》及发行人与深圳市文体旅游局于 2012 年 12 月 3 日签订的《深圳市文化创意产业发展专项资金资金使用合同（原创研发项目资助）》（合同编号分别为：20120083、20120084），发行人获得深圳市文化创意产业专项资金项目研发资助项目的情况：“QI 网页游戏平台及市场化推广”项目获 60 万元的专项资金资助、“网页游戏《梟雄 online》研发及市场化推广”项目获 62 万元的专项资金资助；深圳市文化创意产业专项资金贷款贴息项目获 158 万元的资金资助。根据《申报审计报告》并经本所律师核查，发行人已于 2013 年 2 月 5 日收到上述全部款项。

（5）根据深圳市科技创新委员会于 2012 年 10 月 23 日发布的《2012 年市战略性新兴产业发展专项资金资助项目（第三批）公示》及发行人与深圳市科技创新委员会于 2012 年 11 月 22 日签订的《深圳市战略新兴产业发展专项资金项目合同书》（项目编号：CXZZ20120618144905869），发行人的“多端接入的个性化多人在线 3D 游戏引擎”项目获得项目资助金 100 万元。经本所律师核查，发行人已于 2013 年 3 月 6 日收到上述款项。

（6）根据中共深圳市委宣传部、深圳市发展和改革委员会、深圳市经济贸易和信息化委员会、深圳市财政委员会、深圳市文体旅游局、深圳市统计局于 2013 年 4 月 11 日下发的《关于发布深圳市文化创意产业百强（2011-2012）的通知》（深文体旅[2013]243 号），发行人获得资助资金 100 万元。根据《申报审计报告》并经本所律师核查，发行人已于 2013 年 4 月 2 日收到

上述款项。

（7）根据深圳市南山区经济促进局、深圳市南山区财政局于 2013 年 3 月 15 日下发的《关于发放 2012 年南山区自主创新产业发展专项资金扶持资金（第二批）的通知》（深南经济[2013]1 号），发行人企业改制上市资助项目获得投融资扶持资金 30 万元。根据《申报审计报告》并经本所律师核查，发行人已于 2013 年 4 月 11 日收到上述款项。

（8）根据中共深圳市委宣传部、深圳市发展和改革委员会、深圳市经济贸易和信息化委员会、深圳市财政委员会、深圳市文体旅游局于 2013 年 4 月 28 日下发的《关于认定 2012 年度深圳市优秀新兴业态文化创意企业、深圳市文化出口企业 10 强的通知》（深文体旅[2013]295 号），发行人“文化+科技”新业态获得资助资金 50 万元。根据《申报审计报告》并经本所律师核查，发行人已于 2013 年 5 月 21 日收到上述款项。

（9）根据深圳市发展和改革委员会、深圳市经济贸易和信息化委员会、深圳市科技创新委员会、深圳市财政委员会于 2013 年 4 月 28 日下发的《深圳市发展改革委等关于下达深圳市战略性新兴产业发展专项资金 2013 年第一批扶持计划的通知》（深发改[2013]535 号），发行人“大型客户端网游《龙武》产业化”及“游戏一体化语音交互平台”分别获得补助资金 320 万元和 120 万元。经本所律师核查，发行人已于 2013 年 5 月 28 日收到上述款项。

（10）深圳市南山区财政局和深圳市南山区人民政府文化产业发展办公室 2013 年 9 月 9 日下发的《关于下达南山区自主创新产业发展专项资金 2013 年度文化产业第一批资助项目的通知》（深南文产[2013]2 号），发行人网页游戏《梟雄 online》研发及产业化项目获得补助资金 15.5 万元。根据《申报审计报告》并经本所律师核查，发行人已于 2013 年 10 月 21 日收到上述款项。

（11）根据发行人与深圳市文体旅游局于 2013 年 7 月 3 日签订的《深圳市文化创意产业发展专项资金使用合同》（合同编号为 YC2013013），发行人的“网页游戏《莽荒世界》研发及市场化推广”项目获得资助资金 97 万元。经本所律师核查，发行人已于 2013 年 7 月 25 日收到上述款项。

（12） 中国出版协会 2012 年核发的《获奖证书》，冰川网络制作的《远征 Online》荣获第四届中华优秀出版物奖游戏出版物提名奖。根据深圳市人民政府 2011 年 10 月 14 日下发的《深圳市人民政府关于印发深圳文化创意产业振兴发展政策的通知》（深府[2011]175 号）以及深圳政府在线 2013 年 6 月 5 日发布的《深圳市原创动漫产品、影视产品、舞台演出剧、出版物精品奖励申报指南》，获得中国出版工作者协会“中华优秀出版物”提名奖的，给予 30 万元奖励。经本所律师核查，发行人已于 2013 年 12 月 16 日收到上述款项。

（13） 根据深圳市经济贸易和信息化委员会、深圳市财政委员会 2013 年 7 月 11 日下发的《关于下达 2013 年深圳市民营及中小企业发展专项资金企业改制上市培育项目资助计划的通知》（深经贸信息中小字[2013]85 号），发行人获得 30 万元资助资金。经本所律师核查，发行人已于 2013 年 7 月 26 日收到上述款项。

（14） 根据深圳市人民政府 2011 年 10 月 14 日下发的《深圳市人民政府关于印发深圳文化创意产业振兴发展政策的通知》（深府[2011]175 号）、《2013 年深圳市文化创意企业保险费资助申请指南》、发行人与中国人民财产保险股份有限公司于 2013 年 6 月 7 日分别签订的编号为 PEBD201344030000000006 号以及 PEBD201344030000000007 号的《动漫游戏企业关键人员意外和健康保险投保单》，发行人获得资助 71.73 万元。经本所律师核查，发行人已于 2013 年 12 月 4 日收到上述款项。

（15） 根据深圳市南山区经济促进局和深圳市南山区财政局于 2013 年 12 月 31 日下发的《关于发放 2013 年南山区自主创新产业发展专项资金扶持资金（第二批）的通知》（深南经[2013]5 号），发行人民营领军企业资助项目获得资助资金 20 万元。经本所律师核查，发行人已于 2014 年 3 月 25 日收到上述款项。

2. 本所律师认为，发行人及其控股子公司享有的上述财政补贴均得到了有关部门的批准，合法、合规、真实、有效。

二十三、《反馈意见》：“问题 37.关于税项情况：（1）请清晰披露各主体、各业务、各报告期适用的增值税、所得税等税种、税率，请提供并说明税收优惠的依据、备案认定及有效期等情况。（2）请说明各报告期主要税种的计算依据，纳税申报与会计核算是否勾稽，准确披露纳税分析。（3）请保荐机构、申报会计师、发行人律师核查并明确发表意见。”

答复：

1. 发行人及其控股子公司报告期内适用的增值税、所得税等税种、税率

（1）所得税税率情况

报告期内发行人及其控股子公司所得税税率情况如下：

所得税税率	2014 年度	2013 年度	2012 年度
冰川网络	10%	10%	15%
星辰互动	免税	免税	25%
北极熊	25%	25%	25%
屠龙网络	25%	25%	25%
冰川香港	16.50%	-	-

（2）营业税和增值税税率情况

报告期内发行人及其控股子公司增资税或营业税税率情况如下：

营业税税率 或增值税税率	对应业务	2014 年度	2013 年度	2012 年度
冰川网络	游戏运营	营 3%（2014.5 前）；增 6%（2014.6 后）	营 3%	营 3%
	授权金	增 6%	无纳相应税业务	无纳相应税业务
星辰互动	游戏运营	增 17%	增 3%（2013.10 前）；增 17%（2013.11 后）	营 5%（2012.10 前）；增 3%（2012.11 后）
	授权金	增 6%	无纳相应税业务	无纳相应税业务
北极熊	游戏运营	无纳相应税业务	无纳相应税业务	无纳相应税业务
	授权金	增 3%	无纳相应税业务	无纳相应税业务
屠龙网络	游戏运营	增 3%	增 3%	无纳相应税业务

	授权金	无纳相应税业务	无纳相应税业务	无纳相应税业务
冰川香港	游戏运营	无纳相应税业务	无纳相应税业务	无纳相应税业务
	授权金	无纳相应税业务	无纳相应税业务	无纳相应税业务

（游戏运营业务是指公司所有基于游戏运营收到的玩家分成；授权金是指公司收到的授权其他公司的游戏授权金“营 3%”是指 3%的营业税税率，“增 6%”是指 6%的增值税的税率。）

2. 发行人及其控股子公司报告期内享受的税收优惠情况

（1）根据《中华人民共和国企业所得税法》第二十八条第二款“国家需要重点扶持的高新技术企业，减按 15%的税率征收企业所得税”的规定及冰川有限持有的深圳市科技工贸和信息化委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局和深圳市地方税务局于 2011 年 2 月 23 日核发的证书编号为 GR201144200009 的《高新技术企业证书》，并经深圳市南山区国家税务局于 2012 年 4 月 10 日以《深圳市国家税务局税收优惠登记备案告知书》（深国税南减免备案[2012]93）号）、2013 年 5 月 23 日以《深圳市国家税务局税收优惠登记备案告知书》（深国税南减免备案[2013]418 号）确认，发行人作为高新技术企业，在 2011、2012、2013 年度减按 15%税率征收企业所得税。

（2）《关于印发<国家规划布局内重点软件企业和集成电路设计企业认定管理试行办法>的通知》（发改高技[2012]2413 号）的规定及发行人现持有国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部、国家税务总局 2013 年 12 月联合核发的《国家规划布局内重点软件企业证书》（证书编号：R-2013-224），发行人被确定为 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业，并经深圳市南山区国家税务局于 2014 年 1 月 8 日以《深圳市国家税务局税收优惠登记备案通知书》（深国税南减免备案[2014]6 号）确认，发行人作为重点软件企业，在 2013 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日按 10%的税率征收企业所得税。

（3）根据深圳市科技创新委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局和深圳市地方税务局 2014 年 9 月 30 日联合颁发的《高新技术企业证书》（GR201444201250）以及深圳市南山区国家税务局 2015 年 4 月 17 日下发的《税务事项通知书》（深国税南减免备案[2015]436 号）确认，发行人作

为高新技术企业，在 2014、2015、2016 年度减按 15% 税率征收企业所得税。

（4）根据《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）的规定及深圳市经济贸易和信息化委员会 2013 年 8 月 30 日核发的《软件企业认定证书》（深 R-2013-1469 号）以及深圳市南山区地方税务局 2014 年 2 月 18 日下发的《税务事项通知书》（深地税南备[2014]66 号）确认，星辰互动可于获利年度起享受软件和集成电路企业所得税两免三减半，即 2013 年、2014 年免税，2015 年至 2017 年减半征收所得税。

3. 本所律师认为，发行人及其子公司享受的上述税收优惠政策合法、合规、真实、有效。

二十四、《反馈意见》：“问题 39.请发行人在“财务会计信息与管理层分析”中完善股利分配的信息披露，包括：报告期内发行人利润分配政策及历次利润分配的具体实施情况，公司分红回报规划及其制定考虑的因素及履行的决策程序，发行人发行上市后的利润分配政策，具体的规划和计划，以及中介机构的核查意见。请进一步完善重大事项提示的披露。请保荐机构、律师和申报会计师对发行人披露的上述事项进行核查并明确发表专业意见。请发行人在公司章程（草案）中明确董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的研究论证程序和决策机制，明确调整股东回报规划的决策审批程序及召开股东大会是否已提供网络投票。”

答复：

1. 经本所律师核查，报告期内发行人利润分配政策如下：

（1）有限公司阶段的利润分配政策

《深圳冰川网络技术有限公司章程》第三十七条规定：“公司分配当年税后利润时，应当提取利润的百分之十列入公司法定公积金，并提取利润的百分之五至百分之十列入公司法定公益金。公司法定公积金累计额超过了公司注册资本的百分之五十后，可不再提取。公司法定公积金不足以弥补上一年度公司亏损的，在依照前款规定提取法定公积金和法定公益金之前，应当先

用当年利润弥补亏损。公司在从税后利润中提取法定公积金、法定公益金后所剩利润，按照股东的出资比例分配。”

（2）股份公司阶段的利润分配政策

《公司章程》第一百五十条规定：“公司分配当年税后利润时，应当提取利润的百分之十列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的百分之五十以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。公司持有的本公司股份不参与分配利润。”

《公司章程》第一百五十二条规定：“公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后二个月内完成股利（或股份）的派发事项。”

《公司章程》第一百五十三条规定：“公司可以采取现金或者股票方式分配股利，可以进行中期现金分红。公司的利润分配应当重视对投资者的合理投资回报，利润分配政策应保持连续性和稳定性。若存在公司股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金股利，以偿还其占用的资金。”

2. 经本所律师核查，报告期内发行人历次利润分配具体实施情况如下：

序号	利润分配事项	利润分配金额	分配形式	决议时间
1	利润分配	2,000 万元	现金	2012 年 3 月 12 日
2	利润分配	2,000 万元	现金	2012 年 6 月 18 日
3	2012 年度利润分配	2,000 万元	现金	2013 年 1 月 29 日
4	2013 年中期利润分配	2,800 万元	现金	2013 年 12 月 6 日
5	2013 年度利润分配	2,000 万元	现金	2014 年 3 月 6 日
6	2014 年度利润分配	6,300 万元	现金	2015 年 3 月 2 日

截至本补充法律意见书出具之日，发行人报告期内的利润分配事项已全部实施完毕。

3. 发行人分红回报规划及其制定的考虑因素及履行的决策程序

（1）分红回报规划

根据发行人《首次公开发行股票并上市后三年分红回报规划》，发行人分红回报规划如下：

1) 利润分配的方式

发行人可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配利润，优先采用现金分红的利润分配方式。

2) 利润分配的条件

①现金分红条款：发行人该年度实现的可分配利润（即发行人弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且现金流充裕，实施现金分红不会影响发行人后续持续经营；发行人累计可供分配利润为正值；审计机构对发行人该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；发行人不存在重大投资计划或重大现金支出等特殊事项（募集资金项目除外）。重大投资计划或重大现金支出是指：发行人未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过发行人最近一期经审计归属于母发行人净资产的 30%。

②发放股票股利的条件：在发行人经营情况良好，并且董事会认为发放股票股利有利于发行人全体股东整体利益时，可以在确保足额现金股利分配的前提下，提出股票股利分配预案。发行人采用股票股利进行利润分配的，应当充分考虑发放股票股利后的总股本是否与发行人目前的经营规模、盈利增长速度、每股净资产的摊薄等相适用，以确保利润分配方案符合全体股东的整体利益和长远利益。

3) 现金分红的比例

在满足上述现金分红条件下，发行人每年以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。

发行人董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照发行人章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

①发行人发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

②发行人发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

③发行人发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；

发行人发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

4) 利润分配的期间间隔

在发行人当年盈利且累计未分配利润为正数的前提下，发行人每年度至少进行一次利润分配，发行人可以根据实际经营情况进行中期分配。

(2) 制度分红回报规划的考虑因素

发行人制定分红回报规划主要着眼于发行人的长远和可持续发展，在综合考虑发行人经营发展实际、股东要求和意愿、社会资金成本、外部融资环境等因素的基础上，建立对投资者持续、稳定、科学的回报机制。

(3) 制度分红回报规划履行的决策程序

2014 年 2 月 19 日，发行人第一届董事会第十次会议审议通过了《深圳冰川网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年分红回报规划》，2014 年 3 月 6 日，发行人 2014 年第一次临时股东大会审议通过上述议案。

4. 发行人上市后的利润分配政策

(1) 《公司章程（草案）》的规定

除上述《深圳冰川网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年分红回报规划》外，《公司章程（草案）》对发行人上市后的利润分配政策亦作出了明确规定：

《公司章程（草案）》第一百五十三条规定：“公司分配当年税后利润时，应当提取利润的百分之十列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的百分之五十以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。公司持有的本公司股份不参与分配利润。”

《公司章程（草案）》第一百五十五条规定：“公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后二个月内完成股利（或股份）的派发事项。”

《公司章程（草案）》第一百五十六条规定：“公司利润分配政策如下：

（一）利润分配的基本原则

公司实施积极的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报。公司应保持利润分配政策的连续性和稳定性，同时兼顾公司的长远利益、全体股东的整体利益及公司的可持续发展，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事和公众投资者的意见。

（二）利润分配的方式

公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配利润，优先采用现金分红的利润分配方式。

（三）利润分配的条件

1. 现金分红的条件

（1）公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持

续经营；

（2）公司累计可供分配利润为正值；

（3）审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；

（4）公司不存在重大投资计划或重大现金支出等特殊事项（募集资金项目除外）。重大投资计划或重大现金支出是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计归属于母公司净资产的 30%。

2. 发放股票股利的条件

在公司经营情况良好，并且董事会认为发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在确保足额现金股利分配的前提下，提出股票股利分配预案。公司采用股票股利进行利润分配的，应当充分考虑发放股票股利后的总股本是否与公司目前的经营规模、盈利增长速度、每股净资产的摊薄等相适用，以确保利润分配方案符合全体股东的整体利益和长远利益。

（四）现金分红的比例

1. 在满足上述现金分红条件下，公司每年以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。

2. 公司董事会应当综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照本章程规定的程序，进行差异化的现金分红：

（1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到百分之八十；

（2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到百分之四十；

（3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到百分之二十。

（4）公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

（五）利润分配的期间间隔

1.在公司当年盈利且累计未分配利润为正数的前提下，公司每年度至少进行一次利润分配。

2.公司可以根据实际经营情况进行中期现金分红。

（六）利润分配的程序和机制

公司董事会结合本章程的规定、盈利情况、资金供给和需求情况提出、拟定公司的利润分配方案，公司监事会对利润分配方案进行审议并出具书面意见，公司独立董事发表独立意见后，提交公司股东大会审议。公司董事会、监事会以及股东大会在公司利润分配方案的研究论证和决策过程中，应充分听取和考虑股东（特别是中小股东）、独立董事和监事的意见。

股东大会审议利润分配方案时，公司应为股东提供网络投票方式，通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

如公司当年满足现金分红条件但董事会未按照既定利润分配政策向股东大会提交利润分配预案的，董事会应就不进行现金分红的具体原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议，并在公司指定媒体上予以披露。

公司存在股东违规占用上市公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

（七）利润分配政策的变更

公司利润分配政策属于董事会和股东大会的重要决策事项，不得随意调整。如因外部经营环境或者自身经营状况发生较大变化而确需调整利润分配政策的，公司应以保护股东权益为出发点，由董事会作出专题讨论，详细论证和说明原因，充分听取中小股东的意见和诉求，并将书面论证报告经独立董事同意后，提交股东大会特别决议通过。股东大会审议利润分配政策变更

事项时，公司应向股东提供网络形式的投票平台。

（八）利润分配政策的披露

公司应当在定期报告中详细披露利润政策的制定及执行情况，说明是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求，现金分红标准和比例是否明确和清晰，相关的决策程序和机制是否完备，独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用，中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分维护等。对涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。”

《深圳冰川网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年分红回报规划》的规定

《深圳冰川网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年分红回报规划》第三条“在公司满足规定的现金分红条件的情况下，公司应当采取现金方式分配股利，每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的百分之二十。公司当年利润分配完成后留存的未分配利润主要用于与主营业务相关的对外投资、购买资产等重大投资及现金支出，逐步扩大经营规模，优化财务结构，促进公司的快速发展，有计划有步骤的实现公司未来的发展规划目标，最终实现股东利益最大化。”

《深圳冰川网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年分红回报规划》第六条“公司首次公开发行人民币普通股股票并上市成功后的三年内（含上市当年）股东分红回报规划如下：

（一） 利润分配的基本原则

公司实施积极的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报。公司应保持利润分配政策的连续性和稳定性，同时兼顾公司的长远利益、全体股东的整体利益及公司的可持续发展，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事和公众投资者的意见。

（二） 利润分配的方式

公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配利润，优先采用现金分红的利润分配方式。

（三） 利润分配的条件

1. 现金分红的条件

（1） 公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；

（2） 公司累计可供分配利润为正值；

（3） 审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；

（4） 公司不存在重大投资计划或重大现金支出等事项（募集资金项目除外）。重大投资计划或重大现金支出是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计归属于母公司净资产的 30%。

2. 发放股票股利的条件

在公司经营情况良好，并且董事会认为发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在确保足额现金股利分配的前提下，提出股票股利分配预案。公司采用股票股利进行利润分配的，应当充分考虑发放股票股利后的总股本是否与公司目前的经营规模、盈利增长速度、每股净资产的摊薄等相适用，以确保利润分配方案符合全体股东的整体利益和长远利益。

（四） 现金分红的比例

1. 在满足上述现金分红条件下，公司每年以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。

2. 公司董事会应当综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照本章程规定的程序，进行差异化的现金分红：

（1） 公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配

时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到百分之八十；

（2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到百分之四十；

（3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到百分之二十。

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

（五） 利润分配的期间间隔

1. 在公司当年盈利且累计未分配利润为正数的前提下，公司每年度至少进行一次利润分配。

2. 公司可以根据实际经营情况进行中期现金分红。

（六） 利润分配的程序和机制

公司董事会结合本章程的规定、盈利情况、资金供给和需求情况提出、拟定公司的利润分配方案，公司监事会对利润分配方案进行审议并出具书面意见，公司独立董事发表独立意见后，提交公司股东大会审议。公司董事会、监事会以及股东大会在公司利润分配方案的研究论证和决策过程中，应充分听取和考虑股东（特别是中小股东）、独立董事和监事的意见。

股东大会审议利润分配方案时，公司应为股东提供网络投票方式，通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

如公司因前述特殊情况而不进行现金分红、或公司当年满足现金分红条件但董事会未按照既定利润分配政策向股东大会提交利润分配预案的，董事会应就不进行现金分红的具体原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议，并在公司指定媒体上予以披露。

公司存在股东违规占用上市公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

（七） 利润分配政策的变更

公司利润分配政策属于董事会和股东大会的重要决策事项，不得随意调整。如因外部经营环境或者自身经营状况发生较大变化而确需调整利润分配政策的，公司应以保护股东权益为出发点，由董事会作出专题讨论，详细论证和说明原因，充分听取中小股东的意见和诉求，并将书面论证报告经独立董事同意后，提交股东大会特别决议通过。股东大会审议利润分配政策变更事项时，公司应向股东提供网络形式的投票平台。

（八） 利润分配政策的披露

公司应当在定期报告中详细披露利润政策的制定及执行情况，说明是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求，现金分红标准和比例是否明确和清晰，相关的决策程序和机制是否完备，独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用，中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分维护等。对涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。

公司将在足额预留法定公积金、盈余公积金以后，每年以现金方式分配的利润不低于当年实现的可分配利润的 20%。在确保足额现金股利分配的前提下，公司可以另行增加股票股利分配。公司董事会可以根据公司的资金需求状况提议公司进行中期现金分配。

公司在每个会计年度结束后，由公司董事会提出分红议案，并提交股东大会表决通过。公司接受所有股东、独立董事、监事和公众投资者对公司分红的建议和监督。”

（3） 发行方案的规定

发行人 2014 年第二次临时股东大会通过《关于修订公司首次公开发行股票并在创业板上市的方案的议案》，对滚存未分配利润的安排为“根据公司目前的经营情况和未来的发展目标，若公司本次公开发行股票并在创业板上市方案经中国证券监督管理委员会、深圳证券交易所核准并得以实施，首次公

开发行股票并在创业板上市前滚存的未分配利润在公司首次公开发行股票并在创业板上市后由公司发行股票后的新老股东按照持股比例共同享有。”

5. 经本所律师核查，发行人《公司章程（草案）》第一百五十六条规定了董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的研究论证程序和决策机制，明确调整股东回报规划的决策审批程序及股东大会提供网络投票的规定。

综上所述，本所律师认为，发行人报告期内历次利润分配符合当时公司章程的规定，合法有效；发行人制定的《深圳冰川网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年分红回报规划》、《公司章程（草案）》已履行必要的法定程序，其内容符合《上市公司监管指引第 3 号—上市公司现金分红》等法律法规和规范性文件的规定。

二十五、《反馈意见》：“问题 46.请发行人详细说明本次募集资金项目的合规性、必要性及可行性，提供项目所需资金的分析与测算依据，说明募投项目的市场前景与行业需求变化是否匹配，是否存在项目实施或业绩变动风险；请完善招股说明书相关内容的信息披露。如发行当年每股收益、净资产收益率等指标下降公司拟采取哪些措施提高未来回报能力，就此做重大事项提示，请保荐机构、申报会计师、发行人律师核查并发表明确意见。”

答复：

1. 发行人本次募投项目的合规性

根据发行人提供的资料并经本所律师核查，发行人 2015 年第二次临时股东大会通过了本次发行上市募集资金的拟投资项目，拟用于客户端网络游戏产品开发项目、互联网页面游戏产品开发项目、网络游戏技术研发及运营基地项目和补充营运资金。经本所律师核查，补充营运资金不涉及项目备案，客户端网络游戏产品开发项目、互联网页面游戏产品开发项目、网络游戏技术研发及运营基地项目的备案情况如下：

（1）客户端网络游戏产品开发项目

经本所律师核查，就客户端网络游戏产品开发项目，深圳市发展和改革委员会于 2012 年 11 月 26 日核发了深发改备案[2012]0162 号《社会投资项目备案通知》，并于 2013 年 11 月 4 日核发了深发改函[2013]2126 号《深圳市

社会投资项目备案变更通知书》。根据上述备案通知记载，该项目计划总投资为 20,708 万元，建设性质为新建，建设期为 2014 年 7 月 1 日至 2018 年 6 月 30 日。

经本所律师核查，深圳市人居环境委员会于 2013 年 10 月 12 日出具了深环批[2013]100208 号《建设项目环境影响审查批复》，同意发行人客户端网络游戏产品开发项目建设。

（2）互联网页面游戏产品开发项目

经本所律师核查，就互联网页面游戏产品开发项目，深圳市发展和改革委员会于 2012 年 11 月 26 日核发了深发改备案[2012]0161 号《社会投资项目备案通知》，并于 2013 年 11 月 4 日核发了深发改函[2013]2127 号《深圳市社会投资项目备案变更通知书》。根据上述备案通知记载，该项目计划总投资为 5,448 万元，建设性质为新建，建设期为 2014 年 7 月 1 日至 2018 年 6 月 30 日。

经本所律师核查，深圳市人居环境委员会于 2013 年 10 月 12 日出具了深环批[2012]100210 号《建设项目环境影响审查批复》，同意发行人互联网页面游戏产品开发项目建设。

（3）网络游戏技术研发及运营基地项目

经本所律师核查，就网络游戏技术研发及运营基地项目，深圳市发展和改革委员会于 2012 年 11 月 26 日核发了深发改备案[2012]0163 号《社会投资项目备案通知》，并于 2013 年 11 月 4 日核发了深发改函[2013]2128 号《深圳市社会投资项目备案变更通知书》。根据上述备案通知记载，该项目计划总投资为 8,094 万元，建设性质为新建，建设期为 2014 年 7 月 1 日至 2015 年 6 月 30 日。

经本所律师核查，深圳市人居环境委员会于 2013 年 10 月 12 日出具了深环批[2013]100209 号《建设项目环境影响审查批复》，同意发行人网络游戏技术研发及运营基地项目建设。

本所律师认为，发行人本次募集资金项目已履行了内部审议程序，且已经办理了必需的备案手续，程序合法合规。

2. 发行人募集资金项目的必要性

根据发行人说明，发行人本次募集资金项目将新增定位不同、题材不同的三款客户端网络游戏产品和三款网页游戏，建设网络游戏技术研发及运营基地，补充营运资金。本所律师认为本次募投项目的顺利实施将有助于丰富发行人的产品线，提高发行人的市场竞争力、提高公司的品牌知名度和市场影响力、为发行人游戏研发、宣传推广和运营提供资金支持、提升发行人网络游戏技术研发能力，巩固行业地位、改善发行人的办公环境，满足发行人发展需求，具备必要性。

3. 发行人募集资金项目的可行性

（1）客户端网络游戏、互联网网页游戏产品项目的可行性分析

1) 广阔的市场前景是募投项目实施的基础

根据游戏工委《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年国内客户端网络游戏市场销售收入 608.9 亿元人民币，比 2013 年增长 18.93%，其中大型角色扮演类客户端网络游戏销售收入为 389.1 亿元，占比为 63.90%。2014 年，国内网页游戏市场的销售收入为 202.7 亿元，比 2013 年增长 58.73%。预计客户端网络游戏和互联网网页游戏市场规模将保持快速增长的态势。

发行人本次募投项目新增三款客户端网络游戏和三款网页游戏，满足玩家持续增长的需求，符合市场规模持续增长发展趋势。

2) 雄厚的网络游戏技术实力是本项目实施的根本

①优秀的技术研发团队

根据发行人说明并经本所律师核查，截至 2014 年 12 月 31 日，发行人研发人员占员工总数的 61.51%。发行人核心团队自 2000 年左右开始从事网络游戏的研发，是国内最早从事网络游戏研发的团队之一，多年来，发行人核心团队长期合作，参与了数款国内知名网络游戏的研发，冰川有限创立后又开发了《远征 OL》、《龙武》等产品，发行人核心团队拥有丰富的网络游戏开发和运营的成功经验，自发行人成立以来，公司核心团队保持稳定。

②丰富的技术积累及研发创新能力

根据发行人说明并经本所律师核查，截至本补充法律意见书出具之日，发行人拥有丰富的技术积累，并拥有 40 项软件著作权，覆盖网络游戏产品开发的主要方面。发行人在引擎技术、服务器技术、客户端轻量化技术等行业技术的重要发展领域均有较强的技术积累。

③成功的网络游戏开发经验是募投项目实施的前提

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人在长期的游戏开发工作中，培养了具备实战能力的开发人员，积累了丰富的游戏开发经验，建立了覆盖项目立项、游戏设计、游戏研发、游戏测试和上线维护一整套游戏产品开管理验。《远征 OL》凭借优秀品质，先后荣获“十大最受欢迎的民族网络游戏”、“2011 年中国年度最受欢迎 2D 网络游戏”等多项行业荣誉。

④成熟的网络游戏运营体系是募投项目实施的有利条件

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人拥有多方位的媒体推广资源，经过数年的市场运作，发行人与数十家专业的网络游戏推广媒体建立了长期稳定的合作关系，目前的媒体推广资源包含多种类型，包括门户网站、垂直类媒体、导航类媒体、网吧类媒体、平面类媒体、IT 类媒体、网页游戏类媒体和视频类媒体等。多方位的媒体推广资源为发行人产品的运营推广提供了广阔的空间，推广时点、方式的选择也更为灵活，推广效率更高。

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人拥有广泛的运营合作资源，发行人与国内外多家知名游戏运营平台展开授权运营、联合运营等多种方式的运营合作，合作运营商已达数十家。在支付渠道方面，发行人与多家线上、线下支付公司开展合作，线上支付合作方包括支付宝、快钱等多家知名网上支付平台，线下充值卡销售合作商亦具备较强的实力，销售门店达数千家。广泛的商务合作资源帮助发行人从不同渠道获得了更多的玩家，并使玩家的消费支付体验更为便捷。

⑤庞大的玩家为募投项目顺利实施奠定了基础

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人凭借高质量的游戏产品，拥有庞大的用户群体，目前，发行人网络游戏的注册账户超过 3000 万个，不但为公司带来了业绩的高速增长，同时也为新产品的推出奠定了基础。

3) 网络游戏技术研发及运营基地项目的可行性分析

根据发行人说明并经本所律师核查，网络游戏技术研发及运营基地项目拟建地址在深圳市南山区科技中二路 1 号深圳软件园（2 期）9 栋 601、602 室，即以发行人总部为项目实施基地，同时，拟在深圳市南山区公司总部附近新购置 2,200 平方米办公区域用于技术研发和办公场地。发行人总部周边交通便利，各种配套设施齐全，专业人才集中，为发行人吸取优秀的人才提供便利条件。发行人正在积极寻找合适的房产，预计将在募集资金到位后购置。本所律师认为，若发行人未能及时购置相关房产，发行人可以采取租赁的方式解决临时性需求，不会对发行人经营产生重大影响，该项目具备可行性。

4) 补充营运资金项目的可行性分析

根据发行人说明并经本所律师核查，补充营运资金主要用于新项目和即将上线项目的研发、推广及运营，资金支出计划根据已有成功游戏产品的研发和运营经验测算而得，预计需要支出的资金符合发行人现有业务情况和行业规律，发行人补充营运资金测算合理；本次补充营运资金能够有效提升发行人资金实力，更有效地推广发行人新游戏产品，进一步增加发行人新用户数量，增加发行人新的盈利增长点，是发行人未来持续快速发展的有力保障，具备可行性。

4. 募投项目所需资金的分析与测算依据

（1）客户端网络游戏产品开发项目

根据发行人说明，本项目将在发行人现有客户端网络游戏开发能力的基础上，通过投资于网络游戏开发所需的软硬件环境建设、研发人员招募以及前期的游戏市场推广，新增《远征世界》、《龙诀》和《傲视苍穹》三款不同类型的客户端网络游戏新产品。

本项目总投资额 20,708.19 万元，其中：《远征世界》项目投资 6,708.02 万元、《傲视苍穹》项目投资 3,491.76 万元、《龙诀》项目投资 10,508.41 万元。

（2）互联网页面游戏产品开发项目

根据发行人说明，本项目将在发行人现有网络游戏开发能力的基础上，通过购进国内外先进的网络游戏开发设备，招聘网页游戏研发人员，新增《逐鹿江湖》、《纵横轩辕》和《江湖侠客》三款不同题材的网页游戏产品，全面提升发行人网页游戏产品种类和数量。

本项目总投资额 5,448.23 万元，其中：《逐鹿江湖》、《纵横轩辕》和《江湖侠客》项目投资金额分别为 1,816.08 万元、1,438.62 万元和 2,193.53 万元。

（3）网络游戏技术研发及运营基地项目

根据发行人说明，本项目将新建集技术研发中心、Q1.COM 运营平台、数据分析中心及运营管理中心于一体的现代化网络游戏技术研发及运营基地，为发行人网络游戏业务提供技术支持、硬件环境支持及运营服务支持，进而全面提升发行人网络游戏技术水平、开发能力和运营能力，拟使用募集资金 8,094.24 万元，用于网络游戏技术研发及运营基地建设。

（4）补充营运资金项目

根据发行人说明，发行人补充营运资金的总体支出计划如下：

序号	使用方向	金额（万元）
1	即将上线的新客户端游戏项目持续研发、宣传推广和运营维护	36,300.00
2	即将上线的新移动游戏项目持续研发、宣传推广和运营维护	15,500.00
合计		51,800.00

根据发行人说明，发行人上述募投项目所需资金是根据已有成功游戏产品的研发和运营经验测算而得，本所律师认为，预计需要支出的资金符合发行人现有业务情况和行业规律，募投资金测算合理。

5. 募投项目的市场前景与行业需求变化是否匹配

根据发行人说明并经本所律师核查，发行人募集资金项目主要投向网络游戏市场，具体包括研发客户端游戏、网页游戏和移动游戏，募投项目市场前景较好。具体如下：

（1）客户端网络游戏

根据游戏工委《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年国内客户端网络游戏市场销售收入 608.9 亿元人民币，比 2013 年增长 18.93%，其中大型角色扮演类客户端网络游戏销售收入为 389.1 亿元，占比为 63.90%。本所律师认为，发行人本次募投项目新增三款客户端网络游戏，满足玩家持续增长的需求，符合市场规模持续增长发展趋势。

（2）互联网网页游戏

根据《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年，国内网页游戏市场的销售收入为 202.7 亿元，比 2013 年增长 58.73%。预计 2017 年网页游戏市场销售收入将达到 236.8 亿元。网页游戏已经成为网络游戏行业发展的驱动力之一，市场规模将保持快速增长的态势。本所律师认为，发行人本次募投项目新增三款网页游戏，满足玩家持续增长的需求，符合市场规模持续增长发展趋势。

（3）移动游戏

根据《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年中国移动游戏市场销售收入为 274.9 亿元人民币，比 2013 年增长 144.57%。本所律师认为，发行人本次募投项目拟使用募集资金投入 2 款移动游戏的运营支出计划，符合市场规模持续增长发展趋势。

（4）网络游戏技术研发及运营基地建设

根据游戏工委发布的《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年中国网络游戏市场销售收入为 869.40 亿元人民币，比 2013 年增长了 21.02%。中国互联网络信息中心的数据显示，截至 2014 年 12 月底，中国互联网用户数量已达到 6.49 亿。在互联网用户持续增加的背景下，网络游戏企业具备较为先进网络游戏技术水平、开发能力和运营能力将有助于在较快增长的网络游戏市场中占有优势地位。本所律师认为，本次募投将新建集技术研发中心、Q1.COM 运营平台、数据分析中心及运营管理中心于一体的现代化网络游戏技术研发及运营基地，能为发行人网络游戏业务提供技术支持、硬件环境支持及运营服务支持，进而全面提升发行人网络游戏技术水平、开发能力和运营能力，符合行业发展需求。

6. 项目实施或业绩变动风险

经本所律师核查，由于网络游戏行业变化较快，游戏产品研发存在一定的偶然因素，存在以下风险募集资金风险、净资产收益率下降风险，发行人已在风险提示及招股说明书第四节“风险因素”中予以提示，具体如下：

（1）募集资金风险

本次募集资金拟投资于客户端网络游戏产品开发项目、互联网页面游戏产品开发项目、网络游戏技术研发及运营基地项目和补充营运资金项目，投资总额分别为 20,708.19 万元、5,448.23 万元、8,094.24 万元和 51,800.00 万元。项目具体实施时仍然可能面临开发技术升级、产业政策变化、市场环境变化以及人才储备不足等诸多不确定性因素，因而存在募投项目无法到达预期效果的风险。此次募投项目中，客户端网络游戏产品开发项目及互联网页面游戏产品开发项目费用性支出较大，新开发的游戏产品存在适销性风险，一旦募集资金投资不能实现预期收益，将对发行人的持续盈利能力产生不利影响，甚至出现利润下滑的风险。

此次募投项目中，客户端网络游戏产品开发项目及互联网页面游戏产品开发项目费用性支出较大。尽管募投项目投入周期为四年，但本次募集资金投资总额较大，同时新开发的游戏产品也存在适销性风险，一旦募集资金投资不能实现预期收益，将对发行人的持续盈利能力产生不利影响，甚至出现利润下滑的风险。

（2）净资产收益率下降风险

本次发行后，发行人的净资产将大幅增加，而募投项目受建设周期和产品推广周期等因素的影响，难以在短期内对发行人盈利有显著贡献。因此，发行人短期内面临净资产增幅大于净利润增幅的情形，从而导致了发行人净资产收益率短期内下降的风险。

7. 如发行当年每股收益、净资产收益率等指标下降，发行人提高未来回报能力的措施

（1）填补被摊薄即期回报的措施

根据发行人说明，2014 年度发行人实现基本每股收益 2.10 元，如本次公开发行并在创业板上市后遇到不可预测的情形，导致募投项目不能按既定计划贡献利润，发行人原有业务未能获得相应幅度的增长，发行人每股收益和净资产收益率等指标有可能在短期内会出现下降。发行人拟采取以下措施提高未来回报能力：

1) 积极实施募投项目，尽快获得投资回报

本次募集资金拟投资于客户端网络游戏产品开发项目、互联网页面游戏产品开发项目、网络游戏技术研发及运营基地项目和补充营运资金项目，可有效优化发行人产品结构，开辟发行人业务新增长点，覆盖更广泛的玩家群体。发行人已对上述募投项目进行可行性研究论证，符合行业发展趋势，若募投项目顺利实施，将大幅提高发行人的盈利能力。发行人将积极实施募投项目，尽快获得投资回报，降低上市后即期回报被摊薄的风险。

2) 运用自有资金拓展现有产品的市场规模，积极开发新游戏

发行人成立至今一直致力于网络游戏产品的开发与运营，收到了良好的市场效果，报告期内营业收入分别为 25,242.43 万元、27,225.72 万元和 36,000.85 万元，营业收入持续增长。未来发行人将进一步拓展现有产品的市场规模，2013 年 11 月起，发行人新产品《龙武》进入大规模推广期，市场反响较好。除此之外，发行人运用自有资金开展了多种类型网络游戏的研发，在研的网络游戏包括 4 款客户端网络游戏、3 款移动游戏和 1 款网页游戏，若上述游戏项目能成功上线运营，将进一步丰富发行人产品布局，提升发行人产品市场占有率和行业知名度，提升发行人的盈利能力。

3) 加强募集资金管理

为规范募集资金的管理和使用，确保本次发行募集资金专款专用，发行人已经根据《公司法》、《证券法》等法律法规和《深圳证券交易所股票上市规则》等业务规则的要求，制定了《募集资金管理制度》，明确规定发行人对募集资金采用专户存储制度，以便于对募集资金的管理、使用和监督。发行人将及时存放募集资金于董事会决定的专项账户。

(2) 填补被摊薄即期回报的承诺

发行人全体董事已就填补被摊薄即期回报事项作出承诺如下：其将促使公司董事会制定持续稳定的现金分红方案，在符合《公司法》、《公司章程》、《未来三年分红回报规划》等规定的情形下，在公司上市当年及上市后的一个会计年度，若公司实现的基本每股收益低于上市前一年度，则该年度分配的每股现金股利不低于上市前一年度的水平，若上市后公司股票发生转增或者送股等除权事项的，每股现金股利水平相应进行调整。其将促使公司董事会制定符合上述承诺的现金分红方案，并将在董事会表决相关议案时投赞成票。如果其未能履行上述承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

发行人全体股东承诺：其将促使公司股东大会审议批准持续稳定的现金分红方案，在符合《公司法》、《公司章程》、《未来三年分红回报规划》等规定的情形下，在公司上市当年及上市后的一个会计年度，若公司实现的基本每股收益低于上市前一年度，则该年度分配的每股现金股利不低于上市前一年度的水平，若上市后公司股票发生转增或者送股等除权事项的，每股现金股利水平相应进行调整。其将促使公司股东大会审议批准符合上述承诺的现金分红方案，并将在股东大会表决相关议案时投赞成票。如果其未能履行上述承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

基于上述，本所律师认为，发行人本次募集资金项目履行了必要的审议程序，取得了相关备案文件，程序合法合规；发行人募集资金项目的市场前景与行业需求变化相匹配；发行人已在招股说明书中披露项目实施或业绩变动所出现的相关风险，发行人全体董事、股东已就填补被摊薄即期回报出具承诺函，并在《招股说明书》中作了重大事项提示。

本补充法律意见书正本四份，无副本。

（以下无正文，为律师签署页）

本页无正文

为

国浩律师（深圳）事务所

关于

深圳冰川网络股份有限公司

申请首次公开发行股票并在创业板上市

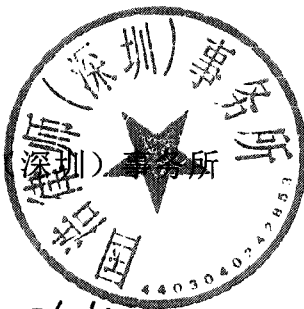
之

补充法律意见书（四）

的

签署页

国浩律师



负责人：

张敬前

经办律师：

丁明明

经办律师：

祁 丽

2015 年 7 月 16 日