（上接A48版）

他网络投票时不必重新激活。密码激活后如遗失可通过交易系统挂失，挂失后可重新申请，挂失方法与激活方法类似。申请数字证书的，可向深圳证券信息公司或其委托的代理发证机构申请。

2、股东根据获取的服务密码或数字证书登录互联网投票系统进行投票。

（1）登录http://wltp.cninfo.com.cn，在“上市公司股东大会列表”选择“芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司2017年第二次临时股东大会投票”。

（2）进入后点击“投票登录”，选择“用户名密码登陆”，输入您的“证券账户号”和“服务密码”；已申领数字证书的投资者可选择CA证书登录。

（3）进入后点击“投票表决”，根据网页提示进行相应操作。

（4）确认并发送投票结果。

3、股东进行投票的时间

通过深圳证券交易所互联网投票系统投票的具体时间为：2017年2月23日15:00 至2017年2月24日15:00的任意时间。

五、其他事项

1、现场会议联系方式

联系地址：安徽省芜湖市鸠江区瑞祥路88号皖江财富广场A1座11楼公司董秘办

联系人：陈振华

电话：（0553）7653737 传真：（0553）7653737

邮编：241000

2、本次现场会议会期预计半天；出席会议股东的交通、食宿等费用自理。

3、临时提案请于会议召开十天前提交。

六、备查文件

1、公司第四届董事会第二次会议决议；

2、关于拟发行中期票据的公告；

3、其他备查文件。

特此公告。

芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司

董 事 会

2017年2月8日

附件：授权委托书

2017年第二次临时股东大会授权委托书

本人（本公司）作为芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司股东，兹全权委托（先生/女士）代表本人（本公司）出席2017年2月24日召开的芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司2017年第二次临时股东大会，对会议审议的各项议案按本授权委托书的指示行使投票，并代为签署本次会议需要签署的相关文件。

序号	表决事项	表决意见		
		同意	反对	弃权
议案1	关于拟发行中期票据的议案			

委托人签名（盖章）： 委托人身份证号码：

委托人持股数： 委托人证券账户号码：

受托人姓名： 受托人身份证号码：

委托人签名： 受托日期及期限：

备注：

1、上述审议事项，委托人可在“同意”、“反对”或者“弃权”方框内划“√”做出投票指示。

2、委托人未作任何投票指示，则受托人可按照自己的意愿表决。

3、除非另有明确指示，受托人亦可自行酌情就本次临时股东大会上提出的任何其他事项按照自己的意愿投票表决或者放弃投票。

4、本授权委托书的剪报、复印件或者按以上格式自制均有效。

证券代码：002555 证券简称：三七互娱 公告编号：2017-012

芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司
关于发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金 摊薄即期回报的风险提示及填补措施的公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司（以下简称“上市公司”或“公司”）拟发行股份及支付现金购买成都东方通信技术发展股份有限公司（有限合伙）持有的上海墨鹏数码科技有限公司68.43%股权；购买胡宇航持有的江苏智源网络技术有限公司49.00%股权（以上目标资产所属公司于以下合并简称“各标的公司”）；同时，公司拟向不超过10名（含10名）符合条件的特定对象发行股份募集配套资金。三七互娱第四届董事会第二次会议审议通过了《关于本次交易摊薄即期回报及采取填补措施的议案》。

根据国务院办公厅下发的《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发〔2013〕110号）以及《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（证监会公告〔2015〕31号）的相关要求，就公司关于本次交易对即期回报摊薄的影响情况预计和合理性及防范和填补即期回报被摊薄措施以及相关承诺的核查情况说明如下：

一、本次交易对公司每股收益的影响

（一）主要假设和前提

以下假设仅为测算本次交易对上市公司主要财务指标的影响，不代表对上市公司2016年及2017年经营情况及趋势的判断，亦不构成盈利预测。投资者不应据此进行投资决策，投资者据此进行投资决策造成损失的，上市公司不承担赔偿责任。

1、假设宏观经济环境、上市公司所处行业情况没有发生重大不利变化；

2、假设本次重组于2017年3月底完成，各标的公司2017年4月份起纳入合并报表范围。实际完成时间以经中国证监会核准发行且完成工商变更登记的时间为准；

3、假设本次交易发行股份购买资产部分发行的股份数量为4,518.75万股，配套募集资金融资发行股份数量为2,625.00万股；

4、根据上市公司提供的2016年1-8月的未经审计的财务报表，上市公司2016年1-8月扣除非经常损益后，归属于普通股股东的合并净利润为61,607.09万元，对应的年化全年归属于普通股股东的合并净利润为92,410.63万元。假设公司2017年度剔除各标的公司利润影响后扣除非经常损益后归属于普通股股东的合并净利润为2016年1-8月扣除非经常损益后，归属于普通股股东的合并净利润的年化基础上减少20.00%、保持不变、增长20.00%；各标的公司2017年4-12月份扣除非经常性损益后归属于母公司股东的合并净利润分别为根据2016年1-8月份经天健会计师事务所（特殊普通合伙）审计后净利润计算的月平均利润*8后的基础上减少20.00%、保持不变、增长20.00%；

5、未考虑上市公司2016年及2017年可能包商未实施的任何公积金转增股本、股票股利分配等其他对股份数有影响的事项；

6、假设本次交易交易日为标的在假设重组完成日公允价值和账面价值一致，即不考虑评估增值部分对合并报表的影响。

（二）对公司主要财务指标的影响

基于上述假设和前提，上市公司测算了本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金对公司的每股收益和净资产收益率等主要财务指标的影响：

项目	2016年度/末（根据2016年1-8月实际数字年化处理）	假设本次重组于2017年3月底完成					
		重组后1（考虑配套融资）			重组后1（不考虑配套融资）		
		减少20.00%	保持不变	增长20.00%	减少20.00%	保持不变	增长20.00%
归属于母公司股东的净利润（万元）	92,410.63	84,637.67	105,797.09	126,956.51	84,637.67	105,797.09	126,956.51
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润（万元）	208,479.48	213,837.29	213,837.29	213,837.29	211,868.54	211,868.54	211,868.54
基本每股收益（元/股）	0.44	0.40	0.49	0.59	0.40	0.50	0.60
稀释每股收益（元/股）	0.44	0.40	0.49	0.59	0.40	0.50	0.60

注：鉴于上市公司于2016年6月6日，完成了2015年年度股票股利权益分派，发行了1,042,397,394股股份。为剔除本次交易对上市公司即期回报的影响，2016年发行在外的普通股加权平均数根据上述发行股份及权益分派事项的影响进行了追溯调整。

由上表可知，当2017年上市公司及标的公司的净利润与2016年相比同比下降超过一定幅度的情况下，本次交易存在可能摊薄即期回报的情况。

二、本次交易摊薄即期回报的风险提示及应对措施

（一）风险提示

本次重大资产重组实施完成后，公司的总股本和净资产规模较发行前将有一定幅度的增长。因本次重大资产重组产生较大商誉，致使上市公司净资产增速较快，短期内降低了上市公司净资产收益率，但本次重大资产重组的标的资产墨鹏科技68.43%股权和江苏智源49.00%股权预期将为上市公司带来较高收益，将有助于上市公司每股收益的提高。但未来若上市公司或各标的公司经营效益不及预期，上市公司每股收益可能存在下降的风险，提醒投资者关注本次重大资产重组可能摊薄即期回报的风险。

（二）应对措施

针对本次重组可能存在的即期回报指标被摊薄的风险，上市公司拟采取以下填补措施，增强公司持续回报能力：

1、加快实现公司战略发展规划，提高盈利能力

本次重组将墨鹏科技和智铭网络注入上市公司，有利于助力上市公司完成泛娱乐产业的战略布局。本次重组完成后，上市公司将继续巩固其游戏行业领先地位这一战略制高点。上市公司将以此为契机，充分发挥各方的协同效应，实现对公司在游戏领域取得成功所依赖的核心竞争力图高品质游戏研发、高效游戏发行能力向泛娱乐产品研发、产品发行的复制与提升。通过构建上述以游戏为核心的“一专多强”的具有三七特色的泛娱乐生态体系，实现上市公司“平台化、国际化、泛娱乐化”的战略目标，从而进一步提升上市公司的行业领先地位及盈利能力。

2、积极提升公司核心竞争力，规范内部控制

公司将致力于进一步巩固和提升在游戏及泛娱乐领域的核心竞争优势、拓宽市场，努力实现收入水平与盈利能力的提升。公司将加强企业内部控制，提升企业管理效率；推进全面预算管理，优化管理流程，全面有效地控制公司经营和管控风险，提升经营效率和盈利能力。

3、不断完善公司治理，为公司发展提供制度保障

公司将严格遵循《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律、法规和规范性文件的要求，不断完善公司治理结构，确保股东能够充分行使权利，确保董事会能够按照法律、法规和公司章程的规定行使职权，作出科学、迅速和谨慎的决策，确保独立董事能够认真履行职责，维护公司整体利益，尤其是中小股东的合法权益，确保监事会能够独立有效地行使对董事、经理和其他高级管理人员及公司财务的监督权和检查权，为公司发展提供制度保障。

4、提高募集资金使用效率，加强募集资金管理

公司将严格按照《公司法》、《证券法》、《上市公司证券发行管理办法》、《上市公司监管指引第2号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《深圳证券交易所上市公司募集资金管理办法》等法律、法规及规范性文件的要求管理和使用本次重组的配套募集资金。募集资金到位后，公司将对募集资金采用专户储存制度，以便于募集资金的管理和使用以及对其使用情况进行监督，保证募集资金合理合法使用。

5、公司董事、高级管理人员关于保证公司填补即期回报措施切实履行的承诺

公司全体董事及高级管理人员将忠实、勤勉的履行职责，维护公司和全体股东的合法权益，并对公司填补回报措施能够得到切实履行作出承诺：

“1、不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益。

2、对本人的职务消费行为进行约束。

3、不动用公司资产从事与本人履行职责无关的投资、消费活动。

4、由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

5、如公司拟实施股权激励，其行权条件将与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

6、本承诺出具日后至公司本次重大资产重组完成前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

7、本人承诺切实履行公司制定的有关填补回报措施以及本人对此作出的任何有关填补回报措施的承诺，若本人违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的，本人愿意依法承担对公司或者投资者的补偿责任。

作为填补回报措施相关责任主体之一，本人若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本人同意按照中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构按照其制定或发布的有关规定、规则，对本人作出相关处罚或采取相关管理措施。”

四、控股股东、实际控制人对公司本次交易摊薄即期回报采取填补措施的承诺

公司控股股东及实际控制人吴氏家族根据证监会的相关规定，对公司填补回报措施能够得到切实履行作出如下承诺：

“本人承诺不越权干预三七互娱的经营管理活动，不侵占三七互娱利益。”

芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司

董 事 会

年 月 日

芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司
关于发行股份及支付现金购买资产 并募集配套资金 申请文件一次反馈意见之回复

二〇一七年二月

中国证券监督管理委员会：

芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司（以下简称“三七互娱”）于2016年11月11日向贵会报送了《芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司关于发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金申请文件》，于2016年11月18日收到贵会下发的《中国证监会行政许可申请受理通知书（163388号）》，并于2016年12月2日收到贵会下发的163388号《中国证监会行政许可项目审查一次反馈意见通知书》（以下简称“反馈意见”）。三七互娱现根据反馈意见所涉问题进行说明和解释，具体内容如下（以下反馈内容所涉释义沿用《芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司关于发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（修订稿）》）：

反馈问题1、申请材料显示，发行运营商是连接网络游戏开发商与推广渠道商之间的桥梁，负责采购游戏产品及并拟定推广分发策略，并将游戏产品分发到推广渠道服务商，即负责运营分析、发行策略制定、业务维护、客户服务等业务。智铭网络的主营业务是网络游戏的代理、运营，在产业链中属于发行运营商。请你公司：1）结合《网络游戏管理暂行办法》、《关于移动游戏出版服务管理的通知》等规定，补充披露智铭网络从事网络游戏的发行运营业务是否需取得《网络出版服务许可证》。2）本次交易的标的资产是否已取得其生产经营所需的全部必要资质，是否已履行必要的备案等法律程序。请独立财务顾问和律师核查并发表明确意见。

回复：

一、结合《网络游戏管理暂行办法》、《关于移动游戏出版服务管理的通知》等规定，智铭网络从事网络游戏的发行运营业务是否需要取得《网络出版服务许可证》

《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号，自2010年8月1日起施行）第三十八条规定，网络游戏的网上出版前置审批和出版境外著作权人授权的互联网游戏作品的审批，按照《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署（“三定”规定）中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》（中央编办发〔2009〕35号）的规定，由有关部门依据相关法律法规管理。根据中央编办发〔2009〕35号的相关规定，国家新闻出版总署负责在出版环节对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批，该等规定未明确规定需取得《网络出版服务许可证》的情形。

《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发〔2016〕44号，自2016年7月1日起施行）第一条规定，移动游戏指以手机等移动智能终端为运行载体，通过信息网络供公众下载或者在线交互使用的游戏作品；本通知所称移动游戏出版服务，是指将移动游戏通过信息网络向公众提供下载或者在线交互使用等上网出版运营服务行为。本通知所称游戏出版服务单位是指取得国家新闻出版广电总局网络出版服务许可，具有游戏出版业务范围的网络出版服务单位。

智铭网络主营业务为代理网络游戏并与第三方发行平台联合运营网络游戏，具体而言为，智铭网络在获得游戏开发商或代理商的游戏产品代理权后，与第三方游戏发行运营平台公司进行合作，将其取得代理权的游戏产品授权第三方游戏发行运营平台公司发行和运营，该等第三方游戏发行运营平台公司在其平台上发行和运营游戏的行为属于上述法规规定的通过互联网或信息网络向公众提供在线交互使用或下载等运营服务的行为，而智铭网络仅在取得游戏代理权后将授权他人运营游戏，不存在自身通过互联网或信息网络向公众提供在线交互使用或下载等运营服务，因此，智铭网络无需取得《网络出版服务许可证》。

二、本次交易的标的资产是否已取得其生产经营所需的全部必要资质，是否已履行必要的备案等法律程序

（一）墨鹏科技

1、墨鹏科技运营资质情况

根据墨鹏科技现持有的中国（上海）自由贸易试验区市场监督管理局于2016年4月25日核发的《营业执照》（统一社会信用代码为 91310000069303210R），墨鹏科技的经营范围为“数码科技、计算机专业领域内的技术开发、技术服务，计算机网络工程，计算机系统集成，企业管销策划，数码产品、计算机软硬件及周边设备、通讯器材、通讯设备、电子产品的销售，计算机软、硬件的设计，数据处理服务，从事货物及技术的进出口业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）”。墨鹏科技的主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，其所研发的网络游戏类型包括端网游戏与移动网络游戏两大领域。

截至本反馈回复意见出具之日，墨鹏科技取得的资质和备案情况如下：

2016年5月25日，墨鹏科技取得上海市软件行业协会核发的《软件企业证书》（编号：沪RQ-2016-0115），有效期一年。

2016年8月8日，墨鹏科技取得《对外贸易经营者备案登记表》（备案登记表编号：02206875）。

根据《互联网信息服务管理办法》规定，经营性互联网信息服务，是指通过互联网向上网用户有偿提供信息或者网页制作等服务活动；从事经营性互联网信息服务，应当申请办理互联网信息服务增值电信业务经营许可证。如上文所述，墨鹏科技的主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，墨鹏科技未从事通过互联网向上网用户有偿提供信息或者网页制作等服务活动，因此，其无需取得《增值电信业务经营许可证》。

根据《网络游戏管理暂行办法》规定，从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应取得《网络文化经营许可证》；网络游戏上网运营是指通过信息网络，使用用户系统或者收费系统向公众提供游戏产品和服务的经营行为。如上文所述，墨鹏科技的主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，墨鹏科技未从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务，因此，其无需取得《网络文化经营许可证》。

根据《网络出版服务管理规定》规定，本规定所称网络出版服务，是指通过信息网络向公众提供网络出版物，从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。如上文所述，墨鹏科技的主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，墨鹏科技未通过信息网络向公众提供网络出版物、从事网络出版服务，因此，其无需取得《网络出版服务许可证》。

除上述已取得的资质证书和备案外，墨鹏科技经营其主营业务无需取得其他的行业资质或备案。

2、墨鹏科技研发并授权第三方运营的游戏取得国家新闻出版部门的前置批复及文化部备案的情况

根据墨鹏科技提供的资料，墨鹏科技研发且授权第三方运营的游戏“全民无双”和“决战武林”取得国家新闻出版部门的前置批复（行业内俗称为“版号”）和文化部备案情况如下：

序号	游戏名称	版号	文化部备案号
1	全民无双	新广出审[2015]1067号	文网游备字〔2015〕M-RPG 0132 号
2	决战武林	新广出审[2015]1354号	文网游备字〔2015〕W-RPG 0268 号

（二）智铭网络

1、智铭网络运营资质情况

根据智铭网络现持有的淮安市工商行政管理局经济技术开发区分局于 2015 年 12 月 31 日核发的《营业执照》（统一社会信用代码：91320891323794888Y），智铭网络的经营范围为“网络技术及计算机领域内的技术开发、技术转让、技术咨询服务；计算机系统集成，网络工程服务；动漫设计；图文设计与制作；计算机软件及辅助设备销售（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）”。智铭网络的主营业务为代理网络游戏并与第三方发行平台联合运营网络游戏。

截至反馈意见回复出具之日，智铭网络取得的资质和证书情况如下：

2015年11月27日，智铭网络取得江苏省文化厅核发的《网络文化经营许可证》（编号：苏网文［2015］2044-043号），经营范围为“利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）”，有效期自2015年11月16日至2018年11月15日。

2016年7月26日，智铭网络取得江苏省通信管理局核发的《增值电信业务经营许可证》（编号：苏B2-20160341），业务种类为“第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）”，业务覆盖范围为“含文化；不含信息搜索查询服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展相应经营活动）”，有效期至2021年7月26日。

2016年10月27日，千娱网络取得新疆维吾尔自治区文化厅核发的《网络文化经营许可证》（编号：新网文［2016］5620-023号），经营范围为“利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）”，有效期自2016年10月27日至2019年10月26日。

经智铭网络确认及核查，智铭网络从事其目前的生产经营业务无需取得行业资质或备案；智铭网络及其子公司为其日后业务发展作准备，而取得了上述《网络文化经营许可证》、增值电信业务经营许可证》。

2、智铭网络代理的游戏取得国家新闻出版部门的前置批复及文化部备案的情况

根据智铭网络提供的资料，智铭网络及其子公司目前代理并授权第三方运营的游戏共有23款，均已办理文化部备案，该等23款游戏中有19款游戏已取得版号，4款游戏正在申请版号，该等4款正在申请版号的游戏为“乖离性百万亚瑟王”、“西游神魔决”、“最终幻想：觉醒”和“天下”。

根据智铭网络确认，2016年上述未取得版号的4款游戏的收入占智铭网络2016年全年收入（未审数）的比例为1.15%，毛利占智铭网络2016年全年毛利（未审数）的比例为0.05%，上述4款游戏对智铭网络经营业绩贡献较小。

上述4款未取得版号的游戏的开发商或代理商均已承诺：如因游戏在腾讯平台（注：上述4款未取得版号的游戏目前仅在腾讯平台运营）运营期间未获得版号引发的法律责任由其自行承担。

交易对方胡宇航承诺：本人将促使上述未取得版号的游戏的运营方尽快取得该等游戏的版号；如因上述游戏未取得版号而导致智铭网络及其子公司遭受任何处罚或因此给上市公司造成损失的，本人将自智铭网络及其子公司受到处罚之日起或因此给上市公司造成损失之日起（以前述较早日期为准）的一个月内以现金方式对智铭网络及其子公司和上市公司所遭受的损失进行全额赔偿。

《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室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》规定，网络游戏上网运营前应取得新闻出版总署前置审批或进口审批。根据上述规定以及与国家新闻出版广电总局的沟通，网络游戏上网运营的前置审批国版号应由网络游戏的运营单位申请取得。《网络游戏管理暂行办法》规定，网络游戏上网运营是指通过信息网络，使用用户系统或者收费系统向公众提供游戏产品和服务的经营行为。如上文所述，墨鹏科技在取得游戏版权后，将游戏在腾讯平台运营前应根据游戏在信息网络及腾讯平台的运营情况，是否存在下线或调整游戏版本、客户端等方面的技术支持，包括游戏运营前的准备、运营中版本的优化升级与客户端技术方面的维护；游戏运营商负责游戏的推广、导量、服务器组架设、客户服务以及保障和监控服务器组平稳运行等运营维护工作。

综上，标的公司不存在自充值以虚增收入的情形。

三、标的公司不存在第三方（如公会）充值情形

墨鹏科技目前研发的游戏主要包含两款，其中《全民无双》主要通过独家授权给腾讯游戏代理，《决战武林》主要通过独家授权给成都趣乐多进行代理。独立财务顾问通过与腾讯游戏及成都趣乐多进行确认，上述两家公司未引入公会平台进行游戏充值。独立财务顾问检查了上述游戏的前2000名玩家的充值记录，未发现大额、集中、固定金额、充值账号与道具获取账户不匹配等公会平台充值典型状况。

智铭网络目前联合运营的游戏，其联合运营方为腾讯游戏。独立财务顾问通过与腾讯游戏进行确认，腾讯游戏未引入公会平台进行游戏充值。独立财务顾问检查了智铭网络代理的主要游戏的前2000名玩家的充值记录，未发现大额、集中、固定金额、充值账号与道具获取账户不匹配等公会平台充值典型状况。

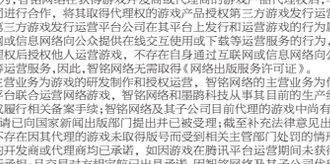
综上，标的公司不存在第三方（如公会）充值情形。

三、标的公司不存在恶意刷榜情形

目前，仅移动游戏在IOS渠道存在“畅销榜”、“收费榜”及“免费榜”等排行榜，移动游戏安卓渠道、网页游戏均无统一公认且实时更新的排行榜。其中IOS“畅销榜”因综合考虑了下载、付费、评论等多种要素，从而被广泛认可具有一定的可参考性。

报告期内，墨鹏科技及智铭网络的充值流水金额较大的移动游戏分别为《全民无双》及《梦幻西游》。

报告期内，《全民无双》IOS畅销榜排名及IOS渠道充值流水对比如下：



注：上图中，左纵坐标轴为《全民无双》在IOS渠道的日充值流水，单位为元。右纵坐标轴为《全民无双》在IOS渠道的畅销榜排名。

报告期内，《全民无双》的IOS畅销榜月均排名与IOS渠道充值流水情况如下表所示（《全民无双》于2015年12月仅运营10天，不予考虑）：

时期	月平均排名	IOS月流水（元）
1月	12	39,985,748.17
2月	21	30,757,107.02
3月	27	28,659,604.41
4月	39	20,852,969.22
5月	46	18,114,131.42
6月	59	12,973,778.74
7月	68	10,858,444.84
8月	91	7,191,073.48

由此可见，全民无双的IOS畅销榜排名与充值流水的变动具有一致性，无明显背离等恶意刷榜迹象。

报告期内，《梦幻西游》得益于优良的游戏品质及端游时代积累的巨大品牌效应，IOS畅销榜排名始终保持在前三名，其在腾讯游戏平台上的流水亦保持稳定，2015年4-12月月均流水2,569.66万元，2016年1-8月月均流水2,356.26万元。

由此可知，《全民无双》、《梦幻西游》的畅销榜排名走势与充值流水金额匹配，未发生背离等存在刷榜嫌疑的情况。综上，标的公司报告期内无恶意刷榜的情形。

四、中介机构核查意见

独立财务顾问已就上述事项进行了核查，并在专项核查报告中就核查手段及覆盖比例进行了详细披露及发表了明确意见，具体执行的核查手段如下：

1、查看与客户、供应商的合同条款；查看客户汇款的资金流水等原始单据；覆盖范围包括墨鹏科技报告期内全部游戏及智铭网络报告期内主要游戏的完整流水。

2、根据相关合同条款重新计算公司所确认收入的准确性；覆盖范围包括墨鹏科技报告期内全部游戏及智铭网络报告期内主要游戏的完整流水。

3、对重要的客户、供应商进行函证；对重大供应商、客户进行访谈；覆盖范围包括墨鹏科技报告期内全部游戏及智铭网络报告期内主要游戏对应的客户及供应商。

4、执行截止性测试以确认报告期内收入、成本是否存在跨期情况；

5、获取公司及子公司、主要管理层个人账户，并核查大额资金支出；核查公司是否存在未纳入核算的银行账户；覆盖范围包括墨鹏科技及其管理层杨东近、谌维、智铭网络及其管理层胡宇航。

6、对公司全体员工下发自查报告，自查内容包括游戏账号、历史充值情况等；覆盖范围包括墨鹏科技及智铭网络全体员工。

7、对墨鹏科技、智铭网络及相关合作方导出数据所使用的数据库的接口进行核查；覆盖范围包括墨鹏科技报告期内全部游戏及智铭网络报告期内主要游戏与其相关合作方。

8、获取报告期内按月统计的总玩家数量、付费玩家数量、活跃用户数、充值流水、玩家报告期内每月人均消费值、付费玩家报告期内每月人均消费值、充值消费比、玩家及收入的地域及年龄分布，分析合理性。覆盖范围包括墨鹏科技报告期内全部游戏及智铭网络报告期内主要游戏。

9、对标的公司主要研发人员的从业经验进行核查，对主要研发人员发放调查表，内容包括主要研发人员的从业履历、目前任职、社保缴纳等情况，确认主要研发人员均在标的公司缴纳社保。

10、纳入墨鹏科技收入真实性核查范围的2款游戏合计产生的收入占墨鹏科技报告期营业总收入的比重为99.90%；纳入智铭网络收入真实性核查范围的2款游戏合计产生的收入占智铭网络报告期营业总收入的比重为81.69%。独立财务顾问获取各款游戏充值前2000名玩家的信息，主要信息包括角色编码、级别、账号创建时间、首次充值时间、最后登陆时间、登陆日志、充值日志、单次最高充值金额、充值总金额、充值获得游戏币、2016年8月31日剩余游戏币数量。使用充值或登陆IP地址与标的公司的IP地址进行核对，检查是否存在自充情况；对玩家登陆行为、充值行为、等级状况等进行合理性分析，从而分析玩家真实性。具体的核查过程参见反馈问题5与反馈10的相关回复。

11、获取公司主要游戏的主要道具清单，各道具销售明细，并分析其合理性。合理性分析覆盖范围为前述墨鹏科技及智铭网络各主要游戏的累计充值金额排名前2000名玩家。

通过以上核查手段，独立财务顾问认为：标的公司的自研游戏或代理运营的主要游戏不存在自充值或者请第三方如游戏公会充值的情形，不存在恶意刷榜情形。

五、补充披露情况

上市公司已于重组报告书中“第十节 管理层讨论与分析/四、标的公司是否存在自充值或者请第三方如游戏公会充值，是否存在恶意刷榜等情形的分析”就本问题进行补充信息披露。

独立财务顾问已于《广发证券股份有限公司关于江苏智铭网络技术有限公司业绩真实性之专项核查报告》及《广发证券股份有限公司关于上海墨鹏数码科技有限公司业绩真实性之专项核查报告》之“第二节 核查情况说明/（四）对公司是否存在自充值、请第三方如游戏公会充值及恶意刷榜情况的核查”就本问题进行补充信息披露。

反馈问题3、申请材料显示，墨鹏科技主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，其在移动游戏市场产业链中主要扮演的是游戏研发商的角色。墨鹏科技的业务流程主要包括游戏研发制作与游戏授权运营两部分。请你公司结合墨鹏科技游戏研发制作和授权运营的整个业务流程，补充披露其收入成本及资产相关的会计处理政策。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。

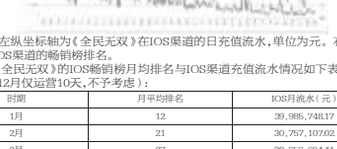
回复：

一、墨鹏科技业务流程

墨鹏科技作为游戏研发商，目前的游戏产品运营模式主要为授权运营模式，其业务流程主要包括游戏研发制作与游戏授权运营两部分，具体如下：

（一）研发制作流程

在游戏研发制作过程中，墨鹏科技通过组建专门的游戏研发项目组，调动内部研发团队，包括游戏开发流程管理小组、美术小组、引擎设计小组、交互体验小组等进行游戏的开发与制作，过程分工清晰、职责落地明确。具体包括游戏概念综评阶段、游戏原型设计阶段、游戏可玩版本开发阶段、游戏批量研发阶段、游戏综合测试阶段及游戏正式开发阶段。墨鹏科技研发制作流程图如下：



（二）游戏授权运营流程

墨鹏科技负责游戏产品的自主研发，研发完成后主要通过授权运营完成游戏上线运营。墨鹏科技同时负责游戏运营阶段与运营商的沟通、游戏版本更新及游戏技术支持等工作。

授权运营模式是指墨鹏科技通过签订代理协议方式将游戏产品提供给游戏运营商，游戏运营商通过向墨鹏科技支付一次性游戏代理版权金、分成款获得代理权，并在游戏运营期间根据游戏充值流水及约定的分成比例向墨鹏科技支付游戏分成款。授权运营模式下，墨鹏科技负责提供游戏版本、客户端等方面的技术支持，包括游戏运营前的准备、运营中版本的优化升级与客户端技术方面的维护；游戏运营商负责游戏的推广、导量、服务器组架设、客户服务以及保障和监控服务器组平稳运行等运营维护工作。

二、收入成本会计处理政策

（一）游戏研发制作阶段

在游戏研发制作过程中，墨鹏科技对项目前期进行的前期调研和论证研究阶段费用支出计入研究阶段支出，在通过前期市场调研和项目可行性论证，并报墨鹏科技批准立项后的支出即为开发支出。报告期内，墨鹏科技基于谨慎性原则对开发支出全部费用化处理。

（二）游戏授权运营阶段

对于收取的一次性代理版权金，墨鹏科技在收到时计入递延收益，待游戏在协议约定区域正式上线运营并取得运营收入时，墨鹏科技按照协议约定的收益期限将递延收益采用直线法摊销计入营业收入。

游戏上线运营期间，墨鹏科技与第三方游戏运营商根据各月游戏充值流水及双方协议约定分成比例计算各月游戏分成金额，双方对账确认无误后墨鹏科技计入营业收入。同时，墨鹏科技将在游戏运营期间提供游戏版本优化升级与客户端技术支持人员的工资薪酬及其他维护支出计入营业成本。

三、资产相关会计处理政策

墨鹏科技在研发游戏研发与授权运营过程中涉及的资产主要包括固定资产、无形资产与长期待摊费用。

（一）固定资产

墨鹏科技账面固定资产主要系电脑主机与显示器、交换机、办公家具等，在同时满足经济利益很可能流入、成本能够可靠计量时根据历史成本进行计量和确认，并按照下述折旧方法计提折旧：

类别	折旧方法	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
电子及办公设备	年限平均法	3	5.00	31.67

（二）无形资产

墨鹏科技账面无形资产为财务软件，系根据2013年6月初始购入历史成本确认和计量，并采用年限平均法按5年进行摊销。

（三）长期待摊费用

墨鹏科技账面长期待摊费用系租赁办公场所装修支出，按照实际发生装修费用金额入账，并按照预计受益期限采用年限平均法进行摊销。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为：墨鹏科技收入成本及资产相关的会计处理政策符合企业会计准则相关规定，并与墨鹏科技业务流程相契合。

经核查，天健会计师认为：墨鹏科技收入成本及资产相关的会计处理政策符合企业会计准则相关规定，并与墨鹏科技业务流程相符。

根据智铭网络提供的资料，智铭网络及其子公司目前代理并授权第三方运营的游戏共有23款，均已办理文化部备案，该等23款游戏中有19款游戏已取得版号，4款游戏正在申请版号，该等4款正在申请版号的游戏为“乖离性百万亚瑟王”、“西游神魔决”、“最终幻想：觉醒”和“天下”。

根据智铭网络确认，2016年上述未取得版号的4款游戏的收入占智铭网络2016年全年收入（未审数）的比例为1.15%，毛利占智铭网络2016年全年毛利（未审数）的比例为0.05%，上述4款游戏对智铭网络经营业绩贡献较小。

上述4款未取得版号的游戏的开发商或代理商均已承诺：如因游戏在腾讯平台（注：上述4款未取得版号的游戏目前仅在腾讯平台运营）运营期间未获得版号引发的法律责任由其自行承担。

交易对方胡宇航承诺：本人将促使上述未取得版号的游戏的运营方尽快取得该等游戏的版号；如因上述游戏未取得版号而导致智铭网络及其子公司遭受任何处罚或因此给上市公司造成损失的，本人将自智铭网络及其子公司受到处罚之日起或因此给上市公司造成损失之日起（以前述较早日期为准）的一个月内以现金方式对智铭网络及其子公司和上市公司所遭受的损失进行全额赔偿。

《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室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》规定，网络游戏上网运营前应取得新闻出版总署前置审批或进口审批。根据上述规定以及与国家新闻出版广电总局的沟通，网络游戏上网运营的前置审批国版号应由网络游戏的运营单位申请取得。《网络游戏管理暂行办法》规定，网络游戏上网运营是指通过信息网络，使用用户系统或者收费系统向公众提供游戏产品和服务的经营行为。如上文所述，墨鹏科技的主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，墨鹏科技未通过信息网络向公众提供网络出版物、从事网络出版服务，因此，其无需取得《网络出版服务许可证》。

根据《网络游戏管理暂行办法》规定，从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应取得《网络文化经营许可证》；网络游戏上网运营是指通过信息网络，使用用户系统或者收费系统向公众提供游戏产品和服务的经营行为。如上文所述，墨鹏科技的主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，墨鹏科技未从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务，因此，其无需取得《网络文化经营许可证》。

根据《网络出版服务管理规定》规定，本规定所称网络出版服务，是指通过信息网络向公众提供网络出版物，从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。如上文所述，墨鹏科技的主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，墨鹏科技未通过信息网络向公众提供网络出版物、从事网络出版服务，因此，其无需取得《网络出版服务许可证》。

除上述已取得的资质证书和备案外，墨