

股票代码：600551

股票简称：时代出版

上市地：上海证券交易所



时代出版传媒股份有限公司

对

上海证券交易所

《关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函》（上证公函【2017】0445号）

的回复

签署日期：二〇一七年五月

上海证券交易所上市公司监管一部：

时代出版传媒股份有限公司（以下简称“时代出版”、“上市公司”、“本公司”或“公司”）于 2017 年 2 月 28 日披露了《时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》（以下简称“本预案”或“预案”），于 2017 年 3 月 15 日收到贵部下发的《关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函》（上证公函【2017】0272 号）（以下简称“一次问询函”），公司于 2017 年 4 月 5 日对一次问询函进行了回复。于 2017 年 4 月 20 日收到贵部下发的《关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函》（上证公函【2017】0445 号）（以下简称“二次问询函”），公司现根据二次问询函所涉问题进行说明和答复，具体内容如下：

在本回复中，除非文义载明，相关简称与《时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》中“释义”所定义的词语或简称具有相同的含义。除特别说明外，若出现各分项数值之和与总数尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

本文件中列示的标的公司两年的财务数据为未经审计数据，标的资产的评估值为预估值。本次交易相关的审计、评估工作完成后，公司将另行召开董事会审议相关事项，编制和公告重组报告书并提请股东大会审议。标的资产经审计的财务数据和评估结果、标的资产的交易对价以重组报告中披露内容为准。

一、关于标的公司的主要风险

问题 1、预案披露，《烈火遮天》为江苏名通自研游戏，由奇天乐地独家代理。据媒体报道，2015 年 6 月盛大网络在海淀法院起诉奇天乐地公司及苹果公司等相关渠道公司，诉称《烈火遮天》完全抄袭了其研发《热血传奇》。目前，苹果 APP STORE 渠道已无法下载《烈火遮天》，但有另一款名为《烈焰遮天》的游戏可供下载。请公司：(1) 补充披露上述诉讼情况的进展，并结合上述诉讼情况，说明《烈火遮天》游戏的实际版权人；(2) 补充说明上述诉讼对《烈火遮天》申请出版版号与后续发行的影响；(3) 补充披露游戏《烈火遮天》与游戏《烈焰遮天》之间的关系；(4) 补充披露苹果 APP STORE 渠道下架《烈火遮天》对江苏名通业绩的影响。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

一、上述诉讼情况的进展，并结合上述诉讼情况，说明《烈火遮天》游戏的实际版权人

2015 年 6 月，原告上海盛大网络发展有限公司（以下简称“盛大网络”）列奇天乐地、美国苹果公司（Apple Inc）、北京卓易迅畅科技有限公司（以下简称“卓易迅畅”）为共同被告，起诉至北京市海淀区人民法院。

盛大网络诉称其对网络游戏《热血传奇》享有著作权和运营权，被告奇天乐地未经其授权，擅自开发制作、运营并授权他人运营《烈火遮天》手机游戏；被告苹果公司未经其许可，在其网络应用商店向公众提供《烈火遮天》的下载服务；被告卓易迅畅在其网站上提供《烈火遮天》的下载服务及进行虚假宣传。因此，盛大网络认为上述三被告侵犯了其著作权并构成了不正当竞争，诉请法院判令被告停止侵权及不正当竞争行为、各被告连带地向其赔偿经济损失 1000 万元及其它相关合理费用、消除影响

等。

在本案审理过程中，苹果公司单方向北京市海淀区人民法院提出管辖权异议。2016年3月，该院经审理后作出（2015）海民（知）初字第23048号《民事裁定书》，认定受诉法院对该案有管辖权，裁定驳回苹果公司的管辖权异议。

苹果公司不服上述一审民事裁定，并向北京知识产权法院提出了上诉。2016年7月，北京知识产权法院作出（2016）京73民辖终401号《民事裁定书》，认定一审法院裁定结果正确，应予维持，驳回苹果公司上诉，维持原裁定。

本案管辖权异议事宜经两审法院审理并作出生效裁定后，仍由北京市海淀区人民法院继续审理。

2016年9月20日，原告盛大网络向北京市海淀区人民法院申请撤回对本案被告奇天乐地、苹果公司、卓易迅畅的起诉。法院经审查后裁定准许盛大网络的撤诉申请。至此，本案诉讼程序终结。

根据奇天乐地出具的情况说明，截至情况说明出具之日，奇天乐地未再收到盛大网络就《烈火遮天》游戏所提起的任何诉讼，也未与盛大网络及其他任何第三方因该款游戏产生任何争议、纠纷或诉讼、仲裁。

综上所述，截至本回复出具之日，盛大网络起诉奇天乐地、苹果公司、卓易迅畅侵犯著作权及不正当竞争纠纷一案的诉讼程序已终结。

根据江苏名通提供的资料，《烈火遮天》为江苏名通子公司镇江乐游自创开发的游戏，是一款由Cocos引擎开发的即时战斗网络游戏，游戏系统包括战斗系统、野外BOSS系统、社交系统、特色系统、转生系统、装备系统及翅膀系统等。游戏是融合了养成模式与合成模式的系统，具有丰富的游戏系统，为玩家提供了多层次的体验。游戏画面简洁流畅，游戏装备、人物角色特点鲜明。鉴于该游戏为江苏名通子公司镇江乐游自创，游戏著作权归镇江乐游所有。

二、上述诉讼对《烈火遮天》申请出版版号与后续发行的影响

根据奇天乐地出具的情况说明，因盛大网络已经撤诉，《烈火遮天》游戏未再涉及任何纠纷或诉讼，奇天乐地正在根据有关规定办理游戏版号，根据奇天乐地提供的最新资料，《烈火遮天》出版申请已被北京市新闻出版广电局批准，北京市新闻出版广电局已于2017年1月4日向国家新闻出版广电总局提交关于出版《烈火遮天》的请示，国家新闻出版广电总局对《烈火遮天》的相关申请文件正在审核过程中。因此，

上述诉讼未对《烈火遮天》的版号申请造成影响。

鉴于盛大网络已经于 2016 年 9 月撤诉，该诉讼对《烈火遮天》的后续发行预计不会造成不利影响。

三、补充披露游戏《烈火遮天》与游戏《烈焰遮天》之间的关系

根据国家新闻出版广电总局网站及其他公开资料显示，《烈焰遮天》系广州游爱网络技术有限公司研发并运营、上海同济大学电子音像出版社有限公司出版的手机游戏，批准出版时间为 2015 年 1 月 6 日，版号为新广出审[2015]13 号。

通过对江苏名通主要管理人员及研发人员（包括《烈火遮天》研发人员）的访谈，了解到江苏名通及其子公司未曾研发过《烈焰遮天》，也不了解该款游戏的研发商、研发团队、原始 IP 及实际版权人等情况。

从上述访谈结果可知，《烈火遮天》与《烈焰遮天》不存在关联关系。

四、苹果 APP STORE 渠道下架《烈火遮天》对江苏名通业绩的影响

报告期内，《烈火遮天》游戏产品所产生的营业收入和净利润情况如下：

单位：万元

年度	营业收入		净利润	
	金额	占比	金额	占比
2016 年度	250.02	1.35%	250.02	2.42%
2015 年度	556.60	5.04%	556.60	8.70%

报告期内，《烈火遮天》产生的收入及净利润占江苏名通总收入和净利润的比例较低，对江苏名通整体经营状况和财务状况影响较小，《烈火遮天》在苹果 APP STORE 渠道下架不会对江苏名通经营业绩产生重大不利影响。

此外，江苏名通在对其未来现金流进行预测时，未考虑《烈火遮天》后续充值所产生的收益，因此，《烈火遮天》在苹果 APP STORE 渠道下架亦不会对本次交易江苏名通的评估值产生影响。

五、江苏名通自研游戏《烈火遮天》可能涉及诉讼的风险

《烈火遮天》为镇江乐游自主研发的一款手机游戏，由奇天乐地独家代理运营，镇江乐游拥有该游戏的著作权。根据奇天乐地提供的资料及出具的情况说明，2015 年 6 月盛大网络以《烈火遮天》侵犯其《热血传奇》著作权及不正当竞争为由对奇天乐地提起诉讼。2016 年 9 月，盛大网络撤回上述诉讼。截至本回复日，奇天乐地未再收到盛大网络就《烈火遮天》游戏所提起的任何诉讼，也未与盛大网络及其他任何第三

方因该款游戏产生任何争议、纠纷或诉讼、仲裁，江苏名通及其子公司亦未收到盛大网络就《烈火遮天》游戏所提起的任何诉讼，也未与盛大网络及其他任何第三方因该款游戏产生任何争议、纠纷或诉讼、仲裁。

虽然镇江乐游所自主研发的《烈火遮天》未曾侵犯盛大网络及其他方知识产权，截至本回复日，也未再涉及其他任何诉讼、仲裁等，但是江苏名通及子公司仍可能存在因《烈火遮天》侵犯第三方知识产权而与其产生争议、纠纷或诉讼、仲裁等风险，提请投资者注意该风险。

针对该风险，江苏名通实际控制人秦谦和魏义分别出具承诺函，承诺：若自创或改编的所有游戏产品因侵犯第三方知识产权而被提起任何诉讼、仲裁，承诺人将承担因相关案件所产生的全部费用（包括但不限于诉讼、仲裁费用、律师费用、损害赔偿费用等）。若江苏名通及下属子公司或时代出版因相关诉讼、仲裁案件遭受任何直接或间接损失，承诺人将对江苏名通及下属子公司或时代出版的一切损失以现金方式予以全额补偿。

六、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/13、江苏名通自研游戏《烈火遮天》可能涉及诉讼的风险”、“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（十五）《烈火遮天》涉及诉讼情况”及“第十节风险因素/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/13、江苏名通自研游戏《烈火遮天》可能涉及诉讼的风险”进行了补充披露。

七、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问及承义律师认为，盛大网络已经撤回诉讼，截至本核查意见出具之日，奇天乐地未再收到盛大网络就《烈火遮天》游戏所提起的任何诉讼，也未与盛大网络及其他任何第三方因该款游戏产生任何争议、纠纷或诉讼、仲裁。《烈火遮天》为江苏名通子公司镇江乐游自创并开发的游戏，游戏著作权归镇江乐游所有。上述诉讼对《烈火遮天》申请出版版号和后续发行不会造成不利影响。通过访谈江苏名通主要管理人员和研发人员，《烈火遮天》和《烈焰遮天》不存在关联关系。鉴于报告期内《烈火遮天》所实现收入占江苏名通总收入的比例较低，苹果 APP STORE 渠道下架《烈火遮天》不会对江苏名通业绩造成重大不利影响。虽然上述诉讼已经结案，但江苏名通及其子公司存在因《烈火遮天》游戏可能侵犯第三方知识产权

而被提起诉讼、仲裁的风险，针对该风险，江苏名通实际控制人已经出具承诺，承诺将全额补偿因自研游戏涉及诉讼或仲裁给江苏名通及其子公司、时代出版造成的损失。

问题 2、预案披露，《烈火遮天》尚未取得国家新闻出版广电总局的前置审批和文化部运营备案，但 2014 年该款游戏就已上线运营并取得营业收入，请公司补充披露：(1)《烈火遮天》在未取得相关审批情况下上线运营是否符合国家相关规定；(2)因未取得相关许可可能受到相关处罚的具体情况及相关责任承担的相关安排。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

一、《烈火遮天》在未取得相关审批情况下上线运营是否符合国家相关规定

《网络出版服务管理规定》自 2016 年 3 月 10 日起施行，其第二十七条规定，“网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。”

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

同时，鉴于 2016 年 7 月 1 日前已上网出版运营的移动游戏数量较多、游戏出版服务单位及相关游戏企业人力有限等实际情况，国家新闻出版广电总局办公厅于 2016 年 9 月 19 日发布《关于顺延〈关于移动游戏出版服务管理的通知〉有关工作时限的通知》，明确将补办相关审批手续的时限顺延至 2016 年 12 月 31 日。

《烈火遮天》于 2014 年 5 月正式上线运营，其上线运营时，《网络出版服务管理规定》、《关于移动游戏出版服务管理的通知》尚未正式施行。同时，《出版管理条例》等其他相关规定亦未见关于移动游戏未审批不得上线运营的禁止性规定。因此，在《烈火遮天》正式上线运营之时，并不违反国家相关规定。

在《关于移动游戏出版服务管理的通知》施行后，奇天乐地作为《烈火遮天》的独家代理商，积极开展《烈火遮天》的出版工作。2017年1月4日，北京市新闻出版广电局批准《烈火遮天》的出版申请，并向国家新闻出版广电总局提交关于出版《烈火遮天》的请示。

奇天乐地违反了“在2016年12月31日之前取得属地省级出版行政主管部门相关审批手续”的规定。

二、因未取得相关许可可能受到相关处罚的具体情况及相关安排

（一）因未取得相关许可可能受到相关处罚的具体情况

根据《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发〔2016〕44号）的规定，未按照本通知要求履行相关审批手续即上网出版运营的移动游戏，一经发现，相关出版行政执法部门将按非法出版物查处。根据《出版管理条例》的规定：未经批准，擅自从事出版物的出版、印刷或者复制、进口、发行业务，由出版行政主管部门、工商行政管理部门依照法定职权予以取缔；依照刑法关于非法经营罪的规定，依法追究刑事责任；尚不够刑事处罚的，没收出版物、违法所得和从事违法活动的专用工具、设备，违法经营额1万元以上的，并处违法经营额5倍以上10倍以下的罚款，违法经营额不足1万元的，可以处5万元以下的罚款；侵犯他人合法权益的，依法承担民事责任。

（二）责任承担的相关安排

《烈火遮天》由江苏名通全资子公司镇江乐游研发、奇天乐地独家代理运营，镇江乐游未参与该等游戏的运营。根据上述法律法规的规定，因未经审批而被处罚的责任主体为游戏运营单位，而非研发单位。

此外，镇江市文化行政综合执法支队已于2017年3月17日出具证明文件，证明江苏名通、镇江乐游报告期内没有因违反国家有关网络游戏管理、网络出版服务方面的法律法规的规定而受到文化行政管理部门的行政处罚。

针对上述法律瑕疵，虽然镇江乐游可能免于处罚，但《烈火遮天》仍存在因未取得文号而被监管部门责令下线的风险，进而对江苏名通经营业绩产生不利影响。因此，为更好地保护江苏名通及上市公司利益，江苏名通实际控制人秦谦、魏义分别出具了承诺函：“若因该等瑕疵导致江苏名通及其下属企业或时代出版传媒股份有限公司遭受任何经济损失的，承诺人将予以全额补偿。”

三、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/1、游戏产品未能及时办理版号或备案的风险”、“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/十二、主要游戏产品版号办理和文化部备案的情况/（三）关于部分游戏版号或运营备案尚未完成的情况说明”及“第十节风险因素/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/1、游戏产品未能及时办理版号或备案的风险”中进行了补充披露。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问及律师认为，《烈火遮天》于 2014 年 5 月正式上线运营并不违反国家相关规定。在《关于移动游戏出版服务管理的通知》施行后，奇天乐地作为《烈火遮天》的独家代理商，于 2017 年 1 月 4 日取得北京市新闻出版广电局批准，违反了“在 2016 年 12 月 31 日之前取得属地省级出版行政主管部门相关审批手续”的规定。根据法律法规的规定，上述法律瑕疵的直接责任主体是游戏运营商。虽然镇江乐游不是上述法律瑕疵的直接责任主体，但若《烈火遮天》因未及时取得版号而被主管部门责令下线，将对江苏名通经营业绩产生不利影响。针对该潜在风险，江苏名通实际控制人秦谦、魏义已经分别出具了相关补偿承诺函。

问题 3、预案披露，江苏名通新款游戏的研发模式主要是将其他公司研发的知名端游游戏题材改编为页游、手游或将页游改编为手游，如即将推出的页游版《墨香》即改编自由韩国 EYAInteractiveLimited 开发的东方奇幻武侠网络游戏《墨香 Online》。请公司：(1) 补充披露江苏名通游戏研发模式中题材改编模式的所占比例，说明是否存在潜在的版权纠纷风险，并相应进行风险提示；(2) 补充披露江苏名通在版权合规性方面的风险控制措施。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

一、江苏名通游戏研发模式中题材改编模式的所占比例，说明是否存在潜在的版权纠纷风险，并相应进行风险提示

(一) 游戏研发基本情况

自涉足游戏研发以来，江苏名通共研发 15 款游戏产品，其中 7 款游戏采用改编模式，占研发总数的比例为 46.67%。具体研发情况如下：

序号	游戏名称	游戏类型	原著	授权方
1	热血江湖传	页游	热血江湖（端游）	MGAME CORPORATION(S.Korea)
2	奇迹来了	页游	奇迹 MU	上海塔人网络科技有限公司
3	新天上碑	页游	SINCHEONSANGBI	GameOnStudio Co., LTD
4	墨香（破天）	页游	TITAN ONLINE（墨香 Online）	欢乐派股份有限公司（台湾）[注]
5	新热血江湖	页游	热血江湖（端游）	MGAME CORPORATION(S.Korea)
6	热江	手游	热血江湖（漫画）	Tigon Mobile Co.,Ltd
7	墨香	手游	TITAN ONLINE（墨香 Online）	欢乐派股份有限公司（台湾）[注]
8	烈火遮天	手游		自创
9	王城争霸	页游		自创
10	暗黑王座	手游		自创
11	暗夜之神	页游		自创
12	沙城争霸	页游		自创
13	剑侠奇谭	手游		自创
14	诸神之战	页游		自创（未研发成功）
15	全民星座	页游		自创（未研发成功）

注：《墨香》手游和页游 IP 为欢乐派股份有限公司（台湾）转授权，最终版权方为 EYA Soft Co.,Ltd.,（原名 EYA Interactive Limited）。

(二) 江苏名通游戏改编模式授权情况

1、《热血江湖传》及《新热血江湖》

2014 年 10 月 24 日，MGAME CORPORATION(S.Korea)与无锡游人签订《排他游戏联合开发授权协议》，并于 2015 年 12 月 10 日签订《排他游戏联合开发授权协议》之补充协议，协议主要条款如下：

(1) 授权情况

授权方（Mgame）以排他的方式在指定区域内（授权开发区域为中国大陆，授权运营区域为中国大陆、台湾、香港及澳门）授权无锡游人基于端游《热血江湖》开发和运营其网页版游戏，包括但不限于使用游戏商标、游戏名称、美术等。无锡游人可以自行选择开发和运营策略。所开发网页版游戏著作权及其他相关权利在上述授权区域内归无锡游人所有。但是网页版游戏著作权及所有权在非授权区域内归授权方所

有。

(2) 授权金及游戏分成款

1) 授权金

无锡游人需向授权方支付授权金 45 万美元。

2) 游戏分成款

在中国大陆运营游戏所得到充值流水，无锡游人每月需按当月充值总流水的 4.5% 向授权方支付游戏分成款。

在中国大陆以外地区运营游戏所得到充值流水，按以下方式计算分成款：

①若游戏当月累计充值流水小于 100 万元人民币（含 100 万元人民币），无锡游人需按当月充值总流水的 30% 向授权方支付游戏分成款；

②若游戏当月累计充值流水大于 100 万元但小于 200 万元人民币（含 200 万元人民币），无锡游人需按当月充值总流水的 35% 向授权方支付游戏分成款；

③若游戏当月累计充值流水大于 200 万元人民币，无锡游人需按当月充值总流水的 40% 向授权方支付游戏分成款。

2、《热江》（手游）

2016 年 3 月 23 日，Tigon Mobile Co., Ltd 和江苏名通签署《手机游戏联合开发授权协议》，主要条款如下：

(1) 主要授权情况

1) 授权方（Tigon）授权江苏名通关于《热江》手游的共同开发权和在全球的运营权，包括但不限于使用游戏商标、人物、美术、数值等。

2) 游戏开发完成后，授权方有权就该游戏的发行与中清龙图进行谈判并签订合同。

3) 如果中清龙图不代理发行该游戏产品，江苏名通可以自行选择其他游戏发行商。

4) 在除韩国外的区域内，江苏名通所开发《热江》手游的著作权归江苏名通所有，在韩国归授权方所有。

(2) 授权金及游戏分成款

1) 授权金

因游戏在韩国运营而收到的授权金，江苏名通享有该授权金的 30%，授权方享有 70%；因游戏在除韩国地区之外的地区运营而收的授权金，江苏名通享有该授权金的

70%，授权方享有 30%。

2) 游戏分成

游戏在韩国运营所产生的充值净流水，授权方享有该充值净流水的 50%，江苏名通享有 50%；游戏在除韩国之外地区运营所产生的充值净流水，授权方享有该充值净流水的 20%，江苏名通享有 80%。

3、《奇迹来了》

《奇迹来了》又名《勇者归来》，为镇江乐游于 2013 年 5 月开发的一款网页游戏。因涉嫌侵犯《奇迹 MU》游戏著作权，经上海塔人网络科技有限公司（“塔人网络”）、中联畅想（北京）科技有限公司（“中联畅想”）及镇江乐游协商一致，塔人网络将该款游戏的开发权和运营权授予中联畅想，并于 2013 年 9 月签署《网页游戏授权运营合同》；中联畅想再以委托开发的方式委托镇江乐游开发，并于 2014 年 2 月补充签署《网页游戏独家运营合同》，以消除涉嫌侵犯《奇迹 MU》游戏著作权等相关权益的影响。《网页游戏独家运营合同》的主要条款如下：

(1) 授权内容

镇江乐游为《奇迹来了》网页游戏的开发者。中联畅想负责在授权区域内对游戏进行发行和运营及分授权，并享有该游戏的著作权及其他完整权利。

《奇迹来了》海外市场的独家代理权及分授权的权利，中联畅想在同等条件下具有优先签约权。

(2) 中联畅想主要权利和义务

中联畅想必须提供《奇迹来了》在授权区域内可以用来运营、推广、销售的授权许可，包含但不限于：“奇迹”、“MU”品牌、名称以及美术资源使用许可、运营、宣传推广、销售许可的授权。《奇迹来了》所涉及的相关“奇迹”、“MU”品牌、名称以及美术资源等法律纠纷由中联畅想承担，镇江乐游不承担任何责任以及不承担任何连带责任。

(3) 授权金及游戏分成

1) 授权金

中联畅想（北京）有限公司需向镇江乐游支付游戏授权金 200 万元人民币。

2) 游戏分成

《奇迹来了》游戏联运市场月收入流水固定的 6% 分给镇江乐游。

4、《新天上碑》

根据无锡游人与 GameOnStudio Co., LTD (“GameOnStudio”) 于 2015 年 11 月 6 日签署的《排他游戏联合开发许可协议》，无锡游人开发《新天上碑》相应的授权情况如下：

(1) 主要授权情况

GameOnStudio 授予无锡游人《新天上碑》游戏（包括网页游戏和手机游戏）的开发权以及在授权区域（包括中国大陆、台湾、香港及澳门）的运营权，包括但不限于使用商标、名称以及美术资源等。无锡游人有权自主选择开发、运营、出版、发行等策略。无锡游人需按一定比例向 GameOnStudio 支付收入分成。

(2) 分成比例

1) 授权区域内（包括中国大陆、台湾、香港及澳门）

在授权区域内，当游戏月充值流水低于人民币 500 万元时，无锡游人需按当月总流水的 4% 向授权方支付分成款；

当月充值流水高于人民币 500 万元且低于人民币 1,000 万元时，无锡游人需按当月总流水的 5% 向授权方支付分成款；

当月充值流水高于人民币 1,000 万元时，无锡游人需按当月总流水的 6% 向授权方支付分成款；

2) 运营区域（指韩国和日本）

无锡游人可以将开发的《新天上碑》游戏（包括网页游戏和手机游戏）在运营区域内运营。

①分成款

在上述运营区域内，若游戏在 GameOnStudio 自有平台运营，GameOnStudio 需按当月总流水的 15% 向无锡游人支付分成款；若在第三方平台运营，GameOnStudio 需将其所得的 70% 向无锡游人支付。

②授权金

在运营区域内，当游戏在 GameOnStudio 自有平台运营时，GameOnStudio 需按游戏上线第一个月总流水的 15% 作为授权金支付给无锡游人；当上述游戏在第三方平台运营时，第三方平台所支付的授权金全部归无锡游人所有。

5、《墨香》页游

2015 年 11 月 10 日，欢乐派股份有限公司与上海趣味网络科技有限公司签署《<TITAN ONLINE>（墨香 Online）网页游戏合作开发合约》，2016 年 1 月 20 日，

欢乐派股份有限公司与上海趣味网络科技有限公司和无锡游人签署《<TITAN ONLINE>（墨香 Online）网页游戏合作开发合约主体变更协议》，将协议主体由欢乐派股份有限公司、上海趣味网络科技有限公司变更为欢乐派股份有限公司、无锡游人。2017年2月1日，欢乐派股份有限公司与无锡游人签署《<TITAN ONLINE>（墨香 Online）游戏合作开发合约之补充合约》。相关协议的主要内容如下：

（1）授权情况

欢乐派股份有限公司（“欢乐派”）授权无锡游人开发并运营《TITAN ONLINE》（墨香 Online）网页游戏，无锡游人享有该网页游戏在全球（除新加坡和马来西亚）的著作权权利，欢乐派拥有该网页游戏新加坡和马来西亚地区的独家发行权利。

（2）授权金及游戏分成

1) 授权金

无锡游人需向欢乐派支付 15 万美元授权金（《TITAN ONLINE》（墨香 Online）网页游戏和手机游戏授权金合计 15 万美元）。

2) 游戏分成

若上述游戏每月充值总流水不足 500 万元人民币时，无锡游人需按每月充值总流水的 6% 向欢乐派支付游戏分成款。

若上述游戏每月充值总流水超过 500 万元但不到 1,000 万元人民币时，无锡游人需按每月充值总流水的 5% 向欢乐派支付游戏分成款。

若上述游戏每月充值总流水超过 1,000 万元人民币时，无锡游人需按每月充值总流水的 4% 向欢乐派支付游戏分成款。

若欢乐派在新加坡及马来西亚地区运营上述网页游戏，则需按每月充值总流水的 16% 向无锡游人支付游戏分成款。

3) 新加坡及马来西亚地区的奖励金

若上述网页游戏运营总收入累计达到 50 万美元时，欢乐派需向无锡游人支付 5 万美元奖励款；

若上述网页游戏运营总收入累计达到 100 万美元时，欢乐派需向无锡游人另支付 5 万美元奖励款；

若上述网页游戏运营总收入累计达到 150 万美元时，欢乐派需向无锡游人另支付 5 万美元奖励款；

若上述网页游戏运营总收入累计达到 200 万美元时，欢乐派需向无锡游人另支付 5 万美元奖励款；

若上述网页游戏运营总收入累计达到 250 万美元时，欢乐派需向无锡游人另支付 5 万美元奖励款。

6、《墨香》手游

2015 年 11 月 10 日，欢乐派股份有限公司与上海趣味网络科技有限公司签署《<TITAN ONLINE>（墨香 Online）手机游戏合作开发合约》，2016 年 1 月 20 日，欢乐派股份有限公司与上海趣味网络科技有限公司和无锡游人签署《<TITAN ONLINE>（墨香 Online）手机游戏合作开发合约主体变更协议》，将协议主体由欢乐派股份有限公司、上海趣味网络科技有限公司变更为欢乐派股份有限公司、无锡游人。2017 年 2 月 1 日，欢乐派股份有限公司与无锡游人签署《<TITAN ONLINE>（墨香 Online）游戏合作开发合约之补充合约》。相关协议的主要内容如下：

（1）授权情况

欢乐派股份有限公司（“欢乐派”）授权无锡游人开发并运营《TITAN ONLINE》（墨香 Online）手机游戏，无锡游人享有该手机游戏在全球（除新加坡和马来西亚）的著作权和发行权，欢乐派拥有该手机游戏新加坡和马来西亚地区的独家发行权利。

（2）授权金及游戏分成

1) 授权金

无锡游人需向欢乐派支付 15 万美元授权金（《TITAN ONLINE》（墨香 Online）网页游戏和手机游戏授权金合计 15 万美元）。

2) 游戏分成

若上述游戏每月充值总流水不足 500 万元人民币时，无锡游人需按每月充值总流水的 6% 向欢乐派支付游戏分成款。

若上述游戏每月充值总流水超过 500 万元但不到 1,000 万元人民币时，无锡游人需按每月充值总流水的 5% 向欢乐派支付游戏分成款。

若上述游戏每月充值总流水超过 1,000 万元人民币时，无锡游人需按每月充值总流水的 4% 向欢乐派支付游戏分成款。

若欢乐派在新加坡及马来西亚地区运营上述手机游戏，则需按每月充值总流水的 16% 向无锡游人支付游戏分成款。

3) 新加坡及马来西亚地区的奖励金

欢乐派拥有上述游戏在新加坡及马来西亚地区的发行权。

若上述手机游戏运营总收入累计达到 50 万美元时，欢乐派需向无锡游人支付 5 万美元奖励款；

若上述手机游戏运营总收入累计达到 100 万美元时，欢乐派需向无锡游人另支付 5 万美元奖励款；

若上述手机游戏运营总收入累计达到 150 万美元时，欢乐派需向无锡游人另支付 5 万美元奖励款；

若上述手机游戏运营总收入累计达到 200 万美元时，欢乐派需向无锡游人另支付 5 万美元奖励款；

若上述手机游戏运营总收入累计达到 250 万美元时，欢乐派需向无锡游人另支付 5 万美元奖励款。

(三) 江苏名通原创游戏情况

1、《烈火遮天》

《烈火遮天》为江苏名通自研游戏，并由奇天乐地独家代理，是一款由 Cocos 引擎开发的即时战斗网络游戏。游戏系统包括战斗系统、野外 BOSS 系统、社交系统、特色系统、转生系统、装备系统及翅膀系统。

目前，传奇类题材网页游戏较多，主要包括《热血传奇》、《沙巴克传奇》、《烈焰遮天》、《战神传奇》、《铁血沙城》等。与上述游戏相比，《烈火遮天》使用了 Cocos 引擎开发。游戏的特色是融合了养成模式与合成模式的系统，具有丰富的游戏系统，为玩家提供了多层次的体验。游戏画面简洁流畅，游戏装备、人物角色特点鲜明。

通过从游戏界面、文字说明、人物角色、游戏地图、游戏故事情节、游戏标识、动画特效、游戏音效、程序代码等方面进行对比，江苏名通所开发《烈火遮天》与《热血传奇》存在较大差异，不存在侵犯他人知识产权的情形。

2、《王城争霸》

《王城争霸》是一款由江苏名通自主研发的大型国战类 RPG 网页游戏，以太初创世多国争斗为背景，具有特色的角色成长、丰富的装备、独特的技能、阵营对抗等特色，营造一场国家与国家之间大战的一个游戏环境。游戏采用长周期路线，对各类玩家具有较好的平衡，提高玩家的用户体验和留存率。

目前，国战类题材网页游戏较多，主要包括《皇图》、《战国之怒》以及《大皇帝》等。从游戏界面、文字说明、人物角色、游戏地图、游戏故事情节、游戏音效、程序代码等方面进行对比，江苏名通所开发《王城争霸》与上述游戏存在较大差异。

3、《暗黑王座》

《暗黑王座》是一款由江苏名通自主研发的西方魔幻风格 3D ARPG 移动游戏。同时吸纳融合了暗黑和奇迹两类题材的风格和元素，对玩法和系统进行改进和创新，拥有魔幻风格和即时团战的特点，相较常规 ARPG 移动游戏更加侧重于玩家间多人实时对战为核心的玩法。

《暗黑王座》兼具暗黑和奇迹两类题材的风格。目前，暗黑和奇迹类游戏产品较多，但兼具暗黑和奇迹两类题材的游戏较少。暗黑或奇迹类游戏产品主要有《太极熊猫》、《暗黑黎明》、《全民奇迹》等。《暗黑王座》在游戏界面、文字说明、人物角色、游戏地图、游戏故事情节、游戏音效、程序代码等方面与上述游戏产品差异较大。

4、《暗夜之神》

《暗夜之神》是一款由江苏名通自主研发的 3D ARPG 玄幻类网页游戏。游戏画面精美，装备流光效果绚丽多彩，可局部换装，天空飞翔，海底遨游，带给玩家绝对的视觉冲击，具有火爆的打斗，绚丽的技能特效。暗夜之神尽量平衡免费玩家和付费玩家的差距，使免费玩家在游戏中找到自己的价值和乐趣，有效维护付费玩家留存度，提高游戏的粘度，延长游戏生命周期。

目前，玄幻类题材网页游戏较多，主要包括《大天使之剑》、《黎明之光》等。《暗夜之神》在游戏界面、文字说明、人物角色、游戏地图、游戏故事情节、游戏音效、程序代码等方面与上述游戏之间存在较大差异。

5、《沙城争霸》

《沙城争霸》是一款由江苏名通自主研发的 RPG 网页游戏。游戏以传说中的玛雅文明为故事背景，在游戏中玩家更可以体验到波澜壮阔的故事情节。玩家扮演一名抵抗魔王军团的战士，通过对自身装备的祝福、对翅膀的升级，挑战各种各样的地宫。

《沙城争霸》注重玩家之间交互，力求取得游戏玩家平衡和营造公平的游戏环境。

目前，与《沙城争霸》玩法及题材相近的游戏主要包括《武易》、《傲视遮天》等游戏。从游戏界面、文字说明、人物角色、游戏地图、游戏故事情节、游戏音效、程序代码等方面进行对比，江苏名通所开发《沙城争霸》与上述游戏存在较大差异。

6、《剑侠奇谭》

《剑侠奇谭》是江苏名通正在研发的一款具有中国武侠风的手机游戏产品，该游戏产品是一款拥有真实虚拟大世界构架的大型多人在线网络游戏。游戏主体是东方玄幻，同时也将西方玄幻融合其中。游戏以势力之间冲突为基调，鼓励玩家之间的交流、对抗。游戏在地图中设置了大量任务和故事可以营造出让玩家探索、解谜及挑战的游戏氛围，引导玩家熟悉整个世界，让玩家有充分的扮演感和存在感，吸引玩家创造一个属于自己的“虚拟身份”。

《剑侠奇谭》为江苏名通自创的一款游戏产品，因正处于研发过程中，尚未上线运营。

（四）江苏名通存在潜在侵犯第三方知识产权的风险

江苏名通游戏研发业务主要采用游戏改编和自创两种模式。对于以改编模式开发的游戏产品，江苏名通均已取得授权方的开发授权，并与其签署了相关授权协议，有效保证了江苏名通所改编游戏不存在版权纠纷。对于以自创模式开发的游戏产品，江苏名通充分认识到尊重和保护知识产权的重要性，在游戏的研发过程中对使用的素材均进行审慎评估，如涉及使用他人知识产权均会力争事先取得相关权利方的许可，有效避免了侵犯第三方知识产权的风险。

对于改编模式，尽管江苏名通与授权方签署了切实可行的授权协议，与游戏授权方及其他第三方均未产生过任何版权纠纷，但仍可能存在由于授权方所拥有权利不完整或权利存在瑕疵而导致江苏名通所改编游戏侵犯第三方知识产权的风险。

对于原创游戏，虽然已采取有效措施保证原创游戏不侵犯第三方知识产权。但网络游戏领域部分知识产权侵权的辨认界限模糊，且我国目前的网络游戏题材较为集中、同质化现象普遍，江苏名通所研发的游戏产品有可能被原著作者或其授权人指责未经许可使用他人知识产权。

如江苏名通在游戏研发过程中存在侵犯第三方知识产权之情形，可能面临权利人的侵权追责，进而对江苏名通日常经营产生不利影响，提请投资者关注相关风险。

针对该风险，江苏名通实际控制人秦谦和魏义分别出具承诺函，承诺：若自创或改编的所有游戏产品因侵犯第三方知识产权而被提起任何诉讼、仲裁，承诺人将承担因相关案件所产生的全部费用（包括但不限于诉讼、仲裁费用、律师费用、损害赔偿费用等）。若江苏名通及下属子公司或时代出版因相关诉讼、仲裁案件遭受任何直接或间接损失，承诺人将对江苏名通及下属子公司或时代出版的一切损失以现金方式予

以全额补偿。

二、江苏名通在版权合规性方面的风险控制措施

网络游戏涉及计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权。游戏属于软件作品，受到《著作权法》的保护和规制，游戏的作者对该作品享有软件著作权。在网络游戏的开发过程中，如果网络游戏作品的有关故事情节、人物、形象、玩法、场景、音效等内容系根据其他作品改编而来，应该取得著作权人的授权；在网络游戏运营过程中，为游戏宣传推广设计的标识、申请的注册商标亦属于知识产权范畴。

江苏名通在游戏研发过程中充分认识到知识产权的重要性，在研发环节加入法务审核及对研发人员的知识产权培训，尽量避免运用有可能对知识产权构成侵权的素材，并制订了相应的风险防控措施，具体措施如下：

（一）授权 IP 产品

一般来说，IP 版权方分为原作者及非原作者。

1、产品筛选阶段，严格审核版权方材料

从原作者手中获得 IP，将原创版权的证明文件（著作权登记证书）作为合同附件列明，这种被授权方式法律风险较小。从非原作者的版权方（如转授权方、版权收集方）授权 IP，除需要原作者的版权证明外，还应严格审核原作者授权版权方的文件（如版权授权许可合同、版权转让合同），必要时，将要求由原作者在合同中对授权事宜再行书面确认并同意，避免产生版权不明的重大法律风险。另外，版权方应在合同中保证版权的合法性及原创性，并承诺承担因版权问题而产生的所有法律责任。

2、合同签署阶段，审慎沟通重点合同条款

（1）明确 IP 授权形式

IP 授权形式分为独占许可使用、排他许可使用及普通许可使用三种形式，IP 授权形式的不同，决定着游戏开发运行商享有 IP 的价值大小。为避免产生争议，江苏名通在与授权方签署的 IP 授权合同中必须明确 IP 授权的形式。

（2）明确授权内容

IP 授权主要以游戏改编权及游戏人物授权为主。

改编权授权是 IP 授权最常见的方式，是指版权方将 IP 的游戏改编权授予被授权方，被授权方在一定期限内将 IP 改编成游戏。

游戏人物的授权，是指版权方将某一文化品牌中的人物、角色、肖像授予被授权方进行游戏开发。

这两种授权的权利性质不同，所对应的价值也不同，改编权包含的内容更多，而人物授权较为单一，因此江苏名通要求授权合同中必须明确授权的权利类型，以免产生歧义。另外，合同中应对游戏发行权、游戏周边制作权等权利的授予明确约定。

（3）明确授权开发游戏类型

一般来说，游戏主要分为手游、端游及页游，IP 授权合同中一般都要求明确授权开发的的游戏类型，因此如何精准完整的阐述各个游戏类型的含义至关重要。结合游戏行业相关合同的相关经验，一般而言，合同中对各个游戏类型通常沿用如下定义阐述：①手游（移动游戏产品）指由开发者通过移动游戏平台向相关用户提供各种服务的移动游戏产品及相关服务，移动游戏产品开发基于的操作系统包括但不限于 Android 系统、iOS 系统、HTML5 系统、Windows Phone 系统，移动游戏产品使用的移动终端包括但不限于手机终端游、pad 终端、但不包含 PC 电脑终端。②端游（PC 电脑客户端游戏产品）是指开发者通过 PC 电脑客户端向相关用户提供各种服务的游戏产品及相关服务，③页游（网页游戏产品）是指开发者基于 Web 浏览器向相关用户提供各种服务的游戏产品及相关服务。

游戏行业发展迅速，对于游戏类型的描述也会发生改变，因此江苏名通须持续跟踪学习，以保证合同中对于游戏类型的描述与时俱进。

（4）利益分配问题

游戏领域 IP 授权的报酬模式主要分为三种，第一种是全部版权金，第二种是版权金+分成，第三种是保底预付+分成，在合同中必须明确 IP 授权的报酬模式。另外，合同中应对于收益对账、收益支付的时间进行详细约定，以免产生利益分配的争议。

（5）明确 IP 授权期限及授权地区

目前 IP 授权很少存在买断游戏改编权的情况，一般都是以授权使用一定期限为主。在 IP 授权合同中，江苏名通密切关注授权期限的描述，以明确被授权方在约定期

限内是否必须限期发布等问题，尽量保证合同阐述明确、避免歧义。另外，授权地区同样需要明确约定。

（6）署名问题

署名权是作者享有的合法权利，因此江苏名通密切关注合同中应对于游戏及衍生品是否注明作者的著作权标识和声明进行明确约定。

IP 授权涉及的法律问题较为复杂，法律风险较大，必要时，须聘请专业律师起草审核相关合同文本，以规避 IP 授权过程中的法律风险。

（二）原创产品

原创产品通常需要计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权保护。研发团队大多重点关注新游戏的创意和该创意在技术上的实现问题，而对研发过程可能涉及到的知识产权保护意识较为薄弱。加强企业员工尤其是研发人员知识产权的保护意识和行为的管理，充分认识知识产权对原创产品游戏研发业务的重要性。

1、实施知识产权风险预警

知识产权风险的产生是由于研发活动中存在的不确定因素造成的，因此加强风险防范是降低风险的主要且有效途径。

（1）立项阶段，在新产品研发前，要对该产品及相关产品进行著作权、商标及专利信息检索查新，分析研究，规避风险，规避重复研究和侵犯他人知识产权。方案立项时，由专门的合规人员对相关素材进行了审慎评估，尽可能避免运用对知识产权造成侵权的素材。必要时，针对知识产权潜在纠纷问题召开专题会议听取项目申请人对项目的解释说明后，与会评估成员对项目进行独立评估并进行表决，以确定是否立项。

（2）开发测试阶段，当游戏项目进展到一定程度时，将由开发团队、合规团队及其他市场推广团队联合组成审核小组，对游戏产品进行严格测试，对游戏的地图、场景、美术图片、动画特效、程序代码等进行审核并提出修改建议，以供开发团队进行进一步优化，确保江苏名通开发的游戏产品在不抄袭和侵犯他人知识产权行为的前提下充分实现了游戏立项时规划的各项功能需求。如果测试过程涉及游戏产品的重大潜在版权纠纷，审核小组将对产品的每个深入改动重新进行测试，对游戏产品涉及版权

的关键点进行逐一筛查审核，必要时，可聘用律师进行更大范围和更深层次的产品评估测试，以供开发团队进行优化。

(3) 当研发成果符合知识产权的申请条件，通过健全的评审程序确定有效的保护形式，及时采取申请著作权、商标等不同的形式对研发成果进行保护。

2、防范知识产权侵犯风险

(1) 网络游戏市场上对于知名游戏产品的玩法、人物形象、情节设置的模仿、抄袭较为常见。在保证江苏名通不侵犯他人知识产权的同时，还应该尽量防范他人对江苏名通知识产权的侵权。建立健全知识产权档案，知识产权档案是侵权纠纷中的重要法律证据，健全完备的知识产权档案可有效地应对侵权诉讼。完整的知识产权档案包括但不限于研发活动的研发记录、知识产品评审资料、知识产权申请文件等与研发成果相关的所有资料 and 文件，保证各类资料文件的完整完备，以更好地防范和应对知识产权风险。受到他人侵犯或威胁时利用完备的知识产权档案，依法维权。

(2) 防范企业员工不当行为给企业带来的知识产权风险，尤其是企业核心管理和技术人员在设计过程中可能会重复以往的设计方案、技术解决方案等，若此类人员跳槽到其他企业，易引起法律纠纷，给企业带来知识产权风险。因此企业不断加强对企业人员的知识产权意识，与企业员工签订职务发明归属、竞业禁止等协议，明确员工应保守商业秘密、技术机密，从而防范内部员工流失给企业造成的知识产权风险。

三、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/10、存在潜在侵犯第三方知识产权的风险”、“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（十三）江苏名通研发游戏版权情况、（十四）江苏名通版权合规性方面的风险控制措施”及“第十节 风险因素/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/10、存在潜在侵犯第三方知识产权的风险”进行了补充披露。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问及律师认为，自涉足游戏研发以来，江苏名通共研发 15 款游戏产品，其中 7 款游戏采用改编模式，占研发总数的比例为 46.67%。尽管江苏名通与授权方签署了切实可行的授权协议，与游戏授权方及其他第三方均未产生过任何版

权纠纷，但仍可能存在由于授权方所拥有权利不完整或权利存在瑕疵而导致江苏名通所改编游戏侵犯第三方知识产权的风险。针对上述风险，江苏名通实际控制人已经出具承诺，承诺将全额补偿因自研游戏涉及诉讼或仲裁给江苏名通及其子公司、时代出版造成的损失。同时，江苏名通在版权合规性方面已经制定了切实可行的风险控制措施。

问题 4、据相关媒体报道，以《江湖》游戏题材为例，市场上已上线运营的游戏有龙图游戏研发的端游《热血江湖》、页游《热血江湖》、手游《热血江湖》，巨人网络研发的《巨人江湖》、《萌斗江湖》，江苏名通研发的《热血江湖传》等。游戏行业同质化现象较为严重，同一游戏题材可研发形成多款游戏。请公司补充披露：(1) 江苏名通所研发的多款游戏在同题材类游戏的核心竞争力，请以游戏题材分类进行对比分析；(2) 结合江苏名通在游戏题材（即 IP）方面的原创能力，充分说明标的公司的持续盈利能力。请财务顾问发表意见。

回复：

一、江苏名通所研发的多款游戏在同题材类游戏的核心竞争力，请以游戏题材分类进行对比分析

游戏名称	游戏类型	同类游戏	核心竞争力
《热血江湖传》、《新热血江湖》	页游	《萌斗江湖》、《巨人江湖》	（1）为端游《热血江湖》IP 网页游戏的独家授权，具有 IP 优势；（2）国内首家基于“热血江湖”的网页游戏，具有先发优势；（3）与《萌斗江湖》及《巨人江湖》相比，该游戏为 3D 网页游戏，玩家体验较好。（4）为付费玩家和非付费玩家提供装备交易系统，提高玩家整体留存率。
《奇迹来了》	页游	《奇迹重生》、《大天使之剑》等	《奇迹来了》是国内较早将原始游戏 IP 改编为网页游戏的游戏产品，与其他游戏相比，《奇迹

			来了》具有一定的先发优势
《新天上碑》	页游	游戏尚未上线，国内尚无基于“新天上碑”题材的游戏产品。	
《热江》	手游	《热血江湖》（中清龙图发行）	该游戏尚未正式上线，但与中清龙图发行的《热血江湖》相比，《热江》开发及运营成本较低、预计生命周期较长。
《墨香》、《破天》	页游及手游	国内尚无基于“墨香”题材的游戏产品。	
《烈火遮天》	手游	《热血传奇》、《沙巴克传奇》、《烈焰遮天》、《战神传奇》、《铁血沙城》等	（1）游戏融合了养成模式与合成模式的系统，具有神兵神甲的系统，丰富的游戏系统为玩家提供了多层次的体验；（2）游戏界面、声效等方面较为优质。
《王城争霸》	页游	《皇图》、《战国之怒》、《大皇帝》	（1）游戏生命周期较长；（2）用户充值压力小，玩家流失率较低；（3）各类玩家之间等级差距较小，玩家之间平衡度较高。
《暗黑王座》	手游	《太极熊猫》、《暗黑黎明》、《全民奇迹》	（1）兼具暗黑风格和奇迹风格；（2）玩法以多人对战为核心，玩家体验较高。
《暗夜之神》	页游	《大天使之剑》、《黎明之光》	（1）游戏生命周期较长；（2）各类玩家之间差距较小，玩家充值连续性高。
《沙城争霸》	页游	《武易》、《傲视遮天》	（1）游戏生命周期较长；（2）玩家之间交互性强；（3）各类玩家之间差距较小，玩家之间平衡度较高。
《剑侠奇谭》	手游	处于研发过程中，游戏尚未上线	

二、结合江苏名通在游戏题材（即 IP）方面的原创能力，充分说明标的公司的持续盈利能力

自涉足游戏研发以来，江苏名通共研发 15 款游戏产品，其中 8 款游戏为自创 IP，占比 53.33%，包括已经上线运营的《烈火遮天》、《暗黑王座》等，以及即将上线的中国武侠风的《剑侠奇谭》手游等。与游戏 IP 改编能力相比，江苏名通游戏题材原创能力相对较弱。

江苏名通较强的 IP 改编能力主要体现在，对现有 IP 的改编并不是对原著的简单模仿和还原，而是在原著人物角色设定、美术场景、经典技能、共鸣玩法方面有选择性的还原原著 IP 的经典元素。根据市场需求、围绕游戏多样性、趣味性、社交性等游戏本质开发更多全新内容，在核心玩法、产品体系、竞技系统、竞技模式及美术制作等游戏设计核心方面进行自主原创、集成创新。

江苏名通改编的游戏《热血江湖传》、《奇迹来了》等最高月流水均超过 1000 万元，其中《热血江湖传》自上线以来累计充值流水已经达到 2.87 亿元。2017 年 3 月 22 日上线的《墨香》手游自上线以来已实现流水超过 1,000 万元。

为保持自身持续盈利能力，江苏名通不断积累优质 IP 资源，先后签约《热血江湖》页游、《热血江湖》手游、《墨香》页游及手游、《劲舞团》页游、《神泣》页游及手游、《新天上碑》页游及手游、《神之领域》页游及手游等优质 IP 授权，为其未来游戏研发业务的发展奠定了良好基础。

综上所述，虽然江苏名通题材原创能力相对较弱，但其具备较强的 IP 改编能力，且已经积累丰富的 IP 资源，能有效保证其未来的持续盈利能力。

三、江苏名通游戏原创能力较弱的风险

自主创作一款游戏产品，需要在故事情节、人物、形象、玩法、场景、音效等内容方面进行原始创作，对人才、资金等要求较高。受我国网络游戏行业发展时间较短的影响，我国网络游戏研发企业在人才储备、资金实力等方面相对较弱，所研发游戏产品的创新性不足，导致行业存在同质化现象严重、游戏题材集中等特点，游戏原创能力整体较弱。

江苏名通游戏研发业务采用改编和自创两种模式，逐步形成以改编为主，自创为辅的研发格局，改编能力相对较强。虽然江苏名通已经自主创作出多款网络游戏产品，但其所自创的游戏产品与改编游戏相比，盈利能力相对较弱，江苏名通当前游戏研发业务主要依赖于改编游戏产品。如果未来江苏名通无法持续获得游戏改编授权，其较弱的游戏原创能力将对其未来盈利能力的可持续性带来一定的负面影响。提请投资者注意江苏名通游戏原创能力较弱的风险。

四、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/12、江苏名通游戏原创能力较弱的风险”、“第十节风险因素/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/12、江苏名通游戏原创能力较弱的风险”、“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（七）报告期内研发和运营的主要游戏/8、江苏名通所研发的多款游戏在同题材类游戏中的核心竞争力；9、江苏名通原创能力对其持续盈利能力的影响”中进行了补

充披露。

五、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为，与同题材类游戏相比，江苏名通所研发游戏具有一定的核心竞争优势。此外，虽然江苏名通具有丰富的游戏改编经验，改编能力较强，但题材原创能力相对较弱，若未来无法持续获得游戏改编授权，其较弱的游戏原创能力将对其持续盈利能力产生不利影响。

二、关于交易作价及预估合理性

问题 5、预案披露，江苏名通存在游戏开发失败的风险。请公司量化披露江苏名通的研发失败率和纳入收益法预测期预估范围的具体在研项目，并结合研发失败率的情况，说明预估折现率、风险系数取值的合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

一、量化披露江苏名通的研发失败率

自涉足游戏研发以来，江苏名通共投入研发 15 款游戏产品，其中《诸神之战》和《全民星座》2 款游戏未能上线运营，研发失败。江苏名通整体研发失败率为 13.33%。

未来年度，江苏名通将通过加强对游戏研发过程管理及质量控制、对游戏市场需求的把控及优质 IP 资源的积累等多种方式，提高游戏研发成功率，提高江苏名通盈利能力和竞争优势。

二、纳入收益法预测期预估范围的具体在研项目

纳入收益法预测期预估范围内在研游戏预计推出时点及试运营情况如下表：

序号	项目名称	类型	题材	本次反馈日研发进度	预计上线时间	实际运营情况
1	墨香	页游	知名端游武侠题材 MMORPG	已上线	2017年2月	已上线运营
2	墨香	手游	知名端游武侠题材 MMORPG	测试完成	2017年3月	已上线运营

3	新热血江湖	页游	知名端游武侠ARPG	正在测试	2017年5月	收费测试阶段
4	热江	手游	知名端游武侠ARPG	测试完成	2017年5月	已完成收费测试、外文翻译阶段
5	劲舞团	页游	著名休闲端游	在研	2018年第一季度	委托开发
6	新天上碑	页游	知名端游武侠题材MMORPG	在研	2018年第一季度	已完成第一阶段开发
7	新天上碑	手游	知名端游武侠题材MMORPG	在研	2018年第一季度	已完成第一阶段开发
8	Asgard	页游	知名端游西方魔幻MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
9	Asgard	手游	知名端游西方魔幻MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
10	A3	页游	知名端游西方魔幻MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
11	A3	手游	知名端游西方魔幻MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
12	Luna Online	页游	知名端游西方魔幻MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位

三、结合研发失败率的情况，说明预估折现率、风险系数取值的合理性

（一）江苏名通折现率计算的过程

对于折现率，采用加权平均资本成本。自由现金流量代表了公司的现金流量在未扣除任何有关融资的资金流前的量。加权平均资本成本是反映公司可获得的资金成本（负债和股本）以及对债权人和股东不同回报率上的杠杆影响的指标。因此，一般采用加权平均资本成本（WACC）作为评估公司价值的折现率。

1. 加权平均资本成本

通常用于资产适合的整体回报率的方法为加权平均资本成本方法，定义如下：

$$WACC = K_e \times E / (D+E) + K_d \times (1-T) \times D / (D+E)$$

其中：K_e = 权益资本成本

$$K_d \times (1-T) = \text{税后债务成本}$$

$$E / (D+E) = \text{所有者权益占总资本（有息债务与所有者权益之和）的比例}$$

$D/(D+E)$ = 有息债务占总资本的比例（财务杠杆比率）

T 为所得税税率

2. 权益资本成本

运用CAPM模型计算权益资本成本

$$K_e = R_f + \beta \times R_{pm} + R_c$$

其中: K_e = 权益期望回报率, 即权益资本成本

R_f = 无风险收益率

β = 权益系统风险系数

R_{pm} = 市场风险溢价

R_c = 企业特定风险调整系数

(1) 无风险报酬率(R_f)的确定

国债收益率通常被认为是无风险的, 因为持有该债权到期不能兑付的风险很小, 可以忽略不计。评估机构通过同花顺iFinD资讯系统选择从评估基准日到国债到期日剩余期限超过5年期的沪、深两市国债, 并计算其到期收益率, 取所有国债到期收益率的平均值作为本次评估无风险收益率, 经过汇总计算取值为3.77%。

(2) 权益系统风险系数 (β) 的确定

通过同花顺 iFinD 资讯分析系统, 在证监会行业分类软件和信息技术服务业上市公司中, 评估机构选取了与江苏名通经营业务相同或类似的 5 家上市公司作为可比公司, 查阅取得每家可比公司在距评估基准日 100 周采用周指标计算归集的相对与沪深两市 (采用沪深 300 指数) 的无财务杠杆风险系数 β_u , 计算得出可比上市公司无财务杠杆 β_u 的平均值为 0.7778, 计算过程如下表。

序号	证券代码	单位名称	无财务杠杆 β_u
1	002555.SZ	三七互娱	0.8050
2	300315.SZ	掌趣科技	0.9775
3	300113.SZ	顺网科技	0.7533
4	002174.SZ	游族网络	0.6750
5	002354.SZ	天神娱乐	0.6783
平均			0.7778

数据来源: 同花顺iFinD

3. 市场风险溢价 R_{pm}

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合, 投资者所要求的高于无风险利率的回报率。

由于目前国内 A 股市场是一个新兴而且相对封闭的市场，一方面，历史数据较短，并且在市场建立的前几年中投机气氛较浓，投资者结构、投资理念在不断的变化，市场波动幅度很大；另一方面，目前国内对资本项目下的外汇流动仍实行较严格的管制，再加上国内市场股权割裂的特有属性，因此，直接通过历史数据得出的股权风险溢价不具有可信度。而在成熟市场中，由于有较长的历史数据，市场总体的股权风险溢价可以直接通过分析历史数据得到，因此国际上新兴市场的风险溢价通常也可以采用成熟市场的风险溢价进行调整确定。即：

市场风险溢价=成熟股票市场的基本补偿额+国家风险补偿额

式中：成熟股票市场的基本补偿额取 1928-2016 年美国股票与国债的算术平均收益差 6.24%；国家风险补偿额取 0.86%。

则： $R_{pm}=6.24\%+0.86\%=7.10\%$

故本次市场风险溢价取值 7.10%。

4. 企业特定风险调整系数（Rc）的确定：

由于测算风险系数时选取的为上市公司，相应的证券或资本在资本市场上可流通，而纳入本次评估范围的资产为非上市资产，与同类上市公司比，该类资产的权益风险要大于可比上市公司的权益风险。

与同行业上市公司相比，综合考虑江苏名通经营规模、发展阶段、市场知名度、竞争优势、研发失败率等，分析确定企业特定风险调整系数为4.50%。

5. 权益资本成本的确定

根据上述的分析计算，可以得出：

$$\begin{aligned} K_e &= R_a + \beta \times R_{pm} + R_c \\ &= 3.77\% + 0.7778 \times 7.10\% + 4.50\% \\ &= 13.79\% \end{aligned}$$

6. 债务成本（Kd）

债务资本成本Kd采用基准日适用的一年期贷款利率4.35%。

7. 折现率（WACC）的确定

根据上述资本结构、权益资本成本和债务资本成本计算加权平均资本成本，具体计算公式为：

$$\begin{aligned} WACC &= K_e \times E / (D+E) + K_d \times (1-t) \times D / (D+E) \\ &= 13.79\% \end{aligned}$$

（二）江苏名通折现率、风险调整系数取值的合理性

通过公开信息搜集的近年经证监会核准的可比交易案例中的折现率和特定风险调整系数取值情况（见下表），可比交易案例的折现率在 12.62%—14.01%之间，平均值为 13.52%；特定风险调整系数在 3%-5%之间，平均值为 3.86%。本次评估的折现率为 13.79%，特定风险系数为 4.50%，均大于平均值，具有谨慎性。

股票代码	收购方	收购标的	评估基准日	折现率	特定风险调整系数
300299	富春通信	摩奇卡卡 100%股权	2016/9/30	13.07%	3.00%
002425	凯撒股份	天上友嘉 100%股权	2015/4/30	14.01%	5.00%
002517	泰亚股份	恺英网络 100%股权	2015/2/28	13.44%	3.00%
002354	天神娱乐	雷尚科技 100%股权	2014/10/31	13.50%	4.00%
002354	天神娱乐	妙趣横生 95%股权	2014/10/31	14.00%	4.50%
300299	富春通信	上海骏梦 100%股权	2014/7/31	12.62%	3.00%
600373	中文传媒	智明星通 100%股权	2014/3/31	14.00%	4.49%
平均值				13.52%	3.86%
600551	时代出版	江苏名通 100%股权	2016/12/31	13.79%	4.50%

综上，本次预估折现率、风险系数的取值充分考虑了江苏名通自研游戏的失败率等风险因素的影响，预估折现率、风险系数取值具有谨慎性、合理性。

四、补充披露

上述内容已在预案“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（十）核心技术及研发情况/2、研发情况”、“第六节、交易标的预估值及定价情况/一、标的资产预估值情况/（三）预估值方法及模型”中进行了补充披露。

五、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问及评估师认为，收益法评估中折现率的取值，已充分考虑了预测期自研项目研发失败率等风险因素的影响，江苏名通折现率、风险系数取值与市场可比交易案例的折现率、风险系数相比，具有谨慎、合理性。

问题 6、预案披露，江苏名通于 2015 年末收购了无锡游人，使得江苏名通整体研发能力和客户资源得到进一步提升。请公司补充披露 2015 年江苏名通收购无锡游人的交易作价和增值率，对比本次交易作价中对于无

锡游人的预估值，说明作价差异、增值率差异、差异原因及其合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

一、请公司补充披露 2015 年江苏名通收购无锡游人的交易作价和增值率

2015 年 12 月 28 日，无锡游人股东会作出决议，同意肖肖和陈喜分别将 51%、49%的股权转让给江苏名通。2015 年 12 月 28 日，江苏名通分别与肖肖、陈喜签署股权转让协议，受让肖肖和陈喜持有的无锡游人 100% 股权，收购价为人民币 1000 万元，购买日无锡游人账面净资产为 528.07 万元，增值 471.93 万元，增值率为 89.37%，增值的主要原因是无锡游人从事游戏研发业务且成立时间较短，资产规模较小，但其拥有多款优质的游戏 IP 授权，如热血江湖、新天上碑、墨香等。

二、对比本次交易作价中对于无锡游人的预估值

本次重组的交易标的为江苏名通 100% 股权，截至评估基准日，江苏名通拥有包括无锡游人在内的 5 家全资子公司。本次交易中，评估机构仅对江苏名通 100% 股权进行预评估，未对其下属子公司进行单独预评估。

在实际经营过程中，江苏名通母子公司内部实行统一组织管理并调配各项资源，技术和研发团队也在公司内实行统一调配，因此母子公司之间的业务具有不可分割性。同时江苏名通在经营过程中对资金和人员的调动、业务承接、技术服务也采用统筹安排的模式，母子公司共同形成完整的经营体系。因此，收益法下，评估机构本次采用合并口径进行评估，未单独对子公司无锡游人进行预评估，无锡游人未来年度的经营收益体现在本次交易整体作价中。

此外，根据江苏名通对因购买无锡游人股权所形成的商誉进行的减值测试，截至评估基准日，无锡游人商誉为 471.93 万元，未发生减值。

三、说明作价差异、增值率差异、差异原因及其合理性

本次重组的标的资产为江苏名通 100% 股权，标的资产的交易作价已经包括其下属子公司。因此，在交易双方谈判过程中未对江苏名通子公司无锡游人 100% 股权的交易价格进行单独约定。同时，评估机构在对江苏名通 100% 股权进行预评估时，也未单独

对子公司无锡游人进行预评估。

根据本次评估对于标的公司的预估值，江苏名通经审计后的合并口径归属于母公司股东全部权益账面值为10,974.98万元，预估值为150,686.66万元，增值率为1273.00%，高于2015年江苏名通收购无锡游人的交易作价对比账面净资产的增值率89.37%。主要原因有：（1）本次重组预估值系评估师基于江苏名通及其子公司整体经营状况做出的合理预估，充分考虑了江苏名通各业务板块之间的协同作用；而收购无锡游人100%股权未经评估师评估，且业务较为单一，不具有明显的协同优势。（2）本次重组预估值系评估师基于对企业及行业现状及发展趋势所做出的合理预估，充分考虑了江苏名通及其子公司的未来发展状况；（3）本次重组将引入盈利补偿条款，交易对方将对江苏名通未来三年的经营业绩进行承诺，并负有潜在的补偿义务，与收购无锡游人相比，本次重组的交易对方所承担的交易风险较高；（4）本次重组交易对方所取得交易对价为上市公司新发行股份且具有一定的锁定期，与收购无锡游人的支付方式相比，流动性较低。

四、补充披露

上述内容已在重组预案“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/五、江苏名通下属企业基本情况/（五）无锡游人/5、收购无锡游人100%股权情况”进行了补充披露。

五、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为，根据江苏名通的业务经营情况，本次重组对于江苏名通100%股权采用合并口径收益法评估符合评估规范与企业的经营实际，未单独对子公司无锡游人进行预评估，无锡游人未来年度的经营收益体现在收益法整体评估作价中。根据减值测试结果，截至资产评估基准日，因购买无锡游人所形成的商誉未发生减值。本次重组的标的资产为江苏名通100%股权，标的资产的交易作价已经包括其下属子公司。因此，在交易双方谈判过程中未对江苏名通子公司无锡游人100%股权的交易价格进行单独约定。本次重组标的资产预估值增值率高于收购无锡游人时的增值率，主要是由评估对象、交易方案等不同所导致。

经核查，评估师认为，根据江苏名通的业务经营情况，本次重组对于江苏名通100%股权采用合并口径收益法评估符合评估规范与企业的经营实际，未单独对子公司无锡游人进行预评估，无锡游人未来年度的经营收益体现在收益法整体评估作价中。

问题 7、预案披露，江苏名通收入排名前十位的游戏的生命周期多数处于退化期、部分处于稳定期，主打游戏产品《热血江湖传》处于退化期。请公司结合江苏名通预估值所对应的未来盈利预测的可实现性，说明本次交易作价的合理性。请财务顾问发表意见。

回复：

一、请公司结合江苏名通预估值所对应的未来盈利预测的可实现性，说明本次交易作价的合理性。

（一）江苏名通业务开展情况良好

根据互联网消费调研中心（ZDC）2011 年发布的《2011 年中国网络游戏黏着度及寿命调查报告》，国内网络游戏对单个用户的平均寿命较低。在被用户放弃的游戏中，半数以上游戏对单个用户的寿命仅在 3 个月以内。从具体调查数据来看，26.5%的用户在平均 1 个月内放弃某款游戏，27.9%的用户在平均 1-3 个月内放弃某款游戏，参与游戏 1 年后流失的用户占 18.8%。国内网络游戏生命周期普遍较短。

1、游戏运营业务开展情况

江苏名通针对网络游戏生命周期较短的特点，制订了精准的运营策略。通过对目前行业中比较流行的产品类型和用户的需求了解，加强对外部游戏的收集和筛选，及时引入品质和热度俱佳的游戏产品在自有平台运营，保证每月有 5 款新游戏上线运营，提高自有平台的盈利能力。同时也加强对在线运营游戏的监控，对于充值金额较小的游戏及时下线，以保持其较高的运营效率。

除报告期内收入排名前十的主要游戏外，江苏名通在 2016 年底及 2017 年初在自有平台陆续上线《盗墓笔记》、《天地诸神》、《大天使之剑》、《新焚天之怒》、《赤月传说 2》、《女神联盟 2》等多款知名游戏，上述游戏运营效果良好，运营数据达到预期，为江苏名通实现业绩承诺奠定了基础。

2、游戏研发业务开展情况

江苏名通坚持稳步推进“研发、运营一体化”的发展战略。根据自身研发实力和

未来经营计划，已经制订了游戏产品的研发计划、预计上线时点等，具体如下表：

序号	项目名称	类型	题材	本次反馈日研发进度	预计上线时间	实际运营情况
1	墨香	页游	知名端游武侠题材 MMORPG	已上线	2017年2月	已上线运营
2	墨香	手游	知名端游武侠题材 MMORPG	测试完成	2017年3月	已上线运营
3	新热血江湖	页游	知名端游武侠 ARPG	正在测试	2017年5月	收费测试阶段
4	热江	手游	知名端游武侠 ARPG	测试完成	2017年5月	已完成收费测试、外文翻译阶段
5	劲舞团	页游	著名休闲端游	在研	2018年第一季度	委托开发
6	新天上碑	页游	知名端游武侠题材 MMORPG	在研	2018年第一季度	已完成第一阶段开发
7	新天上碑	手游	知名端游武侠题材 MMORPG	在研	2018年第一季度	已完成第一阶段开发
8	Asgard	页游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
9	Asgard	手游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
10	A3	页游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
11	A3	手游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
12	Luna Online	页游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位

2017 年第一季度，《墨香》页游及手游均已在海外上线，根据统计的运营数据，《墨香》手游自 2017 年 3 月 22 日上线以来累计已实现流水超过 1,000 万元，并呈现出高速增长势头。《墨香》手游在国内、韩国、东南亚等地上线工作均在稳步有序推进。

《新热血江湖》页游已经完成首轮测试，测试数据良好，计划 2017 年 5 月正式大规模推广，《热江》手游也将同步上线运营。

江苏名通上半年将陆续完成新研发游戏的上线工作，从游戏测试数据及已上线游戏运营数据分析，江苏名通未来年度预测收入具有较强的可实现性。

3、江苏名通历史年度经营业绩增长较快

江苏名通 2015 年度及 2016 年度分别实现营业收入 11,038.06 万元和 18,560.76 万元，增幅为 68.15%，增长速度较高。

收益法下，利润承诺期内（即 2017 年度至 2019 年度）预测营业收入平均增长率为 26.56%，远低于报告期营业收入增幅。与江苏名通历史年度经营业绩增长速度相比，江苏名通未来年度预测收入增幅下降，预测业绩实现压力较小。

4、江苏名通 2017 年第一季度经营情况良好

根据江苏名通提供的未经审计的 2017 年 1-3 月财务报表，2017 年 1-3 月江苏名通实现营业收入 4,725.41 万元，实现净利润 2,475.97 万元，已实现净利润占年度预测净利润的比例为 22.58%，基本符合经营预期。随着新游戏的陆续上线运营，江苏名通后续经营业绩将得到快速提升。

5、江苏名通研发投入持续增加

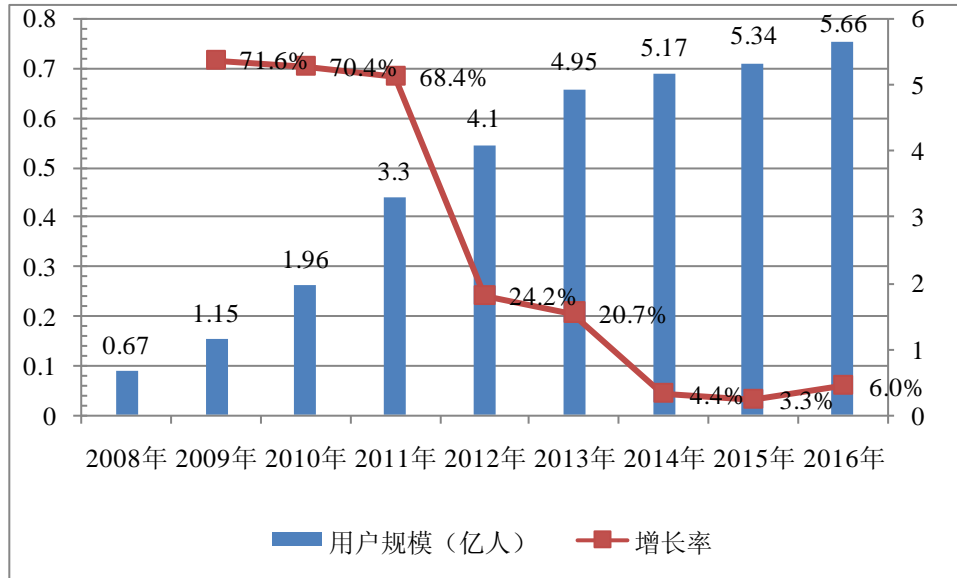
2015 年及 2016 年度，江苏名通研发费分别为 1,211.73 万元和 1,723.94 万元，占营业收入的比例分别为 10.98%和 9.29%，金额持续增加。随着江苏名通业务规模的不断扩大，江苏名通在研发方面的投入将持续增加。根据江苏名通初步预测数据，其未来每年研发费投入占营业收入的比例将保持在 9%以上。

（二）江苏名通具备较强的竞争优势，为实现经营业绩提供了可靠保障

江苏名通具备较强的竞争优势，江苏名通拥有独立的游戏研发和运营团队，是具有较强竞争实力的综合性网络游戏公司。运营平台积累了强大的游戏运营数据、丰富的产品经验和用户资源，研发团队拥有丰富的游戏研发经验和 IP 改编能力，江苏名通在 IP 资源上不断加大投入，已经拥有多项优质 IP 资源，具有较强的行业竞争力。

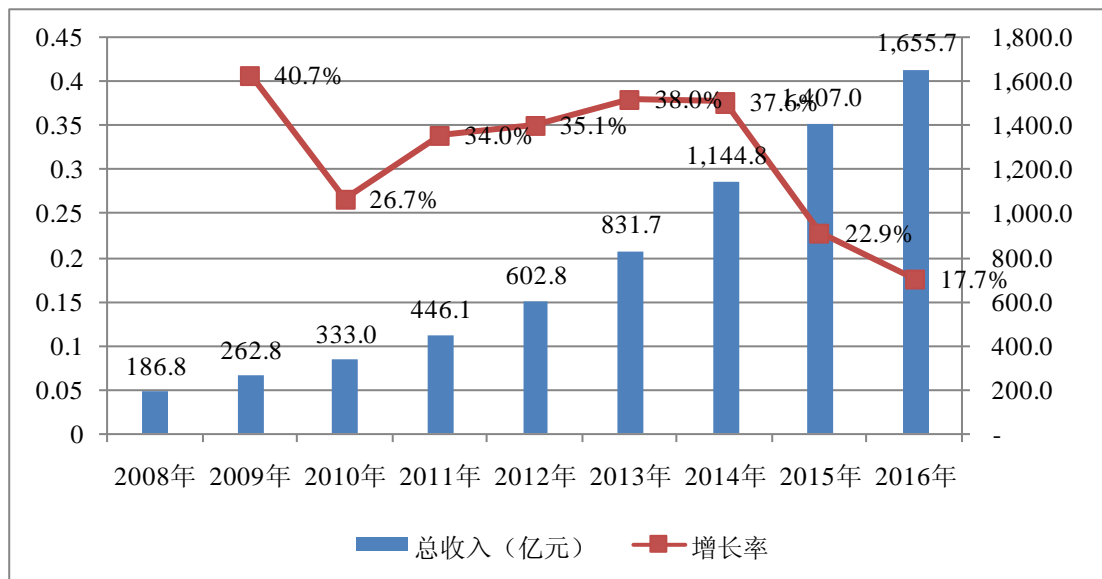
（三）江苏名通所处行业具有良好前景，为实现经营业绩提供了条件

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（GPC）、中新游戏研究中心（伽马数据）（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2016 年中国游戏产业报告》（摘要版），2016 年中国游戏市场玩家总人数达到 5.66 亿人，连续三年保持的 5 亿人以上。



数据来源：GPC、IDC、CNG

2016年中国游戏市场销售收入 1,655.7 亿元，较 2015 年增长 17.7%。相比 2008 年销售收入的 186.8 亿元，增长 786.3%，年均复合增长率 31.36%。



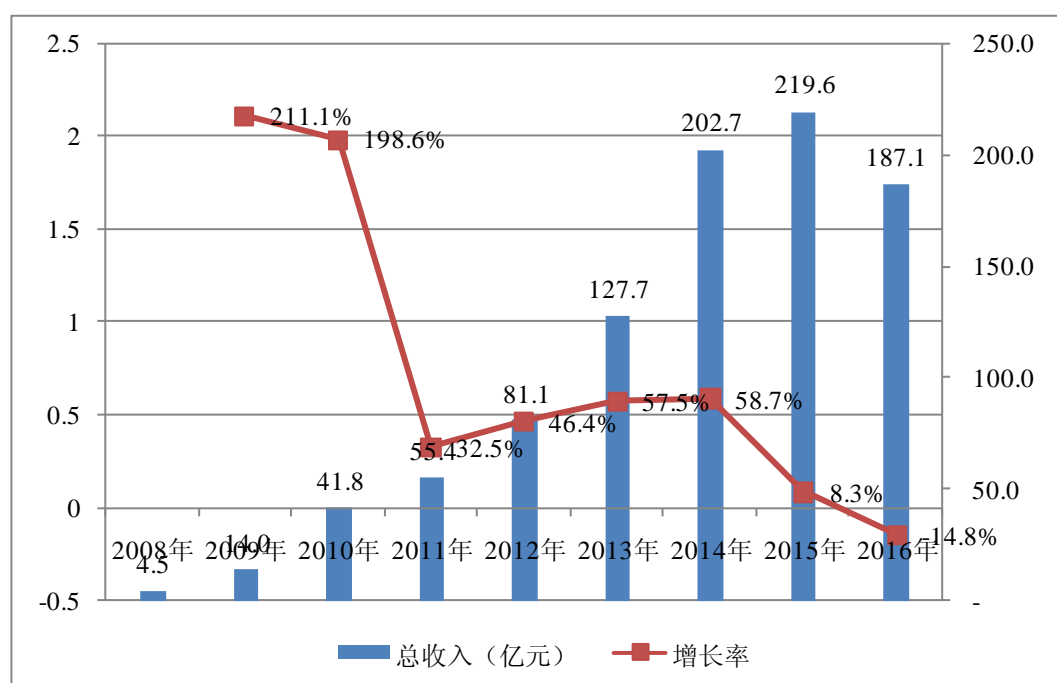
数据来源：GPC、IDC、CNG

中国网络游戏市场规模继续上升，主要得益于三个方面：第一、从硬件上看，光纤网络和移动 4G 网络的全面普及为网络游戏的发展提供了良好的硬件设施；第二、从需求上看，人民生活水平快速提升，人们对娱乐的需求越来越重；第三、从企业经营来看，创新型的商业模式与运营模式为行业带来更多渠道。同时，随着人口红利的逐步用尽，网络游戏市场规模增长速度逐渐下降，预计将在 2020 年左右进入平台发展

期。

1、网页游戏持续增长

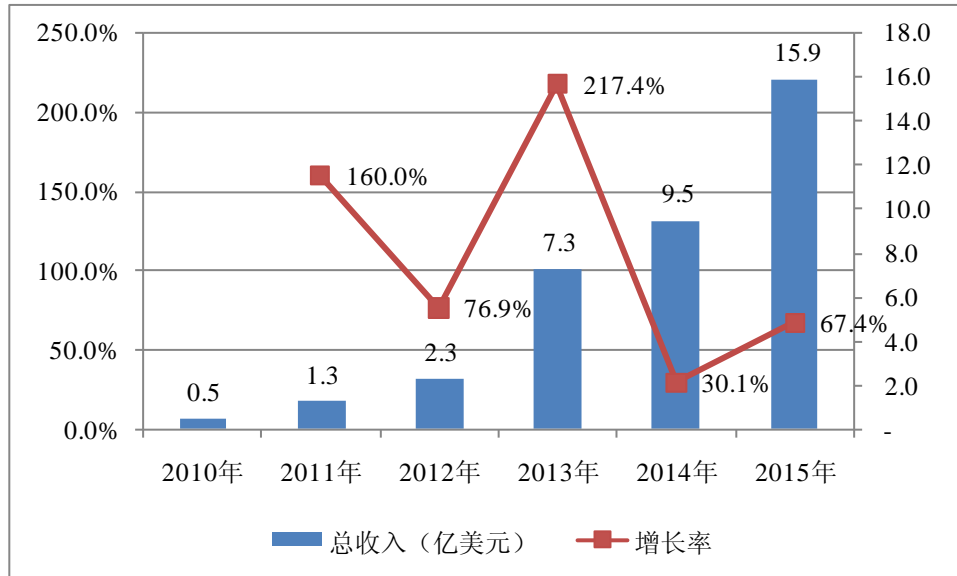
随着互联网的普及，2008至2016年，中国网页游戏市场规模逐年高速增长。但受人口红利的减少以及增长基数的不断增大，中国网页游戏市场在经历了高速增长期之后，已步入成熟稳定期。市场集中度不断提高，页游产品逐步向精细化、差异化的方向发展，页游研发质量逐步被重视。



数据来源：GPC、IDC、CNG

2、页游海外市场增长明显高于国内

中国网页游戏海外市场增长率明显高于国内市场，海外市场还有很大潜力。根据艾瑞咨询统计数据，2015年中国自主研发网页游戏海外市场规模15.9亿美元，较2014年增长67.4%。

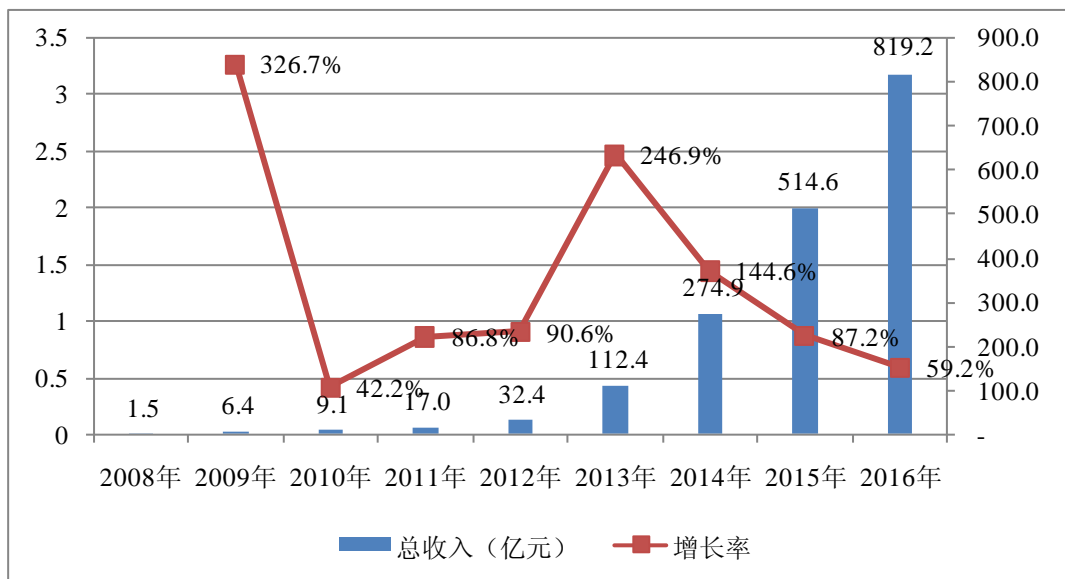


数据来源：艾瑞咨询

海外页游市场正处于稳步发展期，借助在国内市场丰富的运营经验，中国游戏逐渐走向世界。与此同时，国内厂商也在积极引进海外优秀的游戏产品，或是将优质的IP交给实力好的海外游戏开发企业进行联合开发。在技术层面上相互交流学习，形成了良好的产业生态链。

3、移动游戏保持高速增长

随着智能手机的上市和普及，移动游戏用户数量和移动游戏市场规模也得到了快速增长，是目前中国网络游戏行业内增长最快的细分市场。根据 GPC、CNG 和 IDC 联合发布的《2016 年中国游戏产业报告》（摘要版），2016 年，移动游戏销售实现收入 819.2 亿元，较 2015 年增长 304.6 亿元，增速为 59.2%。



数据来源：GPC、IDC、CNG

综上，江苏名通目前业务开展情况良好且具备较强的竞争优势，同时所处行业发展迅速，上述因素能有效保证其未来盈利预测的可实现性，本次交易作价合理。

二、补充披露

上述内容已在重组预案“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/十四、江苏名通未来盈利预测的可实现性”进行了补充披露。

三、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为，江苏名通目前业务开展情况良好且具备较强的竞争优势，同时所处行业发展迅速，上述因素能有效保证其未来盈利预测的可实现性，本次交易作价合理。

三、关于标的公司的经营和财务情况

问题 8、预案披露了江苏名通 2015 年度、2016 年度前十款游戏产品收入、成本、毛利率情况，请公司补充披露各游戏产品的销售费用率、管理费用率、及息税前利润率，充分说明标的资产的盈利能力。请财务顾问发表意见。

回复：

一、补充披露各游戏产品的销售费用率、管理费用率及息税前利润率，充分说明标的资产的盈利能力

报告期内，江苏名通销售费用率、管理费用率及息税前利润率整体情况如下：

单位：万元

项目	2016年度		2015年度	
	金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例
销售费用	1,500.77	8.09%	568.08	5.15%
管理费用	2,189.71	11.80%	1,646.97	14.92%
息税前利润	11,735.26	63.23%	6,818.05	61.77%
营业收入	18,560.76	100.00%	11,038.06	100.00%

(一) 江苏名通的销售费用及销售费用率

1、江苏名通的销售费用

江苏名通的销售费用主要是用于游戏及品牌推广而发生的推广费用。鉴于部分推广费用用于推广公司品牌或游戏运营平台，无法将相关推广费用在游戏产品间进行合理分摊，因此江苏名通销售费用无法合理分摊至每一款游戏。

江苏名通 2015 年度、2016 年度的销售费用分别为 568.08 万元、1,500.77 万元，按推广方式分类明细如下：

单位：万元

项目	2016年度	占营业收入的比例	2015年度	占营业收入的比例
品牌推广	421.41	2.27%	10.38	0.09%
按点击量付费（CPC）	343.11	1.85%	19.81	0.18%
按展示时长付费（CPT）	311.26	1.68%	429.96	3.90%
按曝光量付费（CPM）	218.87	1.18%	48.11	0.44%
按推广效果付费（CPL）	154.85	0.83%	58.70	0.53%
按注册量付费（CPA）	45.39	0.24%	-	0.00%
按充值分成付费（CPS）	5.88	0.03%	1.12	0.01%
合计	1,500.77	8.09%	568.08	5.15%

报告期内，江苏名通销售费用增长幅度较大，主要是由于采用多种方式对游戏和公司品牌进行推广。

2、江苏名通的销售费用率与可比公司对比情况

江苏名通 2015 年度、2016 年度销售费用率与可比公司对比情况如下所示：

序号	证券简称	证券代码	2016年度	2015年度
----	------	------	--------	--------

1	金科娱乐	300459.SZ	3.42%	4.56%
2	恺英网络	002517.SZ	29.35%	22.02%
3	奥飞娱乐	002292.SZ	17.46%	16.59%
4	天神娱乐	002354.SZ	4.55%	1.57%
5	完美世界	002624.SZ	12.26%	7.05%
6	骅威文化	002502.SZ	4.05%	7.58%
7	凯撒文化	002425.SZ	7.87%	17.60%
8	游族网络	002174.SZ	7.24%	7.15%
9	世纪华通	002602.SZ	5.07%	4.84%
10	拓维信息	002261.SZ	13.03%	10.37%
11	三七互娱	002555.SZ	30.64%	31.33%
12	慈文传媒	002343.SZ	2.70%	3.03%
13	富春通信	300299.SZ	6.16%	3.22%
14	游久游戏	600652.SH	7.13%	2.39%
15	中青宝	300052.SZ	20.89%	26.08%
16	天润数娱	002113.SZ	14.39%	——
17	天舟文化	300148.SZ	8.17%	7.71%
18	掌趣科技	300315.SZ	1.49%	2.58%
平均值			10.88%	10.33%
中值			7.55%	7.15%
江苏名通			8.09%	5.15%

数据来源：同花顺

2015 年度，可比上市公司销售费用率分布于 1.57% 至 31.33% 之间，均值为 10.33%，中值为 7.15%。江苏名通销售费用率为 5.15%，低于行业均值和中值，处于行业低水平。

2016 年度，可比上市公司销售费用率分布于 1.49% 至 30.64% 之间，均值为 10.88%，中值是 7.55%。江苏名通销售费用率为 8.09%，低于行业平均值，但高于中值，处于行业的中等水平。

整体而言，江苏名通销售费用率处于行业中等偏下水平，主要是由于江苏名通采用精准推广的策略，利用游戏特色卖点向针对性用户人群推广，确保用户精确性，在确保游戏推广效度、广度，提高游戏产品营业收入的前提下，节约运营成本，控制销售费用。江苏名通已形成较强的营销优势。

（二）江苏名通的管理费用及管理费用率

1、江苏名通的管理费用

江苏名通的管理费用主要包括研发费用、人工费用、折旧费等，根据管理费用核算内容和特点，无法将其合理分摊至每款游戏。

江苏名通 2015 年度、2016 年度的管理费用分别为 1,646.97 万元和 2,189.71 万元，
 明细如下所示：

单位：万元

项目	2016 年度	占营业收入比例	2015 年度	占营业收入比例
研发费	1,723.94	9.29%	1,211.73	10.98%
人员费用	199.41	1.07%	241.06	2.17%
折旧费	59.43	0.32%	46.02	0.42%
招待费	26.99	0.15%	13.95	0.13%
其他费用	179.94	0.97%	134.21	1.22%
合计	2,189.71	11.80%	1,646.97	14.92%

2、江苏名通管理费用率与可比公司对比情况

江苏名通 2015 年度、2016 年度管理费用率与可比公司对比情况如下所示：

序号	证券简称	证券代码	2016 年	2015 年
1	金科娱乐	300459.SZ	11.12%	7.91%
2	恺英网络	002517.SZ	10.43%	10.90%
3	奥飞娱乐	002292.SZ	17.79%	18.46%
4	天神娱乐	002354.SZ	20.52%	24.05%
5	完美世界	002624.SZ	29.80%	9.64%
6	骅威文化	002502.SZ	17.65%	18.09%
7	凯撒文化	002425.SZ	24.92%	10.27%
8	游族网络	002174.SZ	17.43%	21.16%
9	世纪华通	002602.SZ	10.26%	8.86%
10	拓维信息	002261.SZ	29.59%	29.07%
11	三七互娱	002555.SZ	9.81%	9.07%
12	慈文传媒	002343.SZ	3.14%	8.26%
13	富春通信	300299.SZ	22.65%	24.59%
14	游久游戏	600652.SH	30.34%	29.96%
15	中青宝	300052.SZ	39.95%	30.64%
16	天润数娱	002113.SZ	38.01%	79.68%
17	天舟文化	300148.SZ	15.26%	13.68%
18	掌趣科技	300315.SZ	18.47%	16.41%
平均值			20.40%	20.59%
中值			18.13%	17.25%
江苏名通			11.80%	14.92%

数据来源：同花顺

2015 年度，可比上市公司管理费用率分布于 7.91% 至 79.68% 之间，平均值为 20.59%，中值为 17.25%。江苏名通 2015 年度管理费用率为 14.92%，低于行业平均水平。

2016 年度，可比上市公司管理费用率分布于 3.14% 至 39.95% 之间，平均值为

20.40%，中值为 18.13%。江苏名通 2016 年度管理费用率为 11.80%，低于行业平均水平。

整体而言，江苏名通管理费用率低于行业平均水平，主要原因是江苏名通经营规模较小，与上市公司相比管理人员工资水平较低。江苏名通管理效率较高。

（三）江苏名通的息税前利润及息税前利润率

1、江苏名通的息税前利润

江苏名通 2015 年度、2016 年度息税前利润分别为 6,818.05 万元、11,735.26 万元。

2、江苏名通息税前利润率与可比公司对比情况

江苏名通 2015 年度、2016 年度息税前利润率与可比公司对比情况如下所示：

序号	证券简称	证券代码	2016 年	2015 年
1	金科娱乐	300459.SZ	26.87%	12.39%
2	恺英网络	002517.SZ	24.53%	28.04%
3	奥飞娱乐	002292.SZ	18.34%	22.18%
4	天神娱乐	002354.SZ	34.83%	43.81%
5	完美世界	002624.SZ	22.04%	38.01%
6	骅威文化	002502.SZ	41.70%	17.00%
7	凯撒文化	002425.SZ	22.93%	8.17%
8	游族网络	002174.SZ	24.44%	32.99%
9	世纪华通	002602.SZ	17.66%	15.87%
10	拓维信息	002261.SZ	21.59%	29.64%
11	三七互娱	002555.SZ	25.03%	19.74%
12	慈文传媒	002343.SZ	23.56%	34.45%
13	富春通信	300299.SZ	30.03%	21.32%
14	游久游戏	600652.SH	43.78%	0.45%
15	中青宝	300052.SZ	-16.42%	28.27%
16	天润数娱	002113.SZ	39.38%	-23.96%
17	天舟文化	300148.SZ	37.80%	39.27%
18	掌趣科技	300315.SZ	31.24%	46.56%
平均值			26.07%	25.77%
中值			24.78%	26.56%
江苏名通			63.23%	61.77%

数据来源：同花顺

注 1：息税前利润=净利润+财务费用+所得税费用

注 2：平均值及中值均已剔除负数的影响

2015 年度，可比上市公司息税前利润率分布于-23.96%至 46.56%之间，平均值为 25.77%，中值为 26.56%。江苏名通 2015 年度息税前利润率为 61.77%，高于行业平均水平。

2016 年度，可比上市公司息税前利润率分布于-16.42%至 43.78%之间，平均值为 26.07%，中值为 24.78%。江苏名通 2016 年度息税前利润率为 63.23%，高于行业平均水平。

整体而言，与同行业上市公司相比，江苏名通息税前利润率水平较高，主要原因为江苏名通专注于游戏研发和运营业务，业务类型较为集中且毛利率较高。同时，受其较高的管理效率和采用的精准营销策略的影响，江苏名通运营效率较高，盈利能力较强。

（四）报告期内研发和运营的主要游戏业务数据

1、自研游戏

（1）热血江湖传

1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年 8-12 月
当期充值总金额（元）	225,877,336.30	43,854,099.00
期末注册用户数量（个）	23,112,380	6,206,096
月均付费用户数量（个）	30,632	27,829
月均活跃用户数（个）	1,321,905	1,063,949
月均 ARPU（元）	21.77	9.40
月均付费用户 ARPPU（元）	664.47	268.70
月均充值消耗比	89.43%	90.56%
月均新增注册用户数（个）	1,408,857	1,241,219

注：（以下各游戏均适用）

- i. 游戏当期充值总金额即游戏当期总流水；
- ii. 月均付费用户数量指当期月付费用户数量的月度平均数；
- iii. 游戏活跃用户数指当月登陆游戏用户的数量；月均活跃用户数指游戏产品当期月游戏活跃用户数的月度平均数；
- iv. $ARPU = \text{游戏当月充值收入} / \text{游戏当月活跃用户数}$ ；月均 ARPU 值=游戏产品当期 ARPU 值的月度平均数。
- v. $ARPPU = \text{游戏当月充值收入} / \text{游戏当月付费用户数}$ ；月均 ARPPU 值=游戏产品当期 ARPPU 值的月度平均数。
- vi. 充值消耗比=消费虚拟货币数/游戏中发放的虚拟货币总数。游戏中发放的虚拟货币总数包括充值与赠送。
- vii. 月均新增注册用户数是指每月内新注册该项游戏的账户总数的平均数。

2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个) [注 1]	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	月转化率[注 2]
201508	44,272	1,871	42,862	44,272	1,507	332,488.00	7.76	177.71	4.23%
201509	87,274	2,777	45,564	43,002	2,132	725,594.00	15.92	261.29	3.18%
201510	1,553,963	31,900	1,196,742	1,466,689	3,380	6,704,053.30	5.60	210.16	2.05%
201511	3,364,281	42,387	1,601,063	1,810,318	2,975	13,588,401.30	8.49	320.58	1.26%
201512	6,206,096	60,208	2,433,512	2,841,815	3,269	22,503,562.40	9.25	373.76	0.97%
201601	11,169,615	71,229	3,900,766	4,963,519	2,481	29,416,822.70	7.54	412.99	0.64%
201602	15,155,121	59,584	3,405,412	3,985,506	1,855	30,421,425.38	8.93	510.56	0.39%
201603	18,222,873	58,851	2,733,644	3,067,752	1,546	37,248,853.98	13.63	632.93	0.32%
201604	19,884,918	40,473	1,678,783	1,662,045	1,009	29,560,241.28	17.61	730.37	0.20%
201605	20,898,114	30,380	1,127,519	1,013,196	667	22,443,110.89	19.90	738.75	0.15%
201606	21,446,166	22,045	682,878	548,052	530	16,716,421.07	24.48	758.29	0.10%
201607	21,835,889	18,349	548,795	389,723	342	13,559,443.48	24.71	738.97	0.08%
201608	22,265,594	17,503	562,273	429,705	251	11,826,290.78	21.03	675.67	0.08%
201609	22,565,600	15,105	421,799	300,006	220	11,610,246.90	27.53	768.64	0.07%
201610	22,848,311	13,859	380,375	282,711	295	9,357,933.65	24.60	675.22	0.06%
201611	23,060,709	12,202	306,404	212,398	150	8,893,500.08	29.03	728.86	0.05%
201612	23,112,380	8,007	114,213	51,671	129	4,823,046.11	42.23	602.35	0.03%

注 1: 当月新增付费用户数为江苏名通自有运营平台的数据, 不包括其他第三方运营商数据。

注 2: 月转化率=月付费用户数/月末注册用户数 (下同)

3) 游戏百度指数趋势¹



《热血江湖传》网页游戏为江苏名通自研游戏，于 2015 年 8 月正式上线运营。受网页游戏生命周期普遍较短的影响，2016 年第二季度开始，《热血江湖传》市场关注度开始走低，百度指数大幅下滑，游戏充值流水也相应减少。为持续吸引玩家充值消费，江苏名通正在研发《新热血江湖》以替代《热血江湖传》。

(2) 《烈火遮天》

1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	11,010,303.75	22,741,160.42
期末注册用户数量（个）	3,964,023	2,927,937
月均付费用户数量（个）	3,659	3,611
月均活跃用户数（个）	94,133	101,487
月均 ARPU（元）	11.53	20.12
月均付费用户 ARPPU（元）	298.71	529.69
月均充值消耗比	95.52%	98.37%
月均新增注册用户数（个）	86,341	86,773

2) 游戏月度业务数据

¹ 百度指数：百度指数是以百度海量网民行为数据为基础的数据分享平台，根据自定义时间段和自定义地域，查询关键词搜索指数和媒体指数。算法说明：以网民在百度的搜索量为数据基础，以关键词为统计对象，科学分析并计算出各个关键词在百度网页搜索中搜索频次的加权。根据数据来源的不同，搜索指数分为 PC 搜索指数和移动搜索指数。百度指数详细介绍参见：

<https://index.baidu.com/Helper/?tpl=help&word=%B7%E7%D4%C6%CC%EC%CF%C2#pdesc>

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	月转化率
201501	2,039,331	5,201	175,704	152,673	2,643,411.20	15.04	508.25	0.26%
201502	2,198,458	3,839	180,416	159,127	2,265,298.91	12.56	590.08	0.17%
201503	2,332,570	5,696	155,815	134,112	2,365,510.51	15.18	415.29	0.24%
201504	2,420,530	4,092	106,179	87,960	2,301,257.10	21.67	562.38	0.17%
201505	2,502,461	3,946	97,518	81,931	2,554,870.50	26.20	647.46	0.16%
201506	2,567,302	3,492	77,722	64,841	2,047,146.00	26.34	586.24	0.14%
201507	2,632,217	3,348	77,526	64,915	1,639,669.00	21.15	489.75	0.13%
201508	2,702,599	3,242	81,809	70,382	1,753,106.00	21.43	540.75	0.12%
201509	2,749,576	2,563	57,698	46,977	1,130,212.00	19.59	440.97	0.09%
201510	2,792,753	2,480	53,638	43,177	1,435,232.00	26.76	578.72	0.09%
201511	2,874,431	3,158	90,877	81,678	1,207,164.00	13.28	382.26	0.11%
201512	2,927,937	2,277	62,940	53,506	1,398,283.20	22.22	614.09	0.08%
201601	2,966,002	1,802	45,906	38,065	1,027,729.45	22.39	570.33	0.06%
201602	3,001,965	1,648	42,704	35,963	1,152,926.00	27.00	699.59	0.05%
201603	3,088,033	3,142	92,811	86,068	1,036,960.50	11.17	330.03	0.10%
201604	3,191,394	3,598	112,982	103,361	1,139,044.00	10.08	316.58	0.11%
201605	3,282,814	3,933	100,643	91,420	1,099,845.30	10.93	279.65	0.12%
201606	3,346,491	2,698	72,167	63,677	947,156.80	13.12	351.06	0.08%
201607	3,417,714	2,786	78,662	71,223	667,675.00	8.49	239.65	0.08%
201608	3,508,736	3,772	98,692	91,022	704,281.00	7.14	186.71	0.11%
201609	3,586,196	4,367	84,538	77,460	919,276.00	10.87	210.51	0.12%
201610	3,693,616	5,748	114,798	107,420	491,681.00	4.28	85.54	0.16%
201611	3,826,861	6,302	140,991	133,245	1,523,743.00	10.81	241.79	0.16%
201612	3,964,023	4,107	144,700	137,162	299,985.70	2.07	73.04	0.10%

注：鉴于《烈火遮天》由第三方运营商奇天乐地独家代理运营，江苏名通不参与运营，故未统计月新增付费用户数。

3) 游戏百度指数趋势

在百度指数中，未查到《烈火遮天》相关指数。

2、自有页游平台运营游戏

(1) 仙境物语

1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年 4-12 月
当期充值总金额（元）	7,249,828.80	36,767,707.30
期末注册用户数量（个）	6,538,505	5,687,281
月均付费用户数量（个）	2,008	11,698
月均活跃用户数（个）	67,639	656,931
月均 ARPU（元）	10.34	7.10
月均付费用户 ARPPU（元）	312	328
月均充值消耗比	93.23%	92.44%
月均新增注册用户数（个）	70,935	631,920

2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个) [注]	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	月转化率
201504	28,979	887	26,854	28,979	771	179,728.00	6.69	202.62	3.06%
201505	833,149	12,695	712,480	804,170	873	2,517,008.30	3.53	198.27	1.52%
201506	2,037,348	27,747	1,141,422	1,204,199	812	8,435,612.00	7.39	304.02	1.36%
201507	3,264,538	19,295	1,121,935	1,227,190	331	9,252,678.70	8.25	479.54	0.59%
201508	4,115,539	13,507	774,453	851,001	187	6,326,022.10	8.17	468.35	0.33%
201509	4,651,605	9,376	491,820	536,066	126	3,597,842.90	7.32	383.73	0.20%
201510	5,186,191	10,045	505,779	534,586	106	2,563,080.00	5.07	255.16	0.19%
201511	5,544,698	6,490	328,366	358,507	65	2,287,756.30	6.97	352.50	0.12%
201512	5,687,281	5,239	152,341	142,583	63	1,607,979.00	10.56	306.92	0.09%
201601	5,870,711	3,971	165,150	183,430	41	1,324,112.90	8.02	333.45	0.07%
201602	6,032,793	3,479	145,787	162,082	44	877,448.10	6.02	252.21	0.06%
201603	6,131,206	3,372	84,771	98,413	100	929,389.70	10.96	275.62	0.05%
201604	6,204,905	2,314	64,201	73,699	55	691,784.80	10.78	298.96	0.04%
201605	6,278,863	2,185	70,473	73,958	85	647,231.20	9.18	296.22	0.03%
201606	6,364,651	1,992	62,633	85,788	69	695,509.60	11.10	349.15	0.03%
201607	6,436,818	1,724	71,658	72,167	44	416,486.60	5.81	241.58	0.03%
201608	6,476,216	1,391	48,012	39,398	58	321,029.90	6.69	230.79	0.02%
201609	6,498,159	1,031	29,097	21,943	38	185,001.20	6.36	179.44	0.02%
201610	6,516,152	1,009	26,685	17,993	48	281,522.40	10.55	279.01	0.02%
201611	6,528,778	949	24,048	12,626	45	688,295.80	28.62	725.29	0.01%
201612	6,538,505	682	19,151	9,727	31	192,016.60	10.03	281.55	0.01%

注 1: 当月新增付费用户数为江苏名通自有运营平台的统计数据, 不包括其他第三方运营商数据。

3) 游戏百度指数趋势



《仙境物语》为无锡游人独家代理的一款网页游戏，于 2015 年 4 月正式上线运营，2015 年 10 月，接入腾讯游戏平台。游戏上线后，市场反映良好，充值流水逐步增大。2015 年第四季度开始，游戏市场热度逐渐下降，随后保持相对稳定。随着自研游戏《热血江湖传》的上线，江苏名通在《仙境物语》上的运营投入逐渐减少，从而导致其充值流水较 2015 年度大幅下降。

(2) 神仙道

1) 游戏业务数据

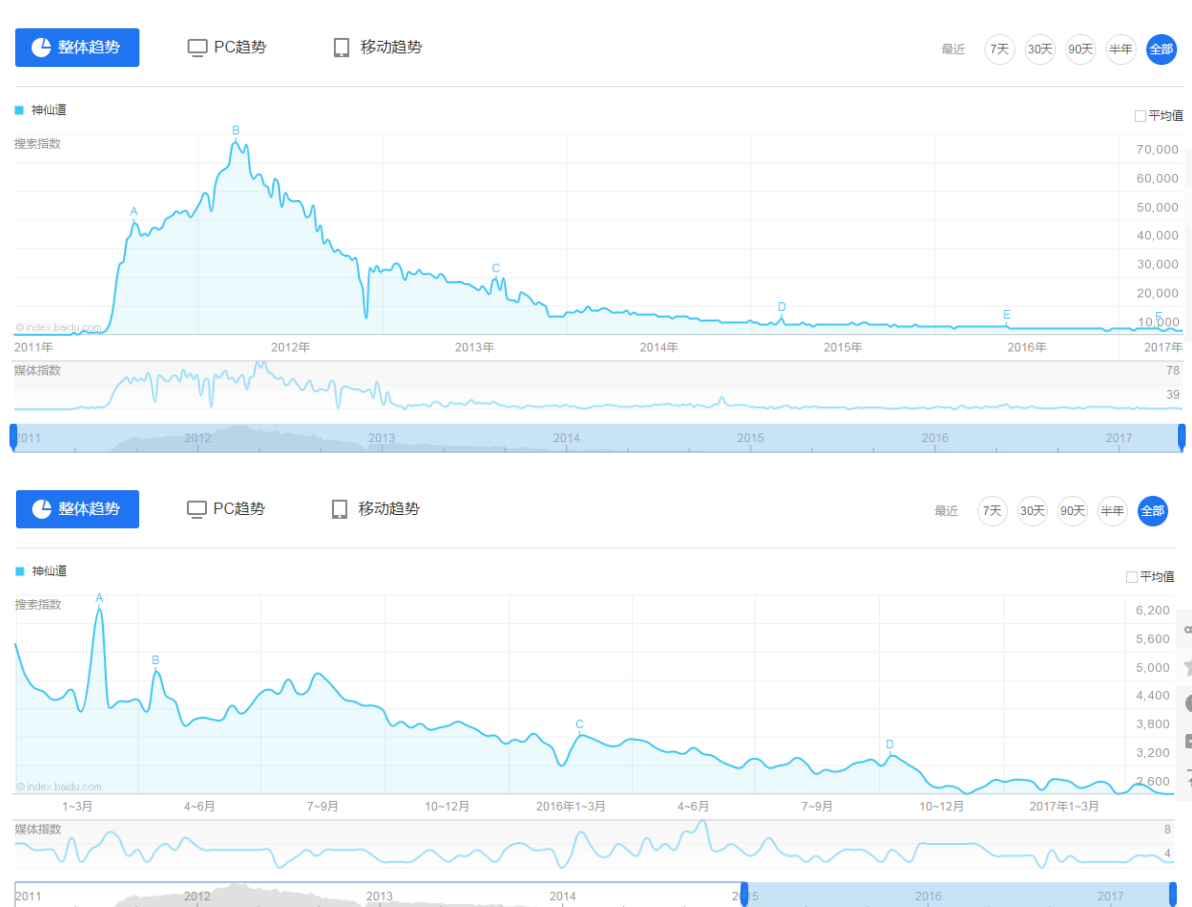
报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	12,898,118.00	11,015,495.00
期末注册用户数量（个）	794,364	760,597
月均付费用户数量（个）	835	841
月均活跃用户数（个）	6,032	7,383
月均 ARPU（元）	181.91	124.94
月均付费用户 ARPPU（元）	1,289.06	1,092.26
月均充值消耗比	94.24%	93.47%
月均新增注册用户数（个）	2,813.92	4,352.25

2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	月转化率
201501	713,878	629	8,251	5,508	324	706,668.00	85.65	1,123.48	0.09%
201502	719,198	765	7,812	5,320	314	742,006.00	94.98	969.94	0.11%
201503	724,271	758	7,768	5,073	314	986,090.00	126.94	1,300.91	0.10%
201504	728,481	867	6,989	4,210	328	981,570.00	140.44	1,132.15	0.12%
201505	732,834	873	7,128	4,353	311	1,144,970.00	160.63	1,311.53	0.12%
201506	737,256	869	7,526	4,422	281	1,113,222.00	147.92	1,281.04	0.12%
201507	742,549	1,034	8,456	5,293	405	1,068,404.00	126.35	1,033.27	0.14%
201508	747,332	948	8,415	4,783	303	1,104,527.00	131.26	1,165.11	0.13%
201509	750,717	876	6,803	3,385	294	878,266.00	129.10	1,002.59	0.12%
201510	754,345	728	7,086	3,628	276	711,758.00	100.45	977.69	0.10%
201511	757,351	883	6,077	3,006	248	807,641.50	132.90	914.66	0.12%
201512	760,597	861	6,282	3,246	254	770,372.50	122.63	894.74	0.11%
201601	764,172	864	6,801	3,575	262	739,746.00	108.77	856.19	0.11%
201602	766,858	710	5,784	2,686	187	753,515.00	130.28	1,061.29	0.09%
201603	769,475	839	5,636	2,617	227	916,349.00	162.59	1,092.19	0.11%
201604	772,351	863	5,984	2,876	262	1,148,808.00	191.98	1,331.18	0.11%
201605	774,775	745	5,475	2,424	220	1,311,462.00	239.54	1,760.35	0.10%
201606	777,195	801	5,388	2,420	226	1,111,751.00	206.34	1,387.95	0.10%
201607	780,025	876	5,957	2,830	274	1,196,959.00	200.93	1,366.39	0.11%
201608	783,001	918	6,270	2,976	274	1,287,666.00	205.37	1,402.69	0.12%
201609	785,309	844	5,480	2,308	213	1,287,666.00	234.98	1,525.67	0.11%
201610	788,054	834	5,760	2,745	225	1,064,191.00	184.76	1,276.01	0.11%
201611	790,268	836	5,086	2,214	214	969,607.00	190.64	1,159.82	0.11%
201612	794,364	889	8,762	4,096	215	1,110,398.00	126.73	1,249.04	0.11%

3) 游戏百度指数趋势



《神仙道》为 2011 年上线运营的网页游戏，上线时间较长。虽然市场热度逐渐降低，但百度指数绝对值仍然较高。其主要原因是，一方面该游戏具有良好的等级、难度系数设置和精美的游戏画面，吸引了大量忠实玩家，该类玩家对游戏认知程度高、付费能力强；另一方面，该游戏研发商在游戏内持续开展充值优惠活动，不断吸引付费玩家进行充值消费，减缓玩家的流失。

(3) 七杀

1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

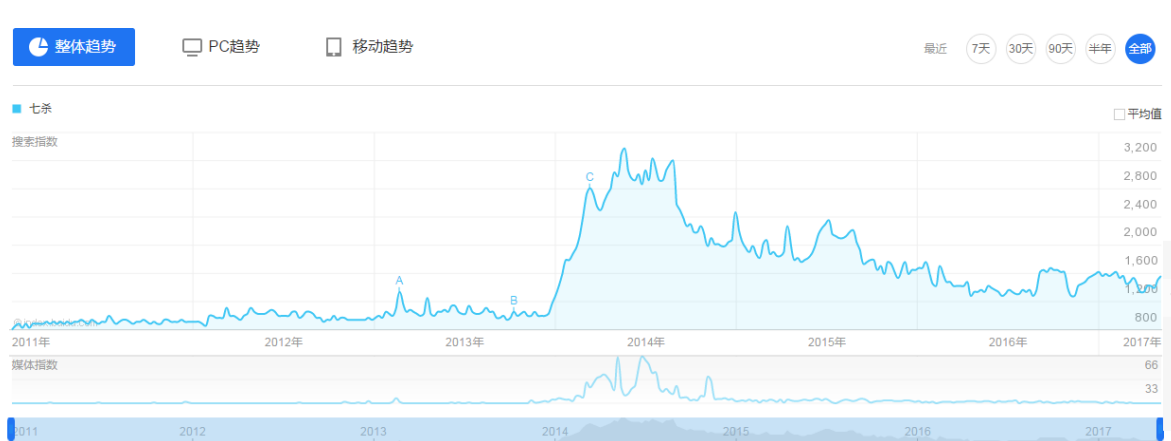
项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	7,889,080.50	11,546,177.00
期末注册用户数量（个）	455,512	376,975
月均付费用户数量（个）	1,239	1,836

月均活跃用户数（个）	12,337	15,742
月均 ARPU（元）	56.87	60.80
月均付费用户 ARPPU（元）	557.06	521.98
月均充值消耗比	99.52%	98.12%
月均新增注册用户数（个）	6,545	11,875

2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	月转化率
201501	249,436	1,870	17,568	14,965	1,099	1,352,051.00	76.96	723.02	0.75%
201502	262,583	1,671	15,791	13,147	937	890,665.00	56.40	533.01	0.64%
201503	278,908	2,054	18,792	16,325	1,307	1,343,832.00	71.51	654.25	0.74%
201504	294,345	2,184	18,281	15,437	1,264	1,050,541.00	57.47	481.02	0.74%
201505	307,952	2,125	16,990	13,607	1,245	1,000,098.00	58.86	470.63	0.69%
201506	319,414	1,969	15,259	11,462	1,166	1,097,160.00	71.90	557.22	0.62%
201507	329,878	1,795	14,141	10,464	1,023	944,167.00	66.77	526.00	0.54%
201508	341,979	1,839	16,613	12,101	1,100	784,066.00	47.20	426.35	0.54%
201509	351,194	1,673	14,160	9,215	956	811,178.00	57.29	484.86	0.48%
201510	360,903	1,647	14,137	9,709	939	739,057.00	52.28	448.73	0.46%
201511	368,893	1,636	13,357	7,990	904	774,634.00	57.99	473.49	0.44%
201512	376,975	1,564	13,810	8,082	855	758,728.00	54.94	485.12	0.41%
201601	384,426	1,627	13,731	7,451	929	662,271.00	48.23	407.05	0.42%
201602	390,707	1,505	11,642	6,281	840	552,363.00	47.45	367.02	0.39%
201603	405,794	1,620	23,025	15,087	906	608,362.00	26.42	375.53	0.40%
201604	412,386	1,477	14,118	6,592	850	652,339.00	46.21	441.66	0.36%
201605	417,873	1,384	11,528	5,487	738	702,913.00	60.97	507.89	0.33%
201606	423,013	1,332	10,244	5,140	757	715,964.00	69.89	537.51	0.31%
201607	427,575	1,191	9,234	4,562	664	705,597.00	76.41	592.44	0.28%
201608	436,114	1,150	16,014	8,539	637	825,911.00	51.57	718.18	0.26%
201609	442,111	1,080	11,561	5,997	587	825,911.00	71.44	764.73	0.24%
201610	447,082	897	9,652	4,971	496	570,100.00	59.07	635.56	0.20%
201611	450,618	851	7,730	3,536	480	531,702.00	68.78	624.80	0.19%
201612	455,512	752	9,566	4,894	406	535,647.50	55.99	712.30	0.17%

3) 游戏百度指数趋势



《七杀》是由四三九九网络股份有限公司研发并担任主要运营商，江苏名通参与联合运营的一款游戏，2014年2月在江苏名通游戏运营平台上线运营。自游戏上线运营以来，吸引了众多玩家游玩。随着时间的推移，市场热度逐渐下降，充值流水也随之下降。但与其他游戏相比，《七杀》游戏的月充值流水仍保持在较高水平。

(4) 烈火战神

1) 游戏业务数据

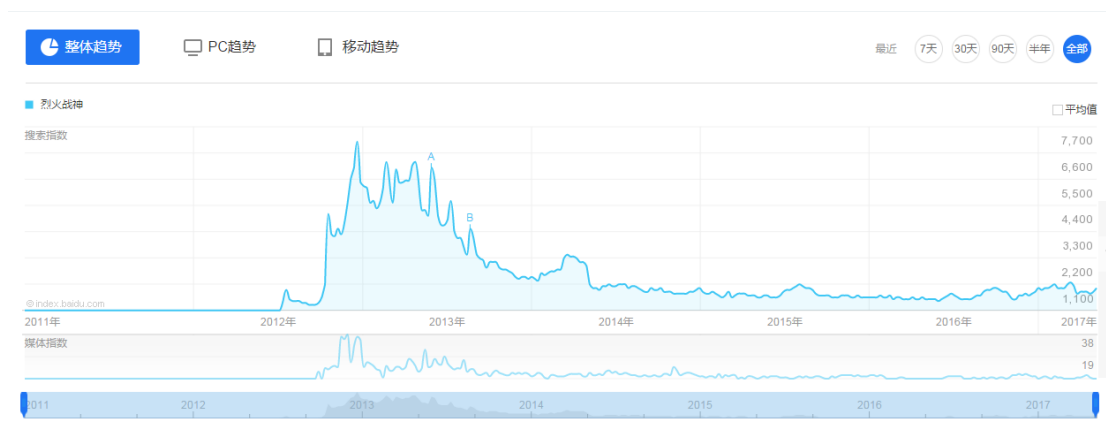
报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2016年度	2015年度
当期充值总金额（元）	4,646,569.00	3,577,796.10
期末注册用户数量（个）	395,698	353,500
月均付费用户数量（个）	630	522
月均活跃用户数（个）	6,958	5,903
月均 ARPU（元）	56.82	50.90
月均付费用户 ARPPU（元）	623.61	572.29
月均充值消耗比	99.94%	99.86%
月均新增注册用户数（个）	3,517	2,864

2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	月转化率
201501	322,993	548	7,639	3,865	226	295,807.00	38.72	539.79	0.17%
201502	326,353	530	6,231	3,360	271	274,071.00	43.99	517.12	0.16%
201503	329,848	541	6,295	3,495	268	374,090.00	59.43	691.48	0.16%
201504	332,273	486	5,222	2,425	224	315,347.00	60.39	648.86	0.15%
201505	334,860	497	5,513	2,587	206	271,484.00	49.24	546.25	0.15%
201506	337,813	525	5,670	2,953	252	310,348.10	54.74	591.14	0.16%
201507	340,795	508	5,924	2,982	225	258,116.00	43.57	508.10	0.15%
201508	343,502	516	5,725	2,707	205	356,605.00	62.29	691.09	0.15%
201509	346,065	481	5,653	2,563	221	309,569.00	54.76	643.59	0.14%
201510	348,567	521	5,632	2,502	219	259,253.00	46.03	497.61	0.15%
201511	350,913	546	5,638	2,346	218	249,574.00	44.27	457.10	0.16%
201512	353,500	567	5,689	2,587	225	303,532.00	53.35	535.33	0.16%
201601	355,907	623	5,883	2,407	250	337,088.00	57.30	541.07	0.18%
201602	357,808	651	5,169	1,901	209	300,933.00	58.22	462.26	0.18%
201603	359,776	571	5,351	1,968	195	391,005.00	73.07	684.77	0.16%
201604	361,486	547	5,000	1,710	182	311,452.00	62.29	569.38	0.15%
201605	366,367	722	8,352	4,881	304	433,894.00	51.95	600.96	0.20%
201606	371,388	765	8,956	5,021	335	428,369.00	47.83	559.96	0.21%
201607	376,127	758	8,371	4,739	335	413,418.00	49.39	545.41	0.20%
201608	381,102	681	8,529	4,975	287	424,488.00	49.77	623.33	0.18%
201609	384,562	648	6,878	3,460	259	424,488.00	61.72	655.07	0.17%
201610	387,935	526	6,751	3,373	202	342,475.00	50.73	651.09	0.14%
201611	391,423	508	6,672	3,488	199	496,520.00	74.42	977.40	0.13%
201612	395,698	559	7,589	4,275	225	342,439.00	45.12	612.59	0.14%

3) 游戏百度指数趋势



《烈火战神》于 2012 年 11 月在江苏名通游戏平台进行运营。鉴于上线时间较长，游戏当前百度指数相对较低，但是，开发商在游戏内开展充值优惠活动力度较大，因此该游戏能够持续不断地吸引玩家进行充值消费，并保持较为稳定的充值流水。

(5) 武易

1) 游戏业务数据

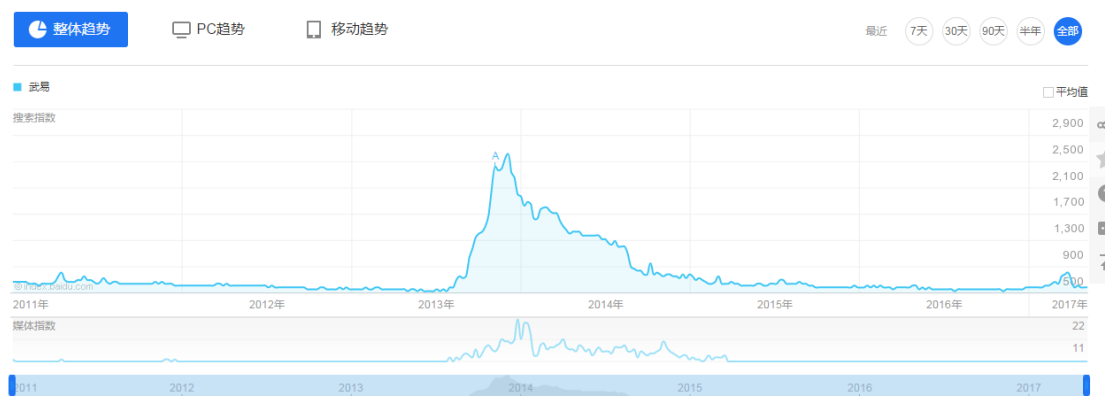
报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	1,963,013.01	2,079,741.00
期末注册用户数量（个）	129,595	105,710
月均付费用户数量（个）	322	292
月均活跃用户数（个）	3,700	3,854
月均 ARPU（元）	45.46	46.81
月均付费用户 ARPPU（元）	513.10	609.35
月均充值消耗比	99.22%	98.75%
月均新增注册用户数（个）	1,990	2,341

2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	月转化率
201501	81,298	469	5,511	3,679	256	236,632.00	42.94	504.55	0.58%
201502	84,541	372	5,071	3,243	181	194,467.00	38.35	522.76	0.44%
201503	88,168	363	5,532	3,627	192	155,433.00	28.10	428.19	0.41%
201504	90,783	274	4,250	2,615	142	183,844.00	43.26	670.96	0.30%
201505	93,193	264	3,850	2,410	138	211,837.00	55.02	802.41	0.28%
201506	94,984	255	3,002	1,791	148	197,152.00	65.67	773.15	0.27%
201507	96,372	208	2,691	1,388	119	139,670.00	51.90	671.49	0.22%
201508	97,691	187	2,474	1,319	87	111,270.00	44.98	595.03	0.19%
201509	100,080	244	3,494	2,389	164	147,700.00	42.27	605.33	0.24%
201510	101,813	286	2,983	1,733	170	165,810.00	55.58	579.76	0.28%
201511	103,323	284	3,173	1,510	140	178,618.00	56.29	628.94	0.27%
201512	105,710	297	4,218	2,387	133	157,308.00	37.29	529.66	0.28%
201601	107,402	279	3,385	1,692	149	146,977.00	43.42	526.80	0.26%
201602	109,164	273	4,072	1,762	139	138,936.00	34.12	508.92	0.25%
201603	110,757	289	3,219	1,593	153	127,019.00	39.46	439.51	0.26%
201604	112,402	260	3,345	1,645	138	187,629.00	56.09	721.65	0.23%
201605	116,622	359	6,106	4,220	195	217,124.00	35.56	604.80	0.31%
201606	118,850	339	4,086	2,228	163	163,771.00	40.08	483.10	0.29%
201607	121,274	310	4,196	2,424	141	158,118.00	37.68	510.06	0.26%
201608	123,214	312	3,568	1,940	130	129,701.00	36.35	415.71	0.25%
201609	124,397	341	2,643	1,183	145	129,701.00	49.07	380.35	0.27%
201610	126,076	414	3,153	1,679	183	182,840.01	57.99	441.64	0.33%
201611	127,610	384	3,106	1,534	167	197,371.00	63.55	513.99	0.30%
201612	129,595	301	3,525	1,985	136	183,826.00	52.15	610.72	0.23%

3) 游戏百度指数趋势



《武易》于2013年10月在江苏名通运营平台上线运营，随着市场热度的下降，玩家逐渐流失，充值流水较上线初期也较大幅度下降。报告期内，《武易》单月充值流水较低，但分布均衡，从而导致总流水相对较高。虽然游戏处于衰退期，但游戏中所留存的玩家多为忠实玩家，不易流失，每月充值流水均能保持在一定水平。

3、自有手游平台运营游戏——《风云天下OL》

(1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均ARPU、月均付费用户ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

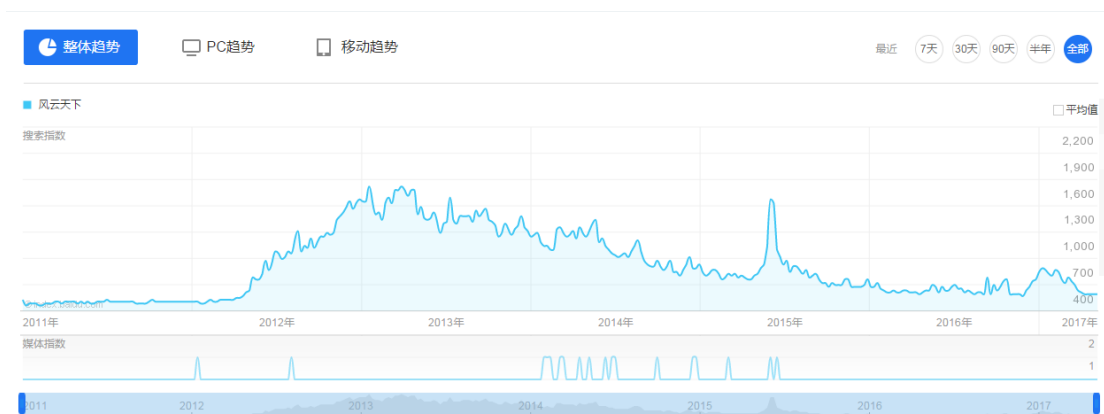
项目	2016年度	2015年度
当期充值总金额（元）	9,353,851.00	7,174,912.60
期末注册用户数量（个）	322,989	280,281
月均付费用户数量（个）	942	655
月均活跃用户数（个）	8,599	11,212
月均ARPU（元）	92.64	57.28
月均付费用户ARPPU（元）	830.45	951.62
月均充值消耗比	97.00%	97.60%
月均新增注册用户数（个）	3,559	6,597

(2) 游戏月度业务数据

月度	当月下载量 (次) [注]	累计注册用 户数 (个)	当月付费用 户数 (个)	当月活跃用 户数 (个)	当月新增注册 用户数 (个)	当月新增付费 用户数 (个)	当月充值总 额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	月转 化率
201501	4,600	208,754	551	11,689	7,638	220	426,217.00	36.46	773.53	0.26%
201502	3,210	213,371	349	8,399	4,617	114	514,299.00	61.23	1,473.64	0.16%
201503	5,500	221,364	670	11,559	7,993	281	610,057.00	52.78	910.53	0.30%
201504	2,390	224,585	525	7,205	3,221	171	496,164.50	68.86	945.08	0.23%
201505	2,590	229,115	461	8,686	4,530	245	574,929.00	66.19	1,247.13	0.20%
201506	2,880	233,608	548	8,437	4,493	139	519,518.00	61.58	948.03	0.23%
201507	3,200	238,776	593	9,142	5,168	237	590,973.00	64.64	996.58	0.25%
201508	5,560	249,806	721	15,719	11,030	316	538,025.00	34.23	746.22	0.29%
201509	6,600	264,510	831	21,168	14,704	372	726,444.00	34.32	874.18	0.31%
201510	4,100	271,659	867	13,327	7,149	363	685,040.10	51.40	790.13	0.32%
201511	3,120	276,192	863	9,871	4,533	283	736,554.00	74.62	853.48	0.31%
201512	2,580	280,281	879	9,336	4,089	275	756,692.00	81.05	860.86	0.31%
201601	4,800	286,609	982	11,154	6,328	393	854,202.00	76.58	869.86	0.34%
201602	3,100	290,982	926	9,927	4,373	254	820,570.00	82.66	886.14	0.32%
201603	3,700	296,884	1,103	11,070	5,902	432	826,490.00	74.66	749.31	0.37%
201604	2,400	300,635	998	8,981	3,751	297	667,677.00	74.34	669.02	0.33%
201605	3,800	305,942	1,151	10,394	5,307	429	871,564.00	83.85	757.22	0.38%
201606	2,460	309,341	953	8,222	3,399	219	966,341.00	117.53	1,014.00	0.31%
201607	1,350	311,773	903	6,989	2,432	209	844,445.00	120.82	935.16	0.29%
201608	1,800	314,631	826	7,399	2,858	212	699,911.00	94.60	847.35	0.26%
201609	1,650	317,379	908	7,574	2,748	301	786,667.00	103.86	866.37	0.29%
201610	1,580	319,970	887	7,876	2,591	210	690,658.00	87.69	778.64	0.28%
201611	854	321,863	906	7,177	1,893	277	683,549.00	95.24	754.47	0.28%
201612	530	322,989	766	6,425	1,126	80	641,777.00	99.89	837.83	0.24%

注：鉴于一个终端可以注册多个账号，因此《风云天下》月下载量小于月新增注册用户数。

(3) 游戏百度指数趋势



2013年1月，江苏名通开始独家代理《风云天下》苹果IOS平台运营。随着游戏的运营，其市场热度逐渐降低，但充值流水并未呈现较大幅度下降，主要是因为一方面该游戏为策略型游戏，通常需要玩家进行持续付费；另一方面，江苏名通不断加大对该游戏玩家的维护和营销力度，提高玩家充值水平。

(五) 江苏名通运营及研发游戏充值高峰期较短的风险

从江苏名通运营及研发的主要游戏百度指数趋势可以看出，其运营或开发游戏的市场关注度呈现出快速上升和快速下降的趋势，游戏新增用户数及充值金额也呈现相同趋势，整个过程大约持续6个月左右。随着游戏玩家注册及充值高峰期的结束，游戏新增用户数量逐步下降，游戏充值水平也随之降低。虽然部分忠实玩家逐步沉淀并持续充值，但与高峰期相比，游戏的盈利能力大幅下降。因此，江苏名通运营或研发的游戏存在充值高峰期较短的风险，进而影响该游戏的盈利能力，提请投资者注意该风险。

为了应对上述风险，江苏名通一方面不断加大对新游戏的引入力度，通过不断引入新游戏以保持运营平台的整体盈利能力；另一方面，对于已过充值高峰期的游戏，其运营成本通常较低，但忠实玩家充值水平并未明显降低，因此，江苏名通通过延长游戏运营时间及增加该类游戏的运营数量以提高运营平台的运营效率。

二、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/二、本次交易完成后的风险/(二)江苏名通业务经营风险/14、江苏名通运营及研发游戏充值高峰期较短的风险”、“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/(七)报告期内

研发和运营的主要游戏业务数据”、“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/九、江苏名通报告期内主要财务指标/（三）江苏名通销售费用率、管理费用率及息税前利润率分析”及“第十节风险因素/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/14、江苏名通运营及研发游戏充值高峰期较短的风险”进行了补充披露。

三、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为，江苏名通专注于游戏研发和运营业务，业务类型较为集中且毛利率较高。同时，受其较高的管理效率和采用的精准营销策略的影响，江苏名通运营效率较高，盈利能力较强。

问题 9、预案披露，江苏名通前五大客户的收入金额占联运平台游戏收入的比重较高，请公司就客户集中度风险作重大风险提示。

回复：

一、江苏名通客户较为集中的风险

2015 年及 2016 年度，江苏名通对前五大客户的收入金额占联运平台游戏收入的比例分别为 65.90%和 67.42%，占比较高。主要原因是江苏名通前五大客户多为游戏代理商，所代理运营的游戏产品充值流水较好，盈利能力较强，导致其收入占比较大。虽然上述游戏代理商已经与江苏名通建立了长期稳定的合作关系，且其商业信誉较好、履约能力较强，但仍可能存在因部分代理商经营能力下降、停止代理江苏名通游戏产品而对江苏名通经营业绩造成较大不利影响的风险。敬请投资者注意江苏名通客户较为集中的风险。

二、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/11、江苏名通客户较为集中的风险”及“第十节风险因素/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/11、江苏名通客户较为集中的风险”进行了补充披露。

问题 10、预案披露，对于游戏运营业务，江苏名通仅从事利用信息网络经营游戏产品（包括发行网络游戏虚拟货币），不存在通过互联网或信

息网络向公众提供在线交互使用或下载等运营服务。《网络出版服务管理规定》出台后，江苏名通根据上述相关规定积极开展《网络出版服务许可证》的申请办理工作。请公司：补充披露（1）与同行业游戏运营公司相比，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服务是否构成游戏运营服务的主要内容；（2）江苏名通未取得《网络出版服务许可证》是否影响其游戏运营业务的核心竞争力的形成；（3）江苏名通未来取得该许可证的主要障碍，并结合相关评估假设说明对无法取得《网络出版服务许可证》或无法开展运营服务对估值的影响。请财务顾问发表意见。

回复：

一、与同行业游戏运营公司相比，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服务是否构成游戏运营服务的主要内容

根据三七互娱编制的《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）》，江苏智铭网络技术有限公司（以下简称智铭网络）主要从事网络游戏的代理发行与运营，是网络游戏代理发行及联合运营商，旗下代理运营《传奇霸业》、《梦幻西游》、《九阴真经》等知名网络游戏产品。根据智铭网络业务模式，智铭网络采取联合运营的经营模式，智铭网络负责 SDK 嵌入、联合游戏发行平台开展游戏推广和游戏运营分析、提供客户服务。但上述运营服务不属于“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”。

此外，通过登录苹果商店、腾讯游戏平台、网易游戏、华为游戏中心等提供游戏下载服务的大型游戏分发平台，存在多款游戏运营单位和提供下载服务单位不一致的情形。

根据三七互娱对智铭网络业务的分类及其他同行业游戏运营公司实际情况，结合《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发〔2016〕44号）第八、九条的规定，“游戏出版服务单位应负责游戏内容完整性，须在游戏开始前、《健康游戏忠

告》后，设置专门页面，标明游戏著作权人、出版服务单位、批准文号、出版物号等经国家新闻出版广电总局批准的信息，并严格按照已批准的内容出版运营”。“移动游戏联合运营单位在联合运营移动游戏时，须核验该移动游戏的审批手续是否完备，相关信息是否标明，不得联合运营未经批准或者相关信息未标明的移动游戏”。可以看出，游戏出版服务单位和游戏运营单位所履行的职责和承担的义务不同，可分属不同的主体负责完成。因此，游戏运营服务可以独立于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服务。

二、江苏名通《网络出版服务许可证》的办理情况

（一）关于《网络出版服务许可证》的相关规定

《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）第二条规定，从事网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易服务等形式的经营活动，适用本办法。第六条规定，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，应当具备一定条件，并取得《网络文化经营许可证》。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，广电总局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。

《网络出版服务管理规定》（广电总局、工信部令第 5 号，自 2016 年 3 月 10 日起施行）第二及七条规定，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》。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（包括游戏）。

《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》（新出联[2009]13 号）第一条：“本《通知》所称网络游戏是指所有通过互联网（包括有线互联网和移动通讯网络等）供公众在线交互使用或提供下载的互联网游戏作品。主要包括但不限于：大型角色扮演类网络游戏（MMORPG）、网页游戏（Webgame）、休闲游戏、单机游戏的网上下载、具有联网功能的游戏、联网的对战游戏平台、手机网络游戏”；第二条：“将网

络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批。新闻出版总署是中央和国务院授权的唯一负责网络游戏前置审批的政府部门”。

《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。游戏出版服务单位负责移动游戏内容审核、出版申报及游戏出版物号申领工作。

上述规定对网络游戏的出版审批权限进行了明确界定，“新闻出版总署是中央和国务院授权的唯一负责网络游戏前置审批的政府部门”。从事游戏运营服务的企业需要按《网络游戏管理暂行办法》的规定取得《网络文化经营许可证》，但是否需要按《网络出版服务管理规定》的规定取得《网络出版服务许可证》则未见明确规定。

对此，江苏名通向国家新闻出版广电总局相关负责人进行了咨询，根据国家新闻出版广电总局相关负责人的回复，从事游戏运营服务的企业应当按照《网络出版服务管理规定》的要求取得《网络出版服务许可证》，但鉴于相关配套政策及监管细则尚未落实，暂时未取得《网络出版服务许可证》的企业也可以开展游戏运营业务，但所运营游戏必须取得游戏版号。

（二）江苏名通办理《网络出版服务许可证》的进展情况及主要障碍

《网络出版服务管理规定》出台后，江苏名通根据上述相关规定积极开展《网络出版服务许可证》的申请办理工作。根据国家新闻出版广电总局关于设立网络出版服务单位审批的相关要求，申请从事网络出版服务，应当向所在地省出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。江苏名通需向江苏省新闻出版广电局提交的申请材料包括：（1）《网络出版服务单位基本信息登记表》；（2）单位的法人证明文件复印件；（3）《网络出版服务许可证申请表》；（4）申请单位章程复印件；（5）法定代表人身份证复印件，法定代表人或主要负责人出版专业职业资格证书复印件及其身份证复印件；（6）编辑出版人员的身份证复印件、简历、出版专业及相关专业的职业资格证书复印件和上一年度的培训证明复印件；（7）工作

场所使用证明文件复印件；（8）《域名注册证书》复印件；（9）《互联网信息服务增值电信业务经营许可证》复印件。

江苏名通已按照上述要求将申请材料准备齐备，经复核，江苏名通所准备申请材料齐全，形式符合国家新闻出版广电总局的基本要求，其正在向江苏省新闻出版广电局进行申报。江苏名通取得《网络出版服务许可证》预计不存在实质性障碍。

（三）未办理《网络出版服务许可证》对江苏名通的影响

1、对江苏名通合法经营的影响

根据江苏名通对国家新闻出版广电总局相关负责人的咨询结果，江苏名通从事游戏运营应当按照《规定》的要求取得《网络出版服务许可证》，但鉴于相关配套政策及监管细则尚未落实，江苏名通所运用游戏均已经取得国家新闻出版广电总局的审批，暂时未取得《网络出版服务许可证》开展游戏运营业务不违反网络游戏运营的基本法律法规要求，不会对江苏名通的经营合法性构成重大不利影响。

但是，根据《规定》，若未来江苏名通无法取得相关的经营资质，将有可能面临被出版行政主管部门和工商行政管理部门予以取缔的处罚，以及被要求删除全部相关网络出版物，并处违法经营额 5 倍以上 10 倍以下的罚款。

为保护上市公司利益不受损失，江苏名通实际控制人秦谦和魏义分别出具承诺，若因未取得《网络出版服务许可证》导致江苏名通及其下属子公司被监管部门处罚等，从而导致江苏名通及其下属企业或时代出版传媒股份有限公司遭受任何经济损失的，承诺人将予以全额补偿。

2、对江苏名通游戏运营业务核心竞争力的影响

江苏名通未取得《网络出版服务许可证》预计不会影响其游戏运营业务核心竞争力的形成。

江苏名通的核心竞争力主要体现在研发-运营一体化优势、经验丰富且稳定的管理及研发团队、优秀的 IP 改编能力及精准的市场推广能力等方面。其中研发-运营一体化运营优势的形成主要是由江苏名通多年的运营积累与研发业务之间的良性互动形成的。江苏名通运营业务核心竞争力的形成主要依赖于其坚持精准化的营销策略，致力于优质客户的游戏精细化运营和全方位的细心服务，通过更快的用户响应速度和优质

的客户服务增强用户粘性。

江苏名通未取得《网络出版服务许可证》预计不会影响其游戏运营业务核心竞争力的形成。但江苏名通若能够取得该等资质，可进一步完善游戏产业链，同时可借助相应资质优势加快研发或代理游戏产品的出版发行进度，降低江苏名通游戏产品的发行风险。

3、对江苏名通游戏研发业务的影响

根据有关规定，虽然从事游戏研发业务无需取得《网络出版服务许可证》，但所研发游戏的出版发行需要通过具有《网络出版服务许可证》的网络出版机构进行。江苏名通所研发及代理游戏的出版发行主要是委托具有《网络出版服务许可证》的第三方网络出版机构进行。第三方网络出版机构对江苏名通所出版游戏内容和版权进行了严格的审查，双方所签署的委托代理合同合法有效。江苏名通未取得《网络出版服务许可证》对其游戏研发业务不会产生重大不利影响。

4、对江苏名通预估值的影响

根据江苏名通对国家新闻出版广电总局相关负责人的咨询结果，江苏名通暂时未取得《网络出版服务许可证》开展游戏运营业务不违反网络游戏运营的基本法律法规要求，不会对江苏名通的经营合法性构成重大不利影响。同时江苏名通已按照《网络出版服务许可证》的申办流程启动申请办理相关资质，取得《网络出版服务许可证》预计不存在实质性障碍。

江苏名通所研发及代理游戏的出版发行主要是委托第三方网络出版机构进行。预计未来上线运营的移动游戏能够获得国家新闻出版广电总局的审批，江苏名通暂未取得《网络出版服务许可证》不会对其预估值产生影响。

三、可比交易案例中游戏运营企业《网络出版服务许可证》的办理情况

通过查询标的资产涉及游戏运营业务的并购重组交易案例，在其取得证监会核准时，仍有部分交易案例的标的资产未取得或未办理《网络出版服务许可证》，具体情况如下：

序号	收购方及证券代码	核准日期	标的资产	标的资产业务类型	是否办理
1	游久游戏（600652）	2014年7月	游久时代	游戏的研发与运营	未办理
2	凯撒文化（002425）	2015年1月	酷牛互动	移动游戏的研发及运营	未办理

3	骅威文化（002502）	2014年11月	第一波	移动网络游戏的制作开发与运营推广	未办理
4	天神娱乐（002354）	2015年8月	雷尚科技	移动网游和网页网游的研发和发行。	未办理
5	金科娱乐（300459）	2016年4月	杭州哲信	移动游戏的发行运营	未办理
6	中南文化（002445）	2016年3月	值尚互动	移动游戏的代理发行和运营服务	未办理
7	升华拜克（600226）	2016年5月	炎龙科技	网络游戏的研发、代理发行及IP与源代码合作	未办理
8	三七互娱（002555）	2017年2月	智铭网络	网络游戏代理发行及联合运营商	未办理

四、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/6、未取得《网络出版服务许可证》的风险”及“第十节 风险因素/二、本次交易完成后的风险/（二）江苏名通业务经营风险/6、未取得《网络出版服务许可证》的风险”进行了补充更新披露。

五、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为，通过对比可比公司，游戏运营服务可以独立于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服务。根据国家新闻出版广电总局相关负责人的回复，江苏名通未取得《网络出版服务许可证》对其合法经营、游戏运营业务核心竞争力的形成、游戏研发业务、预估值等不会构成重大不利影响。经过复核江苏名通所准备申请材料，江苏名通取得《网络出版服务许可证》预计不存在实质性障碍。

问题 11、预案披露，对于游戏研发业务，江苏名通将游戏产品授权给具有《网络出版服务许可证》的第三方网络出版机构进行出版发行，由该等第三方游戏发行机构提供出版服务。请公司补充披露标的资产与第三方游戏发行机构对各项游戏产品的分成比例、授权费用，相关研发产品的知识产权归属及是否存在纠纷和争议。请财务顾问发表意见。

回复：

一、请公司补充披露标的资产与第三方游戏发行机构对各项游戏产品的分成比例、授权费用，相关研发产品的知识产权归属及是否存在纠纷和争议

江苏名通自涉足游戏研发以来，共研发 15 款游戏产品，其中 7 款游戏为江苏名通委托具有《网络出版服务许可证》的第三方网络出版机构进行出版发行；3 款游戏《暗夜之神》、《奇迹来了》及《烈火遮天》的出版发行由游戏独代商负责办理；《诸神之战》和《全民星座》2 款游戏未能上线运营，未办理版号；另外 3 款游戏为在海外运营，暂时无需办理。具体情况如下：

序号	游戏名称	著作权人	出版单位	版号	分成比例	费用（元）
1	墨香	江苏名通	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	新广出审[2016]2755号	——	12,000.00
	破天	镇江乐游	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	新广出审[2014]1248号	——	12,000.00
2	热血江湖传	无锡游人	北京艺术与科学电子出版社	新广出审[2015]1066号	——	12,000.00
3	王城争霸	上海云动	北京艺术与科学电子出版社	新广出审[2014]1503号	——	12,000.00
4	沙城争霸	无锡游人	北京艺术与科学电子出版社	新广出审[2014]1535号	——	12,000.00
5	暗黑王座	江苏名通	天津电子出版社有限公司	新广出审[2016]740号	——	17,000.00
6	热江	江苏名通	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	新广出审[2017]751号	——	12,000.00
7	剑侠奇谭	江苏名通	江苏凤凰电子音像出版社有限公司	未上线，正在办理	——	12,000.00

注：《墨香》和《破天》为基于同一 IP 开发出的两款游戏，其主要内容相同。

针对委托第三方网络出版机构出版游戏的行为，江苏名通均已与第三方签署相关协议，对双方的权利义务进行了约定，并对自研游戏产品知识产权归属进行了明确约定，上述游戏著作权归属清晰、明确，与第三方游戏发行机构不存在纠纷和争议。

二、补充披露

上述内容已在“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/十二、主要游戏产品版号办理和文化部备案的情况/（四）江苏名通与第三方游戏发行机构对各项游戏产品的分成比例、授权费用，相关研发产品的知识产权归属及是否存在纠纷和争议”中进行了补

充披露。

三、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为，针对委托第三方网络出版机构出版游戏的行为，江苏名通均已与第三方签署相关协议，对双方的权利义务进行了约定，并对自研游戏产品知识产权归属进行了明确约定，上述游戏著作权归属清晰、明确，与第三方游戏发行机构不存在纠纷和争议。

四、其他

问题 12、预案披露，江苏名通存在超额业绩奖励安排，若江苏名通在业绩承诺期间内累积实现净利润数高于累积承诺净利润数，超出部分的35%将作为奖金奖励给届时仍于江苏名通任职的主要管理人员及核心技术人员。请补充披露：(1) 超额业绩奖励对象中是否包含交易对方，若包含，是否部分构成或有对价的支付，并说明相应的会计处理；(2) 是否存在除超额业绩奖励措施之外的其他防止核心人才流失的安排。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

一、超额业绩奖励对象中是否包含交易对方，若包含，是否部分构成或有对价的支付，并说明相应的会计处理

根据证监会会计部《2013 年上市公司年报会计监管报告》对企业合并交易中的超额业绩奖励问题的相关意见，“存在此类安排时，上市公司应考虑其支付给这些个人的款项，是针对其股东身份、为了取得其持有的被收购企业权益而支付的合并成本，还是针对其高管身份、为了获取这些个人在未来期间的服务而支付的职工薪酬。上市公司应结合相关安排的性质、安排的目的，确定支付的款项并据此进行相应的会计处理。”“通常情况下，如果款项的支付以相关人员未来期间的任职为条件，那么相关款项很可能是职工薪酬而不是企业合并的合并成本。此外，以下因素也有助于企业在实务中判断相关款项的性质：相关款项支付是对在企业任职的原股东的特殊安排，还

是同样适用于不在企业任职的原股东；如果不考虑相关款项支付安排，这些原股东身份的个人作为高管的薪酬与其他高管相比是否处于合理水平；决定具体支付金额的因素与企业价值的关系等。”

本次重组中，超额业绩奖励的款项支付并不考虑被奖励人员是否属于股东身份，而是以届满时仍在江苏名通任职为条件，范围限定为业绩承诺期满后仍在江苏名通留任的核心管理人员，并不适用于不在企业任职的原股东，具体分配方案届时由江苏名通董事会制定，经上市公司董事会薪酬委员会审核确定后执行。

根据《企业会计准则第 9 号——职工薪酬》（以下简称“职工薪酬准则”）的相关规定，职工薪酬界定为“企业为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿”。因此，凡是企业为获得职工提供的服务给予或付出的各种形式的对价，均构成职工薪酬。综上，本次超额业绩奖励的实质是针对其员工身份、为了获取这些个人在未来期间的服务而支付并且要求标的公司实现超额业绩，从而适用“职工薪酬准则”，且符合《会计监管报告》相关要求。

但为了更加严谨的执行企业会计准则，增加会计核算的准确性，以及更好的实现对非股东身份核心员工的激励作用，本次交易对方秦谦、魏义出具了相关承诺，承诺其将不参与本次超额业绩奖励的分配。同时，将在后续签订的《盈利补偿协议》中予以约定。

综上，本次交易超额业绩奖励对象中不包含交易对方，超额业绩奖励的会计处理适用“职工薪酬准则”。

二、是否存在除超额业绩奖励措施之外的其他防止核心人才流失的安排

除了超额业绩奖励措施之外，江苏名通实际控制人及核心技术人员均已签署《关于任职期限及竞业限制的承诺函》，承诺：

“一、为保证公司的持续发展和竞争优势，本人承诺自公司股东变更为时代出版传媒股份有限公司的工商登记完成之日起至少三年内一直在公司任职，除非本人因丧失或部分丧失民事行为能力、死亡或宣告死亡、宣告失踪。如本人任职期限不满三年的，即构成违约，公司有权追究本人违约责任，包括但不限于要求本人赔偿损失。

二、本人在上述任职期限内，保证不取得中国以外的其他国家的国籍及公民身份；若本人在办理境外居留权或移民手续时，需通知公司及时代出版，并在取得境外

居留权时按照有关上市公司信息披露规则履行必要的信息披露。

三、本人在公司任职期间及离职后 24 个月内，负有竞业限制义务，即：本人在任职期间及与公司劳动关系解除或者终止之日起 24 个月内，不得到中国大陆境内地域范围内的、与公司及时代出版生产或者经营同类产品或从事同类业务的、有竞争关系的其他用人单位工作或提供劳务，或者在该地域范围内自己开业生产或者经营同类产品、从事同类业务。本人若违反此项承诺的经营利润归公司所有，并需赔偿公司及时代出版的全部损失。

四、本人在公司任职期间，未经公司及时代出版事先书面批准，本人不以任何形式（包括专职和兼职）受聘于或参与第三方（含其关联方）的生产、经营、管理活动（包括担任第三方的股东、董事或者监事或者高级管理人员、顾问等），而不论本人是否获取第三方（或其关联方）提供的报酬。本人若违反此项承诺的经营利润归公司所有，并需赔偿公司及时代出版的全部损失。”

三、补充披露

上述内容已在重组预案“重大事项提示/二、本次交易涉及的股票发行情况/（九）超额业绩奖励安排”、“第一节 交易概述/三、本次交易具体方案/（六）超额业绩奖励安排”及“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（十一）江苏名通核心技术人员情况”中进行了补充披露。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为，本次交易超额业绩奖励对象中不包含交易对方，相应的会计处理适用《职工薪酬准则》。除了超额业绩奖励措施之外，江苏名通实际控制人及核心技术人员均已签署《关于任职期限及竞业限制的承诺函》，有效防止了江苏名通核心人才的流失。

经核查，会计师认为，本次交易超额业绩奖励对象中不包含交易对方，相应的会计处理适用《职工薪酬准则》。

（本页无正文，为《时代出版传媒股份有限公司对上海证券交易所<关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函>的回复》之签署页）

时代出版传媒股份有限公司

2017年5月12日