

英大证券有限责任公司
关于深圳市赛为智能股份有限公司
变更募集资金投资项目的核查意见

英大证券有限责任公司（以下简称“英大证券”或“独立财务顾问”）担任深圳市赛为智能股份有限公司（以下简称“赛为智能”或“公司”）发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易（以下简称“资产重组”）的独立财务顾问，依照《上市公司重大资产重组管理办法》《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》《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》（2015年修订）以及《创业板信息披露业务备忘录第1号——超募资金及闲置募集资金使用》（2014年12月修订）等法律、法规和规范性文件的相关规定，对赛为智能资产重组非公开发行股份所募集配套资金的存放、使用以及募集资金投资项目的变更情况进行了认真、审慎的核查，核查的具体情况如下：

一、变更募集资金投资项目的概述

（一）募集资金的基本情况

公司经中国证券监督管理委员会《关于核准深圳市赛为智能股份有限公司向新余北岸技术服务中心(有限合伙)等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》（证监许可[2017]578号）核准，于2017年12月非公开发行人民币普通股31,136,950.00股，每股面值1元，发行价格为人民币15.48元/股，募集资金总额人民币481,999,986.00元，扣除发行费用人民币21,249,999.81元，募集资金净额为人民币460,749,986.19元。

本次募集资金公司已于2017年12月11日收到，并经立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具的信会师报字[2017]第ZI0797号《验资报告》验证确认。

2017年12月25日，公司召开第四届董事会第七次会议，审议通过了《关于以募集资金置换已预先投入自筹资金的议案》，同意公司已以自筹资金预先投入募

集资金投资项目657.80万元，立信会计师事务所（特殊普通合伙）于2017年12月22日就本次置换募集资金事项出具了《深圳市赛为智能股份有限公司以自筹资金预先投入募集资金投资项目的鉴证报告》（信会师报[2017]第ZI10802号）。

2018年2月8日，公司召开第四届董事会第十次会议，审议通过了《关于调整募集资金项目使用募集资金投入金额的议案》，基于审慎性的原则，针对实际募集资金净额小于计划募集资金净额的情况，调整实际募集资金在不同投资项目中的拟投入情况。

2018年2月8日，公司召开第四届董事会第十次会议，审议通过了《关于使用部分闲置募集资金暂时补充流动资金的议案》，拟使用闲置募集资金人民币10,000万元暂时补充流动资金，使用期限不超过董事会批准之日起12个月，到期将归还至募集资金专户。

二、变更募集资金投资项目的原因为

（一）原募集资金使用计划

根据公司2016年第三次临时股东大会审议通过的《关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案的议案》和《发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书（草案）修订稿》披露的募集资金用途，以及公司第四届董事会第十次会议于2018年2月8日审议通过的《关于调整募集资金项目使用募集资金投入金额的议案》，公司本次募集资金拟用于支付本次交易的现金对价、标的公司IP授权使用及游戏开发建设项目和支付本次交易的中介机构费用，具体情况如下：

单位：万元

序号	募集资金投资项目	项目总投资	拟投入募集资金金额	调整后的拟投入募集资金金额
1	支付本次交易的现金、对价	32,200.00	32,200.00	32,200.00
2	IP授权使用及游戏开发建设项目	19,011.00	19,000.00	13,200.00
3	支付本次交易的中介机构费用	2,800.00	2,800.00	2,800.00
	合计	54,011.00	54,000.00	48,200.00

如募集配套资金未获实施或虽获准实施但不足以支付本次交易的全部现金对价及项目投资需要的，则不足部分由公司自筹资金补足。

（二）原募投项目计划和实际投资情况

截至2018年9月30日，公司已累计使用募集资金35,430.72万元，使用部分闲置募集资金暂时补充流动资金10,000万元，利息收入扣除手续费净额为15.38万元，募集资金账户余额为2,784.65万元，募集资金投资项目的投入情况如下：

单位：万元

募集资金投资项目	项目拟投入募集资金金额	已累计投入的募集资金金额	尚未投入的募集资金余额	募集资金投入进度
支付本次交易的现金对价	32,200.00	32,200.00	0	100.00%
IP授权使用及游戏开发建设项目	13,200.00	430.72	12,769.28	3.26%
支付本次交易的中介机构费用	2,800.00	2,800.00	0	100.00%
合计	48,200.00	35,430.72	12,769.28	73.51%

（三）终止原募投项目的原因

原募集资金投资项目“IP授权使用及游戏开发建设项目”拟通过项目实施主体北京开心人信息技术有限公司（以下简称“开心人信息”）购置经典动漫以及电视剧等类型的IP，通过IP改编使用制作成策略类、卡牌类等类型的移动网络游戏，并通过与IP授权方、国内外的线上游戏运营平台进行收入分成方式获得业务收入和利润来源。

募集资金到位后，开心人信息成立了专门的市场团队负责搜寻、开发市场上较为优质的IP，并积极与IP方进行商务接洽。然而，部分稀缺的优质IP价格较高，所需投入的资金和配套资源较多，与开心人信息的经营规模存在不匹配的情形；知名度一般的IP则普遍呈现项目风险较大，购置后改编、推广、运营实现预计效益难度较高的特征，导致开心人信息在严格控制募集资金投资项目风险，谨慎衡量项目预期收益的情况下，募集资金投资进度受到客观因素的一定影响。

同时，移动网络游戏行业的发展变化，也推动公司战略发展方向和实际的业务经营需求与募集资金投资项目设计时的情况产生了一定差异。消费者偏好方面，近一年来，贴近微信用户的微信小游戏逐步受到消费者喜爱，由于不需要用户一次性投入大量的时间和精力以获得游戏体验，充分提升了用户利用碎片时间游戏的效率，且方便与社交平台好友互动，诸多基于微信小游戏的轻度游戏在移动网络游戏行业内实现快速兴起，开发投入相对较低但效益较高，没有IP亦可通过在

微信等平台中传播实现用户和收入的快速增长，具备较高的开发运营价值；产品方面，随着众多移动网络游戏行业企业纷纷设立自身的游戏用户平台，且获取用户流量的成本进一步呈现提高的趋势，开心人信息开发自身的游戏移动平台，通过沉淀、盘活《一统天下》《三国群英传》等中重度游戏公司的自有用户，完善产业链布局也日益必要和急迫，需要基于用户平台提升精细化运营能力，推动开心人信息在降低获客成本，激发存量用户消费、增加群体粘性的基础上，开拓广告、第三方游戏引流等新的收入来源。

鉴于开心人信息在推进原募集资金投资项目的过程中内部和外部都产生了一定的变化，为了充分提高募集资金使用效率，进一步保障实现预期的募集资金投资效益，公司通过变更原募集资金投资项目为“游戏开发项目”，一方面拓展拟开发的游戏类别至社交游戏等轻度游戏，另一方面积极利用“开心网”自有IP，挖掘自有IP的市场价值，总体上完善自身的产品结构，更加贴近行业趋势和市场需求。此外，公司拟通过增加并投资建设“开心网移动平台开发项目”，完善开心人信息移动网络游戏的研发、推广和运营方面的产业链布局，实现开心人信息所有游戏产品整体用户群体的沉淀，达到降本增效、精细化运营的目的。

三、新募投资项目情况说明

（一）项目基本情况和投资状况

为提高募集资金使用效率，根据公司发展战略规划及募投资项目实际情况，公司拟将原募集资金投资项目“IP授权使用及游戏开发建设项目”变更为“游戏开发项目”，投资总额为8,086万元，并新增募集资金投资项目“开心网移动平台开发项目”，项目投资总额为5,114万元。两个变更后的新募集资金投资项目实施主体均为开心人信息，拟使用的募集资金均来源于原“IP授权使用及游戏开发建设项目”拟投入的募集资金13,200万元。

其中，“游戏开发项目”系在原“IP授权使用及游戏开发建设项目”的投资方向基础上拓展拟投资开发的游戏品类，进一步完善开心人信息移动网络游戏产品矩阵结构的募投资项目，部分原募投项目中已内部立项的具体项目由“游戏开发项目”继承。因此，原“IP授权使用及游戏开发建设项目”相应已投入的募集资金金额将作为“游戏开发项目”的前期已投入部分。

本次变更完成后，募集资金用途安排如下：

单位：万元

募集资金投资项目	项目总投资	拟投入募集资金金额	已投入募集资金金额
支付本次交易的现金对价	32,200.00	32,200.00	32,200.00
支付本次交易的中介机构费用	2,800.00	2,800.00	2,800.00
游戏开发项目	8,086.00	8,086.00	430.72
开心网移动平台开发项目	5,114.00	5,114.00	0
合计	48,200.00	48,200.00	35,430.72

1、游戏开发项目

(1) 项目基本情况

公司拟通过本项目的实施，拟开发或运营4款移动网络游戏，丰富开心人信息现有移动游戏业务板块的产品矩阵，满足多样化的玩家娱乐消费体验，夯实开心人信息主营业务拓展能力与盈利能力，进而提升其核心竞争力与抗风险能力水平。

(2) 投资概算

本项目预计投资总额为8,086万元，其中，IP授权相关费用900万元，场地租赁及装修费用754万元，运营成本1,948万元，市场推广费用765万元，开发成本3,709万元，购置设备费用10万元。

(3) 分年度投资计划

本项目4款游戏计划于2018年至2019年陆续开始研发，2019年陆续正式上线运营。开发期根据游戏的类型和开发难度不同，4款游戏的开发期约为8至12个月。每款游戏在游戏开发完成后正式上线运营。

本项目分年度投资计划如下：

单位：万元

序号	投资构成	2018年	2019年	2020年	2021年
1	IP授权相关费用	520	380	0	0
2	场地租赁及装修费用	46	289	261	158
3	运营成本	117	845	657	330

4	市场推广	0	265	463	37
5	开发成本	506	1,739	953	512
6	设备购置费用	0	10	0	0
合计		1,190	3,527	2,334	1,036

2、开心网移动平台开发项目

(1) 项目基本情况

本项目计划通过研发人员、场地及软硬件的投入，开发开心网移动平台。开心网移动平台是基于移动APP技术、采用开心网大数据基础、使用分布式云存储的“移动社交+休闲游戏”平台，其开发运营，一方面能够转换和激活现有开心网社交平台用户，沉淀开心网游戏产品玩家群体；另一方面能够为移动互联网用户提供社交与娱乐服务，为游戏开发商提供产品输出与变现的渠道，为广告代理商提供广告产品展示平台。

(2) 投资概算

本项目预计投资总额为5,114万元，其中，市场推广费用2,385万元，运营成本1,268万元，开发成本1,048万元，租赁及装修费用374万元，设备购置费用40万元。

(3) 分年度投资计划

本项目投资期为3年（36个月），分年度投资计划如下：

单位：万元

序号	投资构成	T+1年	T+2年	T+3年
1	市场推广费用	1,099	967	319
2	运营成本	363	550	355
3	开发成本	479	362	207
4	设备购置费用	40	0	0
5	场地租赁及装修费用	128	151	95
合计		2,109	2,030	976

(二) 项目实施的必要性分析

1、游戏开发项目

(1) 精耕移动网络游戏研发业务，夯实主营业务竞争优势

随着计算机技术、互联网技术、虚拟现实技术以及移动智能终端技术的不断发展，游戏产业的技术生态环境不断完善，游戏行业已形成较为庞大的市场收入规模与用户规模。据全球著名第三方市场情报机构Newzoo统计数据显示，预计2018年，全球游戏市场总收入将达1,379亿美元，同比增长超过13%，存量游戏市场规模庞大；据游戏工委发布的《2018上半年中国游戏产业报告》显示，截至2018年6月，中国移动游戏用户规模达到4.58亿人，同比增速达5.4%，占我国人口的三分之一，移动游戏用户基数庞大。

在游戏产业链中，游戏开发商处于产业链的上游位置，其开发的游戏质量本身将直接影响玩家游戏体验。在市场规模庞大且竞品种类众多的网络游戏市场，游戏开发商只有把握游戏质量，重视玩家体验，才能获得市场和玩家认可。2013年，开心人信息将业务拓展至移动网络游戏的研发和发行运营，依托强大的研发实力，陆续开发出多款高质量的移动网络游戏，包括《一统天下》《三国群英传》《装甲联队》等，并且在市场上取得了较好的成绩。

游戏研发作为开心人信息现阶段主营业务的重要组成部分，是开心人信息保持核心竞争力的重要方式。2016年、2017年、2018年1-6月，自研游戏收入占公司整体营业收入的比例分别为80.5%，91.7%和89.4%。另外，移动网络游戏基于产品属性、玩家粘性、市场竞争等因素导致其存在一定的生命周期，游戏公司必须保持一定的产品更新节奏，才能充分获取市场份额及玩家流量。开心人信息将通过本项目的实施，开发或运营四款不同类型的移动网络游戏，丰富开心人信息的整体产品结构和产品类别，保持在移动网络游戏产业领域的持续竞争力，具有必要性。

(2) 聚焦游戏产业细分市场，获取更多业务发展空间

随着消费群体的进一步拓展、游戏产品的迭代加速、新技术的广泛应用，移动网络游戏市场规模迅速扩大并日趋成熟。中国移动互联网逐渐由增量市场转向存量市场，游戏细分市场也迎来了发展的契机。在此趋势下，市场上针对细分领域的游戏产品研发数量增加，提升了精品游戏的产出概率，多款游戏出现了平均月流水过亿元的现象，提升了细分品类市场规模的增长速度。在研发端企业的经营方向逐渐分化以及用户端对游戏需求日趋个性化的趋势下，移动网络游戏行业

企业开始注重采取细分化、差异化的经营策略。

开心人信息在经营过程中，注重对游戏市场格局的研判，采取细分化、差异化的经营策略，使开心人信息产品能够在激烈的市场竞争中获得发展空间。截至2018年9月，开心人信息已实现运营或在研的部分游戏产品包括《一统天下》《三国群英传》《傲视群英传》《钢铁战争》《装甲联队》《吞食天地》《乱世三国》等，大部分属于策略类游戏类型。凭借在策略类游戏细分领域的开发经验及市场认可度，开心人信息通过对细分市场的进一步研究及项目可行性论证，计划开发四款不同类型移动网络游戏。本项目计划开发的游戏当中，《游戏一》属于卡通风格的卡牌+模拟经营类型，《游戏二》属于写实风格的SLG类型，《游戏三》和《游戏四》属于卡通风格的模拟经营类型。本项目的实施，能够在丰富开心人信息游戏品类的同时，保持开心人信息在差异化细分市场的产品研发和运营能力，为开心人信息持续获取细分游戏市场上的用户流量提供产品支持，具有必要性。

2、开心网移动平台开发项目

(1) 把握移动社交平台创新趋势，提升公司整体竞争力水平

近年来，由移动社交平台当中衍生出游戏平台业务成为移动平台模式创新的方向之一，典型的案例包括微信的小游戏、Facebook的Instant Games、苹果的iMessage游戏等，这一模式的价值正逐步得到市场验证。相较于其他类型的游戏，嫁接于社交平台的小游戏或社交游戏具备进一步碎片化娱乐的特点，且不用下载与注册，点开小程序便能进行游戏，游戏门槛大幅降低，游戏用户快速增长。据Quest Mobile发布的《微信游戏小程序报告》显示，截至2018年3月，微信小游戏玩家已经达到4.5亿。与此同时，此类小游戏或社交游戏具有开发成本低、开发周期短等特点，市场上针对此类游戏的研发团队也在快速增加，使得游戏产品迅速丰富，进一步促进小游戏生态的循环发展。

开心人信息是一家集研发、运营、发行于一体的游戏品牌运营商，深耕互联网应用服务领域多年，是国内鲜有的兼具自主研发实力以及国际化市场纵深的互联网互动娱乐公司。开心人信息依托企业发展初期所自建的社交网络平台，积淀了广域流量基础。因此，开心人信息有必要合理利用现有的社交平台基因和游戏开发优势，把握移动游戏社交平台的趋势，打造开心网移动游戏社交平台，

优化开心人信息在社交平台业务和游戏业务方面的价值创造力,发挥社交与游戏业务的协同作用,实现资源利用效益最大化,从而提升整理竞争力水平。

(2) 提升外部流量把控能力,增强游戏产业链主导权

开心人信息已具备开发各类小游戏经验,自2018年以来,已陆续开发了28款小游戏,较为成熟的小游戏产品主要有《三国一统天下》《赛车总动员》《酷跑变色球》等。移动网络游戏产业链的主要环节包括游戏研发、发行、运营,游戏企业对各环节的参与程度越深,越能加强对外部流量的把控,从而提高流量变现的可能性。基于开心人信息在社交平台、游戏开发以及目前在小游戏领域的资源禀赋,开心人信息有必要实施本项目,通过基础平台建设、平台接口开放以及广告业务对接等方式构建属于开心网自有的移动社交平台,并为第三方游戏开发商提供游戏发行代理服务,从而帮助开心人信息增强在游戏产业链中的主导权,提升外部流量把控能力。

在增强游戏产业链主导权方面,开心网移动平台上线后将由开心人信息自主运营,开心人信息所研发的小游戏也能够在此平台上发行和运营。因此,本项目的实施,能够使开心人信息具备在小游戏的研发、发行、运营等各节点的自主运作能力,从而夯实开心人信息在小游戏产业链的业务主导权,增强游戏产业链上的盈利能力。

在提升外部流量把控能力方面,开心网移动社交平台的开发运营,能够使开心人信息直接对接终端用户、广告代理商及游戏开发商。一方面能够带来用户流量,扩大游戏玩家基数和广告曝光度;另一方面能够为游戏玩家之间提供建立社交联系的方式,提高用户在平台上的留存度,以利于开心人信息对存量用户的精细化运营。

(三) 项目建设可行性分析

1、游戏开发项目

(1) 研运一体化及上下游整合能力是保证项目产品竞争力的重要基础

开心人信息通过多年游戏领域的经验积累,整合游戏产业链细分领域,形成了研发、发行、运营闭环,一方面通过精细化运营把握用户的最新需求和偏好,

将运营的大数据反向指导游戏研发和内容迭代，保证项目成功率、延长游戏生命周期；另一方面，通过整合产业链上下游，降低综合运作成本，提高游戏研发、发行和运营的整体效率。

在游戏研发领域精细化运营方面，为了更好地把握市场需求和做出更准确的市场预判，开心人信息相关部门会对海内外游戏市场、相关游戏素材进行调查、研究、分析和判断，进而指导游戏的研发、运营和迭代。以三国题材游戏为例，开心人信息通过深度挖掘三国题材的优点，并以策略类移动网络游戏为切入点，成功研发了《三国群英传》等精品三国题材策略类游戏，充分挖掘和发挥了三国题材在中国大陆、港澳台、日本、韩国甚至东南亚地区的广泛地影响力，以及世界观和剧情完整、素材丰富（阵营，装备，人物，战争，战斗，坐骑，奇术，地图，故事）、平衡性较好等特点。

在产业链上下游整合能力方面，目前，开心人信息已打造了专业的海内外发行和运营团队，并与海内外优秀的发行运营商建立了良好的合作关系，得到行业内知名公司飞流九天、易幻网络、真好玩等游戏代理商、运营平台的认可和信任。与此同时，开心人信息通过自主运营、联合运营、授权运营等多种运营方式相结合，成功将相关游戏推向港澳台、日本、韩国、东南亚等国家和地区，形成了海内外发行运营相结合的发展方向。

综上，开心人信息在研运一体化方面的能力优势，以及在游戏产业上下游领域的整合能力，能够为本项目所开发游戏的市场竞争力打下重要基础。

(2) 技术团队的游戏开发经验与技术储备是本项目顺利实施的重要保障

开心人信息自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。经过多年的游戏开发和运营，开心人信息已经建立了一支优良的研发运营团队。截至2018年9月30日，开心人信息员工总数为198人，其中技术岗74人，运营岗38名，产品岗24人，视觉体验岗20人，上述四类岗位合计占比78.8%。

同时，开心人信息的核心技术人员从事游戏开发运营时间均在5年以上，具备较为深厚的游戏策划、开发、运营经验，形成了相对稳定的技术产品研发团队。

开心人信息技术团队研发并不断积累完善策略类游戏客户端引擎、高性能服

务端开发引擎及其他相关开发技术，该等技术具备高度集成化的特征，可以帮助开心人信息进行策略类游戏的迭代研发。引擎内部定制化集成了大量高效战斗算法及战斗效果，同时具备强大的动态扩展功能，可以极大的发挥策略类游戏核心战斗策略性较强的特征。同时可以支持单服、跨服、跨区域的用户交互，拓展策略类游戏的交互性和竞争性，在提升游戏开发效率的同时，提升游戏的可玩性和高品质。

2、开心网移动平台开发项目

(1) 核心技术团队及社交平台的开发运营经验有助于本项目顺利开展

开心人信息自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。经过多年的游戏开发和运营，开心人信息已经建立了一支优良的研发运营团队。截至2018年9月30日，开心人信息员工总数为198人，其中技术岗74人，运营岗38名，产品岗24人，视觉体验岗20人，上述四类岗位合计占比78.8%。同时，开心人信息的核心技术人员从事游戏开发运营时间均在5年以上，具备较为深厚的游戏策划、开发、运营经验，形成了相对稳定的技术团队。

开心人信息技术团队在社交网络平台和社交游戏的开发及运营方面具有较为丰富的研发和对外合作经验。在创始团队的带领下，开心人信息为开心网开发了科学的产品组件和功能模块，全部组件可以分为基础工具、社交游戏和其他应用三大类；特色功能包括公共主页、开放平台、手机应用等。平台当中的自研组件和第三方组件的合理搭配，为用户提供了多样化的产品服务。随着社交平台的发展，2010年起开心人信息利用开心网用户资源，探索和发展了网页游戏联运和广告业务，与多家知名网页游戏开发商联合运营了《弹弹堂》《神仙道》《神曲》等多款网页游戏，并与多家知名品牌公司和互联网公司进行了广告业务合作。此外，团队在社交游戏方面亦有丰富经验，曾打造出《争车位》《买房子送花园》《开心庄园》《开心城市》等多款社交游戏，将开心网同时打造成一个可以通过游戏与好友互动的社交平台。

基于开心人信息过往在开心网方面的开发及运营经验，以及在社交游戏方面的过往经验，开心人信息具备独立开展本项目的的能力，并已制定了初步的项目实施计划。在开心网移动平台发展初期，开心人信息将致力于开发并完善平台技术

架构，形成功能完成度较高的基础平台。与此同时，开心人信息将逐步向平台引入自身及外部游戏开发商的高品质游戏，打造游戏产品矩阵。在此基础上，开心人信息将加大对外推广力度与内部运营投入，导入更多的用户及游戏开发商。基于此，开心人信息初步设定了平台在平台自身建设与游戏内容两方面的目标：

对象	明细项	初期 0B 版本	2.0 版本
平台本身	平台基础功能完成度	大于 95%	迭代更新
	开放平台接口完成度	50%-60%	80%-90%
	平台广告功能完成度	50%-60%	80%-90%
游戏内容	自研	2-3 款精品社交游戏	5-6 款精品社交游戏
	合作	50-100 款外接游戏	100 款以上外接游戏

(2) “开心网”品牌口碑积淀对本项目未来推广运营具有积极作用

开心人信息成立之初，主要从事社交游戏及社交平台开心网的运营，提供照片分享服务、在线聊天服务、音乐分享服务、网络存储服务、博客托管服务、互动游戏等服务。开心人信息于2008年先后自主开发运营了《争车位》《朋友买卖》《开心农场》《开心城市》等多款社交游戏，利用精品社交游戏的快速传播、易上手等特性，开心网迅速发展成为国内著名的社交网站。2018年9月，开心网累计注册用户数超过1.8亿，能够成为本项目后续运营的潜在用户来源之一。开心人信息现阶段的主打游戏分别有《一统天下》《三国群英传》《装甲联队》等。以《一统天下》为例，截至2018年6月，游戏的用户总数量已超860万，单月活跃用户数峰值仍达到19万人，游戏生命周期已逾5年，产品口碑和用户黏性得到充分体现。

凭借开心网过往积累的用户印象及开心人信息在游戏开发方面的专业能力，开心人信息在移动互联网行业内树立了良好的口碑和品牌，得到了行业内知名开心人信息飞流九天、易幻网络、真好玩等游戏代理商、运营平台的认可和信任。基于此，开心网这一品牌所积累的口碑印象，将对本项目所开发的开心网移动平台在未来的推广运营过程中起到一定的推动作用，增加存量客群对开心网移动平台的品牌认知度与接受度，带动增量客群流量，促进项目平台产品的有效传播。

(四) 项目审批情况

“游戏开发项目”和“开心网移动平台开发项目”尚需向项目建设地相关部门申请项目备案。

（五）项目经济效益分析

根据《北京开心人信息技术有限公司游戏开发项目可行性研究报告》和《北京开心人信息技术有限公司开心网移动平台开发项目可行性研究报告》对新募投项目的效益测算，“游戏开发项目”和“开心网移动平台开发项目”各自的税后内部收益率（IRR）和税后投资收益率指标均高于原募投项目“IP授权使用及游戏开发建设项目”的相应指标水平，不存在变更募投项目损害股东利益的情况。

1、游戏开发项目

本项目4款游戏计划于2018年开始研发，2019年正式陆续上线运营，运营期至2021年结束。开发期根据游戏的类型和开发难度不同，4款游戏的开发期约为8至12个月。每款游戏在游戏开发完成后正式上线运营。

根据本项目可行性研究报告，本次交易募投项目的经济效益指标情况如下：

序号	项目	单位	指标
1	项目达产年均销售收入	万元	4,491.00
2	项目达产年均净利润	万元	912.00
3	内部收益率（IRR）税后	%	106.96
4	静态回收期税后	年	2.05
5	投资收益率（税后）	%	11.28

2、开心网移动平台开发项目

本项目建设期为3年（36个月），其中项目投入建设的第1至8个月为开发期，第9至36个月期间为运营期。开发期的实施内容包括场地租赁与装修、设备采购及安装，人员招聘及培训，平台开发等。

根据本项目可行性研究报告，本次交易募投项目的经济效益指标情况如下：

序号	项目	单位	指标
1	项目达产年均销售收入	万元	4,652.00
2	项目达产年均净利润	万元	647.00
3	内部收益率（IRR）税后	%	62.48
4	静态回收期税后	年	2.04

序号	项目	单位	指标
5	投资收益率（税后）	%	12.65

四、董事会、监事会、独立董事对变更募集资金投资项目的意见

（一）董事会意见

2018年11月2日，公司召开的第四届董事会第十八次会议审议并一致通过了《关于变更募集资金投资项目的议案》，董事会同意公司变更募集资金投资项目“IP授权使用及游戏开发建设项目”为“游戏开发项目”，并新增“开心网移动平台开发项目”。

（二）监事会意见

2018年11月2日，公司召开的第四届监事会第十二次会议审议并一致通过了《关于变更募集资金投资项目的议案》。公司监事会认为：由于移动网络游戏行业外部环境发生了一定变化，同时原募投项目已不再完全符合开心人信息的业务发展战略，公司决定变更募集资金投资项目，该变更事宜履行了必要的程序，符合《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》《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2018年修订）》以及公司《募集资金管理制度（2018年1月）》等相关规定，有利于公司健康运行，也有利于保护广大投资者利益。

因此，公司监事会同意公司本次变更募集资金投资项目。

（三）独立董事意见：

公司该募集资金调整事宜履行了必要的程序，符合公司实际情况，符合相关法律法规和规范性文件中的规定，有利于保护广大投资者利益。

本事项所涉议案已得到公司第四届董事会第十八次会议审议通过，内容及程序符合《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》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2018年修订）》以及公司《募集资金管理制度（2018年1月）》等相关规定。

对此，独立董事一致同意公司本次变更募集资金投资项目的事项。

五、独立财务顾问核查意见

经核查，独立财务顾问认为：赛为智能调整本次更改募集资金投资项目的事项，具有切实合理的背景，有助于提高公司募集资金使用效率，不影响募集资金投资项目的正常实施，不存在变相改变募集资金投向、损害股东利益的情况，且经公司董事会、监事会审议批准，独立董事亦发表明确同意意见，履行了必要的审批程序，符合《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》《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2018年修订）》以及公司《募集资金管理制度（2018年1月）》等相关规定。

基于上述情况，独立财务顾问对赛为智能关于赛为智能变更募集资金投资项目的有关事项无异议。

（以下无正文）

（此页无正文，为《英大证券有限责任公司关于深圳市赛为智能股份有限公司变更募集资金投资项目的专项核查意见》之签字盖章页）

财务顾问主办人：

袁聃

周耿明

英大证券有限责任公司

二〇一八年十一月二日