

股票代码：002354

股票简称：科冕木业

上市地点：深圳证券交易所

大连科冕木业股份有限公司
发行股份及支付现金购买资产并募集配套
资金暨关联交易报告书（草案）



独立财务顾问



中信建投证券股份有限公司
CHINA SECURITIES CO., LTD.

签署日期：二〇一五年三月

交易标的	交易对方	住所	通讯地址
北京妙趣横生网络科技有限公司	左力志	天津市河北区金钟河东街碧泽园#####	北京市昌平区科星西路43号四层
	潘振燕	山东省费县城北乡三疃村####	北京市昌平区科星西路43号四层
	陈睿	广东省珠海市香洲区吉大金山电脑公司####	北京市昌平区科星西路43号四层
	姚洁	北京市海淀区苏州街乙29号人才服务中心####	北京市昌平区科星西路43号四层
	姚遥	辽宁省大连市沙河口区软件园路####	北京市昌平区科星西路43号四层
	张鹏程	湖南省永州市冷水滩区沿江东路####	北京市昌平区科星西路43号四层
	北京光线传媒股份有限公司	北京市东城区和平里东街11号37号楼11105号	北京市东城区和平里东街11号37号楼11105号
雷尚(北京)科技有限公司	王萌	北京市海淀区北京科技大学学院路30号####	北京市海淀区中关村东路66号1号楼13层1607
	皮定海	北京市海淀区学院南路55号集体####	北京市海淀区中关村东路66号1号楼13层1607
	董磊	武汉市江岸区矿场382号####	北京市海淀区中关村东路66号1号楼13层1607
	陈中伟	天津市武清区杨村镇栖仙公寓西区7号楼####	北京市海淀区中关村东路66号1号楼13层1607
	余建亮	浙江省永嘉县瓯北镇前牌村####	瓯北镇中楠国际广场12幢B1501
	深圳市东方博雅科技有限公司	深圳市南山区西丽留仙洞中山园路1001号TCL科学园区研发楼D3栋####	深圳市南山区西丽留仙洞中山园路1001号TCL科学园区研发楼D3栋8层A单元801号房
	深圳市青松股权投资企业(有限合伙)	深圳市南山区南新路向南海德大厦厦A座####	深圳市南山区南新路向南海德大厦厦A座10楼1005B
Avazu Inc.及上海麦橙网络科技有限公司	石一	上海市浦东新区居家桥路路737弄####	上海市徐汇区嘉善路508号1号楼315室
	上海集观投资中心(有限合伙)	中国(上海)自由贸易试验区德堡路38号####	中国(上海)自由贸易试验区德堡路38号2幢1层102-09室
	上海诚自投资中心(有限合伙)	中国(上海)自由贸易试验区富特西三路77号####	中国(上海)自由贸易试验区富特西三路77号2幢一夹层132部位

声 明

本公司及董事会全体成员保证本报告书及其摘要内容的真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证本报告书及其摘要中财务会计资料真实、完整。

本报告书所述的本次重大资产重组的相关事项的生效和完成尚待取得有关审批机关的批准或核准。审批机关对于本次交易的相关事项所做的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或保证。

本报告书依据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《格式准则第 26 号》及相关的法律、法规编写。

在公司签署本报告书时，交易对方已获得必要的授权，交易的履行亦不违反交易对方章程或内部规则中的任何条款，或与之相冲突。

除公司和所聘请的专业机构外，公司未委托或者授权任何其他人提供未在本报告书中列载的信息和对本报告书做出任何解释或者说明。

本次交易完成后，公司经营与收益的变化，由公司自行负责；因本次交易引致的投资风险，由投资者自行负责。

投资者若对本报告书存在任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、会计师或其他专业顾问。

交易对方承诺

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方均已出具承诺函，保证所提供的信息真实、准确、完整，并保证不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，同时承诺向参与本次重组的各中介机构所提供的资料均为真实、准确、完整的原始资料或副本资料，资料副本或复印件与其原始资料或原件一致，所有文件的签名、印章均是真实的，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。

如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给上市公司或者投资者造成损失的，将依法承担赔偿责任。

如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让在上市公司拥有权益的股份。

目 录

释 义	9
重大事项提示	16
一、本次交易方案概述	16
二、本次交易的评估和作价情况	17
三、业绩承诺方对关于交易标的业绩承诺及补偿、奖励	17
四、本次交易构成关联交易，但不会导致实际控制人变更	19
五、本次交易构成重大资产重组	19
六、本次重组对上市公司股权结构及主要财务指标的影响	20
七、本次交易仍需获得相关机构的批准或核准	21
八、本次重组相关方作出的重要承诺	22
九、本次重组对中小投资者权益保护的安排	28
十、独立财务顾问保荐资格	29
特别风险提示	30
一、与本次交易有关的风险	30
二、妙趣横生和雷尚科技的经营风险	33
三、Avazu 的经营风险	41
四、其他风险	43
第一节 交易概述	45
一、本次交易的背景和目的	45
二、本次交易的决策过程和批准情况	50
三、本次交易具体方案	51
四、本次重组对上市公司的影响	52
五、本次交易构成关联交易，但不导致上市公司实际控制权变更	53
第二节 上市公司基本情况	55
一、上市公司概况	55
二、公司历史沿革	55

三、上市公司控股股东及实际控制人概况	57
四、控股股东及实际控制人变更情况	57
五、公司前十大股东情况	58
六、公司最近三年重大资产重组情况	58
七、公司主营业务情况及主要财务指标	59
第三节 本次交易对方的基本情况	61
一、本次交易对方总体情况	61
二、本次交易对方详细情况——妙趣横生除天神互动外的全体股东	62
三、本次交易对方详细情况——雷尚科技的全体股东	68
四、本次交易对方详细情况——Avazu Inc.和上海麦橙的全体股东	82
第四节 交易标的基本情况——妙趣横生	88
一、妙趣横生基本情况	88
二、妙趣横生历史沿革	88
三、妙趣横生的股权结构	92
四、妙趣横生的资产权属情况	92
五、妙趣横生主营业务情况	92
六、妙趣横生主要财务数据	115
第五节 交易标的基本情况——雷尚科技	118
一、雷尚科技基本情况	118
二、雷尚科技历史沿革	118
三、雷尚科技的股权结构	123
四、雷尚科技的资产权属情况	124
五、雷尚科技的主营业务情况	125
六、雷尚科技的主要财务数据	144
第六节 交易标的基本情况——Avazu Inc.和上海麦橙	148
一、Avazu Inc.和上海麦橙的基本情况	148
二、Avazu Inc.和上海麦橙的历史沿革	149
三、Avazu Inc.和上海麦橙的股权结构情况	151
四、Avazu Inc.和上海麦橙的资产权属情况	158
五、交易标的主营业务情况	159

六、交易标的主要财务数据	176
第七节 交易标的的评估	183
一、妙趣横生的评估情况	183
二、雷尚科技的评估情况	207
三、Avazu 的评估情况	225
四、上市公司董事会对本次交易标的评估、的合理性以及定价的公允性分析	239
五、独立董事对本次交易评估事项意见	243
第八节 发行股份情况	245
一、本次交易方案概况	245
二、本次交易发行股份的具体情况	247
三、募集配套资金的用途和必要性	251
四、本次发行前后主要财务数据比较	254
五、本次发行前后公司股本结构变化	255
六、本次交易未导致公司控制权变化	256
第九节 本次交易相关协议的主要内容	257
一、上市公司与妙趣横生股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》	257
二、上市公司与雷尚科技股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》	264
三、上市公司与 Avazu Inc.和上海麦橙股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》	271
第十节 交易的合规性分析	279
一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条的规定	279
二、本次交易符合《重组办法》第四十三条要求的规定	283
三、本次交易符合《重组办法》第四十四条及其适用意见要求的说明	285
四、上市公司不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形	285
五、关于《〈上市公司重大资产重组管理办法〉第三条有关拟购买资产存在资金占用问题的适用意见——证券期货法律适用意见第 10 号》规定的“上市公司重组时，拟购买资产存在被其股东及其关联方、资产所有人及其关联方非经营性资金占用的情形”	286
第十一节 本次交易对上市公司影响的讨论与分析	287
一、本次交易前，上市公司的财务状况和经营成果	287

二、妙趣横生和雷尚科技的行业特点和经营情况	290
三、Avazu 的行业特点和经营情况	330
四、本次交易完成后，上市公司的财务状况、盈利能力及未来趋势分析	362
五、本次交易对上市公司主营业务和可持续发展能力的影响	367
六、本次交易完成后，上市公司对标的公司的整合计划	369
六、上市公司的利润分配情况及本次交易完成后的利润分配政策	371
第十二节 财务会计信息	375
一、妙趣横生最近两年一期的主要财务数据	375
二、雷尚科技最近两年一期的主要财务数据	376
三、Avazu Inc.和上海麦橙最近两年一期的主要财务数据	378
四、上市公司备考财务报表	380
第十三节 同业竞争与关联交易	383
一、同业竞争	383
二、关联交易	386
第十四节 本次交易对上市公司治理机制的影响	393
一、本次交易完成后上市公司的治理结构	393
二、本次交易完成后上市公司的独立性	394
第十五节 风险因素	397
一、与本次交易有关的风险	397
二、妙趣横生和雷尚科技的经营风险	400
三、Avazu 的经营风险	408
四、其他风险	410
第十六节 保护投资者合法权益的相关安排	412
一、严格履行上市公司信息披露的义务	412
二、严格履行相关程序	412
三、网络投票安排	412
四、交易对方对交易标的运营情况的承诺	413
五、其他保护投资者权益的措施	413
第十七节 其他重要事项	414
一、本次交易完成后，上市公司不存在资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情	

形，亦不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形	414
二、本次交易对上市公司负债结构的影响	414
三、上市公司于最近十二个月内发生资产交易的情况及其与本次交易的关系	414
四、股东大会网络投票安排	415
五、本公司未受到证监会立案稽查或者司法机关立案侦查	415
六、本次交易聘请的中介机构具备相应资质	415
七、上市公司停牌前股价无异常波动的说明	415
八、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况	416
第十八节 独立董事及中介机构对本次交易的意见	418
一、独立董事对本次交易的意见	418
二、独立财务顾问对本次交易的意见	419
三、律师对本次交易的意见	420
第十九节 本次交易相关的中介机构	421
一、独立财务顾问	421
二、法律顾问	421
三、审计机构	421
四、评估机构	422
第二十节 董事及相关中介机构声明	423
一、董事声明	423
二、独立财务顾问声明	424
三、律师声明	425
四、审计机构声明	426
五、评估机构声明	427
第二十一节 备查文件	428
一、备查文件	428
二、备查地点	428

释 义

本报告书中，除非另有说明，下列词语具有下述含义：

一、一般名词释义		
科冕木业、上市公司、股份公司、本公司	指	大连科冕木业股份有限公司，在深交所中小板上市，股票代码：002354
天神互动	指	北京天神互动科技有限公司，上市公司的全资子公司
妙趣横生	指	北京妙趣横生网络科技有限公司，本次交易前，天神互动持有其 5% 的股权
雷尚科技	指	雷尚（北京）科技有限公司
上海麦橙	指	上海麦橙网络科技有限公司
Avazu	指	Avazu Inc.和上海麦橙网络科技有限公司的合称
标的公司、交易标的	指	妙趣横生、雷尚科技、Avazu Inc.、上海麦橙
拟购买资产	指	妙趣横生 95% 股权、雷尚科技 100% 股权、Avazu Inc.100% 股权和上海麦橙 100% 股权
光线传媒	指	北京光线传媒股份有限公司
深圳青松	指	深圳市青松股权投资企业（有限合伙）
东方博雅	指	深圳市东方博雅科技有限公司
天津雷尚	指	雷尚（天津）科技有限公司，雷尚科技持有其 100% 股权
香港雷尚	指	雷尚（香港）股份有限公司，雷尚科技持有其 100% 股权
Rayjoy Holdings Limited、雷尚塞舌尔	指	Rayjoy Holdings Limited，系一家注册于塞舌尔的离岸公司，雷尚科技持有其 100% 股权
宾悦天成	指	北京宾悦天成科技有限公司，雷尚科技股东王萌控股子公司，王萌持有其 95% 股权
智明星通	指	北京智明星通科技有限公司，宾悦天成股东之一，持有宾悦天成 5% 股权
飞流九天	指	北京飞流九天科技有限公司
悠然网络	指	包头市悠然网络科技有限公司
深圳为爱普	指	深圳市为爱普信息技术有限公司
百度多酷	指	北京百度多酷科技有限公司
当乐	指	北京当乐信息技术有限公司
力天无限	指	北京力天无限网络技术有限公司

拇指玩	指	广州爱九游信息技术有限公司
闪联云视	指	北京闪联云视信息技术有限公司
卓易讯畅	指	北京卓易讯畅科技有限公司
博瑞网络	指	福建博瑞网络科技有限公司
指尖跃动	指	广州指尖跃动网络科技有限公司
爱贝	指	深圳市爱贝信息技术有限公司
腾讯	指	深圳市腾讯计算机系统有限公司
Gnetop	指	雷尚科技在日本的合作方 Gnetop limited 公司
易幻网络	指	易幻网络有限公司
毅诚科技	指	北京毅诚科技有限公司
中手游	指	中国手游集团有限公司
香港绿洲	指	香港绿洲游戏网络科技有限公司
世界星辉	指	北京世界星辉科技有限责任公司
Babil Games	指	雷尚科技在阿拉伯地区的合作方 Babil Games LLC 公司
Smart Breeze	指	雷尚科技在韩国的合作方 SMART BREEZE CO.,LTD 公司
SunVy	指	雷尚科技在日本的合作方 SunVy 株式会社
昆仑在线	指	昆仑在线（香港）股份有限公司
开心人	指	北京开心人信息技术有限公司
上海集观	指	上海集观投资中心（有限合伙）
上海诚自	指	上海诚自投资中心（有限合伙）
交易对方	指	妙趣横生除天神互动外全体股东，包括左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥、张鹏程和光线传媒； 雷尚科技全体股东，包括王萌、皮定海、董磊、陈中伟、余建亮、深圳青松和东方博雅； Avazu Inc.和上海麦橙全体股东，包括石一、上海集观、上海诚自
妙趣横生业绩承诺方	指	左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥、张鹏程
雷尚科技业绩承诺方	指	王萌、皮定海、董磊、陈中伟
Avazu业绩承诺方	指	上海集观投资中心（有限合伙）和石一
本次交易、本次重组、本次重大资产重组	指	科冕木业以发行股份及支付现金购买资产方式收购妙趣横生95%股权、雷尚科技100%股权、Avazu Inc.100%股权和上海麦橙100%股权。

《重组协议》	指	2015年3月23日，科冕木业与各交易对方签订的《大连科冕木业股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议》
《妙趣横生股权认购协议》	指	2015年3月23日，科冕木业与妙趣横生交易对方签订的《大连科冕木业股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议》
《雷尚科技股权认购协议》	指	2015年3月23日，科冕木业与雷尚科技交易对方签订的《大连科冕木业股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议》
《Avazu 股权认购协议》	指	2015年3月23日，科冕木业与Avazu交易对方签订的《大连科冕木业股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议》
本报告书、《交易报告书》、《重组报告书》	指	《大连科冕木业股份有限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报告书》
妙趣横生《评估报告》	指	《大连科冕木业股份有限公司发行股份及支付现金购买资产项目所涉及的北京妙趣横生网络科技有限公司股东全部权益价值评估报告》
雷尚科技《评估报告》	指	《大连科冕木业股份有限公司发行股份及支付现金购买资产项目所涉及的雷尚（北京）科技有限公司股东全部权益价值评估报告》
Avazu Inc.《评估报告》	指	《大连科冕木业股份有限公司发行股份及支付现金购买资产项目所涉及的Avazu Inc.股东全部权益价值评估报告》
上海麦橙《评估报告》	指	《大连科冕木业股份有限公司发行股份及支付现金购买资产项目所涉及的上海麦橙网络科技有限公司股东全部权益价值评估报告》
《评估报告》	指	妙趣横生《评估报告》、雷尚科技《评估报告》、Avazu Inc.《评估报告》、上海麦橙《评估报告》的合称
定价基准日	指	科冕木业董事会审议通过本报告书相关决议公告之日
审计评估基准日	指	2014年10月31日
妙趣横生扣非净利润	指	经具备证券从业资格、并经上市公司认可的会计师事务所依据中国现行企业会计准则确认的公司合并口径扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润
雷尚科技扣非净利润	指	经具备证券从业资格、并经上市公司认可的会计师事务所依据中国企业2014会计准则和中国证监会关于拟上市公司相关规定出具的财务报表所载明的公司合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润，其中公司收入包括业绩承诺期内公司获得的政府补助、税收返还，但不包括偶然的、非经常的、非主营业务收入（例如出售子公司收益、出售固定资产收益等），但公司由于法律诉讼等由于管理层过失带来的损失应计算在内。
Avazu扣非净利润	指	经具备证券从业资格的会计师事务所依据中国企业2014会计准则和中国证监会关于拟上市公司相关规定出具的财务报表所载明的公司合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润，其中公司收入不包括偶然的、非经常的、非主营业务收入(例如出售子公司收益、出售固定资产收益等)，但公司偶然的、额外的损失应计算在内(例如法律诉讼、突发事

		件等带来的特殊的损失等)。为避免误解,因上市公司编制合并报表所产生的相关税费(如递延所得税、上市公司分摊费用等),不应纳入扣非净利润考核。
交割日	指	本次交易对方将标的资产过户至科冕木业名下之日
过渡期	指	审计评估基准日至交割日的期限
光线传媒	指	北京光线传媒股份有限公司,上市公司股东之一,目前持有上市公司5.81%股权;此外,其全资子公司北京光线影业有限公司目前持有上市公司1.45%
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《著作权法》	指	《中华人民共和国著作权法》
《重组办法》	指	《上市公司重大资产重组管理办法》(2014年10月23日修订)
《重组规定》	指	《证监会公告[2008]14号——关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》
《格式准则26号》	指	《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第26号——上市公司重大资产重组申请文件》(2014年修订)
《财务顾问办法》	指	《上市公司并购重组财务顾问业务管理办法》
《上市规则》	指	《深圳证券交易所股票上市规则》
《暂行规定》	指	《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》
证监会、中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
证券交易所、深交所	指	深圳证券交易所
结算公司	指	中国证券登记结算有限公司深圳分公司
国家发改委	指	中华人民共和国国家发展和改革委员会
商务部	指	中华人民共和国商务部
中信建投、独立财务顾问	指	中信建投证券股份有限公司
德恒律师	指	北京德恒律师事务所
兴华会计师	指	北京兴华会计师事务所(特殊普通合伙)
评估机构、中企华	指	北京中企华资产评估有限责任公司
报告期、最近两年及一期	指	2012年、2013年、2014年1-10月
A股	指	境内上市人民币普通股
元	指	人民币元

二、专业名词或术语释义

网页网络游戏、网页网游、网页游戏、页游	指	一种基于网页浏览器的在线游戏，通常无须下载客户端，用户可以直接通过互联网浏览器玩的网络游戏，使用普通浏览器即可完成游戏的全部内容
移动网络游戏、移动网游、移动游戏	指	一种以移动终端为载体，以移动互联网为媒介接入游戏网络服务器并支持多人同时在线互动的网络游戏
智能移动终端	指	包括智能手机及其他，是具有独立的移动操作系统，可通过安装应用软件、游戏等程序来扩充手机功能，运算能力及功能均优于传统功能手机的一类手机
功能机	指	功能型手机，是相对于智能机的一种移动电话类型，在iOS、Android等智能移动操作系统未面世前，无独立的移动操作系统的手机都统称为功能型手机，其运行的应用程序多为JAVA语言的程序
3G	指	第三代移动通信技术，即3rd-generation，是指支持高速数据传输的蜂窝移动通讯技术
4G	指	第四代移动通信技术，即4th-generation，是指相对于3G的下一代通信网络技术
游戏引擎	指	一些已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，其为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快速开发
腾讯平台	指	腾讯所拥有、控制、经营的包括但不限于腾讯网、朋友网、腾讯社区开放平台、腾讯QQ游戏、Q+、手机腾讯网、腾讯手机QQ空间、腾讯微博手机版、应用中心、应用宝、手机QQ浏览器、未来将上线的其他开放平台网站及前述各平台网站的下属子页面
蓝港互动	指	蓝港在线（北京）科技有限公司，及其所拥有、控制、经营的包括但不限于www.8864.com以及未来将上线的任何游戏网站
91平台	指	福建博瑞网络科技有限公司旗下拥有的91助手、安卓市场等应用分发平台
腾讯平台	指	腾讯所拥有、控制、经营的包括但不限于腾讯网、朋友网、opensns.qq.com、手机腾讯网、腾讯QQ游戏无线平台客户端、腾讯QQ游戏无线平台网页版、腾讯手机QQ空间、腾讯微博手机版、应用中心、应用宝、手机QQ浏览器，以及未来将上线的任何网站及开发平台网站
趣游平台	指	趣游（北京）科技有限公司所拥有、控制、经营的包括但不限于Game2、Game5、跟我玩、牛A网、游戏多、聚游网、西游网、7711网、3722网、3663网、玩会儿、真武以及未来将上线的任何游戏平台网站
百度平台	指	百度旗下的百度游戏平台 and 百度移动游戏开放平台
360平台	指	北京奇虎科技有限公司旗下的360游戏中心
打卡网	指	北京凯特乐游网络科技有限公司旗下的游戏平台

月流水	指	某款游戏中的游戏玩家在一个自然月中累计充值金额
月营收	指	游戏月流水在扣除各项渠道成本之后游戏发行商或游戏运营平台实际分子游戏研发商的金额
月活跃用户、日活跃用户	指	当月有登陆游戏行为的用户、当日有登陆游戏行为的用户
留存率	指	在互联网行业中，开始使用应用（包括游戏）一段时间后仍然继续使用该应用的用户占当期用户的比例
游戏引擎	指	一些已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，其为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快速开发
App Annie	指	一家具有影响力的App Store数据监测分析和营销服务提供商
App Store	指	苹果公司的在线应用程序商店
ARPPU值	指	Average Revenue per paying User的缩写，指每个付费游戏用户的平均收入
FTP	指	Free To Play，即按虚拟道具收费，是游戏为玩家提供移动网游的免费下载和免费的游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售和付费的增值服务的一种盈利模式
Google Play	指	由Google为Android设备开发的在线应用程序商店
WIFI	指	一种可以将个人电脑、手持设备（如PAD、手机）等终端以无线方式互相连接的技术
MMORPG	指	大型多人在线角色扮演游戏，为英文“Massively Multiplayer Online Role-PlayingGame”的缩写，可支持多名玩家通过互联网登录服务器在游戏中进行游戏角色扮演
MMOARPG	指	大型多人在线动作角色扮演游戏，为英文“Massively Multiplayer Online Action Role-PlayingGame”的缩写，可支持多名玩家通过互联网登录服务器在游戏中进行游戏角色扮演
SLG	指	策略型游戏，为英文“Simulation Game”的缩写，是一种广泛的电子游戏类型。模拟游戏试图去复制各种“现实”生活的各种形式，达到“训练”玩家的目的：如提高熟练度、分析情况或预测
互联网广告	指	广告主基于互联网所投放的广告。包括展示广告、搜索引擎广告、其他形式广告等
广告交易平台、Ad Exchange	指	针对每次展示进行实时竞价的推广交换市场，能帮助广告主、DSP等通过实时竞价的方式购买众多互联网站点的广告资源
DSP	指	Demand Side Platform，需求方平台。为广告主提供跨平台、跨媒介的广告程序化购买平台
SSP	指	Supply Side Platform，供应方平台。面向媒体的供应方管理平台，帮助媒体主进行流量分配管理、资源定价、广告请求筛选等
DMP	指	Data Management Platform，数据管理平台。把分散的第一方、第三方数据进行整合纳入统一的技术平台，并对这些数据进行

		标准化、规范化、标签化管理，为DSP、SSP 等提供数据支持。
CPA	指	Cost Per Action，是指按照新增下载、安装或用户注册等收费的计费模式
CPC	指	Cost Per Click，是指按照广告投放点击数收费的计费模式
CPS	指	Cost Per Sale，是指按照新增销售收费的收费模式
CPM	指	Cost Per Mille，是指按照每千次广告展示曝光收费的收费模式
程序化购买	指	通过数字平台，代表广告主，自动地执行广告媒体购买、投放和优化，与之相对的是传统的人力购买的方式
实时竞价、RTB	指	Real Time Bidding，是一种利用第三方技术在数以百万计的网站上针对每一个用户展示行为进行评估以及出价的竞价技术。
每秒并发请求数、QPS	指	Queries Per Second，每秒时间内可以同时接收由广告交易平台发送的“决策”请求数量
搜索广告	指	用户使用搜索引擎搜索关键字产生的结果中展现的广告
展示广告	指	展示类广告指通过图形、视频等直接展示型的广告，包括品牌图形广告、富媒体广告和视频贴片广告等形式

注：本报告书除特别说明外所有数值均保留 2 位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

重大事项提示

一、本次交易方案概述

（一）发行股份及支付现金购买资产

上市公司拟通过发行股份及支付现金方式收购妙趣横生 95%的股权、雷尚科技 100%的股权、Avazu Inc.和上海麦橙 100%的股权，发行股份价格为首次董事会决议公告日（定价基准日）前 20 个交易日公司股票交易的均价 53.13 元。上述四个交易标的的交易价格、现金对价和股份对价如下表所示：

单位：万元

项目	交易价格	现金对价	股份对价	发行股份数量(股)
妙趣横生 95%的股权	58,900	3,500	55,400	10,427,253
雷尚科技 100%的股权	88,000	22,000	66,000	12,422,360
Avazu Inc. 100%的股权	207,000	52,599	154,401	29,060,982
上海麦橙 100%的股权	1,000	1,000	-	-
合计	354,900	79,099	275,801	51,910,595

本次交易前，上市公司全资子公司天神互动已持有妙趣横生 5%的股权，本次交易完成后，妙趣横生将成为上市公司直接持有和通过天神互动间接持有的全资子公司，雷尚科技、Avazu Inc.和上海麦橙将成为上市公司的全资子公司。

（二）发行股份募集配套资金

上市公司拟通过询价方式向符合条件的不超过 10 名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过交易总额（交易标的成交价+配套募集资金-配套募集资金中用于支付现金对价部分）的 25%，即 91,933.66 万元。发行价格不低于定价基准日前二十个交易日公司 A 股股票交易均价（53.13 元/股）的 90%，即 47.82 元/股，最终发行价格将通过询价方式确定。公司拟向不超过 10 名特定投资者非公开发行的股份合计不超过约 19,224,940 股。在该范围内，最终发行数量将由董事会根据股东大会的授权，与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

本次募集的配套资金将用于支付本次交易现金对价、交易费用及补充公司流

动资金。实际配套募集资金与拟募集资金上限缺口部分，由公司自筹资金解决。

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施。

二、本次交易的评估和作价情况

根据中企华出具的《评估报告》，评估人员使用收益法、市场法或收益法、资产基础法两种方法对标的资产进行评估，最终均以收益法评估结果得出本次交易标的的最终评估结论。

截至评估基准日 2014 年 10 月 31 日，妙趣横生经审计的账面净资产为 6,818.61 万元；采用收益法评估的妙趣横生的 100% 股权价值为 62,011.60 万元，增值额为 55,192.98 万元，增值率为 809.45%。本次交易参考评估结果，经各方友好协商，妙趣横生 100% 股权价值为 62,000 万元，对应的妙趣横生 95% 股权的交易价格为 58,900 万元。

截至评估基准日 2014 年 10 月 31 日，雷尚科技经审计的账面净资产 3,139.37 万元，采用收益法评估后的雷尚科技 100% 股权价值为 88,018.50 万元，增值额为 84,879.13 万元，增值率为 2,703.70%。经交易双方友好协商，标的资产雷尚科技 100% 股权的交易价格为 88,000 万元。

截至评估基准日 2014 年 10 月 31 日，Avazu Inc. 模拟合并报表归属于母公司所有者净资产 7,590.50 万元。采用收益法评估，Avazu Inc. 于评估基准日的股东全部权益价值为 206,937.81 万元，较经审计净资产增值 199,347.31 万元，增值率 2,626.27%。上海麦橙模拟报表归属于母公司所有者净资产 70.70 万元。采用收益法评估，上海麦橙于评估基准日的股东全部权益价值为 1,081.16 万元，较经审计净资产增值 1,010.46 万元，增值率 1,429.22%。经交易双方友好协商，标的资产 Avazu Inc. 和上海麦橙 100% 股权交易价格分别为 207,000 万元和 1,000 万元。

三、业绩承诺方对关于交易标的业绩承诺及补偿、奖励

（一）妙趣横生业绩承诺方的业绩承诺及补偿、奖励

左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥及张鹏程共同承诺：妙趣横生在 2014-2016

年经审计的合并报表扣非净利润¹分别不低于 4,150 万、5,475 万元和 6,768.75 万元。如妙趣横生在承诺期限内未能实现业绩承诺的，则业绩承诺各方应在承诺期内向上市公司以股份或现金方式支付补偿。如 2014-2016 年累计实现的扣非净利润合计超过 16,393.75 万元，超出部分的 50%（但不超过 25,000 万）作为本次估值调增部分向业绩承诺方支付，作为对本次总估值的调整。估值调整部分将由上市公司以现金形式发放，业绩承诺各方按照各自转让的妙趣横生出资额占各方合计转让的妙趣横生出资额的比例进行分配。

妙趣横生在承诺年度实际利润未达到当年度承诺净利润的，妙趣横生业绩承诺方将按照《妙趣横生股权认购协议》的约定向上市公司进行补偿，具体补偿办法详见本报告书“第九节 本次交易相关协议的主要内容”之“一、上市公司与妙趣横生股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》”。

（二）雷尚科技业绩承诺方的业绩承诺及补偿、奖励

王萌、皮定海、董磊、陈中伟共同承诺雷尚科技 2015 年、2016 年及 2017 年经审计的扣非净利润²数为 6,300 万元、7,875 万元及 9,844 万元，三年累计不少于 24,019 万元。如雷尚科技在承诺期限内未能实现业绩承诺的，则业绩承诺各方应在承诺期内向上市公司以股份或现金方式支付补偿。如果目标公司业绩承诺期实际实现的净利润总和高于承诺净利润的总和，超出部分的 50%（但不超过 25,000 万）作为本次估值调增部分向本次交易对方王萌支付。

雷尚科技在承诺年度实际利润未达到当年度承诺净利润的，雷尚科技业绩承诺方将按照《雷尚科技股权认购协议》的约定向上市公司进行补偿，具体补偿办法详见本报告书“第九节 本次交易相关协议的主要内容”之“二、上市公司与雷尚科技股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》”。

（三）Avazu Inc.和上海麦橙部分业绩承诺方的业绩承诺及补偿、奖励

上海集观及其实际控制人石一承诺，Avazu Inc.和上海麦橙 2015 年度、2016

¹ 指妙趣横生扣非净利润，详见释义

² 指雷尚科技扣非净利润，详见释义

年度和 2017 年度实现的扣非净利润³合计分别不低于 13,000 万元、17,680 万元和 23,426 万元，其中，Avazu Inc. 2015 年度、2016 年度和 2017 年度实现的扣非净利润分别不低于 12,899.21 万元、17,574.51 万元、23,315.74 万元，上海麦橙 2015 年度、2016 年度和 2017 年度实现的扣非净利润分别不低于 100.79 万元、105.49 万元、110.26 万元。如 Avazu Inc. 和上海麦橙在承诺期限内未能实现业绩承诺的，则业绩承诺各方应在承诺期内向上市公司以股份或现金方式支付补偿。如果目标公司业绩承诺期实际实现的净利润总和高于承诺净利润的总和，超出部分的 50%（但不超过 25,000 万元）作为本次估值调增部分向本次交易对方石一和石一实际控制的上海集观支付。

Avazu Inc. 和上海麦橙在承诺年度实际利润未达到当年度承诺净利润的，Avazu Inc. 和上海麦橙交易对方将按照《Avazu 股权认购协议》的约定向上市公司进行补偿，具体补偿办法详见本报告书“第九节 本次交易相关协议的主要内容”之“二、上市公司与 Avazu Inc. 和上海麦橙股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》”。

四、本次交易构成关联交易，但不会导致实际控制人变更

本次上市公司发行股份及支付现金收购妙趣横生 95% 股权所涉及的交易对方之一光线传媒及其全资子公司合计持有上市公司 7.26% 的股权，为上市公司的关联方。本次交易构成关联交易。

本次交易完成后，上市公司控股股东和实际控制人仍为朱晔、石波涛，本次交易不会导致实际控制人发生变更。

五、本次交易构成重大资产重组

根据上市公司、交易标的经审计的 2013 年度财务数据以及交易作价情况，相关财务比例计算如下：

单位：万元

2013 年度财务数据	上市公司	妙趣横生	雷尚科技	Avazu Inc 和 上海麦橙	标的公司 合计	占比 (%)
资产总额	37,070.00	62,000.00	88,000.00	208,000.00	358,000.00	965.74

³ 指 Avazu 扣非净利润，详见释义

归属于母公司股东的 所有者权益	29,683.34	62,000.00	88,000.00	208,000.00	358,000.00	1,206.06
营业收入	30,820.82	1,978.34	1,513.20	16,588.00	34,941.41	65.15

注：1. 拟购买资产的资产总额、资产净额指标均根据《重组管理办法》的相关规定，取值其交易价格；上市公司于 2014 年 2 月 27 日发布《重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》，天神互动借壳科冕木业，截至本报告书签署日，上述事项已完成，本次上市公司 2013 年度财务数据以上市公司备考财务报表为准；

2. 科冕木业全资子公司天神互动于 2014 年 7 月以支付现金方式购买妙趣横生 5% 的股权。根据《重组管理办法》第十四条的相关规定，取妙趣横生 100% 股权对应的财务数据计算。

根据《重组管理办法》第十二条的规定，本次交易构成中国证监会规定的上市公司重大资产重组行为。同时，本次交易涉及发行股份购买资产及募集配套资金，需经中国证监会并购重组委审核，取得中国证监会核准后方可实施。

六、本次重组对上市公司股权结构及主要财务指标的影响

（一）本次重组对上市公司股权结构的影响

上市公司目前的总股本为 222,928,707 股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股 51,910,595 股用于购买资产。本次发行股份购买资产前后本公司的股权结构变化如下表所示：

股东	本次交易前		本次交易后	
	持股（股）	持股比例（%）	持股（股）	持股比例（%）
朱晔	47,609,773	21.36	47,609,773	17.32
石波涛	31,156,953	13.98	31,156,953	11.34
华晔宝春	6,471,435	2.90	6,471,435	2.35
为新公司	43,660,000	19.58	43,660,000	15.89
其他股东	81,087,675	36.37	81,087,675	29.50
左立志	-	-	5,714,549	2.08
潘振燕	-	-	696,066	0.25
陈睿	-	-	692,001	0.25
姚洁	-	-	138,867	0.05
张鹏程	-	-	109,693	0.04
姚遥	-	-	64,182	0.02
光线传媒	12,942,871	5.81	15,954,766	5.81
王萌	-	-	6,116,459	2.23
东方博雅	-	-	2,385,093	0.87
皮定海	-	-	2,477,950	0.90
陈中伟	-	-	721,429	0.26

董磊	-	-	721,429	0.26
上海集观	-	-	23,489,554	8.55
上海诚自	-	-	5,571,428	2.03
合计	222,928,707	100.00	274,839,302	100.00

注：本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式定价，最终发行价格将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。由于发行价尚无法确定，本部分计算未考虑配套融资的影响。

（二）本次重组对上市公司主要财务指标的影响

单位：万元

项目	2014.10.31/ 2014年1-10月实现数	2014.10.31/ 2014年1-10月备考数	增幅
总资产	66,662.11	427,372.16	541.10%
归属于母公司的所有者权益	58,011.15	406,473.30	600.68%
营业收入	38,040.16	74,556.88	96.00%
营业利润	21,032.47	35,825.38	70.33%
利润总额	21,032.64	35,844.72	70.42%
归属于母公司所有者的净利润	18,759.03	32,837.22	75.05%
基本每股收益（元/股）	0.84	1.59	89.29%
项目	2013.12.31/ 2013年1-12月实现数	2013.12.31/ 2013年1-12月备考数	增幅
总资产	37,070.00	387,617.34	945.64%
归属于母公司的所有者权益	29,683.34	374,159.42	1160.50%
营业收入	30,820.82	50,790.88	64.79%
营业利润	15,140.19	21,762.07	43.74%
利润总额	15,139.84	21,761.72	43.74%
归属于母公司所有者的净利润	13,947.71	20,510.84	47.06%
基本每股收益（元/股）	0.63	1.04	65.08%

注：“2014.10.31/2014年1-10月实现数”和“2013.12.31/2013年1-12月实现数”两栏以上市公司资产置换及发行股份收购天神互动100%股权时的备考合并报表数据为准。

本次交易完成后，上市公司总资产规模、净资产规模、收入规模、净利润水平、基本每股收益有大幅增加，不存在因本次交易而导致即期每股收益被摊薄的情况。

七、本次交易仍需获得相关机构的批准或核准

本次交易已经公司第三届董事会第六会议审议通过，但仍需履行以下程序：

(1) 公司股东大会的批准；(2) 中国证监会的核准；(3) 中国相关商务部门的核准、备案；(4) 国家及地方发改委的备案；(5) 其他。

本次交易能否获得相关有权部门的批准、核准、备案，以及最终取得上述批准、核准或备案的时间存在不确定性，特此提请广大投资者注意投资风险。

八、本次重组相关方作出的重要承诺

本次重组相关方作出的重要承诺如下：

序号	承诺人	承诺内容
一、材料真实、准确、完整性的承诺		
1	本公司及董事会	本公司及董事会全体成员保证本报告书及其摘要内容的真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证本报告书及其摘要中财务会计资料真实、完整。
2	交易对方	本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方均已出具承诺函，保证所提供的信息真实、准确、完整，并保证不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，同时承诺向参与本次重组的各中介机构所提供的资料均为真实、准确、完整的原始资料或副本资料，资料副本或复印件与其原始资料或原件一致，所有文件的签名、印章均是真实的，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。 如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给上市公司或者投资者造成损失的，将依法承担赔偿责任。 如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让在上市公司拥有权益的股份。
二、交易标的业绩承诺		
3	左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥及张鹏程	承诺妙趣横生在 2014-2016 年经审计的合并报表扣非净利润 ⁴ 分别不低于 4,150 万、5,475 万元和 6,768.75 万元。
4	王萌、皮定海、董磊、陈中伟	承诺雷尚科技 2015 年、2016 年及 2017 年经审计的扣非净利润 ⁵ 数为 6,300 万元、7,875 万元及 9,844 万元，三年累计不少于 24,019 万元。
5	上海集观和石一	承诺 AvazuInc.和上海麦橙 2015 年度、2016 年度和 2017 年度实现的扣非净利润 ⁶ 合计分别不低于 13,000 万元、17,680 万元和 23,426 万元，其中，AvazuInc.2015 年度、2016 年度和 2017 年度实现的扣非净利润分别不低于 12,899.21 万元、17,574.51 万元、23,315.74 万元，上海麦橙 2015 年度、2016 年度和 2017 年度实现的扣非净利润分别不低于 100.79 万元、105.49 万元、110.26 万元。
三、股份锁定承诺		

⁴ 指妙趣横生扣非净利润，详见释义

⁵ 指雷尚科技扣非净利润，详见释义

⁶ 指 Avazu 扣非净利润，详见释义

6	左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥	股份自登记至左立志等名下之日起满 12 个月，不超过本次认购的全部股份的 60%可转让或上市交易（即“解锁”）。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×60%-截至当期累计应补偿股份数；股份自登记至左立志等名下之日起满 24 月，本次认购的全部股份可转让或上市交易（即“解锁”）。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数-截至当期累计应补偿股份数
7	光线传媒	若完成交割时，持有妙趣横生股权满 12 个月，本次认购的全部股份锁定 12 个月；若完成交割时，持有妙趣横生股权未满 12 个月，本次认购的全部股份锁定 36 个月。
8	王萌、皮定海、陈中伟、董磊	股份自登记至王萌等交易对方名下之日起满 12 个月，可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过各自本次认购的全部股份的 60%。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×60%-当年应补偿股份数；股份自登记至王萌等交易对方名下之日起满 24 个月，可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过本次各自认购的全部股份的 80%。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×80%-截至当期累计应补偿股份数；股份自登记至王萌等交易对方名下之日起满 36 个月，可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过各自本次认购的全部股份的 100%。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×100%-截至当期累计应补偿股份数
9	东方博雅	股份自登记至东方博雅名下之日起满 12 个月，可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过本次认购的全部股份的 20%；股份自登记至东方博雅名下之日起满 24 个月，可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过本次认购的全部股份的 80%；股份自登记至东方博雅名下之日起满 36 个月，可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过本次认购的全部股份的 100%。
10	上海集观	股份自登记至其名下之日起满 12 个月，本次认购的全部股份的 25%。如业绩承诺方选择补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×25%-当年应补偿股份数；股份自登记至其名下之日起满 24 个月，本次认购的全部股份的 50%。如业绩承诺方选择补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×50%-截至当期累计应补偿股份数；股份自登记至其名下之日起满 36 个月，本次认购的全部股份的 100%。如业绩承诺方选择补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×100%-截至当期累计应补偿股份数。
11	上海诚自	若取得本次发行股份时，持续持有 AvazuInc.股权满 12 个月，本次认购的全部股份锁定 12 个月；若取得本次发行股份时，持续持有 AvazuInc.股权未满 12 个月，本次认购的全部股份锁定 36 个月

四、交易对方最近五年内关于行政处罚、刑事处罚等的承诺

12	左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥、王萌、皮定海、董磊、陈中伟、余建亮、石一	本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。
13	深圳青松、上	本企业及其现任董事、监事、高级管理人员或主要负责人员最近五年内不存在受到行政

	海集观、上海诚自	处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。
14	东方博雅	本企业及其现任董事、监事、高级管理人员或主要负责人员最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

五、交易对方最近五年内诚信情况说明

15	左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥、王萌、皮定海、董磊、陈中伟、余建亮、石一	本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。
16	深圳青松、上海集观、上海诚自	本合伙企业及其合伙人不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况等。
17	东方博雅	本企业及其现任董事、监事、高级管理人员或主要负责人员最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

六、交易对方关于交易标的权属清晰的承诺

18	左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥、张鹏程和光线传媒	本人/本企业合法拥有妙趣横生股权完整的所有权，依法拥有妙趣横生股权有效的占有、使用、收益及处分权；本人/本企业持有的妙趣横生股权权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序，股权过户或则转移不存在法律障碍。
19	王萌、皮定海、董磊、陈中伟、余建亮、深圳青松和东方博雅	本人/本企业/本合伙企业合法拥有雷尚科技股权完整的所有权，依法拥有雷尚科技股权有效的占有、使用、收益及处分权；本人/本企业/本合伙企业持有的雷尚科技股权权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序，股权过户或则转移不存在法律障碍。
20	上海集观、上海诚自	本合伙企业合法拥有 AvazuInc.股权完整的所有权，依法拥有 AvazuInc.股权有效的占有、使用、收益及处分权；本合伙企业持有的 AvazuInc.股权权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序，股权过户或则转移不存在法律障碍。
21	石一	本人合法拥有上海麦橙股权完整的所有权，依法拥有上海麦橙股权有效的占有、使用、收益及处分权；本人持有的上海麦橙股权权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序，股权过户或则转移不存在法律障碍。

七、关于竞业禁止的承诺

22	姚洁、姚遥、	承诺自本次交易完成之日起至少在妙趣横生任职三十六个月，且在任职期间内未经妙趣
----	--------	--

	张鹏程、赵晓晶、亢晓虎、冯舒桦、端木望舒	<p>横生董事会批准并经科冕木业同意，不在科冕木业及其关联公司、妙趣横生以外的任何经济组织中任职或者担任任何形式的顾问，也不投资或从事与科冕木业及其关联公司、妙趣横生相同或类似的业务或通过直接或间接控制的公司、企业或其他经营实体（包括本人全资、控股公司及本人具有实际控制权的公司、企业或其他经营实体，下同），或通过其他任何方式（包括但不限于独资、合资、合作经营或者承包、租赁经营、委托管理、通过第三方经营、担任顾问等，下同）从事该等业务，也不参与任何可能与妙趣横生的利益相竞争或以其他形式与妙趣横生的利益相冲突的经济活动；</p> <p>承诺自妙趣横生离职二十四个月内，不在科冕木业及其关联公司以外，投资或从事与科冕木业及其关联公司、妙趣横生相同或类似的经营业务或通过直接、间接控制的公司、企业或其他经营实体，或通过其他任何方式从事该等业务；不在与科冕木业及其关联公司、妙趣横生存在相同或类似的经营业务的单位任职或者担任任何形式的顾问；不以妙趣横生的名义为妙趣横生现有及潜在客户在客户提供妙趣横生提供的相关业务服务。</p>
23	王萌、皮定海、陈中伟、董磊	<p>承诺自本次交易完成之日起至少在雷尚或其下属企业任职六十个月，且在雷尚或其下属企业任职期限内，未经科冕木业同意，不在科冕木业及其关联公司、雷尚及其下属企业以外的任何经济组织中任职或者担任任何形式的顾问，也不投资或从事与科冕木业及其关联公司、雷尚及其下属企业相同或类似的业务或通过直接或间接控制的公司、企业或其他经营实体（包括本人全资、控股公司及本人具有实际控制权的公司、企业或其他经营实体，下同），或通过其他任何方式（包括但不限于独资、合资、合作经营或者承包、租赁经营、委托管理、通过第三方经营、担任顾问等，下同）从事该等业务，不在其他与科冕木业及其关联公司、雷尚及其下属企业有竞争关系的公司任职或者担任任何形式的顾问；</p> <p>承诺自雷尚科技离职十二个月内，不在科冕木业及其关联公司以外，投资或从事与科冕木业及其关联公司、雷尚及其下属企业相同或类似的经营业务或通过直接、间接控制的公司、企业或其他经营实体，或通过其他任何方式（包括但不限于独资、合资、合作经营或者承包、租赁经营、委托管理、通过第三方经营、担任顾问等）从事该等业务；不在与科冕木业及其关联公司、雷尚及其下属企业存在相同或类似的经营业务的单位任职或者担任任何形式的顾问；不以雷尚及其下属企业以外的名义为雷尚及其下属企业现有及潜在客户在客户提供雷尚及其下属企业提供的相关业务服务。</p>
24	石一、杨勇州、浦剑、樊纾、陆一晔、黄莹、吴乌云、张昕蕊	<p>承诺自本次交易完成之日起至少在 AvazuInc.和上海麦橙任职六十个月，且在 AvazuInc.和上海麦橙任职期间内未经科冕木业同意，不在 AvazuInc.和上海麦橙及其下属企业以外的任何经济组织中任职或者担任任何形式的顾问，不从事与 AvazuInc.和上海麦橙及其下属企业相同或类似的业务，不通过直接或间接控制的公司、企业或其他经营实体（包括本人全资、控股公司及本人具有实际控制权的公司、企业或其他经营实体，下同），或通过其他任何方式（包括但不限于独资、合资、合作经营或者承包、租赁经营、委托管理、通过第三方经营、担任顾问等，下同）从事该等业务，也不参与任何可能与 AvazuInc.和上海麦橙及其下属企业的利益相竞争的经济活动。</p> <p>承诺自 AvazuInc.和上海麦橙离职二十四个月内，不从事与 AvazuInc.和上海麦橙及其下属企业相同或类似的经营业务，不通过直接、间接控制的公司、企业或其他经营实体，或通过其他任何方式从事该等业务；不在与 AvazuInc.和上海麦橙存在相同或类似的经营业务的单位任职或者担任任何形式的顾问；不以 AvazuInc.和上海麦橙的名义为 AvazuInc.和上海麦橙现有及潜在客户在客户提供 AvazuInc.和上海麦橙提供的相关业务服务。</p>

八、关于避免同业竞争的承诺

25	左立志	<p>1、本人未投资于任何与上市公司存在相同或类似业务的公司、企业或其他经营实体，未经营也没有为他人经营与上市公司相同或类似的业务，本人与上市公司不存在同业竞争；</p> <p>2、在本人持有上市公司股票期间及在妙趣横生任职期满后两年内，本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体不会经营任何与妙趣横生、上市公司及其下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与妙趣横生、上市公司及其下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；</p> <p>3、在本人持有上市公司股票期间及其在妙趣横生任职期满后两年内，如上市公司认为本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体从事了对上市公司的业务构成竞争的业务，本人将及时转让或者终止、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体转让或终止该等业务。若上市公司提出受让请求，本人将无条件按公允价格和法定程序将该等业务优先转让、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将该等业务优先转让给上市公司。</p> <p>4、在本人持有上市公司股票期间及其在妙趣横生任职期满后两年内，如果本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将来可能获得任何与上市公司产生直接或者间接竞争的业务机会，本人将立即通知上市公司并尽力促成该等业务机会按照上市公司能够接受的合理条款和条件首先提供给上市公司。</p>
----	-----	---

		5、如因本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体违反本承诺而导致上市公司遭受损失、损害和开支，将由本人予以全额赔偿。
26	王王萌	<p>1、本人未投资于任何与上市公司存在相同或类似业务的公司、企业或其他经营实体，未经经营也没有为他人经营与上市公司相同或类似的业务，本人与上市公司不存在同业竞争；</p> <p>2、在本人持有科冕木业股票期间及在雷尚科技任职期满后一年内，本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体不会经营任何与雷尚科技、科冕木业及其下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与雷尚科技、科冕木业及其下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；</p> <p>3、在本人持有科冕木业股票期间及其在雷尚科技任职期满后一年内，如上市公司认为本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体从事了对上市公司的业务构成竞争的业务，本人将及时转让或者终止、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体转让或终止该等业务。若上市公司提出受让请求，本人将无条件按公允价格和法定程序将该等业务优先转让、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将该等业务优先转让给上市公司。</p> <p>3、在本人持有科冕木业股票期间及其在雷尚科技任职期满后一年内，如果本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将来可能获得任何与上市公司产生直接或者间接竞争的业务机会，本人将立即通知上市公司并尽力促成该等业务机会按照上市公司能够接受的合理条款和条件首先提供给上市公司。</p> <p>4、如因本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体违反本承诺而导致上市公司遭受损失、损害和开支，将由本人予以全额赔偿。</p>
27	石一	<p>1、本人未投资于任何与 AvazuInc.或上海麦橙存在相同或类似业务的公司、企业或其他经营实体，未经经营也没有为他人经营与 AvazuInc.或上海麦橙相同或类似的业务。在本人自 AvazuInc.和上海麦橙离职后二十四个月内本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体也不会以任何方式在中国境内外直接或间接参与任何导致或可能导致与 AvazuInc.或上海麦橙主营业务直接或间接产生竞争的业务或活动，亦不生产任何与 AvazuInc.或上海麦橙产品相同或相似的产品。</p> <p>2、若在本人自 AvazuInc.和上海麦橙离职后二十四个月内上市公司认为本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体从事了对 AvazuInc.或上海麦橙的业务构成竞争的业务，本人将及时转让或者终止、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体转让或终止该等业务。若上市公司提出受让请求，本人将无条件按公允价格和法定程序将该等业务优先转让、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将该等业务优先转让给上市公司。</p> <p>3、在本人自 AvazuInc.和上海麦橙离职后二十四个月内如果本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将来可能获得任何与 AvazuInc.或上海麦橙产生直接或者间接竞争的业务机会，本人将立即通知上市公司并尽力促成该等业务机会按照上市公司能够接受的合理条款和条件首先提供给上市公司。</p> <p>4、如因本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体违反本承诺而导致上市公司遭受损失、损害和开支，将由本人予以全额赔偿。</p>

九、关于关联关系的承诺

28	左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥	<p>1、本人及与本人关系密切家庭成员不直接或间接持有科冕木业 5%以上的股权；</p> <p>2、本人及与本人关系密切家庭成员不在科冕木业担任董事、监事或高级管理人员；</p> <p>3、本人及与本人关系密切家庭成员不在直接或者间接控制科冕木业的单位担任董事、监事或高级管理人员；</p> <p>4、在本承诺作出之日前 12 个月内，不存在上述关联关系；</p> <p>与本人关系密切家庭成员包括：配偶、父母、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母。</p>
29	王萌、皮定海、陈中伟、余建亮、董磊	<p>1、本人及与本人关系密切家庭成员不直接或间接持有科冕木业 5%以上的股权；</p> <p>2、本人及与本人关系密切家庭成员不在科冕木业担任董事、监事或高级管理人员；</p> <p>3、本人及与本人关系密切家庭成员不在直接或者间接控制科冕木业的单位担任董事、监事或高级管理人员；</p> <p>4、在本承诺作出之日前 12 个月内，不存在上述关联关系；</p> <p>与本人关系密切家庭成员包括：配偶、父母、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母。</p>
30	东方博雅	东方博雅及其董事、监事、高级管理人员与上市公司不存在关联关系。
31	深圳青松	深圳青松及其合伙人与上市公司不存在关联关系。
32	上海集观、上海诚自	上海诚自及其合伙人与上市公司不存在关联关系。

33	石一	<p>1、本人及与本人关系密切家庭成员不直接或间接持有天神娱乐 5%以上的股权；</p> <p>2、本人及与本人关系密切家庭成员不在天神娱乐担任董事、监事或高级管理人员；</p> <p>3、本人及与本人关系密切家庭成员不在直接或者间接控制天神娱乐的单位担任董事、监事或高级管理人员；</p> <p>4、在本承诺作出之日前 12 个月内，不存在上述关联关系；</p> <p>与本人关系密切家庭成员包括：配偶、父母、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母。</p>
----	----	---

十、关于交易标的非经营资金占用的承诺

34	左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥	<p>1、本人及本人的关联方不得要求妙趣横生垫支工资、福利、保险、广告等期间费用，也不得互相代为承担成本和其他支出；</p> <p>2、本人及本人的关联方不会要求且不会促使妙趣横生通过下列方式将资金直接或间接地提供给本人及本人的关联方使用：</p> <p>(1)有偿或无偿地拆借资金给本人及本人的关联方使用；</p> <p>(2)通过银行或非银行金融机构向本人及本人的关联方提供委托贷款；</p> <p>(3)委托本人及本人的关联方进行投资活动；</p> <p>(4)为本人及本人的关联方开具没有真实交易背景的商业/银行承兑汇票；</p> <p>(5)代本人及本人的关联方偿还债务。</p> <p>本承诺函自出具之日起生效，并在本人作为妙趣横生股东或关联方的整个期间持续有效。</p>
35	王萌、皮定海、董磊、陈中伟、余建亮、深圳青松和东方博雅	<p>1、本人/本单位及本人/本单位的关联方不得要求雷尚科技垫支工资、福利、保险、广告等期间费用，也不得互相代为承担成本和其他支出；</p> <p>2、本人/本单位及本人/本单位的关联方不会要求且不会促使雷尚科技通过下列方式将资金直接或间接地提供给本人/本单位及本人/本单位的关联方使用：</p> <p>(1)有偿或无偿地拆借资金给本人/本单位及本人/本单位的关联方使用；</p> <p>(2)通过银行或非银行金融机构向本人/本单位及本人/本单位的关联方提供委托贷款；</p> <p>(3)委托本人/本单位及本人/本单位的关联方进行投资活动；</p> <p>(4)为本人/本单位及本人/本单位的关联方开具没有真实交易背景的商业/银行承兑汇票；</p> <p>(5)代本人/本单位及本人/本单位的关联方偿还债务。</p> <p>本承诺函自出具之日起生效，并在本人/本单位作为雷尚科技股东或关联方的整个期间持续有效。</p>
36	上海集观、上海诚自	<p>1、本合伙企业及本合伙企业的关联方不得要求 AvazuInc.垫支工资、福利、保险、广告等期间费用，也不得互相代为承担成本和其他支出；</p> <p>2、本合伙企业及本合伙企业的关联方不会要求且不会促使 AvazuInc.通过下列方式将资金直接或间接地提供给本合伙企业及本合伙企业的关联方使用：</p> <p>(1)有偿或无偿地拆借资金给本合伙企业及本合伙企业的关联方使用；</p> <p>(2)通过银行或非银行金融机构向本合伙企业及本合伙企业的关联方提供委托贷款；</p> <p>(3)委托本合伙企业及本合伙企业的关联方进行投资活动；</p> <p>(4)为本合伙企业及本合伙企业的关联方开具没有真实交易背景的商业/银行承兑汇票；</p> <p>(5)代本合伙企业及本合伙企业的关联方偿还债务。</p> <p>本承诺函自出具之日起生效，并在本合伙企业作为 AvazuInc.股东或关联方的整个期间持续有效。</p>
37	石一	<p>1、本人及本人的关联方不得要求上海麦橙垫支工资、福利、保险、广告等期间费用，也不得互相代为承担成本和其他支出；</p> <p>2、本人及本人的关联方不会要求且不会促使上海麦橙通过下列方式将资金直接或间接地提供给本人及本人的关联方使用：</p> <p>(1)有偿或无偿地拆借资金给本人及本人的关联方使用；</p> <p>(2)通过银行或非银行金融机构向本人及本人的关联方提供委托贷款；</p> <p>(3)委托本人及本人的关联方进行投资活动；</p> <p>(4)为本人及本人的关联方开具没有真实交易背景的商业/银行承兑汇票；</p> <p>(5)代本人及本人的关联方偿还债务。</p> <p>本承诺函自出具之日起生效，并在本人作为上海麦橙股东或关联方的整个期间持续有效。</p>

十一、关于交易标的担保的承诺

38	左立志、潘振燕、陈睿、姚	妙趣横生不存在对外担保及为关联方提供担保的情形；如在本次重大资产重组完成前，妙趣横生对外签署任何担保合同或对外提供担保，在任何时间内给妙趣横生造成的所有
----	--------------	--

	洁、张鹏程、姚遥	损失，由承诺人承担连带赔偿责任。
39	王萌、皮定海、董磊、陈中伟、余建亮、深圳青松和东方博雅	雷尚科技不存在对外担保及为关联方提供担保的情形；如在本次重大资产重组完成前，雷尚科技对外签署任何担保合同或对外提供担保，在任何时间内给雷尚科技造成的所有损失，由承诺人承担连带赔偿责任。
40	上海集观、上海诚自	AvazuInc.及其下属子公司不存在对外担保及为关联方提供担保的情形；如在本次重大资产重组完成前，AvazuInc.及其下属子公司对外签署任何担保合同或对外提供担保，在任何时间内给 AvazuInc.造成的所有损失，由承诺人承担连带赔偿责任。
41	石一	上海麦橙不存在对外担保及为关联方提供担保的情形；如在本次重大资产重组完成前，上海麦橙对外签署任何担保合同或对外提供担保，在任何时间内给上海麦橙造成的所有损失，由承诺人承担连带赔偿责任。

九、本次重组对中小投资者权益保护的安排

为保护投资者尤其是中小投资者的合法权益，本次交易过程中主要采取了下述安排和措施：

（一）严格履行上市公司信息披露的义务

本公司严格按照《上市公司信息披露管理办法》、《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》等相关法律、法规的要求对本次交易方案采取严格的保密措施，切实履行信息披露义务，公平地向所有投资者披露可能对上市公司股票交易价格产生较大影响的重大事件。本报告书披露后，公司将继续严格按照相关法律法规的要求，及时、准确地披露公司本次交易的进展情况。

（二）严格履行相关程序

本公司在本次交易过程中严格按照相关规定履行法定程序进行表决和披露。本次交易事项在提交董事会会议审议前，已经独立董事事前认可。本次交易标的已由具有证券业务资格的会计师事务所进行审计，并由具有证券业务资格的评估机构进行评估，确保拟收购资产的定价公允、公平、合理。上市公司编制的《重组报告书》已提交董事会讨论，关联董事回避表决。本次交易尚待股东大会审议，独立董事对本次交易的公允性发表独立意见，独立财务顾问和德恒律师对本次交易出具独立财务顾问报告和法律意见书。

（三）网络投票安排

本公司董事会将在召开审议本次交易方案的股东大会前发布提示性公告，提醒全体股东参加审议本次交易方案的临时股东大会。公司将严格按照《关于加强社会公众股股东权益保护的若干规定》等有关规定，在表决本次交易方案的股东大会中，关联股东将回避表决，并采用现场投票和网络投票相结合的表决方式，充分保护中小股东行使投票权的权益，同时除上市公司的董事、监事、高级管理人员、单独或者合计持有上市公司 5% 以上股份的股东以外，上市公司将对其他股东的投票情况单独统计并予以披露。

（四）交易对方对交易标的运营情况的承诺

本次交易的交易对方对交易标的未来期间的盈利情况进行承诺，承诺期内，若交易标的实际盈利情况未能达到利润承诺水平，将由利润承诺方向上市公司进行补偿。上述利润承诺及补偿情况请详见本报告书“第九节 本次交易相关协议的主要内容”。

上述对赌事项的安排为保护上市公司利益及保护中小股东利益提供了较强的保障。

（五）其他保护投资者权益的措施

根据上市公司与交易对方签署的《重组协议》，交易标的的核心人员对未来期间的任职情况和竞业禁止情况作出了承诺，上述核心人员的稳定性将有助于交易标的未来的良好发展，有利于保护上市公司利益及投资者的合法权益。

十、独立财务顾问保荐资格

公司聘请中信建投担任本次交易的独立财务顾问。中信建投经中国证监会批准依法设立，具有保荐人资格。

特别风险提示

投资者在评价公司本次重大资产重组交易时，除本报告书提供的其他各项资料外，还应特别认真的考虑下述各项风险因素。

一、与本次交易有关的风险

（一）本次交易可能被取消的风险

1、剔除大盘因素和同行业板块因素影响，本公司股票价格在股价敏感重大信息公布前 20 个交易日内未发生异常波动。本次交易的内幕信息知情人对本公司股票停牌前 6 个月内买卖股票的情况进行了自查并出具了自查报告，但本次交易仍存在因可能涉嫌内幕交易而被暂停、中止或取消的风险；

2、本次交易尚需多项条件满足后方可实施，包括但不限于科冕木业股东大会对本次交易的批准及中国证监会、商务部门、国家及地方发改委等部门的核准或备案，本次交易仍存在因交易审批而被暂停、中止或取消的风险；

3、拟购买资产运营数据大幅下降或业绩大幅下滑可能造成的本次交易被取消的风险；

4、其他原因可能导致本次交易被暂停、中止或取消风险。

（二）交易标的评估增值较大的风险

根据中企华的评估结果，标的资产的评估情况如下所示：

单位：万元

项目	股权对应净资产	评估值	评估增值额	评估增值率
妙趣横生 95% 股权	6,477.68	58,911.02	52,433.33	809.45%
雷尚科技 100% 股权	3,139.37	88,018.50	84,879.13	2,703.70%
Avazu Inc.100% 股权	7,590.50	206,937.81	199,347.31	2,626.27%
上海麦橙 100% 股权	70.70	1,081.16	1,010.46	1,429.23%

由上表可知，标的资产评估增值较大。本次交易的标的资产的评估值相较于对应的净资产增值较高，主要是由于标的公司均属于“轻资产”行业，主要是人力资本投入，历史积累较少，但标的资产所处行业发展前景较好，标的资产综合竞争力强，发展前景广阔。妙趣横生和雷尚科技所处的网络游戏行业近年来快速

发展，企业本身具有较强的研发实力和广泛的用户群体；Avazu 所属的全球互联网广告行业增长较快，同时，国内企业具有较强的海外推广需求，Avazu 凭借独特的自主研发的互联网广告平台以及优秀的研发实力，积累了丰富的互联网广告投放经验，具有良好的业内口碑和企业形象，未来成长空间巨大。因此，评估主要使用基于未来盈利预测而进行的收益法，盈利预测是基于历史经营情况和行业发展速度等综合考虑进行谨慎预测，但仍存在由于行业发展放缓、市场竞争加剧等变化使得未来实际盈利未达预测而导致交易标的的实际价值低于目前评估结果的风险。

（三）配套融资审批及实施风险

本次交易中，公司拟向交易对方合计支付现金对价 79,099 万元。作为交易方案的一部分，公司拟向不超过 10 名其他特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额 91,933.66 万元，用于支付标的资产现金对价、交易费用及补充公司流动资金。募集配套资金事项尚需中国证监会核准，存在一定的审批风险。

受股票市场波动及投资者预期的影响，或市场环境变化可能引起本次募集配套资金金额不足乃至募集失败。若本次募集配套资金金额不足乃至募集失败，公司将以自有资金或采用银行贷款等债务性融资方式解决收购交易标的的现金支付及公司自身的流动资金需求。若公司以自有资金或采用银行贷款等债务性融资方式筹集所需资金，将给公司带来一定的财务风险和融资风险。

（四）交易标的业绩承诺无法实现的风险

本次对交易标的的评估主要依赖于收益法的评估结果，即对交易标的的未来各年的净利润、现金流净额进行预测，从而得到截至评估基准日的评估结果。交易标的所处的网络游戏行业和互联网广告行业发展较快，市场规模快速扩张，交易标的在行业内具有较强的实力，未来发展前景可期。相关交易对方对交易标的的未来业绩进行了承诺，若交易标的的业绩承诺无法实现，业绩承诺方将向上市公司进行业绩补偿。但若届时行业发展放缓或企业经营状况发生较大改变，交易标的的可能发生业绩承诺无法实现的风险。

（五）业绩补偿承诺实施的违约风险

根据《重组协议》，公司本次交易对价的支付进程较快。在业绩补偿期的后半段，若交易标的无法实现其承诺业绩，将可能出现公司未解锁的对价合计低于交易对方应补偿金额之情形。上述情况出现后，某一交易对方存在拒绝依照《重组协议》的约定履行业绩补偿承诺的可能性。因此，本次交易存在业绩补偿承诺实施违约的风险。

（六）收购整合导致的上市公司经营管理风险

本次交易前，上市公司全资子公司天神互动已持有妙趣横生 5% 的股权，本次交易完成后，妙趣横生将成为上市公司直接持有和通过天神互动间接持有的全资子公司，雷尚科技、Avazu Inc. 和上海麦橙将成为上市公司的全资子公司。

公司将主要在企业文化、团队管理、产品研发、营销模式等方面对标的公司进行整合，不会对其组织架构和人员安排进行重大调整。虽然上市公司已经在收购整合中积累了一定的经验，但本次交易完成后能否通过整合既保证上市公司对标的公司的控制力又保持标的公司原有竞争优势并充分发挥本次交易的协同效应，具有不确定性，整合结果可能未能充分发挥本次交易的协同效应，从而给公司和股东造成损失。

（七）本次交易形成商誉的减值风险

本次交易系非同一控制下的企业合并，根据《企业会计准则》，购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应当确认为商誉。该等商誉不作摊销处理，但需要在未来每年会计年末进行减值测试。

本次交易完成后，公司将会确认较大额度的商誉，合计约为 335,354.76 万元。若标的公司未来经营中不能较好地实现收益，那么收购标的资产所形成的商誉将会面临减值风险，从而对公司资产情况和经营业绩产生不利影响。

（八）本次交易涉及完成超额业绩进行交易对价调整安排可能影响上市公司业绩及现金流的风险

上市公司与各交易标的的交易对方签署的《重组协议》中对标的公司实现超额业绩相应调整交易对价的安排，实质相当于合并对价的追加调整，应按《企业会计准则第 20 号——企业合并》及《企业会计准则第 13 号——或有事项》的规定进行会计处理。在合并日，上市公司对合并对价调整的可能性进行合理估计，并调整商誉和预计负债。关于购买日后发生的或有对价变化或调整，根据标的公司实际实现净利润情况对预计负债余额进行调整并计入当期损益。

由于合并日就未来实现超额业绩的交易对价调整安排可能增加本次交易形成的商誉金额，根据《企业会计准则》规定，如果标的公司未来经营状况恶化，则上市公司存在商誉减值的风险。

如果标的公司由于在合并日后新增事项导致经营业绩大幅上升，上市公司需要将超出原预计可能支付的交易对价部分计入当期损益。同时，根据交易双方签署的《重组协议》约定，若发生交易对价调整的情况，将在承诺期最后一个年度的《盈利预测专项审核报告》公开披露后 1 个月内由上市公司一次性以现金向相关方支付。因此，因实现超额业绩而增加的现金对价支付可能导致公司较大金额的现金流出，若届时公司现金不是非常充裕，则将加大公司现金流出的压力，给公司的正常生产经营带来一定不利影响。为应对将来交易对价调整实际发生时，一次性金额较大的现金流出对上市公司营运资金周转的影响，上市公司将根据承诺期内标的公司经营业绩的实现情况，在对超额业绩完成情况进行合理预计的基础上对营运资金的使用计划提前做出安排，以减轻对上市公司资金周转的不利影响。

二、妙趣横生和雷尚科技的经营风险

（一）妙趣横生和雷尚科技行业发展增速放缓的风险

近年来随着 3G、4G、Wifi 覆盖面的不断扩大，移动互联网快速发展，智能移动终端不断普及、功能不断强大，支付方式更加便捷，人们娱乐消费观念也在转变，移动网游行业快速发展的市场基础已基本确立，行业进入了高速增长的阶

段。

妙趣横生和雷尚科技作为行业中的领先企业，行业的快速发展为企业的成长提供了坚实的保障。若未来支撑行业高速发展的因素发生不利变化，网络游戏行业的整体增长速度放缓，则存在影响其未来经营成果的风险。

（二）妙趣横生和雷尚科技市场竞争加剧的风险

目前，移动网游的消费需求旺盛，市场规模快速扩张，具备良好的盈利空间。但随着市场的盈利空间被逐步打开，市场潜能的进一步被释放，更多的主体将会试图进入到这一领域之中，届时市场的竞争状况将会更加激烈。

妙趣横生和雷尚科技在市场上均具备一定的竞争优势。但若妙趣横生、雷尚科技在未来的经营中，未能保持或进一步提高自身的市场份额，致使其在激烈的市场竞争中出现市场份额下滑的情况，将会对妙趣横生、雷尚科技的发展空间产生不利影响。

（三）妙趣横生和雷尚科技核心人员流失的风险

作为自主研发的网络游戏企业，拥有稳定、高素质的游戏开发人才队伍是妙趣横生和雷尚科技保持技术领先优势的重要保障。随着移动终端系统不断升级、功能不断加强，市场对移动游戏的要求不断升级、更新以保持对用户的持续吸引，进而巩固和提高其游戏服务品质和市场地位。

妙趣横生和雷尚科技均拥有稳定、高素质的研发团队，其开发的一系列游戏均拥有雄厚的用户基础。但若妙趣横生和雷尚科技不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员的积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。同时，若妙趣横生、雷尚科技不能从外部引进并保留与其发展所需密切相关的技术及运营人才，则妙趣横生、雷尚科技将无法持续有效的研发出高质量的游戏，进而对其经营运作、发展空间及盈利水平造成不利的影响。

（四）知识产权侵权风险

由于各种形态的文化产品在内容上具有某些共性特征，相同形态的文化产品

之间以及不同形态的文化产品之间存在着较强的可复制性特点，故某一形态文化产品在受到消费者青睐后，其形成的知识产权有可能遭遇侵权或被侵权的风险。

游戏企业在游戏研发、运营过程中可能会使用文学作品、人物形象、其他游戏、音乐作品等各种知识产权相关内容。妙趣横生和雷尚科技在游戏研发过程中充分重视游戏产品的知识产权问题，尽可能避免运用有可能侵犯他人知识产权的素材，目前不存在知识产权方面的诉讼、仲裁。虽然妙趣横生和雷尚科技在游戏产品研发过程中对相关素材进行了审慎评估，但仍有可能存在因知识产权侵权而遭受损失或被诉讼的风险。

妙趣横生和雷尚科技所研发的游戏产品在使用、推广和运营等方面已经形成一定的公众知名度，重视对自主研发游戏产品的版权保护并采取了相应措施。但我国网络游戏行业竞争激烈，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。竞争对手未经许可使用妙趣横生和雷尚科技的知识产权可能会对妙趣横生和雷尚科技的游戏运营造成一定的负面影响。

（五）游戏产品内容可能不符合现行监管法规的风险

文化部为加强网络游戏管理，规范网络游戏经营秩序，维护网络游戏行业的健康发展，在 2010 年出台了《网络游戏管理暂行办法》，办法中不仅对从事网络游戏运营企业的相关资质进行了规定，同时也对游戏产品的内容设置进行了原则性规定，例如游戏内容不得含有宣扬淫秽、色情、赌博、暴力或者教唆犯罪的内容，不得在网络游戏中设置未经网络游戏用户同意的强制对战，不得以随机抽取等偶然方式诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务等。虽然妙趣横生和雷尚科技设有专职人员在研发过程中对游戏产品内容进行合规性审核，但由于游戏中玩法设计可能变化多样，妙趣横生和雷尚科技工作人员对监管法规的理解可能存在偏差，网络游戏监管法规可能滞后于游戏行业发展，使得标的资产经营过程中可能出现游戏产品内容不符合现行监管法规，而被责令整改或处罚的风险。

（六）游戏产品尚未及时取得所需证照及批准的风险

妙趣横生和雷尚科技的主营业务为移动网络游戏的设计和开发。我国乃至全

球网络游戏行业处于快速发展的过程中，伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系也正处于不断发展和完善的过程中。一方面，网络游戏行业面临工业和信息化部、国家新闻出版广电总局、文化部及国家版权局等多个部门的监管，监管政策在不断调整、变化；另一方面，有关网络游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识产权保护等相关法律实践和监管要求也在不断发展。

根据《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》（新出联[2009]13号）等有关规定，网络游戏上线运营必须取得新闻出版广电总局的前置审批，未经新闻出版广电总局前置审批的网络游戏，一律不得上网。另外，根据《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》、《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》等有关规定，国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续，已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。

办理前置审批并申请版号、完成文化部备案需要待游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定后方可进行，且需要一定的审批流程和办理时间。截至本报告书签署日，妙趣横生的《黎明之光》游戏产品已通过新闻出版广电总局的前置审批并在文化部完成备案，但妙趣横生和雷尚科技的其他游戏产品仍正在申请新闻出版广电总局的前置审批和游戏版号、文化部备案，该等游戏产品涉及的证照及批准能否及时取得存在一定不确定性。妙趣横生和雷尚科技仍存在因国内游戏产品尚未取得证照及批准而面临被处罚的风险。

为了应对潜在风险，妙趣横生部分交易对方承诺：“针对在国内上线及拟上线运营的自研游戏，本人将督促北京妙趣横生网络科技有限公司尽快委托具有《互联网出版许可证》的第三方单位向国家新闻出版广电总局申请办理相关游戏的前置审批并申请版号，同时在完成前置审批并取得版号后尽快完成文化部备案。若北京妙趣横生网络科技有限公司因其出品、运营的游戏未办理前置审批和游戏版号、文化部备案等事宜而遭受政府主管部门的处罚或造成任何损失的，本人将按照本人转让的北京妙趣横生网络科技有限公司的出资额占各承诺方合计

转让的出资额的比例承担赔偿责任。”

为了应对潜在风险，雷尚科技部分交易对方承诺：“针对在国内上线及拟上线运营的自研游戏，本人将督促雷尚科技尽快委托具有《互联网出版许可证》的第三方单位向国家新闻出版广电总局申请办理相关游戏的前置审批并申请版号，同时在完成前置审批并取得版号后尽快完成文化部备案。若雷尚科技及其子公司因其出品并在中国大陆地区运营的游戏未办理前置审批和游戏版号、文化部备案等事宜而遭受政府主管部门的处罚或造成任何损失的，本人将按照本人持有的雷尚科技股权的比例承担赔偿责任。”

交易对方经过多次的股权转让，有一定的财务基础；此外，交易对方在本次交易中将获得较多的股份或现金对价，增强其承诺的履约能力。

（七）雷尚科技海外收入占比较大的风险

雷尚科技是一家具备全球化的视野的游戏开发商。凭借领先的本地化处理技术和优秀的市场推广能力，雷尚科技的产品已面向北美、亚洲、中东、欧洲、南美等多个国家和地区发行。特别是2014年1-10月，雷尚科技境外收入占比已达到32.60%。

由于雷尚科技的境外业务涉及地域范围较广，不同国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异；用户偏好和市场容量等也各有差别。由于标的公司的境外业务收入占比较大，如果雷尚科技在拓展境外业务时，没有充分理解和把握上述政策和市场因素，则可能会对雷尚科技的未来经营造成不利影响。

（八）雷尚科技面临汇率波动风险

由于雷尚科技存在很大一部分的业务收入来自于境外，与境外支付渠道的结算涉及美元、欧元、日元、新台币、越南盾等多种货币，其账期一般在两个月以内。雷尚科技主要由其海外子公司收取该部分收入，并以外币形式存放于银行账户，因此，海外子公司的应收账款及银行存款中的外币资产会面临一定的汇率风险，如果未来我国汇率政策发生重大变化或者未来人民币的汇率出现大幅波动，雷尚科技可能面临一定的汇率波动风险。

（九）互联网系统安全性的风险

网络游戏的运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与妙趣横生、雷尚科技（或其运营平台）服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件和软件效率息息相关。由于互联网作为面向公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞及黑客攻击等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据丢失的风险，进而降低玩家的用户体验。

如果妙趣横生、雷尚科技不能及时发现并阻止这种外部干扰，可能会对其经营业绩造成不利影响。虽然妙趣横生和雷尚科技均对信息安全制定并实施了一系列有效措施，但无法完全避免上述风险。

此外，如果妙趣横生、雷尚科技的服务器所在地区发生地震、洪水、火灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，其所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。尽管妙趣横生、雷尚科技将在不同的地区租用新的服务器及增加对网络带宽等网站系统的投入，但仍无法完全避免此不可抗力事件的发生。

（十）少数重点产品依赖的风险

报告期内，妙趣横生营业收入全部来源于《黎明之光》、《神之刃》两款游戏，新游戏《十万个冷笑话》已于2015年3月上线。由于《黎明之光》已过游戏运营周期的顶峰，未来营业收入将主要从《神之刃》及《十万个冷笑话》的运营分成所得。尽管妙趣横生凭借自身强大的研发团队还会持续推出新游戏，但以游戏公司的研发周期和游戏的运营周期来看，未来妙趣横生的盈利水平主要依赖少数游戏经营的情况可能将会持续。这些产品运营状况的变化将直接对妙趣横生的经营业绩产生重大影响。

报告期内，雷尚科技营业收入主要来源于《坦克风云》、《火力全开HD》、《大航海世界》等游戏。尽管雷尚科技凭借自身强大的研发团队还会持续推出新游戏，但以游戏公司的研发周期和游戏的运营周期来看，未来雷尚科技的盈利水平主要依赖少数游戏经营的情况可能将会持续。这些产品运营状况的变化将直接对雷尚科技的经营业绩产生重大影响。

（十一）游戏产品研发及生命周期的风险

网络游戏行业具有产品更新换代快、生命周期有限、用户偏好转换快等特点。若出现妙趣横生、雷尚科技在游戏产品的立项、研发以及运营维护的过程中对市场偏好的判断出现偏差、对新技术的发展趋势不能准确把握、对游戏投放周期的管理不够精准，导致其未能及时并持续推出在新的技术环境下符合市场期待的新款游戏产品，亦或致其未能对正在运营维护的主打游戏产品进行升级改良以保持其对玩家的持续吸引力，均会对妙趣横生或雷尚科技的经营业绩产生负面影响。

尽管妙趣横生和雷尚科技拥有丰富的网络游戏行业运作经验和完善的产品研发及运维体系，能够为产品研发、发行和生命周期的有效规划提供保障，但单款游戏产品的研发、发行或周期管理节奏仍存在偏离规划的可能性。若妙趣横生、雷尚科技未能按计划以适当的节奏推出游戏产品或游戏产品的生命周期低于预期，则可能对其盈利水平产生不利影响。

（十二）妙趣横生和雷尚科技对网络游戏发行商依赖的风险

妙趣横生定位于精品移动网游的研发，目前主要通过独家授权蓝港互动发行及运营的方式获得分成收益。目前妙趣横生的全部营业收入来源于蓝港互动。授权运营模式是有强大研发实力、创新能力的游戏研发厂商与大型游戏发行商及/或运营平台优势互补，实现共赢的有效方法，也是当前网络游戏产品的常见的运营方式。但若妙趣横生和蓝港互动之间的合作关系出现恶化，或受到市场冲击或其他的不利影响导致蓝港互动自身的发行竞争力有所下降，将可能对妙趣横生的经营业绩产生不利影响。

雷尚科技主营军事类 SLG 移动网游的研发和运营。2013 年及以前，雷尚科技的网络游戏产品主要在腾讯等少数游戏运营平台运营。2014 年以来，随着雷尚科技上线游戏数量的增多，合作游戏运营平台数量也大幅增加，雷尚科技对少数运营平台的依赖程度已有一定程度的降低。

尽管上述合作模式为行业内常见的合作模式，但由于妙趣横生和雷尚科技侧重于产品研发，对游戏发行商、运营平台有一定的依赖性。上市公司具有丰富的游戏发行经验，本次收购完成后，将与妙趣横生和雷尚科技形成良好的互补，进一步降低其对少数游戏发行商或运营商的依赖，并有助于进一步拓宽其游戏产品

的运营渠道。因此，该风险可通过本次交易得到一定程度的降低。

（十三）妙趣横生税收优惠到期风险

报告期内，妙趣横生依据国家相关政策享受了所得税减免、增值税减免。2013年、2014年1-10月税收优惠分别对妙趣横生当年（期）净利润的影响为24.70万元和1,395.66万元。

税收优惠主要来源于妙趣横生所享有的企业所得税优惠。2013年5月31日妙趣横生取得了北京市经济信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1号）规定及北京市京财税[2008]357号文件规定，软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。据此，妙趣横生2013-2014年免征企业所得税，2015-2017年按12.5%征收企业所得税。

尽管随着妙趣横生经营业绩的提升，税收优惠对当期利润的影响程度呈下降趋势，妙趣横生的经营业绩不依赖于税收优惠，但税收优惠仍然对妙趣横生的经营业绩构成一定影响。如果国家关于税收优惠的法规发生变化，妙趣横生可能无法在未来年度继续享受税收优惠，将对其经营业绩产生一定的不利影响。

（十四）雷尚科技无法取得或者持续享受税收优惠的风险

截至本报告书签署日，雷尚科技已向北京市科学技术委员会申请高新技术企业认证，目前已进入公示阶段，雷尚科技预计在2014年年度所得税汇算清缴完成前取得高新技术企业资格不存在障碍。因此，在本次交易的评估过程中，已假设雷尚科技自2014年1月1日起享受高新技术企业税收优惠，雷尚科技母公司所在地适用的所得税税率按照15%计算。2014年1-10月税收优惠对雷尚科技当期净利润的影响为94.82万元。

高新技术企业认证的有效期为三年，企业应在期满前三个月内提出复审申请不提出复审申请或复审不合格的，其高新技术企业资质到期自动失效。若高新技术企业需要享受减免税收的优惠政策，则需每年在税务机关进行备案，备案通过后的高新技术企业方可享受政策规定的有关鼓励及优惠。

如果雷尚科技的高新技术企业资格在申请过程中发生未预计到的变化,或者雷尚科技取得高新技术企业资格后未通过税务机关年度减免备案,或高新技术企业认证期满后未通过资格复审,或者国家关于税收优惠的法规发生变化,雷尚科技可能无法在未来年度继续享受税收优惠,将对本次交易的评估值产生不利影响。

三、Avazu 的经营风险

(一) 合规性风险

相对于传统媒体,互联网(包括移动互联网)作为新兴的媒体传播渠道,所受到的政策监管相对宽松,行业进入门槛不高,行业竞争较为充分,媒体资源量巨大,为互联网营销行业的持续快速发展提供了良好的外部环境。随着各国相关监管部门对互联网营销行业监管力度的持续增强,行业的准入门槛和监管标准可能会有所提高,互联网领域内的创新、竞争或信息传播可能会受到影响。若 Avazu 在未来不能达到新政策的要求,则将对其持续经营产生不利影响。

尽管 Avazu 并不直接从事媒体内容经营业务,但 Avazu 广告投放的主要媒体是否具备相关资质,是否符合所属国相关法律法规的监管要求,仍对 Avazu 业务经营的合法性、稳定性、安全性有重要影响。虽然当前 Avazu 选择广告投放的媒体尚未发生相关违法违规行为,但若未来 Avazu 广告投放的主要媒体投放渠道被取消相关资质或暂停相关业务,可能对 Avazu 经营业绩的稳定性、成长性造成不利影响。

(二) 客户集中的风险

2012 年、2013 年和 2014 年 1-10 月,Avazu 来自前五名客户的销售收入分别为 1,056.24 万元、9,627.90 万元和 10,604.45 万元,占其营业收入的比重分别为 35.98%、58.42%和 41.51%,客户集中度相对较高。Avazu 已在互联网广告领域形成了相对稳定的优质客户群体,包括百度(香港)、畅游等在内的主要客户均系在互联网领域内具有较强竞争力和较高知名度的公司。但是,如果不能巩固和提高综合竞争优势、持续拓展客户数量、扩大业务规模,或者主要客户由于所处行业周期波动、自身经营不善等原因而大幅降低互联网营销预算,或者主要客

户由于自身原因减少甚至停止与 Avazu 的业务合作，Avazu 经营业绩都将受到重大不利影响。

（三）市场竞争加剧的风险

尽管 Avazu 经过多年来不懈努力，已发展成为互联网广告领域内为数不多的具有较强竞争优势的领先企业，但互联网技术和模式的发展日新月异，基于互联网的广告形式也日趋丰富多样，客户对于互联网广告的认识和要求也在不断提高，国际 4A 公司正在加快进入互联网营销领域，Avazu 如果不能持续提升技术水平、引进优秀人才、拓展优质客户、扩大业务规模、增强资本实力和抗风险能力、准确把握互联网及互联网广告行业的发展趋势和客户对互联网广告需求的变化，将无法继续保持领先的行业竞争地位，进而对 Avazu 经营业绩产生重大不利影响。

（四）核心人员流失的风险

作为以自主研发为主的互联网企业，拥有稳定、高素质的技术开发人才队伍是 Avazu 保持技术领先优势的重要保障。如果 Avazu 不能有效保持核心人员的激励机制并根据环境变化而不断完善，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。如果 Avazu 不能从外部引进并保留与 Avazu 发展所需密切相关的技术及运营人才，Avazu 的经营运作、发展空间及盈利水平将会遭受不利的影响。

根据 Avazu 主要人员出具的相关承诺，本次交易完成后，为最大限度降低核心人员流失的风险，保证核心人员稳定性的相关措施包括交易结构设置、任职期限安排、在职期间竞业禁止和离职后竞业禁止，但在完成业绩承诺和任职期限承诺后，Avazu Inc.和上海麦橙管理人员仍存在离职的可能，将可能对 Avazu Inc.和上海麦橙的经营造成不利影响。

（五）知识产权侵权或被侵权的风险

互联网广告行业技术属性较强，业务经营中所涉及的互联网及其他领域的专利技术、非专利技术、软件著作权等知识产权数量较多、范围较广。Avazu 所拥

有的核心技术是其核心竞争力的重要体现。尽管 Avazu 一贯遵守知识产权相关的法律法规,注意保护自身的知识产权,但如果 Avazu 遭遇与知识产权相关的诉讼、纠纷或索赔,或者 Avazu 自身知识产权受到不法侵害,如果解决不力,可能会影响 Avazu 的市场声誉,并对 Avazu 经营产生不利影响。

（六）税收风险

根据文莱律师出具的法律意见书,对于 Avazu Inc.所取得的收入不需要缴纳税收,但如果文莱当地的税收法律法规发生变化,Avazu Inc.将会相应增加税收负担,从而对其生产经营造成不利影响。

（七）互联网系统安全性的风险

互联网广告业务正常运营需要有优质和稳定的互联网为基础,这与 Avazu Inc.和上海麦橙服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件和软件效率息息相关。由于互联网作为面向公众的开放性平台,其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞及黑客攻击等导致运营系统损毁、运营服务中断和运营数据丢失的风险。如果 Avazu Inc.和上海麦橙不能及时发现并阻止上述外部干扰,可能会对 Avazu Inc.和上海麦橙的经营业绩造成不利影响。虽然 Avazu Inc.和上海麦橙对信息安全制定并实施了一系列有效措施,但无法完全避免上述风险。

此外,如果 Avazu Inc.和上海麦橙的服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害,Avazu Inc.和上海麦橙所提供的服务将受到一定程度的影响。尽管 Avazu Inc.和上海麦橙将在不同的地区租用新的服务器及增加对网络带宽等网站系统的投入,但仍无法完全避免此不可抗力事件的发生。

四、其他风险

（一）其他因素导致的股价波动风险

股票市场的投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受公司盈利水平和发展前景的影响,而且受国家宏观经济政策的调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。公司本次交易相关的内外

部审批工作尚需要一定的时间方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波动，从而给投资者带来一定的风险。

（二）其他风险

本公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可控因素带来不利影响的可能性。

第一节 交易概述

一、本次交易的背景和目的

（一）本次交易的背景

1、移动网络游戏产业发展迅速，市场前景广阔

随着移动互联网的快速发展、移动智能终端的全面普及和移动网游用户规模的持续扩张，我国移动网络游戏市场出现了爆发式增长，是网络游戏行业中增长最快的细分领域。

根据中国版协游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）和中新游戏（伽马新媒CNG）发布的《中国游戏产业报告》，2014年中国网络游戏市场的实际销售收入为1,144.3亿元，同比2013年增长了37.7%。其中，客户端网络游戏2014年市场规模608.9亿元，同比2013年增长13.5%；网页网游市场的实际销售收入为202.7亿元，同比2013年增长58.7%；移动网络游戏市场实际销售收入为274.9亿元，同比2013年增长高达144.6%。

本次收购的标的妙趣横生和雷尚科技，均为移动网络游戏领域的优秀企业。上市公司积极在移动网络游戏领域布局，符合网络游戏行业的发展趋势。

2、移动互联网快速发展，互联网广告行业未来发展潜力巨大

移动互联网快速发展，根据工信部发布的数据，截至2014年12月底，国内移动通信用户已达到12.86亿户，其中3G用户达到4.85亿户、4G用户接近1亿户。

互联网广告服务主要受互联网技术、广告行业以及传媒行业的发展影响，随着互联网技术的不断进步、网络消费特别是电子商务行业的普及和网络游戏等行业的发展，互联网广告行业容量将迅速扩大，行业发展已进入高速增长阶段。

2013年我国整体互联网广告市场规模为1,100亿元，2014年前三季度我国互联网广告市场规模就达到1,099亿，相比2013年同期增长45.45%。随着互联网广告的范围拓展、程度深化和技术优化，互联网广告将进一步替代传统广告方式，

其潜在市场空间还将继续加大，互联网广告精准投放成为行业发展的主要方向。

3、政策支持企业通过并购迅速做大做强

2010年9月，国务院颁布《国务院关于促进企业兼并重组的意见》，提出要进一步推进资本市场企业并购重组的市场化改革，包括健全市场化定价机制，完善相关规章及配套政策，支持企业利用资本市场开展兼并重组，促进行业整合和产业升级；2011年12月，中国证监会明确表示，监管部门将从六方面加强推进公司治理监管，其中包括进一步推进并购重组；2014年3月7日，国务院印发《关于进一步优化企业兼并重组市场环境的意见》，兼并重组是企业加强资源整合、实现快速发展、提高竞争力的有效措施，是化解产能严重过剩矛盾、调整优化产业结构、提高发展质量效益的重要途径。《意见》提出取消下放部分审批事项、简化审批程序、优化信贷融资服务、完善有利于并购重组的财税、土地、职工安置政策等多项有力措施，大力支持企业通过并购迅速做大做强。

4、外延式发展战略是公司确立的重要举措

为积极推进公司在互联网领域发展的长期战略，本公司将继续采取内生式成长与外延式发展的双重举措实现向这一目标的迈进。公司内生式成长战略主要是通过提高公司管理能力、管理效率、业务水平，提升现有业务人员素质、增强公司竞争力的方式实现。公司外延式发展战略主要是通过并购具有独特业务优势和竞争实力、并能够和公司现有业务产生协同效应的相关公司的方式实现。纵观互联网行业的发展历程，互联网行业内著名的公司如腾讯、百度等均通过并购等外延式扩张的手段建立起多业务板块、多品牌运营的模式，最终成长为全球知名的企业。上市公司希望借鉴这一成功模式，通过并购向一流的互联网企业集团的目标迈进，同时为股东创造持续稳定的业绩回报。

（二）本次交易的目的

1、继续增强上市公司移动网络游戏产品的开发能力，进一步完善产品类型及产品的全球区域布局

上市公司定位于精品网页网游和移动网游的研发和发行，在网页网游的研发、发行方面具有领先优势，其《傲剑》、《飞升》等多款系列产品在国内市场取

得巨大成功后已迅速推向海外市场并形成良好口碑，在移动网游领域的布局也取得了初步的成功，推出了包括《全民破坏神》在内的有显著市场影响力的作品。未来，公司在网络游戏市场的地位在很大程度上将取决于公司移动网游产品的表现，公司拟通过本次“外延发展”继续增强其在移动网络游戏产品的开发能力，进一步完善游戏产品类型及产品的全球区域布局。

公司本次拟收购的标的妙趣横生，是国内领先的网络游戏开发商，2013年以来专注于移动网络游戏的研发，已成功开发《神之刃》和《十万个冷笑话》两款著名的移动网络游戏。《神之刃》创新性的将动作与卡牌两种元素融合，是一款拥有次世代超清画质的3D动作卡牌移动游戏，且全面覆盖iOS、Android、windows phone8等操作系统。《神之刃》于2013年年末推出后月流水迅速达到千万级别，长时间位于苹果游戏畅销排行榜的前列。截至2014年12月31日，《神之刃》的累计充值额约2.5亿元，累计注册用户数超过1,683万人。《十万个冷笑话》于2015年3月上线，受到业界的瞩目和粉丝的热烈追捧。《十万个冷笑话》是国内最具人气的动漫品牌之一，其漫画点击约15亿次、完整阅读约7,300万人次、动画收视率约17亿次、平均单集点击高达约9,000万次。《十万个冷笑话》改编而成的移动游戏，将为玩家带来更加持久的、更深度的娱乐体验，并创造良好的收益，目前该游戏由蓝港互动独家发行，在腾讯等平台运营。

公司本次拟收购的标的雷尚科技，是国内领先的、并且是少数几家专注于军事类SLG策略游戏的网络游戏开发商之一，其通过早期开发军事类SLG策略网页网游积累了丰富的经验，在移动网游市场爆发的市场环境下厚积薄发，成功开发了《火力全开HD》和《坦克风云》两款有影响力的军事类SLG策略移动网络游戏，取得优异的业绩表现。《坦克风云》上线后，曾多次取得进入苹果Appstore港台iPhone、iPad畅销榜前5名、免费榜第1名，安卓360平台精品榜前10名的业绩表现。截至2014年10月31日，《坦克风云》上线运行10个月时间，累计注册用户达1,210.95万人，游戏累计充值额达到14,251.16万元。《火力全开HD》曾多次进入苹果Appstore阿拉伯iPhone、iPad畅销榜前3名、韩国Google Play免费榜前30，韩国多家安卓平台排名前10名。截至2014年10月31日，《火力全开HD》累计注册用户达271.06万人，累计充值额达到3,147.44万元。

收购妙趣横生和雷尚科技完成后，公司在移动网络游戏的研发、发行业务实

力将得到大幅提高，具体表现在：

(1) 获得明星移动网络游戏产品，迅速切入军事类 SLG 策略细分市场：交易完成后，上市公司可获得妙趣横生和雷尚科技已经上线的和即将上线的多款明星移动网络游戏产品，使公司在移动网络游戏领域有市场影响力的产品数量、产品类型、产品储备方面迅速提升，扩大上市公司在国内移动网络游戏市场的份额，且迅速进入壁垒较高的军事类 SLG 策略细分市场；此外，标的公司妙趣横生和雷尚科技的游戏产品在海外市场也拥有不俗的表现，且游戏产品覆盖的国家和地区与公司现有产品的海外区域覆盖有所差异，因此，交易完成后将有助于巩固和扩大公司在海外移动网络游戏领域的布局。

(2) 获得宝贵的研发团队和技术储备，提高研发实力：标的公司妙趣横生和雷尚科技的核心团队，均拥有丰富的网络游戏产品开发经验积累，在移动网络游戏领域有着出色的研发能力。经过多年的发展，标的公司还拥有众多领先的技术，例如：妙趣横生自主研发了一整套业内领先的游戏研发解决方案，以 Saturn 引擎为核心，完全支持跨平台（PC、安卓、iOS、WP8 等）游戏的开发，引擎系统的领先性和兼容性极大的提高了游戏的研发效率，有效降低了游戏的开发成本。交易完成后，上市公司的研发团队能够与妙趣横生和雷尚科技进行技术共享，提高研发水平，从而进一步提高市场竞争力。

(3) 扩大合作方（领先游戏发行商、运营平台）范围和数量，进一步增强游戏发行能力：上市公司拥有较强的游戏发行能力，在网页网游领域有较为广泛的游戏发行、运营合作渠道。但在移动网游领域，标的公司妙趣横生和雷尚科技的移动网游产品目前已在更多的运营平台发布。通过本次收购，上市公司将能够与包括蓝港互动在内的一系列优秀平台建立合作，进一步增强其游戏发行能力。

2、公司借助资本市场平台，在互联网领域进行业务的延伸，丰富业务板块

网络游戏和互联网广告都是互联网产业中流量变现的重要方式，两者有很强的相关性，盈利模式均相对成熟。上市公司收购 Avazu 有利于快速切入互联网广告领域，丰富互联网业务板块，延伸业务链条，实现上市公司网络游戏业务及互联网广告业务的跨越式发展，符合公司在互联网领域长期的发展战略。

Avazu 的互联网广告平台在行业中较为成熟和完善，覆盖了互联网广告发布系统、监测系统、投放系统和广告交易系统，结合自有大数据系统，开展互联网

广告投放覆盖全球 130 多个国家和地区。同时，Avazu 积极布局新型业务模式，研发移动 DSP 系统，紧跟互联网的发展趋势，进行广告平台的升级；而且，由于商业模式成熟、行业地位领先，确保了公司的持续盈利能力。

通过本次交易，上市公司成功实现互联网业务的延伸——由网络游戏行业向互联网广告领域扩展。由于互联网广告平台能够深刻理解各主要媒体资源的特点，该类平台可以为公司切入其他互联网领域提供资源支持，使得公司在互联网产业链上更具竞争力。本次交易完成后，将对公司未来在互联网行业的持续发展奠定坚实的基础。

另外，通过本次交易以及未来对标的公司业务的不熟悉和掌握，公司及公司管理层的视野拓展到互联网行业的各个领域，未来将逐步具备以更广的视角来审视互联网行业的发展趋势的能力，增强公司对行业趋势变化的敏感性，优化公司战略，抢占行业先机。

3、提升公司在网络游戏产业链中的地位，充分发挥产业协同效应

上市公司与 Avazu 处于互联网产业链中的不同领域，但二者均是各自细分领域中的领先企业。上市公司定位于精品网页网游和移动网游的研发和发行，Avazu 定位于互联网广告的全球化推广。

Avazu 拥有较强的海外互联网广告投放能力，能够将客户的广告活动高效、快速的投放到全球大部分国家和地区，了解海外各地区媒体资源的特点。本次交易完成后，Avazu 可以为公司提供海外媒体流量的相关信息，有助于公司游戏产品进行更好的海外推广，进而提升公司游戏产品的竞争力。

同时，利用 Avazu 的互联网广告网络平台，公司能够进一步开拓网络游戏的发行业务，通过 Avazu 的海外互联网广告投放网络，快速提升其网络游戏的海外发行能力，丰富公司游戏发行业务的经验，实现“1+1>2”的协同效应。

4、切实提升上市公司的盈利能力和抗风险能力

根据相关利润方的利润承诺，妙趣横生、雷尚科技和 Avazu 2015 和 2016 年预计实现净利润合计达到 24,775.00 万元和 32,323.75 万元。因此，本次交易完成后，上市公司盈利能力将进一步提升，财务稳健性加强，抗风险能力显著提高。

通过本次交易，上市公司将保持持续健康发展的良性轨道，有利于保护全体

股东特别是中小股东的利益，实现上市公司、股东、债权人、企业职工等利益相关方共赢的局面。

二、本次交易的决策过程和批准情况

（一）上市公司的决策过程

2014年10月30日，上市公司拟筹划重大事项向深交所申请股票临时停牌。

2014年1月12日，上市公司与交易对方达成合作意向，以重大资产重组事项向深交所申请股票继续停牌。

2015年3月23日，上市公司召开公司第三届董事会第六次会议，审议通过了关于本次交易的《重组报告书》；同日，上市公司与交易对方签署了附条件生效的《重组协议》。

2015年4月9日，公司将召开临时股东大会，采取现场投票与网络投票相结合的方式表决，审议本次交易的相关议案。

（二）交易对方的决策过程

本次交易对方光线传媒、东方博雅、深圳青松、上海集观、上海诚自己履行内部决策程序，同意了本次交易相关事宜。

（三）标的公司的决策过程

妙趣横生已召开股东会，全体股东一致同意左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥、张鹏程以及光线传媒将其分别持有妙趣横生的股权全部转让给上市公司，并同意分别放弃本次转让中对其他股东转让的股权享有的优先购买权。

雷尚科技已召开股东会，全体股东一致同意王萌、皮定海、董磊、陈中伟、余建亮、深圳青松、东方博雅将其分别持有雷尚科技的股权全部转让给上市公司，并同意分别放弃本次转让中对其他股东转让的股权享有的优先购买权。

Avazu Inc.和上海麦橙已履行内部决策程序，同意了本次交易相关事宜，Avazu Inc.和上海麦橙股东同意将其分别持有 Avazu Inc.和上海麦橙的股权全部转让给上市公司，并同意分别放弃本次转让中对其他股东转让的股权享有的优先购买权。

（四）本次交易尚需取得的审批

本次交易已经公司第三届董事会第六次会议审议通过，但仍需履行以下程序：（1）公司股东大会的批准；（2）中国证监会的核准；（3）中国相关商务部门的核准、备案；（4）国家及地方发改委的备案；（5）其他。

本次交易能否获得相关有权部门的批准、核准、备案，以及最终取得上述批准、核准或备案的时间存在不确定性，特此提请广大投资者注意投资风险。

三、本次交易具体方案

（一）发行股份及支付现金购买资产

上市公司拟通过发行股份及支付现金方式收购妙趣横生 95%的股权、雷尚科技 100%的股权、Avazu Inc.和上海麦橙 100%的股权。本次发行股份购买资产的定价原则为：本次交易首次董事会决议公告日（定价基准日）前 20 个交易日公司股票均价，即 53.13 元/股。

上述三个交易标的的交易价格、现金对价和股份对价如下表所示：

单位：万元

项目	交易价格	现金对价	股份对价	发行股份数量(股)
妙趣横生 95%的股权	58,900	3,500	55,400	10,427,253
雷尚科技 100%的股权	88,000	22,000	66,000	12,422,360
Avazu Inc. 100%的股权	207,000	52,599	154,401	29,060,982
上海麦橙 100%的股权	1,000	1,000	-	-
合计	354,900	79,099	275,801	51,910,595

本次交易前，上市公司全资子公司天神互动已持有妙趣横生 5%的股权，本次交易完成后，妙趣横生将成为上市公司直接持有和通过天神互动间接持有的全资子公司，雷尚科技、Avazu Inc.和上海麦橙将成为上市公司的全资子公司。

（二）发行股份募集配套资金

上市公司拟通过询价方式向符合条件的不超过 10 名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过交易总额（交易标的成交价+配套募集资金-配套募集资金中用于支付现金对价部分）的 25%，即 91,933.66 万元。发行价格不低于定价基准日前二十个交易日公司 A 股股票交易均价（53.13 元/股）

的 90%，即 47.82 元/股，最终发行价格将通过询价方式确定。公司拟向不超过 10 名特定投资者非公开发行的股份合计不超过约 19,224,940 股。在该范围内，最终发行数量将由董事会根据股东大会的授权，与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

本次募集的配套资金将用于支付本次交易现金对价、交易费用及补充公司流动资金。实际配套募集资金与拟募集资金上限缺口部分，由公司自筹资金解决。

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施。

四、本次重组对上市公司的影响

（一）本次重组对上市公司股权结构的影响

上市公司目前的总股本为 222,928,707 股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股 51,910,595 股用于购买资产。本次发行股份购买资产前后本公司的股权结构变化如下表所示：

股东	本次交易前		本次交易后	
	持股（股）	持股比例（%）	持股（股）	持股比例（%）
朱晔	47,609,773	21.36	47,609,773	17.32
石波涛	31,156,953	13.98	31,156,953	11.34
华晔宝春	6,471,435	2.90	6,471,435	2.35
为新公司	43,660,000	19.58	43,660,000	15.89
其他股东	81,087,675	36.37	81,087,675	29.50
左立志	-	-	5,714,549	2.08
潘振燕	-	-	696,066	0.25
陈睿	-	-	692,001	0.25
姚洁	-	-	138,867	0.05
张鹏程	-	-	109,693	0.04
姚遥	-	-	64,182	0.02
光线传媒	12,942,871	5.81	15,954,766	5.81
王萌	-	-	6,116,459	2.23
东方博雅	-	-	2,385,093	0.87
皮定海	-	-	2,477,950	0.90
陈中伟	-	-	721,429	0.26
董磊	-	-	721,429	0.26
上海集观	-	-	23,489,554	8.55
上海诚自	-	-	5,571,428	2.03

合计	222,928,707	100.00	274,839,302	100.00
-----------	--------------------	---------------	--------------------	---------------

注：本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式定价，最终发行价格将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。由于发行价尚无法确定，本部分计算未考虑配套融资的影响。

（二）本次重组对上市公司主要财务指标的影响

单位：万元

项目	2014.10.31/ 2014年1-10月实现数	2014.10.31/ 2014年1-10月备考数	增幅
总资产	66,662.11	427,372.16	541.10%
归属于母公司的所有者权益	58,011.15	406,473.30	600.68%
营业收入	38,040.16	74,556.88	96.00%
营业利润	21,032.47	35,825.38	70.33%
利润总额	21,032.64	35,844.72	70.42%
归属于母公司所有者的净利润	18,759.03	32,837.22	75.05%
基本每股收益（元/股）	0.84	1.59	89.29%
项目	2013.12.31/ 2013年1-12月实现数	2013.12.31/ 2013年1-12月备考数	增幅
总资产	37,070.00	387,617.34	945.64%
归属于母公司的所有者权益	29,683.34	374,159.42	1160.50%
营业收入	30,820.82	50,790.88	64.79%
营业利润	15,140.19	21,762.07	43.74%
利润总额	15,139.84	21,761.72	43.74%
归属于母公司所有者的净利润	13,947.71	20,510.84	47.06%
基本每股收益（元/股）	0.63	1.04	65.08%

注：“2014.10.31/2014年1-10月实现数”和“2013.12.31/2013年1-12月实现数”两栏以上市公司资产置换及发行股份收购天神互动100%股权时的备考合并报表数据为准。

本次交易完成后，上市公司总资产规模、净资产规模、收入规模、净利润水平、基本每股收益有大幅增加，不存在因本次交易而导致即期每股收益被摊薄的情况。

五、本次交易构成关联交易，但不导致上市公司实际控制权变更

根据深交所上市规则的相关规定，本次交易的交易对方之一光线传媒为上市公司的股东，持有上市公司7.26%的股权，为上市公司的关联方。因此本次交易

构成关联交易。

本次交易完成后，上市公司控股股东和实际控制人仍为朱晔、石波涛，本次交易不会导致实际控制人发生变更。

第二节 上市公司基本情况

一、上市公司概况

公司名称：大连科冕木业股份有限公司
英文名称：Dalian Kemian Wood Industry Co., Ltd.
公司简称：科冕木业
代 码：002354
法定代表人：魏平
注册资本：22,292.87 万元
成立日期：2007 年 6 月 5 日
注册地址：辽宁省庄河市昌盛街道工业园区
办公地址：北京市东城区白桥大街 15 号 6 层
注册号：210200400045718
税务登记证：210283751573467
组织机构代码：75157346-7
邮政编码：100000
联系电话：010—87926860
传 真：010—87926860
主营业务：网页网游和移动网游的研发和发行。

二、公司历史沿革

（一）公司设立

公司是由大连科冕木业有限公司依法整体变更而来的股份有限公司，于 2007 年 6 月 5 日在大连市工商行政管理局正式办理工商登记变更手续，并领取了注册号为“企股辽大总字第 015775 号”的企业法人营业执照。

2007 年 5 月 9 日，经中华人民共和国商务部“商资批（2007）854 号”文批准，大连科冕木业有限公司由中外合资有限公司整体变更为外商投资股份有限公司，

公司名称变更为“大连科冕木业股份有限公司”。以大连科冕木业有限公司 2006 年 12 月 31 日净资产和各股东出资比例，按 1: 1 折为股份公司股本，变更后注册资本 7,000 万元，总股本 7,000 万股，每股面值为 1.00 元，股份性质为人民币普通股。

公司设立时股本结构如下表所示：

单位：万股，%

序号	发起人	持股数量	持股比例
1	SUPERWIDE 公司	5,300	75.72
2	大连法臻国贸贸易有限公司	600	8.57
3	敦化市东易投资有限公司	600	8.57
4	北京平安大通清洗有限公司	250	3.57
5	深圳市君恒投资有限公司	250	3.57
合 计		7,000	100.00

（二）公司设立之后股权变动情况

2008年10月，同一实际控制人所属的SUPERWIDE公司与为新公司签署股权转让协议，SUPERWIDE公司将其持有的公司全部股权转让给为新公司，转让对价为1美元。2008年11月4日，大连市对外贸易经济合作局以“大外经贸发（2008）520号”文批准了该股权转让事项。由于SUPERWIDE公司和为新公司的实际控制人均为魏平女士，所以上述股权转让后，公司实际控制人仍为魏平女士。2008年11月6日，公司完成工商变更登记。

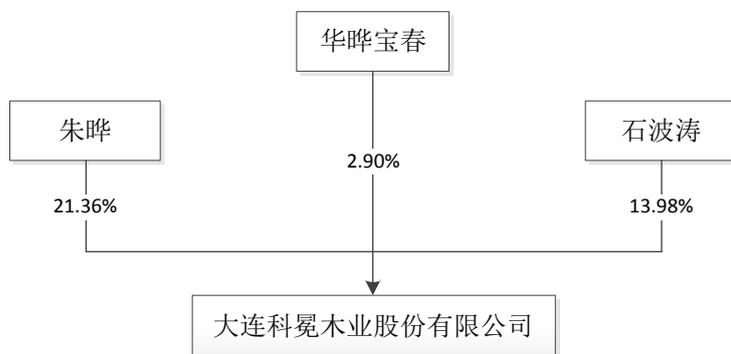
经中国证券监督管理委员会《关于核准大连科冕木业股份有限公司首次公开发行股票的批复》（证监许可[2010]62号）核准，2010年，公司首次向社会公众发行人民币普通股（A股）2,350万股（每股面值1元），发行价每股12.33元。本次发行共计募集资金净额为26,407.46万元，其中增加股本2,350万元，增加资本公积24,057.46万元。至此，公司股本增加至9,350万元。2010年2月9日，公司股票在深圳证券交易所上市交易。

2014年2月17日，公司发布《重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》，公司拟通过资产置换及发行12,942.87万股收购天神互动100%股权。2014年7月29日，公司收到中国证券会《关于核准大连科冕木业股份有限公司重大资产重组及向朱晔等发行股份购买资产的批复》（证监许可[2014]758号）及《关于核准朱晔、石波涛及一致行动人公告大连科冕木业股份有限公司收购报

告书并豁免其要约收购义务的批复》（证监许可[2014]759号），截至本报告书签署日，上述重组事项已完成，公司实际控制人变更为朱晔、石波涛。

三、上市公司控股股东及实际控制人概况

朱晔直接持有上市公司 21.36% 股份，通过华晔宝春间接控制上市公司 2.90% 股份，石波涛直接持有上市公司 13.98% 股份。朱晔和石波涛先生作为原天神互动的主要股东，于 2013 年 10 月签订了《一致行动协议》。朱晔和石波涛合计控制上市公司 38.24% 股份，共同控制上市公司，为上市公司的控股股东和实际控制人。



朱晔先生，1977 年 1 月出生，中国国籍，曾任天神互动执行董事、董事长兼总经理，现任本公司董事长兼总经理、天神互动董事长、华晔宝春执行事务合伙人、精灵在线董事、诺迩游董事、广州天牛董事。

石波涛先生，1978 年 6 月出生，中国国籍，曾任天神互动执行董事、副总经理、董事，现任本公司董事兼副总经理、天神互动总经理。

四、控股股东及实际控制人变更情况

2014 年 2 月 17 日，公司发布《重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》，公司拟通过资产置换及发行 12,942.87 万股收购天神互动 100% 股权。2014 年 7 月 29 日，公司收到中国证监会《关于核准大连科冕木业股份有限公司重大资产重组及向朱晔等发行股份购买资产的批复》（证监许可[2014]758 号）及《关于核准朱晔、石波涛及一致行动人公告大连科冕木业股份有限公司收购报告书并豁免其要约收购义务的批复》（证监许可[2014]759 号），截至本报告书签署日，上述重组事项已完成。本次重组构成借壳上市，重组完成后，上市公司的

股本增加至 22,292.87 万股，控股股东由为新公司变更为朱晔、石波涛，实际控制人由魏平女士变更为朱晔、石波涛。

五、公司前十大股东情况

截至 2014 年 12 月 31 日，公司前 10 大股东如下：

单位：万股，%

排名	股东名称	持股数量	占总股本比例
1	朱晔	4,760.98	21.36
2	为新有限公司	4,366.00	19.58
3	石波涛	3,115.70	13.98
4	北京光线传媒股份有限公司	1,294.29	5.81
5	刘恒立	696.32	3.12
6	天津君睿祺股权投资合伙企业(有限合伙)	647.14	2.90
7	北京华晔宝春投资管理中心(有限合伙)	647.14	2.90
8	石宇	618.67	2.78
9	杜珺	579.83	2.60
10	北京光线影业有限公司	323.57	1.45
	合计	17,358.57	76.48

六、公司最近三年重大资产重组情况

2014 年 2 月 17 日，公司发布《重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》，公司拟通过资产置换及发行 12,942.87 万股收购天神互动 100% 股权。本次交易构成重大资产重组，构成关联交易，同时构成借壳上市。

2014 年 7 月 29 日，公司收到中国证券会《关于核准大连科冕木业股份有限公司重大资产重组及向朱晔等发行股份购买资产的批复》（证监许可[2014]758 号）及《关于核准朱晔、石波涛及一致行动人公告大连科冕木业股份有限公司收购报告书并豁免其要约收购义务的批复》（证监许可[2014]759 号），截至本报告书签署日，上述重组事项已完成。本次重组构成借壳上市，重组完成后，上市公司的股本增加至 22,292.87 万股，控股股东由为新公司变更为朱晔、石波涛，实际控制人由魏平女士变更为朱晔、石波涛。

2015 年 1 月 4 日，公司发布《大连科冕木业股份有限公司重大资产购买报告书》，公司全资子公司天神互动以现金方式收购深圳为爱普 100% 股权，本次交易构成重大资产重组。截至本报告书签署日，上述重组事项已完成，天神互动已

持有深圳为爱普 100% 股权。

七、公司主营业务情况及主要财务指标

（一）公司主营业务发展情况

2014 年上市公司收购天神互动 100% 股权以前，上市公司主营中高档实木复合地板的研发、设计、生产和销售，主要产品为三层实木复合地板和多层实木复合地板。海外经济萧条致使公司出口收入停滞不前，人民币升值及原材料、劳动力成本的提高削弱了公司出口的盈利能力。国内经济增速放缓，房地产市场遭到政策的大力调控，行业竞争不断加剧挤压公司国内市场利润空间。公司面临较大经营压力。2013 年归属于上市公司股东的净利润大幅下降，为 1,107.55 万元，较 2012 年减少 48.38%；归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润为 -473.89 万元，较 2012 年减少 140.90%，公司经营面临较大困难。

公司于 2014 年实施了重大资产重组，将原有盈利能力较弱、未来发展前景不明的实木复合地板的研发、设计、生产和销售业务置出，同时置入天神互动主营的网页网游和移动网游的研发和发行业务。

天神互动拥有一支富有创造力的研发团队，一贯秉承市场为导向和可持续发展的原则进行产品规划，产品定位精准，是中国最具实力的网络游戏研发商之一。天神互动与国内主要的网络游戏运营平台建立了密切的合作关系，在产品发行推广和运营领域实现了强强联手。自成立以来，天神互动出品了《傲剑》、《飞升》、《天神传奇》、《醉剑》、《战佛》、《苍穹变》、《独剑天下》、《梦幻 Q 仙》和《傲剑 2》等多款热门网页网游产品，深受玩家好评。2012 年和 2013 年，天神互动实现营业收入 26,579.84 万元、30,820.82 万元，实现归属于母公司股东的净利润 11,883.19 万元、13,947.71 万元，2014 年，上市公司实现营业收入 47,554.12 万元，实现归属于上市公司股东净利润 23,174.25 万元，业务发展良好。

（二）公司最近三年主要财务指标

项目	2014.12.31	2013.12.31	2012.12.31
资产总额（万元）	74,416.17	37,070.00	24,746.20
净资产（万元）	66,301.68	29,544.12	19,356.60
归属于上市公司股东的所有者权益（万元）	66,210.65	29,683.34	19,037.35

合并报表资产负债率（%）	10.90	20.30	21.78
每股净资产（元）	2.97	1.33	0.85
项目	2014年度	2013年度	2012年度
营业收入（万元）	47,554.12	30,820.82	26,579.84
利润总额（万元）	25,553.07	15,139.84	11,797.24
归属于母公司所有者的净利润（万元）	23,174.25	13,947.71	11,883.19
扣除非经常损益后的归属于 母公司所有者的净利润（万元）	19,101.00	13,465.98	11,594.54
基本每股收益（元）	1.04	0.63	0.53
扣除非经常损益后的基本每股收益（元）	0.86	0.60	0.52
加权平均净资产收益率（%）	56.99	57.26	91.68
扣除非经常性损益后的 加权平均净资产收益率（%）	49.45	55.28	89.45

注：2012年、2013年所有数据以及2014年每股指标以上市公司资产置换及发行股份收购天神互动100%股权时的备考合并报表数据为准；2012年度、2013年度和2014年度数据经兴华会计师审计。

第三节 本次交易对方的基本情况

一、本次交易对方总体情况

（一）本次交易的交易对方

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方为妙趣横生除天神互动外的全体股东左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥及光线传媒；雷尚科技的全体股东王萌、皮定海、董磊、陈中伟、余建亮、东方博雅及深圳青松；以及 Avazu Inc.和上海麦橙的全体股东石一、上海集观及上海诚自。

（二）交易对方与公司的关联关系情况

本次上市公司发行股份及支付现金收购妙趣横生 95% 股权所涉及的交易对方之一光线传媒及其全资子公司合计持有上市公司 7.26% 的股权，为上市公司的关联方。

本次交易前，其他交易对方均为独立于上市公司的非关联方，与上市公司不存在关联关系。本次交易后，本次交易对方上海集观持有上市公司 5% 以上股份，根据《上市规则》相关规定，上海集观为上市公司潜在关联方。

（三）交易对方向上市公司推荐董事及高级管理人员情况

本次重组的交易对方中的光线传媒存在向上市公司推荐董事的情况。

2014 年 2 月 17 日，公司发布《重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》，公司拟通过资产置换及发行 12,942.87 万股收购天神互动 100% 股权。本次交易构成重大资产重组，构成关联交易，同时构成借壳上市。光线传媒作为天神互动原股东，在该次重大资产重组完成后，光线传媒及其控制的企业持有上市公司 7.26% 股权。2014 年 12 月 4 日，公司召开第二届董事会第四十三次会议，光线传媒提名李晓萍作为上市公司董事人选，2014 年 12 月 23 日，公司召开 2014 年第二次临时股东大会，选举李晓萍作为公司第三届董事会非独立董事。

除上述事项外，本次重组的交易对方不存在其他向上市公司推荐董事或高级

管理人员的情况。

（四）交易对方与其他相关方的关联关系情况

本次交易对方中，石一通过其控制的艾维邑动（北京）信息技术有限公司担任上海集观的普通合伙人，其实际控制上海集观。

除上述关联关系外，交易对方之间不存在其他关联关系。

二、本次交易对方详细情况——妙趣横生除天神互动外的全体股东

（一）左立志

1、基本情况

姓名	左立志
曾用名	无
性别	男
国籍	中国
身份证号码	12010519790921****
住所	天津市河北区金钟河东街碧泽园#####
通讯地址	北京市昌平区科星西路 43 号四层
是否取得其他国家或者地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

任职单位	起止时间	职务	是否与任职单位存在产权关系
妙趣横生	2010-目前	董事长、总经理	是

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，除持有妙趣横生股权外，左立志未控制其他企业。

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，左立志特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，左立志特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

(二) 潘振燕

1、基本情况

姓名	潘振燕
曾用名	无
性别	女
国籍	中国
身份证号码	37132519890412****
住所	山东省费城县费城街道办事处三疃村####
通讯地址	北京市昌平区科星西路 43 号四层
是否取得其他国家或者地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

任职单位	起止时间	职务	是否与任职单位存在产权关系
广发银行股份有限公司	2010.10-2014.5	理财经理	否
招商银行股份有限公司	2014.6-目前	对公客户经理	否

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

除参股妙趣横生外，潘振燕还投资北京天健极因投资管理中心（有限合伙），其担任有限合伙人。

序号	公司名称	出资总额	持股比例	经营范围
1	北京天健极因投资管理 中心（有限合伙）	1 亿元	68.00%	投资管理；项目投资；资产管理；投资咨询；企业管理咨询。

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，潘振燕特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，潘振燕特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（三）陈睿

1、基本情况

姓名	陈睿
曾用名	无
性别	男
国籍	中国
身份证号码	51010719780123****
住所	广东省珠海市香洲区吉大金山电脑公司####
通讯地址	北京市昌平区科星西路 43 号四层
是否取得其他国家或者地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

任职单位	起止时间	职务	是否与任职单位存在产权关系
北京金山网络科技有限公司	2010-2014	副总裁	否
上海宽娱数码科技有限公司	2014.6-目前	董事	是

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

序号	公司名称	注册资本	持股比例	经营范围
1	上海幻电信息科技有限公司	1,064.51 万元	17.20%	信息科技、计算机软硬件、网络工程领域内的技术转让、技术咨询、技术服务，商务信息咨询（除经纪），企业形象策划，玩具、工艺美术品、服装的销售，广告的设计、制作、代理，利用自有媒体发布，知识产权代理（除专利代理）。【企业经营涉及行政许可的，凭许可证件经营】
2	珠海布卡科技有限公司	10 万元	25%	计算机软硬件的研发、销售及相关技术服务。
3	上海宽娱数码科技有限公司	2,100 万元	67%	数码科技、计算机软硬件科技领域内的技术咨询、技术转让、技术开发、技术服务；计算机软硬件的销售；广告设计、制作；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）。【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】

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，陈睿特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，陈睿特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（四）姚洁

1、基本情况

姓名	姚洁
曾用名	无
性别	男
国籍	中国
身份证号码	50010719840416****
住所	北京市海淀区苏州街乙 29 号人才服务中心####
通讯地址	北京市昌平区科星西路 43 号 4 层
是否取得其他国家或者地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

任职单位	起止时间	职务	是否与任职单位存在产权关系
妙趣横生	2010-目前	监事	是

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，除持有妙趣横生股权外，姚洁未控制其他企业。

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，姚洁特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉

及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，姚洁特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（五）姚遥

1、基本情况

姓名	姚遥
曾用名	无
性别	男
国籍	中国
身份证号码	64010219850320****
住所	辽宁省大连市沙河口区软件园路####
通讯地址	北京市昌平区科星西路 43 号 4 层
是否取得其他国家或者地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

任职单位	起止时间	职务	是否与任职单位存在产权关系
妙趣横生	2010-目前	技术总监	是

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，除持有妙趣横生股权外，姚遥未控制其他企业。

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，姚遥特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，姚遥特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措

施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（六）张鹏程

1、基本情况

姓名	张鹏程
曾用名	无
性别	男
国籍	中国
身份证号码	43292419830517****
住所	湖南省永州市冷水滩区沿江东路####
通讯地址	北京市昌平区科星西路 43 号 4 层
是否取得其他国家或者地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

任职单位	起止时间	职务	是否与任职单位存在产权关系
妙趣横生	2010-目前	技术总监	是

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，除持有妙趣横生股权外，张鹏程未控制其他企业。

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，张鹏程特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，张鹏程特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（七）北京光线传媒股份有限公司

公司名称：北京光线传媒股份有限公司

公司类型：股份有限公司（上市）

住 所：北京市东城区和平里东街 11 号 37 号楼 11105 号

办公地址：北京市东城区和平里东街 11 号 37 号楼 11105 号

法定代表人：王长田

注册资本：101,270.4 万元

注册号：110000001302829

组织机构代码：72250486-9

税务登记证号码：110101722604869

成立日期：2000 年 4 月 24 日

经营范围：许可经营项目：广播电视节目的制作、发行；经营演出及经济业务。一般经营项目：涉及、制作、代理、发布国内及外商来华广告；信息咨询（除中介除外）；承办展览展示；组织文化艺术交流活动；技术开发、技术服务。

光线传媒的历史沿革、股权结构、对外投资、财务情况等请详见光线传媒（SZ.300251）的相关公告。

三、本次交易对方详细情况——雷尚科技的全体股东

（一）王萌

1、基本情况

姓名	王萌
性别	男
国籍	中国
身份证号码	34070219851126****
住所	北京市海淀区北京科技大学学院路 30 号####
通讯地址	北京市海淀区中关村东路 66 号 1 号楼 13 层 1607
是否取得其他国家或者地区的居留权	否
是否与任职单位存在产权关系	是

2、最近三年的职业与职务

起止时间	单位名称	职务	是否与任职单位存在产权关系
2014 年 1 月至今	Rayjoy Holdings Limited	董事	是（间接）
2008 年 5 月至今	北京宾悦天成科技有限公司	执行董事	是

2014年8月至今	雷尚（香港）股份有限公司	董事	是（间接）
2014年4月至今	雷尚（天津）科技有限公司	监事	是（间接）
2014年10月至今	雷尚（北京）科技有限公司	总经理	是

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，除持有雷尚科技 39.00% 股权外，王萌还持有北京宾悦天成科技有限公司 95% 的股权，该公司基本情况如下：

项目	内容
公司名称	北京宾悦天成科技有限公司
公司类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
住所	北京市海淀区北四环中路 229 号海泰大厦 720 室
法定代表人	王萌
注册资本	106 万元
营业执照注册号	110108011036488
成立日期	2008 年 5 月 19 日
经营范围	法律、行政法规、国务院决定禁止的，不得经营；法律、行政法规、国务院决定规定应经许可的，经审批机关批准并经工商行政管理机关登记注册后方可经营；法律、行政法规、国务院决定未规定许可的，自主选择经营项目开展经营活动。其中知识产权出资为70万元。

截至本报告书签署日，北京宾悦天成科技有限公司已经无实际业务经营，与雷尚科技也无业务往来。

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，王萌特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，王萌特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（二）皮定海

1、基本情况

姓名	皮定海
性别	男
国籍	中国
身份证号码	42900519841217****
住所	北京市海淀区学院南路 55 号集体####
通讯地址	北京市海淀区中关村东路 66 号 1 号楼 13 层 1607
是否取得其他国家或者地区的居留权	否
是否与任职单位存在产权关系	是

2、最近三年的职业与职务

起止时间	单位名称	职务	是否与任职单位存在产权关系
2010 年 1 月至今	雷尚科技	执行董事、副总裁	是
2014 年 4 月至今	天津雷尚	经理	是（间接）

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，除持有雷尚科技 15.80% 股权外，皮定海未控制其他企业。

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，皮定海特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，皮定海特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（三）董磊

1、基本情况

姓名	董磊
性别	男
国籍	中国
身份证号码	42010219840612****
住所	武汉市江岸区矿场 382 号####
通讯地址	北京市海淀区中关村东路 66 号 1 号楼 13 层 1607
是否取得其他国家或者地区的居留权	否
是否与任职单位存在产权关系	是

2、最近三年的职业与职务

起止时间	单位名称	职务	是否与任职单位存在产权关系
2011 年 3 月至今	雷尚科技	研发总监	是

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，除持有雷尚科技 4.6% 股权外，董磊未控制其他企业。

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，董磊特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，董磊特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（四）陈中伟

1、基本情况

姓名	陈中伟
性别	男
国籍	中国
身份证号码	12022219821106****
住所	天津市武清区杨村镇栖仙公寓西区 7 号楼####
通讯地址	北京市海淀区中关村东路 66 号 1 号楼 13 层 1607

是否取得其他国家或者地区的居留权	否
是否与任职单位存在产权关系	是

2、最近三年的职业与职务

起止时间	单位名称	职务	是否与任职单位存在产权关系
2010年11月至今	雷尚科技	运维总监	是

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，除持有雷尚科技 4.6% 股权外，陈中伟未控制其他企业。

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，陈中伟特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，陈中伟特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（五）余建亮

1、基本情况

姓名	余建亮
性别	男
国籍	中国
身份证号码	33032419701012****
住所	浙江省永嘉县瓯北镇前牌村####
通讯地址	瓯北镇中楠国际广场 12 幢 B1501
是否取得其他国家或者地区的居留权	否
是否与任职单位存在产权关系	否

2、最近三年的职业与职务

起止时间	单位名称	职务
2011年1月1日至今	浙江永嘉县宝峰家私厂	总经理

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，余建亮除持有雷尚科技 5.0% 股权外，还持有浙江永嘉县宝峰家私厂 20% 股权，浙江宝峰服装道具有限公司 20% 股权，上海越银投资合伙企业（有限合伙）5% 股权。

名称	持股比例	注册资本	经营范围
浙江永嘉县宝峰家私厂	20%	300 万元	家具制造销售
浙江宝峰服装道具有限公司	20%	1,080 万元	生产销售、服装道具、木制展柜、展架、五金货架等
上海越银投资合伙企业（有限合伙）	5%	1 亿元	投资咨询、企业管理咨询、资产管理

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，余建亮特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，余建亮特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（六）深圳市青松股权投资企业（有限合伙）

1、深圳青松基本情况

公司名称	深圳市青松股权投资企业（有限合伙）
公司类型	有限合伙企业
成立日期	2012年6月20日
住所	深圳市南山区南新路向南海德大厦 A 座 10 楼 1005B
执行事务合伙人	深圳市青松投资管理合伙企业（有限合伙）（委派代表：刘晓松）
注册号	440300602313155

认缴出资额	10,100.00 万元
实缴出资额	8,100.00 万元
经营范围	一般经营项目：股权投资、企业投资、投资管理（以上均不含法律、行政法规、国务院决定禁止的项目，限制的项目须取得许可后方可经营）；计算机软硬件技术开发、销售（不含限制项目）；经济信息咨询（不含限制项目）；企业管理咨询（不含限制项目）；国内贸易（法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外） 许可经营项目：无

2、深圳青松的历史沿革情况

(1) 2012年6月，深圳青松成立

深圳青松于 2012 年 6 月 20 日在深圳市市场监督管理局登记注册，获注册号为 440300602313155 的非法人营业执照，执行事务合伙人为深圳市青松投资管理企业（有限合伙）。深圳青松全体合伙人认缴出资总额为 10,100 万元。

设立时,深圳青松出资情况如下:

序号	合伙人姓名 或名称	合伙人类型	认缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	大百汇实业集团有限公司	有限合伙人	2,000.00	19.80
2	胡韶东	有限合伙人	1,000.00	9.90
3	陈章银	有限合伙人	500.00	4.95
4	于明芳	有限合伙人	1,000.00	9.90
5	刘晓松	有限合伙人	3,000.00	29.70
6	张增丽	有限合伙人	1,000.00	9.90
7	汪琳映	有限合伙人	500.00	4.95
8	郑嗣荣	有限合伙人	1,000.00	9.90
9	深圳市青松投资管理 合伙企业（有限合伙）	普通合伙人	100.00	0.99
		合计	10,100.00	100.00

(2) 2013年6月，第一次出资额转让

2013 年 6 月 17 日，张增丽将其认缴金额 600 万元出资份额转让给郑嗣荣。
变更后深圳青松的出资情况如下:

序号	合伙人姓名或名称	合伙人类型	认缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	大百汇实业集团有限公司	有限合伙人	2,000.00	19.80
2	胡韶东	有限合伙人	1,000.00	9.90
3	陈章银	有限合伙人	500.00	4.95
4	于明芳	有限合伙人	1,000.00	9.90

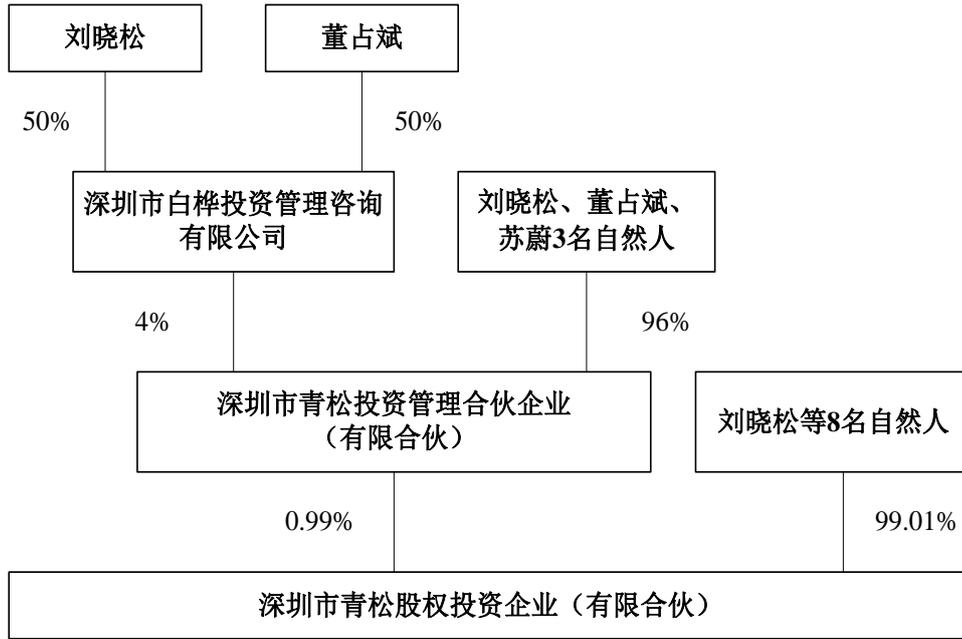
5	刘晓松	有限合伙人	3,000.00	29.70
6	张增丽	有限合伙人	400.00	3.96
7	汪琳映	有限合伙人	500.00	4.95
8	郑嗣荣	有限合伙人	1,600.00	15.84
9	深圳市青松投资管理 合伙企业（有限合伙）	普通合伙人	100.00	0.99
		合计	10,100.00	100.00

（3）2013年12月，第二次出资额转让

2013年12月10日，大百汇实业集团有限公司将其认缴的2,000万出资份额转让给温育青。变更后的出资及份额情况如下：

序号	合伙人姓名或名称	合伙人类型	认缴出资额（元）	出资比例（%）
1	温育青	有限合伙人	2,000.00	19.80
2	胡韶东	有限合伙人	1,000.00	9.90
3	陈章银	有限合伙人	500.00	4.95
4	于明芳	有限合伙人	1,000.00	9.90
5	刘晓松	有限合伙人	3,000.00	29.70
6	张增丽	有限合伙人	400.00	3.96
7	汪琳映	有限合伙人	500.00	4.95
8	郑嗣荣	有限合伙人	1,600.00	15.84
9	深圳市青松投资管理 合伙企业（有限合伙）	普通合伙人	100.00	0.99
		合计	10,100.00	100.00

3、深圳青松股权结构



4、主营业务及近三年发展状况

深圳青松成立于 2012 年 6 月，主营业务为股权投资。自成立以来，深圳青松专注互联网游戏以及相关行业的投资。

5、最近两年主要财务数据

单位：万元

项目	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
资产合计	9,165.63	4,403.95
负债合计	155.75	0.00
所有者权益合计	9,009.88	4,403.95
项目	2013 年度	2012 年度
营业收入	0.00	0.00
利润总额	-194.07	-196.05
净利润	-194.07	-196.05

注：2013 年数据已经深圳策信泓业会计师事务所（普通合伙）审计，2012 年数据未经审计。

6、深圳青松对外投资情况

深圳青松主要投资企业情况如下：

序号	公司名称	所属行业	持股比例
1	北京触动思维科技有限公司	网络游戏	15%

2	北京千寻尚艺科技有限公司	互联网电商	9.9%
3	上海江游信息科技有限公司	网络游戏	15%
4	雷尚(北京)科技有限公司	网络游戏	15%
5	优曼时尚(北京)科技有限公司	互联网电商	10%
6	上海同广文化传播有限公司	手机娱乐 app	28.75%
7	上海速游信息科技有限公司	网络游戏	20%
8	上海特奇网络科技有限公司	网络游戏	20%
9	上海英索姆亚信息科技有限公司	手机 app	20%
10	上海瞻澳信息科技有限公司	手机 app	30.63%
11	杭州欣万网络科技有限公司	手机娱乐 app	15%
12	深圳一花科技有限公司	网络游戏	15%
13	北京畅问思奇网络科技有限公司	在线教育	15%
14	上海悠丰网络科技有限公司	网络游戏	14%
15	上海乐我网络科技有限公司	网络游戏	18%
16	上海火溶信息科技有限公司	网络游戏	9%
17	南京睿悦信息技术有限公司	网络游戏	19%
18	上海好游网络科技有限公司	网络游戏	18%
19	北京星空佳游有限公司	网络游戏	20%
20	济南中顾集团	在线服务	11%
21	杭州火烧云科技有限公司	在线服务	25%
22	成都掌控互动科技有限公司	网络游戏	25%
23	上海时乐鸟信息科技有限公司	网络游戏	20%
24	上海金蚕网络科技有限公司	网络游戏	10%
25	北京时间成品科技有限公司	互联网电商	20%
26	北京火线互动科技有限公司	网络游戏	18%
27	上海人潮网络科技有限公司	网络游戏	25%
28	上海魔腾网络科技有限公司	网络游戏	10%
29	上海蓝滴信息技术有限公司	网络游戏	15%
30	上海鸣泉网络科技有限公司	网络游戏	20%
31	北京多游网络科技有限公司	网络游戏	20%

7、最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，深圳青松特出具以下承诺与声明：本合伙企业及其合伙人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

8、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，深圳青松特出具以下承诺与声明：本合伙企业及其合伙人不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况等。

（七）深圳市东方博雅科技有限公司

1、东方博雅基本情况

公司名称	深圳市东方博雅科技有限公司
公司类型	有限责任公司
成立日期	2004年2月13日
住所	深圳市南山区西丽留仙洞中山园路1001号TCL科学园区研发楼D3栋8层A单元801号房
法定代表人	张伟
注册号	440301103125245
注册资本	1,000万元
经营范围	计算机软硬件技术开发、技术咨询及技术维护；游戏软件开发；数据库及计算机网络维护；软件系统集成，（仅限互联网信息服务业务，增值电信业务经营许可证有效期至2016年9月13日。）

2、东方博雅设立及历史沿革情况

（1）2004年2月，东方博雅设立

东方博雅于2004年2月13日在深圳市市场监督管理局注册成立。公司系由张爱青、冯丽丽和马照虎三人共同出资组建，公司注册资本100万元，实缴注册资本50万元，全部为货币出资。

东方博雅设立时的出资情况如下：

序号	股东名称	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资方式	出资比例 (%)
1	张爱青	70.00	35.00	货币	70.00
2	冯丽丽	25.00	12.50	货币	25.00
3	马照虎	5.00	2.50	货币	5.00
合计		100.00	50.00		100.00

上述出资已经深圳市永明会计师事务所有限责任公司出具的深永验字[2004]第028号《验资报告》验证核实。

（2）2005年9月，实缴注册资本变动

2005年9月1日，东方博雅实缴注册资本增加至100万元，新增实缴注册资本全部为东方博雅原股东以货币出资，本次变更完成后，东方博雅的出资情况如下：

序号	股东名称	实缴出资额 (万元)	出资方式	出资比例 (%)
1	张爱青	70.00	货币	70.00
2	冯丽丽	25.00	货币	25.00
3	马照虎	5.00	货币	5.00
合计		100.00		100.00

以上实缴注册资本变动已经深圳楚才会计师事务所出具的深楚验字（2005）011号《验资报告》验证核实。

（3）2008年1月，第一次增资及第一次股权转让

2007年12月15日，东方博雅通过股东会决议，同意股东张爱青将其70万元出资作价人民币1元转让给新股东张伟，同意马照虎将其5万元出资作价人民币1元转让给张伟，同意冯丽丽将自己的部分出资15万元作价人民币1元转让给张伟。2007年12月19日，东方博雅通过股东会决议，同意公司增加注册资本至200万元，新增注册资本由新股东张伟、戴志康、胡欢分别以货币方式出资。本次变更完成后，东方博雅的出资情况如下：

序号	股东名称	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	张伟	120.00	60.00
2	戴志康	40.00	20.00
3	胡欢	30.00	15.00
4	冯丽丽	10.00	5.00
合计		200.00	100.00

上述增资已经深圳华拓信达会计师事务所出具的深华拓信达验字[2007]52号《验资报告》验证核实。

（4）2011年1月，第二次股权转让

2011年1月18日，东方博雅通过股东会决议，同意戴志康将其20万元出资额作价42.86万元转让给冯丽丽，同意胡欢将其10万元出资额作价42.86万元转让给冯丽丽，将其20万元出资额作价1元转让给张伟。本次变更完成后，东

方博雅出资情况如下：

序号	股东名称	实缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	张 伟	140.00	70.00
2	戴志康	20.00	10.00
3	冯丽丽	40.00	20.00
合计		200.00	100.00

（5）2011年11月，第三次股权转让

2011年11月27日，东方博雅通过股东会决议，同意冯丽丽将其40万元出资额作价1元转让给张伟。本次变更完成后，东方博雅出资情况如下：

序号	股东名称	实缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	张 伟	180.00	90.00
2	戴志康	20.00	10.00
合计		200.00	100.00

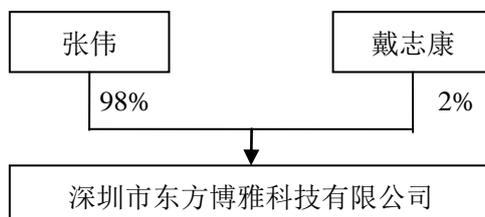
（6）2012年5月，第二次增资

2012年4月20日，东方博雅通过股东会决议，同意公司增加注册资本至1,000万元，新增注册资本800万元全部由张伟以货币方式出资。本次变更后东方博雅出资情况及股权结构如下：

序号	股东名称	实缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	张 伟	980	98.00
2	戴志康	20	2.00
合计		1,000.00	100.00

上述出资已经深圳明华会计师事务所出具的深明华[2012]第040号《验资报告》验证核实。

3、东方博雅股权结构



4、主营业务及近三年发展状况

东方博雅成立于 2004 年 2 月，主要从事网络棋牌类游戏的开发及运营业务。近年来，东方博雅通过持续开发新的棋牌类游戏产品组合，扩充专业的游戏开发和运营团队，提高客户服务的质量以及进一步发挥海外运营的优势，实现了业绩稳步增长，并维持了在棋牌类游戏领域的领先地位。

5、最近两年主要财务数据

单位：万元

项目	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
资产合计	44,092.69	28,226.47
负债合计	4,393.60	2,827.59
所有者权益合计	39,699.09	25,398.88
项目	2013 年度	2012 年度
营业收入	30,562.45	24,605.29
利润总额	16,310.07	15,904.62
净利润	14,300.21	13,819.97

注：2012 财务数据经深圳明华会计师事务所审计，2013 财务数据已经深圳中立会计师事务所（普通合伙）审计。

6、东方博雅对外投资情况

东方博雅主要投资企业情况如下：

序号	公司名称	所属行业	持股比例（%）
1	深圳市饭后科技有限公司	网络技术开发	24.00
2	雷尚（北京）科技有限公司	网络游戏	16.00
3	上海特奇网络科技有限公司	网络技术开发	28.00
4	深圳港云科技有限公司	通信产品、电子产品、计算机软硬件的技术开发	12.00
5	深圳市汇富天下网络科技有限公司	网络产品技术开发	15.00

7、最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，东方博雅特出具以下承诺与声明：本企业及其现任董事、监事、高级管理人员或主要负责人员最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的

重大民事诉讼或者仲裁的情况。

8、交易对方最近五年内诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，东方博雅特出具以下承诺与声明：本企业及其现任董事、监事、高级管理人员或主要负责人员最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

四、本次交易对方详细情况——Avazu Inc.和上海麦橙的全体股东

（一）石一

1、基本情况

姓名	石一
曾用名	无
性别	男
国籍	中国
身份证号码	31011519890505****
住所	上海市浦东新区居家桥路 737 弄**号**室
通讯地址	上海市徐汇区嘉善路 508 号 1 号楼 315 室
是否取得其他国家或者地区的居留权	拥有德国永久居留权

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

任职单位	起止时间	职务	是否与任职单位存在产权关系
iFactory Inc.及其下属公司	2014 年 1 月至今	董事	是
浙江艾维岳动信息技术有限公司及其下属公司	2014 年 6 月至今	董事	是
i-Factory Limited	2011 年 11 月至今	董事	是
SEO IMPULS LIMITED	2008 年 3 月至今	董事	是
VOOMBO LIMITED	2009 年 4 月至今	董事	是
Avazu ESOP Inc	2013 年 2 月至今	董事	是
艾维岳动（北京）信息技术有限公司	2014 年 3 月至今	董事	是

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，石一先生直接控股和参股的企业如下表所示：

序号	公司名称	注册资本 / 授权资本	持股比例	经营范围/主营业务
1	iFactory Inc.	50,000 美元	100%	投资管理
2	i-Factory Limited	1,000,000 美元	100%	-
3	SEO IMPULS LIMITED	10,000 港元	100%	-
4	VOOMBO LIMITED	10,000 港元	100%	投资管理
5	Avazu ESOP Inc	300,000 美元	100%	-
6	艾维昆动（北京）信息技术有限公司	10 万元	99%	技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；销售计算机、软件及辅助设备。（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）
7	浙江艾维昆动信息技术有限公司	1,000 万元	99%	计算机网络技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让（不含互联网信息服务），设计、制作、代理、发布国内广告（互联网广告发布除外），动漫设计、投资咨询，企业管理咨询（以上范围不含金融、证券、期货业务咨询），投资管理（不含股权投资管理）。（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）

4、交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，石一特出具以下承诺与声明：本人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

5、交易对方及其主要管理人员最近五年的诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，石一特出具以下承诺与声明：本人不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况等。

（二）上海集观投资中心（有限合伙）

1、基本情况

公司名称	上海集观投资中心（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业
成立日期	2015年2月17日
主要经营场所	中国（上海）自由贸易试验区德堡路38号2幢1层102-09室
执行事务合伙人	艾维邑动（北京）信息技术有限公司（委托代表：金佩芳）
经营范围	实业投资、投资管理、投资咨询

2、上海集观的历史沿革

2015年2月17日，上海集观在中国（上海）自由贸易试验区设立，并领取了注册号为310141000131586的营业执照，其设立时的股权结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资额（万元）	认缴出资比例	合伙人类型
1	艾维邑动（北京）信息技术有限公司	1	0.0008%	普通合伙人
2	石一	124,999	99.9992%	有限合伙人
	合计	125,000	100.0000%	

截至本报告书签署日，上海集观出资额和合伙人未发生变化。

3、上海集观的普通合伙人及其基本情况

（1）普通合伙人艾维邑动（北京）信息技术有限公司基本情况

项 目	内 容
公司名称：	艾维邑动（北京）信息技术有限公司
公司类型：	有限责任公司(自然人投资或控股)
住 所：	北京市海淀区中关村东路89号楼2层-696
法定代表人：	石一
出资额：	10万元
营业执照注册号：	110108016814884
税务登记证：	京税证字110108061253255
成立日期：	2014年3月6日
经营范围：	技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；销售计算机、软件及辅助设备。（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）

（2）艾维邑动（北京）信息技术有限公司的出资人情况

艾维邑动（北京）信息技术有限公司的股权结构如下：

编号	股东名称	授权资本（万元）	占比（%）
----	------	----------	-------

1	石一	9.9	99.00
2	金佩芳	0.1	1.00
合计		10.0	100.00

4、主营业务与近三年发展状况

上海集观的主要业务为实业投资、投资管理、投资咨询。

5、最近两年主要财务数据

上海集观成立于2015年2月17日，暂无相关财务数据。

6、主要控股参股企业情况

截至本报告书签署日，除持有Avazu Inc.85.7%股权以外，上海集观未持有其他企业的股权。

7、交易对方及其主要管理人员最近五年内未受行政处罚、刑事处罚或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，上海集观特出具以下承诺与声明：本合伙企业及其合伙人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

8、交易对方及其主要管理人员最近五年的诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，上海集观特出具以下承诺与声明：本合伙企业及其合伙人不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况等。

（三）上海诚自投资中心（有限合伙）

1、基本情况

公司名称	上海诚自投资中心（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业
成立日期	2015年2月6日
主要经营场所	中国（上海）自由贸易试验区富特西三路77号2幢一夹层132部位
执行事务合伙人	北京润信中泰投资管理有限公司
经营范围	实业投资、投资管理、投资咨询

2、上海诚自的历史沿革

2015年2月6日，上海诚自在中国（上海）自由贸易试验区设立，并领取了注册号为310141000129255的营业执照，其设立时的股权结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资额 (美元)	认缴出资比例	合伙人类型
1	北京润信中泰投资管理有限公司	2	0.01%	普通合伙人
2	上海沁朴股权投资基金合伙企业（有限合伙）	33,998	94.44%	有限合伙人
3	北京润信鼎泰资本管理有限公司	2,000	5.56%	有限合伙人
	合计	36,000	100.00%	

3、上海诚自的管理人及其基本情况

2015年3月，上海诚自与中信建投并购投资管理有限公司签署《委托管理协议》，委托中信建投并购投资管理有限公司对进行运营和管理。中信建投并购投资管理有限公司系中信建投资本管理有限公司的子公司，中信建投资本管理有限公司系中信建投证券从事股权投资业务的全资子公司。

基金管理人中信建投并购投资管理有限公司基本情况如下表所示：

项 目	内 容
公司名称：	中信建投并购投资管理有限公司
公司类型：	有限责任公司(自然人投资或控股)
住 所：	中国（上海）自由贸易试验区富特西三路77号2幢夹142室
法定代表人：	沈中华
营业执照注册号：	310141000090003
税务登记证：	国、地税沪字310141398759438
成立日期：	2014年6月30日
经营范围：	投资管理、实业投资、资产管理、财务咨询（不得从事代理记账）。【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】

4、主营业务与近三年发展状况

上海诚自的主要业务为项目投资、投资管理、资产管理及财务顾问。

5、最近二年主要财务数据

上海诚自成立于2015年2月17日，暂无相关财务数据。

6、主要控股参股企业情况

截至本报告书签署日，除持有Avazu Inc.14.3%股权以外，上海诚自未持有其

他企业的股权。

7、交易对方及其主要管理人员最近五年内未受行政处罚、刑事处罚或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，上海诚自特出具以下承诺与声明：本合伙企业及其合伙人最近五年内不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

8、交易对方及其主要管理人员最近五年的诚信情况说明

作为上市公司本次交易的交易对方，上海诚自特出具以下承诺与声明：本合伙企业及其合伙人不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况等。

第四节 交易标的基本情况——妙趣横生

一、妙趣横生基本情况

公司名称：北京妙趣横生网络科技有限公司

公司类型：有限责任公司（自然人投资或控股）

注册地：北京市石景山区八大处高科技园区西井路3号3号楼6273房间

办公地址：北京市昌平区科星西路43号四层

法定代表人：左立志

注册资本：527.0228万元

实收资本：527.0228万元

营业执照注册号：110107013282909

组织机构代码：56369095-7

税务登记证：110107563690957

成立日期：2010年10月15日

经营范围：技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询；计算机技术培训；销售软件。

二、妙趣横生历史沿革

（一）历史沿革

1、2010年10月，妙趣横生设立

妙趣横生系由左立志、杨琦涛于2010年10月15日设立。2010年10月11日，北京润鹏冀能会计师事务所出具了京润（验）字[2010]214230号《验资报告》，证实截至2010年10月11日，妙趣横生收到全体股东缴纳的货币资金10万元。2010年10月15日，妙趣横生领取了北京市工商行政管理局石景山分局颁发的营业执照。

妙趣横生设立时的股权结构如下：

编号	股东名称	出资额（万元）	占比（%）
1	左立志	9.50	95.00

2	杨琦涛	0.50	5.00
合计		10.00	100.00

2、2011年1月，第一次增资

2010年12月28日，妙趣横生股东会决议通过，同意增加新股东潘振燕；同意增加公司注册资本至510万元，新增加的500万元以每元注册资本作价1元的价格，由股东左力志货币出资373万元，股东杨琦涛货币出资25万元，新股东潘振燕货币出资102万元。同日，北京润鹏冀能会计师事务所出具了京润（验）字[2010]219869号《验资报告》，证实截至2010年12月28日，妙趣横生收到全体股东缴纳的货币资金510万元。

2011年1月6日，妙趣横生领取了新的营业执照。本次变更后，妙趣横生股权结构如下所示：

编号	股东名称	出资额（万元）	占比（%）
1	左力志	382.50	75.00
2	杨琦涛	25.50	5.00
3	潘振燕	102.00	20.00
合计		510.00	100.00

3、2012年2月，第一次股权转让

2012年2月13日，妙趣横生股东会决议通过，同意增加新股东陈睿、姚洁、姚遥、张鹏程；同意杨琦涛将25.5万元的货币出资转让给陈睿，左力志将15.3万元的货币出资转让给陈睿，左力志将12.75万元的货币出资转让给姚洁，左力志将7.65万元的货币出资转让给姚遥，左力志将10.2万元的货币出资转让给张鹏程，其他股东放弃优先购买权。同日，各方签订了《股权转让协议》。

本次股权转让中，陈睿系杨琦涛的配偶，其受让杨琦涛的股权未支付对价；其他受让方并未实际支付、转让方亦未要求支付股权转让款，即该次股权转让实际上系无偿转让。

2012年2月21日，妙趣横生领取了新的营业执照。本次变更后，妙趣横生股权结构如下所示：

编号	股东名称	出资额（万元）	占比（%）
1	左力志	336.60	66.00
2	潘振燕	102.00	20.00
3	陈睿	40.80	8.00

4	姚洁	12.75	2.50
5	姚遥	7.65	1.50
6	张鹏程	10.20	2.00
合计		510.00	100.00

4、2014年7月，第二次股权转让

2014年6月30日，妙趣横生股东会决议通过，同意增加新股东光线传媒；同意左力志将78.54万元的货币出资转让给光线传媒，潘振燕将40.8万元的货币出资转让给光线传媒，陈睿将9.5217万元的货币出资转让给光线传媒，姚洁将2.9733万元的货币出资转让给光线传媒，张鹏程将2.38万元的货币出资转让给光线传媒，姚遥将1.785万元的货币出资转让给光线传媒。同日，各方签订了《股权转让协议》。根据该协议，本次股权转让的情况如下：

转让方	受让方	转让的出资额 (万元)	股权比例 (%)	转让对价 (万元)
左力志	光线传媒	78.54	15.40	9,240.00
潘振燕		40.8	8.00	4,800.00
陈睿		9.5217	1.87	1,120.00
姚洁		2.9733	0.58	350.00
姚遥		1.785	0.47	210.00
张鹏程		2.38	0.35	280.00
合计		136.0	26.67	16,000.00

本次股权转让的价格为每元注册资本作价117.65元，光线传媒以妙趣横生2014年预测净利润为作价依据，各方协商确定公司估值为6亿元人民币，折合每元注册资本117.65元。本次交易估值的详细情况见光线传媒（SZ. 300251）对外投资公告（公告编号：2014-056）。

2014年7月8日，妙趣横生领取了新的营业执照。本次变更后，妙趣横生股权结构如下所示：

编号	股东名称	出资额(万元)	占比(%)
1	左力志	258.0600	50.60
2	潘振燕	61.2000	12.00
3	陈睿	31.2800	6.13
4	姚洁	9.7800	1.92
5	姚遥	5.8600	1.15
6	张鹏程	7.8200	1.53
7	光线传媒	136.0000	26.67
合计		510.0000	100.00

5、2014年8月，第二次增资及第三次股权转让

2014年7月27日，妙趣横生股东会决议通过，同意增加新股东天神互动；同意增加公司注册资本至527.0228万元，新增加的17.0228万元由天神互动货币出资。同日，姚洁、张鹏程、姚遥、潘振燕、左立志、陈睿、光线传媒与新股东天神互动签署《投资协议》，约定天神互动认缴妙趣横生新增注册资本17,0228万元，取得妙趣横生3.23%的股权；原股东姚洁货币出资3.4976万元，张鹏程货币出资2.8643万元，姚遥货币出资2.9664万元，共计9.3283万元转让给天神互动所有。

本次天神互动增资及受让姚洁、张鹏程、姚遥股权的交易价格为每元注册资本作价117.64元。由于两次交易时点接近，本次交易价格的确定基本参照前次光线传媒受让股权时的价格。天神互动共支付增资对价2,000万元，其中1982.9772万元计入资本公积。天神互动受让姚洁、张鹏程、姚遥股权的具体情况如下：

转让方	受让方	转让的出资额 (万元)	股权比例 (%)	转让对价 (万元)
姚洁	天神互动	3.4976	0.67	416.38
姚遥		2.9664	0.56	335.59
张鹏程		2.8643	0.54	348.02
合计		9.3283	1.77	1,100.00

2014年8月19日，妙趣横生领取了新的营业执照。本次变更后，妙趣横生股权结构如下所示：

编号	股东名称	出资额(万元)	占比(%)
1	左立志	258.0831	48.97
2	潘振燕	61.1873	11.61
3	陈睿	31.2525	5.93
4	姚洁	6.2716	1.19
5	姚遥	2.8986	0.55
6	张鹏程	4.954	0.94
7	光线传媒	136.0246	25.81
8	天神互动	26.3511	5.00
合计		527.0228	100.00

注：本次变更前后原股东左立志、潘振燕、陈睿及光线传媒之出资额有细小变动，系《投资协议》与工商行政管理局计算精度不同（《投资协议》中出资额精确到小数点后两位，工商行政管理局注册资本精确到小数点后四位）。各股东已按照工商管理系统的计算结果

签署了相应的股权转让协议,确保投资协议中的股权比例准确无误。由于实际股权变动很小,故本次转让未支付对价。

(二) 妙趣横生最近三年资产评估、交易、增资情况

除本次交易外,妙趣横生最近三年未进行资产评估。

妙趣横生最近三年存在股权交易及增资情况,详见本节“二、妙趣横生历史沿革”之“(一) 历史沿革”。

三、妙趣横生的股权结构

截至本报告书签署日,妙趣横生股权控制关系如下:

编号	股东名称	出资额(万元)	持股比例(%)
1	左立志	258.0831	48.97
2	潘振燕	61.1873	11.61
3	陈睿	31.2525	5.93
4	姚洁	6.2716	1.19
5	姚遥	2.8986	0.55
6	张鹏程	4.954	0.94
7	光线传媒	136.0246	25.81
8	天神互动	26.3511	5.00
合计		527.0228	100.00

四、妙趣横生的资产权属情况

妙趣横生不存在出资不实或影响其合法存续的情形。妙趣横生的股东承诺其分别为各自持有妙趣横生股权的最终和真实所有人,不存在代持、委托持股等持有上述股份的情形。

妙趣横生股权不存在质押、冻结或其他任何有权利限制的情形,妙趣横生及其子公司亦不涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等重大争议情况。同时,根据妙趣横生现行有效的《公司章程》,其股权转让不存在前置条件。

五、妙趣横生主营业务情况

妙趣横生的主营业务为网络游戏的研发,2013年以来专注于移动网络游戏的研发。妙趣横生拥有一支研发实力卓越且富有创造力的研发团队,善于把握市

场机会，产品定位精准，是目前国内为数不多的能够引领网络游戏技术发展方向的游戏研发商之一。

2012年，妙趣横生抓住当时国内市场3D动作类网页网游稀缺的机遇，及时推出3D动作类网络游戏《黎明之光》，深受玩家好评。《黎明之光》搭载了领先的双端技术，可以同时客户端和网页浏览器运行（即同时为客户端网游和网页网游），为玩家提供了极大的方便。《黎明之光》在国内运营获得成功的基础上迅速走向海外市场，目前已在越南、台湾、新加坡、马来西亚、泰国、巴西、韩国等国家和地区进行运营。截至2014年12月31日，《黎明之光》的累计流水超过9,500万元，累计注册用户数接近600万人。在《黎明之光》研发经验的基础上，妙趣横生不断完善和优化其游戏研发技术体系，针对市场的需求，积极开发新产品。

2013年，得益于深厚的研发技术积淀，妙趣横生率先推出拥有次世代超清画质的3D动作卡牌移动游戏《神之刃》，创新性的将动作与卡牌两种元素融合。《神之刃》授权蓝港互动独家代理发行，推出后月流水迅速达到千万级别，成为蓝港互动发行的最受玩家喜爱的移动游戏之一。《神之刃》目前已在香港、澳门、台湾、新加坡、马来西亚、韩国、俄罗斯等国家和地区进行运营并取得良好的收入。截至2014年12月31日，《神之刃》的累计流水约2.5亿元，累计注册用户数超过1,683万人。

截至2014年12月31日，妙趣横生研发且在线运营的游戏产品累计开服总数达950组，游戏总注册用户逾2,283万人，月均活跃用户超过194万人，游戏产品月平均ARPU值约243元，游戏产品的累计流水近3亿元。

2015年3月中旬，妙趣横生精心打造的《十万个冷笑话》移动网络游戏上线，受到业界的瞩目和粉丝的热烈追捧。《十万个冷笑话》是国内最具人气的动漫品牌之一，其漫画点击约15亿次、完整阅读约7,300万人次、动画收视率约17亿次、平均单集点击高达约9,000万次。《十万个冷笑话》改编而成的移动游戏，将为玩家带来更加持久的、更深度的娱乐体验，目前，由蓝港互动独家发行，在腾讯等平台运营。

除上述游戏外，妙趣横生还有多款移动网游正在研发中，将陆续推出。

截至本报告书签署日，妙趣横生正在运营的游戏产品如下表所示：

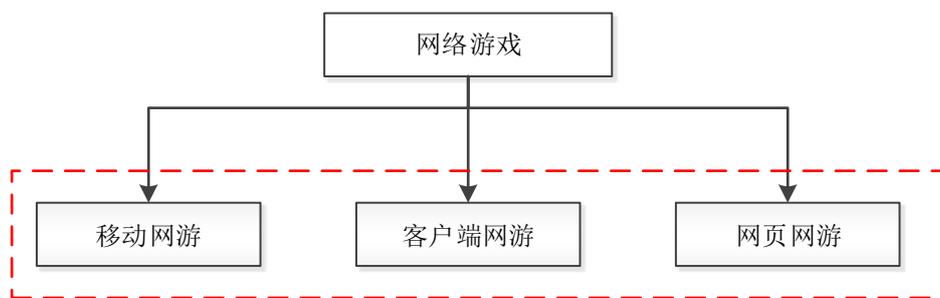
序号	游戏名称	游戏类型	上线时间	研发、发行及运营方
1	《黎明之光》	3D 动作类 客户端+网页 网游	2012 年 8 月	自主研发并授权蓝港互动独家发行及运营，在蓝港互动、360、金山等平台运营
2	《神之刃》	3D 动作卡牌 移动网游	2013 年 12 月	自主研发并授权蓝港互动独家发行，在腾讯、苹果 APP Store、UC、小米、91 等平台运营
3	《十万个冷笑话》	3D 动作卡牌 移动网游	2015 年 3 月 上线	自主研发并授权蓝港互动独家发行，在腾讯等平台运营

（一）妙趣横生所处行业

妙趣横生从事网络游戏的研发，2013 年以来专注于移动网络游戏的研发，属于网络游戏行业。根据中国证监会 2012 年 10 月 26 日发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），网络游戏行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。

网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络渠道提供的游戏产品和服务。网络游戏具体可以分为客户端网游、网页网游和移动网游三大类。

妙趣横生从事的业务在网络游戏行业中的分类情况如下图所示：



对于客户端网游，用户需要自互联网下载游戏客户端并安装于自己的电脑中，通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏类型。

移动网游是指以手机或其他移动终端为载体，通过移动互联网接入游戏服务器进行多人同时在线互动的网络游戏类型。

网页网游又称无端网游，业内通常简称页游，是基于网页开发技术，于互联网浏览器上实现的网络游戏类型。

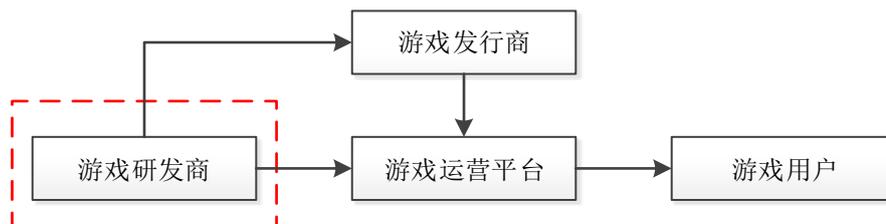
妙趣横生的主要游戏作品包括移动网游《神之刃》和《十万个冷笑话》，客

户端及网页网游《黎明之光》等。

（二）妙趣横生所处行业的产业链情况

网络游戏行业产业链从上游至下游依次包括游戏研发商、游戏发行商、游戏运营平台和游戏用户。

妙趣横生于产业链中所处的位置如下图所示：



游戏研发商是处于行业产业链上游的内容提供者，其根据市场需求进行游戏产品的研究和开发，并于作品完成后适时向游戏运营平台或游戏发行商推出。目前国内知名的移动网游研发商主要有北京乐动卓越科技有限公司（代表作品《我叫MT》）、北京玩蟹科技有限公司（代表作品《大掌门》）、顽石互动（北京）网络科技有限公司（代表作品《二战风云》）、广州银汉科技有限公司（代表作品《时空猎人》）等。目前国内知名的网页网游研发商主要有云游控股有限公司（HK.0484，代表作品《明朝时代》、《凡人修真》等）、上海游族信息技术有限公司（代表作品《女神联盟》、《大侠传》、《大将军》等）、深圳第七大道科技有限公司（代表作品《弹弹堂》系列、《神曲》等）及本公司等。除腾讯外，目前国内知名的客户端游戏研发商主要有网易（代表作品《梦幻西游》系列）、盛大游戏（代表作品《传奇》系列）、搜狐畅游游戏（代表作品《天龙八部》）、完美世界（代表作品《诛仙》系列）等。

游戏发行商是连接游戏研发商和游戏运营平台的纽带，主要为一些规模较小、发行经验较少的游戏研发商进行游戏产品发行。国内网络游戏的发行商主要包括蓝港在线、云游控股有限公司、北京中清龙图网络技术有限公司等中大型网络游戏研发商兼发行商以及包括触控科技、蜂巢游戏（北纬通信旗下游戏事业部）、乐逗等专业发行商。

游戏运营平台主要面向广大的游戏用户，需要协调游戏研发商、游戏发行商和充值支付渠道等各类资源，进行游戏产品的具体运营和维护工作，并完成对游

戏用户充值金额的收益分成和结算。国内客户端游戏运营平台目前主要包括大型互联网平台，例如如腾讯、百度、360等。国内移动网游平台商目前主要包括三类，第一类是电信运营商（中移动、中国联通、中电信）；第二类是终端系统厂商（如 Android Market 和 App Store 等）；第三类是互联网巨头（如腾讯、百度、盛大、网易等）以及新兴移动互联网企业（如 360 游戏、91gamer、豌豆荚、UC、极游网等）。

妙趣横生在游戏行业产业链中担任游戏研发商的角色，专注于游戏研发工作。上市公司具备丰富的游戏发行经验，本次收购完成后，将与妙趣横生形成良好的互补，进一步拓宽妙趣横生游戏产品的运营渠道。

（三）妙趣横生主要业务模式

1、妙趣横生的盈利模式

妙趣横生游戏产品采用的是按虚拟道具收费（Free to Pay, FTP）模式，即网络游戏玩家免费注册账号并进行游戏，游戏厂商通过出售游戏中的道具（道具通常有强化角色、着装及交流等方面的作用）来获取利润的方式。按虚拟道具收费模式是目前国内网络游戏市场的主流盈利模式。

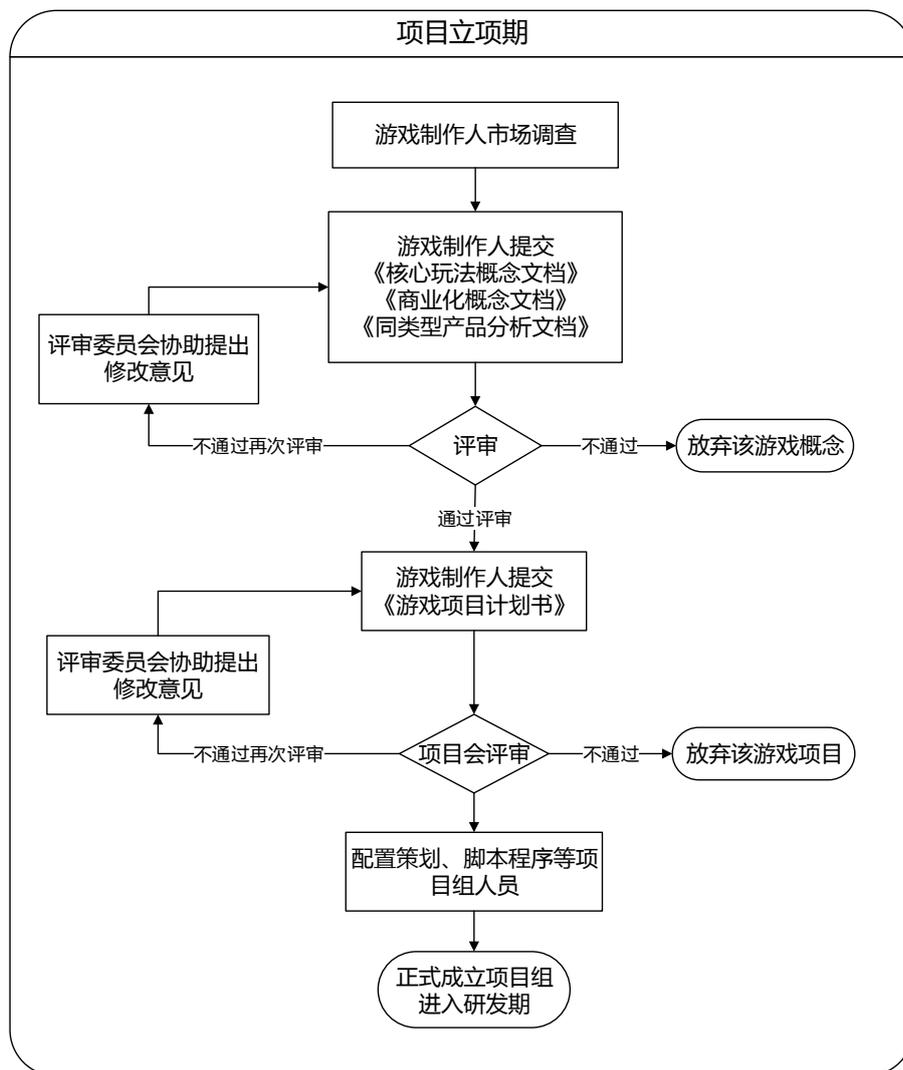
网络游戏市场中还有按时间收费和按下载收费模式。按时间收费是指网络游戏玩家可免费注册账号，但需要购买点卡、月卡充值时间才能进行游戏，通常以秒为单位计算或包月的形式；按下载收费是指在网络游戏玩家下载游戏时对玩家收取一次性的费用（例如：玩家通过苹果 App Store 等手机游戏应用市场下载游戏或应用时，向应用市场支付相应的费用，应用市场再与开发商就收取的下载费用进行分成）。

除以上盈利方式之外，还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等方式。

2、妙趣横生的业务流程

妙趣横生专注于网络游戏的研发，经过多年的发展完善，妙趣横生逐步建立起了一整套严谨的管理机制和完备的业务流程。妙趣横生业务流程主要分为项目立项期、项目开发期、项目测试期和项目运营期。

(1) 立项期



妙趣横生项目部的游戏制作人（项目负责人）在详细的市场调研的基础上，发现市场的潜在需求，形成游戏制作的概念。同时将新游戏的提案（包括《核心玩法概念文档》、《商业化概念文档》、《同类竞争类产品分析文档》等详细计划）提交给游戏评审委员会（由公司核心人员和项目管理人员组成）。游戏审评委员在评审会议上对提案进行充分的讨论和论证。提案通过后，由游戏制作人结合评审意见提交正式的《项目计划书》，提案未通过游戏开发概念将会被放弃。

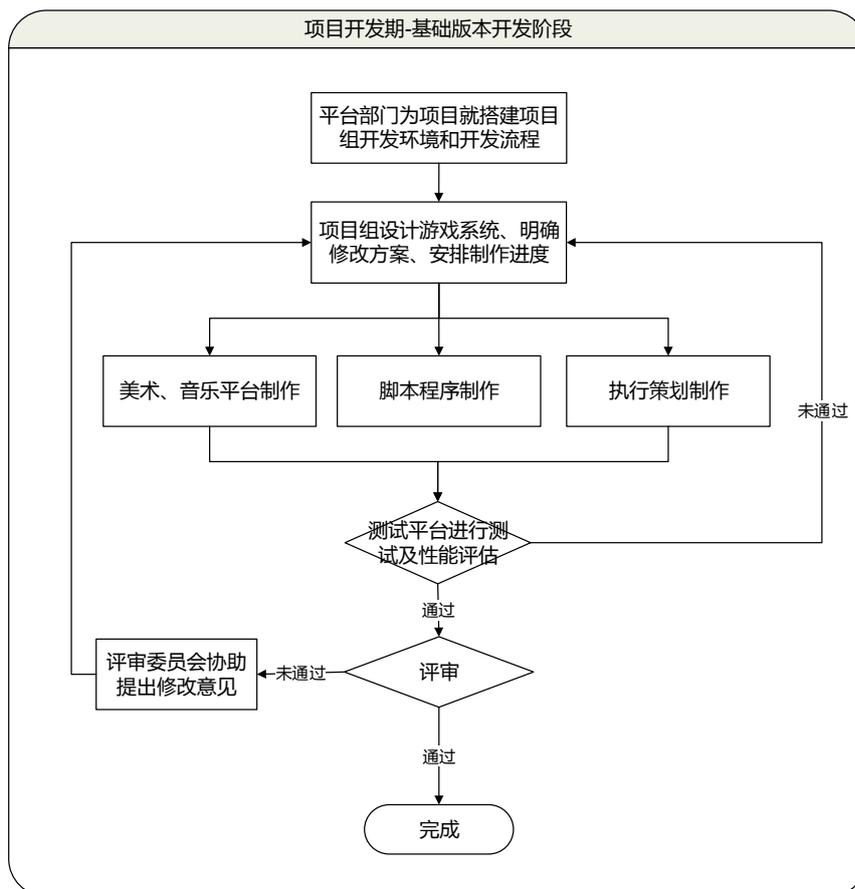
《项目计划书》包括详细的项目预算、项目研发进度、项目营销思路以及项目团队中程序、策划等各个小组的项目周期分工和时间安排等等。评审委员会在项目立项会议上根据《项目计划书》对项目进行评审，确定该游戏符合妙趣横生的战略需要。评审通过后项目正式成立，由妙趣横生指定策划、脚本程序人员等成立项目组。评审未通过评审委员会将提出反馈意见由制作人修改后重新提交评

审，如审核最终未通过，项目将被放弃。

(2) 开发期

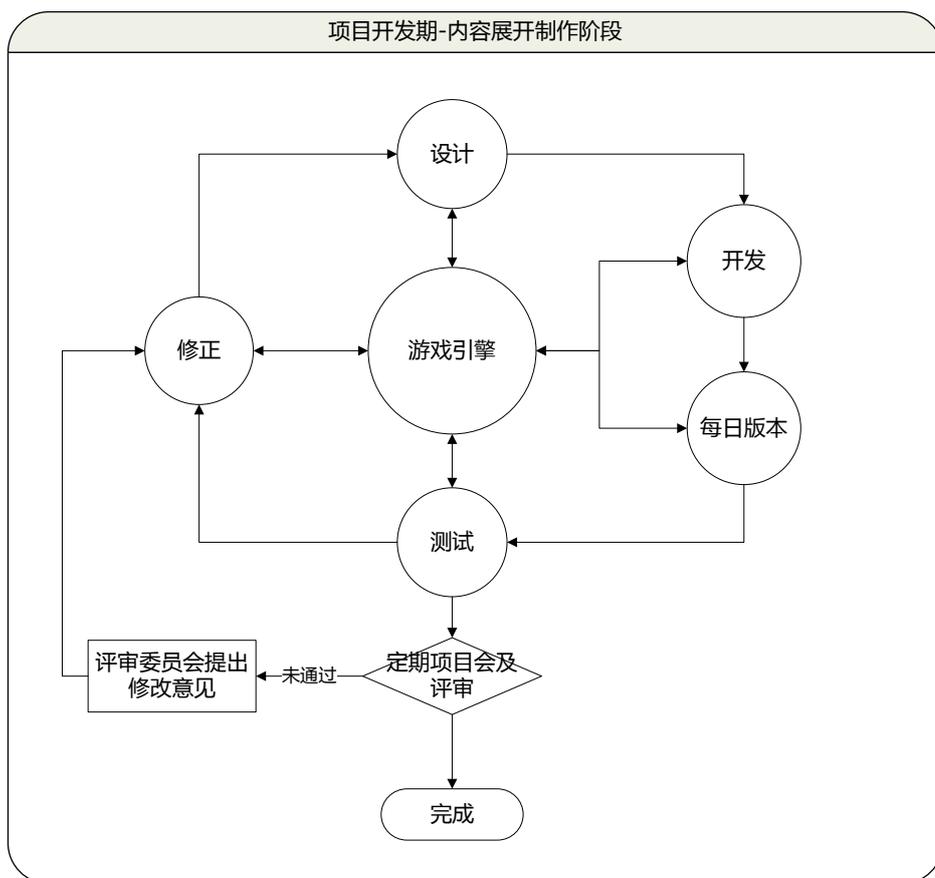
妙趣横生的项目开发期分为两个阶段：基础版本开发阶段和内容展开制作阶段。

① 基础版本开发阶段



基础版本开发阶段，主要在于搭建游戏的基础核心系统，形成游戏的雏形。首先由平台部门为项目组建开发环境和确立开发流程，之后由制作人带领项目团队对游戏核心系统和玩法进行设计、安排制作进度计划。项目组根据游戏设计对美术平台提出美术需求，美术、程序、策划配合围绕引擎工具进行开发。最后由测试部门进行质量检验，项目组根据测试结果对游戏做出修改和优化。检验通过，项目组制作人提交版本，评审委员会进行评审，若评审不合格，则提出修改意见，项目组根据委员会意见对游戏做出修改，直到版本完成。

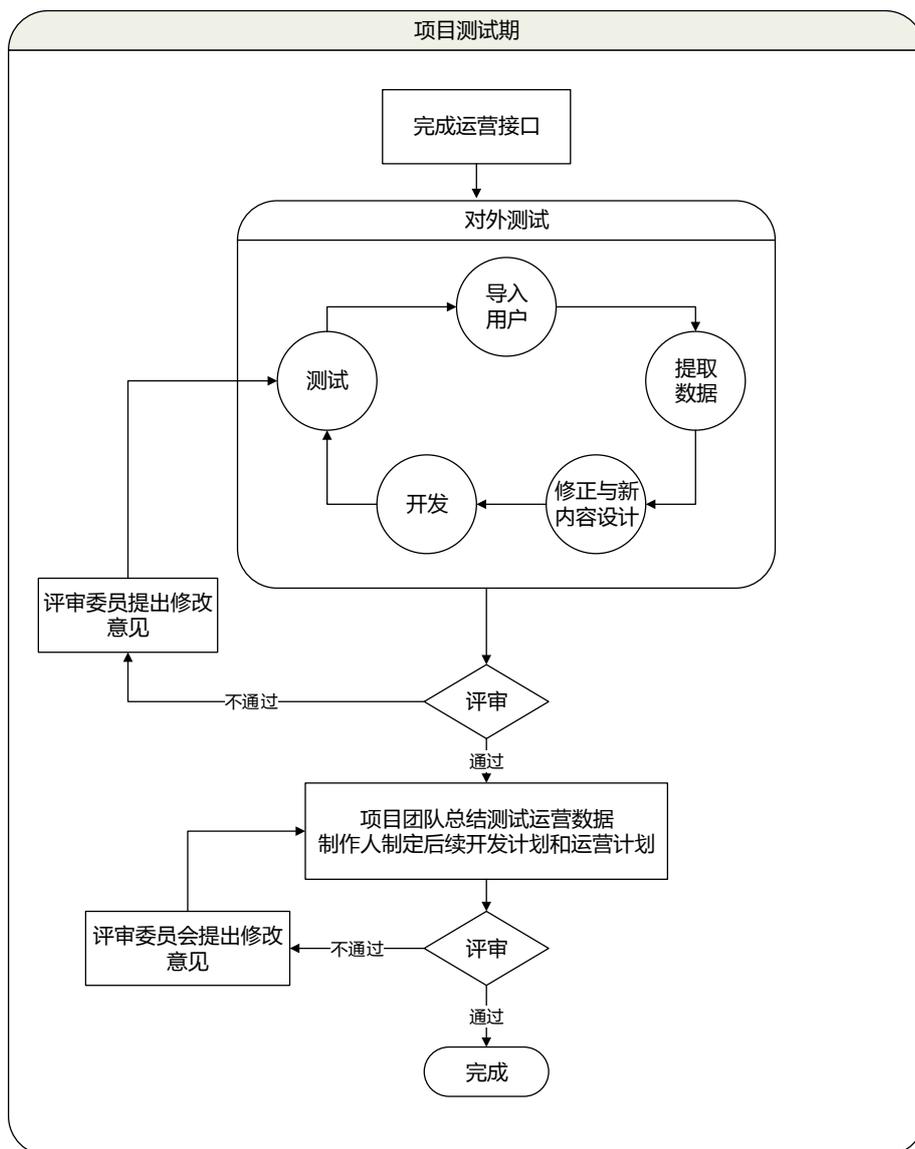
② 内容展开制作阶段



内容展开制作阶段主要为详细游戏内容的制作，直至形成可以对外测试的游戏版本。

项目团队对项目每日版本进行迭代开发，游戏制作人必须定期组织项目会议，汇报项目进度和遇到的问题，评审委员会根据项目版本情况作出评审和提出修改意见，保证制作过程中的游戏品质。平台部门则对项目中遇到的技术问题提出解决方案，或者优化修改引擎来解决问题。最终项目组在不断的制作、修改与测试的迭代开发中将内容制作完毕并且通过评审委员会评审，然后进入项目测试期。

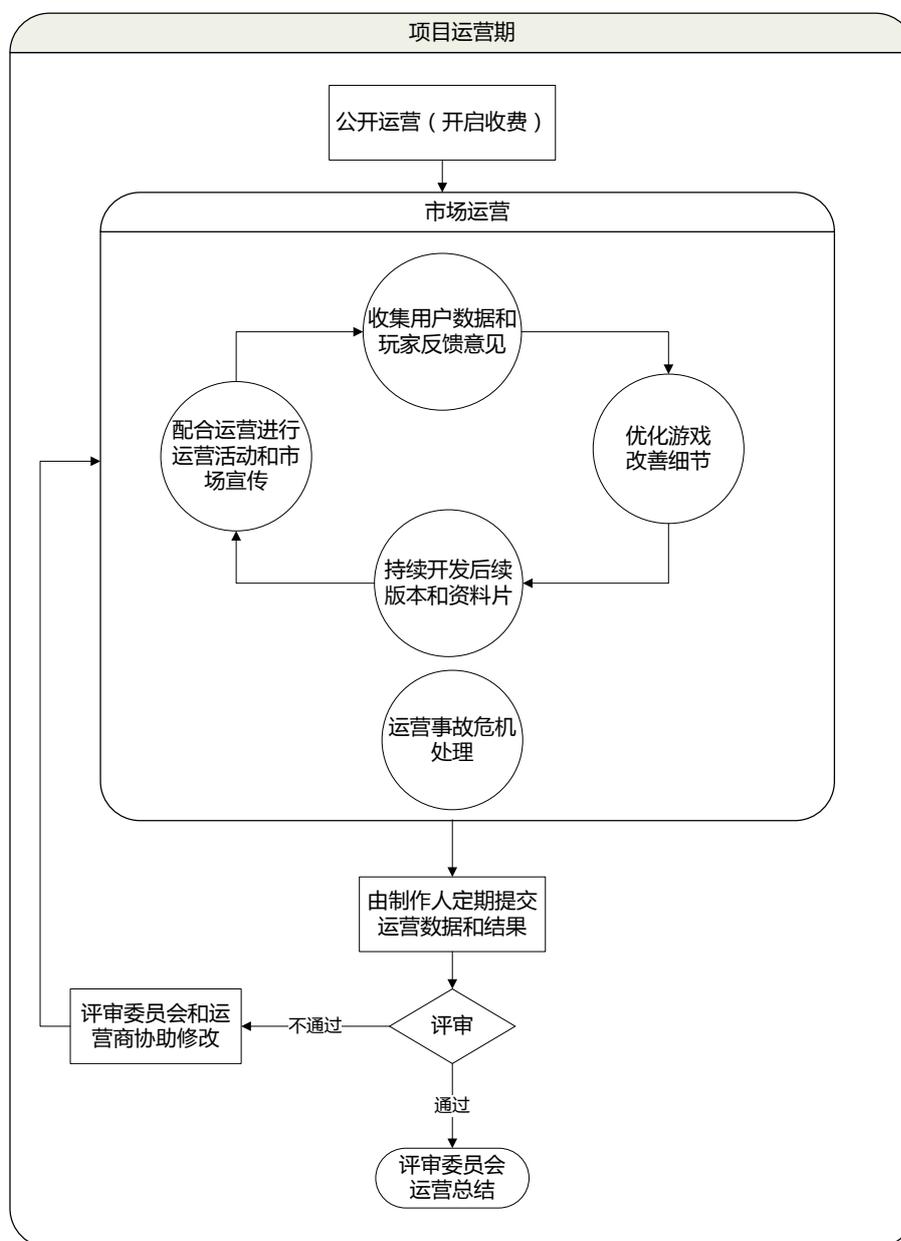
(3) 测试期



在项目测试期，制作人带领项目组完成运营接口，进行封闭测试，并且邀请部分玩家参与测试，通过玩家的反馈以及对玩家行为的分析，完善游戏。此时评审委员会根据游戏测试情况评审游戏，如评审不通过，则游戏制作人根据评审委员会意见和测试情况对游戏进行修改，直到游戏评审通过。测试运营通过后，项目组将总结测试运营数据，向评审委员提交《产品推广及商业化实施方案》和《后续开发计划书》，评审委员会将对运营进行审核和预估，评估产品商业化推广和实施方案的可行性、游戏后续开发运营所需投入和运营的预计收入水平的投入产出比是否符合妙趣横生发展方向和战略要求等。审核通过之后，游戏将正式进入运营期。审核未通过，游戏继续测试，并由项目团队继续根据数据对游戏进行调

试和修正，直到通过审核。

(4) 运营期



妙趣横生目前还未建立自有的游戏运营平台，研发的游戏主要授权给运营商进行发行和代理运营。游戏上线后，妙趣横生仍负责对游戏不断的进行优化、解决游戏异常以及后续版本的更新等，确保游戏良好的运行。项目团队在游戏运营阶段仍需不断的捕捉玩家需求的变化（即活跃玩家人数，新增玩家人数、玩家留存率、付费率等关键运营数据）和根据玩家体验反馈对游戏内容进行修正，改善细节体验，推出后续版本和资料片。

3、妙趣横生的运营模式

妙趣横生游戏运营模式主要为授权运营模式。授权运营模式是指网络游戏发行商获得妙趣横生游戏产品在指定地区或指定区域内的指定平台的独家发行及运营权。游戏发行商在获取游戏运营收入后，根据与妙趣横生约定的分成比例在每月对账后向妙趣横生进行分成，妙趣横生按照与发行商核对后的对账情况确认收入。妙趣横生与游戏发行商确认结算单无误后，办理款项结算。

截至本报告书签署日，妙趣横生研发的游戏产品均授权蓝港互动独家发行及运营，蓝港互动还将该等游戏产品投放到 360、金山、腾讯、苹果 APP Store、UC、小米、91 等游戏运营平台并推广至越南、香港、澳门、台湾、新加坡、马来西亚、泰国、巴西、韩国、俄罗斯等国家及地区运营。

（四）主营业务的具体情况

1、主要游戏产品概况

妙趣横生截至本报告书签署日已研发完成并正在运营的主要产品如下表所示：

序号	游戏名称	游戏类型	上线时间	发行及运营方
1	《黎明之光》	3D 动作类 客户端+网页 网游	2012 年 8 月	自主研发并授权蓝港互动独家发行及运营，在蓝港互动、360、金山等平台运营
2	《神之刃》	3D 动作卡牌 移动网游	2013 年 12 月	自主研发并授权蓝港互动独家发行，在腾讯、苹果 APP Store、UC、小米、91 等平台运营
3	《十万个冷笑话》	3D 动作卡牌 移动网游	2015 年 3 月	自主研发并授权蓝港互动独家发行，在腾讯等平台运营

上表中，运营方指在中国大陆地区的运营方；《黎明之光》除在大陆地区运营外，还在越南、台湾、新加坡、马来西亚、泰国、巴西、韩国等国家及地区运营；《神之刃》除在大陆地区运营外，还在香港、澳门、台湾、新加坡、马来西亚、韩国、俄罗斯等国家及地区运营。妙趣横生还有多款移动网游正在研发中，预计将在今年下半年起陆续推出。

2、主要游戏产品的基本情况

(1) 《黎明之光》



《黎明之光》是妙趣横生推出的首款 3D 动作类客户端加网页端的双端网络游戏。游戏采用 1080P 高清亮画面，全 3D 半锁定战斗视角，独创“动作+X”游戏设计概念，将硬直、浮空连击、重力加速、空气波动等动作游戏特有玩法与 TPS 射击、足球、僵尸玩法和塔防玩法等新奇玩法相融合，形成动作射击、动作足球、动作僵尸和动作塔防等一系列丰富的动作玩法。《黎明之光》使用了包括“Zero Priority”服务器实时数据传输技术在内的多项技术，让游戏不会受到外挂的损害，极大的保护了玩家的利益。

《黎明之光》获中国出版协会颁发的“2012 年度十大最受欢迎的网络游戏”和“2012 年度十大最受欢迎的原创网络游戏”等荣誉。

《黎明之光》于 2012 年 8 月上线，主要运营数据如下：

指标	2014 年 1-10 月	2013 年	2012 年
当期流水合计（万元）	1,287.19	6,678.84	1,393.45
期末累计注册用户数（人）	5,917,942	5,464,719	1,591,436
月均付费用户数（人）	4,961	21,625	24,519
月均活跃用户数（人）	84,040	422,080	341,580
付费玩家月均消费值 ARPPU（元）	260	266	114
截至 20141031 累计充值消费比	97.2%		

自 2012 年 8 月上线以来，至 2014 年 10 月 31 日止，《黎明之光》已上线运行 27 个月，累计注册用户达 591.79 万人。截至 2014 年 10 月 31 日，《黎明之光》累计充值额达 11,149.47 万元。2014 年 1-10 月，《黎明之光》月均付费用户数及

月均活跃用户数较 2013 及 2012 年均有所下降，但付费玩家月均消费值与 2013 年相当。

《黎明之光》中国大陆地区付费玩家年龄分布如下：

时间	<20 岁	20-29 岁	30-39 岁	40-49 岁	≥50 岁	合计
2012 年	3.16%	73.04%	17.56%	5.30%	0.94%	100.00%
2013 年	3.18%	72.37%	17.45%	6.00%	0.99%	100.00%
2014 年 1-10 月	3.84%	70.99%	18.96%	5.25%	0.96%	100.00%

《黎明之光》中国大陆地区付费玩家地域分布（各省前五大）如下：

年度	序号	省份/直辖市	占比
2012 年	1	广东	11.13%
	2	浙江	8.63%
	3	山东	7.74%
	4	江苏	7.64%
	5	北京	5.25%
	合计		
2013 年	1	广东	11.73%
	2	江苏	8.64%
	3	浙江	8.42%
	4	山东	6.17%
	5	上海	5.31%
	合计		
2014 年 1-10 月	1	广东	10.13%
	2	浙江	8.77%
	3	江苏	7.73%
	4	山东	7.23%
	5	四川	4.86%
	合计		

(2) 《神之刃》



《神之刃》是一款全 3D 次世代 3D 动作卡牌类移动网络游戏，全面覆盖了

iOS、Android、windows phone8 等操作系统。《神之刃》在制作上追求极致，不论宏观场景、建筑模型、光影效果、人物角色、动作、技能特效的画面都鲜明绚丽。游戏提供了战士、法师和召唤师三大职业，超 1,000 种的炫酷战宠，让玩家打造专属的角色扮演战斗组合。《神之刃》将游戏内容和手机游戏玩家的操作习惯完美融合，充分发挥了智能手机触摸屏操作的优势。

《神之刃》于 2013 年 12 月上线，主要运营数据如下：

指标	2014 年 1-10 月	2013 年
当期流水合计（万元）	21,498.11	204.15
期末累计注册用户数（人）	15,819,822	46,807
月均付费用户数（人）	108,980	4,040
月均活跃用户数（人）	2,034,222	46,805
付费玩家月均消费值 ARPPU（元）	208	505
截至 20141031 累计充值消费比	94.6%	

自 2013 年 12 月上线以来，至 2014 年 10 月 31 日止，《神之刃》已上线运行 11 个月，累计注册用户达 1,581.98 万人。截至 2014 年 10 月 31 日，《神之刃》累计充值额达 21,702.26 万元，玩家总体的充值消费比为 94.6%。2014 年 1-10 月，《神之刃》月均付费用户数及月均活跃用户数较 2013 年末大幅增长，游戏运营状况良好。

《神之刃》大陆地区付费玩家地域分布（各省前五大）如下：

年度	序号	省份/直辖市	占比
2013 年	1	广东	17.83%
	2	江苏	9.80%
	3	浙江	7.00%
	4	北京	6.71%
	5	福建	5.59%
	合计		
2014 年 1-10 月	1	广东	16.21%
	2	江苏	8.30%
	3	浙江	7.18%
	4	山东	5.48%
	5	四川	5.18%
	合计		

(3) 《十万个冷笑话》



《十万个冷笑话》是一款 3D 动作卡牌类移动网游，能够在 iOS、Android、windows phone8 等系统上运行。游戏以极具人气的网络原创动漫《十万个冷笑话》为基础，真实还原了原作人物风格，完美植入动漫中的经典彩蛋，串联各个动漫角色。游戏采用回合加卡牌混合模式，开放了“武士”、“剑士”、“幻师宇宙”三大职业。

《十万个冷笑话》移动游戏于 2015 年 3 月中旬上线。《十万个冷笑话》是国内最具人气的动漫品牌之一，其漫画点击约 15 亿次、完整阅读约 7,300 万人次、动画收视率约 17 亿次、平均单集点击高达约 9,000 万次。《十万个冷笑话》改编而成的移动游戏，将为玩家带来更加持久的、更深度的娱乐体验。

3、报告期内业务发展状况

(1) 妙趣横生的营业收入情况

妙趣横生目前主营业务收入均为网络游戏收入。

报告期内，妙趣横生分产品类别的主营业务收入情况如下：

单位：万元、%

产品类别	2014 年 1-10 月		2013 年度		2012 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
移动网游	4,071.85	93.10	4.56	0.23	-	--
客户端及网页网游	301.84	6.90	1,973.78	99.77	812.29	100.00
合计	4,373.70	100.00	1,978.34	100.00	812.29	100.00

报告期内，妙趣横生分业务类型的主营业务收入情况如下：

单位：万元、%

业务类别	2014年1-10月		2013年度		2012年度	
	金额	占总营收比例	金额	占总营收比例	金额	占总营收比例
自主研发游戏	4,373.70	100.00	1,978.34	100.00	812.29	100.00
合计	4,373.70	100.00	1,978.34	100.00	812.29	100.00

报告期内，妙趣横生游戏产品营业收入详细情况如下表所示：

单位：万元、%

产品名称	2014年1-10月		2013年度		2012年度	
	金额	占总营收比例	金额	占总营收比例	金额	占总营收比例
黎明之光	301.84	6.90	1,973.78	99.77	812.29	100.00
神之刃	4,071.85	93.10	4.56	0.23	-	--
合计	4,373.70	100.00	1,978.34	100.00	812.29	100.00

妙趣横生开发的游戏产品授权发行商发行及运营，发行商将其取得的收入扣除相关费用后按协议约定的比例分成给妙趣横生，在双方核对数据确认无误后，妙趣横生确认营业收入；妙趣横生转让区域游戏运营版权、且无后续费用发生的，在转让版权时确认收入。妙趣横生的收入确认符合企业会计准则的规定。

截至本报告书签署日，妙趣横生已上线运营的游戏产品的运营模式均为授权运营模式。

(2) 妙趣横生的销售客户

妙趣横生和客户的合作模式均为授权运营模式。报告期内，妙趣横生的客户只有蓝港互动一家，其游戏产品均独家授权蓝港互动发行及运营，2012年、2013年及2014年1至10月，销售额分别为812.29万元、1,978.34万元及4,373.70万元。

妙趣横生的游戏由蓝港互动独家发行后最终在蓝港互动、腾讯、360、金山、苹果 APP Store、UC、小米、91 等众多游戏运营平台运营并由蓝港互动推广至越南、香港、澳门、台湾、新加坡、马来西亚、泰国、巴西、韩国、俄罗斯等国家及地区运营。得益于游戏产品的良好表现，妙运营趣横生在行业内具有良好的口碑和较强的品牌效应，其游戏产品获得广大运营商的亲睐。虽然妙趣横生在报告期内均授权蓝港互动独家发行及运营，但妙趣横生与众多运营平台保持长期的联合和良好的合作，因此，妙趣横生对单一客户不存在重大依赖。

上市公司具有丰富的游戏发行经验，本次收购完成后，将与妙趣横生优势互补，拓宽妙趣横生游戏产品的发行渠道。

（五）妙趣横生的核心技术及研发情况

1、核心技术情况

序号	技术名称	类型	所处阶段	技术功能	来源
1	Saturn 引擎	系统类	已完成	Saturn 引擎是妙趣横生历时 2 年开发出来的一整套研发游戏的解决方案，架构优秀，完全支持跨平台（PC、安卓、iOS、WP8 等）游戏的开发，可扩展性非常强；具有有出色的 3D 渲染技术，拥有支持万人同时大战的服务器技术；Saturn 引擎包括整个研发游戏的制作流程，美术工具，策划工具。依托 Saturn 引擎，一个游戏研发项目只需要少量的脚本程序员配合，让研发人员更加专注于游戏的设计。（Saturn 引擎与以下的工作流相结合，构成了游戏开发的一整套工具及方案）	自研
2	游戏开发 workflow 系统	系统类	已完成	游戏开发 workflow 系统不仅嵌入了各工种的制作工具，还包括填表、提单、打版本等一系列的制作流程，并最终生成出可以运行的游戏产品。通过 workflow 系统进行游戏开发，可以极大的提高工作效率和团队之间的配合度，可以用更少的人员制作出品质更高的产品。	自研
3	游戏服务器管理系统	系统类	已完成	集运维、客服、产品等功能于一体的游戏管理系统。系统可以自动或半自动地管理和操作游戏服务器，极大的降低了运维成本及运维事故发生的概率。系统还提供完备的数据及日志查询功能，让客服能够第一时间帮助玩家解决问题，提高游戏运营的服务质量。产品及策划人员还可以通过系统统计和分析各种各样的游戏数据以指导产品的后续修改，满足玩家需求。	自研
4	美术编辑器	工具类	已完成	Saturn 引擎美术编辑器采用“所见即所得”的操作模式，极大的方便美术人员构建各式各样的场景，编辑华丽的特效，组织复杂的材质，大幅降低美术人员的学习时间，极大的提高其工作效率。	自研
5	场景动画编辑器	工具类	已完成	Saturn 引擎场景动画编辑器引用 Flash 制作模式应用于场景动画编辑器，操作简单、方便，让制作人员在很短的时间内就可以利用工具制作出场景动画。	自研

序号	技术名称	类型	所处阶段	技术功能	来源
6	逻辑编辑器	工具类	已完成	国内领先的非线性编辑模式，让游戏策划展现无可比拟的创造灵活度，极大的丰富了游戏玩法。	自研
7	UI 编辑器	工具类	已完成	Saturn 引擎 UI 编辑器是一款可视化 100% 的 UI 编辑工具，操作简单，只要用鼠标拖拽就能制作出很酷很炫的 UI 界面。支持高达 100 种 UI 曲线变换效果，并且无限制支持 UI 上的特效，让 UI 表现与众不同。	自研
8	WEB 游戏技术	技术点	已完成	主要应用于 PC，采用插件技术，支持各种浏览器，且游戏画质不受丝毫影响。与客户端游戏表现完全一样，智能的动态下载显示技术，让玩家在网页游戏能够达到客户端游戏的画质效果和游戏体验。	自研
9	终端自适应性技术	技术点	已完成	终端自适应性技术能够自动监测手机终端的性能，并且自动屏蔽掉不适合于当前手机的效果，采用适合于当前手机的合适的效果代替，极大的提高了游戏的兼容性。	自研
10	动态热修复技术	技术点	已完成	动态热修复技术，让妙趣横生的游戏不停服就能修复外网玩家游戏版本的 BUG（错误），只要一个指令就可以修复游戏中现有 BUG。玩家不要重新下载游戏安装包或升级包，极大的减少玩家因为 BUG 而流失。	自研
11	Zero Priority 服务器实时数据传输技术	技术点	已完成	充分利用物理服务器多核特性，业务处理高效并发，瞬时反馈，这样玩家在游戏的过程中毫无延迟感觉，极大改善游戏的流畅度，提高玩家的感受度。	自研
12	无缝瞬间切换场景技术	技术点	已完成	首次采用高效的多任务抢占式方式，组织资源，加载资源，经过多次优化，实现了场景无缝加载，并且切换场景可以说是在瞬间完成，不需要进度条来提示玩家等待，极大的提高了玩家的感受度和游戏的流畅度。	自研
13	动作精细分流技术	技术点	已完成	动作精细分流技术用于解决人物的动作表现问题。依托该技术，妙趣横生研发的游戏中，人物动作打击抑扬顿挫，击飞、击倒、连击、跳跃攻击等都表现得淋漓尽致。	自研
14	“X-Ray”光线跟踪技术	技术点	已完成	“X-Ray”的光线跟踪技术能够在场景里面生成计算高达上千万次的射线跟踪，反射次数达到 5~10 次，从而产生电影级别的光照效果是电影级别的，给予玩家极大的视觉冲击。	自研
15	聚合协议同步技术	技术点	已完成	聚合协议同步技术自动启用高效协议压缩，极致优化各个业务同步结构，结合客户端智能体验调整，以最小的同步量，极大减少网络同步	自研

序号	技术名称	类型	所处阶段	技术功能	来源
				产生的流量，降低玩家的手机网络流量成本。	
16	全局资源压缩技术	技术点	已完成	游戏资源采取精细搭配，全局压缩，安装包在相同内容下做到占用空间极小，为导入用户提供极大便利。	自研

上述核心技术都围绕 Saturn 引擎技术，是一整套研发游戏的解决方案。依托于上述技术，妙趣横生不仅能够研发大型 PC 类游戏（包括客户端网游）、网页网游，也能够研发移动网络游戏，且开发出的游戏产品在各个平台表现效果完全一致，游戏的兼容性极强。依托上述技术，妙趣横生研发一款游戏产品，仅需要由游戏策划和美术并配备少量的脚本程序员组成一个项目团队即可完成。由于采用了统一的技术构架，技术风险能够大幅的降低，且能够让项目团队更加专注于游戏内容和情节的设计，而不必过多考虑游戏所采用的技术。该游戏解决方案极大地提升了妙趣横生网络游戏产品的研发效率和游戏产品运行的稳定性，并大幅降低游戏的研发成本。

妙趣横生基于上述自研核心技术成功开发了多款知名游戏产品，并正在开发一系列新的游戏产品，为妙趣横生营业收入的持续增长奠定了扎实的基础。

2、在研游戏项目情况

截至本报告书签署日，妙趣横生在研项目情况如下：

序号	项目代号	所处阶段	预计上线时间
1	封神（暂定名）	即将完成	2015年下半年
2	新游戏1	正在研发	2016年上半年
3	新游戏2	正在研发	2016年下半年
4	新游戏3	正在研发	2017年上半年
5	新游戏4	正在研发	2017年上半年
6	新游戏5	正在研发	2017年下半年

3、报告期内研发投入情况

为保障游戏产品的多样性、创新性和稳定性，妙趣横生在游戏引擎、编辑器及数据库管理等方面持续进行研发投入。妙趣横生游戏研究开发项目支出，分为研究阶段支出和开发阶段支出。满足一定条件的开发阶段支出确认为无形资产。研究阶段支出和不满足条件的开发阶段支出于发生时计入当期损益。报告期内妙趣横生的研发投入全部计入管理费用，具体情况如下：

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年	2012年
研发费用	509.51	752.69	315.95

4、核心技术团队构成情况

妙趣横生自成立以来对人才储备始终保持高度重视，并坚持以人为本的管理理念，现已形成一支高效、稳定、创新能力极强的研发队伍，为妙趣横生的可持续发展提供了强有力保障。

妙趣横生核心技术人员如下表所示：

姓名	性别	出生年月	学历	工作年限	目前职务
左立志	男	1979.9	硕士	12年以上	执行董事兼总经理
姚洁	男	1984.4	本科	7年以上	监事兼技术总监
张鹏程	男	1983.5	本科	7年以上	技术总监
姚遥	男	1985.3	本科	7年以上	技术总监
赵晓晶	女	1985.6	本科	5年以上	美术总监
亢晓虎	男	1986.10	本科	5年以上	美术副总监
冯舒桦	男	1987.1	本科	5年以上	策划总监
端木望舒	男	1985.7	本科	6年以上	程序总监

为保持核心技术人员的稳定性，妙趣横生采取的相关措施如下：

第一，实施核心人员持股。部分核心技术人员直接持有妙趣横生股权，有效实现妙趣横生利益和个人利益的统一。

第二，在职期间及离职后竞业禁止。妙趣横生与核心技术人员均签订了《竞业禁止协议》，即妙趣横生核心技术人员在妙趣横生任职期限内未经妙趣横生董事会或上市公司同意，不得从事与妙趣横生相同或类似的业务或通过直接或间接控制的其他经营主体从事该等业务，不得在其他与妙趣横生有竞争关系的公司任职；妙趣横生主要核心技术人员从妙趣横生离职后两年内，不能从事与妙趣横生相同或相似的业务，避免产生任何同业竞争情形。

（六）妙趣横生游戏产品的质量控制情况

妙趣横生已形成完善的质量控制体系，通过对项目各阶段质量的控制，确保游戏产品各方面内容（包括新手引导、美术表现、系统操作等）达到各项测试指标，在最大程度上保障玩家的利益。测试方法主要有功能性测试和可玩性测试，

功能性测试指对游戏所有功能和模块进行分步测试，可玩性测试指根据经验、用户习惯，判断游戏内容可玩性。各阶段的质量控制如下：

1、立项期的质量控制

在立项期，妙趣横生召开评审会对项目负责人提交的新游戏研发提案（包括《核心玩法概念文档》、《商业化概念文档》、《同类竞争类产品分析文档》等详细计划）进行严格的审核并进行表决，确保产品的核心概念和商务化概念成熟可行。

2、开发期之基础版本开发阶段的质量控制

在基础版本开发阶段，平台部门为项目组建开发环境和确立开发流程，把控技术风险，并由测试部门对开发出游戏的雏形进行质量检验，由项目组根据测试结果对游戏做出修改和优化，确保游戏在基础版本就不存在缺陷。

3、开发期之内容展开制作阶段的质量控制

在内容展开制作阶段，游戏制作人必须定期组织项目会，汇报项目进度和遇到的问题，从而确保技术安全及内容完成度与里程碑的计划匹配；平台部门则对项目中遇到的技术问题提出解决方案，确保版本高质量并按计划完成。

4、测试期的质量控制

在测试期，项目测试人员搭建前后台测试环境，进行功能测试、回归测试（检查上一版本运行过程中发现的错误是否已修复。确认本次版本修改及新增部分，对相关程序功能无影响，不会产生新错误）和可玩性测试，对测试中发现的漏洞进行风险预警，项目团队根据测试结果对游戏进行修改。只有通过评审的游戏版本才能投入运营。

5、运营期的质量控制

游戏上线后，为了能给用户完善和满意的服务，创建并保持公平的在线娱乐环境，提高运营质量，项目团队在游戏运营阶段仍需不断监控游戏后台数据，包括但不限于日活跃人数、在线时长、新增玩家人数、玩家留存率、付费渗透率、ARPU 值等关键运营数据，并结合玩家对运营平台的反馈对游戏内容进行排查修正，改善体验细节，为适时推出运营活动和后续版本或资料片提供依据，通过定期提交运营数据给评审组在定期例会上审议，以保证游戏高质量的运行。

（七）妙趣横生的资质及获奖情况

1、软件企业认证

妙趣横生取得的软件企业认证情况如下表所示：

证书名称	单位名称	证书编号	批准机关/发证机关	发证日期
软件企业认定证书	妙趣横生	京 R-2013-0342	北京市经济和信息化委员会	2013 年 5 月 31 日
软件产品登记证书	妙趣横生	京 DGY-2013-0828	北京市经济和信息化委员会	2013 年 3 月 27 日 (有效期五年)

2、高新技术企业认证

妙趣横生取得的高新技术企业认证情况如下表所示：

证书名称	单位名称	证书编号	批准机关/发证机关	发证日期
中关村高新技术企业	妙趣横生	20132080007201	中关村科技园区管理委员会	2013 年 4 月 18 日 (有效期三年)

3、妙趣横生的获奖情况

妙趣横生游戏产品近年来获得的主要奖项如下表所示：

序号	时间	颁发主体	获奖产品	奖项
1	2012 年	国家新闻出版广电总局、中国出版协会	《黎明之光》	中国游戏产业年会 2012 年度“十大最受欢迎的网络游戏”
2	2012 年	国家新闻出版广电总局、中国出版协会	《黎明之光》	中国游戏产业年会 2012 年度“十大最受欢迎的原创网络游戏”

（八）妙趣横生主要固定资产、无形资产

1、固定资产

妙趣横生为轻资产型企业，拥有的固定资产较少，主要为服务器和办公设备。妙趣横生目前拥有的固定资产产权清晰，使用状态良好。

截至 2014 年 10 月 31 日，妙趣横生拥有的固定资产概况如下：

单位：万元

项 目	原值	净值	财务成新率
电子设备	55.07	21.33	38.73%
办公设备	10.03	4.24	42.31%
固定资产合计	65.10	25.57	39.28%

截至本报告书签署日，妙趣横生无自有产权房屋。

截至本报告书签署日，妙趣横生租赁房产情况如下表所示：

承租方	出租方	坐落	建筑面积	租赁期限	租金
妙趣横生	颜艳敏	北京市昌平区科星西路 43 号 4 层	610 平方米	2012.11.24 至 2015.11.23	52 万元/年

2、无形资产

(1) 软件著作权

截至本报告书签署日，妙趣横生共拥有 10 项计算机软件著作权。妙趣横生已就该等软件著作权取得了《计算机软件著作权登记证书》，具体情况如下表所示：

序号	软件名称	著作权人	取得方式	登记号	登记日期
1	黎明之光 V1.0	妙趣横生	原始取得	2012SR019019	2012 年 3 月 13 日
2	天行者传说 V1.0	妙趣横生	原始取得	2013SR038346	2013 年 4 月 27 日
3	Saturn 引擎软件平台 V1.0	妙趣横生	原始取得	2013SR038333	2013 年 4 月 27 日
4	英雄传 V1.0	妙趣横生	原始取得	2013SR038341	2013 年 4 月 27 日
5	烈焰金刚 V1.0	妙趣横生	原始取得	2013SR038348	2013 年 4 月 27 日
6	天王 OL V1.0	妙趣横生	原始取得	2013SR038343	2013 年 4 月 27 日
7	神之刃 V1.0	妙趣横生	原始取得	2013SR138785	2013 年 12 月 5 日
8	黎明之光 V2.0	妙趣横生	原始取得	2013SR132704	2013 年 11 月 26 日
9	荣誉之剑 V1.0	妙趣横生	原始取得	2013SR132587	2013 年 11 月 26 日
10	十万个冷笑话 V1.0	妙趣横生	原始取得	2014SR215033	2014 年 12 月 29 日

网络游戏作品属于软件作品，受到《著作权法》的保护和规范，网络游戏作品的作者对该作品享有软件著作权。如果网络游戏作品的有关故事情节、人物、地点、人物形象、武功等内容系根据其他作品改编而来，应该取得原著作者的授权。在妙趣横生开发的游戏产品中，《十万个冷笑话》的内容是根据同名漫画及动画作品进行改编的，妙趣横生对该游戏或作品的改编已经依法取得原著作者的授权，不存在侵犯著作权的情况。

六、妙趣横生主要财务数据

（一）重要会计政策

1、收入确认原则

（1）销售商品收入确认和计量原则

妙趣横生已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；妙趣横生既没有保留与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

（2）销售商品收入确认的确认标准及收入确认时间的具体判断标准

妙趣横生游戏运营模式主要为授权运营模式。授权运营模式是指网络游戏发行商获得妙趣横生游戏产品在指定地区或指定区域内的指定平台的独家发行及运营权。游戏发行商在获取游戏运营收入后，根据与妙趣横生约定的分成比例在每月对账后向妙趣横生进行分成，妙趣横生按照与发行商核对后的对账情况确认收入。妙趣横生转让区域游戏运营版权、且无后续费用发生的，在转让版权时确认收入。妙趣横生与游戏发行商确认结算单无误后，办理款项结算。

独立财务顾问已对妙趣横生的收入真实性作出核查，并出具了《关于北京妙趣横生网络科技有限公司的专项核查报告》，未发现异常情况，妙趣横生的收入确认原则、结算依据符合相关规定。

2、会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异及对利润的影响

妙趣横生的收入确认原则和计量方法、应收款项坏账准备计提政策、固定资产折旧年限及残值率等主要会计政策和会计估计与同行业上市公司不存在重大差异，对妙趣横生利润无重大影响。

3、财务报表编制基础，确定合并报表时的重大判断和假设，合并财务报表范围、变化情况及变化原因

（1）财务报表编制基础

妙趣横生以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部发布

的《企业会计准则—基本准则》、41项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下简称“企业会计准则”）以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》（2014年修订）的披露规定编制财务报表。

（2）确定合并报表时的重大判断和假设

妙趣横生合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，所有子公司均纳入合并财务报表。

4、重大会计政策或会计估计差异情况

妙趣横生的会计政策和会计估计与上市公司不存在重大差异。

（二）最近两年及一期的主要财务数据

妙趣横生最近两年及一期经审计的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
流动资产合计	7,439.45	1,887.75	741.70
非流动资产合计	51.05	38.56	27.34
资产总计	7,490.50	1,926.31	769.03
流动负债合计	671.88	388.16	113.20
负债合计	671.88	388.16	113.20
股东权益合计	6,818.61	1,538.15	655.83
项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
营业收入	4,373.70	1,978.34	812.29
营业利润	3,271.90	878.05	434.29
利润总额	3,264.35	878.05	434.29
净利润	3,280.46	882.32	325.02
扣非后净利润	3,288.02	882.32	325.02

（三）妙趣横生主要资产及其权属状况、对外担保及主要负债情况

1、妙趣横生主要资产情况

截至2014年10月31日，妙趣横生的主要资产构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014.10.31	备注
货币资金	2,649.32	现金及银行存款
应收账款	4,747.06	应收蓝港互动游戏分成款等
预付款项	4.81	预付推广费及网络、服务器费用等
其他应收款	38.26	应收房屋租赁押金及备用金等
流动资产合计	7,439.45	-
固定资产	25.57	电子设备及办公设备
无形资产	4.44	软件
递延所得税资产	21.03	坏账准备导致所得税暂时差异增加
非流动资产合计	51.05	-
资产总计	7,490.50	-

注：截至 2015 年 2 月 28 日，应收蓝港互动的游戏分成款已大部分回款，应收账款余额约为 2,248 万元。

2、主要担保

报告期内，妙趣横生不存在对外担保情况。

3、主要负债情况

截至 2014 年 10 月 31 日，妙趣横生的主要负债构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014.10.31	备注
应付职工薪酬	346.81	应付职工工资、奖金及社保等
应交税费	324.64	应交增值税、营业税等
其他应付款	0.44	-
流动负债合计	671.88	-
负债合计	671.88	-
负债和股东权益总计	7,490.50	-

第五节 交易标的基本情况——雷尚科技

一、雷尚科技基本情况

公司名称：雷尚（北京）科技有限公司

公司类型：有限责任公司（自然人投资或控股）

注册地：北京市海淀区中关村东路18号1号楼12层A-1502

办公地址：北京市海淀区中关村东路66号世纪科贸大厦1607室

法定代表人：皮定海

注册资本：1,000万元

实收资本：1,000万元

营业执照注册号：110105010509522

组织机构代码：66752748-4

税务登记证：110105667527484

成立日期：2007年09月24日

经营范围：技术推广服务；计算机系统服务；软件设计；产品设计；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、通讯设备。

二、雷尚科技历史沿革

（一）历史沿革

1、2007年1月，鼎沸视觉设立

雷尚（北京）科技有限公司之前身北京鼎沸视觉文化传播有限公司于2007年9月24日在北京市工商行政管理局朝阳分局注册成立，获注册号为110105010509522的企业法人营业执照，注册时企业法人代表为王灏。鼎沸视觉由王灏、朱甲共同出资设立，公司设立时注册资本为人民币50万元，全部为货币资金出资。鼎沸视觉设立时注册资本和股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	王灏	25.00	50.00
2	朱甲	25.00	50.00

合计	50.00	100.00
-----------	--------------	---------------

上述出资已经北京恒诚永信会计事务所出具的恒诚永信验字【2007】第 745 号《验资报告》验证核实。

2、2010 年 8 月，第一次股权转让，公司更名

2010 年 8 月 25 日，鼎沸视觉通过股东会决议，同意王灏将 12.5 万元出资转让予汪维冕，同意王灏将 12.5 万元出资转让予皮定海，同意朱甲将 18.75 万元出资转让予王萌。由于鼎沸视觉自成立以来长期亏损，至 2010 年已无实际经营，故本次转让受让方未实际支付、转让方亦未要求支付股权转让款。即该次股权转让实际上系无偿转让。本次股东会决议同时同意公司名称变更为雷尚（北京）科技有限公司。本次转让完成后，雷尚科技的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	王萌	18.75	37.50
2	皮定海	12.50	25.00
3	汪维冕	12.50	25.00
4	朱甲	6.25	12.50
合计		50.00	100.00

3、2011 年 3 月，第一次增资及 2011 年 7 月，第二次股权转让

2011 年 3 月 10 日，雷尚科技通过股东会决议，同意公司增加注册资本 150 万元，新增注册资本全部由深圳市东方博雅科技有限公司以货币方式出资。本次增资东方博雅实际出资 200 万元，其中 50 万元计入资本公积。本次变更后雷尚科技出资情况及股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	王萌	18.75	9.38
2	皮定海	12.50	6.25
3	汪维冕	12.50	6.25
4	朱甲	6.25	3.13
5	东方博雅	150.00	75.00
合计		200.00	100.00

2011 年 7 月 1 日，雷尚科技通过股东会决议，同意东方博雅将 22.5 万元出资额转让予皮定海，将 17.5 万元出资额转让予汪维冕，将 50 万元出资额转让予王萌；同意朱甲将 6.25 万元出资额转让予王萌。各方签订了《出资转让协议书》。

东方博雅向王萌、皮定海、汪维冕转让股份未支付对价，该股权转让实际为东方博雅前次增资对价的调整。朱甲因另有职业发展机会，主动退出公司。因其前期投入公司的注册资本已亏损完毕，之后亦未能为公司创造新的盈利，故本次股权转让的受让方王萌未向其支付对价。

本次转让后雷尚科技出资情况及股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	王萌	75.00	37.50
2	皮定海	35.00	17.50
3	汪维冕	30.00	15.00
4	东方博雅	60.00	30.00
合计		200.00	100.00

4、2011年9月，第三次股权转让

2011年9月10日，雷尚科技通过股东会决议，同意汪维冕将10万元出资额转让予王萌，同意汪维冕将10万元出资额转让予董磊，同意汪维冕将10万元出资额转让予陈中伟。汪维冕因另有职业发展机会，主动退出公司。因其受让王灏及东方博雅股权时并未支付对价，本次股权转让王萌等受让股权的股东也未向其支付对价。

本次股权转让完成后，雷尚科技出资情况及股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	王萌	85.00	42.50
2	皮定海	35.00	17.50
3	董磊	10.00	5.00
4	陈中伟	10.00	5.00
5	东方博雅	60.00	30.00
合计		200.00	100.00

5、2012年11月，第二次增资

2012年11月1日，雷尚科技通过股东会决议，同意深圳市青松股权投资企业（有限合伙）以货币新增出资37.5万元，同意余建亮以货币新增出资12.5万元。本次增资的价格为每元注册资本作价12元，深圳青松实际出资450万元，其中412.5万元计入资本公积；余建亮实际出资150万元，其中137.5万元计入资本公积。该次增资系雷尚科技因业务发展需要而进行的引入股权投资者/投资

基金的行为，交易价格较高系雷尚科技经营情况良好，余建亮及深圳青松看好网络游戏产业发展及雷尚科技游戏产品所致。

本次变更完成后雷尚科技出资情况及股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	王萌	85.00	34.00
2	皮定海	35.00	14.00
3	董磊	10.00	4.00
4	陈中伟	10.00	4.00
	余建亮	12.50	5.00
5	东方博雅	60.00	24.00
6	深圳青松	37.50	15.00
合计		250.00	100.00

上述出资已经北京润鹏冀能会计师事务所京润验字【2012】-220085号《验资报告》验证。

6、2013年11月，第四次股权转让

2013年11月1日，雷尚科技通过股东会决议，同意东方博雅将12.5万元出资转让予王萌，同意东方博雅将4.5万元出资转让予皮定海，同意东方博雅将1.5万元出资转让予董磊，同意东方博雅将1.5万元出资转让予陈中伟。本次转让的具体情况如下：

转让方	受让方	转让的出资额（万元）	股权比例（%）	转让对价（万元）
东方博雅	王萌	12.5	5.0	125.0
	皮定海	4.5	1.8	45.0
	董磊	1.5	0.6	15.0
	陈中伟	1.5	0.6	15.0
合计		20.0	8.0	200.0

本次股权转让的交易价格为每一元注册资本作价10元，略低于前次深圳青松和余建亮增资时的交易价格，但远远高于东方博雅的投资成本。本次交易系东方博雅作为雷尚科技财务投资人在获得一定收益后正常的减持行为。

本次转让完成后，雷尚科技出资情况及股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	王萌	97.50	39.00
2	皮定海	39.50	15.80
3	董磊	11.50	4.60

4	陈中伟	11.50	4.60
	余建亮	12.50	5.00
5	东方博雅	40.00	16.00
6	深圳青松	37.50	15.00
合计		250.00	100.00

7、2014年9月，第三次增资

2014年9月30日，雷尚科技召开股东会，同意以公司截至2014年9月30日账面资本公积750万元转增注册资本，转增后公司的注册资本为1,000万元，实收资本为1,000万元。转增后，全体股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	王 萌	390.00	39.00
2	皮定海	158.00	15.80
3	董 磊	46.00	4.60
4	陈中伟	46.00	4.60
	余建亮	50.00	5.00
5	东方博雅	160.00	16.00
6	深圳青松	150.00	15.00
合计		1,000.00	100.00

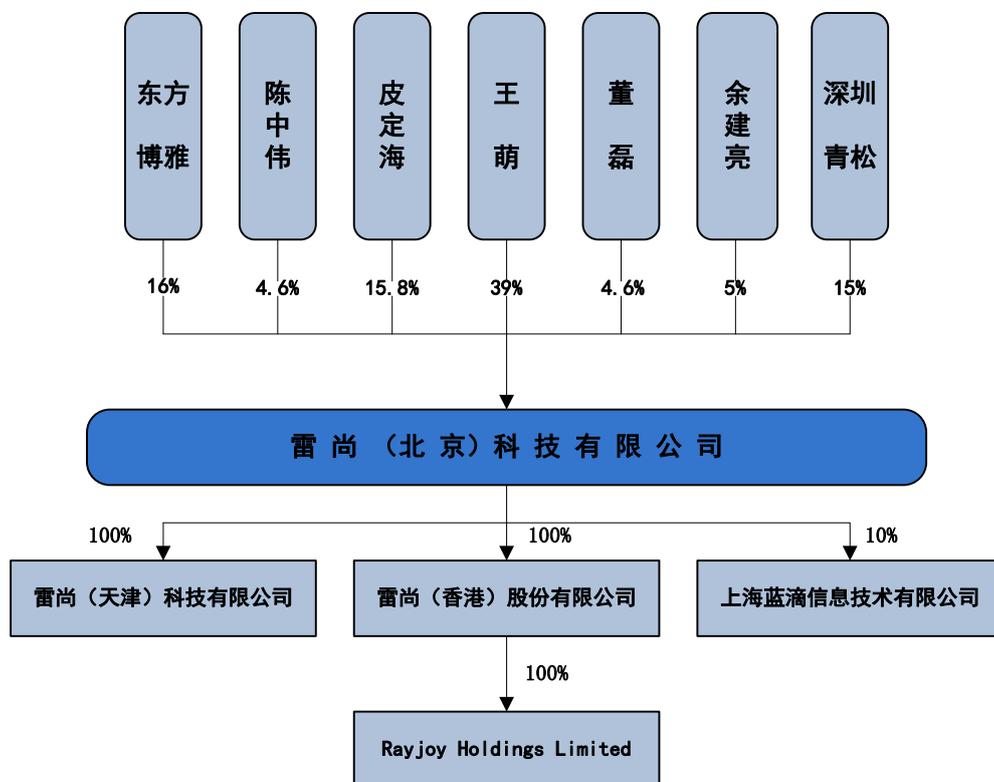
（二）雷尚科技最近三年评估、交易及增资情况

除本次交易外，雷尚科技最近三年未进行资产评估。

雷尚科技最近三年存在股权交易及增资情况，详见本节“二、雷尚科技历史沿革”之“（一）历史沿革”。

三、雷尚科技的股权结构

(一) 股权结构图



(二) 雷尚科技的控参股公司

1、雷尚(天津)科技有限公司

2014年4月，雷尚科技于天津设立雷尚(天津)科技有限公司，雷尚科技为雷尚天津的唯一股东。雷尚天津注册资本1,000万元，实缴注册资本为0元。雷尚天津的基本情况如下：

公司名称	雷尚(天津)科技有限公司
成立日期	2014年4月30日
住所	天津市武清区黄花店镇来鱼公路56号221-19(集中办公区)
注册资本	1,000万元
实缴注册资本	0万元
法定代表人	皮定海
注册号	120222000242690
经营期限	长期

2、雷尚（香港）股份有限公司

2014年8月，雷尚科技于香港设立雷尚（香港）股份有限公司，雷尚科技为雷尚香港的唯一股东。雷尚香港授权资本为10,000美元。雷尚香港的基本情况如下：

公司名称	雷尚（香港）股份有限公司
成立日期	2014年8月5日
住所	香港皇后大道中181号新纪元广场低座1501室
授权资本	10,000美元
公司董事	王萌
公司登记号	63665514-000-08-14-5
经营期限	2014年8月5日至2015年8月4日

3、Rayjoy Holdings Limited

Rayjoy Holdings Limited 系注册于塞舌尔的离岸公司（以下简称“雷尚塞舌尔”）。雷尚塞舌尔成立于2014年1月10日，成立时股东为王萌，授权资本100万美元。

2014年8月21日，王萌将所持有的雷尚塞舌尔的全部股权已转让予雷尚香港。变更完成后雷尚塞舌尔的基本情况如下：

公司名称	Rayjoy Holdings Limited
成立日期	2014年1月10日
住所	PO.BOX 1239, Offshore Incorporations Center, Victoria, Mahe, Seychelles
授权资本	100万美元
公司董事	王萌
公司登记号	139049

雷尚塞舌尔主要作为雷尚科技在境外的分销子公司，雷尚塞舌尔与雷尚北京及雷尚天津分别签署了《游戏授权代理合同》，约定雷尚塞舌尔需就《玩具战争》、《帝国战争》、《坦克风云》、《火力全开》等游戏，按照雷尚北京及雷尚天津自上述游戏立项之上线前发生的研发成本加成20%之后乘以该款游戏境外收入占该款游戏总收入的比例支付授权代理费用。游戏上线后，每年授权费用计算方式不变，研发费用为该款游戏发生的后续版本升级、维护等后续成本。

截至本报告书签署日，雷尚塞舌尔目前尚未向雷尚北京或雷尚天津支付上述结算款项，也并未向雷尚北京进行任何分红。出具谨慎性的考虑，评估师预计2015年雷尚塞舌尔将向雷尚北京分配其未分配利润的30%，此后每年，雷尚塞

舌尔将向雷尚北京分配其全部未分配利润。评估师以据此测算了其产生的所得税及对净利润的影响，会计师同时计提了相应的递延所得税负债。

根据国家外汇管理局发布的《服务贸易外汇管理指引》：国家对服务贸易项下国际支付不予限制，服务贸易外汇收入可按规定的条件、期限等调回境内或者存放境外。

根据国家外汇管理局发布的《境内机构境外直接投资外汇管理规定》：境内机构将其所得的境外直接投资利润汇回境内的，可以保存在其经常项目外汇账户或办理结汇。外汇指定银行在审核境内机构的境外直接投资外汇登记证、境外企业的相关财务报表及其利润处置决定、上年度年检报告书等相关材料无误后，为境内机构办理境外直接投资利润入账或结汇手续。

四、雷尚科技的资产权属情况

雷尚科技不存在出资不实或影响其合法存续的情形。雷尚科技的股东承诺其分别为各自持有的雷尚科技股权的最终和真实所有人，不存在代持、委托持股等持有上述股份的情形。

雷尚科技股权不存在质押、冻结或其他任何有权利限制的情形，雷尚科技及其子公司亦不涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等重大争议情况。同时，根据雷尚科技现行有效的《公司章程》，其股权转让不存在前置条件。

五、雷尚科技的主营业务情况

雷尚科技的主营业务为移动网游和网页网游的研发和发行。雷尚科技的游戏产品主要集中于军事类 SLG 策略游戏。军事类 SLG 策略游戏的主要玩法为通过在游戏中建立军事基地，通过建设资源采集设施、生产建造设施、科技研发设施等基础设施，以消耗资源的方式建立玩家指挥的军队，并通过各兵种之间的搭配，有针对性的发挥不同游戏兵种的长处，针对对方玩家的排兵布阵制定相应的进攻策略、防守策略等，以获得与对方玩家交战的胜利。

雷尚科技成立设立之初主要从事军事类网页网游的研发。其开发的网页网游产品主要包括《玩具战争》、《战争指挥官》等多款运营于腾讯平台的军事类 SLG 策略游戏。雷尚科技在此阶段积累了大量的军事类游戏开发和维护经验，游戏研发、维护团队建设基本完成，为企业的后续快速成长奠定了基础。

2013年初，随着移动网络游戏市场空间的快速打开，雷尚科技借助积累深厚的军事类游戏研发经验，迅速将公司研发重点调整为移动网络游戏的研发。由于移动互联网有效的提升了用户对于碎片时间的利用程度，玩家可以做到随时随地登录并较为便捷的对游戏进行操作，用户无需一直保持在线，利用手机的推送功能可以实现游戏内的事件通知，SLG 策略类游戏进程较长的短板得到了有效的解决，并且其用户黏性较高的优势得以逐步显现。在此背景下，雷尚科技凭借多年来在军事类 SLG 策略游戏领域的深厚积累，于 2013 年 4 月推出了《火力全开 HD》，于 2013 年 12 月推出《坦克风云》两款移动网络游戏，均取得了不俗的业绩表现。

《坦克风云》上线后，曾多次进入苹果 Appstore 港台 iPhone、iPad 畅销榜前 5 名、免费榜第 1 名，安卓 360 平台精品榜前 10 名。《坦克风云》上线运行 10 个月时间，月新增注册用户平均数 121.10 万人，累计注册用户达 1,210.95 万人，日活跃用户数保持在 47 万人左右。截至 2014 年 10 月 31 日，游戏累计充值额达到 14,251.16 万元，月付费用户突破 86,457 人。

《火力全开 HD》曾多次进入 iOS 平台 Appstore 阿拉伯 iPhone、iPad 畅销榜前 3 名、韩国 Google Play 免费榜前 30，韩国多家安卓平台排名前 10 名。自 2013 年 4 月上线以来，《火力全开 HD》月新增注册用户平均数 14.24 万人，累计注册用户达 271.06 万人，日活跃用户数保持在 5 万人以上。游戏单月充值额最高达到 308.70 万元，累计充值额达到 3,147.44 万元，月付费用户最高达到 8,811 人。

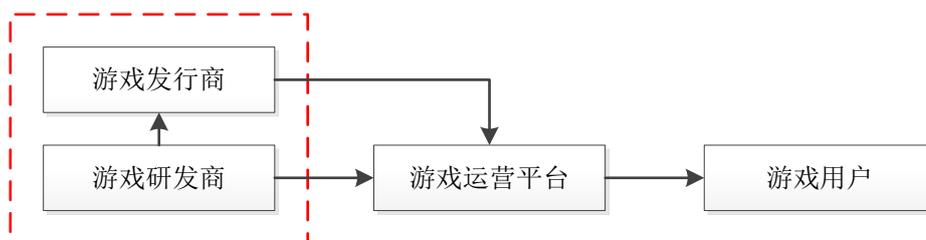
（一）雷尚科技所处行业

雷尚科技从事移动网游和网页网游的研发与发行，属于网络游戏行业。根据中国证监会 2012 年 10 月 26 日发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），网络游戏行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。网络游戏行业介绍请参考“第十一节 本次交易对上市公司影响的讨论与分析”之“二、妙趣横生和雷尚科技的行业特点和经验情况”之“（一）妙趣横生和雷尚科技所处行业特点”。

（二）雷尚科技在产业链中的位置

移动网络游戏产业的主要参与者包括游戏开发商、游戏发行商、游戏平台运营商和游戏玩家。雷尚科技在产业链中主要扮演着游戏开发商的角色，并逐步开展发行其他游戏研发商的产品。

雷尚科技于产业链中所处的位置如下图所示：



雷尚科技于产业链的位置的介绍请参考“第十一节 本次交易对上市公司影响的讨论与分析”之“二、妙趣横生和雷尚科技的行业特点和经验情况”之“（一）妙趣横生和雷尚科技所处行业特点”。

（三）雷尚科技主要业务模式

1、雷尚科技主要盈利模式

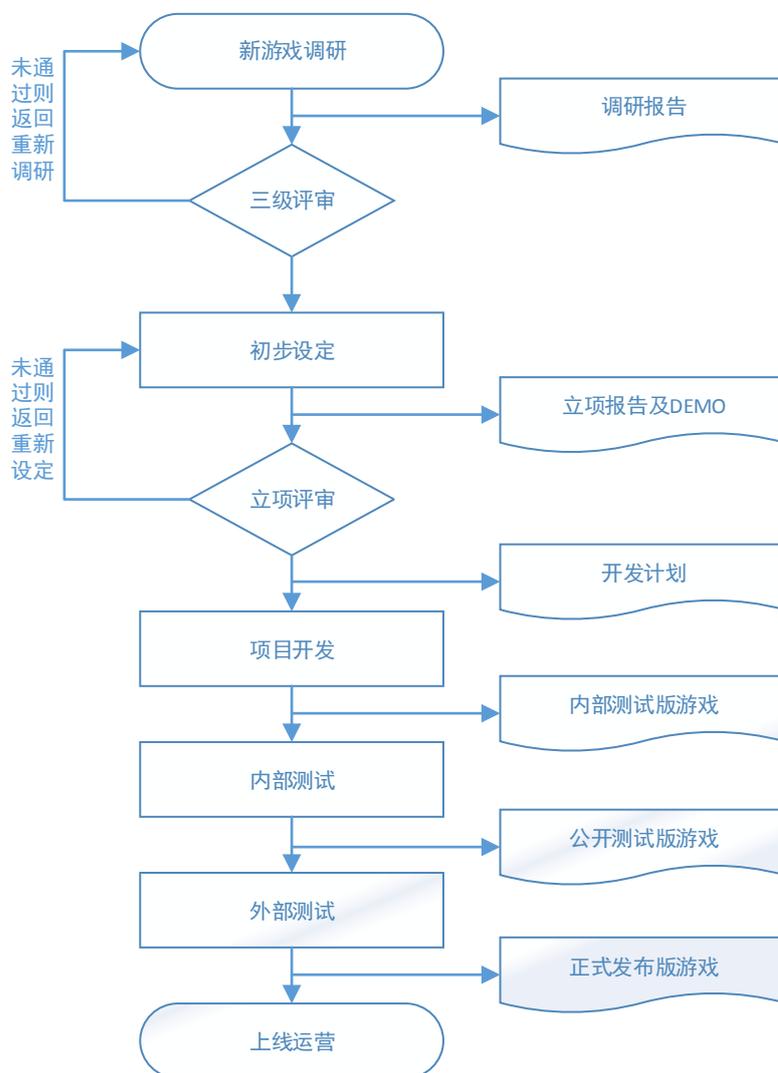
雷尚科技游戏产品采用的是按虚拟道具收费（Free to Pay, FTP）模式，即网络游戏玩家免费注册账号并进行游戏，游戏厂商通过出售游戏中的道具（道具通常有强化角色、着装及交流等方面的作用）来获取利润的方式。按虚拟道具收费模式是目前国内网络游戏市场的主流盈利模式。

网络游戏市场中还有按时间收费和按下载收费模式。按时间收费是指网络游戏玩家可免费注册账号，但需要购买点卡、月卡充值时间才能进行游戏，通常以秒为单位计算或包月的形式；按下载收费是指在网络游戏玩家下载游戏时对玩家收取一次性的费用（例如：玩家通过苹果 App Store 等手机游戏应用市场下载游戏或应用时，向应用市场支付相应的费用，应用市场再与开发商就收取的下载费用进行分成）。

除以上盈利方式之外，还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等方式。

2、雷尚科技主要业务流程

雷尚科技的主要业务流程涵盖游戏研发、游戏测试及游戏维护等三部分。雷尚科技的主要业务流程如下图所示：



(1) 雷尚科技的游戏研发流程

①新游戏调研。雷尚科技的研发部门由专人负责跟踪网络游戏市场的发展方向、玩家需求以及创新产品的市场表现等，形成对新款游戏产品设计方向性思路及基本的题材设定。并根据该思路，组织开展用户调研，充分确认该设计方向的可行性，并形成调研报告。

②初步评审。研发部门总监、概念评审委员会以及由公司管理层及核心开发人员组成的项目评审委员会，将对研发部门提交的新款游戏产品的初步设计方案及调研报告进行三级评审。如确定可行，将进入项目预立项阶段，并交由相关部门进行下一步的工作。

③初步设定阶段。由雷尚科技研发部门人员组织雷尚科技内部技术、美术、运维等相关人员对游戏的初步设定进行进一步构思。其中游戏策划人员主要负责游戏的前期设定，确定游戏的世界观以及核心剧情，开发人员主要负责确定游戏的开发框架，美术人员则主要负责确定游戏的美术风格，并初步拟定美术草图。上述人员不断从策划构思、技术实现、美术风格等多方面去分析和解构游戏设计，并不断修正方案，形成共识，最终完成新游戏的正式立项申请报告并形成 DEMO 版本。

④项目立项阶段。雷尚科技评审委员会将再次审议新游戏的正式立项申请报告，并对游戏 DEMO 版本作出评价。获得正式立项通过的游戏，将由研发部门牵头组织雷尚科技研发、运维、财务、人力相关部门确定完整的游戏开发计划。计划书内容包括了项目成员编制、项目负责人选、游戏研发计划进度、游戏盈利、竞争分析、项目风险、成本预算等方面内容。

⑤项目开发阶段。在开发阶段中，项目组主要完成游戏策划文档的整理、补充，对游戏架构进行进一步完善。专职美术人员在 DEMO 基础上对游戏的基础场景、游戏单位原画的绘制进行进一步丰富，开发人员则主要负责进一步完善游戏核心玩法、后台引擎调试，并形成包含不同游戏设定的内部测试版。

（2）雷尚科技的游戏测试流程

①项目内测流程。

新款游戏的内部测试版本完成后，将由雷尚科技研发部内部设立的专门测试体验部门，根据游戏策划案制订针对性的测试案例，多重考虑常规或超常规情况下的各类情景，对不同的情景、改动进行测试，确保在足够多的样本下游戏能够正常运行。在内测阶段，雷尚科技会对游戏涉及版权的关键点逐一进行筛查审核，避免侵犯他人的知识产权。如果测试过程涉及游戏重大功能的改动，雷尚科技会动用其他部门的人力进行更大范围和更深层次的测试。

②游戏公测流程。

测试部门的内部测试通过后，新款游戏将被发布到体验服务器，由一小部分玩家试玩测试。由于网络环境、游戏参与人数等条件限制，部分游戏的漏洞在内部测试阶段不一定能够检验出来，公开测试环节保证了正式发布游戏的稳定性与可靠性。体验服务器上的公测完成后，雷尚科技还将视情况选取部分海外规模较

小的渠道，在实际运营情景下进行进一步的游戏测试，并取得真实的用户体验反馈，对游戏进行修正或调整，进一步提高游戏的完备性，为大规模推广做好准备。

(3) 雷尚科技的游戏上线流程

- ①雷尚科技运营及运维人员与研发团队对接讨论，形成游戏的上线计划。
- ②由运营中心根据游戏的上线计划，安排与游戏运营平台的商务合作。
- ③运营中心配合合作的游戏运营平台，制定游戏产品的营销计划。

3、雷尚科技主要运营模式

雷尚科技游戏运营模式包括授权运营、联合运营及代理发行三种模式。

(1) 授权运营模式

授权运营方式主要是指移动网络游戏的发行商获得雷尚科技研发的游戏产品在指定区域或指定区域内的指定平台/渠道内的独家发行及运营权，游戏发行商在获取游戏运营收入后，根据与雷尚科技约定的分成比例在每月对账后向雷尚科技进行分成，雷尚科技按照与发行商核对后的对账情况确认收入。雷尚科技游戏产品的海外发行一般采用授权运营模式。

(2) 联合运营模式

联合运营模式是指雷尚科技就特定游戏产品与多家游戏平台类公司合作，在特定地区共同运营该游戏产品。游戏玩家需要注册成为上述网络游戏平台的用户，在网游平台商的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币，再在游戏中购买虚拟道具。在联合运营模式下，游戏平台公司负责在各自平台上运营该游戏产品、对产品进行推广、充值服务以及计费系统的管理，雷尚科技负责提供游戏产品、版本更新、技术支持和维护，并提供部分客户服务。在联合运营模式下，网络游戏运营商将其在游戏中取得的收入扣除相关费用后按协议约定的比例分成给雷尚科技，在双方核对数据确认无误后，雷尚科技确认营业收入。雷尚科技游戏产品的国内发行一般采用联运模式。

(3) 代理发行模式

代理发行模式是指雷尚科技作为游戏的发行商，发行其他游戏厂商开发的游

戏产品，独家获得相关产品在指定地区的发行权，并将该游戏产品投放到一家或多家游戏平台运营。雷尚科技与游戏运营平台共同负责游戏的发行推广，雷尚科技还负责部分技术支持及客户服务等。

网络游戏运营商将其在游戏中取得的收入扣除相关费用后，按照与游戏发行商的发行协议计算分成金额，经双方核对确认后，雷尚科技确认营业收入，雷尚科技再根据与游戏开发商的分成协议计算应分给开发商的金额，作为代理发行模式下的成本确认。

（四）雷尚科技主营业务的具体情况

1、游戏产品概况

截至 2014 年 10 月 31 日，雷尚科技正在运营的游戏产品如下表所示：

序号	游戏名称	游戏类型	上线时间	研发、发行及运营方
1	《战争风云》	SLG 策略移动 网络游戏	2014 年 9 月	自主研发并授权中手游平台运营
2	《坦克风云》	SLG 策略移动 网络游戏	2014 年 1 月	自主研发并授权飞流九天、悠然网络、深圳为爱普、百度多酷、当乐、力天无限、拇指玩、闪联云视、卓易讯畅、博瑞网络、指尖跃动、爱贝、腾讯等平台运营
3	《火力全开 HD》	SLG 策略移动 网络游戏	2013 年 4 月	自主研发并授权飞流九天、世界星辉等平台运营
4	《战争指挥官》	SLG 策略网页 网游	2012 年 7 月	自主研发并授权腾讯运营
5	《玩具战争》	SLG 策略网页 网游	2012 年 1 月	自主研发并授权腾讯运营
6	《大航海世界》	SLG 策略网页 网游	2013 年 8 月	代理发行并授权腾讯运营
7	《二战传奇》	SLG 策略网页 网游	2013 年 5 月	代理发行并授权腾讯运营

注：《火力全开 HD》又名《战火 ONLINE》；上表中，运营方指在中国大陆地区的运营方；除上述 7 款游戏以外，雷尚科技早期曾经研发及发行若干款网页网游和移动网游；以上游戏产品中，收入占比较高的自主研发游戏产品为《坦克风云》和《火力全开 HD》。报告期内，《坦克风云》除在大陆地区运营外，还在港澳台、东南亚、南美、欧洲、美国、阿拉伯地区、乌兹别克斯坦等中亚地区、俄罗斯、韩国、澳大利亚、新西兰、土耳其，阿塞拜疆等数十个国家和地区运营；《火力全开 HD》除在大陆地区运营外，还在俄语地区、阿拉伯地区、韩国、日本、欧洲、美国等国家和地区运营。

2、主要游戏产品的基本情况

(1) 《坦克风云》



《坦克风云》是雷尚科技推出的军事类 SLG 策略移动网游精品。游戏选取陆军主战兵种的坦克为主题，设定了一个架空背景构建故事冲突。在游戏中，玩家逐步将自己拥有的基地从一无所有的小据点建设成为一座功能丰富防守严密的大型基地，作为玩家在游戏中纵横的坚强后盾。玩家也将由一名籍籍无名的少尉，逐步成长为坐拥庞大重装坦克集群的强力元帅。

游戏的主要玩法为不断的收集资源，通过坦克工厂来生产自己的坦克单位。通过升级指挥中心、科研中心、坦克工厂将能解锁更高级的兵种，实现更强力的打击效果。《坦克风云》的游戏风格偏向写实，游戏兵种设定具备相生相克的特点。因此，游戏中如何调兵遣将，排定部队出击的阵型，攻击的顺序，将对战斗的结果产生重要的影响。游戏同时提供关卡形式的游戏方式，即玩家通过攻击 NPC，完成游戏关卡的方式推动游戏剧情发展，并能获得相应的奖励。玩家也可在世界地图上寻找其他玩家的基地、据点进行攻击，成功后可以进行占领并掠夺资源，加速自身的发展。同时，游戏提供军团战的玩法，也更加增强了游戏的策略性和社交性。

《坦克风云》对于游戏终端配置、网络流量要求很低，其上线之初的安装资源包不足 20 兆，正常游戏情况下每小时耗用的流量只有 1M 到 3M。同时，经过雷尚科技对游戏架构的优化，实现了游戏功能的动态更新，更新部分仅需下载体积非常小的更新文件即可，为保证每周至少有一次更新的运营节奏提供了可靠的技术保证，让玩家及时获得新玩法、新功能，有效节省了玩家的移动数据流量。

《坦克风云》游戏覆盖了苹果 iOS 及安卓平台，并面向全球市场发行。游戏于 2014 年 1 月 8 日开始陆续在中国大陆地区、港澳台、韩国、德国、日本、俄罗斯、北美、东南亚、南美、阿拉伯等国家或地区上线。游戏上线后，曾多次取

得进入苹果 iOS 平台 Appstore 港台 iPhone、iPad 畅销榜前 5 名、免费榜第 1 名，安卓 360 平台精品榜前 10 名的业绩表现。

《坦克风云》主要运营数据如下：

指标	2014 年 1-10 月
当期流水合计（万元）	14,251.16
期末累计注册用户数（万人）	1,210.95
月均付费用户数（人）	48,821
当期日均活跃用户数（人）	256,344
付费玩家月均消费值 ARPPU（元）	259.79
截至 20141031 累计充值消费比	98.33%

自 2014 年 1 月上线以来，至 2014 年 10 月 31 日止，《坦克风云》已上线运行 10 个月，月新增注册用户平均数 121.10 万人，累计注册用户达 1,210.95 万人。

《坦克风云》属于 SLG 策略类游戏，与其他类别的网络移动游戏相比，其相对较长的游戏进程及对用户碎片化时间的高度利用，有利于该类游戏日活跃用户数的持续增长。

截至 2014 年 10 月 31 日，《坦克风云》上线 10 个月以来累计充值额为 14,251.16 万元，平均月付费用户数为 48,821 人，月均 ARPPU 值为 259.79 元。截至 2014 年 10 月 31 日，《坦克风云》玩家总体的充值消费比为 98.33%。

截至 2014 年 10 月 31 日，《坦克风云》的玩家地域分布情况如下：

国家或地区	玩家数量(人)	占比
阿拉伯	40,345	0.33%
德国	227,575	1.88%
东南亚	882,573	7.29%
俄罗斯	225,319	1.86%
港澳台	810,288	6.69%
韩国	138,593	1.14%
南美	160,228	1.32%
欧美	303,017	2.50%
日本	89,462	0.74%
中国大陆	9,232,149	76.24%
合计	12,109,549	100.00%

2、《火力全开 HD》



《火力全开 HD》又名《战火 ONLINE》，是一款跨 iOS、Android 平台的军事题材的即时战略手机游戏，故事背景设定为虚构的近现代战争，玩家扮演一位军事指挥官，建造军事基地，训练并指挥部队进行战斗，不断升级自己的基地和部队，从弱小的部队，逐步成长为强大军事力量，最终击败敌对势力。

《火力全开 HD》的基本玩法包括击败 NPC 势力、完成任务、搜索并挑战其他玩家、建设基地、生产部队、升级部队、改造部队、与其他玩家交战、军团战等。游戏风格更趋于现代科幻，游戏兵种设定与 PC 端经典 RTS 即时战略游戏《红警》类似，包括天启坦克，基洛夫飞艇等，更能够唤起玩家对于经典游戏的怀旧情怀。

《火力全开 HD》同样面向全球市场发行。游戏于 2013 年 4 月上线，游戏上线后，曾多次取得进入苹果 iOS 平台 Appstore 阿拉伯 iPhone、iPad 畅销榜前 3 名、韩国 Google Play 免费榜前 30，韩国多家安卓平台排名前 10 名的业绩表现。

《火力全开 HD》主要运营数据如下：

指标	2014 年 1-10 月	2013 年度
当期流水合计（万元）	2,547.05	600.39
期末累计注册用户数（万人）	271.06	96.72
月均付费用户数（人）	7,381	2,216
当期日均活跃用户数（人）	68,754	23,543
付费玩家月均消费值 ARPPU（元）	348	329
截至 20141031 累计充值消费比	97.09%	

自 2013 年 4 月上线以来，至 2014 年 10 月 31 日止，《火力全开 HD》已上线运行 19 个月，累计注册用户达 271.06 万人。2013 年 10 月，《火力全开 HD》正式开启阿拉伯和日本服务器，2013 年 11 月，《火力全开 HD》开启韩国服务器。截至 2014 年 10 月 31 日，《火力全开 HD》上线 19 个月以来的累计充值额为 3,147.44 万元。

截至 2014 年 10 月 31 日,《火力全开 HD》的玩家地域分布情况如下:

国家或地区	玩家数量(人)	占比
阿拉伯	772,582	28.50%
俄罗斯	5,656	0.21%
韩国	268,338	9.90%
欧美	301,357	11.12%
日本	54,292	2.00%
中国大陆	1,308,421	48.27%
合计	2,710,646	100.00%

3、报告期内业务发展状况

(1) 雷尚科技报告期内的主要财务数据

根据北京兴华会计师事务所(特殊普通合伙)出具的[2015]京会兴审字第 04020001 号《审计报告》,雷尚科技报告期内的主要财务数据如下:

单位:万元

资 产	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
流动资产	5,355.14	1,606.63	1,001.13
非流动资产	509.66	22.78	7.90
总资产	5,864.79	1,629.41	1,009.04
流动负债	1,631.54	908.07	337.94
总负债	1,631.54	908.07	337.94
归属于母公司所有者权益	4,233.25	721.34	671.10
项 目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
营业收入	6,592.65	1,513.20	696.06
营业成本	843.75	646.84	253.36
营业利润	4,693.19	67.20	55.60
净利润	4,111.91	50.24	17.85
归属于母公司所有者的净利润	4,111.91	50.24	17.85
经营活动产生的现金流量净额	3,380.93	-437.48	233.16

(2) 雷尚科技报告期内的非经常性损益情况

根据北京兴华会计师事务所(特殊普通合伙)出具的[2015]京会兴审字第 04020001 号《审计报告》,雷尚科技报告期内的非经常性损益情况如下:

单位:万元

项 目	2014 年 1-10 月	2013 年	2012 年
计入当期损益的政府补助(与企业业务密切相关,按照国家	26.40		-

统一标准定额或定量享受的政府补助除外)			
委托他人投资或管理资产的损益	4.16	7.25	-
所得税影响额	-7.22	-1.81	-
合 计	23.33	5.44	-

(3) 雷尚科技报告期内的主营业务收入情况

报告期内，雷尚科技分产品类别的主营业务收入情况如下：

单位：万元

产品类别	2014年1-10月	2013年	2012年
移动网络游戏	4,850.47	142.84	-
网页游戏	1,742.18	1,370.36	675.06
合 计	6,592.65	1,513.20	675.06

报告期内，雷尚科技分业务类型的主营业务收入情况如下：

单位：万元

业务类别	2014年1-10月	2013年	2012年
自主研发游戏	5,279.71	991.63	675.06
代理发行游戏	1,312.95	521.57	-
合 计	6,592.65	1,513.20	675.06

报告期内，雷尚科技各游戏产品的详细业务收入情况如下：

单位：万元

游戏产品	2014年1-10月	2013年	2012年
坦克风云	4,041.69	12.08	-
火力全开 HD	661.62	130.76	-
大航海世界	922.24	226.08	-
二战传奇	390.7	295.48	-
战争指挥官	186.33	429.78	30.76
玩具战争	174.89	401.88	612.67
其他游戏	215.19	17.12	31.63
合 计	6,592.65	1,513.20	675.06

4、雷尚科技的前五大客户

报告期内，公司的前五大结算客户如下：

2014年1-10月		
客户名称	营业收入(万元)	占营业收入的比例(%)
深圳市腾讯计算机系统有限公司	1,597.68	24.23
易幻网络有限公司	1,332.35	20.21

2014年1-10月		
客户名称	营业收入(万元)	占营业收入的比例(%)
北京闪联云视信息技术有限公司	661.75	10.04
北京飞流九天科技有限公司	614.63	9.32
广州指尖跃动网络科技有限公司	288.56	4.38
合计	4,494.97	68.18
2013年度		
深圳市腾讯计算机系统有限公司	924.33	61.08
Sunvy 株式会社	436.24	28.83
北京飞流九天科技有限公司	90.10	5.95
合计	1,450.67	95.86
2012年度		
深圳市腾讯计算机系统有限公司	476.58	68.47
Sunvy 株式会社	180.68	25.96
合计	657.26	94.43

报告期内,雷尚科技的前五大结算客户与雷尚科技及交易对方不存在关联关系。

(五) 雷尚科技的核心技术和研发情况

1、雷尚科技的游戏开发技术情况

经过多年的经营发展,雷尚科技积累了大量的核心技术,包括基于 cocos2d-x 引擎开发的客户端引擎、高性能服务器端引擎、大数据平台及其他相关开发技术等。这些自主研发的核心技术是雷尚科技重要的核心竞争力,其中最为重要的是雷尚科技基于开源的跨平台引擎 cocos2d-x 开发的游戏客户端引擎、高性能服务器端开发引擎和大数据平台。

(1) 客户端游戏引擎

雷尚科技基于 cocos2d-x 引擎研发的客户端游戏引擎具有以下几个优势:

①节省移动设备资源。不同于传统商业引擎为了适应各种通用游戏类型,会集成很多通用模块,从而让引擎体系庞大复杂,也造成用户设备资源的浪费。雷尚科技研发的引擎针对军事游戏的特点专门开发了特定基础功能,不包含无用的模块,这样既节省了内存和包体大小,也增加了程序执行的效率,让玩家有更好

的游戏体验。

②对军事类游戏的高度集成化。雷尚科技专注于军事类题材游戏，经过数年持续开发，已经针对军事类游戏的特点在游戏引擎中做了高度的集成，这样可以快速的进行新游戏的迭代研发，极大的节省了重复的工作量。高度集成化的引擎集成了大量的基础模块并经过了大量和长时间的线上实测，能够极大的保证新的研发项目整体系统的稳定性。由于拥有高度集成军事游戏功能的引擎，使雷尚科技可以比其他新进团队能节省开发时间，同时还拥有稳定和流畅的巨大优势。

③定制化集成大量高效算法和超炫战斗效果。雷尚科技解决了各种军事游戏中所遇到的各种算法难题，优化了各种战斗算法（包含智能寻路算法，高效碰撞检测算法，高效目标查找与变更算法等等），编写了很多超炫的离子效果，各种超炫的打击感和逼真的现实感战斗效果，并集成到引擎中。同时有强大的动态扩展功能，新游戏开发时，可以定制化的配置各种所需要的功能和效果，既节省了资源，也大大加快的游戏的开发进程。同时引擎设计支持就考虑了未来的无限扩展性，当引擎不满足需求时，可以依托扩展框架，快速的开发所需要的功能，并作为扩展功能集成到引擎中。

④集成快速平台接入系统。雷尚科技开发的所有的移动游戏都是向全球发行的，所以不仅要接入国内的众多 ios 和 android 平台，还要接入众多海外本土平台和代理商的 SDK，此工作量相当庞大，而且过程比较复杂、繁琐。雷尚科技在引擎中集成了快速接入平台框架，可以只需要修改一些配置，就可以实现直接接入已集成的平台，大大优化了接入的效率。新进入者每接入一个平台两三天到一周的时间，而雷尚科技依托该接入系统，最快可以 1 个小时内完成平台接入，这也为雷尚科技能够做到多平台同步上线打下了坚实的基础。

⑤集成智能化多语言自动适配与智能化翻译工具。雷尚科技开发的所有的移动游戏都是面向全球发行的，必定会涉及到多语言本地化的问题，各个地区语言长度不一样，甚至有的地区的语言显示习惯是从右往左，而不是传统的从左往右，调整语言是个费力费时的过程，雷尚科技根据多年来总结的多语言的经验，引擎中集成了多语言自动适配功能，能根据各种不懂的语言进行长度控制，缩放，阶段显示，自动换行，自动切换显示顺序等等，同时还和翻译系统打通，可以快速实现翻译到游戏的显示功能，大大加快了游戏的本地化的过程。未来还将实现文

字超长自动测试功能，翻译即时翻译即时显示功能，能更快速的加速游戏本地化过程。

（2）自主研发的服务器端游戏引擎

雷尚科技自主研发的服务器端游戏引擎具有以下优势：

①高稳定性、高安全性。雷尚科技根据军事类游戏的特点研发的基础服务器端引擎已经过了多个项目多年的实际运用，从逻辑严密性，性能，安全，可靠性等各个方面均能保证系统的高稳定性。另外，游戏的数据安全性很重要，出现的任何的数据错误或者丢失，以及各种外挂，都会对游戏有比较严重的影响。雷尚科技研发的这套服务器端引擎在数据的安全性方面经过了多年的实战检测，通过各种机制均能非常可靠地保障数据的安全性。

②高性能，低成本。军事类型的游戏玩家数据量比较大，玩家交互性比较多，数据改变比较频繁，即时通信的要求比较高，为了保证服务器的高性能，又要保证程序的低开发成本，雷尚科技研发的服务器端引擎正是以这两点为根本出发点，采用 C 语言构建游戏底层服务，用 lua 实现框架逻辑和游戏逻辑，降低了开发人员的要求，大大降低了游戏的服务器端开发成本。

③易维护性。雷尚科技自主研发的服务器端引擎，具备统一的系统框架，经过多次各种优化的系统架构，很方便开发人员进行后续的升级维护，也很方便各种新功能的开发，大大降低了开发难度。同时，完善的服务器环境部署与程序发布工具，可以快速的进行线上环境的程序发布和新服的搭建，再加上引擎集成对公司服务器监控系统的良好支持。通过这一系列技术体系，雷尚科技基本实现了服务器运维管理的目标，不会随着服务器和游戏数量的增加，导致对运维人员的需求大幅度增加，降低了雷尚科技的运维成本。

④高扩展性：雷尚科技设计之初就考虑了未来的未知需求扩展，所以在引擎的架构设计上进行了很多优化，不仅可以通用组件自由扩展，还支持各个游戏的自定义个性化扩展，既完成了公共组件的不断积累，也满足了各游戏的个性化需求。

2、雷尚科技的未来游戏开发计划

雷尚科技未来将专注于 SLG 策略型游戏的研发，雷尚科技目前已有多款在

研游戏及多款游戏的研发计划，详细情况如下：

序号	游戏名称	研发阶段	游戏类型	预计正式上线时间
1	《铁血战争》（暂定名）	开发阶段	SLG 移动网游	2015 年二季度
2	《开炮吧坦克》（暂定名）	立项阶段	卡牌移动网游	2015 年二季度
3	《战争狂人》（暂定名）	计划阶段	SLG 移动网游	2015 年三季度
4	《重返战场》（暂定名）	计划阶段	SLG 移动网游	2015 年四季度
5	《巅峰对决》（暂定名）	计划阶段	SLG 移动网游	2016 年一季度
6	《重装战队》（暂定名）	计划阶段	SLG 移动网游	2016 年三季度
7	《超级舰长》（暂定名）	计划阶段	SLG 移动网游	2016 年四季度

3、雷尚科技的核心技术人员情况

雷尚科技的核心技术人员详细情况如下：

序号	姓名	性别	出生年月	学历	从事游戏开发运营的时间	在公司的任职
1	王萌	男	1985.11	本科	7 年	总经理
2	皮定海	男	1984.12	本科	6 年	副总裁
3	董磊	男	1984.6	硕士	4 年	研发一部总监
4	陈中伟	男	1982.1	本科	6 年	运维总监

（六）雷尚科技产品与服务的质量控制情况

1、立项阶段质量控制

雷尚科技制订了完整的立项管理流程，由研发部门及其他相关部门经过对市场发展趋势、用户需求、同类游戏及竞争对手等方面的深入调查提出需求申请。该申请经过研发总监及创意相关人员、概念评审会、项目评审委员会三级复核，最终确定立项与否。通过三级复核，确保前沿开发技术准确，形成全面具体的设计需求，同时规避新项目与市场上已有的游戏形成同质化竞争。

2、项目实施及功能测试阶段质量控制

① DEMO 阶段

Demo 小组应严格根据 DEMO 时间表推进新游戏 DEMO 版的制作，DEMO 版完成后将交由 DEMO 评审会议审核。评审组结合用户需求的情况、游戏功能性和可玩性对 DEMO 小组提出相关建议。评审通过后制作人结合评审会的反馈意见提交正式的《项目计划书》；评审未通过将退回 DEMO 小组重新制作（评审委员会协助对方案进行修正）并再次提交项目评审委员会审核，审核未通过游戏

DEMO 版将被终止（DEMO 小组同时解散）。

②研发阶段

在项目研发过程中，项目经理或指定人员将定期校验编码，以保证其准确性。项目组通过召开周例会，对存在问题进行充分讨论，以保证问题能够先期解决，项目能够按期圆满完成。项目组将定期向评审委员会委员汇报工作进展情况、遇到的问题以及解决的方法。

③研发测试期

当软件主体开发完成时，项目组将对游戏进行广泛的 DEMO 测试，以保证游戏功能的易用性、游戏性、互动性及增值服务性。同时，由美术、程序开发和音乐制作的负责人组成监督组对游戏的图片、程序代码和音乐进行跟踪审核，确保开发的游戏不存在抄袭和侵犯他人知识产权的行为。

④内部测试

雷尚科技研发部内部设立专门的测试体验部门，根据游戏策划案制订针对性的测试用例，负责对游戏的每个改动进行测试，并对游戏涉及版权的关键点逐一筛查审核。如果测试过程涉及游戏重大功能的改动，可以动用其他部门的人力进行更大范围和更深层次的测试。

⑤公开测试

测试部门测试通过后，将其发布到体验服务器，由一小部分玩家试玩测试。由于网络环境、游戏参与人数等条件限制，部分游戏的漏洞在内部测试阶段不一定能够检验出来，公开测试环节保证了正式发布游戏的稳定性与可靠性。

3、客户服务质量控制

雷尚科技向客户提供了 7×24 小时在线客服服务等咨询与技术支持服务方式，力推“首问制”服务并制订了一系列客服服务标准准则和搭建了完整的问答知识库，以规范服务流程和服务质量。

为保证客户服务质量，雷尚科技根据《服务考核项目说明书》每月对客户服务质量受理、维护计划及其执行情况进行考核，确保服务流程得到有效执行，从而保

障客户服务质量，提高用户满意度。

综上，雷尚科技通过项目立项管理、开发测试流程管理与客户服务作业指导等质量控制措施，以及持续的技术支持服务和及时的售后服务等，努力提升产品与服务质量，减少质量纠纷和版权纠纷。雷尚科技自成立以来，未发生过因产品质量或服务质量的重大纠纷。

（七）雷尚科技拥有的业务许可

1、雷尚科技拥有的注册域名及电信增值业务备案情况

序号	域名	域名所有人	注册时间	到期时间	ICP 备案号
1	raysns.com	雷尚科技	2010.11.19	2019.11.19	京 ICP 备 13017160 号-1
2	rayjoy.com	雷尚科技	2013.4.26	2016.4.26	京 ICP 备 13017160 号-2
3	raygame1.com	雷尚科技	2014.11.27	2019.11.27	京 ICP 备 13017160 号-3
4	raygame2.com	雷尚科技	2014.11.27	2019.11.27	京 ICP 备 13017160 号-4
5	raygame3.com	雷尚科技	2014.11.27	2019.11.27	京 ICP 备 13017160 号-5
6	raygame4.com	雷尚科技	2014.11.28	2019.11.28	京 ICP 备 13017160 号-6

2、高新技术企业认证

截至本报告书签署日，雷尚科技已向北京市科学技术委员会申请高新技术企业认证。根据京科发【2014】551号《关于公示北京市2014年度拟认定高新技术企业名单的通知》，雷尚科技已被纳入北京市2014年度拟认定高新技术企业名单，目前已公示完毕且无异议。

（八）雷尚科技主要固定资产、无形资产

1、固定资产

截至2014年10月31日，雷尚科技的固定资产情况如下：

单位：万元

项 目	原值	净值	财务成新率
电子设备	77.03	65.69	85.28%
其他	5.44	5.26	96.69%
固定资产合计	82.47	70.95	86.03%

截至本报告书签署日，雷尚科技无自有产权房屋。

截至本报告书签署日，雷尚科技租赁房产情况如下表所示：

序号	承租方	出租方	位置	租赁面积 (m ²)	租赁期限
1	雷尚科技	北京北航科技园有限公司	北京市海淀区知春路七号致真大厦C座第九层	1,929.41	2015.1.1-2017.12.31
2	雷尚天津	天津市武清区黄花店镇企业服务中心	天津市武清区黄花店镇来鱼公路56号221-19号(集中办公区)	120	2014.05.16-2015.05.15
3	雷尚香港	江建明	新界屯门珑门二期7座23B	69.56	2014.1.1-2016.1.1

2、无形资产

(1) 软件著作权

雷尚科技及其控股子公司共拥有 22 项软件著作权，具体情况如下：

序号	登记号	软件全称	版本号	著作权人	登记/变更日期
1	2014SR001577	坦克风云游戏软件	V1.0	雷尚科技	2014-01-06
2	2014SR037217	战火 OnLine 手机游戏软件	V1.0	雷尚科技	2014-04-02
3	2014SR021968	巅峰篮球游戏软件	V1.0	雷尚科技	2014-02-24
4	2012SR067642	《萌龙王国》游戏软件	V1.0	雷尚科技	2012-07-25
5	2012SR086530	红警战争社交游戏软件	V1.0	雷尚科技	2012-09-12
6	2012SR042732	帝国战争社交游戏软件	V1.0	雷尚科技	2012-05-24
7	2010SR073578	《寻宝物语》游戏软件	V1.0	雷尚科技	2010-12-28
8	2011SR069223	《玩具战争》游戏软件	V1.0	雷尚科技	2011-09-24
9	2014SR100305	战地坦克游戏软件	V1.0	雷尚科技	2014-07-18
10	2014SR121044	红警坦克 4D 游戏软件	V1.0	雷尚科技	2014-08-18
11	2014SR190306	战争之王游戏软件	V1.0	雷尚科技	2014-12-08
12	2015SR008822	陆战之王游戏软件	V1.0	雷尚科技	2015-01-15
13	2015SR015318	内存队列系统	V1.0	雷尚科技	2015-01-27
14	2015SR015325	雷尚游戏管理系统	V0.6.6	雷尚科技	2015-01-27

15	2015SR016970	全面冲突游戏软件	V1.0	雷尚科技	2015-01-29
16	2015SR016974	铁血坦克游戏软件	V1.0	雷尚科技	2015-01-29
17	2014SR156561	雷尚使命召唤战略版游戏软件	V1.0	雷尚天津	2014-10-20
18	2014SR156479	雷尚使命的召唤游戏软件	V1.0	雷尚天津	2014-10-20
19	2014SR138065	雷尚火力全开 HD 游戏软件	V1.0	雷尚天津	2014-09-15
20	2014SR131775	雷尚战争风云游戏软件	V1.00	雷尚天津	2014-09-02
21	2015SR012162	陆战雄狮游戏软件	V1.0	雷尚天津	2015-01-22
22	2015SR036719	开炮吧坦克游戏软件	V1.0	雷尚天津	2015-02-28

六、雷尚科技的主要财务数据

（一）雷尚科技报告期内主要会计政策及相关会计处理

1、收入的确认原则和计量方法

（1）销售商品收入确认和计量原则

雷尚科技已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；雷尚科技既没有保留与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

（2）销售商品收入确认的确认标准及收入确认时间的具体判断标准

雷尚科技研发、发行的游戏产品一般是授权游戏运营平台运营，网络游戏运营商将其在游戏中取得的收入扣除相关费用后按协议约定的比例分成给雷尚科技，在双方核对数据确认无误后，雷尚科技确认营业收入；雷尚科技转让区域游戏运营版权、且无后续费用发生的，在转让版权时确认收入。

（3）确认让渡资产使用权收入的依据

与交易相关的经济利益很可能流入企业，收入的金额能够可靠地计量时确认收入。

独立财务顾问已对雷尚科技的收入真实性作出核查，并出具了《关于北京妙趣横生网络科技有限公司的专项核查报告》，未发现异常情况，雷尚科技的收入确认原则、结算依据符合相关规定。

2、会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异及对利润的影响

雷尚科技的收入确认原则和计量方法、应收款项坏账准备计提政策、固定资产折旧年限及残值率等主要会计政策和会计估计与同行业上市公司不存在重大差异，对雷尚科技利润无重大影响。

3、财务报表编制基础，确定合并报表时的重大判断和假设，合并财务报表范围、变化情况及变化原因

(1) 财务报表编制基础

雷尚科技以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》、41项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下简称“企业会计准则”）以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》（2014年修订）的披露规定编制财务报表。

(2) 确定合并报表时的重大判断和假设

雷尚科技合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，所有子公司均纳入合并财务报表。

4、重大会计政策或会计估计差异情况

雷尚科技的会计政策和会计估计与上市公司不存在重大差异。

(二) 雷尚科技最近两年一期的主要财务数据

雷尚科技最近两年及一期经审计的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
流动资产合计	5,355.14	1,606.63	1,001.13
非流动资产合计	509.66	22.78	7.90

资产总计	5,864.79	1,629.41	1,009.04
流动负债合计	2,631.54	908.07	337.94
负债合计	2,725.42	908.07	337.94
股东权益合计	3,139.37	721.34	671.10
项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
营业收入	6,592.65	1,513.20	696.06
营业利润	4,693.19	67.20	55.60
利润总额	4,719.59	67.20	55.60
净利润	4,018.04	50.24	17.85
扣非后净利润	3,994.70	44.80	17.85

（三）雷尚科技的主要资产、对外担保及主要负债情况

1、流动资产

截至2014年10月31日，雷尚科技的主要资产构成情况如下表所示：

单位：万元

资 产	2014年10月31日	备注
流动资产：		
货币资金	2,648.53	现金及银行存款
应收账款	2,159.40	应收合作方游戏分成款等
预付款项	104.66	预付游戏代理发行版权金等
其他应收款	34.62	应收保证金、定金
一年内到期的非流动资产	5.85	房屋装修费
其他流动资产	402.06	理财产品、待抵扣进项税等
流动资产合计	5,355.14	
可供出售金融资产	420.00	持有的上海蓝滴10%的股权
固定资产	70.95	电子设备及其他
无形资产	0.64	商标权
长期待摊费用	9.27	房屋装修费
递延所得税资产	8.79	资产减值准备带来所得税暂时性差异
非流动资产合计	509.66	
资产总计	5,864.79	

注：可供出售金融资产为雷尚科技持有上海蓝滴10%的股权。2014年9月15日，雷尚科技将上海蓝滴信息技术有限公司10%股权以420万元的对价协议转出，但2014年10月31日尚未收到股权受让方款项，同时工商变更尚未完成。截至本报告书签署之日，雷尚科技转让上海蓝滴信息技术有限公司10%股权的事项已完成工商变更。

2、资产抵押、质押及对外担保情况

截至本报告书签署日，雷尚科技及其子公司不存在资产抵押、质押及对外担保情况。

3、主要负债情况

截至2014年10月31日，雷尚科技主要负债情况如下：

单位：万元

负债	2014年10月31日	备注
应付账款	117.01	应付供应商货款
预收款项	734.96	预收游戏版权金及分成款
应付职工薪酬	63.18	应付职工工资、奖金及社保等
应交税费	541.39	应交增值税、营业税等
应付股利	1,175.00	应付股东股利
其他应付款	0.01	
流动负债合计	2,631.54	

第六节 交易标的基本情况——Avazu Inc.和上海麦橙

一、Avazu Inc.和上海麦橙的基本情况

（一）Avazu Inc.基本情况

公司名称：Avazu Inc.

公司类型：有限责任公司

住 所：Britannia House,22,2nd Floor, Cator Road, Bandar Seri Begawan BS
8811,Brunei Darussalam

注册地：文莱

授权资本：1,000 美元

成立日期：2009年8月8日

（二）上海麦橙基本情况

公司名称：上海麦橙网络科技有限公司

公司类型：有限责任公司(自然人独资)

住 所：上海市崇明县城桥镇秀山路 8 号 3 幢 4 层 G 区 2034 室（崇明工
业园区）

办公地址：上海市徐汇区嘉善路 508 号 1 号楼 315 室

法定代表人：石一

注册资本：100 万元人民币

成立日期：2012 年 01 月 11 日

经营范围：（网络科技、电子科技、信息科技）领域内的技术开发、技术转让、技术咨询和技术服务，设计、制作各类广告，利用自有媒体发布广告，图文设计制作，电子数码产品、电子设备、电器产品、摄影器材、日用百货的销售。

【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】

（三）Avazu Inc.与上海麦橙的关系说明

Avazu Inc.与上海麦橙采用技术服务外包的模式开展合作。Avazu Inc.主要从事互联网广告投放业务，负责与客户和供应商签订合作协议，并通过其互联网广告平台进行互联网广告投放。具体而言，Avazu Inc.进行互联网广告平台的整体功能和架构设计、制定客户和供应商发展策略、开展互联网广告平台推广等工作，同时，Avazu Inc.拥有运营互联网广告平台的网站域名。

上海麦橙主要从事互联网广告平台的技术支持、网站运营维护、数据库管理更新、操作界面优化、客户咨询和操作培训服务等支持工作，Avazu Inc.支付上海麦橙相应的服务费用。报告期内，Avazu Inc.按照上海麦橙所有发生的成本费用加成 10% 向上海麦橙进行支付，服务费金额定期进行结算。与互联网广告平台相关的专有技术、商标、品牌等知识产品属于 Avazu Inc.所有。

Avazu Inc.在对互联网广告平台功能、运营推广策略设计策划完成后，委托上海麦橙进行具体技术编程、测试以及维护等工作，同时上海麦橙根据 Avazu Inc.制定的互联网广告平台推广方案，提供支持服务。Avazu Inc.与上海麦橙之间通过《业务流程管理服务协议》及《技术及咨询服务补充协议》来约定双方协作关系，双方的协作关系紧密。

二、Avazu Inc.和上海麦橙的历史沿革

（一）Avazu Inc.历史沿革

1、2009 年 8 月，Avazu Inc.设立

Avazu Inc.系由石一于 2009 年 8 月 8 日出资设立，设立时的授权资本为 1,000 美元。住所为 Britannia House,22,2nd Floor, Cator Road, Bandar Seri Begawan BS 8811,Brunei Darussalam，企业类型为有限责任公司。

Avazu Inc.设立时股权结构如下：

编号	股东名称	授权资本（美元）	占比（%）
1	石一	1,000	100.00
	合计	1,000	100.00

2、2014 年 2 月，第一次股权转让

2014年2月10日,石一将其持有的 Avazu Inc.全部股份转让给 Avazu Holding Limited。该次股权转让系石一对其股权投资所做调整所致,本次股权转让时 Avazu Holding Limited 为石一通过 iFactory Inc.100%控股的公司,故未支付对价。

本次股权转让完成后, Avazu Inc.股权结构如下:

编号	股东名称	授权资本(美元)	占比(%)
1	Avazu Holding Limited	1,000	100.00
	合计	1,000	100.00

3、2015年3月,第二次股权转让

2015年3月3日,经中国(上海)自由贸易试验区管理委员会批准, Avazu Holding Limited 将其持有的 Avazu Inc. 85.7%股份以 25,163.84 万美元(157,274.00 万元人民币)转让给上海集观, 14.3%股份以 4,736.16 万美元(29,601 万元人民币)转让给上海诚自。随后, Avazu Holding Limited 分别与上海集观和上海诚自签订了《股权转让协议》。2015年3月9日, Avazu Inc.完成本次股权转让。

本次股权转让完成后, Avazu Inc.股权结构如下:

编号	股东名称	授权资本(美元)	占比(%)
1	上海集观	857	85.70
2	上海诚自	143	14.30
	合计	1,000	100.00

(二) 上海麦橙历史沿革

1、2012年1月,上海麦橙设立

上海麦橙网络科技有限公司系由金佩芳、石恒忠于 2012 年 1 月 11 日以现金方式出资设立,设立时注册资本为 10 万元人民币。

2011 年 12 月 31 日,上海申为会计师事务所有限公司出具申为会验字(2011) SW1209 号《验资报告》,确认截至 2011 年 12 月 28 日止,上海麦橙已收到全体股东缴纳的首期注册资本 3 万元整,均为货币出资。

2012 年 1 月 11 日,上海麦橙领取了上海市工商行政管理局崇明分局核发的注册号为 310230000502135 的《企业法人营业执照》。

上海麦橙设立时股权结构如下:

编号	股东名称	注册资本(万元)	实收资本(万元)	占比(%)
1	金佩芳	6.00	1.80	60.00

2	石恒忠	4.00	1.20	40.00
合计		10.00	3.00	100.00

2、2014年5月，缴纳第二期出资

2014年5月27日，金佩芳、石恒忠分别缴纳第二期出资4.2万元和2.8万元，第二期出资缴纳完成后，上海麦橙的股权结构如下：

编号	股东名称	注册资本（万元）	实收资本（万元）	占比（%）
1	金佩芳	6.00	6.00	60.00
2	石恒忠	4.00	4.00	40.00
合计		10.00	10.00	100.00

3、2015年1月，第一次股权转让及增资

2015年1月19日，金佩芳、石恒忠分别将其持有的上海麦橙60%和40%股份以10万元对价转让给石一，同日，双方签订了《股权转让协议》。同时，石一决定向上海麦橙增资90万元，2015年3月4日，石一缴纳90万元上海麦橙增资款。

金佩芳、石恒忠分别为石一的外祖母和外祖父，金佩芳、石恒忠持有的上海麦橙股权实际为代石一持有，本次股权转让是为了解除上述股份代持而进行的调整。本次股权转让及增资完成后，上海麦橙股权结构如下：

编号	股东名称	注册资本（万元）	实收资本（万元）	占比（%）
1	石一	100.00	100.00	100.00
合计		100.00	100.00	100.00

（三）交易标的最近三年资产评估、交易、增资情况

除本次交易外，Avazu Inc.和上海麦橙最近三年未进行资产评估。

Avazu Inc.和上海麦橙最近三年存在股权交易情况，详见本节“二、交易标的历史沿革”之“二、交易标的历史沿革”。

三、Avazu Inc.和上海麦橙的股权结构情况

（一）股权结构

1、截至本报告书签署日，Avazu Inc.股权控制关系如下：

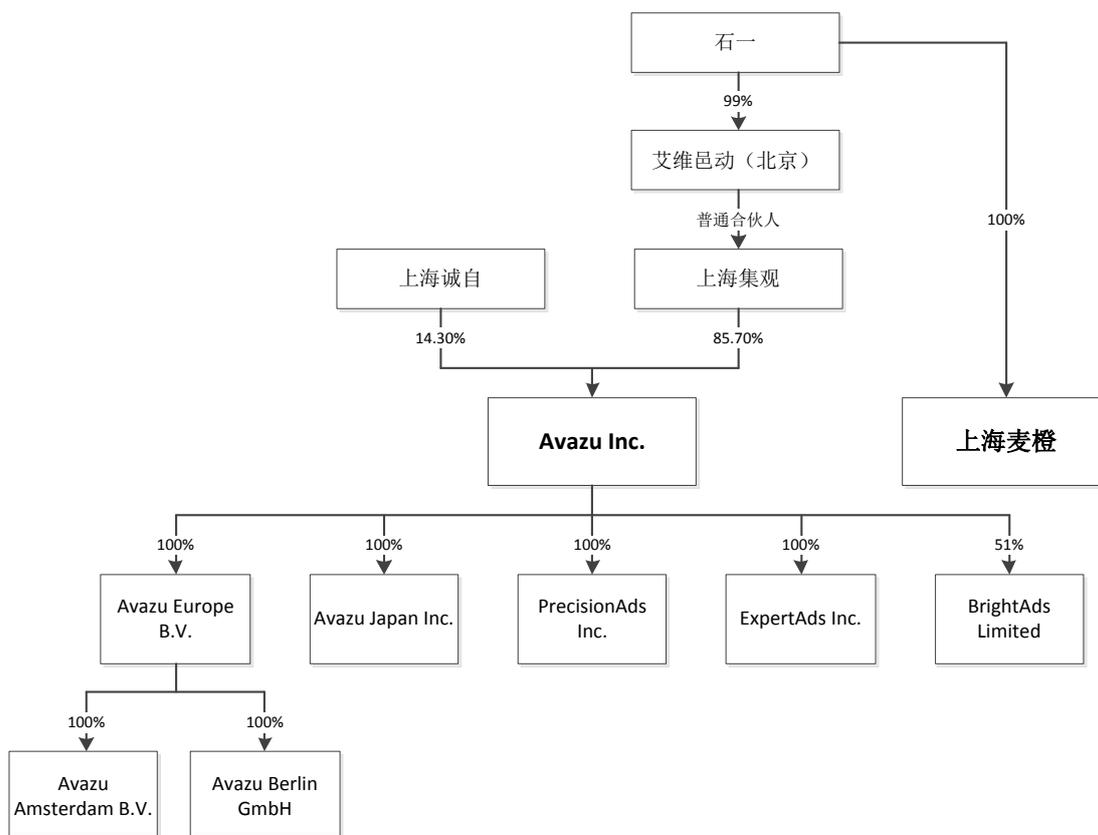
编号	股东名称	授权资本（美元）	占比（%）
----	------	----------	-------

1	上海集观	857	85.70
2	上海诚自	143	14.30
合计		1,000	100.00

2、截至本报告书签署日，上海麦橙股权控制关系如下：

编号	股东名称	注册资本（万元）	占比（%）
1	石一	100.00	100.00
合计		100.00	100.00

（二）股权结构图



（三）下属公司情况

截至本报告书签署日，Avazu Inc.共有全资及控股子公司 5 家，全资孙公司 2 家。上海麦橙无子公司。

1、Avazu Europe B.V.

（1）基本情况

公司名称	Avazu Europe B.V.
------	-------------------

公司类型	有限责任公司
公司住所	Keizersgracht 125 (1015 CJ) Amsterdam
授权资本	1 欧元
所在地	荷兰
成立日期	2014 年 4 月 4 日

(2) 股权结构

Avazu Europe B.V.是 Avazu Inc.100%持股的公司。

(3) 业务情况

Avazu Europe B.V.主要业务为通过下属子公司 Avazu Amsterdam B.V.和 Avazu Berlin GmbH 在欧洲地区开展互联网广告投放业务。

(4) 财务情况

Avazu Europe B.V.最近一年一期经审计的财务数据如下：

单位：万美元

项目	2014 年 10 月 31 日
资产总计	11.52
负债总计	26.37
归属于母公司所有者权益合计	-14.85
项目	2014 年 1-10 月
营业总收入	-
营业利润	-15.56
利润总额	-15.56
归属于母公司所有者的净利润	-15.56

注：Avazu Europe B.V.2014 年成立，无 2012 年和 2013 年财务数据。

2、Avazu Japan Inc.

(1) 基本情况

单位：万美元公司名称	Avazu Japan Inc.
公司类型	有限责任公司
公司住所	东京涉谷区
授权资本	980 万日元
所在地	日本
成立日期	2014 年 3 月 27 日

(2) 股权结构

Avazu 日本是 Avazu Inc.100%持股的公司。

(3) 业务情况

Avazu 日本主要业务为在日本地区开展互联网广告投放业务。

(4) 财务情况

Avazu 日本最近一期经审计的财务数据如下：

单位：万美元

项目	2014 年 10 月 31 日
资产总计	1.96
负债总计	18.54
归属于母公司所有者权益合计	-16.57
项目	2014 年 1-10 月
营业总收入	-
营业利润	-16.57
利润总额	-16.57
归属于母公司所有者的净利润	-16.57

注：Avazu 日本 2014 年成立，无 2012 年和 2013 年财务数据。

3、PrecisionAds Inc.

(1) 基本情况

公司名称	PrecisionAds Inc.
公司类型	有限责任公司
公司住所	Trinity Chambers, PO Box 4301, Road Town, Tortola, British Virgin Islands
授权资本	5 万美元
所在地	英属维京群岛
成立日期	2014 年 7 月 10 日

(2) 股权结构

PrecisionAds Inc 是 Avazu Inc.100%持股的公司。

(3) 业务情况

PrecisionAds Inc 尚未开展实际业务。

(4) 财务情况

PrecisionAds Inc 最近一期经审计的财务数据如下：

单位：万美元

项目	2014年10月31日
资产总计	1.25
负债总计	1.27
归属于母公司所有者权益合计	-0.02
项目	2014年1-10月
营业总收入	-
营业利润	-0.02
利润总额	-0.02
归属于母公司所有者的净利润	-0.02

注：PrecisionAds Inc 2014 年成立，无 2012 年和 2013 年财务数据。

4、ExpertAds Inc.

(1) 基本情况

公司名称	ExpertAds Inc.
公司类型	有限责任公司
公司住所	Trinity Chambers, PO Box 4301, Road Town, Tortola, British Virgin Islands
授权资本	1 美元
所在地	英属维京群岛
成立日期	2014 年 7 月 10 日

(2) 股权结构

ExpertAds Inc. 是 Avazu Inc. 100% 持股的公司。

(3) 业务情况

ExpertAds Inc 尚未开展实际业务。

(4) 财务情况

ExpertAds Inc 最近一期经审计的财务数据如下：

单位：万美元

项目	2014年10月31日
资产总计	9.73
负债总计	9.73
归属于母公司所有者权益合计	0.00

项目	2014年1-10月
营业总收入	-
营业利润	-
利润总额	-
归属于母公司所有者的净利润	-

注：ExpertAds Inc 2014 年成立，无 2012 年和 2013 年财务数据。

5、BrightAds Limited

(1) 基本情况

公司名称	Brightads Limited
公司类型	有限责任公司
公司住所	UNIT 402, 4/F FAIRMONT HSE NO.8 COTTON TREE DRIVE ADMIRALTY HONG KONG
授权资本	10,000 港元
所在地	香港
成立日期	2014 年 3 月 6 日

(2) 股权结构

Brightads Limited 是 Avazu Inc. 持股 51% 的公司，何进和曹远强各自持有 Brightads Limited 24.5% 的股权。

(3) 业务情况

Brightads Limited 尚未开展实际业务。

(4) 财务情况

Brightads Limited 最近一期的财务数据如下：

单位：万美元

项目	2014年10月31日
资产总计	-
负债总计	-
归属于母公司所有者权益合计	-
项目	2014年1-10月
营业总收入	-
营业利润	-
利润总额	-
归属于母公司所有者的净利润	-

注：ExpertAds Inc2014 年成立，暂未开展业务，因而无相关财务数据。

6、Avazu Amsterdam B.V.

(1) 基本情况

公司名称	Avazu Amsterdam B.V.
公司类型	有限责任公司
公司住所	Keizersgracht 125 (1015 CJ) Amsterdam
授权资本	1 欧元
所在地	荷兰
成立日期	2014 年 4 月 4 日

(2) 股权结构

Avazu Amsterdam B.V.是 Avazu Europe B.V.持股 100%的公司。

(3) 业务情况

Avazu Amsterdam B.V.主要在欧洲地区开展互联网广告投放业务。

(4) 财务情况

Avazu Amsterdam B.V.最近一期的财务数据如下：

单位：万美元

项目	2014 年 10 月 31 日
资产总计	2.49
负债总计	20.88
归属于母公司所有者权益合计	-18.38
项目	2014 年 1-10 月
营业总收入	-
营业利润	-19.25
利润总额	-19.25
归属于母公司所有者的净利润	-19.25

注：Avazu Amsterdam B.V.2014 年成立，暂未开展业务，因而无相关财务数据。

7、Avazu Berlin GmbH

(1) 基本情况

公司名称	Avazu Berlin GmbH
公司类型	有限责任公司

公司住所	Rosenthaler Straße 36, 10178 Berlin
授权资本	25,000 欧元
所在地	德国
成立日期	2014 年 7 月 10 日

(2) 股权结构

Avazu Berlin GmbH 是 Avazu Europe B.V.持股 100% 的公司。

(3) 业务情况

Avazu Berlin GmbH 主要在欧洲地区开展互联网广告投放业务。

(4) 财务情况

Avazu Berlin GmbH 最近一期的财务数据如下：

单位：万美元

单位：万美元项目	2014 年 10 月 31 日
资产总计	5.45
负债总计	12.28
归属于母公司所有者权益合计	-6.83
项目	2014 年 1-10 月
营业总收入	-
营业利润	-7.12
利润总额	-7.12
归属于母公司所有者的净利润	-7.12

注：Avazu Berlin GmbH 2014 年成立，暂未开展业务，因而无相关财务数据。

四、Avazu Inc.和上海麦橙的资产权属情况

Avazu Inc.和上海麦橙不存在出资不实或影响其合法存续的情形。Avazu Inc.和上海麦橙的股东承诺其分别为各自持有的 Avazu Inc.和上海麦橙股权的最终和真实所有人，不存在代持、委托持股等持有上述股份的情形。

Avazu Inc.和上海麦橙股权不存在质押、冻结或其他任何有权利限制的情形，Avazu Inc.、上海麦橙及其子公司亦不涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等重大争议情况。同时，根据 Avazu Inc.和上海麦橙现行有效的《公司章程》，其股权转让不存在前置条件。

五、交易标的主营业务情况

Avazu 专注于互联网广告的精准化、程序化投放，通过其自有的互联网广告平台为广告主提供覆盖全球主要互联网媒体资源的广告投放服务，Avazu 的互联网广告平台包括广告网络平台和 DSP 平台(Demand Side Platform, 需求方平台)。

Avazu 的广告网络平台在广告主提出广告投放需求后，一方面整合和对接互联网媒体资源，另一方面将相关投放效果数据反馈给广告主，并进行优化，帮助广告主实现更高效、精准、便捷的规模化广告投放。

Avazu 的 DSP 平台服务于广告主，是集媒体资源购买、投放策略制定、投放实施优化到出具分析报告等功能为一体的一站式、自助化广告需求方平台，在接入的 Ad Exchange (广告交易平台) 中运用 RTB (Real Time Bidding, 实时竞价) 技术，在极短的时间内通过对目标受众竞价的方式获得该次广告展示，实现对目标类型受众的广告精准投放。

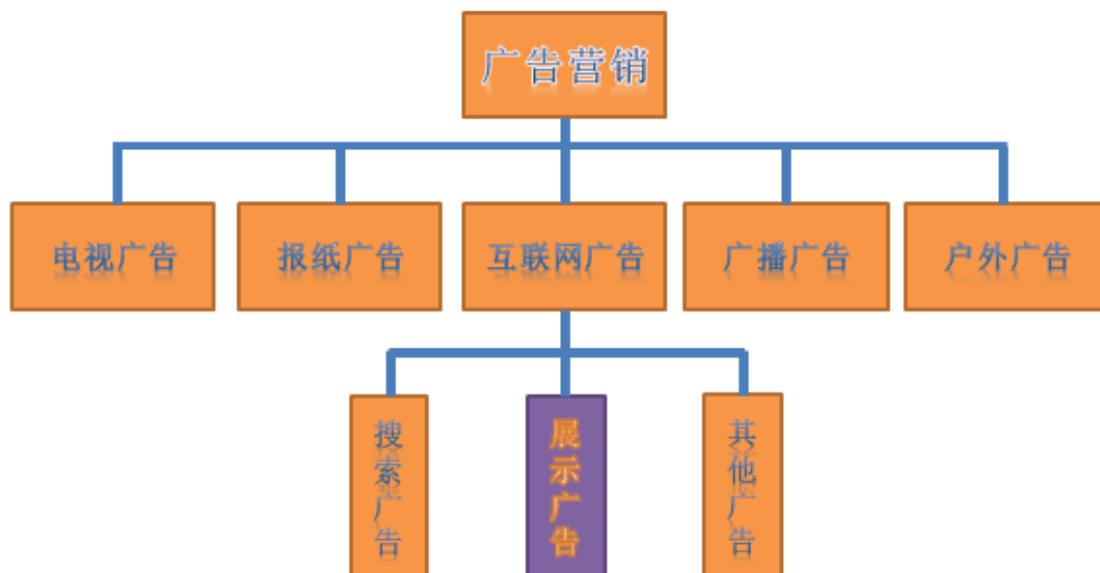
Avazu 的具体服务内容包括广告策略制定、广告投放、广告效果监测及优化等。Avazu 主要通过数据挖掘和分析，帮助客户寻找广告信息传播的目标受众群，通过其所拥有的程序化广告平台，将客户的广告高效、精准的投放给各类媒体，在互联网媒体相关广告位进行展示，并跟踪记录、监控传播效果和实施进一步的优化。

Avazu 创立之初即专注于互联网广告的精准投放，在移动互联网行业快速发展的大背景下，Avazu 迅速向移动互联网广告领域拓展，并相应建立了适合移动互联网广告精准投放的程序化广告平台。目前 Avazu 营业收入主要来源于移动互联网广告业务，截至 2014 年 10 月 31 日，Avazu 互联网广告平台推广的广告数超过 4,000 个，其中移动端广告数占比超过 70%；单月最高广告点击数近 10 亿次，其中移动端单月最高广告点击数超过 8 亿次；单月最高广告转化数超过 2,200 万个，其中移动端单月最高广告转化数超过 2,000 万个。

Avazu 在海外地区拥有大量客户及覆盖海外 130 多个国家和地区的媒体资源。同时，随着近年来国内互联网和移动互联网企业向海外推广的内在需求不断增长，Avazu 发展了以百度(香港)、畅游为代表的国内优质互联网客户，这不仅提升了 Avazu 的营收规模，也建立了良好的业内口碑和企业形象。随着业务的逐步积累和沉淀，Avazu 已经成为优秀的国际化平台型互联网广告企业之一。

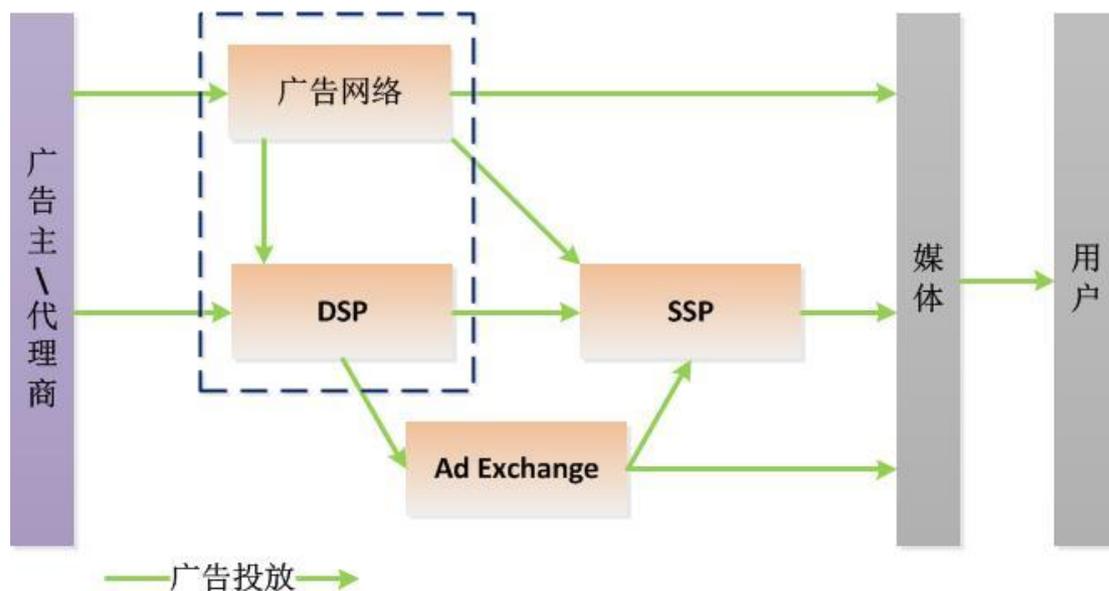
（一）Avazu 所处行业

Avazu Inc.和上海麦橙主要从事互联网广告业务,参照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引(2012 年修订)》,属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务(I64)”。Avazu 所属具体行业细分类情况如下图所示:



（二）Avazu 所处行业的产业链情况

互联网广告行业的市场参与主体主要包括广告主或广告代理商、广告网络、DSP、Ad Exchange、SSP、互联网媒体、互联网用户,其中,互联网服务提供方包括广告网络、DSP、Ad Exchange、SSP 等,具体如下图所示:



广告主或代理商按照其所提供的产品和服务产生广告营销需求，并通过互联网广告服务提供方进行广告投放；广告网络根据广告主的需求进行广告的投放，其可直接向媒体进行投放或向 SSP 购买媒体资源，或作为广告主的角色向 DSP 平台发布广告投放需求进行广告投放；DSP 同样可对接广告主，帮助广告主进行实时竞价，当有广告位被挂牌出售时，DSP 通过分析传输的数据来决定是否要出价以及出价多少；Ad Exchange 作为一个交易场所，将 DSP 和 SSP 中的广告投放需求和媒体资源进行匹配；SSP 融合媒体资源，并进行程序化设定，向媒介资源需求方提供流量支持；媒体则向最终用户进行广告展示。

互联网的媒体资源种类繁多、数量巨大，信息海量且可反复存储、跟踪和计量，广告投放的时间、空间均不受制约。互联网媒体的这种特性决定了在互联网广告领域，媒体资源异常丰富，广告主有更广阔的选择空间，在产业链中掌握广告投放需求的产业环节拥有较为强势的产业地位。

Avazu 的业务覆盖广告网络平台 and DSP 平台，在互联网广告产业链中占据了更具优势的产业地位。

（三）Avazu 主要业务模式

1、Avazu 的盈利模式

Avazu 主要通过其互联网广告平台开展业务，主要是按照广告投放的效果或展示曝光次数向广告主收取广告费，并向媒体资源方支付广告投放费用或流量费

用，Avazu 主要通过提供数据分析和效果优化服务提高投放效果及服务水平并获得客户的认可，同时也实现了互联网媒体的库存消化和价值提升。

Avazu 与客户主要根据广告投放的效果进行结算，此外对于少数客户根据展示曝光次数与广告主进行结算，结算方式主要是 CPA（Cost Per Action）和 CPM（Cost Per Mille）。

CPA 是指按照新增下载、安装或用户注册数等进行结算，即用户通过 Avazu 推广的广告，下载、安装或进行注册后，按照经广告主确认的有效下载、安装或注册量为基准，向广告主收取推广服务费；

CPM 是指按照每千次广告展示曝光进行结算，即通过将广告主的广告向互联网用户进行展示，按照经广告主确认的广告展示次数为基准，向广告主收取推广服务费。

2、Avazu 的运营模式

（1）销售模式

A、以全面满足客户需求为业务导向

Avazu 是以客户为核心的服务模式，以为客户提供基于互联网的富有价值和创新性的互联网广告投放服务为主营业务。互联网的媒体资源种类繁多、数量巨大，信息海量且可反复存储、跟踪和计量，广告投放的时间、空间均不受制约。互联网媒体的这种特性决定了在互联网广告领域，媒体资源异常丰富，在众多媒体资源上选择性对投放预算的合理分配成为对客户价值影响最大的因素。

基于这种特点，对互联网广告服务提供方而言，如何在巨大的互联网媒体资源中为客户选择合适的推广媒体、制定合适的推广策略，实现客户产品的销售提升、品牌认知度提高等效果，则成为决定广告服务提供方是否能够在行业竞争中获胜的决定性因素。

在互联网广告领域，客户按照传统营销方式进行互联网媒体选择并进行广告投放并不经济，而以广告效果为衡量标准，从选择媒体变为选择实现广告投放效果的渠道，成为众多客户在进行互联网广告投放时的主要考量因素。作为互联网广告领域内的优秀企业，凭借多年来对互联网媒体特点、趋势的深刻理解和丰富经验，Avazu 为客户提供的互联网广告服务获得客户的高度评价。

B、主要通过展会、推荐等方式获得业务机会

Avazu 主要通过参加展会、客户推荐以及口碑宣传等方式与客户建立业务合作关系。由于 Avazu 已在互联网广告领域内建立起了较具竞争力的竞争优势，并与大部分客户实现以纯广告效果结算的模式，因此 Avazu 未进行大规模的宣传与推广，但能够获得较多业务合作机会。

C、销售合同的签订模式

Avazu 一般与客户通过签订合作框架协议的方式确定正式合作关系，并根据协议约定的结算方式（CPA 或 CPM 等），在提供广告投放服务后按照与客户确认的广告安装数、下载数或展示曝光次数进行结算。客户需要对投放中的广告活动进行调整或需要投放新的广告活动时，只需与 Avazu 工作人员通过邮件等方式进行确认，不需重新签订协议或合同。

D、移动端为主的收入结构

Avazu 创立之初即专注于互联网广告的投放和推广业务，在移动互联网行业快速发展的大背景下，Avazu 迅速向移动互联网广告领域发展，并相应建立了适合移动互联网广告投放的业务平台，目前，Avazu 的收入主要来自移动端。

报告期内，Avazu 移动端和 PC 端互联网广告业务收入结构如下所示：

产品名称	2014 年 1—10 月		2013 年度		2012 年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
移动端	18,433.89	72.17%	9,687.63	58.79%	-	-
PC 端	7,108.70	27.83%	6,790.89	41.21%	2,935.38	100.00 %
合计	25,542.59	100.00%	16,478.52	100.00%	2,935.38	100.00%

E、收入确认原则

对于广告网络平台业务，Avazu 根据客户广告投放需求制定广告分发和投放策略，并进行广告投放。在投放执行过程中，根据约定定期向客户报送日报、周报或月报，就当期的广告投放情况、监测数据、投放效果等向客户进行汇报，并根据客户的要求进行相应的调整。按照与客户签订的框架协议的约定，定期与客户核对广告投放的数据，并按照约定的价格进行结算，在客户确认后确认营业收入。对于 DSP 平台业务，客户需要预先缴纳广告费，Avazu 根据客户当月的广告投放情况与客户结算并确认营业收入。

F、收款政策

公司与客户通常在合作框架协议中约定,应在定期对账后一定期限向客户收取款项。由于 Avazu 主要客户均为互联网领域内实力较强的大型优质客户,其自身内部审批流程相对较长,因此,客户在完成对账后的 7~60 天内向 Avazu 付款。由于公司主要客户均为大型优质客户,资金实力强、信誉好,因此公司历史上的回款记录良好。

(2) 采购模式

Avazu 向互联网媒体采购的主要是各类互联网媒体广告位资源,包括移动互联网广告位、门户网站的动态及静态广告位等。以上各类广告位资源均是互联网广告的重要基础,是 Avazu 为客户提供互联网广告服务的载体。

Avazu 进行互联网媒体采购主要有以下几个特点:

A、互联网媒体采购主要通过 Avazu 互联网广告投放平台向平台会员进行采购,Avazu 互联网广告投放平台整合了大量互联网媒体资源(包括中小互联网媒体、广告网络、大型互联网媒体等多种类型)和广告分销商。Avazu 对于大部分媒体资源的采购也并不直接针对具体广告位进行采购,而是按照广告效果进行采购。

B、平台会员数量大。作为较早介入互联网广告领域的领先企业,尤其是较早从事移动互联网广告业务,Avazu 凭借多年来的行业经验积累,已形成了较强的综合竞争优势,并发展了大量长期合作的互联网媒体资源和广告分销商,目前注册的平台会员数量超过 4,000 个,大量平台会员及互联网媒体资源保证了 Avazu 业务的持续快速增长。

C、海外互联网媒体的行业集中度较低,决定了 Avazu 的媒体采购集中度相对也较低。海外互联网行业经过多年发展,网站的种类、数量均已达到较大规模,各种类型、业态的互联网领域均形成了大量互联网企业,这些企业凭借其自身的特点,在各自的细分市场具有优势,并形成了各自的用户群,整体行业集中度相对较低,因此 Avazu 的媒体采购集中度相对也较低。

D、Avazu 与互联网媒体约定明确的采购付款政策。一般情况下,Avazu 与广告平台会员之间按周结算广告资源采购款,每周 Avazu 与平台会员进行对账,核定上一周期的广告投放情况,在完成对账、满足约定付款条件之后,进行付款。Avazu 与互联网媒体的结算方式主要也是 CPA 和 CPM。

（四）主营业务的具体情况

1、主要业务平台情况

和传统媒体不同，互联网媒体具有即时性、互动性和全网整体性特征。这些特征决定了传统依靠人工的方法和效率无法适应在互联网上的营销活动，需要互联网广告服务提供方不断发展智能化的广告技术，依靠技术平台实现互联网广告的智能化管理、自动化操作，以满足互联网时代营销活动的需求。通过互联网广告技术平台的支持，可以实现对互联网广告信息和数据的采集和抓取，对互联网广告的自动投放和分发以及对互联网广告投放效果的实时监控和优化等，客户通常也是通过互联网广告投放的数据结果来考核互联网广告服务提供方的服务质量。

Avazu 通过自主研发的互联网广告平台来开展互联网广告投放业务，该平台由互联网广告网络平台和 DSP 平台组成，具体情况如下表所示：

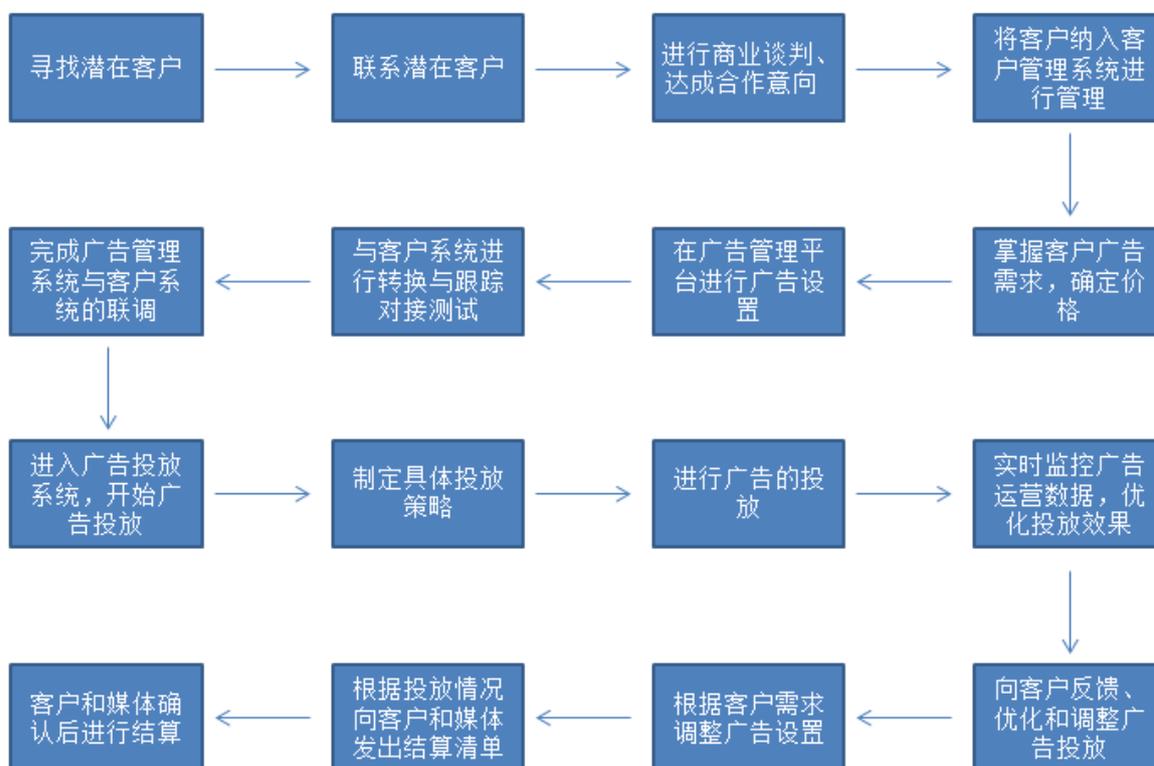
序号	技术平台	系统构成	业务中的作用	应用情况
1	广告网络 平台	客户管理系统	用于对客户进行管理	记录客户信息，并对客户信息进行动态更新和维护；监控客户的活跃情况，通过电话、传真、网络、电子邮件等多种渠道与客户保持沟通，全面了解客户需求，开展客户关系管理；
		互联网广告信息管理系统	用于对客户需要投放的广告进行管理	对客户所需投放的广告活动进行各类属性设置，包括广告跳转链接、广告计费方式等；管理投放广告活动的媒体渠道；对客户投放的广告进行分类管理，控制广告的投放与分发状态；根据客户需要为客户投放的广告提供服务，例如设计跳转页面等；
		互联网广告投放和优化系统	用于互联网广告的投放过程管理	能够实现按互联网广告客户要求的投放渠道和制定的投放策略分渠道进行广告的具体分发和投放；向广告平台会员进行自动推送广告活动；对互联网媒体类型不符的会员进行广告推送屏蔽；根据广告投放数据进行自动分析，生成优化方案；支持互联网广告投放人员进行投放方案调整等；
		互联网广告监控系统	用于互联网广告投放情况的监控	一个高效的广告效果跟踪、统计及生成系统，能够对投放的广告效果即时统计数据，使投放过程实时化、图形化，便于动态调整投放策略并快速获取投放的

				具体效果情况；自动生成互联网广告投放效果报告，并定期向客户提供；
		互联网广告媒体管理系统	用于互联网广告媒体的管理	对平台会员的注册申请进行审核；对平台会员的结算方式、结算周期等进行审核；记录各类平台会员的注册登记信息，及时更新其信息变化情况；分类型对平台会员进行管理，记录各类平台会员的广告投放情况和结算情况；
2	DSP 系统	PC 端 DSP 系统	用于自动化互联网广告投放	实现实时竞价的自动化互联网广告投放；提供多维度广告效果跟踪报告。
		移动 DSP 系统	用于自动化移动互联网广告投放	实现实时竞价的自动化移动互联网广告投放；支持客户自主广告投放服务；提供专业客户经理协助客户制定广告投放与优化策略；提供多维度广告效果跟踪报告。

2、业务流程

Avazu 专注于互联网和移动互联网广告全球投放业务，通过其自主研发的互联网广告平台开展业务，在多年的研发及运营中，Avazu 深度结合平台、运营、市场等各个环节，逐步建立起严谨的管理机制和完备的业务流程体系。

(1) Avazu 的广告网络平台在广告主提出广告投放需求后，一方面整合和对接互联网媒体资源，另一方面将相关投放效果数据反馈给广告主，并进行优化，帮助广告主实现更高效、精准、便捷的规模化广告投放。具体业务流程如下所示：



①客户获取流程

Avazu 的客户获取流程如下：



Avazu 的销售部门和运营部门负责客户的开发和维护工作，销售部门主要通过展会、推荐、邮件、电话等多种方式寻找潜在客户，并与潜在客户进行联系。通过与潜在客户进行商业谈判，达成合作意向并签订框架协议后，由运营部门接管客户的后续维护工作，并将客户纳入客户管理系统进行管理。由于 Avazu 的主营业务是为客户提供互联网广告服务，并主要根据广告投放效果与客户进行结算，因此通常 Avazu 对新客户进行信用审核，并根据信用审核情况向客户收取信用保证金作为客户进行广告投放的预付款。

②广告设置和系统对接流程

Avazu 的广告设置和系统对接流程如下：



客户需要进行广告投放时，运营部门与客户进行沟通，在掌握客户所需投放广告信息的基础上，与客户一起对目标受众、媒体契合度、投放区域等进行分析，进而充分了解客户的广告投放需求，并确定广告结算价格。在充分了解客户广告需求的基础上，运营部门负责将客户需要推广的广告在互联网广告信息管理系统进行设置，具体包括具体包括广告名称、所属类型、终端用户定向、广告链接地址、计费方式、预算规模等各类属性和参数。

完成广告设置后，由技术部门与客户系统进行转换与跟踪对接测试，并完成 Avazu 的广告管理平台和客户的广告跟踪系统的联合调试等，在联合调试完成后完成广告设置和系统对接流程，进入广告分发和投放阶段。

③广告分发和投放流程

Avazu 的广告分发和投放流程如下：



进入广告分发和投放流程后，在广告管理平台完成的广告设置情况将被推送到广告投放平台，Avazu 的媒体投放部门负责互联网广告的具体投放工作。在广告活动进行投放前，运营部门与媒体投放部门一起进行广告分发和投放策略制定，投放部门根据制定的分发和投放方案开展具体投放工作。在互联网广告平台系统的帮助下广告活动的分发和投放能够自动进行，而且 Avazu 的广告投放平台能够实现客户广告快速、高效的分发到全球范围的大多数国家和地区。

Avazu 媒体投放部门管理的平台媒体分为四类，第一类为大型互联网媒体，如 Google、Facebook 等；第二类为广告网络等集合了众多中小媒体的媒体联盟；第三类为中小媒体，如网站、APP 等；第四类为广告分销商，其专门从事广告投放业务。根据客户广告的推广需要，媒体投放部门会制定相应的媒体投放策略，将用户广告在各类媒体进行分发投放。在广告开始分发和投放后，媒体投放部门通过互联网广告监控系统实时监控广告在媒体投放的运营数据，如点击率、转化率、安装数等，媒体投放部门对投放策略、投放价格等进行调整，广告投放系统

根据监控数据进行投放优化，以达到广告投放效果的提升。

④广告推广调整和结算流程

Avazu 的广告推广调整和结算流程如下：

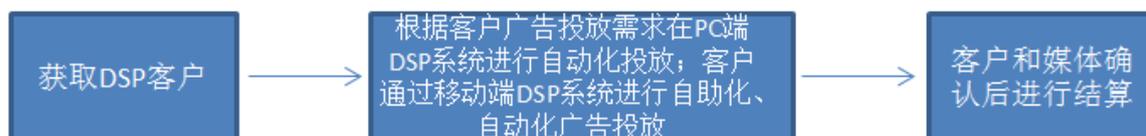


互联网广告跟踪报告系统根据获得的广告投放数据，自动生成互联网广告投放效果报告，销售部门定期向客户反馈其广告投放情况，客户根据广告投放的效果以及对广告的投放需要，提出调整需求，销售部门和运营部门进一步调整广告推广策略、推广方式等，优化广告投放效果。

在广告投放过程中，客户对于广告推广的需求会发生变化，运营部门会及时了解客户广告推广需求的变化并根据客户对广告推广的需求变化，在广告管理平台修改广告设置参数后重新推送给广告投放平台，媒体管理部门根据修改后的广告情况调整广告投放。

Avazu 通常每月向客户发送广告推广情况结算报告，与客户确定广告投放效果数据和相关费用，在客户确认相关数据后 Avazu 进行收入确认，同时 Avazu 通常每周与媒体进行结算，依据 Avazu 广告投放平台的广告数据经媒体确认后，确认相关成本。

(2) Avazu 的 DSP 平台服务于广告主，是集媒体资源购买、投放策略制定、投放实施优化到出具分析报告等功能为一体的一站式、自助化广告需求方平台，在接入的 Ad Exchange（广告交易平台）中运用 RTB（Real Time Bidding，实时竞价）技术，在极短的时间内通过对目标受众竞价的方式获得该次广告展示，实现对目标类型受众的广告精准投放。具体业务流程如下所示：



Avazu 的 DSP 平台包括自主研发的 PC 端 DSP 系统和移动端 DSP 系统，两者都是进行自动化广告投放的系统，Avazu 的 DSP 平台通过实时竞价的方式实现自动化互联网广告投放，并能为客户提供多维度广告效果跟踪、监测以及自动生成投放报告等服务。

3、报告期内业务发展状况

(1) Avazu 营业收入情况

Avazu 的营业收入全部来源于互联网广告投放业务。Avazu 最近两年一期营业收入情况如下表所示：

产品类型	2014 年 1—10 月		2013 年度		2012 年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
互联网广告投放	25,542.59	100.00%	16,478.52	100.00%	2,935.38	100.00%
合计	25,542.59	100.00%	16,478.52	100.00%	2,935.38	100.00%

报告期内，Avazu 的业务重心从互联网广告向移动互联网广告转移，2013 年开始进入移动互联网广告领域后，当年实现移动端营业收入 9,687.63 万元，并带动总体业务收入规模大幅增长，2013 年营业收入较 2012 年增长 461.38%；2014 年 1-10 月，Avazu 移动端营业收入达到 18,433.89 万元，较 2013 年全年增长 90.28%，并带动 2014 年 1-10 月营业收入较 2013 年全年增长 55.01%。报告期内，Avazu 移动端和 PC 端互联网广告业务收入结构如下所示：

产品名称	2014 年 1—10 月		2013 年度		2012 年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
PC 端	7,108.70	27.83%	6,790.89	41.21%	2,935.38	100.00 %
移动端	18,433.89	72.17%	9,687.63	58.79%	-	-
合计	25,542.59	100.00%	16,478.52	100.00%	2,935.38	100.00%

报告期内，Avazu 帮助大部分客户实现了纯效果结算的广告投放模式，按照互联网广告投放效果向广告主收取费用，对广告主的吸附能力较强，并支撑了 Avazu 营业收入的高速增长。

(2) Avazu 的前五大销售客户

Avazu 最近两年一期前 5 名客户情况如下表所示：

2014 年 1—10 月			
序号	客户名称	销售额 (万元)	销售比例 (%)
1	Tuguu S.L.U	4,055.84	15.88
2	Beijing Gamease Age Digital Technology Co., Ltd.	2,065.07	8.08

3	Tianjin Qisi Technology Co., Limited	1,524.96	5.97
4	Sam Media	1,663.64	6.51
5	Baidu (HongKong) Limited	1,294.95	5.07
合计		10,604.45	41.51

2013 年度

序号	客户名称	销售额 (万元)	销售比例 (%)
1	Sam Media	4,119.44	25
2	BECHIRO SL	2,016.10	12.23
3	Mobile Minded BV	1,413.46	8.58
4	Tuguu S.L.U	1,247.62	7.57
5	AppNexus, Inc.	831.27	5.04
合计		9,627.90	58.42

2012 年度

序号	客户名称	销售额 (万元)	销售比例 (%)
1	AppNexus, Inc.	377.37	12.86
2	FIFTH IMEDIA CO.,LTD	278.70	9.49
3	Zalando GmbH	172.21	5.87
4	Lijit Networks Inc.	131.04	4.46
5	Say Media Group	96.94	3.30
合计		1,056.24	35.98

Avazu 上述客户主要根据广告效果进行结算。

(五) Avazu 的核心技术及研发情况

1、核心技术情况

Avazu 研发并已掌握的核心技术如下表所示：

序号	核心技术名称	所属阶段	技术功能	来源
1	海量数据存储技术	上线运营	采用一种基于分布式计算技术进行管理和存储海量互联网数据的方法,应用Linux集群技术开发的基于Hadoop和HBase的海量数据存储技术,实现系统管理、数据收集、加载存储、查询、备份和恢复等模块,支持海量互联网数据的存储。	自研
2	基于用户行为特征的分类模型	上线运营	基于海量用户互联网访问数据,从时点、频次、交互行为、内容等综合维度,构建的用户特征分类模型。	自研
3	RTB 技术	上线运营	通过对接上下游互联网广告平台,包括广告交易平台、SSP、DSP、进行实时广告展示竞价	自研

4	实时广告预测技术	上线运营	通过机器学习算法自动化利用历史广告投放数据进行建模,再利用生成模型进行广告效果(互联网广告点击到达率,转化率)预测	自研
5	处理百万级 QPS 的技术架构	上线运营	拥有 150 多个核心服务器群组,支持每秒同时接收最高 100 万个由广告交易平台发送的“决策”请求	自研
6	全球内容分发网络技术	上线运营	在全球 20 多个地区进行反向代理和内容分发服务,通过降低延迟最大化用户体验	自研
7	高并发网络处理框架技术	上线运营	通过 c++实现的高性能,高可用以及分布式的网络框架,来满足 Avazu 的高并发,高 qps 需求	自研
8	Avazu 数据库	上线运营	Avazu 自主研发的高性能数据库,可以支持各种高可用和高扩展性的数据库需求	自研

上述成熟、强大的数据存储和分析技术,极大地提升了 Avazu 互联网广告投放的效率和互联网广告平台运行的稳定性。基于上述核心技术的互联网广告平台为 Avazu 的营业收入增长作出了重要贡献。

2、在研项目情况

截至 2014 年 10 月 31 日,Avazu 在研项目情况如下:

项目名称	项目阶段	已完成阶段性成果	预计上线时间/正式上线运营时间
移动 DSP 系统	升级阶段	实现与多个广告交易平台对接,拥有实时竞价(RTB)能力、实时广告预测、用户定向技术等,最大限度的提高客户的ROI	阶段性更新
私有广告交易平台	升级阶段	私有广告交易平台系统利用了 Avazu 多项核心技术以提供一个封闭的程序化广告交易平台	阶段性更新
原生广告项目	研发中	利用客户端的创新和原生集成帮助互联网媒体更大化收益	2015 年 3 月
Avazu HFATP	研发中	HFATP 系统利用金融市场 HFT 的原理将实时竞价和套利模式发挥到极致	2015 年 5 月

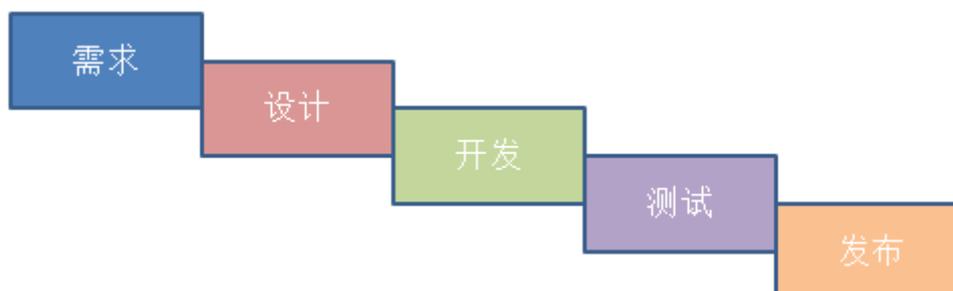
3、研发体制

近年来,Avazu 通过内部培养和外部引进的方式,不断加强公司研发团队建设,在互联网广告领先技术研发所需的 UI 和 WEB 前端开发、广告投放引擎、数据抓取存储、数据分析挖掘、计算模型算法研发、机器学习、人工智能等各方面,Avazu 均配备了适当的技术人才,为产品的持续研发升级奠定了良好的基础。

目前,Avazu 已建立了包括互联网广告基础技术研发、项目研发在内的全面

的技术研发团队，同时，Avazu 还建立了包括部分客户服务、互联网媒体服务、策略及创意人员在内的辅助研发团队，以配合技术研发团队各项技术、项目的研发，为巩固和提高 Avazu 在互联网营销领域内的综合竞争优势奠定了坚实基础。

Avazu Inc.和上海麦橙研发流程如下：



Avazu 研发的每项产品或技术均要求制定详细可行的计划，从前期产品市场调研、功能分析整理，到产品功能开发、产品测试、产品全面调试，再到最后的产品发布和运维，每一个环节都有完备清晰的计划。

为了适应互联网领域技术更新换代快、客户需求灵活、持续迭代优化的特点，Avazu 在研发过程中一直实施敏捷管理理念，建立了面向大数据进行敏捷开发管理的流程，能够迅速实现研发任务拆分和并行处理，并建立了快速反馈解决机制，保证了产品研发目标实现的高可靠性。

Avazu 在研发流程中运用自主开发的 Avazu-wiki 进行需求管理和开发文档管理，通过产品发布平台进行版本控制，运用 Bugzilla 有效衔接产品开发与测试流程。应用先进的组织管理工具提高了研发工作效率，确保研发交付的产品能够实现稳定、高效和健壮性。

4、Avazu 的核心技术人员情况

Avazu 自成立以来对人才储备始终保持高度重视，并坚持以人为本的管理理念，现已形成一支高效、稳定、创新能力极强的研发、管理和运营队伍，为 Avazu 的可持续发展提供了强有力保障。

截至 2014 年 10 月 31 日，Avazu 核心技术人员情况如下：

姓名	性别	出生年月	学历	工作年限	目前职务
石一	男	1989.5	本科肄业	10 年以上	董事、总经理
杨勇州	男	1980.9	本科	10 年以上	首席工程师
浦剑	男	1981.12	博士	5 年	产品总监
樊纾	女	1983.8	硕士	9 年	媒体总监

陆一晔	女	1982.2	本科	10年以上	效果广告客户主管
黄莹	女	1982.2	本科	10年以上	品牌广告主管
吴乌云	女	1988.12	硕士	2年	效果广告媒体联席主管
张昕蕊	女	1990.5	硕士	2年	效果广告媒体联席主管

（六）Avazu 的质量控制情况

Avazu 系以客户为核心的业务模式，始终致力于为客户持续提供富有价值和创新性的互联网广告服务，一贯坚持高标准的服务质量，执行严格的全业务流程质量控制机制，赢得了客户的高度认可。关于公司业务流程质量控制的详细情况，请参见本节之“五、交易标的主营业务情况”之“（四）主营业务的具体情况”之“2、业务流程”。

报告期内 Avazu 与客户之间不存在关于服务质量的纠纷。

（七）Avazu Inc.的资质及获奖情况

截至本报告书签署日，Avazu 所属域名均已取得上海市通信管理局 ICP 备案，具体参见本节之“（八）、主要固定资产、无形资产”之“2、无形资产”之“（3）域名”。

（八）主要固定资产、无形资产

1、固定资产

Avazu Inc.和上海麦橙为轻资产型企业，拥有的固定资产较少，主要为上海麦橙拥有的服务器等电子设备和办公设备。目前上海麦橙拥有的固定资产产权清晰，使用状态良好。

截至 2014 年 10 月 31 日，上海麦橙拥有的固定资产概况如下：

项目	原值（万元）	净值（万元）	成新率（%）
电子设备及其他	37.95	34.89	91.96%
合计	37.95	34.89	91.96%

截至本报告书签署日，Avazu Inc.和上海麦橙无自有产权房屋。

截至本报告书签署日，Avazu Inc.和上海麦橙租赁房产情况如下表所示：

序号	承租方	出租方	位置	租金	租赁期限
----	-----	-----	----	----	------

1	Avazu Japan	Yugen Kaisha Gran, Forks	Shinjuku SY Bldg, 2-8-17, Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo	210,000 日元/月	2014.7.6- 2016.7.11
2	Avazu Berlin GmbH	Sruel Prajs 和 Norma Drimmer	Rosenthaler Str. 36, 10178 Berlin	2,799.26 欧元/ 月	2014.11.1-
3	Avazu Europe B.V.	Stena Realty B.V.	Keizersgracht 125 (1015 CJ) Amsterdam	1,694 欧元/月	2015.1.1-2015.4.1
4	Avazu Inc.	Chengwei Capital Hk Limited	Room 3206, The Centrium, 60 Wyndham Street Central, Hongkong	10,000 港元/月	2013.3.1-
5	上海麦橙	上海纺织时尚 产业发展有限 公司	上海市建国西路 283 号 1 号楼 1308-1309 室	521,784 元/年	2014.3.1-2017.2.28

2、无形资产

(1) 注册商标

截至本报告书签署日，Avazu Inc.和上海麦橙无注册商标专用权。

(2) 软件著作权

截至本报告书签署日，Avazu Inc.和上海麦橙无计算机软件著作权。

(3) 域名

截至本报告书签署日，Avazu Inc.和上海麦橙目前拥有 4 个域名，上海麦橙无域名，具体情况如下表所示：

序号	域名	注册所有人	类型	到期时间
1	avazuinc.net	Avazu Inc.	国际域名	2016-1-13
2	avazu.net	Avazu Inc.	国际域名	2016-1-4
3	avazudsp.net	Avazu Inc.	国际域名	2015-7-22
4	avazutracking.net	Avazu Inc.	国际域名	2015-7-2

Avazu 拥有的域名等无形资产不涉及法律纠纷或权属争议；Avazu 不存在使用他人商标、专利或专有技术的情形，亦不涉及法律纠纷或权属争议。

六、交易标的主要财务数据

（一）交易标的报告期内主要会计政策及相关会计处理

1、收入的确认原则和计量方法

（1）Avazu Inc.

① 销售商品收入确认和计量原则

Avazu Inc.已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；Avazu Inc.既没有保留与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

② 销售商品收入确认的确认标准及收入确认时间的具体判断标准

Avazu Inc.开展互联网广告投放业务，经与客户核对广告投放数据并确认无误后，本公司确认营业收入。

③ 确认让渡资产使用权收入的依据

与交易相关的经济利益很可能流入企业，收入的金额能够可靠地计量时确认收入。

独立财务顾问已对 Avazu Inc.的收入真实性作出核查，未发现异常情况，Avazu Inc.的收入确认原则、结算依据符合相关规定。

（2）上海麦橙

① 销售商品收入确认和计量原则

上海麦橙已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；上海麦橙既没有保留与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

② 销售商品收入确认的确认标准及收入确认时间的具体判断标准

上海麦橙提供网络技术、咨询服务，双方确认无误后确认技术、咨询服务收入。

③ 确认让渡资产使用权收入的依据

与交易相关的经济利益很可能流入企业，收入的金额能够可靠地计量时确认收入。

独立财务顾问已对上海麦橙的收入真实性作出核查，未发现异常情况，上海麦橙的收入确认原则、结算依据符合相关规定。

2、会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异及对利润的影响

Avazu Inc.和上海麦橙的收入确认原则和计量方法、应收款项坏账准备计提政策、固定资产折旧年限及残值率等主要会计政策和会计估计与同行业上市公司不存在重大差异，对 Avazu Inc.和上海麦橙利润无重大影响。

3、财务报表编制基础，确定合并报表时的重大判断和假设，合并财务报表范围、变化情况及变化原因

(1) 财务报表编制基础

① Avazu Inc.

Avazu Inc.股东与上市公司签订重组协议，其持有 Avazu Inc.100%股权，由上市公司发行股份及支付现金购买。本次交易完成后，上市公司将持有 Avazu Inc.100% 股权。根据上述重组协议，上市公司收购标的为 Avazu Inc. 及 PrecisionAds Inc.、Avazu Europe B.V.、ExpertAds Inc.、Brightads Limited、Avazu Japan 株式会社、Avazu Amsterdam B.V.、Avazu Berlin GmbH 7 家公司，Avazu Inc. 与其他收购标的同受石一最终控制， Precision Ads Inc.、Avazu Europe B.V.、ExpertAds Inc.、Avazu Amsterdam B.V.、Avazu Berlin GmbH 于 2014 年变更为 Avazu Inc.子公司，BrightAds Limited、Avazu Japan 株式会社由 Avazu Inc.设立，上述 7 家公司均受 Avazu Inc.最终控制方石一控制，均为 Avazu Inc.的成本中心，与 Avazu Inc.共同构成了全球的网络广告体系，为了真实、完整反映 Avazu Inc.的业务体系，本财务报表是在假设上述 7 家公司成立之日起即为 Avazu Inc.全资子公司的前提下编制的。

在上述合并框架下，Avazu Inc.以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》、41项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下简称“企业会计准则”）以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》（2014年修订）的披露规定编制财务报表。

Avazu Inc.自本报告期末至少12个月内具备持续经营能力，无影响持续经营能力的重大事项。

② 上海麦橙

上海麦橙股东与上市公司签订重组协议，其持有上海麦橙100%股权，由上市公司发行股份及支付现金购买。本次交易完成后，上市公司将持有上海麦橙100%股权。根据上述重组协议，本次并购标的不含上海麦橙账面原持有的上海游隼网络科技有限公司、成都千行科技有限公司等股权投资，本财务报表是在假设上海游隼网络科技有限公司、成都千行科技有限公司股权在2012年1月1日已剥离的前提下编制的。

上海游隼网络科技有限公司、成都千行科技有限公司分别于2014年12月22日、2014年11月27日剥离并已办理完股权变更手续。

在上述框架下，上海麦橙以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》、41项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下简称“企业会计准则”）以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》（2014年修订）的披露规定编制财务报表。

上海麦橙自本报告期末至少12个月内具备持续经营能力，无影响持续经营能力的重大事项。

（2）确定合并报表时的重大判断和假设

① Avazu Inc.

Avazu Inc.股东与上市公司签订重组协议，其持有Avazu Inc.100%股权，由上市公司发行股份及支付现金购买。本次交易完成后，上市公司将持有Avazu Inc.100%股权。根据上述重组协议，上市公司收购标的为Avazu Inc.及PrecisionAds Inc.、Avazu Europe B.V.、ExpertAds Inc.、Brightads Limited、Avazu

Japan 株式会社、Avazu Amsterdam B.V.、Avazu Berlin GmbH 7 家公司，Avazu Inc. 与其他收购标的同受石一最终控制， Precision Ads Inc.、Avazu Europe B.V.、ExpertAds Inc.、Avazu Amsterdam B.V.、Avazu Berlin GmbH 于 2014 年变更为 Avazu Inc. 子公司，BrightAds Limited、Avazu Japan 株式会社由 Avazu Inc. 设立，上述 7 家公司均受 Avazu Inc. 最终控制方石一控制，均为 Avazu Inc. 的成本中心，与 Avazu Inc. 共同构成了覆盖全球的互联网广告体系，为了真实、完整反映 Avazu Inc. 的业务体系，本财务报表是在假设上述 7 家公司成立之日起即为 Avazu Inc. 全资子公司的前提下编制的。

② 上海麦橙

上海麦橙股东与上市公司签订重组协议，其持有上海麦橙 100% 股权，由上市公司发行股份及支付现金购买。本次交易完成后，上市公司将持有上海麦橙 100% 股权。根据上述重组协议，本次并购标的不含上海麦橙账面原持有的上海游隼网络科技有限公司、成都千行科技有限公司等股权投资，本财务报表是在假设上海游隼网络科技有限公司、成都千行科技有限公司股权在 2012 年 1 月 1 日已剥离的前提下编制的。

4、重大会计政策或会计估计差异情况

交易标的收入确认原则系根据会计准则及互联网广告行业特性确定，上市公司原无相关业务，故不存在较大差异。

交易标的的重大会计政策或会计估计与上市公司不存在重大差异。

(二) 最近两年一期的主要财务数据

1、Avazu Inc. 最近两年一期的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项目	2014 年 10 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
流动资产	12,234.69	8,935.77	2,902.70
非流动资产	321.40	388.79	305.91
资产总额	12,556.10	9,324.56	3,208.61
流动负债	4,965.60	1,161.65	500.12
非流动负债	-	-	-
负债总额	4,965.60	1,161.65	500.12
所有者权益	7,590.50	8,162.91	2,708.49
项目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度

营业收入	25,542.59	16,478.52	2,935.38
营业成本	18,091.40	10,735.73	2,490.24
营业利润	6,753.61	5,668.85	451.42
利润总额	6,753.61	5,668.85	451.42
净利润	6,753.61	5,668.85	451.42
归属于母公司所有者的净利润	6,753.61	5,668.85	451.42
归属于母公司所有者扣除非经常性损益净利润	6,753.61	5,668.85	451.42

2、上海麦橙最近两年一期的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项目	2014年10月31日	2013年12月31日	2012年12月31日
流动资产	266.72	69.94	3.00
非流动资产	51.33	-	-
资产总额	318.05	69.94	3.00
流动负债	247.35	61.11	-
非流动负债	-	-	-
负债总额	247.35	61.11	-
所有者权益	70.70	8.83	3.00
项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
营业收入	827.83	109.48	-
营业成本	576.28	99.52	-
营业利润	74.21	7.78	-
利润总额	74.53	7.78	-
净利润	54.86	5.83	-
扣除非经常性损益净利润	54.86	5.83	-

（三）Avazu 主要资产及其权属状况、对外担保、主要负债及配比情况

1、Avazu 主要资产情况

（1）Avazu Inc.主要资产情况

截至 2014 年 10 月 31 日，Avazu Inc.的主要资产构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014年10月31日	备注
流动资产：		

货币资金	7,655.74	现金及银行存款
应收账款	4,536.48	应收客户广告费
预付款项	0.92	预付房屋押金等
其他应收款	41.55	员工借款等
流动资产合计	12,234.69	
非流动资产:		
可供出售金融资产	321.40	基金和股票投资
非流动资产合计	321.40	
资产总计	12,556.10	

(2) 上海麦橙主要资产情况

截至 2014 年 10 月 31 日，上海麦橙的主要资产构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014 年 10 月 31 日	备注
流动资产:		
货币资金	135.47	现金及银行存款
预付款项	25.53	预付技术开发服务费等
其他应收款	77.55	房屋押金、关联方借款等
一年到期的非流动资产	28.17	房屋装修费
流动资产合计	266.72	
非流动资产:		
固定资产	34.89	电子设备等
长期待摊费用	16.43	房屋装修等
非流动资产合计	51.33	
资产总计	318.05	

2、对外担保情况

截至本报告书签署日，Avazu 不存在对外担保情况。

3、主要负债情况

(1) Avazu Inc.主要负债情况

截至 2014 年 10 月 31 日，Avazu Inc.的主要负债构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014 年 10 月 31 日	备注
流动负债:		
应付账款	1,002.22	应付广告分销商、媒体采购款
预收款项	112.84	预收的客户广告费
应付股利	3,787.98	应付原股东 Avazu Holding Limited 股利

其他应付款	62.55	欠付的往来款
流动负债合计	4,965.60	
非流动负债：		
非流动负债合计	0.00	
负债合计	4,965.60	

(2) 上海麦橙主要负债情况

截至 2014 年 10 月 31 日，上海麦橙的主要负债构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014 年 10 月 31 日	备注
流动负债：		
应付职工薪酬	47.48	应付职工工资等
应交税费	115.88	应交企业所得税、代扣代缴员工个人所得税等
其他应付款	84.00	应付房屋租金等
流动负债合计	247.35	
非流动负债：		
非流动负债合计	0.00	
负债合计	247.35	

第七节 交易标的的评估

一、妙趣横生的评估情况

中企华评估师根据标的特性、价值类型以及评估准则的要求，确定收益法和市场法两种方法对标的资产进行评估，最终采取了收益法评估结果作为本次交易标的的最终评估结论。根据中企华评估师出具的《评估报告》，在基准日 2014 年 10 月 31 日，妙趣横生评估基准日总资产账面价值为 7,490.50 万元，总负债账面价值为 671.88 万元，净资产账面价值为 6,818.61 万元。收益法评估后的股东全部权益价值为 62,011.60 万元，增值额为 55,192.98 万元，增值率为 809.45%。

（一）收益法评估情况

1、评估假设

（1）一般假设

- ① 假设评估基准日后被评估单位持续经营；
- ② 假设评估基准日后被评估单位所处国家和地区的政治、经济和社会环境无重大变化；
- ③ 假设评估基准日后国家宏观经济政策、产业政策和区域发展政策无重大变化；
- ④ 假设和被评估单位相关的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化；
- ⑤ 假设评估基准日后被评估单位的管理层是负责的、稳定的，且有能力担当其职务；
- ⑥ 假设被评估单位完全遵守所有相关的法律法规；
- ⑦ 假设评估基准日后无不可抗力对被评估单位造成重大不利影响。

（2）特殊假设

- ① 假设评估基准日后被评估单位采用的会计政策和编写本评估报告时所采用的会计政策在重要方面保持一致；
- ② 假设评估基准日后被评估单位在现有管理方式和管理水平的基础上，

经营范围、产品结构、运营方式、销售策略、分成政策等不会发生较大变化；

- ③ 假设评估基准日后被评估单位的游戏产品保持目前的市场竞争态势；
- ④ 假设评估基准日后被评估单位的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出；
- ⑤ 假设评估基准日后被评估单位的研发能力和技术先进性保持目前的水平，现有的核心研发人员及管理团队在预测期内能保持稳定。

评估报告评估结论在上述假设条件下在评估基准日时成立，当上述假设条件发生较大变化时，签字注册资产评估师及评估机构将不承担由于假设条件改变而推导出不同评估结论的责任。

2、评估方法

本次采用收益法对妙趣横生股东全部权益进行评估，即以未来若干年度内的企业自由现金流量作为依据，采用适当折现率折现后加总计算得出营业性资产价值，然后再加上溢余资产价值、非经营性资产价值，减去有息债务得出股东全部权益价值。

本次评估选用现金流量折现法中的企业自由现金流折现模型。现金流量折现法的描述具体如下：

股东全部权益价值=企业整体价值-付息债务价值

(1) 企业整体价值

企业整体价值是指股东全部权益价值和付息债务价值之和。根据被评估单位的资产配置和使用情况，企业整体价值的计算公式如下：

企业整体价值=经营性资产价值+溢余资产价值+非经营性资产负债价值

① 经营性资产价值

经营性资产是指与被评估单位生产经营相关的，评估基准日后企业自由现金流量预测所涉及的资产与负债。经营性资产价值的计算公式如下：

其中：P：评估基准日的企业经营性资产价值；

F_i：评估基准日后第 i 年预期的企业自由现金流量；

F_n：预测期末年预期的企业自由现金流量；

r：折现率(此处为加权平均资本成本 WACC)；

n: 预测期;

i: 预测期第 i 年;

g: 永续期增长率。

其中, 企业自由现金流量计算公式如下:

企业自由现金流量=息前税后净利润+折旧与摊销-资本性支出-营运资金增加额

其中, 折现率(加权平均资本成本,WACC)计算公式如下:

其中: ke: 权益资本成本;

kd: 付息债务资本成本;

E: 权益的市场价值;

D: 付息债务的市场价值;

t: 所得税率。

其中, 权益资本成本采用资本资产定价模型(CAPM)计算。计算公式如下:

$$K_e = r_f + MRP \times \beta_L + r_c$$

其中: rf: 无风险利率;

MRP: 市场风险溢价;

β : 权益的系统风险系数;

rc: 企业特定风险调整系数。

② 溢余资产价值

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需, 评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产。被评估单位的溢余资产为超出维持企业正常经营的营业性现金的富余现金。

③ 非经营性资产、负债价值

非经营性资产、负债是指与被评估单位生产经营无关的、评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债。被评估单位的非经营性资产、负债包括与企业经营无关的其他应收款、递延所得税资产及其他应付款等, 本次评估采用成本法进行评估。

(2) 付息债务价值

付息债务是指评估基准日被评估单位需要支付利息的负债。被评估单位评估基准日无付息债务。

3、收益期与预测期的确定

(1) 收益期的确定

由于评估基准日被评估单位经营正常，没有对影响企业继续经营的核心资产的使用年限进行限定和对企业生产经营期限、投资者所有权期限等进行限定，或者上述限定可以解除，并可以通过延续方式永续使用。故评估报告假设被评估单位评估基准日后永续经营，相应的收益期为无限期。

(2) 预测期的确定

由于企业近期的收益可以相对合理地预测，而远期收益预测的合理性相对较差，按照通常惯例，评估人员将企业的收益期划分为预测期和预测期后两个阶段。

评估人员经过综合分析，预计被评估单位于 2019 年达到稳定经营状态，故预测期截止到 2019 年底。

4、预测期的收益预测

对企业的未来财务数据预测是以企业 2012 年度至 2014 年 10 月的经营业绩为基础，遵循我国现行的有关法律、法规，根据国家宏观政策、国家及地区的宏观经济状况，企业的发展规划和经营计划、优势、劣势、机遇及风险等，尤其是企业所面临的市场环境和未来的发展前景及潜力，并结合企业未来年度财务预算对未来的财务数据进行预测，其中主要数据预测说明如下：

(1) 营业收入的预测

本次评估对于公司未来营业收入的预测是根据公司目前的经营状况、竞争情况及市场销售情况等因素综合分析的基础上进行的。

① 历史年度营业收入

妙趣横生 2012 至 2014 年经营业绩呈几何式增长，主要是因为近年来妙趣横生凭借强大的研发能力和对市场需求的敏锐把握，成功自主研发游戏产品，符合市场需求，获得广大游戏用户认可，销售流水及分成收入得以大幅提升。通过自主研发《黎明之光》、《神之刃》等游戏，积累了较为丰富的经验，建立了规范的产品研发流程，为其新游戏研发上线奠定了基础。

② 未来年度营业收入预测

企业未来年度的收入来源于游戏的运营收入，游戏运营收入来源于授权运营模式的分成收入和版权金收入。妙趣横生根据游戏玩家实际充值及消费的金额（即游戏流水），按照与蓝港互动的运营协议所计算的分成金额确认收入。版权金收入主要来源于蓝港互动与海外平台联运的授权版权金。

i. 企业战略发展目标及未来上线运营产品

目前，企业在线运营的游戏主要有《黎明之光》、《神之刃》，对于目前在线运营的游戏，妙趣横生通过不断补充、更新游戏版本、创造新的玩法、设定新的游戏模式来保持游戏的吸引力和生命力。目前《黎明之光》已处于生命周期的后期，其注册用户数量和充值金额已处于下降状态；《神之刃》仍处于稳定期，其活跃用户数量和充值金额有所下降，但总体来说较为稳定，符合3D动作卡牌类游戏生命周期趋势。另一方面，妙趣横生不断加强研发游戏的储备，保证新游戏产品的推出节奏。新游戏的开发主要是在对游戏开发方案的技术可行性、商业可行性以及成本预算等进行充分论证的基础上，制订具体的游戏开发计划，组织策划、文案、编程、美工、测试等各种资源完成一款移动网游戏的开发。妙趣横生目前已有多款在研游戏及多款游戏的研发计划。2015年3月，妙趣横生精心打造的《十万个冷笑话》移动游戏上线，随着游戏的不断推广，妙趣横生收入结构将进一步改善。

未来年度妙趣横生将以3D卡牌类游戏为基础，积极开发精品游戏，形成产品数量化，完成产品系列化，提高市场占有率，保证公司业绩持续稳定增长。

由于网络游戏具有一定的生命周期性，随着老游戏的逐渐下线，新产品须保证研发和发行节奏。根据企业的发展规划，企业每年都要推出数款新产品，未来销售收入预测是基于目前运营产品和新开发产品上线及推广计划，未来年度上线运营新产品参考目前在线产品的运营模式、运营指标的变化趋势以及不同地区收入的比例，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

将未来拟开发游戏产品纳入预测范围，主要在于：

A.将未开发产品纳入收益法评估范围是持续经营假设的前提

妙趣横生未来开发的新游戏为游戏开发企业的生产产品，是妙趣横生获得收

益的基础产品，如妙趣横生停止开发新的游戏产品，则表明妙趣横生生产的停止和经营的结束。故从企业持续运营假设的角度考虑，需要将未来开发的产品纳入收益法评估范围。在研游戏研发时间较短，推出节奏很快。在推出游戏后无法假设企业不继续开发游戏，继续生产。

网页网游和移动网游存在固有的生命周期，移动网游的生命周期大约在一到三年左右，网页网游生命周期大约在二至四年左右，如在收益法评估时不考虑未开发的游戏，则在数年后当现有和正在开发的游戏生命周期结束，则妙趣横生将无收入来源，经营终止，则与持续经营性假设相违背。

B.将未开发产品纳入收益法评估范围符合妙趣横生业务特点

妙趣横生未来能够开发出的游戏产品，基本不受外界环境因素变化的影响。开发新游戏产品是妙趣横生自身内部的生产过程，在正常持续经营下，新游戏开发过程受外界环境因素影响较小，无法持续开发新产品的可能性极低。故使得预测未来游戏的开发具有可行性和可靠性。

C.妙趣横生具有可持续开发产品的能力

妙趣横生现已形成一支高效、稳定、创新能力极强的研发队伍，为妙趣横生的可持续发展提供了强有力保障。其中大多数成员拥有多款成功产品的研发经验，是一支具有竞争力和创造力的研发团队。目前妙趣横生下设置多个项目组，每个项目组具备同时研发多款高质量游戏产品的研发能力，均具有成功项目的研发经验。研发团队的价值体现为其具有持续开发出优秀产品的能力。

D.未开发产品的预测是结合其历史产品研发及未来研发规划作出

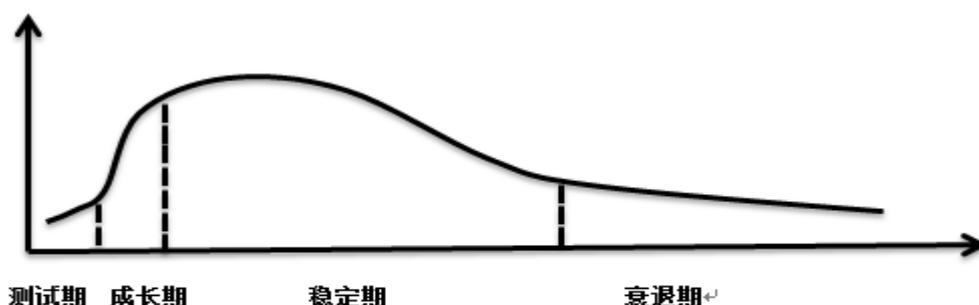
根据企业的发展规划，妙趣横生每年都要推出多款产品，未来销售收入预测正是基于目前运营产品及新开发产品推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品及每种产品计划采用的运营模式、参考已上线产品运营指标的变化趋势，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。本次收益预测考虑了已上线产品的盈利预测、又考虑了在研产品的收益实现及企业未来产品规划。对于未来上线新产品，通过对管理层访谈，并对历史年度游戏研发成功情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的成功情况，并充分考虑未来发展需要的研发人员数量的增长、研发实力的提高带来研发费用的增加，一定程度保证了未来开发游戏数量的

增长和研发成功并上线游戏数量的增长。因此将未来已开发及未开发产品纳入收益预测具有合理性。

ii. 相关参数的确认原则

A. 游戏的生命周期

3D 动作卡牌类游戏生命周期趋势分析：



考察期(测试期)：是玩家初次接触网络游戏的认识期。

新游戏投放市场的开始，进入测试期，此时玩家对游戏不是很熟悉，注册的玩家数量较少，依赖于精彩的游戏背景、具有真实感的画面及音乐，需要进行大量的投入，目的为提高产品的知名度及注册数尽可能打开市场。

形成期(成长期)：成长期是玩家对网络游戏的熟悉期，是比较关键的阶段。

当游戏产品进入测试期，并且吸引足够数量的付费玩家之后，产品将进入成长期。这时候玩家逐渐接受了游戏的玩法，游戏的活跃加大，充值次数和金额不断增加。本阶段的主要运营目的是最大限度的占有游戏市场，压缩同类竞争者的生存空间。

稳定期(成熟期)：成熟期是玩家对网络游戏的完全参与期，游戏注册人数逐渐趋于稳定，玩家每天活跃和付费也逐渐趋于稳定。随着运营投入的增加，注册人数逐渐趋于饱和。由于竞争的加剧，导致广告费用增加，注册成本将有所增加，但利润的增加并不明显。这个阶段运营的主要目的应该是获取最大的利润、最大的市场占有率以及维护玩家的忠诚度。

退化期(衰退期)：衰退期指的是游戏进入了淘汰阶段。随着玩游戏的时间的增长，用户逐渐会对游戏失去兴趣；或者在玩游戏的过程中产生了很多负面情绪，导致玩家逐渐离开了游戏；又或者市面上出现了更流行更好玩的新游戏；或者游戏玩家的好朋友都去玩其它游戏，导致玩家的盲目跟随。这段时间运营的目的应该是减少支出，尽量增加利润回收。

通过对妙趣横生目前运营的所有游戏品种的历史年度业务指标逐一进行了研究分析,发现其游戏流水的变化趋势与游戏的生命周期的各阶段变化趋势基本一致。

B.游戏流水计算公式

月游戏流水=月付费用户×ARPPU 值

月付费用户=月活跃登陆用户×付费率

iii. 主要游戏运营指标分析

●总注册用户

即自游戏上线以来,所有注册且登录过的用户。

●月活跃登陆用户

在当月时间范围内,有过登录、登出动作或者保持心跳的用户。妙趣横生的主要游戏产品上线初期处于高位之后开始逐步下降,与游戏生命周期曲线较为接近。

●付费率

付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率。一般游戏产品付费率在0%-10%之间波动,当游戏达到稳定期后曲线较为稳定。

付费率=付费用户/活跃用户

●付费用户

付费用户=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月活跃用户数=上月非新增活跃用户留存+上月新增用户的月留存+本月新增注册用户数+非上月活跃用户留存

上月非新增活跃用户留存=(上月活跃用户-上月新增用户)×本月的上月非新增活跃用户留存率

上月新增活跃用户留存=上月新增用户×上月新增用户的月留存率

本月新增注册用户数=上月新增用户数×(1+本月新增注册用户增长率)

非上月活跃用户留存是上月之前活跃过且上月未活跃,但在本月又开始活跃的用户

历史年度妙趣横生游戏推出后,在测试期、成长期爆发较快,一般在1-3个月进行大规模的用户推广,随着用户的增加,付费用户数量增加也把游戏的收入

逐步推到高点。在测试期、成长期推到用户高点后，按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，游戏在生命周期的 4-18 个月内，维持相对较平稳的收入，然后随着推广用户数量减少，付费用户数量的逐渐下降，游戏进入退化期，一般持续 6-10 个月，流水开始逐步下降最终退出运营。

●ARPPU 值

ARPPU 值即每个用户的平均消费水平。

能够影响 ARPPU 值的因素很多，游戏质量的好坏、运营活动的力度、大 R(一次性充值较大金额或累计充值金额较大)影响、用户群特征的吻合度以及用户付费能力是其中最为重要的几个因素，也是游戏从始至终都会起作用的因素。

游戏初期 ARPPU 值较低，主要因用户对游戏的尝试心理、初期运营活动的特征、以及大 R 尚未出现等。随着推广以及活跃用户的增多，用户逐渐对游戏认可，大 R 用户逐渐出现，因此 ARPPU 值也逐渐提升。越到游戏后期，运营活动会越频繁，力度也会越大，是提升 ARPPU 值的主要因素。游戏衰退后由于玩家减少，付费意愿降低，ARPPU 值逐渐平缓或降低，另外付费用户的逐渐流失也是一项重要因素。

影响 ARPPU 值的因素可归类为四点：游戏质量、运营、用户、发展阶段。对以上四点进行影响因素分析，游戏所处不同时期，所占权重比例不同，并对以上四点影响因素进行评价测算，得出不同游戏时期的 ARPPU 值。

本次评估对妙趣横生现有游戏以及未来开发游戏的各项运营指标预测时，主要根据已运营游戏的历史数据，参考市场上同类游戏的 ARPPU，并结合企业的运营理念，依据游戏所处的生命周期做出合理的判断。

●分成比例

本次评估所称分成比例系指企业实际获得的游戏收入(含税)占游戏流水的比例。对于正在运营的游戏产品，依据与游戏发行商所签订的协议约定的分成比例进行预测；未来开发拟运营的游戏的相关分成比例主要参考已运营游戏的历史数据及已签订合同所规定分成比例，并假设未来保持不变。

c.收入测算结果

由于游戏具有生命周期的特性，2014 年 11-12 月至 2017 年的手机游戏收入，对于正在运营的游戏参考历史经营情况结合预计剩余生命期逐个预测，对于未来

研发拟运营的游戏依据企业的游戏研发计划结合已运营游戏及市场同类游戏水平进行预测。对于 2018 年至 2019 年收入主要以上一年度的预测收入为基础，结合行业收入增长率、以及企业在行业中的地位等综合考虑。

本次评估根据游戏运营业务数据和财务数据整理分析，以历史数据为基础，同时综合考虑行业的发展趋势及本公司核心竞争力、经营状况等因素的基础上，收入增长与行业分析报告预测基本相符。

（2）营业成本的预测

营业成本包括游戏测试人员的工资、奖金、社会保险费和住房公积金。

对于未来年度的在营业成本归集的游戏测试人员工资的预测，参考人事部门提供的未来年度人工需求量，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。企业缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额；企业发放的奖金，主要以历史年度占职工工资的一定比例预测未来年度的奖金支出。

（3）营业税金及附加的预测

营业税金及附加包括城市维护建设税、教育费附加和地方教育费附加，城建税按流转税税额的 7% 缴纳，教育费附加按流转税税额的 3% 缴纳，地方教育费附加按流转税税额的 2% 缴纳。企业缴纳的流转税主要是增值税，增值税税率为 6%。

（4）管理费用的预测

管理费用主要包括职工工资、社会保险费、住房公积金、奖金、办公费、职工教育经费、职工福利费、网络服务费、水电燃气费、业务招待费、差旅费、交通费、固定资产折旧、无形资产摊销、研发费用和其他等。

对于未来年度的在管理费用归集的人员工资的预测，参考人事部门提供的未来年度人工需求量，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。企业缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额；企业发放的奖金，主要以历史年度占职工工资的一定比例预测未来年度的奖金支出；

对于房屋租金，租赁合同期内按合同约定确定租金，以后年度租金考虑适当

的增长；

职工教育经费、职工福利费主要参考历史年度年人均水平并结合未来年度人员人数量并以一定比例增长进行测算；

折旧、摊销费的预测：除了现有存量资产外，以后各年为了维持正常经营，随着业务的增长，需要每年投入资金新增资产或对原有资产进行更新，根据企业未来资本性支出情况结合存量资产来测算未来年折旧额和摊销额；

网络服务费、水电燃气费、业务招待费、差旅费、交通费等费用根据业务量的增加每年以一定比例增长；

研发费用的各项费用明细预测基本与管理费用预测方法一致；

其余费用结合企业未来营业规模，对未来各年度各项费用进行预测。

（5） 财务费用的预测

本次评估中采用企业自由现金流量模型，企业自由现金流量不计算财务费用。

（6） 营业外收支的预测

营业外收支指企业在经营业务以外所发生的带有偶然性的、非经常发生的业务收入或支出，妙趣横生历史年度营业外支出主要为社保滞纳金支出，未来预测期测算不作考虑。

（7） 所得税的预测

2013年5月31日，妙趣横生取得了北京市经济信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》(财税[2008]1号)规定及北京市京财税[2008]357号文件规定，软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。

根据上述规定，妙趣横生 2013-2014 年免征企业所得税，2015-2017 年按 12.5%征收企业所得税，2018 年及以后年度按 25%征收企业所得税。

（8） 损益表的预测

以上对主营业务收入、主营业务成本、营业税金及附加、营业费用、管理费用、企业所得税等都进行了预测。

利润总额=营业收入-营业成本-营业税金及附加-营业和管理费用-财务费用

+营业外收支净额

净利润=利润总额-所得税

根据上述预测，未来年度损益表如下：

单位：万元

项 目	2014年 11-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	永续期
一、营业收入	1,086.62	7,546.75	9,464.89	10,956.10	12,599.51	13,481.48	13,481.48
其中:主营业务收入	1,086.62	7,546.75	9,464.89	10,956.10	12,599.51	13,481.48	13,481.48
其他业务收入	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
减: 营业成本	5.28	74.66	82.21	90.43	99.48	107.44	107.44
其中: 主营业务成本	5.28	74.66	82.21	90.43	99.48	107.44	107.44
其他业务成本	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
营业税金及附加	7.75	53.81	67.94	78.71	90.66	96.83	96.83
营业费用	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
管理费用	110.01	1,296.73	1,734.37	1,904.73	2,087.86	2,246.51	2,246.51
财务费用	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
减: 资产减值损失							
加: 公允价值变动 净收益							
投资收益							
其他							
二、营业利润	963.58	6,121.55	7,580.37	8,882.23	10,321.52	11,030.70	11,030.70
加: 营业外收入							
减: 营业外支出							
三、利润总额	963.58	6,121.55	7,580.37	8,882.23	10,321.52	11,030.70	11,030.70
减: 所得税费用	0.00	709.09	870.83	1,025.95	2,395.57	2,558.34	2,558.34
四、净利润	963.58	5,412.46	6,709.54	7,856.28	7,925.95	8,472.36	8,472.36

(8) 折旧与摊销的预测

根据公司固定资产计提折旧、无形资产的摊销方式，评估人员对存量、增量固定资产、长期待摊费用和无形资产，按照企业现行的折旧(摊销)年限、残值率和已计提折旧(摊销)的金额逐一进行了测算。并根据原有固定资产、长期待摊费用和无形资产分类，将测算的折旧及摊销分至主营业务成本、销售费用、管理费用和研发费用。

(9) 资本性支出的预测

企业的资本性支出主要为运营设备的增加。根据评估基准日企业的资产情况、未来预测期内企业新增员工计划，考虑预测期是否需进行更新或增添考虑。

(10) 营运资金的预测

① 基准日营运资金

营运资金的追加是指随着企业经营活动的变化,因提供商业信用而占用的现金,正常经营所需保持的现金等;同时,在经济活动中,获取他人提供的商业信用,相应可以减少现金的即时支付。其他应收款和其他应付款核算内容绝大多数为非正常的经营性往来,预测时假定其保持基准日余额持续稳定。所以计算营运资金的增加需考虑正常经营所需保持的现金、应收账款、预付款项、其他应收款、应付职工薪酬、应交税费、其他应付款等几个因素。

企业基准日营运资金在企业账面值中剔除溢余资产、非经营性资产、非经营性负债后确定。

② 最低现金保有量的预测

对于最低货币资金保有量的计算,首先计算未来年度的付现成本,付现成本支付周期为一个月,故以一个月的付现成本作为最低货币资金保有量。

③ 非现金营运资金的预测

营运资金一般和企业的营业收入、营业成本有一定的比例关系,本次评估根据企业以前年度的营运资金规模以及企业营运资金占用的控制目标综合分析预测,永续期间企业营运资金增加额为零。

(11) 企业自由现金流量的预测

根据预计的利润表和资本性支出、营运资金变动、各期折旧摊销等,编制现金流量表。现金流量表预测见下表。

单位:万元

项目	2014年 11-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	永续期
净利润	963.58	5,412.46	6,709.54	7,856.28	7,925.95	8,472.36	8,472.36
加:财务费用(税后)	-	-	-	-	-	-	-
息前税后营业利润	963.58	5,412.46	6,709.54	7,856.28	7,925.95	8,472.36	8,472.36
加:折旧	2.86	15.55	16.27	12.43	10.43	11.46	11.46
摊销	0.16	0.97	0.97	0.92	0.91	0.19	0.19
减:资本支出	3.78	25.68	10.07	8.72	2.75	11.65	11.64
营运资本变动	1,335.44	-2,003.95	173.43	175.82	-6.60	76.74	-
自由现金流量	-372.62	7,407.24	6,543.28	7,685.10	7,941.13	8,395.62	8,472.36

5、折现率的确定

本次评估收益额口径为企业自由现金流量,则折现率选取加权平均资本成本

(WACC)。

$$WACC = K_e \times \frac{E}{E + D} + K_d \times (1 - t) \times \frac{D}{E + D}$$

(1) 权益资本成本 K_e 的确定

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。根据 WIND 资讯系统所披露的信息，10 年期国债在评估基准日的到期年收益率为 3.7559%，故无风险收益率 R_f 取 3.7559%。

② 企业风险系数 β

查阅可比上市公司的有财务杠杆风险系数，根据各对应上市公司的资本结构将其还原为无财务杠杆风险系数。

本次评估选取了北纬通信、拓维信息、掌趣科技、神州泰岳、天舟文化、朗玛信息、凤凰传媒、浙报传媒等可比公司，通过 WIND 证券投资分析系统，查询出可比公司截止到目前 100 周的有财务杠杆的 β 系数，通过公式：

$\beta_l = [1 + (1 - T)D/E] \beta_u$ (β_l 为有财务杠杆的风险系数， β_u 为无财务杠杆的风险系数)，将各可比公司有财务杠杆 β 系数转换成无财务杠杆 β 系数。

企业 D/E ：主要结合企业经营运行的时间及贷款情况、管理层未来的筹资策略、可比上市公司的资本结构等确定。

i. 企业贷款情况

企业评估基准日无贷款。

ii. 管理层未来的筹资策略

企业未来预计无贷款需求。

综合上述情况，确定企业的 D/E 为 0%。

则根据上述计算得出企业风险系数 $Beta$ 为 0.8037。

③ 市场风险溢价 R_{pm} 的确定

由于国内证券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，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，根据评估机构研究结果，评估市场风险溢价 R_{pm} 取 7.19%。

④ 企业特定风险调整系数 R_c 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。结合企业的规模、行业地位、经营能力、抗风险能力等因素，本次对妙趣横生的权益个别风险溢价取值为 4.5%。

⑤ 权益资本成本的确定

根据上述确定的参数，则妙趣横生的权益资本成本计算如下：

$$\begin{aligned} K_e &= R_f + \beta_u \times R_{pm} + R_c \\ &= 3.7559\% + 7.19\% \times 0.8037 + 4.5\% \\ &= 14.0\% \quad (\text{取小数点后一位}) \end{aligned}$$

(2) 加权资本成本 WACC 的确定

① 债务资本成本 K_d 的确定

目前企业无贷款，即 K_d 为 0%。

② 所得税率 T

2013 年 5 月 31 日，妙趣横生取得了北京市经济信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》(财税[2008]1 号)规定及北京市京财税[2008]357 号文件规定，软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。

根据上述规定，妙趣横生 2013-2014 年免征企业所得税，2015-2017 年按 12.5% 征收企业所得税，2018 年及以后年度按 25% 征收企业所得税。

$$\begin{aligned} \text{③ } WACC &= K_e \times E / (D + E) + K_d \times D / (D + E) \times (1 - T) \\ &= 14.0\% \times 1.00 + 0\% \times 0 \times (1 - 25\%) \\ &= 14.0\% \end{aligned}$$

6、营业价值的确定

经预测折现，从而得出公司的经营性资产价值，计算过程如下：

单位：万元

项目	2014年11-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	永续期
企业自由现金流量	-372.62	7,407.24	6,543.28	7,685.10	7,941.13	8,395.62	8,472.36
折现率	14.0%	14.0%	14.0%	14.0%	14.0%	14.0%	14.0%
折现期	0.08	0.67	1.67	2.67	3.67	4.67	
折现系数	0.9891	0.9164	0.8038	0.7051	0.6185	0.5426	3.8754
折现值	-368.57	6,787.66	5,259.61	5,418.80	4,911.69	4,555.09	32,833.76

根据上表测算，企业营业价值为 59,398.03 万元。

其中：企业明确预测期为 2014 年 11 月至 2019 年，对明确预测期 2019 年后的后续价值的估计采用永续增长模型。

预测期终值采用永续增长模型，公式如下：

$$\text{终值} = \frac{F_n \times (1+g)}{(r-g) \times (1+r)^n}$$

其中：Fn：预测期末年预期的企业自由现金流量；

r：折现率；

n：预测期；

i：预测期第 i 年；

g：永续期增长率。

根据未来营业收入、利润测算情况，永续期收入、成本、利润基本稳定，增长率 g 取 0%。经测算，永续预测期终值的现值为 32,833.76 万元。

7、其他资产和负债的评估

(1) 非经营性资产和负债的评估

非经营性资产、负债是指与被评估单位生产经营无关的，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债。被评估单位的非经营性资产、负债包括与企业经营无关的其他应收款、递延所得税资产及其他应付款等，本次评估采用成本法进行评估，非经营性资产评估值为 58.86 万元。

(2) 溢余资产的评估

溢余资产是指与企业收益无直接关系的，对企业现金流不产生贡献的，超过企业经营所需的多余资产。本次评估将企业基准日的货币资金超过最低现金保有量部分作为溢余资产考虑。

经测算，溢余资产总计为 2,554.71 万元。

8、收益法评估结果

(1) 企业整体价值的计算

$$\begin{aligned}\text{企业整体价值} &= \text{经营性资产价值} + \text{溢余资产价值} + \text{非经营性资产价值} \\ &= 59,398.03 + 58.86 + 2,554.71 \\ &= 62,011.60 \text{ 万元}\end{aligned}$$

(2) 付息债务价值的确定

评估基准日，企业无有息负债。

(3) 股东全部权益价值的计算

根据以上评估工作，妙趣横生的股东全部权益价值为：

$$\begin{aligned}\text{股东全部权益价值} &= \text{企业整体价值} - \text{付息债务价值} \\ &= 62,011.60 - 0 \\ &= 62,011.60 \text{ (万元)}\end{aligned}$$

(二) 市场法评估情况

1、评估方法及实施过程

(1) 评估方法

市场法，是指将评估对象与参考企业、在市场上已有交易案例的企业、股东权益、证券等权益性资产进行比较以确定评估对象价值的评估思路。市场法中常用的两种方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

上市公司比较法是指通过对资本市场上与被评估企业处于同一或类似行业的上市公司的经营和财务数据进行分析，计算适当的价值比率或经济指标，在与被评估企业比较分析的基础上，得出评估对象价值的方法。

交易案例比较法是指通过分析与被评估企业处于同一或类似行业的公司的买卖、收购及合并案例，获取并分析这些交易案例的数据资料，计算适当的价值比率或经济指标，在与被评估企业比较分析的基础上，得出评估对象价值的方法。

根据 Wind 资讯资料显示，目前与被评估企业类似专注于移动游戏的上市公司较少，且被评估企业主营业务为移动网游的研发，业务唯一，与上市公司在业务结构、经营模式上差异较大；被评估企业与上市公司资产规模差异较大；被评估企业目前只从事移动网游的开发，且处于业务开展初期，未来的成长能力较

强，但同时经营风险较大，而上市公司的经营年限较长，且经营业绩较为稳定，未来的经营风险相对较小，故未选择上市公司比较法。

移动网络游戏业近两年并购市场较为活跃，且与并购案例相关联的、影响交易价格的某些特定的条件以及相关数据可以通过上市公司公告获知，可以对其对价做出分析，因此，本次采用交易案例比较法，其中价值比率选择企业价值(EV)倍数：

$$EV/EBITDA = \text{企业价值} / \text{税息折旧及摊销前利润}$$

采用 EV/EBITDA，可以消除资本密集度和折旧方法不同对价值倍数的影响。

企业价值倍数(EV/EBITDA) 与市盈率类似，但侧重于衡量企业价值。有四个因素驱动企业价值与 EBITDA 之比的倍数：公司的盈利增长率、投入资本回报率、税率和资本成本。在多数情况下，行业内各公司一般面对相同的税收政策并承担相近的经营风险，税率和资本成本差异不大。投入资本回报率和增长率不具有这样的相似性，对企业价值倍数影响较大。

(2) 评估实施过程

明确被评估企业的基本情况，包括评估对象及其相关权益状况，如企业性质、资本规模、业务范围、营业规模、市场份额，成长潜力等。

选择资本市场。在明确被评估企业的基本情况后，选择 A 股并购交易市场作为选择可比交易案例的资本市场；

选择准可比交易案例。在明确资本市场后，选择与被评估单位属于同一行业、从事相同或相似的业务、交易类型一致、时间跨度接近、受相同经济因素影响的交易实例作为准可比交易案例；

选择与被评估企业进行比较分析的可比交易案例。首先对准参考可比交易案例进行筛选，以确定合适的参考案例。对准参考企业的具体情况进行详细的研究分析，包括主要主要经营业务范围、主要目标市场、业务结构、经营模式、公司规模、盈利能力、所处经营阶段等方面。通过对这些准参考企业的业务情况和财务情况的分析比较，以选取具有可比性的参考案例。

对所选择的参考交易案例的业务和财务情况进行分析，与被评估企业的情况进行比较、分析，并做必要的调整。首先收集参考交易案例的各项信息，如与交易相关的交易报告书、独立财务顾问报告、审计报告、评估报告、盈利预测审核

报告、行业统计数据、上市公司公告、研究机构的研究报告等。对上述从公开渠道获得的业务、财务信息进行分析调整，以使参考企业的财务信息尽可能准确及客观，使其与被评估企业的财务信息具有可比性。

选择、计算、调整价值比率。在对参考企业财务数据进行分析调整后，需要选择合适的价值比率，如企业价值倍数(EV/EBITDA)、市盈率(P/E 比率)、市净率(P/B 比率)、市销率(P/S 比率)等权益比率，并根据以上工作对价值比率进行必要的分析和调整。

运用价值比率得出评估结果。在计算并调整参考企业的价值比率后，与评估对象相应的财务数据或指标相乘，计算得到需要的权益价值或企业价值。

2、游戏行业近期交易情况

2013 年至今，游戏行业巨大的市场规模和快速增长的势头，吸引了众多 A 股上市公司的进入，市场上移动游戏行业此起彼伏，交易较为活跃。涉及境内上市公司收购游戏企业的案例主要有：

收购方	被收购企业	交易基准日	主营业务
大唐电信科技股份有限公司	广州要玩娱乐网络技术有限公司	2013-3-31	网页游戏运营和移动网络游戏的研发及发行
北京掌趣科技股份有限公司	上游信息科技(上海)有限公司	2013-6-30	手机游戏的研发与运营
北京掌趣科技股份有限公司	北京玩蟹科技有限公司	2013-6-30	手机游戏的研发与运营
深圳中青宝互动网络股份有限公司	上海美峰数码科技有限公司	2013-6-30	手机游戏的研发与运营
北京神州泰岳软件股份有限公司	北京壳木软件有限责任公司	2013-6-30	移动网络游戏的开发和运营
天舟文化股份有限公司	北京神奇时代网络有限公司	2013-6-30	移动网游戏的开发与运营
华谊兄弟传媒股份有限公司	广州银汉科技有限公司	2013-6-30	移动网络游戏的研发、运营服务
广东奥飞动漫文化股份有限公司	上海方寸信息科技有限公司	2013-8-31	手机游戏的研发
广东星辉车模股份有限公司	广东天拓资讯科技有限公司	2013-9-30	网络游戏的研发与运营及互联网广告的推广与服务
大连科冕木业股份有限公司	北京天神互动科技有限公司	2013-12-31	手机游戏的研发与运营

上海爱使股份有限公司	游久时代(北京)科技有限公司	2013-12-31	网络游戏的媒体资讯服务,网络游戏的研发和运营
浙江世纪华通车业股份有限公司	无锡七酷网络科技有限公司	2013-12-31	网页游戏、移动网络游戏的开发和运营
浙江世纪华通车业股份有限公司	上海天游软件有限公司	2013-12-31	网络游戏平台运营
中文天地出版传媒股份有限公司	北京智明星通科技有限公司	2014-3-31	游戏与应用开发、游戏代理发行、综合性互联网增值服务
拓维信息系统股份有限公司	上海火溶信息科技有限公司	2014-4-30	移动网络游戏的研发

3、选择可比公司

根据《资产评估准则-企业价值》的要求,市场法评估应当选择与被评估企业有可比性的公司或者案例。本次评估确定的可比案例选择原则如下:

- (A)同处一个行业,受相同经济因素影响;
- (B)企业业务结构和经营模式类似;
- (C)企业规模和成长性可比,盈利能力相当;
- (D)交易行为性质类似。

根据上述原则,围绕以移动网络游戏业务为核心,同时考虑交易性质等因素,通过公开信息搜集了2014年完成交易的掌趣科技收购玩蟹科技、神州泰岳收购壳木软件和奥飞动漫收购方寸科技3个案例作为可比案例。根据本次被评估企业和可比交易案例的实际情况,确定采用合适的价值比率,并根据公开的市场数据分别计算3家可比交易标的的价值比率。

4、企业价值倍数

(1) 测算企业价值

根据交易案例的收购价及收购股权比例,测算其权益市值。

单位:万元

	玩蟹科技	壳木软件	方寸科技
标的股权收购价格	173,900	121,500	32,500
收购股权比例	100%	100%	100%
权益价值	173,900	121,500	32,500

付息债务包括短期借款、一年内到期的长期借款、长期借款、应付债券和长

期应付款，其市值一般和账面值一致。

少数股东权益市值按账面值的 1.5 倍计算。权益市值、债务价值、少数股东权益合计即为企业价值。企业价值测算见下表。

单位：万元

	玩蟹科技	壳木软件	方寸科技
企业价值	173,900	121,500	32,500
权益市值	173,900	121,500	32,500
付息债务	-	-	-
少数股东权益	-	-	-

各公司有非经营性资产、负债，为便于各公司之间的比较，对非经营性资产、负债进行调整，调整后的企业价值及企业价值倍数见下表。

单位：万元

	玩蟹科技	壳木软件	方寸科技
非经营净资产	5,493	2,340	1,076
调整后企业价值	168,407	119,160	31,424
2014 年预期息税折旧、摊销前利润	11,980	8,150	2,356
调整后的 EV/EBIDA	14.06	14.62	13.34

(2) 影响价值倍数的因素调整

影响企业价值倍数的主要因素包括公司的盈利增长率、投入资本回报率、资本成本等。

取调整后的可比案例企业价值倍数的算术平均，作为妙趣横生的企业价值倍数，为 13.59。

妙趣横生 2014 年预测的息税折旧、摊销前利润为 4,378.06 万元，经营性资产价值评估值为：

$$4,378.06 \times 13.59 = 59,497.84 \text{ 万元。}$$

5、市场法评估结果

采用可比案例比较法测算，妙趣横生的企业价值倍数为 13.59，预计 2014 年息税折旧、摊销前利润 4,378.06 万元，经营性资产价值为 59,497.84 万元。

与收益法计算程序基本一致，计算出经营性资产价值后，计算非经营资产的价值，如货币资金、未进入合并报表的子公司，以及其他权益性投资。把企业的经营性资产的价值与企业的非经营性资产的价值相加，就得到企业价值。从企业

价值中减除付息债务、少数股东权益等，即为公司的权益价值。

单位：万元

经营价值		59,497.84
加：	货币资金	2,649.32
	未合并子公司价值	
	其他非经营性资产	58.86
减：	非经营性负债	
企业价值		62,206.01
减：	付息债务	
	少数股东权益	
普通股权益价值		62,206.01

采用市场法评估，妙趣横生的股东全部权益价值为 62,206.01 万元。

（三）本次评估增值的具体原因

1、 移动网络游戏市场前景良好

妙趣横生 2013 年以来专注于移动网游的研发。随着网络游戏内容的丰富、游戏体验的升级、充值付费渠道的畅通以及用户娱乐消费观念的转变，我国网络游戏付费用户数量的基数正逐年上升，网络游戏市场的实际销售收入稳步提高。

根据《2014 年中国游戏产业报告》，2014 年，我国移动游戏市场的实际销售收入为 274.9 亿元，同比 2013 年增长了 144.6%，继续保持着高速增长的势头。

根据易观智库《中国网络游戏市场发展预测 2014》预测：未来移动游戏迎来了一个快速发展的阶段，2015-2016 年我国移动网络游戏市场规模预计将达到 338.43 亿元、427.05 亿元。未来三年，移动游戏市场规模将保持高速增长。

在行业大发展的前提下，妙趣横生未来的发展前景广阔。

2、 妙趣横生的研发团队具有强烈的创新意识，善于把握市场机会，以差异化的原创精品游戏保持领先地位

妙趣横生一贯秉承市场为导向和差异化、精细化的原则，能够深度挖掘玩家的需求，平衡游戏产品的商业性和娱乐性，打造出具有独特用户体验的精品游戏。妙趣横生的核心人员具有丰富的游戏研发经验以及敏锐的市场洞察力，曾负责多款精品游戏的研发，妙趣横生还拥有敢于创新的游戏策划团队和高效的项目执行人员。一流的研发团队和强大的创新能力是妙趣横生未来不断提高市场竞争力、

保持持续发展能力的重要保障。

妙趣横生准确地把握了玩家对游戏品质和便捷性的诉求，在 2012 年率先推出同时拥有客户端及网页入口的 3D《黎明之光》网游，不仅满足了游戏玩家对游戏效果、表现力的追求，而且给予了玩家提供了极大的方便，受到玩家的喜爱，《黎明之光》推出后在一定程度上引领了国内客户端网络游戏微端化、双端化的发展方向。截至 2014 年 12 月 31 日，《黎明之光》的累计流水超过 9,500 万元，累计注册用户数接近 600 万人。

妙趣横生准确地预判移动游戏市场爆发，在 2013 年就推出了与其他移动游戏有显著差异的《神之刃》移动游戏，《神之刃》是当时市场上极少数的次世代全 3D 动作类移动游戏之一，长时间占据各大移动游戏下载排行榜前几名的位置。截至 2014 年 12 月 31 日，《神之刃》的累计流水约 2.5 亿元，累计注册用户数超过 1,683 万人。

2015 年 3 月中旬，妙趣横生精心打造的《十万个冷笑话》移动网络游戏上线，受到业界的瞩目和粉丝的热烈追捧，原汁原味的再现了同名网络连载动漫视频、同名动漫电影的人物形象及故事情节，并以中重度动作游戏的形式予以展现。

妙趣横生依靠差异化的精品游戏聚拢用户人气、形成市场口碑，打造自身的行业品牌和影响力。妙趣横生潜心研发新产品，现还有多款定位细分市场的差异化移动网游正在研发中。

3、妙趣横生拥有高效、稳定的研发团队和业内领先的研发技术水平，确保以合理的研发时间和高质量的标准实现游戏设想

妙趣横生的研发团队是业内较为稳定的团队之一，妙趣横生注重对团队人员的投入与培养，其总经理等高管兼核心技术人员亲自带领项目团队，项目团队的负责人和骨干成员主要从内部培养产生，具有较高忠诚度；同时，妙趣横生扁平化的组织架构和任人唯贤的企业文化氛围让各团队间配合顺畅、良性竞争。

历经数年的磨砺，妙趣横生自主开发出一整套业内领先的游戏研发解决方案，以 Saturn 引擎为核心，配合一套精密的研发工作流体系和领先的核心技术点。其技术优势和效果主要体现在四个方面：

第一，该引擎及工作流系统架构领先，完全支持跨平台（PC、安卓、iOS、WP8 等）游戏的开发，可扩展性强，包含了出色的 3D 渲染等一系列技术；此外，

该系统嵌入了各工种的制作工具和一整套完善的制作流程，让项目组在该平台进行游戏的开发与协调沟通，有效的提高团队的工作效率。妙趣横生的所有游戏均在该系统的架构上开发，游戏表现效果一流。与其他游戏企业需要开发不同引擎来对应不同类型游戏的情形不同，妙趣横生引擎系统的领先性和兼容性极大的提高了游戏的研发效率，有效降低了游戏的开发成本。

第二，依托自主研发的终端自适应性技术（能够自动监测移动终端的性能，并且自动屏蔽掉不适合于当前手机的效果），妙趣横生的移动游戏产品兼容性极高，根据全球著名的 Testin 移动游戏云测试平台的测试结果，《神之刃》和《十万个冷笑话》的兼容性均在 96% 以上（即游戏能在该测试平台所拥有的千余款不同型号的移动设备上顺利运行），极大的提高了游戏的渗透率。

第三，依托自主研发的动态热修复等技术，妙趣横生的游戏在用户体验上追求极致。例如，其游戏产品不需停机就能修复外网玩家游戏版本中的 BUG（错误），极大的减少玩家因为 BUG 而流失；其“X-Ray”光线跟踪技术让游戏拥有电影级别的光照效果等等。

第四，依托自主研发的全局资源压缩、聚合协议同步等技术，妙趣横生的游戏安装包在相同游戏内容的前提下压缩到极小的文件大小，且游戏过程中能自动减少网络同步产生的流量，这为游戏的用户导入提供了极大的方便，也在一定程度上降低游戏的推广成本。

强大的研发团队和自主研发的一系列核心技术，是妙趣横生在游戏表现、体验和玩法的重大创新和突破能够实现的有力基础。该等核心技术的开放性和通用性使得妙趣横生能够在保证质量的前提下，控制成本和缩短产品的研发周期，从而让妙趣横生能够适时推出符合行业发展方向的产品，占领市场先机。

4、妙趣横生拥有强大的品牌影响力，与游戏发行商及运营平台优势互补

近年来，网络游戏产品数量迅速增加，但能为研发商、发行商运营平台都带来高回报的精品游戏产品供不应求。从发行商、运营平台公司的角度来看，随着竞争加剧、网络游戏用户导入成本逐渐提高，发行商、游戏运营平台的资源越来越向其带来更高、更持续回报的少数精品游戏倾斜。从游戏研发商的角度来看，将精品游戏投放到游戏平台并获得更多的资源投入是提高收入的有效手段。

妙趣横生的多款明星游戏产品聚拢形成了良好的市场口碑、不断提高自身品

牌的号召力和影响力，妙趣横生的移动游戏已成功在蓝港互动、360、金山、腾讯、苹果 APP Store、UC、小米、91 等国内各大知名移动游戏运营平台运营，获得运营商大量资源的倾斜支持。

妙趣横生通过对游戏运营数据的分析及产品调试积累了丰富的更新升级经验，能够准确的把握游戏参数设置等重要运营技巧，大幅提高产品的运营效果。

妙趣横生与游戏发行商、游戏平台的合作是强强联合、优势互补、共同成长的良性结合，是妙趣横生未来游戏产品持续获得成功的重要保障。

5、账面资产不能全面反映其真实价值

妙趣横生具有“轻资产”的特点，其固定资产投资相对较小，账面值不高，企业除了固定资产、营运资金等有形资产之外，还拥有管理经验、运营经验、服务能力、人力资源、营销渠道、客户群等要素，其产生的协同作用在企业账面价值无法体现，同时也无法体现企业未来的发展能力，但是对股东全部权益价值却具有重要影响。而收益法通过对被评估企业未来的经营状况和获利能力进行分析，更能反映企业股东全部权益的市场价值，该价值内涵包含了企业全部的经营成果和发展能力的市场价值。故评估结果相对于账面成本有较大程度的增值。

二、雷尚科技的评估情况

中企华评估师根据标的特性、价值类型以及评估准则的要求，确定收益法和市场法两种方法对标的资产进行评估，最终采取了收益法评估结果作为本次交易标的的最终评估结论。根据中企华评估师出具的《评估报告》，在基准日 2014 年 10 月 31 日，雷尚科技评估基准日总资产账面价值为 5,864.79 万元，总负债账面价值为 2,725.42 万元，净资产账面价值为 3,139.37 万元。收益法评估后的股东全部权益价值为 88,018.50 万元，增值额为 84,879.13 万元，增值率为 2,703.70%。

（一）收益法评估情况

1、评估假设

评估假设详见本节之“一、妙趣横生的评估情况”相应章节。

2、评估方法

评估方法详见本节之“一、妙趣横生的评估情况”相应章节。

3、收益期与预测期的确定

收益期与预测期的确定详见本节之“一、妙趣横生的评估情况”相应章节。

4、预测期的收益预测

对企业的未来财务数据预测是以企业 2012 年度至 2014 年 10 月的经营业绩为基础，遵循我国现行的有关法律、法规，根据国家宏观政策、国家及地区的宏观经济状况，企业的发展规划和经营计划、优势、劣势、机遇及风险等，尤其是企业所面临的市场环境和未来的发展前景及潜力，并结合企业未来年度财务预算对未来的财务数据进行预测，其中主要数据预测说明如下：

（1）营业收入的预测

本次评估对于公司未来营业收入的预测是根据公司目前的经营状况、竞争情况及市场销售情况等因素综合分析的基础上进行的。

① 历史年度营业收入

雷尚科技 2012 年销售收入 696.06 万元，净利润 17.85 万元；2013 年销售收入 1,513.20 万元，净利润为 50.24 万元；2014 年 1-10 月份销售收入 6,592.65 万元，净利润为 4,018.04 万元。

② 未来年度营业收入预测

企业未来年度的收入来源于游戏的运营收入和版权金收入，游戏运营收入来源于授权运营、联合运营分成收入。雷尚科技根据游戏玩家实际充值及消费的金額，按照与游戏运营商合作协议所计算的分成金额确认收入。游戏版权金根据已有的游戏授权运营合同以及未来规划的上线游戏来进行预测。

① 企业战略发展目标及未来上线运营产品

目前，企业在线运营的游戏主要有自研游戏《坦克风云》、《火力全开 HD》、《玩具战争》、《战争指挥官》以及代理发行游戏《大航海世界》、《二战传奇》，对于目前在线运营的游戏，雷尚科技通过不断补充、更新游戏版本、创造新的玩法、设定新的游戏模式来保持游戏的吸引力和生命力。目前《火力全开 HD》的注册用户数量和充值金额仍能保持稳定，《坦克风云》的注册用户数量和充值金额仍然保持增长。另一方面雷尚科技不断加强研发储备，保证新游戏产品推出节

奏,雷尚科技目前已有多款在研游戏及多款新游戏的研发计划。其中一款游戏《战争风云》已经基本完成开发工作,进入不删档内测阶段,即将开始商业化运营。届时,雷尚科技的游戏产品运营数量将有所增加,收入结构将得到一定改善。

未来年度雷尚科技将以军事 SLG 策略类游戏为基础,积极开发精品游戏,形成产品数量化,完成产品系列化,提高市场占有率,保证公司业绩持续稳定增长,在军事题材游戏这一细分行业形成一定的规模优势。

由于网络游戏具有一定的生命周期性,随着老游戏的逐渐下线,新产品须保证研发和发行节奏。根据企业的发展规划,企业每年都要推出数款新产品,未来销售收入预测是基于目前运营产品和新开发产品上线及推广计划,未来年度上线运营新产品参考目前在线产品的运营模式、运营指标的变化趋势以及不同地区收入的比例,分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入,然后汇总得出全部产品的运营收入。

将未来拟开发游戏产品纳入预测范围,主要在于:

A、将未开发产品纳入收益法评估范围是持续经营假设的前提

雷尚科技未来开发的新游戏为游戏开发企业的生产产品,是雷尚科技获得收益的基础产品,如雷尚科技停止开发新的游戏产品,则表明雷尚科技生产的停止和经营的结束。故从企业持续运营假设的角度考虑,需要将未来开发的产品纳入收益法评估范围。在研游戏研发时间较短,推出节奏很快。在推出游戏后无法假设企业不继续开发游戏,继续生产。

网页网游和移动网游存在固有的生命周期,移动网游的生命周期大约在一到三年左右,网页网游生命周期大约在二至四年左右,如在收益法评估时不考虑未开发的的游戏,则在数年后当现有和正在开发的的游戏生命周期结束,则雷尚科技将无收入来源,经营终止,则与持续经营性假设相违背。

B、将未开发产品纳入收益法评估范围符合雷尚科技业务特点

雷尚科技未来能够开发出的游戏产品,基本不受外界环境因素变化的影响。开发新游戏产品是雷尚科技自身内部的生产过程,在正常持续经营下,新游戏开发过程受外界环境因素影响较小,无法持续开发新产品的可能性极低。故使得预测未来游戏的开发具有可行性和可靠性。

C、雷尚科技具有可持续开发产品的能力

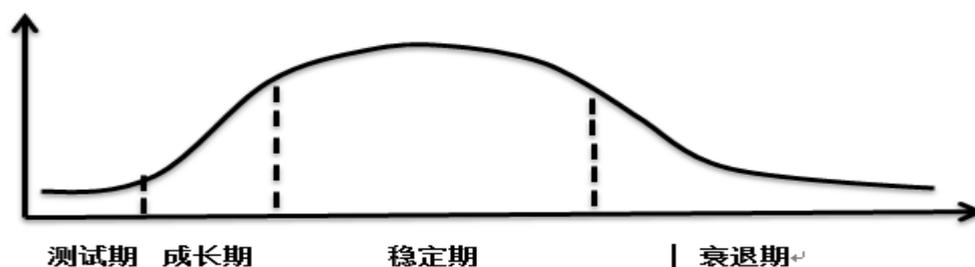
雷尚科技现已形成一支高效、稳定、创新能力极强的研发队伍，为雷尚科技的可持续发展提供了强有力保障。雷尚科技大多数成员拥有多款成功产品的研发经验，是一支具有竞争力和创造力的研发团队。目前雷尚科技下设置多个项目组，每个项目组具备同时研发多款高质量游戏产品的研发能力，均具有成功项目的研发经验。研发团队的价值体现为其具有持续开发出优秀产品的能力。

D、未开发产品的预测是结合其历史产品研发及未来研发规划作出

根据企业的发展规划，雷尚科技每年都要推出多款产品，未来销售收入预测正是基于目前运营产品及新开发产品推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品及每种产品计划采用的运营模式、参考已上线产品运营指标的变化趋势，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。本次收益预测考虑了已上线产品的盈利预测、又考虑了在研产品的收益实现及企业未来产品规划。对于未来上线新产品，通过对管理层访谈，并对历史年度游戏研发成功情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的成功情况，并充分考虑未来发展需要的研发人员数量的增长、研发实力的提高带来研发费用的增加，一定程度保证了未来开发游戏数量的增长和研发成功并上线游戏数量的增长。因此将未来已开发及未开发产品纳入收益预测具有合理性。

②相关参数的确认原则

A.军事 SLG 策略类游戏的生命周期



考察期(测试期): 是玩家初次接触网络游戏的认识期。

在这个阶段，游戏给予玩家的第一印象相当重要，让玩家一见钟情是最高境界。游戏背景的介绍要精彩，画面及音乐要有真实感，场面要有震撼力，这些都是能否吸引玩家的重要因素。

形成期(成长期): 成长期是玩家对网络游戏的熟悉期，是比较关键的阶段。

在这个阶段,玩家不仅要继续熟悉游戏规则,而且开始与其他玩家进行互动,攀比心理开始出现,一些级别较高的玩家开始享受成就感,并开始对虚拟世界产生依赖感;一些级别较低的玩家会因为没有成就感开始放弃或者转向其他游戏。

稳定期(成熟期):成熟期是玩家对网络游戏的完全参与期,也是该游戏生命周期最长的时期,该时期是游戏运营商创收的最关键期,也是最容易出问题的时期。运营商是否赚钱、赚多少钱都由这个阶段来决定。

退化期(衰退期):是玩家对网络游戏的厌烦期,这也是很自然的,无论一个游戏多么出色,人也会产生厌倦情绪,或者因为自己的年龄成长或因为某些外在影响,玩家会彻底离开这个游戏世界。

雷尚科技所研发的游戏大多属于军事类 SLG 策略游戏,该类型游戏对于男性玩家以及军事爱好者具有较强的吸引力,从运营的角度来看,主要特点有:游戏寿命长,玩家粘贴性强、可持续运营。

对雷尚科技目前运营的所有游戏品种的历史年度业务指标逐一进行研究分析,得出其游戏流水的变化趋势与游戏的生命周期的各阶段变化趋势基本一致。

B.游戏流水计算公式

月游戏流水=月付费用户×ARPPU 值

月付费用户=月活跃登陆用户×付费率

③历史年度主要游戏产品运营指标分析

a.指标分析及预测

●总注册用户

即自游戏上线以来,所有注册且登录过的用户。

●月活跃登陆用户

在当月时间范围内,有过登录、登出动作或者保持心跳的用户。雷尚科技的主要游戏产品上线初期呈增长趋势,至高位之后开始逐步下降,与游戏生命周期曲线较为接近。

●付费率

付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率。一般手游产品付费率在0%-10%之间波动,当游戏达到稳定期后曲线较为稳定。

付费率=付费用户/活跃用户

●付费用户

付费用户=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月活跃用户数=上月老用户的月留存+本月新增注册用户数

历史年度雷尚科技游戏推出后，在测试期、成长期爆发较快，一般持续 6-8 个月进行大规模的用户推广，随着用户的增加，付费用户数量增加也把游戏的收入逐步推到高点。在测试期、成长期推到用户高点后，按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，持续 12-18 个月，维持相对较平稳的收入，然后随着推广用户数量减少，付费用户数量的逐渐下降，游戏进入退化期，一般持续 10-12 个月，流水开始逐步下降最终退出运营。

●ARPPU 值

ARPPU 值即每个付费用户的平均消费水平。

能够影响 ARPPU 值的因素很多，游戏质量的好坏、运营活动的力度、大 R(一次性充值较大金额或累计充值金额较大)影响、用户群特征的吻合度以及用户付费能力是其中最为重要的几个因素，也是游戏从始至终都会起作用的因素。

游戏初期 ARPPU 值较低，主要因用户对游戏的尝试心理、初期运营活动的特征、以及大 R 尚未出现等。随着推广以及活跃用户的增多，用户逐渐对游戏认可，大 R 用户逐渐出现，因此 ARPPU 值也逐渐提升。越到游戏后期，运营活动会越频繁，力度也会越大，是提升 ARPPU 值的主要因素。游戏衰退后由于玩家减少，付费意愿降低，ARPPU 值逐渐平缓或降低，另外付费用户的逐渐流失也是一项重要因素。

影响 ARPPU 值的因素可归类为四点：游戏质量、运营、用户、发展阶段。对以上四点进行影响因素分析，游戏所处不同时期，所占权重比例不同，并对以上四点影响因素进行评价测算，得出不同游戏时期的 ARPPU 值。

本次评估对雷尚科技现有游戏以及未来开发游戏的各项运营指标预测时，主要根据已运营游戏的历史数据，参考市场上同类游戏的 ARPPU，并结合企业的运营理念，依据游戏所处的生命周期做出合理的判断。

●分成比例

本次评估所称分成比例系指企业实际获得的游戏收入(含税)占游戏流水的比例。对于正在运营的游戏产品(含代理发行游戏)，依据与游戏运营商、运营平

台所签订的协议约定的分成比例进行预测；未来开发拟运营的游戏的相关分成比例主要参考已运营游戏的历史数据，并假设未来保持不变。

b.收入测算结果

由于游戏具有生命周期的特性，2014年11-12月至2017年的手机游戏收入，对于正在运营的游戏参考历史经营情况结合预计剩余生命期逐个预测，对于未来拟研发运营的游戏依据企业的游戏研发计划结合已运营游戏及市场同类游戏水平进行预测。对于2018年、2019年收入主要以上一年度的预测收入为基础，结合行业未来收入增长率、以及企业在行业中的地位等综合考虑。

本次评估根据游戏运营业务数据和财务数据整理分析，以历史数据为基础，同时综合考虑行业的未来发展趋势及本公司核心竞争力、经营状况等因素的基础之上。

(2) 营业成本的预测

营业成本包括服务器费用、外包服务费、代理发行游戏的分成、运营人员的职工薪酬、职工福利费、交通费。

对于未来年度的在营业成本归集的人员工资的预测，参考人事部门提供的未来年度人工需求量，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。企业缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额；

服务器费用主要包括IDC、CDN带宽以及云服务器费用，随着游戏平台的扩展，服务器费用不断增加，本次按企业目前服务器费水平以一定的比例逐年增长；

代理发行游戏的分成主要为企业代理发行游戏按照合同约定的分成比例支付给游戏开发商的分成。本次评估以预测的企业代理发行游戏确认的充值流水为基础、并结合与游戏开发商约定的分成比例预测分成成本；

交通费主要参考历史年度人均水平并结合未来年度人员数量并以一定比例增长进行测算；

外包服务费、职工福利费根据历史年度发生额按照未来一定比例增长进行预测。

(3) 营业税金及附加的预测

营业税金及附加包括城市维护建设税、教育费附加和地方教育费附加，城建税按流转税税额的 7% 缴纳，教育费附加按流转税税额的 3% 缴纳，地方教育费附加按流转税税额的 2% 缴纳。企业缴纳流转税主要是增值税，增值税税率为 6%。

（4） 营业费用的预测

营业费用主要包括职工薪酬、广告费、推广费、交通费、差旅费等。

对于未来年度的在营业费用归集的人员工资的预测，参考人事部门提供的未来年度人工需求量，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。企业缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额；

交通费、差旅费主要参考历史年度年人均水平并结合未来年度人员人数量并以一定比例增长进行测算；

广告费根据历史年度数据，未来年度按照一定比例增长进行预测；

推广费根据历史年度数据，未来年度按照占收入的一定比例进行预测，随着未来上线游戏的增加以及游戏推广难度的增加，未来年度推广费大幅提高。

（5） 管理费用的预测

管理费用主要包括职工薪酬、职工福利费、房租、办公费、交通费、通讯费、办公费、业务招待费、水电费、网费、差旅费、服务费、折旧费、摊销费、印花税、研发费用等。

对于未来年度的在管理费用归集的人员工资的预测，参考人事部门提供的未来年度人工需求量，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。企业缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额；

对于房屋租金，租赁合同期内按合同约定确定租金，以后年度租金考虑适当的的增长；

差旅费、交通费、通讯费主要参考历史年度年人均水平并结合未来年度人员人数量并以一定比例增长进行测算；

折旧、摊销费的预测：除了现有存量资产外，以后各年为了维持正常经营，随着业务的增长，需要每年投入资金新增资产或对原有资产进行更新，根据企业未来资本性支出情况结合存量资产来测算未来年折旧额和摊销额；

职工福利费、水电费、办公费、业务招待费、服务费、清洁费等费用根据业务量的增加每年以一定比例增长；

研发费用的各项明细预测基本与管理费用预测方法一致；

其余费用结合企业未来营业规模，对未来各年度各项费用进行预测。

本次对于管理费用的预测，通过对管理层访谈，并对历史年度游戏研发成功情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的成功情况，并充分考虑未来发展需要的研发人员数量的增长、研发实力的提高，一定程度保证未来开发游戏数量的增长和研发成功并上线游戏数量的增长所需管理及研发费用的增加。

（6） 财务费用的预测

本次评估中采用企业自由现金流量模型，企业自由现金流量不计算财务费用。

（7） 营业外收支的预测

营业外收支指企业在经营业务以外所发生的带有偶然性的、非经常发生的业务收入或支出，雷尚科技历史年度营业务收入为政府补助，未来预测期测算不作考虑。

（8） 企业所得税的预测

合并口径下企业所得税为各法人公司企业所得税的汇总。截至出具评估报告日，雷尚科技已向相关部门申请高新技术企业认证，其已被纳入北京市 2014 年度拟认定高新技术企业名单，目前已公示完毕且无异议，预计在 2014 年年度所得税汇算清缴完成前取得高新技术企业资格不存在障碍。本次评估假设企业最终取得高新技术企业资格认定，自 2014 年 1 月 1 日起享受高新技术企业 15% 所得税优惠政策，同时预计本期高新技术企业证书期满后，雷尚科技仍能获得高新技术企业认证，继续保持 15% 的企业所得税率优惠；雷尚天津企业所得税率为 25%；依据香港当地税收政策，雷尚香港的企业利得税率为 16.5%；依据塞舌尔当地税收政策，雷尚塞舌尔免征企业所得税。

本次评估假设评估基准日后雷尚科技其境外下属公司在各期于次年分配上年度利润至境内母公司，在此过程中需要缴纳相关税费。

（9） 损益表的预测

以上对主营业务收入、主营业务成本、营业费用、管理费用、营业外收支等均进行了预测。

利润总额=营业收入-营业成本-营业税金及附加-营业和管理费用-财务费用+营业外收支净额

净利润=利润总额-所得税

根据上述预测，未来年度损益表预测如下：

单位：万元

项目	2014年11-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	永续期
一、营业收入	2,224.98	11,344.24	14,327.66	17,892.66	20,713.25	22,216.70	22,216.70
其中:主营业务收入	2,224.98	11,344.24	14,327.66	17,892.66	20,713.25	22,216.70	22,216.70
其他业务收入	-	-	-	-	-	-	-
二、减:营业成本	138.09	613.82	486.07	483.98	496.48	513.77	513.77
其中:主营业务成本	138.09	613.82	486.07	483.98	496.48	513.77	513.77
其他业务成本	-	-	-	-	-	-	-
主营业务税金及附加	122.27	671.05	896.71	976.64	1,123.73	1,201.99	1,201.99
营业费用	459.93	635.31	790.82	976.18	999.94	1,023.72	1,023.72
管理费用	251.98	2,198.03	2,710.34	3,788.05	3,904.71	4,028.18	4,028.18
财务费用	-	-	-	-	-	-	-
减:资产减值损失							
加:公允价值变动净收益							
投资收益							
其他							
三、营业利润	1,252.71	7,226.03	9,443.73	11,667.81	14,188.39	15,449.03	15,449.03
加:营业外收入							
减:营业外支出							
四、利润总额	1,252.71	7,226.03	9,443.73	11,667.81	14,188.39	15,449.03	15,449.03
减:所得税费用	216.96	926.83	1,603.49	1,827.70	2,280.97	2,580.15	2,650.17
五、净利润	1,035.74	6,299.20	7,840.23	9,840.10	11,907.43	12,868.89	12,798.87

(10) 折旧与摊销的预测

根据公司固定资产计提折旧、无形资产的摊销方式，评估人员对存量、增量固定资产、长期待摊费用和无形资产，按照企业现行的折旧(摊销)年限、残值率和已计提折旧(摊销)的金额逐一进行了测算。并根据原有固定资产、长期待摊费用和无形资产分类，将测算的折旧及摊销分至管理费用和研发费用。

(11) 资本性支出的预测

企业的资本性支出主要为运营设备的增加。根据评估基准日企业的资产情况、未来预测期内企业新增员工计划，考虑预测期是否需进行更新或增添考虑。

(12) 未来年度营运资金的预测

① 基准日营运资金

营运资金的追加是指随着企业经营活动的变化,因提供商业信用而占用的现金,正常经营所需保持的现金等;同时,在经济活动中,获取他人提供的商业信用,相应可以减少现金的即时支付。其他应收款和其他应付款核算内容绝大多数为非正常的经营性往来,预测时假定其保持基准日余额持续稳定。所以计算营运资金的增加需考虑正常经营所需保持的现金、应收账款、预付款项、其他应收款、应付职工薪酬、应交税费、其他应付款等几个因素。

企业基准日营运资金在企业账面值中剔除溢余资产、非经营性资产、非经营性负债后确定。

② 最低现金保有量的预测

对于最低货币资金保有量的计算,首先计算未来年度的付现成本,付现成本支付周期为一个月,故以一个月的付现成本作为最低货币资金保有量。

③ 非现金营运资金的预测

营运资金一般和企业的营业收入、营业成本有一定的比例关系,本次评估根据企业以前年度的营运资金规模以及企业营运资金占用的控制目标综合分析预测,永续期间企业营运资金增加额为零。

(13) 未来年度企业自由现金流量的预测

根据上述各项预测,未来各年度企业自由现金流量如下表:

根据预计的利润表和资本性支出、营运资金变化、各期折旧摊销等,编制现金流量表。现金流量表预测见下表。

单位:万元

项目	2014年11-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	永续期
净利润	1,035.74	6,299.20	7,840.23	9,840.10	11,907.43	12,868.89	12,798.87
加:财务费用(税后)	-	-	-	-	-	-	-
息前税后营业利润	1,035.74	6,299.20	7,840.23	9,840.10	11,907.43	12,868.89	12,798.87
加:折旧	2.70	19.13	20.28	22.89	22.67	20.75	20.75
摊销	0.99	5.92	5.92	5.94	5.92	5.92	5.92
减:资本支出	-	12.82	7.92	37.94	8.11	32.16	26.67
营运资本变动	-102.36	367.12	411.80	510.49	380.29	189.11	-
自由现金流量	1,141.80	5,944.32	7,446.71	9,320.50	11,547.62	12,674.29	12,798.87

5、折现率的确定

本次评估收益额口径为企业自由现金流量，则折现率选取加权平均资本成本(WACC)。

$$WACC = K_e \times \frac{E}{E + D} + K_d \times (1 - t) \times \frac{D}{E + D}$$

(1) 权益资本成本 K_e 的确定

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。根据 WIND 资讯系统所披露的信息，10 年期国债在评估基准日的到期年收益率为 3.7559%，故无风险收益率 R_f 取 3.7559%。

② 企业风险系数 β

查阅可比上市公司的有财务杠杆风险系数，根据各对应上市公司的资本结构将其还原为无财务杠杆风险系数。

本次评估选取了北纬通信、拓维信息、掌趣科技、神州泰岳、天舟文化、朗玛信息、凤凰传媒、浙报传媒等可比公司，通过 WIND 证券投资分析系统，查询出可比公司截至到目前 100 周的有财务杠杆的 β 系数，通过公式： $\beta_l = [1 + (1 - T)D/E]\beta_u$ (β_l 为有财务杠杆的风险系数， β_u 为无财务杠杆的风险系数)，将各可比公司有财务杠杆 β 系数转换成无财务杠杆 β 系数。

企业 D/E：主要结合企业经营后运行的时间及贷款情况、管理层未来的筹资策略、可比上市公司的资本结构等确定。

i. 企业贷款情况

企业评估基准日无贷款。

ii. 管理层未来的筹资策略

公司预计无贷款需求。

综合上述情况，确定企业的 D/E 为 0%。

则根据上述计算得出企业风险系数 Beta 为 0.8037。

③ 市场风险溢价 R_{pm} 的确定

由于国内证券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，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，根据我公司研究结果，评估市场风险溢价 R_{pm} 取 7.19%。

④ 企业特定风险调整系数 R_c 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。结合企业的规模、行业地位、经营能力、抗风险能力等因素，本次对雷尚科技的权益个别风险溢价取值为 4%。

⑤ 权益资本成本的确定

根据上述确定的参数，则雷尚科技的权益资本成本计算如下：

$$\begin{aligned} K_e &= R_f + \beta_u \times R_{pm} + R_c \\ &= 3.7559\% + 7.19\% \times 0.8037 + 4\% \\ &= 13.5\% (\text{取小数点后一位}) \end{aligned}$$

(2) 加权资本成本 WACC 的确定

① 债务资本成本 K_d 的确定

目前企业无贷款，即 K_d 为 0.00%。

② 所得税率 T

截至出具评估报告日，雷尚科技已向相关部门申请高新技术企业认证，其已被纳入北京市 2014 年度拟认定高新技术企业名单，目前已公示完毕且无异议，预计在 2014 年年度所得税汇算清缴完成前取得高新技术企业资格不存在障碍。本次评估假设企业最终取得高新技术企业资格认定，自 2014 年 1 月 1 日起享受高新技术企业 15% 所得税优惠政策，同时预计本期高新技术企业证书期满后，雷尚科技仍能获得高新技术企业认证，继续保持 15% 的企业所得税率优惠。

$$\begin{aligned} \text{③ } WACC &= K_e \times E / (D + E) + K_d \times D / (D + E) \times (1 - T) \\ &= 13.5\% \times 1.00 + 0.00\% \times 0.00 \times (1 - 15\%) \\ &= 13.5\% \end{aligned}$$

6、营业价值的确定

经预测折现，从而得出公司的经营性资产价值，计算过程如下：

单位：万元

项目	2014年11-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	永续期
企业自由现金流量	1,141.80	5,944.32	7,446.71	9,320.50	11,547.62	12,674.29	12,798.87
折现率	13.5%	13.5%	13.5%	13.5%	13.5%	13.5%	13.5%
折现期	0.08	0.67	1.67	2.67	3.67	4.67	
折现系数	0.9895	0.9190	0.8097	0.7134	0.6286	0.5538	4.1022
折现值	1,129.81	5,463.09	6,029.82	6,649.42	7,258.40	7,019.02	52,503.75

根据上表测算，企业营业价值为 86,053.31 万元。

其中：企业明确预测期为 2014 年至 2019 年，对明确预测期 2019 年后的后续价值的估计采用永续增长模型。

预测期终值采用永续增长模型，公式如下：

$$\text{企业终值} = \frac{F_n \times (1+g)}{(r-g) \times (1+r)^n}$$

其中：F_n：预测期末年预期的企业自由现金流量；

r：折现率；

n：预测期；

i：预测期第i年；

g：永续期增长率。

根据未来营业收入、利润测算情况，永续期收入、成本、利润基本稳定，增长率 g 取 0%。经测算，永续预测期终值的现值为 52,366.39 万元。

7、其他资产和负债的评估

(1) 非经营性资产和负债的评估

非经营性资产、负债是指与被评估单位生产经营无关的，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债。被评估单位的非经营性资产、负债包括其他应收款中与企业经营无关的押金、其他流动资产中的投资理财产品、投资的可供出售金融资产、计提坏账形成的递延所得税资产、未支付的应付股利以及递延所得税负债等，本次评估采用成本法进行评估，非经营性资产评估值为-422.89 万元。

(2) 溢余资产的评估

溢余资产是指与企业收益无直接关系的，对企业现金流不产生贡献的，超过

企业经营所需的多余资产。本次评估将企业基准日的货币资金超过最低现金保有量部分作为溢余资产考虑。

经测算，溢余资产总计为 2,388.08 万元。

(3) 长期股权投资价值的评估

由于雷尚科技采用合并口径数据预测，合并数据由雷尚科技与全资子公司雷尚天津、雷尚香港及其全资子公司雷尚塞舌尔组成，不存在未合并的长期股权投资，则长期股权投资价值为 0。

8、收益法评估结果

(1) 企业整体价值的计算

企业整体价值=经营性资产价值+溢余资产价值+非经营性资产价值+长期股权投资价值

$$\begin{aligned} &= 86,053.31 - 422.89 + 2,388.08 + 0 \\ &= 88,018.50 \text{ 万元} \end{aligned}$$

(2) 付息债务价值的确定

评估基准日雷尚科技无有息负债。

(3) 少数股东权益价值

本次合并口径中，雷尚科技合并范围内的各公司均为全资子公司，不存在少数股权，则少数股东权益价值为零。

(4) 股东全部权益价值的计算

根据以上评估工作，雷尚科技的股东全部权益价值为：

$$\begin{aligned} \text{股东全部权益价值} &= \text{企业整体价值} - \text{付息债务价值} - \text{少数股东权益价值} \\ &= 88,018.50 - 0 - 0 \\ &= 88,018.50 \text{ (万元)} \end{aligned}$$

(二) 市场法评估情况

1、评估方法及实施过程

评估方法及实施过程详见本节之“一、妙趣横生的评估情况”相应章节。

2、游戏行业近期交易情况

游戏行业近期交易情况详见本节之“一、妙趣横生的评估情况”相应章节。

3、选择可比公司

选择可比公司详见本节之“一、妙趣横生的评估情况”相应章节。

4、企业价值倍数

(1) 测算企业价值

根据交易案例的收购价及收购股权比例，测算其权益市值。

单位：万元

	玩蟹科技	壳木软件	方寸科技
标的股权收购价格	173,900	121,500	32,500
收购股权比例	100%	100%	100%
权益价值	173,900	121,500	32,500

付息债务包括短期借款、一年内到期的长期借款、长期借款、应付债券和长期应付款，其市值一般和账面值一致。

少数股东权益市值按账面值的 1.5 倍计算。权益市值、债务价值、少数股东权益合计即为企业价值。企业价值测算见下表。

单位：万元

	玩蟹科技	壳木软件	方寸科技
企业价值	173,900	121,500	32,500
权益市值	173,900	121,500	32,500
付息债务	-	-	-
少数股东权益	-	-	-

各公司有非经营性资产、负债，为便于各公司之间的比较，对非经营性资产、负债进行调整，调整后的企业价值及企业价值倍数见下表。

单位：万元

	玩蟹科技	壳木软件	方寸科技
非经营净资产	5,493	2,340	1,076
调整后企业价值	168,407	119,160	31,424
息税折旧、摊销前利润	11,980	8,150	2,356
调整后的 EV/EBIDA	14.06	14.62	13.34

(2) 影响价值倍数的因素调整

影响企业价值倍数的主要因素包括公司的盈利增长率、投入资本回报率、资本成本等。

取调整后的可比案例企业价值倍数的算术平均,作为雷尚科技的企业价值倍数,为 14.47。

雷尚科技 2014 年预测的息税折旧、摊销前利润为 5,946.15 万元,经营性资产价值评估值为:

$$5,946.15 \times 14.47 = 86,040.76 \text{ 万元。}$$

5、市场法评估结果

采用可比案例比较法测算,雷尚科技的企业价值倍数为 14.47,预计 2014 年息税折旧、摊销前利润 5,946.15 万元,经营性资产价值为 86,040.76 万元。

与收益法计算程序基本一致,计算出经营性资产价值后,计算非经营资产的价值,如货币资金、未进入合并报表的子公司,以及其他权益性投资。把企业的经营性资产的价值与企业的非经营性资产的价值相加,就得到企业价值。从企业价值中减除付息债务、少数股东权益等,即为公司的权益价值。

单位:万元

经营价值		86,040.76
加:	货币资金	2,648.53
	未合并子公司价值	
	其他非经营性资产	-422.89
减:	非经营性负债	
企业价值		88,266.40
减:	付息债务	
	少数股东权益	
普通股权益价值		88,266.40

采用市场法评估,雷尚科技的股东全部权益价值为 88,266.40 万元。

(三) 本次评估增值的具体原因

1、全球特别是中国移动游戏行业发展迅速

雷尚科技主营移动游戏业务。近年来,受益于智能移动终端的广泛普及和移动互联网的发展,以及人们对文化娱乐产品的需求旺盛,移动终端游戏市场发展迅速。中国移动游戏的自主开发产品成绩显著,部分开发商游戏产品还吸引了大量海外市场玩家。

根据 GPC&IDC 发布的《2014 年中国游戏产业报告》,2014 年中国游戏市场

(包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等) 达到 1,144.8 亿元, 同比增长 37.7%。其中客户端网络游戏市场实际销售收入 608.9 亿元, 网页游戏市场实际销售收入 202.7 亿元, 移动游戏市场实际销售收入 274.9 亿元, 社交游戏市场实际销售收入 57.8 亿元, 单机游戏市场实际销售收入 0.5 亿元。

根据艾瑞统计及预测: 2015-2017 年我国网络游戏市场规模预计分别为 1,468.01 亿元、1,836.60 亿元和 2,245.70 亿元, 市场规模增长迅速; 根据易观智库《中国网络游戏市场发展预测 2014》预测: 未来移动游戏迎来了一个快速发展的阶段, 2015-2016 年我国移动网络游戏市场规模预计将达到 338.43 亿元、427.05 亿元。未来三年, 移动游戏市场规模将保持高速增长。

2、雷尚科技产品国际化布局

雷尚科技从第一款网页游戏开始就立足于做国际化的游戏产品, 同时军事题材也为做国际化的奠定了良好的产品基础, 经过几年的积累, 雷尚科技在游戏的国际化运营方面具有丰富的经验, 也形成了一个具备丰富国际化眼界的人才队伍。

雷尚科技的核心手游产品《坦克风云》自 2014 年推出以来, 自境外的收入达到单款游戏总收入的 60% 左右, 拥有大量来自港澳台、韩国、日本、东南亚、俄罗斯、欧洲、阿拉伯、北美、南美等境外区域的玩家, 是国际化程度较高的国内移动终端游戏。2013 年推出的手游产品《火力全开 HD》在韩国、日本、欧美、阿拉伯等境外区域上线, 且新的境外市场还在开拓中, 同时新游戏《战争风云》也即将在全球的主流市场逐步上线。与境内市场相比, 境外市场具有较高的门槛, 竞争相对缓和。产品国际化可以让雷尚科技摆脱竞争日趋激烈的境内市场限制, 分享全球移动终端游戏市场增长的带来的机遇, 分散区域风险, 延长产品的生命周期。

3、与业内知名的游戏运营商及运营平台建立长期稳定的合作关系

雷尚科技凭借强大的自主研发能力和条线分明布局合理的多层次产品结构, 与北京飞流九天、快用、昆仑在线等运营商及腾讯、360、爱思助手等运营平台建立了长期稳定的合作关系, 其拥有庞大的发行资源和渠道资源, 使得游戏产品在短时间内即可接触到庞大且多样化的玩家群体, 游戏推广的效率性和盈利能力

提高。

4、雷尚科技具有较强的研发技术及军事类游戏开发经验

经过多年的经营发展，雷尚科技积累了大量的核心技术，包括自主研发的游戏客户端引擎、高性能服务器端开发引擎、大数据平台及其他相关开发技术等，均为雷尚科技未来发展的核心竞争力，其中自主研发的游戏客户端引擎和高性能服务器端开发引擎为雷尚科技未来发展的重要保障。

自 2010 年以来，雷尚科技自主研发了多款精品军事类题材的游戏，并成功进行了商业化运营。这得益于：一方面公司不仅拥有掌握军事知识的资深军事游戏专家，同时亦是军事迷，这其中包括游戏策划人员、技术人员、美术人员、运营人员、游戏体验与测试人员等；另一方面公司非常注重军事知识的积累，并结合研发人员对游戏本身的深刻理解，以及对移动端玩家体验的良好掌握。

5、账面资产不能全面反映其真实价值

雷尚科技具有“轻资产”的特点，其固定资产投资相对较小，账面值不高，企业除了固定资产、营运资金等有形资产之外，还拥有管理经验、运营经验、服务能力、人力资源、营销渠道、客户群等要素，其产生的协同作用在企业账面价值无法体现，同时也无法体现企业未来的发展能力，但是对股东全部权益价值却具有重要影响。而收益法通过对被评估企业未来的经营状况和获利能力进行分析，更能反映企业股东全部权益的市场价值，该价值内涵包含了企业全部的经营成果和发展能力的市场价值。故评估结果相对于账面成本有较大幅度的增值。

三、Avazu 的评估情况

中企华根据标的特性、价值类型以及评估准则的要求，确定资产基础法和收益法两种方法对标的资产进行评估，最终采取了收益法评估结果作为本次交易标的的最终评估结论。根据中企华出具的《资产评估报告》，在基准日 2014 年 10 月 31 日，Avazu Inc.模拟合并报表归属于母公司所有者净资产 7,590.50 万元。采用收益法评估，Avazu Inc.于评估基准日的股东全部权益价值为 206,937.81 万元，较经审计净资产增值 199,347.31 万元，增值率 2,626.27%。上海麦橙模拟合并报表归属于母公司所有者净资产 70.70 万元。采用收益法评估，上、海麦橙于评估

基准日的股东全部权益价值为1,081.16万元,较经审计净资产增值1,010.46万元,增值率1,429.22%。

(一) 资产基础法评估情况

采用资产基础法评估的 Avazu Inc.和上海麦橙股东全部权益价值于评估基准日 2014 年 10 月 31 日的评估值分别为 7,590.50 万元和 64.42 万元。其中, Avazu Inc.资产总额账面值 12,844.43 万元,评估值 12,496.21 万元,评估增值-348.22 万元,增值率-2.71%; 负债总额账面值 4,905.71 万元,评估值为 4,905.71 万元,评估减值额 0 万元,减值率 0%; 净资产账面值 7,938.72 万元,评估值 7,590.50 万元,评估增值-348.22 万元,增值率-4.39%。

上海麦橙资产总额账面值 318.05 万元,评估值 311.77 万元,评估增值-6.28 万元,增值率-1.97%; 负债总额账面值 247.35 万元,评估值为 247.35 万元,评估减值额 0 万元,减值率 0%; 净资产账面值 70.70 万元,评估值 64.42 万元,评估增值-6.28 万元,增值率-1.97%。

Avazu Inc.具体评估结果如下表所示:

单位: 万元

项目	账面价值 (1)	评估价值 (2)	增值额 (3) = (2) - (1)	增值率 (4) = (3) / (1) × 100%
流动资产	12,523.03	12,523.03	-	-
非流动资产	321.40	-26.81	-348.22	-108.34
其中: 长期股权投资	0.00	-348.22	-348.22	
其他非流动资产	321.40	321.40	-	-
资产总计	12,844.43	12,496.21	-348.22	-2.71
流动负债	4,905.71	4,905.71	-	-
非流动负债	-	-	-	-
负债合计	4,905.71	4,905.71	-	-
净资产(所有者权益)	7,938.72	7,590.50	-348.22	-4.39

上海麦橙具体评估结果如下表所示:

单位: 万元

项目	账面价值 (1)	评估价值 (2)	增值额 (3) = (2) - (1)	增值率 (4) = (3) / (1) × 100%
----	-------------	-------------	------------------------	-------------------------------

流动资产	238.55	238.55	-	-
非流动资产	79.50	73.22	-6.28	-7.90
固定资产净额	34.89	28.62	-6.28	-17.99
其他非流动资产	44.61	44.61	-	-
资产总计	318.05	311.77	-6.28	-1.97
流动负债	247.35	247.35	-	-
非流动负债	-	-	-	-
负债合计	247.35	247.35	-	-
净资产(所有者权益)	70.70	64.42	-6.28	-1.97

(二) 收益法评估情况

1、评估前提及特别说明

(1) 一般假设

- ①假设评估基准日后 Avazu Inc.和上海麦橙业务持续经营；
- ②假设评估基准日后 Avazu Inc.和上海麦橙业务所在国家和地区的政治、经济和社会环境无重大变化；
- ③假设评估基准日后 Avazu Inc.和上海麦橙业务所在国家宏观经济政策、产业政策和区域发展政策无重大变化；
- ④假设和 Avazu Inc.和上海麦橙相关的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化；
- ⑤假设 Avazu Inc.和上海麦橙所从事的产品市场状况无重大变化；
- ⑥假设评估基准日后 Avazu Inc.和上海麦橙的管理层是负责的、稳定的，且有能力担当其职务；
- ⑦假设 Avazu Inc.和上海麦橙完全遵守所有相关的法律法规；
- ⑧假设评估基准日后无不可抗力对 Avazu Inc.和上海麦橙造成重大不利影响。

(2) 特殊假设

- ①假设评估基准日后 Avazu Inc.和上海麦橙采用的会计政策和编写本评估报

告时所采用的会计政策在重要方面保持一致；

②假设评估基准日后 Avazu Inc.和上海麦橙在现有管理方式和管理水平的基础上，经营范围、产品结构、运营方式、销售策略等不会发生较大变化；

③假设预测期间，移动互联网技术稳定发展，不会出现重大技术变革；

④假设评估基准日后 Avazu Inc.和上海麦橙保持目前的市场竞争态势；

⑤假设评估基准日后 Avazu Inc.和上海麦橙的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出；

⑥假设评估基准日后 Avazu Inc.和上海麦橙的研发能力和技术先进性保持目前的水平，现有的核心研发人员及管理团队在预测期内能保持稳定；

⑦假设预测期间，Avazu Inc.和上海麦橙员工的薪酬体系不会发生重大变化，员工人数不会大幅增加，人员结构能满足公司的运营需要

收益法评估结论在上述假设条件下在评估基准日时成立，当上述假设条件发生较大变化时，签字注册资产评估师及本评估机构将不承担由于假设条件改变而推导出不同评估结论的责任。

2、评估方法概述

本次采用收益法对 Avazu Inc.和上海麦橙股东全部权益进行评估，即以未来若干年度内的企业自由现金流量作为依据，采用适当折现率折现后加总计算得出营业性资产价值，然后再加上溢余资产价值、非经营性资产价值、长期股权投资价值，减去有息债务得出股东全部权益价值。

3、模型的选择

本次评估选用现金流量折现法中的企业自由现金流折现模型。企业自由现金流折现模型的具体描述如下：

股东全部权益价值=企业整体价值-债务价值

(1) 企业整体价值

用企业折现现金流量法计算公司权益价值，步骤如下：

①用加权平均资本成本对经营自由现金流进行折现，从而计算企业的经营价值。

明确预测期自由现金流=息前税后利润+折旧及摊销-资本性支出-营运资金增加

明确预测期后的连续价值为企业终值。企业终值可采用折现现金流法、倍数法、清算价值法、重置成本法等方法估算。如果预计企业在明确预测期后将会以一定的稳定的增长率发展，企业终值可采用永续增长模型(Gordon Growth Model)进行计算。终值的计算公式为：

$$\text{企业终值} = \frac{\text{NOPLAT}_{T+1} \times (1 - g / \text{ROIC})}{(\text{WACC} - g)}$$

其中：NOPLAT_{T+1}—明确预测期后第一年息前税后营业利润

g—明确预测期后息前税后营业利润年增长率

ROIC—新增投入资本收益率

WACC—加权平均资本成本

其中：自由现金流由加权平均资本成本(WACC)折现。加权平均资本成本是公司的资金机会成本，代表公司债务投资人和权益投资人对绩效回报的共同要求。

$$\text{WACC} = kd(1 - Tc)(D/V) + ke(E/V)$$

式中:kd—债务成本

Ke—权益资本机会成本

Tc—所得税率

D—债务市值

E—权益市值

V—被评估企业市值

估算权益成本的常用方法是资本资产定价模型。

②计算非经营资产的价值，如富余的有价证券、联营、合营企业，以及其他权益性投资。把企业的经营性资产的价值与企业的非经营性资产的价值相加，就得到企业价值。

③计算企业有息负债及少数股东权益价值。

有息负债价值与账面值基本一致。对于少数股东权益，以评估后的子公司股

东全部权益价值乘以少数股权比例确定少数股东权益价值。

从企业价值中减除有息负债及少数股东权益价值，即为公司的权益价值。

(2) 收益期和预测期的确定

根据 Avazu Inc.和上海麦橙当前的发展进度、竞争环境及市场供需情况，预计其将在 2019 年后进入稳定阶段，故将 2014 年 11 月至 2019 年底作为本次评估的预测期，2020 年起互联网广告业务收入维持在 2019 年度的水平上保持不变。

企业经营业务及营业期无明确限制，故收益期按永续确定。

(3) 营业收入的预测

Avazu Inc.的业务通过其所拥有的互联网广告平台开展，具体包括广告网络平台 and DSP 平台，两个平台收入可具体分为 PC 端收入和移动端收入。Avazu Inc.的收入主要按照互联网广告的效果进行结算，即按新增下载、安装或用户注册等收费的计费模式。此外，也有部分收入按照展示曝光次数进行结算，即按每千次广告展示曝光收费的收费模式。

上海麦橙的营业收入主要来源于为 Avazu Inc. 开发互联网广告平台的系统功能并对此平台进行维护。

本次评估对于未来营业收入的预测是根据企业目前的经营状况、竞争情况及市场销售情况等因素综合分析的基础上进行的。

① 历史年度营业收入

Avazu Inc.历史年度按收入结算类型划分收入情况如下：

单位：万元

产品类型	2012 年度	2013 年度	2014 年 1-10 月
互联网广告投放	2,935.38	16,478.52	25,542.59
合计	2,935.38	16,478.52	25,542.59

从历史数据可以看出，2013年和2014年1-10月Avazu Inc.经营业绩呈现高速增长，主要是由于随着全球互联网广告市场的快速增长，特别是移动互联网广告市场的高速增长，Avazu凭借强大的研发能力和对市场需求的敏锐把握，成功研发了适应市场需求的互联网广告投放平台，能够为广告主带来良好的互联网广告效果，互联网效果广告收入得以大幅提升。

② 未来年度营业收入预测

企业未来年度的收入来源于互联网广告投放收入，通过对历史月度数据进行分析，被评估单位互联网广告平台发展时间较长，客均投放广告数量、广告均个曝光、广告均个点击量、转化率及单价均较为稳定。主要通过客户数量的增长来发展其业务。通过分析历史年度客户增长情况来对未来增长进行预测。

$$\text{本月投放广告数量} = (\text{上月客户数量} + \text{本月新增客户数量}) \times \text{月客均投放广告数量}$$
$$\text{月收入} = \text{本月投放广告数量} \times \text{均个点击量} \times \text{转化率（或均个曝光）} \times \text{单价}$$

由于互联网广告发展速度较快，行业竞争水平也在提升，因此月度数据有一定波动。通过对月度数据进行分析，近半年的均个点击量、单价、转化率等关键因素较为稳定，因此取最近半年的平均值作为测算依据对收入进行预测。

（4）营业成本的预测

主营业务成本主要包括服务器租赁费、软件租赁服务费、技术咨询服务费、媒体流量获得成本等。

A、技术咨询服务费

该部分成本为 Avazu Inc. 与其关联公司上海麦橙网络科技有限公司签署的《业务流程管理服务协议》及《技术及咨询服务补充协议》中协议商定的上海麦橙为 Avazu 提供技术支持、网站运营维护、数据库管理更新、操作界面优化、客户咨询和操作培训服务等支持工作，Avazu 向上海麦橙支付其成本费用上浮 10% 的服务费。此部分成本依据上海麦橙的预测收入确定。

B、流量获得成本

流量获得成本为 Avazu 在其互联网广告平台采购流量所需的成本，按照对应的营业收入及历史成本率确定。

C、其他成本

其他成本主要包括租赁服务器及软件采购费用。按照历史情况及公司发展规模确定。

（5）营业税金及附加

Avazu Inc. 注册在文莱，无增值税、营业税等任何税金，本次评估不考虑营业税金的影响。上海麦橙的主营业务为向 Avazu Inc. 提供技术及咨询服务，根据

财税【2013】106号文及上海市国家税务局2013年第3号公告向境外公司提供咨询服务取得的销售收入免征增值税。

(6) 营业费用

营业费用主要是业务招待费及广告宣传费、办公费、中介服务费、差旅费、租赁费等。销售费用系依据历史年度实际发生情况及考虑以后年度业务增长变化情况进行预测。

(7) 管理费用

管理费用主要是人工费用、办公费、租赁费、差旅费、中介费、业务招待费、广告宣传费及其他费用。随着企业生产规模扩大，办公费、差旅费等在以后年度各年略有增长。

(8) 财务费用

财务费用中，主要为利息收入、汇兑损益和银行手续费等。由于本次计算了企业的溢余资金，故财务费用中的利息收入不再重复预测。银行手续费历年发生较少，本次评估不作考虑。汇兑损益未来不予分析预测。

(9) 非经常性损益

对营业外支出、资产减值损失、公允价值变动损益等非经常性损益因其具有偶然性，本次不作预测。

(10) 企业所得税

本次评估根据 Avazu Inc.未来年度实际预测盈利情况及现行税率正常计算各子公司所得税费用。

(11) 资本性支出

由于 Avazu Inc.的互联网广告系统由上海麦橙负责维护，Avazu 自身无实物资产，因此未来年度无资本性支出。上海麦橙 2015 年需要扩充一定的人员以满足业务扩展需要，因此 2015 年需要新增少量固定资产，另外，由于上海麦橙现有的电子设备及办公设备均为 2014 年采购，2017 年开始逐渐需要对其进行更新。

(12) 营运资本增加额

营运资金等于营业流动资产减去无息负债。营业流动资产包括公司经营所使用或需要的所有流动资产，包括货币资金、应收账款及存货等。明确不包括在营业流动资产中的有超过营业需求的现金和有价证券。这种超额现金和有价证券与公司的经营一般没有直接联系，应将其看成是非营业资产。

营运资金一般和企业营业收入有一定的比例关系，本次评估根据 Avazu Inc 以前年度的营运资金、及公司正常经营所需营运资金数额，确定 Avazu Inc 正常经营所需的营运资金。其中：

经营性货币资金：按 1 个月付现成本确定；

应收账款：程序化效果广告收入的应收账款周转天数约 60 天；

应付账款：应付流量采购媒体的周转天数约为 15 天；

预收账款：预收账款按照程序化品牌广告每年年底 2 个月的收入金额预测。

(13) 自由现金流量的确定

根据上述各项预测，Avazu Inc.和上海麦橙预测期内各期自由现金流如下表所示：

① Avazu Inc. 预测期内各期自由现金流

单位：万元

项目/年度	2014 年 11-12 月	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	永续期
一、营业总收入	5,373.63	49,828.23	68,696.20	93,090.05	110,047.06	119,769.51	119,769.51
二、营业总成本	4,463.28	36,929.02	51,121.68	69,774.30	82,083.56	89,164.56	89,164.56
其中：营业成本	4,314.64	36,311.40	50,427.51	69,058.30	81,309.34	88,345.57	88,345.57
营业税金及附加	0.00	617.61	694.17	716.01	774.1	818.85	818.85
营业费用	8.67	82.22	113.36	153.61	181.59	197.63	197.63
管理费用	139.97	535.39	580.81	562.40	592.51	621.22	621.22
财务费用	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
三、营业利润	910.35	12,899.21	17,574.51	23,315.74	27,963.61	30,605.09	30,605.09
四、利润总额	910.35	12,899.21	17,574.51	23,315.74	27,963.61	30,605.09	30,605.09
五、净利润	910.35	12,899.21	17,574.51	23,315.74	27,963.61	30,605.09	30,605.09
六、息前税后营业利润	910.35	12,899.21	17,574.51	23,315.74	27,963.61	30,605.09	30,605.09
减：营运资本变动	541.71	2,524.91	835.35	409.75	335.28	164.72	164.72
七、自由现金流	368.64	10,374.30	16,739.16	22,905.99	27,628.34	30,440.37	30,440.37

② 上海麦橙预测期内各期自由现金流

单位：万元项目/年度	2014 年 11-12 月	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	永续期
------------	----------------	--------	--------	--------	--------	--------	-----

一、营业总收入	402.72	1,343.83	1,406.50	1,470.15	1,537.69	1,606.92	1,606.92
二、营业总成本	354.19	1,209.45	1,265.86	1,323.14	1,383.93	1,446.22	1,446.22
其中：营业成本	322.98	989.19	1,038.65	1,090.58	1,145.11	1,202.36	1,202.36
营业税金及附加	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
营业费用	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
管理费用	31.21	220.26	227.21	232.56	238.82	243.86	243.86
财务费用	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
三、营业利润	48.53	134.38	140.65	147.01	153.77	160.69	160.69
四、利润总额	48.53	134.38	140.65	147.01	153.77	160.69	160.69
五、净利润	37.42	100.79	105.49	110.26	115.33	120.52	120.52
六、息前税后营业利润	37.42	92.29	100.79	105.49	110.26	115.33	115.33
加：折旧	1.62	10.95	12.18	11.64	11.83	10.63	10.63
减：营运资本变动	6.91	1.01	0.19	-0.19	-0.04	-0.35	-0.35
减：资本支出	0.00	10.00	0.00	15.00	15.00	5.00	5.00
七、自由现金流	32.14	100.72	117.47	107.09	112.20	126.50	126.50

(14) 折现率的确定

按照收益额与折现率协调配比的原则，折现率采用加权平均资本成本。

① 债务税前筹资成本

公司的付息债务主要为银行借款，平均利率与六个月至一年期贷款利率基本一致为 6%。

② 权益资本机会成本

估算权益筹资成本的常用方法是资本资产定价模型。

A、无风险收益率

评估基准日关键年期 10 年的国债到期收益率平均约为 3.76%。确定无风险收益率 $r_f=3.76\%$ 。

B、风险系数 β

选取有互联网广告业务的同行业上市公司作为可比公司，通过 wind 证券投资分析系统，查询出上述公司截至到评估基准日 2 年的有财务杠杆的 β 系数，通过公式： $\beta_l=[1+D/E]\beta_u$ (β_l 为有财务杠杆的风险系数， β_u 为无财务杠杆的风险系数)，将各可比公司的有财务杠杆 β 系数转换成无财务杠杆的 β 系数。

可比上市公司中涉及网络广告的公司无财务杠杆贝塔系数平均值为 0.8200。目标企业财务杠杆 D/E(有息负债市值/权益市值)为 0。

取行业无财务杠杆贝塔系数平均值，财务杠杆平均值，涉及互联网广告的企

业的有财务杠杆 β 系数计算如下：

$$\beta l_1 = [1 + D/E] \beta u = [1 + 0] \times 0.8200 = 0.8200$$

软件服务类上市公司的无财务杠杆贝塔系数平均值为 0.8212。目标企业财务杠杆 D/E(有息负债市值/权益市值)为 0%。

取行业无财务杠杆贝塔系数平均值，财务杠杆平均值，涉及软件服务的企业的有财务杠杆 β 系数计算如下：

$$\beta l_2 = [1 + D/E] \beta u = [1 + 0\%] \times 0.8212 = 0.8212$$

C、市场风险溢价 E(rm)-rf:

市场风险溢价是预期市场证券组合收益率与无风险利率之间的差额。

本次评估市场风险溢价 E(rm)-rf 取 7.19%。

D、权益资本成本 ke

Avazu Inc 公司主要业务在境外，且主营业务涉及互联网行业中的新兴行业，未来主要发展方向 DSP 广告分发处于起步阶段，风险相对较高，个别风险调整系数取 3.5%。

$$ke_1 = 3.76\% + 0.8200 \times 7.19\% + 3.5\% = 13.2\%$$

上海麦橙主要业务为其关联公司 Avazu Inc. 提供技术及咨询服务，且主营业务涉及互联网行业中的新兴行业，且依附性较高，风险相对较高，个别风险调整系数取 3.5%。

$$ke_2 = 3.76\% + 0.8212 \times 7.19\% + 3.5\% = 13.2\%$$

③加权平均资本成本(WACC)

按上述确定的债务成本、权益成本，以及行业资本结构，计算确定 Avazu Inc. 加权平均资本成本：

$$WACC_1 = kb(1 - T_c)(D/V) + ke(E/V)$$

$$= 6\% \times (1 - 0) \times 0\% + 13.2\% \times 100\%$$

$$= 13.2\%$$

上海麦橙加权平均资本成本：

$$WACC_2 = kb(1 - T_c)(D/V) + ke(E/V)$$

$$= 6\% \times (1 - 0) \times 0\% + 13.2\% \times 100\%$$

$$= 13.2\%$$

(15) 溢余资产

溢余资产，是指在评估基准日的现状条件下，超过企业生产经营所需，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产。

截至评估基准日，Avazu Inc.账面货币资金为 1,245.63 万美元，根据 1 个月付现成本确定的基准日经营性货币资金为 296.62 万美元，溢余 949.01 万美元。根据评估基准日的汇率换算为 5,832.73 万元。

截至评估基准日，上海麦橙账面货币资金为 135.47 万元，根据 1 个月付现成本确定的基准日经营性货币资金为 75.33 万元，溢余 60.14 万元。

(16) 非经营性资产

评估基准日，Avazu Inc 与业务经营无关的资产、负债包括往来款及可供出售金融资产等，非经营性资产、负债净值合计人民币 3,264.77 万元。

评估基准日，上海麦橙与业务经营无关的资产、负债包括往来款及可供出售金融资产等，合计人民币 69.95 万元。

(17) Avazu Inc.和上海麦橙 100%股权评估价值

根据上述预测，最终得出 Avazu Inc.全部权益价值如下表所示：

单位：万元

项目/年度	2014 年 11-12 月	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年及以后
企业自由现金流	368.64	10,374.30	16,739.16	22,905.99	27,628.34	30,440.37	231,856.77
折现率	13.2%	13.2%	13.2%	13.2%	13.2%	13.2%	13.2%
折现系数	0.99	0.92	0.81	0.72	0.63	0.56	0.56
折现值	364.85	9,551.27	13,614.12	16,457.30	17,535.49	17,067.37	129,997.93
营业性资产评估值 (A)							204,588.34
溢余资产价值 (B)							5,799.38
非经营性资产 (C)							-3,449.91
企业全部权益价值 (A+B+C)							206,937.81

经协商确定的 Avazu Inc.100%股权的价格为 207,000.00 万元。

根据上述预测，最终得出上海麦橙全部权益价值如下表所示：

单位：万元

项目/年度	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年及以后
企业自由现金流	32.14	100.72	117.47	107.09	112.20	126.50	913.02
折现率	13.2%	13.2%	13.2%	13.2%	13.2%	13.2%	13.2%
折现系数	0.99	0.92	0.81	0.72	0.63	0.56	0.56

折现值	31.81	92.73	95.54	76.94	71.21	70.93	511.92
营业性资产评估值 (A)							951.07
溢余资产价值 (B)							60.14
非经营性资产 (C)							69.95
企业全部权益价值 (A+B+C)							1,081.16

经协商确定的上海麦橙 100% 股权的价格为 1,000.00 万元。

(三) 本次评估采用收益法评估结果及评估大幅增值的原因

1、采用收益法评估结果的原因

Avazu 作为从事互联网广告投放业务的企业，具有轻资产的特征，与主营业务相关的优秀的经营管理团队、独特的自主研发的互联网广告投放平台、稳定的互联网广告投放渠道等无形资产或资源并未在其会计报表中体现，故其账面资产无法全面反映其未来盈利能力。

而收益法综合考虑了上述未在会计报表中反映的无形资产或资源的价值，因此本次评估最终采用收益法值作为评估结果。

2、本次评估增值的具体原因

①独具特色、功能完善的互联网广告平台

Avazu 广告网络平台和 DSP 平台均为自主研发，且经过多年的积累不断升级和完善，形成了包括客户管理系统、互联网广告信息管理系统、互联网广告跟踪报告系统、互联网广告投放和优化系统、互联网广告媒体管理系统、DSP 系统等子系统在内的综合性程序化广告平台，实现客户信息管理、客户需求管理、广告效果跟踪、实时分析优化等功能，在互联网广告平台系统的自主研发方面具有丰富的经验，互联网广告的精准定向、广告效果的跟踪分析能力和优化能力居于行业领先水平。

Avazu 的互联网广告平台通过长期的技术积累和技术沉淀为其低成本和高效运行奠定了基础。Avazu 多年来一直专注于程序化广告的技术开发，其互联网广告平台的全套系统均为自主开发，通过更合理的服务器布局、更高效的平台自动化运营和人员安排，Avazu 具有较强的市场和技术开发能力并具备低成本运营优势，推动 Avazu 的业务规模近年来高速发展。

②构建了经验丰富的研发及运营团队，具有本土化、国际化综合优势

Avazu 的创始人石一先生多年来一直从事互联网广告相关业务，致力于社会化媒体营销（Social Media Marketing）、媒介购买（Media Buying）等领域近十年，对互联网广告市场具有非常深入的了解，并具有卓越的眼光和良好的领导才能，逐步带领 Avazu 走向成功。在石一先生的带领下，Avazu 培育了一批专业的互联网广告研发人才，团队成员涵盖来自世界各地的精英人士，团队决策即兼具国际化和本土化优势，具有较强的综合竞争力。

Avazu 的核心人员一直保持稳定，此外在发展过程中 Avazu 不断吸纳外部研发人才充实研发团队。Avazu 拥有精通于广告策划、程序开发、效果跟踪、人群定向等方面的专业人才，确保其能够对所推广的广告进行有效投放和监控。Avazu 互联网广告平台涵盖了众多互联网和移动互联网媒体，已建立起成熟的互联网广告投放模式。核心团队具有的强大的研发能力、丰富的互联网广告推广运营经验都有助于 Avazu 保持其核心竞争力和行业领先地位。

③遍布全球的互联网媒体网络覆盖和高效、精准的广告投放能力

Avazu 的互联网广告投放业务专注于海外市场，其互联网广告平台聚合的媒体资源以及主要覆盖的区域都在海外。Avazu 程序化广告平台既覆盖了 Google、Facebook 等主流海外媒体，也覆盖了各类专业的互联网媒体及流量平台。截至 2014 年 10 月底，Avazu 互联网广告平台媒体网络覆盖全球 130 多个国家和地区，在 Avazu 互联网广告平台上注册的媒体数量超过 4,000 个，其中活跃的媒体数量超过 1,000 个。通过 Avazu 积累的媒体投放经验能够将广告主的广告在 1-2 天内高效、快速的分发到全球大多数国家的媒体，能够很好的满足广告主的广告投放需求，海外区域的大范围覆盖也是众多广告主选择与 Avazu 开展合作的重要原因。

Avazu 进入移动互联网广告领域后，将其在互联网广告领域经营过程中积累的研发资源、技术成果、产品经验应用于移动互联网广告业务，有效地提高了运营效率，节约了研发成本，并取得良好经营业绩。

目前，Avazu 的互联网广告平台媒体覆盖区域和媒体数量仍在不断增长，随着 Avazu 品牌的知名度日益上升，未来 Avazu 将继续借助其在互联网和移动互联

网广告领域取得的经验和优势，进一步扩大在互联网广告市场的占有率。

④强大的品牌号召力和影响力

Avazu 通过完善的互联网广告平台以及高效、全面的服务打造互联网广告行业知名品牌，通过不断深化后续运营服务，持续不断地优化互联网广告的效果，有效提高广告主黏性，形成了良好的市场口碑和长期稳定的核心客户基础。Avazu 的经营理念、文化价值观、商业模式深受客户、合作伙伴、行业同行认可，形成了良好的知名度和美誉度，不断吸引全球更多互联网媒体的业务合作。

Avazu 的互联网广告平台通过多年的发展，已经积累了良好的口碑，拓宽了广告的受众范围，同时减少了对单一媒体的依赖，有效保障了 Avazu 的持续增长能力。在中国互联网企业全球化发展的大背景下，Avazu 将主要精力聚焦在中国互联网企业的海外推广上，通过不断进行跟踪优化，达到良好的广告效果，并在国内建立起良好的品牌知名度，与百度（香港）、畅游等国内互联网巨头建立了稳定的合作关系，成为中国互联网企业海外推广的主要选择之一。Avazu 清晰的品牌发展战略助推其提升市场份额，提高企业品牌号召力和影响力，持续占据行业中的领先地位。

四、上市公司董事会对本次交易标的评估、的合理性以及定价的公允性分析

（一）交易标的的定价依据

根据中企华出具的《评估报告》，评估人员使用收益法、市场法或收益法和资产基础法两种方法对标的资产进行评估，最终均以收益法法评估结果得出本次交易标的的最终评估结论。

截至评估基准日 2014 年 10 月 31 日，妙趣横生所有者权益账面价值为 6,818.61 万元；妙趣横生 100% 股权价值为 62,011.60 万元。上述资产的具体评估情况请参见本节之“一、妙趣横生的评估情况”。参考上述评估结果，经交易各方确认，妙趣横生 100% 股权价值为 62,000 万元，对应的妙趣横生 95% 股权的交易价格为 58,900 万元。

截至至评估基准日 2014 年 10 月 31 日，雷尚科技经审计的账面净资产

3,139.37 万元，采用收益法评估后的雷尚科技 100% 股权价值为 88,018.50 万元，增值额为 84,879.13 万元，增值率为 2,703.70%。上述资产的具体评估情况请参见本节之“二、雷尚科技的评估情况”。经交易双方友好协商，标的资产雷尚科技 100% 股权的交易价格为 88,000 万元。

截至评估基准日 2014 年 10 月 31 日，Avazu Inc. 模拟合并报表归属于母公司所有者净资产 7,590.50 万元。采用收益法评估，Avazu Inc. 于评估基准日的股东全部权益价值为 206,937.81 万元，较经审计净资产增值 199,347.31 万元，增值率 2,626.27%。上海麦橙模拟合并报表归属于母公司所有者净资产 70.70 万元。采用收益法评估，上海麦橙于评估基准日的股东全部权益价值为 1,081.16 万元，较经审计净资产增值 1,010.46 万元，增值率 1,429.22%。上述资产的具体评估情况请参见本节之“三、Avazu Inc. 和上海麦橙的评估情况”。经交易双方友好协商，标的资产 Avazu Inc. 和上海麦橙 100% 股权交易价格分别为 207,000 万元和 1,000 万元。

（二）交易标的的定价公允性分析

1、与同行业可比上市公司市盈率、市净率比较分析

截至本报告书签署日，按照证监会行业分类，所属“软件和信息技术服务业”中剔除市盈率为负值或高于 100 倍的公司，同行业上市公司估值情况如下：

证券代码	证券简称	PE	PB
300044.SZ	赛为智能	99.67	6.08
300166.SZ	东方国信	90.88	5.53
300311.SZ	任子行	90.61	7.50
002230.SZ	科大讯飞	85.26	6.78
002153.SZ	石基信息	81.24	13.61
300235.SZ	方直科技	81.12	9.09
300339.SZ	润和软件	80.44	5.19
300300.SZ	汉鼎股份	77.36	6.47
601519.SH	大智慧	75.67	3.96
300348.SZ	长亮科技	75.11	6.01
300245.SZ	天玑科技	75.03	6.91
300275.SZ	梅安森	74.11	5.14
300098.SZ	高新兴	73.39	5.40
300025.SZ	华星创业	72.62	5.70
002421.SZ	达实智能	71.65	5.26

002609.SZ	捷顺科技	69.53	8.09
300315.SZ	掌趣科技	69.28	5.34
300333.SZ	兆日科技	65.42	3.56
000997.SZ	新大陆	60.54	7.83
300231.SZ	银信科技	59.97	8.49
002331.SZ	皖通科技	59.93	3.22
600718.SH	东软集团	58.69	3.20
002063.SZ	远光软件	58.56	5.51
600850.SH	华东电脑	54.80	10.18
300271.SZ	华宇软件	53.59	6.52
600406.SH	国电南瑞	53.40	6.18
002373.SZ	千方科技	52.92	13.69
300386.SZ	飞天诚信	52.58	10.10
300020.SZ	银江股份	47.99	4.67
002649.SZ	博彦科技	47.68	4.28
600571.SH	信雅达	45.61	6.15
300183.SZ	东软载波	43.72	6.47
600845.SH	宝信软件	43.59	4.98
300002.SZ	神州泰岳	42.04	4.69
300170.SZ	汉得信息	41.85	5.04
300017.SZ	网宿科技	35.29	10.22
002065.SZ	东华软件	34.33	4.75
002410.SZ	广联达	31.18	6.76
900926.SH	宝信 B	2.80	0.32
平均		61.27	6.38
中位数		60.54	7.83
妙趣横生		14.94	9.09
雷尚科技		16.75	28.03
Avazu		26.82	27.15

注 1：市盈率=可比上市公司 2014 年 10 月 31 日市值/（2014 年 1-9 月归属于上市公司股东净利润+2014 年 7-9 月归属于上市公司股东净利润）；妙趣横生市盈率=标的公司 100%股权本次交易对价/2014 年承诺净利润；雷尚科技、Avazu 市盈率=标的公司 100%股权本次交易对价/2014 年评估预期净利润；

注 2：市净率=可比上市公司 2014 年 10 月 31 日市值/（2014 年 9 月 30 日归属于母公司所有者权益）；标的公司市净率=标的公司本次交易评估值/2014 年 10 月 31 日归属于母公司所有者权益；

注 3：Avazu 的市盈率、市净率计算以 Avazu Inc.和上海麦橙的 2014 年评估净利润合计数和 2014 年 10 月 31 日的归属于母公司所有者权益合计数为依据。

以 2014 年 10 月 31 日的市值和 2014 年 1-9 月归属于上市公司股东净利润及 2014 年 7-9 月归属于上市公司股东净利润的合计计算，软件和信息技术服务业上市公司市盈率的平均数和中位数为 61.27 和 60.54，根据本次交易价格计算的妙趣横生、

雷尚科技、Avazu对应2014年的市盈率分别为14.94、16.75和26.82，显著低于行业平均水平。因此，以市盈率指标衡量，本次交易的价格对于上市公司的股东来说较有利，本次交易价格具有合理性。

以2014年10月31日的市值和2014年9月30日归属于母公司的所有者权益计算，软件和信息技术服务业上市公司市净率的平均数和中位数为6.38和7.83，根据本次交易价格计算的妙趣横生、雷尚科技、Avazu交易市净率为9.09、28.03和27.15，高于同行业上市公司的平均水平，主要原因是：首先，上市公司多数经过募集资金的充实，导致其净资产额较大；其次，各标的公司从事的网络游戏的研究业务或互联网广告服务具有轻资产的运营模式，在日常经营中需要保留的净资产数量不高，其经营场所系租赁取得，主要固定资产为办公及电子设备，账面价值较低；再次，虽然各标的公司的经营情况较好，但其成立时间均较短，业务经营形成的净资产规模相对有限。

2、结合上市公司市盈率水平分析交易标的定价公允性

2014年度，天神互动完成借壳科冕木业。天神互动2014年度实现的经审计的归属于母公司所有者净利润为23,174.25万元，以上市公司本次停牌前57.50元/股价格，上市公司市盈率达55.31倍。

各标的公司根据2014年预测利润测算的动态市盈率显著低于上市公司水平。

综上所述，本次交易作价合理、公允，充分保护了上市公司全体股东，尤其是中小股东的合法权益。

（三）董事会对本次交易评估事项意见

根据《重组管理办法》、《格式准则第26号》的有关规定，董事会在认真审阅了公司所提供的本次交易相关评估资料后，就评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性以及评估定价的公允性发表意见如下：

1、本次评估机构具备独立性

公司聘请中企华承担此次交易的评估工作，并签署了相关协议，选聘程序合

规。中企华作为本次交易的评估机构，具有从事评估工作丰富的业务经验，能胜任本次评估工作。中企华及其评估人员与公司、交易对方、标的公司无其他关联关系，具有独立性。

2、本次评估假设前提合理

本次评估假设的前提均按照国家有关法规与规定进行，遵循了市场的通用惯例或准则，符合评估对象的实际情况，未发现与评估假设前提相悖的事实存在，评估假设前提合理。

3、评估方法与评估目的的相关性一致

根据评估方法的适用性及评估对象的具体情况，本次评估采用收益法、市场法或收益法、资产基础法两种方法对标的公司的权益进行了评估，根据两种方法的适用性及评估对象的具体情况，评估机构最终参考收益法评估结果得出本次交易标的的最终评估结论。

鉴于本次评估的目的系确定标的资产于评估基准日的公允价值，为公司本次交易提供价值参考依据，本次评估机构所选评估方法恰当，评估结果客观、公正地反映了评估基准日评估对象的实际状况，评估方法与评估目的的相关性一致。

4、本次评估定价具备公允性

本次评估实施了必要的评估程序，遵循了独立性、客观性、科学性、公正性等原则，评估结果客观、公正地反映了评估基准日评估对象的实际状况，各类资产的评估方法适当，本次评估结论具有公允性。本次拟交易标的资产均以评估结果作为定价的基础，交易价格公平、合理，不会损害公司及广大中小股东利益。

五、独立董事对本次交易评估事项意见

公司独立董事对本次交易评估相关事项发表独立意见如下：

“1、公司本次交易聘请的审计机构与评估机构具有相关资格证书与从事相关工作的专业资质；该等机构与公司及公司本次交易对象之间除正常的业务往来关系外，不存在其他的关联关系；该等机构出具的审计报告、评估报告等报告符合客观、独立、公正、科学的原则。

2、评估机构对标的资产进行评估过程所采用的假设前提参照了国家相关法律、法规，综合考虑了市场评估过程中通用的惯例或准则，其假设符合标的资产的实际情况，假设前提合理。评估机构在评估方法选取方面，综合考虑了标的资产行业特点和资产的实际状况，评估方法选择恰当、合理。

3、公司本次购买的标的资产的最终交易价格以评估值为依据，由各方在公平、自愿的原则下协商确定，资产定价具有公允性、合理性，不会损害中小投资者利益。”

第八节 发行股份情况

一、本次交易方案概况

(一) 发行股份及支付现金购买资产

上市公司拟通过发行股份和支付现金相结合的方式，购买左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥、张鹏程及光线传媒等 7 名股东持有的妙趣横生 95% 的股份，王萌、东方博雅、深圳青松、皮定海、余建亮、董磊、陈中伟等 7 名股东持有的雷尚科技 100.00% 的股份，以及上海集观、上海诚自等 2 名股东持有的 Avazu Inc.100% 的股份和石一持有的上海麦橙 100% 的股份。发行股份价格为首次董事会决议公告日（定价基准日）前 20 个交易日公司股票交易的均价 53.13 元。

参考中企华出具的妙趣横生《评估报告》评估结果并经各方友好协商，妙趣横生 95% 股权的总对价确定为 58,900 万元。本次交易中，上市公司以发行股票及支付现金方式购买妙趣横生 95.00% 的股权，其中现金对价 3,500 万元，股份对价 55,400 万元。

妙趣 7 名股东获得上市公司的股票对价数量及现金对价金额如下所示：

序号	股东名称	持有妙趣横生股权比例 (%)	对价总额 (万元)	支付方式		
				现金对价 (万元)	股票对价 (万元)	发行股份数量 (股)
1	左立志	48.97	30,361.40	-	30,361.40	5,714,549
2	潘振燕	11.61	7198.20	3,500.00	3,698.20	696,066
3	陈睿	5.93	3,676.60	-	3,676.60	692,001
4	姚洁	1.19	737.80	-	737.80	138,867
5	张鹏程	0.94	582.80	-	582.80	109,693
6	姚遥	0.55	341.00	-	341.00	64,182
7	光线传媒	25.81	16,002.20	-	16,002.20	3,011,895
合计		95.00	58,900.00	3,500.00	55,400.00	10,427,253

2、参考中企华出具的雷尚科技《评估报告》评估结果并经各方友好协商，雷尚科技 100% 股权的总对价确定为 88,000.00 万元。本次交易中，上市公司以发行股票及支付现金方式购买雷尚科技 100.00% 的股权，其中现金对价 22,000.00 万元，股份对价 66,000.00 万元。

雷尚科技 7 名股东获得上市公司的股票对价数量及现金对价金额如下所示：

序号	股东名称	持有雷尚科技股权比例 (%)	对价总额 (万元)	支付方式		
				现金对价 (万元)	股票对价 (万元)	发行股份数量 (股)
1	王萌	39.00	39,468.00	6,971.25	32,496.75	6,116,460
2	皮定海	15.80	15,989.60	2,824.25	13,165.35	2,477,950
3	董磊	4.60	4,655.20	822.25	3,832.95	721,429
4	陈中伟	4.60	4,655.20	822.25	3,832.95	721,429
5	余建亮	5.00	2,640.00	2,640.00	-	-
6	东方博雅	16.00	12,672.00	-	12,672.00	2,385,093
7	深圳青松	15.00	7,920.00	7,920.00	-	-
合计		100.00	88,000.00	22,000.00	66,000.00	12,422,360

3、参考中企华出具的 Avazu Inc.《评估报告》和《上海麦橙评估报告》评估结果并经各方友好协商，Avazu Inc.和上海麦橙 100%股权的总对价确定为 208,000 万元。本次交易中，上市公司以发行股票及支付现金方式购买 Avazu Inc. 和上海麦橙 100%股权，其中现金对价 53,599 万元，股份对价 154,401 万元。

序号	股东名称	持有 Avazu Inc.股权比例 (%)	持有上海麦橙股权比例 (%)	对价总额 (万元)	支付方式		
					现金对价 (万元)	股票对价 (万元)	发行股份数量 (股)
1	上海集观	85.70	-	177,399.00	52,599.00	124,800.00	23,489,554
2	上海诚自	14.30	-	29,601.00	-	29,601.00	5,571,428
3	石一	-	100.00	1,000.00	1,000.00	-	-
合计		100.00	100.00	208,000.00	53,599.00	154,401.00	29,060,982

(二) 发行股份募集配套资金

上市公司通过询价方式向符合条件的不超过 10 名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过交易总额（交易标的成交价+配套募集资金-配套募集资金中用于支付现金对价部分）的 25%，即 91,933.66 万元。发行价格不低于定价基准日前二十个交易日公司 A 股股票交易均价（53.13 元/股）的 90%，即 47.82 元/股，最终发行价格将通过询价方式确定。公司向不超过 10 名特定投资者非公开发行的股份合计不超过约 19,224,940 股。在该范围内，最终发行数量将由董事会根据股东大会的授权，与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

本次募集的配套资金将用于支付本次交易现金对价、交易费用及补充公司流

动资金。实际配套募集资金与拟募集资金上限缺口部分，由公司自筹资金解决。

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施。

二、本次交易发行股份的具体情况

本次交易涉及两次发行：（1）发行股份购买资产：除雷尚科技交易对方中的深圳青松和余建亮外，上市公司拟向左立志等 7 名妙趣横生股东、王萌等 5 名雷尚科技股东、上海集观等 2 名 Avazu Inc. 股东非公开发行股份支付其收购对价款，发行股份数量为 51,910,595 股；（2）发行股份募集配套资金：本次配套募集资金发行股份以询价方式向符合中国证监会规定的 10 名特定投资者发行，发行股份总数不超过 19,224,940 股。

（一）发行种类和面值

本次向特定对象发行的股票为人民币普通股（A 股），每股面值人民币 1.00 元。

（二）发行对象

本次发行股份购买资产的发行对象为左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥、张鹏程、光线传媒等 7 名妙趣横生股东，王萌、皮定海、董磊、陈中伟、东方博雅等雷尚科技 5 名股东，以及上海集观、上海诚自等 Avazu Inc. 两名股东。本次募集配套资金的发行对象为符合中国证监会规定的证券投资基金管理公司、证券公司、信托投资公司、财务公司、保险机构投资者、合格境外机构投资者、其它境内法人投资者和自然人等不超过 10 名特定投资者。

（三）发行方式

采用向发行对象非公开发行 A 股股票的方式。

（四）发行价格

发行股份购买资产拟发行股份价格为本次交易首次董事会决议公告日（定价基准日）前 20 个交易日公司股票均价，即 53.13 元/股。

定价基准日前 20 个交易日股票交易均价=定价基准日前 20 个交易日股票交

易总额=定价基准日前 20 个交易日股票交易总量。

募集配套资金拟发行股份价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%，即不低于 47.82 元/股。最终发行价格将在本次发行获得中国证监会核准后，由公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定进行询价，依据发行对象申购报价的情况，与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

若上市公司股票在本次董事会决议公告之日起至发行日期间发生除权、除息的，本次发行价格将再作相应调整。

假设调整前发行价格为 P_0 ，每股送股或转增股本数为 N ，每股增发新股或配股数为 K ，增发新股价或配股价为 A ，每股派息为 D ，调整后发行价格为 P_1 （调整值保留小数点后两位，最后一位实行向上取整），则：

派息： $P_1 = P_0 - D$ 送股或转增股本： $P_1 = P_0 / (1 + N)$

增发新股或配股： $P_1 = (P_0 + AK) / (1 + K)$

假设以上三项同时进行： $P_1 = (P_0 - D + AK) / (1 + K + N)$

（五）发行数量

1、发行股份购买资产需要发行股票数量

发行股份购买资产用于支付对价的发行数量见本节“一、本次交易方案概况”之“（一）发行股份及支付现金购买资产”。

2、发行股份募集配套资金需要发行股票数量

募集配套资金发行股份的股票数量根据以下方式确定：本次预计募集配套资金金额不超过人民币 91,933.66 万元，发行价格按定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%（人民币 47.82 元/股）计算，则向符合条件的不超过 10 名特定投资者的发行股份数量为不超过 19,224,940 股。最终发行数量将以询价结果为依据，由公司董事会根据股东大会的授权及发行时的实际情况，与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

（六）上市地点

本次发行的股票拟在深圳证券交易所上市。

（七）本次发行股份锁定期

1、妙趣横生

左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥、张鹏程及光线传媒在本次交易中取得的股份自本次发行结束之日起 12 个月内不得转让，12 个月届满后，按照如下约定解锁股份：

股东名称	解锁前提条件	可解锁股份数
左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥	股份自登记至左立志等名下之日起满 12 个月	不超过本次认购的全部股份的 60% 可转让或上市交易（即“解锁”）。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×60%-截至当期累计应补偿股份数
	股份自登记至左立志等名下之日起满 24 个月	本次认购的全部股份可转让或上市交易（即“解锁”）。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数-截至当期累计应补偿股份数
光线传媒	若完成交割时，持有交易标的资产满 12 个月	本次认购的全部股份锁定 12 个月
	若完成交割时，持有交易标的资产未满 12 个月	本次认购的全部股份锁定 36 个月

2、雷尚科技

王萌、东方博雅、皮定海、董磊、陈中伟等交易对方在本次交易中取得的股份自本次发行结束之日起 12 个月内不得转让，12 个月届满后，按照如下约定解锁股份：

股东名称	解锁前提条件	可解锁股份数
王萌、皮定海、陈中伟、董磊	股份自登记至王萌等交易对方名下之日起满 12 个月	可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过各自本次认购的全部股份的 60%。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×60%-当年应补偿股份数
	股份自登记至王萌等交易对方名下之日起满 24 个月	可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过本次各自认购的全部股份的 80%。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×80%-截至当期累计应补偿股份数
	股份自登记至王萌等交	可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过

	易对方名下之日起满 36 个月	各自本次认购的全部股份的 100%。如按照业绩承诺应补偿股份的, 则解锁股份须扣除该部分应补偿股份, 即: 解锁股份数=本次认购的全部股份数×100%-截至当期累计应补偿股份数
东方博雅	股份自登记至东方博雅名下之日起满 12 个月	可转让或上市交易(即“解锁”)的公司股份不超过本次认购的全部股份的 20%。
	股份自登记至东方博雅名下之日起满 24 个月	可转让或上市交易(即“解锁”)的公司股份不超过本次认购的全部股份的 80%。
	股份自登记至东方博雅名下之日起满 36 个月	可转让或上市交易(即“解锁”)的公司股份不超过本次认购的全部股份的 100%。

3、Avazu Inc.

上海集观和上海诚自在取得本次发行的股份之日起 12 个月内不得转让, 12 个月届满后, 按如下约定解锁股份:

股东名称	解锁前提条件	累计解锁股份数
上海集观	股份自登记至其名下之日起满 12 个月	本次认购的全部股份的 25%。如业绩承诺方选择补偿股份的, 则解锁股份须扣除该部分补偿股份, 即: 解锁股份数=本次认购的全部股份数×25%-当年应补偿股份数
	股份自登记至其名下之日起满 24 个月	本次认购的全部股份的 50%。如业绩承诺方选择补偿股份的, 则解锁股份须扣除该部分补偿股份, 即: 解锁股份数=本次认购的全部股份数×50%-截至当期累计应补偿股份数
	股份自登记至其名下之日起满 36 个月	本次认购的全部股份的 100%。如业绩承诺方选择补偿股份的, 则解锁股份须扣除该部分补偿股份, 即: 解锁股份数=本次认购的全部股份数×100%-截至当期累计应补偿股份数
上海诚自	若取得本次发行股份时, 持续持有 Avazu Inc. 股权满 12 个月	本次认购的全部股份锁定 12 个月
	若取得本次发行股份时, 持续持有 Avazu Inc. 股权未满 12 个月	本次认购的全部股份锁定 36 个月

Avazu Inc. 成立于 2009 年 8 月, 自 Avazu Inc. 成立到 2014 年 2 月, 石一一一直为 Avazu Inc. 的唯一股东。2014 年 2 月石一出于对下属公司股权结构调整的原因, 将其持有的 Avazu Inc. 100% 股权转让给其控股的 Avazu Holding Limited, 2015 年 3 月, Avazu Holding Limited 将其持有的 Avazu Inc. 85.7% 股权转让给上海集观, 将其持有的 Avazu Inc. 14.3% 股权转让给上海诚自。其中上海集观是石一通

过艾维邑动（北京）信息技术有限公司实际控制的有限合伙企业。

因此，上海集观在本次交易中用于认购上市公司股份的资产 Avazu Inc. 股份，石一始终直接或间接拥有该项权益，根据实质重于形式的原则，石一对其用于认购上市公司股份的资产持续拥有权益的时间已超过 12 个月，其以该项资产认购的上市公司股份的限售期为 12 个月，之后分期解锁，符合《重组办法》第四十五条第（三）项的规定。但同时，由于上海集观本次交易中取得的上市公司股份的锁定期较短，特别提请投资者充分关注业绩补偿承诺的违约风险。

三、募集配套资金的用途和必要性

本次重大资产重组，上市公司通过询价方式非公开发行股份募集配套资金 91,933.66 万元。配套资金将用于支付本次交易现金对价、交易费用及补充公司流动资金，提升本次并购的整合绩效。

（一）本次拟配套募集资金的测算依据

本次募集配套资金总额不超过交易总额（交易标的成交价+配套募集资金-配套募集资金中用于支付现金对价部分）的 25%，即 91,933.66 万元。

1、募集资金用途

截至 2014 年 12 月 31 日，上市公司账面货币资金 22,836.50 万元。2015 年 1 月 4 日，上市公司发布《大连科冕木业股份有限公司重大资产购买报告书》，上市公司拟通过全资子公司天神互动以 60,000 万元收购深圳为爱普 100% 股权。尽管上市公司已向银行申请贷款 4.2 亿元，但公司账面现金无法满足本次交易的现金需求。

本次募集配套资金中，79,099 万元用于支付本次重大资产重组的现金对价，约 4,000 万元用于支付本次重组的交易费用，剩余约 8,834.66 万元用于补充上市公司流动资金。

2、前次募集资金使用情况

2014 年 2 月 17 日，公司发布《重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》，公司拟通过资产置换及发行 12,942.87 万股收购天神互动 100% 股权。2014 年 7 月 29 日，公司收到中国证券会《关于核准大连科冕木业股份有限公司重大资产重组及向朱晔等发行股份购买资产的批复》（证监许可[2014]758 号）

及《关于核准朱晔、石波涛及一致行动人公告大连科冕木业股份有限公司收购报告书并豁免其要约收购义务的批复》（证监许可[2014]759号），截至本报告书签署日，上述重组事项已完成。本次重组构成借壳上市，重组完成后，上市公司的股本增加至 22,292.87 万股，控股股东由为新公司变更为朱晔、石波涛，实际控制人由魏平女士变更为朱晔、石波涛。

因而本公司不适用前次募集使用情况分析。

（二）配套资金用于补充上市公司营运资金情况及必要性

截至 2014 年 12 月 31 日，上市公司总资产 74,416.17 万元，总负债 8,114.49 万元，资产负债率为 10.90%。由于同行业可比上市公司 2014 年度报告均尚未出具，以 2014 年 9 月 30 日计算资产负债率水平如下：

	游族网络	中青宝	掌趣科技	互动娱乐	昆仑万维	平均
2014.09.30	16.59	34.55	17.84	43.48	36.05	29.70

同行业可比上市公司 2014 年 9 月 30 日的平均资产负债率为 29.70%，高于上市公司的资产负债率。

2015 年 1 月 4 日，公司发布《大连科冕木业股份有限公司重大资产购买报告书》，公司全资子公司天神互动以现金 60,000 万元收购深圳为爱普 100% 股权，本次交易构成重大资产重组。截至本报告书签署日，上述重组事项已完成，天神互动已持有深圳为爱普 100% 股权。

收购完成后，上市公司的资产负债率大幅提升，资产负债率约达到 50%，远高于行业平均水平，上市公司资产负债率水平较高，财务风险较大。

上述对深圳为爱普 100% 股权的收购导致上市公司流动性急缺。2014 年 2 月 12 日，上市公司 2015 年第一次临时股东大会审议通过《关于公司全资子公司向民生加银资产管理有限公司申请委托贷款的议案》，同意天神互动与民生加银资产管理有限公司（以下简称“民生加银”）、中国民生银行股份有限公司总行营业部（以下简称“民生银行”）签订《公司委托贷款合同》，民生加银委托民生银行向天神互动发放贷款 4.2 亿元人民币，委托贷款期限为 12 个月。

本次重大资产重组募集配套资金，其中约 8,834.66 万元用于补充上市公司流动资金，有利于上市公司降低资产负债率水平，补充上市公司流动性，提升上市

公司抗风险能力。

（三）本次募集配套资金失败的补救措

若本次交易中公司募集配套资金失败，公司将以自有资金或采用银行贷款等债务性融资方式解决收购交易标的的现金支付及公司自身的流动资金需求。

上市公司全资子公司天神互动业务发展良好，2014 年度实现归属于母公司所有者的净利润 23,174.25 万元，较 2013 年度增长 66.15%，预期 2015 年度仍将保持较快发展。同时，上市公司保持着良好的信用记录，公司将通过银行贷款、债券融资等方式筹集资金。本次交易完成后，妙趣横生、雷尚科技、Avazu Inc. 和上海麦橙将成为上市公司全资子公司，可使上市公司在盈利能力和财务状况、可抵押物规模和质量等方面得到提升，有助于公司进一步获取银行贷款的能力。

（四）本次交易不存在不能补充流动资金的情况

根据中国证监会的相关规定，以下四种情况，上市公司重大资产重组不得以补充流动资金的理由募集配套资金。

1、上市公司资产负债率明显低于同行业上市公司平均水平；

2015 年 1 月 4 日，公司发布《大连科冕木业股份有限公司重大资产购买报告书》，公司全资子公司天神互动以现金 60,000 万元收购深圳为爱普 100% 股权，本次交易构成重大资产重组。截至本报告书签署日，上述重组事项已完成，天神互动已持有深圳为爱普 100% 股权。收购完成后，上市公司的资产负债率大幅提升，资产负债率约达到 50%，远高于行业平均水平，上市公司资产负债率水平较高，财务风险较大。

2、前次募集资金使用效果明显未达到已公开披露的计划进度或预期收益；

2014 年 2 月 17 日，公司发布《重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》，公司拟通过资产置换及发行 12,942.87 万股收购天神互动 100% 股权。2014 年 7 月 29 日，公司收到中国证券会《关于核准大连科冕木业股份有限公司重大资产重组及向朱晔等发行股份购买资产的批复》（证监许可[2014]758 号）及《关于核准朱晔、石波涛及一致行动人公告大连科冕木业股份有限公司收购报

告书并豁免其要约收购义务的批复》（证监许可[2014]759号），截至本报告书签署日，上述重组事项已完成。本次重组构成借壳上市，重组完成后，上市公司的股本增加至 22,292.87 万股，控股股东由为新公司变更为朱晔、石波涛，实际控制人由魏平女士变更为朱晔、石波涛。

因而本公司不适用前次募集使用情况分析。

3、并购重组方案仅限于收购上市公司已控股子公司的少数股东权益；

上市公司本次重大资产重组拟通过发行股份及支付现金方式收购妙趣横生 95%的股权、雷尚科技 100%的股权、Avazu Inc.和上海麦橙 100%的股权，不存在收购上市公司已控股子公司的少数股东权益。

4、并购重组方案构成借壳上市。

本次交易完成后，上市公司控股股东和实际控制人仍为朱晔、石波涛，本次交易不会导致实际控制人发生变更。本次交易不构成借壳上市。

综上所述，本次交易不存在不能补充流动资金的情况。

四、本次发行前后主要财务数据比较

根据《大连科冕木业股份有限公司重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》中披露的 2013 年度备考合并财务数据、以及 2014 年 1-10 月审计报告和备考合并财务报表，本次发行前后公司主要财务数据比较如下：

单位：万元

项目	2014.10.31/ 2014 年 1-10 月实现数	2014.10.31/ 2014 年 1-10 月备考数	增幅
总资产	66,662.11	427,372.16	541.10%
归属于母公司的所有者权益	58,011.15	406,473.30	600.68%
营业收入	38,040.16	74,556.88	96.00%
营业利润	21,032.47	35,825.38	70.33%
利润总额	21,032.64	35,844.72	70.42%
归属于母公司所有者的净利润	18,759.03	32,837.22	75.05%
基本每股收益（元/股）	0.84	1.59	89.29%
项目	2013.12.31/ 2013 年 1-12 月实现数	2013.12.31/ 2013 年 1-12 月备考数	增幅
总资产	37,070.00	387,617.34	945.64%
归属于母公司的所有者权益	29,683.34	374,159.42	1160.50%
营业收入	30,820.82	50,790.88	64.79%

营业利润	15,140.19	21,762.07	43.74%
利润总额	15,139.84	21,761.72	43.74%
归属于母公司所有者的净利润	13,947.71	20,510.84	47.06%
基本每股收益（元/股）	0.63	1.04	65.08%

注：“2014.10.31/2014年1-10月实现数”和“2013.12.31/2013年1-12月实现数”两栏以上市公司资产置换及发行股份收购天神互动100%股权时的备考合并报表数据为准。

五、本次发行前后公司股本结构变化

上市公司目前的总股本为222,928,707股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股51,910,595股用于购买资产。本次发行股份购买资产前后本公司的股权结构变化如下表所示：

股东	本次交易前		本次交易后	
	持股（股）	持股比例（%）	持股（股）	持股比例（%）
朱晔	47,609,773	21.36	47,609,773	17.32
石波涛	31,156,953	13.98	31,156,953	11.34
华晔宝春	6,471,435	2.90	6,471,435	2.35
为新公司	43,660,000	19.58	43,660,000	15.89
其他股东	81,087,675	36.37	81,087,675	29.50
左立志	-	-	5,714,549	2.08
潘振燕	-	-	696,066	0.25
陈睿	-	-	692,001	0.25
姚洁	-	-	138,867	0.05
张鹏程	-	-	109,693	0.04
姚遥	-	-	64,182	0.02
光线传媒	12,942,871	5.81	15,954,766	5.81
王萌	-	-	6,116,459	2.23
东方博雅	-	-	2,385,093	0.87
皮定海	-	-	2,477,950	0.90
陈中伟	-	-	721,429	0.26
董磊	-	-	721,429	0.26
上海集观	-	-	23,489,554	8.55
上海诚自	-	-	5,571,428	2.03
合计	222,928,707	100.00	274,839,302	100.00

注：本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式定价，最终发行价格将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。由于发行价尚无法确定，本部分计算未考虑配套融资的影响。

六、本次交易未导致公司控制权变化

本次交易实施前，朱晔、石波涛及朱晔实际控制的华晔宝春合计控制本公司 8,523.82 万股股份，占本公司总股本的 38.24%，为公司实际控制人。本次交易全部完成后，不考虑募集配套资金所发行股份，朱晔、石波涛及朱晔实际控制的华晔宝春将合计控制上市公司 31.01% 股份；若以发行底价 47.82 元/股全额募集配套资金，则朱晔、石波涛及朱晔实际控制的华晔宝春将合计控制上市公司 28.99% 股份，朱晔、石波涛仍为公司实际控制人。因此，本次交易不会导致上市公司控制权发生变化。

第九节 本次交易相关协议的主要内容

一、上市公司与妙趣横生股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》

（一）合同主体、签订时间

2015年3月23日，科冕木业（以下简称“甲方”）与左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥及光线传媒（以下简称“乙方”）签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》。

（二）标的资产的价格及定价依据

根据中企华2015年3月出具的以2014年10月31日为评估基准日的中企华评报字（2015）第1025-2号《评估报告》的评估结果，经各方友好协商，一致同意，标的资产的交易价格为58,900.00万元。

甲方向乙方支付的总对价为人民币58,900.00万元，包括股份和现金两部分。其中，甲方向乙方支付的股份对价共计553,999,951.89元，向乙方成员之一潘振燕支付现金对价35,000,048.11元，具体如下：

股东姓名/名称	股份对价（元）	现金对价（元）	总对价（元）
左立志	303,613,988.37	-	303,613,988.37
潘振燕	36,981,986.58	35,000,048.11	71,982,034.69
陈睿	36,766,013.13	-	36,766,013.13
姚洁	7,378,003.71	-	7,378,003.71
张鹏程	5,827,989.09	-	5,827,989.09
姚遥	3,409,989.66	-	3,409,989.66
光线传媒	160,021,981.35	-	160,021,981.35
合计	553,999,951.89	35,000,048.11	589,000,000.00

（三）支付方式

1、股份对价

本次交易中的股份对价，由甲方通过向乙方非公开发行股份的方式支付。全部股份在本协议生效且资产交割后的两个月内一次性发行登记至乙方各成员名

下。

甲方本次发行股份种类为境内上市人民币普通股(A股)，每股面值为人民币1.00元。本次非公开发行股票在深交所上市。

甲方发行股份购买资产的发行价格为甲方第三届董事会第六次会议决议公告日前二十个交易日甲方A股股票均价(计算公式为：本次董事会决议公告日前20个交易日股票交易总金额/本次董事会决议公告日前20个交易日股票交易总量)，即53.13元/股。

根据上述定价原则确定的股份发行价格及本协议确定的标的资产的股份对价，甲方向乙方发行的股份总数合计为10,427,253股，乙方各成员按照下表分配上述股份。

股东姓名/名称	股份对价(元)	股份发行数量(股)
左立志	303,613,988.37	5,714,549
潘振燕	36,981,986.58	696,066
陈睿	36,766,013.13	692,001
姚洁	7,378,003.71	138,867
张鹏程	5,827,989.09	109,693
姚遥	3,409,989.66	64,182
光线传媒	160,021,981.35	3,011,895
合计	553,999,951.89	10,427,253

发行价格和发行股份数量将由甲方董事会提请股东大会审议批准，并经中国证监会核准确定。本次发行完成前甲方如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，则对本次发行价格作相应除权除息处理，本次发行数量也将根据发行价格的情况进行相应调整。

2、现金对价

本次交易中的现金对价，由甲方在中国证监会审核通过甲方本次重大资产重组事项并取得正式批文后的3个月内一次性支付给乙方成员之一潘振燕。

(四) 资产交付或过户的时间安排

乙方应于本协议生效之日起30日内，将标的资产过户至甲方名下，甲方应协助办理标的资产之工商变更登记手续。

乙方确保标的资产不存在影响交割的限制，如交割日前标的资产出现质押、查封、冻结等限制措施，乙方负责解除标的资产的各种资产转让限制。

标的资产完成工商变更登记手续，即变更至甲方名下之日，即完成标的资产的交割。

如因客观原因或不可抗力在上述期限不能完成变更登记的，经甲方同意可以相应顺延。

（五）交易标的自审计评估基准日至交割日期间损益的归属

如本次重大资产重组交割完成，目标公司过渡期间的收益由甲方享有。甲乙双方应在交割日后的 15 日内，聘请中介机构对目标公司的期间损益进行审计，并根据审计结果在 15 日内对目标公司期间损益进行确认，若涉及补足的，由乙方进行补足。

甲乙双方同意以资产交割日当月的月末为交割审计基准日，由具备证券从业资格的会计师事务所对标的资产在相关期间的净损益进行审计，标的资产在过渡期间产生的收益或其他原因而增加的净资产由甲方享有，所发生的亏损或其他原因而减少的净资产由乙方以现金补足。

（六）股份锁定期

乙方各成员在取得本次发行的股份之日起 12 个月内不得转让，12 个月届满后，按如下约定解锁股份：

股东名称	解锁前提条件	可解锁股份数
左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥	股份自登记至左立志等名下之日起满 12 个月	不超过本次认购的全部股份的 60% 可转让或上市交易（即“解锁”）。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×60%-截至当期累计应补偿股份数
	股份自登记至左立志等名下之日起满 24 月	本次认购的全部股份可转让或上市交易（即“解锁”）。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数-截至当期累计应补偿股份数
光线传媒	若完成交割时，持有交易标的资产满 12 个月	本次认购的全部股份锁定 12 个月
	若完成交割时，持有交易标的资产未满 12 个月	本次认购的全部股份锁定 36 个月

（七）业绩承诺及补偿、奖励

1、业绩承诺

本次参与业绩承诺的交易对方为乙方成员中的左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥，上述交易对方承诺妙趣横生在 2014-2016 年妙趣横生扣非净利润分别不低于 4,150 万、5,475 万元和 6,768.75 万元，计算各年度实际盈利情况时，前面年度超额完成的利润可累积到后面年度。

2、业绩补偿

如目标公司在承诺期限内未能实现业绩承诺的，则目标公司业绩承诺方应在承诺期内向甲方支付补偿。当年的补偿金额按照如下方式计算：

当年应补偿金额=（当年承诺扣非净利润数－当年实现扣非净利润数－截至上年年末累计超额实现的扣非净利润数）÷当年承诺扣非净利润数×（目标公司整体评估值－审计基准日目标公司账面净资产）×95%÷3

截至上年年末累计超额实现的扣非净利润数，是指截至上年年末累计实现扣非净利润超出累计承诺扣非净利润的差额部分。

上述公式中“截至上年年末累计超额实现的扣非净利润数”小于等于 0 时，按 0 取值。

上述应补偿金额少于或等于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的金额不冲回。

如目标公司业绩承诺方当年度需向甲方承担补偿义务的，则其应以其各自在本次交易取得、但尚未出售的对价股份进行补偿，仍不足的部分由其以现金补偿。具体补偿方式如下：

①当年应补偿股份数量的计算公式为：当年应补偿股份数量=当年应补偿金额/对价股份的发行价格

②甲方在承诺期内实施转增或股票股利分配等除权除息事项的，则补偿股份数量相应调整为：补偿股份数量（调整后）=当年应补偿股份数（调整前）×（1+转增或送股等除权除息比例）。

③甲方就补偿股份数已分配的现金股利应作相应返还，计算公式为：返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应补偿股份数量。

④以上所补偿的股份由甲方以 1 元总价回购并予以注销，程序如下：

甲方应在业绩补偿年度年报披露后的 5 个交易日内召开董事会，董事会作出减资、回购并注销股份的决议的同时，发出召开审议上述减资、股份回购及注销事宜的股东大会通知；

甲方股东大会审议通过减资、股份回购及注销事宜的议案后 5 个交易日内，甲方应通知债权人并在报纸上公告；

如甲方在作出上述股东大会决议时，仍为外商投资股份有限公司，则甲方还须向商务主管部门申请核准甲方减资事宜；

在甲方取得商务主管部门核准甲方减资事宜的批复之日起 5 个交易日内，如不需要取得商务主管部门核准甲方减资事宜，则自股东大会决议作出之日起 5 个交易日内，甲方应向深圳证券交易所申请回购应补偿股份；

甲方自回购应补偿股份之日起 10 日内注销已回购股份；

自甲方向债权人发出减资公告之日起已满 45 日且甲方已完成回购股份的注销后 5 日内，甲方应向工商行政主管部门申请变更注册资本。

⑤业绩承诺方所持有的甲方股份不足以补偿的，差额部分由目标公司业绩承诺方以自有或自筹现金补偿。业绩承诺方以现金补偿的，应于业绩补偿年度年报披露后的 3 个月内向甲方支付补偿现金。

每年的应补偿金额在业绩承诺方之间按照各自转让的目标公司出资额占各方合计转让的目标公司出资额的比例进行分担。具体补偿比例如下：

业绩承诺方名称	持有交易标的（股权+现金）比例	业绩补偿比例
左立志	48.970%	70.7761%
潘振燕	11.610%	16.7799%
陈睿	5.930%	8.5706%
姚洁	1.190%	1.7199%
张鹏程	0.940%	1.3586%

姚遥	0.550%	0.7949%
合计	69.190%	100.0000%

无论如何,业绩承诺方向甲方支付的现金补偿与股份补偿总计不应超过标的资产的总对价,即 58,900 万元。

3、超额业绩估值调增机制

如果目标公司业绩承诺期实际实现的扣非净利润总和高于承诺扣非净利润的总和,超出部分的 50% (但最多不超过 2.5 亿元人民币) 向本次乙方之左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥支付,作为对本次交易标的资产估值的调整,光线传媒在本次交易中所转让目标公司股权不享受估值调增机制;相关的纳税义务由实际受益人自行承担,甲方可以进行代扣代缴个人所得税,左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥按照本次交易中各自转让的目标公司股权占左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥合计转让的目标公司股权的比例分享上述估值调增金额。

上述估值调增部分将根据目标公司《盈利预测专项审核报告》审定的承诺期实现的扣非净利润实际情况进行结算,并在 2016 年《盈利预测专项审核报告》披露后 1 个月内一次性以现金支付。估值调增部分的计算方式:估值调增金额=(业绩承诺期实际实现的扣非净利润之和 - 累计承诺扣非净利润) × 50%。

即使利润承诺期内出现过单年实现扣非净利润低于当年承诺扣非净利润的情况,但只要满足业绩承诺期实际实现的扣非净利润总和高于承诺扣非净利润的总和的条件,左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、张鹏程、姚遥仍可按照本条款享受估值调整机制。

(八) 标的资产滚存未分配利润的安排

1、滚存未分配利润

妙趣横生交易对方确认,妙趣横生 2014 年没有分红计划,也不存在任何未支付的红利、股息等。本次重大资产重组交割完成后,妙趣横生的滚存未分配利润,由甲方享有。

2、未来利润分配

在交割日以后,目标公司的利润由甲方享有,目标公司利润分配的数额以及

何时对利润进行分配，由目标公司董事会决定。

（九）税费承担

妙趣横生及其下属公司在交割日以前的税务风险由乙方成员左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥、张鹏程承担。

各方同意按国家法律、法规的规定各自承担由本次交易所产生的依法应缴纳的税费，本协议及有关协议另有约定除外。

甲方和乙方应各自承担本次交易中聘请的中介机构产生的律师费、审计费及中介费等，独立财务顾问费用由甲方承担。

（十）关于竞业禁止的保证及承诺

1、乙方保证，在本协议生效后，目标公司管理层股东和核心人员姚洁、姚遥、张鹏程、赵晓晶、亢晓虎、冯舒桦、端木望舒应与目标公司签订不少于 3 年的劳动合同及保密和竞业禁止协议，其在目标公司服务期间及离开目标公司后 2 年内不从事与目标公司相同或竞争的业务，未经目标公司董事会的书面批准，上述成员不同时在目标公司以外的其他任何经济组织中担任任何经营性职务（已向甲方披露并经甲方同意的除外），也不参与任何可能与目标公司的利益相竞争或以其他形式与目标公司的利益相冲突的经济活动。乙方成员左立志依据本协议约定担任天神互动的 CTO 不受本条限制。

2、左立志、姚洁、姚遥、张鹏程承诺，在本协议生效后 60 日内，退出任何与目标公司相竞争的业务或将其出售给目标公司。

（十一）合同的生效条件和生效时间

本协议于下列条件全部成就之日起生效：

- （1） 本协议自各方签字或加盖公章并由法定代表人或负责人签字；
- （2） 甲方关于本次交易的董事会和股东大会审议通过本次交易；
- （3） 中国证监会核准甲方本次重大资产重组；
- （4） 对甲方有管辖权的商务主管部门核准甲方因本次重大资产重组导致外商投资企业注册资本及外资持股比例的变化。

（十二）协议附带的任何形式的保留条款和前置条件

本协议中无任何形式的保留条款和前置条件。

（十三）违约责任条款

本协议任何一方违反本协议约定的，只要尚未造成本协议不能履行或无法继续履行的后果，各方应继续履行本协议，但守约方有权要求违约方赔偿其因此遭受的经济损失。

二、上市公司与雷尚科技股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》

（一）合同主体、签订时间

2015年3月23日，科冕木业（以下简称“甲方”）与王萌、东方博雅、皮定海、深圳青松、余建亮、陈中伟及董磊（以下简称“乙方”）签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》。

（二）标的资产的价格及定价依据

根据中企华2015年3月出具的以2014年10月31日为评估基准日的中企华评报字（2015）第1025-1号《评估报告》的评估结果，经各方友好协商，一致同意，标的资产的交易价格为88,000.00万元。

甲方向乙方支付的总对价为人民币88,000.00万元，包括股份和现金两部分。其中，股份对价共计659,999,986.80元，现金对价共计220,000,013.20元。具体情况如下：

股东姓名/名称	股份对价（元）	现金对价（元）	总对价（元）
王萌	324,967,466.67	69,712,513.20	394,679,979.87
东方博雅	126,719,991.09	-	126,719,991.09
皮定海	131,653,483.50	28,242,500.00	159,895,983.50
深圳青松	-	79,200,000.00	79,200,000.00
余建亮	-	26,400,000.00	26,400,000.00
陈中伟	38,329,522.77	8,222,500.00	46,552,022.77
董磊	38,329,522.77	8,222,500.00	46,552,022.77
合计	659,999,986.80	220,000,013.20	880,000,000.00

(三) 支付方式

1、股份对价

本次交易中的股份对价，由甲方通过向乙方非公开发行股份的方式支付。全部股份在协议生效且资产交割后的一个月内一次性发行登记至乙方各成员名下。

甲方本次发行股份种类为境内上市人民币普通股(A股)，每股面值为人民币1.00元。本次非公开发行股票在深交所上市。

甲方发行股份购买资产的发行价格为甲方第三届董事会第六次会议决议公告日前二十个交易日甲方A股股票均价(计算公式为：本次董事会决议公告日前20个交易日股票交易总金额/本次董事会决议公告日前20个交易日股票交易总量)，即53.13元/股。

根据上述定价原则确定的股份发行价格及本协议确定的标的资产股份对价，甲方向乙方发行的股份总数合计为12,422,360股，乙方各成员按照下表分配上述股份。

股东姓名/名称	股份对价(元)	股份发行数量(股)
王萌	324,967,466.67	6,116,459
东方博雅	126,719,991.09	2,385,093
皮定海	131,653,483.50	2,477,950
陈中伟	38,329,522.77	721,429
董磊	38,329,522.77	721,429
合计	659,999,986.80	12,422,360

发行价格和发行股份数量将由甲方董事会提请股东大会审议批准，并经中国证监会核准确定。本次发行完成前甲方如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，则对本次发行价格作相应除权除息处理，本次发行数量也将根据发行价格的情况进行相应调整。

2、现金对价

本次交易中的现金对价，在标的资产股权过户至甲方名下，且甲方本次交易的配套募集资金到账后10个工作日内或过户后1个月内(两者以较早发生者为准)，由甲方一次性支付给乙方。

（四）资产交付或过户的时间安排

乙方应于本协议生效之日起 30 日内，将标的资产过户至甲方名下，甲方应协助办理标的资产之工商变更登记手续。

乙方确保标的资产不存在影响交割的限制，如交割日前标的资产出现质押、查封、冻结等限制措施，乙方负责解除标的资产的各种资产转让限制。

标的资产完成工商变更登记手续，即变更至甲方名下之日，即完成标的资产的交割。

如因客观原因或不可抗力在上述期限不能完成变更登记的，经甲方同意可以相应顺延。

（五）交易标的自审计评估基准日至交割日期间损益的归属

甲乙双方同意以资产交割日的当月月末为交割审计基准日，由具备证券从业资格的会计师事务所对标的资产在过渡期间的净损益进行审计，标的资产在过渡期间产生的收益或其他原因而增加的净资产由甲方享有，所发生的亏损或其他原因而减少的净资产由乙方各成员按照本协议签署日其各自持有的目标公司出资额占其合计持有的目标公司出资额的比例，以现金补足。

（六）本次发行股份的锁定期

乙方各成员在取得本次发行的股份之日起 12 个月内不得转让，12 个月届满后，按如下约定解锁股份：

股东名称	解锁前提条件	可解锁股份数
王萌、 皮定海、 陈中伟、 董磊	股份自登记至王萌等交易对方名下之日起满 12 个月	可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过各自本次认购的全部股份的 60%。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×60%-当年应补偿股份数
	股份自登记至王萌等交易对方名下之日起满 24 个月	可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过本次各自认购的全部股份的 80%。如按照业绩承诺应补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分应补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×80%-截至当期累计应补偿股份数
	股份自登记至王萌等交	可转让或上市交易（即“解锁”）的公司股份不超过

	易对方名下之日起满 36 个月	各自本次认购的全部股份的 100%。如按照业绩承诺应补偿股份的, 则解锁股份须扣除该部分应补偿股份, 即: 解锁股份数=本次认购的全部股份数×100%-截至当期累计应补偿股份数
东方博雅	股份自登记至东方博雅名下之日起满 12 个月	可转让或上市交易(即“解锁”)的公司股份不超过本次认购的全部股份的 20%。
	股份自登记至东方博雅名下之日起满 24 个月	可转让或上市交易(即“解锁”)的公司股份不超过本次认购的全部股份的 80%。
	股份自登记至东方博雅名下之日起满 36 个月	可转让或上市交易(即“解锁”)的公司股份不超过本次认购的全部股份的 100%。

(七) 业绩承诺及补偿、奖励

1、 业绩承诺

本次参与业绩承诺的交易对方为乙方成员中的王萌、皮定海、陈中伟、董磊, 上述承诺方承诺雷尚科技 2015-2017 年雷尚科技扣非净利润分别不低于 6,300 万、7,875 万元和 9,844 万元, 三年累计不少于 24,019 万元。

2、 业绩补偿

如目标公司在承诺期限内未能实现业绩承诺的, 则目标公司业绩承诺方应在承诺期内向甲方支付补偿。当年的补偿金额按照如下方式计算:

当期应补偿金额= (截至当期期末累积承诺净利润数—截至当期期末累积实现净利润数) ÷ (2015 年、2016 年和 2017 年各年承诺净利润数总和) × 标的资产总对价—已补偿金额。

上述应补偿金额少于或等于 0 时, 按 0 取值, 即已经补偿的金额不冲回。

如目标公司业绩承诺方当年度需向甲方承担补偿义务的, 则其应以其各自在本次交易取得、但尚未出售的对价股份进行补偿, 仍不足的部分由其以现金补偿。具体补偿方式如下:

①当年应补偿股份数量的计算公式为: 当年应补偿股份数量=当年应补偿金额/对价股份的发行价格

②甲方在承诺期内实施转增或股票股利分配等除权除息事项的, 则补偿股份数量相应调整为: 补偿股份数量(调整后)=当年应补偿股份数×(1+转增或送

股等除权除息比例)。

③甲方就补偿股份数已分配的现金股利应作相应返还，计算公式为：返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应补偿股份数量。

④以上所补偿的股份由甲方以 1 元总价回购并予以注销，程序如下：

甲方应在业绩补偿年度年报披露后的 5 个交易日内召开董事会，董事会作出减资、回购并注销股份的决议的同时，发出召开审议上述减资、股份回购及注销事宜的股东大会通知；

甲方股东大会审议通过减资、股份回购及注销事宜的议案后 5 个交易日内，甲方应通知债权人并在报纸上公告；

如甲方在作出上述股东大会决议时，仍为外商投资股份有限公司，则甲方还须向商务主管部门申请核准甲方减资事宜；

在甲方取得商务主管部门核准甲方减资事宜的批复之日起 5 个交易日内，如不需要取得商务主管部门核准甲方减资事宜，则自股东大会决议作出之日起 5 个交易日内，甲方应向深圳证券交易所申请回购应补偿股份；

甲方自回购应补偿股份之日起 10 日内注销已回购股份；

自甲方向债权人发出减资公告之日起已满 45 日且甲方已完成回购股份的注销后 5 日内，甲方应向工商行政主管部门申请变更注册资本。

⑤业绩承诺方所持有的甲方股份不足以补偿的，差额部分由目标公司业绩承诺方以自有或自筹现金补偿。业绩承诺方以现金补偿的，应于业绩补偿年度年报披露后的 3 个月内向甲方支付补偿现金。

每年的应补偿金额在业绩承诺方之间按照各自转让的目标公司出资额占各方合计转让的目标公司出资额的比例进行分担。具体补偿比例如下：

业绩承诺方名称	持有交易标的比例	业绩补偿比例
王萌	39.0%	60.9375%
皮定海	15.8%	24.6875%
陈中伟	4.6%	7.1875%
董磊	4.6%	7.1875%

合计	64.0%	100.0000%
----	-------	-----------

无论如何，业绩承诺方向甲方支付的现金补偿与股份补偿总计不应超过标的资产的总对价，即 88,000 万元。

3、超额业绩估值调增机制

如果目标公司业绩承诺期实际实现的净利润总和高于承诺净利润的总和，超出部分的 50% 作为本次估值调增部分向本次交易对象乙方成员王萌支付，作为对本次总估值的调整；相关的纳税义务由实际受益人自行承担，具体分配方式由乙方成员王萌确定。

上述估值调增部分将根据目标公司《盈利预测专项审核报告》审定的承诺期实现的扣非净利润实际情况进行结算，并在 2017 年《盈利预测专项审核报告》披露后 1 个月内一次性以现金支付。估值调增部分的计算方式：估值调增金额=（业绩承诺期实际实现的净利润之和 - 累计承诺净利润）× 50%，估值调增金额不超过 25,000 万元。

（八）标的资产滚存未分配利润的安排

1、滚存未分配利润

乙方保证，雷尚科技分红后，截至 2014 年 12 月 31 日的账面净资产不低于 4,000 万元人民币，2014 年 10 月 31 日后至资产交割日期间将不再进行分红。此外，雷尚科技截至审计基准日的滚存未分配利润，由甲方享有。

本次重大资产重组完成后，本次发行前的甲方滚存未分配利润，由发行后的新老股东按照发行后的持股比例共享。

2、未来利润分配

在交割日以后，雷尚科技的利润由甲方享有，雷尚科技利润分配的数额以及何时对利润进行分配，由雷尚科技股东决定。

（九）税费承担

目标公司及其下属公司在交割日以前的税务风险由乙方成员王萌、皮定海、陈中伟、董磊承担。若税务机关认定目标公司境外子公司雷尚（香港）股份有限

公司或孙子公司 Rayjoy Holdings Limited（雷尚塞舌尔公司）在业绩承诺期之内为居民企业，并基于该事实认定对目标公司境外子公司雷尚（香港）股份有限公司或孙子公司 Rayjoy Holdings Limited（雷尚塞舌尔公司）作出追缴税款或处罚的决定，且该等行政决定是在业绩承诺期结束之后做出的，则此两家公司的相应损失由业绩承诺方予以补偿。

各方同意按国家法律、法规的规定各自承担由本次交易所产生的依法应缴纳的税费，本协议及有关协议另有约定除外。

（十）关于竞业禁止的保证及承诺

乙方保证，在本协议生效后，雷尚科技现有的管理层股东及核心团队成员王萌、皮定海、陈中伟、董磊应与雷尚科技签订不少于 5 年的劳动合同及保密和竞业禁止协议，其在雷尚科技服务期间及离开雷尚科技后一年内不投资或从事与雷尚科技相同或竞争的业务；未经雷尚科技董事会的书面批准，雷尚科技现有的管理层股东及核心团队成员不同时在雷尚科技以外的其他任何经济组织中担任任何经营性职务（已向甲方披露并经甲方同意的除外），也不参与任何可能与雷尚科技的利益相竞争或以其他形式与雷尚科技的利益相冲突的经济活动。

（十一）合同的生效条件和生效时间

本协议于下列条件全部成就之日起生效：

- （1） 本协议自各方签字或加盖公章并由法定代表人或负责人签字；
- （2） 甲方关于本次交易的董事会和股东大会审议通过本次交易；
- （3） 中国证监会核准甲方本次重大资产重组；
- （4） 对甲方有管辖权的商务主管部门核准甲方因本次重大资产重组导致外商投资企业注册资本及外资持股比例的变化。

（十二）协议附带的任何形式的保留条款和前置条件

本协议中无任何形式的保留条款和前置条件。

（十三）违约责任条款

本协议任何一方违反本协议约定的，只要尚未造成本协议不能履行或无法继

续履行的后果，各方应继续履行本协议，但守约方有权要求违约方赔偿其因此遭受的经济损失。

三、上市公司与 Avazu Inc.和上海麦橙股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》

（一）合同主体、签订时间

2015年3月，科冕木业（以下简称“甲方”）与石一、上海集观及上海诚自（以下简称“乙方”）签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》。

（二）标的资产的价格及定价依据

根据中企华2015年3月出具的以2014年10月31日为评估基准日的中企华评报字（2015）第1025-03号和1025-04号《评估报告》的评估结果，经各方友好协商，一致同意，Avazu Inc.和上海麦橙的交易价格为207,000.00万元和1,000万元。

甲方向乙方支付的总对价为人民币208,000.00万元，包括股份和现金两部分。其中，甲方向乙方支付的股份对价共计1,544,009,973.66元，现金对价为535,990,026.34元。具体支付情况如下：

股东姓名/名称	股份对价(元)	现金对价(元)	总对价(元)
石一	-	10,000,000.00	10,000,000.00
上海集观	1,248,000,004.02	525,990,026.34	1,773,990,030.36
上海诚自	296,009,969.64	-	296,009,969.64
合计	1,544,009,973.66	535,990,026.34	2,080,000,000.00

（三）支付方式

1、股份对价

本次交易中的股份对价，由甲方通过向乙方非公开发行股份的方式支付。全部股份在本协议生效且标的资产交割后30日内一次性发行登记至乙方成员中的上海集观及上海诚自名下。

甲方本次发行股份种类为境内上市人民币普通股(A股)，每股面值为人民币1.00元。本次非公开发行股票在深交所上市。

甲方发行股份购买资产的发行价格为甲方第三届董事会第六次会议决议公告日前二十个交易日甲方 A 股股票均价(计算公式为: 本次董事会决议公告日前 20 个交易日股票交易总金额/本次董事会决议公告日前 20 个交易日股票交易总量), 即 53.13 元/股。

根据上述定价原则确定的股份发行价格及本协议确定的标的资产的股份对价, 甲方向乙方发行的股份总数合计为 29,060,982 股, 乙方各成员按照下表分配上述股份。

股东姓名/名称	股份对价(元)	股份发行数量(股)
上海集观	1,248,000,004.02	23,489,554
上海诚自	296,009,969.64	5,571,428
合计	1,544,009,973.66	29,060,982

发行价格和发行股份数量将由甲方董事会提请股东大会审议批准, 并经中国证监会核准确定。本次发行完成前甲方如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项, 则对本次发行价格作相应除权除息处理, 本次发行数量也将根据发行价格的情况进行相应调整。

2、现金对价

本次交易中的现金对价, 由甲方在本协议生效后且配套募集资金到账后的 7 个工作日内或标的资产交割后的 3 个月内(以较早发生的日期为准)一次性支付给石一及上海集观。

(四) 资产交付或过户的时间安排

乙方应于本协议生效之日起 30 日内, 将标的资产过户至甲方名下, 甲方应协助办理标的资产之工商变更登记手续或股权过户的注册登记事项变更、股东名册变更、公司章程变更等依据当地法律需要履行手续。

乙方确保标的资产不存在影响交割的限制, 如交割日前标的资产出现质押、查封、冻结等限制措施, 乙方负责解除标的资产的各种资产转让限制。

如因客观原因或不可抗力在上述期限不能完成交割的, 经甲方同意可以相应顺延。

（五）交易标的自审计评估基准日至交割日期间损益的归属

甲乙双方应在交割日后的 15 日内，聘请中介机构对目标公司的期间损益进行审计，并根据审计结果在 15 日内对目标公司期间损益进行确认，若涉及补足的，由石一和上海集观进行补足。

甲乙双方同意以资产交割日的当月月末为交割审计基准日，由具备证券从业资格的会计师事务所对标的资产在相关期间的净损益进行审计，标的资产在过渡期间产生的收益或其他原因而增加的净资产由甲方享有，所发生的亏损或其他原因而减少的净资产由石一和上海集观以现金补足。

为免疑义，目标公司过渡期间的损益应为 Avazu Inc.与上海麦橙各自损益之和。

（六）股份锁定期

乙方有关成员在取得本次发行的股份之日起 12 个月内不得转让，12 个月届满后，按如下约定解锁股份：

股东名称	解锁前提条件	累计解锁股份数
上海集观	股份自登记至其名下之日起满 12 个月	本次认购的全部股份的 25%。如业绩承诺方选择补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×25%-当年应补偿股份数
	股份自登记至其名下之日起满 24 个月	本次认购的全部股份的 50%。如业绩承诺方选择补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×50%-截至当期累计应补偿股份数
	股份自登记至其名下之日起满 36 个月	本次认购的全部股份的 100%。如业绩承诺方选择补偿股份的，则解锁股份须扣除该部分补偿股份，即：解锁股份数=本次认购的全部股份数×100%-截至当期累计应补偿股份数
上海诚自	若取得本次发行股份时，持续持有 Avazu Inc. 股权满 12 个月	本次认购的全部股份锁定 12 个月
	若取得本次发行股份时，持续持有 Avazu Inc. 股权未满 12 个月	本次认购的全部股份锁定 36 个月

(七) 业绩承诺及补偿、奖励

1、业绩承诺

上海集观和石一承诺：目标公司在 2015-2017 年 Avazu Inc.和上海麦橙合计的 Avazu 扣非净利润分别不低于 13,000 万元、17,680 万元和 23,426 万元。其中，Avazu Inc. 2015-2017 年度实现的 Avazu 扣非净利润分别不低于 12,899.21 万元、17,574.51 万元、23,315.74 万元，上海麦橙 2015-2017 年度实现的 Avazu 扣非净利润分别不低于 100.79 万元、105.49 万元、110.26 万元。

2、业绩补偿

如目标公司在业绩承诺期限内未能实现承诺业绩的，则目标公司业绩承诺方应在业绩承诺期内向甲方支付补偿。各年的补偿金额按照如下方式计算：

当期应补偿金额=(截至当期期末累积承诺净利润数－截至当期期末累积实现净利润数)÷业绩承诺期内累计承诺净利润数×标的资产总对价－已补偿金额。

上述应补偿金额少于或等于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的金额不冲回。

如业绩承诺方当年度需向甲方承担补偿义务的，则承担补偿义务的各业绩承诺方按照如下比例承担补偿义务：

业绩承诺方姓名/名称	业绩补偿比例
石一	0.6%
上海集观	99.4%
合计	100.00%

获得现金对价的业绩承诺方(即石一)应以现金补偿。

获得股份对价的业绩承诺方(即上海集观)可以现金、股份或股份加现金的方式补偿，但原则上应优先以现金方式进行补偿，不足部分，再以股份进行补偿。具体补偿方式如下：

(1) 当年应补偿股份数量的计算公式为：

当年应补偿股份数量=(业绩承诺方应承担的当期应补偿金额－已选择的现金补偿金额)/股份的发行价格

(2) 甲方在承诺期内实施转增或股票股利分配的，则补偿股份数量相应调整为：

当年补偿股份数量(调整后)=当年应补偿股份数量×(1+转增或送股比例)

(3) 上海集观就补偿股份数已获得分配的现金股利应向甲方作相应返还，计算公式为：

返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应补偿股份数量

(4) 以上所补偿的股份由甲方以 1 元总价回购并予以注销，程序如下：

甲方应在业绩补偿年度年报披露后的 5 个交易日内召开董事会，董事会作出减资、回购并注销股份的决议的同时，发出召开审议上述减资、股份回购及注销事宜的股东大会通知；

甲方股东大会审议通过减资、股份回购及注销事宜的议案后 5 个交易日内，甲方应通知债权人并在报纸上公告；

如甲方在作出上述股东大会决议时，仍为外商投资股份有限公司，则甲方还须向商务主管部门申请核准甲方减资事宜；

在甲方取得商务主管部门核准甲方减资事宜的批复之日起 5 个交易日内，如不需要取得商务主管部门核准甲方减资事宜，则自股东大会决议作出之日起 5 个交易日内，甲方应向深圳证券交易所申请回购应补偿股份；

甲方自回购应补偿股份之日起 10 日内注销已回购股份；

自甲方向债权人发出减资公告之日起已满 45 日且甲方已完成回购股份的注销后 5 日内，甲方应向工商行政主管部门申请变更注册资本。

若上海集观选择以股份进行补偿，已补偿的股份一经回购不予以退回。

(5) 上海集观以现金补偿的，应于业绩补偿年度年报披露后的 3 个月内向甲方支付补偿现金。

无论如何，业绩承诺方向甲方支付的现金补偿与股份补偿总计不应超过标的资产的总对价，即 208,000.00 万元。

如目标公司虽未能在业绩承诺期中某年达到承诺利润，但业绩承诺期三年内达到累计承诺利润的，甲方应在其聘请的具有证券期货相关业务资格的会计师事务所对目标公司 2017 年度实际盈利情况出具《审计报告》后，将业绩承诺方已经补偿的现金部分退回业绩承诺方。为免疑义，若业绩承诺方选择以股份进行补

偿，其已用于履行对甲方的补偿义务的股份一经甲方回购，不予以退回。

3、超额业绩估值调增机制

如果目标公司业绩承诺期实际实现的净利润总和高于承诺净利润的总和，超出部分的 50%（但不超过 25,000 万）作为本次估值调增部分向本次交易对象上海集观支付，作为对本次总估值的调整；相关的纳税义务由实际受益人自行承担，但甲方有权代扣代缴个人所得税（如有）。

上述估值调增部分将根据目标公司《盈利预测专项审核报告》审定的承诺期实现的扣非净利润实际情况进行结算，并在 2017 年《盈利预测专项审核报告》披露后 1 个月内一次性以现金支付。估值调增部分的计算方式：估值调增金额 = (业绩承诺期实际实现的净利润之和 - 累计承诺净利润) × 50%。

（八）标的资产滚存未分配利润的安排

1、滚存未分配利润

双方同意，乙方可对 Avazu Inc. 于 2014 年 10 月 31 日前未分配利润进行分红，但分红后，乙方应保证目标公司于 2014 年 10 月 31 日账面净资产不低于人民币 6,000 万元，于 2014 年 12 月 31 日账面净资产不低于人民币 8,000 万元。其中，应收账款不超过人民币 3,000 万元，同时保证该应收账款坏账比例不超过 5%，若应收账款高于人民币 3,000 万元，则乙方成员石一应就高出部分向目标公司提供对应金额的现金作为担保，直至目标公司于 2014 年 12 月 31 日的应收账款中未实际收到的部分低于人民币 3,000 万元为止。（上述事项中乙方不包括乙方成员上海诚自）

2、未来利润分配

在交割日以后，目标公司的利润由甲方享有，目标公司利润分配的数额以及何时对利润进行分配，由目标公司股东决定。但在业绩承诺期限内，目标公司每年可以分配不超过 30% 的当年实现净利润；若超过 30%，须经目标公司董事会超过 2/3 的董事同意。

（九）税费承担

目标公司及其下属公司在交割日以前的税务风险由石一和集观投资承担。业

绩承诺期内，目标公司或其下属公司由于被认定为居民企业导致的相关税务风险和相应损失由石一和集观投资承担，若上述税务风险导致的损失已经在业绩承诺期各年度《盈利预测专项审核报告》中扣除了目标公司的净利润，且石一和集观投资依据本协议实现了业绩承诺或进行了补偿，则该部分损失不再由石一和集观投资承担。在业绩承诺期结束之后，若税务机关认定目标公司或其下属公司在业绩承诺期之内为居民企业，并基于该事实认定对目标公司或其下属公司作出追缴税款或处罚的决定，则目标公司或其下属公司相应损失由石一和集观投资予以补偿。

各方同意按国家法律、法规的规定各自承担由本次交易所产生的依法应缴纳的税费，本协议及有关协议另有约定除外。

（十）关于竞业禁止的保证及承诺

乙方保证，在本协议生效后，目标公司核心团队成員石一、杨勇州、浦剑、樊纾、陆一晔、黄莹、吴乌云、张昕蕊应与目标公司签订不少于 5 年的劳动合同及保密和竞业禁止协议，其在目标公司服务期间及离开目标公司后 2 年内不得直接或间接投资或从事与目标公司现有业务相同或竞争的业务；未经甲方同意或目标公司董事会的书面批准，目标公司核心团队成員不得直接或间接同时在目标公司以外的其他任何经济组织中担任任何经营性职务，也不参与任何可能与目标公司的利益相竞争或以其他形式与目标公司的利益相冲突的经济活动。

（十一）合同的生效条件和生效时间

- （1）各方签字或加盖公章并由法定代表人或委派代表签字；
- （2）甲方关于本次交易的董事会和股东大会审议通过本次交易；
- （3）对甲方有管辖权的商务主管部门核准甲方因本次重大资产重组导致外商投资企业注册资本和外资持股比例的变化；
- （4）对甲方有管辖权的商务主管部门和发改委对甲方境外投资事项予以备案；
- （5）中国证监会和/或届时适用法律规定的其他有权机关核准甲方本次重大资产重组。

（十二）合同附带的任何形式的保留条款、补充协议和前置条件

本协议中无任何形式的保留条款和前置条件。

（十三）违约责任条款

本协议任何一方违反本协议约定的，只要尚未造成本协议不能履行或无法继续履行的后果，各方应继续履行本协议，但守约方有权要求违约方赔偿其因此遭受的经济损失。

第十节 交易的合规性分析

一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条的规定

(一) 符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定

1、本次交易符合国家产业政策

本次拟购买的标的资产为妙趣横生 95% 股权、雷尚科技 100% 股权、Avazu Inc. 100% 股权和上海麦橙 100% 股权。妙趣横生和雷尚科技主要从事网络游戏的研发业务，Avazu Inc. 和上海麦橙主要从事互联网广告的投放业务，属于互联网和移动互联网服务范畴。随着我国经济结构调整和产业升级战略的逐步加快，国家相继出台鼓励和支持互联网产业发展的有利政策。自 2012 年以来，国务院先后发布《“十二五”国家战略性新兴产业发展规划》、《关于下一代互联网“十二五”发展建设的意见》、《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》和《关于 2014 年深化经济体制改革重点任务意见的通知》等产业规划或指导意见，为改善互联网环境、提升互联网信息技术水平、发展高端软件和新兴信息服务产业创造了良好的政策环境，有利于基于互联网技术的服务型企业的长远发展。国务院出台的《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》指出要“发展移动互联网产业”，“推进网络信息技术与服务模式融合创新”，将培育移动互联网等产业发展作为“稳增长、调结构、惠民生”的重要手段。国家工信部出台的《互联网行业“十二五”发展规划》也指出“推进移动互联网整体突破。积极推动产业链协作，构建移动互联网生态体系。加快移动智能终端操作系统平台协作研发，推进操作系统、中间件、移动浏览器、应用服务、核心芯片、智能终端等领域取得突破。推动移动互联网应用发展，加快标准化，优先形成行业通用的高层应用平台，鼓励开放第三方应用开发程序接口并形成跨终端平台的应用商店，推动大规模协作的应用创新”。

同时，根据国家发展改革委发布的产业结构调整指导目录（2011 年本）（修正），交易标的所从事的互联网和移动服务以及文化创意产业属于产业指导目录中鼓励类项目。

因此，本次交易方案符合国家产业政策。

2、本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定

本次重组拟购买资产不属于重污染、高危险行业。标的公司经营符合环保要求，严格按照国家及地方的有关环保标准和规定执行，重视并推进环境保护、节能降耗等工作。

因此，本次交易方案符合国家环境保护的相关法律和行政法规的规定。

3、本次交易符合土地管理的法律和行政法规的规定

标的公司未拥有土地使用权，不涉及相关土地管理问题。

4、本次交易不存在反垄断事项

根据《中华人民共和国反垄断法》的规定，上市公司本次发行股份及支付现金购买资产的行为，不构成行业垄断行为。

（二）本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件

本次交易将新增发行股份 71,135,535 股，本次交易完成后，若不考虑募集配套资金所发行股份，本公司总股本将由 222,928,707 股变更为 274,839,302 股，若以发行底价全额募集配套资金，本公司总股份将变更为 294,064,242 股，社会公众股东合计持股比例不低于本次交易完成后上市公司总股本的 25%。本次交易完成后，公司仍旧满足《公司法》《证券法》及《深圳证券交易所股票上市规则》等法律法规规定的股票上市条件。

（三）本次交易的资产定价公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形

本次交易已聘请中企华对标的资产进行评估，中企华及其评估人员与标的公司、科冕木业以及各交易对方均没有现实的及预期的利益或冲突，具有充分的独立性，其出具的评估报告符合客观、公正、独立、科学的原则。上市公司董事会及独立董事发表明确意见，认为本次评估假设前提和评估结论合理，评估方法选取得当，收益法定价原则符合公允的市场原则，标的资产的定价合理、公允。

本次交易涉及的资产定价公允性的具体分析详见本报告书“第七节 交易标的的评估”。

（四）本次交易涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法

根据交易对方提供的承诺及工商等相关资料，标的资产股权权属清晰、完整，未设置抵押、质押、权利担保或其它受限制的情形。

各交易对方均出具《承诺函》，确认其所持有标的公司的股权所有权完整，依法拥有有效的占有、使用、收益及处分权；持有的标的公司股权权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序，股权过户或则转移不存在法律障碍。本次交易仅涉及股权转让事宜，标的公司对外的债权债务不会因本次交易产生变化。因此，本次交易不涉及债权债务处理事宜。

综上所述，本次交易所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，本次交易不涉及债权债务处理问题。

（五）本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形

本次交易完成后，上市公司将继续坚持技术领先、品牌化、系列化的产品布局，强化公司在网页网游和移动网游的内在价值链整合，持续推出创新、独具特色的精品游戏，在不断提升游戏产品质量、拓展游戏产品类型的基础上逐步扩大在国内外游戏市场的占有率。同时，Avazu 强大的海外推广能力，有利于上市公司游戏产品的海外推广，拓展海外市场。

综上所述，本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形。

（六）本次交易有利于上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性相关规定

本次交易前，上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与控股股东、实际控制人及其关联人保持独立，信息披露及时，运行规范，未因违反独立性原则而受到中国证监会、中国证监会大连监管局或深交所的处罚。本次交易完成后，上市公司将继续在业务、资产、财务、人员、机构等方面独立于其控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

（七）本次交易有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构

本次交易前，上市公司已按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律、法规及中国证监会、深交所的相关规定，在《公司章程》的框架下，设立了股东大会、董事会、监事会等组织机构并制定相应的议事规则，并建立了完善的内部控制制度，从制度上保证股东大会、董事会和监事会的规范运作和依法行使职权。

本次交易完成后，上市公司将继续依据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律法规的要求，规范本次交易后的业务运作及法人治理要求及完善公司治理结构。

综上所述，本次交易符合《重组管理办法》第十条的有关规定。

二、本次交易符合《重组办法》第四十三条要求的规定

(一) 本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善财务状况和增强持续盈利能力，有利于上市公司减少关联交易、避免同业竞争、增强独立性

1、本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力

本次交易完成前后，公司主要财务数据和财务指标的变化情况如下：

单位：万元

项目	2014.10.31/ 2014年1-10月实现数	2014.10.31/ 2014年1-10月备考数	增幅
总资产	66,662.11	427,372.16	541.10%
归属于母公司的所有者权益	58,011.15	406,473.30	600.68%
营业收入	38,040.16	74,556.88	96.00%
营业利润	21,032.47	35,825.38	70.33%
利润总额	21,032.64	35,844.72	70.42%
归属于母公司所有者的净利润	18,759.03	32,837.22	75.05%
基本每股收益（元/股）	0.84	1.59	89.29%
项目	2013.12.31/ 2013年1-12月实现数	2013.12.31/ 2013年1-12月备考数	增幅
总资产	37,070.00	387,617.34	945.64%
归属于母公司的所有者权益	29,683.34	374,159.42	1160.50%
营业收入	30,820.82	50,790.88	64.79%
营业利润	15,140.19	21,762.07	43.74%
利润总额	15,139.84	21,761.72	43.74%
归属于母公司所有者的净利润	13,947.71	20,510.84	47.06%
基本每股收益（元/股）	0.63	1.04	65.08%

注：“2014.10.31/2014年1-10月实现数”和“2013.12.31/2013年1-12月实现数”两栏以上市公司资产置换及发行股份收购天神互动100%股权时的备考合并报表数据为准。

由上表可知，本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力。

2、本次交易有利于上市公司规范和减少关联交易和避免同业竞争，有利于上市公司保持独立性

本次交易完成前，上市公司与其控股股东、实际控制人及其控制的关联方之

间不存在同业竞争情况。本次交易不会增加上市公司与其控股股东、实际控制人及其关联方之间的关联交易，符合上市公司及全体股东的利益。

上市公司实际控制人朱晔、石波涛在天神互动借壳科冕木业时已作出《避免同业竞争承诺函》，维护上市公司及中小股东利益，本次交易不会导致实际控制人与上市公司之间的同业竞争。

本次交易前后，公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面均已独立于控股股东及实际控制人控制的其他企业，具有独立完整的机构和人员。因此，本次交易有利于公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

(二)上市公司最近一年及一期财务会计报告被注册会计师出具无保留意见审计报告

上市公司 2013 年度及 2014 年 1-10 月的财务会计报告已经北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了标准无保留意见的审计报告，符合本条款的规定。

(三)上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形

报告期内，上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形，符合本条款的规定。

(四)上市公司发行股份所购买的资产，应当为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续

截至本报告签署之日，本次交易的交易对方所持有的标的公司股权权属清晰，转让不存在障碍，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续。

交易对方已对其持有的标的公司股权不存在质押、抵押、其他担保或第三方

权益或限制情形，也不存在法院或其他有权机关冻结、查封、拍卖其持有等情形作出承诺。

因此，上市公司本次发行股份所购买的资产，为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续。

三、本次交易符合《重组办法》第四十四条及其适用意见要求的说明

《重组办法》第四十四条及其适用意见规定：上市公司发行股份购买资产的，可以同时募集部分配套资金，其定价方式按照现行相关规定办理。上市公司发行股份购买资产同时募集的部分配套资金，主要用于提高重组项目整合绩效，所配套资金比例不超过交易总金额 25% 的一并由并购重组审核委员会予以审核；超过 25% 的，一并由发行审核委员会予以审核。

本次交易科冕木业将向不超过 10 名特定对象发行股份募集配套资金，股票发行价格与发行股份购买资产的股票发行价格相同，募集资金总额不超过 91,933.66 万元，不超过本次交易总金额的 25%，将一并提交并购重组审核委员会审核。同时，科冕木业已聘请中信建投作为本次重大资产重组的独立财务顾问，中信建投具有保荐人资格。

四、上市公司不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形

科冕木业不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的情形：

- 1、本次交易申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；
- 2、不存在公司的权益被控股股东或实际控制人严重损害且尚未消除的情形；
- 3、不存在公司及其附属公司违规对外提供担保且尚未解除的情形；
- 4、不存在现任董事、高级管理人员最近三十六个月内受到过中国证监会的行政处罚，或者最近十二个月内受到过证券交易所公开谴责的情形；
- 5、不存在上市公司或其现任董事、高级管理人员因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形；
- 6、不存在最近一年及一期财务报表被注册会计师出具保留意见、否定意见

或无法表示意见的审计报告；

7、不存在严重损害投资者合法权益和社会公共利益的其他情形。

因此，本次交易不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形。

五、关于《〈上市公司重大资产重组管理办法〉第三条有关拟购买资产存在资金占用问题的适用意见——证券期货法律适用意见第 10 号》规定的“上市公司重组时，拟购买资产存在被其股东及其关联方、资产所有人及其关联方非经营性资金占用的情形”

截至本报告书签署日，拟购买资产不存在被其股东及其关联方、资产所有人及其关联方非经营性资金占用的情形。

第十一节 本次交易对上市公司影响的讨论与分析

一、本次交易前，上市公司的财务状况和经营成果

上市公司于 2014 年 2 月 27 日发布《重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》，上市公司拟以资产置换及发行股份购买天神互动 100% 股权，交易完成后，天神互动将实现借壳上市。截至本报告书签署日，上述事项已完成。本次对上市公司的财务状况分析数据中，2012 年和 2013 年财务数据以上市公司收购天神互动 100% 股权的上市公司备考报表为准。

（一）上市公司财务状况分析

1、资产结构分析

单位：万元，%

项 目	2014 年 10 月 31 日		2013 年 12 月 31 日		2012 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	21,678.61	32.52	14,308.44	38.60	4,122.28	16.66
应收账款	6,156.40	9.24	5,599.24	15.10	3,229.62	13.05
预付款项	334.14	0.50	128.41	0.35	354.02	1.43
应收利息	11.85	0.02	61.95	0.17	83.15	0.34
其他应收款	1,984.50	2.98	1,154.09	3.11	1,368.59	5.53
一年内到期的非流动资产	-	-	5.4	0.01	5.89	0.02
其他流动资产	27.73	0.04	7,044.51	19.00	14,000.00	56.57
流动资产合计	28,345.74	42.52	28,302.04	76.35	23,163.56	93.60
可供出售金融资产	28,345.74	42.52	6,040.00	16.29	-	-
长期股权投资	1,458.60	2.19	1,081.85	2.92	-	-
固定资产	681.34	1.02	894.69	2.41	817.83	3.30
无形资产	428.12	0.64	398.64	1.08	110.65	0.45
商誉	-	-	-	-	367.13	1.48
长期待摊费用	-	-	-	-	5.4	0.02
递延所得税资产	675.09	1.01	352.78	0.95	41.62	0.17
其他非流动资产	4,880.00	7.32	-	-	240	0.97
非流动资产合计	36,468.88	54.71	8,767.96	23.65	1,582.64	6.40
资产总计	66,662.11	100.00	37,070.00	100.00	24,746.20	100.00

最近二年及一期末，公司业务发展良好，资产总额分别为 24,746.20 万元、

37,070.00 万元和 66,662.11 万元，增长率达 49.80%、79.83%。

最近二年及一期末，公司流动资产占总资产的比例分别为 93.60%、73.65% 和 42.52%。2013 年末，流动资产占比较 2012 年末有所下降，主要系公司为降低自身业务集中风险、快速扩大规模，增加股权投资及为满足快速的业务发展需求固定资产和无形资产采购增加所致；2014 年 10 月底，流动资产占比降低主要系公司对外投资增加，以及公司持有的世纪华通股权公允价值增加，公司可供出售金融资产大幅增加导致非流动资产增加所致。

2014 年 10 月底，公司货币资金达 21,678.61 万元，较 2013 年底 14,308.44 万元增长 7,370.17 万元，较 2012 年底 4,122.28 万元增长 17,556.33 万元，主要系公司营业收入增长较快，现金流入稳定增长，利润滚存所致。2013 年度和 2014 年 1-10 月，公司营业收入分别为 30,820.82 万元和 34,264.74 万元，经营活动产生的现金流量金额为 11,231.89 万元和 9,502.25 万元。

2014 年 10 月底，公司预付账款为 334.14 万元，较 2013 年底 128.41 万元增加 207.73 万元，主要系本期预付房租及装修费较多所致；公司其他应收款为 1,984.50 万元，较 2013 年底 1,154.09 万元增加 830.41 万元，主要系本年借给联营公司日常经营款项增加所致；公司其他流动资产为 27.73 万元，较 2013 年底 7,044.51 万元和 2012 年底 14,000.00 万元分别下降 7,016.78 万元和 13,972.27 万元，系公司理财产品到期赎回所致。

2、负债结构分析

单位：万元，%

项 目	2014 年 10 月 31 日		2013 年 12 月 31 日		2012 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
应付账款	1,098.80	12.90	1,792.47	23.82	3,355.19	62.25
应付职工薪酬	836.43	9.82	1,551.27	20.61	1,590.44	29.51
应交税费	1,422.33	16.70	3,048.57	40.51	175.04	3.25
应付股利	-	-	1,089.60	14.48	-	-
其他应付款	3,007.07	35.30	43.97	0.58	268.93	4.99
流动负债合计	6,364.62	74.72	7,525.87	100.00	5,389.60	100.00
递延所得税负债	2,152.80	25.28	-	-	-	-
非流动负债合计	2,152.80	25.28	-	-	-	-
负债合计	8,517.42	100.00	7,525.87	100.00	5,389.60	100.00

最近二年及一期末，公司负债总额分别为 5,386.60 万元、7,525.87 万元和

8,517.42 万元，增长率达 39.64%、13.18%，负债总额的增长主要系公司正常的业务快速增长所致。

2014 年 10 月底，公司非流动负债占比大幅提高，非流动负债占总负债的比例达 25.28%，主要系公司递延所得税负债增加所致。2014 年 10 月底，公司递延所得税负债为 2,152.80 万元，主要系公司可供出售金融资产公允价值变动导致递延所得税负债增加所致。

3、偿债能力分析

项目	2014 年 10 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
资产负债率	12.78%	20.30%	21.78%
流动比率	4.74	3.76	4.30
速动比率	4.74	3.76	4.30

最近两年及一期，公司资产负债率较低，且呈逐年下降趋势。流动比率和速动比率较高，波动幅度较小，主要系公司业务发展良好，经营活动产生较多资产所致，公司偿债风险较低。

(二) 上市公司经营成果分析

1、利润构成分析

单位：万元

项目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
一、营业总收入	34,264.74	30,820.82	26,579.84
其中：营业收入	34,264.74	30,820.82	26,579.84
二、营业总成本	19,440.21	16,140.22	15,071.23
其中：营业成本	7,005.13	4,324.72	3,011.15
营业税金及附加	155.59	400.54	814.09
销售费用	2,877.80	1,735.98	1,422.08
管理费用	9,521.87	9,491.73	9,812.82
财务费用	-93.59	59.2	-42.1
资产减值损失	-26.59	128.05	53.19
投资收益（损失以“-”号填列）	1,064.44	459.59	288.63
其中：对联营企业与合营企业的投资收益	-	-91.33	-
三、营业利润（损失以“-”号填列）	15,888.97	15,140.19	11,797.24
加：营业外收入	0.20	0.3	-
减：营业外支出	0.03	0.65	-

四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	15,889.14	15,139.84	11,797.24
减：所得税费用	1,715.16	1,556.78	-37.87
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	14,173.98	13,583.06	11,835.10
归属于母公司所有者的净利润	14,127.20	13,947.71	11,883.19
少数股东损益	46.78	-364.64	-48.09

最近二年及一期，公司营业收入逐年增加，利润水平逐年上升。2012 年度、2013 年度、2014 年 1-10 月，公司实现营业收入 26,579.84 万元、30,820.82 万元、34,264.74 万元，实现归属于母公司净利润 11,883.19 万元、13,947.71 万元、14,127.20 万元。主要系公司业务发展良好，游戏产品盈利能力较强所致。

2、盈利能力分析

单位：%

项目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
销售毛利率	79.56	85.97	88.67
销售净利率	41.37	44.07	44.53

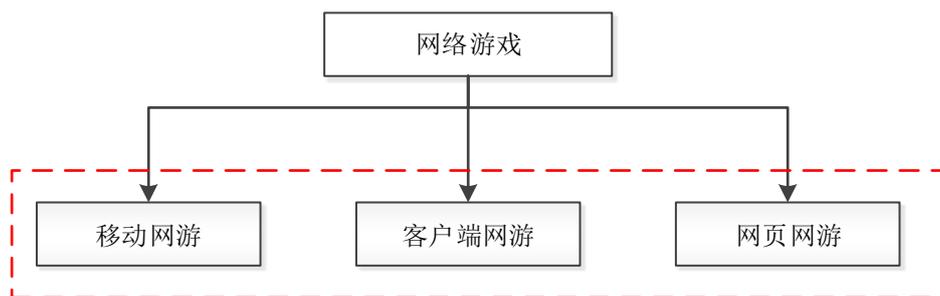
最近二年及一期，公司的销售毛利率和销售净利率保持基本稳定。2014 年 1-10 月，公司销售毛利率和销售净利率较 2013 年度略有下降，主要系本期公司新上线游戏产品较多，部分游戏产品尚处于前期阶段，盈利能力较弱所致。

二、妙趣横生和雷尚科技的行业特点和经营情况

（一）妙趣横生和雷尚科技所处行业特点

妙趣横生和雷尚科技均属于网络游戏行业。根据中国证监会 2012 年 10 月 26 日发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），网络游戏行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。

网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络渠道提供的游戏产品和服务。网络游戏具体可以分为客户端网游、网页网游和移动网游三大类。妙趣横生的游戏产品覆盖客户端网游、网页网游和移动网游，2013 年以来专注于移动网游的研发。雷尚科技的游戏产品覆盖网页网游和移动网游，目前主要从事移动网游的研发和发行。



对于客户端网游，用户需要自互联网下载游戏客户端并安装于自己的电脑中，通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏类型。

移动网游是指以手机或其他移动终端为载体，通过移动互联网接入游戏服务器进行多人同时在线互动的网络游戏类型。

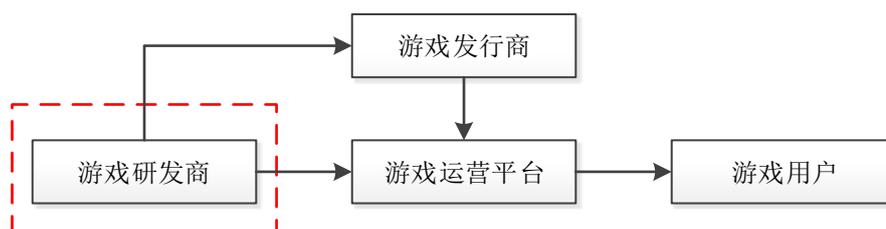
网页网游又称无端网游，业内通常简称页游，是基于网页开发技术，于互联网浏览器上实现的网络游戏类型。

妙趣横生的主要游戏作品包括移动网游《神之刃》和《十万个冷笑话》，客户端网游及网页网游《黎明之光》等。雷尚科技的主要游戏作品包括移动网游《坦克风云》和《火力全开 HD》，网页游戏《玩具战争》和《战争指挥官》。

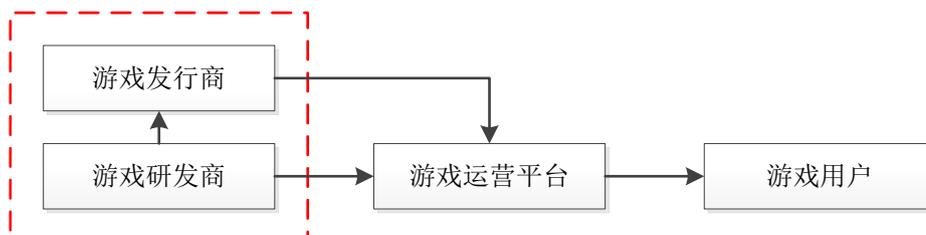
1、妙趣横生和雷尚科技所处产业链位置

网络游戏行业产业链从上游至下游依次包括游戏研发商、游戏发行商、游戏运营平台和游戏用户。

妙趣横生于产业链中所处的位置如下图所示：



雷尚科技于产业链中所处的位置如下图所示：



游戏研发商是处于行业产业链上游的内容提供者，其根据市场需求进行游戏

产品的研究和开发，并于作品完成后适时向游戏运营平台或游戏发行商推出。目前国内知名的移动网游研发商主要有北京乐动卓越科技有限公司（代表作品《我叫MT》）、北京玩蟹科技有限公司（代表作品《大掌门》）、顽石互动（北京）网络科技有限公司（代表作品《二战风云》）、广州银汉科技有限公司（代表作品《时空猎人》）等。目前国内知名的网页网游研发商主要有云游控股有限公司（HK.0484，代表作品《明朝时代》、《凡人修真》等）、上海游族信息技术有限公司（代表作品《女神联盟》、《大侠传》、《大将军》等）、深圳第七大道科技有限公司（代表作品《弹弹堂》系列、《神曲》等）及本公司等。除腾讯外，目前国内知名的客户端游戏研发商主要有网易（代表作品《梦幻西游》系列）、盛大游戏（代表作品《传奇》系列）、搜狐畅游游戏（代表作品《天龙八部》）、完美世界（代表作品《诛仙》系列）等。

游戏发行商是连接游戏研发商和游戏运营平台的纽带，主要为一些规模较小、发行经验较少的游戏研发商进行游戏产品发行。国内网络游戏的发行商主要包括蓝港在线、云游控股有限公司、北京中清龙图网络技术有限公司等中大型网络游戏研发商兼发行商以及包括触控科技、蜂巢游戏（北纬通信旗下游戏事业部）、乐逗等专业发行商。

游戏运营平台主要面向广大的游戏用户，需要协调游戏研发商、游戏发行商和充值支付渠道等各类资源，进行游戏产品的具体运营和维护工作，并完成对游戏用户充值金额的收益分成和结算。国内客户端游戏运营平台目前主要包括大型互联网平台，例如如腾讯、百度、360等。国内移动网游平台商目前主要包括三类，第一类是电信运营商（中移动、中联通、中电信）；第二类是终端系统厂商（如 Android Market 和 App Store 等）；第三类是互联网巨头（如腾讯、百度、盛大、网易等）以及新兴移动互联网企业（如 360 游戏、91gamer、豌豆荚、UC、极游网等）。

妙趣横生在游戏行业产业链中担任游戏研发商的角色，雷尚科技在游戏行业产业链中担任游戏研发商和发行商的角色。

2、网络游戏行业主管部门及主要相关法律法规与规范性文件

(1) 行业主管部门

我国网络游戏行业的行政主管部门为工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局。

上述各主管部门与网络游戏行业相关的主要职能如下表所示：

主管部门名称	与网络游戏行业相关的主要职能
工信部	主要负责制定并组织实施工业、通信业的行业发展规划、产业政策、技术标准和规范，依法对电信与信息服务市场进行监管，指导推进信息化建设，承担通信网络安全及相关信息安全管理责任
文化部	主要负责拟订文化艺术方针政策，起草文化艺术法律法规草案；拟订文化艺术事业发展规划并组织实施；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）
国家新闻出版广电总局	主要负责起草新闻出版、著作权管理的法律法规草案，拟订新闻出版业的方针政策，制定新闻出版、著作权管理的规章并组织实施；监管出版活动；负责对互联网出版活动和开办手机书刊、手机文学业务进行审批和监管；负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理
国家版权局	主要负责游戏软件著作权的登记管理工作

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，隶属于工信部，业务上接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导，其主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

中国出版者协会游戏工作委员会是目前中国游戏领域规模最大的行业自律组织，也是每年游戏产业年会的主要组织者，其倡导的游戏健康忠告得到了业内的普遍认可。

目前，我国网络游戏行业的相关管理体制较为完善，该行业正逐步步入健康发展的轨道。

(2) 行业主要法律法规及自律规则

我国网络游戏行业的法律法规监管体系主要包括《中华人民共和国电信条例》、《互联网信息服务管理办法》、《互联网文化管理暂行规定》、《互联网出版管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》和《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》等规定。上述法律法规及规章，对经营网络游戏的企业从资质获取、经营管理，到游戏发行前的前置审批、游戏内容和宣传方式等方面，都进行了规范。《中国游戏行业自律公约》则从行业经营行为规范、行业竞争行为规范、知识产权行为规范等方面，明确了相关的自律措施。

主要法律法规及自律规定的主要内容如下表所示：

发布机构	法律法规名称	主要内容
国务院	《中华人民共和国电信条例》和《互联网信息服务管理办法》	从事经营性互联网信息服务的企业，应当办理取得增值电信业务经营许可证
文化部	《互联网文化管理暂行规定》	申请设立经营性互联网文化单位，应当向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门提出申请，由省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门审核批准，即办理取得网络文化经营许可证
文化部、商务部	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	对网络游戏企业发行虚拟货币行为进行了规范
文化部	《网络游戏管理暂行办法》	对网络游戏的内容审查、网络游戏的研发生产、上网运营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范
中国软件行业协会游戏软件分会拟定，游戏业界成员签署	《中国游戏行业自律公约》	涉及游戏开发、运营、培训等多个游戏领域，规范经营行为，加强行业自律，加强社会责任感，本着向社会负责、向广大消费者负责的态度，端正思想，守法经营

3、网络游戏行业的发展现状

(1) 网络游戏行业发展概况

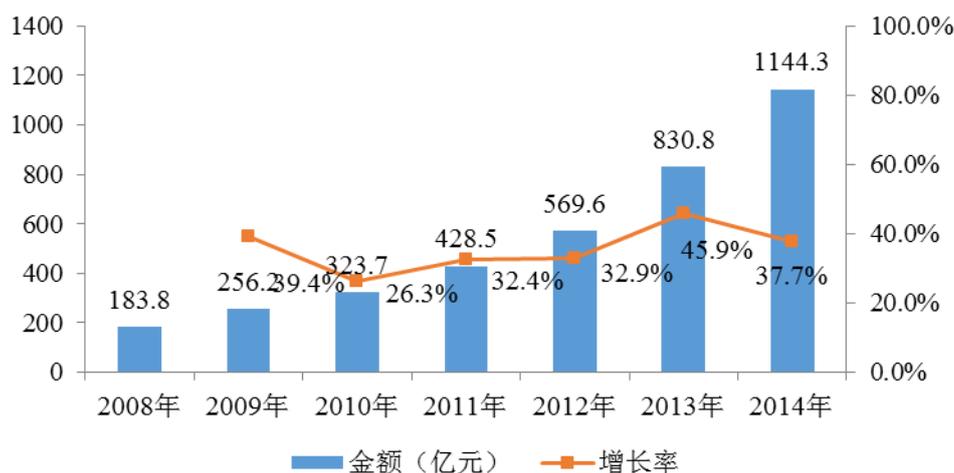
2000年7月，我国引入了第一款网络游戏《万王之王》，自此拉开了网络游戏行业产业化时代的序幕。相比国外的网络游戏行业，我国虽起步较晚，但成长态势良好，发展潜力巨大。历经十余年的发展，我国的网络游戏行业逐渐发展成为一个具有巨大市场潜力的新兴行业，已成为与影视等并驾齐驱的重要的文化娱

乐产业之一。

网络游戏行业的发展带动了相关的信息产业、通信运营和广告业等相关产业的共同发展，是备受瞩目的绿色产业。随着我国通信技术的革新、互联网应用的普及、上网设备载体的丰富、人们网络化和移动化生活习惯的形成以及娱乐消费观念的转变，网络游戏行业不仅成为了国家文化产业发展中的新亮点，也正在逐步形成对我国互联网经济和文化娱乐领域相关产业的有力支撑，并将最终作为中国文化内容输出海外辐射全球的重要窗口。

根据中国版协游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）和中新游戏（伽马新媒 CNG）发布的《中国游戏产业报告》，2014 年中国网络游戏市场的实际销售收入为 1,144.3 亿元，同比 2013 年增长了 37.7%。

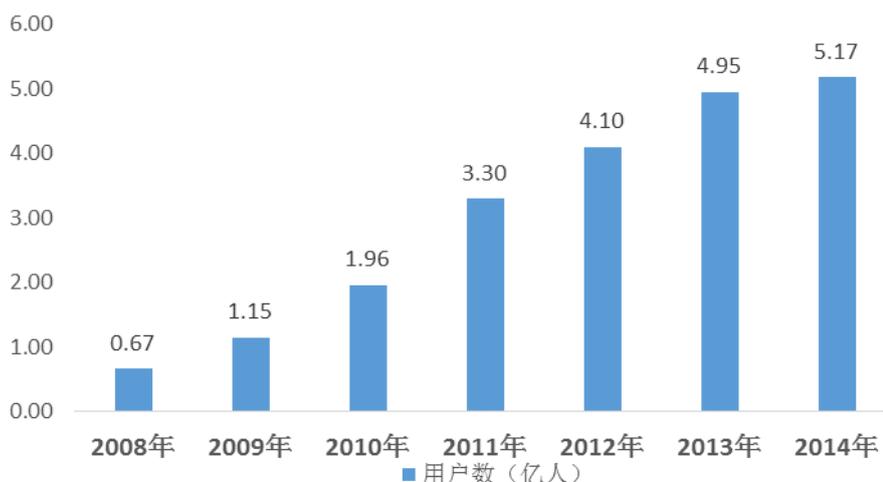
2008年至2014年中国网络游戏市场实际销售收入



数据来源： GPC, IDC and CNG

近几年，由于中国游戏产业的迅速崛起，我国游戏用户数也表现出爆发式的增长。自 2008 年至 2014 年底，中国游戏市场用户数剧增 6.7 倍。2014 年，我国游戏市场用户数高达 5.17 亿人，环比增加了 4.4%。

2008年至2014年中国游戏市场用户数



随着网络游戏内容的丰富、游戏体验的升级、充值付费渠道的畅通以及用户娱乐消费观念的转变，我国网络游戏付费用户数量的基数正逐年上升。2012年，中国网络游戏付费用户数量达到 8,959.4 万人。

2008年至2012年中国网络游戏付费用户数



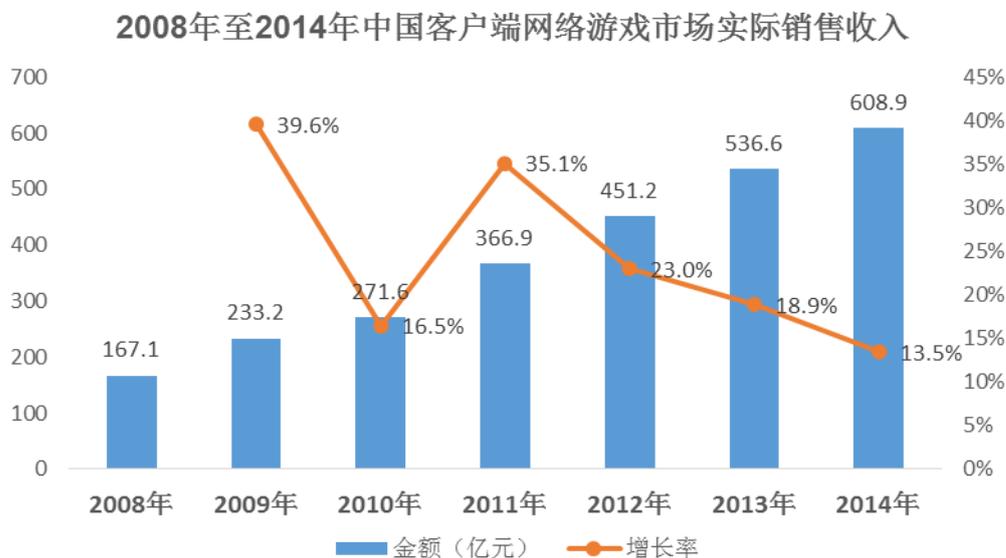
数据来源： GPC, IDC and CNG

(2) 客户端网络游戏发展现状

历经近几年的发展和沉淀，客户端网络游戏依然是国内游戏产业的最大细分市场，市场规模仍持续增长。虽然受到移动端网络游戏快速增长以及分流的影响，近年来客户端网络游戏市场份额有所缩小，但客户端网络游戏的用户购买力并没有下降，产品运营及服务质量也在持续提升，随着新一代产品的崭露头角及精品

续作的推出，客户端网络游戏仍然受到玩家的关注。原创产品海外出口持续增长，外向型企业品牌知名度不断增强，海外市场业务模式更加丰富。

2014年，中国客户端网络游戏市场实际销售收入为608.9亿元人民币，同比增长了13.5%。



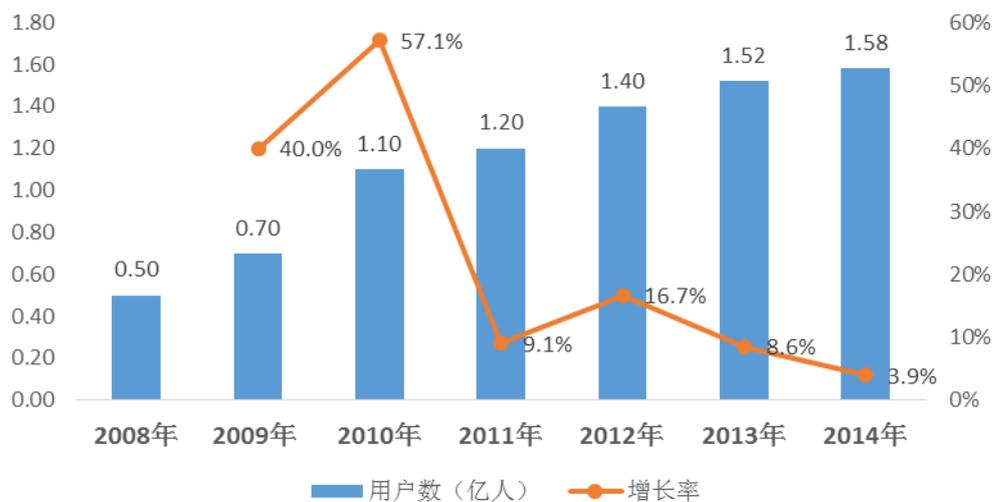
数据来源： GPC, IDC and CNG

① 客户端网络游戏的用户数量

基于十几年的历史形成的完善体系，客户端网络游戏在画面、操作、氛围、精细度等各个方面都超过非端游，吸引了众多玩家。十余年的锤炼使得客户端游体系更加稳定，并形成了庞大的忠实玩家群体。

根据《中国游戏产业报告》中的数据，我国客户端网络游戏用户数量近几年稳步增长。2014年，中国客户端网络游戏用户数量约达到1.58亿人，环比增加了3.9%。

2008年至2014年中国客户端网络游戏用户规模



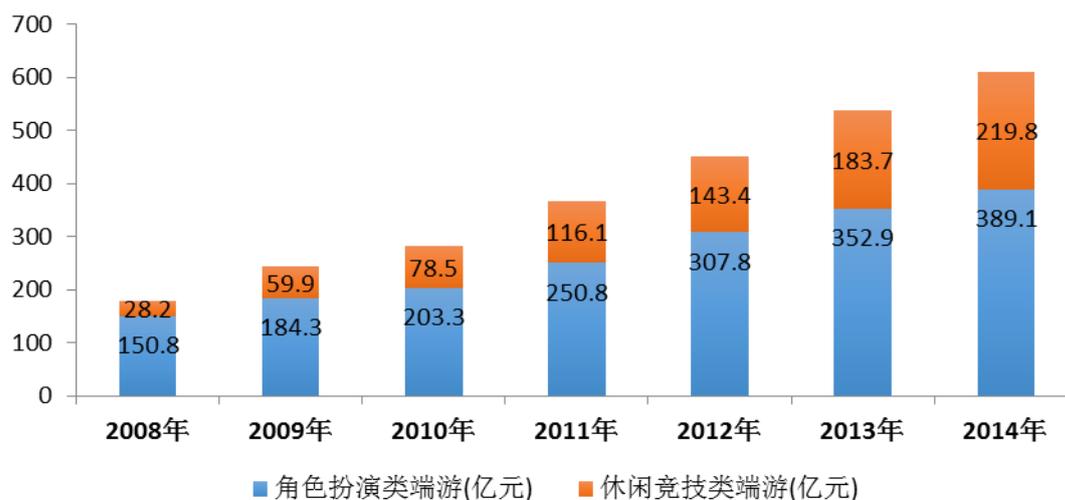
数据来源： GPC, IDC and CNG

② 客户端网络游戏的细分市场状况

客户端网络游戏市场主要由角色扮演类络游戏和休闲竞技类游戏构成。

根据《中国游戏产业报告》，我国客户端游戏市场的实际销售收入逐年提高。2014年，角色扮演类端游的实际销售收入为389.1亿元人民币，同比2013年增加了10.3%。休闲竞技类端游的实际销售收入为219.8亿元人民币，同比2013年增加了19.7%，休闲竞技类端游市场实际销售收入由2008年的28.2亿元迅速攀升至2014年的219.8亿元人民币，其在客户端游戏的市场份额也由2008年的15.7%增长至2014年的36.1%。客户端网络游戏市场由角色扮演类游戏的“一枝独秀”发展到角色扮演与休闲竞技类网游齐头并进、共同增长。一定程度上反应出年轻用户群体更注重社交化、更加个性化，因而偏好也更多元化的特点。随着端游行业品类细化标准越来越高，行业整体品质更加精细化，在品质和多元化发展的保障下，端游市场规模预计将长期保持较为稳定的增长。

2008年至2014年角色扮演类和休闲竞技类客户端网游市场销售收入



数据来源： GPC, IDC and CNG

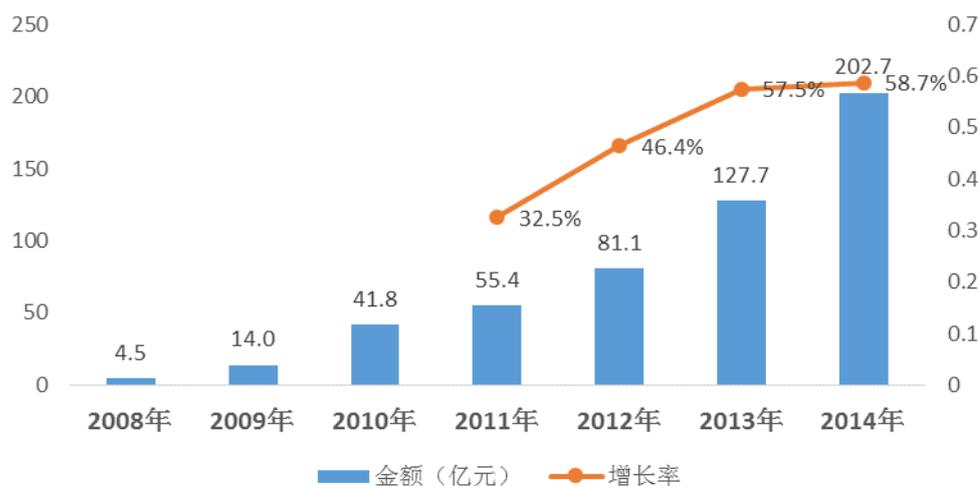
(3) 网页网游发展现状

历经近几年的发展和沉淀，网页网游正逐步走出过去内容单调、制作粗糙的粗放式生产经营模式，包括天神互动在内的一批行业领先者已经将企业的运作核心聚焦于游戏产品内容的创制、展示效果的创新以及技术应用的突破，致力于打造行业影响力和用户口碑兼备的游戏精品。

近年来我国网页网游产品结构日渐多元，游戏内容辐射面更广，用户年龄构成也正向两端延展。同时，基于 HTML5、silverlight 等新技术的出现，3D 网页游戏已经能够以不逊于电脑端的效果与质感呈现，网页网游作品的质量和展现形式又将获得更为广阔的想象空间。

2014 年，我国网页网游市场的实际销售收入为 202.7 亿元，同比 2013 年增长了 58.7%，继续保持着高速增长的势头。

2008年至2014年中国网页网游市场实际销售收入

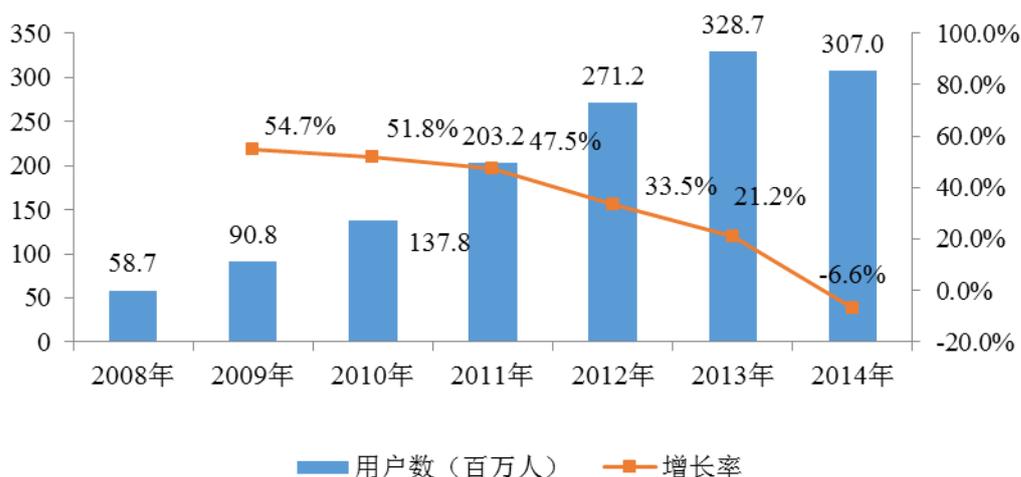


数据来源：GPC, IDC and CNG⁷

① 网页网游的用户数量和结构

随着多层次产品结构带来游戏类型更加丰富、创制技术突破形成的画面效果升级等因素共同的作用下，网页网游的用户数量逐年攀升，年龄结构亦有向上拓宽的趋势。根据《中国游戏产业报告》，2014年我国网页游戏用户数量达3.07亿人。

2008年至2014年中国网页游戏用户数



数据来源：GPC, IDC and CNG

网络游戏市场近年来逐步丰富的产品线不仅吸引了海内外大量用户，也同样

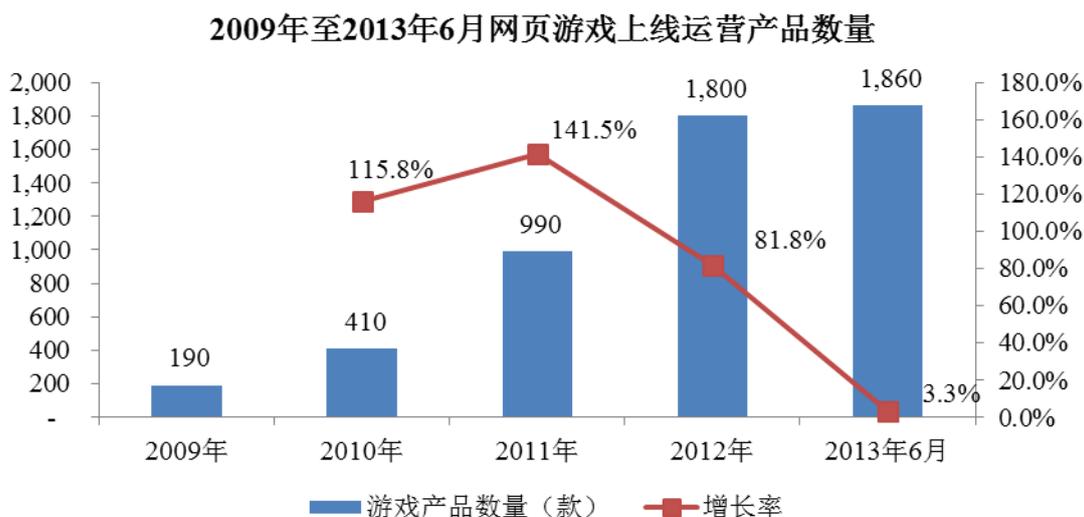
⁷ 图表中2009年和2010年的销售收入增长率分别为211.1%和198.9%，鉴于该阶段尚处于市场成长初期，增长基数较小，故未将该畸高的增长率反映于图表之中。

使得原先的网游用户结构发生了改变，用户年龄结构逐步向上拓宽，30 岁以上的成熟用户增多，其中存在既有用户年龄增长的因素，但主要增量仍来自于新增的网络游戏用户。

② 网页网游的产品数量

从 2009 年以来的网页网游产品数量的变化来看，网页网游产品总数的增加趋势已经开始放缓，业内开始意识到“量少而质精”的精品游戏战略对自身品牌形象塑造的重要意义，网页网游企业不再盲目地向市场大量投放产品，而开始给予产品质量和文化内涵以更多的关注。

根据易观智库发布的《中国网页游戏研发市场竞争力趋势报告 2013》，2012 年网页游戏上线运营的各类产品数量虽仍达到千款以上，但增长速度已经呈现出了下降的趋势，2013 年，增速放缓的趋势愈发明显。



数据来源：易观智库

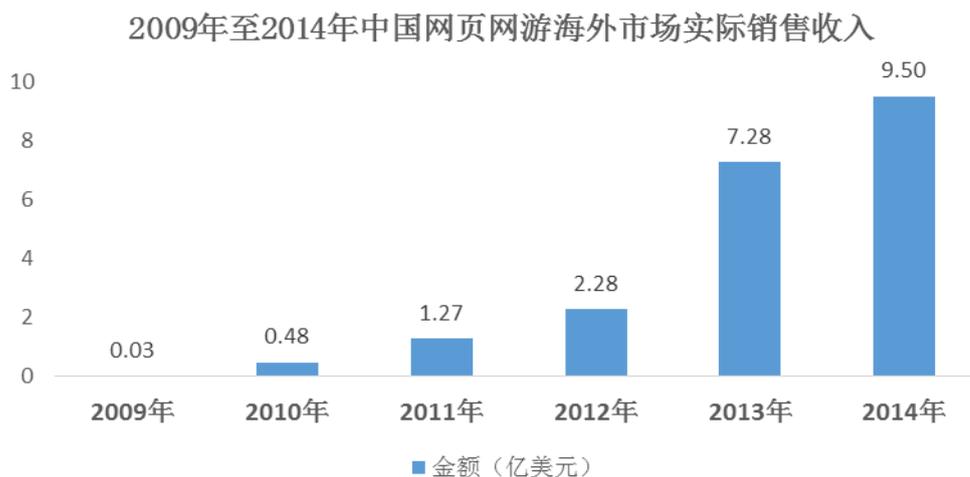
③ 网页网游的海外市场拓展

网页网游行业正逐步挑起我国文化内容出口的担子，销售渠道向海外市场迅速拓展，产品研发中也在游戏题材、界面和核心玩法等要素中充分考虑国际化的适用性和海外用户的习惯和偏好。行业中一批视野开阔且具备优秀研发实力的企业已经开始享受前期布局海外场所带来的成果。

经过网页网游行业数年来海外发行经验的积累，我国的游戏作品在海外市场

上的表现愈发优秀，特别是在东南亚市场，我国出口的网页网游几乎处于当地市场上垄断地位。

根据《中国游戏产业报告》，2014年我国网页网海外市场实际销售收入达到9.5亿美元（约59亿元人民币），较2013年增长了30.49%，持续保持着高速增长的势头。



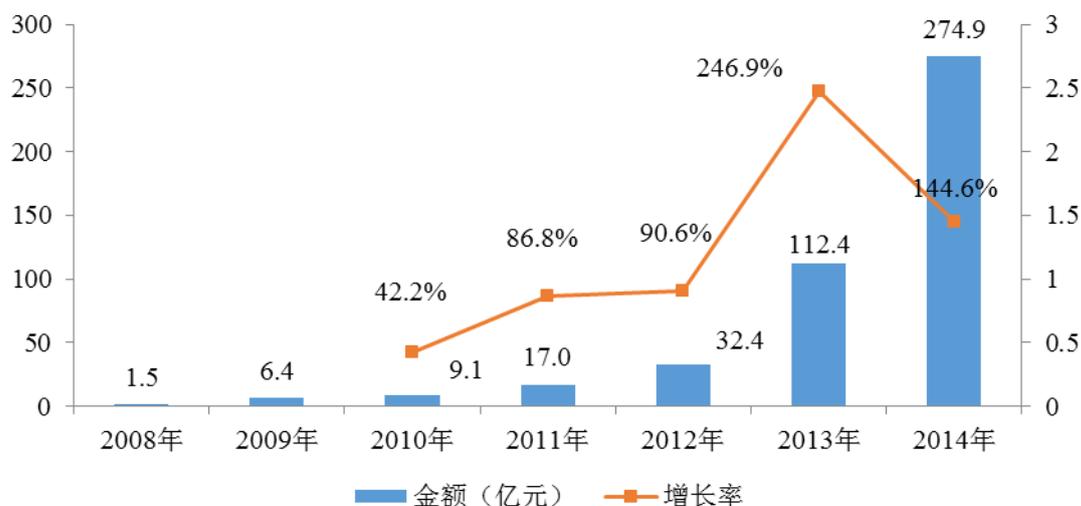
数据来源：GPC, IDC and CNG

（4）移动网络游戏发展现状

3G、4G（第三代、第三代移动通信技术）网络的普及和无线网络通信技术（如WIFI）的大范围使用，打破了网络带宽的瓶颈，为移动网游实现高速发展铺平了道路；智能终端的全面普及为移动游戏用户的增长提供了良好基础；智能终端操作方式的改变为移动网游用户规模扩张创造了条件。在上述因素的共同作用下，智能终端移动网游优秀产品的相继推出直接引发了我国移动网游市场的爆发式增长。

2014年，我国移动游戏市场继续保持高速增长的态势，实际销售收入为274.9亿元，同比2013年增长了144.6%。

2008年至2014年中国移动游戏市场实际销售收入



数据来源： GPC, IDC and CNG⁸

① 移动网游的网络基础与碎片时间

2009年开始的3G网络工程到现在已经完成了大规模的建设，4G网络工程也正在积极建设中，用户使用习惯从2G时代的语音业务转向到网络数据业务。工业和信息化部《2014年通信运营统计公报》显示，截至2014年12月底，国内移动通信用户已达到12.86亿户，其中3G用户达到4.85亿户、4G用户接近1亿户。在此基础上，作为当今使用最广的一种无线网络传输技术，WIFI能够将有线网络信号转换成无线信号，进一步拓展了无线信号使用范围。

由此，3G、4G网络及WIFI网络的大范围覆盖，为移动网游实现高速发展铺平了网络基础道路，使得智能终端能够在更广的地域范围内实现随时上网，从而使得智能移动终端用户能够充分利用碎片时间体验移动网游。

② 移动网游的硬件基础与广泛的群体基础

根据工信部发布的2014年第一季度《中国手机行业运行状况》，2014年第一季度我国智能手机出货量为1.0亿部，同比下降24.7%。然而，在过去的3年内，2011、2012年我国智能终端出货量分别为1.18亿、2.24亿部，2013年前11个月我国智能手机出货量为3.48亿部。随着智能手机用户规模的不断壮大，智能手机对功能手机的替代已经基本完成，移动网游的硬件基础已经具备。

⁸ 同上注，2009年的销售收入增长率为326.7%。

由此，随着智能终端日益成为人们工作生活的一部分，智能移动终端良好的便携性为移动网游奠定了良好的用户基础，并得以覆盖更广泛的社会群体。

③ 移动网游的操作方式与用户规模

移动网游在功能机时代主要是通过手机键盘进行游戏，而进入智能终端时代后，在智能机和平板电脑等智能终端上是通过触摸屏进行游戏。通过触摸方式进行操作使得移动网游较电脑网络游戏更容易被非传统游戏玩家接受，从而促进了移动网游用户规模的扩张。

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的第 34 次《中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2014 年 6 月底，我国手机网民规模达 5.27 亿。至 2013 年底，我国手机网络游戏网民数为 2.15 亿，较 2012 年底增长了 7594 万，年增长率为 54.5%。同时，根据《百度移动互联网发展趋势报告 2012Q4》，从 2012 年第三季度开始，移动互联网的人均上网时长首次超过电脑互联网，电脑互联网用户已逐步向移动端迁移。形成移动互联网使用习惯的用户规模已经达到一定水平。

（5）网络游戏研发商和运营商的市场格局状况

我国网络游戏行业历经数年的发展，游戏产品的品质已经上升至较高的水准，游戏研发商不仅需要具备专业的技术开发实力，还需对新技术持续进行研发投入、更新和优化。网络游戏研发行业进入壁垒大幅提高，各研发商通过差异化游戏产品树立品牌，扩大影响力，而资金、人才等资源也不断向强势研发厂商集中，强者愈强的马太效应日益明显。

游戏运营方面，运营平台间的竞争也不断加剧，网络游戏用户导入成本逐渐提高，为了维持和提高平台活力、吸引更多用户，游戏运营商更加注重对优质游戏产品的挖掘与争夺，优质网络游戏产品更容易流向拥有丰富资源的运营平台，进一步提高强势运营平台的盈利能力。随着市场集中度和竞争压力的提高，部分中小型游戏运营平台纷纷成立网络游戏联合运营联盟，共同对抗网络游戏运营巨头（例如：腾讯、百度等）。

4、影响网络游戏行业发展的有利和不利因素

(1) 有利因素

① 国家政策支持，推动网络游戏行业快速发展

2011年10月，党的十七届六中全会审议并通过了《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》，将“加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业”作为构建现代文化产业体系的重要一环，为网络游戏行业的发展提供了强有力的政策支持依据和保障。

国务院办公厅于2011年12月12日发布了《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发【2011】58号），提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。

2013年8月14日国务院办公厅发布的《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，明确提出大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫、网络游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。

此外，各地纷纷出台相关政策，规范和鼓励网络游戏产业的健康发展。在重视网络游戏内容研发的基础上，着力完善服务流程、优化服务环节、注重服务质量、提高用户满意度，促进网络游戏行业健康快速发展。

② 国家监管政策日益完善，促进行业健康发展

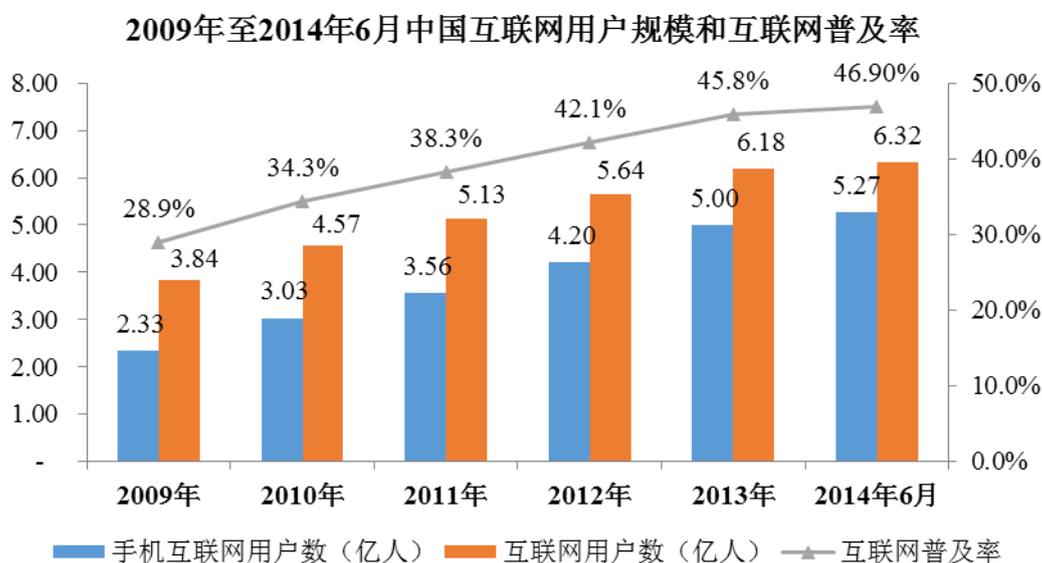
随着中国互联网的快速发展，网络游戏已成为新的网络文化业态，是广大人民群众在互联网上消费娱乐的重要文化产品。自2002年以来，文化部依据《互联网文化管理暂行规定》（文化部第32号令）等法律法规，依法对网络游戏进行了管理。

2004年，《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》（文市发〔2004〕14号）明确了文化部实施进口网络游戏内容审查和国产网络游戏备案管理的程序、要求，并设立了进口网络游戏产品内容审查委员会。2009年7月13日，新闻出版总署就加强对进口网络游戏审批管理的工作发布了最新《关于加强进口网络游戏审批管理的通知》。2010年6月22日，文化部出台我国第一部专门针对网络游戏管理和规范的部门规章《网络游戏管理暂行办法》。

在管理中，我国逐步建立起了主体资格准入、进口网络游戏产品内容审查、国产网络游戏产品备案、网络游戏虚拟货币发行及交易规范、日常巡查监管等基本制度，在规范和引导行业健康发展方面起到了积极的作用。

③ 用户基础规模庞大，市场发展空间巨大

随着网络基础设施建设的完善以及移动互联网的快速发展，中国互联网用户的规模和互联网普及率稳步提升。截至 2014 年 6 月底，国内互联网用户总数达到 6.32 亿人，互联网普及率攀升至 46.9%，较 2013 年底提高了 1.1 个百分点，新增网民 1,442 万人。



数据来源：中国互联网络信息中心（CNNIC）

互联网用户数量的增加也带来了网络游戏用户数的增长，根据《中国游戏产业报告》，2014 年我游戏用户总数突破 5 亿人，占互联网用户数的比例已超过 80%，网络游戏在互联网用户中的普及率飞速上升。

④ 游戏出口渠道畅通，海外市场加速拓展

近年随着中国游戏行业在国际市场上的影响力逐步扩大，海外市场已培育了数量庞大的游戏用户、大批热衷于中国文化的消费者群体以及对游戏文化接受能力较强的海外华人。大量不同类型的优质网游作品相继输出，不但满足了上述消费者的需求，促进了中国网游行业的进一步发展，也是为传播和弘扬中国文化拓宽渠道。

同时，鉴于网页网游后续运营复杂程度不高，投资回报周期较短，受限制的程度也较低，因此受到海外游戏运营平台的欢迎。

（2）不利因素

① 网游产品同质化严重且质量参差不齐

网络游戏市场现已初具规模且竞争较为激烈，在行业领先的游戏研发商形成先发优势的同时，其竞争对手或规模较小的游戏研发商为实现短期利益最大化而推出同样题材或者类似玩法的网游产品，造成短时间内相同类型的网游产品充斥市场。参差不齐的制作水准对优质创新的网游产品产生冲击，不利于行业创新环境的形成，亦不利于行业的健康有序发展。

② 人才缺乏制约发展

中国网游行业近几年发展迅速，势头强劲。众多网游企业虽想进一步扩张，但无人才作为基础，导致企业很难实现长期稳定发展。具体而言，网游产品研发中的策划、程序、美术、测试，以及后期运营等均有专业性要求，需要大量高素质的专业人才。同时基于网游的特性，曾从事其他相关工作的人才在短期内胜任网游产品研发的难度较大。此外，国内与之相关的培训和教育市场尚未成熟，人才储备不足，加之近年来网游行业的快速发展，进一步加剧了人才紧缺程度。随着中国网游产业规模的不断扩大，人才问题将对产业的可持续发展带来一定的制约。

③ 过度营销和追逐利益推高各项成本

网络游戏行业的竞争日趋激烈，部分游戏运营商在为了短期利益过度使用营销手段，从而对游戏生命周期产生不利影响。另一方面，网游行业的其他方在网游市场蓬勃发展的势态下急于获得更大利益，从而调高游戏运营商所需承担的相关费用。在上述两种因素的共同作用下，游戏运营的各项成本被推高，继而在一定程度上影响行业的整体盈利能力。

5、进入网络游戏行业的主要壁垒

(1) 品牌壁垒

游戏研发商在长期的行业历练和实战试错过程中得以对自身的发展战略不断修正,能够在掌握游戏用户需求偏好的情况下确定最契合企业当前发展阶段的前进方向,逐步完善业务流程,形成一套成熟的运营体系。该等运营体系为企业优质游戏的诞生提供支撑,为游戏产品的稳定运营提供保障,为用户体验的升级添加助力,最终在市场长期的检验中树立行业口碑和企业品牌,沉淀出一批忠实的游戏用户群体。当品牌美誉度建立并逐步强化后,企业品牌不但是其稳定收入的有力保障,亦是产品品质的保障,形成了新进企业较难逾越的进入壁垒。

品牌壁垒的另一方面体现在其渠道优势,即知名开发商在面对游戏运营平台时经验优势、谈判地位和议价能力。相较于行业的新进入者,已推出过优质游戏作品的行业领先者由于更了解用户需求,能够制定适合游戏特点的发行推广策略,因此,能够选择更加合适的运营平台并制定运营策略,在面对游戏运营平台时具有较多的话语权和谈判优势。

(2) 人才壁垒

在网络游戏产品的整个研发过程中,从策划、程序、美术、测试以及后续的版本更新和运营等环节均具有一定的技术要求和标准,既需要具备美工和技术功底复合型人才,亦需要熟悉游戏策划与运营,掌握各产品特点、电信与互联网增值业务模式、用户心理及消费行为等多方面知识的复合型人才。

一方面,我国网络游戏相关的教育培训市场尚未成熟,行业新进入者仅能招聘动漫或计算机专业的学生,并通过一段时间的业务实战训练将其逐步培育成能满足企业业务需求的人才,培训和试错成本构成了新进入者企业需要负担的隐性成本。

另一方面,随着网络游戏行业的高速增长,大量资本涌入行业,直接导致行业对专业人才的需求进一步提高,加剧了人才稀缺的状况。一些规模较小的游戏研发商由于受到品牌、技术和资金实力的制约,无法吸引、留存高素质的游戏研发人才。专业人才的重要地位及其稀缺现状构成了行业新进入者的人才壁垒。

（3）技术壁垒

作为一项系统性的工程，网络游戏的研发对策划、程序、美术、测试、运营等各环节均有较高的技术要求，任何一个环节的技术缺失都会影响游戏产品的最终质量。网络游戏行业的技术发展和更新速度较快，随着行业内竞争的日趋激烈，当前网络游戏产品的品质已经上升至较高的水准，游戏企业不仅需要具备专业的技术开发实力，且需同时具备对新技术的持续跟踪和研发能力，不断更新、优化其技术，才能满足市场发展的需求。

行业中具备领先地位的游戏研发商已经积累了一定的游戏引擎和开发工具，可提高后续游戏产品研发的效率，从而缩短整个研发的周期，使得游戏产品能够以适当的节奏推向市场。而行业的新进企业则难以在短时间内完成上述的各项技术积累。

（4）资金壁垒

网游产品只有实际投入运营并且有玩家付费充值时才会产生收入，在此之前的各个研发环节均需要资金的不断投入，需要企业有一定的资金实力给予支持。随着网游行业竞争激烈程度的增加和对技术应用升级的侧重，制作高质量网游所需投入的研发成本逐步升高，产品上线运营后的后续更新和维护成本亦日益增加，继而对游戏研发商的资金充足情况提出了更高要求。因此，资金需求构成行业新进入者的一道壁垒。

6、网络游戏行业技术水平及技术特点

我国网络游戏行业历经数年的发展，游戏的开发编写技术和图像处理技术均已具有世界先进水平。处于行业领先地位的游戏研发商一方面积极运用现有技术自主开发自用游戏引擎，另一方面时刻关注新技术的出现并将其运用进自主引擎之中，使得自有引擎能时刻保持行业领先度，丰富用户的游戏体验。

7、网络游戏行业的经营模式

在行业的经营模式方面，游戏研发商直接或通过游戏发行商向游戏运营平台推出游戏产品，由运营平台负责游戏的后期运营、用户管理、充值收费和收益分成等事项，而游戏研发商则负责产品的后期版本更新等工作。

在行业的盈利模式方面，行业中主要存在按时间收费、按下载收费和按虚拟道具收费三种类型的盈利模式。

按时间收费模式是指用户按照游戏时间支付费用，一般是以包月方式计费。下载收费模式是指用户下载游戏时完成费用的支付，并自此取得游戏的登录使用权限。虚拟道具收费模式是指企业为用户提供游戏的免费下载和免费使用，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售和付费的增值服务。除以上三种盈利方式之外，还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等其他方式。

在目前的网络游戏市场上，客户端网游和网页网游主要采取虚拟道具收费的盈利模式，而移动网游则主要采取按下载收费和按虚拟道具收费这两种盈利模式。

8、网络游戏行业的周期性、区域性及季节性特征

（1）周期性

网络游戏行业受经济环境的影响较小。游戏产品具有内容轻松、类型丰富、受众广泛的特点，为公众提供了一种性价比较高的娱乐休闲体验，能够在经济快速发展时缓解人们的工作压力，在经济不景气时缓解人们的心理压力。从最近几年来看，内有经济增速放缓，外有全球经济形势动荡，但网络游戏行业依旧保持了快速的发展速度，体现出一定的抗衰退特征。

虽然网络游戏行业受外部经济环境影响较小，但由于游戏产品本身具有明显的生命周期性，因此产品数量较少企业的发展仍会呈现出一定的波动性。

对于具备行业领先度的网游企业来说，成功的游戏产品通过推出系列化产品，实现品牌化运营，吸引了忠实游戏玩家的长期关注，能够大幅延续游戏的运营期限，减缓游戏收入水平的下滑，呈现出一定的抗周期性的特点。

（2）区域性

网络游戏运营以互联网为基础，其发展与互联网基础设施建设的发展有很大的关联性，互联网发展快的地区，网络游戏的发展也相对快些。在东部沿海地区、省会城市和其他经济发展水平较高的城市，居民收入和消费能力相对较高，其互联网基础设施建设较为完善，网络游戏市场的发展也较为迅速。

同时，对于网络游戏企业来说，人才是企业的核心竞争力，无论是游戏产品

的策划人员、技术人员、运营人员还是高端管理人员，都是游戏企业争夺的焦点。因此从地域分布上看，游戏企业都分布在人才集中的城市和地区，如北京、上海、广州、深圳、成都等城市。因此，网络游戏企业主要集中在一线城市。

（3）季节性

从网络游戏市场的分季度数据来看，由于传统节假日等因素，下半年网络游戏的收入一般都要高于上半年。

9、网络游戏行业的未来发展趋势

（1）通过精品游戏作品形成市场口碑、打造行业品牌的趋势

较高的增长速度和良好的发展趋势使得网络游戏行业对于资本的吸引力大幅增加，随着资金的涌入，大量中小规模的网游企业新设成立，各类制作粗糙、相似相仿的游戏产品被批量的推向市场。在该市场背景下，网游行业产品数量激增，但整体的产品存活率较低，产品运营周期不长。

与之相对的，市场上也存在着少量文化内涵丰富、核心玩法创新、运用技术领先的游戏作品，该类作品在众多的游戏产品中脱颖而出，具有较强的市场号召力和统治力。该类游戏作品的研发商也因此收获了玩家赞誉的口碑和行业认可的地位，自身的品牌影响力逐渐放大。

越来越多具备行业洞悉能力的企业已经开始意识到市场口碑和行业品牌的战略意义，并逐步将企业的资源进行更合理的布置，更侧重于企业的内部治理、人才培育和版权管理。精耕细作的治企理念开始萌芽，网游行业通过推出优质游戏作品形成市场口碑、打造行业品牌的前行趋势正在显现。

（2）以所属领域的游戏研发为基础，借力规模效应横向拓展研发领域亦或利用一体化优势纵向发展运营平台的趋势

从游戏研发商的视角来看，随着品牌的积累、和市场经验的积累，在行业的高速成长的环境下，进一步丰富产品类型、提高市场份额的业务扩张动机较为强烈。

行业中两种主流的扩张趋势已经显现，一是以所属领域的游戏研发为基础，借力规模效应横向拓展研发领域，如客户端、网页游戏研发商进入移动网游研发

领域等。在该种扩张模式下，游戏研发商的研发资源可以共用、技术成果可以共通、产品经验可以共享，可以有效的降低企业的生产成本。此外，虽然网络游戏各细分领域的用户群体有所不同，但同样作为游戏玩家，其共性依然客观存在。因此通过将某一细分领域取得成功的游戏作品进行针对用户群体和搭载设备的适应性改造后，在另一细分领域推出，能够节约企业的研发资源、降低产品失败的风险，并使自身的游戏产品能够覆盖更多的用户群体，以增强企业的品牌影响力。

二是游戏研发商利用一体化优势纵向发展运营平台。如移动网游研发商通过收购或自建的形式经营游戏运营平台。由于游戏运营平台的搭建需要用户数量的积累，因此若非拥有一定的资源投入，通常是采用收购的方式进行扩张。相较于游戏研发，运营平台更靠近最终的游戏用户，其所采集的产品反馈数据也更为全面，因此能够有效的反哺游戏研发端，使得游戏产品的市场导向性更强。

（3）游戏类型多样化、产品跨终端发展、技术融合的趋势

随着网络游戏行业的快速发展，游戏研发商开发出不同类型的游戏以满足不同类型游戏用户的需求，例如：休闲类网页游戏主要为了满足用户利用碎片时间进行轻度的娱乐体验，而大型 MMORPG 游戏给用户之间带来较深的互动与情感交流。随着用户需求个性化和多样化的趋势，单款游戏难以满足所有游戏用户的各项需求，因此，游戏厂商需要推出多种类型的游戏产品满足不同用户的需求。

此外，游戏的跨终端、跨平台趋势明显。从国外经验来看，一款游戏在某一游戏终端（例如 PC 端）获得成功后往往促使研发商推出在手机、Pad、Xbox 等终端运营的同款游戏，以最大限度的提高游戏的知名度和市场影响力，继而提高自身的盈利水平。

（4）影视剧、文学作品、动漫作品改编成游戏的“泛娱乐”文化概念逐渐形成的趋势

文化部发布的《2013 中国网络游戏市场年度报告》显示，中国特色的网络游戏文化注入了新的特点和活力，游戏业的“泛娱乐”文化概念逐渐形成。例如：2013 年 11 月，乐堂动漫与华强数字动漫正式签署《熊出没》游戏版权合作协议，联手推出跑酷类、射击类、消除类等题材的网络游戏和移动游戏，以此扩大国内

知名动漫作品的影响力。越来越多的游戏厂商将目光投向影视剧和文学作品的版权，期望借助版权内容的粉丝效应，扩大游戏用户数、提高活跃度、降低推广成本，例如：搜狐畅游、完美世界等游戏厂商取得了金庸武侠小说的游戏改编权，并推出了一系列知名的游戏产品。目前，通过影视剧、文学作品、动漫作品改编成游戏的“泛娱乐”文化概念已逐渐形成。

（5）积极布局海外市场以拓宽游戏产品销售渠道的趋势

网络游戏行业国内市场的高速发展给了游戏研发商充分的信心并促使其积极布局海外市场以寻求更大的市场空间和用户规模。近年来，我国自主研发网络游戏的海外出口呈现出高速增长的趋势，居于游戏出口的重要地位。

根据《中国游戏产业报告》，2014年，中国自主研发的网络游戏海外市场销售收入达到30.76亿美元，比2013年增长了69.02%，已连续7年实现高速增长。

从布局海外市场的方式来看，按照对海外市场的涉入程度来分类，大体可以分为产品授权代理模式、设立当地销售中心模式以及与外方合资设立公司模式。各种模式的具体运用则需要根据当地市场环境、用户群体情况和自身产品的销售状况来判断。

（二）妙趣横生和雷尚科技的行业地位及核心竞争力

1、妙趣横生的行业地位

妙趣横生的主营业务为网络游戏的研发，2013年以来专注于移动网络游戏的研发。妙趣横生拥有一支研发技术实力卓越、富有创造力的研发团队，善于把握市场机会，产品定位精准，是目前国内少数几家能够引领网络游戏技术发展方向的游戏研发商之一。凭借优秀的人才队伍和领先的技术水平，妙趣横生逐步形成了自身独特的竞争优势，其行业领先的地位主要体现在其自主研发了一整套业内领先的游戏研发解决方案，以 Saturn 引擎为核心，配合一套精密的研发工作流程体系和一系列领先的核心技术点，以此为依托，妙趣横生能够比竞争对手更高效、更高性价比的开发出兼容性更强且表现能力突出的游戏产品。

2012年，妙趣横生抓住当时国内市场3D动作网页网游稀缺的机遇，及时推出3D动作类网络游戏《黎明之光》，深受玩家好评。《黎明之光》搭载了领先的双端技术，可以同时客户端和网页浏览器运行（即同时为客户端网游和网页网

游), 为玩家提供了极大的方便。《黎明之光》在国内运营获得成功的基础上迅速走向海外市场, 目前已在越南、台湾、新加坡、马来西亚、泰国、巴西、韩国等国家和地区进行运营。

2013 年, 得益于深厚的研发技术积淀, 妙趣横生率先推出国内首款拥有着次世代超清画质的 3D 动作卡牌移动游戏《神之刃》, 创新性的将动作与卡牌两种元素融合。《神之刃》授权蓝港互动独家代理发行, 推出后月流水迅速达到千万级别, 成为蓝港互动最受玩家喜爱的移动游戏之一。《神之刃》目前已在香港、澳门、台湾、新加坡、马来西亚、韩国、俄罗斯等国家和地区进行运营并取得良好的收入。

2015 年 3 月中旬, 妙趣横生精心打造的《十万个冷笑话》移动网络游戏上线, 受到业界的瞩目和粉丝的热烈追捧。《十万个冷笑话》是国内最具人气的动漫品牌之一, 其漫画点击约 15 亿次、完整阅读约 7,300 万人次、动画收视率约 17 亿次、平均单集点击高达约 9,000 万次。《十万个冷笑话》改编而成的移动游戏, 将为玩家带来更加持久的、更深度的娱乐体验。

截至 2014 年 12 月 31 日, 妙趣横生研发且在线运营的游戏产品累计开服总数达 950 组, 游戏总注册用户逾 2,283 万人, 月均活跃用户超过 194 万人, 游戏产品月平均 ARPU 值约 243 元, 游戏产品的累计流水近 3 亿元; 妙趣横生还有多款移动网游正在研发中, 将陆续上线。

2、雷尚科技的行业地位

雷尚科技自 2012 年以来, 一直专注于移动终端游戏细分品类中的 SLG 策略类军事题材游戏的研发工作。雷尚科技在这一题材领域内积累了大量的开发经验, 是目前国内少数几家能够将 SLG 策略类军事题材游戏做到精细化、品牌化、系列化的研发商之一。得益于强大的研发团队, 雷尚科技拥有完善的 SLG 军事类游戏开发引擎, 该引擎具备节省移动设备资源, 并且高度集成化的特征, 可以帮助雷尚科技进行快速游戏的迭代研发, 节省大量研发时间和研发成本。雷尚科技可以通过游戏引擎进行模块化的开发, 大幅提升游戏开发效率的同时能够保持游戏产品品质的一贯性和高质量。雷尚科技在军事类游戏引擎方面的经验和积累, 使得雷尚科技在该细分领域内拥有显著的领先地位。

雷尚科技凭借多年来在军事类 SLG 策略游戏领域的深厚积累, 于 2013 年 4

月推出了《火力全开 HD》，于 2013 年 12 月推出《坦克风云》两款移动网络游戏。

《坦克风云》上线后，曾多次进入苹果 Appstore 港台 iPhone、iPad 畅销榜前 5 名、免费榜第 1 名，安卓 360 平台精品榜前 10 名。《坦克风云》上线运行 10 个月时间，月新增注册用户平均数 121.10 万人，累计注册用户达 1,210.95 万人，日活跃用户数保持在 47 万人左右。截至 2014 年 10 月 31 日，游戏单月充值额突破 3,000 万元，游戏累计充值额达到 14,251.16 万元，月付费用户突破 86,457 人。

《火力全开 HD》曾多次进入 iOS 平台 Appstore 阿拉伯 iPhone、iPad 畅销榜前 3 名、韩国 Google Play 免费榜前 30，韩国多家安卓平台排名前 10 名。自 2013 年 4 月上线以来，《火力全开 HD》月新增注册用户平均数 14.24 万人，累计注册用户达 271.06 万人，日活跃用户数保持在 5 万人以上。游戏单月充值额最高达到 308.70 万元，累计充值额达到 3,147.44 万元，月付费用户最高达到 8,811 人。

3、妙趣横生的主要竞争对手概况

(1) 北京乐动卓越网络科技有限公司

北京乐动卓越网络科技有限公司成立于 2012 年，是中国领先的移动网游开发商，拥有广泛的国际游戏运营资源，主要移动网游产品包括《我叫 MT》、《我叫 MT2》等。

(2) 莉莉丝科技（上海）有限公司

莉莉丝科技（上海）有限公司成立于 2006 年，是国内知名的移动游戏开发商，主要移动网游产品包括《刀塔传奇》等。

(3) 北京完美世界网络技术有限公司

北京完美世界网络技术有限公司成立于 2004 年，是中国领先的网络游戏开发商和运营商，长期倾力打造拥有自主知识产权的高质量精品网络游戏，主要移动网游产品包括《魔力宝贝》等。

(4) 北京巴别时代科技有限公司

北京巴别时代科技有限公司成立于 2009 年，是一家集研发、运营为一体的新兴网络游戏公司，主要移动网游产品包括《放开那三国》等。

(5) 上海骏梦网络科技有限公司

上海骏梦网络科技有限公司成立于 2009 年，是一家专注于网页游戏、社交游戏以及移动互联网游戏等跨平台市场的公司。主要移动网游产品包括《秦时明月》等。

(6) 北京玩蟹科技有限公司

北京玩蟹科技有限公司成立于 2009 年，最初在社交游戏领域历练多年，在 2012 年开始转型为移动网游产品的开发和运营，主要移动网游产品包括《大掌门》等。

(7) 北京颗豆互动科技有限公司

北京颗豆互动科技有限公司成立于 2011 年，是一家国内新兴的移动网游开发商，主要移动网游产品包括《暴走武侠》等。

(8) 北京艺动娱乐科技有限公司

北京艺动娱乐科技有限公司成立于 2010 年，是一家国内新兴的移动网游开发商，主要移动网游产品包括《全民英雄》等。

(9) 北京火谷网络科技有限公司

北京火谷网络科技有限公司成立于 2011 年，是一家国内新兴的移动网游开发商，主要移动网游产品包括《武侠 Q 传》等。

4、雷尚科技的主要竞争对手概况

顽石互动（北京）网络科技有限公司

顽石互动（北京）网络科技有限公司（以下简称“顽石互动”），成立于 2006 年末。顽石互动的主要游戏产品《二战风云》与雷尚科技本身主营的军事题材策略类游戏属于同类型。

5、妙趣横生的核心竞争力

(1) 强大的自主研发能力，强烈的创新意识，善于把握市场机会，以差异化的原创精品游戏保持领先地位

妙趣横生一贯秉承市场为导向和差异化、精细化的原则，能够深度挖掘玩家的需求，平衡游戏产品的商业性和娱乐性，打造出具有独特用户体验的精品游戏。妙趣横生的核心人员具有丰富的游戏研发经验以及敏锐的市场洞察力，曾负责多款精品游戏的研发，妙趣横生还拥有敢于创新的游戏策划团队和高效的项目执行人员。一流的研发团队和强大的创新能力是妙趣横生未来不断提高市场竞争力、保持持续发展能力的重要保障。

妙趣横生准确把握了玩家对游戏品质和便捷性的诉求，在 2012 年率先推出同时拥有客户端及网页入口的 3D《黎明之光》网游，不仅满足了游戏玩家对游戏效果、表现力的追求，而且给予了玩家提供了极大的方便，受到玩家的喜爱，《黎明之光》推出后在一定程度上引领了国内客户端网络游戏微端化、双端化的发展方向。截至 2014 年 12 月 31 日，《黎明之光》的累计流水超过 9,500 万元，累计注册用户数接近 600 万人。

妙趣横生准确地预判移动游戏市场爆发，在 2013 年就推出了与其他移动游戏有显著差异的《神之刃》移动游戏，《神之刃》是当时市场上极少数的次世代全 3D 动作类移动游戏之一，长时间占据各大移动游戏下载排行榜前几名的位置。截至 2014 年 12 月 31 日，《神之刃》的累计流水约 2.5 亿元，累计注册用户数超过 1,683 万人。

2015 年 3 月中旬，妙趣横生精心打造的《十万个冷笑话》移动网络游戏上线，受到业界的瞩目和粉丝的热烈追捧，原汁原味的再现了同名网络连载动漫视频、同名动漫电影的人物形象及故事情节，并以中重度动作游戏的形式予以展现。

妙趣横生依靠差异化的精品游戏聚拢用户人气、形成市场口碑，打造自身的行业品牌和影响力。妙趣横生潜心研发新产品，现还有多款定位细分市场的差异化移动网游正在研发中。

(2) 妙趣横生建立了创新的平台化人才管理机制和强化内部人才成长的激励机制，吸引优秀人才的聚拢

妙趣横生的研发团队是业内较为稳定的团队之一，妙趣横生注重对团队人员的投入与培养，其总经理等高管兼核心技术人员亲自带领项目团队，项目团队的负责人和骨干成员主要从内部培养产生，具有较高忠诚度；同时，妙趣横生扁平化的组织架构和任人唯贤的企业文化氛围让各团队间配合顺畅、良性竞争。妙趣横生的研发团队内部配合度较高、实战能力较强，大部分人员拥有大型项目的研发经验。

妙趣横生对于专业人才的培养和挖掘工作极其重视，创新式的搭建了平台化的人才管理机制，通过项目分红、股权激励等方式激励优秀的游戏制作人，使其享有妙趣横生的品牌影响力，同时给予其更大的研发空间和创作自由度。妙趣横生的平台化人才管理机制对其内部人才成长的激励作用和外部人才聚拢的向心力发挥了非常重要的作用。

(3) 妙趣横生拥有业内领先的研发技术水平，确保以合理的研发时间和高质量的标准实现游戏设想

历经数年的磨砺，妙趣横生自主开发出一整套业内领先的游戏研发解决方案，以 Saturn 引擎为核心，配合一套精密的研发工作流体系和领先的核心技术点。其技术优势和效果主要体现在四个方面：

第一，该引擎及 workflow 系统架构领先，完全支持跨平台（PC、安卓、iOS、WP8 等）游戏的开发，可扩展性强，包含了出色的 3D 渲染等一系列技术；此外，该系统嵌入了各工种的制作工具和一整套完善的制作流程，让项目组在该平台进行游戏的开发与协调沟通，有效的提高团队的工作效率。妙趣横生的所有游戏均在该系统的架构上开发，游戏表现效果一流。与其他游戏企业需要开发不同引擎来对应不同类型游戏的情形不同，妙趣横生引擎系统的领先性和兼容性极大的提高了游戏的研发效率，有效降低了游戏的开发成本。

第二，依托自主研发的终端自适应性技术（能够自动监测移动终端的性能，并且自动屏蔽掉不适合于当前手机的效果），妙趣横生的移动游戏产品兼容性极高，根据全球著名的 Testin 移动游戏云测试平台的测试结果，《神之刃》和《十万个冷笑话》的兼容性均在 96% 以上，意味着该游戏能在广泛的移动终端上

运行，极大地提高了游戏的渗透率。

第三，依托自主研发的动态热修复等技术，妙趣横生的游戏在用户体验上追求极致。例如，其游戏产品不需停服就能修复外网玩家游戏版本中的 BUG（错误），极大的减少玩家因为 BUG 而流失；其“X-Ray”光线跟踪技术让游戏拥有电影级别的光照效果等等。

第四，依托自主研发的全局资源压缩、聚合协议同步等技术，妙趣横生的游戏安装包在相同游戏内容的前提下做到了目前业内最小，且游戏过程中能自动减少网络同步产生的流量，这为游戏的用户导入提供了极大的方便，也在一定程度上降低游戏的推广成本。

强大的研发团队和自主研发的一系列核心技术，是妙趣横生在游戏表现、体验和玩法的重大创新和突破能够实现的有力基础。该等核心技术的开放性和通用性使得妙趣横生能够在保证质量的前提下，控制成本和缩短产品的研发周期，从而让妙趣横生能够适时推出符合行业发展方向的产品，占领市场先机。

（4）国内市场与海外市场并行拓展，产品全面覆盖国内知名的各大游戏运营平台

妙趣横生凭借强大的自主研发能力和前瞻性的产品布局，与业内主流的游戏平台建立了良好的业务合作关系。妙趣横生的移动游戏已成功在蓝港互动、360、金山、腾讯、苹果 APP Store、UC、小米、91 等国内各大知名移动游戏运营平台运营，获得发行商、运营商大量资源的倾斜支持，收益丰厚。通过优势资源互补，妙趣横生的游戏产品在上述游戏运营平台上进行推广和联合运营，拓展了产品销售渠道，最大限度的提升了游戏产品的影响力。

妙趣横生的产品在海外市场表现同样优秀。凭借数款产品的良好市场反馈，妙趣横生的游戏产品深受港澳台地区以及东南亚等海外市场的青睐，已有不少海外游戏运营平台密切关注妙趣横生后续的游戏产品。

6、雷尚科技的核心竞争力

（1）拥有领先的研发技术及独到、丰富的军事类游戏开发经验

雷尚科技自成立以来即定位于 SLG 策略类军事题材游戏的研发，2012 年以来，专注于移动终端游戏细分品类中的 SLG 策略类军事题材游戏的研发工作，

因此，雷尚科技在这一题材领域内积累了独到、丰富的技术经验和游戏策划经验。

技术方面，雷尚科技研发并不断积累完善了 SLG 军事类游戏客户端引擎、高性能服务器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，可以帮助雷尚科技进行快速游戏的迭代研发，节省大量研发时间和研发成本，引擎内部定制化集成了大量高效算法和超炫战斗效果，并优化组合了各种战斗算法，同时具备强大的动态扩展功能。雷尚科技可以通过游戏引擎进行模块化的开发，大幅提升游戏开发效率的同时能够保持游戏产品品质的一贯性和高质量。

游戏策划经验方面，雷尚科技不仅拥有掌握军事知识的资深军事游戏专家，同时亦是军事迷，这其中包括游戏策划人员、技术人员、美术人员、运营人员、游戏体验与测试人员等；雷尚科技非常注重军事知识的积累，通过结合对游戏本身的深刻理解，以及对玩家体验的良好把握，不断推出有特色的 SLG 策略类军事题材游戏，很好的满足用户的需求。

（2）人才管理机制、激励机制完善，团队人员稳定

雷尚科技的核心技术团队均具备多年的游戏开发和运维的经验。核心技术研发团队中的大部分成员自 2011 年以来即在公司任职并持续合作至今，亲自主持了雷尚科技的重要研发项目，并在战略决策、产品运营、技术研发、项目管理等方面发挥各自的优势特长。

雷尚科技的研发团队稳定，主要核心技术人员均持有标的公司股份。雷尚科技注重对团队人员的投入与培养，项目团队的负责人主要从内部培养产生，具有较高忠诚度。雷尚科技建立了较为完善的激励机制（例如项目分红等），能够让优秀的团队人员分享到公司成长的果实。完善的人才管理机制、激励机制，相对稳定的团队，为雷尚科技未来的持续发展提供了保障。

（3）与业内知名的游戏运营商及运营平台建立长期稳定的合作关系

多年来，雷尚科技在军事游戏领域树立了良好的品牌影响力，逐渐获得各大游戏运营平台的认同及玩家的好评。雷尚科技凭借强大的自主研发能力和定位准确的差异化、精细化游戏产品，与腾讯、360、爱思助手、北京飞流九天、快用、昆仑在线等主要发行商及运营平台建立了长期稳定的合作关系。

得益于与各大游戏平台的良好关系，雷尚科技的游戏产品在短时间内即可接触到庞大的玩家群体，大幅提高了游戏推广的效率、有效提升了盈利能力。

(4) 产品全球布局日趋完善，本地化经验丰富

雷尚科技从第一款网页游戏开始就立足于做国际化的游戏产品，同时军事题材也为做国际化的奠定了良好的产品基础，经过几年的积累，雷尚科技在游戏的国际化投放方面具有丰富的经验。雷尚科技自进入移动终端游戏领域以来，进一步加深了海外市场的开发，海外渠道的建设日趋完善。目前，雷尚科技的海外经营策略以取得了较为明显的成效，在欧洲、美洲、东南亚、阿拉伯地区、日本、韩国等世界主要移动终端游戏市场与当地的发行代理商和渠道建立了合作关系。雷尚科技 2014 年 1-10 月海外收入占比已达到 30% 以上。

同时，在技术方面，雷尚科技为了实现对多平台多渠道的便捷管理，在其后台技术系统中已集成了快速平台接入系统和智能化的多语言自动适配与智能翻译工具，能够实现对不同地区不同版本游戏的快速本地化，并能够实现对地区多版本的游戏服务进行快速接入和统一管理。

境外市场具有较高的门槛，竞争相对缓和。产品国际化让雷尚科技突破竞争日趋激烈的国内市场限制，从而分享全球移动终端游戏市场增长的带来的机遇，是分散区域风险，延长产品的生命周期的有效手段。

(三) 妙趣横生的财务状况和经营成果分析

1、财务状况分析

(1) 资产构成变动分析

单位：万元

	2014.10.31		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
货币资金	2,649.32	35.37	589.41	30.60	530.44	68.98
应收账款	4,747.06	63.37	1,272.62	66.07	166.13	21.60
预付款项	4.81	0.06	21.67	1.12	37.89	4.93
其他应收款	38.26	0.51	4.05	0.21	7.23	0.94
流动资产合计	7,439.45	99.32	1,887.75	98.00	741.7	96.45
固定资产	25.57	0.34	33.39	1.73	26.46	3.44

无形资产	4.44	0.06	0.26	0.01	0.23	0.03
递延所得税资产	21.03	0.28	4.92	0.26	0.64	0.08
非流动资产合计	51.05	0.68	38.56	2.00	27.34	3.56
资产总计	7,490.50	100.00	1,926.31	100.00	769.03	100.00

截至 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 10 月 31 日，妙趣横生的资产总额分别为 769.03 万元、1,926.31 万元和 7,490.50 万元。资产规模逐年高速增长，主要系其 2012 年下半年上线的网络游戏产品《黎明之光》和 2013 年年末推出的移动网游《神之刃》取得较大的成功，盈利水平快速提高，资产增长幅度较快。

从资产结构来看，妙趣横生截至 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 10 月 31 日非流动资产占资产总额的比例分别为 3.56%、2.00%和 0.68%，资产结构变动不大。妙趣横生非流动资产主要为电子设备等，占比较低，与其所属网络游戏研发行业轻资产的特点相符合。

2014 年 10 月底和 2013 年底，妙趣横生的应收账款占资产总额比例较 2012 年底有所提高，主要系妙趣横生推出的《黎明之光》和《神之刃》分成收入增长较快，但由于蓝港互动作为发行商将该等游戏投放到国内外多家游戏运营平台运营，蓝港互动需与游戏运营平台结算后再与妙趣横生结算，因而账期较长。报告期内，虽然妙趣横生与蓝港互动的结算周期较长，但总体回款情况良好，未发生过坏账。妙趣横生无可预期的重大资本性支出，因此应收账款暂时性的提高对妙趣横生的业务不构成重大影响。同时妙趣横生已经采取措施制定更为严格的账款回收制度，改善应收账款的回收账期。截至 2014 年 2 月 28 日，蓝港互动的游戏分成款已大部分回款。

报告期内，妙趣横生资产减值损失计提如下：

单位：万元

项 目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
计提坏账损失	128.91	34.22	5.14
无形资产减值损失		0.15	
合 计	128.91	34.37	5.14

报告期内，妙趣横生的资产减值损失主要为计提坏账损失。报告期内，妙趣横生的计提坏账损失有所增加，系妙趣横生业务高速增长，销售收入大幅增加，期末应收账款余额较大，按账龄分析法需计提一定比例的坏账所致。

(2) 负债构成情况分析

单位：万元

	2014.10.31		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
应付职工薪酬	346.81	51.62	332.9	85.76	60.51	53.45
应交税费	324.64	48.32	52.51	13.53	51.72	45.69
其他应付款	0.44	0.07	2.75	0.71	0.98	0.87
流动负债合计	671.88	100.00	388.16	100.00	113.20	100.00
负债合计	671.88	100.00	388.16	100.00	113.20	100.00

从负债结构来看，妙趣横生报告期各期末的负债全部为流动负债，系妙趣横生为轻资产型企业，无长期借款。

(3) 偿债能力分析

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
资产负债率	8.97%	20.15%	14.72%
流动比率	11.07	4.86	6.55
速动比率	11.07	4.86	6.55

报告期内，妙趣横生的资产负债率始终保持在较低水平，流动比率与速动比率保持在较高水平，偿债能力强，系妙趣横生近两年推出的两款游戏取得较大成功，盈利水平较高，资产总额增长较快，同时负债较低。

报告期内，妙趣横生的经营活动现金流量明细如下：

单位：万元

项 目	2014年 1-10月	2013年度	2012年度
一、经营活动产生的现金流量			
销售商品、提供劳务收到的现金	1,014.66	837.90	641.03
收到的税费返还	4.95	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	2.56	2.24	1.20
经营活动现金流入小计	1,022.17	840.14	642.23
购买商品、接受劳务支付的现金	-	-	-
支付给职工以及为职工支付的现金	833.00	533.10	289.42
支付的各项税费	6.05	0.21	0.31
支付其他与经营活动有关的现金	114.01	225.38	75.24
经营活动现金流出小计	953.06	758.68	364.97
经营活动产生的现金流量净额	69.11	81.46	277.25

2012年度、2013年度和2014年1-10月，妙趣横生经营活动产生的现金流量净额分别277.25万元、81.46万元和69.11万元。2014年1-10月和2013年度的经营活动产生的现金流量净额显著低于当期净利润，系妙趣横生存在对游戏运营商蓝港互动金额较大的未收回款项，导致经营活动产生的现金流量净额较低。

妙趣横生已经采取措施制定更为严格的账款回收制度,改善应收账款的回收账期。截至2015年2月28日,蓝港互动的游戏分成款已大部分回款,应收账款余额约为2,248万元,主要为报告期后的销售收入。

(4) 资产周转能力分析

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
应收账款周转率	1.40	2.67	9.49
应收账款周转天数	216.42	136.83	38.48

2014年1-10月和2013年度妙趣横生的应收账款周转率较2012年度下降,应收账款周转天数较2012年度增长,系妙趣横生2014年10月底和2013年底存在对游戏运营商蓝港互动金额较大的未收回款项所致。截至2014年2月28日,蓝港互动的游戏分成款已大部分回款。

2、盈利能力分析

单位:万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
一、营业收入	4,373.70	1,978.34	812.29
减:营业成本	26.98	12.28	1.96
营业税金及附加	29.32	0.03	-
管理费用	919.10	1,055.80	372.10
财务费用	-2.52	-2.19	-1.20
资产减值损失	128.91	34.37	5.14
二、营业利润	3,271.90	878.05	434.29
减:营业外支出	7.55	-	-
三、利润总额(亏损总额以“-”号填列)	3,264.35	878.05	434.29
减:所得税费用	-16.11	-4.28	109.27
四、净利润(净亏损以“-”号填列)	3,280.46	882.32	325.02

报告期内,妙趣横生业务发展情况良好,收入、利润水平逐年提高。

(1) 营业收入分析

报告期内,妙趣横生分产品类别的主营业务收入情况如下:

单位:万元、%

产品类别	2014年1-10月		2013年度		2012年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
客户端及网页网游	301.84	6.90	1,973.78	99.77	812.29	100.00
移动网游	4,071.85	93.10	4.56	0.23	-	--

产品类别	2014年1-10月		2013年度		2012年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
合计	4,373.70	100.00	1,978.34	100.00	812.29	100.00

报告期内，妙趣横生的业务重心由客户端及网页网游向移动网游转移，移动游戏《神之刃》取得了巨大成功，成为2014年1-10月的收入增长点。妙趣横生的收入构成也由2012年度的100%客户端及网页网游变为2014年1-10月的93.10%移动网游。未来随着个人娱乐休闲消费进一步向移动端转移，妙趣横生将继续专注移动网游研发上的投入，预计未来收入将持续以移动端为主。

(2) 营业成本分析

妙趣横生最近两年一期按产品类型成本占比情况如下表所示：

单位：万元、%

产品类型	2014年1-10月		2013年度		2012年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
客户端及网页网游	3.22	11.93	5.92	48.16	1.96	100.00
移动网游	23.76	88.07	6.37	51.84	-	-
合计	26.98	100.00	12.28	100.00	1.96	100.00

妙趣横生按产品类型的成本构成情况与收入构成相匹配，均呈现由客户端及网页网游向移动网游转移的特征，符合其向移动网游转型的趋势。

2012年度、2013年度、2014年1-10月，妙趣横生的综合毛利率分别达到99.76%、99.38%和99.38%，符合游戏开发类企业毛利率高的特点。

(3) 管理费用分析

单位：万元

费用名称	2014年1-10月	2013年度	2012年度
人工费用	371.76	152.18	43.26
办公、租赁、差旅及中介服务费	5.47	18.43	11.51
业务招待及广告宣传费	1.29	58.87	0.56
研究与开发费用	509.51	752.69	315.95
其他费用	31.07	73.64	0.83
合计	919.10	1,055.80	372.10

报告期内，妙趣横生2014年1-10月和2013年度的管理费用较2012年度有较大提升，主要系公司在2013年度开始由网页及客户端游戏向移动游戏转型，

对《神之刃》和《十万个冷笑话》有较大投入，产生的相关人工费用、研究与开发费用较高所致。

（四）雷尚科技的财务状况和经营成果分析

1、财务状况分析

（1）资产构成变动分析

单位：万元、%

	2014.10.31		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	2,648.53	45.16	270.57	16.61	411.03	40.73
应收账款	2,159.40	36.82	273.10	16.76	51.00	5.05
预付款项	104.66	1.78	62.05	3.81	7.50	0.74
其他应收款	34.62	0.59	1,000.91	61.43	31.60	3.13
一年内到期的非流动资产	5.85	0.10		-		-
其他流动资产	402.06	6.86		-	500.00	49.55
流动资产合计	5,355.14	91.31	1,606.63	98.60	1,001.13	99.22
可供出售金融资产	420.00	7.16		-		-
固定资产	70.95	1.21	14.67	0.90	7.29	0.72
无形资产	0.64	0.01		-		-
长期待摊费用	9.27	0.16		-		-
递延所得税资产	8.79	0.15	8.11	0.50	0.62	0.06
非流动资产合计	509.66	8.69	22.78	1.40	7.90	0.78
资产总计	5,864.79	100.00	1,629.41	100.00	1,009.04	100.00

截至 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 10 月 31 日，雷尚科技的资产总额分别为 1,009.04 万元、1,629.41 万元和 5,864.79 万元，资产规模逐年高速增长，主要由于 2014 年雷尚科技的两款主要游戏产品《坦克风云》和《火力全开 HD》取得较大的成功，盈利水平快速提高，资产增长幅度较快。

从资产结构来看，雷尚科技截至 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 10 月 31 日非流动资产占资产总额的比例分别为 0.78%、1.40%和 8.69%，资产结构变动不大。雷尚科技非流动资产主要为电子设备等，占比较低，与其所属网络游戏开发和运营行业轻资产的特点相符合。

雷尚科技的应收账款余额及占资产总额的比例逐年（期）提高，一方面系雷尚科技营业收入大幅增长，另一方面雷尚科技与主要客户的资金结算周期较长，

截至 2014 年 10 月 31 日，客户尚未支付款项所致。报告期内雷尚科技与客户的回款情况良好，未发生过坏账，应收账款暂时性的提高对雷尚科技的经营不构成重大影响。截至 2014 年底，上述应收账款已基本收回。

报告期内，雷尚科技资产减值损失计提如下：

单位：万元

项目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
计提坏账损失	34.34	29.97	2.04
合计	34.34	29.97	2.04

报告期内，雷尚科技的资产减值损失主要为计提坏账损失。2014 年 1-10 月、2013 年度雷尚科技的计提坏账损失较 2012 年度大幅增加，系雷尚科技随着业务高速增长，销售收入大幅增加，期末应收账款余额增多，按账龄分析法需计提一定比例的坏账所致。

(2) 负债构成情况分析

单位：万元、%

	2014.10.31		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
应收账款	117.01	4.29	592.35	65.23	245.47	72.64
预收款项	734.96	26.97	152.72	16.82	-	-
应付职工薪酬	63.18	2.32	43.45	4.78	34.56	10.23
应交税费	541.39	19.86	119.56	13.17	57.91	17.14
应付股利	1,175.00	43.11	-	-	-	-
其他应付款	0.01	0.00	-	-	-	-
流动负债合计	2,631.54	96.56	908.07	100.00	337.94	100.00
递延所得税负债	93.88	3.44	-	-	-	-
负债合计	2,725.42	100.00	908.07	100.00	337.94	100.00

从负债结构来看，雷尚科技 2013 年末和 2012 年末的负债全部为流动负债，2014 年 10 月 31 日流动负债的比例也达到 96.56%，系雷尚科技为轻资产型企业，几乎无长期借款，资产负债结构较为匹配。

(3) 偿债能力分析

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
资产负债率	46.47%	55.73%	33.49%
流动比率	2.03	1.77	2.96
速动比率	2.03	1.77	2.96

报告期内，雷尚科技的各项偿债能力财务指标有所波动，但资产负债率始终

保持在较低水平，流动比率与速动比率保持在较高水平，偿债能力较强，系雷尚科技报告期内经营成果良好，盈利水平较高，资产总额增长很快所致。

(4) 财务性投资

报告期内，雷尚科技的财务性投资情况如下：

单位：万元

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
理财产品	400.00	-	500.00
按成本计量的可供出售权益工具	420.00	-	-
合计	820.00	-	500.00

报告期内，雷尚科技于 2012 年度和 2014 年 1-10 月分别购买了一年期银行理财产品 500 万元和 400 万元。理财产品风险较小，且目前已全部赎回。

2014 年 4 月 3 日和 2014 年 8 月 20 日，雷尚科技分别受让上海蓝滴信息技术有限公司 3% 和 7% 的股份，支付对价 420 万元。2014 年 9 月 15 日，雷尚科技将上海蓝滴信息技术有限公司 10% 股权以 420 万元的对价协议转出，但 2014 年 10 月 31 日尚未收到股权受让方款项，同时工商变更尚未完成。截至本报告书签署之日，雷尚科技转让上海蓝滴信息技术有限公司 10% 股权的事项已完成工商变更。

(5) 资产周转能力分析

项目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
应收账款周转率	5.26	9.06	20.77
应收账款周转天数	57.82	40.30	17.58

报告期内雷尚科技的应收账款周转率有所下降，应收账款周转天数有所增长，主要系当期期末应收账款余额金额较大所致，但资产周转能力总体保持良好水平。

2、盈利能力分析

单位：万元

项目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
一、营业收入	6,592.65	1,513.20	696.06
减：营业成本	843.75	646.84	253.36
营业税金及附加	29.32	0.03	-
销售费用	336.31	335.82	22.50

管理费用	717.79	437.63	346.73
财务费用	-45.33	-0.55	-0.67
资产减值损失	34.34	29.97	2.04
加：投资收益	4.16	7.25	
二、营业利润	4,693.19	67.20	55.60
加：营业外收入	26.40	-	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	4,719.59	67.20	55.60
减：所得税费用	701.55	16.96	37.75
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	4,018.04	50.24	17.85

（1）营业收入分析

报告期内，雷尚科技分地区的主营业务收入情况如下：

单位：万元、%

地区	2014年1-10月		2013年度		2012年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
境内	4,136.79	62.75	1,513.20	100.00	675.06	100.00
境外	2,455.86	37.25	-	-	-	-
合计	6,592.65	100.00	1,513.20	100.00	675.06	100.00

报告期内，雷尚科技专注经营移动游戏行业中的军事类 SLG 策略游戏，业务高速发展，营业收入逐年大幅提高。2014 年起，雷尚科技开始将业务拓展至东南亚、韩国等境外地区，并且取得了较大成功，仅 2014 年 1-10 月就实现营业收入 2,455.86 万元，占当期总收入的 37.25%。鉴于在海外市场的良好反应，雷尚科技公司准备继续加强在境外的运营投入，预期未来海外收入将成为雷尚科技收入的重要组成部分。

（2）营业成本分析

雷尚科技最近两年一期按地区成本占比情况如下表所示：

单位：万元、%

产品类型	2014年1-10月		2013年度		2012年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
境内	519.00	61.51	646.84	100.00	253.36	100.00
境外	324.75	38.49	-	-	-	-
合计	843.75	100.00	646.84	100.00	253.36	100.00

雷尚科技按地区的成本构成情况与收入构成相匹配，符合 2014 年雷尚科技展开境外业务的事实。

2012 年度、2013 年度、2014 年 1-10 月，雷尚科技的综合毛利率分别达到

62.47%、57.25%和 87.20%，2014 年 1-10 月较 2012、2013 年度有较大提升，系 2014 年雷尚科技业务发展迅速，收入高速增长的同时成本相对稳定。2014 年 1-10 月，境内和境外的毛利率分别为 12.55%和 13.22%，与雷尚科技境内外运营模式相似的特征相符合。

(3) 销售费用分析

费用名称	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
人工费	14.99	-	-
业务招待及广告宣传费	321.04	335.82	22.50
办公、中介服务	-	-	-
差旅、租赁费	28.06	-	-
其他	-	-	-
合 计	336.31	335.82	22.50

雷尚科技 2014 年 1-10 月及 2013 年度的销售费用较 2012 年度有较大幅度增加，增幅主要为宣传费用，系 2013 年以来雷尚科技自主研发和发行的多款游戏运营规模不断扩大，业务扩张时的正常支出。

(4) 管理费用分析

费用名称	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
人工费用	100.64	72.94	44.54
办公、租赁、差旅及中介服务	165.49	51.45	42.30
业务招待及广告宣传费	5.01	1.63	
研究与开发费用	439.16	310.85	249.97
其他费用	7.49	0.76	9.92
合 计	717.79	437.63	346.73

报告期内，雷尚科技的管理费用逐年上升，其中以人工费用，办公、租赁、差旅和中介服务以及研究开发费用增长幅度较大，主要系雷尚科技规模不断扩大，上线游戏产品增多。

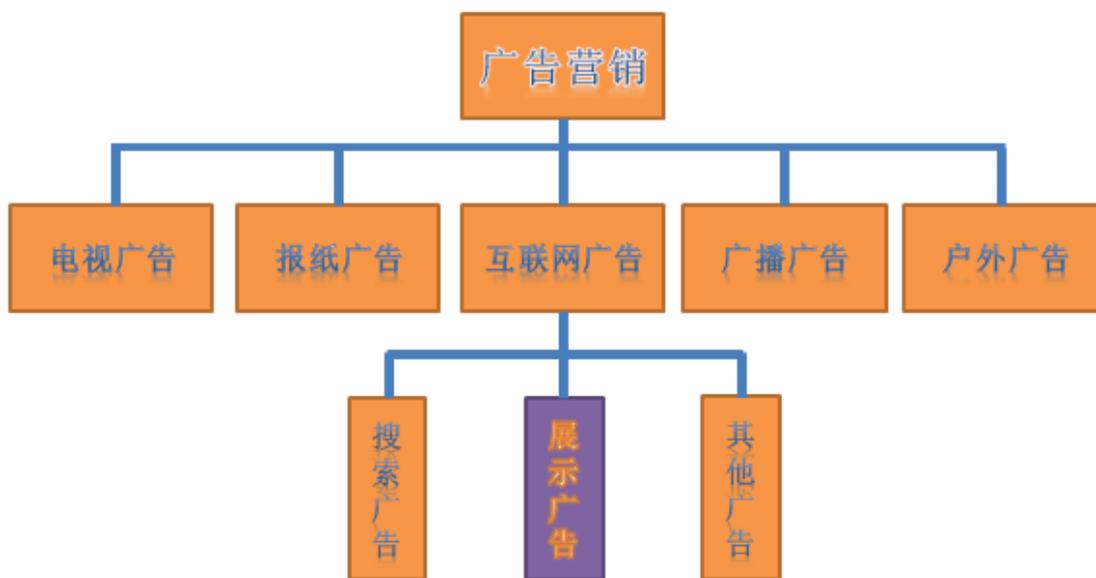
三、Avazu 的行业特点和经营情况

(一) Avazu 所处行业特点

1、互联网广告行业

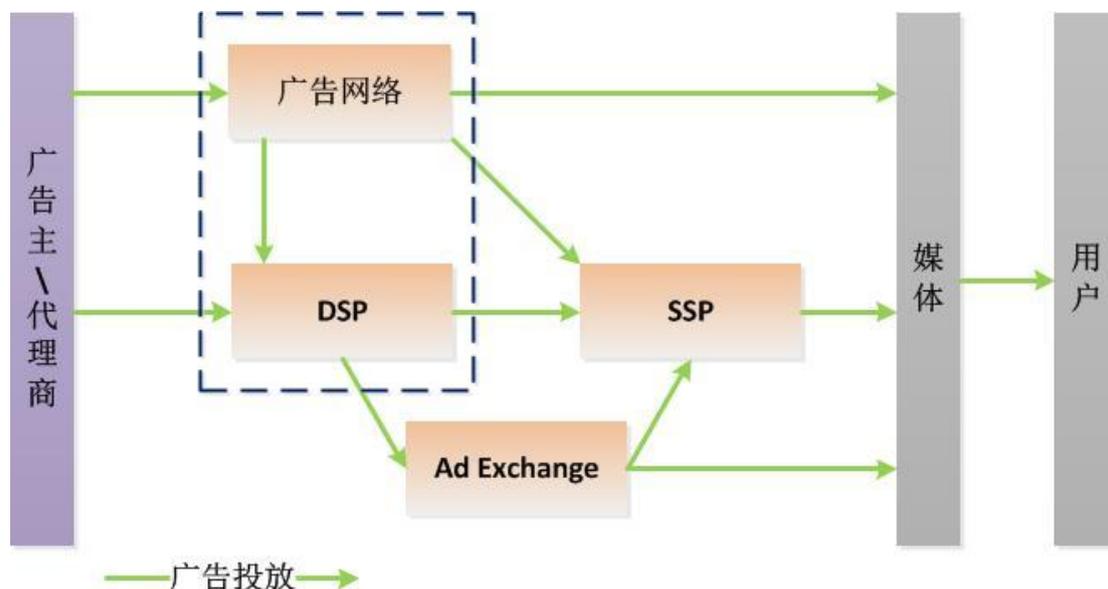
(1) 行业概况

Avazu Inc.和上海麦橙主要从事互联网广告业务,参照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引(2012 年修订)》,属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务(I64)”。Avazu 所属具体行业细分类情况如下图所示:



(2) 互联网广告产业链情况

互联网广告行业的市场参与主体主要包括广告主或广告代理商、广告网络、DSP、Ad Exchange、SSP、互联网媒体、互联网用户,其中,互联网服务提供方包括广告网络、DSP、Ad Exchange、SSP 等,具体如下图所示:



广告主或代理商按照其所提供的产品和服务产生广告营销需求，并通过互联网广告服务提供方进行广告投放；广告网络根据广告主的需求进行广告的投放，其可直接向媒体进行投放或向 SSP 购买媒体资源，或作为广告主的角色向 DSP 平台发布广告投放需求进行广告投放；DSP 同样可对接广告主，帮助广告主进行实时竞价，当有广告位被挂牌出售时，DSP 通过分析传输的数据来决定是否要出价以及出价多少；Ad Exchange 作为一个交易场所，将 DSP 和 SSP 中的广告投放需求和媒体资源进行匹配；SSP 融合媒体资源，并进行程序化设定，向媒介资源需求方提供流量支持；媒体则向最终用户进行广告展示。

互联网的媒体资源种类繁多、数量巨大，信息海量且可反复存储、跟踪和计量，广告投放的时间、空间均不受制约。互联网媒体的这种特性决定了在互联网广告领域，媒体资源异常丰富，广告主有更广阔的选择空间，在产业链中掌握广告投放需求的产业环节拥有较为强势的产业地位。

Avazu 的业务覆盖广告网络平台 and DSP 平台，在互联网广告产业链中占据了更具优势的产业地位。

（3）盈利模式和经营模式

Avazu 主要通过其互联网广告平台开展业务，主要是按照广告投放的效果或展示曝光次数向广告主收取广告费，并向媒体资源方支付广告投放费用或流量费用，Avazu 主要通过提供数据分析和效果优化服务提高投放效果及服务水平并获得客户的认可，同时也实现了互联网媒体的库存消化和价值提升。

Avazu 与客户主要根据广告投放的效果进行结算，此外对于少数客户根据展示曝光次数与广告主进行结算，结算方式主要是 CPA（Cost Per Action）和 CPM（Cost Per Mille）。

CPA 是指按照新增下载、安装或用户注册数等进行结算，即用户通过 Avazu 推广的广告，下载、安装或进行注册后，按照经广告主确认的有效下载、安装或注册量为基准，向广告主收取推广服务费；

CPM 是指按照每千次广告展示曝光进行结算，即通过将广告主的广告向互联网用户进行展示，按照经广告主确认的广告展示次数为基准，向广告主收取推广服务费。

2、互联网广告行业管理体制和法律法规

(1) 互联网广告行业管理体制及主管部门

Avazu Inc. 和上海麦橙从事的业务属于互联网行业的子行业，受工信部主管，中国互联网协会为行业自律监管机构，主要职能是开展我国互联网行业发展状况的调查与研究，促进互联网行业内企业之间、企业与政府之间的信息沟通，制定并实施互联网行业规范和自律公约等。

(2) 互联网广告行业主要法律法规

互联网行业，尤其是互联网广告服务行业，作为新兴产业的代表，目前该行业的专门立法较少，相关法规主要是由全国人民代表大会颁布的《中华人民共和国广告法》、国务院颁布的《互联网信息服务管理办法》等法规以及各政府部门颁布的部门规章、其他规范性文件。行业的监管政策直接影响到互联网企业的经营和发展。作为典型的新兴产业，本行业的相应监管政策随着行业的发展而不断完善。

随着网络经济的持续增长，互联网广告已成为广告产业中极其重要的组成部分，国家大力支持互联网广告产业的发展，相关部门先后制定政策规划，为互联网广告产业健康发展提供有利的政策环境，鼓励和保护行业发展。根据互联网广告服务业及相关领域的特点，本行业主要法规包括广告业、互联网等方面的法律、法规、规章及规范性文件。互联网广告行业的相关法规政策如下：

政策文件	出台时间	政策意义
《中华人民共和国广告法》	1995年2月	针对涉及广告多方面的事宜进行法律规范，主要目的在于规范广告市场，促进广告业的健康发展，保护消费者的合法权益，维护社会经济秩序，发挥广告在社会主义市场经济中的积极作用。
《互联网信息服务管理办法》	2000年9月	互联网信息服务分为经营性和非经营性两类。国家对经营性互联网信息服务实行许可制度；对非经营性互联网信息服务实行备案制度。依照法律、行政法规以及国家有关规定，从事新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械等互联网信息服务及互联网视听节目服务的，在申请经营许可或者履行备案手续前，应当依法经有关主管部门审核同意，并取得相关许可证。
《关于促进广告业发展的指导意见》	2008年4月	支持数字化音视频、动漫和网络等实用新技术在广告策划、创意、制作和发布等方面的应用推广；支持互联网、楼宇视频等新兴广告媒体健康有序发展，使其成为广告业新的增长点。
《文化产业振兴规划》	2009年7月	明确了文化产业振兴的指导思想。为确保各项任务落到实处，必须深化

划》		文化体制改革，激发全社会的文化创造活力；要降低准入门槛，积极吸收社会资本和外资进入政策允许的文化产业领域，参与国有文化企业股份制改造，形成公有制为主体、多种所有制共同发展的文化产业格局；要加大政府投入和税收、金融等政策支持，大力培养文化产业人才，完善法律体系，规范市场秩序，为规划实施和文化产业发展提供强有力的保障。
《关于深入贯彻落实科学发展观、积极促进经济发展方式加快转变的若干意见》	2010年3月	支持和引导互联网、移动网、楼宇视频等新媒体发挥自身优势，开发新的广告发布形式，提升广告策划、创意、制作水平，拓展广告产业新的增长点等。
《关于深入贯彻落实科学发展观、积极促进经济发展方式加快转变的若干意见》	2010年3月	支持广告企业跨行业、跨地区、跨媒体和跨所有制进行资产重组，支持符合条件的优质广告公司上市融资，优先推动科技型、创新型广告公司在创业板上市”和“支持和引导互联网、移动网、楼宇视频等新媒体发挥自身优势，开发新的广告发布形式，提升广告策划、创意、制作水平，拓展广告产业新的增长点等。
《关于加强网络信息保护的決定》	2012年12月	明确国家保护能够识别公民个人身份和涉及公民个人隐私的电子信息，任何组织和个人不得窃取或者以其他非法方式获取公民个人电子信息，不得出售或者非法向他人提供公民个人电子信息。
《产业结构调整指导目录（2011年本）》（修订）	2013年2月	将“科技服务业”中的“信息技术外包、业务流程外包、知识流程外包等技术先进型服务”确定为鼓励类产业。“商务服务业”中的“广告创意、广告策划、广告设计、广告制作”为鼓励类产业。

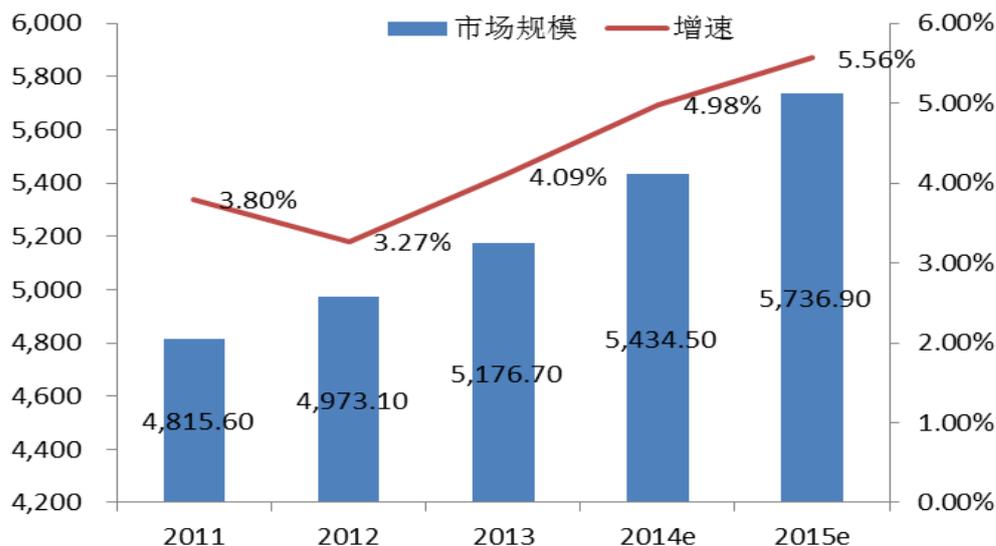
3、互联网广告行业整体市场情况

（1）全球广告行业整体市场规模

受国际金融危机影响，全球广告市场的整体规模在 2009 年出现较大幅度下滑。随着金融危机逐渐平息、经济形势逐渐好转，尤其是受新兴市场带动，全球广告市场规模 2010 年以来逐渐恢复，2012 年增长到 4,973.1 亿美元，同比增长 3.3%，已经超过 2008 年金融危机前的水平。

全球广告市场规模

单位：亿美元



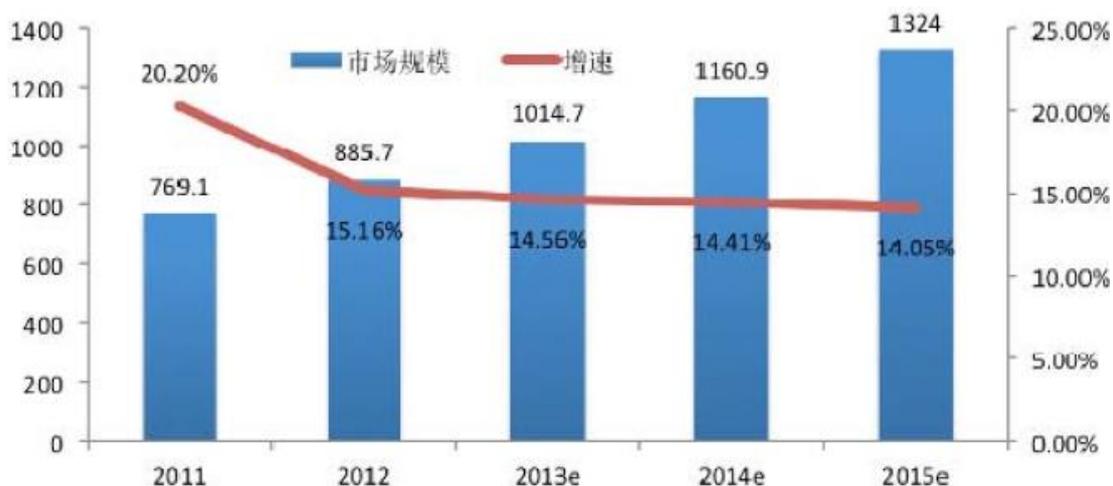
数据来源：iResearch《中国互联网广告行业年度监测报告 2012-2013 年》

自 1995 年开始，国际上就出现了提供互联网广告服务的相关机构。发展到 2000 年，国外互联网广告服务已发展成为较为成熟的行业。有大批的专业公司、专业的技术人员在为广大客户提供全方位的互联网广告服务。互联网飞速发展的时代成为互联网广告崛起的最佳时机。近年来网络的普及率在易转化人群中接近饱和，互联网发展已进入成熟期，而移动互联网网民数随着智能手机的普及急速提升。伴随着互联网的普及和网络经济规模的持续增长，广告主在互联网领域的广告投放热情不断提高。

目前，全球范围内的互联网广告市场仍处于快速发展阶段，新媒体类型、营销模式、技术手段不断涌现，相比传统营销方式更加有活力，增幅相对更快。根据 iResearch《中国互联网广告行业年度监测报告 2012-2013 年》，在美国、中国等国的带动下，2012 年全球互联网广告市场规模达到 885.7 亿美元，同比增长 15.2%，增长较快，并且预计未来几年仍将保持高速增长，显著高于广告市场整体规模的增速。

全球互联网广告市场规模

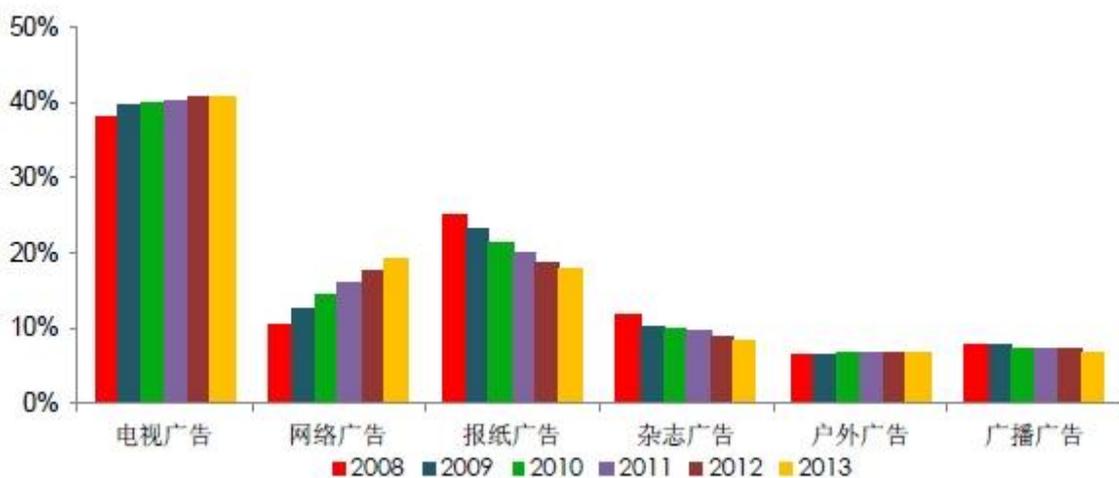
单位：亿美元



数据来源：iResearch《中国互联网广告行业年度监测报告 2012-2013 年》

伴随着互联网广告市场的不断发展，全球广告市场格局也发生了重大的改变，虽然电视广告、报纸广告市场依然占据着大部分的市场份额，但互联网广告市场占比不断提升，全球互联网广告市场规模则从 2008 年的 10.50% 增长到 2013 年的 19.47%，并依然保持着上升的态势。

全球广告市场结构



数据来源：ZenithOptimedia

根据 PWC（普华永道）的数据。预计 2018 年，全球互联网广告市场规模将达到 1,945 亿美元，2013-2018 年期间复合年均增长率达到 10.7%，互联网广告占全球广告市场规模比重将接近电视广告市场规模。

全球互联网广告市场和电视广告市场规模

单位：十亿美元

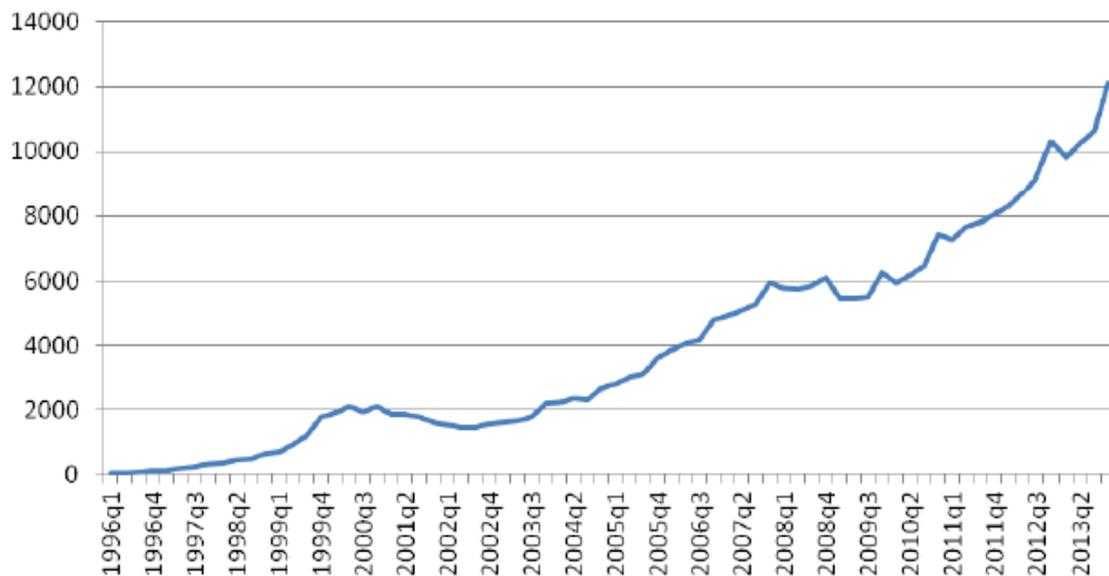


数据来源：PWC,《Global entertainment and media outlook:2014-2018》

美国作为全球最大的互联网广告市场，其市场规模从 1996 年的 2.68 亿美元增长到 2013 年的 428 亿美元，年均复合增长率为 34.77%。美国互联网广告市场增长迅猛，互联网于 2010 年超越报纸，2013 年成为仅次于电视的美国第二大广告媒体。

美国互联网广告市场规模

单位：百万美元



数据来源：IAB& PWC,《IAB Internet Advertising Revenue Report 2013 full year results》

(2) 我国广告市场发展状况

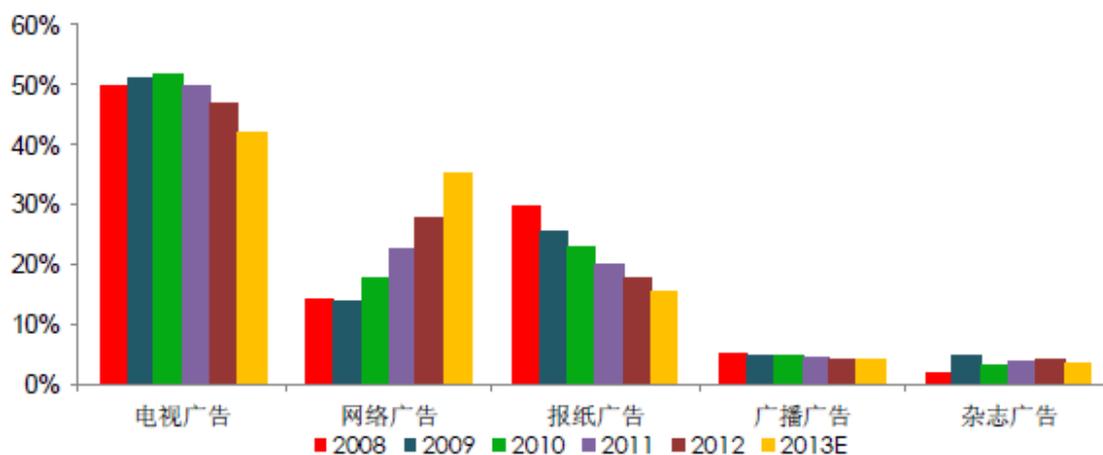
我国广告市场历经 30 余年的高速发展已初具规模，2011 年中国广告市场规

模已达 3,125 亿元，在 GDP 中占比 0.68%。据 iResearch 统计，2013 年中国整体广告市场规模超过 4,500 亿元，近五年年均复合增长率为 20.51%，在全球广告市场增长近乎停滞的背景下，中国广告市场依然保持高速增长。

中国互联网的发展迄今已有二十多年的时间。互联网所具备的资讯及信息的快速传输属性，使得其对传统信息传播媒体具有良好的替代性。截至 2014 年 6 月，中国网民数量达到 6.32 亿人，互联网普及率达到 46.9%，庞大的网民群体为互联网广告提供了坚实的受众基础，各类型门户网站、互联网应用等为互联网广告提供了众多优质的媒体资源，诸多因素共同推进了互联网广告市场规模的快速增长。

互联网广告因其精确度高、互动性强以及成本相对较低等特性而受到我国越来越多企业的重视。2009 年，中国互联网广告收入超越户外广告收入；2011 年，中国互联网广告收入超越报纸广告收入。在全球广告市场结构发生变化的同时，中国广告市场也在发生着同样的变化，互联网广告迅速崛起并成为仅次于电视的第二大媒体，在广告市场中份额占比达到 35.34%，与电视广告的 41.84% 已相差不多。

中国广告市场结构



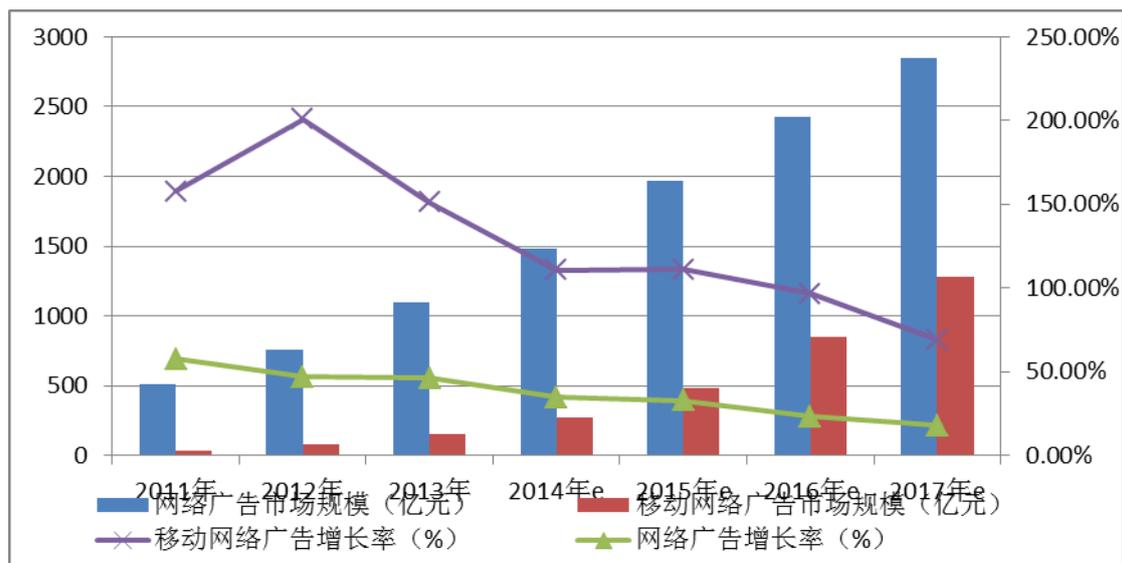
数据来源：iResearch

2007 年-2011 年，我国互联网广告市场规模从 106 亿元增长到 512.9 亿元，除去 2009 年经济危机影响，市场增长率基本保持在年均 55%。2012 年中国互联网广告市场规模为 753.1 亿元，2013 年达到约 1,100 亿元，同比增长 46.1%，整体保持平稳增长。预计 2017 年中国互联网广告市场规模将达到 2,852 亿元，实

现年均超过 26% 的增长。

随着移动智能终端设备的普及，3G、4G 及 Wifi 的覆盖面的不断扩大，移动互联网用户数量的不断增加，移动广告平台不断涌现，移动互联网广告市场持续快速增长。2013 年，中国移动互联网广告市场规模为 155.2 亿元，预计到 2017 年将达到 1,276.9 亿元，2014-2017 年年均复合增长率将达到 69.4%。

中国互联网广告及移动互联网广告市场规模



数据来源：iResearch《中国互联网广告行业年度监测报告 2014 年》

我国互联网媒体种类具有分散化特征，多样化程度较高，所拥有的用户集中度较低。随着中国网络用户数量的进一步增加，以及对网络使用习惯的养成，用户需求的多元化使流量出现分散化趋势，导致企业对各类网络媒体投放价值的判断难度进一步加大，在进行互联网营销过程中很难保证互联网广告信息传播的有效性。在此情况下，绝大多数企业在进行互联网广告时更加重视互联网广告服务商为其提供专业的广告服务。

4、互联网广告行业的发展情况

(1) 互联网广告市场的分类

互联网广告主要分为搜索广告、展示广告及其他广告。目前，展示类广告和搜索类广告构成了互联网广告市场的主体。展示广告和搜索广告形成了互补的组合关系：展示曝光适合前期铺垫，可以让更多消费者知道产品；而搜索是流量入口，已经知道产品的消费者可以通过搜索广告快速找到产品。

搜索类广告包括搜索关键字广告和垂直搜索广告。由于关键字搜索服务作为网民最常用的网络功能，其广告市场主要集中在 Google、百度等搜索引擎。而基于亚马逊、淘宝、京东等的垂直搜索广告快速发展，垂直搜索广告市场规模已经超越搜索关键字广告。

展示类广告是指通过图形、视频和文字链等直接展示的广告。从展示形式来看，具体分为品牌图形广告、富媒体广告和视频贴片广告和文字链广告等形式。

其他广告，包含电子邮件广告、分类广告和导航广告等。

互联网广告相对于传统广告的不同之处在于其改变了用户的购买决策模式，并使得广告效果变得可监测。在传统的广告模式下，消费者的购物决策模式表现为 AIDMA，即为从看广告留下印象、产生兴趣、形成记忆，并最后到商店形成购买行动的过程。而在电子商务和互联网广告的环境下，消费者购物决策模式从 AIDMA 向 AISAS 转变，形成了从广告印象、产生兴趣、搜索了解、到购买行动、并进行购物分享的新的购物决策过程。

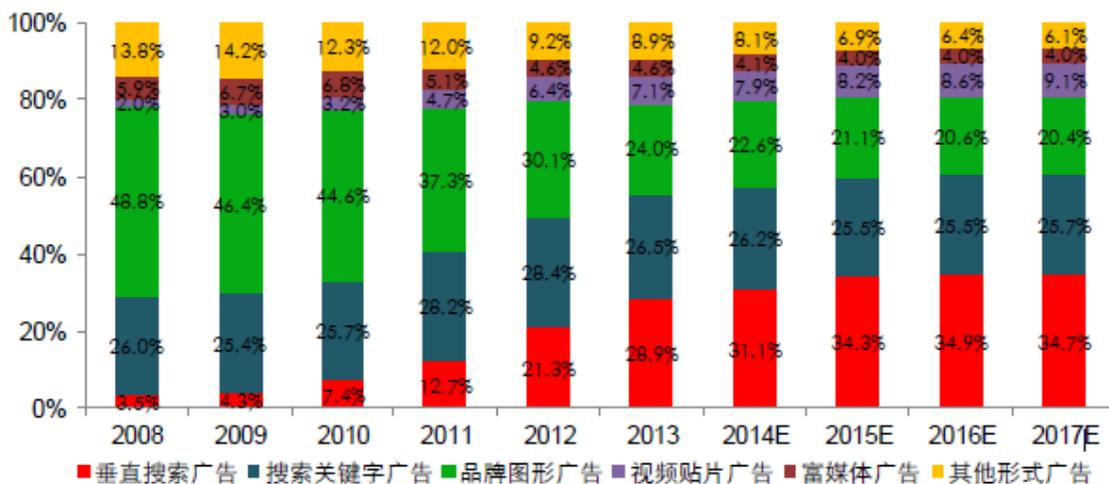
购物决策模式



相对传统媒体，互联网对消费者购物决策模式的改变，主要在于互联网方便快捷及海量信息的特点放大了搜索的广度和深度，使得消费者的行为更加理性；另一方面，消费行为结束后，消费者通过网络分享对产品的观点和看法，通过分享快速提高了产品的知名度，促进了大范围后续用户的购买行为。

从细分来看，垂直搜索广告、搜索关键字广告和品牌图形广告发展已逐渐稳定，相比之下视频贴片广告市场份额逐步提升。2008-2017 年中国不同形式互联网广告市场份额及预测情况如下：

互联网广告细分市场结构及发展趋势



数据来源：iResearch

(2) 展示广告市场情况

搜索广告由于是用户主动搜索的结果，其广告效果更加受到广告主的认同。然而，随着展示广告技术的突破与创新，特别是基于用户行为特征的匹配技术（人群定向技术），通过搜集网民在使用产品中留下来的数据，比如区域、事件、访问内容、喜好度等，并对这些数据的行为进行模型化，再匹配对应广告，展示广告的投放精准度和效果都得到极大的提高，因此未来展示广告的发展速度有望高于搜索广告。

相较于成熟的搜索广告，展示广告的技术和生态链仍在不断发展和完善。搜索广告早就进入了程序化、自动化购买的年代，通过 SEM（Search Engine Marketing，搜索引擎营销）平台自动出价、自动购买关键词已经是非常成熟的模式。而展示广告在过去的几年实现了行业新技术的变革，新的商业模式和行业生态正在形成，其变化主要体现在两个方面，一方面展示广告由购买“媒体位置”转变到购买“特定属性的人群”，另一方面通过实时竞价、程序化的自动出价来获得展示广告的机会。

展示广告由过去的“买断媒体广告位”模式走向“购买用户人群”模式，通过自动化的广告投放平台进行投放使得投放效率得到大幅提升，依据媒体类型甚至受众行为特征进行广告位购买使得投放精准性不断提升。广告交易平台、实时竞价交易（RTB）及需求方平台（DSP）等技术的出现使展示类广告的投放实现质的飞跃，程序化购买以及目标受众精准投放促使展示类广告效果大幅提升。

不同的广告形式往往采用不同的计费方式，各类形式互联网广告的份额变动

也会反映在不同计费方式下的市场份额之中。由于搜索类广告的快速增长，其采用的 CPC 计费方式的市场份额也逐年扩大，而品牌图形广告主要采用的 CPT 计费方式份额则逐渐萎缩。另外，视频、电子商务的发展分别带动了 CPM 以及 CPA 等计费方式的增长。展示类广告通过曝光激发用户产生兴趣（Interest），进一步形成点击（Click），以及点击后完成注册或者购买的全过程变得可追踪，因此 CPA、CPC 和 CPS 成为了基于广告效果的主要结算方式。

从广告价格上来看，一般情况下 CPT 和 CPM 的价格相对较为低廉，CPC 居中，而 CPA 和 CPS 的价格则要高出很多。这是因为 CPA 和 CPS 的广告投放相对传统的 CPT、CPM 等更加精准，效果更好，因此广告主愿意为之支付更高的价格。

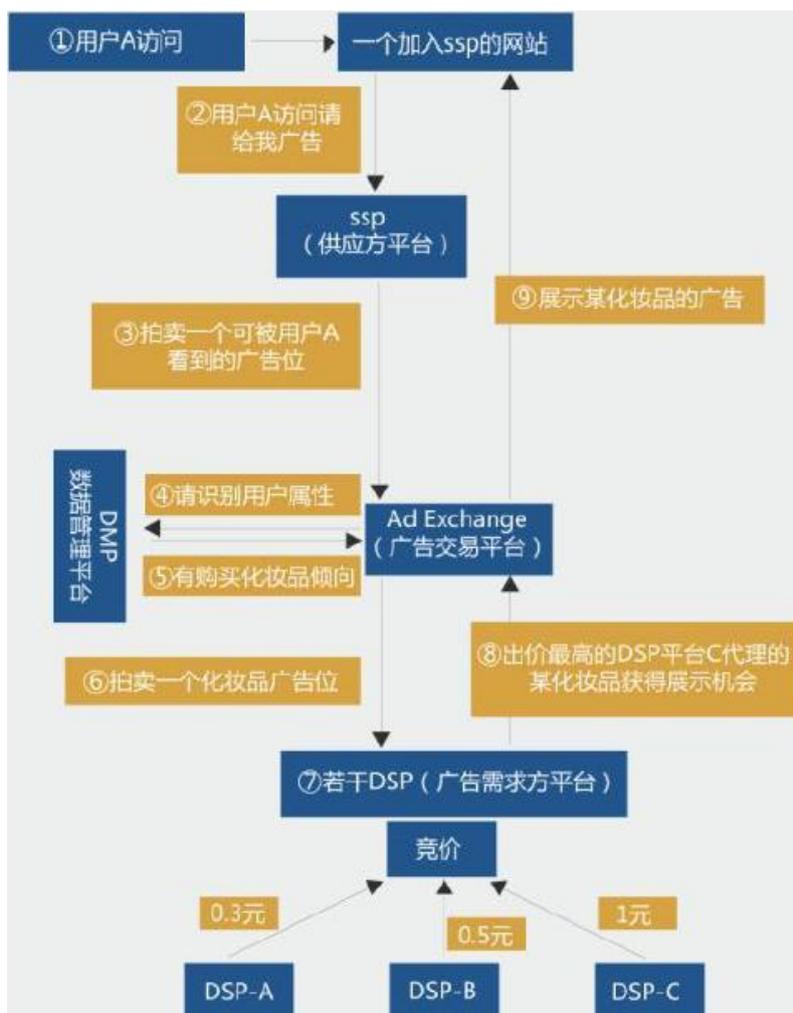
（3）程序化购买

程序化购买指的是通过数字平台，代表广告主，自动地执行广告媒体购买的流程，与之相对的是传统的人力购买的方式。程序化购买通过数据的积累以及分析技术，实现基于精准定位的受众购买。同时，程序化购买的重要作用在于实现广告的自动化投放，提升广告管理和投放的效率。

程序化购买出价方式包括竞价与定价。竞价的方式即 RTB，定价的方式则是买方与卖方事先约定好一个固定的价格。

程序化购买可以依托大数据，实现快速精准化营销，促进企业竞争力的不断提升。特别是通过实时竞价方式进行程序化购买，整个广告投放流程过程可以达到 1/10 秒以内，不仅高效准确，而且节约大量人力成本。

实时竞价程序化购买流程



在实时竞价程序化购买流程中，Ad Exchange 作为广告交易平台，针对每次展示进行实时竞价的推广交换，能够帮助广告需求方通过实时竞价的方式购买众多互联网站点的广告资源。数据管理平台 DMP，能够帮助所有涉及广告库存购买和出售的各方管理其数据，广告位的具体信息会经过 DMP 的分析匹配后发送给 DSP。DSP 作为需求方平台是一个综合性管理平台，在这个平台上，广告主可以通过同一个界面管理多个互联网广告和数据交换的账户，针对 Ad Exchange 提供的广告资源实现程序化优选购买和实时竞价。供应方平台 SSP 是媒体的广告投放进行全方位的分析和管理平台，是媒体优化自身收益的工具。SSP 的主要功能在于帮助媒体对自身不同的广告位进行管理以及筛选来自不同广告交易平台的广告请求，筛选广告主、监控广告素材。综合而言，Ad Exchange 以数据管理平台为重要依托，通过 SSP、DSP 等连接打通，进行实时竞价程序化购买的广告交易，以实现各方资源的最优配置，从而实现了按照媒体购买广告模式向按照受众购买广告模式的转变，为广告主实现低价购买海量资源实现精准营销的过

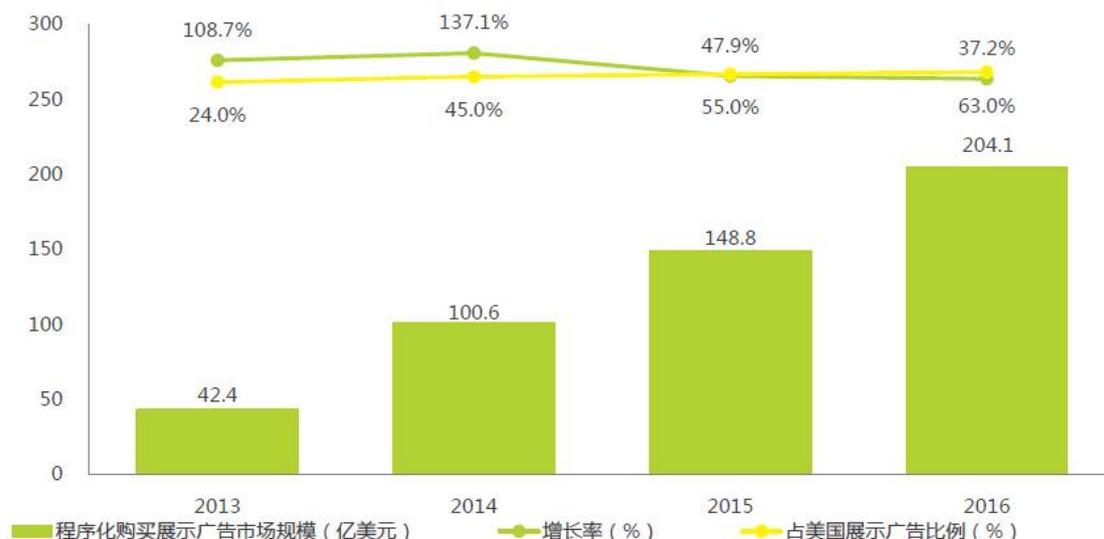
程。

程序化购买广告投放十分方便，可以直接发送给目标人群，依靠对用户的属性判断后展示不同广告，实现最大程度上的精准营销。程序化购买在移动互联时代可以依靠海量网站针对目标客户群体进行广告投放，实现精准触达，且可利用70%-80%的网站库存，避免了流量资源的大量浪费。而且程序化购买每天可以进行百万次曝光，充分达到品牌宣传的效果，做到实时优化调整广告内容，分地区和分时段进行高级定制式的控频次进行广告宣传。其在公开的交易市场上进行交易，跨网站控制频次，最大程度上避免重复，后台数据也会根据投放结果及客户反馈进行及时优化，保证广告投放的有效性和高效性。

程序化购买快速增长，正逐渐成为展示广告的主流形式。而从广告主获益的角度来看，程序化购买本身具有自动化投放、购买目标受众等特点，可以提升整个广告管理及投放过程的效率以及广告位带来的价值，这是程序化购买对于广告主而言最重要的意义。从媒体平台提升效能的角度来看，程序化购买可以提升媒体广告流量的填充率，将同一广告位的流量根据受众群体的不同售卖给不同广告主，使整体价值得到提升。

2014年美国程序化购买展示广告规模为100.6亿美元，相比2013年的42.4亿美元增长了高达137.1%，占美国展示广告市场整体规模的比例也由24%提升到45%。从2015年开始，美国程序化购买展示广告市场将继续保持稳健快速增长，预期到2016年，美国程序化购买展示规模将达到204.1亿美元，在美国整体展示广告市场中的占比将会上升到63%。

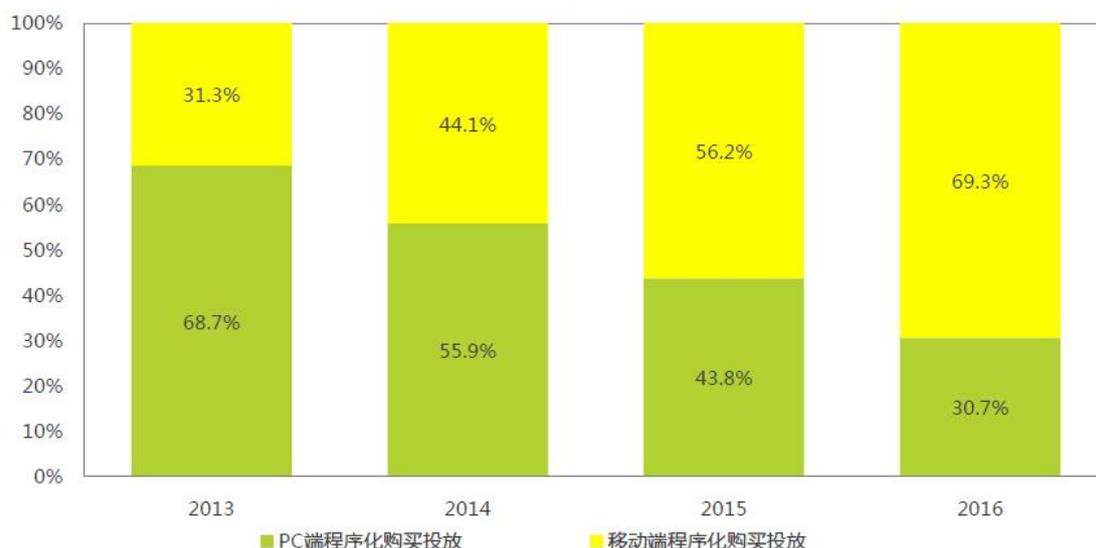
2013-2016年美国程序化购买展示广告市场规模



资料来源: emarketer

2013年美国程序化购买市场中通过移动端投放的互联网广告占比为31.3%，2014年通过移动端投放的互联网广告占比为44.1%，移动端互联网广告投放大幅增长，预计到2015年，通过移动端投放的广告占比将达到56.2%，超过PC端，而这一比例在2016年预期将达到69.3%。

2013-2016年美国程序化购买不同终端投放结构

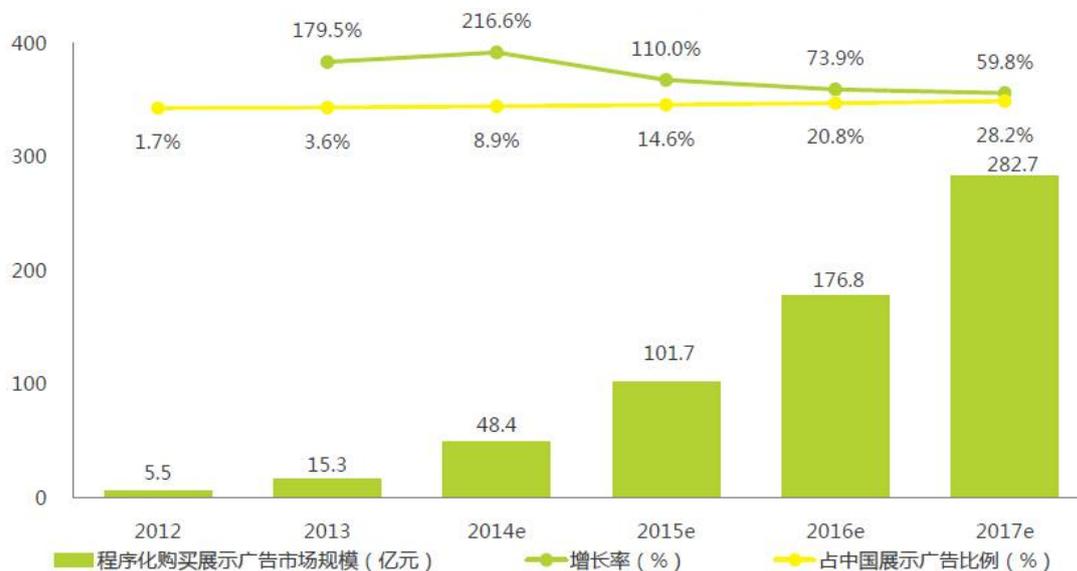


资料来源: emarketer

2014年，中国程序化展示广告市场规模达到48.4亿元，较2013年增长216.5%，占中国展示广告整体的8.9%。预期到2017年，中国程序化购买市场整体规模将达到282.7亿元，占中国展示广告市场的比例将达到28.2%。当前中国

程序化购买市场正处于快速成长期，其 2014 年的高速增长一方面是由于实时竞价程序化购买市场的高速增长，另一方面是受到程序化直接购买方式的推动。

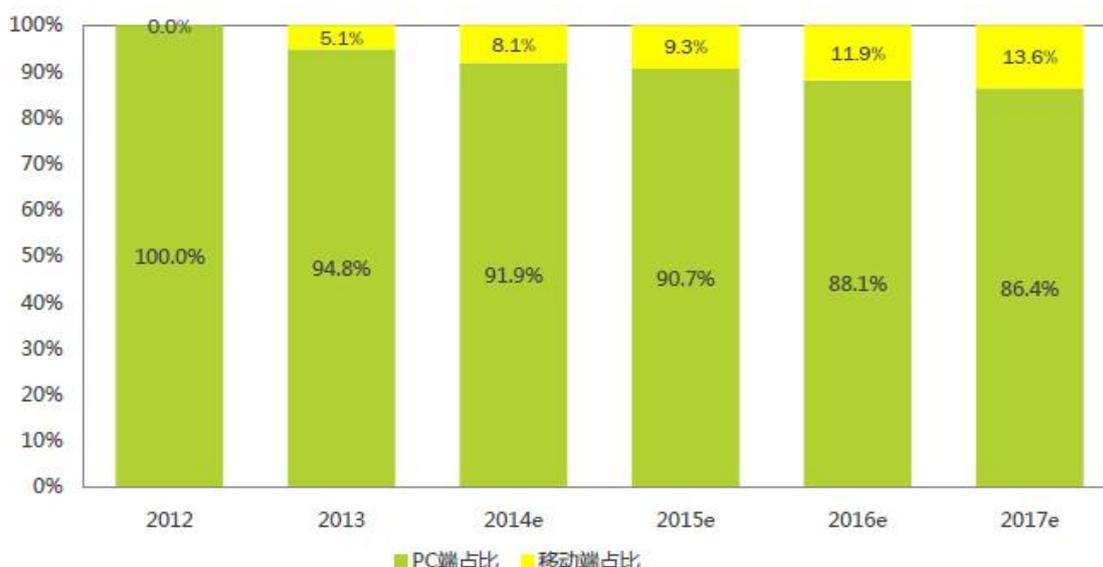
2012-2017 年中国程序化购买展示广告市场规模



资料来源：iResearch

2014 年中国程序化展示广告市场中，通过 PC 端投放的广告规模占比为 91.9%，通过移动端投放的广告规模为 8.1%。随着移动程序化购买的快速发展，移动端投放的广告占比将不断提升，预计到 2017 年移动程序化购买规模将占到中国程序化购买整体规模的 13.5%。

2012-2017 年中国程序化购买不同终端投放结构



资料来源：iResearch

移动端程序化购买较 PC 端起步较晚,但未来将成为程序化购买的重要战场。与 PC 端相比,尽管移动端程序化购买当前发展程度相对还不成熟,但随着移动互联网的发展浪潮,移动程序化购买在形式和技术上紧跟海外趋势,其重要性不断追赶 PC 端。此外,实现在不同设备上识别同一受众并进行跨屏投放,也是程序化购买的一个重要议题,现阶段实现这一目标主要依靠用户身份证明,但未来在技术上还存在进一步发展的空间。

5、互联网广告行业的主要特征

(1) 实效性强,以客户需求为核心

互联网的信息传播速度远远快于任何传统媒体形式,已经成为目前大众获取即时信息的重要来源。除此之外,互联网的发展还促使传统的信息采集和发布模式整体变革,将传统媒体中以权威机构为信息源头改造为以每个普通互联网用户为信息源头,从机制上进一步充实了信息来源、提升了采集速度与传播速度,时效性得到进一步强化。

同时,相对于传统广告媒体,互联网媒体具有分散化特征,导致客户对媒体渠道的选择难度较大。此外,由于互联网的技术密集型特征,使得许多在传统媒体难以实现的广告营销需求可以通过互联网工具和技术平台得以实现,如量化分析、实时监测和优化等。因此,在传统媒体广告营销服务中依靠垄断媒体资源的经营模式在互联网广告营销中难以适用,互联网广告服务业需要以客户需求为核心,按客户要求提供相关服务。

(2) 由技术驱动行业发展

互联网的发展伴随着技术的不断进步,互联网广告行业的发展同样由技术驱动。互联网广告区别与传统广告的最大特点是其基于大数据的广告精准投放,而数据的采集、分析、处理和应用等各方面都需要依赖技术的进步。成熟的互联网广告公司均是依靠自身的技术平台为客户提供自动化的广告投放服务,互联网广告行业的技术要求较高。

(3) 消费者识别更准确,进而提高营销活动的效率

广告营销的先导环节是消费者识别,即从广泛人群中准确找到自己的目标客

户。传统营销中的消费者识别主要依靠不同媒体生产不同的内容，来吸引不同特质的消费者，从而在一定程度上区别用户，这种区分和识别的方法比较粗糙。在互联网环境下，互联网广告公司可以借助客户端特征分析、用户行为分析、Cookie跟踪等多种技术手段去识别用户，理论上可以准确识别每一台联网终端甚至可能具体到某一个用户。在互联网广告领域，即使门户网站每日浏览量高达数亿，理论上互联网广告公司仍然能够清晰的区分每一个浏览者。通过清楚的区分和识别消费者，互联网广告营销活动就有能力实现更加细致、准确的消费者沟通，能够减少传统无差别投放的浪费，显著提升营销活动的效率。

(4) 广告效果监测更准确

传统广告方式缺乏完整、准确的效果监测和评估手段，只能依靠抽样和估计，监测成本高而且可靠性低。互联网广告的效果监测全面、准确、深入，并且成本更低。

互联网的技术监测手段相当强大。从互联网应用的角度，通过互联网可以准确监测任何一张单一网络页面或应用的每一次展示和点击；从互联网用户角度，则可以监测从广告展示开始直至用户在网上完成消费为止的全部网络行为流程，如果条件允许，甚至还可以在消费完成后继续保持与消费者的联系，以提供其他额外的营销服务。

6、影响网互联网广告行业发展的因素

(1) 有利因素

①互联网用户规模巨大且持续增长

近年来，以互联网为代表的新媒体产业技术的发展及应用的普及正深刻地改变着居民的生活方式，同时也促进了互联网广告行业的飞速发展。

截至 2013 年末，我国互联网用户规模达 6.18 亿人，全年共计新增互联网用户 5,358 万人，互联网普及率为 45.8%，较 2012 年末提升 3.7 个百分点。其中，城镇居民中的互联网普及率已经达到 62%。截至 2014 年 6 月，中国网民数量达到 6.32 亿人，互联网普及率达到 46.9%。

国际电信联盟最新发布的数据显示，2014 年全球互联网用户已超过 30 亿人，

占全球总人口的 40%。全球互联网使用率继续稳定增长，2014 年全球互联网用户数量增长了 6.6%，其中，发展中国家增长了 8.7%，发达国家增长了 3.3%，5 年前，全球的互联网用户仅为 20 亿人。发展中国家的互联网用户增长最快，最近 5 年来，发展中国家的互联网用户数量已经增加一倍，目前，全球三分之二的互联网使用者都在发展中国家。

②互联网行业的持续快速发展为互联网广告行业的进一步发展奠定了坚实的基础

互联网革命作为两次工业革命后最重要的技术变革深刻影响经济生活和形态。大量行业已为互联网发展而转变和调整整个工业格局。对微观的企业来讲，互联网以营销为入口，深刻影响和改变企业的市场、销售、客户关系管理、供应链乃至商业模式。互联网广告服务正逐步深入到企业的各类经济活动中，影响着人们生活、工作、社交、娱乐等社会生活中的方方面面，彻底改变了人们信息交流、人际交往、获取资讯、购物消费、交通出行、投资理财、消遣娱乐的方式。由于互联网应用不断丰富、日益便捷，其对互联网用户的吸引力也一直在提升。互联网行业的持续快速发展为互联网广告行业的进一步发展奠定了坚实的基础。

③国家政策支持，推动互联网广告行业快速发展

互联网广告行业发展受到国家政策的提倡和支持，政策环境比较有利。我国的“十二五”规划纲要要求促使广告业健康发展，广告产业发展“十二五”规划则更细致的要求“加快广告业技术创新。鼓励广告企业加强广告科技研发，加速科技成果转化，提高运用广告新设备、新技术、新材料、新媒体的水平，促进数字、网络等新技术在广告服务领域的应用。……支持利用互联网……等新兴媒体的广告业态健康有序发展。支持广告业专用硬件和软件的研发，尽快形成一批具有自主知识产权的广告服务技术工具，促进广告业优化升级。”国家工商总局也先后多次发布文件，支持互联网营销行业的发展成长。2012 年 3 月，国家发改委等七部门研究制定了《关于下一代互联网“十二五”发展建设的意见》，提出“十二五”期间，我国互联网普及率达到 45% 以上。

(2) 不利因素

①人才不足

互联网广告行业对人才和知识的要求较高，需要大量兼具互联网技术能力、广告创意水平及运营经验的复合型人才，而且从业人员的创意水平、技术水平及运营经验也是推动互联网广告行业发展的主要动力。虽然我国广告从业人员数量较多，但是整体的水平较低，素质高、经验丰富的从业人员相对稀缺。而且，目前国内高校的学科设置未能跟上互联网广告公司对人才的需求增长速度，这也在一定程度上造成了从业人数多但是人才不足的局面。

②企业规模整体偏小

互联网广告行业发展时间较短，大部分企业还处于初创期或成长期，平均规模较小。同时，互联网环境下，互联网媒体种类繁多、数量巨大，客户的营销需求差异较大，导致大量中小型互联网广告公司都有一定的生存空间。此外，由于从事互联网广告没有政策限制，对资金要求也不太高，因此，互联网广告行业的从业企业数量众多，但企业规模整体偏小，综合竞争能力较弱。

③法律制度和行业标准制定相对落后

由于互联网广告行业发展时间较短，相关法制建设尚处于起步阶段，在网络诚信建设、网络知识产权保护、网络犯罪防范等方面缺乏强有力的法制约束和保障。另外，互联网广告行业规范性的服务标准不完善，使得少数公司或个人利用低廉的价格吸引客户，并提供劣质的服务，一定程度上影响了行业的健康有序的发展。

7、互联网广告行业竞争格局

与传统广告行业内的市场竞争格局不同，互联网媒体的政策管制相对宽松，互联网广告领域内的市场竞争较为充分，市场准入门槛相对较低，同时由于互联网媒体的类型和数量巨大，大大小小的互联网广告公司可生存的空间相对宽泛，因此导致互联网广告领域的从业企业数量相对较多，行业集中度相对较低。

但是，由于互联网媒体资源具有非稀缺性，导致互联网广告公司所面临的市场竞争格局远较传统媒体领域更为复杂，对致力于发展成为行业龙头的互联网广告领先企业而言，既要深刻理解互联网媒体的特性，熟悉互联网用户的行为习惯、

思维方式,准确把握行业和技术发展趋势,又要拥有为客户提供广告服务的能力。

随着业内优秀企业的不断成长、壮大,互联网广告领域内的领先企业与大量弱势企业之间的差距已经拉开,未来行业领先企业将在立足于内涵式发展的基础上,不断扩大自身业务规模,同时也会通过外延式扩张扩大市场份额,即互联网广告领域的行业整合将不可避免,行业集中度也会随行业整合的日渐深入而不断提高。

8、进入互联网行业的主要壁垒

(1) 人才壁垒

由于互联网媒体与传统媒体存在巨大差异,导致互联网广告行业人才非常短缺,成为该行业的重要壁垒。互联网广告行业要求从业人员既要熟悉传统的营销理论、经验、方法,又要对互联网、互联网技术、互联网媒体具有深刻理解,同时还要对互联网用户的行为模式、生活习惯、心理特征等有深入了解。而由于互联网广告行业的发展历程整体较短,在国际上也是新的领域,整体上互联网广告领域专业人才一直处于较为紧缺的状态。因此,进入互联网广告领域较早,具有长期行业经验积累的公司具有比较优势。

(2) 技术壁垒

互联网广告行业需要运用大量的新技术,例如海量用户识别与行为监测、数据仓储与挖掘分析、用户模型识别等技术,这些技术都具有很高的门槛。互联网广告公司的技术需要覆盖数据采集、分析、处理和应用等各方面,这些技术的具体应用还需要与各互联网媒体后台系统进行技术对接,在运营过程中优化调整。在互联网广告领域,对互联网技术的了解、掌握、应用是重要的竞争因素,因此互联网领域的新技术研发及相关技术运用能力成为互联网广告行业突出的壁垒。

9、互联网广告行业周期性、季节性、区域性

(1) 周期性

互联网广告行业在国民经济健康发展、互联网进一步普及、不断替代传统营销方式等积极因素的带动下,一直处于行业高速成长期,目前仍保持高速增长。从历史情况来看,互联网广告行业的发展会受到宏观经济波动的一定影响,但影

响力度远小于传统广告行业，与传统广告行业相比周期性相对较弱。

(2) 季节性

受互联网用户和客户两方面的影响，互联网广告行业通常在上半年的业务量低于下半年，呈现一定程度的季节性。一方面，每年一季度时，广告客户的年度预算往往还没有确定，因此在投放规模上有所控制；另一方面，一季度由于有春节这样重要的传统假期存在，就互联网用户浏览习惯而言，一季度是互联网媒体的淡季，这也决定了客户通常不会选择在一季度进行大规模的互联网投放。随着客户年度广告预算的确定，互联网广告的投放量逐步增加，因此下半年在全年的投放量中占比相对较高，但整体上互联网广告行业的季节性并不明显。

(3) 地域性

互联网广告行业在技术上不受地域限制，只要能够接入互联网，任何地域均能开展互联网广告活动。但由于经济发达地区，互联网基础设施建设较为完善，互联网普及程度较高，同时这些地区人均可支配收入较高，消费能力较强，受众消费能力较强，当地广告经营收入也相应较多，实际上互联网广告活动的地域和对象偏重于经济相对发达区域。

(二) Avazu Inc.和上海麦橙的竞争地位

1、Avazu Inc.和上海麦橙的行业地位

互联网广告平台行业内主要包括具有自有媒体流量的互联网广告平台，以及独立第三方的互联网广告平台。凭借强大的研发和运营实力，Avazu 逐步拓展业务，积累了丰富的广告投放经验，为客户提供了优质服务，并在业内形成了良好的口碑和企业形象，得到了广告主的广泛认可，Avazu 已经发展成为成熟的、初具规模的独立第三方互联网广告平台。

2、主要竞争对手情况

互联网广告行业参与主体多样。行业内的主要企业情况如下表所示：

序号	公司名称	成立时间	公司概况
1	华扬联众	1996 年	主要经营数字化品牌与营销策略、创意、内容营销、

			搜索引擎营销、媒体观察与服务、客户服务等业务。
2	好耶	1998年	主要提供网络营销技术解决方案、品牌数字营销代理服务、精准与效果营销服务提供商（领先的广告网络平台），是全面互动营销解决方案提供商。
3	YeahMobi	2011年	主要提供移动效果营销服务，专注于以大数据技术创新为驱动的移动广告领域，为广告主提供用户获取及流量变现服务。
4	Rocket Fuel	2009年	使用人工智能、预测模型和基于数据分析的广告投放等技术提供精准广告营销。
5	Criteo	2005年	通过其独特的“重新定向”技术投放为客户设计的高针对性的个性化陈列广告服务。
6	Rubicon Project	2007年	主要运营自动数字化广告交易平台，这一平台可以让客户出售和买入广告。

3、Avazu 的核心竞争力

相对于互联网广告行业主要竞争对手而言，Avazu 的竞争优势主要表现在以下几个方面：

（1）独具特色、功能完善的互联网广告平台

Avazu 广告网络平台和 DSP 平台均为自主研发，且经过多年的积累不断升级和完善，形成了包括客户管理系统、互联网广告信息管理系统、互联网广告跟踪报告系统、互联网广告投放和优化系统、互联网广告媒体管理系统、DSP 系统等子系统在内的综合性程序化广告平台，实现客户信息管理、客户需求管理、广告效果跟踪、实时分析优化等功能，在互联网广告平台系统的自主研发方面具有丰富的经验，互联网广告的精准定向、广告效果的跟踪分析能力和优化能力居于行业领先水平。

Avazu 的互联网广告平台通过长期的技术积累和技术沉淀为其低成本和高效运行奠定了基础。Avazu 多年来一直专注于程序化广告的技术开发，其互联网广告平台的全套系统均为自主开发，通过更合理的服务器布局、更高效的平台自动化运营和人员安排，Avazu 具有较强的市场和技术开发能力并具备低成本运营优势，推动 Avazu 的业务规模近年来高速发展。

（2）构建了经验丰富的研发及运营团队，具有本土化、国际化综合优势

Avazu 的创始人石一先生多年来一直从事互联网广告相关业务，致力于社会

化媒体营销（Social Media Marketing）、媒介购买（Media Buying）等领域近十年，对互联网广告市场具有非常深入的了解，并具有卓越的眼光和良好的领导才能，逐步带领 Avazu 走向成功。在石一先生的带领下，Avazu 培育了一批专业的互联网广告研发人才，团队成员涵盖来自世界各地的精英人士，团队决策即兼具国际化和本土化优势，具有较强的综合竞争力。

Avazu 的核心人员一直保持稳定，此外在发展过程中 Avazu 不断吸纳外部研发人才充实研发团队。Avazu 拥有精通于广告策划、程序开发、效果跟踪、人群定向等方面的专业人才，确保其能够对所推广的广告进行有效投放和监控。Avazu 互联网广告平台涵盖了众多互联网和移动互联网媒体，已建立起成熟的互联网广告投放模式。核心团队具有的强大的研发能力、丰富的互联网广告推广运营经验都有助于 Avazu 保持其核心竞争力和行业领先地位。

（3）遍布全球的互联网媒体网络覆盖和高效、精准的广告投放能力

Avazu 的互联网广告投放业务专注于海外市场，其互联网广告平台聚合的媒体资源以及主要覆盖的区域都在海外。Avazu 程序化广告平台既覆盖了 Google、Facebook 等主流海外媒体，也覆盖了各类专业的互联网媒体及流量平台。截至 2014 年 10 月底，Avazu 互联网广告平台媒体网络覆盖全球 130 多个国家和地区，在 Avazu 互联网广告平台上注册的媒体数量超过 4000 个，其中活跃的媒体数量超过 1,000 个。通过 Avazu 积累的媒体投放经验能够将广告主的广告在 1-2 天内高效、快速的分发到全球大多数国家的媒体，能够很好的满足广告主的广告投放需求，海外区域的大范围覆盖也是众多广告主选择与 Avazu 开展合作的重要原因。

Avazu 进入移动互联网广告领域后，将其在互联网广告领域经营过程中积累的研发资源、技术成果、产品经验应用于移动互联网广告业务，有效地提高了运营效率，节约了研发成本，并取得良好经营业绩。

目前，Avazu 的互联网广告平台媒体覆盖区域和媒体数量仍在不断增长，随着 Avazu 品牌的知名度日益上升，未来 Avazu 将继续借助其在互联网和移动互联网广告领域取得的经验和优势，进一步扩大在互联网广告市场的占有率。

（4）强大的品牌号召力和影响力

Avazu 通过完善的互联网广告平台以及高效、全面的服务打造互联网广告行业知名品牌，通过不断深化后续运营服务，持续不断地优化互联网广告的效果，有效提高广告主黏性，形成了良好的市场口碑和长期稳定的核心客户基础。Avazu 的经营理念、文化价值观、商业模式深受客户、合作伙伴、行业同行认可，形成了良好的知名度和美誉度，不断吸引全球更多互联网媒体的业务合作。

Avazu 的互联网广告平台通过多年的发展，已经积累了良好的口碑，拓宽了广告的受众范围，同时减少了对单一媒体的依赖，有效保障了 Avazu 的持续增长能力。在中国互联网企业全球化发展的大背景下，Avazu 将主要精力聚焦在中国互联网企业的海外推广上，通过不断进行跟踪优化，达到良好的广告效果，并在国内建立起良好的品牌知名度，与百度（香港）、畅游等国内互联网巨头建立了稳定的合作关系，成为中国互联网企业海外推广的主要选择之一。Avazu 清晰的品牌发展战略助推其提升市场份额，提高企业品牌号召力和影响力，持续占据行业中的领先地位。

（三）Avazu Inc.的财务状况和经营成果分析

1、Avazu Inc.财务状况分析

（1）资产及负债结构变动分析

① 资产结构

单位：万元，%

项目	2014.10.31		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	7,655.74	60.97	5,010.84	53.74	618.27	19.27
应收账款	4,536.48	36.13	1,318.30	14.14	498.29	15.53
预付款项	0.92	0.01	-	-	-	-
其他应收款	41.55	0.33	2,606.63	27.95	1,786.14	55.67
流动资产合计	12,234.69	97.44	8,935.77	95.83	2,902.70	90.47
可供出售金融资产	321.40	2.56	388.79	4.17	305.91	9.53
非流动资产合计	321.40	2.56	388.79	4.17	305.91	9.53
资产合计	12,556.10	100.00	9,324.56	100.00	3,208.61	100.00

最近二年一期，Avazu Inc.的资产规模稳步上升，资产总额分别为 3,208.61 万元、9,324.56 万元、12,556.10 万元，主要系 Avazu Inc.的主营业务发展良好，盈利水平不断提高所致。

从资产结构上来看，流动资产占总资产的比例逐年上升，2012 年底、2013 年底、2014 年 10 月底 Avazu Inc.流动资产占总资产的比例分别为 90.47%、95.83%、97.44%，资产流动性较好。

2014 年 10 月底，Avazu Inc.应收账款占比上升较多，主要系随着 Avazu Inc.营业规模的增长，并不断发展国内外大型互联网企业客户，与该类客户的平均结算周期相对较长，截至 2014 年 10 月 31 日，客户尚未支付的广告费较 2013 年末上升较多所致。报告期内，Avazu Inc.的客户回款情况良好，应收账款的上升对 Avazu Inc.的业务不构成重大影响。

报告期内，Avazu Inc.的其他应收款大幅下降，主要系 Avazu Inc.对关联方借款进行了清理所致。截至本报告书签署日，Avazu Inc.不存在关联方资金占用情况。

② 负债结构

单位：万元，%

项目	2014.10.31		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	1,002.22	20.18	508.89	43.81	444.93	88.96
预收款项	112.84	2.27	286.94	24.70	55.20	11.04
应付股利	3,787.98	76.28	-	-	-	-
其他应付款	62.55	1.26	365.81	31.49	-	-
流动负债合计	4,965.60	100.00	1,161.65	100.00	500.12	100.00
负债合计	4,965.60	100.00	1,161.65	100.00	500.12	100.00

最近两年一期，Avazu Inc.负债总额分别为 500.12 万元、1,161.65 万元和 4,965.60 万元，负债总额的提高主要系 Avazu Inc.规模不断扩大所致。报告期内，Avazu Inc.的负债全部为流动负债。2014 年 10 月底，Avazu Inc.的流动负债增加较多，主要系当期存在应付股东股利 3,787.98 万元所致。

③ 资产减值

报告期内，Avazu Inc.资产减值损失计提全部来自于坏账计提损失，具体如下：

单位：万元

项目	2014 年度	2013 年度	2012 年度
计提坏账损失	106.01	27.97	50.24
合计	106.01	27.97	50.24

(2) 偿债能力分析

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
流动比率	2.46	7.69	5.80
速动比率	2.46	7.69	5.80
资产负债率	39.55%	12.46%	15.59%
息税折旧摊销前利润	6,753.24	5,668.27	451.39
利息保障倍数	-	-	-

注：由于 Avazu Inc.无银行借款，因此无法测算利息保障倍数。

报告期内，Avazu Inc.的流动比率、速动比率及资产负债率均出现一定的波动。2014年10月31日，流动比率、速动比率有所下降，资产负债率有所上升，主要系当期 Avazu Inc.流动负债增幅较大所致。

报告期内，Avazu Inc.的经营活动现金流量明细如下：

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
销售商品、提供劳务收到的现金	21,184.61	15,690.84	2,438.95
收到其他与经营活动有关的现金	5,280.31	0.58	0.03
经营活动现金流入小计	26,464.92	15,691.42	2,438.99
购买商品、接受劳务支付的现金	16,571.30	10,054.94	1,611.59
支付给职工以及为职工支付的现金	172.23	-	-
支付其他与经营活动有关的现金	7,043.54	1,128.41	678.19
经营活动现金流出小计	23,787.07	11,183.35	2,289.79
经营活动产生的现金流量净额	2,677.85	4,508.07	149.20
当期净利润	6,753.61	5,668.85	451.42

2014年1-10月，Avazu Inc.的现金流净额较当期净利润差异较大，主要系 Avazu Inc.的业务发展良好，收入、利润水平保持上升趋势，同时由于 Avazu Inc.2014年发展了较多国内外大型互联网企业客户，销售回款周期较往年变长所致，经营活动现金流量净额较当期净利润低主要是由于报告期内 Avazu Inc.收入和利润规模处于持续快速增长期，新增销售和应收账款教多所致。

(3) 资产周转能力分析

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
应收账款周转率	8.73	18.14	8.15
存货周转率	-	-	-

注：由于 Avazu Inc.无存货，因此无法计算存货周转率。

2014年10月底，Avazu Inc.应收账款周转率较2013年底下降较多，主要系当期末应收账款金额较大所致。

(4) 财务性投资

截至 2014 年 10 月 31 日，Avazu Inc.的财务性投资情况如下：

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
按公允价值计量的可供出售权益工具	321.40	321.40	388.79
合计	321.40	321.40	388.79

Avazu Inc.所持有的权益性金融工具主要为按照公允价值计量的可供出售权益工具，具体为股票和基金投资。

2、Avazu Inc.盈利能力分析

单位：万元

项目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
一、营业总收入	25,542.59	16,478.52	2,935.38
其中：营业收入	25,542.59	16,478.52	2,935.38
二、营业总成本	18,726.85	10,813.18	2,564.20
其中：营业成本	18,091.40	10,735.73	2,433.91
销售费用	42.34	13.37	0.17
管理费用	355.55	88.19	73.91
财务费用	131.55	-52.07	5.97
资产减值损失	106.01	27.97	50.24
投资收益（损失以“-”号填列）	-62.13	3.51	80.24
三、营业利润	6,753.61	5,668.85	451.42
四、利润总额	6,753.61	5,668.85	451.42
减：所得税费用	-	-	-
五、净利润	6,753.61	5,668.85	451.42

报告期内，Avazu Inc.业务发展情况良好，收入、利润水平逐年提高。

(1) 营业收入分析

Avazu 的营业收入全部来源于互联网广告投放业务。Avazu 最近两年一期营业收入情况如下表所示：

产品类型	2014 年 1-10 月		2013 年度		2012 年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
互联网广告投放	25,542.59	100.00	16,478.52	100.00	2,935.38	100.00
合计	25,542.59	100.00	16,478.52	100.00	2,935.38	100.00

报告期内，Avazu 的业务重心从互联网广告向移动互联网广告转移，2013 年开始进入移动互联网广告领域后，当年实现移动端营业收入 9,687.63 万元，并

带动总体业务收入规模大幅增长,2013 年营业收入较 2012 年增长 461.38%;2014 年 1-10 月,Avazu 移动端营业收入达到 18,433.89 万元,较 2013 年全年增长 90.28%,并带动 2014 年 1-10 月营业收入较 2013 年全年增长 55.01%。报告期内,Avazu 移动端和 PC 端互联网广告业务收入结构如下所示:

产品名称	2014 年 1-10 月		2013 年度		2012 年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
PC 端	7,108.70	27.83%	6,790.89	41.21%	2,935.38	100.00 %
移动端	18,433.89	72.17%	9,687.63	58.79%	-	-
合计	25,542.59	100.00%	16,478.52	100.00%	2,935.38	100.00%

报告期内,Avazu 帮助大部分客户实现了纯效果结算的广告投放模式,按照互联网广告投放效果向广告主收取费用,对广告主的吸附能力较强,并支撑了 Avazu 营业收入的高速增长。随着 Avazu 客户和媒体资源的不断积累,以及技术不断完善和市场对于 DSP 等新型互联网投放需求的不断增大,预期 Avazu 的营业收入将在未来仍能保持较高的增长。

(2) 营业成本分析

Avazu 最近两年一期两类业务成本占比情况如下表所示:

产品类型	2014 年 1-10 月		2013 年度		2012 年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
互联网广告投放	18,091.40	100.00	10,735.73	100.00	2,433.91	100.00
合计	18,091.40	100.00	10,735.73	100.00	2,433.91	100.00

(3) 毛利率分析

Avazu Inc.最近两年一期毛利率情况如下表所示:

	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
互联网广告投放	29.17%	34.85%	17.08%
合计	29.17%	34.85%	17.08%

报告期内,Avazu Inc.的毛利率有所波动。2012 年度,毛利率较低,主要是由于 Avazu Inc.的业务尚处于开拓期,而且主要集中于 PC 端互联网广告领域,整体毛利率不高;2013 年度和 2014 年 1-10 月,Avazu Inc.毛利率水平总体保持

稳定，其中 2013 年毛利率水平较 2014 年高主要是由于 Avazu Inc.把握了 2013 年移动互联网广告市场爆发式增长的市场机会，积极向移动互联网广告业务拓展从而提升了整体毛利率水平。

(4) 销售费用分析

单位：万元

费用名称	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
业务招待及广告宣传费	42.26	13.37	0.17
办公、中介服务费	0.03	-	-
差旅、租赁费	0.05	-	-
合计	42.34	13.37	0.17

报告期内，Avazu Inc.的销售费用逐年上升，但总体而言金额较低主要系 Avazu Inc.的业务主要在海外，主要依靠参加展会、推荐、电话等方式进行销售拓展，成本相对较低。2014 年 1-10 月，Avazu Inc.的销售费用增长较快，主要系当期 Avazu Inc.新设欧洲、日本等子公司进行本土化运作，销售费用有所上升。

(5) 管理费用分析

单位：万元

费用名称	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
人工费用	191.95	83.89	59.34
办公、租赁、差旅及中介服务费	152.08	4.30	13.80
业务招待及广告宣传费	5.65	-	-
研究与开发费用	-	-	-
其他费用	5.87	-	0.77
合计	355.55	88.19	73.91

报告期内，Avazu Inc.的管理费用逐年上升，主要系公司规模不断扩大，营业收入水平不断提高所致。2014 年 1-10 月，Avazu Inc.的管理费用增长较快，主要系当期 Avazu Inc.新设欧洲、日本等子公司，人员增长较多，导致管理费用增长较多。

(四) 上海麦橙的财务状况和经营成果分析

1、上海麦橙财务状况分析

(1) 资产及负债结构变动分析

① 资产结构

单位：万元，%

项目	2014.10.31		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	135.47	42.59	33.72	48.21	3.00	100.00
应收账款	-	-	24.63	35.22	-	-
预付款项	25.53	8.03	-	-	-	-
其他应收款	77.55	24.38	11.59	16.57	-	-
一年到期的非流动资产	28.17	8.86				
流动资产合计	266.72	83.86	69.94	100.00	3.00	100.00
固定资产	34.89	10.97	-	-	-	-
长期待摊费用	16.43	5.17	-	-	-	-
非流动资产合计	51.33	16.14	-	-	-	-
资产总计	318.05	100.00	69.94	100.00	3.00	100.00

最近二年一期，上海麦橙的资产规模稳步上升，资产总额分别为 3.00 万元、69.94 万元、318.05 万元，主要系上海麦橙从 2013 年开始向 Avazu Inc. 提供技术支持服务，由于 Avazu Inc. 的主营业务发展良好，上海麦橙的营业收入和资产规模也不断提高。

从资产结构上来看，流动资产占总资产的比例较高，2012 年底、2013 年底、2014 年 10 月底上海麦橙流动资产占总资产的比例分别为 100.00%、100.00%、83.86%，资产流动性较好。

2014 年 10 月底，Avazu Inc. 其他应收款上升较多，主要系存在租赁房屋押金 13.55 万元、备用金 10.57 万元和关联方经营性借款 53.43 万元所致，截至本报告书签署日，上述关联方经营性借款已经全部收回。

② 负债结构

单位：万元，%

项目	2014.10.31		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付职工薪酬	47.48	19.19	50.68	82.93	-	-
应交税费	115.88	46.85	10.43	17.07	-	-
其他应付款	84.00	33.96	-	-	-	-
流动负债合计	247.35	100.00	61.11	100.00	-	-
负债合计	247.35	100.00	61.11	100.00	-	-

最近两年一期，上海麦橙负债总额分别为 0.00 万元、61.11 万元和 247.35 万元，负债总额的提高主要系上海麦橙规模不断扩大，人员增长所致。

(2) 偿债能力分析

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
流动比率	0.96	1.14	-
速动比率	0.96	1.14	-
资产负债率	77.77%	87.37%	-
息税折旧摊销前利润	57.83	2.67	-
利息保障倍数	-	-	-

注：由于上海麦橙无银行借款，因此无法测算利息保障倍数。

报告期内，上海麦橙的各项偿债能力保持稳定。

2、Avazu Inc.盈利能力分析

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
一、营业收入	827.83	109.48	-
减：营业成本	576.28	99.52	-
管理费用	177.03	1.96	-
财务费用	0.32	0.22	-
二、营业利润	74.21	7.78	-
加：营业外收入	0.32	-	-
三、利润总额	74.53	7.78	-
减：所得税费用	19.66	1.94	-
四、净利润	54.86	5.83	-

上海麦橙收入来源于为 Avazu Inc.提供技术支持等服务，随着 Avazu Inc.收入规模上升，上海麦橙收入和利润也快速增长。

四、本次交易完成后，上市公司的财务状况、盈利能力及未来趋势分析

(一) 财务状况分析

1、资产构成变动分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2013 年 1 月 1 日已经完成，上市公司最近一期末的资产情况如下：

单位：万元

	2014.10.31	2014.10.31

	(本次交易前)		(备考财务数据)	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
货币资金	21,678.61	32.52	34,767.67	8.14
应收账款	6,156.40	9.24	17,599.33	4.12
预付款项	334.14	0.50	470.07	0.11
应收利息	11.85	0.02	11.85	0.00
其他应收款	1,984.50	2.98	2,176.48	0.51
一年内到期的非流动资产	-	-	34.03	0.01
其他流动资产	27.73	0.04	429.79	0.10
流动资产合计	30,193.23	45.29	55,489.23	12.98
可供出售金融资产	28,345.74	42.52	25,987.15	6.08
长期股权投资	1,458.60	2.19	1,458.60	0.34
固定资产	681.34	1.02	812.75	0.19
无形资产	428.12	0.64	2,700.19	0.63
商誉	-	-	335,354.77	78.47
长期待摊费用	-	-	25.71	0.01
递延所得税资产	675.09	1.01	663.78	0.16
其他非流动资产	4,880.00	7.32	4,880.00	1.14
非流动资产合计	36,468.88	54.71	371,882.94	87.02
资产总计	66,662.11	100.00	427,372.16	100.00

(1) 资产规模及其结果变动情况

如上表所示，本次交易完成后，公司 2014 年 10 月 31 日的资产总额从本次交易前的 66,662.11 万元提高至 427,372.16 万元，增加 360,710.05 万元，增长率为 541.10%。

在资产结构的变动中，流动资产增加 25,296.00 万元，增幅为 83.78%；非流动资产增加 335,414.06 万元，增幅为 919.73%。由于本次交易中各交易标的均为轻资产公司，账面上非流动资产较少，非流动资产增长幅度较大的原因系本次交易产生的商誉明显增加，剔除商誉变动的影响后，本次交易对公司非流动资产的影响较小。

本次交易完成后，公司可供出售金融资产由 28,345.74 万元减少至 25,987.15 万元，减少 2,358.59 万元，降幅 8.32%，系公司本次交易前通过全资子公司天神互动持有的妙趣横生 5% 股权在本次交易完成后，不再以可供出售金融资产核算，与妙趣横生剩余 95% 股权一并纳入到上市公司合并报表范围。

(2) 本次交易上市公司将产生较大金额商誉

根据《企业会计准则》，本次交易构成非同一控制下的企业合并，本次交易中购买各标的公司股权支付的成本与取得的可辨认净资产公允价值的份额之间的差额将计入本次交易完成后合并报表的商誉。

2、负债构成情况分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2013 年 1 月 1 日已经完成，上市公司最近一期末的资产情况如下：

单位：万元

	2014.10.31 (本次交易前)		2014.10.31 (备考财务数据)	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
应付账款	1,098.80	12.90	2,218.03	10.68
预收款项	-	-	847.8	4.08
应付职工薪酬	836.43	9.82	1,293.89	6.23
应交税费	1,422.33	16.70	2,404.23	11.57
应付股利	-	-	4,962.98	23.89
其他应付款	3,007.07	35.30	6,804.06	32.75
流动负债合计	6,364.62	74.72	18,530.99	89.19
递延所得税负债	2,152.80	25.28	2,246.68	10.81
非流动负债合计	2,152.80	25.28	2,246.68	10.81
负债合计	8,517.42	100.00	20,777.66	100.00

如上表所示，本次交易完成后，公司 2014 年 10 月 31 日的负债总额从本次交易前的 8,517.42 万元提高至 20,777.66 万元，增加 12,260.24 万元，增幅为 143.94%。

在负债结构的变动中，流动负债增加 12,166.37 万元，增幅为 191.16%；非流动负债增加 93.88 万元，增幅为 4.36%。

3、偿债能力分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2013 年 1 月 1 日已经完成，上市公司最近一年一期末的偿债能力相关财务指标如下：

项目	2014.10.31 (本次交易前)	2014.10.31 (备考财务数据)	2013.12.31 (本次交易前)	2013.12.31 (备考财务数据)
资产负债率	12.78%	4.86%	20.30%	3.49%
流动比率	4.74	2.99	3.76	3.02
速动比率	4.74	2.99	3.76	3.02

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司最近一年一期末的资产负债

率有大幅下降，系本次交易产生的商誉所致。最近一年一期的流动比率和速动比率也有所下降，但依然保持较高水平，相关财务指标均处于合理范围之内。

4、财务安全性分析

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司 2014 年 10 月 31 日的资产负债率为 4.86%，资产负债率较低。流动比率与速动比率均为 2.99，公司的负债水平和偿债能力均处于合理范围。本次交易对公司财务安全性影响的具体分析如下：

一方面，天神互动近年来一直保持了良好的经营业绩和资产质量，特别是于 2014 年 2 月借壳科冕木业上市后，灵活运用各类金融工具的意识业已形成，始终保有畅通的融资渠道，并且保持着良好的资信记录；

另一方面，上市公司、妙趣横生和雷尚科技所属的游戏行业和 Avazu 所属的互联网广告行业具备经营活动现金流量充盈的特点，良好的现金流量为公司的财务安全性再添一层保障。

综上分析，本次交易对公司的财务安全性无重大负面影响。

5、资产周转能力分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2013 年 1 月 1 日已经完成，上市公司最近一期末的反应资产周转能力的财务指标如下：

项目	2014.10.31 (本次交易前)	2014.10.31 (备考财务数据)	2013.12.31 (本次交易前)	2013.12.31 (备考财务数据)
应收账款周转率	6.47	5.72	6.98	8.19
应收账款周转天数	46.99	53.15	52.28	44.59

注：应收账款周转天数=304（或 365，视报告期长短）÷应收账款周转率

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司最近一期末的应收账款周转率和应收账款周转天数基本持平。总体上本次交易对公司资产周转能力影响不大，相关财务指标处于合理范围之内。

（二）盈利能力分析

1、利润构成变动分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2013 年 1 月 1 日已经完成，上市

公司最近一年及一期的利润构成情况如下：

单位：万元

项 目	2014年1-10月 (本次交易前)	2014年1-10月 (备考财务数据)	2013年度 (本次交易前)	2013年度 (备考财务数据)
营业毛利	30,612.04	48,410.41	26,496.10	35,081.26
期间费用	13,780.84	16,412.98	11,286.90	13,165.07
资产减值损失	29.87	299.13	128.05	220.36
投资收益	4,406.08	4,348.11	459.59	470.35
营业利润	21,032.47	35,825.38	15,140.19	21,762.07
营业外收支净额	0.18	19.34	-0.35	-0.35
利润总额	21,032.64	35,844.72	15,139.84	21,761.72
净利润	19,031.79	33,097.64	13,583.06	20,190.31
归属于母公司股东的净利润	18,759.03	32,837.22	13,947.71	20,510.84

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司最近一年及一期的利润水平明显上升，增量部分的利润贡献主要来自于营业毛利的增加。

2、 盈利能力相关财务指标

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2013 年 1 月 1 日已经完成，上市公司最近一年及一期的盈利能力相关财务指标如下：

单位：%

项 目	2014年1-10月 (本次交易前)	2014年1-10月 (备考财务数据)	2013年度 (本次交易前)	2013年度 (备考财务数据)
销售净利率	50.03	44.39	44.07	39.75
销售毛利率	80.47	64.93	85.97	69.07
资产净利率	36.69	7.82	43.95	5.26
净资产收益率	43.41	8.34	51.32	5.53

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司最近一年及一期的销售净利率和销售毛利率有一定程度的下降，系交易标的中的 Avazu Inc. 和上海麦橙所处的互联网广告服务行业商业模式不同，实际经营中会随收入发生相应的媒体采购成本所致。公司的资产净利率和净资产收益率有较大幅度的下降，一方面系本次交易对交易标的估值较高，产生的商誉使账面总资产和净资产大幅增加所致，另一方面本次交易以股份对价为主，且备考财务数据的编制建立在将雷尚科技和 Avazu 的现金对价以发行股份支付。剔除以上两点，公司的各项盈利能力相关财务指标均保持良好。

五、本次交易对上市公司主营业务和可持续发展能力的影响

（一）本次交易对上市公司主营业务的影响

本次交易完成前，上市公司主要从事网页网游和移动网游的研发和发行业务。公司拥有一支富有创造力的研发团队，一贯秉承市场为导向和可持续发展的原则进行产品规划，产品定位精准，是中国最具实力的网络游戏研发商之一。上市公司已出品了《傲剑》系列、《飞升》系列、《天神传奇》、《苍穹变》、《独剑天下》、《梦幻 Q 仙》、《全民破坏神》等多款热门网页网游及移动网游产品，深受玩家好评。

2015 年 2 月，上市公司全资子公司天神互动通过现金收购深圳为爱普 100% 股权，上市公司新增智能移动终端管理和应用分发服务业务，强化了其在移动互联网领域的布局，获取了新的宣传和渠道资源。

本次交易完成后，妙趣横生、雷尚科技、Avazu Inc. 和上海麦橙将成为上市公司全资子公司，上市公司将进一步增强其在移动网络游戏产品的开发能力，并新增互联网广告投放服务业务。

通过本次交易，上市公司公司在移动网络游戏的研发、发行业务实力将得到大幅提高，获得妙趣横生和雷尚科技明星移动网络游戏产品，迅速切入军事类 SLG 策略细分市场；获得宝贵的研发团队和技术储备，提高研发实力；扩大合作方（领先游戏发行商、运营平台）基数，进一步增强游戏发行能力。上市公司将与妙趣横生和雷尚科技共享研发经验和市场资源，形成共赢。

Avazu 拥有较强的海外互联网广告投放能力，能够将客户的广告活动高效、快速的投放到全球大部分国家和地区，了解海外各地区媒体资源的特点。本次交易完成后，Avazu 可以为公司提供海外媒体流量的相关信息，有助于公司游戏产品进行更好的海外推广，进而提升公司游戏产品的竞争力。同时，利用 Avazu 的互联网广告网络平台，公司能够进一步开拓网络游戏的发行业务，通过 Avazu 的海外互联网广告投放网络，快速提升其网络游戏的海外发行能力，丰富公司游戏发行业务的经验，实现“1+1>2”的协同效应。

（二）本次交易对上市公司可持续发展能力的影响

本次交易后，妙趣横生、雷尚科技、Avazu Inc.和上海麦橙将成为上市公司的全资子公司，纳入合并报表范围。

妙趣横生，具有深厚的技术积淀，已成功开发《神之刃》和《十万个冷笑话》等多款著名的移动网络游戏。《神之刃》于 2013 年年末推出后月流水迅速达到千万级别，长时间位于苹果游戏畅销排行榜的前列，目前已在大陆、香港、澳门、台湾、新加坡、马来西亚、韩国、俄罗斯等国家和地区进行运营并取得良好的收入。截至 2014 年 12 月 31 日，《神之刃》的累计充值额约 2.5 亿元，累计注册用户数超过 1,683 万人。《十万个冷笑话》于 2015 年 3 月上线，已受到游戏玩家的热烈追捧。妙趣横生多年以来积累的游戏研发上的技术优势已得到业界的高度认可，业绩有望随着行业整体发展和更多创意产品的开发呈现增长态势并将可持续发展。

雷尚科技是少数几家专注于军事类 SLG 策略游戏的网络游戏开发商之一，拥有丰富的军事类网络游戏开发经验，其开发的《火力全开 HD》和《坦克风云》有影响力的军事类 SLG 策略移动网络游戏，均取得优异的业绩表现。《坦克风云》和《火力全开 HD》曾多次取得进入苹果 Appstore、以及多家安卓市场的排行榜前列。截至 2014 年 10 月 31 日，两款游戏的累计注册用户分别达到 1,210.95 万人和 271.06 万人，累计充值额分别达到 14,251.16 万元和 3,147.44 万元。雷尚科技已经证明在游戏内容研发、市场把控和管理能力上有独到之处，同时拥有丰富的项目储备。在本次交易后，通过对接上市公司现有的游戏研发力量和运营平台，雷尚科技在国内军事类 SLG 游戏细分领域的优势地位将会得到进一步增强，盈利能力有望持续增长。

Avazu Inc.和上海麦橙具有较强的互联网广告投放能力，截至 2014 年 10 月 31 日，Avazu 互联网广告平台推广的广告数超过 4,000 个，其中移动端广告数占比超过 70%；单月最高广告点击数近 10 亿次，其中移动端单月最高广告点击数超过 8 亿次；单月最高广告转化数超过 2,200 万个，其中移动端单月最高广告转化数超过 2000 万个。本次交易后，上市公司一方面通过 Avazu 的广告投放业务了解海外媒体特点，增强自身游戏产的海外推广经验，另一方面，借助 Avazu 的广告投放网路，公司可快速提升海外发行能力，实现协同效应。

本次交易中，妙趣横生交易对方左立志、潘振燕、陈睿、姚洁、姚遥及张鹏程承诺，妙趣横生在 2014-2016 年经审计的合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润分别不低于 4,150 万、5,475 万元和 6,768.75 万元；雷尚科技交易对方王萌、皮定海、董磊、陈中伟承诺，雷尚科技 2015 -2017 年经审计的扣非净利润数为 6,300 万元、7,875 万元及 9,844 万元；Avazu Inc.和上海麦橙交易对方上海集观和石一承诺，Avazu Inc.和上海麦橙 2015-2017 年实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别不低于 13,000 万元、17,680 万元和 23,426 万元，其中，Avazu Inc. 2015 年度、2016 年度和 2017 年度实现的扣非净利润分别不低于 12,899.21 万元、17,574.51 万元、23,315.74 万元，上海麦橙 2015 年度、2016 年度和 2017 年度实现的扣非净利润分别不低于 100.79 万元、105.49 万元、110.26 万元。通过本次交易，上市公司进一步强化了其在移动网络游戏的研究、发行业务的实力，丰富其游戏产品类型及产品的全球区域布局，进一步完善了其在移动互联网领域的布局，获取了新的宣传和渠道资源，有利于自身主营业务的健康发展和未来业绩的持续稳定增长。

六、本次交易完成后，上市公司对标的公司的整合计划

（一）对标的公司人员的整合

本次交易完成后，妙趣横生、雷尚科技、Avazu Inc.和上海麦橙将成为科冕木业的全资子公司，其仍将以独立法人主体的形式存在。为实现各标的公司既定的经营目标，保持管理和业务的连贯性，使其在技术创新、产品开发、运营管理延续自主独立性，上市公司将保持其各自管理层团队基本稳定、给予管理层充分发展空间。但同时为了使标的公司满足上市公司的各类规范要求，上市公司将向各标的公司输入具有规范治理经验的管理人员。

本次重大资产重组完成后，目标公司董事会由 5 名董事组成，上市公司有权提名 3 名董事，目标公司管理层有权提名 2 名董事。董事长由上市公司提名的董事担任，副董事长由目标公司管理层提名的董事担任。

此外，为了保证核心团队的稳定性，上市公司在任职期限方面要求各标的公司管理层人员和核心技术人员签署承诺函。其中妙趣横生核心技术人员承诺自《重组协议》生效之日起 3 年内不离开妙趣横生，其在妙趣横生服务期间及离职

后 2 年内不从事与妙趣横生相同或竞争的业务；雷尚科技的核心技术人员承诺自《重组协议》生效之日起 5 年内不离开雷尚科技，其在雷尚科技服务期间及离职后 1 年内不投资或从事与雷尚科技相同或竞争的业务；Avazu Inc.和上海麦橙的核心技术人员承诺自《重组协议》生效之日起 5 年内不离开 Avazu Inc.和上海麦橙，其在 Avazu Inc.和上海麦橙服务期间及离职后 2 年内不投资或从事与 Avazu Inc.和上海麦橙相同或竞争的业务。

（二）资产和业务的整合

本次交易完成后，上市公司将继续坚持技术领先、品牌化、系列化的产品布局，强化公司在网页网游和移动网游的内在价值链整合，持续推出创新、独具特色的精品游戏，在不断提升游戏产品质量、拓展游戏产品类型、锻造自有开放式游戏运营平台的基础上逐步扩大在国内外游戏市场的占有率。

上市公司将依据标的公司业务特点，从宏观层面将标的公司的业务经验、经营理念、市场拓展等方面的工作纳入本公司的整体发展蓝图之中，将上市公司与标的公司各个方面的规划整体统筹，协同发展，以实现整体及各方自身平衡、有序、健康的发展。

上市公司将与各标的公司共享客户和渠道资源。上市公司的全资子公司天神互动作为网络游戏行业的领先企业，具有良好的市场口碑，在网页网游领域与国内主要大型游戏平台保持良好的合作关系，并在马来西亚、越南等国具有较强的竞争优势。凭借上市公司的声誉和天神互动多年的经营成果，上市公司将为标的公司拓宽国内和东南亚销售渠道。妙趣横生和雷尚科技在移动网游领域具有较强的实力，与更多的移动网游运营平台保持，妙趣横生和雷尚科技将为上市公司拓宽移动网游的合作平台。Avazu 的互联网广告业务专注于国外市场，其对海外市场的了解和经验将显著提高上市公司的海外推广能力，且可为上市公司提供更多的海外游戏运营平台。上市公司则可为 Avazu 提供更多的广告内容产品，并拓展 Avazu 的国内客户资源。

（三）公司治理

本次交易完成后，妙趣横生、雷尚科技、Avazu Inc.和上海麦橙将成为科冕

木业的全资子公司，其在财务管理、人力资源、运营合规性等方面均需达到上市公司的标准。目前各标的公司已形成了以法人治理结构为核心的现代企业制度和较为规范的公司运作体系，做到了业务独立、资产独立、财务独立、机构独立和人员独立。交易完成后，上市公司将结合标的公司的经营特点、在业务模式及组织架构继续对其原有的管理制度进行适当地调整，以严格达到监管部门对上市公司的要求。

（四）企业文化的整合

上市公司与妙趣横生、雷尚科技同属网络游戏研发行业，与 Avazu Inc. 和上海麦橙的移动移动互联网广告业务均属于轻资产、重人才的共同行业属性，都具有以人为本、注重团队的共同特征。本次交易完成后，上市公司和标的公司将相互吸收对方在内部管理、企业文化、员工福利、团队建设方面的良好经验，更加注重建立和完善企业文化理念体系，加强企业文化的宣传和贯彻，为公司、员工个人发展创造良好的企业文化和团队氛围；同时也在上市公司母公司与子公司之间加强文化沟通，求同存异，促进价值观、管理、信息、情感等多层面、全方位、多角度的沟通，营造和谐进取的文化氛围，增强企业的凝聚力，共同追求让员工、客户、股东满意的企业使命。

六、上市公司的利润分配情况及本次交易完成后的利润分配政策

（一）公司最近三年的利润分配及分红派息情况

公司 2011 年度利润分配方案为：以截至 2011 年 12 月 31 日的总股本 9,350 万股为基数，向全体股东以每 10 股派发现金红利 1 元（含税），共计 935.00 万元。

公司 2012 年度利润分配方案为：以截至 2012 年 12 月 31 日的总股本 9,350 万股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.3 元（含税），共计 280.50 万元。

公司 2013 年度利润分配方案为：以截至 2013 年 12 月 31 日的总股本 9,350

万股为基数，向全体股东每 10 股分配现金股利 0.1 元（含税），共计 93.50 万元。

公司 2014 年度利润分配方案为：以截至 2014 年 12 月 31 日的总股本 22,292.87 万股为基数，向全体股东每 10 股分配现金股利 1.04 元（含税），共计 2,318.46 万元。

（二）本次交易完成后公司的利润分配政策

本次交易完成后，上市公司将严格按照 2015 年 3 月 4 日临时股东大会审议通过的公司章程中关于利润分配的要求执行利润分配政策，优化上市公司股东，尤其是中小股东利益，具体利润分配政策如下：

“1、分配政策

（1）利润分配原则：公司实行持续、稳定的利润分配政策，公司利润分配应重视对投资者的合理投资回报，并兼顾公司的可持续发展。

（2）公司实施现金分红应同时满足下列条件：

①公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值；

②审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；

③公司无重大投资计划或重大现金支出等事项发生（募集资金投资项目除外）。

重大投资计划或重大现金支出是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备的累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 30%，且超过 5,000 万元人民币。

（3）利润分配形式：公司可以采取现金、股票或者现金股票相结合等方式，并积极推行以现金方式分配股利。只要公司具备现金分红的条件，应当采用现金分红进行利润分配。

（4）利润分配时间间隔：在当年盈利的条件下，公司每年度至少分红一次，董事会可以根据公司的经营状况提议公司进行中期分红。

（5）现金分红比例：公司每年以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的 20%，最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 60%。

(6) 股东违规占用公司资金的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

2、本规划的制定原则及考虑因素

公司应积极实施连续、稳定的股利分配政策，公司股利分配应重视对投资者的合理投资回报，并兼顾公司的可持续发展。未来三年内，公司将积极采取现金方式分配利润。

公司未来三年股东回报规划是在综合分析企业整体战略发展规划、社会资金成本、外部融资环境等因素的基础上，充分考虑公司目前及未来盈利规模、现金流量状况、发展所处阶段、项目投资资金需求、银行信贷融资环境等情况，平衡股东的短期利益和长期利益的基础上做出的安排。

3、公司未来三年（本次重大资产重组实施完毕当年及其后两年）的具体股东回报规划

(1) 公司可以采用现金、股票、现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式分配利润。

(2) 未来三年内，公司将积极采取现金方式分配利润，在符合相关法律法规及公司章程和制度的有关规定和条件下，每年以现金方式分配的利润不低于当年实现的可分配利润的 20%，且此三个连续年度内，公司以现金方式累计分配的利润不少于该三年实现的年均可分配利润的 60%。如果未来三年内公司净利润保持持续稳定增长，公司可提高现金分红比例或实施股票股利分配，加大对股东的回报力度。

(3) 在符合分红条件情况下，公司董事会可以根据公司的资金状况提议公司进行中期现金分配。

4、公司股东回报规划的制定周期

上市公司在本次重组完成后，至少每三年重新审议一次《股东回报规划》，根据股东（特别是公众投资者）、监事会、独立董事的意见对上市公司正在实施的股东回报计划进行修改。本次交易完成后，公司盈利能力将得到提高，上市公司将严格履行既定的利润分配政策和分红规划，切实保护全体股东的合法权益。”

（三）本次交易完成后标的公司的利润分配政策

根据上市公司与妙趣横生股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》，本次交易完成后，妙趣横生的利润由上市公司所有，妙趣横生利润分配的数额以及何时对利润进行分配，由妙趣横生股东会决定。

根据上市公司与雷尚科技股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》，本次交易完成后，雷尚科技的利润由上市公司享有，雷尚科技利润分配的数额以及何时对利润进行分配，由雷尚科技股东决定。雷尚科技年度现金分红不超过当年度可分配利润的 30% 可经过董事会过半数董事投赞成票通过，除此之外雷尚科技关于变更经营战略、分红、担保、借款等事项，需经 2/3 以上董事同意方可实施。年度现金分红后，在雷尚科技应收账款等影响账面现金的主要指标不发生重重大不利变化情况下，雷尚科技账面现金应满足日常经营所需并不低于人民币 3000 万元，如年度现金分红后雷尚科技账面现金达不到上述标准，上市公司承诺以中国人民银行颁布的同期银行贷款基准利率通过提供委托贷款方式给予支持。

根据上市公司与 Avazu Inc. 和上海麦橙股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》，Avazu Inc. 和上海麦橙的利润由上市公司享有，Avazu Inc. 和上海麦橙利润分配的数额以及何时对利润进行分配，由 Avazu Inc. 和上海麦橙股东会决定。但在业绩承诺期限内，Avazu Inc. 和上海麦橙每年可以分配不超过 30% 的当年实现净利润；若超过 30%，须经 Avazu Inc. 和上海麦橙董事会超过 2/3 的董事同意。

第十二节 财务会计信息

标的公司最近两年一期的简要财务报表如下所示：

一、妙趣横生最近两年一期的主要财务数据

(一) 资产负债表主要数据

根据兴华会计师出具的“[2015]京会兴审字第 04020006 号”《审计报告》，妙趣横生 2012 年度、2013 年度及 2014 年 1-10 月财务报表如下：

单位：万元

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
货币资金	2,649.32	589.41	530.44
应收账款	4,747.06	1,272.62	166.13
预付款项	4.81	21.67	37.89
其他应收款	38.26	4.05	7.23
流动资产合计	7,439.45	1,887.75	741.70
固定资产	25.57	33.39	26.46
无形资产	4.44	0.26	0.23
递延所得税资产	21.03	4.92	0.64
非流动资产合计	51.05	38.56	27.34
资产总计	7,490.50	1,926.31	769.03
应付职工薪酬	346.81	332.90	60.51
应交税费	324.64	52.51	51.72
其他应付款	0.44	2.75	0.98
流动负债合计	671.88	388.16	113.20
负债合计	671.88	388.16	113.20
实收资本(股本)	527.02	510.00	510.00
资本公积	1,982.98	-	-
盈余公积	102.82	102.82	14.58
未分配利润	4,205.80	925.34	131.25
所有者权益合计	6,818.61	1,538.15	655.83
负债和所有者权益总计	7,490.50	1,926.31	769.03

(二) 利润表主要数据

单位：万元

项目	2014 年 1-10 月	2013 年度	2012 年度
一、营业收入	4,373.70	1,978.34	812.29

减：营业成本	26.98	12.28	1.96
营业税金及附加	29.32	0.03	-
管理费用	919.10	1,055.80	372.10
财务费用	-2.52	-2.19	-1.20
资产减值损失	128.91	34.37	5.14
二、营业利润	3,271.90	878.05	434.29
减：营业外支出	7.55	-	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	3,264.35	878.05	434.29
减：所得税费用	-16.11	-4.28	109.27
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	3,280.46	882.32	325.02

（三）现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
经营活动产生的现金流量净额	69.11	81.46	277.25
投资活动产生的现金流量净额	-9.20	-22.49	-12.82
筹资活动产生的现金流量净额	2,000.00	-	-
加：期初现金及现金等价物余额	589.41	530.44	266.01
期末现金及现金等价物余额	2,649.32	589.41	530.44

二、雷尚科技最近两年一期的主要财务数据

（一）资产负债表主要数据

根据兴华会计师出具的“[2015]京会兴审字第 04020001 号”《审计报告》，雷尚科技 2012 年度、2013 年度及 2014 年 1-10 月财务报表如下：

单位：万元

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
货币资金	2,648.53	270.57	411.03
应收账款	2,159.40	273.10	51.00
预付款项	104.66	62.05	7.50
其他应收款	34.62	1,000.91	31.60
一年内到期的非流动资产	5.85		
其他流动资产	402.06		500.00
流动资产合计	5,355.14	1,606.63	1,001.13
可供出售金融资产	420.00		
固定资产	70.95	14.67	7.29
无形资产	0.64		
长期待摊费用	9.27		
递延所得税资产	8.79	8.11	0.62

非流动资产合计	509.66	22.78	7.90
资产总计	5,864.79	1,629.41	1,009.04
应收账款	117.01	592.35	245.47
预收款项	734.96	152.72	
应付职工薪酬	63.18	43.45	34.56
应交税费	541.39	119.56	57.91
应付股利	1,175.00		
其他应付款	0.01		
流动负债合计	2,631.54	908.07	337.94
递延所得税负债	93.88		
负债合计	2,725.42	908.07	337.94
实收资本(股本)	1,000.00	250.00	250.00
资本公积	-	600.00	600.00
未分配利润	2,139.37	-128.66	-178.90
所有者权益合计	3,139.37	721.34	671.10
负债和所有者权益总计	5,864.79	1,629.41	1,009.04

(二) 利润表主要数据

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
一、营业收入	6,592.65	1,513.20	696.06
减：营业成本	843.75	646.84	253.36
营业税金及附加	29.32	0.03	-
销售费用	336.31	335.82	22.50
管理费用	717.79	437.63	346.73
财务费用	-45.33	-0.55	-0.67
资产减值损失	34.34	29.97	2.04
加：投资收益	4.16	7.25	
二、营业利润	4,693.19	67.20	55.60
加：营业外收入	26.40	-	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	4,719.59	67.20	55.60
减：所得税费用	701.55	16.96	37.75
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	4,018.04	50.24	17.85

(三) 现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
经营活动产生的现金流量净额	3,380.93	-437.48	233.16
投资活动产生的现金流量净额	-886.05	497.02	-505.60
筹资活动产生的现金流量净额	-106.00	-200.00	600.00

汇率变动对现金及现金等价物的影响	-10.93	-	-
现金及现金等价物净增加额	2,377.96	-140.46	327.56
加：期初现金及现金等价物余额	270.57	411.03	83.47
期末现金及现金等价物余额	2,648.53	270.57	411.03

三、Avazu Inc.和上海麦橙最近两年一期的主要财务数据

(一) 资产负债表主要数据

1、Avazu Inc.模拟资产负债表主要数据

根据兴华会计师出具的“[2015]京会兴审字第 04020008 号”《审计报告》，Avazu Inc. 2012 年度、2013 年度及 2014 年 1-10 月模拟资产负债表主要数据如下：

单位：万元

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
货币资金	7,655.74	5,010.84	618.27
应收账款	4,536.48	1,318.30	498.29
预付款项	0.92	-	-
其他应收款	41.55	2,606.63	1,786.14
流动资产合计	12,234.69	8,935.77	2,902.70
可供出售金融资产	321.40	388.79	305.91
非流动资产合计	321.40	388.79	305.91
资产总计	12,556.10	9,324.56	3,208.61
应付账款	1,002.22	508.89	444.93
预收款项	112.84	286.94	55.20
应付股利	3,787.98	-	-
其他应付款	62.55	365.81	-
流动负债合计	4,965.60	1,161.65	500.12
负债合计	4,965.60	1,161.65	500.12
实收资本(股本)	-	-	-
其他综合收益	-2.67	-176.65	37.78
未分配利润	7,593.17	8,339.56	2,670.71
所有者权益合计	7,590.50	8,162.91	2,708.49
负债和所有者权益总计	12,556.10	9,324.56	3,208.61

2、上海麦橙模拟资产负债表主要数据

根据兴华会计师出具的“[2015]京会兴审字第 04020011 号”《审计报告》，上海麦橙 2012 年度、2013 年度及 2014 年 1-10 月模拟资产负债表主要数据如下：

单位：万元

项目	2014.10.31	2013.12.31	2012.12.31
货币资金	135.47	33.72	3.00

应收账款	-	24.63	-
预付款项	25.53	-	-
其他应收款	77.55	11.59	-
一年到期的非流动资产	28.17		
流动资产合计	266.72	69.94	3.00
固定资产	34.89	-	-
长期待摊费用	16.43		
非流动资产合计	51.33	-	-
资产总计	318.05	69.94	3.00
应付职工薪酬	47.48	50.68	-
应交税费	115.88	10.43	-
其他应付款	84.00	-	-
流动负债合计	247.35	61.11	-
负债合计	247.35	61.11	-
实收资本(股本)	10.00	3.00	3.00
盈余公积	0.58	0.58	-
未分配利润	60.12	5.25	-
所有者权益合计	70.70	8.83	3.00
负债和所有者权益总计	318.05	69.94	3.00

(二) 利润表主要数据

1、Avazu Inc.利润表主要数据

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
一、营业收入	25,542.59	16,478.52	2,935.38
减：营业成本	18,091.40	10,735.73	2,490.24
销售费用	42.34	13.37	0.17
管理费用	355.55	88.19	17.58
财务费用	131.55	-52.07	5.97
资产减值损失	106.01	27.97	50.24
投资收益	-62.13	3.51	80.24
二、营业利润	6,753.61	5,668.85	451.42
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	6,753.61	5,668.85	451.42
减：所得税费用	-	-	-
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	6,753.61	5,668.85	451.42

2、上海麦橙利润表主要数据

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
一、营业收入	827.83	109.48	-
减：营业成本	576.28	99.52	-

管理费用	177.03	1.96	-
财务费用	0.32	0.22	-
二、营业利润	74.21	7.78	-
加：营业外收入	0.32	-	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	74.53	7.78	-
减：所得税费用	19.66	1.94	-
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	54.86	5.83	-

（三）现金流量表主要数据

1、Avazu Inc.利润表主要数据

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
经营活动产生的现金流量净额	2,677.85	4,508.07	149.20
投资活动产生的现金流量净额	77.30	-137.52	16.53
筹资活动产生的现金流量净额	-	-	-
加：期初现金及现金等价物余额	5,010.84	618.27	449.51
期末现金及现金等价物余额	7,655.74	5,010.84	618.27

2、上海麦橙利润表主要数据

单位：万元

项目	2014年1-10月	2013年度	2012年度
经营活动产生的现金流量净额	234.85	30.72	-
投资活动产生的现金流量净额	-140.10	-	-
筹资活动产生的现金流量净额	7.00	-	3.00
加：期初现金及现金等价物余额	33.72	3.00	-
期末现金及现金等价物余额	135.47	33.72	3.00

四、上市公司备考财务报表

公司根据《重组管理办法》、《格式准则 26 号》的规定和要求，假设本次交易已于 2013 年 1 月 1 日实施完成，即各交易标的已于 2013 年 1 月 1 日成为上市公司的全资子公司，以此为基础编制了上市公司最近一年及一期备考合并财务报表。兴华会计师对上市公司编制的最近一年及一期备考合并财务报表及附注进行了审计，并出具了《备考审计报告》。

（一）备考资产负债表主要数据

单位：万元

资产	2014.10.31	2013.12.31
----	------------	------------

货币资金	34,767.67	20,212.98
应收账款	17,599.33	8,463.26
预付款项	470.07	212.12
应收利息	11.85	61.95
其他应收款	2,176.48	4,777.28
一年内到期的非流动资产	34.03	5.40
其他流动资产	429.79	7,044.51
流动资产合计	55,489.23	40,777.50
可供出售金融资产	25,987.15	6,428.79
长期股权投资	1,458.60	1,081.85
固定资产	812.75	942.74
无形资产	2,700.19	2,665.88
商誉	335,354.77	335,354.77
长期待摊费用	25.71	-
递延所得税资产	663.78	365.81
其他非流动资产	4,880.00	-
非流动资产合计	371,882.94	346,839.84
资产总计	427,372.16	387,617.34
应付账款	2,218.03	2,869.08
预收款项	847.80	439.67
应付职工薪酬	1,293.89	1,978.29
应交税费	2,404.23	3,231.07
应付股利	4,962.98	1,089.60
其他应付款	6,804.06	3,912.52
流动负债合计	18,530.99	13,520.23
递延所得税负债	2,246.68	-
非流动负债合计	2,246.68	-
负债合计	20,777.66	13,520.23
股本	29,064.84	19,714.84
资本公积	299,693.51	321,728.34
其他综合收益	11,947.06	-214.43
盈余公积	1,616.69	1,616.69
未分配利润	64,151.20	31,313.98
归属于母公司所有者权益小计	406,473.30	374,159.42
少数股东权益	121.20	-62.31
所有者权益合计	406,594.50	374,097.11
负债和所有者权益总计	427,372.16	387,617.34

(二) 备考利润表主要数据

单位：万元

资产	2014年1-10月	2013年度
----	------------	--------

一、营业总收入	74,556.88	50,790.88
其中：营业收入	74,556.88	50,790.88
二、营业总成本	43,079.61	29,499.16
其中：营业成本	26,146.47	15,709.62
营业税金及附加	221.02	404.11
销售费用	3,795.50	2,085.17
管理费用	12,687.65	11,075.31
财务费用	-70.17	4.59
资产减值损失	299.13	220.36
投资收益（损失以“-”号填列）	4,348.11	470.35
其中：对联营企业与合营企业的投资收益	-243.94	-91.33
三、营业利润（损失以“-”号填列）	35,825.38	21,762.07
加：营业外收入	26.92	0.30
减：营业外支出	7.58	0.65
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	35,844.72	21,761.72
减：所得税费用	2,747.08	1,571.41
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	33,097.64	20,190.31
归属于母公司所有者的净利润	32,837.22	20,510.84
少数股东损益	260.42	-320.53

第十三节 同业竞争与关联交易

一、同业竞争

(一) 本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间同业竞争的情况

本次交易不会致使上市公司与实际控制人及其关联企业之间产生同业竞争。本次交易未导致上市公司的实际控制人发生变更。上市公司的实际控制人及其关联企业没有以任何形式从事与上市公司及上市公司控股企业的主营业务构成或可能构成直接或间接竞争关系的业务或活动。

(二) 本次交易完成后，交易对方关于同业竞争的承诺

1、妙趣横生实际控制人关于同业竞争情况的承诺

为了解决未来可能发生与上市公司的同业竞争情况，妙趣横生的控股股东左立志出具了《关于避免同业竞争的承诺函》：

“本人为北京妙趣横生网络科技有限公司(以下称“妙趣横生”)的控股股东暨实际控制人；大连科冕木业股份有限公司(以下称“上市公司”)拟向妙趣横生的股东发行股份及支付现金购买妙趣横生的股权(以下称“本次重组”)；为保障上市公司及其他股东的合法权益，本人在此就关于本次重组完成后，避免与上市公司同业竞争事宜承诺如下：

1、本人未投资于任何与上市公司存在相同或类似业务的公司、企业或其他经营实体，未经营也没有为他人经营与上市公司相同或类似的业务，本人与上市公司不存在同业竞争；

2、在本人持有科冕木业股票期间及在妙趣横生任职期满后两年内，本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体不会经营任何与妙趣横生、天神娱乐及其下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与妙趣横生、科冕木业及其下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

3、在本人持有科冕木业股票期间及其在妙趣横生任职期满后两年内，如上市公司认为本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体从事了对上市公司的业务构成竞争的业务，本人将及时转让或者终止、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体转让或终止该等业务。若上市公司提出受让请求，本人将无条件按公允价格和法定程序将该等业务优先转让、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将该等业务优先转让给上市公司；

4、在本人持有科冕木业股票期间及其在妙趣横生任职期满后两年内，如果本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将来可能获得任何与上市公司产生直接或者间接竞争的业务机会，本人将立即通知上市公司并尽力促成该等业务机会按照上市公司能够接受的合理条款和条件首先提供给上市公司；

5、如因本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体违反本承诺而导致上市公司遭受损失、损害和开支，将由本人予以全额赔偿。”

2、雷尚科技实际控制人关于同业竞争情况的承诺

为了解决未来可能发生与上市公司的同业竞争情况，雷尚科技控股股东王萌出具了《避免同业竞争及规范关联交易的承诺函》，承诺：

“1、不直接或间接从事或发展或投资与大连科冕木业股份有限公司以及雷尚（北京）科技有限公司经营范围相同或相类似的业务或项目，也不为本人或代表任何第三方成立、发展、参与、协助任何法人或其他经济组织与大连科冕木业股份有限公司以及雷尚（北京）科技有限公司进行直接或间接的竞争；

2、本人将不在中国境内及境外直接或间接研发、运营、发行、代理大连科冕木业股份有限公司以及雷尚（北京）科技有限公司已经研发、运营、发行、代理的游戏项目或产品（包括但不限于已经投入科研经费研制或已经处于试运营阶段的游戏项目或产品）；

3、不利用本人对大连科冕木业股份有限公司以及雷尚（北京）科技有限公司的了解及获取的信息从事、直接或间接参与与大连科冕木业股份有限公司以及雷尚（北京）科技有限公司相竞争的活动，并承诺不直接或间接进行或参与任何损害或可能损害大连科冕木业股份有限公司以及雷尚（北京）科技有限公司利益的其他竞争行为。该等竞争包括但不限于：直接或间接从大连科冕木业股份有限

公司以及雷尚（北京）科技有限公司招聘专业技术人员、销售人员、高级管理人员；不正当地利用大连科冕木业股份有限公司以及雷尚（北京）科技有限公司的商标、专利、计算机软件著作权等无形资产；在广告、宣传上贬损大连科冕木业股份有限公司以及雷尚（北京）科技有限公司的产品形象与企业形象等。

如出现因本人违反上述承诺与保证而导致大连科冕木业股份有限公司以及雷尚（北京）科技有限公司或其股东的权益受到损害的情况，本人将依法承担相应的赔偿责任。”

本次交易完成后，雷尚科技将成为上市公司的子公司，王萌等 5 名自然人及深圳青松等 2 名法人将不再持有雷尚科技股权。本次交易完成后，将不会产生新的同业竞争。

3、Avazu Inc.和上海麦橙实际控制人关于同业竞争情况的承诺

为了解决未来可能发生与 Avazu 的同业竞争情况，交易对方石一承诺如下：

“

1、本人未投资于任何与 Avazu Inc.或上海麦橙存在相同或类似业务的公司、企业或其他经营实体，未经营也没有为他人经营与 Avazu Inc.或上海麦橙相同或类似的业务。在本人自 Avazu Inc.和上海麦橙离职后二十四个月内本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体也不会以任何方式在中国境内外直接或间接参与任何导致或可能导致与 Avazu Inc.或上海麦橙主营业务直接或间接产生竞争的业务或活动，亦不生产任何与 Avazu Inc.或上海麦橙产品相同或相似的产品。

2、若在本人自 Avazu Inc.和上海麦橙离职后二十四个月内上市公司认为本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体从事了对 Avazu Inc.或上海麦橙的业务构成竞争的业务，本人将及时转让或者终止、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体转让或终止该等业务。若上市公司提出受让请求，本人将无条件按公允价格和法定程序将该等业务优先转让、或促成本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将该等业务优先转让给上市公司。

3、在本人自 Avazu Inc.和上海麦橙离职后二十四个月内如果本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体将来可能获得任何与 Avazu Inc.或上海

麦橙产生直接或者间接竞争的业务机会，本人将立即通知上市公司并尽力促成该等业务机会按照上市公司能够接受的合理条款和条件首先提供给上市公司。

4、如因本人或本人控股或实际控制的公司、企业或其他经营实体违反本承诺而导致上市公司遭受损失、损害和开支，将由本人予以全额赔偿。”

二、关联交易

（一）本次交易前标的公司的关联交易

1、报告期内妙趣横生的关联交易情况

（1）关联交易情况

报告期内，妙趣横生存在对交易对方左立志的其他应收款。明细如下：

单位：元

关联方	2014年10月31日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
左立志	342,097.75	-	-	-	15,535.59	-

妙趣横生确认，上述其他应收款系左立志执行职务时发生的借款，左立志已于2014年12月份还清该借款。

除上述交易外，妙趣横生在报告期内不存在其他关联交易。

（1）妙趣横生对股东非经营性资金占用问题的防范措施

鉴于历史期间妙趣横生存在股东非经营性资金占用的情形，为充分保护妙趣横生的合法权益，有效防范未来期间股东违规占用资金情况的发生，妙趣横生的全体自然人股东均出具了承诺函，对避免股东、关联方资金占用作出了承诺：

“本人在作为北京妙趣横生网络科技有限公司(以下简称‘妙趣横生’)的股东期间，本人及关联方将不发生占用妙趣横生的资金的行为，包括但不限于如下行为：

1、本人及本人的关联方不得要求妙趣横生垫支工资、福利、保险、广告等期间费用，也不得互相代为承担成本和其他支出；

2、本人及本人的关联方不会要求且不会促使妙趣横生通过下列方式将资金直接或间接地提供给本人及本人的关联方使用；

（1）有偿或无偿地拆借资金给本人及本人的关联方使用；

- (2) 通过银行或非银行金融机构向本人及本人的关联方提供委托贷款；
- (3) 委托本人及本人的关联方进行投资活动；
- (4) 为本人及本人的关联方开具没有真实交易背景的商业/银行承兑汇票；
- (5) 代本人及本人的关联方偿还债务。

本承诺函自出具之日起生效，并在本人作为妙趣横生股东或关联方的整个期间持续有效。”

2、雷尚科技的关联交易

报告期内，雷尚科技的关联交易情况如下：

(1) 经常性关联交易

雷尚科技代理发行了其历史上的参股子公司上海蓝滴的《大航海时代》游戏，报告期内产生的关联交易情况如下：

单位：元

关联方	关联交易内容	2014年1-8月	2013年度	2012年度
上海蓝滴信息技术有限公司	代理发行游戏分成	2,958,092.86	610,131.95	-
合计	——	2,958,092.86	610,131.95	-

注：2014年4月3日和2014年8月20日，雷尚科技分别受让上海蓝滴信息技术有限公司3%和7%的股份，支付对价420万元。2014年9月15日，雷尚科技将上海蓝滴信息技术有限公司10%股权以420万元的协议对价转出。截至本报告书签署之日，雷尚科技转让上海蓝滴信息技术有限公司10%股权的事项已完成工商变更。

(2) 偶发性关联交易

报告期内，雷尚科技存在对交易对方王萌、皮定海、陈中伟和董磊的资金拆借。明细如下：

关联方	拆借金额（元）	起始日	到期日	说明
拆入				
-	-	-	-	-
拆出				
王萌	1,250,000.00	2013-2	2014-8	-
皮定海	450,000.00	2013-2	2014-8	-
陈中伟	150,000.00	2013-2	2014-8	-
董磊	150,000.00	2013-2	2014-8	-
合计	2,000,000.00	-	-	-

截至 2014 年 10 月 31 日，王萌、皮定海、陈中伟和董磊已全部还清该借款。除上述交易外，雷尚科技在报告期内不存在其他关联交易。

(3) 雷尚科技对股东非经营性资金占用问题的防范措施

鉴于历史期间雷尚科技存在股东非经营性资金占用的情形，为充分保护雷尚科技的合法权益，有效防范未来期间股东违规占用资金情况的发生，雷尚科技的全体股东均出具了承诺函，对避免股东、关联方资金占用作出了承诺：

“本人/本公司在作为雷尚（北京）科技有限公司(以下简称‘雷尚科技’)的股东期间，本人及关联方将不得通过下列行为占用公司资金：

1、本人/本公司及本人/本公司的关联方不得要求雷尚科技垫支工资、福利、保险、广告等期间费用，也不得互相代为承担成本和其他支出；

2、本人/本公司及本人/本公司的关联方不会要求且不会促使雷尚科技通过下列方式将资金直接或间接地提供给本人/本公司及本人/本公司的关联方使用：

(1) 有偿或无偿地拆借资金给本人/本公司及本人/本公司的关联方使用；

(2)通过银行或非银行金融机构向本人/本公司及本人/本公司的关联方提供委托贷款；

(3) 委托本人/本公司及本人/本公司的关联方进行投资活动；

(4) 为本人/本公司及本人/本公司的关联方开具没有真实交易背景的商业/银行承兑汇票；

(5) 代本人/本公司及本人/本公司的关联方偿还债务。

本承诺函自出具之日起生效，并在本人/本公司作为雷尚科技股东或关联方的整个期间持续有效。”

3、Avazu Inc.和上海麦橙的关联交易

(1) 报告期内 Avazu Inc.的关联交易情况

报告期内，石一及其控制其他企业，与 Avazu Inc.及其子公司以及上海麦橙之间存在关联交易。具体情况如下：

① 关联销售

关联方名称	关联交易内容	关联交易定价方式及决策程序	本期发生额	
			金额（元）	占同类交易金额的比例（%）
2014 年 1-10 月				

关联方名称	关联交易内容	关联交易定价方式及决策程序	本期发生额	
			金额（元）	占同类交易金额的比例（%）
Voombo Ltd.	广告收入	市场价	9,063,686.02	3.55
Teebik Inc.	广告收入	市场价	6,709,251.00	2.63

Teebik Inc.主营业务为海外游戏发行,2014 年因业务发展需要,向 Avazu Inc.支付广告费用于其所发行游戏的海外推广; Voombo Ltd.无具体经营业务,其与 Avazu Inc.发生的交易实际为代 Avazu Inc.收取的广告费。

Avazu Inc.与客户的销售具体单价会因广告类型、投放区域等有所差异。Avazu Inc.与 Teebik Inc.之间的交易定价与同期第三方公司售价基本一致或采用同类交易的定价原则确定。Voombo Ltd.代 Avazu Inc.收取的客户广告费,在扣除少量交易费用后全额支付给 Avazu Inc.。报告期内对关联方的销售其定价是合理、公允的。

② 关联采购

关联方名称	关联交易内容	关联交易定价方式及决策程序	本期发生额	
			金额（元）	占同类交易金额的比例（%）
2014 年 1-10 月				
上海麦橙	服务费	协议定价	8,200,591.59	88.69
上海威奔广告有限公司	服务费	协议定价	1,046,058.85	11.31
2013 年度				
上海麦橙	服务费	协议定价	1,094,763.48	17.98
上海威奔广告有限公司	服务费	协议定价	4,995,181.27	82.02
2012 年度				
上海威奔广告有限公司	服务费	协议定价	4,777,248.01	100.00

Avazu Inc.分别与上海麦橙、上海威奔广告有限公司签订协议,约定由上海麦橙、上海威奔广告有限公司为 Avazu Inc.提供技术及咨询服务。2012 年和 2013 年,Avazu Inc.主要向上海威奔广告有限公司采购技术及咨询服务,2013 年四季度开始,Avazu Inc.主要向上海麦橙采购技术及咨询服务。2015 年 2 月,上海威奔广告有限公司股东决定注销公司并关停业务,不再向 Avazu Inc.提供技术及咨询服务。

报告期内，Avazu Inc.向上海威奔广告有限公司和上海麦橙采购的结算价格，均是按照上海威奔广告有限公司和上海麦橙实际发生成本费用加成 10%的原则确定。Avazu Inc.向上海威奔广告有限公司和上海麦橙网络之间的关联采购定价是合理、公允的。

③ 关联方应收应付款项

i. 应收项目

项目名称	关联方	期末余额	
		账面余额（元）	坏账准备
2013年12月31日			
其他应收款	Voombo Ltd.	19,781,518.38	
其他应收款	上海威奔广告有限公司	6,261,679.15	
其他应收款	Teebik Inc.	23,119.14	
2012年12月31日			
其他应收款	Voombo Ltd.	12,415,978.45	
其他应收款	上海威奔广告有限公司	5,422,541.08	
其他应收款	Teebik Inc.	22,877.84	

报告期内，Avazu Inc.与关联方 Voombo Ltd.、上海威奔广告有限公司和 Teebik Inc.四家公司存在金额较大的关联方资金往来款。截至报告期末，Avazu Inc.已经全部收回上述款项

ii. 应付项目

项目名称	关联方	期末余额（原）	期初余额（元）
2014年10月31日			
应付股利	Avazu Holding Limited	37,879,767.98	-
2013年12月31日			
应付帐款	上海麦橙	246,250.45	
其他应付款	石一	3,658,140.00	-

2013年末，Avazu Inc.与石一存在关联方资金往来，Avazu Inc.已经归还该笔款项。报告期末应付 Avazu Holding Limited 股利截至本报告书签署日尚未全部支付。

除上述关联交易之外，Avazu Inc.与其关联方之间不存在关联交易情形。

(2) 报告期内上海麦橙的关联交易情况

报告期内，石一及其控制其他企业，与上海麦橙之间存在关联交易。具体情

况如下：

① 关联销售

关联方名称	关联交易内容	关联交易定价方式及决策程序	本期发生额	
			金额（元）	占同类交易金额的比例（%）
2014年1-10月				
Avazu Inc.	服务费	定价参考市场价值	8,200,591.59	99.06
2013年度				
Avazu Inc.	服务费	定价参考市场价值	1,094,763.48	100.00

报告期内，上海麦橙与 Avazu Inc. 关联销售的结算价格，是根据上海麦橙实际发生的成本费用总额加成 10% 确定。上海麦橙与 Avazu Inc. 之间的关联销售定价是合理、公允的。

② 关联方应收应付款项

项目名称	关联方	期末余额	
		账面余额（元）	坏账准备（元）
2014年10月31日			
其他应收款	浙江艾维邑动信息技术有限公司	403,918.49	-
2013年12月31日			
应收账款	Avazu Inc.	246,250.45	-
其他应收款	浙江艾维邑动信息技术有限公司	115,939.99	-

报告期内，上海麦橙与浙江艾维邑动信息技术有限公司存在关联方资金往来款。截至本报告书出具日，上海麦橙已经全部收回上述款项。

除上述关联交易之外，上海麦橙与其关联方之间不存在关联交易情形。

(3) 交易对方关于规范关联交易的承诺

交易对方在本次交易前与上市公司及其关联方之间不存在关联关系。根据《上市规则》的相关规定，本次交易完成后，为规范将来可能存在的关联交易，交易对方出具了《关于减少及规范关联交易的承诺函》：

1、本合伙企业/本人及控制的其他企业现未与上市公司发生关联交易；本合伙企业/本人保证本企业及控制的其他企业将来与上市公司发生的关联交易是公允的，是按照正常商业行为准则进行的；本合伙企业/本人保证将继续规范并逐步减少与上市公司及其子公司发生关联交易。

2、本合伙企业/本人将尽量避免和减少与上市公司及其子公司之间的关联交易；对于无法避免或有合理理由存在的关联交易，将与上市公司依法签订规范的关联交易协议，并按照有关法律、法规、规章、其他规范性文件和公司章程的规定履行批准程序；关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格确定，保证关联交易价格具有公允性；保证按照有关法律、法规和公司章程的规定履行关联交易的信息披露义务；保证不利用关联交易非法转移公司的资金、利润，不利用关联交易损害公司及非关联股东的利益。

3、本合伙企业/本人及控制的其他企业保证将按照法律法规和公司章程的规定，在审议涉及本合伙企业/本人或本合伙企业/本人控制的其他企业的关联交易时，切实遵守在公司董事会和股东会上进行关联交易表决时的回避程序。

通过以上措施，将有效避免和规范本次交易完成后上市公司与交易对方之间的关联交易。

（二）本次交易完成，关联方变化情况

本次交易完成后，上海集观将持有上市公司 8.55% 的股权（不含募集配套资金所发行股份），上海集观、其普通合伙人艾维昂动（北京）信息技术有限公司及实际控制人石一将成为上市公司新的关联方。

除上述关联方变化情况外，本次交易不导致其他关联方发生变化的情况。

（三）本次交易完成后，上市公司与实际控制人之间关联交易情况

本次交易不会致使上市公司与实际控制人及其关联企业之间产生同业竞争。本次交易未导致上市公司的实际控制人发生变更。上市公司的实际控制人及其关联企业没有以任何形式与上市公司及上市公司控股企业发生关联交易，本次交易完成后，不会新增上市公司与实际控制人之间的关联交易。

第十四节 本次交易对上市公司治理机制的影响

一、本次交易完成后上市公司的治理结构

根据《公司法》、《证券法》等法律法规和《上市公司治理准则》等中国证监会规定，本公司已建立了包括股东大会、董事会、监事会、独立董事等在内的较为完善的公司治理结构。

本次交易完成后，本公司将继续保持《公司章程》规定的上述法人治理结构的有效运作，继续执行相关的议事规则或工作细则。本公司将根据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等有关法律、法规及国家政策的规定，进一步规范运作，完善科学的决策机制和有效的监督机制，完善公司治理结构，保证公司法人治理结构的运作更加符合本次交易完成后公司的实际情况，维护股东和广大投资者的利益，具体如下：

（一）股东与股东大会

本次交易完成后，公司的股东与股东大会仍将继续对公司整体的治理机制发挥积极作用。公司将依法确保股东享有其股东权利，为股东参与股东大会提供便利，切实保障股东的知情权和参与权。

公司将按照相关规定的要求召集、召开股东大会，公平对待所有股东，并保证每位股东均能有效行使其表决权，充分发挥股东大会作为公司最高权利机关对公司治理机制的积极作用，推进公司治理结构的进一步完善。

（二）控股股东、实际控制人与上市公司

公司的控股股东及实际控制人为朱晔和石波涛。本次交易对公司控股股东和实际控制人的控制权不会产生重大影响。公司控股股东及实际控制人始终严格规范自身行为，未出现超越股东大会直接或间接干预公司的决策和经营活动的情况。本次交易完成后，公司仍拥有独立完整的业务和自主经营能力，在业务、人员、资产、机构、财务上独立于控股股东，公司董事会、监事会和内部机构独立运作。

（三）董事与董事会

本次交易不涉及公司董事会成员的人员变更。本次交易完成后，公司董事会人数为9人，其中独立董事3人，董事会的人数及人员构成符合法律、法规和《公司章程》的要求。各位董事能够依据《董事会议事规则》、《独立董事制度》、《深圳证券交易所上市公司规范运作指引》等开展工作，出席董事会和股东大会，勤勉尽责地履行职责和义务，同时积极参加相关培训，熟悉相关法律法规。

（四）监事与监事会

本次交易不涉及公司监事会成员的人员变更。本次交易完成后，公司监事会仍由3名监事组成，其中职工监事1名，监事会的人数和构成符合法律、法规和《公司章程》的要求。各位监事能够按照《监事会议事规则》的要求，认真履行自己的职责，对公司重大事项、关联交易、财务状况以及董事、高管人员履行职责的合法合规性进行监督。

（五）绩效评价与激励约束机制

本次交易完成后，公司将会进一步建立和完善公正、透明的董事、监事和高级管理人员的绩效评价标准和激励约束机制。《公司章程》明确规定了高级管理人员的履职行为、权限和职责，高级管理人员的聘任公开、透明，符合法律法规的规定。

（六）信息披露与透明度

本次交易完成后，公司会继续按照《信息披露管理制度》、《投资者关系管理制度》等规定，董事会指定公司董事会秘书负责投资者关系管理和日常信息披露工作，接待股东的来访和咨询。公司力求做到公平、及时、准确、完整地披露公司信息。

二、本次交易完成后上市公司的独立性

本次交易前，公司已严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，在业务、人员、资产、机构、财务等方面与公司股东

完全分开，具有独立、完整的资产和业务及面向市场、自主经营的能力。

本次交易完成后，公司将继续保持和维护目前高标准的独立性要求，进一步夯实公司独立经营与运作的基础。

（一）业务独立情况

公司拥有独立完整的生产及销售系统，具备独立面向市场自主经营的能力。本次交易完成后，公司实际控制人控制的企业不存在其他从事与本公司相同、相似业务的情形，不存在依赖性的关联交易，因此不会对公司的业务独立性产生影响。

（二）人员独立情况

公司的董事、监事、高级管理人员均依照《公司法》及《公司章程》等有关规定产生，不存在违法兼职情形，不存在股东超越公司董事会和股东大会作出人事任免决定的情况。公司的总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员均在本公司专职工作并领取薪酬，未在实际控制人所控制的其他企业中担任职务或领取薪酬，也不存在自营或为他人经营与本公司相同或相似业务的情形。公司的财务人员未在实际控制人控制的其他企业中兼职。公司上述的人员独立情况仍将于本次交易完成后得以保持与延续。

（三）资产完整情况

公司资产独立于公司股东。公司具备完善的生产系统、辅助生产系统和配套设施，合法拥有与生产经营相关的办公场所、设备等重要资产的所有权或使用权，也拥有注册商标、著作权等无形资产。公司资产与股东个人财产严格区分，不存在公司资金、资产被股东占用的情况。本次交易不会对公司上述的资产完整情况造成影响，公司仍将保持资产的完整性，独立于公司股东的资产。

（四）机构独立情况

公司拥有独立的生产经营和办公场所，不存在与控股股东和实际控制人混合经营、合署办公的情形。公司逐步完善法人治理结构，建立健全了内部经营管理

机构，形成了适合自身经营需要且运行良好的内部组织机构。公司独立行使经营管理职权，不存在与实际控制人所控制的其他企业混同的情形。本次交易完成后，公司仍将维持机构的独立经营。

（五）财务独立情况

公司设有独立的财务部门，建立了独立、完善的财务核算体系，具有规范的财务会计制度和对子公司的财务管理制度，并实施了有效的财务监督管理制度和内部控制制度，能够根据《公司章程》的相关规定并结合自身的情况独立作出财务决策，独立核算、自负盈亏。公司在银行单独开立账户，并依法独立纳税，独立对外签订合同。本次交易前，公司不存在与其关联方共用银行账户的情况，也不存在资金、资产被关联方非法占用的情况。本次交易完成后，公司仍将贯彻财务独立运作的要求，独立核算、内控规范。

第十五节 风险因素

一、与本次交易有关的风险

(一) 本次交易可能被取消的风险

1、剔除大盘因素和同行业板块因素影响，本公司股票价格在股价敏感重大信息公布前 20 个交易日内未发生异常波动。本次交易的内幕信息知情人对本公司股票停牌前 6 个月内买卖股票的情况进行了自查并出具了自查报告，但本次交易仍存在因可能涉嫌内幕交易而被暂停、中止或取消的风险；

2、本次交易尚需多项条件满足后方可实施，包括但不限于科冕木业股东大会对本次交易的批准及中国证监会、商务部门、国家及地方发改委等部门的核准或备案，本次交易仍存在因交易审批而被暂停、中止或取消的风险；

3、拟购买资产运营数据大幅下降或业绩大幅下滑可能造成的本次交易被取消的风险；

4、其他原因可能导致本次交易被暂停、中止或取消风险。

(二) 交易标的评估增值较大的风险

根据中企华的评估结果，标的资产的评估情况如下所示：

单位：万元

项目	股权对应净资产	评估值	评估增值额	评估增值率
妙趣横生 95% 股权	6,477.68	58,911.02	52,433.33	809.45%
雷尚科技 100% 股权	3,139.37	88,018.50	84,879.13	2,703.70%
AvazuInc.100% 股权	7,590.50	206,937.81	199,347.31	2,626.27%
上海麦橙 100% 股权	70.70	1,081.16	1,010.46	1,429.23%

由上表可知，标的资产评估增值较大。本次交易的标的资产的评估值相较于对应的净资产增值较高，主要是由于标的公司均属于“轻资产”行业，主要是人力资本投入，历史积累较少，但标的资产所处行业发展前景较好，标的资产综合竞争力强，发展前景广阔。妙趣横生和雷尚科技所处的网络游戏行业近年来快速发展，企业本身具有较强的研发实力和广泛的用户群体；Avazu 所属的全球互联网广告行业增长较快，同时，国内企业具有较强的海外推广需求，Avazu 凭借独

特的自主研发的互联网广告平台以及优秀的研发实力，积累了丰富的互联网广告投放经验，具有良好的业内口碑和企业形象，未来成长空间巨大。因此，评估主要使用基于未来盈利预测而进行的收益法，盈利预测是基于历史经营情况和行业发展速度等综合考虑进行谨慎预测，但仍存在由于行业发展放缓、市场竞争加剧等变化使得未来实际盈利未达预测而导致交易标的的实际价值低于目前评估结果的风险。

（三）配套融资审批及实施风险

本次交易中，公司拟向交易对方合计支付现金对价 79,099 万元。作为交易方案的一部分，公司拟向不超过 10 名其他特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额 91,933.66 万元，用于支付标的资产现金对价、交易费用及补充公司流动资金。募集配套资金事项尚需中国证监会核准，存在一定的审批风险。

受股票市场波动及投资者预期的影响，或市场环境变化可能引起本次募集配套资金金额不足乃至募集失败。若本次募集配套资金金额不足乃至募集失败，公司将以自有资金或采用银行贷款等债务性融资方式解决收购交易标的的现金支付及公司自身的流动资金需求。若公司以自有资金或采用银行贷款等债务性融资方式筹集所需资金，将给公司带来一定的财务风险和融资风险。

（四）交易标的的业绩承诺无法实现的风险

本次对交易标的的评估主要依赖于收益法的评估结果，即对交易标的的未来各年的净利润、现金流净额进行预测，从而得到截至评估基准日的评估结果。交易标的所处的网络游戏行业和互联网广告行业发展较快，市场规模快速扩张，交易标的在行业内具有较强的实力，未来发展前景可期。相关交易对方对交易标的的未来业绩进行了承诺，若交易标的的业绩承诺无法实现，业绩承诺方将向上市公司进行业绩补偿。但若届时行业发展放缓或企业经营状况发生较大改变，交易标的的可能发生业绩承诺无法实现的风险。

（五）业绩补偿承诺实施的违约风险

根据《重组协议》，公司本次交易对价的支付进程较快。在业绩补偿期的后

半段，若交易标的无法实现其承诺业绩，将可能出现公司未解锁的对价合计低于交易对方应补偿金额之情形。上述情况出现后，某一交易对方存在拒绝依照《重组协议》的约定履行业绩补偿承诺的可能性。因此，本次交易存在业绩补偿承诺实施违约的风险。

（六）收购整合导致的上市公司经营管理风险

本次交易前，上市公司全资子公司天神互动已持有妙趣横生 5% 的股权，本次交易完成后，妙趣横生将成为上市公司直接持有和通过天神互动间接持有的全资子公司，雷尚科技、Avazu Inc. 和上海麦橙将成为上市公司的全资子公司。

公司将主要在企业文化、团队管理、产品研发、营销模式等方面对标的公司进行整合，不会对其组织架构和人员安排进行重大调整。虽然上市公司已经在收购整合中积累了一定的经验，但本次交易完成后能否通过整合既保证上市公司对标的公司的控制力又保持标的公司原有竞争优势并充分发挥本次交易的协同效应，具有不确定性，整合结果可能未能充分发挥本次交易的协同效应，从而给公司和股东造成损失。

（七）本次交易形成商誉的减值风险

本次交易系非同一控制下的企业合并，根据《企业会计准则》，购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应当确认为商誉。该等商誉不作摊销处理，但需要在未来每年会计年末进行减值测试。

本次交易完成后，公司将会确认较大额度的商誉，合计约为 335,354.76 万元。若标的公司未来经营中不能较好地实现收益，那么收购标的资产所形成的商誉将会面临减值风险，从而对公司资产情况和经营业绩产生不利影响。

（八）本次交易涉及完成超额业绩进行交易对价调整安排可能影响上市公司业绩及现金流的风险

上市公司与各交易标的的交易对方签署的《重组协议》中对标的公司实现超额业绩相应调整交易对价的安排，实质相当于合并对价的追加调整，应按《企业会计准则第 20 号——企业合并》及《企业会计准则第 13 号——或有事项》的

规定进行会计处理。在合并日，上市公司对合并对价调整的可能性进行合理估计，并调整商誉和预计负债。关于购买日后发生的或有对价变化或调整，根据标的公司实际实现净利润情况对预计负债余额进行调整并计入当期损益。

由于合并日就未来实现超额业绩的交易对价调整安排可能增加本次交易形成的商誉金额，根据《企业会计准则》规定，如果标的公司未来经营状况恶化，则上市公司存在商誉减值的风险。

如果标的公司由于在合并日后新增事项导致经营业绩大幅上升，上市公司需要将超出原预计可能支付的交易对价部分计入当期损益。同时，根据交易双方签署的《重组协议》约定，若发生交易对价调整的情况，将在承诺期最后一个年度的《盈利预测专项审核报告》公开披露后 1 个月内由上市公司一次性以现金向相关方支付。因此，因实现超额业绩而增加的现金对价支付可能导致公司较大金额的现金流出，若届时公司现金不是非常充裕，则将加大公司现金流出的压力，给公司的正常生产经营带来一定不利影响。为应对将来交易对价调整实际发生时，一次性金额较大的现金流出对上市公司营运资金周转的影响，上市公司将根据承诺期内标的公司经营业绩的实现情况，在对超额业绩完成情况进行合理预计的基础上对营运资金的使用计划提前做出安排，以减轻对上市公司资金周转的不利影响。

二、妙趣横生和雷尚科技的经营风险

（一）妙趣横生和雷尚科技行业发展增速放缓的风险

近年来随着 3G、4G、Wifi 覆盖面的不断扩大，移动互联网快速发展，智能移动终端不断普及、功能不断强大，支付方式更加便捷，人们娱乐消费观念也在转变，移动网游行业快速发展的市场基础已基本确立，行业进入了高速增长阶段。

妙趣横生和雷尚科技作为行业中的领先企业，行业的快速发展为企业的成长提供了坚实的保障。若未来支撑行业高速发展的因素发生不利变化，网络游戏行业的整体增长速度放缓，则存在影响其未来经营成果的风险。

（二）妙趣横生和雷尚科技市场竞争加剧的风险

目前，移动网游的消费需求旺盛，市场规模快速扩张，具备良好的盈利空间。但随着市场的盈利空间被逐步打开，市场潜能的进一步被释放，更多的主体将会试图进入到这一领域之中，届时市场的竞争状况将会更加激烈。

妙趣横生和雷尚科技在市场上均具备一定的竞争优势。但若妙趣横生、雷尚科技在未来的经营中，未能保持或进一步提高自身的市场份额，致使其在激烈的市场竞争中出现市场份额下滑的情况，将会对妙趣横生、雷尚科技的发展空间产生不利影响。

（三）妙趣横生和雷尚科技核心人员流失的风险

作为自主研发的网络游戏企业，拥有稳定、高素质的游戏开发人才队伍是妙趣横生和雷尚科技保持技术领先优势的重要保障。随着移动终端系统不断升级、功能不断加强，市场对移动游戏的要求不断升级、更新以保持对用户的持续吸引，进而巩固和提高其游戏服务品质和市场地位。

妙趣横生和雷尚科技均拥有稳定、高素质的研发团队，其开发的一系列游戏均拥有雄厚的用户基础。但若妙趣横生和雷尚科技不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员的积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。同时，若妙趣横生、雷尚科技不能从外部引进并保留与其发展所需密切相关的技术及运营人才，则妙趣横生、雷尚科技将无法持续有效的研发出高质量的游戏，进而对其经营运作、发展空间及盈利水平造成不利的影

（四）知识产权侵权风险

由于各种形态的文化产品在内容上具有某些共性特征，相同形态的文化产品之间以及不同形态的文化产品之间存在着较强的可复制性特点，故某一形态文化产品在受到消费者青睐后，其形成的知识产权有可能遭遇侵权或被侵权的风险。

游戏企业在游戏研发、运营过程中可能会使用文学作品、人物形象、其他游戏、音乐作品等各种知识产权相关内容。妙趣横生和雷尚科技在游戏研发过程中充分重视游戏产品的知识产权问题，尽可能避免运用有可能侵犯他人知识产权的

素材，目前不存在知识产权方面的诉讼、仲裁。虽然妙趣横生和雷尚科技在游戏产品研发过程中对相关素材进行了审慎评估，但仍有可能存在因知识产权侵权而遭受损失或被诉讼的风险。

妙趣横生和雷尚科技所研发的游戏产品在使用、推广和运营等方面已经形成一定的公众知名度，重视对自主研发游戏产品的版权保护并采取了相应措施。但我国网络游戏行业竞争激烈，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。竞争对手未经许可使用妙趣横生和雷尚科技的知识产权可能会对妙趣横生和雷尚科技的游戏运营造成一定的负面影响。

（五）游戏产品内容可能不符合现行监管法规的风险

文化部为加强网络游戏管理，规范网络游戏经营秩序，维护网络游戏行业的健康发展，在 2010 年出台了《网络游戏管理暂行办法》，办法中不仅对从事网络游戏运营企业的相关资质进行了规定，同时也对游戏产品的内容设置进行了原则性规定，例如游戏内容不得含有宣扬淫秽、色情、赌博、暴力或者教唆犯罪的内容，不得在网络游戏中设置未经网络游戏用户同意的强制对战，不得以随机抽取等偶然方式诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务等。虽然妙趣横生和雷尚科技设有专职人员在研发过程中对游戏产品内容进行合规性审核，但由于游戏中玩法设计可能变化多样，妙趣横生和雷尚科技工作人员对监管法规的理解可能存在偏差，网络游戏监管法规可能滞后于游戏行业发展，使得标的资产经营过程中可能出现游戏产品内容不符合现行监管法规，而被责令整改或处罚的风险。

（六）游戏产品尚未及时取得所需证照及批准的风险

妙趣横生和雷尚科技的主营业务为移动网络游戏的设计和开发。我国乃至全球网络游戏行业处于快速发展的过程中，伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系也正处于不断发展和完善的过程中。一方面，网络游戏行业面临工业和信息化部、国家新闻出版广电总局、文化部及国家版权局等多个部门的监管，监管政策在不断调整、变化；另一方面，有关网络游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识

产权保护等相关法律实践和监管要求也在不断发展。

根据《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作领导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》(新出联[2009]13号)等有关规定,网络游戏上线运营必须取得新闻出版广电总局的前置审批,未经新闻出版广电总局前置审批的网络游戏,一律不得上网。另外,根据《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》、《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》等有关规定,国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续,已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。

办理前置审批并申请版号、完成文化部备案需要待游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定后方可进行,且需要一定的审批流程和办理时间。截至本报告书签署日,妙趣横生的《黎明之光》游戏产品已通过新闻出版广电总局的前置审批并在文化部完成备案,但妙趣横生和雷尚科技的其他游戏产品仍正在申请新闻出版广电总局的前置审批和游戏版号、文化部备案,该等游戏产品涉及的证照及批准能否及时取得存在一定不确定性。妙趣横生和雷尚科技仍存在因国内游戏产品尚未取得证照及批准而面临被处罚的风险。

为了应对潜在风险,妙趣横生部分交易对方承诺:“针对在国内上线及拟上线运营的自研游戏,本人将督促北京妙趣横生网络科技有限公司尽快委托具有《互联网出版许可证》的第三方单位向国家新闻出版广电总局申请办理相关游戏的前置审批并申请版号,同时在完成前置审批并取得版号后尽快完成文化部备案。若北京妙趣横生网络科技有限公司因其出品、运营的游戏未办理前置审批和游戏版号、文化部备案等事宜而遭受政府主管部门的处罚或造成任何损失的,本人将按照本人转让的北京妙趣横生网络科技有限公司的出资额占各承诺方合计转让的出资额的比例承担赔偿责任。”

为了应对潜在风险,雷尚科技部分交易对方承诺:“针对在国内上线及拟上线运营的自研游戏,本人将督促雷尚科技尽快委托具有《互联网出版许可证》的第三方单位向国家新闻出版广电总局申请办理相关游戏的前置审批并申请版号,同时在完成前置审批并取得版号后尽快完成文化部备案。若雷尚科技及其子公司

因其出品并在中国大陆地区运营的游戏未办理前置审批和游戏版号、文化部备案等事宜而遭受政府主管部门的处罚或造成任何损失的，本人将按照本人持有的雷尚科技股权的比例承担赔偿责任。”

交易对方经过多次的股权转让，有一定的财务基础；此外，交易对方在本次交易中将获得较多的股份或现金对价，增强其承诺的履约能力。

（七）雷尚科技海外收入占比较大的风险

雷尚科技是一家具备全球化的视野的游戏开发商。凭借领先的本地化处理技术和优秀的市场推广能力，雷尚科技的产品已面向北美、亚洲、中东、欧洲、南美等多个国家和地区发行。特别是 2014 年 1-10 月，雷尚科技境外收入占比已达到 32.60%。

由于雷尚科技的境外业务涉及地域范围较广，不同国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异；用户偏好和市场容量等也各有差别。由于标的公司的境外业务收入占比较大，如果雷尚科技在拓展境外业务时，没有充分理解和把握上述政策和市场因素，则可能会对雷尚科技的未来经营造成不利影响。

（八）雷尚科技面临汇率波动风险

由于雷尚科技存在很大一部分的业务收入来自于境外，与境外支付渠道的结算涉及美元、欧元、日元、新台币、越南盾等多种货币，其账期一般在两个月以内。雷尚科技主要由其海外子公司收取该部分收入，并以外币形式存放于银行账户，因此，海外子公司的应收账款及银行存款中的外币资产会面临一定的汇率风险，如果未来我国汇率政策发生重大变化或者未来人民币的汇率出现大幅波动，雷尚科技可能面临一定的汇率波动风险。

（九）互联网系统安全性的风险

网络游戏的运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与妙趣横生、雷尚科技（或其运营平台）服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件和软件效率息息相关。由于互联网作为面向公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞及黑客攻击等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游

戏账户数据丢失的风险，进而降低玩家的用户体验。

如果妙趣横生、雷尚科技不能及时发现并阻止这种外部干扰，可能会对其经营业绩造成不利影响。虽然妙趣横生和雷尚科技均对信息安全制定并实施了一系列有效措施，但无法完全避免上述风险。

此外，如果妙趣横生、雷尚科技的服务器所在地区发生地震、洪水、火灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，其所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。尽管妙趣横生、雷尚科技将在不同的地区租用新的服务器及增加对网络带宽等网站系统的投入，但仍无法完全避免此不可抗力事件的发生。

（十）少数重点产品依赖的风险

报告期内，妙趣横生营业收入全部来源于《黎明之光》、《神之刃》两款游戏，新游戏《十万个冷笑话》已于2015年3月上线。由于《黎明之光》已过游戏运营周期的顶峰，未来营业收入将主要从《神之刃》及《十万个冷笑话》的运营分成所得。尽管妙趣横生凭借自身强大的研发团队还会持续推出新游戏，但以游戏公司的研发周期和游戏的运营周期来看，未来妙趣横生的盈利水平主要依赖少数游戏经营的情况可能将会持续。这些产品运营状况的变化将直接对妙趣横生的经营业绩产生重大影响。

报告期内，雷尚科技营业收入主要来源于《坦克风云》、《火力全开HD》、《大航海世界》等游戏。尽管雷尚科技凭借自身强大的研发团队还会持续推出新游戏，但以游戏公司的研发周期和游戏的运营周期来看，未来雷尚科技的盈利水平主要依赖少数游戏经营的情况可能将会持续。这些产品运营状况的变化将直接对雷尚科技的经营业绩产生重大影响。

（十一）游戏产品研发及生命周期的风险

网络游戏行业具有产品更新换代快、生命周期有限、用户偏好转换快等特点。若出现妙趣横生、雷尚科技在游戏产品的立项、研发以及运营维护的过程中对市场偏好的判断出现偏差、对新技术的发展趋势不能准确把握、对游戏投放周期的管理不够精准，导致其未能及时并持续推出在新的技术环境下符合市场期待的新

款游戏产品，亦或致其未能对正在运营维护的主打游戏产品进行升级改良以保持其对玩家的持续吸引力，均会对妙趣横生或雷尚科技的经营业绩产生负面影响。

尽管妙趣横生和雷尚科技拥有丰富的网络游戏行业运作经验和完善的产品研发及运维体系，能够为产品研发、发行和生命周期的有效规划提供保障，但单款游戏产品的研发、发行或周期管理节奏仍存在偏离规划的可能性。若妙趣横生、雷尚科技未能按计划以适当的节奏推出游戏产品或游戏产品的生命周期低于预期，则可能对其盈利水平产生不利影响。

（十二）妙趣横生和雷尚科技对网络游戏发行商依赖的风险

妙趣横生定位于精品移动网游的研发，目前主要通过独家授权蓝港互动发行及运营的方式获得分成收益。目前妙趣横生的全部营业收入来源于蓝港互动。授权运营模式是有强大研发实力、创新能力的游戏研发厂商与大型游戏发行商及/或运营平台优势互补，实现共赢的有效方法，也是当前网络游戏产品的常见的运营方式。但若妙趣横生和蓝港互动之间的合作关系出现恶化，或受到市场冲击或其他的不利影响导致蓝港互动自身的发行竞争力有所下降，将可能对妙趣横生的经营业绩产生不利影响。

雷尚科技主营军事类 SLG 移动网游的研发和运营。2013 年及以前，雷尚科技的网络游戏产品主要在腾讯等少数游戏运营平台运营。2014 年以来，随着雷尚科技上线游戏数量的增多，合作游戏运营平台数量也大幅增加，雷尚科技对少数运营平台的依赖程度已有一定程度的降低。

尽管上述合作模式为行业内常见的合作模式，但由于妙趣横生和雷尚科技侧重于产品研发，对游戏发行商、运营平台有一定的依赖性。上市公司具有丰富的游戏发行经验，本次收购完成后，将与妙趣横生和雷尚科技形成良好的互补，进一步降低其对少数游戏发行商或运营商的依赖，并有助于进一步拓宽其游戏产品的运营渠道。因此，该风险可通过本次交易得到一定程度的降低。

（十三）妙趣横生税收优惠到期风险

报告期内，妙趣横生依据国家相关政策享受了所得税减免、增值税减免。2013 年、2014 年 1-10 月税收优惠分别对妙趣横生当年（期）净利润的影响为 24.70 万元

和1,395.66万元。

税收优惠主要来源于妙趣横生所享有的企业所得税优惠。2013年5月31日妙趣横生取得了北京市经济信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1号）规定及北京市京财税[2008]357号文件规定，软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。据此，妙趣横生2013-2014年免征企业所得税，2015-2017年按12.5%征收企业所得税。

尽管随着妙趣横生经营业绩的提升，税收优惠对当期利润的影响程度呈下降趋势，妙趣横生的经营业绩不依赖于税收优惠，但税收优惠仍然对妙趣横生的经营业绩构成一定影响。如果国家关于税收优惠的法规发生变化，妙趣横生可能无法在未来年度继续享受税收优惠，将对其经营业绩产生一定的不利影响。

（十四）雷尚科技无法取得或者持续享受税收优惠的风险

截至本报告书签署日，雷尚科技已向北京市科学技术委员会申请高新技术企业认证，目前已进入公示阶段，雷尚科技预计在2014年年度所得税汇算清缴完成前取得高新技术企业资格不存在障碍。因此，在本次交易的评估过程中，已假设雷尚科技自2014年1月1日起享受高新技术企业税收优惠，雷尚科技母公司所在地适用的所得税税率按照15%计算。2014年1-10月税收优惠对雷尚科技当期净利润的影响为94.82万元。

高新技术企业认证的有效期为三年，企业应在期满前三个月内提出复审申请不提出复审申请或复审不合格的，其高新技术企业资质到期自动失效。若高新技术企业需要享受减免税收的优惠政策，则需每年在税务机关进行备案，备案通过后的高新技术企业方可享受政策规定的有关鼓励及优惠。

如果雷尚科技的高新技术企业资质在申请过程中发生未预计到的变化，或者雷尚科技取得高新技术企业资格后未通过税务机关年度减免备案，或高新技术企业认证期满后未通过资格复审，或者国家关于税收优惠的法规发生变化，雷尚科技可能无法在未来年度继续享受税收优惠，将对本次交易的评估值产生不利影响。

三、Avazu 的经营风险

（一）合规性风险

相对于传统媒体，互联网（包括移动互联网）作为新兴的媒体传播渠道，所受到的政策监管相对宽松，行业进入门槛不高，行业竞争较为充分，媒体资源量巨大，为互联网营销行业的持续快速发展提供了良好的外部环境。随着各国相关监管部门对互联网营销行业监管力度的持续增强，行业的准入门槛和监管标准可能会有所提高，互联网领域内的创新、竞争或信息传播可能会受到影响。若 Avazu 在未来不能达到新政策的要求，则将对其持续经营产生不利影响。

尽管 Avazu 并不直接从事媒体内容经营业务，但 Avazu 广告投放的主要媒体是否具备相关资质，是否符合所属国相关法律法规的监管要求，仍对 Avazu 业务经营的合法性、稳定性、安全性有重要影响。虽然当前 Avazu 选择广告投放的媒体尚未发生相关违法违规行为，但若未来 Avazu 广告投放的主要媒体投放渠道被取消相关资质或暂停相关业务，可能对 Avazu 经营业绩的稳定性、成长性造成不利影响。

（二）客户集中的风险

2012 年、2013 年和 2014 年 1-10 月，Avazu 来自前五名客户的销售收入分别为 1,056.24 万元、9,627.90 万元和 10,604.45 万元，占其营业收入的比重分别为 35.98%、58.42%和 41.51%，客户集中度相对较高。Avazu 已在互联网广告领域形成了相对稳定的优质客户群体，包括百度（香港）、畅游等在内的主要客户均系在互联网领域内具有较强竞争力和较高知名度的公司。但是，如果不能巩固和提高综合竞争优势、持续拓展客户数量、扩大业务规模，或者主要客户由于所处行业周期波动、自身经营不善等原因而大幅降低互联网营销预算，或者主要客户由于自身原因减少甚至停止与 Avazu 的业务合作，Avazu 经营业绩都将受到重大不利影响。

（三）市场竞争加剧的风险

尽管 Avazu 经过多年来不懈努力，已发展成为互联网广告领域内为数不多的

具有较强竞争优势的领先企业，但互联网技术和模式的发展日新月异，基于互联网的广告形式也日趋丰富多样，客户对于互联网广告的认识和要求也在不断提高，国际 4A 公司正在加快进入互联网营销领域，Avazu 如果不能持续提升技术水平、引进优秀人才、拓展优质客户、扩大业务规模、增强资本实力和抗风险能力、准确把握互联网及互联网广告行业的发展趋势和客户对互联网广告需求的变化，将无法继续保持领先的行业竞争地位，进而对 Avazu 经营业绩产生重大不利影响。

（四）核心人员流失的风险

作为以自主研发为主的互联网企业，拥有稳定、高素质的技术开发人才队伍是 Avazu 保持技术领先优势的重要保障。如果 Avazu 不能有效保持核心人员的激励机制并根据环境变化而不断完善，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。如果 Avazu 不能从外部引进并保留与 Avazu 发展所需密切相关的技术及运营人才，Avazu 的经营运作、发展空间及盈利水平将会遭受不利的影响。

根据 Avazu 主要人员出具的相关承诺，本次交易完成后，为最大限度降低核心人员流失的风险，保证核心人员稳定性的相关措施包括交易结构设置、任职期限安排、在职期间竞业禁止和离职后竞业禁止，但在完成业绩承诺和任职期限承诺后，Avazu Inc.和上海麦橙管理人员仍存在离职的可能，将可能对 Avazu Inc.和上海麦橙的经营造成不利影响。

（五）知识产权侵权或被侵权的风险

互联网广告行业技术属性较强，业务经营中所涉及的互联网及其他领域的专利技术、非专利技术、软件著作权等知识产权数量较多、范围较广。Avazu 所拥有的核心技术是其核心竞争力的重要体现。尽管 Avazu 一贯遵守知识产权相关的法律法规，注意保护自身的知识产权，但如果 Avazu 遭遇与知识产权相关的诉讼、纠纷或索赔，或者 Avazu 自身知识产权受到不法侵害，如果解决不力，可能会影响 Avazu 的市场声誉，并对 Avazu 经营产生不利影响。

（六）税收风险

根据文莱律师出具的法律意见书，对于 Avazu Inc.所取得的收入不需要缴纳税收，但如果文莱当地的税收法律法规发生变化，Avazu Inc.将会相应增加税收负担，从而对其生产经营造成不利影响。

（七）互联网系统安全性的风险

互联网广告业务正常运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与 Avazu Inc.和上海麦橙服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件和软件效率息息相关。由于互联网作为面向公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞及黑客攻击等导致运营系统损毁、运营服务中断和运营数据丢失的风险。如果 Avazu Inc.和上海麦橙不能及时发现并阻止上述外部干扰，可能会对 Avazu Inc.和上海麦橙的经营业绩造成不利影响。虽然 Avazu Inc.和上海麦橙对信息安全制定并实施了一系列有效措施，但无法完全避免上述风险。

此外，如果 Avazu Inc.和上海麦橙的服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，Avazu Inc.和上海麦橙所提供的服务将受到一定程度的影响。尽管 Avazu Inc.和上海麦橙将在不同的地区租用新的服务器及增加对网络带宽等网站系统的投入，但仍无法完全避免此不可抗力事件的发生。

四、其他风险

（一）其他因素导致的股价波动风险

股票市场的投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受公司盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经济政策的调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。公司本次交易相关的内外部审批工作尚需要一定的时间方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波动，从而给投资者带来一定的风险。

（二）其他风险

本公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可控因素带来不利影响的可能性。

第十六节 保护投资者合法权益的相关安排

为保护投资者尤其是中小投资者的合法权益，本次交易过程将采取以下安排和措施：

一、严格履行上市公司信息披露的义务

本公司严格按照《上市公司信息披露管理办法》、《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》等相关法律、法规的要求对本次交易方案采取严格的保密措施，切实履行信息披露义务，公平地向所有投资者披露可能对上市公司股票交易价格产生较大影响的重大事件。本报告书披露后，公司将继续严格按照相关法律法规的要求，及时、准确地披露公司本次交易的进展情况。

二、严格履行相关程序

本公司在本次交易过程中严格按照相关规定履行法定程序进行表决和披露。本次交易事项在提交董事会会议审议前，已经独立董事事前认可。本次交易标的已由具有证券业务资格的会计师事务所进行审计，并由具有证券业务资格的评估机构进行评估，确保拟收购资产的定价公允、公平、合理。上市公司编制的《重组报告书》已提交董事会讨论，关联董事回避表决。本次交易尚待股东大会审议，独立董事对本次交易的公允性发表独立意见，独立财务顾问和德恒律师对本次交易出具独立财务顾问报告和法律意见书。

三、网络投票安排

本公司董事会将在召开审议本次交易方案的股东大会前发布提示性公告，提醒全体股东参加审议本次交易方案的临时股东大会。公司将严格按照《关于加强社会公众股股东权益保护的若干规定》等有关规定，在表决本次交易方案的股东大会中，关联股东将回避表决，并采用现场投票和网络投票相结合的表决方式，充分保护中小股东行使投票权的权益，同时除上市公司的董事、监事、高级管理人员、单独或者合计持有上市公司 5% 以上股份的股东以外，上市公司将对其他

股东的投票情况单独统计并予以披露。

四、交易对方对交易标的运营情况的承诺

本次交易的交易对方对交易标的未来期间的盈利情况进行承诺，承诺期内，若交易标的实际盈利情况未能达到利润承诺水平，将由利润承诺方向上市公司进行补偿。上述利润承诺及补偿情况请详见本报告书“第九节 本次交易相关协议的主要内容”。

上述对赌事项的安排为保护上市公司利益及保护中小股东利益提供了较强的保障。

五、其他保护投资者权益的措施

根据上市公司与交易对方签署的《重组协议》，交易标的的核心人员对未来期间的任职情况和竞业禁止情况作出了承诺，上述核心人员的稳定性将有助于交易标的未来的良好发展，有利于保护上市公司利益及投资者的合法权益。

第十七节 其他重要事项

一、本次交易完成后，上市公司不存在资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形，亦不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形

本次交易前，公司不存在资金、资产被控股股东、实际控制人或其他关联人占用的情形，亦不存在为控股股东、实际控制人及其关联人提供担保的情形。

本次交易完成后，公司的控股股东、实际控制人未发生变化，公司不存在因本次交易导致资金、资产被控股股东、实际控制人或其他关联人占用的情形，亦不存在为控股股东、实际控制人及其关联人提供担保的情形。

二、本次交易对上市公司负债结构的影响

根据兴华会计师出具的上市公司备考合并财务报表，假设本次交易于 2013 年 1 月 1 日已经完成，则上市公司 2014 年 10 月 31 日的负债总额从本次交易前的 8,517.42 万元提高至 20,777.66 万元，增加 12,260.24 万元，增幅为 143.94%，2014 年 10 月 31 日的资产负债率由 12.78% 变为 4.86%，上市公司资产负债率显著降低。本次交易的现金对价将由上市公司通过募集的配套资金予以支付，本次交易有利于上市公司降低资产负债率，不会对上市公司造成不利影响。

三、上市公司于最近十二个月内发生资产交易的情况及其与本次交易的关系

2014 年 2 月 17 日，公司发布《重大资产置换及发行股份购买资产暨关联交易报告书》，公司拟通过资产置换及发行 12,942.87 万股收购天神互动 100% 股权。本次交易构成重大资产重组，构成关联交易，同时构成借壳上市。

2014 年 7 月 29 日，公司收到中国证监会《关于核准大连科冕木业股份有限公司重大资产重组及向朱晔等发行股份购买资产的批复》（证监许可[2014]758 号）及《关于核准朱晔、石波涛及一致行动人公告大连科冕木业股份有限公司收

购报告书并豁免其要约收购义务的批复》（证监许可[2014]759号），截至本报告书签署日，上述重组事项已完成。本次重组构成借壳上市，重组完成后，上市公司的股本增加至 22,292.87 万股，控股股东由为新公司变更为朱晔、石波涛，实际控制人由魏平女士变更为朱晔、石波涛。

2015 年 1 月 6 日，公司发布《重大资产购买报告书》，公司拟通过全资子公司天神互动以现金方式收购深圳为爱普 100% 股权，上述股权的交易价格为 60,000 万元。本次交易构成重大资产重组。截至本报告书签署日，上述事项已实施完毕。

上述交易内容与本次交易相互独立，不存在任何关联关系。

四、股东大会网络投票安排

在审议本次交易的股东大会上，本公司将通过深交所交易系统和互联网投票系统向全体流通股股东提供网络形式的投票平台，流通股股东通过交易系统和互联网投票系统参加网络投票，切实保护流通股股东的合法权益。具体投票方式本公司已公告。

五、本公司未受到证监会立案稽查或者司法机关立案侦查

截至本报告书签署之日，本公司不存在被中国证监会立案稽查或者被司法机关立案侦查之情形。

六、本次交易聘请的中介机构具备相应资质

公司董事会及法律顾问已对本次交易聘请的财务顾问、审计和评估等相关机构和人员（参见本报告书“第十九节 本次交易相关的中介机构”）进行了核查，相关机构和人员均具有从事相关业务所需的执业资格。

七、上市公司停牌前股价无异常波动的说明

公司于 2014 年 10 月 30 日向深圳证券交易所就重大事项申请停牌，根据中国证监会发布的《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字[2007]128 号）第五条之规定，公司股票停牌前 20 个交易日内累计涨跌幅计

算过程如下：

项目	公司股票停牌前 第 21 个交易日 (2014 年 9 月 15 日)	公司股票停牌 前一交易日 (2014 年 10 月 30 日)	涨跌幅
公司股票收盘价 (元)	56.67	57.50	1.46%
中小板综合指数收盘值	7,704.51	7,976.33	3.53%
证监会“软件信息技术”指数收盘值	5,051.05	5,433.28	7.57%
剔除大盘因素影响涨跌幅			-2.06%
剔除同行业板块因素影响涨跌幅			-6.10%

由上可知，剔除大盘因素和行业板块因素影响，公司股票停牌前20个交易日
内累计涨跌幅未超过20%。

八、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况

上市公司自 2014 年 10 月 31 日停牌后，进行内幕信息知情人登记及自查工
作，并向深圳证券交易所上报了内幕信息知情人名单。

本次自查期间为本次交易停牌前 6 个月至本报告书签署并公开披露之日。本
次自查的范围包括：上市公司和控股股东及其董事、监事和高级管理人员，交易
对方及其董事、监事和高级管理人员，交易标的及其董事、监事和高级管理人员，
相关专业服务机构及其经办人员，其他知悉本次交易内幕信息的法人和自然人，
以及上述人员的直系亲属。

根据上述自查范围内各方出具的自查报告及中证登深圳分公司出具的查询
证明，除下述情况外，自查范围内的其他主体在自查期间均不存在买卖科冕木业
股票的情况。

本次重大资产重组停牌前 6 个月至至本报告书签署并公开披露之日，尚华女
士存在买卖上市公司股票情形，具体如下：

2014 年 7 月 8 日，尚华女士（公司实际控制人朱晔先生配偶）买入 4,808
股上市公司股票；2014 年 7 月 14 日，尚华女士买入 46,000 股上市公司股票；2014
年 8 月 21 日，尚华女士卖出 50,808 股上市公司股票。

根据本公司对上述交易的调查情况，尚华女士主要基于自身对上市公司股票
的分析进行上述交易，上述交易未发生在本次重大资产重组各方开始接触期间，

与本次重大资产重组无关，不属于内幕交易情形。

2014年10月24日，为新公司卖出714,896股上市公司股票；2014年10月27日，为新公司卖出157,800股上市公司股票；2014年10月28日，为新公司卖出1,204,176股上市公司股票；2014年10月29日为新公司卖出873,128股上市公司股票；共计卖出295万股上市公司股票。为新公司不在本次重大资产重组内幕知情人范围内，且其控股股东魏平及其配偶郭俊伟均不在本次重大资产重组内幕知情人范围内，故为新公司本次买卖上市公司股票与本次重大资产重组不存在相关关系。

第十八节 独立董事及中介机构对本次交易的意见

一、独立董事对本次交易的意见

公司的独立董事已对本报告书及本次交易的其他相关文件进行了审阅，基于其独立判断，对本次交易发表独立意见如下：

一、关于本次交易审计、评估事项的意见

1、公司本次交易聘请的审计机构与评估机构具有相关资格证书与从事相关工作的专业资质；该等机构与公司及公司本次交易对象之间除正常的业务往来关系外，不存在其他的关联关系；该等机构出具的审计报告、评估报告等报告符合客观、独立、公正、科学的原则。

2、评估机构对标的资产进行评估过程所采用的假设前提参照了国家相关法律、法规，综合考虑了市场评估过程中通用的惯例或准则，其假设符合标的资产的实际情况，假设前提合理。评估机构在评估方法选取方面，综合考虑了标的资产行业特点和资产的实际状况，评估方法选择恰当、合理。

3、公司本次购买的标的资产的最终交易价格以评估值为依据，由各方在公平、自愿的原则下协商确定，资产定价具有公允性、合理性，不会损害中小投资者利益。

二、关于本次重大资产重组其他相关事项的独立意见

1、本次重大资产重组的相关议案，在提交董事会会议审议前，已经我们事前认可。

2、根据本次重大资产重组方案，本次交易的交易对方之一北京光线传媒股份有限公司为上市公司的股东，北京光线传媒股份有限公司及其全资子公司合计持有上市公司 7.26% 的股权，为上市公司的关联方，本次重组构成关联交易。

3、本次重大资产重组方案以及签订的相关协议符合《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》及其他有关法律、法规和中国证监会颁布的规范性文件的规定，具备可行性和可操作性。

4、本次重大资产重组涉及的关联交易是按照一般商业条款和条件进行的交易，拟购买资产的价格均以具有证券业务资格的资产评估机构出具的资产评估报

告确认的评估值为基础由交易各方协商确定，股份发行的价格按照法律法规的规定确定，交易价格合理、公允，未损害公司及其股东特别是中小股东的利益。

5、公司本次重大资产重组的相关事项已经公司第三届董事会第六次会议审议通过；本次董事会会议在审议与本次重大资产重组有关的议案时，关联董事依法回避了表决。本次董事会会议的召开、表决程序等符合相关法律、法规及《大连科冕木业股份有限公司章程》的规定，表决结果合法、有效。

6、本次重大资产重组完成后，公司将持续优化自身的网络游戏的研发和发行业务，并新增互联网广告业务，形成较强的协同效应，公司资产质量得到优化，持续盈利能力得到加强，有利于上市公司及全体股东特别是中小股东的利益。

7、本次重大资产重组完成后，公司资产质量和盈利能力将得以改善和提升，具有持续经营能力，符合中国证监会有关公司治理与规范运作的相关规定，在业务、资产、财务、人员、机构等方面独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业；与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争或者显失公平的关联交易。

8、本次重大资产重组尚需公司股东大会审议通过及中国证监会、中国商务部门、中国国家和地方发改委部门等相关政府主管部门的批准、核准或备案。

9、我们关注到，《大连科冕木业股份有限公司发行股份并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）》就投资者需特别关注的风险做出了特别提示，我们提示投资者认真阅读该报告书“特别风险提示”一节的全部内容，充分了解公司所披露的风险因素及相应的投资风险，审慎作出投资决定。”

二、独立财务顾问对本次交易的意见

本公司聘请中信建投作为本次重大资产重组的独立财务顾问。根据独立财务顾问报告，独立财务顾问对于本次交易的意见如下：

本次交易履行了必要的信息披露义务，符合《公司法》、《证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》等相关法律、法规的规定；本次拟购买的标的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法；本次交易所涉及的资产和股份定价合理、公允，不存在损害上市公司股东利益的情形；本次交易完成后有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利

能力，有利于上市公司和上市公司全体股东的长远利益。

三、律师对本次交易的意见

本公司聘请北京德恒律师事务所作为本次重大资产重组法律顾问。根据北京德恒律师事务所出具的法律意见书，律师对于本次交易的结论意见如下：

本次交易符合《公司法》、《证券法》、《重组办法》等相关法律、法规和中国证监会规范性文件的相关规定；

本次交易相关各方均具备实施本次重组的主体资格；

交易各方已经签署的与本次交易相关的协议，合法、合规，具有可执行性；

本次交易涉及的标的资产权属清晰，不存在权属纠纷或潜在纠纷；

本次交易已经获得交易对方的授权和批准，但尚需取得如下授权和批准：

- 1、科冕木业股东大会审议通过本次交易；
- 2、中国证监会核准本次交易；
- 3、商务主管部门核准因本次重大资产重组导致外商投资企业注册资本和外资持股比例的变化；
- 4、商务主管部门和发改部门对科冕木业境外投资事项予以备案。

第十九节 本次交易相关的中介机构

一、独立财务顾问

名称：中信建投证券股份有限公司

地址：北京市朝阳区安立路 66 号 4 号楼

通讯地址：北京市东城区朝内大街 2 号凯恒中心 B、E 座 3 层

法定代表人：王常青

电话：010-85130588、021-68801578

传真：010-65608450

项目主办人：董军峰、钱程

项目协办人：秦龙

项目组成员：徐炯炜、曾宏耀、杭荣、张悦

二、法律顾问

名称：北京德恒律师事务所

地址：北京市西城区金融街 19 号富凯大厦 B 座 12 层

负责人：王丽

电话：010-52682888

传真：010-52682999

经办律师：张竞驰、周子琦

三、审计机构

名称：北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）

地址：北京市西城区裕民路 18 号北环中心 22 层

负责人：王全洲

电话：010-82250666-3600

传真：010-82250697

经办注册会计师：郭国卫、孙建

四、评估机构

名称：北京中企华资产评估有限责任公司

地址：北京市朝阳区门外大街 22 号泛利大厦九层

法定代表人：孙月换

电话：010-65881818

传真：010-65882651

签字注册资产评估师：石来月、张宁

第二十章 董事及相关中介机构声明

一、董事声明

本公司及董事会全体成员保证《大连科冕木业股份有限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报告书》内容的真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。

全体董事签名：

朱 晔

孟向东

李晓萍

刘二海

石波涛

尹春芬

曹玉璋

吴 韬

徐 勇

大连科冕木业股份有限公司

年 月 日

二、独立财务顾问声明

本独立财务顾问同意《大连科冕木业股份有限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报告书》引用本独立财务顾问出具的独立财务顾问报告的内容，并已对所引用的内容进行了审阅，确认《大连科冕木业股份有限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报告书》不致因引用前述内容出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目协办人签名： _____

秦龙

财务顾问主办人签名： _____

董军峰

钱程

法定代表人签名： _____

王常青

中信建投证券股份有限公司

年 月 日

三、律师声明

本所同意《大连科冕木业股份有限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报告书》引用本所出具的法律意见的内容，并已对所引用的内容进行了审阅，确认《大连科冕木业股份有限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报告书》不致因引用前述内容出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办律师签名： _____

张竞驰

周子琦

律师事务所负责人签名： _____

王 丽

北京德恒律师事务所

年 月 日

第二十一节 备查文件

一、备查文件

- (一) 科冕木业第三届董事会第六次会议决议
- (二) 科冕木业独立董事关于公司重大资产重组之独立董事意见
- (三) 中信建投出具的《独立财务顾问报告》
- (四) 德恒律师出具的《法律意见书》
- (五) 兴华会计师出具的《妙趣横生审计报告》
- (六) 兴华会计师出具的《雷尚科技审计报告》
- (七) 兴华会计师出具的《Avazu Inc.审计报告》
- (八) 兴华会计师出具的《上海麦橙审计报告》
- (九) 中企华出具的《妙趣横生评估报告》
- (十) 中企华出具的《雷尚科技评估报告》
- (十一) 中企华出具的《Avazu Inc.评估报告》
- (十二) 中企华出具的《上海麦橙评估报告》
- (十三) 科冕木业与妙趣横生交易对方签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》
- (十四) 科冕木业与雷尚科技交易对方签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》
- (十五) 科冕木业与 Avazu 交易对方签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》

二、备查地点

(一) 大连科冕木业股份有限公司

地址：北京市东城区朝阳门北大街 8 号富华大厦 D 座 9 层 A 室

电话：010-87926673

传真：010-87926860

联系人：张执交、桂瑾

（二）中信建投证券股份有限公司

地址：北京市东城区朝内大街 2 号凯恒中心 B、E 座 3 层

电话：010—85130588

传真：010—65608450

联系人：董军峰、钱程、徐炯炜、曾宏耀、秦龙、杭荣、张悦

（本页无正文，为《大连科冕木业股份有限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报告书》之签章页）

大连科冕木业股份有限公司

年 月 日