

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

Huanle Entertainment (Shanghai) Technology Co., Ltd.



公开转让说明书



推荐主办券商



福建省福州市湖东路 268 号

二零一六年二月

声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

本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公开转让说明书中财务会计资料真实、完整。

全国股份转让系统有限责任公司对本公司股票公开转让所作的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或者投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，本公司经营与收益的变化，由本公司自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行承担。

重大事项提示

公司特别提醒投资者注意下列风险及重大事项：

（一）现有游戏盈利能力下降的风险

公司目前在线运营的游戏数量相对较少，报告期内盈利主要来自《街机三国》、《街机之王》和《热血街霸 3D》等游戏，若公司不能及时对在线运营的游戏进行改良和升级，以保持对玩家的持续吸引，可能导致玩家数目减少，在市场上受欢迎的程度降低，导致游戏的盈利能力下降，最终将会对公司的整体经营业绩产生不利影响。若公司的某款游戏其运营收入无法抵消其成本，公司可能会选择停止该款游戏的运营。如游戏停运，导致公司终止向运营商及客户提供该款游戏的服务，可能对公司的现金流产生不利影响。

（二）公司业绩下滑风险

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司营业收入分别为 5,240.41 万元、9,830.15 万元、21,891.07 万元，净利润分别为-3,084.54 万元、1,032.15 万元、9,220.69 万元，呈下降趋势，未来，如果公司研发实力削弱或是未能准确判断游戏玩家偏好，公司将不能推出成功的游戏产品，公司盈利能力将下降；如果公司的主打游戏产品的推出时点未能较好衔接，或过于集中，或未及时开发出主打产品，都将导致公司业绩的大幅波动；如果公司对广告费投入和研发投入未能进行合理管控，将导致公司营业成本或期间费用的增加，从而影响公司业绩。总之，公司可能因为上述因素存在业绩大幅下滑乃至亏损的风险。

（三）客户集中度风险

目前，国内的网络网页游戏和移动网络游戏的用户资源至关重要，拥有众多用户的北京世界星辉科技有限责任公司、深圳腾讯计算机系统有限公司是现阶段国内网页网络游戏和移动网络游戏市场的重要参与者以及市场发展的主要推动力量之一。这些运营商拥有的游戏平台，能直接面向大量的用户提供游戏产品及服务，且具备较好的产品发布推广模式和计费支付体系，这些平台已成为网页网络游戏和移动网络游戏行业内游戏开发商和运营商开展业务的重要平台之一。

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司通过前五大合作运营商所拥有的平台确认的收入规模分别为 3,015.36 万元、5,364.74 万元、12,722.23 万元，分别占公司同期营业收入比例分别为 58.85%、54.57%、58.12%，比例较高，公司营业收入对前五大合作运营商存在一定依赖。如果公司经营管理不善，在网页网络

游戏和移动网络游戏产品或相关服务中出现违约事件，公司与这些合作运营商的业务合作关系将会受到影响，或者若合作运营商的计费支付等政策发生不利调整，将会影响公司的业务发展。

（四）产品开发风险

公司主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发与运营，核心竞争优势来自于各类型游戏的开发能力。随着人们生活节奏不断加快以及游戏产品的不断丰富，游戏玩家兴趣转变也越来越快；随着硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的不断普及，以及新的游戏开发技术的不断推出，需要公司充分结合多项技术特征才能开发出高品质的游戏产品。因此，移动网络游戏开发必须及时掌握用户的消费心理及新兴的开发技术，不断推出新的游戏产品，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，同时抓住由这些变化而带来的商机，将会使公司在产品竞争中处于不利地位。

（五）软件著作权纠纷风险

公司网页网络游戏和移动网络游戏产品主要分为动作格斗类和休闲益智塔防两大类。公司坚持走精品化、系列化、品牌化的产品路线，目标将动作类游戏做到极致。目前，我国网页网络游戏和移动网络游戏的开发商较多，不同开发商开发的同类型游戏具有一定的形式相似性。根据最高人民法院对软件著作权侵权纠纷案件的相关函件，著作权法意义上的软件著作权实质相似性，需要对软件著作权的源代码或目标程序代码进行实际比较。

目前，公司上线运营的游戏产品与其他公司的游戏产品在源代码、美术素材、音乐音效素材等方面均不存在著作权法上的实质相似性，且上述游戏产品是公司自主开发并拥有软件著作权的产品，从未接到过任何第三人声明该等游戏软件产品侵害其著作权或其他合法权益的通知或声明，不存在软件著作权的纠纷。但是，如果公司未来在游戏产品研发过程中不能够持续保持自主开发能力，可能会面临一定的软件著作权纠纷风险。

（六）信息数据泄露、技术失密风险

公司主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发与运营，属于知识和技术密集型行业，公司游戏产品的设计思想和技术实现均系公司自主知识产权。由于国内手机游戏市场盗版、模仿行为严重，如果公司信息数据流失或技术失密，可能会导致公司产品被盗版或模仿，进而导致公司产品的市场竞争力降低，对公司

竞争优势的延续和持续经营造成不利影响。

（七）人才引进和流失风险

游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本，是公司的核心竞争力所在。随着公司规模不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

（八）税收政策风险

2013年4月10日及2014年5月30日，公司及子公司分别取得了上海市经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》，证书编号分别为沪R-2013-0215及沪R-2014-0151。2014年5月27日，公司收到上海市浦东新区国家税务局税务事项告知书，根据《财务部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（[财税2012]27号）等相关规定，公司从2013年度起，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。2013年11月19日，公司取得了经上海市科学技术委员会、上海市财政局、上海市国家税务局、上海市地方税务局颁发的《高新技术企业证书》，证书编号为GR201331000279，有效期为三年，根据国家相关税收政策，公司在高新技术认证有效期内适用的企业所得税税率为15%。若公司及子公司未来不能获得其他方面企业所得税税收优惠政策，可能恢复执行25%的企业所得税税率，将给公司的经营业绩带来一定程度影响。

（九）公司治理风险

有限公司期间，公司依法建立了基本的治理结构，设立了股东会、董事会和监事，但在实际执行中，公司治理存在不规范的情况。

股份公司成立后，公司按照《公司法》、《公司章程》等法律法规的要求成立了股东大会、董事会和监事会（以下简称“三会”），建立了规范的公司治理结构。同时，公司制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等制度，对股东大会、董事会和监事会的权力范围、成员资格、召开、表决程序等事项进行了进一步的规定。但是，股份公司成立时间不长，公司现行治理结构和内部控制体系的良好运行尚需在实践中证明和不断完善，且公司暂时没有建立专门的风险识别和评估部门，随着公司的快速发展，经营规模不断扩大，市场范围不断扩展，人员不断增加，对公司治理将会提出更高的要求，因

此，公司未来经营中可能存在因内部管理不适应发展需要而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。

（十）新游戏开发运营不成功的风险

由于游戏玩家的喜好转变，公司为保持持续经营能力，必须不断开发受玩家欢迎的新游戏。公司自主研发的游戏能否成功，在很大程度上取决于公司是否准确判断游戏玩家的喜好，是否就此作出快速的响应，是否能制定有效的开发计划在组织人员、技术、资金等方面安排得当，中间的任何环节出现问题都可能导致新游戏不被市场接受，或创意在技术上无法实现，或者晚于竞争对手推出类似的游戏。而为了推出一款新游戏，公司需要在前期投入大量的研发费、推广费、服务器托管费等，如新游戏开发运营不成功，新游戏产生的收益可能不能抵补支出，会削弱公司未来的盈利能力。

（十一）产业政策风险

近几年中，网络游戏市场迅速拓展，整体规模呈爆发增长趋势。由此引发的社会问题，尤其是针对青少年自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节等影响引起广泛关注。网络游戏行业受工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管，以上监管部门也逐步加强了网络游戏行业的监管力度，出台一系列监管政策及法规，对游戏开发商、运营商的资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范。目前，虽然公司针对所涉及游戏业务取得了必要的业务许可证，并履行了相关的备案手续，但若公司在业务管理上不能与监管导向一致，不能持续拥有和取得现有业务资质，或新业务开展中不能取得必要的业务资质，将影响公司业务地开展，对公司的持续发展产生不利影响。

（十二）员工借款导致的偿债能力风险

报告期内，由于员工个人资金周转需要，公司为提高员工忠诚度、员工稳定性以及工作满意度，公司内部成立了公司“互助计划”以及“欢乐住房计划”，分别向员工提供小于一年的短期资金援助以及大于一年的长期资金援助，其中对在职时间小于两年的员工按照公积金贷款利率收取利息，对在职时间大于两年的员工免收利息，员工经过部门主管、财务部门及总经理审批后即可获得资金援助，若在借款期间离职，需清偿完所有借款方可办理离职手续。由于员工还款来源主要来自其在公司的薪资收入，公司未能与银行或与贷款机构一样对员工的整体信贷能力进行专业审核，因此，公司在未来收款中可能存在因为员工偿债能力不足而面临坏账风险，将给公司的现金流带来一定程度的影响。

目录

声明.....	1
重大事项提示	2
目录.....	6
释义.....	8
第一节 基本情况	12
一、公司基本情况	12
二、股票挂牌情况	13
三、公司股权结构及股东基本情况	14
四、全资、控股、参股子公司情况	30
五、公司董事、监事和高级管理人员情况	35
六、最近两年一期的主要会计数据和财务指标	37
七、与本次挂牌有关的机构	38
第二节 公司业务	41
一、公司业务情况	41
二、公司组织结构与主要业务流程	55
三、公司关键业务资源要素	68
四、公司业务其他相关情况	85
五、公司商业模式	89
六、公司所处行业情况	92
七、公司发展目标与计划	119
第三节 公司治理	123
一、公司股东大会、董事会、监事会的运行情况及履责情况	123
二、公司董事会对公司治理机制执行情况的讨论及评估结果	125
三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年内的违法违规及受处罚的情况	129
四、公司独立性情况	130
五、同业竞争情况	131
六、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金，或者公司为实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况	134
七、公司董事、监事、高级管理人员相关情况	136
八、董事、监事、高级管理人员最近两年发生变动的情况	139
第四节 公司财务	141

一、最近两年一期的资产负债表、利润表、现金流量表和所有者权益变动表	141
二、最近两年一期财务会计报告的审计意见	156
三、报告期内的会计政策、会计估计及其变更情况	156
四、最近两年一期的主要财务指标	170
五、报告期主要会计数据	184
六、关联方、关联方关系及交易	229
七、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项	234
八、报告期内资产评估情况	234
九、股利分配政策和历年分配情况	235
十、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况	237
十一、风险因素	239
第五节 有关声明	246
一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明	246
二、主办券商声明	258
三、律师声明	259
四、审计机构声明	260
五、评估机构声明	261
第六节 附件	262
一、备查文件	262
二、信息披露平台	262

释义

在本公开转让说明书中，除非另有所指，下列词语具有如下含义：

一、常用词语		
公司、本公司、股份公司、欢乐互娱	指	欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
江游有限	指	上海江游信息科技有限公司
上海欢乐	指	上海欢乐互娱网络科技有限公司，公司全资子公司
上海热血	指	上海热血网络科技有限公司，公司全资子公司
海南欢乐	指	海南欢乐互娱网络科技有限公司，公司全资子公司
上海冰禾	指	上海冰禾网络科技有限公司，公司参股公司
上海乐核	指	上海乐核信息科技公司，公司参股公司
深圳青松	指	深圳市青松股权投资企业（有限合伙），公司股东
上海叁乐	指	上海叁乐投资管理中心（有限合伙），公司股东
北海巨之投	指	北海巨之投创业投资有限公司，公司股东
拾个梦想	指	北京拾个梦想信息科技有限公司
张江产业区	指	上海张江集成电路产业区开发有限公司
上海工商局	指	上海市工商行政管理局
上海工商局浦东分局	指	上海市工商行政管理局浦东新区分局（上海市浦东新区市场监督管理局）
股东大会	指	股份公司股东大会
董事会	指	股份公司董事会
监事会	指	股份公司监事会
三会	指	股东大会、董事会、监事会
“三会”议事规则	指	《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
《公司法》	指	现行有效的《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	现行有效的《中华人民共和国证券法》（2014年修订）
《业务规则》	指	《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》（股转系统公告[2013]2号）
章程、公司章程	指	股份公司的《公司章程》
推荐主办券商、主办券商、兴业证券	指	兴业证券股份有限公司
普华永道、申报会计师	指	普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）
评估机构、万隆评估	指	万隆（上海）资产评估有限公司

律师事务所、律师	指	上海邦信阳中建中汇律师事务所
全国股份转让系统	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
本次挂牌、公开转让	指	公司股票在全国股份转让系统挂牌并进行公开转让的行为
证券业协会、协会	指	中国证券业协会
本说明书、本公开转让说明书	指	欢乐互娱（上海）科技股份有限公司公开转让说明书
报告期、最近两年一期，	指	2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度
元、万元	指	人民币元、人民币万元
二、机构名称及专业术语		
PC	指	个人电脑
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
RPG	指	“Role-Playing Video Game”的简写，通常简称角色扮演游戏或称为电脑角色扮演游戏。
广州维动网络	指	广州维动网络科技有限公司
91wan 游戏平台	指	广州维动网络科技有限公司为电脑用户打造的网页网游游戏平台
广州华多网络	指	广州华多网络科技有限公司及其珠海分公司
YY 游戏平台	指	广州华多网络科技有限公司为电脑用户打造的网页网游游戏平台
北京世界星辉	指	北京世界星辉科技有限责任公司，奇虎科技有限公司所控制的公司
上海三七玩网络	指	上海三七玩网络科技有限公司
360	指	奇虎科技有限公司
360 游戏大厅平台	指	奇虎科技有限公司为智能手机用户打造的应用获取平台
360 游戏平台	指	奇虎科技有限公司为电脑用户打造的网页网游游戏平台
ARPPU 值	指	平均每个付费用户收入贡献（Average Revenue per Paying User）计算方法如下：游戏总收入/付费用户数
流水	指	某款游戏中的游戏玩家在一定时期内累计充值金额
9K9K	指	一家综合游戏资讯媒体
四三九九网络	指	四三九九网络股份有限公司
深圳腾讯	指	深圳市腾讯计算机系统有限公司、腾讯控股公司
腾讯游戏平台	指	深圳腾讯为电脑用户打造的网页网游游戏平台
4399 网页游戏平台	指	四三九九网络为电脑用户打造的网页网游游戏平台
4399 手机开放平台	指	四三九九网络为智能手机用户打造的应用获取平台

3737 网页游戏平台	指	广东天拓资讯科技有限公司自主研发，自主运营的网页游戏平台
爱玩网	指	腾讯网旗下专业游戏平台
巨人网络	指	上海巨人网络科技有限公司
天神互动	指	北京天神互动科技有限公司
3D	指	“Three-Dimensions” 的缩写，三维
2D	指	“Two-Dimensions ” 的缩写，二维
Apple Inc.	指	美国苹果公司
App Store	指	苹果公司为移动设备提供的应用商店
iOS	指	苹果公司开发的手持设备操作系统
Android/安卓	指	谷歌公司开发的手持设备操作系统
IP	指	Intellectual Property 的缩写，知识产权，也称其为“知识财产权”。
百度	指	国内知名搜索引擎及其相关游戏平台
爱奇艺	指	一家国内知名的视频网站
成都游吉	指	成都游吉科技有限公司
盛大网络	指	上海盛大网络发展有限公司
SDK	指	用于为特定的软件包、软件框架、硬件平台、操作系统等建立应用软件的开发工具的集合
OA	指	Office Automation，办公自动化
UI	指	用户界面
PHP	指	超文本预处理语言，一种 HTML 内嵌式的语言，是一种在服务器端执行的嵌入 HTML 文档的脚本语言
IDC	指	Internet Data Center，即互联网数据中心，指为集中式收集、存储、处理和发送数据的设备提供运行维护的设施基地并提供相关的服务
C/C++	指	一种静态数据类型检查的、支持多重编程范式的通用程序设计语言
Flash2D ACT 游戏引擎	指	采用 Flash 标准开发的一种二维动作游戏引擎。Flash 是指一种交互式矢量图和 Web 动画的标准。
Cocos2D-x	指	一个支持多平台的 2D 手机游戏引擎，使用 C++ 开发
Unity3D	指	由丹麦 Unity 公司开发的游戏开发工具，作为一款跨平台的游戏开发工具，支持包括 IOS，ANDROID，PC，WEB，PS3，XBOX 等多个平台的发布
KVM	指	一种企业计算机基础机房设施管理系统
3Dmax	指	Autodesk 公司旗下的基于 PC 系统的三维动画渲染和制作软件
maya	指	Autodesk 旗下的著名三维建模和动画软件
Autodesk	指	为制造业、工程建设行业、基础设施业以及传媒娱乐业提供卓越的数字化设计和工程软件服务和解决方案的软件公司
回访用户存活率	指	用户离开游戏后再次登录后的留存比率
激活用户回访率	指	游戏用户激活账户且离开游戏后再次回访的比率
用户流失率	指	注册后未登录游戏的用户占有所有用户的比率

付费率	指	付费用户数与总用户数的比率
应用宝	指	腾讯应用中心为智能手机用户打造的应用获取平台
ARPG	指	“Action Role Playing Game”的简写，中文含义为“动作角色扮演类游戏”。指角色的动作（特别是攻击动作）与你的操作（如点击鼠标）密切相关，ARPG 起源于 RPG 游戏。
SLG	指	“Simulation Game”的简写，是一种广泛的游戏类型，模拟游戏去复制各种“现实”生活的各种形式，达到“训练”玩家的目的。

第一节 基本情况

一、公司基本情况

中文名称：欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

英文名称：Huanle Entertainment （Shanghai）Technology Co.,Ltd.

法定代表人：时继江

成立日期：2009年7月2日

整体变更日期：2015年10月12日

注册资本：1,000万元

住所：中国（上海）自由贸易试验区盛夏路608号2幢2、3、4、5楼

电话：021-61620526

传真：021-50490878

电子邮箱：jasonzhang@123u.com

互联网网址：<http://www.123u.com>

董事会秘书：张东杰

经营范围：计算机软件的开发、设计、制作、销售；计算机硬件的研发、销售，计算机专业领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让、技术培训，系统集成，网络工程，电子产品、通讯产品的研发、销售，投资管理，投资咨询，企业管理咨询，商务咨询，会展服务，技术进出口业务。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

所属行业：公司细分行业属于互联网和相关服务行业，按照中国证监会发布的《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司属于信息传输、软件和信息技术服务业（I）中的互联网和相关服务业（I64）；根据中国《国民经济行业分类》国家标准（GB/4754-2011），公司所处行业为“I64互联网和相关服务”下的“I6420互联网信息服务”。根据全国中小企业股份转让系统2015年3月18日发布的《关于发布挂牌公司行业分类指引及行业分类结果的公告》，公司属于属于互联网和相关服务业下属互联网信息服务业中的数字内容服务，行业代码：I6420。

主营业务：网页网络游戏、移动网络游戏的研发与运营

证照编号：00000000201510120006

统一社会信用代码：913100006915847296

二、股票挂牌情况

（一）股票挂牌概况

股票代码：【】

股票简称：【】

股票种类：人民币普通股

每股面值：1.00元

股票总量：1,000万股

挂牌日期：【】年【】月【】日

股票转让方式：协议转让

（二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

1、相关法律法规对股东所持股份的限制性规定

《公司法》第一百四十一条规定：“发起人所持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司公开发行股份前已发行的股份，自公司股票在证券交易所上市交易之日起一年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持有本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。公司章程可以对公司董事、监事、高级管理人员转让其所持有的本公司股份做出其他限制性规定。”

《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第 2.8 条规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人在挂牌前直接或间接持有的股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。挂牌前十二个月以内控股股东及实际控制人直接或间接持有的股票进行过转让的，该股票的管理按照前款规定执行，主办券商为开展做市业务取得的做市初始库存股票除外。因司法裁决、继承等原因导致有限售期限的股票持有人发生变更的，后续持有人应继续执行股票限售规

定。”

《公司章程》第二十八条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的 25%；上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。”

2、股东所持股份的限售安排

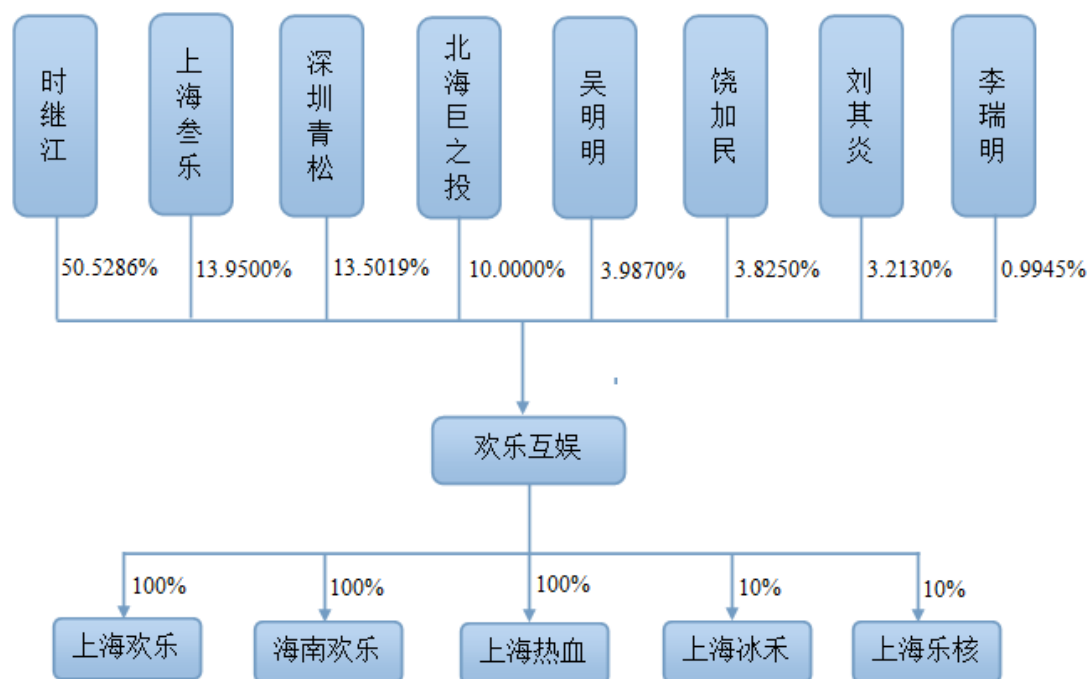
股份公司成立于 2015 年 10 月 12 日，截至本公开转让说明书签署之日，股份公司成立未满一年，尚无公开转让的股份。

截至本公开转让说明书签署之日，公司现有股东持股情况如下：

序号	股东名称 /姓名	持股数（股）	持股比例（%）	股东性质	是否存在质押或 其他争议事项
1	时继江	5,052,860.00	50.5286	自然人	否
2	上海叁乐	1,395,000.00	13.9500	合伙企业	否
3	深圳青松	1,350,190.00	13.5019	合伙企业	否
4	北海巨之投	1,000,000.00	10.0000	企业法人	否
5	吴明明	398,700.00	3.9870	自然人	否
6	饶加民	382,500.00	3.8250	自然人	否
7	刘其炎	321,300.00	3.2130	自然人	否
8	李瑞明	99,450.00	0.9945	自然人	否
合计		10,000,000.00	100.0000	—	否

三、公司股权结构及股东基本情况

（一）公司股权结构图



（二）主要股东的基本情况

1、公司控股股东、实际控制人情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司股东时继江直接持有公司 50.5286% 股权，通过上海叁乐间接持有公司 7.7501% 的股权，合计持有公司 58.2787% 股权，依其持有的股份所享有的表决权已足以对股东大会的决议产生重大影响，且其为公司的创始人之一，同时担任公司董事长、总经理职务，其可基于该持股比例及其在公司中的职位实际控制公司的生产经营、重大经营决策以及财务管理等重大事项。据此，可认定时继江为公司控股股东及实际控制人。

控股股东、实际控制人时继江简历如下：

时继江，男，中国国籍，无境外永久居留权，1980 年出生，本科学历。2003 年 8 月至 2006 年 3 月就职于爱特信信息技术有限公司，任游戏开发工程师；2006 年 4 月至 2007 年 3 月，就职于 CGOGO 科技（北京）有限公司，任研发中心高级开发工程师；2007 年 4 月至 2009 年 5 月，就职于上海我要网络发展有限公司，任技术架构师；2009 年 7 月至 2015 年 9 月，在江游有限担任董事长兼总经理；现任股份公司董事长兼总经理；任期三年，自 2015 年 9 月 30 日至 2018 年 9 月 29 日。

报告期内，控股股东及实际控制人未发生变化，且实际控制人不存在权利能力受限制情形。

2、公司前十名股东及持有 5%以上股份股东的基本情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司股东持股情况如下：

序号	股东名称/姓名	持股数（股）	持股比例（%）	股东性质	出资方式
1	时继江	5,052,860.00	50.5286	自然人	净资产折股
2	上海叁乐	1,395,000.00	13.9500	合伙企业	净资产折股
3	深圳青松	1,350,190.00	13.5019	合伙企业	净资产折股
4	北海巨之投	1,000,000.00	10.0000	企业法人	净资产折股
5	吴明明	398,700.00	3.9870	自然人	净资产折股
6	饶加民	382,500.00	3.8250	自然人	净资产折股
7	刘其炎	321,300.00	3.2130	自然人	净资产折股
8	李瑞明	99,450.00	0.9945	自然人	净资产折股
合计		10,000,000.00	100.0000	—	—

各股东的基本情况如下：

（1）时继江，详见本节之“三 公司股权结构及股东基本情况”之“（二）主要股东的基本情况”之“1、控股股东和实际控制人的基本情况”

（2）上海叁乐

①基本情况

名称：上海叁乐投资管理中心（有限合伙）

注册号：310115002136088

住所：上海市奉贤区青村镇奉村路 458 号 5 幢 133 室

执行事务合伙人：时继江

营业期限：2013 年 6 月 24 至 2043 年 6 月 23 日

经营范围：投资管理，实业投资，企业管理，投资咨询，企业管理咨询（以上咨询除经纪），市场信息咨询与调查（不得从事社会调查、社会调研、民意调查、民意测验），企业营销策划，市场营销策划，会务服务，展览展示服务。【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】

②合伙人及出资情况

截至本公开转让说明书签署之日，上海叁乐出资结构如下：

序号	合伙人名称	合伙人性质	出资额（万元）	出资比例（%）	在欢乐互娱任职情况
----	-------	-------	---------	---------	-----------

1	时继江	普通合伙人	55.5560	55.5560	董事长
2	陈康	有限合伙人	2.1505	2.1505	美术总监
3	任春	有限合伙人	3.5842	3.5842	制作人
4	周迪红	有限合伙人	0.7168	0.7168	前端开发主程
5	肖裕峰	有限合伙人	0.7168	0.7168	项目经理
6	何长兵	有限合伙人	3.5842	3.5842	制作人
7	陈敏	有限合伙人	3.5842	3.5842	制作人
8	周贤	有限合伙人	1.4337	1.4337	财务总监
9	马良	有限合伙人	2.1505	2.1505	制作人
10	孟波	有限合伙人	0.7168	0.7168	前端开发主程
11	赵广宇	有限合伙人	1.4337	1.4337	服务器主程
12	高捷	有限合伙人	0.7168	0.7168	主策划
13	徐玮	有限合伙人	0.7168	0.7168	主美术
14	许治坤	有限合伙人	0.7168	0.7168	运营总监
15	符小瑜	有限合伙人	21.5054	21.5054	法务总监
16	杜灿	有限合伙人	0.7168	0.7168	商务总监
合计		—	100.0000	100.0000	

③基金备案情况

上海叁乐为欢乐互娱及其子公司的员工持股平台，专用于持有公司股票。上海叁乐的普通合伙人时继江为欢乐互娱的实际控制人，有限合伙人均为欢乐互娱及其子公司的员工，上海叁乐由上述员工以自有资金出资设立，未进行公开或非公开募集资金。因此，上海叁乐不属于《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定中的私募投资基金管理人或私募投资基金，无需进行登记备案程序。

（3）深圳青松

①基本情况

名称：深圳市青松股权投资企业（有限合伙）

注册号：440300602313155

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）

成立日期：2012 年 6 月 20 日

经营范围：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）。

②合伙人及出资情况

截至本公开转让说明书签署之日，深圳青松出资结构如下：

序号	合伙人名称	合伙人性质	出资额（万元）	出资比例（%）
1	深圳市青松投资管理合伙企业（有限合伙）	普通合伙人	100.00	1.00
2	郑嗣荣	有限合伙人	1,600.00	15.84
3	陈章银	有限合伙人	500.00	4.90
4	于明芳	有限合伙人	1,000.00	9.90
5	胡韶东	有限合伙人	1,000.00	9.90
6	刘晓松	有限合伙人	3,000.00	29.80
7	张增丽	有限合伙人	400.00	3.96
8	汪琳映	有限合伙人	500.00	4.90
9	温育青	有限合伙人	2,000.00	19.80
合计		—	10,100.00	100.00

③基金备案情况

经核查，深圳青松支付至刘晓松的 600 万元股权转让价款，系来源于深圳青松合伙人自有资金，并非来源于以公开或非公开方式向投资者募集的资金。截至本说明书签署之日，深圳青松尚不存在以公开或非公开方式向投资者募集资金的情形，资产亦不存在由基金管理人进行管理、基金托管人进行托管的情形，深圳青松均是以自有资金对外投资。

另外，深圳青松作为私募投资基金管理人，已于 2015 年 6 月 11 日根据《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定，在中国证券投资基金业协会办理了私募投资基金管理人登记手续，登记编号为 P1015691。

④与公司主要股东签订协议的情况

2011 年 12 月 5 日，刘晓松与江游有限及其股东时继江、时继敏、赵韬签订了《关于上海江游信息科技有限公司的增资协议》，主要包括增资金额、价格及支付等一般条款及投资价格调整、优先权、反稀释、认沽权等特殊条款。

2012 年 12 月 20 日，刘晓松、深圳青松与江游有限及其股东时继江、时继敏、赵韬签署确认函，鉴于刘晓松于 2012 年 12 月 12 日已将其持有的江游有限的全部

股权转让给了深圳青松，刘晓松与江游有限及其股东时继江、时继敏、赵韬签署的《关于上海江游信息科技有限公司的增资协议》中所规定的权利义务将继续适用于深圳青松与江游有限及其股东时继江、时继敏、赵韬，刘晓松不再享有上述增资协议中的任何权利。

鉴于欢乐互娱（原江游有限）拟在全国股份转让系统挂牌并公开转让，2015年8月29日，刘晓松、深圳青松与时继江、时继敏、江游有限签署了一份《协议书》，约定深圳青松放弃上述增资协议中所有与非上市公司保护公众股东的相关规定相违背的条款，放弃所有与新三板挂牌和公开转让政策、法律相违背的条款，并明确指出放弃包括但不限于投资价格调整、优先权、反稀释、认沽权等可能损害公司、股东及债权人利益的特殊条款。

2015年10月27日，公司、原股东时继江、时继敏、赵韬、刘晓松与深圳青松共同签署了《关于不存在其他协议或约定的声明函》，承诺除了上述两份协议及一份确认函之外，公司、时继江、时继敏、赵韬、刘晓松与深圳青松之间不存在其他协议或承诺。

综上，虽然投资人在前期与公司签订的增资协议包括了一些可能与非上市公司保护公众股东的相关规定相违背的条款，但是在后期签订的协议中放弃了这些条款，因此，截至本公开转让说明书签署之日，公司、机构投资者与原股东签署的协议或承诺不存在损害公司、股东及债权人利益的情形，不会对公司股权的稳定性造成不利影响。

（4）北海巨之投

①基本情况

名称：北海巨之投创业投资有限公司

注册号：450500000123790

住所：北海工业园区管委会综合楼 352 号

法定代表人：屈发兵

营业期限：2015 年 1 月 13 日至 2045 年 1 月 12 日

经营范围：创业投资业务；代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务；创业投资咨询业务；为创业企业提供创业管理服务业务；参与设立创业投资企业与创业投资管理顾问机构。

②合伙人及出资情况

截至本公开转让说明书签署之日，北海巨之投出资结构如下：

序号	股东名称	股东性质	出资额（万元）	出资比例（%）
1	上海巨人网络科技有限公司	企业法人	10,000.00	100.00
合计		—	10,000.00	100.00

③基金备案情况

经核查，北海巨之投是其股东以自有资金投入设立的有限责任公司，不存在以非公开方式向投资者募集资金设立的情形，其资产亦不存在由基金管理人进行管理、基金托管人进行托管的情形，因此，北海巨之投不属于《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定中的私募投资基金管理人或私募投资基金，无需进行登记备案程序。

北海巨之投已出具承诺，若北海巨之投因未办理私募投资基金管理人或私募投资基金登记备案程序而使欢乐互娱、股东及债权人遭受损失的，由北海巨之投负责赔偿欢乐互娱、股东及债权人的全部经济损失。

④与公司及主要股东签订协议的情况

2015年7月14日，北海巨之投与江游有限股东时继江、上海叁乐、深圳青松、吴明明、饶加民、刘其炎、李瑞明及江游有限签订了《关于上海江游信息科技有限公司的增资协议》，主要包括增资金额、价格及支付等一般条款及投资价格调整、优先权、反稀释、认沽权等特殊条款。

鉴于欢乐互娱（原江游有限）拟在全国股份转让系统挂牌并公开转让，2015年9月14日，北海巨之投与江游有限及其股东时继江、上海叁乐、深圳青松、吴明明、饶加民、刘其炎、李瑞明签署了一份《协议书》，约定北海巨之投放弃上述增资协议中所有与非上市公司保护公众股东的相关规定相违背的条款，放弃所有与新三板挂牌和公开转让政策、法律相违背的条款，并明确指出放弃包括但不限于投资价格调整、优先权、反稀释、认沽权等可能损害公司、公司股东及公司债权人利益的特殊条款。

2015年10月27日，公司、股东时继江、上海叁乐、深圳青松、吴明明、饶加民、刘其炎、李瑞明与北海巨之投共同签署了《关于不存在其他协议或约定的

声明函》，承诺除了上述两份协议之外，公司、时继江、上海叁乐、深圳青松、吴明明、饶加民、刘其炎、李瑞明与北海巨之投之间不存在其他协议或承诺。

综上，虽然投资人在前期与公司签订的增资协议包括了一些可能与非上市公司保护公众股东的相关规定相违背的条款，但是在后期签订的协议中放弃了这些条款，因此，截至本公开转让说明书签署之日，公司、机构投资者与原股东签署的协议或承诺不存在损害公司、股东及债权人利益的情形，不会对公司股权的稳定性造成不利影响。

（5）吴明明，男，中国国籍，无境外永久居留权，1984年出生，本科学历。2008年6月至2009年6月，在上海我要网络发展有限公司任游戏程序员；2009年7月至2013年8月，在江游有限任“街机三国”游戏项目制作人；2013年9月至今，就职于上海欢乐，任职页游中心总经理；现同时兼任股份公司副总经理，任期三年，自2015年9月30日至2018年9月29日。

（6）饶加民，男，中国国籍，无境外永久居留权，1984年出生，本科学历。2007年7月至2008年9月就职于群硕软件开发（上海）有限公司，任软件开发工程师；2008年10月至2009年6月，就职于上海我要网络发展有限公司，任游戏开发工程师；2009年7月至2013年3月，就职于江游有限，任项目经理；2013年4月至今，就职于上海欢乐，任项目经理。

（7）刘其炎，男，中国国籍，无境外永久居留权，1983年出生，本科学历。2005年9月至2007年2月就职于美商网计算机网络（深圳）有限公司，任php开发工程师；2007年4月至2008年3月就职于上海热线信息网络有限公司，任php开发工程师；2008年8月至2009年11月就职于上海我要网络发展有限公司，任php开发工程师；2009年11月至今，就职于欢乐互娱，历任页游《街机三国》游戏项目服务器程序负责人、技术总监；现兼任股份公司董事，任期三年，自2015年9月29日至2018年9月28日。

（8）李瑞明，男，中国国籍，无境外永久居留权，1979年出生，本科学历。2004年2月至2005年2月就职于江南都市报，任社会新闻记者；2005年7月至2008年1月就职于晋江经济报，任财经新闻记者；2008年2月至2010年9月就职福建省软众文化传播有限公司，任客户总监；2010年10月至今，就职于欢乐互娱，任职游戏策划；现兼任股份公司监事会主席，任期三年，自2015年9月30日至2018年9月29日。

3、股东之间的关联关系

股东上海叁乐是公司为有效实施股权激励所设立的员工持股平台，执行事务合伙人为时继江，时继江同时为欢乐互娱的控股股东及实际控制人，除此之外，股东之间不存在关联关系。

（三）公司股本形成及变化情况

1、2009 年 7 月，有限公司设立

2009 年 6 月 9 日，上海工商局出具沪工商注名预核字第 01200906090358 号《企业名称预先核准通知书》，同意时继江、时继敏共出资 50 万元设立上海江游信息科技有限公司。

2009 年 6 月 15 日，江游有限全体股东签署《上海江游信息科技有限公司章程》。

2009 年 6 月 25 日，上海沪中会计师事务所有限公司出具沪会中事（2009）验字第 1261 号《验资报告》，验证截至 2009 年 6 月 23 日止，江游有限（筹）已收到全体股东缴纳的首期实缴资本合计 10 万元，均以货币出资。

2009 年 7 月 2 日，江游有限取得了上海工商局浦东分局核发的《企业法人营业执照》，注册号为 310115001136823。

有限公司设立时股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）		出资比例（%）	出资方式
		认缴出资额	实缴出资额		
1	时继江	30.00	6.00	60.00	货币
2	时继敏	20.00	4.00	40.00	货币
合计		50.00	10.00	100.00	—

2、2010 年 4 月，缴足注册资本

2010 年 4 月 14 日，上海沪中会计师事务所有限公司出具沪会中事(2010)验字第 1112 号《验资报告》，验证截至 2010 年 4 月 8 日止，江游有限（筹）已收到全体股东缴纳的第二期实收资本合计 40 万元，均以货币出资，至此，公司的实收资本累计为 50 万元，占已登记注册资本总额的 100%。

2010 年 4 月 16 日，有限公司取得了上海工商局浦东分局换发的《企业法人营业执照》，注册号为 310115001136823。

此次出资完成后，股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	出资比例	出资方式
----	----	---------	------	------

		认缴出资额	实缴出资额	(%)	
1	时继江	30.00	30.00	60.00	货币
2	时继敏	20.00	20.00	40.00	货币
合计		50.00	50.00	100.00	—

3、有限公司第一次股权转让

2011年5月27日，有限公司召开股东会，同意股东时继江将持有公司1%的股权转让给赵韬，转让价款为0.5万元。

同日，时继江与赵韬签订了《股权转让协议》。

2011年5月28日，公司在上海工商局浦东分局办理了工商变更登记手续。

本次股权转让后，有限公司的股权结构变更如下：

序号	股东名称（姓名）	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	时继江	29.50	59.00	货币
2	时继敏	20.00	40.00	货币
3	赵韬	0.50	1.00	货币
合计		50.00	100.00	—

4、有限公司第一次增资

2011年6月28日，有限公司召开股东会，全体股东一致同意公司注册资本由50万元增至100万元，各股东出资额按原投资股本比例相应变更。

2011年7月5日，上海沪中会计师事务所有限公司出具沪会中事（2011）验字第1233号《验资报告》，验证截至2011年6月28日，公司已收到全体股东缴纳的新增注册资本50万元，均为货币出资，至此，公司的实收资本累计为100万元，占已登记注册资本总额的100%。

2011年7月6日，上海工商局浦东分局核发了新的《企业法人营业执照》，注册号为310115001136823。

本次增资后，公司股权结构变更为：

序号	股东	出资额（万元）		出资比例（%）	出资方式
		认缴出资额	实缴出资额		
1	时继江	59.00	59.00	59.00	货币
2	时继敏	40.00	40.00	40.00	货币
3	赵韬	1.00	1.00	1.00	货币
合计		100.00	100.00	100.00	—

5、有限公司增加新股东并第二次增资

2011年12月5日，刘晓松与江游有限及其股东时继江、时继敏、赵韬签订了《关于上海江游信息科技有限公司的增资协议》，约定刘晓松向江游有限投资600万元，其中18万作为新增注册资本，余下582万元计入资本公积。

2011年12月21日，有限公司股东会作出决议：（1）同意公司注册资本由100万元增至117.65万元；（2）同意吸收刘晓松为公司新股东；（3）同意本次增资的17.65万元由刘晓松认缴。

2012年1月5日，上海高仁会计师事务所出具沪高仁（2012）第01201号《验资报告》，验证截至2011年11月28日，公司已收到新股东缴纳的投资款18万元，其中新增注册资本17.65万元，其余0.35万元计入资本公积。至此，公司的实收资本累计为117.65万元，占已登记注册资本总额的100%。

2012年1月6日，上海工商局浦东分局核发了新的《企业法人营业执照》，注册号为310115001136823。

本次增资后，公司股权结构变更为：

序号	股东	出资额（万元）		出资比例（%）	出资方式
		认缴出资额	实缴出资额		
1	时继江	59.00	59.00	50.15	货币
2	时继敏	40.00	40.00	34.00	货币
3	赵韬	1.00	1.00	0.85	货币
4	刘晓松	17.65	17.65	15.00	货币
合计		117.65	117.65	100.00	—

备注：主办券商发现，2011年12月5日，刘晓松与江游有限及其股东时继江、时继敏、赵韬签订的《关于上海江游信息科技有限公司的增资协议》与工商登记资料中的股东会决议及验资报告存在差异。经与刘晓松及公司股东确认得知，刘晓松向江游有限投资600万元，其中，17.65万元作为注册资本，占出资后注册资本总额的15%，余下计入资本公积，由于当时经办人员的疏忽，将《关于上海江游信息科技有限公司的增资协议》中的关于新增注册资本的约定错误表述成18万元（应为新增注册资本17.65万元）。在办理工商登记过程中，上海高仁会计师事务所出具沪高仁（2012）第01201号《验资报告》，就新股东的投资款18万元进行验资，其中17.65万元作为新增注册资本，余下0.35万元进入资本公积；上海通展会计师事务所（特殊普通合伙）于2015年11月13日对本次增资进行了复验，并出具了通展会验字（2015）第150号《验资报告》，证实刘晓松出资600万，其中17.65万元进入注册资本，余下582.35万元进入资本公积。主办券商进一步核查刘晓松此次增资的全部付款凭证，

确认《关于上海江游信息科技有限公司的增资协议》约定的 600 万元投资款已全部缴付，公司已将投资款溢价部分 582.35 万元列入资本公积。

由于当时经办人员的疏忽，导致 2011 年刘晓松向江游有限增资的相关协议、验资报告内容与真实意思表示存在差异，且未及时对刘晓松溢价增资的 582 万元进行验资，但刘晓松及公司股东均表示，工商登记资料所显示的出资金额及出资比例为其真实意思表示，公司虽未及时就 582 万元的溢价增资进行验资确认，但在公司整体变更为股份公司阶段，普华永道中天会计师事务所(特殊普通合伙)已对公司进行了审计、验资，出具了普华永道中天审字(2015)第 11031 号《审计报告》及普华永道中天验字（2015）第 1166 号《验资报告》，并就该笔溢价增资形成的资本公积纳入公司净资产进行折股；另外，上海通展会计师事务所（特殊普通合伙）已于 2015 年 11 月 13 日对本次增资进行了复验，确认刘晓松增资的 600 万元已经全部支付，其中 17.65 万元作为新增注册资本，余下 582.35 万元进入资本公积。

公司控股股东、实际控制人时继江承诺，因经办人员疏忽导致 2011 年刘晓松向江游有限增资的相关协议、验资报告内容与真实意思表示存在差异，且未及时对刘晓松溢价增资的 582 万元进行验资。若公司因上述事宜而受到任何损失或损害，将由其个人承担全部责任。主办券商及律师认为，股份公司注册资本夯实，有限公司阶段由于工作人员疏忽而导致的差错不会对本次挂牌构成实质性障碍。

6、有限公司第二次股权转让

2012 年 12 月 12 日，刘晓松与深圳青松签署了《股权转让协议》，约定刘晓松将公司 15.0021%的股权转让给深圳青松，转让价款为 17.65 万元。同日，公司新股东签署了修订后的公司章程。

2012 年 12 月 17 日，上海工商局浦东分局为此次股权转让办理了工商变更登记手续，并核发了新的《企业法人营业执照》，注册号为 310115001136823。

本次股权转让后，有限公司的股权结构变更如下：

序号	股东	出资额（万元）		出资比例（%）	出资方式
		认缴出资额	实缴出资额		
1	时继江	59.00	59.00	50.1487	货币
2	时继敏	40.00	40.00	33.9992	货币
3	赵韬	1.00	1.00	0.8500	货币
4	深圳青松	17.65	17.65	15.0021	货币
合计		117.65	117.65	100.0000	—

备注：经股权转让双方确认，在工商登记备案的《股权转让协议》上所约定的转让价格并非双方实际支付的股权转让对价，在实际履行中股权受让方已经按照刘晓松当初增资进来

的价格向其支付了相应的转让价款（即人民币 600 万元），本次股权转让是双方真实的意思表示，股权转让价款也已实际支付，不存在代持的情形，双方对本次股权转让不存在任何争议。主办券商项目组进一步查阅了深圳青松向刘晓松支付的股权转让价款凭证，确认本次股权转让价款已按照人民币 600 万元进行支付。

7、有限公司第三次股权转让

2013 年 7 月 1 日，有限公司股东会作出决议：同意股东时继江将公司 2.3459% 股权和 1.1050% 股权分别转让给刘其炎和李瑞明，转让价款分别为 2.7599 万元和 1.3 万元；同意股东时继敏将公司 15% 股权、4.25% 股权、4.25% 和 1.0541% 股权分别转让给上海叁乐、饶加民、吴明明和刘其炎，转让价格分别为 17.6475 万元、5.0001 万元、5.0001 万元和 1.2402 万元。

同日，各股权转让方签署了相应的《股权转让协议》。

2013 年 7 月 29 日，上海工商局浦东分局为此次股权转让办理了工商变更登记手续，并核发了新的《企业法人营业执照》，注册号为 310115001136823。

本次股权转让后，有限公司的股权结构变更如下：

序号	股东	出资额（万元）		出资比例（%）	出资方式
		认缴出资额	实缴出资额		
1	时继江	54.9401	54.9401	46.6979	货币
2	时继敏	11.1121	11.1121	9.4450	货币
3	赵韬	1.0000	1.0000	0.8500	货币
4	深圳青松	17.6500	17.6500	15.0021	货币
5	上海叁乐	17.6475	17.6475	15.0000	货币
6	刘其炎	4.0001	4.0001	3.4000	货币
7	李瑞明	1.3000	1.3000	1.1050	货币
8	吴明明	5.0001	5.0001	4.2500	货币
9	饶加民	5.0001	5.0001	4.2500	货币
合计		117.6500	117.6500	100.0000	—

备注：鉴于本次股权转让系用于股权激励，公司已根据《会计准则第 11 号---股份支付》的要求，进行了股份支付处理。公司委托浙江中企华资产评估有限公司分别以 2013 年 6 月 30 日以及 2015 年 6 月 30 日为评估基准日对江游有限的股东部分权益价值进行评估。2015 年 8 月 10 日，浙江中企华资产评估有限公司分别出具了浙中企华评报字（2015）第 191 号及浙中企华评报字（2015）第 192 号《上海江游信息科技有限公司以财务报告为目的拟进行股份支付涉及的上海江游信息科技有限公司股东部分权益项目评估报告》，所涉及 2013 年股份支付已完成，2015 年股份支付按照行权期限摊销中。

8、有限公司第四次股权转让

2013年8月27日，有限公司股东会作出决议：同意股东赵韬将公司0.50%股权、0.18%股权和0.17%股权分别转让给上海叁乐、吴明明和刘其炎，转让价格分别为0.5882万元、0.2118万元和0.2000万元。

同日，各股权转让方签署了相应的《股权转让协议》。

2013年9月2日，上海工商局浦东分局为此次股权转让办理了工商变更登记手续，并核发了新的《企业法人营业执照》，注册号为310115001136823。

本次股权转让后，有限公司的股权结构变更如下：

序号	股东	出资额（万元）		出资比例（%）	出资方式
		认缴出资额	实缴出资额		
1	时继江	54.9401	54.9401	46.6979	货币
2	时继敏	11.1121	11.1121	9.4450	货币
3	深圳青松	17.6500	17.6500	15.0021	货币
4	上海叁乐	18.2357	18.2357	15.5000	货币
5	刘其炎	4.2001	4.2001	3.5700	货币
6	李瑞明	1.3000	1.3000	1.1050	货币
7	吴明明	5.2119	5.2119	4.4300	货币
8	饶加民	5.0001	5.0001	4.2500	货币
合计		117.6500	117.6500	100.00	—

9、有限公司第五次股权转让

2015年3月25日，有限公司股东会作出决议：同意股东时继敏将公司9.4450%股权转让给时继江，转让价款为11.1121万元。

同日，股权转让双方签署了相应的《股权转让协议》。

2015年4月10日，上海工商局浦东分局为此次股权转让办理了工商变更登记手续，并核发了新的《企业法人营业执照》，注册号为310115001136823。

本次股权转让后，有限公司的股权结构变更如下：

序号	股东	出资额（万元）		出资比例（%）	出资方式
		认缴出资额	实缴出资额		
1	时继江	66.0522	66.0522	56.1429	货币
2	深圳青松	17.6500	17.6500	15.0021	货币
3	上海叁乐	18.2357	18.2357	15.5000	货币
4	刘其炎	4.2001	4.2001	3.5700	货币
5	李瑞明	1.3000	1.3000	1.1050	货币

6	吴明明	5.2119	5.2119	4.4300	货币
7	饶加民	5.0001	5.0001	4.2500	货币
合计		117.6500	117.6500	100.0000	—

10、有限公司增加新股东并第三次增资

2015年7月16日，有限公司股东会作出决议：（1）同意公司注册资本由117.65万元增至130.7222万元；（2）新股东北海巨之投出资5,000万元，其中13.0722万元计入公司注册资本金，另外4,986.9278万元计入公司资本公积，出资方式为货币。

2015年9月15日，上海通展会计师事务所（特殊普通合伙）出具通展会验字（2015）第121号《验资报告》，验证截至2015年7月28日，公司已收到新股东北海巨之投缴纳的新增注册资本13.0722万元，均为货币出资（实际出资额为5,000万元，其中13.0722万元作为新增注册资本，余下4,986.9278万元计入资本公积），至此，公司的实收资本累计为130.7222万元，占已登记注册资本总额的100%。

2015年7月24日，上海市工商行政管理局自由贸易试验区分局核发了新的《企业法人营业执照》，注册号为310115001136823。

本次增资后，公司股权结构变更为：

序号	股东	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	时继江	66.0522	50.5286	货币
2	深圳青松	17.6500	13.5019	货币
3	上海叁乐	18.2357	13.9500	货币
4	刘其炎	4.2001	3.2130	货币
5	李瑞明	1.3000	0.9945	货币
6	吴明明	5.2119	3.9870	货币
7	饶加民	5.0001	3.8250	货币
8	北海巨之投	13.0722	10.0000	货币
合计		130.7222	100.0000	—

11、公司整体变更

2015年9月9日，有限公司召开临时股东会，全体股东一致同意：由有限责任公司整体变更为股份有限公司，中文名称拟为“欢乐互娱（上海）科技股份有限公司”，以公司全体股东作为发起人；以2015年7月31日为变更设立股份有限公司审计、评估基准日，以不高于公司的账面净资产值折股整体变更设立为股份有限公司；聘请兴业证券股份有限公司、普华永道中天会计师事务所（特殊普

通合伙）、万隆（上海）资产评估有限公司、上海邦信阳中建中汇律师事务所为公司变更设立工作的中介机构；授权公司董事会全权负责与公司整体变更为股份有限公司的相关事宜。由董事会所有成员组建筹委会，具体负责相关事宜。

2015年9月12日，普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）出具的普华永道中天审字(2015)第11031号《审计报告》，确认截止2015年7月31日，公司经审计的账面净资产值为172,208,369.74元。

2015年9月13日，万隆(上海)资产评估有限责任公司出具万隆评报字(2015)第1457号《资产评估报告》，确认截止2015年7月31日，公司净资产评估值为17,286.82万元。

2015年9月13日，有限公司召开临时股东会，全体股东一致同意：以经审计后的账面净资产172,208,369.74元按1:0.0581的比例折合成股份公司股本，共计折合股本1,000万股，每股面值人民币1元，余额162,208,369.74元计入股份有限公司资本公积(原未分配利润部分60,189,800.41元不用于折股，计入资本公积)。由各发起人按照各自在公司的出资比例持有相应数额的股份，整体变更发起设立股份公司。

2015年9月29日，公司发起人召开创立大会暨第一次股东大会。大会审议通过了《关于欢乐互娱（上海）科技股份有限公司筹建情况的报告》、《关于设立欢乐互娱(上海)科技股份有限公司的议案》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《公司章程》等议案，选举了股份公司第一届董事会成员，选举了第一届非职工代表监事，与职工代表大会选举的职工代表监事共同组成公司第一届监事会。

2015年9月29日，普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）出具编号为普华永道中天验字（2015）第1166号《验资报告》，对公司本次整体变更进行了审验，验证截至2015年9月13日，江游有限全体发起人以公司截至2015年7月31日经审计的净资产172,208,369.74元为基础，其中1,000万元折成股本，余下162,208,369.74元计入资本公积，股本占公司申请变更后注册资本的100%。

2015年10月12日，上海工商局核发了新的《企业法人营业执照》，证照编号为00000000201510120006。

本次整体变更后，公司股本结构如下：

序号	股东	持股数（股）	持股比例（%）	出资方式
1	时继江	5,052,860	50.5286	净资产折股

2	北海巨之投	1,000,000	10.0000	净资产折股
3	深圳青松	1,350,190	13.5019	净资产折股
4	上海叁乐	1,395,000	13.9500	净资产折股
5	吴明明	398,700	3.98700	净资产折股
6	饶加民	382,500	3.82500	净资产折股
7	刘其炎	321,300	3.21300	净资产折股
8	李瑞明	99,450	0.9945	净资产折股
合计		10,000,000.00	100.00	—

12、公司重大资产重组

报告期内，公司不存在重大资产重组情况。

四、全资、控股、参股子公司情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司有三家全资子公司及两家参股公司：三家全资子公司依次为上海欢乐、上海热血、海南欢乐；两家参股公司分别为上海冰禾、上海乐核。具体情况如下：

（一）上海欢乐

1、基本情况

公司名称：上海欢乐互娱网络科技有限公司

注册号：310113001038353

住所：上海市宝山区上大路 668 号 237J 室

法定代表人：时继江

营业期限：2013 年 4 月 8 日至 2033 年 4 月 7 日

经营范围：网络科技、计算机软硬件专业领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；设计、制作计算机软硬件；计算机系统集成；网络工程；电子产品、通讯产品的技术开发；投资管理；投资咨询；企业管理咨询；商务信息咨询；会展服务；计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品）、电子产品、通讯产品销售；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；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）（详见许可证）。【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、股本形成及变化情况

（1）上海欢乐设立

2013年3月28日，上海工商局出具沪工商注名预核字第01201303281033号《企业名称预先核准通知书》，同意江游有限出资1,000万元设立上海欢乐互娱网络科技有限公司。

2013年4月1日，上海欢乐的股东江游有限签署了《上海欢乐互娱网络科技有限公司章程》。

2013年4月7日，上海瑞和会计师事务所有限公司出具瑞和会验字（2013）第0234号《验资报告》，验证截至2013年4月3日止，上海欢乐（筹）已收到股东缴纳的注册资本合计1,000万元，均以货币出资。

2013年4月8日，上海欢乐取得了上海市工商行政管理局宝山分局核发的《企业法人营业执照》，注册号为310113001038353。

截至本公开转让说明书签署之日，上海欢乐的股权结构如下：

序号	股东名称（姓名）	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	江游有限	1,000.00	100.00	货币
	合计	1,000.00	100.00	—

（2）上海欢乐经营范围发生变化

2014年7月7日，公司股东会作出决议，同意公司变更经营范围，经营范围由“该公司成立时的一般经营项目为网络科技、计算机软硬件专业领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；设计、制作计算机软硬件；计算机系统集成；网络工程；电子产品、通讯产品的技术开发；投资管理；投资咨询；企业管理咨询；商务信息咨询；会展服务；计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品）、电子产品、通讯产品销售。【企业经营涉及行政许可的，凭许可证件经营】”变更为“网络科技、计算机软硬件专业领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；设计、制作计算机软硬件；计算机系统集成；网络工程；电子产品、通讯产品的技术开发；投资管理；投资咨询；企业管理咨询；商务信息咨询；会展服务；计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品）、电子产品、通讯产品销售；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；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）（详见许可证）。【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】”

同日，上海欢乐股东签署了修改后的公司章程。

2014年7月18日，上海市工商行政管理局宝山分局对此次变更予以核准登记，并换发了新的《企业法人营业执照》，注册号为310113001038353。

3、上海欢乐最近两年内的违法违规及受处罚的情况

上海欢乐最近两年不存在违法违规行为及因违法违规而被处罚的情况，具体情况如下：

根据工商、税务、公积金等主管单位出具的证明，上海欢乐最近两年不存在重大违法违规行为；根据上海市新闻出版局出具的证明，上海欢乐自成立以来，已经取得经营所必需的证照，不存在违反相关法律法规而受到处罚的情形；根据上海市文化广播影视管理局文化影视市场处出具的证明，上海欢乐具备利用信息网络经营游戏产品（游戏产品运营、网络游戏虚拟货币发行）的资质，自取得经营许可资质以来，不存在违反相关法律法规而受到处罚的情形；根据上海市通信管理局出具的证明，上海欢乐自2013年11月11日取得编号为B2-20130009号增值电信业务经营许可证以来，未发现违反电信监管法律法规的记录；另外，经核查，上海欢乐最近两年也不存在重大诉讼、仲裁、行政处罚及未决诉讼、仲裁事宜。

4、主营业务

上海欢乐主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发与运营。

（二）上海热血

1、基本情况

公司名称：上海热血网络科技有限公司

注册号：310114002739574

住所：上海市嘉定区南翔镇科福路358_368号4幢1层B区1039室

法定代表人：时继江

营业期限：2014年6月30日至2044年6月29日

经营范围：网络科技（不得从事科技中介），从事网络、计算机软硬件技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机系统集成，设计、制作、代理各类广告，利用自有媒体发布广告，动漫设计，投资管理，投资咨询（除金融、证券），企业管理咨询，商务咨询，会务服务，从事技术进出口业务，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、电子产品、通讯器材的销售。【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】

截至本公开转让说明书签署之日，上海热血的股权结构如下：

序号	股东名称（姓名）	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	江游有限	100.00	100.00	货币
合计		100.00	100.00	—

2、上海热血最近两年内的违法违规及受处罚的情况

根据工商、税务等主管单位出具的证明，上海热血自成立以来不存在重大违法违规行为。

3、主营业务

据调查，上海热血自成立以来并未开展实际业务。

（三）海南欢乐

1、基本情况

公司名称：海南欢乐互娱网络科技有限公司

注册号：469027000033954

住所：海南省老城高新技术产业示范区海南生态软件园

法定代表人：时继江

营业期限：2014年12月30日至2044年12月30日

经营范围：计算机软件、信息系统软件的开发、销售（除计算机信息系统安全专用产品）；信息系统设计、集成、运行维护；信息技术咨询；集成电路设计、研发；网络工程；电子产品、通讯产品的研发、销售；投资管理，投资咨询；企业管理咨询；商务咨询（以上咨询除经纪）；会展服务；设计、制作、代理各类广告，利用自有媒体发布广告，动漫设计，利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；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）。

截至本公开转让说明书签署之日，海南欢乐的股权结构如下：

序号	股东名称（姓名）	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	江游有限	1,000.00	100.00	货币
合计		1,000.00	100.00	—

2、海南欢乐最近两年内的违法违规及受处罚的情况

根据工商、税务等主管单位出具的证明，海南欢乐自成立以来不存在重大违法违规行为。

3、主营业务

据调查，海南欢乐自成立以来并未开展实际业务。

（四）上海冰禾

公司名称：上海冰禾网络科技有限公司

注册号：310120002605903

住所：中国（上海）自由贸易试验区祖冲之路899号11幢2层

法定代表人：时继敏

营业期限：2014年12月26日至2034年12月25日

经营范围：从事网络科技、信息科技、计算机科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，计算机、软件及辅助设备、电子产品、通讯设备（除卫星电视广播地面接收设施）的批发、零售，计算机信息系统集成，集成电路设计，计算机网络工程施工，投资管理，投资信息咨询，企业管理咨询，商务信息咨询，会务服务，展览展示服务，设计、制作、代理、发布各类广告，利用自有媒体发布广告，动漫设计，电子商务（不得从事增值电信、金融业务）。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

截至本公开转让说明书签署之日，上海冰禾的股权结构如下：

序号	股东	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	时继敏	90.0000	81.00	货币
2	涂强	10.0000	9.00	货币
3	江游有限	11.1111	10.00	货币
合计		111.1111	100.00	—

（五）上海乐核

公司名称：上海乐核信息科技有限公司

注册号：310112001469906

住所：上海市闵行区东川路555号戊楼1025室

法定代表人：闵光春

营业期限：2015年2月2日至2045年2月1日

经营范围：从事信息科技、网络科技、计算机科技、软件科技领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，文化艺术交流及策划（除经纪），动画设计，电子产品、数码产品、通信设备及相关产品、计算机、软件及辅助设备的销售，市场营销策划，展览展示服务，会务服务，礼仪服务，商务信息咨询（除经纪），从事货物及技术的进出口业务。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

截至本公开转让说明书签署之日，上海乐核的股权结构如下：

序号	股东	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	上海时乐鸟信息科技有限公司	8.00	80.00	货币
2	北京丰厚天元投资中心（有限合伙）	1.00	10.00	货币
3	江游有限	1.00	10.00	货币
合计		10.00	100.00	—

五、公司董事、监事和高级管理人员情况

（一）董事基本情况

股份公司共有董事五名，任期三年，任期届满可连选连任。

序号	姓名	职位	任期
1	时继江	董事长	三年
2	吴明明	董事	三年
3	亓骥才	董事	三年
4	李佳琦	董事	三年
5	刘其炎	董事	三年

时继江，董事长，详见本节之“三 公司股权结构及股东基本情况”之“（二）主要股东的基本情况”之“1、公司控股股东、实际控制人情况”。

吴明明，董事，详见本节之“三 公司股权结构及股东基本情况”之“（二）主要股东的基本情况”之“2、公司前十名股东及持有 5%以上股份股东的基本情况。”

亓骥才，董事，男，中国国籍，无境外永久居留权，1987 年出生，研究生学历。2013 年 3 月至今，就职于深圳市青松股权投资企业（有限合伙），历任投资分析师、投资经理。2015 年 9 月 29 日被选举为股份公司董事，任期三年，自 2015

年 9 月 29 日至 2018 年 9 月 28 日。

李佳琦，董事，女，中国国籍，无境外永久居留权，1988 年出生，研究生学历。2012 年 9 月至今，就职于上海征途信息技术有限公司，任职首席财务官助理以及国内投资组助理。2015 年 9 月 29 日被选举为股份公司董事，任期三年，自 2015 年 9 月 29 日至 2018 年 9 月 28 日。

刘其炎，董事，详见本节之“三 公司股权结构及股东基本情况”之“（二）主要股东的基本情况”之“2、公司前十名股东及持有 5%以上股份股东的基本情况。”

（二）监事基本情况

公司共有监事三名，其中，职工代表监事一名。监事任期三年，任期届满可连选连任。

序号	姓名	职位	任期
1	李瑞明	监事会主席	三年
2	符小瑜	监事	三年
3	陈敏	职工代表监事	三年

李瑞明，监事会主席，详见本节之“三 公司股权结构及股东基本情况”之“（二）主要股东的基本情况”之“2、公司前十名股东及持有 5%以上股份股东的基本情况。”

符小瑜，监事，女，中国国籍，无境外永久居留权，1985 年出生，本科学历；2007 年 8 月至 2010 年 8 月就职于招商银行股份有限公司信用卡中心，任风险管理部法务；2011 年 2 月至 2013 年 2 月就职于游戏橘子数位科技股份有限公司中国区子公司，任法务主管；2013 年 5 月至今，就职于欢乐互娱，任法务总监；现兼任股份公司监事，任期三年，自 2015 年 9 月 29 日至 2018 年 9 月 28 日。

陈敏，监事，男，中国国籍，无境外永久居留权，1986 年出生，本科学历。2006 年 11 月至 2011 年 6 月就职于福建网龙信息科技有限公司，历任客服主管、产品主管；2011 年 7 月至 2014 年 9 月就职于上海巨人网络科技有限公司，任高级游戏策划师；2014 年 10 月至今就职于上海欢乐，任《街机三国手游》（暂定名）主策划师；现兼任股份公司监事，任期三年，自 2015 年 9 月 29 日至 2018 年 9 月 28 日。

（三）高级管理人员基本情况

公司现有四名高级管理人员，均由股份公司董事会聘任，任期三年。

序号	姓名	职位	任期
1	时继江	总经理	三年
2	吴明明	副总经理	三年
3	周贤	财务总监	三年
4	张东杰	董事会秘书	三年

时继江，总经理，详见本节之“三 公司股权结构及股东基本情况”之“（二）主要股东的基本情况”之“1、公司控股股东、实际控制人情况”。

吴明明，副总经理，详见本节之“三 公司股权结构及股东基本情况”之“（二）主要股东的基本情况”之“2、公司前十名股东及持有 5%以上股份股东的基本情况。”

周贤，财务总监，女，中国国籍，无境外永久居留权，1985 年出生，本科学历。2008 年 7 月至 2011 年 7 月就职于普华永道中天会计师事务所有限公司，任高级审计员；2011 年 8 月至 2013 年 7 月就职于突触计算机系统（上海）有限公司，任集团财务经理；2013 年 7 月至 2015 年 9 月就职于江游有限，任职财务总监；现任股份公司财务总监，任期三年，自 2015 年 9 月 30 日至 2018 年 9 月 29 日。

张东杰，董事会秘书，男，中国国籍，无境外永久居留权，1986 年出生，本科学历。2010 年 7 月至 2012 年 11 月，就职于华为技术有限公司，历任销售会计、财务分析；2013 年 3 月至 2013 年 7 月，就职于特易购乐购（中国）投资有限公司，任财务分析；2013 年 8 月至 2014 年 4 月，就职于突触计算机系统（上海）有限公司，任高级财务分析；2014 年 5 月至今，就职于江游有限，任财务经理；2015 年 9 月 30 日至今兼任股份公司董事会秘书，任期至 2018 年 9 月 29 日。

六、最近两年一期的主要会计数据和财务指标

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31
资产总计（万元）	13,051.95	13,610.75	15,328.84
股东权益合计（万元）	11,850.78	11,935.32	13,903.17
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	11,850.78	11,935.32	13,903.17
每股净资产（元）	90.66	101.45	118.17
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	90.66	101.45	118.17
资产负债率（母公司）	9.16%	11.75%	6.53%
流动比率（倍）	8.05	6.44	9.86
速动比率（倍）	8.05	6.44	9.86
项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
营业收入（万元）	5,124.13	9,830.15	21,891.07

净利润（万元）	-3,084.54	1,032.15	9,220.69
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	-3,084.54	1,032.15	9,220.69
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-3,198.77	478.41	9,260.34
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-3,198.77	478.41	9,260.34
毛利率（%）	79.40	85.91	94.81
净资产收益率（%）	-29.68	7.99	134.03
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	-30.78	3.70	134.61
基本每股收益（元/股）	-3.08	1.15	10.25
稀释每股收益（元/股）	-3.08	1.15	10.25
应收帐款周转率（次）	4.99	4.81	12.00
存货周转率（次）	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-3,222.58	4,445.04	10,075.96
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-24.65	37.78	85.64

七、与本次挂牌有关的机构

（一）主办券商

名称：兴业证券股份有限公司

住所：福州市湖东路 268 号

法定代表人：兰荣

电话：0591-38281888

传真：0591-38507766

项目小组负责人：孙璐

项目小组成员：郑敏、王立人、孙璐、游元圆、朱利霞

（二）律师事务所

名称：上海邦信阳中建中汇律师事务所

住所：上海市黄浦区中山南路 100 号金外滩国际广场 12、15 楼

负责人：朱黎庭

电话：021-23169090

传真：021-23169000

经办律师：钱俊、张士海

（三）会计师事务所

名称：普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：李丹

住所：上海市浦东新区陆家嘴环路 1318 号星展银行大厦 6 楼

联系电话：021-23233388

传真：021-23238800

经办会计师：潘振翔、潘蓉蓉

（四）资产评估机构

名称：万隆（上海）资产评估有限公司

住所：上海市嘉定区南翔镇真南路 4980 号

法定代表人：刘宏

电话：021-63788398

传真：021-63766556

经办评估师：刘希广、方继勇

（五）证券登记结算机构

名称：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

住所：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

电话：010-58598980

传真：010-58598977

（六）证券交易场所

名称：全国中小企业股份转让系统

法定代表人：杨晓嘉

住所：北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦

电话：010-63889512

传真：010-63889514

第二节 公司业务

一、公司业务情况

（一）主营业务

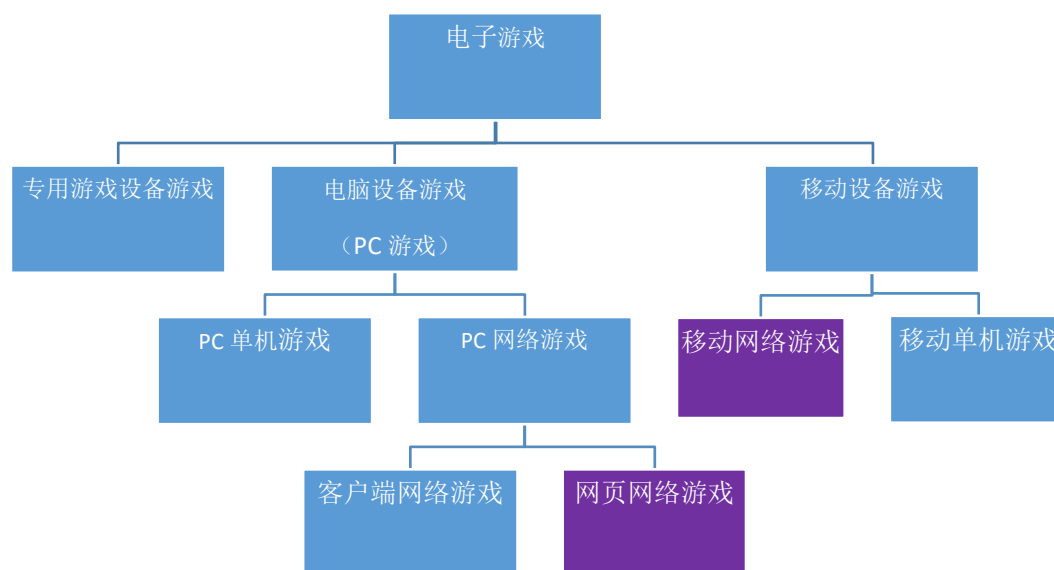
公司主营业务为网页网络游戏、移动网络游戏的研发与运营。多年来，公司凭借强大的研发和创新能力，通过联合运营、自主运营相结合的方式，逐渐发展成为集研发和运营于一体的网络游戏厂商。

截至 2015 年 7 月 31 日，公司先后自主研发并推出了包括《街机三国》、《街机之王》、《美食大战老鼠》等多款网页网络游戏产品以及《热血街霸 3D》等移动网络游戏产品。其中，《街机三国》游戏获得中国游戏风云榜颁布的“十大网页游戏”、新浪游戏排行榜颁布的“年度页游精品奖”、第十届中国游戏行业年会颁布的“中国动漫游戏行业-2013 年度最佳网页游戏”、第六届中国网游高峰论坛颁布的“年度十佳网页游戏奖”、“年度最受欢迎角色扮演游戏”、“中国网页游戏‘金叶奖’”等多项奖项。

报告期内，公司一直专注于游戏产品的研发及运营，主营业务未发生变化。

（二）公司所处行业

公司属于电子游戏行业中的电脑设备游戏及移动设备游戏子行业，具体分类如下图所示：



资料来源：公司整理；紫色标注表示公司在电子游戏行业中所属的细分领域。

网页网络游戏是基于网页浏览器的在线游戏，无需下载客户端，玩家直接使用普通浏览器即可完成游戏的全部内容。

移动网络游戏是以移动终端（包括手机终端和其他移动终端）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，不断创新的数字内容消费品。

（三）公司主要产品

1、公司主要产品情况

报告期内，公司的游戏产品如下表所示：

序号	游戏名称	游戏类型	游戏运营期间	取得方式	盈利模式	运营模式
1	美食大战老鼠	网页网络游戏	2011年1月至今	自主研发	游戏免费，道具收费	联合运营
2	街机三国	网页网络游戏	2013年1月至今	自主研发	游戏免费，道具收费	联合运营 自主运营
3	街机之王	网页网络游戏	2013年7月至今	自主研发	游戏免费，道具收费	联合运营
4	创世战神	移动网络游戏	2014年4月至今	自主研发	游戏免费，道具收费	联合运营
5	亚瑟王	网页网络游戏	2014年12月至今	自主研发	游戏免费，道具收费	联合运营
6	英雄神殿	网页网络游戏	2013年11月至 2015年3月	自主研发	游戏免费，道具收费	联合运营 自主运营
7	热血街霸 3D	移动网络游戏	2015年1月至今	自主研发	游戏免费，道具收费	联合运营

报告期内，公司主要游戏产品情况如下：

（1）《街机三国》



《街机三国》是公司自研的一款以三国时代为背景的横版RPG类网页网络游戏。该款游戏提供了网页网络游戏中一种更加爽快的游戏体验，玩家可以选择七种不同的游戏职业进行游戏，每种职业有独立的形象、技能与成长方式，游戏战斗过程强调操作与动作体验，格斗和连击作为战斗的主要特色。玩家在游戏中可单人，也可与其他玩家组队共同挑战关卡，依照剧情引导，让玩家在游戏中重拾街机时代的乐趣，同时在宏大的三国历史背景下逐步体验三国故事和人物的风采。

《街机三国》自2013年1月正式运营至今，采用游戏免费、道具收费模式，主要由广州维动网络在91wan游戏平台，广州华多网络在YY游戏平台，北京世界星辉在360游戏平台联合运营，同时该款游戏还在公司自行研发设立的运营平台“欢乐互娱”游戏平台自主运营。截至2015年7月末，《街机三国》累计注册用户达1.19亿人，累计充值流水达10.53亿元。

自上线至2015年7月末，《街机三国》月活跃用户数、月付费用户数等情况如下表所示：

产品名称	街机三国
累积注册用户数（万人）	11,882.98
月均活跃用户数（万人）	1,381.30
月均付费用户数（万人）	33.06
月均 ARPPU 值（元）	102.72
累计总流水（万元）	105,283.84

《街机三国》游戏荣获的奖项如下：

时间	颁发主体	奖项
----	------	----

2013	百度游戏风云榜	十大网页游戏
2013	第六届中国网游高峰论坛	年度十佳网页游戏奖
2013		年度最受欢迎角色扮演游戏
2013		中国网页游戏“金叶奖”
2013	2013 年页游 5 周年盛筵	页游里程碑大奖
2013	2013 年中国原创页游峰会	十大最具价值产品奖
2013	第十届中国游戏行业年会	中国动漫游戏行业 2013 年度最佳网页游戏
2013	腾讯网中国游戏风云榜	十大热门网页游戏
2013	国家新闻出版广电总局办公厅	入选“中国民族网络游戏出版工程”
2014	综合游戏资讯媒体 9K9K	最具商业价值网页游戏
2014	新浪游戏排行榜	年度页游精品奖

（2）《街机之王》



《街机之王》是公司自研的一款横版 RPG 类网页网络游戏，该款游戏采用键盘操作，具有媲美客户端网络游戏的打击手感，游戏玩家通过控制不同的职业角色进入游戏世界中，通过自己的努力改变游戏中各个平行世界空间的历史，成为真正的街机王者。《街机之王》是继《街机三国》之后，在网页网络游戏市场的又一款横版格斗力作，该款产品很好的沿袭了《街机三国》的格斗基因，继承了《街机三国》良好的操作手感，并在此基础上增加了佣兵技能等多种新玩法，进一步丰富了游戏内容，增强了玩家的游戏体验。

《街机之王》自2013年7月正式运营至今，采用游戏免费、道具收费模式，由深圳腾讯在腾讯游戏平台联合运营。截至2015年7月末，《街机之王》累计注册用户高达725.10万人，累计充值流水达1.02亿元。

自上线至2015年7月末，《街机之王》月活跃用户数、月付费用户数等情况如下表所示：

产品名称	街机之王
累积注册用户数（万人）	725.10
月均活跃用户数（万人）	41.96
月均付费用户数（万人）	2.61
月均 ARPPU 值（元）	155.86
累计总流水（万元）	10,163.85

（3）《美食大战老鼠》



《美食大战老鼠》是公司自研的一款极富策略性和挑战性的网页网络休闲游戏。该款游戏集成了即时战略、塔防御战和卡片收集等要素，乐趣十足。

《美食大战老鼠》自2011年1月正式运营至今，采用游戏免费、道具收费模式，主要由四三九九网络、深圳腾讯、北京世界星辉分别在4399网页游戏平台、腾讯游戏平台、360游戏平台联合运营。截至2015年7月末，《美食大战老鼠》累计注册用户数达8,552.12万人，累计充值流水达6,960.30万元。

自上线至2015年7月末，《美食大战老鼠》月活跃用户数、月付费用户数等情况如下表所示：

产品名称	美食大战老鼠
累积注册用户数（万人）	8,552.12

月均活跃用户数（万人）	10.18
月均付费用户数（万人）	1.47
月均 ARPPU 值（元）	85.88
累计总流水（万元）	6,960.30

（4）《热血街霸3D》



《热血街霸3D》是公司自研的首款3D无厘头格斗类移动网络游戏产品，该游戏在秉承热血硬派格斗+搞笑无厘头的基础上，为广大游戏玩家设计了大量的休闲轻娱乐玩法，是自《街机三国》后又一类格斗类巨作。

《热血街霸3D》自2015年1月正式运营至今，采用游戏免费、道具收费模式，主要由北京世界星辉、四三九九网络分别在360游戏大厅平台、4399手机开放平台联合运营，同时公司与Apple Inc签订协议，公司通过App Store平台联合运营。截至2015年7月末，《热血街霸3D》累计注册用户达712.22万人，累计充值流水达2,589.66万元。

自上线至2015年7月末，《热血街霸3D》月均活跃用户数、月均付费用户数等情况如下表所示：

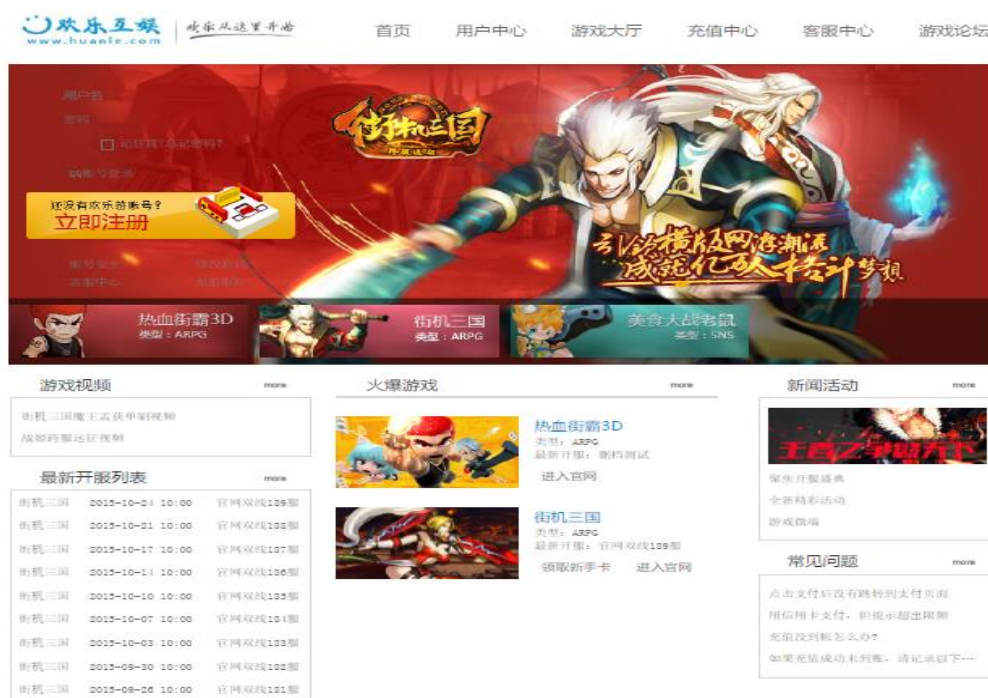
产品名称	热血街霸 3D
累积注册用户数（万人）	712.22
月均活跃用户数（万人）	44.18
月均付费用户数（万人）	4.92
月均 ARPPU 值（元）	75.12
累计总流水（万元）	2,589.66

自上线至 2015 年 7 月末，《热血街霸 3D》月活跃用户数、月付费用户数、付费金额情况如下表所示：

热血街霸 3D			
日期	活跃用户（万人）	付费用户（万人）	付费金额（万元）
2015 年 1 月	3.05	0.18	10.17
2015 年 2 月	4.42	0.30	19.02
2015 年 3 月	3.57	0.20	11.89
2015 年 4 月	15.60	1.21	96.33
2015 年 5 月	111.90	10.12	983.55
2015 年 6 月	110.48	14.56	924.26
2015 年 7 月	60.22	7.90	544.44
合计	-	-	2,589.66

2、游戏平台

“欢乐互娱”游戏平台是公司自行研发设立的运营平台，主要运行自主研发的网页网络游戏产品。“欢乐互娱”游戏平台 2013 年 6 月上线，作为游戏发布、运营及资讯平台，公司在“欢乐互娱”游戏平台上除提供游戏下载和运营服务外，还发布自主研发的网络游戏的游戏攻略、活动、新闻等信息，让游戏玩家获得全面的游戏运营资讯。同时，“欢乐互娱”游戏平台具备完善的社区用户交流功能系统，包括论坛、玩家交流区，为有共同兴趣爱好的游戏玩家搭建便捷沟通的桥梁。此外，该平台具有完善的问题在线提交系统及多人的客服团队，能在玩家和公司之间建立直接交流的渠道，使得公司能及时有效的处理玩家在游戏中遇到的任何问题，同时，公司能够收集玩家意见和接受玩家反馈，不断提升游戏品质，向游戏玩家提供更优质的产品和服务。



“欢乐互娱”游戏平台主要运营的网页网络游戏为公司自行研发的《街机三国》。

自平台上线运营以来，《街机三国》在该平台运营的月活跃用户数、月付费用户数、月均 ARPPU 值等情况如下：

产品名称	街机三国
累积注册用户数（万人）	54.03
月均活跃用户数（万人）	7.58
月均付费用户数（万人）	0.51
月均 ARPPU 值（元）	54.63
累计总流水（万元）	588.08

3、公司在研产品情况

除上述已在报告期内实现收入的产品外，截至本公开转让说明书出具之日，公司正处于研发与测试阶段的主要游戏产品如下：

编号	产品名称	游戏类型	项目阶段	预计上线时间	取得方式
1	《龙之谷手游》（暂定名）	移动网络游戏	内测	2016 年第二季度	合作开发
2	《街机三国手游》（暂定名）	移动网络游戏	内测	2016 年第一季度	自主研发

（1）《龙之谷手游》（暂定名）

产品名称	《龙之谷手游》（暂定名）
游戏界面	  
主要优势	• 独特的纯 3D 视角操作体验； • 游戏画面还原度高，同时加强玩家的战斗体验； • 环环相扣的多系统创新玩法设计； • 《龙之谷》IP 的知名度带来的粉丝集群和用户认知。
游戏类型	ARPG 类
收费模式	道具收费
上线时间	2016 年第二季度
产品定位	在《龙之谷》客户端网络游戏的基础上，全新改编的 ARPG 类移动网络游戏。

（2）《街机三国手游》（暂定名）

产品名称	《街机三国手游》（暂定名）
游戏界面	  
主要优势	• 街机玩法-爽快连击、极限微操； ① 连招与杂兵对战时，释放技能，追求无限连击的爽快感； ② 极限微操与高级玩家对抗时，使用微操躲避大范围攻击和突袭，并抓住间隙将敌人攻击打断、浮空并追加伤害； ③ 浓浓的三国复古街机味； • 采用实时对战、多人同屏的方式，互动性强。

游戏类型	ARPG 类
收费模式	道具收费
上线时间	2016 年第一季度
产品定位	偏好硬派街机格斗玩法的游戏用户； 钟爱三国题材游戏用户； 喜爱强 PK、竞技类要素的游戏用户。

4、游戏运营情况

（1）公司主要游戏自主运营情况：

游戏	游戏平台	分成情况
街机三国	欢乐互娱	不适用

（2）公司主要游戏联合运营情况

游戏	联运方或代理方	游戏平台/授权地区	分成情况	各方权利义务	风险承担情况
热血街霸 3D	北京世界星辉	360 游戏大厅平台	实际收入的 50%	公司提供游戏,并负责游戏的具体运营,公司提供合作游戏的服务器,公司投入符合游戏要求的 IDC 硬件资源及软件资源,并负责维护;对方负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理。	公司为交易中主要义务人
	四三九九网络	4399 游戏平台	使用短信代理方式,取得的收益分成=短代支付总收入*50%;使用平台支付方式,取得的收益分成=平台总收入*(1-5%)*50%	公司负责提供游戏产品相关授权、游戏运行所需的服务器硬件、游戏的更新、游戏的客户服务;对方负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理。	公司为交易中主要义务人
	热血街霸 3D	Apple Store	各终端用户消费金额的 70%	公司负责提供游戏产品,并负责游戏产品的具体运营,并负责计费系统管理及客户服务等工作;对方负责提供 App Store 平台,负责保障游戏充值系统的有效运行,负责将游戏软件包推送至玩家手机;	公司为交易中主要义务人
	深圳腾讯	腾讯移动游戏平台	实际收入扣除渠道成本后的 40%	公司负责提供游戏产品、服务器组架设及维护、游戏的更	公司为交易中

			减去云服务成本	新、游戏的客户服务；对方负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理。	主要义务人
街机之王	深圳腾讯	腾讯游戏平台	月运营收入低于10万元的，分成比例为100%；月运营收入在10-100万元的，分成比例为70%；月运营收入在100-1000万元的，分成比例为50%；月运营收入在1000-3000万元的，分成比例为40%；月运营收入高于3000万元的，分成比例为30%	公司负责提供游戏产品、游戏的更新、游戏的客户服务，对于游戏中的运营事故，由公司解决；对方负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、服务器组架设及维护、充值和计费系统管理。	游戏运营商为交易中主要义务人
街机三国	广州华多网络	YY游戏平台	销售月充值收入的30%	公司负责提供游戏产品相关授权、服务器组架设及维护、游戏的更新、游戏的客户服务；对方负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理。	游戏运营商为交易中主要义务人
	北京世界星辉	360游戏平台	月实际收入<2000万元，分成比例为实际收入的30%；月实际收入≥2000万元，分成比例为实际收入的28%	公司提供游戏，提供维护和技术支持，提供合作游戏的服务器，公司投入符合游戏要求的IDC硬件资源及软件资源，并负责维护；对方拥有游戏的运营权，负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理、提供因玩家充值及虚拟货币兑换问题引起的用户咨询和投诉的收集和处理。	游戏运营商为交易中主要义务人
	四三九九网络	4399游戏平台	销售月充值收入的30%	公司负责提供游戏产品相关授权、服务器组架设及维护、游戏的更新；对方拥有游戏运营权，负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理、提供游戏客户服务。	游戏运营商为交易中主要义务人

	广州维动网络	91wan 游戏平台	销售月充值收入的 30%	公司负责提供游戏产品相关授权、服务器组架设及维护、游戏的更新、游戏的客户服务；对方拥有软件使用权，负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理、。	游戏运营商为交易中主要义务人
美食大战老鼠	四三九九网络	4399 游戏平台	销售月充值收入的 50%	公司负责提供游戏产品相关授权、服务器组架设及维护、游戏的更新；对方拥有游戏运营权，负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理、提供游戏客户服务。	游戏运营商为交易中主要义务人
	北京世界星辉	360 游戏平台	实际收入的 30%	公司提供游戏，提供维护和技术支持，公司提供合作游戏的服务器，公司投入符合游戏要求的 IDC 硬件资源及软件资源，并负责维护；对方拥有游戏的运营权，负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理、提供因玩家充值及虚拟货币兑换问题引起的用户咨询和投诉的收集和处理。	游戏运营商为交易中主要义务人
	深圳腾讯	腾讯游戏平台	月运营收入低于 10 万元的，分成比例为 100%；月运营收入在 10-100 万元的，分成比例为 70%；月运营收入在 100-1000 万元的，分成比例为 50%；月运营收入在 1000-3000 万元的，分成比例为 40%；月运营收入高于 3000 万元的，分成比例为 30%；	公司负责提供游戏产品相关授权、服务器组架设及维护、游戏的更新；对方拥有游戏运营权，负责网络游戏平台的提供和游戏的推广、充值和计费系统管理。	游戏运营商为交易中主要义务人

行业内主要联运方和代理方的分成情况如下：

公司名称	游戏	联运方或代理方	游戏平台/ 授权地区	分成情况
上海骏梦网络科技有限公司	新仙剑奇侠传 ONLINE	北京世界星辉	360 游戏平台	营运收入的 20%-30%
		优势领航科技有限公司	台湾地区	收入的 30%-60%
	梦三国 SNS	深圳腾讯	腾讯游戏平台	总流水的 30%-100%
	秦时明月	北京触控科技有限公司/ 成都触控科技有限公司	中国大陆地区	净收益的 35%-45%
广州天拓资讯科技有限公司	倚天、山海传说、群侠射雕、水浒风云	深圳腾讯	腾讯游戏平台	月运营收入低于 10 万元的，分成比例为 100%；月运营收入在 10-100 万元的，分成比例为 70%；月运营收入在 100-1000 万元的，分成比例为 50%；月运营收入在 1000-3000 万元的，分成比例为 40%；月运营收入高于 3000 万元的，分成比例为 30%
北京天神互动科技有限公司	独剑天下	北京世界星辉	360 游戏平台	月充值收入的 30%
		打卡（天津）网络科技有限公司	打卡网	月充值收入在 100 万元以下，分成比例为 35%；月充值收入在 100 万以上，分成比例为 30%
	战佛	北京百度网讯科技有限公司	百度	分成比例为月运营收入的 30%；如百度转授权其他运营方联合运营，天神互动还将获得其他运营方总运营收入的 20%
	傲剑 2	趣游（北京）科技有限公司	趣游	月运营收入 500 万元及以下部分，天神互动获得月分成收入（扣除 5%运营渠道成本）的 25%；月运营收入 500 万以上部分，天神互动获得月分成收入（扣除 5%运营渠道成本）的 30%
上海火溶信息科技有限公司	移动端游戏	北京掌中地带信息科技有限公司；昆仑在线（香港）股份有限公司；北京飞流九天科技有限公司	国内安卓市场、国内 IOS 市场、海外地区	分成比例为扣除渠道费用后的 40%

上游 信息 科技 （上 海）有 限公 司	塔防三国志 （移动版）	Apple Inc.	授权区域为 App Store 辐射区域， 实际已上线 中国大陆	对于 App Store 用户通过 AppStore 的充值，月充值 金额扣除税费 后按 70%比 例分成；对于 App Store 用 户通过支付宝充值，扣除 税费后全部归上游信息
--	----------------	------------	--	--

由上表可以看出，公司从联合运营商获得的分成比例通常都在总流水的 28%-70%；公司与同行业其他游戏公司的分成比例基本一致，符合行业分成惯例。

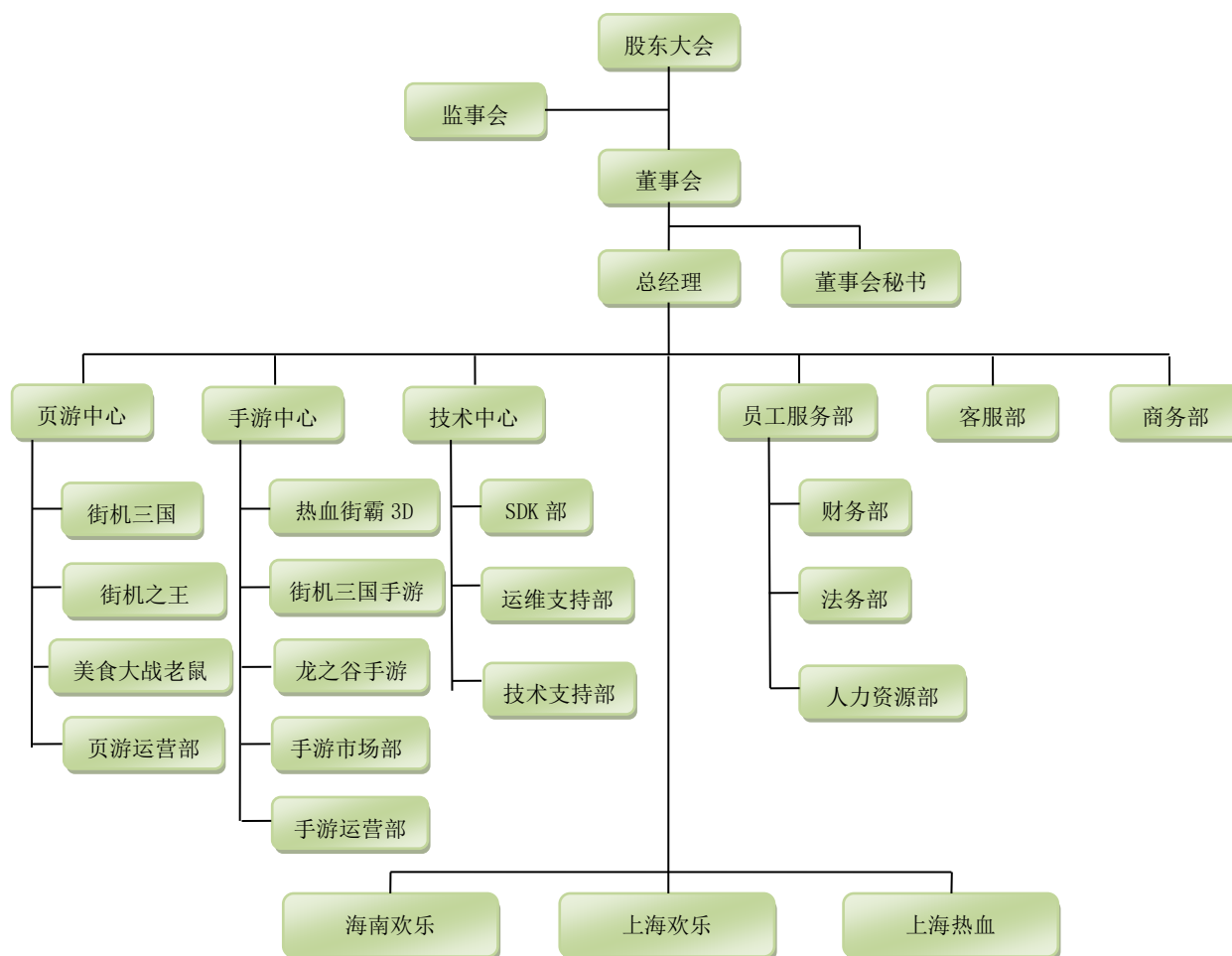
5、游戏市场推广情况

公司主要采取投放各类网络媒体广告形式的推广方式对游戏进行推广，投放渠道主要包括百度、谷歌、腾讯等平台，上述平台根据合同约定的广告排期表和投放进度进行投放；通过上述推广方式，2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司市场推广费分别为 1,859.91 万元、1,324.10 万元和 507.94 万元。报告期内，随着公司运营模式由联合运营向联合运营和自主运营并举转变，市场推广费显著上升。

二、公司组织结构与主要业务流程

（一）公司组织架构

1、组织架构图



2、职能部门介绍

公司主要部门职责如下：

（1）页游中心及手游中心

公司按照游戏产品类型分别设立页游中心和手游中心，页游中心及手游中心下按照游戏产品分成不同的研发项目组。研发项目组以制作人为中心，主要负责游戏产品的创意策划、美术动画和软件编程等工作。

（2）技术中心

公司为页游中心与手游中心配备技术中心。技术中心下设 SDK 部、运维支持部、技术支持部。其中，SDK 部负责支持手机游戏的平台连通；运维支持部负责服务器采购、日常 IT 设备维护、耗材采购；技术支持部负责游戏官网更新维护、内部 OA 系统支持、部分核心技术的研发、升级工具包，并进行二次开发以及提供数据采集。

（4）财务部

财务部定位于在公司的整体目标下，负责财务核算、资产的购置（投资）、资本的融通（筹资）、管理企业营运资本、利润分配及投资者关系的管理。

（5）法务部

法务部为公司重大决策性事务提供咨询和法律意见；参与制定公司各项规章制度；审核公司的合同；负责公司知识产权保护的法律事务；负责公司的运营资质合法合规；解决法律事务，确保公司的合法利益不受损害，避免潜在的法律风险。

（6）人力资源部

人力资源部负责制定公司的规章制度和人员架构、薪资体系、培训体系和福利体系等，促进企业的良性发展。

（7）客服部

客服部使用在线客户服务和电话服务的方式，配合联合运营平台的需求，为客户进行问题解答与处理；接受客户关于游戏方面的咨询、查询、投诉和建议等问题；全面、及时监控掌握游戏现场情况，并做好信息分析、整理及反馈工作。

（8）商务部

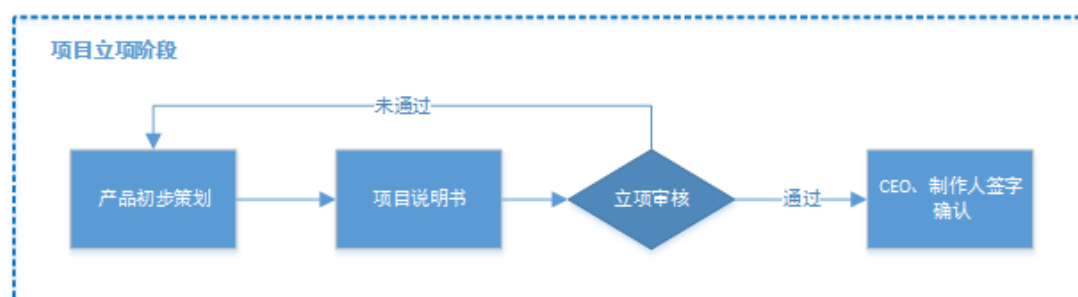
公司商务部负责拓展客户，维护渠道关系，联系渠道并将其与项目组对接。

（二）主要产品或服务的流程

1、产品研发流程

公司高度重视并致力于不断提高网络游戏的研究技术和能力。公司设有良好的激励机制，内部技术氛围浓厚，经营至今核心研发团队人员保持稳定。

（1）项目立项阶段



公司的产品开发由资深的游戏产品策划人担任立项人。在项目立项阶段，立

项人需要根据产品的初步策划撰写立项说明书，并召开项目说明书讲解会议。立项说明书至少需要包括的内容如下：

① 对现阶段游戏产品市场进行调研，确定产品所针对的玩家群体，并初步判断拟开发产品的市场前景；

② 通过判断拟立项游戏产品与公司现有的技术优势是否匹配，确定游戏的开发是否具有可行性；

③ 对拟研发产品的项目思路、游戏类型、核心玩法、主要设定、画面风格、付费点、制作方法等进行重点介绍；

④ 产品开发团队的人员构成及团队的优势与劣势，包括技术、策划、美术等方面；

⑤ 拟执行的开发计划时间表以及开发成本；

⑥ 其他需要说明的事项。

项目是否立项，由公司专门成立的立项委员会进行决策。立项委员会成员为管理层和项目组带头人，对项目研发立项进行交叉审核。立项委员会成员利用自身多年的游戏市场经验、产品开发经验，主要从以下方面对是否立项进行审核：

① 拟研发游戏产品的内容：项目的制作思路是否恰当、内容是否有创意、有吸引力、是否有 IP、是否与公司的重点发展方向契合等是游戏产品内容的主要考量因素；

② 拟研发游戏产品的技术：在立项阶段即需要对产品研发成功所需要的技术实现方式和可实现性作出前瞻性的全面考虑，同时也需要考虑所采用的技术是否为公司的优势所在；

③ 拟研发游戏产品的市场前景：根据市场容量、游戏玩家偏好变化等因素判断拟研发游戏产品是否具有市场前景；

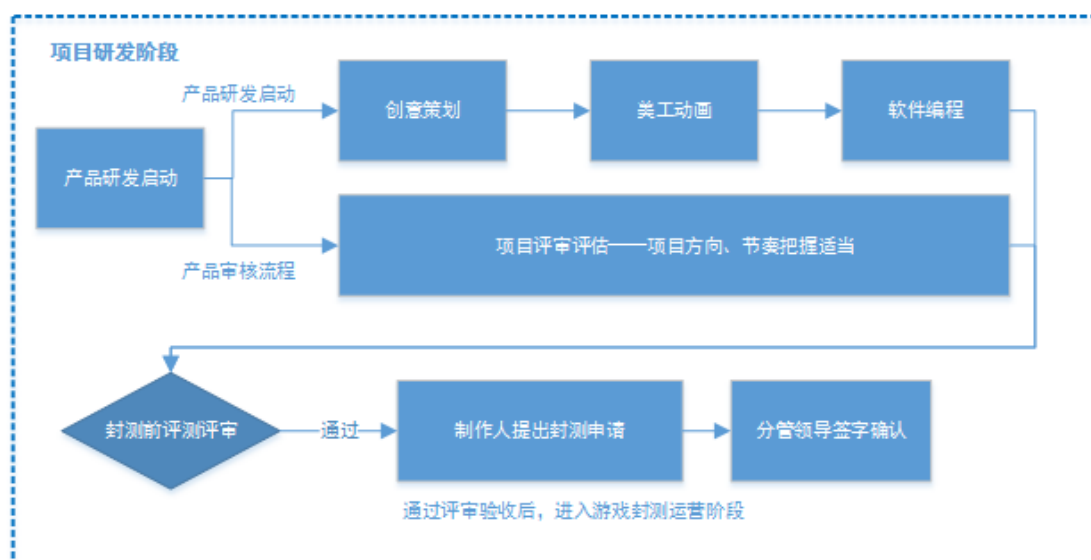
④ 拟研发游戏产品的团队评估：根据是否具有充分的技术能力和经验、是否需要补充人员对拟研发游戏产品的团队进行评估；

⑤ 产品研发的时间与成本评估：在保证产品研发质量的前提下对研发时间与计划进行严格的审核；

⑥ 公司财务、运营和其他相关资源的配合投入：在研发阶段公司是否能提供足够的财务、运营和其他相关资源，以支持研发计划的完成。

立项委员会综合以上各项因素进行初审，决定该项目是否进入复审。如没有通过初审的，则否决该项目；如通过初审的，还需要判断是否需要对项目计划进行进一步修改以及撰写策划细案，并着手策划、制作游戏核心系统 demo。此时美术及程序人员将逐步加入，并进入复审阶段。复审通过后，项目正式立项，进入项目研发阶段。

（2）项目研发阶段



产品立项成功后，由制作人开始组建项目研发团队进入项目的研发阶段。

① 组建团队：根据立项说明书的计划和项目实际需求，确定项目所需人员，包括创意策划、美术动画和软件编程人员。

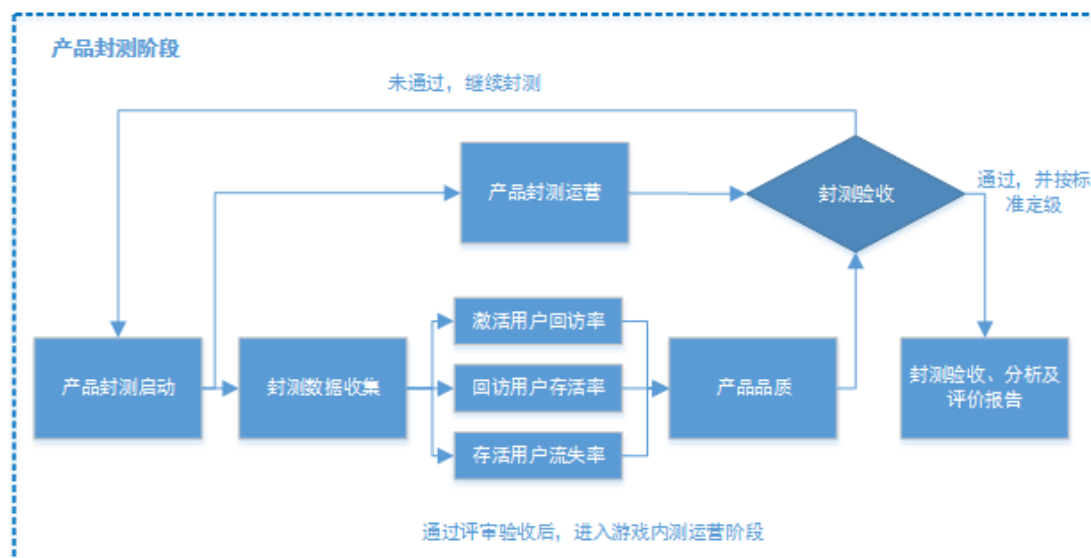
② 研发实施：游戏产品项目研发主要包括创意策划、美术动画和软件编程工作。创意策划部分是项目的核心，主要负责对游戏产品进行总体设计，把握游戏研发的整体方向。美工动画部分负责在美术上实现创意策划的想法，包括实现角色原画、场景原画、动作原画，制作游戏特效、用户界面（UI）等部分。软件编程部分包括前端技术和后端技术。前端技术部分负责客户端的技术实现，后端技术部分负责服务器的数据处理。

游戏项目的研发过程中，通过上述各部分工作的组合，研发出初步版本。此后需要不断对初步版本测试、调整、修改。经过多轮的修改，优化内容和设计，减少游戏内错误的发生，提高技术的稳定性，逐步使产品走向完善。

③ 研发评审：项目研发的全过程由包括总经理、副总经理、项目负责人、财务总监等在内的管理层进行定期的评审评估，把握项目方向和适当的节奏。项目

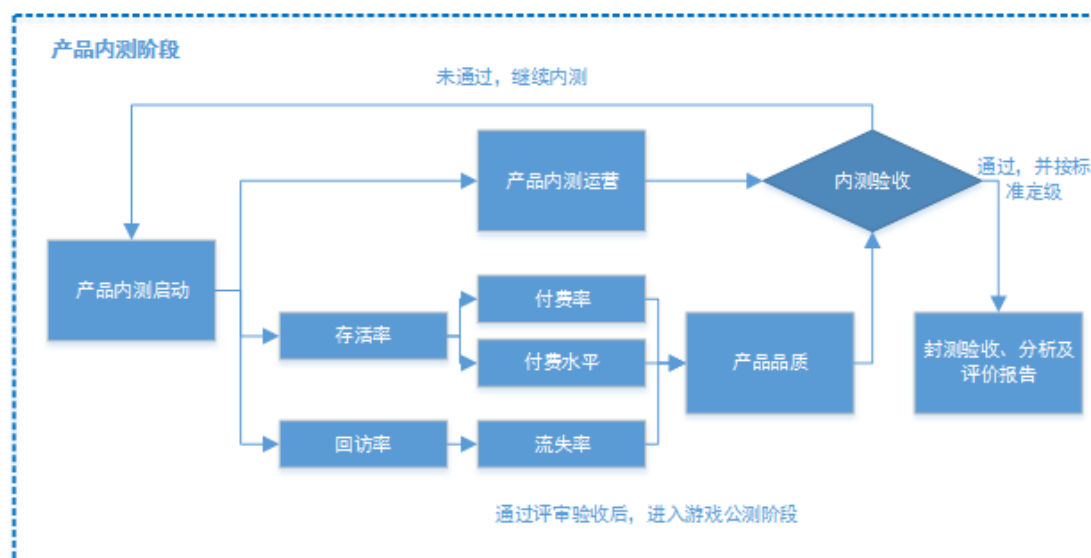
的研发进度需要每周在管理层会议上披露，使管理层了解项目进展情况。管理层将项目实际研发进度与立项计划进度进行比对，复核项目进度。如项目研发遇到困难，则在管理层会议上进行讨论，查找原因，并帮助解决和调整修复。项目研发阶段完成后，进行封测的评测评审。

（3）产品封测阶段



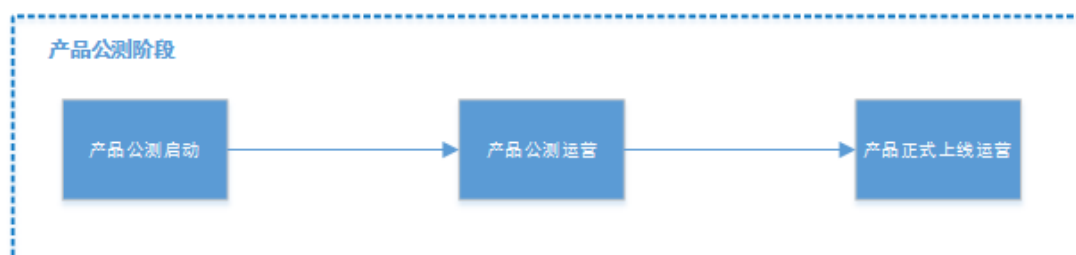
产品研发进展到封测阶段，项目制作人提交封测，并进行封测数据收集。通过激活用户回访率、回访用户存活率、用户流失率等指标，查找和修复产品的技术缺陷，提高产品的技术稳定性，改进游戏设置和设定，提高产品品质。数据达标通过后，进入到产品内测阶段。

（4）产品内测阶段



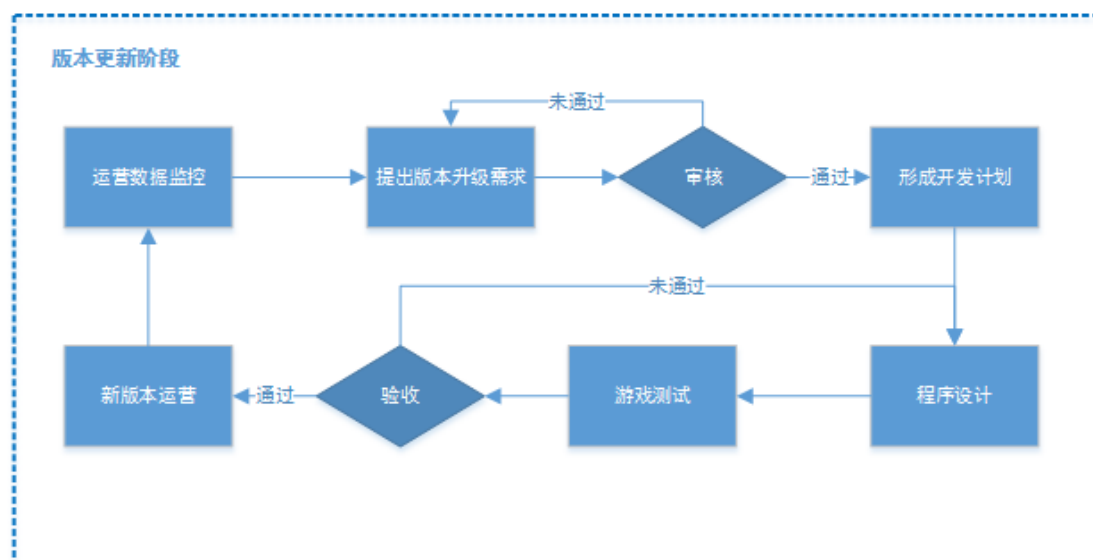
产品研发进展到收费内测运营，项目制作人提交内测，并进行内测数据收集，包括激活用户回访率、回访用户存活率、用户流失率、用户消费水平、付费率等指标，在该阶段，公司进行付费测试，综合考虑游戏内的设置、付费点、活动的频率，并根据数据相应作出调整。在测试阶段，游戏产品需要在付费率和长期留存率之间找到平衡，提高产品的可玩度。数据达标通过后，进入到下一阶段。

（5）产品公测阶段



项目启动公测，在测试中，公司继续收集包括激活用户回访率、回访用户存活率、用户流失率、用户消费水平、付费率在内的多项指标，并进行数据分析；根据数据分析结果继续调整游戏产品；数据达标后，可正式上线运营。

（6）版本更新



游戏产品上线后，公司通常每季度进行一次较大版本更新升级，每月或每两周进行一次小版本升级。公司运营部门通过分析运营数据及玩家反馈意见，了解游戏运营状况，找到游戏问题和改进方向，由此提出游戏版本的升级需求。在项目组根据需求形成开发计划并获得项目负责人审批通过后，研发团队将组织美术、程序及测试人员实施版本升级任务，并最终交由项目负责人验收，通过后新版本

将上线运营。

在版本更新阶段，公司主要关注提高游戏的可玩性、技术的稳定性以及减少用户的流失。公司通过前期版本的数据收集和玩家意见收集反馈至研发项目组，项目组相应进行更新，提高游戏的可玩性、技术的稳定性；通过游戏内更新等技术手段，使升级更为平滑，减少用户流失。

2、游戏产品运营流程

公司主要从事网页网络游戏与移动网络游戏的研发与运营。公司在整个游戏产业链中承担着游戏开发商及运营商角色，是整个产业链的产品生产者、提供者及运营者。

（1）联合运营模式

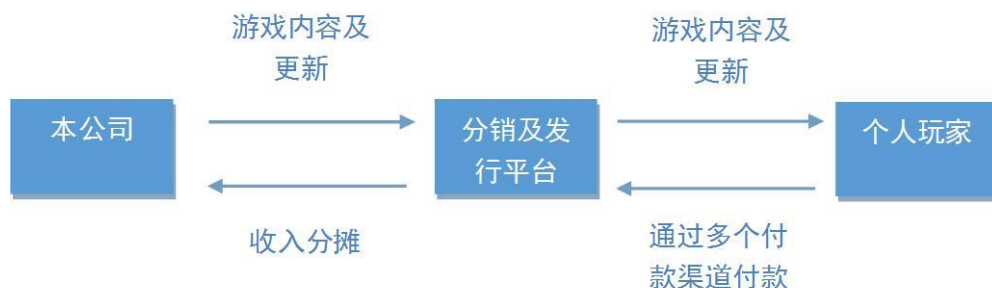
公司自主研发游戏产品，并利用联合运营方的游戏平台将游戏产品提供给联合运营方，联合运营方作为游戏的推广和运营方，在其分销与发行平台上，向个人玩家提供游戏产品。对于网页网络游戏，联合运营方在网站内提供链接导向网页游戏；对于移动网络游戏，在联合运营方的发行平台上提供下载手机游戏的链接，提供安装包给玩家安装，玩家安装后即可在移动设备上玩游戏。

对于联合运营方式，玩家通过多种渠道在游戏平台上充值付费，购买道具。联合运营平台收到玩家的付款后，按照联合运营方（Apple Inc 除外）与公司约定的结算方式和分成比例与公司收入分成。

公司联合运营的合作平台涵盖国内知名游戏平台，主要包括深圳腾讯、四三九九网络、北京世界星辉、广州华多网络、广州维动网络等所运营的游戏门户网站及应用商店。

公司与 Apple Inc.联合运营，通过苹果 App Store 平台，向苹果移动设备游戏用户推广和运营公司的游戏产品。协议约定，公司负责提供游戏产品，并负责计费系统管理及客户服务等工作，在这种模式下，公司负有向玩家提供服务的首要责任，自行承担所提供的游戏和服务是否被玩家接受的责任，为该交易中的主要义务人。故在公司与 Apple Inc.的联合运营模式下，公司采用总额法确认收入。

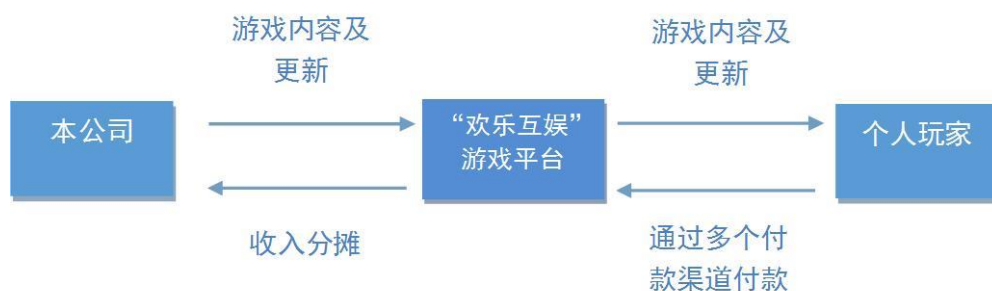
公司联合运营的运营流程如下图所示：



（2）自主运营模式

公司在自有的“欢乐互娱”游戏平台发布并运营网页网络游戏产品。公司在“欢乐互娱”网站上提供链接导向网页网络游戏，向个人玩家提供游戏产品。玩家在该平台上充值付费，购买道具。与联合运营模式不同，由于“欢乐互娱”游戏平台为公司自有平台，因此所有收入均归属于公司。

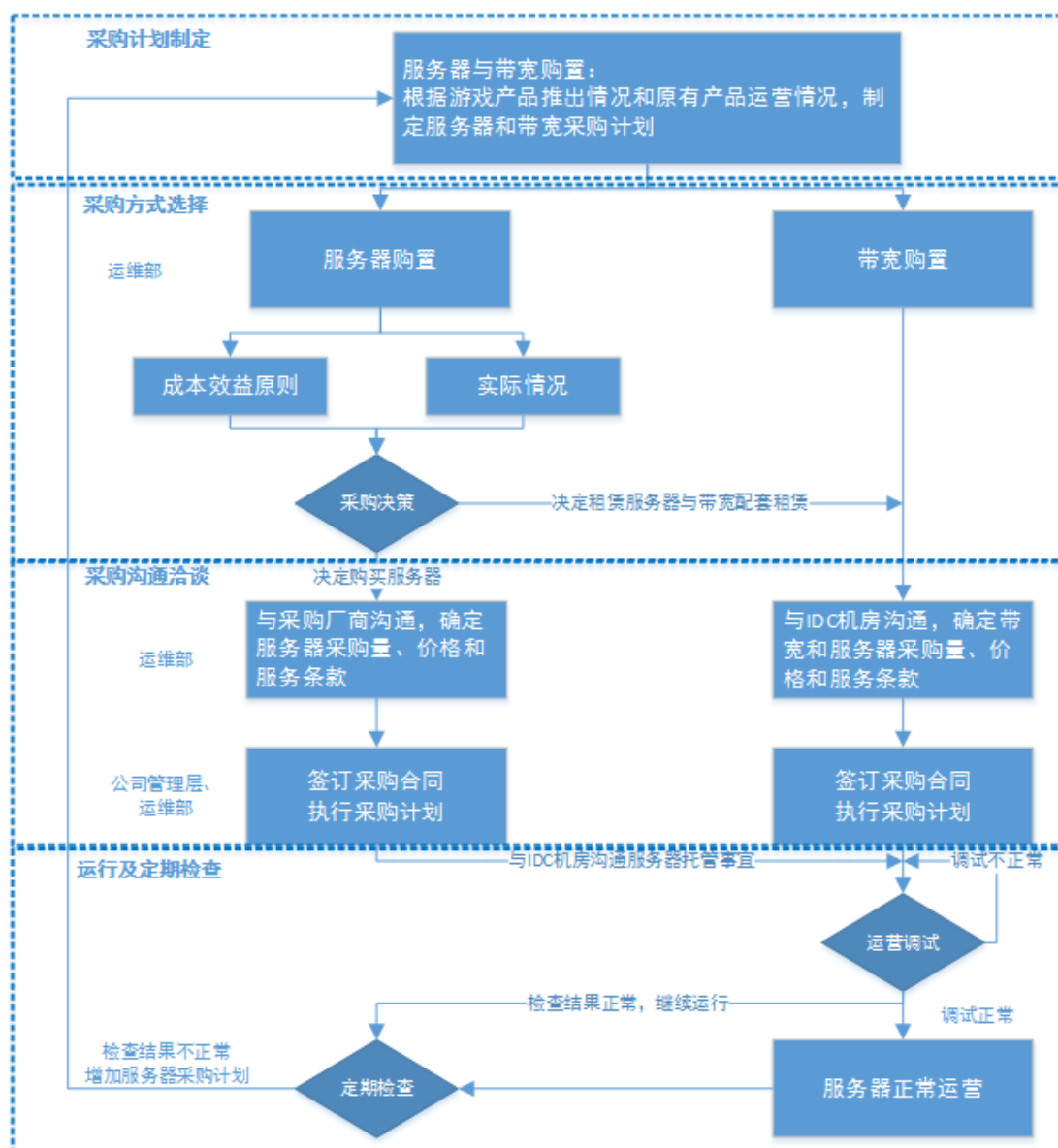
公司自有平台的运营流程如下图所示：



3、采购流程

公司的主营业务为网页网络游戏、移动网络游戏的研发与运营，与传统的生产型企业有一定区别，即不存在一般意义上的原材料采购。公司对外采购主要包括为购置用于软件和游戏研发及运营所需的服务器、电脑等硬件设备，租赁 IDC 机房、带宽采购、广告采购及购买办公软件和技术软件采购。其中以购置服务器、租赁 IDC 机房、带宽及广告为主要采购对象。

（1）服务器及带宽采购



① 采购计划制定

公司运营部门会对游戏新产品上线运营情况进行预估或评估，并结合现有服务器的运行状况和带宽使用情况制定服务器和带宽的采购计划，采购申请提交至采购部。

② 采购方式选择

服务器的使用需求可以通过购买或租赁两种途径得以满足，带宽的使用需求通常使用租赁途径得以满足。运维支持部根据运营部所收集提供的信息并结合公司实际情况，分别从质量、效率、成本等方面对两种途径进行评估后，选择适当的服务器采购途径。若选择购买服务器，将由运维支持部与服务器采购厂商进行洽谈；若选择租赁服务器，将由运维支持部与 IDC 机房进行洽谈后，租赁服务器

和配套带宽。

③ 采购沟通洽谈

对于服务器的购买，运维支持部会选择市场信誉高且售价合理的服务器厂商作为采购目标，进行沟通洽谈以确定服务器购买数量、购买价格及服务条款。管理层签订采购合同后开始执行采购计划。对于服务器和带宽的租赁，运维支持部会选择地域位置合理且品牌知名度较高的 IDC 机房作为租赁对象，进行沟通洽谈以确定服务器和带宽的租赁数量、租赁价格和服务条款。

④ 服务器运行和定期检查

对于购买的服务器，运维在取得服务器后同 IDC 机房沟通新增服务器的托管事宜。对于租赁服务器，IDC 机房直接负责托管和维护。在服务器正式运行前，运维支持部需对服务器进行运营调试，直至各项指标达到服务器正常运行要求。

在服务器正式运行期间，运维支持部将定期对服务器进行扫描和检查，若发现故障或问题将及时提出维修或新的采购需求，以确保服务器运营正常。

（2）广告采购

① 广告计划制定

公司会对游戏新产品上线运营情况进行预估或评估，并结合公司对新产品的推广策略制定广告采购和投放计划，安排是否投放广告、以及投放渠道。公司投放的广告主要为互联网方式的广告。

② 广告洽谈

公司制定广告计划后，选择在该投放渠道上有资质及代理权的广告代理商，就广告排期表、广告条款、结算方式与对方进行洽谈，并签订合同，投放广告。

③ 广告效果评估

公司主要根据游戏流水的情况评估广告效果。如广告效果未达到预期的，则公司会调查广告效果未达到预期的原因，如果确因广告代理商原因引起，则公司在合同结束后即终止与该广告代理商的合作。

4、子公司在公司业务流程中从事的环节与作用

报告期内，子公司上海欢乐在公司业务流程中从事的环节与作用为：在研发方面主要负责移动网络游戏的研发，在收入方面，上海欢乐运营负责对移动网络

游戏产品进行普通联合运营、授权运营；上海欢乐运营同时也对网页网络游戏产品进行普通联合运营、授权运营、自主运营，网页网络游戏产品为《街机三国》、《美食大战老鼠》等。子公司上海欢乐所拥有的《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》等资质，主要适用于网页网络游戏的自主运营模式。

5、公司与子公司在业务上的分工与合作，市场定位及未来发展情况

公司欢乐互娱在研发方面主要负责网页网络游戏的研发，在收入方面，运营的游戏种类为网页网络游戏，运营模式为普通联合运营和授权运营，而不包括自主运营，网页网络游戏研发与产生收入的产品主要包括《街机三国》、《美食大战老鼠》、《街机之王》、《英雄神殿》等。子公司上海欢乐在研发方面主要负责移动网络游戏的研发，在收入方面，上海欢乐侧重于通过普通联合运营和授权运营方式运营移动网络游戏，其研发和产生收入的主要移动网络游戏产品为《热血街霸 3D》、《创世战神》等。与此同时上海欢乐也普通联合运营、授权运营网页网络游戏《街机三国》、《美食大战老鼠》等，并在其自有“欢乐互娱”游戏平台（www.huanle.com）发布并自主运营网页网络游戏产品《街机三国》。公司与子公司的具体分工如下表所示：

项目	欢乐互娱	上海欢乐	
研发职能	网页网络游戏	移动网络游戏	
报告期内研发的主要游戏产品	《街机三国》、《美食大战老鼠》、《街机之王》、《英雄神殿》等网页网络游戏	《热血街霸 3D》、《创世战神》等移动网络游戏	
运营职能	网页网络游戏	移动网络游戏	网页网络游戏
运营模式	普通联合运营和授权运营，不包括自主运营	普通联合运营、授权运营	普通联合运营、授权运营、自主运营
产生收入的主要产品	《街机三国》、《美食大战老鼠》、《街机之王》、《英雄神殿》等网页网络游戏	《热血街霸 3D》、《创世战神》等移动网络游戏	普通联合运营、授权运营网页网络游戏《街机三国》、《美食大战老鼠》等产品；并在自有“欢乐互娱”游戏平台（www.huanle.com）自主运营网页网络游戏产品《街机三国》

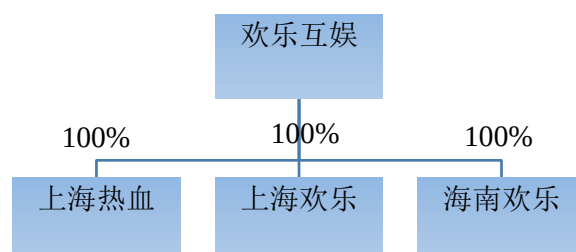
报告期内，上海欢乐的网页网络游戏产品收入占有所有网页网络游戏产品收入的比重较小。2015 年 1-7 月，合并口径的网页网络游戏总收入为 31,727,580.40 元，其中上海欢乐的网页网络游戏产品收入为 1,303,854.24 元，占比为 4.11%。因此公司与子公司在业务上的分工与合作是较为明确的。

公司及子公司未来预计仍将按上述分工合作情况及市场定位推进后续发展。

（三）子公司情况介绍

1、公司组织结构

截至本公开转让说明书签署之日，公司下属控股子公司的股权关系如下图所示：



（1）上海欢乐互娱网络科技有限公司

① 子公司基本情况

上海欢乐基本情况及历史沿革情况请参见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“四、全资、控股、参股子公司情况”。

② 子公司主要产品情况

报告期内，上海欢乐的主要游戏产品包括：《热血街霸 3D》、《英雄神殿》、《创世战神》、《街机三国》。

③ 子公司主要运营流程

上海欢乐主要运营流程与母公司主要运营流程一致。

④ 子公司关键资源要素

上海欢乐关键资源要素与母公司关键资源要素一致。

⑤ 子公司业务经营情况

上海欢乐的业务经营情况，请参见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“十、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况”。

⑥ 子公司商业模式

上海欢乐的商业模式与母公司的商业模式一致。

⑦ 子公司所处行业情况

上海欢乐所属行业与母公司行业一致。

（2）海南欢乐互娱网络科技有限公司

① 子公司基本情况

海南欢乐基本情况及历史沿革情况请参见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“四、全资、控股、参股子公司情况”。

报告期内，海南欢乐未开展实际业务。

（3）上海热血网络科技有限公司

① 子公司基本情况

上海热血基本情况及历史沿革情况请参见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“四、全资、控股、参股子公司情况”。

报告期内，上海热血未开展实际业务。

三、公司关键业务资源要素

（一）公司产品所使用的主要技术

公司产品的技术含量主要体现在游戏开发引擎的先进性上。公司基于自身的开发经验与产品需求，并参考行业内其他游戏开发引擎的游戏功能，自主研发了多款游戏开发引擎，主要包括：分布式 C/C++服务器引擎，Flash2D ACT 游戏引擎及相关编辑工具，基于 Cocos2D-X 的 C++移动端游戏客户端引擎及相关编辑工具，基于 Unity3D 的 C#移动端游戏客户端引擎及相关编辑工具，基于 KVM 的自动化游戏开服合服工具、帧同步技术、动作打击感设计技术等，具体说明如下：

序号	技术名称	技术特色	实现功能	应用产品
1	分布式 C/C++服务器引擎	采用 C/C++作为开发语言，MySQL 作为存储的技术，利用 TCP/IP 及 HTTP 协议与网页客户端和手机客户端通讯，并且利用 Leveldb 管理本地用户数据	自主研发 C/C++分布式引擎，将服务器部署在多台机器上，充分利用分布式架构的优势，提高游戏人数的承载量，同时可依据服务器压力将玩家分别导入到不同的游戏逻辑服务器，实现人员分流的可扩展架构	《街机三国》、《热血街霸 3D》、《街机三国手游》、《街机之王》

2	Flash2DACT 游戏引擎及相关编辑工具	该引擎提供以 Flash2D 的技术方式开发运行于网页上的 ACT 游戏，同样具备免安装及免下载的方便性	解决了玩家跨不同客户端平台及网页浏览器的问题，搭配公司自主研发的分布式 C/C++ 服务器引擎可以构建完整的网页 ACT 在线游戏	《街机三国》、《街机之王》
3	Cocos2D-x 的 C++ 移动端游戏客户端引擎及相关编辑工具	该引擎提供以 Cocos2D-X 的 C++ 语言开发技术方式，运行于手机客户端的 2D 游戏	搭配公司自主研发的分布式 C/C++ 服务器引擎可以构建完整的手游 2D 客户端在线游戏	《街机三国手游》
4	Unity3D 的 C# 移动端游戏客户端引擎及相关编辑工具	该引擎提供以 Unity3D 的 C# 语言开发技术方式，运行于手机客户端的 3D 游戏	搭配公司自主研发的分布式 C/C++ 服务器引擎可以构建完整的手游 3D 客户端在线游戏	《热血街霸 3》、《龙之谷手机版》
5	KVM 自动化游戏开合服工具	采用 Opennebula+PHP 等技术，利用 KVM 虚拟化技术，快速的搭建服务器运行环境，能动态调整游戏的设备需求，大大节约物理机成本	配合公司自主研发的分布式 C/C++ 服务器引擎能快速实现开合服机制，是公司统一的一体化运维平台	网页网络游戏、移动网络游戏
6	帧同步技术	采用 C++ 等技术，优化服务器表现，细化到对每一个动作的帧数、打击动作的拆分重设计、每一秒帧速，都有精确研究和设计	能显著提高核心战斗和战斗策略的表现力	网页网络游戏
7	动作打击感设计技术	通过二次开发的动作编辑器，对打击动作进行重新设计	设计精确到每一个动作，实现“拳拳到肉”的打击感设计，保证玩家细腻真实的手感	网页网络游戏、手机网络游戏

除应用上述技术外，公司的技术含量还体现在公司的大数据分析能力上。公司通过运营部门采集数据，由项目研发团队搭建游戏框架，对玩家需求进行大数据分析，通过流式计算，实时统计玩家行为和日常消耗，检测既定模型是否达到要求。

（二）无形资产情况

截至 2015 年 7 月 31 日，公司账面核算的无形资产情况如下：

种类	取得方式	原值（元）	累计摊销（元）	净值（元）	成新率
软件 3Dmax&maya	外购	49,572.65	9,157.17	40,415.48	81.53%

Autodesk	外购	82,905.98	2,187.89	80,718.09	97.36%
呼叫中心系统	外购	7,948.72	419.54	7,529.18	94.72%
合计		140,427.35	11,764.60	128,662.75	91.62%

1、注册商标情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司及子公司共拥有 60 项经国家工商行政管理总局商标局核准的注册商标，基本情况如下：

序号	商标注册人	商标	注册号	核定使用商品类别	有效期限	取得方式
1	江游有限		9681911	41	2012.8.21-2022.8.20	原始取得
2	江游有限		11978748	42	2014.6.21-2024.6.20	原始取得
3	江游有限		11978749	41	2014.6.21-2024.6.20	原始取得
4	江游有限		11978750	38	2014.6.21-2024.6.20	原始取得
5	江游有限		11978751	09	2014.6.21-2024.6.20	原始取得
6	江游有限		12211649	42	2014.8.7-2024.8.6	原始取得
7	江游有限		12211650	41	2014.8.7-2024.8.6	原始取得

8	江游有限		12211651	38	2014.8.7-2024.8.6	原始取得
9	江游有限		12211652	9	2014.8.7-2024.8.6	原始取得
10	江游有限	街机西游	12729281	42	2014.10.28-2024.10.27	原始取得
11	江游有限	街机西游	12729282	41	2015.3.28-2025.3.27	原始取得
12	江游有限	街机西游	12729283	38	2014.10.28-2024.10.27	原始取得
13	江游有限	街机西游	12729284	35	2014.12.14-2024.12.13	原始取得
14	江游有限	街机西游	12729285	09	2014.10.28-2024.10.27	原始取得
15	江游有限		13114224	38	2015.3.14-2025.3.13	原始取得
16	江游有限	街机之王	13375698	41	2015.1.28-2025.1.27	原始取得
17	江游有限	街机演义	13375643	35	2015.1.21-2025.1.20	原始取得

18	江游有限	街机演义	13375674	38	2015.1.21-2025.1.20	原始取得
19	江游有限	街机演义	13375703	41	2015.1.28-2025.1.27	原始取得
20	江游有限	街机演义	13375742	42	2015.3.7-2025.3.6	原始取得
21	江游有限	街机快打	13375647	35	2015.2.28-2025.2.27	原始取得
22	江游有限	Blades of Excalibur	14135372	35	2015.4.14-2025.4.13	原始取得
23	江游有限	Blades of Excalibur	14135469	42	2014.4.21-2025.4.20	原始取得
24	江游有限	Blades of Excalibur	14135417	41	2014.4.21-2025.4.20	原始取得
25	江游有限	Blades of Excalibur	14135401	38	2014.4.21-2025.4.20	原始取得
26	江游有限	Blades of Excalibur	14135338	09	2014.4.21-2025.4.20	原始取得
27	江游有限		13114155	9	2015.8.14-2025.8.13	原始取得

28	江游有限		13114187	35	2015.8.21-2025.8.20	原始取得
29	江游有限	街机之王	13375731	42	2015.6.14-2025.6.13	原始取得
30	江游有限	街机演义	13375600	9	2015.8.28-2025.8.27	原始取得
31	江游有限	街机高校	14719343	41	2015.7.21-2025.7.20	原始取得
32	江游有限	热血少年	14790610	38	2015.7.7-2025.7.6	原始取得
33	江游有限	热血少年	14790613	9	2015.7.7-2025.7.6	原始取得
34	江游有限	热血少年	14790645	42	2015.7.7-2025.7.6	原始取得
35	江游有限	热血少年	14790648	35	2015.7.7-2025.7.6	原始取得
36	江游有限	热血少年	14790689	41	2015.7.7-2025.7.6	原始取得
37	江游有限	热血骚年	14790582	35	2015.7.7-2025.7.6	原始取得
38	江游有限	热血骚年	14790627	9	2015.7.7-2025.7.6	原始取得

39	江游有限	热血骚年	14790632	41	2015.7.7-2025.7.6	原始取得
40	江游有限	热血骚年	14790670	38	2015.7.7-2025.7.6	原始取得
41	江游有限	热血骚年	14790702	42	2015.7.7-2025.7.6	原始取得
42	江游有限	街机高校	14719162	9	2015.6.28-2025.6.27	原始取得
43	上海欢乐	英雄神殿	13382377	09	2015.2.7-2025.2.6	原始取得
44	上海欢乐	英雄神殿	13382409	35	2015.1.28-2025.1.27	原始取得
45	上海欢乐	英雄神殿	13382465	38	2015.2.14-2025.2.13	原始取得
46	上海欢乐	英雄神殿	13382517	41	2015.2.7-2025.2.6	原始取得
47	上海欢乐	英雄神殿	13382585	42	2015.2.7-2025.2.6	原始取得
48	上海欢乐	欢乐互娱	13705247	38	2015.2.21-2025.2.20	原始取得

49	上海欢乐	欢乐互娱	13717136	09	2015.3.7-2025.3.6	原始取得
50	上海欢乐	欢乐互娱	13717167	35	2015.3.14-2025.3.13	原始取得
51	上海欢乐	欢乐互娱	13717262	41	2015.3.7-2025.3.6	原始取得
52	上海欢乐	欢乐互娱	13717276	42	2015.3.7-2025.3.6	原始取得
53	上海欢乐	创世战神	13819905	35	2015.2.28-2025.2.27	原始取得
54	上海欢乐	创世战神	13819965	38	2015.3.7-2025.3.6	原始取得
55	上海欢乐	创世战神	13820012	41	2015.07.14-2025.07.13	原始取得
56	上海欢乐	创世战神	13820044	42	2015.08.28-2025.08.27	原始取得
57	上海欢乐	跑跑三国	14378785	9	2015.5.28-2025.5.27	原始取得
58	上海欢乐	跑跑三国	14378838	35	2015.5.28-2025.5.27	原始取得

59	上海欢乐	跑跑三国	14378876	38	2015.5.28-2 025.5.27	原始取得
60	上海欢乐	跑跑三国	14379019	42	2015.5.28-2 025.5.27	原始取得

公司拥有的上述前 42 项商标权均于有限公司阶段取得。鉴于公司由有限公司整体变更为股份公司的时间尚短，公司未及时悉数办理原登记在有限公司名下的专利权的更名手续。目前，相关更名手续正在办理中。因在整体变更之情形下，原有限公司的权利义务将由股份公司概括承受，上述专利权未按时更名不会影响公司对于该等财产独立及完整地行使财产权益的权利。报告期内及截至本公开转让说明书签署之日，公司依法享有的上述专利权未发生权属争议亦不存在潜在权属纠纷。

2、计算机软件著作权情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司及子公司共拥有 43 项计算机软件著作权。公司及子公司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	著作权人	登记号	软件名称	取得方式	权利范围	发证日期
1	江游有限	2011SR012693	欢乐游之美食大战老鼠游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2011.3.16
2	江游有限	2012SR086511	江游之穿越三国游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2012.9.12
3	江游有限	2013SR064367	江游之街机无双游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.7.10
4	江游有限	2012SR137125	江游之街机三国游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2012.12.28
5	江游有限	2012SR129384	江游之三国快打游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2012.12.20
6	江游有限	2013SR006196	江游之热血火影游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.1.18
7	江游有限	2013SR028050	江游之核金弹头游戏软件[简称：核金弹头]V1.0	原始取得	全部权利	2013.3.26
8	江游有限	2013SR017908	江游之功夫三国游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.2.27

9	江游有限	2013SR060958	江游之英雄神殿游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.6.24
10	江游有限	2013SR059486	江游之燃烧王座游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.6.20
11	江游有限	2013SR068778	江游之街机之王游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.7.19
12	江游有限	2014SR043630	江游之街机亚瑟王游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.4.15
13	江游有限	2014SR065871	江游之街机高校移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.5.23
14	江游有限	2014SR071157	江游之三国战纪移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.6.4
15	江游有限	2014SR082710	江游之热血高校移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.6.21
16	江游有限	2014SR071374	江游之热血少年移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.6.4
17	江游有限	2014SR183105	江游之热血街机网页版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.11.28
18	江游有限	2015SR060622	江游之炫斗街机游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.4.8
19	上海欢乐	2013SR082839	欢乐互娱之核金弹头游戏软件[简称：核金弹头]V1.0	原始取得	全部权利	2013.8.9
20	上海欢乐	2013SR087718	欢乐互娱之英雄神殿游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.8.21
21	上海欢乐	2013SR125158	欢乐互娱之跑跑三国移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.11.13
22	上海欢乐	2013SR125165	欢乐互娱之创世战神移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.11.13
23	上海欢乐	2013SR138471	欢乐互娱之合金联盟游戏软件[简称：合金联盟]V1.0	原始取得	全部权利	2013.12.4
24	上海欢乐	2013SR138474	欢乐互娱之 Neclear bullet 游戏软件[简称：Neclear bullet]V1.0	原始取得	全部权利	2013.12.4
25	上海欢乐	2013SR138869	欢乐互娱之核金战争游戏软件[简称：核金战争]V1.0	原始取得	全部权利	2013.12.5
26	上海欢乐	2013SR139707	欢乐互娱之德州扑克移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.12.6
27	上海欢乐	2013SR130931	欢乐互娱之魔兽联盟移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2013.11.22
28	上海欢乐	2013SR139710	欢乐互娱之风暴英雄游	原始	全部	2013.12.6

			戏软件 V1.0	取得	权利	
29	上海欢乐	2014SR157569	欢乐互娱之热血骚年移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.10.21
30	上海欢乐	2015SR001785	欢乐互娱之热血少年移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.1.6
31	上海欢乐	2015SR031229	欢乐互娱之热血街霸移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.2.12
32	上海欢乐	2015SR034914	欢乐互娱之热血街霸 3D 移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.2.25
33	上海欢乐	2014SR095799	欢乐互娱之天天约跑移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.7.11
34	上海欢乐	2014SR182982	欢乐互娱之雅典娜战纪移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.11.28
35	上海欢乐	2015SR051103	神之觉醒移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.3.24
36	上海欢乐	2014SR195025	欢乐互娱之街机三国移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.12.15
37	上海欢乐	2015SR066399	欢乐互娱之三国快打移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.4.22
38	上海欢乐	2015SR126445	咻咻三国移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.7.7
39	上海欢乐	2015SR125338	欢乐互娱之热血街机游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.7.7
40	上海欢乐	2015SR155159	欢乐互娱至血战苍穹游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.6.18
41	上海欢乐	2015SR188794	热血少年之格斗学院移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2015.9.28
42	上海热血	2014SR182975	欢乐互娱之永恒王座游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.11.28
43	上海热血	2014SR119370	热血骚年移动版游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2014.8.13

公司拥有的上述前 18 项软件著作权均于有限公司阶段取得。鉴于公司由有限公司整体变更为股份公司的时间尚短，公司未及时悉数办理原登记在有限公司名下的专利权的更名手续。目前，相关更名手续正在办理中。因在整体变更之情形下，原有限公司的权利义务将由股份公司概括承受，上述专利权未按时更名不会影响公司对于该等财产独立及完整地行使财产权益的权利。报告期内及截至本公开转让说明书签署之日，公司依法享有的上述专利权未发生权属争议亦不存在潜在权属纠纷。

3、作品登记证书情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司及子公司共拥有 1 项作品登记证书，具体情况如下表所示：

序号	著作权人	登记号	作品名称	权利取得	登记日期
1	上海欢乐	国作登字 -2014F-00152731	热血骚年美术作品	原始取得	2014.12.9

4、域名情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司及子公司共拥有域名 2 项，具体情况如下表所示：

序号	域名	注册所有人	域名类型	申请日期	有效期至	网站备案/许可证号
1	huanle.com	上海欢乐	国际域名	2002.11.22	2018.11.22	沪 ICP 备 13014419 号-1
2	123u.com	江游有限	国际域名	2005.8.17	2016.8.17	琼 ICP 备 11001129 号-1

公司拥有的上述域名“123u.com”于有限公司阶段取得。鉴于公司由有限公司整体变更为股份公司的时间尚短，公司未及时悉数办理原登记在有限公司名下的专利权的更名手续。目前，相关更名手续正在办理中。因在整体变更之情形下，原有限公司的权利义务将由股份公司概括承受，上述域名未按时更名不会影响公司对于该等财产独立及完整地行使财产权益的权利。报告期内及截至本公开转让说明书签署之日，公司依法享有的上述专利权未发生权属争议亦不存在潜在权属纠纷。

（三）取得的业务许可资格、资质情况

1、业务资质

截至本公开转让说明书签署之日，子公司上海欢乐拥有以下业务许可资格或资质：

序号	名称	证书编号	业务种类	发证机关	有效期间	许可单位
1	中华人民共和国增值电信业务经营许可证	B2-20130099	第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械的互联网信息服务和互联网电子公	上海市通信管理局	2013.11.11-2018.11.10	上海欢乐

			告服务)			
2	网络文化经营许可证	沪 网 文 [2013]0660 -075 号	利用信息网络经营 游戏产品（含网络 游戏虚拟货币发 行）	上海市文 化广播影 视管理局	2013.07.31- 2016.07.30	上海欢乐

2、软件企业认定证书

序号	名称	证书编号	发证机关	发证时间	许可单位
1	软件企业认定证书	沪 R-2013-0215	上海市经济和信息化委员会	2013.04.10	江游有限
2	软件企业认定证书	沪 R-2014-0151	上海市经济和信息化委员会	2014.05.30	上海欢乐

3、高新技术企业证书

序号	名称	证书编号	发证机关	发证时间	许可单位
1	高新技术企业证书	GR201331000279	上海市科学技术委员会、上海市财政局、上海市国家税务局、上海市地方税务局	2013.11.19-2016.11.18	江游有限

4、上海市张江文化创意企业认定

序号	名称	文书编号	认定机关	认定时间	认定单位
1	张江文化创意企业认定	沪张江园区管（2015）15号	上海市张江高科技园区管理委员会办公室	2015.02.26	江游有限

5、游戏产品审批备案情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司已完成研发且上线的网络游戏产品审批备案情况如下：

序号	游戏产品名称	新闻出版主管部门批准号	文化部备案号
1	街机三国	新出审字[2013]259 号	文网游备字[2013]W-RPG113 号
2	功夫三国（街机之王）	新出审字[2013]907 号	文网游备字〔2016〕W-RPG0024 号
3	英雄神殿	新出审字[2013]1514 号	文网游备字[2014]W-RPG040 号

4	热血街机	新广出审[2015]444号	文网游备字 [2015]W-RPG0347号
5	热血街霸	新广出审[2015]451号	文网游备字 [2014]M-RPG0360号
6	美食大战老鼠	新广出审[2015]1472号	文网游备字〔2015〕W-CSG 1166号
7	创世战神	新广出审[2014]590号	境外运营
8	街机亚瑟王	新广出审[2014]1458号	境外运营

备注：在报告期内，由于公司工作人员疏忽，未及时办理游戏产品《美食大战老鼠》的游戏版号及运营备案，未及时办理《功夫三国（街机之王）》的运营备案，但在报告期后，公司及时补办了上述程序，截至本公开转让说明书签署之日，游戏产品《美食大战老鼠》已经取得了游戏版号，完成了运营备案，游戏产品《功夫三国（街机之王）》亦已完成了运营备案。

经主办券商核查，公司在境内运营的六款游戏产品《街机三国》、《功夫三国（街机之王）》、《英雄神殿》、《热血街机》、《热血街霸》、《美食大战老鼠》均已办理了相应的前置审批和运营备案；在境外运营的两款游戏产品《创世战神》与《街机亚瑟王》也已办理了相应的前置审批并取得了版号，但鉴于其并未在境内运营，无需按照《网络游戏管理暂行办法》第13、14条的规定办理运营备案，因此，主办券商认为，截至本公开转让说明书签署之日，公司不存在境内上线运营的游戏产品未取得版号、未完成产品备案情况。

（四）特许经营权

截至本公开转让说明书签署之日，公司在生产经营方面不存在特许经营权。

（五）主要固定资产情况

1、固定资产情况

公司是网络游戏产业链中的产品生产者、提供者及运营者，属于轻资产类公司，主要固定资产为办公及开展经营活动所使用的房屋建筑物、运输工具、计算机及电子设备、办公家具等。公司目前拥有的固定资产产权清晰，使用状态良好。

截至2015年7月31日，公司固定资产情况如下：

类别	原值（元）	累计折旧（元）	净值（元）	成新率
房屋	11,323,738.98	169,629.60	11,154,109.38	98.50%
计算机及电子设备	8,385,259.22	4,827,789.62	3,557,469.60	42.43%
运输工具	6,556,246.51	2,129,824.55	4,426,421.96	67.51%
办公家具	23,734.20	14,399.29	9,334.91	39.33%

合计	26,288,978.91	7,141,643.06	19,147,335.85	72.83%
----	---------------	--------------	---------------	--------

截至 2015 年 7 月 31 日，公司拥有 1 处自有房产，具体情况如下：

房屋所有权人	房产证号	房屋坐落	建筑面积（平方米）
江游有限	澄房权证老城公字第 3701 号	老城经济开发区南一环路 700 米处北侧海南生态软件园 B 地块 B-3A 号楼	1,976.90

公司拥有上述 1 项房产系有限公司阶段取得。鉴于公司由有限公司整体变更为股份公司的时间尚短，公司未及时悉数办理原登记在有限公司名下的房屋所有权更名手续。目前，相关更名手续正在办理中。因在整体变更之情形下，原有限公司的权利义务将由股份公司概括承受，上述房屋所有权未按时更名不会影响公司对于该等财产独立及完整地行使财产权益的权利。报告期内及截至本公开转让说明书签署之日，公司依法享有的上述房屋所有权未发生权属争议亦不存在潜在权属纠纷。

2、租赁房产情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司及其下属子公司租赁房产情况如下表所示：

序号	承租方	出租房	房屋所有证	坐落	面积	租赁期间
1	江游有限	上海张江集成电路产业区开发有限公司	沪房地浦字（2005）第 116888 号	上海张江高科技园区盛夏路 608 号清华一期 2 楼、3 楼、4 楼、5 楼	5,100.70 平方米	2014.7.1-2016.6.30
2	上海欢乐	上海张江集成电路产业区开发有限公司		上海张江高科技园区盛夏路 608 号清华一期 1 楼	1,521.70 平方米	2014.12.1-2016.6.30

（六）员工情况

截至 2015 年 7 月 31 日，公司员工总数为 250 人。

1、按岗位结构划分

部门名称	员工人数	比重
页游中心	94	37.60%
手游中心	99	39.60%
技术中心	14	5.60%
员工服务部	16	6.40%
客服部	22	8.80%

商务部	5	2.00%
合计	250	100.00%

2、按员工教育程度划分

教育程度	员工人数	比重
硕士及以上	13	5.20%
本科	167	66.80%
大专	44	17.60%
大专以下	26	10.40%
合计	250	100.00%

3、按年龄划分

年龄段	员工人数	比重
25岁（含）以下	92	36.80%
26-35（含）岁	154	61.60%
36-45（含）岁	4	1.60%
合计	250	100.00%

4、核心技术人员情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司共有核心技术人员 7 名，基本情况如下：

时继江，主要情况参见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“三、公司股权结构及股东基本情况”之“（二）主要股东的基本情况”之“1、公司控股股东、实际控制人情况”。

刘安文，男，1984 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2010 年毕业于上海交通大学通信与信息系统专业，硕士学历。2010 年 4 月至 2014 年 6 月就职于上海完美时空软件有限公司，任高级服务器开发员；2014 年 7 月至今就职于本公司，任移动网络游戏《龙之谷》制作人。

刘其炎，基本情况详见本说明书之“第一节 基本情况”之“三 公司股权结构及股东基本情况”之“（二）主要股东的基本情况”之“2、公司前十名股东及持有 5%以上股份股东的基本情况。”

马良，男，1985 年出生，中国籍，无境外永久居留权。2008 年毕业于中山大学计算机科学与技术专业，本科学历。2008 年 1 月至 2009 年 3 月任上海巨人网络科技有限公司客户端程序开发工程师；2009 年 3 月至 2010 年 2 月，任上海巨人网络科技有限公司客户端开发主管；2010 年 3 月至 2012 年 3 月任上海完美时

空网络技术有限公司 3D 引擎开发工程师；2012 年 3 月至 2013 年 3 月，任上海琛企网络科技有限公司技术总监；2013 年 11 月至今，任上海欢乐《热血街霸 3D》制作人。

孟波，男，1983 年出生，中国籍，无境外永久居留权。2007 年毕业于华中科技大学计算机专业，硕士学历。2007 年 4 月至 2010 年 6 月就职于旭上电子（上海）有限公司，任 3D 图形驱动开发工程师；2010 年 6 月至 2012 年 6 月就职于上海完美时空网络技术有限公司，任 3D 图形引擎开发工程师；2012 年 6 月至 2014 年 3 月就职于上海德游网络科技有限公司，任前端及引擎开发工程师；2014 年 3 月至今就职于上海欢乐，任移动网络游戏《热血街霸 3D》前端主程序员。

任春，男，1983 年出生，中国籍，无境外永久居留权。2005 年毕业于上海交通大学艺术设计系专业，本科学历。2007 年 3 月至 2010 年 1 月就职于上海盛大网络发展有限公司，任原画设计师；2010 年 2 月至 2012 年 8 月就职于上海盛大网络发展有限公司，任首席设计师；2012 年 9 月至 2015 年 2 月就职于本公司，任《街机三国》首席设计师；2015 年 3 月至今就职于本公司，任制作人。

许治坤，男，1977 年出生，中国籍，无境外永久居留权。2001 年 11 月至 2008 年 1 月就职于中联绿盟信息技术（北京）有限公司，任信息安全研究工程师；2008 年 1 月至 2009 年 9 月就职于上海我要网络发展有限公司，任信息安全主管；2009 年 9 月至 2011 年 5 月就职于上海盛大网络发展有限公司，任信息安全主管；2012 年 12 月至今就职于本公司，任运维总监。

5、核心技术人员变动情况

报告期内，核心技术人员团队保持稳定，未发生重大变动。

6、核心技术人员持有公司的股份情况

姓名	持有公司股份比例	
	直接	间接（注）
时继江	50.5286%	7.7501%
刘安文	-	-
刘其炎	3.2130%	-
马良	-	0.3000%
孟波	-	0.1000%
任春	-	0.5000%
许治坤	-	0.1000%

注：通过持有上海参乐间接持股。上海参乐持有公司股份的比例为 13.95%。

7、研发费用情况

报告期内，公司研发费用情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
研发费用	31,927,821.62	50,203,012.52	35,014,132.23
营业收入	51,241,324.35	98,301,543.59	218,910,680.93
所占比例（%）	62.31	51.07	15.99

公司研发费用主要包括研发人员薪酬、制作费及注册费、研发部门固定资产折旧费等支出。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度公司研发费用支出占营业收入比重分别为 62.31%、51.07%、15.99%。2014 年度研发费用相对于 2013 年度大幅上升，主要原因系公司加大了产品研发力度所致，公司研发费用的投入情况与公司目前的发展阶段相适应。。

四、公司业务其他相关情况

（一）业务收入构成情况

1、分产品类型营业收入情况

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比（%）	金额	占比（%）	金额	占比（%）
主营业务收入						
网页网络游戏	31,727,580.40	61.92	95,298,447.30	96.95	218,910,680.93	100.00
移动网络游戏	18,192,989.25	35.50	3,003,096.29	3.05	-	-
主营业务收入小计	49,920,569.65	97.42	98,301,543.59	100.00	218,910,680.93	100.00
其他业务收入						
其他技术服务收入	1,320,754.70	2.58	-	-	-	-
其他业务收入小计	1,320,754.70	2.58	-	-	-	-
营业收入合计	51,241,324.35	100.00	98,301,543.59	100.00	218,910,680.93	100.00

2、分运营模式收入情况

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比（%）	金额	占比（%）	金额	占比（%）
主营业务收入						

联合运营收入	49,466,059.84	96.53	94,111,716.38	95.74	218,910,680.93	100.00
自主运营收入	454,509.81	0.89	4,189,827.21	4.26	-	-
主营业务收入小计	49,920,569.65	97.42	98,301,543.59	100.00	218,910,680.93	100.00
其他业务收入						
技术服务收入	1,320,754.70	2.58	-	-	-	-
其他业务收入小计	1,320,754.70	2.58	-	-	-	-
营业收入合计	51,241,324.35	100.00	98,301,543.59	100.00	218,910,680.93	100.00

（二）公司主要客户情况

公司前五大客户主要为游戏运营商。报告期内，公司前五名客户销售收入及占营业收入的比例情况如下：

单位：元

时间	客户名称	销售收入	占营业收入的比例（%）
2015 年 1-7 月	Apple Inc.	9,706,354.89	18.94
	深圳腾讯计算机系统有限公司	9,612,943.23	18.76
	北京世界星辉科技有限责任公司	4,362,400.30	8.51
	四三九九网络股份有限公司	3,683,977.42	7.19
	广州华多网络科技有限公司珠海分公司	2,787,921.10	5.44
	合计	30,153,596.94	58.85
2014 年	深圳腾讯计算机系统有限公司	23,481,349.54	23.89
	广州华多网络科技有限公司珠海分公司	8,620,118.07	8.77
	四三九九网络股份有限公司	8,257,694.95	8.40
	北京世界星辉科技有限责任公司	8,188,131.23	8.33
	广州维动网络科技有限公司	5,100,114.43	5.19
	合计	53,647,408.22	54.57
2013 年	广州华多网络科技有限公司珠海分公司	39,133,982.99	17.88
	北京世界星辉科技有限责任公司	32,229,365.52	14.72
	广州维动网络科技有限公司	28,179,374.77	12.87
	四三九九网络股份有限公司	16,063,034.20	7.34
	上海三七玩网络科技有限公司	11,616,537.16	5.31
	合计	127,222,294.64	58.12

公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员及持有公司 5%以上股份的股东及其他主要关联方均不在上述客户中任职或拥有权益。

（三）公司供应商情况

报告期内，公司的对外采购支出主要为购置用于软件和游戏研发及运营所需的服务器、电脑等硬件设备，租赁 IDC 机房、带宽采购、广告采购及购买办公软

件和技术软件。报告期内，公司向前五名供应商采购情况如下表所示：

单位：元

时 期	供应商名称	采购内容	采购金额（元）	占当期采购 总额的比例 （%）
2015 年 1-7 月	北京指点互动广告有限公司	广告费	8,419,950.00	20.64
	Apple Inc	运营分成费	3,975,010.50	9.74
	上海心橙文化传播有限公司	广告费	3,449,998.00	8.46
	北京极狐科技有限公司	广告费	3,212,604.00	7.88
	北京四海欢腾广告有限公司	广告费	1,350,500.00	3.31
	合计		20,408,062.50	50.03
2014 年度	海南生态软件园投资发展有限公司	房屋	10,872,950.00	19.56
	上海珍岛信息技术有限公司	广告费	11,100,000.00	19.97
	北京森华易腾通信技术有限公司	带宽费	2,573,694.04	4.63
	SNKPLAYMORE.HK.CO.,LTD	授权金	2,461,119.97	4.43
	上海绿地宝仕汽车销售服务有限公司	汽车	747,900.00	1.35
	合计		27,755,664.01	49.94
2013 年度	上海珍岛信息技术有限公司	广告费	2,940,000.00	7.24
	上海翰默建筑装饰设计工程有限公司	装修费	2,793,123.00	6.87
	北京森华易腾通信技术有限公司	带宽费	2,448,000.00	6.03
	上海张江高科技园区开发股份有限公司	租赁费	1,734,004.91	4.18
	文明管理咨询（上海）有限公司	咨询费	1,657,847.00	3.83
	合计		11,572,974.91	28.15

公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及持有公司 5%以上股份的股东及其他主要关联方不存在在上述供应商中任职或拥有权益。

（四）对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

公司重大业务合同执行情况良好，未出现纠纷或其它无法执行的情况。

1、截至本公开转让说明书签署之日，公司重大销售合同及执行情况列表如下：

序号	公司名称	客户名称	合同标的（游戏名称）	签订日期	合同类型	执行情况
1	上海欢乐	巨人网络	《街机三国手游》 （暂定名）	2015.7.27	框架合同	正在履行

2	上海欢乐	成都游吉	《龙之谷手游》 (暂定名)	2015.3.31	框架合同	正在履行
3	江游有限	Apple Inc.	热血街霸 3D	2015.6.8	框架合同	正在履行
4	上海欢乐	Apple Inc.		2015.1.8	框架合同	正在履行
5	上海欢乐	北京世界星辉		2015.3.11	框架合同	正在履行
6	上海欢乐	四三九九网络		2015.3.15	框架合同	正在履行
7	江游有限	广州华多网络	街机三国	2014.5.1	框架合同	正在履行
8	江游有限	广州维动网络		2014.5.1	框架合同	正在履行
9	江游有限	上海三七玩网络		2014.5.1	框架合同	正在履行
10	江游有限	四三九九网络		2013.5.1	框架合同	正在履行
11	江游有限	北京世界星辉	街机之王	2012.12.31	框架合同	履行完毕
12	江游有限	深圳腾讯		2014.4.21	框架合同	正在履行
13	江游有限	深圳腾讯	美食大战老鼠	2013.11.12	框架合同	正在履行
14	江游有限	北京世界星辉		2013.7.15	框架合同	正在履行
15	江游有限	四三九九网络		2013.5.1	框架合同	正在履行

2、截至本公开转让说明书签署之日，公司重大采购合同及执行情况列表如下：

序号	公司名称	供应商名称	合同内容	合同金额	签订日期	履行情况
1	上海欢乐	北京指点互动广告有限公司	广告费	1,000,000.00 元	2015.6.1	履行完毕
2			广告费	2,000,000.00 元	2015.5.21	履行完毕
3			广告费	1,000,000.00 元	2015.5.15	履行完毕
4	上海欢乐	上海心橙文化传播有限公司	广告费	675,856.00 元	2015.5.19	履行完毕
5			广告费	746,982.00 元	2015.5.19	履行完毕
6			广告费	506,256.00 元	2015.5.12	履行完毕
7			广告费	623,704.00 元	2015.4.29	履行完毕
8	上海欢乐	北京极狐科技有限公司	广告费	609,000.00 元	2015.5.21	履行完毕
9			广告费	516,130.00 元	2015.5.21	履行完毕
10			广告费	616,320.00 元	2015.5.21	履行完毕
11	江游有限	海南生态软件园投资有限公司	房屋	10,872,950.00 元	2014.11.2	履行完毕
12	江游有限	SNKPLAYMORE.HK.CO.,LTD	授权金	400,000.00 美元	2014.5.7	正在履行
13	江游有限	上海珍岛信息技术有限公司	广告费	3,000,000.00 元	2014.1.15	正在履行
14	上海欢乐		广告费	框架合同	2014.1.15	正在履行
15	江游有限	上海翰默建筑装饰设计工程有限公司	装修费	2,484,323.00 元	2013.6.1	履行完毕
16	江游	文明管理咨询（上海）	咨询费	1,184,210.00 元	2013.12.12	正在履行

	有限	有限公司				
17	江游 有限	上海珍岛信息技术有 限公司	广告费	2,940,000.00 元	2013.3.13	履行完毕

五、公司商业模式

公司的主营业务为网页网络游戏及移动网络游戏的研发与运营。公司利用自身人才优势及技术优势，通过自主研发为主、合作研发为辅提供游戏产品，并采用与其他平台联合运营及自主运营的方式进行游戏产品运营。

（一）盈利模式

网络游戏行业收费模式主要分按时间收费、按下载收费和按虚拟道具收费三种类型。目前，公司所有游戏产品均采用按虚拟道具收费的盈利模式。按虚拟道具收费（Free To Play，简称“FTP”）是指游戏为玩家提供网络游戏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。游戏玩家注册一个游戏账户后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中的虚拟道具或付费的增值服务。

（二）采购模式

公司的主营业务为网页网络游戏、移动网络游戏的研发与运营，与传统的生产型企业有一定区别，即不存在一般意义上的原材料采购。公司对外采购主要包括为购置用于软件和游戏研发及运营所需的服务器、电脑等硬件设备，租赁 IDC 机房、带宽采购、广告采购及购买办公软件和技术软件采购。其中以购置服务器、租赁 IDC 机房、带宽及广告为主要采购对象。

针对公司服务器和宽带的采购，公司遵循采购信息公开、过程公开、多方比价、择优选择的原则，由运营部门结合现有服务器的运行状况和宽带使用情况，制定相关的采购计划，采购申请提交至采购部，相关权限部门、职能主管进行审批，采购部进行采购后验收登记入库，由需求部门领用。

针对网络媒体广告的采购，公司根据实际需求，由商务部与运营部制定相关的方案，并提交申请，经相关权限部门、职能主管进行审核通过后，市场部向相关广告商采购，广告商负责协调发布广告内容，双方根据投放的广告量和约定的价格进行最终结算。

（三）研发模式

1、自主研发

公司目前开发方式为以自主研发为主，自主研发即利用自有研发团队、自有技术及自有资金独立进行游戏产品的开发。产品经历立项、研发、测试三个阶段后正式上线，由公司各游戏项目组成员协同完成。

公司的《街机三国》、《街机之王》、《美食大战老鼠》、《热血街霸 3D》、《创世战神》、《亚瑟王》、《英雄神殿》均为自主研发的产品。

2、合作研发

为配合公司未来发展方向及提升自主研发能力，公司除自主研发产品外，也通过与其他游戏开发商合作研发方式进行游戏研发。公司与合作开发商签署协议确定合作关系，双方通过合作完成项目研发。产品经历立项、研发、测试三个阶段后交付合作方验收后正式上线，由公司游戏项目组成员协同完成。

报告期内，公司主要采取与运营商共同合作开发游戏产品，并将游戏产品独家授权给运营商运营的合作研发模式。2015年3月，公司与成都游吉签订《移动游戏合作开发及运营协议》，协议约定基于《龙之谷》客户端游戏（“原版游戏”），双方共同开发一款 3D 移动网络游戏《龙之谷手游》（暂定名），该款移动网络游戏著作权归双方共同享有。成都游吉获得该移动游戏在合作区域的独家经销权，合作游戏在合作区域地区由成都游吉或授权第三方实现商业化运营后，成都游吉按照协议约定向公司支付分成费，按国内运营净收入的 50% 计算；本地化游戏在海外区域由成都游吉或授权第三方公司实现商业化运营后，成都游吉按协议约定向公司支付分成费，按海外运营净收入的 40% 计算。

（四）运营模式

公司的运营模式主要包括联合运营、自主运营两种业务模式。

1、联合运营

联合运营是指公司与联合运营商合作运营一款游戏产品，其本质是利用彼此资源互补，降低运营风险。同时公司可以将一款网络游戏产品交付给多个网络游戏平台，充分利用各游戏平台的资源，拓展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。

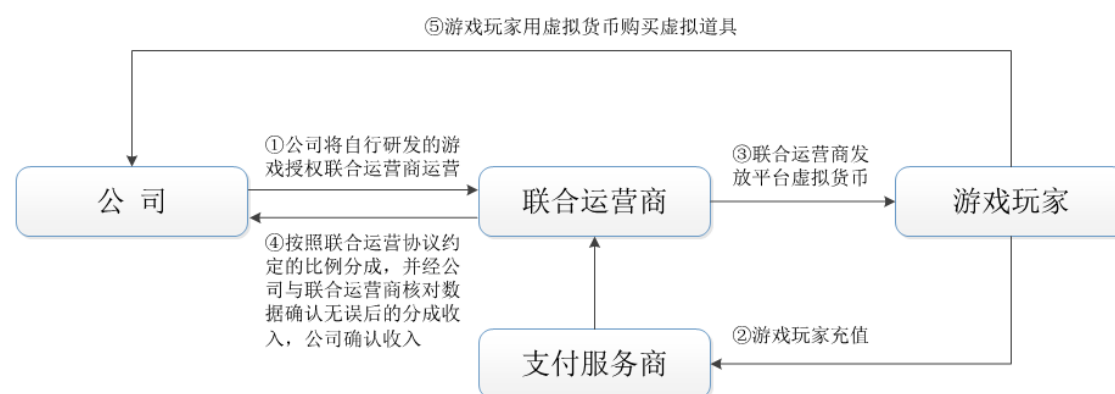
联合运营按照是否收取授权金分为普通联合运营和授权运营两种。

（1）普通联合运营

普通联合运营模式下，公司负责提供游戏产品相关授权、架设服务器、技术支持及游戏的维护升级，而联合运营商（Apple Inc.除外）主要负责网络游戏平台的提供和网络游戏的推广、充值及计费系统的管理。游戏玩家可以通过购买联合运营平台发行的虚拟货币，在游戏中购买虚拟道具。按照联合运营协议约定的比例分成，并经公司与联合运营商（Apple Inc.除外）核对数据确认无误后的分成收入，公司确认为收入。

公司与 Apple Inc.联合运营，通过苹果 App Store 平台，向苹果移动设备游戏用户推广和运营公司的游戏产品。协议约定，公司负责提供游戏产品，并负责计费系统管理及客户服务等工作，在这种模式下，公司负有向玩家提供服务的首要责任，自行承担所提供的游戏和服务是否被玩家接受的责任，为该交易中的主要义务人。故与 Apple Inc.的联合运营模式下，公司采用总额法确认收入。

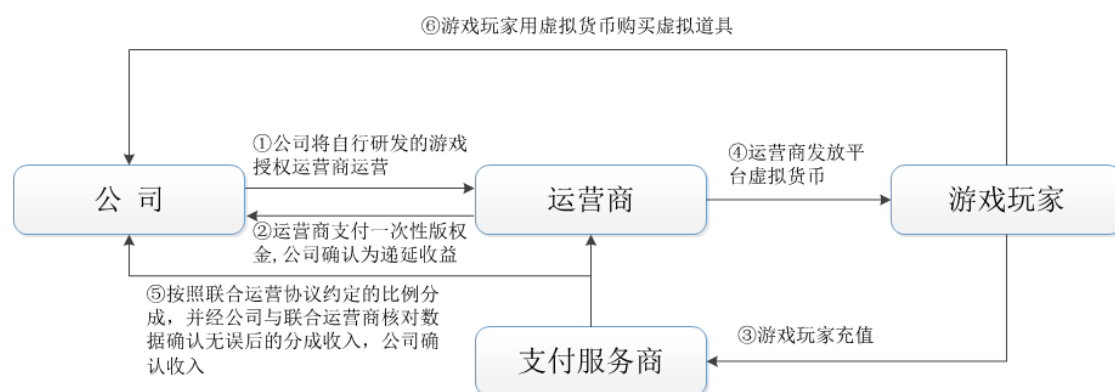
普通联合运营模式下公司收入确认流程如下：



（2）授权运营

授权运营模式是公司通过授权金加分成的方式将产品提供给有资源有经验的运营商进行运营，公司负责提供游戏产品相关授权、架设服务器、技术支持及游戏的维护升级，而运营商主要负责网络游戏平台的提供和网络游戏的推广、充值及计费系统的管理。游戏玩家可以通过购买运营平台发行的虚拟货币，在游戏中购买虚拟道具。按照授权运营协议约定的比例分成，并经公司与运营商核对数据确认无误后的分成收入，公司确认为收入。对于一次性收取的版权金，公司将其确认为递延收益，于协议约定的收益期间内对其按照直线法摊销确认营业收入。

授权运营模式下公司收入确认流程如下：



2、自主运营

自主运营是指公司独立推广并运营游戏产品。公司自主运营模式为在自有“欢乐互娱”游戏平台发布并运营网页网络游戏产品。在这种模式下，公司全面负责自主研发游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作，游戏玩家通过公司自有的登录系统和第三方的充值渠道进行游戏的登录和消费，即游戏玩家通过“欢乐互娱”游戏平台注册后进行游戏的登录，利用支付宝、网银、骏网一卡通等多种充值方式对账户进行充值，用于游戏虚拟货币的购买。

这种模式的优点在于公司可以直接从游戏玩家处取得收入，资金回收周期较快，玩家的忠诚度较高；缺点主要在于“欢乐互娱”游戏平台的规模较小，导致自主运营的规模有限，虽然做到对老用户保持一定的留存率，但获取新用户有较大的难度。

六、公司所处行业情况

（一）行业概况

1、行业分类

公司细分行业属于互联网和相关服务行业，按照中国证监会发布的《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司属于信息传输、软件和信息技术服务业（I）中的互联网和相关服务业（I64）；根据中国《国民经济行业分类》国家标准（GB/4754-2011），公司所处行业为“I64 互联网和相关服务”下的“I6420 互联网信息服务”。根据全国中小企业股份转让系统2015年3月18日发布的《关于发布挂牌公司行业分类指引及行业分类结果的公告》，属于互联网和相关服务业下属互联网信息服务业中的数字内容服务（I6420）。

2、行业监管体制、行业产业政策和法律法规

（1）行业监管部门及行业组织

我国网络游戏行业的行政主管部门为工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局。工业和信息化部的职责是研究、拟订并组织实施信息化发展规划，制定产业方针、政策和标准；起草行业的法律法规草案和行为技术规范标准；监测通信业运营态势等。

文化部的职责是负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；依据相关法律、法规的规定，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性文化单位实行备案制度；对互联网文化活动进行监督管理，对违反国家有关法规的行为实施处罚。

新闻出版广电总局负责制定互联网出版规划，并组织实施；制定互联网出版管理的方针、政策和规章；制定全国互联网出版机构总量、结构和布局的规划，并组织实施；对互联网出版机构施行前置审批；依据有关法律、法规和规章，对互联网出版内容实施监管，对违反国家出版法规的行为实施处罚。

国家版权局负责网络游戏软件著作权登记工作。

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。

（2）行业主要法律法规及产业政策

序号	文件名	文号	发文单位	发文时间	与公司所处行业相关内容
1	《中华人民共和国电信条例》	国务院令（第 291 号）	国务院	2000 年 9 月 25 日	指出电信业务分为基础电信业务和增值电信业务，且互联网信息服务属于增值电信业务。申请经营增值电信业务，须由国务院信息产业主管部门或省、市、自治区、直辖市电信管理机构审查批准，并取得《增值电信业务经营许可证》。
2	《互联网信息服务管理办法》	国务院令（第 292 号）	国务院	2000 年 9 月 25 日	指出互联网信息服务分为经营性和非经营性两类。从事经营性互联网信息服务，即通过

					互联网向上网用户有偿提供信息或网页制作等服务的,应当向省、市、自治区、直辖市电信管理机构或者国务院信息产业主管部门申请办理互联网信息服务之电信业务经营许可证。
3	《互联网出版管理暂行规定》	中国新闻出版总署、中国信息产业部令（第17号）	中国新闻出版总署、中国信息产业部	2002年6月27日	定义互联网出版业务是指互联网信息服务提供者将自己创作或他人创作的作品经过选择和编辑加工,登载在互联网上或通过互联网发送到客户端,供公众浏览、阅读、使用或下载的在线传播行为。从事互联网出版业务,应当向主办者所在地的新闻出版行政管理部门提出申请,经审核同意后报新闻出版总署审批。
4	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	N/A	信息产业部和文化部	2005年7月12日	强调了需加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为、提高我国网络游戏原创水平、促进网络文化产业的健康发展。
5	《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》	文市发[2007]10号	文化部、工商总局、公安部、信息产业部、教育部等14部委	2007年2月15日	强调要严厉打击和防范网络游戏经营活动中的违法犯罪行为;明确需加强对网络游戏中虚拟货币的规范和管理,防范虚拟货币冲击现实经济金融秩序;要加强对网络游戏的管理力度,加快完善网络游戏管理政策法规,大力调整网络游戏产品结构,实现网络游戏产业的良性发展。
6	《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》	新出联[2007]5号	教育部、共青团中央、公安部、信息产业部等8部委	2007年4月15日	强调该系统的研发目的和原则,及开发的标准,明确该系统针对未成年人沉迷网络游戏的诱因,利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制,保护未成年人身心健康,创造绿色网游环境。
7	《高新技术企业认定管理办法》	国科发火[2008]172	科技部、财	2008年4月	确定了高新技术企业的认定办法。

		号	政部、 国家税 务总局		
8	《软件产品管理办法》	工业和信息化部令 (第9号) (原信息产业部令 第5号废止)	工业和 信息化 部	2000 年 10 月 27 日发 布, 2009 年 3 月 1 日修订	明确定义软件产品,并对软件产品的登记和备案、生产、销售及监管作出明确规定。
9	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	文市 发 [2009]20 号	文 化 部、商 务部	2009 年 6 月 4 日	明确虚拟货币的定义;强调文化行政部门要严格市场准入,加强对网络游戏虚拟货币发行主体和网络游戏虚拟货币交易服务提供主体的管理;规范发行和交易行为,防范市场风险;加强市场监管,严厉打击利用虚拟货币从事赌博等违法犯罪行为。
10	文化部《关于加快文化产业发展的指导意见》	文产 发 [2009]36 号	文化部	2009 年 9 月 10 日	明确了游戏业为文化产业的发展方向和发展重点之一,要增强游戏产业的核心竞争力,推动民族原创网络游戏的发展,提高游戏产品的文化内涵。同时鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备,优化游戏产业结构,提升游戏产业素质,促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。
11	文化部《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	N/A	文化部	2009 年 11 月 13 日	强调要建立网络游戏经营单位自我约束机制,提高网络游戏产品的文化内涵,改进游戏规则,调整产品结构;完善网络游戏内容监管制度,加强对进口和国产网络游戏内容的审查备案管理及对网络游戏内容的监管;强化网络游戏社会监督与行业自律。
12	《网络游戏管理暂行办法》	文化部令 (第 49 号)	文化部	2010 年 6 月 3 日	明确国务院文化行政部门为网络游戏的主管部门,并对网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易

					服务等形式经营活动的经营单位、内容准则、经营活动及法律责任进行了明确规定。
13	《进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》	国发 [2011]4号	国务院	2011年1月28日	指出软件产业和集成电路产业是国家战略性新兴产业,是国民经济和社会信息化的重要基础,为进一步优化软件产业和集成电路产业发展环境,继续实施软件增值税优惠政策、对符合条件的企业分别给予营业税和所得税优惠等政策,并在投融资、研发开发、进出口政策等多个方面继续给予大力扶持。
14	《互联网文化管理暂行规定》	文化部令 (第51号)	文化部	2003年5月10日发布, 2011年2月17日修订	明确将网络游戏划分为互联网文化产品,并明确经营性互联网文化单位的申请程序及审批流程。并指出经营进口互联网文化产品的应当由取得《网络文化经营许可证》的经营性互联网文化单位实施,并报文化部进行内容审查。
15	《国家“十二五”时期文化产业倍增计划》	文产发 [2012]7号	文化部	2012年2月23日	强调“十二五”期间需重点发展游戏业,增强游戏产业的核心竞争力,推动民族特色、健康向上的原创游戏发展,提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备,优化游戏产业结构,促进网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌,积极开拓海外市场。同时明确了“十二五”期间发展游戏业的目标、主要措施及政策支持。
16	《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展有关税收政策问题的通知》	财税 [2012]27号	财政部、国家税务总局	2012年4月20日	我国境内新认定的符合条件的软件企业在2017年12月31日前自获利年度起计算优惠期,享受“两免三减半”的税收优惠政策。

17	《软件企业认定管理办法》	工信部联软[2013]64号	工业和信息化部、国家发展和改革委员会、财政部、国家税务总局	2000 年 10 月 16 日发布，2013 年 2 月 6 日修订	确定了软件企业的认定办法。
18	国务院《关于印发“十二五”国家自主创新能力建设规划的通知》	国发〔2013〕4号	国务院	2013 年 1 月 15 日	提出要提高重点社会领域创新能力。强调了要推进文化科技创新能力建设。着眼现代文化产业体系建设需要，在出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络游戏、网络音乐、动漫等领域推动建设技术创新平台和产学研战略联盟，支持数字文化创意、数字出版、数字影视制作、数字投送等创新技术应用，形成一批文化资源数据库，增强文化科技创新基础能力。
19	国务院办公厅《关于印发 2013 年全国打击侵犯知识产权和制售假冒伪劣商品工作要点的通知》	国办发〔2013〕36 号	国务院	2013 年 5 月 17 日	指出应加强文化市场监督管理。整治网络音乐、网络游戏市场。加强对互联网视听节目服务网站的监管，重点打击非法视听节目网站。重点针对基础前沿研究、战略性新兴产业、现代信息技术产业和文化创意、动漫游戏、网络、软件、数据库等新兴文化产业等领域，以及假冒商标、“傍名牌”、侵犯商业秘密等不正当竞争行为，加强相关案件审理工作。打击侵犯著作权违法行为。继续开展打击网络侵权盗版专项治理“剑网行动”，针对网络文学、音乐、视频、游戏、动漫、软件等侵权盗版行为开展专项治理。

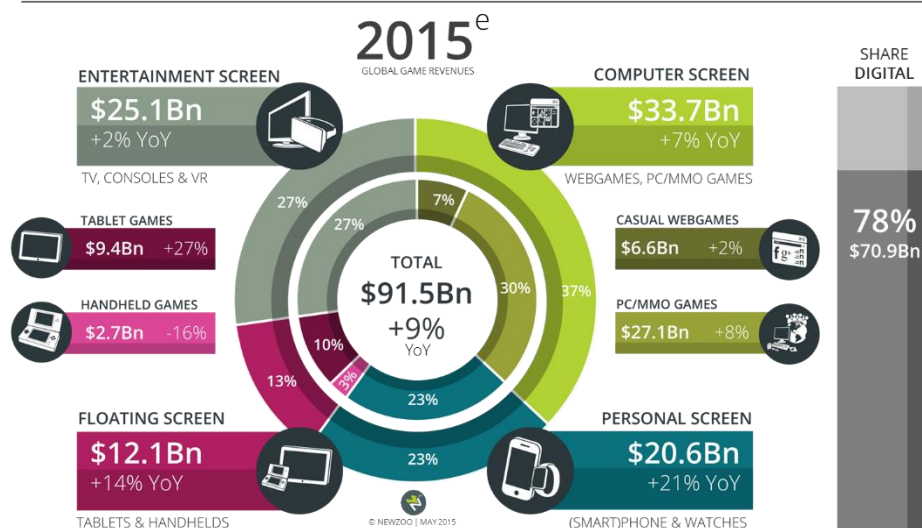
20	国务院《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	国发〔2013〕32号	国务院	2013年8月8日	培育信息消费需求,丰富信息消费内容。大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业,促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。
21	文化部《关于实施<网络文化经营单位内容自审管理办法>的通知》	文市发〔2013〕39号	文化部文化产业司	2013年8月13日	增强企业自主管理能力和自律责任,保障网络文化健康快速发展。加强网络文化内容建设与管理,规范网络文化经营单位产品及服务内容自审工作。编印《网络音乐内容审核工作指引》、《网络游戏内容审核工作指引》,建立培训师资库和题库,为各地培训工作服务。
22	国务院《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	国发〔2014〕10号	国务院	2014年2月26日	加快数字内容产业发展。推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程,强化文化对信息产业的内容支撑、创意和设计提升,加快培育双向深度融合的新型业态。深入挖掘优秀文化资源,推动动漫游戏等产业优化升级,打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。
23	文化部《关于贯彻落实<国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见>的实施意见》	无	文化部	2014年3月17日	强调了要提升文化产业的创意水平和整体实力,提高游戏产品的文化内涵,培育国产游戏知名品牌,增强游戏产业核心竞争力和国际影响力。促进多媒体、动漫游戏软件开发,推动动漫游戏与虚拟仿真技术在相关产业中的集成应用。加强重要文化产业促进计划与工程的实施,推动建立高技术服务业专项支持数字内容动漫游戏领域项目的长效机制。

24	《关于贯彻落实<2014 年文化系统体制改革工作要点>及其<分工实施方案>的通知》	无	文化部	2014 年 4 月 4 日	明确了要建立健全现代文化市场体系。加快发展演出、娱乐、动漫、游戏、数字文化等产品市场，有序发展产权、版权、技术、信息等要素市场。加快发展演出、娱乐、动漫、游戏、数字文化等产品市场，有序发展产权、版权、技术、信息等要素市场。（文化市场司、文化产业司）
25	国务院办公厅《关于印发三网融合推广方案的通知》	国办发（2015）65 号	国务院	2015 年 8 月 25 日	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，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。加强数字文化内容产品和服务开发，建设数字内容生产、转换、加工、投送平台，鼓励各类网络文化企业生产提供弘扬主旋律、激发正能量、宣传社会主义核心价值观的信息内容产品。
26	国务院办公厅《关于印发 2015 年全国打击侵犯知识产权和制售假冒伪劣商品工作要点的通知》	国办发（2015）17 号	国务院	2015 年 3 月 25 日	强调围绕社会热点，加强监管执法。延长互联网领域的专项行动一年。健全网络文化市场执法协作机制，加强网络（手机）游戏、音乐、动漫内容监管，及时发现和查处侵权行为。

3、全球网络游戏发展现状

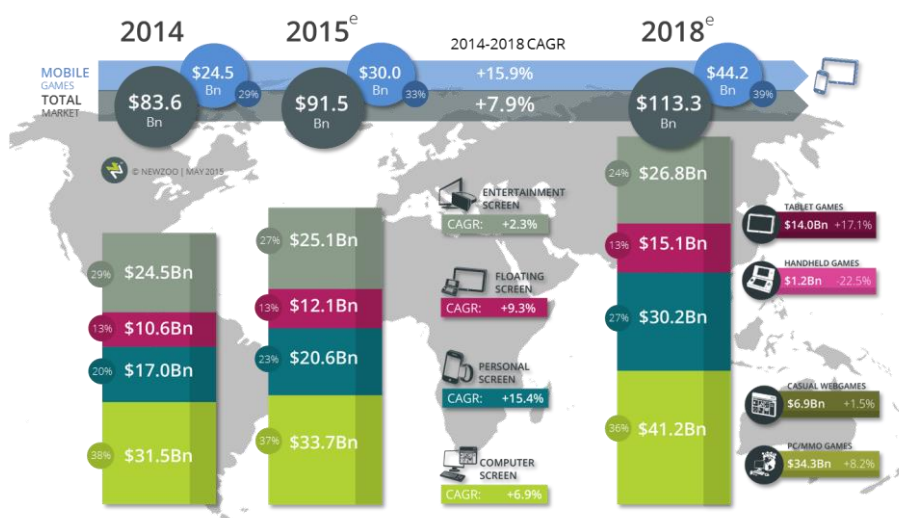
The Global Games Market | 2015^e

Revenues Per Screen & Segment | YoY Growth & Share Digital



The Global Games Market | 2018^e

Revenues Per Screen & Segment | Growth Rates 2014-2018



数据来源：Newzoo, 《2015 Global Games Market Report》

根据 Newzoo 2015 年 9 月发布的《2015 Global Games Market Report》报告分析，（其中 ENTERTAINMENT SCREEN 包括 TV/CONSOLE，指电视机游戏；FLOATING SCREEN 包括 TABLET GAMES（平板游戏）以及 HANDHELD GAMES（掌机游戏）；COMPUTER SCREEN 包括 CASUAL WEBGAMES（页

面游戏)PC/MMO GAMES(个人电脑/大型在线网络游戏), PERSONAL SCREEN 包括 SMARTPHONE & WATCHES(智能手机/手表游戏), CAGR 指年复合增长率, YoY 指按年增长), 2014 年全球游戏市场总额达到 836 亿美元, 预计 2015 年全球游戏市场总额将达到 915 亿美元, 比 2014 年增长 9%。2015 年移动游戏(MOBILE GAMES, 包括智能手机/手表游戏和平板游戏)市场总额达到 300 亿美元, 比 2014 年增长 22%。

全球游戏市场份额变化方面, 报告预测, 至 2018 年, 移动游戏市场总额将进一步上升达到 442 亿美元, 占游戏市场份额由 2014 年的 29% 上升至 2018 年的 39%。其中, 至 2018 年, 智能手机/手表游戏市场总额将达到 302 亿美元, 市场份额由 2014 年的 20% 上升至 2018 年的 27%; 平板游戏市场总额将达到 140 亿美元, 市场份额由 2014 年的 10% 上升至 2018 年的 12%。

市场发展增速方面, 2015 年相对 2014 年同比增长最快的游戏细分市场为移动游戏市场, 同比增长 22.4%。2015 年-2018 年移动游戏市场年度复合增长率估计值为 15.9%, 且仍将保持较高速度的增长。

游戏用户付费金额方面, 根据 Newzoo 发布的《Spotting the Mobile Spenders: An Analysis of Paying Smartphone and Tablet Gamers》, 2014 年全世界范围内共有 15 亿用户将会在智能手机或平板电脑平台上进行游戏, 相当于 51% 的全球网络人口。付费用户在全体移动游戏玩家中占比近三分之一(32%), 即 4.85 亿人。2014 年, 付费用户平均每月的游戏支出为 4.3 美元, 总计达 250 亿美元。在美国、英国、德国和法国地区的智能手机游戏与平板游戏玩家中, 付费用户占比从 2012 年的 36% 提升至 2014 年的 46%。

随着发展中国家经济与游戏市场的崛起, 发展中国家的付费用户占比将增加。根据 Newzoo 发布的《The Global Games Markets-Key Facts & Insights On the Global Games Markets 2012-2016》报告预测, 到 2016 年 APAC 国家游戏市场的收入将占到全球游戏收入的 37.9%, 超过欧美日韩等发达国家。

4、国内网络游戏发展现状

(1) 市场规模

根据中国音像与数字出版协会游戏工委(GPC)、CNG 中新游戏研究(伽马数据)、国际数据公司(IDC)发布的《2014 年中国游戏产业报告》指出, 2014 年中国游戏市场实际销售收入达到 1,144.80 亿元人民币, 比 2013 年增长了 37.7%。

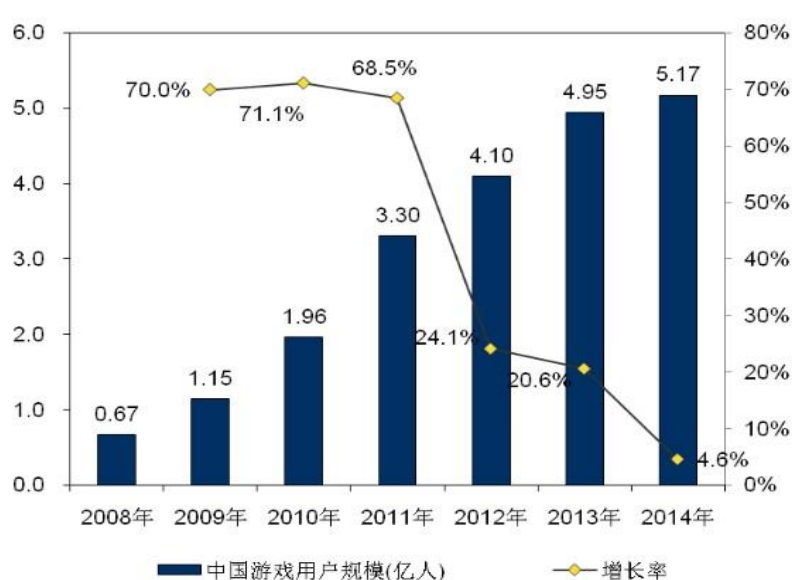
2008年-2014年中国游戏市场销售收入及增长率



数据来源：国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》

用户规模方面，2014 年，中国游戏市场用户数量约达到 5.17 亿人，比 2013 年增长了 4.6%。

2008年-2014年中国游戏市场用户规模及增长率



数据来源：国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》

（2）市场结构

游戏市场份额方面，《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年客户端网络游戏依然占据主导地位，全年实际销售收入达到 608.90 亿元，占比 53.191%。移动游戏与网页游戏的市场份额位居第二、第三，全年产生销售收入 274.90 亿元和 202.70 亿元，占全年游戏收入比重的 24.014%和 17.706%，而移动端游戏中，有约 78.3%的收入来源于移动网络游戏。就统计数据来看，PC 端网络游戏占据了约 70.897%的市场份额，市场份额比 2013 年的 80%下降，但在游戏市场里仍有不可撼动的地位。

2014 年中国游戏细分市场收入情况（%）



数据来源：国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》

网络游戏从业企业数量方面，根据文化部发布的《2014 年度中国网络游戏市场年度报告》统计，2014 年全国新增具有网络游戏运营资质的企业 1183 家，截止 2014 年底，具备网络游戏运营资质的企业累计达到 4661 家，根据该报告统计，2014 年全国新增的网络游戏企业类型中，主要是移动游戏运营企业。

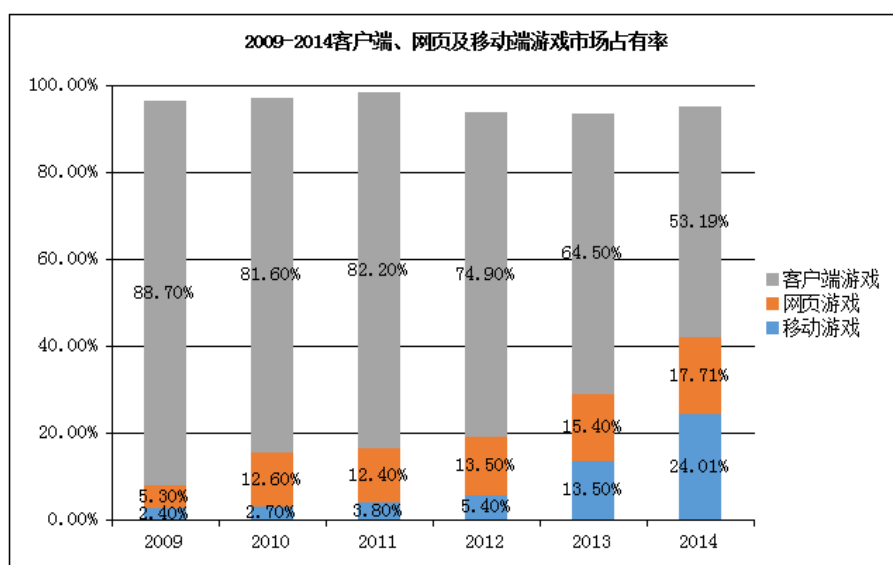
网络游戏企业规模方面，2012 年以来呈两级分化状态。行业龙头企业例如腾讯、网易、畅游、完美、盛大等网络游戏巨头公司保持绝对的市场领先地位，五家企业 2014 年总网络游戏收入约为 660.20 亿元人民币。2010 年以后，大量的中小型企业涌入市场，新增网络游戏企业整体体量较小，移动端游戏开发企业尤其明显。但其运营游戏市场定位明确，容易在新增的细分市场中抓住机会，实现快速发展。



数据来源：艾瑞网发布的《2014年网络游戏核心数据发布》

（3）发展状况

① 总体发展情况

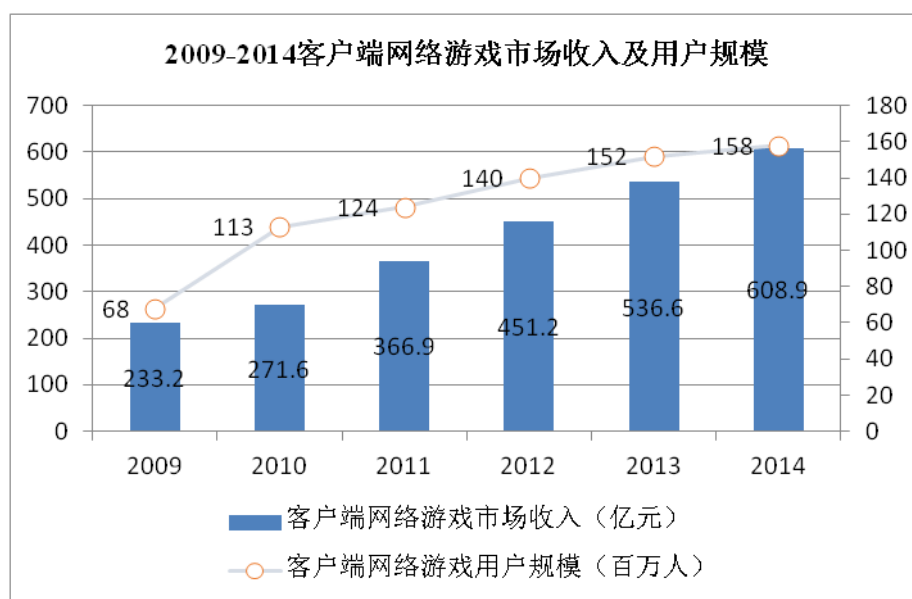


数据来源：国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、

国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》

2014 年我国网络游戏市场中客户端游戏占比下降到 53.19%，网页游戏和移动游戏的市场占有率分别上升至 17.71%和 24.01%，其中以移动游戏的增幅比例最为明显，市场占有率首次超过网页游戏。2013 年移动游戏的市场占有率为 13.50%，2014 年实现了近两倍的市场占有率增加。

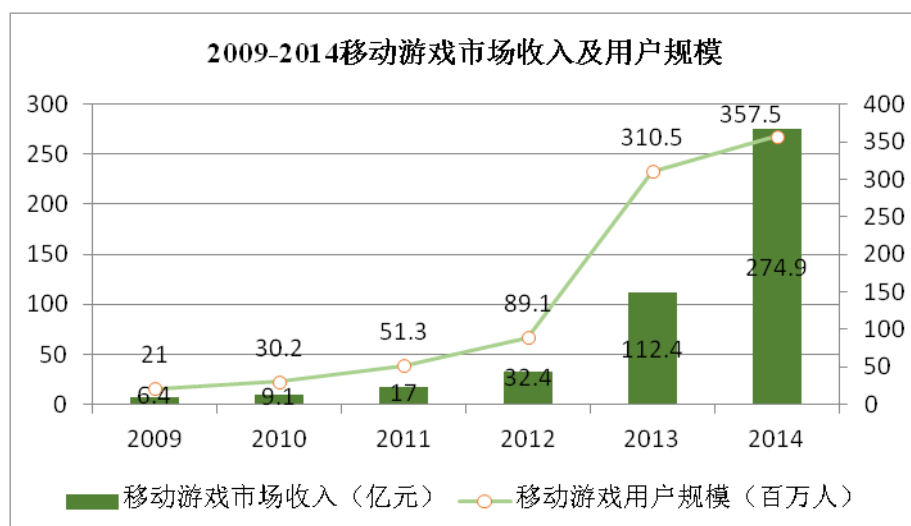
② 客户端网络游戏市场发展状况



数据来源：国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》

2014 年客户端网络游戏市场收入实现 608.9 亿元，用户规模数量突破 1.58 亿人，同比 2013 年分别增长 13.5%和 3.9%，市场规模增长的同时增速却在逐步放缓，2012 年市场规模和用户人数的增长率为 18.9%、8.6%，2014 年客户端游戏市场收入和用户规模同比增长较 2013 年同比增长下滑 28.8%和 53.9%，预计随着新兴网络游戏平台对市场的冲击，客户端网络游戏市场规模将会进一步缩减。

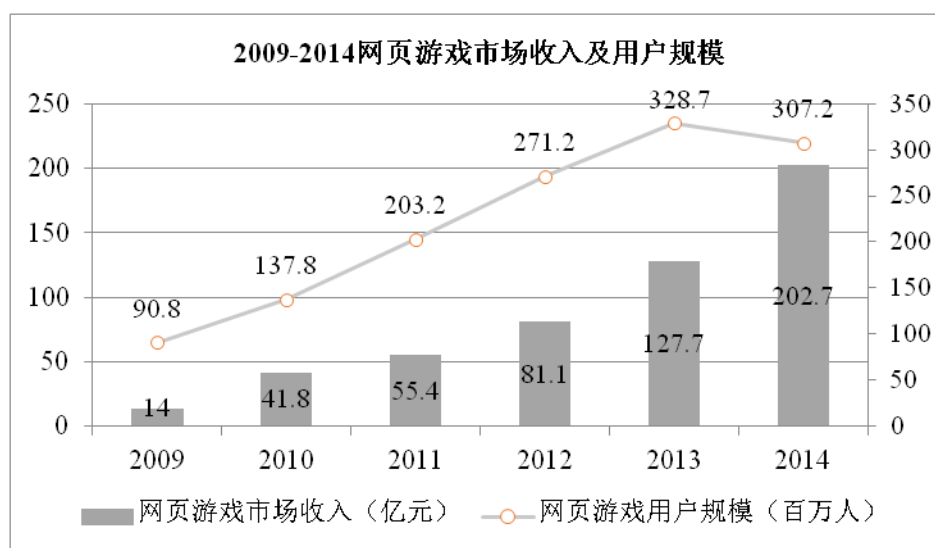
③ 移动游戏市场发展状况



数据来源：国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》

2014年移动游戏市场收入呈现高增长态势，用户规模增长有所放缓。2014年移动游戏市场实现收入274.9亿元，移动游戏用户规模达到3.575亿人，同比2013年分别增长了144.6%和15.1%。移动游戏市场收入和用户规模已经显著超过网页游戏市场。

④ 网页游戏市场发展状况



数据来源：国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》

2009-2013 年网页游戏市场收入及用户规模均保持高速增长趋势，2013-2014 年该市场收入仍保持增长，但用户规模已经出现下降。2014 年网页游戏市场收入

实现 202.7 亿元，相对 2013 年同比增长 58.7%；用户规模为 3.07 亿人，相对 2013 年同比减少 6.5%。

5、我国网络游戏走势

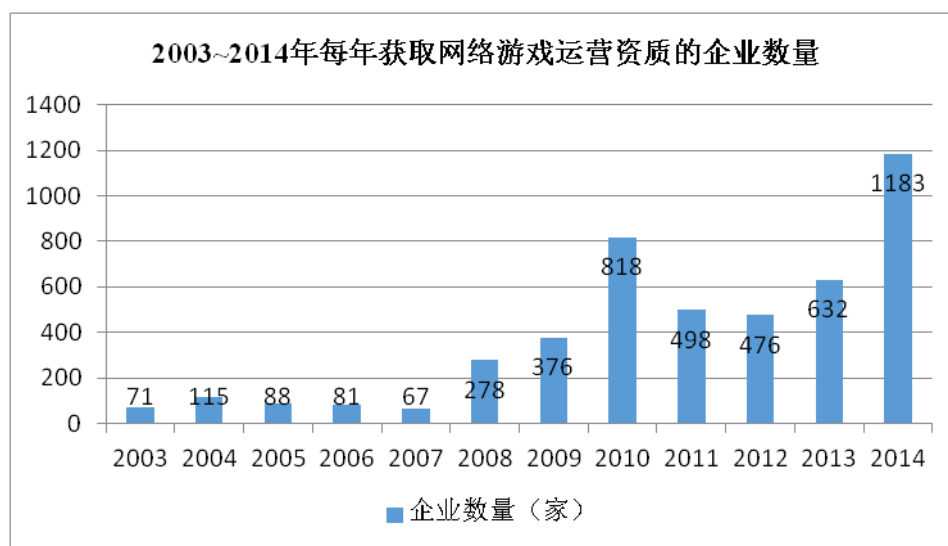
（1）网游市场整体销售收入增长稳定快速，移动游戏销售收入快速上升

2014 年，中国网络游戏市场增长速度为 37.7%，增速依旧较快。这一方面是由于移动网络游戏、网页游戏的市场规模增速较快；另一方面是由于占网络游戏市场份额 53.19%左右的客户端游戏目前处于高位滞涨状态，增长平稳；同时部分网页游戏和移动网络游戏的用户为客户端游戏的存量转移而非新用户增量，因此短期内网络游戏市场整体规模将保持较为快速的增长态势。

在移动游戏细分市场，2014 年移动游戏市场依然处于快速上升阶段。这是由于随着智能终端的快速普及以及用户娱乐习惯的改变以及碎片化时间价值的提升，同时移动游戏具有移动便携、操作简单、适合碎片化时间等特点，移动网络游戏逐渐成为青少年及上班族玩家的青睐，用户规模以及增长速度在游戏各细分市场最大最快。移动游戏市场 2014 年市场份额为 24.01%，首次超过网页游戏的 17.71%（中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》）。

（2）整体游戏市场和移动游戏市场竞争均加剧

近年来，网络游戏市场竞争加剧，这表现在整体游戏市场参与企业快速增加。根据文化部发布的《2014 年中国网络游戏市场年度报告》，2014 年全国新增具有网络游戏运营资质的企业 1183 家，截止 2014 年底，具备网络游戏运营资质的企业达到 4661 家。根据该报告的统计，2014 年全国新增的网络游戏企业类型中，主要是移动游戏运营企业。



数据来源：文化部发布的《2014 年中国网络游戏市场年度报告》

移动游戏市场产品竞争也逐渐加剧。这是由于移动游戏的行业准入门槛较低，实现盈利时间较短，传统客户端游戏企业、网页游戏企业纷纷转型进入该细分市场。根据艾瑞咨询发布的《2015 年中国移动游戏行业研究报告》，2014 单月 Top 20 游戏中，由于客户端游戏厂商、网页游戏厂商的参与和发力，手游厂商在榜单所占游戏数量在 11、12 月出现下降，移动游戏的市场竞争加剧。



数据来源：艾瑞咨询发布的《2015 年中国移动游戏行业研究报告》

（3）移动游戏运营资源集中度提升

2014 年，移动游戏行业中运营、发行资源的集中度进一步提升。在渠道层面，腾讯、360、百度、UC 等用户平台的市场份额进一步提升，用户平台不仅培养了用户的下载习惯，而且通过各类实用性服务黏住用户和开发商。在发行层面，中

国手游集团、乐逗游戏等上市公司也为代理产品的本地化、二次开发能力和版权资源提供了融资渠道。综合分析，移动游戏行业的竞争格局已经初步确立，用户平台为核心的状况短期内难以动摇，在资金、用户、版权的优势下，大型公司已经确立了行业地位。由于运营资源的集中，大型用户平台占据了主要的用户资源，对于中小型开发者而言，与大型用户平台进行合作，通过联运、代理等方式进行游戏的发布和推广成为了游戏收入产生的主要渠道。

（4）移动游戏概念公司并购活跃

2014 年上市公司并购游戏公司的案例数量增加趋势明显。根据艾瑞咨询发布的《2014 年度中国互联网经济核心数据发布——网络游戏》，2014 年中国上市公司并购游戏企业的买方数量和卖方数量分别为 29 与 35，涉及总金额为 332.90 亿元，分别比 2013 年增加 45%，30%和 103%。其中涉及到移动游戏的占比达到 89.9%之多，移动游戏概念在资本市场受到追逐。通过并购整合，可拓宽游戏设计思路、丰富游戏下游产品、推进线上线下市场结合、增加用户粘性程度从而最终转化为更多的付费用户数量及收入金额。

（5）移动游戏 IP 品类趋于多样化，基于 IP 形成的产业链初见雏形

由于移动游戏渠道格局的确立，移动游戏市场的竞争逐步由渠道转向内容。根据艾瑞咨询发布的《2014 年度中国互联网经济核心数据发布——网络游戏》，2014 年 IP 游戏数量占有所有游戏的 16.2%。在 IP 游戏 Top30 的品类分布中，游戏 IP 改编的手游占比最多，达到 23.3%，“三国”、“西游”IP 的比重分列二、三位。2014 年，大量影视、动漫、文学 IP 被抢购，IP 的价格也水涨船高。时下热播的综艺和影视剧推出同名手游，拥有知名度的动漫和文学也纷纷改编成手游，基于 IP 形成的产业链已初见雏形，游戏、影视、文学、动漫正在加速行业整合，形成文化闭环，为移动游戏发展带来更丰富的内容和吸引力。

（二）行业价值链的构成和上下游关系

移动游戏产业链结构主要包括游戏开发设备提供、游戏产品研发、游戏运营（包括虚拟货币发行业务）、分发平台和终端客户四个环节。

游戏开发设备提供商主要为游戏研发提供基础设备，例如软件、网络设备和终端设备等供应商。

游戏研发商主要负责游戏产品的策划、开发及上线，通过策划、编程、美工等工序完成产品研发，再经由一系列测试后正式将产品推出上线运营。

游戏运营商主要从事提供网络游戏运营平台及市场推广工作，为已完成开发的游戏投入带宽及接入平台，同时提供游戏客户端下载链接，并负责运营游戏的宣传推广工作。

分发平台主要是各个应用商店，负责移动游戏的分发，提供游戏客户端下载链接。应用商店培养用户的下载习惯，通过各类实用性服务提高用户和开发商的黏性。

终端客户为网络游戏产业的终端消费者，通过运营商或开发商平台以免费或付费的方式体验游戏内容，最终通过购买增值服务或观看广告的方式支付游戏费用。

（三）影响本行业发展的有利因素和不利因素

1、有利因素

（1）国家政策的支持

近年来我国政府针对于网络游戏行业颁布了一系列的监管和扶持政策，一方面将游戏产业列入文化产业倍增计划，支持、鼓励了游戏企业的发展，另一方面通过相关政策的限制保障了游戏行业的健康成长。2014 年，《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变，提升国家文化软实力和产业竞争力，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化的、网络化进程；强化互联网思维，坚持先进技术为支撑，内容建设为根本，形成立体多样、融合发展的现代传播体系，给游戏企业带来新的发展机遇。

（2）国民文化消费能力提升

人均可支配收入的提高，提升了国民文化消费能力，而游戏作为文化消费之一，其收入也将连带提升。近年来，我国国内生产总值一直保持较高的增长速度。中国城镇家庭人均可支配收入近十年来实现三倍以上增长，农村居民人均纯收入扣除价格因素后以百分之十左右增速逐年递增。同时，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》显示，中国互联网用户规模今年超过六亿人，互联网普及率接近百分之四十七，居民日益坚实的物质基础和提升生活质量的需求释放出巨大的文化产品购买欲望和消费能力，互联网用户对网络游戏的消费需求和消费能力逐步提升，带动了网络游戏产业的发展。

（3）移动互联网信息基础设施建设带动市场增长

2013 年以来，TD-LTE 和 FDD-LTE 混合组网 4G 网络覆盖范围进一步扩大，城市 WiFi 等基础设施和网络技术建设加速发展，以及智能手机、平板电脑在软硬件方面的升级，共同推动移动游戏用户增长，增强游戏体验。一方面，部分城市运营商尝试 WiFi 商业模式创新，在一定程度上降低了移动互联网的使用成本，提高了用户利用碎片时间体验游戏的几率，这同时也意味着对应移动游戏的转化率、付费率均有更大机会得到提升；另一方面，本土手机制造厂商向二三线城市快速渗透包括 4G 在内的千元智能手机，促进智能手机的市场占有率进一步扩大，这意味着移动游戏用户的获取范围得到大幅拓展，反向推动了用户规模和付费率的提升，增加了移动游戏市场规模快速扩大的机会。

（4）技术与精品意识增强

在移动游戏增长速度放缓的情况下，以量取胜，抢占市场空白点的策略已经无法支撑部分企业持续成长，质量和技术已成为决定产品收入的重要因素。为此，游戏企业积极调整架构，调动研发积极性，提高专业性。在移动游戏研发内部层面，大型游戏公司将优势资源整合集中，凭借资金和技术优势开发出类似客户端网络游戏的重度化移动游戏产品，吸引客户端网络游戏用户，培养移动游戏新增用户的游戏兴趣和付费习惯；购买优质 IP，或在移动游戏领域挖掘客户端网络游戏优质 IP 的价值，降低开发风险。中、小型游戏公司则依托免费引擎技术，降低开发成本，侧重于玩法创新，实现差异化竞争。

（5）移动互联网支付逐步完善推动付费率提升

支付体系的完善为移动游戏付款率提高提供了条件，进而推动整个市场规模的增长。这主要体现在，第三方支付尤其是微信支付在移动端的快速发展，使移动端付款便捷性大幅提高，并帮助移动端网民掌握付款流程。此外，游戏终端上的一些技术革新也为移动于联网支付提供了安全保障，如苹果为 iPhone 提供的指纹支付技术。

（6）多推广渠道助力挖掘市场潜力

游戏产品的数字发行优势得到充分发挥，国内外互联网多种分发渠道协力推动，充分挖掘产业潜能。在移动互联网的高速发展下，国内应用分发渠道呈现多元化发展趋势，从传统的应用商店扩展到浏览器、垂直媒体、微信公众账号，国产智能手机的应用预装和内置的品牌应用商店也迅速发展，这些均为用户提供了更丰富的游戏下载渠道。综合分析，渠道的拓展在某种程度上可以缓解开发商竞

争压力，为其提供多元的运营推广选择，增加更多议价能力，同时也有利于拓宽产品的用户群体。

（7）移动游戏市场是新进入者热点

移动游戏行业已经成为游戏产业入口，多数创业者选择以此起步，上市公司也从其中诞生。因进入门槛低、游戏开发成本低、潜在用户基数大、增长速度快的特点，移动游戏行业成为培育小微企业和初创者的机遇，新进入者可以在移动游戏行业获得经验、积累资金和用户。另一方面，客户端网络游戏与网页游戏的竞争格局已经形成，从投入成本的角度考虑，还是从创业成功率的层面衡量，进入壁垒较高。而移动游戏行业还处于争抢市场空白点阶段的末期，产品门槛处于相对低位。从中国网民的移动游戏使用率来看，也存在大量新增网民有待被转化和培养成游戏忠实用户的空间，创业者实现差异化竞争的机会较多，成功机会较大。

2、不利因素

（1）市场竞争过于激烈，创新力不足

我国游戏行业竞争激烈，从事游戏开发运营公司数量众多且每年都有大量的新创公司涌入游戏市场。一是激烈的竞争导致游戏公司不断加快游戏的开发速度，争抢市场占有率而相对忽略了对高品质创新类游戏产品的追求和打造。移动游戏抄袭、换皮的低成本性，导致其同质化问题在各细分市场中最为严重，使用户失去了尝试体验更多移动游戏新产品的乐趣。

（2）不当人才流动造成研发成本上升、研发游戏品质下降

游戏企业对人才的抢占竞争加剧，用人成本被迅速抬高，业内人才流动也变得越来越频繁，甚至出现不当人才流动。这使核心技术人员流失和不足的风险被放大，企业如果不能有效保持核心技术人员的激励机制并根据环境变化而不断完善，不能从外部引进并保留人才，经营运作、发展空间及赢利水平将会受到不利的影响。

（3）竞争地位挤压研发商生产力与创新力

游戏运营平台对游戏产品的成功与否起到重大影响。在研发商与渠道商、发行商的竞合关系中，由于平台或渠道拥有较为明显的用户资源优势，研发商处于弱势地位，而且这样的态势短期内较难扭转。2014年，平台、渠道、发行公司先后通过投资、并购、培养研发团队的方式争取市场竞争的主动权，加上产品研发

的精品化程度不足以支撑研发商聚拢大量用户等因素，拉大了两者间的差距，研发商对渠道平台的依赖进一步增加，议价权被削弱。在研发商与资本市场的合作中，也体现了同样的弱势特征，由于研发需要大量的资金支持，而大部分的研发商现有资金往往不足以支撑整个环节或后继工程，因此也需要通过多种的融资渠道进行资本融入。

上述问题导致了研发商生存空间变小，形成典型的双向承压，即资本方和渠道方压迫产品研发周期，市场竞争中不以量取胜就失去生存机会，研发商失去自主权，在时间上、空间上、价值上都限制了研发商的创新。除了少部分研发实力雄厚，收入稳定的大型企业外，中小研发商均不同程度地面临上述问题。

（4）游戏产品生命周期缩短，用户粘性降低

随着我国游戏行业产品数量的不断增加，以及市场竞争的加剧，游戏产品的生命周期不断缩短，大部分游戏产品在用户下载体验后便删除，同质化较严重也加速了产品生命周期的缩短。在面对成千上万款可选择游戏产品时，玩家对特定一款游戏的专注程度降低，用户粘性低，从而影响后续游戏内容升级和盈利模式更新的可行性。

（5）与其他行业跨界合作前景存在不确定性

IP 改编游戏数目增多，且市场表现也越加良好。但是，移动游戏与其他行业的跨界合作依然不深入、不牢固，合作前景存在一定的不确定性。一方面，游戏内容的贴合度上，许多 IP 改编仅是简单的冠名，游戏内容并没有根据原 IP 的粉丝群体进行定制，这就使得 IP 的转化效果不高，造成效果降低；另一方面，许多 IP 的热度较为短暂并不利于移动游戏的推广。由于游戏本身存在一个研发周期，研发商获得时下热门的 IP 尤其是影视类 IP 时，当产品上线时原 IP 热度可能已经下降，此时，对游戏带来的作用将打折扣。此外，IP 的价格上涨也提升了游戏的投入成本，这无形中提升了 IP 改编所带来的风险。

（四）行业竞争程度及行业壁垒

1、资质壁垒

《中华人民共和国电信条例》规定，从事增值电信业务的企业必须取得所在省、自治区、直辖市通信管理局批准颁发的《增值电信业务经营许可证》，在两个以上省、自治区、直辖市开展业务的需取得工信部批准颁发的《跨地区增值电信业务经营许可证》，申请该资质对申报企业的规模及资金实力均有较高要求。此外，根据《互联网出版管理暂行规定》和《互联网文化管理暂行规定》的相关

规定，还需要具备《网络文化经营许可证》。行业进入许可制度构成进入本行业的主要壁垒之一，也对新企业进入这一行业增加了难度。

我国手机游戏行业受到工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局共同监管，游戏企业的设立需要取得包括增值电信业务经营许可证、互联网文化经营许可证在内的一系列资质许可及文件备案，同时针对游戏企业还明确了必须满足 1,000 万元注册资本的要求，对从事网络游戏的公司设置了较高的入门门槛。

2、技术壁垒

移动互联网终端应用行业内技术更新换代速度较快，并且移动终端设备，包括手机在内，在操作系统、屏幕尺寸等各个方面均存在不同，这要求应用开发商需要熟悉多种移动终端的操作系统平台的技术开发，并进行多种终端的适配移植。同时，由于移动终端应用行业的开发主体较多，竞争较为激烈，用户对应用的品质要求日益上升。这要求应用开发商具有专业的技术开发实力，持续跟踪新技术的发展，不断更新以满足市场需要。新进入的企业难以迅速掌握跨平台的技术开发，也难以保障应用的品质。

移动终端应用品类较多，每一类型应用又可分为多种小类，不同应用的技术开发和创意策划均需要有一定的技术积累和丰富经验。针对应用开发形成稳定成熟的研发平台，才能降低应用产品的开发成本。同时，用户对应用的喜好也日益多元化，企业基于丰富的市场运营经验和研发经验，才能及时掌握用户及市场的风向变化，保证应用产品的下载量和用户的付费转化率，保障企业的整体盈利水平。新进入企业很难在短时间内积累成熟的应用开发经验和市场运营经验，得到用户认可有较大难度。

3、人才壁垒

一款游戏产品的成功问世，需要经由市场调研、策划、程序、美术、测试、运营等一系列复杂且技术含量高的工序，对专业人才的要求极高。而这些人才的培养需要经过较长的周期，人员成本高，流动性大。

同样，移动终端应用的开发需要熟悉技术和用户需求的复合型人才，而在运营推广环节则需要熟练掌握应用产品特点、熟悉电信与互联网增值业务模式及用户心理行为等多方面知识的综合性人才。作为一个技术不断创新并高速发展的新兴行业，目前，国内手机游戏开发的高端专业人才较为紧缺，相关的专业培训和教育市场也尚未成熟，这就需要企业在日常业务开展中逐步培养满足需要的高素质

质、综合性人才。我国的手机游戏行业近几年发展迅猛，专业人才匮乏，形成了较高的人才壁垒。因此，应用开发和运营方面的高端人才是进入本行业的主要壁垒之一。新进入行业的企业短期内难以培养并完善自身人才团队。

4、品牌壁垒

游戏用户非常重视品牌开发商的号召力及影响力，品牌开发商推出的新产品玩家普及率较高，在打造系列产品及产品后续开发及售后服务上具有竞争优势，明星产品现金回流速度快且金额较高，有助于公司对现有产品进行更新升级及广告推广，同时也有助于公司把握市场走向及玩家喜好，迅速开始后续产品研发，形成良性循环。市场现存手机游戏公司已通过长时间的市场运营及推广形成品牌效应，对新进入的网络游戏公司形成了较高的品牌壁垒。

（五）基本风险特征

1、市场风险

中国网络游戏从上世纪90年代末发展至今不足20个年头，市场相对较新但发展迅速。目前网络游戏行业竞争激烈，从业企业基数大，且规模呈两极分化。尤其近两年大量游戏从业者涌入，市场产品呈爆发式增长，但产品类型集中，同质化严重，创新不足。部分爆发性增长的企业都依靠几款明星产品迅速霸占市场，但单款明星产品存在周期性短且不具备可复制性的特征，因此后续盈利具有不确定性。此外受到国外优质网络游戏产品冲击，国内用户粘性较低，为国内游戏产品的发展形成不利影响。公司在此种情况下如果不能持续研发出符合市场走向和公司定位的新产品，把握住现有客户及潜在客户，将对公司的盈利情况及未来发展造成不利影响。

在移动游戏方面，随着移动游戏的发展，移动游戏用户增长出现下滑，人口红利及换机红利逐渐消耗完毕，移动游戏潜在的用户规模缩小，这对于移动游戏市场规模增长带来一定的阻碍作用。公司在此种情况下需要提升现有用户的付款率与ARPPU值，运营难度相应加大，游戏投入也将被迫增高，同时也将导致对存量用户流量的更加激烈争夺。这将对公司的盈利情况及未来发展造成不利影响。

2、行业风险

网络游戏行业是一个大众消费行业，客户数量众多，对社会影响大，政府对其监管力度大，行业法规政策也相对健全，企业一旦违反法律政策，受到处罚，从而给公司业务带来不利影响；另一方面，网络游戏行业依托于互联网，互联网固有的风险如黑客入侵、病毒也有可能给企业带来风险；中国网游市场绝大部分

用户资源处于少数平台掌控之中，这些平台因此形成了对游戏研发企业分成的议价权，从而也削弱了游戏研发企业的成本控制能力，降低了游戏研发企业的盈利空间；目前，移动游戏尚处于摸索阶段，产业链有待完善，用户付费转换率低。

3、政策风险

近几年中，网络游戏市场迅速拓展，整体规模呈爆发增长趋势。由此引发的社会问题，尤其是针对青少年自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节等影响引起广泛关注。网络游戏行业受工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管，以上监管部门也逐步加强了网络游戏行业的监管力度，出台一系列监管政策及法规，对游戏开发商、运营商的资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范。

（六）公司在行业中的竞争地位

1、公司的行业地位

公司坚持研发精品化的动作类游戏，在动作类网页网络游戏、移动网络游戏研发这一细分市场拥有领先的行业地位。公司所拥有的核心技术能使公司的游戏产品拥有逼真的游戏体验。在报告期内，公司获得多个权威机构颁发的多项研发类奖项，彰显了公司在该细分领域的优势。

2、获奖情况

时间	颁发主体	奖项
2013	第六届中国网游高峰论坛	游你所选“星耀 360”星耀最人气大奖
2013	2013 年中国原创页游峰会	十大游戏风云人物
2013	第十届中国游戏行业年会	中国动漫游戏行业年度最佳金手指奖
2013	第十届中国游戏行业年会	中国动漫游戏行业 2013 年度“产品研发先进单位”
2013	中国游戏产业年会	中国“游戏十强”
2013	中国游戏产业年会	中国十大新锐游戏企业
2014	综合游戏资讯媒体 9K9K	最具商业价值页游研发商

3、公司的竞争优势

（1）技术优势

公司自成立以来致力于以自主研发的方式建立核心竞争优势，在网络游戏领域积累了多项核心技术储备。公司通过技术创新构建核心竞争力，建立了移动网络游戏及大型网页网络游戏的研发平台，为持续推出精品化网络游戏新产品提供了有力的支持。公司产品的核心技术主要体现在游戏开发引擎的先进性上。公司

基于自身的开发经验与产品需求，并参考行业内其他游戏开发引擎的游戏功能，自主利用多款游戏开发引擎进行游戏产品的开发，主要包括：分布式 C/C++ 服务器引擎，Flash2DACT 游戏引擎及相关编辑工具，基于 Cocos2D-X 的 C++ 移动端游戏客户端引擎及相关编辑工具，基于 Unity3D 的 C# 移动端游戏客户端引擎及相关编辑工具，基于 KVM 的自动化游戏开合服工具以及帧同步技术。上述技术使得公司在 2D 横版动作类游戏中属于行业领先地位。针对动作类游戏研发的帧同步技术，能优化服务器表现，细化到对每一个动作的帧数、打击动作的拆分重设计、每一秒帧速，都有精确研究和设计，显著提高核心战斗和战斗策略的表现力，提升玩家的游戏体验。使得公司在动作类网络游戏研发这一细分市场上有着独特的领先优势。

（2）销售渠道优势

公司选用自主运营和联和运营的运营模式。其网页网络游戏部门的联合运营平台多样化，网页网络游戏产品累计有超过 200 家平台承接。公司与联合运营平台密切合作，为其举办线上线下活动提供服务及技术支持。由于公司的动作类游戏的技术过硬，并在业内有良好声誉，在游戏内测期间便会有许多游戏平台邀约，竞相争抢为其做推广。自主运营模式采取在门户网站购买流量，使游戏能够被推荐出现在游戏门户网站的优质位置（例如：google，多盟），并在视频、微博、门户网站及垂直网站（例如：3737 网页游戏平台，爱玩网）发布新闻、软文。

（3）人才优势

公司所从事业务的关键资源是人才。公司在员工福利方面具有明显优势：从长期机制来看，对于高层管理人员，给予股权激励，鼓励核心技术人员成为股东；从中期机制：项目成功之后会有奖励机制，保留中层员工；从短期机制来看：制定高于市场的工资，保证优质员工的工作热情、质量和忠诚度。公司以数据化的管理来大大提升项目的安全性及与客户对接的便捷性。经过多年的积累，公司的业务人员、技术人员及管理人员充足稳定，各司其职，且多数具有较高学历、多年游戏行业从业经验和优秀互联网企业工作经验，为公司的正常运作奠定了良好的基础。

（4）网页网络游戏的先发优势

公司自创立以来主要业务集中于网页网络游戏的研发和运营，经过几年的发展，公司目前在国内网页网络游戏领域建立较高的市场影响力，先发优势明显。在公司成立之初，中国网页网络游戏市场刚刚起步，传统的客户端游戏占据了市场的主导地位。公司是国内率先立足于网页网络游戏的公司之一，通过持续的研

发储备，将部分客户端游戏的核心技术和用户体验应用于网页网络游戏的发展，陆续推出了《美食大战老鼠》、《街机三国》、《街机之王》等经典网页网络游戏，将网页网络游戏的品质推向了新的高度，推动了中国网页网络游戏市场的快速发展。

4、公司的竞争劣势

（1）销售收入规模相对较小，收入结构相对单一

目前公司游戏产品数量有限。而游戏玩家的喜好变化快，因此相对市场中规模较大、产品数量较多的竞争对手而言，产品数量有限可能使公司无法快速适应玩家喜好的变化。

由于公司产品需要通过联合运营平台面向最终玩家，公司的收入水平与联合运营平台与公司约定的分成比例有直接关系。由于公司目前规模较小，与联合运营平台的议价能力较弱，因此也影响了公司的竞争力。

（2）游戏产品的推广营销能力有限

由于公司在游戏产业链中的定位为游戏开发商及运营商，是产业链的产品生产者、提供者及运营者。公司的推广和营销团队规模较小，结构尚不完善。推广与营销主要通过第三方代理进行。相对规模较大、自身拥有较为完备的推广和营销团队的游戏开发商而言，公司的推广和营销能力相对有限。

（3）资金规模有限

在网络游戏行业，资金规模对于企业的发展起着至关重要的作用。在网络游戏研发阶段，持续大量的资金投入是创作精品游戏的必要条件。游戏开发商需要通过有竞争力的薪酬吸引更多优秀的技术人才加盟，并购买价格昂贵的高端游戏研发软件，以持续保持公司的研发实力。在网络游戏运营阶段，游戏运营商往往需要通过大量线上和线下的市场推广活动，不断扩大游戏产品的知名度和用户群体，而有效的市场推广活动需要大量的资金支持。另外由于网络游戏公司普遍具有轻资产的特征，除自有资金以外的融资渠道受到较大的限制，公司也面临着进一步扩展融资渠道以满足未来业务发展的的问题。

目前中国多数处于行业领先水平的大型网络游戏公司已通过公开上市的方式进行了股权融资，以迅速扩大资金规模和业务规模。公司虽在技术、销售渠道、人才、市场先发等具有竞争优势，但在资金规模上仍然与上述大型网络游戏公司存在较大差距，在一定程度上制约了公司的快速发展。

七、公司发展目标与计划

（一）公司发展战略

公司整体发展战略为：以用户为本，将动作游戏研发做到极致的差异化发展战略。公司通过技术、人才、资金的持续投入和精细化的管理能力，以及技术积累和研发能力，推出精品化的动作游戏产品，在跨游戏平台上保持和扩大在动作游戏研发这一细分市场中的领先地位。

（二）公司发展目标

为实现公司的发展战略，公司未来三年的主要业务发展目标为：

1、产品研发方面：通过资金的投入和人才的引进，进一步提升公司的研发能力，使公司具备强大的基于 iPhone、Android、Web 互联网页面游戏等平台的网络动作游戏的精品化产品开发能力。另外，通过结合经典漫画及游戏等 IP，打造精品化的动作游戏产品。

2、发行渠道方面：公司将在国内与国外市场同时布局，拓宽发行渠道。国内方面，继续巩固与现有游戏平台的合作关系，使产品通过不同渠道覆盖更为广泛的游戏人群；国外方面，公司计划将公司的优秀游戏产品推广至海外市场，取得海外市场发行渠道的稳定增长。

3、在运营方面：通过运营部门采集数据、挖掘玩家需求，反馈至游戏开发团队，与游戏产品的开发、更新和迭代形成闭环，打造精细化的运营服务。

4、团队建设方面：以现有的人才激励机制为基础，建立长效的人才激励计划，引进优秀人才，并增加核心团队的稳定性；聚焦于公司员工在技术、策划等核心知识方面的内部共享和培训，着力提升员工的研发能力。

（三）为实现公司发展目标所采取的措施

1、产品开发

（1）着重于动作类游戏的精品化开发

公司将继续利用技术上的优势，专注于动作类游戏的精品化开发。公司将运用在动作游戏领域领先的技术积累，精确研究和设计格斗打击动作，提升游戏产品的细节表现力，提升细腻真实的游戏手感，提高产品的战斗表现力；同时策划、美术、情节等环节也配合于格斗、动作主题呈现，以达到动作类游戏整体效果的精品化。

2016 年第一季度及**第二季度**，公司计划有两款新游戏产品上线。公司未来三年计划以每年 2-3 款的速度推出新的游戏产品。游戏种类包括网页网络游戏和移动网络游戏，游戏类型主要为角色扮演游戏（RPG）、动作角色扮演游戏（ARPG）等。公司未来三年计划研发的产品均为重度游戏。重度游戏是指，玩法复杂、强调对抗及社交、玩家付费能力强、黏度高的游戏产品。相比中度游戏、轻度游戏而言，重度游戏的玩家忠实度较高，游戏盈利能力较强，生命周期较长，同时开发成本也较高。

在研发技术方面，公司目前所使用的开发技术为市场上的主流、成熟技术，能够支持未来的技术开发。未来公司研发部门也将关注技术变革，对游戏技术发展进行一定的前瞻性积累。在游戏策划方面，公司将在产品中融入多样化的策划理念，进行游戏产品概念和玩法等方面的融合和创新。

为了把控新游戏产品开发周期和成本，提升研发测试的进度，公司已经成立了专门的立项委员会，全程跟进项目组的研发进度。立项委员会成员为管理层和项目组带头人，定期对项目研发进行交叉审核，并根据版本更新频率调整审核的频率，定期进行项目的回访。

（2）IP 内容的深度合作

公司目前正在与一些 IP 内容进行洽谈合作。未来公司计划选择适合于研发精品化格斗游戏的经典动漫、经典游戏的 IP 进行储备，以期吸引包括动漫忠实观众、经典客户端游戏老玩家在内的广大游戏玩家使用本公司的新游戏产品，与 IP 产生良性互动，提升游戏产品的品质与内容。

在 IP 储备方式方面，公司计划多样化的方式进行 IP 储备，以减少 IP 储备投入较高、回报不佳的风险。具体方式包括：共同开发、战略合作、自有 IP 再开发等。共同开发方面，目前公司正在研发的《龙之谷》移动网络游戏，采取与 IP 拥有方成都游吉（系盛大网络控制之公司）共同开发的方式，游戏产品将借助盛大网络的营销能力和在互联网领域的影响力进行推广，减少回报不佳的风险。战略合作方面，公司引入的股东北海巨之投的股东为在国内互联网游戏领域具有影响力的知名企业巨人网络，为公司在未来引入经典游戏 IP 奠定了基础。公司计划在未来加强与巨人网络在经典游戏 IP 方面的战略合作，为公司带来新的收入增长点。自有 IP 再开发方面，公司已有的部分网页网络游戏产品如《街机三国》等，具有良好的用户基础和市场口碑，也具有在手机客户端进行 IP 再开发的潜力。公司基于经典网页网络游戏《街机三国》所制作的《街机三国》手游版也将于 2016 年第一季度上线。

2、发行渠道建设

未来三年，公司将通过以下措施拓展游戏发行渠道：

国内方面，2015 年 1-7 月，公司的发行渠道已涵盖了超过 100 家公司，其中包括各大主要类型的游戏平台。公司与 360 游戏平台、360 游戏大厅、App Store、腾讯游戏平台、应用宝等大型游戏平台建立了良好和稳固的合作关系，同时中小型游戏平台的数量也较为可观。未来公司将进一步巩固与现有游戏平台的合作关系，并根据市场发展情况寻求和拓展新的渠道。

国外方面，公司计划将《热血街霸 3D》等游戏在日本、韩国以及东南亚地区发行和运营。目前公司正在与上述地区的代理商进行业务洽谈。公司计划根据运营设施、运营能力、过往运营业绩、在当地市场的影响力等因素，积极而审慎地选择在当地市场领先的代理商，在当地市场发行和运营游戏产品，以期在保证游戏运营质量的前提下，取得海外市场的稳定增长。

3、运营能力提升

（1）通过独特的产品体验吸引用户

在公司未来推出的游戏产品中，公司计划尝试推出模块化、定制化的游戏体验。具体而言，针对公司的游戏产品，项目组将根据在内测、公测阶段的玩家反馈，针对不同玩家的体验需求，相应定制不同的模块包，使不同玩家得到不同的游戏体验。

（2）加强数据模型的完善

未来三年，公司计划通过进一步完善和加强游戏运营数据的分析，挖掘玩家潜在需求，提升玩家付费转化率；通过研发精品化的游戏，增强用户的游戏体验，增加用户粘性，通过运营能力的提升提高公司的盈利能力。

4、团队建设

作为具有研发、创新能力的企业，管理团队和技术团队的建设对公司未来的可持续发展至关重要。公司未来三年内将持续优化人才机制，保持公司的核心竞争力。具体措施如下：

（1）强化内部培训

通过在公司内部建立培训与分享机制，提高员工的能力，培养一批素质高、专业能力强的游戏人才。公司将定期召开策划会，审视外部的市场变化，及时学

习行业动态和先进经验；定期召开分享会，将公司内部优秀研发经验及时分享；邀请外部的专家进行讲座、授课，提高人员的能力与素质。

（2）不断引进外部人才

在未来三年内，公司计划招聘精通产品策划和开发技术的优秀人才加盟公司。其中策划方面的人才将是公司招聘的重点。同时每位加盟的人才，都会由公司的高级管理人员进行严格的把关，保证团队的优秀能力。

（3）进一步完善现有激励机制

公司计划通过建立和完善人才激励机制，留住优秀人才，增强团队的稳定性。具体激励计划为：短期激励为每年激励调薪两次；中期激励计划为项目盈利的激励奖金；长期激励为向优秀的核心员工提供股权方面的激励。

第三节 公司治理

一、公司股东大会、董事会、监事会的运行情况及履责情况

（一）“三会”的建立健全及运行情况

有限公司时期，公司按照《公司法》和有限公司章程建立了基本治理结构，设立股东会、董事会，董事会由三名董事组成，因公司规模较小，未设立监事会，仅设一名监事，行使相应的决策、执行和监督职能。公司的决策管理中心是股东会，公司经营范围变更、注册资本变更及股权转让等重大事项均经过公司股东会讨论并形成会议决议，股东会表决程序符合《公司法》和《公司章程》的规定并能得到执行，有限公司重大发展战略、经营计划或融资等重大事项由董事会进行审议、商定。但有限公司股东会、董事会制度的建立和运行情况也存在一定瑕疵，如存在股东会决议届次不清、未能完整保管会议记录资料及相关决议的情形。有限公司阶段，公司在“三会”治理制度及其运行方面虽有欠完善，但不影响决策机构决议的实质效力，也未损害公司及股东利益。

2015年9月29日，股份公司第一次股东大会召开。依据《公司法》的相关规定，在第一次股东大会上经股东审议表决，通过了股份公司《公司章程》。经投票选举，股份公司产生了第一届董事会、监事会成员，其中监事会成员中包含一名由职工大会选举的职工监事。

2015年9月30日，股份公司第一届董事会第一次会议，选举产生了股份公司董事长，并由董事会聘任了公司总经理、副总经理、财务总监及董事会秘书。

2015年9月30日，股份公司第一届监事会第一次会议，选举产生了股份公司监事会主席。

此外，为积极完善法人治理结构，建立现代企业制度，促进公司的规范运作，公司在主办券商和律师的帮助下进一步加强和完善了公司治理工作，并在此基础上构建了适应公司发展需要的治理机制和组织结构。

股份公司期间，公司严格按照《公司法》及《公司章程》的规定召开“三会”，会议情况均得到完整记录与保存。

1、股东大会的建立健全及运行情况

股份公司设立以来，股东大会依法履行了《公司法》、《公司章程》所赋予的权利和义务，并制订了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》和《监事

会议事规则》等内控管理制度。

股份公司股东大会严格按照法律、法规、《公司章程》和《股东大会议事规则》的规定行使权利。股东大会对列入议程的决议事项均采取表决通过的形式。股东（包括股东代理人）以其所代表的有表决权的股份数额行使表决权，每一股份享有一票表决权。表决的方式采取记名方式投票表决。决议分为普通决议和特别决议。普通决议应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权过半数通过；特别决议应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权三分之二以上通过。

2015年9月29日，召开股份公司第一次股东大会，选举产生了公司第一届董事会、监事会成员，审议通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等内控相关制度；审议通过了整体变更的相关议案，对完善公司治理结构和规范公司运作发挥了积极作用。

股东大会机构和制度的建立及执行，对完善公司治理结构和规范公司运作发挥了积极作用。

2、董事会的建立健全及运行情况

股份公司董事会现由5名董事组成，董事由股东大会选举产生，任期3年，任期届满，可连选连任。董事会选举产生了董事长，并由董事会聘任了公司总经理、副总经理、财务总监及董事会秘书。

公司通过《公司章程》及在其基础上制订的《董事会议事规则》确立了董事会机制建立及运行的指引准则。依其规定，公司董事会会议应当有全体董事的过半数出席方可举行。董事会实行记名投票表决制度，每一董事享有一票表决权。董事的表决意向分为同意、反对或弃权。董事会作出决议，必须经全体董事的过半数通过。《公司法》及《公司章程》就特殊事项的决议有更高要求的，从其规定。上述会议决议制度能够保证董事会决策机制运行的有效性。

公司董事会及董事严格按照法律、法规、《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使权利。截至本公开转让说明书签署之日，股份公司共召开2次董事会会议。股份公司董事会依据《公司法》、《公司章程》以及《董事会议事规则》的规定，对公司董事任命以及基本制度的制定等事项进行审议并作出了合法及有效的决议。同时，对需要股东大会审议的事项，按规定拟定议案并提交了股东大会审议，切实发挥了董事会的作用。

3、监事会的建立健全及运行情况

股份公司现有 3 名监事，其中 1 名职工代表监事由公司职工大会选举产生，其余 2 名监事由公司股东大会选举产生。公司监事会设监事会主席 1 名。监事的任期每届为 3 年，监事任期届满，连选可以连任。

公司通过《公司章程》及在其基础上制订的《监事会议事规则》确立了监事会机制建立及运行的指引准则。依其规定，监事会会议应当有半数以上的监事出席方可举行，每一监事享有一票表决权。监事的表决意向分为同意、反对或弃权。监事会作出决议，必须经全体监事半数以上同意。上述会议决议制度能够保证监事会决策机制运行的有效性。

公司监事及监事会严格按照法律、法规、《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使权利。截至本公开转让说明书签署之日，股份公司共召开 1 次监事会会议，就选举股份公司监事会主席等事项做出了合法及有效的决议。自股份公司成立以来，监事会的运行逐步规范，对公司规范运行形成有效监督。

（二）“三会”人员履行职责情况

公司股东大会、董事会及监事会的相关人员能按照相关议事规则独立、勤勉、诚信地履行职责及义务。股份公司股东大会和董事会能够按期召开，对股份公司的重大决策事项做出有效决议并予以执行。股份公司监事会能履行对公司财务状况及董事、高级管理人员的监督职责，保证股份公司治理合法合规。

（三）职工代表监事履行责任的实际情况

2015 年 9 月 26 日，公司召开职工大会，选举陈敏为职工代表监事。陈敏自担任监事以来，积极履行监事的职责，对公司董事、高级管理人员和公司重大生产经营决策、重大投资等事宜实施监督。

二、公司董事会对公司治理机制执行情况的讨论及评估结果

（一）公司董事会对公司治理机制执行情况的讨论

1、股东权利保护

《公司章程》中规定了股东享有的权利和承担的义务，通过明确权利义务保障股东权益，通过对控股股东和实际控制人诚信义务的规定保护公司社会公众股东的权利。具体条款如下：

《公司章程》第三十一条规定：“公司股东享有下列权利：（一）依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式的利益分配；（二）依法请求、召集、主持、

参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权：（三）对公司的经营进行监督，提出建议或者质询：（四）依照法律、行政法规及本章程的规定转让、赠与或质押其所持有的股份；（五）查阅本章程、股东名册、公司债券存根、股东大会会议记录、董事会会议决议、监事会会议决议、财务会计报告；（六）公司终止或者清算时，按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配；（七）对股东大会作出的公司合并、分立决议持异议的股东，有权要求公司收购其股份；（八）法律、行政法规、部门规章或本章程规定的其他权利。”

《公司章程》第三十六条规定：“公司股东承担下列义务：（一）遵守法律、行政法规和本章程；（二）依其所认购的股份和入股方式缴纳股金；（三）除法律、法规规定的情形外，不得退股；（四）不得滥用股东权利损害公司或者其他股东的利益；不得滥用公司法人独立地位和股东有限责任损害公司债权人的利益；公司股东滥用股东权利给公司或者其他股东造成损失的，应当依法承担赔偿责任。公司股东滥用公司法人独立地位和股东有限责任，逃避债务，严重损害公司债权人利益的，应当对公司债务承担连带责任。（五）法律、行政法规及本章程规定应当承担的其他义务。”

《公司章程》第三十七条规定：“持有公司 5%以上有表决权股份的股东，将其持有的股份进质押的，应当自该事实发生当日，向公司作出书面报告。”

《公司章程》第三十八条规定：“公司的控股股东、实际控制人员不得利用其关联关系损害公司利益。违反规定的，给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。公司控股股东及实际控制人对公司和其他股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东不得利用利润分配、资产重组、对外投资、资金占用、借款担保等方式损害公司和其他股东的合法权益，不得利用其控制地位损害公司和其他股东的利益。控股股东及实际控制人违反相关法律、法规及章程规定，给公司及其他股东造成损失的，应承担赔偿责任。”

2、投资者关系管理

公司于《公司章程》第十一章及《对外投资管理制度》中规定了对投资者关系管理的内容与方式，投资者关系管理负责人及工作职责，投资者关系管理信息披露等制度，全方位保护投资者权益。公司在投资者关系管理方面坚持充分保障投资者知情权及合法权益、合规披露信息、投资者机会均等、公平公正、诚实守信、高效低耗、保密等原则，促进公司与投资者之间的良性关系，增进投资者对公司的进一步了解和熟悉，建立稳定和优质的投资者基础，获得长期的市场支持，形成服务投资者、尊重投资者的企业文化，促进公司整体利益最大化和股东财富

增长并举的投资理念。

《公司章程》第一百八十六条规定：“投资者关系管理工作中投资者管理负责人负有以下职能：（一）公司的发展战略，包括公司的发展方向、发展规划、竞争战略、市场战略和经营方针等；（二）在全面深入地了解公司运作和管理、经营状况、发展战略等情况下，负责策划、安排和组织各类投资者关系管理活动；（三）负责制定公司投资者关系管理的工作管理办法和实施细则，并负责具体落实和实施；（四）负责对公司高级管理人员及相关人员就投资者关系管理进行全面和系统的培训；（五）在进行投资者关系活动之前，应对公司高级管理人员及相关人员进行有针对性的培训和指导；（六）应持续关注新闻媒体及互联网上有关公司的各类信息并及时反馈给公司董事会及管理层。”

3、纠纷解决机制

公司通过明确股东之间、股东与公司之间、股东与公司高管之间的纠纷解决机制来保障全体股东的权益。

《公司章程》第十条规定：“本公司章程自生效之日起，即成为规范公司的组织与行为、公司与股东、股东与股东之间权利义务关系的具有法律约束力的文件，对公司、股东、董事、监事、高级管理人员具有法律约束力。依据本章程，股东可以起诉股东，股东可以起诉公司董事、监事、经理和其他高级管理人员，股东可以起诉公司，公司可以起诉股东、董事、监事、经理和其他高级管理人员。”

《公司章程》第三十三条规定：“公司股东大会、董事会决议内容违反法律、行政法规的，股东有权请求人民法院认定无效。股东大会、董事会的会议召集程序、表决方式违反法律、行政法规或者本章程，或者决议内容违反本章程的，股东有权自决议作出之日起 60 日内，请求人民法院撤销。”

《公司章程》第三十四条规定：“董事、高级管理人员执行公司职务时违反法律、行政法规或者本章程的规定，给公司造成损失的，连续 180 日以上单独或合计持有公司 1%以上股份的股东有权书面请求监事会向人民法院提起诉讼；监事会执行公司职务时违反法律、行政法规或者本章程的规定，给公司造成损失的，前述股东可以书面请求董事会向人民法院提起诉讼。监事会、董事会收到前款规定的股东书面请求后拒绝提起诉讼，或者自收到请求之日起 30 日内未提起诉讼，或者情况紧急、不立即提起诉讼将会使公司利益受到难以弥补的损害的，前款规定的股东有权为了公司的利益以自己的名义直接向人民法院提起诉讼。他人侵犯公司合法权益，给公司造成损失的，本条第一款规定的股东可以依照前两款的规定向人民法院提起诉讼。”

《公司章程》第一百九十四条规定：“公司、股东、董事、监事、高级管理人员之间涉及章程规定的纠纷，应当先行通过协商解决。协商不成的，通过诉讼方式解决。”

4、关联股东、董事回避制度

《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》及《防范控股股东及关联方资金占用管理制度》，共同形成公司关联回避表决的内控体系，通过关联回避制度保证公司全体股东的各项权利。

上述制度文件规定公司与股东及实际控制人之间提供资金、商品、服务或者其他资产的交易，应当严格按照关联交易的决策程序履行董事会、股东大会的审议程序，关联董事、关联股东应当回避表决。

5、财务管理、风险控制机制

股份公司成立之后，公司持续规范财务管理，深入细化财务管理等一系列规章制度，还补充制定了《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》及《防范控股股东及关联方资金占用管理制度》。公司现有各制度与公司业务发展相契合，能够有效规范公司治理，对公司业务活动的健康运行提供充分保证，确保各项工作都有章可循，形成了规范的管理体系。

公司的财务管理和内部控制制度在完整性、有效性、合理性方面不存在重大缺陷，内部控制制度有效地保证了公司经营业务有序进行，保护了公司资产的安全完整，促进了公司经营效率的提高和经营目标的实现，符合公司发展的要求。

（二）公司董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

有限公司时期，公司建立了基本公司治理结构，设立股东会、董事会，并设有一名监事，行使相应的决策、执行和监督职能。

股份公司成立后，公司积极针对不规范情况进行整改，依法建立健全了股东大会、董事会、监事会、总经理、董事会秘书的治理结构，制定了规范的“三会”规则、《总经理工作细则》及《董事会秘书工作制度》。

股份公司现有的一整套治理制度能够有效地提高公司治理水平、提高决策科学性、保护公司及股东利益，能够有效地识别和控制经营中的重大风险，能够给所有股东提供合适保护以及保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利，便于接受未来机构投资者及社会公众的监督，符合公司发展要求。

公司现有的治理机制兼顾了公司的发展历史、经营特质、风险因素和战略规

划，能够有效地识别、控制经营管理过程中可能出现的重大风险，能够有效地提升公司治理水平和决策科学性，能够保证公司股东尤其是中小股东的知情权、参与权、质询权和表决权等权利的行使，符合有关法律、法规和规范性文件的要求。公司现有治理机构在完整性、有效性和合理性方面不存在重大缺陷，并且能够得以较好地贯彻执行。鉴于股份公司设立时间较短，虽然已建立完善的公司治理机制，但在实际运行中仍需管理层不断深化公司治理理念，加深相关知识的学习，提高规范运行的意识，以保证公司治理机制的有效、规范运行。公司今后还将根据不断更新的规范要求和持续变化的内外实际，对公司治理机制及时补充、完善，确保其时效性、合法性和生机活力。

三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年内的违法违规及受处罚的情况

公司及其实际控制人最近两年不存在违法违规行为及因违法违规而被处罚的情况，具体情况如下：

根据工商、税务、社保、公积金等主管单位出具的证明，公司最近两年不存在重大违法违规行为；根据上海市新闻出版局出具的证明，公司自成立以来，已经取得经营所必需的证照，不存在违反相关法律法规而受到处罚的情形；另外，经核查，公司最近两年也不存在重大诉讼、仲裁、行政处罚及未决诉讼、仲裁事宜。同时，公司已出具公司《关于违法违规等情况的书面声明》，公司最近两年内财务会计文件无虚假记载，不存在违反证券法律、行政法规或规章，受到中国证监会的行政处罚，或者受到刑事处罚的情形；不存在违反工商、税收法律、行政法规或规章，受到行政处罚且情节严重，或者受到刑事处罚的情形，且公司目前不存在尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁及行政处罚案件的情况。

公司控股股东、实际控制人最近两年不存在重大违法违规行为，也不存在涉及重大诉讼、仲裁、行政处罚及未决诉讼、仲裁事项。公司控股股东、实际控制人出具书面声明：最近两年内没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分；不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形；最近两年内不存在对所任职（包括现任职和曾任职）公司因重大违法违规行为而被处罚负有责任的情形；不存在个人负有数额较大债务到期未清偿的情形；不存在欺诈或其他不诚实行为等情况。

四、公司独立性情况

公司在业务、资产、机构、人员、财务等方面均独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，具有独立完整的业务体系，具备独立面向市场自主经营的能力，完全独立运作、自主经营，独立承担责任和风险。

（一）业务独立

公司主要从事网页游戏研发、移动端游戏研发与运营，公司主要产品包括网页游戏与移动端网络游戏。公司在整个游戏产业链中承担着游戏开发商及运营商角色，是整个产业链的产品生产者、提供者及运营者。2015 年 1-7 月、2014 年度和 2013 年度，公司主营业务收入占营业收入的比例分别为 97.42%、100.00%和 100.00%，主营业务突出。

公司拥有独立的采购、研发、设计和销售系统，具备完整的业务流程，能够独立对外开展业务。公司具有独立的经营场所以及商务渠道，独立获取业务收入和利润，具有独立自主的经营能力，不存在依赖控股股东、实际控制人及其他关联方进行经营的情形。截至本公开转让说明书签署之日，公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争，不存在影响公司独立性的重大或频繁的关联交易。公司的主营业务收入来自于与非关联方联合运营或者自主运营游戏产生的收入。具有独立自主的经营能力。

（二）资产独立

公司历史沿革过程中的历次出资及注册资本变更等均经过合法的程序，并通过了工商行政管理部门的变更登记确认。

公司具备与其开展业务相配套的经营场所、设备、商标、软件著作权等资产。股份公司设立后，各发起人将生产经营性资产、相关的全部许可及资质完整投入公司，该等资产完整、权属明确。

报告期内，公司存在与关联方的资金往来，详见本公开转让说明书“第三节公司治理”之“六、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金，或者公司为实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况”。截至本公开转让说明书签署之日，公司现不存在资金、资产被实际控制人占用而损害公司利益的情况，不存在以资产、权益或信誉为股东债务提供担保的情形。公司资产独立。

（三）人员独立

公司具有独立的劳动、人事管理体系，不存在股东干预公司人事任免的情形。公司独立招聘员工，建立独立的人事聘用和任免制度以及独立的工资管理制度，公司与员工建立劳动关系并为员工缴纳社会保险和公积金。

公司董事、监事、高级管理人员的任职严格按照《公司法》、《公司章程》等有关规定产生，公司高级管理人员未在实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事外的其他职务，公司的财务人员未在实际控制人控制的其他企业中兼职。公司人员独立。

（四）财务独立

公司设立独立的财务会计部门，设财务总监一名并配备了专业财务人员，建立了独立的会计核算体系，能够独立做出财务决策，不存在股东干预公司资金使用的情况。公司具有规范的财务管理及风险控制制度。

公司独立纳税，不存在与实际控制人及其控制的其他企业混合纳税现象。公司开立有独立的基本存款账户，不存在与实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情形。公司财务独立。

（五）机构独立

公司建立了适合自身经营所需的股东大会、董事会和监事会等机构，其中股东大会作为最高权力机构、董事会为决策机构、监事会为监督机构，且已聘任总经理、副总经理及财务总监等高级管理人员。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及其控制的其他企业混合经营、合署办公的情形。公司机构独立。

五、同业竞争情况

（一）公司的同业竞争情况

公司与控股股东、实际控制人控制的其他企业之间的同业竞争情况：

报告期内，公司控股股东、实际控制人时继江除投资江游有限外，还曾控制 Joy You Limited 及拾个梦想。经核查，上述两家公司的主营业务均与江游有限不存在同业竞争关系，且截至本公开转让说明书签署之日，时继江已将其持有的 Joy You Limited 股权全部对外转让，拾个梦想正在办理注销程序，因此，避免了未来与公司存在同业竞争的风险。具体情况如下：

1、Joy You Limited

注册地：Seychelles

成立时间：2015 年 3 月 10 日

成立之初，Joy You Limited 的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额（美元）	出资比例（%）	出资方式
1	时继江	849,979.00	84.9979	货币
2	钟正阳	150,021.00	15.0021	货币
合计		1,000,000.00	100.00	—

截至本公开转让说明书签署之日，Joy You Limited 并未开立银行账户，股东也并未实际缴纳注册资本。

根据公司说明，Joy You Limited 原本设立的目的是进行海外游戏发行，但截至本公开转让说明书签署之日，其并没有开展任何实际业务，因此，该公司与江游有限不存在同业竞争。

2015 年 9 月 10 日，时继江与钟正阳双方签署了《股权转让协议》，约定时继江将其持有的 Joy You Limited 的 84.9979%股权全部转让给钟正阳，转让价格为 849,979.00 美元，因此，避免了未来与公司存在同业竞争的风险。

2、拾个梦想

名称：北京拾个梦想信息科技有限公司

注册号：110108015202456

住所：北京市海淀区上地十街 1 号院 5 号楼 16 层 1607

法定代表人：黄绍麟

营业期限：2012 年 8 月 30 日至 2032 年 8 月 29 日

经营范围：技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；销售纺织品、服装、鞋帽、厨房用具、卫生间用具、日用杂货、化妆品、卫生用品、钟表、眼镜、箱、包、家具、灯具、小饰品、礼品、文化用品、体育用品、首饰、工艺品、玩具、乐器、照相器材、电子产品、五金交电、家用电器、计算机、软件及辅助设备、通讯设备。（未取得行政许可的项目除外）

截至本公开转让说明书签署之日，拾个梦想出资结构如下：

序号	股东	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	时继江	18.00	60.00	货币

2	黄加阳	4.50	15.00	货币
3	庞敏阳	7.50	25.00	货币
合计		30.00	100.00	—

根据公司说明，拾个梦想主营业务是在线预订旅游产品等，与江游有限不存在同业竞争。

2015年9月15日，拾个梦想召开临时股东会，全体股东一致同意注销拾个梦想，于同日成立清算组（清算组成员为拾个梦想全体股东）对拾个梦想进行清算，并于2015年10月13日在新京报上刊登了注销公告。鉴于拾个梦想目前正在办理注销等相应程序，因此，其避免了未来与江游有限存在同业竞争的可能性。

综上，公司与控股股东、实际控制人控制的其他企业之间不存在同业竞争。

（二）关于避免同业竞争的承诺

1、公司控股股东、实际控制人时继江在其出具的《避免同业竞争承诺》里就避免同业竞争问题，特承诺如下：

（1）本人作为欢乐互娱（上海）科技股份有限公司（以下简称“欢乐互娱”）的控股股东、实际控制人，为保证欢乐互娱及其股东利益，本人承诺目前没有、将来也不从事与欢乐互娱主营业务相同或相类似的生产经营活动，本人也不会通过投资于其他公司从事或参与和欢乐互娱业务相同的竞争性业务。

（2）本人承诺在欢乐互娱存续期间，如本人及本人控制的法人或者其他经营实体从事了与欢乐互娱经营范围内构成竞争或可能构成竞争的业务，导致欢乐互娱发生利益受损，本人将承担相应的责任。

（3）本人保证遵循《公司法》、全国股份转让系统公司关于法人治理结构的相关规范性规定，确保欢乐互娱按公众公司的规范独立自主经营，以保证欢乐互娱的人员独立和董事、监事及高级管理人员的稳定、资产完整、业务、财务、机构独立，从而保障欢乐互娱具有独立完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力。

2、其他董事、监事及高级管理人员出具《关于避免同业竞争的承诺函》承诺如下：

为避免今后出现同业竞争情形，欢乐互娱董事、监事及高级管理人员出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，表示本人目前未从事或参与与股份公司构成同业竞争的行为，并承诺：未经欢乐互娱股东大会同意，将不在中国境内外自营或经营任何在商业上对欢乐互娱构成竞争的业务及活动，或拥有与欢乐互娱存在竞

争关系的任何经济实体、机构经济组织的权益，或以其他任何形式取得该经营实体、机构、经济组织的控制权；本人愿意承担因违反上述承诺而给欢乐互娱造成的全部经济损失。

六、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金，或者公司为实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况

（一）资金占用情况

报告期内，公司与关联方之间的关联往来款项余额情况如下：

序号	类别	关联方	关联关系	2015年7月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
1	其他应收款	李瑞明	股东	100,000.00	—	670,000.00
2		时继江	控股股东	—	5,000,000.00	9,185,003.00
3		时继敏	控股股东之弟	—	500,000.00	300,000.00
合计				100,000.00	5,500,000.00	10,155,003.00
4	长期应收款	李瑞明	股东	—	670,000.00	—
5		时继敏	控股股东之弟	—	300,000.00	—
合计				—	970,000.00	—

备注：2015年4月10日之前，时继敏为公司股东；之后，其转让持有江游有限的全部股权退出公司。

报告期内，存在实际控制人及部分股东占用公司资金的情况，截至本公开转让说明书签署之日，上述借款均已还清。主办券商认为，报告期内，公司关于防范关联方资金占用制度虽未得到严格执行，存在关联方占用公司资金的情况，但由于借款期限较短，且上述款项已还清，不会严重损害公司及其他股东利益。

（二）对外担保情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司不存在为股东及其控制的其他企业提供担保的情况。

（三）防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的制度安排

为防止发生股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为，维护公司股东特别是中小股东的合法权益，保证公司与关联方之间的关联交易的

公允、合理，公司根据《公司法》等相关法律法规和规范性文件的规定，已在《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《防范控股股东及关联方资金占用管理制度》及《关联交易管理制度》中对关联交易的决策权限、决策程序及关联董事、关联股东的回避表决制度进行了详细的规定，以保证公司董事会、股东大会的关联交易决策对其他股东利益的公允性。

《公司章程》第三十八条规定：“公司的控股股东、实际控制人员不得利用其关联关系损害公司利益。违反规定的，给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。公司控股股东及实际控制人对公司和其他股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东不得利用利润分配、资产重组、对外投资、资金占用、借款担保等方式损害公司和其他股东的合法权益，不得利用其控制地位损害公司和其他股东的利益。控股股东及实际控制人违反相关法律、法规及章程规定，给公司及其他股东造成损失的，应承担赔偿责任。”

《公司章程》第七十八条规定：“股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议应当充分披露非关联股东的表决情况。如有特殊情况关联股东无法回避时，公司在征得非关联股东所持表决权半数以上同意后，可以按照正常程序进行表决，并在股东大会决议作出说明。”

《防范控股股东及关联方资金占用管理制度》第五条规定：“公司不得以下列方式将资金直接或间接地提供给控股股东及关联方使用：（1）有偿或无偿地拆借公司的资金给控股股东及关联方使用；（2）通过银行或非银行金融机构向控股股东及关联方提供委托贷款；（3）委托控股股东及关联方进行投资活动；（4）为控股股东及关联方开具没有真实交易背景的商业承兑汇票；（5）代控股股东及关联方偿还债务；（6）中国证券监督管理委员会或全国中小企业股份转让系统有限责任公司认定的其他方式。”

《关联交易管理制度》第二十条规定：“公司必须取得或要求关联人提供确定交易价格的合法、有效的依据，作为签订该关联交易的价格依据。公司关联交易决策权限划分如下：（1）公司与关联人发生的交易金额在 1,000 万元人民币以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 10%以上的关联交易（公司提供担保、受赠现金资产除外，以下同），应经董事会审议批准后提交股东大会审议；（2）公司与关联自然人发生的交易金额在 30 万元以上的关联交易，及与关联法人发生的交易金额在 300 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5%以上的关联交易，由董事会审议批准；（3）公司总经理有权决定未达到本条第（二）项

规定的应由董事会审议批准标准的关联交易事项。另外，根据本制度第十五条规定，因关联董事回避后董事不足法定人数时，该关联交易也应由公司股东大会审议批准。”

同时，为规范公司关联方与公司之间的潜在关联交易，公司持股 5%以上股东、董事、监事、高级管理人员已向公司出具《关于规范关联交易的承诺》，承诺其与公司进行关联交易时，将按照公平、公正、公开的市场原则进行，并履行法律、法规、规范性文件及公司章程所规定的程序。保证其所控制的企业不会通过与公司之间的关联交易谋求特殊利益，不会进行有损公司及其他中小股东利益的关联交易。

七、公司董事、监事、高级管理人员相关情况

（一）董事、监事、高级管理人员及其直系亲属持有本公司股份的情况

公司董事、监事、高级管理人员及其直系亲属直接或间接持有本公司股份的情况：

姓名	职务/关系	持股数（股）	持股比例（%）	持股形式
时继江	董事长兼总经理	5,052,860.00	50.5286	直接持股
		775,006.00	7.7501	间接持股
吴明明	董事兼副总经理	398,700.00	3.9870	直接持股
亓骥才	董事	—	—	—
李佳琦	董事	—	—	—
刘其炎	董事	321,300.00	3.2130	直接持股
周贤	财务总监	20,000.00	0.2000	间接持股
张东杰	董事会秘书	—	—	—
李瑞明	监事会主席	99,450.00	0.9945	直接持股
符小瑜	监事	300,000.00	3.0000	间接持股
陈敏	监事	50,000.00	0.5000	间接持股
合计		7,017,316.00	70.1732	—

备注：上述间接持股是指董监高通过持有员工持股平台上海叁乐的股权从而间接持有欢乐互娱的股权。

《公司法》第一百四十一条规定：“公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。公司章程可以对公司董事、监事、高级管理人员转让其所持有的本公司

股份作出其他限制性规定。”

（二）董事、监事、高级管理人员亲属关系情况

公司董事、监事、高级管理人员之间不存在亲属关系。

（三）董事、监事、高级管理人员与本公司签订重要协议或做出重要承诺的情况

1、协议签署情况

公司与管理层和核心技术人员签订了劳动合同及保密协议，在勤勉尽责，保密等方面作了严格的规定。

截至本公开转让说明书签署之日，上述合同履行正常，不存在违约情形。

2、承诺情况

（1）关于股份自愿锁定的承诺

董事、监事、高级管理人员出具了《关于股份自愿锁定暨限制流通承诺书》，承诺其本人将按照《公司法》第一百四十一条、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第2.8条及《公司章程》第二十八条规定锁定其所持有公司股份。

（2）关于避免同业竞争的承诺

公司全体董事、监事、高级管理人员签署了《关于避免同业竞争的承诺函》，表示本人目前未从事或参与与股份公司构成同业竞争的行为，并承诺：未经欢乐互娱股东大会同意，将不在中国境内外自营或经营任何在商业上对欢乐互娱构成竞争的业务及活动，或拥有与欢乐互娱存在竞争关系的任何经济实体、机构经济组织的权益，或以其他任何形式取得该经营实体、机构、经济组织的控制权；本人愿意承担因违反上述承诺而给欢乐互娱造成的全部经济损失。

（3）关于规范关联交易的承诺

公司全体董事、监事和高级管理人员签署了《关于规范关联交易的承诺书》，承诺其与公司进行关联交易时，将按照公平、公正、公开的市场原则进行，并履行法律、法规、规范性文件及公司章程所规定的程序。保证其所控制的企业不会通过与公司之间的关联交易谋求特殊利益，不会进行有损公司及其他中小股东利益的关联交易。

（4）关于管理层诚信状况的承诺

公司全体董事、监事、高级管理人员签署了《关于诚信状况的声明》，声明最近两年内本人没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分；本人并不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形；最近两年内本人没有对所任职（包括现任职和曾任职）的公司因重大违法违规行为而被处罚负有责任的情形；本人不存在个人负有数额较大债务到期未清偿的情形；本人没有欺诈或其他不诚实行为等情况；本人具备和遵守《公司法》规定的任职资格和义务，不存在最近 24 个月内受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施的情形。

（四）董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员兼职情况如下：

姓名	公司职务	兼职单位情况		
		兼职单位	职位	是否在该兼职方领取薪资
时继江	董事长兼总经理			
吴明明	董事兼副总经理	—	—	—
亓骥才	董事	深圳青松投资管理合伙企业（有限合伙）	投资经理	是
李佳琦	董事	上海征途信息技术有限公司	首席财务官助理以及国内投资组助理	是
刘其炎	董事	—	—	—
周贤	财务总监	—	—	—
张东杰	董事会秘书	—	—	—
李瑞明	监事会主席	—	—	—
符小瑜	监事	—	—	—
陈敏	监事	—	—	—

截至本公开转让说明书签署之日，除上述情况外，公司董事、监事、高级管理人员不存在其他对外兼职，公司高级管理人员未在实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事外的其他职务，公司的财务人员未在实际控制人控制的其他企业中兼职。

（五）董事、监事、高级管理人员对外投资与公司存在利益冲突的情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理对外投资的情况如下：

姓名	公司职务	对外投资企业名称	出资比例（%）	主营业务
时继江	董事长兼总经理	上海叁乐	55.5560	欢乐互娱及其子公司的员工持股平台
		奉新县东源水力发电站	5%	水力发电
吴明明	董事兼副总经理	—	—	—
亓骥才	董事	—	—	—
李佳琦	董事	—	—	—
刘其炎	董事	—	—	—
周贤	财务总监	上海叁乐	1.4337	欢乐互娱的员工持股平台
张东杰	董事会秘书	—	—	—
李瑞明	监事会主席	—	—	—
符小瑜	监事	上海叁乐	21.5054	欢乐互娱的员工持股平台
陈敏	监事	上海叁乐	3.5842	欢乐互娱的员工持股平台

经核查，上海叁乐为欢乐互娱的员工持股平台，专门用于持有欢乐互娱的股票，不从事其他业务，奉新县东源水力发电站的主营业务为水力发电，与欢乐互娱的经营范围和主营业务不存在任何重叠，不会构成利益冲突。因此，公司董事、监事、高级管理对外投资与公司不构成利益冲突。

截至本公开转让说明书签署之日，除上述情况外，公司董事、监事、高级管理人员不存在其他对外投资。

（六）董事、监事、高级管理人员最近两年受到中国证监会处罚或被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公开谴责的情况

公司董事、监事、高级管理人员不存在最近两年受到中国证监会处罚或被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公开谴责的情况。

（七）其它对申请挂牌公司持续经营有不利影响的情形

本公司董事、监事、高级管理人员不存在其他对公司持续经营有不利影响的情况。

八、董事、监事、高级管理人员最近两年发生变动的情况

（一）报告期内董事变动情况

报告期内，有限公司阶段，公司设董事会。自 2013 年 1 月 1 日至 2015 年 4 月 9 日，时继江、时继敏、刘晓松三人为董事会成员，其中，时继江为董事长；2015 年 4 月 10 日至 2015 年 9 月 28 日，时继江、吴明明、刘晓松三人为董事会成员，其中，时继江为董事长。

2015 年 9 月 29 日，股份公司召开创立大会，选举时继江、吴明明、亓骥才、李佳琦、刘其炎为公司第一届董事会董事，任期三年。2015 年 9 月 30 日，公司通过第一届董事会第一次会议决议，选举时继江为董事长。此后，公司董事未发生变动。

（二）报告期内监事变动情况

报告期内，有限公司阶段，自 2013 年 1 月 1 日至 2015 年 9 月 28 日，公司未设监事会，设监事一名，由赵韬担任。

2015 年 9 月 29 日，股份公司召开创立大会，选举第一届监事会非职工代表监事李瑞明、符小瑜，与职工代表选举的监事陈敏共同组成股份公司第一届监事，其中，李瑞明为监事会主席。此后，公司监事未发生变动。

（三）报告期内高级管理人员变动情况

报告期内，有限公司阶段，自 2013 年 1 月 1 日至 2015 年 9 月 28 日，时继江一直担任公司总经理；自 2013 年 1 月 1 日至 2013 年 6 月，公司财务负责人为周薇薇；自 2013 年 7 月至 2015 年 9 月 28 日，公司财务总监为周贤。

2015 年 9 月 30 日，股份公司第一届董事会聘任时继江担任公司总经理，聘任吴明明担任公司副总经理，聘任张东杰担任公司董事会秘书，聘任周贤担任公司财务总监。此后，公司高级管理人员未发生变动。

（四）报告期内公司董事、监事、高级管理人员变动的原因及其影响

近两年一期公司董事、监事和高级管理人员的变动，是公司为加强公司的治理水平，规范公司法人治理结构，增强公司生产经营与业务拓展，引进新人才所发生的正常人事变动，上述变动使公司建立了符合股份公司要求的公司治理结构，加强了公司的治理水平，规范了公司法人治理机制，且履行了必要的法律程序，符合法律、法规及有关规范性文件和《公司章程》的规定，该等人员的变动没有对公司的持续经营产生实质性的不利影响，公司董事、监事及高级管理人员在报告期内没有发生重大变化。

第四节 公司财务

一、最近两年一期的资产负债表、利润表、现金流量表和所有者权益变动表

资产负债表

单位：元

资产	2015 年 7 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	合并	母公司	合并	母公司	合并	母公司
流动资产：						
货币资金	66,962,414.72	61,620,184.01	89,439,561.45	84,964,317.41	78,249,777.47	71,045,944.41
交易性金融资产	-	-	-	-	-	-
应收票据	-	-	-	-	-	-
应收账款	13,134,311.92	9,052,694.82	7,418,112.45	7,764,836.26	33,495,868.93	33,387,676.93
预付款项	4,885,850.61	1,492,532.28	5,284,214.68	3,715,680.78	3,363,413.22	3,009,913.22
应收利息	-	-	-	-	-	-
应收股利	-	-	-	-	-	-
其他应收款	1,116,202.00	45,822,496.75	5,824,096.00	8,884,059.40	15,448,835.30	22,915,675.30
存货	-	-	-	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-	-	-	-
其他流动资产	10,595,764.40	10,049,622.02	-	-	10,000,000.00	10,000,000.00
流动资产合计	96,694,543.65	128,037,529.88	107,965,984.58	105,328,893.85	140,557,894.92	140,359,209.86
非流动资产：						
可供出售金融资产	-	-	-	-	-	-
持有至到期投资	-	-	-	-	-	-
长期应收款	3,942,743.49	31,700,020.81	4,960,968.72	32,283,216.59	2,345,928.63	2,824,323.63
长期股权投资	9,746,522.49	10,757,522.49	-	1,000,000.00	-	-
投资性房地产	-	-	-	-	-	-
固定资产	19,147,335.85	18,206,273.64	21,878,949.26	20,316,176.21	8,297,892.55	8,185,292.91
在建工程	-	-	-	-	-	-
工程物资	-	-	-	-	-	-
固定资产清理	-	-	-	-	-	-
生产性生物资产	-	-	-	-	-	-
油气资产	-	-	-	-	-	-
无形资产	128,662.38	7,529.18	49,572.65	-	-	-
开发支出	-	-	-	-	-	-
商誉	-	-	-	-	-	-

长期待摊费用	852,701.67	852,701.67	1,252,031.09	1,252,031.09	2,086,718.46	2,086,718.46
递延所得税资产	6,952.13	6,952.13	-	-	-	-
其他非流动资产	-	-	-	-	-	-
非流动资产合计	33,824,918.01	61,530,999.92	28,141,521.72	54,851,423.89	12,730,539.64	13,096,335.00
资产总计	130,519,461.66	189,568,529.80	136,107,506.30	160,180,317.74	153,288,434.56	153,455,544.86
流动负债：						
短期借款	-	-	-	-	-	-
交易性金融负债	-	-	-	-	-	-
应付票据	-	-	-	-	-	-
应付账款	-	-	-	-	-	-
预收款项	1,096,221.57	713,455.37	1,900,901.62	1,076,166.74	481,556.06	481,556.06
应付职工薪酬	4,689,359.04	2,599,925.05	11,053,645.26	6,245,670.00	6,466,171.83	3,421,872.54
应交税费	4,716,995.62	4,517,470.28	3,179,973.32	2,541,377.00	6,735,770.40	5,654,205.65
应付利息	-	-	-	-	-	-
应付股利	-	-	-	-	-	-
其他应付款	1,141,235.02	9,473,692.31	619,800.27	8,951,003.59	573,225.98	462,092.77
一年内到期的非流动负债	-	-	-	-	-	-
其他流动负债	367,899.33	55,617.05	-	-	-	-
流动负债合计	12,011,710.58	17,360,160.06	16,754,320.47	18,814,217.33	14,256,724.27	10,019,727.02
非流动负债：						
长期借款	-	-	-	-	-	-
应付债券	-	-	-	-	-	-
长期应付款	-	-	-	-	-	-
专项应付款	-	-	-	-	-	-
预计负债	-	-	-	-	-	-
递延所得税负债	-	-	-	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-	-	-	-
非流动负债合计	-	-	-	-	-	-
负债合计	12,011,710.58	17,360,160.06	16,754,320.47	18,814,217.33	14,256,724.27	10,019,727.02
实收资本（或股本）	1,307,222.00	1,307,222.00	1,176,500.00	1,176,500.00	1,176,500.00	1,176,500.00
资本公积	97,065,955.27	97,065,955.27	47,196,677.27	47,196,677.27	47,196,677.27	47,196,677.27
减：库存股	-	-	-	-	-	-
专项储备	-	-	-	-	-	-
盈余公积	13,645,392.06	13,645,392.06	13,645,392.06	13,645,392.06	13,645,392.06	13,645,392.06
一般风险准备	-	-	-	-	-	-
未分配利润	6,489,181.75	60,189,800.41	57,334,616.50	79,347,531.08	77,013,140.96	81,417,248.51
外币报表折算差额	-	-	-	-	-	-
归属于母公司所有者权益合计	-	-	-	-	-	-

少数股东权益	-	-	-	-	-	-
所有者权益合计	118,507,751.08	172,208,369.74	119,353,185.83	141,366,100.41	139,031,710.29	143,435,817.84
负债和所有者权益（或股东权益）总计	130,519,461.66	189,568,529.80	136,107,506.30	160,180,317.74	153,288,434.56	153,455,544.86

利润表

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	合并	母公司	合并	母公司	合并	母公司
一、营业收入	51,241,324.35	39,018,370.61	98,301,543.59	85,956,223.63	218,910,680.93	218,805,640.15
减：营业成本	10,556,845.35	7,146,646.13	13,852,606.86	8,999,592.71	11,367,069.36	11,199,389.76
营业税金及附加	272,967.82	272,967.82	786,322.13	727,526.12	1,403,669.99	1,403,449.41
销售费用	19,811,723.97	1,904,296.65	14,884,131.01	13,216,463.88	5,079,358.48	5,079,358.48
管理费用	22,508,221.79	14,943,983.43	29,964,434.65	24,832,722.67	71,875,420.27	65,405,379.45
研发费用	31,927,821.62	16,834,039.62	50,203,012.52	31,815,100.54	35,014,132.23	26,852,778.64
财务费用	623,727.18	640,768.54	-60,369.02	63,714.49	928,752.35	1,218,898.61
资产减值损失	24,367.91	24,023.51	252,704.30	252,704.30	-	10,000,000.00
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	-	-	-	-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	817,940.01	785,742.54	1,676,502.59	1,676,502.59	276,849.23	276,849.23
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-	-	-	-
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	-33,666,411.28	-1,962,612.55	-9,904,796.27	7,724,901.51	93,519,127.48	97,923,235.03
加：营业外收入	3,105,246.21	2,944,259.72	20,799,031.09	20,778,140.34	103,531.00	103,531.00
其中：非流动资产处置利得	-	-	-	-	60,000.00	60,000.00
减：营业外支出	144,891.84	-	572,759.28	572,759.28	1,415,748.60	1,415,748.60
其中：非流动资产处置损失	144,891.84	-	72,756.75	72,256.75	-	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	-30,706,056.91	981,647.17	10,321,475.54	27,930,282.57	92,206,909.88	96,611,017.43
减：所得税费用	139,377.84	139,377.84	-	-	-	-
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	-30,845,434.75	842,269.33	10,321,475.54	27,930,282.57	92,206,909.88	96,611,017.43
归属于母公司所	-30,845,434.75	842,269.33	10,321,475.54	27,930,282.57	92,206,909.88	96,611,017.43

有者的净利润						
少数股东损益	-	-	-	-	-	-
五、每股收益：	-	-	-	-	-	-
（一）基本每股收益	-3.08	-	1.15	-	10.25	-
（二）稀释每股收益	-3.08	-	1.15	-	10.25	-
六、其他综合收益	-	-	-	-	-	-
归属于母公司股东的其他综合收益	-	-	-	-	-	-
归属于少数股东的其他综合收益	-	-	-	-	-	-
七、综合收益总额	-30,845,434.75	842,269.33	10,321,475.54	27,930,282.57	92,206,909.88	96,611,017.43
归属于母公司所有者的综合收益总额	-30,845,434.75	842,269.33	10,321,475.54	27,930,282.57	92,206,909.88	96,611,017.43
归属于少数股东的综合收益总额	-	-	-	-	-	-

现金流量表

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	合并	母公司	合并	母公司	合并	母公司
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	45,977,589.07	38,776,611.42	122,123,835.17	121,271,316.71	208,351,608.64	208,866,843.64
收到的税费返还	2,803,806.22	2,643,619.73	21,486,713.65	21,101,264.92	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	25,483,572.15	24,325,488.05	55,315,732.56	60,644,037.02	437,938.08	1,918,212.31
经营活动现金流入小计	74,264,967.44	65,745,719.20	198,926,281.38	203,016,618.65	208,789,546.72	210,785,055.95
购买商品、接受劳务支付的现金	29,806,636.10	5,834,947.31	21,446,752.77	24,941,493.55	25,734,900.07	24,607,119.55
支付给职工以	46,278,447.63	26,378,312.64	60,626,555.93	39,588,347.88	42,462,764.30	33,207,373.07

及为职工支付的现金						
支付的各项税费	5,103,906.86	4,804,906.52	14,896,146.65	14,068,459.46	18,689,271.70	18,256,550.74
支付其他与经营活动有关的现金	25,301,741.35	62,817,610.41	57,506,404.88	77,806,924.78	21,143,049.75	31,158,284.75
经营活动现金流出小计	106,490,731.94	99,835,776.88	154,475,860.23	156,405,225.67	108,029,985.82	107,229,328.11
经营活动产生的现金流量净额	-32,225,764.50	-34,090,057.68	44,450,421.15	46,611,392.98	100,759,560.90	103,555,727.84
二、投资活动产生的现金流量：						
收回投资收到的现金	-	-	-	-	-	-
取得投资收益收到的现金	1,021,795.50	989,598.03	1,676,502.59	1,676,502.59	276,849.23	276,849.23
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	220,000.00	-	39,600.00	39,600.00	-	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-	-	-	-
可供出售金融资产到期收回的本金	-	-	10,000,000.00	10,000,000.00	-	-
投资活动现金流入小计	1,241,795.50	989,598.03	11,716,102.59	11,716,102.59	276,849.23	276,849.23
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,493,177.73	232,673.75	14,976,739.76	13,409,122.57	13,388,736.64	13,388,736.64
投资支付的现金	10,000,000.00	10,011,000.00	-	1,000,000.00	-	10,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-	-	-	-
购买可供出售金融资产支付	10,000,000.00	10,000,000.00	-	-	10,000,000.00	10,000,000.00

的现金						
投资活动现金流出小计	21,493,177.73	20,243,673.75	14,976,739.76	14,409,122.57	23,388,736.64	33,388,736.64
投资活动产生的现金流量净额	-20,251,382.23	-19,254,075.72	-3,260,637.17	-2,693,019.98	-23,111,887.41	-33,111,887.41
三、筹资活动产生的现金流量：						
吸收投资收到的现金	50,000,000.00	50,000,000.00	-	-	-	-
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	-	-	-	-
取得借款收到的现金	-	-	-	-	-	-
发行债券收到的现金	-	-	-	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-	-	-	-
筹资活动现金流入小计	50,000,000.00	50,000,000.00	-	-	-	-
偿还债务支付的现金	-	-	-	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	20,000,000.00	20,000,000.00	30,000,000.00	30,000,000.00	-	-
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润	-	-	-	-	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-	-	-	-
筹资活动现金流出小计	20,000,000.00	20,000,000.00	30,000,000.00	30,000,000.00	-	-
筹资活动产生的现金流量净额	30,000,000.00	30,000,000.00	-30,000,000.00	-30,000,000.00	-	-
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加	-22,477,146.73	-23,344,133.40	11,189,783.98	13,918,373.00	77,647,673.49	70,443,840.43

额						
加：期初现金及 现金等价物余 额	89,439,561.45	84,964,317.41	78,249,777.47	71,045,944.41	602,103.98	602,103.98
六、期末现金及 现金等价物余 额	66,962,414.72	61,620,184.01	89,439,561.45	84,964,317.41	78,249,777.47	71,045,944.41

2015 年 1-7 月合并所有者权益变动表

单位：元

	2015 年 1-7 月										
	归属于母公司所有者权益									少数 股东 权益	所有者 权益合计
	实收资本 （或股本）	资本公积	减： 库存股	其他综 合收益	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	专项 储备	其他		
一、上年年末余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	57,334,616.50	-	-	-	119,353,185.83
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	57,334,616.50	-	-	-	119,353,185.83
三、本期增减变动金 额（减少以“-”号填 列）	130,722.00	49,869,278.00	-	-	-	-	-50,845,434.75	-	-	-	-845,434.75
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	-30,845,434.75	-	-	-	-30,845,434.75
（二）所有者投入和 减少资本	130,722.00	49,869,278.00	-	-	-	-	-	-	-	-	50,000,000.00
1、所有者投入资本	130,722.00	49,869,278.00	-	-	-	-	-	-	-	-	50,000,000.00
2、股份支付计入所有 者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-20,000,000.00	-	-	-	-20,000,000.00
1.提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.对所有者（或股东）	-	-	-	-	-	-	-20,000,000.00	-	-	-	-20,000,000.00

的分配											
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	1,307,222.00	97,065,955.27	-	-	13,645,392.06	-	6,489,181.75	-	-	-	118,507,751.08

2014 年度合并所有者权益变动表

单位：元

	2014 年度										
	归属于母公司所有者权益									少数 股东 权益	所有者 权益合计
	实收资本 (或股本)	资本公积	减： 库存股	其他综 合收益	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	专项 储备	其他		
一、上年年末余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	77,013,140.96	-	-	-	139,031,710.29
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	77,013,140.96	-	-	-	139,031,710.29
三、本期增减变动金额 (减少以“-”号填列)	-	-	-	-	-	-	-19,678,524.46	-	-	-	-19,678,524.46
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	10,321,475.54	-	-	-	10,321,475.54
（二）所有者投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、所有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2、股份支付计入所有者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-30,000,000.00	-	-	-	-30,000,000.00
1.提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 对所有者（或股东） 的分配	-	-	-	-	-	-	-30,000,000.00	-	-	-	-30,000,000.00

4. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	57,334,616.50	-	-	-	119,353,185.83

2013 年度合并所有者权益变动表

单位：元

	2013 年度										
	归属于母公司所有者权益									少数 股东 权益	所有者 权益合计
	实收资本 (或股本)	资本公积	减： 库存股	其他综 合收益	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	专项 储备	其 他		
一、上年年末余额	1,176,500.00	5,823,500.00	-	-	-	-	-1,548,376.86	-	-	-	5,451,623.14
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	1,176,500.00	5,823,500.00	-	-	-	-	-1,548,376.86	-	-	-	5,451,623.14
三、本期增减变动金额 (减少以“-”号填列)	-	41,373,177.27	-	-	13,645,392.06	-	78,561,517.82	-	-	-	133,580,087.15
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	92,206,909.88	-	-	-	92,206,909.88
（二）所有者投入和减少资本	-	41,373,177.27	-	-	-	-	-	-	-	-	41,373,177.27
1、所有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2、股份支付计入所有者权益的金额	-	41,373,177.27	-	-	-	-	-	-	-	-	41,373,177.27
3、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	13,645,392.06	-	-13,645,392.06	-	-	-	-
1.提取盈余公积	-	-	-	-	13,645,392.06	-	-13,645,392.06	-	-	-	-
2.提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 对所有者（或股东） 的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

4. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	77,013,140.96	-	-	-	139,031,710.29

2015 年 1-7 月母公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2015 年 1-7 月								
	实收资本 (或股本)	资本公积	减： 库存 股	其他综 合收益	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	专项准备	所有者权益合 计
一、上年年末余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	79,347,531.08	-	141,366,100.41
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	79,347,531.08	-	141,366,100.41
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	130,722.00	49,869,278.00	-	-	-	-	-19,157,730.67	-	30,842,269.33
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	842,269.33	-	842,269.33
（二）所有者投入和减少资本	130,722.00	49,869,278.00	-	-	-	-	-	-	50,000,000.00
1、所有者投入资本	130,722.00	49,869,278.00	-	-	-	-	-	-	50,000,000.00
2、股份支付计入所有者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-20,000,000.00	-	-20,000,000.00
1、提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2、提取一般风险准备金	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-20,000,000.00	-	-20,000,000.00

项目	2015 年 1-7 月								
	实收资本 (或股本)	资本公积	减： 库存 股	其他综 合收益	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	专项准备	所有者权益合 计
4、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	1,307,222.00	97,065,955.27	-	-	13,645,392.06	-	60,189,800.41	-	172,208,369.74

2014 年度母公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2014 年度								
	实收资本 (或股本)	资本公积	减： 库存 股	其他综 合收益	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	专项准备	所有者权益合 计
一、上年年末余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	81,417,248.51	-	143,435,817.84
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	81,417,248.51	-	143,435,817.84
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	-	-	-	-	-	-2,069,717.43	-	-2,069,717.43
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	27,930,282.57	-	27,930,282.57
（二）所有者投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、所有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2、股份支付计入所有者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-30,000,000.00	-	-30,000,000.00
1、提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2、提取一般风险准备金	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-30,000,000.00	-	-30,000,000.00

项目	2014 年度								
	实收资本 (或股本)	资本公积	减： 库存 股	其他综 合收益	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	专项准备	所有者权益合 计
4、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	79,347,531.08	-	141,366,100.41

2013 年母公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2014 年度								
	实收资本 (或股本)	资本公积	减： 库存 股	其他综 合收益	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	专项准备	所有者权益合 计
一、上年年末余额	1,176,500.00	5,823,500.00	-	-	-	-	-1,548,376.86	-	5,451,623.14
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	1,176,500.00	5,823,500.00	-	-	-	-	-1,548,376.86	-	5,451,623.14
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	41,373,177.27	-	-	13,645,392.06	-	82,965,625.37	-	137,984,194.70
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	96,611,017.43	-	96,611,017.43
（二）所有者投入和减少资本	-	41,373,177.27	-	-	-	-	-	-	41,373,177.27
1、所有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2、股份支付计入所有者权益的金额	-	41,373,177.27	-	-	-	-	-	-	41,373,177.27
3、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	13,645,392.06	-	-13,645,392.06	-	-
1、提取盈余公积	-	-	-	-	13,645,392.06	-	-13,645,392.06	-	-
2、提取一般风险准备金	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-

项目	2014 年度								
	实收资本 (或股本)	资本公积	减： 库存 股	其他综 合收益	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	专项准备	所有者权益合 计
4、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	1,176,500.00	47,196,677.27	-	-	13,645,392.06	-	81,417,248.51	-	143,435,817.84

二、最近两年一期财务会计报告的审计意见

公司 2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度财务报告经具有证券期货相关业务资格的普华永道中天事务所（特殊普通合伙）审计并出具了普华永道中天审字（2015）第 25224 号标准无保留意见的审计报告。

三、报告期内的会计政策、会计估计及其变更情况

（一）财务报表的编制基础

本公司原以 2000 年 12 月 29 日颁布的《企业会计制度》及 2006 年 2 月 15 日以前颁布并适用的企业会计准则及相关规定（以下合称“原会计准则和制度”）编制财务报表。自 2013 年 1 月 1 日起，本公司执行财政部于 2006 年 2 月 15 日及以后期间颁布的《企业会计准则——基本准则》、各项具体会计准则及相关规定（以下合称“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》的披露规定编制。截至 2015 年 7 月 31 日止 7 个月期间、2014 年度及 2013 年度（“报告期”）财务报表为本公司首份按照企业会计准则编制的财务报表。

于 2013 年 1 月 1 日首次执行企业会计准则时，本公司按照《企业会计准则第 38 号-首次执行企业会计准则》和《企业会计准则解释第 1 号》中有关首次执行的规定进行追溯调整。追溯调整涉及的主要内容包括：

- 1、对于持有的对子公司的长期股权投资，在母公司财务报表中进行追溯，视同该子公司自最初即采用成本法核算。
- 2、可供出售金融资产按照公允价值调整账面价值。
- 3、对于资产、负债的账面价值与计税基础不同形成的暂时性差异以及能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，确认相应的递延所得税资产和递延所得税负债。
- 4、对于可行权日在首次执行日或之后的授予职工以权益结算的股份支付，按照权益工具在授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，相应增加资本公积。
- 5、对于向本公司员工提供的免息长期代垫款等其他长期职工福利，本公司将豁免的利息确认为当期损益，同时确认为应付职工薪酬。

本财务报表以持续经营为基础编制。

（二）遵循企业会计准则的声明

本公司截至 2015 年 7 月 31 日止 7 个月期间、2014 年度及 2013 年度的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了本公司 2015 年 7 月 31 日、2014 年 12 月 31 日及 2013 年 12 月 31 日的合并及公司财务状况以及截至 2015 年 7 月 31 日止 7 个月期间、2014 年度及 2013 年度的合并及公司经营成果和现金流量等有关信息。

（三）会计年度

会计年度自公历 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。本财务报表所载财务信息的会计期间为 2013 年 1 月 1 日起至 2015 年 7 月 31 日止。

（四）记账本位币

本公司记账本位币和编制本资产负债表时所采用的货币为人民币。除有特别说明外，均以人民币为单位表示。

（五）合并财务报表的编制方法

编制合并财务报表时，合并范围包括本公司及全部子公司。

从取得子公司的实际控制权之日起，公司开始将其纳入合并范围；从丧失实际控制权之日起停止纳入合并范围。对于同一控制下企业合并取得的子公司，自其与本公司同受最终控制方控制之日起纳入本公司合并范围，并将其在合并日前实现的净利润在合并利润表中单列项目反映。

在编制合并财务报表时，子公司与本公司采用的会计政策或会计期间不一致的，按照本公司的会计政策和会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。对于非同一控制下企业合并取得的子公司，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其财务报表进行调整。

集团内所有重大往来余额、交易及未实现利润在合并财务报表编制时予以抵销。子公司的股东权益、当期净损益及综合收益中不属于本公司所拥有的部分分别作为少数股东权益、少数股东损益及归属于少数股东的综合收益总额在合并财务报表中股东权益、净利润及综合收益总额项下单独列示。本公司向子公司出售资产所发生的未实现内部交易损益，全额抵销归属于母公司股东的净利润；子公司向本公司出售资产所发生的未实现内部交易损益，按本公司对该子公司的分配比例在归属于母公司股东的净利润和少数股东损益之间分配抵销。子公司之间出

售资产所发生的未实现内部交易损益，按照母公司对出售方子公司的分配比例在归属于母公司股东的净利润和少数股东损益之间分配抵销。

如果以公司为会计主体与以本公司或子公司为会计主体对同一交易的认定不同时，从公司的角度对该交易予以调整。

（六）现金及现金等价物的确定标准

现金及现金等价物是指库存现金，可随时用于支付的存款，以及持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

（七）外币交易

外币交易按交易发生日的即期汇率将外币金额折算为人民币入账。

于资产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日的即期汇率折算为人民币。为购建符合借款费用资本化条件的资产而借入的外币专门借款产生的汇兑差额在资本化期间内予以资本化；其他汇兑差额直接计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，于资产负债表日采用交易发生日的即期汇率折算。汇率变动对现金的影响额在现金流量表中单独列示。

（八）金融工具

1、金融资产

（1）金融资产分类

金融资产于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、应收款项、可供出售金融资产和持有至到期投资。金融资产的分类取决于公司对金融资产的持有意图和持有能力。公司持有的金融资产主要为应收款项，包括应收账款及其他应收款，以及可供出售金融资产。

应收款项是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产。

可供出售金融资产包括初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产及未被划分为其他类的金融资产。自资产负债表日起 12 个月内将出售的可供出售金融资产在资产负债表中列示为其他流动资产。

（2）确认和计量

金融资产于公司成为金融工具合同的一方时，按公允价值在资产负债表内确认。以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，取得时发生的相关交易费用计入当期损益；其他金融资产的相关交易费用计入初始确认金额。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和可供出售金融资产按照公允价值进行后续计量，但在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，按照成本计量；应收款项以及持有至到期投资采用实际利率法，以摊余成本计量。

（3）金融资产减值

除以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产外，公司于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，如果有客观证据表明某项金融资产发生减值的，计提减值准备。

表明金融资产发生减值的客观证据，是指金融资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预计未来现金流量有影响，且公司能够对该影响进行可靠计量的事项。

以摊余成本计量的金融资产发生减值时，按预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值低于账面价值的差额，计提减值准备。如果有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

以公允价值计量的可供出售金融资产发生减值时，原直接计入股东权益的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入减值损失。对已确认减值损失的可供出售债务工具投资，在期后公允价值上升且客观上与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回并计入当期损益。对已确认减值损失的可供出售权益工具投资，期后公允价值上升直接计入股东权益。

以成本计量的可供出售金融资产发生减值时，将其账面价值与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失，计入当期损益。已发生的减值损失以后期间不再转回。

（4）金融资产的终止确认

金融资产满足下列条件之一的，予以终止确认：① 收取该金融资产现金流量的合同权利终止；② 该金融资产已转移，且公司将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方；或者③ 该金融资产已转移，虽然公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但是放弃了对该金融资产控制。

金融资产终止确认时，其账面价值与收到的对价以及原直接计入股东权益的公允价值变动累计额之和的差额，计入当期损益。

2、金融负债

金融负债于初始确认时分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债和其他金融负债。公司的金融负债主要为其他金融负债，包括应付款项等。

应付款项包括应付账款、其他应付款等，以公允价值进行初始计量，并采用实际利率法按摊余成本进行后续计量。

其他金融负债期限在一年以下（含一年）的，列示为流动负债；期限在一年以上但自资产负债表日起一年内（含一年）到期的，列示为一年内到期的非流动负债；其余列示为非流动负债。

当金融负债的现时义务全部或部分已经解除时，终止确认该金融负债或义务已解除的部分。终止确认部分的账面价值与支付的对价之间的差额，计入当期损益。

3、金融工具的公允价值确定

存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值。不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。在估值时，公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，选择与市场参与者在相关资产或负债的交易中所考虑的资产或负债特征相一致的输入值，并尽可能优先使用相关可观察输入值。在相关可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，使用不可观察输入值。

（九）应收款项

应收款项包括应收账款、其他应收款等。公司对外提供劳务形成的应收账款，按从劳务接受方应收的合同或协议价款的公允价值作为初始确认金额。

1、单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

对于单项金额重大的应收款项，单独进行减值测试。当存在客观证据表明公司将无法按应收款项的原有条款收回款项时，计提坏账准备。

单项金额重大的判断标准为：单项金额超过 20 万元。

单项金额重大并单独计提坏账准备的计提方法为：根据应收款项的预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额进行计提。

2、按组合计提坏账准备的应收款项

对于单项金额不重大的应收款项，与经单独测试后未减值的应收款项一起按信用风险特征划分为若干组合，根据以前年度与之具有类似信用风险特征的应收款项组合的实际损失率为基础，结合现时情况确定应计提的坏账准备。

确定组合的依据如下：

组合 1	除单项金额重大并单独计提坏账准备以外的应收账款余额
组合 2	除单项金额重大并单独计提坏账准备以外的其他应收款余额

按组合计提坏账准备的计提方法如下：

组合 1	按照账龄分析法
组合 2	按照历史损失率计提，计提比例为 0%。

组合中，采用账龄分析法的计提比例列示如下：

	应收账款计提比例
一年以内	0%
一年以上	100%

3、单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由为：存在客观证据表明公司将无法按应收款项的原有条款收回款项。

坏账准备的计提方法为：根据应收款项的预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额进行计提。

（十）长期股权投资

长期股权投资包括本公司对子公司及联营企业的长期股权投资。

子公司为本公司能够对其实施控制的被投资单位。联营企业为公司能够对其财务和经营决策具有重大影响的被投资单位。

对子公司的投资，在公司财务报表中按照成本法确定的金额列示，在编制合并财务报表时按权益法调整后合并。对联营企业投资采用权益法核算。

1、投资成本确定

对于企业合并形成的长期股权投资：同一控制下企业合并取得的长期股权投资，在合并日按照取得被合并方所有者权益账面价值的份额作为投资成本；非同一控制下企业合并取得的长期股权投资，按照合并成本作为长期股权投资的投资成本。

对于以企业合并以外的其他方式取得的长期股权投资：支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本；发行权益性证券取得的长期股权投资，以发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

2、后续计量及损益确认方法

采用成本法核算的长期股权投资，按照初始投资成本计量，被投资单位宣告分派的现金股利或利润，确认为投资收益计入当期损益。

采用权益法核算的长期股权投资，初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，以初始投资成本作为长期股权投资成本；初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益，并相应调增长期股权投资成本。

采用权益法核算的长期股权投资，公司按应享有或应分担的被投资单位的净损益份额确认当期投资损益。确认被投资单位发生的净亏损，以长期股权投资的账面价值以及其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限，但公司负有承担额外损失义务且符合或有事项准则所规定的预计负债确认条件的，继续确认投资损失并作为预计负债核算。被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入资本公积。被投资单位分派的利润或现金股利于宣告分派时按照公司应分得的部分，相应减少长期股权投资的账面价值。公司与被投资单位之间未实现的内部交易损益按照持股比例计算归属于公司的部分，予以抵销，在此基础上确认投资损益。公司与被投资单位发生的内部交易损失，其中属于资产减值损失的部分，相应的未实现损失不予抵销。

3、确定对被投资单位具有控制、共同控制、重大影响的依据

控制是指拥有对被投资单位的权力，通过参与被投资单位的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资单位的权力影响其回报金额。

共同控制是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过公司及分享控制权的其他参与方一致同意后才能决策。

重大影响是指对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。

4、长期股权投资减值

对子公司和联营企业的长期股权投资，当其可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

（十一）固定资产

1、固定资产确认及初始计量

公司固定资产包括房屋、计算机及电子设备、运输工具以及办公设备等。

固定资产在与其有关的经济利益很可能流入公司、且其成本能够可靠计量时予以确认。购置或新建的固定资产按取得时的成本进行初始计量。

与固定资产有关的后续支出，在与其有关的经济利益很可能流入公司且其成本能够可靠计量时，计入固定资产成本；对于被替换的部分，终止确认其账面价值；所有其他后续支出于发生时计入当期损益。

2、固定资产的折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法并按其入账价值减去预计净残值后在预计使用寿命内计提。对计提了减值准备的固定资产，则在未来期间按扣除减值准备后的账面价值及依据尚可使用年限确定折旧额。

固定资产的预计使用寿命、净残值率及年折旧率列示如下：

类别	预计使用寿命	预计净残值率	年折旧率
房屋	37 年	5%	2.57%
计算机及电子设备	3 年	5%	31.67%
运输工具	5 年	5%	19.00%
办公家具	3 年	5%	31.67%

对固定资产的预计使用寿命、预计净残值和折旧方法于每年年度终了进行复核并作适当调整。

3、固定资产的减值测试方法、减值准备计提方法

当固定资产的可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额

4、固定资产的处置

当固定资产被处置、或者预期通过使用或处置不能产生经济利益时，终止确认该固定资产。固定资产出售、转让、报废或毁损的处置收入扣除其账面价值和相关税费后的金额计入当期损益。

（十二）无形资产

无形资产为外购计算机软件，以成本计量。按照预计使用年限在 3 年内平均摊销。

1、定期复核使用寿命和摊销方法

对使用寿命有限的无形资产的预计使用寿命及摊销方法于每年年度终了进行复核并作适当调整。

2、研究与开发

内部研究开发项目支出根据其性质以及研发活动最终形成无形资产是否具有较大不确定性，被分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段的支出，于发生时计入当期损益；开发阶段的支出，同时满足下列条件的，予以资本化：

（1）完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；

（2）管理层具有完成该无形资产并使用或出售的意图；

（3）能够证明该无形资产将如何产生经济利益；

（4）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；以及

（5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

不满足上述条件的开发阶段的支出，于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。

3、无形资产减值

当无形资产的可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

（十三）长期待摊费用

长期待摊费用包括经营租入固定资产改良及其他已经发生但应由本期和以后各期负担的、分摊期限在一年以上的各项费用，按预计受益期间分期平均摊销，并以实际支出减去累计摊销后的净额列示。

（十四）长期资产减值

固定资产、使用寿命有限的无形资产及对子公司和联营企业的长期股权投资等，于资产负债表日存在减值迹象的，进行减值测试。尚未达到可使用状态的无形资产，无论是否存在减值迹象，至少每年进行减值测试。减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的

现值两者之间的较高者。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

上述资产减值损失一经确认，以后期间不予转回价值得以恢复的部分。

（十五）职工薪酬

职工薪酬是公司获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿，包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利等。

1、短期薪酬

短期薪酬包括工资、奖金、津贴和补贴、职工福利费、医疗保险费、工伤保险费、生育保险费、住房公积金、工会和教育经费、短期带薪缺勤等。公司在职工提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。其中，非货币性福利按照公允价值计量。

2、离职后福利

公司离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。设定提存计划是公司向独立的基金缴存固定费用后，不再承担进一步支付义务的离职后福利计划；设定受益计划是除设定提存计划以外的离职后福利计划。于报告期内，公司的离职后福利主要是为员工缴纳的基本养老保险和失业保险，均属于设定提存计划。

公司职工参加了由当地劳动和社会保障部门组织实施的社会基本养老保险。公司以当地规定的社会基本养老保险缴纳基数和比例，按月向当地社会基本养老保险经办机构缴纳养老保险费。职工退休后，当地劳动及社会保障部门有责任向已退休员工支付社会基本养老金，公司没有继续缴纳支付的义务。公司在职工提供服务的会计期间，将根据上述社保规定计算应缴纳的金额计入当期损益或相关资产成本。

3、辞退福利

公司在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系、或者为鼓励职工自愿接受裁减而提出给予补偿，在公司不能单方面撤回解除劳动关系计划或裁减建议时和确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本费用时两者孰早日，确认因解除与职工的劳动关系给予补偿而产生的负债，同时计入当期损益。

预期在资产负债表日起一年内需支付的辞退福利，列示为流动负债。

（十六）股利分配

现金股利于股东大会批准的当期，确认为负债。

（十七）股份支付及权益工具

股份支付，分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。以权益结算的股份支付，是指公司或公司的股东为获取服务以公司股份或其他权益工具作为对价进行结算的交易。公司报告期内的股份支付计划均为以权益结算。

以权益结算的股份支付换取职工提供服务的，以授予职工权益工具的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日按照公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积；完成等待期内的服务才可行权的，在等待期内每个资产负债表日，公司根据最新取得的可行权职工人数变动作出最佳估计，以此为基础，按照授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，相应增加资本公积。权益工具的公允价值采用企业自由现金流折现模型确定。

在满足服务期限条件的期间，应确认以权益结算的股份支付的成本或费用，并相应增加资本公积。可行权日之前，于每个资产负债表日，对以权益结算的股份支付所确认的累计金额，反映了公司对最终可行权的权益工具数量的最佳估计。

对于最终未能达到可行权条件的股份支付，不确认成本或费用。

公司若以不利于职工的方式修改条款和条件，公司仍继续对取得的服务进行会计处理，视同该变更从未发生。公司若以有利于职工的方式修改条款和条件，对于任何增加所授予权益工具公允价值的修改，公司均根据修改前后的权益工具在修改日的公允价值之间的差额，并视修改是否发生在等待期内，相应确认增加的服务成本或费用。

公司若取消了以权益结算的股份支付，则于取消日作为加速行权处理，立即确认尚未确认的金额。

（十八）收入确认

收入的金额按照公司在日常经营活动中提供劳务时，已收或应收合同或协议价款的公允价值确定。收入按扣除销售折让及销售退回的净额列示。

与交易相关的经济利益能够流入公司，相关的收入能够可靠计量且满足下列各项经营活动的特定收入确认标准时，确认相关的收入。

公司在判断收入按照总额法或净额法确认时，会综合考虑以下情况，判断公司在有关交易中属于主要责任人的，根据销售交易对价的总额确认收入：

根据有关合同条款，公司为主要的义务人，负有向客户提供服务的首要责任，包括确保所销售的商品或提供的服务可以被客户接受；公司在交易过程中承担了所交易服务中的主要风险和报酬，例如标的服务的价格变动风险等；公司能够有权自主决定所交易的服务的价格、能够改变所提供的服务，或者自行提供其中的部分服务；公司有权自主选择供应商及客户以履行合同；公司承担了与服务有关的主要信用风险。

1、联合运营收入

公司与第三方游戏运营商签订许可协议，与对方在协议范围内联合运营公司游戏（包括运营服务和收费）。联合运营按照是否收取授权金分为普通联合运营和授权运营两种。

（1）普通联合运营

公司与第三方游戏运营平台签订协议，合作运营公司游戏，通过第三方游戏运营平台获得游戏收入。在与游戏运营平台的合作过程中，公司因主要负责向玩家提供游戏体验方面的服务而成为主要责任义务人，以全额确认收入，收入确认方式和自主运营收入相同。

然而，在与个别第三方游戏运营平台的合作中，游戏运营平台不定期提供营销折扣，因此付费玩家支付的实际价格可能会低于虚拟道具的标价，而公司无法对游戏产生的全额收入进行合理的估计，也不承担相应的营销折扣费用。因此，对此类联营游戏产生的收入，公司根据从游戏运营平台分得的款项净额确认收入。

（2）授权运营

公司与第三方游戏运营商签订许可协议，授权对方在协议范围内运营公司游戏（包括运营服务和收费）。在授权运营模式下，由于公司在游戏运营过程中对玩家不承担主要运营责任，因此按照净额法确认。在净额法下，公司按照合同或协议，以合作运营方支付的版权使用费和让渡软件使用权费确认收入。版权使用费和让渡软件使用权费是授权运营商为获得公司的产品运营授权而支付的费用，公司按许可协议约定的收费时间和方法计算确定，确认营业收入。

2、自主运营收入

公司自主运营所有自主开发完成的游戏产品。自主运营是指公司搭建游戏产品上线运行所需的条件，自行进行产品推广，玩家免费注册账号后进入游戏，公司持续为玩家提供维护、客服、版本更新等服务。公司通过游戏玩家在游戏中消耗虚拟游戏道具和其他增值服务的方式取得游戏运营收入。游戏玩家主要通过网络及线下支付渠道对游戏账户进行充值，兑换成虚拟货币，再利用虚拟货币完成对道具的购买。

在道具收费模式下，游戏玩家可以免费体验在线运营的网络游戏的基本功能，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具时才需要支付费用。

对于从支付渠道收到的结算款项，当玩家将充值款兑换为虚拟货币时，公司将其转入“其他流动负债—递延收益”，然后再按照道具消耗模型根据总额法进行收入确认。即，对于消耗性道具，在游戏玩家购买时确认营业收入；对于永久性道具，在所属游戏的平均付费玩家的存续时间（“生命周期”）内按照直线法进行摊销确认营业收入；对于期间性道具，在道具有效期限或生命周期孰短的期间内按照直线法进行摊销确认营业收入。

3、提供技术服务收入

公司接受客户委托，根据其需求提供应用解决方案，并按照合同约定收取费用。

提供服务的收入于相关服务提供当期确认。

4、让渡资产使用权

利息收入按照其他方使用公司货币资金的时间，采用实际利率计算确定。

经营租赁收入按照直线法在租赁期内确认。

（十九）政府补助

政府补助为公司从政府无偿取得的货币性资产或非货币性资产，包括税费返还、财政补贴等。

政府补助在公司能够满足其所附的条件并且能够收到时，予以确认。政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能可靠取得的，按照名义金额计量。

与资产相关的政府补助，是指企业取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助。与收益相关的政府补助是指除与资产相关的政府补助之外的政

府补助。

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间，计入当期损益；用于补偿已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

（二十）递延所得税资产和递延所得税负债

递延所得税资产和递延所得税负债根据资产和负债的计税基础与其账面价值的差额（暂时性差异）计算确认。对于按照税法规定能够于以后年度抵减应纳税所得额的可抵扣亏损，确认相应的递延所得税资产。对于商誉的初始确认产生的暂时性差异，不确认相应的递延所得税负债。对于既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）的非企业合并的交易中产生的资产或负债的初始确认形成的暂时性差异，不确认相应的递延所得税资产和递延所得税负债。于资产负债表日，递延所得税资产和递延所得税负债，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量。

递延所得税资产的确认以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的应纳税所得额为限。

对与子公司和联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，确认递延所得税负债，除非公司能够控制该暂时性差异转回的时间且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。对与子公司和联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，当该暂时性差异在可预见的未来很可能转回且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额时，确认递延所得税资产。

同时满足下列条件的递延所得税资产和递延所得税负债以抵销后的净额列示：

- 1、递延所得税资产和递延所得税负债与同一税收征管部门对公司内同一纳税主体征收的所得税相关；
- 2、公司内该纳税主体拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利。

（二十一）租赁

实质上转移了与资产所有权有关的全部风险和报酬的租赁为融资租赁。其他的租赁为经营租赁。

经营租赁的租金支出在租赁期内按照直线法计入相关资产成本或当期损益。

（二十二）分部信息

公司以内部组织结构、管理要求、内部报告制度为依据确定经营分部，以经营分部为基础确定报告分部并披露分部信息。

经营分部是指公司内同时满足下列条件的组成部分：（1）该组成部分能够在日常活动中产生收入、发生费用；（2）公司管理层能够定期评价该组成部分的经营成果，以决定向其配置资源、评价其业绩；（3）公司能够取得该组成部分的财务状况、经营成果和现金流量等有关会计信息。两个或多个经营分部具有相似的经济特征，并且满足一定条件的，则可合并为一个经营分部。公司主要业务为网络游戏的开发和运营，因此未区分不同的经营分部，无需列示分部报告。

（二十三）重要会计政策变更

财政部于 2014 年颁布《企业会计准则第 39 号——公允价值计量》、《企业会计准则第 40 号——合营安排》、《企业会计准则第 41 号——在其他主体中权益的披露》和修订后的《企业会计准则第 2 号——长期股权投资》、《企业会计准则第 9 号——职工薪酬》、《企业会计准则第 30 号——财务报表列报》、《企业会计准则第 33 号——合并财务报表》以及《企业会计准则第 37 号——金融工具列报》，要求除《企业会计准则第 37 号——金融工具列报》自 2014 年度财务报表起施行外，其他准则自 2014 年 7 月 1 日起施行。

公司已采用上述准则编制截至 2015 年 7 月 31 日止 7 个月期间及 2014 年度财务报表，且上述准则对公司截至 2015 年 7 月 31 日止 7 个月期间、2014 年度及 2013 年度财务报表均无重大影响。

（二十四）重要会计估计的变更

报告期内，公司主要会计估计未发生变更。

四、最近两年一期的主要财务指标

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31
资产总计（万元）	13,051.95	13,610.75	15,328.84
股东权益合计（万元）	11,850.78	11,935.32	13,903.17
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	11,850.78	11,935.32	13,903.17
每股净资产（元）	90.66	101.45	118.17
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	90.66	101.45	118.17
资产负债率（母公司）	9.16%	11.75%	6.53%

流动比率（倍）	8.05	6.44	9.86
速动比率（倍）	8.05	6.44	9.86
项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
营业收入（万元）	5,124.13	9,830.15	21,891.07
净利润（万元）	-3,084.54	1,032.15	9,220.69
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	-3,084.54	1,032.15	9,220.69
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-3,198.77	478.41	9,260.34
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-3,198.77	478.41	9,260.34
毛利率（%）	79.40	85.91	94.81
净资产收益率（%）	-29.68	7.99	134.03
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	-30.78	3.70	134.61
基本每股收益（元/股）	-3.08	1.15	10.25
稀释每股收益（元/股）	-3.08	1.15	10.25
应收帐款周转率（次）	4.99	4.81	12.00
存货周转率（次）	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-3,222.58	4,445.04	10,075.96
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-24.65	37.78	85.64

备注：

1、毛利率按照“（营业收入-营业成本）/营业收入”计算；

2、全面摊薄净资产收益率按照“归属于普通股股东的当期净利润/期末净资产”计算；扣除非经常性损益后的全面摊薄净资产收益率按照“扣除非经常性损益的归属于普通股股东的当期净利润/期末净资产”计算；

3、加权平均净资产收益率按照“归属于普通股股东的当期净利润/加权平均净资产”计算；扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率按照“扣除非经常性损益的归属于普通股股东的当期净利润/加权平均净资产”计算；

4、基本每股收益按照“归属于普通股股东的当期净利润/普通股加权平均数”计算（公司 2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度的普通股加权平均数分别以 10,000,000 股、9,000,002 股、9,000,002 股作为基准计算）；

5、每股净资产按照“当期净资产/期末注册资本”计算；

6、应收账款周转率按照“当期营业收入/（（期初应收账款+期末应收账款）/2）”计算；

7、存货周转率按照“当期营业成本/（期初存货+期末存货）/2”计算；

8、每股经营活动产生的现金流量净额按照“经营活动产生的现金流量净额/期末注册资

本”计算；

9、资产负债率按照母公司“当期负债/当期资产”计算；

10、流动比率按照“流动资产/流动负债”计算；

11、速动比率按照“（流动资产-存货）/流动负债”计算。

（一）盈利能力分析

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司实现营业收入分别为 5,124.13 万元、9,830.15 万元、21,891.07 万元。2014 年度营业收入较 2013 年度减少 55.10%，营业成本较 2013 年度增长 21.87%，净利润较 2013 年度减少 88.81%。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司主营业务综合毛利率分别为 79.40%、85.91%、94.81%。公司盈利能力有所下滑。

虽然公司经营业绩下滑，但综合毛利率仍保持在 75%以上，高于行业平均水平。在网页网络游戏领域，经过长期的探索和耕耘，公司已经成功探索出一条利用技术上的优势，专注于动作类游戏的精品化开发的盈利、发展模式，公司已经通过游戏内置道具商城，结合合作运营平台导入的优质玩家群体，形成了和谐的生态链；通过稳定的网页平台交互系统，优秀的用户操作体验和客户服务，形成累计超过十亿的用户付费流水；并充分利用腾讯游戏平台、360 游戏平台、4399 网页游戏平台等诸多知名页游平台积累的海量用户群，为公司提供广阔的市场和品牌推广的服务。通过网页网络游戏业务积累的大量用户资源，公司获得了健康、稳定的现金流，维持了较高的综合毛利率水平。

公司在维系现有网页网络游戏领域业务的同时，着力于移动网络游戏领域的开发、运营，形成两种贡献利润的途径，一种为通过网页网络游戏业务积累的大量用户资源，为公司带来稳定的现金流；另一类为通过研发优质移动网络游戏带来的优秀用户体验，吸引玩家消费，为公司带来新的利润增长点。

可以预计，随着公司在移动网络游戏领域的不断拓展，以及公司充足的在研游戏储备，未来公司的毛利率将继续维持在较高水平。在保持着网页网络游戏的较高收入规模前提下，随着移动网络游戏收入规模的扩大，公司的现金流将持续支撑其在健康合理的轨道上发展，为公司开拓新市场、新机会提供坚实的后盾。

由此可见，随着公司业务的进一步开拓和发展，公司优质的游戏、稳定的盈利模式以及其深厚的行业经验将为公司带来长足的发展。

（二）偿债能力分析

长期偿债能力分析：2015 年 7 月末、2014 年末、2013 年，母公司末资产负债率分别为 9.16%、11.75%、6.53%。2014 年末资产负债率较 2013 年末有较大提升，主要原因系 2014 年末，公司负债余额较高导致，具体分析如下：① 随着公司运营规模及研发团队的扩大，公司员工总数大幅增加，2014 年末、2013 年月末，公司在职员工人数分别为 389 人、224 人，员工人数上升导致应付职工薪酬余额相对较高；② 2014 年公司对港澳台及海外地区的游戏运营新增授权金模式，授权海外合作运营方如 TEEPLAY Interactive Limited 与香港绿洲游戏网络科技有限公司运营游戏《创世战神》等，并相应收取了游戏授权金，截至 2014 年末，授权金尚未摊销完毕，因此导致预收账款余额较 2013 年末有所增加。2015 年 7 月末资产负债率较 2014 年末有所降低主要原因系 2015 年 7 月末，公司负债余额较低导致，具体原因如下：① 公司预收的游戏授权金在 2015 年 1-7 月逐步确认为收入，预收账款余额逐渐下降；② 由于 2014 度公司业绩下滑、为降低运营成本、提高人员质量，公司对资源配置重新进行梳理整合，调整了人员结构导致公司人数大幅下降，从 2014 年末的 389 人下降至 2015 年 7 月末的 250 人，因此导致应付职工薪酬余额相应减少。2015 年 7 月末，公司的负债主要为应交税费、应付职工薪酬等，难以到期偿还的风险较小。

短期偿债能力分析：公司 2015 年 7 月末、2014 年末、2013 年末流动比率分别为 8.05、6.44、9.86，速动比率分别为 8.05、6.44、9.86。2014 年末较 2013 年末流动比率和速动比率有所下滑，主要系公司的应付职工薪酬以及预收账款余额有所增加，拉高了流动负债所致。2015 年 7 月末较 2014 年末流动比率和速动比率有所上升，主要原因系公司进行资源整合，人员结构调整导致人员数量减少，应付职工薪酬余额减少所致。公司客户资质良好，应收账款坏账风险较小，同时，公司期末资产中不存在存货，流动资产变现能力较强，因此，公司短期偿债能力较强，所面临的流动性风险较低。

2015 年 7 月末、2014 年末、2013 年末，公司每股净资产分别为 90.66 元/股、101.45 元/股与 118.17 元/股，2014 年末每股净资产较 2013 年末下降 14.15%，主要原因系公司 2014 年度净利润为 1,032.15 万元，进行股利分配 3,000.00 万元，导致净资产减少所致；2015 年 7 月末每股净资产较 2014 年末下降 10.64%，主要原因系 2015 年 1-7 月，公司净亏损为 3,084.54 万元，并进行股利分配 2,000.00 万元；同时，公司于 2015 年 7 月收到北海巨之投的投资款 5,000.00 万元，其中 13.72 万元计入注册资本，4,986.28 万元计入资本公积，上述原因导致净资产小幅下降、注册资本略微增涨所致。若按公司整体变更后的股本总额 1,000.00 万股计算，则公司 2015 年 7 月末、2014 年末、2013 年末，每股净资产分别为 11.85

元/股、11.94 元/股及 13.90 元/股。

从资产负债结构的角度看，公司资产负债结构符合公司当前所处的发展阶段，财务风险较低，拥有良好的财务环境。公司具有运用财务杠杆来提高公司的净资产收益率的空间。随着公司规模不断扩大，公司的融资需求将逐步增强。

（三）营运能力分析

公司 2015 年 7 月末、2014 年末、2013 年末，公司应收账款周转率分别为 4.99、4.81、12.00，应收账款周转天数分别为 42 天、75 天、30 天，2014 年度应收账款周转天数较 2013 增加主要原因系 2014 年度应收账款年初余额较高，2014 年度营业收入下降所致，去除年初余额较高的影响因素，2014 年度公司月均收入为 8,191,795.30 元，期末应收账款余额为 7,418,112.45，基本为一个月的收入金额，因此公司实际周转天数为 30 天左右，与 2013 年度基本持平。2015 年 1-7 月公司应收账款周转天数较 2014 年度有所减少主要原因系 2014 年公司应收账款期初余额过高导致 2014 年周转天数过高所致，去除 2014 年年初应收账款过高的影响，2015 年 1-7 月公司应收账款周转天数实际较 2014 年度略有增加，主要原因系公司在 2015 年起推广移动网络游戏并与 Apple Inc. 签订合作协议，根据协议约定，Apple Inc. 将在收入结算月后 60 天内支付分成款，结算周期较网页网络游戏客户有所延长，因此导致公司应收账款回款速度下降。截至 2015 年 7 月末，公司应收账款余额均在正常信用期以内。为保证回款的及时性和安全性，公司在开发新的渠道的同时，积极加强客户信用管理，优先满足长期合作及信誉良好的大客户，从而有效地控制了应收账款的期限和风险。

（四）现金流量分析

报告期内，公司现金流量情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	-32,225,764.50	44,450,421.15	100,759,560.90
投资活动产生的现金流量净额	-20,251,382.23	-3,260,637.17	-23,111,887.41
筹资活动产生的现金流量净额	30,000,000.00	-30,000,000.00	-

1、经营活动现金流量分析

报告期内，公司经营活动现金流量情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
销售商品、提供劳务收到	45,977,589.07	122,123,835.17	208,351,608.64

的现金			
收到的税费返还	2,803,806.22	21,486,713.65	-
收到其他与经营活动有关的现金	25,483,572.15	55,315,732.56	437,938.08
经营活动现金流入小计	74,264,967.44	198,926,281.38	208,789,546.72
购买商品、接受劳务支付的现金	29,806,636.10	21,446,752.77	25,734,900.07
支付给职工以及为职工支付的现金	46,278,447.63	60,626,555.93	42,462,764.30
支付的各项税费	5,103,906.86	14,896,146.65	18,689,271.70
支付其他与经营活动有关的现金	25,301,741.35	57,506,404.88	21,143,049.75
经营活动现金流出小计	106,490,731.94	154,475,860.23	108,029,985.82
经营活动产生的现金流量净额	-32,225,764.50	44,450,421.15	100,759,560.90

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司经营活动产生的现金流量净额分别为-32,225,764.50 元、44,450,421.15 元、100,759,560.90 元。2014 年度公司经营活动产生的现金流量净额较 2013 年有所减少，主要原因系公司新开发游戏《热血街霸 3D》、《创世战神》等的研发投入较大，而新上线游戏《创世战神》、《亚瑟王》尚未产生大规模流水，且主打游戏《街机三国》收入规模下降导致，未来，随着公司储备的在研游戏上线运营，公司获取现金能力仍有很大提升空间。

报告期内，公司经营活动现金流量净额与净利润的匹配性如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
净利润	-30,845,434.75	10,321,475.54	92,206,909.88
加：资产减值准备	24,367.91	252,704.30	-
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	2,464,684.76	3,384,988.65	1,392,189.46
无形资产摊销	11,764.97	-	-
长期待摊费用摊销	534,667.26	834,687.37	706,404.54
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“—”号填列）	144,891.84	72,756.75	-60,000.00
固定资产报废损失（收益以“—”号填列）	-	-	-
股份支付	-	-	41,373,177.27
公允价值变动损失（收益以“—”号填列）	-	-	-

财务费用（收益以“－”号填列）	-	-	-
投资损失（收益以“－”号填列）	-817,940.01	-	-
递延所得税资产减少（增加以“－”号填列）	-6,952.13	-	-
经营性应收项目的减少（增加以“－”号填列）	1,011,643.29	28,505,557.90	-24,713,273.80
经营性应付项目的增加（减少以“－”号填列）	-4,747,457.64	1,078,250.64	-10,145,846.45
其他	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额	-32,225,764.50	44,450,421.15	100,759,560.90

2、投资活动产生的现金流量分析

报告期内，公司投资活动现金流量情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	1,021,795.50	1,676,502.59	276,849.23
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	220,000.00	39,600.00	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-
可供出售金融资产到期收回的本金	-	10,000,000.00	-
投资活动现金流入小计	1,241,795.50	11,716,102.59	276,849.23
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,493,177.73	14,976,739.76	13,388,736.64
取得联营企业支付的现金净额	10,000,000.00	-	-
购买可供出售金融资产支付的现金	10,000,000.00	-	10,000,000.00
投资活动现金流出小计	21,493,177.73	14,976,739.76	23,388,736.64
投资活动产生的现金流量净额	-20,251,382.23	-3,260,637.17	-23,111,887.41

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司投资活动现金流量净额分别为 -20,251,382.23 元、-3,260,637.17 元、-23,111,887.41 元。2014 年度公司投资活动现金流量净额较 2013 年度增加主要系 2014 年度公司购买的理财产品到期，并未继续购买新的理财产品，导致投资活动现金流入增加 1,000.00 万元，投资活动现金流出减少 1,000 万元所致。公司投资活动现金流量与公司的发展情况相吻合。

3、筹资活动产生的现金流量分析

报告期内，公司筹资活动现金流量情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
吸收投资收到的现金	50,000,000.00	-	-
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	-
取得借款收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	50,000,000.00	-	-
偿还债务支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	20,000,000.00	30,000,000.00	-
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润	-	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	20,000,000.00	30,000,000.00	-
筹资活动产生的现金流量净额	30,000,000.00	-30,000,000.00	-

2015 年 1-7 月、2014 年度，公司筹资活动现金流量净额分别为 30,000,000.00 元、-30,000,000.00 元。

2014 年 6 月，公司股东会通过决议并向股东支付股利 3,000.00 万元。2015 年 7 月，公司股东会通过决议并向股东支付股利 2,000.00 万元，同时，收到北海巨之投以溢价增资方式向公司投资人民币 5,000.00 万元投资款。

（五）持续经营能力分析

1、从公司营运记录方面分析持续经营能力

营运记录方面综合考虑研发费用及人员投入情况、后续项目储备及合同签订情况、客户情况等分析如下：

（1）研发费用及人员投入充分

截至 2015 年 7 月 31 日，公司及子公司员工总数为 250 人，公司技术人员人数为 207 人，占员工总数达 82.80%，其中研发人员人数为 193 人，占员工总数达 77.20%。公司及子公司具有大学专科以上学历的技术人员人数为 190 人，占员工总数达 76%。公司及子公司研发人员配置充分，且学历层次较高，能满足公司发展的需要。

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司研发费用占收入的比重分别为

62.31%、50.55%、14.87%，公司及子公司研发费用占营业收入比例持续上升，显示公司逐渐加大对新游戏产品的研发力度，为打造高品质的游戏产品奠定了基础，公司未来将依靠高品质的游戏产品赢得广大游戏玩家的认可，并为公司的收入提供新的增长点。

（2）后续项目储备及合同签订情况

公司现有的精品游戏产品《街机三国》是公司保持良好盈利能力的基础。公司自成立以来一直秉承精品化的游戏产品研发推广战略，对产品品质精益求精。获得中国游戏行业内数十奖项的公司产品《街机三国》经过多年的商业化运营并不断优化升级，在同类产品排名中一直处于较为领先的地位，已积累较为稳定的玩家群体；一款成功的动作类网页网络游戏通常能够拥有比其他类型网络游戏产品更好的生命力及更长的生命周期，因此在未来一段时期内，公司预计《街机三国》还将为公司提供持续的营业收入。

移动网络游戏将是公司发力的重点，是公司盈利能力增长的新动力。在移动网络游戏浪潮中，公司牢牢抓住机会，移动网络游戏收入在报告期内占比显著提升，该变化符合公司重点发展移动网络游戏业务的规划。

公司进一步加大对移动网络游戏新产品的研发力度，目前公司自有 IP《街机三国》已成功改编为移动网络游戏《街机三国手游》（暂定名），目前已进入内测阶段，测试反馈良好，预计将于 2016 年第一季度正式投入商业化运营，2015 年 7 月 27 日，公司子公司上海欢乐与巨人网络签署了《〈街机三国〉移动版游戏软件授权协议》。上海欢乐授权巨人网络独家代理运营移动网络游戏《街机三国手游》，可以预见，凭借巨人网络的行业地位优势，公司该款游戏上线后将会推动公司业务的不发展；

另一款在研移动网络游戏《龙之谷手游》，系公司与 IP 拥有方成都游吉科技有限公司（系盛大网络控制之公司）合作开发的一款移动网络游戏，该款游戏产品将借助盛大网络强大的营销能力和在互联网领域的影响力进行推广，公司该款游戏上线后预计能为公司带来新的利润增长点。

除此之外，公司其他在研新游戏产品正在不断推进过程中，未来将在合适的时机陆续推出。

凭借公司稳定的游戏组合和品牌影响力，公司可进一步把握国内快速增长的网络游戏市场所带来的巨大增长机遇。

（3）客户关系稳定，覆盖面广

报告期内，公司前五大客户均为国内规模较大的主要游戏运营商，包括 Apple Inc 的 App Store 平台、深圳腾讯计算机系统有限公司旗下的腾讯游戏平台、北京世界星辉科技有限责任公司旗下的 360 游戏平台和 360 游戏大厅平台、四三九九网络科技股份有限公司旗下的 4399 网页游戏平台和 4399 手机开放平台、广州华多网络科技有限公司旗下的 YY 游戏平台等。除此以外，公司还通过与超过 100 家的其他运营商进行游戏产品的联合运营。公司与主要游戏运营商良好和稳固的合作关系，以及较多数量的联合运营平台，保证了公司获得收益的稳定渠道，为公司持续经营提供了保障。

2、从资金筹措能力方面分析持续经营能力

2015 年 7 月 16 日，公司股东会决议增资，本次增资由北海巨之投创业投资有限公司（系由上海巨人网络科技有限公司控股的创业投资公司）以溢价增资方式向公司投资人民币 5,000 万元。北海巨之投创业投资有限公司系由知名网络科技企业上海巨人网络科技有限公司控股，外部投资者以较高的溢价水平对公司投资，显示了巨人网络科技有限公司作为同行业的领先企业，其对公司价值的认可。另一方面该次增资中，巨人网络以 5 亿元作为公司的估值基础向公司进行投资，公司在增资前的净资产为 6,850.76 万元，从巨人网络对公司的估值可以看到巨人网络对公司未来的现金流、利润增长能力的肯定，体现了投资方对公司的未来发展和持续经营能力有充足的信心。

3、从网络游戏行业未来发展前景方面分析持续经营能力

在国内互联网用户持续增长的背景下，伴随着国内游戏企业研发及运营能力的不断提升，国内游戏市场规模呈现持续快速增长的态势。根据中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》数据显示，2014 年中国游戏市场实际销售收入达到 1,144.80 亿元人民币，比 2013 年增长了 37.7%，预计 2018 年将达到 1,971 亿元，是 2014 年的 1.72 倍，2014-2018 年复合增长率达到 14.5%。中国网络游戏行业保持蓬勃发展趋势，市场需求旺盛。公司将实施“将动作游戏研发做到极致”的差异化发展战略，公司有机会利用市场的蓬勃发展机遇，推出满足市场需求的游戏产品。

4、从公司核心竞争优势情况分析持续经营能力

公司坚持研发精品化的动作类游戏，在动作类网页网络游戏、移动网络游戏研发这一细分市场拥有领先的行业地位和一定的竞争优势。公司所拥有的核心技术能使公司的游戏产品拥有逼真的游戏体验。在报告期内，公司获得多个

权威机构颁发的多项研发类奖项，彰显了公司在该细分领域的优势。

5、从重要无形资产稳定方面分析持续经营能力

公司已取得了主要商标、软件著作权、域名的注册或登记。报告期内及截至本公开转让说明书签署之日，公司依法享有的上述专利权未发生权属争议亦不存在潜在权属纠纷。因此前述重要无形资产的取得或者使用不存在重大不利变化的风险。

6、从公司与同行业公司的财务指标方面分析持续经营能力

2014 年度公司与同行业类似公司财务指标比较如下：

项目	欢乐互娱	掌趣科技 (300315)	昆仑万维 (300418)	游族网络 (002174)
	2014 年	2014 年	2014 年	2014 年
资产总额(元)	136,107,506.30	5,023,089,218.35	1,468,243,095.99	1,375,491,670.86
负债总额(元)	16,754,320.47	992,410,547.97	456,337,531.32	479,447,705.29
营业收入(元)	98,301,543.59	774,764,161.58	1,934,145,769.25	843,535,682.27
毛利率(%)	85.91	61.75	69.07	69.63
加权平均净资产收益率	7.99	9.52	35.80	67.07
资产负债率(母公司)	11.75	16.53	31.08	13.45
流动比率	6.44	1.68	2.49	0.84
速动比率	6.44	1.68	2.49	0.84
应收账款周转率	4.81	11.09	7.98	4.48
股数(万股)	117.65	129,760.84	21,000.00	27,571.00
经营活动现金流量净额(元)	198,926,281.38	408,661,839.28	396,800,219.07	243,833,605.25
每股经营性现金流量(元)	169.08	0.31	1.89	0.88
每股收益(元)	1.15	0.27	1.55	1.67
归属于挂牌公司股东的净利润(元)	10,321,475.54	350,452,675.70	326,382,276.82	407,702,687.24
归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	5,201,324.83	282,155,983.04	321,059,069.61	397,197,159.23

(元)				
-----	--	--	--	--

2013 年度公司与同行业类似公司财务指标比较如下：

项目	欢乐互娱	掌趣科技 (300315)	昆仑万维 (300418)	游族网络 (002174)
	2013 年	2013 年	2013 年	2013 年
资产总额 (元)	153,288,434.56	1,927,407,759.94	1,249,672,658.06	383,515,796.49
负债总额 (元)	14,256,724.27	403,094,425.02	396,239,873.11	132,367,096.50
营业收入 (元)	218,910,680.93	380,504,081.63	1,509,992,795.55	663,176,797.59
毛利率 (%)	95.55	54.44	71.49	69.50
加权平均净资产收益率	134.03	13.26	47.53	65.60
资产负债率 (母公司)	6.53	20.51	31.71	54.40
流动比率	9.86	3.58	2.72	2.61
速动比率	9.86	3.58	2.72	2.35
应收账款周转率	12.00	7.23	9.47	13.55
股数	117.65	70,505.75	21,000.00	19,277.01
经营活动现金流量净额	208,789,546.72	140,458,464.80	370,420,022.02	343,271,183.40
每股经营性现金流量	177.47	0.20	1.76	1.78
每股收益	10.25	0.23	2.08	1.53
归属于挂牌公司股东的净利润净利润 (元)	92,206,909.88	153,619,370.90	435,906,412.74	295,524,434.81
归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润 (元)	93,242,278.25	140,730,953.91	247,261,085.66	290,741,334.70

备注：我们选取掌趣科技、昆仑万维以及游族网络作为样本企业进行数据对比。其中昆仑万维与公司规模相似，但主要从事“网游加速器”产品，与公司主营业务存在差异；掌趣科技和游族网络的规模相较公司略大，且具体细分有差异，因此公司与上述公司可比性较低。

(1) 对比公司情况

掌趣科技（300315）是2012年5月在创业板挂牌上市的电子信息行业公司。

公司成立于2004年8月2日，注册资本247,000.00万元，是一家主营游戏开发、代理发行和运营的移动终端及互联网页面游戏开发商、发行商和运营商。公司持续投资、并购了动网先锋、玩蟹科技、上游信息、筑巢新游、欢瑞世纪等企业，通过产业整合、业务协同实现集团化管理。2013年营业收入380,504,081.63元，净利润153,619,370.90元。2014年营业收入774,764,161.58元，净利润350,452,675.70元。

昆仑万维（300418）是2015年1月在创业板挂牌上市的电子信息行业公司。公司成立于2008年3月27日，注册资本28,000.00万元，公司成立初期主要业务集中于网页网络游戏的研究和运营业务，先后推出了《三国风云1、2》、《千军破1、2》、《武侠风云》、《绝代双骄》等多款网页游戏精品大作，随着公司的不断成长和中国网络游戏行业的快速发展，公司开拓了移动网络游戏等新兴游戏领域。2013年营业收入1,509,992,795.55元，净利润435,906,412.74元。2014年营业收入1,934,145,769.25元，净利润326,382,276.82元。

游族网络（002174）是2014年6月正式完成在中小企业板借壳上市的电子信息行业公司。公司成立于2009年，主要业务为网页网络游戏和移动网络游戏的研发、运营和发行。公司先后推出并发行《女神联盟》、《大皇帝》、《少年三国志》、《四大萌捕》等游戏产品。公司不断强化页游、手游、发行、海外、平台5大业务模块，同时借助资本市场的力量加速整体战略推进。2013年公司实现营业收入663,176,797.59元，净利润295,524,434.81元。2014年营业收入843,535,682.27元，净利润407,702,687.24元。

（2）2014年度及2013年度公司与同行业类似公司财务数据比较分析

2014年度，公司综合毛利率为85.91%，高于掌趣科技的61.75%、昆仑万维的69.07%、游族网络的69.63%；2013年度，公司综合毛利率95.55%，高于掌趣科技的54.44%、昆仑万维的71.49%、游族网络的69.50%。主要原因系提供游戏运营服务的类别及业务范围不同决定了财务指标的不同。公司专注于提供网页网络游戏和移动网络游戏的研发与运营，其中网页网络游戏为公司的主要收入来源。鉴于公司的网页网络游戏多采用平台为主导的联合运营模式，公司承担较小的游戏运营及推广成本，因此毛利率较高；而掌趣科技、游族网络、昆仑万维多采用自营平台运营自己研发的游戏产品或通过自营平台为合作方运营游戏产品，在该种模式下，掌趣科技、游族网络、昆仑万维产生较高的市场推广成本、渠道分成成本、以及产品分成成本，因此产品毛利率较低。同行业游戏运营公司之间的业务模式的区别造成公司与其毛利率的差异。由于公司自营

平台的规模较小，尚未大幅度开展自主运营模式，故公司毛利率略高于同行业毛利率水平。

2014年末，公司资产负债率为11.75%，低于掌趣科技的16.53%、昆仑万维的31.08%、游族网络的13.45%；2013年度，公司资产负债率6.53%，低于掌趣科技的20.51%、昆仑万维的31.71%、游族网络的54.40%。公司偿债能力比率处于行业合理的水平，公司资产负债率低于行业水平，主要是由于公司现金流较好，能够按时回款，不存在一年期以上的应收账款，没有现金压力。除此之外，公司作为互联网企业，其轻资产的行业性质也或是其债务性融资较难，资产负债率较低的原因之一。

2014年末，公司应收账款周转率（次数）为4.81，低于掌趣科技的11.09、昆仑万维的7.98，高于游族网络的4.48；2013年末，公司应收账款周转率为12.00，高于掌趣科技的7.23、昆仑万维的9.86，低于游族网络的13.55。公司作为游戏开发商，其客户主要为游戏平台与网站，签署合同主要以自然月为单位进行结算。所以，2013年公司应收账款周转率合理，而2014年应收账款周转率较低主要是由于2014年应收账款期初余额过高所致，若去除2014年期初余额过高的影响，2014年应收账款周转率依然为30天左右，较为稳定。同时，公司不存在一年期以上应收账款，应收账款账龄超过一年所计提应收账款坏账准备的比例也高于掌趣科技、昆仑万维、游族网络，反映出公司坏账计提政策相对谨慎。游族网络应收账款周转率较高主要是因为公司通过第三方支付渠道和合作运营商分成的方式向用户收取费用，其中通过自营平台而直接面对客户的游戏收入应收账款周转率较高所致。

综上所述，从财务比率来看，相对于掌趣科技、昆仑万维和游族网络而言，公司毛利率高于上述企业，公司资产负债率和应收账款周转率也处于行业合理水平。根据公司的战略规划和经营目标，公司未来发展中，将进一步加大产品研发、稳固网页网络游戏领域的同时，加大移动网络游戏领域的开发工作，全方位增强公司竞争力，提高公司的持续盈利能力。

7、从期后收入确认情况及财务数据的主要财务指标趋势情况方面分析持续经营能力

期后未经审计的财务数据的主要财务指标如下：

项目	2015年1-11月 (未审数)	2015年1-7 月	2014年度	2013年度
营业收入(万元)	7,742.70	5,124.13	9,830.15	21,891.07

净利润（万元）	-3,615.19	-3,084.54	1,032.15	9,220.69
毛利率（%）	82.87	79.40	85.91	94.81
资产负债率（母公司）（%）	5.52	9.16	11.75	6.53
应收帐款周转率（次）	7.39	4.99	4.81	12.00

2015 年 1-11 月，公司未经审计的销售收入金额为 7,742.70 万元。2015 年 8-11 月，公司确认收入 2,618.57 万元，主要系报告期后公司移动网络游戏《热血街霸 3D》在与二一四四联合运营合作下，为公司带来了可观的游戏流水收入。2015 年 1-11 月，公司综合毛利率为 82.87%，公司毛利率较 2015 年 1-7 月有所提升。

虽然公司净利润仍然下滑，但公司销售收入及毛利率在逐步好转，可以预计，随着公司在移动网络游戏领域的不断拓展，以及公司充足的在研游戏储备，未来公司的毛利率将继续维持在较高水平。在保持着网页网络游戏的稳定收入规模前提下，随着移动网络游戏收入规模的扩大，公司的现金流将持续支撑其在健康合理的轨道上发展，为公司开拓新市场、新机会提供坚实的后盾。由此可见，随着公司业务的进一步开拓和发展，公司优质的游戏、稳定的盈利模式以及其深厚的行业经验将为公司带来长足的发展。公司的盈利能力将逐步得到改善。

2015 年 11 月末，公司资产负债率为 5.52，较 2015 年 7 月末有所下降，公司偿债能力增强，财务风险较低。

2015 年 11 月末，公司应收账款周转率为 7.39，较 2015 年 7 月末有所上升，公司应收账款周转率的提高说明公司在开发新的渠道的同时，积极加强客户信用管理，优先满足长期合作及信誉良好的大客户，从而有效地控制了应收账款的期限和风险。

综上所述，公司研发实力较强、后续项目储备充分、客户关系稳定且覆盖面广、资金筹措能力较强、公司所处的行业空间发展前景良好、公司无形资产稳定，公司具备持续经营能力。

五、报告期主要会计数据

（一）公司最近两年一期营业收入构成

1、营业收入的确认方法

公司主要从事网页网络游戏、移动网络游戏的研发与运营，其中网页网络游

戏是公司目前的核心业务，移动网络游戏是公司未来重点发展的业务。上述业务构成了公司营业收入的主要来源，此外，公司还有少部分的技术服务收入。

公司的网页网络游戏和移动网络游戏的运营模式主要包括联合运营、自主运营两种业务模式。

公司具体收入确认方法如下：

（1）游戏收入确认方法

① 联合运营模式下的收入确认

公司与第三方游戏运营商签订许可协议，与对方在协议范围内联合运营公司游戏（包括运营服务和收费）。联合运营按照是否收取授权金分为普通联合运营和授权运营两种。

A、普通联合运营

公司与第三方游戏运营平台签订协议，合作运营公司游戏，通过第三方游戏运营平台获得游戏收入。在与游戏运营平台的合作过程中，公司因主要负责向玩家提供游戏体验方面的服务而成为主要责任义务人，以全额确认收入，收入确认方式和自主运营收入相同。

然而，在与个别第三方游戏运营平台的合作中，游戏运营平台不定期提供营销折扣，因此付费玩家支付的实际价格可能会低于虚拟道具的标价，而公司无法对游戏产生的全额收入进行合理的估计，也不承担相应的营销折扣费用。因此，对此类联营游戏产生的收入，公司根据从游戏运营平台分得的款项净额确认收入。

B、授权运营

公司与第三方游戏运营商签订许可协议，授权对方在协议范围内运营公司游戏（包括运营服务和收费）。在授权运营模式下，由于公司在游戏运营过程中对玩家不承担主要运营责任，因此按照净额法确认。在净额法下，公司按照合同或协议，以合作运营方支付的版权使用费和让渡软件使用权费确认收入。版权使用费和让渡软件使用权费是授权运营商为获得公司的产品运营授权而支付的费用，公司按许可协议约定的收费时间和方法计算确定，确认营业收入。

② 自主运营模式下的收入确认

公司自主运营所有自主开发完成的游戏产品。自主运营是指公司搭建游戏产

品上线运行所需的条件，自行进行产品推广，玩家免费注册账号后进入游戏，公司持续为玩家提供维护、客服、版本更新等服务。公司通过游戏玩家在游戏中消耗虚拟游戏道具和其他增值服务的方式取得游戏运营收入。游戏玩家主要通过网络及线下支付渠道对游戏账户进行充值，兑换成虚拟货币，再利用虚拟货币完成对道具的购买。

在道具收费模式下，游戏玩家可以免费体验在线运营的网络游戏的基本功能，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具时才需要支付费用。

对于从支付渠道收到的结算款项，当玩家将充值款兑换为虚拟货币时，公司将其转入“其他流动负债—递延收益”，然后再按照道具消耗模型根据总额法进行收入确认。即，对于消耗性道具，在游戏玩家购买时确认营业收入；对于永久性道具，在所属游戏的平均付费玩家的存续时间（“生命周期”）内按照直线法进行摊销确认营业收入；对于期间性道具，在道具有效期限或生命周期孰短的期间内按照直线法进行摊销确认营业收入。

（2）提供技术服务收入确认方法

公司接受客户委托，根据其需求提供应用解决方案，并按照合同约定收取费用。提供服务的收入于相关服务提供当期确认。

2、营业收入分析

（1）分产品类型营业收入情况

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
主营业务收入						
网页网络游戏	31,727,580.40	61.92	95,298,447.30	96.95	218,910,680.93	100.00
移动网络游戏	18,192,989.25	35.50	3,003,096.29	3.05	-	-
主营业务收入小计	49,920,569.65	97.42	98,301,543.59	100.00	218,910,680.93	100.00
其他业务收入						
其他技术服务收入	1,320,754.70	2.58	-	-	-	-
其他业务收入小计	1,320,754.70	2.58	-	-	-	-
营业收入合计	51,241,324.35	100.00	98,301,543.59	100.00	218,910,680.93	100.00

公司的营业收入包括网页网络游戏、移动网络游戏收入以及技术服务收入，收入分类与公司业务分类相一致。其他技术服务收入为向客户提供专业技术支持

服务。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，主营业务收入占营业收入的比重分别为 97.42%、100.00%、100.00%，公司主营业务突出，收入结构未发生重大变化。

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司主营业务收入中网页网络游戏收入占营业收入比重分别为 61.92%、96.95%、100.00%，占比呈现下降趋势，主要原因系公司业务结构变化所致，具体原因如下：基于移动网络游戏市场良好的发展前景、盈利空间以及较低的推广成本，为了提升公司的盈利能力，公司将产品线逐步延伸至移动网络游戏领域，逐步加大了移动网络游戏的投入比重，随着移动网络游戏《热血街霸 3D》的上线，移动网络游戏收入大幅上升，拉低了网页网络游戏收入的比重。

（2）分运营模式收入情况

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
主营业务收入						
联合运营收入	49,466,059.84	96.53	94,111,716.38	95.74	218,910,680.93	100.00
自主运营收入	454,509.81	0.89	4,189,827.21	4.26	-	-
主营业务收入小计	49,920,569.65	97.42	98,301,543.59	100.00	218,910,680.93	100.00
其他业务收入						
技术服务收入	1,320,754.70	2.58	-	-	-	-
其他业务收入小计	1,320,754.70	2.58	-	-	-	-
营业收入合计	51,241,324.35	100.00	98,301,543.59	100.00	218,910,680.93	100.00

① 联合运营收入

联合运营模式是公司目前主要采用的与平台运营商合作的方式。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，联合运营模式收入分别为 49,466,059.84 元、94,111,716.38 元、218,910,680.93 元，分别占当期营业收入的 96.53%、95.74%、100.00%。联合运营收入包括与平台运营商联合运营网页网络游戏以及移动网络游戏所产生的收入，联合运营收入呈现下滑趋势，主要原因系 2013 年，公司主打游戏《街机三国》得到市场的充分认可，玩家参与度达到峰值，月均流水及月付费用户数达到历史最高水平；2014 年，虽然玩家参与度仍保持较高水平，但由于游戏已经进入稳定期，月均流水及月付费用户数较 2013 年度有所下滑，导致该游戏的盈利能力有所下降。2014 年度，联合运营收入所占营业收入比重较 2013 年度下降的主要原因系：基于移动游戏市场良好的发展前景、盈利空间以及较低的推广成本，为了提升公司的对玩家的把控能力，公司搭建了自营的游戏

平台“欢乐互娱”，逐步加大了自主运营游戏平台投入的比重，随着公司自主运营收入规模上升，相应拉低了联合运营收入占营业收入的比重。2015年1-7月，联合运营收入所占营业收入比重较2014年度上升，主要原因系基于移动网络游戏的良好市场反应，2015年公司新推出了移动网络游戏《热血街霸3D》，并与平台运营商联合运营，随着移动网络游戏销售收入比重的上升，拉高了联合运营收入占营业收入的比重。

② 自主运营收入

2015年1-7月、2014年度，公司自主运营收入分别为454,509.81元、4,189,827.21元，分别占当期营业收入的0.89%、4.26%。2014年，公司建立了自主运营平台“欢乐互娱”，并在平台上运营了公司主打产品《街机三国》、《英雄神殿》。由于公司的网页网络游戏《英雄神殿》在2014年度表现未满足公司预期，公司于2015年停止了该款网页网络游戏的运营，导致自主运营模式下的营业收入大幅下降，拉低了自主运营模式收入占营业收入的比重。

3、营业成本构成及变动趋势

单位：元

项目	2015年1-7月		2014年度		2013年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
主营业务成本						
(1) 网页网络游戏	4,575,206.85		12,488,250.84		11,367,069.36	
街机三国	2,123,839.65	100.00	6,664,464.96	100.00	9,755,858.47	100.00
职工薪酬	1,114,927.71	52.50	4,089,041.79	61.36	6,956,362.90	71.30
服务器费用	867,798.39	40.86	2,312,648.68	34.70	2,435,023.94	24.96
折旧费	75,389.51	3.55	187,021.51	2.81	308,820.86	3.17
设计费	62,829.45	2.96	-	-	15,247.59	0.16
注册费	2,469.40	0.12	75,752.98	1.14	40,403.18	0.41
摊销费用	425.19	0.02	-	-	-	-
街机之王	2,116,950.83	100.00	2,705,021.75	100.00	449,849.66	100.00
授权金	1,435,653.33	67.82	615,279.99	22.75	-	0.00
服务器费用	323,606.86	15.29	817,194.82	30.21	105,781.27	23.51
职工薪酬	314,199.90	14.84	1,184,694.51	43.80	328,235.16	72.97
折旧费	27,364.89	1.29	65,371.97	2.42	13,415.66	2.98
设计费	15,940.78	0.75	-	-	662.38	0.15
注册费	185.07	0.01	22,480.46	0.83	1,755.18	0.39
美食大战老鼠	296,501.24	100.00	562,899.75	100.00	993,681.63	100.00
职工薪酬	146,135.57	49.29	319,113.23	56.69	887,095.41	89.27
服务器费用	130,997.87	44.18	220,122.30	39.11	92,709.56	9.33

折旧费	11,221.89	3.78	17,608.81	3.13	11,757.85	1.18
设计费	7,898.37	2.66	-	-	580.53	0.06
注册费	216.94	0.07	6,055.41	1.08	1,538.29	0.15
摊销费用	30.60	0.01	-	-	-	-
亚瑟王	37,915.14	100.00	4,069.87	100.00	-	-
服务器费用	18,009.16	47.50	1,591.53	39.11	-	-
职工薪酬	17,485.65	46.12	2,307.25	56.69	-	-
折旧费	1,522.89	4.02	127.32	3.13	-	-
设计费	887.13	2.34	-	0.00	-	-
注册费	10.30	0.03	43.78	1.08	-	-
英雄神殿	-	-	2,551,794.51	100.00	167,679.60	100.00
职工薪酬	-	-	2,293,435.84	89.88	167,679.60	100.00
服务器费用	-	-	198,471.38	7.78	-	-
注册费	-	-	38,508.92	1.51	-	-
折旧费	-	-	21,378.38	0.84	-	-
(2) 移动网络游戏	5,841,638.51		1,364,356.02		-	-
热血街霸 3D	5,664,464.69	100.00	-	-	-	-
渠道分成成本	2,812,264.85	50.91	-	-	-	-
职工薪酬	2,219,609.81	38.20	-	-	-	-
服务器费用	408,116.19	7.02	-	-	-	-
设计费	159,215.51	2.74	-	-	-	-
折旧费	48,411.50	0.83	-	-	-	-
注册费	13,901.43	0.24	-	-	-	-
摊销费用	2,945.38	0.05	-	-	-	-
创世战神	177,173.82	100.00	1,364,356.02	100.00	-	-
职工薪酬	162,094.30	91.49	1,226,220.59	89.88	-	-
设计费	12,366.88	6.98	-	-	-	-
折旧费	1,235.72	0.70	11,430.28	0.84	-	-
注册费	1,215.07	0.69	20,589.39	1.51	-	-
摊销费用	261.84	0.15	-	0.00	-	-
服务器费用	-	0.00	106,115.76	7.78	-	-
主营业务成本小计	10,416,845.37		13,852,606.86		11,367,069.36	-
其他业务成本						
技术服务	140,000.00	100.00	-	-	-	-
职工薪酬	140,000.00	100.00	-	-	-	-
其他业务成本小计	140,000.00		-	-	-	-
营业成本合计	10,556,845.37		13,852,606.86		11,367,069.36	

游戏《热血街霸 3D》为公司 2015 年推出的移动网络游戏，采用联合运营模式运营，其中公司与 App Store 联合运营该款游戏的过程中，游戏产品的运营由公司主导，公司对与 App Store 联合运营模式下的该款游戏收入按照自主运营模

式下的收入确认原则予以确认，对 Apple Inc 得到的分成款作为营业成本核算，因此营业成本主要包括渠道分成成本，运营人员薪酬、服务器费用等；游戏《街机三国》为公司 2013 年推出的网页网络游戏，同时采用联合运营和自主运营两种模式，在网页网络游戏的自主运营模式下，公司在自己搭建的平台上进行游戏运营，因此营业成本主要包括运营人员薪酬、服务器费用等；其余游戏包括《街机之王》、《创世战神》、《美食大战老鼠》、《亚瑟王》、《英雄神殿》等均采用联合运营模式运营，公司在与平台运营商联合运营其余游戏的过程中，游戏产品的运营由平台运营商主导，因此对联合运营模式下的其余游戏的收入按照与运营商核对后的金额确认收入，因此营业成本主要包括运营人员薪酬、服务器费用及固定资产的摊销费用等；其他技术服务为公司为客户提供的技术支持服务，因此营业成本为技术服务人员的职工薪酬。

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司的营业成本分别为 10,556,845.37 元、13,852,606.86 元、11,367,069.36 元，2014 年度营业成本较 2013 年度增加，主要原因系随着公司上线游戏数量以及累计注册玩家数量的增加，为满足游戏运营的需要，相应人工成本、服务器成本等支出均有所增加，具体分析如下：

（1）《街机三国》

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，网页网络游戏《街机三国》的营业成本分别为 2,123,839.65 元、6,664,464.96 元、9,755,858.47 元，该款游戏营业成本逐年下降主要系如下原因所致：①2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，职工薪酬成本分别为 1,114,927.71 元、4,089,041.79 元、7,081,362.90 元，职工薪酬成本逐年下降，主要原因系《街机三国》活跃用户数逐年减少，维护游戏的团队人数相应减少所致，2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，职工薪酬成本占游戏运营成本比例分别为 52.50%、61.36%、71.30%，职工薪酬成本占运营成本比例逐年下降主要原因一方面系随着游戏步入稳定期，游戏运营及维护对人工操作的依赖程度逐渐下降，另一方面系公司为将产品线拓展至移动网络游戏产品，将原游戏运营团队的部分人员转入至研发团队中所致；②2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，服务器费用分别为 867,798.39 元、2,312,648.68 元、2,435,023.94 元，2014 年度服务器费用较 2013 年增加主要原因一方面系随着游戏步入稳定期，月均活跃用户数呈现下降趋势，服务器负荷有所下降，另一方面系为降低游戏延迟，提高玩家游戏体验，公司购买了更高的服务器带宽所致；2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，服务器费用占该款游戏营业成本比重分别为 40.86%、34.70%、24.96%，比例呈现上升趋势，主要原因一方面系随着游戏对服务器带宽、数据存储以及维护需求的增加导致服务器费用增加，另一方面系该款游戏进入稳定期后

运营所需要的人力投入所占比例下降，相应拉高了服务器费用占比所致。

（2）《街机之王》

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，网页网络游戏《街机之王》的营业成本分别为 2,116,950.83 元、2,705,021.75 元、449,849.66 元，该款游戏营业成本呈上升趋势，主要系如下原因所致：①其中授权金在报告期内的成本分别为 1,435,653.33 元、615,279.99 元及 0.00 元，占该款游戏营业成本比例分别为 67.82%、22.75%、0.00%。报告期内授权金占比增加主要原因系 2014 年 10 月起，为提高游戏知名度及游戏体验，公司向 SNK 购买两名知名拳皇角色使用权一年，并植入游戏中，2015 年 1-7 月的授权金摊销期间长于 2014 年的摊销期间，因此授权金及其占比均有较大幅度增长；②2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，服务器费用分别为 323,606.86 元、817,194.82 元、105,781.27 元，占该款游戏营业成本比例分别为 15.29%、30.21%、23.51%，2014 年度服务器费用较 2013 年度金额和占比增加主要原因一方面系为降低游戏延迟，提高玩家游戏体验，公司购买了更高的服务器带宽，另一方面系随着游戏的运营以及累计注册的玩家数量的增加，游戏对服务器数据储存以及维护需求更高所致；2015 年 1-7 月服务器费用所占比例较 2014 年有所减少主要系游戏收入规模减少，对服务器的带宽需求减少所致；③2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，职工薪酬成本分别为 314,199.90 元、1,184,694.51 元、328,235.16 元，2014 年度，职工薪酬成本较 2013 年度有较大增长主要原因系 2014 年游戏玩家数量增加、参与度提高，运营人员团队需要相应增加工作时间及人员数量所致，2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，职工薪酬占该款游戏营业成本比例分别为 14.84%、43.80%、72.97%，2015 年 1-7 月职工薪酬占成本比例较 2014 年度下降主要原因系在 2015 年 1-7 月期间授权金成本占较高比例，因此拉低了职工薪酬占成本比例所致，2014 年度职工薪酬占成本比例较 2013 年度降低，主要原因系一方面 2014 年游戏玩家数量增加，服务器费用大幅增长，另一方面系新增角色授权金成本较高，两方面原因共同拉低了职工薪酬比例所致。

（3）《美食大战老鼠》

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，网页网络游戏《美食大战老鼠》的营业成本分别为 296,501.24 元、562,899.75 元、993,681.63，该款游戏运营成本逐年下降主要系如下原因所致：①2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，职工薪酬成本分别为 146,135.57 元、319,113.23 元、887,095.41 元，2014 年度职工薪酬成本较 2013 年度下降主要原因系该款游戏中活跃用户数逐年减少，同时，公

司为将产品线拓展至移动网络游戏产品，将原游戏运营团队的部分人员转入至研发团队中，因此运营团队的人员数量减少，职工薪酬成本相应减少；2015年1-7月、2014年度、2013年度，职工薪酬占该款游戏成本比例分别为49.29%、56.69%、89.27%，所占比例逐渐下降主要原因系该款游戏前期存在较多运营的调试及整合工作，因此运营团队在游戏运营初期人工投入较多，而游戏后期运营趋于稳定，相应人工投入有所减少所致；②2015年1-7月、2014年度、2013年度，公司服务器费用分别为130,997.87元、220,122.30元、92,709.56元，2014年度，服务器费用较2013年度上升主要原因一方面系为降低游戏延迟，提高玩家游戏体验，公司购买了更高的服务器带宽；另一方面系随着游戏的运营以及累计注册玩家数量的增加，游戏对服务器数据储存以及维护需求更高所致，2015年1-7月、2014年度、2013年度，服务器费用占游戏运营成本比例分别为44.18%、39.11%、9.33%，服务器费用占游戏运营成本比例逐年增加，主要原因一方面系随着游戏对服务器带宽、数据储存以及维护需求的增加导致服务器费用增加，另一方面系该款游戏进入稳定期后运营所需要的人力投入所占比例下降，相应拉高了服务器费用占比所致。

（4）其他游戏

其余游戏包括移动网络游戏《创世战神》、网页网络游戏《亚瑟王》、网页网络游戏《英雄神殿》的主要成本为运营团队的职工薪酬成本、游戏数据的储存及维护的服务器费用，以及运营团队所使用的固定资产及无形资产的折旧与摊销等，其成本结构在报告期内没有显著变化。

4、毛利分析

（1）报告期内，公司产品类型毛利率变化情况如下：

单位：元

年度	收入	成本	毛利	毛利率
2015年1-7月				
网页网络游戏	31,727,580.40	4,575,206.85	27,152,373.55	85.58%
移动网络游戏	18,192,989.25	5,841,638.50	12,351,350.75	67.89%
技术服务收入	1,320,754.70	140,000.00	1,180,754.70	89.40%
合计	51,241,324.35	10,556,845.35	40,684,479.00	79.40%
2014年度				
网页网络游戏	95,298,447.30	12,488,250.84	82,810,196.46	86.90%
移动网络游戏	3,003,096.29	1,364,356.02	1,638,740.27	54.57%
合计	98,301,543.59	13,852,606.86	84,448,936.73	85.91%
2013年度				

网页网络游戏	218,910,680.93	11,367,069.36	207,543,611.57	94.81%
合计	218,910,680.93	11,367,069.36	207,543,611.57	94.81%

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司网页网络游戏毛利率分别为 85.58%、86.90%、94.81%，网页网络游戏毛利率水平逐年下降趋势主要原因一方面系随着网页网络游戏累积用户数量的增加，用户数据与日俱增，导致服务器负荷增加，服务器总费用上升，拉高了网络网页游戏的营业成本，另一方面系公司的主打网页网络游戏《街机三国》2013 年得到了市场的充分认可，玩家参与度达到峰值，月均流水和月付费用户数达到历史最高水平；2014 年度及 2015 年 1-7 月，虽然玩家参与度仍保持较高水平，但由于游戏已经进入稳定期，月均流水及月均付费用户数较 2013 年度均有所下滑，因此该款游戏的收入水平下降，鉴于报告期内该款游戏占网页网络游戏比重分别为 64.56%、64.57%和 92.42%，比重较高，因而拉低了网页网络游戏的整体收入水平，导致网页网络游戏毛利率呈现下降趋势。

2015 年 1-7 月、2014 年度，公司移动网络游戏毛利率分别为 67.89%、54.57%，2015 年 1-7 月移动网络游戏毛利率水平较 2014 年度有所提升主要原因一方面系公司自 2013 年起将产品线延伸至移动网络游戏领域，于 2014 年上线了首款移动网络游戏《创世战神》，并于 2015 年又上线了新的移动网络游戏《热血街霸 3D》，随着移动网络游戏上线时间的累积，游戏团队的经验效应以及协同效应得以体现，因此单位时间内的人工成本逐渐下降；此外随着移动网络游戏上线时间的累积，游戏内 BUG 逐渐减少，运营团队对游戏修复及调试工作所投入的时间逐渐减少，因此移动网络游戏的人工总成本有所下降，另一方面系 2015 年上线的游戏《热血街霸 3D》较 2014 年上线的游戏《创世战神》更受玩家的欢迎，玩家的消费水平较高，该款游戏的月付费用户数较《创世战神》更高，因此 2015 年 1-7 月来自玩家的人均流水较 2014 年有所上升，相应的游戏营业收入增加所致。

报告期内，网页网络游戏的整体毛利率均高于移动网络游戏的整体毛利率，主要原因一方面系公司的移动网络游戏《热血街霸 3D》的大部分收入来源于与 App Store 的联合运营模式收入，因此除游戏的运营团队产生的成本以外，还会产生运营商的分成成本，相应拉低了移动网络游戏整体毛利率水平，另一方面系公司于 2013 年起将产品线拓展至移动网络游戏领域，并于 2014 年上线了首款移动网络游戏《创世战神》，2015 年上线了第二款移动网络游戏《热血街霸 3D》，因此移动网络游戏在报告期内均处于游戏的初期阶段，鉴于游戏在上线初期需要较大的运营团队对游戏的情况进行跟踪，并及时对游戏中的 BUG 进行修复，导致移动网络游戏产生较高的人工成本，拉低了移动网络游戏的毛利率所致。

（2）报告期内，公司业务模式毛利率变化情况如下：

单位：元

年度	收入	成本	毛利	毛利率
2015 年 1-7 月				
联合运营	49,466,059.84	10,269,759.22	39,196,300.61	79.24%
自主运营	454,509.81	147,086.13	307,423.68	67.64%
技术服务	1,320,754.70	140,000.00	1,180,754.70	89.40%
合计	51,241,324.35	10,556,845.35	40,684,479.00	79.40%
2014 年度				
联合运营	94,111,716.38	13,211,379.49	80,900,336.89	85.96%
自主运营	4,189,827.21	641,227.37	3,548,599.84	84.70%
合计	98,301,543.59	13,852,606.86	84,448,936.73	85.91%
2013 年度				
联合运营	218,910,680.93	11,367,069.36	207,543,611.57	94.81%
合计	218,910,680.93	11,367,069.36	207,543,611.57	94.81%

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司综合毛利率分别为 79.40%、85.91%、94.81%。

报告期内，公司综合毛利率呈现下降趋势，主要系下列原因所致：①网络游戏运营模式收入确认和成本的归集和分配方面，2015 年公司拓展并上线了移动网络游戏《热血街霸 3D》，在其与 Apple Inc. 的合作过程中，鉴于公司为提供服务的主要义务人，且公司能够合理估计玩家消费的收入总额，因此公司以全额法确认来自玩家消费收入，并对 Apple Inc. 取得的分成款作为主营业务成本核算，因此在该种模式下，公司营业成本除客服中心及运营中心人工薪酬、服务器费用等以外，还包括 Apple Inc. 的分成成本，因此拉低了该种模式下收入的毛利率，由于来自 Apple Inc. 的游戏收入占公司总体收入 18.94%，因此拉低了公司整体毛利率；②付费用户数变化方面，公司主打的网页网络游戏《街机三国》在 2013 年得到了市场的充分认可，玩家参与度达到峰值，2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，该款游戏的月均付费人数分别为 21.49 万人、16.17 万人、55.82 万人，2014 年度月均付费人数较 2013 年度呈现下降趋势，2015 年 1-7 月月均付费人数虽然有所上涨，但由于人均消费水平降低导致总流水依然下降，因此拉低了该款游戏的总收入；③产品价格波动方面，随着公司游戏产品生命周期的推移，为保持游戏的用户粘性和吸引力，公司对游戏内道具进行了部分促销活动，因此导致游戏玩家人均消费有所降低，2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司主打游戏《街机三国》月均 ARPPU 值分别为 45.98 元、107.10 元、115.80 元，人均消费的降低拉低了游戏运营的整体收入水平；④采购价格

变动方面，公司的主要采购成本为游戏运营的服务器费用，鉴于一方面受到社会的货币通胀影响，服务器和带宽的采购单价有所微涨，另一方面受到累计玩家数量增加带来的用户数据增加的影响，总体服务器和带宽的采购成本有所上升，2014 年度、2013 年度服务器和带宽的采购成本分别为 3,656,144.46 元、2,633,514.78 元，导致公司整体成本增长，因而拉低了公司的综合毛利率。

公司计划 2016 年第一季度以及第二季度分别推出新款移动网络游戏《街机三国手游》以及《龙之谷》，并采用独家代理的方式分别与上海巨人网络科技有限公司以及成都游吉科技有限公司进行游戏运营，在该模式下，公司负责游戏的版本更新以及数据维护，独家代理商负责游戏的推广，公司根据合同约定的分成比例收取游戏流水分成收益，随着新款移动网络游戏的推出，公司收入规模将进一步提升，规模经济效益将进一步体现，毛利率将有所提升。公司计划未来更多采用独家代理的方式与运营商运营游戏产品，随着运营模式的定格，毛利率水平将趋于稳定。

联合运营模式下，根据合作协议约定，公司因主要负责向付费玩家提供游戏体验方面服务而成为主要义务人，然而，在与除 Apple Inc.以外的运营商的合作过程中，公司无法合理估计于第三方平台发行的游戏产生的消费总流水，因此公司按照协议预先约定的分成比例，按已收及应收第三方平台的相关款项确认净额收入，在该种模式下，公司营业成本主要包括客服中心及运营中心人工薪酬、服务器费用等；在与 Apple Inc.的合作过程中，鉴于公司为提供服务的主要义务人，且公司能够合理估计玩家消费的收入总额，因此公司以全额法确认来自玩家消费收入，并对 Apple Inc.取得的分成款作为主营业务成本核算，因此在该种模式下，公司营业成本除客服中心及运营中心人工薪酬、服务器费用等以外，还包括 Apple Inc.的分成成本；自主运营模式下公司营业成本除联合运营模式下所涉及的成本以外，还包括对平台维护团队的人工薪酬、服务器费用等，故自主运营模式下毛利率水平低于联合运营模式下的毛利率水平。

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司联合运营模式的毛利率分别为 79.24%、85.96%、94.81%，联合运营模式的毛利率呈现下降趋势，主要系如下原因所致：①公司主打网页网络游戏《街机三国》主要采用联合运营模式运营，其在 2013 年得到了市场的充分认可，玩家参与度达到峰值，月均流水及月付费用户数达到历史最高水平；2014 年度及 2015 年 1-7 月，虽然玩家参与度仍保持较高水平，但由于游戏已经进入稳定期，月均流水及月均付费用户数较 2013 年度均有所下滑，因此该款游戏的收入水平下降，鉴于报告期内该款游戏占联合运营模式比重分别为 40.49%、62.39%和 92.42%，比重较高，因而拉低了联合运营

模式的整体收入水平；②随着联合运营游戏累积用户数量的增加，用户数据与日俱增，导致服务器负荷增加，服务器总费用上升，拉高了联合运营模式的营业成本；③公司在 2015 年推出移动网络游戏力作《热血街霸 3D》，该款游戏大部分收入来自于与 App Store 合作的联合运营模式运营，公司需承担来自于 Apple Inc. 的分成成本，大幅度的增加了联合运营模式的营业成本，拉低了联合运营模式下的毛利率水平。

其中联合运营收入按游戏分类如下：

单位：元

年度	收入确认方法	收入	成本	毛利	毛利率
2015 年 1-7 月					
联合运营					
街机三国	净额法	20,027,478.55	1,976,753.52	18,050,725.03	90.13%
热血街霸 3D	净额法	6,978,362.64	1,192,929.08	5,785,433.56	82.91%
	全额法	9,706,354.89	4,471,535.60	5,234,819.28	53.93%
街机之王	净额法	7,579,342.98	2,116,950.83	5,462,392.15	72.07%
美食大战老鼠	净额法	3,244,448.27	296,501.24	2,947,947.03	90.86%
创世战神	净额法	1,508,271.72	177,173.82	1,331,097.90	88.25%
亚瑟王	净额法	421,800.79	37,915.14	383,885.65	91.01%
联合运营小计		49,466,059.84	10,269,759.22	39,196,300.61	79.24%
2014 年度					
联合运营					
街机三国	净额法	58,719,539.46	6,234,213.68	52,485,325.78	89.38%
街机之王	净额法	21,424,094.77	2,705,021.75	18,719,073.02	87.37%
美食大战老鼠	净额法	5,770,864.96	562,899.75	5,207,965.21	90.25%
英雄神殿	净额法	5,152,396.46	2,340,818.42	2,811,578.04	54.57%
创世战神	净额法	3,003,096.29	1,364,356.02	1,638,740.27	54.57%
亚瑟王	净额法	41,724.44	4,069.87	37,654.57	90.25%
联合运营小计		94,111,716.38	13,211,379.49	80,900,336.89	85.96%
2013 年度					
联合运营					
街机三国	净额法	202,314,024.11	9,880,858.47	192,433,165.64	95.12%
街机之王	净额法	8,788,839.82	449,849.66	8,338,990.16	94.88%
美食大战老鼠	净额法	7,702,776.22	993,681.63	6,709,094.59	87.10%
英雄神殿	净额法	105,040.78	42,679.60	62,361.18	59.37%
联合运营小计		218,910,680.93	11,367,069.36	207,543,611.57	94.81%

备注：游戏《热血街霸 3D》在 IOS 平台推出，并在 App Store 上线，与 Apple Inc 的联合运营模式中，公司作为主要的权利义务人，向最终玩家承担提供服务的主要责任，因

此采用全额法确认收入，将 Apple Inc 的分成款确认为分成成本；游戏《热血街霸》、《创世战神》在 Android 平台与各联合运营商合作并在各 Android 游戏平台上线，公司作为主要的权利义务人，向最终玩家承担提供服务的主要责任，但是由于游戏运营平台不定期提供营销折扣，因此付费玩家支付的实际价格可能会低于虚拟道具的标价，而公司无法对游戏产生的全额收入进行合理的估计，也不承担相应的营销折扣费用。因此，对此类联营游戏产生的收入，公司根据从游戏运营平台分得的款项净额确认收入；其余游戏《街机三国》、《街机之王》、《美食大战老鼠》、《亚瑟王》、《英雄神殿》，公司与第三方游戏运营商签订许可协议，授权对方在协议范围内运营公司游戏（包括运营服务和收费）。在授权运营模式下，由于公司在游戏运营过程中对玩家不承担主要运营责任，因此按照净额法确认。

2015 年 1-7 月、2014 年度，公司自主运营模式的毛利率分别为 67.64%，84.70%，2015 年 1-7 月自主运营模式的毛利率水平较 2014 年度有所下降主要原因系一方面公司在自主运营平台推出的 2015 年 1-7 月网页网络游戏《街机三国》月均付费人数较 2014 年度有所下滑，拉低了该款游戏的月均收入，另一方面系自主运营平台需要平台维护的团队运营，虽然游戏流水下降，但是仍然需要产生自主运营平台所配置的论坛、新闻等互动区域，因此自主运营模式下的固定成本比重较高，不与收入呈线性下降的关系，人工薪酬及服务器费用维持在较为稳定的水平，故拉低了自主运营收入在 2015 年 1-7 月的毛利率水平。

（3）报告期内，按地域特征计算的毛利率情况如下：

单位：元

年度	收入	成本	毛利	毛利率
2015 年 1-7 月				
大陆	48,233,385.52	10,286,465.56	37,946,919.97	78.67%
港澳台及境外	3,007,938.83	270,379.80	2,737,559.03	91.01%
合计	51,241,324.35	10,556,845.35	40,684,479.00	79.40%
2014 年度				
大陆	89,523,580.17	12,996,389.74	76,527,190.43	85.48%
港澳台及境外	8,777,963.42	856,217.12	7,921,746.30	90.25%
合计	98,301,543.59	13,852,606.86	84,448,936.73	85.91%
2013 年度				
大陆	214,816,919.25	10,957,693.19	203,859,226.06	94.90%
港澳台及境外	4,093,761.68	409,376.17	3,684,385.51	90.00%
合计	218,910,680.93	11,367,069.36	207,543,611.57	94.81%

公司大陆地区业务收入包括网页网络游戏和移动网络游戏的联合运营、自主运营收入以及提供技术服务收入；海外地区业务收入主要为网页网络游戏《亚瑟

王》在土耳其及俄罗斯地区、网页网络游戏《街机三国》在香港、新加坡、台湾等地区的联合运营收入。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司大陆地区业务的毛利率水平分别为 78.67%、85.48%、94.90%，港澳台及境外地区业务的毛利率水平分别为 91.01%、90.25%、90.00%，2015 年 1-7 月及 2014 年度大陆地区的业务毛利率水平均低于同期港澳台及境外地区业务的毛利率水平，主要原因一方面系毛利率较低的自主运营收入以及和 App Store 合作的联合运营收入如游戏《热血街霸 3D》均为大陆地区的收入，另一方面系网页网络游戏《街机三国》自 2014 年起进入稳定期，收入规模较 2013 年度呈现下降趋势，但为了提高玩家体验，公司采购了更多服务器带宽及储存容量导致服务器费用上升，因此拉低了大陆地区的整体毛利率所致；2013 年度大陆地区的业务毛利率水平高于同期港澳台及境外地区的毛利率水平，主要原因系 2013 年大陆地区的热门网页网络游戏《街机三国》月均付费人数达到峰值，因此收入带来的规模经济效益提升了大陆地区游戏的毛利率水平所致。

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，大陆地区的毛利率分别为 78.67%、85.48%、94.90%。毛利率呈现下滑趋势主要系如下原因所致：①公司主打网页网络游戏《街机三国》主要在大陆地区运营，其在 2013 年得到了市场的充分认可，玩家参与度达到峰值，月均流水及月付费用户数达到历史最高水平；2014 年度及 2015 年 1-7 月，虽然玩家参与度仍保持较高水平，但由于游戏已经进入稳定期，月均流水及月均付费用户数较 2013 年度均有所下滑，因此该款游戏的收入水平下降，鉴于报告期内该款游戏收入占大陆地区业务收入比重分别为 42.64%、68.73%和 94.18%，比重较高，因而拉低了大陆地区的整体收入水平；②随着游戏产品的多年运营，累计注册玩家数量随着时间推移同步增长，玩家信息及游戏数据也相应增加；同时，为降低游戏延迟，提高玩家游戏体验，公司购买了更高的服务器带宽，导致服务器费用逐渐增加，相应拉高了游戏的营业成本；③为更好的向公司游戏的忠实玩家及粉丝提供服务，2014 年公司推出自有平台“欢乐互娱”，并在该平台自主运营网络网页游戏《英雄神殿》、《街机三国》，相对联合运营模式产生了额外的平台维护成本；同时，2015 年公司推出移动网络游戏《热血街霸 3D》，部分采用与 App Store 合作的联合运营模式，增加了运营商的分成成本，导致大陆地区游戏的营业成本增加。上述因素拉低了大陆地区的整体毛利率水平。

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，港澳台及境外地区的毛利率分别为 91.01%、90.25%、90.00%，报告期内，港澳台及境外地区游戏种类数量稳定，毛利率水平保持稳定。

（4）报告期内，按游戏产品计算的毛利率情况如下：

单位：元

年度	收入	成本	毛利	毛利率
2015 年 1-7 月				
街机三国	20,481,988.36	2,123,839.65	18,358,148.72	89.63%
热血街霸 3D	16,684,717.53	5,664,464.69	11,020,252.85	66.05%
街机之王	7,579,342.98	2,116,950.83	5,462,392.15	72.07%
美食大战老鼠	3,244,448.27	296,501.24	2,947,947.03	90.86%
创世战神	1,508,271.72	177,173.82	1,331,097.90	88.25%
亚瑟王	421,800.79	37,915.14	383,885.65	91.01%
技术服务	1,320,754.70	140,000.00	1,180,754.70	89.40%
合计	51,241,324.35	10,556,845.35	40,684,479.00	79.40%
2014 年度				
街机三国	61,530,833.25	6,664,464.96	54,866,368.29	89.17%
街机之王	21,424,094.77	2,705,021.75	18,719,073.02	87.37%
英雄神殿	6,530,929.88	2,551,794.51	3,979,135.37	60.93%
美食大战老鼠	5,770,864.96	562,899.75	5,207,965.21	90.25%
创世战神	3,003,096.29	1,364,356.02	1,638,740.27	54.57%
亚瑟王	41,724.44	4,069.87	37,654.57	90.25%
合计	98,301,543.59	13,852,606.86	84,448,936.73	85.91%
2013 年度				
街机三国	202,314,024.11	9,880,858.47	192,433,165.64	95.12%
街机之王	8,788,839.82	449,849.66	8,338,990.16	94.88%
美食大战老鼠	7,702,776.22	993,681.63	6,709,094.59	87.10%
英雄神殿	105,040.78	42,679.60	62,361.18	59.37%
合计	218,910,680.93	11,367,069.36	207,543,611.57	94.81%

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司综合毛利率分别为 79.40%、85.91%、94.81%，呈现下降趋势。公司综合毛利率下降主要原因系公司自有平台的搭建、游戏结构的变化以及因玩家数量增加而产生的运营成本增加所致，具体原因如下：①为向游戏忠实玩家提供更好的服务，准确把握玩家需求，公司搭建并推广自有平台“欢乐互娱”，产生了额外的平台维护成本；②公司 2013 年起将产品线延伸至移动网络游戏领域，并于 2014 年推出公司的首款移动网络游戏《创世战神》，于 2015 年推出第二款移动网络游戏《热血街霸 3D》，2015 年 1-7 月、2014 年，移动网络游戏收入占营业收入比重分别为 35.50%、3.05%，呈现上升趋势，鉴于移动网络游戏的毛利率低于网页网络游戏的毛利率，因此拉低了公司的综合毛利率水平；③随着注册玩家数量的增加，为减少服务器负荷而

购买更多的服务器容量及更高的服务器带宽，服务器费用相应增加，导致营业成本增加。各产品毛利率变动原因具体分析如下：

① 《街机三国》

网页网络游戏《街机三国》于 2013 年 1 月上线，采用联合运营模式以及通过自建平台“欢乐互娱”自主运营模式运营。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，该款游戏的毛利率分别为 89.63%、89.17%、95.12%，2014 年度游戏毛利率较 2013 年度下降的主要原因一方面系该款游戏 2013 年得到了市场的充分认可，玩家参与度达到峰值，月均流水和月付费用户数达到历史最高水平；2014 年度，虽然玩家参与度仍保持较高水平，但由于游戏已经进入稳定期，月均流水及月均付费用户数较 2013 年度有所下滑，因此该款游戏的收入水平下降；另一方面系为降低游戏延迟，提供更好的游戏用户体验，公司在 2014 年度采购较多的服务器带宽及储存，服务器费用增加导致游戏营业成本增加所致。2015 年 1-7 月毛利率较 2014 年度毛利率较为稳定。

② 《热血街霸 3D》

移动网络游戏《热血街霸 3D》于 2015 年 1 月上线，采用与多个平台运营商合作通过联合运营的模式运营，其中，在 App Store 的联合运营模式下，公司作为主要的责任人向玩家提供服务。2015 年 1-7 月该款游戏毛利率为 66.05%，与其他游戏产品相比较低的主要原因系该款游戏中 59.10%的收入来源于与 App Store 合作的联合运营模式，由于该运营模式下公司对玩家负有主要责任，因此采用全额法确认来自玩家的消费总流水并承担渠道分成成本，故该模式下产品毛利率较低，拉低了该款游戏的毛利率水平。

③ 《街机之王》

网页网络游戏《街机之王》于 2013 年 7 月上线，采用与腾讯游戏平台联合运营模式运营。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，该款游戏的毛利率分别为 72.07%、87.37%、94.88%，该款游戏毛利率呈现下降趋势主要原因一方面系公司为了降低游戏延迟，改善玩家游戏体验，同时为了满足游戏在持续运营中产生的游戏数据及玩家信息的数据储存需要，公司增加了对服务器带宽及容量的投入；此外，公司为了吸引玩家，向 SNK 购买了两位经典拳皇角色的使用权，自 2014 年 10 月起在游戏中植入并应用，2015 年 1-7 月授权金的摊销期间较 2014 年度中的摊销期间更长，因此授权金的摊销成本相应增加，上述因素拉高了游戏的营业成本；另一方面系游戏自 2013 年上线以来，游戏步入稳定期，因而报告期内月付费用户数呈现下降趋势导致月均营业收入下降所致。

④ 《美食大战老鼠》

网页网络游戏《美食大战老鼠》于 2011 年 1 月上线，采用与多个平台运营商合作的联合运营模式运营。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，该款游戏的毛利率分别为 90.86%、90.25%、87.10%，2014 年度游戏毛利率较 2013 年增加主要原因一方面系该款游戏收入呈现下降趋势，2014 年度月均付费人数较 2013 年度略微下降，导致游戏收入下降；另一方面系经过游戏长时间的运营，在游戏初期的运营中发现错误导致的修复工作已大幅度减少，同时，公司为新游戏投入研发力量，将部分游戏开发人员转移至研发团队，导致游戏运营团队人数减少，营业成本大幅下降，鉴于该款游戏收入下降幅度小于成本下降幅度，因此 2014 年度游戏毛利率较 2013 年度有所增加。2015 年 1-7 月游戏毛利率较 2014 年度基本保持稳定。

⑤ 《创世战神》

移动网络游戏《创世战神》于 2014 年 7 月上线，采用与多个平台运营商合作的联合运营模式运营。2015 年 1-7 月、2014 年度，该款游戏的毛利率分别为 88.25%、54.57%，毛利率有所增加主要原因一方面系该款游戏生命周期较短，2015 年 1-7 月游戏的月均付费人数较 2014 年度有所降低，因此游戏收入减少；另一方面系经过游戏的上线运营及团队的磨合，运营团队累积的经验效应以及协同效应导致员工的工作效率得以提高，单位时间的人工成本降低，同时，公司为新游戏投入研发力量，整合公司人力资源，将部分游戏开发人员转移至研发团队，导致游戏运营团队人数减少，营业成本大幅下降，鉴于游戏收入下降幅度小于成本下降幅度，2015 年 1-7 月游戏毛利率较 2014 年度有所提升。

⑥ 《亚瑟王》

网页网络游戏《亚瑟王》于 2014 年 12 月上线，采用与多个运营商合作的联合运营模式运营。2015 年 1-7 月、2014 年度，游戏的毛利率分别为 91.01%、90.25%，毛利率基本保持稳定。

⑦ 《英雄神殿》

网页网络游戏《英雄神殿》于 2013 年 11 月上线，采用联合运营模式以及通过自建平台“欢乐互娱”自主运营模式运营。2014 年度、2013 年度，游戏毛利率分别为 60.93%、59.37%，游戏毛利率较为稳定，相对于其他游戏毛利率较低主要原因系《英雄神殿》在公司自主运营平台“欢乐互娱”的推出时间较早，为给玩家带来较好的使用体验，公司在游戏初期投入大量的人力将游戏与自营平台

进行对接，因此该款游戏的人工成本较高，相应拉低了游戏毛利率水平。

从长远看，随着公司在研游戏数量的增加及品质的提升，在市场上的影响力将进一步扩大，加之公司与现有玩家及运营商之间形成了稳定的长期合作关系，未来公司的收入水平和盈利能力将有进一步的提高。

5、营业收入和利润总额的变动趋势及原因

公司最近两年一期营业收入、利润及变动情况：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度	2014 年度较 2013 年 度变动（%）
营业收入	51,241,324.35	98,301,543.59	218,910,680.93	-55.10%
营业成本	10,556,845.35	13,852,606.86	11,367,069.36	21.87%
营业利润	-33,666,411.28	-9,904,796.27	93,519,127.48	-110.59%
利润总额	-30,706,056.91	10,321,475.54	92,206,909.88	-88.81%
净利润	-30,845,434.75	10,321,475.54	92,206,909.88	-88.81%

公司 2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，主营业务收入占营业收入的比重分别为 97.42%、100.00%、100.00%，公司主营业务突出，收入结构未发生重大变化。

公司近两年经营业绩有所下滑。2014 年度相对于 2013 年度营业收入减少 55.10%，营业成本增长 21.87%，净利润减少 88.81%。

公司主营网页网络游戏和移动网络游戏业务，2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司网页网络游戏收入占营业收入比重分别为 61.92%、96.95%、100.00%，2014 年度公司营业收入较 2013 年度有所下滑主要原因一方面系**市场前景的转变**，随着 4G 网络覆盖范围进一步扩大，城市 WiFi 等基础设施和网络建设加速发展，以及智能手机、平板电脑在软硬件方面的升级，移动游戏用户数量不断攀升，移动网络游戏市场的快速发展，但是公司移动网络游戏业务尚未全面开展，未能享受到宏观环境带来的市场红利；另一方面系 2013 年，公司主打的网页网络游戏《街机三国》得到市场的充分认可，玩家参与度达到峰值，月均流水及月付费用户数达到历史最高水平；2014 年，虽然玩家参与度仍保持较高水平，但由于游戏已经进入稳定期，月均流水及月付费用户数较 2013 年度有所下滑，导致该款游戏的营业收入有所下降，相应拉低了公司的营业收入水平。基于移动设备游戏领域广阔的市场前景和较高的盈利空间，公司正在着力转变产品结构，加大移动网络游戏的研发投入。报告期内，公司已经成功开发出两款款

移动网络游戏《创世战神》、《热血街霸 3D》，截至 2015 年 7 月末，《热血街霸 3D》已取得千万级的玩家充值总流水。

虽然公司营业收入下滑，但综合毛利率仍保持在 75%以上，高于行业毛利率平均水平。在网页网络游戏领域，经过长期的探索和耕耘，公司已经成功探索出一条利用技术上的优势，专注于动作类游戏的精品化开发的盈利、发展模式，**构成了公司的核心竞争优势**，公司已经通过游戏内置道具商城，结合合作运营平台导入的优质玩家群体，形成了和谐的生态链；通过稳定的网页平台交互系统，优秀的用户操作体验和客户服务，形成累计超过十亿的用户付费流水；并充分利用腾讯游戏平台、360 游戏平台、4399 网页游戏平台等诸多知名页游平台积累的海量用户群，为公司提供广阔的市场和品牌推广的服务。通过网页网络游戏业务积累的大量用户资源，公司获得了健康、稳定的现金流，维持了较高的综合毛利率水平。

2014 年度公司净利润较 2013 年度下滑一方面系营业收入下滑，另一方面系公司期间费用占营业收入比例增加所致。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，期间费用占营业收入的比例分别为 146.12%、96.63%、51.57%，期间费用占营业收入比重增加的具体原因如下：①销售费用占营业收入比重上升，2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度销售费用占营业收入比重分别为 38.66%、15.14%、2.32%，2014 年度销售费用较 2013 年度增加 9,804,772.53 元，主要原因系网页网络游戏和移动网络游戏市场竞争激烈，公司为扩大自研游戏产品的知名度及接受面，分别在谷歌、百度等诸多知名搜索引擎上投放广告进行宣传，导致销售费用相应增长，但营业收入下滑，拉高了销售费用占营业收入的比重；②研发费用占营业收入比重大幅上升，2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度研发费用占收入比重分别为 62.31%、51.07%、15.99%，2014 年较 2013 年上升 15,188,880.29 元，为增强公司的持续经营能力，提升公司未来的盈利水平，公司在维系网页网络游戏的研发力量的同时，将产品线延伸至移动网络游戏，加大了对移动网络游戏研发的投入，**由于网络游戏的收益自研发阶段起存在滞后性，2015 年 1-7 月研发费用的投入尚未带来大规模的收入效益，截至 2015 年 11 月末，公司对研发收入的投入回报逐渐体现，《热血街霸 3D》在与二一四四的联合运营合作下，达到了月总流水 500 万元的水平，为公司带来了可观的游戏流水收入；**③管理费用占营业收入比重相对稳定。这些费用，特别是研发费用，未来都将为公司的长足发展奠定基础。

未来，公司在维系网页网络游戏的同时，将进一步拓展移动网络游戏的开发、运营，力争将毛利率继续维持在较高水平，**公司将继续坚持精品动作游戏研发商**

的市场定位，以具有独特游戏体验的游戏产品吸引玩家。具体而言，公司将继续提升研发能力，持续研发具有市场竞争力、符合游戏玩家偏好的高品质游戏产品。开发高质量游戏产品的关键在于人才。公司将继续通过外部招聘、内部培训等多样化的形式，持续提升公司研发人员的素质。在研发团队稳定性方面，公司计划进一步扩大股权激励的范围，使更多公司的研发人员在股权激励计划中受益，维护团队的稳定性。管理方面，公司的管理人员将继续利用其资深的游戏行业从业经验，坚持精益求精的团队管理，重点提升公司整体的和各游戏产品的策划能力，聚焦于提升公司未来游戏产品的品质。在市场开发方面，公司的市场开发团队将在维护现有的优质网络游戏的合作平台的同时，如 360 游戏平台、4399 网页游戏平台、腾讯游戏平台等，以其发展的视角结合公司产品特色，发掘具备潜力的新生合作伙伴，通过更多的维度以及更多的平台向游戏玩家展现自己的游戏产品。总体而言，公司的研发力量将持续支撑其在健康合理的轨道上发展，为其开拓新市场、创造新机会提供坚实的后盾，公司具备较强的市场竞争力。

（二）主要费用及变动情况

公司最近两年一期的主要费用及变动情况：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度	增长率
销售费用	19,811,723.97	14,884,131.01	5,079,358.48	193.03%
管理费用	22,508,221.79	29,964,434.65	71,875,420.27	-58.31%
研发费用	31,927,821.62	50,203,012.52	35,014,132.23	43.38%
财务费用	623,727.18	-60,369.02	928,752.35	-106.50%
期间费用合计	74,871,494.56	94,991,209.16	112,897,663.33	-15.86%
销售费用占营业收入比重	38.66%	15.14%	2.32%	
管理费用占营业收入比重	43.93%	30.48%	32.83%	
研发费用占营业收入比重	62.31%	51.07%	15.99%	
财务费用占营业收入比重	1.22%	-0.06%	0.42%	
期间费用占营业收入比重	146.12%	96.63%	51.57%	

报告期内，期间费用总额占营业收入比例呈现增长态势。2015 年 1-7 月，公司的期间费用合计为 7,487.15 万元，占营业收入比重 146.12%；2014 年度，公司的期间费用合计为 9,499.12 万元，占营业收入比重为 96.63%；2013 年度，公司的期间费用合计为 11,289.77 万元，占营业收入比重为 51.57%；期间费用的变动趋势与营业收入变动趋势呈现正相关性。

1、销售费用明细

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
广告推广费	18,599,117.57	13,241,015.69	5,079,358.48
职工薪酬费用	952,517.56	1,556,320.55	-
咨询费及服务费	241,513.20	25,000.00	-
住宿及交通费	4,616.00	12,754.00	-
办公费和通讯费	8,181.40	21,395.72	-
业务招待费	2,504.00	-	-
维修及保养费	2,000.00	3,352.10	-
折旧费用	774.24	-	-
差旅费	500.00	15,326.95	-
其他	-	8,966.00	-
合计	19,811,723.97	14,884,131.01	5,079,358.48

公司 2014 年度销售费用较 2013 年度增加 193.03%，具体系如下原因所致：
 ①公司 2014 年新推出网页网络游戏《英雄神殿》、移动网络游戏《创世战神》等，为提高公司知名度并扩大公司游戏的接受面，公司投入大量宣传费用，鉴于网络游戏市场环境充分竞争，大量的宣传成本投入才能带来新品游戏的明星效应以取得更高的游戏流水，因此广告推广费大幅度上升；②公司在 2013 年尚未成立专职的销售部门，从 2014 年起，公司为建立游戏的市场效应，截至 2014 年末，组建了人数为 9 人的销售团队，因此导致职工薪酬费用大幅增加，由销售部门员工产生的交通费、办公费、差旅费等也相应增加。

2、管理费用明细

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
职工薪酬费用	5,625,281.15	7,546,947.47	10,327,421.85
咨询费及服务费	5,326,895.01	4,074,960.20	6,147,435.43
租金及物业管理费	4,650,182.03	6,881,967.50	3,693,412.78
办公费和通讯费	2,996,446.28	4,781,490.49	5,163,787.99
折旧费用	1,040,263.26	1,258,970.72	364,735.36
水电费	890,321.46	482,138.91	204,137.44
摊销费用	535,086.80	834,687.37	706,404.54
差旅费	408,095.90	980,546.33	519,984.05
业务招待费	395,441.34	772,401.35	333,779.66
维修及保养费	212,791.20	222,707.24	181,463.60
住宿及交通费	129,548.76	284,170.53	245,732.04
会务费	127,036.00	1,082,144.62	1,694,192.06
其他	170,832.60	761,301.92	919,756.20

股份支付	-	-	41,373,177.27
合计	22,508,221.79	29,964,434.65	71,875,420.27

公司 2014 年度管理费用较 2013 年度减少 58.31%，具体原因如下：①2014 年度公司业绩下滑，管理人员的绩效受到影响，奖金大幅下滑，职工薪酬费用相应减少了 278.05 万元；②2013 年度，公司向管理层实施了股权激励，确认的股份支付金额为 4,137.32 万元，2014 年度尚未实行其他股权激励计划，导致 2014 年度管理费用大幅度下降；③2013 年末公司为扩充员工团队数量，改善办公环境，因此更换至面积更大的办公场所，导致 2014 年度全年租金及物业费较 2013 年度增加 318.86 万元。

3、研发费用明细

单位：元

研发费用	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
职工薪酬费用	29,235,829.80	46,995,948.12	30,115,326.01
注册费及制作费	1,358,786.22	1,352,126.26	4,179,625.49
折旧费用	1,258,500.85	1,829,462.76	693,459.73
咨询费及服务费	67,022.34	25,475.38	25,721.00
摊销费用	7,682.41	-	-
合计	31,927,821.62	50,203,012.52	35,014,132.23

公司 2014 年度研发费用较 2013 年度增加 52.59%，具体原因如下：①2014 年度公司为增强研发团队力量，扩充了研发部门的团队规模，研发部门人数从 2013 年末的 186 人上升至 2014 年末的 300 人，人数增加导致职工薪酬费用大幅度增加；②随着公司研发力量的增加，研发成果数量也相应增加，由此产生的注册费及制作费也较 2013 年度有所增长；③由于研发团队的扩充，所配套的硬件设备也随之增加，包括研发过程中用到的电脑设备、办公设备等，因此折旧费用也相应增加。

4、财务费用明细

单位：元

财务费用	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
现金折扣	807,185.83	943,016.64	1,690,819.55
银行手续费	10,928.06	13,693.98	17,361.26
利息收入	-114,420.40	-599,872.78	-140,545.08
其他	-79,966.31	-417,206.86	-638,883.38
合计	623,727.18	-60,369.02	928,752.35

财务费用主要为现金折扣和理财产品收益，为提高公司资金的周转速度，公司向部分平台运营商在合作协议中提供了现金折扣条款，2014 年度公司产生的应收账款较 2013 年度有所减少，因此现金折扣金额的减少导致财务费用相应减少。

（三）重大投资收益、非经常性损益情况和税收政策

1、公司在报告期内对外股权投资收益及公允价值变动损益如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
处置可供出售金融资产取得的投资收益	1,021,795.50	1,676,502.59	276,849.23
持有可供出售金融资产期间取得的投资收益	49,622.02	-	-
权益法核算的联营企业的长期股权投资损失	-253,477.51	-	-
合计	817,940.01	1,676,502.59	276,849.23

公司处置可供出售金融资产取得的投资收益系公司购买的短期投资产品（可供出售金融资产）在报告期内处置时予以结转所致；持有可供出售金融资产期间取得的投资收益系公司 2015 年购买的工行理财产品和天弘货币基金（可供出售金融资产）公允价值上升所致；权益法核算的联营企业长期股权投资损失系按照公司对权益法核算的联营企业确认相应损失所致。

2、非经常性损益情况

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	1,071,417.52	1,676,502.59	276,849.23
越权审批，或无正式批准文件，或偶发性的税收返还、减免	286,827.72	3,922,786.00	43,531.00
计入当期损益的政府补助，但与企业正常经营业务密切相关，符合国家政策规定，按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	-	-	-
赞助支出		-500,002.53	
捐赠支出			-1,280,000.00
非流动资产处置损益	-144,891.84	-72,756.75	60,000.00
其他符合非经常性损益定义的损益项目	79,966.31	417,206.86	638,883.38

除上述各项之外的其他营业外收入和支出	12,157.53	93,621.40	135,748.60
非经常性损益总额合计	1,305,477.24	5,537,357.57	-396,484.99
减：所得税影响金额	163,184.66	-	-
非经常性损益净额	1,142,292.58	5,537,357.57	-396,484.99
非经常性损益总额占当期利润总额的比例	3.72%	53.65%	0.43%
非经常性损益净额占当期净利润的比例	3.70%	53.65%	0.43%
扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润	-31,987,727.33	4,784,117.97	92,603,394.87

非经常性损益的发生与公司正常经营业务的关联性不强，主要为政府补助和可供出售金融资产取得的投资收益。2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司的非经常性损益总额占公司当期利润总额的比例分别为 3.72%、53.65%、0.43%；非经常性损益净额占公司净利润的比例分别为 3.70%、53.65%、0.43%。从数据看，2014 年度，此部分占利润总额较大，非经常性损益对 2014 年度公司财务情况和经营成果有较大影响，主要系 2014 年度公司获取的政府补助较多，且 2014 年度营业收入下滑，盈利水平降低较多所致，2015 年 1-7 月、2013 年度此部分占利润总额不大，公司扣除了非经常性损益之后对净利润没有实质性影响该表明公司发展并不依赖于非经常性损益，非经常性损益对公司财务状况和经营成果影响不重要。

3、主要税项及享受的主要财政税收优惠政策

（1）流转税及附加税费

主要税种	税率	计税依据	备注
增值税	3%、6%及 17%	应纳税增值额（应纳税额按应纳税销售额乘以适用税率扣除当期允许抵扣的	①
城市维护建设税	1%及 5%	缴纳的增值税税额	②
地方教育费附加	2%	缴纳的增值税税额	③
国家教育费附加（注 3）	1%及 3%	缴纳的增值税税额	③

备注：

① 增值税

根据财政部、国家税务总局关于印发《营业税改征增值税试点方案》的通知（财税[2011]110 号）和财政部、国家税务总局发布的《关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点税收政策的通知》（财税[2013]37 号），自 2012 年 1 月 1 日起，公司的让渡软件使用权收入适用增值税。自 2012 年 1 月 1 日至 2013 年 5 月 31 日，公司被税务机关认定为增值税小规模纳税，采用简易征收办法，征收率为 3%。自 2013 年 6 月 1 日起，公司被税务机关认定为增值税一般纳税人。

由于公司于 2013 年 4 月 10 日被上海市经济和信息化委员会认定为软件企业，根据财政

部、国家税务总局总局发布的《关于软件产品增值税政策的通知》（沪财税[2011]100号），公司让渡软件使用权收入按17%税率征收增值税后，对实际税负超过3%的部分实行增值税即征即退政策。公司让渡软件使用权且同时承担相应比例成本的收入适用税率为6%。

公司的子公司上海欢乐互娱网络科技有限公司让渡软件使用权收入和自主运营游戏收入适用增值税。自2013年4月8日（公司成立日）至2014年9月30日止期间，公司被税务机关认定为增值税小规模纳税人，采用简易征收办法，征收率为3%。自2014年10月1日起，公司被税务机关认定为增值税一般纳税人，其中让渡软件使用权收入适用税率为17%，游戏平台运营收入适用税率为6%。

公司的子公司上海热血网络科技有限公司及海南欢乐互娱网络科技有限公司被税务机关认定为增值税小规模纳税人，采用简易征收办法，征收率为3%。

② 城市维护建设税

公司按应纳流转税额的1%缴纳城市维护建设税。

公司的子公司上海欢乐互娱网络科技有限公司、上海热血网络科技有限公司和海南欢乐互娱网络科技有限公司按应纳流转税额的5%缴纳城市维护建设税。

③ 地方教育费附加及国家教育费附加

公司及公司的子公司上海欢乐互娱网络科技有限公司和海南欢乐互娱网络科技有限公司按应纳流转税额的3%和2%分别缴纳教育费附加和地方教育附加。

公司的子公司上海热血网络科技有限公司按应纳流转税额的1%缴纳教育费附加。

（2）企业所得税

公司名称	税率	备注
公司、子公司（注1）	12.5%及25%	①

备注：

① 公司为设立于上海张江高科技园区的软件企业。经税务机关批准，适用所得税税率为25%。根据《中华人民共和国企业所得税法》及财政部、国家税务总局发布的《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27号），公司自弥补以前年度累计可抵扣亏损后的第一个获利年度起可享受“两免三减半”的税收优惠政策。2013年及2014年为优惠期第一年及第二年，适用企业所得税税率0%。2015年为优惠期第三年，适用企业所得税税率12.5%。

公司的子公司上海欢乐互娱网络科技有限公司、上海热血网络科技有限公司及海南欢乐互娱网络科技有限公司适用的企业所得税税率均为25%。

（四）主要资产情况及其重大变动分析

1、应收账款

(1) 应收账款及坏账准备账龄分析明细表：

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日			
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面净额
1 年以内	13,134,311.92	100.00	-	13,134,311.92
合计	13,134,311.92	100.00	-	13,134,311.92

单位：元

账龄	2014 年 12 月 31 日			
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面净额
1 年以内	7,418,112.45	100.00	-	7,418,112.45
合计	7,418,112.45	100.00	-	7,418,112.45

单位：元

账龄	2013 年 12 月 31 日			
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面净额
1 年以内	33,495,868.93	100.00	-	33,495,868.93
合计	33,495,868.93	100.00	-	33,495,868.93

公司 2015 年 7 月末、2014 年末、2013 年末，公司应收账款周转率分别为 4.99、4.81、12.00，应收账款周转天数分别为 42 天、75 天、30 天，2014 年度应收账款周转天数较 2013 增加主要原因系 2014 年度应收账款年初余额较高，2014 年度营业收入下降所致，去除年初余额较高的影响因素，2014 年度公司月均收入为 8,191,795.30 元，期末应收账款余额为 7,418,112.45，基本为一个月的收入金额，因此公司实际周转天数为 30 天左右，与 2013 年度基本持平。2015 年 1-7 月公司应收账款周转天数较 2014 年度有所减少主要原因系 2014 年公司应收账款期初余额过高导致 2014 年周转天数过高所致，去除 2014 年年初应收账款过高的影响，2015 年 1-7 月公司应收账款周转天数实际较 2014 年度略有增加，主要原因系公司在 2015 年起推广移动网络游戏并与 Apple Inc. 签订合作协议，根据协议约定，Apple Inc. 将在收入结算月后 60 天内支付分成款，结算周期较网页网络游戏客户有所延长，因此导致公司应收账款回款速度下降。截至 2015 年 7 月末，公司应收账款余额均在正常信用期以内。为保证回款的及时性和安全性，公司在开发新的渠道的同时，积极加强客户信用管理，优先满足长期合作及信誉良好的大客户，从而有效地控制了应收账款的期限和风险。

公司自成立以来，应收账款管理情况相对较好，股份公司成立之后，公司更加强了对应收款项的管理，财务部对款项的收回进行严格监督。

公司坏账准备计提政策较为稳健，已按会计准则要求及时足额计提坏账准

备。

（2）截至2015年7月31日，应收账款金额前五名的客户情况：

单位：元

单位名称	2015年7月31日	占比（%）	账龄
北京世界星辉科技有限责任公司	2,507,042.03	19.09	1年以内
深圳腾讯计算机系统有限公司	2,341,504.77	17.83	1年以内
Apple Inc.	1,790,660.39	13.63	1年以内
北京瓦力网络科技有限公司	827,630.31	6.30	1年以内
四三九九网络股份有限公司	753,000.00	5.73	1年以内
合计	8,219,837.50	62.58	

（3）截至2014年12月31日，应收账款金额前五名的客户情况：

单位：元

单位名称	2014年12月31日	占比（%）	账龄
深圳腾讯计算机系统有限公司	1,472,411.78	19.85	1年以内
四三九九网络股份有限公司	1,020,748.42	13.76	1年以内
TEEPLAY Interactive Limited	868,490.00	11.71	1年以内
广州华多网络科技有限公司珠海分公司	458,640.60	6.18	1年以内
北京世界星辉科技有限责任公司	444,675.30	5.99	1年以内
合计	4,264,966.10	57.49	

（4）截至2013年12月31日，应收账款余额前五名客户情况：

单位：元

单位名称	2013年12月31日	占比（%）	账龄
广州华多网络科技有限公司珠海分公司	4,739,468.50	14.15	1年以内
深圳市快播科技有限公司	4,660,902.93	13.91	1年以内
上海森乐文化传播有限公司	3,725,020.89	11.12	1年以内
北京搜狗科技发展有限公司	3,523,291.80	10.52	1年以内
北京世界星辉科技有限责任公司	3,366,576.00	10.05	1年以内
合计	20,015,260.12	59.75	

（5）截至2015年7月31日，应收账款期末余额中无持有公司5%（含5%）以上表决权股份的股东单位的欠款。

（6）截至2014年12月31日，应收账款期末余额无应收关联方款项。

2、预付款项

（1）公司最近两年一期的预付款项如下表：

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日			
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面净额
1 年以内	4,885,850.61	100.00	-	4,885,850.61
合计	4,885,850.61	100.00	-	4,885,850.61

账龄	2014 年 12 月 31 日			
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面净额
1 年以内	5,284,214.68	100.00	-	5,284,214.68
合计	5,284,214.68	100.00	-	5,284,214.68

账龄	2013 年 12 月 31 日			
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面净额
1 年以内	3,363,413.22	100.00	-	3,363,413.22
合计	3,363,413.22	100.00	-	3,363,413.22

(2) 截至 2015 年 7 月 31 日，预付款项金额前五名客户情况：

单位：元

单位名称	2015 年 7 月 31 日	占比（%）	性质	账龄
上海珍岛信息技术有限公司	1,200,000.00	24.57	广告费	1 年以内
上海森华易腾通信有限公司	935,052.62	19.14	宽带费	1 年以内
北京指点互动广告有限公司	838,128.26	17.15	广告费	1 年以内
上海骏迟汽车销售有限公司	730,000.00	14.94	购车款	1 年以内
上海久筑建筑装饰设计工程有限公司	437,402.00	8.95	装修款	1 年以内
合计	4,140,582.88	84.75		

(3) 截至 2014 年 12 月 31 日，预付款项余额前五名客户情况：

单位：元

单位名称	2014 年 12 月 31 日	占比（%）	性质	账龄
SNK Play More H.K. Co., Limited	1,845,839.98	34.93	授权金	1 年以内
上海珍岛信息技术有限公司	1,500,000.00	28.39	广告费	1 年以内
北京森华易腾通信有限公司	923,013.50	17.47	带宽费	1 年以内
深圳市腾讯计算机系统有限公司	480,160.61	9.09	广告费	1 年以内
上海红妹投资管理咨询有限公司	166,666.69	3.15	咨询服务费	1 年以内
合计	4,915,680.78	93.03		

(4) 截至 2013 年 12 月 31 日，预付款项余额前五名客户情况：

单位：元

单位名称	2013 年 12 月 31 日	占比（%）	性质	账龄
上海绿地宝仕汽车销售服务有限公司	853,700.00	25.38	购车款	1 年以内
上海森华易腾通信有限公司	850,600.03	25.29	带宽费	1 年以内
上海闵星汽车服务有限公司	680,000.00	20.22	购车款	1 年以内
上海宝诚汽车销售服务有限公司	399,000.00	11.86	购车款	1 年以内
上海铂众汽车销售服务有限公司	353,500.00	10.51	购车款	1 年以内
合计	3,136,800.03	93.26		

（5）截至 2015 年 7 月 31 日，预付款项余额中无预付持有本公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位的款项。

（6）截至 2015 年 7 月 31 日，预付款项期末余额中无预付本公司关联方款项余额。

3、其他应收款

（1）其他应收款及坏账准备账龄分析明细表：

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日			
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面净额
1 年以内	1,116,202.00	100.00	-	1,116,202.00
合计	1,116,202.00	100.00	-	1,116,202.00

账龄	2014 年 12 月 31 日			
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面净额
1 年以内	5,824,096.00	100.00	-	5,824,096.00
合计	5,824,096.00	100.00	-	5,824,096.00

账龄	2013 年 12 月 31 日			
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面净额
1 年以内	15,448,835.30	100.00	-	15,448,835.30
合计	15,448,835.30	100.00	-	15,448,835.30

由于员工个人资金周转需要，公司为提高员工忠诚度、员工稳定性以及工作满意度，公司内部成立了公司“互助计划”，向员工提供小于一年的免息短期资金援助，员工借款经过部门主管、财务部门及总经理审批后即可获得短期借款，若在借款期间离职，需清偿完所有借款方可办理离职手续，因此不可回收的风险较低。公司将在未来完善“互助计划”的实施措施，以采用低息贷款的方式，在

向员工提供福利的同时保护股东的利益，提高公司资金的使用效率。

①截至 2015 年 7 月 31 日，公司向员工提供资金资助的具体情况如下：

资助对象	借款金额	科目	借款日期	借款期限	利率 (%)	借款事由
陈康	300,000.00	其他应收款	2015.6.30	2015.6.10-2016.6.9	0.00	资金周转
魏来	200,000.00	其他应收款	2015.6.30	2015.6.20-2016.6.19	0.00	资金周转
李江	200,000.00	其他应收款	2014.4.10	2014.4.10-2016.4.9	0.00	资金周转
汤攀	150,000.00	其他应收款	2013.7.15	2013.7.15-2020.3.15	0.00	住房贷款
	550,000.00	长期应收款				
周薇薇	100,000.00	其他应收款	2015.6.25	2015.6.25-2016.6.24	0.00	资金周转
张伟	50,000.00	其他应收款	2014.2.28	2014.2.28-2016.2.27	0.00	住房贷款
焦胜强	500,000.00	长期应收款	2014.6.30	2014.6.23-2019.6.22	0.00	住房贷款
柯尊猛	176,000.00	长期应收款	2015.2.13	2015.2.13-2020.2.12	0.00	住房贷款
徐玮	160,727.44	长期应收款	2015.2.15	2015.2.13-2020.2.12	3.75	住房贷款
张羽	159,600.00	长期应收款	2015.4.20	2015.4.22-2020.4.21	0.00	住房贷款
李玲玲	132,000.00	长期应收款	2015.7.22	2015.7.1-2020.6.30	0.00	住房贷款
张亮	125,592.99	长期应收款	2015.5.28	2015.5.25-2020.5.24	3.25	住房贷款
王伟	100,000.00	长期应收款	2015.7.22	2015.7.10-2018.7.9	0.00	住房贷款
陈爱玲	91,200.00	长期应收款	2015.4.20	2015.4.22-2020.4.21	0.00	住房贷款

②截至 2014 年 12 月 31 日，公司向员工提供资金资助的具体情况如下：

资助对象	借款金额	科目	借款期	借款期限	利率 (%)	借款事由
汤攀	150,000.00	其他应收款	2013.7.15	2013.7.15-2020.3.15	0.00	住房贷款
	700,000.00	长期应收款				
王珊	60,000.00	其他应收款	2014.6.18	2014.6.18-2015.6.17	0.00	资金周转
钟斌	30,000.00	其他应收款	2014.10.29	2014.10.29-	0.00	资金周转

				2015. 2. 28		
焦胜强	500,000.00	长期应收款	2014. 6. 30	2014. 6. 23-2019. 6. 22	0.00	住房贷款
李江	200,000.00	长期应收款	2014. 4. 10	2014. 4. 10-2016. 4. 9	0.00	资金周转
楼奎鱼	200,000.00	长期应收款	2012. 4. 26	2012. 4. 26-2015. 1. 31	0.00	住房贷款
漆芬	153,333.33	长期应收款	2014. 11. 5	2014. 10. 30-2016. 10. 29	4.00	住房贷款
王婷婷	63,614.67	长期应收款	2014. 6. 16	2014. 6. 13-2016. 6. 12	4.00	住房贷款
张伟	50,000.00	长期应收款	2014. 2. 28	2014. 2. 28-2016. 2. 27	0.00	住房贷款
冯艳鹏	50,000.00	长期应收款	2014. 7. 3	2014. 7. 3-2016. 7. 2	0.00	资金周转

③截至 2013 年 12 月 31 日，公司向员工提供资金资助的具体情况如下：

资助对象	借款金额	科目	借款日期	借款期限	利率 (%)	借款事由
陈浩建	3,000,000.00	其他应收款	2013. 12. 23	2013. 12. 23-2014. 2. 22	0.00	资金周转
汤攀	1,000,000.00	其他应收款	2013. 7. 15	2013. 7. 15-2020. 3. 15	0.00	住房贷款
马骋	1,000,000.00	其他应收款	2013. 10. 9	2013. 10. 9-2013. 12. 31	0.00	资金周转
许治坤	250,000.00	其他应收款	2013. 10. 28	2013. 10. 28-2014. 4. 28	0.00	资金周转
楼奎鱼	200,000.00	长期应收款	2012. 4. 26	2012. 4. 26-2015. 1. 31	0.00	住房贷款

(2) 截至 2015 年 7 月 31 日，其他应收款金额前五名客户情况：

单位：元

单位名称	2015 年 7 月 31 日	占比 (%)	性质	账龄
陈康	300,000.00	26.88	员工借款	1 年以内
魏来	200,000.00	17.92	员工借款	1 年以内
李江	200,000.00	17.92	员工借款	1 年以内
汤攀	150,000.00	13.44	员工借款	1 年以内
周薇薇	100,000.00	8.96	员工借款	1 年以内
李瑞明	100,000.00	8.96	股东借款	1 年以内
合计	1,050,000.00	94.08		

(3) 截至 2014 年 12 月 31 日，其他应收款金额前五名客户情况：

单位：元

单位名称	2014 年 12 月 31 日	占比 (%)	性质	账龄
时继江	5,000,000.00	85.85	股东借款	1 年以内
时继敏	500,000.00	8.59	股东借款	1 年以内
汤攀	150,000.00	2.58	员工借款	1 年以内
王珊	60,000.00	1.03	员工借款	1 年以内
李汪林	35,919.00	0.62	员工借款	1 年以内
合计	5,745,919.00	98.66		

(4) 截至 2013 年 12 月 31 日，其他应收款金额前五名客户情况如下：

单位：元

单位名称	2013 年 12 月 31 日	占比 (%)	性质	账龄
时继江	9,185,003.00	59.45	股东借款	1 年以内
陈浩建	3,000,000.00	19.42	员工借款	1 年以内
汤攀	1,000,000.00	6.47	员工借款	1 年以内
马骋	1,000,000.00	6.47	员工借款	1 年以内
李瑞明	670,000.00	4.34	股东借款	1 年以内
合计	14,855,003.00	96.16		

(4) 截至 2015 年 7 月 31 日，其他应收款期末余额无持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位的欠款。

(5) 截至 2015 年 7 月 31 日，其他应收款期末余额中其他应收关联方款项如下：

关联方名称	2015 年 7 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
李瑞明	100,000.00	8.96	-	-	670,000.00	4.34
时继江	-	-	5,000,000.00	85.85	9,185,003.00	59.45
时继敏	-	-	500,000.00	8.59	300,000.00	1.94
合计	100,000.00	8.96	5,500,000.00	94.44	10,155,003.00	65.73

4、其他流动资产

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
可供出售金融资产	10,049,622.02	-	10,000,000.00
待抵扣的增值税进项税额	546,142.38	-	-

合计	10,595,764.40	-	10,000,000.00
----	---------------	---	---------------

5、长期应收款

（1）长期应收款分析明细表：

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
长期房租押金	2,100,960.74	2,207,634.74	1,964,031.36
员工长期借款	1,642,369.49	1,607,639.21	353,832.17
股东长期借款	-	932,949.02	-
未实现融资收益	199,413.26	212,745.75	28,065.10
合计	3,942,743.49	4,960,968.72	2,345,928.63

员工长期借款系公司为了降低员工的周转率，培养员工对企业的归属感，对在职时间超过两年以上的员工提供免息“欢乐住房计划”，对员工的购房安置需求给予帮助，员工在获得部门主管、财务部以及总经理审批后，可以获得长期免息借款。若员工在借款期间离职，须清偿借款方可办理离职手续，不可回收的风险较低。公司将在未来完善“欢乐住房计划”的实施措施，以采用低息贷款的方式，在向员工提供福利的同时保护股东的利益，提高公司资金的使用效率。

（2）截至 2015 年 7 月 31 日，长期应收款金额前五名债务人情况：

单位：元

单位名称	2015 年 7 月 31 日	占比 (%)	性质	账龄
上海张江高科技园区开发有限公司	1,435,614.64	36.41	长期房租押金	2-3 年
汤攀	550,000.00	13.95	员工长期借款	1-2 年
焦胜强	500,000.00	12.68	员工长期借款	1-2 年
上海张江集成电路产业区开发有限公司	444,336.39	11.27	长期房租押金	1-2 年
上海新张江物业管理有限公司	166,145.60	4.21	长期房租押金	3-4 年
合计	3,096,096.63	78.52		

（3）截至 2014 年 12 月 31 日，长期应收款金额前五名债务人情况：

单位：元

单位名称	2014 年 12 月 31 日	占比 (%)	性质	账龄
上海张江高科技园区开发有限公司	1,435,614.64	28.94	长期房租押金	1-2 年
汤攀	700,000.00	14.11	员工长期借款	1 年以内

李瑞明	670,000.00	13.51	股东长期借款	1 年以内
焦胜强	500,000.00	10.08	员工长期借款	1 年以内
上海张江集成电路产业区开发有限公司	444,336.39	8.96	长期房租押金	1 年以内
合计	3,749,951.03	75.60		

（4）截至 2013 年 12 月 31 日，长期应收款金额前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	2013 年 12 月 31 日	占比 (%)	性质	账龄
上海张江高科技园区开发有限公司	1,435,614.64	61.20	长期房租押金	1 年以内
上海德馨置业发展有限公司	246,071.31	10.49	长期房租押金	1-2 年
饶加民	200,000.00	8.53	员工长期借款	1-2 年
楼奎鱼	200,000.00	8.53	员工长期借款	1 年以内
上海新张江物业管理有限公司	190,913.60	8.14	长期房租押金	1-2 年
合计	2,272,599.55	96.89		

（4）截至 2015 年 7 月 31 日，长期应收款期末余额中无持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位的欠款。

（5）截至 2015 年 7 月 31 日，长期应收款期末余额中无其他应收关联方款项。

6、长期股权投资

（1）长期股权投资明细表：

	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
联营企业	9,746,522.49	-	-
减：长期股权投资减值准备	-	-	-
合计	9,746,522.49	-	-

（2）长期股权投资变动表：

公司	2014 年 12 月 31 日	本年增减变动			2015 年 12 月 31 日
		本期投资	按权益法调整的 净损失	计提减值准备	
上海冰禾	-	7,000,000.00	-122,271.64	-	6,877,728.36
上海乐核	-	3,000,000.00	-131,205.87	-	2,868,794.13
合计	-	10,000,000.00	-253,477.51	-	9,746,522.49

上海冰禾由时继敏和涂强共同成立于 2014 年 12 月 26 日，原注册资本人民币

100万元，营业执照注册号为310120002605903，时继敏持有该公司81%的股份并担任法人代表。公司于2015年3月25日与上海冰禾签署增资协议。按照增资协议规定，公司向上海冰禾投资人民币700万元，认购上海冰禾新增注册资本11.1111万元，占其增资后注册资本的10%。公司对上海冰禾的持股比例虽然低于20%，但是本公司有权任命上海冰禾董事会3名成员中的1名，从而能够对其施加重大影响，故将其作为联营企业核算。

上海乐核由公司、北京丰厚天元投资中心(有限合伙)和上海时乐鸟信息科技有限公司共同发起成立于2015年2月2日，注册资本为人民币10万元，营业执照注册号为310112001469906。公司现金出资人民币300万元投资上海乐核，获得其10%的股权。公司对上海乐核的持股比例虽然低于20%，但是本公司有权任命上海乐核董事会3名成员中的1名，从而能够对其施加重大影响，故将其作为联营企业核算。

7、固定资产

（1）公司的固定资产主要包括电子设备、办公设备，折旧按直线法计提。固定资产类别、预计使用年限、预计净残值率和年折旧率情况如下：

类别	预计使用寿命	预计净残值率	年折旧率
房屋	37 年	5%	2.57%
计算机及电子设备	3 年	5%	31.67%
运输工具	5 年	5%	19.00%
办公家具	3 年	5%	31.67%

（2）2015年1-7月固定资产及折旧变动情况表：

单位：元

类别	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 7 月 31 日
一、固定资产账面原值合计	26,650,455.78	97,963.19	459,440.06	26,288,978.91
房屋	11,323,738.98	-	-	11,323,738.98
运输工具	7,015,686.57	-	459,440.06	6,556,246.51
计算机及电子设备	8,287,296.03	97,963.19	-	8,385,259.22
办公家具	23,734.20	-	-	23,734.20
二、固定资产累计折旧合计	4,771,506.52	2,464,684.76	94,548.22	7,141,643.06
房屋	-	169,629.60	-	169,629.60
运输工具	1,454,237.40	770,135.37	94,548.22	2,129,824.55
计算机及电子设备	3,307,276.91	1,520,512.71	-	4,827,789.62

办公家具	9,992.21	4,407.08	-	14,399.29
三、固定资产减值准备合计	-	-	-	-
房屋	-	-	-	-
运输工具	-	-	-	-
计算机及电子设备	-	-	-	-
办公家具	-	-	-	-
四、固定资产账面净值合计	21,878,949.26	-	-	19,147,335.85
房屋	11,323,738.98	-	-	11,154,109.38
运输工具	5,561,449.17	-	-	4,426,421.96
计算机及电子设备	4,980,019.12	-	-	3,557,469.60
办公家具	13,741.99	-	-	9,334.91

(3) 2014年度固定资产及折旧变动情况表：

单位：元

类别	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
一、固定资产账面原值合计	9,833,753.67	17,078,402.11	261,700.00	26,650,455.78
房屋	-	11,323,738.98	-	11,323,738.98
运输工具	4,112,678.44	2,903,008.13	-	7,015,686.57
计算机及电子设备	5,698,142.74	2,850,853.29	261,700.00	8,287,296.03
办公家具	22,932.49	801.71	-	23,734.20
二、固定资产累计折旧合计	1,535,861.12	3,384,988.65	149,343.25	4,771,506.52
房屋	-	-	-	-
运输工具	314,944.70	1,139,292.70	-	1,454,237.40
计算机及电子设备	1,215,741.37	2,240,878.79	149,343.25	3,307,276.91
办公家具	5,175.05	4,817.16	-	9,992.21
三、固定资产减值准备合计	-	-	-	-
房屋	-	-	-	-
运输工具	-	-	-	-
计算机及电子设备	-	-	-	-
办公家具	-	-	-	-
四、固定资产账面净值合计	8,297,892.55	-	-	21,878,949.26
房屋	-	-	-	11,323,738.98
运输工具	3,797,733.74	-	-	5,561,449.17
计算机及电子设备	4,482,401.37	-	-	4,980,019.12
办公家具	17,757.44	-	-	13,741.99

(4) 2013年度固定资产及折旧变动情况表：

单位：元

类别	2012 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2013 年 12 月 31 日
一、固定资产账面原值合计	985,921.51	8,847,832.16	-	9,833,753.67
房屋	-	-	-	-
运输工具	-	4,112,678.44	-	4,112,678.44
计算机及电子设备	985,921.51	4,712,221.23	-	5,698,142.74
办公家具	-	22,932.49	-	22,932.49
二、固定资产累计折旧合计	143,671.66	1,392,189.46	-	1,535,861.12
房屋	-	-	-	-
运输工具	-	314,944.70	-	314,944.70
计算机及电子设备	143,671.66	1,072,069.71	-	1,215,741.37
办公家具	-	5,175.05	-	5,175.05
三、固定资产减值准备合计	-	-	-	-
房屋	-	-	-	-
运输工具	-	-	-	-
计算机及电子设备	-	-	-	-
办公家具	-	-	-	-
四、固定资产账面净值合计	842,249.85	-	-	8,297,892.55
房屋	-	-	-	-
运输工具	-	-	-	3,797,733.74
计算机及电子设备	842,249.85	-	-	4,482,401.37
办公家具	-	-	-	17,757.44

（5）截至2015年7月31日，公司在用的固定资产均使用状态良好，不存在淘汰、更新、大修、技术升级等情况。

（6）截至2015年7月31日，公司不存在融资租入固定资产的情况，亦不存在固定资产的抵押的情况。

（7）截至2015年7月31日，无固定资产发生可收回金额低于账面价值的事项，不存在减值迹象，未计提固定资产减值准备。

8、无形资产

（1）2015 年 1-7 月无形资产变动表

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 7 月 31 日
一、无形资产原值合计	49,572.65	90,854.70	-	140,427.35
软件	49,572.65	90,854.70	-	140,427.35

二、累计摊销合计	-	11,764.97	-	11,764.97
软件	-	11,764.97	-	11,764.97
三、无形资产减值准备合计	-	-	-	-
软件	-	-	-	-
四、无形资产账面价值合计	49,572.65			128,662.38
软件	49,572.65			128,662.38

(2) 2014 年度无形资产变动表

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
一、无形资产原值合计	-	49,572.65	-	49,572.65
软件	-	49,572.65	-	49,572.65
二、累计摊销合计	-	-	-	-
软件	-	-	-	-
三、无形资产减值准备合计	-	-	-	-
软件	-	-	-	-
四、无形资产账面价值合计	-	-	-	49,572.65
软件	-	-	-	49,572.65

(3) 2013 年度无形资产变动表

单位：元

项目	2012 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2013 年 12 月 31 日
一、无形资产原值合计	-	-	-	-
软件	-	-	-	-
二、累计摊销合计	-	-	-	-
软件	-	-	-	-
三、无形资产减值准备合计	-	-	-	-
软件	-	-	-	-
四、无形资产账面价值合计	-	-	-	-
软件	-	-	-	-

9、长期待摊费用

(1) 2015 年 1-7 月长期待摊费用变动表

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期摊销	2015 年 7 月 31 日
办公室装修工程	1,252,031.09	135,337.84	534,667.26	852,701.67
合计	1,252,031.09	135,337.84	534,667.26	852,701.67

(2) 2014 年度长期待摊费用变动表

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期摊销	2014 年 12 月 31 日
办公室装修工程	2,086,718.46	-	834,687.37	1,252,031.09
合计	2,086,718.46	-	834,687.37	1,252,031.09

(3) 2013 年度长期待摊费用变动表

单位：元

项目	2012 年 12 月 31 日	本期增加	本期摊销	2013 年 12 月 31 日
办公室装修工程	-	2,793,123.00	706,404.54	2,086,718.46
合计	-	2,793,123.00	706,404.54	2,086,718.46

10、资产减值准备计提情况

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期计提额	本期减少		2015 年 7 月 31 日
			转回	核销	
坏账准备-应收账款	-	24,367.91	-	24,367.91	-
坏账准备-其他应收款	-	-	-	-	-
合计	-	24,367.91	-	24,367.91	-

项目	2013 年 12 月 31 日	本期计提额	本期减少		2014 年 12 月 31 日
			转回	核销	
坏账准备-应收账款	-	252,704.30	-	252,704.30	-
坏账准备-其他应收款	-	-	-	-	-
合计	-	252,704.30	-	252,704.30	-

(五) 主要负债情况

1、预收账款

(1) 公司最近两年一期的预收账款如下表：

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
1 年以内	1,096,221.57	100.00	1,666,652.29	87.68	481,556.06	100.00

1-2 年	-	-	234,249.33	12.32	-	-
合计	1,096,221.57	100.00	1,900,901.62	100.00	481,556.06	100.00

（2）截至 2015 年 7 月 31 日预收账款余额前五名供应商情况：

单位：元

单位名称	2015 年 7 月 31 日	占比(%)	性质	账龄
香港绿洲游戏网络科技有限公司	425,484.74	38.81	授权金	1 年以内
101XP Limited	251,257.60	22.92	授权金	1 年以内
Entermate Co., Ltd	194,086.95	17.71	授权金	1 年以内
成都触控科技发展有限公司	188,679.25	17.21	授权金	1 年以内
湖南奇葩互动娱乐有限公司	6,412.50	0.58	授权金	1 年以内
合计	1,065,921.04	97.24		

（3）截至 2014 年 12 月 31 日预收账款余额前五名供应商情况：

单位：元

单位名称	2014 年 12 月 31 日	占比(%)	性质	账龄
成都触控科技发展有限公司	754,716.98	39.70	授权金	1 年以内
香港绿洲游戏网络科技有限公司	431,534.23	22.70	授权金	1 年以内
昆仑在线（香港）股份有限公司	372,304.59	19.59	预收分成款	1 年以内
上海悠游网软件科技有限公司	92,156.10	4.85	授权金	1-2 年
杭州游趣网络有限公司	71,010.00	3.74	授权金	1-2 年
合计	1,721,721.90	90.58		

（4）截至 2013 年 12 月 31 日预收账款余额前五名供应商情况：

单位：元

单位名称	2013 年 12 月 31 日	占比(%)	性质	账龄
快钱支付清算信息有限公司	121,205.75	25.17	授权金	1 年以内
上海悠游网软件科技有限公司	92,156.10	19.14	授权金	1 年以内
杭州游趣网络有限公司	71,010.00	14.75	授权金	1 年以内
天诚合达投资（北京）有限公司	48,300.93	10.03	授权金	1 年以内
广东新淼网络科技有限公司	20,323.70	4.22	授权金	1 年以内
合计	352,996.48	73.31		

（5）截至 2015 年 7 月 31 日，预收款项中无应付持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位的款项。

（6）截至 2015 年 7 月 31 日，预收款项余额中无预收公司关联方款款项。

2、其他应付款

（1）公司最近两年一期的其他应付款如下表：

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
1 年以内	1,141,235.02	100.00	619,800.27	100.00	573,225.98	100.00
合计	1,141,235.02	100.00	619,800.27	100.00	573,225.98	100.00

(2) 截至 2015 年 7 月 31 日，期末其他应付款中欠款金额前五名：

单位：元

单位名称	2015 年 7 月 31 日	占比 (%)	性质	账龄
普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）	600,000.00	52.57	审计费	1 年以内
中信证券股份有限公司	360,000.00	31.54	中介服务费	1 年以内
中国太平洋财产保险股份有限公司	20,500.00	1.80	车辆保险费	1 年以内
上海星杰设计装饰工程有限公司	2,111.00	0.18	办公费尾款	1 年以内
张东杰	2,011.00	0.18	员工报销款	1 年以内
合计	984,622.00	86.28		

(3) 截至 2014 年 12 月 31 日，期末其他应付款中欠款金额前五名：

单位：元

单位名称	2014 年 12 月 31 日	占比 (%)	性质	账龄
普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）	330,000.00	53.24	审计费	1 年以内
何长兵	5,109.41	0.82	代垫款	1 年以内
赵艳	3,648.30	0.59	代垫款	1 年以内
上海星杰设计装饰工程有限公司	2,111.00	0.34	办公费尾款	1 年以内
上海机动车回收服务中心	988.00	0.16	购车退款	1 年以内
合计	341,856.71	55.16		

(4) 截至 2013 年 12 月 31 日，期末其他应付款中欠款金额前五名：

单位：元

单位名称	2013 年 12 月 31 日	占比 (%)	性质	账龄
普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）	330,000.00	57.57	审计费	1 年以内
上海市公积金管理中心浦东分行	131,164.00	22.88	代扣代缴公积金	1 年以内
上海市社会保险事业管理中心	108,413.04	18.91	代扣代缴社保费	1 年以内

赵艳	3,648.94	0.64	代垫款	1 年以内
合计	573,225.98	100.00		

（5）截至 2015 年 7 月 31 日，其他应付款中无应付持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位的款项。

（6）截至 2015 年 7 月 31 日，其他应付款中应付其他关联方款项如下：

单位：元

关联方名称	2015 年 7 月 31 日		2013 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例（%）	金额	比例（%）	金额	比例（%）
张东杰	2,011.00	0.18	-	-	-	-
合计	2,011.00	0.18	-	-	-	-

3、应付职工薪酬

（1）2015 年 1-7 月应付职工薪酬变动如下：

①应付职工薪酬列示

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 7 月 31 日
短期薪酬	10,540,462.67	35,758,297.48	42,158,374.23	4,140,385.92
离职后福利-设定提存计划	513,182.59	4,155,863.93	4,120,073.40	548,973.12
合计	11,053,645.26	39,914,161.41	46,278,447.63	4,689,359.04

②短期薪酬列示

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 7 月 31 日
工资、奖金、津贴和补贴	9,910,188.00	32,054,611.73	38,552,963.33	3,411,836.40
医疗保险费	388,475.25	1,756,146.02	1,892,345.80	252,275.47
工伤保险费	11,679.62	93,156.50	92,510.70	12,325.42
生育保险	20,930.80	156,390.09	156,446.40	20,874.49
住房公积金	209,189.00	1,431,586.09	1,464,108.00	176,667.09
短期带薪缺勤	-	266,407.05	-	266,407.05
合计	10,540,462.67	35,758,297.48	5,245,536.46	4,140,385.92

③设定提存计划列示

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 7 月 31 日
基本养老保险费	482,411.43	3,920,653.99	3,885,404.00	517,661.42
失业保险费	30,771.16	235,209.94	234,669.40	31,311.70
合计	513,182.59	4,155,863.93	4,120,073.40	548,973.12

(2) 2014 年度应付职工薪酬变动如下：

①应付职工薪酬列示

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
短期薪酬	6,210,915.63	59,961,775.19	55,632,228.15	10,540,462.67
离职后福利 - 设定提存计划	255,256.20	5,252,254.17	4,994,327.78	513,182.59
合计	6,466,171.83	65,214,029.36	60,626,555.93	11,053,645.26

②短期薪酬列示

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
工资、奖金、津贴和补贴	5,935,834.03	54,828,364.41	50,854,010.44	9,910,188.00
医疗保险费	146,879.80	2,578,880.11	2,337,284.66	388,475.25
工伤保险费	5,725.20	119,043.89	113,089.47	11,679.62
生育保险	9,732.60	211,238.78	200,040.58	20,930.80
住房公积金	112,744.00	2,223,600.00	2,127,155.00	209,189.00
其他	-	648.00	648.00	-
合计	6,210,915.63	59,961,775.19	55,632,228.15	10,540,462.67

③设定提存计划

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
基本养老保险费	240,586.90	4,939,994.94	4,698,170.41	482,411.43
失业保险费	14,669.30	312,259.23	296,157.37	30,771.16
合计	255,256.20	5,252,254.17	4,994,327.78	513,182.59

(3) 2013 年度应付职工薪酬变动如下：

①应付职工薪酬列示

单位：元

项目	2012 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2013 年 12 月 31 日
短期薪酬	72,600.50	46,846,475.43	40,708,160.30	6,210,915.63
离职后福利 - 设定提存计划	74,214.70	1,935,645.50	1,754,604.00	255,256.20
合计	146,815.20	48,782,120.93	42,462,764.30	6,466,171.83

②短期薪酬列示

单位：元

项目	2012 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2013 年 12 月 31 日
工资、奖金、津贴和补贴	-	44,893,664.43	38,957,830.40	5,935,834.03
医疗保险费	32,269.60	914,375.90	799,765.70	146,879.80
工伤保险费	1,602.80	42,184.50	38,062.10	5,725.20
生育保险	1,738.10	58,845.60	50,851.10	9,732.60
住房公积金	36,990.00	936,757.00	861,003.00	112,744.00
其他	-	648.00	648.00	-
合计	72,600.50	46,846,475.43	40,708,160.30	6,210,915.63

③设定提存计划列示

单位：元

项目	2012 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2013 年 12 月 31 日
基本养老保险费	70,521.30	1,826,198.30	1,656,132.70	240,586.90
失业保险费	3,693.40	109,447.20	98,471.30	14,669.30
合计	74,214.70	1,935,645.50	1,754,604.00	255,256.20

4、应交税金

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
应交增值税	1,317,003.53	1,995,788.12	4,857,529.06
应交个人所得税	3,162,060.16	1,020,436.19	1,610,729.91
应交企业所得税	146,011.66	-	-
应交教育费附加	39,510.11	65,547.17	114,647.75
应交地方教育费附加	26,340.08	43,698.22	76,431.87
应交城市维护建设税	13,170.04	32,924.58	38,215.90
其他	12,900.04	21,579.04	38,215.91
合计	4,716,995.62	3,179,973.32	6,735,770.40

备注：截至本公开转让说明书签署之日，公司 2015 年 7 月 31 日的应交个人所得税余额已经予以支付。

5、其他流动负债

（1）2014 年 12 月 31 日至 2015 年 7 月 31 日其他流动负债变动如下：

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本年增加	本年减少	2015 年 7 月 31 日
预收游戏道具充值产生的递延收益	-	10,528,764.02	10,160,864.70	367,899.32

（2）2013 年 12 月 31 日至 2014 年 7 月 31 日其他流动负债变动如下：

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本年增加	本年减少	2014 年 12 月 31 日
预收游戏道具充值产生的递延收益	-	4,189,827.21	4,189,827.21	-

（六）报告期股东权益情况

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
实收资本（股本）	1,307,222.00	1,176,500.00	1,176,500.00
资本公积	97,065,955.27	47,196,677.27	47,196,677.27
盈余公积	13,645,392.06	13,645,392.06	13,645,392.06
未分配利润	6,489,181.75	57,334,616.50	77,013,140.96
少数股东权益	-	-	-
所有者权益合计	118,507,751.08	119,353,185.83	139,031,710.29

2015 年 10 月 12 日，江游有限整体变更为股份有限公司，以基准日 2015 年 7 月 31 日经审计的账面净资产 172,208,369.74 元折合股本 10,000,000.00 元，其余 162,208,369.74 元计入资本公积。

六、关联方、关联方关系及交易

（一）关联方信息

1、存在控制关系的关联方

序号	关联方名称	与公司的关联关系
1	时继江	公司控股股东、实际控制人、董事长、总经理
2	上海欢乐互娱网络科技有限公司	公司全资子公司

3	上海热血网络科技有限公司	公司全资子公司
4	海南欢乐互娱网络科技有限公司	公司全资子公司

2、存在非控制关系的关联方

序号	关联方名称	与公司的关联关系
1	上海叁乐投资管理中心（有限合伙）	股东，持股 13.9500%
2	深圳市青松股权投资企业（有限合伙）	股东，持股 13.5019%
3	北海巨之投创业投资有限公司	股东，持股 10.0000%
4	上海巨人网络科技有限公司	持股 10%以上股东的一致行动人
5	上海冰禾网络科技有限公司	参股公司，持股比例 10%；控股股东、实际控制人时继江之弟控制的公司
6	上海乐核信息科技有限公司	参股公司，持股比例 10%
7	拾个梦想	控股股东、实际控制人控制的公司
8	Joy You Limited	公司控股股东、实际控制人曾经控制的公司
9	吴明明	股东，董事、副总经理
10	亓骥才	董事
11	李佳琦	董事
12	刘其炎	董事
13	张东杰	董事会秘书
14	李瑞明	股东、监事会主席
15	符小瑜	公司监事
16	陈敏	公司监事
15	周贤	财务总监
16	时继敏	公司控股股东、实际控制人之弟弟

备注：

拾个梦想：该公司为控股股东、实际控制人曾经控制的公司，截至本公开转让说签署之日，该公司正在办理注销程序；

Joy You Limited：该公司为公司控股股东、实际控制人曾经控制的公司，2015 年 9 月 10 日公司股东、实际控制人已将其持有的该公司股权出让至非关联第三方

（二）关联方交易

1、经常性关联交易

（1）采购/出售商品和接受/提供劳务的关联交易

报告期内，公司无采购/出售商品和接受/提供劳务的经常性关联交易。

2、偶发性关联交易

（1）采购/出售商品和接受/提供劳务的关联交易

经股东会同意，2015 年 7 月 27 日，上海欢乐与巨人网络签署了《<街机三国>移动版游戏软件授权协议》，具体情况如下：

双方约定在中国大陆地区，不包括香港、澳门、台湾地区，上海欢乐授权巨人网络对于游戏街机三国在授权地域的独家代理权，游戏在运营中所获得的全部收益，由甲乙双方按照约定分成。合同金额：版权代理金：巨人网络应向上海欢乐支付标的游戏版权代理金人民币 1,500 万元，该版权代理金不可抵扣游戏分成款；分成比例：自游戏于中国地区上线后，双方每月对游戏运营的净收入进行分成。合同期限为五年，自游戏正式上线商业运营日开始计算。

经核查，上海欢乐与巨人网络达成《<街机三国>移动版游戏软件授权协议》是基于各自商业利益的考虑，其交易价格与上海欢乐和其他第三方的交易价格相比处于适中水平，系双方基于市场竞争情况经过商业谈判形成的公允价格，因此该笔交易具备公允性。

公司与巨人网络签订协议，授予巨人网络对于游戏街机三国在授权地域的独家代理权，是利用巨人网络的行业地位优势推动公司业务发展的一个正常的商业举措，因此该笔交易具备必要性。

截至本公开转让说明书签署之日，标的游戏尚未正式上线运营，巨人网络也并未向上海欢乐支付版权代理金。

（2）投资关联方企业

公司为完善其产品线，获得其他种类游戏产品的收益，改善公司的经营结果和盈利能力，经过公司股东会决议通过，公司向上海冰禾增资 700 万元，取得上海冰禾 10%的股权，鉴于上海冰禾研发团队的实力，具备独创的游戏技术，有利于公司长足的发展，因此该项关联方投资具备必要性。鉴于上海冰禾成立时间较短，除原始股东以外不存在其他外部投资者，因此尚不具备独立第三方的可比交易价格，故依据上海冰禾的盈利预测及未来现金流加以折现计算上海冰禾的公允价值 7,000 万元，鉴于公司增资获取 10%的股权，股权价值约 700 万元，因此该项投资价格公允。

2015 年 3 月 20 日，上海冰禾就上述股权变更事项办理了工商变更登记手续。

（3）关联方资金往来

①2015年1-7月关联方资金往来明细：

单位：元

资金往来方名称	挂牌公司核算的会计科目	2014年12月31日余额	当年累计借方发生额（不含利息）	利息（如有）	当年累计贷方发生额（不含利息）	2015年7月31日余额
时继江	其他应收款	5,000,000.00	17,000,000.00	-	22,000,000.00	-
时继敏	其他应收款、长期应收款	800,000.00	1,000,000.00	-	1,800,000.00	-
李瑞明	其他应收款、长期应收款	670,000.00	-	-	570,000.00	100,000.00

备注：2015年10月13日，李瑞明已经偿还了其在2015年7月31日的借款余额100,000.00元。

②2014年度关联方资金往来明细：

单位：元

资金往来方名称	挂牌公司核算的会计科目	2013年12月31日余额	当年累计借方发生额（不含利息）	利息（如有）	当年累计贷方发生额（不含利息）	2014年12月31日余额
时继江	其他应收款	9,185,003.00	45,000,000.00	-	49,185,003.00	5,000,000.00
时继敏	其他应收款、长期应收款	300,000.00	500,000.00	-	-	800,000.00
李瑞明	其他应收款、长期应收款	670,000.00	-	-	-	670,000.00

③2013年度关联方资金往来明细：

单位：元

资金往来方名称	挂牌公司核算的会计科目	2012年12月31日余额	当年累计借方发生额（不含利息）	利息（如有）	当年累计贷方发生额（不含利息）	2013年12月31日余额
时继江	其他应收款	-	9,193,356.00	-	8,353.00	9,185,003.00
时继敏	其他应收款	-	300,000.00	-	-	300,000.00
李瑞明	其他应收款	70,000.00	670,000.00	-	70,000.00	670,000.00

（三）关联方往来余额明细表

单位：元

关联方名称	性质	2015 年 7 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
其他应收款		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
时继江	借款	-	-	5,000,000.00	-	9,185,003.00	-
时继敏	借款	-	-	500,000.00	-	300,000.00	-
李瑞明	借款	100,000.00	-	-	-	670,000.00	-
合计		100,000.00	-	5,500,000.00	-	10,155,003.00	-

关联方名称	性质	2015 年 7 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
长期应收款		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
时继江	借款	-	-	-	-	-	-
时继敏	借款	-	-	300,000.00	-	-	-
李瑞明	借款	-	-	670,000.00	-	-	-
合计		-	-	970,000.00	-	-	-

关联方名称	性质	2015 年 7 月 31 日		2013 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
其他应付款		金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
张东杰	报销款	2,011.00	0.18	-	-	-	-
合计		2,011.00	0.18	-	-	-	-

（四）关联交易决策程序执行情况

上述关联交易发生在有限公司阶段，江游有限未制定具体的关联交易决策制度，亦未对全部关联交易履行相关决策程序。

为了规范公司与关联方之间的关联交易，维护公司股东特别是中小股东的合法权益，保证公司与关联方之间的关联交易的公允、合理，公司根据相关法律法规和规范性文件的规定，已在《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》及《关联交易管理制度》中规定了股东大会、董事会在审议关联交易事项时关联股东、董事回避表决机制和其他公允决策程序，且有关议事规则以及管理制度已经股东大会审议通过。

同时，为规范公司关联方与公司之间的潜在关联交易，公司持股 5%以上股东、公司实际控制人、董监高已向公司出具《关于减少及避免关联交易的承诺》。

七、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项

（一）期后事项

2015 年 10 月 12 日，江游有限整体变更为股份公司，公司在上海市工商行政管理局办理了工商变更登记手续，取得了证照编号为 00000000201510120006 的《企业法人营业执照》，股份公司股本 1,000 万元。

（二）或有事项

公司无应披露的或有事项。

（三）其他重要事项

公司无应披露的其他事项。

八、报告期内资产评估情况

（一）用于股份支付所涉及的评估

报告期内，为了股份支付所需，公司委托浙江中企华资产评估有限公司分别以 2013 年 6 月 30 日以及 2015 年 6 月 30 日为评估基准日对上海江游信息科技有限公司的股东部分权益价值进行评估。2015 年 8 月 10 日，浙江中企华资产评估有限公司分别出具了浙中企华评报字（2015）第 191 号及浙中企华评报字（2015）第 192 号《上海江游信息科技有限公司以财务报告为目的拟进行股份支付涉及的上海江游信息科技有限公司股东部分权益项目评估报告》。

1、评估的方法

采用收益法评估结果作为上述 2 次评估的结论。

2、资产评估的结果

单位：万元

项目	资产评估前的 账面价值	评估值	增减变动	增减变动 比例（%）
2013 年 6 月 30 日进行股份支付涉及的 14.0738% 股东权益	701.31	4,159.74	3,458.43	493.14
2015 年 6 月 30 日进行股份支付涉及的 4.70% 股东权益	629.50	1,459.34	829.84	131.83

（二）设立股份公司时所涉及的评估

公司委托万隆（上海）资产评估有限公司以 2015 年 7 月 31 日为评估基准日对江游有限的净资产公允价值进行评估。2015 年 9 月 16 日，万隆（上海）资产评估有限公司出具了万隆评报字（2015）第 1457 号《上海江游信息科技有限公司拟变更设立股份有限公司项目涉及的其净资产价值评估报告》，评估报告的有效期为一年。

1、资产评估的方法

采用资产基础法评估结果作为本次评估的结论。

2、资产评估的结果

单位：万元

项目	资产评估前的账面价值	评估值	增减变动	增减变动比例(%)
净资产	17,220.84	17,286.84	66.00	0.65

公司整体变更为股份公司后延续原账面值进行核算，未根据本次资产评估结果进行调账。

（三）投资上海冰禾涉及的评估

公司委托上海仟一资产评估有限公司以 2015 年 3 月 31 日为评估基准日对上海冰禾的 10%股东权益的公允价值进行评估。2015 年 4 月 16 日，上海仟一资产评估有限公司出具了沪仟一评报字（2015）第 Z295 号《上海江游信息科技有限公司拟了解资产价值项目涉及的上海冰禾网络科技有限公司 10%股东权益价值评估报告》，评估报告的有效期为一年。

1、资产评估的方法

采用市场法评估结果作为本次评估的结论。

2、资产评估的结果

单位：万元

项目	资产评估前的账面价值	评估值	增减变动	增减变动比例(%)
净资产	67.88 万元	703.68 万元	635.80 万元	936.65

九、股利分配政策和历年分配情况

（一）报告期内的股利分配政策

2011年11月28日，刘晓松通过定向增资的方式取得公司15%股权，根据当时生效的公司章程规定：自股权变更日2年内，刘晓松有权依据其股权比例取得2倍于时继江、时继敏、赵韬的分红权，即：

刘晓松分红数额=刘晓松出资比例*每百分之一的出资应取得红利*2

时继江、时继敏、赵韬分红数额=公司全部红利-刘晓松分红数额

2012年12月12日，刘晓松将其所持有的江游有限15%股权转让给深圳青松，根据股权转让协议约定，附属于股权的其他权利随股权的转让而转让。

上述期限届满，上述分红权未实际履行。

自此至公司整体变更为股份公司之前，公司章程规定的股利分配政策为：公司全体股东按照出资比例享有分红权。

（二）股票公开转让之后的股利分配政策

公司整体变更为股份公司之后，公司章程规定的股利分配政策如下：

公司分配当年税后利润时，应当提取利润的10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的50%以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。公司持有的本公司股份不参与分配利润。公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后2个月内完成股利（或股份）的派发事项。

公司利润分配政策为：（1）利润分配原则：公司实行持续、稳定的利润分配政策，公司的利润分配应当注重对投资者的合理投资回报，并兼顾股东的即期利益和长远利益，保证公司的可持续发展。（2）利润分配方式：公司利润分配可采取现金、股票、现金和股票相结合或者法律、法规允许的其他方式。

公司股票公开转让后的股利分配政策沿用原有的股利分配制度。

（三）公司最近两年一期股利分配情况

报告期内，公司股利分配如下：

1、2014年6月18日，公司召开股东会，会议审议并通过了以下决议：

（1）公司以2013年12月31日总出资额117.65万元为基数从账面可分配利润中取出3,000万元人民币按比例向各位股东分红。

（2）上述利润以现金方式向各位股东分配，分配比例依据公司现行章程规定，以下述比例分配：

股东姓名	分配比例（%）	分配金额（元）
时继江	46.6979	14,009,370.00
深圳青松	15.0021	4,500,630.00
上海叁乐	15.5000	4,650,000.00
时继敏	9.4450	2,833,500.00
吴明明	4.4300	1,329,000.00
饶加民	4.2500	1,275,000.00
刘其炎	3.5700	1,071,000.00
李瑞明	1.1050	331,500.00
总计	100.0000	30,000,000.00

（3）2014年6月30日，公司支付了上述股利分配款项。

2、2015年7月10日，公司召开股东会，会议审议并通过了以下决议：

（1）公司以2015年7月10日总出资额117.65万元为基数从账面可分配利润中取出2,000万元人民币按比例向各位股东分红。

（2）上述利润以现金方式向各位股东分配，分配比例依据公司现行章程规定，以下述比例分配：

股东姓名	分配比例（%）	分配金额（元）
时继江	56.1429	11,228,580.00
深圳青松	15.0021	3,000,420.00
上海叁乐	15.5000	3,100,000.00
吴明明	4.4300	886,000.00
饶加民	4.2500	850,000.00
刘其炎	3.5700	714,000.00
李瑞明	1.1050	221,000.00
总计	100.0000	20,000,000.00

（3）2015年7月31日，公司支付了上述股利分配款项。

十、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

（一）纳入合并报表子公司的基本情况

子公司全称	成立日期	法定代表人	主营业务	注册地	注册资本	取得方式	股权结构
上海欢乐互娱网络科技有限公司	2013.4.8	时继江	游戏开发、运营	上海	1,000 万元	设立	公司持股 100%
上海热血网络科技有限公司	2014.6.30	时继江	暂未开展业务	上海	100 万元	设立	公司持股 100%
海南欢乐互娱网络科技有限公司	2014.12.30	时继江	暂未开展业务	海南	1,000 万元	设立	公司持股 100%

上海欢乐互娱网络科技有限公司主要财务指标如下：

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产总额	24,301,136.32	17,713,411.28	13,248,124.70
负债总额	77,931,775.36	39,657,137.74	17,652,232.25
所有者权益	-53,630,639.04	-21,943,726.46	-4,404,107.55
项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
营业收入	12,533,254.17	13,460,428.93	105,040.78
利润总额	-31,686,912.58	-17,539,618.91	-14,404,107.55
净利润	-31,686,912.58	-17,539,618.91	-14,404,107.55

上海热血网络科技有限公司主要财务指标如下：

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产总额	932,372.50	1,000,811.88	-
负债总额	1,692.69	70,000.00	-
所有者权益	930,679.81	930,811.88	-
项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
营业收入	-	-	-
利润总额	-132.07	-69,188.12	-
净利润	-132.07	-69,188.12	-

海南欢乐互娱网络科技有限公司主要财务指标如下：

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产总额	10,940.57	-	-
负债总额	600.00	-	-

所有者权益	10,340.57	-	-
项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
营业收入	-	-	-
利润总额	-659.43	-	-
净利润	-659.43	-	-

十一、风险因素

（一）现有游戏盈利能力下降的风险

公司目前在线运营的游戏数量相对较少，报告期内盈利主要来自《街机三国》、《街机之王》和《热血街霸 3D》等游戏，若公司不能及时对在线运营的游戏进行改良和升级，以保持对玩家的持续吸引，可能导致玩家数目减少，在市场上受欢迎的程度降低，导致游戏的盈利能力下降，最终将会对公司的整体经营业绩产生不利影响。若公司的某款游戏其运营收入无法抵消其成本，公司可能会选择停止该款游戏的运营。如游戏停运，导致公司终止向运营商及客户提供该款游戏的服务，可能对公司的现金流产生不利影响。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司采取持续增加对玩家需求的探索和开发，运用大数据分析和联合运营平台的信息反馈，更全面深入地开发玩家需求。公司将玩家需求反馈至项目组，通过游戏的版本升级、游戏内活动等方式、游戏玩法创新等方式，保持对玩家的吸引力。同时通过论坛、微信客服等方式为玩家提供服务支持，做好玩家服务工作，提升玩家游戏体验。

（二）公司业绩下滑风险

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司营业收入分别为 5,240.41 万元、9,830.15 万元、21,891.07 万元，净利润分别为-3,084.54 万元、1,032.15 万元、9,220.69 万元，呈下降趋势，未来，如果公司研发实力削弱或是未能准确判断游戏玩家偏好，公司将不能推出成功的游戏产品，公司盈利能力将下降；如果公司的主打游戏产品的推出时点未能较好衔接，或过于集中，或未及时开发出主打产品，都将导致公司业绩的大幅波动；如果公司对广告费投入和研发投入未能进行合理管控，将导致公司营业成本或期间费用的增加，从而影响公司业绩。总之，公司可能因为上述因素存在业绩大幅下滑乃至亏损的风险。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司将继续坚持精品动作游戏研发商的市场定位，以具有独特游戏体验的游戏产品吸引玩家。具体而言，公司将继续提升研发能力，持续研发具有市场竞争力、符合游戏玩家偏好的高品质游戏产品。开发高质量游戏产品的关键在于人才。公司将继续通过外部招聘、内部培训

等多样化的形式，持续提升公司研发人员的素质。在研发团队稳定性方面，公司计划进一步扩大股权激励的范围，使更多公司的研发人员在股权激励计划中受益，维护团队的稳定性。管理方面，公司的管理人员将继续利用其资深的游戏行业从业经验，坚持“小而美”的团队管理，重点提升公司整体的和各游戏产品的策划能力，聚焦于提升公司未来游戏产品的品质。

（三）客户集中度风险

目前，国内的网络网页游戏和移动网络游戏的用户资源至关重要，拥有众多用户的北京世界星辉科技有限责任公司、深圳腾讯计算机系统有限公司是现阶段国内网页网络游戏和移动网络游戏市场的重要参与者以及市场发展的主要推动力量之一。这些运营商拥有的游戏平台，能直接面向大量的用户提供游戏产品及服务，且具备较好的产品发布推广模式和计费支付体系，这些平台已成为网页网络游戏和移动网络游戏行业内游戏开发商和运营商开展业务的重要平台之一。

2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度，公司通过前五大合作运营商所拥有的平台确认的收入规模分别为 3,015.36 万元、5,364.74 万元、12,722.23 万元，分别占公司同期营业收入比例分别为 58.85%、54.57%、58.12%，比例较高，公司营业收入对前五大合作运营商存在一定依赖。如果公司经营管理不善，在网页网络游戏和移动网络游戏产品或服务中出现违约事件，公司与这些合作运营商的业务合作关系将会受到影响，或者若合作运营商的计费支付等政策发生不利调整，将会影响公司的业务发展。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司正在积极进行发行渠道的维护与建设。公司设立商务部专门负责拓展客户，维护渠道关系。未来三年，公司将通过以下措施拓展游戏发行渠道：

国内方面，2015 年 1-7 月，公司的发行渠道已涵盖了超过 100 家公司，其中包括各大主要类型的游戏平台。公司与 360 游戏平台、360 游戏平台、App Store、腾讯游戏平台、应用宝等大型游戏平台建立了良好和稳固的合作关系，同时中小型游戏平台的数量也较为可观。未来公司将进一步巩固与现有游戏平台的合作关系，同时，不断拓展与其他大型游戏运营平台的合作，逐步实现公司营业收入和客户的多元化。

国外方面，公司计划将《热血街霸 3D》等游戏在日本、韩国以及东南亚地区发行和运营。目前公司正在与上述地区的代理商进行业务洽谈。公司计划根据运营设施、运营能力、过往运营业绩、在当地市场的影响力等因素，积极而审慎地选择在当地市场领先的代理商，在当地市场发行和运营游戏产品，以期在保证

游戏运营质量的前提下，取得海外市场的稳定增长。

（四）产品开发风险

公司主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发与运营，核心竞争优势来自于各类型游戏的开发能力。随着人们生活节奏不断加快以及游戏产品的不断丰富，游戏玩家兴趣转变也越来越快；随着硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的不断普及，以及新的游戏开发技术的不断推出，需要公司充分结合多项技术特征才能开发出高品质的游戏产品。因此，移动网络游戏开发必须及时掌握用户的消费心理及新兴的开发技术，不断推出新的游戏产品，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，同时抓住由这些变化而带来的商机，将会使公司在产品竞争中处于不利地位。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：通过实施将动作游戏研发做到极致的差异化发展战略，在产品定位方面着重研发精品化的重度游戏产品，以提高对玩家的吸引力。此类游戏玩法复杂、强调对抗及社交、玩家付费能力强、黏度高。相比中度游戏、轻度游戏而言，重度游戏的玩家忠实度较高，游戏盈利能力较强，生命周期较长。通过产品的明确定位，以提高产品的可玩性、忠实度、人均付费金额，延长产品生命周期，提升产品的竞争力。

公司将继续专注于提升研发人员的技术能力。项目制作人、技术人员在项目制作中积累的技术经验，会在全公司的研发人员中定期分享；同时邀请公司外的专家，进行讲座，通过以上措施让全公司的研发人员提升技术能力。在日常的研发过程中，由研发副总、核心技术人员和项目制作人带头，要求各项目组的研发人员时时关注和学习行业内先进技术的发展，进行前瞻性的技术积累，以备未来的技术应用。

（五）软件著作权纠纷风险

公司网页网络游戏和移动网络游戏产品主要分为动作格斗类和休闲益智塔防类两大类。公司坚持走精品化、系列化、品牌化的产品路线，目标将动作类游戏做到极致。目前，我国网页网络游戏和移动网络游戏的开发商较多，不同开发商开发的同类型游戏具有一定的形式相似性。根据最高人民法院对软件著作权侵权纠纷案件的相关函件，著作权法意义上的软件著作权实质相似性，需要对软件著作权的源代码或目标程序代码进行实际比较。

目前，公司上线运营的游戏产品与其他公司的游戏产品在源代码、美术素材、

音乐音效素材等方面均不存在著作权法上的实质相似性，且上述游戏产品是公司自主开发并拥有软件著作权的产品，从未接到过任何第三人声明该等游戏软件产品侵害其著作权或其他合法权益的通知或声明，不存在软件著作权的纠纷。但是，如果公司未来在游戏产品研发过程中不能够持续保持自主开发能力，可能会面临一定的软件著作权纠纷风险。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司在知识产权方面的保护措施较为完善。首先，公司聘请了专业人员处理相关事务。公司专门设立了法务部，聘请拥有律师资质的法务专员负责处理与知识产权相关的事务，保护公司在知识产权方面的合法权益，避免法律风险。

其次，在防范软件著作权纠纷风险的机制较为完善。公司新开发的游戏产品对外运营前，合同需要经由法务专员审核后方能签署盖章。对于可能存在软件著作权纠纷风险的游戏产品，其运营合同无法通过法务专员审核。公司的新游戏产品、美术作品等，要求由法务部负责，向国家版权局申请计算机软件著作权登记证、作品登记证书，并申请注册相关商标，以保护公司的合法权益。

（六）信息数据泄露、技术失密风险

公司主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发与运营，属于知识和技术密集型行业，公司游戏产品的设计思想和技术实现均系公司自主知识产权。由于国内手机游戏市场盗版、模仿行为严重，如果公司信息数据流失或技术失密，可能会导致公司产品被盗版或模仿，进而导致公司产品的市场竞争力降低，对公司竞争优势的延续和持续经营造成不利影响。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司建立了完善的内控制度，采取了一系列措施。在日常企业管理中，公司以“感动自己、感动用户”为宗旨，提倡员工对公司和项目组贡献独特的价值，提升员工对公司的忠诚度，加强员工的主人翁精神教育。公司也通过薪酬的改善，良好的福利，以及扩大员工激励范围，提升员工对公司的认同感，减少员工故意泄露公司信息数据和技术的可能。

而公司与所有员工签订的劳动合同中，均已经包括了保密条款，详细约定了保密范围及保密责任；在员工手册中也有严格的规定，公司员工在工作中需要执行，保护公司的自主知识产权不受到侵害。

（七）人才引进和流失风险

游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本，是公司的核心竞

争力所在。随着公司规模的不不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：第一，充分发挥现有研发人员的技术优势，加强年轻员工的培养工作，为公司不断培养高素质的研发人才；第二，加强对公司核心技术人员的激励措施，通过股权激励等方式保持核心技术人员的稳定性。

（八）税收政策风险

2013年4月10日及2014年5月30日，公司及子公司分别取得了上海市经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》，证书编号分别为沪R-2013-0215及沪R-2014-0151。2014年5月27日，公司收到上海市浦东新区国家税务局税务事项告知书，根据《财务部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（[财税 2012]27号）等相关规定，公司从2013年度起，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。2013年11月19日，公司取得了经上海市科学技术委员会、上海市财政局、上海市国家税务局、上海市地方税务局颁发的《高新技术企业证书》，证书编号为GR201331000279，有效期为三年，根据国家相关税收政策，公司在高新技术认证有效期内适用的企业所得税税率为15%。若公司及子公司未来不能获得其他方面企业所得税税收优惠政策，可能恢复执行25%的企业所得税税率，将给公司的经营业绩带来一定程度影响。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司将充分利用目前的税收优惠政策，不断加快自身的发展速度，扩大收入规模，同时努力降低日常运营的成本和费用，增强盈利能力，减少公司经营对税收优惠政策的依赖。

（九）公司治理风险

有限公司期间，公司依法建立了基本的治理结构，设立了股东会、董事会和监事。但在实际执行中，公司治理存在不规范的情况，例如存在未按时召开定期会议、部分“三会”材料不完整等问题。

股份公司成立后，公司按照《公司法》、《公司章程》等法律法规的要求成立了股东大会、董事会和监事会（以下简称“三会”），建立了规范的公司治理结构。同时，公司制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事

会议事规则》等制度，对股东大会、董事会和监事会的权力范围、成员资格、召开、表决程序等事项进行了进一步的规定。但是，股份公司成立时间不长，公司现行治理结构和内部控制体系的良好运行尚需在实践中证明和不断完善，且公司暂时没有建立专门的风险识别和评估部门，随着公司的快速发展，经营规模不断扩大，市场范围不断扩展，人员不断增加，对公司治理将会提出更高的要求，因此，公司未来经营中可能存在因内部管理不适应发展需要而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司股东、管理层将认真学习《公司法》、《公司章程》、“三会”议事规则及其他各项内控制度。继续完善法人治理结构，严格践行公司各项治理制度，在股东大会、董事会、监事会决策过程中严格执行关联方回避制度，同时提高内部控制的有效性，使公司朝着更加规范化的方向发展。

（十）新游戏开发运营不成功的风险

由于游戏玩家的喜好转变，公司为保持持续经营能力，必须不断开发受玩家欢迎的新游戏。公司自主研发的游戏能否成功，在很大程度上取决于公司是否准确判断游戏玩家的喜好，是否就此作出快速的响应，是否能制定有效的开发计划在组织人员、技术、资金等方面安排得当，中间的任何环节出现问题都可能导致新游戏不被市场接受，或创意在技术上无法实现，或者晚于竞争对手推出类似的游戏。而为了推出一款新游戏，公司需要在前期投入大量的研发费、推广费、服务器托管费等，如新游戏开发运营不成功，新游戏产生的收益可能不能抵补支出，会削弱公司未来的盈利能力。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司将及时搜集玩家的喜好，并作出快速的响应，制定有效的开发计划，降低新游戏开发不成功的风险，进而降低净资产不断减少的风险。另外，公司加快推进新游戏的推广运营，预计明年共有多款新游戏产生收入。未来，公司将借助全国中小企业股份转让系统进行多种方式融资，增加净资产，从而不断增强持续经营能力。

（十一）产业政策风险

近几年中，网络游戏市场迅速拓展，整体规模呈爆发增长趋势。由此引发的社会问题，尤其是针对青少年自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节等影响引起广泛关注。网络游戏行业受工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管，以上监管部门也逐步加强了网络游戏行业的监管力度，出台一系列监管政策及法规，对游戏开发商、运营商的

资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范。目前，虽然公司针对所涉及游戏业务取得了必要的业务许可证，并履行了相关的备案手续，但若公司在业务管理上不能与监管导向一致，不能持续拥有和取得现有业务资质，或新业务开展中不能取得必要的业务资质，将影响公司业务的开展，对公司的持续发展产生不利影响。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司将继续关注法律法规与监管机构的要求，与监管部门保持密切的沟通，了解监管的最新动向。公司将及时对现有资质和许可续期。为了应对潜在风险，公司设置专岗人员做好公司游戏备案和管理工作。公司对公司的游戏产品进行审核，避免出现违反国家法律法规和监管要求的内容。

（十二）员工借款导致的偿债能力风险

报告期内，由于员工个人资金周转需要，公司为提高员工忠诚度、员工稳定性以及工作满意度，公司内部成立了公司“互助计划”以及“欢乐住房计划”，分别向员工提供小于一年的短期资金援助以及大于一年的长期资金援助，其中对在职时间小于两年的员工按照公积金贷款利率收取利息，对在职时间大于两年的员工免收利息，员工经过部门主管、财务部门及总经理审批后即可获得资金援助，若在借款期间离职，需清偿完所有借款方可办理离职手续。由于员工还款来源主要来自其在公司的薪资收入，公司未能与银行或与贷款机构一样对员工的整体信贷能力进行专业审核，因此，公司在未来收款中可能存在因为员工偿债能力不足而面临坏账风险，将给公司的现金流带来一定程度的影响。

针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司在审核短期资金援助时，以员工一年总收入为上限向其提供借款；在审核长期资金援助时，以员工借款期间总收入为上限向其提供借款，并在借款前从员工的业绩表现、人格评价、历史工作记录等多方面评估员工的偿债能力，对于分期还款的员工，则发放工资前提前将待还款部分扣除以避免坏账风险，以此预防员工偿债能力导致的还款风险；对于无法偿还的借款，公司将采用法律途径向其追偿，以此补偿员工偿债能力导致的还款风险。

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

董事：

时继江

时继江



欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

2016年2月19日

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

董事：



吴明明



欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

2016 年 2 月 19 日

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

董事：

元骥才

元骥才

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

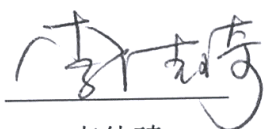
2016 年 2 月 19 日

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

董事：



李佳琦



欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

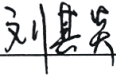
2016年2月19日

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

董事：


刘其炎



欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

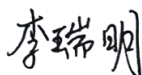
2016 年 2 月 19 日

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

监事：



李瑞明



欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

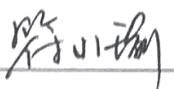
2016 年 2 月 19 日

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

监事：


符小瑜

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

2016年2月19日

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

监事：陈敏

陈敏

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

2016 年 2 月 19 日



第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

高级管理人员：


时继江

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

2016 年 2 月 19 日

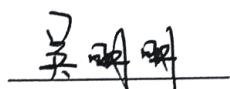


第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

高级管理人员：



吴明明



欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

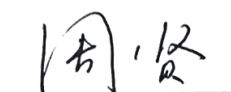
2016 年 2 月 19 日

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

高级管理人员：



周贤



欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

2016年2月19日

第五节 有关声明

一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

高级管理人员：

张东杰

张东杰

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

2016 年 2 月 19 日

二、主办券商声明

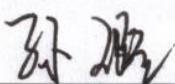
本公司已对公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人：



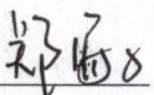
兰荣

项目负责人：

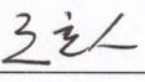


孙璐

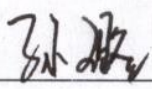
项目小组成员：



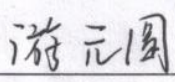
郑敏



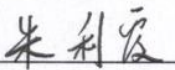
王立人



孙璐



游元圆



朱利霞



三、律师事务所声明

本所及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的法律意见书无矛盾之处。本所及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的专业报告的内容无异议，确认公开转让说明书中不致因上述内容而出现虚假记载、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。

律师事务所负责人：



朱黎庭

经办律师：



钱俊

经办律师：



张士海

上海邦信阳中建中汇律师事务所

2016年 5月 19日

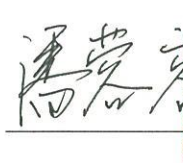


承担审计业务的会计师事务所声明

本所及签字注册会计师确认，普华永道中天会计师事务所(特殊普通合伙)及签字注册会计师已对欢乐互娱（上海）科技股份有限公司(以下简称“欢乐互娱公司”)截至 2015 年 7 月 31 日止 7 个月期间、2014 年度及 2013 年度的财务报表进行了审计，于 2015 年 11 月 12 日出具了普华永道中天审字(2015)第 25224 号审计报告。

本所及签字注册会计师已阅读《欢乐互娱（上海）科技股份有限公司股份公开转让说明书》（以下简称“公开转让说明书”），确认其引用的有关经审计的截至 2015 年 7 月 31 日止 7 个月期间、2014 年度及 2013 年度申报财务报表的审计报告的内容与本所出具的上述审计报告无矛盾之处。本所及签字注册会计师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的上述审计报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因完整准确地引用上述报告而导致在相应部分出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对本所出具的上述报告的真实性、准确性和完整性依据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

签字注册会计师：



会计师事务所负责人授权代表



普华永道中天会计师事务所(特殊普通合伙)

2016 年 2 月 19 日



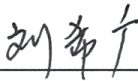
五、评估机构声明

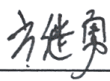
本所及签字注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的资产评估报告无矛盾之处。本所及签字注册资产评估师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的专业报告的内容无异议，确认公开转让说明书中不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

评估机构负责人：


刘宏

签字注册资产评估师：


刘希广


方继勇

万隆（上海）资产评估有限公司

2016年2月19日

第六节 附件

一、备查文件

- （一）主办券商推荐报告
- （二）财务报表及审计报告
- （三）法律意见书
- （四）公司章程
- （五）全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见

二、信息披露平台

本公司公开转让股票申请已经全国股份转让系统公司核准，本公司的股票将在全国股份转让系统公开转让，公开转让说明书及附件披露于全国股份转让系统指定信息披露平台 www.neeq.com.cn 或 www.neeq.cc，供投资者查阅。