

股票代码：300031

股票简称：宝通科技

上市地点：深圳证券交易所



无锡宝通科技股份有限公司  
发行股份及支付现金购买资产  
并募集配套资金暨关联交易报告书

交易对方	通讯地址
樟树市牛曼投资管理中心（有限合伙）	江西省樟树市中药城 E1 栋 22-26 号

独立财务顾问



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

签署日期：二〇一六年三月

## 修订说明

根据本公司于 2015 年 12 月 18 日收到中国证监会下发的《中国证监会行政许可项目审查一次反馈意见通知书》（153446 号），以及于 2016 年 1 月 28 日获悉中国证监会公告的《并购重组委 2016 年第 10 次会议审核结果公告》，本公司对重组报告书进行了部分补充、修改与完善。重组报告书补充和修改的主要内容如下：

1、补充披露了易幻网络行业特点、核心竞争力及行业地位、财务状况分析和盈利能力分析、财务分析，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营情况”。

2、补充披露了上市公司董事会对易幻网络评估的合理性以及定价的公允性分析，请详见本报告书“第五章 交易标的评估情况”之“二、董事会对本次交易的评估合理性以及定价公允性分析”。

3、补充披露了关于未披露易幻网络主要游戏玩家年龄分布、充值消费比原因的说明，作为高风险、高波动公司的折现率和风险系数取值合理性的说明，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”之“（二）主要产品或服务”和“第五章 交易标的评估情况”之“一、评估情况”之“（六）关于若干评估相关事项的说明”。

4、补充披露了易游网络股权结构及与易幻网络的关系，易游网络与易幻网络报告期双方业务往来情况，及相关交易定价的公允性，请详见本报告书“第十一章 同业竞争与关联交易”之“二、关联交易”之“（一）本次交易前易幻网络的关联交易”和“（二）本次交易完成后，关联方变化情况”。

5、更正披露了易幻网络的股权结构，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“三、易幻网络的股权结构情况”。

6、补充披露了包志方参与本次交易募集配套资金是否履行董事会、股东大会审议程序，是否构成关联交易，是否符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相关规定，请详见本报告书“重大事项提示”之“六、本次交易对上市公司的影响”之“（一）对上市公司股权结构的影响”和“第一章 本次交易概况”之“五、本次交易对上市公司的影响”之“（一）对上市公司股权结构的影

响”。

7、补充披露了本次交易未购买易幻网络全部股权的原因，是否有收购易幻网络剩余股权的后续计划和安排，请详见本报告书“第一章 本次交易概况”之“四、本次交易的具体方案”之“（八）本次交易未购买易幻网络全部股权的原因及后续计划和安排”。

8、补充披露了交易完成后上市公司的主营业务构成、未来经营发展计划和业务管理模式，本次交易在业务、资产、财务、人员、机构等方面的整合计划、整合风险以及相应管理控制措施，交易完成后上市公司董事的具体推荐安排，该安排对上市公司治理及生产经营的影响，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“三、本次交易完成后，上市公司的财务状况、盈利能力及未来趋势分析”和“五、本次交易完成后，上市公司对目标公司的整合计划”。

9、补充披露了易幻网络代理的各款游戏是否存在著作权、商标专用权等侵权问题、是否存在不正当竞争或其他诉讼，并提示相关风险，包括知识产权侵权风险、国外市场政策变动风险、游戏产品未能及时取得所需资质及批准风险，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”之“（九）易幻网络所代理游戏是否存在侵权、不正当竞争或其他诉讼”、“特别风险提示”之“二、易幻网络的经营风险”和“第十二章 风险因素”之“二、易幻网络的经营风险”。

10、补充披露了代理发行的所有游戏的开发商、代理发行区域、合作期限、协议签署时间及授权期间等，主要游戏产品的发行和运营协议主要条款和内容，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”之“（二）主要产品或服务”。

11、补充披露了易幻网络代理的游戏产品是否取得新闻出版总署的审批和游戏版号，是否取得文化部备案或批准，如未能取得，是否存在被处罚的风险及应对措施，是否对本次交易构成障碍，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”之“（七）业务资质及许可情况”。

12、补充披露了主要游戏产品在 AppStore 和 GooglePlay 的排名情况，主要游戏产品的每月累计玩家数、付费玩家数、活跃用户数和付费用户人均 ARPPU 值，主要运营平台以及按照运营平台划分的游戏流水、营业收入、营业成本、毛利率情况，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主

营业务情况”之“(二)主要产品或服务”以及“(四)报告期内业务发展状况”。

13、补充披露了易幻网络在国外市场推广的具体模式，是否与本土运营商合作进行市场拓展，游戏推广过程及相关风险，易幻网络在精细化营销和运营方面的具体措施和竞争优势，具有较强本地化能力的依据，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”之“(三)主要经营模式及业务流程”、“特别风险提示”之“二、易幻网络的经营风险”和“第十二章 风险因素”之“二、易幻网络的经营风险”，以及“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营成果”之“(二)易幻网络行业地位和核心竞争力”。

14、补充披露了易幻网络在主要境外市场的核心竞争力和市场地位，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营成果”之“(二)易幻网络行业地位和核心竞争力”。

15、补充披露了易幻网络运营模式、易幻网络境外市场推广主要采用代理运营模式的原因，及该模式下易幻网络的竞争优势、劣势，并提示相关风险，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”之“(三)主要经营模式及业务流程”、“特别风险提示”之“二、易幻网络的经营风险”和“第十二章 风险因素”之“二、易幻网络的经营风险”。

16、补充披露了汇率变动对易幻网络报告期盈利能力的影响，汇率变动对易幻网络评估值影响的敏感性分析，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营成果”之“(三)易幻网络财务状况及经营成果分析”以及“第五章 交易标的评估情况”之“二、董事会对本次交易的评估合理性以及定价公允性分析”之“(四)估值结果敏感性分析”。

17、补充披露了易幻网络报告期营业收入、净利润大幅增长的原因及合理性，易幻网络主要游戏产品月活跃用户数、月付费用户数量、月人均 ARPPU 值等指标波动的合理性，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营成果”之“(三)易幻网络财务状况及经营成果分析”以及“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”之“(二)主要产品或服务”。

18、补充披露了报告期内易幻网络主要游戏产品在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收

益的匹配情况，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”之“（二）主要产品或服务”。

19、补充披露了易幻网络主要游戏产品收入确认时点及确认依据是否符合《企业会计准则》相关规定，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“六、易幻网络主要财务数据”之“（一）交易标的报告期内主要会计政策及相关会计处理”。

20、补充披露了易幻网络报告期与前五大客户的主要交易内容、金额、期后回款情况，与其他大客户的销售条款、价格及付款条件是否存在重大差异，易幻网络与主要客户合作的稳定性，是否存在业务依赖及其应对措施，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”之“（四）报告期内业务发展状况”。

21、补充披露了易幻网络毛利率水平的合理性，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营成果”之“（三）易幻网络财务状况及经营成果分析”。

22、补充披露了易幻网络报告期销售费用确认依据及合理性，易幻网络“市场及推广费用”与“支付其他与经营活动有关的现金”科目中相关费用的勾稽关系，易幻网络渠道手续费具体内容和相关会计处理政策，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营成果”之“（三）易幻网络财务状况及经营成果分析”。

23、补充披露易幻网络报告期应收账款、预付账款、其他应收账款的前五大客户情况，易幻网络报告期应收账款是否处于合理水平，易幻网络应收账款坏账准备计提的充分性，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营成果”之“（三）易幻网络财务状况及经营成果分析”。

24、补充披露了易幻网络报告期：1）与香港乐点股份有限公司的应收账款往来情况及期后回款情况；2）与北京畅游时代数码技术有限公司预付账款的主要内容，最近一期金额大幅上升的原因及款项回收进展；3）其他应收款中广告费充值款、代付广告费、代付个人社保、公积金的主要对象及具体内容，是否关联方，是否存在非经营性资金占用的情形；请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营成果”之“（三）易幻网络财

务状况及经营成果分析”。

25、补充披露了S级、A级等不同产品层级的含义、相应的评估预测依据及差异情况，结合历史年度代理产品情况、新签代理产品情况等，易幻网络收益法评估中未来产品发展规划预测的合理性，请详见本报告书“第五章 交易标的评估情况”之“一、评估情况”之“（六）关于若干评估相关事项的说明”。

26、补充披露了易幻网络未来年度主要游戏收入增长预测依据及合理性，与报告期游戏产品生命周期、主要经营流水数据是否相符，请详见本报告书“第五章 交易标的评估情况”之“一、评估情况”之“（六）关于若干评估相关事项的说明”。

27、补充披露了易幻网络收益法评估中主要游戏ARPPU值取值依据及合理性，请详见本报告书“第五章 交易标的评估情况”之“一、评估情况”之“（六）关于若干评估相关事项的说明”。

28、补充披露了易幻网络收益法评估中折现率选取的合理性，请详见本报告书“第五章 交易标的评估情况”之“一、评估情况”之“（六）关于若干评估相关事项的说明”。

29、补充披露了易幻网络2015-2017年业绩预测的可实现性，请详见本报告书“第五章 交易标的评估情况”之“二、董事会对本次交易的评估合理性以及定价公允性分析”之“（九）易幻网络2015-2017年业绩预测的可实现性”。

30、补充披露了易幻网络报告期内同一控制下企业合并易幻国际及易幻香港的相关会计处理，是否符合《企业会计准则》相关规定，请详见本报告书“第四章 交易标的基本情况”之“六、易幻网络主要财务数据”之“（一）交易标的报告期内主要会计政策及相关会计处理”。

31、补充披露了易幻网络资产负债率是否处于合理水平，易幻网络财务风险及应对措施，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营情况”之“（三）易幻网络财务状况及经营成果分析”，以及“特别风险提示”之“二、易幻网络的经营风险”和“第十二章 风险因素”之“二、易幻网络的经营风险”。

32、补充披露了易幻网络报告期“收到其他与经营活动有关的现金”及“支付其他与经营活动有关的现金”科目中“往来款”主要对象、具体内容及归入经营活动现金流量的原因，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、

交易标的所处行业特点和经营情况”之“（三）易幻网络财务状况及经营成果分析”。

33、补充披露了易幻网络收益法评估中境外税收预测依据及合理性，请详见本报告书“第五章 交易标的评估情况”之“一、评估情况”之“（六）关于若干评估相关事项的说明”。

34、补充披露了上市公司备考财务报表中可辨认净资产公允价值和商誉的确认依据及对上市公司未来经营业绩的影响，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“三、本次交易完成后，上市公司的财务状况、盈利能力及未来趋势分析”之“（一）财务状况分析”。

35、补充披露了台湾易游网路科技有限公司的基本情况、其与易幻网络的业务往来、与易幻网络实际控制人有无任何协议安排及是否存在关联关系等情况，请详见本报告书“第九章 管理层讨论与分析”之“二、交易标的所处行业特点和经营成果”之“（三）易幻网络财务状况及经营成果分析”。

36、更新本次交易的批准或授权，详见“重大事项提示”之“七、本次交易的批准或授权”和“第一章 本次交易概况”之“三、本次交易的批准或授权”。

## 声明

本公司及董事会全体成员保证本报告书及其摘要内容的真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。

公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证本报告书及其摘要中财务会计资料真实、完整。

本报告书所述的本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易的生效和完成尚待取得有关审批机关的批准或核准。审批机关对于本次交易的相关事项所做的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或保证。

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

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



## 交易对方承诺

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

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

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

## 中介机构承诺

本次交易的独立财务顾问中信建投证券股份有限公司、法律顾问上海市瑛明律师事务所、审计机构天衡会计师事务所（特殊普通合伙）、资产评估机构北京中企华资产评估有限责任公司承诺：如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，独立财务顾问、法律顾问、审计机构、资产评估机构未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

## 重大事项提示

本部分所使用的简称与本报告书“释义”中所定义的简称具有相同含义。特别提醒投资者认真阅读本报告书全文，并特别注意下列事项：

### 一、本次交易方案概述

本次交易标的为易幻网络 66.6578% 的股权（按评估值调整增资比例后）。交易包括两部分：发行股份及支付现金购买资产和发行股份募集配套资金。

根据宝通科技 2015 年 9 月 14 日与易幻网络、牛曼投资、牛杜投资签署的《关于广州易幻网络科技有限公司的增资协议》（以下简称“《增资协议》”），宝通科技出资人民币 6,300.00 万元认缴易幻网络新增注册资本，占易幻网络增资后注册资本的 6.50%。根据《增资协议》的约定，该次增资对应易幻网络的估值将根据对易幻网络尽职调查的完成以及评估报告的最终确定进行修正。

根据中企华出具的中企华评报字(2015)第 4009 号《资产评估报告》，以 2015 年 7 月 31 日为审计评估基准日，易幻网络的评估值为 182,355.66 万元，经协商确定增资前易幻网络整体估值为 182,200.00 万元，对应增资后整体估值为 188,500.00 万元。2015 年 11 月 6 日宝通科技与易幻网络、牛曼投资、牛杜投资签署《关于广州易幻网络科技有限公司的增资协议之补充协议》，最终确认宝通科技本次增资后占易幻网络的股权比例修正为 3.3422%。

#### （一）发行股份及支付现金购买资产

上市公司与易幻网络股东牛曼投资签署《购买资产协议书》，拟以发行股份及支付现金的方式购买牛曼投资持有的易幻网络 66.6578% 股权（增资后）。根据中企华出具的中企华评报字(2015)第 4009 号《资产评估报告》，以 2015 年 7 月 31 日为审计评估基准日，易幻网络的评估值为 182,355.66 万元，经协商确定增资前易幻网络整体估值为 182,200.00 万元，对应增资后整体估值为 188,500.00 万元。本次交易价格为 125,650.00 万元，其中，交易对价的 73.5097%，即 92,365.00 万元以发行股份的方式支付，交易对价的 26.4903%，即 33,285.00 万元以现金方式支付。易幻网络各交易对方选择对价方式的具体情况如下：

序号	交易对方	转让对价总额 (万元)	发行股份总额 (万元)	发行股份数 (股)	支付现金数(万 元)
1	牛曼投资	125,650.00	92,365.00	67,370,532	33,285.00
	合计	<b>125,650.00</b>	<b>92,365.00</b>	<b>67,370,532</b>	<b>33,285.00</b>

上市公司拟通过发行股份及支付现金方式收购易幻网络 66.6578% 股权（增资后），发行股份价格为第三届董事会第十次会议决议公告日前 60 个交易日公司股票交易的均价的 90%，即 13.71 元/股。

本次交易完成后，宝通科技将持有易幻网络 70% 股权，易幻网络将成为上市公司的控股子公司。

## （二）发行股份募集配套资金

为支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用，上市公司拟通过询价方式向不超过五名投资者非公开发行股份募集配套资金，募集配套资金总额预计不超过 60,000.00 万元。

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为该等股份的发行期首日。本次募集配套资金的发行价格，按照以下方式之一进行询价确定：

- （1）不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；
- （2）低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

最终发行价格将在公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问协商确定。

在发行期首日至发行前的期间，公司如有派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次募集配套资金的发行价格进行相应调整。

本次非公开发行股份募集配套资金以发行股份及支付现金购买资产为前提条件，但非公开发行股份募集配套资金成功与否并不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施。

## 二、本次交易构成重大资产重组，构成关联交易，不构成借壳上市

### （一）本次交易构成重大资产重组

本次交易标的资产为易幻网络 66.6578% 股权（增资后）。根据宝通科技、易幻网络 2014 年度经审计财务数据及交易定价情况，相关判断指标计算如下：

单位：万元

项目	宝通科技	易幻网络 (不含增资金额)	占比	易幻网络 (含增资金额)	占比
资产总额与交易金额孰高	98,757.95	125,650.00	127.23%	131,950.00	133.61%
资产净额与交易金额孰高	82,354.30	125,650.00	152.57%	131,950.00	160.22%
营业收入	50,245.06	61,403.22	122.21%	61,403.22	122.21%

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

### （二）本次交易构成关联交易

本次交易前，牛曼投资持有易幻网络 75% 股权（增资前），未持有上市公司股份。本次交易，宝通科技向牛曼投资发行股份购买其持有的易幻网络 66.6578% 股权（增资后）。本次交易后，暂不考虑募集配套资金数量，牛曼投资持有上市公司 18.34% 股份。根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》“10.1.3（四）持有上市公司 5% 以上股份的法人或者一致行动人”且“10.1.6（一）因与上市公司或者其关联人签署协议或者作出安排，在协议或者安排生效后，或者在未来十二个月内，具有本规则 10.1.3 条或者 10.1.6 条规定情形之一”为上市公司关联方，牛曼投资将在本次交易后持有上市公司 5% 以上股份，为上市公司关联方。因此，本次交易构成关联交易。

### （三）本次交易不构成借壳上市

本次交易前包志方直接持有 90,220,952 股上市公司股份，持股占比 30.07%，为公司的控股股东、实际控制人。按照标的资产交易作价的评估值、上市公司股份发行价格进行测算，暂不考虑募集配套资金数量，本次交易完成后，包志方持

股比例为 24.56%，包志方仍为上市公司实际控制人。因此，本次交易不会导致上市公司控制权发生变化。本次交易不构成借壳上市。

### 三、发行股份及支付现金购买资产概况

#### （一）发行股份的定价基准日、定价依据和发行价格

本次发行的定价基准日为公司第三届董事会第十次会议决议公告日。

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行定价依据为定价基准日前 60 个交易日公司股票交易均价的 90%，即 13.71 元/股。

从定价基准日至本次股票发行期间，如宝通科技有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，则发行价格进行相应调整。

#### （二）发行股份的数量

本次发行的发行股份数量按以下方式确定：本次发行的股份发行数量=向交易对方支付的股份对价金额/本次发行的发行价格。如按照前述公式计算后交易对方所能换取的股份数不为整数时，则不足 1 股部分对应的净资产赠予上市公司。

按照该公式计算，本次发行的股份数量为 67,370,532 股。

在本次发行的定价基准日至发行日期间，上市公司如有派发股利、送红股、转增股本、增发新股或配股等除权、除息行为的，或发生股份回购注销事项的，则将对发行价格及发行数量进行相应调整。

#### （三）发行股份的锁定期及上市安排

根据《上市公司重大资产重组管理办法》关于发行股份的锁定要求并经双方友好协商，交易对方保证，交易对方通过本次交易取得的上市公司股份的锁定期自上市公司本次股份发行结束之日起算，届满日为下述日期中的较晚日期：

- （1）自上市公司本次股份发行结束之日起满 36 个月之日；
- （2）交易对方与上市公司就本次交易签署的《补偿协议》约定的各项业绩补偿(如有)均实施完毕之日。

交易对方通过本次交易取得的上市公司股份在前述锁定期结束后方可办理锁定解除手续。

#### （四）业绩承诺人对关于交易标的业绩承诺及补偿、奖励

根据《业绩补偿与奖励协议》，本次交易涉及的业绩补偿与奖励具体事宜如下：

##### 1、关于目标公司未来业绩承诺及补偿

###### 1.1 业绩承诺

鉴于《购买资产协议书》对交易价格的约定且本次交易完成后目标公司原经营管理团队将相对独立地继续经营管理目标公司，故业绩承诺人向上市公司承诺：

业绩承诺期内，目标公司于 2016 年度、2017 年度、2018 年度经审计的归属于母公司股东的净利润分别不低于 15,500 万元、20,150 万元、26,195 万元（以下简称“承诺净利润”）。

承诺净利润不包括目标公司使用配套募集资金所产生的收益。

###### 1.2 低于承诺净利润的补偿安排

1.2.1 本次交易完成后，上市公司应当在业绩承诺期相应年度的年度报告中单独披露目标公司各年度实际实现的净利润与业绩承诺的差异情况，并由具有从事证券相关业务资格的会计师事务所对此出具专项审核意见。如目标公司于业绩承诺期内实际实现的净利润未达到承诺净利润，则补偿义务人应向上市公司足额补偿，具体为首先以其在本次交易中取得的上市公司股份进行补偿，不足部分则以现金方式进行补偿。同时，补偿担保人对补偿义务人所应承担的补偿义务承担连带保证责任。

###### （1）股份补偿

当年度需补偿的股份数量=[（截至当期期末累积承诺净利润数－截至当期期末累积实现的归属于母公司股东的净利润数）÷业绩承诺期内各年度承诺净利润数总和]×标的资产交易价格÷发行价格－已补偿股份数量。

以上公式运用中，应遵循：

(a) 任何一年计算的补偿数额小于 0 时，按 0 取值，业绩承诺人已经补偿的股份不冲回；

(b) 如宝通科技在利润补偿期间实施送股、公积金转增股本的，上述公式的应补偿股份数量应调整为：按照上述公式计算确定的应补偿股份数量×（1+转增

或送股比例)；

(c) 补偿义务人所需补偿的股份于交割日至补偿股份时期间内已获得的对应现金股利部分一并补偿给宝通科技；

(d) 依据上述公式计算的当年应补偿股份数量应精确至个位数，如果计算结果存在小数的，应当舍去小数取整数，对不足 1 股的剩余对价由补偿义务人以现金支付；

(e) 如按以上方式计算的当年应补偿股份数量大于牛曼投资届时持有的股份数量时，差额部分由牛曼投资以现金形式补偿。

## (2) 现金补偿

业绩承诺期间的各年度，无论因何种原因，导致牛曼投资持有的上市公司股份不足以补偿上市公司的，则牛曼投资应就不足部分以现金方式对上市公司进行补偿，现金补偿金额的具体计算公式如下：

当年度需以现金补偿的金额=[（截至当期期末累计承诺净利润数-截至当期期末累计实现的归属于母公司股东的净利润数）÷业绩承诺期内各年度承诺净利润数总和]×标的资产交易价格-业绩承诺期内已补偿股份数×本次发行价格-已补偿现金金额。

计算的补偿现金数量小于 0 时，按 0 取值，已经补偿的现金不冲回。

### 1.2.2 减值测试及补偿

在业绩承诺期届满时，上市公司应对目标公司做减值测试，并由会计师事务所对该减值测试结果出具专项审核意见。如果业绩承诺期届满时标的资产的减值额>（业绩承诺期内已补偿股份数额×本次发行价格+已补偿现金数额），则补偿义务人还需另行向上市公司补偿差额部分。标的资产的减值额为标的资产作价减去期末标的资产的评估值并扣除补偿期限内目标公司股东增资、减资、接受赠与以及利润分配对标的资产的影响。

需另行补偿的现金金额=（期末减值额-业绩承诺期内已补偿股份数额×本次发行价格-已补偿现金数额）

上市公司将于业绩承诺期限届满年年度报告(指 2018 年年度报告)披露后 30 个工作日内对目标公司进行减值测试，如触发减值补偿条件，补偿义务人应于减值测试报告正式出具后 30 个工作日内向上市公司进行补偿。

1.2.3 在任何情况下，因标的资产减值而发生的补偿、因目标公司实现的归

属于母公司股东的净利润不足承诺净利润而发生的补偿之和不超过业绩承诺方在本次交易中获得的交易对价。

1.2.4 补偿担保人对补偿义务人于本协议项下承担的补偿义务承担连带保证责任。

## 2、补偿的实施

2.1 若补偿义务人根据本协议约定须向上市公司补偿股份的，在相应年度的年度报告披露后 10 个工作日内，由上市公司董事会根据本协议第 1.2 款约定计算确定补偿义务人应补偿股份数量，并书面通知补偿义务人。补偿义务人应协助上市公司通知登记结算公司，将补偿义务人应补偿的股份数量继续锁定，锁定期间，补偿义务人对该部分被锁定的股份放弃表决权及股利分配的权利，待 2018 年业绩承诺期满后，上市公司将以总价人民币 1 元的价格回购补偿义务人业绩承诺期内应补偿的全部股份数量并予以注销。补偿义务人在上市公司股东大会通过该等回购事项的决议后 30 日内，将其应补偿的全部股份划转至上市公司账户或上市公司董事会指定的账户，配合上市公司对该等股份进行注销。

2.2 若上述回购股份事宜无论因何种原因（包括但不限于上市公司董事会否决回购议案、股东大会否决回购议案等原因）而无法和/或难以实施的，补偿义务人将在接到上市公司书面通知后 30 日内将前款约定的应补偿的全部股份赠送给上市公司召开股东大会的股权登记日登记在册的其他股东，该等其他股东按其持有股份数量占股权登记日扣除补偿义务人持有的股份数后上市公司的已发行数量的比例享有获赠股份。如届时法律法规或监管机关对补偿股份回购事宜另有规定或要求的，则应遵照执行。

2.3 补偿义务人应根据上市公司的要求，签署相关书面文件并配合上市公司办理本协议项下股份回购注销事宜，包括但不限于补偿义务人应协助上市公司通知登记结算公司等。

2.4 各方一致同意，依本协议第 1.2 款约定确定补偿义务人需对宝通科技进行现金补偿的，在相应年度的年度报告披露后 10 个工作日内，由上市公司董事会按本协议第 1.2 款的约定计算确定现金补偿金额，并书面通知补偿义务人。补偿义务人应在收到宝通科技出具的现金补偿书面通知之日起 10 个工作日内，将现金补偿款一次汇入宝通科技指定的银行账户。

2.5 补偿义务人若未能在约定期限之内履行相应补偿义务的，则其应当继续



履行补偿义务并应按每日万分之五向上市公司计付延迟补偿部分的利息。同时，上市公司有权要求补偿担保人对补偿义务人尚未完成的补偿义务承担连带保证责任。

### 3、超额业绩奖励

3.1 如目标公司于业绩承诺期内累计实际实现归属于母公司股东的净利润数超过累计承诺利润数，则上市公司同意将累计超额实现利润（即累计实际实现利润数-累计承诺利润数）乘以届时上市公司持有目标公司股权的比例再乘以 30% 的比例，由目标公司奖励给目标公司管理层，计算公式如下：

超额业绩奖励额为 X，目标公司业绩承诺期累计实现的归属于母公司股东的净利润为 A，业绩承诺期累计承诺净利润为 B，上市公司持有目标公司股权比例为 C，则：超额业绩奖励额为： $X = (A - B) \times C \times 30\%$ ；

3.2 目标公司应在补偿义务人与上市公司就本协议约定的各项业绩补偿(如有)均实施完毕后 20 个工作日内，将超额业绩奖励总额扣除目标公司应代扣代缴的相关个人所得税后的余额(如有)以现金方式支付给目标公司管理层(目标公司管理层之间就奖金的分配比例由上市公司及蓝水生共同协商确定)。

但如目标公司管理层违反《购买资产协议书》约定的其各自在目标公司的任职要求及最低任职期限的要求而从目标公司离职的，则该目标公司管理层不享有超额业绩奖励。

## 四、募集配套资金安排

### （一）发行股份的种类和面值

本次发行的股票为境内上市的人民币普通股（A 股），每股面值人民币 1.00 元。

### （二）发行方式及发行对象

公司拟通过询价的方式，向不超过五名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，发行对象以现金方式认购公司非公开发行的股份。

### （三）发行股份的定价基准日、定价依据和发行价格

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为该等股份的发行期首日。本次募集配套资金的发行价格，按照以下方式之一进行询价确定：

(1) 不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；

(2) 低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

最终发行价格将在公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问协商确定。

在发行期首日至发行前的期间，公司如有派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次募集配套资金的发行价格进行相应调整。

#### **(四) 发行数量**

本次交易中募集配套资金的总额不超过 60,000.00 万元，最终发行数量将根据发行价格确定。

#### **(五) 募集资金用途**

本次募集配套资金的用途为支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用。

#### **(六) 发行股份的锁定期**

(1) 发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行股份自发行结束之日起可上市交易；

(2) 发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

#### **(七) 上市公司滚存未分配利润安排**

本次交易完成后，本次发行前的上市公司滚存未分配利润，由发行后的新老股东按照发行后的持股比例共享。

### **五、标的资产的评估情况**

中企华根据标的资产特性、价值类型以及评估准则的要求，确定资产基础法和收益法两种方法对标的资产进行评估，最终采取了收益法评估结果作为本次交易标的的最终评估结论。根据天衡会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天衡审字

(2015)02141号《审计报告》，截至基准日2015年7月31日，易幻网络合并报表归属于母公司所有者净资产2,542.48万元。根据中企华出具的中企华评报字(2015)第4009号《资产评估报告》，采用收益法评估，易幻网络于评估基准日的股东全部权益价值为182,355.66万元，较经审计净资产增值179,813.18万元。本次交易前，宝通科技通过向易幻网络增资6,300.00万元获得易幻网络3.3422%股权，本次交易按照易幻网络增资完成后整体估值为188,500.00万元，对应增资完成后的净资产为8,842.48万元，增值率为2,031.75%。

## 六、本次交易对上市公司的影响

### (一) 对上市公司股权结构的影响

截至2015年12月31日，上市公司的总股本为300,000,000股，按照本次交易方案，公司拟发行普通股67,370,532股用于购买资产，如不考虑募集配套资金对上市公司股本的影响，则本次交易完成前后上市公司股本结构变化情况如下：

股东名称	交易前持股数(股)	比例(%)	交易后持股数(股)	比例(%)
包志方	90,220,952	30.07	90,220,952	24.56
其他股东	209,779,048	69.93	209,779,048	57.10
<b>小计</b>	<b>300,000,000</b>	<b>100.00</b>	<b>300,000,000</b>	<b>81.66</b>
<b>易幻网络交易方</b>				
牛曼投资			67,370,532	18.34
<b>小计</b>			<b>67,370,532</b>	<b>18.34</b>
<b>合计</b>	<b>300,000,000</b>	<b>100.00</b>	<b>367,370,532</b>	<b>100.00</b>

本次交易完成后，包志方仍为公司的控股股东、实际控制人，因此本次交易不会导致公司控制权的变化。

如考虑募集配套资金的影响，假设本次配套募集资金发行价格分别按照15元/股、20元/股、25元/股模拟计算募集配套资金发行数量，则本次交易完成前后上市公司股本结构变化情况如下：

股东名称	交易前持股数(万股)	比例(%)	交易后持股数(万股)(15元/股)	比例(%)	交易后持股数(万股)(20元/股)	比例(%)	交易后持股数(万股)(25元/股)	比例(%)
包志方	9,022.10	30.07	9,022.10	22.15	9,022.10	22.70	9,022.10	23.05
其他股东	20,977.90	69.93	20,977.90	51.50	20,977.90	52.79	20,977.90	53.60
<b>小计</b>	<b>30,000.00</b>	<b>100.00</b>	<b>30,000.00</b>	<b>73.64</b>	<b>30,000.00</b>	<b>75.50</b>	<b>30,000.00</b>	<b>76.65</b>
交易对方								
牛曼投资	-	-	6,737.05	16.54	6,737.05	16.95	6,737.05	17.21

股东名称	交易前持 股数(万股)	比例 (%)	交易后持 股数(万 股)(15 元/股)	比例 (%)	交易后持 股数(万股) (20元/股)	比例 (%)	交易后持 股数(万股) (25元/股)	比例 (%)
小计	-	-	6,737.05	16.54	6,737.05	16.95	6,737.05	17.21
配套融资 方(注)	-	-	4,000.00	9.82	3,000.00	7.55	2,400.00	6.13
合计	30,000.00	100.00	40,737.05	100.00	39,737.05	100.00	39,137.05	100.00
前两大股 东持股比 例差异	-		5.61		5.75		5.84	
控制权是 否变更	-		否		否		否	

注：从左到右分别以 15 元/股、20 元/股、25 元/股向特定对象发行股份募集配套资金，且不考虑大股东增持。

由上表可见，本次配套募集资金分别按照 15 元/股、20 元/股、25 元/股的价格发行后，第一大股东包志方与第二大股东牛曼投资的股权比例差异仍超过 5%，因此本次交易完成后，包志方仍为上市公司第一大股东和实际控制人，本次交易不会导致上市公司实际控制人发生变化，根据《重组管理办法》第十三条的规定，本次交易不构成借壳上市。

根据宝通科技与牛曼投资、易幻网络、蓝水生签署的附条件生效的《购买资产协议书》，本次交易的标的资产为牛曼投资所持有的易幻网络 66.6578% 股权，本次交易完成后上市公司将持有易幻网络 70% 股权。对于易幻网络剩余 30% 股权各方未约定后续安排。同时，《购买资产协议书》中约定“在业绩承诺期间内，交易对方不采取与上市公司其他股东签署一致行动协议的方式或任何其他方式影响上市公司目前的实际控制人包志方对上市公司的控制地位。”因此，牛曼投资不存在《上市公司收购管理办法》第八十三条、八十四条规定的通过一致行动及其他方式获得上市公司控制权的情况。

2015 年 11 月 6 日，宝通科技发布公告，为积极响应中国证券监督管理委员会 2015 年 7 月 8 日发布《关于上市公司大股东及董事、监事、高级管理人员增持本公司股票相关事项的通知》（证监发[2015]51 号）等文件精神，维护公司股价稳定，切实维护广大中小股东投资权益，同时基于对公司未来发展和长期投资价值信心，公司控股股东、实际控制人、董事长兼总经理包志方先生承诺自公司股票复牌后六个月内，根据中国证监会和深圳证券交易所的有关规定，拟通过深圳证券交易所证券交易系统或证券公司、基金管理公司定向资产管理或参与定向增发等方式增持公司股份，合计增持金额不低于人民币 1 亿元，以维护资本市

场稳定，促进公司持续、健康发展。

作出上述增持公司股份的承诺时，包志方先生未计划通过参与本次交易(包括参与本次交易募集配套资金)的方式实施上述股份增持，因此，其未在审议本次交易的公司董事会会议上对相关议案回避表决。

2015年11月13日，在重组报告书及《关于深圳证券交易所重组问询函之回复》等文件中，包志方先生同意将其增持公司股份的方式调整为“拟通过深圳证券交易所证券交易系统或证券公司、基金管理公司定向资产管理或参与定向增发等方式(包括参与本次交易配套募集资金)增持公司股份”。

在公司本次交易推进过程中，经与相关监管部门沟通，为进一步明确增持公司股份的方式，扩大增持公司股份可能存在的途径，包志方先生对其增持公司股份方式进行了补充，增加了“包括参与本次交易配套募集资金”的方式，但该增持方式仅作为可能存在的备选增持方式之一。截止本重组报告书出具之日，包志方先生未与公司签署有关认购本次交易募集配套资金发行股份的任何协议或文件，亦未制订任何与此有关的详细增持计划或启动准备工作，同时，考虑到宝通科技本次交易募集配套资金系采取询价的方式确定股份认购方，最终股份认购方的确定存在很大不确定性，为避免产生误解，经各方讨论，包志方先生亦未在审议本次交易的相关董事会及股东大会上回避表决。

根据宝通科技2016年1月12日发布的《关于公司控股股东、实际控制人完成增持公司股份计划暨履行增持承诺的公告》，自2015年12月22日至2016年1月6日，宝通科技控股股东、实际控制人包志方先生通过深圳证券交易所以定向资产管理计划方式间接增持公司股份3,530,478股；2016年1月8日以竞价交易方式直接增持公司股份共计20,000股，累计增持公司股份3,550,478股，占宝通科技已发行股份总数的1.1835%，合计增持金额为10,003.88万元，已完成宝通科技于2015年11月6日发布的《关于公司控股股东、实际控制人及部分管理层成员增持公司股份计划的公告》中包志方先生作出的增持承诺。该次增持完成后，包志方先生直接持有宝通科技股份90,240,952股，通过定向资产管理计划间接持有宝通科技股份3,530,478股，合计持有宝通科技股份93,751,430股，占宝通科技已发行股份总数的31.2572%。

2016年1月13日，包志方先生作出承诺如下：“除依照法律、法规、规范性文件及《无锡宝通科技股份有限公司章程》的规定正常行使董事权利及股东权

利外，本人不以任何方式参与公司本次交易(包括参与公司本次发行股份募集配套资金)。”

《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第三十三条规定：“股东大会就发行证券事项作出决议，必须经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过，中小投资者表决情况应当单独计票。向本公司特定的股东及其关联人发行证券的，股东大会就发行方案进行表决时，关联股东应当回避”。由于公司本次交易拟以询价方式向不超过5名符合条件的投资者非公开发行股份募集配套资金，于公司董事会及股东大会审议与公司本次交易相关的议案时，投资者尚未确定，且根据现有交易方案，本次交易与公司董事及股东无关联关系，因此，宝通科技董事会及股东大会审议与本次交易相关的议案时无董事或股东回避表决的情况，不违反《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的上述规定。

根据公司董事、监事、高级管理人员及持有公司5%以上股份的股东出具的《确认及承诺函》，上述人员将不以任何方式参与公司本次交易。

根据《无锡宝通科技股份有限公司2015年第二次临时股东大会决议公告》等文件，宝通科技2015年第二次临时股东大会审议的与本次交易相关的所有议案均获得出席会议的股东所持表决权的100%通过。自审议本次交易的董事会决议和股东大会决议作出之日起至本重组报告书出具之日，公司未收到任何股东要求撤销上述董事会决议及/或股东大会决议的文件或主张。

综上，公司本次交易的整体方案未涉及宝通科技现有关联方，包志方先生提出的增持公司股份的方式存在导致包志方先生本次交易最终存在关联关系的可能；但鉴于本次交易方案获得了宝通科技董事会全体董事审议通过，并经宝通科技股东大会出席会议的股东所持表决权的100%通过，包志方先生是否回避表决对上述董事会及股东大会的表决结果不会产生实质性影响；且自上述董事会决议及股东大会决议作出后至本重组报告书出具之日，无股东对上述董事会决议及股东大会决议结果提出异议或要求撤销，且包志方先生已通过资产管理计划和集中竞价交易方式完成其增持计划，并承诺其不以任何方式参与公司本次交易。因此，该事项不影响公司上述董事会决议及股东大会决议的效力，亦不会对本次交易产生重大不利影响。

公司实际控制人包志方本次增持完成后，其与第二大股东牛曼投资所持有的宝通科技股权比例差距将进一步拉大，有利于上市公司控制权的稳定。

## （二）对上市公司主要财务数据的影响

根据天衡会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天衡审字(2015)00375 号《审计报告》和天衡专字（2015）02226 号《备考财务报表审阅报告》，本次交易前后，上市公司 2014 年和 2015 年 1-7 月的主要财务数据变动情况如下：

单位：万元

项目	交易前		交易后	
	2015.7.31	2014.12.31	2015.7.31	2014.12.31
总资产	99,753.12	98,757.95	253,783.06	252,117.43
总负债	10,720.92	16,157.06	28,262.27	38,020.40
归属母公司所有者权益	86,761.78	82,354.30	222,487.25	214,585.43
项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2015 年 1-7 月	2014 年度
营业收入	27,390.25	50,245.06	70,509.23	111,648.29
营业利润	5,162.16	8,277.49	10,476.41	8,697.40
利润总额	5,425.17	8,681.65	10,753.60	9,138.12
净利润	4,526.37	7,359.71	9,520.88	7,766.25
归属于母公司所有者的净利润	4,407.48	7,358.12	7,903.64	7,642.70
基本每股收益（元）	0.1469	0.2453	0.2151	0.2080

## 七、本次交易的批准或授权

截至本报告签署之日，本次交易已取得以下批准或授权：

（1）2015 年 11 月 6 日，宝通科技第三届董事会召开第十次会议，审议通过了《关于<无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书（草案）>的议案》、《关于签署<发行股份及支付现金购买资产协议书>的议案》、《关于签署<业绩补偿与奖励协议>的议案》及其他相关议案。

（2）2015 年 11 月 5 日，易幻网络召开股东会并作出决议，同意牛曼投资将其所持有的易幻网络增资后 66.6578%的股权（对应出资金额 6,896,267.80 元）转让给宝通科技，股东牛杜投资放弃优先购买权。

（3）2015 年 11 月 5 日，牛曼投资合伙人召开会议并作出决议，同意牛曼投资将其所持易幻网络 66.6578%的股权(对应出资金额 6,896,267.80 元)转让给宝通科技。

（4）2015 年 11 月 30 日，宝通科技召开 2015 年第二次临时股东大会，审议通过了《关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案的议案》、

《关于<无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书（草案）（修订稿）>及其摘要（修订稿）的议案》、《关于签署<发行股份及支付现金购买资产协议书>的议案》、《关于签署<业绩补偿与奖励协议>的议案》及其他相关议案。

（5）2016年1月28日，经中国证券监督管理委员会上市公司并购重组审核委员会2016年第10次工作会议审核通过。

（6）2016年3月2日，中国证监会出具《关于核准无锡宝通科技股份有限公司向樟树市牛曼投资管理中心（有限合伙）发行股份购买资产并募集配套资金的批复》（证监许可[2016]417号），核准本公司本次重大资产重组事项。

## 八、本次交易相关方作出的重要承诺

### （一）关于提供信息真实性等的承诺与声明

承诺主体	承诺内容
上市公司及全体董事、监事和高级管理人员	上市公司保证在本次重组信息披露和申请文件中所有信息真实、准确和完整，不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担法律责任。 上市公司董事、监事、高级管理人员保证本次重组的信息披露和申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。如本次重组因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，上市公司董事、监事、高级管理人员将暂停转让其在上市公司拥有权益的股份。
交易对方	（1）本企业承诺已及时向上市公司及为本次重组提供审计、评估、法律及财务顾问专业服务的中介机构提供了与本次重组相关的信息和文件（包括但不限于原始书面材料、副本材料或口头信息等），本企业保证所提供的文件资料的副本或复印件与正本或原件一致，且该等文件资料的签字与印章都是真实的，该等文件的签署人业经合法授权并有效签署该等文件；保证为本次重组所提供的有关信息真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。 （2）在参与本次重组期间，本企业将依照相关法律、法规、规章、中国证监会和深圳证券交易所的有关规定，及时向上市公司披露有关本次重组的信息，并保证所提供信息的真实性、准确性和完整性，保证不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并声明承担个别和连带的法律责任。 如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给上市公司或者投资者造成损失的，将依法承担赔偿责任。 （3）如本次重组因涉嫌所提供或披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确以前，将不转让本企业在上市公司拥有权益的股份。

### （二）避免同业竞争的承诺

承诺主体	承诺内容
上市公司	（1）截止本承诺函签署之日，本人未在，将来也不会在中国境内或境外以任



<p>控股股东、实际控制人</p>	<p>何方式(包括但不限于单独经营、通过合资/合伙经营或拥有另一公司或企业的股权及其它权益等方式)直接或间接从事或参与任何与上市公司及其下属子公司相同、相似或在商业上构成任何竞争的业务及活动,或拥有与上市公司及其下属子公司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济实体、机构、经济组织的控制权,或者为该等与上市公司及其下属子公司业务构成竞争关系的经济实体、机构、经济组织以劳务、顾问或咨询等方式提供服务。</p> <p>(2) 本人如从任何第三方获得的商业机会与上市公司及其下属子公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争,则应立即通知上市公司或其下属子公司,并应促成将该商业机会让予上市公司或其下属子公司。</p> <p>(3) 若发现本人及本人控制的其他企业在以后任何时间从事与上市公司及其下属子公司的产品或业务存在竞争的业务,则本人及本人控制的其他企业承诺将以停止生产经营相竞争的业务或产品的方式,或者将相竞争的业务无偿转让给上市公司及其下属子公司的方式,或者将相竞争的业务转让给无关联关系的第三方的方式避免同业竞争。</p> <p>(4) 本人保证与本人关系密切的家庭成员,包括配偶、父母、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母等,亦遵守上述承诺。</p> <p>(5) 在本人作为上市公司实际控制人期间,本承诺函持续有效,不可撤销。</p> <p>(6) 如上述承诺被证明是不真实的或未被遵守,本人愿意承担因违反上述承诺而给上市公司造成的全部经济损失。</p>
<p>交易对方</p>	<p>(1) 截至本承诺函签署之日,本企业未直接或间接投资其他企业,亦未从事其他与广州易幻及其子公司构成竞争的业务。</p> <p>(2) 本次重组完成后,在作为上市公司股东期间,本企业及本企业控制的其他企业不会直接或间接从事任何与上市公司及其下属公司(包括广州易幻及其子公司,下同)经营业务构成竞争或潜在竞争关系的生产与经营,亦不会投资任何与上市公司及其下属公司经营业务构成竞争或潜在竞争关系的其他企业。</p> <p>(3) 在本企业作为上市公司股东期间,如本企业或本企业控制的其他企业获得的商业机会与上市公司及其下属公司主营业务构成同业竞争或可能构成同业竞争的,本企业将立即通知上市公司,并优先将该商业机会给予上市公司,避免与上市公司及其下属公司业务构成同业竞争或潜在同业竞争,以确保上市公司及上市公司其他股东利益不受损害。</p> <p>(4) 本企业保证有权签署本承诺函,且本承诺函一经本企业签署即对本企业构成有效的、合法的、具有约束力的责任,且在本企业作为上市公司股东期间持续有效,不可撤销。本企业保证严格履行本承诺函中各项承诺,如因违反相关承诺并因此给上市公司造成损失的,本企业将承担相应的法律责任。</p>
<p>交易对方实际控制人</p>	<p>(1) 本次重组完成后,在牛曼投资为上市公司股东且本人为牛曼投资实际控制人期间,本人及本人控制的其他企业不会直接或间接从事任何与上市公司及其下属公司(包括广州易幻及其子公司,下同)经营业务构成竞争或潜在竞争关系的生产与经营,亦不会投资任何与上市公司及其下属公司经营业务构成竞争或潜在竞争关系的其他企业。</p> <p>(2) 在牛曼投资为上市公司股东且本人为牛曼投资实际控制人期间,如本人或本人控制的其他企业获得的商业机会与上市公司及其下属公司主营业务构成同业竞争或可能构成同业竞争的,本人将立即通知上市公司,并优先将该商业机会给予上市公司,避免与上市公司及其下属公司业务构成同业竞争或潜在同业竞争,以确保上市公司及上市公司其他股东利益不受损害。</p> <p>(3) 本人保证本人配偶亦遵守上述承诺。</p> <p>(4) 本人保证有权签署本承诺函且本承诺函一经本人签署即对本人构成有效的、合法的、具有约束力的责任,在牛曼投资作为上市公司股东且本人为牛曼投资实际控制人期间持续有效,不可撤销。本人保证严格履行本承诺函中各项</p>

承诺，如因违反相关承诺并因此给上市公司造成损失的，本人将承担相应的法律责任。

### (三) 减少和规范关联交易的承诺

承诺主体	承诺内容
上市公司 控股股东、 实际控制人	<p>(1) 于本次交易完成前，本人及本人控制的其他企业与广州易幻及其子公司之间不存在任何形式的交易。</p> <p>(2) 于本次交易完成后，本人将尽量避免或减少本人及本人控制的其他企业与上市公司及其子公司(包括广州易幻及其子公司，下同)之间的关联交易。对于上市公司及其子公司能够通过市场与第三方之间发生的交易，将由上市公司及其子公司独立与第三方进行；对于本人及本人控制的其他企业与上市公司及其子公司无法避免的关联交易，均将严格遵守市场化原则，本着平等互利、等价有偿的一般原则，公平合理地进行。</p> <p>(3) 本次交易过程中及交易完成后，除开展正常业务所需备用金外，不会以任何方式占用或使用上市公司及其子公司的资金、资产或其他资源，也不会要求上市公司及其子公司为本人及本人控制的其他企业代垫款项、代偿债务，本人不会以任何直接或间接的方式从事损害或可能损害上市公司及其子公司利益的行为。</p> <p>(4) 本人及本人控制的其他企业与上市公司及其子公司发生关联交易时，将严格按照有关法律、法规、规范性文件及《无锡宝通科技股份有限公司章程》等公司治理制度的有关规定履行审批程序和信息披露义务，保证不通过关联交易损害上市公司及其子公司、广大中小股东的合法权益。本人在上市公司董事会或股东大会审议该等关联交易事项时，主动依法履行回避义务，并在议案获得通过后方可实施。</p> <p>(5) 如果因违反上述承诺导致上市公司及其子公司利益损失的，该等损失由本人承担。</p>
交易对方	<p>本企业及本企业控制的企业将尽可能避免和减少与上市公司及其子公司的关联交易，对于无法避免或有合理理由存在的关联交易，本企业及本企业控制的企业将与上市公司及其子公司按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，并由上市公司按照有关法律、法规、其他规范性文件以及《无锡宝通科技股份有限公司章程》等规定，依法履行相关内部决策批准程序并及时履行信息披露义务。</p> <p>本企业保证本企业及本企业控制的企业不以与市场价格相比显失公允的条件与上市公司及其子公司进行交易，不利用关联交易非法转移上市公司的资金、利润，亦不利用该类交易从事任何损害上市公司及其他股东合法权益的行为。若出现违反上述承诺而损害上市公司及其子公司利益的情形，本企业将对前述行为给上市公司造成的损失向上市公司进行赔偿。</p>
交易对方 实际控制人	<p>本人及本人控制的企业将尽可能避免和减少与上市公司及其子公司(包括广州易幻及其子公司，下同)的关联交易，对于无法避免或有合理理由存在的关联交易，本人及本人控制的企业将与上市公司及其子公司按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，并由上市公司按照有关法律、法规、其他规范性文件以及《无锡宝通科技股份有限公司章程》等规定，依法履行相关内部决策批准程序并及时履行信息披露义务。</p> <p>本人保证本人及本人控制的企业不以与市场价格相比显失公允的条件与上市公司及其子公司进行交易，不利用关联交易非法转移上市公司及其子公司的资金、利润，亦不利用该类交易从事任何损害上市公司及其子公司、其他股东合法权益的行为。若出现违反上述承诺而损害上市公司利益的情形，本人将对前述行为给上市公司造成的损失向上市公司进行赔偿。</p>

## (四) 目标公司合法合规性的承诺

承诺主体	承诺内容
目标公司	<p>(1) 本公司系依据中国法律设立并合法存续的有限责任公司，不存在因营业期限届满、股东会或董事会决议解散、因合并或分立而解散、宣告破产、被当地政府部门责令关闭等影响本公司存续的情形；</p> <p>(2) 本公司及本公司之董事、监事、高级管理人员最近五年内未受到过行政处罚（不包括证券市场以外的处罚）、刑事处罚或者涉及与经济纠纷有关的重大诉讼或仲裁；</p> <p>(3) 本公司及本公司之董事、监事、高级管理人员最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证券监督管理委员会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况；</p> <p>(4) 本公司之董事、监事、高级管理人员具备完全民事行为能力；</p> <p>(5) 本公司之董事、监事、高级管理人员不存在因贪污、贿赂、侵占财产、挪用财产或者破坏社会主义市场经济秩序，被判处刑罚，执行期满未逾五年，或者因犯罪被剥夺政治权利，执行期限未逾三年等情况；</p> <p>(6) 本公司之董事、监事、高级管理人员不存在担任破产清算的公司、企业的董事或者厂长、经理，对该公司、企业的破产负有个人责任，自该公司、企业破产清算完结之日起未逾三年等情况；</p> <p>(7) 本公司之董事、监事、高级管理人员不存在担任因违法被吊销营业执照、责令关闭的公司、企业的法定代表人，并负有个人责任的，自该公司、企业被吊销营业执照之日起未逾三年的情况；</p> <p>(8) 本公司之董事、监事、高级管理人员不存在个人所负数额较大的债务到期未清偿的情况；</p> <p>(9) 本公司及本公司之高级管理人员未受到与证券市场无关的行政处罚；</p> <p>(10) 本公司未控制其他上市公司；</p> <p>(11) 本公司不存在其他不良记录；</p> <p>(12) 本公司未向上市公司推荐董事或高级管理人员；</p> <p>(13) 本公司不存在为他人代为持有股份的情形；</p> <p>(14) 本公司不存在出资不实或其他影响公司合法存续的情况；</p> <p>(15) 本公司及下属公司其他资产（包括股权及股权所对应的资产）的产权清晰，除本次重组之预案或草案披露的情况外，不存在抵押、质押、冻结等权利限制或负担，不存在禁止转让、限制转让或被采取强制保全措施的情形，不涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等重大争议或存在妨碍财产权属转移的其他情形；</p> <p>(16) 本公司不存在导致本公司受到第三方请求或政府主管部门处罚的事实；</p> <p>(17) 本公司不存在未决诉讼、仲裁或其他形式的纠纷；</p> <p>(18) 本公司及本公司之关联方不存在通过交易占用上市公司资金或增加上市公司风险的情形；</p> <p>(19) 本公司不存在因环境保护、知识产权、产品质量、劳动安全、人身权等原因发生的侵权之债；</p> <p>(20) 本公司将及时向上市公司提供本次重大资产重组相关信息，并保证所提供的信息真实、准确、完整，如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给上市公司或者投资者造成损失的，将依法承担赔偿责任。本公司保证向上市公司提交全部所需文件及相关资料，同时承诺所提供纸质版和电子版资料均完整、真实、可靠，有关副本材料或者复印件与原件一致，文件上所有签字与印章皆真实、有效，复印件与原件相符；</p> <p>(21) 本公司、本公司的股东及本公司控股的其他企业不存在泄露本次重大资产重组内幕信息以及利用本次重大资产重组信息进行内幕交易的情形。如违反上述确认给上市公司及其控制的企业造成损失的，由本公司承担赔偿责任。</p>

交易对方	<p>(1) 本企业系依据中国法律设立并合法存续的有限合伙企业，不存在因合伙期限届满且合伙人决定不再经营、合伙协议约定的解散事由出现、全体合伙人决定解散、合伙人已不具备法定人数满三十天、合伙协议约定的合伙目的已经实现或无法实现、依法被吊销营业执照或责令关闭或者被撤销等解散情形，亦不存在法律、行政法规规定的其他解散情形。</p> <p>(2) 本企业及本企业之执行事务合伙人、经营管理人员最近五年内未受到过行政处罚（不包括证券市场以外的处罚）、刑事处罚或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁；不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形；</p> <p>(3) 本企业及本企业之执行事务合伙人、经营管理人员最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证券监督管理委员会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况；</p> <p>(4) 本企业之执行事务合伙人、经营管理人员具备完全民事行为能力；</p> <p>(5) 本企业未控制其他上市公司；</p> <p>(6) 本企业不存在其他不良记录；</p> <p>(7) 本企业未向上市公司推荐董事或高级管理人员；</p> <p>(8) 本企业持有广州易幻的股权系本企业真实、合法、有效持有，不存在接受他人委托或委托他人持有广州易幻股份的情形，包括但不限于通过委托持股、信托持股等方式代他人或委托他人持有股份；</p> <p>(9) 本企业持有广州易幻的股权不存在任何权属纠纷，也不存在任何政策障碍、设定质押或第三方权利、权利限制、被查封或被冻结的情形；标的资产权属清晰，不涉及诉讼、人员安置纠纷、仲裁、司法强制执行等重大争议或者存在妨碍权属转移的其他情况；</p> <p>(10) 广州易幻不存在出资不实或其他影响公司合法存续的情况；</p> <p>(11) 不存在导致广州易幻受到第三方请求或政府主管部门处罚的事实；</p> <p>(12) 广州易幻不存在未决诉讼、仲裁或其他形式的纠纷；</p> <p>(13) 本企业及本企业之关联方不存在通过交易占用上市公司资金或增加上市公司风险的情形；</p> <p>(14) 广州易幻不存在因环境保护、知识产权、产品质量、劳动安全、人身权等原因发生的侵权之债；</p> <p>(15) 本企业、本企业的合伙人及本企业控股的其他企业不存在泄露本次重大资产重组内幕信息以及利用本次重大资产重组信息进行内幕交易的情形。</p> <p>如违反上述确认给上市公司及其控制的企业造成损失的，由本企业承担赔偿责任。</p>
------	--

### (五) 股份锁定的承诺

承诺主体	承诺内容
交易对方	<p>(1) 本企业通过本次交易取得的上市公司股份的锁定期自上市公司本次股份发行结束之日起算，届满日为下述日期中的较晚日期：</p> <p>(a) 自上市公司本次股份发行结束之日起满 36 个月之日；</p> <p>(b) 本企业与上市公司就本次交易签署的《盈利预测补偿与奖励协议》约定的各项盈利预测补偿和奖励（如有）均实施完毕之日。</p> <p>(2) 上述锁定期届满后，本企业在本次交易中取得的上市公司股份的转让和交易依照届时有效的法律、行政法规、行政规章、规范性文件和深圳证券交易所的有关规定办理；</p> <p>(3) 本企业在本次交易中取得的上市公司股份所派生的股份，如红股、资本公积金转增之股份等，亦遵守上述锁定安排；</p> <p>(4) 本企业保证有权签署本承诺函，本承诺函一经签署即对本企业构成有效的、合法的、具有约束力的责任。本企业保证严格履行本承诺函中各项承诺，</p>

如因违反相关承诺因此给上市公司造成损失的，本企业将承担相应的法律责任。

## （六）其他承诺

承诺主体	承诺内容
上市公司董事、监事及高级管理人员	本人最近五年内不存在受到行政处罚(与证券市场明显无关的除外)、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况；不存在任何尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁及行政处罚案件，亦不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形；不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。 本人不存在因涉嫌本次重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查，最近三年不存在被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情况。

## 九、本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件

根据《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2014年修订）》等的规定，上市公司股权分布发生变化不再具备上市条件是指“社会公众持有的股份连续二十个交易日低于公司股份总数的25%；公司股本总额超过四亿元的，社会公众持股的比例连续二十个交易日低于公司股份总数的10%。社会公众不包括：（1）持有上市公司10%以上股份的股东及其一致行动人；（2）上市公司的董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员，上市公司董事、监事、高级管理人员直接或者间接控制的法人或者其他组织”。

根据本次交易易幻网络的评估值及股东的持股比例测算，本次重大资产重组完成后，上市公司社会公众股东持股比例满足高于25%的最低比例要求，本次交易不会导致上市公司不符合深交所股票上市条件的情况。

本次重大资产重组符合《重组办法》第十一条第（二）项的规定。

## 十、公司股票停牌前股价存在异常波动的说明

公司因筹划重大事项，为避免对公司股价造成重大影响，向深圳证券交易所申请公司股票自2015年6月11日开市时起停牌。公司于2015年7月10日披露了《关于筹划重大资产重组的停牌公告》，于2015年9月24日披露了《关于重大资产重组延期复牌暨进展公告》继续停牌。

宝通科技停牌前一交易日（2015年6月10日）收盘价格为22.82元/股，停牌前第21个交易日（2015年5月13日）收盘价格为14.13元/股。本次发行股

份及支付现金购买资产并募集配套资金事项公告停牌前 20 个交易日内公司股票收盘价格累计涨幅为 61.50%，同期深证综合指数（代码：399106）的累计涨幅为 24.93%，同期创业板综合指数（代码：399102）累计涨幅为 25.92%，根据同花顺数据库数据计算，同期“橡胶和塑料制品业”所有股票收盘价累计涨幅的算术平均值为 28.10%。

按照《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》第五条的相关规定，剔除大盘因素和同行业板块因素影响，即剔除深证综合指数（代码：399106）、创业板综合指数（代码：399102）和橡胶和塑料制品业所有股票收盘价累计涨幅的算术平均值因素影响后，宝通科技股价在本次停牌前 20 个交易日内累计涨幅分别为 36.57%、35.58%、33.40%，存在异常波动情况。

## **十一、本次交易对中小投资者权益保护的安排**

在审议本次交易的股东大会上，上市公司将为全体流通股股东提供网络形式的投票平台，流通股股东将参加网络投票，以切实保护流通股股东的合法权益。

上市公司将单独统计并予以披露公司的董事、监事、高级管理人员、单独或者合计持有上市公司 5% 以上股份的股东以外的其他股东的投票情况。

本次交易后将不会摊薄上市公司当期每股收益，具体参见本报告书第九章之“三、本次交易完成后，上市公司的财务状况、盈利能力及未来趋势分析”因此本次交易无相应的填补回报安排。

## **十二、独立财务顾问的保荐人资格**

上市公司聘请中信建投证券担任本次交易的独立财务顾问，中信建投证券经证监会批准依法设立，具备保荐人资格。

## 特别风险提示

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

### 一、与本次交易有关的风险

#### (一) 本次交易可能被取消的风险

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

2、本次交易尚需履行多项审批程序方可实施，包括中国证监会核准本次交易事项等。本次交易仍存在因交易审批而被暂停、中止或取消的风险；

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

4、其他原因可能导致本次交易被暂停、中止或取消风险。

#### (二) 交易标的评估增值较大的风险

中企华根据标的资产特性、价值类型以及评估准则的要求，确定资产基础法和收益法两种方法对标的资产进行评估，最终采取了收益法评估结果作为本次交易标的的最终评估结论。根据天衡会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天衡审字(2015)02141号《审计报告》，截至基准日 2015 年 7 月 31 日，易幻网络合并报表归属于母公司所有者净资产 2,542.48 万元。根据中企华出具的中企华评报字(2015)第 4009 号《资产评估报告》，采用收益法评估，易幻网络于评估基准日的股东全部权益价值为 182,355.66 万元，较经审计净资产增值 179,813.18 万元。本次交易前，宝通科技通过向易幻网络增资 6,300.00 万元获得易幻网络 3.3422% 股权，本次交易按照易幻网络增资完成后整体估值为 188,500.00 万元，对应增资完成后的净资产为 8,842.48 万元，增值率为 2,031.75%。

本次交易的标的资产的评估值相较于对应的净资产增值较高，主要是由于目

标公司均属于“轻资产”行业，主要是人力资本投入，历史积累较少，但标的资产所处行业发展前景较好，标的资产综合竞争力强，发展前景广阔。因此，评估主要使用基于未来盈利预测而进行的收益法，盈利预测是基于历史经营情况和行业发展速度等综合考虑进行谨慎预测，但仍存在由于行业发展放缓、市场竞争加剧等变化使得未来实际盈利未达预测而导致交易标的的实际价值低于目前评估结果的风险。

本次交易标的资产的估值较账面净资产增值较高，特提醒投资者关注本次交易定价估值较账面净资产增值较高的风险。

### **（三）配套融资审批及实施风险**

本次交易中，公司拟向交易对方合计支付现金对价 33,285.00 万元。作为交易方案的一部分，公司拟向特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过 60,000.00 万元，用于支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用，募集配套资金事项尚需中国证监会核准，存在一定的审批风险。

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

### **（四）交易标的业绩承诺无法实现的风险**

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

### **（五）业绩补偿承诺实施的违约风险**

尽管交易对方已与本公司就标的资产实际盈利数不足利润预测数的情况约



定了明确可行的补偿安排，补偿金额覆盖了本次交易的总对价，但由于交易对方获得的股份对价低于本次交易的总对价，如标的资产在承诺期内无法实现业绩承诺，将可能出现交易对方处于锁定状态的股份数量少于应补偿股份数量的情形；虽然按照约定，交易对方须用等额现金进行补偿，但由于现金补偿的可执行性较股份补偿的可执行性低，有可能出现业绩补偿承诺实施的违约风险。

#### **（六）收购整合导致的上市公司经营管理风险**

本次交易完成后，宝通科技将持有易幻网络 70% 股权，易幻网络将成为上市公司的控股子公司。公司将主要在企业文化、团队管理、产品研发、营销模式等方面对目标公司进行整合，不会对其组织架构和人员安排进行重大调整。同时，公司将涉及三大业务板块，即：原主业升级迭代后的工业服务业、医疗大健康产业、互联网文化产业。后两个业务板块是公司新进入的业务领域，将对公司的管理、业务风险控制构成挑战，也对公司董事会、经营班子的经营策略、人才战略、公司文化以及公司战略提出了现实和紧迫的要求。公司未来业务的发展具有不确定性，如收购整合后公司的经营管理能力未能满足新增业务的发展需求，则可能给公司和股东造成损失。

#### **（七）本次交易形成商誉的减值风险**

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

本次交易完成后，公司将会确认较大额度的商誉，合计约为 133,946.11 万元。若目标公司未来经营中不能较好地实现收益，那么收购标的资产所形成的商誉将会面临减值风险，从而对公司资产情况和经营业绩产生不利影响。

## **二、易幻网络的经营风险**

### **（一）游戏收入主要来自境外市场的风险**

依靠游戏产品质量优势、对海外市场的深刻理解以及优秀的市场推广能力，公司产品吸引了众多境外游戏玩家。2013 年、2014 年、2015 年 1-7 月，公司来自境外的游戏收入分别达到 255,297,638.41 元、609,690,635.26 元、430,045,691.18 元，占公司报告期内游戏收入总额的比例分别为 99.91%、99.29%、99.73%。

由于各个国家的文化和市场情况不尽相同，玩家喜好也有差异。如果公司推出的游戏产品无法满足境外玩家的喜好，或市场推广不符合当地的市场环境，可能导致公司无法获得理想的收益，甚至无法收回前期投入。

公司未来将建立覆盖全球的业务网络，由于各个国家或地区的政策、法律、税务等存在差异，如果公司对当地的规定了解不全面，可能会面临境外经营活动无法满足当地监管要求的情况，从而可能会使公司遭受损失。

## （二）对 App Store 和 Google Play 平台存在一定依赖的风险

报告期内，公司取得的游戏收入主要来自于境外，并主要来源于 App Store 和 Google Play 两大应用软件商店，报告期内，公司收到来自 App Store 和 Google Play 平台的游戏收入分别为 16,091.30 万元、36,625.96 万元和 25,013.42 万元，占全部游戏收入的比例分别为 62.97%、59.64%和 58.01%。因此，公司对 App Store 和 Google Play 平台存在一定的依赖。

虽然公司产品的最终用户主要是境外移动游戏玩家，但如果 App Store 和 GooglePlay 平台因为政策或商业原因而无法提供应用软件下载或充值服务，或者 App Store 和 Google Play 因税收和汇率等因素而调整虚拟商品售价的话，可能会对公司的收入产生不利影响。

## （三）市场竞争加剧的风险

移动网络游戏运营行业发展日渐成熟，竞争者数量较多，成为行业中优秀的企业需要克服较高的进入壁垒。虽然易幻网络具有丰富的游戏发行和运营经验，具有较强的竞争优势，并利用精准的游戏产品定位能力和国际化产品发行和运营模式来降低市场竞争风险，但是随着游戏市场规模的快速增长、游戏产品的更新换代、用户习惯的不断变化，以及竞争对手对海外市场的不断渗透，如果易幻网络发行的游戏产品不能适应市场需求变化，不能强化自身核心优势，扩大市场份额，则将面临来自市场的激烈竞争。

## （四）核心技术人员流失的风险

易幻网络是一家国际化的游戏发行和运营企业，拥有稳定、高素质的游戏运营人才队伍是易幻网络保持市场地位领先优势的重要保障。如果易幻网络不能有效保持并根据环境变化而不断完善核心技术人员的激励机制，将会影响到核心人

员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。如果易幻网络不能持续从外部引进并保留与业务发展所需密切相关的技术及运营人才，易幻网络的经营运作、发展空间及盈利水平将会受到不利的影响。

#### （五）汇率波动的风险

由于易幻网络主要业务收入来自于境外，与境外支付渠道的结算主要涉及美元等货币，账期一般在两个月以内，期间应收账款中的外币资产会面临一定的汇率风险，如果未来我国汇率政策发生重大变化或者未来人民币的汇率出现大幅波动，易幻网络可能面临一定的汇率波动风险。

#### （六）标的资产业绩承诺与已实现的净利润存在较大差异的风险

易幻网络 2013、2014 年及 2015 年 1-7 月各项收入情况和净利润情况如下：

单位：万元

项目	2013 年度	2014 年度	2015 年 1-7 月
营业收入	25,553.60	61,403.22	43,118.97
净利润	-3,766.93	406.54	4,994.51

根据《业绩补偿与奖励协议》，牛曼投资承诺，易幻网络于 2016 年度、2017 年度、2018 年度应实现的年度经审核税后净利润应分别不低于 15,500 万元、20,150 万元、26,195 万元。

虽然易幻网络上述业绩承诺是依据公司历史年度的市场积累以及目前产品运营能力的快速提升并结合行业的快速发展做出的合理预计和测算，但仍存在与已实现的净利润存在较大差异的风险。

#### （七）标的公司历史盈利时间较短的风险

易幻网络成立于 2012 年 11 月，于 2014 年实现盈利，运营记录及历史盈利记录均较短。本次交易对标的公司估值主要是基于易幻网络作为移动网络游戏发行和运营企业近年来收入规模和盈利能力的迅速提升以及易幻网络自身储备产品未来上线运营所带来的收益。但是，公司运营记录及历史盈利记录较短可能对投资者判断标的公司未来盈利能力及可持续性带来困难，因此提醒投资者注意该风险并理性投资。

#### （八）知识产权侵权风险

标的公司在与授权方签署授权运营协议前，通常都会按照第三方游戏产品知

知识产权调查流程对授权方是否拥有该游戏产品的知识产权进行多方面的调查,综合判断不存在知识产权重大瑕疵的情况下才会与对方正式签订具有法律约束力的授权运营协议。在标的公司与游戏授权商签订的游戏授权协议中,双方约定游戏授权方保证其获得相关游戏产品完全的知识产权,以及提供的游戏及相关产品和服务的合法性,否则将承担违约责任并赔偿标的公司因此遭受的损失。

尽管标的公司制定了较为完善的第三方游戏产品知识产权调查流程,并在游戏代理协议中约定由游戏授权方对游戏及相关产品和服务所涉及的知识产权承担全部法律责任,但如果标的公司因第三方游戏产品知识产权调查流程存在不足或在执行中出现失误,将存在侵犯他人知识产权的风险,并对标的公司的经营业绩造成不利影响。

#### **(九) 国外市场政策变动风险**

由于标的公司的境外业务涉及地域范围较广,各个国家或地区的政治环境、法律法规等政策存在差异,而且存在变化的可能,如果易幻网络对当地的政策把握不够或未能及时了解相关政策变化,也可能面临境外运营的产品在推广过程中出现不合规的风险,此外还可能会面临境外运营的产品无法满足当地监管政策要求的风险。如果标的公司在拓展境外业务时,没有充分理解和把握上述政策和市场因素或未能根据国外市场政策的变动及时调整经营策略,则可能会对标的公司的未来经营造成不利影响。”

#### **(十) 游戏产品未能及时取得所需资质及批准风险**

虽然标的公司自身并不从事网络游戏的研发,且在游戏产品的代理协议中均约定:被授权人或关联公司不承担由于授权人提供的游戏及相关产品或服务本身原因产生的问题以及法律责任,即游戏产品资质的相关审批和备案事项由游戏产品授权商负责并承担法律责任。但是,如果标的公司运营的游戏因资质问题而被迫下线,则对标的公司的声誉将造成不良影响,且游戏的营销推广投入也可能面临无法收回的风险,从而对标的公司经营造成不利影响。

#### **(十一) 游戏推广过程合法合规性风险**

易幻网络在境外所采用的推广方式均是游戏推广中常用的推广方式。在游戏推广过程中,易幻网络制定了详细的推广流程和控制措施,以保证推广过程的合

规性，报告期内，易幻网络未因游戏推广而受到境内外主管部门的处罚，不存在重大风险。但由于易幻网络业务涉及的地域范围较广，各个国家或地区的政治环境、法律法规等政策存在差异，而且存在变化的可能，如果易幻网络对当地的政策把握不够或未能及时了解相关政策变化，也可能面临境外运营的产品在推广过程中出现不合规的风险。

### （十二）代理运营模式下游戏运营不及预期的风险

报告期内，代理运营模式为易幻网络主要的运营模式，代理运营游戏收入占比分别为 94.67%、95.04% 和 90.53%。在代理运营模式下，由易幻网络负责游戏运营的各项工作的，包括市场推广、信息反馈、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等。由于易幻网络每年发行和运营的游戏数量较多，因此需要大量的人力、资金成本投入。如果其中部分游戏运营不及预期，则将面临一定的经营风险。

### （十三）资产负债率较高的风险

2013 年、2014 年及 2015 年 7 月末，易幻网络资产负债率分别为 132.00%、112.62% 和 87.34%，流动比率分别为 0.72、0.81 和 1.16。报告期内各期末，易幻网络资产负债率相对较高，流动比率偏低。尽管随着易幻网络经营规模的扩大和盈利能力的大幅提升，报告期内易幻网络的资产负债率显著下降，但相比同行业可比公司，易幻网络资产负债率仍相对较高，且易幻网络尚未开拓银行授信等融资渠道，而报告期内易幻网络的应付账款金额均较高，因此如果未来应收账款未能按时收回，将对易幻网络的偿债能力产生较大影响。尽管易幻网络于 2015 年 11 月获得宝通科技 6300 万元现金增资，使得易幻网络的资金实力显著增强，但易幻网络仍面临一定的财务风险。

## 三、其他风险

### （一）其他因素导致的股价波动风险

股票市场的投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受公司盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经济政策的调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。公司本次交易相关的内外部审批工作尚需要一定的时间方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波动，从而给投资者带来一定的风险。

## （二）其他风险

本公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可控因素带来不利影响的可能性。

# 目录

释义 .....	41
<b>第一章 本次交易概况 .....</b>	<b>44</b>
一、本次交易的背景 .....	44
二、本次交易的目的 .....	45
三、本次交易的批准或授权 .....	46
四、本次交易的具体方案 .....	47
五、本次交易对上市公司的影响 .....	58
<b>第二章 上市公司基本情况 .....</b>	<b>64</b>
一、上市公司概况 .....	64
二、公司历史沿革 .....	64
三、上市公司控股股东及实际控制人概况 .....	66
四、公司前十大股东情况 .....	67
五、公司主营业务情况及主要财务指标 .....	68
六、最近三年重大资产重组情况 .....	70
<b>第三章 交易对方的基本情况 .....</b>	<b>71</b>
一、交易对方总体情况 .....	71
二、交易对方详细情况 .....	71
<b>第四章 交易标的基本情况 .....</b>	<b>74</b>
一、易幻网络基本情况 .....	74
二、易幻网络的历史沿革 .....	74
三、易幻网络的股权结构情况 .....	77
四、易幻网络的资产权属情况 .....	83
五、交易标的主营业务情况 .....	83
六、易幻网络主要财务数据 .....	196
<b>第五章 交易标的评估情况 .....</b>	<b>203</b>
一、评估情况 .....	203
二、董事会对本次交易的评估合理性以及定价公允性分析 .....	258
三、独立董事对本次交易评估事项的意见 .....	270
<b>第六章 发行股份情况 .....</b>	<b>271</b>
一、发行股份及支付现金购买资产 .....	271
二、发行股份募集配套资金 .....	274
三、募集配套资金必要性分析 .....	276
<b>第七章 本次交易主要合同 .....</b>	<b>284</b>
一、《购买资产协议书》 .....	284
二、《业绩补偿与奖励协议》 .....	291
三、募集配套资金 .....	295
<b>第八章 交易的合规性分析 .....</b>	<b>297</b>
一、本次交易符合《重组办法》第十一条的要求 .....	297
二、本次交易符合《重组办法》第四十三条规定的规定 .....	300
三、本次交易符合《重组办法》第四十四条及其适用意见要求的说明 .....	303
四、上市公司不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形 .....	304

五、独立财务顾问和法律顾问对本次交易是否符合《重组办法》的规定的意见	304
<b>第九章 管理层讨论与分析</b>	<b>305</b>
一、本次交易前，上市公司的财务状况和经营成果	305
二、交易标的所处行业特点和经营情况	308
三、本次交易完成后，上市公司的财务状况、盈利能力及未来趋势分析	360
四、本次交易对上市公司主营业务和可持续发展能力的影响	365
五、本次交易完成后，上市公司对目标公司的整合计划	368
<b>第十章 财务会计信息</b>	<b>371</b>
一、易幻网络最近两年一期的主要财务数据	371
二、上市公司备考财务报表	372
<b>第十一章 同业竞争与关联交易</b>	<b>375</b>
一、同业竞争	375
二、关联交易	376
<b>第十二章 风险因素</b>	<b>379</b>
一、与本次交易有关的风险	379
二、易幻网络的经营风险	381
三、其他风险	385
<b>第十三章 其他重大事项</b>	<b>387</b>
一、本次交易完成后，不存在上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形	387
二、本次交易后上市公司负债结构合理	387
三、上市公司最近十二个月内发生的资产交易	387
四、本次交易对上市公司治理机制的影响	388
五、本次交易后上市公司的现金分红政策	388
六、本次交易涉及的相关主体买卖上市公司股票的自查情况	389
七、本次交易相关主体的核查	390
<b>第十四章 独立董事及中介机构对本次交易的意见</b>	<b>391</b>
一、独立董事对本次交易的意见	391
二、独立财务顾问对本次交易的意见	392
三、律师意见	392
<b>第十五章 本次交易相关证券服务机构</b>	<b>394</b>
一、独立财务顾问	394
二、法律顾问	394
三、审计机构	394
四、资产评估机构	395
<b>第十六章 上市公司及相关机构声明</b>	<b>396</b>
一、宝通科技全体董事承诺书	396
二、独立财务顾问声明	397
三、律师声明	398
四、审计机构声明	399
五、评估机构声明	400
<b>第十七章 备查文件</b>	<b>401</b>
一、备查文件	401
二、备查地点	401



## 释义

本报告中，除非另有说明，下列词语具有下述含义：

一、一般名词释义		
宝通科技、上市公司、股份公司、本公司、受让方	指	无锡宝通科技股份有限公司，在深交所创业板上市，股票代码：300031
本次交易、本次收购、本次发行股份及支付现金购买资产	指	宝通科技以发行股份及支付现金购买资产方式收购易幻网络66.6578%股权，同时向特定投资者非公开发行募集配套资金
易幻网络、广州易幻、目标公司、交易标的	指	广州易幻网络科技有限公司
拟购买资产	指	易幻网络 66.6578% 股权
牛曼投资	指	樟树市牛曼投资管理中心（有限合伙）
牛杜投资	指	樟树市牛杜投资管理中心（有限合伙）
易幻国际	指	Efun International Ltd，易幻网络全资子公司
香港易幻	指	Efun Company Limited（易幻网络有限公司），易幻国际全资子公司
韩国易幻	指	Efun Company Limited（营业所），香港易幻韩国分公司
上海易幻	指	上海易幻网络科技有限公司，易幻网络全资子公司
射雕网络	指	广州射雕网络科技有限公司，易幻网络参股公司
宇晨软件	指	山东宇晨软件科技有限公司，易幻网络参股公司
伦奇在线	指	Lun Kei Online Technology Limited（伦奇在线科技有限公司），香港易幻参股公司
易游网络	指	Egame Company Limited（易游网络有限公司），蓝水生控制的公司，易幻网络关联方
交易对方、转让方	指	樟树市牛曼投资管理中心（有限合伙）
易幻网络业绩承诺人	指	樟树市牛曼投资管理中心（有限合伙）
易幻网络补偿担保人	指	蓝水生
《购买资产协议书》	指	2015年11月6日，宝通科技与易幻网络、交易对方签订的《无锡宝通科技股份有限公司与樟树市牛曼投资管理中心（有限合伙）及广州易幻网络科技有限公司关于无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议书》
《业绩补偿与奖励协议》	指	2015年11月6日，宝通科技与易幻网络、交易对方及蓝水生签订的《无锡宝通科技股份有限公司与樟树市牛曼投资管理中心（有限合伙）、蓝水生及广州易幻网络科技有限公司之业绩补偿与奖励协议》
本报告书、重组报告书	指	《宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书（草案）》
定价基准日	指	宝通科技董事会审议通过本报告相关决议公告之日
审计、评估基准日	指	2015年7月31日
交割日	指	本次交易对方将标的资产过户至宝通科技名下之日
过渡期	指	审计评估基准日至交割日的期限
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《重组办法》	指	《上市公司重大资产重组管理办法》(2014年10月23日修订)

《重组规定》	指	《证监会公告[2008]14号——关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》
《格式准则26号》	指	《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第26号——上市公司重大资产重组》（2014年修订）
《上市规则》	指	《深圳证券交易所创业板股票上市规则》
《暂行规定》	指	《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》
证监会、中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
证券交易所、深交所	指	深圳证券交易所
结算公司	指	中国证券登记结算有限公司深圳分公司
中信建投、独立财务顾问	指	中信建投证券股份有限公司
律师	指	上海市瑛明律师事务所
会计师	指	天衡会计师事务所（特殊普通合伙）
评估机构、中企华	指	北京中企华资产评估有限责任公司
报告期、最近两年及一期	指	2013年、2014年、2015年1-7月
A股	指	境内上市人民币普通股
元	指	人民币元
<b>二、专业名词或术语释义</b>		
移动网络游戏	指	以智能手机或平板电脑等终端设备为载体，通过移动互联网接入游戏服务器并支持多人同时在线互动的游戏
2D	指	Two-Dimensional 的缩写，即二维
3D	指	Three-Dimensional 的缩写，即三维
App Store	指	由苹果公司为其 iOS 操作系统产品建立的应用程序在线发布平台，软件使用者可以在该平台免费或付费下载iOS 版本软件，并通过该平台充值，使用下载的软件
Google Play	指	由谷歌公司为 Android 操作系统产品建立的应用程序在线发布平台，软件使用者可以在该平台免费或付费下载 Android 版本软件，并通过该平台充值，使用下载的软件
RPG	指	角色扮演游戏（Role-playing game），是一种游戏类型。在游戏中，玩家扮演一位角色在一个虚构的世界中活动，并通过一些行动对所扮演角色在一个结构化规则下进行发展
ARPG	指	动作角色扮演类游戏（Action Role Playing Game）。所谓的“动作”，就是说角色的动作（特别是攻击动作）与玩家的操作（如点击鼠标）密切相关的，也就是说，玩家在玩ARPG 类游戏时像是在玩一款格斗游戏，而同时又在玩一款有剧情的RPG 游戏
MMORPG	指	“Massive Multiplayer Online Role-Playing Game”的缩写，大型多人在线角色扮演类游戏
PVP	指	“Player vs Player”的缩写，即玩家对战玩家，一名玩家攻击另一名玩家的互动竞技
COC	指	“Clash of Clans”的缩写，即部落冲突
独家代理	指	游戏运营商通过向游戏研发商支付游戏分成收入及/或授权金，获得网页游戏研发商授权，独家代理运营某款游戏

联合运营/联运	指	指游戏研发商与运营商合作运营一款游戏产品的商业模式，其本质是利用彼此的资源互补。研发商提供产品，而“联合运营”的合作方则主要提供运营以及用户资源的支持。联合运营益处明显，一方面可以整合资源，降低风险，提高企业的灵活性；另一方面，将一款游戏交给多个平台同时运营，不管对于游戏研发商还是运营商，都是一个扩展本身覆盖面和盈利机会的方式
ARPPU	指	平均每付费用户收入(Average Revenue Per Paying User)，用户基数采用的是付费用户数，ARPPU 值是一项重要的运营业务收入指标
虚拟道具	指	游戏中非实物道具的全称，以电磁记录的方式存在于网络游戏程序运行的服务器内，由游戏经营单位进行自主命名，可实现游戏程序设定的某项既定功能或体现游戏某项程序运行的特定结果，并在游戏程序内以文字或图形化等数字商品形式表现的一种电子服务凭证。所有游戏中的道具都是虚拟的，只能存在游戏中没有实际物体存在
虚拟货币	指	由网络游戏经营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具
次日留存率	指	次日留存数指游戏用户在注册账户后，24小时后再次登录过账户的用户数量；次日留存率是指次日留存数除以注册用户数的比值
注册用户	指	填写了身份资料并获得游戏账号的用户
活跃用户	指	某一期间内登录次数大于或等于2次的用户数量
付费用户	指	购买了游戏时间或游戏道具的网络游戏用户
付费率	指	付费率=当天付费人数/当天登录游戏人数
账号	指	用户向网游服务企业注册的用于进入网络游戏的一组信息，包括用户名、密码、个人信息等内容
《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》	指	中国音数协游戏工委(GPC)、国际数据公司(IDC)和CNG中新游戏研究(伽马数据)发布的《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》

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

# 第一章 本次交易概况

## 一、本次交易的背景

### （一）上市公司盈利能力有待加强

面对国内经济增长减缓，公司下游客户中，煤矿、钢铁行业复苏乏力，市场需求不旺等不利因素的影响，2014年，公司实现销售收入50,245.06万元，同比下降10.44%；营业利润8,277.49万元，同比下降29.05%；利润总额为8,681.65万元，同比下降41.06%；归属于上市公司普通股东的净利润为7,358.12万元，同比下降27.96%。公司基本每股收益为0.25元，同比下降27.96%；加权平均净资产收益率9.13%，同比下降4.33个百分点。公司传统业务受经济环境变化影响较大，盈利能力有待加强。

### （二）移动网络游戏产业发展迅速，海外市场前景广阔

随着中国经济的不断发展，居民收入水平的不断提高，对文化娱乐产品的需求也越来越旺盛。网络游戏作为大众日常娱乐的重要组成部分，发展迅速。十年间，中国网络游戏发展已经历了从产品引进到自主开发的全过程，部分产品已成功出口到海外，并获得海外市场赞誉。

根据艾瑞咨询的统计数据，2014年中国移动游戏市场规模达到276亿，同比增长率达86%，市场份额为24.9%，首超页游的19%，艾瑞咨询分析认为，未来两年内，中国将超过日本，成为全球第一大手游市场。

随着国内移动网络游戏市场的快速发展，一方面制作精良，娱乐性较强的优秀移动网络游戏产品不断涌现，此类移动网络游戏产品不仅能够满足国内客户的娱乐需要，同时通过细节的调整后也能获得海外客户的广泛认可，具有较强的海外市场竞争能力；另一方面，随着国内移动网络游戏研发商推出的产品数量越来越多，国内市场的竞争也日趋激烈，国内移动网络游戏研发商也存在极强的海外市场推广运营需要，以扩大收入来源，增加单款游戏的整体收益。因此，近年来中国移动网络游戏产品出海的数量和质量均快速上升，2014年，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达到30.76亿美元，比2013年增长了69.02%。其中，移动类游戏数量占总出口网络游戏数量的41.39%，海外市场实际销售收入达到

12.73亿美元，同比增长366.39%。

随着中国移动网络游戏行业的快速发展，中国移动网络游戏产品的出海将变得更为普遍和频繁，产品运营覆盖的海外区域也将更多，因此中国移动网络游戏海外市场前景广阔。

### （三）易幻网络行业地位突出，盈利能力强，发展前景可期

易幻网络主营业务为中国移动网络游戏的海外发行和运营，自2012年进入海外市场至今，已将数十款国内成功的游戏作品发行到港澳台地区、韩国、东南亚、欧美等多个海外主要游戏市场并取得较高的市场份额，累积了全球化发行的网络体系、资源掌控和技术支持。根据《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》，2014年在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，易幻网络约占9.85%，市场份额位列第二。易幻网络在港澳台、东南亚、韩国等国家或地区的市场份额处于相对领先。

2013年、2014年及2015年1-7月，易幻网络实现营业收入25,553.60万元、61,403.22万元和43,118.97万元，实现归属于母公司股东的净利润-3,766.93万元、406.54万元和4,994.51万元，易幻网络的经营规模及各项利润指标均呈快速增长态势。随着易幻网络市场地位的建立，以及海外成熟运营区域越来越多，运营游戏产品线越来越丰富，易幻网络的盈利能力及抗风险能力也得到增强。此外，随着成熟运营区域的建立，易幻网络也不断加强对新兴市场的开拓，如俄罗斯、巴西、欧洲等市场，通过总结成熟运营区域的经营并对新兴市场针对性的开发和运营，易幻网络不仅能降低新市场开发的风险，而且能够加快运营效益的体现周期，促进整体经营的提升。综合而言，易幻网络多年来在中国移动网络游戏海外发行业务上的深度积累，已经形成了较强的盈利能力，并保持快速发展态势，发展前景十分可期。

## 二、本次交易的目的

2014年，宝通科技从单一从事输送带研制的企业，向输送带上游延伸，研发、设计、制造高强度输送带用新型骨架材料，大大降低公司输送带的整体生产成本，延伸了公司上游产品链，也进一步提升公司橡胶输送带产品的综合使用性能，提高公司输送带产品的整体品质，增强公司产品综合竞争能力，更为关键的是为公司下一步做好输送带系统总包服务奠定了技术、产品基础。2015年，宝通

科技通过增资控股的方式，收购无锡宝通工程技术服务有限公司（以下简称：“宝通工程”），正式向输送带总包乃至整个输送系统服务总包迈进。至此，公司由单一的从事各类输送带研制的产品供应商向为客户提供输送系统总包服务的现代工业服务提供商转型。

与此同时，为提升公司的持续成长性以及积极参与、分享中国经济转型的发展机会，面对中国老龄化以及健康需求长期得不到满足的这一巨大市场机遇，公司经过长期调研、分析，公司设立了全资子公司“无锡宝通医疗投资有限公司”，布局医疗健康产业，把握医疗产业市场化的机遇，迅速培育公司未来新的业务增长点，探索公司延伸业务能力。截至到目前，公司涉足医疗行业的对外投资仍在积极进行中，公司将秉承对股东负责的态度审慎判断，努力寻求最贴合公司整体发展战略、符合公司经营实际的医疗健康产业项目，提高项目投资的成功率。

通过前期酝酿，积极探索进入移动互联网领域的切入点，研究移动互联网各细分行业的发展情况，到接触易幻网络，对易幻网络所处行业进行深入研究，并通过对易幻网络开展深入尽职调查、与易幻网络管理层进行充分沟通以及咨询行业专家等方式，公司对中国移动网络游戏行业以及移动网络游戏海外发行业务有了充分了解，对易幻网络所处行业的发展前景非常看好。同时公司也深刻认同易幻网络的发展定位与企业理念，认为易幻网络与宝通科技的企业文化有极高的契合度。此外，随着公司积极开拓输送系统服务总包服务向海外发展，通过与易幻网络所从事的海外移动互联网业务合作，并积极探索线上线下的合作模式，能够有效发挥协同效应，促进宝通科技现有业务的海外拓展。本次交易完成后，宝通科技将在现有业务的基础上，增加移动网络游戏海外发行、运营业务，进一步拓展公司的业务范围，实现跨越式多元化发展，逐步实现“现代工业服务+医疗大健康+移动互联网”的三大板块业务发展规划。

此外，根据《利润补偿协议》，承诺方承诺易幻网络在盈利承诺期内各年度的净利润数不低于承诺净利润数，否则承诺方应按照本协议约定对公司予以补偿。本次交易完成后，上市公司的整体经营状况将大幅改善，有利于保护全体股东特别是中小股东的利益，实现股东利益最大化。

### **三、本次交易的批准或授权**

截至本报告签署之日，本次交易已取得以下批准或授权：

(1) 2015年11月6日,宝通科技第三届董事会召开第十次会议,审议通过了《关于<无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书(草案)>的议案》、《关于签署<发行股份及支付现金购买资产协议书>的议案》、《关于签署<业绩补偿与奖励协议>的议案》及其他相关议案。

(2) 2015年11月5日,易幻网络召开股东会并作出决议,同意牛曼投资将其所持有的易幻网络增资后66.6578%的股权(对应出资金额6,896,267.80元)转让给宝通科技,股东牛杜投资放弃优先购买权。

(3) 2015年11月5日,牛曼投资合伙人召开会议并作出决议,同意牛曼投资将其所持易幻网络66.6578%的股权(对应出资金额6,896,267.80元)转让给宝通科技。

(4) 2015年11月30日,宝通科技召开2015年第二次临时股东大会,审议通过了《关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案的议案》、《关于<无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书(草案)(修订稿)>及其摘要(修订稿)的议案》、《关于签署<发行股份及支付现金购买资产协议书>的议案》、《关于签署<业绩补偿与奖励协议>的议案》及其他相关议案。

(5) 2016年1月28日,经中国证券监督管理委员会上市公司并购重组审核委员会2016年第10次工作会议审核通过。

(6) 2016年3月2日,中国证监会出具《关于核准无锡宝通科技股份有限公司向樟树市牛曼投资管理中心(有限合伙)发行股份购买资产并募集配套资金的批复》(证监许可[2016]417号),核准本公司本次重大资产重组事项。

## 四、本次交易的具体方案

### (一) 本次交易方案概述

根据宝通科技2015年9月14日与易幻网络、牛曼投资、牛杜投资签署的《关于广州易幻网络科技有限公司的增资协议》(以下简称“《增资协议》”),宝通科技出资人民币6,300.00万元认缴易幻网络新增注册资本,占易幻网络增资后注册资本的6.50%。根据《增资协议》的约定,该次增资对应易幻网络的估值将根据对易幻网络尽职调查的完成以及评估报告的最终确定进行修正。

根据中企华出具的中企华评报字(2015)第 4009 号《资产评估报告》，以 2015 年 7 月 31 日为审计评估基准日，易幻网络的评估值为 182,355.66 万元，经协商确定增资前易幻网络整体估值为 182,200.00 万元，对应增资后整体估值为 188,500.00 万元。2015 年 11 月 6 日宝通科技与易幻网络、牛曼投资、牛杜投资签署《关于广州易幻网络科技有限公司的增资协议之补充协议》，最终确认宝通科技本次增资后占易幻网络的股权比例修正为 3.3422%。

## 1、发行股份及支付现金购买资产

上市公司与易幻网络股东牛曼投资签署《购买资产协议书》，拟以发行股份及支付现金的方式购买牛曼投资持有的易幻网络 66.6578% 股权（增资后）。根据中企华出具的中企华评报字(2015)第 4009 号《资产评估报告》，以 2015 年 7 月 31 日为审计评估基准日，易幻网络的评估值为 182,355.66 万元，经协商确定增资前易幻网络整体估值为 182,200.00 万元，对应增资后整体估值为 188,500.00 万元。本次交易价格为 125,650.00 万元，其中，交易对价的 73.5097%，即 92,365.00 万元以发行股份的方式支付，交易对价的 26.4903%，即 33,285.00 万元以现金方式支付。易幻网络各交易对方选择对价方式的具体情况如下：

序号	交易对方	转让对价总额 (万元)	发行股份总额 (万元)	发行股份数 (股)	支付现金数(万 元)
1	牛曼投资	125,650.00	92,365.00	67,370,532	33,285.00
	<b>合计</b>	<b>125,650.00</b>	<b>92,365.00</b>	<b>67,370,532</b>	<b>33,285.00</b>

上市公司拟通过发行股份及支付现金方式收购易幻网络 66.6578% 股权（增资后），发行股份价格为第三届董事会第十次会议决议公告日前 60 个交易日公司股票交易的均价的 90%，即 13.71 元/股。

本次交易完成后，宝通科技将持有易幻网络 70% 股权，易幻网络将成为上市公司的控股子公司。

## 2、发行股份募集配套资金

为支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用，上市公司拟通过询价方式向不超过五名投资者非公开发行股份募集配套资金，募集配套资金总额预计不超过 60,000.00 万元。

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为该等股份的发行期首日。本次募集配套资金的发行价格，按照以下方式之一进行询价确定：



(1) 不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；

(2) 低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

最终发行价格将在公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问协商确定。

在发行期首日至发行前的期间，公司如有派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次募集配套资金的发行价格进行相应调整。

本次非公开发行股份募集配套资金以发行股份及支付现金购买资产为前提条件，但非公开发行股份募集配套资金成功与否并不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施。

## (二) 本次交易标的资产价格

根据中企华出具的中企华评报字(2015)第 4009 号《资产评估报告》，以 2015 年 7 月 31 日为审计评估基准日，易幻网络的评估值为 182,355.66 万元(增资前)，加上增资的 6,300.00 万元，对应易幻网络 66.6578% 股权评估值为 127,648.96 万元，根据上述评估值，各方协商确认本次交易上市公司需向交易对方支付的对价合计不超过 125,650.00 万元。

## (三) 本次交易对价的支付方式

本次交易中发行股份及支付现金购买资产具体支付方式如下：

交易对方	转让对价总额 (万元)	发行股份总额 (万元)	发行股份数 (股)	支付现金数(万 元)
牛曼投资	125,650.00	92,365.00	67,370,532	33,285.00
<b>合计</b>	<b>125,650.00</b>	<b>92,365.00</b>	<b>67,370,532</b>	<b>33,285.00</b>

本次发行的发行股份数量按以下方式确定：本次发行的股份发行数量=向交易对方支付的股份对价金额/本次发行的发行价格。如按照前述公式计算后交易对方所能换取的股份数不为整数时，则不足 1 股部分对应的净资产赠予上市公司。

## (四) 本次发行股份及支付现金购买资产之发行股份的方案

### 1、发行方案

上市公司拟以向交易对方发行股份方式支付交易对价 92,365 万元，约占标的资产交易价格 125,650 万元的 73.5097%。

## 2、发行种类和面值

上市公司本次发行的股票为在中国境内上市的人民币普通股(A股)，每股面值 1.00 元。

## 3、发行方式

本次发行将采用向特定对象非公开发行股票方式，在中国证监会核准后 12 个月内实施完毕。

## 4、发行对象

本次发行的发行对象为牛曼投资。

## 5、定价基准日及发行价格

本次发行的定价基准日为上市公司关于审议本次交易具体方案的首次董事会会议决议公告日。

上市公司向交易对方发行股票的发行价格为审议本次重组相关事项的首次董事会决议公告日前 60 个交易日上市公司股票交易均价的 90%，其计算方式为：董事会决议公告日前 60 个交易日上市公司股票交易均价=董事会决议公告之日前 60 个交易日上市公司股票交易总额/董事会决议公告日前 60 个交易日上市公司股票交易总量。依照前述方式计算，上市公司董事会会议决议公告日前 60 个交易日股票交易均价的 90% 为 13.71 元/股。

## 6、发行数量

本次发行的发行股份数量按以下方式确定：本次发行的股份发行数量=向交易对方支付的股份对价金额/本次发行的发行价格。如按照前述公式计算后交易对方所能换取的股份数不为整数时，则不足 1 股部分对应的净资产赠予上市公司。

按照该公式计算，本次发行的股份数量为 67,370,532 股。

## 7、发行价格和数量的调整

在本次发行的定价基准日至发行日期间，上市公司如有派发股利、送红股、转增股本、增发新股或配股等除权、除息行为的，或发生股份回购注销事项的，则将对本次发行的发行价格及发行数量进行相应调整。

## 8、上市地点

本次发行的股份将在深交所创业板上市交易。

#### 9、股份锁定安排

根据《上市公司重大资产重组管理办法》关于发行股份的锁定要求并经宝通科技及牛曼投资友好协商，交易对方承诺，交易对方通过本次交易取得的上市公司股份的锁定期自上市公司本次股份发行结束之日起算，届满日为下述日期中的较晚日期：

(1) 自上市公司本次股份发行结束之日起满 36 个月之日；

(2) 交易对方与上市公司就本次交易签署的《补偿协议》约定的各项业绩补偿(如有)均实施完毕之日。

交易对方通过本次交易取得的上市公司股份在前述锁定期结束后方可办理锁定解除手续。

上述锁定期届满后，交易对方在本次交易中取得的上市公司股份的转让和交易依照届时有有效的法律、行政法规、行政规章、规范性文件和深交所的有关规定办理。

交易对方在本次交易中取得的上市公司股份所派生的股份，如红股、资本公积金转增的股份等也应遵守上述锁定安排。

本次交易的最终方案以经上市公司股东大会审议通过及中国证监会核准的方案为准。

#### (五) 本次发行股份及支付现金购买资产之现金支付的方案

宝通科技及牛曼投资协商确定，上市公司需支付现金对价 33,285 万元，约占标的资产交易价格的 26.4903%。

上市公司应于标的资产完成交割后依照下述时间节点及比例向交易对方支付现金对价：

(1) 于本次交易的标的资产交割完成后 5 个工作日内支付现金对价总额的 50%，即向牛曼投资支付 16,642.50 万元；

(2) 于目标公司 2016 年度专项财务审计报告正式出具后 5 个工作日内支付现金对价总额的 25%，即向牛曼投资支付 8,321.25 万元；

(3) 于目标公司 2017 年度专项财务审计报告正式出具后 5 个工作日内支付现金对价总额的 25%，即向牛曼投资支付 8,321.25 万元。

如目标公司未能完成当年度的承诺利润，则当年度应支付的现金对价金额为扣除交易对方届时应补偿上市公司现金金额后的余额。

## **(六) 募集配套资金的发行方案**

### **1、发行股份的种类和面值**

本次发行的股票为境内上市的人民币普通股（A股），每股面值人民币 1.00 元。

### **2、发行方式及发行对象**

公司拟通过询价的方式，向不超过五名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，发行对象以现金方式认购公司非公开发行的股份。

### **3、发行股份的定价基准日、定价依据和发行价格**

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为该等股份的发行期首日。本次募集配套资金的发行价格，按照以下方式之一进行询价确定：

（1）不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；

（2）低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

最终发行价格将在公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问协商确定。

在发行期首日至发行前的期间，公司如有派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次募集配套资金的发行价格进行相应调整。

### **4、发行数量**

本次交易中募集配套资金的总额不超过 60,000.00 万元，最终发行数量将根据发行价格确定。

### **5、募集资金用途**

本次募集配套资金的用途为支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用。

### **6、发行股份的锁定期**

(1) 发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行股份自发行结束之日起可上市交易；

(2) 发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

## 7、上市公司滚存未分配利润安排

本次发行完成后，公司滚存的未分配利润，由公司新老股东按本次交易完成后各自持有公司股份的比例共同享有。

## 8、上市地点

本次发行的股票拟在深圳证券交易所上市。

## 9、本次发行决议有效期

本次发行决议的有效期为公司股东大会审议通过本次发行议案之日起十二个月。如果公司已于该有效期内取得中国证监会对本次发行的核准文件，则该有效期自动延长至本次发行完成日。

## 10、保荐人

上市公司聘请中信建投证券担任本次交易的独立财务顾问，中信建投证券经证监会批准依法设立，具备保荐人资格。

### (七) 业绩承诺及补偿、奖励

根据《业绩补偿与奖励协议》，本次交易涉及的业绩补偿与奖励具体事宜如下：

#### 1、关于目标公司未来业绩承诺及补偿

##### 1.1 业绩承诺

鉴于《购买资产协议书》对交易价格的约定且本次交易完成后目标公司原经营管理团队将相对独立地继续经营管理目标公司，故业绩承诺人向上市公司承诺：

业绩承诺期内，目标公司于 2016 年度、2017 年度、2018 年度经审计的归属于母公司股东的净利润分别不低于 15,500 万元、20,150 万元、26,195 万元（以

下简称“承诺净利润”）。

承诺净利润不包括目标公司使用配套募集资金所产生的收益。

## 1.2 低于承诺净利润的补偿安排

1.2.1 本次交易完成后，上市公司应当在业绩承诺期相应年度的年度报告中单独披露目标公司各年度实际实现的净利润与业绩承诺的差异情况，并由具有从事证券相关业务资格的会计师事务所对此出具专项审核意见。如目标公司于业绩承诺期内实际实现的净利润未达到承诺净利润，则补偿义务人应向上市公司足额补偿，具体为首先以其在本次交易中取得的上市公司股份进行补偿，不足部分则以现金方式进行补偿。同时，补偿担保人对补偿义务人所应承担的补偿义务承担连带保证责任。

### (1) 股份补偿

当年度需补偿的股份数量=[（截至当期期末累积承诺净利润数－截至当期期末累积实现的归属于母公司股东的净利润数）÷业绩承诺期内各年度承诺净利润数总和]×标的资产交易价格÷发行价格－已补偿股份数量。

以上公式运用中，应遵循：

(a) 任何一年计算的补偿数额小于 0 时，按 0 取值，业绩承诺人已经补偿的股份不冲回；

(b) 如宝通科技在利润补偿期间实施送股、公积金转增股本的，上述公式的应补偿股份数量应调整为：按照上述公式计算确定的应补偿股份数量×（1+转增或送股比例）；

(c) 补偿义务人所需补偿的股份于交割日至补偿股份时期间内已获得的对应现金股利部分一并补偿给宝通科技；

(d) 依据上述公式计算的当年应补偿股份数量应精确至个位数，如果计算结果存在小数的，应当舍去小数取整数，对不足 1 股的剩余对价由补偿义务人以现金支付；

(e) 如按以上方式计算的当年应补偿股份数量大于牛曼投资届时持有的股份数量时，差额部分由牛曼投资以现金形式补偿。

### (2) 现金补偿

业绩承诺期间的各年度，无论因何种原因，导致牛曼投资持有的上市公司股份不足以补偿上市公司的，则牛曼投资应就不足部分以现金方式对上市公司进行

补偿，现金补偿金额的具体计算公式如下：

当年度需以现金补偿的金额=[（截至当期期末累计承诺净利润数-截至当期期末累计实现的归属于母公司股东的净利润数）÷业绩承诺期内各年度承诺净利润数总和]×标的资产交易价格-业绩承诺期内已补偿股份数×本次发行价格-已补偿现金金额。

计算的补偿现金数量小于 0 时，按 0 取值，已经补偿的现金不冲回。

### 1.2.2 减值测试及补偿

在业绩承诺期届满时，上市公司应对目标公司做减值测试，并由会计师事务所对该减值测试结果出具专项审核意见。如果业绩承诺期届满时标的资产的减值额>（业绩承诺期内已补偿股份数额×本次发行价格+已补偿现金数额），则补偿义务人还需另行向上市公司补偿差额部分。标的资产的减值额为标的资产作价减去期末标的资产的评估值并扣除补偿期限内目标公司股东增资、减资、接受赠与以及利润分配对标的资产的影响。

需另行补偿的现金金额=（期末减值额-业绩承诺期内已补偿股份数额×本次发行价格-已补偿现金数额）

上市公司将于业绩承诺期期限届满年年度报告(指 2018 年年度报告)披露后 30 个工作日内对目标公司进行减值测试，如触发减值补偿条件，补偿义务人应于减值测试报告正式出具后 30 个工作日内向上市公司进行补偿。

1.2.3 在任何情况下，因标的资产减值而发生的补偿、因目标公司实现的归属于母公司股东的净利润不足承诺净利润而发生的补偿之和不超过业绩承诺方在本次交易中获得的交易对价。

1.2.4 补偿担保人对补偿义务人于本协议项下承担的补偿义务承担连带保证责任。

## 2、补偿的实施

2.1 若补偿义务人根据本协议约定须向上市公司补偿股份的，在相应年度的年度报告披露后 10 个工作日内，由上市公司董事会根据本协议第 1.2 款约定计算确定补偿义务人应补偿股份数量，并书面通知补偿义务人。补偿义务人应协助上市公司通知登记结算公司，将补偿义务人应补偿的股份数量继续锁定，锁定期间，补偿义务人对该部分被锁定的股份放弃表决权及股利分配的权利，待 2018 年业绩承诺期满后，上市公司将以总价人民币 1 元的价格回购补偿义务人业绩承

诺期内应补偿的全部股份数量并予以注销。补偿义务人在上市公司股东大会通过该等回购事项的决议后 30 日内，将其应补偿的全部股份划转至上市公司账户或上市公司董事会指定的账户，配合上市公司对该等股份进行注销。

2.2 若上述回购股份事宜无论因何种原因（包括但不限于上市公司董事会否决回购议案、股东大会否决回购议案等原因）而无法和/或难以实施的，补偿义务人将在接到上市公司书面通知后 30 日内将前款约定的应补偿的全部股份赠送给上市公司召开股东大会的股权登记日登记在册的其他股东，该等其他股东按其持有股份数量占股权登记日扣除补偿义务人持有的股份数后上市公司的已发行数量的比例享有获赠股份。如届时法律法规或监管机关对补偿股份回购事宜另有规定或要求的，则应遵照执行。

2.3 补偿义务人应根据上市公司的要求，签署相关书面文件并配合上市公司办理本协议项下股份回购注销事宜，包括但不限于补偿义务人应协助上市公司通知登记结算公司等。

2.4 各方一致同意，依本协议第 1.2 款约定确定补偿义务人需对宝通科技进行现金补偿的，在相应年度的年度报告披露后 10 个工作日内，由上市公司董事会按本协议第 1.2 款的约定计算确定现金补偿金额，并书面通知补偿义务人。补偿义务人应在收到宝通科技出具的现金补偿书面通知之日起 10 个工作日内，将现金补偿款一次汇入宝通科技指定的银行账户。

2.5 补偿义务人若未能在约定期限之内履行相应补偿义务的，则其应当继续履行补偿义务并应按每日万分之五向上市公司计付延迟补偿部分的利息。同时，上市公司有权要求补偿担保人对补偿义务人尚未完成的补偿义务承担连带保证责任。

### 3、超额业绩奖励

3.1 如目标公司于业绩承诺期内累计实际实现归属于母公司股东的净利润数超过累计承诺利润数，则上市公司同意将累计超额实现利润（即累计实际实现利润数-累计承诺利润数）乘以届时上市公司持有目标公司股权的比例再乘以 30% 的比例，由目标公司奖励给目标公司管理层，计算公式如下：

超额业绩奖励额为 X，目标公司业绩承诺期累计实现的归属于母公司股东的净利润为 A，业绩承诺期累计承诺净利润为 B，上市公司持有目标公司股权比例为 C，则：超额业绩奖励额为： $X = (A - B) \times C \times 30\%$ ；



3.2 目标公司应在补偿义务人与上市公司就本协议约定的各项业绩补偿(如有)均实施完毕后 20 个工作日内,将超额业绩奖励总额扣除目标公司应代扣代缴的相关个人所得税后的余额(如有)以现金方式支付给目标公司管理层(目标公司管理层之间就奖金的分配比例由上市公司及蓝水生共同协商确定)。

但如目标公司管理层违反《购买资产协议书》约定的其各自在目标公司的任职要求及最低任职期限的要求而从目标公司离职的,则该目标公司管理层不享有超额业绩奖励。

#### (八) 本次交易未购买易幻网络全部股权的原因及后续计划和安排

##### 1、关于本次交易未购买易幻网络全部股权的原因

###### (1) 控股收购是公司控制投资风险的收购策略

公司一向注重对投资风险控制,在实施收购时,除了对收购标的进行详细的调查、分析及研究外,主要采用取得目标公司控制权的方式实施收购,以有效控制投资风险。同时,将目标公司未来发展的利益与尚未出售股权的目标公司股东的利益紧密联系起来,能够更有效地促进目标公司发展。根据中企华出具的《评估报告》,于公司向易幻网络增资前,易幻网络截止评估基准日 2015 年 7 月 31 日以收益法作为评估方法的评估值为 182,355.66 万元;根据公司与牛曼投资、蓝水生及易幻网络于 2015 年 11 月 6 日签署的《补偿协议》,业绩承诺人向公司承诺:易幻网络于 2016 年度、2017 年度、2018 年度经审计的归属于母公司股东的净利润(以扣除非经常性损益前后孰低为准)分别不低于 15,500 万元、20,150 万元、26,195 万元,业绩承诺期内的利润增长率较高,且本次收购属于跨行业并购,为了控制投资风险,公司未购买易幻网络全部股权。

###### (2) 避免对公司现金流和后续经营产生重大不利影响

若上市公司购买易幻网络全部股权,在保证包志方先生对宝通科技控制权不受影响的前提下,公司需支付的现金对价较本次交易所需支付现金对价将大幅提高。尽管公司可以通过自有资金、银行贷款及配套募集资金等方式筹集资金进行支付,但大额现金支出势必导致公司现金流的紧张,而公司原有业务正处于由单一的从事各类输送带研制的产品供应商向为客户提供输送系统总包服务的现代工业服务提供商转型阶段,后续仍有较大资金投入需要,因此为避免对公司现金流和后续经营产生重大不利影响,公司未购买易幻网络全部股权。

### (3) 交易双方对剩余 30% 股权的后续收购安排未达成一致意见

在公司以控股权收购作为并购策略选择的前提下，公司与中介机构对易幻网络进行了深入的尽职调查，同时公司管理层与易幻网络管理层也进行了多次交流，交易双方在经营管理、未来发展战略等方面具有较高的一致性和契合度，并促进本次交易的快速顺利推进，交易双方对于剩余 30% 股权的安排并无强制性要求，同时对于剩余 30% 股权的具体收购时间、收购方式、定价方式和定价依据等方面未达成一致意见，因此在双方签订的《购买资产协议书》中也未明确约定易幻网络剩余 30% 的股权后续安排或交易事项。

#### 2、关于收购易幻网络剩余股权的后续计划和安排

在公司与交易对方签署的《购买资产协议书》中对于易幻网络剩余 30% 股权各方未约定后续安排，同时，交易双方也未通过其他方式约定相关计划或安排。在收到本次反馈意见后，交易双方对易幻网络剩余 30% 股权的后续计划和安排进行了商讨，经交易双方确认，对于收购易幻网络剩余 30% 股权的后续计划和安排确定了以下原则性约定：

(1) 在实施对易幻网络剩余 30% 股权的收购事宜时，交易相关方将重新确定评估基准日，聘请具有证券、期货从业资格的资产评估机构以该评估基准日对易幻网络剩余 30% 股权的价值进行评估，并以评估价值为基础，协商确定具体交易价格；

(2) 在实施对易幻网络剩余 30% 股权的收购事宜时，若以现金方式实施收购，公司将通过自有资金、银行贷款或定向增发等方式筹集资金；若以现金和发行股份相结合的方式实施收购，将在确保不影响现控股股东、实际控制人包志方先生对公司控制权的前提下实施。

## 五、本次交易对上市公司的影响

### (一) 对上市公司股权结构的影响

截至 2015 年 7 月 31 日，上市公司的总股本为 300,000,000 股，按照本次交易方案，公司拟向牛曼投资发行普通股 67,370,532 股用于购买资产，如不考虑募集配套资金对上市公司股本的影响，则本次交易完成前后上市公司股本结构变化情况如下：

股东名称	交易前持股数（股）	比例（%）	交易后持股数（股）	比例（%）
------	-----------	-------	-----------	-------

包志方	90,220,952	30.07	90,220,952	24.56
其他股东	209,779,048	69.93	209,779,048	57.10
<b>小计</b>	<b>300,000,000</b>	<b>100.00</b>	<b>300,000,000</b>	<b>81.66</b>
<b>易幻网络交易方</b>				
牛曼投资			67,370,532	18.34
<b>小计</b>			<b>67,370,532</b>	<b>18.34</b>
<b>合计</b>	<b>300,000,000</b>	<b>100.00</b>	<b>367,370,532</b>	<b>100.00</b>

注：本次交易中募集配套资金部分发行股份价格采取询价方式确定，最终发行价格将在公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问协商确定。因此，由于募集配套资金发行价尚无法确定，本部分计算未考虑配套融资的影响。

本次交易完成后，包志方仍为公司的控股股东、实际控制人，因此本次交易不会导致公司控制权的变化。

如考虑募集配套资金的影响，假设本次配套募集资金发行价格分别按照 15 元/股、20 元/股、25 元/股模拟计算募集配套资金发行数量，则本次交易完成前后上市公司股本结构变化情况如下：

股东名称	交易前持股数(万股)	比例 (%)	交易后持股数(万股) (15元/股)	比例 (%)	交易后持股数(万股) (20元/股)	比例 (%)	交易后持股数(万股) (25元/股)	比例 (%)
包志方	9,022.10	30.07	9,022.10	22.15	9,022.10	22.70	9,022.10	23.05
其他股东	20,977.90	69.93	20,977.90	51.50	20,977.90	52.79	20,977.90	53.60
小计	30,000.00	100.00	30,000.00	73.64	30,000.00	75.50	30,000.00	76.65
交易对方								
牛曼投资	-	-	6,737.05	16.54	6,737.05	16.95	6,737.05	17.21
小计	-	-	6,737.05	16.54	6,737.05	16.95	6,737.05	17.21
配套融资方(注)	-	-	4,000.00	9.82	3,000.00	7.55	2,400.00	6.13
合计	30,000.00	100.00	40,737.05	100.00	39,737.05	100.00	39,137.05	100.00
前两大股东持股比例差异	-		5.61		5.75		5.84	
控制权是否变更	-		否		否		否	

注：从左到右分别以 15 元/股、20 元/股、25 元/股向特定对象发行股份募集配套资金，且不考虑大股东增持。

由上表可见，本次配套募集资金分别按照 15 元/股、20 元/股、25 元/股的价格发行后，第一大股东包志方与第二大股东牛曼投资的股权比例差异仍超过 5%，因此本次交易完成后，包志方仍为上市公司第一大股东和实际控制人，本次交易不会导致上市公司实际控制人发生变化，根据《重组管理办法》第十三条的规定，本次交易不构成借壳上市。

根据宝通科技与牛曼投资、易幻网络、蓝水生签署的附条件生效的《购买资产协议书》，本次交易的标的资产为牛曼投资所持有的易幻网络 66.6578% 股权，本次交易完成后上市公司将持有易幻网络 70% 股权。对于易幻网络剩余 30% 股权各方未约定后续安排。同时，《购买资产协议书》中约定“在业绩承诺期间内，交易对方不采取与上市公司其他股东签署一致行动协议的方式或任何其他方式影响上市公司目前的实际控制人包志方对上市公司的控制地位。”因此，牛曼投资不存在《上市公司收购管理办法》第八十三条、八十四条规定的通过一致行动及其他方式获得上市公司控制权的情况。

2015 年 11 月 6 日，宝通科技发布公告，为积极响应中国证券监督管理委员会 2015 年 7 月 8 日发布《关于上市公司大股东及董事、监事、高级管理人员增持本公司股票相关事项的通知》（证监发[2015]51 号）等文件精神，维护公司股价稳定，切实维护广大中小股东投资权益，同时基于对公司未来发展和长期投资价值的信心，公司控股股东、实际控制人、董事长兼总经理包志方先生承诺自公司股票复牌后六个月内，根据中国证监会和深圳证券交易所的有关规定，拟通过深圳证券交易所证券交易系统或证券公司、基金管理公司定向资产管理或参与定向增发等方式增持公司股份，合计增持金额不低于人民币 1 亿元，以维护资本市场稳定，促进公司持续、健康发展。

作出上述增持公司股份的承诺时，包志方先生未计划通过参与本次交易(包括参与本次交易募集配套资金)的方式实施上述股份增持，因此，其未在审议本次交易的公司董事会会议上对相关议案回避表决。

2015 年 11 月 13 日，在重组报告书及《关于深圳证券交易所重组问询函之回复》等文件中，包志方先生同意将其增持公司股份的方式调整为“拟通过深圳证券交易所证券交易系统或证券公司、基金管理公司定向资产管理或参与定向增发等方式(包括参与本次交易配套募集资金)增持公司股份”。

在公司本次交易推进过程中，经与相关监管部门沟通，为进一步明确增持公司股份的方式，扩大增持公司股份可能存在的途径，包志方先生对其增持公司股份方式进行了补充，增加了“包括参与本次交易配套募集资金”的方式，但该增持方式仅作为可能存在的备选增持方式之一。截止本重组报告书出具之日，包志方先生未与公司签署有关认购本次交易募集配套资金发行股份的任何协议或文件，亦未制订任何与此有关的详细增持计划或启动准备工作，同时，考虑到宝通

科技本次交易募集配套资金系采取询价的方式确定股份认购方，最终股份认购方的确定存在很大不确定性，为避免产生误解，经各方讨论，包志方先生亦未在审议本次交易的相关董事会及股东大会上回避表决。

根据宝通科技 2016 年 1 月 12 日发布的《关于公司控股股东、实际控制人完成增持公司股份计划暨履行增持承诺的公告》，自 2015 年 12 月 22 日至 2016 年 1 月 6 日，宝通科技控股股东、实际控制人包志方先生通过深圳证券交易所定向资产管理计划方式间接增持公司股份 3,530,478 股；2016 年 1 月 8 日以竞价交易方式直接增持公司股份共计 20,000 股，累计增持公司股份 3,550,478 股，占宝通科技已发行股份总数的 1.1835%，合计增持金额为 10,003.88 万元，已完成宝通科技于 2015 年 11 月 6 日发布的《关于公司控股股东、实际控制人及部分管理层成员增持公司股份计划的公告》中包志方先生作出的增持承诺。该次增持完成后，包志方先生直接持有宝通科技股份 90,240,952 股，通过定向资产管理计划间接持有宝通科技股份 3,530,478 股，合计持有宝通科技股份 93,751,430 股，占宝通科技已发行股份总数的 31.2572%。

2016 年 1 月 13 日，包志方先生作出承诺如下：“除依照法律、法规、规范性文件及《无锡宝通科技股份有限公司章程》的规定正常行使董事权利及股东权利外，本人不以任何方式参与公司本次交易(包括参与公司本次发行股份募集配套资金)。”

《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第三十三条规定：“股东大会就发行证券事项作出决议，必须经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过，中小投资者表决情况应当单独计票。向本公司特定的股东及其关联人发行证券的，股东大会就发行方案进行表决时，关联股东应当回避”。由于公司本次交易拟以询价方式向不超过 5 名符合条件的投资者非公开发行股份募集配套资金，于公司董事会及股东大会审议与公司本次交易相关的议案时，投资者尚未确定，且根据现有交易方案，本次交易与公司董事及股东无关联关系，因此，宝通科技董事会及股东大会审议与本次交易相关的议案时无董事或股东回避表决的情况，不违反《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的上述规定。

根据公司董事、监事、高级管理人员及持有公司 5%以上股份的股东出具的《确认及承诺函》，上述人员将不以任何方式参与公司本次交易。

根据《无锡宝通科技股份有限公司 2015 年第二次临时股东大会决议公告》

等文件，宝通科技 2015 年第二次临时股东大会审议的与本次交易相关的所有议案均获得出席会议的股东所持表决权的 100%通过。自审议本次交易的董事会决议和股东大会决议作出之日起至本重组报告书出具之日，公司未收到任何股东要求撤销上述董事会决议及/或股东大会决议的文件或主张。

综上，公司本次交易的整体方案未涉及宝通科技现有关联方，包志方先生提出的增持公司股份的方式存在导致包志方先生本次交易最终存在关联关系的可能；但鉴于本次交易方案获得了宝通科技董事会全体董事审议通过，并经宝通科技股东大会出席会议的股东所持表决权的 100%通过，包志方先生是否回避表决对上述董事会及股东大会的表决结果不会产生实质性影响；且自上述董事会决议及股东大会决议作出后至本重组报告书出具之日，无股东对上述董事会决议及股东大会决议结果提出异议或要求撤销，且包志方先生已通过资产管理计划和集中竞价交易方式完成其增持计划，并承诺其不以任何方式参与公司本次交易。因此，该事项不影响公司上述董事会决议及股东大会决议的效力，亦不会对本次交易产生重大不利影响。

公司实际控制人包志方本次增持完成后，其与第二大股东牛曼投资所持有的宝通科技股权比例差距将进一步拉大，有利于上市公司控制权的稳定。

## （二）对上市公司主要财务数据的影响

根据天衡会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天衡审字(2015)00375 号《审计报告》和天衡专字（2015）02226 号《备考财务报表审阅报告》，本次交易前后，上市公司 2014 年和 2015 年 1-7 月的主要财务数据变动情况如下：

单位：万元

项目	交易前		交易后	
	2015.7.31	2014.12.31	2015.7.31	2014.12.31
总资产	99,753.12	98,757.95	253,783.06	252,117.43
总负债	10,720.92	16,157.06	28,262.27	38,020.40
归属母公司所有者权益	86,761.78	82,354.30	222,487.25	214,585.43
项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2015 年 1-7 月	2014 年度
营业收入	27,390.25	50,245.06	70,509.23	111,648.29
营业利润	5,162.16	8,277.49	10,476.41	8,697.40
利润总额	5,425.17	8,681.65	10,753.60	9,138.12
净利润	4,526.37	7,359.71	9,520.88	7,766.25
归属于母公司所有者的净利润	4,407.48	7,358.12	7,903.64	7,642.70
基本每股收益（元）	0.1469	0.2453	0.2151	0.2080

### (三) 本次交易构成重大资产重组，构成关联交易，不构成借壳上市

#### 1、本次交易构成重大资产重组

本次交易标的资产为易幻网络 66.6578% 股权（增资后）。根据宝通科技、易幻网络 2014 年度经审计财务数据及交易定价情况，相关判断指标计算如下：

单位：万元

项目	宝通科技	易幻网络 (不含增资金额)	占比	易幻网络 (含增资金额)	占比
资产总额与交易金额孰高	98,757.95	125,650.00	127.23%	131,950.00	133.61%
资产净额与交易金额孰高	82,354.30	125,650.00	152.57%	131,950.00	160.22%
营业收入	50,245.06	61,403.22	122.21%	61,403.22	122.21%

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

#### 2、本次交易构成关联交易

本次交易前，牛曼投资持有易幻网络 75% 股权，未持有上市公司股份。本次交易，宝通科技向牛曼投资发行股份购买其持有易幻网络 66.6578% 股权（增资后）。本次交易后，牛曼投资持有上市公司 18.34% 股份。根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》“10.1.3（四）持有上市公司 5% 以上股份的法人或者一致行动人”且“10.1.6（一）因与上市公司或者其关联人签署协议或者作出安排，在协议或者安排生效后，或者在未来十二个月内，具有本规则 10.1.3 条或者 10.1.5 条规定情形之一，”为上市公司关联方，牛曼投资将在本次交易后持有上市公司 5% 以上股份，为上市公司关联方。因此，本次交易构成关联交易。

#### 3、本次交易不构成借壳上市

本次交易前包志方直接持有 90,220,952 股上市公司股份，持股占比 30.07%，为公司的控股股东、实际控制人。按照标的资产交易作价的评估值、上市公司股份发行价格进行测算，暂不考虑募集配套资金数量，本次交易完成后，包志方持股比例为 24.56%，包志方仍为上市公司实际控制人。因此，本次交易不会导致上市公司控制权发生变化。本次交易不构成借壳上市。

## 第二章 上市公司基本情况

### 一、上市公司概况

公司名称：无锡宝通科技股份有限公司（原“无锡宝通带业股份有限公司”）

英文名称：WUXI BOTON TECHNOLOGY CO., LTD.

证券简称：宝通科技

证券代码：300031

法定代表人：包志方

注册资本：30,000 万元

成立日期：2000 年 12 月 27 日

注册地址：江苏省无锡市新区张公路 19 号

办公地址：江苏省无锡市新区张公路 19 号

注册号：320200400026887

税务登记证：320200725201811

组织机构代码：72520181-1

邮政编码：214112

联系电话：0510-83709871

传真：0510-83709871

经营范围：橡胶制品、普通机械、物料搬运设备的技术开发、加工制造、设计、安装；专用设备、通用设备、高分子材料的研究、开发、技术咨询及技术服务；自营和代理各类商品及技术的进出口业务（国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外）。（上述不含限制、禁止类项目，涉及行政许可的凭有效许可证明经营）。

### 二、公司历史沿革

#### （一）公司设立

宝通带业前身为成立于 2000 年 12 月 27 日的无锡市宝通带业有限公司（简称“宝通有限”）。



2000年12月12日，无锡市计划委员会出具《关于同意组建“无锡市宝通带业有限公司”的批复》（锡计工[2000]第193号），同意无锡市橡胶厂和包志方等4名自然人共同出资组建无锡市宝通带业有限公司。江苏无锡长江会计师事务所对宝通有限设立时的注册资本实收情况进行了审验，并于2000年12月25日出具了《验资报告》（苏锡长所[2000]04768号）。2000年12月27日，宝通有限在江苏省无锡工商行政管理局注册登记，并领取了《企业法人营业执照》（注册号：3202011115046）。宝通有限成立时的注册资本为200万元，法定代表人为包志方。

宝通有限设立时各股东出资情况如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	占比（%）
1	包志方	160.00	80.00
2	陈勇	10.00	5.00
3	陶小明	10.00	5.00
4	唐宇	10.00	5.00
5	无锡市橡胶厂	10.00	5.00
合计		200.00	100.00

2008年7月，经宝通有限董事会决议通过，并经国家商务部商资批[2008]601号文批复同意，宝通有限整体变更为外商投资股份有限公司。折股方式为：以2008年1月31日经审计的公司净资产值10,212.38万元为基数折为3,750万股，每股面值1.00元。股份公司于2008年7月8日在江苏省无锡工商行政管理局领取了《企业法人营业执照》（注册号：320200400026887）。股份公司注册资本为3,750万元，法定代表人为包志方。

宝通带业设立时各发起人持股情况如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）
1	包志方	15,512,625	41.367
2	世纪导航投资有限公司（Future Leader Holdings Limited）	10,116,750	26.978
3	江阴市金纬投资有限公司	2,839,500	7.572
4	陈勇	2,360,625	6.295
5	陶小明	2,360,625	6.295
6	唐宇	2,360,625	6.295
7	张敏智	1,011,750	2.698
8	永康市三松五金工具有限公司	937,500	2.500
合计		37,500,000	100.00

2015年7月9日，宝通带业2015年第一次临时股东大会审议通过了《关于公司变更名称、增加经营范围及修订<公司章程>相应条款的议案》，将名称从

“无锡宝通带业股份有限公司”变更为“无锡宝通科技股份有限公司”。

## （二）公司设立之后股本变动情况

2009年12月7日，经中国证券监督管理委员会《关于核准无锡宝通带业股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市的批复》（证监许可[2009]1308号文）核准，公司向社会公开发行人民币普通股（A股）1,250万股（每股面值1元），发行价每股38.00元，本次发行共计募集资金净额为432,157,000.00元，其中增加股本1,250万元，增加资本公积419,657,000.00元。至此，公司股本增加至5,000万股，于2010年3月23日完成工商变更登记。

根据公司2010年3月20日召开的2009年度股东大会审议通过的《公司2009年度利润分配方案》，公司以资本公积金向全体股东每10股转增10股，于2010年4月14日进行了权益分派，转增后总股本增至100,000,000股，于2010年9月3日完成工商变更登记。

根据公司2012年3月20日召开的2011年度股东大会审议通过的《公司2011年度利润分配方案》，公司以资本公积金向全体股东每10股转增5股，于2012年4月9日进行了权益分派，转增后总股本增至150,000,000股，于2012年8月2日完成工商变更登记。

根据公司2014年5月9日召开的2013年度股东大会审议通过的《公司2013年度利润分配方案》，公司以资本公积金向全体股东每10股转增10股，于2014年5月19日进行了权益分派，转增后总股本增至300,000,000股，于2014年6月18日完成工商变更登记。

## 三、上市公司控股股东及实际控制人概况

宝通科技控股股东、实际控制人为包志方先生，其直接持有本公司 30.07% 的股份。自公司成立以来，控股股东及实际控制人从未发生过变更。

根据宝通科技2016年1月12日发布的《关于公司控股股东、实际控制人完成增持公司股份计划暨履行增持承诺的公告》，自2015年12月22日至2016年1月6日，宝通科技控股股东、实际控制人包志方先生通过深圳证券交易所定向资产管理计划方式间接增持公司股份3,530,478股；2016年1月8日以竞价交易方式直接增持公司股份共计20,000股，累计增持公司股份3,550,478股，占宝通科技已发行股份总数的1.1835%，合计增持金额为10,003.88万元，已完成宝通科技于2015年11月6

日发布的《关于公司控股股东、实际控制人及部分管理层成员增持公司股份计划的公告》中包志方先生作出的增持承诺。该次增持完成后，包志方先生直接持有宝通科技股份90,240,952股，通过定向资产管理计划间接持有宝通科技股份3,530,478股，合计持有宝通科技股份93,751,430股，占宝通科技已发行股份总数的31.2572%。

包志方先生：中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。1976年起任职于无锡市橡胶厂，1980年至1988年在上海全国胶带测试中心进修、工作，1988年至1991年在无锡市橡胶厂任供销科科员，1992年至2000年历任无锡市橡胶厂供销科副科长、供销公司副经理、经理、厂长助理、副厂长，2000年起至今任公司董事长兼总经理。2013年12月起包志方先生兼任全资子公司无锡宝通新材料技术有限公司执行董事。2014年10月起包志方先生兼任无锡宝强工业织造有限公司董事长。2014年11月起包志方先生兼任全资子公司无锡宝通医疗投资有限公司执行董事。2015年1月起包志方先生兼任上海雅顺投资有限公司董事长。包志方先生为中国橡胶工业协会胶管胶带分会副理事长，曾荣获“石油和化工优秀民营企业家”、“无锡市优秀青年企业家”、“无锡市新长征突击手”、“依靠职工办企业优秀经营者”、“无锡市杰出民营企业家”等多项荣誉称号。

#### 四、公司前十大股东情况

截至2015年7月31日，公司前10大股东如下：

排名	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）
1	包志方	90,220,952	30.07
2	华宝信托有限责任公司-时节好雨资本市场 11 号集合资金信托	7,140,000	2.38
3	唐宇	6,662,952	2.22
4	陈勇	4,490,962	1.50
5	华润深国投信托有限公司-智慧金 56 号集合资金信托计划	2,807,328	0.94
6	黄少名	2,800,000	0.93
7	华宝信托有限责任公司-时节好雨资本市场 17 号集合资金信托	2,434,100	0.81
8	沈建法	2,249,238	0.75
9	中国银行-海富通股票证券投资基金	2,234,903	0.74
10	全国社保基金一零五组合	2,141,606	0.71
	合计	<b>123,182,041</b>	<b>41.05</b>

## 五、公司主营业务情况及主要财务指标

### （一）公司主营业务发展情况

2014年，公司实现销售收入50,245.06万元，同比下降10.44%；营业利润8,277.49万元，同比下降29.05%；利润总额为8,681.65万元，同比下降41.06%；归属于上市公司普通股东的净利润为7,358.12万元，同比下降27.96%。虽然2015上半年度世界经济出现了复苏迹象，但是国内经济仍处在调整结构、转变发展方式的关键阶段，产业结构调整阵痛在持续释放，国内经济下行压力犹存，公司下游行业钢铁、煤炭、水泥景气度持续低迷。面对不利的经济形势，公司稳步实施年初制定的战略规划，保持了经营业绩总体平稳。2015年1-6月，公司实现营业收入总收入为23,845.57万元，比去年同期增长0.87%；营业利润为4,610.35万元，比去年同期下降0.38%；利润总额为4,832.88万元，比去年同期上涨1.73%；归属于母公司股东的净利润3,927.89万元，比去年同期下降2.72%，归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润3,719.59万元，比去年同期下降5.22%。

公司围绕“产品全生命周期成本最优”这一方针，在全行业周期性低迷时期抓住强化内部管理的时机，在内部实施精细化管理，强化成本管控，降本增效，推进生产装备节能、智能化改造，以及持续的研发投入，在新产品开发坚持差异化竞争的发展战略，努力提高公司高端产品的比重，让公司有更多的创新产品能够向客户推荐，供客户选择。

公司积极推进以生产经营为中心的生产制造模式向以客户为中心的供应服务商模式转变，投资无锡宝通工程技术服务有限公司，加速了公司由生产制造型企业向现代服务业型转型，进入工业散货物料输送系统总包服务千亿蓝海市场，实现公司对现有主业的升级。

公司利用已有资本平台优势，参与设立了产业并购基金“宝通辰韬产业并购基金企业（有限合伙）”，布局符合公司发展战略的新兴产业资源，以提高经营效益为中心，适时调整和优化公司的经营模式，在巩固主营业务的基础上，投资进入新兴产业，增强公司的竞争力和抵御风险能力。2015年1-6月，并购基金已完成对征图新视（江苏）科技有限公司、上海汉声信息技术有限公司两个项目的投资，其中出资2,463.19万元受让征图新视（江苏）科技有限公司10%的股权，出资500万元增资上海汉声信息技术有限公司5%的股权。

公司在节能、环保、高性能化、功能化、智能化的输送带的需求量将逐年递增。为此在“技术创新、产品创新、服务创新、管理创新”理念带领下，公司产品研发的投入持续加大，自身研发综合实力的提高明显。2015年上半年，公司新增授权专利4项，其中发明专利1项，实用新型专利3项，新增受理专利10项，其中发明专利9项，实用新型专利1项。截至2015年6月30日，公司已经授权的专利数目达49项，其中发明专利38项，实用新型专利11项；已经受理的专利数目达27项，其中发明专利26项。

面对公司新一轮发展，首先，公司将立足于主业，通过生产设备的升级改造、产品和工艺的持续创新、高端人才的引进及培养、营销服务网络的完善、输送带主营商业模式创新，进一步提升公司的经营管理能力、自主创新能力和服务能力，使公司生产经营规模得到扩大，盈利能力稳步增长，综合竞争实力得到有效提升，继续保持宝通在输送带行业内综合实力位居前列，为客户创造价值，为股东实现价值，为社会创造价值，为员工提供价值，打造输送带行业的百年企业。

其次，公司从单一从事输送带研制的企业，向输送带上游延伸，与无锡市永立工业帆布厂合资成立控股孙公司“无锡宝强工业织造有限公司”，研发、设计、制造、加工输送带新型骨架材料，包括高强度帆布，互穿式金属复合材料，工业帘子布、网，工业高强度线绳等，此举不仅大大提升延伸了公司上游产品链，同时，也以进一步提升橡胶输送带使用性能，提高公司输送带产品的整体质量，降低输送带的生产成本，增强公司产品综合竞争能力，促进公司向更高级别、科技含量更高输送带产品的升级与开发，也是为公司下一步做好输送带总包服务奠定了技术、产品基础。

此外，公司积极探索行业内外可持续发展的新机会，尤其在医疗健康产业，通过投资与创业孵化、合资、收购、兼并等多种方式，实现外延式扩展和多元化发展战略，提升企业的规模和竞争实力。公司设立了全资子公司“无锡宝通医疗投资有限公司”，布局医疗健康产业，把握医疗产业市场化的机遇，迅速培育公司未来新的业务增长点，探索公司延伸业务能力。报告期内，公司通过引进、聘请该行业相关技术、管理、市场人才，组建了一支医疗产业核心团队，扎实布局健康医疗产业。

**(二) 公司最近三年及一期主要财务指标**

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31	2012.12.31
资产总额 (万元)	99,753.12	98,757.95	99,869.64	89,438.29
净资产 (万元)	89,032.20	82,600.89	79,492.85	73,778.23
归属于上市公司股东的所有者权益 (万元)	86,761.78	82,354.30	79,492.85	73,778.23
合并报表资产负债率 (%)	10.75	16.36	20.4	17.51
每股净资产 (元)	2.97	2.75	5.30	4.92
项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度	2012年度
营业收入 (万元)	27,390.25	50,245.06	56,100.90	55,300.82
利润总额 (万元)	5,425.17	8,681.65	14,730.37	9,576.87
归属于母公司所有者的净利润 (万元)	4,407.48	7,358.12	10,214.62	8,075.67
扣除非经常损益后的归属于母公司所有者的净利润 (万元)	4,183.92	7,014.43	9,887.03	7,894.80
基本每股收益 (元)	0.15	0.25	0.68	0.54
扣除非经常损益后的基本每股收益 (元)	0.14	0.23	0.66	0.53
加权平均净资产收益率 (%)	8.77	9.13	13.46	11.48
扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率 (%)	8.35	8.71	13.03	11.22

注：2012 年度、2013 年度和 2014 年度数据经天衡会计师事务所（特殊普通合伙）审计，2015 年 1-7 月报数据未经审计。

**六、最近三年重大资产重组情况**

上市公司最近三年未发生重大资产重组事项。

## 第三章 交易对方的基本情况

### 一、交易对方总体情况

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方为牛曼投资。

### 二、交易对方详细情况

#### 1、牛曼投资基本情况

公司名称	樟树市牛曼投资管理中心（有限合伙）
公司类型	有限合伙企业
成立日期	2015年5月4日
住所	江西省樟树市中药城 E1 栋 22-26 号
执行事务合伙人	蓝水生
注册号	360982310002355
认缴出资额	10 万元
实缴出资额	0 万元
经营范围	企业投资管理，资产管理。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

#### 2、牛曼投资的历史沿革情况

##### （1）2015年5月4日，牛曼投资成立

牛曼投资于 2015 年 5 月 4 日在樟树市工商行政管理局登记注册，获注册号为 360982310002355 的营业执照，执行事务合伙人为蓝水生。牛曼投资全体合伙人认缴出资额为 10.00 万元，其中蓝水生认缴 0.50 万元，刘冬梅认缴 9.5 万元。蓝水生与刘冬梅为夫妻关系。

设立时，牛曼投资出资情况如下：

序号	合伙人姓名	合伙人类型	认缴出资额（万元）	认缴比例（%）	实际出资
1	蓝水生	普通合伙人	0.50	5.00	-
2	刘冬梅	有限合伙人	9.50	95.00	-
合计			<b>10.00</b>	<b>100.00</b>	-

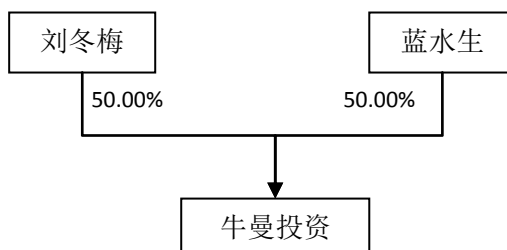
##### （2）2015年5月25日，认缴金额变更

2015 年 5 月 25 日，牛曼投资变更认缴出资情况如下：蓝水生认缴 5.00 万元，刘冬梅认缴 5.00 万元。

序号	合伙人姓名	合伙人类型	认缴出资额（万元）	认缴比例（%）	实际出资
----	-------	-------	-----------	---------	------

序号	合伙人姓名	合伙人类型	认缴出资额（万元）	认缴比例（%）	实际出资
1	蓝水生	普通合伙人	5.00	50.00	-
2	刘冬梅	有限合伙人	5.00	50.00	-
合计			10.00	100.00	-

### 3、牛曼投资股权结构



### 4、主营业务及近三年发展状况

牛曼投资成立于2015年5月，主营业务为企业投资管理、资产管理。

### 5、最近一年主要财务数据

牛曼投资成立于2015年5月，暂无其最近一年财务数据。

### 6、牛曼投资对外投资情况

牛曼投资主要投资企业情况如下：

序号	公司名称	所属行业	持股比例
1	广州易幻网络科技有限公司	移动网络游戏运营	75.00%

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

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

### 8、交易对方最近五年内诚信情况说明

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

### 9、私募投资基金备案情况

牛曼投资的成立目的仅为投资易幻网络，其两名合伙人为广州易幻的实际控



制人及其配偶，不存在向其他合格投资者募集资金的情况，其资产也未委托基金管理人进行管理，不属于《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）》规定的私募投资基金，因此无需备案。

## 第四章 交易标的基本情况

### 一、易幻网络基本情况

公司名称：广州易幻网络科技有限公司

公司类型：其他有限责任公司

注册地址：广州市番禺区市桥街丹桂园大街2巷12号四楼

办公地址：广州市番禺区市桥街丹桂园大街2巷12号四楼

广州市天河区龙口东横街28号四楼

法定代表人：蓝水生

注册资本：10,345,774元

实收资本：10,345,774元

营业执照注册号：440126000330773

组织机构代码：05657222-7

税务登记证：440113056572227

成立日期：2012年11月9日

经营范围：网络游戏服务；网上动漫服务；软件开发；信息系统集成服务；信息技术咨询服务；数据处理和存储服务；集成电路设计；数字动漫制作；游戏软件设计制作；网络技术的研究、开发；计算机技术开发、技术服务；软件测试服务；多媒体设计服务；动漫及衍生产品设计服务；信息电子技术服务；技术进出口。

### 二、易幻网络的历史沿革

#### （一）易幻网络历史沿革

##### 1、2012年11月，易幻网络设立

2012年9月26日，广州市工商局番禺区分局出具（穗）名预核内字[2012]第26201209260172号《企业名称预先核准通知书》，同意预先核准“广州易幻网络科技有限公司”作为企业名称。

2012年10月17日，广东数诚会计师事务所有限公司出具粤数会验字

[2012]9109号《广州易幻网络科技有限公司2012年度验资报告》，验证确认截至2012年10月8日止，易幻网络（筹）已收到全体股东缴纳的注册资本10万元，其中刘冬梅以货币形式实际缴纳9.80万元，杜潇潇以货币形式实际缴纳0.20万元；全体股东的货币出资金额合计10万元，占注册资本总额的100%。

2012年11月9日，易幻网络在广州市工商局番禺分局注册成立，并取得广州市工商局番禺区分局核发的注册号为440126000330773的《企业法人营业执照》。

易幻网络设立时股权结构如下：

编号	股东名称	注册资本（元）	占比（%）
1	刘冬梅	98,000	98.00
2	杜潇潇	2,000	2.00
合计		<b>100,000</b>	<b>100.00</b>

## 2、2013年3月，第一次增资

2013年3月1日，易幻网络通过股东会决议，同意公司注册资本由10万元增加至1,000万元；增资部分由刘冬梅和杜潇潇共同缴纳，其中刘冬梅缴纳970.2万元，增资后出资额为980万元，占增资后注册资本的98%；杜潇潇缴纳19.8万元，增资后出资额为20万元，占增资后注册资本的2%。

2013年3月11日，广州融成合伙会计师事务所出具穗融成验字[2013]第1279号《广州易幻网络科技有限公司验资报告》，验证确认截至2013年3月11日，易幻网络已收到全体股东缴纳的新增注册资本合计990万元，各股东均以货币出资；变更后的累计注册资本为人民币1,000万元，实收资本为1,000万元；其中刘冬梅占变更后注册资本的98%，杜潇潇占变更后注册资本的2%。

2013年3月12日，广州市工商局番禺分局出具《准予变更（备案）登记通知书》；2013年4月2日，易幻网络获发新的《企业法人营业执照》。

本次增资完成后易幻网络股权结构如下：

编号	股东名称	注册资本（元）	占比（%）
1	刘冬梅	9,800,000	98.00
2	杜潇潇	200,000	2.00
合计		<b>10,000,000</b>	<b>100.00</b>

## 3、2014年10月，第一次股权转让

2014年10月16日，易幻网络股东会通过决议，同意刘冬梅将其持有公司98%股权以980万元转让给蓝水生，双方就上述股权转让事宜签署《股权转让协

议》。

2014年10月21日，广州市工商局番禺分局出具《准予变更登记（备案）通知书》；2014年10月21日，易幻网络获发新的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后易幻网络股权结构如下：

编号	股东名称	注册资本（元）	占比（%）
1	蓝水生	9,800,000	98.00
2	杜潇潇	200,000	2.00
合计		10,000,000	100.00

#### 4、2015年5月，第二次股权转让

2015年5月20日，易幻网络股东会通过决议，同意蓝水生将原出资980万元中的750万元出资以750万元价格转让给牛曼投资，230万元出资以230万元价格转让给牛杜投资；同意杜潇潇将原出资20万元以20万元价格转让给牛杜投资。各方就上述股权转让事宜签署《股权转让协议》。

2015年6月1日，广州市工商局番禺分局出具《准予变更登记（备案）通知书》；2015年6月4日，易幻网络获发新的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后易幻网络股权结构如下：

编号	股东名称	注册资本（元）	占比（%）
1	牛曼投资	7,500,000	75.00
2	牛杜投资	2,500,000	25.00
合计		10,000,000	100.00

#### 5、2015年11月，第二次增资

2015年9月14日，易幻网络股东会通过决议，同意宝通科技现金增资6,300.00万元。同日，宝通科技与易幻网络、牛曼投资、牛杜投资签署《关于广州易幻网络科技有限公司的增资协议》宝通科技出资人民币6,300.00万元认缴易幻网络新增注册资本，占易幻网络增资后注册资本的6.50%。根据《增资协议》的约定，该次增资对应易幻网络的估值将根据对易幻网络尽职调查的完成以及评估报告的最终确定进行修正。

2015年11月6日宝通科技与易幻网络、牛曼投资、牛杜投资签署《关于广州易幻网络科技有限公司的增资协议之补充协议》，最终确认宝通科技本次增资后占易幻网络的股权比例修正为3.3422%。

2015年11月25日，广州市工商局番禺分局出具《准予变更（备案）登记通知书》；2015年11月25日，易幻网络获发新的《企业法人营业执照》。

本次增资完成后易幻网络股权结构如下：

编号	股东名称	注册资本（元）	占比（%）
1	牛曼投资	7,500,000	72.4934
2	牛杜投资	2,500,000	24.1645
3	宝通科技	345,774	3.3422
合计		<b>10,345,774</b>	<b>100.00</b>

本次交易价格与报告期内易幻网络历次增资和股权转让价格存在较大差异，主要是由于报告期内易幻网络进行的增资和股权转让均是由原股东进行或在原股东之间进行转让。其中 2013 年 3 月，易幻网络第一次增资，由原股东刘冬梅、杜潇潇按照注册资本进行同比例增资是合理的；2014 年 10 月，易幻网络第一次股权转让，刘冬梅将其持有的易幻网络股权转让给蓝水生，由于刘冬梅与蓝水生为夫妻关系，因此刘冬梅与蓝水生之间的股权转让按照注册资本进行是合理的；2015 年 5 月，易幻网络第二次股权转让，杜潇潇所持有的易幻网络股份由直接持股 2% 变为间接持股 5%，股份转让价格为按注册资本定价主要是由于报告期内易幻网络发生同一控制下企业合并，蓝水生和杜潇潇分别将其持有的易幻国际及其下属子公司香港易幻 95% 和 5% 的股权按照注册资本转让给广州易幻，因此为还原杜潇潇所持有的易幻国际及其下属子公司香港易幻的股份比例，本次股权转让按照注册资本进行是合理的。易幻网络原股东中，蓝水生与刘冬梅为夫妻关系，蓝水生、刘冬梅与杜潇潇不存在关联关系。

本次交易时，易幻网络已经具备良好的业务基础，并实现了较高的盈利，本次交易价格按照收益法的评估结果作为定价依据是合理的。

## （二）交易标的最近三年资产评估、交易、增资情况

除本次交易外，易幻网络最近三年未进行资产评估。

易幻网络最近三年存在股权交易和增资情况，详见本节“二、交易标的历史沿革”之“（一）、交易标的历史沿革”。

## 三、易幻网络的股权结构情况

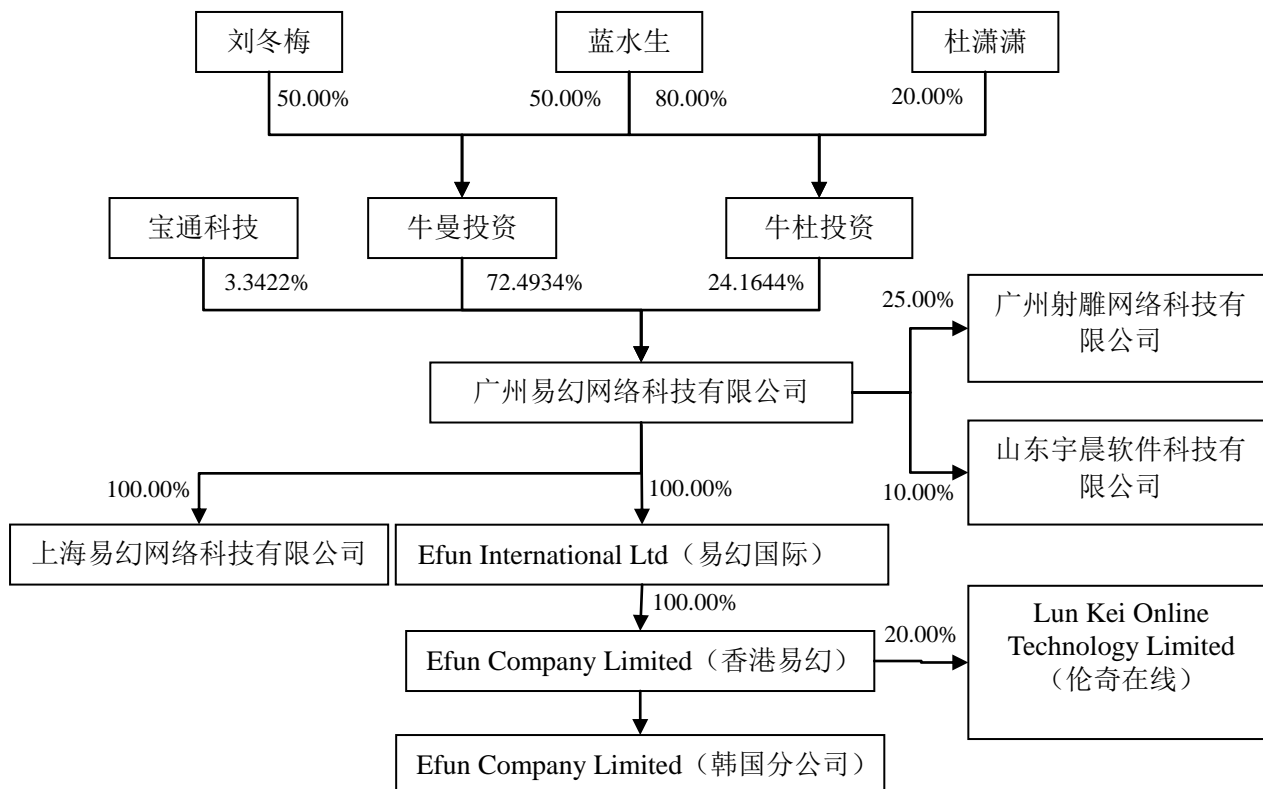
### （一）股权结构

截至本报告出具日，易幻网络股权控制关系如下：

编号	股东名称	注册资本（元）	占比（%）
1	牛曼投资	7,500,000	72.4934
2	牛杜投资	2,500,000	24.1644

编号	股东名称	注册资本(元)	占比(%)
3	宝通科技	345,774	3.3422
	合计	10,345,774	100.00

## (二) 股权结构图



## (三) 下属公司情况

截至本报告出具日，易幻网络共有全资及控股子公司（包括二级子公司）3家，分公司1家，参股公司3家。

### 1、Efun International Ltd（易幻国际）

#### (1) 基本情况

公司名称	Efun International Ltd
注册时间	2014年2月24日
注册号码	285465
注册地址	Portcullis TrustNet (Cayman) Ltd, at the Grand Pavilion Commercial Centre, Oleander Way, 802 West Bay Road, P.O. Box 32052, Grand Cayman, Ky1-1208, Cayman Islands.
董事	蓝水生

#### (2) 历史沿革

2014年2月24日，Efun International Ltd成立，Efun Online Ltd持有50,000

股普通股，每股 1.00 美元。

2014 年 7 月 18 日，Efun International Ltd 发生股权变更，变更后 Efun Online Ltd 持有 47,500 股普通股，DuLi Holdings Limited 持有 2,500 股普通股，每股 1.00 美元。

2014 年 12 月 10 日，Efun International Ltd 细分股数至 10,000,000 股普通股，每股 0.005 美元，其中 Efun Online Ltd 持有 9,500,000 股普通股，DuLi Holdings Limited 持有 500,000 股普通股。

2015 年 5 月 21 日，易幻网络分别与 Efun Online Ltd、DuLi Holdings Limited 签署《Efun International Ltd 股权转让协议书》，约定 Efun Online Ltd 将其所持 Efun International Ltd 95% 的股权以 1,900 美元转让给易幻网络，DuLi Holdings Limited 将其所持 Efun International Ltd 5% 的股权以 100 美元转让给易幻网络。

2015 年 6 月 15 日，Efun International Ltd 董事会作出决议，确认易幻网络通过股权转让取得 Efun International Ltd 10,000,000 股普通股股票。

### (3) 股权结构

截至本报告出具日，易幻网络持有 Efun International Ltd（易幻国际）100% 的股权。

### (4) 业务情况

Efun International Ltd（易幻国际）为持股公司，无实际经营业务。

## 2、Efun Company Limited（香港易幻）

### (1) 基本情况

公司名称	Efun Company Limited（易幻网络有限公司）
注册时间	2012 年 12 月 5 日
公司编号	1834975
商业登记号码	60709030-000
公司类型	私人公司
注册资本	10,000 港元
注册地址	九龙观塘骏业街 41 号日昇亚太中心 3F 1 室

### (2) 历史沿革

香港易幻成立于 2012 年 12 月 5 日，注册资金 10,000 港元，其中蓝水生出资 9,800 港元，杜潇潇出资 200 港元。

2014年4月3日，蓝水生和杜潇潇分别将其所持香港易幻9,800股普通股和200股普通股转让给Efun International Ltd。

### (3) 股权结构

截至本报告出具日，Efun International Ltd（易幻国际）持有Efun Company Limited 100%的股权。

### (4) 业务情况及主要财务数据

香港易幻设立以来主营海外游戏的发行、推广与运营。最近一年一期未经审计的主要财务指标如下表：

单位：万元

项目	2015年7月31日 /2015年1-7月	2014年12月31日 /2014年度
总资产	17,162	16,949
总负债	15,453	19,346
净资产	1,709	-2,397
营业收入	35,633	52,110
利润总额	4,182	473
净利润	4,112	468

## 3、Efun Company Limited（韩国易幻）

### (1) 基本情况

单位名称	Efun Company Limited（营业所）
开业时间	2013年6月4日
单位性质	法人事业者
事业登记证编号	120-84-11330
注册号码	110181-0054036
代表人	李明
住所	首尔江南区宣陵路76Gil 4, 302（大峙洞，Koram大楼）
事业种类	情报服务业；研发软件及供给业

### (2) 历史沿革

韩国易幻成立于2013年6月4日，为香港易幻在韩国设立的分公司。

### (3) 业务情况及主要财务数据

韩国易幻设立以来主营韩国地区游戏的发行、推广与运营。最近一年一期未经审计的主要财务指标如下表：

单位：万元



项目	2015年7月31日 /2015年1-7月	2014年12月31日 /2014年度
总资产	2,419	2,242
总负债	2,534	2,701
净资产	-115	-459
营业收入	7,372	8,859
利润总额	420	-68
净利润	338	-97

#### 4、上海易幻

##### (1) 基本情况

公司名称	上海易幻网络科技有限公司
公司类型	有限责任公司（法人独资）
公司住所	上海市嘉定区陈翔路88号7幢1楼A区1163室
注册资本	1,000万元
法定代表人	蓝水生
注册号	310114002908275
成立日期	2015年5月18日
经营期限	自2015年5月18日至2045年5月17日
股权结构	易幻网络100%

##### (2) 历史沿革

上海易幻成立于2015年5月18日，注册资金1,000万元，其中蓝水生出资980万元，杜潇潇出资20万元。

2015年7月7日，易幻网络与蓝水生、杜潇潇签订了《股权转让协议》，分别以980万元、20万元收购其持有的上海易幻98%、2%股权。

##### (3) 股权结构

截至本报告出具日，易幻网络持有上海易幻100%的股权。

##### (4) 业务情况及主要财务数据

上海易幻自2015年5月设立以来尚未实际经营业务，暂无财务数据。

#### 5、射雕网络

2015年5月4日，易幻网络与互爱（北京）科技有限公司（下称“互爱科技”）签订《股权转让协议书》，约定互爱科技将其所持射雕网络15%股权共150万元（占注册资本的15%，未实际出资）转让给易幻网络。

2015年7月10日，易幻网络向射雕网络缴纳了150万元投资款。

公司名称	广州射雕网络科技有限公司
公司类型	其他有限责任公司
公司住所	广州市天河区棠安路 119 号 F66A 房
注册资本	1,000 万元
法定代表人	谢强
注册号	440106001177552
成立日期	2015 年 04 月 18 日
经营期限	自 2015 年 04 月 18 日至 2016 年 12 月 31 日
主营业务	海外移动网络游戏发行业务
股权结构	谢强 70%、互爱科技 15%、易幻网络 15%

## 6、宇晨软件

2015 年 6 月 1 日，易幻网络与宗鹏飞签订《股权转让协议书》，约定由宗鹏飞将其所持宇晨软件 9% 股权（对应注册资本 27 万元）无偿转让给易幻网络；2015 年 6 月 15 日，上述双方签订《股权转让协议书之补充协议》，双方同意上述股权的对价由无偿变更为 27 万元。

2015 年 6 月 1 日，易幻网络与杨柯签订《股权转让协议书》，约定由杨柯将其所持宇晨软件 1% 股权（对应注册资本 3 万元）无偿转让给易幻网络；2015 年 6 月 15 日，上述双方签订《股权转让协议书之补充协议》，双方同意上述股权的对价由无偿变更为 3 万元。

公司名称	山东宇晨软件科技有限公司
公司类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
公司住所	济南市高新区颖秀路 2711 号办公楼 501 室
注册资本	300 万元
法定代表人	王晓伟
注册号	370127200097747
成立日期	2014 年 06 月 24 日
经营期限	自 2014 年 06 月 24 日至长期
主营业务	网络游戏研发业务
股权结构	王晓伟 55%、杨珂 18.5%、易幻网络 10%、杨煦 8%、陈志宇 7.5%、宗鹏飞 1%

## 7、伦奇在线

2015 年 5 月 13 日，香港易幻与伦奇在线科技有限公司（下称“伦奇在线”）签订《增资入股协议》，约定由香港易幻对伦奇在线增资，以 200 万元人民币认购伦奇在线新增注册资本 2,500 元港币，获得增资后伦奇在线 20% 股权。

公司名称	Lun Kei Online Technology Limited（伦奇在线科技有限公司）
注册时间	2012 年 4 月 11 日
公司编号	1726816

商业登记号码	59623186-000-04-15-0
公司类型	私人公司
注册资本	12,500 港元
注册地址	UNIT 04, 7/F BRIGHT WAY TOWER, NO. 33 MONG KOK ROAD, KOWLOON, HK.
主营业务	网页游戏和移动网络游戏运营和发行业务
股权结构	陈文深 41.6%、廖少何 24%、香港易幻 20%、李钟煌 14.4%

#### 四、易幻网络的资产权属情况

牛曼投资所持易幻网络股权为其自身真实持有，不存在以协议、受托、信托或其他形式代他人持有易幻网络股权的情形；与牛曼投资所持易幻网络股权相关的出资或股权转让价款已缴纳或支付完毕，不存在任何纠纷或潜在纠纷；牛曼投资所持易幻网络股权不存在质押、担保或其他任何权利限制；牛曼投资所持易幻网络股权权属清晰，不涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等重大争议或者存在妨碍权属转移的其他情况；牛曼投资转让其所持易幻网络转让该等股权不存在法律障碍。

#### 五、交易标的主营业务情况

##### （一）主营业务

易幻网络是中国领先的中国移动网络游戏的海外发行和运营商。其海外发行和运营游戏类型涵盖了战争策略类、角色扮演类、休闲竞技类、模拟经营、MMO 等多种类型，主要的产品包括：《三国志 PK（一统天下）》、《神雕侠侣》、《重装武士（英雄战魂）》、《天龙八部 3D》、《巨炮连队（坦克风云）》、《妖姬三国》、《名将争霸（君临天下）》、《大富豪 2》等业界知名游戏。

易幻网络自创立之初即专注于中国移动网络游戏的海外发行和运营，并在港澳台、东南亚、韩国等细分市场建立了成熟的发行推广团队并取得优秀的经营业绩，市场份额处于领先地位。近年来，易幻网络在上述细分市场成功发行数十款国内知名移动网络游戏作品。易幻网络通过多年积累的海外发行网络、用户资源和技术能力已经成为中国移动网络游戏出海的重要渠道，在中国游戏海外发行市场占据重要地位。

根据《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》，2014 年我国自主研发移动网络游戏海外出口实际销售收入为 12.73 亿美元，同比增长 366.39%，易幻网络牢牢占据市场第二，份额为 9.85%，在创立的短短几年即成功跻身国内移动网络

游戏海外发行的第一梯队，主要竞争对手包括昆仑万维（10.07%）、智明星通（4.46%）、博雅互动（4.32%）等。

在移动网络游戏行业高速发展的大背景下，易幻网络一方面通过深耕细作和良好的发展策略保持在港台、东南亚、韩国等优势地区的发行能力，另一方面凭借基于数据分析的精细化营销和运营体系、较强的本地化能力以及成功的国际化经验，逐步拓展俄罗斯、中东、巴西等新兴市场和欧美成熟市场，随着业务的逐步积累和沉淀，易幻网络已经成为优秀的国际化移动网络游戏发行企业之一。

未来，易幻网络将加快游戏内容布局和本地流量获取，绑定游戏开发商和本土游戏发行商及媒体商，加快做大做强步伐。

## （二）主要产品或服务

### 1、易幻网络代理发行的所有游戏的基本情况

#### （1）正在履行的游戏代理协议涉及的游戏

截至 2015 年 12 月 31 日，易幻网络及其子公司正在履行的游戏代理协议涉及的游戏的基本情况如下：

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
1	北京乐动卓越科技有限公司	《我叫MT: 口袋怪兽》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为3年, 自游戏iOS或Android任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	2012.12.30
2	上海慕和网络科技有限公司	《魔卡幻想》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为2年, 自游戏繁体中文iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算【注1】	2013.01.21
		《魔卡幻想》手机游戏软件iOS版和Android版(英文版)	越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶	许可期限为2年, 自游戏繁体中文iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算【注2】	2013.03.26
3	广州游爱网络技术有限公司	《笑傲三国OL》手机游戏软件iOS版和Android版	韩国	许可期限为2年, 自游戏iOS版或Android任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算【注3】	2013.04.15
4	Pitaya Network Limited (火龙果网络科技有限公司)	《幻想英雄》手机游戏软件iOS版和Android版(新马地区简体中文版、东南亚地区英文版、泰国地区泰语版、越南地区越南语版)	东南亚(指越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、文莱、菲律宾和东帝汶)	自协议签订之日起36个月	2013.09.02
5	Perfect World Co. Ltd	《神雕侠侣》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版本)	港澳台地区	自游戏iOS或Android任一版本在协议与区内商业化运营之日起3年	2013.10.15
6	北京开心人信息技术有限公司	《一统天下》手机游戏软件iOS版和Android版	韩国	有效期为游戏商业启动日起2年(2015年5月25日签署补充协议, 将有效期延伸至2017年11月29日)	2013.11.30
7	广州易渡信息科技有限公司	《弹弹岛战纪》手机游戏iOS版和Android版(英文版和当地语言版)	除中国大陆和韩国以外的所有地区	许可期限为3年, 自游戏iOS系统版和Android版任一版本在任意一个协议区域内商业化运营之日起	2014.01.01
8	雷尚(北京)科技有限公司	《坦克风云》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版、简体中文版、英语版、泰语版、越南语版、印尼语版)	港澳台、越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶	自协议签订之日起36个月	2014.01.25

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
9	Ejoy. Com Inc.	《撸三国》手机游戏软件iOS版和Android版(英文、简体中文、繁体中文、日文、韩语、泰文、越南语、印尼语、阿拉伯语等语言版本)	亚洲地区(包括港澳台、日本、韩国等50个国家和地区)	许可期限为3年, 自游戏iOS版或Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	2014.01.27
10	北京青游易乐科技有限公司	《妖姬三国》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英文版、泰语版、印尼语版)	东南亚除越南外的国家和印度	许可期限为2年, 自游戏iOS版或Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	2014.02.10
11	北京无忧互通网络科技有限公司	《龙珠Q传(Giant Ape)》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英文版、泰语版、印尼语版)	东南亚除越南外的10个国家和印度	许可期限为3年, 自协议签订之日起计	2014.03.18
12	Directouch Management Limited	《乱斗堂》网络游戏软件iOS版和Android版(英文版、泰国本地语版、印尼本地语言版)	老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶	许可期限为36个月, 自游戏第一个版本正式上线收费之日起计算	2014.03.28
13	上海奇炫网络科技有限公司【注4】	《蜀山奇缘》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、泰语版)	新加坡、马来西亚、泰国	许可期限为3年, 自游戏iOS或Android任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	2014.07.09
14	在线途游(北京)科技有限公司	《战神黎明》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为3年, 自游戏iOS或Android任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	2014.08.04
15	北京畅游时代数码技术有限公司	《天龙八部3D》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版、简体中文版)	港澳台地区和新加坡、马来西亚 2014年11月10日, 双方签署补充协议, 约定将授权区域由“台湾地区及新加坡、马来西亚区域”变更为“台湾区域”。	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2014.09.19
16	北京无忧互通网络科技有限公司	《我是大大侠》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英文版、泰语版、印尼语版)	东南亚除越南外的10个国家和印度	许可期限为2年, 自签字盖章之日起计	2014.10.15

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
17	北京畅游时代数码技术有限公司	《秦时明月2》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版)	新加坡、马来西亚	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2014.10.16
18	北京神奇时代网络有限公司	《卧虎藏龙》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2014.10.21
19	3 Guu Mobile Entertainment Industrial Co Ltd	《战谷2》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英语版、泰语版、越南语版、印尼语版本)	越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、印度	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2014.11.14
20	北京游龙腾信息技术有限公司	《君临天下》手机游戏软件iOS版和Android版(韩文版)(不包含包括T-store、N-store等韩国当地第三方平台版本) 《君临天下》手机游戏软件除iOS版和Android版之外所有韩国当地平台版本(韩文版,包括但不限于T-Store及N-Store)	韩国	授权产品在授权区域的运营有效期自协议生效之日起1年。(2014年11月15日签署补充协议,约定将主协议自动顺延2年。)	2014.11.15
21	上海游爱之星信息科技有限公司	《五虎将》手机游戏软件iOS版和Android版(东南亚简体中文版、英语版、泰语版)	老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、印度	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2014.11.21
22	广州慈臻信息科技有限公司	《红警坦克帝国OL》手机游戏软件iOS版和Android版(俄语版、英文版)	俄罗斯	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2014.11.25
23	厦门魔兔网络科技有限公司	《大官人》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英文版、泰语版、越南语版、印尼语版)	东南亚11个国家和印度	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2014.12.11
24	北京漫游谷信息技术有限公司	《七雄争霸》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2014.12.11

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
25	香港鼎新信息科技有限公司	《All Blue》手机游戏软件iOS版和Android版(英文版)	东南亚11个国家和印度	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2014.12.12
26	上海卓煜科技有限公司【注5】	《天天炫舞》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英语版)	越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、印度	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.01.13
27	广州游爱网络技术有限公司	《新风云天下OL》手机游戏软件iOS版和Android版(中文版)	港澳台地区、新加坡、马来西亚	1年, 自协议签署之日起计算	2015.01.06
28	RayJoy Holdings Limited	《战争风云》手机游戏软件iOS版和Android版(韩文版)(不包含包括T-store、N-store等韩国当地第三方平台版本)	韩国	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起2年	2015.01.10
		《战争风云》手机游戏软件除iOS版和Adnroid版以外所有韩国当地平台版本(韩文版, 包括但不限于T-Store及N-Store)			
29	上海游唐网络技术有限公司	《大主宰》手机游戏软件iOS版和Android版(韩文版)(不包含包括T-store、N-store等韩国当地第三方平台版本)	韩国	授权产品在每个授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起2年	2015.02.04
		《大主宰》手机游戏软件除iOS版和Adnroid版以外所有韩国当地平台版本(韩文版, 包括但不限于T-Store及N-Store)			
	上海游唐网络技术有限公司	《大主宰》手机游戏软件iOS版和Androd版	港澳台地区	协议有效期为3年, 自游戏第一个版本(第一个版本指游戏的iOS版或Android版首发渠道之版本, 以日期在前的版本作为有效期的起始日)上限之日起计算	2015.02.04



序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
30	DeNA Hongkong Limited	《变形金刚：崛起》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英语、泰语、越南语、印尼语版)	新加坡、马来西亚、泰国、菲律宾、越南、印度尼西亚、老挝、柬埔寨、缅甸、文莱、东帝汶	授权产品在授权区域内的运营有效期自授权区域内任一国家或地区商业化运营之日起1年	2015.03.01
31	网龙香港有限公司	《魔域口袋》手机游戏软件iOS版和Android版(港澳台繁体中文版)	港澳台地区	2015年2月10日至2017年2月10日，协议到期后自动延长，每次延长1年，除非协议到期前30个工作日任何一方以书面形式通知对方协议不再延长	2015.03.13
32	在线途游(北京)科技有限公司	《战神黎明》手机游戏软件iOS版和Android版(英文版)	全球	授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起维持3年有效期	2015.03.16
33	香港网易互动娱乐有限公司	《主公莫慌》手机游戏软件iOS版和Android版(授权区域语言版本)	新加坡、马来西亚	自2015年3月25日至2017年3月25日	2015.03.25
34	Cu Play Co. Ltd (中青宝互动网络有限公司)	《黑夜传说》手机游戏软件iOS版和Android版(韩文版)(除Google Play平台和App Store平台以外的所有包括但不限于T-store、N-store等韩国当地第三方平台版本)	韩国	授权产品在授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起2年	2015.03.27
35	深圳时代首游互动科技有限公司	《黑夜传说》手机游戏软件iOS版和Android版(韩文版)(不包含包括T-store、N-store等韩国当地第三方平台版本)	韩国	授权产品在授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起2年	2015.03.27
36	北京畅游时代数码技术有限公司	《魔剑之刃》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.04.01
37	北京游龙腾信息技术有限公司	《君临天下》手机游戏软件iOS版和Android版(泰语版)	泰国	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.04.10

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
38	北京无忧互通网络科技有限公司	《机器人大战(Mecha Dyanasty)》手机游戏软件iOS版和Android版(东南亚本地语言版、英文版)	越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.04.13
39	香港要玩娱乐网络技术有限公司	《大富豪II》手机游戏软件iOS版和Android版(港澳台繁体中文版, 东南亚英文版、泰语版、简体中文版、越南语版、印尼语版)	港澳台地区、越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.04.20
		《大富豪II》手机游戏软件iOS版和Android版(韩文版)(不包含包括T-store、N-store等韩国当地第三方平台版本)	韩国	授权产品在授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.04.20
40	无锡要玩娱乐网络技术有限公司	《大富豪II》手机游戏软件除苹果商店韩文版本和谷歌商店韩文版本之外所有韩国当地平台版本	韩国	自授权产品在授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.04.27
41	湖南火溶信息科技有限公司	《龙战争》手机游戏软件iOS版和Android版(韩语版)	韩国	授权产品在授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起2年	2015.05.01
		《龙战争》手机游戏软件除iOS版和Android版之外的所有韩国当地平台版本(韩语版, 包括但不限于T-Store及N-Store)	韩国	授权产品在授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起2年	2015.05.01
42	完美世界(重庆)互动科技有限公司	《笑傲江湖3D》手机游戏软件iOS版和Android版(韩文版)	韩国	自各版本的授权产品在该区域商业化运营之日起2年	2015.05.05
		《笑傲江湖3D》手机游戏软件除iOS版和Android版之外的所有韩国当地平台版本(韩文版, 包括但不限于T-store及N-store)			
43	成都好玩一二三科技有限公司	《小师妹》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英语版、泰语版)	老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、印度	许可期限为3年, 自游戏iOS或Android任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	2015.07.01

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
44	香港风际娱乐有限公司	《三剑豪》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版本、泰语版本)	泰国、马来西亚、新加坡	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.07.07
45	天津益趣科技有限公司	《穿越吧！主公》手机游戏软件iOS版和Android版(港澳台繁体中文版、新马简体中文版)	港澳台地区、新加坡、马来西亚	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起2年	2015.07.22
46	广州游爱网络技术有限公司	《三个国》手机游戏软件iOS版和Android版(韩文版)	韩国	授权产品在授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.07.30
47	上海游爱之星信息科技有限公司	《蜂鸟五虎将》手机游戏软件iOS版和Android版(韩文版)(不包含包括T-store、N-store等韩国当地第三方平台版本)	韩国	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.07.30
48	Noumena Innovations(BVI) Ltd	《进击吧！三国》手机游戏软件iOS版和Android版(东南亚简体中文、英语、泰语版)	老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、印度	自第一个语言版本的授权产品在授权区域内任一国家开始商业化运营之日起3年	2015.08.06
49	杭州渡口网络科技有限公司	《星际来袭》手机游戏软件iOS版和Android版(俄语版和德语版)	俄罗斯、德国	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.08.13
50	祖龙(天津)科技有限公司	《六龙御天》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.08.25
51	广州市擎天柱网络科技有限公司	《大航海》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	所提供之授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期为授权产品在该区域商业化运营之日起2年	2015.09.17
52	RayJoy Holdings Limited	《超级舰队》手机游戏软件iOS版和Android版(俄文版)	俄罗斯	所提供之授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期为授权产品在该区域商业化运营之日起2年	2015.09.24
53	成都西山居互动娱乐科技有限公司	《锤子三国》手机游戏软件在韩国当地平台(包括但不限于T-Store及N-Store)发行和推广韩文版(包括iOS版和Android版)	韩国	授权产品在授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.09.25

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
54	杭州皮匠科技有限公司	《Servant Battle》手机游戏软件iOS版和Android版(英文版、泰语版、越南语版)	越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、印度	自协议签署之日起3年	2015.09.30
55	北京畅游天下网络技术有限公司	《风云》手机游戏软件iOS版和Android版港澳台繁体中文版、新加坡和马来西亚简体中文版	港澳台、新加坡、马来西亚	所提供之授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期为授权产品在该区域商业化运营之日起3年	2015.10.13
56	Perfect Online Holding Limited	《神魔大陆》手机游戏软件iOS版和Android版简体中文版本(新加坡和马来西亚)、英文版本(除新加坡、马来西亚和泰国以外的其他东南亚国家)、泰文版本(泰国)	老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶	所提供之授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期为授权产品在该区域商业化运营之日起3年	2015.12.01
57	上海驰游信息技术有限公司	《女神联盟》手机游戏软件iOS版和Android版(韩语版)	韩国	自在授权地区商业化运营之日2年	2015.12.01

注 1、注 2：根据《关于<魔卡幻想>手机游戏之游戏独家许可协议》及《关于<魔卡幻想>手机游戏之东南亚地区独家许可协议》中约定的“本合同期满前六十日，如无任何一方提出书面终止时，本合同自约满日起自动续约一年”，双方均未提出异议，故该两份合同自动续约一年；

注 3：有关该款网络游戏授权的续签协议双方正在协商；

注 4：2014 年 10 月 1 日，易幻网络有限公司、上海奇炫网络科技有限公司、上海奇炫网络科技有限公司广州分公司签署《<蜀山奇缘>主体变更协议》，约定自 2014 年 10 月 1 日起，上海奇炫网络科技有限公司在《关于<蜀山奇缘>手机游戏之东南亚地区独家许可协议》项下的专利义务概括转让给上海奇炫网络科技有限公司广州分公司享有和承担，且上海奇炫网络科技有限公司不再享有合同权利，不再承担合同义务；

注 5：2015 年 7 月 20 日，上海祥游网络科技有限公司与天津祥游科技有限公司签署《软件著作权转让合同》，约定将《祥游天天炫舞游戏软件：[简称天天炫舞]V1.0》的全部著作权利转让给天津祥游科技有限公司；2015 年 9 月 30 日，上海卓煜科技有限公司、易幻网络有限公司及天津祥游科技有限公司签署《<天天炫舞>之主体变更协议》，约定将上海卓煜科技有限公司在《关于<天天炫舞>手机游戏之东南亚地区独家许可协议》项下权利义务转让给天津祥游科技有限公司。

## (2) 已履行完毕或终止履行的协议涉及的游戏产品

截至 2015 年 12 月 31 日，易幻网络及其子公司已履行完毕或终止履行的游戏代理协议涉及的游戏的基本情况如下：

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
1	中国艾格拉斯科技有限公司	《重装武士》iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为2年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2012.11.12
2	珠海网易达电子科技发展有限公司	《弹弹岛战纪》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版、越南文、泰文、英文及相关授权区域当地语言版本)	港澳台、澳大利亚、新西兰、东南亚地区(包括越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶)	许可期限为iOS系统版本或Android版本任一版本在任意一个协议区域内商业化运营之日起3年	2012.11.12
3	广州游爱网络技术有限公司	《笑傲三国》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版和简体中文版)	香港、澳门、新加坡、马来西亚	许可期限为2年,自游戏繁体中文iOS版或Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算。	2013.01.06
4	成都好玩一二三科技有限公司	《秦姬》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为3年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2013.05.02
5	北京云游游瑞联科技有限公司	《怪物X联盟》手机游戏软件iOS版和Android版	港澳台地区	自2013年5月20日至2015年5月19日,双方如无异议,可自动顺延一年或重新协商确定合同	2013.05.20
6	上游信息科技(上海)有限公司	《塔防三国志》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为3年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2013.06.21
7	北京掌上飞讯科技有限公司	《圣域龙斗士》手机游戏软件iOS版和Android版(英文版)	亚洲35个国家	2013.07.11-2015.07.10	2013.07.11
8	4inch Technology Limited	《怪物X联盟》手机游戏软件iOS版和Android版(英文版、新加坡和马来西亚简体中文版本)	东南亚(除泰国)、印度以及中东地区	自2013年8月1日至2015年7月31日,协议期满前3个月,若双方无异议,则协议有效期自动顺延1年。	2013.08.01
9	北京青游易乐科技有限公司	《妖姬三国》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为2年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2013.09.10
10	成都好玩一二三科技有限公司	《凡仙》手机游戏软件iOS版和Android版(韩语版)	韩国	永久	2013.09.16
11	天津八八六四网络技术有限公司	《王者之剑》手机游戏软件(英文版、简体中文版、泰文版)	东南亚	自网络游戏任意第一个语言版本正式运营日算起36个月	2013.10.30

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
12	深圳市精彩无限数码科技有限公司	《封魔》手机游戏软件iOS版和Android版(韩语版)	韩国	永久	2013.11.12
13	Pitaya Network Limited	《幻想英雄》手机游戏软件iOS版和Android版(欧洲地区英语、法语、德语、西班牙语、土耳其语, 中东地区阿拉伯语、英语和巴西地区葡萄牙语、英语等语言版本)	欧洲、中东地区和巴西	24个月, 自协议签订之日起; 若合约到期时, 双方均未提前一个月书面提出终止协议, 则协议期限自动延长12个月	2013.12.05
14	广州新游网络科技有限公司	《格斗之皇》手机游戏软件iOS版和Android版(韩语版)	韩国	许可期限为3年, 自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2013.12.13
15	北京游龙腾信息技术有限公司	《刀塔女神》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为2年, 自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2013.12.19
16	北京萌我爱网络技术有限公司	《最强王者》手机游戏软件iOS版和Android版(英文版、简体中文版、泰文版、越南语版、印尼语版)	东南亚(包括越南、老挝、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶)和印度	许可期限为3年, 自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2014.01.10
17	EGC Holdings Limited	《智取三国》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版、韩语版)	港澳台地区、韩国	许可期限为2年, 自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2014.01.17
18	上海速艺网络科技有限公司	《萌英雄》手机游戏软件iOS版和Android版(英文版、简体中文版、泰语版、越南语版、印尼语版)	中东、东南亚(包括越南、老挝、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶)和印度	许可期限为3年, 自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2014.01.28
19	Perfect World Co. Ltd	《神鬼幻想》手机游戏软件iOS版和Android版(韩语版)	韩国	授权期限为3年, 自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2014.02.20

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
20	北京游龙腾信息技术有限公司	《刀塔女神》手机游戏软件iOS版和Android版(英文版、简体中文版、泰语版、越南语版、印尼语版)	东南亚(越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶)	许可期限为3年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2014.03.13
21	龙方互动(香港)有限公司	《仙国志》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为3年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2014.03.20
22	上海米哈游网络科技有限公司	《崩坏学园2》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	台湾地区	许可期限为3年,自签字盖章之日起开始计算。	2014.04.04
23	RayJoy Holdings Limited	《坦克风云》手机游戏软件iOS版和Android版(英语、葡萄牙语和西班牙语版本)	哥伦比亚、委内瑞拉、圭亚那、苏里南、厄瓜多尔、秘鲁、巴西、玻利维亚、智利、巴拉圭、乌拉圭、阿根廷12个独立国家和法属圭亚那、马尔维纳斯群岛(福克兰群岛)2个地区	12个月,自协议签订之日起	2014.04.18
24	北京玩蟹科技有限公司	《大掌门》手机游戏软件iOS版和Android版(泰语版)	泰国	许可期限为3年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2014.04.20
25	北京游龙腾信息技术有限公司	《逐鹿三国》手机游戏软件iOS版本和Android版(繁体中文版) 【注1】	台湾地区	自游戏iOS版或Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起3年	2014.06.03
26	腾讯科技(深圳)有限公司	《部落守卫战》手机游戏软件iOS版和Android版(韩语版)	韩国	许可期限为3年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2014.06.13
27	广州乐骑士网络科技有限公司	《绝杀三国》手机游戏软件iOS版和Android版(授权语言版本)	中国大陆地区、港澳台地区、东南亚11国(包括越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶)	许可期限为3年,自签字盖章之日起开始计算。	2014.06.20

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期
28	北京游龙腾信息技术有限公司	《酷酷爱魔兽》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	许可期限为2年,自合同签订盖章之日起计算	2014.08.12
29	香港刃游网络科技有限公司	《齐天大圣3D》手机游戏软件iOS版和Android版(韩语版)	韩国	许可期限为3年,自签字盖章之日起计算	2014.09.02
30	香港网易互动娱乐有限公司	《主公莫慌》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	自2014年9月23日至2016年9月23日	2014.09.23
31	Hoolai Game Limited	《全民斩仙》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英文版)	东南亚11国(包括越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶)	自签约之日起3年。	2014.11.20
32	香港逍遥游科技有限公司	《全民挂机》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版、英文版)	港澳台地区和东南亚11国(包括越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶)	所提供之授权自授权产品在每个授权区域内的运营有效期为该区域商业化运营之日起,维持三年有效期。	2014.12.12
33	深圳市山海乐游软件开发有限公司	《契约猎人》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版、英语版、泰语版)	东南亚11国(包括越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶)和印度	许可期限为3年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2014.12.25
34	龙方互动(香港)有限公司	《仙国志》手机游戏软件iOS版和Android版(简体中文版)	东南亚(除越南)地区的新加坡、马来西亚	许可期限为3年,自游戏iOS版和Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起算	2015.01.01
35	厦门魔兔网络科技有限公司	《乱斗堂》手机游戏软件iOS版和Android版(英语、若被授权人有本地化语言需求,经沟通后授权人需配合被授权人需求)	欧洲地区和澳大利亚、新西兰	授权期限为自授权产品在每个授权区域商业化运营之日起3年	2015.06

注1: 该款游戏系《名将争霸(君临天下)》在台湾地区的实际运营名称。

### (3) 报告期内主要游戏代理协议的主要条款



序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
1	重装武士	中国艾格拉斯科技有限公司	游戏产品在港澳台地区iOS系统和Android系统繁体中文版本2年的独家发行与运营权,自游戏繁体中文版iOS版或Android任一版本在协议区域内商业化运营之日起开始计算。	(1) 预付分成费为50万美元,合同签署后7个工作日内支付20万美元,iOS版移植提交审核完成且游戏正式商业化后7个工作日内支付20万美元,Android版移植提交审核完成且游戏正式商业化后7个工作日内支付10万美元; (2) 以游戏每月充值收入扣除渠道费后金额进行分成,游戏用户当月累计充值收入在0-60万元(包括60万元)的,授权人与被授权人分成比例为60%:40%;游戏用户当月累计充值收入为60万元-100万元(包括100万元)的,授权人与被授权人分成比例为50%:50%;游戏用户当月累计充值收入为100万元以上的,授权人与被授权人分成比例为40%:60%; (3) 被授权人应于每月10日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等资料分别通知授权人,授权人核对无误后,分别书面(包含传真)或邮件确认结算确认单向被授权人请款。被授权人应于收到结算确认单后次月30日前支付授权人应得分成款。	2012.11.12(已结束运营)
2	神雕侠侣	Perfect World Co. Ltd	游戏产品在港澳台地区iOS系统和Android系统繁体中文版3年的独家发行与运营权,自游戏iOS或Android任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算。	(1) 许可使用费为5,454,545.45万元,协议签署后15个工作日内支付180万元,游戏iOS版本提交授权区域内Appstore审核完成且游戏iOS版本正式商业化后15个工作日内支付210万元,游戏Android版本提交授权区域内Google Play审核完成且游戏Android版本正式商业化后15个工作日内支付1,554,545.45万元; (2) 以游戏产品的实际收益进行分成,当月游戏总销售额为0-500万元(含500万元)时,授权人与被授权人的分成比例为40%:60%;当月游戏总销售额为500-1,000万元(含1,000万元)时,授权人与被授权人的分成比例为35%:65%;当月游戏总销售额为1,000万元以上的,授权人与被授权人的分成比例为30%:70%; (3) 针对Android版本游戏的实际收益,被授权人应于每月10日前提供上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据,授权人核对无误后开立发票,被授权人应于收到发票后20个工作日内支付授权人应得分成款; (4) 针对iOS版本游戏的实际收益,被授权人应在苹果公司结算完成后3日内书面通知授权人,并提供该月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据,授权人核对无误开立发票,授权人收到发票后20个工作日内支付授权人应得分成款。	2013.10.15

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
3	三国志PK(一统天下)	北京开心人信息技术有限公司	<p>游戏产品在韩国地区iOS版和Android版2年的发行、分销、包装、加工和游戏推广的许可权利,自游戏商业启动日起(即合同签署日)</p> <p>(2015年5月25日双方签署《海外独占权协议之补充协议4》,约定将合同有效期限顺延至2017年11月29日)</p>	<p>(1) 授权金为30万美元、预付分成款为20万美元,合同签署后10个工作日内支付20万美元,Android版上线后10个工作日内支付15万美元,iOS版上线后10个工作日内支付15万美元。</p> <p>(2) 以合作游戏在约定区域上线运营后产生的可分配收入进行分成,若当月游戏总销售额小于等于600万元的,授权人与被授权人的分成比例为40%:60%;若当月游戏总销售额大于600万元但小于等于900万元的,授权人与被授权人的分成比例为36%:64%;若当月游戏总销售额大于900万元的,授权人与被授权人的分成比例为32%:68%。</p> <p>(3) 被授权人每月收到平台方账单后5日内向授权人出具上一结算周期的结算单,授权人应在收到结算单后10日内予以审核对账,确认无误后开具发票,被授权人收到发票后30日内支付授权人应得分成款。</p>	2013.11.30
4	坦克风云	雷尚(北京)科技有限公司	<p>游戏产品在港澳台和东南亚地区iOS系统和Android系统繁体中文版、简体中文版、英文版、泰语版、越南语版、印尼语版12个月的独家发行与运营权,授权期限自协议签订之日起计算</p> <p>(2014年4月20日双方签订补充协议,将代理期限由12个月变更为36个月)</p>	<p>(1) 版权金为税后40万美元,预付分成金为20万美元;协议签订之日起10个工作日内,支付版权金20万美元;港澳台iOS和Android版本商业化起10个工作日内,支付版权金10万美元和预付分成金10万美元;东南亚地区任一语言版本商业化起10个工作日内,支付版权金10万美元和预付分成金10万美元;</p> <p>(2) 游戏上线后,以所得收入的实际结算金额进行分配,授权人和被授权人的分成比例为30%:70%;</p> <p>(3) 针对Android版游戏的实际收益,被授权人应于每月10日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人,授权人核对无误后开立发票给被授权人,被授权人于收到发票后次月月底前支付授权人应得分成款;</p> <p>(4) 针对iOS版游戏的实际收益,被授权人应在苹果公司结算完成后立刻书面通知授权人,并提供该月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据,授权人核对无误后开立发票给被授权人,被授权人于收到发票后20个工作日内支付授权人应得分成款。</p>	2014.01.25

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
		RayJoy Holdings Limited	游戏产品在哥伦比亚、委内瑞拉、圭亚那、苏里南、厄瓜多尔、秘鲁、巴西、玻利维亚、智利、巴拉圭、乌拉圭、阿根廷12个独立国家和法属圭亚那、马尔维纳斯群岛(福克兰群岛)2个地区 iOS 系统和 Android 版本英语、葡萄牙语、西班牙语12个月的独家发行与运营权,授权期限自协议签署之日起算	<p>(1) 版权金为 30 万美元,协议签订之日起 10 个工作日内支付 10 万美元,第一个语言版本商业化运营之日起 10 个工作日内支付 10 万美元,第二个语言版本商业化运营之日起 10 个工作日内支付 10 万美元;</p> <p>(2) 双方根据每月各地区语言版本产生的实际结算金额按比例分配,具体为:授权人和被授权人的分成比例为 30%:70%;</p> <p>(3) 针对 Android 版游戏的实际收益,被授权人应于每月 10 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人,授权人核对无误后开立发票给被授权人,被授权人于收到发票后次月月底前支付授权人应得分成款;</p> <p>(4) 针对 iOS 版游戏的实际收益,被授权人应在苹果公司结算完成后立刻书面通知授权人,并提供该月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据,授权人核对无误后开立发票给被授权人,被授权人于收到发票后 20 个工作日内支付授权人应得分成款。</p>	2014.04.18
5	妖姬三国	北京青游易乐科技有限公司	游戏产品在东南亚地区(除越南)、印度 iOS 系统和 Android 系统英文、简体中文、泰语、印尼语版2年的独家代理发行权,自游戏iOS 版或 Android 版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	<p>(1) 许可费为 20 万美元,合同签署后 15 个工作日内支付许可费 10 万美元,授权游戏的中文、英文 iOS 和 Android 版移植提交审核完成且游戏公测后 15 个工作日内各支付许可费 5 万美元;</p> <p>(2) 以游戏总实际收入进行分成,授权人与被授权人当月分成比例为 23%:77%。</p> <p>(3) 针对 Android 版游戏的实际收益,被授权人应于每月 10 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人,授权人核对无误后开立发票给被授权人,被授权人收到发票后次月月底前支付授权人应得分成款;</p> <p>(4) 针对 iOS 版游戏的实际收益,被授权人在苹果公司结算完成后一个工作日内书面通知授权人,并提供该月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据,授权人核对无误后开立发票给被授权人,被授权人收到发票后 20 个工作日内支付授权人应得分成款。</p>	2014.02.10

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
			<p>游戏产品在港澳台地区 iOS 系统和 Android 系统繁体中文版本 2 年的独家代理发行权，自游戏 iOS 版或 Android 版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算</p>	<p>(1) 许可使用费为 40 万美元，合同签署后 15 个工作日内支付 10 万美元，iOS 版本移植提交审核完成且游戏公测后 15 个工作日内支付 10 万美元，Android 版本移植提交完成且游戏公测后 15 个工作日内支付 10 万美元，当月用户 iOS 版本和 Android 版本充值总实际收入在 100 万美元(包括 100 万美元)以上的次月 10 日前支付 10 万美元；</p> <p>(2) 以总销售额进行分成；当月用户充值总销售额在 50 万美元以下的，授权人和被授权人的分成比例为 25%：75%；当月用户充值总销售额在 50-100 万美元的，授权人和被授权人的分成比例为 23%：77%；当月用户充值总销售额在 100 万美元以上的，授权人和被授权人的分成比例为 20%：80%。</p> <p>(3) 针对 Android 版游戏的实际收益，被授权人应于每月 10 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据通知授权人，授权人核对无误后开立发票给被授权人，被授权人收到发票后次月余前支付授权人应得分成款；</p> <p>(4) 针对 iOS 版游戏的实际收益，被授权人在苹果公司结算完成后一个工作日内书面通知授权人，并提供该月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据，授权人核对无误后开立发票给被授权人，被授权人收到发票后 20 个工作日内支付授权人应得分成款。</p>	<p>2013.09.10 (已结束运营)</p>

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
6	蜀山奇缘	上海奇炫网络科技有限公司  (2014年10月1日起,协议项下权利义务转移至上海奇旋网络科技有限公司广州分公司)	游戏产品在东南亚地区(新加坡、马来西亚、泰国) iOS系统和 Android系统简体中文版、泰语版3年的独家发行与运营权,代理期限自 iOS和 Android系统任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	(1) 许可使用费为 80 万美元,合同签署后 15 个工作日内支付 20 万美元,第一个语言版本提交审核完成后 15 个工作日内支付 30 万美元,第二个语言版本提交审核完成后 15 个工作日内支付 30 万美元; (2) 根据“实际收入—渠道费”进行分成,授权人与被授权人的分成比例为 30%: 70%;当 iOS 版和 Android 所有语言版本总实际收入峰值中,当新加坡在其当月中达到 35 万美元峰值,且泰国在其单月达到 15 万美元峰值时,被授权人奖励授权人 2 万美元; (3) 针对 Android 版游戏的实际收益,被授权人应于每月 10 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得分成收益等数据分别通知授权人,授权人核对无误后,分别开立发票给被授权人,被授权人应于收到发票后次月月底前支付授权人应得分成款; (4) 针对 iOS 版游戏的实际收益,被授权人应在苹果公司结算完成后立刻书面通知授权人,并提供该月营运报表并载明营运收益及授权人应得分成等数据,授权人核对无误后开立发票给被授权人,被授权人应于收到发票后 15 个工作日内支付授权人应得分成款。	2014.07.09
7	战神黎明	在线途游(北京)科技有限公司	游戏产品在港澳台地区 iOS系统和 Android系统繁体中文版3年的独家发行与运营权,授权期限自游戏iOS版和 Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	(1) 许可费为 70 万美元,合同签署后 7 个工作日内支付 30 万美元,iOS 版和 Android 版移植提交审核完成后且游戏公测后 15 个工作日内支付 20 万美元,iOS 版和 Android 版移植提交完成且游戏公测后 30 个工作日内支付 20 万美元; (2) 以总销售额进行分配,总销售额为扣除 iOS和 Android 支付管道坏账后的实际收入;当月用户充值总销售额在 0-150 万美元之间,授权人和被授权人当月分成比例为 24%: 76%;当月用户充值总销售额在 150 万美元以上的,授权人和被授权人当月分成比例为 22%: 78%; (3) 针对 Android 版游戏的实际收益,被授权人应于每月 10 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得分成等数据分别通知授权人,授权人核对无误后,分别开立发票给被授权人,被授权人于收到发票后次月月底前支付授权人应得分成款; (4) 针对 iOS 版游戏的实际收益,被授权人应在苹果公司结算完成后立刻书面通知授权人,并提供该月营运报表并载明营运收益及授权人应得分成等数据,授权人核对无误后开立发票给被授权人,被授权人于收到发票后 20 个工作日内支付授权人应得分成款。	2014.08.04

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
			游戏产品在全球iOS系统和Android系统英文版的独家发行和运营权,授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期为该区域商业化运营之日起维持三年有效期。	(1) 版权金为 7.5 万美元, 协议签署后 15 个营业日内支付 3.75 万美元, iOS 和 Android 平台同时提审通过并正式商业化运营后 15 个营业日内支付 3.75 万美元; (2) 自授权产品正式向用户收费时起, 授权人和被授权人以当月授权产品运营收入按照 23%: 77%的比例进行分成; (3) 针对 Android 版游戏的实际收益, 被授权人应于每月 10 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得收益分成等数据分别通知授权人, 授权人核对无误后, 分别开立发票给被授权人, 被授权人于收到发票后次月月底前支付授权人应得分成款; (4) 针对 iOS 版游戏的实际收益, 被授权人应在苹果公司结算完成后立刻书面通知授权人, 并提供该月营运报表并载明营运收益及授权人应得收益分成等数据, 授权人核对无误后开立发票给被授权人, 被授权人于收到发票后 20 个工作日内支付授权人应得分成款。	2015.03.16
8	天龙八部3D	北京畅游时代数码技术有限公司	游戏产品在港澳台iOS系统和Android系统繁体中文版和新加坡、马来西亚简体中文版独家发行与运营权, 授权自授权产品在每个授权区域商业化运营之日起维持三年有效期  2014年11月10日, 双方签署补充协议, 约定将授权区域由“台湾地区及新加坡、马来西亚区域”变更为“台湾区域”	(1) 版权金为 100 万美元; 预付分成保障金为 120 万美元; 协议签署后 15 个营业日内支付 66 万美元, 第一个送审的 iOS 版通过苹果官方审核后 15 个营业日内支付 88 万美元, 商业化运营第一个游戏版本后 40 个营业日内支付 66 万美元; (2) 港澳台区域, 月运营收入小于和等于 100 万美元时, 授权人获得当月授权产品净收入的 35%的分成额; 月运营收入大于 100 万美元时, 授权人获得当月授权产品净收入的 30%的分成额; 新马区域, 授权人获得当月及之后每月授权产品净收入的 35%的分成额; (3) 每自然月的 15 日前双方对上一自然月分成收益进行核对, 被授权人应送交对账确认函(注明该月应付之分成利润金额)提供给授权人核对, 授权人核对无误后, 被授权人将应付之分成金额于次月 10 日前支付给授权人。	2014.09.19

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
9	笑傲三国 OL/ 新风云天下 OL	广州游爱网络科技有限公司	游戏产品在香港、澳门、新加坡、马来西亚 iOS 版本和 Android 版(繁体中文版和简体中文版)2年的独家发行与运营权,自游戏繁体中文版 iOS 版或 Android 版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计	<p>(1) 许可使用费为税后 10 万美元, 合同签署后 7 个工作日内支付 4 万美元, Android 版移植提交完成且游戏正式商业化后 7 个工作日内支付 3 万美元, iOS 版本移植提交审核完成且游戏正式商业化运营后 7 个工作日内支付 3 万美元;</p> <p>(2) 游戏用户月累计充值收入在 0-50 万(包括 50 万)美元的, 授权人和被授权人的分成比例为 30%: 70%; 游戏用户月累计充值收入在 50 万-80 万(包括 80 万)美元的, 授权人和被授权人的分成比例为 27%: 73%; 游戏用户月累计充值收入在 80 万-100 万(包括 100 万)美元的, 授权人和被授权人的分成比例为 25%: 75%; 游戏用户月累计充值收入在 100 万美元以上的, 授权人和被授权人的分成比例为 22%: 78%;</p> <p>(3) 被授权人应于每月 10 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人, 经授权人核对无误后分别开立发票, 被授权人应于收到发票后当月 30 日前支付授权人应得分成款。</p> <p>(4) 2013 年 3 月 1 日, 双方签署补充协议, 对相关事项进行变更;</p> <p>(5) 游戏名称由《笑傲三国》变更为《乱世决》;</p> <p>(6) 原许可权变更为香港、澳门、新加坡、马来西亚 iOS 版和 Android 版(繁体中文版和简体中文版)独家运营许可权以及台湾地区 iOS 版和 Android 版游戏联合运营权;</p> <p>(7) 分成比例调整为: 游戏用户月累计充值收入在 0-50 万(包括 50 万)美元的, 授权人和被授权人分成比例为 30%: 70%; 游戏用户月累计充值收入在 50-130 万(包括 130 万)美元的, 授权人和被授权人分成比例为 27%: 73%; 游戏用户月累计充值收入在 130 万美元以上的, 授权人和被授权人分成比例为 25%: 75%;</p> <p>(8) 补充协议自 2013 年 3 月 1 日起生效。</p>	2013.01.06 (该协议已履行完毕, 双方于 2015 年 1 月 6 日签署新的协议)

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
			游戏产品在韩国iOS版和Android版2年的独家发行与运营权,自游戏iOS版或Android版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	<p>(1) 许可使用费为税后 15 万美元, 合同签署后 7 个工作日内支付 7 万美元, Android 版移植提交完成且游戏正式商业化后 7 个工作日内支付 4 万美元, iOS 版移植提交完成且游戏正式商业化后 7 个工作日内支付 4 万美元;</p> <p>(2) 以游戏产品的总销售额进行分成; 游戏用户月累计充值收入在 0-80 万(包括 80 万)美元的, 授权人和被授权人的分成比例为 35%: 65%; 游戏用户月累计充值收入在 80-100 万(包括 100 万)美元的, 授权人和被授权人的分成比例为 32%: 68%; 游戏用户月累计充值收入在 100 万美元以上的, 授权人和被授权人的分成比例为 30%: 70%。</p> <p>(3) 被授权人应于每月 10 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人, 经授权人核对无误后分别开立发票, 被授权人应于收到发票后当月 30 日前支付授权人应得分成款。</p>	2013.04.15
			游戏产品 iOS 版和 Android 版(中文版)在港澳台、马来西亚、新加坡 1 年的独家运营权, 自协议生效之日起计算	<p>(1) 许可使用费为税后 10 万美元, 合同签署后支付 4 万美元, Android 版和 iOS 版移植提交完成且游戏正式商业化后 7 个工作日内分别支付 3 万美元。</p> <p>(2) 以游戏总销售额进行分成, 游戏用户月累计充值收入为 0-50 万(包括 50 万)美元的, 授权人和被授权人的分成比例为 30%: 70%; 游戏用户月累计充值收入为 50-130 万(包括 130 万)美元的, 授权人和被授权人的分成比例为 27%: 73%; 游戏用户月累计充值收入在 130 万美元以上的, 授权人和被授权人的分成比例为 25%: 75%。</p> <p>(3) 被授权人应于每月 10 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人, 经授权人核对无误后分别开立发票, 被授权人应于收到发票后当月 30 日前支付授权人应得分成款。</p>	2015.01.06



序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
10	名将争霸 / 君临天下	北京游龙腾信息技术有限公司	游戏产品在台湾地区 iOS 版和 Android 版(繁体中文版)3年的独家发行与运营权,自游戏 iOS 版或 Android 版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	<p>(1) 许可使用费为 40 万美元, 保底分成费为 30 万美元, 合同签署后 10 个工作日内支付许可使用费 10 万美元, Android 年版本移植提交审核完成且游戏公测后 15 个工作日内支付版权使用费 15 万美元和保底分成费 15 万美元; iOS 版本移植提交审核完成且游戏公测后 15 个工作日内支付版权使用费 15 万美元和保底分成费 15 万美元;</p> <p>(2) 以“实际收入—渠道费”(即净收入)进行分成, 授权人和被授权人的分成比例为 30%: 70%;</p> <p>(3) 针对 Android 版游戏的实际收益, 被授权人应于每月 10 日前将上一个月运营报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成数据分别通知授权人, 授权人核对无误后开立发票给被授权人情况, 被授权人应于收到发票后次月 15 日前支付授权人应得分成款;</p> <p>(4) 针对 iOS 版游戏的实际收益, 被授权人应在苹果官方结算完成后立刻书面通知授权人, 并提供该月营运报表并载明营运收益及授权人应得分成等数据; 授权人核对无误后, 开立发票给被授权人请款, 被授权人应于收到发票后 10 个工作日内支付授权人应得分成款。</p>	2014.06.03 (已结束运营)
			游戏产品在韩国除 iOS 版和 Android 版之外所有韩国当地平台版本(韩文版, 包括但不限于 T-Store 及 N-Store)1 年的独家发行与运营权, 自协议生效之日起计	<p>(1) 版权金为 40 万美元, 协议签署后 30 日内支付 10 万美元, 商业化运营第一个平台版本后 30 日内支付 15 万美元, 商业化运营第二个平台版本后 40 日内支付 15 万美元;</p> <p>(2) 自授权产品正式向用户收费时起, 以授权产品运营收入进行分成; 授权人与被授权人的分成比例为 22%: 78%;</p> <p>(3) 针对韩国本地版本游戏的实际收益, 被授权人应在每月 15 日前将上一月运营报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人, 授权人核对无误后, 分别开立发票向被授权人请款, 被授权人应于收到发票后次月 30 日内支付授权人应得分成款。</p>	2014.11.15

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
			游戏产品在韩国iOS版和Android版(韩文版)(仅包括google play商店和apple store商店)1年的独家发行与运营权,自协议生效之日起计算	<p>(1) 授权金为40万美元,协议签署后30日内支付10万美元,商业化运营第一个平台版本后30日内支付15万美元,商业化运营第二个平台版本后40日内支付15万美元;</p> <p>(2) 自授权产品正式向用户收费时起,以授权产品运营收入进行分成;授权人与被授权人的分成比例为22%:78%;</p> <p>(3) 针对Android版游戏的实际收益,被授权人应于每月30日前将上一个月运营报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成数据分别通知授权人,授权人核对无误后开立发票给被授权人情况,被授权人应于收到发票后次月30日前支付授权人应得分成款;</p> <p>(4) 针对iOS版游戏的实际收益,被授权人应在苹果官方结算完成后7个工作日内书面通知授权人,并根据苹果后台的款项明细提供授权人该月营运报表并载明营运收益及授权人应得分成等数据;授权人核对无误后,开立发票给被授权人请款,被授权人应于收到发票后次月30日前支付授权人应得分成款。</p>	2014.11.15
			游戏产品在泰国iOS版和Android版(泰语版)3年的独家发行与运营权,自协议生效之日起计算	<p>(1) 无版权金或许可使用费;</p> <p>(2) 自授权产品正式向用户收费时起,以每月授权产品净收入(当月用户iOS和Android版本运营收入扣除iOS和Android版渠道费后净额)进行分成,授权人和被授权人的每月分成比例为40%:60%;</p> <p>(3) 针对Android版游戏的实际收益,被授权人应于每月15日前将上一月营运报表及授权方应得之收益分成等数据分别通知授权方,授权方核对无误后分别开立发票给被授权人,被授权人应于收到发票后次月月底前支付授权人应得分成款;</p> <p>(4) 针对iOS版本游戏的实际收益,被授权人应在苹果公司结算完成后7个工作日内书面通知授权人,并根据苹果后台的款项明细提供授权人该月营运报表并载明营运收益及授权人应得收益分成等数据,授权人核对无误后开立发票,被授权人应于收到发票后10日内支付授权人应得分成款。</p>	2015.04.10

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
11	大富豪II	香港要玩娱乐网络技术有限公司	游戏产品 iOS 版和 Android 版在港澳台地区繁体中文版、东南亚(即越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶)(简体中文版、越南语版、英文版、印尼语版)3年的在港澳台和东南亚地区的独家发行与运营权,自游戏 iOS 版或 Android 版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	(1) 许可费为 60 万美元,预付分成金为 50 万美元;协议签署后 30 天内支付 35 万美元,港澳台地区第一个送审的繁体中文版本通过 App Store 或 Google Play 官方审核后 30 天内支付 45 万美元,东南亚地区任何一个语言版本第一个送审的版本通过 App Store 或 Google Play 官方审核后 30 天内支付 30 万美元; (2) 自授权产品正式向用户收费时起,以授权产品当月净收入进行分成,授权人与被授权人的分成比例为 30%:70%; (3) 针对 Android 版本游戏的实际收益,被授权人应于每月 15 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人,授权人核对无误后分别开立发票给被授权人,被授权人在发票开具后次月 20 日前支付授权人应得分成款; (4) 针对 iOS 版本游戏的实际收益,被授权人应在苹果公司结算完成后 7 个工作日内书面通知授权人,并根据苹果公司后台的款项明细提供授权人该月营运报表并载明营运收益及授权人应得的收益分成数据等。授权人核对无误后,开立发票给被授权人,被授权应在发票开立后 30 个工作日内支付授权人应得分成款。	2015.04.20
			游戏产品 iOS 版和 Android 版(韩文版)在韩国3年的独家发行与运营权,自游戏 iOS 版或 Android 版任一版本在协议区域内商业化运营之日起计算	(1) 许可费为 20 万美元,协议签署后 30 天内支付 10 万美元,韩国地区 iOS 和 Android 版上线后 30 天内支付 10 万美元; (2) 自授权产品正式向用户收费时起,以授权产品净收入进行分成。授权人与被授权人的分成比例为 30%:70%; (3) 针对 Android 版本游戏的实际收益,被授权人应于每月 15 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人,授权人核对无误后分别开立发票给被授权人,被授权人在发票开具后次月 20 日前支付授权人应得分成款; (4) 针对 iOS 版本游戏的实际收益,被授权人应在苹果公司结算完成后 7 个工作日内书面通知授权人,并根据苹果公司后台的款项明细提供授权人该月营运报表并载明营运收益及授权人应得的收益分成数据等。授权人核对无误后,开立发票给被授权人,被授权应在发票开立后 30 个工作日内支付授权人应得分成款。	2015.04.20

序号	游戏产品名称	游戏产品授权商	权利内容	许可费用、分成比例及结算时点	签约日期
		无锡要玩娱乐网络技术有限公司	游戏产品除苹果商店韩文版本和谷歌商店韩文版本之外所有韩国当地平台版本在韩国3年的独家发行与运营权，自授权产品在授权区域内商业化运营之日起计算	(1) 许可费为 20 万美元，授权产品韩文版本上限测试 30 个自然日之内支付； (2) 自授权产品正式向用户收费时起，以授权产品净收入进行分成，授权人与被授权人的分成比例为 30%：70%； (3) 对于游戏的实际收益，被授权人应按照韩国本地渠道每月实际结算金额与授权人分成；被授权人应于每月 15 日前将上一月营运报表并载明营运收益及授权人应得之收益分成等数据分别通知授权人。授权人核对无误后，分别开立发票，被授权人收到发票后次月月底前支付授权人应得分成款。	2015.04.27

## 2、主要游戏产品介绍

报告期内，易幻网络代理运营的游戏产品多达 59 款（同一游戏的不同版本合并统计），部分游戏同时在多个境外市场发行，其中港澳台 25 款、东南亚 35 款、韩国 17 款、其他地区 6 款。游戏运营情况如下：

序号	游戏名称	代理运营区域	上线时间	状态	累计流水（美元）
1	三国志 PK（一统天下）	韩国	2014 年 1 月	正在运营	27,641,245.45
2	神雕侠侣	港澳台	2013 年 12 月	正在运营	26,890,236.11
3	重装武士	港澳台	2012 年 11 月	结束运营	23,027,507.03
4	妖姬三国	港澳台、东南亚	2013 年 11 月	正在运营	19,499,847.31
5	笑傲三国（风云天下）	韩国、港澳台、东南亚	2013 年 1 月	正在运营	17,680,407.94
6	坦克风云（巨炮连队）	港澳台、东南亚、南美洲	2014 年 4 月	正在运营	15,600,024.72
7	天龙八部 3D	港澳台、新加坡和马来西亚	2015 年 1 月	正在运营	14,534,823.95
8	魔卡幻想	港澳台、东南亚	2013 年 2 月	正在运营	9,235,836.42
9	战神黎明	全球英文地区、港澳台	2014 年 12 月	正在运营	8,919,269.12
10	弹弹岛战纪	港澳台、东南亚、南美、国内	2013 年 1 月	正在运营	8,831,477.36
11	名将争霸（君临天下）	台湾、韩国	2014 年 8 月	正在运营	8,525,985.97
12	怪物 X 联盟	港澳台、东南亚	2013 年 7 月	结束运营	6,296,345.56
13	卧虎藏龙	港澳台	2014 年 12 月	正在运营	5,315,591.22
14	蜀山奇缘	东南亚	2014 年 9 月	正在运营	5,232,939.58
15	秦姬	港澳台	2013 年 6 月	结束运营	4,832,019.87
16	仙国志	港澳台、东南亚	2014 年 6 月	结束运营	4,559,079.81
17	凡仙	韩国	2013 年 10 月	结束运营	4,211,079.76
18	我叫 MT	港澳台	2013 年 3 月	正在运营	3,885,017.12
19	幻想英雄	东南亚、欧洲、南美	2013 年 11 月	正在运营	3,555,541.52
20	龙珠 Q 传	东南亚	2014 年 9 月	正在运营	3,500,073.46
21	塔防三国志	港澳台	2013 年 10 月	正在运营	2,996,205.09
22	乱斗堂	东南亚	2014 年 6 月	正在运营	2,879,377.76
23	大主宰	港澳台、韩国	2015 年 4 月	正在运营	2,147,027.23
24	我是大大侠	东南亚	2014 年 11 月	正在运营	2,102,592.47
25	崩坏学园 2	台湾	2014 年 7 月	结束运营	2,035,393.58
26	酷酷爱魔兽	港澳台	2014 年 10 月	正在运营	1,829,193.90
27	大富豪 2	韩国、港澳台、东南亚	2015 年 6 月	正在运营	1,658,708.63
28	五虎将	韩国、东南亚	2015 年 3 月	正在运营	1,487,090.14

序号	游戏名称	代理运营区域	上线时间	状态	累计流水(美元)
29	神鬼幻想	韩国	2014年4月	正在运营	1,352,780.23
30	撸三国(陌陌争霸)	港澳台、亚洲	2014年5月	正在运营	1,211,265.56
31	封魔	韩国	2013年12月	结束运营	1,188,958.57
32	智取三国	韩国、港澳台	2014年9月	结束运营	1,132,805.55
33	部落守卫战	韩国	2014年11月	结束运营	991,720.84
34	魔域口袋	港澳台	2015年4月	正在运营	960,869.78
35	主公莫慌	港澳台、东南亚	2014年11月	正在运营	948,738.10
36	格斗之皇	韩国	2014年3月	结束运营	861,985.37
37	战争风云	韩国	2015年3月	正在运营	712,889.71
38	刀塔女神	港澳台、东南亚	2014年3月	结束运营	557,880.66
39	王者之剑	东南亚	2013年11月	结束运营	536,970.67
40	All Blue	东南亚	2015年3月	正在运营	492,364.86
41	红警坦克	俄罗斯	2015年3月	正在运营	457,747.60
42	圣域龙斗士	东南亚	2013年10月	结束运营	403,987.53
43	变形金刚	东南亚	2015年3月	正在运营	391,760.24
44	七雄争霸	港澳台	2015年5月	正在运营	340,388.39
45	我是大官人	东南亚	2015年1月	正在运营	315,111.40
46	战谷	东南亚	2015年5月	正在运营	275,660.45
47	最强王者	东南亚(加上印度地区)	2014年8月	结束运营	224,285.39
48	齐天大圣	韩国	2014年12月	结束运营	168,245.84
49	天天炫舞	东南亚	2015年7月	正在运营	140,587.05
50	萌英雄	东南亚	2014年6月	结束运营	138,130.40
51	秦时明月	东南亚	2015年4月	正在运营	117,044.00
52	绝杀三国	港澳台、东南亚	2014年9月	结束运营	83,039.81
53	黑夜传说	韩国	2015年6月	正在运营	76,160.25
54	全民斩仙	东南亚	2015年1月	结束运营	43,671.15
55	全民挂机	东南亚	2015年1月	结束运营	29,876.68
56	三个国	韩国	2015年7月	正在运营	25,277.32
57	大掌门	泰国	2014年8月	结束运营	17,559.08
58	小师妹	东南亚	2015年7月	正在运营	12,186.49
59	契约猎人	东南亚	2015年4月	结束运营	10,604.63

考虑到易幻网络报告期内游戏运营数量较多,从重要性的角度衡量,本重组报告书重点披露了报告期内游戏总流水较高的S级或A级游戏产品(包括《三国志PK(一统天下)》、《神雕侠侣》、《重装武士(英雄战魂)》、《天龙八部3D》、《巨炮连队(坦克风云)》、《妖姬三国》、《笑傲三国》、《战神黎明》和《蜀山奇缘》等9款)以及部分上线时间较短并已产生较大流水的游戏(包括《名将争霸(君临天下)》、《大富豪2》等2款)。截至2015年7月31日,已披露的11款游戏产品产生的流水总额

169,210,995.81 美元，占易幻网络全部游戏产品流水总额的 66.85%，占已经上线运营的 22 款评估预测游戏产品产生的流水总额的比例为 94.70%。

(1) 《三国志 PK（一统天下）》



《三国志 PK（一统天下）》是一款以“实时国战”为核心玩法的三国题材 SLG 游戏。游戏采用精美的写实画风，城池、将领等原画刻画细致，玩家代入感高，拥有 252 座据点的实时大地图，不仅魄力十足，且设计的充满战略性。单人玩法主要包括武将收集养成/城池建设/副本推图；交互玩法主要包括实时国战/官职晋升/竞技场/集团军。游戏提供了数百名三国名将供玩家收集培养、升阶，且每名武将还需要搭配 6 件装备，装备还可以镶嵌/进阶，加上城池建设养成，游戏的养成坑度十分深，对玩家消费吸引力极强；交互玩法方面 24 小时的实时国战玩法为市面仅有，策略性极强，要求各国之间如真实国家一般进行外交；加上国家官职、集团军等提高玩家代入感及凝聚力，可玩性历久常新。易幻网络已取得该游戏在韩国的独家运营权，游戏上线时间 2014 年 1 月。

2014 年及 2015 年 1-7 月，《三国志 PK（一统天下）》的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年 1-7 月	2014 年
当期流水合计（美元）	11,140,286.75	16,500,958.70
期末累计注册用户数（人）	608,501	424,550
当期月均付费用户数（人）	4,867	6,741
当期月均活跃用户数（人）	53,608	58,078
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	344	248

2014 年及 2015 年 1-7 月，《三国志 PK（一统天下）》付费玩家的地域分布如下：

地区	2015 年 1-7 月	2014 年
韩国	91.6%	95.9%

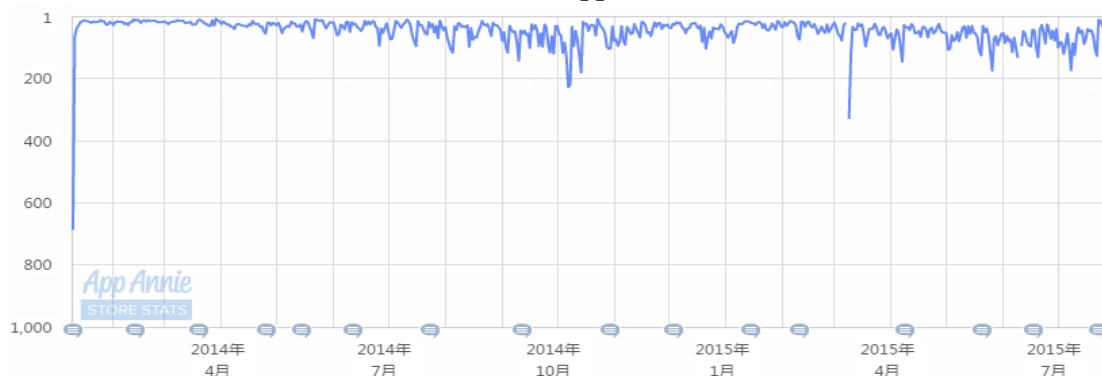
地区	2015年1-7月	2014年
其他	8.4%	4.1%
合计	100%	100%

《三国志 PK (一统天下)》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示:

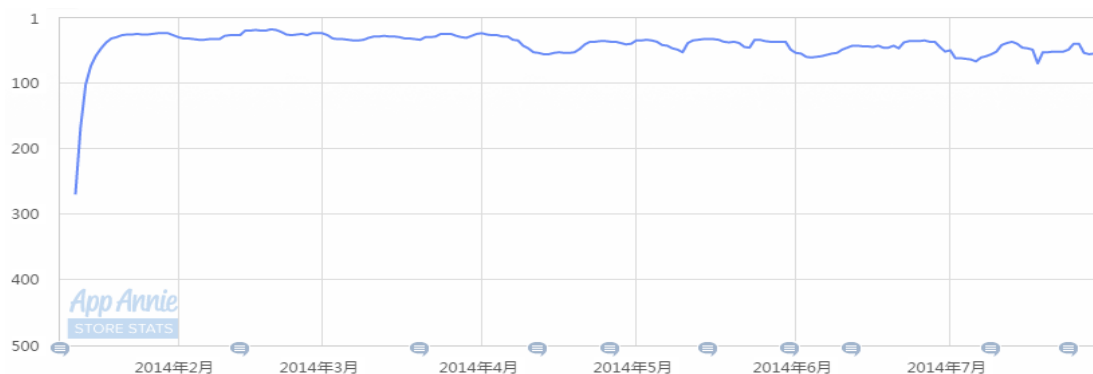
主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
韩国	6	18

注: 畅销排名是指综合反映付费用户的充值情况、日活跃用户数量、新增付费用户的比例等各项指标的排名, 排名数据均来源于 APP Annie。(下同)

《三国志 PK (一统天下)》在 App Store 的排名情况 (韩国)



《三国志 PK (一统天下)》在 Google Play 的排名情况 (韩国)



(2) 《神雕侠侣》





《神雕侠侣》是一款改编自金庸同名小说的 2DMMORPG 回合制手游，游戏画面清新，人物模型精致。游戏战斗模式为经典回合制，技能特效绚丽，策略性强，讲求侠客和宠物的搭配以及技能释放时机。游戏养成主要集中在装备、技能、修炼、宠物、侠客这几方面，养成点极为丰富，养成深度充足，具有超高的耐玩性，其中侠客养成结合了卡牌元素，其养成需求大，将小说里人物作为伙伴上阵战斗，大大增强游戏代入感。游戏互动途径多样，还原了端游活动玩法，互动途径包括实时 PVP、组队 PVP、组队副本、野外 PK 等高互动需求的玩法，带动了游戏氛围，从而提高玩家之间黏着性。易幻网络已取得该游戏在港澳台地区的独家运营权，游戏上线时间 2013 年 12 月。

2013 年、2014 年及 2015 年 1-7 月，《神雕侠侣》的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年 1-7 月	2014 年	2013 年
当期流水合计（美元）	4,975,234.86	20,588,235.47	1,326,765.78
期末累计注册用户数（人）	1,323,159	1,236,025	509,201
当期月均付费用户数（人）	3,922	8,482	19,977
当期月均活跃用户数（人）	66,235	135,365	456,887
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	187	209	66

2013 年、2014 年及 2015 年 1-7 月，《神雕侠侣》付费玩家的地域分布如下：

时间	2015 年 1-7 月	2014 年	2013 年
台湾	67.50%	67.20%	75.70%
香港	23.40%	23.50%	21.20%
澳门	2.60%	2.10%	1.40%
其他	6.50%	7.20%	1.70%
合计	100%	100%	100%

《神雕侠侣》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
香港	2	4
台湾	2	4

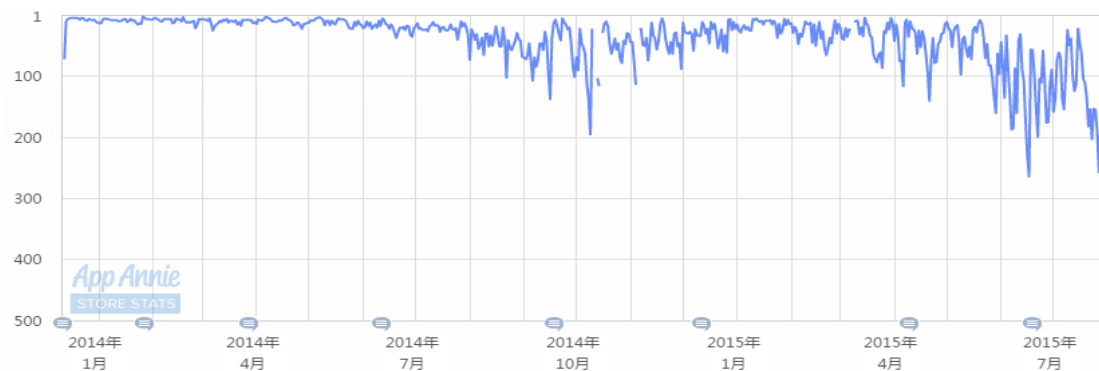
《神雕侠侣》在 App Store 的排名情况（香港）



《神雕侠侣》在 Google Play 的排名情况（香港）



《神雕侠侣》在 App Store 的排名情况（台湾）



《神雕侠侣》在 Google Play 的排名情况（台湾）



(3) 《重装武士（英雄战魂）》



《重装武士（英雄战魂）》是一款大型西方神话题材 MMOARPG 游戏，游戏整体画面表现优秀，人物造型丰富多样，配合暗黑画风。战斗模式为传统摇杆操作，其战斗在同类游戏中表现出色，技能特效和打击反馈达到行业中一流水平。游戏养成框架扎实，养成覆盖面广，主要集中在装备/技能/宠物/人物加点/星痕这几方面，值得一提的是游戏加入了类似《暗黑破坏神》的装备系统，具有随机性，装备搭配多样，大大增强游戏的可玩性以及耐玩性。游戏互动途径涵盖同类游戏的主流玩法，其中实时 PVP 和组队玩法以及在同类游戏罕见的交易所的玩法，大大提高玩家互动需求，使游戏耐玩度提升了一个档次。整体游戏品质出色，玩法内容充足，互动性强。易幻网络已取得该游戏在港澳台地区的独家运营权，游戏上线时间 2012 年 11 月。

2013 年、2014 年及 2015 年 1-7 月，《重装武士（英雄战魂）》的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年 1-7 月	2014 年	2013 年
当期流水合计（美元）	54,464.49	6,472,912.79	15,922,797.00
期末累计注册用户数（人）	621,281	617,686	305,102
当期月均付费用户数（人）	429	2,667	8,147
当期月均活跃用户数（人）	20,661	61,706	96,465
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	127	199	193

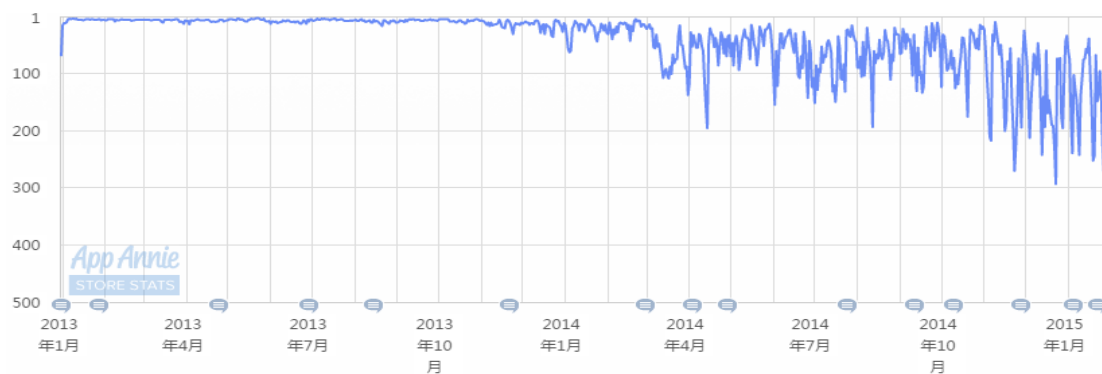
2013 年、2014 年及 2015 年 1-7 月，《重装武士（英雄战魂）》付费玩家的地域分布如下：

时间	2015 年 1-7 月	2014 年	2013 年
台湾	55.40%	64.60%	72.90%
香港	34.70%	23.80%	21.10%
马来西亚	1.80%	2.40%	2.10%
其他	8.10%	9.20%	3.90%
合计	100%	100%	100%

《重装武士（英雄战魂）》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
香港	2	5
台湾	2	8

《重装武士（英雄战魂）》在 App Store 的排名情况（香港）



《重装武士（英雄战魂）》在 Google Play 的排名情况（香港）



《重装武士（英雄战魂）》在 App Store 的排名情况（台湾）



《重装武士（英雄战魂）》在 Google Play 的排名情况（台湾）



(4) 《天龙八部 3D》



《天龙八部 3D》是一款根据同名武侠小说改编而来的武侠风格 MMORPG 游戏。游戏内场景种类丰富，全 3D 的写实画风造就了纯东方的武侠氛围，配合不同种类的时装以及 70 级之后的装备外观变化，满足了玩家的炫耀性心理和差异化追求。传统摇杆的操作模式简单易上手，战斗特效华丽，能给予玩家强烈的视觉震撼。养成主要包括装备、美人、宠物、侠客和经脉五个方面，养成覆盖面广且坑点非常深，大多数养成素材（如宝石、打星石等）可永久保值，养成性价比极高。作为一款成功的 MMORPG，天龙的交互途径非常丰富，世界 BOSS、野外 PK、组队副本等实时互动有效提高了玩家的互动黏着度；劫镖、华山论剑、帮会战等单体或群体 PVP 成功拉起了玩家间仇恨，在给予玩家实力展示途径的同时刺激其的消费欲望；而交易行则保证了游戏内部道具及货币的正常流通，对于维持整个游戏经济系统的平衡起到了不可磨灭的作用。游戏的基础品质良好，整体框架庞大却不失严谨，同时保证了良好的关联性，且生命周期长。易幻网络已取得该游戏在台湾地区、新加坡和马来西亚的独家运营权，游戏上线时间 2015 年 1 月。

2015 年 1-7 月，《天龙八部 3D》的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年 1-7 月
当期流水合计（美元）	14,534,823.95
期末累计注册用户数（人）	868,112
当期月均付费用户数（人）	18,920
当期月均活跃用户数（人）	183,415
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	116

2015 年 1-7 月，《天龙八部 3D》付费玩家的地域分布如下：

时间	2015 年 1-7 月
台湾	97.70%

时间	2015年1-7月
香港	0.80%
其他	1.50%
合计	100%

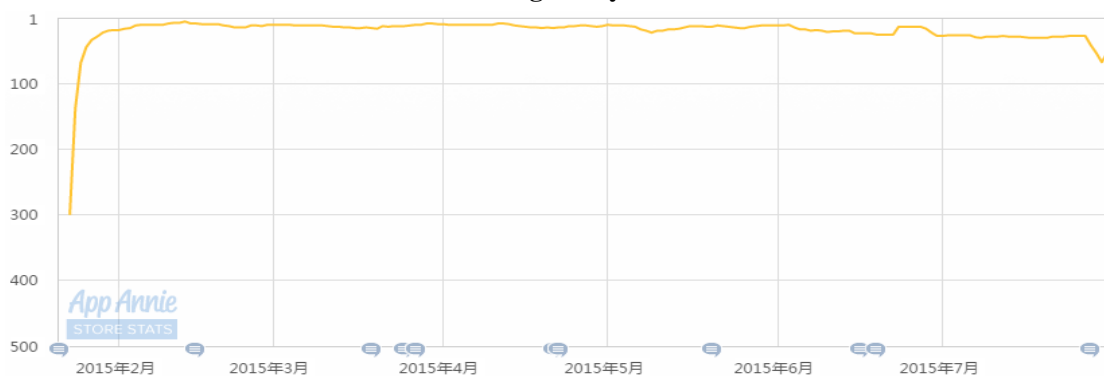
《天龙八部 3D》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
台湾	2	5

《天龙八部 3D》在 App Store 的排名情况（台湾）



《天龙八部 3D》在 Google Play 的排名情况（台湾）



(5) 《巨炮连队（坦克风云）》



《巨炮连队（坦克风云）》是一款坦克题材 SLG 手游。写实画风，其历史背景宏大，战场范围辽阔，汇集了古今中外各类在战场上威名赫赫的主战坦克并真实还原了其数值及外观，与最具现代化科学技术的高效装甲部队相结合，特效细节表现逼真，对军事 TA 有着极强的吸引力，整体画面表现力超越了大部分同类的产品，精致度十分强。玩法上参考了全球知名 SLG 产品《战争游戏》的模式，核心玩法包括了跟随历史剧情来进行副本的攻占，有战略的发展及部署自身基地的建设，培养各式的坦克部队，此外还需要搭配各项军事科技的升级、部队配件的强化、技能的提升、军官的培养等丰富多样的养成模块来加强自身的战力，其养成体系成熟，深度充足，数值设定优秀，对游戏往后强大的持续营收能力及极强的生命周期提供了极大的助力。互动方面延续了 GOW/COK 这些优秀 SLG 的模式，整个互动体系十分优秀，玩家之间的竞争及交流无处不在。易幻网络已取得该游戏在港澳台及东南亚地区的独家运营权，游戏上线时间 2014 年 4 月。

2014 年及 2015 年 1-7 月，《巨炮连队（坦克风云）》的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年 1-7 月	2014 年
当期流水合计（美元）	6,406,068	9,193,957
期末累计注册用户数（人）	1,834,132	1,632,101
当期月均付费用户数（人）	5,819	11,459
当期月均活跃用户数（人）	102,599	256,913
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	160	91

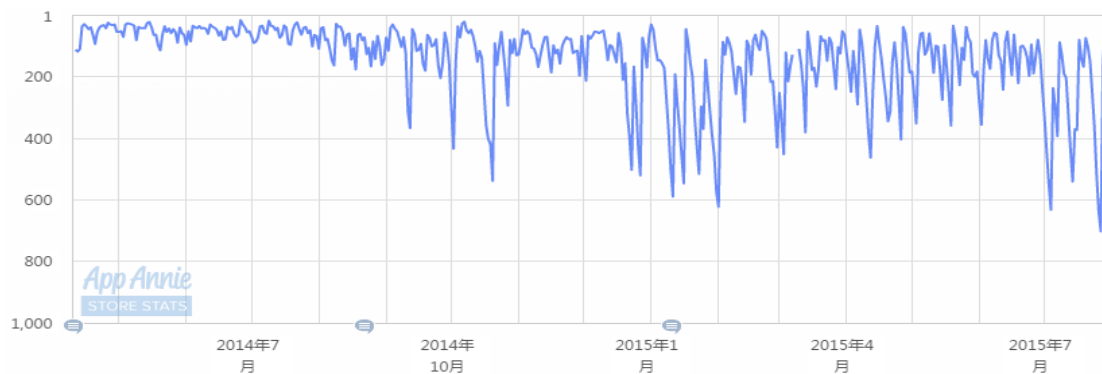
2014 年及 2015 年 1-7 月，《巨炮连队（坦克风云）》付费玩家的地域分布如下：

时间	2015 年 1-7 月	2014 年
台湾	92.00%	90.00%
香港	6.10%	8.50%
其他	1.90%	1.50%
合计	100%	100%

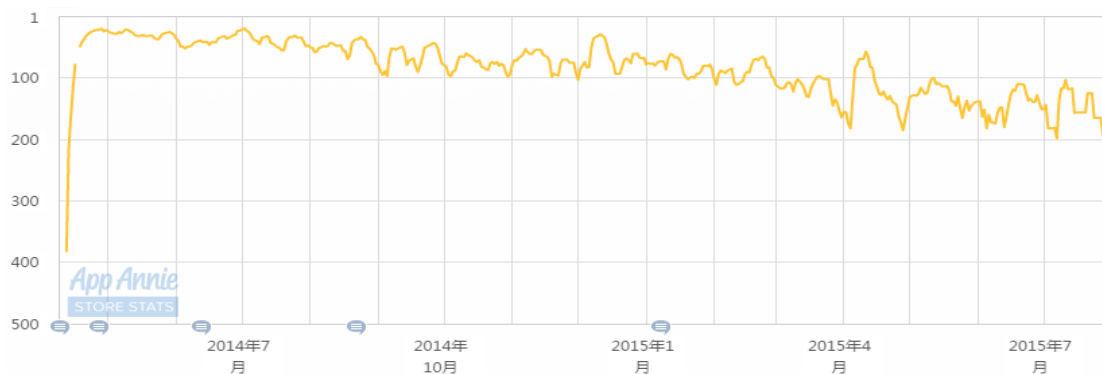
《巨炮连队（坦克风云）》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
香港	15	21
台湾	2	8
新加坡	10	70
马来西亚	15	16
泰国	9	8

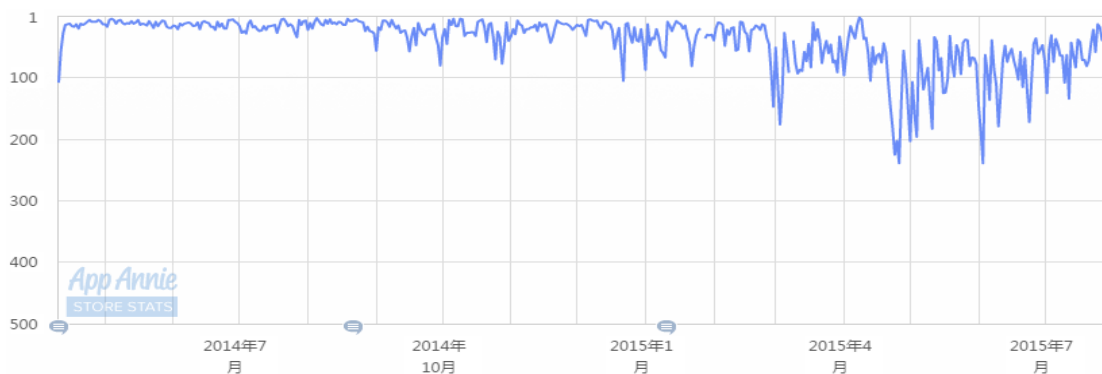
《巨炮连队（坦克风云）》在 App Store 的排名情况（香港）



《巨炮连队 (坦克风云)》在 Google Play 的排名情况 (香港)



《巨炮连队 (坦克风云)》在 App Store 的排名情况 (台湾)

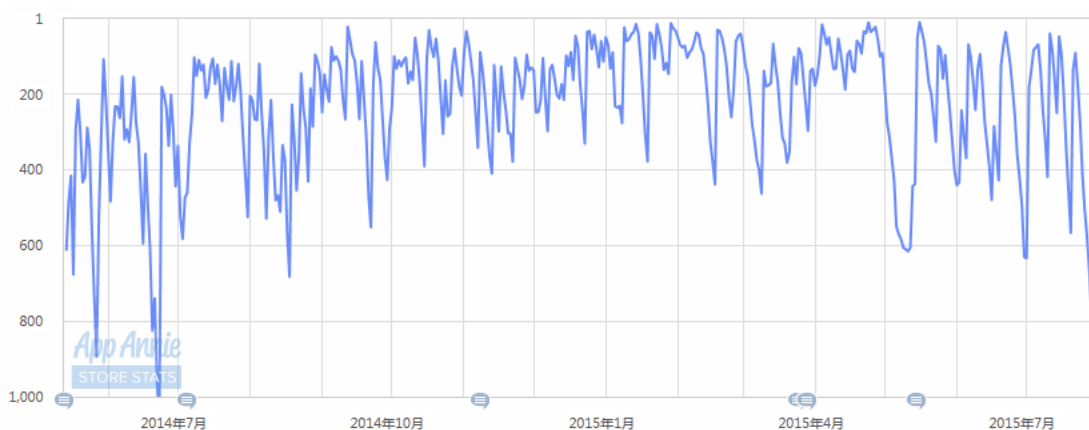


《巨炮连队 (坦克风云)》在 Google Play 的排名情况 (台湾)

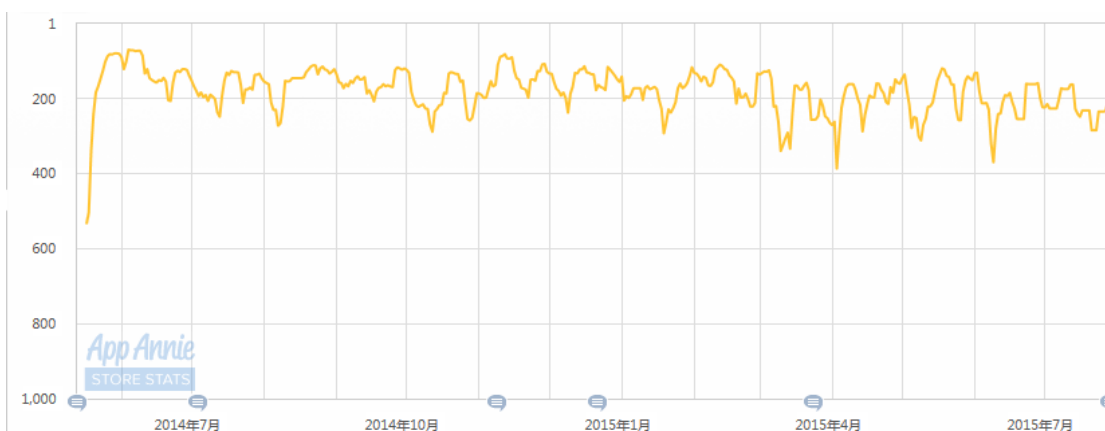


《巨炮连队 (坦克风云)》在 App Store 的排名情况 (新加坡)

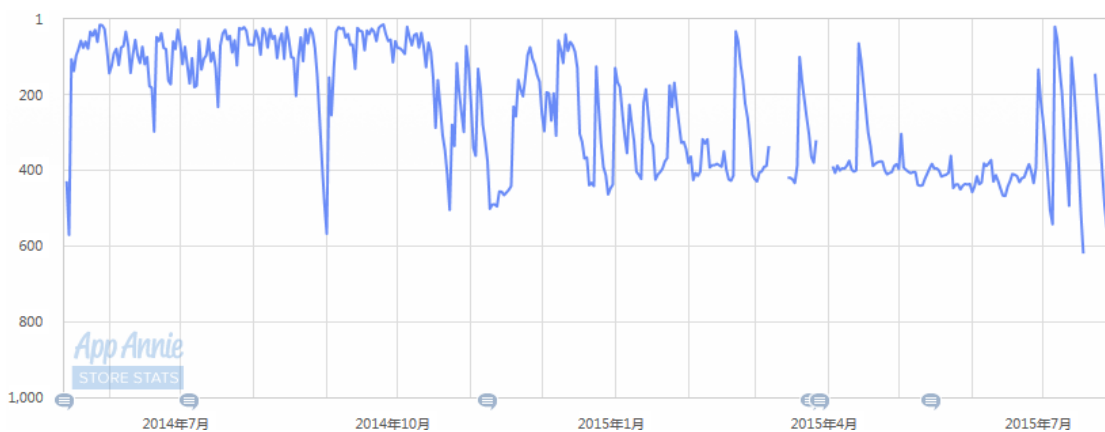




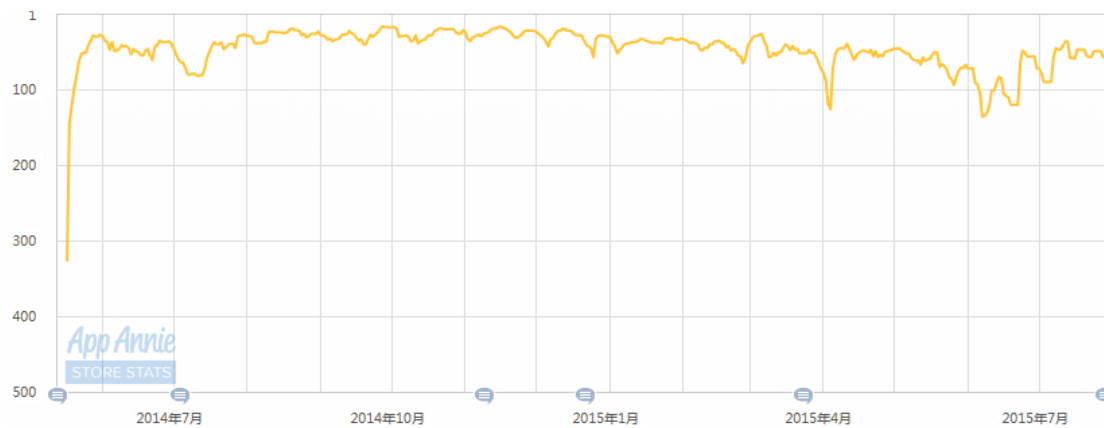
《巨炮连队 (坦克风云)》在 Google Play 的排名情况 (新加坡)



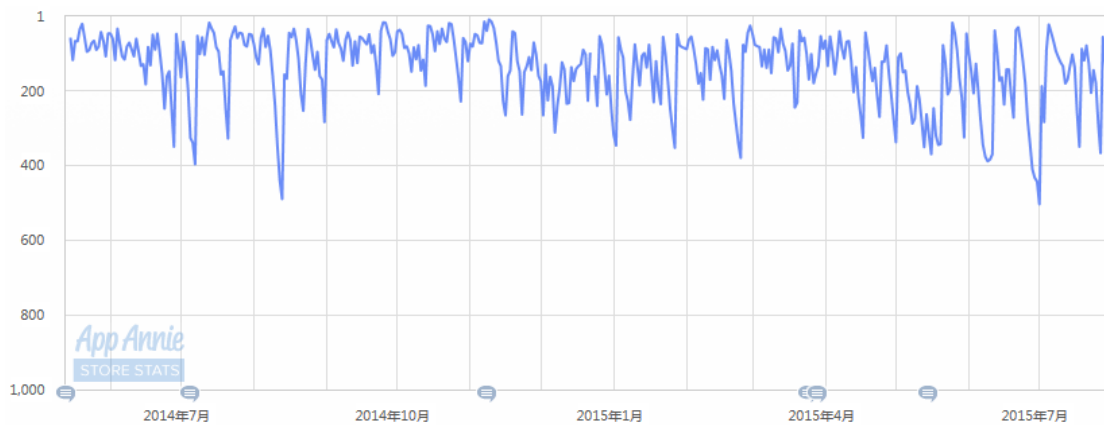
《巨炮连队 (坦克风云)》在 App Store 的排名情况 (马来西亚)



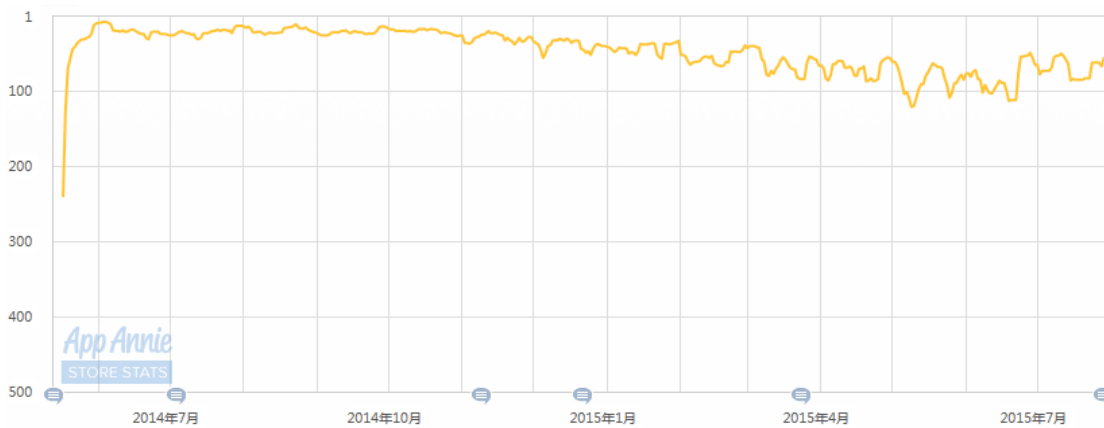
《巨炮连队 (坦克风云)》在 Google Play 的排名情况 (马来西亚)



《巨炮连队（坦克风云）》在 App Store 的排名情况（泰国）



《巨炮连队（坦克风云）》在 Google Play 的排名情况（泰国）



(6) 《妖姬三国》



《妖姬三国》是一款以三国为背景的写实风格的策略卡牌游戏，游戏画面渲染到位，人物刻画精致细腻；香艳的美人系统给玩家带来强烈视觉冲击体验的同时，对战斗策略也发挥不可磨灭的作用，增加了游戏的观赏性和趣味性。主打轻度的不可控回合制战斗模式，极大的解放了玩家的双手，以休闲娱乐为基调俘获玩家的心。游戏以3大推图玩法（征讨、战役、日常互动）为主干，竞技、比武、军团为脉络，武将养成为核心，构造出极强的系统关联性，在具备长游戏生命周期的同时，也提供给玩家明确的游戏目标及不断变强的动力。易幻网络已取得该游戏在港澳台及东南亚地区的独家运营权，游戏上线时间2013年11月。

2013年、2014年及2015年1-7月，《妖姬三国》的主要运营数据如下所示：

指标	2015年1-7月	2014年	2013年
当期流水合计（美元）	3,848,595.61	13,371,740.64	2,279,511.07
期末累计注册用户数（人）	2,313,971	1,968,785	496,428
当期月均付费用户数（人）	4,131	8,153	14,542
当期月均活跃用户数（人）	80,154	181,070	235,540
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	133	143	56

2013年、2014年及2015年1-7月，《妖姬三国》付费玩家的地域分布如下：

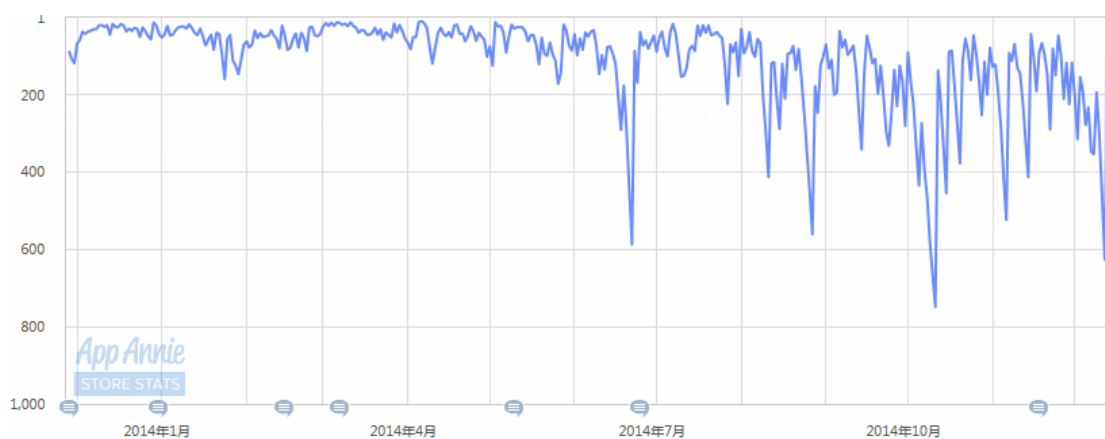
时间	2015年1-7月	2014年	2013年
台湾	-	58.4%	94.3%
香港	-	3.9%	4.6%
马来西亚	14.7%	10.9%	-
泰国	16.2%	10.1%	-
新加坡	10.8%	6.8%	-
印度尼西亚	23.9%	2.9%	-
美国	18.8%	-	-
澳大利亚	4.8%	-	-

时间	2015年1-7月	2014年	2013年
加拿大	3.9%	-	-
其他	6.9%	7.1%	1.1%
合计	100%	100%	100%

《妖姬三国》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
香港	13	33
台湾	2	26
新加坡	2	7
马来西亚	2	4
泰国	7	9
印度尼西亚	3	9

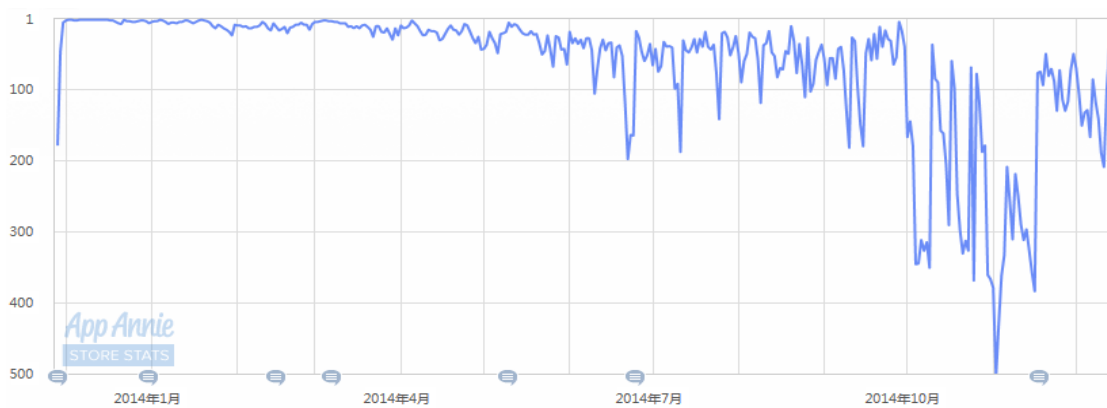
《妖姬三国》在 App Store 的排名情况（香港）



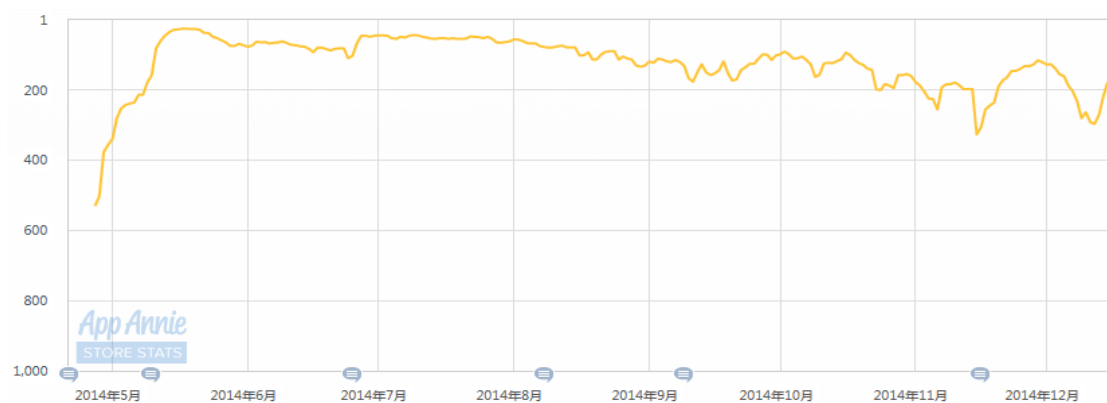
《妖姬三国》在 Google Play 的排名情况（香港）



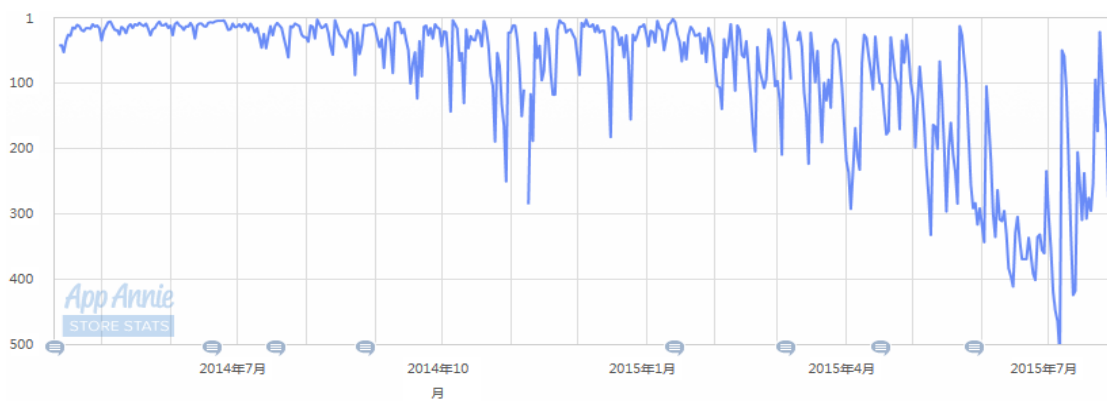
《妖姬三国》在 App Store 的排名情况（台湾）



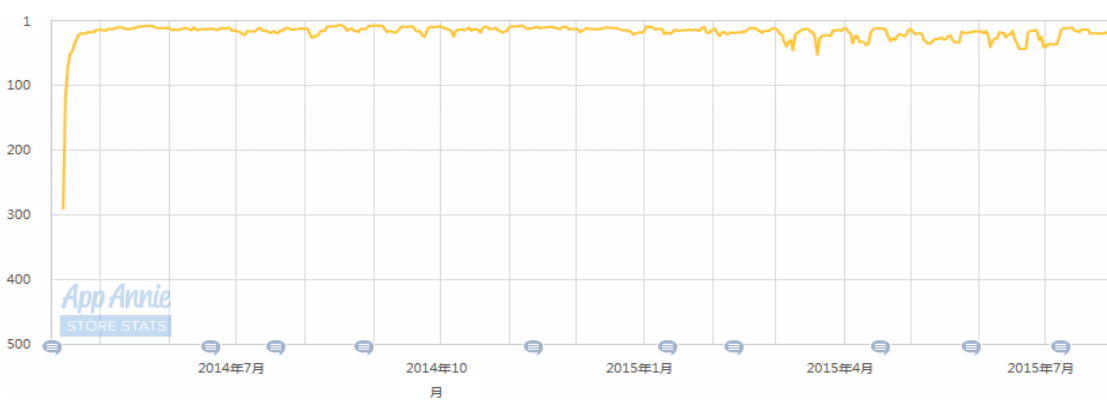
《妖姬三国》在 Google Play 的排名情况（台湾）



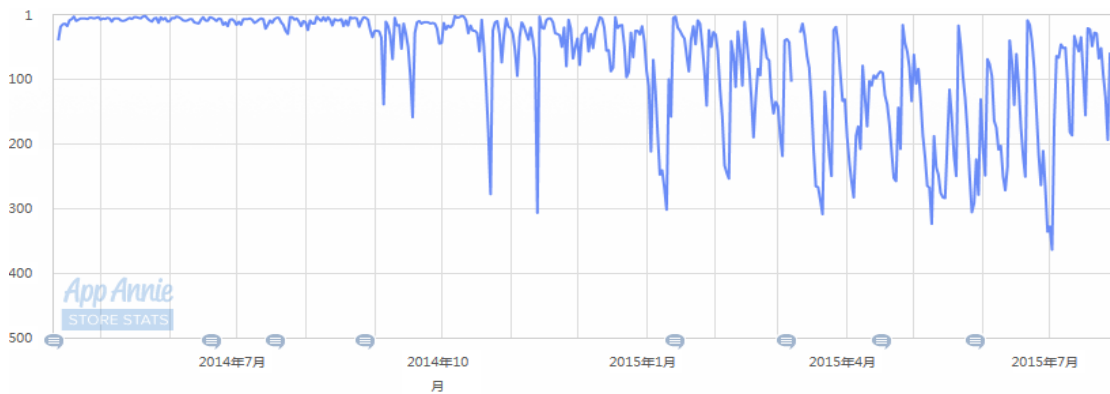
《妖姬三国》在 App Store 的排名情况（新加坡）



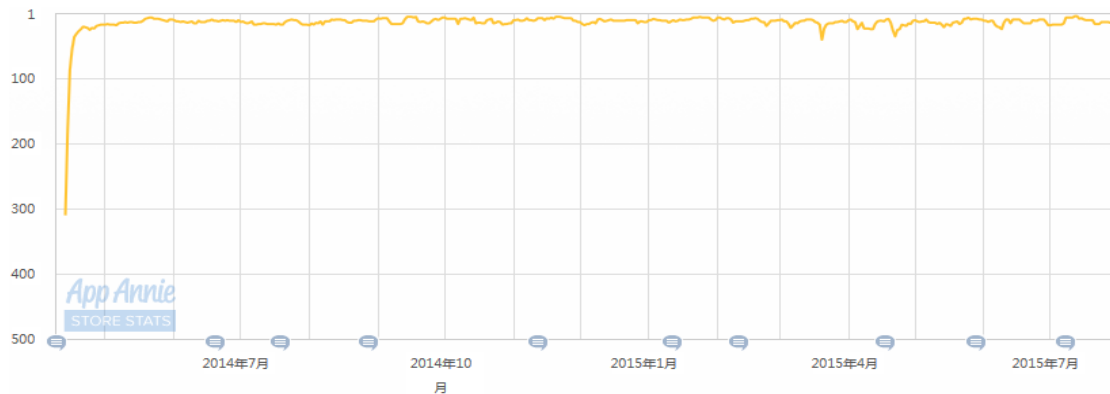
《妖姬三国》在 Google Play 的排名情况（新加坡）



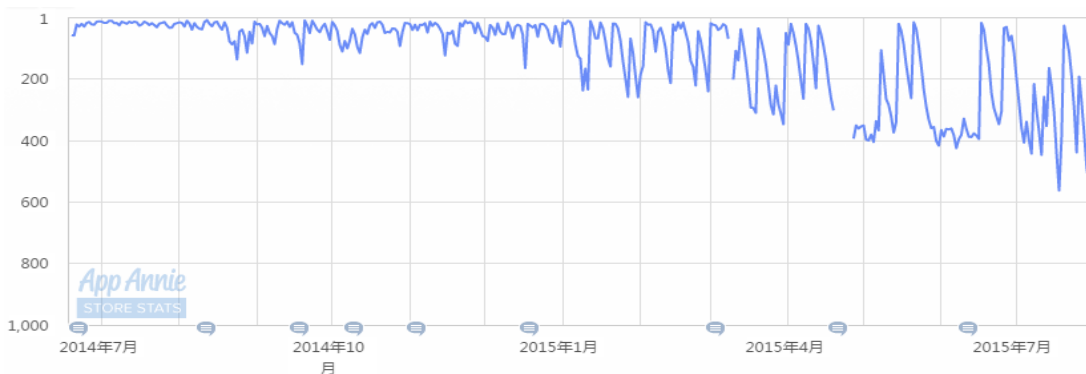
《妖姬三国》在 App Store 的排名情况（马来西亚）



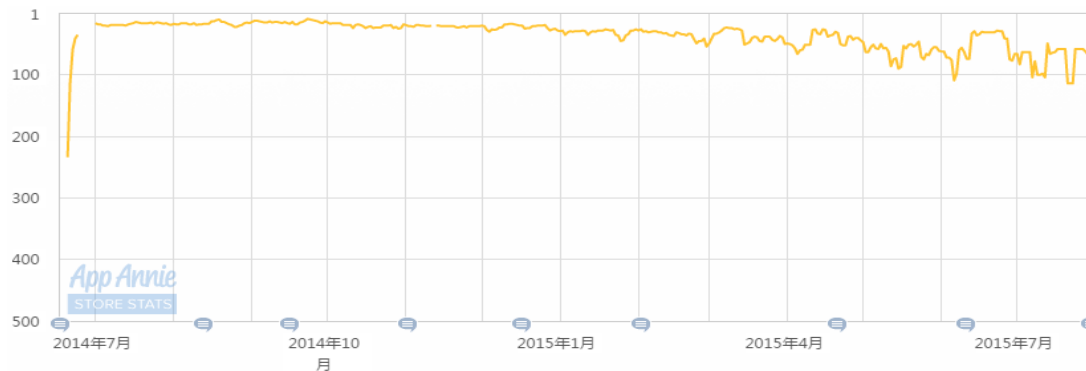
《妖姬三国》在 Google Play 的排名情况（马来西亚）



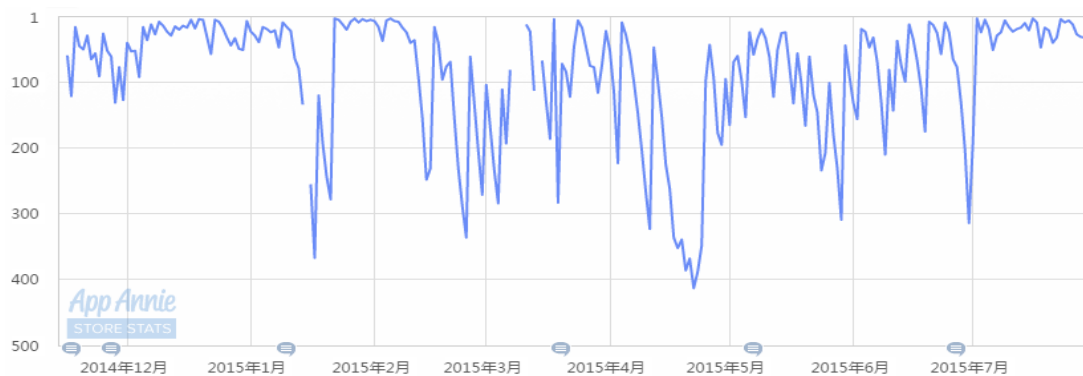
《妖姬三国》在 App Store 的排名情况（泰国）



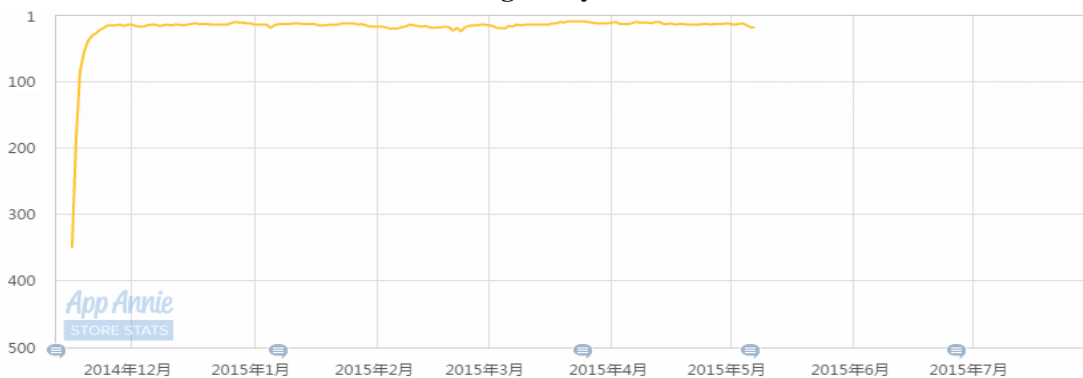
《妖姬三国》在 Google Play 的排名情况（泰国）



《妖姬三国》在 App Store 的排名情况（印尼）



《妖姬三国》在 Google Play 的排名情况（印尼）



(7) 《笑傲三国》



《笑傲三国》是一款三国题材的SLG。Q版模型结合古老中国风，略有韵味，战斗打击及技能特效表现相对简洁，整体视觉体验尚可。游戏玩法以城建发展、武将养成以及玩家对抗为主，整体沿用《卧龙吟》框架，武将可以升级、培养、转生，也可以强化装备、升级阵型、科技等，养成玩法较多，深度足。战斗采用九宫格棋盘回合制形式，尽显中国文化特色，策略性强。互动以竞技场、资源战、掠夺、军团战、国战和跨服战等多样化的互动模块为主。游戏基础品质尚可，基础框架扎实，玩法得到市场的验证，符合玩家的需求。易幻网络已取得该游戏在港澳台、东南亚地区及韩国的独家运营权，游戏在港澳台、东南亚地区上线时间 2013 年 1 月，韩国上线时间 2013

年6月。

2013年、2014年及2015年1-7月,《笑傲三国》的主要运营数据如下所示:

指标	2015年1-7月	2014年	2013年
当期流水合计(美元)	2,197,065.33	7,396,298.04	8,087,044.56
期末累计注册用户数(人)	667,936	653,598	434,150
当期月均付费用户数(人)	1,239	2,437	3,979
当期月均活跃用户数(人)	10,877	33,294	79,783
付费玩家月均消费值 ARPPU(美元)	256	267	168

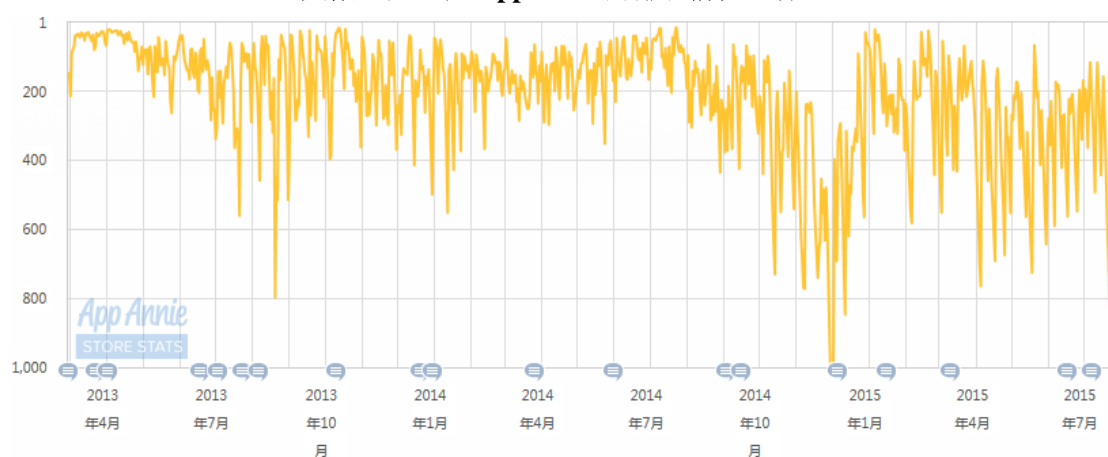
2013年、2014年及2015年1-7月,《笑傲三国》付费玩家的地域分布如下:

时间	2015年1-7月	2014年	2013年
台湾	28.3%	24.8%	40.7%
韩国	19.4%	24.5%	27.4%
马来西亚	25.6%	26.3%	17.8%
香港	7.4%	6.1%	6.0%
新加坡	11.8%	10.4%	5.1%
其他	7.5%	7.9%	3.0%
合计	100%	100%	100%

《笑傲三国》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示:

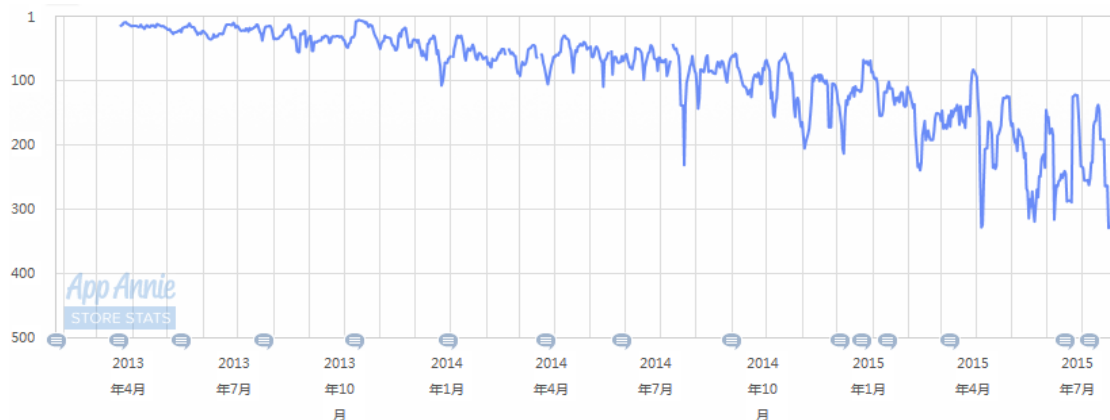
主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
香港	17	6
台湾	9	6
韩国	7	44
新加坡	7	7
马来西亚	2	3

《笑傲三国》在 App Store 的排名情况(香港)

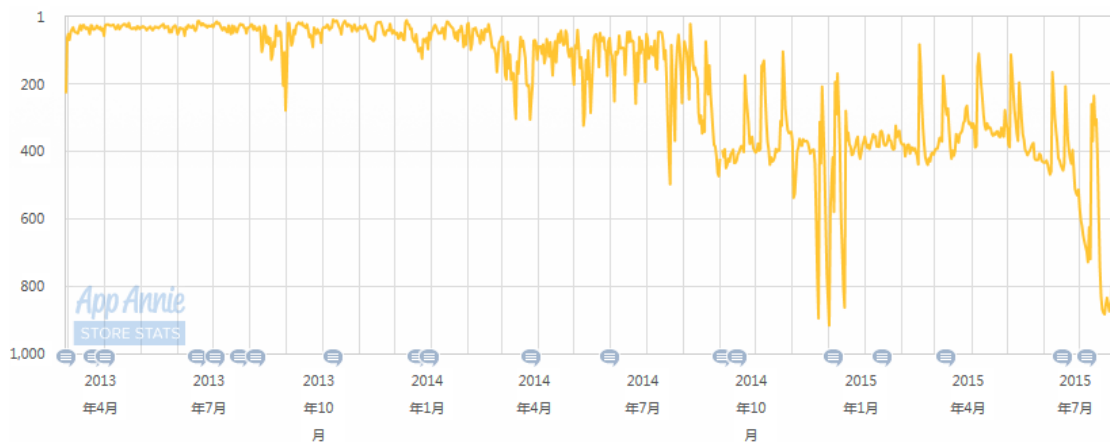


《笑傲三国》在 Google Play 的排名情况(香港)

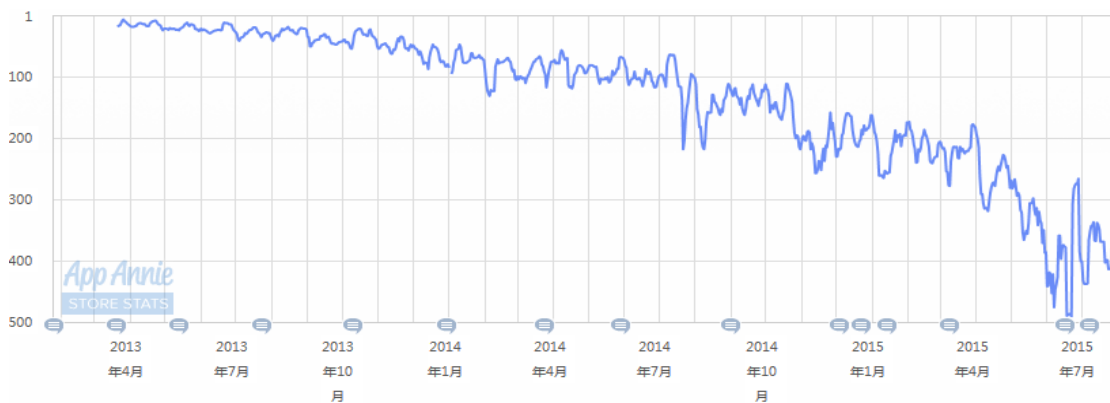




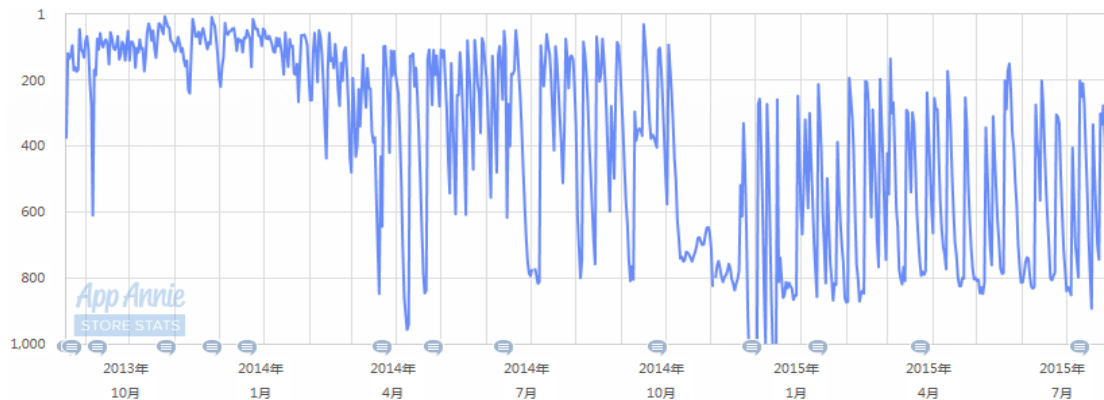
《笑傲三国》在 App Store 的排名情况（台湾）



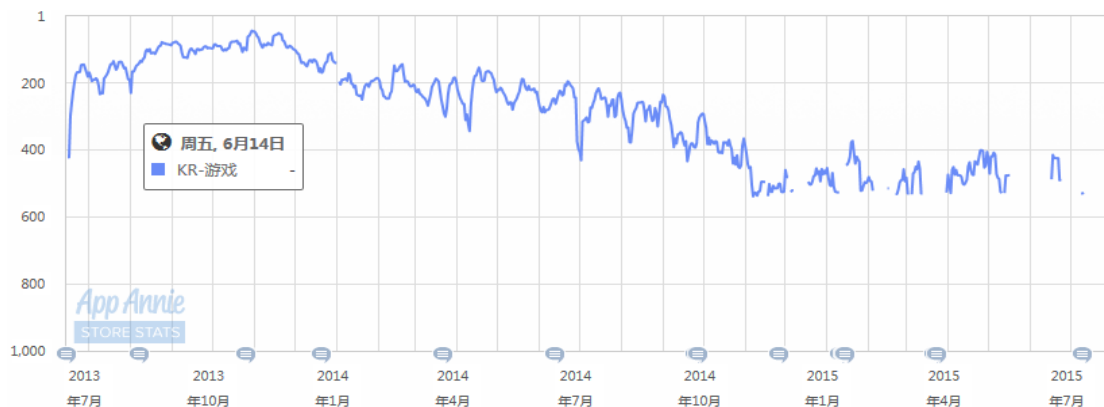
《笑傲三国》在 Google Play 的排名情况（台湾）



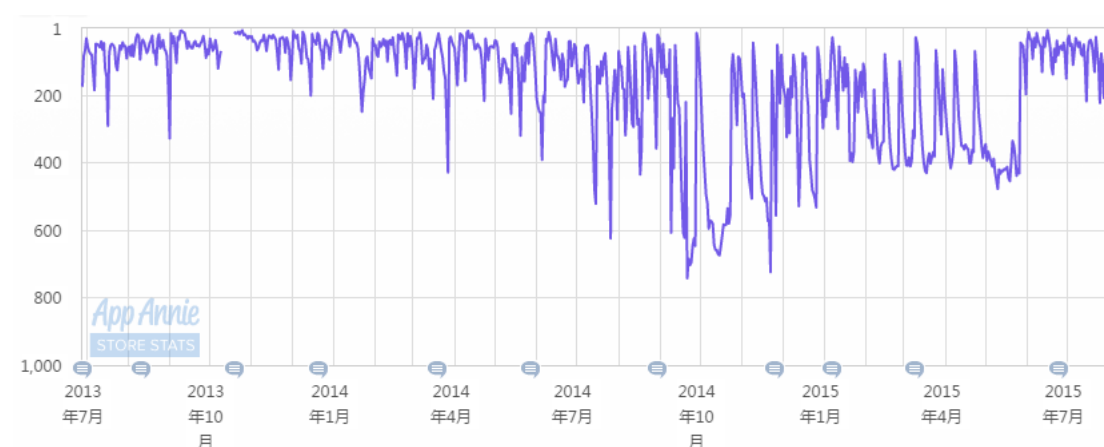
《笑傲三国》在 App Store 的排名情况（韩国）



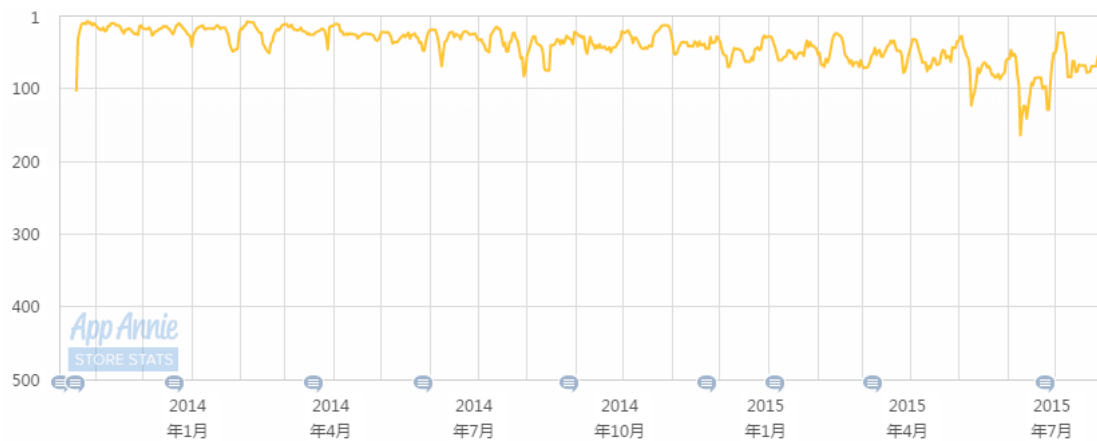
《笑傲三国》在 Google Play 的排名情况（韩国）



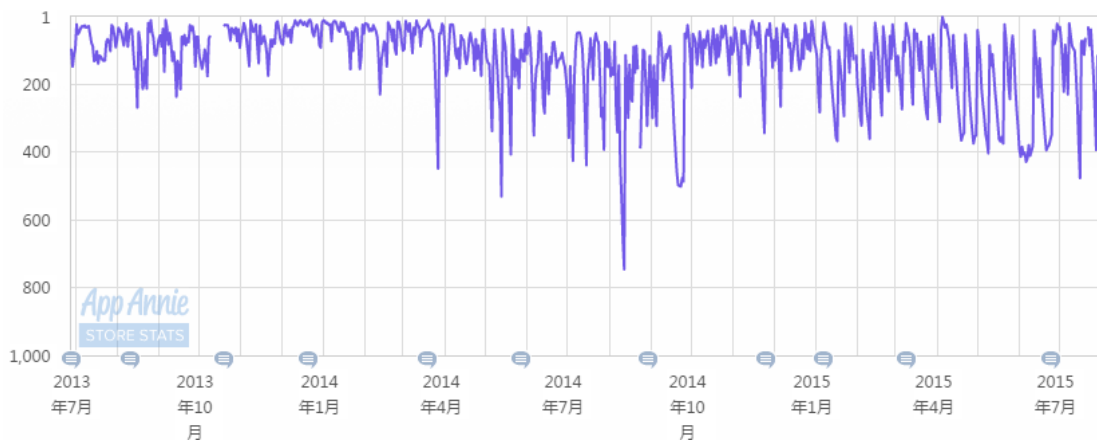
《笑傲三国》在 App Store 的排名情况（新加坡）



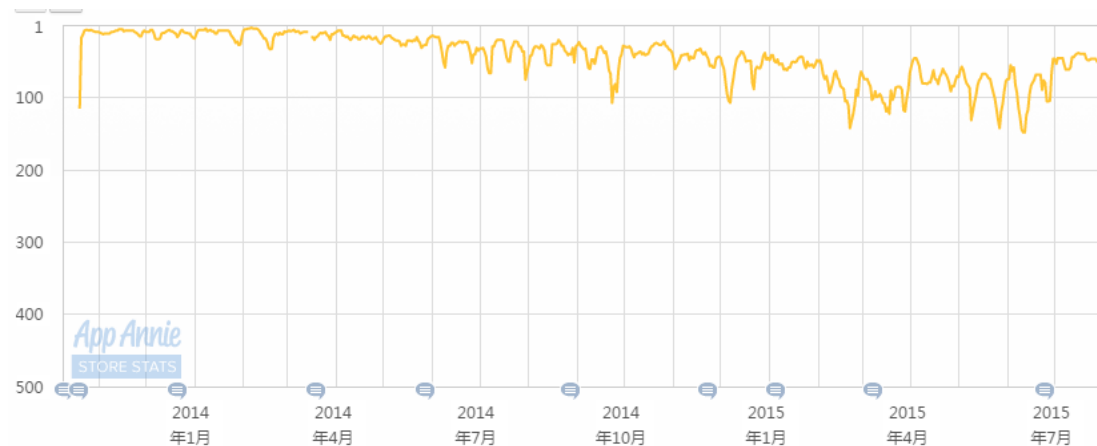
《笑傲三国》在 Google Play 的排名情况（新加坡）



《笑傲三国》在 App Store 的排名情况（马来西亚）



《笑傲三国》在 Google Play 的排名情况（马来西亚）



(8) 《名将争霸（君临天下）》



《名将争霸（君临天下）》是一款以三国为题材的 COC 游戏。半 Q 半写实画风，武将造型独特，模型特点鲜明，技能特效种类绚丽，士兵模型会随等级提升而改变，整体画面质感表现优秀。游戏玩法与 COC 大致相同，但战斗生还部队可以返回基地，同时强化了武将养成玩法，玩家可以通过抽卡的形式获得武将。武将可以升级、升技能以及合成，玩家可以通过重生的方式获得同星的其他武将，限时武将对玩家有极大吸引力。互动方式包括好友互送体力、匹配掠夺、群雄争霸、军团以及军团战，互动性优秀。易幻网络已取得该游戏在台湾、韩国的独家运营权，游戏在台湾上线时间 2014 年 8 月，韩国上线时间 2015 年 3 月。

2014 年及 2015 年 1-7 月，《名将争霸（君临天下）》的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年 1-7 月	2014 年
当期流水合计（美元）	6,632,329.56	1,893,656.42
期末累计注册用户数（人）	594,834	238,309
当期月均付费用户数（人）	12,273	4,833
当期月均活跃用户数（人）	93,640	69,956
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	87	75

2014 年及 2015 年 1-7 月，《名将争霸（君临天下）》付费玩家的地域分布如下：

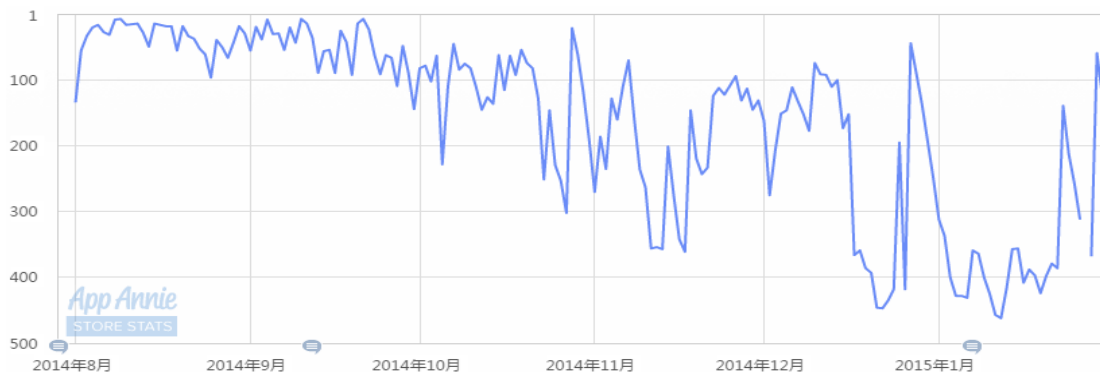
时间	2015 年 1-7 月	2014 年
台湾	13.6%	98.0%
韩国	83.9%	-
其他	2.5%	2.0%
合计	100%	100%

《名将争霸（君临天下）》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
--------	----------------	------------------

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
台湾	7	11
韩国	5	23

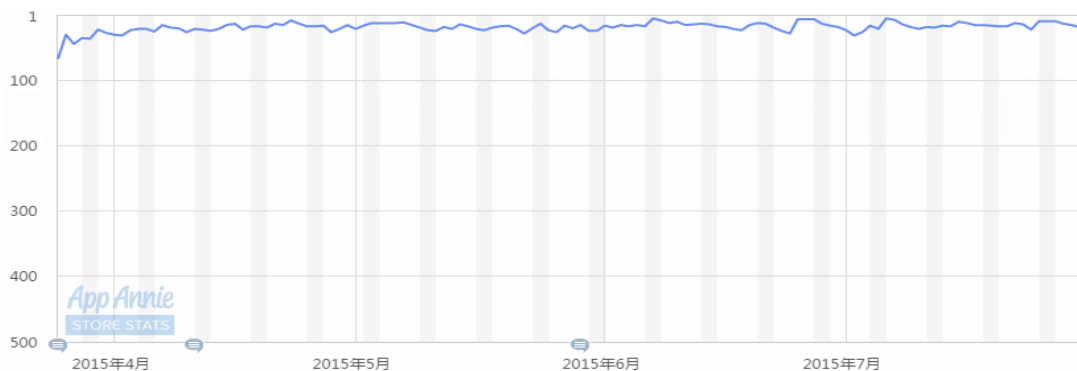
《名将争霸（君临天下）》在 App Store 的排名情况（台湾）



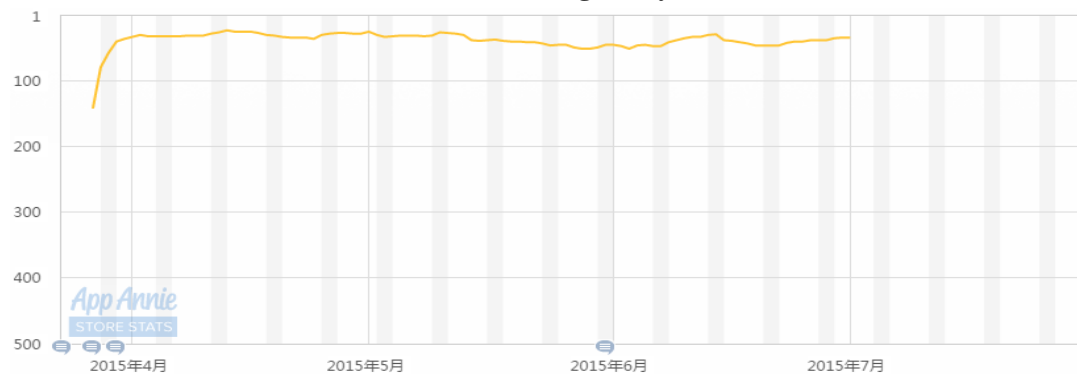
《名将争霸（君临天下）》在 Google Play 的排名情况（台湾）



《名将争霸（君临天下）》在 App Store 的排名情况（韩国）



《名将争霸（君临天下）》在 Google Play 的排名情况（韩国）



## (9) 《大富豪 2》



《大富豪 2》是一款商战沙盘手游，玩家可以在游戏中体验到最真实的商海风云。画面分辨率高，色彩感强，建筑模型丰富，视角可缩放。游戏系统庞大，经营模式多样，包括公司建设、员工建设、员工养成、店铺投资、特殊建筑建设等，可玩性强。养成模块以员工养成为主，包括进修、培训、深造、沟通、技能等多种模式。交互玩法以个人合作/竞争、商会系统及贸易系统，交互性较强。易幻网络已取得该游戏在港澳台、东南亚地区和韩国的独家运营权，游戏在港澳台、东南亚地区上线时间 2015 年 6 月，韩国上线时间 2015 年 8 月。

2014 年及 2015 年 1-7 月，《大富豪 2》的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年 1-7 月
当期流水合计（美元）	1,658,708.63
期末累计注册用户数（人）	676,543
当期月均付费用户数（人）	18,839
当期月均活跃用户数（人）	462,621
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	38

2015 年 1-7 月，《大富豪 2》付费玩家的地域分布如下：

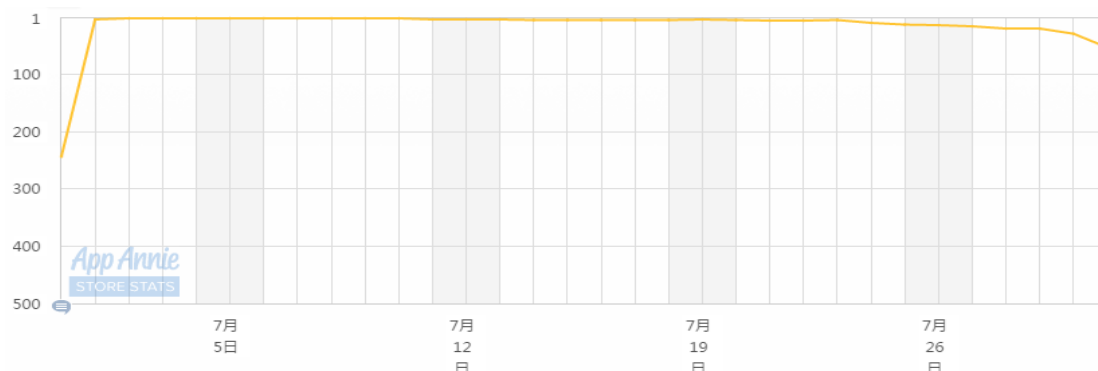
时间	2015 年 1-7 月
台湾	55.5%
香港	21.1%
马来西亚	17.0%
其他	6.5%
合计	100%

《大富豪 2》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

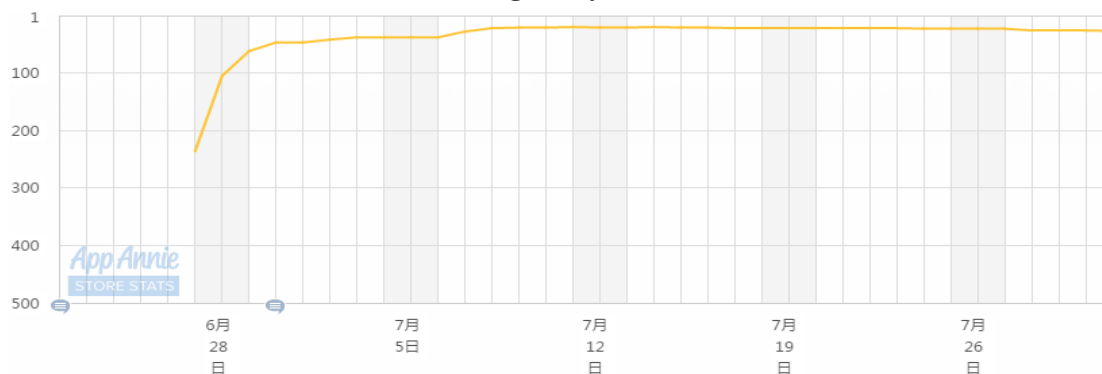
主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
--------	----------------	------------------

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
香港	1	19
台湾	6	72
新加坡	4	29
马来西亚	3	9

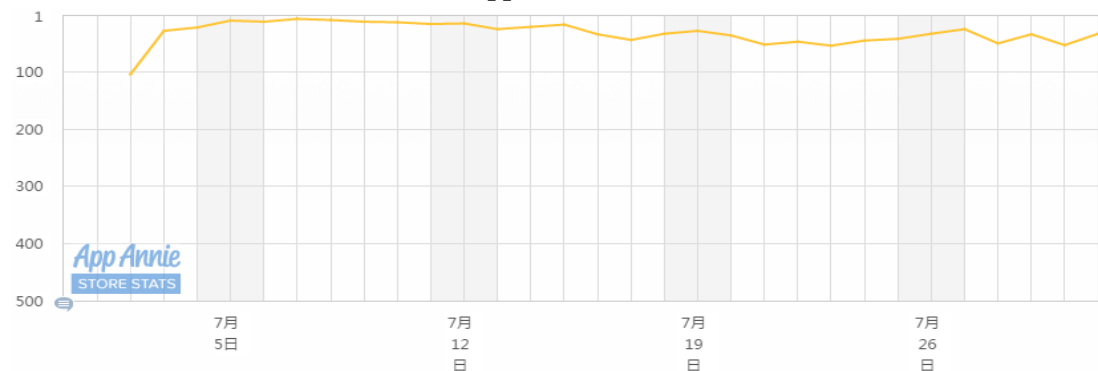
《大富豪 2》在 App Store 的排名情况（香港）



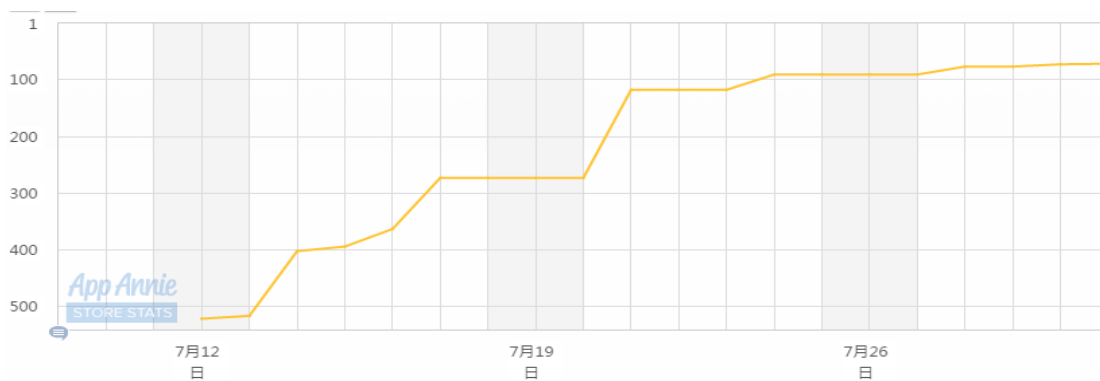
《大富豪 2》在 Google Play 的排名情况（香港）



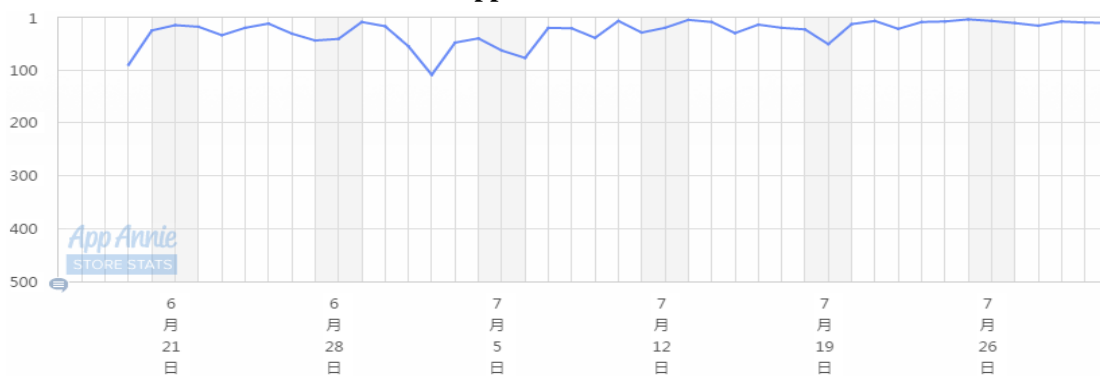
《大富豪 2》在 App Store 的排名情况（台湾）



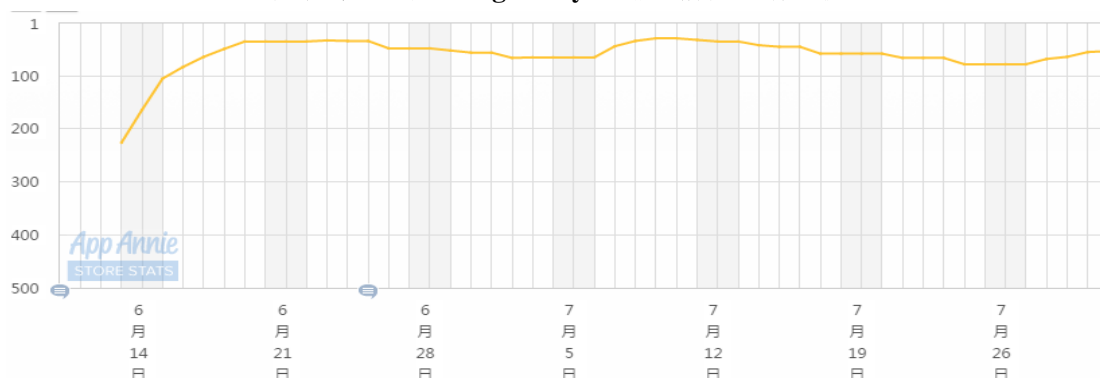
《大富豪 2》在 Google Play 的排名情况（台湾）



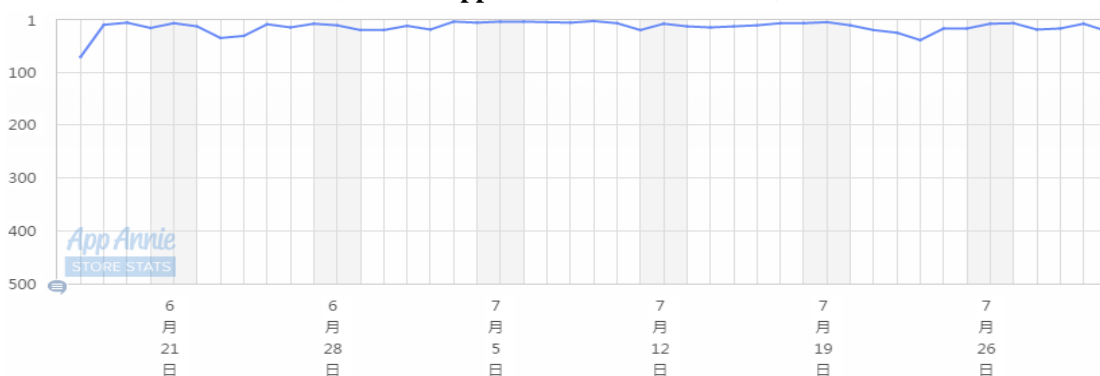
《大富豪 2》在 App Store 的排名情况 (新加坡)



《大富豪 2》在 Google Play 的排名情况 (新加坡)

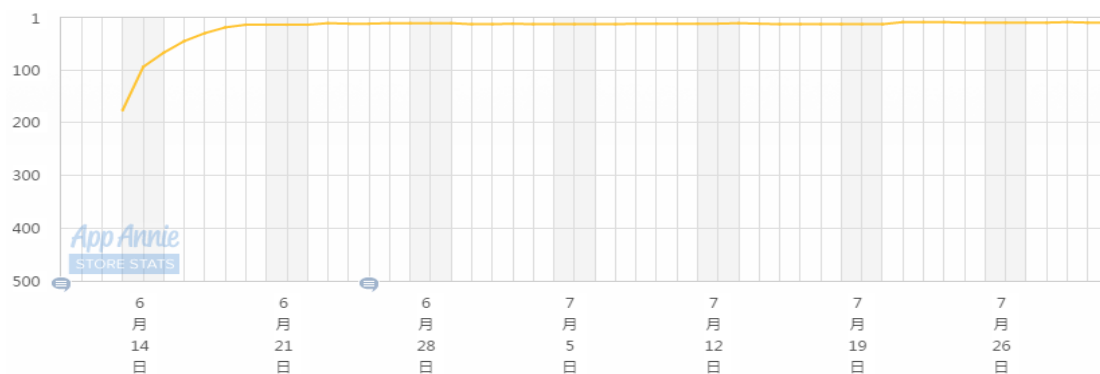


《大富豪 2》在 App Store 的排名情况 (马来西亚)



《大富豪 2》在 Google Play 的排名情况 (马来西亚)





(10) 《战神黎明》



《战神黎明》一款以希腊神话为故事背景的手势操作 ARPG 手游。游戏采用欧美写实风格，3D 建模精致，带有丰富的时装、坐骑、羽翼及宠物元素，个性化表现突出。游戏摒弃了传统的摇杆操控，简单的手指滑动操作让玩家的双手得到了解放，操作简单爽快，连击 COMBO 不再是问题，同时闪避、突进等实时 QTE 玩法的融入也大幅提升了战斗的可操作性。养成方面，游戏围绕装备、技能、守护神（助战伙伴）、坐骑、羽翼、守护精灵、女神、PK 套装等项目展开，养成覆盖面广，深入充足，各养成素材可从日常活动玩法中获得，系统关联性较强。互动方面，好友、竞技场、联盟争霸、诸神之战、神坛掠夺、组队副本、组队 BOSS、跨服实时 PK 应有尽有，玩家间的联系紧密。游戏消费点多样，作用实在，消费对战力的提升大。综合而言，游戏品质突出，战斗表现出色，特效华丽，整体框架完善，可玩性高，是一款优秀产品。易幻网络已取得该游戏在全球英文地区及港澳台地区的独家运营权，游戏上线时间 2014 年 12 月。

2014 年及 2015 年 1-7 月，《战神黎明》的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年 1-7 月	2014 年
----	--------------	--------

指标	2015年1-7月	2014年
当期流水合计（美元）	7,233,468.54	1,685,800.57
期末累计注册用户数（人）	781,337	541,519
当期月均付费用户数（人）	7,920	27,508
当期月均活跃用户数（人）	76,890	541,487
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	137	61

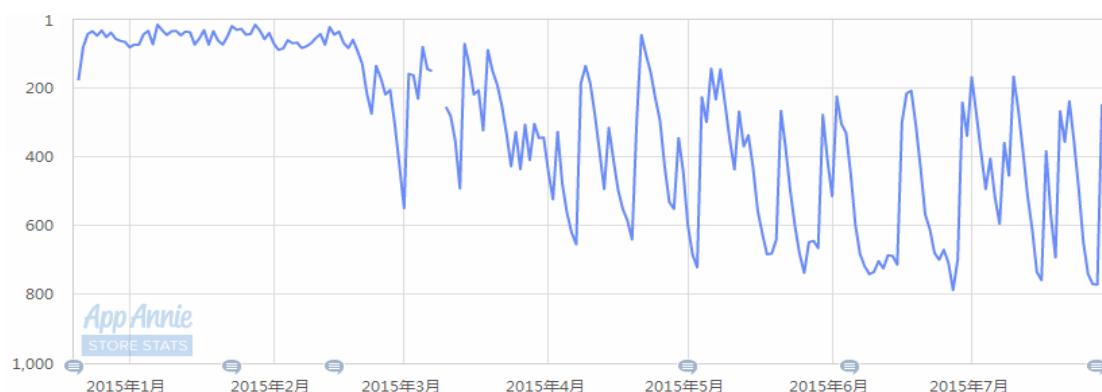
2014年及2015年1-7月，《战神黎明》付费玩家的地域分布如下：

时间	2015年1-7月	2014年
台湾	93.3%	93.6%
香港	6.0%	5.8%
其他	0.7%	0.6%
合计	100%	100%

《战神黎明》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
香港	15	17
台湾	4	5

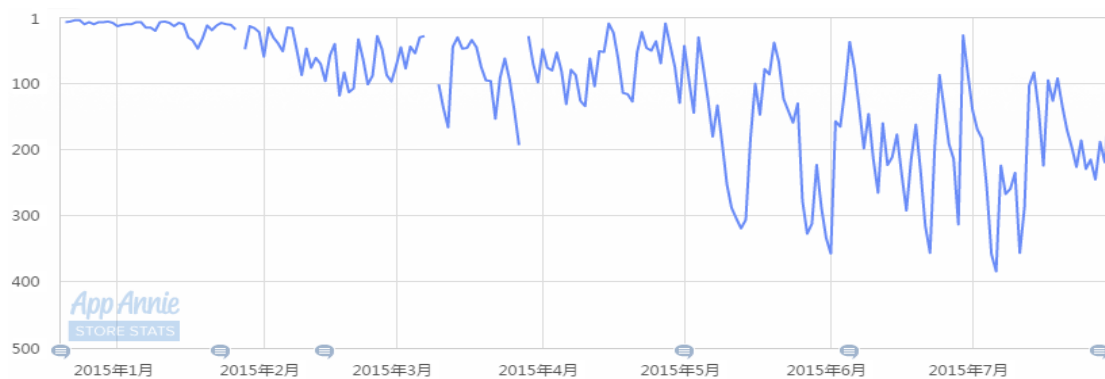
《战神黎明》在 App Store 的排名情况（香港）



《战神黎明》在 Google Play 的排名情况（香港）



《战神黎明》在 App Store 的排名情况（台湾）



《战神黎明》在 Google Play 的排名情况（台湾）



## (11) 《蜀山奇缘》



《蜀山奇缘》是一款仙侠题材的角色扮演类手游。游戏画质优秀，人物建模精美，场景种类多样，丰富的剧情将带领玩家走进一个神奇的仙侠世界。游戏的操作方式结合了虚拟摇杆与点触操控，简单却又不失操作性。炫酷的技能特效将整个战斗体验提升到了极致，视觉体验相当出色。丰富的养成元素会让玩家沉溺其中，法器、妖魔志、五行八卦等多种的养成点可以为玩家的角色提升大量的战斗力打败对手和敌人。各种互动玩法将玩家及其朋友紧密的联系在一次，玩家也可以在跨服 PK 中显现出极强的

战斗力，统治整个仙侠世界！玩家还可以选择和朋友们一次送鲜花、摇骰子等，趣味性十足。这款产品庞大的玩法架构，优秀的画面设计，再结合出色的互动玩法，是一款优秀产品。易幻网络已取得该游戏在东南亚地区的独家运营权，游戏上线时间 2014 年 9 月。

2014 年及 2015 年 1-7 月，《蜀山奇缘》的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年 1-7 月	2014 年
当期流水合计（美元）	3,921,293.49	1,311,646.09
期末累计注册用户数（人）	270,646	205,926
当期月均付费用户数（人）	5,295	2,056
当期月均活跃用户数（人）	108,166	97,509
付费玩家月均消费值 ARPPU（美元）	107	155

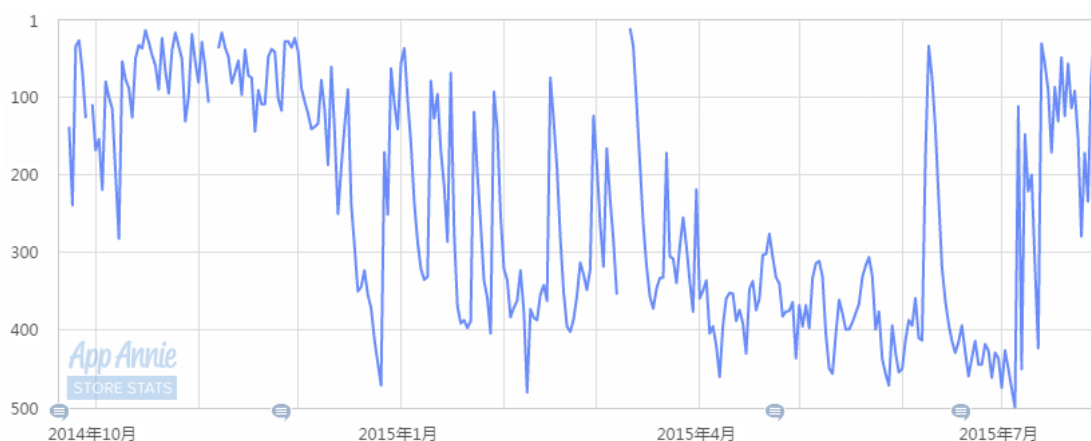
2014 年及 2015 年 1-7 月，《蜀山奇缘》付费玩家的地域分布如下：

时间	2015 年 1-7 月	2014 年
马来西亚	16.0%	53.3%
泰国	77.1%	22.3%
新加坡	3.1%	14.6%
其他	3.8%	9.8%
合计	100%	100%

《蜀山奇缘》在主要运营区域 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
新加坡	11	18
马来西亚	2	6
泰国	8	12

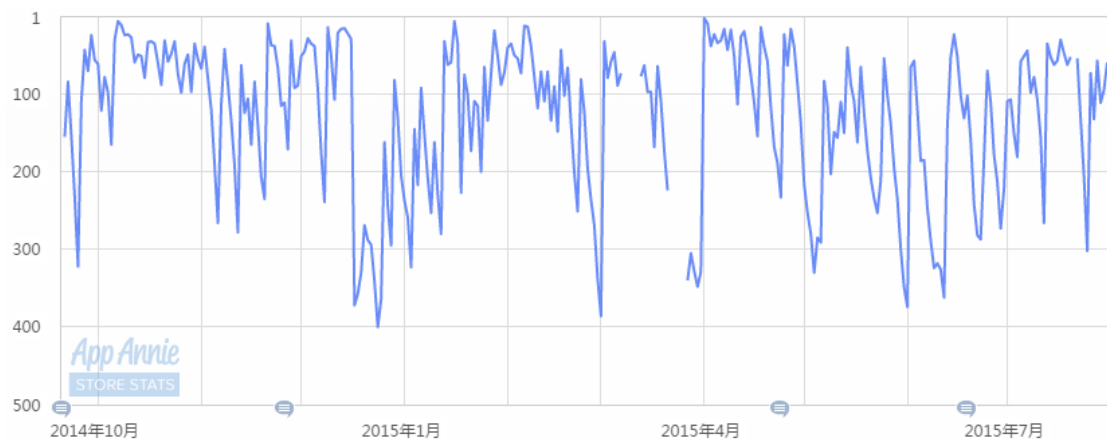
《蜀山奇缘》在 App Store 的排名情况（新加坡）



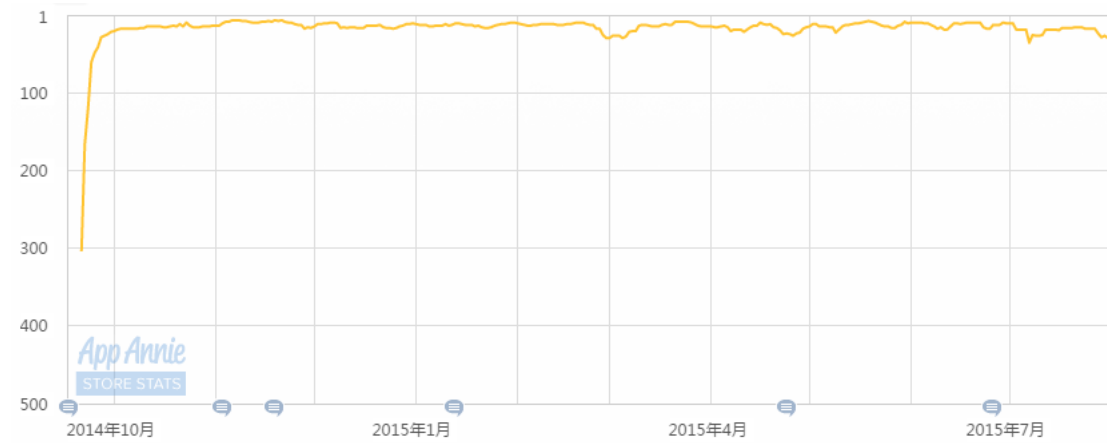
《蜀山奇缘》在 Google Play 的排名情况（新加坡）



《蜀山奇缘》在 App Store 的排名情况（马来西亚）



《蜀山奇缘》在 Google Play 的排名情况（马来西亚）



《蜀山奇缘》在 App Store 的排名情况（泰国）



### 3、主要游戏产品的每月累计玩家数、付费玩家数、活跃用户数和付费用户人均 ARPPU 值及上述指标波动的合理性

移动网络游戏用户群体为手机用户，对于手机用户而言，移动网络游戏以其登陆方便、容易使用、转换成本低等特点能够满足大量手机用户利用碎片化时间的休闲要求和低成本尝试新游戏的消费需求。因此在移动网络游戏推广、运营初期，每月活跃用户数、每月付费用户数、每月流水均呈现快速增长，而随着游戏运营时间的增加，游戏用户可能对该款游戏渐渐失去热度，进而转向其他游戏，因此每月活跃用户数、每月付费用户数和每月流水均随着游戏的运营时间的增长呈一定的下降趋势，但留存下来的游戏用户均为忠实用户，粘性较大且有较强的付费意愿，因此游戏运营中后期，月人均 ARPPU 值会呈现上升趋势。

易幻网络运营的主要游戏产品月活跃用户数、月付费用户数量、月人均 ARPPU 值等指标波动基本符合上述特点，与竞争对手运营的游戏产品各项指标的变动趋势也具有 consistency，但由于一方面易幻网络运营的游戏产品通常区域较多，上线时间各异，此外由于各游戏产品内均会有各自的促销活动等个体化差异，因此各项运营指标的波动有所差异，但总体而言是合理的。

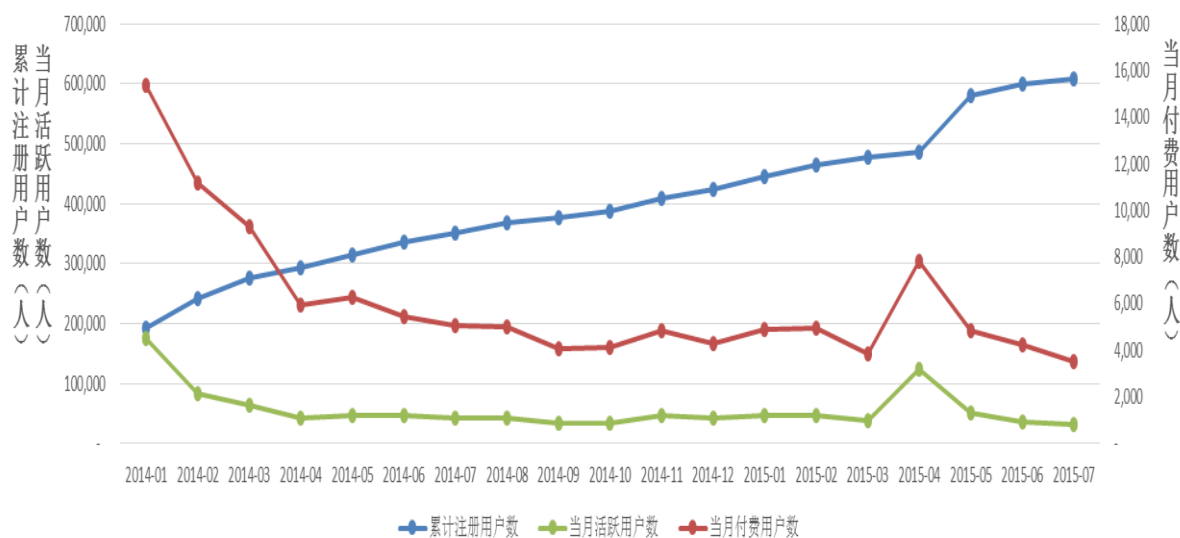
易幻网络运营的主要游戏产品月活跃用户数、月付费用户数量、月人均 ARPPU

值等指标波动的具体波动情况如下：

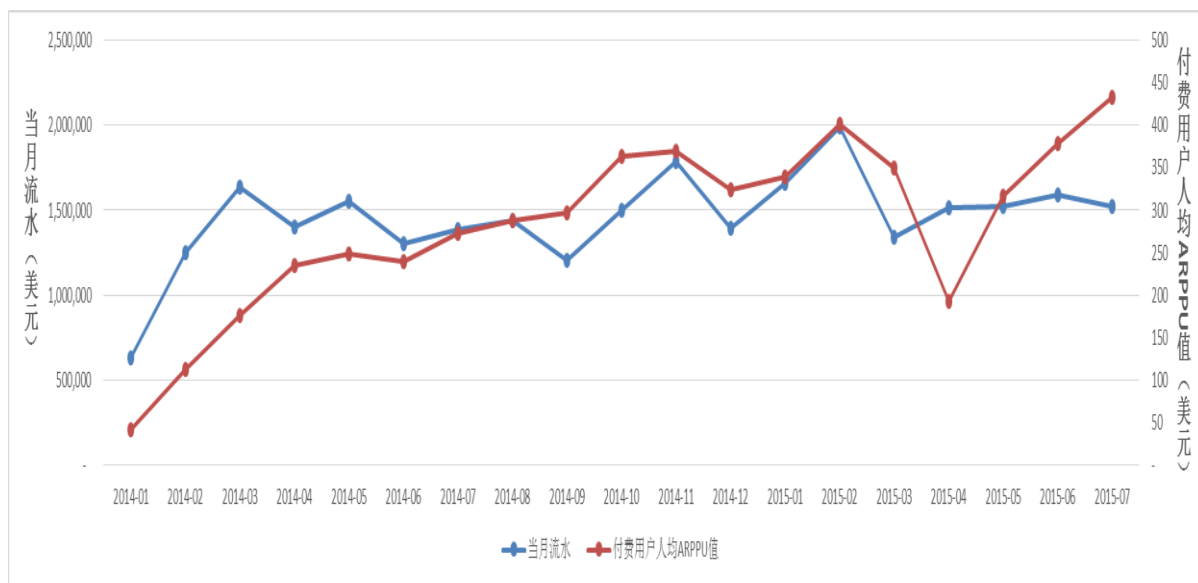
(1) 《三国志 PK（一统天下）》

月份	当月总流水（美元）	累计注册用户数（人）	当月付费玩家数（人）	当月活跃用户数（人）	付费用户人均 ARPPU 值（美元）
2014-01	630,701	191,617	15,385	174,444	41
2014-02	1,254,293	240,926	11,149	82,041	113
2014-03	1,639,185	276,855	9,304	63,301	176
2014-04	1,403,075	292,119	5,953	41,758	236
2014-05	1,555,100	313,580	6,245	46,458	249
2014-06	1,299,958	335,353	5,434	47,090	239
2014-07	1,387,145	351,757	5,079	41,595	273
2014-08	1,442,090	368,883	5,005	42,791	288
2014-09	1,208,094	377,156	4,073	34,059	297
2014-10	1,497,097	386,887	4,126	34,493	363
2014-11	1,788,272	408,913	4,838	47,293	370
2014-12	1,395,948	424,550	4,297	41,608	325
2015-01	1,658,714	445,605	4,897	47,232	339
2015-02	1,990,598	465,570	4,967	46,947	401
2015-03	1,339,027	476,850	3,836	38,773	349
2015-04	1,515,723	486,175	7,835	123,849	193
2015-05	1,522,224	580,497	4,817	49,872	316
2015-06	1,590,508	599,410	4,199	36,583	379
2015-07	1,523,493	608,501	3,521	32,002	433

《三国志 PK（一统天下）》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



《三国志 PK（一统天下）》每月流水、每月付费用户人均 ARPPU 值情况

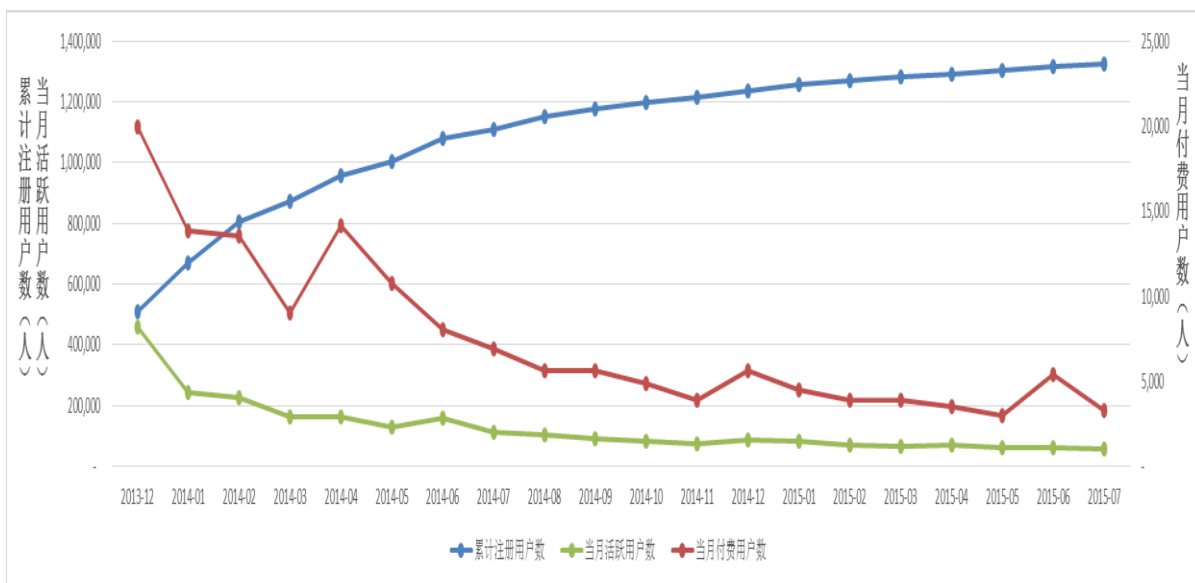


## (2) 《神雕侠侣》

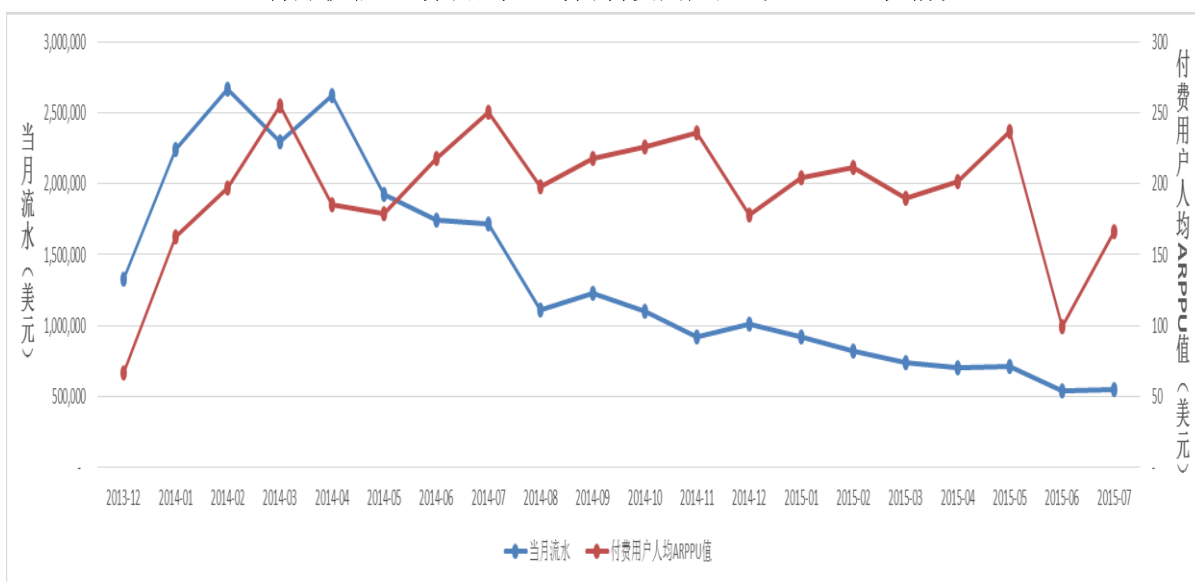
月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2013-12	1,326,766	509,201	19,977	456,887	66
2014-01	2,246,476	668,187	13,813	242,539	163
2014-02	2,669,211	804,138	13,547	226,487	197
2014-03	2,293,309	874,465	8,995	163,031	255
2014-04	2,626,800	958,733	14,181	160,616	185
2014-05	1,925,998	1,004,322	10,742	127,845	179
2014-06	1,743,217	1,079,338	7,997	158,326	218
2014-07	1,720,239	1,111,522	6,876	111,901	250
2014-08	1,107,182	1,152,108	5,586	103,767	198
2014-09	1,230,356	1,177,155	5,640	88,573	218
2014-10	1,096,845	1,198,872	4,848	81,835	226
2014-11	922,094	1,215,303	3,912	73,662	236
2014-12	1,006,508	1,236,025	5,642	85,795	178
2015-01	917,620	1,255,422	4,492	80,392	204
2015-02	819,237	1,269,427	3,867	70,686	212
2015-03	740,608	1,282,054	3,899	65,487	190
2015-04	706,142	1,293,175	3,510	71,290	201
2015-05	707,428	1,303,069	2,987	60,813	237
2015-06	534,828	1,315,099	5,391	59,934	99
2015-07	549,371	1,323,159	3,311	55,040	166

## 《神雕侠侣》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况





《神雕侠侣》每月流水、每月付费用户人均 ARPPU 值情况



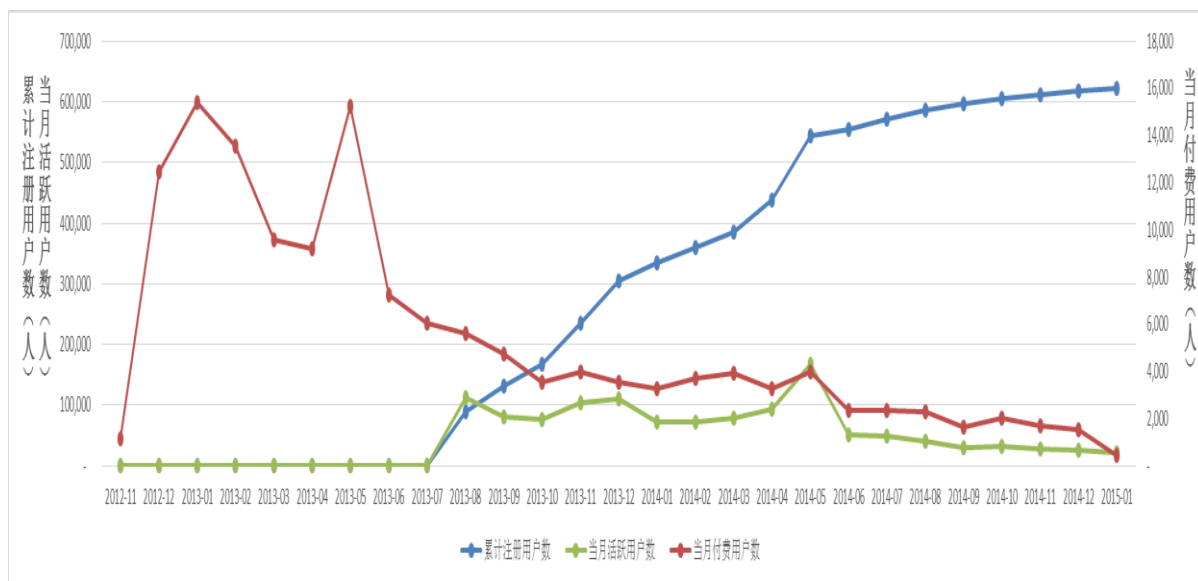
(3) 《重装武士 (英雄战魂)》

月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2012-11	41,298	N/A	1,155	N/A	36
2012-12	536,034	N/A	12,473	N/A	43
2013-01	1,532,620	N/A	15,421	N/A	99
2013-02	1,630,385	N/A	13,534	N/A	120
2013-03	1,537,168	N/A	9,601	N/A	160
2013-04	1,315,122	N/A	9,212	N/A	143
2013-05	1,938,969	N/A	15,241	N/A	127
2013-06	1,125,764	N/A	7,241	N/A	155
2013-07	1,471,302	N/A	6,068	N/A	242

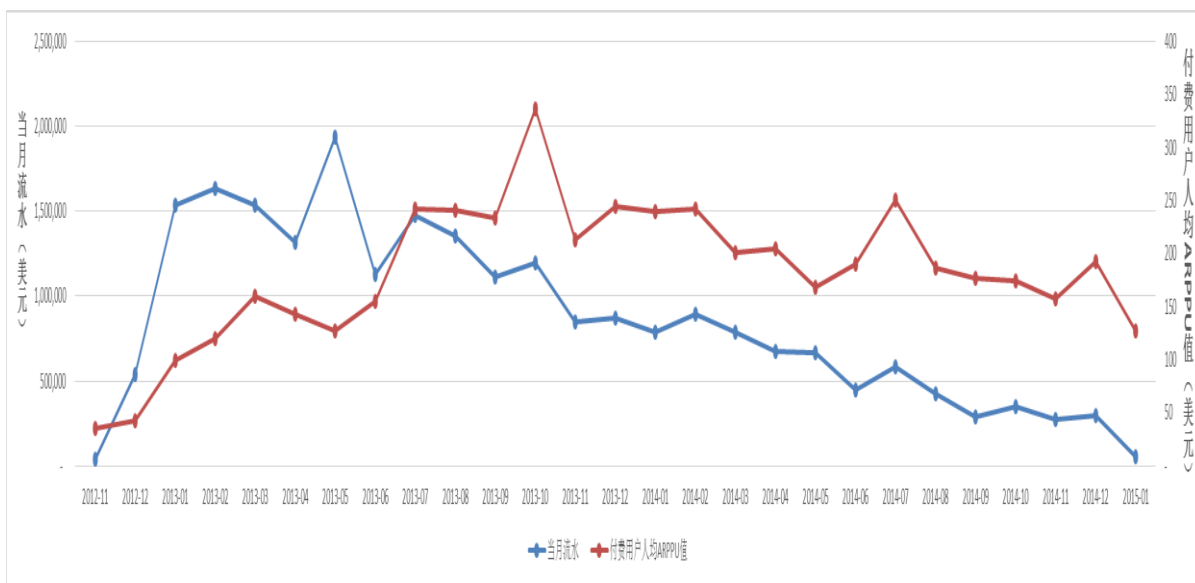
月份	当月总流水(美元)	累计注册用户数(人)	当月付费玩家数(人)	当月活跃用户数(人)	付费用户人均 ARPPU 值(美元)
2013-08	1,351,267	89,917	5,599	111,547	241
2013-09	1,113,822	132,528	4,757	80,727	234
2013-10	1,191,703	166,577	3,549	76,029	336
2013-11	846,530	234,926	3,984	103,943	212
2013-12	868,145	305,102	3,555	110,079	244
2014-01	788,294	333,752	3,298	72,799	239
2014-02	893,807	359,946	3,696	71,496	242
2014-03	784,810	384,958	3,905	78,263	201
2014-04	674,585	438,452	3,298	92,506	205
2014-05	670,000	542,914	3,970	167,836	169
2014-06	445,677	554,363	2,338	51,151	191
2014-07	583,340	572,308	2,326	48,099	251
2014-08	425,434	586,688	2,278	40,163	187
2014-09	289,275	595,967	1,636	30,977	177
2014-10	349,190	605,318	2,003	32,573	174
2014-11	270,688	611,921	1,713	28,571	158
2014-12	297,812	617,686	1,544	26,040	193
2015-01	54,464	621,281	429	20,661	127

注：《重装武士》上线时间较早，早期后台不完善，造成部分数据缺失，《重装武士》从上线至 2013 年 7 月的注册用户数量和活跃用户数量无法获取，导致 2013 年 7 月后累计注册用户数比实际数偏小。

《重装武士（英雄战魂）》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



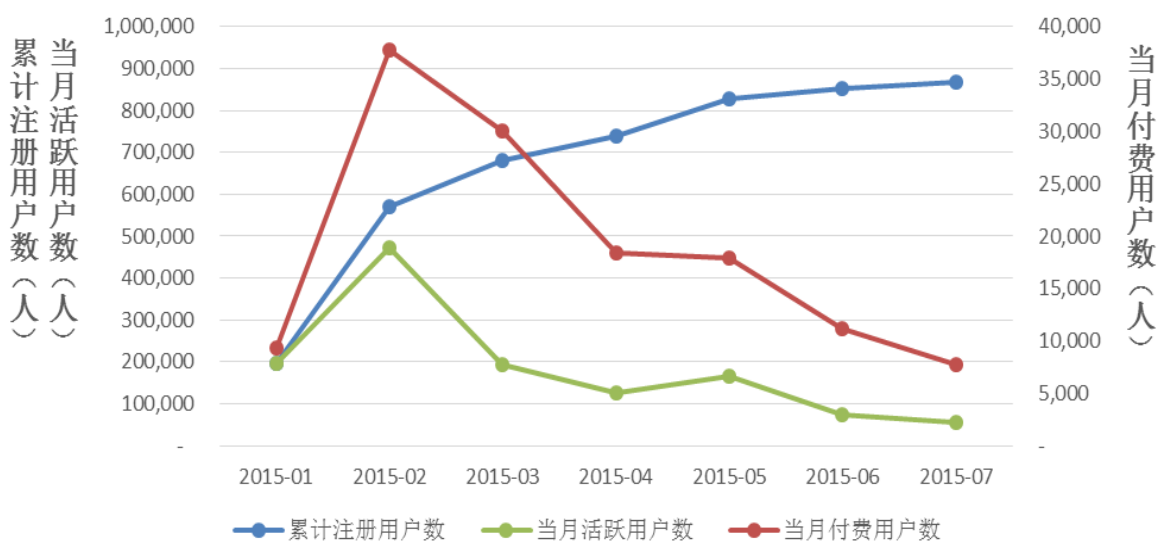
《重装武士（英雄战魂）》每月流水、每月付费用户人均 ARPPU 值情况



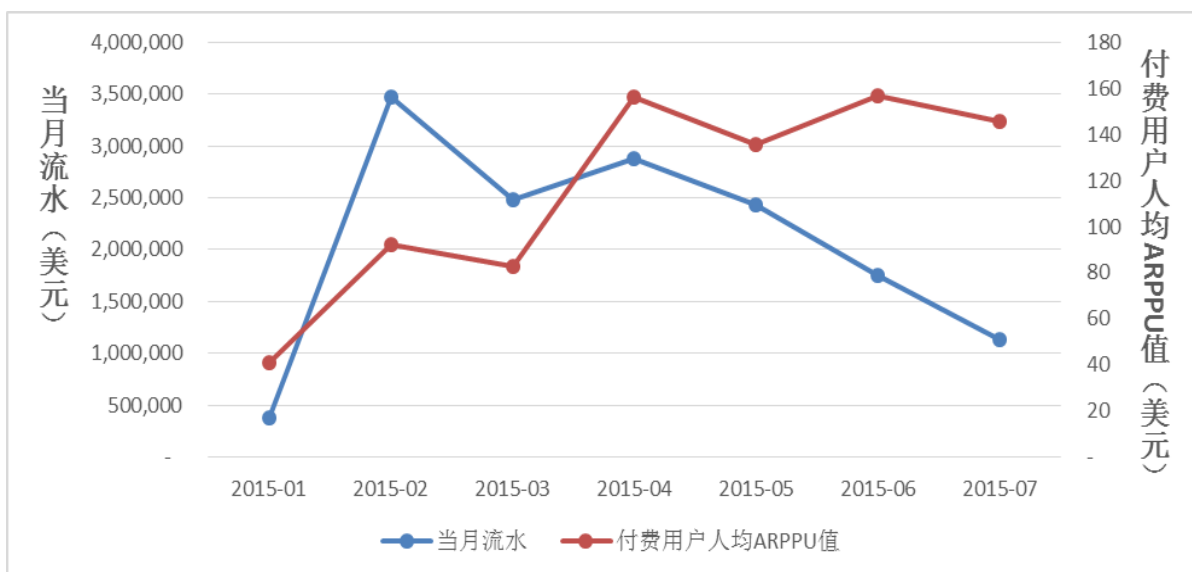
(4) 《天龙八部 3D》

月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2015-01	381,073	196,726	9,305	196,416	41
2015-02	3,474,662	570,084	37,786	472,806	92
2015-03	2,477,958	681,415	29,995	194,033	83
2015-04	2,883,314	738,847	18,431	126,350	156
2015-05	2,429,954	827,300	17,947	164,869	135
2015-06	1,757,302	852,242	11,208	74,498	157
2015-07	1,130,561	868,112	7,767	54,934	146

《天龙八部 3D》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



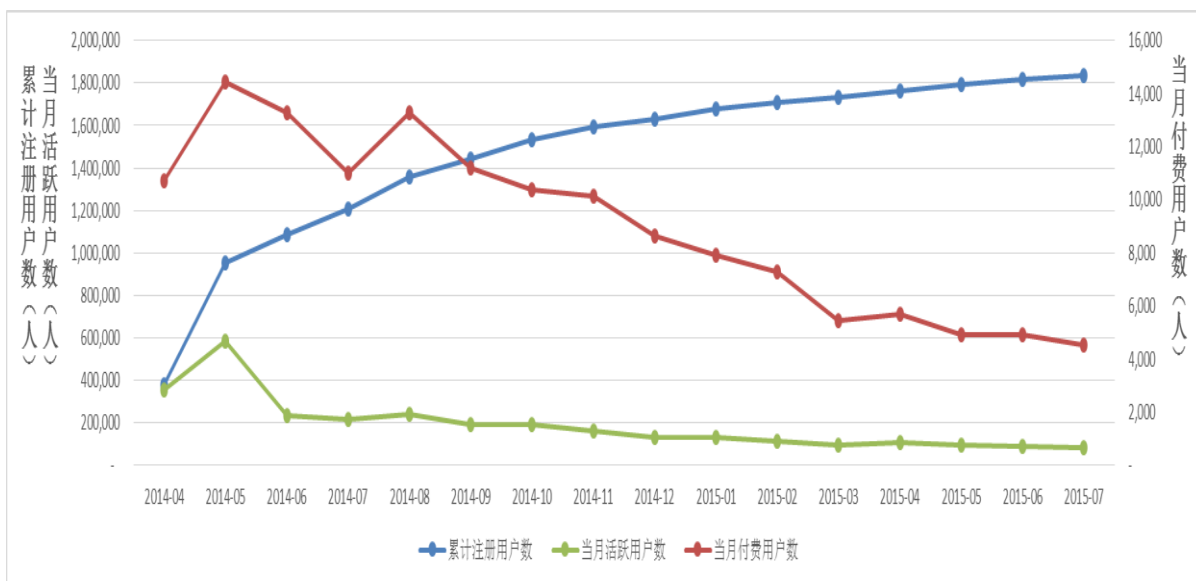
《天龙八部 3D》每月流水、每月付费用户人均 ARPPU 值情况



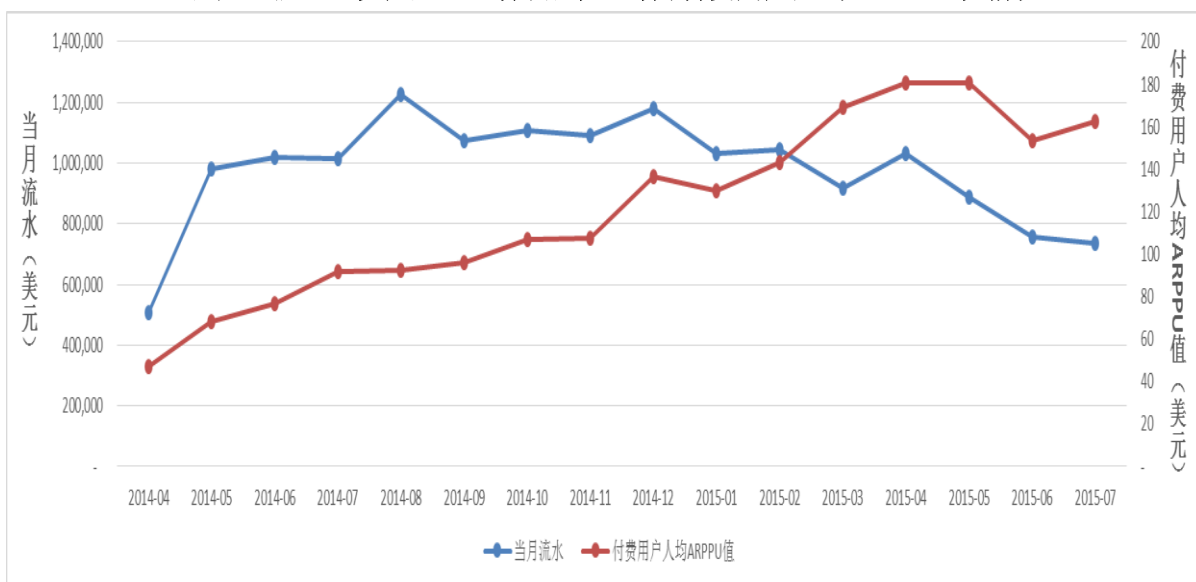
(5) 《巨炮连队 (坦克风云)》

月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2014-04	505,635	378,640	10,725	356,136	47
2014-05	981,942	950,345	14,428	586,881	68
2014-06	1,018,714	1,086,539	13,284	235,699	77
2014-07	1,013,605	1,207,930	11,026	216,591	92
2014-08	1,225,798	1,356,653	13,299	243,327	92
2014-09	1,072,758	1,445,408	11,206	194,040	96
2014-10	1,106,946	1,534,145	10,374	189,597	107
2014-11	1,090,643	1,593,394	10,139	159,331	108
2014-12	1,177,916	1,632,101	8,646	130,614	136
2015-01	1,031,708	1,675,672	7,937	129,556	130
2015-02	1,044,064	1,709,276	7,289	113,726	143
2015-03	917,280	1,730,017	5,430	97,609	169
2015-04	1,031,638	1,765,203	5,707	106,680	181
2015-05	889,511	1,792,198	4,919	96,217	181
2015-06	755,675	1,816,485	4,921	91,007	154
2015-07	736,192	1,834,132	4,527	83,395	163

《巨炮连队 (坦克风云)》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



《巨炮连队 (坦克风云)》每月流水、每月付费用户人均 ARPPU 值情况

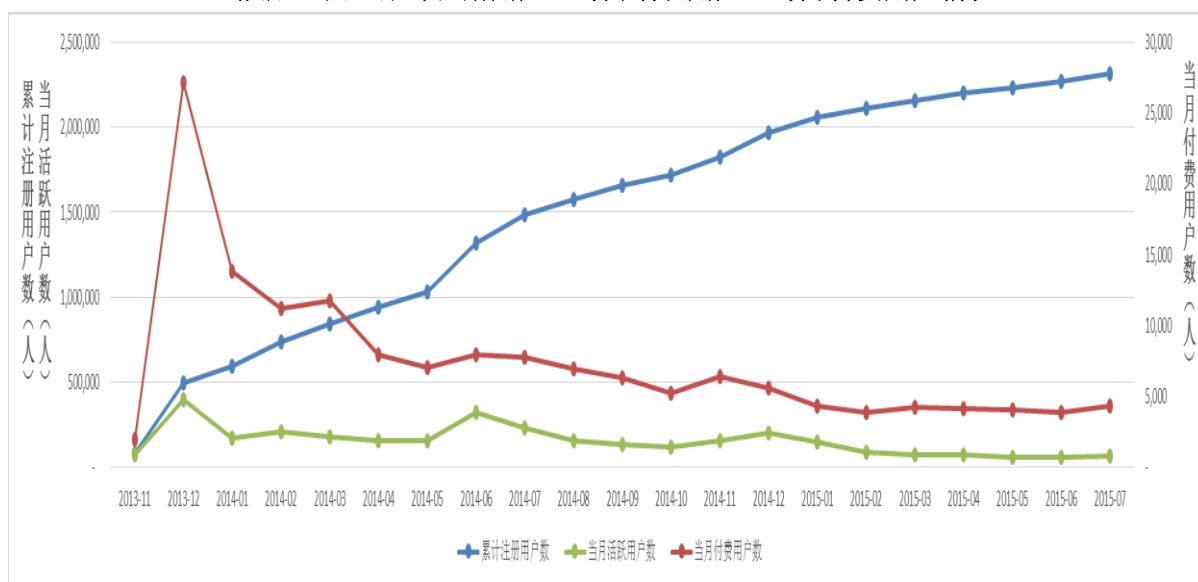


## (6) 《妖姬三国》

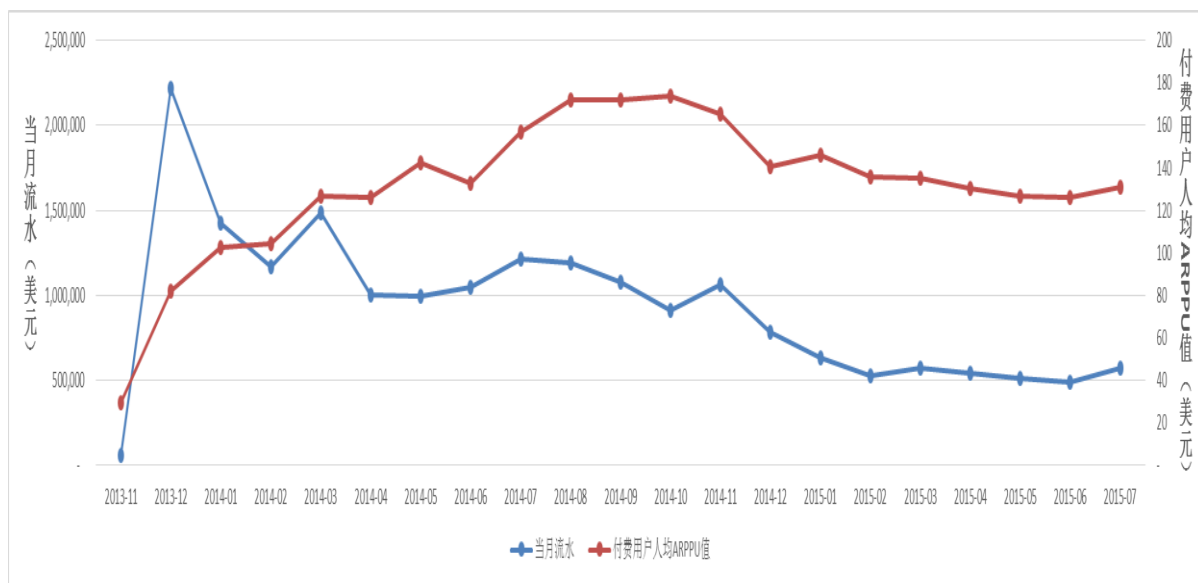
月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2013-11	57,754	77,149	1,970	71,332	29
2013-12	2,221,757	496,428	27,114	399,748	82
2014-01	1,422,419	593,869	13,840	171,231	103
2014-02	1,168,908	736,478	11,170	209,179	105
2014-03	1,489,204	840,374	11,775	175,005	126
2014-04	999,345	938,674	7,917	153,988	126
2014-05	997,677	1,032,837	6,997	153,726	143
2014-06	1,048,036	1,320,697	7,908	320,879	133
2014-07	1,211,088	1,483,198	7,726	229,096	157

月份	当月总流水(美元)	累计注册用户数(人)	当月付费玩家数(人)	当月活跃用户数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2014-08	1,187,773	1,576,522	6,905	152,371	172
2014-09	1,081,664	1,655,081	6,288	133,899	172
2014-10	914,918	1,719,396	5,266	117,821	174
2014-11	1,063,920	1,824,876	6,436	155,742	165
2014-12	786,790	1,968,785	5,606	199,898	140
2015-01	631,780	2,057,856	4,333	146,064	146
2015-02	528,795	2,113,910	3,901	89,662	136
2015-03	574,157	2,155,646	4,249	71,400	135
2015-04	541,442	2,201,609	4,157	72,379	130
2015-05	509,293	2,234,515	4,020	58,219	127
2015-06	492,380	2,268,181	3,907	55,519	126
2015-07	570,750	2,313,971	4,349	67,836	131

《妖姬三国》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



《妖姬三国》每月流水、每月付费用户人均ARPPU值情况

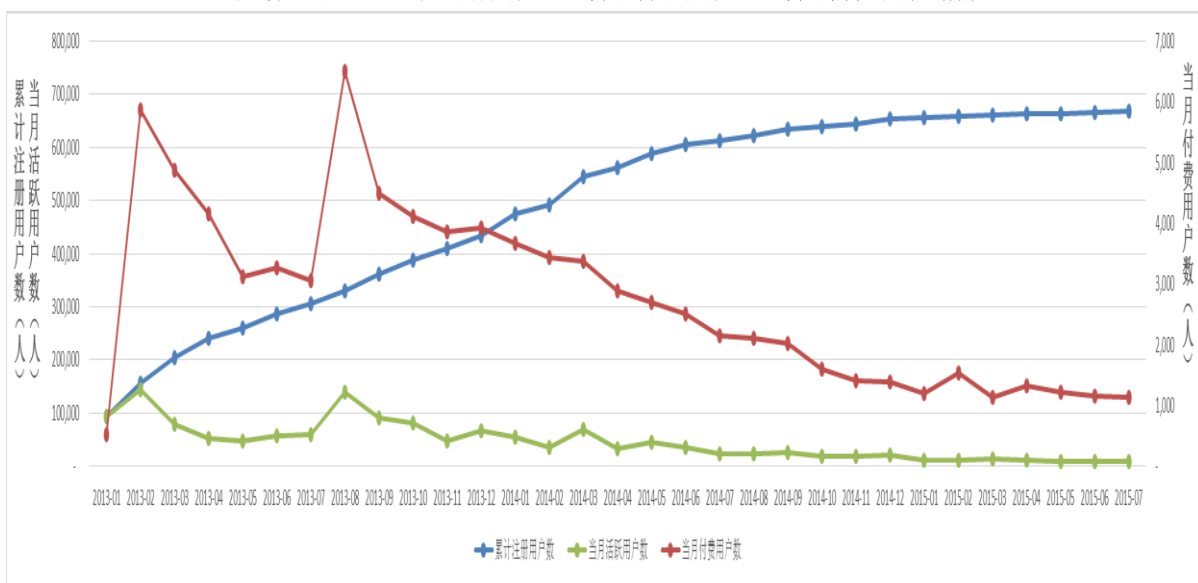


## (7) 《笑傲三国》

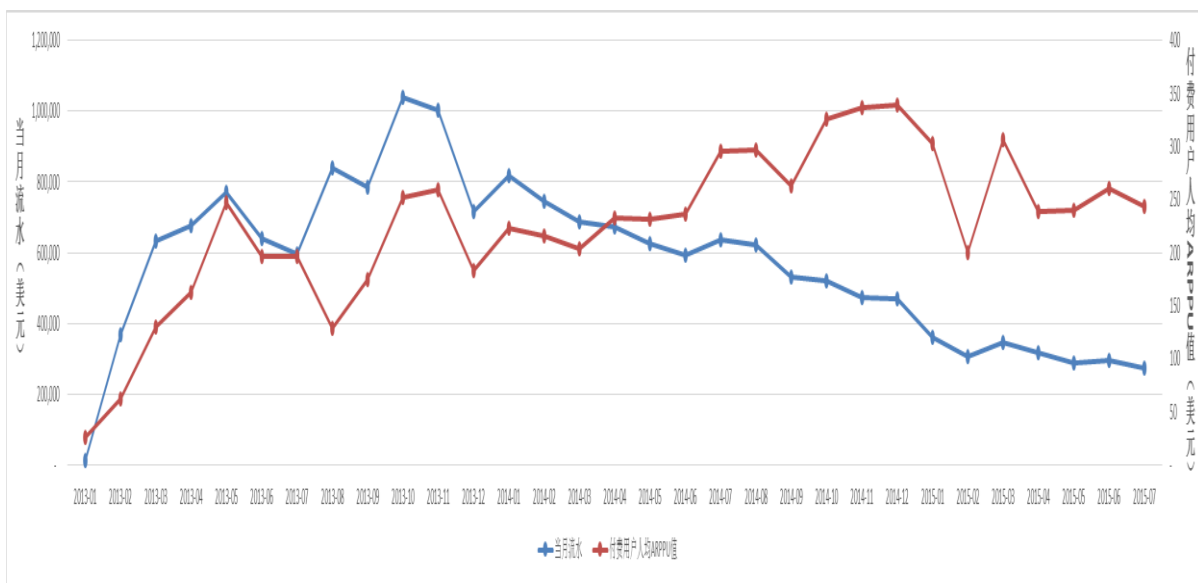
月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2013-01	13,781	94,380	528	94,162	26
2013-02	368,543	156,834	5,864	144,795	63
2013-03	633,478	203,325	4,879	79,420	130
2013-04	676,737	239,776	4,160	51,155	163
2013-05	771,229	261,023	3,124	47,245	247
2013-06	641,017	285,987	3,258	56,545	197
2013-07	597,865	306,574	3,051	59,548	196
2013-08	838,767	330,038	6,495	138,923	129
2013-09	786,885	361,625	4,488	90,734	175
2013-10	1,038,734	388,067	4,116	81,663	252
2013-11	1,002,802	409,584	3,866	47,488	259
2013-12	717,208	434,150	3,913	65,718	183
2014-01	817,910	474,117	3,661	55,594	223
2014-02	743,736	491,279	3,447	35,221	216
2014-03	688,867	544,095	3,375	67,891	204
2014-04	672,045	561,185	2,884	33,484	233
2014-05	625,694	587,490	2,700	43,911	232
2014-06	593,796	606,212	2,513	34,343	236
2014-07	636,975	613,552	2,154	23,030	296
2014-08	623,795	622,223	2,102	22,712	297
2014-09	530,521	633,412	2,017	26,045	263
2014-10	521,041	639,501	1,602	19,456	325
2014-11	471,979	644,809	1,400	18,026	337
2014-12	469,940	653,598	1,384	19,809	340

月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2015-01	363,026	655,915	1,197	12,174	303
2015-02	308,526	658,344	1,542	11,917	200
2015-03	346,586	661,050	1,130	12,373	307
2015-04	317,740	662,746	1,331	10,743	239
2015-05	289,487	664,252	1,208	9,679	240
2015-06	297,837	665,767	1,145	9,519	260
2015-07	273,863	667,936	1,123	9,734	244

《笑傲三国》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



《笑傲三国》每月流水、每月付费用户人均 ARPPU 值情况



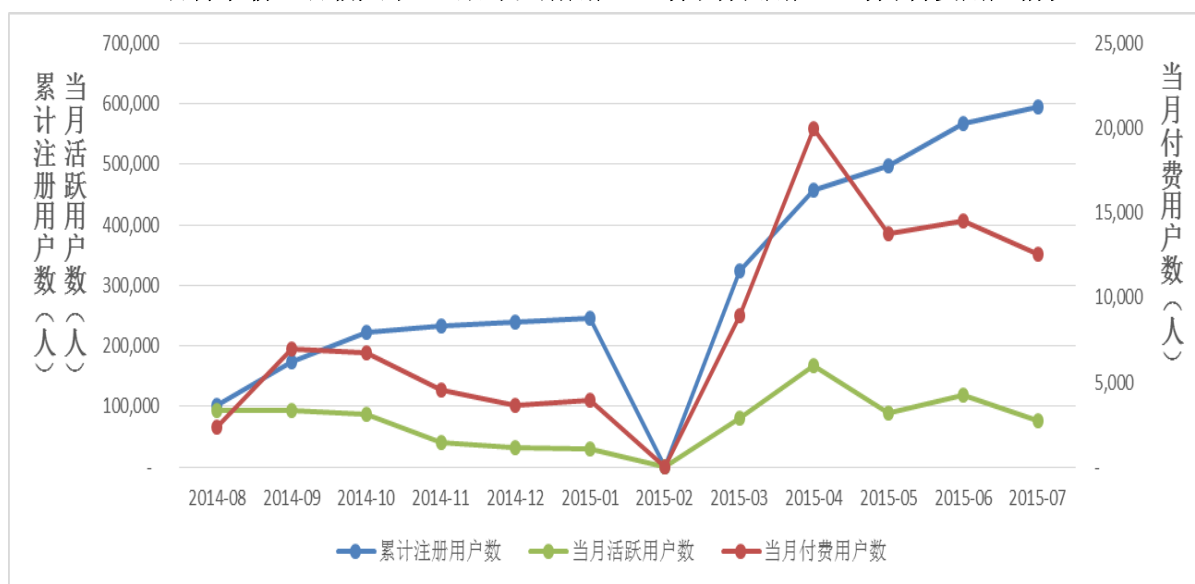
(8) 《名将争霸 (君临天下)》



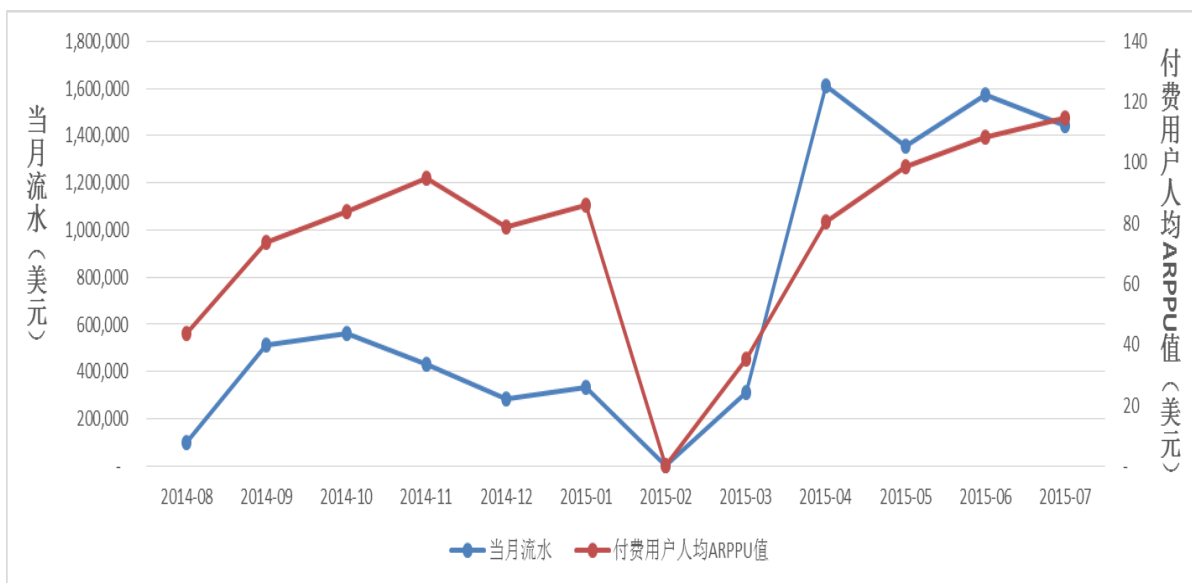
月份	当月总流水(美元)	累计注册用户数(人)	当月付费玩家数(人)	当月活跃用户数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2014-08	101,947	100,979	2,327	94,356	44
2014-09	512,547	173,260	6,941	94,297	74
2014-10	561,233	223,264	6,701	87,371	84
2014-11	430,854	232,482	4,542	41,560	95
2014-12	287,075	238,309	3,653	32,198	79
2015-01	335,795	244,823	3,905	29,758	86
2015-02	-	-	-	-	-
2015-03	313,057	324,899	8,915	80,127	35
2015-04	1,610,039	457,350	19,958	166,798	81
2015-05	1,355,287	496,743	13,739	88,596	99
2015-06	1,573,992	566,761	14,536	119,032	108
2015-07	1,444,160	594,834	12,582	77,528	115

因《名将争霸(君临天下)》在台湾地区于2015年1月结束运营,而《名将争霸(君临天下)》在韩国地区于2015年3月上线,因此2015年2月没有上述相关指标数据。

《名将争霸(君临天下)》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



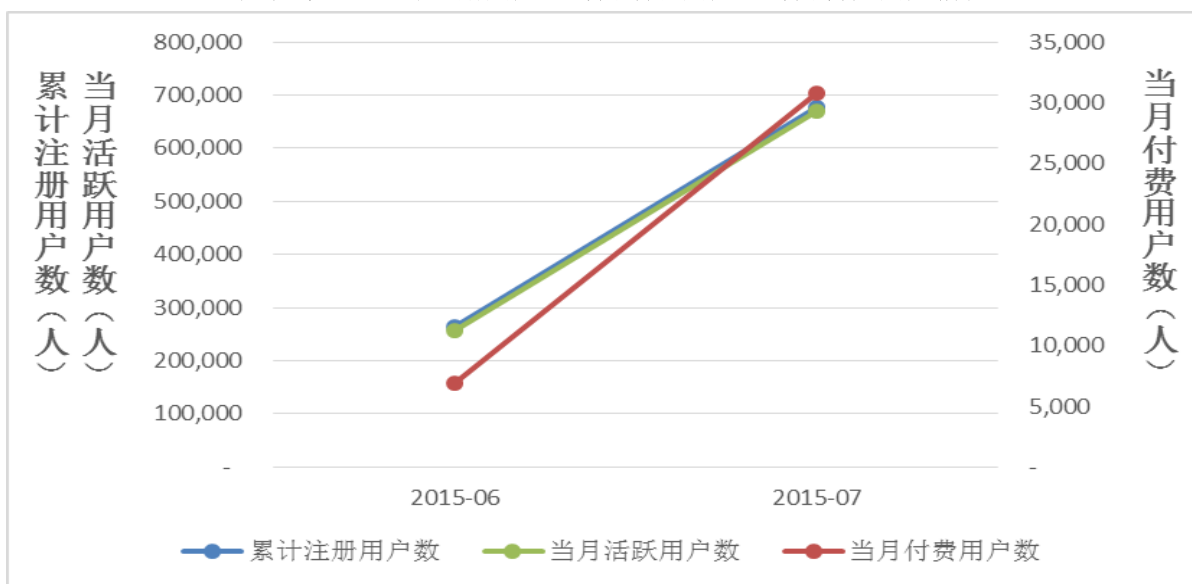
《名将争霸(君临天下)》每月流水、每月付费用户人均ARPPU值情况



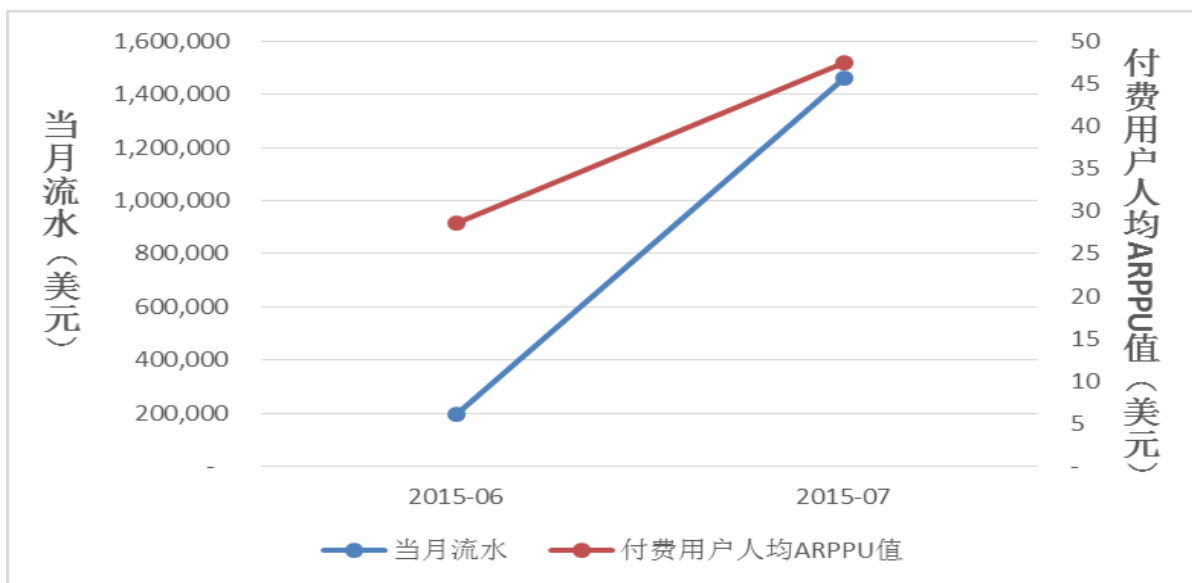
(9) 《大富豪 2》

月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2015-06	196,299	265,109	6,854	256,333	29
2015-07	1,462,410	676,543	30,824	668,909	47

《大富豪 2》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



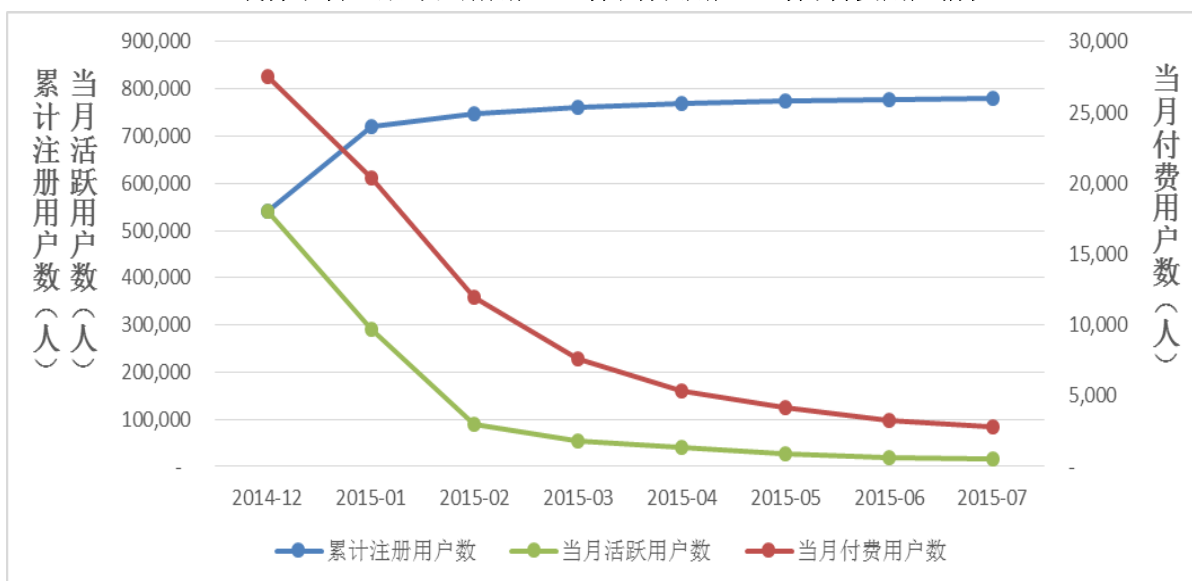
《大富豪 2》每月流水、每月付费用户人均 ARPPU 值情况



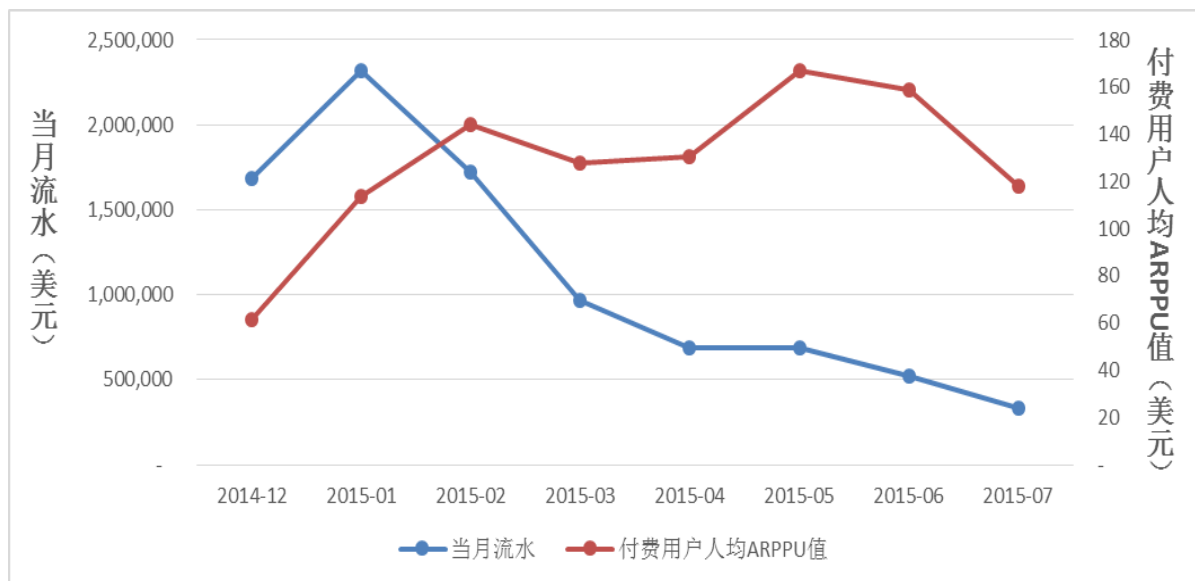
(10) 《战神黎明》

月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2014-12	1,685,801	541,519	27,508	541,487	61
2015-01	2,315,948	719,696	20,421	291,667	113
2015-02	1,721,390	746,483	11,946	89,557	144
2015-03	968,364	759,618	7,582	53,950	128
2015-04	690,947	769,229	5,303	39,621	130
2015-05	686,784	775,098	4,119	27,760	167
2015-06	520,328	778,502	3,279	19,551	159
2015-07	329,707	781,337	2,790	16,126	118

《战神黎明》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



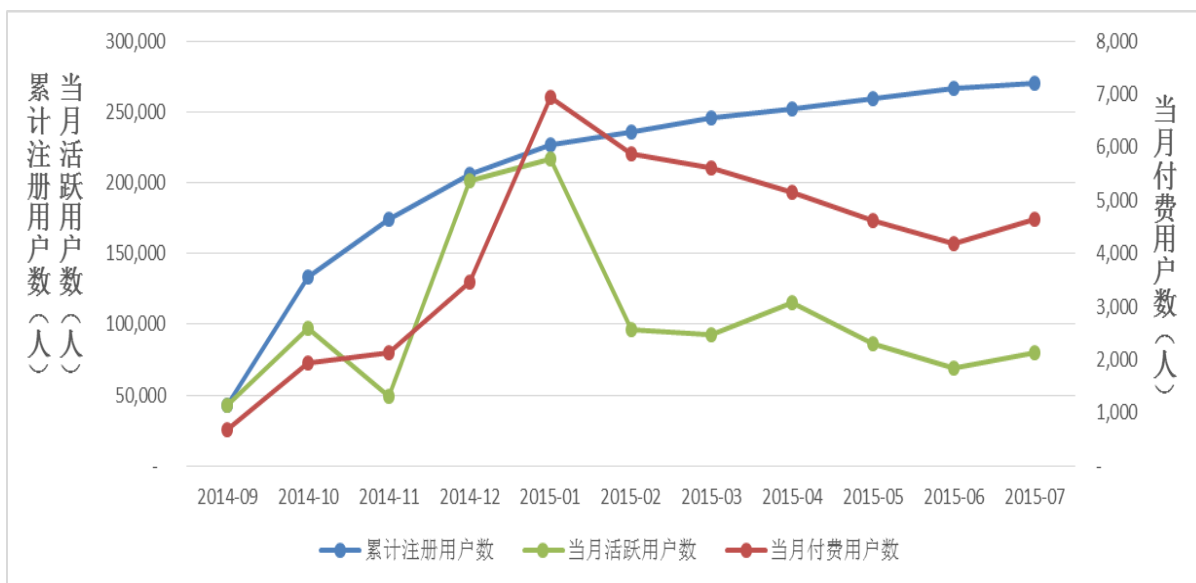
《战神黎明》每月流水、每月付费用户人均 ARPPU 值情况



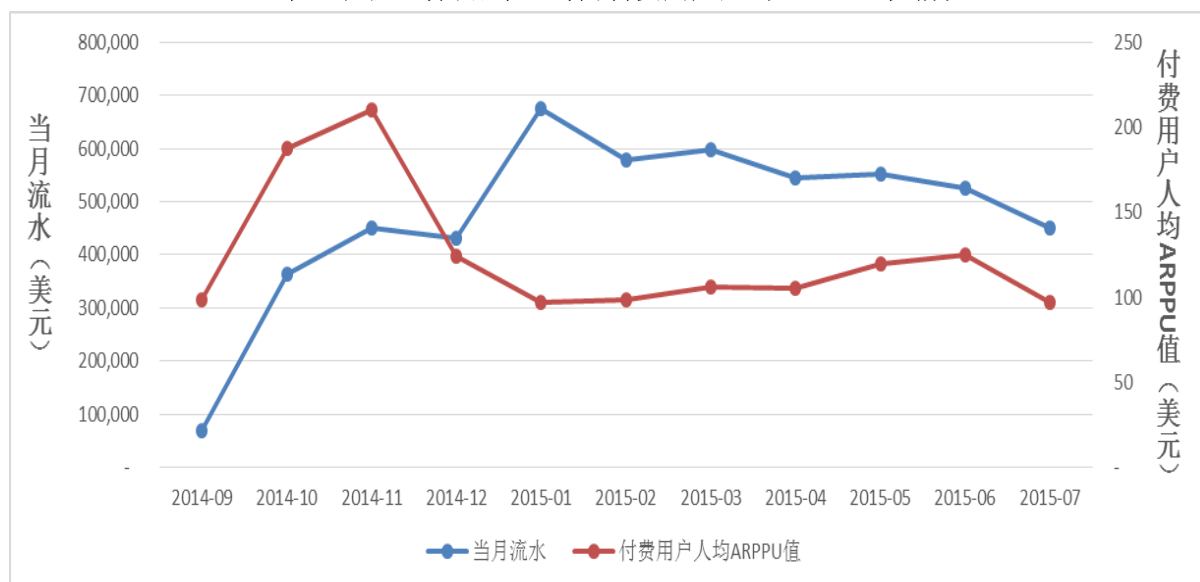
(11) 《蜀山奇缘》

月份	当月总流水 (美元)	累计注册用户数 (人)	当月付费玩家数 (人)	当月活跃用户数 (人)	付费用户人均 ARPPU 值 (美元)
2014-09	67,514	42,822	685	42,870	99
2014-10	362,202	133,776	1,932	96,954	187
2014-11	451,076	174,625	2,143	49,190	210
2014-12	430,854	205,926	3,464	201,023	124
2015-01	673,968	226,603	6,948	217,080	97
2015-02	578,647	235,733	5,872	96,072	99
2015-03	596,612	245,407	5,620	92,802	106
2015-04	544,426	251,881	5,163	115,658	105
2015-05	551,981	259,128	4,628	86,557	119
2015-06	524,328	266,203	4,191	69,283	125
2015-07	451,332	270,646	4,641	79,710	97

《蜀山奇缘》累计注册用户、每月活跃用户、每月付费用户情况



《蜀山奇缘》每月流水、每月付费用户人均 ARPPU 值情况



4、主要游戏产品在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况

(1) 易幻网络主要游戏产品在各运营模式下的流水情况

易幻网络运营模式包括代理运营模式与授权运营模式。报告期内易幻网络主要游戏产品在两种运营模式下游戏总流水、渠道商流水、联运商流水情况见下表：

单位：美元

主要游戏名称	项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
三国志 PK (一统天下)	总流水	11,140,286.75	16,500,958.70	-
	联运商流水	-	-	-
	渠道商流水	10,133,657.79	15,452,782.60	-
神雕侠侣	总流水	4,975,234.86	20,588,235.47	1,326,765.78
	联运商流水	1,514,365.57	4,610,753.38	369,919.95

主要游戏名称	项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
	渠道商流水	3,264,370.79	15,147,252.22	874,053.05
重装武士（英雄战魂）	总流水	54,464.49	6,472,912.79	15,922,796.94
	联运商流水	11,472.99	1,637,096.42	2,078,683.60
	渠道商流水	41,841.89	4,730,778.50	13,354,625.11
天龙八部 3D	总流水	14,534,823.95	-	-
	联运商流水	7,367,894.94	-	-
	渠道商流水	7,132,199.69	-	-
巨炮连队（坦克风云）	总流水	6,406,068.09	9,193,956.62	-
	联运商流水	2,524,210.78	1,269,639.62	-
	渠道商流水	3,789,112.77	7,700,508.70	-
妖姬三国	总流水	3,848,595.61	13,371,740.64	2,279,511.07
	联运商流水	-	3,648,059.18	817,381.36
	渠道商流水	3,816,205.19	8,970,665.88	1,321,656.22
笑傲三国	总流水	2,197,065.33	7,396,298.04	8,087,044.56
	联运商流水	668,431.05	1,562,145.63	860,552.62
	渠道商流水	1,471,714.49	5,607,237.78	7,157,716.83
名将争霸（君临天下）	总流水	6,632,329.56	1,893,656.42	-
	联运商流水	54,084.98	426,805.70	-
	渠道商流水	6,233,253.30	1,387,859.29	-
大富豪 2	总流水	1,658,708.63	-	-
	联运商流水	158,317.28	-	-
	渠道商流水	1,431,083.15	-	-
蜀山奇缘	总流水	3,921,293.49	1,311,646.09	-
	联运商流水	-	-	-
	渠道商流水	3,784,956.13	1,252,263.89	-
战神黎明	总流水	7,233,468.54	1,685,800.57	-
	联运商流水	3,729,053.39	429,155.77	-
	渠道商流水	3,309,484.17	1,155,763.99	-

注 1：游戏总流水金额系该款游戏代理运营模式、授权运营模式下游戏用户充值总金额；

注 2：渠道商流水金额系代理运营模式下第三方平台收到游戏玩家充值款扣除税金后，据此易幻网络确认代理运营模式下营业收入及与第三方平台结算渠道费用的流水金额；

注 3：联运商流水金额系授权运营模式下联运商收到的游戏玩家充值款并据此与易幻网络结算分成款的流水金额；

注 4：游戏总流水与渠道商流水和联运商流水之和的差异，主要是由于渠道商扣除的税金导致。

易幻网络运营的游戏产品的道具、装备由游戏研发商设计和开发，道具和装备的价格信息也由游戏研发商设定和管理。作为网络游戏运营商，易幻网络的收入主要通过游戏平台的流水分成产生，易幻的后台数据库没有保留各游戏的道具、装备价格信息以及游戏客户的游戏消费数据。

(2) 两种运营模式下的服务器数量、游戏用户充值金额、收入确认金额、经营

## 活动现金流入和递延收益的匹配情况

1) 代理运营模式下的服务器数量、游戏用户充值金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况

①报告期内，易幻网络主要游戏产品在代理运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、收入确认金额、经营活动现金流入的情况见下表：

单位：美元

主要游戏名称	时间	服务器数量	渠道商流水金额	收入确认金额	经营活动现金流入金额
三国志 PK（一统天下）	2015年1-7月	33	10,133,657.79	10,060,694.87	7,422,591.60
	2014年度	33	15,452,782.60	14,840,037.03	10,275,369.13
神雕侠侣	2015年1-7月	21	3,264,370.79	3,473,843.31	2,940,860.15
	2014年度	21	15,147,252.22	15,204,152.93	10,741,223.36
	2013年度	21	874,053.05	437,219.26	402.22
重装武士（英雄战魂）	2015年1-7月	16	41,841.89	157,771.04	318,709.72
	2014年度	16	4,730,778.50	4,937,993.55	3,998,197.60
	2013年度	16	13,354,625.11	13,031,480.91	9,308,628.93
天龙八部 3D	2015年1-7月	66	7,132,199.69	6,878,751.45	4,511,462.54
巨炮连队（坦克风云）	2015年1-7月	10	3,789,112.77	4,079,608.62	3,402,887.30
	2014年度	10	7,700,508.70	7,192,365.52	4,479,703.67
妖姬三国	2015年1-7月	30	3,816,205.19	3,898,872.26	2,884,891.58
	2014年度	42	8,970,665.88	9,258,867.21	6,705,167.54
	2013年度	12	1,321,656.22	686,352.90	18,763.63
笑傲三国	2015年1-7月	8	1,471,714.49	1,539,142.35	1,249,233.75
	2014年度	8	5,607,237.78	5,777,274.57	4,196,861.22
	2013年度	8	7,157,716.83	6,826,285.05	4,647,070.01
名将争霸（君临天下） （注）	2015年1-7月	-	6,233,253.30	5,653,311.69	3,488,089.80
	2014年度	-	1,387,859.29	1,278,754.27	778,518.89
大富豪 2	2015年1-7月	77	1,431,083.15	802,998.16	111,311.62
蜀山奇缘	2015年1-7月	10	3,784,956.13	3,778,001.21	2,669,250.99
	2014年度	10	1,252,263.89	1,046,311.14	427,418.33
战神黎明	2015年1-7月	17	3,309,484.17	3,824,123.48	3,148,715.33
	2014年度	17	1,155,763.99	577,900.64	29.17

注：游戏《名将争霸（君临天下）》服务器环境由游戏开发商北京游龙腾信息科技有限公司负责搭建。

②报告期内，易幻网络主要游戏产品在代理运营模式下渠道商流水金额、收入确认金额、递延收益的匹配情况：

在代理运营模式下，根据协议约定，易幻网络承担主要运营责任，按照总额法，采用基于用户生命周期的收入确认模型，将用户兑换游戏币的金额按照用户生命周期分摊确认收入。递延收益主要为游戏玩家充值后尚未摊销结转确认收入的部分。

渠道商流水金额、递延收益与收入确认金额的匹配关系为：本期收入确认金额=本期渠道商流水金额+上期期末递延收益余额-本期期末递延收益余额。

单位：美元

主要游戏名称	时间	本期渠道商流水金额	上期期末递延收益余额	本期期末递延收益余额	收入确认金额	渠道商流水、递延收益、收入确认金额是否匹配
三国志PK（一统天下）	2015年1-7月	10,133,657.79	612,745.57	685,708.49	10,060,694.87	是
	2014年度	15,452,782.60	-	612,745.57	14,840,037.03	是
神雕侠侣	2015年1-7月	3,264,370.79	379,933.08	170,460.56	3,473,843.31	是
	2014年度	15,147,252.22	436,833.79	379,933.08	15,204,152.93	是
	2013年度	874,053.05	-	436,833.79	437,219.26	是
重装武士（英雄战魂）	2015年1-7月	41,841.89	115,929.15	-	157,771.04	是
	2014年度	4,730,778.50	323,144.20	115,929.15	4,937,993.55	是
	2013年度	13,354,625.11	-	323,144.20	13,031,480.91	是
天龙八部3D	2015年1-7月	7,132,199.69	-	253,448.24	6,878,751.45	是
巨炮连队（坦克风云）	2015年1-7月	3,789,112.77	508,143.18	217,647.33	4,079,608.62	是
	2014年度	7,700,508.70	-	508,143.18	7,192,365.52	是
妖姬三国	2015年1-7月	3,816,205.19	347,101.99	264,434.92	3,898,872.26	是
	2014年度	8,970,665.88	635,303.32	347,101.99	9,258,867.21	是
	2013年度	1,321,656.22	-	635,303.32	686,352.90	是
笑傲三国	2015年1-7月	1,471,714.49	161,394.99	93,967.13	1,539,142.35	是
	2014年度	5,607,237.78	331,431.78	161,394.99	5,777,274.57	是
	2013年度	7,157,716.83	-	331,431.78	6,826,285.05	是
名将争霸（君临天下）	2015年1-7月	6,233,253.30	109,105.02	689,046.63	5,653,311.69	是
	2014年度	1,387,859.29	-	109,105.02	1,278,754.27	是
大富豪2	2015年1-7月	1,431,083.15		628,084.99	802,998.16	是
蜀山奇缘	2015年1-7月	3,784,956.13	205,952.75	212,907.67	3,778,001.21	是
	2014年度	1,252,263.89	-	205,952.75	1,046,311.14	是
战神黎明	2015年1-7月	3,309,484.17	577,863.35	63,224.04	3,824,123.48	是
	2014年度	1,155,763.99	-	577,863.35	577,900.64	是

从上表可见，报告期内易幻网络主要游戏产品在代理运营模式下渠道商流水金额、收入确认金额、递延收益的匹配一致。

③报告期内，易幻网络主要游戏产品在代理运营模式下渠道商流水金额、经营活动现金流入的匹配情况：



易幻网络根据每期各第三方平台收到的玩家充值总额扣除税金后（即渠道商流水），再根据双方分成比例扣除渠道费用后确认本期对第三方平台的应收账款，扣除的渠道费用作为销售费用核算，收入和销售费用均不反应此部分现金流。

渠道商流水、渠道费用、经营活动现金流入、应收账款的匹配关系为：期末应收账款余额=期初应收账款余额+本期渠道商流水金额-本期渠道费用-经营活动现金流入。

单位：美元

主要游戏名称	时间	期初应收账款余额	本期渠道商流水金额	渠道费用	经营活动现金流入	期末应收账款余额	渠道商流水、渠道费用、经营活动现金流入、应收账款是否匹配
三国志 PK (一统天下)	2015年1-7月	999,720.12	10,133,657.79	2,686,234.35	7,422,591.60	1,024,551.96	是
	2014年度	-	15,452,782.60	4,177,693.35	10,275,369.13	999,720.12	是
神雕侠侣	2015年1-7月	939,690.24	3,264,370.79	855,227.69	2,940,860.15	407,973.19	是
	2014年度	620,999.45	15,147,252.22	4,087,338.07	10,741,223.36	939,690.24	是
	2013年度	-	874,053.05	252,651.38	402.22	620,999.45	是
重装武士(英雄战魂)	2015年1-7月	287,715.89	41,841.89	10,848.06	318,709.72	-	是
	2014年度	778,854.73	4,730,778.50	1,223,719.74	3,998,197.60	287,715.89	是
	2013年度	172,257.12	13,354,625.11	3,439,398.57	9,308,628.93	778,854.73	是
天龙八部 3D	2015年1-7月	-	7,132,199.69	1,908,834.59	4,511,242.03	712,123.07	是
巨炮连队(坦克风云)	2015年1-7月	1,155,544.49	3,789,112.77	1,031,150.62	3,402,887.30	510,619.34	是
	2014年度	-	7,700,508.70	2,065,260.54	4,479,703.67	1,155,544.49	是
妖姬三国	2015年1-7月	739,937.66	3,816,205.19	1,080,071.09	2,884,891.58	591,180.18	是
	2014年度	921,541.49	8,970,665.88	2,447,102.17	6,705,167.54	739,937.66	是
	2013年度	-	1,321,656.22	381,351.10	18,763.63	921,541.49	是
笑傲三国	2015年1-7月	634,818.79	1,471,714.49	384,592.33	1,249,233.75	472,707.20	是
	2014年度	706,614.45	5,607,237.78	1,482,172.22	4,196,861.22	634,818.79	是
	2013年度	-	7,157,716.83	1,804,032.37	4,647,070.01	706,614.45	是
名将争霸(君临天下)	2015年1-7月	236,358.14	6,233,253.30	1,698,455.80	3,488,089.80	1,283,065.84	是
	2014年度	-	1,387,859.29	372,982.26	778,518.89	236,358.14	是
大富豪 2	2015年1-7月	-	1,431,083.15	411,370.28	111,311.62	908,401.25	是
蜀山奇缘	2015年1-7月	485,428.13	3,784,956.13	1,033,446.24	2,669,250.99	567,687.03	是
	2014年度	-	1,252,263.89	339,417.43	427,418.33	485,428.13	是
战神黎明	2015年1-7月	846,858.55	3,309,484.17	823,316.69	3,148,715.33	184,310.70	是
	2014年度	-	1,155,763.99	308,876.27	29.17	846,858.55	是

从上表可见，报告期内易幻网络主要游戏产品在代理运营模式下渠道商流水金额、经营活动现金流入的匹配一致。

2) 报告期内易幻网络主要游戏产品在授权运营模式下的服务器数量、游戏用户

## 充值金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况

①报告期内，易幻网络主要游戏产品在授权运营模式下联运商流水金额、收入确认金额的匹配情况如下：

在授权运营模式下，根据协议约定，易幻网络不承担主要运营责任，按照净额法，即联运商支付的分成款项确认营业收入。

联运商分成金额与收入确认金额的匹配关系为：联运商分成金额=收入确认金额。

单位：美元

主要游戏名称	时间	联运商流水金额	联运商分成金额	收入确认金额	联运商分成与收取确认金额是否匹配
神雕侠侣	2015年1-7月	1,514,365.57	393,755.99	393,755.99	是
	2014年度	4,610,753.38	1,109,939.00	1,109,939.00	是
	2013年度	369,919.95	85,081.59	85,081.59	是
重装武士（英雄战魂）	2015年1-7月	11,472.99	4,015.45	4,015.45	是
	2014年度	1,637,096.42	572,983.40	572,983.40	是
	2013年度	2,078,683.60	727,539.26	727,539.26	是
天龙八部 3D	2015年1-7月	7,367,894.94	2,610,186.50	2,610,186.50	是
巨炮连队（坦克风云）	2015年1-7月	2,524,210.78	581,244.39	581,244.39	是
	2014年度	1,269,639.62	294,629.78	294,629.78	是
妖姬三国	2014年度	3,648,059.18	912,018.00	912,018.00	是
	2013年度	817,381.36	204,345.34	204,345.34	是
笑傲三国	2015年1-7月	668,431.05	195,392.05	195,392.05	是
	2014年度	1,562,145.63	453,023.00	453,023.00	是
	2013年度	860,552.62	249,560.26	249,560.26	是
名将争霸（君临天下）	2015年1-7月	54,084.98	18,930.00	18,930.00	是
	2014年度	426,805.70	115,237.00	115,237.00	是
大富豪 2	2015年1-7月	158,317.28	55,411.00	55,411.00	是
战神黎明	2015年1-7月	3,729,053.39	1,285,069.00	1,285,069.00	是
	2014年度	429,155.77	102,997.00	102,997.00	是

注 1：在授权运营模式下，联运商根据公司提供的服务器详细清单采购相关设备并架设游戏服务器网路，易幻网络无法取得授权运营模式下的服务器数量。

从上表可见，报告期内易幻网络主要游戏产品在授权运营模式下联运商分成金额、收入确认金额匹配一致。

②报告期内易幻网络在授权运营模式下联运商分成金额、经营活动现金流入的匹配情况。

授权运营模式下，联运商回款并非按照各个游戏应付分成款回款，无法准确统计

各个游戏的分成款经营活动现金流入。

渠道商分成金额、经营活动现金流入、应收账款的匹配关系为：期末应收账款余额=期初应收账款余额+本期联运商分成金额-经营活动现金流入。

单位：美元

联运商	期间	期初应收账款	本期联运商分成	经营活动现金流入	期末应收账款	联运商分成、经营活动现金流入、应收账款是否匹配
台湾易游网路科技有限公司	2015年1-7月	4,946,733.00	-	386,280.42	4,560,452.58	是
	2014年度	2,199,655.00	2,747,078.00	-	4,946,733.00	是
	2013年度	-	2,199,655.00	-	2,199,655.00	是
Inch Interactive Entertainment Ltd	2015年1-7月	2,207,944.00	6,738,118.70	2,405,491.70	6,540,571.00	是
	2014年度	-	2,207,944.00	-	2,207,944.00	是

从上表可见，报告期内易幻网络按联运商分析的联运商分成金额、经营活动现金流入匹配一致。

#### 5、关于未披露易幻网络主要游戏玩家年龄分布、充值消费比原因的说明

##### (1) 关于未披露易幻网络主要游戏玩家年龄分布的原因

由于易幻网络代理运营的网络游戏产品全部为移动网络游戏产品，移动网络游戏产品具有使用方便、注册环节简单、游戏时间碎片化等特点，因此移动网络游戏产品用户注册时对身份信息的要求很低，同时易幻网络主要在境外开展移动网络游戏发行、运营服务，境外运营地区也未对移动网络游戏用户 ([ 身份信息 ] 进行明确要求，易幻网络的后台数据系统未采集用户年龄的数据记录，因此未在重组报告书中披露易幻网络主要游戏玩家年龄分布。

##### (2) 关于未披露易幻网络主要游戏充值消费比业务数据的原因

易幻网络主要通过代理运营模式在境外开展移动网络游戏发行、运营业务。在代理运营模式下，易幻网络通过取得与游戏研发商某款游戏产品在特定区域的独家代理授权，易幻网络负责该款游戏在特定区域的各项运营工作，通过与游戏平台商进行合作，在移动网络游戏产品推广发行后从游戏平台商分得用户充值流水，并采用基于用户生命周期的收入确认模型，将用户兑换游戏币的金额按照用户生命周期分摊确认收入，同时按协议向游戏开发商支付游戏代理授权金和一定比例的分成款。在联合运营模式下，易幻网络在取得游戏研发商某款游戏产品在特定区域的独家代理授权后，与该区域的本土游戏运营商（以下简称“联运商”）合作，由联运商负责各项运营工作，

承担运营成本并取得运营收入，易幻网络按照协议向联运商收取一定比例的分成款，同时向游戏研发商支付游戏代理授权金和一定比例的分成款。

由于易幻网络运营的移动网络游戏产品数量多，而且实际运营中收入来源与流水分成直接相关，因此在易幻网络的后台系统中保存了用户的完整登陆、充值等数据记录，而未保存用户消费、道具购买等数据记录，因此无法计算并披露易幻网络主要游戏充值消费比业务数据。

### （三）主要经营模式及业务流程

易幻网络主营业务的经营模式及业务流程主要涉及采购模式及流程、运营模式及流程、盈利模式，具体情况如下：

#### 1、采购模式及流程

##### （1）软硬件设备的采购模式及流程

易幻网络的对外采购主要包括购置用于游戏发行及运营所需的服务器、电脑等硬件设备、办公软件和技术软件等软件产品，租赁 IDC 机房及带宽等。其中，以购置服务器和租赁带宽为主。

易幻网络的采购模式及流程具体如下：

##### ①制定采购计划

运营中心会定期对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采购计划，并提交采购申请至技术运维部。

##### ②选择采购方式

服务器主要采用购买或租赁两种方式，带宽则全部通过租赁方式。

##### ③确定采购条款

技术运维部会根据游戏上线地区、当地网络环境、国际网络速度、游戏对网络的要求等因素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租赁数量、租赁价格和服务条款。

##### ④服务器运行和定期检查

在服务器正式运行前，由技术运维部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，由技术运维部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）代理发行游戏的采购模式及流程

易幻网络主营业务为代理国内游戏的海外发行和运营服务，其游戏采购模式及流程具体如下：

### ①获取产品信息

一方面，易幻网络通过建立较为完善的国内外游戏开发商新产品监控和评测体系，形成游戏采购资源库；另一方面，随着易幻网络多款游戏在海外发行和运营取得成功，市场份额和行业地位不断提高，越来越多的游戏开发商主动向其提供新游戏的产品资料，以寻求合作机会。

### ②初步筛选产品

易幻网络设置了严格的产品筛选程序，只有至少符合下列标准之一的游戏产品才能获得通过：当前运营平台所欠缺的产品类型；在某一代表区域已取得优秀运营业绩的产品；该产品开发团队拥有成功的产品经验及稳定的核心成员；该产品具有一定的创新性。

### ③产品专项评估

通过初步筛选后，易幻网络将组织由运营、客服、资深玩家等组成的评测团队针对产品的用户体验、产品设计、技术支持等多方面的进行专项评估，通过评估的产品将交由管理层进行综合评估，决定是否签约。

### ④沟通合作条款

对于批准签约的产品，易幻网络与游戏开发商进行初步沟通，如双方意向明确，则就合作具体事宜进行商讨并签订合同，包括授权金和分成比例的确定、代理授权范围和方式的确定、后续服务条款的确定等，并由法务部配合完成对游戏开发商的资质认证和对游戏产品著作权进行认证。

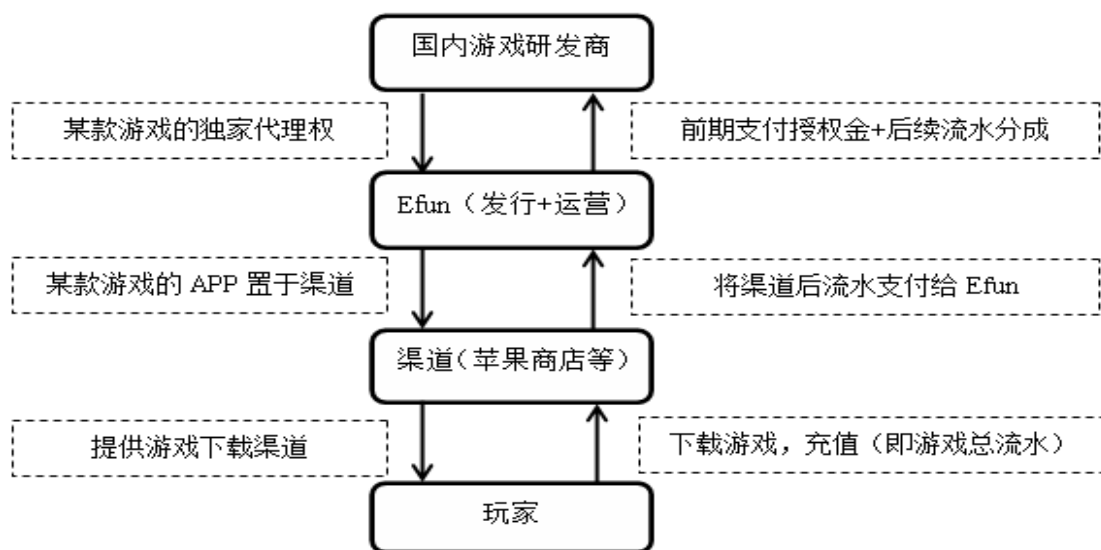
## 2、运营模式及流程

易幻网络的游戏运营模式包括代理运营模式和联合运营模式（即“授权运营模式”）。

### （1）代理运营模式

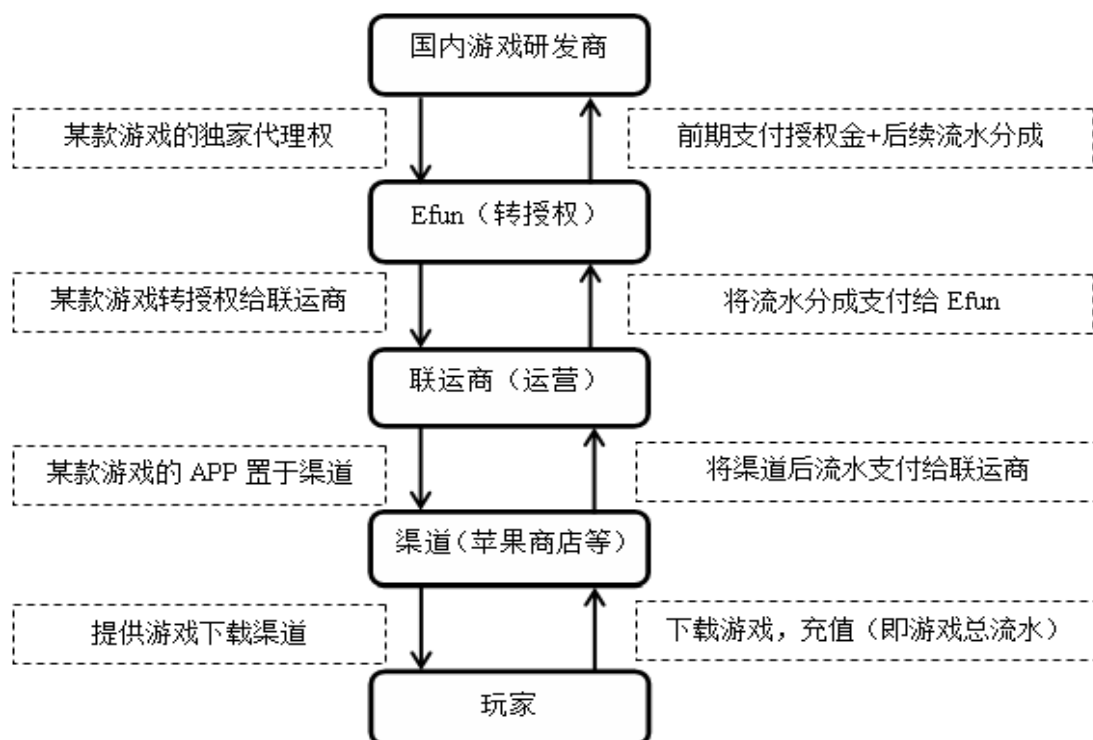
在代理运营模式下，易幻网络通过与游戏开发商合作，取得某款游戏产品在特定区域的独家代理授权，由易幻网络负责该款游戏在特定区域的各项运营工作，包括市场推广、信息反馈、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等多项工作，承担运营成

本并从运营渠道平台取得流水分成收入，同时按协议向游戏开发商支付游戏代理授权金和一定比例的分成款。



## (2) 联合运营模式

在联合运营模式下，易幻网络在取得游戏开发商某款游戏产品在特定区域的独家代理授权后，与该区域的本土游戏运营商（以下简称“联运商”）合作，由联运商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，易幻网络按照协议向联运商收取一定比例的分成款，同时向游戏开发商支付游戏代理授权金和一定比例的分成款。因当地法律法规限制，目前联合运营模式主要在台湾地区采用。



(3) 易幻网络境外市场推广主要采用代理运营模式的原因，及该模式下易幻网络的竞争优势、劣势

易幻网络境外市场推广主要采用代理运营模式主要是出于以下原因：

①定位于移动网络游戏发行、运营业务，降低自主研发风险

易幻网络设立于 2012 年 11 月 9 日，设立时国内移动网络游戏研发商数量众多且竞争激烈，而易幻网络成立时间较晚，且易幻网络成立之初即定位于移动网络游戏的发行、运营业务，相比其他游戏研发商，通过自主研发并独立运营模式并不具备优势，而且自主研发往往投入较大，风险较高。由于资金实力、人员配备等方面的限制，易幻网络始终坚持专注于移动网络游戏的海外发行、运营业务，降低游戏产品自主研发的风险，通过多年的努力，易幻网络已形成了自身的竞争优势和市场地位。

②代理运营方式能保证运营产品的数量，降低产品依赖风险

在代理运营模式下，易幻网络通过与游戏开发商合作，取得某款游戏产品在特定区域的独家代理授权，由易幻网络负责该款游戏在特定区域的各项运营工作。通过代理运营模式，易幻网络对于游戏产品的选择可以有较大的空间和经营的灵活性，在与游戏开发商的合作过程中，由于不存在自身的游戏产品，因此与游戏开发商也不存在竞争关系，能够帮助易幻网络获得更多的合作机会，易幻网络也可以通过多产品代理运营的方式降低经营风险和产品依赖风险。

易幻网络境外市场推广主要采用代理运营模式的劣势主要在于在取得游戏产品在特定区域的独家代理授权时需要支付一定的授权金，同时网络游戏的发行和运营需要在前期投入较多人力和资金。

### 3、盈利模式

在代理运营模式下，易幻网络的盈利来源主要为从运营渠道平台取得流水分成收入扣除推广费、渠道费等运营费用以及支付给游戏开发商游戏的代理授权金和分成款；在联合运营模式下，易幻网络的利润来源主要为从联运商取得的分成款，扣除支付给游戏开发商游戏的代理授权金和分成款。

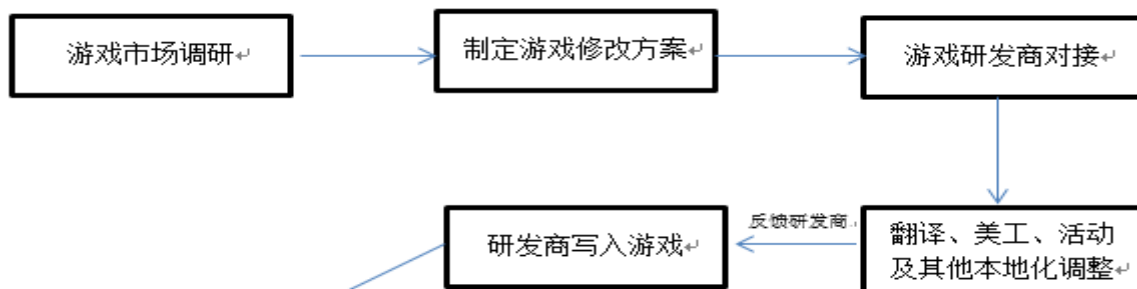
### 4、具体业务流程

#### (1) 游戏上市流程

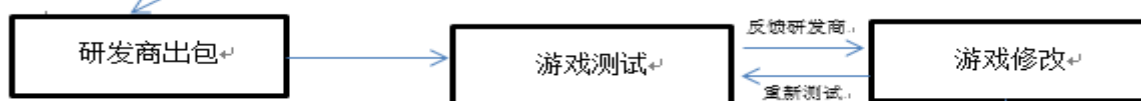
游戏上市流程包括游戏的本地化、游戏出包和游戏上市三个过程。易幻网络对游戏拟上线市场区域的语言环境、社会文化、用户习惯等进行市场调研，并制定游戏本

地化调整方案，反馈给游戏开发商。游戏开发商根据调整方案对游戏进行修改并测试，测试通过后正式上市该游戏。

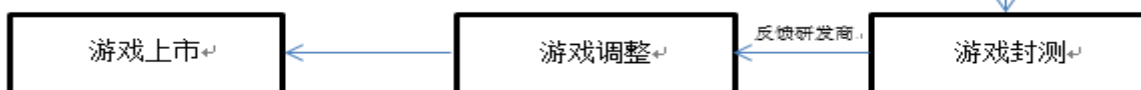
1、游戏本地化



2、游戏出包



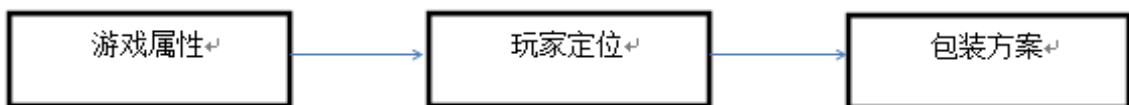
3、游戏上市



(2) 游戏推广流程

易幻网络根据不同游戏的游戏属性和玩家定位制定推广方案，并安排广告媒体进行游戏的推广预热活动，最后实现游戏的正式推广上线，再根据游戏上线后的市场表现，对推广方案不断进行优化调整。

1、制定推广方案



2、推广预热



3、推广上线





易幻网络在国外市场推广主要通过线上或线下媒介来发布广告以宣传公司的游戏产品。易幻网络市场部在综合分析游戏产品特性、目标用户特点、运营历史文化等情况后，制定相应的市场推广策略。

线上推广主要涉及专业网游媒体、社交类平台、搜索引擎营销、视频分享网站等渠道，主要集中投放媒体包括 Facebook、Google 等，除进行自主广告投放外，易幻网络还通过 Madhouse、Avazu、Mobvista、INMOBI 等移动互联网广告营销平台进行广告投放。

线下推广主要包括：明星代言、电视广告、户外广告、超商便利店合作、游戏发布会等，具体如下：

明星代言：选取适合游戏推广的代言人，利用明星效应推广游戏。

电视广告：选取当地热门的电视频道投放游戏广告。

户外广告：在人流量大的地铁、购物广场、车站等购买广告招牌、灯箱、LED 广告等进行游戏推广。

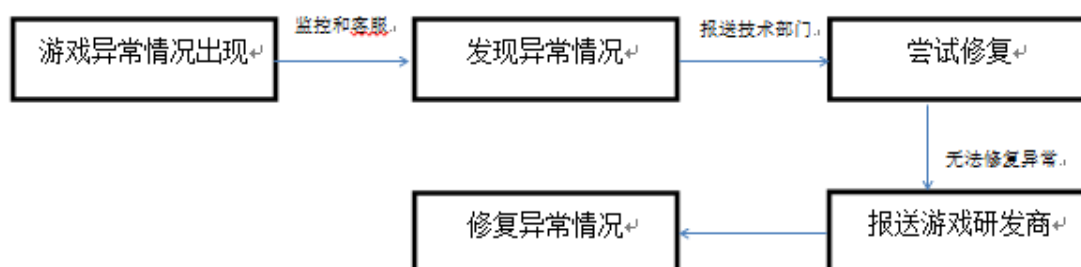
超商便利店合作：选择当地的连锁便利店作为合作对象，在店内摆放游戏海报、横幅广告等进行推广。

游戏发布会：预约各大游戏媒体记者及玩家参加游戏新品发布会，扩大游戏在业界的影响力。

目前，由于台湾地区在网络游戏推广、运营等方面的法律限制，易幻网络选择以联运方式在台湾地区开展业务，由台湾本土运营商在当地开展推广和具体运营，易幻网络通过提供游戏运营权的方式获得分成流水，除此之外易幻网络未与本土运营商合作进行市场拓展。

### （3）游戏异常情况监控流程

易幻网络负责监控游戏运营过程中出现的异常情况，在发现异常情况后报送技术部门进行游戏 BUG 的修复，如无法修复，则将游戏异常情况反馈给游戏开发商，由游戏开发商进行修复。



#### （四）报告期内业务发展状况

##### 1、易幻网络营业收入情况

易幻网络的营业收入全部来源于移动网络游戏的运营收入。易幻网络最近两年一期营业收入情况如下表所示：

产品类型	2015年1-7月		2014年度		2013年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
代理运营游戏	39,035.73	90.53	58,355.24	95.04	24,192.14	94.67
授权运营游戏	4,083.25	9.47	3,047.98	4.96	1,361.45	5.33
<b>合计</b>	<b>43,118.97</b>	<b>100.00</b>	<b>61,403.22</b>	<b>100.00</b>	<b>25,553.60</b>	<b>100.00</b>

2014年，易幻网络营业收入达到61,403.22万元，较2013年全年增长140.29%，2015年1-7月易幻网络营业收入仍保持快速增长。

2014年中国移动游戏市场规模达到276亿，同比增长率达86%，市场份额为24.9%，首超页游的19%，艾瑞咨询根据数据分析认为，未来两年内，中国将超过日本，成为全球第一大手游市场。2014年，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达到30.76亿美元，比2013年增长了69.02%。其中，移动类游戏数量占总出口网络游戏数量的41.39%，海外市场实际销售收入达到12.73亿美元，同比增长366.39%。

易幻网络自2012年进入海外市场至今，已将数十款国内成功的游戏作品发行到港澳台地区、韩国、东南亚、欧美等多个海外主要游戏市场并取得较高的市场份额，累积了全球化发行的网络体系、资源掌控和技术支持。根据《2014年度中国游戏产业海外市场报告》，2014年在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，易幻网络约占9.85%，市场份额位列第二。相比竞争对手，易幻网络在港澳台、东南亚、韩国等国家或地区的市场份额处于相对领先。

游戏行业广阔的发展空间以及领先的市场地位保证了易幻网络营业收入的高速增长。

##### 2、易幻网络的前五大销售客户

（1）易幻网络主要运营平台以及按照运营平台划分的游戏流水、营业收入、营业成本、毛利率情况

易幻网络运营模式包括代理运营模式与联合运营模式（即“授权运营模式”）。在授权运营模式下，由联运商负责游戏在第三方平台的上线运营，易幻网络无法获取

分运营平台统计的游戏流水、营业收入、营业成本、毛利率数据。

代理运营模式下易幻网络主要运营平台有 App Store、Google Play、Gash、T-store、Naver，主要运营平台情况如下：

主要运营平台	主要运营平台情况
App Store	由苹果公司为其 iOS 操作系统产品建立的应用程序在线发布平台，软件使用者可以在该平台免费或付费下载 IOS 版本软件，并通过该平台充值，使用下载的软件
Google Play	由谷歌公司为 Android 操作系统产品建立的应用程序在线发布平台，软件使用者可以在该平台免费或付费下载 Android 版本软件，并通过该平台充值，使用下载的软件
Gash	香港乐点股份有限公司之「GASH」游戏橘子是著名且便利的付费货币与支付平台，成立于 2000 年。2011 成立 GASH PLUS—乐点卡公司，专注于发行 GASH 点数卡业务，用户遍布香港、台湾、日本及东南亚等国家和地区。
T-store	T-store 是韩国通讯服务商 SK Planet Co.,Ltd 旗下的应用商店。在韩国中重度手游市场上，该平台占有率为 40%，拥有会员 2,340 万名左右，且手游用户群体属性稳定。
Naver	Naver 是韩国的最大的搜索引擎和门户网站，世界第五大（仅次于谷歌、雅虎、百度和必应）搜索引擎网站，也是韩国股票市场上市值最大的互联网公司。

报告期内，代理运营游戏按照运营平台划分的游戏流水、营业收入、营业成本、毛利率情况如下：

单位：元

平台	项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
App Store	渠道商流水	125,436,977.93	173,135,672.65	103,827,566.76
	营业收入	120,934,695.81	174,887,078.86	95,475,727.47
	营业成本	51,035,674.81	70,014,943.45	50,924,966.55
	毛利率	57.80%	59.97%	46.66%
Google Play	渠道商流水	128,583,092.20	192,077,280.17	74,603,252.25
	营业收入	129,199,544.19	191,372,524.55	65,437,283.42
	营业成本	55,316,752.61	85,960,817.46	38,414,525.16
	毛利率	57.19%	55.08%	41.30%
Gash	渠道商流水	36,197,210.59	88,856,275.27	48,166,040.78
	营业收入	40,205,344.40	85,041,566.93	47,454,130.42
	营业成本	15,400,118.57	30,664,047.19	24,250,627.87
	毛利率	61.70%	63.94%	48.90%
T-store	渠道商流水	24,688,406.64	40,906,149.48	7,200,938.87
	营业收入	24,301,004.74	40,514,793.11	6,040,788.37
	营业成本	9,232,366.22	11,946,950.12	1,214,620.65
	毛利率	62.01%	70.51%	79.89%
Naver	渠道商流水	37,903,697.51	27,514,667.90	

平台	项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
	营业收入	35,714,725.95	26,109,923.16	
	营业成本	13,022,768.22	9,785,439.81	
	毛利率	63.54%	62.52%	
其他平台	渠道商流水	39,805,533.50	66,666,294.15	30,126,362.96
	营业收入	40,001,952.11	65,626,506.28	27,513,508.86
	营业成本	15,875,383.04	25,497,551.31	14,219,311.24
	毛利率	60.31%	61.15%	48.32%
合计	渠道商流水	392,614,918.37	589,156,339.62	263,924,161.62
	营业收入	390,357,267.20	583,552,392.89	241,921,438.54
	营业成本	159,883,063.47	233,869,749.34	129,024,051.47
	毛利率	59.04%	59.92%	46.67%

注：渠道商流水金额系代理运营模式下第三方平台收到游戏玩家充值款扣除税金后，据此易幻网络确认代理运营模式下营业收入及与第三方平台结算渠道费用的流水金额。

(2) 报告期内，易幻网络与前五大客户的主要交易内容、金额、期后回款情况

①2015年1-7月，易幻网络与前五大客户的主要交易内容、金额、期后回款情况

2015年1-7月，易幻网络前五名客户的营业收入情况如下：

单位：元

客户名称	营业收入	占全部营业收入的比例(%)
Apple Inc	120,934,695.81	28.05%
Google Inc	129,199,544.19	29.96%
香港乐点股份有限公司	40,205,344.40	9.32%
Inch Interactive Entertainment Ltd	41,286,474.71	9.58%
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	35,714,725.95	8.28%
合计	367,340,785.06	85.19%

上述客户的主要交易内容、金额见下表：

单位：元

客户名称	游戏	2015年1-7月营业收入	占该客户营业收入的比例
Apple Inc	天龙八部 3D	14,793,053.23	12.23%
	巨炮连队(坦克风云)	12,329,346.26	10.20%
	神雕侠侣	11,827,199.50	9.78%
	名将争霸(君临天下)	8,573,748.45	7.09%
	龙珠Q传	8,010,231.36	6.62%
	妖姬三国	7,989,060.87	6.61%
	卧虎藏龙	7,316,160.84	6.05%
	蜀山奇缘	6,682,118.65	5.53%
	三国志PK(一统天下)	5,949,799.10	4.92%
	战神黎明	5,092,516.61	4.21%
	其他游戏	32,371,460.94	26.77%
合计	120,934,695.81	100.00%	

客户名称	游戏	2015年1-7月营业收入	占该客户营业收入的比例
Google Inc	天龙八部 3D	16,478,130.06	12.75%
	名将争霸 (君临天下)	11,911,413.35	9.22%
	三国志 PK (一统天下)	11,766,306.79	9.11%
	妖姬三国	11,227,419.61	8.69%
	战神黎明	9,152,494.18	7.08%
	蜀山奇缘	7,446,046.61	5.76%
	巨炮连队 (坦克风云)	6,705,757.47	5.19%
	龙珠 Q 传	6,248,181.24	4.84%
	大侠总动员	4,755,875.94	3.68%
	大主宰	4,660,946.43	3.61%
	神雕侠侣	3,784,052.47	2.93%
	卧虎藏龙	3,600,958.91	2.79%
	笑傲三国	3,440,386.76	2.66%
	其他游戏	28,021,574.37	21.69%
合计	129,199,544.19	100.00%	
香港乐点股份有限公司	天龙八部 3D	10,294,842.25	25.61%
	战神黎明	8,953,761.91	22.27%
	巨炮连队 (坦克风云)	5,701,676.82	14.18%
	神雕侠侣	4,688,705.67	11.66%
	卧虎藏龙	3,234,491.23	8.04%
	其他游戏	7,331,866.52	18.24%
	合计	40,205,344.40	100.00%
Inch Interactive Entertainment Ltd	天龙八部 3D	15,351,578.09	37.18%
	战神黎明	7,874,007.66	19.07%
	卧虎藏龙	5,499,427.64	13.32%
	巨炮连队 (坦克风云)	3,553,792.56	8.61%
	神雕侠侣	3,167,087.81	7.67%
	其他游戏	5,840,580.95	14.15%
	合计	41,286,474.71	100.00%
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	三国志 PK (一统天下)	24,329,060.97	59.74%
	名将争霸 (君临天下)	7,357,414.79	20.60%
	其他游戏	7,020,656.79	19.66%
	合计	35,714,725.95	100.00%

上述客户 2015 年 7 月期末应收账款余额截至 2015 年 12 月 31 日期后回款情况见下表:

单位: 元

客户名称	2015年7月末应收账款余额	期后回款金额
Apple Inc	15,151,608.55	15,151,608.55
Google Inc	12,752,605.60	12,752,605.60
香港乐点股份有限公司	4,701,437.07	4,701,437.07
Inch Interactive Entertainment Ltd	40,009,980.92	40,009,980.92

客户名称	2015年7月末应收账款余额	期后回款金额
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	5,882,598.80	5,882,598.80
合计	78,498,230.94	78,498,230.94

②2014年，易幻网络与前五大客户的主要交易内容、金额、期后回款情况

2014年度易幻网络前五名客户的营业收入情况如下所示：

单位：元

客户名称	营业收入	占全部营业收入的比例（%）
Apple Inc	174,887,078.86	28.48%
Google Inc	191,372,524.55	31.16%
香港乐点股份有限公司	85,041,566.93	13.85%
SK Planet Co.,Ltd (T-store)	40,514,793.11	6.60%
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	26,109,923.16	4.25%
合计	517,925,886.61	84.35%

上述客户的主要交易内容、金额见下表：

单位：元

客户名称	游戏	2014年度营业收入	占该客户营业收入的比例
Apple Inc	神雕侠侣	44,194,099.57	25.27%
	巨炮连队（坦克风云）	14,228,342.67	8.14%
	妖姬三国	22,369,143.80	12.79%
	重装武士（英雄战魂）	10,766,830.77	6.16%
	三国志 PK（一统天下）	9,130,138.76	5.22%
	弹弹岛战纪	7,986,608.09	4.57%
	魔卡幻想	7,382,218.09	4.22%
	笑傲三国	6,928,712.31	3.96%
	其他游戏	51,900,984.80	29.68%
	合计	174,887,078.86	100.00%
Google Inc	神雕侠侣	26,565,950.40	13.88%
	妖姬三国	21,356,877.39	11.16%
	三国志 PK（一统天下）	25,355,194.45	13.25%
	巨炮连队（坦克风云）	14,780,900.94	7.72%
	笑傲三国	11,483,572.99	6.00%
	幻想英雄	10,439,319.16	5.45%
	凡仙	10,439,113.68	5.45%
	怪物 X 联盟	7,548,139.19	3.94%
	重装武士（英雄战魂）	7,188,424.67	3.76%
	其他游戏	56,215,031.68	29.37%
合计	191,372,524.55	100.00%	
香港乐点股份有限公司	神雕侠侣	19,542,132.19	22.98%
	巨炮连队（坦克风云）	12,935,892.42	15.21%
	仙国志	12,111,280.91	14.24%
	重装武士（英雄战魂）	11,232,555.18	13.21%

客户名称	游戏	2014 年度营业收入	占该客户营业收入的比例
	妖姬三国	8,221,318.00	9.67%
	其他游戏	20,998,388.23	24.69%
	合计	85,041,566.93	100.00%
SK Planet Co.,Ltd (T-store)	三国志 PK (一统天下)	22,520,388.97	55.59%
	凡仙	6,296,711.64	15.54%
	笑傲三国	5,620,188.80	13.87%
	其他游戏	6,077,503.70	15.00%
	合计	40,514,793.11	100.00%
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	三国志 PK (一统天下)	20,797,203.51	79.65%
	笑傲三国	1,581,172.55	6.06%
	其他游戏	3,731,547.10	14.29%
	合计	26,109,923.16	100.00%

上述客户 2014 年度期末应收账款余额截至 2015 年 12 月 31 日期后回款情况见下表：

单位：元

客户名称	2014 年末应收账款余额	期后回款金额
Apple Inc	18,317,563.12	18,317,563.12
Google Inc	13,770,438.39	13,770,438.39
香港乐点股份有限公司	8,332,298.47	8,332,298.47
SK Planet Co.,Ltd (T-store)	2,315,000.01	2,315,000.01
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	2,383,059.71	2,383,059.71
合计	<b>45,118,359.69</b>	<b>45,118,359.69</b>

③2013 年度易幻网络报告期与前五大客户的主要交易内容、金额、期后回款情况  
2013 年度前五名客户的营业收入情况如下：

单位：元

客户名称	营业收入	占全部营业收入的比例 (%)
Apple Inc	95,475,727.47	37.36%
Google Inc	65,437,283.42	25.61%
易游网络有限公司	57,427,262.00	22.47%
台湾易游网路科技有限公司	13,614,541.81	5.33%
Mol AccessPortal Sdn Bhd	8,443,614.91	3.30%
合计	<b>240,398,429.61</b>	<b>94.07%</b>

注：易幻网络与易游网络有限公司发生的交易实际为易游网络有限公司为香港易幻代收通过渠道商产生的 E 卡、IE 卡、Gash 卡金流水等，扣除渠道商收取的渠道费用后，易游网络有限公司 2013 年度为香港易幻代收 E 卡、IE 卡、Gash 卡金流水收入净额为 44,917,798.72 元。

上述客户的主要交易内容、金额见下表：

单位：元

客户名称	游戏	2013 年度营业收入	占该客户营业收入的比例
Apple Inc	重装武士 (英雄战魂)	41,313,827.93	43.27%

客户名称	游戏	2013 年度营业收入	占该客户营业收入的比例
	魔卡幻想	11,559,990.78	12.11%
	笑傲三国	7,656,618.43	8.02%
	我叫 MT	6,320,474.53	6.62%
	秦姬	6,269,151.81	6.57%
	其他游戏	22,355,663.99	23.42%
	合计	95,475,727.47	100.00%
Google Inc	笑傲三国	12,903,756.90	19.72%
	我叫 MT	9,587,154.75	14.65%
	魔卡幻想	8,995,933.51	13.75%
	凡仙	6,143,147.64	9.39%
	重装武士（英雄战魂）	5,881,444.42	8.99%
	怪物 X 联盟	4,242,982.00	6.48%
	秦姬	4,172,480.65	6.38%
	其他游戏	13,510,383.56	20.65%
合计	65,437,283.42	100.00%	
易游网络有限公司	重装武士（英雄战魂）	32,861,816.48	57.22%
	笑傲三国	12,650,089.05	22.03%
	魔卡幻想	3,956,766.97	6.89%
	秦姬	2,782,686.69	4.85%
	怪物 X 联盟	2,127,490.13	3.70%
	其他游戏	3,048,412.68	5.31%
	合计	57,427,262.00	100.00%
台湾易游网路科技有限公司	重装武士（英雄战魂）	4,503,031.50	33.08%
	秦姬	1,843,930.93	13.54%
	笑傲三国	1,544,628.26	11.35%
	妖姬三国	1,264,775.04	9.29%
	我叫 MT	848,870.06	6.24%
	其他游戏	3,609,306.02	26.51%
	合计	13,614,541.81	100.00%
Mol AccessPortal Sdn Bhd	笑傲三国	4,243,126.68	50.25%
	弹弹岛战纪	1,205,755.22	14.28%
	怪物 X 联盟	1,131,387.60	13.40%
	魔卡幻想	962,202.77	11.40%
	重装武士（英雄战魂）	549,414.69	6.51%
	其他游戏	351,727.95	4.17%
	合计	8,443,614.91	100.00%

上述客户 2013 年度期末应收账款余额截至 2015 年 12 月 31 日期后回款情况见下表：

单位：元

客户名称	2013 年末应收账款余额	期后回款金额
Apple Inc	19,072,053.10	19,072,053.10



客户名称	2013 年末应收账款余额	期后回款金额
Google Inc	12,604,145.82	12,604,145.82
易游网络有限公司	1,617,600.24	1,617,600.24
台湾易游网路科技有限公司	13,411,073.80	13,411,073.80
Mol AccessPortal Sdn Bhd	3,358,497.18	3,358,497.18
合计	<b>50,063,370.14</b>	<b>50,063,370.14</b>

(3) 上述重大客户与其他大客户的条款、价格及付款条件情况见下表:

客户名称	结算依据	费率	付款条件(账期)
Apple Inc	IOS 后台账单	30%	30 天
Google Inc	Google 后台账单	30%	15 天
香港乐点股份有限公司	营收报告及 Invoice	7-22%	30 天
SK Planet Co.,Ltd (T-store)	T-store 后台账单	30%	30 天
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	Naver 后台账单	20%	21 天
易游网络有限公司	对账单及 Invoice	/	30 天
Mol AccessPortal Sdn Bhd	营收报告及 Invoice	20%-25%	Invoice 后 21 天
MOL AccessPortal Co., Ltd.	MOL 后台账单及 Invoice	20%	Invoice 后 30 天
Coda Payments Pte Ltd	Coda 后台数据及 Invoice	4%-35%	60-90 天
Inch Interactive Entertainment Ltd	对账单及 Invoice	65%-77%	自 2014 年 5 月 10 日至 2014 年 12 月 31 日应支付的每月分成, 应于 2015 年 1 月 31 日一次性支付; 2015 年 1-6 月应支付的每月分成, 应每季度支付一次, 支付时间分别为 2015 年 4 月 30 日前和 2015 年 7 月 31 日前; 自 2015 年 7 月 1 日起, 应支付的每月分成款每月支付一次, 具体支付时间以双方具体签订的每一款游戏联合运营协议所规定的时间为准。
台湾易游网路科技有限公司	对账单及 Invoice	65%-77%	2013 年 1 月 1 日至 2013 年 12 月 31 日的应支付的每月分成, 应于 2014 年 4 月 1 日前一次性支付; 2014 年 1 月 1 日至 2014 年 6 月 30 日应支付的每月分成, 应于 2014 年 8 月 30 日前一次性支付。

注: 易游网络有限公司与易幻网络之间的业务往来为代收游戏流水, 易游网络有限公司未收取任何中间费用。

从上表可见, 上述重大客户与其他大客户的销售条款、价格及付款条件无重大差异。

(4) 易幻网络与主要客户合作的稳定性, 是否存在业务依赖及其应对措施

报告期内, 易幻网络主要从事移动网络游戏的境外发行和运营, 涉及境外区域较多, 自身并未建立运营平台, 主要采取与 App Store 和 Google Play 两大全球性的运营平台和部分地方性运营平台合作的方式, 报告期内, 公司收到来自 App Store 和 Google

Play 平台的游戏收入分别为 16,091.30 万元、36,625.96 万元和 25,013.42 万元，占全部游戏收入的比例分别为 62.97%、59.64%和 58.01%。因此，公司对 App Store 和 Google Play 平台存在一定的依赖。

易幻网络自成立开始，便与App Store、Google Play、各地区本土较大的运营平台等建立了长期的合作关系，合作关系比较稳定。随着易幻网络发行游戏的不断增加和市场地位的逐步提高，将有效提升与运营平台间合作的主动性。同时，易幻网络将在现有运营平台的基础上，不断拓展新的具有一定影响力的运营平台合作方，以逐步降低对App Store和Google Play两大平台的依赖。

### 3、易幻网络营业成本情况

易幻网络的主营业务成本主要包括开发商分成、IDC 费用、授权金摊销、外包成本以及合作商等费用组成。易幻网络最近两年一期主营业务成本情况如下表所示：

产品类型	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
开发商分成	11,904.46	63.34	15,674.77	59.31	9,040.69	63.75
IDC 费用	2,545.98	13.55	4,454.78	16.85	319.25	2.25
授权金摊销	3,994.05	21.25	4,232.97	16.02	763.40	5.38
外包成本	72.86	0.39	1,906.34	7.21	4,059.05	28.62
合作商分成	276.47	1.47	161.34	0.61		0.00
<b>合计</b>	<b>18,793.83</b>	<b>100.00</b>	<b>26,430.20</b>	<b>100.00</b>	<b>14,182.39</b>	<b>100.00</b>

随着公司营业收入的大幅增长，除外包成本外，公司各项成本均增长较快。公司于 2012 年进入海外市场后，前期由于外包服务(包括数据库维护、网络服务器搭建、美术设计、客服服务、广告推广、网络安全管理等)由第三方承担，相应成本支出较大。随着 2014 年以后将外包服务逐步转移至由公司自行负责，该部分成本逐年降低。

### 4、易幻网络的前五大供应商

易幻网络最近两年一期前五大供应商情况如下表所示：

2015 年 1-7 月			
序号	供应商名称	采购额 (万元)	采购比例 (%)
1	北京畅游时代数码技术有限公司	3,726.31	19.83
2	北京开心人信息技术有限公司	2,133.01	11.35
3	在线途游 (北京) 科技有限公司	1,031.10	5.49
4	Ray Joy Holdings Limited	907.39	4.83

5	完美世界网络技术有限公司	842.09	4.48
合计		<b>8,639.90</b>	<b>45.98</b>
<b>2014 年度</b>			
序号	供应商名称	采购额 (万元)	采购比例 (%)
1	伊凡达科技股份有限公司	6,116.19	23.14
2	完美世界网络技术有限公司	3,728.39	14.11
3	北京青游易乐科技有限公司	1,997.05	7.56
4	北京开心人信息技术有限公司	1,979.96	7.49
5	Ray Joy Holdings Limited	1,701.68	6.44
合计		<b>15,523.27</b>	<b>58.74</b>
<b>2013 年度</b>			
序号	供应商名称	采购额 (万元)	采购比例 (%)
1	伊凡达科技股份有限公司	3,061.82	21.59
2	中国艾格拉斯科技有限公司	2,605.15	18.37
3	广州游爱网络科技有限公司	1,576.19	11.11
4	成都好玩一二三科技有限公司	1,114.17	7.86
5	上海慕和网络科技有限公司	1,088.32	7.67
合计		<b>9,445.65</b>	<b>66.60</b>

## (五) 核心技术及人员

### 1、核心技术情况

易幻网络研发并已掌握的核心技术如下表所示:

序号	核心技术名称	所属阶段	技术功能	来源
1	日志分析系统	已投入生产环境稳定使用	基于分布式elasticsearch的日志分析系统, 提供用户游戏内行为日志的数据分析统计	自主研发
2	前端页面组织框架	已投入生产环境稳定使用	基于seajs, 遵循cmd规范组织, 使用backbone提供的MVC模型进行分层。代码整合更加简洁, 符合模块化规范, 页面加载时间更短	自主研发
3	Redis	成熟稳定版本	redis是一个高吞吐、支持水平扩展的key-value的存储系统, 和Memcached类似, 它支持存储的value类型相对更多。	开源软件
4	实时广告分析系统	已投入生产环境稳定使用	通过logstash进行集群服务器的日志归档, 然后实时分析海量广告投放效果数据, 包括安装注册数量, 用户质量(活跃、留存等)	自主研发
5	好友系统	一期已投入生产环境稳定使用	提供短连接分享功能, 通过连接跟踪, 用户关系匹配关联, 建立跨游戏跨平台的好友关系, 并提供各种围绕好友之间游戏内互动的功能	自主研发

序号	核心技术名称	所属阶段	技术功能	来源
6	Echart	成熟稳定版本	提供商业级产品图标, 底层基于ZRender, 创建了坐标系, 图例, 提示, 工具箱等基础组件, 并在此上构建出折线图、柱状图、散点图、K线图、饼图、雷达图、地图、和弦图、力导向布局图、仪表盘以及漏斗图, 同时支持任意维度的堆积和多图表混合展现	开源软件
7	Nginx+lua	一期生产阶段试用	通过Nginx+lua配合, 专门设计支撑高并发量、低延迟的服务功能	自主研发
8	Mongodb	成熟稳定版本	基于分布式文件存储的非关系型数据库, 由C++编写, 提供可扩展的海量数据存储方案。支持的数据结构非常松散, 类似json的bson格式, 因此可以存储比较复杂的数据类型。Mongo最大的特点是他支持的查询语言非常强大, 其语法有点类似于面向对象的查询语言, 几乎可以实现类似关系数据库单表查询的绝大部分功能, 而且还支持对数据建立索引	开源软件
9	模板生成工具	一期生产阶段试用	基于由java编写的模板引擎freemarker, 通过模板技术, 能够自定义灵活的模板, 生成静态页面, 优化后能够支持极短时间的大批量模板生成、发布。	自主研发
10	实时客服系统	已投入生产环境稳定使用	基于node.js构建, 能够根据浏览器版本自动适配不同的通讯协议, 主要是通过websocket方式实现实时交互通讯	自主研发
11	版本发布系统	一期生产阶段试用	基于jenkins基础上进行二次开发定制, 主要提供服务端应用的版本发布, 服务器日志查看功能, 能够支持一键回退版本, 支持灰度发布, 支持集群机器一键发布。能够解决生产环境直接暴露给开发人员的安全隐患。	自主研发

## 2、核心人员情况

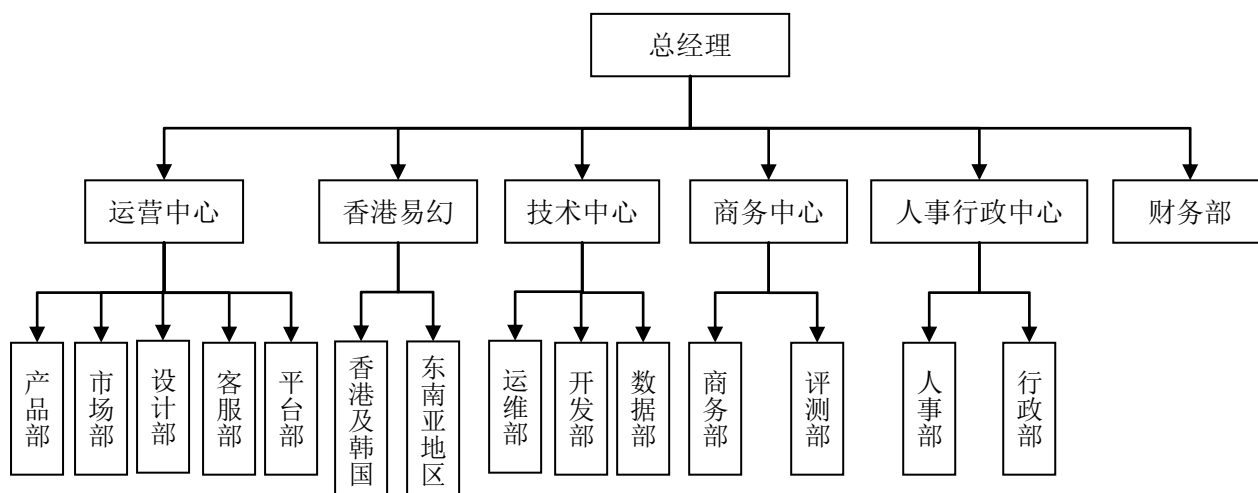
易幻网络自成立以来对人才储备始终保持高度重视, 并坚持以人为本的管理理念, 现已形成一支高效、稳定、创新能力极强的研发、管理和运营队伍, 为易幻网络的可持续发展提供了强有力保障。

截至 2015 年 7 月 31 日, 易幻网络核心人员情况如下:

姓名	性别	出生年月	学历	目前职务	工作简历
----	----	------	----	------	------

姓名	性别	出生年月	学历	目前职务	工作简历
蓝水生	男	1980年7月	本科	执行董事	自2012年至今任广州易幻网络科技有限公司执行董事。2012年至今兼任易幻网络有限公司（香港）董事，2014年至今兼任Efun International Ltd 董事，2015年至今兼任樟树市牛曼投资管理中心（有限合伙）执行事务合伙人，2015年至今兼任樟树市牛杜投资管理中心（有限合伙）执行事务合伙人。2010年至2012年曾任广州易申游商务咨询有限公司总经理。
曾晓斌	男	1977年11月	本科	总裁	自2013年至今任广州易幻网络科技有限公司 CEO。2005年至2007年曾任戴尔（中国）有限公司项目主管，2007年至2009年曾任云起游戏代理有限公司（Run Up Game Distribution Limited）总监，2009年至2011年曾任 V-Flame Entertainment Sdn.Bhd 副总裁，2011年至2013年曾任网龙网络公司海外高级经理。
杜潇潇	男	1978年12月	本科	监事、商务负责人	自2012年至今任广州易幻网络科技有限公司监事、商务负责人。2004年至2006年曾任广州南软科技有限公司总监，2007年至2009年曾任广州盛易网络科技有限公司总监，2009年至2010年曾任广州昊动网络科技有限公司总监，2010年至2012年曾任上海盛大网络有限公司项目主管。
张利乾	男	1982年6月	本科	财务负责人	自2013年至今任广州易幻网络科技有限公司财务负责人。2007年至2013年曾任安永会计师事务所审计师。

### 3、组织结构及人员构成情况



截至 2015 年 9 月 30 日，易幻网络各职能部门人员结构如下：

岗位	人数	占比 (%)	
总经办	7	1.59	
运营中心	产品部	104	23.69
	市场部	35	7.97
	设计部	41	9.34
	客服部	98	22.32
	平台部	20	4.56
香港易幻	香港及韩国	9	2.05
	东南亚地区	2	0.46
商务中心	商务部	7	1.59
	评测部	23	5.24
人事行政中心	人事部	7	1.59
	行政部	14	3.19
技术中心	63	14.35	
财务部	9	2.05	
合计	439	100.00	

各职能部门的主要职责如下：

各部门	职能	
运营中心	产品部	负责对公游戏进行用户需求分析，参与活动策划，使游戏适合不同语言及文化环境玩家的操作体验和使用习惯；以及项目运营维护工作
	市场部	负责公司游戏产品的运营推广，进行线上运营活动策划、用户需求挖掘、提高产品用户留存率；进行商务合作、媒体拓展。
	设计部	负责公司游戏外部宣传和内部活动所需的美术宣传资料制作，游戏概念设计、文化背景检查、故事线撰写
	客服部	解决玩家游戏问题，反馈玩家意见建议，做好运营辅助支持，树立公司品牌形象
	平台部	渠道拓展，内部数据整理及分析

各部门		职能
技术中心	运维部	负责公司的产品运营维护，通过提供技术解决方案提升产品运营质量、服务器维护及管理，负责网络环境规划及维护；负责开发环境部署及维护；负责软硬件资产管理变更；负责各项目版本配置管理
	开发部	负责各项目需求的公共模块的开发合作，与运营中心的平台相关工作对接
	数据部	针对产品运营数据进行获取、整理、清洗、汇总、分析，企业内部运营支持系统的开发及维护
商务中心	商务部	负责商务谈判及市场拓展业务
	评测部	负责对商务谈判的游戏进行测试、质量保证；对多种游戏进行测试，及时发现优秀产品并进行推荐
人事行政中心	人事部	负责员工招聘与配置；员工培训与开发；员工绩效管理；员工薪酬福利管理；员工劳动关系和人事服务
	行政部	负责公司办公环境装修维护；公司行政事务处理；采购公司所需物资；供应商筛选、评估、分析等
财务部		负责公司财务会计政策和财务管理制度的制订与执行；负责公司年度财务预算的制订、控制和监督；完成日常账务核算和财务报表、内部管理报表的编制；审核各类费用开支，对资金支出实施有效控制；审核各项投资支出和项目资金、产品研发资金支出及薪资支付情况；负责公司税务的筹划、计算、申报等税务相关工作；负责统一安排和落实盘点等各项资产管理的工作，确保公司各项资产安全；配合公司审计工作。

## （六）服务质量控制

### 1、游戏采购环节的质量控制

易幻网络具有完整的评测体系。游戏采购初期，商务部的专业评测人员对拟采购的游戏从产品前期引导、技术稳定性、核心玩法及赢利点、美术表现力、题材以及开发团队的情况等多方面进行评测和筛选；在筛选中发现有意向的产品，会再交由运营部进行深度评测。通过游戏画面、新手指引、游戏难易度、游戏消费点、市场环境、消费群体等指标的深度评测后，运营部会将评测结果交予商务部。易幻网络将综合公司商务部和运营部门的意见确定是否采购该款游戏产品。

### 2、游戏上线运营环节的质量控制

游戏在手游平台上架后，易幻网络运营组会先针对游戏下载是否正常、充值是否能够到账、游戏的连接和活动是否顺畅等指标进行综合测评，以评估游戏上架后的版本运行是否流畅，是否适合市场部进行大量推广。

游戏开服后，运营组会监控和记录游戏的各项指标，判断游戏的运营情况，以控

制后续的开服节奏和频率。通过对某款游戏的付费总额、付费人数、ARPU、付费率、付费周期、付费用户留存率、推广期的服务器承载情况、游戏上架后有无重大的BUG及目前游戏版本的稳定性等指标的监控分析和综合评估后，运营部会判断短期内该游戏的开服频率、排期，并策划游戏线上和线下的活动。在活动结束后，运营组会对活动期间数据进行分析，以判断活动的效果。此外，经过一段时间的运营和综合分析后，运营组会对新游戏版本内容更新进行评估，以判断是否更新到此版本。

### 3、客户服务环节的质量控制

易幻网络向客户提供了即时QQ、论坛、QQ群、7x24小时热线电话服务、论坛客服专区问题解答、官网客服中心问题咨询处理、账号问题申诉处理、物品被盗申诉处理等多种咨询及问题处理的服务方式。

为了确保服务流程及质量能够得到执行和保证，易幻网络客服部门建立了完善的培训体系和新人考核制度，并且定期开展业务及服务方式培训、服务技巧交流研讨会等。在培训的基础上，公司客服部门还建立了质检及绩效体系，由专门的质检人员针对客服工作人员回复的质量进行检查，每天按照一定比例检查每位客服的工作情况，最终换算为客服工作人员的绩效，以确保客户服务质量维持在较高水准，从而保障客户服务质量，提高客户满意度。

此外，针对平台贡献度达到4000以上的玩家，易幻网络设定VIP专属服务，向VIP玩家提供快捷、便利、优质的服务，开通VIP玩家的专属绿色通道，保持该部分游戏玩家的用户黏性。

### （七）业务资质及许可情况

截至本报告出具日，易幻网络及下属企业已取得的业务资质或许可如下：

持有单位	证书名称	证书编号	颁发机关	相关信息	发证日期	有效期
易幻网络	增值电信业务经营许可证	粤B2-20130462	广东省通信管理局	信息服务业务（仅限互联网信息服务业务）	2015.3.6	2018.08.23
易幻网络	网络文化经营许可证	粤网文[2013]0248-098号	广东省文化厅	经营范围：利用信息网络经营游戏产品、动漫产品	2015.07.17	2013.05.27-2016.05.27



持有单位	证书名称	证书编号	颁发机关	相关信息	发证日期	有效期
易幻网络	中华人民共和国海关报关单位注册登记证书	4423962392	中华人民共和国番禺海关	企业经营类别：进出口货物收发货人	2015.05.05	长期
易幻网络	对外贸易经营者备案登记表	01987271	对外贸易经营者备案登记机关	-	2015.04.30	长期
韩国易幻	游戏发行业务证书	2013-000036	江南区政府	-	2013.06.26	每年需支付一次手续费
韩国易幻	通信销售业务许可证	2013-首尔江南-01612	首尔特别市江南区政府	-	2013.06.20	每年需支付一次手续费

目前与游戏产品的审批备案相关的法律、法规及规范性文件主要包括《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署<“三定”规定>中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》(中央编办发[2009]35号)、《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》(新出联[2009]13号)、《网络游戏管理暂行办法》(文化部令第49号)、《文化部关于贯彻实施<网络游戏管理暂行办法>的通知》、《互联网文化管理暂行规定》(2011修订)(文化部令第51号)、《新闻出版总署关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》(新出厅字[2009]266号)等。

#### 1、新闻出版总署的前置审批事项

根据《新闻出版总署关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》(新出厅字[2009]266号)的规定，任何企业在中国境内从事网络游戏出版运营服务，必须经新闻出版总署进行前置审批，取得具有网络游戏出版服务范围的互联网出版服务许可证；未经前置审批，擅自从事网络游戏出版运营服务的，一经发现，立即依法取缔。经检索和查阅相关法律法规，新闻出版总署未要求在境外发行和运营的网络游戏办理前置审批和取得互联网出版服务许可证。

经咨询国家新闻出版广电总局科技与数字出版管理司(电话为010-83138716)，国家新闻出版广电总局对国产网络游戏在境外发行运营未设置相关的前置审批手续，亦未要求运营主体取得互联网出版服务许可证。

## 2、文化部的备案事项

《文化部关于贯彻实施<网络游戏管理暂行办法>的通知》仅要求“加强进口网络游戏内容审查”及“规范国产网络游戏备案”，并未要求国产游戏在开展境外发行与运营前办理相关审批或备案手续。

经咨询文化部文化市场司下属网络文化处(电话为 010-59882100)，文化部对国产网络游戏在境外发行运营未设置相关的审批或备案手续，在境外发行运营的网络游戏仅需满足发行和运营地相关法律法规即可。

此外，根据广东省文化厅于 2015 年 10 月 8 日出具的《广东省文化厅关于广州易幻网络科技有限公司守法经营情况的复函》，自 2013 年 5 月 27 日至 2015 年 9 月 14 日止，易幻网络不存在因违反《互联网文化管理暂行规定》而被文化行政部门处罚的记录。

截至本报告书出具之日，易幻网络代理的游戏产品在境外开展发行和运营时，无需取得国家新闻出版广电总局的前置审批和游戏版号，亦无需取得文化部的备案或批准。为确保易幻网络及其子公司不会因相关游戏需获得但未获得国家新闻出版广电总局的审批或未在文化部进行备案而遭受经济损失，易幻网络实际控制人蓝水生已出具《承诺函》，承诺若易幻网络代理发行和运营的网络游戏需获得国家新闻出版广电总局审批及/或文化部备案，但未获得该等审批及/或备案，并因此被有关机关给予行政处罚，或因此而遭受任何经济损失，蓝水生将及时、足额补偿易幻网络遭受的全部经济损失。

综上，易幻网络代理的游戏产品在境外开展发行和运营业务时，无需取得国家新闻出版广电总局的前置审批和游戏版号，亦无需取得文化部的备案和批准。因此，易幻网络不存在因未取得新闻出版总署的审批及/或文化部的备案事项而被处罚的法律风险，该等事项对本次交易不构成障碍。

## (八) 主要固定资产、无形资产

### 1、固定资产

截至本报告出具日，易幻网络无自有产权房屋，易幻网络租赁房产情况如下表所示：

序号	承租方	出租方	位置	面积（平方米）	租赁期限
----	-----	-----	----	---------	------

序号	承租方	出租方	位置	面积(平方米)	租赁期限
1	易幻网络	卢淑婷	番禺区市桥街丹桂园大街2巷12号4楼	270	2015.07.01-2017.06.30
2	易幻网络	广州丽柏酒店有限公司	广州市天河区龙口东横街28号中辉广场东塔4层	1,800	2015.06.01-2021.05.31
3	易幻网络	广州丽柏酒店有限公司	广州市天河区龙口东横街28号中辉广场东塔5层	1,800	2015.10.01-2021.09.30
4	易幻网络	广州丽柏酒店有限公司	广州市天河区龙口东横街28号中辉广场东塔7层	1,800	2015.09.21-2021.01.20
5	韩国易幻	코람벤처타운	首尔市江南区大峙洞 907-1	115.50	2015.09.03-2015.12.02
6	香港易幻	Fung Susie Haruo Kuchiba	Flat/Rm. 13/F, Assun Pacifici Centre No.41 Tsun Yip Street Kwun Tong KL	未载明	2014.07.01-2016.06.30
7	上海易幻	上海蓝天创业广场物业管理 有限公司	上海市嘉定区陈翔路 88 号 7 幢 1 楼 A 区 1163 室	5	2015.04.27-2017.04.26

## 2、无形资产

### (1) 注册商标

截至本报告出具日，易幻网络已取得及正在申请的注册商标如下：

序号	申请公司	商标	类别	受理单位	商标编号/申请受理号	注册日期/申请受理日	状态
1	香港易幻		41	香港知识产权署 商标注册处	303384900	2015.04.23	已注册
2	易幻网络		-	国家工商行政管理总局商标局	TMZC166297 93ZCSL01	2015.07.08	申请中

### (2) 软件著作权

截至本报告出具日，易幻网络目前拥有 3 个软件著作权，具体情况如下表所示：

序号	著作权人	软件名称	登记号	首次发表日期	取得方式
1	易幻网络	全民战争游戏软件	2015SR042939	2015.01.14	原始取得
2	易幻网络	众神录手机游戏软件	2013SR092145	2013.06.03	原始取得
3	易幻网络	指点真龙手机游戏软件	2013SR036134	2013.03.01	原始取得

### (3) 域名

截至本报告出具日，易幻网络目前拥有 14 个域名，具体情况如下表所示：

序号	域名	注册机构	注册人	到期时间	取得方式
1	52yh.com	易幻网络	蓝水生	2017.01.14	原始取得

序号	域名	注册机构	注册人	到期时间	取得方式
2	efun.com	香港易幻	蓝水生	2021.03.14	原始取得
3	vqw.com	香港易幻	蓝水生	2016.11.19	原始取得
4	efunen.com	香港易幻	蓝水生	2017.07.29	原始取得
5	efuneu.com	香港易幻	蓝水生	2017.07.29	原始取得
6	efunkr.com	香港易幻	蓝水生	2017.07.29	原始取得
7	efunsa.com	香港易幻	蓝水生	2017.07.29	原始取得
8	efunjp.com	香港易幻	蓝水生	2017.07.29	原始取得
9	efunsea.com	香港易幻	蓝水生	2017.07.29	原始取得
10	efuncn.com	香港易幻	蓝水生	2017.07.29	原始取得
11	efunesp.com	香港易幻	蓝水生	2016.07.31	原始取得
12	efunae.com	香港易幻	蓝水生	2017.07.29	原始取得
13	efunfrg.com	香港易幻	蓝水生	2016.07.31	原始取得
14	efungbk.com	香港易幻	蓝水生	2016.07.31	原始取得

易幻网络已于2014年9月22日对在境内运行的域名52yh.com办理备案手续。

### (九) 易幻网络所代理游戏是否存在侵权、不正当竞争或其他诉讼

#### 1、关于易幻网络代理的游戏产品是否存在知识产权侵权

##### (1) 是否存在软件著作权侵权

易幻网络及其子公司在与游戏授权商签署有关境外发行与运营授权协议前，会对游戏授权商是否拥有游戏产品的知识产权进行调查，综合判断不存在著作权瑕疵的前提下才会与游戏授权商签署发行与运营授权协议。

在易幻网络或其子公司与相关游戏授权商签署的发行与运营授权协议中，游戏授权商须保证对协议涉及的相关产品享有完全的知识产权，并有权行使协议约定的授权行为；游戏授权商保证提供的游戏、与游戏相关的形象、人物、标识、角色、文字、图片、音乐、地理标识、视频等和技术信息没有侵犯到第三方的任何著作权、专利、版权；易幻网络及/或子公司或关联公司不承担由于游戏授权商提供的游戏及相关产品或服务本身原因产生的版权问题以及法律责任；若易幻网络及/或子公司或其关联公司因使用游戏内信息而遭受第三方侵权投诉或起诉的，由游戏授权商承担全部法律责任并赔偿易幻网络及/或子公司的所有损失。

截至2015年12月31日，易幻网络正在履行的游戏代理协议项下游戏产品的软件著作权基本信息如下：

序号	游戏授权商	游戏产品	游戏产品对应的软件名称及 软件著作权登记号	软件著作权之 著作权人
----	-------	------	--------------------------	----------------

序号	游戏授权商	游戏产品	游戏产品对应的软件名称及 软件著作权登记号	软件著作权之 著作权人
1	北京乐动卓越科技 有限公司	《我叫MT：口袋 怪兽》 手机游戏软件	《我叫MT Online》V1.0.0 2013SR023365	北京乐动卓越 科技有限公司
2	上海慕和网络科技 有限公司	《魔卡幻想》 手机游戏软件	慕和《魔卡幻想》多人在线手 机游戏软件V1.5.1 2014SR169748	上海慕和网络 科技有限公司
3	广州游爱网络技术 有限公司 (该公司于2015年7 月17日更名为“广 州游爱网络技术股 份有限公司”，下 同)	《笑傲三国OL》 手机游戏软件	笑傲三国OL手机游戏系统 V1.0 2012SR020242 【注1】	广州游爱网络 技术有限公司
4	Pitaya Network Limited	《幻想英雄》 手机游戏软件	《萌果幻想英雄游戏软件》 V1.0 2013SR028456	上海萌果信息 科技有限公司
5	Perfect World Co., Ltd	《神雕侠侣》 手机游戏软件	《神雕侠侣》移动平台游戏软 件V1.0 2013SR033905 【注2】	合肥完美世界 网络技术有限 公司
6	北京开心人信息技 术有限公司	《一统天下》 手机游戏软件	一统天下游戏软件 V2.02013SR107812	北京开心人信 息技术有限公 司
7	广州易渡信息科技 有限公司	《弹弹岛战纪》 手机游戏软件	弹弹岛战纪游戏软件V1.0 2012SR097914	珠海网易达电 子科技发展有 限公司
8	雷尚(北京)科技有 限公司	《坦克风云》 手机游戏软件	坦克风云游戏软件V1.0 2014SR001577	雷尚(北京)科 技有限公司
9	Ejoy. Com Inc.	《撸三国》 手机游戏软件	撸三国游戏软件V1.0.0 2014SR050488	广州简悦信息 科技有限公司
10	北京青游易乐科技 有限公司	《妖姬三国》 网络游戏软件	妖姬三国网络游戏软件V1.0 2013SR036233	北京青游易乐 科技有限公司
11	北京无忧互通网络 科技有限公司	《龙珠Q传(Giant Ape)》 手机游戏软件	龙珠Q传游戏软件V1.0 2013SR147798	北京无忧互通 网络科技有限 公司
12	Directouch Management Limited	《乱斗堂》 手机游戏软件	乱斗堂手机游戏软件V1.0 2013SR038248	厦门魔兔网络 科技有限公司
13	上海奇炫网络科技 有限公司广州分公 司	《蜀山奇缘》 手机游戏软件	蜀山奇缘网络游戏软件V1.0 2013SR088456	广州趣炫信息 技术有限公司

序号	游戏授权商	游戏产品	游戏产品对应的软件名称及 软件著作权登记号	软件著作权之 著作权人
14	在线途游(北京)科技有限公司	《战神黎明》 手机游戏软件	“战神黎明”游戏软件V1.0 2013SR143811	在线途游(北京)科技有限公司
15	北京畅游时代数码技术有限公司	《天龙八部3D》 手机游戏软件	天龙八部3D网络游戏软件 V1.0 2014SR128721	北京畅游时代数码技术有限公司
16	北京无忧互通网络科技有限公司	《我是大大侠》 手机游戏软件	我是大大侠游戏软件V1.0.0 2014SR082045 【注3】	北京无忧互通网络科技有限公司
17	北京畅游时代数码技术有限公司	《秦时明月2》 手机游戏软件	秦时明月2游戏软件V1.0.0 2014SR127955	北京颢豆互动科技有限公司
18	北京神奇时代网络有限公司	《卧虎藏龙》 手机游戏软件	神奇时代卧虎藏龙Online游戏 软件V1.0 2014SR037873	北京神奇时代网络有限公司
19	3 Guu Mobile Entertainment Industrial Co Ltd	《战谷2》 手机游戏软件	《战谷》手机游戏软件V1.0 2012SR109773	广州盈正信息技术有限公司
20	北京游龙腾信息技术有限公司	《君临天下》 手机游戏软件	逐鹿三国手机游戏软件V1.0 2014SR003216	广州市擎天柱网络科技有限公司
21	上海游爱之星信息科技有限公司	《五虎将》 手机游戏软件	游爱蜂鸟五虎将手机游戏软件 V2.0 2014SR111229	上海游爱之星信息科技有限公司
22	广州慈臻信息科技有限公司	《红警坦克帝国OL》 手机游戏软件	红警坦克帝国OL游戏软件 V1.0 2014SR135074	广州慈臻信息科技有限公司
23	厦门魔兔网络科技有限公司	《大官人》 手机游戏软件	大官人手机游戏软件V1.0 2014SR005605	厦门魔兔网络科技有限公司
24	北京漫游谷信息技术有限公司	《七雄争霸》 【注4】 手机游戏软件	全民七雄手机版网络软件 V1.1 2014SR206229 【注4】	北京漫游谷信息技术有限公司
25	香港鼎新信息科技有限公司	《All Blue》 手机游戏软件	APP应用《梦想海贼王》游戏 软件V1.0 2013SR055644	北京有爱互娱科技有限公司
26	天津祥游科技有限公司	《天天炫舞》 手机游戏软件	祥游天天炫舞游戏软件V1.0 2014SR030214	天津祥游科技有限公司
27	广州游爱网络技术有限公司	《新风云天下OL》 手机游戏软件	新风云天下OL手机游戏软件 V1.0 2012SR020242 【注5】	广州游爱网络技术有限公司

序号	游戏授权商	游戏产品	游戏产品对应的软件名称及 软件著作权登记号	软件著作权之 著作权人
28	RayJoy Holdings Limited	《战争风云》手机游戏软件	雷尚战争风云游戏软件V1.0 2014SR131775	雷尚(天津)科技有限公司
29	上海游唐网络技术有限公司	《大主宰》手机游戏软件	游唐网络《大主宰》游戏软件 V1.0.0 2014SR145540	上海游唐网络技术有限公司
30	DeNA Hongkong Limited	《变形金刚：崛起》手机游戏软件	变形金刚-崛起手机游戏软件 V1.0.0 2014SR055082	上海蛙扑网络技术有限公司
31	网龙香港有限公司	《魔域口袋》手机游戏软件	《魔域口袋版》手机游戏软件 V1.0 2013SR161617	福建网龙计算机网络信息技术有限公司
32	在线途游(北京)科技有限公司	《战神黎明》手机游戏软件	“战神黎明”游戏软件V1.0 2013SR143811	在线途游(北京)科技有限公司
33	香港网易互动娱乐有限公司	《主公莫慌》手机游戏软件	网易《主公莫慌》游戏软件 V1.0 2014SR134400	网易(杭州)网络有限公司
34	Cu Play Co. Ltd (中青宝互动网络有限公司)	《黑夜传说》手机游戏软件	黑夜传说手机游戏软件V1.0 2014SR033882	深圳中青宝互动网络股份有限公司
35	深圳时代首游互动科技有限公司	《黑夜传说》手机游戏软件	黑夜传说手机游戏软件V1.0 2014SR033882	深圳中青宝互动网络股份有限公司
36	北京畅游时代数码技术有限公司	《魔剑之刃》手机游戏软件	魔剑之刃(圣女之歌系列)手机游戏软件V1.0 2014SR182254	北京畅游时代数码技术有限公司
37	北京游龙腾信息技术有限公司	《君临天下》手机游戏软件	逐鹿三国手机游戏软件V1.0 2014SR003216	广州市擎天柱网络科技有限公司
38	北京无忧互通网络科技有限公司	《机器人大战(Mecha Dyanasty)》手机游戏软件	高达战争游戏软件V1.0 2014SR190012	北京无忧互通网络科技有限公司
39	香港要玩娱乐网络技术有限公司	《大富豪II》手机游戏软件	大富豪II游戏软件V1.0 2015SR060687	无锡要玩娱乐网络技术有限公司
40	无锡要玩娱乐网络技术有限公司	《大富豪II》手机游戏软件	大富豪II游戏软件V1.0 2015SR060687	无锡要玩娱乐网络技术有限公司

序号	游戏授权商	游戏产品	游戏产品对应的软件名称及 软件著作权登记号	软件著作权之 著作权人
41	湖南火溶信息科技有限公司	《龙战争》手机游戏软件	火溶龙战争手机游戏软件 V0.8 2014SR105300	上海火溶信息科技有限公司
42	完美世界(重庆)互动科技有限公司	《笑傲江湖3D》手机游戏软件	《笑傲江湖》移动平台游戏软件V2.0 2014SR107128	完美世界(重庆)互动科技有限公司
43	成都好玩一二三科技有限公司	《小师妹》手机游戏软件	小师妹网络游戏软件V1.0 2013SR153555	成都好玩一二三科技有限公司
44	香港风际娱乐有限公司	《三剑豪》手机游戏软件	风际三剑豪游戏软件V1.0 2013SR063424	成都风际网络科技有限公司
45	天津益趣科技有限公司	《穿越吧！主公》手机游戏软件	穿越吧！主公游戏软件V1.0 2015SR082489	天津益趣科技有限公司
46	广州游爱网络技术有限公司	《三个国》手机游戏软件	游爱赤壁之战OL手机游戏软件V1.0 2015SR070159	广州游爱网络技术有限公司
47	上海游爱之星信息科技有限公司	《蜂鸟五虎将》手机游戏软件	游爱蜂鸟五虎将手机游戏软件V2.0 2014SR111229	上海游爱之星信息科技有限公司
48	Noumena Innovations(BVI) Ltd	《进击吧！三国》手机游戏软件	《进击吧！三国》游戏软件V1.0.0 2014SR124733	北京空中信使信息技术有限公司
49	杭州渡口网络科技有限公司	《星际来袭》手机游戏	《星际来袭》手机游戏软件V1.0 2015SR075218【注6】	珠海奇久科技有限公司
50	祖龙(天津)科技有限公司	《六龙御天》手机游戏软件	《天天城战》移动平台游戏软件V1.0 2015SR074540	祖龙(天津)科技有限公司
51	广州市擎天柱网络科技有限公司	《大航海》手机游戏软件	全民大航海手机游戏软件V1.0 2015SR097386	广州市擎天柱网络科技有限公司
52	RayJoy Holdings Limited	《超级舰队》手机游戏软件	超级舰队游戏软件V1.0 2015SR103660	雷尚(天津)科技有限公司
53	成都西山居互动娱乐科技有限公司	《锤子三国》手机游戏软件	金山西山居锤子三国手机游戏软件V1.3 2015SR167112	成都西山居互动娱乐科技有限公司
54	杭州皮匠科技有限公司	《Servant Battle》手机游戏软件	皮匠命运魔都战争游戏软件V1.0 2015SR012398	杭州皮匠科技有限公司
55	北京畅游天下网络技术有限公司	《风云》手机游戏软件	风云移动端游戏软件V1.0 2015SR072749	北京畅游天下网络技术有限公司



序号	游戏授权商	游戏产品	游戏产品对应的软件名称及 软件著作权登记号	软件著作权之 著作权人
56	Perfect Online Holding Limited	《神魔大陆》 手机游戏软件	《神魔大陆》移动游戏软件 V1.0 2014SR107127	完美世界(重 庆)互动科技有 限公司
57	上海驰游信息技 术有限公司	《女神联盟》 手机游戏软件	驰游女神联盟手机游戏软件 V3.0 2015SR193679	上海驰游信息 技术有限公司

注 1、注 5：2014 年 3 月 17 日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第 201401812 号)，准予登记号为 2012SR020242 号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“笑傲三国 OL 手机游戏软件[简称：笑傲三国 OL]V1.0”，变更后为“新风云天下 OL 手机游戏软件[简称：风云天下 OL]V1.0”；

注 2：2013 年 8 月 8 日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第 201305350 号)，准予登记号为 2013SR033905 号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“《梦幻神雕侠侣》移动平台游戏软件[简称：梦幻神雕侠侣]V1.0”，变更后为“《神雕侠侣》移动平台游戏软件[简称：神雕侠侣]V1.0”；

注 3：2014 年 7 月 2 日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第 201405504 号)，准予登记号为 2014SR082045 号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“大大大侠游戏软件[简称：大大大侠]V1.0.0”，变更后为“我是大大侠游戏软件[简称：我是大大侠]V1.0.0”；

注 4：2015 年 2 月 13 日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第 201502024 号)，准予登记号为 2014SR06229 号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“全民七雄手机版网络游戏软件[简称：全民七雄]V1.1”，变更后为“群雄并起手机版游戏软件[简称：群雄并起]V1.1”。2015 年 3 月 9 日，双方签署补充协议，将游戏名称由《七雄争霸》变更为《群雄并起》；

注 6：2015 年 6 月 18 日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第 201507334 号)，准予登记号为 2015SR075218 号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“《星际传奇》手机游戏软件[简称：星际传奇]V1.0”，变更后为“《星际来袭》手机游戏软件[简称：星际来袭]V1.0”。

针对上表中计算机软件著作权之著作权人与游戏授权商不一致的情况，相关著作权人上海萌果信息科技有限公司、合肥完美世界网络技术有限公司、珠海网易达电子科技有限公司、广州简悦信息科技有限公司、厦门魔兔网络科技有限公司、广州趣炫信息技术有限公司、北京颗豆互动科技有限公司、广州盈正信息技术有限公司、广州市擎天柱网络科技有限公司、广州游爱网络技术有限公司、北京有爱互娱科技有限公司、雷尚(天津)科技有限公司、上海蛙扑网络科技有限公司、福建网龙计算机网络信息技术有限公司、网易(杭州)网络有限公司、深圳中青宝互动网络股份有限公司、无锡耍玩娱乐网络科技有限公司、上海火溶信息科技有限公司、成都风际网络科技有限公司、北京空中信使信息技术有限公司、珠海奇久科技有限公司、完美世界(重庆)互动科技有限公司等出具软件著作权授权事项的说明文件，说明相关游戏授权商已获得相关游戏软件的软件著作权合法授权，有权进行相关游戏产品境外发行与运营的授

权行为，不存在侵犯著作权人合法权益的行为。

因此，易幻网络正在履行的游戏代理协议项下游戏产品的授权商均为相应游戏产品的软件著作权人或已经得到软件著作权人的授权，不存在侵犯他人软件著作权的情形。

根据在香港具有执业资格的卓黄纪律师事务所于2015年10月23日出具的法律意见书，截止该法律意见书出具之日，香港易幻在香港并无未了结诉讼，亦未涉及清盘程序；根据在韩国具有执业资格的SHIN&KIM律师事务所于2015年10月20日出具的法律意见书，截止该法律意见书出具之日，香港易幻及其分公司易幻韩国在韩国没有正在进行的、悬而未决的、威胁进行的或可能威胁进行的诉讼、仲裁、政府程序。

截至本报告书出具之日，易幻网络及其子公司在游戏代理发行与运营业务中，未发生侵犯任何第三方合法著作权的行为，亦未因著作权事项与游戏授权商或其他任何第三方发生纠纷。

## （2）是否存在商标专用权侵权

在易幻网络或其子公司与游戏授权商签署的发行运营授权协议中，游戏授权商保证所授予之权利未侵犯第三人任何知识产权（包括但不限于著作权、专利权、使用权、设计权、技术或商业机密等），也不存在主张游戏侵犯任何第三人之著作权、专利权、商标权、商业机密或任何其他知识产权的情形，否则将承担违约责任并赔偿易幻网络及/或子公司因此遭受的损失。同时，在协议约定的授权期内，游戏授权商保证无偿授权易幻网络及/或子公司使用游戏及游戏授权商的公司商标，授予易幻网络及/或子公司在协议目的范围内、在合作期间游戏服务、使用、推广、发行和营销中可使用的与游戏相关的权利(包括适用游戏相关标识、肖像、场景、服装等其它游戏特定的项目等)。

截至本报告书出具之日，易幻网络未收到任何主张代理的网络游戏侵犯知识产权的通知，亦未从游戏授权商处获得任何易幻网络侵犯其知识产权相关的文件或通知；易幻网络及其子公司在游戏代理发行与运营业务中，不存在侵犯游戏授权商商标专用权或商标利益的行为，亦未与游戏授权商发生商标侵权纠纷或诉讼。

根据在香港具有执业资格的卓黄纪律师事务所于2015年10月23日出具的法律意见书，截止该法律意见书出具之日，香港易幻在香港并无未了结诉讼，亦未涉及清盘程序；根据在韩国具有执业资格的SHIN&KIM律师事务所于2015年10月20日出具的法

律意见书，截止该法律意见书出具之日，香港易幻及其分公司易幻韩国在韩国没有正在进行的、悬而未决的、威胁进行的或可能威胁进行的诉讼、仲裁、政府程序。

综上，易幻网络不存在著作权侵权事项，也不存在侵犯他人商标专用权的情况。

## 2、关于易幻网络是否存在不正当竞争行为

根据《中华人民共和国反不正当竞争法》的规定并结合游戏发行与运营的行业特性，游戏发行与运营企业在业务开展过程中可能采取的不正当竞争行为主要包括：假冒他人注册商标；擅自使用他人企业名称；捏造、散布虚伪事实，损害竞争对手的商业信誉、商品声誉。

在易幻网络签署的游戏产品代理协议中，游戏产品授权商均会要求或许可易幻网络或其子公司使用其全球统一公司英文名称、游戏英文名称、公司标识、商标、网址及相关具体组合。在游戏代理发行与运营过程中，企业名称和商标使用方面仅会涉及易幻网络或其子公司的公司名称和商标，以及游戏授权商的公司名称和商标，不存在使用任何其他企业名称和注册商标的行为。

截至本报告书出具之日，易幻网络及其子公司不存在通过捏造、散布虚伪事实以损害竞争对手的商业信誉、商品声誉的行为也不存在因不正当竞争行为(包括假冒他人注册商标、擅自使用他人企业名称)而被有权政府部门给予行政处罚、被任何第三方索赔或起诉的情形。

## 3、关于可能存在的其它诉讼

根据广州市番禺区人民法院网站(网址：<http://218.20.201.101/index.html>)、广州市中级人民法院网站(网址：<http://www.gzcourt.org.cn/>)、广东省高级人民法院网站网址：<http://www.gdcourts.gov.cn/gdgy/s>)、全国法院被执行人信息网站(网址：<http://zhixing.court.gov.cn/search/>)、中国执行信息公开网(网址：<http://shixin.court.gov.cn/>)、中国裁判文书网(网址：<http://www.court.gov.cn/zgcpwsw/>)、中国证监会官方网站信息公开栏目(网址：<http://www.csrc.gov.cn/pub/zjhpublic/>)及其他公共信息网站(但受限于中国境内尚未建立全国统一的诉讼、仲裁、行政处罚相关信息查询系统)等网站查询结果，截至本报告书出具之日，易幻网络及其子公司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。

综上，易幻网络目前无现实或可以预见的知识产权或不正当竞争等相关诉讼或纠纷。

## 六、易幻网络主要财务数据

### （一）交易标的报告期内主要会计政策及相关会计处理

#### 1、收入的确认原则和计量方法、应收款项坏账准备计提政策

##### （1）销售商品收入

在已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制，收入的金额、相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入时，确认销售商品收入。

易幻网络游戏收入按照不同的运营模式进行确认，具体如下：

在代理运营模式下，根据协议约定，易幻网络承担主要运营责任，按照总额法，采用基于用户生命周期的收入确认模型，将用户兑换游戏币的金额按照用户生命周期分摊确认收入。

在授权运营模式下，根据协议约定，易幻网络不承担主要运营责任，按照净额法，即合作运营方支付的分成款项确认营业收入。

##### ①不同运营模式下的运营责任

易幻网络运营模式包括代理运营模式与联合运营模式（即“授权运营模式”），两种运营模式下主要运营责任的划分如下：

在代理运营模式下，易幻网络承担主要运营责任，该等主要运营责任包括：根据自身渠道和其他市场资源积极的对游戏进行宣传推广；负责游戏运营本地化、后台及数据统计分析工作；按要求搭建安全服务器环境，架设游戏服务器、操作软件、数据库软件、防火墙等；负责授权产品的客服工作及其他用户服务工作等。

在授权运营模式下，联运商承担主要运营责任，该等主要运营责任包括：根据易幻网络提供的服务器详细清单自费购买相关设备并架设游戏服务器网路；此外，若在台湾地区运营游戏需当地主管部门或运营管道的审查、备案或登记，联运商应负责办理并承担相应费用；充分利用其所拥有的资源和丰富经验，实现游戏推广效果的最佳化；在游戏运营方面，通过多种途径，包括但不限于建立网路游戏的官方网站、维护服务器、支付渠道和游戏的安全、提供每周7\*24小时的客户服务等，确保游戏的正常营运，并承担相应费用；向易幻网络提供计费查询界面，每月向易幻网络提供上一月

营运报表和营运收益供易幻网络核对，在资料核对无误后，向易幻网络支付游戏运营的分成款项。

#### ②与开发商、联运商分成确认条件

与开发商分成确认条件：易幻网络每月收到第三方平台方账单后向开发商出具上一月的结算单，开发商收到结算单核对无误后开具发票或invoice单，易幻网络收到发票或invoice单后在规定账期内支付分成款。

与联运商分成确认条件：双方根据合作期间每一款游戏的联合运营协议之约定，确定每一款游戏自商业化运营之日起应由联运方支付给易幻网络的分成比例。联运商次月初将上一月载明营运商流水的营运报表及易幻网络应得之收益分成等资料通知易幻网络，在易幻网络核对无误后，易幻网络开立invoice单给联运商，联运商在规定账期内支付分成款。

#### ③与第三方平台结算条件、确认时点

代理运营模式下，易幻网络通过Apple Inc (App store) 及Google Inc (Google play) 等第三方平台公司收取玩家充值款项。易幻网络次月初根据第三方平台提供的上一月统计数据与自己的监控后台数据进行复核，核对无误后易幻网络财务部门根据核对后的渠道商流水确认上一月营业收入、递延收益、应收账款及渠道费用，易幻网络向第三方平台开具发票或Invoice单，第三方平台按照核对后的渠道商流水扣除渠道费用后在规定账期内支付给易幻网络。

#### ④充值消费情况、道具使用及后续服务情况

易幻网络运营的游戏产品的道具、装备由游戏研发商设计和开发，道具和装备的价格信息也由游戏研发商设定和管理。作为网络游戏运营商，易幻网络的收入主要通过游戏平台的流水分成产生，易幻的后台数据库没有保留各游戏的道具、装备价格信息以及游戏客户的游戏消费数据。

在代理运营模式下，易幻网络承担主要运营责任，每月与第三方平台、开发商结算上月应收应付分成款。在代理运营模式下，收入确认按照总额法，采用基于用户生命周期的收入确认模型，将每月用户兑换游戏币的金额按照用户生命周期分摊确认收入。

在授权运营模式下，易幻网络不承担主要运营责任，每月与联运商结算上月应付分成款。在授权运营模式下，按照净额法，即合作运营方应支付的分成款项确认营业

收入。

易幻网络上述收入确认的会计政策是结合了实际经营情况以及在经营中所承担的责任和风险后制定的，因此是合理的，并与同行业上市公司昆仑万维（300418.SZ）保持一致。易幻网络每月与第三方平台、联运商、开发商核对流水，根据核对结果确认收入，因此易幻网络主要游戏产品收入确认时点及确认依据符合《企业会计准则》相关规定。

## （2）提供劳务收入

①在交易的完工进度能够可靠地确定，收入的金额、相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入时，采用完工百分比法确认提供劳务收入。

确定完工进度可以选用下列方法：已完工作的测量，已经提供的劳务占应提供劳务总量的比例，已经发生的成本占估计总成本的比例。

②在提供劳务交易结果不能够可靠估计时，分别下列情况处理：

A、已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本。

B、已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认提供劳务收入。

## （3）让渡资产使用权收入

在收入的金额能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入时，确认让渡资产使用权收入。

## （2）应收款项坏账准备计提政策

### ①单项金额重大的应收款项坏账准备计提

单项金额重大的判断依据或金额标准：金额为100万元及以上的应收款项。

单项金额重大应收款项坏账准备的计提方法：非关联方应收款项，按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，计入当期损益。单独测试未发生减值的应收款项，按组合确认的计提方法计提坏账准备。

### ②按组合计提坏账准备应收款项

确定组合的依据	
关联方	合并报表范围内的各方
非关联方	除关联方以外的其他各方

## 按组合计提坏账准备的计提方法

关联方	单独进行减值测试，如单项测试未发现减值的，不计提坏账准备。
非关联方	账龄分析法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账龄	应收账款计提比例	其他应收款计提比例
1年以内（含1年）	5%	5%
1—2年	10%	10%
2—3年	20%	20%
3年以上	100%	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：与对方存在争议或涉及诉讼、仲裁的应收款项；已有明显迹象表明债务人很可能无法履行还款义务的应收款项。

坏账准备的计提方法：单独进行减值测试，有客观证据表明其发生了减值的，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备。

## 2、会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异及对利润的影响

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

## 3、财务报表编制基础，合并财务报表范围、变化情况及变化原因

### （1）财务报表编制基础

财务报表以持续经营为编制基础。易幻网络不存在导致对报告期末起12个月内的持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况。

### （2）合并财务报表范围、变化情况及变化原因

#### ① 合并财务报表范围

易幻网络合并财务报表范围包括 Efun International Ltd、上海易幻网络科技有限公司 2 家子公司。

#### ② 合并财务报表范围变化情况及变化原因

报告期内发生的同一控制下企业合并：

被合并方名称	企业合并中取得的权益比例	合并日
Efun International Ltd [注]	100%	2015年7月31日
上海易幻网络科技有限公司	100%	2015年7月31日

注：Efun International Ltd 持有 Efun Company Limited 100% 股权。

被合并方名称	合并当年年初至合并日被合并方的收入	合并当年年初至合并日被合并方的净利润	2014 年度被合并方的收入
Efun International Ltd [注]	430,045,691.18	44,508,212.87	609,690,635.26
上海易幻网络科技有限公司	-	-508,985.22	

(续)

被合并方名称	2014 年度被合并方的净利润	2013 年度被合并方的收入	2013 年度被合并方的净利润
Efun International Ltd [注]	3,713,391.99	255,297,638.41	-31,422,777.52
上海易幻网络科技有限公司			

注：以上 Efun International Ltd 相应数据为合并口径数据。

易幻网络在设立及第一次增资时，刘冬梅以夫妻共同财产对易幻网络进行出资及增资，刘冬梅并未参与易幻网络的实际运营，始终由蓝水生对易幻网络进行经营管理。2014 年 10 月，刘冬梅将其持有的股权转让给蓝水生，因此易幻网络的实际控制人始终为蓝水生。易幻国际、香港易幻在合并前后的实际控制人也均为蓝水生。

《企业会计准则第 20 号——企业合并》规定：参与合并的企业在合并前后均受同一方或相同的多方最终控制且该控制并非暂时性的，为同一控制下的企业合并。

易幻网络、易幻国际及香港易幻在合并前后较长时间均受同一方蓝水生控制，因此易幻网络、易幻国际及香港易幻的合并属于同一控制下企业合并。

易幻网络报告期内同一控制下企业合并易幻国际及香港易幻的相关会计处理如下：

(1) 编制合并财务报表时，合并利润表、合并现金流量表均反映的是由母子公司构成的报告主体自合并当期期初至合并日实现的损益及现金流量情况，相应地，合并资产负债表的留存收益项目，反映的是母子公司如果一直作为一个整体运行至合并日应实现的盈余公积和未分配利润的情况。

(2) 编制合并财务报表时，对合并资产负债表的期初数进行了调整，同时对比较报表的相关项目进行调整，视同合并后的报告主体在以前期间一直存在。

#### 4、重大会计政策或会计估计差异情况

交易标的的重大会计政策或会计估计与上市公司不存在重大差异。

#### (二) 最近两年一期的主要财务数据

##### 1、易幻网络最近两年一期的主要财务数据如下表所示：



单位：万元

项目	2015年7月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动资产	16,894.85	15,403.89	6,854.77
非流动资产	3,188.97	4,009.48	2,055.14
资产总额	20,083.82	19,413.37	8,909.91
流动负债	14,610.64	19,117.53	9,537.60
非流动负债	2,930.71	2,745.81	2,223.89
负债总额	17,541.34	21,863.34	11,761.49
所有者权益	2,542.48	-2,449.97	-2,851.58
项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
营业收入	43,118.97	61,403.22	25,553.60
营业成本	18,793.83	26,430.20	14,182.39
营业利润	5,314.25	419.90	-4,077.21
利润总额	5,328.43	456.46	-4,102.79
净利润	4,994.51	406.54	-3,766.93
归属于母公司所有者的净利润	4,994.51	406.54	-3,766.93
归属于母公司所有者扣除非经常性损益净利润	4,980.33	369.98	-3,741.34

### (三) 易幻网络主要资产及其权属状况、对外担保、主要负债及配比情况

#### 1、易幻网络主要资产情况

截至2015年7月31日，易幻网络的主要资产构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	金额	备注
流动资产：		
货币资金	1,475.86	现金及银行存款
应收账款	10,983.80	应收游戏流水分成款
预付款项	4,349.95	预付分成款及尚未开始运营的版金
其他应收款	85.25	应收备用金借款、广告费充值款等
<b>流动资产合计</b>	<b>16,894.85</b>	
非流动资产：		
可供出售金融资产	278.96	三家参股公司股权投资
固定资产	237.03	电子及其他设备
无形资产	10.78	计算机软件
长期待摊费用	2,547.44	游戏授权金
递延所得税资产	114.76	因资产减值、递延收益及可抵扣亏损产生的递延所得税资产
<b>非流动资产合计</b>	<b>3,188.97</b>	
<b>资产总计</b>	<b>20,083.82</b>	

## 2、对外担保情况

截至本报告书签署日，易幻网络不存在对外担保情况。

## 3、主要负债情况

截至 2015 年 7 月 31 日，易幻网络的主要负债构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	金额	备注
流动负债：		
应付账款	10,731.00	应付游戏授权金及分成款、市场推广款项、带宽等其他款项
预收款项	80.03	预收分成款
应付职工薪酬	272.40	应付职工工资、奖金、福利等
应交税费	148.60	应交企业所得税、增值税、城市维护建设税等
其他应付款	3,378.61	应付往来款、代收游戏分成等
<b>流动负债合计</b>	<b>14,610.64</b>	
非流动负债：		
递延收益	2,930.71	游戏收入递延
<b>非流动负债合计</b>	<b>2,930.71</b>	
<b>负债合计</b>	<b>17,541.34</b>	

## 第五章 交易标的评估情况

### 一、评估情况

#### (一) 评估基本情况

根据中企华出具的中企华评报字（2015）第 4009 号《资产评估报告》，易幻网络的评估情况如下：

#### 1、资产基础法评估结果

截至评估基准日 2015 年 7 月 31 日，广州易幻网络科技有限公司总资产账面价值为 2,947.74 万元，评估价值为 4,658.10 万元，增值额为 1,710.36 万元，增值率为 58.02%；总负债账面价值为 1,996.41 万元，评估价值为 1,996.41 万元，无增减变化；股东全部权益账面价值为 951.33 万元(账面值业经天衡会计师事务所(特殊普通合伙)审计)，股东全部权益评估价值为 2,661.68 万元，增值额为 1,710.36 万元，增值率为 179.79%。

#### 2、收益法评估情况

截至评估基准日 2015 年 7 月 31 日，广州易幻网络科技有限公司合并报表归属于母公司所有者净资产 2,542.48 万元(账面值业经天衡会计师事务所(特殊普通合伙)审计)。采用收益法评估，广州易幻网络科技有限公司于评估基准日的股东全部权益价值为 182,355.66 万元，较经审计净资产增值 179,813.18 万元。

本次交易前，宝通科技通过向易幻网络增资 6,300.00 万元获得易幻网络 3.3422% 股权，本次交易按照易幻网络增资完成后整体估值为 188,500.00 万元，对应增资完成后的净资产为 8,842.48 万元，增值率为 2,031.75%。

#### 3、两种方法评估结果的比较分析和评估价值的确定

采用资产基础法评估得到的广州易幻网络科技有限公司股东全部权益价值为 2,661.68 万元，采用收益法评估得到的股东全部权益价值为 182,355.66 万元，差异 179,693.97 万元，差异率为 6,751.14%。

资产基础法和收益法评估结果出现差异的主要原因是：资产基础法是指在合理评估企业各分项资产价值和负债的基础上确定评估对象价值的评估思路，即将构成企业的各种要素资产的评估值加总减去负债评估值求得企业股东权益价值的方法。收益法是从企业的未来获利能力角度出发，反映了企业各项资产的综合获利能力。两种方法

的估值对企业价值的显化范畴不同，平台、服务、营销、团队、资质、客户等无形资产难以在资产基础法中逐一计量和量化反映，而收益法则能够客观、全面的反映被评估单位的价值。因此造成两种方法评估结果存在较大的差异。

易幻网络为移动网络游戏的海外发行和运营的游戏公司。具有“轻资产”的特点，其固定资产投资相对较小，账面值不高，而企业的主要价值除了固定资产、营运资金等有形资源之外，也考虑了企业所享受的各项优惠政策、业务网络、服务能力、渠道优势、人才团队、品牌优势等重要的无形资产。而资产基础法仅对各单项有形资产、无形资产进行了评估，不能完全体现各个单项资产组合对整个公司的贡献，也不能完全衡量各单项资产间的互相匹配和有机组合因素可能产生出来的整合效应，而公司整体收益能力是企业所有环境因素和内部条件共同作用的结果。鉴于本次评估目的，收益法评估的途径能够客观合理地反映广州易幻网络科技有限公司的价值。本次评估以收益法的结果作为最终评估结论。

根据以上评估工作，本次评估结论采用收益法评估结果，即：广州易幻网络科技有限公司的股东全部权益价值评估值为 182,355.66 万元。

## （二）评估增值的原因

### 1、行业增长迅速

根据 Newzoo 发布的《2015 全球游戏市场报告》数据显示，到 2018 年时，全球游戏市场收入将会达到 1133 亿美元，以 2014 年为基数的复合年增长率为 7.9 个百分点。

根据 Newzoo 与 OneSky 共同发布的《金砖四国移动游戏市场报告》，2014 年，金砖四国（中国、印度、巴西、俄罗斯）的移动游戏市场收入总和达到了 51 亿美元，同比增长 91.7%，远超过全球 38.9% 的平均增长率。报告显示，金砖四国移动游戏市场预计在 2016 年或将达到 94 亿美元的总规模。

根据 Newzoo 发布的《2014 年东南亚游戏市场报告》，2014 年东南亚地区游戏市场总收入约为 11 亿美元，在 2013-2017 年之间的复合年增长率为 28.8%。到 2017 年，预计该地区的游戏市场收入将增长至 22 亿美元。

### 2、市场地位明显

易幻网络主营业务为移动网络游戏的海外发行和运营，自 2012 年进入海外市场至今，已将数十款国内成功的游戏作品发行到港澳台地区、韩国、东南亚、欧美等多

个海外主要游戏市场并取得较高的市场份额，累积了全球化发行的网络体系、资源掌控和技术支持。根据《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》，2014 年在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，易幻网络约占 9.85%，市场份额位列第二。相比竞争对手，易幻网络在港澳台、东南亚、韩国等国家或地区的市场份额处于相对领先。

### 3、竞争优势显著

#### （1）在移动网络游戏海外发行市场份额较高，先发优势明显

2012 年国内手机游戏市场尚处于快速上升阶段，涌现大量游戏研发商、游戏发行商、游戏推广渠道，市场竞争日益激烈。易幻网络于同年成立，成立之初便意识到海外市场的巨大潜力和发展前景，企业战略布局聚焦中国移动网络游戏海外市场，逐步通过代理运营国内优质的游戏产品打开海外版图，至今共发行数十款游戏、十几种语言并拥有全球超过 20 个国家的发行经验，成为中国移动网络游戏出海最为成功的发行商代表。

较早的海外战略布局和准确的市场判断，使易幻网络在竞争激烈的港台、东南亚、韩国等移动网络游戏市场已建立了竞争优势，处于市场第一梯队。根据《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》，2014 年在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，易幻网络约占 9.85%，市场份额位列第二，先发优势明显。

#### （2）拥有成熟的数据分析系统以及精细化的市场营销和运营体系

易幻网络通过优秀的数据分析能力，实现精准的市场投放，建立了以数据为基础、以用户行为为导向的精细化运营体系。易幻网络自主开发了游戏数据分析平台 GM Tool，对所运营的游戏进行实时数据监控，及时收集相关运营数据并进行精准分析和比对，及时且客观评估游戏运营状况并制定最佳运营策略。

成熟的数据收集和分析能力，为运营及营销决策提供科学强大的数据支持，并用实际数据指导市场推广工作，更精准定位目标用户，优化广告投放渠道、广告创意、投放时段、投放地区，实现精准的市场投放，确保市场投入的高投入产出比，提高产品的利润率。易幻网络还可以通过成熟的数据分析系统进行高效精准的统计分析，对市场变化及时迅速地做出判断并进行调整，从产品上线前的运营策略制定到产品运营过程中的运营方向调整，都建立在对过往数据的比对、现有数据的分析上，最大限度确保数据支持运营的有效性和高效性，把控不同产品的风险，提供产品成功率，保障

公司利益。

(3) 具备强劲的全球发行实力及强大的新兴市场开拓能力，兼具国际化与本地化优势

易幻网络从成立之初起便专注于中国移动网络游戏海外发行业务，2012年以《英雄战魂》成功占领港台市场后，2013年即成立亚欧运营中心和韩国运营中心，开拓东南亚市场和韩国市场，以港台、东南亚、韩国三大主力市场为业务核心，支撑对全球其他新兴市场的开拓和探索，先后将产品推向中东、日本、南美、俄罗斯、德国等多个海外市场，具备较强的全球发行实力。

在全球化发行的实现过程中，易幻网络与 Facebook、Google、Twitter、Line、Kakao、DeNA 等国际知名公司形成长久深厚互信的合作关系，无论是引进国际知名 IP 还是与国际媒体间的合作，易幻网络在国际市场都具有更大的主动性和能动性。同时易幻网络在目标市场建立办公室或者分公司，目前已在香港、台湾、首尔、泰国、新加坡等地组建当地团队，深耕细分市场，通过与当地支付渠道、广告渠道等本地化资源的合作，针对不同市场的历史背景、文化特点、玩家属性、用户偏好、付费习惯等制定营销和运营策略，真正做到深度本地化。

(4) 多年优秀成绩和稳定运营所沉淀的品牌优势和行业口碑

易幻网络自 2012 年进入海外市场至今，已经在海外多个主要市场成功发行了《我叫 MT》、《神雕侠侣》、《天龙八部 3D》、《名将争霸》、《摩卡幻想》、《一统天下》等众多产品，多个产品在 App Store 和 Google Play 榜单中位列前茅。其中《三国志 PK（一统天下）》于 2014 年 1 月在韩国上线至今，总流水接近 2 亿元人民币，连续数月在 Google 畅销榜维持在 Top50 以内，IOS 平台也多次进入 TOP10；《神雕侠侣》于 2013 年 12 月在港澳台地区上线至今，总流水亦接近 2 亿元人民币，累计注册玩家超过 130 万人，在台湾地区稳居 IOS 畅销榜 TOP10 和 Google 畅销榜 Top20 长达六个月。多款游戏在海外几个主要市场的成功，为易幻网络树立起良好的品牌形象，在国内研发商和海外渠道商中形成了专业、高效的品牌优势。

除了行业内部自发形成的口碑，易幻网络重视各个目标市场，通过扎实的游戏运营和市场推广与当地玩家进行线上线下的密切互动，也通过企业慈善、企业赞助等方式进一步回馈当地市场，并树立起良好的品牌形象，不仅有助于当地用户对易幻网络所发行游戏的倾向，也有助于公司与当地各方资源的合作。

### （5）优秀的业务团队和管理团队

易幻网络员工团队目前超过 430 人，平均年龄约为 25 岁，运营人员超过 70%，其中具备双外语能力的员工超过百人。相比较游戏行业的高人才流动率，易幻网络十分稳健，尤其是核心人员的流失率较低。未来，稳健、专业的团队是易幻网络保持现有核心市场话语权、攻下新兴市场的强力后盾和重要保障。

易幻网络拥有优秀业绩记录的强大管理团队，通过多年专注深耕移动网络游戏海外市场，管理团队能够更准确把握行业的风向和命脉，引导整个团队在技术实力、产品引进能力、产品运营能力、产品营销能力实现自身优势；商务团队通过专业判断和测评、易幻网络的口碑和形象，提高优秀产品引进的成功率，从源头为运营单位提供保障；运营及市场团队，通过数据分析和经验指引，通过专业、高效、灵活的执行力，制定有针对性的精准的营销和运营策略并进行及时调整，控制整体业务的投入产出比，使公司实现市场占有率的同时提高利润率。

## （三）评估假设

### 1、一般假设

- （1）假设评估基准日后被评估单位持续经营；
- （2）假设评估基准日后国家宏观经济政策、产业政策和区域发展政策无重大变化；
- （3）本次评估以公开市场交易为假设前提；
- （4）假设评估基准日后被评估单位所处国家和地区的政治、经济和社会环境无重大变化；
- （5）假设评估基准日后被评估单位采用的会计政策和编写本评估报告时所采用的会计政策在重要方面保持一致；
- （6）假设和被评估单位相关的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化；
- （7）假设评估基准日后被评估单位的管理层是负责的、稳定的，且有能力担当其职务；
- （8）假设评估基准日后被评估单位在现有管理方式和管理水平的基础上，经营范围、方式与目前方向保持一致；
- （9）假设评估基准日后被评估单位的现金流入为平均流入，现金流出为平均流

出；

(10) 假设评估基准日后被评估单位的产品或服务保持目前的市场竞争态势；

(11) 假设被评估单位完全遵守所有相关的法律法规；

(12) 假设评估基准日后无不可抗力对被评估单位造成重大不利影响；

(13) 被评估单位及相关责任方提供的有关本次评估资料是真实的、完整、合法、有效的。

## 2、特殊假设

(1) 公司在现有的管理方式和管理水平的基础上，经营范围、营运模式、合作分成比例等与目前方向保持一致。且在未来可预见的时间内公司按提供给评估师的发展规划进行发展，生产经营政策不做重大调整。

(2) 有关利率、赋税基准及税率、政策性征收费用等不发生重大变化。

(3) 假设评估基准日后被评估单位的研发能力和技术先进性保持目前的水平。

(4) 易幻网络及下属公司已取得的《增值电信业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》、《中华人民共和国海关报关单位注册登记证书》、《对外贸易经营者备案登记表》、《游戏发行业务证书》、《通信销售业务许可证》，本次评估以认证期满后仍可继续获相关资质为前提。

(5) 假设委估无形财产权利的实施是完全按照有关法律、法规的规定执行的，不会违反国家法律及社会公共利益，也不会侵犯他人任何受国家法律依法保护的权力。

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

### (四) 资产基础法评估参数及依据

资产基础法评估结果如下表：

单位：万元

项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率%
		A	B	C=B-A	D=C/A×100
流动资产	1	1,670.62	1,670.62	0.00	0.00
非流动资产	2	1,277.12	2,987.48	1,710.36	133.92
其中：可供出售金融资产	3	180.00	180.00	0.00	0.00



项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率%
		A	B	C=B-A	D=C/A×100
长期股权投资	4	1,001.22	2,700.80	1,699.58	169.75
固定资产	5	78.90	83.16	4.26	5.40
无形资产	6	10.78	17.30	6.52	60.46
递延所得税资产	7	6.22	6.22	0.00	0.00
<b>资产总计</b>	<b>8</b>	<b>2,947.74</b>	<b>4,658.10</b>	<b>1,710.36</b>	<b>58.02</b>
流动负债	9	1,996.41	1,996.41	0.00	0.00
非流动负债	10	0.00	0.00	0.00	
<b>负债总计</b>	<b>11</b>	<b>1,996.41</b>	<b>1,996.41</b>	<b>0.00</b>	<b>0.00</b>
<b>股东全部权益</b>	<b>12</b>	<b>951.33</b>	<b>2,661.68</b>	<b>1,710.36</b>	<b>179.79</b>

### 1、长期股权投资

评估基准日长期股权投资账面余额 10,012,227.20 元，核算内容为全资长期股权投资 2 项。评估基准日长期股权投资计提减值准备 0.00 元，长期股权投资账面价值 10,012,227.20 元。

评估基准日长期股权投资概况如下表所示：

单位：元

序号	被投资单位名称	投资日期	投资比例	投资成本
1	Efun International Ltd(易幻国际)	2015 年 6 月 15 日	100%	12,227.20
2	上海易幻网络科技有限公司	2015 年 7 月 20 日	100%	10,000,000.00

长期股权投资评估结果如下：

单位：元

序号	被投资单位名称	投资日期	投资比例	投资成本	评估价值	增值额
1	Efun International Ltd(易幻国际)	2015 年 6 月 15 日	100%	12,227.20	17,516,974.16	17,504,746.96
2	上海易幻网络科技有限公司	2015 年 7 月 20 日	100%	10,000,000.00	9,491,014.78	-508,985.22
合计				<b>10,012,227.20</b>	<b>27,007,988.94</b>	<b>16,995,761.74</b>

增减值原因分析：

长期股权投资评估增值主要是 Efun International Ltd(易幻国际)的子公司 Efun Company Limited(香港易幻)经营获利，净资产增加所致。

### 2、固定资产

评估基准日固定资产账面价值如下表所示：

单位：元

科目名称	账面原值	账面净值
------	------	------

科目名称	账面原值	账面净值
电子设备	1,193,266.05	788,957.18

固定资产评估结果及增减值情况如下表：

科目名称	账面价值		评估价值		增减额	
	原值	净值	原值	净值	原值	净值
电子设备	1,193,266.05	788,957.18	1,032,700.00	831,568.00	-160,566.05	42,610.82

评估增减值原因主要如下：

电子设备评估原值减值是因为近年来电子类设备技术发展迅速、更新换代较快，价格下降所致；评估净值增值是因为部分设备评估时考虑的寿命年限大于会计折旧年限。

### 3、无形资产

本次评估范围内的无形资产主要为外购的通用软件、计算机软件著作权、商标及域名。

#### (1) 外购通用软件的评估

对于外购软件，根据其特点、评估价值类型、资料收集情况等相关条件，采用的评估方法如下：对于评估基准日市场上有销售的外购软件，按照评估基准日的市场价格作为评估值；对于评估基准日市场上有销售但版本已经升级的外购软件，按照评估基准日的市场价格扣减软件升级费用后作为评估值。

#### (2) 对于计算机软件著作权

纳入评估范围的3项计算机软件著作权相应的游戏因推广后市场表现较弱，未能取得良好收益，企业调整经营，不再继续使用该软件著作权，另外，企业出于版权保护也未计划对外出售该批软件著作权，故本次评估按0确定评估值。

#### (3) 商标的评估

纳入评估范围的商标，主要为展示公司产品所用，本次采用成本法评估。

成本法的技术思路是把取得资产的成本、期间费用以及合理利润加和得出重置成本，减去无形资产损耗或贬值来确定无形资产的价格。

计算公式为：评估价值=重置全价-贬值

#### (4) 域名的评估

纳入评估范围的域名主要为展示公司产品所用，本次对域名采用成本法进行评估。

无形资产-其他无形资产评估值为 173,000.00 元，评估增值 65,185.86 元，增值率为 60.46%。

评估增值的主要原因是除外购的通用软件外其余无形资产均未入账。

## （五）收益法评估参数及依据

### 1、收益法具体方法和模型的选择

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

本次收益法预测，采用合并口径数据。合并数据由下列公司组成：

公司级别	公司名称
母公司	广州易幻网络科技有限公司
子公司	Efun International Ltd（易幻国际）
孙公司	Efun Company Limited（香港易幻）

#### （1）评估模型

本次评估拟采用未来收益折现法中的企业自由现金流模型。

#### （2）计算公式

股东全部权益价值=企业整体价值-有息债务

企业整体价值=经营性资产价值+溢余资产+非经营性资产价值+长期股权投资价值

其中：经营性资产价值按以下公式确定

企业自由现金流量折现值=明确的预测期期间的自由现金流量现值+明确的预测期之后的自由现金流量现值

明确的预测期期间是指从评估基准日至企业达到相对稳定经营状况的时间。

#### （3）预测期的确定

根据被评估单位的实际状况及企业经营规模，预计被评估单位在未来几年公司业绩会稳定增长，据此，本次预测期选择为 2015 年 8 月至 2020 年，以后年度收益状况保持在 2020 年水平不变。

#### （4）收益期的确定

根据对被评估单位所从事的经营业务的特点及公司未来发展潜力、前景的判断，

考虑其历年的运行状况、人力状况等均比较稳定，可保持长时间的经营，本次评估收益期按永续确定。

(5) 自由现金流量的确定

本次评估采用企业自由现金流量，自由现金流量的计算公式如下：

(预测期内每年)自由现金流量=息税前利润×(1-所得税率)+折旧及摊销-资本性支出-营运资金追加额

(6) 终值的确定

对于收益期按永续确定的，终值公式为：

$P_n = R_{n+1} \times \text{终值折现系数}$ 。

$R_{n+1}$  按预测期末年现金流调整确定。

(7) 年中折现的考虑

考虑到自由现金流量全年都在发生，而不是只在年终发生，因此自由现金流量折现时间均按年中折现考虑。

(8) 折现率的确定

按照收益额与折现率口径一致的原则，本次评估收益额口径为企业自由现金流量，则折现率选取加权平均资本成本(WACC)。

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

式中： $K_e$ ：权益资本成本；

$K_d$ ：债务资本成本；

$T$ ：所得税率；

$E / (D + E)$ ：股权占总资本比率；

$D / (D + E)$ ：债务占总资本比率；

其中： $K_e = R_f + \beta \times MRP + R_c$

$R_f$  = 无风险报酬率；

$\beta$  = 企业风险系数；

$MRP$  = 市场风险溢价；

$R_c$  = 企业特定风险调整系数。

(9) 溢余资产价值的确定

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需，评估基准日后企业自由现金流

量预测不涉及的资产，采用成本法进行评估。

#### (10) 非经营性资产价值的确定

非经营性资产是指与企业经营性收益无直接关系的，未纳入收益预测范围的资产及相关负债，采用成本法进行评估。

#### (11) 长期股权投资价值

对于全资子公司 Efun International Ltd、上海易幻网络科技有限公司，由于未开展业务，本次评估采用资产基础法对进行评估，并按评估后的股东全部权益价值乘以实际持股比例确定评估值。

#### (12) 有息债务价值的确定

有息债务主要是指被评估单位向金融机构或其他单位、个人等借入款项及相关利息，截至评估基准日企业无有息债务。

## 2、预测期的收益预测

对企业的未来财务数据预测是以企业 2013 年度至 2015 年 1-7 月的经营业绩为基础，遵循我国现行的有关法律、法规，根据国家宏观政策、国家及地区的宏观经济状况，企业的发展规划和经营计划、优势、劣势、机遇及风险等，尤其是企业所面临的市场环境和未来的发展前景及潜力，并结合企业未来年度财务预算对未来的财务数据进行预测，其中主要数据预测说明如下：

#### (1) 营业收入的预测

本次评估对于公司未来营业收入的预测是根据公司目前的经营状况、竞争情况及市场销售情况等因素综合分析的基础上进行的。

##### 1) 历史年度营业收入

易幻网络历史年度按类别统计收入情况如下：

单位：元

序号	项目	2013 年	2014 年	2015 年 1-7 月
1	代理运营游戏	241,921,438.54	583,552,392.89	390,357,267.20
2	授权运营游戏	13,614,541.81	30,479,832.45	40,832,475.97
	<b>主营业务收入合计</b>	<b>255,535,980.35</b>	<b>614,032,225.34</b>	<b>431,189,743.17</b>

从历史数据可以看出，企业 2013 年至 2014 年经营业绩呈翻倍增长，主要是因为易幻网络于 2012 年进入海外市场，自成立以来，凭借其对市场需求的敏锐把握，已将上百款国内成功的游戏作品发行到港澳台地区、韩国、东南亚、欧美等多个海外主要游戏市场并取得较高的市场份额，累积了全球化发行的网络体系、资源掌控和技术

支持。随着国内游戏研发技术的不断完善，精品游戏产品数量逐年增加，使得易幻网络营业收入水平得以大幅提升。

## 2) 未来年度营业收入预测

企业未来年度收入来源于游戏的运营收入，主要分为代理运营游戏收入和联合运营游戏收入。

### ①不同运营模式收入的确认原则

在代理运营模式下，根据协议约定，本公司承担主要运营责任，按照总额法，采用基于用户生命周期的收入确认模型，将用户兑换游戏币的金额按照用户生命周期分摊确认收入。

在授权运营模式下，根据协议约定，本公司不承担主要运营责任，按照净额法，即合作运营方支付的分成款项确认营业收入。

营业收入根据已上线运营游戏以及未来规划的上线运营游戏来进行预测。易幻网络的战略发展目标及未来运营游戏产品规划如下：

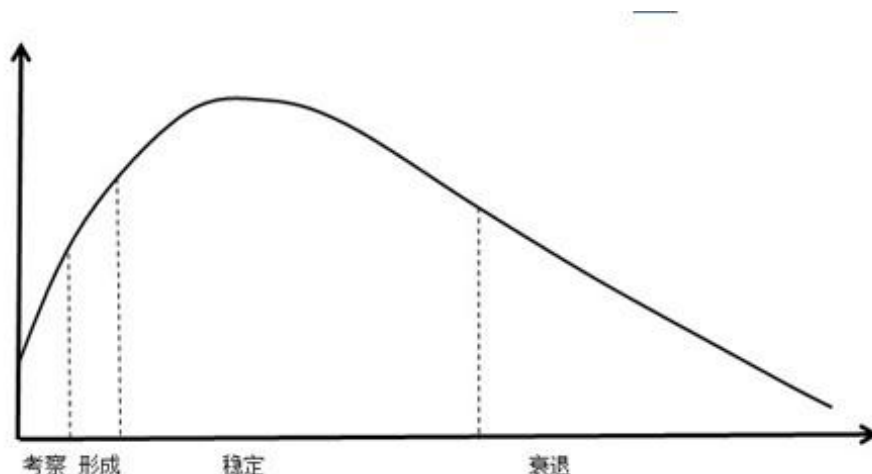
目前，易幻网络在线运营的游戏主要有《三国志 PK(一统天下)》、《天龙八部 3D》、《名将争霸(君临天下)》、《巨炮连队(坦克风云)》、《妖姬三国》、《神雕侠侣》等，对于目前在线运营的游戏，通过不断补充、更新游戏版本、创造新的玩法、设定新的游戏模式来保持游戏的吸引力和生命力。目前上述游戏均处于成熟期，游戏的注册用户数量和充值金额仍能保持稳定，并维持在较高水平。另一方面易幻网络根据经营规划不断代理新的移动网络游戏产品，保证新游戏产品推出节奏，易幻网络目前已有多款新游戏产品推广和运营计划。随着易幻网络的游戏产品运营数量增加，将进一步推动易幻网络营业收入的增长。

未来年度易幻网络仍将以中国移动网络游戏的海外发行和运营业务为核心，坚持多类型游戏、多地区发展的经营理念和发展方向。通过深耕细作和良好的发展策略保持在港台、东南亚、韩国等优势地区的发行能力，另一方面凭借基于数据分析的精细化营销和运营体系、较强的本地化能力以及成功的国际化经验，逐步拓展新的优势区域，强化其规模优势。

由于网络游戏具有一定的生命周期性，随着老游戏的逐渐下线，新产品须保证一定的发行节奏。根据企业的发展规划，企业每年都要推出多款新产品，未来销售收入预测是基于目前运营产品和新代理产品上线及推广计划，未来年度上线运营新产品参

考目前在线产品的运营模式、运营指标的变化趋势以及不同地区收入的比例，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

## ②游戏的生命周期



考察期(测试期)：是玩家初次接触网络游戏的认识期。

在这个阶段，游戏给予玩家的第一印象相当重要，让玩家一见钟情是最高境界。游戏背景的介绍要精彩，画面及音乐要有真实感，场面要有震撼力，这些都是能否吸引玩家的重要因素。

形成期(成长期)：成长期是玩家对网络游戏的熟悉期，是比较关键的阶段。

在这个阶段，玩家不仅要继续熟悉游戏规则，而且开始与其他玩家进行互动，攀比心理开始出现，一些级别较高的玩家开始享受成就感，并开始对虚拟世界产生依赖感；一些级别较低的玩家会因为没有成就感开始放弃或者转向其他游戏。

稳定期(成熟期)：成熟期是玩家对网络游戏的完全参与期，也是该游戏生命周期最长的时期，该时期是游戏运营商创收的最关键期，也是最容易出问题的时期。运营商是否赚钱、赚多少钱都由这个阶段来决定。

退化期(衰退期)：是玩家对网络游戏的厌烦期，这也是很自然的，无论一个游戏多么出色，人也会产生厌倦情绪，或者因为自己的年龄成长或因为某些外在影响，玩家会彻底离开这个游戏世界。

通过对易幻网络目前运营的所有游戏品种的历史年度业务指标逐一进行了研究分析，得出其游戏流水的变化趋势与游戏的生命周期的各阶段变化趋势基本一致。

## ③游戏流水计算公式

月游戏流水=月付费用户×ARPPU 值

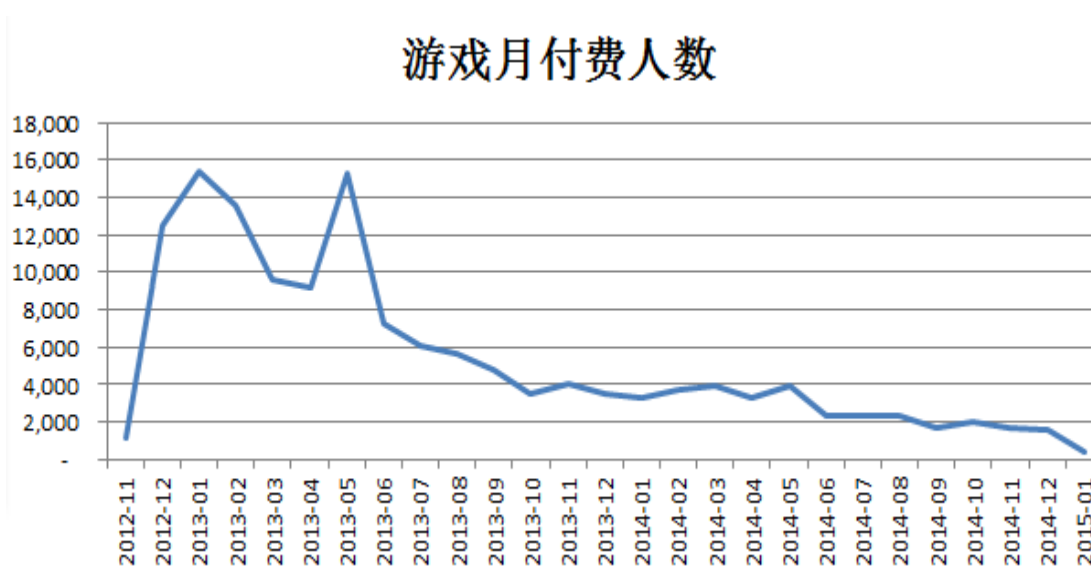
月付费用户=月活跃登陆用户×付费率

#### ④已上线游戏各运营指标情况介绍及分析

##### A.《重装武士(英雄战魂)》简介及运营指标

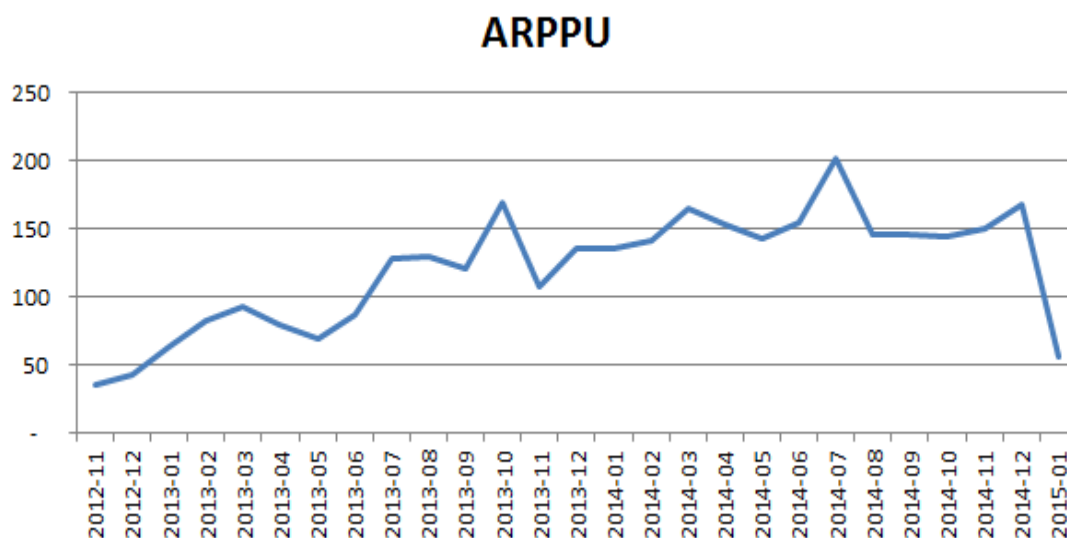
《重装武士(英雄战魂)》是一款大型西方神话题材 MMOARPG 游戏，游戏整体画面表现优秀，人物造型丰富多样，配合暗黑画风。战斗模式为传统摇杆操作，其战斗在同类游戏中表现出色，技能特效和打击反馈达到行业中一流水平。游戏养成框架扎实，养成覆盖面广，主要集中在装备/技能/宠物/人物加点/星痕这几方面，值得一提的是游戏加入了类似《暗黑破坏神》的装备系统，具有随机性，装备搭配多样，大大增强游戏的可玩性以及耐玩性。游戏互动途径涵盖同类游戏的主流玩法，其中实时 PVP 和组队玩法以及在同类游戏罕见的交易所的玩法，大大提高玩家互动需求，使游戏耐玩度提升了一个档次。整体游戏品质出色，玩法内容充足，互动性强。易幻网络已取得该游戏在港澳台地区的独家运营权，游戏上线时间 2012 年 11 月，于 2015 年 1 月下线。

《重装武士(英雄战魂)》付费用户数在生命周期内趋势比较图

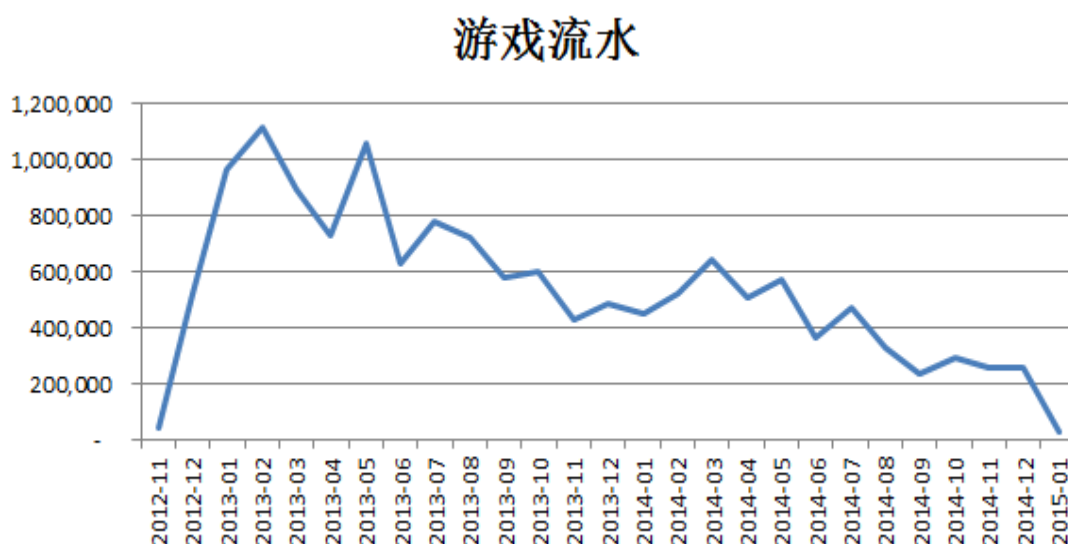


《重装武士(英雄战魂)》ARPPU 值在生命周期内趋势比较图





《重装武士(英雄战魂)》流水在生命周期内趋势比较图



## B.运营指标分析及预测

### a.月活跃登陆用户

月活跃登陆用户指每个月至少登陆一次的游戏用户。易幻网络的主要游戏产品上线初期处于高位之后开始逐步下降，与游戏生命周期曲线较为接近。

### b.付费率

付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率。2012年11月至评估基准日在2.00%-6.50%之间波动，波动幅度不大。

付费率=付费用户/活跃用户

### c. 付费用户

受手游生命周期较短因素的影响，历史年度易幻网络游戏推出后，在测试期、成长期爆发较快，一般在 1-3 个月进行大规模的用户推广，随着用户的增加，付费用户数量增加也把游戏的收入逐步推到高点。在测试期、成长期推到用户高点后，按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，游戏在生命周期的 6-10 个月内，维持相对较平稳的收入，然后随着推广用户数量减少，付费用户数量的逐渐下降，游戏进入退化期，一般持续 2-10 个月，流水开始逐步下降最终退出运营。

### d. ARPPU 值

ARPPU 值即平均每个用户收入贡献，而其中的用户基数采用的是付费用户数，是一项重要的运营业务收入指标。

根据易幻网络已上线的移动网络游戏 ARPPU 值统计，通常在发布游戏的前 1-2 个月 ARPPU 值较低，2-8 个月逐渐趋于峰值，以后年度基本稳定，预测年度考虑未来年度游戏行业竞争形势的影响，同时根据每款游戏的市场状况及研发运营团队的配置及经验，对不同游戏的 ARPPU 值做了预测。

对于现有游戏，未来年度游戏涉及的各项运营指标，是企业结合历史年度游戏运营指标水平，结合未来竞争形势预测的。

同时，根据企业的发展规划，企业每年预计代理 7-10 款 S 级产品，每年预计代理 9-12 款 A 级产品及若干款其他游戏。未来销售收入预测是基于目前运营产品及新签订的代理合同配合推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品及每种产品计划采用的运营模式、参考已上线产品运营指标的变化趋势，同时将企业的产品分为优秀产品及普通产品（S 级、A 级及其他），根据产品的不同类型、运营团队的历史业绩，根据不同的层次，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

### 3) 营业收入预测结果

企业对于游戏产品的代理推广需根据市场的变化时刻监测，以做到代理的每一款新游戏能够尽可能的适应市场，以达到最佳效果，这也是易幻网络团队多年来游戏发行成功的关键之一。本次预测根据易幻网络游戏代理情况，对已签订代理游戏合同的每一款游戏做了预测，以历史数据为基础，同时综合考虑行业的发展趋势及易幻网络核心竞争力、经营状况等因素的基础之上，做了适当预计。同时考虑到部分游戏中台

湾地区授权运营游戏收入确认方式为净额法，本次预测根据历史年度台湾地区联运的游戏流水占总流水比进行预测。

具体预测未来年度的营业收入情况如下：

单位：美元

地区	游戏产品	上线时间	级别	2015年8-12月	2016年	2017年	2018年
港台	神雕侠侣	2013年	S级	2,364,545.92	2,342,093.00	0.00	0.00
	战神黎明	2014年	S级	1,137,947.50	1,886,794.30	0.00	0.00
	巨炮连队	2014年	S级	2,675,164.02	2,380,724.00	0.00	0.00
	天龙八部	2015年	S级	3,852,099.40	3,396,731.06	870,767.43	0.00
	六龙御天	2015年	S级	11,519,878.45	54,999,698.58	16,631,734.41	1,773,995.00
	卧虎藏龙	2014年	A级	1,830,626.86	1,710,746.87	0.00	0.00
	大富豪2	2015年	A级	1,954,692.29	1,142,025.01	0.00	0.00
	大航海	2015年	A级	100,000.00	9,041,852.00	2,611,624.00	0.00
	乱世诀	2013年	其他	454,001.54	0.00	0.00	0.00
	魔域	2015年	其他	840,426.39	143,832.30	0.00	0.00
	大主宰	2015年	其他	1,476,763.65	1,303,305.66	0.00	0.00
	魔剑之刃	2015年	其他	500,000.00	1,566,048.02	0.00	0.00
	新游戏	2016年	2款S级 3款A级 3款其他	0.00	49,880,850.53	52,135,155.90	4,973,415.00
	新游戏	2017年	3款S级 4款A级 4款其他	0.00	0.00	89,994,094.92	58,581,353.22
新游戏	2018年	4款S级 5款A级 4款其他	0.00	0.00	0.00	129,363,288.79	
<b>港台小计</b>				<b>28,706,146.01</b>	<b>129,794,701.33</b>	<b>162,243,376.66</b>	<b>194,692,052.00</b>
韩国	一统天下	2014年	S级	4,634,983.67	5,508,182.20	0.00	0.00
	名将争霸	2015年	S级	5,202,219.23	6,247,015.02	1,687,182.71	0.00
	大富豪2	2015年	A级	3,810,100.04	2,952,986.45	0.00	0.00
	笑傲江湖	2015年	A级	3,002,935.92	8,215,744.55	3,054,210.77	0.00
	龙战争	2015年	A级	1,349,960.00	5,163,440.00	699,300.00	0.00
	三国英雄	2013年	其他	196,105.77	0.00	0.00	0.00
	战争风云	2015年	其他	162,119.69	0.00	0.00	0.00
	大主宰	2015年	其他	182,095.04	0.00	0.00	0.00
新游戏	2016年	2款S级 1款A级 2款其他	0.00	29,769,698.86	37,639,092.62	6,171,000.00	

	新游戏	2017年	3款S级 3款A级 2款其他	0.00	0.00	55,513,563.38	57,953,506.82
	新游戏	2018年	3款S级 3款A级 4款其他	0.00	0.00	0.00	62,945,529.48
<b>韩国小计</b>				<b>18,540,519.36</b>	<b>57,857,067.09</b>	<b>98,593,349.48</b>	<b>127,070,036.30</b>
亚欧	妖姬三国	2014年	S级	2,305,486.57	687,792.95	0.00	0.00
	蜀山奇缘	2014年	S级	1,947,934.19	4,621,584.29	0.00	0.00
	天龙八部	2015年	S级	3,082,499.82	6,385,162.09	1,803,358.37	0.00
	三剑豪	2015年	S级	649,950.00	7,170,400.00	2,959,962.55	0.00
	神魔大陆	2015年	S级	200,000.00	5,425,085.35	3,068,273.74	0.00
	幻想英雄	2013年	A级	86,601.46	0.00	0.00	0.00
	龙珠Q传	2014年	A级	1,950,114.16	1,903,897.98	0.00	0.00
	乱斗堂	2014年	A级	391,486.48	382,822.92	0.00	0.00
	五虎将	2015年	A级	1,167,404.25	1,728,656.20	388,407.36	20,464.99
	大富豪2	2015年	A级	1,424,474.26	1,580,850.62	109,773.21	2,916.24
	天天炫舞	2015年	A级	2,318,880.00	3,635,520.00	373,560.00	0.00
	机器人大战	2015年	A级	2,371,278.45	3,522,677.79	138,649.56	0.00
	名将争霸	2015年	A级	549,960.00	5,107,680.00	880,560.00	0.00
	邪王传	2013年	其他	310,383.30	0.00	0.00	0.00
	战记	2013年	其他	285,482.95	0.00	0.00	0.00
	亚欧摩卡	2013年	其他	143,318.61	0.00	0.00	0.00
	我是大大侠	2014年	其他	203,114.86	205,548.71	0.00	0.00
	坦克风云	2014年	其他	180,320.05	0.00	0.00	0.00
	红警坦克	2015年	其他	544,274.76	176,405.41	0.00	0.00
	新游戏	2016年	3款S级 5款A级 3款其他	0.00	36,357,100.00	28,369,650.00	3,149,440.00
新游戏	2017年	3款S级 4款A级 3款其他	0.00	0.00	34,249,770.00	29,211,550.00	
新游戏	2018年	3款S级 4款A级 4款其他	0.00	0.00	0.00	45,667,969.59	
<b>亚欧小计</b>				<b>20,112,964.20</b>	<b>78,891,184.32</b>	<b>72,341,964.79</b>	<b>78,052,340.82</b>
<b>代理运营游戏流水合计</b>				<b>58,747,785.77</b>	<b>227,604,542.35</b>	<b>284,505,677.93</b>	<b>341,406,813.52</b>
<b>代理运营游戏收入(元)(注1)</b>				<b>359,371,955.13</b>	<b>1,392,302,506.44</b>	<b>1,740,378,133.05</b>	<b>2,088,453,759.67</b>
<b>授权运营游戏收入(元)(注2)</b>				<b>18,438,129.82</b>	<b>83,367,915.43</b>	<b>104,209,894.29</b>	<b>125,051,873.15</b>
<b>营业收入合计(元)</b>				<b>377,810,084.95</b>	<b>1,475,670,421.87</b>	<b>1,844,588,027.34</b>	<b>2,213,505,632.82</b>

注 1：代理运营游戏收入=代理运营游戏流水合计\*美元汇率 6.1172（评估基准日汇率中间价）

注 2：授权运营游戏收入=港台小计\*30%\*35%\*美元汇率 6.1172（评估基准日汇率中间价）

### （2）营业成本的预测

营业成本主要为主营业务成本，是主营业务收入相对应的成本。

营业成本主要包括开发商分成、IDC 费用、授权金摊销、外包成本以及合作商等费用组成。历史主营业务成本清单见下表：

单位：元

序号	项目	2013 年	2014 年	2015 年 1-7 月
1	开发商分成	90,406,879.31	156,747,725.11	119,044,648.46
2	IDC 费用	3,192,540.97	44,547,806.67	25,459,844.05
3	授权金摊销	7,634,014.13	42,329,679.37	39,940,524.74
4	外包成本	40,590,451.00	19,063,375.41	728,556.25
5	合作商分成		1,613,364.92	2,764,693.83
主营业务成本合计		<b>141,823,885.41</b>	<b>264,301,951.48</b>	<b>187,938,267.33</b>
毛利率		<b>44.50%</b>	<b>56.96%</b>	<b>56.41%</b>

企业于 2012 年进入海外市场后，前期由于外包服务(包括平台开发、数据库维护、网络服务器搭建、美术设计、客服服务、广告推广、网络安全管理等)由第三方承担，相应成本支出较大。随着 2014 年以后外包服务业务逐步由母公司广州易幻提供，经合并抵消后，成本降低。2014 年及 2015 年 1-7 月毛利率维持在 56%，较为稳定。本次评估对各项成本参考历史年度比例进行预测。

则预测未来年度的主营业务成本情况如下：

单位：元

项目	2015 年 8-12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年
开发商分成	109,595,264.80	424,601,195.77	530,751,494.71	636,901,793.65	662,377,865.40
IDC 费用	25,436,509.52	98,547,801.10	123,184,751.38	147,821,701.65	153,734,569.72
授权金摊销	30,520,609.41	119,208,995.10	149,011,243.87	178,813,492.65	185,966,032.36
外包成本	638,363.74	2,493,354.55	3,116,693.19	3,740,031.83	3,889,633.10
合作商分成	1,707,564.14	6,669,493.46	8,336,866.82	10,004,240.18	10,404,409.79
主营业务成本合计	<b>166,190,747.47</b>	<b>644,851,346.52</b>	<b>806,064,183.15</b>	<b>967,277,019.78</b>	<b>1,005,968,100.57</b>

### （3）营业税金及附加的预测

营业税金及附加包括城市维护建设税、教育费附加费和地方教育附加。

被评估单位的城市维护建设税按应交流转税的 7%计缴、教育费附加按应交流转税的 3%计缴、地方教育费附加按应交流转税的 2%计缴。

### （4）销售费用的预测

易幻网络的销售费用主要包括人工工资、折旧费、无形资产摊销、市场及推广费用、渠道手续费、差旅费等。

#### (5) 管理费用的预测

易幻网络的管理费用主要包括人工工资、折旧费、办公费、差旅费、业务招待费、租赁费等。

#### (6) 财务费用的预测

本次评估中采用企业自由现金流量模型，企业自由现金流量不计算财务费用。

#### (7) 营业外收支的预测

易幻网络 2013 年度至 2015 年 1-7 月营业外收入主要为盘盈利得等，营业外支出主要是罚款支出等。未来是否发生不确定，故不予预测。

#### (8) 所得税的预测

本次评估对纳入合并范围的企业分别按下列税率预测所得税后进行加总。具体税率如下：

公司名称	税率	备注
广州易幻网络科技有限公司	25%	
Efun Company Limited (香港易幻)	16.5%	对发生在香港境内的业务按 16.5% 缴纳所得税
Efun Company Limited(韩国易幻)	22%	Efun Company Limited 韩国分公司；发生的韩国的业务所得税法人税适用超额累进税率，应税所得 2 亿韩币及以下，税率为 10%；应税所得 2 亿韩币以上至 200 亿韩币，税率为 20%；应税所得 200 亿韩币以上，税率为 22%

#### (9) 未来年度折旧、摊销的预测

根据公司固定资产计提折旧和无形资产的摊销方式，评估人员对存量、增量固定资产和无形资产，按照企业现行的折旧（摊销）年限、残值率和已计提折旧（摊销）的金额逐一进行了测算。并根据原有固定资产和无形资产的分类，将测算的折旧及摊销分至销售费用、管理费用。

#### (10) 资本性支出的预测

易幻网络未来资本性支出主要为电子设备的购买。

#### (11) 营运资金增加额的预测

营运资金的追加是指随着企业经营活动的变化，因提供商业信用而占用的现金，正常经营所需保持的现金等；同时，在经济活动中，获取他人提供的商业信用，相应可以减少现金的即时支付。

## (12) 未来年度企业自由现金流量的预测

单位：万元

项目	2015年 8-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年 至永续
<b>一、主营业务收入</b>	<b>37,781.01</b>	<b>147,567.04</b>	<b>184,458.80</b>	<b>221,350.56</b>	<b>230,204.59</b>	<b>232,506.63</b>	<b>232,506.63</b>
减：主营业务成本	16,619.07	64,485.13	80,606.42	96,727.70	100,596.81	101,602.78	101,602.78
主营业务税金及附加	9.63	17.14	21.43	25.72	26.74	27.01	27.01
<b>二、主营业务利润</b>	<b>21,152.31</b>	<b>83,064.76</b>	<b>103,830.95</b>	<b>124,597.15</b>	<b>129,581.03</b>	<b>130,876.84</b>	<b>130,876.84</b>
减：销售费用	18,706.39	65,167.74	80,471.90	94,804.67	99,056.71	100,227.49	100,272.62
管理费用	449.69	1,439.72	1,704.50	1,977.72	2,145.50	2,188.46	2,192.67
<b>三、营业利润</b>	<b>1,996.23</b>	<b>16,457.31</b>	<b>21,654.55</b>	<b>27,814.76</b>	<b>28,378.82</b>	<b>28,460.89</b>	<b>28,411.56</b>
<b>四、利润总额</b>	<b>1,996.23</b>	<b>16,457.31</b>	<b>21,654.55</b>	<b>27,814.76</b>	<b>28,378.82</b>	<b>28,460.89</b>	<b>28,411.56</b>
减：所得税费用	140.11	1,155.06	1,519.83	1,952.19	1,991.78	1,997.54	1,994.08
<b>五、净利润</b>	<b>1,856.12</b>	<b>15,302.25</b>	<b>20,134.72</b>	<b>25,862.57</b>	<b>26,387.04</b>	<b>26,463.35</b>	<b>26,417.48</b>
<b>六、息前税后利润</b>	<b>1,856.12</b>	<b>15,302.25</b>	<b>20,134.72</b>	<b>25,862.57</b>	<b>26,387.04</b>	<b>26,463.35</b>	<b>26,417.48</b>
加：折旧及摊销	77.65	195.34	178.63	191.06	201.92	167.07	216.40
减：资本性支出	100.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	234.71
营运资金需求净增加	1,943.33	4,970.50	3,815.75	2,559.46	745.09	289.89	-
<b>七、净现金流量</b>	<b>-109.56</b>	<b>10,327.08</b>	<b>16,297.60</b>	<b>23,294.17</b>	<b>25,643.87</b>	<b>26,140.53</b>	<b>26,399.17</b>

**3、折现率的确定****(1) 无风险收益率的确定**

根据 Wind 资讯查询评估基准日银行间固定利率国债收益率(10 年期)的平均收益率确定，因此本次无风险报酬率  $R_f$  取 3.6483%。

**(2) 权益系统风险系数的确定**

被评估单位的权益系统风险系数计算公式如下：

$$\beta_L = [1 + (1 - t) \times D/E] \times \beta_U$$

$\beta_L$ ：有财务杠杆的权益的系统风险系数；

$\beta_U$ ：无财务杠杆的权益的系统风险系数；

t：被评估单位的所得税税率；

D/E：被评估单位的目标资本结构。

查询可比上市公司的有财务杠杆风险系数，根据各对应上市公司的资本结构将其还原为无财务杠杆风险系数。

根据 Wind 资讯查询的沪深 A 股股票 100 周信息传输、软件和信息技术服务业似上市公司 Beta 计算确定，具体确定过程如下：

首先根据类似上市公司的 Beta 计算出各公司无财务杠杆的 Beta，然后得出类似上市公司无财务杠杆的平均 Beta 为 0.9696。

再结合企业经营后运行的时间及贷款情况、管理层未来的筹资策略、可比上市公司的资本结构等确定企业的 Beta。由于易幻网络在基准日无贷款，预计未来无借款计划，确定企业的 D/E 为 0%。

则根据上述计算得出企业风险系数 Beta 为 0.9696。

### （3）市场风险溢价的确定

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

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

即：市场风险溢价=成熟股票市场的基本补偿额+国家风险补偿额

式中：成熟股票市场的基本补偿额取 1928-2014 年美国股票与国债的算术平均收益差 6.25%；国家风险补偿额取 0.90%。

则：RPm = 6.25% + 0.90%



=7.15%。

故本次市场风险溢价取 7.15%。

#### （4）企业特定风险调整系数的确定

企业特定风险调整系数是根据待估企业与所选择的对比企业在企业特殊经营环境、企业规模、经营管理、抗风险能力、特殊因素所形成的优劣势等方面的差异进行的调整系数。

##### ①游戏收入主要来自境外市场的风险

依靠游戏产品质量优势、对海外市场的深刻理解以及优秀的市场推广能力，公司产品吸引了众多境外游戏玩家。2013 年、2014 年、2015 年 1-7 月，公司来自境外的游戏收入分别达到 255,297,638.41 元、609,690,635.26 元、430,045,691.18 元，占公司报告期内游戏收入总额的比例分别为 99.91%、99.29%、99.73%。

由于各个国家的文化和市场情况不尽相同，玩家喜好也有差异。如果公司推出的游戏产品无法满足境外玩家的喜好，或市场推广不符合当地的市场环境，可能导致公司无法获得理想的收益，甚至无法收回前期投入。

公司未来将建立覆盖全球的业务网络，由于各个国家或地区的政策、法律、税务等存在差异，如果公司对当地的规定了解不全面，可能会面临境外经营活动无法满足当地监管要求的情况，从而可能会使公司遭受损失。

##### ②对 App Store 和 Google Play 平台存在一定依赖的风险

报告期内，公司取得的游戏收入主要来自于境外，并主要来源于 App Store 和 Google Play 两大应用软件商店，报告期内，公司收到来自 App Store 和 Google Play 平台的游戏收入分别为 16,091.30 万元、36,625.96 万元和 25,013.42 万元，占全部游戏收入的比例分别为 62.97%、59.64%和 58.01%。因此，公司对 App Store 和 Google Play 平台存在一定的依赖。

虽然公司产品的最终用户主要是境外移动游戏玩家，但如果 App Store 和 GooglePlay 平台因为政策或商业原因而无法提供应用软件下载或充值服务，或者 App Store 和 Google Play 因税收和汇率等因素而调整虚拟商品售价的话，可能会对公司的收入产生不利影响。

##### ③市场竞争加剧的风险

移动网络游戏运营行业发展日渐成熟，竞争者数量较多，成为行业中优秀的企业

需要克服较高的进入壁垒。虽然易幻网络具有丰富的游戏发行和运营经验，具有较强的竞争优势，并利用精准的游戏产品定位能力和国际化产品发行和运营模式来降低市场竞争风险，但是随着游戏市场规模的快速增长、游戏产品的更新换代、用户习惯的不断变化，以及竞争对手对海外市场的不断渗透，如果易幻网络发行的游戏产品不能适应市场需求变化，不能强化自身核心优势，扩大市场份额，则将面临来自市场的激烈竞争。

#### ④核心技术人员流失的风险

易幻网络是一家国际化的游戏发行和运营企业，拥有稳定、高素质的游戏运营人才队伍是易幻网络保持市场地位领先优势的重要保障。如果易幻网络不能有效保持并根据环境变化而不断完善核心技术人员激励机制，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。如果易幻网络不能持续从外部引进并保留与业务发展所需密切相关的技术及运营人才，易幻网络的经营运作、发展空间及盈利水平将会受到不利的影

#### ⑤汇率波动的风险

由于易幻网络主要业务收入来自于境外，与境外支付渠道的结算主要涉及美元等货币，账期一般在两个月以内，期间应收账款中的外币资产会面临一定的汇率风险，如果未来我国汇率政策发生重大变化或者未来人民币的汇率出现大幅波动，易幻网络可能面临一定的汇率波动风险。

根据以上分析，企业特定风险调整系数  $R_c$  取 3%。

### (5) 预测期折现率的确定

#### ①计算权益资本成本

将上述确定的参数代入权益资本成本计算公式，计算得出被评估单位的权益资本成本。

$$\begin{aligned} K_e &= R_f + \beta \times MRP + R_c \\ &= 13.58\% \end{aligned}$$

#### ②计算加权平均资本成本

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

由于企业无有息负债， $K_d = 0$ ，则  $WACC = K_e = 13.58\%$ 。

#### 4、评估值的计算过程及评估结论

收益期内各年预测自由现金流量折现考虑，从而得出企业的营业性资产价值。

计算结果详见下表：

单位：万元

项目	2015年 8-12月	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年 至永续
净现金流量	-109.56	10,327.08	16,297.60	23,294.17	25,643.87	26,140.53	26,399.17
折现率年限	0.21	0.92	1.92	2.92	3.92	4.92	
折现率	13.58%	13.58%	13.58%	13.58%	13.58%	13.58%	13.58%
折现系数	0.97	0.89	0.78	0.69	0.61	0.53	
各年净现金流量折现值	-106.69	9,189.34	12,768.16	16,067.57	15,573.44	13,976.98	118,056.94
预测期经营价值							185,525.75

##### (1) 溢余资产的评估

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产。被评估单位基准日无溢余资产。

##### (2) 非经营性资产和负债的评估

非经营性资产、负债是指与被评估单位生产经营无关的，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债(合并抵消后的数据)。本次评估非经营性资产为可供出售金融资产，非经营性负债为其他应付款中的股权转让款、往来款等，本次采用成本法评估，非经营性资产合计-4,119.19万元。

##### (3) 长期股权投资价值的确定

对于全资子公司上海易幻网络科技有限公司，由于其成立时间较短、尚未开展业务，本次评估采用资产基础法对其进行评估，并按评估后的股东全部权益价值乘以实际持股比例确定评估值。

经评估，长期股权投资评估值为 949.10 万元。

#### 5、收益法评估结果

##### (1) 企业整体价值的计算

企业整体价值=经营性资产价值+溢余资产+非经营性资产价值+长期股权投资价值

$$= 185,525.75 + 0.00 - 4,119.19 + 949.10$$

= 182,355.66 万元

(2) 有息债务价值的确定

截至评估基准日，易幻网络无有息负债。

(3) 股东全部权益价值的计算

股东全部权益价值=企业整体价值-有息债务价值

=182,355.66-0.00

=182,355.66 万元

根据上述计算，易幻网络的股东全部权益评估值为 182,355.66 万元。

(六) 关于若干评估相关事项的说明

1、将未开发项目纳入收益法评估范围的说明

将未来拟开发游戏产品纳入预测范围，主要在于：

(1) 将未开发产品纳入收益法评估范围是持续经营假设的前提

易幻网络未来代理的新游戏产品为游戏研发商新研发的产品，是易幻网络获得收益的基础，如易幻网络停止代理新的游戏产品，则表明易幻网络生产的停止和经营的结束。故从企业持续运营假设的角度考虑，需要将未来开发的产品纳入收益法评估范围。

移动网络游戏存在固有的生命周期，移动网络游戏的生命周期大约在一到三年左右，如在收益法评估时不考虑新代理的游戏，则在数年后当现有和正在代理的游戏生命周期结束，则易幻网络将无收入来源，经营终止，则与持续经营性假设相违背。

(2) 将未开发产品纳入收益法评估范围符合易幻网络业务特点

易幻网络未来能够代理运营的游戏产品，一定程度上受到上游游戏研发商的研发情况、游戏授权合同的约定条件等外部因素变化的影响。2014 年，中国移动网络游戏市场份额为 24.9%，首超页游的 19%，艾瑞咨询根据数据分析认为，未来两年内，中国将超过日本，成为全球第一大手游市场。同时，移动网络游戏将保持 30%左右的年复合增长率。随着中国网络游戏市场的持续高速增长，中国移动网络游戏数量仍将保持爆发式增长，因此游戏研发商的海外发行和推广需求将持续上升，因此在正常持续经营下，新游戏代理过程受外界不利环境因素变化导致的风险相对较小，无法持续代理新产品的可能性极低。故使得预测未来游戏的开发具有可行性和可靠性。

(3) 易幻网络具有可持续代理发行新产品的能力

易幻网络现已在港澳台、东南亚、韩国等细分市场建立了成熟的发行推广团队并取得优秀的经营业绩，市场份额处于领先地位。近年来，易幻网络在上述细分市场成功发行数十款国内知名移动网络游戏作品。易幻网络通过多年积累的海外发行网络、用户资源和技术能力已经成为中国移动网络游戏出海的重要渠道，在中国游戏海外发行市场占据重要地位。良好的移动网络游戏发行和运营团队、多年积累的海外发行网络、用户资源和技术实力保证其具有持续代理发行和运营出优秀移动网络游戏产品的能力。

#### （4）新代理游戏产品的预测是结合其历史产品运营情况及未来规划作出

根据企业的发展规划，易幻网络每年都要推出多款产品，未来销售收入预测正是基于目前运营产品及新代理运营产品推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品及每种产品计划采用的运营模式、参考已上线产品运营指标的变化趋势，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。本次收益预测考虑了已上线产品的效益预测、又考虑了尚未上线运营的代理游戏产品的收益实现及企业未来产品规划。对于未来上线新产品，通过对管理层访谈，并对历史年度代理游戏运营成功情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来代理游戏运营的成功情况，并充分考虑未来发展需要的运营和推广人员数量的增长等费用的增加，一定程度保证了未来代理运营游戏数量的增长。因此将未来已开发及未开发产品纳入收益预测具有合理性。

### 2、易幻网络作为高风险、高波动公司的折现率和风险系数取值合理性的说明

#### （1）易幻网络的业务特点

易幻网络是中国领先的中国移动网络游戏的海外发行和运营商。其海外发行和运营游戏类型涵盖了战争策略类、角色扮演类、休闲竞技类、模拟经营、MMO 等多种类型，主要的产品包括：《三国志 PK（一统天下）》、《神雕侠侣》、《重装武士（英雄战魂）》、《天龙八部 3D》、《巨炮连队（坦克风云）》、《妖姬三国》、《名将争霸（君临天下）》、《大富豪 2》等业界知名游戏。

易幻网络自创立之初即专注于中国移动网络游戏的海外发行和运营，并在港澳台、东南亚、韩国等细分市场建立了成熟的发行推广团队并取得优秀的经营业绩，市场份额处于领先地位。近年来，易幻网络在上述细分市场成功发行数十款国内知名移动网络游戏作品。易幻网络通过多年积累的海外发行网络、用户资源和技术能力已经

成为中国移动网络游戏出海的重要渠道，在中国游戏海外发行市场占据重要地位。

根据《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》，2014 年我国自主研发移动网络游戏海外出口实际销售收入为 12.73 亿美元，同比增长 366.39%，易幻网络牢牢占据市场第二，份额为 9.85%，在创立的短短几年即成功跻身国内移动网络游戏海外发行的第一梯队，主要竞争对手包括昆仑万维（10.07%）、智明星通（4.46%）、博雅互动（4.32%）等。

在移动网络游戏行业高速发展的大背景下，易幻网络一方面通过深耕细作和良好的发展策略保持在港台、东南亚、韩国等优势地区的发行能力，另一方面凭借基于数据分析的精细化营销和运营体系、较强的本地化能力以及成功的国际化经验，逐步拓展俄罗斯、中东、巴西等新兴市场和欧美成熟市场，随着业务的逐步积累和沉淀，易幻网络已经成为优秀的国际化移动网络游戏发行企业之一。

未来，易幻网络将加快游戏内容布局和本地流量获取，绑定游戏开发商和本土游戏发行商及媒体商，加快做大做强步伐。

## （2）折现率的确定

### 1) 无风险收益率的确定

根据 Wind 资讯查询评估基准日银行间固定利率国债收益率(10 年期)的平均收益率确定，因此本次无风险报酬率  $R_f$  取 3.6483%。

### 2) 权益系统风险系数的确定

被评估单位的权益系统风险系数计算公式如下：

$$\beta_L = [1 + (1 - t) \times D/E] \times \beta_U$$

$\beta_L$ ：有财务杠杆的权益的系统风险系数；

$\beta_U$ ：无财务杠杆的权益的系统风险系数；

$t$ ：被评估单位的所得税税率；

$D/E$ ：被评估单位的目标资本结构。

查询可比上市公司的有财务杠杆风险系数，根据各对应上市公司的资本结构将其还原为无财务杠杆风险系数。

根据 Wind 资讯查询的沪深 A 股股票 100 周信息传输、软件和信息技术服务业似上市公司 Beta 计算确定，具体确定过程如下：

首先根据类似上市公司的 Beta 计算出各公司无财务杠杆的 Beta，然后得出类似上市公司无财务杠杆的平均 Beta 为 0.9696。

再结合企业经营后运行的时间及贷款情况、管理层未来的筹资策略、可比上市公司的资本结构等确定企业的 Beta。由于易幻网络在基准日无贷款，预计未来无借款计划，确定企业的 D/E 为 0%。

则根据上述计算得出企业风险系数 Beta 为 0.9696。

### 3) 市场风险溢价的确定

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

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

即：市场风险溢价=成熟股票市场的基本补偿额+国家风险补偿额

式中：成熟股票市场的基本补偿额取 1928-2014 年美国股票与国债的算术平均收益差 6.25%；国家风险补偿额取 0.90%。

则： $RP_m = 6.25\% + 0.90\%$

$= 7.15\%$ 。

故本次市场风险溢价取 7.15%。

### 4) 企业特定风险调整系数的确定

企业特定风险调整系数是根据待估企业与所选择的对比企业在企业特殊经营环境、企业规模、经营管理、抗风险能力、特殊因素所形成的优劣势等方面的差异进行的调整系数。

#### ①游戏收入主要来自境外市场的风险

依靠游戏产品质量优势、对海外市场的深刻理解以及优秀的市场推广能力，公司产品吸引了众多境外游戏玩家。2013 年、2014 年、2015 年 1-7 月，公司来自境外的游戏收入分别达到 255,297,638.41 元、609,690,635.26 元、430,045,691.18 元，占公司

报告期内游戏收入总额的比例分别为 99.91%、99.29%、99.73%。

由于各个国家的文化和市场情况不尽相同，玩家喜好也有差异。如果公司推出的游戏产品无法满足境外玩家的喜好，或市场推广不符合当地的市场环境，可能导致公司无法获得理想的收益，甚至无法收回前期投入。

公司未来将建立覆盖全球的业务网络，由于各个国家或地区的政策、法律、税务等存在差异，如果公司对当地的规定了解不全面，可能会面临境外经营活动无法满足当地监管要求的情况，从而可能会使公司遭受损失。

#### ②对 App Store 和 Google Play 平台存在一定依赖的风险

报告期内，公司取得的游戏收入主要来自于境外，并主要来源于 App Store 和 Google Play 两大应用软件商店，报告期内，公司收到来自 App Store 和 Google Play 平台的游戏收入分别为 16,091.30 万元、36,625.96 万元和 25,013.42 万元，占全部游戏收入的比例分别为 62.97%、59.64%和 58.01%。因此，公司对 App Store 和 Google Play 平台存在一定的依赖。

虽然公司产品的最终用户主要是境外移动游戏玩家，但如果 App Store 和 GooglePlay 平台因为政策或商业原因而无法提供应用软件下载或充值服务，或者 App Store 和 Google Play 因税收和汇率等因素而调整虚拟商品售价的话，可能会对公司的收入产生不利影响。

#### ③市场竞争加剧的风险

移动网络游戏运营行业发展日渐成熟，竞争者数量较多，成为行业中优秀的企业需要克服较高的进入壁垒。虽然易幻网络具有丰富的游戏发行和运营经验，具有较强的竞争优势，并利用精准的游戏产品定位能力和国际化产品发行和运营模式来降低市场竞争风险，但是随着游戏市场规模的快速增长、游戏产品的更新换代、用户习惯的不断变化，以及竞争对手对海外市场的不断渗透，如果易幻网络发行的游戏产品不能适应市场需求变化，不能强化自身核心优势，扩大市场份额，则将面临来自市场的激烈竞争。

#### ④核心技术人员流失的风险

易幻网络是一家国际化的游戏发行和运营企业，拥有稳定、高素质的游戏运营人才队伍是易幻网络保持市场地位领先优势的重要保障。如果易幻网络不能有效保持并根据环境变化而不断完善核心技术人员激励机制，将会影响到核心人员积极性、创



造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。如果易幻网络不能持续从外部引进并保留与业务发展所需密切相关的技术及运营人才，易幻网络的经营运作、发展空间及盈利水平将会受到不利的影响。

#### ⑤汇率波动的风险

由于易幻网络主要业务收入来自于境外，与境外支付渠道的结算主要涉及美元等货币，账期一般在两个月以内，期间应收账款中的外币资产会面临一定的汇率风险，如果未来我国汇率政策发生重大变化或者未来人民币的汇率出现大幅波动，易幻网络可能面临一定的汇率波动风险。

#### ⑥标的公司历史盈利时间较短的风险

易幻网络成立于 2012 年 11 月，于 2014 年实现盈利，运营记录及历史盈利记录均较短。本次交易对标的公司估值主要是基于易幻网络作为移动网络游戏发行和运营企业近年来收入规模和盈利能力的迅速提升以及易幻网络自身储备产品未来上线运营所带来的收益。但是，公司运营记录及历史盈利记录较短可能对投资者判断标的公司未来盈利能力及可持续性带来困难，因此提醒投资者注意该风险并理性投资。

根据以上分析，企业特定风险调整系数  $R_c$  取 3%。

#### 5) 预测期折现率的确定

##### ①计算权益资本成本

将上述确定的参数代入权益资本成本计算公式，计算得出被评估单位的权益资本成本。

$$K_e = R_f + \beta \times MRP + R_c \\ = 13.58\%$$

##### ②计算加权平均资本成本

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

由于企业无有息负债， $K_d=0$ ，则  $WACC = K_e = 13.58\%$ 。

对比国内 A 股已披露的收购游戏公司的上市公司重大资产重组项目的相关折现率和风险系数列表如下：

上市公司	收购标的	评估基准日	折现率	风险系数	风险调整系数
大唐电信	要玩娱乐	2013/3/31	13.46%	0.8559	4.00%
互动娱乐	天拓资讯	2013/9/30	13.82%	0.8718	2.25%
科冕木业	天神互动	2013/12/31	14.00%	0.8037	4.50%

上市公司	收购标的	评估基准日	折现率	风险系数	风险调整系数
奥飞动漫	上海方寸	2013/8/31	14.40%	0.8422	3.10%
奥飞动漫	北京爱乐游	2013/8/31	13.90%	0.8422	2.60%
神州泰岳	天津壳木	2013/6/30	14.99%	0.9020	3.00%
世纪华通	上海天游	2013/12/31	16.07%	0.7803	4.50%
世纪华通	七酷网络	2013/12/31	17.57%	0.7803	6.00%
华谊兄弟	银汉科技	2013/6/30	14.18%	1.0382	3.00%
中青宝	美峰数码	2013/6/30	13.43%	0.5887	5.00%
天舟文化	神奇时代	2013/6/30	13.22%	0.7478	4.00%
顺荣股份	三七玩	2013/7/31	13.70%	0.7858	4.00%
掌趣科技	玩蟹科技	2013/6/30	14.63%	1.0535	4.00%
拓维信息	火溶信息	2014/4/30	13.63%	0.9099	4.00%
巨龙管业	艾格拉斯	2013/12/31	14.50%	0.8014	5.50%
长城集团	深海游戏	2014/6/30	14.41%	0.8344	3.10%
爱使股份	游久时代	2013/12/31	13.50%	0.8284	3.50%
骅威股份	第一波	2014/5/31	13.32%	0.6828	4.20%
群兴玩具	星创互联	2014/5/31	14.51%	0.9094	4.20%
凯撒股份	酷牛互动	2014/3/31	14.01%	0.8076	5.00%
中文传媒	智明星通	2014/3/31	14.00%	0.8300	4.49%
德力股份	武神世纪	2014/4/30	13.70%	0.8051	4.50%
大东南	游唐网络	2014/3/31	13.90%	0.8168	4.80%
友利控股	中清龙图	2015/3/31	13.70%	0.6290	5.00%
金利科技	摩伽科技	2015/4/30	15.76%	1.0834	6.50%
算术平均值			14.25%	0.8332	4.19%
宝通科技	易幻网络	2015/7/31	13.58%	0.9696	3.00%

从上表可以看出本次评估折现率为 13.58%，略低于近年来游戏产业相关公司重组项目的平均折现率。主要是因为：

(1) 易幻网络通过良好的经营业绩在海外市场建立的良好品牌优势和行业口碑

易幻网络自 2012 年进入海外市场至今，已经在海外多个主要市场成功发行了《我叫 MT》、《神雕侠侣》、《天龙八部 3D》、《名将争霸（君临天下）》、《摩卡幻想》、《三国志 PK（一统天下）》等众多产品，多个产品在 App Store 和 Google Play 榜单中位列前茅。截止 2015 年 7 月 31 日，《三国志 PK（一统天下）》等 7 款游戏流水已超过 1000 万美金，其中《三国志 PK（一统天下）》于 2014 年 1 月在韩国上线至 2015 年 7 月 31 日，总流水超过 2700 万美元，连续数月在 Google 畅销榜维持在 Top50 以内，IOS 平台也多次进入 TOP10；《神雕侠侣》于 2013 年 12 月在港澳台地区上线至 2015 年 7 月 31 日，总流水亦接近 2700 万美元，累计注册玩家超过 130 万人，在台湾地区稳居 IOS

畅销榜 TOP10 和 Google 畅销榜 Top20 长达六个月。

多款游戏在海外几个主要市场的成功，为易幻网络树立起良好的品牌形象，在国内研发商和海外渠道商中形成了专业、高效的品牌优势。

## (2) 易幻网络具备较强的竞争实力

根据《2014 年中国游戏产业海外市场报告》的统计，2014 年在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，易幻网络排名第二，成功跻身国内移动网络游戏海外发行的第一梯队。市场份额超过 1% 的主要竞争对手情况如下表所示：

序号	公司名称	市场份额	海外业务拓展情况
1	昆仑万维	10.07%	北京昆仑万维科技股份有限公司（简称“昆仑万维”）是一家全球化的综合互联网公司，业务涵盖游戏开发、发行、运营以及互联网应用分发等，并于 2015 年 1 月 21 日登陆中国深交所创业板，股票代码 300418，产品及服务拓展至东南亚、日本、韩国、北美和欧洲等多个国家和地区。
2	易幻网络	9.85%	易幻网络自 2012 年进入海外市场至今，已将数十款国内成功的游戏作品发行到港澳台地区、韩国、东南亚、欧美等多个海外主要游戏市场，累积了全球化发行的网络体系、资源掌控和技术支持，并在港澳台、东南亚、韩国等国家或地区的市场份额处于相对领先，并将在此基础上，逐步拓展俄罗斯、中东、巴西等新兴市场，加强与游戏开发商和本土游戏运营商、渠道商的合作，进一步做大做强。
3	智明星通	4.46%	2014 年，上市企业中文传媒 26.6 亿元收购智明星通。智明星通以免费安全软件和导航网站为切入点，通过搭建游戏运营发行平台（337.com）和电商服务平台（行云）实现流量变现，以巴西市场为起点，建立了覆盖北美、亚洲、欧洲、南美，约 40 个国家和地区的业务网络。
4	博雅互动	4.32%	博雅互动总部位于香港，并于 2013 年 11 月 12 日在香港联交所成功上市，是中国领先的棋牌类游戏开发商和运营商，通过自主研发和多平台精细化运营，先后打造了 20 多款网络游戏。
5	成都尼毕鲁	3.12%	成立于 2008 年，自 2011 年开始专注于移动游戏领域，逐步发展成为国内优秀的具备研发和运营实力的移动游戏公司。目前公司已成功研发并上线的游戏有《海岛帝国》、《银河帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《银河传说》；年收入 90% 以上收入来自海外。
6	COG(成都炎龙)	2.08%	附属成都炎龙科技旗下的海外游戏发行平台，合作方式是通过代理国内的游戏的独家海外发行权，以代理授权的方式将游戏授权给海外的公司。成都炎龙科技研发的《东游记》发行至北美、欧洲、东南亚等十多个国家。

序号	公司名称	市场份额	海外业务拓展情况
7	完美世界	1.68%	完美世界是一家总部位于中国北京的网络游戏开发及运营公司，并于美国纳斯达克创业板上市，股票代码 PWRD，在北美、南美、中东及东南亚均有布局，进行游戏产品的全球输出及投资。

其中排名第三的智明星通、排名第六的 COG（成都炎龙）已与 A 股上市公司进行并购重组，并购估值时选取的折现率相关系数如下：

上市公司	收购标的	评估基准日	折现率	风险系数	风险调整系数
中文传媒	智明星通	2014/3/31	14.00%	0.8300	4.49%
升华拜克	炎龙科技	2014/4/30	14.10%	0.9155	4.00%
算术平均值			14.05%	0.8332	4.25%
宝通科技	易幻网络	2015/7/31	13.58%	0.9696	3.00%

与智明星通、炎龙科技相比，易幻网络选取的风险调整系数较低，主要是因为易幻网络在海外市场份额、主要游戏数量等方面具有一定差异，具体如下：

公司名称	主要游戏代理区域	主要游戏	2014 年海外市场份额	备注
易幻网络	港澳台、东南亚、韩国等	《三国志 PK（一统天下）》、《神雕侠侣》、《重装武士（英雄战魂）》、《天龙八部 3D》、《巨炮连队（坦克风云）》、《妖姬三国》、《笑傲三国》、《名将争霸（君临天下）》、《战神黎明》、《蜀山奇缘》	9.85%	截止 2015 年 7 月 31 日，《三国志 PK（一统天下）》等 7 款游戏流水已超过 1000 万美金
智明星通	港澳台、巴西、土耳其等	《弹弹堂》、《悍将三国》	4.46%	
炎龙科技	港澳台、泰国、越南等	《天空幻想》、《终极火力》、《Call of Chaos》、《独孤求败》及《猎魔》	2.08%	2014 年，炎龙科技及其子公司共实现代理发行收入 1,085.67 万元，其中《Call of Chaos》实现代理发行收入 695.49 万元

### （3）易幻网络代理产品较多、单款游戏依赖程度较低

报告期内，易幻网络代理运营的游戏产品较多，达到 59 款（同一游戏的不同版本合并统计），部分游戏同时在多个境外市场发行，其中港澳台 25 款、东南亚 35 款、韩国 17 款、其他地区 6 款。从下表可以看出，易幻网络流水最高的单款游戏在整体游戏流水中占比仅为 10.92%，对单款游戏的依赖程度相对较低，从而降低了整体经营风险。

序号	游戏名称	代理运营区域	上线时间	状态	累计流水（美元）	单款游戏流水占总流水比例
----	------	--------	------	----	----------	--------------

序号	游戏名称	代理运营区域	上线时间	状态	累计流水 (美元)	单款游戏流水占 总流水比例
1	三国志 PK (一统天下)	韩国	2014 年 1 月	正在运营	27,641,245.45	10.92%
2	神雕侠侣	港澳台	2013 年 12 月	正在运营	26,890,236.11	10.62%
3	重装武士	港澳台	2012 年 11 月	结束运营	23,027,507.03	9.10%
4	妖姬三国	港澳台、东南亚	2013 年 11 月	正在运营	19,499,847.31	7.70%
5	笑傲三国 (风云天下)	韩国、港澳台、东南亚	2013 年 1 月	正在运营	17,680,407.94	6.98%
6	坦克风云 (巨炮连队)	港澳台、东南亚、南美洲	2014 年 4 月	正在运营	15,600,024.72	6.16%
7	天龙八部 3D	港澳台、新加坡和马来西亚	2015 年 1 月	正在运营	14,534,823.95	5.74%
8	魔卡幻想	港澳台、东南亚	2013 年 2 月	正在运营	9,235,836.42	3.65%
9	战神黎明	全球英文地区、港澳台	2014 年 12 月	正在运营	8,919,269.12	3.52%
10	弹弹岛战纪	港澳台、东南亚、南美、国内	2013 年 1 月	正在运营	8,831,477.36	3.49%

#### (4) 易幻网络的主要境外游戏市场发展相对均衡

报告期内，易幻网络的营业收入主要来源于港澳台、东南亚及韩国地区。易幻网络最近两年一期营业收入按地区分类情况如下表所示：

地区	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
港澳台	20,199.60	46.85	32,338.17	52.67	19,765.17	77.35
东南亚	11,861.62	27.51	14,108.41	22.98	3,960.42	15.50
韩国	10,943.35	25.38	14,520.70	23.65	1,804.23	7.06
其他	114.41	0.27	435.95	0.71	23.78	0.09
<b>合计</b>	<b>43,118.97</b>	<b>100.00</b>	<b>61,403.22</b>	<b>100.00</b>	<b>25,553.60</b>	<b>100.00</b>

易幻网络 2013 年、2014 年、2015 年 1-7 月该三大区域的游戏收入占总收入的比例分别为 99.91%、99.29% 及 99.73%，报告期内易幻网络来源于港澳台地区的收入逐年下降，来源于东南亚地区和韩国地区的收入逐年上升，最近一期末易幻网络主要境外游戏市场发展相对均衡，不存在对某个地区的过度依赖。同时，易幻网络已在上述主要境外市场均成功发行和运营多款 S 级游戏产品，如港澳台的《神雕侠侣》、《巨炮连队》、《天龙八部 3D》、《战神黎明》等，东南亚的《妖姬三国》、《蜀山奇缘》等、韩国的《三国志 PK (一统天下)》、《名将争霸 (君临天下)》等，且已与当地的运营平台，如港澳台的 Gash、东南亚的 MOL、韩国的 T-store 和 Naver 等建立了长期稳定

的合作关系。因此，易幻网络面临的境外游戏市场风险相对较低。

(5) 易幻网络不从事网络游戏研发业务，不存在研发失败的风险

报告期内，同行业可比公司中包括昆仑万维、智明星通、炎龙科技等公司在内均有网络游戏研发业务，因网络游戏研发涉及到策划、程序、美术和测试等多个环节，在游戏研发过程中可能面临市场需求判断失误、对新技术发展方向的把握出现偏差等问题，导致公司面临游戏研发失败风险并直接影响其经营业绩和盈利水平。易幻网络主要从事移动网络游戏的境外发行和运营业务，本身不从事网络游戏研发业务，因此不存在研发失败的风险，经营风险相对较低。

综上所述，本次评估对于折现率和风险系数取值是合理性的。

3、S级、A级等不同产品层级的含义、相应的评估预测依据及差异情况

(1) S级、A级等不同产品层级的含义如下：

S级：1.连续三个月的月均流水达到：150万美金（香港和台湾地区合计，简称“港台”），50万美金（亚欧各地区合计，简称“亚欧”），150万美金（韩国地区），若游戏上线时间未满足三个月，按已上线月份的月均流水计算；或 2.游戏月流水在港台、亚欧或韩国单个区域超过100万美金，且自当月起6个月内，月流水较超过100万美金当月流水的下降幅度均不超过20%。

A级：连续三个月的月均流水达到：港台80万美金，亚欧30万美金，韩国80万美金。

(2) 相应的评估预测依据

本次收益法评估中，评估人员结合易幻网络历史经营状况按照游戏运营收入规模将易幻网络代理的移动网络游戏按地区划分为S级、A级及其他级别然后分别进行预测。

未来年度易幻网络代理的S级、A级游戏预测情况具体如下表：

地区	游戏级别	代理游戏数量			
		2015年8-12月	2016年	2017年	2018年
港台	S级	1	2	3	4
	A级	1	3	4	5
韩国	S级	-	2	3	3
	A级	3	1	3	3
亚欧	S级	3	3	3	3
	A级	2	5	4	4

(3) 差异情况

## 2015 年 8-12 月易幻网络 S 级、A 级游戏预测与实际运营对比情况：

地区	游戏级别	数量	游戏名称	实际进展
港台	S 级	1	六龙御天	2015 年 10 月已上线
	A 级	1	大航海	2015 年 9 月签订代理协议，由于游戏开发商尚在进行游戏的深度优化和精准调试，以匹配当下玩家口味和市场趋势导致上线时间推迟，预计上线时间为 2016 年 3 月。
韩国	S 级	-	-	-
	A 级	3	大富豪、龙战争、笑傲江湖	大富豪、笑傲江湖 2015 年 8 月已上线；龙战争 2015 年 5 月已签订代理协议，由于游戏开发商尚在进行游戏的深度优化和精准调试，以匹配当下玩家口味和市场趋势导致上线时间推迟，预计上线时间为 2016 年 4 月。
亚欧	S 级	3	天龙八部、三剑豪、神魔大陆	天龙八部 2015 年 8 月上线；三剑豪 2015 年 11 月上线；神魔大陆 2015 年 12 月签订代理协议，由于该游戏产品已非常成熟，为了将此款游戏作为一款精细化的产品进行海外推广，易幻网络根据当地玩家、市场竞争情况对游戏档期进行了调整，导致上线时间推迟，预计上线时间为 2016 年 3 月。
	A 级	2	机器人大战、名将争霸（君临天下）	机器人大战 2015 年 8 月上线；名将争霸（君临天下）2015 年 11 月上线

通过上表可以看出，2015 年 8-12 月预测的 S 级、A 级游戏除 3 款有所推迟外，其余游戏均在预测期间内准时上线。

## 4、易幻网络收益法评估中未来产品发展规划预测的合理性

易幻网络自创立之初即专注于中国移动网络游戏的海外发行和运营，并在港澳台、东南亚、韩国等细分市场建立了成熟的发行推广团队并取得优秀的经营业绩，市场份额处于领先地位。近年来，易幻网络在上述细分市场成功发行数十款国内知名移动网络游戏作品。2013 年-2015 年代理的 S 级、A 级游戏数量呈现稳定的增长趋势，具备良好的发展潜能。

## (1) 历史年度代理产品情况

①随着易幻网络优势区域逐渐增加，易幻网络运营的游戏数量大幅增长。2013 年易幻网络新上线运营游戏产品 14 款（按不同语言版本统计为 25 款），2014 年易幻网络新上线运营游戏产品 24 款（按不同语言版本统计为 54 款），2015 年 1-7 月易幻网络新上线运营游戏产品 20 款（按不同语言版本统计为 36 款），同比上线游戏数量均大幅增加；

②随着易幻网络网络游戏运营模式越发成熟，易幻网络运营游戏的成功率更高，所运营游戏的流水规模更高。2013年易幻网络运营的游戏产品中，全年流水超过1,000万美元的游戏仅有《重装武士（英雄战魂）》一款；而2013年底上线运营的《妖姬三国》、《神雕侠侣》以及2014年开始上线运营的《三国志PK（一统天下）》三款游戏流水超过1,000万美元，2015年1-7月已有《三国志PK（一统天下）》、《天龙八部3D》两款流水超过1,000万美元，主要游戏产品流水收入的提升直接推动报告期内营业收入的大幅增长。

2013年、2014年、2015年1-7月，易幻网络代理的S级、A级游戏情况具体如下表：

地区	游戏级别	代理游戏数量		
		2013年	2014年	2015年1-7月
港台	S级	2	2	2
	A级	1	1	2
韩国	S级	-	1	1
	A级	-	-	1
亚欧	S级	2	2	3
	A级	4	2	3

## （2）新签代理产品情况

评估基准日后，截至2015年12月31日，易幻网络主要新签代理产品数量较多（包括基准日前已签订，但截至评估基准日尚未上线的游戏），具体如下：

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期	游戏上线时间
1	北京畅游时代数码技术有限公司	《魔剑之刃》手机游戏软件iOS版和Android版(繁体中文版)	港澳台地区	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.04.01	2015.8.3
2	北京游龙腾信技术有限公司	《君临天下》手机游戏软件iOS版和Android版(泰语版)	泰国	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.04.10	2015.10.20
3	北京无忧互通网络科技有限公司	《机器人大战(MechaDyanasty)》手机游戏软件iOS版和Android版(东南亚本地语言版、英文版)	越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起3年	2015.04.13	2015.8.10



序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期	游戏上线时间
4	香港要玩娱乐网络技术有限公司	《大富豪 II》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(韩文版)(不包含包括 T-store、N-store 等韩国当地第三方平台版本)	韩国	授权产品在授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起 3 年	2015.04.20	2015.8.6
5	无锡要玩娱乐网络技术有限公司	《大富豪 II》手机游戏软件除苹果商店韩文版本和谷歌商店韩文版本之外所有韩国当地平台版本	韩国	自授权产品在授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起 3 年	2015.04.27	2015.8.6
6	完美世界(重庆)互动科技有限公司	《笑傲江湖 3D》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(韩文版)	韩国	自各版本的授权产品在该区域商业化运营之日起 2 年	2015.05.05	2015.8.27
		《笑傲江湖 3D》手机游戏软件除 iOS 版和 Android 版之外的所有韩国当地平台版本(韩文版, 包括但不限于 T-store 及 N-store)				
7	香港风际娱乐有限公司	《三剑豪》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(简体中文版本、泰语版本)	泰国、马来西亚、新加坡	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起 3 年	2015.07.07	2015.11.27
8	天津益趣科技有限公司	《穿越吧! 主公》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(港澳台繁体中文版、新马简体中文版)	港澳台地区、新加坡、马来西亚	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起 2 年	2015.07.22	2015.11.16
9	上海游爱之星信息科技有限公司	《蜂鸟五虎将》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(韩文版)(不包含包括 T-store、N-store 等韩国当地第三方平台版本)	韩国	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起 3 年	2015.07.30	2015.10.20

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期	游戏上线时间
10	Noumena Innovations(BVI)Ltd	《进击吧！三国》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(东南亚简体中文、英语、泰语版)	老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、印度	自第一个语言版本的授权产品在授权区域内任一国家开始商业化运营之日起 3 年	2015.08.06	2015.10.9
11	杭州渡口网络科技有限公司	《星际来袭》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(俄语版和德语版)	俄罗斯、德国	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起 3 年	2015.08.13	2015.11.13
12	祖龙(天津)科技有限公司	《六龙御天》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(繁体中文版)	港澳台地区	授权产品在每个授权区域内的运营有效期自该区域商业化运营之日起 3 年	2015.08.25	2015.10.26
13	成都西山居互动娱乐科技有限公司	《锤子三国》手机游戏软件在韩国当地平台(包括但不限于 T-Store 及 N-Store)发行和推广韩文版(包括 iOS 版和 Android 版)	韩国	授权产品在授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起 3 年	2015.09.25	2015.11.26
14	湖南火溶信息科技有限公司	《龙战争》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(韩语版)	韩国	授权产品在授权区域的运营有效期自该区域商业化运营之日起 2 年	2015.05.01	未上线
15	广州市擎天柱网络科技有限公司	《大航海》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(繁体中文版)	港澳台地区	所提供之授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期为授权产品在该区域商业化运营之日起 2 年	2015.09.17	未上线
16	RayJoy Holdings Limited	《超级舰队》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(俄文版)	俄罗斯	所提供之授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期为授权产品在该区域商业化运营之日起 2 年	2015.09.24	未上线

序号	游戏授权商	授权游戏产品	代理发行区域	授权期限	协议签署日期	游戏上线时间
17	杭州皮匠科技有限公司	《Servant Battle》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(英文版、泰语版、越南语版)	越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、印度	自协议签署之日起 3 年	2015.09.30	未上线
18	北京畅游天下网络技术有限公司	《风云》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版港澳台繁体中文版、新加坡和马来西亚简体中文版	港澳台、新加坡、马来西亚	所提供之授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期为授权产品在该区域商业化运营之日起 3 年	2015.10.13	未上线
19	PerfectOnline Holding Limited	《神魔大陆》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版简体中文版本(新加坡和马来西亚)、英文版本(除新加坡、马来西亚和泰国以外的其他东南亚国家)、泰文版本(泰国)	老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、新加坡、印度尼西亚、文莱、菲律宾、东帝汶	所提供之授权自授权产品在每个授权区域的运营有效期为授权产品在该区域商业化运营之日起 3 年	2015.12.01	未上线
20	上海驰游信息技术有限公司	《女神联盟》手机游戏软件 iOS 版和 Android 版(韩语版)	韩国	自在授权地区商业化运营之日 2 年	2015.12.01	未上线

从历史年度代理产品情况、新签代理产品情况，易幻网络代理的游戏数量呈现稳定增长趋势，未来产品发展规划预测符合企业正常发展趋势，是合理的。

#### 5、易幻网络未来年度主要游戏收入增长预测依据及合理性

(1) 易幻网络自 2012 年进入海外市场，已成功发行并运营数十款游戏，主要游戏产品包括：《三国志 PK（一统天下）》、《神雕侠侣》、《重装武士（英雄战魂）》、《天龙八部 3D》、《巨炮连队（坦克风云）》、《妖姬三国》、《笑傲三国》、《战神黎明》、《蜀山奇缘》、《名将争霸（君临天下）》、《大富豪 2》等。同时，易幻网络代理的游戏生命周期相对较长，《三国志 PK（一统天下）》、《神雕侠侣》、《妖姬三国》等 S 级游戏运营周期已超过 24 个月；《笑傲三国》、《重装武士》（已下线）等 A 级游戏生命周期亦超过 20 个月。

已运营的主要游戏生命周期、流水情况如下表：

序号	游戏名称	级别	现状	上线时间	运营时间(月)	游戏流水(美元)		
						2015年	2014年	2013年
1	三国志PK(一统天下)	S	运营中	2014年1月	24	17,593,668.22	16,500,958.70	
2	神雕侠侣	S	运营中	2013年12月	25	7,455,354.42	20,588,235.47	1,326,765.78
3	重装武士(英雄战魂)	A	已下线	2012年11月	27	54,464.49	6,472,912.79	15,922,797.00
4	天龙八部3D	S	运营中	2015年1月	12	20,676,580.96		
5	巨炮连队(坦克风云)	S	运营中	2014年4月	21	8,326,373.63	9,193,956.62	
6	妖姬三国	S	运营中	2013年11月	26	6,088,997.94	13,371,740.64	2,279,511.07
7	笑傲三国	A	运营中	港澳台、东南亚地区上线时间 2013年1月,韩国上线时间 2014年4月	36	2,837,312.02	7,396,298.04	8,087,044.56
8	名将争霸(君临天下)	S级	运营中	台湾上线时间 2014年8月,韩国上线时间 2015年3月	台湾 2015年1月停止运营,共 6个月、韩国10个月	11,884,528.88	1,893,656.42	
9	大富豪2	A	运营中	港澳台、东南亚地区上线时间 2015年6月,韩国上线时间 2015年8月	6	8,379,220.04		
10	《战神黎明》	S	运营中	2014年12月	13	8,311,091.23	1,685,800.57	

序号	游戏名称	级别	现状	上线时间	运营时间(月)	游戏流水(美元)		
						2015年	2014年	2013年
11	《蜀山奇缘》	A	运营中	2014年9月	16	5,390,673.68	1,311,646.09	

已运营游戏分别以《三国志 PK (一统天下)》、《重装武士 (英雄战魂)》为例说明 S 级、A 级的游戏运营情况：

① 《三国志 PK (一统天下)》



《三国志 PK (一统天下)》是一款以“实时国战”为核心玩法的三国题材 SLG 游戏。游戏采用精美的写实画风，城池、将领等原画刻画细致，玩家代入感高，拥有 252 座据点的实时大地图，不仅魄力十足，且设计的充满战略性。单人玩法主要包括武将收集养成/城池建设/副本推图；交互玩法主要包括实时国战/官职晋升/竞技场/集团军。游戏提供了数百名三国名将供玩家收集培养、升阶，且每名武将还需要搭配 6 件装备，装备还可以镶嵌/进阶，加上城池建设养成，游戏的养成坑度十分深，对玩家消费吸引力极强；交互玩法方面 24 小时的实时国战玩法为市面仅有，策略性极强，要求各国之间如真实国家一般进行外交；加上国家官职、集团军等提高玩家代入感及凝聚度，可玩性历久常新。易幻网络已取得该游戏在韩国的独家运营权，游戏上线时间 2014 年 1 月。上线至今，已运营 24 个月，累计总流水达到 34,094,627 美元，月流水情况如下：

月份	当月流水(美元)
2014-01	630,701
2014-02	1,254,293
2014-03	1,639,185
2014-04	1,403,075

月份	当月流水（美元）
2014-05	1,555,100
2014-06	1,299,958
2014-07	1,387,145
2014-08	1,442,090
2014-09	1,208,094
2014-10	1,497,097
2014-11	1,788,272
2014-12	1,395,948
2015-01	1,658,714
2015-02	1,990,598
2015-03	1,339,027
2015-04	1,515,723
2015-05	1,522,224
2015-06	1,590,508
2015-07	1,523,493
2015-08	1,418,772
2015-09	1,332,836
2015-10	1,215,289
2015-11	1,175,413
2015-12	1,311,072
合计	34,094,627

② 《重装武士（英雄战魂）》



《重装武士（英雄战魂）》是一款大型西方神话题材 MMOARPG 游戏，游戏整体画面表现优秀，人物造型丰富多样，配合暗黑画风。战斗模式为传统摇杆操作，其战斗在同类游戏中表现出色，技能特效和打击反馈达到行业中一流水平。游戏养成框架扎实，养成覆盖面广，主要集中在装备/技能/宠物/人物加点/星痕这几方面，值得一提

的是游戏加入了类似《暗黑破坏神》的装备系统，具有随机性，装备搭配多样，大大增强游戏的可玩性以及耐玩性。游戏互动途径涵盖同类游戏的主流玩法，其中实时 PVP 和组队玩法以及在同类游戏罕见的交易所的玩法，大大提高玩家互动需求，使游戏耐玩度提升了一个档次。整体游戏品质出色，玩法内容充足，互动性强。易幻网络已取得该游戏在港澳台地区的独家运营权，游戏上线时间 2012 年 11 月。2015 年 1 月结束运营，生命周期 27 个月，月流水情况如下：

月份	当月流水（美元）
2012-11	41,298
2012-12	536,034
2013-01	1,532,620
2013-02	1,630,385
2013-03	1,537,168
2013-04	1,315,122
2013-05	1,938,969
2013-06	1,125,764
2013-07	1,471,302
2013-08	1,351,267
2013-09	1,113,822
2013-10	1,191,703
2013-11	846,530
2013-12	868,145
2014-01	788,294
2014-02	893,807
2014-03	784,810
2014-04	674,585
2014-05	670,000
2014-06	445,677
2014-07	583,340
2014-08	425,434
2014-09	289,275
2014-10	349,190
2014-11	270,688
2014-12	297,812
2015-01	54,464
<b>合计</b>	<b>23,027,505</b>

(2) 本次评估通过结合历史年度各级别游戏的生命周期、流水情况等对未来年度游戏流水进行预测，主要游戏生命周期、流水情况如下：

序号	游戏名称	级别	现状	地区	预测运营时间（月）	总流水（万美元）
----	------	----	----	----	-----------	----------

序号	游戏名称	级别	现状	地区	预测运营时间(月)	总流水(万美元)
1	天龙八部(港台)	S	2015年1月上线	港台	28	2,265.44
2	六龙御天	S	2015年10月上线	港台	30	8,492.53
3	三国志PK(一统天下)	S	2014年1月上线	韩国	30	3,778.44
4	名将争霸(君临天下)	S	2015年3月上线	韩国	24	1,943.43
5	天龙八部(亚欧)	S	2015年8月上线	亚欧	24	1,127.10
6	三剑豪	S	2015年11月上线	亚欧	24	1,078.03
7	卧虎藏龙	A	2014年11月上线	港台	26	885.70
8	大富豪	A	港澳台、东南亚地区上线时间2015年6月,韩国上线时间2015年8月	韩国、港澳台、东南亚	22	1,463.65
9	天天炫舞	A	2015年7月上线	亚欧	20	646.85
10	机器人大战	A	2015年8月上线	亚欧	18	603.26
11	神魔大陆	S	2015年12月签订代理协议	亚欧	24	869.34
12	新游戏	S		港台	24	2,774.40
13	新游戏	A		港台	18	1,505.70
14	新游戏	S		韩国	24	3,199.68
15	新游戏	A		韩国	18	707.04
16	新游戏	S		欧亚	24	1,104.24
17	新游戏	A		欧亚	18	602.46

预测期内 S 级、A 级游戏未来年度生命周期、主要经营流水数据分别以《六龙御天》、《天天炫舞》为例进行说明,具体如下:

#### ① 《六龙御天》

一款由祖龙(天津)科技有限公司研发的三国题材 MMORPG 手游,游戏画面表现精美,世界观庞大,在同类游戏中表现出色。游戏战斗模式为即时制,技能特效炫丽,打击反馈到位。游戏养成主要集中在装备、技能、羽翼、坐骑、卡牌收集这几方面,养成点丰富且养成需求大,具有较高的耐玩性。游戏互动途径多样,其中多人实时同屏国战玩法为游戏一大卖点,六个国家的大型国战,能激发玩家的矛盾与竞争,此外还具备实时 PvP、组队 PvP、组队副本、野外 PK 等高互动需求的玩法,玩家之间联系密切,交互表现突出。消费坑点遍布每一个养成点上,消费空间充足,运营具有较强爆发力和持续力,有利于运营开展活动。游戏在国战游戏中表现突出,拥有过硬的



游戏品和超强的营收能力。易幻网络已取得该游戏在港澳台地区的独家运营权，上线时间为 2015 年 10 月。评估预测流水情况如下表：

月份	当月流水（美元）
2015-10	519,878
2015-11	5,400,000
2015-12	5,600,000
2016-01	5,880,000
2016-02	6,174,000
2016-03	6,297,480
2016-04	5,982,606
2016-05	5,384,345
2016-06	4,845,911
2016-07	4,361,320
2016-08	3,925,188
2016-09	3,532,669
2016-10	3,179,402
2016-11	2,861,462
2016-12	2,575,316
2017-01	2,317,784
2017-02	2,086,006
2017-03	1,877,405
2017-04	1,689,665
2017-05	1,520,698
2017-06	1,368,628
2017-07	1,231,766
2017-08	1,108,589
2017-09	997,730
2017-10	897,957
2017-11	808,161
2017-12	727,345
2018-01	654,611
2018-02	589,150
2018-03	530,235
<b>合计</b>	<b>84,925,306</b>

该游戏预测生命周期为 30 个月，与已经运营的《三国志 PK（一统天下）》、《神雕侠侣》、《妖姬三国》等 S 级游戏生命周期较为接近；该游戏预测总流水为 8,492.53 万美元（自 2015 年 10 月 26 日上线以来，流水一直维持在较高水平，2015 年 10-12 月流水分别为 51.21 万美元、793.22 万美元及 1,191.74 万美元，截止到 2015 年 12 月

31日，累计流水已超过2,000万美元)，高于历史年度运营的S级流水，主要原因如下：

1) 国战玩法出色，是手游上第一款实现千人国战的MMORPG，并可以实现①一场战役上千人参与，数百人实时同屏；②六个国家同时对战，谋略与人性大显其道。其游戏生态平衡需要极其严谨的数值体系作为支撑。

2) 消费门槛低，服务为先。游戏付费率对比同类MMORPG游戏而言，处于顶尖水平。最主要原因是其付费门槛低，付费性价比高，小额付费玩家能在其中获得极大的满足感。同时，玩家在游戏进程中，可以切身感受到游戏的诚意。

3) 日常玩法与消费点结合紧密，消费积少成多。游戏中的付费设置非常人性化，没有丝毫强迫性，但会诱导用户培养不断小额付费的习惯，积少成多，营造游戏生命周期的现实基础。

4) 游戏感官体验一流。《六龙御天》不仅画质出众，还能实现360度自由旋转，在同类MMORPG中极为罕见。此外，游戏的音效和配音也极为震撼。

5) 游戏体验流畅。无论是数值体验，还是游戏性体验，整款游戏都一气呵成，独居匠心，是一款经过数据打磨的成熟产品。

6) 引导友善，目的明确。无论是在游戏前期还是中后期，《六龙御天》都会给玩家明确的游戏目标，致使玩家的成长目标明确，保证游戏留存的同时，提升了用户体验。

7) 自动化程度高，上手难度低。中重度游戏因耗时耗精力等特征，普遍存在用户筛选严重的问题。《六龙御天》自动化程度高，操作人性化，进程平滑，对上班族、休闲玩家和硬核玩家分别提供不同的体验模式，极大地提升了用户黏性。

8) 三国题材的游戏虽然层出不穷，但《六龙御天》为第一款MMORPG手游。

9) 玩家带入感强。玩家在游戏中，可以体验空中360度飞行快感，这在同类手游中极为罕见。

10) 互动表现卓越。《六龙御天》主打交互，其成熟和完善的功能系统，促使玩家之间形成“小公会，大国家”的团队概念。此外，贯穿游戏脉络的矛盾和冲突、荣誉和信仰，使游戏品质得以超脱。玩家不再只是因为游戏好玩而留在游戏，还因为有一帮情同手足的兄弟姐妹留恋其中。

11) 游戏研发商技术实力强劲,自上线以来,版本更新迭代稳定,从未发生过运营事故。

② 《天天炫舞》

《天天炫舞》是 3D 舞蹈类手机网游,由知名舞蹈团队历时 3 年打造,操作模式简洁易上手。这款游戏采用 Unity3D 核心技术,游戏中精美的场景、角色的造型以及炫酷的特效堪比 PC 网游。易幻网络已取得该游戏在东南亚地区的独家运营权,上线时间为 2015 年 8 月。评估预测流水情况如下表:

月份	当月流水(美元)
2015-08	273,000
2015-09	317,164
2015-10	375,840
2015-11	608,794
2015-12	744,082
2016-01	606,840
2016-02	493,776
2016-03	420,200
2016-04	371,080
2016-05	312,400
2016-06	272,600
2016-07	240,240
2016-08	218,618
2016-09	198,943
2016-10	181,038
2016-11	166,555
2016-12	153,230
2017-01	149,424
2017-02	123,275
2017-03	100,861
<b>合计</b>	<b>6,327,960</b>

该游戏预测生命周期为 20 个月,低于已经运营的笑傲三国、重装武士(已下线)等 A 级游戏生命周期;预测总流水 6,327,960 美元,属于亚欧地区正常 A 级游戏流水正常水平。

6、主要游戏 ARPPU 值取值依据及合理性说明

(1) 易幻网络已运营主要游戏的 ARPPU 值情况

1) 《三国志 PK (一统天下)》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均 ARPPU 值(美元)
----	----------	------------	--------------------

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2014-01	630,701	15,385	41
2014-02	1,254,293	11,149	113
2014-03	1,639,185	9,304	176
2014-04	1,403,075	5,953	236
2014-05	1,555,100	6,245	249
2014-06	1,299,958	5,434	239
2014-07	1,387,145	5,079	273
2014-08	1,442,090	5,005	288
2014-09	1,208,094	4,073	297
2014-10	1,497,097	4,126	363
2014-11	1,788,272	4,838	370
2014-12	1,395,948	4,297	325
2015-01	1,658,714	4,897	339
2015-02	1,990,598	4,967	401
2015-03	1,339,027	3,836	349
2015-04	1,515,723	7,835	193
2015-05	1,522,224	4,817	316
2015-06	1,590,508	4,199	379
2015-07	1,523,493	3,521	433
平均			283
最高			433

## 2) 《神雕侠侣》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2013-12	1,326,766	19,977	66
2014-01	2,246,476	13,813	163
2014-02	2,669,211	13,547	197
2014-03	2,293,309	8,995	255
2014-04	2,626,800	14,181	185
2014-05	1,925,998	10,742	179
2014-06	1,743,217	7,997	218
2014-07	1,720,239	6,876	250
2014-08	1,107,182	5,586	198
2014-09	1,230,356	5,640	218
2014-10	1,096,845	4,848	226
2014-11	922,094	3,912	236
2014-12	1,006,508	5,642	178
2015-01	917,620	4,492	204
2015-02	819,237	3,867	212
2015-03	740,608	3,899	190
2015-04	706,142	3,510	201
2015-05	707,428	2,987	237

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2015-06	534,828	5,391	99
2015-07	549,371	3,311	166
平均			194
最高			255

## 3) 《重装武士(英雄战魂)》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2012-11	41,298	1,155	36
2012-12	536,034	12,473	43
2013-01	1,532,620	15,421	99
2013-02	1,630,385	13,534	120
2013-03	1,537,168	9,601	160
2013-04	1,315,122	9,212	143
2013-05	1,938,969	15,241	127
2013-06	1,125,764	7,241	155
2013-07	1,471,302	6,068	242
2013-08	1,351,267	5,599	241
2013-09	1,113,822	4,757	234
2013-10	1,191,703	3,549	336
2013-11	846,530	3,984	212
2013-12	868,145	3,555	244
2014-01	788,294	3,298	239
2014-02	893,807	3,696	242
2014-03	784,810	3,905	201
2014-04	674,585	3,298	205
2014-05	670,000	3,970	169
2014-06	445,677	2,338	191
2014-07	583,340	2,326	251
2014-08	425,434	2,278	187
2014-09	289,275	1,636	177
2014-10	349,190	2,003	174
2014-11	270,688	1,713	158
2014-12	297,812	1,544	193
2015-01	54,464	429	127
平均			182
最高			336

## 4) 《天龙八部3D》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2015-01	381,073	9,305	41
2015-02	3,474,662	37,786	92
2015-03	2,477,958	29,995	83

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2015-04	2,883,314	18,431	156
2015-05	2,429,954	17,947	135
2015-06	1,757,302	11,208	157
2015-07	1,130,561	7,767	146
平均			116
最高			157

## 5) 《巨炮连队(坦克风云)》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2014-04	505,635	10,725	47
2014-05	981,942	14,428	68
2014-06	1,018,714	13,284	77
2014-07	1,013,605	11,026	92
2014-08	1,225,798	13,299	92
2014-09	1,072,758	11,206	96
2014-10	1,106,946	10,374	107
2014-11	1,090,643	10,139	108
2014-12	1,177,916	8,646	136
2015-01	1,031,708	7,937	130
2015-02	1,044,064	7,289	143
2015-03	917,280	5,430	169
2015-04	1,031,638	5,707	181
2015-05	889,511	4,919	181
2015-06	755,675	4,921	154
2015-07	736,192	4,527	163
平均			122
最高			181

## 6) 《妖姬三国》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2013-11	57,754	1,970	29
2013-12	2,221,757	27,114	82
2014-01	1,422,419	13,840	103
2014-02	1,168,908	11,170	105
2014-03	1,489,204	11,775	126
2014-04	999,345	7,917	126
2014-05	997,677	6,997	143
2014-06	1,048,036	7,908	133
2014-07	1,211,088	7,726	157
2014-08	1,187,773	6,905	172
2014-09	1,081,664	6,288	172
2014-10	914,918	5,266	174

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均 ARPPU 值(美元)
2014-11	1,063,920	6,436	165
2014-12	786,790	5,606	140
2015-01	631,780	4,333	146
2015-02	528,795	3,901	136
2015-03	574,157	4,249	135
2015-04	541,442	4,157	130
2015-05	509,293	4,020	127
2015-06	492,380	3,907	126
2015-07	570,750	4,349	131
平均			131
最高			174

## 7) 《笑傲三国》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均 ARPPU 值(美元)
2013-01	13,781	528	26
2013-02	368,543	5,864	63
2013-03	633,478	4,879	130
2013-04	676,737	4,160	163
2013-05	771,229	3,124	248
2013-06	641,017	3,258	197
2013-07	597,865	3,051	187
2013-08	838,767	6,495	120
2013-09	786,885	4,488	163
2013-10	1,038,734	4,116	232
2013-11	1,002,802	3,866	237
2013-12	717,208	3,913	176
2014-01	817,910	3,626	223
2014-02	743,736	3,168	216
2014-03	688,867	2,980	204
2014-04	672,045	2,538	233
2014-05	625,694	2,300	232
2014-06	593,796	2,141	236
2014-07	636,975	1,861	296
2014-08	623,795	1,812	297
2014-09	530,521	1,629	263
2014-10	521,041	1,346	325
2014-11	471,979	1,116	337
2014-12	469,940	1,150	340
2015-01	363,026	1,078	303
2015-02	308,526	1,330	200
2015-03	346,586	992	307
2015-04	317,740	1,187	239

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2015-05	289,487	1,098	240
2015-06	297,837	1,045	260
2015-07	273,863	1,030	244
平均			226
最高			340

## 8) 《名将争霸(君临天下)》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2014-08	101,947	2,327	44
2014-09	512,547	6,941	74
2014-10	561,233	6,701	84
2014-11	430,854	4,542	95
2014-12	287,075	3,653	79
2015-01	335,795	3,905	86
2015-02	-	-	-
2015-03	313,057	8,915	35
2015-04	1,610,039	19,958	81
2015-05	1,355,287	13,739	99
2015-06	1,573,992	14,536	108
2015-07	1,444,160	12,582	115
平均			82
最高			115

## 9) 《大富豪2》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2015-06	196,299	6,854	29
2015-07	1,462,410	30,824	47
平均			38
最高			47

## 10) 《战神黎明》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2014-12	1,685,801	27,508	61
2015-01	2,315,948	20,421	113
2015-02	1,721,390	11,946	144
2015-03	968,364	7,582	128
2015-04	690,947	5,303	130
2015-05	686,784	4,119	167
2015-06	520,328	3,279	159
2015-07	329,707	2,790	118
平均			128
最高			167



## 11) 《蜀山奇缘》

月份	当月流水(美元)	当月付费玩家数(人)	付费用户人均ARPPU值(美元)
2014-09	67,514	685	99
2014-10	362,202	1,932	187
2014-11	451,076	2,143	210
2014-12	430,854	3,464	124
2015-01	673,968	6,948	97
2015-02	578,647	5,872	99
2015-03	596,612	5,620	106
2015-04	544,426	5,163	105
2015-05	551,981	4,628	119
2015-06	524,328	4,191	125
2015-07	451,332	4,641	97
平均			124
最高			210

根据统计，易幻网络 11 款主要游戏截止到 2015 年 7 月的平均 ARPPU 值为 148 美元，最高 ARPPU 值为 433 美元。

## (2) 本次预测主要游戏的 ARPPU 值

序号	游戏名称	地区	级别	ARPPU 值(美元)
1	天龙八部(港台)	港台	S	127
2	六龙御天	港台	S	100
3	三国志 PK(一统天下)	韩国	S	246
4	名将争霸(君临天下)	韩国	S	103
5	天龙八部(亚欧)	亚欧	S	130
6	三剑豪	亚欧	S	150
7	卧虎藏龙	港台	A	210
8	大富豪(韩国)	韩国	A	70
9	大富豪(港台)	港台	A	73
10	大富豪(亚欧)	亚欧	A	103
11	天天炫舞	亚欧	A	25
12	机器人大战	亚欧	A	84
13	新游戏	港台	S	150
14	新游戏	韩国	S	140
15	新游戏	亚欧	S	205
16	新游戏	港台	A	110
17	新游戏	韩国	A	110
18	新游戏	亚欧	A	120

本次预测主要游戏的平均 ARPPU 值约为 125 美元，最高 ARPPU 值为 246 美元，

均低于易幻网络已运营的主要游戏 ARPPU 值，是较为谨慎合理的。

#### 4、易幻网络收益法评估中境外税收预测依据及合理性

本次评估对纳入合并范围的企业分别按下列税率预测所得税后进行加总。具体税率如下：

公司名称	税率	备注
广州易幻网络科技有限公司	25%	
EfunCompanyLimited	16.5%	对发生在香港境内的业务按 16.5% 缴纳所得税
EfunCompanyLimited(韩国易幻)	22%	EfunCompanyLimited 韩国分公司；发生的韩国的业务所得税法人税适用超额累进税率，应税所得 2 亿韩币及以下，税率为 10%；应税所得 2 亿韩币以上至 200 亿韩币，税率为 20%；应税所得 200 亿韩币以上，税率为 22%

注：Efun Company Limited(香港易幻)为在香港登记注册成立的法人实体公司，公司组织形式为有限责任公司，为香港的纳税主体公司，适用香港的利得税率 16.50%，但根据香港《税务条例》第十四条所载的利得税一般征税规定，如果纳税人符合以下三种情况，便必须缴纳利得税：①纳税人在香港经营任何行业、专业或业务；②纳税人从该行业、专业或业务中获得利润；③有关利润是于香港产生或得自香港。香港易幻主要业务为手机游戏发行、提供手机游戏销售、运营和售后服务，客户来自香港境内和境外。根据香港马施云联系有限公司出具的税务申报意见书，Efun Company Limited 手机游戏的客户有来自香港境内和境外，Efun Company Limited 按源于香港客户之收入的比例划分香港的评税利润及离岸免税利润，按照香港的评税利润缴纳利得税，离岸免税利润不缴纳利得税。本次评估对香港易幻未来年度的所得税按上述税务申报意见书的思路进行预测。

本次评估对易幻网络纳入合并范围的企业均是按照报告期内易幻网络及其分、子公司所适用的最高税率进行预测，预测依据是合理的。

## 二、董事会对本次交易的评估合理性以及定价公允性分析

### (一) 上市公司董事会对资产评估机构机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与目的的相关性发表的意见

#### 1、本次评估机构具备独立性

公司聘请中企华承担此次交易的评估工作，并签署了相关协议，选聘程序合规。中企华作为本次交易的评估机构，具有从事评估工作丰富的业务经验，能胜任本次评估工作。中企华及其评估人员与公司、交易对方、目标公司无其他关联关系，具有独立性。

#### 2、本次评估假设前提合理

本次评估假设的前提均按照国家有关法规与规定进行，遵循了市场的通用惯例或准则，符合评估对象的实际情况，未发现与评估假设前提相悖的事实存在，评估假设前提合理。

### 3、评估方法与评估目的的相关性一致

根据评估方法的适用性及评估对象的具体情况，本次评估采收益法、资产基础法两种方法对目标公司的权益进行了评估，根据两种方法的适用性及评估对象的具体情况，评估机构最终参考收益法评估结果得出本次交易标的的最终评估结论。

鉴于本次评估的目的系确定标的资产于评估基准日的公允价值，为公司本次交易提供价值参考依据，本次评估机构所选评估方法恰当，评估结果客观、公正地反映了评估基准日评估对象的实际状况，评估方法与评估目的的相关性一致。

## （二）评估依据的合理性分析

易幻网络报告期和预测期主要盈利指标情况如下：

单位：万元

项目	2013年	2014年	2015年1-7月	2015年预计	2016年预计	2017年预计	2018年预计
主营业务收入	25,553.60	61,403.22	43,118.97	80,899.98	147,567.04	184,458.80	221,350.56
净利润	-3,766.93	406.54	4,994.51	6,850.63	15,302.25	20,134.72	25,862.57
销售毛利率	44.50%	56.96%	56.41%	56.23%	56.30%	56.30%	56.30%
销售净利率	-14.74%	0.66%	11.58%	8.47%	10.37%	10.92%	11.68%

### 1、主要境外游戏市场规模增长迅速

根据 Newzoo 发布的《2015 全球游戏市场报告》数据显示，到 2018 年时，全球游戏市场收入将会达到 1133 亿美元，以 2014 年为基数的复合年增长率为 7.9 个百分点。

根据全球移动游戏联盟(GMGC)和 Newzoo 发布的《2015 全球移动游戏白皮书》，2014 年亚太地区在玩家和收入两方面仍然是全球最大的移动市场。2014 年，该地区的 7.6 亿移动游戏玩家贡献了 136 亿美元，占市场总收入的 55%。这种增长还没有放缓迹象，收入将以 21.3% 复合增长率一直持续到 2017 年。根据 Newzoo 发布的《2014 年东南亚游戏市场报告》，2014 年东南亚地区游戏市场总收入约为 11 亿美元，在 2013-2017 年之间的复合年增长率为 28.8%。到 2017 年，预计该地区的游戏市场收入将增长至 22 亿美元。

根据果合移动广告平台发布的《2015 台湾移动游戏市场白皮书》，据 App Annie

的数据报告显示：在 Google Play 平台，台湾地区收入全球排名第五，在亚洲仅次于日本、韩国。在 App Store 平台，台湾地区收入在全球排名第十，远超韩国；仅在 Google Play 和 App Store 两个平台，2014 年台湾约 800 万人的手游玩家为台湾手游带来的账面收入约为 36 亿人民币(约 180 亿台币)，如果加上第三方平台，台湾手游市场应该会达到 50 亿人民币左右(约 250 亿台币)。尽管台湾只有 2300 万人口，但手游市场潜力依然巨大。

根据韩国文化体育观光部与韩国文化产业振兴院《2015 韩国游戏产业白皮书》，2014 年韩国游戏市场同比增长 2.6%，成功逆转了 2013 年的下降态势（2013 年韩国游戏市场降幅为 0.3%）。其中，手游在 2014 年仍然保持增长，增长率为 25.2%，在整个游戏行业的比重由 2013 年的 23.9% 提升到了 2014 年的 29.2%。据《2015 韩国游戏产业白皮书》预测，2015 年韩国游戏产业规模将达到 10 兆 5788 亿韩元，同比增长 6.1%，2016 年及 2017 年整个游戏产业将维持每年 4.3% 左右的增长率，产业规模将可能会保持在 11 兆韩元左右（约 100 亿美元）。其中手游将继续保持较高速增长态势并成为牵引整个游戏产业增长的“领头羊”。

根据 Newzoo 与 OneSky 共同发布的《金砖四国移动游戏市场报告》，2014 年，金砖四国（中国、印度、巴西、俄罗斯）的移动游戏市场收入总和达到了 51 亿美元，同比去年增长 91.7%，远超过全球 38.9% 的平均增长率。报告显示，金砖四国移动游戏市场预计在 2016 年或将达到 94 亿美元的总规模。

## 2、市场地位明显

易幻网络主营业务为移动网络游戏的海外发行和运营，自 2012 年进入海外市场至今，已将数十款国内成功的游戏作品发行到港澳台地区、韩国、东南亚、欧美等多个海外主要游戏市场并取得较高的市场份额，累积了全球化发行的网络体系、资源掌控和技术支持。根据《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》，2014 年在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，易幻网络约占 9.85%，市场份额位列第二。相比竞争对手，易幻网络在港澳台、东南亚、韩国等国家或地区的市场份额处于相对领先。

### （三）后续经营过程中相关变化趋势及其对估值的影响

#### 1、产业政策

随着我国经济结构调整和产业升级战略的逐步加快，国家相继出台鼓励和支持互

联网产业发展的有利政策。自 2012 年以来，国务院先后发布《“十二五”国家战略性新兴产业发展规划》、《关于下一代互联网“十二五”发展建设的意见》、《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》和《关于 2014 年深化经济体制改革重点任务意见的通知》等产业规划或指导意见，为改善互联网环境、提升互联网信息技术水平、发展高端软件和新兴信息服务产业创造了良好的政策环境，有利于基于互联网技术的服务型企业的长远发展。国务院出台的《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》指出要“发展移动互联网产业”，“推进网络信息技术与服务模式融合创新”，将培育移动互联网等产业发展作为“稳增长、调结构、惠民生”的重要手段。国家工信部出台的《互联网行业“十二五”发展规划》也指出“推进移动互联网整体突破。积极推动产业链协作，构建移动互联网生态体系。加快移动智能终端操作系统平台协作研发，推进操作系统、中间件、移动浏览器、应用服务、核心芯片、智能终端等领域取得突破。推动移动互联网应用发展，加快标准化，优先形成行业通用的高层应用平台，鼓励开放第三方应用开发程序接口并形成跨终端平台的应用商店，推动大规模协作的应用创新”。

## 2、重大合作协议

报告期内，易幻网络与游戏研发商、平台渠道商等合作关系相对稳定，并签订了大量合作协议，详见“第四章 交易标的基本情况”之“五、交易标的主营业务情况”。

管理层预计在预测年度内与已有的合作方都将保持较为稳定的业务合作关系。

## 3、税收优惠政策

根据财政部、国家税务总局发布《关于将铁路运输和邮政业纳入营业税改征增值税试点的通知》（财税[2013]106 号），易幻网络向境外单位提供的信息系统服务免征增值税。报告期内，易幻网络向境外提供的信息服务享受增值税免征的优惠政策，除此之外易幻网络未享受其他税收优惠政策。管理层预计在预测年度内该项税收政策将保持稳定，即便该税收优惠政策发生重大变化，对易幻网络的整体经营影响有限，不构成重大不利影响。

综上所述，董事会认为产业政策、重大合作协议、税收优惠等方面的未来变化趋势不会对易幻网络的估值产生重大不利影响。

#### （四）估值结果敏感性分析

易幻网络主营业务为移动网络游戏的境外发行和运营，报告期内境外游戏收入占比分别为 99.91%、99.29%、99.73%。易幻网络境外游戏收入的绝大多数收入由美元核算，部分收入由港币核算，成本、费用中的推广费、渠道商分成全部由美元核算。在进行评估测算时，收入、成本、费用中的推广费、渠道商分成是按照美元进行测算的，最后按照基准日的人民币对美元的汇率进行转换。截止评估基准日，中国人民银行外汇基准汇率为 1 美元=6.1172 元人民币。

按照汇率变动对易幻网络评估值的敏感性分析如下：

评估基准日	2015 年 7 月 31 日		
评估值	182,355.66 万元		
汇率变动幅度	收益法评估值（万元）	变动金额（万元）	变动率（%）
+1%	184,814.75	2,459.09	1.35%
+3%	189,732.95	7,377.29	4.05%
+5%	194,651.15	12,295.49	6.74%
+7%	199,569.34	17,213.68	9.44%
+10%	206,946.64	24,590.98	13.49%
-1%	179,896.56	-2,459.10	-1.35%
-3%	174,978.36	-7,377.30	-4.05%
-5%	170,060.17	-12,295.49	-6.74%
-7%	165,141.97	-17,213.69	-9.44%
-10%	157,764.68	-24,590.98	-13.49%

通过上述分析可见，如果预测期内汇率发生变动，则对易幻网络的估值有同方向变动影响，估值变动比例略大于汇率本身的变动。

#### （五）交易标的与上市公司的协同效应

本次交易前，上市公司主要从事输送带的生产、研制业务，与标的公司从事的移动网络游戏海外发行、运营业务差异较大，不存在显著可量化的协同效应。本次交易完成后，公司将在现有业务的基础上，增加移动网络游戏海外发行、运营业务，进一步拓展公司的业务范围，实现跨越式多元化发展，逐步实现“现代工业服务+医疗大健康+移动互联网”的三大板块业务发展规划。此外，随着公司积极开拓输送系统服务总包服务向海外发展，通过与易幻网络所从事的海外移动互联网业务合作，并积极探索线上线下的合作模式，能够有效发挥协同效应，促进宝通科技现有业务的海外拓展。

## （六）交易标的定价公允性分析

### 1、本次易幻网络交易作价市盈率、市净率

根据评估报告，以 2015 年 7 月 31 日为审计评估基准日，拟购买资产的评估值为 182,355.66 万元。经协商确定增资前易幻网络整体估值为 182,200.00 万元，本次易幻网络 66.6578% 股权交易作价为 125,650.00 万元。根据经审计的财务数据，易幻网络 2015 年 7 月 31 日的净资产为 2,542.48 万元，2015 年 1-7 月净利润为 4,994.51 万元，同时交易对方承诺易幻网络 2016 年实现净利润不低于 15,500 万元。据此计算易幻网络的相对估值水平如下：

项目	2015 年 1-7 月	2015 年（预测）	2016 年承诺
易幻网络净利润（万元）	4,994.51	6,850.63	15,500
易幻网络基准日账面净资产（万元）	2,542.48	-	-
本次交易作价（万元）	125,650		
易幻网络整体估值（万元）（注）	188,500		
交易市盈率（倍）	-	27.52	12.16
交易市净率（倍）	-	-	-

注：易幻网络整体估值为增资后的估值，即增资前评估值加上增资金额 6,300.00 万元确定。

### 2、可比上市公司市盈率、市净率分析

易幻网络收入和利润主要来源于移动网络游戏的海外发行和运营服务，根据中国证监会公布的《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》，属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务（I64）”。根据同花顺数据库，在此选取“新证监会行业类”中的“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务”类上市公司作为可比同行业上市公司。

截至 2015 年 7 月 31 日，可比上市公司的估值情况如下：

证券代码	证券简称	市盈率 PE (TTM) [交易日期] 20150731	市净率 PB (MRQ) [交易日期] 20150731
600804.SH	鹏博士	50.26	6.53
603000.SH	人民网	84.51	10.31
000503.SZ	海虹控股	-1,130.67	24.94
002095.SZ	生意宝	425.78	26.28
002174.SZ	游族网络	52.67	22.91
002315.SZ	焦点科技	54.37	4.33
002354.SZ	天神娱乐	57.72	20.58
002439.SZ	启明星辰	103.66	15.74
002467.SZ	二六三	72.73	7.07

证券代码	证券简称	市盈率 PE (TTM)		市净率 PB (MRQ)	
		[交易日期]	20150731	[交易日期]	20150731
300059.SZ	东方财富		71.61		25.26
300104.SZ	乐视网		196.66		26.86
300113.SZ	顺网科技		76.24		14.67
300226.SZ	上海钢联		-87.90		36.54
300295.SZ	三六五网		58.13		8.27
300383.SZ	光环新网		257.07		37.23
300392.SZ	腾信股份		118.89		15.87
300418.SZ	昆仑万维		150.55		18.36
300431.SZ	暴风科技		579.38		30.94
300467.SZ	迅游科技		145.64		13.91
300479.SZ	神思电子		108.02		14.22
平均值			147.99		19.04

注 1：市盈率 TTM 是价格除以最近四个季度每股盈利计算的市盈率，是动态市盈率；

注 2：因海虹控股、上海钢联的市盈率为负，在计算市盈率平均值时将其剔除。

由上表可知，“互联网和相关服务”类上市公司的平均市盈率为 147.99 倍，易幻网络以 2016 年承诺净利润计算的市盈率为 12.16 倍，显著低于同行业上市公司的平均市盈率。

### 3、市场可比交易的交易定价分析

近年来，A 股上市公司收购游戏行业企业的案例较多，与目标公司业务类型相似的收购交易及其对应的市盈率情况如下表：

上市公司	收购标的	评估基准日	市盈率 (T-1年)	预测市盈率 (T年)
大唐电信	要玩娱乐	2013/3/31	66.17	12.99
游族网络 (梅花伞)	游族信息	2013/8/31	103.21	13.53
互动娱乐	天拓资讯	2013/9/30	54.449	13.55
浙报传媒	杭州边锋	2012/6/30	20.12	16.29
浙报传媒	上海浩方	2012/6/30	21.97	21.94
博瑞传播	漫游谷	2012/8/31	12.66	12.64
科冕木业	天神互动	2013/12/31	17.57	13.17
奥飞动漫	上海方寸	2013/8/31	-	13.00
奥飞动漫	北京爱乐游	2013/8/31	149.78	11.92
神州泰岳	天津壳木	2013/6/30	77.55	15.19
世纪华通	上海天游	2013/12/31	15.72	10.56
世纪华通	七酷网络	2013/12/31	48.84	9.44
华谊兄弟	银汉科技 (50.88% 股权)	2013/6/30	212.69	9.23
中青宝	美峰数码 (49% 股权)	2013/6/30	-	15.56



上市公司	收购标的	评估基准日	市盈率 (T-1年)	预测市盈率 (T年)
天舟文化	神奇时代	2013/6/30	41.21	14.56
顺荣股份	三七玩 (60% 股权)	2013/7/31	46.07	14.55
掌趣科技	玩蟹科技	2013/6/30	-	14.49
掌趣科技	上游信息 (70% 股权)	2013/6/30	333.49	15.50
掌趣科技	动网先锋	2012/12/31	14.19	10.82
拓维信息	火溶信息 (90% 股权)	2014/4/30	1,277.32	15.00
巨龙管业	艾格拉斯	2013/12/31	24.19	17.85
长城集团	深海游戏	2014/6/30	173.48	17.62
凤凰传媒	幕和网络 (64% 股权)	2013/5/31	69.78	11.00
雷柏科技	乐汇天下 (70% 股权)	2013/11/30	-	14.00
中技控股	点点互动控股	2014/7/31	34.40	21.87
中技控股	点点互动北京	2014/7/31	23.04	14.26
爱使股份	游久时代	2013/12/31	29.94	11.80
骅威股份	第一波 (80% 股权)	2014/5/31	48.35	12.60
群兴玩具	星创互联	2014/5/31	-	12.00
凯撒股份	酷牛互动	2014/3/31	100.25	12.50
中文传媒	智明星通	2014/3/31	35.08	17.61
德力股份	武神世纪	2014/4/30	40.13	15.50
大东南	游唐网络	2014/3/31	-127.25	12.58
友利控股	中清龙图	2015/3/31	27.28	12.58
金利科技	摩伽科技	2015/4/30	16.41	11.10
算术平均值			100.27	13.97
宝通科技	易幻网络	2015/7/31	27.52	12.16

综上，本次交易的市盈率与同行业可比交易市盈率水平相当，较为公允的反映了标的在资本市场中的价值。

#### (七) 估值基准日至本报告书披露日发生的重要变化事项分析

估值基准日至本报告书披露日，易幻网络未发生重要变化事项，未对交易作价产生影响。

#### (八) 交易定价与估值结果差异分析

截至 2015 年 7 月 31 日，易幻网络 66.6578% 股权（增资后）评估值为 127,648.96 万元。根据上述评估值，各方协商确认本次交易上市公司需向交易对方支付的对价合计不超过 125,650.00 万元。本次交易定价与估值结果不存在较大差异。

### (九) 易幻网络 2015-2017 年业绩预测的可实现性

#### 1、易幻网络 2015 年度经营业绩

单位：万元

营业收入		审定数	未审数	评估报告预测	实际实现数	2015 年实现数占全年预测比率
序号	业务内容	2015 年 1-7 月	2015 年 8-12 月	2015 年	2015 年	
1	营业收入	43,118.97	37,972.30	80,899.98	81,091.27	100.24%
2	净利润	4,994.51	1,839.73	6,850.63	6,854.24	100.05%

注：2015 年实际实现数未经审计

从上表可以看出，易幻网络 2015 年 1-12 月已实现收入 81,091.27 万元，净利润 6,854.24 万元，均已基本实现评估预测数。

#### 2、易幻网络产品市场推广情况

易幻网络通过专业网游媒体、社交类平台、搜索引擎营销、视频分享网站等渠道对代理的游戏进行大力推广。评估基准日后，截至 2015 年 12 月 31 日，易幻网络在原有游戏继续稳定推广和运营的基础上，新上线了六龙御天（港台）、大富豪（韩国）、笑傲江湖（韩国）、天龙八部（亚欧）、三剑豪（亚欧）、机器人大战（亚欧）、名将争霸（君临天下）（亚欧）等新游戏。2015 年 8-12 月易幻网络主要游戏流水情况如下：

游戏名称	预测流水（美元）	实际流水（美元）	实际流水占预测流水比率
天龙八部（港台）	3,852,099.40	3,606,241.97	93.62%
神雕侠侣（港台）	4,706,638.92	2,480,119.56	52.69%
六龙御天（港台）	11,519,878.45	20,361,728.68	176.75%
名将争霸（君临天下）（韩国）	5,202,219.23	5,252,199.32	100.96%
天龙八部（亚欧）	3,082,499.82	2,535,515.04	82.26%
三剑豪（亚欧）	649,950.00	60,061.85	9.24%
战神黎明（港台）	1,137,947.50	1,077,622.69	94.70%
巨炮连队（港台）	2,675,164.02	2,718,529.81	101.62%
三国志 PK（一统天下）（韩国）	4,634,983.67	6,453,381.47	139.23%
媚姬简中（亚欧）	1,193,461.77	1,187,169.88	99.47%
蜀山奇缘简中（亚欧）	1,162,521.65	881,239.60	75.80%
大富豪（韩国）	3,810,100.04	3,448,839.11	90.52%
大富豪（港台）	1,954,692.29	1,888,173.97	96.60%
大富豪（亚欧）	1,424,474.26	1,383,498.33	97.12%
天天炫舞（亚欧）	2,318,880.00	1,768,034.35	76.25%
机器人大战（亚欧）	2,371,278.45	1,757,102.23	74.10%
<b>合计</b>	<b>51,696,789.47</b>	<b>56,859,457.86</b>	<b>109.99%</b>

注：评估预测中涉及的龙战争、大航海、神魔大陆等三款游戏由于上线时间推迟至 2016 年，导致 2015 年 1-8 月未产生流水。

经过易幻网络的大力推广，主要游戏流水整体超过实际预测流水，游戏推广状况良好，符合企业发展预期。

### 3、2015-2017 年承诺期营业收入预测情况如下：

单位：万元

项目	2015 年	2016 年	2017 年
营业收入	80,899.98	147,567.04	184,458.80

较 2014 年全年收入 61,403.22 万元而言，2015 年-2017 年 3 年营业收入年均复合增长率约为 40%，未来年度保持相对较高的增长幅度。主要依据如下：

#### (1) 海外移动游戏市场增长迅速

根据 Newzoo 发布的《2015 全球游戏市场报告》数据显示，2015 年全球移动游戏市场规模预计能达到 206 亿美元，未来年度移动游戏将会继续保持强劲增长，预计到 2018 年移动游戏市场总值将达到 442 亿。未来 3 年移动游戏市场规模年均复合增长率接近 30%。

2013 年、2014 年，中国自主研发移动游戏海外市场实际销售收入分别达到 2.73 亿美元、12.73 亿美元，同比增长率分别为 3312.5%、366.39%。呈现了极快的增长态势。

在 2014 年中国出口海外的网络游戏产品中，客户端类游戏数量占总出口网络游戏数量的 27.73%；网页类游戏数量占总出口网络游戏数量的 30.88%；移动类游戏数量占总出口网络游戏数量的 41.39%。移动类游戏的市场份额正在快速增长。

#### (2) 易幻网络具备较强的核心竞争力

根据 CNG 中新游戏研究（伽马数据）发布的《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》，2014 年，在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，昆仑万维的份额约达到 10.07%，位居第一。易幻 efun 约达到 9.85%，位列第二。智明星通份额约达到 4.46%，位列第三。属于市场第一梯队。具体竞争力如下：

##### ①在移动网络游戏海外发行市场份额较高，先发优势明显

2012 年国内手机游戏市场尚处于快速上升阶段，涌现大量游戏研发商、游戏发行商、游戏推广渠道，市场竞争日益激烈。易幻网络于同年成立，成立之初便意识到海外市场的巨大潜力和发展前景，企业战略布局聚焦中国移动网络游戏海外市场，逐步通过代理运营国内优质的游戏产品打开海外版图，至今共发行数十款游戏、十几种语

言并拥有全球超过 20 个国家的发行经验，成为中国移动网络游戏出海最为成功的发行商代表。较早的海外战略布局和准确的市场判断，使易幻网络在竞争激烈的港台、东南亚、韩国等移动网络游戏市场已建立了竞争优势。

### ②拥有成熟的数据分析系统以及精细化的市场营销和运营体系

易幻网络通过优秀的数据分析能力，实现精准的市场投放，建立了以数据为基础、以用户行为为导向的精细化运营体系。易幻网络自主开发了游戏数据分析平台 GM Tool，对所运营的游戏进行实时数据监控，及时收集相关运营数据并进行精准分析和比对，及时且客观评估游戏运营状况并制定最佳运营策略。

成熟的数据收集和分析能力，为运营及营销决策提供科学强大的数据支持，并用实际数据指导市场推广工作，更精准定位目标用户，优化广告投放渠道、广告创意、投放时段、投放地区，实现精准的市场投放，确保市场投入的高投入产出比，提高产品的利润率。易幻网络还可以通过成熟的数据分析系统进行高效精准的统计分析，对市场变化及时迅速地做出判断并进行调整，从产品上线前的运营策略制定到产品运营过程中的运营方向调整，都建立在对过往数据的比对、现有数据的分析上，最大限度确保数据支持运营的有效性和高效性，把控不同产品的风险，提供产品成功率，保障公司利益。

### ③具备强劲的全球发行实力及强大的新兴市场开拓能力，兼具国际化与本地化优势

易幻网络从成立之初起便专注于中国移动网络游戏海外发行业务，2012 年以《英雄战魂》成功占领港台市场后，2013 年即成立亚欧运营中心和韩国运营中心，开拓东南亚市场和韩国市场，以港台、东南亚、韩国三大主力市场为业务核心，支撑对全球其他新兴市场的开拓和探索，先后将产品推向中东、日本、南美、俄罗斯、德国等多个海外市场，具备较强的全球发行实力。

在全球化发行的实现过程中，易幻网络与 Facebook、Google、Twitter、Line、Kakao、DeNA 等国际知名公司形成长久深厚互信的合作关系，无论是引进国际知名 IP 还是与国际媒体间的合作，易幻网络在国际市场都具有更大的主动性和能动性。同时易幻网络在目标市场建立办公室或者分公司，目前已在香港、台湾、首尔、泰国、新加坡等地组建当地团队，深耕细分市场，通过与当地支付渠道、广告渠道等本地化资源的合

作，针对不同市场的历史背景、文化特点、玩家属性、用户偏好、付费习惯等制定营销和运营策略，真正做到深度本地化。

#### ④多年优秀成绩和稳定运营所沉淀的品牌优势和行业口碑

易幻网络自 2012 年进入海外市场至今，已经在海外多个主要市场成功发行了《我叫 MT》、《神雕侠侣》、《天龙八部 3D》、《名将争霸（君临天下）》、《摩卡幻想》、《三国志 PK（一统天下）》等众多产品，多个产品在 App Store 和 Google Play 榜单中位列前茅。其中《三国志 PK（一统天下）》于 2014 年 1 月在韩国上线至今，总流水接近 2 亿元人民币，连续数月在 Google 畅销榜维持在 Top50 以内，IOS 平台也多次进入 TOP10；《神雕侠侣》于 2013 年 12 月在港澳台地区上线至今，总流水亦接近 2 亿元人民币，累计注册玩家超过 130 万人，在台湾地区稳居 IOS 畅销榜 TOP10 和 Google 畅销榜 Top20 长达六个月。多款游戏在海外几个主要市场的成功，为易幻网络树立起良好的品牌形象，在国内研发商和海外渠道商中形成了专业、高效的竞争优势。

除了行业内部自发形成的口碑，易幻网络重视各个目标市场，通过扎实的游戏运营和市场推广与当地玩家进行线上线下的密切互动，也通过企业慈善、企业赞助等方式进一步回馈当地市场，并树立起良好的品牌形象，不仅有助于当地用户对易幻网络所发行游戏的倾向，也有助于公司与当地各方资源的合作。

#### ⑤优秀的业务团队和管理团队

易幻网络员工团队目前超过 430 人，平均年龄约为 25 岁，运营人员超过 70%，其中具备双外语能力的员工超过百人。相比较游戏行业的高人才流动率，易幻网络十分稳健，尤其是核心人员的流失率较低。未来，稳健、专业的团队是易幻网络保持现有核心市场话语权、攻下新兴市场的强力后盾和重要保障。

易幻网络拥有优秀业绩记录的强大管理团队，通过多年专注深耕移动网络游戏海外市场，管理团队能够更准确把握行业的风向和命脉，引导整个团队在技术实力、产品引进能力、产品运营能力、产品营销能力实现自身优势；商务团队通过专业判断和测评、易幻网络的口碑和形象，提高优秀产品引进的成功率，从源头为运营单位提供保障；运营及市场团队，通过数据分析和经验指引，通过专业、高效、灵活的执行力，制定有针对性的精准的营销和运营策略并进行及时调整，控制整体业务的投入产出比，使公司实现市场占有率的同时提高利润率。

### （3）易幻网络具备良好的增长潜力

随着易幻网络优势区域逐渐增加，易幻网络运营的游戏数量大幅增长（特别是 S 级游戏的运营数量明显增加。2013 年、2014 年 S 级游戏运营数量分别为 4 款、6 款，2015 年全年预计上线 9 款）。2013 年、2014 年易幻网络营业收入分别为 25,553.60 万元、61,403.22 万元，增长迅速。

未来年度易幻网络仍将不断取得新游戏产品的代理权。根据易幻网络的发展规划，企业每年预计代理 7-10 款 S 级产品，9-12 款 A 级产品及若干款其他产品，具备良好的增长潜力。

随着易幻网络发行能力的提升、游戏发行优势区域的逐渐增加以及运营的游戏数量大幅增长，使得易幻网络的经营业绩大幅提升，同时使得易幻网络的经营稳定性更强，抗风险能力也更强。业绩承诺期内，易幻网络的净利润水平较目前盈利能力提升较多主要是基于目前易幻网络的经营业绩良好，而且上线运营的游戏数量和质量大幅提升，同时所运营的游戏生命周期较长，能够为易幻网络带来长期的经营回报，因此易幻网络业绩承诺具有较强的可实现性。

### 三、独立董事对本次交易评估事项的意见

公司独立董事对本次交易评估相关事项发表独立意见如下：

“公司已聘请具有从事证券相关业务资格的评估机构对本次交易的标的资产进行了评估。除与本公司存在业务关系外，评估机构及其经办评估师与公司、广州易幻及其股东均没有现实的及预期的利益或冲突，具有充分的独立性。

评估报告的假设前提系按照国家有关法规和规定执行，遵循了市场通用的惯例或准则，符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。

评估机构目前确定的评估资产范围与委托评估的资产范围一致；根据评估机构出具的评估说明，评估机构在评估过程中选取了与评估目的及评估资产状况相关的评估方法，实施了相应的评估程序，遵循了独立性、客观性、科学性、公正性等原则，资产评估价值公允、合理。评估方法选用恰当，评估结论合理，评估方法与评估目的具有相关性。

本次交易中，牛曼投资所持广州易幻 66.6578% 的股权的最终交易价格以评估结果为依据，并由交易双方协商确定，定价公允、合理，不存在损害公司及其股东利益的行为。”

## 第六章 发行股份情况

### 一、发行股份及支付现金购买资产

#### （一）发行股份的价格、定价原则及合理性分析

根据《重组办法》等有关规定，上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价的90%。市场参考价为本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前20个交易日、60个交易日或者120个交易日的公司股票交易均价之一。

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行定价基准日为上市公司第三届董事会第十次会议决议公告日。该定价基准日前20个交易日、60个交易日、120个交易日的股票交易均价对比如下：

项目	20个交易日	60个交易日	120个交易日
交易均价（元/股）	18.75	15.23	13.07
交易均价的90%（元/股）	16.88	13.71	11.76

20个交易日的均价代表市场最近一个阶段对上市公司价值的判断，优点是能够反映市场最新的价值取向，缺点是由于计算周期较短，可能受股价波动的影响较大；120个交易日的均价代表市场在较长一段时间内对上市公司价值的整体判断，优点是计算周期较长，能够平抑股价的短期波动，缺点是对公司价值的判断有一定的滞后性。

为兼顾时效性和平稳性，上市公司通过与交易对方协商，充分考虑各方利益，确定选取定价基准日前60个交易日公司股票交易均价的90%作为本次股份发行的发行价格。即：定价基准日前60个交易日公司股票交易总额/定价基准日前60个交易日公司股票交易总量\*90%=13.71元。

#### （二）发行价格调整方案

根据上市公司第三届董事会第十次会议决议，定价基准日至本次股份发行期间，如上市公司有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，则发行价格进行相应调整，发行股份数量也随之进行调整。

除上述调整外，未约定其他发行价格调整方案。

### （三）发行股份的种类和面值

本次发行的股份为境内上市人民币普通股（A股），每股面值为人民币1.00元。

### （四）发行对象

本次发行方式为非公开发行股票，发行对象为牛曼投资。

### （五）发行股份的定价基准日、定价依据和发行价格

本次发行的定价基准日为公司第三届董事会第十次会议决议公告日。

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行定价依据为定价基准日前 60 个交易日公司股票交易均价的 90%，即 13.71 元/股。

### （六）发行数量

本次发行的发行股份数量按以下方式确定：本次发行的股份发行数量=向交易对方支付的股份对价金额/本次发行的发行价格。如按照前述公式计算后交易对方所能换取的股份数不为整数时，则不足 1 股部分对应的净资产赠予上市公司。

按照该公式计算，本次发行的股份数量为 67,370,532 股。在本次发行的定价基准日至发行日期间，上市公司如有派发股利、送红股、转增股本、增发新股或配股等除权、除息行为的，或发生股份回购注销事项的，则将对发行价格及发行数量进行相应调整。

### （七）发行股份的锁定期及上市安排

根据《上市公司重大资产重组管理办法》关于发行股份的锁定要求并经双方友好协商，交易对方保证，交易对方通过本次交易取得的上市公司股份的锁定期自上市公司本次股份发行结束之日起算，届满日为下述日期中的较晚日期：

（1）自上市公司本次股份发行结束之日起满 36 个月之日；

（2）交易对方与上市公司就本次交易签署的《补偿协议》约定的各项业绩补偿(如有)均实施完毕之日。

交易对方通过本次交易取得的上市公司股份在前述锁定期结束后方可办理锁定解除手续。



### （八）对上市公司主要财务数据的影响

根据天衡会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天衡审字(2015)00375 号《审计报告》和天衡专字（2015）02226 号《备考财务报表审阅报告》，本次交易前后，上市公司 2014 年和 2015 年 1-7 月的主要财务数据变动情况如下：

单位：万元

项目	交易前		交易后	
	2015.7.31	2014.12.31	2015.7.31	2014.12.31
总资产	99,753.12	98,757.95	253,783.06	252,117.43
总负债	10,720.92	16,157.06	28,262.27	38,020.40
归属母公司所有者权益	86,761.78	82,354.30	222,487.25	214,585.43
项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2015 年 1-7 月	2014 年度
营业收入	27,390.25	50,245.06	70,509.23	111,648.29
营业利润	5,162.16	8,277.49	10,476.41	8,697.40
利润总额	5,425.17	8,681.65	10,753.60	9,138.12
净利润	4,526.37	7,359.71	9,520.88	7,766.25
归属于母公司所有者的净利润	4,407.48	7,358.12	7,903.64	7,642.70
基本每股收益（元）	0.1469	0.2453	0.2151	0.2080

### （九）对上市公司股权结构的影响

截至 2015 年 7 月 31 日，上市公司的总股本为 300,000,000 股，按照本次交易方案，公司拟发行普通股 67,370,532 股用于购买资产，如不考虑募集配套资金对上市公司股本的影响，则本次交易完成前后上市公司股本结构变化情况如下：

股东名称	交易前持股数 (股)	比例	交易后持股 数(股)	比例
包志方	90,220,952	30.07	90,220,952	24.56
其他股东	209,779,048	69.93	209,779,048	57.10
小计	300,000,000	100.00	300,000,000	81.66
<b>易幻网络交易方</b>				
牛曼投资			67,370,532	18.34
小计			67,370,532	18.34
<b>合计</b>	<b>300,000,000</b>	<b>100.00</b>	<b>367,370,532</b>	<b>100.00</b>

本次交易完成后，包志方仍为公司的控股股东、实际控制人，因此本次交易不会导致公司控制权的变化。

### （十）标的资产自评估基准日至交割日期间损益的归属

过渡期内，标的资产产生的盈利或因其他原因增加的净资产，由上市公司享有；

产生的亏损或因其他原因减少的净资产，由交易对方承担。上市公司有权聘请具有证券从业资格的审计机构对标的资产过渡期的损益情况进行专项审计，并出具过渡期损益报告。标的资产过渡期的损益情况，以该报告的结果作为确认依据。如审计结果认定标的资产发生亏损或净资产减少的，则交易对方应在过渡期损益报告出具之日起三十(30)日内以现金方式就亏损部分或净资产减少的部分向上市公司进行全额补偿。

#### **(十一) 上市公司滚存未分配利润安排**

本次交易完成后，本次发行前的上市公司滚存未分配利润，由发行后的新老股东按照发行后的持股比例共享。

## **二、发行股份募集配套资金**

为支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用，上市公司拟通过询价的方式，向不超过五名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，募集配套资金总额预计不超过 60,000.00 万元。

本次非公开发行股份募集配套资金以发行股份及支付现金购买资产为前提条件，但非公开发行股份募集配套资金成功与否并不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施。

具体方案内容如下：

#### **(一) 发行股份的种类和面值**

本次发行的股票为境内上市的人民币普通股（A 股），每股面值人民币 1.00 元。

#### **(二) 发行对象及发行方式**

公司拟通过询价的方式，向不超过五名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，发行对象以现金方式认购公司非公开发行的股份。

#### **(三) 发行股份的定价基准日、定价依据和发行价格**

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为该等股份的发行期首日。本次募集配套资金的发行价格，按照以下方式之一进行询价确定：

- (1) 不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；
- (2) 低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者

发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

最终发行价格将在公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问协商确定。

在发行期首日至发行前的期间，公司如有派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次募集配套资金的发行价格进行相应调整。

#### **（四）发行数量**

本次交易中募集配套资金的总额不超过 60,000.00 万元，最终发行数量将根据发行价格确定。

#### **（五）募集资金用途**

本次募集配套资金的用途为支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用。

#### **（六）锁定期及上市安排**

（1）发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行股份自发行结束之日起可上市交易；

（2）发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

#### **（七）上市公司滚存未分配利润安排**

本次发行完成后，公司滚存的未分配利润，由公司新老股东按本次交易完成后各自持有公司股份的比例共同享有。

#### **（八）上市地点**

本次发行的股票拟在深圳证券交易所上市。

### （九）本次发行决议有效期

本次发行决议的有效期为公司股东大会审议通过本次发行议案之日起十二个月。如果公司已于该有效期内取得中国证监会对本次发行的核准文件，则该有效期自动延长至本次发行完成日。

### （十）保荐人

上市公司聘请中信建投证券担任本次交易的独立财务顾问，中信建投证券经证监会批准依法设立，具备保荐人资格。

## 三、募集配套资金必要性分析

### （一）本次募集配套资金的必要性

#### 1、募集配套资金有利于提高重组项目的整合绩效

根据本次交易方案，宝通科技拟通过发行股份及支付现金的方式购买易幻网络66.6578%股权，交易价格为125,650.00万元，其中现金对价合计33,285.00万元。为了更好地提高自有资金的使用效率，提高并购重组的整合绩效，借助资本市场的融资功能支持公司更好更快地发展，本次交易拟募集配套资金总额预计不超过60,000.00万元，具体用途如下：

序号	名称	金额（万元）
1	支付本次交易的现金对价	33,285.00
2	补充上市公司流动资金及支付中介费用	26,715.00
	合计	60,000.00

#### 2、上市公司报告期末货币资金金额均有明确用途

截至2015年7月31日，宝通科技货币资金余额24,451.78万元。其中募集资金余额1,474.85万元（主要为募集资金存款利息收入），将用于募集资金投资项目后续尾款支付等用途。

2015年6月23日，宝通科技与谭柏民、谭逸峰签订《关于无锡宝通工程技术服务有限公司之增资协议》，约定各方在此一致同意，在先决条件均得以实现的前提下（宝通科技可书面豁免全部或部分先决条件），宝通工程向宝通科技发出缴款通知。宝通科技自收到宝通工程发出的缴款通知（该缴款通知应不迟于宝通科技书面确认下

列先决条件均得以实现或书面豁免全部或部分先决条件之日)后 7 个工作日内, 将人民币 3,950.10 万元增资款汇入宝通工程依法开立的账户。

2015 年 8 月 21 日, 公司的控股子公司宝通工程拟通过其全资子公司中盛有限公司对宝通输送系统服务有限公司(注册于澳大利亚, 以下简称“澳洲宝通”)提供借款 160 万澳元, 澳洲宝通另一股东谭逸峰按出资比例提供借款 40 万澳元, 借款条件等同。

2015 年 8 月 20 日, 宝通科技第三届董事会第七次会议审议通过了《关于向控股子公司无锡宝通工程技术服务有限公司增资的议案》, 根据无锡宝通工程技术服务有限公司的业务发展需要, 为进一步提升宝通工程的经营实力、促进宝通工程的快速发展, 公司拟使用自有资金与宝通工程股东谭柏民、谭逸峰对宝通工程按照持股比例进行同比例增资, 本次增资共计人民币 4,465.1200 万元, 其中宝通科技增资人民币 2,545.1180 万元、谭柏民增资人民币 1,152.0012 万元、谭逸峰增资人民币 768.0008 万元, 本次增资完成后, 宝通工程持股比例不变。

2015 年 9 月 14 日, 宝通科技与易幻网络、樟树市牛曼投资管理中心(有限合伙)、樟树市牛杜投资管理中心(有限合伙)签署了《关于广州易幻网络科技有限公司的增资协议》。公司将出资人民币 6,300 万元认缴易幻网络新增注册资本。

综上, 上市公司报告期末通过现金增资、提供财务资助等方式, 累计需使用货币资金约 13,536.00 万元。剩余货币资金需用来满足宝通科技正常业务开展需要, 因此上市公司报告期末货币资金基本已有明确用途。

### 3、上市公司资产负债率与同行业资产负债率对比

根据公司的主营业务情况及经营模式, 选取双箭股份、同大股份和大东南作为宝通科技的可比同行业上市公司。上市公司与同行业可比上市公司的资产负债率比较情况如下:

公司	2013 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2015 年 6 月 30 日
双箭股份	20.30%	21.05%	22.63%
同大股份	28.92%	26.09%	23.93%
大东南	23.27%	25.69%	28.19%
<b>平均值</b>	<b>24.16%</b>	<b>24.28%</b>	<b>24.92%</b>
<b>宝通科技</b>	<b>20.40%</b>	<b>16.36%</b>	<b>11.69%</b>

由上表可知, 宝通科技的资产负债率略低于可比同行业上市公司。但由于宝通科

技的固定资产规模相对较小，所能使用的信用借款额度有限，通过提高资产负债率的方式来满足本次交易的现金对价以及补充流动资金的需要将导致公司面临较高的财务风险。

## （二）前次募集资金金额、使用效率、截至目前剩余情况及后续安排

### 1、前次募集资金基本情况

2009年12月，经中国证券监督管理委员会证监许可[2009]1308号文核准，并经深圳证券交易所同意，本公司由主承销商齐鲁证券有限公司采用公开募集方式，向社会公众公开发行人民币普通股股票1,250万股，发行价为每股人民币38.00元，共计募集资金47,500万元，扣除承销和保荐费、会计师费、律师费、评估费等与发行权益性证券直接相关的发行费用4,284.30万元后，公司本次募集资金净额为43,215.70万元。上述募集资金到位情况业经江苏天衡会计师事务所有限公司验证，并由其出具《验资报告》（天衡验字（2009）80号）。

### 2、前次募集资金的使用情况

#### （1）承诺募集资金使用情况

公司根据《首次公开发行股票并在创业上市招股说明书》载明的募集资金投资项目，募集资金的投资项目及实施单位情况如下：

序号	项目	项目实施单位
1	年产600万平方米煤矿用高性能节能叠层阻燃输送带	无锡宝通科技股份有限公司

截至2015年7月31日，上述募集资金投资项目建设情况及效益完成情况如下：

序号	项目	承诺投资金额	调整后投资金额	实际投资金额	是否达到预期效益
1	年产600万平方米煤矿用高性能节能叠层阻燃输送带	20,620.00	20,620.00	20,013.40	是

2012年2月27日，公司第二届董事会第六次会议审议通过了《关于将节余募集资金永久补充公司流动资金的议案》，同意将节余募集资金（包括利息收入）1,003.17万元用于永久补充公司流动资金。

#### （2）超募资金使用情况

①2010年10月27日，公司第一次临时股东大会会议决议，审议通过了《关于超

募资金使用计划的议案》和《关于使用超募资金设立全资子公司的议案》。公司拟使用超募资金 20,314.00 万元用于“年产 600 万平方米高强度高性能钢丝绳芯输送带项目”和“宝通-高校先进输送带技术研发中心项目”两个项目的建设。为配合“年产 600 万平方米高强度高性能钢丝绳芯输送带项目”，公司拟使用超募资金设立全资子公司无锡宝通高强度输送带有限公司具体实施“年产 600 万平方米高强度高性能钢丝绳芯输送带项目”。

②2011 年 3 月 30 日，公司第一届董事会第十三次会议审议通过了《关于变更部分募投项目实施主体的议案》。公司将“年产 600 万平方米高强度高性能钢丝绳芯输送带项目”的实施主体“无锡宝通高强度输送带有限公司”（原计划新设立的全资子公司）变更为：“无锡宝通带业股份有限公司”。

③2011 年 7 月 8 日，公司第二届董事会第一次会议审议通过了《关于使用部分超募资金永久性补充流动资金的议案》。为了进一步提高募集资金使用效率，适应公司长期战略发展的需要，满足业务规模大幅增长的资金使用需求，缓解公司流动资金的不足，公司决定使用部分超募资金 2,281.70 万元永久性补充流动资金。

④2012 年 12 月 11 日，公司第二届董事会第十二次会议审议通过了《关于使用部分超募资金临时补充流动资金的议案》，结合公司生产经营需求及财务情况，同意使用部分超募资金 2,000 万元用于临时补充流动资金，使用期限不超过 6 个月（以董事会批准之日为准），公司于 2013 年 6 月 6 日将资金归还至募集资金专户。

⑤宝通-高校先进输送带技术研发中心项目原计划投资 3,500 万元，由于受到地质状况、施工现场条件等限制，项目基建工程成本增加，投资超出原计划。2014 年 1 月 10 日，公司第二届董事会第十九次会议审议通过了《关于调整部分超募资金投资项目金额的议案》，决定以超募资金存款专户截止 2013 年 12 月 31 日的资金利息净收入中的 1,000 万元增加对该项目的投入，项目计划投入由 3,500 万元变更为 4,500 万元。截止项目完成日，已实际使用 4,450.17 万元。

### 3、前次募集资金使用效果与披露情况基本一致

根据宝通科技《首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书》的披露内容，宝通科技承诺投资项目中，“年产 600 万平方米煤矿用高性能节能叠层阻燃输送带项目”做了利润承诺，募集资金项目达产后，预计年新增利润总额 4,007 万元，年新增净利润 3,406 万元。2012 年、2013 年、2014 年及 2015 年 1-7 月，“年产 600 万平

方米煤矿用高性能节能叠层阻燃输送带项目”实现效益分别为 4,150.00 万元、5,210.85 万元、3,547.49 万元和 1,524.34 万元，达到预计效益水平。

宝通科技超募资金投资项目中“年产 600 万平方米高强度高性能钢丝绳芯输送带项目”于 2013 年 12 月 31 日竣工，2014 年处于调试生产状态，2015 年国内经济下行压力进一步加大，导致公司下游行业钢铁、煤炭、水泥景气度低迷，为控制应收账款风险，公司选择具有较高履约能力的客户，订单持续增长受限，造成了该超募资金项目产能未能有效释放，该项目 2014 年及 2015 年 1-7 月已实现效益分别为 2,022.61 万元和 1,257.65 万元。

综上所述，公司前次募集资金投资项目已基本达到招股说明书承诺利润水平。

### **（三）募集配套资金金额、用途是否与上市公司及标的资产现有生产经营规模、财务状况相匹配**

本次交易中的配套融资是基于本次交易方案和本公司财务状况的综合考虑。宝通科技期末货币资金均有明确用途，本次发行股份及支付现金购买资产需要支付现金对价金额较大，公司净资产规模相对较小，通过增加银行借款等其他债务形式实现本次交易的全部现金对价及未来发展所需流动资金需要导致公司财务风险大幅提升。因此，本次配套募集资金的规模与用途与上市公司及标的公司现有生产经营规模和财务状况相匹配。

### **（四）本次交易的现金部分的支付情况及补充上市公司流动资金的测算依据**

#### **1、本次交易的现金部分的支付情况**

上市公司应于标的资产完成交割后依照下述时间节点及比例向交易对方支付现金对价：

（1）于本次交易的标的资产交割完成后 5 个工作日内支付现金对价总额的 50%，即向牛曼投资支付 16,642.50 万元；

（2）于目标公司 2016 年度专项财务审计报告正式出具后 5 个工作日内支付现金对价总额的 25%，即向牛曼投资支付 8,321.25 万元；

（3）于目标公司 2017 年度专项财务审计报告正式出具后 5 个工作日内支付现金对价总额的 25%，即向牛曼投资支付 8,321.25 万元。



## 2、本次交易募集资金补充上市公司流动资金的测算依据

宝通科技流动资金需求量是基于日常生产经营所需营运资金与现有流动资金的差额所确定。公司通过预计营运资产和营运负债的角度对公司 2015 年至 2018 年营运资金的需求进行了分析。

(1) 公司正常营运资金需求的主要测算假设和依据：

①在测算营运资金需求时，主要考虑未来四年，即 2015 年至 2018 年的资金需求。本次测算不考虑本次发行募集资金到位后，对公司生产经营、财务状况（如财务费用、投资收益）等的影响。

②收入预测

公司 2014 年审计报告显示 2014 年度公司营业收入为 50,245.06 万元。本次测算选取管理层对上市公司原有主营业务（包括工程总包业务）未来四年收入预测值作为参考值。

③毛利、毛利率预测

为了预测未来三年的毛利情况，公司假设未来期间的毛利率与公司 2014 年的综合毛利率保持一致（29.68%）。

④营运资金需求测算其他假设条件

根据公司及同行业上市公司的情况，在对未来所需流动资金的测算假设条件设置如下：

项目	项目周转率	计算公式
应收账款	1.9915	应收账款周转率=营业收入/平均应收账款余额，采用公司 2014 年度周转率为假设值
预付账款	40.2395	预付账款周转率=营业成本/平均预付账款余额，采用公司 2014 年度周转率为假设值
存货	5.7641	存货周转率=营业成本/平均存货余额，采用公司 2014 年度周转率为假设值
预收账款	338.9897	预收款项周转率=营业收入/平均预收款项余额，采用公司 2014 年度周转率为假设值
应付账款	4.0653	应付账款周转率=营业成本/平均应付账款余额，采用公司 2014 年度周转率为假设值

(2) 测算结果

综合考虑到以上因素，在其他经营要素不变的情况下，公司因经营资产及经营负债的变动需增加的营运资金测算如下：

单位：万元

	2014 年末 (A)	2015 年末	2016 年末	2017 年末	2018 年末 (B)
营业收入预测	50,245.06	55,269.57	68,534.26	84,982.48	105,378.28
营业成本预测	35,331.09	38,864.20	48,191.61	59,757.59	74,099.41
应收帐款	25,064.99	30,440.47	38,386.30	46,958.90	58,869.15
预付账款	876.48	1,055.16	1,340.07	1,630.02	2,052.90
存货	6,297.83	7,187.08	9,534.21	11,200.20	14,510.47
上述经营资产合计 (1)	32,239.3	38,682.7	49,260.6	59,789.1	75,432.5
预收账款	180.45	145.63	258.71	242.68	379.04
应付账款	8,012.46	11,107.51	12,601.25	16,797.61	19,656.98
上述经营负债合计 (2)	8,192.91	11,253.14	12,859.96	17,040.28	20,036.02
营运资金 ((1) - (2))	24,046.39	27,429.58	36,400.62	42,748.83	55,396.49
营运资金缺口 (B-A)	31,350.10				

根据上表测算结果，2018 年末公司营运资金需求额为 55,396.49 万元，减去 2014 年末营运资金总额 24,046.39 万元，公司新增营运资金需求为 31,350.10 万元，考虑到现阶段公司正处于产业转型升级阶段，上述营运资金测算尚未考虑对“医疗大健康”业务板块的新增投入，因此公司讨论决定本次计划配套募集资金 26,715.00 亿元用于补充流动资金及支付中介机构费用，剩余营运资金缺口将通过银行借款等方式筹集。

### 3、补充流动资金占配套募集资金的比例不超过 50%

本次交易配套募集资金不超过 60,000.00 万元，其中补充上市公司流动资金及支付中介费用金额为 26,715.00 万元，占比为 44.525%。募集配套资金用于补充公司流动资金的比例不超过募集配套资金的 44.525%，不超过 50%。

综上所述，本次交易不存在《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金用途等问题与解答》禁止募集配套资金的情形。

#### (五) 募集配套资金失败的补救措施及其可行性

若本次募集配套资金失败，上市公司拟采用自有资金和债务性融资相结合的方式作为补救措施。

## 1、利用自有资金支付部分现金对价款

根据上市公司 2015 年季报，截至 2015 年 9 月 30 日，宝通科技货币资金余额 14,651.59 万元。公司的货币资金除日常所需营运资金外虽已规划了明确用途，但如有必要，公司也将调整部分资本性开支的使用计划，将部分自有资金用于本次交易的现金支付。

此外，根据天衡会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天衡专字（2015）02226 号《备考财务报表审阅报告》，本次交易完成后，上市公司 2014 年及 2015 年 1-7 月预计实现的归属于母公司所有者的净利润为 7,642.70 万元和 7,903.64 万元。交易完成后，上市公司将保持较好的盈利能力，能够在生产经营活动中逐步积累一定的资金，以满足营运资金需求和部分现金对价的支付需求。

## 2、通过银行贷款或其他债务性融资方式获得部分资金支持

根据上市公司 2015 年季报，上市公司资产总额 100,162.28 万元，负债总额 11,161.92 万元，资产负债率 11.14%，实现净利润 5,650.70 万元。假设当期增加长期借款 6 亿元，则其资产负债率将上升至 44.43%。同时，参考一至三年（含 3 年）贷款基准利率 4.75% 测算，增加 6 亿元长期借款将使得上市公司每年增加财务费用 2,850 万元，减少净利润 2,422.50 万元。虽然债务性融资相比募集配套资金将影响公司盈利水平，而且进行债务融资后公司资产负债率将显著上升，从而大幅增加公司的财务风险，但考虑到交易完成后公司盈利能力将得到显著提高，如有必要，公司将通过银行贷款或其他方式实现债务融资，以满足现金对价的支付要求及保证公司正常经营的营运资金需要。

## 第七章 本次交易主要合同

### 一、《购买资产协议书》

#### (一) 合同主体、签订时间

2015年11月6日，宝通科技与牛曼投资、易幻网络、蓝水生签署了附条件生效的《购买资产协议书》。

#### (二) 标的资产的定价依据及交易价格

本次交易的标的资产为交易对方所持有的目标公司 66.6578% 股权(对应出资金额为 6,896,267.80 元)。

宝通科技及牛曼投资同意以 2015 年 7 月 31 日为基准日对标的资产进行审计、评估，并以上市公司聘请的具有从事证券相关业务资格的资产评估机构出具的标的资产评估报告所确定的标的资产评估价值为基础，共同协商确定本次交易的交易价格。

经中企华采用收益法进行评估，目标公司 100% 的股权于评估基准日的评估值为 182,355.66 万元。经宝通科技及牛曼投资协商确定，增资前目标公司 100% 股权的整体估值确定为 18.22 亿元，标的资产(即交易对方所持有的目标公司增资后 66.6578% 股权，对应的注册资本出资额为 6,896,267.80 元)的交易价格确定为 125,650 万元（计算公式： $125,650 \text{ 万元} = 182,200 \text{ 万元} \times 68.962678\%$ （即目标公司增资后 66.6578% 的股权还原成增资前的股权比例，对应的注册资本出资额仍为 6,896,267.80 元）），其中，上市公司以发行股份方式支付 92,365 万元，以现金方式支付 33,285 万元。

#### (三) 本次交易购买资产涉及的股份发行

##### 1、发行方案

上市公司拟以向交易对方发行股份方式支付交易对价 92,365 万元，约占标的资产交易价格 125,650 万元的 73.5097%。

##### 2、发行种类和面值

上市公司本次发行的股票为在中国境内上市的人民币普通股(A 股)，每股面值 1.00 元。

### 3、发行方式

本次发行将采用向特定对象非公开发行股票方式，在中国证监会核准后 12 个月内实施完毕。

### 4、发行对象

本次发行的发行对象为牛曼投资。

### 5、定价基准日及发行价格

本次发行的定价基准日为上市公司关于审议本次交易具体方案的首次董事会会议决议公告日。

上市公司向交易对方发行股票的发行价格为审议本次重组相关事项的首次董事会决议公告日前 60 个交易日上市公司股票交易均价的 90%，其计算方式为：董事会决议公告日前 60 个交易日上市公司股票交易均价=董事会决议公告之日前 60 个交易日上市公司股票交易总额/董事会决议公告日前 60 个交易日上市公司股票交易总量。依照前述方式计算，上市公司董事会会议决议公告日前 60 个交易日股票交易均价的 90% 为 13.71 元/股。

### 6、发行数量

本次发行的发行股份数量按以下方式确定：本次发行的股份发行数量=向交易对方支付的股份对价金额/本次发行的发行价格。如按照前述公式计算后交易对方所能换取的股份数不为整数时，则不足 1 股部分对应的净资产赠予上市公司。

按照该公式计算，本次发行的股份数量为 67,370,532 股。

### 7、发行价格和数量的调整

在本次发行的定价基准日至发行日期间，上市公司如有派发股利、送红股、转增股本、增发新股或配股等除权、除息行为的，或发生股份回购注销事项的，则将对本次发行的发行价格及发行数量进行相应调整。

### 8、上市地点

本次发行的股份将在深交所创业板上市交易。

### 9、股份锁定安排

根据《上市公司重大资产重组管理办法》关于发行股份的锁定要求并经宝通科技及牛曼投资友好协商，交易对方承诺，交易对方通过本次交易取得的上市公司股份的锁定期自上市公司本次股份发行结束之日起算，届满日为下述日期中的较晚日期：

(1) 自上市公司本次股份发行结束之日起满 36 个月之日；

(2) 交易对方与上市公司就本次交易签署的《补偿协议》约定的各项业绩补偿(如有)均实施完毕之日。

交易对方通过本次交易取得的上市公司股份在前述锁定期结束后方可办理锁定解除手续。

上述锁定期届满后，交易对方在本次交易中取得的上市公司股份的转让和交易依照届时有效的法律、行政法规、行政规章、规范性文件和深交所的有关规定办理。

交易对方在本次交易中取得的上市公司股份所派生的股份，如红股、资本公积金转增的股份等也应遵守上述锁定安排。

本次交易的最终方案以经上市公司股东大会审议通过及中国证监会核准的方案为准。

#### **(四) 本次交易购买资产涉及的现金支付**

宝通科技及牛曼投资协商确定，上市公司需支付现金对价 33,285 万元，约占标的资产交易价格的 26.4903%。

上市公司应于标的资产完成交割后依照下述时间节点及比例向交易对方支付现金对价：

(1) 于本次交易的标的资产交割完成后 5 个工作日内支付现金对价总额的 50%，即向牛曼投资支付 16,642.50 万元；

(2) 于目标公司 2016 年度专项财务审计报告正式出具后 5 个工作日内支付现金对价总额的 25%，即向牛曼投资支付 8,321.25 万元；

(3) 于目标公司 2017 年度专项财务审计报告正式出具后 5 个工作日内支付现金对价总额的 25%，即向牛曼投资支付 8,321.25 万元。

如目标公司未能完成当年度的承诺利润，则当年度应支付的现金对价金额为扣除交易对方届时应补偿上市公司现金金额后的余额。

#### **(五) 标的资产交割**

本次交易获得中国证监会核准后，上市公司及交易对方应尽快实施本次交易，交易对方应积极配合上市公司及目标公司于中国证监会核准后的 30 日内完成标的资产的交割手续，使得标的资产能够尽快过户至上市公司名下。

标的资产交割完成后，上市公司将聘请具有从事证券相关业务资格的会计师事务所就本次交易进行验资并出具验资报告(如需)，及时协助交易对方就本次发行取得的上市公司股票在登记结算公司办理证券登记手续及在深交所办理上市手续，并办理本次交易涉及的上市公司的工商变更手续。

自标的资产交割完成之日起，上市公司即成为标的资产的合法所有者，享有并承担与标的资产有关的一切权利、权益、义务及责任；交易对方则不再享有与标的资产有关的任何权利，也不承担与标的资产有关的任何义务和责任，但法律法规另有规定或本协议另有约定的除外。

### (六) 过渡期安排

交易对方承诺并保证，在过渡期内，其对目标公司及其子公司尽善良管理义务，在正常业务范围内经营管理目标公司及其子公司，不得做出直接或间接损害目标公司及其子公司利益的行为。

过渡期内，未经上市公司事先书面同意，除日常业务经营管理需要或双方另有约定外，交易对方不得：

- (1) 处置目标公司及其子公司股权及资产(包括但不限于对其进行出售、抵押、质押、托管或设置任何形式的权利负担或第三方权利，如优先购买权或购股权等)；
- (2) 作出、签署或参与任何增加目标公司及其子公司义务的协议、承诺或其它类似安排(包括但不限于就标的资产的转让、抵押、质押、托管或设置任何形式的权利负担或第三方权利等事宜，与其它任何第三方就标的资产进行交易性接触，签订备忘录、合同书、谅解备忘录，或达成与本次交易相冲突的合同或备忘录等各种形式的文件)；与除宝通科技之外的任何第三人就目标公司股权的收购、转让或增资扩股事宜进行任何形式的谈判、接触、协商或签订任何法律文件；
- (3) 增加或减少注册资本，或者发行债券、认股权或者设定其他可转换为股权的权利，或者授予或同意授予任何收购或认购目标公司股权的权利或类似安排；
- (4) 对现有业务做出实质性变更，或者开展任何现有业务之外的业务，或者进行与现有业务无关的对外投资(包括任何金额的股权投资或债权投资)、购买或出售与现有业务无关的无形资产及金额在 300 万元以上的与现有业务无关的固

定资产，或者终止现有主要业务；

- (5) 改选任何董事、监事或聘用/解聘高级管理人员、核心技术人员或大幅度改变前述人员的工资、薪水或福利；
- (6) 对目标公司及其子公司进行清算、解散、合并、分立或变更组织形式；
- (7) 分配目标公司及其子公司利润；
- (8) 以自营方式、直接或间接通过目标公司及其子公司以外的关联企业开展、经营与目标公司及其子公司业务相同或相似的业务；以其他方式协助其他主体经营与目标公司及其子公司的业务相同或相类似的业务；
- (9) 与目标公司及其子公司以外的关联企业进行关联交易；
- (10) 采取任何行为使其生产经营活动所需之资质、许可、批准失效；
- (11) 其他可能实质改变目标公司股权结构、资产状况、经营管理状况、财务状况并导致目标公司发生重大不利影响或重大不利变化的行为。

上市公司应在收到交易对方或目标公司就前述事项书面通知后 10 个工作日内作出回复，如上市公司回复该等事项需经董事会或股东大会批准的，则上市公司尽快安排履行该等决策程序。

过渡期内，目标公司产生的盈利或因其他原因增加的净资产（不含因标的公司增资引起的净资产增加），由本次交易完成后目标公司各股东按照其持股比例分享；目标公司产生的亏损或因其他原因减少的净资产，由交易对方按其于本次交易前持有目标公司的股权比例向上市公司补偿。上市公司有权聘请具有证券从业资格的审计机构对目标公司过渡期的损益情况进行专项审计、出具专项审计报告，并以专项审计的结果作为确认目标公司过渡期损益情况的依据。如专项审计结果认定目标公司发生亏损或净资产减少的，则交易对方应在过渡期损益报告出具之日起三十(30)日内以现金方式就亏损部分或净资产减少的部分按照 68.962678%的比例向上市公司进行补偿。

换言之，若上述专项审计确认的目标公司净资产额-目标公司截止 2015 年 7 月 31 日经审计的净资产额-6,300 万元之结果为负数(净资产减少额)，交易对方应按净资产减少额的 68.962678%（即目标公司增资后 66.6578%的股权还原成增资前的股权比例）以现金补偿上市公司；若为正数，则由本次交易完成后目标公司各股东按照其持股比例分享。

因交割日前的事项导致的、在交割日后产生的目标公司（包括目标公司子公司，



下同)的债务或损失,包括但不限于目标公司因违反有关税务、产品质量、安全生产、人身侵害、知识产权、土地、房产、环保、劳动及社会保障等相关法律法规的规定而导致其应承担的任何支付、缴纳、赔偿或补偿责任,因违反与第三方的合同约定而产生的违约责任,因违反相关行政法规而产生的行政处罚,因交割日前行为而引发的诉讼纠纷所产生的支出或赔偿,因交割日前提供担保而产生的担保责任,或其他任何或有债务及其他债务、义务或损失,涉及标的资产的部分,由交易对方在前述事项发生之日起三十(30)日内按照 68.962678%的比例(即目标公司增资后 66.6578%的股权还原成增资前的股权比例)以现金方式向上市公司足额补偿,无论该等责任、债务实际发生于交割日之前还是之后。

本次交易完成后,本次发行前的上市公司滚存未分配利润,由发行后的新老股东按照发行后的持股比例共享。本次交易完成后,目标公司截止 2015 年 7 月 31 日的累计未分配利润由交易完成后目标公司股东按持股比例共享。

#### **(七) 业绩补偿与奖励**

交易对方同意对目标公司于业绩承诺期内实现的归属于母公司股东的净利润作出承诺,并就各年度累计实际实现的净利润不足累计承诺净利润的部分每年向上市公司进行补偿。业绩承诺期内,若目标公司超额实现净利润,上市公司同意在满足一定条件的前提下,就业绩承诺期内目标公司累计实现的归属于母公司股东的净利润总和超过累计承诺净利润总和的部分,乘以届时上市公司持有目标公司股权的比例再乘以 30%的比例,由目标公司奖励给公司管理层。具体补偿及奖励安排以《补偿协议》的约定为准。

#### **(八) 目标公司后续经营管理**

本次交易完成后,在符合相关法律、行政法规及中国证监会及深交所相关监管规则及其他规范性文件的前提下,上市公司原则同意保持目标公司业务及经营管理团队的稳定性,以实现上市公司及其全体股东利益的最大化。

交易对方保证目标公司核心经营管理人员(包括但不限于蓝水生、曾晓斌、杜潇潇、张利乾等,具体人员名单由目标公司提供并经上市公司认可)在目标公司的离职时间不得早于 2019 年 12 月 31 日,并与前述核心经营管理人员签订《劳动合同》。

交易对方承诺并保证,若前述核心经营管理人员在 2019 年 12 月 31 日前以任何

原因主动从目标公司离职，交易对方将按照下述公式计算的金额向上市公司承担补偿责任：

补偿金额=该核心经营管理人员离职上一年度的工资薪金收入×未完成履职年限×5。

交易对方保证目标公司与前述核心经营管理人员签订在任职期间和离职后两年内(以下合称“竞业限制期间”)不竞争的《竞业限制协议》。

在竞业限制期间，前述核心经营管理人员应严格按照相关法律、行政法规、行政规章及规范性文件的要求及诚实信用的原则，严格履行禁止同业竞争或竞业禁止的义务，不得通过任何形式自营或者为他人经营与目标公司不时从事的主营业务相同或相似的业务。

在竞业限制期间，如前述核心经营管理人员违反竞业限制义务，则其等因从事或开展该等业务所得的利润全部归上市公司所有，且应向目标公司支付竞业限制协议中所约定的违约金。

本次交易完成后，目标公司主要经营管理层应继续留在目标公司任职并尽可能创造最佳业绩，目标公司经营仍在目标公司董事会领导下运行，在不违反上市公司及目标公司各项内部规章制度和法律法规的前提下，上市公司不干预目标公司正常经营管理和决策，并承诺在业绩承诺期内对目标公司主要经营管理层不进行重大调整。

本次交易完成后，目标公司的财务总监由上市公司负责推荐，经目标公司董事会批准后聘任。目标公司应建立符合上市公司要求的财务制度，执行上市公司统一的财务内控制度。

业绩承诺期内，目标公司董事会由5名董事组成，其中上市公司有权委派3名董事，上市公司之外的目标公司其余股东有权合计委派2名董事。业绩承诺期满，上市公司有权决定是否对目标公司董事会成员进行改选。

本次交易完成后，作为上市公司的控股子公司，目标公司在股东权限范围内的重大经营、投资决策，应当按照上市公司相关规定，经过上市公司董事会或股东大会审议批准。

业绩承诺期内，目标公司董事会所有决议的作出均应以维护目标公司利益为前提，如下事项需经目标公司董事会二分之一以上董事通过决议后方可实施：

- (1) 批准和修改目标公司的年度经营计划；

- (2) 制定目标公司的年度财务预算方案；
- (3) 制定目标公司的年度奖金提取及分配方案；
- (4) 对目标公司经营业务方向进行重大调整；
- (5) 任免目标公司总经理，决定目标公司主要经营团体成员的工资及薪酬；
- (6) 审议批准在目标公司年度预算方案之外的借款事项，以及任何对外担保、质押、对外提供贷款事项；
- (7) 审议批准目标公司在最近一个会计年度内与目标公司股东、董事、高级管理人员及其关联方之间发生的累计金额超过 50 万元的关联交易；
- (8) 审议批准员工期权计划方案(包括但不限于授予的股份总数、行权价格、行权期限和行权条件等)；
- (9) 决定聘任或解聘目标公司的审计师事务所，变更目标公司的财务会计政策、资金管理政策和制度。

董事会在审议第(7)项事项时，涉及关联交易的董事不参与表决。

## 二、《业绩补偿与奖励协议》

2015 年 11 月 6 日，宝通科技与牛曼投资、蓝水生及易幻网络签署了《业绩补偿与奖励协议》。

根据《业绩补偿与奖励协议》，本次交易涉及的业绩补偿与奖励具体事宜如下：

### 1、关于目标公司未来业绩承诺及补偿

#### 1.1 业绩承诺

鉴于《购买资产协议书》对交易价格的约定且本次交易完成后目标公司原经营管理团队将相对独立地继续经营管理目标公司，故业绩承诺人向上市公司承诺：

业绩承诺期内，目标公司于 2016 年度、2017 年度、2018 年度经审计的归属于母公司股东的净利润分别不低于 15,500 万元、20,150 万元、26,195 万元（以下简称“承诺净利润”）。

承诺净利润不包括目标公司使用配套募集资金所产生的收益。

#### 1.2 低于承诺净利润的补偿安排

1.2.1 本次交易完成后，上市公司应当在业绩承诺期相应年度的年度报告中单独披露目标公司各年度实际实现的净利润与业绩承诺的差异情况，并由具有从事证券相关

业务资格的会计师事务所对此出具专项审核意见。如目标公司于业绩承诺期内实际实现的净利润未达到承诺净利润，则补偿义务人应向上市公司足额补偿，具体为首先以其在本次交易中取得的上市公司股份进行补偿，不足部分则以现金方式进行补偿。同时，补偿担保人对补偿义务人所应承担的补偿义务承担连带保证责任。

#### (1) 股份补偿

当年度需补偿的股份数量= $[(截至当期期末累积承诺净利润数 - 截至当期期末累积实现的归属于母公司股东的净利润数) \div 业绩承诺期内各年度承诺净利润数总和] \times 标的资产交易价格 \div 发行价格 - 已补偿股份数量$ 。

以上公式运用中，应遵循：

(a) 任何一年计算的补偿数额小于 0 时，按 0 取值，业绩承诺人已经补偿的股份不冲回；

(b) 如宝通科技在利润补偿期间实施送股、公积金转增股本的，上述公式的应补偿股份数量应调整为：按照上述公式计算确定的应补偿股份数量  $\times (1 + 转增或送股比例)$ ；

(c) 补偿义务人所需补偿的股份于交割日至补偿股份时期间内已获得的对应现金股利部分一并补偿给宝通科技；

(d) 依据上述公式计算的当年应补偿股份数量应精确至个位数，如果计算结果存在小数的，应当舍去小数取整数，对不足 1 股的剩余对价由补偿义务人以现金支付；

(e) 如按以上方式计算的当年应补偿股份数量大于牛曼投资届时持有的股份数量时，差额部分由牛曼投资以现金形式补偿。

#### (2) 现金补偿

业绩承诺期间的各年度，无论因何种原因，导致牛曼投资持有的上市公司股份不足以补偿上市公司的，则牛曼投资应就不足部分以现金方式对上市公司进行补偿，现金补偿金额的具体计算公式如下：

当年度需以现金补偿的金额= $[(截至当期期末累积承诺净利润数 - 截至当期期末累积实现的归属于母公司股东的净利润数) \div 业绩承诺期内各年度承诺净利润数总和] \times 标的资产交易价格 - 业绩承诺期内已补偿股份数 \times 本次发行价格 - 已补偿现金金额$ 。

计算的补偿现金数量小于 0 时，按 0 取值，已经补偿的现金不冲回。

### 1.2.2 减值测试及补偿

在业绩承诺期届满时，上市公司应对目标公司做减值测试，并由会计师事务所对该减值测试结果出具专项审核意见。如果业绩承诺期届满时标的资产的减值额 $>$ （业绩承诺期内已补偿股份数额 $\times$ 本次发行价格 $+$ 已补偿现金数额），则补偿义务人还需另行向上市公司补偿差额部分。标的资产的减值额为标的资产作价减去期末标的资产的评估值并扣除补偿期限内目标公司股东增资、减资、接受赠与以及利润分配对标的资产的影响。

需另行补偿的现金金额 $=$ （期末减值额 $-$ 业绩承诺期内已补偿股份数额 $\times$ 本次发行价格 $-$ 已补偿现金数额）

上市公司将于业绩承诺期限届满年年度报告(指 2018 年年度报告)披露后 30 个工作日内对目标公司进行减值测试，如触发减值补偿条件，补偿义务人应于减值测试报告正式出具后 30 个工作日内向上市公司进行补偿。

1.2.3 在任何情况下，因标的资产减值而发生的补偿、因目标公司实现的归属于母公司股东的净利润不足承诺净利润而发生的补偿之和不超过业绩承诺方在本次交易中获得的交易对价。

1.2.4 补偿担保人对补偿义务人于本协议项下承担的补偿义务承担连带保证责任。

## 2、补偿的实施

2.1 若补偿义务人根据本协议约定须向上市公司补偿股份的，在相应年度的年度报告披露后 10 个工作日内，由上市公司董事会根据本协议第 1.2 款约定计算确定补偿义务人应补偿股份数量，并书面通知补偿义务人。补偿义务人应协助上市公司通知登记结算公司，将补偿义务人应补偿的股份数量继续锁定，锁定期间，补偿义务人对该部分被锁定的股份放弃表决权及股利分配的权利，待 2018 年业绩承诺期满后，上市公司将以总价人民币 1 元的价格回购补偿义务人业绩承诺期内应补偿的全部股份数量并予以注销。补偿义务人在上市公司股东大会通过该等回购事项的决议后 30 日内，将其应补偿的全部股份划转至上市公司账户或上市公司董事会指定的账户，配合上市公司对该等股份进行注销。

2.2 若上述回购股份事宜无论因何种原因（包括但不限于上市公司董事会否决回购议案、股东大会否决回购议案等原因）而无法和/或难以实施的，补偿义务人将在接到上市公司书面通知后 30 日内将前款约定的应补偿的全部股份赠送给上市公司召开

股东大会的股权登记日登记在册的其他股东，该等其他股东按其持有股份数量占股权登记日扣除补偿义务人持有的股份数后上市公司的已发行数量的比例享有获赠股份。如届时法律法规或监管机关对补偿股份回购事宜另有规定或要求的，则应遵照执行。

2.3 补偿义务人应根据上市公司的要求，签署相关书面文件并配合上市公司办理本协议项下股份回购注销事宜，包括但不限于补偿义务人应协助上市公司通知登记结算公司等。

2.4 各方一致同意，依本协议第 1.2 款约定确定补偿义务人需对宝通科技进行现金补偿的，在相应年度的年度报告披露后 10 个工作日内，由上市公司董事会按本协议第 1.2 款的约定计算确定现金补偿金额，并书面通知补偿义务人。补偿义务人应在收到宝通科技出具的现金补偿书面通知之日起 10 个工作日内，将现金补偿款一次汇入宝通科技指定的银行账户。

2.5 补偿义务人若未能在约定期限之内履行相应补偿义务的，则其应当继续履行补偿义务并按每日万分之五向上市公司计付延迟补偿部分的利息。同时，上市公司有权要求补偿担保人对补偿义务人尚未完成的补偿义务承担连带保证责任。

### 3、超额业绩奖励

3.1 如目标公司于业绩承诺期内累计实际实现归属于母公司股东的净利润数超过累计承诺净利润数，则上市公司同意由目标公司按下列公式计算得出的超额业绩奖励额奖励给目标公司管理层：

超额业绩奖励额为 X，目标公司业绩承诺期累计实现的归属于母公司股东的净利润为 A，业绩承诺期累计承诺净利润为 B，上市公司持有目标公司股权比例为 C，则：超额业绩奖励额为： $X = (A - B) \times C \times 30\%$ ；

3.2 目标公司应在补偿义务人与上市公司就本协议约定的各项业绩补偿(如有)均实施完毕后 20 个工作日内，将超额业绩奖励总额扣除目标公司应代扣代缴的相关个人所得税后的余额(如有)以现金方式支付给目标公司管理层(目标公司管理层之间就奖金的分配比例由上市公司及蓝水生共同协商确定)。

但如目标公司管理层违反《购买资产协议书》约定的其各自在目标公司的任职要求及最低任职期限的要求而从目标公司离职的，则该目标公司管理层不享有超额业绩奖励。

### 三、募集配套资金

#### （一）发行股份的种类和面值

本次发行的股票为境内上市的人民币普通股（A股），每股面值人民币1.00元。

#### （二）发行方式及发行对象

公司拟通过询价的方式，向不超过五名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，发行对象以现金方式认购公司非公开发行的股份。

#### （三）发行股份的定价基准日、定价依据和发行价格

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为该等股份的发行期首日。本次募集配套资金的发行价格，按照以下方式之一进行询价确定：

（1）不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；

（2）低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

最终发行价格将在公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问协商确定。

在发行期首日至发行前的期间，公司如有派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次募集配套资金的发行价格进行相应调整。

#### （四）发行数量

本次交易中募集配套资金的总额不超过60,000.00万元，最终发行数量将根据发行价格确定。

#### （五）募集资金用途

本次募集配套资金的用途为支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用。

#### （六）发行股份的锁定期

（1）发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行股份

自发行结束之日起可上市交易；

(2) 发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

#### (七) 上市公司滚存未分配利润安排

本次交易完成后，本次发行前的上市公司滚存未分配利润，由发行后的新老股东按照发行后的持股比例共享。



## 第八章 交易的合规性分析

### 一、本次交易符合《重组办法》第十一条的要求

(一) 符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定

#### 1、本次交易符合国家产业政策

本次拟购买的标的资产为易幻网络 66.6578% 股权。易幻网络主要从事移动网络游戏的海外发行和运营服务,属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务(I64)”。

互联网产业属于国家鼓励发展的战略性、先导性产业,国务院及国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、国家税务总局、国家广电总局等有关部门颁布了鼓励相关产业发展的一系列优惠政策,为行业发展建立了良好的政策环境。根据国家发改委发布的产业结构调整指导目录(2011年本)(修正),交易标的所从事的互联网和移动服务属于产业指导目录中鼓励类项目。

因此,本次交易方案符合国家产业政策。

#### 2、本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定

本次重组拟购买资产不属于重污染、高危险行业。目标公司经营符合环保要求,严格按照国家及地方的有关环保标准和规定执行,重视并推进环境保护、节能降耗等工作。

因此,本次交易方案符合国家环境保护的相关法律和行政法规的规定。

#### 3、本次交易符合土地管理的法律和行政法规的规定

目标公司未拥有土地使用权,不涉及相关土地管理问题。

#### 4、本次交易不存在反垄断事项

根据《中华人民共和国反垄断法》的规定,上市公司本次发行股份及支付现金购买资产的行为,不构成行业垄断行为。

## （二）本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件

根据《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2014年修订）》等的规定，上市公司股权分布发生变化不再具备上市条件是指“社会公众持有的股份连续二十个交易日低于公司股份总数的25%；公司股本总额超过四亿元的，社会公众持股的比例连续二十个交易日低于公司股份总数的10%。社会公众不包括：（1）持有上市公司10%以上股份的股东及其一致行动人；（2）上市公司的董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员，上市公司董事、监事、高级管理人员直接或者间接控制的法人或者其他组织”。

根据本次交易易幻网络的评估值及股东的持股比例测算，本次重大资产重组完成后，上市公司社会公众股东持股比例满足高于25%的最低比例要求，本次交易不会导致上市公司不符合深交所股票上市条件的情况。

本次重大资产重组符合《重组办法》第十一条第（二）项的规定。

## （三）本次交易的资产定价公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形

本次交易已聘请中企华对标的资产进行评估，中企华及其评估人员与目标公司、宝通科技以及各交易对方均没有现实的及预期的利益或冲突，具有充分的独立性，其出具的评估报告符合客观、公正、独立、科学的原则。上市公司董事会及独立董事发表明确意见，认为本次评估假设前提和评估结论合理，评估方法选取得当，收益法定价原则符合公允的市场原则，标的资产的定价合理、公允。

本次交易的交易价格将由交易各方根据具有证券期货相关业务资格的资产评估机构确认的评估结果协商确定，标的资产定价原则公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。

## （四）本次交易涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法

根据交易对方提供的承诺及工商等相关资料，标的资产股权权属清晰、完整，未设置抵押、质押、权利担保或其它受限制的情形。

各交易对方均出具《承诺函》，确认其所持有目标公司的股权所有权完整，依法拥有有效的占有、使用、收益及处分权；持有的目标公司股权权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上

述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序，股权过户或则转移不存在法律障碍。本次交易仅涉及股权转让事宜，目标公司对外的债权债务不会因本次交易产生变化。因此，本次交易不涉及债权债务处理事宜。

综上所述，本次交易所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，本次交易不涉及债权债务处理问题。

#### **（五）本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形**

本次交易完成后，宝通科技将在现有业务的基础上，增加移动游戏海外发行、运营业务，进一步拓展公司的业务范围，实现跨越式多元化发展，逐步实现“现代工业服务+医疗大健康+移动互联网”的三大板块业务发展规划。

此外，根据《利润补偿协议》，承诺方承诺易幻网络在盈利承诺期内各年度的净利润数不低于承诺净利润数，否则承诺方应按照本协议约定对公司予以补偿。本次交易完成后，上市公司的整体经营状况将有所改善，有利于保护全体股东特别是中小股东的利益，实现股东利益最大化。

综上所述，本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形。

#### **（六）本次交易有利于上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性相关规定**

本次交易前，上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与控股股东、实际控制人及其关联人保持独立，信息披露及时，运行规范，未因违反独立性原则而受到中国证监会、中国证监会江苏证监局或深交所的处罚。本次交易完成后，上市公司将继续在业务、资产、财务、人员、机构等方面独立于其控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

#### **（七）本次交易有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构**

本次交易前，上市公司已按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律、法规及中国证监会、深交所的相关规定，在《公司章程》的框架下，设立了股东

大会、董事会、监事会等组织机构并制定相应的议事规则，并建立了完善的内部控制制度，从制度上保证股东大会、董事会和监事会的规范运作和依法行使职权。

本次交易完成后，上市公司将继续依据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律法规的要求，规范本次交易后的业务运作及法人治理要求及完善公司治理结构。

综上所述，本次交易符合《重组管理办法》第十条的有关规定。

## **二、本次交易符合《重组办法》第四十三条要求的规定**

### **（一）本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善财务状况和增强持续盈利能力**

本次交易完成后，目标公司将成为上市公司的控股子公司，纳入合并报表范围。交易对方基于目标公司目前的经营能力和未来的发展前景，对目标公司未来数年具有较高的利润承诺，目标公司纳入上市公司后将进一步提高上市公司的盈利能力。

此外，标的资产具有广阔的发展前景及较强的盈利能力，本次交易将进一步优化上市公司业务结构，为上市公司培育新的业绩增长点，有利于上市公司与目标公司协同发展。随着客户、技术和服务等各方面整合的逐渐深入，本次交易将有效拓展上市公司的各方资源，提升公司的利润规模。

因此，本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况、增强持续盈利能力。

### **（二）本次交易有利于上市公司规范和减少关联交易和避免同业竞争，有利于上市公司保持独立性**

本次交易完成前，上市公司与其控股股东、实际控制人及其控制的关联方之间不存在同业竞争情况。本次交易不会增加上市公司与其控股股东、实际控制人及其关联方之间的关联交易，符合上市公司及全体股东的利益。

本次交易前后，公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面均已独立于控股股东及实际控制人控制的其他企业，具有独立完整的机构和人员。因此，本次交易有利于公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

### （三）上市公司最近一年财务会计报告被注册会计师出具无保留意见审计报告

上市公司 2014 年度的财务会计报告已经天衡会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了标准无保留意见的审计报告，符合本条款的规定。

### （四）上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形

报告期内，上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形，符合本条款的规定。

### （五）上市公司发行股份所购买的资产，应当为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续

截至本报告签署之日，本次交易的交易对方所持有的目标公司股权权属清晰，转让不存在障碍，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续。

交易对方已对其持有的目标公司股权不存在质押、抵押、其他担保或第三方权益或限制情形，也不存在法院或其他有权机关冻结、查封、拍卖其持有等情形作出承诺。

因此，上市公司本次发行股份所购买的资产，为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续。

### （六）上市公司为促进行业的整合、转型升级，在其控制权不发生变更的情况下，可以向控股股东、实际控制人或者其控制的关联人之外的特定对象发行股份购买资产

截至 2015 年 7 月 31 日，上市公司的总股本为 300,000,000 股，按照本次交易方案，公司拟发行普通股 67,370,532 股用于购买资产，如不考虑募集配套资金对上市公司股本的影响，则本次交易完成前后上市公司股本结构变化情况如下：

本次交易完成前后，公司股本结构变化如下：

股东名称	交易前持股数（股）	比例（%）	交易后持股数（股）	比例（%）
包志方	90,220,952	30.07	90,220,952	24.56
其他股东	209,779,048	69.93	209,779,048	57.10
<b>小计</b>	<b>300,000,000</b>	<b>100.00</b>	<b>300,000,000</b>	<b>81.66</b>
<b>易幻网络交易方</b>				
牛曼投资			67,370,532	18.34
<b>小计</b>			<b>67,370,532</b>	<b>18.34</b>
<b>合计</b>	<b>300,000,000</b>	<b>100.00</b>	<b>367,370,532</b>	<b>100.00</b>

如考虑募集配套资金的影响,假设本次配套募集资金发行价格分别按照 15 元/股、20 元/股、25 元/股模拟计算募集配套资金发行数量,则本次交易完成前后上市公司股本结构变化情况如下:

股东名称	交易前持股数(万股)	比例 (%)	交易后持股数(万股) (15元/股)	比例 (%)	交易后持股数(万股) (20元/股)	比例 (%)	交易后持股数(万股) (25元/股)	比例 (%)
包志方	9,022.10	30.07	9,022.10	22.15	9,022.10	22.70	9,022.10	23.05
其他股东	20,977.90	69.93	20,977.90	51.50	20,977.90	52.79	20,977.90	53.60
小计	30,000.00	100.00	30,000.00	73.64	30,000.00	75.50	30,000.00	76.65
交易对方								
牛曼投资	-	-	6,737.05	16.54	6,737.05	16.95	6,737.05	17.21
小计	-	-	6,737.05	16.54	6,737.05	16.95	6,737.05	17.21
配套融资方(注)	-	-	4,000.00	9.82	3,000.00	7.55	2,400.00	6.13
合计	30,000.00	100.00	40,737.05	100.00	39,737.05	100.00	39,137.05	100.00
前两大股东持股比例差异	-		5.61		5.75		5.84	
控制权是否变更	-		否		否		否	

注:从左到右分别以 15 元/股、20 元/股、25 元/股向特定对象发行股份募集配套资金,且不考虑大股东增持。

由上表可见,本次配套募集资金分别按照 15 元/股、20 元/股、25 元/股的价格发行后,第一大股东包志方与第二大股东牛曼投资的股权比例差异仍超过 5%,因此本次交易完成后,包志方仍为上市公司第一大股东和实际控制人,本次交易不会导致上市公司实际控制人发生变化,根据《重组管理办法》第十三条的规定,本次交易不构成借壳上市。

本次交易完成后,宝通科技将在现有业务的基础上,增加移动网络游戏海外发行、运营业务,进一步拓展公司的业务范围,实现跨越式多元化发展,逐步实现“现代工业服务+医疗大健康+移动互联网”的三大板块业务发展规划。此外,随着公司积极开拓输送系统服务总包服务向海外发展,通过与易幻网络所从事的海外移动互联网业务合作,并积极探索线上线下的合作模式,能够有效发挥协同效应,促进宝通科技现有业务的海外拓展。

为支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用,上市公司拟通过向不超过 5 名投资者非公开发行股份募集配套资金,本次募集配套资金总额不

超过 60,000.00 万元，其中 33,285.00 万元用于支付本次交易的现金对价，26,715.00 万元用于补充上市公司流动资金及支付中介费用。募集配套资金用于补充公司流动资金的比例不超过 44.525%。

因此，本次交易完成后上市公司的控制权不会发生变更，有利于增强公司的盈利能力。

### 三、本次交易符合《重组办法》第四十四条及其适用意见要求的说明

根据《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第 12 号》规定：上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金比例不超过拟购买资产交易价格 100%的，一并由并购重组审核委员会予以审核；超过 100%的，一并由发行审核委员会予以审核。

证监会于 2015 年 4 月 24 日发布的《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金用途等问题与解答》明确了：“募集配套资金的用途应当符合《上市公司证券发行管理办法》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相关规定。考虑到并购重组的特殊性，募集配套资金还可用于：支付本次并购交易中的现金对价；支付本次并购交易税费、人员安置费用等并购整合费用；标的资产在建项目建设等。募集配套资金用于补充公司流动资金的比例不超过募集配套资金的 50%；并购重组方案构成借壳上市的，比例不超过 30%。”

本次募集配套资金总额不超过 60,000.00 万元，占本次交易拟购买资产交易总价的 47.75%。其中补充上市公司流动资金及支付中介费用金额为 26,715.00 万元，占比为 44.525%。募集配套资金用于补充公司流动资金的比例不超过募集配套资金的 44.525%，不超过 50%。

因此，宝通科技本次募集配套资金方案符合《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第 12 号》相关规定，并将提交并购重组审核委员会审核。

#### 四、上市公司不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形

宝通科技不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的情形：

- 1、本次交易申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；
- 2、不存在公司的权益被控股股东或实际控制人严重损害且尚未消除的情形；
- 3、不存在公司及其附属公司违规对外提供担保且尚未解除的情形；
- 4、不存在现任董事、高级管理人员最近三十六个月内受到过中国证监会的行政处罚，或者最近十二个月内受到过证券交易所公开谴责的情形；
- 5、不存在上市公司或其现任董事、高级管理人员因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形；
- 6、不存在最近一年及一期财务报表被注册会计师出具保留意见、否定意见或无法表示意见的审计报告；
- 7、不存在严重损害投资者合法权益和社会公共利益的其他情形。

因此，本次交易不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形。

#### 五、独立财务顾问和法律顾问对本次交易是否符合《重组办法》的规定的意见

独立财务顾问认为，本次交易符合《公司法》、《证券法》、《重组办法》、《若干规定》等相关法律、法规及规范性文件的规定。

法律顾问认为，本次交易符合《公司法》、《证券法》和《重组管理办法》等法律、法规及规范性文件规定的实质条件；本次交易的主体均具有相应的资格；本次交易标的资产权属清晰，标的资产转移不存在法律障碍；本次交易涉及的相关协议内容不存在违反相关法律、法规规定的情形，该等协议经签订且生效条件具备后对协议各方均具有约束力；本次交易涉及的有关事项在现阶段已经履行了能够履行的全部必要的手续，本次交易在获得中国证监会核准后即可实施。



## 第九章 管理层讨论与分析

### 一、本次交易前，上市公司的财务状况和经营成果

#### (一) 上市公司财务状况分析

##### 1、资产结构分析

单位：万元，%

项 目	2015.7.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	24,451.78	24.51	20,584.40	20.84	22,308.07	22.34
应收票据	5,888.39	5.90	10,028.86	10.15	9,319.63	9.33
应收账款	23,796.44	23.86	25,064.99	25.38	25,395.45	25.43
预付款项	883.50	0.89	876.48	0.89	879.56	0.88
应收利息	62.74	0.06	17.92	0.02	33.26	0.03
其他应收款	1,131.21	1.13	736.22	0.75	694.50	0.70
存货	4,967.27	4.98	6,297.83	6.38	5,961.26	5.97
其他流动资产	90.22	0.09	70.16	0.07	-	-
<b>流动资产合计</b>	<b>61,271.56</b>	<b>61.42</b>	<b>63,676.86</b>	<b>64.48</b>	<b>64,591.72</b>	<b>64.68</b>
长期股权投资	3,000.00	3.01	-	-	-	-
固定资产	30,457.27	30.53	31,264.84	31.66	32,376.84	32.42
在建工程	724.19	0.73	883.24	0.89	89.88	0.09
无形资产	2,537.96	2.54	2,572.58	2.60	2,470.06	2.47
商誉	1,424.94	1.43	-	-	-	-
长期待摊费用	-	-	-	-	2.58	0.00
递延所得税资产	337.20	0.34	360.42	0.36	338.56	0.34
<b>非流动资产合计</b>	<b>38,481.56</b>	<b>38.58</b>	<b>35,081.08</b>	<b>35.52</b>	<b>35,277.92</b>	<b>35.32</b>
<b>资产总计</b>	<b>99,753.12</b>	<b>100.00</b>	<b>98,757.95</b>	<b>100.00</b>	<b>99,869.64</b>	<b>100.00</b>

最近两年及一期末，上市公司资产总额分别为 99,869.64 万元、98,757.95 万元和 99,753.12 万元，基本保持稳定。

最近两年及一期末，上市公司流动资产占总资产的比例分别为 64.68%、64.48% 和 61.42%，占比较高且较为稳定；非流动资产占总资产的比例分别为 35.32%、35.52% 和 38.58%。其中，货币资金分别为 22,308.07 万元、20,584.40 万元和 24,451.78 万元，占总资产的比例分别为 22.34%、20.84% 和 24.51%；应收账款分别为 25,395.45 万元、25,064.99 万元和 23,796.44 万元，占总资产的比例分别为 25.43%、25.38% 和 23.86%；固定资产分别为 32,376.84 万元、31,264.84 万元和 30,457.27 万元，占总资产的比例分

别为 32.42%、31.66%和 30.53%；上述三项资产构成了上市公司资产的主要部分。上市公司资产结构稳定。

## 2、负债结构分析

单位：万元，%

项 目	2015.7.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
应付票据	4,219.43	39.36	6,321.01	39.12	5,987.25	29.38
应付账款	4,715.54	43.98	8,012.46	49.59	9,369.44	45.98
预收款项	485.90	4.53	180.45	1.12	115.99	0.57
应付职工薪酬	34.28	0.32	181.19	1.12	231.29	1.14
应交税费	384.21	3.58	560.29	3.47	3,520.31	17.28
其他应付款	47.93	0.45	75.14	0.47	306.02	1.50
一年内到期的非流动负债	200.00	1.87	200.00	1.24	-	-
<b>流动负债合计</b>	<b>10,087.29</b>	<b>94.09</b>	<b>15,530.54</b>	<b>96.12</b>	<b>19,530.29</b>	<b>95.85</b>
长期应付款	-	-	-	-	200.00	0.98
递延收益	633.63	5.91	626.51	3.88	646.50	3.17
<b>非流动负债合计</b>	<b>633.63</b>	<b>5.91</b>	<b>626.51</b>	<b>3.88</b>	<b>846.50</b>	<b>4.15</b>
<b>负债合计</b>	<b>10,720.92</b>	<b>100.00</b>	<b>16,157.06</b>	<b>100.00</b>	<b>20,376.79</b>	<b>100.00</b>

最近两年及一期末，公司负债总额分别为 20,376.79 万元、16,157.06 万元和 10,720.92 万元，逐年下降，下降比例分别为 20.71%和 33.65%，主要是由于 2013 年 12 月补提以前年度的企业所得税 26,786,362.39 元，该笔所得税在 2014 年 1 月份已缴纳以及应付项目及设备款项逐年减少所致。

最近两年及一期末，公司负债主要为流动负债，分别占总负债的 95.85%、96.12%和 94.09%。其中，应付票据分别为 5,987.25 万元、6,321.01 万元和 4,219.43 万元，占总资产的比例分别为 29.38%、39.12%和 39.36%；应付账款分别为 9,369.44 万元、8,012.46 万元和 4,715.54 万元，占总资产的比例分别为 45.98%、49.59%和 43.98%；上述两项负债构成了上市公司负债的主要部分。

## 3、偿债能力分析

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31
资产负债率（%）	10.75	16.36	20.40
流动比率	6.07	4.10	3.27
速动比率	5.49	3.63	2.93

最近两年及一期末，上市公司资产负债率较低，且呈逐年下降趋势。流动比率和

速动比率较高，且呈上升趋势，主要系上市公司负债逐年降低所致，公司偿债风险较低。

## （二）上市公司经营成果分析

### 1、利润构成分析

单位：万元

项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
<b>一、营业总收入</b>	27,390.25	50,245.06	56,100.90
其中：营业收入	27,390.25	50,245.06	56,100.90
<b>二、营业总成本</b>	22,228.09	41,967.57	44,434.59
其中：营业成本	18,139.36	35,331.09	37,822.84
营业税金及附加	216.87	324.11	261.22
销售费用	1,960.13	2,575.79	2,533.92
管理费用	2,263.23	4,106.54	3,845.35
财务费用	-200.10	-538.74	-399.92
资产减值损失	-151.40	168.78	371.17
<b>三、营业利润（损失以“-”号填列）</b>	5,162.16	8,277.49	11,666.31
加：营业外收入	298.02	452.34	3,145.82
减：营业外支出	35.01	48.18	81.76
<b>四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）</b>	5,425.17	8,681.65	14,730.37
减：所得税费用	898.80	1,321.94	4,515.75
<b>五、净利润（净亏损以“-”号填列）</b>	4,526.37	7,359.71	10,214.62
归属于母公司股东的净利润	4,407.48	7,358.12	10,214.62
少数股东损益	118.89	1.59	-

最近两年及一期，上市公司实现营业收入 56,100.90 万元、50,245.06 万元和 27,390.25 万元，实现归属于母公司股东的净利润 10,214.62 万元、7,358.12 万元和 4,407.48 万元。2014 年度上市公司营业收入同比下降 10.44%，主要是因为：（1）2014 年主要原材料橡胶价格跌幅较大，因成本下降引起的产品单位售价下跌了 11.01%，（2）公司下游煤矿、港口等行业客户因经济不景气造成项目进度延期，给公司的销售业绩的增长带来影响。2015 年 1-7 月，上市公司营业收入 27,390.25 万元，较上年同期略有上涨，业务收入的变化主要是产品销售结构有所变动，其中钢丝绳输送带实现销售收入实现了较大幅度的增长。公司营业利润的变动与营业收入变动情况基本一致。此外，因 2013 年上市公司取得世纪导航投资有限公司补偿款 2,678.64 万元，造成 2014 年营业外收入大幅下降。

## 2、盈利能力分析

单位：%

项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
销售毛利率（%）	33.77	29.68	32.58
销售净利率（%）	16.09	14.64	18.21

最近两年及一期，上市公司销售毛利率分别为 32.58%、29.68%和 33.77%，销售净利率分别为 18.21%、14.64%和 16.09%。2014 年，受产品单位售价下跌和宏观经济不景气等因素的影响，销售毛利率和销售净利率均较 2013 年有所下降。2015 年 1-7 月随着上市公司产品结构的调整而有所回升。

## 二、交易标的所处行业特点和经营情况

### （一）易幻网络所属行业的基本情况

易幻网络收入和利润主要来源于移动网络游戏的海外发行和运营服务，根据中国证监会公布的《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》，属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务（I64）”。

#### 1、行业监管体制

##### （1）行业主管部门

互联网行业采取联合监管模式，国家互联网信息办公室负责总体协调，电信及电信增值业务主管部门为工业与信息化部，国家新闻出版广电总局、文化部等相关部门在各自职责范围内对互联网行业实施监督管理。

##### ①国家互联网信息办公室

国家互联网信息办公室是互联网行业监管的总体管理和协调部门，其主要职责包括：落实互联网信息传播方针政策和推动互联网信息传播法制建设，指导、协调、督促有关部门加强互联网信息内容管理，负责网络新闻业务及其他相关业务的审批和日常监管，指导有关部门做好网络游戏、网络视听、网络出版等网络文化领域业务布局规划，在职责范围内指导各地互联网有关部门开展工作等。

##### ②工业与信息化部

工业和信息化部是互联网行业的核心监管部门。该部门内设 24 个职能机构，其中政策法规司、产业政策司和规划司主要负责制订行业的产业政策、产业标准、产业规划，对行业的发展方向进行宏观调控，总体把握互联网服务内容。通信发展司负责

协调公用通信网、互联网、专用通信网的建设，促进网络资源共享；拟订网络技术发展政策；负责重要通信设施建设管理；监督管理通信建设市场；会同有关方面拟订电信业务资费政策和标准并监督实施。

### ③国家新闻出版广电总局

国家广播电影电视总局对互联网行业实施内容监管和行政许可管理，负责对互联网出版活动和开办手机书刊、手机文学业务进行审批和监管等。

### ④文化部

文化部对互联网行业实施内容监管和行政许可管理：负责拟订文化市场发展规划，指导文化市场综合执法工作；负责文艺类产品网上传播的前置审批工作，负责对网吧等上网服务营业场所实行经营许可证管理，对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展。

### ⑤行业协会

中国互联网协会以及各地互联网协会是行业的自律性组织，主要作用是组织制定行约、行规，维护行业整体利益，实现行业自律；提高我国互联网技术的应用水平和服务质量，保障国家利益和用户利益；普及网络知识，引导用户健康上网；参与国际交流和有关技术标准的研究；促进我国互联网产业的发展，发挥互联网对我国社会、经济、文化发展和社会主义精神文明建设的积极推动作用。

### ⑥其他

除上述监管部门以外，互联网还涉及其他部门的监管，如：国家工商总局管网络广告、文化综合执法部门负责具体执法等。

## （2）行业监管政策

移动网络游戏行业涉及的主要法律法规如下：

法律法规名称	主要内容
《中华人民共和国电信条例》 [2000年9月25日、2000年国务院令 第291号]	规定国家对电信业务经营按照电信业务分类，实行许可制度；规定了基础电信业务和增值电信业务的经营资质
《互联网信息服务管理办法》 [2000年9月25日、国务院令 第292号]	规范互联网信息服务相关主体和行为；国家对经营性互联网信息服务实行许可制度；对非经营性互联网信息服务实行备案制度

法律法规名称	主要内容
《中国互联网域名管理办法》 [2004年11月5日、信息产业部令第30号]	规范中国互联网络域名系统管理,保障中国互联网络域名系统安全、可靠地运行;对域名管理、域名注册、域名争议进行了明确规定
《电信服务规范》[2005年3月13日、信息产业部令第36号]	保证电信服务和监管工作的系统化和规范化,提高电信服务的质量,维护电信用户的合法权利,是电信行业对社会公开的最低承诺
《信息网络传播权保护条例》 [2006年7月1日、国务院令 第468号]	保护著作权人、表演者、录音录像制作者的信息网络传播权,对各种侵权行为进行定义和规范
《电信业务经营许可管理办法》 [2009年3月1日、工业和信息化部令第5号]	规定经营电信业务,应当依法取得电信管理机构颁发的经营许可证,对经营许可证的申请、审批、使用、变更和注销及监督检查进行了明确规定
《通信网络安全防护管理办法》 [2010年1月21日、工业和信息化部令第11号]	规定工业和信息化部负责全国通信网络安全防护工作的统一指导、协调和检查,组织建立健全通信网络安全防护体系,制定通信行业相关标准
《全国人民代表大会常务委员会关于加强网络信息保护的 决定》[2012年12月28日]	规定收集、使用公民个人电子信息,应当遵循合法、正当、必要的原则,明示收集、使用信息的目的、方式和范围,并经被收集者同意,不得违反法律、法规的规定和双方的约定
《互联网文化管理暂行规定》 (文化部令第51号)	规范经营性互联网文化活动的单位的审批,核发《网络文化经营许可证》;规范非经营性互联网文化活动的单位的备案
《网络游戏管理暂行办法》 (文化部令第49号)	从事网络游戏的经营单位须取得网络文化经营许可证并通过文化行政部门审核与社会公告,其产品不得含有法律、行政法规和国家规定禁止的内容并须通过内容审查;网络游戏经营单位的经营 活动应遵守该法的相关规定
《文化部关于贯彻实施<网络游戏管理暂行办法>的通知》	进一步明确管理对象,严格规范主体审批;加强进口网络游戏内容审查;规范国产网络游戏备案;有序推进实名注册制度,网络游戏运营企业要建立和完善有效的实名注册系统;规范网络游戏授权与转授权行为;推行《网络游戏服务格式化协议必备条款》;加强网络游戏虚拟货币交易服务管理,网络游戏虚拟货币交易服务企业不得为未经文化部审查或备案的网络游戏、无网络游戏运营资质的企业运营的网络游戏和中华人民共和国境外运营的网络游戏提供交易服务
《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释,进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》(新出联[2009]13号)	规定将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为,必须严格按照国家法规履行前置审批,禁止外商以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务,变相控制和参与网络游戏运营业务

法律法规名称	主要内容
《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署<“三定”规定>中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》（中央编办发[2009]35号）	文化部是网络游戏的主管部门。在文化部的统一管理下，新闻出版总署负责“网络游戏的网上出版前置审批”。“网络游戏的网上出版”是指网络游戏的出版物，“前置审批”是指在经工业和信息化部许可通过互联网向上网用户提供服务之前由新闻出版总署对网络游戏出版物进行审批。一旦上网，完全由文化部管理。对经新闻出版总署前置审批过的网络游戏，文化部应允许上网，不再重复审查，并在管理中严格按新闻出版总署前置审批的内容管理；网络游戏出版物未经新闻出版总署前置审批擅自上网的，由文化部负责指导文化市场执法队伍进行查处，新闻出版总署不直接对上网的网络游戏进行处理
《关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》（新出厅字[2009]266号）	规范网络游戏出版服务的前置审批。新闻出版总署负责“对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批”，“负责对出版境外著作权人授权的互联网游戏作品进行审批”
《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）	从事“网络游戏虚拟货币发行服务”和“网络游戏虚拟货币交易服务”业务的企业，须符合设立经营性互联网文化单位的有关条件，向企业所在地省级文化行政部门提出申请，省级文化行政部门初审后报文化部审批。同一企业不得同时经营以上两项业务
《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	提出了建立网络游戏经营单位自我约束机制，完善网络游戏内容监管制度和强化网络游戏社会监督与行业自律的一些措施。
《中国游戏行业自律公约》	涉及游戏开发、运营、培训等多个游戏领域，游戏行业应规范经营行为，加强行业自律，加强社会责任感，本着向社会负责、向广大消费者负责任的态度，端正思想，守法经营。

## 2、行业发展现状

### （1）中国移动网络游戏行业发展现状

2014年移动游戏市场份额为24.9%，首超页游的19%，艾瑞咨询根据数据分析认为，未来两年内，中国将超过日本，成为全球第一大手游市场。同时，移动游戏将保持30%左右的年复合增长率，远高于页游和端游的增速。而整个市场将在2018年出现拐点，移动游戏的市场份额将首次超过端游，成为最大的细分市场。

#### 2011-2018年中国网络游戏市场规模

#### 2011-2018年中国网络游戏市场规模结构



数据来源：艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告》

2014 年中国移动游戏市场规模达到 276 亿，同比增长率达 86%。人口红利依然是促进移动游戏市场高速发展的核心动力，未来随着用户增长放缓，中国移动游戏市场的增长率也将同步下降。由于手游的从业者大多是从端游和页游转型过来的，有大量的游戏运营经验，因此艾瑞分析认为，2013-14 年的渠道之战后，运营将是各家企业的另一个主战场，通过运营深度挖掘用户的消费能力，拉高产品生命周期是保证整个市场继续增长的关键点。

**2011-2018 年中国移动游戏市场规模**



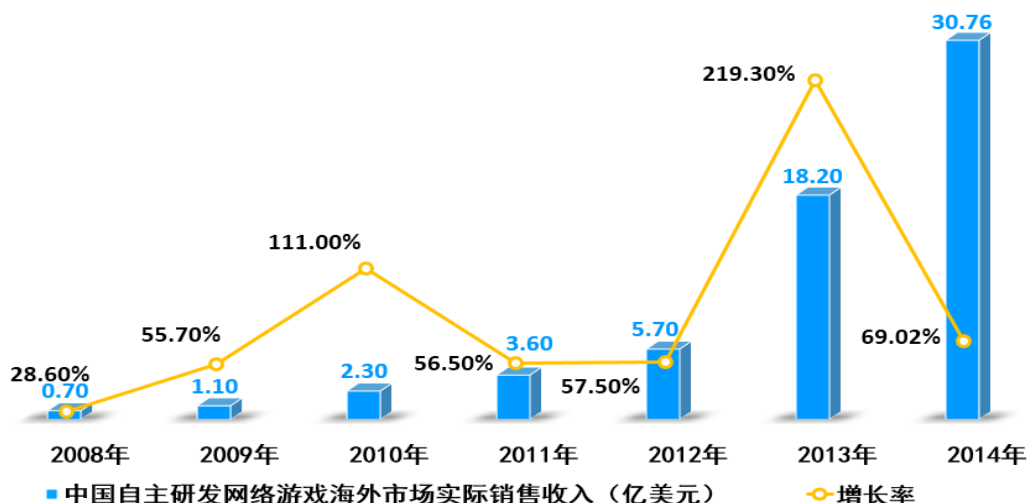
数据来源：艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告》

(2) 中国自主研发网络游戏海外市场状况

2014年，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达到30.76亿美元，比2013年增长了69.02%。

**中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入情况**

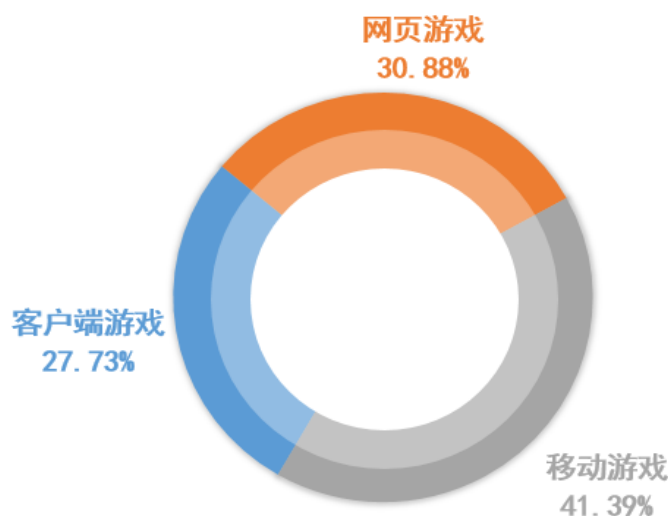




数据来源：CNG 中新游戏研究（伽马数据）《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》

在 2014 年中国出口海外的网络游戏产品中，客户端类游戏数量占总出口网络游戏数量的 27.73%；网页类游戏数量占总出口网络游戏数量的 30.88%；移动类游戏数量占总出口网络游戏数量的 41.39%。

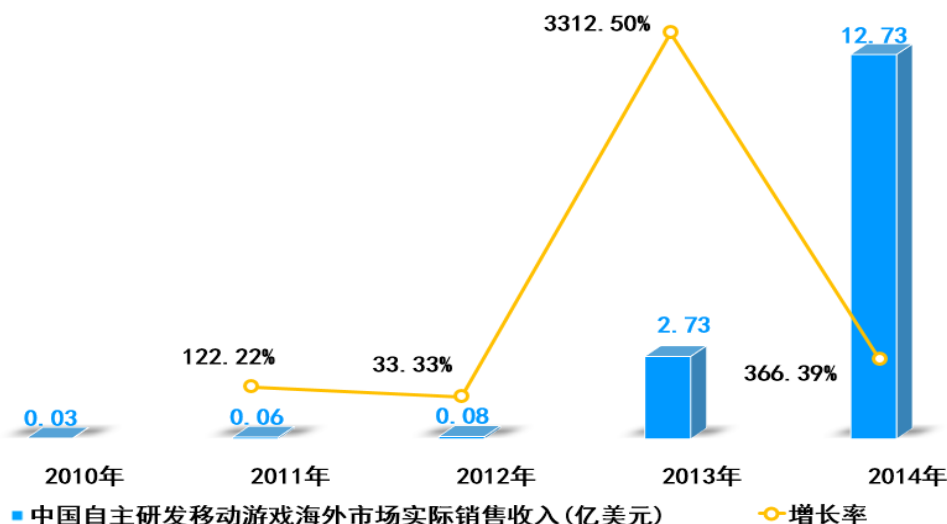
中国自主研发网络游戏出口产品类型构成比例



数据来源：CNG 中新游戏研究（伽马数据）《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》

2014 年，中国自主研发移动游戏海外市场实际销售收入达到 12.73 亿美元，同比增长 366.39%。

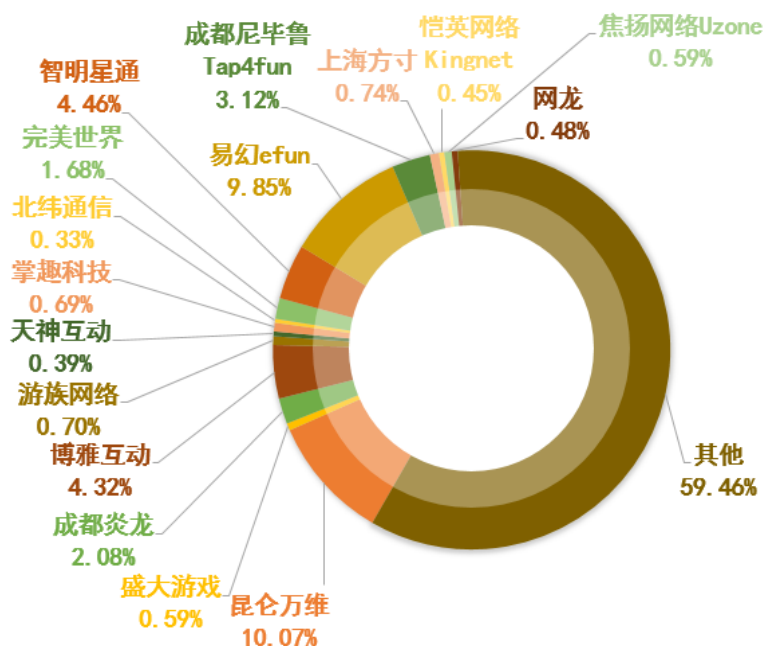
中国自主研发移动游戏海外市场实际销售收入情况



数据来源：CNG 中新游戏研究（伽马数据）《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》

2014 年，在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，昆仑万维的份额约达到 10.07%，位居第一。易幻网络约达到 9.85%，位列第二。智明星通份额约达到 4.46%，位列第三。

2014 年中国本土原创移动游戏海外市场收入份额



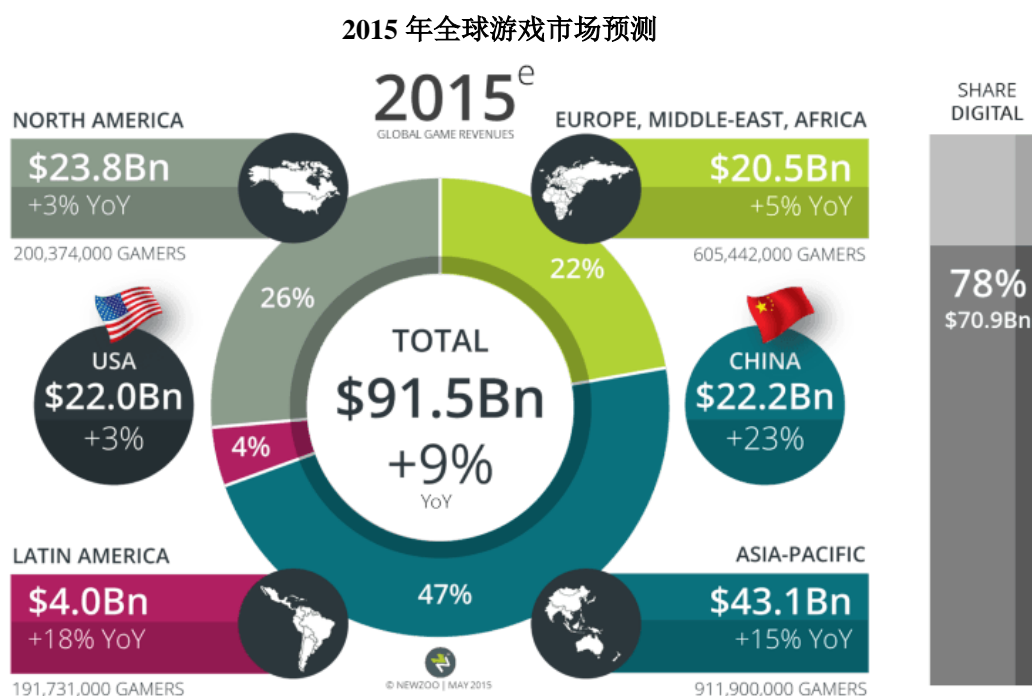
数据来源：CNG 中新游戏研究（伽马数据）《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》

### 3、行业发展趋势

#### (1) 全球游戏市场发展趋势

根据 Newzoo 发布的《2015 全球游戏市场报告》数据显示，到 2018 年时，全球游戏市场收入将会达到 1,133 亿美元，以 2014 年为基数的复合年增长率为 7.9 个百分点。预计到 2018 年中国游戏市场总值将达到 328 亿美元，美国为 241 亿美元，中国和美国在 2018 年的整个全球游戏市场上将会占据半壁江山。

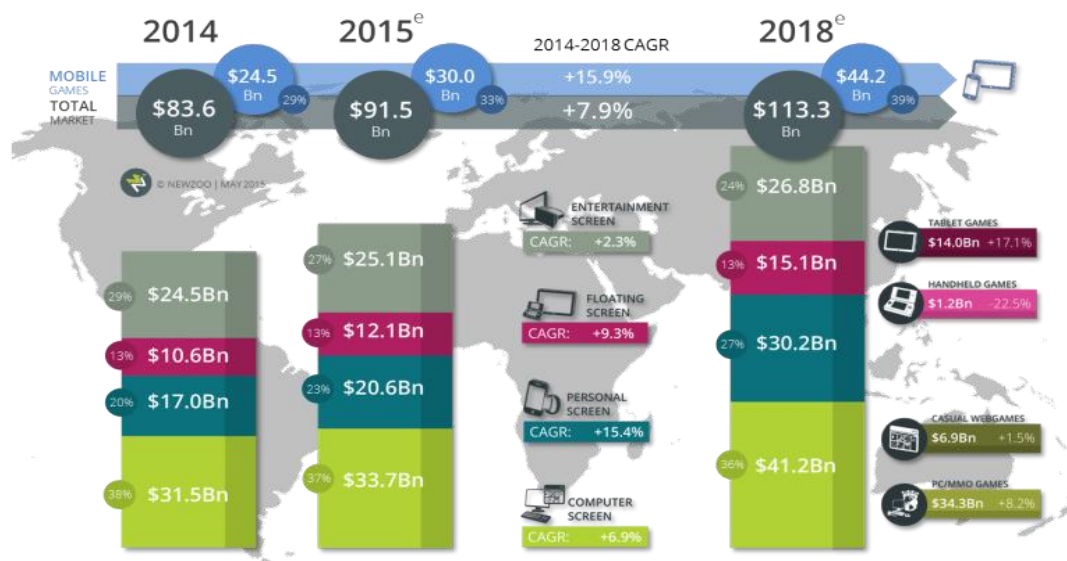
如下图所示，预计 2015 年中国游戏市场规模将达到 222 亿美元，增长 23%，而整个亚太地区的市场规模将达到 431 亿美元，增长 15%；拉丁美洲地区的市场规模将达到 40 亿美元，增长 18%。而与上述地区相比，美国游戏市场预计在 2015 年的市场规模仅仅增长 3%，为 220 亿美元；欧洲、中东及非洲地区市场规模预计增长 5%，为 205 亿美元。



数据来源：Newzoo《2015 全球游戏市场报告》

按设备类型统计，预计 2015 年 PC 游戏市场总值 337 亿美元，增长 7%，移动游戏市场增长 21%，达到 206 亿美元。移动游戏将会继续保持强劲增长，预计 2018 年移动游戏市场总值将达到 442 亿，市场比重达到 39%。而含网页游戏和客户端游戏的 PC 游戏市场总值为 412 亿美元，占比为 36%，家用游戏主机市场总值 268 亿，占比 24%。

### 2018 年全球游戏市场预测



数据来源：Newzoo《2015 全球游戏市场报告》

## (2) 亚太地区游戏市场发展趋势

根据全球移动游戏联盟(GMGC)和 Newzoo 发布的《2015 全球移动游戏白皮书》，2014 年亚太地区在玩家和收入两方面仍然是全球最大的移动市场。2014 年，该地区的 7.6 亿移动游戏玩家贡献了 136 亿美元，占市场总收入的 55%。这种增长还没有放缓迹象，收入将以 21.3% 复合增长率一直持续到 2017 年。

### ① 东南亚游戏市场发展趋势

根据 Newzoo 发布的《2014 年东南亚游戏市场报告》，2014 年东南亚总人口 6.26 亿，网民数量为 1.793 亿，其中玩家 1.262 亿，付费玩家数 5970 万，2014 年该地区游戏市场总收入约为 11 亿美元，在 2013-2017 年之间的复合年增长率为 28.8%。到 2017 年，预计该地区的游戏市场收入将增长至 22 亿美元，泰国将依然是东南亚地区游戏市场最大的地区，其次是印度尼西亚和马来西亚。新加坡游戏市场会持续增长，但其份额将会减少，因为印度尼西亚和菲律宾等地区的增长率更高。

国家名称	游戏市场情况
印度尼西亚	总人口 2.5 亿，网民数量 5260 万，其中玩家数 3400 万，付费玩家人均年消费额达到 9.12 美元，2014 年总游戏收入达到 1.81 亿美元，年复合增长率为 37.3%。
马来西亚	总人口 3020 万，网民数量 2140 万，其中游戏玩家 1430 万，付费玩家 660 万，付费玩家人均年消费额 32.61 美元，2014 年游戏市场规模 2.14 亿美元，年复合增长率 27%。
菲律宾	总人口 1 亿，网民总数 4200 万，玩家数量 2720 万，付费玩家 1100 万，付费玩家人均年消费额 8.76 美元，2014 年游戏市场规模 9680 万美元。年复合增长率 36.5%。

国家名称	游戏市场情况
新加坡	总人口 550 万，网民数 410 万，其中玩家数 280 万，付费玩家 110 万，付费玩家人均年消费额 189.3 美元，2014 年该地区游戏市场总规模 2.01 亿美元，年复合增长率 14.4%。
泰国	总人口 6220 万，网民数 2110 万，玩家数 1470 万，付费玩家 830 万，付费玩家人均年消费额 27.76 美元，2014 年该地区游戏市场规模 2.3 亿美元，年复合增长率 30.9%。游戏市场规模预计将从 2014 年的 2.3 亿美元增长至 2017 年的 4.9 亿美元。
越南	总人口 9250 万，网民 4470 万，玩家数 3140 万，付费玩家 1230 万，付费玩家人均年消费额 12.67 美元，2014 年游戏市场规模 1.56 亿美元，年复合增长率 27.2%。在 2014 年，手游收入进展该地区总游戏收入的 18%，不过该地区手游未来 3 年的年复合增长率将达到 87.7%，到 2017 年成为东南亚最大的手游市场。

## ②台湾地区

根据果合移动广告平台发布的《2015 台湾移动游戏市场白皮书》，据 App Annie 的数据报告显示：在 Google Play 平台，台湾地区收入全球排名第五，在亚洲仅次于日本、韩国。在 App Store 平台，台湾地区收入在全球排名第十，远超韩国；仅在 Google Play 和 App Store 两个平台，2014 年台湾约 800 万人的手游玩家为台湾手游带来的账面收入约为 36 亿人民币(约 180 亿台币)，如果加上第三方平台，台湾手游市场应该能达到 50 亿人民币左右(约 250 亿台币)。尽管台湾只有 2300 万人口，但手游市场潜力依然巨大。

## ③韩国地区

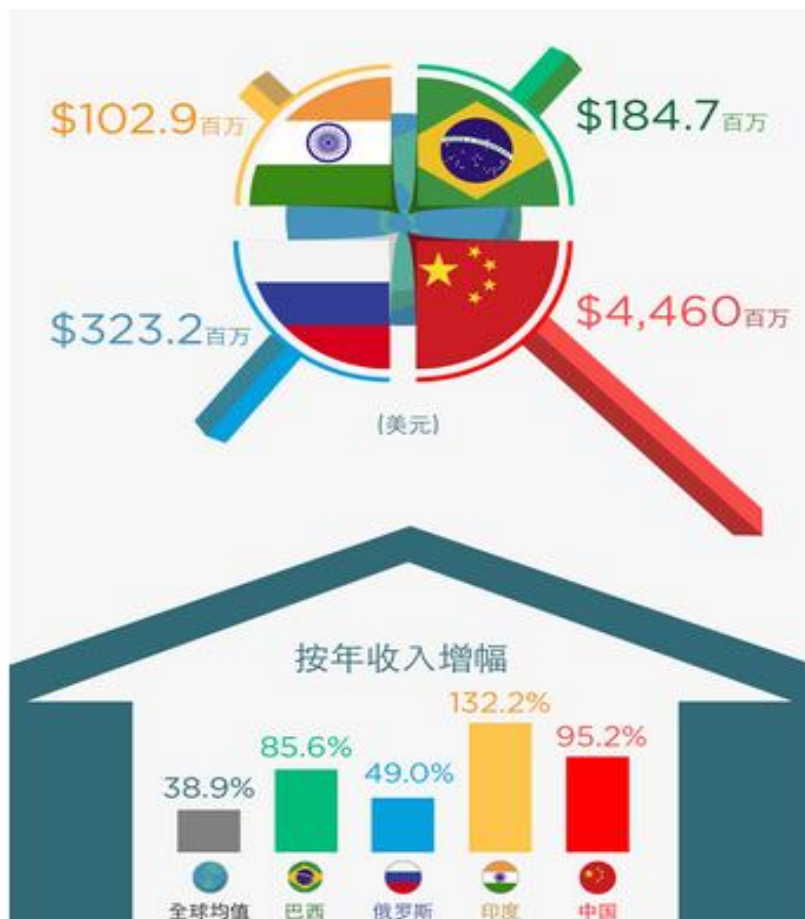
根据韩国文化体育观光部与韩国文化产业振兴院《2015 韩国游戏产业白皮书》，2014 年韩国游戏市场同比增长 2.6%，成功逆转了 2013 年的下降态势（2013 年韩国游戏市场降幅为 0.3%）。其中，手游在 2014 年仍然保持增长，增长率为 25.2%，在整个游戏行业的比重由 2013 年的 23.9% 提升到了 2014 年的 29.2%。据《2015 韩国游戏产业白皮书》预测，2015 年韩国游戏产业规模将达到 10 兆 5788 亿韩元，同比增长 6.1%，2016 年及 2017 年整个游戏产业将维持每年 4.3% 左右的增长率，产业规模将可能会保持在 11 兆韩元左右（约 100 亿美元）。其中手游将继续保持较高速增长态势并成为牵引整个游戏产业增长的“领头羊”。

### (3) “金砖四国”移动游戏市场发展趋势

根据 Newzoo 与 OneSky 共同发布的《金砖四国移动游戏市场报告》，2014 年，金砖四国（中国、印度、巴西、俄罗斯）的移动游戏市场收入总和达到了 51 亿美元，同比去年增长 91.7%，远超过全球 38.9% 的平均增长率。其中：中国为 44.6 亿美元，

增长 95.2%；俄罗斯为 3.23 亿美元，增长 49.0%；巴西为 1.85 亿美元，增长 85.6%；印度为 1.03 亿美元，增长 132.2%。报告显示，金砖四国移动游戏市场预计在 2016 年或将达到 94 亿美元的总规模。

2014 年金砖四国移动游戏市场收入



数据来源：Newzoo 与 OneSky 共同发布的《金砖四国移动游戏市场报告》

#### (4) 中国自主研发网络游戏海外出口发展趋势

##### ①海外市场将成国内公司必争之地

尽管海外游戏市场拥有趋于饱和、本土保护意识提升等不利因素，但相较于其他国家的市场，国内竞争更为激烈，新一轮行业洗牌运动即将拉开帷幕。因此，对于中国游戏企业来说，向海外市场进军仍不失为一个好的选择。

从产业结构的发展历程上来看，中国与韩国的游戏行业有着诸多的相似之处。如产业均非常依赖本国市场获得收益；现阶段都面临用户增长放缓，国内游戏产品供大于求的局面等。但不同的是，韩国游戏公司先于中国游戏公司将发展重心转移到海外市场上，目前在全球的游戏产业占据着极为重要的位置，减轻了本国市场对整体行业

带来的负面影响。因此，对于中国游戏公司来说，学习韩国网络游戏企业拓展海外市场，增加游戏出口业务收入将是未来发展的重要方向。而随着我国游戏研发水平的不断提高，出口到海外市场的游戏产品质量、数量及价格还将不断提升，参与海外市场争夺将会获得更加有力的保障。

## ②差异化仍是未来竞争主要策略

目前的国际游戏市场，欧美游戏企业依旧保持精细化大制作的发展方向，日韩游戏企业则向着移动游戏、终端游戏方向继续前进。而中国的游戏企业由于起步相对较晚，在此类行业中面对具有极强优势的竞争对手。相较于欧美、日韩这类传统的游戏强国（区），中国在网页游戏和移动游戏上的竞争优势极为明显。以欧美市场为例，目前欧美市场缺乏大型网页游戏、移动游戏联运商，多依附在类似于 Facebook、苹果 App Store、谷歌 Google Play 及第三方安卓 App Store 这类平台上，由开发商直接运营，且多以 SNS 游戏为主，以赌场类游戏为辅，SLG 类的游戏只占有一小部分市场。而中国游戏企业在过去的发展历程当中，积累了大量的运营和研发的经验，以及所谓货币化的经验。因此，中国游戏企业在参与国际竞争时，依旧需要避免硬碰硬的正面竞争，坚持走差异化道路，减轻企业在海外市场上的压力程度，扩大盈利空间。

## 4、中国自主研发网络游戏海外出口的有利和不利因素

### （1）有利因素

#### ①移动游戏推动产业发展

从整体来看，中国游戏海外市场的产业结构正在随着移动通讯技术的提升开始向移动游戏发展。2014 年以来，移动游戏行业，特别是智能移动终端游戏行业出现了跨越式发展，全球多个国家和地区同时表现出智能手机出货量快速增长，移动游戏下载量高速增长，付费用户增加的发展态势。中国游戏公司凭借产品的速度和数量优势，迅速打开国际市场，部分游戏公司自主研发的移动游戏，甚至能够在 Google Play 平台于 33 个国家和地区排名前十，创造在全球市场半年收入六千万美元的业绩。部分游戏公司依托移动游戏业务，建立起全球四十余个国家或地区的业务网络，部分成立不久的小型游戏公司，凭借海外移动游戏业务运营，年收入高达数亿元，或提交上市申请、或受到资本市场的青睐。移动游戏已经成为推动中国游戏企业海外拓展、提升市场收入的重要因素。

#### ②产品本地化速度明显提升

随着游戏产业结构从最开始的客户端游戏发展为现今的移动游戏时代，新游戏研发所需的相关技术支持水平不断提升，研发人员经验不断增加，使得新产品的研发制作的时间有了大幅度的减少，同时，同一产品在不同市场之间的本地化速度也有了明显提升。客户端游戏时代，新产品开发时间约需四年，不同市场间产品本地化切换约需一到两年时间，时间成本极为昂贵。而在移动游戏时代，开发时间可缩短至六个月，而本地化切换仅需一个月的时间，且产品精良程度有了大幅提升，能够满足不同市场的需求。这种提升能够为中国游戏产业所带来最直接的影响，就是企业在进行海外市场拓展时，能够用很短的时间完成市场测试、本地化修改、市场推广等各个环节，达到快速抢占市场份额的目的，最大化的利用技术提升所带来的市场红利。

### ③监管部门加强版权交易等扶持力度

为努力实现我国文化体制机制创新,建设社会主义文化强国,增强国家文化软实力的战略目标。新闻出版广电总局等监管部门积极搭建中外游戏产业交流合作平台,大力推动新闻出版业“走出去”,重点推动“中国自主研发网络游戏海外推广计划”的实施,探索和研究外向型网络游戏企业认定标准与扶持政策,成为中国游戏企业海外运营的重要支撑。通过设立西部国家版权交易中心与国家海峡版权交易中心,促成“一带一路”国家级版权交易服务平台的强强联合。举办两岸游戏产业高峰论坛及产品对接会、组建中国游戏代表团观摩英国游戏产业,参与东京电玩展、德国科隆展、美国 E3 展等加强中国游戏产业对外投资及版权交易,通过中国国际数码互动娱乐展览会、亚洲网络游戏大赛、十大海外拓展企业评选等方式向全世界推介优秀的中国游戏企业和产品,将优秀的中华文化输出海外。

## (2) 不利因素

### ①部分国家或地区抬高准入门槛

随着中国的游戏产品海外渗透率的提高,以往在游戏产业未投入较多注意力的国家(如越南、阿根廷、智利及若干中东国家等),开始意识到在其本土新兴的游戏服务业蕴含着巨大的利润空间。为争取利润,降低中国游戏企业在本国市场上的影响力和份额,类似国家开始鼓励和扶持本国游戏产业开发商,以期提升本国游戏企业的竞争能力,争夺本国游戏市场。

为达到这一目标,某些国家或地区开始采取市场保护措施,以出台或保留部分限制性政策法规、征收高额税费等形式,维护本土游戏公司的利益,鼓励其发展。这对



中国游戏出口企业来说，在海外的运营会较以前更为艰难。例如，在中国网络游戏占八成以上的越南市场，自四年前已经开始受到网吧“宵禁令”和暂停发放新的游戏许可证，停止游戏运营许可审批，停止新的游戏运营公司的设立的多重限制。而巴西作为一个游戏产业发展较为初级、尚未在本土形成成熟产业环境的市场，政府对进口游戏产品及相关服务征收高额税费，导致输入的游戏产品定价上涨，无法获得在全球其他市场上的价格优惠。

### ②欧美研发给国产游戏持续施压

面对技术条件更加优越、用户需求更加苛刻的欧美、日韩市场，竞争环境更加开放的海外多个国家和地区，中国游戏公司过于强调营销能力和竞争手段的提升，忽视研发创新能力培养的弊端逐渐显现。因此，中国游戏出口企业在面对拥有了数十年正规发展基础的欧美、日韩游戏行业的竞争者时，产品质量的差距带来了巨大的竞争压力。此外，海外市场用户体验也随着文化差异而有所不同，也让企业在海外市场竞争时压力重重。因此，对于中国游戏出口企业来说，破解这种困境的方法，就是尽快转变竞争发展思路，重视技术创新能力的培养和提升；在面对不同文化背景的用户群体时，更多的考虑到文化间存在的差异，在缩短产品本地化周期的同时，提升用户体验。

### ③海外运营资源积累与团队建设仍显不足

现阶段，中国游戏产品研发速度和产量在国际市场上占有优势，但出于对海外市场的不熟悉，以及文化差异带来的市场准入门槛，中国游戏企业在开发海外市场时大都采用授权代理的模式，通过与本土运营商合作进行市场拓展。这种模式虽然能够降低初期投入成本，规避市场风险，提升盈利能力，但却将经营的主动权拱手相让。长远看来，达不到积累开发海外市场经验的效果，在进行新市场开发时，依旧需要在当地寻找合作方，发展到后期，仅能够作为市场开发的配合者，而不是主导者。因此，对于中国游戏出口企业来说，利用现有资源积累海外运营经验，同时加强海外运营团队建设，是保证未来国际市场竞争能力的必要手段。

## 5、进入行业的主要壁垒

### （1）市场准入壁垒

根据《中华人民共和国电信条例》的规定，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技术及资金实力均有较高要求。行业进入许可证制度构成游戏行业的主要壁垒之一。

### （2）人才壁垒

游戏运营需要掌握游戏产品特点、电信与互联网增值业务模式、用户心理及行为等多方面知识的综合性人才。作为一个新兴行业，国内移动终端游戏相关的高端专业人才较为紧缺，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟，部分企业仅能招聘动漫专业和计算机专业的学生，其在专业上有所偏重，需要在一定时期的日常业务中将其逐步培育成为满足企业发展需求的综合性人才。因此，游戏运营方面的高端人才是进入本行业的主要壁垒之一。

### （3）经验壁垒

因游戏产品可分为角色、动作、体育、射击、策略、休闲、益智、棋牌与冒险等多种类型，在游戏发行和运营环节，需要服务商对用户消费行为有深刻的认识，对游戏推广有丰富的运作经验，才能保证游戏产品的下载量和游戏用户的付费转化率，提高单款游戏的收入水平，保障企业的整体盈利水平。

### （4）资金壁垒

网络游戏产品只有实际投入运营并且有玩家付费充值时才会产生收入，各个环节均需持续投入资金，需要企业有一定的资金实力。随着网络游戏行业竞争激烈程度的加剧，产品上线运营后的推广、更新和维护成本亦日益增加，对游戏运营商的资金实力提出了更高要求。

### （5）品牌壁垒

在竞争激烈的市场上，网络游戏企业需要经历较长的时间积累游戏玩家数量、掌握游戏玩家偏好，保证游戏运营的稳定，完善的游戏分销网络和服务体系，从而形成良好的品牌，以吸引更多的玩家。

## 6、行业技术特点及经营模式

### （1）行业技术特点

网络游戏行业的核心技术是定量运营数据的收集和分析。网络游戏产品的运营活动策划需要以对游戏状态和用户需求的准确评价和把握为基础，而准确地评价和把握运营过程则是以定量运营数据的收集和分析为核心。由于网络游戏运营商的分析框架不同，其所需的运营数据是个性化、定制化的，因此网络游戏运营商往往自行开发数

据采集系统。能否根据公司自身实际情况开发相适应的数据采集系统，以满足高效、全面地采集分析数据的需求，已成为影响公司运营水平的重要因素。

## （2）行业经营模式

中国网络游戏在出口海外的进程中，依照其产品及行业参与者的性质，运营资源及实力，海外开发、运营经验等因素，分为两个主要类别：非独立运营出口模式及独立运营出口模式；并随着网络游戏所有企业的各项因素发展程度的加深而形成由非独立、联营模式到独立运营、综合全球开发运营模式的过渡。此外，随着中国企业对海外游戏市场了解的逐步深化，中国网络游戏出口新模式的探索历程也从未停止。

### ①非独立运营出口模式

出于风险规避等考虑，对出口海外的游戏产品进行非独立式运营是中国网络游戏公司较为常用的策略。传统非独立运营模式包含授权代理运营模式及合作研发联运两种，处于出口经营初期，规模相对较小、经济实力相对有限或海外运营经验不足、追求稳定收入而非业务快速发展的企业多采用前一种方式；经历过一定时期的非独立运营，获得利润并积累了一定的物质资源、产品资源及发展战略构想，预计进一步拓展海外游戏出口业务且规模、声望增长达到一定程度的企业往往将其业务发展方向转向独立的产品运营，乃至探索新型的海外盈利模式。目前一些中国大型网络游戏公司会采取多种运营模式相结合的方式进军海外市场。

#### A.输出产品委托海外市场本土代理运营

输出产品委托海外市场本土代理运营模式是中国自主研发网络游戏出口最为基础和采用范围最广的模式。产品授权代理运营模式即是中国网络游戏公司同海外游戏运营商签署代理合作协议，将其游戏开发成品委托给代理公司进行海外特定市场内的运营工作，自身仅参与后期技术维护、产品软件升级等运维工作的一种合作经营模式。该运营模式可提供收益包括代理方一次性版权购买及后期运营提成两种。由于授权代理模式追加运营成本低，运营步骤相对简单，运营收入较为稳定，中国网络游戏企业在产品出口业务开展初期往往采用该模式，某些海外市场由于当地法规的限制，也会导致企业选择具有局限性的运营模式出口产品。

然而尽管有利于企业前期以稳健的策略进入市场，授权模式仅能为游戏开发企业提供整体利润不足 30% 的收入，主要利润由运营商获得，不利于企业从出口业务中积累资本；同时，由于游戏的运营活动已经托管给中间代理商，游戏研发企业无法通过

与产品消费者以直接对接的方式获得市场情报及第一手用户需求信息，对于其产品后期升级和技术层面的各种修正也难以具有针对性。

#### B.合作研发产品海外联合运营

合作研发产品，海外联合运营模式在过去的数年中并未在中国游戏出口商中得到较为普遍的运用，出口商往往针对某些具有特定性质的市场选择此类经营策略。联合运营模式即是中国网络游戏公司不仅同海外游戏公司进行知识产权授权交易，自身也参与到海外市场游戏运营活动中的一种合作经营模式。这种方式收益高，成本适度，风险相对较低，但采用的收入分成办法、收益取决于游戏的运营情况，受当地市场政策等影响比较大，很难提供非常稳定的收益。

联合运营模式通常运用于日本、韩国等发展较为成熟然而本地贸易保护限制较多、用户习惯特点与西方差异较大的亚洲市场。这些市场的消费者倾向于本土游戏生产商的产品，且对本土企业较为信任；如韩国游戏市场具有较强的本土产品保护意识，而日本市场则常年来以消费本土游戏产品（如本土的索尼公司、任天堂公司的硬件游戏设备或本土游戏公司的游戏软件）为游戏行业参与者及行业观察者所知。然而随着近年来无论是在进口方面还是出口方面，中国游戏企业同日韩合作日益增加，以及早期采用完全代理运营模式的游戏企业成长并开始寻求新的盈利模式，联运模式预计在未来的几年里有所发展。

#### ②独立运营出口模式发展状况

随着行业参与者的海外运营经验及资金、市场份额逐步积累，一些具有实力的游戏企业为了进一步拓展自身的海外游戏出口业务，结合出口市场本地特征，往往选择采取相对独立的产品运营策略，以期在海外业务经营活动中获得更高的灵活性、主动性和利润率。传统上中国独立运营出口游戏采取两种方式：自建公司、独立运营模式及海外研发、全球运营模式。

##### A.企业自建海外子公司或办事处独立运营自有产品

中国网络游戏产品出口早期，选择自建子公司独立运营的企业数量较少，然而由于该运营方式可以为公司提供海外市场的第一手数据，客户需求以及全部的海外收益；同时也有助于企业对国际市场制定具有针对性的研发策略。自建公司独立运营战略意味着企业在海外设立子公司独立运营自有出口产品，其最大优势在于较高的执行力和控制力；顺利建成的海外销售渠道有助于企业大规模输出游戏产品的同时，也可

以协助企业拓展其代理业务，进入其他企业的非独立运营策略环节之中，分享其产品的运营收入。

近年来中国实力较强的游戏企业陆续采用了独立运营方式，如完美世界、腾讯、畅游等公司均在海外设立了自己的子公司，预计在未来的几年里，采用独立运营模式的企业会有所增加，其具体经营策略的多样性也将随着市场开拓得更为丰富而有所发展。

#### B.海外工作室研发全球运营产品

近年来，海外研发、全球运营模式在中国游戏出口行业中崭露头角，由于其整合全球人才和技术资源、利于开发全球化精品游戏产品的优势而受到中国有实力的游戏出口企业的青睐。

#### ③创新运营模式

随着中国游戏出口行业的迅速发展，游戏出口从业企业的资源、经验积累及寻求进一步扩大海外利益的需求增长，中国游戏海外出口也逐渐探索、开发着新的商业模式。

##### A.接受国内公司委托代理海外运营

接受国内公司委托，代理海外运营即是出口企业接受国内其他资源较少、难以自行开展海外业务的游戏企业的委托，将这些小型企业的指定产品在海外市场进行代理经营或发行并收取费用的商业模式。在这种商业模式下，国内企业利用自身对海外市场的了解及资源，担当游戏产品海外代理运营商和发行商的角色，为寻求如本部分第一节中非独立运营商业模式的其他游戏出口商进行产品的海外运作，将自身的位置与传统出口模式进行结合，赚取相比于游戏产品生产商更高的运营分成费用，并进一步积累其海外市场信息、运营经验及各项资源，以便于独立运营自开发游戏产品。

##### B.软硬件公司合作优势互补共同打开市场

游戏软件出口公司与硬件设备公司合作进入海外市场是中国游戏出口行业新生的尝试。通过分享游戏软件公司与硬件公司双方对海外特定市场的信息与影响力，双方得以在多个市场利用各自的优势给予相互支持并加快市场渗透、实现共赢。

然而，同硬件公司合作共同拓展海外市场的策略也具有自己的局限性：第一，中国有实力的硬件设备出口公司数量较少，实力不足的游戏公司难以为之提供足够的交换价值，因而难以与之接触和达成合作；第二，同硬件公司合作需要面临若干不同于

纯软件产品投入的风险和额外开发成本，对于游戏软件公司而言，其运作方式或需要更多的学习成本，乃至难以在第一个合作周期便获得计划中的收益。

## 7、行业的周期性、区域性或季节性特征

### （1）周期性

从行业整体来看，网络游戏行业属于新型产业，近年来一直保持高速增长的态势，受经济环境影响较小；同时，作为直接面对消费者的行业，网络游戏产品具有内容轻松、类型丰富、受众广泛的特点，并不显著受到宏观经济波动的影响。最近几年，虽然国内经济增速放缓，全球经济形势动荡，但网络游戏行业依旧保持了快速的发展速度，不存在明显周期性。

### （2）区域性

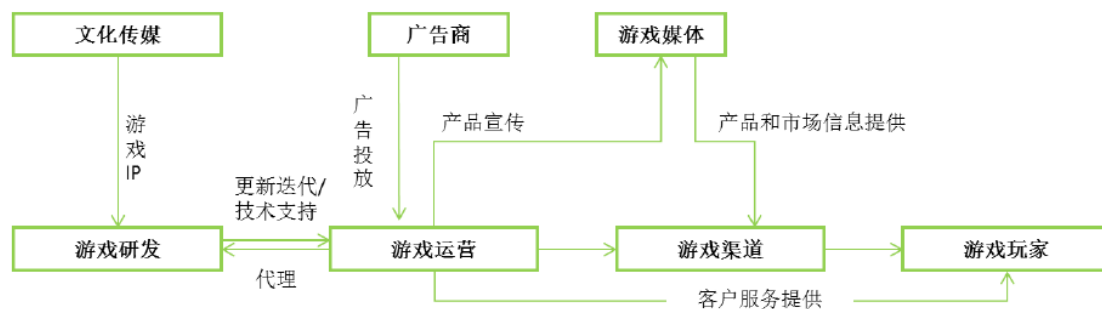
作为通过网络传播的游戏形态，网络游戏并无实际区域限制，但由于网络游戏以互联网为传播基础，其发展与互联网基础设施建设有很大关联性。经济发达地区基础设施建设较好，互联网普及程度及人均可支配收入较高，居民通过网络游戏获得娱乐已经成为一种较为流行的趋势。因此，上述地区是网络游戏行业主要的收入和利润来源。同时，对于网络游戏企业来说，人才是企业核心竞争力，无论是游戏产品的策划人员、技术人员、运营人员还是高端管理人员，都是游戏企业争夺的焦点。因此从地域分布上看，游戏企业主要分布在人才集中的城市和地区，如北京、上海、广州、深圳、成都等城市。

### （3）季节性

作为直接面向消费者的行业，网络游戏不存在明显的季节性特征。但由于用户一般使用碎片时间消费网络游戏，在节假日等用户具有较长完整时间的时段，网络游戏消费则往往相对集中。从网络游戏市场的分季度数据来看，由于传统节假日等因素，下半年网络游戏的收入一般都要高于上半年。

## 8、与上、下游之间的关联性

网络游戏产业的主要参与者包括游戏研发商、游戏运营商、游戏渠道商和游戏玩家，网络游戏的产业链如下图所示：



游戏研发商位于产业链的最上游。游戏研发商通过拟订游戏开发计划，组织策划、美工、编程等各种资源完成网络游戏的初步开发，再经过内外部的多轮测试加以完善后向玩家正式推出。游戏研发商通过授权或出售版权等方式向游戏运营商提供网络游戏产品，并在后续运营阶段提供持续的更新和技术支持，在网络游戏的产业链中属于“生产”环节。

游戏运营商是连接网络游戏开发商与下游渠道之间的桥梁，在网络游戏的产业链中属于“供给”环节。其主要负责向游戏开发商采购游戏产品、组建运营设备、广告推广、实时管理游戏虚拟社区、客户服务等，并将运营情况反馈给游戏开发商。随着网络游戏行业的发展，游戏运营商的运营能力对产品能否取得成功起着越来越重要的作用，主要体现在推广销售能力、品牌影响力、玩家行为分析能力、客户服务能力和市场应变能力等。

游戏渠道商是游戏运营商和终端游戏用户之间的中间商，通过其渠道优势为游戏运营商提供销售游戏币的服务，一般包括线上渠道商和线下渠道商。除提供支付渠道服务外，游戏渠道商还需具备强大的用户基础和平台优势。渠道商在网络游戏的产业链中属于“销售”环节。国内市场，游戏平台渠道较多，但在海外市场，游戏的渠道商主要为 Google Play 及 App Store 等移动应用商店渠道。

## （二）易幻网络行业地位和核心竞争力

### 1、易幻网络产品运营情况、代理产品数量、运营渠道

报告期内，易幻网络代理运营的游戏产品多达 59 款（同一游戏的不同版本合并统计），部分游戏同时在多个境外市场发行，其中港澳台 25 款、东南亚 35 款、韩国 17 款、其他地区 6 款。易幻网络在上述主要境外市场均成功发行和运营多款 S 级游戏产品，如港澳台的《神雕侠侣》、《巨炮连队》、《天龙八部 3D》、《战神黎明》等，东南亚的《妖姬三国》、《蜀山奇缘》等、韩国的《三国志 PK（一统天下）》、《名将争

霸（君临天下）》等。游戏运营情况如下：

序号	游戏名称	代理运营区域	上线时间	状态	累计流水 (美元)
1	三国志 PK（一统天下）	韩国	2014 年 1 月	正在运营	27,641,245.45
2	神雕侠侣	港澳台	2013 年 12 月	正在运营	26,890,236.11
3	重装武士	港澳台	2012 年 11 月	结束运营	23,027,507.03
4	妖姬三国	港澳台、东南亚	2013 年 11 月	正在运营	19,499,847.31
5	笑傲三国（风云天下）	韩国、港澳台、东南亚	2013 年 1 月	正在运营	17,680,407.94
6	坦克风云（巨炮连队）	港澳台、东南亚、南美洲	2014 年 4 月	正在运营	15,600,024.72
7	天龙八部 3D	港澳台、新加坡和马来西亚	2015 年 1 月	正在运营	14,534,823.95
8	魔卡幻想	港澳台、东南亚	2013 年 2 月	正在运营	9,235,836.42
9	战神黎明	全球英文地区、港澳台	2014 年 12 月	正在运营	8,919,269.12
10	弹弹岛战纪	港澳台、东南亚、南美、国内	2013 年 1 月	正在运营	8,831,477.36
11	名将争霸（君临天下）	台湾、韩国	2014 年 8 月	正在运营	8,525,985.97
12	怪物 X 联盟	港澳台、东南亚	2013 年 7 月	结束运营	6,296,345.56
13	卧虎藏龙	港澳台	2014 年 12 月	正在运营	5,315,591.22
14	蜀山奇缘	东南亚	2014 年 9 月	正在运营	5,232,939.58
15	秦姬	港澳台	2013 年 6 月	结束运营	4,832,019.87
16	仙国志	港澳台、东南亚	2014 年 6 月	结束运营	4,559,079.81
17	凡仙	韩国	2013 年 10 月	结束运营	4,211,079.76
18	我叫 MT	港澳台	2013 年 3 月	正在运营	3,885,017.12
19	幻想英雄	东南亚、欧洲、南美	2013 年 11 月	正在运营	3,555,541.52
20	龙珠 Q 传	东南亚	2014 年 9 月	正在运营	3,500,073.46
21	塔防三国志	港澳台	2013 年 10 月	正在运营	2,996,205.09
22	乱斗堂	东南亚	2014 年 6 月	正在运营	2,879,377.76
23	大主宰	港澳台、韩国	2015 年 4 月	正在运营	2,147,027.23
24	我是大大侠	东南亚	2014 年 11 月	正在运营	2,102,592.47
25	崩坏学园 2	台湾	2014 年 7 月	结束运营	2,035,393.58
26	酷酷爱魔兽	港澳台	2014 年 10 月	正在运营	1,829,193.90
27	大富豪 2	韩国、港澳台、东南亚	2015 年 6 月	正在运营	1,658,708.63
28	五虎将	韩国、东南亚	2015 年 3 月	正在运营	1,487,090.14
29	神鬼幻想	韩国	2014 年 4 月	正在运营	1,352,780.23
30	撸三国（陌陌争霸）	港澳台、亚洲	2014 年 5 月	正在运营	1,211,265.56



序号	游戏名称	代理运营区域	上线时间	状态	累计流水 (美元)
31	封魔	韩国	2013年12月	结束运营	1,188,958.57
32	智取三国	韩国、港澳台	2014年9月	结束运营	1,132,805.55
33	部落守卫战	韩国	2014年11月	结束运营	991,720.84
34	魔域口袋	港澳台	2015年4月	正在运营	960,869.78
35	主公莫慌	港澳台、东南亚	2014年11月	正在运营	948,738.10
36	格斗之皇	韩国	2014年3月	结束运营	861,985.37
37	战争风云	韩国	2015年3月	正在运营	712,889.71
38	刀塔女神	港澳台、东南亚	2014年3月	结束运营	557,880.66
39	王者之剑	东南亚	2013年11月	结束运营	536,970.67
40	All Blue	东南亚	2015年3月	正在运营	492,364.86
41	红警坦克	俄罗斯	2015年3月	正在运营	457,747.60
42	圣域龙斗士	东南亚	2013年10月	结束运营	403,987.53
43	变形金刚	东南亚	2015年3月	正在运营	391,760.24
44	七雄争霸	港澳台	2015年5月	正在运营	340,388.39
45	我是大官人	东南亚	2015年1月	正在运营	315,111.40
46	战谷	东南亚	2015年5月	正在运营	275,660.45
47	最强王者	东南亚(加上印度地区)	2014年8月	结束运营	224,285.39
48	齐天大圣	韩国	2014年12月	结束运营	168,245.84
49	天天炫舞	东南亚	2015年7月	正在运营	140,587.05
50	萌英雄	东南亚	2014年6月	结束运营	138,130.40
51	秦时明月	东南亚	2015年4月	正在运营	117,044.00
52	绝杀三国	港澳台、东南亚	2014年9月	结束运营	83,039.81
53	黑夜传说	韩国	2015年6月	正在运营	76,160.25
54	全民斩仙	东南亚	2015年1月	结束运营	43,671.15
55	全民挂机	东南亚	2015年1月	结束运营	29,876.68
56	三个国	韩国	2015年7月	正在运营	25,277.32
57	大掌门	泰国	2014年8月	结束运营	17,559.08
58	小师妹	东南亚	2015年7月	正在运营	12,186.49
59	契约猎人	东南亚	2015年4月	结束运营	10,604.63

易幻网络运营渠道包括 App Store、Google Play 等国际化的游戏运营平台和不同境外市场当地的运营平台，如港澳台的 Gash、东南亚的 MOL、韩国的 T-store 和 Naver 等。主要运营平台情况如下：

主要运营平台	主要运营平台情况
App Store	由苹果公司为其 iOS 操作系统产品建立的应用程序在线发布平台，软件使用者可以在该平台免费或付费下载 IOS 版本软件，并通过该平台充值，使用下载的软件

主要运营平台	主要运营平台情况
Google Play	由谷歌公司为 Android 操作系统产品建立的应用程序在线发布平台，软件使用者可以在该平台免费或付费下载 Android 版本软件，并通过该平台充值，使用下载的软件
Gash	香港乐点股份有限公司之「GASH」游戏橘子是著名且便利的付费货币与支付平台，成立于2000年。2011成立GASH PLUS—乐点卡公司，专注于发行GASH点数卡业务，用户遍布香港、台湾、日本及东南亚等国家和地区。
T-store	T-store 是韩国通讯服务商 SK Planet Co.,Ltd 旗下的应用商店。在韩国中重度手游市场上，该平台占有率为40%，拥有会员2340万名左右，且手游用户群体属性稳定。
Naver	Naver 是韩国的最大的搜索引擎和门户网站，世界第五大（仅次于谷歌、雅虎、百度和必应）搜索引擎网站，也是韩国股票市场上市值最大的互联网公司。

## 2、易幻网络的行业地位

易幻网络主营业务为移动网络游戏的海外发行和运营，自2012年进入海外市场至今，已将数十款国内成功的游戏作品发行到港澳台地区、韩国、东南亚、欧美等多个海外主要游戏市场并取得较高的市场份额，累积了全球化发行的网络体系、资源掌控和技术支持。根据《2014年度中国游戏产业海外市场报告》，2014年在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，易幻网络约占9.85%，市场份额位列第二。

相比竞争对手，易幻网络在港澳台、东南亚、韩国等主要境外市场均已发行和运营多款游戏，且在各个市场均有多款游戏表现优秀，体现了易幻网络较强的市场推广能力、产品本地化能力和客户服务能力等，极大提升了易幻网络在当地市场的品牌影响力，奠定了易幻网络在港澳台、东南亚、韩国等主要境外市场相对领先的行业地位。

易幻网络将在此基础上，充分发挥自身的先发和品牌优势，凭借基于数据分析的精细化营销和运营体系、较强的本地化能力以及成功的国际化经验，逐步拓展俄罗斯、中东、巴西等新兴市场，加强与游戏开发商和本土游戏运营商、渠道商的合作，进一步做大做强。

## 3、主要竞争对手情况

易幻网络在港澳台、东南亚、韩国等主要境外市场均已发行和运营多款游戏，且在各个市场均有多款游戏表现优秀，体现了易幻网络较强的市场推广能力、产品本地化能力和客户服务能力等，极大提升了易幻网络在当地市场的品牌影响力，奠定了易幻网络在港澳台、东南亚、韩国等主要境外市场相对领先的行业地位。

根据《2014年中国游戏产业海外市场报告》的统计，2014年在中国本土原创移

动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，市场份额超过 1% 的主要竞争对手情况如下表所示：

序号	公司名称	市场份额	海外业务拓展情况
1	昆仑万维	10.07%	北京昆仑万维科技股份有限公司（简称“昆仑万维”）是一家全球化的综合互联网公司，业务涵盖游戏开发、发行、运营以及互联网应用分发等，并于 2015 年 1 月 21 日登陆中国深交所创业板，股票代码 300418，产品及服务拓展至东南亚、日本、韩国、北美和欧洲等多个国家和地区。
2	智明星通	4.46%	2014 年，上市企业中文传媒 26.6 亿元收购智明星通。智明星通以免费安全软件和导航网站为切入点，通过搭建游戏运营发行平台（337.com）和电商服务平台（行云）实现流量变现，以巴西市场为起点，建立了覆盖北美、亚洲、欧洲、南美，约 40 个国家和地区的业务网络。
3	博雅互动	4.32%	博雅互动总部位于香港，并于 2013 年 11 月 12 日在香港联交所成功上市，是中国领先的棋牌类游戏开发商和运营商，通过自主研发和多平台精细化运营，先后打造了 20 多款网络游戏。
4	成都尼毕鲁	3.12%	成立于 2008 年，自 2011 年开始专注于移动游戏领域，逐步发展成为国内优秀的具备研发和运营实力的移动游戏公司。目前公司已成功研发并上线的游戏有《海岛帝国》、《银河帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《银河传说》；年收入 90% 以上收入来自海外。
5	COG（成都炎龙）	2.08%	附属成都炎龙科技旗下的海外游戏发行平台，合作方式是通过代理国内的游戏的独家海外发行权，以代理授权的方式将游戏授权给海外的公司。成都炎龙科技研发的《东游记》发行至北美、欧洲、东南亚等十多个国家。
6	完美世界	1.68%	完美世界是一家总部位于中国北京的网络游戏开发及运营公司，并于美国纳斯达克创业板上市，股票交易代号 PWRD，在北美、南美、中东及东南亚均有布局，进行游戏产品的全球输出及投资。

#### 4、易幻网络的核心竞争力

相较于游戏发行行业的主要竞争对手而言，易幻网络的核心竞争力主要表现在以下几个方面：

##### （1）在移动网络游戏海外发行市场份额较高，先发优势明显

2012 年国内手机游戏市场尚处于快速上升阶段，涌现大量游戏研发商、游戏发行商、游戏推广渠道，市场竞争日益激烈。易幻网络于同年成立，成立之初便意识到海外市场的巨大潜力和发展前景，企业战略布局聚焦中国移动网络游戏海外市场，逐步通过代理运营国内优质的游戏产品打开海外版图，至今共发行数十款游戏、十几种语

言并拥有全球超过 20 个国家的发行经验，成为中国移动网络游戏出海最为成功的发行商代表。

较早的海外战略布局和准确的市场判断，使易幻网络在竞争激烈的港台、东南亚、韩国等移动网络游戏市场已建立了竞争优势，处于市场第一梯队。根据《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》，2014 年在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，易幻网络约占 9.85%，市场份额位列第二，先发优势明显。

### （2）拥有成熟的数据分析系统以及精细化的市场营销和运营体系

易幻网络通过优秀的数据分析能力，实现精准的市场投放，建立了以数据为基础、以用户行为为导向的精细化运营体系。易幻网络自主开发了游戏数据分析平台 GM Tool，对所运营的游戏进行实时数据监控，及时收集相关运营数据并进行精准分析和比对，及时且客观评估游戏运营状况并制定最佳运营策略。

成熟的数据收集和分析能力，为运营及营销决策提供科学强大的数据支持，并用实际数据指导市场推广工作，更精准定位目标用户，优化广告投放渠道、广告创意、投放时段、投放地区，实现精准的市场投放，确保市场投入的高投入产出比，提高产品的利润率。易幻网络还可以通过成熟的数据分析系统进行高效精准的统计分析，对市场变化及时迅速地做出判断并进行调整，从产品上线前的运营策略制定到产品运营过程中的运营方向调整，都建立在对过往数据的比对、现有数据的分析上，最大限度确保数据支持运营的有效性和高效性，把控不同产品的风险，提供产品成功率，保障公司利益。

### （3）具备强劲的全球发行实力及强大的新兴市场开拓能力，兼具国际化与本地化优势

易幻网络从成立之初起便专注于中国移动网络游戏海外发行业务，2012 年以《英雄战魂》成功占领港台市场后，2013 年即成立亚欧运营中心和韩国运营中心，开拓东南亚市场和韩国市场，以港台、东南亚、韩国三大主力市场为业务核心，支撑对全球其他新兴市场的开拓和探索，先后将产品推向中东、日本、南美、俄罗斯、德国等多个海外市场，具备较强的全球发行实力。

在全球化发行的实现过程中，易幻网络与 Facebook、Google、Twitter、Line、Kakao、DeNA 等国际知名公司形成长久深厚互信的合作关系，无论是引进国际知名 IP 还是与国际媒体间的合作，易幻网络在国际市场都具有更大的主动性和能动性。同时易幻网

络在目标市场建立办公室或者分公司，目前已在香港、台湾、首尔、泰国、新加坡等地组建当地团队，深耕细分市场，通过与当地支付渠道、广告渠道等本地化资源的合作，针对不同市场的历史背景、文化特点、玩家属性、用户偏好、付费习惯等制定营销和运营策略，真正做到深度本地化。

#### （4）多年优秀成绩和稳定运营所沉淀的品牌优势和行业口碑

易幻网络自 2012 年进入海外市场至今，已经在海外多个主要市场成功发行了《我叫 MT》、《神雕侠侣》、《天龙八部 3D》、《名将争霸（君临天下）》、《摩卡幻想》、《三国志 PK（一统天下）》等众多产品，多个产品在 App Store 和 Google Play 榜单中位列前茅。其中《三国志 PK（一统天下）》于 2014 年 1 月在韩国上线至今，总流水接近 2 亿元人民币，连续数月在 Google 畅销榜维持在 Top50 以内，IOS 平台也多次进入 TOP10；《神雕侠侣》于 2013 年 12 月在港澳台地区上线至今，总流水亦接近 2 亿元人民币，累计注册玩家超过 130 万人，在台湾地区稳居 IOS 畅销榜 TOP10 和 Google 畅销榜 Top20 长达六个月。多款游戏在海外几个主要市场的成功，为易幻网络树立起良好的品牌形象，在国内研发商和海外渠道商中形成了专业、高效的竞争优势。

除了行业内部自发形成的口碑，易幻网络重视各个目标市场，通过扎实的游戏运营和市场推广与当地玩家进行线上线下的密切互动，也通过企业慈善、企业赞助等方式进一步回馈当地市场，并树立起良好的品牌形象，不仅有助于当地用户对易幻网络所发行游戏的倾向，也有助于公司与当地各方资源的合作。

#### （5）优秀的业务团队和管理团队

易幻网络员工团队目前超过 430 人，平均年龄约为 25 岁，运营人员超过 70%，其中具备双外语能力的员工超过百人。相比较游戏行业的高人才流动率，易幻网络十分稳健，尤其是核心人员的流失率较低。未来，稳健、专业的团队是易幻网络保持现有核心市场话语权、攻下新兴市场的强力后盾和重要保障。

易幻网络拥有优秀业绩记录的强大管理团队，通过多年专注深耕移动网络游戏海外市场，管理团队能够更准确把握行业的风向和命脉，引导整个团队在技术实力、产品引进能力、产品运营能力、产品营销能力实现自身优势；商务团队通过专业判断和测评、易幻网络的口碑和形象，提高优秀产品引进的成功率，从源头为运营单位提供保障；运营及市场团队，通过数据分析和经验指引，通过专业、高效、灵活的执行力，制定有针对性的精准的营销和运营策略并进行及时调整，控制整体业务的投入产出

比，使公司实现市场占有率的同时提高利润率。

5、易幻网络在精细化营销和运营方面的具体措施、竞争优势，以及具有较强本地化能力的依据

(1) 易幻网络在精细化营销和运营方面的具体措施主要包括：

①从每款游戏上线首日起，即针对新老用户付费率、新老用户留存率、用户导入边际产值、各媒体留存率、各媒体回报率、3/5/7 日运营数据等游戏运营指标进行未来风险分析，以掌握每个新开服务器、每家媒体的推广效果，为团队的策略调整提供客观数据的参考。

②运营部对于用户等级区间的每日成长曲线、流失点行为进行数据观察和分析，以确保每个活动规划和更新调整均符合玩家需求。

③定期或不定期的举办的游戏用户实体见面会（包括 VIP 用户和非 VIP 用户），增强与游戏用户之间的互动和黏性，提高游戏用户的留存率。

(2) 易幻网络在精细化营销和运营方面的竞争优势主要包括：

①拥有大数据后台，实时监控每款游戏的各项运营指标，能够根据各项指标的变化及时调整市场推广工作，优化广告投放策略，实现精准的市场投放。

②与 Facebook、Google、Twitter 等具有影响力的媒体形成稳固良好的合作关系。

③多款游戏的成功，为运营团队积累了同时在多个地区运营不同类型产品的经验，提升了团队精细化营销和运营方面的能力

(3) 易幻网络具有较强本地化能力的依据

①在香港、韩国以及东南亚的部分地区等主要境外市场均配备有本地化的专业团队，团队人员均具备丰富的游戏推广和运营经验。

②本地化团队能够根据不同地区游戏用户的习惯差异，对包括游戏名、Logo、物品图标、人物形状、人物配音、游戏文字翻译、屏蔽词、功能增加等制定本地化方案，以让游戏更加符合当地游戏用户的偏好。

③根据不同类型的游戏，能整体性、立体化、多方位地制定详尽而又针对性的营销推广方案，成功发行和运营了如《神雕侠侣》、《三国志 PK（一统天下）》、《巨炮连队》等优秀游戏产品，在本地化方面积累了丰富的经验。

### (三) 易幻网络财务状况及经营成果分析

#### 1、财务状况分析

## (1) 资产结构

单位：万元，%

项目	2015.7.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	1,475.86	7.35	1,352.59	6.97	430.76	4.83
应收账款	10,983.80	54.69	9,046.32	46.60	5,294.91	59.43
预付款项	4,349.95	21.66	2,303.16	11.86	530.17	5.95
其他应收款	85.25	0.42	2,701.82	13.92	598.93	6.72
流动资产合计	16,894.85	84.12	15,403.89	79.35	6,854.77	76.93
可供出售金融资产	278.96	1.39	-	-	-	-
固定资产	237.03	1.18	268.67	1.38	211.50	2.37
无形资产	10.78	0.05	10.10	0.05	1.74	0.02
长期待摊费用	2,547.44	12.68	3,382.01	17.42	1,483.83	16.65
递延所得税资产	114.76	0.57	348.71	1.80	358.07	4.02
非流动资产合计	3,188.97	15.88	4,009.48	20.65	2,055.14	23.07
资产总计	20,083.82	100.00	19,413.37	100.00	8,909.91	100.00

最近两年及一期末，易幻网络的资产规模快速上升，资产总额分别为 8,909.91 万元、19,413.37 万元、20,083.82 万元，主要系易幻网络的主营业务发展良好，业务规模快速增长，导致资产规模快速上升。

从资产结构上来看，流动资产占总资产的比例较高，最近两年及一期末，易幻网络流动资产占总资产的比例分别为 76.93%、79.35%、84.12%，资产流动性较好。

## ①货币资金

最近两年及一期末，易幻网络的货币资金余额分别为 430.76 万元、1,352.59 万元和 1,475.86 万元，报告期内大幅增长，主要是由于随着易幻网络代理游戏产品的增加及游戏总体流水大幅上升，其营业收入及经营性现金流量金额大幅增长所致。

## ②应收账款

最近两年及一期末，易幻网络的应收账款余额分别为 5,294.91 万元、9,046.32 万元和 10,983.80 万元。随着易幻网络主营业务的发展和收入规模的增长，报告期内应收账款呈快速增长趋势。报告期内，易幻网络应收账款主要为应收游戏联运商和平台的分成款项，账龄主要在 1 年以内，不能回收的风险较低，已按照不同账龄充分计提了坏账准备。

截至 2015 年 7 月 31 日，易幻网络账龄超过 1 年的应收账款余额 27,897,197.71 元，全部为应收联运商台湾易游网络科技有限公司（以下简称“台湾易游”）的款项。易幻网络于 2013 年初开始与台湾易游合作，由于双方在合作初期投入较大，同时易

幻网络为实现其所代理的游戏在台湾市场更好发展，因此约定台湾易游仅能代理运营易幻网络授权其运营的游戏产品，同时为扶持其发展易幻网络未按照合同约定的账期要求台湾易游支付款项，导致账期较长。具体情况如下：

#### A.台湾易游网路科技有限公司的基本情况

台湾易游网路科技有限公司系于 2011 年 8 月 18 日在台湾地区注册成立的有限公司，公司所在地为台北市中山区松江路 220 号 9 楼，2012 年 4 月 20 日台湾易游网路科技有限公司股东变更为洪士坚（国民身份证编号为 A12615\*\*\*\*），该公司资本总额为 500 万元新台币，洪士坚为台湾易游网路科技有限公司唯一股东、董事。

台湾易游网路科技有限公司为易幻网络的联运商和 2013 年第四大客户，中介机构对台湾易游网路科技有限公司的唯一股东及董事洪士坚进行了访谈，同时获得了该公司注册证书、公司章程等相关文件，经核查，台湾易游网路科技有限公司与易幻网络不存在关联关系。

#### B.易幻网络与台湾易游网路科技有限公司以联运模式开展业务的原因

易幻网络主要从事移动网络游戏的海外发行和运营业务，由于网络游戏运营业务不属于台湾地区当局颁布的《大陆地区人民来台投资业别项目》中列明的项目，易幻网络选择与本土运营商联运的方式在台湾地区开展业务，由台湾地区本土运营商在当地开展推广和具体运营，易幻网络通过提供游戏运营权的方式获得分成流水。

台湾易游网路科技有限公司早期从事网页游戏的发行和运营业务，在台湾地区建立了一定的游戏发行渠道网络和充值渠道，拥有一定的在台湾地区进行游戏推广和运营的经验，因此自 2013 年初开始，易幻网络通过其香港子公司香港易幻与台湾易游网路科技有限公司开展合作。

#### C.易幻网络与台湾易游网路科技有限公司具体业务开展情况

易幻网络于 2013 年初开始与台湾易游网路科技有限公司合作，根据易幻网络与台湾易游网路科技有限公司签订的《关于台湾地区游戏运营战略合作框架协议》的约定，在网络游戏代理权的获得方面，由易幻网络单独与游戏开发商接洽联络获得独家代理权；在游戏的推广与运营方面，采取联合运营模式，由台湾易游网路科技有限公司具体负责推广和运营的主体工作，易幻网络提供相应协助、与游戏开发商联络或技术性支援；在游戏分成方面，双方根据合作期内每一款游戏的联合运营协议约定确定每一款游戏自商业化运营之日起的分成百分比，并自 2015 年 1 月 1 日起该分成比例



应至少比大陆游戏开发商向甲方收取之分成百分比高出 3%；在信用政策方面，台湾易游网路科技有限公司 2013 年 1 月 1 日至 2013 年 12 月 31 日的应支付的每月分成，应于 2014 年 4 月 1 日前一次性支付，2014 年 1 月 1 日至 2014 年 6 月 30 日应支付的每月分成，应于 2014 年 8 月 30 日前一次性支付，自 2014 年 7 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日应支付的每月分成应于 2015 年 1 月 31 日一次性支付。

易幻网络为实现其所代理的游戏在台湾市场更好发展，快速在台湾市场建立稳定的市场份额，在与台湾易游网路科技有限公司合作过程中，给予台湾易游网路科技有限公司一定的扶持政策，对于向台湾易游网路科技有限公司收取的游戏流水分成比例接近其向游戏开发商分成的流水比例，导致 2013 年、2014 年易幻网络联合运营模式下的毛利率分别为 5.98% 和 0.16%，同时易幻网络给予台湾易游网路科技有限公司的信用政策也较为宽松。

报告期内，易幻网络与台湾易游网路科技有限公司合作运营游戏产品共计 12 款，具体情况如下：

起始年度	游戏名	分成比例
2013	弹弹岛战纪	30%
2013	怪物 X 联盟	27%
2013	笑傲三国	29%
2013	妖姬三国	25%
2013	魔卡幻想	35%
2013	秦姬	30%
2013	塔防三国志	23%
2013	神雕侠侣	23%
2013	我叫 MT	30%
2013	重装武士（英雄战魂）	35%
2014	坦克风云（巨炮连队）	23%
2014	刀塔女神	23%

报告期内，易幻网络来源于台湾易游网路科技有限公司的收入具体构成情况如下：

单位：元

2014 年度	神雕侠侣	4,190,591.58	24.80%
	妖姬三国	3,277,818.63	19.40%
	重装武士（英雄战魂）	2,725,438.04	16.13%
	我叫 MT	2,061,276.02	12.20%
	笑傲三国	1,553,129.43	9.19%
	其他游戏	3,089,847.19	18.29%

	合计	16,898,100.90	100.00%
2013 年度	重装武士（英雄战魂）	4,503,031.50	33.08%
	秦姬	1,843,930.93	13.54%
	笑傲三国	1,544,628.26	11.35%
	妖姬三国	1,264,775.04	9.29%
	我叫 MT	848,870.06	6.24%
	其他游戏	3,609,306.02	26.51%
	合计	13,614,541.81	100.00%

D.截至报告期末易幻网络对台湾易游网路科技有限公司的应收账款未全额计提坏账准备原因及合理性

2014 年 5 月，由于台湾易游网路科技有限公司未能达到易幻网络业绩要求，双方友好解除了合作关系。根据双方签订的战略合作框架协议约定，台湾易游网路科技有限公司前期运营的移动网络游戏均为易幻网络授权其运营的游戏产品，在双方解除合作关系后台湾易游网路科技有限公司需要重新开拓市场并获得其他移动网络游戏产品运营权，由于台湾易游网路科技有限公司开展相关业务需重新进行投入，而且在移动网络游戏运营的前期推广阶段需要投入的资金量较大，经过双方友好协商并签订《关于台湾地区游戏运营战略合作框架协议之补充协定》，针对台湾易游网路科技有限公司的应收账款，易幻网络适当延长了其账期，并约定台湾易游网路科技有限公司应于 2015 年 1 月 31 日前偿还其全部应收账款。

由于台湾易游网路科技有限公司本身业务发展原因，截至 2015 年 1 月 31 日，台湾易游网路科技有限公司仍未能偿还相关应收账款，双方经过协商，签订《关于台湾地区游戏运营战略合作框架协议之补充协定二》进行补充约定，根据该协议，台湾易游网路科技有限公司应于 2015 年 7 月 31 日前偿还应收账款余额的 30%，2015 年 12 月 31 日前偿还应收账款余额的 30%，2016 年 3 月 31 日前偿还应收账款余额的 40%，同时，台湾易游网路科技有限公司股东对该项应收账款向易幻网络承担连带责任保证。截至 2014 年末，易幻网络应收台湾易游网路科技有限公司账款共计 30,269,056.41 元，截至 2015 年末台湾易游网路科技有限公司已偿还了 23,395,690.81 元，尚有 6,873,365.6 元尚未偿还，由于台湾易游网路科技有限公司仍在履行其还款义务，因此易幻网络未全额计提坏账准备是合理的。

E、台湾易游网路科技有限公司与易幻网络实际控制人无任何协议安排且不存在关联关系

根据蓝水生出具的《确认暨承诺函》，蓝水生确认及承诺“本人及本人关系密切

的家庭成员（指配偶、子女、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、配偶的兄弟姐妹，下同）与台湾易游网路科技有限公司及其出资人、管理人员之间未签署过任何协议，本人、本人关系密切的家庭成员、易幻网络及其附属子公司，与台湾易游网路科技有限公司及其出资人、管理人员之间不存在任何特殊利益安排，亦不存在任何关联关系。”。

同时，根据台湾易游网路科技有限公司及其股东洪士坚出具的《确认函》，洪士坚及台湾易游网路科技有限公司均确认：“台湾易游网路科技有限公司与蓝水生之间不存在关联关系和其他特殊利益安排，亦不存在其他特殊协议”。

此外，根据蓝水生的身份信息、履职经历，蓝水生出具的易幻网络《自然人股东、董事、监事、高级管理人员调查表》，以及台湾易游网路科技有限公司的公司注册证书、公司章程等相关文件，台湾易游网路科技有限公司与易幻网络实际控制人无任何协议安排且不存在关联关系。

截至 2015 年 7 月 31 日按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况：

单位：元

往来单位名称	金额	年限	占应收账款总额比例 (%)	计提的坏账准备期末余额
Inch Interactive Entertainment Ltd	40,009,980.92	一年以内	34.04%	2,000,499.05
台湾易游网路科技有限公司	27,897,197.71	一至三年	23.74%	3,202,076.23
Apple Inc	15,151,608.55	一年以内	12.89%	757,580.43
Google Inc	12,752,605.60	一年以内	10.85%	637,630.28
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	5,882,598.80	一年以内	5.01%	294,129.94
<b>合计</b>	<b>101,693,991.58</b>		<b>86.53%</b>	<b>6,891,915.93</b>

截至 2014 年 12 月 31 日按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况：

单位：元

往来单位名称	金额	年限	占应收账款总额比例 (%)	计提的坏账准备期末余额
台湾易游网路科技有限公司	30,269,056.41	二年以内	31.55%	2,186,437.10
Apple Inc	18,317,563.12	一年以内	19.09%	915,878.15
Google Inc	13,770,438.39	一年以内	14.35%	688,521.92
Inch Interactive Entertainment Ltd	13,510,409.34	一年以内	14.08%	675,520.46
香港乐点股份有限公司	8,332,298.47	一年以内	8.69%	416,614.92
<b>合计</b>	<b>84,199,765.73</b>		<b>87.76%</b>	<b>4,882,972.55</b>

截至 2013 年 12 月 31 日按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况：

单位：元

往来单位名称	金额	年限	占应收账款总额比例 (%)	计提的坏账准备期末余额
Apple Inc	19,072,053.10	一年以内	34.22%	953,602.66
台湾易游网路科技有限公司	13,411,073.76	一年以内	24.06%	670,553.69
Google Inc	12,604,145.82	一年以内	22.61%	630,207.29
Mol AccessPortal Sdn Bhd	3,358,497.18	一年以内	6.03%	167,924.86
香港乐点股份有限公司	1,973,894.18	一年以内	3.54%	98,694.71
<b>合计</b>	<b>50,419,664.04</b>		<b>90.46%</b>	<b>2,520,983.21</b>

其中，截至 2015 年 12 月 31 日，易幻网络与香港乐点股份有限公司的应收账款往来情况及期后回款情况如下：

单位：美元

时间	期初余额	本期增加数	本期减少数	期末余额	期后回款金额
2013 年度		323,753.74		323,753.74	323,753.74
2014 年度	323,753.74	11,260,858.96	10,222,903.52	1,361,709.18	1,361,709.18
2015 年 1-7 月	1,361,709.18	5,054,459.90	5,647,608.78	768,560.30	768,560.30

易幻网络报告期应收账款、营业收入、应收账款周转率情况如下：

单位：元、次/年

项目	2015 年 7 月 31 日/2015 年 1-7 月	2014 年 12 月 31 日/2014 年度	2013 年 12 月 31 日/2013 年度
应收账款	109,837,991.83	90,463,199.90	52,949,134.20
营业收入	431,189,743.17	614,032,225.34	255,535,980.35
应收账款周转率	7.38	8.56	9.47

注：2015 年 1-7 月为年化周转率。

同行业上市公司昆仑万维（300418.sz）最近两年一期应收账款、营业收入、应收账款周转率情况如下：

单位：元、次/年

项目	2015 年 9 月 30 日/2015 年 1-9 月	2014 年 12 月 31 日/2014 年度	2013 年 12 月 31 日/2013 年度
应收账款	242,467,952.57	254,302,444.16	230,441,743.55
营业收入	1,307,469,398.31	1,934,145,769.25	1,509,992,795.55
应收账款周转率	7.02	7.98	9.47

注：2015 年 1-9 月为年化周转率

结合同行业上市公司昆仑万维（300418.sz）应收账款、营业收入、应收账款周转率情况可见，最近两年及一期，易幻网络应收账款周转率呈逐年下降，主要系公司业务收入增长较快，各期末应收账款余额金额较大所致，最近两年一期的应收账款周转率水平与同行业上市公司昆仑万维（300418.sz）无显著差异。易幻网络报告期应收账

款处于合理水平。

### ③预付账款

最近两年及一期末，易幻网络的预付账款余额分别为 530.17 万元、2,303.16 万元和 4,349.95 万元。易幻网络预付账款主要包括预付版权金和分成款。随着易幻网络代理游戏产品的增加，其预付账款金额大幅增长。

截至 2015 年 7 月 31 日按预付对象归集的期末余额前五名的预付款项情况：

单位：元

往来单位名称	期末余额	占预付款项总额比例 (%)
北京畅游时代数码技术有限公司	24,468,800.00	56.25%
上海游唐网络技术有限公司	4,156,886.19	9.56%
DeNA HONGKONG LIMITED	2,478,065.91	5.70%
香港要玩娱乐网络技术有限公司	2,446,880.00	5.63%
EJOY.COM INC.	1,711,781.95	3.94%
<b>合计</b>	<b>35,262,414.05</b>	<b>81.08%</b>

截至 2014 年 12 月 31 日按预付对象归集的期末余额前五名的预付款项情况：

单位：元

往来单位名称	期末余额	占预付款项总额比例 (%)
北京畅游时代数码技术有限公司	13,706,560.00	59.51%
EJOY.COM INC.	2,398,713.04	10.41%
北京游龙腾信息技术有限公司	1,170,867.41	5.08%
上海游爱之星信息科技有限公司	611,900.00	2.66%
3GUUMOBILEENTERTAINMENTINDUSTRIALCOLTD	611,900.00	2.66%
<b>合计</b>	<b>18,499,940.45</b>	<b>80.32%</b>

截至 2013 年 12 月 31 日按预付对象归集的期末余额前五名的预付款项情况：

单位：元

往来单位名称	期末余额	占预付款项总额比例 (%)
广州新游网络科技有限公司	1,829,070.00	34.50%
北京开心人信息技术有限公司	1,218,200.00	22.98%
MobvistaInternationalTechnologyLimited	787,583.58	14.86%
上海方寸信息科技有限公司	609,690.00	11.50%
深圳精彩无限数码科技有限公司	457,267.50	8.62%
<b>合计</b>	<b>4,901,811.08</b>	<b>92.46%</b>

其中，报告期内易幻网络与北京畅游时代数码技术有限公司预付账款金额较大，具体构成如下：

单位：美元

截止日	金额	内容
-----	----	----

截止日	金额	内容
2015年7月31日	2,500,000.00	《魔剑之刃》预付授权金
	1,500,000.00	《魔剑之刃》预付分成款
小计	4,000,000.00	
2014年12月31日	1,200,000.00	《天龙八部 3D》预付分成款
	1,000,000.00	《天龙八部 3D》预付授权金
	40,000.00	《秦时明月 2》预付授权金
小计	2,240,000.00	

A.2015年4月，易幻网络与北京畅游时代数码技术有限公司签订《手机游戏魔剑之刃港澳台区域独家授权协议》，协议中约定易幻网络向北京畅游时代数码技术有限公司支付版权金250万美元，预付分成保障金150万美元。截至2015年7月31日，《魔剑之刃》尚未上线，因此易幻网络将上述预付授权金及预付分成款在预付账款中核算。期后《魔剑之刃》2015年8月份上线后，预付授权金已转入长期待摊费用并按照预计游戏运营期限平均摊销计入主营业务成本；截至2015年11月30日，已收回预付分成款150万美元。

B.2014年9月，易幻网络与北京畅游时代数码技术有限公司签订《手机游戏天龙八部3D台湾区域、新马区域独家授权协议》，协议中约定易幻网络向北京畅游时代数码技术有限公司支付版权金100万美元，预付分成保障金120万美元，预付分成保障金不予退还，但可冲抵分成金额。截至2014年12月31日，《天龙八部3D》尚未上线，因此易幻网络将上述预付授权金及预付分成款在预付账款中核算。期后《天龙八部3D》2015年1月份上线后，预付授权金已转入长期待摊费用并按照预计游戏运营期限平均摊销计入主营业务成本；截至2015年12月31日，预付分成款已冲抵分成金额120万美元。

C.2014年10月，易幻网络与北京畅游时代数码技术有限公司签订《手机游戏秦时明月2新马区域独家授权协议》，协议中约定易幻网络向北京畅游时代数码技术有限公司支付版权金4万美元。截至2014年12月31日，《秦时明月2》尚未上线，因此易幻网络将上述预付授权金在预付账款中核算。期后《秦时明月2》2015年4月份上线后，预付授权金已转入长期待摊费用并按照预计游戏运营期限平均摊销计入主营业务成本。

#### ④其他应收款

最近两年及一期末，易幻网络的其他应收款余额分别为598.93万元、2,701.82万元和85.25万元。2014年末，易幻网络其他应收款余额较2013年末增加较多，主要

是由于期末新增应收 Gain Right Hong Kong Development Limited 补偿款 1,713.32 万元，该补偿款已于 2015 年全部收回。

截至 2015 年 7 月 31 日按欠款方归集的期末余额前五名的其他应收款情况：

单位：元

单位名称	款项的性质	期末余额	账龄	占其他应收款 期末余额合计 数的比例(%)	计提的坏账准 备期末余额
Tapjoy Inc	广告费充值款	529,405.61	2 年以内	56.41%	48,352.66
代付个人社保、公积金	代付个人社保、 公积金	157,657.30	1 年以内	16.80%	7,882.87
코람벤처타운	办公室押金	106,180.00	2-3 年	11.31%	21,236.00
李玉霞	备用金借款	74,719.00	1 年以内	7.96%	3,735.95
FUNG.SUSIE.HARVO.KUCHIBA	办公室押金	26,802.14	1 年以内	2.86%	1,340.11
<b>合计</b>		<b>894,764.06</b>		<b>95.34%</b>	<b>82,547.58</b>

截至 2014 年 12 月 31 日按欠款方归集的期末余额前五名的其他应收款情况：

单位：元

单位名称	款项的性质	期末余额	账龄	占其他应收款 期末余额合计 数的比例(%)	计提的坏账准 备期末余额
Gain Right Hong Kong Development Limited	往来款	17,133,200.00	1 年以内	60.23%	856,660.00
Big Apple International limited	代付广告费	5,925,472.55	1 年以内	20.83%	296,273.63
Madhouse Co.Limited	广告费充值款	1,484,967.98	1 年以内	5.22%	74,248.40
Inch Interactive Entertainment Ltd	往来款	1,012,276.02	1 年以内	3.56%	50,613.80
北京萤石有限公司	代付广告费	805,427.45	1 年以内	2.83%	40,271.37
<b>合计</b>		<b>26,361,344.00</b>		<b>92.67%</b>	<b>1,318,067.20</b>

截至 2013 年 12 月 31 日按欠款方归集的期末余额前五名的其他应收款情况：

单位：元

单位名称	款项的性质	期末余额	账龄	占其他应收款 期末余额合计 数的比例(%)	计提的坏账准 备期末余额
台湾易游网路科技有限公司	往来款	5,107,147.67	1 年以内	81.01%	255,357.38
Madhouse Co.Limited	广告费充值款	1,001,932.48	1 年以内	15.89%	50,096.62
코람벤처타운	办公室押金	114,332.48	1 年以内	1.81%	5,716.62
代付个人社保、公积金	代付个人社保、 公积金	76,625.83	1 年以内	1.22%	3,831.29
Internet Tomato	云服务器押金	4,342.40	1 年以内	0.07%	217.12
<b>合计</b>		<b>6,304,380.86</b>		<b>99.99%</b>	<b>315,219.04</b>

其他应收款中代付个人社保、公积金系易幻网络每月按照员工应缴社保、公积金金额先行缴纳，次月再从员工工资中扣除。

其他应收款中广告费充值款、代付广告费的主要对象及具体内容如下：

单位：元

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31
广告费充值款			
Madhouse Co.Limited	-	1,484,967.98	1,001,932.47
Tapjoy Inc	529,405.61	664,981.71	-
小计	529,405.61	2,149,949.69	1,001,932.47
代付广告费			
Big Apple International limited	-	5,925,472.55	-
北京萤石有限公司	-	805,427.45	-
小计	-	6,730,900.00	-

注 1：易幻网络线上推广时会在 Madhouse Co.Limited、Tapjoy Inc 等广告投放平台预先充值，广告实际投放时再根据点击量、安装量等实际计算，易幻网络其他应收款“广告费充值款”核算尚未使用的广告费充值款。

注 2：易幻网络广告投放量大因此有一定的成本优势，2014 年度公司代 Big Apple International limited 支付广告费 5,925,472.55 元，代北京萤石有限公司支付广告费 805,427.45 元，期后已收到上述代付广告费。

上述公司与易幻网络不存在关联关系，不存在非经营性资金占用的情形。

#### ⑤长期待摊费用

最近两年及一期末，易幻网络长期待摊费用余额分别为 1,483.83 万元、3,382.01 万元和 2,547.44 万元，主要为未摊销的游戏授权金，2014 年随着代理游戏产品的增加而增长较快。

### (2) 负债结构

单位：万元，%

项目	2015.7.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	10,731.00	61.18	12,654.96	57.88	6,053.65	51.47
预收款项	80.03	0.46	152.92	0.70	-	-
应付职工薪酬	272.40	1.55	274.19	1.25	103.60	0.88
应交税费	148.60	0.85	167.58	0.77	-8.28	-0.07
其他应付款	3,378.61	19.26	5,867.88	26.84	3,388.64	28.81
流动负债合计	14,610.64	83.29	19,117.53	87.44	9,537.60	81.09
递延收益	2,930.71	16.71	2,745.81	12.56	2,223.89	18.91
非流动负债合计	2,930.71	16.71	2,745.81	12.56	2,223.89	18.91
负债合计	17,541.34	100.00	21,863.34	100.00	11,761.49	100.00



最近两年及一期末，易幻网络负债总额分别为 11,761.49 万元、21,863.34 万元和 17,541.34 万元，负债总额的提高主要系易幻网络经营规模不断扩大所致。

从负债结构上来看，流动负债占总负债的比例较高，最近两年及一期末，易幻网络流动负债占总负债的比例分别为 81.09%、87.44%、83.29%，主要为应付账款和其他应付款。非流动负债全部为递延收益，占总负债的比例分别为 18.91%、12.56%和 16.71%。

### ①应付账款

单位：万元

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31
游戏授权金及分成款	9,157.40	8,259.52	3,961.99
市场推广款项	1,483.26	4,316.98	2,066.95
带宽等其他款项	90.34	78.47	24.71
<b>合计</b>	<b>10,731.00</b>	<b>12,654.96</b>	<b>6,053.65</b>

最近两年及一期末，易幻网络应付账款余额分别为 6,053.65 万元、12,654.96 万元和 10,731.00 万元，呈大幅增长的趋势，主要是随着公司业务的快速增长，应付游戏授权金及分成款、市场推广款项增加所致。

### ②其他应付款

单位：万元

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31
应付关联方往来款	3,343.78	5,862.22	-
往来款	-	-	2,769.30
代收游戏分成	7.18	0.00	490.95
其他	27.65	5.66	128.40
<b>合计</b>	<b>3,378.61</b>	<b>5,867.88</b>	<b>3,388.64</b>

最近两年及一期末，易幻网络其他应付款余额分别为 3,388.64 万元、5,867.88 万元和 3,378.61 万元。2014 年末，易幻网络其他应付款增加较多，主要是应付实际控制人往来款增加所致；2015 年 7 月末，易幻网络应付实际控制人往来款下降较多。

### ③递延收益

最近两年及一期末，易幻网络递延收益余额分别为 2,223.89 万元、2,745.81 万元和 2,930.71 万元。报告期内，易幻网络递延收益主要为游戏玩家充值后尚未摊销结转确认收入的部分。

### (3) 资产减值

报告期内，易幻网络资产减值损失计提全部来自于坏账计提损失，具体如下：

单位：万元

项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
计提坏账损失	87.18	379.56	304.74
<b>合计</b>	<b>87.18</b>	<b>379.56</b>	<b>304.74</b>

①两种运营模式下应收账款应收方情况、期后回款情况、向客户提供的信用政策情况如下：

A.代理运营模式下，易幻网络应收账款主要为应收 Apple Inc(App store)及 Google Inc(Google play)等第三方平台公司的玩家充值款项。在代理运营模式下，玩家充值需先将款项支付给第三方平台，第三方平台在收到玩家款项后，将扣除渠道分成费用及部分税金后的充值款按月转给公司。

代理运营模式下，应收账款向客户提供的信用政策情况如下：

主要客户	信用政策
Apple Inc	30天
Google Inc	15天
香港乐点股份有限公司	30天
SK Planet Co.,Ltd (T-store)	30天
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	21天

上述主要客户截至2015年12月31日期后回款情况如下：

2015年1-7月

单位：元

客户名称	2015年7月末应收账款余额	期后回款金额
Apple Inc	15,151,608.55	15,151,608.55
Google Inc	12,752,605.60	12,752,605.60
香港乐点股份有限公司	4,701,437.07	4,701,437.07
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	5,882,598.80	5,882,598.80
SK Planet Co.,Ltd (T-store)	2,655,647.91	2,655,647.91
<b>合计</b>	<b>41,143,897.93</b>	<b>41,143,897.93</b>

2014年度

单位：元

客户名称	2014年末应收账款余额	期后回款金额
Apple Inc	18,317,563.12	18,317,563.12
Google Inc	13,770,438.39	13,770,438.39
香港乐点股份有限公司	8,332,298.47	8,332,298.47
SK Planet Co.,Ltd (T-store)	2,315,000.01	2,315,000.01
네이버 주식회사(NAVER Corporation)	2,383,059.71	2,383,059.71
<b>合计</b>	<b>45,118,359.69</b>	<b>45,118,359.69</b>

2013年度

单位：元

客户名称	2013 年末应收账款余额	期后回款金额
Apple Inc	19,072,053.10	19,072,053.10
Google Inc	12,604,145.82	12,604,145.82
香港乐点股份有限公司	1,973,894.18	1,973,894.18
SK Planet Co.,Ltd (T-store)	1,808,370.01	1,808,370.01
合计	<b>35,458,463.11</b>	<b>35,458,463.11</b>

综合上述，第三方平台信誉良好，回款周期较短，因此不能回收的风险很小。随着易幻网络业务规模的不断扩大，易幻网络应收账款余额也相应增加。

B.授权运营模式下，易幻网络应收账款主要为应收台湾易游网路科技有限公司及 Inch Interactive Entertainment Ltd 联运商的分成款。

授权运营模式下，应收账款应收方情况、向客户提供的信用政策情况如下：

主要客户	信用政策
台湾易游网路科技有限公司	2013 年 1 月 1 日至 2013 年 12 月 31 日的应支付的每月分成，应于 2014 年 4 月 1 日前一次性支付；2014 年 1 月 1 日至 2014 年 6 月 30 日应支付的每月分成，应于 2014 年 8 月 30 日前一次性支付。
Inch Interactive Entertainment Ltd	自 2014 年 5 月 10 日至 2014 年 12 月 31 日应支付的每月分成，应于 2015 年 1 月 31 日一次性支付；2015 年 1-6 月应支付的每月分成，应每季度支付一次，支付时间分别为 2015 年 4 月 30 日前和 2015 年 7 月 31 日前；自 2015 年 7 月 1 日起，应支付的每月分成款每月支付一次，具体支付时间以双方具体签订的每一款游戏联合运营协议所规定的时间为准。

注：易幻网络于 2013 年初开始与台湾易游网路科技有限公司合作，由于双方在合作初期投入较大，同时易幻网络为实现其所代理的游戏在台湾市场更好发展，因此约定台湾易游仅能代理运营易幻网络授权其运营的游戏产品，同时为扶持其发展易幻网络未按照合同约定的账期要求台湾易游支付款项，导致账期较长。因台湾易游未能达到公司业绩要求，双方 2014 年 5 月已友好解除了合作关系，针对台湾易游应收账款，双方约定台湾易游分期进行偿付，并将于 2016 年一季度偿还完毕。

上述两客户截至 2015 年 12 月 31 日期后回款情况如下：

2015 年 1-7 月

单位：元

客户名称	2015 年 7 月末应收账款余额	期后回款金额
台湾易游网路科技有限公司	27,897,197.71	21,023,832.11
Inch Interactive Entertainment Ltd	40,009,980.92	40,009,980.92
合计	<b>67,907,178.63</b>	<b>61,033,813.03</b>

2014 年度

单位：元

客户名称	2014 年末应收账款余额	期后回款金额
------	---------------	--------

客户名称	2014 年末应收账款余额	期后回款金额
台湾易游网路科技有限公司	30,269,056.41	23,395,690.81
Inch Interactive Entertainment Ltd	13,510,409.34	13,510,409.34
合计	<b>43,779,465.75</b>	<b>36,906,100.15</b>

2013 年度

单位：元

客户名称	2013 年末应收账款余额	期后回款金额
台湾易游网路科技有限公司	13,411,073.76	13,411,073.76
合计	<b>13,411,073.76</b>	<b>13,411,073.76</b>

## ②同行业公司情况

昆仑万维（300418.sz）采用账龄分析法计提坏账准备的计提比例如下：

账龄	应收账款计提比例	其他应收款计提比例
1 年以内（含 1 年）	5%	5%
1—2 年（含 2 年）	10%	10%
2—3 年（含 3 年）	20%	20%
3 年以上	100%	100%

易幻网络应收账款坏账计提政策与可比上市公司昆仑万维一致。

综上，代理运营模式下第三方平台信誉良好，回款周期均在 3 个月以内，因此不能回收的风险很小；授权运营模式易幻网络为实现其所代理的游戏在台湾市场更好发展未按照合同约定的账期要求台湾易游支付款项，导致账期较长，但针对台湾易游应收账款，双方约定台湾易游分期进行偿付，并将于 2016 年一季度偿还完毕；同时易幻网络应收账款坏账计提政策与可比上市公司昆仑万维一致。因此，易幻网络应收账款坏账准备计提充分。

## (4) 偿债能力分析

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31
资产负债率（%）	87.34	112.62	132.00
流动比率	1.16	0.81	0.72
速动比率	0.86	0.69	0.66
息税折旧摊销前利润（万元）	9,906.46	5,487.47	-3,235.47

易幻网络主营业务为移动网络游戏的海外发行和运营。易幻网络不从事网络游戏研发，其运营的游戏产品均为以代理方式取得某款游戏产品在特定区域的独家代理授权，由易幻网络负责该款游戏在特定区域的各项运营工作，包括市场推广、信息反馈、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等多项工作，承担运营成本并从运营渠道平台取得流水分成收入。

在运营过程中易幻网络一方面需要支付游戏研发商游戏授权金和一定比例的流水分成，另一方面需要投入大量资金进行游戏推广、服务器支持、IDC 费用等。总体而言，易幻网络的业务特点决定了对资金有较高的要求，同时由于从平台商（渠道商）获得流水分成具有滞后性，导致应收账款金额较高，同时应付市场推广费、游戏研发商的流水分成金额也较高。因此，在业务发展初期易幻网络自有资本有限，并在 2013 年存在大额亏损的情况下，报告期内资产负债率水平较高是合理的。

报告期内，易幻网络与同行业可比公司资产负债率情况如下：

可比公司	成立时间	最近一期（注 1）	2014 年度	2013 年度
昆仑万维	2008 年 3 月	25.06%	31.08%	31.71%
智明星通	2008 年 9 月	-	38.03%	63.80%
博雅互动	2004 年 2 月	12.36%	13.54%	13.74%
成都尼毕鲁	2008 年 3 月	-	49.36%	64.01%
炎龙科技	2007 年 1 月	26.72%	30.78%	30.92%
平均值		21.38%	27.13%	34.03
易幻网络	2012 年 11 月	87.34%	112.62%	132.00%

注 1：昆仑万维最近一期为 2015 年 1-9 月（未经审计），智明星通最近一期为 2015 年预计（盈利预测审核），博雅互动最近一期为 2015 年 1-9 月（未经审计），尼毕鲁科技 2015 年度无公开数据，炎龙科技最近一期为 2015 年 1-6 月，易幻网络最近一期为 2015 年 1-7 月；

相比于同行业可比公司，易幻网络成立时间最短，设立以来也未引入过外部投资，截至报告期末易幻网络注册资本仅为 1,000 万元。由于易幻网络成立初期，亏损金额较大，因此造成 2013 年及 2014 年资产负债率超过 100%。2014 年开始，随着易幻网络盈利能力的逐步增强，其资产负债率已逐年大幅下降。截至 2015 年 7 月 31 日，易幻网络资产负债率为 87.34%，仍处于较高水平。2015 年 11 月，宝通科技完成对易幻网络增资 6,300 万元，相对于报告期末易幻网络 2,542.48 万元净资产，本次增资完成后，易幻网络的资产负债率将大幅下降，也将使易幻网络的财务状况得到明显改善，并大幅提升其偿债能力。2013 年、2014 年及 2015 年 7 月末，易幻网络资产负债率分别为 132.00%、112.62% 和 87.34%，流动比率分别为 0.72、0.81 和 1.16。报告期内各期末，易幻网络资产负债率相对较高，流动比率偏低。尽管随着易幻网络经营规模的扩大和盈利能力的大幅提升，报告期内易幻网络的资产负债率显著下降，但相比同行业可比公司，易幻网络资产负债率仍相对较高，且易幻网络尚未开拓银行授信等融资渠道，而报告期内易幻网络的应付账款金额均较高，因此如果未来应收账款未能按时收回，将对易幻网络的偿债能力产生较大影响。尽管易幻网络于 2015 年 11 月获得宝

通科技 6300 万元现金增资，使得易幻网络的资金实力显著增强，但易幻网络仍面临一定的财务风险。

报告期内，易幻网络经营活动产生的现金流量净额分别为-407.37 万元、1,125.88 万元和 481.25 万元，随着易幻网络业务模式的逐步成熟和盈利能力的大幅提升，易幻网络的现金流量情况持续向好发展。易幻网络未来支出仍将主要针对新签代理游戏产品的投入，包括游戏授权金、游戏推广费等方面支出，不存在大额的资本性支出计划。由于易幻网络尚无大额固定资产等抵押物做担保，因此目前未与银行签订授信协议等合同。随着易幻网络规模的不断扩大，资金实力的增强，易幻网络将积极拓宽银行借款等融资渠道以解决发展所可能面临的资金压力。此外，本次交易完成后，易幻网络将成为宝通科技的控股子公司，若易幻网络经营规模和经营业绩达到或超过预计的发展速度，易幻网络也可以通过股东增资等方式满足发展需要。

#### (5) 资产周转能力分析

项目	2015 年 1-7 月	2014.12.31	2013.12.31
应收账款周转率	7.38	8.56	9.47
存货周转率	-	-	-

注：由于易幻网络无存货，因此无法计算存货周转率；2015 年 1-7 月为年化周转率。

最近两年及一期，易幻网络应收账款周转率较逐年下降，主要系公司业务收入增长较快，各期末应收账款余额金额较大所致。

#### (6) 现金流量分析

最近两年及一期，易幻网络的经营活动现金流量明细如下：

单位：万元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	31,132.56	43,157.91	15,255.75
收到其他与经营活动有关的现金	2,632.24	3,640.90	3,225.67
经营活动现金流入小计	33,764.80	46,798.81	18,481.43
购买商品、接受劳务支付的现金	22,269.42	24,079.19	10,160.42
支付给职工以及为职工支付的现金	2,218.19	2,741.31	672.60
支付的各项税费	612.70	375.78	8.31
支付其他与经营活动有关的现金	8,183.24	18,476.65	8,047.46
经营活动现金流出小计	33,283.55	45,672.93	18,888.79
经营活动产生的现金流量净额	481.25	1,125.88	-407.37
当期净利润	4,994.51	406.54	-3,766.93

最近两年及一期，公司经营活动产生的现金流量净额分别为-407.37 万元、1,125.88 万元和 481.25 万元，公司现金流量情况良好。报告期内，易幻网络销售商品、提供劳

务收到的现金和购买商品、接受劳务支付的现金随着业务的快速发展而呈增长趋势。2014年，易幻网络经营活动产生的现金流量净额转负为正，与净利润的变动趋势一致。

1) 报告期“收到其他与经营活动有关的现金”中“往来款”“收回合作方往来款”明细如下：

单位：元

对象	2015年1-7月	2014年度	2013年度	款项性质
往来款				
Gain Right Hong Kong Development Limited	17,133,200.00	-	-	补偿款
Sino Overseas Worldwild Limited	611,900.00	-	-	补偿款
小计	17,745,100.00	-	-	
收回合作方往来款				
台湾易游网路科技有限公司	-	5,107,147.67	-	借款

①收到 Gain Right Hong Kong Development Limited 补偿款具体内容及归入经营活动现金流量的原因

A、易幻网络 2014 年度与上海米哈游网络科技有限公司、Gain Right Hong Kong Development Limited 签订《合同终止协议书》，易幻网络与上海米哈游网络科技有限公司终止《崩坏学园 2》手机游戏之台湾地区独家许可，同时 Gain Right Hong Kong Development Limited 同意支付 25 万美元予易幻网络作为补偿费用。易幻网络在 2015 年 3 月收到上述补偿款。

B、易幻网络 2014 年度与北京青游易乐科技有限公司、Gain Right Hong Kong Development Limited 签订《合同终止协议书》，易幻网络与北京青游易乐科技有限公司终止《妖姬三国》手机游戏之港澳台地区独家许可，同时 Gain Right Hong Kong Development Limited 同意支付 130 万美元予易幻网络作为转移之对价。易幻网络在 2015 年 3 月收到上述补偿款。

C、易幻网络 2014 年度与北京游龙腾信息科技有限公司、Gain Right Hong Kong Development Limited 签订《主体变更协议》，易幻网络同意将《逐鹿三国》手机游戏之台湾地区独家许可所有的权利义务转移给 Gain Right Hong Kong Development Limited，同时 Gain Right Hong Kong Development Limited 同意支付 80 万美元予易幻网络作为转让对价。易幻网络在 2015 年 3 月收到上述补偿款。

D、易幻网络 2014 年度与九方互动（香港）有限公司、Gain Right Hong Kong Development Limited 签订《合约终止协议书》，易幻网络与九方互动（香港）有限公司终止《仙国志》手机游戏之港澳台地区独家许可，同时 Gain Right Hong Kong Development Limited 同意支付 45 万美元予易幻网络作为补偿费用。易幻网络在 2015 年 2 月收到上述补偿款。

由于易幻网络收到的上述补偿款主要系对易幻网络在上述游戏运营推广期间投入广告费用之补偿，因此将收到的上述补偿款列入“收到其他与经营活动有关的现金”中。

② 收到 Sino Overseas Worldwild Limited 补偿款具体内容及归入经营活动现金流量的原因

易幻网络 2014 年度与成都好玩一二三科技有限公司、Sino Overseas Worldwild Limited 签订《权利义务转让协议书》，易幻网络将《秦姬》手机游戏之港澳台地区独家许可所有的权利义务概括转让给 Sino Overseas Worldwild Limited，同时 Sino Overseas Worldwild Limited 同意支付 10 万美元予易幻网络作为补偿费用。易幻网络在 2015 年 3 月收到上述补偿款。

由于易幻网络收到的上述补偿款主要系对易幻网络在《秦姬》游戏运营推广期间投入广告费用之补偿，因此将收到的上述补偿款列入“收到其他与经营活动有关的现金”中。

③ 收回台湾易游网路科技有限公司借款具体内容及归入经营活动现金流量的原因

台湾易游网路科技有限公司（以下简称“台湾易游”）为易幻网络的台湾联运商，易幻网络于 2013 年初开始与台湾易游合作，由于双方在合作初期投入较大，同时易幻网络为实现其所代理的游戏在台湾市场更好发展，易幻网络在 2013 年度借款 837,663.02 美元给台湾易游扶持其发展。因台湾易游未能达到公司业绩要求，双方已友好解除了合作关系，同时台湾易游在 2014 年度已全额归还上述借款。

由于该借款为易幻网络扶持台湾易游以期实现其所代理的游戏在台湾市场更好发展所发生，因此将上述借款的借出与收回列入“支付其他与经营活动有关的现金”与“收到其他与经营活动有关的现金”中。



2) 报告期“支付其他与经营活动有关的现金”中“支付合作方往来款”明细如下:

单位: 元

对象	2015年1-7月	2014年度	2013年度	款项性质
支付合作方往来款				
台湾易游网路科技有限公司	-	-	5,107,147.67	借款

支付支付合作方往来款具体内容及归入经营活动现金流量的原因同上述。

## 2、经营成果分析

单位: 万元

项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
一、营业收入	43,118.97	61,403.22	25,553.60
减: 营业成本	18,793.83	26,430.20	14,182.39
营业税金及附加	0.00	6.81	0.14
销售费用	18,140.66	33,397.40	15,039.13
管理费用	690.66	633.35	102.12
财务费用	92.41	136.00	2.29
资产减值损失	87.18	379.56	304.74
二、营业利润	5,314.25	419.90	-4,077.21
加: 营业外收入	14.18	37.45	36.62
减: 营业外支出	0.00	0.89	62.20
三、利润总额(亏损总额以“-”号填列)	5,328.43	456.46	-4,102.79
减: 所得税费用	333.92	49.92	-335.87
四、净利润(净亏损以“-”号填列)	4,994.51	406.54	-3,766.93

报告期净利润大幅增长的原因主要包括:

①随着易幻网络报告期内营业收入的大幅增长, 在有效提升运营效率的情况下, 平均成本费用率逐年下降, 带动报告期内净利润水平大幅增长;

②易幻网络运营的主要移动网络游戏产品生命周期较长, 由于游戏产品运营初期, 投入的推广、宣传成本较高, 而游戏运营中后期除投入少量运营和维护成本外, 无需再进行大量投入, 因此随着时间的增长, 报告期内易幻网络运营的游戏产品盈利能力逐渐显现, 在多产品效果叠加的影响下共同推动易幻网络净利润的大幅增长。

### (1) 营业收入分析

最近两年一期, 易幻网络营业收入按运营模式划分情况如下表所示:

产品类型	2015年1-7月		2014年度		2013年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)

产品类型	2015年1-7月		2014年度		2013年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
代理运营游戏	39,035.73	90.53	58,355.24	95.04	24,192.14	94.67
授权运营游戏	4,083.25	9.47	3,047.98	4.96	1,361.45	5.33
<b>合计</b>	<b>43,118.97</b>	<b>100.00</b>	<b>61,403.22</b>	<b>100.00</b>	<b>25,553.60</b>	<b>100.00</b>

报告期内，主要游戏的运营情况如下：

序号	游戏名称	当期流水合计（美元）		
		2015年1-7月	2014年度	2013年度
1	三国志 PK（一统天下）	11,140,286.75	16,500,958.70	-
2	神雕侠侣	4,975,234.86	20,588,235.47	1,326,765.78
3	重装武士（英雄战魂）	54,464.49	6,472,912.79	15,922,797.00
4	天龙八部 3D	14,534,823.95	-	-
5	巨炮连队（坦克风云）	6,406,068.09	9,193,956.62	-
6	妖姬三国	3,848,595.61	13,371,740.64	2,279,511.07
7	笑傲三国	2,197,065.33	7,396,298.04	8,087,044.56
8	名将争霸（君临天下）	6,632,329.56	1,893,656.42	-
9	大富豪 2	1,658,708.63	-	-
10	战神黎明	7,233,468.54	1,685,800.57	-
11	蜀山奇缘	3,921,293.49	1,311,646.09	-
	<b>合计</b>	<b>62,602,339.30</b>	<b>78,415,205.34</b>	<b>27,616,118.41</b>

报告期营业收入大幅增长的原因主要包括：

①随着易幻网络优势区域逐渐增加，易幻网络运营的游戏数量大幅增长。2013年易幻网络新上线运营游戏产品 14 款（按不同语言版本统计为 25 款），2014 年易幻网络新上线运营游戏产品 24 款（按不同语言版本统计为 54 款），2015 年 1-7 月易幻网络新上线运营游戏产品 20 款（按不同语言版本统计为 36 款），同比上线游戏数量均大幅增加；

②随着易幻网络网络游戏运营模式越发成熟，易幻网络运营游戏的成功率更高，所运营游戏的流水规模更高。2013 年易幻网络运营的游戏产品中，全年流水超过 1,000 万美元的游戏仅有《重装武士（英雄战魂）》一款；而 2013 年底上线运营的《妖姬三国》、《神雕侠侣》以及 2014 年开始上线运营的《三国志 PK（一统天下）》三款游戏流水超过 1,000 万美元，2015 年 1-7 月已有《三国志 PK（一统天下）》、《天龙八部 3D》两款流水超过 1,000 万美元，主要游戏产品流水收入的提升直接推动报告期内营业收入的大幅增长；

③易幻网络主要运营的移动网络游戏生命周期较长。在代理游戏签约阶段即重视

对游戏生命周期的测试和关注，因此易幻网络运营的游戏体现出长周期的特点，并能持续产生游戏收入。2014 年对收入贡献较大的《神雕侠侣》、《笑傲三国》、《妖姬三国》、《重装武士》均是 2013 年及以前上线运营的游戏，同时《神雕侠侣》、《笑傲三国》、《妖姬三国》三款游戏对 2015 年 1-7 月的营业收入仍有较大贡献。

### (2) 营业成本分析

易幻网络最近两年一期营业成本占比情况如下表所示：

产品类型	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)	金额 (万元)	比例 (%)
代理运营游戏	15,988.31	85.07	23,386.97	88.49	12,902.41	90.97
授权运营游戏	2,805.52	14.93	3,043.22	11.51	1,279.98	9.03
<b>合计</b>	<b>18,793.83</b>	<b>100.00</b>	<b>26,430.20</b>	<b>100.00</b>	<b>14,182.39</b>	<b>100.00</b>

2014 年，易幻网络营业成本为 26,430.20 万元，较 2013 年全年增长 86.36%；2015 年 1-7 月，易幻网络营业成本仍保持快速增长。报告期内，易幻网络营业成本快速增长主要是由于营业收入的快速增长所致。

### (3) 毛利率分析

易幻网络最近两年一期毛利率情况如下表所示：

产品类型	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
代理运营游戏	59.04%	59.92%	46.67%
授权运营游戏	31.29%	0.16%	5.98%
<b>合计</b>	<b>56.41%</b>	<b>56.96%</b>	<b>44.50%</b>

最近两年及一期，易幻网络毛利率分别为 44.50%、56.96%和 56.41%，增长较快，主要是由于随着易幻网络所发行的游戏产品整体流水的上升以及运营能力的提升，提升了易幻网络的毛利率。同时，随着易幻网络市场地位的逐步提升，易幻网络向游戏开发商支付的流水分成比例有所下降，导致报告期内易幻网络的综合毛利率大幅上升。

报告期内，易幻网络与同行业公司可比公司毛利率情况如下：

可比公司	项目	最近一期(注 1)	2014 年度	2013 年度
昆仑万维	综合毛利率	62.49%	69.07%	71.49%
	其中：手机游戏	62.57%	68.40%	68.27%
	其中：非自研游戏	-	-	67.19%
智明星通	综合毛利率	56.94%	67.30%	58.01%
博雅互动	综合毛利率	52.34%	60.07%	61.09%
成都尼毕鲁	综合毛利率	-	65.33%	64.51%

可比公司	项目	最近一期(注 1)	2014 年度	2013 年度
	其中：游戏收入	-	65.29%	64.28%
炎龙科技	综合毛利率	88.22%	86.97%	47.51%
易幻网络	综合毛利率	56.41%	56.96%	44.50%

注 1：昆仑万维最近一期为 2015 年 1-9 月（未经审计），智明星通最近一期为 2015 年预计（盈利预测审核），博雅互动最近一期为 2015 年 1-9 月（未经审计），尼毕鲁科技 2015 年度无公开数据，炎龙科技最近一期为 2015 年 1-6 月，易幻网络最近一期为 2015 年 1-7 月；

注 2：根据成都尼毕鲁首次公开发行股票招股说明书，其营业成本中包含渠道费用，扣除渠道费用后，2014、2013 年度综合毛利率分别为 95.14%、94.82%。

易幻网络致力于中国移动网络游戏的海外发行和运营，无自主游戏的开发，营业成本主要为开发商分成、IDC 费用、授权金摊销等，而其他可比公司均有自主游戏的开发，自主游戏开发业务的毛利率较高，因此除博雅互动最近一期综合毛利率低于易幻网络外，其他公司综合毛利均高于易幻网络。随着报告期内易幻网络的综合毛利率大幅上升，最近一期的综合毛利率水平与昆仑万维、智明星通、博雅互动已无显著差异。

#### （4）销售费用分析

单位：万元

费用名称	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
员工薪酬	1,911.25	2,575.01	720.91
市场及推广费用	5,361.02	14,537.85	7,138.51
渠道费用	10,697.66	15,883.09	7,070.08
折旧费	66.89	95.84	36.78
差旅费	64.67	86.39	7.00
其他费用	39.17	219.23	65.86
<b>合计</b>	<b>18,140.66</b>	<b>33,397.40</b>	<b>15,039.13</b>

2014 年，易幻网络的销售费用上升较快，主要系易幻网络业务规模持续快速增长，市场及推广费用和渠道费用大幅增加所致。2015 年 1-7 月，易幻网络的销售费用仍保持上涨趋势，主要是由于运营的网络游戏产品数量和质量进一步提高，产生游戏流水较多，从而产生的渠道费用大幅上升。同时，随着易幻网络海外发行经验的积累以及本地化团队的营销推广运作日益成熟，市场及推广费用相对较低，体现出易幻网络的游戏发行运营能力明显提升。

##### 1) 市场及推广费用、渠道费用的确认依据

###### ① 市场及推广费用

易幻网络的境外市场产品推广主要通过渠道商线上或线下媒介来发布、宣传公司

的游戏产品。易幻网络市场部在综合分析游戏产品特性、目标用户特点、运营所在地区等情况后，选择最合适的市场推广策略。

线上推广主要涉及专业网游媒体、社交类平台、搜索引擎营销、视频分享网站等渠道，主要是集中投放 Facebook/Google Adwords/INMOBI 等移动广告；结算方式：月结，每月根据点击量、安装量等进行结算，结算周期为 30-60 天。

线下推广方式主要有明星代言、电视广告、户外广告、超商便利店合作、游戏发布会等。其中各种方式的操作方法、结算方式如下：

明星代言：选取适合游戏推广的代言人，利用明星效应推广游戏；结算方式：按照双方协商的价格和结算时间进行结算。

电视广告：选取当地热门的电视频道投放游戏广告；结算方式：按照广告播方时段和频次进行结算，结算时间按照与电视台协商时间进行。

户外广告：在人流量大的地铁、购物广场、车站等购买广告招牌、灯箱、LED 广告等进行游戏推广；结算方式：按照版位费及档期进行结算，月结，结算周期为 30-60 天。

超商便利店合作：选择当地的连锁便利店作为合作对象，在店内摆放游戏海报、横幅广告等进行推广；结算方式：按照双方协商的结算方式进行。

游戏发布会：预约各大游戏媒体记者及玩家参加游戏新品发布会，扩大游戏在业界的影响力；结算方式：按照与相关合作商协商的价格和结算时间进行结算。

市场部每月根据渠道分析情况对下月的广告费支出制定预算；市场部定期依据第三方平台统计数据与广告商开具的发票或 Invoice 单进行对账；在合同约定结算日，市场部应与广告商沟通获取发票或 Invoice 单；市场部收到广告商的发票核对无误后邮件发送给财务部申请付款；财务人员核对费用是否在预算范围内，结算单及发票或 Invoice 单是否一致；财务人员核对无误后，提交财务总监审批付款邮件，财务总监审批通过后，如付款金额超过一定数额，还需总经理审批付款邮件。

各种方式下市场推广费用的确认时点如下：

线上广告：线上广告实际投放时（点击、安装等）确认为销售费用；

电视广告：实际播放时确认为销售费用；

户外广告：实际展示时确认为销售费用；

明星代言、超商便利店合作及玩家见面会等：费用实际发生时确认为销售费用。

## ②渠道费用

易幻网络渠道费用为支付给第三方平台的渠道分成款，指公司通过 App Store 和 Google Play 等第三方平台推广发布游戏并收取玩家游戏充值，第三方平台将收取一定比例的手续费用。渠道费用相关会计处理政策为：将第三方平台收到的玩家充值金额根据易幻网络与第三方平台分成比例将确定支付给第三方平台的渠道费用用确认为销售费用。

报告期易幻网络按平台分类的渠道费用情况如下：

单位：元

项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
App Store	37,639,076.28	51,790,136.17	31,158,640.90
Google Play	38,898,155.31	57,838,344.21	22,480,651.20
Gash	6,409,227.43	18,308,781.83	10,184,606.52
T-store	7,406,522.02	12,271,844.87	2,214,025.74
Naver	7,580,739.42	5,502,933.43	-
其他平台	9,042,867.89	13,118,862.62	4,662,826.30
<b>合计</b>	<b>106,976,588.35</b>	<b>158,830,903.13</b>	<b>70,700,750.66</b>

2) “市场及推广费用”与“支付其他与经营活动有关的现金”科目中相关费用的勾稽关系

单位：元

项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
销售费用“市场及推广费用”	53,610,164.37	145,378,458.08	71,385,091.33
加：游戏终止补偿款冲减销售费用	-	17,745,100.00	-
加：代付广告费冲减销售费用	-	6,730,900.00	-
加：其他应收款“广告费充值款”期初减期末	-1,620,544.08	1,148,017.22	1,001,932.47
支付其他与经营活动有关的现金“市场及推广费用”	51,989,620.29	171,002,475.30	72,387,023.80

①易幻网络线上推广时会在 Madhouse Co.Limited、Tapjoy Inc 等广告投放平台预先充值，广告实际投放时再根据点击量、安装量等实际计算，易幻网络其他应收款“广告费充值款”核算尚未使用的广告费充值款，在计算“支付其他与经营活动有关的现金”时将其他应收款“广告费充值款”期初减期末金额予以还原。

②易幻网络 2014 年度 5 款游戏与原游戏开发商终止代理发行，为补充易幻网络在此 5 款游戏运营推广期间投入的广告费用，新代理发行商给予易幻网络相应补偿，该等补偿冲减销售费用“市场及推广费用”，在计算“支付其他与经营活动有关的现金”时将上述补偿款还原。

③易幻网络广告投放量大因此有一定的成本优势，2014 年度公司代 Big Apple

International limited 支付广告费 5,925,472.55 元，代北京萤石有限公司支付广告费 805,427.45 元，代上述两公司支付广告费时统一与广告公司结算相关费用计入易幻网络销售费用中，同时与上述两公司结算代付广告费时冲减销售费用，在计算“支付其他与经营活动有关的现金”时将上述补偿款还原。

#### (5) 管理费用分析

单位：万元

费用名称	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
员工薪酬	305.14	336.90	54.08
折旧费	40.42	36.50	2.50
中介机构费用	20.15	0.00	0.00
租赁费	52.61	10.95	2.40
办公费	51.42	12.86	7.72
差旅费	27.52	9.71	0.00
业务招待费	8.66	3.62	0.00
培训费	113.31	120.86	4.95
其他费用	71.43	101.96	30.46
<b>合计</b>	<b>690.66</b>	<b>633.35</b>	<b>102.12</b>

报告期内，易幻网络的管理费用大幅上升，主要系易幻网络业务规模持续快速增长，管理人员也有所增加，员工薪酬、培训费等费用也相应上升。

#### (6) 汇率变动对易幻网络报告期盈利能力的影响

易幻网络合并报表范围内各公司记账本位币的情况如下表：

名称	主要经营地	记账本位币	记账本位币选择依据
广州易幻网络科技有限公司	中国广州	人民币	经营业务主要以该等货币
Efun Company Limited	香港	美元	经营业务主要以该等货币
Efun Company Limited 韩国分公司	韩国	韩元	经营业务主要以该等货币

汇率变动对易幻网络报告期盈利能力的影响主要有以下几个方面：以记账本位币以外的货币结算收款带来的汇兑损益；以记账本位币以外的货币支付授权金、分成款带来的汇兑损益；以记账本位币以外的货币支付广告费、IDC 费用等带来的汇兑损益；不同币种间兑换带来的汇兑损益。

以上各因素的影响情况见下表：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
以记账本位币以外的货币结算收款带来的汇兑损益	495,273.33	295,090.42	47,877.71
以记账本位币以外的货币支付授权金、	-40,872.47	-35,037.37	64,732.46

项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
分成款带来的汇兑损益			
以记账本位币以外的货币支付广告费、IDC费用等带来的汇兑损益	412,536.44	923,560.69	-107,673.15
同币种间兑换带来的汇兑损益	31,900.13	15,699.03	53.41
其他	-52,198.66	-378,878.21	-22,693.12
<b>合计</b>	<b>846,638.78</b>	<b>820,434.57</b>	<b>-17,702.68</b>

因汇率变动影响，报告期2013年度增加利润总额17,702.68元，2014年度减少利润总额820,434.57元，2015年1-7月减少利润总额846,638.78元。

### 三、本次交易完成后，上市公司的财务状况、盈利能力及未来趋势分析

#### （一）财务状况分析

##### 1、资产构成变动分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于2014年1月1日已经完成，上市公司最近一期末的资产情况如下：

单位：万元

项目	2015.7.31 (本次交易前)		2015.7.31 (备考财务数据)	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
货币资金	24,451.78	24.51	25,927.64	10.22
应收票据	5,888.39	5.90	5,888.39	2.32
应收账款	23,796.44	23.86	34,780.24	13.70
预付款项	883.50	0.89	5,233.45	2.06
应收利息	62.74	0.06	62.74	0.02
其他应收款	1,131.21	1.13	1,216.45	0.48
存货	4,967.27	4.98	4,967.27	1.96
其他流动资产	90.22	0.09	90.22	0.04
流动资产合计	61,271.56	61.42	78,166.41	30.80
可供出售金融资产	3,000.00	3.01	3,278.96	1.29
固定资产	30,457.27	30.53	30,694.30	12.09
在建工程	724.19	0.73	724.19	0.29
无形资产	2,537.96	2.54	2,548.74	1.00
商誉	1,424.94	1.43	135,371.05	53.34
长期待摊费用	0.00	0.00	2,547.44	1.00
递延所得税资产	337.20	0.34	451.96	0.18
非流动资产合计	38,481.56	38.58	175,616.64	69.20



项目	2015.7.31 (本次交易前)		2015.7.31 (备考财务数据)	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
资产总计	99,753.12	100.00	253,783.06	100.00

### (1) 资产规模及其结果变动情况

如上表所示,本次交易完成后,公司2015年7月31日的资产总额从本次交易前的99,753.12万元提高至253,783.06万元,增加154,029.93万元,增长率为154.41%。

在资产结构的变动中,流动资产增加16,894.85万元,增幅为27.57%;非流动资产增加137,135.08万元,增幅为356.37%。由于本次交易中交易标的为轻资产公司,账面上非流动资产较少,非流动资产增长幅度较大的原因系本次交易产生的商誉明显增加,剔除商誉变动的影响后,本次交易对公司非流动资产的影响较小。

### (2) 本次交易上市公司将产生较大金额商誉

#### 1) 上市公司备考财务报表中可辨认净资产公允价值的确认依据

在编制上市公司备考财务报表时以2014年1月1日易幻网络账面净资产并参考本次评估资产大额增值情况调整后作为可辨认净资产的公允价值。

① 2014年1月1日易幻网络经审计账面净资产为-28,515,834.35元。

② 本次评估资产大额增值情况调整:

根据北京中企华资产评估有限责任公司2015年11月5日出具的中企华评报字(2015)第4009号评估报告,截止评估基准日2015年7月31日,按照资产基础法易幻网络母公司广州易幻网络科技有限公司总资产账面价值为2,947.74万元,评估价值为4,658.10万元,增值额为1,710.36万元,增值率为58.02%;总负债账面价值为1,996.41万元,评估价值为1,996.41万元,无增减变化;股东全部权益账面价值为951.33万元,股东全部权益评估价值为2,661.68万元,增值额为1,710.36万元,增值率为179.79%。总资产评估增值额包括长期股权投资评估增值额1,699.58万元、固定资产评估增值额4.26万元、无形资产评估增值额6.52万元。其中:

A、长期股权投资评估增值系易幻网络对子公司易幻国际(Efun International Ltd)、上海易幻网络科技有限公司的评估增值,由于易幻网络合并上述两个子公司构成同一控制下企业合并,编制易幻网络合并报表时,合并利润表反映的是由易幻网络及上述两个子公司构成的报告主体自合并当期期初至合并日实现的损益情况,因此上述两个

子公司由于经营获利净资产增加导致的评估增值在确认易幻网络合并报表可辨认净资产公允价值时未予考虑；

B、固定资产、无形资产评估增值金额较小，故在易幻网络可辨认净资产公允价值时未予考虑。

综合以上，上市公司备考财务报表中可辨认净资产公允价值=2014年1月1日易幻网络经审计账面净资产（-28,515,834.35元）+本次评估资产大额增值（0.00元）=-28,515,834.35元。

## 2) 上市公司备考财务报表中商誉的确认依据

在编制上市公司备考财务报表时，公司于2015年9月对易幻网络进行增资6,300万元，增资后公司持有易幻网络3.3422%的股权，假设2014年1月1日已完成上述对易幻网络的现金增资，并全部完成相关手续；假设2014年1月1日上市公司已完成对易幻网络66.6578%股权的收购，并全部完成相关手续，上市公司对易幻网络股权收购交易价格为125,650.00万元，其中，交易对价的73.5097%即92,365.00万元以发行股份的方式支付，交易对价的26.4903%即33,285.00万元以现金方式支付。因此在上述假设前提下，2014年1月1日，上市公司对易幻网络的合并成本为131,950.00万元，占易幻网络股权的70.00%。

因此，上市公司备考财务报表中确认的商誉=合并成本（1,319,500,000.00元）-合并中取得易幻网络可辨认净资产公允价值份额（-28,515,834.35元）\*70%=1,339,461,084.05元。

## 3) 对上市公司未来经营业绩的影响

本次交易系非同一控制下的企业合并，根据《企业会计准则》，购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应当确认为商誉。该等商誉不作摊销处理，但需要在未来每个报告期末进行减值测试，若发生减值情况需要计提减值准备，计入当期损益。

本次交易完成后，公司将会确认约为133,946.11万元的商誉。公司将于未来每个报告期末对因企业合并形成的商誉进行减值测试。若易幻网络未来经营不能达到预期收益，那么则需要对收购易幻网络所形成的商誉计提减值准备，从而对公司资产和经营业绩产生不利影响。

## 2、负债构成情况分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2014 年 1 月 1 日已经完成，上市公司最近一期末的资产情况如下：

单位：万元

项目	2015.7.31 (本次交易前)		2015.7.31 (备考财务数据)	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
应付票据	4,219.43	39.36	4,219.43	14.93
应付账款	4,715.54	43.98	15,446.54	54.65
预收款项	485.90	4.53	565.93	2.00
应付职工薪酬	34.28	0.32	306.68	1.09
应交税费	384.21	3.58	532.81	1.89
其他应付款	47.93	0.45	3,426.53	12.12
一年内到期的非流动负债	200.00	1.87	200.00	0.71
流动负债合计	10,087.29	94.09	24,697.92	87.39
递延收益	633.63	5.91	3,564.34	12.61
非流动负债合计	633.63	5.91	3,564.34	12.61
负债合计	10,720.92	100.00	28,262.27	100.00

如上表所示，本次交易完成后，公司 2015 年 7 月 31 日的负债总额从本次交易前的 10,720.92 万元提高至 28,262.27 万元，增加 17,541.34 万元，增幅为 163.62%。

### 3、偿债能力分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2014 年 1 月 1 日已经完成，上市公司最近一年一期末的偿债能力相关财务指标如下：

项目	2015.7.31 (本次交易前)	2015.7.31 (备考财务数据)	2014.12.31 (本次交易前)	2014.12.31 (备考财务数据)
资产负债率	10.75%	11.14%	16.36%	15.08%
流动比率	6.07	3.16	4.10	2.28
速动比率	5.49	2.75	3.63	2.01

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司最近一年一期末的资产负债率有所上升，系本次交易标的资产负债率较高所致。最近一年一期的流动比率和速动比率也有所下降，但依然保持较高水平，相关财务指标均处于合理范围之内。

### 4、财务安全性分析

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司 2015 年 7 月 31 日的资产负债率为 11.14%，资产负债率较低。流动比率与速动比率分别为 3.16 和 2.75，公司的负债水平和偿债能力均处于合理范围。本次交易对公司财务安全性影响的具体分析如下：

一方面，宝通科技近年来一直保持了良好的经营业绩和资产质量，始终保有畅通的融资渠道，并且保持着良好的资信记录；另一方面，易幻网络所属的游戏运营行业具备经营活动现金流量充盈的特点，良好的现金流量为公司的财务安全性增加了一定的保障。

综上分析，本次交易对公司的财务安全性无重大负面影响。

## 5、资产周转能力分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2014 年 1 月 1 日已经完成，上市公司最近一期末的资产周转能力相关财务指标如下：

项目	2015.7.31 (本次交易前)	2015.7.31 (备考财务数据)	2014.12.31 (本次交易前)	2014.12.31 (备考财务数据)
应收账款周转率	1.92	3.51	1.99	3.45
存货周转率	5.52	11.24	5.76	10.08

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司最近一期末的应收账款周转率和存货周转率明显上升。总体上本次交易对公司资产周转能力有所提高。

## (二) 盈利能力分析

### 1、交易完成后上市公司主营业务构成

根据天衡会计师事务所(特殊普通合伙)出具的天衡专字(2015)02226号备考财务报表审阅报告，假设本次交易于 2014 年 1 月 1 日完成，则交易完成后上市公司的主营业务构成如下：

项目	2015年1-7月			2014年		
	金额(元)	占比(%)	毛利率(%)	金额(元)	占比(%)	毛利率(%)
输送带	273,902,515.61	38.85	33.77	502,450,641.60	45.00	29.68
游戏发行	431,189,743.17	61.15	56.41	614,032,225.34	55.00	56.96
合计	<b>705,092,258.78</b>	<b>100.00</b>	<b>47.62</b>	<b>1,116,482,866.94</b>	<b>100.00</b>	<b>44.68</b>

本次交易完成后，从公司的主营业务构成来看，公司的业务将包括输送带的研发、生产与销售和网络游戏的发行与运营；从公司营业收入规模和盈利水平来看，上市公司的收入规模和盈利水平均将得到较大幅度的提升。

### 2、利润构成变动分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2014 年 1 月 1 日已经完成，上市公司

最近一年及一期的利润构成情况如下：

单位：万元

项目	2015年1-7月 (本次交易前)	2015年1-7月 (备考财务数据)	2014年度(本次 交易前)	2014年度 (备考财务数据)
营业毛利	9,250.89	33,576.04	14,913.97	49,887.00
期间费用	4,240.13	23,163.86	6,467.70	40,641.27
资产减值损失	-151.40	-64.22	168.78	548.34
营业利润	5,162.16	10,476.41	8,277.49	8,697.40
营业外收支净额	263.01	277.19	404.16	440.72
利润总额	5,425.17	10,753.60	8,681.65	9,138.12
净利润	4,526.37	9,520.88	7,359.71	7,766.25
归属于母公司股东的净利润	4,407.48	7,903.64	7,358.12	7,642.70

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司最近一期归属于母公司股东的净利润增加 3,496.16 万元，增幅 79.32%，盈利能力明显增强。

### 3、盈利能力相关财务指标

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2014 年 1 月 1 日已经完成，上市公司最近一年及一期的盈利能力相关财务指标如下：

单位：%

项目	2015年1-7月 (本次交易前)	2015年1-7月 (备考财务数据)	2014年度 (本次交易前)	2014年度 (备考财务数据)
销售毛利率	33.77	47.62	29.68	44.68
销售净利率	16.09	11.21	14.64	6.85

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司最近一年及一期的销售毛利率明显上升，主要系易幻网络整体毛利率较高；销售净利率有所下降，主要是由于本次交易后营业收入大幅增长，同时易幻网络推广费等销售费用较高导致期间费用增长幅度更大，进而导致净利润的增长低于营业收入的增长。

## 四、本次交易对上市公司主营业务和可持续发展能力的影响

### (一) 本次交易对上市公司主营业务的影响

本次交易有利于宝通科技利用资本市场平台在对原主业进行升级迭代的同时，加快构建新兴产业的战略步骤。

#### 1、未来经营发展计划

2014年，公司从单一从事输送带研制的企业，向输送带上游延伸，研发、设计、制造高强度输送带用新型骨架材料，大大降低公司输送带的整体生产成本，延伸了公司上游产品链，也进一步提升公司橡胶输送带产品的综合使用性能，提高公司输送带产品的整体品质，增强公司产品综合竞争能力，更为关键的是为公司下一步做好输送带系统总包服务奠定了技术、产品基础。2015年，公司通过增资控股的方式，收购无锡宝通工程技术服务有限公司（以下简称：“宝通工程”），正式向输送带总包乃至整个输送系统服务总包迈进。至此，公司由单一的从事各类输送带研制的产品供应商向为客户提供输送系统总包服务的现代工业服务提供商转型。

与此同时，为提升公司的持续成长性以及积极参与、分享中国经济转型的发展机会，面对中国老龄化以及健康需求长期得不到满足的这一巨大市场机遇，公司经过长期调研、分析，公司设立了全资子公司“无锡宝通医疗投资有限公司”，布局医疗健康产业，把握医疗产业市场化的机遇，迅速培育公司未来新的业务增长点，探索公司延伸业务能力。截至到目前，公司涉足医疗行业的对外投资仍在积极进行中，公司将秉承对股东负责的态度审慎判断，努力寻求最贴合公司整体发展战略、符合公司经营实际的医疗健康产业项目，提高项目投资的成功率。

此外，随着公司积极开拓输送系统服务总包服务向海外发展，通过本次交易，与易幻网络所从事的海外移动互联网业务合作，并积极探索线上线下的合作模式，能够有效发挥协同效应，促进公司现有业务的海外拓展。

本次交易完成后，公司将在现有业务的基础上，增加移动网络游戏海外发行、运营业务，进一步拓展公司的业务范围，实现跨越式多元化发展，逐步实现“现代工业服务+医疗大健康+移动互联网”的三大板块业务发展规划。

## 2、业务管理模式

本次交易完成后，在符合相关法律、行政法规及中国证监会及深交所相关监管规则及其他规范性文件的前提下，上市公司原则同意保持目标公司业务及经营管理团队的稳定性，以实现上市公司及其全体股东利益的最大化。

交易对方保证目标公司核心经营管理人员（包括但不限于蓝水生、曾晓斌、杜潇潇、张利乾等，具体人员名单由目标公司提供并经上市公司认可）在目标公司的离职时间不得早于2019年12月31日，并与前述核心经营管理人员签订《劳动合同》。交易对方承诺并保证，若前述核心经营管理人员在2019年12月31日前以任何原因主

动从目标公司离职，交易对方将按照公式（补偿金额=该核心经营管理人员离职上一年度的工资薪金收入×未完成履职年限×5）计算的金额向上市公司承担补偿责任。同时，交易对方保证目标公司与前述核心经营管理人员签订在任职期间和离职后两年内（以下合称“竞业限制期间”）不竞争的《竞业限制协议》，在竞业限制期间，前述核心经营管理人员应严格按照相关法律、行政法规、行政规章及规范性文件的要求及诚实信用的原则，严格履行禁止同业竞争或竞业禁止的义务，不得通过任何形式自营或者为他人经营与目标公司不时从事的主营业务相同或相似的业务。在竞业限制期间，如前述核心经营管理人员违反竞业限制义务，则其等因从事或开展该等业务所得的利润全部归上市公司所有，且应向目标公司支付竞业限制协议中所约定的违约金。

本次交易完成后，目标公司主要经营管理层应继续留在目标公司任职并尽可能创造最佳业绩，目标公司经营仍在目标公司董事会领导下运行，在不违反上市公司及目标公司各项内部规章制度和法律法规的前提下，上市公司不干预目标公司正常经营管理和决策，并承诺在业绩承诺期内对目标公司主要经营管理层不进行重大调整。

本次交易完成后，目标公司的财务总监由上市公司负责推荐，经目标公司董事会批准后聘任。目标公司应建立符合上市公司要求的财务制度，执行上市公司统一的财务内控制度。

业绩承诺期内，目标公司董事会由5名董事组成，其中上市公司有权委派3名董事，上市公司之外的目标公司其余股东有权合计委派2名董事。业绩承诺期满，上市公司有权决定是否对目标公司董事会成员进行改选。

本次交易完成后，作为上市公司的控股子公司，目标公司在股东权限范围内的重大经营、投资决策，应当按照上市公司相关规定，经过上市公司董事会或股东大会审议批准。

业绩承诺期内，目标公司董事会所有决议的作出均应以维护目标公司利益为前提，如下事项需经目标公司董事会二分之一以上董事通过决议后方可实施：

- (1) 批准和修改目标公司的年度经营计划；
- (2) 制定目标公司的年度财务预算方案；
- (3) 制定目标公司的年度奖金提取及分配方案；
- (4) 对目标公司经营业务方向进行重大调整；
- (5) 任免目标公司总经理，决定目标公司主要经营团体成员的工资及薪酬；

- (6) 审议批准在目标公司年度预算方案之外的借款事项，以及任何对外担保、质押、对外提供贷款事项；
- (7) 审议批准目标公司在最近一个会计年度内与目标公司股东、董事、高级管理人员及其关联方之间发生的累计金额超过 50 万元的关联交易；
- (8) 审议批准员工期权计划方案(包括但不限于授予的股份总数、行权价格、行权期限和行权条件等)；
- (9) 决定聘任或解聘目标公司的审计师事务所，变更目标公司的财务会计政策、资金管理政策和制度。

标的公司董事会在审议第(7)项事项时，涉及关联交易的董事不参与表决。

## (二) 本次交易对上市公司可持续发展能力的影响

本次交易后，易幻网络将成为上市公司的控股子公司，纳入合并报表范围。

易幻网络自 2012 年进入海外市场至今，已将数十款国内成功的游戏作品发行到港澳台地区、韩国、东南亚、欧美等多个海外主要游戏市场并取得较高的市场份额，累积了全球化发行的网络体系、资源掌控和技术支持。根据《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》，2014 年在中国本土原创移动网络游戏海外收入（不包括海外工作室收入）中，易幻网络约占 9.85%，市场份额位列第二。相比竞争对手，易幻网络在港澳台、东南亚、韩国等国家或地区的市场份额处于相对领先。

本次交易中，交易对方牛曼投资承诺，易幻网络于 2016 年度、2017 年度、2018 年度应实现的年度经审核税后净利润应分别不低于 15,500 万元、20,150 万元、26,195 万元。通过本次交易，上市公司将横向扩充网络游戏运营的业务类型，有利于促进上市公司未来业绩的持续稳定增长。

## 五、本次交易完成后，上市公司对目标公司的整合计划

### (一) 业务、资产、财务、人员、机构等方面的整合计划

本次交易完成后易幻网络仍以独立法人的主体形式运营，易幻网络与上市公司现有业务在业务层面如经营管理团队、技术研发、生产、采购、销售等职能方面保持相对独立。在内控治理、信息披露等方面，公司将结合易幻网络的经营特点、业务模式及组织架构，根据上市公司治理规则对易幻网络原有的管理制度进行补充和完善，使



其在公司治理、内部控制以及信息披露等方面达到上市公司的标准。

本次交易完成后，在业务、资产、财务、人员、机构等方面，公司整合计划安排如下：

(1) 在业务方面，公司将发挥上市公司在资金、市场、经营管理方面的优势，支持易幻网络扩大业务规模、提升市场占有率。一方面，公司拟将易幻网络的资金管理、业务管理纳入到公司统一的管理系统中，保证公司对易幻网络业务资源和经营状况的掌握；另一方面，加大对易幻网络研发、技术、资金等方面的持续投入，强化其市场地位和盈利能力。

(2) 在资产方面，易幻网络按照上市公司内控制度行使正常资产购买、使用、处置等经营决策权，对超出正常生产经营以外的资产购买、使用、处置，遵照中国证监会、深圳证券交易所、公司章程等相关法规和制度履行相应程序。

(3) 在财务方面，本次交易完成后，易幻网络将成为上市公司的控股子公司，其财务和经营管理权限将直接由上市公司实施控制和监督。本次交易完成后，宝通科技将会参照上市公司财务及内控制度的要求进一步加强对易幻网络的管理和引导，并由上市公司负责向易幻网络推荐财务总监，经其董事会批准后聘任。

(4) 在人员方面，本次交易完成后，为保证易幻网络的持续稳定发展，公司将按照交易协议的约定保持易幻网络现有管理、技术团队的稳定。业绩承诺期内，易幻网络董事会由5名董事组成，其中上市公司有权委派3名董事，易幻网络其余两名股东有权合计委派2名董事。业绩承诺期满，上市公司有权决定是否对目标公司董事会成员进行改选。上市公司将加强人才的跨平台融合，鼓励和支持人才资源在内部之间的流动和沟通，在提升上市公司及易幻网络团队的内部凝聚力的同时，加强易幻网络对上市公司企业文化的认同感和归属感。

(5) 在机构方面，本次交易完成后，易幻网络将成为上市公司的控股子公司，上市公司将按照子公司管理规定对其实施管理，在保证上市公司有效控制及交易标的经营风险的前提下，上市公司也将鼓励易幻网络发挥业务和管理的灵活性，进一步提升业务竞争力和行业影响力。

## **(二) 对整合风险的管理控制措施**

本次交易完成后，上市公司需要在业务、资产、人员、财务、机构等多个维度对易幻网络实施有效地整合，新的团队磨合、业务管理、内控优化等一系列整合问题仍

可能给上市公司带来挑战并产生整合风险。为此，公司也制定了相应的管理控制措施：

①通过委派多数董事，上市公司将保持对易幻网络经营管理的最高决策权。业绩承诺期内，目标公司董事会由5名董事组成，其中上市公司有权委派3名董事，上市公司之外的目标公司其余股东有权合计委派2名董事。业绩承诺期满，上市公司有权决定是否对目标公司董事会成员进行改选。此外，通过向易幻网络委派财务总监，并推动易幻网络建立符合上市公司要求的财务制度，执行上市公司统一的财务内控制度等方式，上市公司将在易幻网络的财务管理方面进行管理和优化，将能有效控制易幻网络的管理风险。

②上市公司原则同意保持目标公司业务及经营管理团队的稳定性，同时，要求交易对方保证易幻网络核心经营管理人员在目标公司的离职时间不得早于2019年12月31日，并与前述核心经营管理人员签订《劳动合同》，并保证易幻网络与核心经营管理人员签订在任职期间和离职后两年内不竞争的《竞业限制协议》，否则交易对方将承担赔偿责任。对易幻网络管理团队的相关控制措施将能有效防范管理和经营风险。

### **（三）交易完成后上市公司董事的具体推荐安排，该安排对上市公司治理及生产经营的影响**

经上市公司与交易对方确认，本次交易完成后上市公司将推荐一名交易对方指定的人员进入上市公司董事会，作为上市公司董事。

截至本报告书出具日，上市公司董事会由8名董事组成，其中独立董事3名。根据上市公司的公司章程规定，上市公司董事会由9名董事组成，其中独立董事占比不低于1/3，目前上市公司董事会尚存在一名董事空缺，因此本次交易完成后，上市公司推荐交易对方指定的人员进入上市公司董事会不会对上市公司董事会产生影响。此外，交易对方承诺，在业绩承诺期内，如因上市公司董事会改选等需要重新确定董事，则其向上市公司推荐的董事候选人将不超过一名。

根据上述安排，本次交易完成后，上市公司董事的具体推荐安排对上市公司治理及生产经营不会构成不利影响。

## 第十章 财务会计信息

目标公司最近两年一期的简要财务报表如下所示：

### 一、易幻网络最近两年一期的主要财务数据

#### (一) 资产负债表主要数据

根据天衡会计师事务所（特殊普通合伙）出具的“天衡审字（2015）02141号”《审计报告》，易幻网络2013年度、2014年度及2015年1-7月财务报表如下：

单位：万元

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31
货币资金	1,475.86	1,352.59	430.76
应收账款	10,983.80	9,046.32	5,294.91
预付款项	4,349.95	2,303.16	530.17
其他应收款	85.25	2,701.82	598.93
<b>流动资产合计</b>	<b>16,894.85</b>	<b>15,403.89</b>	<b>6,854.77</b>
可供出售金融资产	278.96	-	-
固定资产	237.03	268.67	211.50
无形资产	10.78	10.10	1.74
长期待摊费用	2,547.44	3,382.01	1,483.83
递延所得税资产	114.76	348.71	358.07
<b>非流动资产合计</b>	<b>3,188.97</b>	<b>4,009.48</b>	<b>2,055.14</b>
<b>资产总计</b>	<b>20,083.82</b>	<b>19,413.37</b>	<b>8,909.91</b>
应付账款	10,731.00	12,654.96	6,053.65
预收账款	80.03	152.92	-
应付职工薪酬	272.40	274.19	103.60
应交税费	148.60	167.58	-8.28
其他应付款	3,378.61	5,867.88	3,388.64
<b>流动负债合计</b>	<b>14,610.64</b>	<b>19,117.53</b>	<b>9,537.60</b>
递延收益	2,930.71	2,745.81	2,223.89
<b>非流动负债合计</b>	<b>2,930.71</b>	<b>2,745.81</b>	<b>2,223.89</b>
<b>负债合计</b>	<b>17,541.34</b>	<b>21,863.34</b>	<b>11,761.49</b>
实收资本(股本)	1,000.00	1,000.00	1,000.00
资本公积	-1.22	-	-
其他综合收益	31.19	32.03	36.95
未分配利润	1,512.51	-3,482.00	-3,888.54
归属于母公司所有者权益合计	2,542.48	-2,449.97	-2,851.58
<b>所有者权益合计</b>	<b>2,542.48</b>	<b>-2,449.97</b>	<b>-2,851.58</b>

项目	2015.7.31	2014.12.31	2013.12.31
负债和所有者权益总计	20,083.82	19,413.37	8,909.91

## (二) 利润表主要数据

单位：万元

项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
<b>一、营业收入</b>	<b>43,118.97</b>	<b>61,403.22</b>	<b>25,553.60</b>
减：营业成本	18,793.83	26,430.20	14,182.39
营业税金及附加	-	6.81	0.14
销售费用	18,140.66	33,397.40	15,039.13
管理费用	690.66	633.35	102.12
财务费用	92.41	136.00	2.29
资产减值损失	87.18	379.56	304.74
<b>二、营业利润</b>	<b>5,314.25</b>	<b>419.90</b>	<b>-4,077.21</b>
加：营业外收入	14.18	37.45	36.62
减：营业外支出	-	0.89	62.20
<b>三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）</b>	<b>5,328.43</b>	<b>456.46</b>	<b>-4,102.79</b>
减：所得税费用	333.92	49.92	-335.87
<b>四、净利润（净亏损以“-”号填列）</b>	<b>4,994.51</b>	<b>406.54</b>	<b>-3,766.93</b>
归属于母公司所有者的净利润	4,994.51	406.54	-3,766.93

## (三) 现金流量表主要数据

单位：万元

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	481.25	1,125.88	-407.37
投资活动产生的现金流量净额	-357.14	-199.12	-201.11
筹资活动产生的现金流量净额	-	-	990.00
加：期初现金及现金等价物余额	1,352.59	430.76	12.29
期末现金及现金等价物余额	1,475.86	1,352.59	430.76

## 二、上市公司备考财务报表

公司根据《重组管理办法》、《格式准则 26 号》的规定和要求，假设本次交易已于 2013 年 1 月 1 日实施完成，即各交易标的已于 2013 年 1 月 1 日成为上市公司的控股子公司，以此为基础编制了上市公司最近两年及一期备考合并财务报表。天衡会计师对上市公司编制的最近两年及一期备考合并财务报表及附注进行了审阅，并出具了《审阅报告》。

## (一) 备考资产负债表主要数据

单位：万元

资产	2015.7.31	2014.12.31
货币资金	25,927.64	21,936.99
应收票据	5,888.39	10,028.86
应收账款	34,780.24	34,111.31
预付款项	5,233.45	3,179.64
应收利息	62.74	17.92
其他应收款	1,216.45	3,438.04
存货	4,967.27	6,297.83
其他流动资产	90.22	70.16
<b>流动资产合计</b>	<b>78,166.41</b>	<b>79,080.75</b>
可供出售金融资产	3,278.96	-
固定资产	30,694.30	31,533.51
在建工程	724.19	883.24
无形资产	2,548.74	2,582.68
商誉	135,371.05	133,946.11
长期待摊费用	2,547.44	3,382.01
递延所得税资产	451.96	709.13
<b>非流动资产合计</b>	<b>175,616.64</b>	<b>173,036.67</b>
<b>资产总计</b>	<b>253,783.06</b>	<b>252,117.43</b>
应付票据	4,219.43	6,321.01
应付账款	15,446.54	20,667.42
预收款项	565.93	333.38
应付职工薪酬	306.68	455.39
应交税费	532.81	727.87
其他应付款	3,426.53	5,943.02
一年内到期的非流动负债	200.00	200.00
<b>流动负债合计</b>	<b>24,697.92</b>	<b>34,648.07</b>
递延收益	3,564.34	3,372.33
<b>非流动负债合计</b>	<b>3,564.34</b>	<b>3,372.33</b>
<b>负债合计</b>	<b>28,262.27</b>	<b>38,020.40</b>
归属于母公司所有者权益小计	222,487.25	214,585.43
少数股东权益	3,033.53	-488.40
<b>所有者权益合计</b>	<b>225,520.79</b>	<b>214,097.03</b>
<b>负债和所有者权益总计</b>	<b>253,783.06</b>	<b>252,117.43</b>

## (二) 备考利润表主要数据

单位：万元

资产	2015年1-7月	2014年度
一、营业总收入	70,509.23	111,648.29

资产	2015年1-7月	2014年度
其中：营业收入	70,509.23	111,648.29
<b>二、营业总成本</b>	<b>60,032.82</b>	<b>102,950.89</b>
其中：营业成本	36,933.18	61,761.28
营业税金及附加	216.87	330.91
销售费用	20,100.78	35,973.20
管理费用	2,953.89	4,739.90
财务费用	-107.69	-402.74
资产减值损失	-64.22	548.34
<b>三、营业利润（损失以“-”号填列）</b>	<b>10,476.41</b>	<b>8,697.40</b>
加：营业外收入	312.20	489.79
减：营业外支出	35.01	49.07
<b>四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）</b>	<b>10,753.60</b>	<b>9,138.12</b>
减：所得税费用	1,232.72	1,371.87
<b>五、净利润（净亏损以“-”号填列）</b>	<b>9,520.88</b>	<b>7,766.25</b>
归属于母公司所有者的净利润	7,903.64	7,642.70
少数股东损益	1,617.24	123.55

## 第十一章 同业竞争与关联交易

### 一、同业竞争

(一) 本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间同业竞争的情况

本次交易不会致使上市公司与实际控制人及其关联企业之间产生同业竞争。本次交易未导致上市公司的实际控制人发生变更。上市公司的实际控制人及其关联企业没有以任何形式从事与上市公司及上市公司控股企业的主营业务构成或可能构成直接或间接竞争关系的业务或活动。

(二) 本次交易完成后，交易对方关于同业竞争的承诺

为了解决未来可能发生与上市公司的同业竞争情况，易幻网络控股股东牛曼投资、实际控制人蓝水生出具了《关于避免同业竞争的承诺函》：

“一、承诺人目前与上市公司、易幻网络间不存在同业竞争，承诺人也不存在控制的与上市公司、易幻网络间具有竞争关系的其他企业的情形。

二、承诺人今后作为上市公司股东期间，不会在中国境内或境外以任何方式（包括但不限于其单独经营、通过合资经营或拥有另一公司或企业的股份及其它权益）参与任何与上市公司及其子公司、易幻网络构成竞争的任何业务或活动，不以上市公司及其子公司以外的名义为上市公司及子公司现有客户提供与上市公司及其子公司相同或相类似的服务。

三、承诺人今后作为上市公司股东期间，不会利用上市公司股东地位损害上市公司及其他股东（特别是中小股东）的合法权益，不会损害上市公司及其子公司、易幻网络的合法权益。

四、承诺人保证在作为上市公司股东期间上述承诺持续有效且不可撤销。如有任何违反上述承诺的事项发生，承诺人应承担因此给上市公司造成的一切损失（含直接损失和间接损失），承诺人因违反本承诺所取得的利益归上市公司所有。”

## 二、关联交易

### (一) 本次交易前易幻网络的关联交易

报告期内，易幻网络的关联交易情况如下：

#### 1、关联方资产转让情况

(1) 易幻网络 2015 年 7 月分别与蓝水生、杜潇潇签订了《股权转让协议》，分别以 9,800,000.00 元、200,000.00 元收购其持有的上海易幻网络科技有限公司 98%、2% 股权。

(2) 易幻网络 2015 年 7 月分别以 1,900.00 美元、100.00 美元收购蓝水生、杜潇潇间接持有的 Efun International Ltd (易幻国际) 95%、5% 股权，Efun International Ltd (易幻国际) 持有 Efun Company Limited (香港易幻) 100% 股权。

#### 2、其他关联交易

易游网络 2013 年度为公司子公司 Efun Company Limited (香港易幻) 代收 E 卡、IE 卡、Gash 卡金流水收入 44,917,798.72 元；易游网络 2014 年度为公司子公司 Efun Company Limited (香港易幻) 代收 E 卡、IE 卡、Gash 卡金流水收入 712,980.07 元（代收流水金额为扣除渠道商收取的渠道费用后的净额）。

易游网络设立时间较早，主要从事网页游戏代理、游戏点卡销售等业务，由于其较早在香港从事网页游戏代理发行业务，因此与当地渠道商建立了合作关系。易幻网络设立于 2012 年 11 月 9 日，其设立的时间较晚，易幻网络设立之初即专注于移动网络游戏的代理发行业务，并通过其香港子公司 Efun Company Limited (香港易幻，设立于 2012 年 12 月 5 日) 在香港开展业务，由于发展之初易游网络已与当地渠道商形成了稳定合作关系，因此 2013 年至 2014 年初易游网络为香港易幻代收 E 卡、IE 卡、Gash 卡金。随着香港易幻的业务逐渐发展成熟及规模的扩大，而且经营的规范性逐步增强，香港易幻自 2014 年 3 月起未再通过易游网络向当地渠道商收款，从而不再与易游网络发生关联交易。

报告期内，易游网络与易幻网络之间的业务往来均为代收游戏流水，且易游网络未收取任何中间费用，其交易价格是公允的。

#### 3、关联方应收应付款项

项目名称	关联方	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
应收账款	易游网络	-	-	1,617,600.24



项目名称	关联方	2015年7月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
其他应付款	蓝水生	33,237,144.00	58,621,795.33	-
其他应付款	杜潇潇	200,649.54	404.99	-

报告期内易幻网络不存在股东非经营性资金占用的情形，但为充分保护易幻网络的合法权益，有效防范未来期间股东违规占用资金情况的发生，牛曼投资及其实际控制人蓝水生均出具了《关于减少和规范关联交易的承诺函》。

## (二) 本次交易完成后，关联方变化情况

本次交易完成后，关联方变化情况如下：

1、本次交易完成后，牛曼投资将持有宝通科技 67,370,532 股股份(约占宝通科技已发行股份总额的 18.34%)，并成为持有宝通科技 5%以上股份的股东，即成为宝通科技的新增关联企业。

2、本次交易完成后，蓝水生通过牛曼投资间接持有上市公司 5%以上股份，根据《上市规则》的规定，蓝水生及其等关系密切的家庭成员(即父母、配偶、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满十八周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母)将成为宝通科技的新增关联自然人；且该等新增关联自然人直接或者间接控制的，或者担任董事、高级管理人员的，除宝通科技及其控股子公司以外的法人或者其他组织，将成为宝通科技的新增关联法人。

3、广州易航网络科技有限公司(下称“广州易航”)系蓝生水的配偶刘冬梅直接控制的企业，根据《上市规则》的规定，本次交易完成后，其将成为上市公司的新增关联法人。

广州易航系于 2013 年 10 月 23 日在广州市工商局番禺分局注册成立的有限责任公司，注册号为 440126000393903，住所为广州市番禺区市桥街捷进中路丹桂园大街 2 巷 12 号四楼 403，注册资本为 30 万元，经营范围为网络技术的研究、开发；文化艺术咨询服务；策划创意服务；广告业；业务流程外包；投资管理服务。刘冬梅、蓝水生分别持有其 99%、1%的股权。广州易航目前尚未实际开展经营业务。

4、牛杜投资系由蓝水生直接控制的有限合伙企业，根据《上市规则》的规定，本次交易完成后，其将成为上市公司的新增关联企业。

牛杜投资系于 2015 年 5 月 4 日在樟树市工商局注册成立的有限合伙企业，注册号为 360982310002347，住所为江西省樟树市中药城 E1 栋 22-26 号，执行事务合伙人为蓝水生，经营范围为企业投资管理，资产管理。合伙期限为自 2015 年 5 月 4 日起

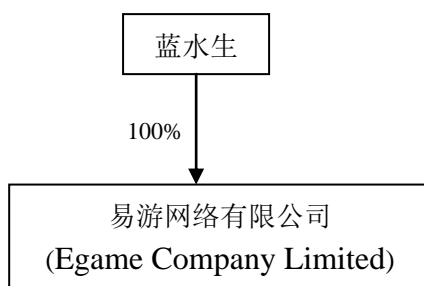
至 2035 年 5 月 3 日止。经核查，截至本报告签署之日，牛杜投资各合伙人出资及出资额比例情况如下：

序号	合伙人姓名	认缴出资数额(万元)	认缴比例(%)	合伙人性质
1	蓝水生	8.00	80	普通合伙人
2	杜潇潇	2.00	20	有限合伙人
合计		<b>10.00</b>	<b>100</b>	-

根据牛杜投资除持有广州易幻股权外，牛杜投资未开展其他经营活动。

5、易游网络系蓝水生直接控制的企业，根据《上市规则》的规定，本次交易完成后，其将成为上市公司的新增关联法人。

易游网络的股权结构如下：



易游网络系于 2009 年 6 月 30 日在香港依据香港《公司条例》注册成立的有限公司，已发行股本总款额为 100 港币，已发行股份总数为 100 股，全部由蓝水生持有，该公司唯一董事为蓝水生。易游网络与易幻网络互为关联方。

易游网络目前未实际经营业务，且已于 2015 年 9 月向香港税务局提交申请由税务局签发不反对撤销注册通知书的文件，香港税务局已于 2015 年 12 月 15 日签发不反对易游网络撤销公司注册的通知，载明易游网络应于该通知发出之日起 3 个月内向公司注册处处长递交有关撤销注册的申请。2015 年 12 月 31 日，香港公司注册处刊登有关易游网络撤销注册的《有关第 751(1)条的参考文件》(宪报公告编号为 10051)，该文件载明“依据《公司条例》第 751(1)条，除非处长在上述公告刊登日期后 3 个月内收到对上述公司的撤销注册的反对，否则处长可将上述公司的注册撤销和解散”。基于上述，易游网络已处于香港公司注册处的撤销注销程序中。

### (三) 本次交易完成后，上市公司与实际控制人之间关联交易情况

本次交易不会致使上市公司与实际控制人及其关联企业之间产生关联交易。

## 第十二章 风险因素

### 一、与本次交易有关的风险

#### (一) 本次交易可能被取消的风险

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

2、本次交易尚需履行多项审批程序方可实施，包括中国证监会核准本次交易事项等。本次交易仍存在因交易审批而被暂停、中止或取消的风险；

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

4、其他原因可能导致本次交易被暂停、中止或取消风险。

#### (二) 交易标的评估增值较大的风险

中企华根据标的资产特性、价值类型以及评估准则的要求，确定资产基础法和收益法两种方法对标的资产进行评估，最终采取了收益法评估结果作为本次交易标的的最终评估结论。根据天衡会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天衡审字(2015)02141号《审计报告》，截至基准日 2015 年 7 月 31 日，易幻网络合并报表归属于母公司所有者净资产 2,542.48 万元。根据中企华出具的中企华评报字(2015)第 4009 号《资产评估报告》，采用收益法评估，易幻网络于评估基准日的股东全部权益价值为 182,355.66 万元，较经审计净资产增值 179,813.18 万元。本次交易前，宝通科技通过向易幻网络增资 6,300.00 万元获得易幻网络 3.3422% 股权，本次交易按照易幻网络增资完成后整体估值为 188,500.00 万元，对应增资完成后的净资产为 8,842.48 万元，增值率为 2,031.75%。

本次交易的标的资产的评估值相较于对应的净资产增值较高，主要是由于目标公司均属于“轻资产”行业，主要是人力资本投入，历史积累较少，但标的资产所处行业发展前景较好，标的资产综合竞争力强，发展前景广阔。因此，评估主要使用基于

未来盈利预测而进行的收益法，盈利预测是基于历史经营情况和行业发展速度等综合考虑进行谨慎预测，但仍存在由于行业发展放缓、市场竞争加剧等变化使得未来实际盈利未达预测而导致交易标的的实际价值低于目前评估结果的风险。

本次交易标的资产的估值较账面净资产增值较高，特提醒投资者关注本次交易定价估值较账面净资产增值较高的风险。

### **（三）配套融资审批及实施风险**

本次交易中，公司拟向交易对方合计支付现金对价 33,285.00 万元。作为交易方案的一部分，公司拟向特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额 60,000.00 万元，用于支付本次交易的现金对价、补充上市公司流动资金及支付中介费用，募集配套资金事项尚需中国证监会核准，存在一定的审批风险。

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

### **（四）交易标的业绩承诺无法实现的风险**

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

### **（五）业绩补偿承诺实施的违约风险**

尽管交易对方已与本公司就标的资产实际盈利数不足利润预测数的情况约定了明确可行的补偿安排，补偿金额覆盖了本次交易的总对价，但由于交易对方获得的股份对价低于本次交易的总对价，如标的资产在承诺期内无法实现业绩承诺，将可能出现交易对方处于锁定状态的股份数量少于应补偿股份数量的情形；虽然按照约定，交

易对方须用等额现金进行补偿，但由于现金补偿的可执行性较股份补偿的可执行性低，有可能出现业绩补偿承诺实施的违约风险。

### **（六）收购整合导致的上市公司经营管理风险**

本次交易完成后，宝通科技将持有易幻网络 70% 股权，易幻网络将成为上市公司的控股子公司。公司将主要在企业文化、团队管理、产品研发、营销模式等方面对目标公司进行整合，不会对其组织架构和人员安排进行重大调整。同时，公司将涉及三大业务板块，即：原主业升级迭代后的工业服务业、医疗大健康产业、移动生活应用。后两个业务板块是公司将新进入的业务领域，将对公司的管理、业务风险控制构成挑战，也对公司董事会、经营班子的经营策略、人才战略、公司文化以及公司战略提出了现实和紧迫的要求。

本次交易完成后能否通过整合既保证上市公司对目标公司的控制力又保持目标公司原有竞争优势并充分发挥本次交易的协同效应，具有不确定性，整合结果可能未能充分发挥本次交易的协同效应，从而给公司和股东造成损失。

### **（七）本次交易形成商誉的减值风险**

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

本次交易完成后，公司将会确认较大额度的商誉，合计约为 133,946.11 万元。若目标公司未来经营中不能较好地实现收益，那么收购标的资产所形成的商誉将会面临减值风险，从而对公司资产情况和经营业绩产生不利影响。

## **二、易幻网络的经营风险**

### **（一）游戏收入主要来自境外市场的风险**

依靠游戏产品质量优势、对海外市场的深刻理解以及优秀的市场推广能力，公司产品吸引了众多境外游戏玩家。2013 年、2014 年、2015 年 1-7 月，公司来自境外的游戏收入分别达到 255,297,638.41 元、609,690,635.26 元、430,045,691.18 元，占公司报告期内游戏收入总额的比例分别为 99.91%、99.29%、99.73%。

由于各个国家的文化和市场情况不尽相同，玩家喜好也有差异。如果公司推出的

游戏产品无法满足境外玩家的喜好，或市场推广不符合当地的市场环境，可能导致公司无法获得理想的收益，甚至无法收回前期投入。

公司未来将建立覆盖全球的业务网络，由于各个国家或地区的政策、法律、税务等存在差异，如果公司对当地的规定了解不全面，可能会面临境外经营活动无法满足当地监管要求的情况，从而可能会使公司遭受损失。

## （二）对 App Store 和 Google Play 平台存在一定依赖的风险

报告期内，公司取得的游戏收入主要来自于境外，并主要来源于 App Store 和 Google Play 两大应用软件商店，报告期内，公司收到来自 App Store 和 Google Play 平台的游戏收入分别为 16,091.30 万元、36,625.96 万元和 25,013.42 万元，占全部游戏收入的比例分别为 62.97%、59.64%和 58.01%。因此，公司对 App Store 和 Google Play 平台存在一定的依赖。

虽然公司产品的最终用户主要是境外移动游戏玩家，但如果 App Store 和 GooglePlay 平台因为政策或商业原因而无法提供应用软件下载或充值服务，或者 App Store 和 Google Play 因税收和汇率等因素而调整虚拟商品售价的话，可能会对公司的收入产生不利影响。

## （三）市场竞争加剧的风险

移动网络游戏运营行业发展日渐成熟，竞争者数量较多，成为行业中优秀的企业需要克服较高的进入壁垒。虽然易幻网络具有丰富的游戏发行和运营经验，具有较强的竞争优势，并利用精准的游戏产品定位能力和国际化产品发行和运营模式来降低市场竞争风险，但是随着游戏市场规模的快速增长、游戏产品的更新换代、用户习惯的不断变化，以及竞争对手对海外市场的不断渗透，如果易幻网络发行的游戏产品不能适应市场需求变化，不能强化自身核心优势，扩大市场份额，则将面临来自市场的激烈竞争。

## （四）核心技术人员流失的风险

易幻网络是一家国际化的游戏发行和运营企业，拥有稳定、高素质的游戏运营人才队伍是易幻网络保持市场地位领先优势的重要保障。如果易幻网络不能有效保持并根据环境变化而不断完善核心技术人员的激励机制，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。如果易幻网络不能持续从外部引进并保留与

业务发展所需密切相关的技术及运营人才，易幻网络的经营运作、发展空间及盈利水平将会受到不利的影响。

### （五）汇率波动的风险

由于易幻网络主要业务收入来自于境外，与境外支付渠道的结算主要涉及美元等货币，账期一般在两个月以内，期间应收账款中的外币资产会面临一定的汇率风险，如果未来我国汇率政策发生重大变化或者未来人民币的汇率出现大幅波动，易幻网络可能面临一定的汇率波动风险。

### （六）标的资产业绩承诺与已实现的净利润存在较大差异的风险

易幻网络 2013、2014 年及 2015 年 1-7 月各项收入情况和净利润情况如下：

单位：万元

项目	2013 年度	2014 年度	2015 年 1-7 月
营业收入	25,553.60	61,403.22	43,118.97
净利润	-3,766.93	406.54	4,994.51

根据《业绩补偿与奖励协议》，牛曼投资承诺，易幻网络于 2016 年度、2017 年度、2018 年度应实现的年度经审核税后净利润应分别不低于 15,500 万元、20,150 万元、26,195 万元。

虽然易幻网络上述业绩承诺是依据公司历史年度的市场积累以及目前产品运营能力的快速提升并结合行业的快速发展做出的合理预计和测算，但仍存在与已实现的净利润存在较大差异的风险。

### （七）标的公司历史盈利时间较短的风险

易幻网络成立于 2012 年 11 月，于 2014 年实现盈利，运营记录及历史盈利记录均较短。本次交易对标的公司估值主要是基于易幻网络作为移动网络游戏发行和运营企业近年来收入规模和盈利能力的迅速提升以及易幻网络自身储备产品未来上线运营所带来的收益。但是，公司运营记录及历史盈利记录较短可能对投资者判断标的公司未来盈利能力及可持续性带来困难，因此提醒投资者注意该风险并理性投资。

### （八）知识产权侵权风险

标的公司在与授权方签署授权运营协议前，通常都会按照第三方游戏产品知识产权调查流程对授权方是否拥有该游戏产品的知识产权进行多方面的调查，综合判断不

存在知识产权重大瑕疵的情况下才会与对方正式签订具有法律约束力的授权运营协议。在标的公司与游戏授权商签订的游戏授权协议中，双方约定游戏授权方保证其获得相关游戏产品完全的知识产权，以及提供的游戏及相关产品和服务的合法性，否则将承担违约责任并赔偿标的公司因此遭受的损失。

尽管标的公司制定了较为完善的第三方游戏产品知识产权调查流程，并在游戏代理协议中约定由游戏授权方对游戏及相关产品和服务所涉及的知识产权承担全部法律责任，但如果标的公司因第三方游戏产品知识产权调查流程存在不足或在执行中出现失误，将存在侵犯他人知识产权的风险，并对标的公司的经营业绩造成不利影响。

### **（九）国外市场政策变动风险**

由于标的公司的境外业务涉及地域范围较广，各个国家或地区的政治环境、法律法规等政策存在差异，而且存在变化的可能，如果易幻网络对当地的政策把握不够或未能及时了解相关政策变化，也可能面临境外运营的产品在推广过程中出现不合规的风险，此外还可能会面临境外运营的产品无法满足当地监管政策要求的风险。如果标的公司在拓展境外业务时，没有充分理解和把握上述政策和市场因素或未能根据国外市场政策的变动及时调整经营策略，则可能会对标的公司的未来经营造成不利影响。”

### **（十）游戏产品未能及时取得所需资质及批准风险**

虽然标的公司自身并不从事网络游戏的研发，且在游戏产品的代理协议中均约定：被授权人或关联公司不承担由于授权人提供的游戏及相关产品或服务本身原因产生的问题以及法律责任，即游戏产品资质的相关审批和备案事项由游戏产品授权商负责并承担法律责任。但是，如果标的公司运营的游戏因资质问题而被迫下线，则对标的公司的声誉将造成不良影响，且游戏的营销推广投入也可能面临无法收回的风险，从而对标的公司经营造成不利影响。

### **（十一）游戏推广过程合法合规性风险**

易幻网络在境外所采用的推广方式均是游戏推广中常用的推广方式。在游戏推广过程中，易幻网络制定了详细的推广流程和控制措施，以保证推广过程的合规性，报告期内，易幻网络未因游戏推广而受到境内外主管部门的处罚，不存在重大风险。但



由于易幻网络业务涉及的地域范围较广，各个国家或地区的政治环境、法律法规等政策存在差异，而且存在变化的可能，如果易幻网络对当地的政策把握不够或未能及时了解相关政策变化，也可能面临境外运营的产品在推广过程中出现不合规的风险。

### （十二）代理运营模式下游戏运营不及预期的风险

报告期内，代理运营模式为易幻网络主要的运营模式，代理运营游戏收入占比分别为 94.67%、95.04%和 90.53%。在代理运营模式下，由易幻网络负责游戏运营的各项工 作，包括市场推广、信息反馈、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等。由于易幻网络每年发行和运营的游戏数量较多，因此需要大量的人力、资金成本投入。如果其中部分游戏运营不及预期，则将面临一定的经营风险。

### （十三）资产负债率较高的风险

2013 年、2014 年及 2015 年 7 月末，易幻网络资产负债率分别为 132.00%、112.62%和 87.34%，流动比率分别为 0.72、0.81 和 1.16。报告期内各期末，易幻网络资产负债率相对较高，流动比率偏低。尽管随着易幻网络经营规模的扩大和盈利能力的大幅提升，报告期内易幻网络的资产负债率显著下降，但相比同行业可比公司，易幻网络资产负债率仍相对较高，且易幻网络尚未开拓银行授信等融资渠道，而报告期内易幻网络的应付账款金额均较高，因此如果未来应收账款未能按时收回，将对易幻网络的偿债能力产生较大影响。尽管易幻网络于 2015 年 11 月获得宝通科技 6300 万元现金增资，使得易幻网络的资金实力显著增强，但易幻网络仍面临一定的财务风险。

## 三、其他风险

### （一）其他因素导致的股价波动风险

股票市场的投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受公司盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经济政策的调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。公司本次交易相关的内外部审批工作尚需要一定的时间方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波动，从而给投资者带来一定的风险。

## （二）其他风险

本公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可控因素带来不利影响的可能性。

## 第十三章 其他重大事项

### 一、本次交易完成后，不存在上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形

截至本报告书出具日，上市公司不存在资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。易幻网络亦不存在资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。

本次交易完成后，上市公司实际控制人、控股股东未发生变化，上市公司不会因本次交易导致资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。

### 二、本次交易后上市公司负债结构合理

本次交易前后，上市公司 2015 年 7 月 31 日资产、负债变动情况如下表：

项目	交易前	交易后
资产总额（万元）	99,753.12	253,783.06
负债总额（万元）	28,262.27	28,262.27
资产负债率（%）	10.75%	11.14%

从上表可以看到，本次交易完成后，公司资产负债率仍然维持在合理水平，不存在因本次交易使上市公司长期偿债能力指标恶化的情况。本次交易对上市公司负债结构的影响请参见本报告书“第十章 管理层讨论与分析”之“三、本次交易完成后，上市公司的财务状况、盈利能力及未来趋势分析”。

### 三、上市公司最近十二个月内发生的资产交易

根据宝通科技 2015 年 9 月 14 日与易幻网络、牛曼投资、牛杜投资签署的《关于广州易幻网络科技有限公司的增资协议》（以下简称“《增资协议》”），宝通科技出资人民币 6,300.00 万元认缴易幻网络新增注册资本，占易幻网络增资后注册资本的

6.50%。根据《增资协议》的约定，该次增资对应易幻网络的估值将根据对易幻网络尽职调查的完成以及评估报告的最终确定进行修正。

根据中企华出具的中企华评报字(2015)第 4009 号《资产评估报告》，以 2015 年 7 月 31 日为审计评估基准日，易幻网络的评估值为 182,355.66 万元，经协商确定增资前易幻网络整体估值为 182,200.00 万元，对应增资后整体估值为 188,500.00 万元。2015 年 11 月 6 日宝通科技与易幻网络、牛曼投资、牛杜投资签署《关于广州易幻网络科技有限公司的增资协议之补充协议》，最终确认宝通科技本次增资后占易幻网络的股权比例修正为 3.3422%。

#### **四、本次交易对上市公司治理机制的影响**

本次交易前，公司严格按照《公司法》、《证券法》及《上市公司治理准则》、《上市公司章程指引》、《深圳证券交易所股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等法律法规的要求，不断完善公司法人治理结构，建立现代企业制度，自觉履行信息披露义务，做好投资者关系管理，促进企业规范运作水平的不断提升。截至本报告书出具日，公司治理的实际状况符合《上市公司治理准则》和《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等相关法律法规的要求。本次交易后，上市公司将继续按照相关法规和公司章程的要求，不断完善公司的治理机制，因此本次交易将不会对上市公司的治理机制产生不利影响。

#### **五、本次交易后上市公司的现金分红政策**

根据 2015 年 7 月 9 日公司 2015 年第一次临时股东大会决议通过的《公司章程（2015 年 6 月）》第一百六十五条：

“公司利润分配政策的具体内容如下：

##### **（一）利润分配原则**

公司实施积极的利润分配政策，注重对股东合理的投资回报，利润分配政策保持连续性和稳定性；公司进行利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。

##### **（二）利润分配形式**

公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配股利。

### （三）采取现金方式分红的具体条件和最低比例

#### 1、采取现金方式分红的具体条件

公司采取现金方式分红的条件是：在公司当年盈利及满足正常生产经营资金需求的情况下，如无重大投资计划或重大现金支出等事项发生，公司应当采取现金方式分配股利。

满足正常生产经营资金需求是指公司最近一年经审计的经营活动产生的现金流量净额与净利润之比不低于 20%。

重大投资计划或重大现金支出是指公司未来十二个月内拟对外投资、收购股权、购买固定资产或无形资产的累计支出（含承担债务和费用）超过公司最近一期经审计的合并报表净资产的 30%。

2、采取现金方式分红的最低比例：公司每年以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%，具体分红比例由董事会根据中国证监会的有关规定和公司经营情况拟定，由公司股东大会审议决定。

### （四）发放股票股利的具体条件

公司采取发放股票股利方式分配利润的条件是：在满足上述现金股利分配的前提下，且公司累计未分配利润超过公司股本总数的 120%。

### （五）现金分红的期间间隔

在相关财务指标符合公司可进行分红的政策情形下，两次现金分红的期间间隔不得超过 24 个月。

在公司当年半年度净利润同比增长超过 30%，且经营活动产生的现金流量净额与净利润之比不低于 20%的情况下，公司可以进行中期现金分红。

### （六）其他

存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。公司最近三年以现金方式累计分配的利润少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%，不得向社会公众增发新股、发行可转换公司债券或向原股东配售股份。”

## 六、本次交易涉及的相关主体买卖上市公司股票的自查情况

上市公司自 2015 年 6 月 11 日停牌后，进行内幕信息知情人登记及自查工作，并

向深圳证券交易所上报了内幕信息知情人名单。本次自查期间为本次交易停牌前6个月至本报告签署并公开披露之日。本次自查的范围包括：上市公司和控股股东及其董事、监事和高级管理人员，交易对方及其董事、监事和高级管理人员，交易标的及其董事、监事和高级管理人员，相关专业服务机构及其经办人员，其他知悉本次交易内幕信息的法人和自然人，以及上述人员的直系亲属。

根据上述自查范围内各方出具的自查报告及中证登深圳分公司出具的查询证明，除下述情况外，自查范围内的其他主体在自查期间均不存在买卖宝通科技股票的情况。具体情况如下：

序号	姓名	担任职务	交易日期	交易方式	交易数量(股)	交易方向
1	陈勇	董事、副总经理	2015.05.15	二级市场竞价交易	1,496,988	卖出

根据陈勇出具的《关于买卖宝通科技股票的声明与承诺》，其确认：“本人上述卖出宝通科技股票时，并不知晓本次重大资产重组的相关事项。本次在宝通科技股票停牌前卖出宝通科技股票，完全基于个人资金所需，不存在利用内幕信息进行宝通科技股票交易的情形。”

## 七、本次交易相关主体的核查

截至本报告书出具日，上市公司、交易对方，及上述主体的控股股东、实际控制人及其控制的机构不存在因涉嫌本次交易相关的内幕交易被立案调查或立案侦查的情形，也不存在受中国证监会行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情形；上市公司董事、监事、高级管理人员，交易对方的董事、监事、高级管理人员，为本次交易提供服务的独立财务顾问、会计师事务所、律师事务所、资产评估机构等中介机构及其经办人员，不存在因涉嫌本次交易相关的内幕交易被立案调查或立案侦查的情形，也不存在受中国证监会行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情形。

因此，本次交易相关主体不存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形。

## 第十四章 独立董事及中介机构对本次交易的意见

### 一、独立董事对本次交易的意见

公司的独立董事已对本报告及本次交易的其他相关文件进行了审阅，基于其独立判断，对本次交易发表独立意见如下：

“一、公司第三届董事会第十次会议涉及的相关议案，在提交董事会会议审议前，已经我们事前认可。

二、公司第三届董事会第十次会议的召开程序、表决程序符合相关法律、法规及《公司章程》之规定，在审议本次重组事项相关议案时履行了法定程序。

三、公司已聘请具有从事证券相关业务资格的评估机构对本次交易的标的资产进行了评估。除与本公司存在业务关系外，评估机构及其经办评估师与公司、广州易幻及其股东均没有现实的及预期的利益或冲突，具有充分的独立性。

评估报告的假设前提系按照国家有关法规和规定执行，遵循了市场通用的惯例或准则，符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。

评估机构目前确定的评估资产范围与委托评估的资产范围一致；根据评估机构出具的评估说明，评估机构在评估过程中选取了与评估目的及评估资产状况相关的评估方法，实施了相应的评估程序，遵循了独立性、客观性、科学性、公正性等原则，资产评估价值公允、合理。评估方法选用恰当，评估结论合理，评估方法与评估目的具有相关性。

本次交易中，牛曼投资所持易幻网络 66.6578% 的股权的最终交易价格以评估结果为依据，并由交易双方协商确定，定价公允、合理，不存在损害公司及其股东利益的行为。

四、本次交易前，牛曼投资未持有上市公司股份。根据本次交易的方案，宝通科技拟向牛曼投资发行股份购买其持有的易幻网络增资后 66.6578% 股权。本次交易后，牛曼投资将持有上市公司约 18.34% 的股份。根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》的规定，牛曼投资将在本次交易后持有上市公司 5% 以上股份，为上市公司关联方。因此，本次交易构成关联交易。

五、本次重组议案符合国家法律、法规和其他规范性文件的规定，具备可操作性，

无重大法律政策障碍。

六、本次交易有利于提高公司资产质量和盈利能力，有利于增强公司的持续经营能力和核心竞争力，有利于公司的长远发展，符合公司全体股东的利益。

七、本次重组草案以及拟签订的相关协议，符合《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》及其他有关法律、法规和中国证监会颁布的规范性文件的规定，本次重组草案具备可操作性。同意公司董事会就本次重组事项的总体安排。

综上所述，我们认为，本次交易符合国家有关法律、法规和政策的规定，评估机构具有充分的独立性，交易资产评估的评估方法选用恰当，评估假设前提合理，本次交易作价公允，对公司及全体股东公平、合理，不存在损害公司及其股东利益的情形。我们同意公司董事会对本次交易作出总体安排，同意将相关议案提交股东大会审议。”

## 二、独立财务顾问对本次交易的意见

本公司聘请中信建投作为本次重大资产重组的独立财务顾问。根据独立财务顾问报告，独立财务顾问对于本次交易的意见如下：

本次交易履行了必要的信息披露义务，符合《公司法》、《证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》等相关法律、法规的规定；本次拟购买的标的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法；本次交易所涉及的资产和股份定价合理、公允，不存在损害上市公司股东利益的情形；本次交易完成后有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力，有利于上市公司和上市公司全体股东的长远利益。

## 三、律师意见

本公司聘请上海市瑛明律师事务所作为本次交易的专项法律顾问，根据上海市瑛明律师事务所出具的法律意见书，其结论性意见为：

除尚需取得同意或批准外，本次交易符合法律、行政法规、规章和规范性文件的有关规定，符合各项程序性和实质性条件的要求；本次交易行为、相关协议和整体方案合法有效，宝通科技及交易对方均具备相应的主体资格，本次交易所涉及的相关权



利、义务处理合法有效；宝通科技履行了法定披露和报告义务，不存在应披露而未披露的合同、协议或安排；本次交易标的资产权属清晰，过户或者转移不存在法律障碍；发行股份及支付现金购买资产的交易对方在本次交易前与宝通科技及其董事、监事、高级管理人员及公司其他关联方均不存在任何关联关系，但鉴于交易对方于本次交易完成后将持有宝通科技 5% 以上的股份，本次交易构成关联交易；本次交易价格公允、程序合法、不存在损害上市公司及其股东利益的情形，本次交易并不会导致上市公司与控股股东或实际控制人间形成同业竞争；参与本次重大资产重组的相关证券服务机构均具备相应合法有效的资质。本次交易需在取得宝通科技股东大会批准以及中国证监会核准后方可实施。

## 第十五章 本次交易相关证券服务机构

### 一、独立财务顾问

名称：中信建投证券股份有限公司

地址：北京市朝阳区安立路 66 号 4 号楼

通讯地址：北京市东城区朝内大街 2 号凯恒中心 B、E 座 3 层

法定代表人：王常青

电话：010-85130588

传真：010-65608450

项目主办人：秦龙、王一浩

项目协办人：吴建航

### 二、法律顾问

名称：上海市瑛明律师事务所

单位负责人：陈明夏

住所：中国上海市浦东新区世纪大道 100 号上海环球金融中心 51 楼

电话：021-68815499

传真：021-68817393

经办律师：江浩雄、王高平

### 三、审计机构

名称：天衡会计师事务所（特殊普通合伙）

执行事务合伙人：余瑞玉

住所：中国江苏省南京市建邺区江东中路 106 号 19 楼

电话：025-84711188

传真：025-84724882

经办会计师：陈建忠、朱敏杰、吴舟

#### **四、资产评估机构**

名称：北京中企华资产评估有限责任公司

地址：北京市朝阳区门外大街 22 号泛利大厦九层

法定代表人：权忠光

电话：010-65881818

传真：010-65882651

签字注册资产评估师：胡奇、张齐虹

## 第十六章 上市公司及相关机构声明

### 一、宝通科技全体董事承诺书

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本报告内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对此承担个别和连带的法律责任。如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让其在上市公司拥有权益的股份。

全体董事签名：

\_\_\_\_\_  
包志方

\_\_\_\_\_  
唐 宇

\_\_\_\_\_  
陈 勇

\_\_\_\_\_  
陈 希

\_\_\_\_\_  
周 莉

\_\_\_\_\_  
邓雅俐

\_\_\_\_\_  
郝德明

\_\_\_\_\_  
冯凯燕

无锡宝通科技股份有限公司

年 月 日

## 二、独立财务顾问声明

本独立财务顾问同意《无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要引用本独立财务顾问出具的独立财务顾问报告的内容，并已对所引用的内容进行了审阅，确认《无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要不致因引用前述内容出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目协办人签名： \_\_\_\_\_

吴建航

财务顾问主办人签名： \_\_\_\_\_

秦 龙

王一浩

法定代表人签名： \_\_\_\_\_

王常青

中信建投证券股份有限公司

年 月 日

### 三、律师声明

上海市瑛明律师事务所（以下简称“本所”）同意无锡宝通科技股份有限公司在《无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要中援引本所出具的结论性意见，并保证所引用的内容已经本所审阅，确认《无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要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。

负责人： \_\_\_\_\_

承办律师： \_\_\_\_\_

上海市瑛明律师事务所

年 月 日

#### 四、审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅《无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要，确认报告书及其摘要与本所出具的审计报告和审阅报告的内容不存在矛盾之处。本所及签字注册会计师对无锡宝通科技股份有限公司在报告书及其摘要中引用的审计报告和审阅报告的内容无异议，确认本报告书及其摘要不致因所引用内容出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人：\_\_\_\_\_

余瑞玉

经办注册会计师：\_\_\_\_\_

陈建忠

\_\_\_\_\_

朱敏杰

\_\_\_\_\_

吴舟

天衡会计师事务所（特殊普通合伙）

年 月 日





## 第十七章 备查文件

### 一、备查文件

- (一) 宝通科技第三届董事会第十次会议决议、宝通科技 2015 年第二次临时股东大会决议
- (二) 宝通科技独立董事关于公司本次交易之独立董事意见
- (三) 中信建投出具的《独立财务顾问报告》
- (四) 瑛明律师出具的《法律意见书》
- (五) 天衡会计师出具的《易幻网络审计报告》
- (六) 中企华出具的《易幻网络评估报告》
- (七) 宝通科技与易幻网络交易对方签署的《购买资产协议书》、《业绩补偿与奖励协议》

### 二、备查地点

#### (一) 无锡宝通科技股份有限公司

地址：江苏省无锡市新区张公路 19 号

联系电话：0510-83709871

联系人：陈希

#### (二) 中信建投证券股份有限公司

地址：北京市东城区朝内大街 2 号凯恒中心 B、E 座 3 层

电话：010-85130588

传真：010-65608450

联系人：秦龙、王一浩、吴建航

（本页无正文，为《无锡宝通科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》）

无锡宝通科技股份有限公司

年 月 日