

目 录

一、审核报告·····	第 1 页
二、盈利预测表·····	第 2 页
三、盈利预测说明·····	第 3—25 页

审 核 报 告

天健审〔2016〕1787号

浙江升华拜克生物股份有限公司全体股东：

我们审核了后附的成都炎龙科技有限公司（以下简称炎龙科技公司）管理层编制的 2016 年度盈利预测表及其说明（以下简称盈利预测）。我们的审核依据是《中国注册会计师其他鉴证业务准则第 3111 号——预测性财务信息的审核》。炎龙科技公司管理层对该盈利预测及其所依据的各项假设负责。这些假设已在盈利预测说明中披露。

根据我们对支持这些假设的证据的审核，我们没有注意到任何事项使我们认为这些假设没有为盈利预测提供合理基础。而且，我们认为，该盈利预测是在这些假设的基础上恰当编制的，并按照企业会计准则的规定进行了列报。

由于预期事项通常并非如预期那样发生，并且变动可能重大，实际结果可能与盈利预测信息存在差异。

本报告仅供浙江升华拜克生物股份有限公司发行股份及支付现金购买炎龙科技公司使用，不得用于其他任何目的。我们同意本报告作为浙江升华拜克生物股份有限公司发行股份及支付现金购买资产项目的必备文件，随同其他文件一起报送。

天健会计师事务所（特殊普通合伙）



中国注册会计师：



中国注册会计师：



二〇一六年三月二十五日



盈利预测表

2016年度

编制单位：成都炎龙科技有限公司

单位：人民币万元

项 目	注释号	2015年度已审实际数	2016年度预测数
一、营业总收入	1	14,068.77	20,347.34
其中：营业收入	1	14,068.77	20,347.34
利息收入			
已赚保费			
手续费及佣金收入			
二、营业总成本		3,680.38	6,607.85
其中：营业成本	1	2,038.31	3,995.50
利息支出			
手续费及佣金支出			
退保金			
赔付支出净额			
提取保险合同准备金净额			
保单红利支出			
分保费用			
营业税金及附加	2	47.15	174.76
销售费用	3	1,052.06	1,025.05
管理费用	4	826.79	1,358.12
财务费用	5	-286.37	
资产减值损失	6	2.44	54.42
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）		-8.32	
投资收益（损失以“-”号填列）		11.65	
其中：对联营企业和合营企业的投资收益			
汇兑收益（损失以“-”号填列）			
三、营业利润（亏损以“-”号填列）		10,391.72	13,739.49
加：营业外收入	7	123.21	1,038.37
减：营业外支出		0.01	
其中：非流动资产处置损失			
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）		10,514.92	14,777.86
减：所得税费用	8	1,339.63	2,244.99
五、净利润（净亏损以“-”号填列）		9,175.29	12,532.87
归属于母公司所有者的净利润		9,230.52	12,622.97
少数股东损益		-55.23	-90.10
六、每股收益			
（一）基本每股收益			
（二）稀释每股收益			
七、其他综合收益			
八、综合收益总额		9,175.29	12,532.87
归属于母公司所有者的综合收益总额		9,230.52	12,622.97
归属于少数股东的综合收益总额		-55.23	-90.10

法定代表人：

主管会计工作的负责人：

会计机构负责人：



成都炎龙科技有限公司

盈利预测说明

2016 年度

金额单位：人民币万元

重要提示：成都炎龙科技有限公司（以下简称公司或本公司）2016 年度盈利预测表是管理层在最佳估计假设的基础上编制的，遵循了谨慎性原则，但盈利预测所依据的各种假设具有不确定性，投资者进行投资决策时应谨慎使用。

一、公司基本情况

本公司系由李练、鲁剑共同出资组建，于 2007 年 1 月 9 日在成都市工商行政管理局登记注册的有限责任公司。现持有成都市工商行政管理局颁发的统一信用代码为 91510100797804208H 的营业执照，公司注册资本 1,250 万元。

本公司属网络游戏行业。经营范围：计算机软硬件开发及销售；计算机系统集成。

二、盈利预测编制基础

本公司在经天健会计师事务所(特殊普通合伙)审计的 2015 年度财务报表的基础上，结合公司 2015 年度实际经营业绩，并以本公司对预测期间经营环境及经营计划等的最佳估计假设为前提，编制了本公司 2016 年度盈利预测表。

三、盈利预测假设

（一）国家及地方现行的法律法规、监管、财政、经济状况或国家宏观调控政策无重大变化；

（二）国家现行的利率、汇率及通货膨胀水平等无重大变化；

（三）对公司生产经营有影响的法律法规、行业规定和行业质量标准等无重大变化；

（四）本公司组织结构、股权结构及治理结构无重大变化；

（五）本公司经营所遵循的税收政策和有关税收优惠政策无重大变化；

（六）本公司制定的各项经营计划、资金计划及投资计划等能够顺利执行；

- (七) 本公司经营活动、预计产品结构及产品市场需求状况、价格在正常范围内变动；
- (八) 无其他人力不可抗拒及不可预见因素对本公司造成的重大不利影响；
- (九) 其他具体假设详见本盈利预测说明之盈利预测表项目说明所述。

四、盈利预测采用的主要会计政策、会计估计

本公司编制该盈利预测表所采用的会计政策和会计估计符合《企业会计准则》的规定，与公司实际采用的会计政策、会计估计一致。

(一) 遵循企业会计准则的声明

本公司所编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了公司的财务状况、经营成果和现金流量等有关信息。

(二) 会计期间

会计年度自公历 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。

(三) 营业周期

公司经营业务的营业周期较短，以 12 个月作为资产和负债的流动性划分标准。

(四) 记账本位币

采用人民币为记账本位币。

(五) 同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

1. 同一控制下企业合并的会计处理方法

公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日被合并方在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。公司按照被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值份额与支付的合并对价账面价值或发行股份面值总额的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

2. 非同一控制下企业合并的会计处理方法

公司在购买日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，确认为商誉；如果合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额，首先对取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值以及合并成本的计量进行复核，经复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益。

(六) 合并财务报表的编制方法

母公司将其控制的所有子公司纳入合并财务报表的合并范围。合并财务报表以母公司及

其子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，由母公司按照《企业会计准则第 33 号——合并财务报表》编制。

（七）合营安排分类及共同经营会计处理方法

1. 合营安排分为共同经营和合营企业。

2. 当公司为共同经营的合营方时，确认与共同经营中利益份额相关的下列项目：

（1）确认单独所持有的资产，以及按持有份额确认共同持有的资产；

（2）确认单独所承担的负债，以及按持有份额确认共同承担的负债；

（3）确认出售公司享有的共同经营产出份额所产生的收入；

（4）按公司持有份额确认共同经营因出售资产所产生的收入；

（5）确认单独所发生的费用，以及按公司持有份额确认共同经营发生的费用。

（八）现金及现金等价物的确定标准

列示于现金流量表中的现金是指库存现金以及可以随时用于支付的存款。现金等价物是指企业持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

（九）外币业务和外币报表折算

1. 外币业务折算

外币交易在初始确认时，采用交易发生日的即期汇率折算为人民币金额。资产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日即期汇率折算，因汇率不同而产生的汇兑差额，除与购建符合资本化条件资产有关的外币专门借款本金及利息的汇兑差额外，计入当期损益；以历史成本计量的外币非货币性项目仍采用交易发生日的即期汇率/交易发生日即期汇率的近似汇率折算，不改变其人民币金额；以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，差额计入当期损益或其他综合收益。

2. 外币财务报表折算

资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算；所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用交易发生日的即期汇率折算；利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。按照上述折算产生的外币财务报表折算差额，计入其他综合收益。

（十）金融工具

1. 金融资产和金融负债的分类

金融资产在初始确认时划分为以下四类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（包括交易性金融资产和在初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的

金融资产)、持有至到期投资、贷款和应收款项、可供出售金融资产。

金融负债在初始确认时划分为以下两类:以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债(包括交易性金融负债和在初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债)、其他金融负债。

2. 金融资产和金融负债的确认依据、计量方法和终止确认条件

公司成为金融工具合同的一方时,确认一项金融资产或金融负债。初始确认金融资产或金融负债时,按照公允价值计量;对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和金融负债,相关交易费用直接计入当期损益;对于其他类别的金融资产或金融负债,相关交易费用计入初始确认金额。

公司按照公允价值对金融资产进行后续计量,且不扣除将来处置该金融资产时可能发生的交易费用,但下列情况除外:(1)持有至到期投资以及贷款和应收款项采用实际利率法,按摊余成本计量;(2)在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资,以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产,按照成本计量。

公司采用实际利率法,按摊余成本对金融负债进行后续计量,但下列情况除外:(1)以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债,按照公允价值计量,且不扣除将来结清金融负债时可能发生的交易费用;(2)与在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债,按照成本计量;(3)不属于指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的财务担保合同,或没有指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益并将以低于市场利率贷款的贷款承诺,在初始确认后按照下列两项金额之中的较高者进行后续计量:1)按照《企业会计准则第13号——或有事项》确定的金额;2)初始确认金额扣除按照《企业会计准则第14号——收入》的原则确定的累积摊销额后的余额。

金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失,除与套期保值有关外,按照如下方法处理:(1)以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失,计入公允价值变动收益;在资产持有期间所取得的利息或现金股利,确认为投资收益;处置时,将实际收到的金额与初始入账金额之间的差额确认为投资收益,同时调整公允价值变动收益。(2)可供出售金融资产的公允价值变动计入其他综合收益;持有期间按实际利率法计算的利息,计入投资收益;可供出售权益工具投资的现金股利,于被投资单位宣告发放股利时计入投资收益;处置时,将实际收到的金额与账面价值扣除原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额之后的差额确认为投资收益。

当收取某项金融资产现金流量的合同权利已终止或该金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬已转移时，终止确认该金融资产；当金融负债的现时义务全部或部分解除时，相应终止确认该金融负债或其一部分。

3. 金融资产转移的确认依据和计量方法

公司已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给了转入方的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，继续确认所转移的金融资产，并将收到的对价确认为一项金融负债。公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，分别下列情况处理：（1）放弃了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产；（2）未放弃对该金融资产控制的，按照继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：（1）所转移金融资产的账面价值；（2）因转移而收到的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额之和。金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：（1）终止确认部分的账面价值；（2）终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额之和。

4. 金融资产和金融负债的公允价值确定方法

公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术确定相关金融资产和金融负债的公允价值。公司将估值技术使用的输入值分以下层级，并依次使用：

（1）第一层次输入值是在计量日能够取得的相同资产或负债在活跃市场上未经调整的报价；

（2）第二层次输入值是除第一层次输入值外相关资产或负债直接或间接可观察的输入值，包括：活跃市场中类似资产或负债的报价；非活跃市场中相同或类似资产或负债的报价；除报价以外的其他可观察输入值，如在正常报价间隔期间可观察的利率和收益率曲线等；市场验证的输入值等；

（3）第三层次输入值是相关资产或负债的不可观察输入值，包括不能直接观察或无法由可观察市场数据验证的利率、股票波动率、企业合并中承担的弃置义务的未来现金流量、使用自身数据做出的财务预测等。

5. 金融资产的减值测试和减值准备计提方法

（1）资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资

产的账面价值进行检查，如有客观证据表明该金融资产发生减值的，计提减值准备。

(2) 对单项金额重大的金融资产单独进行减值测试；对单项金额不重大的金融资产，可以单独进行减值测试，或包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试；单独测试未发生减值的金融资产（包括单项金额重大和不重大的金融资产），包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。

(3) 按摊余成本计量的金融资产，期末有客观证据表明其发生了减值的，根据其账面价值高于预计未来现金流量现值之间的差额确认减值损失。在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产发生减值时，将该权益工具投资或衍生金融资产的账面价值，高于按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失。可供出售金融资产的公允价值发生较大幅度下降，或在综合考虑各种相关因素后，预期这种下降趋势属于非暂时性的，确认其减值损失，并将原直接计入所有者权益的公允价值累计损失一并转出计入减值损失。

(4) 可供出售金融资产减值的客观证据

1) 表明可供出售债务工具投资发生减值的客观证据包括：

- ① 债务人发生严重财务困难；
- ② 债务人违反了合同条款，如偿付利息或本金发生违约或逾期；
- ③ 公司出于经济或法律等方面因素的考虑，对发生财务困难的债务人作出让步；
- ④ 债务人很可能倒闭或进行其他财务重组；
- ⑤ 因债务人发生重大财务困难，该债务工具无法在活跃市场继续交易；
- ⑥ 其他表明可供出售债务工具已经发生减值的情况。

2) 表明可供出售权益工具投资发生减值的客观证据包括权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌。本公司于资产负债表日对各项可供出售权益工具投资单独进行检查，若该权益工具投资于资产负债表日的公允价值低于其成本超过 50%（含 50%）或低于其成本持续时间超过 12 个月（含 12 个月）的，则表明其发生减值；若该权益工具投资于资产负债表日的公允价值低于其成本超过 20%（含 20%）但尚未达到 50%的，或低于其成本持续时间超过 6 个月（含 6 个月）但未超过 12 个月的，本公司会综合考虑其他相关因素，诸如价格波动率等，判断该权益工具投资是否发生减值。

可供出售金融资产发生减值时，原直接计入所有者权益的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入减值损失。对已确认减值损失的可供出售债务工具投资，在期后公允价值

上升且客观上与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回并计入当期损益。对已确认减值损失的可供出售权益工具投资，期后公允价值上升直接计入所有者权益。

(十一) 应收款项

1. 单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	金额 100 万元以上（含 100 万元）的款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

2. 按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

(1) 具体组合及坏账准备的计提方法

按信用风险特征组合计提坏账准备的计提方法	
账龄组合	账龄分析法
关联往来组合	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备

(2) 账龄分析法

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，以下同）	5	5
1-2 年	20	20
2-3 年	50	50
3 年以上	100	100

3. 单项金额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	应收款项的未来现金流量现值与以账龄为信用风险特征的应收款项组合的未来现金流量现值存在显著差异。
坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备

对应收票据、应收利息、长期应收款等其他应收款项，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

(十二) 长期股权投资

1. 共同控制、重要影响的判断

按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的

参与方一致同意后才能决策，认定为共同控制。对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定，认定为重大影响。

2. 投资成本的确定

(1) 同一控制下的企业合并形成的，合并方以支付现金、转让非现金资产、承担债务或发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为其初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的合并对价的账面价值或发行股份的面值总额之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

公司通过多次交易分步实现同一控制下企业合并形成的长期股权投资，判断是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，把各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，在合并日，根据合并后应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额确定初始投资成本。合并日长期股权投资的初始投资成本，与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

(2) 非同一控制下的企业合并形成的，在购买日按照支付的合并对价的公允价值作为其初始投资成本。

公司通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并形成的长期股权投资，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：

1) 在个别财务报表中，按照原持有的股权投资的账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。

2) 在合并财务报表中，判断是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，把各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；购买日之前持有的被购买方的股权涉及权益法核算下的其他综合收益等的，与其相关的其他综合收益等转为购买日所属当期收益。但由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

(3) 除企业合并形成以外的：以支付现金取得的，按照实际支付的购买价款作为其初始投资成本；以发行权益性证券取得的，按照发行权益性证券的公允价值作为其初始投资成本；以债务重组方式取得的，按《企业会计准则第 12 号——债务重组》确定其初始投资成本；以非货币性资产交换取得的，按《企业会计准则第 7 号——非货币性资产交换》确定其初始

投资成本。

3. 后续计量及损益确认方法

对被投资单位实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对联营企业和合营企业的长期股权投资，采用权益法核算。

4. 通过多次交易分步处置对子公司投资至丧失控制权的处理方法

(1) 个别财务报表

对处置的股权，其账面价值与实际取得价款之间的差额，计入当期损益。对于剩余股权，对被投资单位仍具有重大影响或者与其他方一起实施共同控制的，转为权益法核算；不能再对被投资单位实施控制、共同控制或重大影响的，确认为可供出售金融资产，按公允价值计量。

(2) 合并财务报表

1) 通过多次交易分步处置对子公司投资至丧失控制权，且不属于“一揽子交易”的

在丧失控制权之前，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积（资本溢价），资本溢价不足冲减的，冲减留存收益。

丧失对原子公司控制权时，对于剩余股权，按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益等，应当在丧失控制权时转为当期投资收益。

2) 通过多次交易分步处置对子公司投资至丧失控制权，且属于“一揽子交易”的将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理。但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

(十三) 固定资产

1. 固定资产确认条件

固定资产是指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用年限超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足经济利益很可能流入、成本能够可靠计量时予以确认。

2. 各类固定资产的折旧方法

类 别	折旧方法	折旧年限(年)	残值率(%)	年折旧率(%)
电子设备	年限平均法	3-5 年	5%	19-31.67
办公设备	年限平均法	3-5 年	5%	19-31.67
其他设备	年限平均法	3-5 年	5%	19-31.67

3. 融资租入固定资产的认定依据、计价方法和折旧方法

符合下列一项或数项标准的，认定为融资租赁：（1）在租赁期届满时，租赁资产的所有权转移给承租人；（2）承租人有购买租赁资产的选择权，所订立的购买价款预计将远低于行使选择权时租赁资产的公允价值，因而在租赁开始日就可以合理确定承租人将会行使这种选择权；（3）即使资产的所有权不转移，但租赁期占租赁资产使用寿命的大部分 [通常占租赁资产使用寿命的 75%以上（含 75%）]；（4）承租人在租赁开始日的最低租赁付款额现值，几乎相当于租赁开始日租赁资产公允价值 [90%以上（含 90%）]；出租人在租赁开始日的最低租赁收款额现值，几乎相当于租赁开始日租赁资产公允价值 [90%以上（含 90%）]；（5）租赁资产性质特殊，如果不作较大改造，只有承租人才能使用。

融资租入的固定资产，按租赁开始日租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值中较低者入账，按自有固定资产的折旧政策计提折旧。

(十四)借款费用

1. 借款费用资本化的确认原则

公司发生的借款费用，可直接归属于符合资本化条件的资产的购建或者生产的，予以资本化，计入相关资产成本；其他借款费用，在发生时确认为费用，计入当期损益。

2. 借款费用资本化期间

（1）当借款费用同时满足下列条件时，开始资本化：1）资产支出已经发生；2）借款费用已经发生；3）为使资产达到预定可使用或可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

（2）若符合资本化条件的资产在购建或者生产过程中发生非正常中断，并且中断时间连续超过 3 个月，暂停借款费用的资本化；中断期间发生的借款费用确认为当期费用，直至资产的购建或者生产活动重新开始。

（3）当所购建或者生产符合资本化条件的资产达到预定可使用或可销售状态时，借款费用停止资本化。

3. 借款费用资本化率以及资本化金额

为购建或者生产符合资本化条件的资产而借入专门借款的，以专门借款当期实际发生的利息费用（包括按照实际利率法确定的折价或溢价的摊销），减去将尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额，确定应予资本化的利息金额；为购建或者生产符合资本化条件的资产占用了一般借款的，根据累计资产支出超过专门借款的资产支出加权平均数乘以占用一般借款的资本化率，计算确定一般借款应予资本化的利息金额。

（十五）无形资产

- 1. 无形资产包括自研游戏软件、办公软件等，按成本进行初始计量。
- 2. 使用寿命有限的无形资产，在使用寿命内按照与该项无形资产有关的经济利益的预期实现方式系统合理地摊销，无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销。具体年限如下：

项 目	摊销年限(年)
自研游戏软件	2 年
办公软件	10 年

- 3. 内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，确认为无形资产：（1）完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；（2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；（3）无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能证明其有用性；（4）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；（5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

公司划分内部研究开发项目研究阶段支出和开发阶段支出的具体标准：

1) 研究阶段

所有游戏项目在完成 Demo 阶段前为研究阶段，相关支出计入当期损益。

2) 开发阶段

游戏项目完成 Demo 后的相关支出予以资本化，待游戏项目上线或转让时计入无形资产。

（十六）长期待摊费用

长期待摊费用核算已经支出，但摊销期限在 1 年以上（不含 1 年）的各项费用。长期待摊费用按实际发生额入账，在受益期或规定的期限内分期平均摊销。如果长期待摊的费用项

目不能使以后会计期间受益则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

(十七) 职工薪酬

1. 职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。

2. 短期薪酬的会计处理方法

在职工为公司提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

3. 离职后福利的会计处理方法

离职后福利分为设定提存计划和设定受益计划。

(1) 在职工为公司提供服务的会计期间，根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

(2) 对设定受益计划的会计处理通常包括下列步骤：

1) 根据预期累计福利单位法，采用无偏且相互一致的精算假设对有关人口统计变量和财务变量等作出估计，计量设定受益计划所产生的义务，并确定相关义务的所属期间。同时，对设定受益计划所产生的义务予以折现，以确定设定受益计划义务的现值和当期服务成本；

2) 设定受益计划存在资产的，将设定受益计划义务现值减去设定受益计划资产公允价值所形成的赤字或盈余确认为一项设定受益计划净负债或净资产。设定受益计划存在盈余的，以设定受益计划的盈余和资产上限两项的孰低者计量设定受益计划净资产；

3) 期末，将设定受益计划产生的职工薪酬成本确认为服务成本、设定受益计划净负债或净资产的利息净额以及重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动等三部分，其中服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额计入当期损益或相关资产成本，重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动计入其他综合收益，并且在后续会计期间不允许转回至损益，但可以在权益范围内转移这些在其他综合收益确认的金额。

4. 辞退福利的会计处理方法

向职工提供的辞退福利，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：(1) 公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时；

(2) 公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

5. 其他长期职工福利的会计处理方法

向职工提供的其他长期福利，符合设定提存计划条件的，按照设定提存计划的有关规定进行会计处理；除此之外的其他长期福利，按照设定受益计划的有关规定进行会计处理，为简化相关会计处理，将其产生的职工薪酬成本确认为服务成本、其他长期职工福利净负债或

净资产的利息净额以及重新计量其他长期职工福利净负债或净资产所产生的变动等组成项目的总净额计入当期损益或相关资产成本。

（十八）预计负债

1. 因对外提供担保、诉讼事项、产品质量保证、亏损合同等或有事项形成的义务成为公司承担的现时义务，履行该义务很可能导致经济利益流出公司，且该义务的金额能够可靠的计量时，公司将该项义务确认为预计负债。

（十九）收入

1. 收入确认原则

（1）销售商品

销售商品收入在同时满足下列条件时予以确认：1) 将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；2) 公司不再保留通常与所有权相联系的继续管理权，也不再对已售出的商品实施有效控制；3) 收入的金额能够可靠地计量；4) 相关的经济利益很可能流入；5) 相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

（2）提供劳务

提供劳务交易的结果在资产负债表日能够可靠估计的（同时满足收入的金额能够可靠地计量、相关经济利益很可能流入、交易的完工进度能够可靠地确定、交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量），采用完工百分比法确认提供劳务的收入，并按已经发生的成本占估计总成本的比例确定提供劳务交易的完工进度。提供劳务交易的结果在资产负债表日不能够可靠估计的，若已经发生的劳务成本预计能够得到补偿，按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；若已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认劳务收入。

（3）让渡资产使用权

让渡资产使用权在同时满足相关的经济利益很可能流入、收入金额能够可靠计量时，确认让渡资产使用权的收入。利息收入按照他人使用本公司货币资金的时间和实际利率计算确定；使用费收入按有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

2. 收入确认的具体方法

公司现主要的业务为代理游戏销售、自行开发游戏销售、出售游戏 ip、游戏平台运营。

（1）代理游戏销售

代理游戏的收入分为授权金收入和游戏充值流水分成收入。游戏运营前公司与客户、游戏供应商均事先确定了游戏充值流水的分成比例及授权金支付进度，公司按照与客户所约定

的分成收入及与供应商约定的固定分成比例确认游戏分成收入;按照与客户约定的授权金支付进度分期确认授权金收入;

(2) 自行开发游戏销售

自行开发游戏的销售分为版权卖断销售和运营权销售:

版权卖断销售在将游戏产品移交给客户、客户确认验收后确认收入;

运营权销售的收入分为授权金收入和游戏充值流水分成收入。授权金收入在游戏上线后按照约定的分成年限进行分期摊销;公司每月按照游戏平台的充值金额及固定的分成比例确认游戏充值流水分成收入;

(3) 出售游戏 ip

确认出售游戏 ip 收入的条件:与客户确定了 ip 出售价款;公司将 ip 已移交给客户;

(4) 游戏平台运营

游戏平台运营收入按照实际收到的充值款确认收入。

(二十) 政府补助

1. 与资产相关的政府补助判断依据及会计处理方法

公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助划分为与资产相关的政府补助。与资产相关的政府补助,确认为递延收益,并在相关资产使用寿命内平均分配,计入当期损益。但是,按照名义金额计量的政府补助,直接计入当期损益。

2. 与收益相关的政府补助判断依据及会计处理方法

除与资产相关的政府补助之外的政府补助划分为与收益相关的政府补助。与收益相关的政府补助,用于补偿以后期间的相关费用或损失的,确认为递延收益,在确认相关费用的期间,计入当期损益;用于补偿已发生的相关费用或损失的,直接计入当期损益。

(二十一) 递延所得税资产、递延所得税负债

1. 根据资产、负债的账面价值与其计税基础之间的差额(未作为资产和负债确认的项目按照税法规定可以确定其计税基础的,该计税基础与其账面数之间的差额),按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计算确认递延所得税资产或递延所得税负债。

2. 确认递延所得税资产以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。资产负债表日,有确凿证据表明未来期间很可能获得足够的应纳税所得额用来抵扣可抵扣暂时性差异的,确认以前会计期间未确认的递延所得税资产。

3. 资产负债表日,对递延所得税资产的账面价值进行复核,如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益,则减记递延所得税资产的账面价

值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，转回减记的金额。

4. 公司当期所得税和递延所得税作为所得税费用或收益计入当期损益，但不包括下列情况产生的所得税：（1）企业合并；（2）直接在所有者权益中确认的交易或者事项。

五、盈利预测税项

（一）主要税种及税率

税 种	计税依据	税 率
增值税[注]	销售货物或提供应税劳务	17%、6%
营业税	应纳税营业额	5%
城建税	应缴流转税税额	7%
教育费附加	应缴流转税税额	3%
地方教育附加	应缴流转税税额	2%
企业所得税	应纳税所得额	25%

[注]：公司销售自研软件适用 17%的增值税率，提供劳务适用 6%的增值税率。

不同税率的纳税主体企业所得税税率说明

纳税主体名称	2015 年
本公司	12.5%
COG Publish Limited	注册地位于萨摩亚，根据当地法律无需缴纳所得税
除上述以外的其他纳税主体	25%

（二）税收优惠

根据国务院颁布的《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发[2011]4 号）规定，公司于 2008 年度取得软件企业资格，于 2008 年度取得软件产品认定资格，增值税税率 17%，实际税负超过 3%的部分即征即退；出口部分免税。

根据国务院颁布的《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发[2011]4 号）以及财政部颁布的《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）规定，公司于 2008 年度取得软件企业资格，于 2008 年度取得软件产品认定资格，符合软件企业所得税优惠政策。根据成都高新区国家税务局税务事项通知书[成高国税通(510198130501455)号]，公司享受软件产业所得税优惠，在 2014 年 1 月 1 日-2015 年 12 月 31 日期间，减半征收企业所得税。

六、盈利预测合并财务报表范围

纳入合并范围的子公司

子公司 全称	业务 性质	注册地	注册 资本	持股比 例(%)	表决权 比例(%)	经营 范围
COG Publish Limited	游戏行业	萨摩亚		100.00	100.00	
上海页游网络 科技有限公司	游戏行业	上海市	20.4082 万	51.00	51.00	计算机软件、游戏技术 开发等

七、盈利预测表项目说明

如无特别注明，以下货币单位均为人民币万元。

(一) 营业收入/营业成本

1. 明细情况

项 目	2015 年度 已审实际数	2016 年度 预测数
主营业务收入	14,047.63	20,326.20
其他业务收入	21.14	21.14
营业收入	14,068.77	20,347.34
主营业务成本	2,017.17	3,974.36
其他业务成本	21.14	21.14
营业成本	2,038.31	3,995.50

2. 主营业务收入/主营业务成本

项 目	2015 年度 已审实际数	2016 年度 预测数
主营业务收入	14,047.63	20,326.20
游戏收入	13,974.16	19,948.84
运营平台收入	1.32	
顾问费收入	72.15	377.36
主营业务成本	2,017.17	3,974.36

3. 其他说明

(1) 主营业务收入预测

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。公司未来年度的收入来源于游戏产品的运营收入、技术服务收入及顾问费收入等，游戏运营收入来源于游戏研发与运营业务、代理发行及 IP 或源代码合作模式产生的授权金、游戏运营分成金等。游戏运营收入包括自有游戏(自主研发游戏、合作研发游戏及 IP 合作研发游戏)和代理游戏收入，自有游戏运营业务收入主要通过和游戏发行商结算分成款及版权金收入；代理游戏运营收入主要包含代理发行和源代码合作收入，代理发行模式的收入主要针对海外市场，由其他研发商研发完成，本公司通过自有渠道洽谈海外运营商运营产生的分成收入及授权金收入(未参与研发游戏)。公司根据游戏玩家实际充值的金额，按照与游戏发行商合作协议所计算的分成金额确认收入。游戏版权金根据已有的游戏授权运营合同以及未来规划的上线游戏来进行预测。

(2) 主营业务成本预测

主营业务成本主要包括当期摊销的资本化研发成本、运营维护成本及 IP 授权成本。其中资本化研发成本主要是游戏 DEMO 制作阶段完成后，研发支出开始资本化的成本摊销，包括研发人员的工资、社保、公积金、福利费、房租、物管水电费、折旧、服务器租赁费及其他成本；运营维护成本主要是游戏正式上线运营后产生的运营维护支出，包括维护人员的工资、社保、公积金、福利费、房租、物管水电费、折旧、服务器租赁费及其他成本；IP 授权成本主要包括 IP 授权金和运营分成成本。对于资本化的研发成本与运营维护成本预测分析如下：对于未来年度的在营业成本归集的人员工资的预测，参考企业人事部门提供的未来年度人工需求量，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。企业缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额；对于房屋租金、物管水电费，租赁合同期内按合同约定确定租金，以后年度租金水平考虑适当的的增长；折旧的预测：除了现有存量资产外，以后各年为了维持正常经营，随着业务的增长，需要每年投入资金新增资产或对原有资产进行更新，根据企业未来资本性支出情况结合存量资产来测算未来年折旧额；服务器费用主要包括 IDC、CDN 带宽以及云服务器费用，随着游戏平台的扩展，服务器费用不断增加，本次按企业目前服务器费水平以一定的比例逐年增长；职工福利费及其他等根据业务量的增加每年以一定比例增长；IP 授权成本主要包括 IP 授权金和运营分成成本。IP 授权金主要根据现有已签订的 IP 授权合同，及未来考虑 IP 授权成本的上升给予一定的增长。运营分成成本主要为游戏上线运营后按照合同约定的分成比例支付给 IP 授权方的分成金，本次盈利预测以预测的未来游戏的充值流水为基础、根据管理层的预测并参考以前年度相应合同分成金

比例数据对未来年度该部分成本进行预测。

（二）营业税金及附加

1. 明细情况

项 目	2015 年度 已审实际数	2016 年度 预测数
城市维护建设税	27.33	102.12
教育费附加	11.82	43.47
地方教育附加	7.88	28.98
河道管理费	0.12	0.19
合 计	47.15	174.76

2. 其他说明

营业税金及附加依据预测应税收入及各项税率计算，具体计缴标准及税率参见本盈利预测之税项说明。

（三）销售费用

1. 明细情况

项 目	2015 年度 已审实际数	2016 年度 预测数
职工薪酬	379.66	415.10
业务招待费	122.93	94.89
广告宣传费	132.58	70.00
差旅费	72.82	67.58
租赁费	98.98	134.42
咨询顾问费	51.22	80.00
其 他	193.87	163.06
合 计	1,052.06	1,025.05

2. 其他说明

对于未来年度的在销售费用归集的人员工资的预测，参考人事部门提供的未来年度人工需求量，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。

企业缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额；广告宣传费、咨询顾问费根据历史年度数据，剔除历史数据中偶发因素，未来年度维持在固定的水平；差旅费主要参考历史年度年人均水平并结合未来年度人员人数量并以一定比例增长进行测算；其他包括翻译费、折旧摊销、办公费用等根据历史年度数据，未来年度按照一定比例增长进行预测。

(四) 管理费用

1. 明细情况

项 目	2015 年度 已审实际数	2016 年度 预测数
职工薪酬	247.23	305.31
差旅费	27.48	85.41
税费	120.48	169.28
咨询费用	45.15	60.00
研发费用	216.41	458.01
业务招待费用	36.84	55.19
其 他	133.20	224.92
合 计	826.79	1,358.12

2. 其他说明

对于未来年度的在管理费用归集的人员工资的预测，参考人事部门提供的未来年度人工需求量，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。企业缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额；房屋租金、物管水电费，租赁合同期内按合同约定确定租金，以后年度租金水平考虑适当的的增长；折旧、摊销费的预测：除了现有存量资产外，以后各年为了维持正常经营，随着业务的增长，需要每年投入资金新增资产或对原有资产进行更新，根据企业未来资本性支出情况结合存量资产来测算未来年折旧额和摊销额；福利费、技术服务费、业务招待费、差旅费等费用根据业务量的增加每年以一定比例增长；咨询费、办公费及其他根据历史年度情况，按照一定金额进行预测；税费主要为海外离境税，根据海外收入按照一定比例进行测算；其余费用结合企业未来营业规模，对未来各年度各项费用进行预测；研发费用的各项明细预测基本与管理费用预测方法一致；技术服务费、折旧及摊销、

房租、装修费用、办公费和其余费用等合并列示在其他类别中。

(五) 财务费用

1. 明细情况

项 目	2015 年度 已审实际数	2016 年度 预测数
利息支出		
利息收入	-2.99	
汇兑净损益	-287.95	
其他	4.57	
合 计	-286.37	

2. 其他说明

本期没有借款费用，其他金额较小，盈利预测时不计算财务费用。

(六) 资产减值损失

1. 明细情况

项 目	2015 年度 已审实际数	2016 年度 预测数
坏账损失	2.44	54.42
合 计	2.44	54.42

2. 其他说明

本公司资产减值损失只有坏账损失，系根据公司预测期间的收入以及款项回收的历史情况综合进行预测。

(七) 营业外收入

1. 明细情况

项 目	2015 年度 已审实际数	2016 年度 预测数
政府补助	116.25	1,038.37
其 他	6.96	

合 计	123.21	1,038.37
-----	--------	----------

2. 其他说明

根据国务院《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》(国发[2011]4号)及财政部《关于软件产品增值税政策的通知》(财税[2011]100号)的有关规定,对增值税一般纳税人销售其自行开发生产的软件产品,按17%的法定税率征收后,对其增值税实际税负超过3%部分实行即征即退政策。本次对于未来年度自主研发并申请拥有著作权的游戏产品国内销售产生的收入按17%的法定税率缴纳增值税,其增值税实际税负超过3%的退税部分计入营业外收入中。对于企业在经营业务以外所发生的其他带有偶然性的、非经常发生的业务收入或支出,未来预测期测算不作考虑。

(八) 所得税费用

1. 明细情况

项 目	2015 年度 已审实际数	2016 年度 预测数
按税法及相关规定计算的当期所得税	1,038.82	2,244.99
递延所得税调整	300.81	
合计	1,339.63	2,244.99

2. 其他说明

合并口径下企业所得税为各法人公司当期企业所得税的汇总。根据财政部、国家税务总局《关于进一步鼓励软件集成电路产业发展企业所得税政策的通知》(财税[2012]27号)、国务院《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》(国发[2011]4号)的有关规定,本公司于2008年度取得软件企业认定证书和软件产品认定资格,符合软件企业所得税优惠政策,本公司于2013年8月7日取得成都高新区国家税务局核发的《税务事项通知书》[成高国税通(510198797804208)号],享受企业所得税“两免三减半”的优惠政策:2012年1月1日至2012年12月31日免征企业所得税,2013年1月1日至2015年12月31日减半征收企业所得税。2013年11月,本公司取得了四川省科学技术厅、四川省财政厅、四川省国家税务局、四川省地方税务局颁发的《高新技术企业证书》,有效期三年,自2013年1月1日起享受高新技术企业15%所得税优惠政策,未来预计本期高新技术企业证书期满后,本公司仍能获得高新技术企业认证,继续保持15%的企业所得税率优惠。本次

盈利预测预计 2016 年度企业所得税税率为 15%;上海页游网络科技有限公司所得税率为 25%; COG Publish Limited 注册地位于萨摩亚, 根据当地法律无需缴纳所得税。本次盈利预测假设基准日后境外下属公司 COG Publish Limited 在各期于次年分配上年度利润至境内母公司, 在此过程中需要补缴相应企业所得税。

八、影响盈利预测结果实现的主要问题及准备采取的措施

本公司所作盈利预测已综合考虑各方面因素, 并遵循了谨慎性原则。但是由于盈利预测所依据的各种假设具有不确定性, 本公司提醒投资者进行投资决策时不应过于依赖该项资料, 并注意如下主要问题:

(一) 政策风险

公司盈利预测系建立在上述基本假设基础之上, 基本假设的任何重大变动均将对盈利预测结果产生影响。公司属于网络游戏行业, 受行业监管较多, 企业工作人员对监管法规的理解可能存在偏差, 网络游戏监管法规可能滞后于游戏行业发展, 企业经营过程中可能出现游戏内容不符合现行监管法规, 而被责令整改或处罚的风险。公司已设置专职人员在研发过程中对游戏内容进行合规性审核, 游戏产品在上线前也需经过新闻出版总署的审核、获得版号, 游戏上线运营之后三十日内需完成文化部的网上备案, 游戏内容的合规风险通常可得到较好控制。

(二) 市场与竞争风险

移动网络游戏和网页游戏生命周期都较短, 游戏研发企业无法简单依靠一款或者几款成功的游戏在较长的时期内保持稳定的业绩水平。游戏研发企业需要不断开发和推出成功的新游戏产品, 用新游戏的盈利提升来弥补老游戏由于生命周期临近结束而导致的盈利能力下降, 从而使企业在整体业绩层面上实现稳定和增长。如果本公司出现无法继续推出受玩家认可的成功的游戏产品, 或新游戏在市场竞争中处于劣势, 从而造成老游戏盈利能力出现下滑时, 新游戏无法成功弥补老游戏收入的下滑的情况, 则将对本公司的运营产生不利影响, 造成业绩波动甚至下滑。本公司的核心技术人员均具有多年游戏开发和运营的经验, 也已形成了规范的游戏产品立项及研发流程, 建立了较为完善的市场分析及研究机制, 其目前成功推出的数款游戏产品亦形成了较好的品牌影响力, 已初步具备一定的市场竞争能力。

(三) 汇率波动风险

由于本公司存在很大一部分的业务收入来自于境外, 与境外支付渠道的结算涉及美元、印尼盾、新台币等多种货币, 其账期一般在两个月左右, 主要与其与海外下属公司COG收取

该部分收入，并以外币形式存放于银行账户，因此，其应收账款及银行存款中的外币资产会面临一定的汇率风险，如果未来我国汇率政策发生重大变化或者未来人民币的汇率出现大幅波动，本公司可能面临一定的汇率波动风险。目前拟通过将COG当期实现的利润在次年分配至境内母公司来减少汇率波动风险。

（四）核心技术人员流失风险

本公司专注于移动网络游戏和网页游戏的研发和运营，保持核心技术人员和管理人员稳定是企业生存和发展的根本。公司核心技术人员和管理人员大量流失，可能对其长期稳定发展带来一定的不利影响。同时随着公司业务规模的发展、扩大，如果不能通过自身培养或外部引进获得足够多的核心开发人员，将会产生由于核心开发人员不足，给经营运作带来的不利影响。针对这一风险，本公司为核心技术人员和管理人员提供了有竞争力的薪酬，同时建立了与产品运营状况挂钩的薪酬体系。

（五）税收优惠政策变动的风险

根据《国务院关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发[2011]4号）及《关于软件产品增值税政策的通知》（财税[2011]100号）的有关规定，对增值税一般纳税人销售其自行开发生产的软件产品，按17%的法定税率征收后，对其增值税实际税负超过3%部分实行即征即退政策。盈利预测中对于未来年度自主研发并申请拥有软件著作权的游戏产品国内销售产生的收入按17%的法定税率缴纳增值税，其增值税实际税负超过3%的退税部分计入营业外收入中，如果政策出现变化，对公司经营业绩将产生较大的不利影响。

