

创业板风险提示

本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。创业板公司具有业绩不稳定、经营风险高、退市风险大等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。



广州明朝互动科技股份有限公司

Guangzhou Mingchao Interactive Technology Co., Ltd.

(住所：广州市天河区科韵路 16 号自编第 3 栋 401 (01 梯四层) (部位：自编 402-407 房))

首次公开发行股票并在创业板上市

招股说明书

(申报稿)

声明：本公司的发行申请尚未得到中国证监会核准。本招股说明书（申报稿）不具有据以发行股票的法律效力，仅供预先披露之用。投资者应当以正式公告的招股说明书作为投资决定的依据。

保荐人（主承销商）



东兴证券股份有限公司
DONGXING SECURITIES CO., LTD.

(北京市西城区金融大街 5 号 (新盛大厦) 12、15 层)

本次发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A股）
发行股份数/股东公开发售股份数	本次公开发行股票的数量不超过 1,667 万股，且不低于本次发行后公司股份总数的 25%，本次发行的股份均为公开发行的新股，公司原有股东不公开发售股份。
每股面值	人民币 1.00 元
每股发行价格	【】元
预计发行日期	【】年【】月【】日
拟上市的证券交易所	深圳证券交易所
发行后总股本	不超过 6,667 万股
保荐人（主承销商）	东兴证券股份有限公司
招股说明书签署日期	2016 年【】月【】日

发行人声明

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

发行人及全体董事、监事、高级管理人员、发行人的控股股东、实际控制人以及保荐人、承销的证券公司承诺因发行人招股说明书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券发行和交易中遭受损失的，将依法赔偿投资者损失。

保荐人承诺因其为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。

证券服务机构承诺因其为发行人本次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给他人造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

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招股说明书中财务会计资料真实、完整。

中国证监会对本次发行所作的任何决定或意见，均不表明其对发行人的盈利能力、投资价值或者对投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责；投资者自主判断发行人的投资价值，自主作出投资决策，自行承担股票依法发行后因发行人经营与收益变化或者股票价格变动引致的投资风险。

重大事项提示

发行人特别提请投资者注意，务必仔细阅读本招股说明书“风险因素”章节的全部内容，并特别关注以下重大事项。

一、本次发行前公司股东持有股份的限售安排、锁定股份及相关股东持股及减持意向承诺

(一) 公司控股股东、实际控制人、董事长林绍孟承诺

1、自发行人股票上市之日起 36 个月内，不转让或者委托他人管理其直接或者间接持有的发行人本次发行前已发行的股份，也不由发行人回购其直接或间接持有的该部分股份。如发行人股票上市后 6 个月内连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，持有发行人股票的锁定期限自动延长至少 6 个月。

2、在股票锁定期满后，其在发行人处担任董事、监事或高级管理人员期间，每年转让的股份不超过其直接或间接持有发行人股份总数的 25%；离职后 6 个月内，不转让其直接或间接持有的发行人股份；若在发行人股票上市之日起 6 个月内申报离职的，自申报离职之日起 18 个月内不转让其直接或间接持有的发行人股份；若在发行人股票上市之日起第 7 个月至第 12 个月之间申报离职的，自申报离职之日起 12 个月内不转让其直接或间接持有的发行人股份。

3、如果在锁定期满后拟减持发行人股票，将认真遵守中国证监会、证券交易所关于股东减持的相关规定，结合发行人稳定股价、开展经营、资本运作的需要，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持；拟减持发行人股票前，将提前三个交易日予以公告，并按照证券交易所的规则及时、准确地履行信息披露义务；如果在锁定期满后两年内，承诺人拟减持发行人股票的，减持价格将不低于首次公开发行股票的发价；如果承诺人未履行上述减持意向的，承诺人将在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并向发行人股东和社会公众投资者道歉。

(二) 公司控股股东、实际控制人、董事长林绍孟之配偶张楚屏承诺

自发行人股票上市之日起 36 个月内，不转让或者委托他人管理其间接持有的发行人本次发行前已发行的股份，也不由发行人回购其间接持有的该部分股份。如发行人股票上市后 6 个月内连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，持有发行人股票的锁定期限自动延长至少 6 个月。如果在锁定期满后两年内，承诺人拟减持发行人股票的，减持价格将不低于首次公开发行股票的发价。

(三) 公司股东杨子进承诺

自发行人股票上市之日起 12 个月内，不转让或者委托他人管理其直接持有的发行人本次发行前已发行的股份，也不由发行人回购该部分股份。

在承诺的锁定期满后减持发行人股票的，将提前向发行人提交减持原因、减持数量、未来减持计划、减持对发行人治理结构及持续经营影响的说明，并由发行人在减持前三个交易日予以公告。承诺人将严格遵守已做出的关于所持发行人股份流通限制及自愿锁定的承诺，在锁定期内不予以出售。如未履行上述承诺出售股票，应将该部分出售股票所取得的收益，上缴发行人所有。

(四) 公司股东何三记承诺

自发行人股票上市之日起 36 个月内，不转让或者委托他人管理其直接或间接持有的发行人本次发行前已发行的股份，也不由发行人回购该部分股份。如发行人股票上市后 6 个月内连续 20 个交易日的股票收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，持有发行人股票的锁定期限自动延长至少 6 个月。

如果在锁定期满后拟减持发行人股票，将认真遵守中国证监会、证券交易所关于股东减持的相关规定，结合发行人稳定股价、开展经营、资本运作的需要，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持；拟减持发行人股票前，将提前三个交易日予以公告，并按照证券交易所的规则及时、准确地履行信息披露

义务；如果在锁定期满后两年内，承诺人拟减持发行人股票的，减持价格将不低于首次公开发行股票的发价；如果承诺人未履行上述减持意向的，承诺人将在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并向发行人股东和社会公众投资者道歉。

(五) 公司股东云嘉投资承诺

自发行人股票上市之日起 36 个月内，不转让或者委托他人管理其直接或间接持有的发行人本次发行前已发行的股份，也不由发行人回购该部分股份。如发行人股票上市后 6 个月内连续 20 个交易日的股票收盘价均低于发价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发价，持有发行人股票的锁定期自动延长至少 6 个月。

上述承诺期限届满后两年内减持发行人股票的，减持价格将不低于首次公开发行股票的发价；股票锁定期满后，拟减持发行人股票前，将提前三个交易日予以公告，并按照证券交易所的规则及时、准确地履行信息披露义务。

上述承诺如因发行人上市后派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理。

二、关于上市后三年内稳定股价的预案及承诺

本着保护投资者利益的原则，公司根据中国证监会的相关规定，特制订《关于公司首次公开发行股票并在创业板上市后稳定公司股价预案》，具体内容如下：

(一) 稳定股价措施的启动条件

公司首次公开发行股票并在创业板上市后 36 个月内，如果公司股票连续 20 个交易日收盘价低于公司上一个会计年度未经审计的每股净资产(以下简称“启动条件”)时，公司将依据法律、法规及公司章程的规定，在不影响公司上市条件的前提下启动稳定股价的措施。最近一期审计基准日后，如果公司因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息导致公司净资产或股份总数出现变化的，前述每股净资产亦将按照有关规定作相应调整。

在启动条件被触发后,将依次采取公司回购股份、控股股东增持及董事、高级管理人员增持等措施以稳定公司股价,回购或增持价格不超过公司最近一期经审计的每股净资产。

(二) 相关责任主体

本预案所称相关责任主体包括公司、控股股东、董事及高级管理人员。本预案中应采取稳定股价措施的董事(本预案中的董事特指非独立董事)、高级管理人员既包括在公司上市时任职的董事、高级管理人员,也包括公司上市后三年内新任职董事、高级管理人员。

(三) 稳定股价措施的终止条件

自稳定股价方案公告之日起,出现下列情形的,视为本次稳定股价措施实施完毕及承诺履行完毕,已公告的稳定股价方案终止执行:

1、公司、公司控股股东、公司董事及高级管理人员依次实施稳定股价具体措施期间,如果公司股票收盘价连续5个交易日高于公司最近一期(上一会计年度末)经审计的每股净资产,则可中止实施股价稳定方案;且在未来三个月内再次出现触发回购情形的,在该三个月内不再履行回购义务;

2、公司、公司控股股东、公司董事及高级管理人员依据本预案的规定达到其回购或增持的最高限时;

3、继续回购公司股份、增持或买入公司股份将导致公司股权分布不符合上市条件。

(四) 稳定股价的具体措施

稳定股价的具体措施包括公司回购股份,控股股东增持股份,以及董事、高级管理人员增持股份。若启动条件触发,稳定股价具体措施执行的优先顺序为公司回购股份为第一顺位,控股股东增持为第二顺位,董事、高级管理人员增持为第三顺位。

1、公司向社会公众股东回购公司股票

公司应在触发股价稳定方案的启动条件后，经董事会、股东大会审议通过、履行相关法律法规、中国证监会相关规定及其他对公司有约束力的规范性文件所规定的相关程序并取得所需的相关批准后，公司方可实施相应的股份回购方案。

(1) 公司在满足以下情形的条件下履行上述回购义务：

①回购期间系在股份回购义务触发之日起 12 个月内；

②回购价格不超过公司上一会计年度未经审计的每股净资产的价格；

③公司用于回购股份的资金总额累计不超过公司首次公开发行新股所募集资金的总额；公司单次回购股份的数量不超过公司发行后总股本的 1%；单一会计年度累计回购股份的数量不超过公司发行后总股本的 2%；

④公司回购股份应符合《上市公司回购社会公众股份管理办法（试行）》及《关于上市公司以集中竞价交易方式回购股份的补充规定》等相关法律法规的规定，且不应导致公司股权分布不符合上市条件。

(2) 公司承诺将按照下述程序回购股份：

①公司应在上述启动稳定股价措施的条件触发后 5 个交易日内召开董事会，审议公司是否回购股份以稳定股价及具体的回购方案；

②董事会决议回购的，需公告回购方案，并在 30 个交易日内召开股东大会审议相关回购股份议案；

③股东大会审议通过回购股份的相关议案后，公司将依法履行通知债权人和备案程序（如需）。公司股东大会对回购股份做出决议，须经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过。

④公司应在股东大会关于回购股份的决议做出之日开始履行与回购相关法定手续，并应在履行相关法定手续后的 30 个交易日内实施完毕。回购方案实施完毕后，公司应在 2 个交易日内公告公司股份变动报告，并在 10 日内依法注销所回购的股份，办理工商变更登记手续。

2、控股股东增持公司股票

公司控股股东为股价稳定方案的第二顺位义务履行人,如公司向社会公众股东回购公司股票后仍未实现公司股票某日的收盘价高于公司最近一期(上一会计年度末)经审计的每股净资产时,则触发控股股东增持公司股票的条件。公司将在上述条件满足后 2 个交易日内向控股股东发出增持股份稳定股价的书面通知。

(1) 公司控股股东在满足以下情形的条件下履行上述增持义务:

①增持期间系在增持义务触发之日起 12 个月内;

②控股股东增持价格不超过公司上一会计年度末经审计的每股净资产的价格;

③控股股东增持公司股份的比例不超过公司股份总数的 2%,且单次用于增持股份的资金不低于上年度自公司获取薪酬(税后)总额的 50%及上年度自公司获取现金分红(税后)总额的 30%的孰高者;

④公司控股股东应在符合《上市公司收购管理办法》和《上市公司股东及其一致行动人增持股份行为指引》等法律法规的前提下,对公司股票进行增持。

(2) 公司控股股东承诺按照下述程序增持股份:

①在应由控股股东增持股份稳定股价时,公司控股股东应在收到公司通知后 2 个交易日内,就其是否有增持公司股票的具体计划书面通知公司并由公司进行公告,公告应披露拟增持的数量范围、价格区间、总金额等信息;

②控股股东应在增持公告做出之日开始履行与增持相关法定手续,并在依法办理相关手续后 30 个交易日内实施完毕;

③增持方案实施完毕后,公司应在 2 个交易日内公告公司股份变动报告。

3、董事、高级管理人员增持公司股票

公司董事、高级管理人员为股价稳定方案的第三顺位义务履行人,如控股股东增持公司股票后仍未实现公司股票某日的收盘价高于公司最近一期(上一年末)经审计的每股净资产时,则触发董事、高级管理人员增持公司股票的条件。公司将在上述条件满足后 2 个交易日内向公司董事、高级管理人员发出增持股份稳定股价的书面通知。

(1) 公司董事、高级管理人员在满足以下情形的条件下履行上述增持义务:

①增持期间系在增持义务触发之日起 12 个月内;

②董事、高级管理人员增持价格不超过公司上一会计年度未经审计的每股净资产的价格;

③公司、董事增持公司股份的累计增持资金金额不低于其上一年度在公司领取的税后薪酬总额的 30% (不在公司领取薪酬的董事以其他董事的平均税后薪酬的 50%为限), 但单一增持期间内用于增持公司股份的资金金额不超过上年度自公司领取薪酬 (税后) 总和的 60%;

④公司董事、高级管理人员应在符合《证券法》和《上市公司董事、监事和高级管理人员所持本公司股份及其变动管理规则》等法律法规的前提下, 对公司股票进行增持。

(2) 公司董事、高级管理人员承诺按照下述程序增持股份:

①在应由董事、高级管理人员增持股份稳定股价时, 有增持义务的公司董事、高级管理人员应在收到公司通知后 2 个交易日内, 就其是否有增持公司股票的具体计划书面通知公司并由公司进行公告, 公告应披露拟增持的数量范围、价格区间、总金额等信息;

②有增持义务的公司董事、高级管理人员应在增持公告做出之日开始履行与增持相关法定手续, 并在依法办理相关手续后 30 个交易日内实施完毕;

③增持方案实施完毕后, 公司应在 2 个交易日内公告公司股份变动报告。

上述预案自公司完成首次公开发行 A 股股票并上市之日起生效, 经公司 2016 年第三次临时股东大会审议通过, 有效期两年。发行人、控股股东及董监高承诺将按股东大会通过的预案执行稳定股价措施。

三、股份回购的承诺

详见本招股说明书重大事项提示中“二、关于上市后三年内稳定股价的预案及承诺”相关内容。

四、依法承担赔偿责任或补偿责任的承诺

(一) 发行人承诺

1、若公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在买卖发行人股票的证券交易中遭受损失的，本公司将依法赔偿投资者的损失；

2、若公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对判断公司是否符合法律、法规、规范性文件规定的首次公开发行股票并上市的发行条件构成重大、实质影响的，本公司将依法回购首次公开发行的全部新股（不含原股东公开发售的股份）。具体措施为：在中国证监会对本公司作出正式的行政处罚决定书并认定本公司存在上述违法行为后，本公司将依法启动回购股份的程序。公司已发行尚未上市的，回购价格为发行价并加算银行同期存款利息；公司已上市的，回购价格根据公司股票发行价格加计银行同期活期存款利息和二级市场价格孰高确定，若公司在该期间内发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应作除权除息处理。回购股份数按本公司首次公开发行的全部新股（不含原股东公开发售的股份）数量确定，并按法律、法规、规范性文件的相关规定办理手续。

(二) 控股股东、实际控制人林绍孟承诺

1、如发行人招股说明书中存在虚假记载、误导性陈述，或者在披露信息时发生重大遗漏，对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者的损失。

2、若发行人招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在买卖发行人股票的证券交易中遭受损失的，本人将在证券监管部门依法对

上述事实作出认定或处罚决定后,制订股份回购方案并予以公告,依法购回首次公开发行股票时发售的原限售股份。回购价格根据公司股票发行价格加计银行同期活期存款利息和二级市场价格孰高确定,若公司在该期间内发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的,发行价应相应作除权除息处理。回购股份数按本公司首次公开发行股票时发售的原限售股份数量确定,并按法律、法规、规范性文件的相关规定办理手续。

(三) 董事、监事和高级管理人员承诺

如发行人招股说明书中存在虚假记载、误导性陈述,或者在披露信息时发生重大遗漏,对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的,致使投资者在证券交易中遭受损失的,本人将对上述发行人的赔偿义务承担连带责任。

(四) 相关中介机构承诺

保荐机构承诺:

本保荐机构为发行人首次公开发行股票并上市制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的情形;若因保荐机构为发行人制作、出具的首次公开发行并上市文件存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,并因此给投资者造成直接损失的,本保荐机构将依法先行赔偿投资者损失,但本保荐机构能够证明自己没有过错的除外。

发行人律师承诺:

本所为发行人本次发行上市制作、出具的法律文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。如因本所过错致使上述法律文件存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,并因此给投资者造成直接损失的,本所将依法赔偿投资者损失,本所能够证明自己没有过错的除外。

申报会计师承诺:

本所为发行人本次发行上市制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。如因本所过错致使上述文件存在虚假记载、误导性陈述或者重大

遗漏，并因此给投资者造成直接损失的，本所将依法赔偿投资者损失，本所能够证明自己没有过错的除外。

评估机构承诺：

本机构及签字注册资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书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、完整性、及时性承担相应的法律责任。

五、利润分配政策

（一）发行前滚存利润的分配

公司本次发行前滚存的未分配利润，将由发行前公司的老股东和发行完成后公司新增加的社会公众股东共同享有。

（二）本次发行上市后的股利分配政策

根据《公司章程（草案）》，本次发行上市后公司的股利分配政策如下：

1、利润分配的原则：公司实行持续、稳定、科学的利润分配政策，公司的利润分配应当重视对投资者的合理回报，着眼于公司的长远和可持续发展，根据公司利润状况和生产经营发展实际需要，结合对投资者的合理回报、股东要求和意愿、社会资金成本、外部融资环境等情况，在累计可分配利润范围内制定当年的利润分配方案。

2、利润分配的形式：公司股利分配的形式主要包括现金、股票股利以及现金与股票股利相结合三种。公司优先采用现金分红的方式。在具备现金分红的条件下，公司应当采用现金分红进行利润分配。采用股票股利进行利润分配的，应当具有公司成长性、每股净资产的摊薄等真实合理因素。

3、分红的条件：公司当年实现盈利，且弥补以前年度亏损和依法提取法定公积金、盈余公积金后，并无特别重大投资计划和特别重大资金支出发生，公司将采取现金方式分配股利；公司快速增长，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配时，可以在实施上述现金股利分配的同时，发放股票股利。

4、公司董事会应综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照本章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

(1) 公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

(2) 公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

(3) 公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；

(4) 公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

(三) 利润分配的具体规划

公司制定了《广州明朝互动科技股份有限公司上市后前三年分红回报规划》，对公司上市后前三年的股利分配做出了进一步安排。

上市后前三年，公司在足额提取法定公积金和任意公积金，综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素后，每年以现金方式分配的利润不少于当年度实现的可分配利润的 20%。如公司在上市前三年年期间生产经营规模和净利润大幅提升，在确保足额现金股利分配的前提下，公司可以增加股票股利和公积金转增股本等股利分配方式。

六、未履行承诺时的约束措施

(一) 发行人关于未履行承诺时的约束措施

发行人承诺：本公司将严格履行关于本次申请首次公开发行并在创业板上市招股说明书中作出的所有承诺事项，并接受如下约束措施：

1、如果本公司未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任，本公司将在股东大会及中国证券监督管理委员会指定报刊上及时披露未履行承诺的详

细情况、原因并向股东和社会公众投资者道歉；

2、因本公司自身原因导致未能履行已作出承诺，本公司将立即停止制定或实施重大资产购买、出售、增发股份、发行公司债券等资本运作行为，直至本公司履行相关承诺或提出替代性措施；

3、因本公司股东、董事、监事、高级管理人员的自身原因导致公司未能履行已作出承诺或该人士未履行其已作出承诺，本公司将立即停止对其进行现金分红，并停发其应在本公司领取的薪酬、津贴，直至该人士履行相关承诺。

(二) 公司控股股东、实际控制人林绍孟关于未履行承诺时的约束措施

本人承诺：本人将严格履行在首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书中作出的所有承诺事项，并接受如下约束措施：

1、如果本人未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任，本人将在发行人的股东大会及中国证券监督管理委员会指定报刊上及时披露未履行承诺的详细情况、原因并向股东和社会公众投资者道歉；

2、因本人自身原因导致未能履行已作出承诺，致使发行人或投资者遭受损失，本人将向发行人或投资者依法承担赔偿责任；

3、如本人未承担前述赔偿责任，发行人有权立即停发本人应在发行人领取的薪酬、津贴，直至本人履行相关承诺，并有权扣减本人从发行人所获分配的现金分红用于承担前述赔偿责任，如当年度现金利润分配已经完成，则从下一年度应向本人分配现金分红中扣减。

4、如本人因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益全部归发行人所有。本人在获得收益或知晓未履行相关承诺事项的事实之日起五个交易日内，应将所获收益支付给发行人指定账户。

(三) 公司股东杨子进、何三记、云嘉投资关于未履行承诺时的约束措施

本人/本企业承诺: 本人/本企业将严格履行在首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书中作出的所有承诺事项, 并接受如下约束措施:

1、如果本人/本企业未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任, 本人/本企业将在发行人的股东大会及中国证券监督管理委员会指定报刊上及时披露未履行承诺的详细情况、原因并向股东和社会公众投资者道歉;

2、因本人/本企业自身原因导致未能履行已作出承诺, 致使发行人或投资者遭受损失, 本人/本企业将向发行人或投资者依法承担赔偿责任;

3、如本人/本企业未承担前述赔偿责任, 发行人有权立即停发本人应在发行人领取的薪酬、津贴, 直至本人履行相关承诺, 并有权扣减本人从发行人所获分配的现金分红用于承担前述赔偿责任, 如当年度现金利润分配已经完成, 则从下一年度应向本人分配现金分红中扣减。

4、如本人/本企业因未履行相关承诺事项而获得收益的, 所获收益全部归发行人所有。本人在获得收益或知晓未履行相关承诺事项的事实之日起五个交易日内, 应将所获收益支付给发行人指定账户。

(四) 董事、监事、高级管理人员关于未履行承诺时的约束措施

本人承诺: 本人将严格履行在首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书中作出的所有承诺事项, 并接受如下约束措施:

1、如果本人未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任, 本人将在发行人的股东大会及中国证券监督管理委员会指定报刊上及时披露未履行承诺的详细情况、原因并向股东和社会公众投资者道歉;

2、如本人未能履行相关承诺事项, 发行人有权在前述事项发生之日起 10 个交易日内, 停止对承诺人进行现金分红(如有), 并停发承诺人应在发行人领取的薪酬、津贴, 直至承诺人履行相关承诺;

3、如本人因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归发行人所有。本人在获得收益或知晓未履行相关承诺事项的事实之日起五个交易日内，应将所获收益支付给发行人指定账户。

七、股东公开发售股份方案对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响

公司本次拟公开发行股票不超过 1,667 万股，且不进行股东公开发售股份，不存在公开发售股份对公司的控制权、治理结构及生产经营产生影响的情况。

八、发行前滚存利润分配方案

公司首次公开发行股票之前所滚存的可供股东分配的利润，由公开发行后的新老股东依其所持股份比例共同享有。

九、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

本次发行完成后，随着募集资金的到位，公司的股本和净资产规模都有较大幅度的增长，但募集资金到位当期无法立即产生效益，建设期间股东回报主要还是通过现有业务实现。如本次公开发行并在创业板上市后遇到不可预测的情形，导致募投项目不能按既定计划贡献利润，公司原有业务未能获得相应幅度的增长，预计发行完成后当年基本每股收益或稀释每股收益低于上一年度，导致公司即期回报被摊薄，请投资者注意公司即期回报被摊薄的风险。

为降低本次公开发行摊薄即期回报的影响，公司拟强化研发实力、提高公司持续盈利能力，加强募集资金管理、稳步推进募投项目实施，持续完善公司制度，提升运作效率，积极推进发展战略、不断提升公司综合实力，建立持续、稳定的投资回报机制等方式，提升资产质量，提高销售收入，从而增厚未来收益，实现可持续发展，以填补股东回报，充分保护中小股东的利益。

为维护公司和全体股东的合法权益，公司的董事、高级管理承诺：将忠实、勤勉地履行职责，维护公司和全体股东的合法权益，并根据中国证券监督管理委员会相关规定对公司填补回报措施能够得到切实履行作出如下承诺：

(一) 承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；

(二) 承诺对本人的职务消费行为进行约束；

(三) 承诺不动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动；

(四) 承诺由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

(五) 承诺拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

十、公司特别提醒投资者注意的风险因素

本公司特别提醒投资者注意以下风险因素，投资者应认真阅读本招股说明书第四节“风险因素”的全部内容。

(一) 网络游戏市场竞争加剧的风险

我国网络游戏行业竞争日趋激烈。公司需面临众多游戏厂商的竞争，既包括资源广泛、资金雄厚的大型游戏公司，也包括以游戏开发或游戏发行运营见长的中小型游戏企业。在这种竞争环境下，可供玩家选择的游戏产品日益增多，若公司不能持续地开发出新的精品游戏，满足客户的需求，扩大市场份额，则日趋激烈的竞争可能使公司难以保留现有用户和吸引新用户，造成公司盈利能力的下降。

尽管公司目前在该领域具备一定的竞争优势，但随着公司未来业务的拓展和游戏行业的整体发展，将面临更多网络游戏公司的竞争，从而可能对公司各项业务的开展造成不利影响。

(二) 收入集中度较高的风险

公司自成立以来即推行精品化游戏的经营策略，报告期内公司集中资源开发运营了《六界仙尊》、《太古遮天》、《仙落凡尘》等主要的网络游戏产品，前述三款游戏的收入占公司主营业务收入的比例达到 95%，为公司主要的营业收入来

源。但若公司不能及时对游戏进行改良和升级,同时完善产品线,或玩家游戏偏好发生变化,将可能导致游戏加速老化、玩家流失率上升,影响产品及公司的盈利能力。

(三) 业绩波动的风险

报告期内,公司营业收入分别为5,994.64万元、14,274.66万元和13,406.15万元,2014年度同比大幅增长,2015年度同比略有下降,整体上趋势良好。但目前网络游戏行业仍处于快速发展期,行业技术更新频繁,用户需求持续变化。在此背景下,公司为持续提高市场竞争力,一方面需要持续投入成本进行研发,用于对现有游戏升级及新产品开发,同时不断更新升级研发技术,另一方面需不断挖掘市场需求,开拓新的游戏领域,不断丰富自身业务结构以增强公司在行业中的竞争地位。由于公司新产品研发本身存在一定的不确定性,且不同领域的游戏产品在研发、推广运营上存在一定差异,公司或将面临未能持续成功研发符合市场需求的新产品,或新产品推出市场效果未达预期的风险,可能会对公司未来盈利能力造成不利影响。

(四) 核心客户占收入比重较大的风险

近年来,网页游戏运营平台竞争格局较为稳定,市场份额主要集中于拥有流量优势的腾讯、百度等互联网公司,因此游戏研发商倾向于同业内知名发行运营商合作以增强产品的市场开拓力。报告期内,公司各年前五大名客户的分成收入占当年总分成收入的比例均在70%以上。公司主要产品《六界仙尊》报告期内是公司主要收入来源之一,作为腾讯独家代理产品,相关游戏产品受限于单一平台的用户资源,且公司与腾讯的业务关系稳定性以及腾讯自身的经营状况都可能对公司的收入产生一定影响。公司客户集中度较高,主要原因为公司下游客户均是网络游戏发行运营平台商,而目前游戏运营平台呈现集中度较高的特点,包括腾讯在内的主要游戏发行运营平台占据国内游戏运营市场大部分份额。因此,虽公司的主要客户均为国内知名网络游戏发行运营平台,业务关系稳定,但若出现客户流失或客户发生重大经营风险,将对公司的经营产生一定影响。

(五) 现金流波动的风险

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 2,054.98 万元、11,783.20 万元和 4,688.04 万元，呈现出一定的波动。主要是因为公司主要游戏在 2013 年上线后，经过一段时间的推广和用户积累，于 2014 年收入进入快速成长期，经营活动产生的现金流量净额出现较大增长，而 2015 年，在现有游戏进入稳定期，且尚未有新游戏上线的情况下，收入相比 2014 年有所下降，加上公司需要为现有游戏及新游戏的进行持续投入，开发投入成本有所增加。未来公司将持续加强游戏开发工作，但由于游戏开发存在时间周期，则公司业绩和现金流将存在大幅波动的风险。

十一、保荐机构对公司是否具备持续盈利能力的核查意见

公司主营业务为网络游戏的开发和运营。自成立以来，公司一直深耕于网络游戏领域，专注于网络游戏的研发并通过授权第三方平台运营的方式向终端游戏玩家提供网络游戏及服务。报告期内，公司推出了《六界仙尊》、《太古遮天》、《仙落凡尘》等多款精品游戏，并通过与国内领先的游戏运营商腾讯、四三九九等合作将游戏产品推向终端市场，取得了良好的市场效果。报告期内，公司综合毛利率分别为 74.09%、77.66%和 80.39%，具有良好的盈利能力。保荐机构通过分析行业竞争格局、行业集中度、行业市场空间、公司优势、公司竞争地位等，保荐机构认为公司不存在以下对持续盈利能力构成重大不利影响的情形：

(一)发行人的经营模式、产品或服务的品种结构已经或者将发生重大变化，并对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响；

(二)发行人的行业地位或发行人所处行业的经营环境已经或者将发生重大变化，并对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响；

(三)发行人在用的商标、专利、专有技术、特许经营权等重要资产或者技术的取得或者使用存在重大不利变化的风险；

(四)发行人最近一年的营业收入或净利润对关联方或者有重大不确定性的客户存在重大依赖；

(五) 发行人最近一年的净利润主要来自合并财务报表范围以外的投资收益;

(六) 其他可能对发行人持续盈利能力构成重大不利影响的情形。

经核查,保荐机构认为:报告期内发行人财务状况良好,发行人已披露了其面临的风险因素,不存在上述对持续盈利能力构成重大不利影响的情形,具备持续盈利能力。

目录

本次发行概况	1
发行人声明	2
重大事项提示	3
一、本次发行前公司股东持有股份的限售安排、锁定股份及相关股东持股及减持意向承诺	3
二、关于上市后三年内稳定股价的预案及承诺	5
三、股份回购的承诺	10
四、依法承担赔偿责任或补偿责任的承诺	10
五、利润分配政策	12
六、未履行承诺时的约束措施	13
七、股东公开发售股份方案对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响	16
八、发行前滚存利润分配方案	16
九、填补被摊薄即期回报的措施及承诺	16
十、公司特别提醒投资者注意的风险因素	17
十一、保荐机构对公司是否具备持续盈利能力的核查意见	19
目录	21
第一节 释义	25
一、一般释义	25
二、专业释义	26
第二节 概览	28
一、发行人简介	28
二、发行人控股股东及实际控制人简介	29
三、发行人主要财务数据及财务指标	30
四、募集资金用途	31
第三节 本次发行概况	32
一、本次发行的基本情况	32
二、本次发行有关机构的情况	33
三、发行人与中介机构关系	35

四、与本次发行上市有关的重要日期	35
第四节 风险因素	37
一、市场风险	37
二、经营风险	38
三、财务及税务风险	40
四、与募集资金投资项目相关的风险	41
第五节 发行人基本情况	43
一、发行人基本情况	43
二、发行人的改制设立情况	43
三、发行人设立以来的重大资产重组情况	44
四、发行人股权结构图	46
五、发行人控股及参股公司情况	46
六、发行人控股股东、实际控制人及其他持有发行人 5% 以上股份主要股东的基本情况	46
七、发行人股本情况	48
八、发行人股权激励及其他制度安排和执行情况	50
九、发行人员工情况	50
十、发行人、发行人股东、实际控制人、发行人董事、监事、高级管理人员和本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施	51
第六节 业务和技术	54
一、发行人主营业务、主要产品情况	54
二、发行人所处行业的基本情况 & 公司竞争地位	65
三、公司的销售和采购情况	107
四、公司主要固定资产及无形资产	109
五、特许经营权情况	112
六、公司的技术及研发情况	112
七、经营资质及其他证书	117
八、公司境外经营和境外资产情况	118
九、未来发展和规划	119
第七节 同业竞争与关联交易	123
一、独立经营情况	123

二、同业竞争	124
三、关联方、关联关系及关联交易	125
四、报告期内关联交易决策履行程序与独立董事意见	130
第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理	132
一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简介	132
二、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员及其近亲属持股情况	135
三、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员的其他对外投资情况	136
四、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员薪酬情况	136
五、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员的兼职情况	137
六、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员与公司签订的协议、所作承诺及其履行情况	137
七、董事、监事和高级管理人员的任职资格	138
八、董事、监事和高级管理人员最近两年内的变动情况	138
九、公司治理情况	140
十、发行人内部控制制度评估意见	144
十一、发行人最近三年的违法违规情况	145
十二、发行人最近三年资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用情况和对控股股东、实际控制人及其控制的其他企业担保的情况	145
十三、发行人资金管理、对外投资、担保事项的制度安排及执行情况	145
十四、发行人投资者权益保护情况	148
第九节 财务会计信息与管理层分析	150
一、发行人财务报表	150
二、审计意见	154
三、影响收入、成本、费用和利润的主要因素,以及对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析	155
四、财务报告审计基准日至本招股说明书签署日之间的经营状况	158
五、报告期主要会计政策和会计估计	158
六、主要税收政策	182
七、经注册会计师核验的非经常性损益表	183
八、主要财务指标	185
九、盈利预测情况	187
十、盈利能力分析	187

十一、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构关于发行人持续盈利能力的核查意见	200
十二、财务状况分析	201
十三、重大资本性支出情况	217
十四、发行人报告期内所有者权益变化分析	218
十五、发行人重大担保、诉讼、其他或有事项和重大期后事项	220
十六、重大会计政策或会计估计与同行业可比上市公司的较大差异比较	221
十七、股利分配政策	221
十八、本次发行摊薄即期回报的情况	227
第十节 募集资金运用	235
一、募集资金运用概况	235
二、募集资金投资项目的背景分析	236
三、募集资金投资项目具体情况	239
四、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响	260
第十一节 其他重要事项	263
一、重要合同	263
二、对外担保情况	264
三、具有较大影响的诉讼或仲裁事项	264
四、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及刑事诉讼的情况	264
第十二节 有关声明	265
公司全体董事、监事、高级管理人员声明	265
保荐人（主承销商）声明	266
发行人律师声明	267
审计机构声明	268
资产评估机构声明	269
验资机构声明	270
第十三节 附件	271
一、本招股说明书的备查文件	271
二、文件查阅时间	271
三、文件查阅地址	271

第一节 释义

在本招股说明书中，除非另有说明，下列简称具有以下特定含义：

一、一般释义

发行人、公司、本公司、明朝互动	指	广州明朝互动科技股份有限公司，根据上下文也可涵盖其前身广州明朝信息技术有限公司
有限公司、明朝信息	指	广州明朝信息技术有限公司，系公司前身
控股股东、实际控制人	指	林绍孟
明朝网络	指	广州明朝网络科技有限公司
《公司章程》	指	《广州明朝互动科技股份有限公司章程》
云嘉投资	指	广州云嘉投资合伙企业（有限合伙）
保荐机构、主承销商	指	东兴证券股份有限公司
发行人律师	指	广东君信律师事务所
正中珠江会计师事务所	指	广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)
报告期	指	2013年、2014年、2015年
《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》
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
游戏工委、GPC	指	中国音像与数字出版协会游戏工作委员会，全国性的游戏出版行业组织，接受国家新闻出版广电总局的业务指导和监督管理。
国际数据公司（IDC）	指	全球著名的信息技术、电信行业和消费科技咨询、顾问和活动服务专业提供商。
CNG 中新游戏研究（伽马数据）	指	国内从事游戏产业调查分析的第三方独立研究机构。
广东省经信委	指	广东省经济和信息化委员会。
中国互联网信息中心（CNNIC）	指	经国家主管部门批准，于1997年6月3日组建的管理和服务机构，行使国家互联网网络信息中心的职责，负责管理维护中国互联网地址系统，发布中国互联网统计信息。
Newzoo	指	欧洲的一家市场研究公司，主要提供网络游戏行业研究。
双软企业	指	双软认定是指软件企业的认定和软件产品的登记，经过双软认定的企业即为双软企业。
易观智库	指	易观智库商业信息服务平台
腾讯	指	腾讯控股有限公司
三七互娱	指	三七互娱(上海)科技有限公司
网易	指	广州网易计算机系统有限公司
畅游	指	北京畅游时代数码技术有限公司
盛大	指	上海盛大网络发展有限公司
完美世界	指	完美世界（北京）网络技术有限公司
巨人网络	指	上海巨人网络科技有限公司

掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技股份有限公司
游族网络	指	游族网络股份有限公司
四三九九	指	四三九九网络股份有限公司
中国手游	指	中国手游娱乐集团有限公司
成都尼毕鲁	指	成都尼毕鲁科技股份有限公司
智明星通	指	北京智明星通科技有限公司
杭州诺游	指	浙江诺游动漫文化股份有限公司
墨麟股份	指	深圳墨麟科技股份有限公司
易幻 efun	指	广州易幻网络科技有限公司
博雅互动	指	深圳市东方博雅科技有限公司

二、专业释义

网络游戏、网游	指	以互联网为传输媒介，以运营商服务器和用户计算机为处理终端，以程序应用或网页为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体化多人在线游戏。
客户端网络游戏、端游	指	通过运行安装在个人电脑上的客户端软件连接游戏网络服务器的网络游戏。
网页游戏、页游	指	又称无端网游，是基于 Web 浏览器、或基于微小客户端运行的网络游戏，用户无需下载巨大的客户端就可以玩的游戏软件。
移动网络游戏、移动端游戏	指	以移动互联网为传输介质，运行于移动手持设备（主要包括手机、平板电脑等）上的游戏方式。
引擎、游戏引擎	指	一个已编写好的可编辑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，是游戏软件的主程序。
副本	指	系统为单个或组队的多个玩家创建的专有地图和玩法。
版本更新	指	对游戏软件的更新、完善，或对游戏进行改进或升级。
带宽	指	在固定时间内可传输的数据量，即在传输管道中可以传递数据的能力。
充值流水	指	在一段时间内，网络游戏用户为购买游戏时间或游戏道具而对游戏账户进行充值的累计金额。
注册用户	指	填写了身份资料并获得了游戏账号的用户。
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具，只在游戏中存在，没有实体。
虚拟货币	指	由网络游戏运营商发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。
用户粘性	指	衡量用户对游戏或其他互联网产品忠诚度的重要指标，用户粘性越强，用户对游戏或该互联网产品的忠诚度越高。
Erlang	指	由瑞典电信设备制造商爱立信所辖的 CS-Lab 开发的一种面向并发的编程语言，以稳定和安全著称且可以应对大规模并发活动。
禅道系统	指	为免费开源缺陷管理软件 Bugfree 的升级版，除能有效地管理软件产品中存在的问题，还能解决项目管理流程管理的需求更新不及时问题。发行人使用禅道管理项目进度、记录跟踪 bug、处理外服问题、总结运营事故、分析版本概况、评估团队绩效等。
MMOG	指	大型多人在线游戏（英文名 Massive Multiplayer Online Game）。

MMORPG	指	大型多人在线角色扮演类游戏(英文名 Massively Multiplayer Online Role-playing Game, 简称 MMORPG), 为 MMOG 的一种细分类型。
2D	指	Two-Dimensional 的缩写, 二维。
3D	指	Three-Dimensional 的缩写, 三维。
Demo	指	用于演示游戏概念性设计的版本。
C++	指	是在 C 语言的基础上开发的一种通用编程语言, 应用广泛。
LUA	指	是一个小巧的脚本语言, 很多游戏使用 LUA 作为嵌入式脚本语言。
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写, 即每用户平均收入。
ICP	指	“Internet Content Provider”的缩写, 互联网内容提供商。
Unity 3D	指	一种由 Unity Technologies 公司开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具。
Cocos2d-x	指	一种 2D 移动网络游戏的开发框架。
虚幻引擎	指	Unreal Engine3, 是一套为 DirectX9/10PC、Xbox360、PlayStation3 平台准备的完整的游戏开发构架。
IDC	指	“Internet Data Center”的缩写, 互联网数据中心, 指为集中收集、存储、处理和发送数据的设备提供运行维护的设施基地并提供相关的服务。
CDN	指	“Content Delivery Network”的缩写, 即内容分发网络, 指可以避开互联网上有可能影响数据传输速度和稳定性的瓶颈和环节, 使内容传输的更快、更稳定的技术。
App Store	指	由苹果公司为 iPhone 和 iPod Touch、iPad 以及 Mac 创建的应用程序在线发布平台。
PC	指	“Personal Computer”的缩写, 即个人电脑。
xDSL	指	一种传输技术, 在现有的铜质电话线路上采用较高的频率及相应调制技术, 即利用在模拟线路中加入或获取更多的数字数据的信号处理技术来获得高传输速率。
FTTH	指	“Fiber To The Home”的缩写, 指将光网络单元(ONU)安装在住家用户或企业用户处, 其显著技术特点是不但提供更大的带宽, 而且增强了网络对数据格式、速率、波长和协议的透明性, 放宽了对环境条件和供电等要求, 简化了维护和安装。
HTML5	指	万维网的核心语言、标准通用标记语言下的一个应用超文本标记语言(HTML)的第五次重大修改, 具备跨平台、自适应网页设计、即时更新等优点。

本招股说明书除特别说明外所有数值保留 2 位小数, 若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况, 均为四舍五入所致。

第二节 概览

本概览仅对招股说明书全文作扼要提示。投资者作出投资决策前，应认真阅读招股说明书全文。

一、发行人简介

(一) 发行人基本情况

中文名称：广州明朝互动科技股份有限公司

英文名称：Guangzhou Mingchao Interactive Technology Co., Ltd.

注册资本：人民币 5,000.00 万元

法定代表人：林绍孟

住所：广州市天河区科韵路 16 号自编第 3 栋 401（01 梯四层）（部位：自编 402-407 房）

经营范围：信息技术咨询服务；信息系统集成服务；数据处理和存储服务；游戏设计制作；网络技术的研究、开发；软件开发；数字动漫制作；计算机技术开发、技术服务。

(二) 发行人主营业务及产品情况

公司是一家提供互联网娱乐游戏应用及相关服务的高新技术企业，主营业务为网络游戏的开发和运营。自成立以来，公司一直深耕于网络游戏领域，专注于网络游戏的研发并通过授权第三方平台运营的方式向终端游戏玩家提供网络游戏及服务。

作为游戏研发商，公司自创立以来便致力于以“精品游戏”的理念立足行业，依托公司坚实的游戏研发能力，公司推出了《六界仙尊》、《太古遮天》、《仙落凡尘》等多款角色扮演类网页游戏，并通过与国内领先的游戏运营商腾讯、四三九九等合作将游戏产品推向终端市场，取得了良好的市场效果，截至 2015 年 12

月 31 日, 公司现有网络游戏产品总注册用户数已超过 6,400 万。截至 2015 年 12 月,《六界仙尊》、《太古遮天》最高单月充值流水分别突破 4,200 万元和 3,000 万元, 其中《六界仙尊》在腾讯开放平台网页游戏月付费排名榜曾超过 25 个月排名前 5 (连续 18 个月排名前 3), 且位居活跃用户数榜前 10。与此同时, 公司紧跟行业发展趋势, 凭借在网页游戏领域积累的研发和市场经验, 已将研发业务逐步覆盖网页游戏、移动网络游戏两大领域。

在游戏运营方面, 公司已与海内外 200 余家游戏平台运营商建立运营合作关系, 并通过授权腾讯游戏平台开展运营的方式深度参与游戏发行和运营。公司致力于通过“研发+运营”的模式将公司打造成集网页游戏、移动网络游戏研发、发行和运营于一体的综合型网络游戏企业。

公司是广东省科技厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务局认定的“高新技术企业”, 在业内享有较高知名度, 自设立以来, 公司及其产品曾获得多项殊荣。公司在 2013 年第六届 265G 网页游戏“龙虎榜”中获评“年度最佳研发公司”, 公司产品《六界仙尊》、《太古遮天》于 2013 年被 265G 网站评为“年度十佳网页游戏”, 《六界仙尊》于 2014 年获腾讯评为“十大热门网页游戏”、“年度十大最受欢迎应用”。此外, 公司获广东省经信委认定为“双软企业”。

(三) 发行人设立情况

公司系由林绍孟、杨子进、何三记作为发起人, 以广州明朝信息技术有限公司截至 2015 年 5 月 31 日经审计的净资产 49,619,615.05 元按 1:0.2015 的比例折合为 1,000 万股作为出资整体变更设立的股份有限公司。2015 年 8 月 24 日, 公司依法在广州市工商行政管理局注册登记, 取得注册号为 440106000672302 的《营业执照》, 正式变更设立为股份有限公司。

二、发行人控股股东及实际控制人简介

林绍孟先生系公司的控股股东、实际控制人。本次发行前, 林绍孟先生直接持有公司 31.25% 的股份, 通过云嘉投资控制公司 10.71% 的股份, 林绍孟先生的一致行动人何三记直接持有公司 28.57% 的股份, 林绍孟先生合计直接和间接控

制公司 70.53%的股份，为本公司的控股股东和实际控制人。关于公司控股股东、实际控制人及其一致行动人的详细情况，详见本招股说明书“第五节·六·(一)控股股东及实际控制人”。

林绍孟先生，1982 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，2014 年起任公司执行董事、总经理，现任股份公司董事长。

三、发行人主要财务数据及财务指标

(一) 资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2015 年末	2014 年末	2013 年末
流动资产	10,584.64	12,495.31	5,077.83
非流动资产	125.22	259.24	526.32
资产总额	10,709.85	12,754.55	5,604.15
流动负债	2,451.16	8,512.59	2,479.47
非流动负债	-	-	-
负债总额	2,451.16	8,512.59	2,479.47
归属于公司所有者权益合计	8,258.69	4,241.95	3,124.68
所有者权益合计	8,258.69	4,241.95	3,124.68

(二) 利润表主要数据

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业收入	13,406.15	14,274.66	5,994.64
营业利润	6,197.86	7,832.05	3,191.42
利润总额	6,730.01	7,831.54	3,191.44
净利润	6,116.74	7,867.28	3,049.64
归属于公司所有者的净利润	6,116.74	7,867.28	3,049.64

(三) 现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
----	---------	---------	---------

经营活动产生的现金流量净额	4,688.04	11,783.20	2,054.98
投资活动产生的现金流量净额	-809.13	-394.22	-420.12
筹资活动产生的现金流量净额	-4,425.49	-4,418.82	28.97
现金及现金等价物净增加额	-546.59	6,970.15	1,663.82

(四) 主要财务指标

财务指标	2015 年末	2014 年末	2013 年末
流动比率 (倍)	4.32	1.47	2.05
速动比率 (倍)	0.80	1.46	2.03
资产负债率	22.89%	66.74%	44.24%
财务指标	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率 (次/年)	5.42	4.41	3.98
存货周转率 (次/年)	-	-	-
息税折旧摊销前利润 (万元)	6,888.72	8,242.02	3,494.99
利息保障倍数 (倍)	-	-	-
每股经营活动产生的现金流量净额 (元)	0.94	2.36	0.41
每股净现金流量 (元)	-0.11	1.39	0.33
加权平均净资产收益率	99.45%	111.46%	190.62%

注：以上指标的具体计算方法请参见本招股说明书“第九节·八、主要财务指标”。

四、募集资金用途

公司本次发行募集资金扣除发行费用后将投资于以下项目：

序号	募集资金投资项目	项目投资总额 (万元)	拟募集资金投入金额 (万元)
1	网络游戏新产品开发项目	29,729.82	29,729.82
2	网络游戏产品发行拓展项目	8,981.67	8,981.67
3	游戏研运中心建设项目	9,680.70	9,680.70
	合计	48,392.19	48,392.19

本次募集资金运用的详细情况请见本招股说明书“第十节 募集资金运用”。

第三节 本次发行概况

一、本次发行的基本情况

- (一) 股票种类：人民币普通股（A股）
- (二) 每股面值：1.00元
- (三) 拟发行股数：不超过1,667万股
- (四) 本次发行股份数占发行后总股本的比例：25.00%
- (五) 公开发行新股数量：【】万股
- (六) 股东公开发售股份数量：本次发行原有股东不公开发售股份。
- (七) 每股发行价格：【】元（根据询价情况，由公司和主承销商协商确定）
- (八) 发行市盈率：【】倍（按扣除非经常性损益前后的净利润孰低除以本次发行后的总股本全面摊薄计算）
- (九) 发行前每股净资产：【】元/股（按发行前一年末经审计的归属于母公司所有者权益除以本次发行前总股本计算）
- (十) 发行后每股净资产：【】元/股（按发行前一年末经审计的归属于母公司所有者权益加上本次发行募集资金净额之和除以本次发行后总股本计算）
- (十一) 发行市净率：【】倍（按每股发行价格除以发行后每股净资产确定）
- (十二) 发行方式：采用网下向投资者询价配售与网上向社会公众投资者定价发行相结合的方式或中国证监会等监管机关认可的其他发行方式
- (十三) 发行对象：在深圳证券交易所开户的投资者（国家法律、法规禁止购买的除外），或中国证监会规定的其他对象
- (十四) 承销方式：主承销商余额包销

(十五) 预计募集资金总额:【 】万元; 预计募集资金净额:【 】万元

(十六) 发行费用概算: 发行费用【 】万元, 主要包括:

- 1、保荐费用:【 】万元
- 2、承销费用:【 】万元
- 3、审计及验资费用:【 】万元
- 4、评估费用:【 】万元
- 5、律师费用:【 】万元
- 6、发行手续费用:【 】万元

二、本次发行有关机构的情况

(一) 发行人: 广州明朝互动科技股份有限公司

法定代表人: 林绍孟

住所: 广州市天河区科韵路 16 号自编第 3 栋 401 (01 梯四层) (部位: 自编 402-407 房)

电话: 020-85560429

传真: 020-85528008

联系人: 许子珺

(二) 保荐机构 (主承销商): 东兴证券股份有限公司

法定代表人: 魏庆华

住所: 北京市西城区金融大街 5 号 (新盛大厦) 12、15 层

保荐代表人: 魏赛、彭丹

项目协办人: 陆丽彬

项目组其他成员: 王刚、陈忻锴

电话：010-66555196

传真：010-66555103

(三) 律师事务所：广东君信律师事务所

负责人：谈凌

地址：广州市农林下路 83 号广发银行大厦 20 楼

经办律师：戴毅、陈晓璇

电话：020-87311008

传真：020-87311808

(四) 会计师事务所：广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）

法定代表人：蒋洪峰

地址：广州市越秀区东风东路 555 号 1001-1008 房

经办注册会计师：王旭彬、张腾

电话：020-36108605

传真：020-36108605

(五) 资产评估机构：广东联信资产评估土地房地产估价有限公司

法定代表人：陈喜佟

地址：广州市越秀区越秀北路 222 号 16 楼

经办注册评估师：潘赤戈、张晗

电话：020-83642175

传真：020-83642103

(六) 股票登记机构：中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司

住所：深圳市深南中路 1093 号中信大厦 18 楼

电话：0755-25938000

传真：0755-25988122

(七) 保荐机构（主承销商）收款银行

户名：中国银行北京金融中心支行

户名：东兴证券股份有限公司

账号：3220 5602 3692

(八) 申请上市证券交易所：深圳证券交易所

住所：深圳市福田区深南大道 2012 号

电话：0755-82083333

传真：0755-82083164

三、发行人与中介机构关系

截至本招股说明书签署日，本公司与本次发行有关的中介机构及其负责人、高级管理人员及经办人员之间不存在直接或间接的股权关系或其他权益关系。

四、与本次发行上市有关的重要日期

刊登发行公告日期：	【】年【】月【】日~【】年【】月【】日
开始询价推介日期：	【】年【】月【】日
刊登定价公告日期：	【】年【】月【】日
申购日期和缴款日期：	【】年【】月【】日

股票上市日期	【】年【】月【】日
---------------	------------------

第四节 风险因素

投资者在评价公司本次发行的股票时,除本招股说明书提供的其他各项资料外,应特别认真地考虑下述各项风险因素。以下风险因素是根据重要性原则和可能影响投资者决策的程度大小排序,但不表示风险因素依次发生。

一、市场风险

(一) 行业监管政策的风险

我国网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业,但同时受到工业和信息化部、国家新闻出版总署、文化部、国家版权局等相关部门的严格监管。随着互联网信息技术的持续创新、网络游戏行业的发展,相关部门可能会根据市场的变化对行业监管政策进行调整。若未来行业监管政策发生变化,而公司不能迅速适应,可能会对公司的经营产生不利影响。

此外,截至本招股说明书签署日,公司已取得了增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证。若公司未能持续拥有已取得的上述业务许可,将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚,对公司的经营发展产生重大不利影响。

(二) 网络游戏市场竞争加剧的风险

我国网络游戏行业竞争日趋激烈。公司需面临众多游戏厂商的竞争,既包括资源广泛、资金雄厚的大型游戏公司,也包括以游戏开发或游戏发行运营见长的中小型游戏企业。在这种竞争环境下,可供玩家选择的的游戏产品日益增多,若公司不能持续地开发出新的精品游戏,满足客户的需求,扩大市场份额,则日趋激烈的竞争可能使公司难以保留现有用户和吸引新用户,造成公司盈利能力的下降。

尽管公司目前在该领域具备一定的竞争优势,但随着公司未来业务的拓展和游戏行业的整体发展,将面临更多网络游戏公司的竞争,从而可能对公司各项业务的开展造成不利影响。

二、经营风险

(一) 收入集中度较高的风险

公司自成立以来即推行精品化游戏的经营策略,报告期内公司集中资源开发运营了《六界仙尊》、《太古遮天》、《仙落凡尘》等主要的网络游戏产品,前述三款游戏的收入占公司主营业务收入的比例达到 95%,为公司主要的营业收入来源。但若公司不能及时对游戏进行改良和升级,同时完善产品线,或玩家游戏偏好发生变化,将可能导致游戏加速老化、玩家流失率上升,影响产品及公司的盈利能力。

(二) 业绩波动的风险

报告期内,公司营业收入分别为5,994.64万元、14,274.66万元和13,406.15万元,2014年度同比大幅增长,2015年度同比略有下降,整体上趋势良好。但目前网络游戏行业仍处于快速发展期,行业技术更新频繁,用户需求持续变化。在此背景下,公司为持续增强市场竞争实力,一方面需要持续投入成本进行研发,用于对现有游戏升级及新产品开发,同时不断更新升级研发技术;另一方面需不断挖掘市场需求,开拓新的游戏领域,不断丰富自身业务结构以增强公司在行业中的竞争地位。由于公司新产品研发本身存在一定的不确定性,且不同领域的游戏产品在研发、推广运营上存在一定差异,公司或将面临未能持续成功研发符合市场需求的新产品,或新产品推出市场效果未达预期的风险,可能会对公司未来盈利能力造成不利影响。

(三) 核心客户占收入比重较大的风险

近年来,网页游戏运营平台竞争格局较为稳定,市场份额主要集中于拥有流量优势的腾讯、百度等互联网公司,因此游戏研发商倾向于同业内知名发行运营商合作以增强产品的市场开拓力。报告期内,公司各年前五大名客户的分成收入占当年总分成收入的比例均在70%以上。公司主要产品《六界仙尊》报告期内是公司主要收入来源之一,作为腾讯独家代理产品,相关游戏产品受限于单一平台的用户资源,且公司与腾讯的业务关系稳定性以及腾讯自身的经营状况都可能对公司的收入产生一定影响。公司客户集中度较高,主要原因为公司下游客户均是

网络游戏发行运营平台商，而目前游戏运营平台呈现集中度较高的特点，包括腾讯在内的主要游戏发行运营平台占据国内游戏运营市场大部分份额。因此，虽公司的主要客户均为国内知名网络游戏发行运营平台，业务关系稳定，但若出现客户流失或客户发生重大经营风险，将对公司的经营产生一定影响。

（四）游戏开发及核心技术升级不及时的风险

报告期内公司研发费用投入较高，一方面用于新游戏产品的研发及现有游戏的版本升级，另一方面则用于游戏核心技术的研发。经过几年的积累，公司虽然已形成一套较为完善的游戏研发体制、积累了较丰富的游戏研发经验，并掌握了一套研发、运营、运维技术在内的行业前沿的核心技术成果，但若公司不能准确把握和理解市场趋势及玩家需求，及时顺应行业趋势对技术进行升级、持续推出符合市场需求的 game 产品，或玩家游戏偏好发生变化，将可能丧失现有优势，导致游戏加速老化、玩家流失，影响产品及公司的持续盈利能力。

（五）现金流波动的风险

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 2,054.98 万元、11,783.20 万元和 4,688.04 万元，呈现出一定的波动。主要是因为公司主要游戏在 2013 年上线后，经过一段时间的推广和用户积累，于 2014 年收入进入快速成长期，经营活动产生的现金流量净额出现较大增长，而 2015 年，在现有游戏进入稳定期，且尚未有新游戏上线的情况下，收入相比 2014 年有所下降，加上公司需要为现有游戏及新游戏的进行持续投入，开发投入成本有所增加。未来公司将持续加强游戏开发工作，由于游戏开发存在时间周期，若已运营游戏进入稳定期或衰退期，而新游戏未及时接档，则公司业绩和现金流将存在大幅波动的风险。

（六）核心技术人员流失的风险

公司所在的网络游戏行业是高新技术行业，核心技术人员为公司的主要资源。公司核心人员团队的稳定性，是公司过去经营业绩的关键因素之一。公司通过制定富有竞争力的薪酬福利体系，组织丰富的培训活动，营造积极团结的公司文化，防止核心技术人员流失。但是，若公司未来发展和人才政策无法继续吸引

核心人员，可能会对公司经营造成不利影响。

(七) 知识产权纠纷的风险

公司从事的网络游戏研发业务中，商标、计算机软件著作权等知识产权对公司经营具有重要影响。为保证公司游戏产品的正常运营，公司已通过申请无形资产证书、内部权限控制、员工签署保密协议和竞业限制协议等措施对公司知识产权形成保护。但是，考虑到知识产权的特殊性，仍不排除第三方可能会侵犯公司知识产权，或公司遭受第三方提出侵犯知识产权的情形，即可能会导致公司产生额外费用，扰乱公司游戏业务正常经营。

三、财务及税务风险

(一) 应收账款无法收回的风险

报告期内，公司应收账款余额分别 3,013.05 万元、3,459.07 万元和 1,485.09 万元，公司应收账款余额占营业收入的比例总体较高，主要原因是由于公司经营业绩的快速增长导致的。公司应收账款的账龄主要在 1 年以内，其回收风险较小，这与公司游戏运营业务的结算期较短密切相关。但是如果未来公司客户结构发生重大变化，或市场整体环境发生重大变化导致行业中游戏发行运营商发生困难，进而导致公司部分客户经营困难，都可能会导致公司应收账款出现无法回收的风险。

(二) 税收优惠政策变化风险

根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）的规定：“我国境内新办的集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。”公司被认定为“双软企业”，公司从 2013 年 1 月 1 日起至 2014 年 12 月 31 日止，可免征企业所得税；从 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日，可享受企业所得税减半优惠，适用 12.5% 所得税率。

公司已取得由广东省科学技术厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务局联合颁发的《高新技术企业证书》(编号:GR201544000330),公司自2015年1月1日至2017年12月31日可根据《中华人民共和国企业所得税法》的相关规定享受按照15%税率缴纳企业所得税的税收优惠。

假如上述税收优惠政策变化或者期满后公司未通过资质审核,公司将无法继续享受税收优惠税率,对公司的经营业绩和盈利水平产生一定的负面影响。

四、与募集资金投资项目相关的风险

(一) 市场风险

公司募集资金投资项目可行性分析是基于当前网络游戏行业的发展趋势、公司的研发能力和技术储备、网络游戏需求的变化趋势等因素做出的。公司在网络游戏运营中积累了丰富的经验,在对未来发展趋势做出合理判断的基础上,对投资项目进行了充分的市场调研和详尽的可行性研究,认为募集资金投资项目有利于完善公司产品结构,拓宽市场领域,增强公司未来的持续盈利能力。但是,各项目实施过程中,互联网市场环境、产业政策以及游戏玩家的偏好等可能发生较大变化,从而无法保证项目顺利实施。若项目实际盈利水平和开始盈利的时间与公司的预测不一致,公司可能会面临投资项目收益无法达到预期目标的风险。

(二) 运营风险

公司的募集资金投资项目包括新款网页游戏、移动网络游戏产品的研发和网络游戏发行运营业务,本次募投项目的投资、建设、维护、产品运营和在各渠道上的推广是影响募投项目实现预期收益的重要因素。虽然公司对投资项目进行了慎重的可行性研究论证,但多个项目的同时实施对公司的游戏研发、游戏发行运营水平提出了较高要求,不排除未来募投项目达产后运营效率无法实现预期收益的风险。

此外,募投项目的实施需要公司在现有人力资源基础上扩充建设更为庞大的高素质人才队伍,其中游戏研发人员、游戏运营人员都是行业内的紧缺人才,因此募投项目的成功实施和顺利运营都需要这一人力资源团队的建设和稳定,不排除在募投项目运作过程中,存在相关人才的数量和质量无法满足项目要求,从而

使得项目的建设不如预期的风险。

(三) 发行后净资产收益率下降的风险

公司本次将公开发行不超过 1,667 万股新股,计划募集资金 48,392.19 万元。本次发行后,公司净资产将较发行前大幅上升,公司净资产收益率将被摊薄,而募集资金投资项目自投入至产生效益需要一定的时间,因此短期内公司存在因利润水平无法与净资产同步增长而导致的净资产收益率被摊薄的风险。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

公司名称：广州明朝互动科技股份有限公司

英文名称：GUANGZHOU MINGCHAO INTERACTIVE TECHNOLOGY Co., Ltd.

注册资本：5,000 万元

法定代表人：林绍孟

成立日期：2012 年 8 月 8 日（2015 年 8 月 24 日整体变更为股份有限公司）

住所：广州市天河区科韵路 16 号自编第 3 栋 401（01 梯四层）（部位：自编 402-407 房）

邮政编码：510635

电话号码：020-85560429

传真号码：020-85528008

互联网网址：www.mingchao.com

电子邮箱：zhengquanbu@mingchao.com

负责信息披露和投资者关系的部门：董事会办公室

负责信息披露和投资者关系的部门负责人：许子珺

二、发行人的改制设立情况

（一）公司的设立方式

公司的前身为广州明朝信息技术有限公司。2012 年 7 月，自然人杨毅、张洁瑶共同出资组建明朝信息，公司注册资本为人民币 100.00 万元，全部以货币资金出资，其中杨毅占比 71.00%，张洁瑶占比 29.00%。2012 年 7 月 17 日，广州市永正有限责任会计师事务所出具“永正验字（2012）F0082 号”《验资报告》，

确认截至 2012 年 7 月 16 日, 明朝信息全体股东的出资款已足额缴纳。2012 年 8 月 8 日, 明朝信息办理完成设立登记并取得由广州市工商行政管理局天河分局核发的注册号为 440106000672302 的《企业法人营业执照》。

发行人系由广州明朝信息技术有限公司以 2015 年 5 月 31 日为基准日整体变更设立的股份有限公司。

2015 年 7 月 23 日, 明朝信息股东会作出决议, 一致通过了关于有限公司整体变更为股份有限公司的议案, 同意由公司全体股东作为发起人, 以明朝信息截至 2015 年 5 月 31 日经审计的净资产 49,619,615.05 元, 按照 1:0.2015 的比例折为公司股份 1,000 万股, 余额 39,619,615.05 元计入资本公积, 整体变更设立广州明朝互动科技股份有限公司。同日, 明朝信息全体股东共同签署了《发起人协议》。

2015 年 8 月 8 日, 广东正中珠江会计师事务所出具了“广会验字[2015]G15014230078 号”《验资报告》, 审验确认明朝互动 3 位发起人股东已缴足全部股本。

2015 年 8 月 24 日, 公司在广州市工商行政管理局办理完成公司设立登记, 取得了注册号为 440106000672302 的《营业执照》。

(二) 发起人情况

公司发起人为 3 名自然人, 公司设立时各发起人持有公司的股份数量及比例如下:

序号	股东名称	持股数量(万股)	持股比例
1	林绍孟	350.00	35.00%
2	杨子进	330.00	33.00%
3	何三记	320.00	32.00%
	合计	1,000.00	100.00%

三、发行人设立以来的重大资产重组情况

公司于报告期内与广州明朝网络科技有限公司达成资产转让协议, 收购了明朝网络的部分经营性资产, 具体情况如下:

(一) 明朝网络情况

明朝网络系于 2010 年 7 月 30 日成立的有限责任公司,明朝网络于本次收购之前的基本情况如下:

公司名称	广州明朝网络科技有限公司
住所	广州市天河区科韵路 78/90 号 306 房
成立日期	2010 年 7 月 30 日
法定代表人	林绍孟
注册资本	300.00 万元
股权结构	黄亮持股 63.00%、林绍孟持股 24.00%, 张奕耿持股 13.00%
经营范围	网络技术的研究、开发; 计算机、软件及辅助设备零售; 软件开发; 计算机、软件及辅助设备批发; 计算机技术开发、技术服务; 投资咨询服务; 计算机和辅助设备修理; 广告业
注册资本	300.00 万元

(二) 本次收购的基本情况

2013 年 4 月, 公司与明朝网络签署《资产转让合同》, 双方就商标权、著作权、固定资产转让事宜达成一致协议。基于双方签署的《资产转让合同》, 本次收购涉及的资产包括电脑、服务器等固定资产和《明朝传奇》等网络游戏的商标、软件著作权, 交易金额共计 800.51 万元。根据广东中广信资产评估有限公司于 2013 年 4 月 16 日出具的编号为“中广信评报字[2013]第 079 号”《广州明朝网络科技有限公司拟资产转让所涉及的 97 项固定资产、8 项网页游戏版权等无形资产市场价值评估报告书》, 截至 2013 年 3 月 31 日, 前述被收购资产的评估值为 800.51 万元, 本次收购资产的价格在前述评估值的基础上确定, 相关款项均已结清。

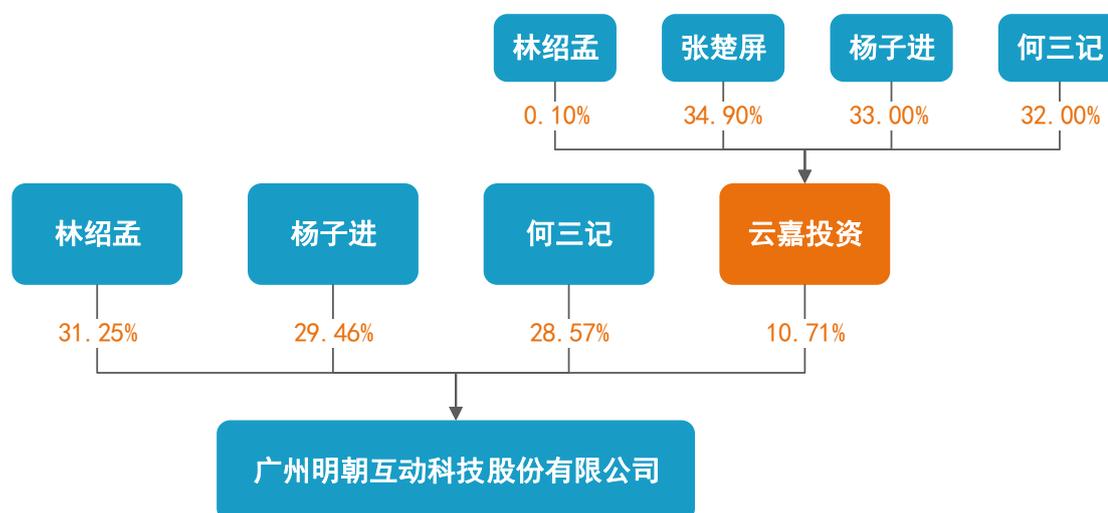
(三) 本次收购经营性资产对公司经营产生的影响

公司于报告期期初完成了对明朝网络的相关经营性资产收购。

公司通过此次收购, 一方面充实了开展网络游戏研发业务所必需的电子设备和办公设备, 公司开展游戏研发业务的硬件设施得到较大改善; 另一方面公司也通过购买游戏软件著作权、商标的方式扩大、丰富了产品体系, 为公司后续的业务开展打下良好的硬件和软件基础。

四、发行人股权结构图

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人无控制其他企业，公司的股权关系结构图如下：



五、发行人控股及参股公司情况

报告期内，公司不存在控股子公司及参股公司。

六、发行人控股股东、实际控制人及其他持有发行人 5% 以上股份主要股东的基本情况

(一) 控股股东及实际控制人

林绍孟，中国国籍，无永久境外居留权，身份证号码为 440583198205*****，现任公司董事长，为公司的控股股东和实际控制人。

2013 年 10 月 27 日，公司实际控制人林绍孟与公司第三大股东何三记共同签署了《一致行动协议》，协议主要内容如下：

何三记系因认同林绍孟对明朝信息的经营理念并看好公司的未来发展前景而投资公司，其承诺投资后与林绍孟保持一致行动，并承诺在作为明朝信息股东期间，在明朝信息股东会决策过程中，无条件、不可撤销地与林绍孟保持一致行

动,且以林绍孟意见为准;在明朝信息变更为股份有限公司后,该协议仍继续适用,何三记承诺仍按该协议约定与林绍孟在股份有限公司的股东大会决策时与林绍孟保持一致行动,并以林绍孟意见为准。因此,何三记为林绍孟的一致行动人。

林绍孟先生直接持有公司 31.25%的股份,通过云嘉投资控制公司 10.71%的股份,林绍孟先生的一致行动人何三记直接持有公司 28.57%的股份,林绍孟先生合计直接和间接控制公司 70.53%的股份,为本公司的控股股东和实际控制人。

(二) 持有公司 5%以上股份主要股东基本情况

其他持有公司 5%以上股份的股东为杨子进、何三记和云嘉投资。

1、杨子进

杨子进,中国国籍,无永久境外居留权,身份证号码为 440105199108****。杨子进直接持有公司 29.46%的股份,通过云嘉投资间接持有公司 3.54%的股份,合计占公司发行前总股本的 33.00%。

2、何三记

何三记,中国国籍,无永久境外居留权,身份证号码为 440226195205****。何三记直接持有公司 28.57%的股份,通过云嘉投资间接持有公司 3.43%的股份,合计占公司发行前总股本的 32.00%。

3、云嘉投资

(1) 基本情况

执行事务合伙人:林绍孟

成立时间:2015年12月17日

出资额:1,000.00万元

住所:广州市天河区海安路13号之二1614房

经营范围:一般经营项目:投资咨询服务;投资管理服务;风险投资;许可经营项目:无

(2) 云嘉投资的合伙人结构

序号	合伙人名称	认缴出资额(万元)	出资方式	出资比例	合伙人类别
1	张楚屏	349.00	现金	34.90%	有限合伙人
2	杨子进	330.00	现金	33.00%	有限合伙人
3	何三记	320.00	现金	32.00%	有限合伙人
4	林绍孟	1.00	现金	0.10%	普通合伙人
合计		1,000.00	-	100.00%	-

(三) 控股股东和实际控制人控制或参股的其他企业情况

截至本招股说明书签署日,公司控股股东及实际控制人林绍孟控制了本公司及云嘉投资,除此之外,没有控制或参股其他企业。

(四) 控股股东和实际控制人持有的公司股份质押或其他有争议的情况

截至本招股说明书签署日,公司控股股东和实际控制人直接或间接持有公司的股份不存在质押或其他有争议的情况。

七、发行人股本情况

(一) 本次发行前后的股本情况

本次发行前公司总股本为 5,000 万股,本次拟发行人民币普通股不超过 1,667 万股,且发行数量占公司发行后总股本的比例不低于 25.00%。发行前后公司的股本情况如下:

序号	股东名称	发行前		发行后	
		股数(万股)	比例	股数(万股)	比例
1	林绍孟	1,562.50	31.25%	1,562.50	23.44%
2	杨子进	1,473.22	29.46%	1,473.22	22.10%
3	何三记	1,428.57	28.57%	1,428.57	21.43%
4	云嘉投资	535.72	10.71%	535.72	8.04%
5	社会公众股	-	-	1667.00	25.00%
合计		5,000.00	100.00%	6,667.00	100.00%

(二) 本次发行前后发行人前十名股东情况

本次发行前后,公司前十名股东的情况见本节之“七·(一)本次发行前后的股本情况”。

(三) 前十名自然人股东及其在发行人处所担任的职务

截至本招股说明书签署日,公司前十名自然人股东中,林绍孟任公司董事长,何三记、杨子进均未在公司任职。

(四) 国有股份和外资股份情况

截至本招股说明书签署日,公司无国有股份和外资股份。

(五) 最近一年发行人新增股东情况

公司最近一年新增股东为云嘉投资,云嘉投资取得公司股份的具体情况如下:

名称	入股数量(万股)	取得股份时间	价格	定价依据
云嘉投资	120	2016年1月	1元/股	原股东协商确定

云嘉投资的具体情况参见本节“六·(二)持有公司5%以上主要股东基本情况”。

(六) 本次发行前各股东间的关联关系及持股比例

本次发行前,林绍孟为云嘉投资的执行事务合伙人,林绍孟与张楚屏为夫妻关系,二人合计持有云嘉投资的出资比例为35.00%;杨子进和何三记均为云嘉投资的有限合伙人,出资比例分别为33.00%和32.00%;除此之外,公司股东之间不存在关联关系。

(七) 发行人股东公开发售股份对发行人的影响

公司本次拟公开发行股票不超过1,667万股,且不进行股东公开发售股份,不存在公开发售股份对公司的控制权、治理结构及生产经营产生影响的情况。

八、发行人股权激励及其他制度安排和执行情况

截至本招股说明书签署之日，公司不存在正在执行的对公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员、员工实施的股权激励及其他关于股权激励的制度安排。

九、发行人员工情况

(一) 员工人数及变化情况

公司在 2013 年末、2014 年末及 2015 年末的员工总数分别是 109 人、197 人和 217 人。

(二) 员工的专业结构

截至 2015 年 12 月 31 日，公司员工的专业结构如下：

专业	人数(人)	占比
研发人员	176	81.11%
运营人员	28	12.90%
其他人员	13	5.99%
合计	217	100.00%

(三) 员工受教育程度

截至 2015 年 12 月 31 日，公司员工的受教育程度如下：

学历	人数(人)	占比
本科及以上学历	177	81.57%
大专及以下	40	18.43%
合计	217	100.00%

(四) 员工年龄分布

截至 2015 年 12 月 31 日，公司员工的年龄分布如下：

年龄	人数(人)	占比
30 岁及以下	202	93.09%
30 岁以上	15	6.91%
合计	217	100.00%

十、发行人、发行人股东、实际控制人、发行人董事、监事、高级管理人员和本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施

(一) 本次发行前股东所持股份的限售安排、自愿锁定股份、延长锁定期限以及相关股东持股及减持意向等承诺

关于本次发行前股东所持股份的限售安排、自愿锁定股份、延长锁定期限以及相关股东持股及减持意向等承诺请参见本招股说明书之“重大事项提示·一、本次发行前公司股东持有股份的限售安排、锁定股份及相关股东持股及减持意向承诺”。

(二) 稳定股价的承诺

关于股价稳定的承诺请参见本招股说明书之“重大事项提示·二、关于上市后三年内稳定股价的预案及承诺”。

(三) 股份回购的承诺

关于股份回购的承诺详见本招股说明书之“重大事项提示·二、关于上市后三年内稳定股价的预案及承诺”。

(四) 依法承担赔偿责任或者补偿责任的承诺

关于依法承担赔偿责任或者补偿责任的承诺详见本招股说明书之“重大事项提示·四、依法承担赔偿责任或补偿责任的承诺”。

(五) 利润分配政策的承诺

关于利润分配政策的承诺详见本招股说明书之“重大事项提示·五、利润分配政策”。

(六) 未履行承诺时候的约束措施

关于未履行承诺时候的约束措施详见本招股说明书之“重大事项提示·六、未履行承诺时的约束措施”。

(七) 其他承诺事项

1、关于避免同业竞争的承诺

公司实际控制人林绍孟及其一致行动人何三记、云嘉投资出具了《避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

(1) 本人/本企业现没有直接或间接经营或为他人经营任何与发行人经营的业务相同、相似或在任何方面构成竞争的业务；

(2) 自签署承诺函之日起，在中国境内外的任何地区，本人/本企业承诺不以任何方式（包括但不限于单独经营、通过合资经营或拥有另一公司或企业的股份及其他权益）直接或间接地从事与发行人经营的业务相同或相似或在任何方面构成或可能构成竞争的业务；不以任何方式从事或参与生产任何与发行人产品相同、相似或可以取代发行人产品的业务或活动，并承诺如从第三方获得的任何商业机会与发行人经营的业务有竞争或可能有竞争，则立即通知发行人，并尽力将该商业机会让予发行人；不制定与发行人可能发生同业竞争的经营发展规划。

2、规范和减少关联交易的承诺

发行人实际控制人、持股 5%以上股东、全体董事、监事和高级管理人员关于减少和规范关联交易承诺如下：

本人将严格按照《公司法》等法律法规以及发行人《章程》等制度的规定，杜绝一切非法占用发行人资金、资产的行为，避免发行人违规对外提供任何形式的担保。

本人将尽量避免和减少发行人的关联交易。对于无法避免或有合理原因而发生的关联交易，将遵循公平、公正、公允和等价有偿的原则进行，交易价格按市场公认的合理价格确定，按相关法律、法规以及规范性文件的规定履行交易审

批程序及信息披露义务，依法签订协议，切实保护发行人及其股东利益，保证不通过关联交易损害发行人及其股东的合法权益。

如出现因本人违反上述承诺而导致发行人或其股东权益受到损害的情况，本人承诺将不可撤销地授权发行人从当年及其后年度应付本人现金分红（如有）和应付本人薪酬中扣留与上述收益和损失相等金额的款项归发行人所有，直至本人承诺履行完毕并弥补完发行人的损失。

截至本招股说明书签署之日，发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员以及本次发行的保荐人及证券服务机构等未发生任何违反上述承诺的事项。

第六节 业务和技术

一、发行人主营业务、主要产品情况

(一) 发行人主营业务

公司是一家提供互联网娱乐游戏应用及相关服务的高新技术企业,主营业务为网络游戏的开发和运营。自成立以来,公司一直深耕于网络游戏领域,专注于网络游戏的研发并通过授权第三方平台运营的方式向终端游戏玩家提供网络游戏及服务。

作为游戏研发商,公司自创立以来便致力于以“精品游戏”的理念立足行业,依托公司坚实的游戏研发能力,公司推出的《六界仙尊》、《太古遮天》、《仙落凡尘》等多款网络游戏,并通过与国内领先的游戏运营商腾讯、四三九九等合作将游戏产品推向终端市场,取得了良好的市场效果,截至2015年12月31日,公司现有网络游戏产品总注册用户数已超过6,400万。截至2015年12月31日,《六界仙尊》、《太古遮天》最高单月充值流水分别突破4,200万元和3,000万元,其中《六界仙尊》在腾讯开放平台网页游戏月付费排名榜曾超过25个月排名前5(连续18个月排名前3),且位居活跃用户数榜前10。与此同时,公司紧跟行业发展趋势,凭借在网页游戏领域积累的研发和市场经验,已将研发业务逐步覆盖网页游戏、移动网络游戏两大领域。

在游戏运营方面,公司已与海内外200余家游戏平台运营商建立运营合作关系,并通过授权腾讯游戏平台开展运营的方式深度参与游戏发行和运营。公司致力于通过“研发+运营”的模式将公司打造成集网页游戏、移动网络游戏研发、发行和运营于一体的综合型网络游戏企业。

公司是广东省科技厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务局认定的“高新技术企业”,在业内享有较高知名度,自设立以来,公司及其产品曾获得多项殊荣。公司在2013年第六届265G网页游戏“龙虎榜”中获评“年度最佳研发公司”,公司产品《六界仙尊》、《太古遮天》于2013年被265G网站评为“年度十佳网页游戏”,《六界仙尊》于2014年获腾讯评为“十大热门网页

游戏”、“年度十大最受欢迎应用”。此外，公司获广东省经信委认定为“双软企业”。

自设立以来，公司主营业务未发生重大变化。

(二) 发行人主要产品与服务

公司的主要产品为网页游戏和移动网络游戏，目前公司已推出多款大型网页游戏、移动网络游戏，主要包括：大型网页游戏《六界仙尊》、《太古遮天》、《仙落凡尘》等；移动网络游戏《六界仙尊》。报告期内，公司在巩固和深化国内市场的同时亦积极开拓海外市场，产品已在香港、韩国、越南、新加坡、土耳其、巴西等多个国家和地区进行授权运营。

截至 2015 年 12 月 31 日，公司在线运营的主要游戏产品包括如下：

游戏名称	游戏类型	游戏特点
六界仙尊	网页游戏	仙侠修仙为题材的 2D 即时战斗制 MMORPG 游戏。
六界仙尊	移动游戏	仙侠修仙为题材的 2D 即时战斗制 MMORPG 游戏。
太古遮天	网页游戏	上古时代为题材的 2D 写实类即时战斗制 MMORPG 游戏。
仙落凡尘	网页游戏	仙侠修仙为题材的 2D 即时战斗制 MMORPG 游戏。

1、六界仙尊（网页版及移动版）



《六界仙尊》是公司以东方玄幻题材为背景的大型角色扮演战斗类游戏。游

戏采用东方古风Q版的美术风格描述了虚幻六界的修仙世界,结合游戏中多种新颖玩法和交互机制,让玩家在享受战斗乐趣的同时丰富社交体验,实现社交娱乐化。

截至2015年12月31日,《六界仙尊》累计注册玩家数量达3,500万人,累计充值金额超过7.86亿元。游戏运营期间,曾创造单月最高充值流水超过4,200万元、单月最高充值人数超过20万人、单月最高活跃用户数超过279万人的记录,并多次荣登腾讯平台活跃产品排行榜前三,先后被评为“265G 龙虎榜2013年度十佳网页游戏”、“腾讯风云榜2013年十大热门网页游戏”、“腾讯全球合作伙伴大会2014年度十大最受欢迎应用”。

基于《六界仙尊》的成功运作,公司在原网页游戏的基础上开发了移动端版本,截至2015年12月31日,累计注册玩家数量超过140万人,累计充值金额近3,000万元。

2、太古遮天



《太古遮天》是大型角色扮演战斗类网页游戏。游戏以浩瀚的荒古世界为背景,采用大规模同屏战斗技术,结合多种奇幻副本、神宠坐骑、时装武饰,让玩家体验万人战场的游戏乐趣。

《太古遮天》主要具有以下特点：①动作打击感强，游戏的每个动作都根据真实人体动作细化调整，配合技能特效，呈现逼真体验；②依托技术优势实现多人同屏战斗，给予玩家全新的战斗体验；③丰富的职业玩法与技能搭配，满足玩家的多样选择。

截至 2015 年 12 月 31 日，《太古遮天》累计充值金额近 3 亿元，累计注册玩家超过 2,000 万人，单月最高充值流水突破 3,000 万元，单月最高充值人数超过 24 万人，单月最高活跃用户数超过 287 万人。

3、仙落凡尘



《仙落凡尘》是一款以玄幻神话为题材，以角色养成、装备强化、副本挑战为成长路线的大型角色扮演战斗类网页游戏。游戏从设计上重温经典，采用 PK 升级模式，为玩家搭建了开放自由的对战平台；类型多样的人物技能、引人入胜的剧情任务，以及内置的多款社交元素进一步强化了游戏的趣味性和交互性，给玩家带来全新的娱乐体验。

《仙落凡尘》在 265G 第五届网页游戏“龙虎榜”评比活动中荣获“年度十佳网页游戏”称号。截至 2015 年 12 月 31 日，《仙落凡尘》累计注册玩家数量超过 580 万人，累计充值金额近 5,000 万元。

(三) 主营业务收入构成情况

报告期内，公司主营业务收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
六界仙尊-页游	10,856.81	80.98%	9,460.90	66.28%	3,418.26	57.02%
六界仙尊-手游	307.06	2.29%	449.45	3.15%	-	-
太古遮天	2,038.18	15.20%	3,831.69	26.84%	1,327.88	22.15%
仙落凡尘	113.89	0.85%	312.69	2.19%	830.37	13.85%
明朝传奇	90.21	0.67%	219.92	1.54%	416.78	6.95%
其他	-	-	-	-	1.35	0.02%
主营业务收入合计	13,406.15	100.00%	14,274.66	100.00%	5,994.64	100.00%

(四) 主营业务经营模式

1、盈利模式

公司主营业务为网络游戏的开发与运营，公司根据市场趋势和用户需求开发游戏产品，并结合游戏属性、受众群体、平台特征选择合适的运营平台，通过授权第三方游戏运营商运营游戏获得游戏分成收益。在该模式下，公司通过游戏内虚拟道具的销售实现游戏收入，即玩家可以免费进入游戏，但若需满足个性化需求，提升游戏体验，增加娱乐效果，则可以选择在游戏过程中付费购买游戏中的虚拟道具。公司根据自身在产业链中所承担的不同角色获取游戏收益分成。

2、研发模式

产品创新是游戏研发商的业务核心，公司一贯注重并致力于提升自身的研发能力，在实践中探索出一套行之有效的研发管理制度。公司设立了项目立项委员会，并制定了《游戏研发项目管理制度》，对项目立项、设计、研发、测试等做了全面、系统的定义和规范，同时采用禅道系统对项目过程实施全方位监控管理，确保了研发项目的高效率和精品化。

公司研发业务包括新产品研发、运营产品版本更新及产品海外版本本地化研发三类，主要研发流程如下：

(1) 新产品研发

新产品开发以市场研究为起点,项目核心团队根据市场调研和用户需求分析形成新游戏的设计概念,提交公司立项评审委员会进行评审,形成立项决策。在立项通过之后,公司针对立项项目组建由项目经理、策划、程序、美术、测试等人员组成的产品开发团队,通过多轮的测试、评审、修改和优化最终形成游戏产品上线运营。

① 立项阶段

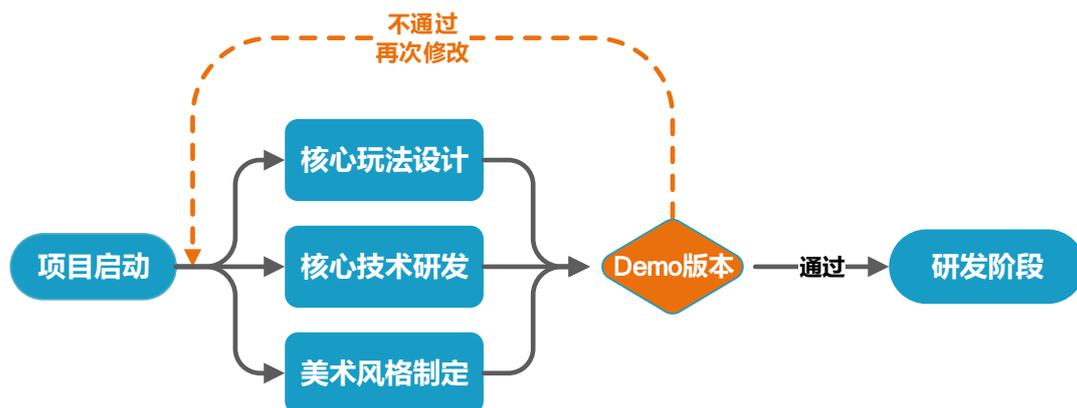
项目主策划基于对市场的把握进行产品构思,并会同技术、美术负责人讨论初步的游戏定位、产品方向、核心玩法、美术风格、版本等开发内容,形成《立项申请书》向立项评审委员会提交申请。立项评审委员会由董事长、总经理、技术总监及各部门负责人组成。

立项申请通过后,项目组需进行详细市场调研预估市场前景,确定产品设计、核心技术、研发计划、研发预算等内容,形成《项目研发可行性报告》交由立项评审委员会,评审通过后则项目正式立项。具体工作流程如下:



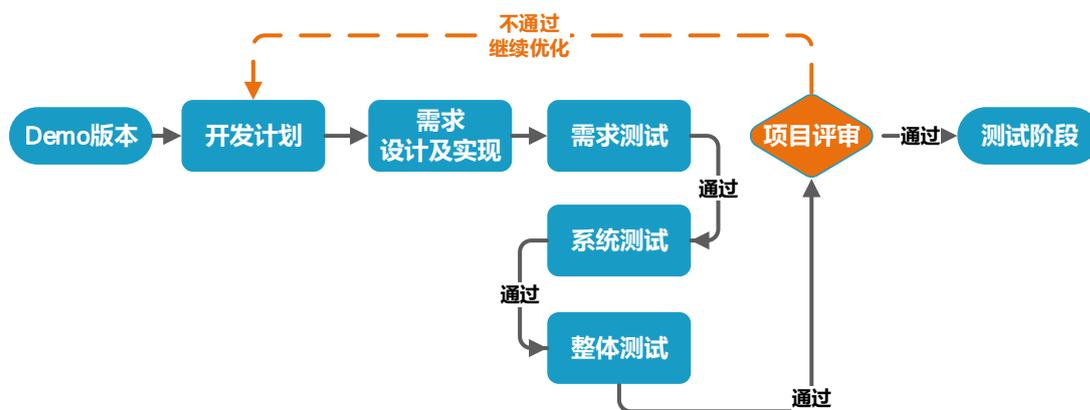
② 设计阶段

设计阶段主要以完成游戏产品核心设计、游戏研发标准为目标,制作一个可体现游戏核心特色的展示版本(即 Demo 版)交由立项评审委员会审核。其中,项目组策划人员负责游戏产品框架、核心玩法等需求设计;技术人员负责技术框架设计、核心技术开发、研发标准制定等工作;美术人员负责美术框架设计、美术风格设定等工作;测试人员负责对需求设计中存在的不足提出问题,以便策划人员补充、完善。验收评审通过后,项目进入正式研发阶段。具体工作流程如下:



③研发阶段

研发阶段主要以完成测试版本为目标，项目组策划人员提供测试版本各功能玩法需求设计，并交由技术人员开发实现；美术人员按策划人员提供的美术需求完成所有美术资源的设计；测试人员在功能开发完成后进行相应的需求测试、系统测试及整体测试。该阶段工作流程如下：



④测试阶段

测试阶段以完成可上线运营版本（即首服版本）为目标。该阶段参与者包括项目组、运营商务部、运维部以及游戏玩家等，先由公司内部对游戏版本完整度、稳定性等进行测试，再邀请游戏玩家参与测试。项目组根据每次测试反馈结果进行修改、优化、调整和补充。完成首服版本的所有内容修改后，立项评审委员会对项目进行验收，评估项目实际完成与立项目的是否一致，产品质量、测试数据

等各项验收指标是否达到上线运营标准。通过验收后，项目进入上线运营阶段。该阶段的工作流程如下：



（2）版本更新研发

产品正式上线运营后，公司会根据游戏的运营效果、用户反馈进行持续的版本更新研发工作。公司运营商务部利用自主研发的后台数据分析系统，高效完成对玩家行为的分析和预测，并提出产品的升级需求及版本规划建议。项目组据此完成相应的需求设计、需求研发、测试验收及整体回测，实现在线产品的更新升级，延长产品生命周期，提高产品盈利能力。版本更新内容主要包括：新增功能玩法、修复当前版本存在的一些问题、优化现有功能玩法等。具体流程图如下：



（3）海外版本本地化研发

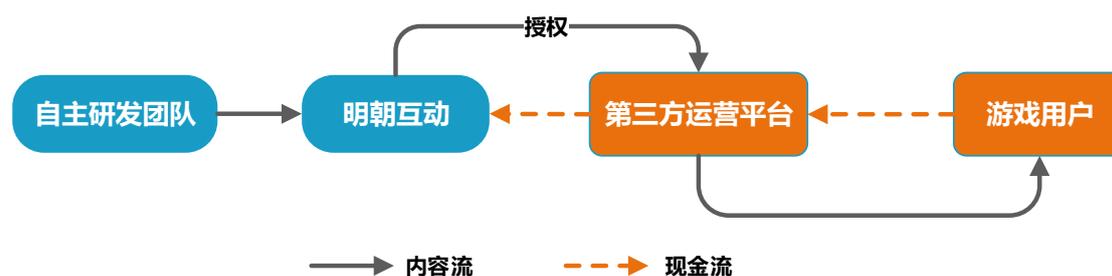
公司海外版本本地化研发过程一般为：中文简体版产品研发完成后，由公司授权给海外代理将语言版本进行翻译，授权运营商对翻译后的版本进行测试，并结合授权区域人文环境、玩家特征等因素，提出产品本地化的具体需求；公司对本地化需求进行评估，评估通过后开始本地化需求研发；授权运营商对本地化后的游戏版本进行测试，测试过程中发现的问题由公司及时修复，测试通过后则进行海外版本上线运营。具体流程图如下：



3、运营模式

报告期内，公司的运营模式为授权第三方游戏运营商运营游戏获得游戏分成收益，即公司将自主开发的游戏产品，通过授权第三方游戏运营商发布游戏，公司按合同约定比例获取游戏分成收益的模式。在该模式下，公司主要负责提供自主研发的游戏产品及其后续版本升级更新、游戏内容的技术支持、服务器管理维护，第三方游戏运营商负责平台网络带宽等运营环境搭建、玩家注册、充值收款等客户服务。产品推广宣传、服务器租赁或购买等根据公司与游戏运营商具体协商确定各自所负责的内容。游戏玩家经由第三方游戏平台进入游戏，并通过平台的充值系统获得游戏虚拟货币，购买游戏虚拟道具以提升游戏体验。该模式下，公司可以充分发挥产品优势，同时能够最大化地整合行业内优秀平台商的用户资源和运营渠道，根据平台不同性质提供相应的游戏产品及服务，快速实现玩家数量和产品营收的增长，为后续研运一体化创造了有利条件。

公司运营业务的流程如下：



4、采购模式

根据公司业务经营的特点，公司对外采购主要包括服务器带宽、市场推广服务及各类软硬件，其中服务器带宽、市场推广服务采购占比较高。为了有效规范公司的采购行为，公司制定了《采购管理制度》，落实采购质量责任制，明确规定了公司各部门的权责，确保采购职责分离、比价比质采购，以加强对物资、服务采购的管理工作，有效控制成本。公司主要采用集中采购模式，由对应部门具

体执行。

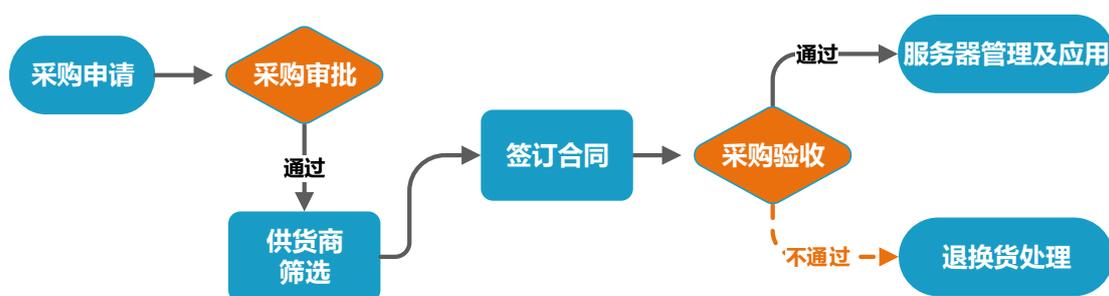
采购流程图如下：



（1）服务器采购模式

根据公司项目研发及游戏产品运营需求，主要以租赁云服务器和采购物理服务器配合使用。目前，公司与授权腾讯运营所需的服务器，采取租赁云服务器的方式解决，公司尚需采购部分物理服务器满足与其他运营商合作的需求。

服务器的采购流程如下：



（2）市场推广服务的采购模式

市场推广服务是公司运营拓展的重要环节，能够有效提高公司及游戏产品的市场知名度。公司主要通过线上渠道进行市场推广，推广方式包括网络游戏门户网站、互联网媒介宣传栏、搜索引擎营销、视频宣传等。

市场推广服务的采购流程如下：



5、发行人采用目前经营模式的原因、关键影响因素及未来变化趋势

网络游戏产业主要有研发、发行、运营三大主要环节。公司主营业务包括游戏研发和游戏运营，公司目前的经营模式（包括盈利模式、研发模式、运营模式以及采购模式）是由其主营业务及其在产业链中所承担的角色决定的。

由于公司的产品为虚拟网络游戏，经营模式上与传统行业有较大差异，但这些模式选择符合行业趋势和公司实情。公司所采用的按虚拟道具收费模式是目前网络游戏行业的主流模式，有利于扩大玩家数量，培养付费习惯；公司的研发模式是由游戏产品的特性所决定的，从调研立项到测试运营的流程设计，体现了公司专注于原创精品游戏研发的初衷；公司采用的运营模式符合公司发展现状，既能充分利用大型游戏平台的用户资源和宣传优势，又能有效发挥公司研发优势并积累运营经验；公司的采购模式是基于运营决策与成本最优化的考虑，如服务器采用租赁和购买结合的方式、实行比价比质采购等。

目前，网络游戏产业研运一体化趋势愈发明显，公司开始加快布局游戏运营步伐。此外，公司的经营模式和影响经营模式的关键因素在报告期内均未发生重大变化。在可预计的未来，公司的经营模式不会发生重大变化。

（五）主营业务自设立以来的变化情况

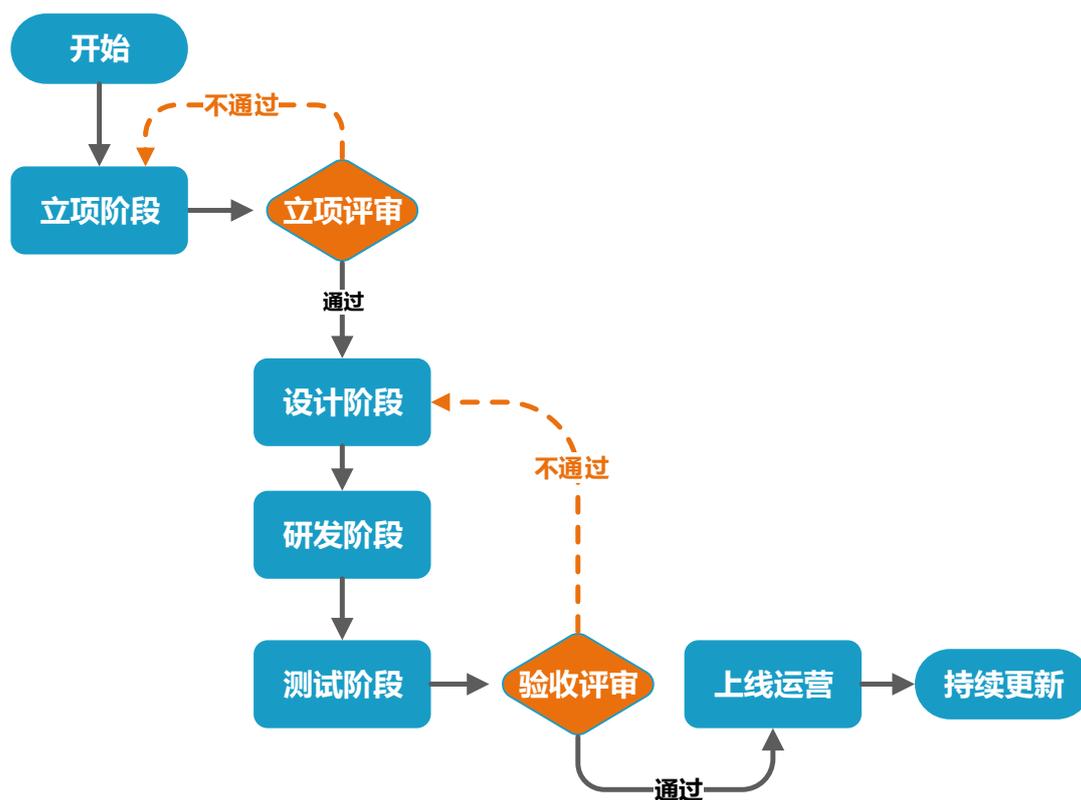
自成立以来，公司一直专注于网络游戏研发和运营，主营业务未发生变化。随着业务规模的持续扩大，公司产品结构不断丰富，实现了用户口碑和市场影响的不断提升。

未来，公司仍将继续坚持游戏精品化路线，持续加大研发力度，开发出更加贴近用户体验，更具市场前景的游戏产品，推动游戏成为优秀的文化载体。后续随着募投项目和公司发展规划的顺利实施，将进一步强化和提升公司在游戏开发以及发行运营领域的优势基础，推动公司成为业内领先的综合型网络游戏企业。

（六）主营业务流程图

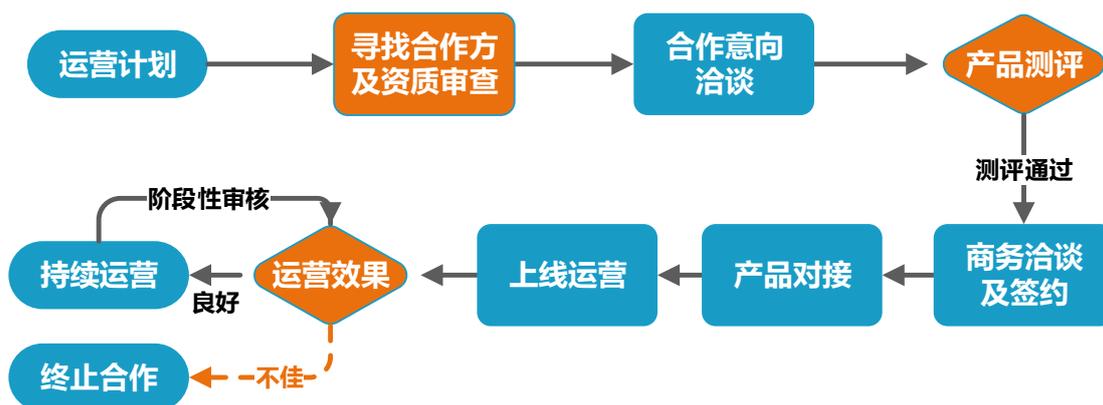
1、游戏研发业务流程图

公司研发业务流程主要包括立项、设计、研发、测试等阶段。具体流程图如下：



2、游戏运营业务流程图

报告期内，公司的运营模式主要为授权第三方运营商运营，具体业务流程图如下：



二、发行人所处行业的基本情况及公司竞争地位

公司的主营业务所属行业为互联网游戏行业，按照证监会颁布的《上市公司

行业分类指引》(2012年修订),公司所处行业为“I65软件和信息技术服务业”。报告期内,公司收入和利润主要来源于互联网游戏的研发与运营。

(一) 行业主管部门、监管体制及主要法律法规和政策

1、行业监管部门和监管体制

(1) 行业监管体制

互联网游戏行业属于互联网和相关信息服务业的子行业,受到国家有关政府部门的监督管理。行业行政主管部门包括文化部、工业和信息化部、国家新闻出版广电总局(国家版权局为原国家新闻出版总署的挂牌机构,2013年3月14日一同并入国家新闻出版广电总局)。

文化部主要负责制定文化艺术事业发展与管理的方针、政策和规划,拟定动漫、游戏产业发展规划并组织实施,指导协调动漫、游戏产业发展,对网络游戏服务进行监管(不含网络游戏的网上出版前置审批)。

工业和信息化部负责拟订并组织实施信息化的发展规划,拟定高新技术产业中涉及信息产业的规划、政策和标准并组织实施,推动信息服务业发展,统筹推进国家信息化工作,承担通信网络安全及相关信息安全管理责任,负责协调维护国家信息安全和国家信息安全保障体系建设。

国家新闻出版广电总局负责起草新闻出版广播影视和著作权管理的法律法规草案,制定部门规章、政策、行业标准并组织实施和监督检查;负责对互联网出版和开办手机书刊、手机文学业务等数字出版内容和活动进行监管;负责对网络视听节目、公共视听载体播放的广播影视节目进行监管,审查其内容和质量;负责网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理。

(2) 行业协会

本行业自律监管组织包括中国互联网协会、中国出版工作者协会游戏工作委员会和中国软件行业协会游戏软件分会等。

中国互联网协会是中国互联网行业及与互联网相关的企事业单位自愿结成的全国性、行业性的非营利性社会组织。其主要职责是:促进政府主管部门与行

业内企业之间的交流，制定并实施互联网行业规范和自律公约，并充分发挥行业自律作用等。

中国出版工作者协会游戏工作委员会（GPC）隶属于中国出版工作者协会，其会员涵盖整个游戏产业链，包括国内主要的游戏出版商、开发商、运营商、渠道商、专业媒体等，其主要职责是建立和健全行业的行约、行规和行业标准，规范游戏出版物市场的同时，加强行业自律并提供法律、法规咨询服务等。

中国软件行业协会游戏软件分会（CGIA）隶属于工信部，业务上接受工信部、文化部等部门的领导，其主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事各类游戏产品开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理。

2、主要行业相关政策

近年来，国家先后出台一系列政策措施，对创意文化产业、互联网游戏行业发展予以支持、鼓励与规范，主要相关政策如下：

文件名	文号	发布部门	发文时间	主要内容
《三网融合推广方案》	国办发 [2015]65号	国务院	2015年8月25日	加快在全国推进三网融合（电信网、广播电视网、互联网）的进程，推动信息网络基础设施互联互通和资源共享，促进信息消费快速增长。
《关于加快高速宽带网络建设推进网络提速降费的指导意见》	国办发 [2015]41号	国务院	2015年5月20日	提出建设高速畅通、覆盖城乡、质优价廉、服务便捷的宽带网络基础设施和服务体系。
《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	国发 [2014]10号	国务院	2014年2月26日	深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。
《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	国发 [2013]32号	国务院	2013年8月8日	提出丰富信息消费内容，大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。
《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展的企业所得税政策》	财税 [2012]27号	财政部、国家税务总局	2012年4月20日	为进一步推动科技创新和产业结构升级，促进信息技术产业发展，对鼓励软件产业和集成电路产业发展的企业所得税政策作出了规定，包括：我国境内新办的集成电

的通知》				路设计企业和符合条件的软件企业,经认定后,在2017年12月31日前自获利年度起计算优惠期,第一年至第二年免征企业所得税,第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税,并享受至期满为止;在2010年12月31日前,依照《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》(财税[2008]1号)第一条规定,经认定并可享受原定期减免税优惠的企业,可在本通知施行后继续享受至期满为止。
《关于下一代互联网“十二五”发展建设的意见》	发改办高技 [2012]705号	国家发改委、工信部、教育部、科技部、中科院、中国工程院、国家自然科学基金会	2012年3月27日	提出“十二五”期间,我国将加快推进经济结构调整和发展方式转变,加快培育和发展战略性新兴产业,推动三网融合,为发展下一代互联网提供了新的战略机遇。“十三五”期间,基本建成世界先进水平的网络基础设施,完成向下一代互联网的平滑演进过渡,进一步提高互联网普及率,大幅缩小数字鸿沟,基本掌握关键领域核心技术和知识产权,实现我国互联网的跨越发展。
《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》	文产发 [2012]7号	文化部	2012年2月23日	提出按照实现跨越式发展的主题和国民经济支柱性产业的定位,鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备,指出到2015年,游戏业市场收入规模达到2,000亿,形成10家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业,培育一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品,力争每年向世界推出百款网游,其中3-5款精品网游跻身国际最受欢迎网游前十位排名。
《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》	文政法发 [2012]13号	文化部	2012年5月7日	指出要准确把握我国经济社会发展新要求,准确把握当今时代文化发展新趋势,准确把握各族人民精神文化生活新期待,牢牢抓住发展的重要战略机遇期,顺应时代发展要求,遵循文化发展规律,加快文化改革创新,加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业,提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫游戏等领域技术装备水平,重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫游戏等产品市场,扶持产游戏进入国际主流市场。
《国务院办公厅	国办发	国务院办	2011年12	指出发展高技术服务业要坚持“分类指导、

关于加快发展高技术服务业的指导意见》	[2011]58号	公厅	月12日	市场驱动、创新发展、开放合作”的原则，其中加强数字文化教育产品开发和公共信息资源深化利用，构建便捷、安全、低成本的数字内容服务体系，促进数字内容和信息网络技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用。
《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》	--	中共中央第十七届中央委员会	2011年10月18日	提出到2020年我国文化改革发展奋斗目标，其中要在重点领域实施一批重大项目，推进文化产业结构调整，发展壮大出版发行、影视制作、印刷、广告、演艺、娱乐、会展等传统文化产业，加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。
《新闻出版业“十二五”时期发展规划》	新出政发[2011]6号	新闻出版总署	2011年4月20日	大力发展以原创创意为重点，快速提高国产动漫出版产品的数量和质量，加速发展动漫游戏出版产业；大力扶持以手机为主要传播渠道和载体的动漫游戏出版产品的开发；积极发展民族网络游戏产业，鼓励扶持民族原创网络动漫产品的创作和研发，拓展民族网络文化发展的空间；推出“原动力”原创动漫及民族网游出版振兴工程。
《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	国务院	2011年1月28日	该通知承接《国务院关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发[2000]18号），指出软件产业和集成电路产业是国家战略性新兴产业，是国民经济和社会信息化的重要基础。为促进软件和集成电路产业发展，制定了税收优惠、投融资扶持、进出口、人才、知识产权等一系列政策。
《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》	新出政发[2010]7号	新闻出版总署	2010年8月16日	提出大力增强网游动漫出版产品的创作和研发能力。鼓励企业通过自主创新，充分挖掘中华优秀传统文化，研发网游动漫精品，提高国产网游动漫产品的质量和市场占有率，提升产品附加值；打造网游动漫知名品牌，提高市场运作能力；组织实施民族网游动漫海外推广计划，大力支持国产原创网游动漫产品开发海外市场。支持民营企业公司研发基于不同传输平台和阅读终端的游戏、动漫、音乐等数字出版产品和具有自主知识产权的移动终端等硬件设备。

《文化产业振兴规划》	--	国务院	2009年9月26日	明确了将文化产业培育成国民经济新的增长点的基本思想,加快推进重大工程项目,扩大产业规模,增强文化产业整体实力和竞争力。规划指出文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业,增强影响力和带动力,拉动相关服务业和制造业的发展,支持发展移动多媒体广播电视、网络广播影视、数字多媒体广播、手机广播电视,开发移动文化信息服务、数字娱乐产品等增值业务,为各种便携显示终端提供内容服务,支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场。
------------	----	-----	------------	--

3、主要法律法规

文件名	文号	发布部门	发文时间	涉及内容
《网络出版服务管理规定》	新广电 工信部令 第5号	工信部, 广电总局	2016年2月4日	网络游戏上网出版前,必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请,经审核同意后,报国家新闻出版广电总局审批。
《关于深入开展网络游戏防沉迷实名认证工作的通知》	新广出办发 [2014]72号	国家新闻出版广电总局	2014年7月25日	提出加强落实网络游戏防沉迷系统实施工作,要求各级出版行政主管部门要将网络游戏防沉迷实名认证水平作为出版机构能否从事游戏出版的重要指标,要求网络游戏申报单位所申报出版网络游戏的运营企业完备网络游戏防沉迷实名认证手续,并提供全国公民身份证号码查询服务中心出具的证明文件,深入开展网络游戏防沉迷实名认证工作。
《关于启动网络游戏防沉迷实名认证工作的通知》	新出联 [2011]10号	国家新闻出版总署、中央文明办、教育部等八部委	2011年8月2日	要求全国各有关部门、机构、网络游戏运营企业配合做好实名认证等网络游戏防沉迷系统实施工作,积极引导教育未成年人科学使用网络游戏,养成文明健康的上网习惯。
《互联网文化管理暂行规定》	文化部令 第51号	文化部	2011年3月18日	规定申请设立经营性互联网文化单位,应当符合《互联网信息服务管理办法》的有关规定,并具备以下条件:(一)单位的名称、住所、组织机构和章程;(二)确定的互联网文化活动范围;(三)适应互联网文化活动需要并取得相应从业资格的8名以上业务管理人员和专业技术人员;(四)适应互联网文化活动需要的设备、工作场所以及相应的经营管理技术措施;

				(五) 不低于 100 万元的注册资金, 其中申请从事网络游戏经营活动的应当具备不低于 1,000 万元的注册资金。
《网络游戏未成年人家长监护工程实施方案》	文市发 [2011]6 号	国家新闻出版总署、中央文明办、教育部等八部委	2011 年 1 月 15 日	要求各经营单位建立“家长监护工程”服务页面, 公布专线咨询电话, 开通在线受理渠道和其他受理方式, 为家长提供管理未成年人游戏行为的具体措施。
《关于贯彻实施〈网络游戏管理暂行办法〉的通知》	文市发 [2010]27 号	文化部	2010 年 7 月 29 日	进一步明确管理对象, 规范主体审批; 强化网络游戏内容管理; 制定《网络游戏服务格式化协议必备条款》, 网络游戏运营企业与用户的服务协议应当包含《网络游戏服务格式化协议必备条款》的全部内容, 并且不得存在与其相抵触的其他条款。
《网络游戏管理暂行办法》	文化部令 第 49 号	文化部	2010 年 6 月 3 日	规定从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位, 应当具备以下条件, 并取得《网络文化经营许可证》: (一) 单位的名称、住所、组织机构和章程 (二) 确定的网络游戏经营范围; (三) 符合国家规定的从业人员; (四) 不低于 1000 万元的注册资金; (五) 符合法律、行政法规和国家有关规定的条件。
《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	文市发 [2009]46 号	文化部	2009 年 11 月 13 日	要求建立网络游戏经营单位自我约束机制, 树立正确的文化价值取向, 提高网络游戏产品的文化内涵。改进游戏规则, 调整产品结构; 完善网络游戏内容监管制度, 加强对进口和国产网络游戏内容的审查备案管理。强化网络游戏社会监督与行业自律, 加快筹建全国及地方网络游戏行业协会, 建立和完善行业自律公约。
《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	新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室	2009 年 9 月 28 日	指出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。规定新闻出版总署是中央和国务院授权的唯一负责网络游戏前置审批的政府部门。
《关于加强进口网络游戏审批管理的通知》	新出厅字 [2009] 266 号	新闻出版总署	2009 年 7 月 1 日	强调新闻出版总署负责“对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批”。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。
《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	文市发[2009]20号	文化部、商务部	2009年6月4日	要求严格市场准入,加强主体管理;规定从事“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”业务的企业需向企业所在地省级文化行政部门提出申请,同一企业不得同时经营以上两项业务。
《关于规范进口网络游戏产品内容审查申报工作的公告》	--	文化部办公厅	2009年4月24日	提到进一步完善和规范进口网络游戏的报审工作,要求进口网络游戏产品运营的企业应严格按照有关规定进行报审。
《软件产品管理办法》	工信部部令第9号	工信部	2009年3月1日	制定并发布软件产品测试标准和规范,明确软件产品的登记和备案制度,软件生产以及销售的规范。明确软件产品生产单位所生产的软件产品应当是本单位享有著作权或者经过著作权人或者其他权利人许可其生产的软件;软件产品销售可以分为直接经营销售、代理以及许可证贸易形式经营软件产品。
《电信业务经营许可管理办法》	工信部令第5号	工信部	2009年3月1日	规定《基础电信业务经营许可证》和《跨地区增值电信业务经营许可证》由工信部审批,省、自治区、直辖市范围内的《增值电信业务经营许可证》由省、自治区、直辖市通信管理局审批,凡经营电信业务的企业,应当依法取得电信管理机构颁发的经营许可证。
《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》	新出联[2007]5号	新闻出版总署、中央文明办、教育部、团中央、信息产业部、公安部、全国妇联、中国关心下一代工作委员会	2007年4月15日	要求各网络游戏运营企业必须严格按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》在所有网络游戏中开发设置网络游戏防沉迷系统,并严格按照配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》加以实施。
《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》	文市发[2004]14号	文化部	2004年5月14日	规定凡在中华人民共和国境内在线传播或者移动传播的外国网络游戏产品,必须经文化部内容审查后,方可投入运营,并规定了报审申请的材料和审查程序。

《计算机软件著作权登记办法》	国家版权局令第1号	国家版权局	2002年2月20日	规定了软件登记的范围包括软件著作权登记、软件著作权专有许可合同和转让合同登记,规定软件著作权登记申请人应为软件的著作权人以及通过继承、受让或者承受软件著作权的自然人、法人或者其他组织。
《计算机软件保护条例》	国务院令第339号	国务院	2001年12月20日	明确软件著作权人享有发表权、署名权、修改权、复制权、发行权、出租权、信息网络传播权,翻译权以及应当由软件著作权人享有的其他权利。
《关于印发〈软件企业认定标准及管理办法〉(试行)的通知》	信部联产[2000]968	信息产业部、教育部、科学技术部、国家税务总局	2000年10月16日	根据国务院《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》,规定省、自治区、直辖市信息产业主管部门审查推荐,信息产业部授权的软件行业协会或相关协会为软件企业认定机构,并规定了软件企业认定机构的条件和职责,软件企业的认定标准,以及申请认定软件企业的所需提交的材料和程序。
《互联网信息服务管理办法》	国务院令第292号	国务院	2000年9月25日	指出互联网信息服务分为经营性和非经营性两类。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。

4、行业管理体制及行业政策对发行人的影响

网络游戏行业作为互联网技术的重要应用领域又兼具文化传播属性,受到多个部门的严格监管,具有一定的进入壁垒。网络游戏企业必须取得工信部、文化部、新闻出版广电总局及国家版权局(现已并入新闻出版广电总局)颁发的一系列经营许可证件和备案,否则将会面临被处罚的风险。目前,公司已取得网络文化经营许可证、增值电信业务经营许可证,上线运营产品均通过相关部门的审批备案,保证了生产经营的合法性。公司所处的网络游戏行业受到国家产业政策的支持鼓励,近年来国家陆续推出多项政策措施积极鼓励网络游戏产业发展,推动行业升级,在可预见的未来,公司及相关企业将持续从中受益。

(二) 行业概况

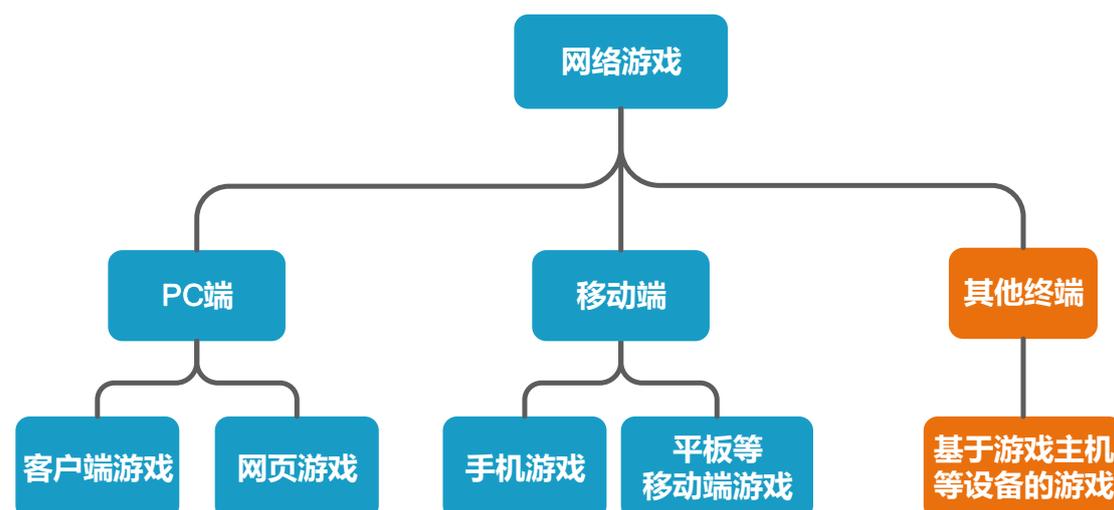
1、网络游戏产品分类

网络游戏是以互联网为传输媒介,以运营商服务器和用户计算机为处理终端,以程序应用或网页为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟

成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。

网络游戏产品类型众多，常见分类标准有两类：一、按终端形式分类；二、按游戏内容分类。

(1) 按终端形式分类



根据终端形式的不同，网络游戏可以分为PC端网游、移动端网游以及其他终端网游。在网游发展历史上PC端游戏出现最早，随着信息技术的发展出现了移动端及其他终端网络游戏。

①PC端网络游戏

主要分为客户端网游和网页游戏两种类型。客户端网游是指通过运行安装在个人电脑上的客户端软件连接游戏网络服务器的网络游戏；网页游戏又称无端网游，是基于Web浏览器、或基于微小客户端运行的网络游戏，与客户端网游最大的区别只是有无需要下载一个巨大的客户端软件。页游凭借配置需求低、时空约束少、受众范围广等优势迅速打开市场，成为网游行业重要的细分领域之一。

②移动端网络游戏

随着网络技术的升级，出现以移动互联网为传输介质，运行于移动手持设备（主要包括手机、平板电脑等）上的游戏方式。受益于智能手机和平板电脑的兴起带来的用户规模效应及碎片化娱乐需求，移动网游市场近几年呈现爆发式增

长，成为未来网络游戏产业的重点发展方向之一。

③其他终端网络游戏

主要指通过如电玩游戏主机（如索尼公司 PlayStation 系列、微软公司 Xbox 系列）等专业设备终端运行的游戏品种。该领域最早以单机游戏、电视显示为主，随着技术的不断发展，网络化运营的主机游戏也随之出现，VR（虚拟现实技术）也逐步用于此类游戏的视觉体验。

（2）按游戏内容分类

游戏产品按游戏内容可以划分角色扮演类、模拟策略类、棋牌休闲类、休闲竞技类及社交互动类等。

角色扮演类，指游戏玩家在虚拟世界中扮演不同的角色，根据特定的故事情节在不同场景中进行交互操作的游戏类型。游戏规则通常赋予玩家角色一定的人物属性（如力量、智力、敏捷等），该属性具有成长性，玩家通过赢得战斗、完成任务等提高能力、增强角色属性。角色扮演类游戏通常制作精美，故事情节饱满，用户参与度深，是最能引起玩家共鸣的游戏类型之一，也是目前业内盈利游戏的主流模式之一。本公司开发及运营的游戏主要属于角色扮演类游戏。

模拟策略类游戏注重对现实场景或事件的模拟，玩家在“仿真”的场景或事件中，通过个人操作和决策推动游戏的进程，以获得类似于现实世界的成长和成就。此类游戏可分为战争策略类和模拟养成类。其中，战争策略类分为即时战略型和回合制策略型，模拟养成类分为模拟经营、恋爱和宠物养成等。

棋牌休闲类游戏是传统棋盘、纸牌游戏在网络的实现和升级，受游戏题材限制，该类游戏内容相对固定，玩法较为成熟，对应的用户忠诚度相对较高。

休闲竞技类游戏类型多样，但通常操作简单，又带有一定竞争性，从而吸引玩家持续参与。该类游戏一般以“局”为单位，不强调剧情关联性。

社交网络类，是指运行于社交网站的一种游戏类型，以人为中心组织信息，游戏的核心玩法是通过趣味性游戏方式增强人与人之间的互动交流，并影响玩家的成长属性。

2、国内网络游戏市场发展历程

中国网络游戏市场始于 90 年代中后期，依托着互联网的普及，国内网络游戏产业开始飞速发展。中国网络游戏市场的发展经历了客户端游戏、网页游戏和移动游戏三次高速发展的产业机遇。从客户端游戏的诞生到网页游戏的快速成长，再到现今移动游戏的崛起，网络游戏领域不断涌现出新的增长点。

(1) 客户端游戏的发展历程

20 世纪 90 年代中期，网络游戏处于萌芽期，以《侠客行》为代表的文字网络游戏（Mud）开始盛行。

2000 年，第一款真正意义上的中文网络图形 Mud 游戏《万王之王》成为中国第一代网络游戏无可争议的王者之作。随后 4 年，大量的韩国网游进军中国，长期占据国内的大部分市场。其中，2001 年盛大代理的韩国网游《传奇》在国内上市并大获成功，客户端网游步入快速增长期。

2003 年后，国内自研客户端网游市场占有率逐步超过从韩国引进的网游。

2005-2006 年，随着《征途》的上市推动，客户端游戏掀起一波收费模式变革，从时间收费大量变为道具收费，这也影响到后来网页游戏和移动端游戏的模式设计。

2009 年之后，客户端游戏整体市场比重趋于稳定，已步入成熟阶段。近几年，客户端游戏受到新兴页游、手游的冲击，整体市场规模相对下降。

(2) 网页游戏的发展历程

基于网络技术的升级和用户需求的多样化，无端化或微端化的网页游戏开始出现。

2006 年以前，由于缺乏有效的赢利模式支持，整个网页游戏行业始终处于停滞不前的状态。此后伴随运营推广模式和道具收费模式的创新，突破了页游行业最大的瓶颈，页游领域的商业模式逐渐形成，并以惊人的速度迅速成长。据《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》数据显示，2008 年国内网页游戏市场规模 4.5 亿，此后连续 6 年保持 20% 以上的增长率。这一时期涌现了许多高速增长

的网页游戏企业，例如 4399、心动游戏、第七大道、明朝互动、37 游戏等，打造了一批优秀的网页游戏作品，引领了网页游戏产业规模的大幅增长。

2014 年后，网页游戏市场转向稳步增长，行业进入成熟发展期。可以预见的是，凭借低配置的环境要求、便捷化的操作形式、碎片化的娱乐体验等优势，页游行业仍将占据网络游戏市场的重要位置。未来中国页游市场将朝精品化方向发展，主要致力于提升游戏品质、优化用户体验、提高留存率、挖掘用户付费能力等方面。以精品化为发展理念的页游公司将更容易成为市场领导者，获得更为稳定的收入和更大的市场份额。

(3) 移动游戏的发展历程

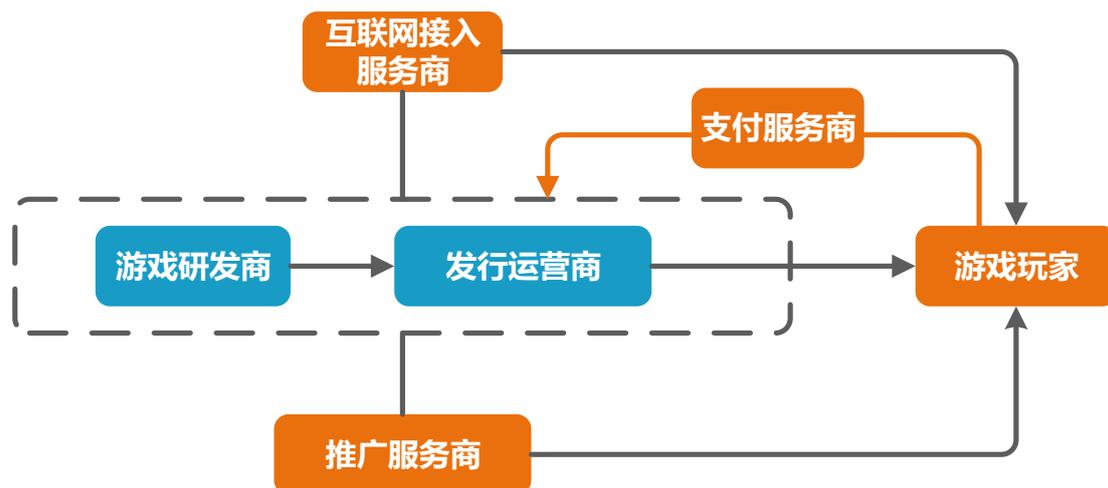
2008 年，苹果推出应用商店 App Store，开创了移动端的新纪元。同年，第一款 Android 手机 T-Mobile G1 发布。此后，触屏智能手机逐渐普及，移动游戏用户数量增长率连续 5 年保持在 20%以上。

2013 年，中国移动游戏市场迎来了爆发式的增长，市场规模达到 112.4 亿元人民币，同比增长 246.9%¹。许多传统的客户端游戏和网页游戏厂商也开始投入大量人力和资金，参与到移动游戏的角逐中来。预计在未来的几年中，移动游戏市场仍将继续保持高速发展，精品游戏的竞争也会进一步加剧。

3、网络游戏产业链情况

网络游戏基本产业链包括游戏研发商、游戏发行运营商、游戏玩家以及支撑环节服务商，支撑环节服务商又可细分为互联网接入提供商、支付渠道商和推广服务商。目前发行人担当游戏研发商、游戏发行运营商的角色，是产业链中非常重要的环节。产业链情况如下：

¹ 数据来源：《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》



注：虚线表示发行人所涉及的业务范围

游戏研发商又称内容提供商（CP），指制作、架构和开发网络游戏的企业，主要负责游戏内容的设计与相关软硬件技术的开发。游戏研发商通常是游戏产品的版权所有者，通过授权或出售版权等形式向下游企业提供游戏产品。游戏研发商位于产业链最上游，是整个网络游戏行业发展的基础，研发水平的高低直接决定了游戏品质和用户体验。随着网络游戏的迅速增加，同质化现象日趋严重，市场竞争愈演愈烈，创作出生命周期长、客户黏着度高的优秀游戏产品成为研发商立足市场的关键。随着行业进入成本的走高，游戏研发领域市场份额将日趋集中，只有具备强大研发实力的企业才能在未来激烈的市场竞争中占据有利地位。在研运一体化的趋势下，大型游戏研发商开始涉足下游发行、运营业务，致力于打造集研发、发行、运营于一身的综合型互联网游戏企业。发行人凭借产品研发起步，逐步发展成为业内优秀的游戏研发商，通过与国内最大的游戏运营平台腾讯合作积攒了丰富的发行、运营经验，为公司进一步贯穿研运产业链夯实了基础。

游戏发行运营商负责为游戏运营提供必要的环境、推广渠道和平台支持，利用自身掌握的大量玩家资源并协调游戏开发商和支付服务商等各环节进行游戏的推广营销、运行维护、收益结算以及客户服务等工作。多数情况下，作为连接开发商与用户之间的纽带，发行运营商的营运能力直接影响产品的成功率和开发商的营收水平。因此，游戏研发商倾向于同业内知名发行运营商合作以增强产品的市场开拓力，而知名运营商通常拥有较强的议价能力，甄选优秀研发商合作的标准也日趋严苛。在此背景下，公司与业内知名发行运营商如腾讯游戏、4399

等建立了长期、稳固的合作关系，为公司产品的持续运营提供了保障。

支撑环节服务商中的互联网接入提供商为终端用户提供互联网接入服务和信息服务，也为各环节企业提供服务器托管、宽带租用、网络加速等服务；支付渠道服务商为游戏用户提供游戏付费途径，即货币从用户账户转移到支付平台、再到运营平台、最后转化为游戏内部虚拟货币的流程载体；推广服务商主要提供各种线上线下宣传推广服务。

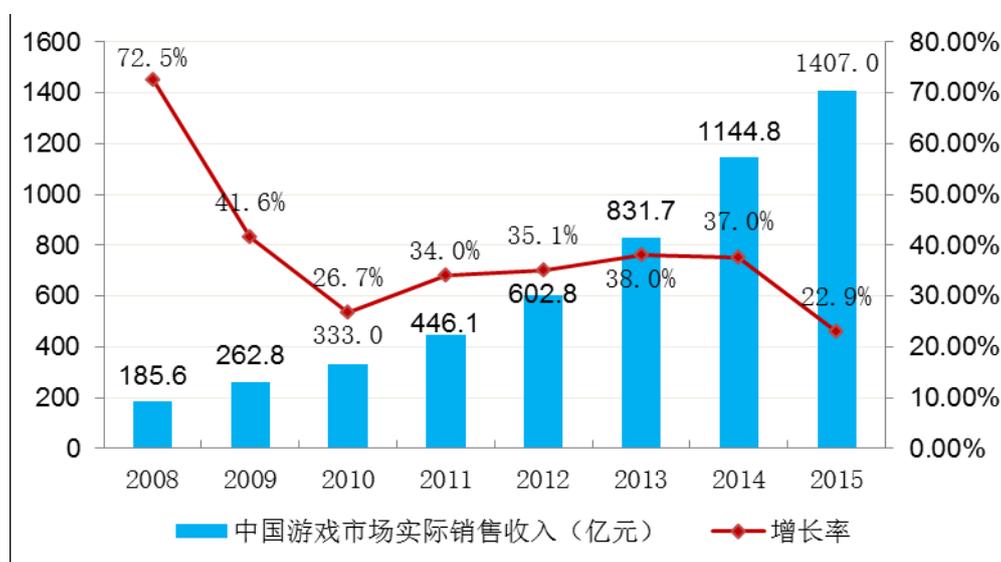
（三）行业市场规模和竞争格局

1、网络游戏行业规模

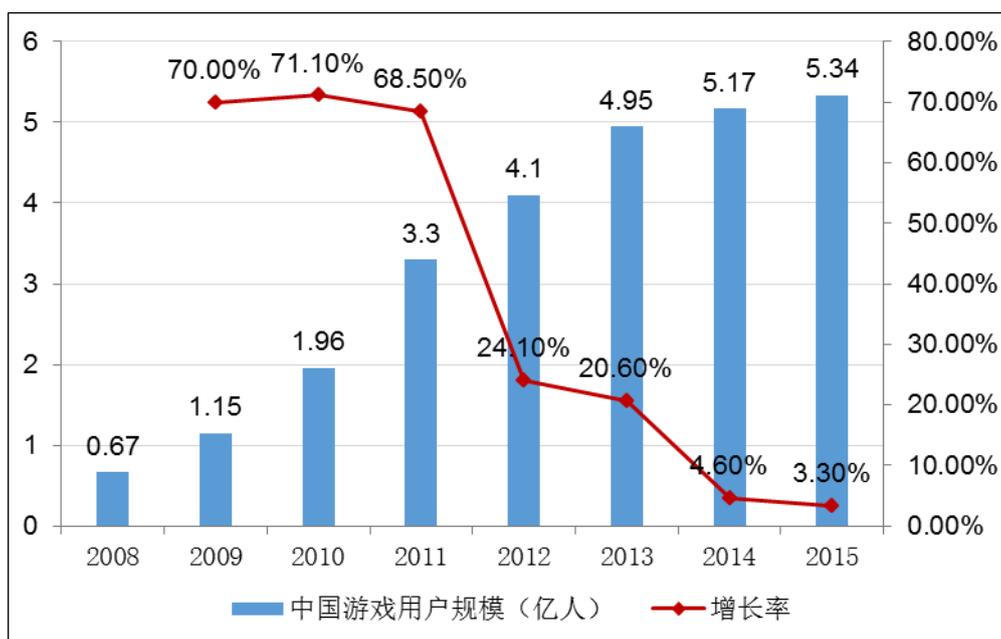
随着网络技术发展和消费结构升级，引发了经济领域的应用升级、产业变迁和市场创新。作为整个互联网经济中的重要分支的网络游戏产业，近年来受益于国家政策的大力支持、互联网用户规模的迅速扩大，驶上了飞速发展的快车道。

（1）网络游戏行业整体市场规模

中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（GPC）、国际数据公司（IDC）和 CNG 中新游戏研究（伽马数据）联合发布的《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》数据显示，2015 年中国游戏市场（包括客户端游戏市场、网页游戏市场、移动游戏市场等）实际销售收入达到 1,407 亿元人民币，较 2014 年同比增长了 22.9%。同时，中国游戏市场用户规模继续保持上涨趋势，2015 年，中国游戏市场用户数量达到 5.34 亿人，同比增长了 3.3%。

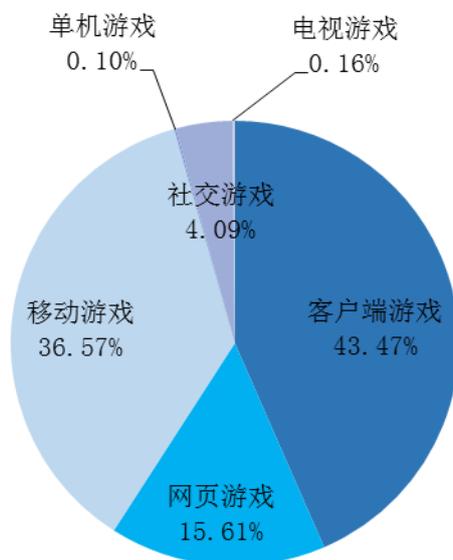


数据来源：GPC、IDC 和 CNG



数据来源：GPC、IDC 和 CNG

据《2015年中国游戏产业报告(摘要版)》统计,2015年,在中国游戏市场实际销售收入中,客户端网络游戏市场实际销售收入611.6亿元,同比增长0.4%,在游戏市场总销售收入中占比为43.47%;网页游戏市场实际销售收入219.6亿元,同比增长8.3%,规模占比为15.61%;移动游戏实际销售收入为514.6亿元,同比增长87.2%,规模占比为36.57%;另外,中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达53.1亿美元,同比增长72.4%。

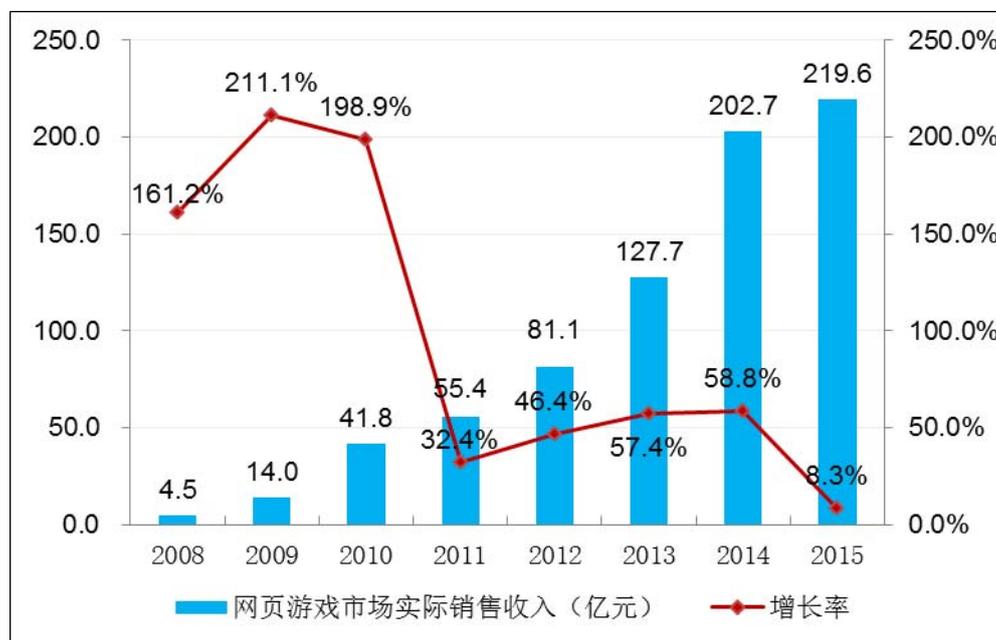


数据来源：GPC、IDC 和 CNG

(2) 网页游戏市场规模

随着行业技术升级，网页游戏画面质量、游戏操作、互动体验大大提升，同时兼具微端化、便捷性，符合游戏用户时间碎片化的要求，一经推出深受市场欢迎，行业发展迅猛。据 GPC、IDC 和 CNG 2014、2015 年发布的《中国游戏产业报告》数据显示，中国网页游戏实际销售收入从 2008 年的 4.5 亿元增长到 2015 年的 219.6 亿元，相应的市场份额从 2.42% 攀升到 15.61%，业已成为整体网络游戏市场的重要组成部分之一。

早期的网页游戏凭借进入门槛低、投资收益高、研发周期短等特点，引发大量资金涌入，迅速加快了行业运转，市场规模急剧扩大，2008 年-2010 年间，网页游戏市场规模扩张了近 10 倍。与此同时，过度火热的市场行情催生出盲目式的扩张发展战略，网页游戏领域开始出现产品过剩、同质化严重、产品粘性低、用户流失率高等现象。随着用户市场成熟度的提升，以量取胜的粗放竞争模式已经无法适应日趋理性的网页游戏市场。



数据来源：GPC、IDC 和 CNG

未来几年，页游生态将进一步向客户端游戏生态靠拢，获取用户的方式将逐步由流量模式向运营与产品模式转变。开发周期长、投入成本高、程序设计复杂

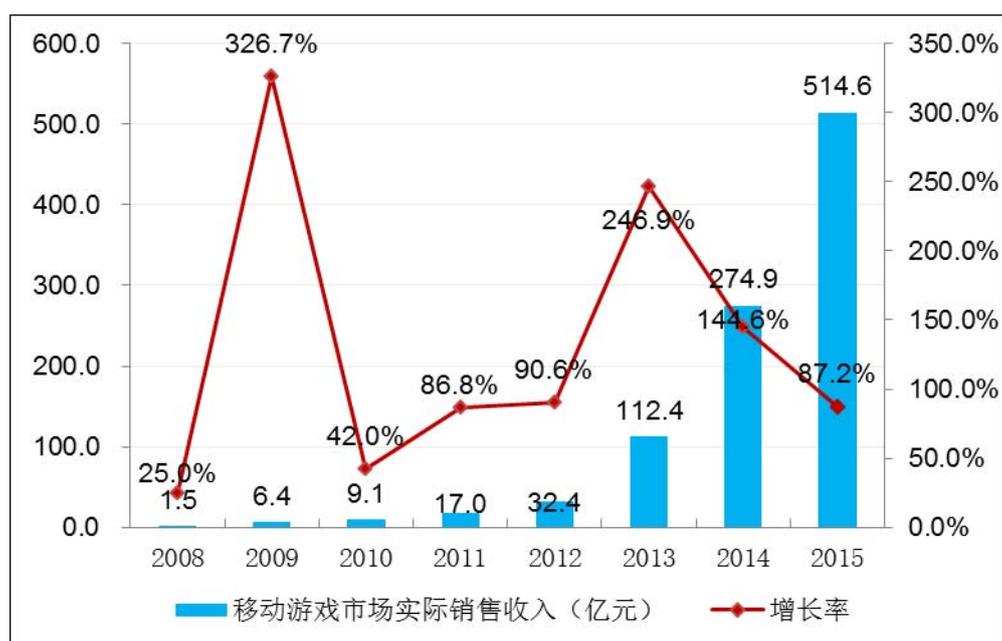
的精品页游将明显超越同类型产品,精品页游的认知度将更高、用户基础更牢固、付费意愿更强、生命周期也更持久,将有效支持企业在市场竞争中脱颖而出并持续发展。因此,只有通过不断的研发创新,坚持推进页游精品化,注重提升游戏的质量与玩家体验,才能建立和巩固强大的用户基础,促进企业可持续发展。

随着精品化进程深入,产品优胜劣汰将倒逼市场进步,未来网页游戏市场将从高速增长阶段步入平稳增长阶段。后续研发技术的提升、题材和玩法的创新、平台精细运营能力的提高、IP 粉丝经济价值的释放、出海速度的加快等因素,有望成为网页游戏市场新的增长点。

(3) 移动游戏市场规模

受益于智能移动终端的普及,国内移动游戏市场规模呈现爆发式增长。相比传统的客户端游戏,以智能手机、平板电脑等移动终端为载体的移动游戏更加方便快捷,能有效满足游戏玩家碎片时间的娱乐需求,带来差异化的游戏体验,是目前发展最强劲的游戏细分市场之一。

据 GPC、IDC 和 CNG 发布的《2014 年中国游戏产业报告(市场版)》数据显示,国内移动游戏用户规模从 2008 年的 980 万人增长至 2014 年的 3.58 亿,年均复合增长率达 82.16%。另据 GPC、IDC 和 CNG 发布的《2015 年中国游戏产业报告(摘要版)》数据显示,2015 年,中国移动游戏市场实际销售收入为 514.6 亿元,同比增长了 87.2%,市场占有率也从 2014 年的 24.00% 上升到 2015 年 36.57%。

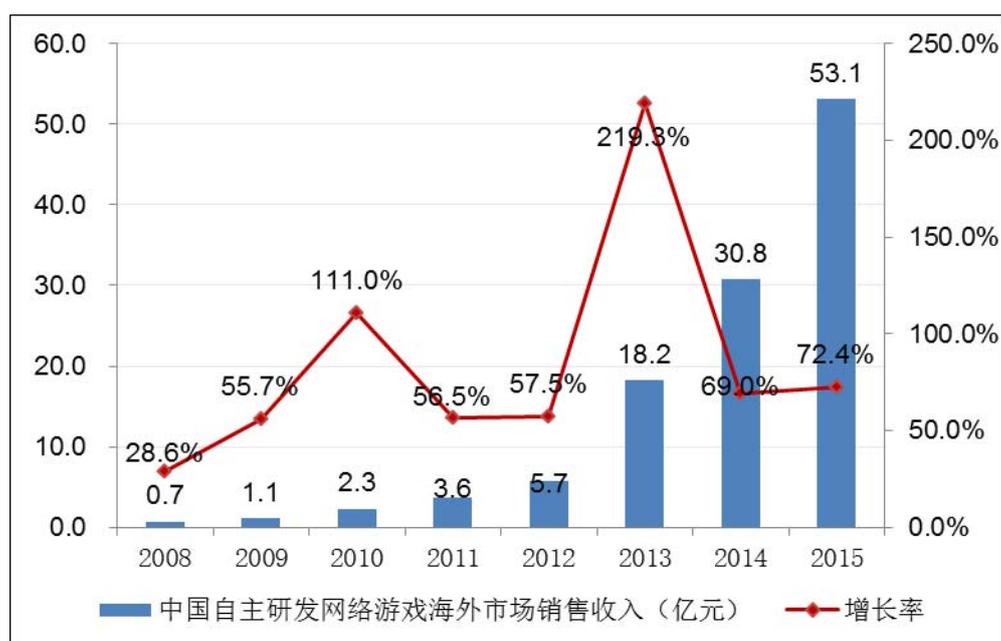


数据来源：GPC、IDC 和 CNG

移动游戏市场高速发展的同时，市场上也出现了制作粗糙、同质化严重等一系列问题。随着移动游戏用户的游戏心理及付费准则不断成熟，劣质移动游戏产品将进入淘汰阶段，未来移动游戏的市场角逐将以质量制胜。与此同时，移动游戏用户使用习惯开始向“低频高时长”过渡，相应对游戏产品质量提出了更高的要求，具有一定技术开发实力和较强资金背景的企业有望在“手游重度化”趋势中占得先机。在此背景下，拥有丰富游戏开发经验的端游、页游厂商纷纷布局移动游戏业务，大量资本、研发、发行资源将迅速壮大移动游戏产业链，伴随精品化和用户价值的深度挖掘，未来移动游戏产业充满巨大市场空间和商业价值。

(4) 自主研发游戏海外市场规模

随着游戏研发技术的提升和新闻出版广电总局等监管部门大力推进游戏产业“走出去”战略，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入近年逐步提升。据 GPC、IDC 和 CNG 发布的《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》数据显示，2015 年，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达到 53.1 亿美元，同比增长 72.4%。



数据来源：GPC、IDC 和 CNG

在中国自主研发网络游戏海外市场上，客户端游戏、网页游戏和移动游戏呈现三足鼎立之势。据 GPC、IDC 和 CNG《2014 年中国游戏产业海外市场报告》数据，2014 年，中国自主研发网络游戏中客户端游戏海外销售收入为 8.53 亿美元，同比增长 4.15%；网页游戏海外销售收入为 9.50 亿美元，同比增长 30.49%；移动游戏海外销售收入为 12.73 亿美元，同比增长 366.39%。

中国自主研发网络游戏海外市场范围逐步扩大，港澳台和东南亚地区依旧是重要的出口目的地，对北美、日本、欧洲等地区出口比重亦有所提升，俄罗斯和中东地区游戏市场正逐步打开。未来，随着国内游戏市场竞争加剧，更多游戏企业将加大海外布局力度，海外市场规模将进一步扩大。

2、网络游戏行业竞争格局

经过多年的发展，国内网络游戏行业已经形成了以综合型互联网企业、游戏研发企业和游戏运营企业为主要竞争参与者的市场格局。以腾讯、网易、盛大、完美世界等为代表的综合型互联网企业凭借强大的资金优势、庞大的客户基础和大量的技术积累基本完成了对游戏全产业链的布局，业务领域涉及客户端游戏、网页游戏和移动游戏的研发、发行与运营等，在行业内具有较强的影响力，大多已在资本市场上市。

除上述行业领军企业外，网络游戏各细分领域业已形成了一批各具特色、发

展态势良好的优秀企业。特色型网络游戏企业主要专注于某一细分市场或某一产业链环节,具备较强的研发实力或发行运营能力,在各自业务范围内具有一定行业知名度。目前,该领域的市场竞争较为活跃,部分基础扎实的企业凭借已有优势积极扩大业务范围、拓展产业链条,有望向综合型互联网企业发起冲击。

游戏作为一个以创意和技术为驱动力的行业,在品质为重的大趋势下,只有掌握雄厚研发实力,具备持续创新能力的企业才能在未来激烈的市场竞争中保持领先。目前,网络游戏行业各细分市场仍呈现高度竞争局面,行业集中度有进一步加强的态势。

(1) 网页游戏市场竞争格局

目前,网页游戏研发商领域竞争较为激烈,集中度不高,不存在具备绝对竞争优势的龙头企业。据易观智库发布的《中国网页游戏研发商市场研究报告 2016》显示,2014 年网页游戏研发商市场相对分散,尚无一家厂商的市场份额超过 10%。随着行业竞争加剧,在制作周期、人力和资金投入方面迅速提高了研发的进入门槛,未来页游研发厂商市场集中度将有所提升。目前各页游研发商发展策略有所差异,未来行业竞争格局变数较大,坚持不懈走精品化路线的企业有望在未来竞争中占据有利地位。

下游的网页运营平台竞争格局相对稳定,市场集中度进一步提高。据易观智库《中国网页游戏市场年度综合报告 2015》数据显示,2014 年,前五大网页游戏运营平台商的市场份额合计达到 66.5%,其中腾讯凭借庞大的用户基础占据了 32.9%的份额。另外,随着用户获取成本的进一步提高,未来页游运营平台会更集中于综合实力较强的公司,对优质游戏产品的竞争将更加激烈。

(2) 移动游戏市场竞争格局

据易观智库《中国移动游戏市场年度综合报告 2015》数据显示,截至 2014 年末,上游研发商中,除了腾讯占据约四成的市场份额之外,其余研发商市场份额均不超过 10%。各中小移动游戏研发商之间竞争激烈,市场上存在着产品过剩以及同质化现象。与此同时,业内具有较强研发实力的端游、页游厂商纷纷布局移动端业务,进一步加剧了市场竞争的白热化,只有拥有优质团队和持续创新能力的研发商才能市场中留存下来。

在移动游戏发行商和渠道商市场上，都有明显的第一梯队。在发行商市场，第一梯队的中国手游、龙图游戏、乐逗游戏和昆仑游戏的 2014 年的市场份额分别是 21.3%，17.0%、16.8%和 10.7%，其他中小发行商市场份额均未超过 10%。而在渠道商市场，腾讯、百度以及 360 游戏等大平台优势更加明显，中小渠道商平台发展空间受挤，呈现垄断竞争局势。

(3) 中国自主研发的网络游戏海外市场竞争格局

中国自主研发网页游戏和移动游戏海外市场行业集中度均较低，不存在具有绝对控制力的龙头企业。援引 GPC、IDC 和 CNG 联合发布的《2014 年度中国游戏产业海外市场报告》数据，2014 年，中国自主研发网页游戏海外销售收入达到 9.5 亿美元，销售额排名前五的企业分别是广州 Proficient City、昆仑万维、智明星通、R2Games、杭州诺游，其占比分别为 10.17%、7.76%、7.13%、6.44%、5.09%，其余企业各自占比均不足 5%。2014 年，中国自主研发移动游戏海外销售收入为 12.73 亿美元，销售额排名前五的企业分别是昆仑万维、易幻 efun、智明星通、博雅互动、成都尼毕鲁，占比分别为 10.07%、9.85%、4.46%、4.32%、3.12%。

(四) 行业经营模式和盈利模式

1、行业经营模式

目前游戏行业的经营模式主要包括：自有平台运营和授权第三方平台运营。

自有平台运营运营是独立运营自主研发产品或代理产品的一种经营模式，公司负责游戏产品上线运行所需的相关条件，进行产品推广，并持续提供在线客服及充值收款等服务。

授权第三方平台运营是指游戏研发商授权第三方游戏运营商运营游戏获得游戏分成收益，即研发商将自主开发的游戏产品，通过授权第三方游戏运营商发布游戏，公司按合同约定比例获取游戏分成收益的模式。

关于运营模式的具体情况介绍参见本节之“一、发行人主营业务、主要产品情况”之“（四）主营业务经营模式”之“3、运营模式”。

2、行业盈利模式

国内外游戏行业主流的盈利模式主要有：按时长收费模式、按虚拟道具收费、按下载收费模式，目前市场上以按虚拟道具收费模式为主。除此之外，还有内置广告模式作为补充。

按时长收费，是早期网络游戏最主要的收费模式，指游戏运营商根据玩家在线时长计费，玩家可以选择小时或包月计费等方式缴费。该模式对游戏品质的要求较高，且不利于培育玩家基础，目前适用性不强，仅被少数的高端网游采用。

按虚拟道具收费，是指网络游戏通过游戏内虚拟道具的销售来盈利。玩家可以免费进入游戏享受互动娱乐体验，但若希望进一步增强游戏体验，可以选择付费购买虚拟道具。道具收费模式大大降低了游戏门槛，扩大了玩家基础，构建了支撑游戏生态的底层系统，通过逐步培育付费习惯，增强用户粘性，进而提高游戏运营收入。

按下载收费模式主要适用于移动游戏领域，指游戏玩家通过应用市场下载游戏时需向平台付费，开发商参与下载费用分成的盈利模式。

内置广告盈利，是指以恰当的方式在游戏各个环节中植入广告，通过收取广告费来盈利的模式。这一模式要求企业有较牢固的客户基础或庞大的潜在客户，主要适用于各类休闲游戏。

(五) 行业内主要企业

1、腾讯控股有限公司

腾讯成立于1998年，并于2004年在香港联交所上市，是目前国内最大的互联网综合服务提供商之一。其最初主业并非游戏，但在进入游戏行业之后，腾讯依靠其在即时通信获得的大量用户迅速扩张，旗下游戏业务范围目前已覆盖游戏行业全产业链。

腾讯自主研发的游戏包括《QQ飞车》、《刀锋铁骑》、《全民突击》、《三国乱世》等。其代理的游戏种类繁多，包括《剑灵》、《使命召唤OL》、《英雄联盟》等。

在网页游戏运营平台领域，腾讯处于绝对领先的市场地位，根据易观咨询发布的《中国网页游戏研发商市场研究报告 2016》显示，2014 年腾讯占据了网页游戏运营平台市场份额的 32.9%，三七互娱占市场份额的 12.3%，其余网页游戏运营平台的市场份额均低于 10%。

2、完美世界（北京）网络技术有限公司

2004 年，完美世界正式成立，是一家网络游戏研发、运营、销售服务公司。其总部位于北京，在北美、欧洲和日本设有全资子公司自主运营游戏，旗下游戏已授权至亚洲、澳洲、拉丁美洲、俄罗斯等多个国家和地区的主要游戏运营商，为全球用户提供优质的互联网娱乐服务。

旗下产品包括端游《武林外传》、《诛仙》、《赤壁》、《DOTA2》等，除此之外，完美世界还研发了多款网页游戏和移动游戏，包括《美食猎人》、《冰火破坏神》、《魔力宝贝》等。

3、广州网易计算机系统有限公司

网易游戏成立于 2001 年，是国内领先的游戏开发与发行公司，自主研发了《梦幻西游 2》、《大话西游 2》、《天下 3》、《乱斗西游》、《梦幻西游手游》等数十款备受玩家喜爱的热门端游和手游，独家代理了《魔兽世界》、《炉石传说》等多款风靡市场的游戏。

4、北京畅游时代数码技术有限公司

畅游成立于 2007 年，其前身是搜狐游戏事业部。2009 年 4 月，畅游在美国纳斯达克上市。畅游拥有优秀的研发团队和运营团队，其自主研发的大型多人在线角色扮演游戏《天龙八部》备受欢迎。畅游目前运营的游戏包括《天龙八部》以及《天龙八部 3D》。

5、深圳中青宝互动网络股份有限公司

中青宝成立于 2003 年，是一家具有自主研发、运营能力、代理能力的专业化网络游戏公司。2010 年，中青宝在国内创业板上市，成为首家在国内创业板

上市的网游公司。公司运营《抗战2》、《玄武》、《兵王》、《惊天战神OL》等多款热门游戏。

6、北京昆仑万维科技股份有限公司

昆仑万维成立于2008年，是一家定位于全球化的综合性互联网集团。公司先后在欧洲、美国、日本、韩国、香港、台湾、东南亚设立了十余个海外子公司，并创建了超过十个海外运营平台，覆盖亚欧美洲大陆。昆仑万维采用网络游戏研运一体模式，旗下主要产品包括《三国风云》、《千军破》、《武侠风云》、《时空猎人》等。

7、游族网络股份有限公司

游族网络成立于2009年，强调游戏研发与发行、大数据应用、IP开发与运营、泛娱乐产业投资四大业务板块全面发展，分支机构遍及南京、台北、新加坡等全球八大城市，并于2014年6月登陆深圳证券交易所中小板。旗下游戏产品包括《女神联盟》、《三体》、《魔法天堂》、《大侠传》等。

8、北京掌趣科技股份有限公司

掌趣科技成立于2004年8月，是国家高新技术企业和双软认证企业。公司业务涉及游戏开发、运营和代理发行。2012年，公司在深圳证券交易所创业板上市。公司产品包括《3D终极车神》、《3D坦克争霸》、《全民泡泡大战》、《战龙三国》等。

(六) 发行人技术水平及技术特点

在游戏研发领域，自研、开源、商业引擎技术是产品开发的一项核心基础，具体是指一些已编好的可编辑电脑游戏系统或者交互式实时图像应用程序的核心组件，这些系统可提供编写游戏所需的各类工具，达到让开发者快速制作游戏程序的目的。游戏引擎经过不断更新升级，如今已发展成为一套由多个子系统共同构成的复杂系统，几乎涵盖了开发过程中的所有重要环节。在PC端页游领域，Flash凭借超高的市场普及率、广泛的浏览器兼容性、强大的富媒体表现力，已经成为游戏研发商前端自研引擎开发的主流选择；而Erlang语言由于其强大的

热更新、高可用、高容错、天生分布式等特性，成为游戏研发商进行后端自研引擎开发的主流选择。在移动端领域，常见的前端开发框架包括 Unity 3D 和 Cocos2d-x 等，后端主流开发语言则包括 Erlang/C++/Java。随着游戏相关引擎技术的持续进步，将有效提高游戏开发的效率和质量，促进游戏产品不断改良。

作为业内优秀的游戏研发商，公司通过不断的产品研发与技术积累，进一步突破了 Unity 3D 的技术难题和核心组件：3D 地图编辑渲染工具通过与产品特色、美术流程的深度结合，能够给玩家带来优于普遍水准的 3D 场景效果；3D 特效编辑渲染工具有效综合了 2D 和 3D 的特性和表现效果，带来强烈视觉体验的同时保证了游戏的良好性能；3D Avator 编辑渲染工具可以实时编辑、预览游戏中人物、怪物、NPC 的战斗、走动、跑步、冲锋等各类动作和效果。以上引擎系统支持工具的创新，显著提高了公司研发端的工作效率，改善了产品研发品质。

公司进一步拓展游戏发行、运营业务，与国内最大的互联网综合服务提供商腾讯开展合作。秉承一贯的研发创新传统，公司在运营合作中，积累了如后台支持、大数据处理、运维安全和客户服务等一系列核心运营技术。后台支持方面，公司自主研发模板化运营活动模型，实现快速满足运营的线上需求，有效释放了客户端、服务端、后台的工作产能；大数据处理方面，公司集成创新了通用日志服务系统，可以方便、实时收集和分析玩家关键行为信息（非隐私数据），帮助策划、运营准确发现问题、把握用户需求，从而更好地改进游戏产品；运维安全方面，公司研发了全自动开合服系统和自动化游戏服更新维护平台，实现了合服、游戏服配置和代码更新的自动化，降低操作风险的同时，节约了大量运维成本；客户服务方面，自助客诉客服系统实现将多数玩家问题交由计算机自动处理，大大提升了客服工作效率。公司在运营技术上的持续积累和突破，为后续实现研运一体化提供了充分准备。

游戏基础环境方面，技术进步带动了游戏产品转型，行业呈现“微端化”和跨平台趋势。“微端化”让用户大幅缩短游戏下载时间，降低了用户进入门槛。跨平台技术则让更多的企业实现游戏产品多平台对接，使得用户随时随地在不同平台进行游戏，避免了用户流失。公司紧跟市场趋势，基于 Unity3D 做了大量的定制与优化，其中 3D 微端开发框架在显著减少玩家下载时间的同时，渲染效果

仍可媲美传统客户端游戏，3D 移动端开发框架针对中低端的手机进行了适配优化，实现主流手机品牌兼容，有效扩大公司游戏产品的运行载体范围。

（七）发行人在行业中的竞争地位

作为国内网页游戏行业先行者，公司多年来一直专注于页游产品研发，是国内首批将 Erlang 语言引入页游领域的公司之一。凭借丰厚的技术积累和出色的研发能力，公司在网页游戏市场拥有较强的竞争优势。同时，公司已逐步将业务范围扩大至移动网络游戏领域，并着手布局游戏发行运营业务，是一家发展潜力巨大的综合型互联网游戏企业。

从产品反响来看，公司坚持精品路线，始终追求产品价值最大化，目前投向市场的数款游戏反响热烈，具有一定的市场影响力。截至 2015 年 12 月 31 日，《六界仙尊》(网页版)累计玩家达到 3,500 多万，单月最高活跃用户数超过 279 万人，累计充值金额 7.86 亿元，月流水超过 2,000 万元的持续时间超过 20 个月；《太古遮天》累计玩家达到 2,000 多万，单月最高活跃用户数超过 287 万人，累计充值金额近 3 亿元。过硬的游戏品质，稳定的市场表现为公司赢得了良好的产品口碑和品牌形象。

从市场份额来看，凭借多款精品游戏的持续发力，公司在国内网页游戏领域占据了一定市场份额。根据易观智库《中国网页游戏研发商市场研究报告 2016》数据显示，2014 年，中国网页游戏研发商市场较为分散，尚无一家厂商市场份额超过 10%，公司以 2.2% 的市场份额位列第 15 名²。

序号	公司名称	市场份额	序号	公司名称	市场份额
1	墨麟股份	8.6%	9	天神互动	3.7%
2	游族网络	8.4%	10	心动游戏	3.3%
3	第七大道	8.2%	11	胡莱游戏	3.2%
4	Forgame	5.5%	12	青果灵动	3.0%
5	锐战网络	4.3%	13	游戏谷	3.0%
6	上海易娱	4.1%	14	恺英网络	2.7%
7	仙海网络	4.1%	15	明朝互动	2.2%

²注：1、中国网页游戏研发厂商竞争格局，以其分成后营收规模计，即中国网络游戏企业在其自主研发的网页游戏及社交游戏方面的业务收入；2、具体包括其研发的网页游戏产品所创造的用户付费收入分成以及企业间的游戏研发与代理费用，游戏周边产品授权，内容外包与海外代理授权费用的总和；3、仅包含纯页游研发商，部分有研发与平台双业务厂商，如 9377 和 4399，未纳入统计范围；4、数据来自上市公司财务报告、专家访谈、厂商深访以及易观智库推算模型得出。

8	掌趣科技	4.0%	16	其他	31.8%
---	------	------	----	----	-------

资料来源: Analysys 易观智库

《中国网页游戏研发商市场研究报告 2016》数据还显示,公司在腾讯网页游戏平台第三方研发商中³,以 5.4%的市场份额排名第三,单款游戏《六界仙尊》的流水在平台所有游戏中排名第二。随着页游研发市场的进入门槛日渐提高,未来页游研发厂商市场集中度将有所提升,公司有望进一步扩大市场占比。

序号	公司名称	市场份额
1	胡莱游戏	8.7%
2	天神互动	6.0%
3	明朝互动	5.4%
4	墨麟股份	5.3%
5	掌趣科技	5.2%
6	恺英网络	4.4%
7	天拓游戏	4.2%
8	其他	60.8%

资料来源: Analysys 易观智库

公司在 2013 年第六届 265G 网页游戏“龙虎榜”中获评“年度最佳研发公司”,公司产品《六界仙尊》、《太古遮天》于 2013 年被 265G 网站评为“年度十佳网页游戏”,《六界仙尊》于 2014 年获腾讯评为“十大热门网页游戏”、“年度十大最受欢迎应用”。此外,公司获广东省经信委认定为“双软企业”。

从上下游关系来看,公司作为产业链上游的研发商,已和腾讯、四三九九等国内一流游戏运营平台形成了长期合作关系,公司的多款产品已经在其平台上取得良好业绩。同时公司积极建立各类合作渠道资源,能够有效满足公司页游、手游业务寻求发行及运营的需要,足以支撑产品收入的爆发。

未来公司将持续加大游戏研发力度,不断丰富和优化产品结构,同时积极探索游戏发行运营业务,拓展新的盈利增长点,进一步巩固和提升现有行业竞争地位。

³注:腾讯网页游戏运营平台第三方研发商竞争格局,以研发商在腾讯平台发布的页游产品分成前流水收入统计。数据来自上市公司财务报告、专家访谈、厂商深访以及易观智库推算模型得出。

(八) 发行人的竞争优势

1、强大的产品开发能力

(1) 技术研发能力

公司一直专注于精品网页游戏的研发，始终坚信技术创新是第一生产力。公司立足于用户需求，每年投入大量的研发费用，培养和聘用一大批懂技术、能开发、有创新意识的技术人才，凭借自身能力不断实现技术创新、产品创新。

基础技术方面，公司自成立之初起，就致力于将 Erlang 语言落地于网页游戏，是国内首批将该技术引入游戏开发的公司之一。Erlang 在分布式、多核、高可用、容错方面具有先天性优势，能够为玩家带来持续稳定的游戏体验。经过多年的推广与验证，Erlang 已成为网页游戏开发的标准服务端语言之一，也是移动网络服务端语言的强有力竞争者。公司在研究开发阶段，集中优秀技术人员对 Erlang 语言进行了攻克，将游戏业务中的服务端主体逻辑进行抽象、剥离。经过多年积累，现已形成一套高效、稳定的服务端研发框架，显著提高了公司后续项目的研发速度，增强了产品的基础竞争力。客户端技术方面，公司于 2014 年集中突破了目前游戏界主流商业引擎之一 Unity 3D 的相关技术难点，并自主研发了 3D 微端开发框架、3D 移动端开发框架、3D 渲染工具等一系列核心配套组件，初步形成了一套功能齐全的 3D 自研游戏引擎，大大加快了 3D 游戏研发效率。除此之外，公司在生产经营过程中还积累了如运维、大数据处理、运营等大量核心技术，有效提升了公司的核心竞争力。详细技术情况请参见本节“六、公司的技术及研发情况”之“（一）拥有的核心技术与应用”。

研发机制方面，公司特别设立核心技术委员会，汇集公司最精尖的技术力量，负责对公司整体技术战略方向的制定与推动执行，保证了技术优势的同时，也促进技术和产品深度融合，给玩家带来良好体验。与此同时，公司成立了以基础研发部为基础，各大项目组为延伸的技术研发架构。基础研发部侧重基础技术突破，为项目组提供更好更新的技术支撑，项目组贴近产品研发，着力于深入研究游戏核心玩法。这种基础研发组与项目组相辅相成的技术路线，大大减少了游戏研发过程中的重复开发，为公司的技术积累提供了持续有益的正向促进，稳步提升了

公司在技术方面的总体实力。此外，公司项目严格遵守“立项——设计——研发——反复测试”的研发流程，有效保证了公司游戏产品的质量，切实贯彻了公司“精品化”路线方针。

持续创新方面，公司多年来坚持扎根精品网页游戏研发，积累了丰富的研发经验及庞大的玩家群体，积蓄了强大的网络游戏产业链顶端势能。目前公司已开发完成多款精品游戏，积累了一定的从产品设计、技术研发、测试运营的开发运营经验。随着网页游戏精品化趋势加深，公司多年精品页游开发积累的技术、体系优势将有效支撑自研产品的持续创新。近年来，公司进一步研发了 3D 移动开发框架、png 动态分解合并技术、资源动态缓存与回收技术、热更新技术等一系列手游技术，为今后移动端业务的拓展奠定了技术基础。

(2) 游戏策划能力

游戏策划是网络游戏开发的关键，负责产品思路设计、游戏方案制定、开发进度跟进、项目资源协调等一系列环节。在当前网络游戏产品众多、同质化严重的情况下，只有不断发掘用户需求、把握市场趋势、创造新颖玩法才能保持游戏对玩家的吸引力。在此背景下，企业的游戏策划能力在很大程度上决定了产品是否能持续保持新颖性和吸引力。公司坚持从底层关注用户体验，在游戏策划方面拥有良好的组织规划和丰富的运作经验，有效保证了产品策划的高效性与适配性。

为了最大限度地增强游戏体验，公司特别设立游戏体验研究组专注于游戏设计的突破，并将最新研究成果推送至项目组，以便项目组能开展针对性的游戏研发，确保产品研发更加贴近玩家、贴近市场。为确保对游戏各个环节体验的深入研究，体验研究组又细分为玩法体验研究组、剧情体验研究组、成长体验研究组、日常行为体验研究组、视听体验研究组、设备交互体验研究组、社交体验研究组、付费体验研究组。具体细分情况如下：

组别	职责范围
玩法体验	<ul style="list-style-type: none"> 研究不同类型游戏的核心玩法，分析其设计方法以及吸引玩家的核心要素 分析不同类型游戏的亮点并从中提取可用的设计元素 在项目设立之前组装各种设计元素，储备大量游戏研发方案 为部分对数值设定要求严格的游戏类型构建平衡模型
剧情体验	<ul style="list-style-type: none"> 研究小说、动漫、电视电影，分析作品的世界观设定、人物设定与剧情设定，分析

	其设计要点 <ul style="list-style-type: none"> ● 研究大众对作品的反馈, 分析大众对剧情的需求
成长体验	<ul style="list-style-type: none"> ● 研究普通 MMOG 的游戏架构方式, 架构涉及玩家的游戏时长、玩家的能力提升节奏、玩家财产的积累速度等 ● 研究将 MMOG 做成大世界的必要元素与条件
视听体验	<ul style="list-style-type: none"> ● 研究游戏的美术风格, 让游戏美术表现统一和谐 ● 研究游戏的特效与音效表现, 让游戏表现真实自然, 提升玩家的代入感和临场感
付费体验	<ul style="list-style-type: none"> ● 研究 MMOG 中不同付费方式对应不同付费效果, 对玩家付费欲望的影响 ● 研究玩家对不同类型游戏的消费观念, 确保公司在不同类型游戏上的盈利能力
社交体验	<ul style="list-style-type: none"> ● 研究玩家在游戏中社交关系的发展和演变, 分析游戏能成为更稳固的社会结构的元素, 增进游戏的社区化 ● 研究玩家在游戏玩的社区建设, 尝试将游戏内外的社区结合 ● 研究游戏中团体协作对抗的发起、社会阶层的分化及其对游戏的影响, 以及引导、规避影响的方法
日常行为体验	<ul style="list-style-type: none"> ● 研究玩家的界面阅读和学习的方式及习惯, 确保玩家能对游戏快速上手 ● 研究玩家的界面操作习惯, 确保玩家在使用游戏的常用功能时能够感觉舒适
设备交互体验	<ul style="list-style-type: none"> ● 研究每款游戏设备的操作方式以及信息接收方式, 优化玩家游戏操作的舒适度 ● 研究不同类型游戏在不同类型设备上的操作方式以及信息接收方式

上述组织制度的安排, 有效提升了公司的游戏策划能力, 让每款游戏具备良好市场贴合度的同时, 能紧跟潮流甚至引领潮流。与此同时, 基于策划需求, 公司不定期推出版本更新、功能玩法优化, 使得公司产品拥有持续创新性和吸引力。截至 2015 年末, 《六界仙尊》在腾讯平台累计上线运营超过两年, 在腾讯开放平台网页游戏月付费排名榜曾超过 25 个月排名前 5, 且位居活跃用户数榜前 10, 保持了较长的生命周期。

(3) 美术设计能力

美术效果是玩家体验游戏的最直观感受, 直接影响到用户对游戏产品的评价。多年来, 公司的美术人员通过对各种优秀作品(海报、动画、电影等)的分析、拆解, 结合自身对美术能力的理解, 不断迸发出创意的火花, 创造出新颖独特、场景绚丽、画面逼真的游戏作品, 帮助公司产品的美术制作水准一直保持在业界前列, 有效提升了玩家的代入感和临场感。

(4) 测试保障能力

测试是游戏上线前的最后一道环节, 决定了产品最终面向玩家时的质量。公司测试部门分为黑盒和白盒两个方向, 白盒方向将大量重复的测试工作自动化, 缩减了人力成本, 提高了测试效率; 黑盒方面, 经过多年积累, 公司业已拥有超

过 9,000 多款的测试用例,覆盖了游戏中的各种常见问题,在测试阶段可以及时发现更多的问题,保证了线上产品良好的稳定性和玩家体验。

(5) 运维保障能力

游戏稳定与安全一直是游戏质量的重要衡量因素之一。为了保证运维技术整体的先进性,公司建立了完整规范的运维技术体系,包括硬件采购、操作系统、网络环境、信息安全、服务部署等,保证运维工作有章可循;为了减少线上事故,降低服务不可用时间,公司相继开发了全自动开合服系统、自动化游戏服更新维护平台,实现了大部分运维工作的自动化和可视化;为了更加即时感知服务问题,公司构建了一套实时日志报警系统,可以迅速发现问题,并尝试自动修复或通知运维人员处理。公司成立至今运维工作持续稳定,常规问题通常在 15 分钟内即可得到响应并解决,有效保障了公司业务的正常运营。

2、有力的发行运营支持

随着游戏市场规模快速增长,行业竞争持续加码,除了对游戏本身的品质竞争,互联网游戏企业对发行推广资源的争夺亦日趋激烈,大量游戏企业的产品无法得到及时有效地发行推广。公司一直积极寻求各类平台渠道资源,经过数年的市场运作,公司与 200 余家游戏运营平台商、发行渠道商、推广服务商建立了长期稳定的合作关系,其中不乏业内知名的大型综合服务商如腾讯、百度、4399 等。多方位的平台渠道资源为公司产品的营销推广提供了广阔的空间,能够在较短时间内吸引到更多的玩家,推广时点、路径的选择也更为灵活。未来公司会继续加强与一线平台的合作关系,同时寻求与其他优质平台合作机会,广铺渠道,有效解决公司产品发行推广的后顾之忧。

游戏运营一直是游戏产品营收能力的主要延伸,如何合理规划投入、设计线上线下活动、挖掘玩家潜力、精准定位玩家是游戏运营的主要工作。近年来,公司基于扎实的研发基础,积极探索游戏运营业务,积累了较为丰富的运营经验。运营部经过多年积累,组建了专门的数据分析小组,通过游戏内的大量数据埋点收集了玩家在游戏的各种行为数据(战斗、场景、副本、活动、道具、任务),能够以最快的效率完成对玩家行为的分析和预测,并根据预测和分析结果对游戏产品的战略方向给出建设性建议;运用 Erlang 以及一机多服等技术,有效降低

了游戏开服运营成本；采取快开快合技术，降低了对平台用户量级的要求门槛、挖掘了更深的用户价值；通过开发跨服技术常态跨服，制造更有吸引力的用户交互场面、带来了商业价值的间接提升。

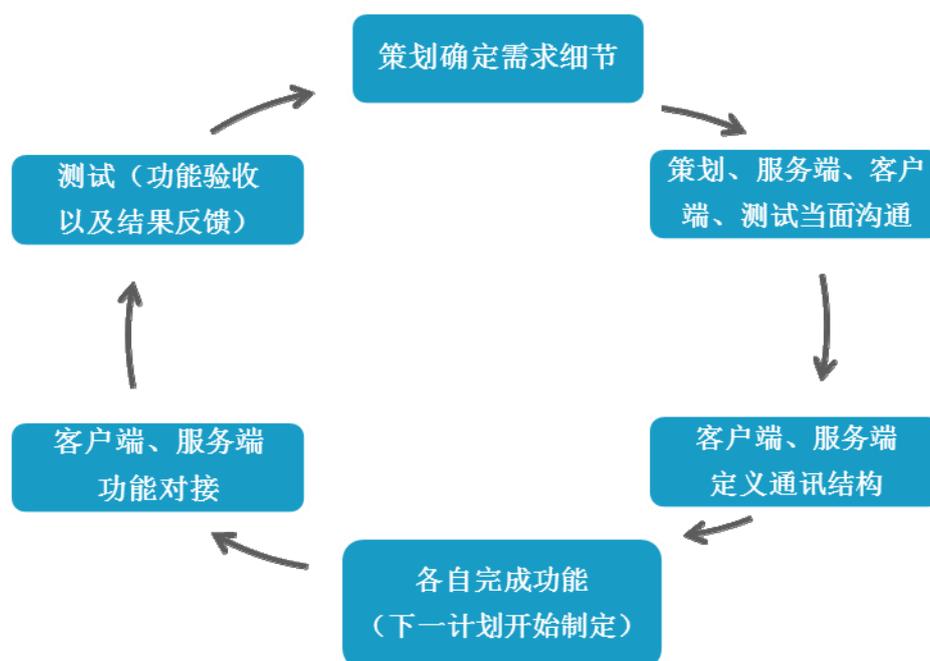
未来随着募集资金投资项目的顺利实施，公司发行运营业务将得到明显拓展。

3、突出的数据分析和需求挖掘能力

在互联网技术日新月异，用户需求瞬息万变的背景下，网络游戏企业只有深入发掘数据信息、了解玩家心理，才能在新游戏层出不穷的今天，准确把握市场变化趋势，推出满足用户需求的游戏产品，在激烈的市场竞争中占据优势地位。

公司始终坚持全面关注用户体验，利用大数据技术对玩家进行行为分析、画像生成等。公司自主研发的后台为每个游戏建立了多达 200 项的数据表，从多个维度对玩家的在线、充值、ARPU、玩法、活动、战斗力、宠物、技能、装备、道具、副本、排行榜等特征进行挖掘，为游戏的运营和研发提供一线市场数据支持。

在把握需求趋势方面，公司通过持续关注国内外顶级数据调研机构、用户平台的研究报告，不断获取关于 IT 领域、游戏市场趋势的关键信息。运营部、策划部进一步对报告进行分析、过滤、综合后得出精炼信息，最后通过内部会议、邮件等方式进行分享和同步，保证研发人员及时跟进市场变化并做出迅速准确的判断。除此之外，公司还积极通过玩家社区、投放问卷、电话回访等形式及时跟进玩家喜好变化。以此切实还原用户的核心需求并抽象为理论模型，进一步转换为多个对应的产品需求。最后，公司将产品需求逐一分解为项目需求，并采用 Scrum 方式按周进行迭代开发，研发人员各司其职，共同保障游戏产品的进度和质量。Scrum 开发流程如下图：



4、庞大的用户基础和客户服务优势

公司凭借精品化的游戏研发，高质量的游戏产品，在市场上积聚了庞大的玩家群体。截至 2015 年末，《六界仙尊》累计注册玩家用户数超过 3,500 万人次，《太古遮天》累计注册玩家用户数超过 2,000 万人次。庞大的玩家群体不但为现有产品带来了稳定收入，也为公司进一步推出新的游戏产品奠定良好的用户基础。

公司秉承“在规则范围内，珍惜每一位玩家”的产品理念，坚持通过用户至上的服务，提高玩家忠诚度、增强用户粘性。公司自建专业客服团队并制订了《客服管理制度》，为客户提供全天候优质服务。公司的客服人员实行“值班制度”，使用多种渠道为用户提供服务，实时维护游戏的正常运行，及时收集、整理用户反馈的问题、投诉及建议，协助游戏测试及 BUG 收集，为用户提供高效、优质、全面的服务。同时，为了加快客服效率，公司应用人工智能算法，自主研发了一套自助客诉客服系统，实现多数玩家问题交由计算机自动处理，为玩家提供了自主解决问题的便利。

随着互联网的深入发展、用户体验的不断进阶，游戏玩家越来越期望参与到产品的早期制作与优化当中，这对游戏研发商来说既是挑战亦是机会。公司为了最大化的发挥粉丝经济效应，设立了 VIP 玩家、社区意见领袖同公司产品设计人

员的直接对话入口,帮忙玩家第一时间将意见传递到公司研发团队,帮助产品更早、更深入地了解第一手需求。通过对用户需求的深度挖掘,公司可推出更多符合玩家需求的游戏产品,从而吸引更多的玩家,进一步提高公司收入,形成良性循环。

5、业务经验丰富的研发管理团队

公司核心管理团队成员具有多年游戏行业从业经验,具备策划、实施并引导企业实际经营的能力。公司核心技术团队精通游戏研发及运营管理,坚持引导公司精品化发展战略;在国内较早使用 Erlang 语言进行网页游戏开发,对行业趋势及产品设计有着深刻见解;并拥有多款知名游戏开发经验。基于管理团队对企业发展战略、产品方向、市场策略的清晰认识,公司设立了一整套从用户需求到方案解决,从产品设计到研究开发,从发行推广到运营管理的规章制度,为公司后续健康快速发展打下了坚实的基础。

经过数年积累,公司培养了一批结构合理、专业扎实的高素质人才队伍。截至 2015 年末,公司技术及研发人员合计 176 人,占公司总人数的 81.11%。此外,公司非常注重人才培养和培训机制的建设,定期或不定期对各岗位员工进行岗位培训和业务技术知识的指导,2015 年合计开展了 7 大系列培训课程,近 140 次培训分享活动,为公司长期稳定的发展提供了充分的人才资源保障。

(九) 发行人的竞争劣势

1、与同行业上市公司相比,发行人规模偏小,需扩展规模

公司在报告期内游戏收入主要来自于自研游戏,相比大型综合型游戏企业每年推出的游戏数量及种类,公司在抵御市场风险方面能力相对较弱。未来公司计划通过上市募集的资金,依托自身积累的经验和技术,拓展研发及发行业务,进一步丰富产品结构,壮大产品链条。

2、融资渠道有待扩宽

随着游戏行业精品化趋势日益明显,游戏品质的进一步升级需要资本推动,互联网企业普遍具有轻资产特征,很难从常规的融资渠道中获取资金支持。公司

专注于游戏研发，在资本市场的参与度较低，经营发展主要依靠自身业务收入的扩张。随着产品精品化趋势加深，游戏研发成本不断加大，公司需进一步拓宽融资渠道。

3、业务链终端环节相对薄弱

公司目前收入主要来自游戏研发端，在发行运营端的基础相对处于起步阶段，因此，主要的收入部分仍被第三方运营平台所获得，需要进一步开拓终端（即发行、运营）业务部分的实力，从而提高公司在市场竞争中的抗风险能力。

（十）网络游戏行业发展趋势

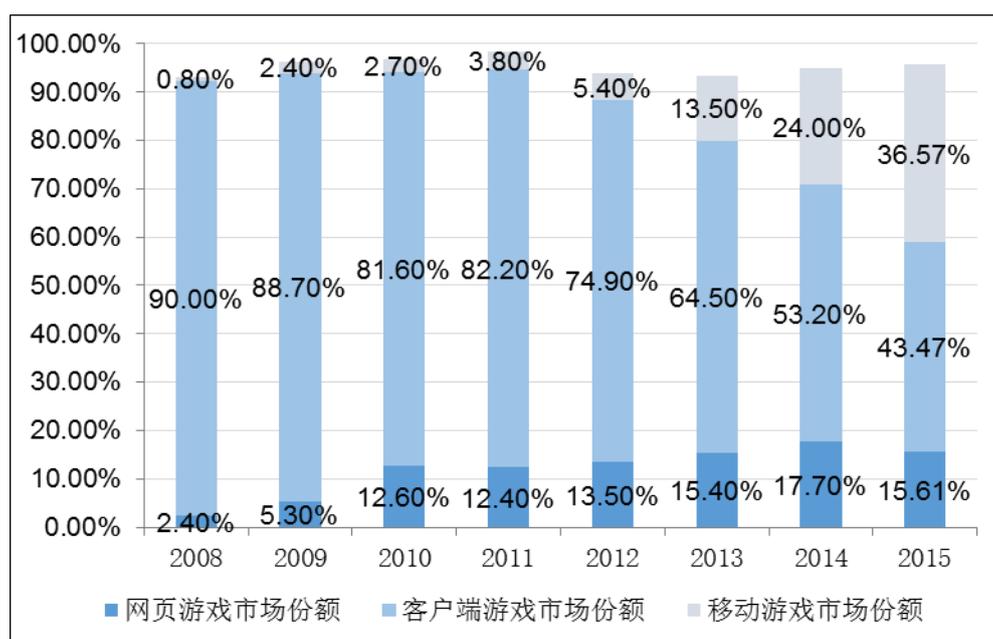
1、游戏行业呈现多元化发展格局

由于不同细分市场处于不同发展阶段，中国游戏产业未来将呈现多元化发展态势，市场规模总体有望保持快速增长。

客户端游戏等发展较为成熟的细分市场，未来市场规模增幅有限且变动不大。据 GPC、IDC 和 CNG 联合发布的《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》数据统计，2015 年客户端网络游戏市场销售收入同比增长 0.40%，增长幅度较 2014 年下降了 13.10%，市场份额同比下降 9.72%，市场发展面临瓶颈。

网页游戏市场发展也日趋成熟，行业进入稳健增长期，产品精品化及题材玩法的创新、平台精细运营能力的提高、出海速度的加快等因素有望成为行业新的盈利增长点。与此同时，随着页游精品化进程的加快，行业进入门槛逐渐走高，人才资源将向大厂商集中，有利于资金、技术实力较强的页游厂商持续出品高质量游戏，保持良性发展。

移动游戏市场受益于 4G 技术、智能手机、移动支付的快速发展与普及，发展势头强劲。据《2015 年中国游戏产业报告（简要版）》数据显示，中国移动游戏市场实际销售收入从 2008 年的 1.5 亿元增长到 2015 年的 514.6 亿元。预计未来几年，移动游戏仍将保持高速增长。另外，面对移动游戏市场的持续爆发，业内实力雄厚的游戏研发商凭借丰富的技术储备和产品经验纷纷开拓移动端业务，随着布局的全面深入，将对传统移动端厂商形成有力竞争。



数据来源：GPC、IDC 和 CNG

2、精品游戏和品牌形象深入人心

网络游戏本身就是具有个性化的文化产品，产品差异化是行业内在本质的要求。过去几年，游戏行业呈现爆发式增长，由于投资成本小、开发周期短、市场收益高等特点，使得网页游戏依靠资本驱动迅速兴起并繁荣一时。随着厂商数量的急剧扩大，页游市场创新意识普遍匮乏，产品同质化现象严重，导致情节不足、内涵不深、制作粗糙的“快餐式”产品充斥市面。随着市场竞争加剧、用户逐渐成熟，获取用户从流量模式向产品与运营模式过渡，“快餐式”产品留住玩家的成本与风险大幅攀升，页游市场粗放式增长时代已成过去。未来页游企业获得成功的最可能方式就是创意和创新，只有持续推出质量稳定、品质保证、操作成熟的精品游戏才能从市场竞争中脱颖而出。

行业技术进步也为精品游戏推出提供了研发基础。HTML5 和 3D 引擎等一系列开发技术的更新优化使得高品质游戏的开发程序被有效简化。在保留网页游戏便捷性、易操控性的优势基础上，使得画面质量、细节化处理不断优化，大大增强了玩家体验，提高了用户忠诚度。

除去页游市场，移动游戏行业发展历史较短，市场上产品良莠不齐，日趋激烈的竞争将会倒逼市场做出调整，产品精细化也是可预期的走势。业内具有深厚研发基础的游戏研发商，凭借长期的精品化开发经验，已经开始致力于精品手游

的研发制作。未来精品化趋势会愈加明显,将成为推动企业胜出和市场增长的重要动力。

3、产业发展全球化,海外市场有望成新增长点

随着网络游戏市场的不断发展,国内游戏厂商在技术、人才、资金上的积累不断丰富,行业内涌现出一批具有深厚研发运营经验的优质企业,具备了一定程度上的国际化竞争能力。

就细分市场来说,客户端游戏开发是欧美、日本等发达国家的传统优势项,国内市场尚有一定差距,与之相比,我国在网页游戏和移动游戏领域具有相对优势。就网页游戏来说,中国页游研发技术在世界处于领先水平,拥有完善的研发运营体系,伴随过去几年的爆发式增长,国内页游市场已经进入平稳增长期,行业竞争日趋激烈。相对于国内市场,无论是欧美发达国家还是新兴发展中国家,网页游戏市场尚处于空白或者萌芽状态,竞争环境较好,具备较大的开拓潜力。

在“一带一路”战略支持下,未来国内网络游戏企业采取差异化竞争策略,进军海外市场,将有效扩大企业营收范围,驱动中国网络游戏规模的新一轮增长。目前国内部分优质游戏企业凭借本地化研发优势,已经完成了海外市场的初期探索布局,通过自营或代理方式实现游戏出口,减少了区域性经营风险,增强了品牌知名度和海外影响力。

4、研运一体化产生协同效应

游戏研发商与游戏运营商在产业链承担着不同角色,传统上研发商和运营商分别经营,专注于不同领域。随着行业整合加速,网络游戏市场研发与运营体系相互打通,带来了更大的协同效应。

一方面,游戏研发商拥有自主研发游戏的最初版权,掌握着游戏产品的主动权。为了在游戏运营方面有更多的话语权,游戏研发商不断提高运营能力,更多采用“自主研发、自主运营”模式;另一方面,游戏运营商为应对激烈的市场竞争,对其平台上线的游戏各方面要求不断提高。为满足这一需求,运营商逐渐将业务向上游拓展。游戏研发、运营不断整合,形成研发运营一体化运作模式将是行业发展大趋势,在提升整体收入、减少中间损耗的同时,提升产品质量,使产

品更具竞争力。具体而言,小型研发商通过依附大型运营平台,提升自身抗风险能力,并获得更好的平台资源,大型平台则借机获得稳定产品源,提升自身营收能力;同时,实力较强的研发商则开始涉足运营领域,在扩大盈利点的同时,积聚市场运营经验,并利用经运营获得的一手数据挖掘用户需求提升研发水平,最终实现产品质量与收入的双重提升。

5、市场竞争压力推动游戏研发技术创新

随着游戏行业的快速发展,任何细分市场的竞争强度都比较高,通过提高游戏研发技术以提高产品质量,进而为自己在竞争中积累优势,是很多游戏企业的重要策略。未来,来自市场竞争、用户需求等方面的压力将倒逼游戏研发技术的升级,掌握先进技术和优质产品的游戏研发企业将拥有更大的话语权。

以网页游戏为例,首先来自移动端和客户端游戏的双重夹击,将迫使网页游戏技术水平加速升级,兼顾游戏性与便利性,以媲美客户端游戏的品质又极度便捷的用户体验吸引更多用户;同时,行业集中度的增强将有效提升大型游戏研发企业的实力,随着精品化进程加快,游戏产品的研发投入加大,周期延长,对企业的资金要求也高,网页游戏企业实力的增加将为技术升级提供保障;此外,越来越多的优秀游戏企业逐渐掌握的自主研发引擎对游戏研发技术提升具有积极作用,相比购买国外引擎或者使用开源引擎,自主研发引擎更具扩展性,游戏企业可根据自身需求对引擎进行改良,更好地满足公司实际需要。除此之外,政策解禁、宽带降价等一系列产业环境的优化,也为游戏研发技术水平的提高提供了一个良好的环境。未来只有适应行业趋势,具备较强研发创新能力的网络游戏企业才能在激烈的市场竞争中占据一席之地。

(十一) 影响发行人发展的因素

1、有利因素

(1) 政策扶持力度加大带动行业蓬勃发展

伴随我国经济社会转型期的到来,文化创意产业的兴起和发展受到政府的高度关注。作为文化创意产业的重要分支之一,网络游戏行业的持续增长离不开国家政策的大力支持。2012年《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》明确

指出,按照文化产业成为国民经济支柱性产业的定位,鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术,培育一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品,实现行业跨越式发展。此后,《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》(国发[2013]32号)、《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》(国发[2014]10号)、《关于深入推进文化金融合作的意见》(文产发[2014]14号)、《关于加快构建现代公共文化服务体系的意见》、《关于加快高速宽带网络建设推进网络提速降费的指导意见》(国办发[2015]41号)等一系列政策措施相继颁布,在宏观指引、金融支持、配套建设等多个层面为网络游戏行业创造了良好的外部政策环境。另外,2015年,国家新闻出版广电总局加强了游戏审批的属地管理,大大缩短了审批时间,客户端游戏、网页游戏平均审批时间均在一个月之内,移动游戏审批时间则更短。“简政放权”式的改变使得游戏产品投入周期缩短,进一步提升了行业活跃度,促进市场繁荣。

未来几年,新常态的现实背景将促使国家不断优化产业生态,以网络游戏为代表的新兴行业有望持续获得政策加码,带动行业蓬勃发展。

(2) 主管部门加大规范力度营造健康发展环境

游戏行业产业行政主管部门包括文化部、工业和信息化部、国家新闻出版广电总局。这些部门的引导、监督为游戏行业规范发展指明了方向,净化了游戏行业环境,为游戏行业健康发展营造了良好氛围。

2005年,文化部和信息产业部出台了《文化部、信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见》(文市发[2005]21号)规范了游戏行业秩序,提出了更严格的准入要求。2009年,文化部颁布了《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》(文市发[2009]46号),加大了游戏产品内容监管。2010年,文化部出台了《网络游戏管理暂行办法》(文化部令第49号),明确了从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动单位的基本条件。2014年,国家新闻出版广电总局发布了《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》(新广出办发[2014]72号),提出加强落实网络游戏防沉迷系统实施工作,要求各级出版行政主管部门将网络游戏防沉迷实名验证水平作为出版机构能否从事游戏出版的重要指标。2016年2月,工信

部发布《网络出版服务管理规定》(工信部令第5号)进一步强化了网络游戏出版监管。

(3) 行业技术不断提高推动实质进步

智能终端技术不断提升为游戏产业创造基础。2015年国务院发布的《中国制造2025》指出,加快推动新一代信息技术与制造技术融合发展,着力发展智能装备和智能产品。这将对网络游戏行业发展产生直接影响。在移动游戏市场,智能手机、平板电脑技术进步为跨平台对接提供了可能;电视游戏、虚拟现实设备、体感设备等的普及则可能为网络游戏带来发展新契机;游戏引擎更新换代提升游戏表现能力。2015年,商用引擎和游戏公司自有引擎进行了大规模迭代,包括虚幻引擎、Unity 3D等,较大地促进了研发技术的提升。游戏引擎的更新带来了游戏表现能力的大幅提升,增加了游戏的吸引力。

网络支付技术不断进步,提高了网络消费的安全性和稳定性,培养了互联网用户的消费习惯,有利于进一步提高游戏企业的盈利能力。

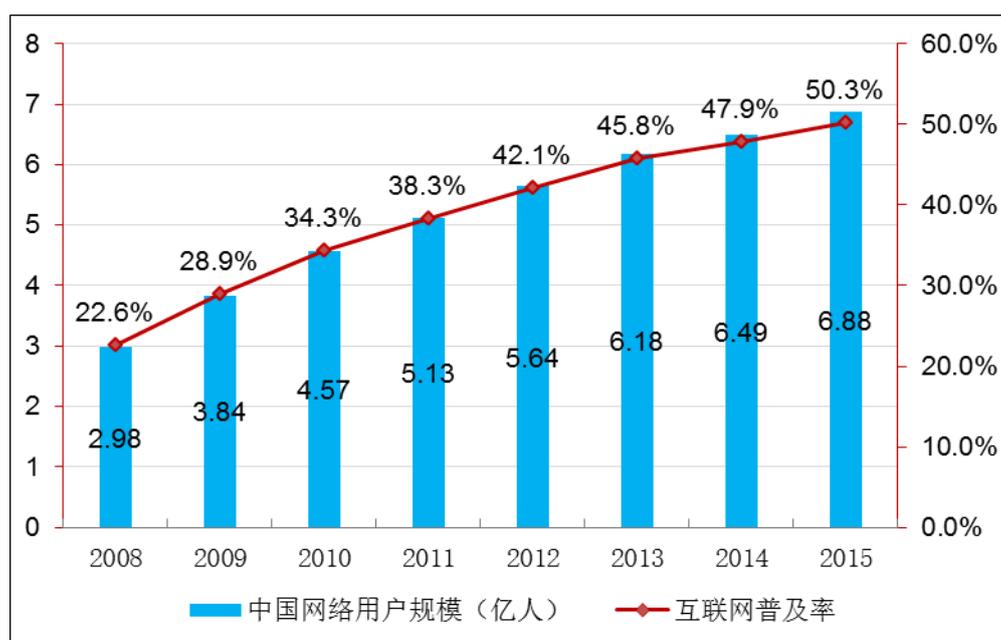
(4) 消费增长、用户基础环境改善带来持续动力

除行业技术进步等内在驱动力外,居民消费需求扩大、宽带环境改善、互联网用户增加等客观因素也为网络游戏产业的发展带来持续动力。

据国家统计局数据显示,2015年全国居民人均可支配收入21,966元,比上年增长7.4%。同期全国居民人均消费支出15,712元,比上年增长6.9%。居民可支配收入及消费水平增长带来的消费结构升级,有利于进一步扩大市场对网络游戏等文化产品的需求,带动网络游戏产业的持续发展。

宽带环境方面,据工信部《2015年通信运营统计公报》数据,2015年,互联网宽带接入端口数量达到4.70亿个,比上年净增7,320.10万个,同比增长18.30%,接入端口“光进铜退”趋势更加明显,xDSL端口比上年减少3,903.70万个,光纤接入(FTTH/0)端口比上年净增1.06亿个,达到2.69亿个。网络基础的全面覆盖与升级扩大了网络游戏潜在玩家规模,促进了信息消费增长,为网络游戏市场发展带来新机遇。

网络用户基数方面,据中国互联网络信息中心(CNNIC)发布第37次《中国互联网络发展状况统计报告》数据,截至2015年底,我国网民规模达6.88亿,全年共计新增网民3,951万人,互联网普及率超过50%,较2014年底提高了2.4%。同时,截至2015年底,中国手机网民规模达6.20亿,较2014年底增加6,303万人。网民基数的持续扩大,为整个网络游戏产业提供了坚实的用户基础。



数据来源: CNNIC 中国互联网络发展状况统计调查

2、不利因素

(1) 游戏同质化现象的存在

目前,市场竞争激烈加上自主知识产权保护意识薄弱,导致网络游戏产品存在同质化现象和盗版侵权行为等不利因素。

(2) 人才需求量较大且流动性较高

游戏设计开发需要大量熟悉游戏策划、美术、编程技术,拥有行业游戏产品开发及运营经验、掌握用户心理及行为等各项专业人才。目前我国高校相关专业的教育体系尚不完善,相关高端专业人才较为紧缺,企业需经过长时间培训才能使其成长为所需要的人才,长期缺乏综合型人才使整个行业流动性较高。

(3) 用户付费习惯尚未普及,玩家转换游戏成本低

由于目前游戏主要为免费模式，玩家进入新游戏的成本较低；相比国外游戏用户，国内游戏市场及玩家尚处于起步阶段，玩家付费习惯普及程度相对偏低，使得玩家在面对众多同质化游戏产品可选择的情况下，容易转换至不同游戏进行体验。

三、公司的销售和采购情况

(一) 公司的销售情况和主要客户

公司的收入主要为平台运营商支付给公司的充值分成，主要客户为游戏运营平台公司。下表所披露的前五大客户销售额包括当期取得的授权金和充值流水分成。报告期内公司前五大客户具体情况如下：

1、2013 年度

客户名称	销售额	
	金额(万元)	占比
深圳市腾讯计算机系统有限公司	3,831.63	53.88%
四三九九网络股份有限公司	523.85	7.37%
上上签科技有限公司	459.46	6.46%
北京世界星辉科技有限责任公司	253.42	3.56%
福建博瑞网络科技有限公司	198.96	2.80%
前五大客户合计	5,267.31	74.06%

2、2014 年度

客户名称	销售额	
	金额(万元)	占比
深圳市腾讯计算机系统有限公司	12,524.26	67.61%
四三九九网络股份有限公司	991.32	5.35%
Gamewave HK Holdings Limited	453.71	2.45%
厦门睿客信息科技有限公司	335.72	1.81%
北京盛会乐群软件有限公司	334.09	1.80%
前五大客户合计	14,639.11	79.03%

3、2015 年度

客户名称	销售额	
	金额(万元)	占比
深圳市腾讯计算机系统有限公司	8,601.45	90.88%
四三九九网络股份有限公司	304.37	3.22%
上上签科技有限公司	73.46	0.78%

上海悦腾网络科技有限公司	59.54	0.63%
Gamewave HK Holdings Limited	55.10	0.58%
前五大客户合计	9,093.92	96.09%

报告期内，不存在发行人董事、监事、高级管理人员和其他核心人员、主要关联方或持有发行人 5%以上股份的股东在上述客户中占有权益的情况。

(二) 公司的采购情况和主要供应商

公司的采购内容主要为广告推广、服务器租赁、房屋租赁、网络加速、服务器托管、计算机硬件。公司与传统的生产型企业需要采购原材料有一定区别，不存在一般意义上的原材料供应商。公司的对外采购主要为用于游戏研发及运营所需的服务器、计算机、软件等软硬件设备等。机房带宽及软硬件采购报告期内价格变动不大。

报告期内公司前五大供应商具体情况如下：

1、2013 年度

供应商名称	采购内容	采购金额(万元)	占当期采购额的比重(%)
深圳市腾讯计算机系统有限公司	广告推广、服务器租赁	1,443.00	54.64%
广州明朝网络科技有限公司	固定资产及无形资产	800.51	30.31%
张靖	房屋租赁	81.39	3.08%
北京蓝汛通信技术有限责任公司	CDN 网络加速服务	68.09	2.58%
网宿科技股份有限公司	CDN 网络加速服务	53.53	2.03%
合计		2,446.52	92.64%

2、2014 年度

供应商名称	采购内容	采购金额(万元)	占当期采购额的比重(%)
深圳市腾讯计算机系统有限公司	广告推广、服务器租赁	2,346.00	67.67%
北京蓝汛通信技术有限责任公司	CDN 网络加速服务	222.00	6.40%
肖至	房屋租赁	166.21	4.79%
广州顶佳信息科技有限公司	电子设备购买	104.87	3.03%
深圳市新生代投资发展有限公司	服务器托管及网络带宽	95.03	2.74%
合计		2,934.12	84.64%

3、2015 年度

供应商名称	采购内容	采购金额(万元)	占当期采购额的比重(%)
腾讯控股有限公司	广告推广、服务器租赁	1,617.20	47.75%
淮安问月科技有限公司	技术外包	369.00	10.90%
肖至	房屋租赁	177.66	5.25%
江苏万圣伟业网络科技有限公司	广告推广服务	74.20	2.19%
上海帝联信息科技股份有限公司	CDN网络加速服务	72.71	2.15%
合计		2,310.77	68.23%

报告期内,除广州明朝网络科技有限公司外,不存在发行人董事、监事、高级管理人员和其他核心人员、主要关联方或持有发行人5%以上股份的股东在上述供应商中占有权益的情况。

四、公司主要固定资产及无形资产

(一) 主要固定资产

作为网络游戏服务提供商,公司的主要固定资产为开展游戏研发和运营业务所使用的电子及办公设备,具体包括计算机、办公设备、服务器设备及办公家具等。

截至2015年12月31日,公司具体固定资产情况如下:

单位:万元

项目	原值	累计折旧	净值	成新率
电子及办公设备	354.29	285.49	68.80	19.42%
合计	354.29	285.49	68.80	19.42%

在报告期,上述固定资产使用情况正常,不存在暂时闲置或期末持有待售的情况。报告期期末列示不存在融资租赁租入或经营租赁租出固定资产。

(二) 主要无形资产

1、商标

截至报告期末,公司已取得的商标:

序号	注册商标	注册号	有效期	取得方式	核定使用商品/服务类别
----	------	-----	-----	------	-------------

1	盛世明朝	第 8374276 号	2011.06.21- 2021.06.20	受让取得	第 9 类
2	盛世明朝	第 8374302 号	2011.11.07- 2021.11.06	受让取得	第 41 类
3	明朝传奇	第 8377262 号	2011.06.21- 2021.06.20	受让取得	第 9 类
4	明朝传奇	第 8377310 号	2011.06.21- 2021.06.20	受让取得	第 41 类
5		第 8879471 号	2011.12.07- 2021.12.06	受让取得	第 9 类
6		第 8879493 号	2012.03.07- 2022.03.06	受让取得	第 41 类
7		第 8879504 号	2012.03.07- 2022.03.06	受让取得	第 42 类
8	明朝江湖	第 9084045 号	2012.02.07- 2022.02.06	受让取得	第 9 类
9	明朝江湖	第 9084066 号	2012.02.14- 2022.02.13	受让取得	第 41 类
10	山海战纪	第 10264920 号	2013.02.07- 2023.02.06	受让取得	第 9 类
11	山海战纪	第 10264952 号	2013.02.07- 2023.02.06	受让取得	第 41 类
12	六界仙尊	第 13613219 号	2015.02.07- 2025.02.06	原始取得	第 9 类
13	六界仙尊	第 13613318 号	2015.02.07- 2025.02.06	原始取得	第 16 类
14	六界仙尊	第 13613476 号	2015.02.21- 2025.02.20	原始取得	第 41 类
15	太古遮天	第 13613248 号	2015.02.07- 2025.02.06	原始取得	第 9 类
16	太古遮天	第 13613565 号	2015.02.21- 2025.02.20	原始取得	第 41 类

2、软件著作权

截至报告期末，公司已取得的软件著作权：

序号	软件名称	证书号	登记日期	取得方式	登记号
1	明朝江湖网页游戏软件 [简称: 明朝江湖]V1.0	软著登字第 0588246号	2013.08.08	受让取得	2013SR082484
2	盛世明朝网页游戏软件 [简称: 盛世明朝]V1.0	软著登字第 0588248号	2013.08.08	受让取得	2013SR082486
3	铁骑江山网页游戏软件 [简称: 铁骑江山]V1.0	软著登字第 0588250号	2013.08.08	受让取得	2013SR082488
4	明朝传奇网页游戏软件 [简称: 明朝传奇]V1.0	软著登字第 0591940号	2013.08.16	受让取得	2013SR086178
5	生肖至尊网页游戏软件 [简称: 生肖至尊]V1.0	软著登字第 0610495号	2013.09.25	原始取得	2013SR104733
6	太古遮天网页游戏软件 [简称: 太古遮天]V2.0	软著登字第 0632526号	2013.11.15	原始取得	2013SR126764
7	仙落凡尘网页游戏软件 [简称: 仙落凡尘]V2.0	软著登字第 0638182号	2013.11.25	原始取得	2013SR132420
8	六界仙尊网页游戏软件 [简称: 六界仙尊]V2.0	软著登字第 0641009号	2013.11.29	原始取得	2013SR135247
9	笑傲仙路网页游戏软件 [简称: 笑傲仙路]V1.0	软著登字第 0667699号	2013.12.30	原始取得	2013SR161937
10	星域帝尊网页游戏软件 [简称: 星域帝尊]V1.0	软著登字第 0676232号	2014.01.17	原始取得	2014SR006988
11	三国啪啪啪网页游戏软 件[简称: 三国啪啪 啪]V1.0	软著登字第 0676233号	2014.01.17	原始取得	2014SR006989
12	六界仙尊移动游戏软件 [简称: 六界仙尊]V1.0	软著登字第 0698726号	2014.03.12	原始取得	2014SR029482
13	贪吃三国网页游戏软件 [简称: 贪吃三国]V1.0	软著登字第 0743277号	2014.06.09	原始取得	2014SR074033
14	《主公我要吃》移动游戏 软件[简称: 主公我要 吃]V1.0	软著登字第 0820206号	2014.10.13	原始取得	2014SR150967
15	魔力契约移动游戏软件 [简称: 魔力契约]V1.0	软著登字第 0853935号	2014.12.01	原始取得	2014SR184699
16	新六界仙尊网页/微端游 戏软件[简称: 新六界仙 尊]V1.0	软著登字第 0897452号	2015.01.19	原始取得	2015SR010371
17	主公我要吃移动端游戏 软件[简称: 主公我要 吃]V2.0	软著登字第 0983147号	2015.06.02	原始取得	2015SR096061
18	幻灵之心移动游戏软件 [简称: 幻灵之心]	软著登字第 1168351号	2015.12.25	原始取得	2015SR281265

3、作品著作权登记证书

作品名称	登记号	创作完成时间	登记日期	颁证机关
六界仙尊	国作登字 -2013-A-00107305	2013年11月16日	2013-12-11	国家版权局

4、域名

序号	域名	状态	ICP 备案编号	到期日
1	mingchao.com	启用/运营中	粤 ICP 备 13045672 号-2	2024-05-11
2	mingchaoonline.com	启用/运营中	粤 ICP 备 13045672 号-5	2024-05-08
3	mingchaoinfo.com	启用/运营中	粤 ICP 备 13045672 号-1	2024-06-19
4	mingchaoyouxi.com	启用/运营中	粤 ICP 备 13045672 号-3	2018-02-02
5	mingchaoyouxi.net	启用/运营中	粤 ICP 备 13045672 号-4	2018-02-02

(三) 租赁房产情况

发行人没有自有的房屋建筑物，办公场所取得方式均为租借。截至本招股说明书签署之日，公司正在执行的房产情况如下：

出租人	租赁期限	场地	面积/平方米
肖至、林少斌、何志坚、 贾涛、袁颖	2014.03.01- 2017.06.22	广州天河区科韵路16号C1栋 4楼(402-411)	建筑面积：1,375.8129平方米

五、特许经营权情况

截至本招股说明书签署日，公司未拥有特许经营权。

六、公司的技术及研发情况

(一) 拥有的核心技术与应用

作为互联网游戏企业，公司一直高度重视对核心技术的研究与积累，并结合产品和业务的需要，不断进行创新研究。依托不断的积累与传承创新，公司目前已在研发、运营、大数据、运维等领域形成一套核心技术成果。公司拥有的核心技术如下：

1、研发技术

序号	名称	说明	技术难点	优势	成果应用	技术来源
1	Erlang 首次应用于网页游戏	一种稳定和安全著称且可以应对大规模并发活动的编程语言。公司是国内首批将该	该语言早期主要用于电信领域，并没有过多的教程和经验可以借鉴	Erlang 相对于传统端游采用的 C/C++ 等方案，服务更加稳定、健壮，利于开发 7×24 小	明朝传奇 仙落凡尘 六界仙尊 太古遮天	集成创新

		技术引入游戏开发的公司之一		时的服务,为玩家体验游戏带来了更好的客户体验		
2	Erlang 服务端开发框架	基于 Erlang 的游戏服务端开发完整解决方案,帮助快速开发游戏或 web 应用	Erlang 本身应用案例较少,同传统的 C++ 等语言在设计思路上存在很大的不同	人手容易简单,经过 1-2 周培训即可上手;融合了传统服务端语言如 C++ 等的思路,利于理解	仙落凡尘 六界仙尊 太古遮天	原始创新
3	UI 可视化编辑器	使用可视化操作的方式进行游戏界面的创建	游戏界面非常复杂,不同游戏的界面又存在极大差异	可以直观的进行任意复杂界面的直接编辑,可以由策划自行完成游戏界面的设计	六界仙尊 太古遮天	集成创新
4	大规模同屏战斗技术方案	同时在网页上支持超过 500 人同屏	由于浏览器的天生限制,往往 200 人同屏的情况下,玩家的电脑已经表现的很不顺畅	明显提升了用户的 PK 体验	六界仙尊 太古遮天	集成创新
5	实时跨服技术方案	实现玩家进行跨服玩法时延迟低于 100ms	多个服务器之间同步存在丢包、延时大的天然问题	显著的提升了用户在跨服玩法上的顺畅度	仙落凡尘 六界仙尊 太古遮天	集成创新
6	3D 地图编辑渲染工具	能够使用 3D 模型进行地图渲染	Unity 3D 的地图模型同以往页游有很大差异	帮助策划直接进行 3D 地图编辑,减少了美术的工作量以及相关的沟通成本	魔力契约 新六界仙尊	集成创新
7	3D 特效编辑渲染工具	能够使用 3D 粒子和资源进行特效展示	Unity 3D 的特效同以往页游有很大差异	帮助策划直接进行 3D 特效编辑,减少了美术的工作量以及相关的沟通成本	魔力契约 新六界仙尊	集成创新
8	3DAvator 编辑渲染工具	使用可视化的 3D 技术进行人物模型和动作的创建、优化、调整,帮助提升产品质量	Unity 3D 的 Avator 系统同以往页游有很大差异	帮助策划直接进行 3D 人物编辑,减少了美术的工作量以及相关的沟通成本	魔力契约 新六界仙尊	集成创新
9	3D 移动端开发框架	一套用于快速开发 3D 手机游戏的框架	Unity 3D 本身的系统繁杂庞大,并且有多种不同的开发理念	提升了 3D 客户端开发人员工作效率,降低了对客户端开发人员的技术要求	魔力契约	集成创新
10	png 动态分解合并技术	一套将 png 分为两张 jpg 图片的技术,可以明显减少图片总大小	png 图片由 RGB 和透明数据组成,如何合理分离并减少总体积大小	明显降低了游戏包体积大小,给玩家下载带来更好的体验	新六界仙尊	集成创新
11	资源动态缓存与回收技术	用于在程序运行时根据算法自动选择资源的缓存和回收策略	玩家设备的内存有限,但是资源往往是明显大于玩家内	明显降低了游戏对玩家机器配置的要求,给玩家体验游戏带来更	新六界仙尊	集成创新

			存的	顺畅的体验		
12	C#、lua 代码混淆与加密技术	根据游戏需要,将 C# 和 lua 语言的代码进行加密,防止被恶意破解	市面有各种组织和个人专门研究破解方案,甚至形成了商业的解决方案,我们需要一种能够对抗主流破解方案的技术	帮助游戏防范各种意外挂,延长游戏生命周期,降低玩家的游戏内财富损失	魔力契约	集成创新
13	热更新技术	一种不需要玩家重新更新游戏版本就可以加载游戏最新内容的一种技术	目前 Unity 3D 上尚未有比较完美的热更新解决方案	能够在玩家不重新下载游戏的情况下,推送新内容,提升了用户体验	魔力契约 新六界仙尊	集成创新
14	AI 可视化编辑技术	一种使用可视化的方法创建、编辑、删除游戏内人工智能的编辑器技术	AI 本身较为复杂,在编辑时同时要求对 AI 过程进行演示会非常明显的提升技术复杂度	帮助策划更加直观的创建游戏 AI 行为,带来更有乐趣和策略的游戏玩法	魔力契约	集成创新

2、运营技术

序号	名称	说明	技术难点	优势	成果应用	技术来源
1	多语言自动化工具	一种根据配置文件自动进行语言转换的技术,例如将中文翻译为英文,帮助游戏推广到全球各地	不同语言的宽度不同,可能会造成显示排版的错位	帮助运营快速的完成多个语言版本转换,在语言文件准备好的情况下,通常在一天内可以完成(手工则需要两周以上)	商务运营	集成创新
2	模板化运营活动模型	根据运营活动需求,抽象出超过 40 种的常见模型,快速完成运营的线上活动需求	运营活动复杂多变	可以由运营自行完成活动模型,释放了客户端、服务端、后台的工作产出能力	商务运营	原始创新
3	后台服务开发框架	一种基于 PHP+HTML 的快速后台开发框架,能够快速的完成游戏常用功能	策划、运营、开发等的后台需求侧重不同,较难进行抽象	明显提升了后台开发人员的工作效率,降低了对后台人员的技术要求	商务运营	集成创新
4	配置化报表渲染系统	通过配置的方式来实现在数据展示,减少重复工作量	数据类型、数据量、数据预处理多个维度的结合,使得模型的组合变得非常繁多	可以由需求人员自行进行数据报表的制作,释放了后台开发人员的工作输出能力,降低了工作沟通成本	商务运营	集成创新
5	配置化游戏功能开关系统	通过配置的方式直接控制游戏内功能的开关	每个游戏的功能数量较多、实现不同,需要一个统一的方式来管理	可以有运维或运营自行管理后台开关,帮助在意外下最小化游戏损失	商务运营	集成创新

6	自助客诉客服系统	一套程序化客服系统, 可以将大部分的玩家问题交给计算机来自动处理	玩家的投诉信息各有不同, 需要应用人工智能算法才可以解决相关问题	提升了客服工作效率, 降低了客服人员成本	客户服务	集成创新
---	----------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------	------	------

3、大数据技术

序号	名称	说明	技术难点	优势	成果应用	技术来源
1	通用日志服务	该系统可以方便、实时的收集和分析玩家关键行为信息(非隐私数据), 帮助策划、运营在游戏研发和运营的过程中更准确的发现产品问题、了解用户特征, 追踪和分析玩家行为, 以更好地改进游戏产品。	根据游戏种类、实现、玩法、用户群体、设备等的不同, 日志可能有成千上万种格式, 处理起来非常复杂	使用一套接口完成所有日志对接, 降低了游戏日志的接入成本	基础研发后台	集成创新
2	统一数据存储平台	一套收集任何格式数据的数据存储系统	常见的数据包括日志、玩家信息、备份、图片、网页等各种资源, 既需要存储又需要查询, 同时数据量又非常庞大	明显降低了数据存储的复杂度, 降低了机器成本	基础研发后台	集成创新

4、运维技术

序号	名称	说明	技术难点	优势	成果应用	技术来源
1	全自动开合服系统	根据区服情况, 在需要合服的时候使用全自动的程序化操作	由于区服较多, 如何准确的拉取对应区服的数据进行合并	将运维工作人员从代码中解脱出来, 节约了人力成本, 时间成本, 效率高且出错率低	游戏运维	集成创新
2	自动化游戏服更新维护平台	根据运营策略和区域不同, 自动进行游戏服的配置和代码更新	游戏更新经常存在意料之外的情况, 另外各个地区更新时间也存在很大的差异性	帮助运营和运维人员提升工作效率, 减低人为出错率; 也利于海外版本的更新(自动化可以避免夜间操作)	游戏运维	集成创新

(二) 研发费用结构

公司把研发创新作为企业生存和发展的根本途径, 每年都要在技术研发方面

投入大量经费，以保证公司技术和产品适应行业快速发展需求。报告期内，公司的研发投入占营业收入的比例持续上升，为公司的持续创新提供了有力保障。

单位：万元

项 目	2015 年年度	2014 年度	2013 年度
研发费用	4,019.52	2,619.52	910.08
营业收入	13,406.15	14,274.66	5,994.64
所占比例	29.98%	18.35%	15.18%

(三) 核心技术人员及研发人员情况

公司十分注重研发技术人才的培养与建设，通过几年的积累与传承，打造出一支富有开拓精神、不断进取的研发技术人才队伍。截至 2015 年 12 月 31 日，公司拥有各类技术人员 176 名（核心技术人员 5 名），占员工总数 81.11%，对公司保持研发竞争力提供了重要保证。此外，公司本科及以上学历的员工达到 81.57%，形成了高学历人才聚集的合理梯队，有利于公司的长远发展。

为了吸引和留住人才，公司建立了一套员工共享培训机制及梯级培养人才的机制，注重内部提升与外部引进优秀人才相结合，并努力从改善研发环境、提高员工薪酬福利、完善激励奖惩制度等方面，提升员工归属感和集体荣誉感，确保人才队伍的稳定性和凝聚力。

(四) 公司技术和知识产权保护措施

网络游戏研发企业是知识和技术密集型的经济实体。技术创新是企业生存的前提条件，知识产权是企业的无形资产和发展动力。在目前市场环境下，公司自研产品和技术不能完全排除被他人模仿或剽窃的风险，因此，发行人从制度保障、机构管理、员工保密等多个层面切实加强了相关防范措施：

制度保障方面，发行人为加强知识产权和产品资质上线管理，特别制定《知识产权及产品上线资质管理制度》用以规范公司在技术和知识产权保护方面的管理。同时，公司制定《信息安全管理制》，对信息数据实行严格的授权管理及访问控制，确保数据安全性。

机构管理方面，公司总经办下设法务部，负责与知识产权相关的商标、专利

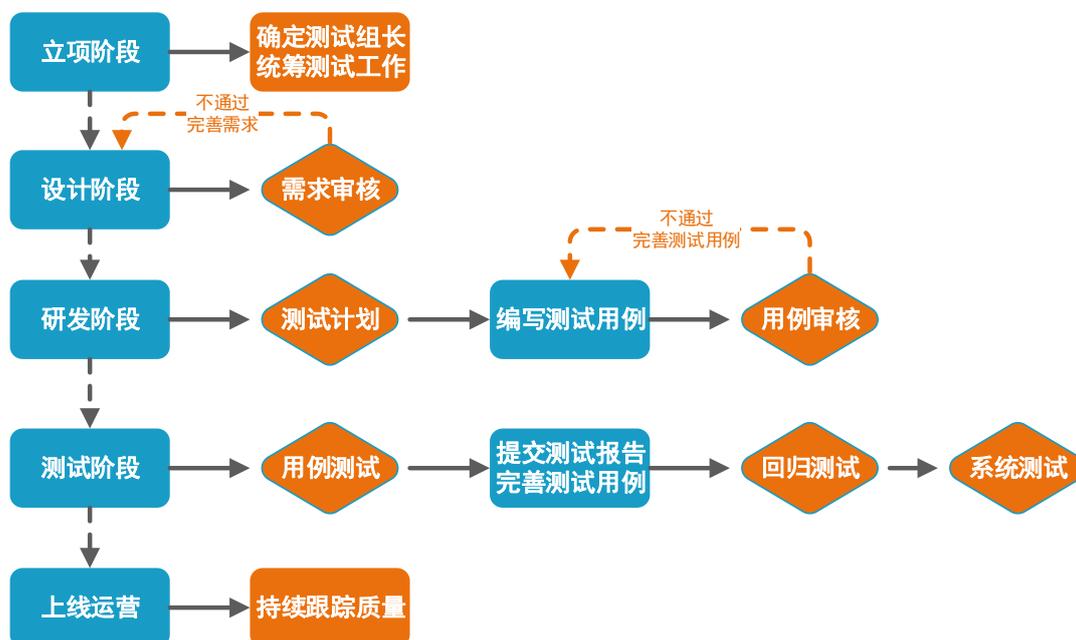
和著作权等的申请、维护及其他后续工作，同时也负责处理游戏版号、备案等相关事务。截至报告期末，公司已取得 16 项商标、18 项软件著作权。

员工保密方面，公司对部分核心人员作出竞业限制规定，同时通过与全体员工签订《保密协议》、《知识产权归属协议》等约定，明确员工对公司产品、知识产权有关的资料或信息负有保密义务，员工在受雇期间的工作成果、或职务发明等知识产权归属于发行人。

（五）产品研发过程中的质量控制

为保证产品的质量，确保游戏产品上线时能够达到各项测试指标，以及在运行过程重保障用户体验和用户利益，公司在立项、设计、开发、测试、线上跟踪以及客户服务等各个环节，采取严密的质量控制措施，形成了完善的质量控制体系。

在游戏产品的研发全周期过程中，公司实行的质量控制流程如下：



七、经营资质及其他证书

（一）经营资质

截至本招股说明书签署日，公司获得的业务资质证书如下表所示：

序号	证书种类	经营许可编号	有效期限	发证机关
1	网络文化经营许可证	粤网文(2015) 1489-212号	2015.06.30 至 2018.06.29	广东省文化厅
2	增值电信业务经营许可证	粤B2-20130623	2013.11.06 至 2018.11.06	广东省通信管理局

公司开发运营的网络游戏均已办理了相关出版前置审批及备案。

(二) 其他证书

1、软件企业认定证书

序号	证书种类	证书编号	发证日期	发证机关
1	软件企业认定证书	粤R-2014-0231	2014.12.27	广东省经济和信息化委员会

2、软件产品登记证书

序号	证书名称	证书编号	有效期	发证机关	备注
1	软件产品 登记证书	粤 DGY-2014-1389	2014.09.30-2019.09.29	广东省经济和信息化委员会	明朝六界仙尊 网页游戏软件V2.0 [简称：六界仙尊]
2	软件产品 登记证书	粤 DGY-2014-1390	2014.09.30-2019.09.29	广东省经济和信息化委员会	明朝太古遮天 网页游戏软件V2.0 [简称：太古遮天]
3	软件产品 登记证书	粤 DGY-2014-1391	2014.09.30-2019.09.29	广东省经济和信息化委员会	明朝仙落凡尘 网页游戏软件V2.0 [简称：仙落凡尘]

3、高新技术企业证书

序号	证书种类	证书编号	发证日期	发证机关
1	高新技术企业证书	GR201544000330	2015.10.10	广东省科学技术厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务局

八、公司境外经营和境外资产情况

截至本招股说明书签署之日，公司未通过设立子公司及分公司的形式开展境外经营活动。

报告期内，公司授权第三方运营商为境外用户提供游戏产品，并取得授权金

收入及游戏分成收入，详见本招股说明书第六节之“一、发行人主营业务、主要产品情况”之“(三) 主营业务收入构成情况”之“3、按销售区域分类”、“(四) 主营业务经营模式”之“2、研发模式”和“3、运营模式”。

九、未来发展和规划

(一) 目标

公司立足于互联网信息科技产业游戏领域，专注于生产优秀产品和培养优秀人才。公司一直坚持“走精品路线，通过追求产品价值最大化来实现企业利益最大化”的产品理念，以提升用户体验为动力，积极推动游戏成为优秀的文化载体，致力于成为受社会尊敬的互联网科技企业。

(二) 未来三年发展规划及措施

为实现上述发展规划，公司制定了下述发展措施：

1、进一步夯实研发领域的既有优势，加强打造精品页游、移动游戏领域竞争优势

公司自成立以来，通过不断的积累和创新，奠定了在网页游戏领域的研发优势。作为国内首批将 Erlang 语言技术引入网页游戏开发的公司之一，公司注重精品化产品品质，建立起一套较成熟完善的研发模式，推出的《六界仙尊》、《太古遮天》、《仙落凡尘》等游戏，产生了良好的经济效益，在行业内建立了较好的口碑和品牌形象。以充值流水统计，2014 年，公司在腾讯网页游戏平台第三方研发商市场份额中位列第 3 名。

未来三年，公司将顺应市场发展方向，加强移动游戏的研发与运营，丰富公司产品数量和种类。一是充分夯实并利用业已建立的各项优势，通过资金投入和人才引进，提升公司原创移动游戏水平，并引进精品手游推向市场；二是将原有深受欢迎的网页游戏转制成为移动游戏，借助已经建立起的 IP 资源及用户基础，形成更具市场竞争力的游戏产品。

2、积极向产业链下游延伸

目前,公司业务主要集中于游戏研发以及与平台开展游戏授权运营。在游戏产业链中,公司处于中上游位置,与腾讯合作运营游戏的业务中,公司不仅负责游戏的研发,还深度参与游戏运营推广,积累了一定的发行运营经验与资源。因此,公司具备开展运营业务的经验和能力。未来三年,公司将借助已经积累的平台资源及市场运营经验,更多地尝试自研游戏自主运营、引进优秀游戏发行运营等业务模式,进一步将业务延伸至全方位产业链,丰富业务增长点,完善公司的产业链布局。

3、充分开拓海外市场

近年,国家积极推动文化产业“走出去”,国家扶持力度加大,文化产业开展海外业务门槛降低。目前,公司海外收入在总收入中的占比较低,海外业务增长潜力较大,公司将充分把握机遇,开拓海外市场。

目前,公司已在港澳台、东南亚等地区开展业务,具备与海外运营商授权运营经验。未来,公司将以这一经验为依托,凭借页游和手游产品继续探索拓展海外市场,追求更大的海外市场份额。

4、人才外部引进与内部培养并举

公司秉承“创建一个开放平台,让每一位员工发挥自己最大潜能”的人才理念,始终认为专业人才是培养和保持企业竞争力的关键因素。截至2015年底,公司职工总数为217人,公司规模虽小,但充满活力。本次公开发行之后,公司知名度将提升,有利于提高公司对专业人才的吸引力。

公司将采用外部引进专业人才、内部培养新生力量并举的方式来打造更加出色的团队。一方面,公司依业务需求合理引进研发、运营、管理等方面专业人才。此次募集资金用途包括游戏研发和游戏发行运营,因此公司需适当引入相关专业人才。公司在募集资金之后,运作规模有所扩大,内部综合管理难度也相应加大,从而需要更多管理人才。另一方面,在公司内部逐步完善人才培养、人才留用体系,营造良好的企业氛围,通过加大对年轻职工的投入,培养认同公司价值、愿意为公司辛劳付出的后备力量。

5、打造公司品牌形象,借助自有平台提升市场商业化变现能力。

公司坚持“从底层关注用户体验”，希望在规则范围内珍惜每一位玩家。自成立以来推出的产品已深入游戏玩家群体，并形成较好的产品口碑。未来三年，公司将借助已有的用户及产品基础，打造行业及用户对于“明朝互动”的品牌形象，通过产品形象渗透企业品牌形象，从而增强用户对于明朝互动游戏产品的忠诚度，形成品牌聚集效应。

同时，借助自运营游戏平台的建立提升用户体验。结合更多社区化功能体验，吸引玩家以明朝互动游戏平台为基点，形成有效平等的互动交流，进一步提升用户参与感和认同感，培养健康持久的游戏体验习惯，尽可能提升游戏商业化变现能力。

(三) 发展规划和目标依据的假设条件和面临的主要困难以及确保实现目标的途径

公司上述发展规划和目标的制订是基于一系列因素的综合考虑，这些因素包括：公司的发展现状、行业的发展趋势等。

1、制订发展规划依据的假设条件

(1) 国家经济、政治、社会形势处于正常状态，不会产生影响公司发展的宏观不可抗力；

(2) 文化产业、网络游戏行业扶持政策不会发生重大转变；

(3) 行业技术环境不会发生重大变革，不会出现重大不利技术替代；

(4) 公司高层管理人员及核心团队不发生严重流失；

(5) 资金来源能顺利到位，使得项目计划得以落实；

(6) 不存在其他无法预知的对公司造成重大不利影响因素。

2、落实规划面临的主要困难

(1) 专业人才引进难：公司发展历史短，企业知名度相对业内大型企业仍有一定距离；如何建立一支适合公司业务发展所需的研发、运营、管理团队，并获得有效运作，是公司未来发展面临的挑战之一。

(2) 管理水平挑战大：公司现阶段资产及人员规模较小。随着业务的拓展延伸，对于公司管理水平将提出更高要求。如本次上市募集资金顺利到位，公司经营规模将大幅提升，也将对公司管理运营水平提出更高要求。

(3) 资金来源渠道窄：公司需要大量资金来落实上述各项发展规划。尽管公司盈利能力较强，但仅依靠自身利润的积累进行投入需要较长时间，无法满足公司所在互联网创意产业快速发展所需的大量资金需求。同时，受限于公司规模及银行贷款条件，公司不易通过银行借贷取得发展所需资金。因此，能否借助资本市场募集发展所需资金，成为公司发展规划能否达成预期目标的关键。

3、目标实现可行途径

公司将按上市公司要求规范运作，加强企业内部控制，提高各项决策的科学性和执行力度，进一步提升公司管理和运营水平。

一是完善人才制度，既大力培养年轻职工，又积极引进高水平人才：为了应对募集资金后的规模快速增大，公司需引进更多管理人才；为了提升公司核心竞争力，公司需引进更多游戏研发、游戏运营方面人才；另外，还需培养年轻职工，为公司长远发展储备力量。

二是认真落实募集资金项目建设，保证资金合理使用：公司在募集资金前，已规划资金具体用途，在募集资金后，公司将严格按照预期规划落实资金用途。同时，积极开拓市场、提升企业形象，提高企业抗风险能力。

(四) 发行人声明

若公司本次发行成功，将严格按照发展规划，努力实现公司经营目标，并通过定期报告持续披露上市发展规划实施和发展目标实现情况。

第七节 同业竞争与关联交易

一、独立经营情况

公司成立以来,严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律、法规和《公司章程》的要求规范运作,在资产、人员、财务、机构和业务等方面与现有股东、实际控制人完全分开,具有完整的资产、采购、研发和销售业务体系,具备面向市场自主经营的能力。

(一) 资产完整

公司为非生产型企业,具备与经营有关的业务体系及主要相关资产。公司合法拥有主要软、硬件设备以及商标、软件著作权等的所有权或者使用权,上述资产独立完整、产权清晰,发行人对上述资产拥有合法的所有权或使用权。目前不存在依赖股东的资产进行生产经营的情况,不存在关联方违规占用公司资产和其他资源的情形。

(二) 人员独立

公司的总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务,未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领薪;公司的财务人员未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。发行人拥有独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业或其他关联方的员工,并在有关社会保障及薪资等方面独立管理。

(三) 财务独立

公司已建立独立的财务核算体系、能够独立作出财务决策、具有规范的财务会计制度;公司未与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户;公司设立了独立的财务部门,配备了专职财务人员;公司作为独立的纳税人,依法独立纳税。

(四) 机构独立

公司建立了健全的法人治理结构，设置了股东大会、董事会、监事会等决策及监督机构，同时建立了独立完整的内部组织机构，各机构按照相关规定在各自职责范围内独立决策、规范运作。公司独立行使经营管理职权，与控股股东及其控制的其他企业完全分开，不存在合署办公、机构混同的情况。

(五) 业务独立

公司拥有独立完整的采购、研发和运营业务体系，业务独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争或者显失公平的关联交易。

(六) 保荐人结论性意见

经核查，保荐机构认为，公司已达到发行监管对公司独立性的基本要求，上述内容真实、准确、完整。

二、同业竞争

(一) 同业竞争情况

公司的控股股东、实际控制人为林绍孟。截至本招股说明书签署日，林绍孟除直接持有本公司股份和通过云嘉投资持有本公司股份外，未控股或参股其他企业，也未实际从事其他经营性业务。

截至本招股说明书签署日，公司控股股东及实际控制人不存在与公司从事相同、相似业务的情况，不存在同业竞争。

(二) 避免同业竞争的承诺

本公司实际控制人林绍孟及其一致行动人何三记、云嘉投资出具了《避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

1、截至本承诺函出具之日，本人/本企业现没有直接或间接经营或为他人经营任何与发行人经营的业务相同、相似或在任何方面构成竞争的业务；

2、自本承诺函出具之日起，在中国境内外的任何地区，本人/本企业承诺不以任何方式（包括但不限于单独经营、通过合资经营或拥有另一公司或企业的股份及其他权益）直接或间接地从事与发行人经营的业务相同或相似或在任何方面构成或可能构成竞争的业务；不以任何方式从事或参与生产任何与发行人产品相同、相似或可以取代发行人产品的业务或活动，并承诺如从第三方获得的任何商业机会与发行人经营的业务有竞争或可能有竞争，则立即通知发行人，并尽力将该商业机会让予发行人；不制定与发行人可能发生同业竞争的经营发展规划。

三、关联方、关联关系及关联交易

（一）关联方及关联关系情况

根据《公司法》、《企业会计准则》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等相关规定，报告期内，公司的主要关联方及关联关系如下：

1、控股股东和实际控制人

序号	关联方名称	关联关系
1	林绍孟	控股股东、实际控制人、董事长

公司控股股东和实际控制人林绍孟的基本情况详见本招股说明书“第八节·一·（一）董事会成员”。

2、控股股东、实际控制人及其关系密切的家庭成员所控制或有重大影响的企业

报告期内，实际控制人林绍孟曾有重大影响的企业为广州明朝网络科技有限公司，林绍孟持有明朝网络 24%股份并任执行董事兼经理，明朝网络已于 2015 年 8 月 13 日注销。

截至本招股说明书签署之日，除持有本公司及云嘉投资股份外，公司控股股东、实际控制人及其关系密切的家庭成员不存在其他控制或有重大影响的企业。

3、其他持有发行人 5%以上股份的股东

除公司控股股东、实际控制人之外，持有公司 5%以上股份的股东包括杨子进、何三记和云嘉投资。股东具体情况参见本招股说明书“第五节·六·(二)持有公司 5%以上股份主要股东基本情况”。

4、子公司、联营企业

截至本招股说明书签署之日，公司无子公司和联营企业。

5、公司董事、监事、高级管理人员

公司关键管理人员包括公司董事、监事、高级管理人员，具体如下：

关联关系	关联方名称
董事	林绍孟、庆亮、黎仲景、郑德伦、康晓阳
监事	林旭扬、郑恒、郑鹭毅
高级管理人员	庆亮、许子珺、黎仲景、王灿

公司董事、监事和高级管理人员的基本情况详见本招股说明书“第八节·一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简介”。

6、其他关联方

(1) 其他关联自然人

公司董事、监事、高级管理人员的主要家庭成员，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均为公司的关联自然人；

报告期内，曾代林绍孟持有公司股权的关联自然人

序号	关联方名称	关联关系
1	张洁瑶	曾于 2012 年 8 月至 2014 年 1 月期间担任公司执行董事兼经理并持有公司 29% 股份。
2	杨毅	曾于 2012 年 8 月至 2014 年 1 月期间持有公司 71% 股份，并于 2012 年 8 月至 2015 年 4 月担任公司监事。

(2) 关联自然人直接或者间接控制的企业，或者担任董事、高级管理人员的，除公司及其控股子公司以外的法人或者其他组织

序号	关联企业名称	关联关系
1	广州鸿泽实业发展有限公司	股东杨子进之父杨启夫具有重大影响并担任执行董事兼经理的企业
2	广州市进鹏企业发展有限公司	股东杨子进之父杨启夫控制的企业

3	广州瑞松智能科技股份有限公司	独立董事郑德伦担任财务总监及董秘的企业
4	立信会计师事务所广东分所	独立董事郑德伦曾在过去 12 个月内担任合伙人
5	北京市康达律师事务所	独立董事康晓阳担任合伙人的企业
6	北京路宁律师事务所	独立董事康晓阳之配偶赵彦任合伙人的企业
7	安阳市桐熙商贸有限公司	独立董事康晓阳之配偶母亲李义珍具有重大影响担任执行董事兼总经理的企业
8	濮阳市鲲鹏商贸有限公司	独立董事康晓阳配偶赵彦之兄弟姐妹赵楨、赵娣控制，并由赵彦之母亲李义珍担任执行董事的企业
9	秦皇岛市金雨门业装饰有限公司	职工监事郑恒配偶之父亲赵广明、母亲孟晶控制，并由孟晶担任执行董事兼总经理的企业
10	辽宁金雨门业装饰有限公司	职工监事郑恒配偶之父亲赵广明、母亲孟晶控制并由赵广明担任执行董事兼总经理的企业
11	秦皇岛巴士德科技有限公司	职工监事郑恒之配偶父亲赵广明、母亲孟晶间接控制的企业

(二) 关联交易汇总情况

报告期内，发行人与上述关联方发生的关联交易汇总如下：

1	经常性关联交易：	无	
2	偶发性关联交易：		
2.1	资产转让		
	关联方	交易金额（万元）	交易时间
	明朝网络	800.51	2013 年度
			购买固定资产及无形资产。
2.2	资金往来		
	关联方	交易金额（万元）	交易时间
	林绍孟	58.15	2012-2013 年度
	张洁瑶	4.92	2013-2014 年度
	林绍孟	1,700.00	2014 年度
	何三记	1,300.00	2014 年度
	林绍孟	315.00	2014 年度
	何三记	288.00	2014 年度
	杨子进	297.00	2014 年度
			计划增资款

(三) 经常性关联交易情况

报告期内，公司与关联方之间除薪酬支付外无经常性关联交易。

(四) 偶发性关联交易

1、资产转让

(1) 受让关联方资产

2013年4月18日,公司与明朝网络签订《资产转让合同》,受让明朝网络部分固定资产和无形资产,金额为800.51万元。本次资产转让具体情况详见本招股说明书“第五节·三、发行人设立以来的重大资产重组情况”。

(2) 受让关联方无形资产

2013年9月17日,公司与明朝网络签订《注册商标转让合同》,明朝网络将其持有的“”图形分别在第41、42类商品服务类别下的注册商标无偿转让给明朝信息。

2014年12月30日,明朝信息与明朝网络签订《注册商标转让合同》,明朝信息将其持有的“”图形在第9类商品服务类别下的注册商标无偿转让给明朝信息。

2、资金往来

(1) 因代垫费用产生的资金往来

公司成立运营初期,林绍孟、张洁瑶分别于2012-2013年为公司垫付了581,465.00元和49,200.00元用于支付公司部分费用,林绍孟代垫的费用已于2015年结清、张洁瑶代垫费用已于2014年结清。因代垫费用产生的应付关联方款项如下:

单位:元

名称/姓名	项目	2015年末	2014年末	2013年末
林绍孟	其他应付款	-	581,465.00	581,465.00
张洁瑶	其他应付款	-	-	49,200.00
合计		-	581,465.00	630,665.00

①2015年因代垫费用产生的资金往来:

单位:元

名称/姓名	期初数	本期增加	本期减少	期末数
林绍孟	581,465.00	-	581,465.00	-

②2014年因代垫费用产生的资金往来:

单位:元

名称/姓名	期初数	本期增加	本期减少	期末数
林绍孟	581,465.00	-	-	581,465.00

张洁瑶	49,200.00	-	49,200.00	-
-----	-----------	---	-----------	---

③2013年因代垫费用产生的资金往来:

单位:元

名称/姓名	期初数	本期增加	本期减少	期末数
林绍孟	425,989.00	155,476.00	-	581,465.00
张洁瑶	25,000.00	24,200.00	-	49,200.00

(2) 因股东借款产生的资金往来

2014年6月,林绍孟、何三记与公司分别签订了《借款合同》,各自向公司借款人民币700.00万元和1,300.00万元。2014年8月,林绍孟与公司签订《借款合同》,向公司借款人民币1,000.00万元,林绍孟、何三记的借款分别产生利息费用为348,367.43元和339,142.96元。截至2014年12月末,上述借款及利息费用均已结清。因股东借款产生的应收关联方款项如下:

单位:元

名称/姓名	项目	2015年末	2014年末	2013年末
林绍孟	其他应收款	-	-	-
何三记	其他应收款	-	-	-
合计		-	-	-

2014年因股东借款产生的资金往来:

单位:元

名称/姓名	期初数	本期增加	本期减少	期末数
林绍孟	-	17,348,367.43	17,348,367.43	-
何三记	-	13,339,142.96	13,339,142.96	-

(3) 因股东计划增资产生的资金往来

2014年,林绍孟、何三记和杨子进拟对公司进行增资,并分别在2014年9月、10月将315.00万元、288.00万元和297.00万元转入公司账户。后因故将此次增资推迟至2015年4月,为便于公司进行验资,公司于2015年4月先将上述增资款分别退还至三位股东账户。因股东计划增资产生的应付关联方款项如下:

单位:元

名称/姓名	项目	2015年末	2014年末	2013年末
林绍孟	其他应付款	-	3,150,000.00	-
何三记	其他应付款	-	2,880,000.00	-
杨子进	其他应付款	-	2,970,000.00	-

合计	-	9,000,000.00	-
----	---	--------------	---

①2015年因股东计划增资产生的资金往来:

单位:元

名称/姓名	期初数	本期增加	本期减少	期末数
林绍孟	3,150,000.00	-	3,150,000.00	-
何三记	2,880,000.00	-	2,880,000.00	-
杨子进	2,970,000.00	-	2,970,000.00	-

②2014年因股东计划增资产生的资金往来:

单位:元

名称/姓名	期初数	本期增加	本期减少	期末数
林绍孟	-	3,150,000.00	-	3,150,000.00
何三记	-	2,880,000.00	-	2,880,000.00
杨子进	-	2,970,000.00	-	2,970,000.00

(五) 关联交易对财务状况和经营成果的影响

报告期内,公司通过购买明朝网络相关经营性资产具备了开展游戏研发的软件和硬件基础,完成了网络游戏研发业务链条的打造,并在此基础上发展形成公司现有业务。除此之外,公司其他的偶发性关联交易金额较小,对公司的财务状况和经营成果影响较小。

(六) 减少和规范关联交易的承诺

发行人实际控制人、持股5%以上股东、全体董事、监事、高级管理人员及其他核心人员已就减少和规范关联交易作出承诺,具体内容详见本招股说明书“第五节·十、发行人、发行人股东、实际控制人、发行人董事、监事、高级管理人员和本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施”。

四、报告期内关联交易决策履行程序与独立董事意见

(一) 关联交易决策履行程序

报告期内,公司在股份公司成立前与关联方之间发生的关联交易,是双方在平等自愿的基础上经协商一致达成,已按《公司法》及公司当时的内部管理制度

履行了相关审批程序；股份公司成立后，公司对于必要的关联交易，建立了完善的决策、监督体系，以确保关联交易按照公允价格进行，平等保护公司及非关联股东的利益。具体的制度安排包括：《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》及《关联交易管理制度》中明确规定了关联交易的决策权限、程序、关联交易的信息披露等事项。公司新签订的关联交易合同均需履行公司章程规定的关联交易决策程序后签订。

公司的第一届董事会第六次会议和 2016 年第三次临时股东大会已经对报告期内发生的关联交易进行了审议和确认。

公司报告期内关联交易是公司日常生产经营中所产生的，已经履行了必要的内部审议程序，交易价格公允，对一方为股东单位的关联交易事项采取了必要的措施，用以保护其他股东的利益，符合自愿、公平及公允原则，不存在损害公司及其他股东利益的情形。

(二) 独立董事的意见

公司全体独立董事均已对公司报告期内的关联交易进行审核，并发表以下意见：公司最近三年与关联方发生的关联交易的决策程序符合发行人当时有效的管理、决策制度的规定，合法、有效，符合公允性原则，不存在相互输送利益的情形，不存在损害公司及其股东合法利益的情形。

第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简介

截至本招股说明书签署之日，本公司共有董事 5 名(其中独立董事 2 名)，监事 3 名，高级管理人员 4 名，其他核心人员 2 名。基本情况如下：

(一) 董事会成员

本届公司董事由公司创立大会或股东大会选举产生，本届董事会董事任期为 2015 年 8 月 8 日至 2018 年 8 月 7 日。

公司董事简历如下：

林绍孟先生，1982 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于广东工业大学材料成型及控制工程专业，本科学历。曾任广州市飞思计算机软件有限公司手游开发工程师，日本银座珠宝株式会社手游开发工程师，广州明朝网络科技有限公司执行董事、总经理，有限公司执行董事、总经理，现任股份公司董事长。目前，林绍孟无对外兼职情况，同其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

庆亮先生，1987 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于暨南大学，本科学历。曾任广州菲音信息科技有限公司开发工程师，广州明朝网络科技有限公司程序项目负责人，2014 年 1 月加入公司，任有限公司副总经理、首席技术官，现任股份公司董事兼总经理。目前，庆亮无对外兼职情况，同其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

黎仲景先生，1986 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于中山大学，本科学历。曾任广州菲音信息科技有限公司项目策划，广州明朝网络科技有限公司项目主策划，2013 年 4 月加入公司，任有限公司副总经理、项目负责人及主策划，现任股份公司董事、副总经理，项目负责人及主策划。目前，黎仲景无对外兼职情况，同其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

郑德伦先生，1977 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于中山大学会计系，本科学历。2000 年参加工作，中国注册会计师、中国注册税务师、英国特许公认会计师公会资深会员。曾任职于立信会计师事务所广东分所合伙人，现任广州瑞松智能科技股份有限公司财务总监、董事会秘书、股份公司独立董事。郑德伦同其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

康晓阳先生，1983 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于澳洲莫纳什大学商法学专业，硕士学历。2008 年开始从事证券法律业务，曾担任数字政通、东方日升、福星晓程等上市公司首发项目的专项法律顾问，石基信息、棕榈园林等上市公司再融资项目的专项法律顾问，宝利来、石基信息、东方日升等上市公司重大资产重组项目的专项法律顾问，现任北京市康达律师事务所律师、合伙人、股份公司独立董事。康晓阳同其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

（二）监事会成员

本公司监事会由 2 名股东监事和 1 名职工监事组成，其中股东监事由公司创立大会选举产生，职工代表监事由第一届职工代表大会选举产生。本届监事会监事任期为 2015 年 8 月 8 日至 2018 年 8 月 7 日。

公司监事简历如下：

林旭扬先生，1982 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于南昌工程学院，大专学历。曾任广州迈达威维佳科技开发有限公司程序员，广州奇乐非凡科技有限公司设计员，广州茂天数码科技有限公司软件工程师，广州明朝网络科技有限公司程序员，2013 年 4 月加入公司，现任股份公司监事会主席、项目主程序员。目前，林旭扬无对外兼职情况，同其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

郑恒先生，1983 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于中山大学，本科学历。曾任日立电梯(中国)有限公司机电工程师，广东新支点技术服务有限公司技术支持工程师，2014 年 4 月加入公司，现任股份公司职工代表监事、运维工程师。目前，郑恒无对外兼职情况，同其他董事、监事、高级管理人员及其

他核心人员不存在亲属关系。

郑鹭毅先生，1990 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于国立华侨大学，本科学历。曾任成都好玩一二三网络科技有限公司广州分公司项目策划，2013 年 8 月加入公司，现任股份公司监事、项目策划。目前，郑鹭毅无对外兼职情况，同其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

（三）高级管理人员

公司现任高级管理人员共 4 名，任期为 2015 年 8 月 8 日至 2018 年 8 月 7 日。

公司高级管理人员简历如下：

庆亮先生，公司总经理，简历参见本节“一·（一）董事会成员”。

黎仲景先生，公司副总经理，简历参见本节“一·（一）董事会成员”。

王灿先生，1978 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于广东外语外贸大学，本科学历，中国注册会计师。曾任广州东凌粮油股份有限公司会计经理，广州景鸿咨询顾问有限公司任财务总监，2015 年 5 月加入公司，现任股份公司财务总监。

许子珺女士，1984 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于中山大学，硕士学历。曾任职于广州市保利国贸投资有限公司，广东省广新控股集团有限公司，担任广州四三九九信息科技有限公司总经理助理，2015 年 5 月加入公司，现任股份公司董事会秘书。

（四）其他核心人员

李定锁先生，1979 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于武汉大学，硕士学历。曾任广州网易计算机系统有限公司软件工程师，广东北电通信设备有限公司高级软件工程师，广州明朝网络有限公司高级软件工程师，2013 年 4 月加入公司，现任公司项目负责人、引擎组负责人。

林章权先生，1983年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于华南农业大学，本科学历。曾任厦门拓森网络科技有限公司系统管理员，广州菲音信息科技有限公司运维工程师，广州明朝网络科技有限公司运维部经理，2013年4月加入公司，现任公司运维部总监。

（五）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之间存在的亲属关系

公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员之间不存在亲属关系。

（六）发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员对于股票上市相关法律法规及其法定义务责任的了解情况

保荐机构对公司全体董事、监事、高级管理人员进行了充分的上市前辅导，辅导内容涉及股票发行上市相关法律法规及法定义务责任等内容。通过辅导，公司全体董事、监事、高级管理人员对股票上市相关法律法规及其法定义务责任已有充分了解。

二、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员及其近亲属持股情况

（一）直接持有公司股份的情况

单位：万股

姓名	在本公司任职	持股数量	持股比例
林绍孟	董事长	1,562.50	31.25%

（二）间接持有公司股份的情况

公司董事长林绍孟及其妻子张楚屏通过持有云嘉投资的股权从而间接持有公司股份，具体情况如下：

单位：万股

姓名	亲属关系	持有云嘉投资股权情况		合计间接持股情况	
		出资额（万元）	比例	股数（万股）	持股比例

林绍孟	-	1.00	0.10%	0.54	0.01%
张楚屏	林绍孟之妻子	349.00	34.90%	186.96	3.74%

(三) 发行人董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其亲属所持股份的质押或冻结情况

截至本招股说明书签署日, 发行人董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其亲属直接或间接持有本公司的股份不存在质押或冻结情况。

三、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员的其他对外投资情况

截至本招股说明书签署之日, 公司董事长林绍孟除持有公司股份及云嘉投资出资份额之外, 不存在其他对外投资情况。此外, 公司独立董事郑德伦还持有三家公司的股权, 均与发行人无利益冲突关系, 具体如下:

姓名	所投资企业名称	认缴出资额(万元)	出资比例	是否存在利益冲突
郑德伦	深圳市众智互联网金融服务有限公司	0.20	2.00%	否
	广州广采网络科技有限公司	5.27	5.01%	否
	广州瑞松智能科技股份有限公司	52.23	1.24%	否

除上述情形外, 公司其他董事、监事、高级管理人员和其他核心人员不存在其他对外投资的情况。

四、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员薪酬情况

公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员最近三年内税前收入总额占公司各期利润总额的比重分别为 2.89%、2.92%和 7.46%。公司现任董事、监事、高级管理人员和其他核心人员 2015 年度在公司领取收入情况如下:

姓名	职务	金额(万元)	是否在公司专职领薪
林绍孟	董事长	51.80	是
庆亮	董事、总经理	102.43	是
黎仲景	董事、副总经理	94.32	是
郑德伦	独立董事	2.50	否
康晓阳	独立董事	2.50	否

林旭扬	监事会主席	50.64	是
郑鹭毅	监事	16.28	是
郑恒	监事	22.09	是
王灿	财务总监	24.15	是
许子珺	董事会秘书	25.40	是
李定锁	项目负责人、引擎组负责人	65.91	是
林章权	运维部总监	43.57	是

注：公司独立董事的津贴为税前 6 万元/年。

此外，截至本招股说明书签署之日，除郑德伦、康晓阳之外的董事、监事、高级管理人员与其他核心人员均享受公司缴纳的社会保险和住房公积金，未享受其他待遇和退休金计划。

五、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员的兼职情况

姓名	本公司职务	兼职单位	兼任职务	兼职单位与公司的关联关系
郑德伦	独立董事	广州瑞松智能科技股份有限公司	财务总监、 董事会秘书	公司独立董事有重大影响的公司
康晓阳	独立董事	北京市康达律师事务所	合伙人	公司独立董事有重大影响的企业

除上述披露的兼职情况外，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员不存在其他兼职情况。

六、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员与公司签订的协议、所作承诺及其履行情况

(一) 发行人与董事、监事、高级管理人员及其他核心人员签订的协议

发行人与在公司担任职务并领取薪酬的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员均签订了《劳动合同》、《保密协议》、《竞业限制合同书》和《知识产权归属协议》，对双方的权利义务进行约定，目前均履约正常。

(二) 董事、监事、高级管理人员和其他核心人员作出的承诺

本公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员作出的重要承诺请参见本招股说明书“第五节·十、发行人、发行人股东、实际控制人、发行人董事、监事、高级管理人员和本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施”。

七、董事、监事和高级管理人员的任职资格

公司董事、监事和高级管理人员均符合有关法律、行政法规、规范性文件规定和发行人《公司章程》规定的任职资格，相关人员诚信记录良好，从未受到中国证券监督管理委员会的行政处罚或者证券交易所的公开谴责，也未受到司法机关的处罚。

八、董事、监事和高级管理人员最近两年内的变动情况

(一) 发行人董事的变化

有限公司设立时未设董事会，由张洁瑶担任明朝信息执行董事。张洁瑶担任有限公司执行董事期间，仅为名义上的执行董事，公司的实际经营管理职责由林绍孟履行。

2014年1月27日，有限公司召开股东会，免去张洁瑶执行董事一职，选举林绍孟担任执行董事。

2015年8月8日，有限公司整体变更为股份有限公司，公司召开创立大会，设立董事会，并选举林绍孟、庆亮、何三记、康晓阳、郑德伦为发行人第一届董事会董事，任期均为三年。

2016年2月19日，公司召开第一届董事会第五次会议，全体董事一致同意何三记因个人原因辞去公司董事职务并补选黎仲景为公司董事；2016年3月6日，公司召开2016年第二次临时股东大会，同意选举黎仲景担任公司董事的议案，董事任期至第一届董事会任期届满时止。

(二) 发行人监事的变化

有限公司设立时未设监事会，由杨毅担任明朝信息监事。2015年4月16日，公司股东会决议免去杨毅监事职务，选举杨子进担任公司监事。

2015年8月8日，公司创立大会决议选举林旭扬、郑鹭毅为公司第一届监事会监事；同日，公司第一次职工代表大会选举郑恒为本公司职工代表监事，任期均为三年。

(三) 发行人高级管理人员的变化

有限公司设立时由张洁瑶担任公司执行董事兼经理，但仅为公司名义上的经理，当时的实际经营管理人为林绍孟，由林绍孟实际履行经理职务。

2013年4月1日，公司聘请黎仲景担任公司副总经理一职，主管公司的产品策划工作。

2014年1月1日，公司聘请庆亮担任公司副总经理一职，主管公司的技术工作。

2014年1月27日，公司召开股东会，免去张洁瑶经理一职，选举林绍孟担任公司执行董事兼经理，负责公司经营管理的总体统筹工作。

2015年8月8日，公司整体变更为股份有限公司，第一届董事会第一次会议决议聘任庆亮为总经理、黎仲景为副总经理、王灿为财务总监、许子珺为董事会秘书，任期三年。

公司上述人员变动，与发行人整体变更、部分股东股权转让及公司经营有关，均符合相关法律、法规和《公司章程》的规定，履行了必要的法律程序。明朝信息于2012年8月设立时，实际管理人为林绍孟；公司整体变更为股份有限公司之前，公司高级管理人员为：林绍孟、庆亮、黎仲景。明朝信息于2015年8月整体变更为发行人后，根据规范治理和优化管理需要，对董事长、总经理进行了分设，由林绍孟担任董事长、庆亮担任总经理、黎仲景担任副总经理，并新增聘请一名财务总监、一名董事会秘书；公司最近两年除新增高级管理人员外，未发

生高级管理人员离职的情形。上述变动未对公司经营战略、经营模式产生重大影响。

九、公司治理情况

(一) 报告期内公司治理方面存在的缺陷及改进情况

公司在 2015 年 8 月 8 日整体变更为股份公司之前,公司治理尚未完全完善。自 2015 年 8 月整体变更为股份公司以来,公司根据公司法、证券法等有关法律、法规、规范性文件的规定,逐步建立健全了规范的治理结构,设立了股东大会、董事会、监事会;设置了独立董事、董事会秘书和董事会专门委员会及内部审计部。同时,公司根据实际情况和法律法规的要求,制定、完善、修订了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《独立董事工作制度》、董事会各专门委员会工作细则、《总经理工作细则》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》、《关联交易管理制度》等一系列规范公司治理及内部控制制度。目前,公司严格按照各项规章制度规范运行,相关机构和人员均履行相应职责,通过上述组织机构的建立和相关制度的实施,公司不断完善法人治理结构,有效落实、执行相关制度,不断提升规范化运作水平。

(二) 股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况

根据《公司法》、《证券法》等有关法律、行政法规和规范性文件的规定,公司建立健全了股东大会、董事会、监事会、独立董事和董事会秘书等制度。公司董事会下设有战略委员会、薪酬与考核委员会、审计委员会和提名委员会四个专门委员会,为董事会重大决策提供咨询、建议,保证董事会议事、决策的专业化和高效化。报告期内,公司股东大会、董事会、监事会和经理层之间已建立相互协调和相互制衡的运作机制,独立董事和董事会秘书能够有效增强董事会决策的公正性和合理性,公司治理架构能按照相关法律法规和公司章程的规定有效运作。

1、股东大会的建立健全及运行情况

2015年8月8日,公司创立大会暨第一次股东大会审议通过了《关于广州明朝互动科技股份有限公司的设立方案》、《关于广州明朝互动科技股份有限公司筹办情况的报告》、《关于制定〈广州明朝互动科技股份有限公司章程〉的议案》、《关于制定〈广州明朝互动科技股份有限公司股东大会议事规则〉的议案》等议案,选举产生了公司第一届董事会和第一届监事会,建立了规范的股东大会制度,依法履行了公司法、公司章程赋予的权利和义务。

股份公司自成立以来,股东大会运行规范,截至招股说明书签署日已经召开了6次股东大会。股东出席会议的情况符合公司章程和股东大会议事规则规定,对公司设立、董事、监事和独立董事的选举、《公司章程》及三会议事规则等其他公司治理制度的制定和修改、首次公开发行股票并上市的决策和募集资金投向等重大事宜进行审议,历次股东大会的召集、提案、出席、议事、表决、决议及会议记录规范,所作出的决议合法、合规、真实、有效。具体情况如下:

序号	日期	会议名称
1	2015.08.08	创立大会
2	2015.10.25	2015年第一次临时股东大会
3	2015.12.30	2015年第二次临时股东大会
4	2016.02.18	2016年第一次临时股东大会
5	2016.03.06	2016年第二次临时股东大会
6	2016.03.26	2016年第三次临时股东大会

2、董事会制度的建立健全及运行情况

2015年8月8日,公司召开创立大会暨第一次股东大会,会议选举产生了公司第一届董事会,并审议通过了《董事会议事规则》,公司董事严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使自己的权利。公司董事会由5名董事组成,其中董事长1名,独立董事2名。董事由股东大会选举或更换,任期3年,任期届满,连选可以连任。

股份公司自成立至今,董事会运行规范,截至本招股说明书签署日已召开6次董事会会议。历次董事会均由全体董事亲自出席,历次董事会的召集、提案、出席、议事、表决、决议及会议记录规范,所作出的决议合法、合规、真实、有效。

3、监事会制度的建立健全及运行情况

2015年8月8日,公司创立大会暨第一次股东大会审议通过了《监事会议事规则》,公司监事严格按照《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使自己的权利。公司监事会由3名监事组成,设监事会主席1名,其中一名为职工代表监事。

自股份公司成立至今,监事会运行规范,截至本招股说明书签署日已召开了2次监事会会议。历次监事会均由全体监事亲自出席,历次监事会的召集、提案、出席、议事、表决、决议及会议记录规范,所作出的决议合法、合规、真实、有效。

(三) 独立董事制度的建立健全及运行情况

2015年8月8日,公司召开创立大会,选举康晓阳、郑德伦为独立董事。同时,为进一步完善公司治理结构,促进公司规范运作,公司根据《公司法》、中国证监会《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《创业板股票上市规则》、《公司章程》以及其他相关规定,公司制定了《独立董事工作制度》。

自公司聘任独立董事以来,独立董事均出席了所有的董事会会议,并积极参与公司决策,公司治理结构有较大改善,在关联交易及重大生产经营投资决策时,独立董事发挥了在财务、法律及战略决策等方面的专业特长,维护了全体股东的利益,在完善公司治理结构、公司战略发展选择等方面起到了促进作用。

(四) 董事会秘书制度的建立健全及运行情况

1. 董事会秘书制度的建立

2015年8月8日,公司召开第一届董事会第一次会议,决议同意聘任许子珺担任公司董事会秘书。董事会秘书是公司的高级管理人员,对公司董事会负责。公司设立了《董事会秘书工作制度》,对董事会秘书的权利、职责进行了明确规定。

董事会秘书主要履行如下职责:负责公司信息披露管理事务;协助公司董事会加强公司治理机制建设;负责公司投资者关系管理事务,完善公司投资者的沟通、接待和服务工作机制;负责公司股权管理事务;协助公司董事会制定公司资

本市场发展战略,协助筹划或者实施公司资本市场再融资或者并购重组事务;提示公司董事、监事、高级管理人员履行忠实、勤勉义务等。

公司设立董事会秘书以来,公司董事会秘书筹备了历次董事会会议和股东大会,确保了公司董事会会议和股东大会依法召开、依法行使职权,及时向公司股东、董事通报公司的有关信息,建立了与股东的良好关系,为公司治理结构的完善和董事会、股东大会正常行使职权发挥了重要的作用。

(五) 董事会各专门委员会人员构成及运行情况

根据公司2015年10月8日第一届董事会第二次会议审议通过的《关于设立董事会专门委员会的议案》、《关于制定〈广州明朝互动科技股份有限公司董事会审计委员会工作细则〉的议案》、《关于制定〈广州明朝互动科技股份有限公司董事会战略委员会工作细则〉的议案》、《关于制定〈广州明朝互动科技股份有限公司董事会薪酬与考核委员会工作细则〉的议案》、《关于制定〈广州明朝互动科技股份有限公司董事会提名委员会工作细则〉的议案》,董事会下设审计委员会、薪酬与考核委员会、提名委员会、战略委员会四个专门委员会。

1、审计委员会

(1) 审计委员会人员构成

审计委员会是董事会的专门工作机构,对董事会负责。审计委员会委员由三名董事组成,其中独立董事占二名,至少有一名独立董事为专业会计人员,任主任委员(召集人),负责召集和主持委员会工作。

公司现任第一届董事会审计委员会人员构成如下:

委员会名称	人员	职务
审计委员会	郑德伦	主任委员(召集人)
	黎仲景	委员
	康晓阳	委员

其中,郑德伦、康晓阳为公司独立董事,郑德伦为会计专业人士。

(2) 审计委员会运行情况

2015年12月18日,公司召开了第一届董事会审计委员会第一次会议,会议审议通过了《关于审核公司股改审计报告的议案》、《关于审核公司股改资产评估报告的议案》。

2、战略委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会

公司还设立了其他专门委员会,具体委员名单如下:

委员会名称	委员	主任委员(召集人)
薪酬与考核委员会	康晓阳、庆亮、郑德伦	康晓阳
战略委员会	林绍孟、庆亮、康晓阳	林绍孟
提名委员会	郑德伦、康晓阳、林绍孟	郑德伦

2015年12月18日,公司召开了第一届董事会薪酬与考核委员会第一次会议,会议审议通过了《关于审核公司董事、高级管理人员薪酬情况的议案》。

2015年12月18日,公司召开了第一届董事战略委员会第一次会议,会议审议通过了《关于公司发展战略的议案》。

2015年12月18日,公司召开了第一届董事会提名委员会第一次会议,会议审议通过了《关于审核公司现任董事、高级管理人员任职资格的议案》。

2016年3月5日,公司召开了第一届董事会提名委员会第二次会议,会议审议通过了《关于审核公司董事候选人任职资格的议案》。

十、发行人内部控制制度评估意见

(一) 内部控制的自我评估意见

公司管理层认为:“公司已根据实际情况和管理需要,建立健全了完整、合理的内部控制制度,所建立的内部控制制度贯穿于公司经营活动的各层面和各环节并有效实施。根据财政部颁布的《企业内部控制基本规范》的要求,于2015年12月31日在所有重大方面保持了与财务报表相关的有效的内部控制。”

(二) 注册会计师对公司内部控制的鉴证意见

本次发行审计机构广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)出具的“广会专字[2016]G15014230136号”《内部控制鉴证报告》认为,“明朝互动按照《企

业内部控制基本规范》及相关规定于 2015 年 12 月 31 日在所有重大方面保持了有效的与财务报表相关的内部控制。”

十一、发行人最近三年的违法违规情况

公司严格遵守国家有关法律法规，报告期内不存在重大违法违规行为，也不存在被国家行政机关和行业主管部门重大处罚的情况。

十二、发行人最近三年资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用情况和对控股股东、实际控制人及其控制的其他企业担保的情况

公司最近三年内与关联方之间的资金往来和其他情况详见本招股说明书“第七节·三、关联方、关联关系及关联交易”。除此之外，公司已建立严格的资金管理制度，截至本招股说明书签署之日，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或其他方式占用的情形，不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情形。

十三、发行人资金管理、对外投资、担保事项的制度安排及执行情况

（一）资金管理制度安排及实际执行情况

公司对货币资金业务建立严格的授权制度和审核批准制度，在公司章程、对外投资管理制度、总经理工作细则等多个文件中制定了资金管理的相关制度，并按照规定的权限和程序办理资金支付业务。明确审批人对货币资金业务的授权批准方式、权限、程序、责任和相关控制措施，规定经办人办理货币资金业务的职责范围和工作要求。在资金审核批准、授权审批范围、支付申请、支付审批、支付复核、办理支付等各个方面均作出规定。截至本招股说明书签署之日，公司资金管理制度得到有效执行。

(二) 对外投资制度安排及实际执行情况

为规范投资决策程序,有效防范投资风险,公司根据有关法律、法规及《公司章程》的相关规定,制定了《对外投资管理制度》。

公司发生交易(获赠现金资产除外)达到下列标准之一的,应当提交股东大会审议:

(1) 交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 50%以上,该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的,以较高者作为计算数据;

(2) 交易标的(如股权)在最近一个会计年度相关的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入的 50%以上,且绝对金额超过 3000 万元人民币;

(3) 交易标的(如股权)在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 50%以上,且绝对金额超过 300 万元人民币;

(4) 交易的成交金额(含承担债务和费用)占公司最近一期经审计净资产的 50%以上,且绝对金额超过 3000 万元人民币;

(5) 交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 50%以上,且绝对金额超过 300 万元人民币。

上述指标计算中涉及的数据如为负值,取其绝对值计算。

公司对外投资未达到上列标准之一的,由公司董事会决定或董事会授权董事长决定。董事会应当建立严格的审查和决策程序,超过董事会决策权限的事项必须报股东大会批准;重大的投资项目应当组织有关专家、专业人员进行评审。公司交易未达到董事会决定标准的,可由公司总经理审批。

若对外投资属关联交易事项,则应按公司关于关联交易事项的决策权限执行。

公司自制定《对外投资管理制度》以来,公司各项对外投资均严格按照该制度的有关规定执行,切实保护全体股东的权益。

(三) 对外担保制度安排及实际执行情况

公司已经制定《对外担保管理制度》，以规范对外担保行为，保护投资者利益。公司对外担保的最高决策机构为公司股东大会，董事会根据《公司章程》有关董事会对外担保审批权限的规定，行使对外担保的决策权。超过公司章程规定的董事会的审批权限的，董事会应当提出议案，并报股东大会批准。董事会组织管理和实施经股东大会通过的对外担保事项。

以下对外担保行为必须得到股东大会审批后方可实施：

- 1、公司及公司控股子公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计净资产 50%以后提供的任何担保；
- 2、为资产负债率超过 70%的担保对象提供的担保；
- 3、单笔担保额超过最近一期经审计净资产 10%的担保；
- 4、连续十二个月对外担保总额达到或超过最近一期经审计总资产的 30%以后提供的任何担保；
- 5、连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计净资产的 50%且绝对金额超过 3000 万元的担保；
- 6、对股东、实际控制人及其关联方提供的担保；
- 7、公司应遵守的法律、法规、规章或有关规范性文件规定的应提交股东大会审议通过的其他对外担保的情形。

股东大会在审议为股东、实际控制人及其关联方提供担保的议案时，该股东或受该实际控制人支配的股东，不得参与该项表决，该项表决由出席股东大会的其他股东所持表决权的半数以上通过。股东大会审议连续十二个月对外担保总额达到或超过最近一期经审计总资产的 30%以后提供的任何担保事项时，应经出席会议的股东所持表决权的 2/3 以上通过。

公司除上述以外的对外担保行为均由公司董事会审批后方可实施。应由董事会审批的对外担保，应有过半数的董事出席方可举行，除应当经全体董事的过半数通过外，还应当经出席董事会会议的 2/3 以上董事同意。

报告期内，公司不存在对外担保的情况。

十四、发行人投资者权益保护情况

(一) 建立健全内部信息披露制度

公司已经制订了《信息披露管理办法》，信息披露工作由公司董事会统一领导和管理。公司董事长为公司信息披露的最终责任人；公司董事会秘书为公司信息披露的直接责任人。

公司董事和董事会、监事和监事会以及公司其他高级管理人员应当配合董事会秘书在信息披露方面的相关工作，为董事会秘书履行职责提供便利条件。公司董事会、监事会以及公司其他高级管理人员有责任保证公司董事会秘书及时知悉公司组织与运作的重大信息、对股东和其他利益相关者决策产生重大影响的信息以及其他应当披露的信息。

发行上市后，公司将严格履行信息披露义务，及时公告应予披露的重要事项，确保披露信息的真实性、准确性、完整性和及时性，保证投资者能够公开、公平、公正地获取公开披露的信息。

(二) 股东投票机制的建立和完善

1、选举和更换公司董事、监事采取累积投票制

根据《公司章程(草案)》，股东大会在选举董事或监事时，应当实行累积投票制。累积投票制即股东大会选举董事或者监事时，每一股份拥有与应选董事或者监事人数相同的表决权，股东拥有的表决权可以集中使用。

2、建立健全股东计票机制

根据《公司章程(草案)》，股东大会对提案进行表决前，应当推举两名股东代表参加计票和监票。审议事项与股东有利害关系的，相关股东及代理人不得参

加计票、监票。股东大会对提案进行表决时，应当由律师、股东代表与监事代表共同负责计票、监票，并当场公布表决结果，决议的表决结果载入会议记录。通过网络或其他方式投票的股东或其代理人，有权通过相应的投票系统查验自己的投票结果。

3、采取网络投票方式为投资者参加股东大会提供便利

根据《公司章程(草案)》，股东大会将设置会场，以现场会议形式召开，公司应提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段，为股东参加股东大会提供便利。股东通过上述方式参加股东大会的，视为出席。

通过网络或其他方式投票的股东或其代理人，有权通过相应的投票系统查验自己的投票结果。

(三) 其他保护投资者合法权益的措施

公司还制定了《投资者关系管理办法》，以规范公司投资者关系工作，加强公司与投资者之间的信息沟通，增进投资者对公司的了解和认同，提升公司治理水平，以实现公司整体利益最大化和保护投资者合法权益，切实保护投资者特别是广大社会公众投资者的合法权益。

第九节 财务会计信息与管理层分析

本节的财务会计信息反映了公司经审计的最近三年的财务状况、经营成果和现金流量情况。广东正中珠江会计师事务所对公司最近三年的申报财务报表出具了“广会审字[2016]G15014230103号”标准无保留意见的《审计报告》。非经特别说明，以下引用的财务数据，均引自经注册会计师审计的财务报告。

公司提醒投资者关注本招股说明书所附财务报告和审计报告全文，以获取全部的财务资料。

一、发行人财务报表

报告期内，公司无子公司，无需编制合并财务报表。

(一) 资产负债表

单位：元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动资产：			
货币资金	5,872,826.22	87,338,715.20	17,637,165.76
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	12,531,778.46	31,746,828.95	28,401,649.63
预付款项	935,256.67	5,098,455.74	4,315,690.79
应收利息	-	-	-
应收股利	-	-	-
其他应收款	345,297.05	285,603.30	4,434.69
存货	-	-	-
划分为持有待售的资产	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	86,161,194.67	483,481.73	419,345.49
流动资产合计	105,846,353.07	124,953,084.92	50,778,286.36
非流动资产：			
可供出售金融资产	-	-	-
持有至到期投资	-	-	-
长期应收款	-	-	-
长期股权投资	-	-	-
投资性房地产	-	-	-
固定资产	688,033.44	1,079,116.27	1,805,789.32

在建工程	-	-	-
工程物资	-	-	-
固定资产清理	-	-	-
生产性生物资产	-	-	-
油气资产	-	-	-
无形资产	270,081.17	1,155,894.27	3,457,403.15
开发支出	-	-	-
商誉	-	-	-
长期待摊费用	-	-	-
递延所得税资产	294,062.92	357,360.05	-
其他非流动资产	-	-	-
非流动资产合计	1,252,177.53	2,592,370.59	5,263,192.47
资产总计	107,098,530.60	127,545,455.51	56,041,478.83

(二) 资产负债表(续)

单位: 元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动负债:			
短期借款	-	-	-
向中央银行借款	-	-	-
吸收存款及同业存放	-	-	-
拆入资金	-	-	-
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债	-	-	-
衍生金融负债	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款	104,198.48	1,196,156.57	6,240,908.86
预收款项	-	-	-
卖出回购金融资产款	-	-	-
应付手续费及佣金	-	-	-
应付职工薪酬	5,912,667.90	4,332,252.19	2,548,315.57
应交税费	4,243,927.92	16,007,387.74	4,175,329.39
应付利息	-	-	-
应付股利	-	-	-
其他应付款	12,900.00	9,934,671.78	658,601.74
划分为持有待售的负债	-	-	-
一年内到期的非流动负债	-	-	-
其他流动负债	14,237,908.54	53,655,448.10	11,171,542.55
流动负债合计	24,511,602.84	85,125,916.38	24,794,698.11
非流动负债:			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-

长期应付款	-	-	-
长期应付职工薪酬	-	-	-
专项应付款	-	-	-
预计负债	-	-	-
递延收益	-	-	-
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	24,511,602.84	85,125,916.38	24,794,698.11
所有者权益：			
股本(实收资本)	10,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00
资本公积	39,619,615.05	-	-
其他综合收益	-	-	-
专项储备	-	-	-
盈余公积	3,296,731.27	10,891,953.91	3,024,678.07
未分配利润	29,670,581.44	30,527,585.22	27,222,102.65
所有者权益合计	82,586,927.76	42,419,539.13	31,246,780.72
负债和所有者权益总计	107,098,530.60	127,545,455.51	56,041,478.83

(三) 利润表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、营业收入	134,061,468.17	142,746,574.41	59,946,384.11
减：营业成本	26,295,746.02	31,883,033.63	15,534,039.58
营业税金及附加	438,687.97	933,993.06	382,104.56
销售费用	3,055,923.08	3,743,156.40	405,049.60
管理费用	45,621,314.03	29,009,899.05	10,019,077.92
财务费用	-603,641.70	-1,134,299.96	-37,188.22
资产减值损失	-506,377.04	1,129,771.20	1,729,109.18
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	2,218,827.19	1,139,493.20	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
汇兑收益	-	-	-
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	61,978,643.00	78,320,514.23	31,914,191.49
加：营业外收入	5,329,975.52	27,497.60	202.17
其中：非流动资产处置利得	-	-	-
减：营业外支出	8,474.77	32,613.47	12.22
其中：非流动资产处置损失	-	-	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	67,300,143.75	78,315,398.36	31,914,381.44
减：所得税费用	6,132,755.12	-357,360.05	1,417,948.03
四、净利润（净亏损总额以“-”号填列）	61,167,388.63	78,672,758.41	30,496,433.41

五、其他综合收益的税后净额	-	-	-
六、综合收益总额	61,167,388.63	78,672,758.41	30,496,433.41
七、每股收益			
基本每股收益(元/股)	6.12	-	-
稀释每股收益(元/股)	6.12	-	-

(四) 现金流量表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	120,478,298.69	189,988,066.14	44,683,617.53
客户存款和同业存放款项净增加额	-	-	-
向中央银行借款净增加额	-	-	-
向其他金融机构拆入资金净增加额	-	-	-
收到原保险合同保费取得的现金	-	-	-
收到再保险业务现金净额	-	-	-
保户储金及投资款净增加额	-	-	-
处置以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产净增加额	-	-	-
收取利息、手续费及佣金的现金	-	-	-
拆入资金净增加额	-	-	-
回购业务资金净增加额	-	-	-
收到的税费返还	-	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	5,938,822.33	478,477.72	62,410.56
经营活动现金流入小计	126,417,121.02	190,466,543.86	44,746,028.09
购买商品、接受劳务支付的现金	20,985,930.94	29,057,655.57	14,214,528.24
客户贷款及垫款净增加额	-	-	-
存放中央银行和同业款项净增加额	-	-	-
支付原保险合同赔付款项的现金	-	-	-
支付利息、手续费及佣金的现金	-	-	-
支付保单红利的现金	-	-	-
支付给职工以及为职工支付的现金	35,851,547.80	26,305,065.89	7,043,477.25
支付的各项税费	9,154,476.97	10,099,639.19	1,279,112.98
支付其他与经营活动有关的现金	13,544,809.85	7,172,186.32	1,659,148.90
经营活动现金流出小计	79,536,765.56	72,634,546.97	24,196,267.37
经营活动产生的现金流量净额	46,880,355.46	117,831,996.89	20,549,760.72
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	2,218,827.19	1,139,493.20	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净	-	-	-

额			
收到其他与投资活动有关的现金	50,000,000.00	-	-
投资活动现金流入小计	52,218,827.19	1,139,493.20	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	310,139.24	5,081,718.43	4,201,243.79
投资支付的现金	-	-	-
质押贷款净增加额	-	-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	60,000,000.00	-	-
投资活动现金流出小计	60,310,139.24	5,081,718.43	4,201,243.79
投资活动产生的现金流量净额	-8,091,312.05	-3,942,225.23	-4,201,243.79
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	9,000,000.00	9,000,000.00	-
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	-
取得借款收到的现金	-	-	-
发行债券收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	289,676.00
筹资活动现金流入小计	9,000,000.00	9,000,000.00	289,676.00
偿还债务支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	43,500,000.00	23,139,022.22	-
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润	-	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	9,754,932.39	30,049,200.00	-
筹资活动现金流出小计	53,254,932.39	53,188,222.22	-
筹资活动产生的现金流量净额	-44,254,932.39	-44,188,222.22	289,676.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	-5,465,888.98	69,701,549.44	16,638,192.93
加：期初现金及现金等价物余额	87,338,715.20	17,637,165.76	998,972.83
六、期末现金及现金等价物余额	81,872,826.22	87,338,715.20	17,637,165.76

二、 审计意见

广东正中珠江会计师事务所对公司 2013 年度、2014 年度及 2015 年度的财务报告进行了审计，出具了“广会审字[2016]G15014230103 号”《审计报告》，发表了标准无保留的审计意见。

正中珠江认为，明朝互动财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了明朝互动 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日的财务状况以及 2013 年度、2014 年度、2015 年度的经营成果和现金

流量。

三、影响收入、成本、费用和利润的主要因素,以及对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析

(一) 影响收入、成本、费用和利润的主要因素

1、游戏行业的变化

首先,游戏行业随着社会潮流和娱乐热点的改变而不断变化。作为文化创意行业的重要组成部分,游戏行业和影视传媒、动漫等行业互相融合和影响,玩家的消费偏好和用户习惯也同其他文化产业紧密关联。根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会(GPC)、CNG 中新游戏研究(伽马数据)、国际数据公司(IDC)联合发布的《2015年中国游戏产业报告(摘要版)》,2012年至2015年,中国游戏市场分别实现实际销售收入602.8亿元、831.7亿元、1,144.8亿元和1,407.0亿元。因此,公司游戏主题是否切入了当下流行的社会热点,是否符合目标用户的价值观,是否抓住了玩家们的喜好,将影响到游戏用户数量积累和公司盈利能力。

其次,游戏行业受到游戏研发技术、网络基础建设、智能硬件设备的影响。在产业结构调整的背景下,以互联网和信息技术为核心的产业革命推动了网络游戏模式的创新,为玩家提供了多样的选择。从早期益智类游戏到后期角色扮演类游戏,玩家对游戏模式的偏好具有多样性,因此公司产品能否适应技术变革带来的游戏模式变化也将对产品的适销性和盈利能力产生较大影响。

2、产品生命周期

游戏行业具有较强的生命周期特征,产品早期发展期主要是一个迅速积累游戏玩家数量,开拓产品市场,树立产品口碑的过程,因此这一阶段营业收入相对较少,渠道推广及业务宣传支出较多,公司整体盈利能力偏弱。之后产品进入快速成长期,这一阶段,游戏玩家迅速的增加带来大量的游戏流水,公司营业收入和利润快速增长,盈利能力较强。随着产品进入稳定期和衰退期,玩家数量逐渐

减少。

游戏公司营业收入与产品生命周期紧密相关,公司需要不断开发新游戏或对现有游戏更新升级,在主题、画面或者玩法上不断创新,从而延长产品生命周期,为其盈利能力提供有力的支撑。

3、公司研发水平

一款游戏是否能受欢迎,与游戏制作是否精良,情节是否饱满,画面是否生动等密切相关。现阶段,我国游戏市场竞争激烈,游戏公司数目众多,游戏质量同质化高,呈现出大型企业控场,中小企业承压的竞争格局。因此,要从激烈的竞争中脱颖而出,公司需持续增加研发投入,提升公司整体的硬件设备质量、技术水平和人员队伍,不断提高自身的研发水平。

公司注重产品的研发,报告期各期末,公司研发人员数量分别为80人、151人和176人。凭借出色的研发能力,公司不断对游戏题材、玩法创新,获得了玩家认可。

4、游戏运营能力

由于游戏研发阶段并不直接带来流水,公司研发的游戏需要在相应的运营平台进行发行和推广,吸引玩家进入游戏并付费,才能产生收入。目前公司运营主要通过第三方平台运营,因此公司合作运营商的选择、有效的结合游戏宣传推广节点对游戏版本更新升级,将直接影响到公司盈利水平。公司一方面需要与运营能力较强,市场占有率高的平台合作,深度参与游戏发行运营,有效积累市场推广运营经验;另一方面也重视布点覆盖更大范围的平台,积极拓展海外市场,全面提高游戏知名度。

(二) 对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析

1、 财务指标

(1) 毛利率

毛利率是分析公司盈利能力的核心指标,指标的增减变化直接反映公司的业绩变动和成本控制能力。

报告期内,随着公司业务规模的扩大和经营水平的提高,公司营业收入分别为 5,994.64 万元、14,274.66 万元和 13,406.15 万元,同期,毛利率分别为 74.09%、77.66%、80.39%,基本保持稳定中略有上升,高于行业平均水平。

毛利率的具体分析,详见本节“十、盈利能力分析”之“(三)主营业务毛利率分析”

(2) 研发费用占比

研发费用是指公司在生产经营中发生的用于研究开发新产品、新技术、新工艺的各项费用,作为游戏产品的研发商,产品是公司的核心竞争力,公司需要保持较高的研发投入,不断提高产品研发的质量和数量,吸引更多的玩家。

报告期内,公司不断加大对研发的投入,研发费用分别为 910.08 万元、2,619.52 万元和 4,019.52 万元,分别占同期营业收入的比为 15.18%、18.35%和 29.98%,比重持续增长。

公司正处于经营规模不断扩大的成长期,还需不断研发新游戏产品,并依据玩家需求对玩法、画面更新升级,因此未来一段时间内,公司研发费用仍将维持在较高水平。

(3) 渠道推广及广告费

公司渠道推广及广告费主要为推广产品、提高知名度形成的广告宣传费用。为配合新游戏上线或重要游戏版本更新,充分覆盖目标用户群体,公司将发生数目较大的广告支出。

报告期内,公司推广及广告费用分别为 797.94 万元、1,745.12 万元和 1,380.15 万元,占同期营业收入比重分别为 13.31%、12.23%和 10.29%,如上所述,该费用的占比主要与游戏生命周期所对应的推广策略不同相关。

未来,公司推广力度将集中在即将上线的新游戏,渠道推广及广告宣传费用或将呈现上升趋势。

2、非财务指标

非财务指标主要包括月均付费用户数和月均 ARPU 值等。

付费用户数是指在游戏中进行过充值消费的游戏用户数，ARPU 值即每付费用户平均消费值，该两项指标综合反映了游戏能从用户身上获取收益的能力，代表了企业的盈利能力。

报告期内，公司月均付费用户数和月均 ARPU 值如下：

项目	用户数据	2015 年度	2014 年度	2013 年度
明朝互动	月均付费用户数(万人)	9.56	29.71	17.30
	月均 ARPU 值(元/人)	266.95	191.73	161.09

四、财务报告审计基准日至本招股说明书签署日之间的经营状况

公司财务报告审计基准日是 2015 年 12 月 31 日。基准日至本招股说明书签署日，公司原有游戏产品运营进入稳定期，盈利能力有所下降；公司前期储备的游戏已经进入测试阶段，预计推出后，将成为公司新的盈利增长点；公司主要客户和供应商构成及公司经营模式均未发生重大变化；公司适用税收政策及相关税率未发生变化，不存在可能影响投资者判断的其他重大事项。

五、报告期主要会计政策和会计估计

(一) 会计准则

公司执行中华人民共和国财政部颁布的《企业会计准则》、《企业会计准则应用指南》、《企业会计准则解释》以及其他相关规定。

(二) 会计期间

公司会计期间为公历每年 1 月 1 日起至 12 月 31 日止，报告期为 2013 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日止。

(三) 记账本位币

公司以人民币作为记账本位币。

(四) 收入确认方法

1、收入确认的一般原则

(1) 销售商品

销售商品收入同时满足下列条件的,才能予以确认:①企业已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方;②企业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;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企业;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

企业在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的,应当采用完工百分比法确认提供劳务收入。提供劳务交易的结果能够可靠估计,是指同时满足下列条件:①收入的金额能够可靠地计量;②相关的经济利益很可能流入企业;③交易的完工进度能够可靠地确定;④交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量。

企业在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的,应当分别按下列情况处理:①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;②已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的,应当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

让渡资产使用权收入同时满足下列条件的,才能予以确认:①相关的经济利益很可能流入企业;②收入的金额能够可靠地计量。

2、收入确认的具体原则

游戏运营收入主要系与运营商合作取得的收入，包括：网络游戏授权金收入和营业分成收入，具体确认方法如下：（1）授权金收入的确认：公司对收取的授权金，游戏在被授权方正式商业运营后，按照双方约定的授权期间内分期摊销确认收入；（2）营业分成收入的确认：公司与游戏运营商（平台）按照协议所计算的分成金额在双方结算核对确认无误后，确认为递延收益。在游戏虚拟货币被实际消费使用时，区分道具的性质分别确认收入，若为消耗性道具（包括时长型和即时型），公司在道具使用并失效时确认收入；若为永久性道具，公司在付费玩家生命周期内分期确认收入。

（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、同一控制下的企业合并

对于同一控制下的企业合并，公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。公司取得的净资产账面价值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、非同一控制下的企业合并

对于非同一控制下的企业合并，合并成本为购买方在购买日为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。通过多次交换交易分步实现的企业合并，合并成本为每一单项交易成本之和。公司为进行企业合并发生的各项直接相关费用计入当期损益。购买日是指公司实际取得对被购买方控制权的日期。公司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。公司对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的，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差额，计入当期损益。

（六）合并财务报表的编制方法

1、合并范围的确定原则

以控制为基础确定合并财务报表的合并范围，母公司控制的特殊目的主体也

纳入合并财务报表的合并范围。如果母公司是投资性主体，且不存在为其投资活动提供相关服务的子公司，则不应编制合并财务报表。

2、合并报表采用的会计方法

编制合并报表时，在合并范围内所有重大内部交易和往来全部抵销的基础上逐项合并，子公司的股东权益中不属于母公司所拥有的部分作为少数股东权益在合并财务报表中股东权益项下单独列示。

子公司与公司采用的会计政策或会计期间不一致的，在编制合并财务报表时，按照公司的会计政策或会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。

对于非同一控制下企业合并取得的子公司，在编制合并财务报表时，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其个别财务报表进行调整；对于同一控制下企业合并取得的子公司，视同该公司合并于合并当期的年初已经发生，从合并当期的年初起将其资产、负债、经营成果和现金流量纳入合并财务报表。

(七) 外币业务和外币报表折算

1、外币交易

对发生的非本位币经济业务公司按业务发生当日中国人民银行公布的市场汇价的中间价折合为本位币记账；月终对外币的货币项目余额按期末中国人民银行公布的市场汇价的中间价进行调整。按照期末汇率折合的记账本位币金额与账面记账本位币金额之间的差额作为“财务费用-汇兑损益”计入当期损益；属于与购建固定资产有关的借款产生的汇兑损益，按照借款费用资本化的原则进行处理。

2、外币财务报表的折算方法

若公司境外经营子公司、合营企业、联营企业和分支机构采用与公司不同的记账本位币，在将公司境外经营通过合并报表、权益法核算等纳入到公司的财务报表中时，需要将境外经营的财务报表折算为以公司记账本位币反映。在对其进行折算前，公司调整境外经营的会计期间和会计政策，使之与公司会计期间和会计政策相一致，根据调整后会计政策及会计期间编制相应货币的财务报表，再按

照以下方法对境外经营财务报表进行折算：

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，其他项目采用发生时的即期汇率折算。

利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率或即期汇率的近似汇率折算。

产生的外币财务报表折算差额，在编制合并财务报表时，在合并资产负债表中所有者权益项目下在“其他综合收益”项目列示。

（八）现金及现金等价物确认标准

公司根据《企业会计准则——现金流量表》的规定，对持有时间短（一般不超过3个月）、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，确认为现金等价物。

（九）金融工具

1、金融资产分类

按照投资目的和经济实质本公司将拥有的金融资产划分为四类：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、应收款项、可供出售金融资产等。

按照经济实质将承担的金融负债再划分为两类：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、金融工具确认依据和计量方法

当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。当收取该金融资产现金流量的合同权利终止、金融资产已转移且符合规定的终止确认条件的金融资产应当终止确认。当金融负债的现时义务全部或部分已解除的，终止确认该金融负债或其一部分。

公司初始确认的金融资产或金融负债，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或金融负债，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。但是，下列情况除外：（1）持有至到期投资和应收款项，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；（3）对因持有意图或能力发生改变，或公允价值不再能够可靠计量等情况，使金融资产不再适合按照公允价值计量时，公司改按成本计量，该成本为重分类日该金融资产的公允价值。

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。但是，下列情况除外：（1）以公允价值计量且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）因持有意图或能力发生改变，或公允价值不再能够可靠计量等情况，使金融负债不再适合按照公允价值计量时，公司改按成本计量，该成本为重分类日该金融负债的账面价值；（3）与在活跃的市场中没有报价、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；（4）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，应当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：按照或有事项准则确定的金额；初始确认金额扣除按照收入准则确定的累计摊销后的余额。

公司对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，按照下列规定处理：（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，计入当期损益；（2）可供出售金融资产公允价值变动形成的利得或损失，除减值损失和外币货币性金融资产形成的汇兑差额外，计入资本公积，在该金融资产终止确认时转出，计入当期损益；（3）公司对以摊余成本计量的金融资产或金融负债，除与套期保值有关外，在终止确认、发生减值或摊销时产生的利得或损失，计入当期损益；（4）公司在

相同会计期间将套期工具和被套期项目的公允价值变动的抵消结果计入当期损益。

3、金融资产转移的确认依据和计量方法

公司发生金融资产转移时,如已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方,则终止确认该金融资产;如保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的,则不终止确认该金融资产。

在判断金融资产转移是否满足上述金融资产终止确认条件时,采用实质重于形式的原则。公司将金融资产转移区分为金融资产整体转移和部分转移。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(涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形)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(涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形)之和。

金融资产转移不满足终止确认条件的,继续确认该金融资产,所收到的对价确认为一项金融负债。

4、金融负债终止确认条件

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的,则终止确认该金融负债或其一部分;公司若与债权人签定协议,以承担新金融负债方式替换现存金融负债,且新金融负债与现存金融负债的合同条款实质上不同的,则终止确认现存金融负债,并同时确认新金融负债。

对现存金融负债全部或部分合同条款作出实质性修改的,则终止确认现存金融负债或其一部分,同时将修改条款后的金融负债确认为一项新金融负债。

金融负债全部或部分终止确认时,终止确认的金融负债账面价值与支付对价(包括转出的非现金资产或承担的新金融负债)之间的差额,计入当期损益。

公司若回购部分金融负债的,在回购日按照继续确认部分与终止确认部分的相对公允价值,将该金融负债整体的账面价值进行分配。分配给终止确认部分的账面价值与支付的对价(包括转出的非现金资产或承担的新金融负债)之间的差额,计入当期损益。

5、金融资产、金融负债的公允价值的确定

存在活跃市场的金融资产或金融负债,以活跃市场的报价确定其公允价值,活跃市场的报价包括易于定期从交易所、经纪商、行业协会、定价服务机构等获得的价格,且代表了在公平交易中实际发生的市场交易的价格,不存在活跃市场的金融资产或金融负债,采用估值技术确定其公允价值。估值技术包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融资产或金融负债的当前公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等。

6、金融资产的减值准备

公司期末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,有客观证据表明该金融资产发生减值的,计提减值准备。计提减值准备时,对单项金额重大的进行单独减值测试;对单项金额不重大的,在具有类似信用风险特征的金融资产组中进行减值测试。主要金融资产计提减值准备的具体方法分别如下:

可供出售金融资产能以公允价值可靠计量的,以公允价值低于账面价值部分计提减值准备,计入当期损益;可供出售金融资产以公允价值不能可靠计量的,以预计未来现金流量(不包括尚未发生的未来信用损失)现值低于账面价值部分计提减值准备,计入当期损益。可供出售金融资产发生减值时,即使该金融资产没有终止确认,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,应当予以转出,计入当期损益。

持有至到期的投资以预计未来现金流量(不包括尚未发生的未来信用损失)现值低于账面价值部分计提减值准备,计入当期损益。

7、将尚未到期的持有至到期投资重分类为可供出售金融资产的，持有意图或能力发生改变的依据

因持有至到期投资部分出售或重分类的金额较大，且不属于企业会计准则所允许的例外情况，使该投资的剩余部分不再适合划分为持有至到期投资的，公司将该投资的剩余部分重分类为可供出售金融资产，并以公允价值进行后续计量。

重分类日，该投资剩余部分的账面价值与其公允价值之间的差额计入所有者权益，在该可供出售金融资产发生减值或终止确认时转出，计入当期损益。

(十) 应收账款

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	单项金额 100 万元以上（含）的应收款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	期末如果有客观证据表明应收款项发生减值，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备。单独测试未发生减值的单项金额重大的应收款项，以账龄为信用风险特征组合计提坏账准备

2、按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

确定组合的依据	账龄组合，相同账龄的应收款项具有类似信用风险特征
按组合计提坏账准备的计提方法	账龄分析法

采用账龄分析法计提坏账准备的比例如下：

账龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
1 年以内	5	5
1—2 年	10	10
2—3 年	50	50
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账款

单项计提坏账准备的理由	期末有客观证据表明应收款项发生减值。
-------------	--------------------

坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额,单独进行减值测试,计提坏账准备
-----------	---------------------------------------

(十一) 长期股权投资

1、长期股权投资的分类

公司的长期股权投资包括对子公司的投资和对合营企业、联营企业的投资。

2、投资成本的确定

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现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值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,在个别财务报表和合并财务报表中,将按持股比例享有在合并日被合并方所有者权益账面价值的份额作为初始投资成本。合并日之前所持被合并方的股权投资账面价值加上合并日新增投资成本,与长期股权投资初始投资成本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。

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,以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和,作为该项投资的初始投资成本;购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的,在处置该项投资时将与其相关的其他综合收益转入当期投资收益;(2) 在合并财务报表中,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其他综合收益的,与其相关的其他综合收益转为购买日所属当期投资收益。

除企业合并形成以外的，以支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为投资成本。投资成本包括与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出；发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为投资成本；通过非货币性资产交换（该项交换具有商业实质）取得的长期股权投资，其投资成本以该项投资的公允价值和应支付的相关税费作为换入资产的成本；通过债务重组取得的长期股权投资，债权人将享有股份的公允价值确认为对债务人的投资。

3、后续计量及收益确认方法

对被投资单位能够实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对具有共同控制、重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。

4、确定对被投资单位具有重大影响的依据

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的，认定为重大影响。

5、确定对被投资单位具有共同控制的依据

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

6、减值测试方法及减值准备计提方法

对子公司、联营企业及合营企业的投资，在资产负债表日有客观证据表明其发生减值的，按照账面价值高于可收回金额的差额计提相应的减值准备。

（十二）固定资产及其折旧

1、固定资产确认条件

同时满足与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业和该固定资产的成本能够可靠地计量条件的，为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的使用寿命超过一个会计年度的有形资产。

2、固定资产分类

电子设备及办公设备。

3、固定资产计价

外购及自行建造的固定资产按实际成本计价,购建成本由该项资产达到预定可使用状态前所发生的必要支出构成。以一笔款项购入多项没有单独标价的固定资产,按照各项固定资产公允价值比例对总成本进行分配,分别确定各项固定资产的成本。

投资者投入固定资产的成本,按照投资合同或协议约定的价值确定,但合同或协议约定价值不公允的除外。

通过非货币性资产交换(该项交换具有商业实质)取得的固定资产,其成本以该项固定资产的公允价值和应支付的相关税费作为入账成本。

以债务重组取得的固定资产,对接受的固定资产按其公允价值入账。

4、各类固定资产的折旧方法

固定资产折旧采用直线法平均计算,并按各类固定资产的原值和估计的经济使用年限扣除残值(残值率5%)确定其折旧率,具体折旧率如下:

固定资产类别	估计经济使用年限(年)	年折旧率	预计净残值率
电子设备及办公设备	3	31.67%	5.00%

5、固定资产减值测试方法及减值准备计提方法

资产负债表日,有迹象表明固定资产发生减值的,按本节“五、报告期主要会计政策和会计估计”之“(十六)长期资产减值”所述方法计提固定资产减值准备。固定资产减值损失一经确认,在以后会计期间不再转回。

(十三) 在建工程

1、在建工程的类别

在建工程包括建筑工程、安装工程、技术改造和大修理工程等。

2、在建工程的计量

在建工程按实际成本计价,实际成本由建造该项资产达到预定可使用状态前

所发生的必要支出构成,包括所发生的直接建筑、安装成本及所借入款项的实际承担的利息支出、汇兑损益等。

3、在建工程结转为相关资产的时点

在建工程按各项工程所发生的实际支出核算,在达到预定可使用状态时转作相关资产。所建造的资产已达到预定可使用状态,但尚未办理竣工决算手续的,自达到预定可使用状态之日起,根据工程预算、造价或者工程实际成本等,按估计的价值转入相关资产,并计提折旧或进行摊销,待办理了竣工决算手续后再对原估计值进行调整。购建或者生产符合资本化条件的资产而借入的专门借款或占用了一般借款发生的借款利息以及专门借款发生的辅助费用,在所购建或者生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之前根据其发生额予以资本化。

4、在建工程减值测试方法及减值准备计提方法

资产负债表日,有迹象表明在建工程发生减值的,按本财务管理制度所述方法计提在建工程减值准备。在建工程减值损失一经确认,在以后会计期间不再转回。

(十四) 借款费用

1、借款费用资本化的确认原则

借款费用包括借款利息、折价或者溢价的摊销、辅助费用以及因外币借款而发生的汇兑差额等。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,在发生时根据其发生额确认为费用,计入当期损益。

借款费用同时满足下列条件的,开始资本化:(1)资产支出已经发生,资产支出包括为购建或者生产符合资本化条件的资产而以支付现金、转移非现金资产或者承担带息债务形式发生的支出。(2)借款费用已经发生。(3)为使资产达到预定可使用或者可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

2、借款费用资本化期间

为购建或者生产符合资本化条件的资产而发生的借款费用,在该资产达到预定可使用或者可销售状态前计入该资产的成本;在该资产达到预定可使用或者可销售状态后发生的借款费用计入当期损益。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、且中断时间连续超过3个月的,暂停借款费用的资本化。

3、借款费用资本化金额的计算方法

在资本化期间内,每一会计期间的利息(包括折价或溢价的摊销)资本化金额,按照下列规定确定:(1)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,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。(2)购建或者生产符合资本化条件的资产而占用了一般借款的,根据累计资产支出超过专门借款部分的资产支出加权平均数乘以所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。资本化率根据一般借款加权平均利率计算确定。

(十五) 无形资产

1、无形资产计价

外购无形资产的成本,按使该项资产达到预定用途所发生的实际支出计价。

公司内部研究开发项目的支出,区分研究阶段支出与开发阶段支出。

研究阶段支出是指公司为获取并理解新的科学或技术知识而进行的独创性的有计划调查而发生的支出。公司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。

开发阶段支出是指在进行商业性生产或使用前,将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计,以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等发生的支出。开发阶段的支出,只有在同时满足下列条件时,才能予以资本化,即:

(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，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。不满足上述条件的开发支出，于发生时计入当期损益。

投资者投入的无形资产，按照投资合同或协议约定的价值作为成本，但合同或协议约定价值不公允的除外。

接受债务人以非现金资产抵偿债务方式取得的无形资产，或以应收债权换入无形资产的，按换入无形资产的公允价值入账。

非货币性交易投入的无形资产，以该项无形资产的公允价值和应支付的相关税费作为入账成本。

接受捐赠的无形资产，捐赠方提供了有关凭据的，按凭据上标明的金额加上应支付的相关税费计价；捐赠方没有提供有关凭据的，如果同类或类似无形资产存在活跃市场的，按同类或类似无形资产的市场价格估计的金额，加上应支付的相关税费，作为实际成本；如果同类或类似无形资产不存在活跃市场的，按接受捐赠的无形资产的预计未来现金流量现值，作为实际成本；自行开发并按法律程序申请取得的无形资产，按依法取得时发生的注册费，聘请律师费等费用，作为实际成本。

2、无形资产的后续计量

(1) 无形资产使用寿命的估计

公司拥有或者控制的来源于合同性权利或其他法定权利的无形资产，其使用寿命不超过合同性权利或其他法定权利的期限；合同性权利或其他法定权利在到期时因续约等延续、且有证据表明公司续约不需要付出大额成本的，续约期计入使用寿命；合同或法律没有规定使用寿命的，无形资产的使用寿命参考历史经验或聘请相关专家进行论证等确定。按照上述方法仍无法合理确定无形资产为公司带来经济利益期限的，公司将该项无形资产作为使用寿命不确定的无形资产。

(2) 无形资产使用寿命的复核

企业至少应当于每年年度终了,对无形资产的使用寿命进行复核,如果有证据表明无形资产的使用寿命不同于以前的估计,对于使用寿命有限的无形资产应改变其摊销年限,对于使用寿命不确定的无形资产,如果有证据表明其使用寿命是有限的,应当按照使用寿命有限的无形资产的处理原则进行处理。

(3) 无形资产的摊销

公司对于使用寿命有限的无形资产,自取得当月起在预计使用寿命内采用直线法分期摊销。使用寿命不确定的无形资产不摊销,每年末均进行减值测试。无形资产的应摊销金额为其成本扣除预计残值后的金额。已计提减值准备的无形资产,还应扣除已计提的无形资产减值准备累计金额。无形资产的摊销金额计入当期损益。使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计及摊销情况:

项 目	预计使用寿命	摊销方法
商标及著作权	1-3 年	直线法
软件	3 年	直线法

3、无形资产减值测试方法及减值准备计提方法

资产负债表日,有迹象表明无形资产发生减值的,按本财务管理制度所述方法计提无形资产减值准备。无形资产减值损失一经确认,在以后会计期间不再转回。

(十六) 长期资产减值

1、适用范围

资产减值主要包括长期股权投资、投资性房地产(不含以公允价值模式计量的投资性房地产)、固定资产、在建工程、工程物资;无形资产(包括资本化的开发支出)、资产组和资产组组合、商誉等。

2、可能发生减值资产的认定

在资产负债表日,公司判断资产是否存在可能发生减值的迹象。因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产,无论是否存在减值迹象,每年均进行减值测试。存在下列迹象的,表明资产可能发生了减值:(1)资产的市价当期大幅度下跌,其跌幅明显高于因时间的推移或者正常使用而预计的下跌。(2)公

司经营所处的经济、技术或者法律等环境以及资产所处的市场在当期或者将在近期发生重大变化,从而对公司产生不利影响。(3) 市场利率或者其他市场投资报酬率在当期已经提高,从而影响公司计算资产预计未来现金流量现值的折现率,导致资产可收回金额大幅度降低。(4) 有证据表明资产已经陈旧过时或者其实体已经损坏。(5) 资产已经或者将被闲置、终止使用或者计划提前处置。(6) 公司内部报告的证据表明资产的经济绩效已经低于或者将低于预期,如资产所创造的净现金流量或者实现的营业利润(或者亏损)远远低于(或者高于)预计金额等。(7) 其他表明资产可能已经发生减值的迹象。

3、资产可收回金额的计量

资产存在减值迹象的,估计其可收回金额。可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

4、资产减值损失的确定

可收回金额的计量结果表明,资产的可收回金额低于其账面价值的,将资产的账面价值减记至可收回金额,减记的金额确认为资产减值损失,计入当期损益,同时计提相应的资产减值准备。资产减值损失确认后,减值资产的折旧或者摊销费用在未来期间作相应调整,以使该资产在剩余使用寿命内,系统地分摊调整后的资产账面价值(扣除预计净残值)。资产减值损失一经确认,在以后会计期间不再转回。

5、资产组的认定及减值处理

有迹象表明一项资产可能发生减值的,公司以单项资产为基础估计其可收回金额。公司难以对单项资产的可收回金额进行估计的,以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。资产组的认定,以资产组产生的主要现金流入是否独立于其他资产或者资产组的现金流入为依据。

资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的(总部资产和商誉分摊至某资产组或者资产组组合的,该资产组或者资产组组合的账面价值应当包括相关总部资产和商誉的分摊额),确认相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至资产组或者资产组组合中商誉的账面价值,再根据资产组或者资产组组合中

除商誉之外的其他各项资产的账面价值所占比重,按比例抵减其他各项资产的账面价值。

6、商誉减值

公司因企业合并所形成的商誉,至少在每年年度终了进行减值测试。对于因合并形成的商誉的账面价值,自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组;难以分摊至相关的资产组的,将其分摊至相关的资产组组合。相关的资产组或资产组组合,是能够从企业合并的协同效应中受益的资产组或者资产组组合,且不大于公司确定的报告分部。

在对包含商誉的相关资产组或者资产组组合进行减值测试时,如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的,应当先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试,计算可收回金额,并与相关账面价值相比较,确认相应的减值损失。再对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试,比较这些相关资产组或者资产组组合的账面价值(包括所分摊的商誉的账面价值部分)与其可收回金额,如相关资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的,确认商誉的减值损失,并按照前文所述资产组减值的规定进行处理。

(十七) 长期待摊费用

长期待摊费用是公司已经发生但应由本期和以后各期分担的分摊期限在一年以上的各项费用,以实际发生的支出入账并在其预计受益期内平均摊销。

(十八) 职工薪酬

1、职工薪酬的范围

职工薪酬,是指公司为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。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。企业提供给职工配偶、子女、受赡养人、已故员工遗属及其他受益人等的福利,也属于职工薪酬。

2、短期薪酬

短期薪酬主要包括工资、奖金、津贴和补贴、职工福利费、医疗保险费、生育保险费、工伤保险费、住房公积金、工会经费和职工教育经费、非货币性福利等。本公司在职工为本公司提供服务的会计期间将实际发生的短期职工薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。其中非货币性福利按公允价值计量。

3、离职后福利

离职后福利，是指为获得职工提供的服务而在职工退休或与企业解除劳动关系后，提供的各种形式的报酬和福利，短期薪酬和辞退福利除外。本公司将离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。(1) 设定提存计划：公司向独立的基金缴存固定费用后，公司不再承担进一步支付义务的离职后福利计划。包含基本养老保险、失业保险等，在职工为其提供服务的会计期间，将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) 设定受益计划：除设定提存计划以外的离职后福利计划。

4、辞退福利

辞退福利，是指公司在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，或者为鼓励职工自愿接受裁减而给予职工的补偿。公司向职工提供辞退福利的，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) 企业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) 企业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

公司向职工提供的其他长期职工福利，符合设定提存计划的，按照设定提存计划进行会计处理，除此之外按照设定收益计划进行会计处理。

(十九) 股份支付及权益工具

1、股份支付的种类

对于以权益结算的涉及职工的股份支付，按照授予日权益工具的公允价值计入成本费用和资本公积（其他资本公积），不确认其后续公允价值变动；在可行权之后不再对已确认的成本费用和所有者权益总额进行调整。按照行权情况，确

认股本和股本溢价，同时结转等待期内确认的资本公积（其他资本公积）。其中：对于换取职工服务的股份支付，在等待期内的每个资产负债表日，以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础，按照权益工具在授予日的公允价值，计入相关资产成本或当期费用，同时计入资本公积（其他资本公积）；对于换取其他方服务的股份支付，以所换取其他方服务的公允价值计量。如果该公允价值不能可靠计量的，但权益工具的公允价值能够可靠计量的，则按权益工具在服务取得日的公允价值计量，计入相关资产成本或费用，同时计入资本公积（其他资本公积）。

对于以现金结算的涉及职工的股份支付，按照每个资产负债表日权益工具的公允价值重新计量，确定成本费用和应付职工薪酬。在等待期内的每个资产负债表日，以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础，按照承担的以股份或其他权益工具为基础计算确定的负债的公允价值计量，计入相关资产成本或费用，同时计入应付职工薪酬。在可行权之后不再确认成本费用，对应付职工薪酬的公允价值重新计量，将其变动计入公允价值变动损益。

2、权益工具公允价值的确定方法

对于授予的期权等权益工具存在活跃市场的，按照活跃市场中的报价确定其公允价值。对于授予的期权等权益工具不存在活跃市场的，采用期权定价模型等确定其公允价值，选用的期权定价模型至少应当考虑以下因素：（1）期权的行权价格；（2）期权的有效期；（3）标的股份的现行价格；（4）股价预计波动率；（5）股份的预计股利；（6）期权有效期内的无风险利率；（7）分期行权的股份支付。

3、确认可行权权益工具最佳估计的依据

等待期内每个资产负债表日，公司根据最新取得的可行权职工人数变动等后续信息作出最佳估计，修正预计可行权的权益工具数量。在可行权日，最终预计可行权权益工具的数量应当与实际可行权数量一致。

根据上述权益工具的公允价值和预计可行权的权益工具数量，计算截至当期累计应确认的成本费用金额，再减去前期累计已确认金额，作为当期应确认的成本费用金额。

4、实施、修改、终止股份支付计划的相关会计处理

(1) 以权益结算的股份支付

授予后立即可行权的换取职工服务的以权益结算的股份支付,在授予日按照权益工具的公允价值计入相关成本或费用,相应调整资本公积。完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的换取职工服务的以权益结算的股份支付,在等待期内的每个资产负债表日,以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础,按权益工具授予日的公允价值,将当期取得的服务计入相关成本或费用,相应调整资本公积。

换取其他方服务的权益结算的股份支付,如果其他方服务的公允价值能够可靠计量的,按照其他方服务在取得日的公允价值计量;如果其他方服务的公允价值不能可靠计量,但权益工具的公允价值能够可靠计量的,按照权益工具在服务取得日的公允价值计量,计入相关成本或费用,相应增加所有者权益。

(2) 以现金结算的股份支付

授予后立即可行权的换取职工服务的以现金结算的股份支付,在授予日按公司承担负债的公允价值计入相关成本或费用,相应增加负债。完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的换取职工服务的以现金结算的股份支付,在等待期内的每个资产负债表日,以对可行权情况的最佳估计为基础,按公司承担负债的公允价值,将当期取得的服务计入相关成本或费用和相应的负债。

(3) 修改、终止股份支付计划

如果修改增加了所授予的权益工具的公允价值,公司按照权益工具公允价值的增加相应地确认取得服务的增加;如果修改增加了所授予的权益工具的数量,公司将增加的权益工具的公允价值相应地确认为取得服务的增加;如果公司按照有利于职工的方式修改可行权条件,公司在处理可行权条件时,考虑修改后的可行权条件。如果修改减少了授予的权益工具的公允价值,公司继续以权益工具在授予日的公允价值为基础,确认取得服务的金额,而不考虑权益工具公允价值的减少;如果修改减少了授予的权益工具的数量,公司将减少部分作为已授予的权益工具的取消来进行处理;如果以不利于职工的方式修改了可行权条件,在处理可行权条件时,不考虑修改后的可行权条件。

如果公司在等待期内取消了所授予的权益工具或结算了所授予的权益工具(因未满足可行权条件而被取消的除外),则将取消或结算作为加速可行权处理,立即确认原本在剩余等待期内确认的金额。在取消或结算时支付给职工的所有款项均应作为权益的回购处理,回购支付的金额高于该权益工具在回购日公允价值的部分,计入当期费用。如果向职工授予新的权益工具,并在新权益工具授予日认定所授予的新权益工具是用于替代被取消的权益工具的,以处理原权益工具条款和条件修改相同的方式,对所授予的替代权益工具进行处理。如果回购其职工已可行权的权益工具,借记所有者权益,回购支付的金额高于该权益工具在回购日公允价值的部分,计入当期费用。

(二十) 政府补助

公司在能够满足政府补助所附条件且能够收到政府补助时确认政府补助。其中:(1)政府补助为货币性资产的,按收到或应收的金额计量,政府补助为非货币性资产的,按公允价值计量,如公允价值不能可靠取得,则按名义金额计量;(2)与资产相关的政府补助,应确认为递延收益,并在相关资产使用寿命内平均分配,计入当期损益,其中,按名义金额计量的政府补助直接计入当期损益。与收益相关的政府补助,用于补偿以后期间的相关费用或损失的,应确认为递延收益,并在确认相关费用的期间计入当期损益,用于补偿已发生的相关费用或损失的,直接计入当期损益。

(二十一) 递延所得税资产与递延所得税负债

1、所得税的核算方法

所得税费用的会计处理采用资产负债表债务法核算。资产负债表日,公司按照可抵扣暂时性差异与适用所得税税率计算的结果,确认递延所得税资产及相应的递延所得税收益;按照应纳税暂时性差异与适用企业所得税税率计算的结果,确认递延所得税负债及相应的递延所得税费用。

2、递延所得税资产的确认

对于可抵扣暂时性差异、能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减,公司

以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认由此产生的递延所得税资产，除非可抵扣暂时性差异是在以下交易中产生的：（1）该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额。（2）对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，同时满足下列条件的，确认相应的递延所得税资产：暂时性差异在可预见的未来很可能转回，且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额。

3、递延所得税负债的确认

对于各种应纳税暂时性差异均据以确认递延所得税负债，除非应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：（1）商誉的初始确认，或者具有以下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额。（2）对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，该暂时性差异转回的时间能够控制并且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

4、递延所得税资产的减值准备计提方法

在资产负债表日应当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取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。除原确认时计入所有者权益的递延所得税资产部分，其减记金额也应计入所有者权益外，其他的情况应减记当期的所得税费用。在很可能取得足够的应纳税所得额时，减记的递延所得税资产账面价值可以恢复。

（二十二）租赁

1、经营租赁会计处理

公司租入资产所支付的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，计入当期费用。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用。资产出租方承担了应由公司承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分摊，计入当期费用。

公司出租资产所收取的租赁费,在不扣除免租期的整个租赁期内,按直线法进行分摊,确认为租赁收入。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用,计入当期费用;如金额较大的,则予以资本化,在整个租赁期间内按照与租赁收入确认相同的基础分期计入当期收益。公司承担了应由承租方承担的与租赁相关的费用时,公司将该部分费用从租金收入总额中扣除,按扣除后的租金费用在租赁期内分配。

2、融资租赁会计处理

融资租入资产:公司在承租开始日,将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值,将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值,其差额作为未确认的融资费用。公司采用实际利率法对未确认的融资费用,在资产租赁期间内摊销,计入财务费用。公司发生的初始直接费用,计入租入资产价值。

融资租出资产:公司在租赁开始日,将应收融资租赁款,未担保余值之和与其现值的差额确认为未实现融资收益,在将来收到租金的各期间内确认为租赁收入。公司发生的与出租交易相关的初始直接费用,计入应收融资租赁款的初始计量中,并减少租赁期内确认的收益金额。

(二十三) 主要会计政策、会计估计变更

1、重要会计政策变更

2014年1月26日起,中国财政部修订了《企业会计准则第2号-长期股权投资》、《企业会计准则第9号-职工薪酬》、《企业会计准则第30号-财务报表列报》、《企业会计准则第33号-合并财务报表》,以及颁布了《企业会计准则第39号-公允价值计量》、《企业会计准则第40号-合营安排》、《企业会计准则第41号-在其他主体中权益的披露》等具体准则。根据财政部的规定,公司自2014年7月1日起执行上述七项新会计准则。2014年6月20日,中国财政部对《企业会计准则第37号-金融工具列报》进行了修订,公司自2014年度财务报告开始按照该修订后准则要求对金融工具进行列报。根据规定,公司于以上文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。上述会计政策变更对公司执行日之前的财

务报表项目金额无影响。

2、重要会计估计变更

报告期公司无重要会计估计变更。

六、主要税收政策

(一) 公司适用的主要税种和税率

税目	纳税(费)基础	税(费)率
增值税	销售收入	免税、3%、6%
企业所得税	应纳税所得额	免税、12.5%、25%
城市维护建设税	应交流转税额	7%
教育费附加	应交流转税额	3%
地方教育附加	应交流转税额	2%

(二) 主要税收优惠及批文

1、增值税税收优惠

根据财政部、国家税务总局《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),公司提供技术转让、技术开发和与之相关的技术咨询、技术服务免征增值税。公司已于2014年6月在广州市天河区国家税务局办理增值税优惠认定事项,并取得编号为“穗天国税备回[2014]100102号”的备案资料报送回执单。公司自2014年4月至2016年4月期间提供技术转让、技术开发和与之相关的技术咨询、技术服务等项目的收入可免征增值税。

根据财政部、国家税务总局《关于将电信业纳入营业税改征增值税试点的通知》(财税[2014]43号),公司2015年6月起提供跨境应税服务免征增值税。公司已于2015年6月取得广州市天河区国家税务局出具的穗天国税通[2015]168411号《税务事项通知书》,公司跨境应税服务免征增值税。

2、所得税税收优惠

根据《财政部、国家税务总局关于居民企业技术转让有关企业所得税政策问题的通知》(财税[2010]111号),符合条件的技术转让所得可减免企业所得税。

根据公司已备案的《企业所得税税收优惠备案（居民企业）登记表》，公司 2013 年度减免了部分企业所得税。

根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）第三条规定：“我国境内新办的集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25%的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。”公司已分别于 2014 年 9 月和 2014 年 12 月取得软件产品登记证书和软件企业认定证书，详见本招股书“第六节 业务和技术”之“七、经营资质及其他证书”。根据公司已取得的广州市地方税务局出具的《税务事项通知书》，公司从 2013 年 1 月 1 日起至 2014 年 12 月 31 日止，可免征企业所得税；从 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日，可享受企业所得税减半优惠，适用 12.5%所得税率。

根据公司持有的《高新技术企业证书》（编号：GR201544000330）及《广东省科学技术厅 广东省财政厅 广东省国家税务局 广东省地方税务局关于公布广东省 2015 年高新技术企业名单的通知》（粤科高字[2016]17 号），公司被认定为广东省 2015 年高新技术企业，享受高新技术企业所得税优惠政策期限为 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日。因此，公司可根据《中华人民共和国企业所得税法》的相关规定享受按照 15%税率缴纳企业所得税的税收优惠。

七、经注册会计师核验的非经常性损益表

经正中珠江核验，公司最近三年非经常性损益明细表如下：

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非流动性资产处置损益,包括已计提资产减值准备的冲销部分	-	-	-
越权审批,或无正式批准文件,或偶发性的税收返还、减免	-	-	-
计入当期损益的政府补助,但与企业业务密切相关,符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	5,000,000.00	-	-
计入当期损益的对非金融企业收取的资	-	687,510.39	-

金占用费			
企业取得子公司、联营企业及合营企业的投资成本小于取得投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值产生的收益	-	-	-
非货币性资产交换损益	-	-	-
委托他人投资或管理资产的损益	-	-	-
因不可抗力因素,如遭受自然灾害而计提的各项资产减值准备	-	-	-
债务重组损益	-	-	-
企业重组费用,如安置职工的支出、整合费用等	-	-	-
交易价格显失公允的交易产生的超过公允价值部分的损益	-	-	-
同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益	-	-	-
与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益	-	-	-
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外,持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益,以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	2,218,827.19	1,139,493.20	-
单独进行减值测试的应收款项减值准备转回	-	-	-
对外委托贷款取得的损益	-	-	-
采用公允价值模式进行后续计量的投资性房地产公允价值变动产生的损益	-	-	-
根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响	-	-	-
受托经营取得的托管费收入	-	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	321,500.75	-5,115.87	189.95
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	-	-
合计	7,540,327.94	1,821,887.72	189.95
调整纳税所得额影响合计	942,540.99	-	47.49
扣除所得税后影响额	6,597,786.95	1,821,887.72	142.46

报告期内,公司非经常性损益主要来自政府补助和公司购买理财产品取得的投资收益。最近三年,公司非经常性损益金额分别为142.46元、182.19万元和659.78万元,对净利润影响较小。

八、主要财务指标

(一) 基本财务指标

主要财务指标	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动比率(倍)	4.32	1.47	2.05
速动比率(倍)	0.80	1.46	2.03
资产负债率(%)	22.89%	66.74%	44.24%
每股净资产(元)	1.65	0.85	0.62
无形资产(土地使用权除外) 占净资产的比例(%)	0.33%	2.72%	11.06%
主要财务指标	2015年度	2014年度	2013年度
应收账款周转率(次/年)	5.42	4.41	3.98
存货周转率(次/年)	-	-	-
应收账款周转天数(次/年)	66.38	81.61	90.47
利息保障倍数(倍)	-	-	-
息税折旧摊销前利润(万元)	6,888.72	8,242.02	3,494.99
归属于发行人股东的净利润(万元)	6,116.74	7,867.28	3,049.64
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润(万元)	5,456.96	7,685.09	3,049.63
每股经营活动的现金流量(元)	0.94	2.36	0.41
每股净现金流量(元)	-0.11	1.39	0.33

注1: 报告期内, 公司未发生银行借款及利息支出, 无利息保障倍数;

注2: 报告期各期末, 每股经营活动产生的现金流量净额、每股净现金流量均以公司发行前的股份数为分母计算。

注3: 上述财务指标计算如下:

流动比率=流动资产/流动负债

速动比率=(流动资产-存货-一年内到期的非流动资产-其他流动资产)/流动负债

资产负债率=负债总额/资产总额

每股净资产=期末净资产/发行前股本总额

无形资产占净资产的比例=(无形资产-土地使用权)/期末净资产

应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额

应收账款周转天数=360/应收账款周转率

息税折旧摊销前利润=利润总额+利息费用+折旧摊销额

每股经营活动的现金流量=经营活动的现金流量净额/发行前股本总额

每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额/发行前股本总额

(二) 净资产收益率及每股收益

报告期利润		加权平均净资产收益率(%)	每股收益(元/股)	
			基本每股收益	稀释每股收益
2015年度	归属于公司普通股股东的净利润	99.45%	6.12	6.12
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	88.73%	5.46	5.46
2014年度	归属于公司普通股股东的净利润	111.46%	-	-
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	108.88%	-	-
2013年度	归属于公司普通股股东的净利润	190.62%	-	-
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	190.62%	-	-

注：计算公式说明如下：

加权平均净资产收益率= $P0 / (E0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M0 - E_j \times M_j \div M0 \pm E_k \times M_k \div M0)$

其中：P0 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为归属于公司普通股股东的净利润；E0 为归属于公司普通股股东的期初净资产；E_i 为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产；E_j 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产；M0 为报告期月份数；M_i 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数；M_j 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数；E_k 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动；M_k 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

基本每股收益= $P0 \div S$

$S = S0 + S1 + S_i \times M_i \div M0 - S_j \times M_j \div M0 - S_k$

其中：P0 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润；S 为发行在外的普通股加权平均数；S0 为期初股份总数；S1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；S_i 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；S_j 为报告期因回购等减少股份数；S_k 为报告期缩股数；M0 为报告期月份数；M_i 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数；M_j 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

稀释每股收益= $P1 / (S0 + S1 + S_i \times M_i \div M0 - S_j \times M_j \div M0 - S_k + \text{认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

其中：P1 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润，并考虑稀释性潜在普通股对其影响，按《企业会计准则》及有关规定进行调整。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股对归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润和加权平均股数的影响，按照其稀释程度从大到小的顺序计入稀释每股收益，直至稀释每股收益达到最小值。

公司于 2015 年由有限责任公司整体变更为股份有限公司。因此，公司 2013、2014 年度不计算每股收

益，2015年每股收益的期初股本数量按照整体变更折股时股本10,000,000股计算。

2015年度基本每股收益计算过程： $61,167,388.63 \div 10,000,000 = 6.12$ 元/股

2015年度稀释每股收益计算过程： $61,167,388.63 \div 10,000,000 = 6.12$ 元/股

九、盈利预测情况

公司未编制盈利预测报告。

十、盈利能力分析

(一) 营业收入分析

1、营业收入构成分析

报告期内，公司营业收入构成如下：

单位：万元

项目	2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	13,406.15	100%	14,274.66	100%	5,994.64	100%
营业收入合计	13,406.15	100%	14,274.66	100%	5,994.64	100%

报告期内，公司主营业务突出，营业收入均为主营业务收入，分别为5,994.64万元、14,274.66万元、13,406.15万元。

(1) 按照产品划分的主营业务收入

报告期内，公司主营业务收入构成如下：

单位：万元

项目	2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
六界仙尊-页游	10,856.81	80.98%	9,460.90	66.28%	3,418.26	57.02%
六界仙尊-手游	307.06	2.29%	449.45	3.15%	-	-
太古遮天	2,038.18	15.20%	3,831.69	26.84%	1,327.88	22.15%
仙落凡尘	113.89	0.85%	312.69	2.19%	830.37	13.85%
明朝传奇	90.21	0.67%	219.92	1.54%	416.78	6.95%
其他	-	-	-	-	1.35	0.02%
主营业务收入合计	13,406.15	100.00%	14,274.66	100.00%	5,994.64	100.00%

报告期内，公司产品《六界仙尊》和《太古遮天》盈利情况对营业收入影响

较大，2013年、2014年、2015年该两款游戏合计实现营业收入占同期主营业务收入分别为79.17%、96.27%和98.48%。

作为公司主打产品，公司对该两款游戏投入了较多资源。游戏自2013年上线以来，凭借精良的画面和丰富的玩法，在市场上树立了良好的口碑，积累了一大批玩家，迅速进入爆发式成长阶段，为游戏带来了较高的分成收入，带动了2013年、2014年公司营业收入的快速增长。2015年，公司主要游戏《六界仙尊》进入稳定期，部分游戏如《太古遮天》已进入衰退期，而新游戏仍处于研发和测试期间，尚未上线运营，因此公司2015年营业收入较上年有所下降。

未来，公司将在现有游戏的基础上，积极实施募投项目，形成以精品页游为核心，移动游戏为拓展方向的产品布局，完成由游戏研发向游戏研发与发行运营一体化的角色转型，为营业收入的持续增长提供有力支持。

(2) 按照地域划分的主营业务收入

报告期内，公司主营业务收入按区域构成如下：

单位：万元

项目	2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
境内业务收入	12,924.38	96.41%	13,468.28	94.35%	5,543.52	92.47%
境外业务收入	481.76	3.59%	806.38	5.65%	451.12	7.53%
主营业务收入合计	13,406.15	100.00%	14,274.66	100%	5,994.64	100%

报告期内，公司游戏主要的运营和推广业务均在国内进行，是主营业务收入的主要来源。2013年、2014年、2015年公司境内业务收入分别为5,543.52万元、13,468.28万元和12,924.38万元，占同期营业收入分别为92.47%、94.35%和96.41%。

在保持国内业务稳步增长的同时，公司积极拓展境外业务，注重游戏的本地化研发。公司中文简体版产品研发完成后，会交由海外代理将语言版本进行翻译，同时，公司还会评估授权运营商的具体需求，综合区域人文环境、玩家特征等因素，对游戏部分功能和玩法进行调整。公司境外业务主要通过对运营商授权开展，运营游戏以《六界仙尊》、《太古遮天》和《仙落凡尘》为主，主要面向香港、越南和台湾等国家和地区发行。报告期内，境外收入分别为451.12万元、806.38

万元和 481.76 万元。

2、营业收入变化分析

报告期内,公司营业收入分别为 5,994.64 万元、14,274.66 万元和 13,406.15 万元,2014 年、2015 年变动率分别为 138.12%、-6.08%,呈现出一定的波动。

公司营业收入的变动主要有以下原因:

(1) 中国游戏市场发展迅速

伴随着网络基础性能的提高和智能硬件的普及,我国游戏市场快速发展。根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会(GPC)、CNG 中新游戏研究(伽马数据)、国际数据公司(IDC)联合发布的《2015 年中国游戏产业报告(摘要版)》,2012 年至 2015 年,中国游戏市场实际销售收入分别为 602.8 亿元、831.7 亿元、1,144.8 亿元及 1,407.0 亿元人民币,呈现出持续增长的态势。

网页游戏和移动游戏是中国游戏市场的重要组成部分,2012 年至 2015 年,网页游戏分别实现实际销售收入 81.1 亿元、127.7 亿元、202.7 亿元和 219.6 亿元,占当年整个游戏市场比重分别为 13.45%、15.35%、17.71%和 15.61%;同期,移动游戏分别实现实际销售收入 32.4 亿元、112.4 亿元、274.9 亿元和 514.6 亿元,占当年整个游戏市场比重分别为 5.37%、13.51%、24.01%和 36.57%。

公司现有游戏以网页版为主,同时积极布局手机游戏,除了于 2014 年推出《六界仙尊》移动版,2016 年也将上线新款移动游戏,国内游戏行业特别是网页和移动游戏的快速发展为公司营业规模稳步扩大奠定了良好的基础。

(2) 公司重视研发和智力资本投入

公司重视研发和智力资本投入,积累了较多的技术经验与资源。公司持续增加研发费用的投入,报告期内,公司研发费用分别为 910.08 万元、2,619.52 万元和 4,019.52 万元。截至报告期末,公司不仅拥有 18 项软件著作权证书和 16 项注册商标证书。公司还建设了一支高素质、高水平的人才队伍,截至 2015 年 12 月 31 日,公司研发人员达 176 人,占员工总人数 81.11%,本科及以上学历人数 177 人,占比 81.57%。同时,公司产品部门在研发过程中重视对玩家兴趣的

把握,公司产品自上线以来,会持续对游戏进行更新和维护,不断推出升级版本,满足玩家新生需求,提升用户满意度。公司对研发和产品性能的重视,为营业收入增长提供动力。

(3) 公司积累了数目众多的玩家

公司具备坚实的用户基础,一方面,公司游戏受到了市场的广泛认可。代表作《六界仙尊》自2013年上线以来,凭借着精良的画面和饱满的情节,受到了市场的认可,赢得了一批忠诚度高,用户黏性大的玩家。另一方面,公司拥有广泛的发行网络渠道,覆盖了国内绝大多数的网页玩家和移动玩家。目前,公司与超过200家运营平台建立合作关系,其中包括腾讯、四三九九、上上签等知名公司,这些平台具有深厚的品牌影响力和较强的客户认可度,能够帮助公司吸引更多的客户。庞大的用户数量,成为公司营业收入增长的支柱。

(二) 营业成本分析

1、营业成本构成分析

报告期内,公司营业成本均为主营业务成本,2013年、2014年、2015年公司主营业务成本分别为1,553.40万元、3,188.30万元和2,629.57万元,2014年、2015年变动率分别为105.25%、-17.52%。

(1) 营业成本按产品分类

报告期内,公司营业成本按产品分类情况如下:

单位:万元

项目	2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
《六界仙尊》网页版	2,361.61	89.81%	2,615.17	82.02%	1,209.59	77.87%
《太古遮天》	120.85	4.60%	218.31	6.85%	101.64	6.54%
其他游戏	147.11	5.59%	354.82	11.13%	242.17	15.59%
主营业务成本合计	2,629.57	100.00%	3,188.30	100.00%	1,553.40	100.00%

公司主营业务成本主要为网页版《六界仙尊》运营成本,报告期内,网页版《六界仙尊》运营成本占同期主营业务成本比重分别为77.87%、82.02%和89.81%。《六界仙尊》运营成本主要为渠道推广费和云服务费,公司需负责产品

宣传推广等职责。除《六界仙尊》外，其他游戏运营成本较低，主要原因为公司不承担其他游戏的发行和推广，仅承担游戏维护和更新等职责。

(2) 营业成本按性质分类

报告期内，公司营业成本按性质具体构成如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
渠道推广费	1,187.51	45.16%	1,488.57	46.69%	782.86	50.40%
服务器托管费、网络加速费及宽带费	993.33	37.78%	1,009.97	31.68%	322.17	20.74%
职工薪酬	329.78	12.54%	298.66	9.37%	150.48	9.69%
折旧与摊销费	86.06	3.27%	353.17	11.08%	282.73	18.20%
办公费	32.89	1.25%	37.93	1.19%	15.16	0.98%
合计	2,629.57	100.00%	3,188.30	100.00%	1,553.40	100.00%

按照成本性质，公司营业成本主要由渠道推广费、服务器托管费、网络加速费及宽带费、折旧与摊销费和职工薪酬构成。其中渠道推广费和服务器托管费、网络加速费及宽带费占比较大，2013年、2014年、2015年分别为71.14%、78.37%和82.94%。

报告期内，服务器托管费为公司支付给 IDC 供应商的服务器机柜租赁费用。网络加速费及宽带费为加速宽带而向技术服务商提供的 CDN 流量费等。渠道推广费主要是因为《六界仙尊》通过腾讯平台代理运营，公司需要购买腾讯渠道推广服务进行后续的广告投放、增加曝光率等一系列营销活动。

2、业务成本变化分析

(1) 营业成本按产品分析

报告期内，网页版《六界仙尊》运营成本分别为1,209.59万元、2,615.17万元和2,361.61万元。2014年，《六界仙尊》运营成本较2013年增长了116.20%，主要因为2014年《六界仙尊》进入快速成长期，基于公司产品研发、推广及自身管理支持的需要，公司发生了较多的推广、运营和硬件设备折旧支出。2015年，《六界仙尊》逐渐由成长期向稳定期过渡，渠道推广费等支出减少，使其运营成本较2014年降低了9.70%。

报告期内,《太古遮天》运营成本分别为 101.64 万元、218.31 万元和 120.85 万元,整体运营成本较低。2014 年,《太古遮天》运营成本较 2013 年增长 114.79%,主要是因为该款游戏受到玩家认可,用户数量增多,公司相应增加了服务器托管费、流量费及人力成本支出。2015 年,该款游戏进入衰退期,基于用户流量形成的服务器托管费及网络加速费相应减少,使得当年营业成本较 2014 年降低了 44.64%。

(2) 营业成本按性质变化分析

①渠道推广费

报告期内,渠道推广费主要为公司购买腾讯推广服务所支付的成本。2013 年、2014 年、2015 年分别为 782.86 万元、1,488.57 万元和 1,187.51 万元,2014 年、2015 年变动率分别为 90.15%和-20.22%。同期,该费用占与腾讯合作运营所实现销售额的比重分别为 20.43%、11.89%和 13.81%。2013 年,《六界仙尊》处于生命周期的导入期,渠道推广费开始逐步投入,游戏充值流水较低,因此渠道推广费占比较高。2014 年,《六界仙尊》进入快速发展期,渠道推广费持续增加,但随着游戏收入显著提高,全年渠道推广费占比下降。2015 年,合作运营的《六界仙尊》进入稳定期,因此渠道推广支出略有下降。

②服务器托管费、网络加速费及宽带费

服务器托管费主要包括腾讯云服务费和公司将自购服务器及相关设备托管到具备高品质网络环境的网络数据中心形成的费用;网络加速费及宽带费主要是公司开展各项网络业务所支付的网络和宽带提速成本。报告期内,该项费用金额分别为 322.17 万元、1,009.97 万元和 993.33 万元,占同期营业收入比重为分别为 5.37%、7.08%和 7.41%,该项费用的波动主要受到用户流量的影响。公司游戏自 2013 年上线以来,游戏用户数量持续增长,2014 年该项费用大幅增长。2015 年,公司主要游戏进入稳定期,该项费用保持平稳。

③折旧与摊销费

报告期内,公司折旧与摊销费用分别为 282.73 万元、353.17 万元和 86.06 万元,费用构成主要为公司研发及运营所需电子设备等硬件设备,以及著作权与

商标、软件等无形资产所产生。

④职工薪酬

营业成本中的职工薪酬主要核算公司运营部门人员的工资，报告期内，分别为 150.48 万元、298.66 万元和 329.78 万元，2014 年、2015 年增长率分别达到 98.47%、10.42%。2014 年增长幅度较大，主要是公司《六界仙尊》和《太古遮天》进入快速成长期，游戏推广运营及维护需求增加，玩家数量大幅增长，对运营人员的需求也相应增长。职工薪酬占同期营业收入的比重分别为 2.51%、2.09% 和 2.46%，与公司游戏产品业务增长情况保持一致。

(三) 主营业务毛利率分析

1、毛利率分析

(1) 综合毛利率分析

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业收入	13,406.15	14,274.66	5,994.64
营业成本	2,629.57	3,188.30	1,553.40
毛利	10,776.57	11,086.35	4,441.23
毛利率	80.39%	77.66%	74.09%

报告期内，公司综合毛利率分别为 74.09%、77.66%和 80.39%，在保持较高水平的同时稳步增长。公司毛利率较高的主要原因为：①网络游戏属高附加值产品，公司仅需支付渠道推广费、宽带费和人工薪酬等维持正常运营的成本，就能获得相对高的收入；②公司游戏均为自有游戏，不发生分成费或授权费支出。

(2) 主要产品毛利率分析

报告期内，公司主要产品毛利率分析具体情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
网页版《六界仙尊》			
营业收入	10,856.81	9,460.90	3,418.26
营业成本	2,361.61	2,615.17	1,209.59
毛利	8,495.19	6,845.73	2,208.67

毛利率	78.25%	72.36%	64.61%
《太古遮天》			
营业收入	2,038.18	3,831.69	1,327.88
营业成本	120.85	218.31	101.64
毛利	1,917.33	3,613.38	1,226.25
毛利率	94.07%	94.30%	92.35%

公司报告期的毛利主要来源于网页版《六界仙尊》和《太古遮天》。

网页版《六界仙尊》是公司报告期内的主要收入来源，报告期的毛利率分别为 64.61%、72.36%和 78.25%，平稳中略有上升。网页版《六界仙尊》收入主要来源于国内和腾讯的合作运营，公司除了负责游戏的更新维护，还参与后续的发行和推广环节并承担推广费支出，因此毛利率相对低于《太古遮天》。公司与腾讯合作运营的《六界仙尊》于 2013 年上线，游戏运营早期产生的营业收入较少，渠道推广费、云服务费等运营成本相对较高，使得 2013 年毛利率较 2014 年和 2015 年略低。2015 年，由于《六界仙尊》进入稳定期，投入广告推广促进游戏收入增长的必要性下降，公司出于控制成本，提高资源配置效率的考虑，降低了当期推广费用，因此 2015 年毛利率略有上升。

公司授权第三方平台运营《太古遮天》，公司不负责游戏的发行和推广等，报告期的毛利率在较高水平保持稳定。

2、同行业公司综合毛利率比较分析

报告期内，公司与同行业公司毛利率对比情况如下：

公司名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度
中青宝	43.08%	59.28%	68.47%
昆仑万维	60.95%	69.07%	71.49%
游族网络	58.02%	69.63%	70.50%
掌趣科技	61.43%	61.75%	54.44%
行业平均	55.87%	64.93%	66.23%
本公司	80.39%	77.66%	74.09%

注 1：游族网络 2013 年所列示数值为 2013 年 1-8 月/2013 年 8 月 31 日相应数值。

从上表可以看出，公司毛利率高于行业平均水平，而同行业各公司毛利率存在一定的差异，主要由各公司业务类型及游戏产品类型不同导致。中青宝、昆仑万维、游族网络和掌趣科技除进行游戏的研发外，均涉及发行和运营业务，相比

研发业务，发行和运营业务需承担较多的成本，降低了其综合毛利率。

(四) 期间费用分析

报告期内，公司期间费用具体构成如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占营业收入的比例	金额	占营业收入的比例	金额	占营业收入的比例
销售费用	305.59	2.28%	374.32	2.62%	40.50	0.68%
管理费用	4,562.13	34.03%	2,900.99	20.32%	1,001.91	16.71%
财务费用	-60.36	-0.45%	-113.43	-0.79%	-3.72	-0.06%
合计	4,807.36	35.86%	3,161.88	22.15%	1,038.69	17.33%

公司经营规模的不断扩大带动了期间费用的稳步上升。2013年、2014年、2015年期间费用分别为1,038.69万元、3,161.88万元和4,807.36万元，2014年、2015年较上年增长204.41%、52.04%，占同期营业收入比重分别为17.33%、22.15%和35.86%。

1、销售费用

报告期内，公司销售费用具体明细如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
广告费	192.64	63.04%	256.55	68.54%	15.08	37.22%
职工薪酬	76.09	24.90%	83.62	22.34%	20.36	50.26%
其他	36.86	12.06%	34.15	9.12%	5.07	12.52%
合计	305.59	100.00%	374.32	100.00%	40.50	100.00%

公司销售费用主要由广告费和员工薪酬构成，2013年、2014年、2015年占比分别达到87.48%、90.88%和87.94%。2014年、2015年公司销售费用变动率分别为824.12%、-18.36%。2014年，广告费和职工薪酬增加幅度显著，分别增长了241.47万元和63.26万元。2015年，这两项费用较2014年略有下降，分别减少63.91万元和7.53万元，分别下降24.91%和9.01%。

销售费用变动具体分析如下：

(1) 广告费

广告费主要为公司为推广游戏产品,增强公司品牌知名度等发生的广告费支出。报告期内,公司宣传费用分别达到 15.08 万元、256.55 万元和 192.64 万元。

2014 年广告费较 2013 年增幅较明显,主要是因为公司自有游戏在 2013 年相继上线,在新游戏运营的早期阶段,公司需要通过各种宣传和推广手段,快速广泛地吸引玩家,扩大用户覆盖面,在获得较高产品认可度的基础上再为后期的发展开辟道路。

2015 年广告费较 2014 年小幅度降低,主要是因为公司现有游戏进入稳定期,为保证日后新游戏上线所需资源,公司对现有游戏减少了推广支出。

(2) 职工薪酬

报告期内,职工薪酬分别为 20.36 万元、83.62 万元和 76.09 万元,2014 年、2015 年变动率分别为 310.78%、-9.01%。职工薪酬的变动主要与公司业务开展情况有关,对报告期内各年的净利润影响较小。

2、管理费用

报告期内,公司管理费用具体明细如下:

单位:万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
研发费用	4,019.52	88.11%	2,619.52	90.30%	910.08	90.83%
职工薪酬	268.89	5.89%	147.60	5.09%	49.26	4.92%
中介机构费	165.22	3.62%	36.76	1.27%	10.44	1.04%
办公费用	54.81	1.20%	49.87	1.72%	16.36	1.63%
其他	53.7	1.18%	47.24	1.63%	15.77	1.57%
合计	4,562.13	100.00%	2,900.99	100.00%	1,001.91	100.00%

2013 年、2014 年、2015 年公司管理费用分别达到 1,001.91 万元、2,900.99 万元和 4,562.13 万元,主要由研发支出构成,占比分别达到 90.83%、90.30%和 88.11%。

报告期内,公司研发费用分别为 910.08 万元、2,619.52 万元和 4,019.52 万元,2014 年、2015 年增长率分别为 187.83%、53.44%。公司重视游戏的研发

和升级，为提高游戏品质，对其投入了较多的人力和物力资源。报告期各期末，公司研发人员数量分别为 80 人、151 人和 176 人。

报告期内，公司管理类职工薪酬费用分别为 49.26 万元、147.60 万元和 268.89 万元，其中，2014 年较 2013 年增长 199.63%，主要是因为随着公司经营规模的扩大，为提高管理效率，加强内部控制，公司引进了较多的行政管理人员；2015 年管理类职工薪酬较 2014 年增长 82.18%，主要是因为公司增加了高级管理职位的设置，平均工资水平随之提高。

3、销售费用和管理费用同行业公司对比情况

(1) 销售费用率对比

报告期内，公司销售费用占同期营业收入比重如下：

公司名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度
中青宝	26.08%	30.91%	26.11%
昆仑万维	38.13%	36.96%	39.83%
游族网络	7.15%	6.68%	5.29%
掌趣科技	2.58%	3.38%	2.18%
行业平均	18.49%	19.48%	18.35%
本公司	2.28%	2.62%	0.68%

注 1：游族网络 2013 年所列示数值为 2013 年 1-8 月/2013 年 8 月 31 日相应数值。

报告期内，公司销售费用占同期营业收入比重低于行业平均水平，主要是受公司业务经营特点所影响。公司的销售费用率与掌趣科技相当，主要是掌趣科技的渠道推广成本计入其主营业务成本，与公司情况较为相似；中青宝、昆仑万维销售费用率显著高于本公司，其差异主要来自以下原因：①该两家公司的业务包含游戏的发行和运营业务，需要承担一定的广告费；②报告期内，该两家公司均积极布局手机游戏，由于移动网络游戏充值手续费率较高，导致销售费用率较高。

(2) 管理费用率对比

报告期内，公司管理费用占同期营业收入比重如下：

公司名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度
中青宝	30.64%	25.57%	23.32%
昆仑万维	12.90%	13.66%	12.45%

游族网络	21.16%	20.65%	12.98%
掌趣科技	16.41%	18.20%	12.94%
行业平均	20.28%	19.52%	15.42%
本公司	34.03%	20.32%	16.71%

注1: 游族网络 2013 年所列示数值为 2013 年 1-8 月/2013 年 8 月 31 日相应数值。

公司管理费用率略高于行业平均水平, 主要是因为公司专注游戏的研发, 收入均由自有游戏产生, 研发投入较大, 提高了管理费用占同期营业收入占比。

4、财务费用

报告期内, 公司财务费用具体明细如下:

单位: 万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
利息支出	-	-	-	-	-	-
利息收入	-60.88	100.86%	-113.85	100.37%	-3.89	104.71%
手续费	0.75	-1.25%	0.42	-0.37%	0.18	-4.71%
汇兑损益	-0.23	0.39%	-	-	-	-
合计	-60.36	100.00%	-113.43	100.00%	-3.72	100.00%

报告期内, 公司财务费用分别为-3.72 万元、-113.43 万元和-60.36 元。报告期内, 公司财务费用包括利息收入和手续费, 利息收入是其主要构成部分; 手续费金额较小, 主要为企业办理银行业务所支付的手续费。公司没有长期借款, 报告期内未发生利息支出。

报告期内, 公司利息收入分别为 3.89 万元、113.85 万元和 60.88 万元, 主要来自银行存款和股东借款的利息收入, 2013 年、2014 年、2015 年利息收入占同期货币资金的比例分别为 0.22%、1.30%、10.37%, 2015 年占比较高的原因为当年货币资金显著减少, 2015 年公司购买的浮动收益理财产品纳入了其他流动资产核算。

(五) 营业税金及附加分析

报告期内, 公司营业税金及附加明细情况如下:

单位: 万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
城市维护建设税	25.59	58.33%	52.48	56.19%	22.29	58.33%
教育费附加	10.97	25.00%	22.49	24.08%	9.55	25.00%
地方教育费附加	7.31	16.67%	14.99	16.05%	6.37	16.67%
营业税	-	-	3.44	3.68%	-	-
合计	43.87	100.00%	93.40	100.00%	38.21	100.00%

报告期内，营业税金及附加主要用于核算公司发生的营业税、城市维护建设税、教育费附加和地方教育费附加。2013年、2014年、2015年营业税金及附加分别为38.21万元、93.40万元和43.87万元。

报告期内，公司城建税、教育费附加和地方教育费合计分别为38.21万元、89.96万元、43.87万元，附加税的变动主要受到公司当年应交流转税额变动的影

（六）营业外收支及投资收益分析

报告期内，公司营业外收支及投资收益明细如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
投资收益	221.88	100.00%	113.95	100.00%	-	-
投资收益合计	221.88	100.00%	113.95	100.00%	-	-
政府补助	500.00	93.81%	-	-	-	-
其他	33.00	6.19%	2.75	100.00%	0.02	100.00%
营业外收入合计	533.00	100.00%	2.75	100.00%	0.02	100.00%
营业外支出合计	0.85	100.00%	3.26	100.00%	-	-
营业外收支净额	532.15	-	-0.51	-	0.02	-

报告期内，公司投资收益主要为公司购买短期理财产品取得的期间收益。

报告期内，公司营业外收入主要为2015年取得的天河区财政局2015年第一批高新技术企业培育资金500万元。

（七）所得税费用分析

1、所得税费用情况

报告期内，公司所得税费用具体情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
当期所得税	606.95	-	141.79
递延所得税	6.33	-35.74	-
合计	613.28	-35.74	141.79

报告期内，公司所得税费用分别为 141.79 万元、-35.74 万元和 613.28 万元。根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号），公司享受“两免三减半”优惠政策，2013 年、2014 年公司可免征企业所得税。2014 年，公司享受免征所得税优惠，所得税费用主要由资产减值损失形成的当期递延所得税费用。2015 年，公司享受所得税减半征收优惠，所得税费用较 2014 年增加。

（八）净利润分析

公司整体盈利能力较强，净利润均来自营业利润。报告期内，公司净利润分别为 3,049.64 万元、7,867.28 万元和 6,116.74 万元，呈现出一定的波动。公司净利润变动主要是因为 2015 年公司部分游戏进入稳定期，公司月分成收入较高峰期有所下降，导致净利润小幅度下降。2016 年，公司计划推出数款新游戏，随着产品的更新，预计将吸引更多新玩家，为公司贡献更多净利润，进一步提高公司的盈利能力。

十一、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构关于发行人持续盈利能力的核查意见

对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素已在本招股说明书“第四节 风险因素”中进行了分析和披露。

保荐机构通过分析行业竞争规模和格局、公司技术水平及技术特点、公司在行业中的竞争地位和优势、公司盈利能力、财务状况以及检查对公司持续盈利能力产生不利影响的因素，就公司是否具备盈利能力进行了核查，核查结论为：

1、随着网络技术水平的提高，宽带的加速及电脑等硬件设施的普及，中国

游戏市场规模迅速扩张，行业增长空间巨大；

2、自设立以来，发行人经营模式、主营业务及产品从未发生变化，不会对公司持续盈利能力构成重大不利影响。报告期内，发行人专注于游戏的研发，营业收入均来自主营业务，不存在净利润主要来自合并财务报表范围以外的投资收益的情形。

3、发行人在用的商标、软件著作权、软件产品登记证书等无形资产均由公司合法取得，不存在纠纷及潜在纠纷。

4、发行人最近一年的营业收入或净利润对关联方或者有重大不确定性的客户不存在重大依赖；发行人与关联人之间不存在经常性关联交易。

5、自设立以来，发行人专注“精品游戏”的研发，在玩家中树立了较强的口碑。同时，公司与一批实力较强的运营平台开展战略合作，保证了产品的玩家和渠道覆盖能力，报告期内，公司的行业地位未发生变化。

综上，保荐机构认为发行人具有持续盈利的能力。

十二、财务状况分析

（一）资产构成及变化分析

1、总资产构成及变化分析

报告期各期末，公司资产构成如下：

单位：万元

项目	2015年12月31日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动资产	10,584.64	98.83%	12,495.31	97.97%	5,077.83	90.61%
非流动资产	125.22	1.17%	259.24	2.03%	526.32	9.39%
资产合计	10,709.85	100.00%	12,754.55	100.00%	5,604.15	100.00%

报告期各期末，公司资产总额分别为 5,604.15 万元、12,754.55 万元和 10,709.85 万元。

公司流动资产占总资产比重较高，分别为 90.61%、97.97%、和 98.83%。公

司没有购买房屋土地,经营场所为租赁取得,部分服务器为租赁的腾讯云服务器,不纳入固定资产范畴计量。同时,经营过程中,公司主营业务集中在游戏的研发和运营,主要依托研发实力、技术水平和人才优势,固定资产投资支出较少。公司总资产结构符合互联网企业“轻资产”特征。

公司 2014 年资产总额较 2013 年增加 7,150.40 万元,增长 127.59%,主要是因为公司经营业绩的持续提升,2014 年公司营业收入增长 138.12%,基本实现了资产增长和经营业绩的匹配。

2015 年,公司资产总额较 2014 年有所下降,主要原因为公司在 2015 年用现金支付了当年宣告分配股利 3,000 万元。

2、流动资产构成及变化分析

报告期各期末,公司流动资产构成如下:

单位:万元

项目	2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	587.28	5.55%	8,733.87	69.90%	1,763.72	34.73%
应收账款	1,253.18	11.84%	3,174.68	25.41%	2,840.16	55.93%
预付账款	93.53	0.88%	509.85	4.08%	431.57	8.50%
其他应收款	34.53	0.33%	28.56	0.23%	0.44	0.01%
其他流动资产	8,616.12	81.40%	48.35	0.39%	41.93	0.83%
合计	10,584.64	100.00%	12,495.31	100.00%	5,077.83	100.00%

报告期各期末,公司流动资产分别为 5,077.83 万元、12,495.31 万元和 10,584.64 万元,2014 年、2015 年变化率分别为 146.08%、-15.29%。公司流动资产主要由货币资金、应收账款和其他流动资产构成,合计占同期流动资产比重分别为 91.49%、95.69%和 98.79%。

流动资产具体变化情况如下:

(1) 货币资金

单位:万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
库存现金	3.05	8.93	1.21
银行存款	584.23	8,724.94	1,762.51

合计	587.28	8,733.87	1,763.72
----	--------	----------	----------

公司 2013 年、2014 年、2015 年货币资金分别为 1,763.72 万元、8,733.87 万元和 587.28 万元。

2014 年，公司货币资金较 2013 年增加 6,970.15 万元，这主要是因为 2014 年公司经营业绩突出，代表作《六界仙尊》和《太古遮天》通过一年的前期运营，进入快速成长期，积累了大量的游戏玩家和较好的口碑，同时，《六界仙尊》移动版的上线，也为公司带来了一定数量的手机游戏用户。公司产品较高的用户认可度为主营业务收入和净利润快速增长提供了有力保障，促进了经营性现金流的增长。2015 年货币资金显著减少，主要是因为公司购买的浮动收益理财产品纳入其他流动资产核算所致。

报告期各期末，公司保持了较高的现金储备比例，闲置资金也均用以投资变现较快的短期理财产品。

(2) 应收账款

公司应收账款主要为应向第三方游戏运营平台收取的已确认但尚未收到的分成收入。

①应收账款规模分析

报告期各期末，公司应收账款账面价值分别为 2,840.16 万元、3,174.68 万元和 1,253.18 万元。具体明细如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日 /2015 年度	2014 年 12 月 31 日 /2014 年度	2013 年 12 月 31 日 /2013 年度
应收账款余额	1,485.09	3,459.07	3,013.05
减：坏账准备	231.91	284.38	172.89
应收账款账面价值	1,253.18	3,174.68	2,840.16
增长率	-60.53%	11.78%	
营业收入	13,406.15	14,274.66	5,994.64
应收账款余额占营业收入比重	11.08%	24.23%	50.26%

公司与运营商一般在业务发生后次月进行对账，对账完成后回款期为一至两个月，因此年末时通常应收运营商一至三个月的分成收入。受运营商回款期影响，

2014年年末,公司应收腾讯公司3个月分成收入,导致应收账款的增加。2015年期末,公司游戏逐渐进入稳定期,公司的玩家充值流水略有减少,并且2015年公司应收腾讯2个月分成收入,因此分成收入对应的应收账款减少。

②应收账款质量分析

报告期内,公司应收账款余额主要在一年以内,公司与运营商结算模式一般为,运营商在取得收益后次月向公司提供结算报表,公司对账确认无误后开出发票,运营商在发票开出后约定时间内付款,在现有结算模式下,应收账款回款时间较短,应收账款账龄符合公司现有结算模式。

公司应收账款账龄具体情况如下:

单位:万元

应收账款 账龄	2015年12月31日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	应收账款账面余额	比例	应收账款账面余额	比例	应收账款账面余额	比例
1年以下	1,319.13	88.83%	3,441.45	99.49%	3,013.05	100.00%
1至2年	165.96	11.17%	17.62	0.51%	-	-
2-3年	-	-	-	-	-	-
3年以上	-	-	-	-	-	-
合计	1,485.09	100.00%	3,459.07	100.00%	3,013.05	100.00%

报告期内,公司根据谨慎性原则,对应收账款执行了较为严格的坏账准备计提政策。报告期各期末,公司应收账款计提的坏账准备分别为172.89万元、284.38万元和231.91万元,应收账款坏账准备计提充分,公司报告期内未发生坏账损失。

③应收账款前五名情况

单位:万元

序号	客户名称	金额	占应收账款余额比例
2015年12月31日			
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	1,174.42	79.08%
2	极致点击(北京)科技有限公司	58.49	3.94%
3	四三九九网络股份有限公司	41.12	2.77%
4	Gamewave HK Holdings Limited	25.99	1.75%
5	上海酷尚网络科技有限公司	25.54	1.72%
合计		1,325.55	89.26%

2014年12月31日			
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,806.17	81.13%
2	Gamewave HK Holdings Limited	130.17	3.76%
3	四三九九网络股份有限公司	86.04	2.49%
4	极致点击(北京)科技有限公司	58.49	1.69%
5	上上签科技有限公司	43.69	1.26%
合计		3,124.56	90.33%
2013年12月31日			
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	1,912.03	63.46%
2	四三九九网络股份有限公司	152.29	5.05%
3	上上签科技有限公司	87.24	2.90%
4	北京华腾星艺科技有限公司	75.99	2.52%
5	广州维动网络科技有限公司	58.76	1.95%
合计		2,286.31	75.88%

应收账款前五名与公司的主营业务有关,报告期内主营业务收入主要为游戏分成收入,应收账款前五名客户均属于运营平台商,与公司不存在关联关系。其中公司产品《六界仙尊》是报告期内主要收入来源,国内运营通过腾讯游戏平台运营,因此腾讯是公司主要客户。

2015年,来自腾讯平台的应收账款出现一定幅度下降,主要因为《六界仙尊》进入稳定期,充值用户及充值额有所下滑,对应的营业收入和应收分成款有一定程度的下降。

(3) 预付账款

报告期各期末,公司预付账款主要包括向游戏运营平台预付的渠道推广费和云服务费。

① 预付账款规模分析

报告期各期末,预付账款分别为431.57万元、509.85万元和93.53万元,2014年、2015年变动率分别为18.14%、-81.66%,主要为向腾讯预付的渠道推广服务支出。

公司购买的渠道推广服务采用先充值后消费方式,《六界仙尊》自2013年上线以来,业务规模持续扩大,相应推广费支出也较高,因此公司2014年预付账款较2013年增长78.28万元。2015年公司预付账款较2014年下降了416.32万

元, 主要是因为伴随着产品进入稳定期, 对于推广的需求减少, 预充金额也减少。

②预付账款质量分析

单位: 万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	93.53	100.00%	509.85	100.00%	431.57	100.00%
1-2 年	-	-	-	-	-	-
2-3 年	-	-	-	-	-	-
合计	93.53	100.00%	509.85	100.00%	431.57	100.00%

报告期内, 公司根据游戏运营情况, 对未来一段时间内推广活动所需费用预估, 并按月向腾讯推广账户充值, 账龄均在一年以内。

③预付账款前五名

报告期内, 公司预付账款主要为购买腾讯平台的推广服务和云服务支出。

单位: 万元

序号	客户名称	金额	占预付账款余额比例
2015 年 12 月 31 日			
1	腾讯云计算(北京)有限责任公司	55.59	59.44%
2	北京腾讯文化传媒有限公司	20.36	21.77%
3	肖至	15.13	16.18%
4	广州市悦禾物业管理有限公司	2.43	2.60%
合计		93.53	100.00%
2014 年 12 月 31 日			
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	509.12	99.86%
2	广州总统大酒店有限公司	0.50	0.10%
3	广州市汇羊纸类制品有限公司	0.23	0.05%
合计		509.85	100.00%
2013 年 12 月 31 日			
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	429.07	99.42%
2	广州华侨大厦企业有限公司华夏大酒店	2.50	0.58%
合计		431.57	100.00%

以上供应商与公司均不存在关联关系

(4) 其他应收款

报告期各期末, 公司其他应收款账面价值分别为 0.44 万元、28.56 万元和

34.53 万元，占当期流动资产的比率分别为 0.01%、0.23%和 0.33%，占比较低。

公司 2014 年 3 月变更经营场所，搬迁至现有办公地址，由于租赁经营场所需要支付押金，公司 2015 年、2014 年其他应收款较 2013 年金额大。

3、非流动资产构成及变化分析

报告期各期末，公司非流动资产构成如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
固定资产	68.80	54.95%	107.91	41.63%	180.58	34.31%
无形资产	27.01	21.57%	115.59	44.59%	345.74	65.69%
递延所得税资产	29.41	23.48%	35.74	13.79%	-	-
合计	125.22	100.00%	259.24	100.00%	526.32	100.00%

报告期各期末，公司非流动资产分别为 526.32 万元、259.24 万元和 125.22 万元，主要由固定资产和无形资产构成，合计占同期非流动资产比重分别为 100%、86.21%和 76.52%。报告期内，公司固定资产和无形资产呈现下降的趋势，主要是因为固定资产和无形资产的折旧、摊销导致资产账面价值下降。

非流动资产具体情况如下：

(1) 固定资产

公司固定资产为电子设备及办公设备，包括服务器、笔记本电脑、显示器等。报告期各期末，公司固定资产账面价值分别为 180.58 万元、107.91 万元和 68.80 万元，占同期末非流动资产的比重分别为 34.31%、41.63%和 54.95%。公司没有自有物业，经营场所通过租赁取得，运营所需服务器部分自购、部分租赁取得，公司自有固定资产较少，符合互联网行业轻资产特征。

2015 年年末，公司固定资产成新率如下：

单位：万元

类别	账面原值	累计折旧	账面净值	减值准备	账面价值	成新率
电子设备	354.29	285.49	68.80	-	68.80	19.42%
合计	354.29	285.49	68.80	-	68.80	19.42%

如上表所述，截至 2015 年 12 月 31 日，公司固定资产账面原价为 354.29

万元，账面价值 68.80 万元。报告期内，固定资产质量较好，没有发生资产减值损失，综合成新率为 19.42%。

(2) 无形资产

公司无形资产由著作权、商标和软件构成。报告期各期末，公司无形资产账面价值分别为 345.74 万元、115.59 万元和 27.01 万元。2013 年公司无形资产的增加主要来自受让取得的多款游戏商标和著作权。报告期内，公司无形资产累计摊销金额大于新增无形资产的账面价值，无形资产账面价值逐步减少。2015 年，公司受让的商标及著作权摊销完毕。

报告期各期末，公司无形资产账面价值具体构成如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
著作权	-	-	39.61	34.26%	198.03	57.28%
商标	-	-	29.54	25.56%	147.71	42.72%
软件	27.01	100.00%	46.44	40.18%	-	-
合计	27.01	100.00%	115.59	100.00%	345.74	100.00%

(3) 递延所得税资产

2014 年、2015 年末公司递延所得税资产分别为 35.74 万元、29.41 万元，主要来自公司计提资产减值准备形成的可抵扣暂时性差异。

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
提取资产减值	29.41	100.00%	35.74	100.00%	-	-
合计	29.41	100.00%	35.74	100.00%	-	-

(二) 负债构成及变化分析

1、总负债构成及变化分析

报告期各期末，公司总负债构成情况如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
----	------------------	------------------	------------------

	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动负债	2,451.16	100.00%	8,512.59	100.00%	2,479.47	100.00%
非流动负债	-	-	-	-	-	-
负债总额	2,451.16	100.00%	8,512.59	100.00%	2,479.47	100.00%

报告期各期末,公司负债总额分别为 2,479.47 万元、8,512.59 万元和 2,451.16 万元。公司负债均为流动负债,这与公司轻资产特征相匹配。

公司负债总额 2014 年年末较上一年增加 6,033.12 万元。这主要是因为《六界仙尊》等游戏的良好运营为公司带来较多的分成收入,公司经营规模不断扩大,同期资产总额增加 7,150.40 万元,较好的经营业绩带动了公司应交税费、应付职工薪酬等经营性负债的提升。同时,公司主要游戏 2014 年处于发展期,全年分成收入显著高于 2013 年,期末由递延收益形成的其他流动负债增加较多。

2015 年,公司负债总额较 2014 年减少了 6,061.43 万元,主要原因有以下几点:(1)公司期末由递延收益形成的其他流动负债减少;(2)公司 2015 年结清了与股东之间的往来款,其他应付款明显下降;(3)应交增值税及附加税受到当期营业收入的影响,期末余额较小。

2、流动负债构成及变化分析

报告期各期末,公司流动负债构成及变动分析如下:

单位:万元

项目	2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
应付账款	10.42	0.43%	119.62	1.41%	624.09	25.17%
应付职工薪酬	591.27	24.12%	433.23	5.09%	254.83	10.28%
应交税费	424.39	17.31%	1,600.74	18.80%	417.53	16.84%
应付股利	-	-	-	-	-	-
其他应付款	1.29	0.05%	993.47	11.67%	65.86	2.66%
其他流动负债	1,423.79	58.09%	5,365.54	63.03%	1,117.15	45.06%
合计	2,451.16	100.00%	8,512.59	100.00%	2,479.47	100.00%

公司流动负债主要由日常经营产生。报告期内,公司流动负债分别为 2,479.47 万元、8,512.59 万元和 2,451.16 万元,主要由应付职工薪酬、应交税费和其他流动负债构成,占比分别为 72.17%、86.92%和 99.52%。

流动负债具体变化情况如下:

(1) 应付账款

公司应付账款主要由服务器托管费、CDN 流量费和资产购置转让款组成。报告期各期末，公司应付账款分别为 624.09 万元、119.62 万元和 10.42 万元。

公司 2014 年应付账款较 2013 年明显减少，主要是因为 2013 年应付账款主要由公司向明朝网络购买无形资产和固定资产形成，属于一次性支出，并已在 2014 年结清。

(2) 应付职工薪酬

截至 2015 年 12 月 31 日，公司应付职工薪酬明细如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
工资、奖金、津贴和补贴	591.27	100.00%	433.23	100.00%	254.83	100.00%
合计	591.27	100.00%	433.23	100.00%	254.83	100.00%

公司应付职工薪酬主要用于核算职工工资、奖金、津贴和补贴。报告期各期末，公司应付职工薪酬分别为 254.83 万元、433.22 万元和 591.27 万元。

2014 年、2015 年公司应付职工薪酬增长率分别达到 70.00%、36.48%，呈现出稳步提高的趋势。这主要是因为，随着公司经营规模的扩大，公司职工人数增长较快，报告期各期末分别为 109 人、197 人和 217 人；同时，随着行业整体薪酬水平的提高，使得员工平均工资有一定涨幅，提高了报告期各期末的应付职工薪酬。

(3) 其他应付款

公司其他应付款主要包括应付员工餐费，员工往来款和股东往来款。报告期各期末，公司其他应付款分别为 65.86 万元、993.47 万元和 1.29 万元，占负债总额的比例较低。

(4) 应交税费

报告期各期末，公司应交税费主要包括应交增值税、企业所得税、营业税、城市维护建设税、个人所得税、教育费附加、堤围防护费等。报告期各期末，公

司应交税费分别为 417.53 万元、1,600.74 万元和 424.39 万元，呈现出一定的波动。2014 年年末，应交税费显著增加，主要来自以下原因：①公司业务规模的逐步扩大，形成了较多的应交税费；②公司当年代扣代缴股东分红形成金额较大的应纳个税。2015 年，公司应交税费下降，主要来自应纳个税的减少。

(5) 其他流动负债

报告期各期末公司其他流动负债均为递延收益，报告期各期末金额分别为 1,117.15 万元、5,365.54 万元和 1,423.79 万元。公司其他流动负债由两部分组成，分别为：①递延分成收入，公司在游戏虚拟货币被实际消费使用时，区分道具的性质分别确认收入，公司分成款中尚未确认为收入的部分纳入其他流动负债核算，并在以后期间确认为收入；②递延授权金，授权运营商一次性支付的授权金尚未确认收入的部分。

报告期期末，公司其他流动负债明细如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
递延分成收入	1,354.13	5,220.31	1,027.58
递延授权金	69.66	145.23	89.57
合计	1,423.79	5,365.54	1,117.15

2014 年，随着公司各款游戏均取得较高分成收入，递延收益显著增长。2015 年，公司部分游戏如《太古遮天》进入衰退期，分成收入出现逐步下降，导致期末递延收益较少。递延授权金的确认和公司与平台商签署的授权代理协议规定的期限相关，协议时长一般为 2 年或 3 年，在该年限内分摊确认收入，未确认部分形成递延授权金。

(三) 偿债能力分析

1、主要偿债能力指标

报告期各期末，公司的偿债能力指标明细如下：

主要财务指标	2015 年 12 月 31 日 /2015 年度	2014 年 12 月 31 日、 /2014 年度	2013 年 12 月 31 日 /2013 年度
流动比率(倍)	4.32	1.47	2.05
速动比率(倍)	0.80	1.46	2.03

资产负债率	22.89%	66.74%	44.24%
息税折旧摊销前利润(万元)	6,888.72	8,242.02	3,494.99
利息保障倍数	不适用	不适用	不适用

注：报告期内未发生利息支出，不适用利息保障倍数。

从资产负债结构来看，报告期各期末，公司资产具备“轻资产”特点，流动资产特别是现金占比较高，没有存货资产；同时公司负债均由流动负债构成，没有发生长期借款和利息支出，资产负债结构匹配。

从流动比率角度来看，公司流动资产均为变现能力较强的资产。报告期各期末，公司流动比率分别为 2.05、1.47 和 4.32，偿债能力较强。

从速动比率角度来看，公司 2013 年末和 2014 年末速动比率较高，偿债能力较强。公司 2015 年速动比率较低，主要是因为公司购买的浮动收益理财产品纳入其他流动资产核算，导致货币资金显著减少。实质上公司购买的理财产品基本不超过 91 天，变现能力较强，不影响公司偿债能力。

从资产负债率的角度来看，报告期各期末资产负债率分别为 44.24%、66.74%、22.89%。2014 年资产负债率高，主要是公司业绩快速上升，资产和经营性负债都大幅度提升，递延收益金额也较大，因此资产负债率较高。随着公司的经营发展，在保持目前无间接融资的情形下，资产负债率已有所降低。

综上，报告期各期末，公司财务结构稳健，可变现资产金额较大，具有较强的偿债能力。

2、短期偿债能力指标的行业比较

报告期各期末，公司流动比率及速动比率的行业比较如下：

财务指标	公司	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动比率(倍)	中青宝	3.24	1.34	2.27
	昆仑万维	1.57	2.49	2.72
	游族网络	2.33	0.84	2.19
	掌趣科技	0.81	1.68	3.58
	行业平均	1.99	1.59	2.69
	明朝互动	4.32	1.47	2.05
速动比率(倍)	中青宝	3.19	1.34	2.27
	昆仑万维	1.51	2.49	2.72

	游族网络	1.70	0.84	2.19
	掌趣科技	0.80	1.68	3.58
	行业平均	1.80	1.59	2.69
	明朝互动	0.80	1.46	2.03

2013年末和2014年末,公司流动比率和速动比率略低于行业平均水平,主要原因为公司取得的分成收入部分形成了递延收益增加了流动负债。2015年末,公司速动比率显著较低,主要原因为公司购买的浮动收益理财产品纳入其他流动资产核算。

3、长期偿债能力指标的行业比较

报告期各期末,公司资产负债率的行业比较如下:

公司	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
中青宝	17.62%	34.91%	28.58%
昆仑万维	31.08%	31.08%	31.71%
游族网络	25.19%	34.86%	44.74%
掌趣科技	18.48%	19.76%	20.91%
行业平均	23.09%	30.15%	31.49%
明朝互动	22.89%	66.74%	44.24%

注1:游族网络2013年所列示数值为2013年1-8月/2013年8月31日相应数值。

2013年末和2014年末,公司资产负债率显著高于行业平均水平,主要是因为公司在游戏虚拟货币被实际消费使用时,才会区分道具的性质分别确认收入,使得公司在报告期各期末形成了较多的递延收益,增加了负债总额。递延收益无需返还,基本不形成偿债风险。2015年,公司期末递延收益较少,降低了负债总额,资产负债率与上述四家上市公司的平均水平基本持平。

(四) 资产周转能力分析

报告期内,公司资产周转能力指标如下:

项目	2015年度	2014年度	2013年度
应收账款周转率	5.42	4.41	3.98
总资产周转率	1.14	1.56	2.10

公司重视应收账款回款管理,资金使用效率高。报告期内,应收账款周转率分别为3.98、4.41和5.42,呈现出逐渐上升的趋势。

报告期内，公司经营情况良好，资产规模逐年扩大，因此总资产周转率有所下降。

公司资产周转能力与同行业比较如下：

财务指标	公司	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率	中青宝	2.33	3.71	5.55
	昆仑万维	6.59	7.98	9.47
	游族网络	5.74	8.17	8.82
	掌趣科技	6.55	11.28	7.23
	行业平均	5.30	7.79	7.77
	明朝互动	5.42	4.41	3.98
总资产周转率	中青宝	0.25	0.33	0.27
	昆仑万维	0.67	1.42	1.44
	游族网络	0.71	0.86	2.47
	掌趣科技	0.17	0.22	0.27
	行业平均	0.45	0.71	1.11
	明朝互动	1.14	1.56	2.10

注 1：游族网络 2013 年所列示数值为 2013 年 1-8 月/2013 年 8 月 31 日相应数值。

与同业公司相比，公司 2013 年、2014 年应收账款周转率偏低，主要与公司开展业务的种类有关。公司定位于游戏的研发商，与上表列举的可比公司相比，公司没有自有游戏运营平台，不开展游戏自主和代理运营业务，收入规模相对较小。同时，在现有模式下，收入主要来自平台商的分成款，公司与第三方平台的对账和结算存在一定的时间差，期末形成较多的应收账款。2015 年，公司加强了应收账款管理，使得应收账款周转率有所上升，且高于同行业平均水平。

报告期内，公司总资产周转率显著高于同行业上市公司，主要由于公司主营业务为游戏的研发和运营，具有“轻资产”特征，固定资产投资支出较少。同时，公司报告期内未申请银行贷款，资产总额较低。因此，公司报告期内总资产周转率较高。

（五）现金流量分析

报告期内，公司现金流量明细如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
----	---------	---------	---------

经营活动产生的现金流量净额	4,688.04	11,783.20	2,054.98
投资活动产生的现金流量净额	-809.13	-394.22	-420.12
筹资活动产生的现金流量净额	-4,425.49	-4,418.82	28.97
现金及现金等价物净增加额	-546.59	6,970.15	1,663.82
期初现金及现金等价物余额	8,733.87	1,763.72	99.90
期末现金及现金等价物余额	8,187.28	8,733.87	1,763.72

公司资金回收能力整体较强,报告期内,公司现金流呈现一定的波动,主要来自经营活动现金流的变化。

报告期内,公司经营活动产生的现金流量净额分别为 2,054.98 万元、11,783.20 万元和 4,688.04 万元,呈现出一定的波动。主要是因为:2014 年公司主要游戏《六界仙尊》和《太古遮天》市场反映良好,分成收入较高;2015 年以来《六界仙尊》进入稳定期,而《太古遮天》已逐渐进入衰退期,新游戏仍处于研发和测试期间,尚未上线运营,因此分成收入较 2015 年呈下降趋势,同时公司为新游戏的开发、测试以及现有游戏的版本升级投入大量人力和物力,经营活动现金流出在报告期持续上升。

1、经营活动现金流量分析

报告期内,公司经营性现金流明细如下:

单位:万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	12,047.83	18,998.81	4,468.36
收到其他与经营活动有关的现金	593.88	47.85	6.24
经营活动现金流入小计	12,641.71	19,046.65	4,474.60
购买商品、接受劳务支付的现金	2,098.59	2,905.77	1,421.45
支付给职工以及为职工支付的现金	3,585.15	2,630.51	704.35
支付的各项税费	915.45	1,009.96	127.91
支付其他与经营活动有关的现金	1,354.48	717.22	165.92
经营活动现金流出小计	7,953.68	7,263.45	2,419.63
经营活动产生的现金流量净额	4,688.04	11,783.20	2,054.98

公司经营活动现金流入主要由收到游戏运营商的分成款、利息收入以及政府补助等构成。经营活动现金流出主要由渠道推广及广告费支出、支付的职工工资、支付的各项税费等构成。报告期内,公司经营活动产生的现金流量净额分别为 2,054.98 万元、11,783.20 万元和 4,688.04 万元,呈现出一定的波动。

公司经营活动现金流量状况良好，付费玩家需先向账户充值然后才能消费，保证了平台商的现金流入。同时根据现有分成结算模式，公司与平台商在每个自然月结束后的规定时间内会对上月分成收入进行对账和结算，应收账款可以在较短的时间内到账，使公司具备较强的资金回收能力。

报告期内，公司经营活动现金流与净利润关系明细如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
净利润	6,116.74	7,867.28	3,049.64
经营活动产生的现金流量净额	4,688.04	11,783.20	2,054.98
二者差额	-1,428.70	3,915.92	-994.67

净利润与经营活动现金流的差异与公司收入确认政策有关，具体原则详见本招股说明书“五、报告期主要会计政策和会计估计（四）”。

2、投资活动现金流量分析

报告期内，公司投资活动现金流明细如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
取得投资收益收到的现金	221.88	113.95	-
收到其他与投资活动有关的现金	5,000.00	-	-
投资活动现金流入小计	5,221.88	113.95	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	31.01	508.17	420.12
支付其他与投资活动有关的现金	6,000.00	-	-
投资活动现金流出小计	6,031.01	508.17	420.12
投资活动产生的现金流量净额	-809.13	-394.22	-420.12

公司投资活动现金流入主要为投资收益，收回银行理财产品本金，投资活动现金流出主要由购置电脑设备、转让商标及著作权和购买银行理财产品本金构成。

报告期内，公司投资活动产生的现金流净额分别为-809.13 万元、-394.22 万元和-420.12 万元。公司经营过程中现金回款能力强，现金流储备充裕，因此 2014 年、2015 年公司购买了一定的银行理财产品，形成了金额较大的其他与投资活动有关的现金。公司 2013 年、2014 年购建固定资产、无形资产和其他长期

资产支付的现金，主要为公司购买商标、著作权及固定资产分期支付的款项。

3、筹资活动现金流量分析

报告期内，公司筹资性现金流明细如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
吸收投资收到的现金	900.00	900.00	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	28.97
筹资活动现金流入小计	900.00	900.00	28.97
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	4,350.00	2,313.90	-
支付其他与筹资活动有关的现金	975.49	3,004.92	-
筹资活动现金流出小计	5,325.49	5,318.82	-
筹资活动产生的现金流量净额	-4,425.49	-4,418.82	28.97

公司筹资活动现金流入主要为收到的股东增资款和关联方款项，筹资活动现金流出主要为向股东分配股利，支付的关联方款项。

报告期内，公司筹资活动产生的现金流净额分别为 28.97 万元、-4,418.82 万元和-4,425.49 万元。

2014 年筹资活动产生的现金流量净额较 2013 年减少 4,447.79 万元，主要是因为：一方面，2014 年公司为股东提供了借款，发生了数额较大支付的往来款项；另一方面，公司 2014 年支付股东现金股利，导致货币资金流出较多。

2015 年，公司筹资活动现金流出主要为支付股东的现金股利。

十三、重大资本性支出情况

(一) 报告期内的重大资本支出情况

报告期内，为适应自身业务需求，公司对固定资产和无形资产进行了投资，具体情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
购置固定资产	31.01	49.36	263.93
购置无形资产	0.00	58.30	556.70

(二) 未来可预见的资本性支出

截至本招股说明书签署日,公司可预见的资本性支出项目主要为本次发行募集资金进行的相关投资。募集资金到位后,公司将按计划进行投资。本次募投的计划和资金需求情况参见本招股说明书“第十节 募集资金运用”。

十四、发行人报告期内所有者权益变化分析

报告期内,所有者权益具体变化如下:

单位:万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
股本(实收资本)	1,000.00	100.00	100.00
资本公积	3,961.96	-	-
盈余公积	329.67	1,089.20	302.47
未分配利润	2,967.06	3,052.76	2,722.21
所有者权益合计	8,258.69	4,241.95	3,124.68

(一) 股本变化分析

报告期内,公司股本具体变化如下

单位:万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
本年期初金额	100.00	100.00	100.00
所有者投入和减少资本	900.00	-	-
本期期末金额	1,000.00	100.00	100.00

1、2015年4月,注册资本增加900万元

2015年4月,公司注册资本增加900万元。该出资已由广东正中珠江会计师事务所出具验资报告,报告编号为“广会验字[2015]G15014230012号”。

2、2015年8月,整体变更成股份有限公司

2015年7月23日,明朝信息通过股东会决议:同意由公司全体股东作为发起人将公司整体变更为股份有限公司;同意根据广东正中珠江会计师事务所“广会审字[2015]G15014230056号”《广州明朝信息技术有限公司2014年度、2015年1-5月审计报告》,公司截至2015年5月31日经审计的净资产为4,961.96

万元，依法按照 1:0.2015 的比例全部折合为股份公司的股份。其中 1,000 万元作为股份公司注册资本，其余 3,961.96 万元作为资本公积。以上整体变更经广东正中珠江会计师事务所出具“广会验字[2015]G15014230078 号”《验资报告》审验。

(二) 资本公积变化分析

报告期内，公司股本具体变化如下

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
本年期初金额	-	-	-
所有者权益内部结转	3,961.96	-	-
本期末金额	3,961.96	-	-

2015 年 7 月 23 日，明朝信息整体变更为股份有限公司，变更后 3,961.96 万元列入资本公积。

(三) 盈余公积变化分析

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
本年期初金额	1,089.20	302.47	-
提取盈余公积	611.67	786.73	302.47
所有者权益内部结转	-1,371.20	-	-
本期期末金额	329.67	1,089.20	302.47

报告期内，公司盈余公积的增加按照当年净利润 10% 计提。2015 年 7 月，明朝信息整体变更为股份有限公司，变更后盈余公积结转 1,371.20 万元计入资本公积。

(四) 未分配利润变化分析

报告期内，公司未分配利润具体变化如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
本年期初金额	3,052.76	2,722.21	-24.97
综合收益总额	6,116.74	7,867.28	3,049.64

提取盈余公积	-611.67	-786.73	-302.47
对所有者的分配	-3,000.00	-6,750.00	-
所有者权益内部结转	-2,590.77	-	-
本期期末金额	2,967.06	3,052.76	2,722.21

报告期内，公司未分配利润的增加均为当期利润转入，盈余公积按当年净利润的 10% 计提。

1、利润分配情况

根据公司 2014 年 12 月股东会决议，公司分配利润 6,750.00 万元。

根据公司 2015 年 5 月股东会决议，公司以截至 2014 年 12 月 31 日经审计的累计可供股东分配利润作为基数，分配利润 3,000.00 万元。

2、未分配利润转增情况

2015 年 8 月，公司以截至 2015 年 5 月 31 日经审计的净资产折股整体变更为股份有限公司，减少未分配利润 2,590.77 万元。

十五、发行人重大担保、诉讼、其他或有事项和重大期后事项

（一）重大担保、诉讼

截至 2015 年 12 月 31 日，公司不存在重大担保、重大诉讼、其他重大或有事项。

（二）其他或有事项

截至 2015 年 12 月 31 日，公司无需披露其他或有事项。

（三）重大期后事项

2015 年 12 月 30 日，公司 2015 年第二次临时股东大会审议通过，将注册资本由原 1,000 万元增加到 1,120 万元，由广州云嘉投资合伙企业（有限合伙）以货币增资 120 万元，增资后，林绍孟出资 350 万元，占注册资本的 31.25%；杨子进出资 330 万元，占注册资本的 29.4643%；何三记出资 320 万元，占注册资

本的 28.5714%；广州云嘉投资合伙企业（有限合伙）出资 120 万元，占注册资本的 10.7143%。2016 年 1 月 11 日广州市工商局核发了《营业执照》（统一社会信用代码 914401010506436884）

2016 年 2 月 18 日，公司 2016 年第一次临时股东大会审议通过，公司以资本公积转增注册资本方式增资 3,880 万元，将注册资本由原 1,120 万元增加到 5,000 万元，增资后，林绍孟出资 1,562.50 万元，占注册资本的 31.25%；杨子进出资 1,473.215 万元，占注册资本的 29.4643%；何三记出资 1,428.57 万元，占注册资本的 28.5714%；广州云嘉投资合伙企业（有限合伙）出资 535.715 万元，占注册资本的 10.7143%。2016 年 2 月 24 日广州市工商局核发了《营业执照》（统一社会信用代码 914401010506436884）。

十六、重大会计政策或会计估计与同行业可比上市公司的较大差异比较

报告期内，公司重大会计政策或会计估计与同行业可比上市公司不存在重大差异。

十七、股利分配政策

（一）股利分配政策

1、发行前的股利分配政策

公司应当根据中国法律、法规对公司的税后利润进行分配。公司的利润按照国家规定做相应的调整后，按下列顺序分配：

（1）依法缴纳所得税；

（2）弥补以前年度的亏损；但是，根据中华人民共和国企业所得税法，在公司缴纳所得税前，公司以前年度的亏损应当首先从公司的所得中逐年弥补（最长不超过 5 年）；

（3）提取法定公积金 10%；

（4）提取任意公积金，由股东大会决议决定；

(5) 依法提取企业需承担的各种职工福利基金;

(6) 支付股东红利。

公司持有的公司股份不参与分配利润。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50%以上的,可以不再提取。提取法定公积金后,是否提取任意公积金由董事会决定。公司不在弥补公司亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润。公司的公积金可用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是,资本公积金不得用于弥补公司的亏损。股东大会决议将公积金转为资本时,所留存的该项法定公积金不得少于转增前公司注册资本的 25%。公司股东大会对利润分配方案作出决议后,公司董事会须在股东大会召开后两个月内完成股利(或股份)的派发事项。公司可以采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利。

2、发行后的股利分配政策

本公司 2016 年第三次临时股东大会审议通过了上市后适用的《公司章程(草案)》,公司本次发行后的股利分配政策为:

(1) 利润分配的基本原则

公司实行持续、稳定、科学的利润分配政策,公司的利润分配应当重视对投资者的合理回报,着眼于公司的长远和可持续发展,根据公司利润状况和生产经营发展实际需要,结合对投资者的合理回报、股东要求和意愿、社会资金成本、外部融资环境等情况,在累计可分配利润范围内制定当年的利润分配方案。

(2) 利润分配的形式

公司股利分配的形式主要包括现金、股票股利以及现金与股票股利相结合三种。公司优先采用现金分红的方式。在具备现金分红的条件下,公司应当采用现金分红进行利润分配。采用股票股利进行利润分配的,应当具有公司成长性、每股净资产的摊薄等真实合理因素。

(3) 现金分红

公司董事会应当综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈

利水平以及是否有重大资金支出安排等因素,区分下列情形,并按照本章程规定的程序,提出差异化的现金分红政策:

公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的,进行利润分配时,现金分红在当期利润分配中所占比例最低应达到 80%;

公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的,进行利润分配时,现金分红在当期利润分配中所占比例最低应达到 40%;

公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的,进行利润分配时,现金分红在当期利润分配中所占比例最低应达到 20%;

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的,可以按照前项规定处理。

重大资金支出指公司未来十二个月拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最新一期经审计净资产的 30%,且超过 3,000 万元。

(4) 公司拟实施现金分红的,应同时满足以下条件:

公司当年实现盈利,且弥补以前年度亏损和依法提取法定公积金、盈余公积金后,并无特别重大投资计划和特别重大资金支出发生。特别重大投资计划或特别重大资金支出指公司未来十二个月拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最新一期经审计净资产的 50%,且超过 5,000 万元;或公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

(5) 发放股票股利的具体条件

公司快速增长,并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配时,可以在实施上述现金股利分配的同时,发放股票股利。

(6) 股东回报规划

公司董事会应当就股东回报事宜进行专项研究论证,制定明确、清晰的股东回报规划,并详细说明规划安排的理由等情况。

公司至少每三年重新制定一次具体的股东回报规划。股东回报规划由董事会根据公司正在实施的利润分配政策制定,充分考虑和听取股东(特别是公众投资

者和中小投资者)、独立董事和监事会的意见,坚持现金分红为主这一基本原则。

(7) 利润分配的决策程序和机制

①利润分配政策由公司董事会制定,经公司董事会、监事会审议通过后提交公司股东大会批准。

董事会制定利润分配政策和事项时应充分考虑和听取股东(特别是公众投资者和中小投资者)、独立董事和监事会的意见。公司董事会对利润分配政策作出决议,必须经全体董事的过半数通过。独立董事应当对利润分配政策发表独立意见。公司监事会对利润分配政策和事项作出决议,必须经全体监事的过半数通过。公司股东大会审议利润分配政策和事项时,应当安排通过网络投票系统等方式为中小投资者参加股东大会提供便利。公司股东大会对利润分配政策作出决议,必须经出席会议的股东所持表决权三分之二以上通过。

②公司在制定现金分红具体方案时,董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜,独立董事应当发表明确意见。

独立董事可以征集中小股东的意见,提出分红提案,并直接提交董事会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议前,公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流,充分听取中小股东的意见和诉求,及时答复中小股东关心的问题。

③公司应当严格执行本章程确定的现金分红政策以及股东大会审议批准的现金分红具体方案。确有必要对本章程确定的现金分红政策进行调整或者变更的,应当满足公司章程规定的条件,经过详细论证后,履行相应的决策程序,并经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过。

公司董事会未做出现金利润分配预案的,应当在定期报告中披露未分红的原因和留存资金的具体用途,独立董事应当对此发表独立意见。

(8) 既定利润分配政策的调整条件、决策程序和机制

公司调整既定利润分配政策的条件:因外部经营环境发生较大变化;因自身

经营状况发生较大变化；因国家法律、法规或政策发生变化。

既定利润分配政策尤其是现金分红政策作出调整的，应事先征求独立董事和监事会意见，经过公司董事会、监事会表决通过后提请公司股东大会批准，调整利润分配政策的提案中应详细论证并说明原因，调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定。

公司董事会、监事会、股东大会审议并作出对既定利润分配政策调整事项的决策程序和机制按照关于利润分配政策和事项决策程序执行。

(9) 其他

公司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。

(二) 报告期内的利润分配情况

报告期内，公司现金分红具体情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
归属于发行人股东的净利润	6,116.74	7,867.28	3,049.64
现金分红金额	3,000.00	6,750.00	-
现金分红金额占归属于发行人股东净利润的比例	49.05%	85.80%	-

报告期内，现金分红金额占归属于发行人股东净利润的比例分别为 85.80% 和 49.05%。

(三) 公司上市后三年股利分配计划

为了进一步完善和健全公司分红机制，切实保护中小投资者的合法权益，根据中国证监会《上市公司监管指引第 3 号—上市公司现金分红》等文件以及《广州明朝互动科技股份有限公司章程》（以下简称“《公司章程》”）的规定，发行人制订了《广州明朝互动科技股份有限公司首次公开发行并上市后前三年股东分红回报规划》（以下简称“《规划》”），具体内容如下：

1、《规划》制定的原则及考虑因素

公司实行持续、稳定的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展，公司利润分配不得超过累计可供分配利润的范围，不得损害公司的长期可持续发展，综合考虑公司经营情况、外部融资环境、股东对于分红回报的意见和诉求等因素，建立对投资者持续、稳定、科学的回报机制，保证利润分配政策的连续性和稳定性。

2、《规划》制定周期和相关决策机制

公司至少每三年重新审阅一次《规划》，充分听取股东（特别是公众投资者）、独立董事和监事的意见后对公司正在实施的股东分红回报规划做出适当且必要的修改，确定该时段的股东分红回报规划，并安排通过网络投票系统等方式为中小投资者参加股东大会提供便利。公司董事会结合具体经营数据，充分考虑公司盈利规模、现金流量状况、发展阶段及当期资金需求，并结合股东（特别是社会公众股东）、独立董事和监事会的意见，制定年度或中期分红方案，并经公司股东大会表决通过后实施。

《规划》应经全体董事过半数表决通过并经二分之一以上独立董事表决通过，独立董事应当对《规划》发表独立意见。

公司监事会应当对《规划》进行审议，并经半数以上监事表决通过。

《规划》应提交公司股东大会审议，并由公司股东大会作为特别决议审议通过，即由出席股东大会的股东所持表决权三分之二以上通过。

3、《规划》关于上市后三年股东分红回报计划

根据《公司章程》，结合公司业务发展目标以及实际经营情况，公司上市后三年计划将为股东提供以下投资回报：

（1）分配方式

上市后前三年，公司采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利，积极推行现金分配的方式。在公司经营情况良好，并且公司董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在满足上述现金分红的条件下，提出股票股利的分配预案。

(2) 分配周期

上市后前三年,在公司存在可分配利润的情况下,公司原则上每年应该进行年度利润分配。董事会在年度结束后未提出利润分配预案的,应当在董事会决议和年度报告中披露未进行现金分红的原因以及未用于现金分红的资金留存公司的用途,独立董事应当对此发表独立意见。公司董事会可以根据公司具体经营情况、发展所处阶段和资金需求情况等因素提议公司进行中期分红。公司在每个会计年度结束后,由公司董事会制定分红议案交付股东大会进行审议,公司接受所有股东对分红方案的建议和执行情况的监督。

(3) 现金分红比例

上市后前三年,公司在足额提取法定公积金和任意公积金,综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素后,每年以现金方式分配的利润不少于当年度实现的可分配利润的20%。如公司在上市后前三年期间生产经营规模和净利润大幅提升,在确保足额现金股利分配的前提下,公司可以增加股票股利和公积金转增股本等股利分配方式。

(4) 《规划》实施时间

《规划》自公司完成首次公开发行并上市后开始实施。

公司在首次公开发行并上市完成前的分红方案按《公司章程》规定的程序制定和实施。

(四) 本次发行前滚存利润的分配情况

公司首次公开发行股票前滚存的未分配利润均由上市后的公司新老股东按照持股比例共同享有。

十八、本次发行摊薄即期回报的情况

(一) 本次募集资金到位当年公司每股收益相对上年度每股收益的变动趋势

2015年,公司扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的基本每股收益

为 5.46 元/股。如本公司在 2017 年成功发行，本次发行完成后，公司总股本数将由 5,000 万股增加至 6,667 万股，股本规模及净资产规模将大幅增加。由于募集资金投资项目需要一定的建设期，收益回报期较长，因此在募集资金到位后的短期内，现有业务仍然是股东回报主要增长点。在股本规模及净资产规模大幅增加的情况下，如果 2016 年、2017 年公司经营业绩和净利润水平没有相应幅度增长，公司每股收益等指标将在有所摊薄。本公司特别提请投资者注意公司即期回报被摊薄的风险，上述事项已在本招股说明书“重大事项提示”和第四节“本次发行后每股收益和净资产收益率短期内被摊薄的风险”中作出披露。

1、测算假设及前提

(1) 假设公司于 2017 年 9 月完成本次公开发行，就本次发行对于即期回报摊薄影响进行测算时，本次发行造成的股本变动影响仅涉及 2016 年 1 月至 2017 年 9 月。该完成时间仅为估计，以实际发行完成时间为准。

(2) 相关测算不考虑本次发行募集资金到账后，对公司生产经营、财务状况（如财务费用、投资收益）等造成的影响。

(3) 本次拟向社会公开发行人民币普通股不超过 1,667 万股，占发行后总股本的 25%，该发行股数以经证监会核准发行的股份数量为准。

(4) 假设本次公开发行股票募集资金总额不超过 48,392.19 万元，不考虑发行费用的影响。

(5) 基于现有的业绩实现情况，以 2015 年扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润为基础，假设 2016 年、2017 年扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润变动趋势有以下三种情况：①较上年增长 0%；②较上年增长 10%；③较上年增长 20%。

以上盈利水平假设仅用于测算本次发行摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响，不代表公司对 2016 年、2017 年经营状况及趋势的判断，亦不构成对本公司的盈利预测，投资者不应以此进行投资决策，投资者据此进行投资决策造成损失的，公司不承担赔偿责任。

2、具体测算

以 2015 年度扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润为基础，测算本次发行对公司主要财务指标的影响情况如下：

项目	2015 年 12 月 31 日 /2015 年度	2016 年 12 月 31 日 /2016 年度	2017 年 12 月 31 日/2017 年度	
			发行前	发行后
总股本(万元)	1,000.00	5,000.00	5,000.00	6,667.00
本次发行募集资金总额(万元)	48,392.19 万元			
预计公开发行完成月份	2017 年 9 月			
假设 1: 2016、2017 年归属于发行人股东的净利润较上年增长 0%				
归属于发行人股东的净利润(万元)	6,116.74	6,116.74	6,116.74	6,116.74
归属于发行人扣除非经常性损益后的净利润(万元)	5,456.96	5,456.96	5,456.96	5,456.96
扣除非经常性损益后的基本每股收益(元/股)	5.46	1.26	1.09	1.01
扣除非经常性损益后的稀释每股收益(元/股)	5.46	1.26	1.09	1.01
假设 2: 2016、2017 年归属于发行人股东的净利润较上年增长 10%				
归属于发行人股东的净利润(万元)	6,116.74	6,728.41	7,401.26	7,401.26
归属于发行人扣除非经常性损益后的净利润(万元)	5,456.96	6,002.66	6,602.92	6,602.92
扣除非经常性损益后的基本每股收益(元/股)	5.46	1.39	1.32	1.22
扣除非经常性损益后的稀释每股收益(元/股)	5.46	1.39	1.32	1.22
假设 3: 2016、2017 年归属于发行人股东的净利润较上年增长 20%				
归属于发行人股东的净利润(万元)	6,116.74	7,340.09	8,808.11	8,808.11
归属于发行人扣除非经常性损益后的净利润(万元)	5,456.96	6,548.35	7,858.02	7,858.02
扣除非经常性损益后的基本每股收益(元/股)	5.46	1.51	1.57	1.45
扣除非经常性损益后的稀释每股收益(元/股)	5.46	1.51	1.57	1.45

注:上述每股收益的计算按照中国证券监督管理委员会《公开发行证券公司信息披露编报规则第 9 号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》(2010 年修订)的要求执行。

(二) 本次募集资金的必要性和合理性

本次募集资金将投资于项目,公司董事会对于本次公开发行股票的必要性和合理性进行了详细论证,具体如下:

公司所处的网络游戏行业属于国家重点支持和鼓励发展的高新技术领域,行业发展受到国家法律、法规和产业政策的大力支持,市场前景广阔。公司自设立以来一直致力于推动游戏“精品化”进程,坚持自主创新研发,报告期内已成功推出多款市场反响良好的精品游戏,保持了较好的发展态势。根据公司总体战略目标及未来发展规划,未来几年将是公司充分整合内外部资源,进一步实现业务扩张、延伸产业链条的重要时期。在这一阶段,公司将充分利用自身在研发技术、产品口碑、行业资源等方面的综合优势,积极拓展业务空间,扩大品牌影响力,实现企业经济效益、社会效益、规模及综合实力的提升。尽管公司已具备持续推出高水准制作的开发经验和技術储备,但随着精品化进程深入,游戏研发的投入成本、开发周期、运营复杂度都将大幅提升,公司现有资本规模、产业链条仍难以满足长远发展需求。同时,公司在报告期内游戏收入主要依靠自研游戏,相比大型游戏企业的“平台化”经营,公司在抗拒市场风险方面能力相对较弱。

公司作为“精品游戏”的坚定践行者,为充分把握市场发展机遇,迫切需要通过本次发行募集资金投资于“游戏研发项目”以扩充游戏产品线,培育新的利润增长点,持续巩固公司的研发优势;投资于“游戏发行项目”以拓展业务链条,增强公司发行运营和抗风险能力;投资于研运中心建设项目以改善研运环境,加强人才引进,进一步提升技术创新能力,进而全面提升公司品牌知名度、影响力和综合竞争能力。

本次融资方案的确定与公司目前的经营规模和未来发展规划匹配,发行规模适当合理,符合全体股东的利益。

(三) 本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系,公司从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

1、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系

公司主要从事互联网游戏的开发与运营。本次募集资金投资项目是在充分考虑公司发展现状,综合分析游戏行业发展前景和竞争态势的基础上,立足于公司发展理念,经过审慎分析而制定的,有利于提高公司主营业务盈利能力,增强公司持续发展能力和核心竞争力。

募投项目与公司现有业务具有严密的一致性和延续性,是对现有业务结构的补充以及业务规模的扩大,具体请参见本招股书第十节“募集资金运用之一、(二)募集资金投资项目与公司主营业务的关系”。

2、公司从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

目前,公司在人员、技术、市场方面的储备为募集资金投资项目的实施奠定了坚实的基础:

(1) 人员储备

经过数年的积累,公司已经形成了一批稳定的、结构完善的高素质人才队伍,为公司保持研发竞争力提供了重要保证。截至2015年12月31日,公司拥有员工217人,其中各类研发人员176名,占员工总数81.11%,本科及以上学历的员工达到81.57%。此外,公司核心管理团队均长期从事网络游戏的开发与运营,具有深厚的行业经验,能够带领公司把握市场机遇、快速响应市场需求。此外,公司建立了相对完善的人才引进和培养机制,可以为募投项目实施持续补充人才资源。

(2) 技术储备

公司系广东省科技厅认定的“高新技术企业”和“高新企业培育库拟入库企业”。公司始终坚持研发为本,长期注重技术投入,着力提高企业的自主创新能力,掌握了一系列核心技术,具体详见本招股说明书第六节“业务和技术之六、(一)拥有的核心技术与应用”。截至报告期末,公司已取得16项商标、18项软件著作权、1项作品著作权。与此同时,公司建立了一套成熟的研发机制,为公司持续进行产品创新提供了有力的制度保障,亦为公司募投项目实施和后续技术、产品持续升级奠定了良好的基础。

(3) 市场储备

募投项目产品为网络游戏,最终客户是玩家消费者。截止2015年12月,公司凭借自主开发的游戏,树立了良好的市场口碑,已拥有累计超过6,400万人次游戏注册用户,为后续产品的推广与发行提供了用户基础。此外,公司与海内外200余家游戏平台运营商建立合作关系,并授权腾讯游戏平台开展运营,深度参

与游戏发行和运营，为游戏产品的价值实现搭建了有效的市场出口。

(四) 公司填补被摊薄即期回报的具体措施

1、公司现有业务板块运营状况，发展态势，面临的主要风险及改进措施

(1) 公司现有业务板块运营状况、发展态势

受益于国家政策的支持和持续的市场需求，公司从事的游戏开发运营业务发展前景广阔，运营状况良好。相关内容详见本招股说明书第六节“业务和技术之二、(七)发行人在行业中的竞争地位、(十)网络游戏行业发展趋势”。

(2) 公司面临的主要风险及改进措施

公司面临的主要风险包括：网络市场竞争加剧的风险、现有游戏盈利下滑的风险、核心技术人员流失的风险、知识产权纠纷的风险等，相关风险因素内容详见本招股说明书第四节“风险因素”部分。

针对以上风险，公司将在巩固已有研发优势的基础上，根据市场趋势和用户需求变化，持续强化技术创新，一方面不断更新升级现有游戏版本、丰富游戏玩法，保持并深化用户黏着度，延长产品的生命周期，另一方面积极开发或代理发行新的游戏产品，为公司业绩增长提供新的动力，帮助公司在日趋激烈的市场竞争中占据有利地位。与此同时，公司将进一步优化治理结构、内部控制和人力资源管理，一方面完善薪酬福利制度，强化对员工的激励机制，确保人员的工作积极性和稳定性，另一方面严格执行《知识产权及产品上线资质管理制度》、《信息安全管理制度》，与全体员工签订《保密协议》、《知识产权归属协议》，确保相关数据资料安全性，有效避免知识产权纠纷风险。

2、提高发行人日常运营效率，降低发行人运营成本，提升发行人经营业绩的具体措施

本次公开发行可能导致投资者的即期回报被摊薄，考虑上述情况，公司拟通过多种措施防范即期回报被摊薄的风险，积极应对外部环境变化，实现公司业务可持续发展，以填补股东回报，充分保护中小股东的利益，具体措施如下：

(1) 强化研发实力，提高公司持续盈利能力

公司一贯重视研发实力的提升,不断加大相关投入,目前已在研发、运营、大数据、运维等领域形成一系列核心技术成果,有效保证了公司的持续创新能力。未来公司仍将继续秉持以市场为导向的研发理念,紧密跟随行业前沿技术与市场动态,不断加强自身研发实力,推出市场认可的精品游戏,扩大品牌影响力,为公司业绩的稳定增长提供持久助力。

(2) 加强募资资金管理,稳步推进募投项目实施

本次募集资金全部用于主营业务相关项目,是公司进一步拓展业务领域,增强综合竞争力,实现公司业绩持续增长的重要举措。募集资金到位后,公司将严格监管资金的使用情况,确保合理规范使用。同时,公司将统筹安排内部资源,全力推进募投项目实施,提高募集资金使用效率,争取募投项目早日实现预期效益,提高股东回报,降低此次发行导致的即期回报摊薄风险。

(3) 持续完善公司制度,提升运作效率

公司将以发行上市为契机,建立起科学有效的企业治理和内控制度,一方面加强对管理团队的监督和考核,落实对公司的管理职责;另一方面,为公司各项业务流程提供制度保障,确保各环节有章可循,加快企业运作效率。同时公司将不断优化人才引进和培养制度,配套行之有效的激励机制,吸引和聘用业内优秀人才,为公司发展提供持续的智力支持。

(4) 积极推进发展战略,不断提升公司综合实力

公司就未来发展目标和发展战略制定了明确的发展规划,具体内容详见本招股说明书第六节“业务和技术之九、未来发展与规划”。公司将围绕核心技术、产品创新、业务延伸、市场拓宽和人才建设等方面的战略规划,积极稳步推进各项工作进程,不断强化自身的综合实力。

(5) 建立持续、稳定的投资回报机制

公司在兼顾自身可持续发展的条件下重视对投资者的合理投资回报,坚决实行持续稳定的利润分配政策。公司严格按照证监会相关规定和监管要求修订《公司章程》、《上市后三年股东分红回报规划》等制度,就公司利润分配的形式、决策程序、期间间隔、现金分红条件和比例等内容作出详细规定,充分保障了公

司股东依法享有资产收益的权力，为投资者建立了持续、稳定的回报机制。

（五）保荐机构对本次发行摊薄即期回报情况的核查意见

保荐机构经核查认为, 发行人对于本次公开发行摊薄即期回报的影响估计结果合理谨慎; 发行人本次选择股权融资具有必要性与合理性; 发行人本次发行的募投项目切实可行; 发行人提出的填补即期回报措施及相关承诺主体的承诺事项符合《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》中关于保护中小投资者合法权益的精神。

（六）董事、高级管理人员对公司填补回报措施能够得到切实履行作出的承诺。

发行人董事、高级管理人员对公司填补被摊薄即期回报措施能够得到切实履行已作出相关承诺。具体措施详见本招股说明书之“重大事项提示·九、填补被摊薄即期回报的措施及承诺”。

第十节 募集资金运用

一、 募集资金运用概况

(一) 募集资金投资项目及资金差异的安排

经公司于2016年3月26日召开的2016年第三次临时股东大会批准,公司本次拟向社会公众公开发行不超过1,667万股人民币普通股。实际募集资金扣除发行费用后的净额将全部用于主营业务相关项目及主营业务发展所需。

本次发行募集资金拟投入以下项目:

序号	项目	总投资 (万元)	募集资金投资金额 (万元)	项目备案文号
1	网络游戏新产品开发项目	29,729.82	29,729.82	2016-440106-64-03-001283
2	网络游戏产品发行拓展项目	8,981.67	8,981.67	2016-440106-64-03-001282
3	游戏研运中心建设项目	9,680.70	9,680.70	2016-440106-64-03-001284
合计			48,392.19	-

本次募集资金投资项目均围绕公司核心业务进行,有助于丰富公司产品类型,延长产业链条,扩大业务规模,保持并提升公司的行业竞争力。

若实际募集资金无法满足上述投资项目的资金需求,不足部分将由公司通过银行贷款等途径解决资金缺口。若因经营需要或市场竞争等因素导致部分投资项目在本次发行募集资金到位前必须进行先期投入,公司可使用自筹资金投入上述募投项目,募集资金到位后再予以置换,以保证项目的顺利实施。

本次募集资金将严格执行公司制定的《募集资金管理办法》的相关规定,签订专户存储三方监管协议,募集资金将存放于董事会决定的专项账户集中管理,严格保证募集资金的安全性和专用性。

(二) 募集资金投资项目与公司主营业务的关系

公司一直专注于网页游戏产品的自主研发,积累了丰富的技术储备与产品开发经验,未来将以精品页游为核心,移动游戏为重点拓展领域,同时布局游戏发行业务,致力于打造集自主研发及发行运营一体的综合性网络游戏商。本次募投项目是公司在对网络游戏行业发展趋势以及网络游戏需求的前景分析后,结合现有核心技术与经营模式的情况具体制定的,是公司现有业务的提升和扩充。

在行业竞争日趋激烈，玩家要求日益提高的背景下，秉承公司一贯的研发优势，通过持续推出新产品，丰富和提升游戏的数量和质量，有助于公司更好地满足用户需求，进一步增强市场竞争力；在研发运营一体化趋势下，通过对游戏发行业务的拓展，有助于公司更好地理解 and 把握玩家需求，提升游戏的甄选和优化修改能力，为公司创造新的盈利点；随着业务规模的持续扩大，建设一个相对完善、集中的研运办公场所，有利于公司进一步吸引人才，提高企业自主研发创新和综合管理能力，最终提升公司的持续盈利能力和市场影响力。

(三) 项目投资进度安排

序号	项目	预计投资进度			
		第一年	第二年	第三年	小计
1	网络游戏新产品开发项目	5,996.67	9,238.65	14,494.50	29,729.82
2	网络游戏产品发行拓展项目	5,284.17	3,697.50	-	8,981.67
3	游戏研运中心建设项目	9,680.70	-	-	9,680.70
合计		20,961.54	12,936.15	14,494.50	48,392.19

注 1：第一年指募集资金到位日后的 12 个月，以此类推。

注 2：上述募集资金运用计划仅是对拟投资项目的大体安排，其实际投入时间将根据募集资金实际到位时间和项目进展情况作适当调整。

二、募集资金投资项目的背景分析

(一) 居民收入的持续增加，刺激文化消费升级

居民日益坚实的物质基础和提升生活质量的需求释放出巨大的文化产品购买欲望和消费能力，文化消费呈现出巨大的发展潜力和市场空间。根据国家统计局对全国城镇居民抽样调查结果显示，随着收入和消费水平的不断提高，居民用于教育文化娱乐服务方面的支出也不断攀升。2005 年-2013 年城镇居民人均文教娱乐服务消费支出由 1,097.5 元增加至 2,294 元，年复合增长率达 9.65%⁴。

2005-2014 年我国城镇居民人均文教娱乐服务消费支出

⁴ 数据来源：2013 年前来源于独立开展的城镇住户抽样调查，2014 年来源于国家统计局开展的城乡一体化住户收支与生活状况调查，两者统计口径略有不一，数值存在差异。



资料来源：国家统计局

伴随着居民消费结构升级、信息技术的突破和专业化分工的推进，文化消费领域涌现出一批快速发展的新兴行业和新业态。其中网络游戏行业凭借产品服务创新、互动体验创新，注重增强消费者体验和参与度，满足消费者灵活多变、时间碎片化的娱乐需求，迅速成为居民娱乐消费的重要选择之一，网络游戏市场规模呈现持续快速增长的态势。

（二）互联网重构文化娱乐业，引领网络游戏市场快速增长

作为推动经济发展和社会进步的重要信息基础设施，互联网在全球范围内迅速扩展。自 1997 年以来，中国互联网步入快速发展阶段，根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的第 37 次《中国互联网络发展状况统计报告》数据显示，截至 2015 年底，我国网民规模达 6.88 亿，稳居全球第一，互联网渗透率为 50.3%，同比提升 2.4%。据美国 KPCB 公布的《2015 年互联网趋势报告》显示，2014 年，美国互联网渗透率为 84%，相比之下，中国的网民数量还有很大的发展空间。

互联网出现之后开始逐步颠覆中国的文化娱乐产业，游戏、文学出版、影视等细分产业均开始互联网化进程，互联网化程度很大层面上影响了细分产业的发展潜力与竞争力。网络游戏作为一种新兴的文化消费方式，综合了文本、图像、音频、视频等各种媒介符号形式，允许使用者进行多层次的信息传播和交互行为，最大限度地满足了用户的体验需求，受到了广大受众的青睐。

(三) 网络游戏产业持续增量，未来发展依旧可期

随着文化娱乐需求的高涨、互联网应用的普及、游戏产品质量的提升、商业模式的成熟，近年来中国网络游戏市场得以迅速发展，整体规模增速保持在 20% 以上，处于行业的快速成长期，整体发展环境良好，已经成为全球数字娱乐市场最为重要的组成部分之一。

市场总量方面，据荷兰市场研究公司 Newzoo 发布的《全球游戏收入百大国家》(Newzoo's Top 100 Countries by 2015 Game Revenues) 报告显示，2015 年中国游戏产业收入或将达到 222 亿美元，超过美国的预估值 219 亿美元，正式成为全球最大的游戏市场。

市场质量方面，中国与发达国家仍有差距。据 Newzoo 发布的 USA Insights、China Insights 数据显示，预计 2015 年美国玩家人均游戏消费为 200.15 美元，同期中国玩家人均游戏消费为 141.38 美元，尚有一定差距，未来提升潜力巨大。

市场前景方面，相较于过去的爆发式增长，未来几年国内游戏产业增速将有所放缓，但仍将维持在快速增长的轨道。随着大型厂商加快业务整合、精品化日趋深入、技术设备愈加完善，未来行业亮点依然可期。

(四) 政策性支持游戏产业，促进行业健康发展

游戏行业具有文化消费品属性，在我国一直是严厉监管的领域之一，政策风险是游戏公司必须面对的问题。经过 20 多年的发展，随着玩家年龄层增长和运营规范化，游戏产业正从无序走向理性与成熟。作为一种新兴的文化娱乐产品，网络游戏产业承担了文化传播的使命，有助于中国文化的传承与发展，同时，网络游戏产业处于科技创新研发等产业价值链的高端环节，是一个具备高附加值的知识密集型产业。在经济新常态的背景下，网络游戏产业的健康发展对我国经济协调发展和产业结构优化调整具有促进意义。因此，政府监管逐步从谨慎限制向积极鼓励转变，同时对知识产权保护的制度建设开始落实，深刻影响整个行业的发展。

网络游戏行业的具体政策信息，请参见本招股说明书第六节“业务和技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”及“（一）行业主管部门、监管体制及主要法律法规和政策”。

政策扶持和法律法规的完善为网络游戏行业发展提供了有利的制度保障,通过一系列政策的鼓励、规范、引导和扶持,为我国的游戏产业发展提供强有力的支持。

三、募集资金投资项目具体情况

公司的募投项目不但积极响应了国家政策,同时顺应了整个市场发展趋势,是符合产业发展规律的战略行为。具体情况如下:

(一) 网络游戏新产品开发项目

1、项目概况

游戏研发是公司的核心业务,是公司利润的主要来源,只有坚持创新和技术升级才能保持并不断提升公司在行业内的竞争力。本项目拟进行 5 款精品网页游戏和 7 款精品移动游戏的自主研发及发行推广,进一步巩固公司在网页游戏领域的优势,同时全力进军移动游戏行业,实现业务拓展,提高盈利能力。

项目投资总额为 29,729.82 万元,主要用于固定资产投资、无形资产投入、运营成本、研发费用及铺底流动资金。随着投资项目的建成落实,公司网络游戏自主研发能力将上一个新的台阶。

2、项目必要性

(1) 优化产品结构,保持公司收入持续增长

自成立以来,公司一直在网页游戏领域稳打稳扎,积累了丰富的产品经验,目前已推出《六界仙尊》、《太古遮天》、《仙落凡尘》等多款市场认可度较高的产品。面对持续变化的市场需求,游戏公司维持业绩稳定增长的关键在于持续的产品开发。目前公司虽有多款精品游戏在线,但与业内领先的大型游戏商相比,产品数量仍然偏少且集中于网页端。面对日趋成熟的网页游戏市场,公司在发挥传统研发优势深耕精品页游的同时,开始着力进军移动游戏市场,尝试多种游戏端口交互,竭力挖掘不同用户群体的产品需求,有效提高玩家的粘性和体验满意度。

本项目拟开发的 5 款页游和 7 款手游将从游戏技术设计、内容效果、产品性

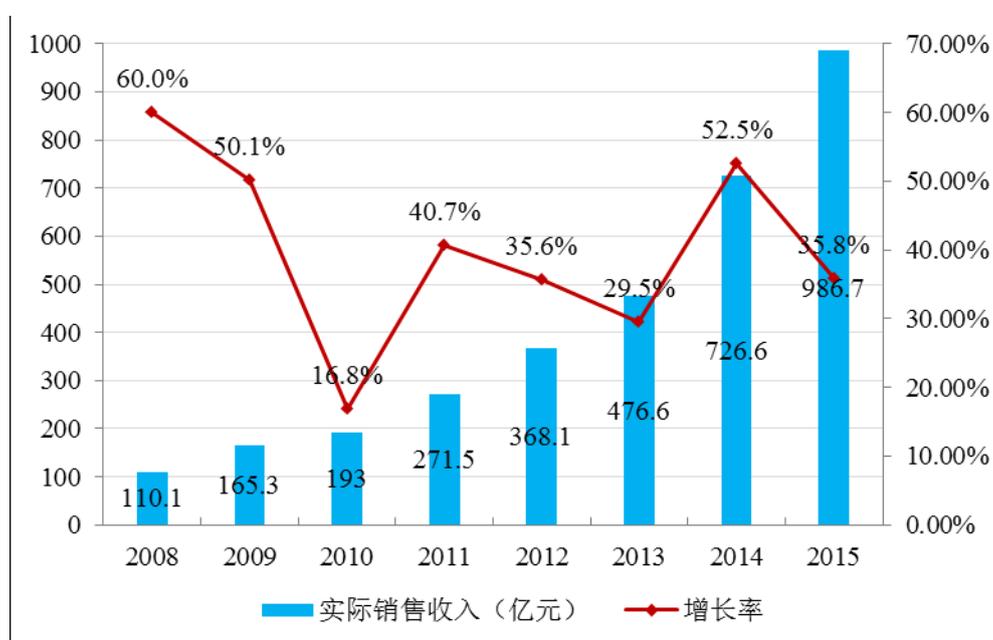
能、体验乐趣等多个方面进行契合玩家需求的优化。在坚持页游精品化路线的同时，搭建具有公司原创标志的产品体系，拓展移动游戏用户群体，发掘新兴市场和盈利增长点，增强抵御市场风险能力，支撑公司业绩持续稳定增长。

(2) 加大技术开发力度，提升创新研发能力

在网络技术迅速发展、玩家需求日益提升的今天，严密的故事逻辑、紧凑的情节关卡、充分的游戏乐趣以及匹配的感官刺激是构成一款成功游戏的基本要素。仅依靠简单的同质化模仿将无法在未来游戏市场中立足，提高自主创新能力才是游戏企业发展之道。因此，加大技术开发力度，增强创新研发实力，已成为中国网络游戏企业实现长远发展的关键。

目前国内网络游戏产业已经由以引进代理为主向自主创新为主转变，进入了一个发展的全新阶段。国内原创游戏已经连续多年占据市场主导地位，成为国内游戏市场的领先力量。据 GPC、IDC 和 CNG 发布的《2015 年中国游戏产业报告(摘要版)》显示，2015 年，中国自主研发网络游戏市场销售收入达到 986.7 亿元，同比增长 35.8%；海外市场销售达 53.1 亿美元，同比增长 72.4%。

2008-2015 年中国自主研发网络游戏市场销售收入



资料来源：GPC IDC and CNG

事实证明，自主创新是中国游戏企业参与行业竞争、占据市场主导地位的核心竞争力。公司始终坚持“玩家需求至上，用户体验至上”的信念，致力于精品

化游戏的自主研发,为广大玩家呈现更多更优秀的原创产品。随着网络游戏产品范围的不断拓展,公司研发领域也随之扩大,这对人员素质、设备条件、测试环境和项目管理等提出了更高的要求。由于游戏产品的研发难度加大、产品周期延长,现有研发条件难以承接更多研发任务,在一定程度上制约了公司综合实力的提升。在本项目实施过程中,公司将通过引进先进技术设备,吸引行业高端人才等方式,不断增强自身的技术储备和研发实力,适应行业未来的发展需要。

(3) 把握玩家需求,紧跟行业发展趋势

随着网络基础设施升级、网络带宽加速及智能手机的普及,互联网技术深刻改变了游戏行业的发展图景。从页游方面来看,中国网页游戏行业已告别爆发式增长,进入稳步提升阶段,市场趋于成熟。精品化是网页游戏市场发展成熟阶段必然出现的趋势,无论是行业参与者还是玩家,都在提高对游戏品质的要求,除了对题材、玩法等游戏乐趣方面的要求外,游戏画质、特效、流畅度等直观体验方面的要求也在提高,这促使在自研和运营上有所积累的厂商继续坚守页游市场。未来随着精品化进程的深入、内容及玩法类型的创新以及用户价值挖掘的扩大化,网页游戏整体规模仍有增长空间。

从移动游戏行业来看,作为顺应移动互联网发展趋势的游戏服务,随着移动互联网的迅猛发展,智能手机、平板电脑等移动终端的快速普及,移动游戏行业进入快速增长期。据《2015年中国游戏产业报告(摘要版)》数据显示,2015年中国移动游戏市场规模达到514.6亿元,同比增长87.2%。移动游戏市场将是未来行业发展方向之一,也将逐渐成为整个网络游戏行业最大的增长点,抓住移动游戏快速发展的历史机遇对网络游戏公司未来的发展至关重要。

在日益激烈的竞争环境中,网络游戏市场必将进入洗牌阶段,按照优胜劣汰的市场规则,不能把握住市场需求,快速进行业务创新的企业必将被兼并或淘汰。通过本项目的实施,有利于公司抓住页游精品化和移动游戏跨越式发展的历史机遇,进一步丰富公司的产品类别,构建稳固而具有高成长性的业务结构,进一步提升公司的市场竞争力。

3、项目可行性

(1) 一贯的研发优势是项目设立的必要前提

自成立以来，公司始终坚持创新理念，立足用户需求，形成了特有的研发优势，实现了技术产品的不断创新。

游戏策划是网络游戏开发的核心，公司特设核心策划委员会，实时监控项目研发情况并适时调整，保证每款产品的用户体验和良好收益。与此同时，公司将游戏体验研究组和项目组分开，游戏体验研究组专注于游戏设计突破，向项目组提供开展不同类型游戏研发的可行性分析；项目组则基于相关研究成果进行产品研发，保证游戏的市场贴合度，有效提升单款游戏的成功率和盈利能力。

在研发实践方面，公司是国内首批将电信开发技术 Erlang 语言引入页游开发的少数企业之一，为快速开发产品和良好游戏品质提供了坚实的基础保障。为保证一贯的研发优势，公司组建了核心技术委员会，汇集了公司最精尖的技术力量，负责对公司整体技术战略方向的制定与推动执行，保证了技术优势的同时，也能让技术和产品深度融合，给玩家带来良好的体验。与此同时，公司将基础研发部和项目组分开，基础研发部侧重基础技术突破，倾向于深入探索，而项目组更加倾向于全面贴近产品，各自侧重点的不同，有利于将技术优势更明显的发挥。截至本招股书签署日，公司目前已在研发、运营、大数据、运维等领域形成一套核心技术成果，为研发项目提供了必要准备。

未来公司仍将持续加大研发投入，在现有技术沉淀的基础上，深入调研用户需求，通过转化吸收、改进、再开发等方式进一步降低研发难度和成本，提高研发成功率，为本次募投项目的顺利开展提供源源不断的研发支持。

(2) 优良的研发品质和企业形象是项目实施的可靠保证

作为国内优秀的以产品研发为核心竞争力的网络游戏企业，公司把新产品的开发和研究视为自己生存和发展的关键，凭借丰厚的技术积累与沉淀，公司产品《六界仙尊》在腾讯平台上线并运营至今曾持续 25 个月在腾讯平台网页游戏中活跃榜前 10，并获“腾讯十大热门页游”、“腾讯最受欢迎十佳应用”、“265G 年度十佳网页游戏”等多项荣誉；《太古遮天》突破单月充值流水 3,000 万记录，荣获“265G 十佳页游”奖项。

公司是广东省科技厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务

局认定的“高新技术企业”，在业内享有较高知名度，公司在 2013 年第六届 265G 网页游戏“龙虎榜”中获评“年度最佳研发公司”。此外，公司获广东省经信委认定为“双软企业”。

(3) 庞大的市场资源是项目兑现的重要保障

持续的经济增长、巨大的人口基数和飞速发展的互联网技术，为国内网络游戏产业带来了庞大的客户群体。根据 GPC、IDC 和 CNG 发布的《2014 年中国游戏产业报告（市场版）》数据显示，2014 年，中国网络游戏用户规模达到 5.17 亿，较 2013 年增加了约 2,200 万，其中网页游戏用户数量约达到 3.07 亿人，移动游戏用户数量约达 3.58 亿人。在网络游戏用户持续增长、游戏体验进一步增强的前提下，用户付费能力被逐渐挖掘出来。

一直以来，公司凭借优良的游戏品质积累了数量可观的客户资源。截至 2015 年 12 月底，公司网络游戏的注册用户已超过 6400 万人，良好的产品口碑和庞大的用户群体为新产品的推出奠定了市场基础。与此同时，公司拥有广泛的运营渠道资源，已和海内外 200 多家运营商及平台达成合作协议，为新游戏的发行推广提供了重要保障。未来随着游戏玩家规模及付费能力的进一步提高，公司依靠良好的客户粘性和稳定的合作资源，使研发项目具备了良好的市场前景。

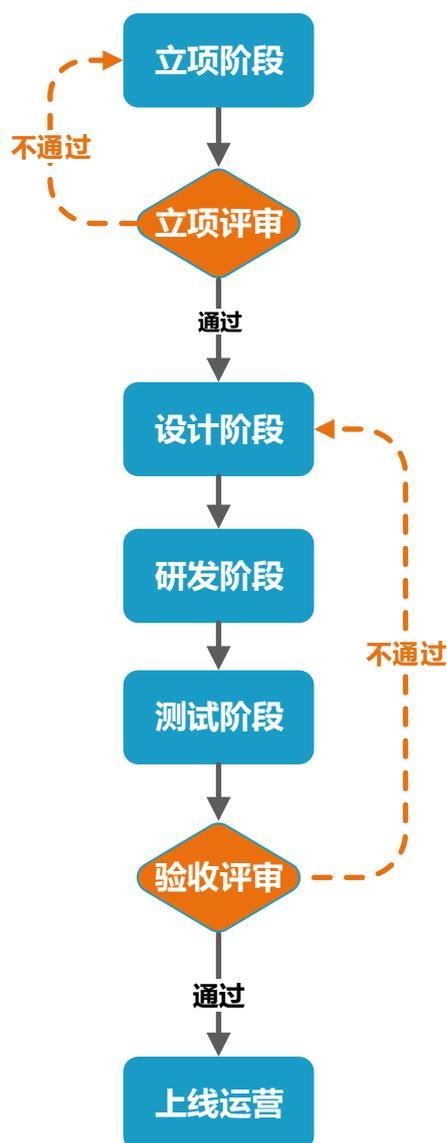
4、项目建设的内容及实施进度

(1) 项目产品概况

根据公司既往开发经验，同时结合市场趋势，公司计划在未来三年推出 5 款网页游戏、7 款移动网络游戏，其中以大型多人在线角色扮演游戏（MMOARPG）为主。

(2) 项目实施方案

新产品开发项目实施方案分为立项、设计、研发、测试等几个阶段。实施流程图如下：



立项阶段：主创人员基于市场分析进行产品构思，确定新游戏的定位、风格、内容等，形成《项目研发可行性报告》并交由公司立项评审委员会评审；

设计阶段：正式立项后，公司组建专门的产品开发团队（项目经理、策划、技术、美术等）完成游戏的产品框架、核心玩法设计、核心技术研发、美术风格设定等，形成 Demo 版本并通过验收评审；

研发阶段：基于 Demo 版本之上，技术、美术人员结合策划组进一步提供的玩法需求和美术需求进行修改完善，形成测试版本并由测试人员完成质量验收；

测试阶段：由项目组、运营商务部、运维部及部分游戏玩家联合参与测试版本的运行测试，根据测试反馈结果不断修改、优化、调整、评估，最终完成首服

版本:

运营阶段: 采取自主运营或授权第三方运营商运营的模式, 并在游戏运营期内持续跟踪, 根据市场效果、用户反馈, 不断更新完善游戏产品及后续版本开发。

各阶段具体实施流程请参见第六节“业务和技术”之“一、发行人主营业务、主要产品情况”之“(四) 主营业务经营模式”之“2、研发模式”。

(3) 项目人员配置

本项目研发和投产初期, 所需部分管理和技术骨干从公司现有人员中抽调, 随着项目开展逐步步入正常化, 将招聘和培养相应人员满足项目需要, 项目新增人员详细计划分配如下:

项目所需投入人员表

序号	类别	人数
1	管理人员	9
2	研发人员	393
3	运营人员	74
5	合计	476

(4) 项目实施进度

根据本项目实际情况, 项目实施内容包括: 项目的设计和规划与初期建设、游戏研发、游戏运营推广等几个工作阶段, 项目从设计规划到全面推广共持续36个月。

本项目计划开发移动游戏7款, 网页游戏5款, 共计12款新游戏。全部游戏计划分3批次开发, 其中第一批次开发3款移动游戏和1款网页游戏, 第二、第三批次各开发2款移动游戏和2款网页游戏, 每批游戏建设期为1年。本项目财务测算期为7年, 项目建设期为3年, 计算运营期为6年。其中第1年为纯建设期, 之后2年为建设运营混合期, 最后4年为纯运营期。具体实施进度如下表所示:

各游戏开发进度安排表

	建设期												运营期																							
	第一年				第二年				第三年				第四年				第五年				第六年				第七年											
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				

和第三年购置完毕，其中研发硬件设备投资所需 385.00 万元，运营硬件设备投资 523.30 万元。本项目涉及到的设备均采用询（报）价或参照近期同类设备的订货价水平。具体情况如下：

其中研发硬件设备主要包括电脑（通用办公和笔记本电脑）、高性能研发机、画板、渲染机及相关测试设备等：

研发硬件设备

编号	设备名称	规格与类型	数量
1	电脑	通用办公型、笔记本式	215
2	高性能研发机	兼容	185
3	工作站	苹果	4
4	渲染机	兼容	2
5	测试设备	平板电脑、手机	95
6	画板	—	92

运营硬件设备主要包括服务器、存储设备、系统硬件（入侵防御、环境监控、安全审计等）、交换机、光线带宽、信号屏蔽测试室及研发网相关设备等：

项目运营硬件设备

编号	设备名称	规格与类型	数量
1	研发服务器	高配 12 核、普通 8 核	45
2	交换机	核心、三层、两层	26
3	系统硬件	入侵防御、UPS、动力环境监控、安全审计、行为监控等	5
4	存储设备	海量式	2
5	研发网相关设备	防火墙、无线控制器、无线 AP	23
6	光纤带宽	电信/联通	8
7	信号屏蔽测试室	—	4
8	服务器机柜	—	5
9	空调	风管机	2

(2) 无形资产投入

本项目软件购置预计投资共 625.24 万元。主要包括程序软件、美术软件、策划软件、操作系统、财务系统等正版软件：

研发软件设备

编号	名称	规格与类型	数量
1	程序软件	Microsoft Visual Studio、Adodb Flash Builder、VMware vSphere Enterprise Plus 等	244

2	美术软件	Adobe Firework、Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、Autodesk 3ds Max 2015 等	210
3	策划软件	Axure RP 专业版	55
4	操作系统	Windows 7、Windows 2008	403
5	基础软件	Office	400
6	财务软件	SQL SERVER	1
7	文件同步	Filegee	10
8	服务器监控	Nagios XI	1

(3) 研发费用

研发费用是指与项目网络游戏新产品有关的游戏策划、程序开发、美术设计、游戏测试、运行维护人员的薪酬福利、培训费用等开支，合计13,744.80万元。

(4) 运营费用

本项目三年内用于运营的费用共计 12,151.48 万元，其中第一年花费 227.4 万元，第二年花费 3,909.24 万元，第三年花费 8,014.84 万元。

项目运营成本费用

单位：万元

项目	第一年	第二年	第三年	小计
发行费用	-	1,821.61	4,054.34	5,875.95
网络加速及宽带费	-	427.59	969.45	1,397.04
服务器托管	-	1,194.34	2,330.35	3,524.69
运营人力成本	227.40	465.70	660.70	1,353.80
合计	227.40	3,909.24	8,014.84	12,151.48

(5) 流动资金投资估算

项目铺底流动资金为 2,300 万元。铺底流动资金主要用于维持项目正常运转，保证项目投产后，能进行正常生产经营所需要的最基本的周转资金。

7、项目经济效益评估

本项目利润全部来自于游戏收入减去游戏开发运营成本及相关税费。项目建设期 3 年，其中一年为纯建设期，之后 2 年为建设和运营混合期，再之后 4 年为纯运营期。本项目测算期为 6 年运营期，根据自筹资金到位后推出相关产品 1-6 年销售额预期，并考虑不确定因素影响后所应进行的保守推算。经测算，项目的财务净现值（折现率=12%）为 14,790.90 万元，内部收益率（税后）为 53.24%，

项目内部收益率超过社会基准折现率,说明项目的经济效益较好,盈利能力较强。项目完全达产后,年均新增营业收入 15,772.04 万元,年均新增净利润 5,639.86 万元,投资回收期(含建设期)为 3.07 年,具有良好的经济效益。

项目主要盈利指标

序号	项目	指标
1	年均营业收入	15,772.04 万元
2	年均净利润	5,639.86 万元
3	内部收益率(税后)	53.24%
4	财务净现值(ic=12%)	14,790.90 万元
5	投资回收期 (静态,税后,含建设期)	3.07 年

(二) 网络游戏产品发行拓展项目

1、项目概况

本项目拟投资 8,981.67 万元,利用公司已有的发行、运营基础,全面升级拓展发行业务。通过项目的实施,公司业务领域将进一步扩大,在研发与发行并重的发展思路下,公司网络游戏代理发行及营销推广能力将显著提升,为实现研发运营一体化的产业链整合奠定坚实基础。

2、项目必要性

(1) 行业竞争加剧,研发与发行并重趋势明显

随着网络游戏行业的快速发展,大量的资本与创业团队涌入市场,催生了一大批网络游戏研发公司的兴起,造成了市场竞争的急速升温。网络游戏产品依赖于游戏平台与营销渠道,目前国内网络游戏发行运营商的集中度相对较高,而网络游戏开发者则较为分散,开发者在与发行运营商的对接过程中缺少话语权,导致市场推广费用的水涨船高,大量网络游戏产品无力进行市场推广与产品发行。与此同时,从事单一环节的游戏研发商无法直接对接用户需求,容易出现研发与市场需求脱节,导致跟风雷同的产品泛滥市场,进一步加剧游戏推广成本上升,加大了游戏研发商的经营压力。产品同质化的恶性竞争,还推动了精品化需求的快速增长。精品化运作下产品开发成本加大,高额的代理发行费用使得游戏研发厂商在市场上更加举步维艰。在此背景下,越来越多实力雄厚的公司选择了研发

与发行并举，不但从实际上减少了游戏产品开发到发行繁琐的环节，降低了游戏发行成本，同时，能够使玩家的反馈体验直达研发部门，从而更精准快捷地对产品进行优化调整，为完善游戏产品甚至为下一步的研发提供助力。

公司相继推出《仙落凡尘》、《六界仙尊》、《太古遮天》等较受市场认可的游戏产品，支撑了近年来公司业绩的持续快速增长。但在开发成本攀升、自身发行运营能力不足的情况下，公司盈利也难以完全保证。通过拓展游戏发行业务，增强产品发行推广能力，公司能够有效降低研发业务的风险，减轻公司发行成本，将积累的研发资源和品牌资源有效转化为公司的核心竞争力。

(2) 未来的市场竞争已经上升至产业链层面

从网络游戏产业链来看，游戏研发商是产业链条的初始推动环节，是整个市场的基础和创造者，其研发和创意能力直接影响了市场终端的感知体验与付费意愿。游戏发行运营商则负责游戏的推广、宣传、游戏渠道的对接乃至后续运营维护，是网络游戏变现的重要环节。

在产业初期研发商与发行运营商较为分散的情况下，外部交易成本较低，二者独立的产业分工能有效的提高效率。随着产品和研发商数量的迅速增长，发行运营商市场集中度逐步提高，发行运营商凭借强大的营销优势对扩大游戏影响力、推高游戏产品开服量拉升流水规模效果显著。因此游戏发行运营商往往更具资金和平台渠道优势，周转也更快，在目前的游戏产业链中，发行运营商拥有较大的话语权和议价能力，与开发商流水分成的比例日趋增长。在此背景下，如果游戏企业仅仅依靠研发业务，没有搭建自销渠道以获取市场资源和品牌效应，将很难获得对渠道商的议价能力，未来利润空间会进一步受到压制。只有通过拓展发行业务，向下优化整合产业链条，增强自身发行和运营能力，才能在未来激烈的竞争中掌握更多的主动权和话语权。

因此，未来的市场竞争已经由原先的某几家有实力的企业间竞争上升到整个产业链竞争，以开发商为核心的游戏产业发展模式已经不能适应市场发展的需要，只有在产业链优化方面早做准备的企业才能适应行业趋势的变化。本次募投项目正是基于公司对行业发展趋势的判断，通过强化资源整合和协同管理，向下延伸产业链，不断地增强和巩固自身的核心竞争优势。

(3) “平台化”发展，有效缓解公司研发压力

网络游戏本身具有一定的生命周期，若仅依靠单款或某几款游戏维持企业运营，企业会逐步被日益变化的市场消费需求淘汰，陷入发展受限的不利局面。为了有效降低运营风险，行业内企业只有持续加大游戏开发力度，不断推出新作品。而随着玩家精品化需求的日益膨胀，游戏开发的困难度、复杂度也逐渐加深，未来依靠单一企业的研发能力很难快速响应市场需求的变化。

因此，平台化的业务发展模式将成为网络游戏公司拓展销售领域、降低运营风险的重要保障。用户增长率放缓加剧了企业的运营压力，通过平台化发展代理其他优秀游戏作品，正好能降低经营风险，更好地支撑公司持续、稳定的发展。拥有一定研发实力的网络游戏开发商拓展发行业务具备先天优势，可以凭借良好的游戏甄别能力和品牌影响进行产业链延伸，进一步提升公司综合实力。

公司始终坚持以产品研发为核心竞争力，不断加大技术研发的投入，但由于资金限制、人才缺乏、精品游戏开发周期日益加长、难度日趋增大等因素，未来可能无法确保研发工作能够适应需求快速变化的需要。因此，本项目计划以公司成熟的研发资源为基础，充分利用全渠道的发行能力、强大的营销推广能力，进行优质产品的推广及运营，有效提升公司盈利的广度与深度。

3、项目可行性

公司凭借优秀的产品研发质量和良好的企业形象，通过授权第三方平台运营游戏的方式与下游发行运营商建立了良好的合作关系，积累了较为丰富的发行、推广、运营经验，为本项目的成功实施奠定了坚实的基础。

(1) 较为丰富的发行运营经验

公司凭借优良的产品研发，与国内最大的游戏运营平台腾讯建立了良好的合作关系，公司除了负责游戏技术支持外，还深度参与了游戏的发行和运营环节，通过自主制定游戏推广、版本更迭、运营活动等计划，以确保公司能在众多游戏中脱颖而出。同时，通过为玩家提供深度客户服务，提升玩家对游戏追踪程度及优质体验感，以确立玩家的品牌忠诚度。在此基础之上，通过大数据分析后台对玩家需求进行精细化分析，从而有效研究用户需求、反馈指导开发，使产品更贴

合需求。公司运营部经过多年技术积累，能够以较快效率完成对玩家行为的分析和预测，并根据预测和分析的结果对游戏产品的战略方向提出建设性建议。

(2) 拥有广泛的发行运营合作资源

公司作为网页游戏研发商与下游发行运营商的合作关系密切，目前已和海内外超过200家游戏发行运营商达成合作。通过几款精品游戏在市场上的投放，已经积累了超过6400万的注册用户，市场反响良好。通过与各大发行运营商之间的合作，积累了大量的营销推广以及运营经验，构建较为完善的营销网络。广泛的发行运营合作资源有利于公司从不同渠道获得了更多的玩家，为进一步构建自身运营平台奠定了一定的流量基础。

(3) 良好的客户服务体验

客户服务是发行运营的一个重要环节，客服的工作态度、效率、处理问题的能力直接影响玩家对游戏产品的体验。为了最大化地改进服务效果，公司在专门成立运营商务部的基础上，特别研发了“统一客服系统”。该系统实行统一化管理，实现了微信、微博、QQ、游戏内信件、论坛、贴吧等多个类型玩家意见的统一收集和反馈，大大加快了服务效率。同时，基于公司已有研发基础，运营商务部进一步实现了“VIP玩家”、社区意见领袖同设计人员的直接对接，使玩家意见第一时间传递到公司，有助于产品更早、更深入地了解市场第一手需求，明显促进了玩家对游戏的忠诚度和粘着度。良好的客户服务基础为公司开展游戏运营业务提供了宝贵的实践经验。

(4) 快速响应的运维安全技术

游戏稳定与安全一直是衡量游戏体验的重要因素之一，网络游戏在运营期间易受突发事件的影响导致运营服务中断，因此运维安全技术是保障网络游戏运营的重要技术。为了保证运维技术整体的先进性，公司建立了完善的运维技术体系，包括：硬件采购、操作系统、网络环境、信息安全、服务部署、流程规范等，在制度上确保了运维环节的运转落实；为了减少线上事故，降低服务不可用时间，公司将运维流程中的多数工作进行了自动化和可视化处理，以机器代替人工，减少了人力投入及人工失误；为了即时感知服务问题，公司构建了一套实时日志、

报警系统,可以迅速感知问题并采取应对措施修复程序漏洞控制影响。就目前为止,公司常规问题通常在 15 分钟内即可得到响应并解决,有效保证了玩家良好的游戏体验。

通过有效发挥公司各环节掌握的核心优势,逐步构建完整的业务体系,实施研发运营一体化,使得公司同时掌握网络游戏的产品版权与发行运营资源,有效解决游戏产业上下游之间的利益分配矛盾,实现产业链整合的商业价值最大化。

4、项目建设的内容及实施进度

本项目建设期为 2 年,拟在项目启动后代理发行 5 款精品网络游戏(网页游戏或移动游戏),通过全渠道的发行能力、强大的营销推广能力,将精品游戏产品投放到多个渠道,进行产品的推广及运营。通过本项目的实施,有利于公司整合现有运营资源和游戏数据资源,优化公司网络游戏服务,进一步丰富公司提供的产品结构。同时,发行相关的软硬件系统架构将更加合理、完善,承载能力增强,运行的稳定性与安全性大大提高,达到吸引更多用户、增强用户体验的目的,提高公司的影响力与知名度,最终实现公司商业价值的提升。

根据本项目实际情况,项目实施内容包括:项目游戏产品可行性研究、购买设备、营销推广等工作阶段,项目从设计规划到全面推广共持续 24 个月。

项目实施进度表

项目进程	第一年				第二年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
选择产品并制定发行计划	■							
发行2款游戏		■						
运营推广			■					
准备下一季度发行新游戏			■					
全面营销推广,发行3款游戏				■				
游戏版本更新,持续推广					■	■	■	■

5、项目环境影响分析

本项目属高科技项目,对现有环境的影响非常小。从环境保护的角度出发,公司依据《建设项目环境保护管理条例》、《大气污染物综合排放标准 GB16297-1996》、《污水综合排放标准 GB8978-1996》等条例和标准,制定了完善的环境保护措施。

6、项目概算

本项目拟募集资金 8,981.67 万,分两年投入,第一年总投资 5,284.17 万元,第二年总投资 3,697.50 万元。其中软硬件设备投入 487.38 万元,人员投入 1,180.40 万元,代理费用 1,000.00 万元,发行费用预计花费 5,113.89 万元,铺底流动资金 1,200.00 万元。

游戏发行项目总投资估算表

项目	建设期		小计(万元)
	第一年	第二年	
软硬件设备投入	352.66	134.72	487.38
人员投入	590.20	590.20	1,180.40
代理费用	1,000.00	0.00	1,000.00
发行费用	2,141.31	2,972.58	5,113.89
流动资金	1,200.00	-	1,200.00
合计	5,284.17	3,697.50	8,981.67

(1) 软硬件设备投入

本项目软硬件设备投入合计 487.38 万元。硬件设备购置花费 456.58 万元,其中运营硬件设备投资 418.58 万元,办公基础设备花费 38.00 万元。购置软件设备花费 30.80 万元。本项目涉及到的设备均采用询(报)价或参照近期同类设备的订货价水平。

具体投资情况如下:

运营设备购买情况

编号	设备名称	规格与类型	数量
1	服务器	高配 12 核、普通 8 核	37
2	交换机	核心、三层、两层	26
3	系统硬件	入侵防御、UPS、动力环境监控、安全审计、行为监控等	5
4	存储设备	海量式	2
5	研发网相关设备	防火墙、无线控制器、无线 AP	21
6	光纤带宽	电信/联通	5
7	信号屏蔽测试室	——	2
8	服务器机柜	——	5
9	空调	风管机	2

办公基础设施主要包括办公电脑和岗位硬件。

(2) 人员投入

本项目每年拟投入相关人员 54 人, 相关人员成本费用 590.20 万元, 两年合计 1,180.40 万元。

人员投入

编号	岗位	成本(万元/年)
1	发行经理	52.00
2	运营助理	93.60
3	产品测评	26.00
4	渠道商务	75.40
5	媒介经理/专员	67.60
6	广告投放/美术	145.60
7	客服	130.00
合计		590.20

(3) 代理费用

本项目代理费用是指代理 5 款游戏的版权费, 预计需 1,000.00 万元。

(4) 发行费用

本项目两年内用于发行的费用共计 5,113.89 万元, 其中第一年花费 2,141.31 万元, 第二年花费 2,972.58 万元。

游戏发行费用明细

单位: 万元

项目	第一年	第二年	小计
推广费用	1,593.91	2,160.71	3,754.61
服务器托管及网络费用	547.40	811.88	1,359.28
合计	2,141.31	2,972.58	5,113.89

(5) 流动资金投资估算

项目铺底流动资金为 1,200.00 万元。铺底流动资金主要用于维持项目正常运转, 保证项目投产后, 能进行正常生产经营所需要的最基本的周转资金。

7、项目经济效益评估

项目建设期 2 年, 从建设期第一年开始产生收入, 含建设期的项目计算期为

3年。根据自筹资金到位后推出相关产品1-3年销售额预期,并考虑不确定因素影响后所应进行的保守推算。主要盈利指标如下:

项目主要盈利指标

序号	项目	指标
1	年均营业收入	6,007.54万元
2	年均净利润	1,626.87万元
3	内部收益率(税后)	52.70%
4	财务净现值(ic=12%)	1,396.39万元
5	投资回收期 (静态,税后,含建设期)	1.92年

(三) 游戏研运中心建设项目

1、募投项目概述

本项目将通过购置楼宇、对场地进行装修,购置配套设备等措施,建成集聚网络游戏研发、试验、发行、运营等功能于一体的现代化研运中心。研运中心的建成将显著提升公司的自主研发能力和推广运营能力,切实增强公司产品质量和综合实力,满足市场对精品化页游和移动游戏的需求,最终将有效提升公司在网络游戏领域的核心竞争力,巩固和增强公司在行业中的地位。

2、项目实施的必要性

(1) 改善研发环境,增强公司的核心竞争力

本项目研运中心的建设将满足公司经营对人才的需求,解决“业务快速发展与新增业务人员不匹配”的矛盾。由于精品化页游和手游的开发难度和深度不断加大以及市场竞争愈发激烈,下游用户不断对游戏产品的内容、操作、品质提出新的要求。公司为了满足玩家的需求、提高公司产品市场竞争力,必须增加相关人员的数量,加快新技术、新方法、新产品的开发和应用。本项目的实施将改变公司现有的研发中心及办公场地不足的局面,能够吸引和容纳更多的优秀研发人员,建立一个软硬件更加完善、更具人性化设计的研发运营场地,将提供良好的工作环境,为开发设计人才施展才华创造良好的平台,同时也有利于吸引更多的高素质人才,满足公司长期发展的战略需求。

本项目将购买先进的研发、试验设备，有助于改善公司研发环境，增强公司的硬件条件，从而不断吸引高素质人才，增强现有研发人员和技术力量，进一步提高公司的核心技术研发水平和产品核心竞争力，有利于公司的长远发展。

(2) 防范租赁风险，保证公司稳定经营

公司属于高新技术行业，前期以自主研发为主，基于行业特点及资金限制，报告期内办公场所均为公司合法租赁所得。虽然在租赁到期日之前，公司对该办公场所依法享有使用权，但若租赁地在租赁有效期内被列入政府拆迁范围，被提前收回或到期无法续租，致使公司需要搬迁，短期内可能会对公司的生产经营造成一定影响。

与此同时，随着市场需求的不断加码，公司现有业务体系尚无法完全满足用户需求，更无法满足公司开拓新产品及布局下游的战略规划。因此，为确保公司未来发展规划顺利实现，迫切需要扩大公司规模。在此背景下，现有办公场所将很难满足日益扩张的人力、物力需求。本项目成功实施后，公司在自有房产基础之上建立研运中心，将有效降低公司的租赁风险，为公司的稳定、持续经营提供了物质保障，有助于进一步提高企业的竞争优势。

(3) 有效吸引高质量人才，提升公司工作效率

网络游戏产业是知识和技术密集型行业，竞争的核心在于人才。由于我国网络游戏行业兴起较晚，专业的游戏人才培养有限尚不能完全满足急速膨胀的企业需求。随着行业的快速发展，未来市场竞争也日趋激烈，高质量的行业人才将成为各大游戏厂商争抢的热点。除却良好的企业发展前景，优质的办公环境和软硬件设施也是吸引人才的重要条件。公司自有研运中心的顺利建成，将大大改善公司目前的营运环境，提升企业形象，为公司后续招揽专业人才、实现可持续发展提供重要保障。

另外，随着精品化网游进程的不断深入，新产品研发运营的时间成本、难度系数不断加深，将在很大程度上加大游戏研发、运营人员的工作压力。本项目建设的研运中心将为工作人员提供一系列的辅助设备和共享资源，帮助企业员工在繁重的产品任务中释放工作压力，在游戏内容、趣味性、创新性等方面收获更多

的创意灵感，从而节约大量时间、精力，有效提升公司工作效率。

3、项目实施方案

(1) 项目实施主体

该项目建设由本公司实施。

(2) 项目建设地点及内容

本项目建设地点位于广州市天河区，是东进轴与南拓轴交汇点，具备良好的市政配套条件，为项目建成提供了必备的条件。项目为直接购置已建成的办公楼房，无需外部设施建设，主要对内部场地进行装修和相关设备的安装调试等。项目所需设备的采用公司原有采购渠道，而装修和材料设备将选择招标形式，逐步展开办公场所布局设计和内部装修工作。项目预计在 5 个月时间内完成办公场所的购买，设备安装，室内外水、电、气、通讯等地下管线铺设，内部装饰工程、环保、安全等配套设施建设，并逐步完成水、电安装、室内外装饰及安全设备的施工验收。所有的项目建设工作分成若干模块，采取边建设边采购设备的模式，装修完成后迅速进行设备安装调试，随即进入设备考核阶段。

4、项目的建设周期

根据本项目实际情况，项目实施内容包括：办公场地购置、办公场地装修、设备购置 3 个工作阶段项目从设计规划到建成完工共持续 5 个月。

项目实施进度表

阶段	工作计划	预计时间	1月	2月	3月	4月	5月
第一阶段	办公场地购置	1个月					
第二阶段	办公场地装修	3个月					
第三阶段	设备购置	1个月					

5、项目环境分析

(1) 项目建设的环境影响

大气环境影响：建设期间，粉尘污染主要来源有：基础装修工程产生的粉尘；建筑材料装卸运输、堆放过程因风力产生的扬尘；运输、施工车辆产生的扬尘及尾气等。

噪声环境影响：建设期的噪声源主要是各类施工机械所产生的噪声，以及运输车辆的交通噪声。

水环境影响：建设期废水排放主要是施工现场工人排放的生活污水，施工活动中排放的各类废水。

固体废弃物环境影响：建设期的固体废弃物包括装修的材料垃圾和施工人员的生活垃圾两类。

(2) 项目建设环境保护措施

建设施工对环境的影响主要表现为施工噪声、废水和固体废弃物。由于施工期是暂时的、局部的，施工结束以后，就会消除。通过采取适当的污染防治措施，可将施工期不利影响降到最低。

大气污染防治措施：建设期间应注意加强物料管理，对建筑散材料采取围挡、遮盖、封闭等有效措施，防止扬尘和物料在运输过程中洒落。

噪声污染防治措施：建设期间严格遵守《建筑施工场界环境噪声排放标准》(GB12523-2011)的规定，优先选用低噪声施工设备，对动力机械设备进行定期的维修、养护。合理安排施工时间，尽量加快施工进度，缩短整个工期。

水污染防治措施：生活污水经化粪池处理后外排入城市管网。

固体废弃物防治措施：装修施工期间产生的材料垃圾和生活废弃物，施工单位应当按城市管理部门规定的时间和地点要求，统一收集后运至规定的垃圾堆放场、处理，不准随便弃置。

6、项目投资概算

研运中心建设项目拟投资 9,680.70 万元。其中预计场地购置费用 8,800.00 万元，装修费用 374.00 万元，设备购置费用 206.70 万元，流动资金为 300.00 万元。

游戏办公场地建设项目总投资估算表

编号	项目	金额总额(万元)
1	场地购置费用	8,800.00

2	装修费用	374.00
3	设备购置费用	206.70
4	流动资金	300.00
合计		9,680.70

项目具体投资情况如下:

(1) 办公场地购买

项目	面积(平米)	单价(万)	单位	金额总计(万元)
楼宇购置费用	2,200	4	万元/平米	8,800

(2) 办公场地装修

项目	面积(平米)	单价(万)	单位	金额总计(万元)
装修费用	2,200	0.17	万元/平米	374.00

(3) 设备购置

序号	设备名称	规格与类型
1	高性能主机	兼容
2	影音设备	音响、投影仪等
3	办公基本设备	——
4	其他设备	动作捕捉、VR、AR、体感手柄、虚拟光枪、第六感体感控制器、手势感应臂环等

7、项目投资的效益分析

本项目为公司从事网络游戏研发和运营环节必需的重要基础设施,是为满足公司资产、业务、机构和人员进一步扩张的需要。其本身并不直接产生经济效益,而是从公司研发新产品、提供发行运营服务中间接体现。通过本项目的实施,将有效吸引专业人才,增强公司的自主创新能力,加快下游产业链的整合步伐,不断提高产品的技术含量和市场竞争能力,为公司规划中的新产品开发项目及发行运营项目提供有力的物质支持,为未来规模的持续扩张提供重要保证。

四、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响

本次发行募集资金的运用,将对公司的财务状况及经营成果产生以下影响:

(一) 本次募集资金项目对公司财务状况的影响

本次募集资金到位后,公司的股本、净资产将大幅提高,整体实力将进一步

增强，财务结构将进一步优化，间接融资能力将得到提升，抵御风险的能力将得到大幅提高。

（二）本次募集资金项目对公司经营成果的影响

公司募集资金投资项目在投入初期，由于项目建设及设备的陆续投入，短期内项目对公司利润贡献较小，加之新增资产折旧和摊销等因素，将影响公司净资产收益率和每股收益的提高。从中长期来看，本次募集资金项目具有较高的投资回报率，随着项目陆续产生效益，公司业务规模和销售收入将逐渐增加，通过新款游戏的开发以及自有运营中心的建设，公司产品结构将得到进一步优化、技术研发能力和发行推广能力将得到进一步提升，进而有效提高公司产品市场占有率，最终增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。

1、扩大公司业务布局，增强公司的成长性

虽然公司近几年经过自主研发并发行游戏产品积累了一定发行、运营以及营销推广经验，但代理发行新游戏业务尚属开拓领域。通过本项目的实施，将代理发行多款优质游戏产品，可以吸引广大网络游戏用户，同时覆盖互联网和移动互联网的受众人群。受众群体的增加，将会为公司规模的扩大、收入的增加，提供长远的用户支持。同时，网络游戏代理发行项目的实施也为公司新业务的拓展提供了新的广阔空间，为公司的长期成长做了良好的铺垫。

2、提升公司的品牌形象和行业知名度

目前公司是一家处于上升期的民营企业，发展速度快。但是与网络游戏行业成熟的大企业相比，公司仍存在一些问题，研发能力有待进一步提升，产品发行能力、市场营销模式尚未全面形成等。本项目的实施将使得企业可以扩展代理发行市场，进一步挖掘利润增长点。公司历来重视社会责任的履行和公司形象的维护，而业务线的扩张、市场份额的增加，也使得公司的文化和理念得以传播，获得更大范围内的用户认可。更为重要的是，本项目的完成提高了公司客户对公司网络游戏综合业务的整体形象认可度，大幅拉升公司的收入，最终实现提升公司品牌形象和行业知名度的目的。

(三) 本次募集资金项目新增资产折旧和摊销的影响

本次募集资金项目新增资产主要为办公场所及软硬件设备,资产的增加均是紧紧围绕公司的主营业务展开,顺应行业发展的未来趋势,与公司业务的发展密切相关,符合本公司业务发展的需要。由于募集资金投资项目产生经济效益需要一定时间,在项目建成投产初期,新增固定资产折旧和摊销费用相应增加,可能对公司短期经营业绩产生一定影响。从长远看,在公司生产经营环境不发生重大变化的情况下,基于公司近年来营业收入增长率和下游市场预计增长情况估计,本次募集资金投资项目全部达产后的预期收益完全可满足项目折旧和摊销对新增收入的要求。因此,本次募集资金新增的资产折旧和资产摊销可以被完全消化,不会对公司财务状况和经营业绩产生持续不利影响。

第十一节 其他重要事项

一、重要合同

本节重要合同是指合同金额或交易金额、所产生的营业收入或毛利额占公司最近一个会计年度经审计的营业收入或营业利润的 10%以上的合同以及其他对公司生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同。

截至 2015 年 12 月 31 日，公司正在履行和将要履行的重大合同有：

(一) 运营合同

序号	合同名称	合同签署方	合同主要内容	签订日期
1	《腾讯开放平台开发者应用收益协议》	深圳市腾讯计算机系统有限公司	明朝互动将网页游戏《六界仙尊》在腾讯公司的开放平台运营，腾讯公司依约获得技术服务费，明朝互动获得收益。	2015 年 9 月 18 日
2	《联合运营协议——网页游戏〈太古遮天〉》	四三九九网络股份有限公司	明朝信息非独家地授权四三九九在中国大陆地区运营《太古遮天》网页游戏，四三九九负责产品推广活动，并向明朝信息支付分成收入。	2013 年 4 月 1 日
3	《〈六界仙尊〉授权代理协议》	上上签科技有限公司	明朝信息唯一授权上上签在香港特别行政区、澳门特别行政区、台湾等第一语言为繁体中文的区域运营《六界仙尊》网页游戏，上上签向明朝信息支付授权代理费。	2013 年 7 月 4 日
4	《腾讯移动游戏平台开发者协议&<六界仙尊〉移动游戏产品合作协议》	深圳市腾讯计算机系统有限公司	明朝信息授权腾讯公司在大陆地区独家发行、代理和运营《六界仙尊》移动游戏，并许可腾讯公司在许可期限内销售区域营销、宣传和推广产品时使用相关商标。明朝信息需向腾讯公司支付渠道成本，游戏收益在腾讯公司和明朝信息之间分成。	2014 年 3 月 26 日

(二) 采购合同

序号	合同名称	合同签署方		合同主要内容	签订日期
1	《腾讯广点通效果推广服务协议》	明朝信息	北京腾讯文化传媒有限公司	腾讯传媒向明朝信息提供广点通效果广告平台服务，付费采用预付费模式。	2015 年 5 月 25 日
2	《腾讯云服务协议》	明朝互动	腾讯云计算	腾讯云计算向明朝互动提供云服务器、云带	2015 年 9

	议》		(北京)有 限责任公司	宽、云存储空间、云数据库、云安全、云监 控、云检测等云系统服务,服务费用以每次 交易形成订单所记载的为准。	月9日
--	----	--	----------------	---	-----

二、对外担保情况

截至本招股说明书签署之日,公司不存在对外担保的情况。

三、具有较大影响的诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署之日,公司不存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署之日,不存在公司控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署日,公司控股股东、实际控制人最近三年内不存在重大违法行为。

四、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及刑事诉讼的情况

截至本招股说明书签署之日,公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员不存在涉及刑事诉讼情况。

第十二节 有关声明

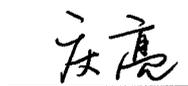
公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

公司全体董事及高级管理人员（签字）：



林绍孟



庆亮



黎仲景



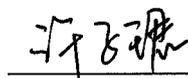
郑德伦



康晓阳



王灿

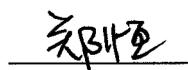


许子珺

公司全体监事（签字）：



林旭扬



郑恒



郑鹭毅

广州明朝互动科技股份有限公司

2016年4月26日

保荐人(主承销商)声明

本公司已对招股说明书进行了核查,确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

项目协办人:



陆丽彬

保荐代表人:



魏赛



彭丹

法定代表人:



魏庆华



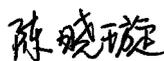
发行人律师声明

本所及经办律师已阅读招股说明书,确认招股说明书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议,确认招股说明书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、完整性、及时性承担相应的法律责任。

签字律师签名:

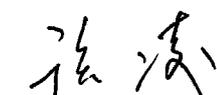


戴 毅



陈晓璇

律师事务所负责人签名:



谈 凌



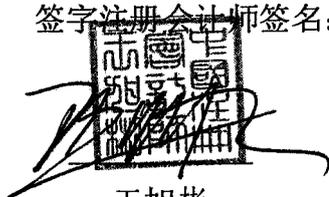
广东君信律师事务所

2016 年 4月26日

审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书,确认招股说明书与本所出具的审计报告、盈利预测审核报告(如有)、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的审计报告、盈利预测审核报告(如有)、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表的内容无异议,确认招股说明书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、完整性、及时性承担相应的法律责任。

签字注册会计师签名:



王旭彬



张 腾

会计师事务所负责人签名:



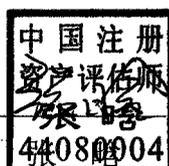
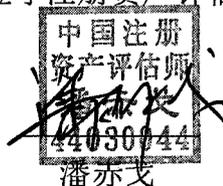
蒋洪峰



资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读招股说明书, 确认招股说明书与本机构出具的联信(证)评报字[2015]第 A0353 号资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议, 确认招股说明书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、完整性、及时性承担相应的法律责任。

签字注册资产评估师签名:



资产评估机构负责人签名:

A handwritten signature in black ink, appearing to be "陈喜俊".

陈喜俊

广东联信资产评估土地房地产估价有限公司

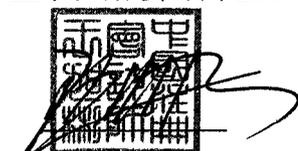


2016年4月26日

验资机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书,确认招股说明书与本所出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的验资报告的内容无异议,确认招股说明书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、完整性、及时性承担相应的法律责任。

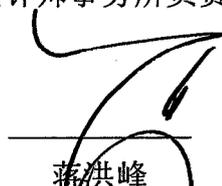
签字注册会计师签名:


王旭彬



张 腾

会计师事务所负责人签名:


蒋洪峰



第十三节 附件

一、本招股说明书的备查文件

- (一) 发行保荐书(附:发行人成长性专项意见)及发行保荐工作报告;
- (二) 发行人关于公司设立以来股本演变情况的说明及其董事、监事、高级管理人员的确认意见;
- (三) 发行人控股股东、实际控制人对招股说明书的确认意见;
- (四) 财务报表及审计报告;
- (五) 内部控制鉴证报告;
- (六) 经注册会计师核验的非经常性损益明细表;
- (七) 法律意见书及律师工作报告;
- (八) 公司章程(草案);
- (九) 中国证监会核准本次发行的文件;
- (十) 其他与本次发行有关的重要文件。

二、文件查阅时间

工作日上午 8:30-11:30; 下午 1:00-5:00

三、文件查阅地址

发行人: 广州明朝互动科技股份有限公司

地 址: 广州市天河区科韵路 16 号自编第 3 栋 401 (01 梯四层)(部位: 自编 402-407 房)

电 话: 020-85560429

传 真: 020-85528008

联系人: 许子珺

保荐人(主承销商): 东兴证券股份有限公司

地 址: 北京市西城区金融大街 5 号新盛大厦 B 座 12、15 层

电 话: 010-66555196 传 真: 010-66555103

联系人: 陆丽彬、王刚、陈炘锴