

**湖南电广传媒股份有限公司
拟发行股份及支付现金购买资产项目
所涉及的上海久之润信息技术有限公司
股东全部权益价值
评估报告**

开元评报字[2016]1-031号



开元资产评估有限公司
CAREA Assets Appraisal Co. , Ltd

二〇一六年四月二十二日

目 录

内 容	页 次
注册资产评估师声明	2
摘 要	3
评 估 报 告	6
一、委托方、被评估单位和业务约定书约定的其他评估报告使用者 --	6
二、评估目的	16
三、评估对象和评估范围	16
四、价值类型及其定义	35
五、评估基准日	38
六、评估依据	38
七、评估方法	40
八、评估程序实施过程和情况	44
九、评估假设	45
十、评估结论	46
十一、特别事项说明	46
十二、评估报告使用限制说明	49
十三、评估报告日	50
评 估 报 告 附 件	51

注册资产评估师声明

一、我们在执行本资产评估业务的过程中，遵循了相关法律、法规和资产评估准则，恪守了独立、客观和公正的原则；根据我们在执业过程中所收集的资料，评估报告陈述的内容是客观的，并对评估结论合理性承担相应的法律责任。

二、评估对象涉及的资产、负债清单由委托方、被评估单位申报并经其签章确认；提供必要的资料并保证所提供资料的真实性、合法性、完整性，恰当使用评估报告及其评估结论是委托方和相关当事方的责任。

三、我们与评估报告中的评估对象没有现存的或者预期的利益关系；与相关当事方没有现存的或者预期的利益关系，对相关当事方不存在偏见。

四、我们已对评估报告中的评估对象及其所涉及资产进行了现场调查；我们已对评估对象及其所涉及资产的法律权属状况给予了必要的关注，对评估对象及其所涉及资产的法律权属资料进行了必要的查验，并对已经发现的问题进行了如实披露，且已提请委托方及相关当事方完善产权以满足本次评估目的的要求，但不得视为对评估对象的法律权属提供保证。本报告不得作为任何形式的产权证明文件使用。

五、评估报告中的分析、判断和结论受本评估报告中载明的假设和限定条件的限制；评估报告使用者应当充分考虑本评估报告中载明的假设条件、限定条件、特别事项说明及其对评估结论的影响。

六、我们执行资产评估业务的目的是对评估对象在评估基准日的价值进行分析、估算并发表专业意见，并不承担相关当事人决策的责任。评估结论不应当被认为是对评估对象可实现价格的保证。

**湖南电广传媒股份有限公司
拟发行股份及支付现金购买资产项目
所涉及的上海久之润信息技术有限公司
股东全部权益价值评估报告
摘 要**

开元评报字[2016]1-031号

湖南电广传媒股份有限公司：

开元资产评估有限公司接受贵公司的委托，根据有关法律、法规和资产评估准则、资产评估原则，按照必要的评估程序，采用收益法和市场法（交易案例比较法），对上海久之润信息技术有限公司股东全部权益在2015年12月31日的市场价值进行了评估，现将评估报告摘要如下：

一、评估目的：本次评估目的是为湖南电广传媒股份有限公司提供其拟发行股份及支付现金购买资产涉及的上海久之润信息技术有限公司股东全部权益于评估基准日的市场价值参考依据。

二、评估对象和范围：本次评估的对象为上海久之润信息技术有限公司于评估基准日的股东全部权益价值；评估范围为上海久之润信息技术有限公司于评估基准日的全部资产及相关负债。

三、价值类型：市场价值。

四、评估基准日：2015年12月31日。

五、评估方法：市场法（交易案例比较法）、收益法。

六、评估结论：本评估报告选用收益法评估结果作为评估结论，具体如下：

截至评估基准日2015年12月31日，被评估单位经审计确认的合并资产总额为41,328.89万元，合并负债总额为17,022.20万元，合并股东全部权益为24,306.69万元。归属于母公司所有者权益合计24,393.73万元。

被评估单位的股东全部权益价值按收益法评估的市场价值评估值为127,047.81万元（大写为人民币壹拾贰亿柒仟零肆拾柒万捌仟壹佰元整），较归属于母公司所有者权益评估增值额为102,654.08万元，增值率为420.82%。

七、评估报告及结论使用有效期：按现行规定，本评估报告及其评估结论的有效使用期限为一年，从评估基准日起计算。

八、特别事项说明

（一）引用其他机构出具的报告结论的情况

本次评估报告中基准日各项资产及负债账面值系天健会计师事务所（特殊普通合伙）

出具的天健审[2016]2-305号审计报告的审计结果。

(二) 权属资料不全面或者存在瑕疵的情形

无。

(三) 评估程序受到限制的情况

无。

(四) 评估资料不完整的情况

无。

(五) 未决事项、法律纠纷等不确定因素

1、事件概述

YD 与久游国际、久游香港和上海久游（以下简称“久游集团”）于 2007 年 9 月 13 日签订了《独占许可续展协议》（以下简称“2007 许可协议”），就 YD 许可久游集团在指定区域运营“Audition”（即“劲舞团”韩国注册名称）游戏达成协议，根据 2007 许可协议，若该协议终止，久游国际、久游香港和上海久游作为被许可方应当立即将中国商标和客户信息上所有的权利和利益转让给许可方（即 YD）。YD 与久游集团分别于 2010 年 7 月 15 日签署了《独占许可续展协议之补充协议》、2012 年 7 月 25 日签署了《独占许可续展协议之补充协议》和 2014 年 6 月 18 日签署了《独占许可续展协议之补充协议 II》（以下合称“续展协议”），续展协议将 2007 许可协议项下的许可期限续展至 2015 年 9 月 30 日，即到 2015 年 9 月 30 日，2007 许可协议项下的许可终止。

YD 于 2015 年 8 月 10 日、8 月 11 日和 9 月 7 日分别致函（以下简称“YD 发函”）上海久游，YD 要求久游集团根据 2007 许可协议之规定，于该协议终止之时（即 2015 年 9 月 30 日）立即向 YD 无偿转让与《劲舞团》游戏有关的中国商标及客户信息并向 YD 返还技术诀窍及资料。若久游集团不能按期归还前述商标和客户信息的，YD 将主张损害赔偿并对游戏供应、中文商标使用和登录网站行为申请禁止令。

2、事件进展

截至本报告书签署日，上海久之润和 YD 已签署协议，生效日期从 9 月 30 日开始。协议中约定，上海久游向 YD 支付 50 万美元对价，自 2015 年 10 月开始至 2016 年 9 月分 12 期按月支付，YD 收到全部对价后将放弃其与上海久游签署的代理权协议中约定的所有权利和利益，并承诺不进行任何相关的诉讼、仲裁或提起其他争议解决措施等。

截止至 2015 年 12 月 31 日上海久之润已经支付 12.56 万美元，尚未支付的余额为 37.44 万美元，本评估报告的评估结论未考虑评估基准日以后上海久之润向 YD 支付

37.44 万美元对评估结果的影响。

（六）担保、租赁及其或有负债(或有资产)等事项

无。

（七）重大期后事项

无。

（八）本次资产评估对应的经济行为中，可能对评估结论产生重大影响的瑕疵情形

无。

（九）其他事项说明

除在评估基准日上海久之润账面记录的应付股利外，本评估报告的评估结论未考虑上海久之润在报告出具日以后可能实施的其他利润分配事项。

本次评估对于上述特别事项除已说明的情况外未考虑其对评估结论的影响，特提请报告使用者注意。

九、评估报告日

本报告出具日期为 2016 年 4 月 22 日。

以上内容摘自评估报告书正文，欲了解本评估项目的详细情况和合理理解评估结论，应当阅读评估报告正文。

湖南电广传媒股份有限公司
拟发行股份及支付现金购买资产项目
所涉及的上海久之润信息技术有限公司
股东全部权益价值
评估报告

开元评报字[2016]1-031号

湖南电广传媒股份有限公司：

开元资产评估有限公司接受贵公司的委托，根据有关法律、法规和资产评估准则、资产评估原则，按照必要的评估程序，采用收益法和市场法（交易案例比较法），对上海久之润信息技术有限公司股东全部权益在2015年12月31日的市场价值进行了评估，现将资产评估情况报告如下：

一、委托方、被评估单位和业务约定书约定的其他评估报告使用者

本次评估的委托方为湖南电广传媒股份有限公司，被评估单位为上海久之润信息技术有限公司。

（一）委托方概况

本次评估的委托方是湖南电广传媒股份有限公司（以下简称“委托方”或“电广传媒”）。其概况如下：

名称：湖南电广传媒股份有限公司（证券代码 000917）

住所：长沙市浏阳河大桥东

法定代表人：龙秋云

注册资本：人民币壹拾肆亿壹仟柒佰伍拾伍万陆仟叁佰叁拾捌元整

实收资本：人民币壹拾肆亿壹仟柒佰伍拾伍万陆仟叁佰叁拾捌元整

公司类型：上市股份有限公司

经营范围： 影视节目制作、发行、销售（分支机构凭许可证书在有效期内经营）；广告策划；设计、制作、发布、代理国内外各类广告；电子商务、有线电视网络及信息传播服务，旅游、文化娱乐、餐饮服务、贸易业投资，产业投资、创业投资和资本管理（以上法律法规禁止和限制的除外）。

（二）被评估单位概况

1、主要登记事项：

单位全称：上海久之润信息技术有限公司（以下简称“上海久之润”或“被评估单位”）

住所：上海市嘉定区南翔镇沪宜公路 1168 号 1 幢 5 楼 501 室

注册资本：人民币 642 万元

法定代表人：顾懿

2、企业性质：有限责任公司(国内合资)

3、企业历史沿革

2014年3月设立

根据提供的工商登记资料，久之润系根据上海嘉定区人民政府于2014年3月14日出具的嘉府审外批[2014]126号《上海市嘉定区人民政府关于同意外资设立上海久之润信息技术有限公司的批复》设立的外商独资企业，设立时投资总额为128万美元，注册资本为90万美元，全部注册资本由久游香港以外汇现汇出资。

久之润设立时的股权结构如下表所示：

序号	股东名称	出资额(万美元)	出资比例(%)	出资方式
1	久游香港	90	100	货币
合 计		90	100	

2015年6月股权转让及确定公司注册资本

根据提供的工商登记资料，久之润于2015年6月4日作出股东会决议，同意久游香港将其所持有的久之润34.72%的股权转让予昌吉州滚泉商务服务有限公司，转让价格为283,010,000元，将其所持有的久之润65.28%的股权转让予上海音佳商务咨询有限公司，转让价格为532,020,000元；于2015年6月16日作出股东会决议，确定公司注册资本额为人民币554.652万元

2015年6月4日，久游香港分别与昌吉州滚泉商务服务有限公司及上海音佳商务咨询有限公司就前述股权转让签署了《股权转让协议》。

股权转让后的股权结构如下表所示：

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	昌吉州滚泉商务服务有限公司	192.5993	34.72	货币
2	上海音佳商务咨询有限公司	362.0527	65.28	货币
合 计		554.6520	100	

2015年8月股权转让及增加注册资本

根据提供的工商登记资料，久之润于2015年8月14日作出股东会决议，同意电广传媒以人民币128,350,000元认购久之润新增股权，取得增资后久之润14%的股权；同意上海音佳将其所持有的久之润65.28%的股权转让予湖南电广，转让价格为532,020,000元。

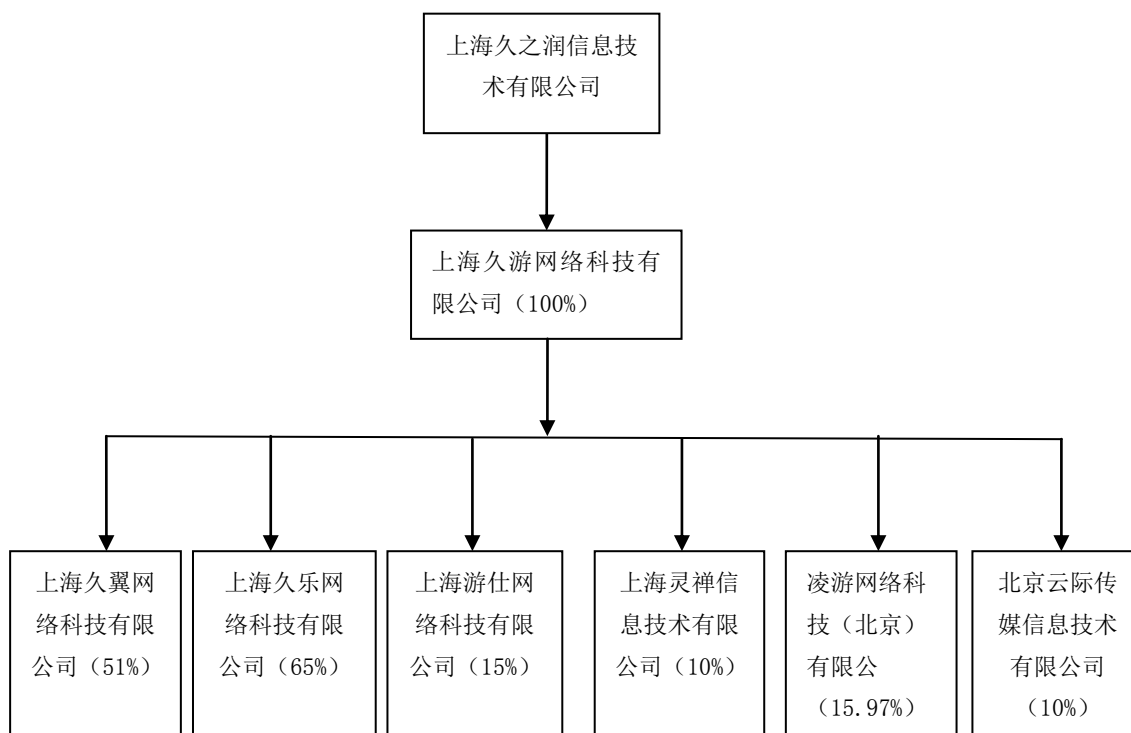
2015年8月14日，湖南电广与上海音佳就前述股权转让签署了《股权转让协议》。

股权转让及增资后的股权结构如下表所示：

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	昌吉州滚泉商务服务有限公司	192.5993	30	货币
2	湖南电广传媒股份有限公司	449.4007	70	货币
合计		642	100	

4、各子公司概况

(1) 上海久之润股权关系图



(2) 各子公司简介

①上海久游的基本情况

根据提供的上海久游持有的由上海市徐汇区市场监督管理局于2015年12月16日核发的统一社会信用代码为913101047492538789的《营业执照》以及我们通过国家工商行政管理总局的全国企业信用信息公示系统进行的公开检索，上海久游目前的基本情况如下：

企业名称	上海久游网络科技有限公司
统一社会信用代码	913101047492538789
企业类型	一人有限责任公司(法人独资)
法定代表人	顾懿
住所	上海市徐汇区大木桥路451号302-8室
注册资本	12,500万元
经营范围	互联网信息服务(见许可证),计算机、软件、网络、系统集成专业领域内的四技服务,计算机软硬件产品代理、销售,经营各类商品和技术的进出口(不另附进出口商品目录),但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外,设计、制作、代理、发布各类广告,百货、办公用品的销售,第二类增值电信业务中的信息服务业务(不含固定网电话信息服务和互联网信息服务),实业投资。[依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展经营活动]
营业期限	2003年4月9日至2043年4月8日
登记机关	上海市徐汇区市场监督管理局

根据提供的文件资料,截至目前,上海久游股权结构如下表所示:

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)
1	上海久之润信息技术有限公司	12,500	100
合计		12,500	100

②历史沿革

2003年4月设立

根据提供的工商登记资料,上海久游原名“上海润星网络科技有限公司”,系由上海润科通信科技有限公司及王靖于2003年4月9日共同出资设立的有限责任公司,设立时注册资本为1,000万元,上海润科通信科技有限公司以货币认缴出资510万元,占注册资本的51%,王靖以货币认缴出资490万元,占注册资本的49%。

上海润星设立时的股权结构如下表所示:

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	上海润科通信科技有限公司	510	51	货币
2	王靖	490	49	货币
合计		1,000	100	

根据上海汇信会计师事务所有限公司出具的汇会验字(2003)第3-53号《验资报告》，截至2003年3月26日，上海润星已收到全体股东缴纳的注册资本1,000万元。

2003年10月增资

根据提供的工商登记资料，上海润星于2003年10月23日作出股东会决议，同意上海润星注册资本由1,000万元增加至2,500万元，王靖以货币认缴新增出资260万元，上海科润创业投资有限公司以货币认缴新增出资1,240万元。

本次增资完成后，上海润星的股权结构如下表所示：

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	上海科润创业投资有限公司	1,240	49.6	货币
2	王靖	750	30	货币
3	上海润科通信科技有限公司	510	20.4	货币
合 计		2,500	100%	

根据青岛振青会计师事务所有限公司上海分公司出具的青振沪内验字(2003)第0910号《验资报告》，截至2003年10月28日，上海润星已收到全体股东缴纳的新增注册资本1,500万元。

2004年3月股权转让

根据提供的工商登记资料，上海润星于2004年3月18日作出股东会决议，同意上海科润创业投资有限公司将其所持有的上海润星35%的股权转让给中科英华高技术股份有限公司，转让价格为2,187.5万元。

2004年4月15日，上海科润创业投资有限公司和中科英华高技术股份有限公司就前述股权转让签署了合同编号为04026628的《上海市产权交易合同》。

本次股权转让完成后，上海润星的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	中科英华高技术股份有限公司	875	35	货币
2	王靖	750	30	货币
3	上海润科通信科技有限公司	510	20.4	货币
4	上海科润创业投资有限公司	365	14.6	货币
合 计		2,500	100%	

2006年8月股权转让

根据提供的工商登记资料，上海润星于2006年6月9日作出股东会决议，同意中科英华高技术股份有限公司将其所持有的上海润星21%的股权转让予王靖，转让价格为

2,705,605.74元，将其所持有的上海润星14%的股权转予顾懿，转让价格为1,803,737.16元；上海润科通信科技有限公司将其所持有的上海润星10.5%的股权转予顾懿，转让价格为1,352,802.87元，将其所持有的上海润星9.9%的股权转予杜伟军，转让价格为1,275,499.85元；上海科润创业投资有限公司将其所持有的上海润星14.6%的股权转予杜伟军，转让价格为1,881,040.18元。

2006年6月9日，中科英华高技术股份有限公司、上海润科通信科技有限公司、上海科润创业投资有限公司分别与王靖、顾懿、杜伟军就前述股权转让签署了合同编号为06021217、06021218、06021219、06021220、06021221的《上海市产权交易合同》。

本次股权转让完成后，上海润星的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	王靖	1,275	51	货币
2	杜伟军	612.5	24.5	货币
3	顾懿	612.5	24.5	货币
合 计		2,500	100%	

2008年1月名称变更

根据提供的工商登记资料，2008年1月，上海润星名称由“上海润星网络科技有限公司”变更为“上海久游网络科技有限公司”。

2012年10月股权转让

根据提供的工商登记资料，上海久游于2012年10月10日作出股东会决议，同意王靖将其所持有的上海久游8.83%的股权转予张顺，将其所持有的上海久游8.83%的股权转予张翼，转让价格均为113.76万元；杜伟军将其所持有的上海久游24.5%的股权转予张顺，转让价格为315.65万元；顾懿将其所持有的上海久游24.5%的股权转予张翼，转让价格为315.65万元。

2012年10月10日，王靖、杜伟军、顾懿分别与张翼、张顺就前述股权转让签署了《股权转让协议》。

本次股权转让完成后，上海久游的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	王靖	833.34	33.34	货币
2	张顺	833.33	33.33	货币
3	张翼	833.33	33.33	货币
合 计		2,500	100%	

2015年7月增资及股权转让

根据提供的工商登记资料，上海久游于2015年7月7日作出股东会决议，同意上海久游注册资本由2,500万元增加至12,500万元，久之润以货币认缴新增出资10,000万元；上海久游于2015年7月7日作出股东会决议，同意王靖将其所持有的上海久游6.67%的股权转让予上海音佳商务咨询有限公司，张翼将其所持有的上海久游6.67%的股权转让予上海音佳商务咨询有限公司，张顺将其所持有的上海久游6.67%的股权转让予上海音佳商务咨询有限公司，转让价格均为833.33万元，上海久游于2015年7月9日作出股东会决议，同意上海音佳商务咨询有限公司将其所持有上海久游20%的股权转让予久之润，转让价格为2,500万元。

2015年7月8日，王靖、张翼、张顺与上海音佳商务咨询有限公司就前述股权转让签署了《股权转让协议》。2015年7月9日，上海音佳商务咨询有限公司与久之润就前述股权转让签署了《股权转让协议》。

本次股权转让完成后，上海久游的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	上海久之润信息技术有限公司	12,500	100	货币
合计		12,500	100%	

5、经营业务资质介绍

截至本报告书签署日，上海久之润及下属子公司已取得的经营资质具体如下表所示：

序号	证书名称	被许可人	证书编号	有效期	颁发单位
1	增值电信业务经营许可证	上海久游	沪B2-20030058	2014.07.27-2018.08.18	上海市通信管理局
2	增值电信业务经营许可证	上海久游	B2-20060468	2006.11.29-2016.11.29	中华人民共和国工业和信息化部
3	网络文化经营许可证	上海久游	沪网文[2014]0571-121号	2014.08-2017.08.	上海市文化广播影视管理局
4	互联网出版许可证	上海久游	新出网证(沪)字第007号	2013.04.15-2018.04.14	国家新闻出版广电总局
5	广播电视节目制作经营许可证	上海久游	(沪)字第355号	2015.07.27-2017.04.01	上海市文化广播影视管理局
6	信息网络传播视听节目许可证	上海久游	0910541	2015.02.22-2018.02.22	国家广播电影电视总局

上海久游目前运营的游戏所取得批准、备案情况如下：

游戏名称	新闻出版总署(即现国家新闻出版 广播电影电视总局)批准文号	文化部审查/备案文号
劲舞团 Audition	新出音管[2005]353号 (授予华录电子有限公司)	文网测字[2005]15号
SD敢达 OL	新科出教[2008]1539号	文网测字[2009]4号
劲跑团 FreeJack	新广出审[2014]777号	文网游备字[2014]C-CSG101号
机动战士敢达 OL	新广出审[2014]1557号	文网进字[2014]0126号
劲舞团 3	新广出审[2015]606号	申请中
超级舞者 SuperDancerOnline	沪新出音[2009]100号	文网游备字(2011)C-CSG007号
仙剑奇侠传 Online	新出音[2008]908号(授予天津电 子出版社)	文网测字[2008]20号
GT 劲舞团 2	沪新出音[2009]144号	文网游备字(2010)C-CSG013号
流星蝴蝶剑	科技与数字[2011]034号	文网游备字(2011)C-RPG053号
玄天之剑	科技与数字[2012]010号	玄天之剑为神兵传奇的升级版 本, 无需另外备案
蓝海战记	新出审字[2010]198号	文网进字[2010]024号
神兵传奇	沪新出科数[2009]53号	文网游备字(2011)C-RPG067号
疯狂苍蝇	单机版游戏, 未办理相关手续	单机版游戏, 未办理相关手续
爱情公寓	未办理批准, 已停运	未办理备案, 已停运
H 战机	游戏内容不成熟, 未成功发行, 未 办理申报	游戏内容不成熟, 未成功发行, 未办理备案
江湖论剑	未办理批准, 已公布停运公告	文网游备字[2014]M-RPG185号
劲舞团手机版	研发中, 尚未申报	研发中, 尚未备案
战争要塞 (BattleStation) / 艾 斯蒂敢达手机游戏	新广出审[2015]775号	文网游进字(2016)0010号
SD 敢达 Strikers	合同已签署, 游戏文件尚未准备齐 全, 还没申报	申请中
巅峰英雄	拟出售, 尚未研发完成, 尚未申报	拟出售, 尚未研发完成, 尚未备 案
陌陌劲舞团	该游戏授权给陌陌平台运营, 久游 仅为研发商, 无申报义务	该游戏授权给陌陌平台运营, 久 游仅为研发商, 无备案义务
SD 敢达大作战	新广出审[2014]1283号	文网进字[2014]0107号
Touch	该游戏由完美世界与上海久游联 合运营, 主运营商为完美世界, 上 海久游无申报义务	该游戏由完美世界与上海久游 联合运营, 主运营商为完美世 界, 上海久游无备案义务

6、经营业务范围

经营范围：计算机软件、网络技术专业领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机软件（音像、出版物除外）、日用品的销售，贸易经纪代理（除拍卖），实业投资〔依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动〕

7、被评估单位执行的主要会计政策

（1）会计期间：会计年度为自公历 1 月 1 日起至 12 月 31 日止；

（2）记账本位币：以人民币为记账本位币；

（3）会计政策：财务报表以持续经营假设为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部于 2006 年 2 月 15 日颁布的《企业会计准则——基本准则》和 38 项具体会计准则、其后颁布的企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定编制财务报表；

（4）税项：

主要税种及税率

税 种	计税依据	税 率
增值税	销售货物或提供应税劳务	6%、17%
营业税	应纳税营业额	3%、5%
城市维护建设税	应缴流转税税额	1%、5%、7%
教育费附加	应缴流转税税额	3%
地方教育附加	应缴流转税税额	2%
企业所得税	应纳税所得额	15%、25%
河道管理费	应缴流转税税额	1%

公司从事互联网增值服务业务的收入，原先按 3% 税率计缴营业税。根据财政部、国家税务总局联合发布《关于将电信业纳入营业税改征增值税试点的通知》，本公司从事增值电信服务业务的收入，自 2014 年 6 月 1 日起改为征收增值税，税率为 6%。

税收优惠：

根据财政部和国家税务总局《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），公司于 2015 年 2 月 20 日被认定为软件企业，证书编号为：沪 R-2015-0007；公司自开始获利年度起，享受“两免三减半”的所得税优惠，2014 年度作为公司开始获利第一年，2014 年、2015 年享受免税优惠。

上海久游公司于 2012 年 11 月 18 日取得上海市高新技术企业证书（证书编号：GF201231000316）。根据财税〔2008〕21 号、国科发火〔2008〕172 号、国科发火〔2008〕
开元资产评估有限公司

362号、沪科合〔2008〕25号文规定，上海久游公司自2012年1月至2014年12月减按15%税率征收企业所得税。

上海久游公司于2015年10月30日取得上海市高新技术企业证书（证书编号：GR201501001056）。根据财税〔2008〕21号、国科发火〔2008〕172号、国科发火〔2008〕362号、沪科合〔2008〕25号文规定，上海久游公司自2015年1月至2017年12月减按15%税率征收企业所得税。

8、近三年的资产、财务、负债状况和经营业绩

母公司口径：

金额单位：人民币万元

项 目	2013-12-31	2014-12-31	2015-12-31
总资产	22,766.50	3,197.06	41,610.89
总负债	12,500.00	781.36	10,643.74
股东权益	10,266.50	2,415.71	30,967.16
项 目	2013 年	2014 年	2015 年
营业收入		3,810.62	16,485.78
净利润		1,861.06	17,738.03
审计报告类型	无保留意见	无保留意见	无保留意见

合并报表口径：

金额单位：人民币万元

项 目	2013-12-31	2014-12-31	2015-12-31
总资产	27,198.29	32,433.73	41,328.89
总负债	21,523.24	19,502.50	17,022.20
股东权益	5,675.05	12,931.22	24,306.69
归属于母公司股东权益	5,675.05	12,931.22	24,393.73
项 目	2013 年	2014 年	2015 年
营业收入	39,917.59	36,303.00	39,404.25
净利润	11,150.48	8,941.33	11,124.43
归属于母公司股东净利润	11,150.48	8,941.33	11,356.47
审计报告类型	无保留意见	无保留意见	无保留意见

2013年度、2014年度、2015年三年数据均经天健会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了无保留意见审计报告。

（三）委托方与被评估单位的关系

委托方湖南电广传媒股份有限公司拟发行股份及支付现金收购被评估单位上海久之润信息技术有限公司股权，湖南电广传媒股份有限公司系本次交易的购买方，上海久之润信息技术有限公司系本次交易的标的公司。

（四）业务约定书约定的其他评估报告使用者

本评估报告的使用者为委托方、经济行为相关的当事方以及按照国有资产管理相关
开元资产评估有限公司

规定或证券管理相关规定报送备案的相关监管机构。除国家法律法规另有规定外，任何未经评估机构和委托方确认的机构或个人不能由于得到评估报告而成为评估报告使用者。

二、评估目的

本次评估目的是为湖南电广传媒股份有限公司提供其拟发行股份及支付现金购买资产涉及的上海久之润信息技术有限公司股东全部权益于评估基准日的市场价值参考依据。

三、评估对象和评估范围

（一）评估对象

本次评估的评估对象为上海久之润信息技术有限公司的股东全部权益价值。

（二）评估范围

评估范围为上海久之润信息技术有限公司于评估基准日所拥有的全部资产及相关负债。截至评估基准日 2015 年 12 月 31 日，被评估单位经审计确认的合并资产总额为 41,328.89 万元，合并负债总额为 17,022.20 万元，合并股东全部权益为 24,306.69 万元。归属于母公司所有者权益合计 24,393.73。

上述资产与负债数据已经天健会计师事务所(特殊普通合伙)审计，并出具了天健审(2016)2-305号无保留意见审计报告，本次评估是在企业经过审计后的基础上进行的。委托评估对象和评估范围与经济行为涉及的评估对象和评估范围一致。

（三）主要资产状况

（1）货币资金：账面价值 23,353,947.15 元；

（2）应收、预付、其他应收款：其中应收账款账面价值 522,205.21 元；其中预付账款账面价值 12,007,877.23 元；其他应收款账面价值 4,517,740.77 元；

（3）应收利息：账面价值 666,391.99 元；

（4）存货：账面价值 162,149.52 元；

（5）可供出售金融资产：账面价值 15,000,000.00 元，具体情况见下表：

序号	被投资单位	投资日期	投资比例 (%)	账面价值
1	上海游仕网络科技有限公司	2015 年 4 月	15.00	1,500,000.00
2	上海灵禅信息技术有限公司	2015 年 4 月	10.00	8,000,000.00
3	凌游网络科技(北京)有限公司	2015 年 4 月	15.97	2,500,000.00

4	北京云际传媒信息技术有限公司	2015年5月	10.00	3,000,000.00
	合计			15,000,000.00

(6) 固定资产：账面价值 16,800,161.34 元，主要为电子设备，包括服务器、手机、电脑、打印机以及办公家具等；设备账面原值 163,401,264.78 元，账面净值 16,800,161.34 元。所有设备均在办公区域、机房以及服务器租赁地，评估基准日均能正常使用。

(7) 无形资产：账面价值 41,967,794.10 元，主要为代理游戏版权金、非专利技术和财务软件；

(8) 长期待摊费用：账面价值 5,201,294.03 元，主要为办公室装修工程款；

(9) 负债：其中应付账款 24,897,466.00 元；预收账款 30,928,703.09 元；应付职工薪酬 8,281,903.89 元；应交税费账面价值 3,840,529.38 元；应付股利 100,000,000.00 元；其他应付款账面价值 2,273,377.96 元。

(四) 企业申报的账面记录或者未记录的无形资产

(1) 企业申报的账面记录的无形资产

上海久之润及其子公司拥有的无形资产主要包括：版权金、域名注册费等

(2) 企业申报的账面未记录的无形资产

企业申报了 650 项无形资产，系专利、软件著作权、域名和商标。

被评估单位拥有的专利、专利申请情况如下：

序号	名称	专利类型	专利号/申请号	专利权人/申请人	专利申请日	专利期限
1	计算机虚拟世界中人脸部三维贴图方法	发明	ZL 200810041056.6	上海久游	2008年7月25日	2008年7月25日起 20年
2	游戏 IM 统一信息交流系统	实用新型	ZL 200820154402.7	上海久游	2008年10月23日	2008年10月23日起 10年

申报的 40 项软件著作权情况如下：

序号	登记号	证书编号	软件名称	取得方式	发证日期	著作权人
1	2015SR107027	软著登字第 0994113 号	【超级舞者】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
2	2007SR02266	软著登字第 068261 号	【街舞世界】V1.0	原始取得	2007.02.05	上海久游
3	2007SR02158	软著登字第 068153 号	【劲舞世界】V1.0	原始取得	2007.02.02	上海久游
4	2007SR10331	软著登字第 076326 号	【GTOWN】V1.0	原始取得	2007.07.12	上海久游

5	2007SR11334	软著登字第077329号	【地下城与勇士D&F Online】V1.0	原始取得	2007.07.31	上海久游
6	2008SR02613	软著登字第089792号	【宠物森林】V1.0	原始取得	2008.02.02	上海久游
7	2015SR107023	软著登字第0994109号	【勇士无双online】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
8	2008SR14200	软著登字第101379号	【劲乐团手机游戏】V1.0	原始取得	2008.07.22	上海久游
9	2009SR015126	软著登字第0142125号	【流星蝴蝶剑Online】1.0	原始取得	2009.04.22	上海久游
10	2014SR061874	软著登字第0731118号	【神兵传奇Online】1.0	受让取得	2014.05.16	上海久之润
11	2015SR106943	软著登字第0994029号	【劲爆滑板】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
12	2015SR107009	软著登字第0994095号	【勇士无敌】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
13	2015SR106939	软著登字第0994025号	【幻想封神传】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
14	2015SR107019	软著登字第0994105号	【仙之岭】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
15	2015SR107036	软著登字第0994122号	【相约星期六】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
16	2015SR106945	软著登字第0994031号	【劲乐团2】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
17	2015SR106951	软著登字第0994037号	【魔法气泡】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
18	2015SR107016	软著登字第0994102号	【冻冻乐】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
19	2015SR107040	软著登字第0994126号	【辣妹快跑】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
20	2015SR107043	软著登字第0994129号	【猛将OL】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
21	2015SR110099	软著登字第0997185号	【疯狂卡丁车】V1.0	受让取得	2015.06.18	上海久之润
22	2014SR061875	软著登字第0731119号	【超级舞者 手机版】V1.0.0	受让取得	2014.05.16	上海久之润
23	2015SR106948	软著登字第0994034号	【反恐炸弹人】V1.00	受让取得	2015.06.15	上海久之润
24	2015SR106942	软著登字第0994028号	【超级乐者 手机版】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
25	2015SR107031	软著登字第0994117号	【动物庄园Online】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润

26	2015SR107022	软著登字第0994108号	【劲爆篮球】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
27	2015SR108053	软著登字第0995139号	【劲舞团II】V1.0	受让取得	2015.06.16	上海久之润
28	2015SR106954	软著登字第0994040号	【玄天之剑Online】V1.0	受让取得	2015.06.15	上海久之润
29	2015SR115852	软著登字第1002938号	【劲舞团手机版——IOS版】V1.0	受让取得	2015.06.25	上海久之润
30	2015SR044653	软著登字第0649516号	【劲舞团手机版——Android版】V1.0	受让取得	2013.12.11	上海久之润
31	2013SR035195	软著登字第0540957号	【流星蝴蝶剑Online】V2.0	原始取得	2013.04.18	上海久游
32	2013SR105062	软著登字第0610824号	【灌水熊猫手机版——Android版】1.0	原始取得	2013.09.29	上海久游
33	2013SR147088	软著登字第0652850号	【陌陌劲舞团手机版——Android版】V1.0	原始取得	2013.12.16	上海久游
34	2014SR039377	软著登字第0708621号	【劲跑团】V1.0	原始取得	2014.04.18	上海久游
35	2014SR083081	软著登字第0752325号	【江湖论剑】V1.0	原始取得	2015.06.15	上海久游
36	2014SR097697	软著登字第0766941号	【江湖论贱】V1.0	原始取得	2014.07.15	上海久游
37	2014SR149780	软著登字第0819019号	【劲舞团手机版——IOS版】V2.0	受让取得	2014.10.10	上海久之润
38	2005SR07889	软著登字第039390号	【贪吃蛇大战ONLINE】V1.0	原始取得	2005.07.19	上海久游
39	2015SR219193	软著登字第1062791号	【一姬当千】V1.2.1	受让取得	2015.11.11	上海久游
40	2015SR261588	软著登字第11486740号	【疯狂飙车】V1.0	受让取得	2015.12.15	上海久游

另外公司还申报了 432 项商标、170 项域名。

（五）企业申报的表外资产的类型、数量

本次被评估单位除本评估报告所统计的专利、软件著作权、域名和商标外，未申报其他账外资产及负债，评估人员亦无法获取相关账外资产及负债的迹象。

（六）引用其他机构出具的报告结论所涉及的资产类型、数量和账面金额

本次评估报告中基准日各项资产及负债账面值系天健会计师事务所(特殊普通合伙)所出具的天健审[2016]2-305号审计报告的审计结果。

（七）宏观行业、细分行业及被评估单位分析

游戏行业发展情况分析（一）游戏行业发展情况分析

1、游戏产业的定义及其分类

电子游戏指用户通过 PC 机、平板电脑、游戏机等终端设备进行娱乐的一种形式。按照游戏运行平台的不同，电子游戏可以分成三大类：PC 游戏、移动终端游戏和专用设备游戏。PC 游戏是指用户通过在电脑上运行游戏软件，并与其他用户进行互动的娱乐方式。其中，根据对网络的需求状况不同，PC 游戏又可分为单机和网络游戏。

PC 单机游戏也称电子游戏出版物，指的是以独立的计算机软硬件设备为依托，主要供单人或利用 IPX/SPX 协议供有限数量的用户在局域网中玩的游戏。

网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。网络游戏通常指以 PC 为游戏平台，互联网络为数据传输介质，以游戏运营商服务器为处理器，通过广域网网络传输方式(Internet、移动互联网、广电网等)实现多个用户同时参与的游戏品，以通过对于游戏中人物角色或者场景的操作实现娱乐、交流为目的的游戏方式。

网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏(或“手游”、“移动网游”)三个大类。客户端游戏，是游戏用户需要将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，并通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏。网页游戏是基于网页开发技术，以标准协议为基础传输形式的，无客户端或基于浏览器内核的微客户端网络游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏。移动网络游戏是指运行于手机或其他移动终端上，通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏。

（2）客户端游戏

基于客户端—服务器软件体系(即 C/S 架构)的一种网络游戏。用户玩任何一款客户端游戏都需要首先在电脑中安装该游戏专用的客户端软件。游戏的客户端软件，就是游戏数据的使用端，主要用来提供本地的数据服务和连接服务端传输数据。C/S 架构的好处是通过它可以充分利用两端硬件环境的优势，将任务合理分配到客户端和服务端来实现，降低系统的通讯开销。

（3）网页游戏

Webgame，是基于浏览器——服务器软件体系(即 B/S 架构)的一种网络游戏。也有称其为无端网游，但实质上其客户端是浏览器这样的通用性客户端。用户玩游戏无需下载专用的游戏客户端，只要使用浏览器打开网页就可以玩网页游戏。B/S

架构的好处在于其主要事务逻辑在服务器端实现，这样就大大简化了客户端电脑载荷和游戏用户下载和维护客户端的工作，减轻了系统维护与升级的成本和工作量，降低了用户的总体拥有成本(TCO)。

(4) 移动游戏

移动游戏是基于移动终端运行的网络游戏，需要下载游戏应用软件，安装后方可使用。分为单机游戏和移动网游两类。单机游戏指下载安装后，不需要接入互联网即刻运行的游戏，如《保卫萝卜》类塔防类小游戏，单机游戏普遍是人机类型，缺乏玩家与玩家之间的即时互动。移动网游指需要玩家接入互联网才能运行的游戏种类。

2、中国游戏市场发展状况

(1) 中国游戏行业发展环境

国内的网络游戏市场自 2000 年开始发展，相比国外的网络游戏行业，国内网络游戏市场虽起步较晚，但成长态势良好，发展潜力巨大。

经过十余年的发展，国内网络游戏从无到有，从主要以引进国外游戏为主到国内企业原创游戏占主导地位，取得了较大进步，目前已成为国内互联网行业利润最为丰厚的细分市场之一，并已成为与影视、音乐等并驾齐驱的重要文化娱乐产业之一。网络游戏行业在迅猛发展的同时，也带动了相关的信息产业、通信运营和广告业等相关产业的共同发展，带动效应大，辐射面广。伴随着国内通信技术的发展和革新，网络覆盖率和网络速度快速提升，网络设备的技术水平也快速发展，人们的生活习惯和消费观念不断转变，网络游戏行业不仅成为了国家文化产业发展中的新亮点，也正在逐步形成对我国互联网经济和文化娱乐领域相关产业的有力支撑。

2010 年 6 月，文化部出台了《网络游戏管理暂行办法》(简称《办法》)，对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为、管理监督 and 法律责任做出明确规定。《办法》执行三年多来，取得了较好的效果，网络游戏市场环境有了明显改善，经营秩序得到显著好转。

在此背景下，中国网络游戏市场继续保持良好的发展势头，呈现出几个主要特点：市场规模及用户规模持续增长、结构调整进一步深化、海外出口份额进一步扩大等。网络游戏产业的整体市场规模近年来保持增长的趋势，但细分行业的市场规模的增长幅度出现分化。中国网络游戏市场繁荣发展的背后，也存在着隐忧，突出表现在三个方面：一是行业内特别是网页游戏行业内恶性竞争依然严重，低俗营销等违规行为屡禁不止；二是国产游戏数量迅猛增长掩盖不了内容同质化的缺陷，创

新能力亟待加强；三是移动网络市场秩序的规范化工作滞后于市场的高速发展。

(2) 中国游戏市场实际销售收入

根据中国音数协游戏工委、伽马数据(CNG 中新游戏研究)、国际数据公司(IDC)日前共同发布的《2015年中国游戏产业报告》，2015年，中国游戏用户数达到5.34亿人，同比增长3.3%；中国游戏（包括客户端游戏、网页游戏、社交游戏、移动游戏、单机游戏、电视游戏等）市场实际销售收入达到1407.0亿元人民币，同比增长22.9%。其中移动游戏市场实际销售收入达到514.6亿，同比增长87.2%。

2015年，中国游戏用户达到5.34亿人，同比增长3.3%。



2015年，中国游戏(包括客户端游戏、网页游戏、社交游戏、移动游戏、单机游戏、电视游戏等)市场实际销售收入1407.0亿元，同比增长22.9%。



2015年，中国自主研发网络游戏市场实际销售收入达到986.7亿元人民币，同比增长35.8%。



2015年，中国客户端游戏市场实际销售收入达到611.6亿元人民币，同比增长0.4%。



2015年，中国移动游戏市场实际销售收入达到514.6亿元人民币，同比增长87.2%。



(3) 中国游戏产业发展环境驱动因素

① 国家产业与经济政策利好游戏产业

2014年，《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》《关于推动传统媒体和新具媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变，提升国家文化软实力和产业竞争力，推动文化产品和服务的生

产、传播、消费的数字化、网络化进程；强化互联网思维，坚持先进技术为支撑，内容建设为根本，形成立体多样、融合发展的现代传播体系，更多媒体集团进军网游行业，坚定了转型融合信心，给游戏企业带来新的发展机遇。

国务院继续实施对小微企业支持政策，加大进一步简政放权力度，加大税收支持，加大融资支持，加大财政支持，加大中小企业专项资金对小微企业创业基地的支持，鼓励地方中小企业扶持资金将小微企业纳入支持范围，加大服务小微企业的信息系统建设，方便企业获得政策信息，运用大数据、云计算等技术提供更有效服务。

② 用户规模持续扩大

2015年，整体用户规模的持续扩大，也进一步推动了游戏产业的持续增长。游戏用户规模持续扩大主要基础在于：第一，网民总数持续增长；第二，网民中的游戏玩家比例进一步提升；第三，手机网民规模大幅增长；第四，各大互联网平台相继扩大开放规模，提高游戏用户渗透率。2015年，中国游戏市场用户数量约达到5.34亿人，同比增长3.3%。

总体来看，未来虽然因用户基数太大造成用户增长率放缓的趋势不可更改，但其中游戏玩家数，尤其是手机游戏用户数还有很大的增长空间，这将成为未来几年整个游戏市场用户数量保持增长的重要支撑点。

③ 消费意愿与消费能力双轮驱动

近年来，我国国内生产总值一直保持较高的增长速度，据国家统计局最新发布的数据显示，中国的名义国内生产总值一直保持较快的增长速度，上一年增速超过百分之十二。中国城镇家庭人均可支配收入近十年来实现三倍以上增长，农村居民人均纯收入扣除价格因素后以百分之十左右增速逐年递增。同时，根据中国互联网络信息中心(CNNIC)发布的第34次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，中国互联网用户规模今年超过六亿人，互联网普及率接近百分之四十七，居民日益坚实的物质基础和提升生活质量的需求释放出巨大的文化产品购买欲望和消费能力，互联网用户对网络游戏的消费需求和消费能力逐步提升，带动了网络游戏产业的发展。伴随着生活节奏的加快，游戏市场用户的消费习惯也随之加快，对于游戏的要求也日益趋向于便捷化。

④ 游戏领域进入门槛降低

随着近年移动游戏的高速发展，游戏领域进入门槛正在降低。目前发展比较好的企业有中国手游集团、掌趣、触控、顽石互动及广州银汉等，他们都有很好的产

品基础。与客户端网络游戏时代只允许拥有高技术和巨额资金的公司才能进入相比，游戏领域进入的壁垒正在消除。

移动游戏相对于客户端网络游戏和网页游戏来说，以下几个要素使得进入门槛降低：第一，较少的启动资金；第二，较少的开发人才需求；第三，技术门槛较低；第四，开发时间相对缩短；第五，平台(如苹果商店)的助力意味着用较少的推广成本也可能获得更大收益；第六，各种大众化的创意更有实现的可能。

⑤ 资本助推游戏产业增强竞争力

由于游戏产品的开发和运营所需资金越来越多，成本的压力越来越大。随着吸引投资能力进一步增强，资本在游戏产业的发展中发挥越来越重要的作用。

企业获得资本支持后，对于游戏产业的助力主要表现在：第一，投资研发产品的能力增强；第二，可以增强运营实力；第三，可以招募更多人才；第四，可以增强游戏企业的并购实力，提高并购成功率；第五，延长了游戏产业链，向上延伸可以扩大游戏上游内容实力(如收购版权)，向下扩展可以提高游戏附加值(如游戏衍生品)。

⑥ 信息基础设施及硬件更新换代带来游戏产业发展良机以 4G 移动网络牌照的颁发和相关技术的普及为标志，我国信息网络基础设施建设加速，通信技术创新推动互联网与游戏产业深度融合：移动互联网带宽提升，运营商为推广新技术主动下调资费价格；

多家获得虚拟运营商牌照的民营企业相继推出配套的服务和产品，促进市场竞争。智能移动终端设备升级换代，迎来新一轮价格下调，即为网络游戏用户提供了更宽松的体验环境，也为开发更多的人机交互、社交场景等娱乐功能及模式，增强游戏画面表现力和丰富游戏内容带来机遇。

(4) 中国游戏产业发展环境阻碍因素

① 成本压力增大阻碍中小企业成长

尽管进入游戏领域的门槛降低，但开发和运营成本的压力依旧增长，不仅人员成本迅速增加，整体开发运营的成本也迅速飙升。成本压力增大造成的阻碍主要表现为：第一，尽管进入游戏行业相对容易，但资金缺乏让成长壮大却更困难；第二，成本压力增大，迫使一些企业以追求利益为前提，急功近利，难以专心打造精品；第三，中小型团队经营企业经验不足，项目进度拖延导致管理成本相对较高。

② 知识产权问题依然存在

尊重知识产权在过去数年中受到了多方重视，但部分企业认识上依然不足，自

觉保护版权的氛围还不够浓厚。知识产权问题主要表现在：第一，不够重视上游版权导致的纠纷；第二，游戏产品间抄袭盗版现象依然存在；第三，擦边球现象较多；第四，滥用国外版权现象依然存在。

③ 管理滞后产业进步

随着网页游戏市场和新具的移动游戏市场的快速成长，运营及推广模式发生变化，为内容质量管理增加了难度。由于网页游戏和移动游戏市场广泛采取联合运营、联合推广模式，渠道分散，质量控制环节标准缺失、管理松散，部分企业逃避产品前置审批环节直接推送给用户；甚至利用市场监管部门多头管理，擅自添加不良内容；市场推广更不择手段，导致恶意扣费、木马病毒、低俗营销等不良现象肆意猖獗；政府部门缺乏督导和统一监管平台，难以为用户提供安全、放心、健康的游戏娱乐环境，造成用户付费意愿不高、口碑不佳，阻碍市场进一步发展。

④ 人才不足制约产业发展

高速增长的游戏产业凸显了企业人才不足的问题，导致挖墙脚等恶性争抢人才等现象时有发生，并滋长了整个游戏市场人员的浮躁。中国整体游戏产业人才培养不足，主要原因有：第一，尽管目前开设动漫游戏专业的学校日益增多，但依然不能跟上整体游戏产业的发展速度；第二，不少高校动漫游戏教学过于偏重灌输理论知识，使学生难以将理论与实践相结合；第三，企业内部培训不足；第四，社会培训机构缺乏且水平不高；第五，缺乏向国外先进研发学习的渠道。

(5) 中国游戏产业发展趋势

① 移动互联网成为必争之地

移动互联网的快速发展给移动游戏带来巨大的市场前景。中国大多数游戏企业都实现移动互联网化。主要表现在：第一，大多数客户端游戏企业与网页游戏企业均布局游戏领域，或已推出移动游戏产品；第二，部分游戏企业基于同一 IP 推出客户端网游/网页游戏以及移动游戏；第三，个别原来专注客户端游戏和网页游戏的企业全面转型移动游戏。

② 平台模式提升游戏产业集中度

平台对于移动游戏和网页游戏的发展带来了极大的影响。一方面，平台整合互联网用户资源与游戏研发资源于一体。以腾讯、百度、360 为代表的互联网用户平台展开与网页游戏、移动游戏开发商的联合运营，通过对自有用户群体的数据监测与游戏开发相结合，深入挖掘用户需求，实时提供用户反馈数据供开发商优化产品，快速拓展游戏用户的受众范围。另一方面，平台扮演了资源整合者的角色，以完美

世界、腾讯、盛大为代表的大型游戏企业通过对上下游产业链相关企业、国内外游戏企业的投资、并购，实现了全球化研发与运营资源整合，以及客户端、网页、移动游戏不同类别的游戏用户资源整合，提高了游戏产业集中度。

③ 娱乐方式多样化带来游戏新商机

随着互联网技术的革命，电视、电脑、智能手机、平板电脑、阅读器、可穿戴产品等均可能成为新具娱乐的载体，在数字娱乐领域创造出前所未有的商业机会。更多商业机会主要体现在：第一，游戏内容丰富化给游戏领域本身带来更多商业机会；第二，包括新具硬件设备等在内的游戏产业链随之丰富化，向上下游扩展出更多商业机会；第三，娱乐方式多样化带来与视频、影视等产业的深度融合，向外扩展出更多商业机会。

④ 线上线下互动培养新增长点

过去数年中，简单的线下活动宣传品牌的做法，已经被进一步的线上线下深度互动代替。线上线下活动的结合主要方式有：第一，线上比赛影响力巨大，线下比赛补充(如：DOTA2)；第二，线下比赛影响力巨大反过来拉动线上游戏(如：联众承办的国际棋牌大赛)；第三，借势已经影响力巨大的品牌活动(如：中国好声音或NBA)；第四，异业合作活动进一步深入。

⑤ 借道全球性平台进入国际游戏市场

游戏的全球化程度加深，促使更多中国游戏企业将目光放在全球市场。借助全球平台，降低了“走出去”的门槛，中国游戏企业在海外拓展领域将会面临更多的商业机会。降低的门槛包括：第一，资金成本；第二，时间成本；第三，沟通成本。借助苹果商店等全球平台，不仅易于将产品输出到全球市场；同时，企业也有可能

⑥ 后起优秀游戏企业成为资本市场常客

自 2007 年开始，完美世界、巨人、网络和金山四大游戏企业上市，期间还有国内首家登陆纳斯达克的手机游戏企业—中国手游集团及在国内上市的掌趣等移动游戏公司上市。时隔六年后的 2013 年，游戏公司再次呈现密集上市现象，包括 IGG、云游科技、博雅互动等游戏公司登陆港交所等。随着移动互联网发展突飞猛进，更多的中国游戏企业获得了新的发展契机，将继续谋求上市以期获得更大发展。这种趋势主要表现为：第一，国家 2014 年放开 IPO 之后，不少企业均有希望在未来不长的时间内启动国内上市进程；第二，移动游戏成为上市的主要题材；第三，国内并购(或借壳)和海外上市并举。

（二）中国客户端网络游戏市场现状及发展趋势分析

1、中国客户端游戏市场现状

（1）市场规模保持增长状态

客户端网络游戏依然是国内游戏产业的最大的细分市场，市场规模仍在持续增长。虽然受到其他细分市场的成长以及分流影响，近年来客户端网络游戏市场及用户规模的增长速度呈放缓趋势，市场份额逐渐缩小，但客户端网络游戏的用户购买力并没有下降，产品、运营及服务质量也在持续提升，而由其所形成的老一代产品收入稳定，新一代产品崭露头角，部分续作收入不菲的市场体系基本成形。原创产品海外出口持续增长，引进代理产品表现优秀，外向型企业品牌知名度与影响力不断增强，海外市场业务模式更加丰富。客户端网络游戏产品类型多元化发展，除传统的 MMORPG 之外，第一人称射击、多人竞技等类型的产品也在快速崛起。

（2）精品是客户端网络游戏增长动力

2015 年，客户端网络游戏行业的市场占有率虽然有所下降，但高质量产品仍然收入颇丰，市场充分证明，精品化是客户端网络游戏增长的动力。为了提高游戏产品的质量，客户端网络游戏企业持续增加对客户端网络游戏的成本投入，给予更宽松的研发环境，比如增加开发方案的修改次数，放宽测试时间，甚至将开发周期从常见的三年延长至五年。或积极采用新技术，探索可穿戴设备，增加游戏卖点，将传统的升级练功方式转变为走路、社交、运动皆可带动游戏角色成长与战斗的模式；又可以将游戏从虚拟延伸到现实，不受空间、平台限制，增加体育运动，不失为健康娱乐方式的一种有益尝试。

（3）多元化运营增加市场营收

客户端网络游戏的竞争方式正在改变，从自产自销转向多元化运营，拓宽营收渠道，提高收入。受网页游戏、移动游戏运营理念的影响，游戏企业深入挖掘互联网经济，引入用户平台资源，共同做大客户端网络游戏市场；搭建网络游戏发行平台，将优质产品资源投向自身平台，增强核心竞争力，分享用户和渠道蛋糕，规避收入模式单一的风险；除了渠道环节的完善外，游戏企业在推广和异业合作等方面的投入力度也在加强，在结合地面推广优势的基础上，使搜索引擎、论坛、贴吧、朋友圈的效果最大化，积极开展与新媒体的合作，尤其是移动端媒体，如在微信平台增加下载点，积极开展与第三方交易平台的合作等。

2、中国客户端网络游戏市场有利因素

（1）客户端网络游戏具备刚性需求

当前，中国的客户端网络游戏市场已经进入相对平稳的发展阶段，用户群体稳定，需求刚性，而且具有持续性，是行业收入提升的根本因素。经历了十余年的高速发展之后，客户端网络游戏培育出大量忠实用户，依托用户基础以及研发力量的积累，服务好已有用户，并不断在产品题材、产品质量、营销模式等方面进行微创新调整，满足用户需求，稳固当前客户端网络游戏行业发展的基础。而高质量产品研发和精细化运营，则是在用户刚需基础上吸引增量用户、获得加速发展后继动力的重要条件。因此，客户端网络游戏行业的持续发展和存在，还要依靠用户的刚性需求。

（2）长周期与可拓展特征显著提升产品价值

客户端网络游戏存在较强的文化价值与品牌价值，一款成功的客户端网络游戏作品可以影响市场十余年，不仅在用户留存率、付费率、生命周期等方面处于各细分市场中的领先水平，难能可贵的是凝聚了用户的感情，通过用户长年的投入以及在游戏中建立的社交关系，形成了特有的文化与品牌价值。由于高质量的用户群体存在，客户端网络游戏也拥有了较强的可拓展性，即便在移动游戏领域，也更易受到用户关注与渠道推荐，实现跨平台竞争。

（3）研发运营持续投入与创新

在研发与运营的投入和创新方面，相比移动游戏市场投机空白点、盲目跟从热点的做法，客户端网络游戏公司的策略已经更为理性和成熟，不仅敢于投入，而且能够持续进行微创新，保持用户黏性。在创新方面，客户端网络游戏研发一方面以改善原创产品质量为目标，创新游戏的玩法，结合线上线下的娱乐形式，增强体感等新技术的应用，向主机游戏的质量看齐，进一步开发射击类、MOBA 等休闲竞技游戏细分市场，细化不同游戏间的难度层级，催生深度、重度、休闲等多层次玩法，满足不同用户群体的游戏喜好和需求；另一方面对画面风格、打击效果等影响用户体验的内容或者技术提高投入力度。

（4）不同游戏细分市场融合发展

客户端网络游戏由于运营理念更注重培育用户，因此被移动游戏领域广泛借鉴，而移动游戏跨网、跨终端、跨平台的发展路径，也为客户端网络游戏找到挖掘更大发展空间的可能。客户端网络游戏与移动游戏等细分市场互相借鉴、彼此融合的发展模式，正在成为游戏企业关注的焦点和探索的领域，以及起到驱动整个游戏产业做大做强的重要作用。众所周知，客户端网络游戏在用户付费率、生命周期方面的表现高于网页游戏、移动游戏的平均水平。这与其长时间积累、培养用户游戏习惯的运营思路有关。受此影响，移动游戏业开始借鉴客户端网络游戏的运营方法，注重用户留存率、

下调价格、降低每用户付费额度、提高付费率。相对整体游戏产业而言，这一影响有利于长期发展，留存用户，塑造口碑。

3、中国客户端网络游戏市场不利因素

(1) 市场呈大者恒大的单极化格局

随着细分市场竞争与用户需求提升，客户端网络游戏门槛不断抬高，导致缺少资金与技术的中小型公司望而却步，也让行业呈现强者恒强、大者恒大的单极化格局，少数几家上市公司拥有八成以上的用户份额、六成以上的市场收入。从成本和需求的角度分析，目前客户端网络游戏因研发而投入的资金、时间和人力成本，以及为运营、推广所需的各项成本总和甚至高达上亿元，而单款产品研发团队数量高达两三百人，资金回笼周期可能长达三到四年；同时，囿于成本和成功率，国内客户端网络游戏企业数量不到网页游戏的三分之一、移动游戏的十分之一，产品数量相差也很大。因此，客户端网络游戏属于“少而精”的市场。年收入几十亿、上百亿或更高的大型游戏公司，才有实力持续投入，进行产品迭代、品质提升，兼顾自主原创与海外代理。中小企业则难以持久，仅靠单款产品更是难以改变收入来源单一，持续发展能力不足的现状，即便代理海外精品，也存在本地化瓶颈，对包括数值、经济系统、收费制度等方面在内的游戏内容进行全面本地化处理存在困难。

(2) 市场占有率挑战比较严峻

2014年以来，伴随着移动游戏市场的兴起，自主创业机会增多，大量客户端网络游戏公司的研发人员和团队都转向移动游戏领域，不仅间接抬高了客户端网络游戏行业的人力成本，而且移动游戏市场销售收入的快速增长，使得客户端网络游戏市场占有率面临严峻的挑战。一方面，研发人员的频繁流动与不稳定性，让游戏企业在如何把握游戏开发进程上遇到各种难题。另一方面，移动游戏的发展也加速了多屏竞争，用户在电脑、电视、平板、手机等多种屏幕之间的使用习惯不同，多屏之间既有交叉也有竞争，给客户端网络游戏行业带来更大挑战。

(3) 运营模式赢利能力出现瓶颈

用户群体的变化暴露出客户端网络游戏运营模式赢利能力的不足。90后等用户群体对客户端网络游戏运营提出了新的需求，传统的地面推广等模式不仅成本高昂，而且效果不断下降。新一代用户更注重网络化、社交化、移动化的特性，这无疑给客户端网络游戏运营提出了新的挑战。对于客户端网络游戏庞大的运营团队来说，其运营思路不仅需要从铺天盖地的全面覆盖模式转换为小、快、灵的精营销模式，增强如微信公众号等移动端建设，将运营活动从PC端拓展至移动端，而且要通过上一代游

戏转化老用户，利用品牌效应吸引新用户，借助如语音平台、公会、贴吧、朋友圈等新一代用户重点聚集区域做好发行。综合分析，由于转型不易不畅，客户端网络游戏运营模式在过渡阶段也难以排除用户增速放缓的可能。

4、中国客户端网络游戏市场发展趋势

(1) 客户端网络游戏仍将占据品质高地

通过探索游戏出版产业上下游资源整合的机会，客户端网络游戏企业不断延伸产业链、掌控上游资源、提升产品品质。比如腾讯已经签约多款日本动漫游戏改编权，其微信平台也具备强大的移动游戏分发能力；畅游、完美世界则购买了金庸旗下多款武侠作品的移动游戏改编权；盛大、金山等公司都在积极尝试将旗下知名游戏 IP 搬上移动端。因此，在大型游戏公司多平台协同作战的策略之下，客户端网络游戏很可能将成为培育用户、塑造品牌、制造 IP 的重要平台。

(2) 强化社交性和可穿戴设备是研发方向

游戏在更新换代，游戏的目标用户也在更新换代，以满足用户消费习惯变化而产生的产品需求。目前随着 90 后，95 后的用户，对 MMORPG 类游戏产生疲倦，对于快节奏、线下社交性更强的竞技游戏需求度提升，如《英雄联盟》《刀塔》等 MOBA 类游戏的活跃用户数量能够达到数百万甚至两千万人，收入达到上亿甚至数十亿元，充分说明其发展潜力。客户端网络游戏的核心竞争力是视听感受和操作体验，强化视觉效果的游戏开始逐渐增加，在未来还将扩展出如头盔、眼镜、鞋等可穿戴设备，为游戏增添体感玩法，并不断跟随用户需求保持稳定的发展。

(3) 平台型企业成为用户规模增长途径

腾讯、360 游戏中心、YY 语音等用户平台进入客户端网络游戏发行领域，说明客户端网络游戏研发企业的发行需求已经出现，这一方面流露出拥有规模优势发行商对优质产品的渴望，另一方面也显示出互联网资源集聚趋势以及潜在的挖掘机会。不仅上述企业如此，百度、阿里巴巴、京东等互联网企业也在积极布局。在可以预见的未来，由于大型互联网用户平台资源的注入，客户端网络游戏的运营将进一步精细化发展，充分挖掘用户数据，强化对新用户的转化效果，这无疑将有利于加快客户端网络游戏行业用户规模的增长速度。

(4) 转型是发展的不二选择

尽管客户端网络游戏市场规模依旧庞大，但不排除市场容量接近天花板的可能，市场规模增长速度持续放缓的情况，也折射出市场可能出现下滑的走势。在这一环境下，游戏企业面临坚守式转型、放弃式转型两个选择，前者需要转变规模化赢利

的思想，将发展思路转向“产品精品化、市场细分化”，满足不同类型用户的个性化需求，提升产品的创新力度。而对于市场份额较小、竞争力相对不足的游戏企业来说，已经出现了二次、三次创业后放弃客户端网络游戏，转向移动游戏市场的现象，使放弃式转型成为可以判断的趋势。对放弃者而言，家庭游戏市场或许是下一阶段游戏行业发展的蓝海。提前进行转型，利用现有资源加速对移动游戏市场的布局，也是未来发展较为理想的方向。

(八) 被评估单位主营业务、运营模式、盈利模式分析

1、主营业务及主要产品分析：

公司主要业务为网络游戏研发与运营。公司发展战略为以客户端游戏代理运营为核心，在巩固客户端网络游戏代理业务的同时，适时适度进行相关网页游戏和移动游戏的研发与运营，并加大对主机游戏的开发和引入力度，公司近 8 年运营的各类游戏产品玩家规模及增长率均较为稳定，付费用户月均付费金额均呈现上升趋势。整体产品线情况见下表：

	游戏项目名	上线时间（含预定/预计）	代理到期时间
端游	劲舞团 Audition	2005 年 7 月	2016 年 9 月
	机动战士敢达 OL	2015 年 1 月	2016 年 12 月
	劲舞团 3(联运)	2016 年 5 月	2019 年 4 月
	超级舞者 Super Dancer Online	2005 年 12 月	自研
	GT 劲舞团 2	2010 年 1 月	自研
	玄天之剑 (RPG)	2012 年 9 月	自研
	流星蝴蝶剑 (RPG)	2011 年 12 月	自研
手游	疯狂苍蝇	2013 年 11 月	2016 年 10 月
	爱情公寓	2014 年 1 月	2017 年 1 月
	H 战机	2014 年 5 月	2017 年 4 月
	江湖论剑	2014 年 8 月	2017 年 7 月
	巅峰英雄	2016 年 3 月	2018 年 2 月
页游	SD 敢达大作战	2014 年 10 月	2016 年 9 月

公司现阶段盈利能力最强的游戏产品依次是《劲舞团》、《超级舞者》、《玄天之剑》，其中劲舞团系列产品盈利指标稳健。

而敢达系列新品《机动战士敢达 OL》将是公司未来的运营重点及主要利润增长点。

2、运营模式

对于全部端游产品，公司不依赖于其他游戏运营企业，采用自主运营的方式独立运营产品。对于页游和手游产品（除 SD 敢达大作战），公司采用的是联合运营的方式，主要的联运平台有腾讯、陌陌、360 游戏、37wan 等。

（1）自主运营

自主运营是指游戏玩家直接通过公司的推广宣传，了解产品并通过自有官方网站下载游戏客户端，注册登录游戏。游戏玩家可以从公司的游戏点卡经销商处购得游戏点卡，或从公司官方网站上通过第三方支付、信用卡、手机支付以及银行转账等方式直接充值。公司通过游戏玩家在网络游戏中用虚拟货币购买虚拟游戏装备、实现某些特殊游戏功能或为游戏在线时间支付费用的方式取得在线网络游戏运营收入。

公司自主运营的端游产品通过官方网站久游网发布并开展以下五个方面工作：首先，产品运营中心需与游戏的研发团队对接，明确上线运营的时间表和关注事项；其次，技术运营部负责购买或租赁服务器并交予相关企业托管，向网络服务商租赁网络带宽，同时完成服务器配置对接，建立和维护游戏平台、数据库、发卡系统、计费系统等，提供网站和游戏下载服务为游戏的运营提供必要的硬件环境；第三，产品管理部根据游戏的特点和生命周期制定具体的推广方案，与媒体营销部以及渠道发展部做好充分的对接，为游戏更好地争取客户资源；第四、完成支付技术的直接对接或者后台数据库对接，并丰富资金收付渠道，让玩家的付费行为更加便利；最后，负责游戏后续版本更新、游戏中漏洞修复工作，为游戏持续运营提供优质的软件环境。

（2）联合运营

公司代理或自主研发的页游和移动游戏产品主要采用联合运营方式合作经营。联合运营模式是目前国内页游及移动游戏行业普遍采用的运营模式。联合运营商通常为网络游戏平台运营商，拥有一定的客户资源。在联合运营模式下，公司与选定联合运营商共同运营游戏，公司负责网络带宽和服务器购买或租赁、客服团队的建设、游戏后续版本更新等工作，联合运营商则负责游戏的推广和为玩家建设充值渠道。在该模式下，玩家通常是联合运营商的注册用户，玩家通过联合运营商向公司游戏充值，联合运营双方按约定的比例结算收益。

3、盈利模式

中国网络游戏行业收费模式主要分为三大类，分别是按时间收费、按虚拟道具收费和通过游戏内置广告收费。

公司运营的游戏产品目前主要采用按虚拟道具收费的盈利模式：游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验（不包括因下载而产生的数据流量费用），而游戏玩家通过购买游戏点卡、E-sale、第三方支付等方式获得游戏内的虚拟货币并在久游平台运营的游戏内购买虚拟道具，公司通过销售游戏内的虚拟道具取得相应的游戏收益。例如劲舞团系列产品中的虚拟服饰销售和敢达系列产品的虚拟机甲和虚拟

武器销售。

（九）被评估单位 SWOT 分析

公司是开发运营一体化企业，具备一定的自主开发能力和较强的游戏运营能力，整体盈利能力较强。从收入规模看属于行业第二梯队，收入规模行业靠前；从净利润水平看，公司已与部分行业内的知名企业接近，除部分境外上市公司及少数其他企业外，公司净利润规模高于大部分境内上市网络游戏公司及行业内大部分企业；从产品竞争力看，公司产品《劲舞团》和“敢达系列”的收入规模和用户规模均较大，且获得过一些重要的行业荣誉和奖项，其中《劲舞团》系列产品已经连续成功运营近10年。公司团队的主要成员均为中国网络游戏行业的早期开拓者，见证了网络游戏市场在中国高速发展的10余年的历史。此外，公司也拥有较高的行业知名度。

1、公司的竞争优势主要体现在以下几个方面：

（1）公司核心经营团队对行业有较为深刻的认知，更加有利于公司未来的持久发展。有别于现在市场上多数本土游戏公司，公司拥有在中国游戏领域相对悠久的历史，且公司目前经营团队成员为最早精英团队的部分核心成员。在经历了十几年来国内单机游戏、网络客户端游戏、网页游戏的起伏兴衰过后，公司经营团队对于中国的游戏行业有了更加深刻的理解。这种理解对于公司未来核心业务稳定健康的发展，将起到至关重要的作用。

（2）公司拥有丰富的端游代理产品的运营经验，整体收入情况稳定，留存了大批付费用户。经过数年的自主运营，公司积累了丰富的用户资源、运营渠道资源和运营经验。核心端游产品《劲舞团》已上线运营九年以上，经受住了长期运营的考验，取得了良好的市场口碑。“敢达系列”通过多年的平稳运营，也留存下了一批忠实的付费用户。目前，公司网络游戏的注册账户超过4亿，包含了偏好多样的各类游戏玩家。公司具备一定的品牌影响力，《劲舞团》和“敢达系列”产品拥有广泛的客户群，在玩家群体中拥有较高的知名度。基于对公司游戏产品品质的认同，当公司推出新产品时，更易获得玩家的关注和认可。

（3）公司整体营收情况良好，账面现金充沛、有不断试错的能力。公司近年来整体营收情况、账面现金情况较好。因为优质的新游戏的找寻和开发都需要消耗大量时间与资金，而且网络游戏的开发成功率普遍较低，必须不断的试错，一般网络游戏开发商往往受制于资金限制，急于把新产品推广上线运营，从而忽视了游戏的品质。但公司拥有持续、稳定的现金收入，可以支持公司专注于开发更多优秀的游戏产品，公司在进行

谨慎的自主研发的同时，积极拓展实现与外部团队合作共同开发，并有效把握资金的投入情况快进快出。相比于缺乏成功产品支持的企业，公司不断试错的能力更强。

(4) 公司拥有优质稳定的人才、产品储备及行业内相对正规的内控管理体系。公司曾经历过数次大规模的人员变动，有别于其他国内游戏类公司，公司当前团队的核心主干人员相对都比较稳定。除已经运行了多年的《劲舞团》和“敢达系列”产品外，公司还拥有数款已完成引进的新产品，产品种类涵盖一款客户端网络游戏、多款移动游戏和网页游戏，可以满足玩家的不同需求。由于优质的产品，代理权的获取相对都比较困难，而公司已完成了多款产品的储备，因此具有一定的产品储备优势。公司的财务、法律及社保体系一直遵循日本上市规定要求的标准展开，内控体系相比较于其他类似规模公司有较大的优势。

(5) 公司凭借多年积累，拥有广泛的国内外运营合作资源，上下游议价能力较强。公司凭借多年来在端游运营中积累的资源，有能力与国内外优秀的版权供应商、渠道推广伙伴、联运平台等实现更有效率的合作。尤其是在日本、韩国的产品版权引进方面，公司拥有着天然的基因，且拥有着多年成功运营产品的经验，能够在第一时间获取到优质版权的信息，并有能力通过已经建立起来的信任关系用相对较低的价格获取到游戏的版权。经过十余年的市场运作，公司与数十家专业的网络游戏推广媒体建立了长期稳定的合作关系，目前的媒体推广资源包含多种类型，包括门户网站、垂直类媒体、导航类媒体、网吧类媒体、平面类媒体、IT 类媒体、网页游戏类媒体和视频类媒体等。多方位的媒体推广资源为公司产品的运营推广提供了广阔的空间，推广时点、方式的选择也更为灵活，推广效率更高。

(6) 公司拥有较强的持续创新能力，有利于提高用户粘度和活跃度，延长产品生命周期，不断挖掘付费用户消费潜力。在游戏玩法、技术方面，不断推陈出新，升级新版本和补丁，通过增加创新型活动数量，给予特殊道具奖励，提供定制化服务等方式激励用户，深挖付费用户的消费潜力。在模式创新方面，公司积极与多玩YY语音等多方开展合作，寻求跨界发展新模式，致力于增强用户体验，增强游戏的社交性，扩大游戏影响范围和受众群体。尝试与热门软件陌陌合作，推出《陌陌劲舞团》手游产品；尝试与热门电视剧IP合作，推出《爱情公寓》手游产品；尝试与电影IP合作，计划推出相关联的游戏产品。

2、公司业务开展的主要风险包括：

(1) 行业监管

随着网络游戏行业的快速发展,有关网络游戏引发的社会问题,如青少年沉迷于网络游戏而影响学习成绩、游戏中含有拜金和暴力等三俗情节可能影响未成年人的身心健康等引起了相关监管部门的高度重视。因此,政府不断加强对网络游戏行业的监管和立法,尤其是运营商的资质、游戏内容、游戏时间等多方面进行了更多、更严格的要求,给网络游戏行业的经营环境带来一定的不确定性。由于游戏受到文化部、工信部和广电总局的多重监管,前置审批较多,对于内容审查的门槛较高,故游戏的推出和运营受到的外部监管风险较高。

(2) 对部分产品依赖的风险

公司目前的收入主要来源于劲舞团和“敢达系列”产品,而这两款产品均已经推出近 10年了,如果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。另外,如果公司核心产品的代理权被剥夺或转移给其他游戏运营商,公司可能面临重大的经营风险。但是公司具有十余年的大型游戏运营经验,且已经积累了比较充沛的现金,这一方面可以在一定程度上影响版权方的选择,降低代理权转移的风险;另一方面,也让公司有充分的资格来试错,因为网络游戏的开发成功率普遍较低,必须不断的试错,一般网络游戏开发商和运营商往往受制于资金限制,急于把新产品推广上线运营,从而忽视了游戏的品质。但公司拥有持续、稳定的现金收入,可以支持公司专注于发掘并代理或开发更多优秀的游戏产品。

(3) 新产品的试错风险

公司目前的产品都处于生命周期的晚期,收入处于下滑趋势。未来将通过不断引入优质 IP 来提升业务收入,而游戏产品在推出之前难以预计是否会受到市场青睐,通常大型游戏公司的产品成功率仅在10%左右,由于任何一款产品的代理或者研发都将预先支付大量款项用于获取代理权、支付研发费用、支付广告费等推广费用,试错的成本较高。所以,如何选择产品、如何尽可能降低前期开支成为游戏公司的重要工作。

(4) 人才引进和流失风险

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

四、价值类型及其定义

根据评估目的,确定本次评估对象的价值类型为市场价值。

市场价值是指自愿买方和自愿卖方，在各自理性行事且未受任何强迫的情况下，评估对象在评估基准日进行正常公平交易的价值估计数额。

通过充分考虑本次评估目的、市场条件、评估对象自身条件等因素，本次所执行的资产评估业务对市场条件和评估对象的使用等并无特别限制和要求，因此，选择市场价值作为本次评估结论的价值类型。

五、评估基准日

本次评估选取的评估基准日为 2015 年 12 月 31 日。

此基准日是委托方在综合考虑评估目的与经济行为日期接近的原则、被评估单位的资产规模、工作量大小、预计所需时间、合规性、会计期末等因素的基础上确定的。

六、评估依据

（一）经济行为依据

《资产评估业务约定书》；

（二）法律、法规依据

1、《中华人民共和国公司法》（2013 年 12 月 28 日第十二届全国人民代表大会常务委员会第六次会议修正）；

2、《中华人民共和国证券法》（2014 年 8 月 31 日第十二届全国人民代表大会常务委员会第十次会议修正）；

3、《上市公司重大资产重组管理办法》（中国证券监督管理委员会令第 109 号）；

4、《关于修改上市公司重大资产重组与配套融资相关规定的决定》（中国证券监督管理委员会令第 73 号）；

5、《中华人民共和国企业所得税法》（2007 年 3 月 16 日第十届全国人民代表大会第五次会议通过）；

6、《中华人民共和国增值税暂行条例》（中华人民共和国国务院令第 538 号）；

7、《中华人民共和国增值税暂行条例实施细则》（财政部、国家税务总局令第 50 号，经财政部、国家税务总局令第 65 号修订）；

8、《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）；

9、《中华人民共和国企业国有资产法》（2008 年中华人民共和国主席令第 5 号）；

10、《国有资产评估管理办法》（国务院〔1991〕第 91 号令）；

- 11、《企业国有资产评估管理暂行办法》（国务院国资委令第12号）；
- 12、《企业国有产权转让管理暂行办法》（国务院国有资产监督管理委员会、财政部令第3号）；
- 13、《关于加强企业国有资产评估管理工作有关问题的通知》（国务院国有资产监督管理委员会国资委产权[2006]274号）；
- 14、《关于企业国有资产评估报告审核工作有关事项的通知》（国务院国有资产监督管理委员会国资产权(2009)941号）；
- 15、《企业会计准则》；
- 16、其他与资产评估相关的法律、法规和规章制度。

（三）评估准则依据

- 1、《资产评估准则—基本准则》（财企[2004]20号）；
- 2、《资产评估职业道德准则—基本准则》（财企[2004]20号）；
- 3、《资产评估职业道德准则——独立性》（中评协[2012]248号）；
- 4、《资产评估准则——评估报告》（中评协[2007]189号）；
- 5、《资产评估准则——评估程序》（中评协[2007]189号）；
- 6、《资产评估准则——工作底稿》（中评协[2007]189号）；
- 7、《资产评估准则——业务约定书》（中评协[2007]189号）；
- 8、《资产评估准则——机器设备》（中评协[2007]189号）；
- 9、《资产评估准则——无形资产》（中评协[2008]217号）；
- 10、《专利资产评估指导意见》（中评协[2008]217号）；
- 11、《著作权资产评估指导意见》（中评协[2010]215号）
- 12、《资产评估准则——企业价值》（中评协[2011]227号）；
- 13、《注册资产评估师关注评估对象法律权属指导意见》（会协[2003]18号）；
- 14、《资产评估价值类型指导意见》（中评协[2007]189号）；
- 15、《企业国有资产评估报告指南》（中评协[2008]218号）。

（四）资产权属依据

- 1、被评估单位章程、合资协议、验资报告、营业执照等；
- 2、专利申请文件、专利证书、软件著作权证书及其他知识产权证明文件；
- 3、与资产权属相关的合同、投资协议等；
- 4、其他有关产权证明。

（五）取价依据

- 1、被评估单位评估基准日的会计报表及审计报告；
- 2、委托方和被评估单位提供的历史与现行资产价格资料；
- 3、评估人员通过市场调查及向生产企业咨询所收集的有关询价资料和参数资料；
- 4、宏观经济分析资料；
- 5、被评估单位所在行业的情况资料；
- 6、评估基准日的银行贷款利率、国债利率、赋税基准及税率等；
- 7、被评估单位提供的历史收益统计及未来收益预测资料；
- 8、评估基准日证券市场有关资料；
- 9、WIND 资讯金融终端；
- 10、机械工业出版社《资产评估常用方法与参数手册》；
- 11、机械工业信息研究院编制的 2015 年《中国机电产品报价手册》；
- 12、其他相关资料。

七、评估方法

（一）评估方法的选择

企业价值评估的基本方法主要有收益法、市场法和资产基础法。

企业价值评估中的收益法，是指将预期收益资本化或者折现，确定评估对象价值的评估方法。收益法常用的具体方法包括股利折现法和现金流量折现法。

企业价值评估中的市场法，是指将评估对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较，确定评估对象价值的评估方法。市场法常用的两种具体方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

企业价值评估中的资产基础法，是指以被评估企业评估基准日的资产负债表为基础，合理评估企业表内及表外各项资产、负债价值，确定评估对象价值的评估方法。

根据评估目的、评估对象、价值类型、资料收集情况等相关条件，以及三种评估基本方法的适用条件，本次评估选用的评估方法为收益法、市场法。评估方法选择理由如下：

评估师收集了资本市场并购游戏公司所涉及的交易案例资料，经分析判断可以选取适当的价值比率，在与被评估单位比较分析的基础上，确定评估对象价值，故本次评估适宜采用市场法（交易案例比较法）评估。

通过对上海久之润的收益分析，上海久之润目前运行正常，发展前景良好，相关收益的历史数据能够获取，未来收益能够进行合理预测，适宜采用收益法进行评估。

上海久之润各项资产及负债权属清晰，相关资料较为齐全，能够通过采用各种方法

评定估算各项资产、负债的价值，可以采用资产基础法。但结合本次评估目的，收益法和市场法（交易案例比较法）更适用于被评估单位行业特点及本次评估目的，因此未采用资产基础法予以评估。

综合以上分析结论后评估人员认为：本次评估在理论上和实务上适宜采用市场法（交易案例比较法）、收益法进行评估。

（二）收益法

1、具体思路及模型

本次评估的上海久之润股东全部权益价值的总体思路是采用间接法，即先估算被评估单位的自由现金流量，推算企业整体价值，扣除付息债务资本价值后得到股东全部权益价值的评估值。具体评估思路如下：

（1）结合宏观经济形势对被评估单位收益现状以及市场、行业、竞争、环境等因素和经营、管理、成本等内部条件进行分析；

（2）对被评估单位的全部资产及负债进行分析，重点分析资产的匹配、利用情况，调整非经营性资产、负债和溢余资产及其相关的收入、支出，调整偶然性收入和支出；

（3）对被评估单位近期若干年的收益进行比较精确的逐年预测；

（4）对被评估单位未来远期收益趋势进行判断和估算；

（5）综合被评估单位评估基准日的资产、负债状况和未来收入的变化趋势分析，预测其运营资金的增减变动和维持现有生产能力的固定资产和无形资产的更新的资本支出；

（6）在上述分析的基础上，估算企业自由现金流量。

（7）在综合分析评估基准日的利率水平、被评估单位的其他风险因素的基础上运用资本资产定价模型估算企业自由现金净流量的折现率；

（8）将企业自由现金流量折现到评估基准日并累加求和；

（9）对非经营性资产、闲置、溢余资产单独评估；

（10）估算被评估单位的整体价值，扣除评估基准日付息债务的价值，推算被评估单位的股东全部权益价值。

在具体的评估操作过程中，由于公司目前仍处于增长期，故选用分段收益折现模型。即：将以持续经营为前提的被评估单位的未来收益分为前后两个阶段进行预测，首先逐年预测明确预测期（评估基准日后至 2020 年末）各年的收益额；再假设明确预测期后保持前阶段最后一年的预期收益额水平。最后，将被评估单位未来的

预期收益进行折现后求和，再加上单独评估的非经营性资产、溢余资产评估值总额，即得到被评估单位的整体企业价值。根据上述分析，本次将被评估单位的未来收益预测分为以下两个阶段，第一阶段为 2016 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日，共 5 年，此阶段为被评估单位的成长时期；第二阶段为 2021 年 1 月 1 日至永续年限，在此阶段，被评估单位将保持 2020 年的净现金流水平。其基本估算公式如下：

企业整体价值 = 未来收益期内各期净现金流量现值之和 + 单独评估的非经营性资产、溢余资产评估总额

即：

$$P = \sum_i^t \frac{A_i}{(1+r)^i} + \frac{A_{t+1}}{r(1+r)^t} + B$$

式中：

P—企业整体价值

r—折现率

t—明确预测期

A_i—明确预测期第 i 年预期企业自由现金流量

A_t—未来第 t 年预期企业自由现金流量

i—收益计算期

B—单独评估的非经营性资产、溢余资产评估总额。

企业自由现金流量 = 税后净利润 + 利息 × (1 - 所得税率) + 折旧及摊销 - 营运资金追加额 - 资本性支出

股东全部权益价值 = 企业整体价值 - 付息债务价值

2、收益指标的确定

(1) 收益期限的估算

根据被评估单位的章程的规定，除出现《中华人民共和国公司法》规定的解散事由时可以解散外，公司未限定经营期限。从企业价值评估角度分析，被评估单位经营正常，不存在必然终止的条件，一般设定收益期限为无期限，且当未来收益期限超过足够长时的未来收益对现值影响很小，故本次评估设定其未来收益期限为无限年期。

(2) 收益指标的选取

在收益法评估实践中，一般采用现金流量（企业自由现金流量、股权自由现金流量）作为被评估单位的收益指标。根据被评估单位的具体情况，选择企业自由现金流

量作为其收益指标。计算公式如下：

$$\text{企业自由现金流量} = \text{税后净利润} + \text{利息} \times (1 - \text{所得税率}) + \text{折旧及摊销} - \text{净营运资金追加额} - \text{资本性支出}$$

(3) 折现率的选取

本次评估所采用的折现率的估算，是在考虑评估基准日的利率水平、市场投资回报率、企业特别风险（包括企业规模超额收益率）收益率和被评估单位的其他风险因素的基础上运用资本资产定价模型（Capital Asset Pricing Model 或 CAPM）综合确定资本成本，选取加权平均资本成本作为其未来收益的折现率。

(三) 市场法

本次评估采用市场法（交易案例比较法）对上海久之润信息技术有限公司的股东全部权益价值进行评估。

交易案例比较法是指获取并分析可比企业的买卖、收购及合并案例资料，计算适当的价值比率，在与被评估企业比较分析的基础上，确定评估对象价值的具体方法。即选择与被评估单位处于同一行业的并且由上市公司买卖、收购及合并的可比公司，然后通过上市公司公告数据获取可比公司的市场价值；再选择可比公司的一个或几个与资产价值相关的参数，如 EBIT，EBITDA 或总资产、净资产、营业收入等作为“分析参数”，计算可比公司市场价值与所选择分析参数之间的比例关系—价值比率 (Multiples)，将上述价值比率进行修正后调整为被评估单位的价值比率，根据修正后的价值比率和相应参数得出一个初步结论，然后考虑评估对象与交易案例的差异因素对价值的影响，最终确定评估对象的股东全部权益价值。

具体公式为：

$$\text{股权价值评估结果} = (\text{股权投资价值比率} \times \text{被评估单位相应参数}) + \text{非经营性、溢余资产净值}$$
$$\text{被评估单位股权投资价值比率} = \text{可比公司价值比率} \times \text{修正系数}$$

市场法（交易案例比较法）评估思路：

- (1) 可比公司的买卖、收购及合并案例；
- (2) 选取可比交易案例；
- (3) 可比公司财务分析及调整；
- (4) 交易案例介绍；
- (5) 价值比率选取及计算；
- (6) 价值指标修正；

- (7) 评估对象资产负债分析;
- (8) 控股权/少数股权溢价、折价分析计算;
- (9) 流通性/缺乏流通性折扣分析计算;
- (10) 价值指标评估结果汇总;
- (11) 市场法结果计算及结论分析。

八、评估程序实施过程和情况

整体评估工作分四个阶段进行:

(一) 评估准备阶段

1、明确评估项目基本事项、编制评估计划

接受项目委托后,与委托方沟通、了解评估项目基本项目,拟定评估工作方案和制定评估计划。

2、提交提供资料清单

根据委估资产特点,提交针对性的资料清单,评估申报表等样表,要求被评估单位进行评估准备工作。

3、辅导填表

与被评估单位相关工作人员联系,布置及辅导其按照资产评估的要求进行评估申报表的填写和准备评估所需要的资料。

(二) 现场工作阶段

1、企业简介

听取委托方及被评估单位有关人员介绍企业总体情况和委估资产的历史及现状,了解企业的财务制度、经营状况、固定资产技术状态等情况。

2、审阅核对资料

对被评估单位提供申报资料进行审核、鉴别,并与企业有关财务记录数据进行核对,对发现的问题协同企业做出调整。搜集并核实产权资料。

3、现场勘查与重点清查

对评估对象所涉及的资产进行核实,对被评估单位办公经营场所、重要资产进行详细勘查、并做好记录。对实物资产进行抽查盘点。

4、调查访谈

根据被评估单位提供的未来发展规划、盈利预测等申报资料,与企业管理层及技术人员等通过座谈、讨论会以及电话访谈等形式,就被评估单位及其所在行业历史与未来发展趋势尽量达成共识。

5、确定评估途径及方法

根据委估对象的实际状况和特点，确定评估的具体模型及方法。

6、评定估算

根据确定的评估途径及方法，对评估对象评估结果进行测算，并起草相关评估说明。

（三）评定汇总阶段

根据初步工作结果进行汇总、分析，对评估结果进行必要调整、修正和完善，确定资产初步评估结论，并起草评估报告书，提交公司内部复核。

（四）提交评估报告书

在完成上述工作的基础上，并在不影响评估机构和评估师独立形成评估结论前提下与委托方就评估结果交换意见，在充分考虑有关意见后，按本公司内部三级复核制度和程序对评估报告进行反复修改、校对，最后出具正式评估报告。

九、评估假设

（一）前提假设条件

1、公平交易假设

公平交易假设是假定评估对象已处于交易过程中，评估师根据评估对象的交易条件等按公平原则模拟市场进行估价。公平交易假设是资产评估得以进行的一个最基本的前提假设。

2、公开市场假设

公开市场假设是假定在市场上交易的资产或拟在市场上交易的资产，资产交易双方彼此地位平等，彼此都有获得足够市场信息的机会和时间，以便于对资产的功能、用途及其交易价格等作出理智的判断。公开市场假设以资产在市场上可以公开买卖为基础。

3、资产持续经营假设

资产持续经营假设是指评估时假定委估资产按照目前的用途和使用的方式、规模、频率、环境等情况继续使用，或者在有所改变的基础上使用，相应确定评估方法、参数和依据。

（二）一般假设条件

1、国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，本次交易各方所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化，无其他人力不可抗拒因素及不可预见因素造成的重大不利影响；

2、企业所处的区域经济政策和产业政策、财政和货币政策以及所执行的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等不发生重大变化；

3、假设委托方及被评估单位提供的资料真实、准确、完整；

(三) 特殊假设条件

1、假设被评估单位完全遵守现行所有有关的法律法规；

2、假设被评估单位的经营者是负责的，且其管理层有能力担当其职务和履行其职责；

3、假设被评估单位在现有的管理方式和管理水平的基础上，经营范围、经营模式、产品结构、决策程序等与目前保持一致；

4、假设被评估单位在未来所采用的会计政策和评估基准日所采用的会计政策在所有重要方面基本一致；

5、假设评估基准日后被评估单位的现金流入为均匀流入，现金流出为均匀流出；

6、久之润公司自开始获利年度起，享受“两免三减半”的所得税优惠，2014年度作为公司开始获利第一年，2014年、2015年享受免税优惠，2016年-2018年享受所得税减半征收优惠。假设2019年及以后年度执行25%所得税率。

上海久游公司，于2012年11月18日取得上海市《高新技术企业证书》，2015年10月30日通过复审取得上海市《高新技术企业证书》，公司自2012—2017年度按15%税率征收企业所得税。假设2018年及以后年度公司仍然能够通过复核审查取得高新技术企业15%企业所得税优惠政策。

设定评估假设条件旨在限定某些不确定因素对被评估单位的收入、成本、费用乃至其营运产生的难以量化的影响。根据资产评估的要求，认定这些假设条件在评估基准日时成立，当未来经济环境发生较大变化时，将不承担由于假设条件改变而推导出不同评估结论的责任。

十、评估结论

截至评估基准日2015年12月31日，被评估单位经审计确认的合并资产总额为41,328.89万元，合并负债总额为17,022.20万元，合并股东全部权益为24,306.69万元。归属于母公司所有者权益合计24,393.73万元。

1、采用市场法（交易案例比较法）评估的评估结果

被评估单位的股东全部权益价值按市场法（交易案例比较法）评估的市场价值评估值为136,274.06万元，较归属于母公司所有者权益评估增值额为111,880.33万元，增值率为458.64%。

2、采用收益法评估的评估结果

被评估单位的股东全部权益价值按收益法评估的市场价值评估值为127,047.81万

元，较归属于母公司所有者权益评估增值额为 102,654.08 万元，增值率为 420.82%。

3、最终评估结论

理论上讲，各种评估方法所得结果均能合理反映评估对象于评估基准日的市场价值；市场法（交易案例比较法）是获取并分析交易案例和可比公司的经营和财务数据，计算适当的价值比率，在与被评估单位比较分析的基础上，确定评估对象价值的具体方法；收益法是从现金流量的角度估算企业价值的一种基本方法，能比较直观地反映企业价值的大小。经分析上述两种方法所得评估结果，我们认为，从评估师收集并占有被评估单位经营资料的详实程度，以及在公开市场获取相关经济数据的可靠程度分析，收益法的评估结果更为合理的反映了被评估单位股东全部权益价值。而市场法（交易案例比较法）评估时所选取的对比公司与被评估单位有着较多的差异，这些差异难以完全量化并通过修正来消除；且市场法更侧重于从整体资本市场的表现和未来的预期评定企业的价值，而现行经济及资本市场环境的不确定因素较多，因此我们认为收益法的评估结果比市场法（交易案例比较法）的评估结果更符合本次评估目的，故选取收益法的评估结果作为本次评估的最终评估结论。即评估对象于评估基准日的市场价值的最终评估结论为 127,047.81 万元（大写为人民币壹拾贰亿柒仟零肆拾柒万捌仟壹佰元整）。评估结果未考虑股权流动性的影响。

十一、特别事项说明

（一）引用其他机构出具的报告结论的情况

本次评估报告中基准日各项资产及负债账面值系天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天健审（2016）2-305 号审计报告的审计结果。

（二）权属资料不全面或者存在瑕疵的情形

无。

（三）评估程序受到限制的情况

无。

（四）评估资料不完整的情况

无。

（五）未决事项、法律纠纷等不确定因素

1、事件概述

YD 与久游国际、久游香港和上海久游（以下简称“久游集团”）于 2007 年 9 月 13 日签订了《独占许可续展协议》（以下简称“2007 许可协议”），就 YD 许可久游集团在指定区域运营“Audition”（即“劲舞团”韩国注册名称）游戏达成协议，根据

2007 许可协议，若该协议终止，久游国际、久游香港和上海久游作为被许可方应当立即将中国商标和客户信息上所有的权利和利益转让给许可方（即 YD）。YD 与久游集团分别于 2010 年 7 月 15 日签署了《独占许可续展协议之补充协议》、2012 年 7 月 25 日签署了《独占许可续展协议之补充协议》和 2014 年 6 月 18 日签署了《独占许可续展协议之补充协议 II》（以下合称“续展协议”），续展协议将 2007 许可协议项下的许可期限续展至 2015 年 9 月 30 日，即到 2015 年 9 月 30 日，2007 许可协议项下的许可终止。

YD 于 2015 年 8 月 10 日、8 月 11 日和 9 月 7 日分别致函（以下简称“YD 发函”）上海久游，YD 要求久游集团根据 2007 许可协议之规定，于该协议终止之时（即 2015 年 9 月 30 日）立即向 YD 无偿转让与《劲舞团》游戏有关的中国商标及客户信息并向 YD 返还技术诀窍及资料。若久游集团不能按期归还前述商标和客户信息的，YD 将主张损害赔偿并对游戏供应、中文商标使用和登录网站行为申请禁止令。

2、事件进展

截至本报告书签署日，上海久之润和 YD 已签署协议，生效日期从 9 月 30 日开始。协议中约定，上海久游向 YD 支付 50 万美元对价，自 2015 年 10 月开始至 2016 年 9 月分 12 期按月支付，YD 收到全部对价后将放弃其与上海久游签署的代理权协议中约定的所有权利和利益，并承诺不进行任何相关的诉讼、仲裁或提起其他争议解决措施等。

截止至 2015 年 12 月 31 日上海久之润已经支付 12.56 万美元，尚未支付的余额为 37.44 万美元，本评估报告的评估结论未考虑评估基准日以后上海久之润向 YD 支付 37.44 万美元对评估结果的影响。

（六）担保、租赁及其或有负债(或有资产)等事项
无。

（七）重大期后事项
无。

（八）本次资产评估对应的经济行为中，可能对评估结论产生重大影响的瑕疵情形
无。

（九）其他事项说明

除在评估基准日上海久之润账面记录的应付股利外，本评估报告的评估结论未考虑上海久之润在报告出具日以后可能实施的其他利润分配事项。

本次评估对于上述特别事项除已说明的情况外未考虑其对评估结论的影响，特提请报告使用者注意。

十二、评估报告使用限制说明

(一) 本评估报告只能用于本报告载明的评估目的和用途。同时, 本次评估结论是反映评估对象在本次评估目的下, 根据本报告载明的“评估假设和限制条件”确定的市场价值, 没有考虑过去或将来可能承担的抵押、质押、担保等事宜的影响; 没有考虑特殊的交易方或交易方式可能追加付出的价格等对评估价值的影响; 没有考虑评估基准日后遇有自然力和其他不可抗力对资产价值的影响; 没有考虑若该等资产出售, 所应承担的费用和税项等可能影响其价值净额的相关方面; 该评估结论亦未考虑评估增值额的纳税影响。

当前述评估目的、评估假设和限制条件等发生变化时, 评估结论一般会失效。评估机构不承担由于这些条件的变化而导致评估结果失效的相关法律责任。

(二) 本评估报告只能由评估报告载明的评估报告使用者使用。评估报告的使用权归委托方所有, 未经委托方许可, 本评估机构不会随意向他人公开。本公司对任何单位或个人不当使用本评估报告及其评估结论所造成的后果不承担任何责任。

(三) 本评估报告的全部或者部分内容被摘抄、引用或者被披露于公开媒体, 需评估机构审阅相关内容, 法律、法规规定以及相关当事方另有约定除外。

(四) 按现行规定, 本评估报告及其评估结论的有效使用期限为一年, 从评估基准日起计算。

(五) 因评估程序受限造成的评估报告的使用限制
无。

十三、评估报告日

本评估报告的报告日为 2016 年 4 月 22 日。

开元资产评估有限公司

法定代表人(或授权代表):

注册资产评估师:

注册资产评估师:

评 估 报 告 附 件

- 1、被评估单位《审计报告》(复印件);
- 2、委托方与被评估单位的营业执照(复印件);
- 3、评估对象所涉及的主要权属证明资料(复印件);
- 4、委托方及被评估单位承诺函;
- 5、签字注册资产评估师承诺函;
- 6、资产评估机构资格证书(复印件);
- 7、资产评估机构营业执照(复印件);
- 8、签字注册资产评估师的资格证书(复印件);
- 9、业务报告签发(签署)授权书。