

证券代码：300113.SZ

证券简称：顺网科技

杭州顺网科技股份有限公司

2016年度非公开发行股票预案



二〇一六年六月

发行人声明

1、公司及董事会全体成员保证本预案内容真实、准确、完整，并确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

2、本预案按照《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》、《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第36号——创业板上市公司非公开发行股票预案和发行情况报告书》等要求编制。

3、本次非公开发行股票完成后，公司经营与收益的变化由公司自行负责；因本次非公开发行股票引致的投资风险，由投资者自行负责。

4、本预案是公司董事会对本次非公开发行股票的说明，任何与之相反的声明均属不实陈述。

5、投资者如有任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、专业会计师或其他专业顾问。

6、本预案所述事项并不代表审批机关对于本次非公开发行股票相关事项的实质性判断、确认或批准，本预案所述本次非公开发行股票相关事项的生效和完成尚待取得有关审批机关的批准或核准。

特别提示

1、本次非公开发行股票的相关事项已经公司第三届董事会第六次会议审议通过，尚需公司股东大会批准、中国证监会核准后生效。

2、本次非公开发行股票的发行对象范围为符合中国证监会规定的证券投资基金管理公司、证券公司、保险机构投资者、信托投资公司、财务公司、合格境外机构投资者，以及符合中国证监会规定的其他法人、自然人或其他合格的投资者，发行对象不超过 5 名。最终发行对象将在本次发行申请获得中国证监会的核准文件后，根据发行对象申购报价情况，由董事会与本次发行的保荐机构（主承销商）协商确定。

3、本次非公开发行股票数量不超过 6,600 万股，最终发行数量由董事会根据股东大会的授权、中国证监会相关规定及实际认购情况与保荐机构（主承销商）协商确定。公司股票在本次非公开发行股票定价基准日至发行日期间，如有派息/现金分红、送红股、资本公积金转增股本等除权、除息行为的，本次非公开发行股票数量将根据除权、除息情况作相应调整。

4、本次发行的定价基准日为发行期首日。发行价格不低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价的百分之九十，或不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的百分之九十。如本公司股票在定价基准日至发行日期间发生派息/现金分红、送红股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，发行价格将作出相应调整。最终发行价格将由股东大会授权董事会在取得中国证监会发行核准文件后，按照中国证监会相关规定，根据竞价结果与本次发行的保荐机构（主承销商）协商确定。

5、本次非公开发行股票募集资金总额不超过 200,000 万元，扣除发行费用后将用于以下项目：

单位：万元

| 募集资金投资项目 | 投资总额 | 拟投入募集资金金额 |
|-------------|-----------|-----------|
| 泛娱乐运营平台建设项目 | | |
| 其中：版权储备与开发 | 57,800.00 | 57,000.00 |
| 网络游戏运营平台 | 46,217.62 | 46,000.00 |
| 虚拟现实娱乐运营平台 | 40,211.18 | 35,000.00 |
| 电子竞技运营平台 | 37,346.42 | 35,000.00 |
| 数字化营销平台 | 12,944.43 | 12,000.00 |

| | | |
|------------|-------------------|-------------------|
| 数据基础服务设施建设 | 15,519.61 | 15,000.00 |
| 合计 | 210,039.26 | 200,000.00 |

如本次发行实际募集资金净额少于募集资金投资项目拟投入募集资金总额，公司将利用自筹资金解决不足部分。本次非公开发行募集资金到位之前，公司将根据项目进度的实际情况以自筹资金先行投入，并在募集资金到位之后予以置换。

6、本次非公开发行股票完成后，公司在本次发行前滚存的截至本次发行时的未分配利润将由本次发行完成后的新老股东共享。

7、本次非公开发行将增加公司总股本，但募集资金产生经济效益需要一定的时间。在募集资金投资项目尚未产生效益的情况下，原股东分红将会减少。本次非公开发行将增加公司总股本，原股东持股比例将会相应减少，表决权将会被摊薄。

8、本次非公开发行股票在发行完成后，不会导致公司股权分布不具备上市条件。

9、公司目前适用的公司章程符合中国证监会发布的《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》、《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》等要求。关于公司利润分配政策、最近三年分红情况、未来分红回报规划等事项的说明，请参见本预案“第四节发行人利润分配政策及其执行情况”。

目 录

| | |
|-----------------------------------|----|
| 发行人声明 | 2 |
| 特别提示 | 3 |
| 目 录 | 5 |
| 释 义 | 8 |
| 第一节 本次非公开发行股票方案概要 | 9 |
| 一、发行人基本信息 | 9 |
| 二、本次非公开发行的背景和目的 | 9 |
| （一）本次非公开发行的背景 | 9 |
| （二）本次非公开发行的目的 | 13 |
| 三、发行股份的价格及定价原则、发行数量、限售期 | 14 |
| （一）发行股票的种类和面值 | 14 |
| （二）发行方式和发行时间 | 14 |
| （三）发行价格和定价原则 | 14 |
| （四）发行对象 | 15 |
| （五）发行数量 | 15 |
| （六）认购方式 | 15 |
| （七）滚存的未分配利润的安排 | 16 |
| （八）本次发行股票的限售期 | 16 |
| （九）上市地点 | 16 |
| （十）本次非公开发行股票决议有效期 | 16 |
| 四、募集资金投向 | 16 |
| 五、本次发行是否构成关联交易 | 17 |
| 六、本次发行是否导致公司控制权发生变化 | 17 |
| 七、本次发行已经履行的程序及尚需呈报有关部门批准的程序 | 17 |
| 第二节 董事会关于募集资金运用的可行性分析 | 18 |
| 一、泛娱乐运营平台建设项目 | 18 |
| （一）项目基本情况 | 18 |
| （二）项目建设规划 | 28 |

| | |
|--|----|
| (三) 项目的可行性和必要性..... | 29 |
| (四) 项目经济评价..... | 33 |
| 二、本次发行募投项目对公司经营管理、财务状况等的影响..... | 33 |
| (一) 对公司经营管理的影响..... | 33 |
| (二) 对公司财务状况的影响..... | 33 |
| 第三节 董事会关于本次发行对公司影响的讨论与分析..... | 34 |
| 一、本次发行后公司业务及资产、公司章程、股东结构、高管人员结构、业务结构的变动情况..... | 34 |
| (一) 本次发行对公司业务及资产的影响..... | 34 |
| (二) 本次发行对公司章程的影响..... | 34 |
| (三) 本次发行对股东结构的影响..... | 34 |
| (四) 本次发行对高级管理人员结构的影响..... | 34 |
| (五) 本次发行对业务结构的影响..... | 34 |
| 二、本次发行后公司财务状况、盈利能力及现金流量的变动情况..... | 35 |
| (一) 本次发行对公司财务状况的影响..... | 35 |
| (二) 本次发行对公司盈利能力的影响..... | 35 |
| (三) 本次发行对公司现金流量的影响..... | 35 |
| 三、公司与控股股东及其关联人之间的业务关系、管理关系、关联交易及同业竞争等变化情况..... | 35 |
| 四、本次发行完成后，公司是否存在资金、资产被控股股东及其关联人占用的情形，或公司为控股股东及其关联人提供担保的情形..... | 36 |
| 五、本次发行对公司负债的影响..... | 36 |
| 六、本次股票发行相关风险说明..... | 36 |
| (一) 经营风险..... | 36 |
| (二) 财务风险..... | 37 |
| (三) 管理风险..... | 37 |
| (四) 募集资金运用的风险..... | 37 |
| (五) 因发行新股导致原股东分红减少、表决权被摊薄的风险..... | 38 |
| (六) 其他风险..... | 38 |
| 1、审批风险..... | 38 |
| 2、发行风险..... | 38 |
| 3、股市风险..... | 38 |
| 第四节 发行人利润分配政策及其执行情况..... | 39 |

| | |
|--|----|
| 一、公司利润分配政策..... | 39 |
| 二、最近三年利润分配及未分配利润使用情况..... | 41 |
| （一）最近三年利润分配情况..... | 41 |
| （二）最近三年现金分红情况..... | 41 |
| （三）最近三年未分配利润的使用情况..... | 41 |
| 三、未来三年（2016-2018年）股东回报规划..... | 42 |
| （一）公司制定未来三年股东回报规划的考虑因素..... | 42 |
| （二）公司制定未来三年股东回报规划的原则..... | 42 |
| （三）未来三年（2016-2018年）具体股东回报规划..... | 42 |
| （四）利润分配决策程序与机制..... | 44 |
| （五）利润分配政策的调整机制..... | 44 |
| 第五节 与本次发行相关的董事会声明及承诺事项..... | 45 |
| 一、关于除本次发行外未来十二个月内是否有其他股权融资计划的声明..... | 45 |
| 二、本次发行摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响及公司董事会作出的关于承诺并兑现填补回报的具体措施..... | 45 |
| （一）本次非公开发行股票对股东即期回报摊薄的影响..... | 45 |
| （二）公司应对本次发行摊薄即期回报采取的措施..... | 45 |
| （三）相关主体对公司填补回报措施能够得到切实履行做出承诺..... | 47 |

释 义

在本预案中，除非另有说明，下列简称具有如下意义：

| | | |
|----------------------|---|---|
| 发行人、公司、本公司、上市公司、顺网科技 | 指 | 杭州顺网科技股份有限公司 |
| 本预案 | 指 | 杭州顺网科技股份有限公司 2016 年度非公开发行股票预案 |
| 本次发行、本次非公开发行 | 指 | 杭州顺网科技股份有限公司 2016 年度非公开发行的行为 |
| 定价基准日 | 指 | 发行期首日 |
| 报告期末 | 指 | 2016 年 3 月 31 日 |
| 报告期各期末 | 指 | 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日及 2016 年 3 月 31 日 |
| 报告期/报告期内 | 指 | 2013 年度、2014 年度、2015 年度及 2016 年 1-3 月 |
| 中国证监会 | 指 | 中国证券监督管理委员会 |
| 深交所 | 指 | 深圳证券交易所 |
| 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 |
| 上市规则 | 指 | 深圳证券交易所创业板股票上市规则 |
| 元、万元、亿元 | 指 | 人民币元、人民币万元、人民币亿元 |

注：本预案中除特别说明外所有数值保留两位小数，部分合计数与其分项加数直接相加之和因四舍五入在尾数上略有差异，并非计算错误。

第一节 本次非公开发行股票方案概要

一、发行人基本信息

| | |
|---------|---|
| 中文名称 | 杭州顺网科技股份有限公司 |
| 英文名称 | Hangzhou Shunwang Technology Co.,Ltd. |
| 股票上市地 | 深圳证券交易所 |
| 上市时间 | 2010年8月27日 |
| 证券简称 | 顺网科技 |
| 证券代码 | 300113 |
| 注册地址 | 杭州市西湖区文一西路75号3号楼 |
| 注册资本 | 681,447,847元 ¹ |
| 办公地址 | 杭州市文一西路98号数娱大厦5层 |
| 法定代表人 | 华勇 |
| 营业执照注册号 | 330106000026928 |
| 邮政编码 | 310012 |
| 联系电话 | 0571-87397837 |
| 传真 | 0571-87397837 |
| 公司网站 | www.shunwang.com |
| 经营范围 | 经营第二类增值电信业务（范围详见有效《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》）；利用互联网经营游戏产品（范围详见《网络文化经营许可证》，有效期至2016年3月31日 ² ）。计算机的技术开发、咨询、成果转让，计算机系统集成，培训服务，设计、制作、发布国内广告；通信设备、电子元器件、计算机及配件、网络设备的销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动） |

二、本次非公开发行的背景和目的

（一）本次非公开发行的背景

1、政策支持为文化产业提供了良好的发展环境

2013年8月，国务院发布《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，提出加强数字文化内容产品和服务开发，建立数字内容生产、转换、加工、投送平台，丰富信息消费内容产品供给，推动优秀文化产品网络传播；

¹ 该数据为2016年5月25日除权除息后的总股本数，尚有待进行工商变更登记。

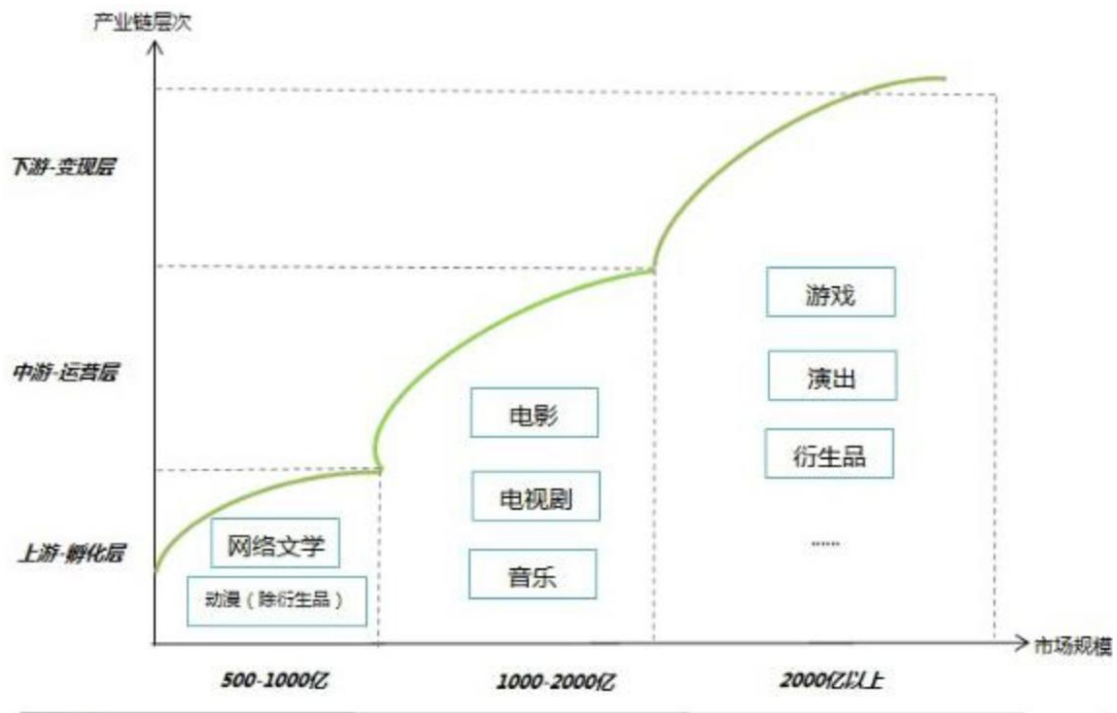
² 《网络文化经营许可证》已获展期至2019年3月6日。

2014年3月，国务院发布《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》，将加快数字内容产业发展作为重点任务，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；2015年1月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发了《关于加快构建现代公共文化服务体系的意见》，提出丰富优秀公共文化产品供给，提高网络文化产品和服务供给能力；2016年3月，我国发布了“十三五规划纲要”，提出“实施网络内容建设工程，丰富网络文化内涵，鼓励推出优秀网络原创作品，大力发展网络文艺，发展积极向上的网络文化。”

2、文化产业的快速发展为泛娱乐产品的开发提供了广阔的市场空间

近年来，随着我国人民生活水平的提升以及精神文化生活的不断丰富，在国家政策扶持、市场需求旺盛、内容技术创新、产业融合整合等综合因素的共同推动下，我国的文化产业处于快速发展阶段。过去十年，文化产业增幅一直快于GDP增幅，2004年我国文化及相关产业增加值为3,440亿元，占GDP的2.15%；2014年我国文化及相关产业增加值为23,940亿元，占GDP的3.76%。十年间我国文化产业的年均增速达到59.59%。党的十八大报告指出，要将文化产业培育成为国民经济支柱性产业，一般认为，国民经济支柱性产业的标志，是产业创造的增加值占GDP比重达到5%以上。

根据第三届中国国际游戏大会（CIGC）发布的《2015-2016中国泛娱乐产业发展白皮书》，泛娱乐产业链大致可以划分为三大产业链层次：其中网络文学、动漫（不含衍生品）为上游孵化层，电影、电视剧、音乐为中游运营层，游戏、演出、衍生品等为下游变现层。上游孵化层是内容培育阶段；中游运营层为运营加深、市场扩大、影响力放大、辅助变现阶段；下游变现层实现货币化，并促进产业链层次整体有机循环。泛娱乐产业的整体市场规模已达到3,500~5,000亿元。泛娱乐产业链层次及市场规模如下：



数据来源：《2015-2016 中国泛娱乐产业发展白皮书》

因此，未来十年我国文化产业仍将面临快速发展机遇，文化产业的泛娱乐化开发拥有广阔的市场空间。

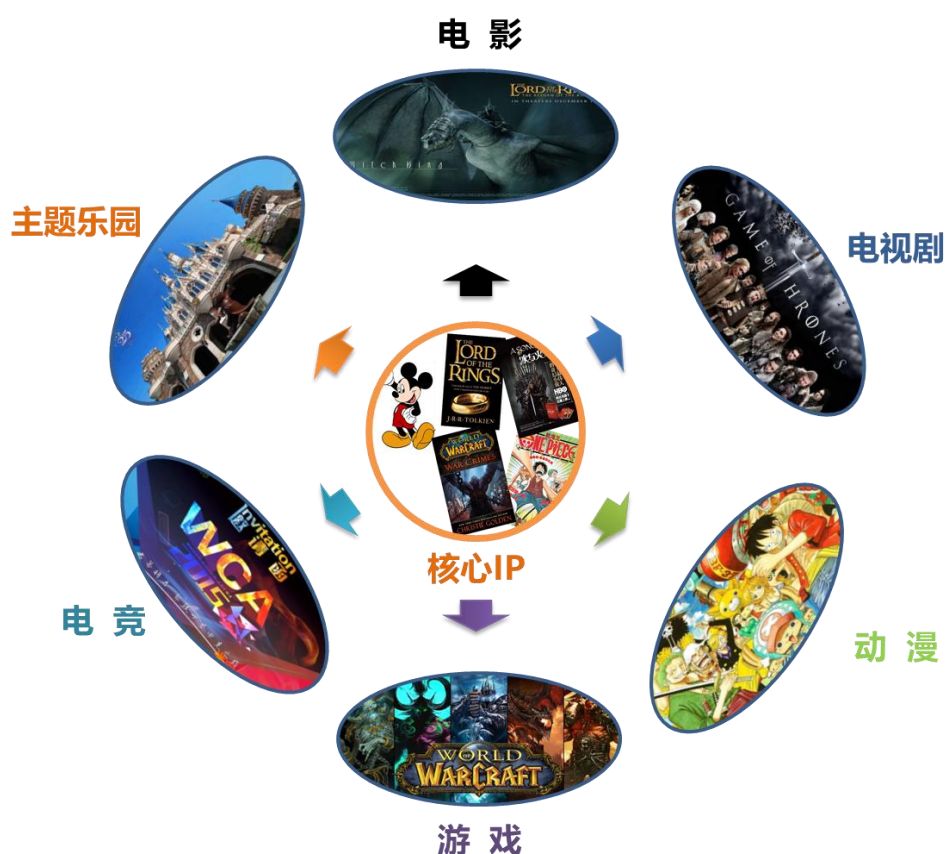
3、泛娱乐化开发是文化娱乐产品开发模式的发展趋势

文化产业的发展离不开多种形式的产品开发，通过对同一创作题材开发出电影、电视剧、游戏、动漫等多种形式的衍生产品是实现文化产品价值最大化的必然趋势。在国外成熟的文化产品市场中，通过开发衍生产品以充分发掘同一创作题材的最大价值已经成为文化娱乐产业的重要经营模式。例如在美国好莱坞，优秀电影播放的票房收入往往只占其整个产业链收入的三成，剩下七成则来自于各类衍生品的开发与销售。美国电影《星球大战》三部曲全部票房收入为 1.8 亿美元，但其电影衍生品的入账却超过 45 亿美元。迪士尼出品的《冰雪奇缘》中同款的“艾莎裙”在美国销售了 4.5 亿美元，而该电影在北美的票房也仅有 4 亿多美元。由此可见，文化产品本身的传播与销售已经不能够充分发挥其潜在价值，对优质文化产品多样性和联动性开发能够使其粉丝群体得以扩大、知名度得以不断提升，从而被消费者所熟知，有利于进行更高层次或者更大空间的商业开发。

4、优质版权资源已经日渐成为泛娱乐产业价值链的核心

各类文化创意产品均需要以一个版权为核心展开。优质的版权资源可以演变为小说、动漫、电视剧、电影、游戏等多种产品形态，从而最大程度地发挥其价值。互联网文化时代背景下，以版权为核心的泛娱乐产业链建设成为娱乐行业最新风向标。优质版权内容的价值更加凸显，内容资源的争夺已成为行业竞争的焦点所在。以全球文化娱乐巨头迪斯尼为例，在原有米老鼠、唐老鸭等脍炙人口的卡通形象基础上，通过收购皮克斯、漫威、卢卡斯影业等掌握优质版权资源的公司，不断丰富自有版权和角色体系，在此基础上通过开发动漫、电影、主题乐园以及周边衍生产品获得巨大的成功。比如迪斯尼 2012 年以来推出的改编电影《复仇者联盟》系列、《钢铁侠 3》以及《星球大战：原力觉醒》等均位居当年全球票房前十。

随着我国不断加大对知识产权的保护力度，优质的版权资源日益成为文化创意产业的稀缺资源，由优质版权资源衍生的多种形态的文化产品也为其拥有方带来了可观的经济利益。近年来以知名网络小说版权，如《琅琊榜》、《花千骨》、《何以笙箫默》等改编的电视剧、电影、游戏等文化娱乐产品获得极大的成功。优质的版权资源已经日渐成为提升文化产品变现以及持续盈利能力的重要保障。



5、公司泛娱乐战略的实施需要运营平台的进一步改造与完善

随着各项业务的快速成长，以现有的网络游戏运营、互联网广告和增值服务为主的运营平台已经难以完全满足公司业务的拓展需求。公司现有平台拥有超过 7,000 万的活跃用户，随着公司业务的成长，预计未来 3~5 年，公司平台的年活跃用户数将增长至 1~1.5 亿。只有维持大量忠诚、活跃的用户才能维持产品的收入和盈利，而用户导入必须依赖于产品输出的多样化。因此，通过构建泛娱乐运营平台，有助于公司向用户提供更为丰富的娱乐内容，从而提高用户粘性，实现版权资源的全产业链开发、不同产品的交叉销售，提高用户的付费水平，从而实现公司的战略发展目标。

(二) 本次非公开发行的目的

1、推进互联网泛娱乐平台的发展战略，突破行业发展瓶颈，塑造核心竞争力

目前，以网页游戏联运为主的网络游戏业务已经成为公司重要的收入来源，2015 年，公司网络游戏业务收入占公司营业收入总额的 50% 左右。我国网页游戏在市场规模增长的同时，行业增速不断下降，2015 年，我国页游市场实际销售收入较 2014 年增长 8.34%，增速较 2014 年下降 50.39 个百分点。行业发展放缓将给公司现有业务增长带来一定的瓶颈，故而公司必须进一步拓宽商业模式、丰富业务类型、延伸产品线，以期突破行业发展的瓶颈。

通过本次发行，公司将打造包括版权储备与开发、网络游戏运营平台、电子竞技运营平台、虚拟现实娱乐运营平台、数字化营销平台与数据基础服务设施综合一体化的泛娱乐运营平台，通过版权资源的筛选、培育、全产业链开发和运营，逐步构建辐射多业态、多品种的文娱产业板块的泛娱乐生态，进一步推进公司互联网泛娱乐平台的发展战略，将有效降低传统网页游戏业务增速放缓对公司业绩的冲击，塑造公司核心竞争力。

2、进一步完善产业链，提高公司各业务的变现能力

通过本次非公开发行，公司将储备一批优秀的版权资源。优质版权资源具有巨大的潜在商业价值，在“内容为王”的时代下，获取优质版权、进行泛娱乐产品与平台的建设和开发已经是行业重点投资方向。

通过本次发行，公司将能够拓展各项业务的广度与深度，进一步覆盖产业链的各个环节。同时，在本次募投建设的互联网泛娱乐平台范围内充分发挥网络游戏、电竞、虚拟现实运营平台、数字化营销平台和数据基础服务设施的协同效应，进一步整合与提升以游戏为核心的优质泛娱乐变现方式与渠道，极大提升公司各项业务的变现能力。

3、助推创新业务发展，丰富公司业务结构

顺网未来仍将大力发展网络游戏业务，并辅以电竞、虚拟现实等创新业务。通过增加独代游戏比重，公司将拥有更高的议价能力和分发能力，可以更好地享受游戏推广营销带来的付费用户增长和收入流水增长，从而获得更多的收益。通过进一步升级与完善目前尚处于测试阶段的电竞平台，公司将打造多终端、跨领域、多游戏的电竞业务版图；公司也将继续引领国内虚拟现实行业发展，与全球顶级虚拟现实解决方案提供商合作，虚拟现实娱乐运营平台的建设将推进公司打造虚拟现实娱乐生态圈。

本次发行将为网络游戏、电竞和虚拟现实业务的推进提供进一步的资金支持，助推公司创新业务发展，丰富公司的业务结构，提升公司的盈利能力。

三、发行股份的价格及定价原则、发行数量、限售期

（一）发行股票的种类和面值

本次非公开发行的股票种类为中国境内上市人民币普通股（A股），每股面值为人民币1.00元。

（二）发行方式和发行时间

本次非公开发行全部采用向特定对象非公开发行的方式进行，并在中国证监会核准批文有效期内选择适当时机发行。

（三）发行价格和定价原则

本次发行的定价基准日为发行期首日，定价原则为：发行价格不低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价的百分之九十，或不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的百分之九十。最终发行价格由董事会根据股东大会授

权在本次非公开发行申请获得中国证监会的核准文件后，按照中国证监会相关规则，根据竞价结果与本次发行的保荐机构（主承销商）协商确定。

在本次发行的定价基准日至发行日期间，公司如有派息/现金分红、送红股、资本公积金转增股本等除权、除息行为的，将对发行价格进行相应调整，具体调整方法如下：

假设调整前发行价格为 P_0 ，每股送股或转增股本数为 N ，每股派息或现金分红为 D ，调整后发行价格为 P_1 ，则：

派息或现金分红： $P_1=P_0-D$

送股或转增股本： $P_1=P_0/(1+N)$

两项同时进行： $P_1=(P_0-D)/(1+N)$ 。

（四）发行对象

本次非公开发行股票的发行对象范围为符合中国证监会规定的证券投资基金管理公司、证券公司、保险机构投资者、信托投资公司、财务公司、合格境外机构投资者，以及符合中国证监会规定的其他法人、自然人或其他合格的投资者，发行对象不超过 5 名。最终发行对象将在本次发行申请获得中国证监会的核准文件后，根据发行对象申购报价情况，遵照价格优先原则，由董事会与本次发行的保荐机构（主承销商）协商确定。

（五）发行数量

本次非公开发行股票数量不超过 6,600 万股，最终发行数量由董事会根据股东大会的授权、中国证监会相关规定及实际认购情况与保荐机构（主承销商）协商确定。公司股票在本次非公开发行股票定价基准日至发行日期间，如有派息/现金分红、送红股、资本公积金转增股本等除权、除息行为的，本次非公开发行股票数量将根据除权、除息情况作相应调整。

（六）认购方式

所有发行对象均以人民币现金方式认购本次发行股票。

（七）滚存的未分配利润的安排

公司本次非公开发行前滚存的未分配利润由本次发行完成后的新老股东共享。

（八）本次发行股票的限售期

本次非公开发行完成后，特定投资者所认购的股份限售期需符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》和中国证监会、深圳证券交易所等监管部门的相关规定：（1）发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行股份自发行结束之日起可上市交易；（2）发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。限售期结束后按中国证监会及深圳证券交易所的有关规定执行。本次非公开发行结束后，由于公司送红股、资本公积金转增股本等原因增加的公司股份，亦应遵守上述限售期安排。

（九）上市地点

本次非公开发行的股票将申请在深圳证券交易所上市交易。

（十）本次非公开发行股票决议有效期

本次非公开发行股票决议有效期为本次非公开发行股票方案提交股东大会审议通过之日起 12 个月。如果公司已于该有效期内取得中国证监会对本次公开发行的核准文件，则该有效期自动延长至本次非公开发行结束之日。

四、募集资金投向

公司本次非公开发行股票募集资金上限为 200,000 万元，扣除发行费用后，募集资金将投入以下项目：

单位：万元

| 募集资金投资项目 | 投资总额 | 拟投入募集资金金额 |
|-------------|-----------|-----------|
| 泛娱乐运营平台建设项目 | | |
| 其中：版权储备与开发 | 57,800.00 | 57,000.00 |
| 网络游戏运营平台 | 46,217.62 | 46,000.00 |

| | | |
|------------|-------------------|-------------------|
| 虚拟现实娱乐运营平台 | 40,211.18 | 35,000.00 |
| 电子竞技运营平台 | 37,346.42 | 35,000.00 |
| 数字化营销平台 | 12,944.43 | 12,000.00 |
| 数据基础服务设施建设 | 15,519.61 | 15,000.00 |
| 合计 | 210,039.26 | 200,000.00 |

公司董事会可根据股东大会的授权，根据项目的实际需求，对上述募投项目进行删减以及对上述项目的募集资金投入顺序和金额进行适当调整。本次募集资金到位之前，公司可根据项目实际进展情况，先行以自筹资金进行投入，并在募集资金到位后，以募集资金置换自筹资金。如本次实际募集资金少于项目所需资金，不足部分由公司自筹解决。

五、本次发行是否构成关联交易

目前，本次发行尚未确定发行对象，最终是否存在因关联方认购公司本次非公开发行股份构成关联交易的情形，将在发行结束后公告的《发行情况报告书》中披露。

六、本次发行是否导致公司控制权发生变化

本次发行前，截至 2016 年 3 月 31 日，华勇持有公司 129,034,961 股股份，持股比例为 44.10%，为公司控股股东、实际控制人。

本次非公开发行股票数量不超过 6,600 万股。以华勇截至 2016 年 3 月 31 日的持股数为基数、以本次非公开发行上限 6,600 万股模拟计算，本次发行完成后，华勇仍将直接持有公司 39.04% 的股权，仍处于控股股东地位。因此，本次非公开发行的实施不会导致公司控制权发生变化。

七、本次发行已经履行的程序及尚需呈报有关部门批准的程序

本次发行方案已于 2016 年 6 月 2 日经公司第三届董事会第六次会议审议通过，尚需公司股东大会审议通过，并需报中国证监会核准；在获得中国证监会核准后，公司将向深交所和中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司办理股票发行、登记和上市事宜，完成本次非公开发行股票全部呈报批准程序。

第二节 董事会关于募集资金运用的可行性分析

公司本次非公开发行股票募集资金总额为不超过 200,000 万元，扣除发行费用后将全部投入以下项目：

单位：万元

| 募集资金投资项目 | 投资总额 | 拟投入募集资金金额 |
|-------------|-------------------|-------------------|
| 泛娱乐运营平台建设项目 | | |
| 其中：版权储备与开发 | 57,800.00 | 57,000.00 |
| 网络游戏运营平台 | 46,217.62 | 46,000.00 |
| 虚拟现实娱乐运营平台 | 40,211.18 | 35,000.00 |
| 电子竞技运营平台 | 37,346.42 | 35,000.00 |
| 数字化营销平台 | 12,944.43 | 12,000.00 |
| 数据基础服务设施建设 | 15,519.61 | 15,000.00 |
| 合计 | 210,039.26 | 200,000.00 |

公司董事会可根据股东大会的授权，根据项目的实际需求，对上述募投项目进行删减以及对上述项目的募集资金投入顺序和金额进行适当调整。本次募集资金到位之前，公司可根据项目实际进展情况，先行以自筹资金进行投入，并在募集资金到位后，以募集资金置换自筹资金。

一、泛娱乐运营平台建设项目

（一）项目基本情况

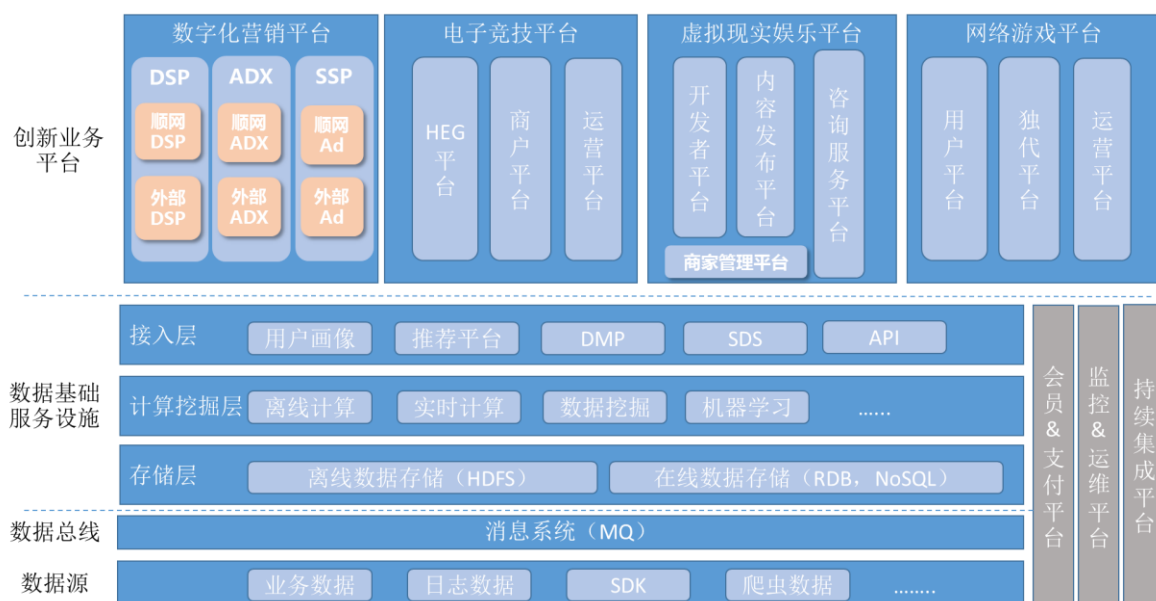
公司是国内领先的公共网络场所平台服务商，以网吧为切入点树立了领先的行业地位。通过网维大师构建的网吧管理平台，公司已覆盖 10 万家网吧、7,000 万网民，在网吧管理软件市场占有率达到 70% 以上。目前，公司的业务主要由网络游戏研发与运营（联运模式为主）、网络广告推广服务以及互联网增值服务构成。公司已经初步形成了以公共网络场所服务平台为基础，以网络游戏研发与运营为核心的产业链布局。随着网络游戏产品市场结构的变化，公司需要通过进一步贯彻互联网泛娱乐平台的发展战略，突破行业发展瓶颈，夯实发展基础，提高公司业务的全产业链开发与运营水平，提升公司盈利能力。本次泛娱乐运营平台建设项目包括版权储备与开发、网络游戏运营平台、电子竞技运营平台等建设，通过对版权资源的筛选、培育、全产业链开发和运营，为

公司未来的发展夯实内容、用户和品牌基础，从而强化公司整体战略的执行，增强盈利能力与效益水平。

顺网科技现有运营平台的活跃用户数量超过 7,000 万人，现有平台的承载能力已不能完全满足用户数量的增加以及公司各项业务的创新需求。本次募投项目，公司将主要通过新建与扩容升级完成对泛娱乐运营平台的整体建设。公司泛娱乐运营平台的建设主要由版权储备与开发、网络游戏运营平台、电子竞技运营平台、虚拟现实娱乐运营平台、数字化营销平台与数据基础服务设施五个子平台构成。其中，版权储备与开发项目将为公司开发具有自主知识产权的泛娱乐产品提供基本素材保障；数据基础服务设施将为公司选择精品版权、分析用户偏好与使用习惯等提供数据分析支撑；网络游戏运营平台、电子竞技运营平台、虚拟现实娱乐运营平台与数字化营销平台将成为公司各类泛娱乐产品的运营与推广平台。公司泛娱乐平台的各子平台之间具有紧密的业务协同关系，共同组成顺网科技泛娱乐平台的有机整体。

公司现有的网络游戏业务主要是针对页游的联运模式，本次募投项目中的网络游戏运营平台将主要为公司通过版权储备并自主研发的各类游戏产品（页游和手游）提供运营支撑服务，包括利用投资的版权资源开发手游和页游产品运营，以独代的模式运营；公司自 2014 年开始对电竞业务的探索，本次募投建设的电子竞技运营平台将对现有尚在测试阶段的火马电竞平台进一步升级与完善，满足公司电竞业务规模扩大与模式创新的需求。虚拟现实娱乐运营平台将是公司于 2015 年开始探索的虚拟现实产业发展的核心运营平台，是支撑公司虚拟现实业务发展的全新平台。数字化营销平台是公司网络广告业务变革的核心，其将以全新的实时竞价模式提升公司网络广告业务的盈利能力，该平台是本次募集资金投资建设的全新运营平台。

顺网科技泛娱乐运营平台的整体系统架构如下：



根据文化部统计数据，网吧行业 PC 终端量近年将保持 3%~5% 的增长。公司将通过加强公共上网环境手游和 WIFI 运营平台的交叉内容推广以及多屏联动，延长用户在线时长，实现网吧移动端用户和非网吧用户量中高速增长。预计 2019 年，公司泛娱乐运营平台平均年活跃用户数将增长至 1.5 亿。

(1) 版权储备与开发

版权储备与开发项目建设将为公司泛娱乐产品的自主研发提供基础素材。通过对电影、电视剧、动漫等文化娱乐产品游戏改编权的收购，公司将形成一定规模的版权资源池。在对版权资源池中的项目通过大数据分析进行进一步筛选之后，公司将会对其进行泛娱乐化改编，并形成游戏、电竞、虚拟现实内容等多种泛娱乐产品，并分别通过网络游戏运营平台、电子竞技运营平台与虚拟现实娱乐运营平台进行推广以及效益实现。

版权储备与开发的总投资周期为 5 年，公司共计划收购 50 个版权标的，涵盖影视、游戏、小说动漫。其中，每个版权的平均采购与开发成本预计约 1,156 万元。

(2) 网络游戏运营平台

网络游戏运营平台以公司现有的顺网娱乐在线为基础，并主要通过代理独家发行游戏以及本次募投储备的版权改编完成的游戏进行运营推广实现收益。该平台将聚合顺网科技在网络游戏领域的各类品牌与资源，打造公司泛娱乐平台发展战略的核心。本游戏平台将由两个较为独立的平台组成，分别是“页游

平台”以及“手游平台”，每个游戏平台都将涵盖游戏运营等核心功能。顺网科技网络游戏运营平台系统架构如下：



公司目前运营的网络游戏主要为网页游戏（联运模式为主），对我国网页产业来说，联运和独代是两种最为普遍的运营模式，两种模式的比较如下：

| 运营模式 | 具体内容 |
|------|--|
| 页游联运 | 向游戏开发商或者游戏产品的独家代理商取得运营权，在其平台上运营推广，取得游戏收入，与游戏开发商或者独家代理商分成 |
| 页游独代 | 先向游戏开发商或版权方支付版权金或者独代费，然后在其的平台上或者授权其他运营商联合运营游戏产品，取得游戏收入 |

在独代模式下有两种运营模式：（1）通过公司自有平台运营产生的 80% 流水分成归公司所有，20% 的流水分成归游戏开发商；（2）在外放联运平台运营时产生的 30% 流水归公司，而其中的 50% 又要向游戏开发商分成，即顺网科技获得游戏总流水的 15% 左右。

联运模式则是公司作为游戏研发商的发行与运营渠道之一，与其他游戏运营商共同完成对游戏的推广与运营并获取收入分成的模式。页游联运模式下，公司仅获得该款游戏通过公司渠道运营产生收入的 70%。因此，由于独代模式下公司拥有更高的议价能力和分发能力，可以更好地享受游戏推广营销带来的付费用户增长和收入流水增长，从而获得更多的收益。

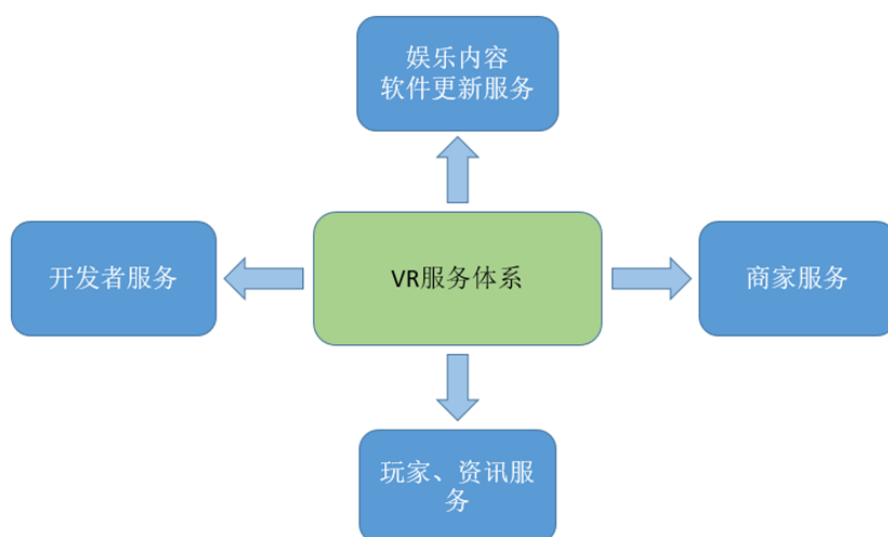
在手游运营业务中，按照行业一般惯例，公司需与手游的研发商进行游戏收入分成。

（3）虚拟现实娱乐运营平台

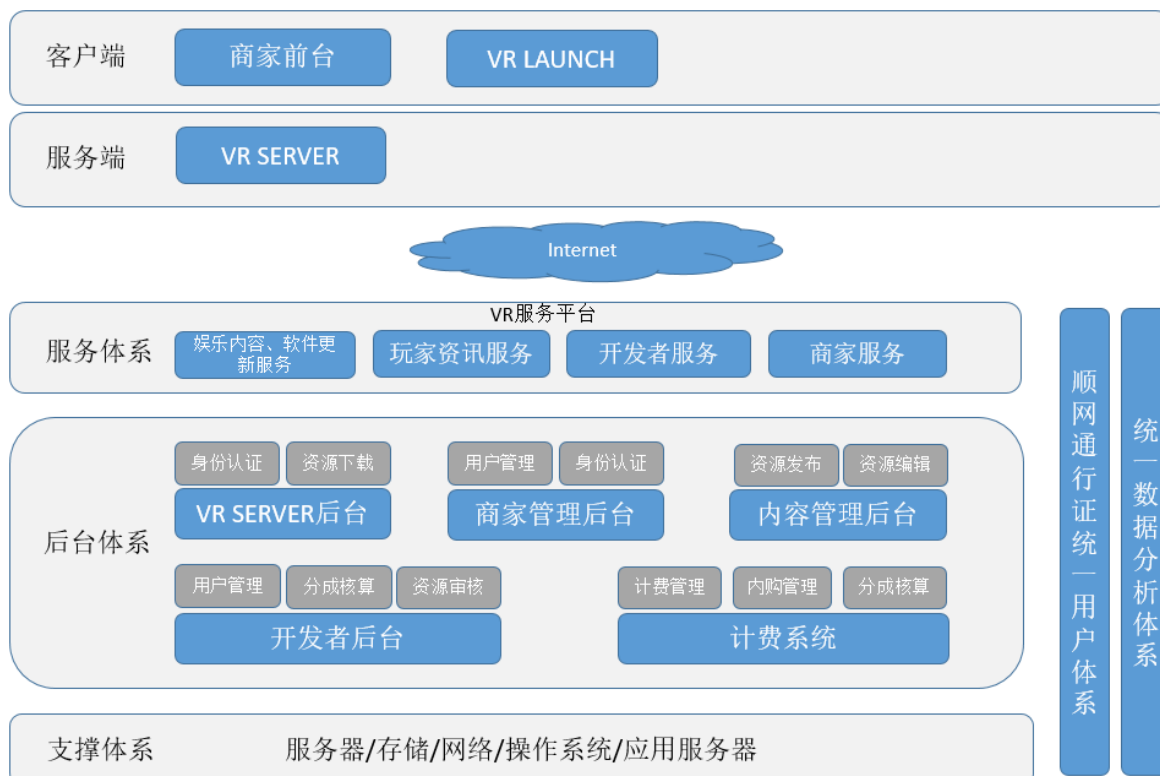
虚拟现实娱乐运营平台是公司全新的开放式虚拟现实产品运营平台，是公司泛娱乐运营平台的重要组成部分，承担了公司自研虚拟现实产品的运营与推广。该平台以开放式平台作为开发理念，融合先进技术，着力打造具有卓越用户体验的互联网虚拟现实娱乐系统。该平台由公司通过与国际知名虚拟现实硬件设备厂商合作引进先进的虚拟现实设备，并以布局在各类公共上网场所的虚拟现实终端作为用户交互终端，以领先的虚拟现实生态圈娱乐产品吸引用户，致力于成为国内领先的公共上网场所一站式虚拟现实娱乐平台。

目前公司拟与全球顶级虚拟现实解决方案提供商合作，并且已经签订了部分合作协议。公司将继续在虚拟现实软件平台方面积极投入产品研发，在渠道方面充分利用已有的公共上网场所优势，在内容方面将逐步开展自研、代理、合作与投资，打造综合性的虚拟现实娱乐开放平台，使公司成为目前国内在虚拟现实产业中占据先发优势的领先企业。

虚拟现实娱乐运营平台分为 4 大服务模块，分别为商家、玩家、开发者提供不同的服务，如：最新资讯、最热资源、软件下载、用户帮助等。该平台可以为开发者提供信息共享平台、上传虚拟现实资源，并获得分成收益；可以为玩家提供交流平台、热门资讯；可以为商家提供行业报告、计费结算等多种服务。



公司虚拟现实娱乐运营平台整体架构图如下：



该系统的主要功能模块包括 VR 客户端、VR SERVER、计费系统、开发者后台、商家管理后台以及内容管理后台。

| 模块 | 功能 | 概述 |
|-----------|-----------|--|
| VR 客户端 | 资源更新 | 从 VR SERVER 下载、更新 VR 资源，可为其它商家提供 P2P 服务，提高更新速度。 |
| | VR LAUNCH | 向 VR 使用者提供资源菜单，展示 VR 资源内容，包括视频、图片、简介等。可启动 VR 资源，供使用者娱乐体验。检测 VR 设备状态，对商家进行提示。 |
| VR SERVER | 资源管理 | 从云端下载、更新 VR 资源，并更新至客户端。可管理本地 VR 资源及 VR 设备。 |
| 开发者平台 | 资源上传 | VR 开发者可上传 VR 资源，并指定分类、图标等信息。 |
| | 资源审核 | VR 后台人员可对开发者上传的资源进行下载、试用、审核。 |
| | 资源发布 | VR 后台人员对已审核通过的 VR 资源，进行发布处理，供 VR SERVER 下载使用。 |
| | 佣金结算 | VR 开发者可以前台查看佣金，并进行提现操作。 |
| | 数据统计 | 结合大数据，VR 开发者可以前台查看到自己上传的资源的使用情况，如用户数、终端数、使用时长统计、消费金额统计等信息。 |
| 商家管理 | 终端管理 | 管理商家已购买的 VR 设备，对本人购买的多台 VR 设备可统一统计收入、时长等，更好地为商家服务。 |
| | 佣金结算 | VR 商家可以前台查看佣金收入，并进行提现。 |
| | 用户管理 | VR 后台人员可在后台查看商家基本信息，并协助其进行终端管理。 |
| 计费系统 | VR 客户端计费模 | 为 VR 使用者提供付费、使用、扣费、结账等一系列服 |

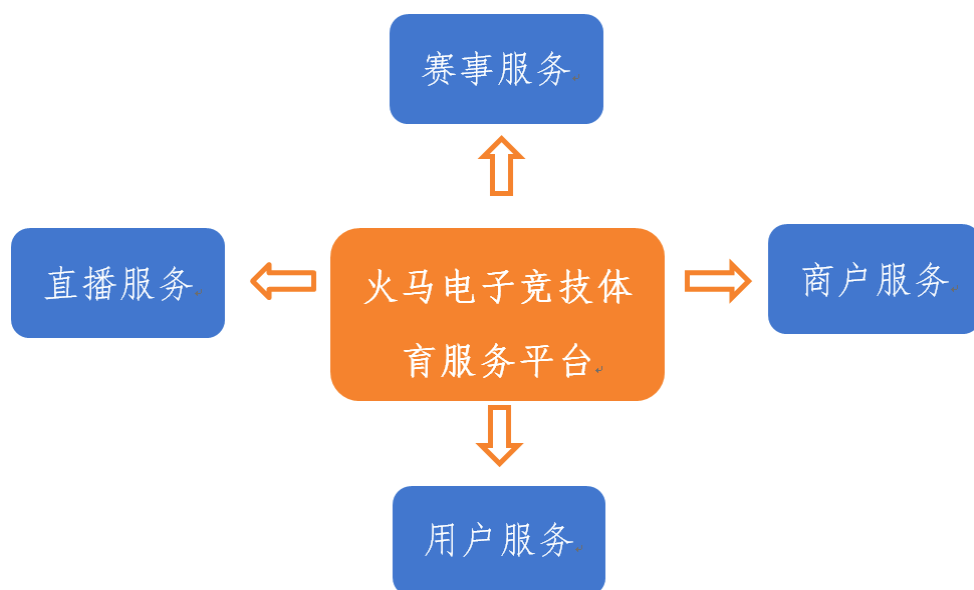
| | | |
|------|------|--|
| | 块 | 务，包括游戏中的购买消费等。并为商家及开发者的分成结算提供依据。 |
| | 分成核算 | VR 后台对开发者及商家按照约定的算法进行分成核算，经审核后，发放到各商家及开发者的账户。 |
| 内容管理 | 分类管理 | 规划 VR 资源的分类，以便在 VR LAUNCH 中更好地查找资源。 |
| | 资源管理 | 上传 VR 资源，并进行发布。对发布的资源分发到 SSN 结点，供 VR SERVER 下载及更新。 |

(4) 电子竞技运营平台

电子竞技运营平台是公司探索新型业务模式，拓展业务范围的重要尝试。通过本次募集资金投资，以及运营模式创新，公司将继续加大对现有尚处于测试阶段的火马电竞平台的投入与完善，为用户提供高水平电子竞技运营服务。本项目是以电子竞技为核心的跨平台、多游戏、综合性电子竞技体育服务平台，是顺网科技泛娱乐电竞产品的运营推广中心。

在顺网科技电子竞技体育服务平台上，电子竞技体育爱好者可以参加地区性乃至全国性的线上与线下电子竞技体育赛事，通过竞技切磋，提高电子竞技体育战术水平，从而向职业化电子竞技体育迈进。而各家厂商也可以通过该平台来发布电子竞技体育赛事信息，达到品牌宣传和丰富赛事的双赢。该平台以大数据采集分析为基础，运用用户分析模型，可针对不同类型的用户定制赛事。同时，结合直播、战队经纪等资源，形成良好的电子竞技体育生态圈。

电子竞技体育服务平台分为 4 大服务模块：赛事服务、用户服务、直播服务、商户服务。



顺网科技电子竞技平台以个人赛、战队赛、约战匹配等方式为用户提供赛事服务内容，丰富电子竞技体育服务爱好者的游戏生活，同时辅以反作弊等技术手段，保障赛事的公平公正。每个用户都可以通过参与平台赛事或活动来获得相应的会员权益，如积分、兑换抽奖、获得更多奖品等，平台还为会员提供战队创建维护等服务。最后，商户用户可以通过商户后台举行自办赛事，并可同步获取赛事的相关数据，以确保品牌推广的效果。

顺网科技电子竞技运营平台系统总体架构图如下：



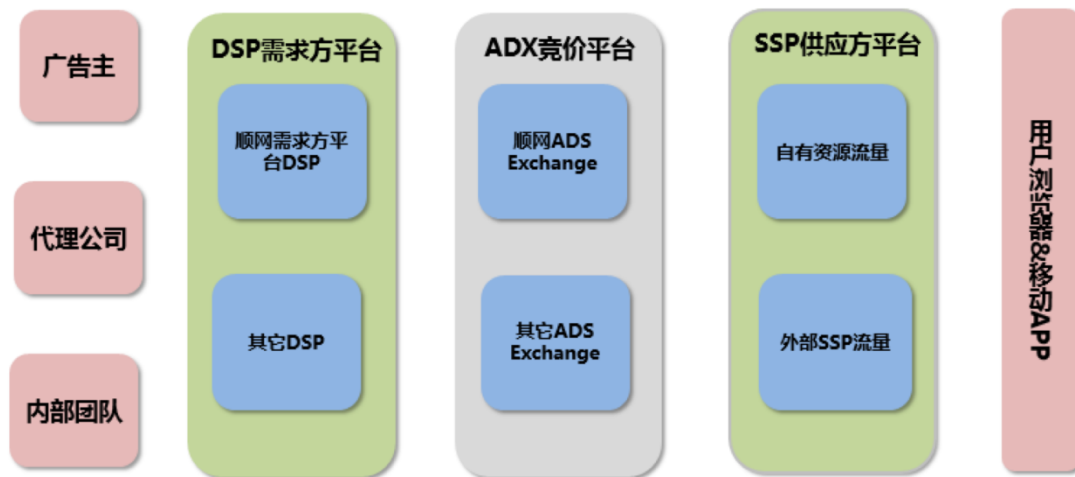
公司电子竞技的收入模式将主要来自于赛事报名费、VIP 用户包月服务费、厂商冠名费以及产品广告费等。其中，赛事报名费是指游戏玩家报名参赛所需缴纳一定的费用；VIP 用户包月服务费是指用户通过购买 VIP 服务向公司支付的费用；厂商冠名以及产品推广费是指广告主在公司举办的竞技比赛中通过对比赛冠名、在比赛中植入广告向公司支付的赞助费、广告推广费等。

(5) 数字化营销平台

数字化营销平台是公司网络广告推广模式向实时竞价转型的核心与重点建设内容。该平台通过改变公司现有网络广告按照点击次数付费的运营模式，进一步提高系统承载能力与网络广告的推送效率等，为广告客户提供精准的广告营销服务，减少客户广告营销成本，提高公司数字化营销平台的运营价值。

随着公司各项业务的发展，该平台将与网络游戏运营平台、电子竞技运营平台及虚拟现实娱乐运营平台进行协同运作，进一步提升各平台广告位的营销与展示效率，实现精准化营销，提升公司营销渠道的整体价值。

数字化营销平台的主要收费方式是通过广告主对公司平台广告位的实时竞价，即允许广告买家根据活动目标、目标人群以及费用门槛等因素对每一个广告及每次广告展示的费用进行竞价。公司现有的网络广告及推广服务系统采用对广告位按用户点击次数收费的模式，对广告位的利用率较低。本次拟用募集资金投资的数字化营销平台项目将采用实时竞价模式以提高现有及新兴业务广告展位的利用效率，提高广告展位创造的收入总额，从而提高全部广告位的运营效率。顺网科技数字化营销平台系统总体架构如下：

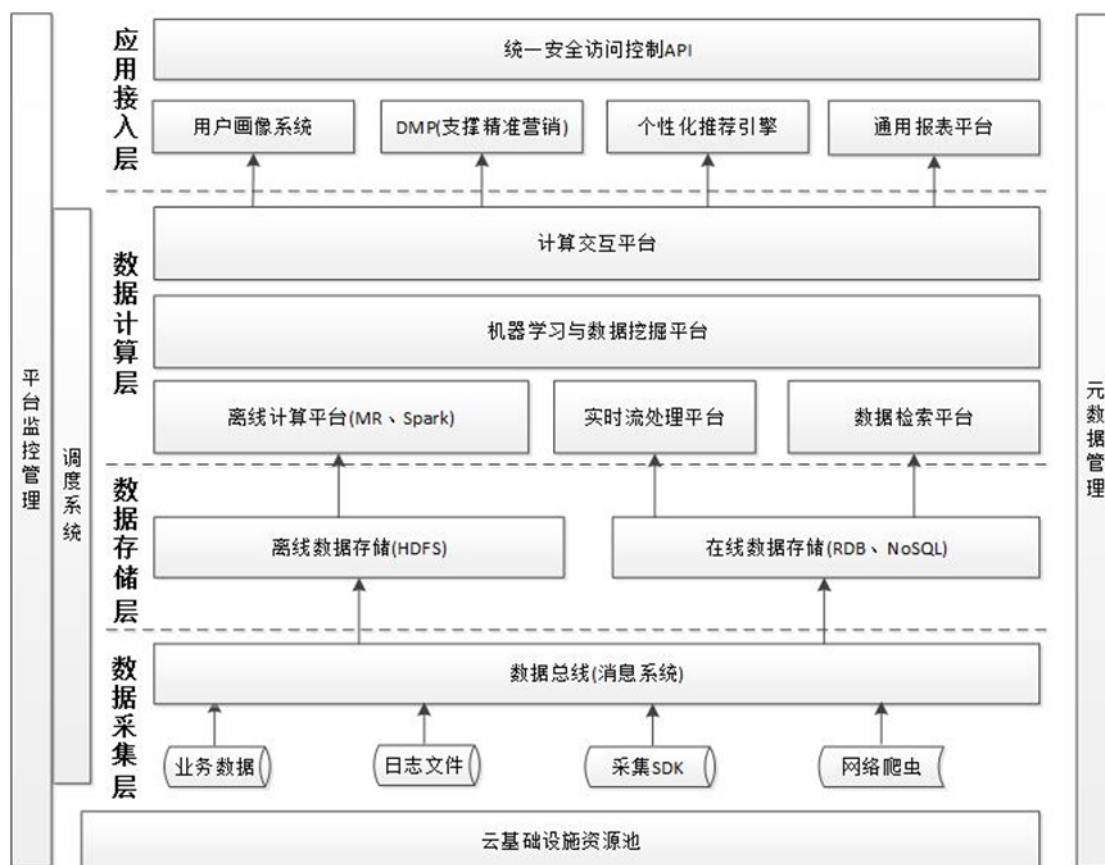


顺网科技数字化营销平台主要由 DSP 需求方平台、ADX 竞价平台以及 SSP 供应方平台组成，具体如下：

| 名称 | 概述 |
|-----------|--|
| DSP 需求方平台 | 是广告需求方平台，DSP 为广告主提供跨媒介、跨平台、跨终端的广告投放平台，通过数据整合、分析实现基于受众的精准投放，并且实时监控不断优化。 |
| ADX 竞价平台 | 实时竞价是 DSP、广告交易平台等在网络广告投放中采用的主要售卖形式，会在极端的时间内（通常是 50~100 毫秒以内）通过对目标受众竞价的方式获得该次广告的展现，RTB 的购买方式无论在 PC 端或是移动端均可以实现。 |
| SSP 供应方平台 | 媒体资源管理平台，是代表媒体进行流量托管流量售卖的平台，SSP 专注于代码位管理，多渠道变现及收益优化，通过技术方式实现收益最大化。 |

(6) 数据基础服务设施建设

数据基础服务设施是顺网商业智能的基础系统，公司泛娱乐平台本身的关联度和耦合性非常高，数据基础服务设施能够为顺网科技泛娱乐平台商业决策和客户运营提供有效保障。作为支撑公司整体泛娱乐业务的服务设施，顺网科技数据基础服务设施在强调满足当前主流的服务模式和功能需求的同时，拟采用多种创新方法，如数据中心网络融合技术、基于统一服务模型的多维资源管理技术等，保证系统具有一定的前瞻性，确保其具有良好的可扩展、可伸缩、可配置和可演化的特点，以实现云端网络基础平台可演化的目标。同时，公司业务之间的交叉运营和用户价值深度挖掘、智能服务等也是依托于数据基础服务设施分析挖掘和预测。并且数据基础服务设施是顺网广告系统的重要基础，在广告精准投放，提升广告系统价值方面有重大的作用。数据基础服务设施的系统架构如下：



顺网科技数据基础服务设施的主要特点如下：

| 特点 | 概述 |
|----|----|
|----|----|

| | |
|-------|---|
| 精细化运营 | 大数据分析能够提升运营效率，使广告投放效率尽可能的最大化。对企业而言，打造精细化运营的好处在于可以对目标用户群体或者个体进行特征和画像的追踪与画像，帮助企业分析用户在某个时间段内容的特征和习惯，最后让企业形成一种根据用户特性而打造的专属服务。 |
| 内容推广 | 基于大数据的精准营销技术，可以将广告价值链上的多个参与者有机结合，基于精准的受众构成和身份定位，媒体、受众和广告商之间是一种紧密的、精确的关系。通过打造一个多赢而可持续的精准营销生态圈来颠覆传统的广告业务模式。 |
| 内容创新 | 数据基础服务设施通过用户画像技术掌握了精准的用户需求，并通过对在线监控与预测技术，挖掘接下来内容需求的热点，以便于平台聚合企业提前掌握娱乐内容市场发展趋势，预先布局调整内容发布方案，同时可以推动内容提供方内容创新，占领市场先机。 |
| 内容传播 | 对于互联网影视娱乐，大数据技术能够助推内容的传播。通过对用户进行大数据分析，能够针对用户个体完成个性化内容推荐，帮助用户找到其真正感兴趣的内容，挖掘其潜在的娱乐需求，带为用户来用户体验上的不断突破。 |

数据基础服务设施是公司其他各类业务的支撑设施，本身并不会产生直接的盈利。其主要用途是通过对大数据的挖掘，分析用户偏好，为公司进行用户分析提供基础数据，促进公司其他各项业务的发展。

（二）项目建设规划

本项目中版权储备与开发项目投资周期为 5 年；网络游戏运营平台、虚拟现实娱乐运营平台、电子竞技运营平台、数字化营销平台、数据基础服务设施建设的投资周期为 3 年。本项目总投资为 210,039.26 万元，拟投入募集资金 200,000.00 万元。项目投资构成情况如下：

| 募集资金投资项目 | 投资总额 | 拟投入募集资金金额 |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| 泛娱乐运营平台建设项目 | | |
| 其中：版权储备与开发 | 57,800.00 | 57,000.00 |
| 网络游戏运营平台 | 46,217.62 | 46,000.00 |
| 虚拟现实娱乐运营平台 | 40,211.18 | 35,000.00 |
| 电子竞技运营平台 | 37,346.42 | 35,000.00 |
| 数字化营销平台 | 12,944.43 | 12,000.00 |
| 数据基础服务设施建设 | 15,519.61 | 15,000.00 |
| 合计 | 210,039.26 | 200,000.00 |

（三）项目的可行性和必要性

1、项目的可行性

（1）公司现有各业务板块为项目实施提供了一定的人才储备和技术储备

近年来，公司通过发展网页游戏运营业务、收购网络休闲游戏平台浮云网络、增资慈文传媒（002343.SZ）、与全球顶级虚拟现实解决方案提供商签订合作协议、创立“火马电竞”业务平台（测试阶段），逐步涉及网络游戏开发和运营、影视版权合作、虚拟现实、电竞等多个泛娱乐业务板块，对于如何利用版权资源进行泛娱乐行业的运营变现积累了大量的人才储备和技术、经验储备。本次非公开发行募集的资金部分将用于版权的购买、孵化及合作上，部分用于泛娱乐平台建设，如果得以实施，将极大的扩展公司现有各项业务可利用的资源，打开各业务发展的想象空间。

（2）公司拥有的较为广泛的用户基础能够为平台建设带来充足的客户群体

目前公司已经形成了“顺网云海”（PC 互联网应用商店）、顺网影视频道、顺网游戏平台（顺网游戏+浮云网络）、顺网娱乐在线（娱乐资讯门户）四位一体综合娱乐平台，拥有庞大的注册用户，为本项目的实施提供了优质的用户资源。



经过多年积累，公司的综合娱乐平台已覆盖全国 10 万家网吧、1,000 万台终端设备、7,000 万网民。利用多角度四位一体的交叉借势营销，将有利于泛娱乐产品的开发、推广与运营，实现“同一产品、多种业态、同步发行”，支撑公司泛娱乐发展战略的顺利执行。

（3）领先的行业地位和专业的运营能力是公司泛娱乐化运营的重要保障

公司目前是全国最大的垂直游戏渠道之一，为大部分的网络游戏公司提供游戏营销服务，与百度、腾讯、淘宝等一线互联网公司保持着紧密合作。2015年公司网页游戏开服数排名全国第四，收入排名全国前十，新增用户 5,000 万人，付费用户超过 200 万人，是国内排名靠前的游戏公司。目前公司自主研发游戏 28 款，联运游戏超过 100 款，具备很强的产品孵化、运营及变现能力。

同时，依托于公司对于全国大部分公共上网场所流量入口的有效管理，公司具有较为明显的渠道优势，能够有效地建立虚拟现实、电竞等泛娱乐业务的线下营销渠道，缩短公司本次募投项目的市场培育周期，尽快实现投资回报。

2、项目的必要性

(1) 泛娱乐平台战略是公司突破行业发展瓶颈，提高核心竞争力的重要举措

自 2012 年开始，公司以网页游戏为切入点开拓的网络游戏运营与研发业务取得了快速的增长。2015 年，公司网络游戏的研发与运营实现营业收入 50,750 万元，占公司营业收入总额的 50%左右，其 2012 年~2015 年的年均复合增长率达到 189.48%，大幅高于营业收入总额的年复合增长率。网络游戏的研发与运营已经成为公司重要的收入来源，其高速增长也为公司其他业务的发展提供了支撑与保障，是公司互联网平台化运营转型成功的主要动力来源。

与此同时，公司游戏业务目前主要集中于网页游戏的运营方面。近年来，我国页游市场在市场规模不断增长的同时，行业增速不断下降。2015 年，我国页游市场实际销售收入达到 219.6 亿元，较 2014 年增长 8.34%，增速较 2014 年下降 50.39 个百分点。

随着“内容为王”时代的到来，以及为了突破行业发展放缓为公司业务增长带来的瓶颈，保持公司业务的高速发展势头，公司必须进一步拓展商业模式、丰富业务类型、延伸产品线。在影视、游戏、电竞、虚拟现实等行业迅速发展和相互融合的泛娱乐生态下，影视剧、游戏、电竞、虚拟现实等文化内容消费产品的联动开发模式将赋予优质文化产品更强大的生命力和影响力，更好地满足消费者的需求和“粉丝经济”的发展，推动整个娱乐文化产业的升级。例如累计销售突破 2,000 万册，拥有超过 8,000 万粉丝的原创小说《盗墓笔记》通过电视剧、舞台剧、手游、电影等娱乐内容产品的联动开发，正在撬动 200 亿的娱乐大市场。多类型的娱乐文化产品布局既可以降低传统网页游戏业务增速放缓

对公司业绩的冲击，也有助于公司逐步构建辐射多业态、多品种的文娱产业板块的泛娱乐生态，为公司实现其战略目标奠定基础。

(2) 有效的管理运营平台有利于打通泛娱乐产业运营的脉络

随着内容资源的竞争愈加激烈和同质化，依靠单一形态产品和用户数量的积累已经难以维持一个企业的市场核心竞争力及市场竞争地位，是否建设有完善的、高效的运营平台愈加决定一个企业是否能够将内容、用户与企业品牌结合，打通企业各产品线的脉络，形成核心的变现体系。经过 10 多年的深耕发展，公司已成为全国最大的公共上网空间平台服务商，覆盖 10 万家网吧、1,000 万台终端设备、7,000 万网民，并通过网维大师、星传媒逐步建立了用户管理运营平台。随着娱乐文化产业的长尾效应愈加显现，以及虚拟现实、电竞等新兴产业的快速崛起，原有以联运模式为主的游戏运营和互联网广告为主的运营平台已经不能满足公司战略发展的需求。公司急需通过打造一个综合的管理运营平台，将未来重点发展的游戏运营、数字化营销、电竞、虚拟现实等产业打通，以用户流量为入口，以多元化的泛娱乐产品为出口，通过内容输入、版权资源导入的模式让公司既有的庞大用户群体在产业化平台上充分开发与良性循环，从而实现价值提升、盈利增长以及各产品线之间的协同。

(3) 泛娱乐产品与平台的建设与开发已经成为行业重点投资方向

随着文化娱乐产业的发展，单一形态的产品类型已经难以充分挖掘客户价值。对于文化娱乐衍生产品的开发已经成为行业的共识。文化娱乐产品衍生品的开发在国外已经具有成熟的模式，且已经为各大文化娱乐公司带来了巨额的收益。在美国，衍生品的收入高达电影总收入的 70%，远超电影票房 2 倍多。公开数据显示，迪士尼动画电影《狮子王》前期投资仅 4,500 万美元，收获票房 7.8 亿美元，衍生品收入更高达 20 亿美元。但目前国内电影来自票房和广告植入的收入占电影总收入的 90% 以上，随着我国对知识产权保护力度的进一步加强，对各类题材的文化产品进行泛娱乐化开发已经成为行业的共识。

我国的许多的知名互联网企业、A 股上市公司等也将泛娱乐平台建设作为下一轮重点投资方向。例如我国著名的阿里巴巴公司，其首先通过投资新浪微博、优酷土豆等社交娱乐领域切入泛娱乐行业，并通过收购港股上市公司文化中国的大部分股份，并将其更名为阿里影业后注入娱乐宝、淘宝电影等标的，形成相对完整的阿里影业产业链；在网络文学领域，阿里巴巴整合 UC 书城、

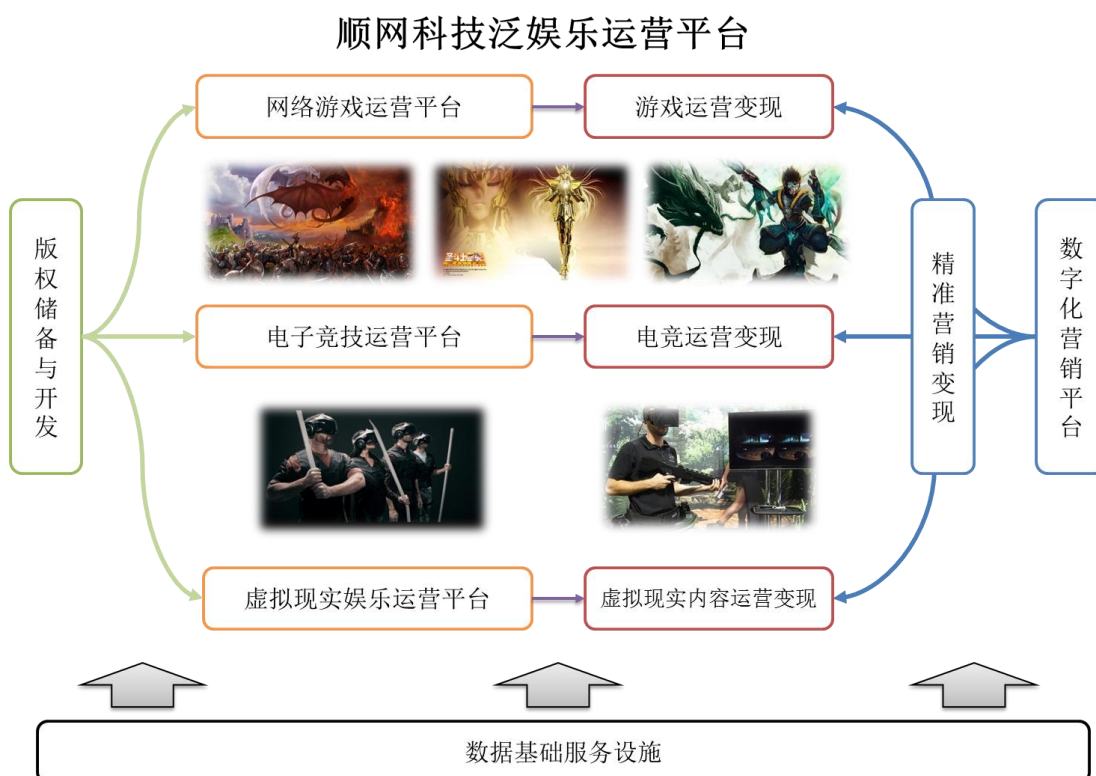
书旗小说等成立阿里文学；动漫领域，阿里巴巴入股 A 站间接获得二次元动漫平台入口，并与美盛文化在 IP 电商运营方面达成合作计划；在音乐领域，阿里巴巴整合了虾米音乐、天天动听、投资音悦台等，并与湖南卫视、唱吧等渠道进行合作。在游戏领域，阿里巴巴完成了 UC 九游、阿里手游的业务整合。我国另一家著名互联网公司腾讯也早已开始布局以文学、动漫、影视、游戏为垂直业务架构的泛娱乐产业。

除此以外，A 股上市公司奥飞动漫（002292.SZ）、三七互娱（002555.SZ）、游族网络（002174.SZ）等均通过各种形式加大力度布局泛娱乐产业。公司泛娱乐运营平台的开发顺应了行业发展的整体趋势，有利于公司紧跟行业发展动向，保持竞争优势。

（4）公司泛娱乐运营平台的建设将在平台内形成显著的协同效应

公司本次泛娱乐运营平台的建设包含了版权资源的采购与开发，网络游戏、电竞、虚拟现实平台的运营与开发，各子项目之间具有显著的协同联动效应。

公司泛娱乐运营平台将首先通过大数据分析，进一步掌握用户的使用习惯



与偏好，通过有针对性地对相关版权资源的采购与开发形成具有自主知识产权的各类文化娱乐产品，继而通过网络游戏运营平台、电竞运营平台与虚拟现实内容运营平台实现盈利。同时，公司的数字化营销平台将改变公司现有的网络

广告平台以点击次数进行收费的模式，通过实时竞价提升现有广告位的单价与运营效率，并与其它运营平台协同提升各平台的精准营销价值。

（四）项目经济评价

经测算，泛娱乐运营平台建设项目的税后内部收益率为 22.19%，动态税后投资回收期为 5.06 年。

二、本次发行募投项目对公司经营管理、财务状况等的影响

（一）对公司经营管理的影响

本次募集资金投资项目符合公司泛娱乐运营平台的发展战略，有助于公司进一步完善产业链，形成业务闭环，进一步巩固公司领先的行业地位以及市场影响力。本次募投项目完成之后，公司将拥有较为丰富的版权资源，能够为公司泛娱乐运营平台的发展提供丰富的基础素材储备。同时，运营平台的建设将进一步巩固公司对于大数据的分析能力，提高对用户偏好的感知，为公司未来的产品设计、研发以及运营策略的制定与调整提供重要的数据支撑，有利于公司缩短产品研发周期，提升用户体验，增强公司的核心竞争力与盈利能力。

（二）对公司财务状况的影响

本次非公开发行将进一步增强公司的资金实力，公司的总资产与净资产总额将增加，公司的资本实力与抗风险能力将得到进一步增强。通过本次募投项目，可以加快公司在娱乐文化产业的布局，推动公司全产业链布局，加速公司泛娱乐发展战略落地并形成新的利润增长点。项目顺利运营后将产生较好的现金流和利润，将提高公司的财务稳健性，增强盈利能力，从而保障公司战略规划的顺利实施，保障全体股东的长远利益。

第三节 董事会关于本次发行对公司影响的讨论与分析

一、本次发行后公司业务及资产、公司章程、股东结构、高管人员结构、业务结构的变动情况

（一）本次发行对公司业务及资产的影响

本次非公开发行募集资金投资项目实施后，可有效提高公司主营业务能力，进一步提升公司的核心竞争力，公司主营业务范围不会发生变更，不存在因本次发行而导致的业务和资产整合。

（二）本次发行对公司章程的影响

本次发行完成后，公司总股本、股东结构、持股比例将相应变化，公司将按照发行的实际情况对《公司章程》中与股本、股东及持股比例相关的条款进行修改，并办理工商变更登记。

（三）本次发行对股东结构的影响

本次发行完成后，公司的股东结构将相应发生变化。根据测算，华勇先生仍为公司的控股股东及实际控制人。本次非公开发行股票不会导致公司控制权发生变化。

（四）本次发行对高级管理人员结构的影响

截至本发行预案出具日，公司尚无对高管人员结构进行调整的具体计划。高管人员结构不会因本次发行产生重大变化。若公司拟调整高管人员结构，将根据有关规定，履行必要的法律程序和信息披露义务。

（五）本次发行对业务结构的影响

本次发行前，公司的主营业务主要包括网络游戏研发和运营、网络广告及推广、互联网增值服务三个板块。本次发行募投项目实施后，公司将进一步完善自身的内容建设和管理运营体系，通过打造多维度、广角度的互联网泛娱乐

运营平台，挖掘和开发更加优质的版权资源，推动公司全产业链布局，使公司整体业务体系更加丰富和完善，并提升公司的盈利能力，实现持续快速发展。

二、本次发行后公司财务状况、盈利能力及现金流量的变动情况

（一）本次发行对公司财务状况的影响

本次发行完成后，公司的总资产、净资产将有所增加，公司的资产负债率将有所降低，有利于提高公司的抗风险能力。同时，公司流动比率和速动比率将得到提高，短期偿债能力将有所提升，有利于降低公司财务风险，也为公司后续业务开拓提供良好的保障。

（二）本次发行对公司盈利能力的影响

本次发行完成后，公司净资产和总股本将有所增加，然而由于募投项目的实施需要一定周期，募集资金使用效益短期内难以完全释放，因此短期内可能会导致净资产收益率、每股收益等财务指标出现一定程度的下降。随着募集资金投资项目的逐步实施，公司将加速其在娱乐文化产业的布局，推动泛娱乐全产业链布局，形成新的利润增长点，公司的竞争力将进一步增强，公司可持续发展能力和盈利能力均将得到较大幅度的提高，有利于公司未来经营规模的扩大及利润水平的增长。

（三）本次发行对公司现金流量的影响

本次发行完成后，公司的现金流状况将得到较大的改善，短期内公司筹资活动现金流入将大幅增加。募集资金投入使用后，投资过程中现金流出量也将大幅提高。待募集资金投资项目如期完成并产生效益之后，公司的经营活动现金流入将相应增加。

三、公司与控股股东及其关联人之间的业务关系、管理关系、关联交易及同业竞争等变化情况

本次发行完成后，公司与实际控制人、控股股东及其关联人之间的业务和管理关系等方面不会发生变化，依然完全分开，各自独立承担经营责任和风险。

公司与控股股东及其关联人之间不存在同业竞争关系，亦不会因本次非公开发行而产生新的同业竞争问题。

四、本次发行完成后，公司是否存在资金、资产被控股股东及其关联人占用的情形，或公司为控股股东及其关联人提供担保的情形

公司的资金使用或对外担保严格按照法律法规和公司章程的有关规定履行相应授权审批程序并及时履行信息披露义务，不存在被控股股东及其关联人违规占用资金、资产或违规为其提供担保的情形。本次发行完成后，公司不会因本次发行产生资金、资产被控股股东及其关联人占用的情形，也不会因此产生为控股股东及其关联人提供违规担保的情形。

五、本次发行对公司负债的影响

本次发行募集资金到位后，将进一步降低公司资产负债率，提高公司偿债能力，增强公司抗风险能力，为公司业务的持续发展提供有力保障。本次非公开发行股票募集资金用于项目建设，不存在通过本次发行大量增加负债（包括或有负债）的情况，不存在负债比例过低、财务成本不合理的情形。

六、本次股票发行相关风险说明

（一）经营风险

1、政策法规风险

因我国涉及到互联网及其相关产业的政策法规还在不断完善过程中，尤其是网络游戏、电竞、虚拟现实等新兴产业，目前法律法规并不健全，而公司将重点发展这几块业务，随着政策法规的不断调整，由此带来行业发展的不确定性可能会对公司业绩产生一定影响。

2、核心技术泄密及人才流失风险

公司是互联网高科技服务企业，在产品更新和技术进步不断加快的背景下，独特的技术优势、专业的技术人员共同决定了公司的市场竞争力。公司虽然已经采取了包括加大研发投入、增强技术及法律防控手段、提高核心技术人员待

遇激励在内的诸多措施，仍无法杜绝核心技术泄露及核心技术人员流失等情况的出现，公司正常的经营运作存在受此类情况影响的风险。

（二）财务风险

本次发行完成后，公司的股东权益将增加，虽然公司将严格按照资金使用计划将募集资金安全有效地运用于公司募投项目，但是在建设期内募集资金产生的经济效益较小，本次发行完成后短期内公司的净资产收益率和每股收益存在一定程度下降的风险。

（三）管理风险

公司自上市以来经营规模和业务范围不断扩大，对管理的要求越来越高。本次发行后，随着募集资金的到位和募集资金投资项目的实施，公司资产、业务、人员规模将进一步扩大，使得公司在战略投资、经营管理、内部控制、募集资金管理等方面面临一定的管理压力。如果公司管理层不能及时应对市场竞争、行业发展、经营规模快速扩张等内外环境的变化，完善管理体系和制度、健全激励与约束机制以及加强战略方针的执行力度，将可能阻碍公司业务的正常推进或错失发展机遇，从而影响公司长远发展。

（四）募集资金运用的风险

本次募集资金将投向泛娱乐运营平台建设项目。如果市场环境不发生重大变化，资金募集顺利且相关项目得以如期实施，将可以加快公司在娱乐文化产业的布局，推动公司全产业链布局，加速公司泛娱乐发展战略落地并形成新的利润增长点。尽管公司已对本次非公开募集资金投资项目的市场前景进行了充分的调研和论证，但如果未来市场需求增长低于预期，或项目进展与公司预测产生偏差，将会导致募集资金投资项目投产后达不到预期效益的风险。

同时，募集资金投资项目所涉及具体版权资源、相关产品技术等研发模式、运营模式、盈利模式等可能会根据项目具体实施情况进行一定程度调整，公司需要时间适应商业模式的微调，因此可能会给生产经营带来一定风险。

（五）因发行新股导致原股东分红减少、表决权被摊薄的风险

本次非公开发行将增加公司总股本，但募集资金产生经济效益需要一定的时间。在募集资金投资项目尚未产生效益的情况下，原股东分红将会减少。本次非公开发行将增加公司总股本，原股东持股比例将会相应减少，表决权将会被摊薄。

（六）其他风险

1、审批风险

截至本预案公告之日，本次非公开发行方案已经通过本公司董事会的批准，但尚需公司股东大会审议批准和中国证监会核准。能否获得公司股东大会和中国证监会的批准或核准，以及最终批准或核准的时间均存在一定的不确定性。

2、发行风险

本次公开发行的发行结果将受到证券市场整体情况、本公司股票价格走势、投资者对本次发行方案的认可程度等多种内、外部因素的影响，存在不能足额募集所需资金甚至发行失败的风险。

3、股市风险

公司股票在深交所上市，除经营和财务状况外，公司股票价格还将受到国际和国内宏观经济形势、调控政策、政治形势、利率和汇率变化、资本市场走势、投资者预期、投资者信心和各类重大突发事件等多方面因素的影响。投资者在考虑投资本公司股票时，应预计到前述各类因素可能带来的投资风险，并做出审慎判断。

第四节 发行人利润分配政策及其执行情况

一、公司利润分配政策

公司现行有效的《公司章程》关于利润分配政策规定如下：

第一百五十六条 公司利润分配政策为：

（一）利润分配原则

公司的利润分配应重视对社会公众股东的合理投资回报，以可持续发展和维护股东权益为宗旨，保持利润分配政策的连续性和稳定性，并符合法律、法规的相关规定。

（二）利润分配方式

公司利润分配可采取现金、股票、现金股票相结合或者法律许可的其他方式；在有条件的情况下，根据实际经营情况，公司可以进行中期分红；如进行中期分红的，中期数据需要经过审计。

（三）现金分红的条件

1、公司该年度的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值；

2、审计机构对公司的该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；

3、公司未来十二个月内无重大对外投资计划或重大现金支出（募集资金项目除外，公司董事会或股东大会认为不影响现金分红的除外）。重大投资计划或重大现金支出是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计净资产的 30%，且超过 3,000 万元人民币。

（四）现金分红的比例及时间

在符合利润分配原则、保证公司正常经营和长远发展的前提下，在满足现金分红条件时，公司原则上每年进行一次现金分红，每年以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的 10%，且公司连续三年以现金方式累计分配的利润不少于该三年实现的年均可分配利润的 30%。

（五）股票股利分配的条件

根据累计可供分配利润、公积金及现金流状况，在保证足额现金分红及公司股本规模合理的前提下，公司可以采用发放股票股利方式进行利润分配，具体分红比例由公司董事会审议通过后，提交股东大会审议决定。

（六）出现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。

（七）决策程序与机制

1. 公司董事会结合公司具体经营数据、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（特别是中小股东）、独立董事的意见，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，提出年度或中期利润分配方案，并经公司股东大会表决通过后实施。

2. 监事会应当对董事会和管理层执行公司分红政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督，对董事会制定或修改的利润分配政策进行审议，并经过半数监事通过，在公告董事会决议时应同时披露独立董事和监事会的审核意见。

3. 在公司当年度盈利且提取法定公积金及弥补以前年度亏损后仍有剩余时，董事会应当作出现金分红预案。在符合前项规定现金分红条件的情况下，董事会根据公司生产经营情况、投资规划和长期发展等需要，未作出现金分红预案的，董事会应当做出详细说明，公司独立董事应当对此发表独立意见。提交股东大会审议时，公司应当提供网络投票等方式以方便股东参与股东大会表决。此外，公司应当在定期报告中披露未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途。

（八）利润分配政策的调整机制

如因外部环境或公司自身经营状况发生重大变化，公司需对利润分配政策进行调整的，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，有关调整利润分配政策的议案，由独立董事、监事会发表意见，需经公司董事会审议后提交公司股东大会以特别决议方式审议通过。

二、最近三年利润分配及未分配利润使用情况

（一）最近三年利润分配情况

公司重视对投资者的合理投资回报，同时兼顾公司的可持续发展，最近三年已实施的利润分配情况如下：

1、2015 年度权益分配情况：以总股本 301,302,952 股为基数，每 10 股派发现金股利人民币 2.426289 元（含税），同时以资本公积向全体股东每 10 股转增 12.616700 股。该事项于 2016 年 5 月 25 日实施完毕。

2、2014 年度权益分配情况：以总股本 291,809,406 股为基数，每 10 股派发现金股利人民币 0.995170 元（含税）。该事项于 2015 年 6 月 15 日实施完毕。

3、2013 年度权益分配情况：以总股本 132,000,000 股为基数，每 10 股派发现金股利 2.500000 元（含税），同时以资本公积金向全体股东每 10 股转增 12.000000 股。该事项于 2014 年 5 月 13 日实施完毕。

（二）最近三年现金分红情况

单位：万元

| 分红年度 | 现金分红金额（含税） | 分红年度合并报表中归属于上市公司股东的净利润 | 占合并报表中归属于上市公司股东的净利润的比率 |
|--------|------------|------------------------|------------------------|
| 2015 年 | 7,310.48 | 28,559.97 | 25.60% |
| 2014 年 | 2,904.00 | 15,683.55 | 18.52% |
| 2013 年 | 3,300.00 | 10,249.96 | 32.20% |

最近三年累计现金分红金额占最近三年合并报表中归属于上市公司股东平均净利润的比例：74.40%

（三）最近三年未分配利润的使用情况

为保持公司的可持续发展，公司历年滚存的未分配利润将作为公司业务发
展资金的一部分，继续投入公司生产经营，包括用于规定资产投资项目和补充
流动资金等。

三、未来三年（2016-2018年）股东回报规划

未来公司将继续严格按照相关法律法规以及《公司章程》的要求，实施积极的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报，保持利润分配政策的连续性和稳定性。

公司高度重视股东的合理回报，在综合考虑多方面因素的基础上，公司制定了《杭州顺网科技股份有限公司未来三年（2016-2018年）股东回报规划》，具体内容如下：

（一）公司制定未来三年股东回报规划的考虑因素

公司着眼于战略目标及未来可持续发展，结合公司实际情况，在综合考虑公司盈利能力、经营发展规划、股东回报、社会资金成本、外部融资环境等因素后，对公司利润分配作出明确制度性安排，以保证利润分配政策的持续性和稳定性，建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制。

（二）公司制定未来三年股东回报规划的原则

1、公司的利润分配应重视对社会公众股东的合理投资回报，以可持续发展和维护股东权益为宗旨，保持利润分配政策的连续性和稳定性，并符合法律、法规的相关规定；

2、公司的利润分配的不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力；

3、公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事和公众投资者的意见。

（三）未来三年（2016-2018年）具体股东回报规划

1、利润分配方式

公司利润分配可采取现金、股票、现金股票相结合或者法律许可的其他方式；在有条件的情况下，根据实际经营情况，公司可以进行中期分红；如进行中期分红的，中期数据需要经过审计。

2、现金分红的条件

1) 公司该年度的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值；

2) 审计机构对公司的该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；

3) 公司未来十二个月内无重大对外投资计划或重大现金支出（募集资金项目除外，公司董事会或股东大会认为不影响现金分红的除外）。重大投资计划或重大现金支出是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计净资产的 30%，且超过 3,000 万元人民币。

3、现金分红的比例及时间

在符合利润分配原则、保证公司正常经营和长远发展的前提下，在满足现金分红条件时，公司原则上每年进行一次现金分红，每年以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的 10%，且公司连续三年以现金方式累计分配的利润不少于该三年实现的年均可分配利润的 30%。

同时，公司董事会将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，并按照相关程序，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、股票股利分配的条件

根据累计可供分配利润、公积金及现金流状况，在保证足额现金分红及公司股本规模合理的前提下，公司可以采用发放股票股利方式进行利润分配，具体分红比例由公司董事会审议通过后，提交股东大会审议决定。

5、出现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。

（四）利润分配决策程序与机制

1、公司董事会结合公司具体经营数据、盈利规模、现金流量状况、发展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，提出年度或中期利润分配方案，并经公司股东大会表决通过后实施。

2、监事会应当对董事会和管理层执行公司分红政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督，对董事会制定或修改的利润分配政策进行审议，并经过半数监事通过，在公告董事会决议时应同时披露独立董事和监事会的审核意见。

3、在公司当年度盈利且提取法定公积金及弥补以前年度亏损后仍有剩余时，董事会应当作出现金分红预案。在符合前项规定现金分红条件的情况下，董事会根据公司生产经营情况、投资规划和长期发展等需要，未作出现金分红预案的，董事会应当做出详细说明，公司独立董事应当对此发表独立意见。提交股东大会审议时，公司应当提供网络投票等方式以方便股东参与股东大会表决。此外，公司应当在定期报告中披露未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途。

（五）利润分配政策的调整机制

如因外部环境或公司自身经营状况发生重大变化，公司需对利润分配政策进行调整的，调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和深圳证券交易所的有关规定，有关调整利润分配政策的议案，由独立董事、监事会发表意见，需经公司董事会审议后提交公司股东大会以特别决议方式审议通过。

第五节 与本次发行相关的董事会声明及承诺事项

一、关于除本次发行外未来十二个月内是否有其他股权融资计划的声明

除本次发行外，根据已经规划及实施的投资项目进度，综合考虑公司资本结构、融资成本等因素，公司未来十二个月内不排除安排其他股权融资计划。

二、本次发行摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响及公司董事会作出的关于承诺并兑现填补回报的具体措施

（一）本次非公开发行股票对股东即期回报摊薄的影响

公司本次非公开发行募集资金数额相对较大，募集资金使用需要一定的周期，若监管政策等投资环境发生不利变化，将影响募投项目的进度。募投项目建设完成后，效益的显现需要一个过程，效果难以在短期内全部释放，公司利润实现和股东回报仍主要依赖公司现有业务。

本次非公开发行完成后，公司的总股本和净资产将有所增加，提升了公司的抗风险能力和自身实力，但未来每股收益等财务指标在短期内可能出现一定幅度的下降。公司特别提醒投资者理性投资，关注本次非公开发行股票后即期回报被摊薄的风险。

（二）公司应对本次发行摊薄即期回报采取的措施

为保护投资者利益，公司应对本次发行摊薄即期回报采取的具体措施包括：

1、加强对募集资金的监管，保证募集资金合理合法使用

为规范募集资金的管理和使用，保护投资者利益，公司已按照依照《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》（2014年修订）、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》（2015年修订）等法律、法规及其他规范性文件的要求及《公司章程》的规定修订完善了《募集资金管理办法》，对募集资金专户存储、募集资金使用、募集资金用途变更、募集资金管理与监督等进行了详细的规定。

公司董事会将严格按照《募集资金管理制度》对募集资金进行专项存储、内部审计，保证募集资金合理规范使用，并积极配合保荐机构和监管银行对募集资金使用进行检查和监督，保证募集资金合理规范使用，合理防范募集资金使用风险，并按照承诺的用途和金额，积极稳妥地推动募集资金的使用，实现公司的战略目标。

2、积极拓展公司现有主营业务市场，提升运营效率、降低公司运营成本

在募集资金到位后，公司将根据既定投向运用募集资金。本次募投项目的实施将丰富公司产品结构，拓展公司盈利模式，主营业务收入将有较大增长，从而持续推动公司盈利能力的提高，为公司股东尤其是中小股东带来持续回报，以填补本次发行对即期回报的摊薄。

3、全面提升公司管理水平，完善员工激励机制

公司将进一步提高经营和管理水平，加强内部控制，发挥企业管控效能。推进全面预算管理，加强成本管理，强化预算执行监督，在严控各项费用的基础上，提升经营和管理效率、控制经营和管理风险。同时，公司将完善薪酬和激励机制，建立有市场竞争力的薪酬体系，引进市场优秀人才，并最大限度地激发员工积极性，挖掘公司员工的创造力和潜在动力，以进一步促进公司业务发展。

4、建立健全利润分配政策，强化投资者回报机制

根据中国证监会《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》（证监发[2012]37号）、《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》（证监会公告[2013]43号）等规定要求，公司结合实际情况在2012年第二次临时股东大会上审议通过了《关于修订公司章程部分条款的议案》，对章程中利润分配政策进行了修订，明确了利润分配政策的基本原则、利润分配政策的具体内容、利润分配的决策程序和机制以及利润分配政策的调整或变更等内容。

同时，公司制定了《杭州顺网科技股份有限公司未来三年（2016-2018年）股东回报规划》，规划明确了利润分配及现金分红的具体条件、比例、分配形式和股票股利的分配条件等，建立了科学、持续、稳定的分红机制，完善了公司利润分配的决策程序及利润分配政策调整原则，增加了利润分配决策透明度，强化了中小投资者权益保障机制。未来，公司将严格执行利润分配政策，在符合相关分配条件的情况下，积极实施对股东的利润分配，优化投资回报机制。

5、进一步完善公司治理，为公司持续稳定发展提供治理结构和制度保障

公司将严格按照《公司法》、《证券法》、《上市公司章程指引》等法律、法规和规范性文件的要求，不断完善公司治理结构，确保股东能够充分行使股东权利，董事会能够按照公司章程的规定行使职权，做出科学决策，独立董事能够独立履行职责，维护公司整体利益，尤其是中小投资者的合法权益，为公司的持续稳定发展提供科学有效的治理结构和制度保障。

（三）相关主体对公司填补回报措施能够得到切实履行做出承诺

1、公司全体董事、高级管理人员的承诺

为保障公司填补回报措施能够得到切实履行，公司董事、高级管理人员承诺如下：

“（1）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；

（2）承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束；

（3）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；

（4）承诺由董事会或薪酬与考核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；

（5）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。”

2、公司控股股东及实际控制人的承诺

公司控股股东及实际控制人华勇先生根据中国证监会相关规定，对公司填补回报措施能够得到切实履行做出如下承诺：

“本人不会越权干预公司经营管理活动，亦不会侵占公司利益。”

杭州顺网科技股份有限公司

董 事 会

2016年6月3日