

创业板投资风险

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。



四三九九网络股份有限公司

4399 Network Co., Ltd.

(注册地址：厦门市厦门火炬高新区软件园二期望海路2号楼202室)

首次公开发行股票并在创业板上市 招股说明书

(申报稿)

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)



广州市天河北路183-187号大都会广场43楼(4301-4316房)

四三九九网络股份有限公司

首次公开发行股票并在创业板上市

招股说明书

发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A股）
发行股数及股东公开发售股数	公司本次拟公开发行新股不超过 3,333.34 万股；公司股东公开发售股份数量不超过 400.00 万股，且股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量。本次向社会公开发行股数合计不超过 3,333.34 万股，占发行后总股本的 25.00%。股东公开发售股份所得资金不归公司所有
每股面值	人民币 1.00 元
每股发行价格	人民币 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 13,333.34 万股
保荐人（主承销商）	广发证券股份有限公司
招股说明书签署日期	年 月 日

声明及承诺

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

请投资者认真阅读招股说明书“风险因素”一节的全部内容，并特别关注公司的下述风险及重要事项。本公司特别提请投资者注意下列提示：

1、股东股份锁定及减持意向承诺

承诺人	承诺内容
骆海坚	<p>一、自四三九九股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本人持有的四三九九首次公开发行股票前已发行的股份，也不由四三九九回购该部分股份。</p> <p>二、如本人所持四三九九股票在锁定期满后两年内减持，减持价格不低于四三九九首次公开发行的发行价，减持股数不超过已解除锁定的股份数量；四三九九上市后 6 个月内如公司股票连续 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，本人持有四三九九股票的锁定期自动延长 6 个月，该项承诺不因本人职务变更、离职等原因而放弃履行。</p> <p>三、在本人担任四三九九董事、监事或高级管理人员期间，本人将向四三九九申报所持有的本人的股份及其变动情况，本人每年转让的股份不超过本人所持四三九九股份总数的 25%；离职后半年内，不转让本人所持有的四三九九股份。</p> <p>四、本人所持四三九九股份减持时，将通过交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统、协议转让或其他合法方式实施。本人将在减持前 4 个交易日通知四三九九，并由四三九九在减持前 3 个交易日予以公告。</p> <p>若因派发现金红利、送股、转增股本等原因进行除权、除息的，上述股份价格、股份数量按规定做相应调整。</p> <p>本人将严格遵守我国法律法规关于股东持股及股份变动的有关规定，规范诚信履行股东的义务。如本人违反本承诺进行减持的，自愿将减持所得收益上缴四三九九。</p>
李兴平	<p>一、自四三九九股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本人持有的四三九九首次公开发行股票前已发行的股份，也不由四三九九回购该部分股份。</p> <p>二、如本人所持四三九九股票在锁定期满后两年内减持，减持价格不低于四三九九首次公开发行的发行价，减持股数不超过已解除锁定的股份数量；四三九九上市后 6 个月内如四三九九股票连续 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，本人持有四三九九股票的锁定期自动延长 6 个月；该项承诺不因本人职务变更、离职等原因而放弃履行。</p> <p>三、在本人担任四三九九董事、监事或高级管理人员期间，本人将向四三九九申报所直接或者间接持有的本人的股份及其变动情况，本人每年转让的股份不超过本人所持四三九九股份总数的 25%；离职后半年内，不转让本人所持有的四三九九股份。</p> <p>四、如本人在四三九九首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的，自申报离职之日起十八个月内不转让本人持有的四三九九股份；在首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的，自申报离职之日起十二个月内不转让本人持有的四三九九股份。</p> <p>五、本人所持四三九九股份减持时，将通过交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统、协议转让或其他合法方式实施。本人将在减持前 4 个交易日通知四三九九，并由四三九九在减持前 3 个交易日予以公告。</p> <p>若因派发现金红利、送股、转增股本等原因进行除权、除息的，上述股份价格、股份数量按规定做相应调整。</p> <p>本人将严格遵守我国法律法规关于股东持股及股份变动的有关规定，规范诚信履行股东</p>

	<p>的义务。如本人违反本承诺进行减持的, 自愿将减持所得收益上缴四三九九。</p>
晨麒投资	<p>一、自四三九九股票上市之日起十二个月内, 不转让或者委托他人管理本企业持有的四三九九首次公开发行股票前已发行的股份, 也不由四三九九回购该部分股份。</p> <p>二、本企业持有四三九九股票锁定期满后两年内, 本企业将根据自身的经营需要, 在符合法律法规及相关规定的前提下, 以市场价且不低于四三九九最近一期经审计的每股净资产的价格减持所持股份, 减持股份数量最高可达四三九九上市时本公司所持四三九九股份总额的100%。</p> <p>三、本企业所持四三九九股份减持时, 将通过交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统、协议转让或其他合法方式实施。</p> <p>四、在本企业持有四三九九5%以上股份期间, 本企业将在减持前4个交易日通知四三九九, 并由四三九九在减持前3个交易日予以公告。</p> <p>若因派发现金红利、送股、转增股本等原因进行除权、除息的, 上述股份价格、股份数量按规定做相应调整。</p> <p>本企业将严格遵守我国法律法规关于股东持股及股份变动的有关规定, 规范诚信履行股东的义务。如本企业违反本承诺进行减持的, 自愿将减持所得收益上缴四三九九。</p>
蔡文胜	<p>自四三九九股票上市之日起十二个月内, 不转让或者委托他人管理本人持有的四三九九首次公开发行股票前已发行的股份, 也不由四三九九回购该部分股份。</p> <p>本人将严格遵守我国法律法规关于股东持股及股份变动的有关规定, 规范诚信履行股东的义务。如本人违反本承诺进行减持的, 自愿将减持所得收益上缴四三九九。</p>
爱游投资、游家投资	<p>一、自四三九九股票上市之日起十二个月内, 不转让或者委托他人管理本企业持有的四三九九首次公开发行股票前已发行的股份, 也不由四三九九回购该部分股份。</p> <p>二、本企业所持四三九九股票在锁定期满后两年内减持, 减持价格不低于四三九九首次公开发行的发行价; 四三九九上市后6个月内如公司股票连续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, 本企业持有四三九九股票的锁定期限自动延长6个月。</p> <p>三、本企业持有四三九九股票在满足上市锁定期之后两年内, 本企业持有四三九九股票将在解除锁定股份数量范围内减持, 减持价格不低于四三九九首次公开发行的发行价。</p> <p>四、本企业所持四三九九股份减持时, 将通过交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统、协议转让或其他合法方式实施。</p> <p>五、在本企业持有四三九九5%以上股份期间, 本企业将在减持前4个交易日通知四三九九, 并由四三九九在减持前3个交易日予以公告。</p> <p>若因派发现金红利、送股、转增股本等原因进行除权、除息的, 上述股份价格、股份数量按规定做相应调整。</p> <p>本企业将严格遵守我国法律法规关于股东持股及股份变动的有关规定, 规范诚信履行股东的义务。如本企业违反本承诺进行减持的, 自愿将减持所得收益上缴四三九九。</p>
乐游家	<p>一、自四三九九股票上市之日起三十六个月内, 不转让或者委托他人管理本企业持有的四三九九首次公开发行股票前已发行的股份, 也不由四三九九回购该部分股份。</p> <p>二、本企业所持四三九九股票在锁定期满后两年内减持, 减持价格不低于四三九九首次公开发行的发行价; 四三九九上市后6个月内如公司股票连续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, 本企业持有四三九九股票的锁定期限自动延长6个月。</p> <p>三、本企业所持四三九九股份减持时, 将通过交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统、协议转让或其他合法方式实施。</p> <p>四、在本企业持有四三九九5%以上股份期间, 本企业将在减持前4个交易日通知四三九九, 并由四三九九在减持前3个交易日予以公告。</p> <p>若因派发现金红利、送股、转增股本等原因进行除权、除息的, 上述股份价格、股份数量按规定做相应调整。</p> <p>本企业将严格遵守我国法律法规关于股东持股及股份变动的有关规定, 规范诚信履行股东的义务。如本企业违反本承诺进行减持的, 自愿将减持所得收益上缴四三九九。</p>
陈红、戴小锋、肖兆炉、谢志勇、颜	<p>一、自四三九九股票上市之日起十二个月内, 不转让或者委托他人管理本人直接或者间接持有的四三九九股份, 也不由四三九九回购该部分股份。</p>

芬	<p>二、在本人担任四三九九董事、监事或高级管理人员期间,本人将向四三九九申报所直接或者间接持有的四三九九股份及其变动情况,本人每年转让的股份不超过本人所持四三九九股份总数的25%;离职后半年内,不转让本人所持有的四三九九股份。</p> <p>三、如本人在四三九九首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的,自申报离职之日起十八个月内不转让本人所直接或间接持有的四三九九的股份;在首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的,自申报离职之日起十二个月内不转让本人所直接或间接持有的四三九九的股份。</p> <p>本人将严格遵守我国法律法规关于股东持股及股份变动的有关规定,规范诚信履行股东的义务。如本人违反本承诺进行减持的,自愿将减持所得收益上缴四三九九。</p>
戴建宏	<p>一、自四三九九股票上市之日起十二个月内,不转让或者委托他人管理本人直接或者间接持有的四三九九股份,也不由四三九九回购该部分股份。</p> <p>二、在本人担任四三九九董事、监事或高级管理人员期间,本人将向四三九九申报所直接或者间接持有的四三九九股份及其变动情况,本人每年转让的股份不超过本人所持四三九九股份总数的25%;离职后半年内,不转让本人所持有的四三九九股份。</p> <p>三、如本人在四三九九首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的,自申报离职之日起十八个月内不转让本人所直接或间接持有的四三九九的股份;在首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的,自申报离职之日起十二个月内不转让本人所直接或间接持有的四三九九的股份。</p> <p>四、本人所直接或间接持有的四三九九股票在锁定期满后两年内减持,减持价格不低于四三九九首次公开发行的发行价;四三九九上市后6个月内如公司股票连续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,本企业持有四三九九股票的锁定期限自动延长6个月。</p> <p>本人所直接或间接持有的四三九九股份减持时,将通过交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统、协议转让或其他合法方式实施。本人将在减持前4个交易日通知四三九九,并由四三九九在减持前3个交易日予以公告。</p> <p>若因派发现金红利、送股、转增股本等原因进行除权、除息的,上述股份价格、股份数量按规定做相应调整。</p> <p>本人将严格遵守我国法律法规关于股东持股及股份变动的有关规定,规范诚信履行股东的义务。如本人违反本承诺进行减持的,自愿将减持所得收益上缴四三九九。</p>

2、股价稳定的承诺

(1) 发行人关于上市后三年内稳定股价的承诺

公司就首次公开发行股票上市后三年内股价稳定相关事宜承诺如下:

①如四三九九上市后三年内,非因不可抗力因素所致,如公司股票连续20个交易日的收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产(最近一期审计基准日后,因利润分配、资本公积金转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的,每股净资产相应进行调整,下同),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。

在启动稳定股价措施的条件被触发后,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。

②公司为稳定股价之目的回购股份，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。

公司为稳定股价之目的进行股份回购的，除应符合相关法律法规之要求之外，还应符合下列各项：

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%。

公司采取集中竞价交易方式回购股份。如果在回购方案实施前，公司股票收盘价不满足启动稳定股价措施的条件，董事会可做出决议终止回购股份事宜，且在未来 3 个月内不再启动回购股份事宜。

③公司承诺将按照下述程序回购股份：

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。

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。

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。

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。

④如公司违反上述承诺时，本公司应：

及时充分披露承诺未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因；

向投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；

将上述补充承诺或替代承诺提交公司股东大会审议；

因违反承诺给投资者造成损失的，将依法对投资者进行赔偿。

公司确认本承诺函旨在保障公司全体股东之权益而作出；本承诺函所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺。任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性。

(2) 发行人控股股东、实际控制人关于上市后三年内稳定股价的承诺

作为控股股东、实际控制人，骆海坚就公司股票上市后三年内股价稳定相关事宜承诺如下：

①本人应在符合《上市公司收购管理办法》等法律法规的条件和要求的前提下，按本承诺函所述对公司股票进行增持，以稳定公司股价。

下列条件之一发生时，本人应采取增持股份的方式稳定公司股价：

公司回购股份方案实施完毕后，仍满足触发启动稳定股价措施的条件；

公司终止回购股份方案实施后 3 个月内，启动稳定股价措施的条件再次被触发。

上述“启动稳定股价措施的条件”是指公司上市后三年内，非因不可抗力因素所致，如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积金转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整，下同）。

公司将在上述任一条件满足后 2 个交易日内向本人发出应由本人增持股份稳定股价的书面通知。

②本人承诺：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。

③本人承诺按如下程序增持股份：

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；

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。

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。

④本人承诺将不出现下列情形：

对公司股东大会提出的股份回购计划投弃权票或反对票，导致稳定股价议案未予通过；

在出现应由本人增持股份时，本人在收到通知后 2 个工作日内，未书面通知公司并由公司公告本人增持具体计划；

本人已书面通知公司并由公司公告本人的增持具体计划但不能实际履行。

⑤当本人违反上述承诺时，本人应：

及时充分披露承诺未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因；

向投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；

将上述补充承诺或替代承诺提交公司股东大会审议；

因违反承诺给公司或投资者造成损失的，将依法对公司或投资者进行赔偿。

公司有权将本人应履行增持义务相等金额的应付本人的现金分红予以截留，直至本人履行增持义务；如已经连续两次以上存在上述情形时，则公司可将与本人履行增持义务相等金额的应付本人的现金分红予以截留用于股份回购计划，本人承诺丧失对相应金额现金分红的追索权。

本人确认本承诺函旨在保障公司全体股东之权益而作出；本承诺函所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺。任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性。

(3) 发行人董事（不包括独立董事）、高级管理人员关于上市后三年内稳定股价的承诺

发行人董事（不包括独立董事）、高级管理人员就公司股票上市后三年内股价稳定相关事宜承诺如下：

①本人应在符合《上市公司收购管理办法》等法律法规的条件和要求的前提下，按本承诺函所述对公司股票进行增持，以稳定公司股价。

本人承诺在公司控股股东单次增持股份数量达到最大限额之日后，如公司仍满足触发启动稳定股价措施的条件，本人应采取增持股份的方式稳定公司股价：

上述“启动稳定股价措施的条件”是指公司上市后三年内，非因不可抗力因素所致，如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积金转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整，下同）。

公司将在上述条件满足后 2 个交易日内向本人发出应由本人增持股份稳定股价的书面通知。

②本人承诺：单次用于增持公司股份的资金不低于上年度自公司领取薪酬（税后）总和的 30%，但单一会计年度内用于增持公司股份的资金不超过上年度自公司领取薪酬（税后）总和的 60%。

③本人承诺按如下程序增持股份：

在应由董事（不包括独立董事）、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；

有增持义务的公司董事（不包括独立董事）、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。

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。

④当本人违反上述承诺时，公司有权将本人履行增持义务相等金额的工资薪酬（扣除当地最低工资标准后的部分）予以截留并代本人履行增持义务；如本人在任职期间连续两次以上未能主动履行上述承诺的规定义务的，本人同意由控股股东或董事会、监事会、半数以上的独立董事提请股东大会同意辞退、或由公司

董事会解聘本人职务。

本人确认本承诺函旨在保障公司全体股东之权益而作出；本承诺函所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺。任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性。

公司董事骆海坚、李兴平、陈红、李桦、戴小锋、杨小强、刘利剑、肇越和高级管理人员戴建宏承诺将不出现下列情形：

①对公司董事会提出的股份回购计划投弃权票或反对票，导致公司回购股份稳定股价的议案未予通过；

②在应由本人增持股份稳定股价时，本人在收到通知后 2 个交易日内，未书面通知公司并由公司公告本人的增持具体计划；

③本人已书面通知公司并由公司公告本人的增持具体计划但不能实际履行。

(4) 发行人 5% 股东关于上市后三年内稳定股价的承诺

如公司上市后三年内，启动稳定股价措施的条件触发，公司为稳定股价之目的拟进行回购股份的，在股东大会审议有关回购股份的议案时，如本人/本企业仍持有四三九九的股份，本人/本企业将在股东大会表决中投赞成票。

本人/本企业将严格遵守上述承诺，如有违反，自愿承担相关法律责任。

3、填补被摊薄即期回报的承诺及措施

本次公开发行完成后，公司的股本规模、净资产规模较发行前将有较大幅度增长。由于募集资金投资项目建设需要一定周期，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，公司每股收益和净资产收益率等指标有可能在短期内会出现一定幅度的下降，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，公司承诺将通过扩大经营规模、加快募投项目投资进度、加强募集资金管理、优化投资者回报机制等方式，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，以填补被摊薄即期回报。

(1) 运用自有资金巩固和拓展现有业务，扩大经营规模

公司一直致力于为游戏运营与开发。公司凭借丰富的行业经验、突出的技术实力和人才优势，逐步建立了领先的行业地位。2013年至2015年，公司的营业收入分别为146,971.32万元、154,251.88万元和164,557.51万元。未来公司将在现有业务稳定增长的基础上，扩大经营规模，进一步提升核心竞争能力。

(2) 加快募投项目投资进度，加强募集资金管理

本次募集资金投资项目紧紧围绕公司主营业务，募集资金将用于网络游戏新产品开发项目、4399综合游戏平台升级项目、4399手机游戏助手升级项目、全球发行渠道拓展项以及其他与主营业务相关的运营资金。本次发行募集资金到位后，公司将加快推进募投项目建设，争取募投项目早日实现预期效益。同时，公司将根据相关法规和公司《募集资金管理制度》的要求，严格管理募集资金使用，保证募集资金按照原定用途得到充分有效利用。公司将通过有效运用本次募集资金，提升公司盈利水平，改善融资结构，增强公司盈利能力和可持续发展能力，以填补股东即期回报下降的影响。

(3) 优化投资者回报机制

公司建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制，对利润分配做出制度性安排，保证利润分配政策的连续性和稳定性。为进一步增强公司现金分红的透明度，强化公司回报股东的意识，树立上市公司给予投资者合理的投资回报的观念，公司根据《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》和《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》的相关要求，明确了利润分配的条件及方式，制定了现金分红的具体条件、比例，股票股利分配的条件，完善了公司利润分配的决策程序、考虑因素和利润分配政策调整的决策程序，健全了公司分红政策的监督约束机制。

(4) 完善公司人才引进制度，优化游戏研发流程，提升效率

公司经营管理团队具有多年的游戏行业经验，能够及时把握市场趋势，抓住市场机遇。未来，公司将适应行业发展趋势，加大人才引进力度，完善激励机制，吸引和培养更多的优秀人才，为公司未来快速发展提供有力的管理、人才和制度保障。研发费用支出是公司重要的费用支出部分，而游戏研发活动对未来公司业

绩的增长也有较大的影响作用。因此,公司将不断优化游戏研发流程,提高游戏研发效率,在不降低游戏研发效果并保证公司未来研发安排的基础上,减少研发支出,提升公司盈利能力。

(5) 本公司如违反前述承诺,将及时公告违反的事实及原因,除因不可抗力或其他非归属于本公司的原因外,将向本公司股东和社会公众投资者道歉,同时向投资者提出补充承诺或替代承诺,以尽可能保护投资者的利益,并在公司股东大会审议通过后实施补充承诺或替代承诺。

公司的董事、高级管理人员为使公司填补本次公开发行摊薄即期回报的措施能够得到切实履行,特作出以下承诺:

①本人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本人承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束;

③本人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本人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;

⑤若公司后续推出股权激励政策,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。

⑥自本承诺出具日至公司本次公开发行股票实施完毕前,若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的,且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时,本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

⑦本人承诺切实履行公司制定的有关填补回报措施以及对此作出的任何有关填补回报措施的承诺,若违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的,本人愿意依法承担对公司或者投资者的补偿责任。

4、依法承担赔偿责任或者补偿责任的承诺

(1) 发行人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、完整性和及时性承担个别和连带的法律责任。若本招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,导致对判断本公司是否符合法律

规定的发行条件构成重大、实质影响,则:公司将在该等违法事实被中国证监会、证券交易所或司法机关等有权机关认定之日起5个交易日内召开董事会,并将按照董事会、股东大会审议通过的股份回购具体方案回购本公司首次公开发行的全部新股,并在股东大会审议通过之日起在6个月内完成回购,回购价格不低于本公司股票首次公开发行价格与银行同期存款利息之和。如上市后公司股票有利润分配或送配股份等除权、除息事项,回购价格相应进行调整。如本招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,致使投资者在证券交易中遭受损失,本公司将依法赔偿投资者损失。如本公司未能及时履行上述承诺事项,则:本公司将立即停止制定现金分红计划、停止发放公司董事、监事和高级管理人员的薪酬、津贴,直至本公司履行相关承诺;本公司将立即停止制定或实施重大资产购买、出售等行为,以及增发股份、发行公司债券以及重大资产重组等资本运作行为,直至本公司履行相关承诺。

(2) 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、完整性和及时性承担个别和连带的法律责任。

公司及控股股东骆海坚郑重承诺:若本发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,对判断本发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响,则本人将依法购回已转让的原限售股份;本人将在该等违法事实被中国证监会、证券交易所或司法机关等有权机关认定之日起5个交易日内指定股份购回方案并予以公告,并在公告之日起6个月内完成购回,购回价格不低于四三九九股票首次公开发行价格与银行同期存款利息之和。如上市后四三九九股票有利润分配或送配股份等除权、除息事项,购回价格相应进行调整。如四三九九首次公开发行并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,导致投资者在证券交易中遭受损失,本人将依法赔偿投资者损失,并依法承担其他相应的法律责任。如经中国证监会、深圳证券交易所等主管机关认定本人未能及时履行上述承诺事项,本人同意四三九九立即停止对本人实施现金分红计划、停止发放本人应领取的薪酬、津贴,直至本人履行相关承诺。

公司全体董事、监事、高级管理人员郑重承诺:若四三九九首次公开发行并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,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损失,并依法承担其他相应的法律责任。如经中国证监会、深圳证券交易所等主管机关认定本人未能及时履行上述承诺事项,本人同意四三九九立即停止发放本人应领取的薪酬、津贴,直至本人履行相关承诺。

(3) 保荐机构承诺:“因本机构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。”

(4) 申报会计师承诺:“因本机构为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,给投资者造成损失的,在该等事项依法认定后,将依法赔偿投资者损失。”

(5) 发行人律师承诺:“因本机构为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,给投资者造成损失的,在该等事项依法认定后,将依法赔偿投资者损失。”

(6) 评估机构承诺:“因本机构为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,给投资者造成损失的,在该等事项依法认定后,将依法赔偿投资者损失。”

5、发行人、控股股东及发行人董事、监事、高级管理人员未履行承诺时候的约束措施

(1) 发行人关于未履行承诺时候的约束措施

发行人承诺:公司将严格履行关于本次申请首次公开发行并上市招股说明书中披露的相关承诺事项,并承诺严格遵守下列约束措施:

①如本公司未履行相关承诺事项,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具体情况、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、出售等行为,以及增发股份、发行公司债券以及重大资产重组等资本运作行为,直至本公司履行相关承诺或提出替代性措施;因本公司未履行

相关承诺事项,致使投资者在证券交易中遭受损失的,本公司将依法向投资者赔偿损失。

③对未履行其已作出承诺、或因该等人士的自身原因导致本公司未履行已作出承诺的本公司股东、董事、监事、高级管理人员,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。

(2) 发行人控股股东、实际控制人关于未履行承诺时候的约束措施

发行人控股股东、实际控制人承诺:本人将严格履行本人在本次首次公开发行股票并上市招股说明书中披露的承诺事项,并承诺严格遵守下列约束措施:

①如本人未履行相关承诺事项,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具体情况、原因并向发行人的股东和社会公众投资者道歉。

②如因本人未履行相关承诺事项,致使发行人或者投资者遭受损失的,本人将向发行人或者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。

(3) 发行人董事、监事、高级管理人员关于未履行承诺时候的约束措施

发行人董事、监事、高级管理人员承诺,本人将严格履行本人在本次首次公开发行股票并上市招股说明书中披露的承诺事项,并承诺严格遵守下列约束措施:

①如本人未履行相关承诺事项,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具体情况、原因并向发行人的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，停止对本人进行现金分红（如有），并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。

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。

6、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

公司财务报告的审计基准日期为 2015 年 12 月 31 日。审计基准日后，公司的主要合作方，包括游戏运营商、游戏开发商等未发生重大变化。公司自有平台游戏运营业务、第三方平台联运业务、广告业务运营情况正常，公司经营状况良好，经营内容和业务模式未发生重大变化，公司适用的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重大事项。

7、发行前滚存利润分配方案

公司本次股票公开发行前形成的滚存利润由股票发行后的新老股东共享。

8、本次发行上市后的利润分配政策

公司发行上市后利润分配遵循如下原则：（1）按法定条件、顺序分配的原则；（2）同股同权、同股同利的原则；（3）公司持有的本公司股份不得分配利润的原则；（4）公司应当以现金的形式向优先股股东支付股息，在完全支付约定的股息之前，不得向普通股股东分配利润的原则。公司采取现金、股票或者现金股票相结合的方式分配股利，以现金分红为主。公司进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占的比例不低于 20%，且以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 20%。

具体内容详见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“二十、公司报告期股利分配情况以及未来股利分配计划”之“（一）股利分配政策”。

9、老股东公开发售方案及其影响

具体内容详见本招股说明书“第三节 本次发行概况”之“二、老股东公开发售股份方案”。

10、本公司特别提醒投资者注意以下风险扼要提示，欲详细了解，请认真阅读本招股说明书第四节“风险因素”。

(1) 市场竞争加剧的风险

网络游戏行业竞争日趋激烈。公司需面对行业内众多竞争对手，既包括以腾讯、百度、360 为代表的大型互联网公司，也包括以游戏开发或游戏发行见长的中小型游戏企业。尽管游戏行业市场容量巨大，并保持较快速增长，但未来行业资源趋于集中。如果公司不能保持在游戏平台运营端以及游戏开发端的优势，则有可能被挤出游戏行业的第一梯队，市场影响力和话语权随之减弱，进而影响公司盈利能力。

(2) 平台基础用户流失的风险

公司拥有高访问量及高关注度的互联网休闲游戏在线平台 4399.com，并建立了多个互联网 PC 终端平台及移动终端平台。公司一直秉承“以用户体验为核心”的理念，追求极致的简洁、专注、有效的页面布局，并在诸多细节之处采用细致入微的设计增强用户体验。对于平台建设、游戏开发的用户体验方面把握到位，公司积累大量的、丰富的技术储备和实践经验。在该种理念践行之下，公司平台用户保持较高的忠诚度和粘性。但如果公司不能一如既往地贯彻用户体验至上的核心理念，不断推陈出新，满足用户日益成长的娱乐需求，来维系这些基础用户，则有可能造成平台基础用户的流失，进而在中长期内影响公司未来的业绩增长。

(3) 游戏开发的风险

公司专注于原创网络游戏的开发，通过多年的研发投入，公司积累了丰富的研发经验并培育了雄厚的研发实力，并建立了一套项目组之间的科学交流机制，使研发人员的智力资源互通，实现策划、技术、美术等方面资源在公司内部共享。同时已制定一套科学、规范的项目管理制度，通过该套制度，公司可以有效地对项目研发实施过程控制。上述措施为公司游戏研发提供了必要的保障，但游戏开发是一项创意活动，是否成功取决于公司对于消费者需求的理解和把握是否准确等等诸多因素，如果公司不能准确把握市场发展趋势，未能持续成功研发符合市场需求的的游戏产品，则有可能使公司丧失产品和市场的优势，对公司的未来业绩

及发展前景造成不利影响。

(4) 知识产权纠纷的风险

公司从事的网络游戏的研发业务中,商标、专利、软件著作权等无形资产对公司经营具有重要影响。如果公司遭遇知识产权侵权纠纷,将对公司的经营业绩产生不利影响。公司通过必要的措施保障了公司知识产权得到法律保护,但如果第三方未经公司许可擅自使用公司知识产权,或公司遭受第三方提出侵犯知识产权的情形,即可能导致公司产生额外费用,扰乱公司的正常业务经营。

公司在游戏代理过程中协议约定由游戏授权方对游戏及相关产品和服务所涉及的知识产权承担全部法律责任,但如果公司未来面临第三方提出公司侵犯他人知识产权的诉讼或纠纷,被司法机关认定为侵权行为,则公司需要改变或停止相应行为,影响公司经营业绩。

(5) 核心技术及核心人才流失的风险

作为知识密集型和劳动密集型企业,公司要持续保持市场竞争优势依赖于公司的核心技术人员及在发展过程中形成的核心技术。

互联网企业一般面临人员流动大、知识结构更新快的问题,行业内的市场竞争越来越体现为高素质人才之间的竞争。为了稳定公司的管理、技术和运营团队,公司提供了有竞争力的薪酬福利和公平的晋升机制,公司的核心骨干人员也直接或间接持有公司股份。但是,随着网络游戏行业竞争加剧,对人才的需求快速增加,行业内“挖角”现象频发,如果公司核心骨干人员流失且无法吸引新的优秀人才,将对公司的经营造成不利影响。

此外,技术是公司发展的基础,公司在业务发展过程中积累了重要的核心技术,并通过申请知识产权、与员工签订《保密协议》、《竞业禁止协议》等方式防止技术泄露,但是,公司仍然面临重要的核心技术泄密的风险。

11、保荐人对发行人持续盈利能力的分析及意见

发行人已经在本招股说明书“第四节 风险因素”中对报告期内实际发生以及未来可能发生的对公司持续盈利能力产生重大不利影响的风险因素进行了充分提示。

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、公司行业竞争地位、核查公司是否存在影响持续盈利能力的不利情形，就公司是否具备持续盈利能力进行了核查，经核查后，保荐机构认为：在发行人所处的行业未发生重大变化，未出现影响公司正常生产经营的突发事件，以及其他不可抗力事件的情况下，公司具备持续盈利能力。具体内容详见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十四、对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构关于公司持续盈利能力的核查意见”。

目 录

声明及承诺	3
重大事项提示	4
目 录	21
第一节 释义	26
一、普通术语	26
二、专业术语	28
第二节 概览	30
一、发行人基本情况	30
二、发行人控股股东及实际控制人简介	32
三、发行人主要财务数据及财务指标	32
四、发行人募集资金用途	33
第三节 本次发行概况	35
一、本次发行的基本情况	35
二、老股东公开发售股份方案	36
三、股价稳定预案	38
四、本次发行的有关当事人	43
五、发行人与本次发行有关中介机构关系等情况	45
六、本次发行上市有关的重要日期	45
第四节 风险因素	46
一、行业风险	46
二、经营风险	47

三、财务和税收风险	49
四、募投项目风险	50
五、实际控制人不当控制的风险	51
第五节 发行人基本情况	53
一、发行人概况	53
二、发行人设立及资产重组情况	53
三、发行人股权结构及控股子公司、参股公司情况	55
四、发行人控股股东、实际控制人及其他持有发行人 5% 以上股份的主要股东	60
五、发行人股本情况	62
六、发行人股权激励及其他制度安排和执行情况	64
七、发行人员工情况	64
八、发行人、发行人股东、实际控制人、发行人董监高及其他核心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	64
第六节 业务和技术	67
一、发行人主营业务、主要产品或服务情况	67
二、发行人所处行业基本情况及其竞争状况	95
三、发行人的销售与采购情况	140
四、主要固定资产及无形资产	143
五、发行人特许经营情况	152
六、发行人的核心技术与研发情况	152
七、发行人境外进行生产经营的情况	155
八、发行人未来发展与规划	156

第七节 同业竞争与关联交易	162
一、发行人独立运行情况	162
二、同业竞争	163
三、关联方、关联关系及关联交易	164
四、报告期内关联交易决策履行程序与独立董事意见	174
第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理	175
一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简介	175
二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员与发行人及其业务相关的对外投资情况	182
三、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属持股情况	182
四、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员薪酬及福利待遇等情况	183
五、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员与公司签订的协议及其履行情况	185
六、最近两年董事、监事、高级管理人员变动情况	185
七、公司治理结构	186
八、发行人内部控制情况	190
九、发行人报告期内是否违法违规的说明	191
十、发行人资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用或为其提供担保的情况	191
十一、发行人资金管理、对外投资、担保事项的制度安排及实际执行情况	191
十二、发行人投资者权益保护情况	194
第九节 财务会计信息与管理层分析	197
一、发行人财务报表	197
二、审计意见	201

三、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	202
四、财务报表的编制基础、合并财务报表范围及变化情况	202
五、报告期主要会计政策和会计估计	204
六、主要税收政策	223
七、分部信息	225
八、经注册会计师核验的非经常性损益表	226
九、主要财务指标	227
十、期后事项、或有事项、承诺事项及其他重大事项	229
十一、盈利预测情况	229
十二、影响公司业绩的主要因素和指标	229
十三、盈利能力分析	231
十四、对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构关于公司持续盈利能力的核查意见	251
十五、财务状况分析	252
十六、现金流量分析	276
十七、发行人报告期内股东权益变化分析	279
十八、发行人报告期资本性支出分析	282
十九、重大会计政策或会计估计与可比上市公司的较大差异比较	282
二十、公司报告期股利分配情况以及未来股利分配计划	282
二十一、本次发行前滚存利润的分配安排	290
二十二、本次发行对即期回报摊薄的影响及公司采取的填补措施	290
第十节 募集资金运用	296
一、募集资金运用基本情况	296
二、本次募集资金投资项目与现有业务的关系	297

三、募集资金投资项目具体介绍.....	299
四、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响.....	333
第十一节 其他重要事项	334
一、重要合同.....	334
二、发行人对外担保情况.....	337
三、发行人重大诉讼或仲裁情况.....	337
第十二节 有关声明	340
第十三节 附件	349
一、备查文件.....	349
二、备查地点、时间.....	349

第一节 释义

本招股说明书中，除非文义另有所指，下列词语具有如下含义：

一、普通术语

发行人/公司/四三九九	指	四三九九网络股份有限公司
本次发行上市/首发	指	发行人本次首次公开发行股票并在创业板上市
华域科技	指	发行人前身，厦门市华域网络科技有限公司
游家投资	指	厦门游家世纪投资管理合伙企业（有限合伙）
爱游投资	指	厦门爱游投资管理合伙企业（有限合伙）
乐游家	指	厦门乐游家投资管理合伙企业（有限合伙）
晨麒投资	指	西藏晨麒投资中心（有限合伙）
广州爱游	指	广州爱游信息科技有限公司
北京游家	指	北京游家世纪广告有限公司
广州四三九九	指	广州四三九九信息科技有限公司，原名广州爱游信息科技有限公司
北京四三九九、北京爱游	指	北京四三九九信息科技有限公司，原名北京世纪爱游信息科技有限公司
四三九九韩国	指	4399 KOREA，中文译名为：株式会社 4399 韩国
四三九九香港	指	4399 Net Limited，中文译名为：四三九九网络有限公司
四三九九日本	指	4399 株式会社
厦门纯游	指	厦门纯游互动科技有限公司
厦门市工商局	指	厦门市工商行政管理局
《公司章程》	指	《四三九九网络股份有限公司章程》
《公司章程（草案）》	指	《四三九九网络股份有限公司章程（草案）》
股东大会	指	四三九九网络股份有限公司股东大会
董事会	指	四三九九网络股份有限公司董事会
监事会	指	四三九九网络股份有限公司监事会
《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》
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
保荐人/保荐	指	广发证券股份有限公司

机构/主承销商/广发证券		
审计机构/申报会计师/正中珠江	指	广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)
发行人律师/康达律所	指	北京市康达律师事务所
《招股说明书》	指	《四三九九网络股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书》(申报稿)
《审计报告》	指	广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)出具的《审计报告》
最近三年	指	2013年1月1日至2015年12月31日的连续期间
元/万元	指	人民币元/人民币万元
本次发行上市/首发	指	发行人本次首次公开发行股票并在创业板上市
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
文化部	指	中华人民共和国文化部
国家新闻出版广电总局(国家版权局)	指	根据2013年3月14日全国人大十二届一次全体会议通过决议批准国务院组建国家新闻出版广电总局,不再保留国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署。国家版权局为原国家新闻出版总署的挂牌机构,一同并入国家新闻出版广电总局。
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司,A股创业板上市公司,证券代码:300052
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司,A股创业板上市公司,证券代码:300315
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技股份有限公司,A股创业板上市公司,证券代码:300418
云游控股	指	云游控股有限公司,香港联交所上市公司,证券代码:00484
游戏工委、GPC	指	中国出版工作者协会游戏工作委员会
易观智库	指	易观智库商业信息服务平台
播播信息	指	深圳市播播信息技术有限公司
游国信息	指	广州游国信息技术有限公司
隆领合伙	指	厦门隆领投资合伙企业(有限合伙)
游族信息	指	上海游族信息技术有限公司
游族网络	指	游族网络股份有限公司,A股中小板上市公司,证券代码:002174
广州御剑	指	广州御剑网络科技有限公司
广州林塔	指	广州林塔信息技术有限公司
徐州游佳	指	徐州游佳网络科技有限公司
北京游城	指	北京游城时空信息技术有限公司

二、专业术语

2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，二维
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，三维
Web	指	基于 HTTP 协议，利用浏览器进行访问的网站，是一种传统的重要的互联网载体
ARPG	指	“Action Role Playing Game”的缩写，动作角色扮演类游戏
ACT	指	“Action Game”的缩写，即动作游戏
MMORPG	指	“Massive Multiplayer Online Role-Playing Game”的缩写，大型多人在线角色扮演类游戏
IDC	指	“Internet Data Center”的缩写，互联网数据中心
CDN	指	“Content Delivery Network”的缩写，即内容分发网络
Cocos2d-x	指	一种 2D 移动网络游戏的开发框架
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
Flash	指	一种由 Adobe 公司开发的动画创作与应用程序开发于一身的创作软件，可创建包含动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容
Html	指	“Hyper Text Mark-up Language”的缩写，即超文本标记语言，是目前网络上应用最为广泛的语言，也是构成网页文档的主要语言
APP	指	“Application”的缩写，指智能手机的第三方应用程序
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
Google Play	指	由谷歌公司为其智能手机创建的应用程序在线发布平台
DDOS	指	“Distributed Denial of Service”的缩写，即分布式拒绝服务攻击，一种利用多台计算机集中对某特定目标发起攻击的黑客方式。
IOS	指	由苹果公司开发的移动操作系统
Android	指	由谷歌公司开发的移动操作系统
AOI	指	“Area Of Interest”的缩写，支持任何游戏世界中的物体个体对一定半径范围内发生的事件进行处理的技术
SDK	指	“Software Development Kit”的缩写，软件开发工具包，是指辅助开发某一类软件的相关文档、范例和工具的集合
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写，即在一段时间内，每个付费用户平均消费值
网页游戏	指	即“互联网页面游戏”，基于浏览器的游戏，用户无需下载客户端，只需打开网络浏览器就可以玩的游戏
小游戏	指	网页游戏中的一种，指可以在线玩的体积较小、玩法相对简单的 flash 版本游戏
移动网络游戏	指	指以移动互联网为传输媒介，以智能手机、平板电脑等移动设备为终端的多人在线互动游戏。

跨平台	指	指游戏软件可以在多种操作系统或硬件终端上运行
终端	指	网络与最终用户接触用以实现网络应用的各种设备。包括个人电脑、智能手机、平板电脑等
PC	指	“Personal Computer”的缩写，即个人电脑
用户黏性	指	衡量用户对游戏或其他互联网产品忠诚度的重要指标，用户黏性越强，用户对游戏或该互联网产品的忠诚度越高
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
游戏引擎	指	已编写好的可编辑游戏系统或者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。其为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快速开发
付费用户	指	对游戏账户进行过充值消费的游戏用户
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

注：本招股说明书部分数据尾数存在差异，是由于四舍五入所致。

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、发行人基本情况

(一) 概况

公司名称：四三九九网络股份有限公司

英文名称：4399 Network Co., Limited

注册资本：10,000.00 万元

实收资本：10,000.00 万元

法定代表人：骆海坚

注册地址：厦门市厦门火炬高新区软件园二期望海路 2 号楼 202 室

成立日期：2002 年 9 月 26 日

网址：www.4399.com

经营范围：软件开发；互联网信息服务（不含药品信息服务和网吧）；互联网出版；信息技术咨询服务；数据处理和存储服务；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；文化、艺术活动策划；其他文化用品批发；其他文化用品零售；互联网销售；广告的设计、制作、代理、发布；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。

(二) 主营业务

公司是一家提供互联网休闲娱乐游戏应用与信息服务的国家重点软件企业，

是国内领先的互联网游戏开发商、游戏发行商及平台运营商。公司主营业务为网页游戏（含休闲小游戏）、移动网络游戏的开发、发行以及互联网游戏平台的运营。公司以高流量 4399 综合游戏平台为依托，从网页游戏的发行与开发，逐步向移动网络游戏领域拓展，现已发展成为集网页游戏、移动网络游戏开发与发行以及游戏平台运营于一体的综合型互联网游戏公司。

公司拥有高访问量及高关注度的互联网休闲游戏在线平台 4399.com，并建立了多个互联网 PC 终端平台及移动终端平台。根据 Alexa 排名¹，截至 2015 年 12 月底，4399.com 为我国游戏类门户网站第一名；4399 游戏在“百度游戏行业风云榜”最热门搜索及关注度排名中，最近连续三年（2012 年、2013 年、2014 年）居国内网页游戏平台之首位。同时，截至 2015 年 12 月底，公司的移动游戏平台——4399 游戏盒已超过 800 万月活跃用户，四三九九旗下平台累计注册用户已突破 5 亿人次。作为游戏开发商，截至 2015 年 12 月底，公司已自主研发超过 30 款畅销网络游戏，其中网页游戏《七杀》及移动网络游戏《暗黑战神》最高单月充值流水分别突破 5,000 万元及 3,000 万元，网页游戏《火线精英》在 4399 平台累计注册玩家数量超过 1 亿人，移动版网络游戏《火线精英》2015 年 8 月正式上线，当周即登上 App Store 付费榜第五名。作为游戏发行商，除发行自主原创网络游戏之外，公司代理发行超过 300 款其他公司网络游戏产品，并与 300 余家平台运营商建立合作关系。根据易观智库发布的《中国网页游戏市场年度综合报告 2015》，2014 年四三九九在中国网页游戏运营平台中排名第五名。

公司拥有较高行业知名度，且曾获得多项殊荣。报告期内，公司被评为“国家规划布局内重点软件企业”、“国家文化出口重点企业”、“国家火炬计划重点高新技术企业”、连续两年被评为“国家火炬计划软件产业骨干企业”，连续四次入选为“中国互联网企业 100 强”，并多次在中国游戏产业年会中荣获“年度金手指奖”、“年度优秀企业”、“中国十大新锐企业奖”、“中国十大游戏运营平台”、“中国海外拓展游戏企业”等。

¹ Alexa 排名是权威的网站访问量评价指标。该排名结合过去一个月中每天的用户访问量（Visitors）和页面浏览数（Page Views）的几何平均值作为排名依据。

二、发行人控股股东及实际控制人简介

骆海坚先生是四三九九的控股股东和实际控制人,持有公司 5,113.11 万股,占本次发行前总股本的 51.13%。骆海坚先生,1981 年出生,中国国籍,身份证号 441622198108*****。2009 年 7 月开始担任公司董事、副总经理,现任公司董事长兼总经理职务。

三、发行人主要财务数据及财务指标

公司最近三年的财务报表经正中珠江审计,并出具了标准无保留意见的《审计报告》。公司最近三年的主要财务数据及财务指标如下:

(一) 合并资产负债表主要数据

单位:万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动资产	73,256.98	47,628.78	30,301.24
固定资产	4,765.51	5,577.37	6,022.03
无形资产	166.24	200.17	549.10
流动负债	43,481.69	32,219.23	31,577.15
负债合计	43,641.47	32,377.93	31,887.78
归属于母公司所有者权益	42,593.93	28,007.26	11,387.68
所有者权益合计	42,593.93	28,007.26	11,284.02
资产总计	86,235.39	60,385.20	43,171.80

(二) 合并利润表主要数据

单位:万元

项目	2015 年	2014 年	2013 年
营业收入	164,557.51	154,251.88	146,971.32
营业利润	33,811.99	23,108.17	20,235.23
利润总额	35,581.02	25,887.24	23,322.78
归属于母公司所有者净利润	33,615.93	24,592.66	23,704.99

(三) 合并现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2015 年	2014 年	2013 年
经营活动产生的现金流量净额	48,685.13	24,980.17	28,743.13
投资活动产生的现金流量净额	-2,062.82	-4,135.50	-4,893.02
筹资活动产生的现金流量净额	-19,000.00	-11,655.81	-78,120.68
现金及现金等价物净增加额	27,704.72	9,180.28	-54,327.42

(四) 主要财务指标

财务指标	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动比率(倍)	1.68	1.48	0.96
速动比率(倍)	1.67	1.45	0.95
资产负债率(母公司)	51.70%	50.77%	77.65%
无形资产占净资产的比例	0.39%	0.71%	4.87%
每股净资产(元/股)	4.26	2.80	1.14
财务指标	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率(次)	23.10	25.38	36.28
存货周转率(次)	8,086.04	8,397.69	5,210.78
息税折旧摊销前利润(万元)	39,093.80	30,683.71	26,968.65
利息保障倍数	不适用	不适用	不适用
每股净现金流量(元)	2.77	0.92	-5.43
每股经营活动产生的现金净流量(元)	4.87	2.50	2.87
归属于母公司股东净利润(万元)	33,615.93	24,592.66	23,704.99
归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润(万元)	32,057.47	22,630.27	20,902.09

注：报告期内公司无利息支出，利息保障倍数不适用

四、发行人募集资金用途

本次募集资金投向经公司 2014 年第四次临时股东大会审议确定，由董事会负责实施，拟按项目轻重缓急顺序依次投入以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目总投资	募集资金投入	项目备案批文
1	网络游戏新产品开发项目	106,701.28	106,701.28	经广东省发改委备案, 备案号: 140100642119028
2	4399综合游戏平台升级项目	35,263.94	35,263.94	经广东省发改委备案, 备案号: 140100642119026
3	4399游戏助手升级项目	39,945.26	39,945.26	经厦门火炬高技术产业开发区管委会备案, 厦高管[2014]149号
4	全球发行渠道拓展项目	20,375.61	20,375.61	经厦门火炬高技术产业开发区管委会备案, 厦高管[2014]150号
5	其他与主营业务相关的营运资金	-	-	-

本次发行的募集资金到位之前, 若因市场竞争或公司自身经营需要等因素导致部分投资项目必须进行先期投入的, 公司可使用自有资金或银行贷款先行投入, 在募集资金到位之后予以置换。若实际募集资金不能满足上述项目投资需要, 资金缺口将通过自有资金或银行贷款予以解决。

根据公司《募集资金管理制度》, 募集资金将存放于董事会决定的专户集中管理, 做到专款专用, 公司将在募集资金到位后与保荐机构以及存放募集资金的商业银行签订三方监管协议。

第三节 本次发行概况

一、本次发行的基本情况

(一) 股票种类：境内上市人民币普通股（A股）

(二) 每股面值：人民币 1.00 元

(三) 发行股数、股东公开发售股数，占发行后总股本的比例：公司本次拟公开发行新股不超过 3,333.34 万股；公司股东公开发售股份数量不超过 400.00 万股，且股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量。本次向社会公开发行股数合计不超过 3,333.34 万股，占发行后总股本的 25.00%。股东公开发售股份所得资金不归公司所有。

(四) 发行费用分摊原则：本次发行所产生的承销费用由公司和公开发售股份的股东按各自取得的资金总额占本次公开发行股票募集资金总额（包括公司发行新股取得的资金和股东发售股份取得的资金）的比例分摊。保荐费、审计费、律师费、信息披露费、发行手续费等其他发行费用由公司承担

(五) 每股发行价格：根据询价情况，发行人与主承销商自主协商制定本次发行的每股发行价格

(六) 发行市盈率：【】倍（每股发行价格/发行后每股收益，发行后每股收益按照发行前一年经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算）

(七) 发行前每股净资产：【】元（按【】年【】月【】日经审计的净资产除以本次发行前总股本计算）

(八) 发行后每股净资产：【】元（按实际募集金额和发行后总股本全面摊薄计算）

(九) 市净率：【】倍（每股发行价格/发行后每股净资产）

(十) 发行方式：网下向投资者询价配售与网上按市值申购定价发行相结合

的方式或中国证监会等监管机关认可的其他发行方式

(十一) 发行对象：符合资格并在深圳证券交易所开户的境内自然人、法人等投资者（国家法律、法规禁止购买者除外）

(十二) 承销方式：余额包销

(十三) 股票拟上市交易所：深圳证券交易所

(十四) 募集资金总额：【】亿元

(十五) 募集资金净额：【】亿元

(十六) 发行费用概算：

项 目	金额（万元）
保荐及承销费	【】
审计费	【】
律师费	【】
信息披露费用	【】
路演推介费用	【】
发行手续费	【】

二、老股东公开发售股份方案

公司本次首次公开发行股份时，公司部分股东申请以公开发售方式一并向投资者发售（即“老股转让”，以下简称“本次发售”），具体方案为：

1、发售股票种类：境内上市人民币普通股（A股）

2、发行股票面值：人民币 1.00 元

3、发售主体：

本次股东公开发售的股份持有时间应在三十六个月以上。发行人股东骆海坚、李兴平将参与本次发售。

4、发售股票总数量：

发行人本次首次公开发行股份时，股东公开发售股份总数不超过 400.00 万股，且同时满足以下条件：

(1) 发售主体公开发售股份总数不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量；

(2) 本次新股与公司股东公开发售股份的实际发行总量不超过本次公开发行股票数量的上限；

(3) 本次发售完成后，公司的股权结构不会发生重大变化，公司实际控制人不会发生变更；

(4) 符合发售条件的董事、监事和高级管理人员发售股份不超过其所持公司股份的 25%。

5、公司公开发行新股与公司股东公开发售股份数量的调整机制

公司首次公开发行新股时，根据询价结果，若预计新股发行募集资金净额超过公司实际的资金需求的，且超出额缺乏合理性和必要性的，公司将减少新股发行数量，同时启动本次发售，以保证：

(1) 本次新股发行募集资金净额（募集资金总额扣除对应的发行费用后）虽超过本次募投项目募集资金计划投入额但仍保持合理性和必要性。

(2) 本次发行新股数量和股东公开发售股份数量之和，不低于本次发行后总股本的 25%。

(3) 发行人股东公开发售股份的数量不得超过 400.00 万股，且同时不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且本次新股与公司股东公开发售股份的实际发行总量不超过本次公开发行股票数量的上限。

本次新股发行与公司股东公开发售股份的最终数量，在遵循前述原则基础上，由公司与保荐机构（主承销商）根据最终发行价格协商共同确定。

股东公开发售股份所得资金不归公司所有。

6、各发售主体具体发售数量分配

在满足本次发售股份总数量上限及公开发行新股与公司股东公开发售股份数量的调整机制的要求情况下，结合股东自愿发售意向，确认发售主体拟公开发售股份具体数量如下表：

序号	股东名称	发行前股本结构		拟公开发售股份 上限(万股)	发行后持股 数量(万股)
		持股数量(万股)	持股比例		
1	骆海坚	5,113.11	51.13%	200.00	4,913.11
2	李兴平	2,038.24	20.38%	200.00	1,838.24
	合计	7,151.35	71.51%	400.00	6,751.35

7、发售方式：与新股发行的方式相同。

8、发售对象：与新股发行的对象相同。

9、发售价格：与新股发行的价格相同。

10、股票拟上市交易所：深圳证券交易所。

11、发行费用的分摊原则：本次发行所产生的承销费用由公司和公开发售股份的股东按各自取得的资金总额占本次公开发行股票募集资金总额(包括公司发行新股取得的资金和股东发售股份取得的资金)的比例分摊。保荐费、审计费、律师费、信息披露费、发行手续费等其他发行费用由公司承担。

三、股价稳定预案

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《公司股票上市后三年内公司股价稳定预案》，具体内容如下：

(一) 启动稳定股价措施的条件

如公司上市后三年内，非因不可抗力因素所致，公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产(最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积金转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整，下同)，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。

在启动稳定股价措施的条件被触发后，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) 稳定股价的具体措施

1、公司回购股份

公司为稳定股价之目的回购股份，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。

公司为稳定股价之目的进行股份回购的，除应符合相关法律法规之要求之外，还应符合下列各项：

（1）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；

（2）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%。

公司采取集中竞价交易方式回购股份。如果在回购方案实施前，公司股票收盘价不满足启动稳定股价措施的条件，董事会可做出决议终止回购股份事宜，且在未来 3 个月内不再启动回购股份事宜。

公司回购股份的启动程序：

（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。

现持有公司 5%以上股份的股东承诺：如公司上市后三年内，启动稳定股价措施的条件触发，公司为稳定股价之目的拟进行回购股份的，在股东大会审议有关回购股份的议案时，如本人/本企业仍持有四三九九的股份，本人/本企业将在

股东大会表决中投赞成票。

2、控股股东、实际控制人（下称控股股东）增持

公司控股股东应在符合《上市公司收购管理办法》等法律法规的条件和要求的前提下，对公司股票进行增持。

下列条件之一发生时，公司控股股东应采取增持股份的方式稳定公司股价：

- （1）公司回购股份方案实施完毕后，仍满足触发启动稳定股价措施的条件；
- （2）公司终止回购股份方案实施后 3 个月内，启动稳定股价措施的条件再次被触发。

公司将在上述任一条件满足后 2 个交易日内向控股股东发出应由控股股东增持股份稳定股价的书面通知。

控股股东增持股份的启动程序：

（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。

公司控股股东承诺：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。

3、在公司任职并领取薪酬的公司董事（不包括独立董事）、高级管理人员增持

在公司任职并领取薪酬的公司董事（不包括独立董事）、高级管理人员以增持股份方式稳定公司股价应以符合《上市公司收购管理办法》及《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》等法律法规的条件和要求为前提。

在公司控股股东单次增持股份数量达到最大限额之日后，公司仍满足触发启

动稳定股价措施的条件，董事、高级管理人员应采取增持股份的方式稳定公司股价。

公司将在上述条件满足后 2 个交易日内向有增持义务的公司董事、高级管理人员发出应由其增持股份稳定股价的书面通知。

董事、高级管理人员增持股份的启动程序：

(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。

有增持义务的公司董事、高级管理人员承诺：单次用于增持公司股份的资金不低于其上年度自公司领取薪酬（税后）总和的 30%，但单一会计年度内用于增持公司股份的资金不超过其上年度自公司领取薪酬（税后）总和的 60%。

在公司任职并领取薪酬的公司董事（不包括独立董事）、高级管理人员应根据本预案的规定签署相关承诺。公司上市后 3 年内拟新聘任在公司任职并领取薪酬的公司董事（不包括独立董事）、高级管理人员时，公司将促使其根据本预案的规定签署相关承诺。

(三) 本预案实施的保障措施

1、公司违反本预案的惩罚措施

- (1) 及时充分披露承诺未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因；
- (2) 向投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；
- (3) 将上述补充承诺或替代承诺提交公司股东大会审议；
- (4) 因违反承诺给投资者造成损失的，将依法对投资者进行赔偿。

2、公司控股股东违反本预案的惩罚措施

公司控股股东不得有下列情形：

(1) 对公司股东大会提出的股份回购计划投弃权票或反对票，导致稳定股价议案未予通过；

(2) 在出现应由控股股东增持股份时，控股股东在收到通知后 2 个交易日内，未书面通知公司并由公司公告其增持具体计划；

(3) 控股股东已书面通知公司并由公司公告其增持具体计划但不能实际履行。

当公司控股股东存在上述违反承诺情形时，控股股东应：

(1) 及时充分披露承诺未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因；

(2) 向投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；

(3) 将上述补充承诺或替代承诺提交公司股东大会审议；

(4) 因违反承诺给公司或投资者造成损失的，将依法对公司或投资者进行赔偿。

(5) 公司有权将控股股东应履行其增持义务相等金额的应付控股股东现金分红予以截留，直至控股股东履行其增持义务；如已经连续两次以上存在上述情形时，则公司可将与控股股东履行其增持义务相等金额的应付控股股东现金分红予以截留用于股份回购计划，控股股东丧失对相应金额现金分红的追索权。

3、公司董事及高级管理人员违反本预案的惩罚措施

公司董事及高级管理人员不得有下列情形：

(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及高级管理人员在收到通知后 2 个交易日内，未书面通知公司并由公司公告其增持具体计划；

(2) 董事及高级管理人员已书面通知公司并由公司公告其增持具体计划但不能实际履行。

有增持义务的公司董事、高级管理人员在任职期间未能按本预案的相关约定履行其增持义务时，公司有权将其履行增持义务相等金额的工资薪酬（扣除当地

最低工资标准后的部分)予以截留并代其履行增持义务;有增持义务的公司董事、高级管理人员如在任职期间连续两次以上未能主动履行本预案规定义务的,由控股股东或董事会、监事会、半数以上的独立董事提请股东大会同意更换相关董事,由公司董事会解聘相关高级管理人员。

(四)本预案在经公司股东大会审议通过、公司完成首次公开发行 A 股股票并上市之日起生效,有效期两年。

四、本次发行的有关当事人

(一) 保荐人(主承销商): 广发证券股份有限公司

法定代表人: 孙树明

住 所: 广东省广州市天河区天河北路 183-187 号大都会广场 43 楼
(4301-4316 房)

联系电话: 020-87555888

传 真: 020-87557566

保荐代表人: 成燕、邵丰

项目协办人: 李晓东

项目组其他成员: 郭斌元、伍明朗

(二) 律师事务所: 北京市康达律师事务所

负 责 人: 付洋

住 所: 北京市朝阳区幸福二村 40 号楼 40-3 四层-五层

联系电话: 010-58918166

传 真: 010-58918199

经办律师: 娄爱东、康晓阳、张狄柠

(三) 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

住 所：广州市越秀区东风东路 555 号粤海大厦 1001-1008 室

联系电话：020-83939698

传 真：020-83800977

经办会计师：陈昭、刘远帅

(四) 资产评估机构：坤元资产评估有限公司

法定代表人：俞华开

住 所：杭州市教工路 18 号世贸丽晶城 A 座欧美中心 C 区 1105 室

联系电话：0571-87559001

传 真：0571-87178826

经办评估师：程永海、柴铭闽

(五) 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：深圳市深南路 1093 号中信大厦 18 楼

联系电话：0755-25938000

传 真：0755-25988122

(六) 保荐机构（主承销商）收款银行：中国工商银行广州市第一支行

账 号：3602000129200257965

户 名：广发证券股份有限公司

五、发行人与本次发行有关中介机构关系等情况

公司与本次发行有关的保荐人、承销机构、证券服务机构及其负责人、高级管理人员、经办人员之间，不存在直接或间接的股权关系或其他利益关系。

六、本次发行上市有关的重要日期

工作安排	日期
刊登发行公告日期	【】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	【】年【】月【】日
缴款日期	【】年【】月【】日
股票上市日期	本次股票发行结束将尽快在深圳证券交易所挂牌上市

第四节 风险因素

投资者在评价发行人本次发行的股票时，除本招股说明书提供的其他资料外，应特别认真地考虑下述各项风险因素。下述各风险根据重要性原则或可能影响投资决策的程度大小排序，但该排序并不表示各风险依次发生。

一、行业风险

(一) 政策监管的风险

我国网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，同时受到政府的严格监管，相关部门先后出台了一系列管理制度强化对游戏内容及经营活动的监管，通过行政许可进入、产品前置审批和后续运营监管等方式加强对网络游戏企业和产品资质的审查。

公司目前已获得合法经营所需的网络文化经营许可证、增值电信业务经营许可证和互联网出版许可证，公司产品均已取得监管部门的前置审批，但若公司不能维持前述业务许可、公司新产品未能通过监管部门的前置审批或者未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，则可能面临业务范围受限、罚款甚至终止运营的情形，对公司业务发展产生不利的影响。

(二) 市场竞争加剧的风险

网络游戏行业竞争日趋激烈。公司需面对行业内众多竞争对手，既包括以腾讯、百度、奇虎 360 为代表的大型互联网公司，也包括以游戏开发或游戏发行见长的中小型游戏企业。尽管游戏行业市场容量巨大，并保持较快速增长，但未来行业资源趋于集中。如果公司不能保持在游戏平台运营端以及游戏开发端的优势，则有可能被挤出游戏行业的第一梯队，市场影响力和话语权随之减弱，进而影响公司盈利能力。

二、经营风险

(一) 平台基础用户流失的风险

公司拥有高访问量及高关注度的互联网休闲游戏在线平台 4399.com，并建立了多个互联网 PC 终端平台及移动终端平台。公司一直秉承“以用户体验为核心”的理念，追求极致的简洁、专注、有效的页面布局，并在诸多细节之处采用细致入微的设计增强用户体验。在平台建设、游戏开发的用户体验等方面，公司积累了大量的、丰富的技术储备和实践经验。在该种理念践行之下，公司平台用户保持较高的忠诚度和粘性。但如果公司不能一如既往地贯彻用户体验至上的核心理念，不断推陈出新，满足用户日益成长的娱乐需求，来维系这些基础用户，则有可能造成平台基础用户的流失，进而在中长期内影响公司未来的业绩增长。

(二) 游戏开发的风险

公司专注于原创网络游戏的开发，通过数年的研发投入，公司积累了丰富的研发经验，培育了雄厚的游戏研发实力，并建立了一套项目组之间的科学交流机制，使研发人员的智力资源互通，实现策划、技术、美术等方面资源在公司内部共享。同时已制定一套科学、规范的项目管理制度，通过该套制度，公司可以有效地对项目研发实施过程控制。上述措施为公司游戏研发提供了必要的保障，但游戏开发是一项创意活动，是否成功取决于公司对于消费者需求的理解和把握是否准确等等诸多因素，如果公司不能准确把握市场发展趋势，未能持续成功研发符合市场需求的游戏产品，则有可能使公司丧失产品和市场的优势，对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

(三) 技术升级不及时的风险

公司一直非常重视对核心技术的研究和积累，并结合业务实际情况的应用不断推陈出新。经过多年平台运营及游戏研发经验的积累，公司已在游戏及平台的研发、运营、运维等领域形成了一系列核心技术成果。但网络游戏行业及互联网技术发展迅速，一方面，从掌上游戏机、电视游戏机、街机、个人电脑到移动终端，承载游戏的终端在拓展，另一方面，新技术、新理论不断应用至游戏领域，

游戏的表现形式及其内容均在发生变化。如果公司不能及时顺应行业技术领域的重大变化,则可能会被其他竞争者赶超,进而对公司的竞争能力和持续发展产生不利影响。

(四) 知识产权纠纷的风险

公司从事的网络游戏的研发业务中,商标、专利、软件著作权等无形资产对公司经营具有重要影响。如果公司遭遇知识产权侵权纠纷,将对公司的经营业绩产生不利影响。公司通过必要的措施保障了公司知识产权得到法律保护,但如果第三方未经公司许可擅自使用公司知识产权,或公司遭受第三方提出侵犯知识产权的情形,即可能导致公司产生额外费用,扰乱公司的正常业务经营。

公司在游戏代理过程中协议约定由游戏授权方对游戏及相关产品和服务所涉及的知识产权承担全部法律责任,但如果公司未来面临第三方提出公司侵犯他人知识产权的诉讼或纠纷,被司法机关认定为侵权行为,则公司需要改变或停止相应行为,影响公司经营业绩。

(五) 公司规模扩大后的管理风险

公司营业收入从 2013 年的 146,971.32 万元增长到 2015 年的 164,557.51 万元,增长较快;公司自主研发和运营的网络游戏有数十款,出口游戏产品数量众多。随着公司经营规模的扩张,公司需要进一步完善和落实现有内部管理制度,使公司管理能力的提升与公司业务的快速成长相适应。

若本次发行成功,随着募集资金的到位和募集资金投资项目的实施,公司的产品线将更为丰富,研发和运营人员将进一步增加,公司在管理方面将面临更大的挑战。如果公司管理体系不能完全适应业务规模的快速扩张,将对公司未来的经营造成不利影响。

(六) 核心技术及核心人才流失的风险

作为知识密集型和劳动密集型企业,公司要持续保持市场竞争优势依赖于公司的核心技术人员及在发展过程中形成的核心技术。

互联网企业一般面临人员流动大、知识结构更新快的问题,行业内的市场竞

争越来越体现为高素质人才之间的竞争。为了稳定公司的管理、技术和运营团队，公司提供了有竞争力的薪酬福利和公平的晋升机制，公司的核心骨干人员也直接或间接持有公司股份。但是，随着网络游戏行业竞争加剧，对人才的需求快速增加，行业内“挖角”现象频发，如果公司核心骨干人员流失且无法吸引新的优秀人才，将对公司的经营造成不利影响。

此外，技术是公司发展的基础，公司在业务发展过程中积累了重要的核心技术，并通过申请知识产权、与员工签订《保密协议》、《竞业禁止协议》等方式防止技术泄露，但是，公司仍然面临重要的核心技术泄密的风险。

三、财务和税收风险

(一) 税收优惠政策变化的风险

根据财政部、国家税务总局关于印发《营业税改征增值税试点方案》的通知(财税[2011]110号)，研发和技术服务、信息技术服务的增值税税率为6%，同时国家规定试点行业的原营业税优惠政策可以延续。因此，报告期内，公司从事技术转让、技术开发业务和与之相关的技术咨询、技术开发服务业务取得的收入免征增值税。

根据财政部、国家税务总局《关于在上海市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知》(财税[2011]110号)和《关于在北京等8省市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知》(财税[2012]71号)，以及《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)，公司分别于2013年4月、2014年1月和2015年4月在厦门市国家税务局直属税务分局和厦门市火炬高新技术产业开发国家税务局办理增值税优惠事项备案表，离岸服务外包业务免征增值税。因此从2013年4月起海外联运收入免征增值税。

公司于2012年11月9日通过复审取得厦门市科学技术局、厦门市财政局、福建省厦门市国家税务局、福建省厦门市地方税务局联合颁发的《高新技术企业证书》，2015年10月公司的高新技术企业资质得到重新认定(证书编号：GR201535100191)，证书有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》第

二十八条规定“国家需要重点扶持的高新技术企业，减按 15%的税率征收企业所得税”。因此，公司在 2015 年度执行 15%的企业所得税税率。

根据财政部、国家税务总局 2012 年 4 月 20 日发布的《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）的规定“对国家规划布局内的重点软件企业和集成电路设计企业，如当年未享受免税优惠的，可减按 10%的税率征收企业所得税，本通知自 2011 年 1 月 1 日起执行”，公司属于国家规划布局内重点软件企业和集成电路设计企业，因此公司在 2012-2014 年减按 10%的税率征收企业所得税。

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），我国境内新办软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。公司之子公司广州四三九九 2012 年被认定为软件企业，2012、2013 年度免征企业所得税，2014-2016 年度减半征收企业所得税。

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。

（二）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为 4,430.00 万元、8,553.61 万元和 7,267.10 万元，增长较快，主要原因是由于公司经营业绩的快速增长及客户不断增多导致的。公司应收账款净额占当期营业收入的比例较低，应收账款的账龄主要为 1 年以内，其回收风险较小，这与公司游戏联运业务、广告业务等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运营公司发生困难，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。

四、募投项目风险

（一）募投项目的实施风险

公司本次发行募集资金投资项目是依据公司发展战略制定的，并进行了详尽

的可行性分析。募集资金投资项目的实施有利于进一步强化公司在网络游戏产业链各个领域的自身优势,进一步增强公司的经营能力、盈利能力和研发能力,提升公司的核心竞争力。但在项目实施过程中,公司将面临着政策环境和市场环境变化、技术开发的不确定性、技术更新换代以及与客户的合作关系可能发生变化等诸多因素,任何一项因素向不利于公司的方向转化,都有可能导致项目投资效益不能如期实现,进而导致公司盈利能力下降。

(二) 移动游戏领域的投资风险

公司本次发行募集资金计划主要投资于移动网络游戏开发、移动游戏平台升级等项目。2012年以来,移动网络游戏爆发式增长,成为目前中国网络游戏中增长最快的细分市场。在此背景下,为保证游戏收入的持续快速增长,公司积极完善网络游戏产品结构,并着力将网页游戏平台的用户及流量优势转化至移动端游戏平台,打造我国领先的移动游戏平台。报告期内,公司主营业务收入主要来自于网页游戏收入,移动游戏收入在游戏运营收入中的占比不高但逐年上升。若公司本次募集资金所投资的移动网络游戏开发项目未能获得理想的市场回报,或移动游戏平台的拓展没有达到预期效果,会对公司未来发展和业绩增长造成不利影响。

(三) 发行后净资产收益率下降、即期回报被摊薄的风险

本次发行募集资金到位后,公司归属于母公司的净资产将大幅上升,公司净资产收益率将被摊薄。另外,公司本次募集资金从资金投入到产生收益需要一定时间,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下降、即期回报被摊薄的风险。

五、实际控制人不当控制的风险

截至本招股说明书签署之日,骆海坚持持有公司 51.13%的股份,为公司的控股股东和实际控制人。按照公司股东公开发售股份数量上限计算,预计本次发行后骆海坚将持有公司 38.38%的股份,仍为公司的控股股东和实际控制人。

虽然公司建立了较完善的法人治理结构,但骆海坚作为公司的控股股东、实

际控制人、董事长、总经理，仍有可能通过行使股份表决权和人事任免权对发行人的决策产生重大影响，一定程度上影响到公司未来的实际经营。

第五节 发行人基本情况

一、发行人概况

公司名称：四三九九网络股份有限公司

英文名称：4399 Network Co., Limited

注册资本：10,000.00 万元

实收资本：10,000.00 万元

法定代表人：骆海坚

成立日期：2002 年 9 月 26 日

整体变更为股份公司日期：2012 年 6 月 15 日

住所：厦门市厦门火炬高新区软件园二期望海路 2 号楼 202 室

邮政编码：361008

联系电话：020-36694981

传真号码：020-85559051

互联网网址：www.4399.com

电子信箱：zhengquanbu@4399.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：李桦

二、发行人设立及资产重组情况

(一) 设立情况及设立方式

公司是由厦门游家网络有限公司整体变更设立的股份有限公司。游家网络成立时的名称为华域科技。具体设立情况及设立方式如下：

1、华域科技成立

2002年9月26日,蔡文胜、张立两位自然人分别以货币资金82.62万元及19.38万元出资设立华域科技,已经厦门诚慧联合会计师事务所出具《验资报告》(厦诚会验字(2002)第1062号)进行审验。根据厦门市工商行政管理局向华域科技核发的《企业法人营业执照》(注册号:3502002004815),公司住所为厦门市开元区天湖路50号天湖苑24F,法定代表人为蔡文胜,注册资本为102万元,经营范围为“网络工程、信息系统工程、计算机软件、电子产品的技术开发、服务、咨询、转让;批发零售计算机软件、硬件、电子、办公设备”。

2、股份公司设立

2012年4月2日,游家网络召开股东会,决议同意游家网络整体变更设立股份有限公司,并聘请天健会计师和坤元评估分别担任公司整体变更的审计机构和评估机构。

2012年5月8日,游家网络召开股东会,决议同意以经审计净资产按照1:0.0533的比例折股12,561,300股,其余223,010,440.93元列入公司的资本公积。2012年5月31日,天健会计师出具了《验资报告》(天健验(2012)171号),验证了公司全部出资额已经到位。

2012年6月6日,公司召开创立大会,决议设立股份公司。2012年6月15日,厦门市工商局向游家股份核发了《企业法人营业执照》(注册号:350200200036289)。

(二) 发行人设立以来的资产重组情况

1、重组背景

广州御剑2011-2012年开发了多款市场反响较好的游戏,为进一步增强公司实力,引进广州御剑的游戏研发团队,公司决定入股该公司,以更好的发展游戏业务,开拓市场。在具体资产重组方式上,选择受让陈红的股权成为广州御剑的股东。

2、重组过程

2012年10月18日,广州御剑召开股东会,决议同意陈红将其持有的60万

元出资全部转让给广州爱游，转让价格为 266.1556 万元，高于截至 2012 年末的每股净资产 1.60 元/单位出资额。2012 年 10 月 18 日，陈红与广州爱游签署股权转让协议书。2012 年 10 月 18 日，广州爱游、李婕签署新的公司章程。2012 年 10 月 29 日，广州市工商局天河分局换发了新的营业执照。

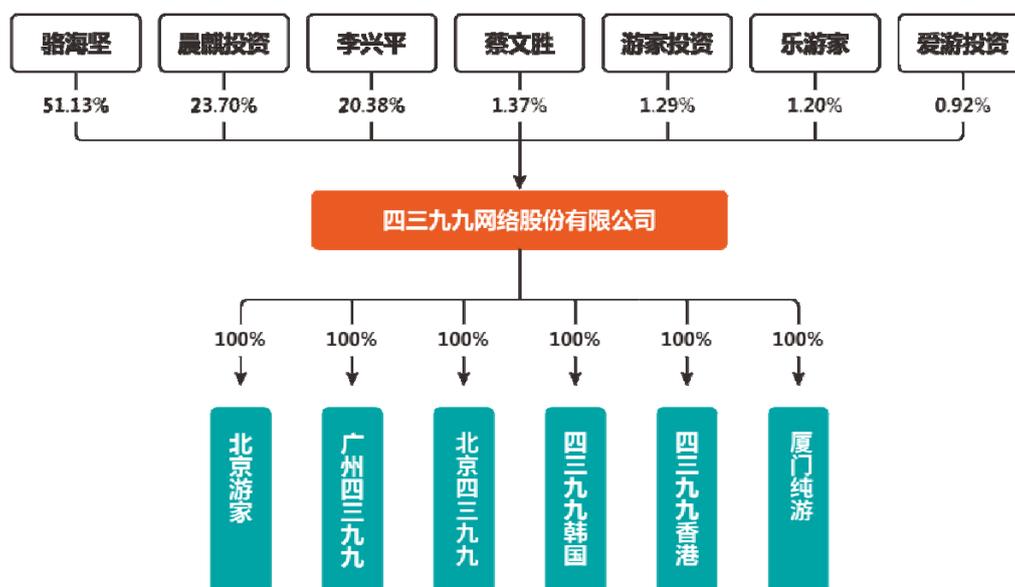
3、资产重组对发行人业务的影响

由于广州御剑在本次合并前所从事的主营业务与四三九九从事的主营业务相类似，因此本次资产重组前后公司的主营业务未发生变更。本次资产重组后，广州御剑的业务能够更快的促进公司研究实力和市场开拓能力的增强。本次交易不构成重大资产重组。

三、发行人股权结构及控股子公司、参股公司情况

(一) 发行人股权结构

截至本招股说明书签署之日，发行人的股权结构、子公司情况及发行人控股股东、实际控制人所控制企业的情况如下：



(二) 发行人控股子公司、参股公司情况

截至本招股说明书签署之日，公司共拥有 6 家子公司，分别是北京游家、广州四三九九、北京四三九九、四三九九韩国、四三九九香港和厦门纯游。截至本招股说明书签署之日，公司无参股公司。基本情况如下：

1、北京游家

(1) 概况

公司名称：北京游家世纪广告有限公司

成立日期：2011 年 1 月 21 日

注册资本：100.00 万元

实收资本：100.00 万元

注册地址：北京市朝阳区光华里 10 号楼前平房-8

主要生产经营地：北京市海淀区苏州街十六号神州数码大厦 10 层 1018 号

法定代表人：郭帅

股东及其持股比例：四三九九持股 100%

(2) 主营业务及其与发行人主营业务的关系

北京游家主营网络广告业务，依托母公司 4399 游戏网络平台的广告位资源，为客户提供专业的广告发布方案。

(3) 主要财务数据

北京游家最近一年经正中珠江审计的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项 目	2015 年 12 月 31 日/2015 年度
总资产	225.14
净资产	193.93
净利润	40.29

2、广州四三九九

(1) 概况

公司名称：广州四三九九信息科技有限公司

成立日期：2011年1月24日

注册资本：10,000.00万元

实收资本：10,000.00万元

注册地址：广州市天河区建中路8号四楼B2房

主要生产经营地：广州市天河区龙口西路1号保利中辰广场

法定代表人：骆海坚

股东及其持股比例：四三九九持股100%

(2) 主营业务及其与发行人主营业务的关系

广州四三九九现主要从事网络游戏开发，并运营部分4399网络游戏平台，与发行人主营业务一致。

(3) 主要财务数据

广州四三九九最近一年经正中珠江审计的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项 目	2015年12月31日/2015年度
资产总额	18,840.43
净资产	13,445.67
净利润	705.60

3、北京四三九九

(1) 概况

公司名称：北京四三九九信息科技有限公司

成立日期：2012年4月11日

注册资本：200.00万元

实收资本：200.00万元

注册地址：北京市海淀区苏州街十六号神州数码大厦10层1018号

主要生产经营地：北京市海淀区苏州街十六号神州数码大厦 10 层 1018 号

法定代表人：郭帅

股东及其持股比例：四三九九持股 100%

(2) 主营业务及其与发行人主营业务的关系

北京四三九九主营网络游戏的开发，位于北京，能够更好的吸引北京的游戏开发人才。

(3) 主要财务数据

北京四三九九最近一年经正中珠江审计的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项 目	2015 年 12 月 31 日/2015 年度
总资产	190.42
净资产	-5,358.14
净利润	-1,410.82

4、四三九九韩国

(1) 概况

公司名称：株式会社 4399 韩国

成立日期：2012 年 4 月 16 日

授权资本：90 亿韩元，由 1,800,000 股普通股组成，每股韩币 5,000 元

实缴资本：16.50 亿韩元，包括每股韩币 5,000 元的 330,000 股普通股

注册地址：首尔特别市衿川区西部新路 606，B-1901（加山洞大成迪普利斯知识产业中心）

主要生产经营地：首尔特别市衿川区西部新路 606，B-1901（加山洞大成迪普利斯知识产业中心）

股东及其持股比例：四三九九持股 100%

(2) 主营业务及其与发行人主营业务的关系

四三九九韩国主要负责韩国市场的游戏运营和推广。

(3) 主要财务数据

四三九九韩国最近一年经正中珠江审计的主要财务数据如下表所示:

单位: 万元

项 目	2015 年 12 月 31 日/2015 年度
总资产	3,756.52
净资产	3,091.35
净利润	1,540.23

5、四三九九香港

(1) 概况

公司名称: 四三九九网络有限公司

成立日期: 2012 年 8 月 1 日

注册资本: 10,000.00 港元

实收资本: 10,000.00 港元

注册地址: 香港湾仔骆克道 301-307 号洛克中心 19 楼 C 室

主要生产经营地: 香港湾仔骆克道 301-307 号洛克中心 19 楼 C 室

股东及其持股比例: 四三九九持股 100%

(2) 主营业务及其与发行人主营业务的关系

四三九九香港主要负责开拓繁体中文游戏市场。

(3) 主要财务数据

四三九九香港最近一年经正中珠江审计的主要财务数据如下表所示:

单位: 万元

项 目	2015 年 12 月 31 日/2015 年度
总资产	3,088.66
净资产	309.43
净利润	455.83

6、厦门纯游

(1) 概况

公司名称：厦门纯游互动科技有限公司

成立日期：2014年9月29日

注册资本：1,000.00万元

实收资本：1,000.00万元

注册地址：厦门火炬高新区软件园华讯楼A区B1F-050号

主要生产经营地：厦门火炬高新区软件园华讯楼A区B1F-050号

法定代表人：姜超

股东及其持股比例：四三九九持股100%

(2) 主营业务及其与发行人主营业务的关系

厦门纯游主营网络游戏开发与游戏推广。

(3) 主要财务数据

厦门纯游最近一年经正中珠江审计的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项 目	2015年12月31日/2015年度
总资产	998.38
净资产	998.38
净利润	-1.33

四、发行人控股股东、实际控制人及其他持有发行人5%以上股份的主要股东

(一) 控股股东及实际控制人

骆海坚先生是四三九九的控股股东和实际控制人，持有公司5,113.11万股，占本次发行前总股本的51.13%。骆海坚先生出生于1981年8月，身份证号码为441622198108****，中国国籍，无永久境外居留权，毕业于暨南大学应用化学专业，本科学历。

截至本招股说明书签署之日，除四三九九外，骆海坚先生不存在直接或间接控制其他企业的情形。截至本招股说明书签署之日，骆海坚先生持有的本公司股份不存在质押或其他有争议的情况。

(二) 其他持有发行人 5%以上股份的主要股东

1、西藏晨麒投资中心（有限合伙）

成立时间：2013 年 9 月 11 日

注册资本：72,000 万元

实收资本：72,000 万元

注册地址：拉萨市堆龙德庆县羊达工业园区 306 号

经营范围：一般经营项目：股权投资、实业投资、股权投资基金、股权投资管理、投资管理、企业管理、投资咨询，社会经济咨询。（依法需经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

截至本招股说明书签署之日，晨麒投资的合伙人构成及投资情况如下：

单位：万元

序号	合伙人姓名	认缴出资额	认缴出资比例	性质
1	嘉兴大得投资合伙企业（有限合伙）	31,162.79	43.28%	普通合伙人
2	深圳市吉富启泓股权投资合伙企业（有限合伙）	22,000.00	30.56%	有限合伙人
3	游族网络股份有限公司	6,837.21	9.50%	有限合伙人
4	嘉兴英飞投资中心（有限合伙）	6,000.00	8.33%	有限合伙人
5	王秀珍	3,000.00	4.17%	有限合伙人
6	陈晓萍	2,000.00	2.78%	有限合伙人
7	李丹青	1,000.00	1.39%	有限合伙人
合计		72,000.00	100.00%	-

晨麒投资的普通合伙人嘉兴大得投资合伙企业（有限合伙）成立于 2014 年 9 月 19 日，住所为嘉兴市广益路 705 号嘉兴世界贸易中心 1 号楼 2206 室-7，执行事务合伙人为柏极光，经营范围为“实业投资、投资管理”。截至本招股说明书签署之日，嘉兴大得投资合伙企业（有限合伙）的合伙人、出资情况及承担责

任方式如下表:

单位: 万元

序号	合伙人姓名/名称	出资额	出资比例	性质
1	柏极光	1.00	0.0026%	普通合伙人
2	郭力	38,999.00	99.9974%	有限合伙人
合计		39,000.00	100.00%	-

2、李兴平

李兴平先生出生于 1979 年 6 月, 中国国籍, 无永久境外居留权, 身份证号码为 441425197906*****。

五、发行人股本情况

(一) 本次发行前后的股本情况

公司本次拟公开发行新股不超过 3,333.34 万股; 公司股东公开发售股份数量不超过 400.00 万股, 且股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量。本次向社会公开发行股数合计不超过 3,333.34 万股, 占发行后总股本的 25.00%。股东公开发售股份所得资金不归公司所有。

在满足本次发售股份总数量上限及公开发行新股与公司股东公开发售股份数量的调整机制的要求情况下, 结合股东自愿发售意向, 假设公司股东公开发售股份数量 400.00 万股(骆海坚 200 万股、李兴平 200 万股)、新股发行 2,800.00 万股, 则发行前后股本情况如下:

单位: 万股

序号	股东名称	发行前股本结构		拟公开发售股份上限	发行后股本结构	
		持股数量	持股比例		持股数量	持股比例
1	骆海坚	5,113.11	51.13%	200.00	4,913.11	38.38%
2	晨麒投资	2,370.13	23.70%	-	2,370.13	18.52%
3	李兴平	2,038.24	20.38%	200.00	1,838.24	14.36%
4	蔡文胜	136.81	1.37%	-	136.81	1.07%
5	游家投资	129.33	1.29%	-	129.33	1.01%

6	乐游家	120.00	1.20%	-	120.00	0.94%
7	爱游投资	92.38	0.92%	-	92.38	0.72%
8	社会公众股	-	-	-	3,200.00	25.00%
合计		10,000.00	100.00%	400.00	12,800.00	100.00%

按照上述发行方案，骆海坚发行前持股 51.13%，为公司控股股东，发行后持股 38.38%，仍为公司最大股东。

发行人股东公开发售股份符合法律、法规及公司章程的规定，履行了相关决策程序；发行人股东所公开发售的股份不存在权属纠纷，也不存在质押、冻结等依法不得转让的情况；发行人股东公开发售股份后，发行人控股股东的控股地位没有发生变化，实际控制人不会发生变更，发行人股东股份公开发售事项对发行人治理结构及生产经营不会产生重大不利影响。

投资者在做出投资决策时应考虑公开发售股票所带来的影响。

（二）本次发行前后发行人前十名股东持股情况

详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人股本情况”之“（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

本次发行前后，前十名股东情况未发生变化，前十名自然人股东在发行人处担任的职务如下：

序号	股东姓名	在发行人任职情况
1	骆海坚	董事长、总经理
2	李兴平	董事、副总经理

（四）最近一年发行人新增股东情况

截至本招股说明书签署之日，公司最近一年无新增股东。

（五）本次发行前各股东间的关联关系及持股比例

本次发行前，公司各股东之间无关联关系。

六、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，发行人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。

七、发行人员工情况

公司及其子公司在 2013 年末、2014 年末及 2015 年末的员工总数分别是 3,077 人、2,734 人和 2,580 人。截至 2015 年末，公司及其子公司员工专业结构情况如下：

类别	2015 年 12 月 31 日	
	人数	占员工总数比例
研发人员	1,527	59.19%
运营人员	859	33.30%
其他	194	7.52%
合计	2,580	100.00%

八、发行人、发行人股东、实际控制人、发行人董监高及其他核心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”相关内容。

(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”相关内容。

(三) 股份回购的承诺

详见本招股说明书之“重大事项提示”中“2、股价稳定的承诺”相关内容。

(四) 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”相关内容。

(五) 填补被摊薄即期回报的措施及承诺

关于填补被摊薄即期回报的措施及承诺请参见本招股说明书之“重大事项提示”及“第九节 财务会计信息与管理层分析”相关内容。

(六) 利润分配政策的承诺

详见本招股说明书之“重大事项提示”相关内容。

(七) 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”相关内容。

(八) 其他承诺事项

1、避免同业竞争的承诺

具体情况详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、同业竞争”。

2、股东避免和减少关联交易的措施

具体情况详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“三、关联方、关联关系及关联交易”。

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、主要产品或服务情况

(一) 发行人主营业务

公司是一家提供互联网休闲娱乐游戏应用与信息服务的国家重点软件企业，是国内领先的互联网游戏开发商、游戏发行商及平台运营商。公司主营业务为网页游戏（含休闲小游戏）、移动网络游戏的开发、发行以及互联网游戏平台的运营。公司以高流量 4399 综合游戏平台为依托，从网页游戏的发行与开发，逐步向移动网络游戏领域拓展，现已发展成为集网页游戏、移动网络游戏开发与发行以及游戏平台运营于一体的综合型互联网游戏公司。

公司拥有高访问量及高关注度的互联网休闲游戏在线平台 4399.com，并建立了多个互联网 PC 终端平台及移动终端平台。根据 Alexa 排名²，截至 2015 年 12 月，4399.com 为我国游戏类门户网站第一名；4399 游戏在“百度游戏行业风云榜”最热门搜索及关注度排名中，最近连续三年（2012 年、2013 年、2014 年）居国内网页游戏平台之首位。截至 2015 年 12 月底，四三九九旗下平台累计注册用户已突破 5 亿人次，公司的移动游戏平台——4399 游戏盒已拥有超过 800 万月活跃用户。作为游戏开发商，截至 2015 年 12 月，公司已自主研发超过 30 款畅销网络游戏，其中网页游戏《七杀》及移动网络游戏《暗黑战神》最高单月充值流水分别突破 5,000 万元及 3,000 万元，网页游戏《火线精英》在 4399 平台累计注册玩家数量超过 1 亿人，移动版网络游戏《火线精英》2015 年 8 月正式上线，当周即登上 App Store 付费榜第五名。作为游戏发行商，除发行自主原创网络游戏之外，公司代理发行超过 300 款其他公司网络游戏产品，并与 300 余家平台运营商建立合作关系。根据易观智库发布的《中国网页游戏市场年度综合报告 2015》，2014 年四三九九在中国网页游戏运营平台中排名第五名。

公司拥有较高行业知名度，且曾获得多项殊荣。报告期内，公司被评为“国

² Alexa 排名是权威的网站访问量评价指标。该排名结合过去一个月中每天的用户访问量（Visitors）和页面浏览数（Page Views）的几何平均值作为排名依据。

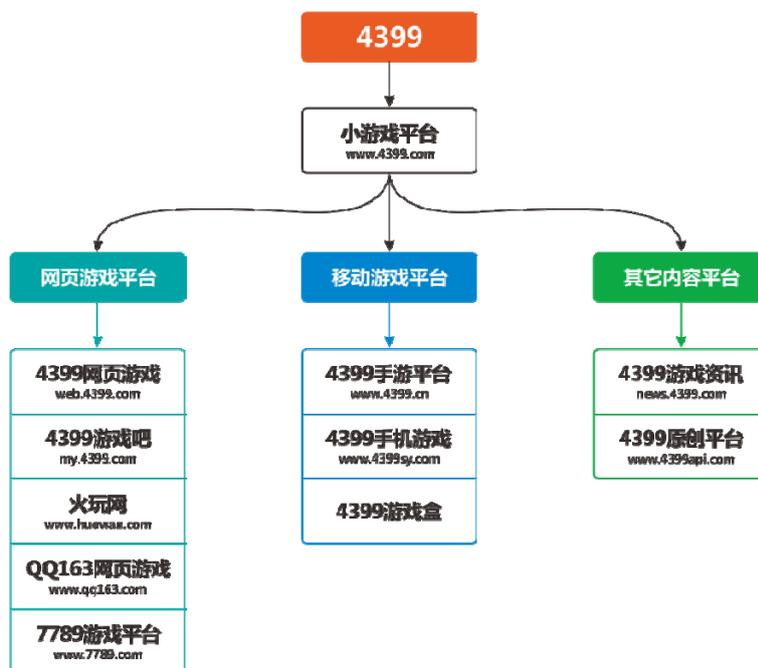
家规划布局内重点软件企业”、“国家文化出口重点企业”、“国家火炬计划重点高新技术企业”，连续两年被评为“国家火炬计划软件产业骨干企业”，连续四次入选为“中国互联网企业 100 强”，并多次在中国游戏产业年会中荣获“年度金手指奖”、“年度优秀企业”、“中国十大新锐企业奖”、“中国十大游戏运营平台”、“中国海外拓展游戏企业”等。

(二) 发行人主要产品与服务

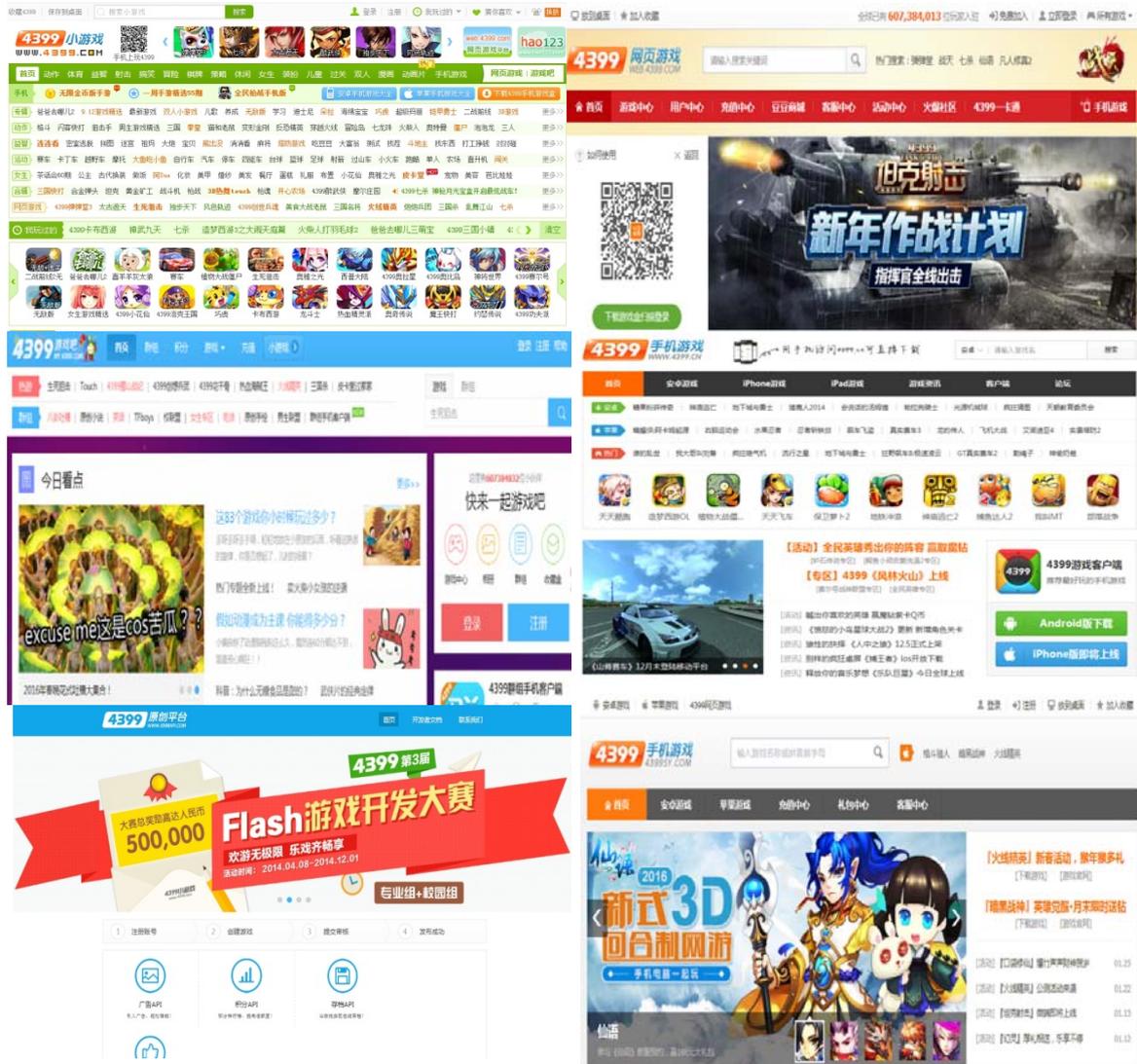
1、游戏在线平台

公司是国内最早提供网页游戏在线使用及下载服务的游戏公司之一。公司起步于 4399.com 游戏平台的运营，并逐步向移动游戏平台拓展。除提供游戏产品在线使用及下载外，公司逐步建立游戏社区、游戏资讯、原创平台等模块，已建立成为国内领先的多平台游戏社区门户及综合服务提供商。

公司的在线运营平台目前主要包括 4399 系列平台、4399 游戏盒以及其他平台等。公司综合业务平台体系图如下所示：



（1）4399 系列平台



4399.com 是国内最受欢迎的游戏专业门户网站之一，也是公司主要的游戏发行平台，目前提供包括小游戏、网页游戏、手机游戏、游戏资讯等互联网休闲娱乐服务。游戏玩家可以通过 Web 站点（<http://www.4399.com>、<http://www.4399.cn>、<http://www.4399sy.com>）以及 WAP 站点（<http://i.4399.cn>、<http://i.4399sy.com>）访问 4399 系列平台，下载或在线使用公司游戏产品。截至 2015 年 12 月 31 日，4399 游戏平台的累计注册用户数已经超过 5 亿人次。

4399 系列平台账号由公司用户中心统一管理，玩家使用 4399 账号，即可登录公司 PC 端或移动端的所有平台，畅玩所有游戏。截至 2015 年 12 月，4399 系

列平台共收录了近 2 万款单机小游戏,同时提供超过 300 款各类网络游戏组成的多样化游戏组合,满足不同层级的游戏用户的娱乐需求。同时,公司鼓励原创游戏开发者在 4399 平台发布游戏作品,支持小游戏广告分成的双赢模式,为我国小游戏开发者创造良好的生态环境。截至 2015 年 12 月底,公司已连续四年举办“Flash 原创游戏开发大赛”,与 2000 多名优秀开发者以及众多专业媒体、各大门户网站建立良好的合作关系。

公司在平台运营及用户体验方面的精耕细作,为 4399 树立了良好的市场形象,获得广泛的社会知名度和玩家认可度,形成了强大的品牌效应。根据 Alexa 网站排名,截至 2015 年 12 月底,4399.com 为游戏类门户类网站第一名;在“百度游戏行业风云榜”最热门搜索及关注度排名中,4399 游戏最近连续三年(2012 年、2013 年和 2014 年)居国内网页游戏平台之首位。

(2) 4399 游戏盒 APP



4399 游戏盒于 2013 年 10 月正式推出,是一款基于 Android 及 IOS 系统的游戏应用与信息发布的服务平台。4399 游戏盒定位为移动端的“4399 游戏中心”,旨在为用户提供最新、最热门、最好玩的游戏下载,并提供游戏解说、游戏攻略、社区游戏朋友圈等服务,满足用户找游戏、玩游戏、与别人交流互动的互联网娱乐需求。

4399 游戏盒继承了 4399.com 的良好基因,贯彻用户体验至上的核心价值观。自 4399 游戏盒上线以来,受到用户普遍好评,用户数迅速增加。截至 2015 年 12 月 31 日,4399 游戏盒累计下载量达 4,000 万次,月活跃用户数突破 800 万人。

2、游戏发行业务

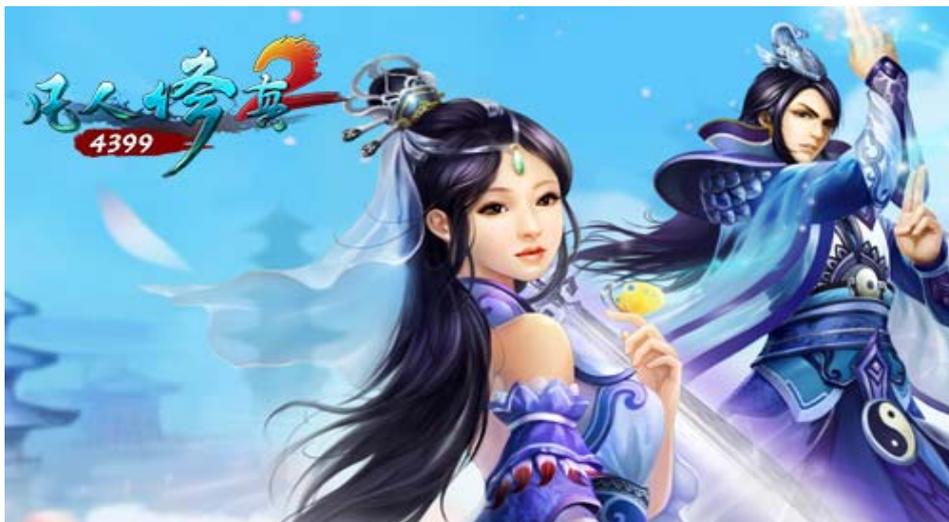
游戏发行是指在取得游戏的使用授权或所有权后,通过游戏运营平台以及推广服务渠道将游戏产品推介至游戏玩家,包括游戏上线运营、渠道建设、客户服务及收益结算等业务。在游戏发行方面,公司与 300 余家运营商建立了合作关系。除承担自主原创网络游戏的发行之外,公司代理发行超过 300 款其他公司网络游戏产品,其中具有代表性的产品有:

(1)《弹弹堂》系列



《弹弹堂》系列是由公司代理发行的 Q 版发射类竞技网页游戏。该系列游戏自 2009 年在公司平台上线以来,截至 2015 年 12 月 31 日,累计注册玩家数量超过 6,500 万人,累计充值金额达到 6 亿元,历经六年依然保持较为稳定的流水。在游戏运营期间,为公司创造的最高单月充值流水达 1,500 万元人民币,最高月付费人数达 10 万人,最高月活跃人数达 350 万人。

(2) 《凡人修真 2》



《凡人修真 2》是由公司代理发行的一款以仙侠修仙为题材的 2D 即时战斗制 MMORPG 网页游戏。该游戏自 2011 年 6 月在公司平台上线以来，截至 2015 年 12 月 31 日，累计注册玩家数量超过 1,600 万人，累计充值金额达到 3 亿元。该游戏运营期间，在公司平台保持较为稳定的流水，创下最高单月充值流水过 1,700 万元。

(3) 《创世兵魂》



《创世兵魂》是由公司代理发行的一款无插件真 3D 第一人称射击网页游戏。该游戏自 2013 年 5 月在公司平台上线以来，截至 2015 年 12 月 31 日，累计注册玩家数量超过 1.5 亿人，累计充值金额达到 9,000 万元。该游戏运营期间，在公

司平台最高峰值在线人数超过 14 万人。

(4) 《Touch 热舞》



《Touch 热舞》是由公司代理发行的一款 3D 音乐炫舞网络游戏。该游戏自 2013 年 5 月在公司平台上线以来，截至 2015 年 12 月 31 日，累计注册玩家数量超过 3,000 万人，累计充值金额达到 1 亿元，最高月活跃人数达 250 万人。

(5) 《生死狙击》



《生死狙击》是由公司独家代理发行的一款无插件真 3D 第一人称射击网页游戏。该游戏自 2013 年 10 月在公司平台上线以来，截至 2015 年 12 月 31 日，累计注册玩家数量超过 2 亿人，累计充值金额达到 7 亿元，最高同时在线玩家数超过 58 万人。

3、游戏开发业务

游戏开发是指通过拟订游戏开发计划,组织策划、文案、美工、编程等各种资源完成游戏的初步开发,再经过内外部多轮测试加以完善,最终形成一款游戏产品。截至2015年12月,公司已自主开发超过30款畅销网络游戏产品,其中具有代表性的产品包括:

(1) 七杀



《七杀》是公司自主开发的一款传奇类ARPG网页游戏。该游戏自2013年6月上线以来,截至2015年12月31日,累计创建角色数量超过4,000万,累计充值金额达到5.5亿元。在《七杀》游戏的运营中,最高单月充值流水已突破5,000万元,单周开服数超过700组,同时,荣获中国游戏行业年会颁发的“2014年优秀网页游戏奖”,是目前国内最受欢迎的网页游戏之一。

(2) 暗黑战神



《暗黑战神》是公司自主开发的一款 3D 动作类 MMOARPG 移动网络游戏。该游戏自 2014 年 2 月上线以来,截至 2015 年 12 月 31 日,累计注册玩家数量超过 2,000 万人,累计充值金额达到 3.5 亿元。《暗黑战神》于 2014 年 5 月登陆 App Store,当周即进入中国区免费游戏下载榜第 2 名。目前在《暗黑战神》游戏的运营中,最高单月充值流水已突破 3,000 万元。

(3) 造梦西游



《造梦西游》系列是公司自主研发的 2D 横版过关类动作游戏。该系列产品包括小游戏产品、网页游戏以及移动版网络游戏。

《造梦西游》系列游戏自 2011 年在公司平台上线以来,截至 2015 年 12 月

31日,累计充值金额达到1.8亿元,历时3年长一直保持较为稳步上升趋势,最高月付费人数达15万人。

(4) 火线精英



《火线精英》是公司自主开发的一款无插件真3D第一人称射击网页游戏。截至2015年12月31日,在4399平台,累计注册玩家数量超过1亿人,累计充值金额超过1.3亿元。

2015年8月移动版网络游戏《火线精英》正式上线,当周即登上App Store付费榜TOP 5,并获得由China Joy主办方颁发的“金翎奖—最佳原创移动游戏”。

(5) 格斗猎人



《格斗猎人》是公司自主开发的一款3D动作类移动网络游戏。该游戏自2015

年4月上线以来,截至2015年12月31日,累计充值金额超过8,000万元,最高单月充值流水已突破1,500万元。《格斗猎人》于2014年5月登陆App Store,当周即进入中国区付费游戏下载榜第16名。

(6) 奇迹战神



《奇迹战神》是公司研发的一款3D西方魔幻多人协作对战的MMOARPG游戏,支持手机移动端、电脑端数据互通。2016年1月14日在韩国地区正式上线,随后登上韩国区Google Play下载榜第2名。目前该游戏在韩国地区的最高单日充值流水突破100万元人民币。

4、公司游戏开服的情况

通常游戏中的“服”,包含两种概念。一种是物理服务器,是实体的承载游戏代码运营的硬件设备;另一种是虚拟服务器,或者称为游戏区,即人为划分的游戏区域。一个虚拟服务器包含一套完整的游戏代码,需置于物理服务器上运行,以供玩家进行游戏体验。针对同一款游戏,可以有一个或者上万个虚拟服务器,不同虚拟服务器的游戏内容都是相同的,但是会由不同的玩家组成,玩家可以自由选择游戏区进行游戏。

在游戏行业中,“开服”中的“服”即指虚拟服务器或游戏区,“开服”是指开启一个新的游戏区。“开服”的目的主要有两个,一是从游戏运营安全的角度,开服可以分散玩家集中程度,避免因运营失误或者物理服务器出现问题而造成大面积虚拟服务器故障,降低风险;二是“开新服”是一种行业内常用的市场推广手段以及运营方式。新服的开启可以避免一部分玩家因进入虚拟服务器时间短于其他玩家,导致前期累积比先进入虚拟服务器的玩家弱从而影响游戏体验的情况。不同类型的游戏对开新服的需求有所不同,强调玩家个人战斗力以及道具属

性的强 PK 产品，尤其其中“传奇类”产品的开服数量突出，其主要原因如下：

“传奇类”产品受到端游《传奇》的影响，核心玩法在于玩家间通过互相 PK 获得比较高级的装备以及同一游戏虚拟服务器内不同游戏帮派之间的对战。因此一个游戏虚拟服务器内存在玩家与玩家、帮派与帮派之间的竞争才是正常的生态形式。“传奇类”游戏中的资源配置原则使得玩家越早进入游戏服务区则可以获得越多的优势，而相对晚进入某一游戏虚拟服务器的玩家会主动选择新开的虚拟服务器进行游戏，以获得相对平衡的游戏资源，这也是游戏大推广阶段会大规模密集开服的重要原因。市场上的主要“传奇类”产品都通过密集开服的方式进行推广运营，如三七互娱旗下页游网站 www.37.com 的产品《传奇霸业》以及 www.9377.com 运营的产品《烈焰》等“传奇类”产品，均显示累计开服超过 5000 组，说明行业内“传奇类”产品密集开服是普遍运营行为。

根据“开服网”数据显示，“传奇类”产品如《七杀》、《烈焰》、《武尊》、《烈火战神》等产品常年占据网页游戏累计开服数前十名。“开服数”与游戏运营商经营策略密切相关，不存在相应的技术和收益指标衡量：技术上“开服数”与物理服务器的数量有一定联系，但没有技术上的直接指标关系，反而与游戏类型以及运营模式有关。发行人目前的技术支持一个物理服务器上运营多个游戏服，“传奇类”这种密集开服但每一个游戏虚拟服同时在线用户相对少的产品类型，一般一个物理服务器可以开启 20-30 个游戏虚拟服务器；而针对需要操作技巧且多人竞技的游戏类型，游戏内单纯战斗力的提升不是主要游戏目标，通过开新服来吸引新玩家从而避免前期资源积累优势的意义不大，所以此类游戏通常开服较少。但因同时在线玩家较多，单个游戏虚拟服务器可以达到万人同时在线，导致物理服务器压力较大，可能存在一个游戏虚拟服务器需要 20-30 个物理服务器支持的情况。收益上，“开服数”与游戏收入没有直接关系，不能通过单一的开服数量指标来衡量游戏收入的高低。截至 2015 年 12 月 31 日，发行人报告期内主要自营产品的开服数量与物理服务器数量、累计收入、运营时间的情况如下：

游戏类型	游戏名称	截至 2015. 12. 31 累计游戏服	截至 2015. 12. 31 物理服务器	截至 2015. 12. 31 累计运营时 间	截至 2015. 12. 31 自营平台 累计收入(万元)
网页游戏	七杀	6,137	135	31 个月	20100+
网页游戏	战天	1,774	91	14 个月	4900+
网页游戏	生死狙击	16	362	27 个月	57900+
网页游戏	火线精英	17	40	22 个月	11400+

由上表数据可知，自营平台主要游戏中，游戏服数量与游戏收入并无直接线性关系。《七杀》、《战天》作为“传奇类”产品在开服数量与开服速度上都远高于其他游戏，而《生死狙击》以及《火线精英》开服很少，但单个游戏服可以达到 1 万人同时在线，需要较多物理服务器支持。因此《生死狙击》等类型游戏虽然开服数量不多，但是并不影响游戏收入情况。

另外，“私服”是指未经版权拥有者授权，非法获得游戏虚拟服务器端安装程序之后设立的私人性质的不正规的游戏虚拟服，与官方游戏在运营管理上是完全独立分开的，其本质上属于网络盗版行为。“私服”存在的主要目的同官方游戏服一样，都是向玩家收费以获利。因为“私服”通常在游戏更新、网络安全、运营活动以及客服服务上都与官方游戏服不具有可比性，因此为了吸引用户进入游戏，“私服”运营方最常采取的方式就是通过大幅度增加人民币兑换元宝的比例来吸引用户进入，比如可能从官方的 1:10 增加至 1:2000。

公司所运营的产品都是通过自研、独代或者联运获得的游戏产品，拥有合法上线运营的版号等资质，不存在开设“私服”等侵权违法违规事项：

①针对非自研产品，公司引入运营的收费游戏产品均严格遵循由商务部洽谈同时由产品引进委员会决定是否接入的方式进行，上线收费的运营产品均签署联运或者独代协议，不存在盗版或者侵权行为；

②通过与公司主要运营非自研产品如《生死狙击》、《Touch 热舞》、《创世兵魂》等主要研发人员进行对接，几款游戏在公司运营平台显示的游戏开服数量与研发商记录的开服数量一致，不存公司增开在“私服”情况；

③通过对公司自有平台运营产品的充值收入与对应的元宝数额进行比例分

析,排除一些运营活动的促销行为影响,公司主要游戏产品的充值兑换均为市场上以及用户普遍接受的 1:10 或者 1:100 的比例,不存在大幅度增加兑换比例以吸引用户的情况;

④同时针对自研产品,公司也积极保护游戏内容不被“私服”侵权,一旦公司客服人员接到相关自研产品被其他公司设立“私服”的举报,会立即反馈法务部门进行处理;

⑤厦门市文化广电新闻出版局、福建省通信管理局、广东省通信管理局等相关部门出具了公司报告期内无违法违规的证明。

综上,总体来说“开服”的数量与游戏收入的高低不存在直接关系,技术上“开服”的数量与物理服务器的数量有一定联系,但是不存在技术上的指标关系。公司亦不存在开设“私服”等侵权违法违规行为。

(三) 主营业务收入构成

1、收入构成按产品类别分布情况

报告期内,公司主营业务收入按产品类别分布如下:

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
游戏自有平台运营收入	127,566.77	77.56%	114,914.60	74.54%	114,608.84	78.04%
游戏第三方平台联运收入	28,283.49	17.20%	33,859.93	21.96%	27,150.02	18.49%
广告收入	8,378.45	5.09%	5,104.47	3.31%	4,985.39	3.39%
其他	237.66	0.14%	285.72	0.19%	109.72	0.07%
合计	164,466.37	100.00%	154,164.73	100.00%	146,853.96	100.00%

2、收入构成按销售区域分布情况

报告期内,公司主营业务收入按销售区域分布如下:

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
境内	151,473.06	92.10%	141,785.49	91.97%	139,924.65	95.28%

港澳台及境外	12,993.31	7.90%	12,379.24	8.03%	6,929.31	4.72%
合计	164,466.37	100.00%	154,164.73	100.00%	146,853.96	100.00%

(四) 主要经营模式

1、盈利模式

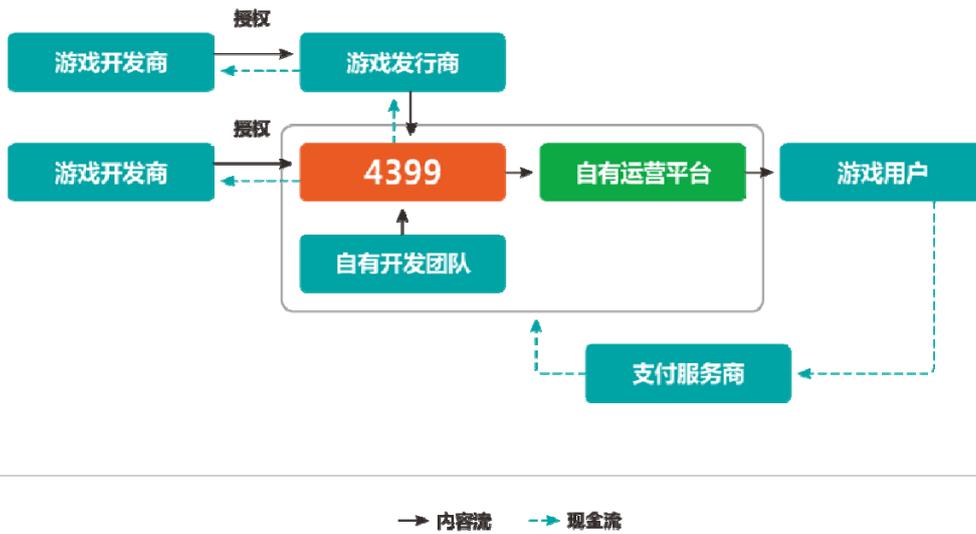
公司的游戏收入来自于公司自有平台运营游戏及第三方平台联运游戏获得的游戏收益。公司游戏产品采用的盈利模式为按虚拟道具收费模式。在该模式下,游戏玩家可以免费登陆游戏,即可参与游戏而无须支付任何费用,若玩家希望进一步加强游戏体验,则可选择付费购买游戏中的虚拟道具。4399 的盈利模式即是通过游戏内虚拟道具的销售实现游戏收入,并根据自身在产业链条中所承担的游戏开发商、游戏发行商、平台运营商不同角色获取游戏收益的分成。

公司的广告收入来自于平台展示及游戏内置广告业务。平台展示广告业务主要是依托 4399.com 小游戏网站及资讯平台提供广告和宣传推广服务,并收取广告费用。游戏内置广告业务,是指在公司自主开发的游戏产品或在公司原创平台由开发者上传的小游戏中适当加入广告。

2、运营模式

根据游戏运营平台的所有权划分,公司游戏产品的运营模式分为自有平台运营和第三方平台联运两种运营模式。

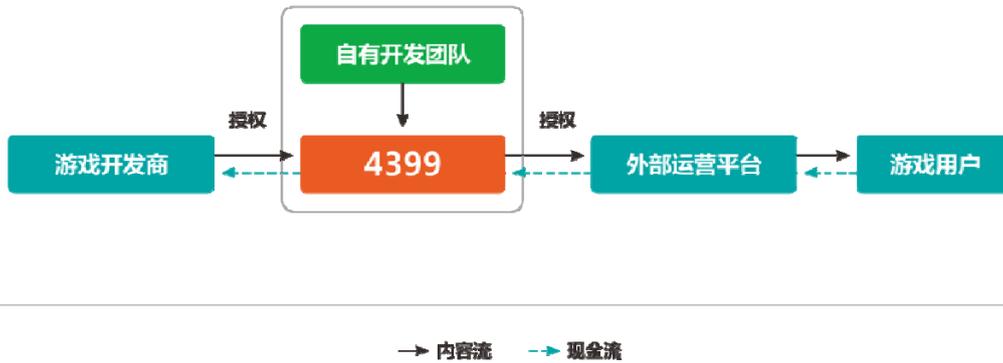
(1) 自有平台运营模式



自有平台运营是指公司通过自主开发或代理的方式获得游戏产品的经营权，且利用自身的 4399 游戏平台发布游戏，并直接获取游戏充值收入。在该模式下，通常由四三九九负责游戏产品上线运行所需的相关条件并进行产品推广，并持续提供在线客服及充值收款等服务。游戏玩家通过 4399 平台进入游戏，购买游戏虚拟道具以提升游戏体验。四三九九根据游戏玩家实际充值并消费情况，同时根据合同约定向游戏开发商或游戏发行商支付分成款项。

根据公司是否取得相关游戏的发行权，自有平台运营的游戏可以分为两种类型，第一类是由自有开发团队开发以及向游戏开发商独家代理的游戏产品，针对该类别游戏，公司具有较高的产品话语权，可以要求游戏开发者结合运营平台的需求进行产品的调整、优化和完善，并配合运营在活动和运营上的需求，使平台保有产品调整和运营策划的高度灵活，对于充分挖掘平台营销价值十分有利。第二类是向游戏开发商及游戏发行商非独家代理的游戏产品，该模式能够引进外部游戏开发团队的优秀产品，达到丰富平台的产品类型，提升平台用户黏性、打造平台品牌、提高创收能力的目的。

(2) 第三方平台联运模式

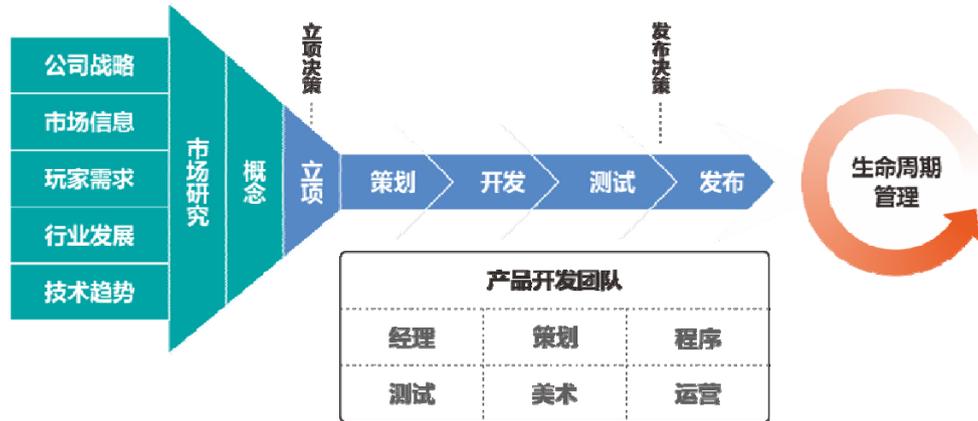


第三方平台联运是指公司通过自主开发、代理方式获得游戏产品的发行权，且通过授权第三方游戏平台发布游戏，并按一定比例获取游戏充值收入。在该模式下，通常由四三九九或游戏开发商负责版本更新、服务器维护，由第三方平台公司负责各自平台产品推广，并提供在线客服、充值收款等服务。游戏玩家需在上述第三方游戏平台进入游戏，通过该平台的充值系统充值获得游戏虚拟货币，购买游戏虚拟道具以提升游戏体验。四三九九与游戏开发商联合提供游戏内容的技术支持，并按照合同约定获取游戏分成款项。

该模式主要用于整合行业优秀的平台运营商的用户资源和运营渠道，充分发挥自主开发和独家代理的产品优势，快速提高游戏产品的用户关注度和媒体关注度，有效打造游戏产品品牌，推动互联网用户向游戏玩家的转化过程，快速实现玩家数量和产品营收的增长。

3、研发模式

公司的游戏产品生产为自主开发模式。公司坚持以用户需求为导向，不断加大游戏新产品开发力度，选取紧密契合市场、满足市场潜在需求的游戏概念，通过公司内部跨部门、跨系统的协同合作以及美术、技术等资源共享，对从市场调研、产品决策，到异步开发、产品测试、产品发布以及运营维护的全过程实行规范化的流程化管理。公司以用户需求为导向的自主开发模式如下图所示：



公司研发相关流程以市场研究为起点，主创人员根据市场调研和用户需求分析形成新游戏的设计概念，确定游戏的主要类型与核心玩法，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，公司针对每个项目组建由项目经理、策划、程序、美术、测试、运营等人员组成专门的产品开发团队，结合4399游戏研发引擎的特点和研发技术情况，制定产品研发的相关策略和计划。游戏开发团队基于公司的美术资源平台和通用技术平台的资源积累，将主要精力投入到创意策划、数值平衡设计、收费系统设计、美工制作以及程序开发中，形成初始游戏产品。初始游戏产品经过多轮测试与修改，最终形成发布决策。在正式的游戏发布后，游戏开发团队将在游戏生命周期内持续跟踪，根据玩家反馈与市场情况，修改完善游戏产品并负责后续版本开发。

4、采购模式

公司的对外采购主要包括游戏代理、机房带宽及软硬件采购。

游戏代理采购主要是指公司购买游戏的经营权或独家发行权的行为，公司为此向游戏产品供应商支付相应的授权金及游戏分成款项。公司通常会结合自身游戏平台优势，由商务部、运营部优选符合自身平台定位的游戏产品进行接触。经过内部体验和初步筛选，将游戏产品交由产品评测组进行运营评测，产品评测组从游戏系统结构、核心玩法、付费规划、版本完善程度等方面考察游戏品质，并结合平台匹配度、研发团队实力、测试数据等方面形成报告，最终交由产品引进委员会决定是否接入该产品。表决通过后由商务部与游戏授权商洽谈合作细节，

双方签订合同，约定具体的收入分配方式、代理权限及后续服务条款等。

机房带宽及软硬件采购主要包括购买、租赁服务器机柜和带宽，以及用于游戏开发及运营所需的服务器、计算机、游戏引擎等软硬件设备。公司建立了完善的供应商管理制度，保证质优、价廉的设备和服 务得以长期稳定供应。

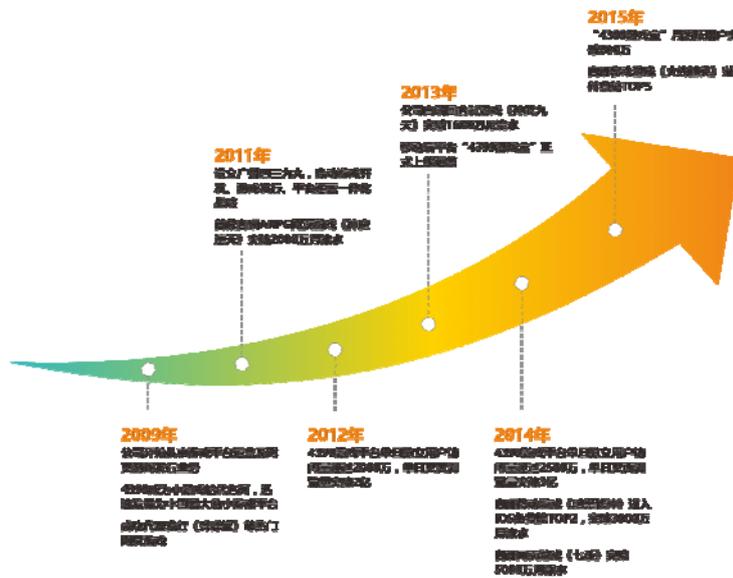
5、公司采用目前经营模式的原因、关键影响因素及未来变化趋势

在整个产业链中，公司同时承担游戏开发商、游戏发行商、平台运营商的角色，是一个贯穿产业链全方位发展的综合型互联网游戏公司。公司目前的经营模式，包括其盈利模式、运营模式、研发模式、采购模式等是由主营业务以及其在产业链中所承担的角色所决定的。公司的按虚拟道具收费的盈利模式为目前行业主流模式；公司所采用自有平台运营和联合运营相结合的运营模式，为目前大型游戏平台运营公司所通用的模式；公司研发模式充分体现了公司专注于原创游戏研发的特点；公司的采购模式也与公司所提供产品服务的特性相适应。

相关经营模式的影响因素及公司经营模式在报告期内未发生重大变化，同时在可以预见的将来，公司的经营模式亦不会发生重大变化。

(五) 公司主营业务演变情况

公司自 2002 年 9 月设立起至 2009 年 7 月，主要从事旅游、城市等相关的信息化平台的建设。2009 年 7 月至今，公司一直从事互联网休闲娱乐游戏业务，其主营业务未发生重大变化，但其产品结构不断优化升级、用户群体不断拓展，具体情况如下：



2009年7月，公司开始从事游戏平台运营及网页游戏发行业务。通过为不同年龄层次用户提供小游戏、网页游戏、游戏资讯、游戏社区等多样化游戏娱乐产品，并紧密结合用户体验进行产品布局，公司积聚了大量忠诚度较高、用户黏性强的游戏玩家，使公司知名度和影响力逐渐提升，公司网站 4399.com 迅速发展成为中国流量最大的小游戏平台。2009年，公司首款千万级运营流水网页游戏《弹弹堂》正式上线。

2011年1月，公司设立广州四三九九子公司，将其业务范围全面拓展至网络游戏的开发业务。2011年，公司首款自研 ARPG 网页游戏产品《神魔遮天》最高单月充值流水成功突破 2,000 万元。2014年，自研网页游戏《七杀》及移动网络游戏《暗黑战神》最高单月充值流水分别突破 5,000 万元及 3,000 万元。由此，公司已发展成为集游戏开发商、游戏发行商和平台运营商于一体的综合型互联网游戏公司。

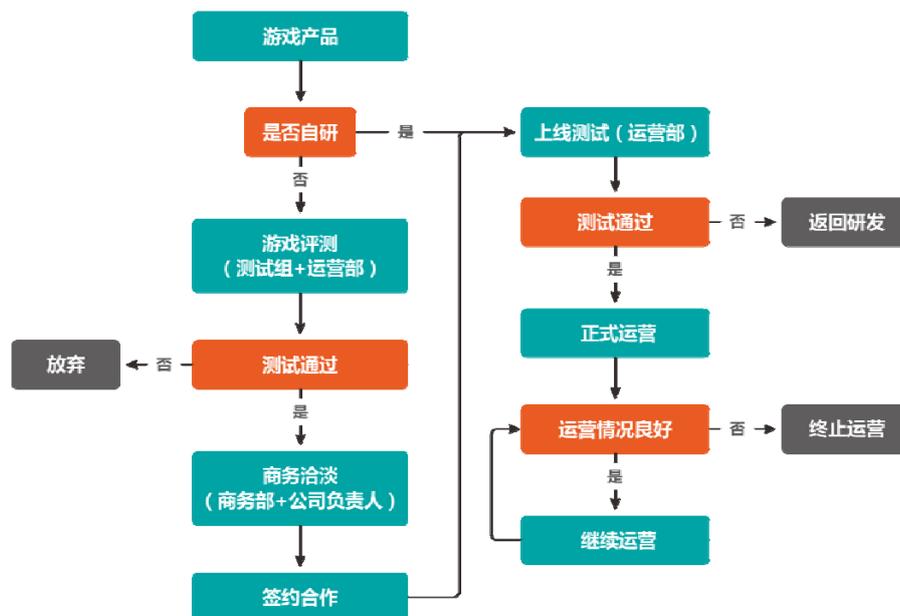
未来，随着募集资金投资项目的建设和研发的进一步投入，公司将完善公司产品线及产业链布局，在游戏开发、游戏发行及平台运营各个领域不断强化自己的优势，重点提升现有平台的服务能力和海外游戏发行能力，以及开发出更具市场前景、更具生命力的游戏产品，以加强公司核心竞争力，满足游戏用户不断增长的娱乐需求。

(六) 主营业务流程图

1、自有平台运营流程图

公司自有平台运营游戏产品的流程如下：

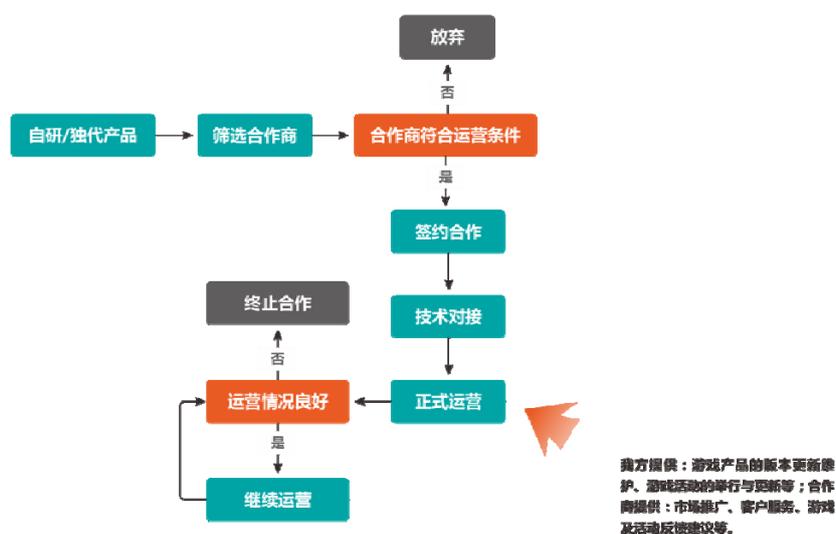
图表：自有平台运营流程图



2、第三方平台联运流程图

公司第三方平台联运游戏产品的流程如下：

图表：第三方平台联运流程图



3、游戏开发业务流程图

具体内容参见本节“一、发行人主营业务、主要产品或服务情况”之“（四）主要经营模式”之“3、研发模式”。

（七）知识产权保护及知识产权纠纷

公司已经建立了知识产权保护的相关制度，保障公司的知识产权，同时防止公司侵犯他人的知识产权，报告期内，公司存在知识产权纠纷，主要是原告认为公司运营的游戏产品存在侵犯其权利的情形。公司对提供产品知识产权风险审查相关制度、防范侵犯知识产权风险的控制措施如下：

“一、知识产权及产品上线资质管理制度

发行人已经制定《知识产权及产品上线资质管理制度》，对提供产品知识产权风险审查及防范侵犯知识产权风险的控制作出了如下规定：

“……

第十条 知识产权合同制度

（一）与国内外单位或个人进行合作研究或合作开发时，依据《合同法》等法律法规签订书面合同。合同中必须订有保护知识产权的条款。

（二）订立技术合同（技术转让、技术服务、技术开发、技术咨询）、专利实施许可合同，必须经过法务部审查，由法定代表人或其委托的代理人签署，其他部门或个人无权签署。

（三）同国内外单位或个人进行专利权、商标权和著作权、商业秘密等知识产权方面的许可证贸易时，需签订实施许可合同，并根据许可的权限范围、时间、地域等因素综合确定许可使用费。

（四）同国内外企事业单位签订游戏运营、广告服务等业务的合同时，合同中必须订有保护知识产权的条款。

第十一条 知识产权保护制度

公司各部门、各级领导应充分认识知识产权的重要性，充分利用法律规定和

结合公司实际情况，发挥知识产权在企业竞争中的作用。

(一) 法务部积极进行知识产权登记、备案、申请确权工作。对于不宜采取上述措施但有商业价值的智力劳动成果，应先作为商业秘密予以保护，在确定知识产权保护方式前，不对外发表或授权，也不得以委托鉴定、展览、广告、试销、赠送产品等任何方式向社会公开。

(二) 对处于计划申请、正在申请中、反馈修改意见、驳回复审等受理状态，但最终状态未定的知识产权和上线资质，任何涉及人员或知情人员均应做好保密工作，严防商标、专利等被人抢注。

(三) 各部门积极配合法务部和公关部日常跟踪商标、专利、商号及其他知识产权的登记注册、授权情况，发现可能对本企业知识产权有冲突的情形，应配合法务部和公关部采取积极措施，运用法律规定和制度性安排提出异议或启动相应的程序解决。

(四) 公司各部门、个人，发现侵权或者侵权的可能，应采取积极措施配合法务部和公关部在行政执法机关和司法机关的指导下解决问题。

.....”

同时，在接入游戏的知识产权审核上，除去上述制度规定外，公司在合同中会约定知识产权的归属及免责条款，如“游戏接入方保证和承诺游戏软件及相关内容的合法性，保证其不违反中华人民共和国以及授权地区国家有关法律法规的规定或相关主管机构的要求；不会侵犯任何第三方的合法权益，不会传输包含病毒、木马，或其他有害程序和代码的文件。”

二、《免责声明》、《用户上传游戏须知》

发行人在公司运营的网站发布了《免责声明》、《用户上传游戏须知》等，对发行人在线平台供用户上传游戏产品的知识产权风险审查及防范作出了如下规定：

1、《免责声明》

“在您使用本平台各项服务之前，请仔细阅读本《免责声明》。本平台为四

三九九网络股份有限公司运营的游戏平台，域名为 4399.com 以及四三九九网络股份有限公司启用的其他域名。凡以任何方式登陆浏览本平台内容或直接、间接使用本平台内容者，视为同意本平台《免责声明》。

(1) 本平台用户应依法对其提供的内容承担全部责任，本平台不承担任何责任。

(2) 本平台用户上传的内容仅代表作者观点，不代表本平台观点。

(3) 本平台内容，包括以链接形式推荐的其他网站内容，在法律允许的最大范围内，本平台不担保这些内容、产品、服务或其他材料的真实性、完整性、安全性和合法性。用户应谨慎判断并自担风险，避免任何因使用或信赖此类内容、产品、服务或其他材料而造成的任何直接或间接损失。

(4) 本平台内容仅供参考，不作为任何行为的指导和建议。

(5) 本平台内容受到著作权法、商标法、专利法、信息网络传播权保护条例等相关法律法规的保护和约束，除非获得权利人的授权，用户不得转载、修改、传播、制作衍生作品或者商业使用。用户或其他媒体、企业、网站、其他组织或个人对本平台内容如需使用，必须先与作者、相关权利人或本平台联系。

(6) 本平台部分频道提供上传空间，供用户自行上传作品，分享游戏、技巧、心得或资讯等，用户上传作品应遵守《上传须知》及平台其他条款，如上传内容侵犯了第三方的知识产权或其他权利，由上传该内容的用户承担责任，本平台不承担任何责任。

(7) 用户应妥善保管账户及密码信息，如用户将密码告知他人或与他人共享同一 ID，从而导致任何资料泄露、积分丢失等任何损失，由用户自行承担。

(8) 本平台可能因合作方或相关电信部门的互联网软硬件设备故障或失灵、或人为操作疏忽而全部或部分中断、延迟、遗漏、误导或造成资料传输或储存上的错误、或遭第三人侵入系统篡改或伪造变造资料等，对此用户同意理解和接受。

(9) 本平台可能因黑客攻击、计算机病毒侵入或发作、政府管制而造成的暂时性关闭，或因前述原因以及与本网站链接的其它网站原因导致个人资料泄

露、丢失、被盗用或被篡改等，对此用户同意理解和接受。

(10) 本平台有权在任何时候，修改或暂停、终止本平台全部或部分服务，对此用户可以理解和接受。”

2、《用户上传游戏须知》

“您在上传作品之前，请仔细阅读本《上传须知》，如果您通过本平台上传作品，这表示您已经接受本《上传须知》。

本平台提醒您：

您向本平台上传作品的行为将受著作权法、商标法、专利法、信息网络传播权保护条例等相关法律法规的保护和约束，您应对提供的全部内容承担一切法律责任，保证您提供内容的真实性、合法性，并不得侵犯任何第三方的权益。

您承诺并保证您上传至本平台的作品：

一、全部是您本人创作的，您有权上传该作品，或者虽然您不是著作权人，但您是取得著作权人的合法授权或同意之后才上传至本平台的。

二、没有任何谩骂、诅咒、诋毁、攻击内容，也没有任何含有淫秽、色情、低俗、下流、反动、煽动民族仇恨等违反国家强制性法律法规的内容。

三、您上传的作品没有任何计算机病毒、后门以及可以预见得到的明显的漏洞（又叫 BUG）。

如在任何时候经第三人举报或者其他途径发现您上传至本平台的作品有违背上述承诺和保证事项中的任何一项，本平台有权采取下列措施当中的一种或者几种：

1、对您在此前上传的作品进行更加严格的审查，要求您提供原创证明以及您享有著作权或取得著作权人授权同意上传的证据材料；

2、删除您在此前上传至本平台的全部或者部分作品，而不论您是否对其享有著作权或者取得了著作权人的同意；

3、暂停或者终止您使用上传作品功能，使您不能上传任何作品。

您将作品上传至本平台，即视为您授予了本平台所属公司无期限限制的、全球范围内的、不可撤销的、可以转授权的信息网络传播权和其他形式的使用权。本平台所属公司对您上传的作品享有选择和使用的权利。本平台所属公司还可以将上述权利转让或者转授予给其关联公司或者合作伙伴，而无须征得您的另行同意。

您如果不同意上述条款，请不要将作品上传至本平台；您也可以与本平台联系，协商确定您授予本平台所属公司上述权利的条件，并签订书面合同。

通过上述规定，公司能够最大限度的避免发生侵犯知识产权的情形。

发行人报告期内存在的作为被告的知识产权诉讼如下：

序号	案号	当事人	案由及诉讼金额	最新进展
已完结				
1	(2013)思民初字第 8361 号	原告：福建好视传媒有限公司 被告：四三九九	四三九九运营的游戏《福老太之生活趣多多》系列动画片涉嫌侵犯著作权 案件金额 11 万元	2013 年 10 月，判决驳回原告起诉
2	(2013)思民初字第 4663-4672 号	原告：奥飞动漫 被告：四三九九	四三九九网站“铠甲勇士连连看”等 8 款游戏以及《果宝特攻》等 2 视频涉嫌侵犯著作权 案件金额 22 万元	已撤诉
3	(2013)海中法民三初字第 88 号	原告：广东原创动力文化传播有限公司 被告：海南天涯 第三人：四三九九	四三九九运营的小游戏“美羊羊的婚房”游戏涉嫌侵犯著作权 案件金额 5.5 万元	2013 年 11 月，判决被告支付 4000 元及诉讼费 629.80 元。因涉案游戏为公司提供给天涯，天涯赔偿原告后，该部分费用由公司支付给天涯
4	(2014)思民初字第 2036 号	原告：北京盛世骄阳文化传播有限公司	四三九九网站《喜羊羊与灰太狼之虎虎生威》在线播放视频涉嫌侵犯著作权	已撤诉

		被告：四三九九	案件金额 3.2 万元	
5	(2014)沪一中民五(知)初字第 81 号	原告：上海盛大网络发展有限公司 被告：四三九九、广州四三九九	四三九九自主研发的“七杀”游戏涉嫌侵犯著作权及游戏宣传、运营涉嫌不正当竞争 案件金额 6,000 万元	已撤诉
6	(2014)思民初字第 15680 号	原告：北京梦之城文化有限公司 被告：四三九九	著作权权属、侵权纠纷 四三九九网站运营的小游戏“阿狸江南 style 接水果双人版”使用“阿狸”美术形象涉嫌侵犯著作权 案件金额 3.2 万元	已撤诉
7	(2014)思民初字第 15681 号	原告：北京梦之城文化有限公司 被告：四三九九	著作权权属、侵权纠纷 四三九九网站运营的小游戏“阿狸方块岛历险 2”使用“阿狸”美术形象涉嫌侵犯著作权 案件金额 3.2 万元	已撤诉
8	(2014)思民初字第 15682 号	原告：北京梦之城文化有限公司 被告：四三九九	著作权权属、侵权纠纷 四三九九网站运营的小游戏“阿狸拯救桃子公主”使用“阿狸”美术形象涉嫌侵犯著作权 案件金额 3.2 万元	已撤诉
9	(2014)徐民初字第 167 号	原告：上海玄霆娱乐信息科技有限公司 被告：四三九九	四三九九运营的“太古遮天”游戏宣传页面使用“遮天”字样涉嫌侵犯商标权及不正当竞争 案件金额 315 万元	已撤诉
10	(2014)沪二中民五(知)初字第 205 号	原告：腾讯科技(深圳)有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司 第二被告：四三九九	四三九九运营的“生死狙击”游戏涉嫌侵犯腾讯“穿越火线”游戏著作权及不正当竞争 案件金额 500 万元	已撤诉
11	(2015)浦民三(知)初字第	原告：厦门青鸟动画有限公	四三九九运营的“星星狐黄金矿工”、“星星狐疯狂购物”等 10 款	已撤诉

	第 28 号	司 第二被告：四三九九	小游戏涉嫌侵犯“星星狐”形象 著作权 案件金额 10 万元	
12	(2013)穗天法知民初字第 1949 号	原告：北京网元圣唐娱乐科技有限公司 第二被告：四三九九	四三九九运营的游戏“古剑奇侠”游戏宣传使用与北京网元圣唐娱乐科技有限公司自有游戏“古剑奇谭”商标相似 案件金额 50 万元	原告一审败诉，2015 年 8 月 20 日二审“驳回上诉，维持原判”
13	(2015)思民初字第 12586 号	原告：北京梦之城文化有限公司 被告：四三九九	四三九九网站运营的小游戏“阿狸拯救桃子公主”使用“阿狸”美术形象涉嫌侵犯著作权 案件金额 3.2 万元	已撤诉
14	(2015)思民初字第 12587 号	原告：北京梦之城文化有限公司 被告：四三九九	著作权权属、侵权纠纷 四三九九网站运营的小游戏“阿狸江南 style 接水果双人版”使用“阿狸”美术形象涉嫌侵犯著作权 案件金额 3.2 万元	已撤诉
15	(2015)思民初字第 12588 号	原告：北京梦之城文化有限公司 被告：四三九九	著作权权属、侵权纠纷 四三九九网站运营的小游戏“阿狸方块岛历险 2”使用“阿狸”美术形象涉嫌侵犯著作权 案件金额 3.2 万元	已撤诉
16	(2015)思民初字第 12583 号	原告：北京天天文化艺术有限公司 被告：四三九九	四三九九运营的网站传播“小脚丫”视频作品涉嫌侵犯著作权 案件金额 3.2 万元	已撤诉
17	(2015)思民初字第 12584 号	原告：北京天天文化艺术有限公司 被告：四三九九	四三九九运营的网站传播“马蹄哒哒”视频作品涉嫌侵犯著作权 案件金额 3.2 万元	已撤诉
18	(2015)思民初字第 12585 号	原告：北京天天文化艺术有限公司 被告：四三九九	四三九九运营的网站传播“打针我不怕”视频作品涉嫌侵犯著作权 案件金额 3.2 万元	已撤诉

		九		
19	(2015)浦民三(知)初字第758号	原告:上海美术电影制片厂 第二被告:四三九九	四三九九运营的“葫芦娃射蝎子精”小游戏涉嫌侵犯“葫芦娃”形象著作权 案件金额1万元	已撤诉
20	-	原告:许镜清 第二被告:四三九九	四三九九联运游戏“快打西游”中音乐涉嫌侵犯著作权 案件金额62万元	已撤诉
21	(2014)浙杭知初字第1201号	原告:上海玄霆娱乐信息科技有限公司 被告:四三九九	四三九九运营的游戏“傲世封神”游戏宣传页面使用“吞噬星球”字样涉嫌侵犯商标权及不正当竞争 案件金额515万元	一审判决被告在公司网站首页连续30天刊登声明消除影响,并赔偿原告4万元,二审维持原判
尚未终结				
22	(2015)穗天法知民初字第905号	原告:腾讯科技(深圳)有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司 被告:广州四三九九、四三九九	四三九九运营的游戏“格斗剑灵”涉嫌侵害“剑灵”商标权及不正当竞争纠纷 案件金额500万元	一审判决生效,公司停止在《格斗剑灵》的游戏名称、游戏宣传、运行游戏的界面中使用“剑灵”二字,赔偿对方120万元
23	(2015)穗黄法知民初字第7号	原告:广州多益网络股份有限公司 被告:广州悦狼网络科技有限公司、广州四三九九、四三九九	四三九九运营的“宝宝西游”涉嫌侵犯“神武”游戏著作权、不正当竞争纠纷 案件金额:2,000.00万元	法院裁定准许撤诉

二、发行人所处行业基本情况及其竞争状况

公司主营业务所属行业为互联网游戏行业,根据《上市公司行业分类指引》(2012年修订),发行人属于“I64 互联网和相关服务业”。

(一) 行业主管部门、监管体制、主要法律法规及行业政策

1、行业主管部门和监管体制

(1) 行业监管体制

公司所处的行业行政主管部门是工信部、文化部、国家新闻出版广电总局(国家版权局)。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。

工信部主要负责拟订并组织实施信息化的发展规划,制定并组织实施通信业的行业规划、计划和产业政策,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。

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)。

国家新闻出版广电总局、国家版权局负责起草新闻出版、著作权管理的法律法规草案,负责著作权管理工作,负责对互联网出版活动和开办手机书刊、手机文学业务进行审批和监管,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

本行业的主要自律性组织为中国出版工作者协会游戏工作委员会、中国软件行业协会游戏软件分会以及中国文化艺术行业协会等。

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。

中国文化艺术行业协会由文化部主管,其主要职责和任务是通过开展文化娱乐业产业结构、组织结构、经营管理等方面展开调查研究,制定推广行业技术服务标准与规范,组织经营管理、技术和职业素质培养,开展国际间组织交流与合作等多种方式,加强政府与行业之间的沟通和协调,促进市场健康平稳发展。

2、行业主要法律法规及政策

(1) 行业主要法律法规

为引导网络游戏行业健康发展,国家先后出台法律、法规对行业予以规范,相关主要法律、法规汇总如下:

序号	法律法规名称	主要内容和目的	生效日期
1	《互联网信息服务管理办法》	主要目的是为了规范互联网信息服务活动,促进互联网信息服务健康有序发展。规定从事经营性、非经营性信息服务的机构分应分别在电信管理机构取得增值电信业务经营许可证、办理备案手续。	2000年
2	《网络出版服务管理规定》	申请从事网络出版服务,应当向所在地省、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	2002年颁布,2016年修订
3	《互联网文化管理暂行规定》	规定申请设立经营性互联网文化单位,应当向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门提出申请,由初审同意后,报文化部审批,经批准后取得《网络文化经营许可证》。	2003年
4	《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》	要求凡在境内在线传播或者移动传播的外国网络游戏产品(含中国香港、澳门特别行政区和台湾地区),必须经文化部内容审查后,方可投入运营,申请进口网络游戏产品的经营单位,需取得文化部核发的《网络文化经营许可证》。同时,禁止非独家授权使用的游戏产品进口。	2004年
5	《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》	明确了中国人民银行加强规范和管理网络游戏虚拟货币的具体内容,严禁倒卖虚拟货币,并从严整治带有赌博色彩的网络游戏,积极推动网络游戏防沉迷系统的开发应用,运用科技手段解决青少年沉迷网络游戏问题。	2007年
6	《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》	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。	2007年
7	《电信业务经营许可管理办法》	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	2009年

		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。	
8	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	要求凡有提供“网络游戏虚拟货币发行服务”或“网络游戏虚拟货币交易服务”任一项业务的企业,须符合设立经营性互联网文化单位的有关条件,向企业所在地省级文化行政部门提出申请,省级文化行政部门初审后报文化部审批,并且同一企业不得同时经营以上两项业务。同时,《通知》还进一步规范了网络游戏虚拟货币的发行和交易行为,要求加大执法力度,严厉打击利用虚拟货币从事赌博等违法犯罪行为。	2009年
9	《关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》	在境内举办各种游戏的会展交易节庆活动中,凡涉及境外游戏作品的展示、演示、交易、推广等内容的,必须按进口网络游戏审批规定,事先报新闻出版总署审查批准。	2009年
10	《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	要求网络游戏经营单位建立自我约束机制,设立专门的内容自审机构负责游戏内容的管理,改变以“打怪升级”为主导的游戏模式,采取技术措施加强对未成年玩家的注册指导和游戏时间限制。	2009年
11	《网络游戏管理暂行办法》	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,应当向省、自治区、直辖市文化行政部门申请并取得《网络文化经营许可证》。	2010年
12	《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》	要求网络游戏经营单位建立专门的“未成年人家长监护工程”服务页面,公布专线咨询电话,开通专门受理渠道,介绍受理方式,做到“四有”,即有专人负责、有专线电话、有转区设置、有季度报告。	2011年
13	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	要求网络文化经营单位应当建立健全内容管理制度,设立专门的内容管理部门,配备取得《内容审核人员证书》的人员负责网络文化产品及服务的内容管理,保障网络文化产品及服务内容的合法性。同时,网络文化经营单位内容管理制度应当明确内容审核工作职责、标准、流程及责任追究办法,并报所在地省级文化行政部门备案。	2013年

(2) 网络游戏行业相关政策

近年来,国家先后出台一系列政策措施,对网络游戏行业发展予以支持、鼓励,主要相关政策如下:

① 《关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》

2015年7月1日,国务院发布《关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》,

指出到 2018 年，互联网与经济社会各领域的融合发展进一步深化，基于互联网的新业态成为新的经济增长动力，互联网支撑大众创业、万众创新的作用进一步增强，互联网成为提供公共服务的重要手段，网络经济与实体经济协同互动的发展格局基本形成。

② 《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》

2015 年 5 月 16 日，国务院发布《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》，指出要建设高速畅通、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，进一步提速降费，提升服务水平。

③ 《关于深入推进文化金融合作的意见》

2014 年 3 月 17 日，文化部、中国人民银行、财政部联合发布《关于深入推进文化金融合作的意见》。《意见》提出要鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。探索开展艺术品、工艺品资产托管，鼓励发展文化消费信贷。鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合，促进文化领域的信息消费。

④ 《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》

2014 年 2 月 26 日，国务院发布《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》。《意见》要求，大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。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。

⑤ 《中共中央关于全面深化改革若干重大问题的决定》

2013 年 11 月 12 日，中国共产党第十八届中央委员会第三次全体会议通过《中共中央关于全面深化改革若干重大问题的决定》。《决定》之“十一、推进文化体制机制创新”中明确提出，鼓励各类市场主体公平竞争、优胜劣汰，促进文化资源在全国范围内流动。继续推进国有经营性文化单位改制，加快公司制、股

份制改造。对按规定转制的重要国有传媒企业探索实行特殊管理股制度。推动文化企业跨地区、跨行业、跨所有制兼并重组,提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。建立多层次文化产品和要素市场,鼓励金融资本、社会资本、文化资源相结合。完善文化经济政策,扩大政府文化资助和文化采购,加强版权保护。健全文化产品评价体系,改革评奖制度,推出更多文化精品。

⑥《文化部“十二五”文化科技发展规划》

2012年9月12日,文化部发布《文化部“十二五”文化科技发展规划》。该《规划》提出,要加快发展文化装备制造业,以先进技术支撑文化装备、软件、系统研制和自主发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平;发展面向公共文化服务与传播渠道建设的文化资源处理装备、展演展映展播展览装备和流动服务装备与系统平台。

⑦《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》

2012年5月28日,文化部发布《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》。该《规划》提出,要积极协调有关部门,逐步完善文化产业各门类政策,改造提升演艺、娱乐、文化旅游、工艺美术等传统文化产业,加快发展动漫、游戏、网络文化、数字文化服务等新兴文化产业,构建结构合理、门类齐全、科技含量高、竞争力强的现代文化产业体系,形成各行业百花齐放、共同繁荣的良好局面,推动文化产业跨越式发展。

⑧《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》

2011年12月,国务院办公厅发布《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》。该《意见》提出,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。

⑨《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》

2010年3月,中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部、广电总局、

新闻出版总署、银监会、证监会、保监会联合发布《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》。该《意见》要求，对于动漫、游戏，出版内容的采集、加工、制作、存储等相关设备的企业，可发放融资租赁贷款。积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务。各金融机构应积极培育文化产业消费信贷市场，通过消费信贷产品创新，不断满足文化产业多层次的消费信贷需求。可通过开发分期付款等消费信贷品种，扩大对动漫游戏、数字产品、创意设计等消费信贷投放。

⑩《关于加快文化产业发展的指导意见》

2009年9月，文化部发布《关于加快文化产业发展的指导意见》。《意见》要求，增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。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，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

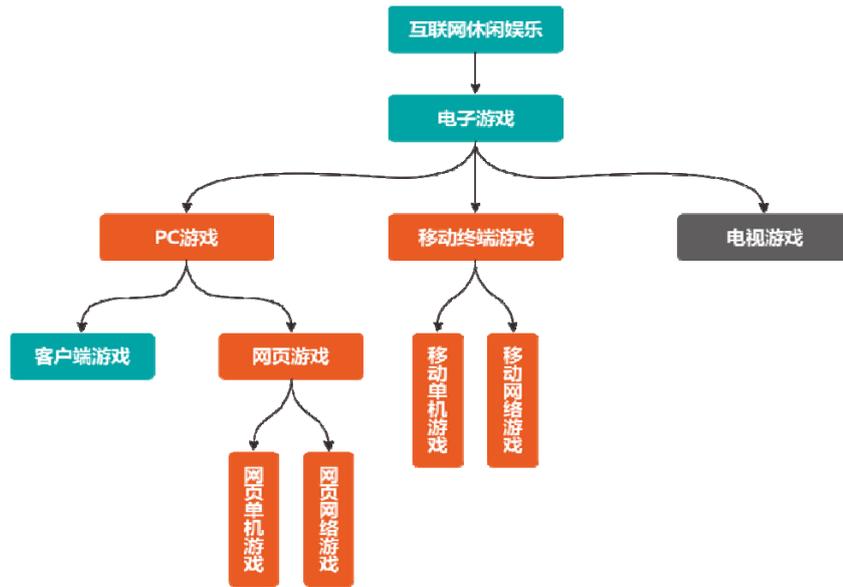
3、行业管理体制及行业政策对发行人的影响

我国相关法律、法规及相关行业的监管体制对行业内企业的规范运作、资质认证方面提出了较高的要求，该行业具有一定的进入壁垒。如果行业内企业不能够满足相关要求，则会面临被相关部门处罚的风险。公司需要不断加强在上述方面的管理，以满足国家的相关要求，保证生产经营的正常进行。同时，公司所处的网络游戏行业受到国家产业政策的支持鼓励，会极大推动网络游戏产业发展，加速网络游戏产品升级，公司及相关企业将从中受益。

(二) 行业竞争格局及市场化程度

1、互联网游戏概述

通常根据使用终端载体的不同，可将电子游戏分为电视游戏、PC 游戏、移动终端游戏等。具体情况如下：



■ 4399业务范围

电子游戏早期的主流形式为单机游戏，在此阶段游戏玩家只能与机器进行互动。进入互联网时代，单机游戏的表现形式逐渐演变成为网络游戏。网络游戏又称“在线游戏”，是指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，旨在为用户提供娱乐休闲、交流互动等特征的个体性多人在线游戏。网络游戏通过将现实社会范围内的玩家吸引到统一的互联网平台，在一定程度上构建了一个虚拟的社会，无论在广度、深度上都变革了电子游戏的功能。

广义的网页游戏可分为网页单机游戏和网页网络游戏。网页单机游戏，通常被称为“小游戏”或“Flash 游戏”，是指相对体积较小、玩法简单、可以在线玩的 Flash 版本游戏。狭义的“网页游戏”即是指网页网络游戏，是指基于 Web 浏览器的网络在线多人互动游戏。

根据玩家付费能力、参与度及忠诚度的不同，可以将网络游戏分为轻度游戏、中度游戏与重度游戏。轻度游戏，又称为休闲游戏，是指操作简单易行、占用玩家较少的时间、单位玩家付费率低的一类型游戏。重度游戏，是指游戏系统较复杂，玩家认知程度高、付费能力强、用户群体固定且忠实度高的一类型游戏。中度游戏介于轻度游戏与重度游戏之间。

根据其内容题材分类，电子游戏又可分为角色扮演类（RPG）、休闲竞技类、

棋牌休闲类、模拟策略类、社区互动类。其中，大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）、大型多人在线第一人称射击游戏（MMOFPS）、大型多人在线休闲竞技游戏（MMOLSG）是当前比较流行的网络游戏表现形式。

2、互联网游戏行业发展概况

中国互联网游戏行业伴随互联网的普及而迅速发展壮大。近几年，受到有利的政府政策、境内外游戏开发商竞争以及资本投资增加推动，网络游戏产品数量大幅提升。网络的完善和上网设备的多样化，促进 PC 端、移动端多端游戏进一步发展。游戏作品与音乐、影视、文学等产业的结合越来越紧密，逐步形成音乐、影视、文学与游戏的双向互动，促进互联网休闲娱乐行业整体发展。

中国互联网游戏市场从 2000 年引进台湾雷爵开发的《万王之王》开始，大致经历了市场培育期、爆发增长期到稳步发展期三个阶段。各阶段具体特征如下：

（1）市场培育期（2000 年—2003 年）

在这一阶段，中国网络游戏市场以进口国外的网络游戏产品为主。这一阶段主要依靠代理运营，因此市场竞争主要表现为游戏运营商对代理权的竞争。

（2）爆发增长期（2004 年—2008 年）

在吸收了国外网络游戏产品的制作技术后，国产网络游戏逐渐兴起，大型游戏开发商的品牌竞争开始逐步上演。国产网络游戏在逐步占领国内市场的基础上，开始逐步向海外市场拓展。

在以上两个阶段，网络游戏的发展主要集中于大型客户端游戏领域，特别是在 2003 年前后中国互联网基础设施的大规模发展和普及，网民数量出现快速增长，同时，分时段收费的商业模式开始出现，直接推动了大型客户端游戏在 2003—2008 年进入了黄金发展期。

（3）稳步发展期（2009 年至今）

2009 年开始，游戏的题材内容进一步得以丰富，伴随着激烈的市场竞争，整个产业的集中度得到逐步提升。

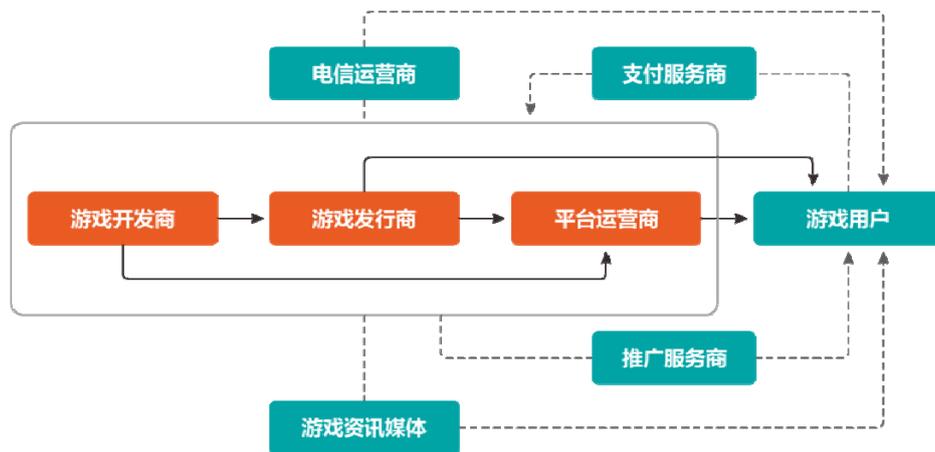
在这一阶段，客户端游戏增速开始放缓，但是随着技术的进步，网页游戏和

手机游戏开始迅速发展。Flash 技术逐渐发展进步和网络环境的进一步改善，直接推动了基于浏览器和服务端端的 B/S 架构的出现，使在服务器端及时处理事务逻辑成为可能，大大简化了客户端电脑载荷和用户下载及维护客户端的工作，减轻了系统维护与升级的成本和工作量，用户无须下载专门的客户端，只需打开浏览器便可进行游戏，这使得网页游戏得以快速发展。

在 2011 年前后，随着智能手机终端的逐渐普及，手机游戏开始受到广大用户的欢迎，由于手机游戏更易满足用户利用碎片时间进行游戏的需求，目前依然处于快速增长期。

3、互联网游戏行业产业链结构

从网络游戏的产业链来看，主要包括游戏开发商、游戏发行商、平台运营商、及游戏用户。行业产业链如下图：



■ 4399业务范围

(1) 游戏开发商

游戏开发商是游戏产品的生产者。根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织游戏策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的开发，经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品。

(2) 游戏发行商

游戏发行商主要负责网络游戏的代理发行和推广。由于规模较小、缺乏发行

运营经验的游戏开发商通常专注于游戏的开发,从分工协作和经济效益的角度权衡,并未建立有庞大的负责商务合作和游戏推广的部门,而是主要通过将游戏交由专门的游戏发行商代理发行和推广,完成游戏在各个平台、渠道上的推广和运营。

在网页游戏领域,发行商的角色经常会由平台运营商兼任。部分规模较大、拥有成熟发行、运营经验的游戏开发商也可以不通过发行商,直接与游戏平台运营商合作,独立负责游戏的发行和推广。在移动游戏领域,就其产品特性来说,游戏产品更依赖于游戏平台与营销渠道,而移动互联网游戏平台的集中度相对较高,移动游戏的开发者数量较为分散,其在平台对接过程中缺少话语权,其发行商的角色通常由专注于游戏发行业务的第三方担任。

(3) 平台运营商

平台运营商是指掌握大量游戏用户资源、负责游戏与最终用户之间的对接的企业。在客户端网络游戏领域,由于产品数量相对较少,游戏发行商易于通过自己的推广渠道与游戏用户直接建立联系。而在网页游戏及移动网络游戏领域,用户资源更多的掌握在平台运营商手中。平台运营商通过在自身的网络游戏平台上开放游戏的接入或下载入口,使得游戏到达最终用户,让最终用户接触到游戏。平台运营商利用自有用户资源,并通过协调游戏开发商、游戏发行商、推广服务商和充值支付渠道等各种资源,完成游戏的用户充值和收益结算等业务。

平台运营商所搭建的业务平台,既是游戏产品展示的“集市”,也是游戏用户接触游戏产品不可或缺的互联网入口。该业务平台,既可能是处于游戏分发环节某个特殊节点自然形成的入口,也可能是通过长期供应极受欢迎的应用而积聚大量沉淀用户的互联网产品。平台运营商是游戏发行商发布产品的重要渠道之一,因此又称为分发渠道商。

平台运营商的典型代表,在网页游戏领域,包括腾讯游戏、360 游戏、百度游戏、4399、37wan 等。在移动游戏领域,平台运营商主要包括三类,第一类是以中国移动、中国联通、中国电信为代表的电信运营商;第二类是以苹果 App Store 和 Google Play 为代表的移动终端应用提供商;第三类为独立运营的各种专业移动网络游戏平台,多为互联网巨头旗下的游戏平台,如腾讯应用宝及微信、

360 手机助手、91 手机助手、4399 游戏盒等。

(4) 游戏支撑环节

游戏支撑环节包括电信网络、服务器、营销媒体、支付等。网络游戏作为互联网化的文化创意产品，在完成内容传达用户、实现用户交互以及用户付费的整个过程，需要多个环节的支持，需要营销来实现产品品牌化的诉求，需要支付完成整体游戏运营的最后一环。

在网络游戏产业链中，游戏开发商的主要业务系研发游戏产品，并通过将其游戏产品的独家代理权或经营权授予游戏发行商或平台运营商的方式获取授权金或运营分成收益；游戏发行商的主要业务系为游戏开发商代理发行其研发的游戏产品，实现游戏产品与用户、平台运营商的对接，以及通过与推广服务商的合作对所发行游戏进行市场推广，吸引更多的游戏用户；平台运营商的主要业务系为其庞大的用户资源提供其具有独家代理权或经营权的各类型游戏产品的接入口，并通过与推广服务商的合作吸引更多的用户资源，转化更多的用户资源为游戏用户，以及提高游戏用户的付费率，从中获取游戏运营分成收益；电信运营商的主要业务系为游戏开发商、游戏发行商和平台运营商提供带宽服务、服务器租赁服务和 CDN 服务器加速服务等游戏运营必要的支撑环节服务；支付服务商的主要业务系为平台运营商等和游戏用户提供货币收付服务；推广服务商的主要业务系为游戏发行商和平台运营商的游戏产品推广提供必要的媒体营销服务。

公司在网络游戏产业链中担任了游戏开发商、游戏发行商、平台运营商的角色。作为游戏开发商，公司将其自主研发的游戏产品的经营权通过自有平台运营或者授予其他平台运营商而获取运营分成收益，作为游戏发行商，公司主要系为其自有游戏产品与其他第三方平台运营商进行对接，并为其策划市场推广活动，作为平台运营商，公司运营自主研发的游戏产品和从第三方取得经营权的游戏产品而获取运营分成收益。

公司作为游戏开发商和游戏发行商，与深圳市腾讯计算机系统有限公司、北京世界星辉科技有限责任公司、安徽尚趣玩网络科技有限公司、北京陌陌信息技术有限公司、百度在线网络技术（北京）有限公司、上海三七玩网络科技有限公司、Apple Inc. 和 Google Inc. 等平台运营商就相关游戏产品分别签订了《联合

运营合作协议》，通过授予上述合作对象自有游戏或者代理游戏的经营权而按协议商定分成比例获取游戏运营分成；公司作为平台运营商，与杭州无端科技有限公司、云游控股有限公司、深圳第七大道科技有限公司、北京完美时空数字娱乐技术有限公司和江苏易乐网络科技有限公司等游戏开发商分别签订了《联合运营合作协议》，通过按协议商定的分成比例付出一定的游戏运营分成而取得相应游戏产品自有网络游戏平台上运营的经营权；此外，公司还与北京景美广告有限公司、北京爱德康赛广告有限公司、北京奇虎科技有限公司、百度时代网络技术(北京)有限公司等推广服务商分别签订了《网络广告发布框架协议》等一系列推广服务合同，与网宿科技股份有限公司、北京蓝汛通讯技术有限公司、重庆热点网络科技有限公司厦门分公司、深圳市新生代投资发展有限公司等电信服务商分别签订了《服务器租用合同》、《CDN 服务合同》等电信服务合同，与支付宝(中国)网络技术有限公司、快钱支付清算信息有限公司和财付通支付科技有限公司等支付服务商分别签订了《支付服务协议》。上述所签订合同均符合法律法规的有关规定，不存在潜在纠纷或风险。

4、互联网游戏行业市场竞争格局

(1) 中国网络游戏市场情况

自 2000 年以来，中国网络游戏市场已实现快速增长。中国网民规模，特别是手机上网用户规模快速扩大，为网络游戏产业提供大量基础用户，进一步推动了游戏产业的快速增长。根据中国游戏工委(GPC)、CNG 中新游戏研究和国际数据公司(IDC)联合发布的《2015 年中国游戏产业报告》，中国游戏市场用户数量自 2010 年的 1.96 亿增长至 2015 年的 5.34 亿，复合年均增长率为 22.0%。2010 年至 2015 年中国游戏用户规模及增长率情况如下：

2010-2015年中国游戏用户规模及增长率



游戏用户规模持续扩大主要原因在于: 第一, 上网用户总数持续增长; 第二, 网民中的游戏玩家比例进一步提升; 第三, 手机上网用户规模大幅增长; 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。

中国网络游戏市场规模呈现出持续快速增长的态势。根据《2015 年中国游戏产业报告》³, 2015 年中国游戏市场实现的收入规模为 1,407.00 亿元, 同比增长 22.90%。伴随着游戏用户规模的进一步扩大、网络宽带环境的进一步优化以及智能终端的不断普及, 人们繁忙生活下潜在的精神文化需求提升, 以及国内经济快速发展带来的消费能力得到释放, 促使网络游戏付费用户及其人均游戏消费逐年增加, 这将进一步推动网络游戏未来市场整体规模的持续增长。

2010-2015年中国游戏市场销售收入及增长率



³ 数据出处: 中国音数协游戏工委 (GPC)、CNG 中新游戏研究 (伽马数据)、国际数据公司 (IDC)。

2015年,中国游戏市场规模受移动网络游戏和网页游戏的影响,整体规模高速增长。其中网页游戏、移动网络游戏市场增幅明显。与客户端游戏相比,网页游戏和移动网络游戏更容易上手,游戏玩家更容易控制其游戏时间且不会影响其游戏体验,使得网页游戏和移动游戏更容易吸引广泛的玩家人群。其次,网页游戏、移动游戏研发周期短,一般仅需一年左右可研发完成。投入商业化运营后,网页游戏、移动游戏可通过更新而持续优化。每次更新均会在玩家登录时及时反映。

在游戏细分市场规模此消彼长的情况下,明星企业市场份额加大,平台化成为拉升集中度的重要因素。随着游戏产量的迅速提升,用户资源成本水涨船高,以腾讯游戏、360游戏、4399为代表拥有自有用户资源的平台运营商易于在市场竞争中掌握着优势;与此同时,各类型游戏创意玩法及其设计创新层出不穷,爆款游戏不断刷新业内记录,一批拥有较强开发实力的国内游戏研发公司杀出市场重围成为黑马,加入市场竞争者中的前列。

(2) 网页游戏市场情况

在用户规模方面,中国网页游戏的用户规模维持在3亿人左右。根据《2014年中国游戏产业报告》,截至2014年12月底,中国网页游戏用户数量约为3.07亿人,比2013年同比增长下降了6.54%。中国网页游戏市场已经进入了成熟期,游戏厂商由粗放式发展进入到精细化运作,通过提升游戏品质、画面感以及加强平台的运营,增加核心用户的黏性,未来页游用户的ARPU值依然有增长的空间。

2010-2014年网页游戏用户规模及增长率



数据来源:2014年中国游戏产业报告,GPC, CNG and IDC

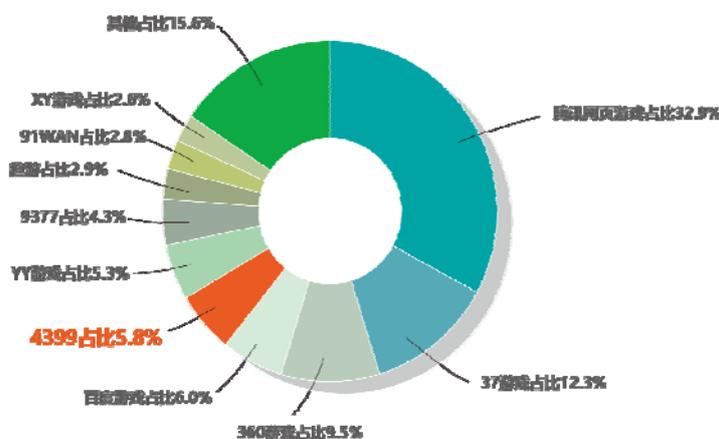
■ 网页游戏用户规模 ● 增长率

网页游戏用户增长的驱动因素来自于两个方面：一方面，随着年龄的增长，一些老玩家用户从学校毕业进入社会，可支配的游戏时间相对减少，而为了满足游戏需求从而投向网页游戏；另一方面，由于网页浏览器可以直接玩网页游戏，导致各大互联网平台可以无缝的为网页游戏产品导入大量新用户，进而使得这些用户逐渐转化为网页游戏新玩家。根据《2015年中国游戏产业报告》，2015年，中国网页游戏市场规模为219.6亿元，同比增长8.3%。网页游戏市场开始从高速增长阶段步入规范化增长阶段，其市场主要表现在：第一，网页游戏市场竞争从无序转向有序，竞争规则基本确立；第二，网页游戏企业的经营水平逐渐拉开，市场格局基本确立；第三，精品化产品形成良好的口碑效益，最优盈利模式逐渐显现。

2010-2015中国网页游戏市场销售收入及增长率



2014中国网页游戏运营平台竞争格局

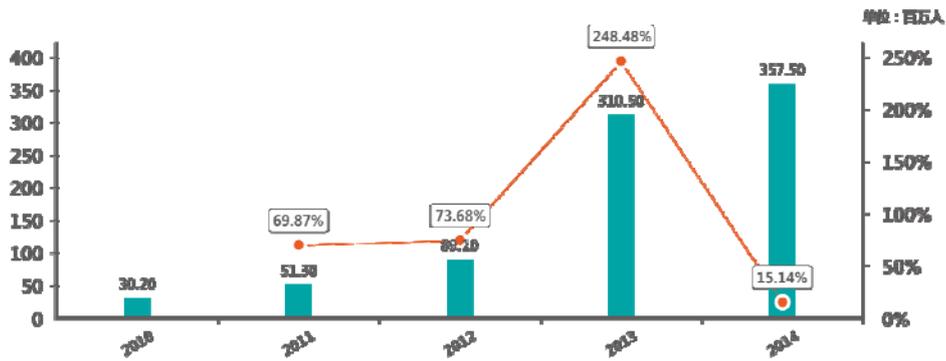


数据来源：《中国网页游戏市场年度综合报告 2015》，易观智库

(3) 移动网络游戏市场规模

移动网络游戏,是目前中国整体网络游戏中增长最快的细分市场。伴随着移动互联网技术的深度应用和移动智能终端的广泛普及,中国移动游戏用户数量急剧增加,市场营收迅猛增长,市场占有率快速提升。根据《2014年中国游戏产业报告》,截至2014年12月底,中国移动游戏用户数量约达3.58亿人,比2013年增长了15.14%。

2010-2014年移动游戏用户规模及增长率



数据来源: 2014年中国游戏产业报告, GPC CNG and IDC

■ 移动游戏用户规模 ● 增长率

由于移动游戏具有消费用户广、市场潜力大等特点,已成为各方竞相追逐的热点领域,从而成为游戏市场新的高速增长级。根据《2015年中国游戏产业报告》,2015年中国移动游戏市场整体继续保持高速增长,规模达到514.6亿元,同比增长87.2%。

2010-2015年中国移动游戏市场销售收入及增长率



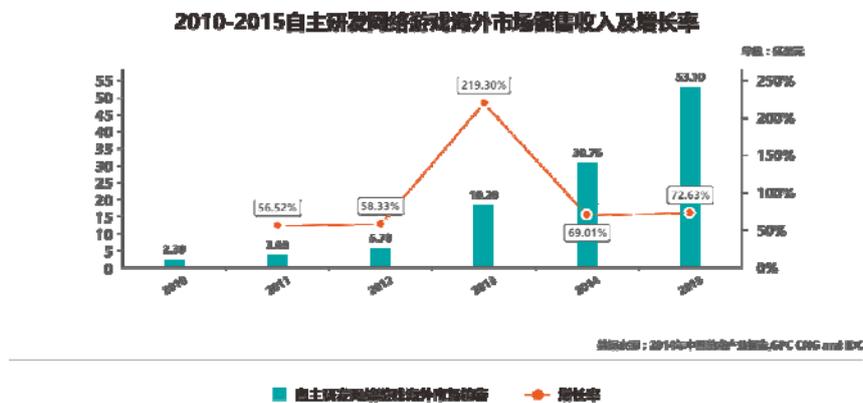
数据来源: 2014年中国游戏产业报告, GPC CNG and IDC

■ 中国移动游戏市场销售收入 ● 增长率

中国移动网络游戏市场规模继续扩大,收入再创历史新高,增长速度依旧保持在较快水平,同时行业生态圈基本成型,市场竞争秩序逐渐确立。移动游戏行业的主要参与者包括三种类型的企业:第一类是拥有大量自有移动用户资源而切入移动游戏市场互联网企业,如腾讯游戏、360 游戏等;第二类是近几年涌现的专注于移动游戏且具有较强研发或发行实力的游戏企业,如卓越游戏、爱乐游、莉莉丝游戏、触控科技、银汉游戏等;第三类是已进入移动游戏研发市场的传统客户端和网页游戏企业,如完美世界、网易游戏、蓝港在线、巴别时代、四三九九等。其中,拥有创新研发能力及经验、稳定的玩家群体及数据分析能力的游戏公司更易于在市场竞争中取得优势。

(4) 自主网络游戏出口市场情况

随着网页和移动游戏成为海外出口的新锐力量,我国自主原创游戏出口范围及出口产品数量不断增大、出口总额继续高速增长。根据中国版协游戏工委(GPC)与国际数据公司(IDC)联合发布的报告,2015年,中国自主开发网络游戏海外市场销售收入达到 53.1 亿美元,比 2014 年同期增长了 72.63%。同时,更多企业不再局限于简单的授权出口模式,开始尝试多种模式以提高海外收益。



在近两年中国自主原创游戏海外出口过程中,网页游戏和移动游戏市场表现最为突出。主要表现在:第一,国内网页游戏及移动游戏开发及其应用处于全球领先水平;第二,中国原创游戏盈利模式多样,且在把握用户心理、引导消费方面优势明显;第三,类似 App store 等全球化平台兴起,使得游戏海外推广与沟通成本大大降低。未来几年,网页和移动游戏的全球巨大市场前景,将促使中国自主原创游戏海外出口继续保持强劲增长势头。

(5) 公司所处行业发展情况对发行人持续经营及成长性的影响

①游戏市场中客户端游戏、网页游戏、移动游戏等细分市场的发展及未来变动趋势

根据《2015年1-6月中国游戏产业报告》，截至2015年6月底，我国客户端游戏用户规模和市场销售收入情况为：2015年1-6月，中国客户端游戏用户数量达到1.34亿人，较2014年的1.58亿人减少0.24亿人；客户端游戏市场销售收入达到267.1亿元，同比增长4.5%。

中国客户端游戏的市场收入和用户规模增速受到增量用户和存量用户两方面的影响：一方面由于以90后为代表的新一代用户受到移动游戏等其他娱乐方式的吸引，PC使用时间逐渐减少，同时人口老龄化在加快，相应低龄网民的比例下降，增量用户增长缓慢，产品拉新（用户）成本高；另一方面，由于客户端游戏偏向于重度游戏，需要玩家消耗大量时间，70后和80后这两大用户群体正伴随着年龄增长承受工作与生活的压力，挤占游戏时间，这样便对存量用户形成自然流失。两方面的因素共同作用下，导致用户规模增速放缓，最终影响到产品的销售收入。

我国网页游戏用户规模和市场销售收入情况为：2015年6月底，中国网页游戏用户数量达到3.05亿人，较2014年减少200万人；网页游戏市场销售收入达到102.8亿元，同比增长12%。经过前两年的快速发展，网页游戏已经拥有了较为稳定的用户群体，并且这些用户也表现了较高的付费能力，2015年1-6月销售收入仍保持了12%的同比增长率。

目前，网页游戏方面，受部分研发商转型、研发周期延长等因素的影响，网页游戏市场推出新产品的数目出现下降，一些经过市场检验的老产品依旧活跃在市场中，例如《生死狙击》、《七杀》、《烈焰》等，这些产品在2013年就已经推出，至目前依旧占据市场较大份额，这就使得新产品的推出不仅要面对同期新品的竞争，而且还要与这些老产品竞争。因此，新产品要想抢占市场份额，就必须保证是精品游戏。这最终导致了游戏研发成本的增加，并间接加快游戏研发商向移动游戏领域转型的趋势。

我国移动游戏用户规模和市场销售收入情况为：2015年6月底，中国移动

游戏用户数量达到 3.66 亿人,较 2014 年增长了 800 万人;移动端游戏市场销售收入达到 209.3 亿元,同比增长 67.2%。无论是用户规模还是销售收入方面,相较前面两个细分领域,移动游戏市场都表现了良好的发展趋势。2015 年 1-6 月,受市场产品数量增加、重度移动游戏爆发以及海外市场开拓加速等因素的影响,中国移动游戏产业继续高速增长,市场规模同比增长超过 80 亿元。

移动游戏市场在未来依然将会保持较高增长,但是市场竞争模式以及用户需求将会有所改变。受市场竞争不断加剧和用户需求快速变化的影响,移动游戏市场具有典型的“效率市场”特征,对市场信息的反应能力越来越快,快速的反应能力对于游戏企业抢占市场,实现盈利起着积极的作用,但过多地追求效率也导致对游戏产品的质量和创新程度的重视度不够。

在激烈的竞争市场,快速获取用户的数量成为游戏运营的关键。因此,拥有大型游戏运营平台的企业将会具有较大优势,良好的游戏平台对于游戏品牌的塑造、游戏影响力的维持、游戏体验的提升都具有重要作用。

②发行人主营业务中各类产品的变化情况

报告期内,发行人主营业务分产品收入情况如下:

单位:万元

产品类型	2015 年		2014 年		2013 年	
	金额	增幅	金额	增幅	金额	增幅
网页游戏	122,655.49	-1.29%	124,257.12	-10.37%	138,628.04	27.26%
移动游戏	33,194.77	35.39%	24,517.42	683.10%	3,130.81	4158.83%
合计	155,850.26	4.76%	148,774.54	4.95%	141,758.86	30.05%

③行业发展情况及对发行人持续经营及成长性的影响

通过上述行业发展的情况以及发行人主营业务产品的变化情况可以看出,发行人紧跟市场的步伐,与时俱进,不断推出与市场需求相适应的产品,从而取得了逐年增长的良好经营业绩:公司自 2009 年开始运营网页游戏发行业务,并成功运营了多款畅销游戏。在平台运营方面,2009 年 4399 页游平台荣获最佳网页游戏运营平台第一名;2013 年,在智能手机更新换代,3G/4G 网络开始普及之际,移动网络游戏开始爆发,公司及时积极布局移动游戏业务,2013 年 10 月,4399 游戏盒正式推出,这是一款基于 Android 及 IOS 系统的游戏应用与信息发布的服

务平台。4399 游戏盒定位为移动端的“4399 游戏中心”，旨在为用户提供最新、最热门、最好玩的游戏下载，并提供游戏解说、游戏攻略、社区游戏朋友圈等服务，满足用户找游戏、玩游戏、与别人交流互动的互联网娱乐需求。

2014 年 2 月,《暗黑战神》上线,这是公司自主开发的一款 3D 动作类 MMOARPG 移动网络游戏。该游戏自上线以来,截至 2015 年 12 月 31 日,累计注册玩家数量超过 2,000 万人,累计充值金额达到 3.5 亿元。截至目前,公司已经形成了具有较大用户访问量的 PC 端平台、较高用户活跃度的移动端平台,双端平台可以使公司运营的网页游戏以及移动游戏产品获得更多高质量的自有用户同时通过双端推广增加产品影响力。

目前,网络游戏行业属于朝阳产业,根据产业生命周期理论,网络游戏行业正处于成长期,市场竞争较为激烈,但市场发展空间较大,整体盈利水平较高。发行人充分利用自身的平台优势,通过精细化市场营销,巩固现有市场地位和市场份额,不断加大研发投入,推出符合市场需求的精品游戏,从而实现自身的可持续发展。

(三) 行业特有经营模式及盈利模式

1、经营模式

(1) 国内网络游戏行业经营模式

目前我国网络游戏行业的经营模式主要包括自有平台运营和第三方平台联运两种模式。这两种模式的具体描述参见本节“一、发行人主营业务、主要产品或服务情况”之“(四) 主要经营模式”之“2、运营模式”。

(2) 出口网络游戏企业的经营模式

综合考虑企业经营策略及出口地的实际情况,目前我国网络游戏公司所采取的网络游戏出口模式主要有四种:①版权出口模式,即出口企业和海外游戏运营商签署代理合作协议,获取收益,收益既包括一次性授权金,也涵盖后期运营提成;②在海外设立分公司独立运营游戏,出口企业获取全部游戏运营收益;③与海外游戏运营商联合运营,并进行收入分成;④通过应用商店或社交平台直接获取海外收入,多见于移动网游戏和社交游戏。移动网游戏通过应用商店直接获取

海外收入的模式日渐成熟，由于应用商店全球性的特点，使得移动网游戏一旦上传到应用商店内，就具备了获取海外收入的能力。一些优秀的移动网游戏作品，在进行相应的本地化后，海外市场收入大大超过在中国大陆所获取的收入。这既反映出我国移动网游戏品质较高，也体现出我国移动网游戏市场还有很大的发展潜力。

2、盈利模式

目前，国内外网络游戏行业盈利模式主要分为三种，即按虚拟道具收费、按时间收费和按下载收费模式。在目前的网络游戏市场上，虚拟道具收费模式是国内网络游戏的主流盈利模式。

按虚拟道具收费是指，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，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。游戏玩家成功注册游戏账户后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则可选择付费购买游戏中的虚拟道具。按虚拟道具收费模式有助于降低游戏门槛、增加用户数量、提高用户黏性等，为目前绝大多数网络游戏所采用的盈利方式。

按时间收费模式是指，游戏玩家按照游戏时间支付费用，可以按照小时等时间单位计费，也可以包月计费。游戏玩家通过打怪和做任务等方式，获取游戏中的虚拟道具。该模式为 2006 年以前网络游戏的主要盈利模式，但不利于获取用户，目前国内仅有极少数的端游仍采用该模式。

按下载收费模式是指，游戏玩家通过 App Store 等手机游戏应用市场下载游戏或应用时，向应用市场支付相应的费用，应用市场再与开发商就收取的下载费用进行分成的盈利模式。主要为部分移动单机及网络游戏所采用。

除前述盈利方式之外，还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等方式。

（四）发行人技术水平及技术特点

我国游戏引擎技术随着网络游戏市场的发展而得以提升，由初期的靠引进欧美及韩国的游戏引擎为主发展到一系列国内自主开发的游戏引擎开始崭露头角。

目前,国内网络游戏市场在基础研发实力上已经具备了相对成熟的研发经验与比较优良的游戏研发引擎。

在网页游戏方面,以 Unity 3D 引擎为主打的网页游戏已经进入市场。3D 游戏引擎能够给游戏中角色提供更好的动作表现,产生更强的立体感。除 3D 技术外,在 Flash11 等网页游戏技术的支持下,新款 2D 网页游戏产品在画面渲染、技能特效以及游戏流畅性等方面也超过以往。此外,微端网络游戏也开始快速发展。随着页面处理技术的提高,网页游戏内置语音视频功能得以实现。

在移动网络游戏方面,当前用到的移动游戏引擎主要有三种:Flash air、Cocos2d-x 和 Unity3d。其中,Flash air 是将 Flash 的开发技术应用于手机游戏开发上面,性能上相比于其他的开发引擎有一定的限制,其优势在于开发速度快,适合由网页游戏转手机游戏的开发,进行二次开发成本较低;Cocos2d-x 是开源的 2D 跨平台引擎,适合快速制作中小型的手游,开发速度较快,但是画面表现力上受到一定限制;Unity3d 则是 Unity 公司研发的面向 3D 的跨平台引擎,具有使用便捷、表现力丰富的优点,开发者可根据开发需求对其功能进行不断完善。总体来看,移动游戏引擎近几年的更新速度比较快,其总体趋势是使游戏实现更为精致的表现方式。

公司在 2D 网页游戏研发领域开拓性地制作了基于 Flash11 的 stage3D 网页游戏,在大世界游戏设计方面积累了丰富的设计制作经验。移动网络游戏方面,公司使用 Unity3d 引擎制作发行了 3D ARPG 游戏,在先进的高端 3D 移动游戏领域已具备领先优势,能够在低配置、低容量的手机环境下实现高品质、高表现力、性能优越的 3D 格斗游戏体验,为移动游戏业务增长奠定了基础,同时,在 Cocos2d-x 制作手机游戏方面也有了多款核心产品,拓展了产品的技术生产线,丰富了游戏的品种。

公司在平台技术上有着多年丰富的积累和突破,针对 4399 平台海量用户的现状,做到了高并发、高响应、可伸缩、可扩展和高容灾。通过提高服务端处理性能和响应时间,多方案的负载均衡技术,极大地满足了高并发和高响应的需求。同时,针对中国高度复杂的网络环境,做到了多运营商交叉运维和数据互通;在架构的设计上可以快速增加或者减少一组服务,达到快速可伸缩和高扩展。为了

保障平台的访问质量，降低网络波动以及其他不可意料风险，整个 4399 平台在架构设计上，都做到了自动快速转移，在对抗外部类似 DDOS 等恶意攻击上也都能应对自如，具备了较高的容灾能力。

在大数据技术上，公司集中管理、支持了全公司全游戏的数据，建立了 4399 数据中心，做到了可以跟踪分析游戏功能点等数据表现，用于更好的指导游戏研发和改进方向；平台网站也通过每一个细微点的数据表现来指导优化方向，做好用户服务和用户运营；而通过对市场广告投放细致化的数据监控，做到了广告投放量化可控，不断优化最佳的广告投入效果。

（五）发行人的市场地位

在整个产业链中，公司同时承担游戏开发商、游戏发行商和平台运营商的角色，是一个贯穿产业链全方位发展的综合型互联网游戏公司。经过多年的发展，公司在“游戏开发——游戏发行——在线平台”各个业务环节中均具有比较优势。

在平台运营方面，公司拥有高访问量及高关注度的互联网休闲游戏在线平台 4399.com，并建立了多个互联网 PC 终端平台及移动终端平台。根据 Alexa 排名，截至 2015 年 12 月底，4399.com 在我国游戏类门户网站中排名第 1 位；在“百度游戏行业风云榜”最热门搜索及关注度排名中，4399 游戏最近连续三年（2012 年、2013 年及 2014 年）居国内网页游戏平台之首位。同时，截至 2015 年 12 月底，公司的移动游戏平台——4399 游戏盒已拥有超过 800 万月活跃用户，四三九九旗下平台累计注册用户已突破 5 亿人次。

在游戏开发方面，公司在网页游戏市场拥有较强的竞争优势。同时，公司已逐步将游戏业务领域拓展至移动网络游戏，在中国整体网络游戏市场占据一定的市场份额。截至 2015 年 12 月底，公司合计开发原创畅销网页游戏超过 30 款，其中《七杀》最高单月充值流水超过 5,000 万元，《神将三国》、《神魔仙界》、《造梦西游 3》、《暗黑西游》、《冒险契约》等多款游戏在中国游戏产业年会中获得“最受欢迎的网页游戏”及“最期待的网页游戏”。公司在移动网络游戏开发方面也取得突破性成果，公司开发的移动网络游戏《暗黑战神》，登陆 App Store 首周

即成为国内免费游戏下载榜第 2 名，最高单月充值流水超过 3000 万元。

在游戏发行方面，公司作为游戏发行商，除发行自主原创网络游戏之外，截至 2015 年 12 月底，公司代理发行超过 300 款其他公司网络游戏产品，并与 300 余家平台运营商建立合作关系。根据易观智库发布的《中国网页游戏市场年度综合报告 2015》，2014 年四三九九在中国网页游戏运营平台中排名第五名。

从收入规模看，公司报告期内年营业收入均超过 10 亿元，净利润水平处于行业上市公司中上水平，属于行业第一梯队。

部分网络游戏上市公司收入和净利润情况

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	营业收入	净利润	营业收入	净利润	营业收入	净利润
中青宝	15,448.35	1,195.79	48,952.76	645.09	32,447.60	5,954.59
掌趣科技	45,743.10	18,022.18	77,476.42	35,045.27	38,050.41	15,361.94
昆仑万维	88,624.42	19,482.51	193,414.58	32,638.23	150,999.28	42,386.60
游族网络	65,136.09	21,226.41	84,353.57	40,770.27	39,523.46	16,164.83
云游控股	30,945.70	-1,489.90	64,347.00	-3,880.70	118,312.80	-47,540.40
四三九九	82,462.41	16,555.46	154,251.88	24,696.33	146,971.32	23,508.27

数据来源：Wind，上述企业 2015 年度数据尚未公布

此外，公司拥有较高行业知名度，且曾获得多项殊荣。报告期内，公司被评为“国家规划布局内重点软件企业”、“国家文化出口重点企业”、“国家火炬计划重点高新技术企业”，连续两年被评为“国家火炬计划软件产业骨干企业”，连续四次入选为“中国互联网企业 100 强”，并多次在中国游戏产业年会中荣获“年度金手指奖”、“年度优秀企业”、“中国十大新锐企业奖”、“中国十大游戏运营平台”、“中国海外拓展游戏企业”等。

报告期内，公司获得的主要荣誉包括：

序号	奖项名称	颁发单位	获奖时间
1	2015 年度十大最受欢迎网页游戏（火线精英）	游戏工委	2015 年
2	金翎奖—最佳原创移动游戏（火线精英）	China Joy 主办方	2015 年
3	金翎奖—玩家最喜爱的网页游戏（生死狙击）	China Joy 主办方	2015 年

4	2015 年度中国十大创业创新游戏企业	游戏工委	2015 年
5	2015 年度中国十大网页游戏运营平台	游戏工委	2015 年
6	2015 年度中国十大新锐游戏媒体	游戏工委	2015 年
7	最受欢迎发行平台	搜狗搜索	2015 年
8	2015 软件企业综合竞争力 200 强	中国软件和信息技术服务企业竞争力研究课题组	2015 年
9	中国互联网百强企业(第 25 名)	中国互联网协会、工业和信息化部信息中心	2015 年
10	中国游戏十强之“2014 年度中国十大网页游戏运营平台”	中国音像与数字出版协会	2014 年
11	2014 中国游戏行业年会优秀企业	第十一届中国游戏行业年会组委会	2014 年
12	2014 年度国家火炬计划软件产业基地骨干企业	科技部	2014 年
13	2014 年中国互联网企业 100 强(第 43 名)	中国互联网协会	2014 年
14	2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业	发改委等 5 部委	2013 年
15	2011-2012 年度国家规划布局内重点软件企业	发改委等 5 部委	2013 年
16	2013-2014 年度国家文化出口重点企业	商务部等 6 部委	2013 年
17	2013 年国家火炬计划重点高新技术企业	科技部	2013 年
18	2013 年度国家火炬计划软件产业基地骨干企业	科技部	2013 年
19	2013 年中国互联网企业 100 强(第 16 名)	中国互联网协会	2013 年
20	中国动漫游戏行业 2013 年度金手指奖、优秀企业	中国软件行业协会	2013 年
21	2013 年度中国十大游戏运营平台	中国音像与数字出版协会	2013 年

(六) 发行人的竞争优势与劣势

1、行业内主要竞争企业情况

公司是我国领先的互联网游戏开发商、游戏发行商及平台运营商，业务涉及游戏产业链开发、发行、运营及渠道环节。由于公司涉及产业链较长，因此与游戏行业内优秀的游戏开发商、游戏发行商和平台运营商既有竞争关系，也有合作关系。其中有代表性的企业包括：

(1) 腾讯控股有限公司

腾讯成立于 1998 年，是目前中国最大的互联网综合服务提供商之一，于 2004

年在香港联交所上市（代码：00700）。该公司 2003 年起进入网络游戏行业，目前旗下拥有腾讯游戏、应用宝、QQ 游戏、微信等网络游戏平台。据其公开资料披露，2014 年该公司网络游戏业务实现经营收入 447.56 亿元。

（2）奇虎 360 科技有限公司

奇虎 360 成立于 2005 年，是中国领先的互联网和手机安全产品及服务供应商，于 2011 年在美国纽交所上市（代码：QIHU）。在游戏方面，该公司旗下拥有 360 游戏中心、360 手机助手等网络游戏平台。据其公开资料披露，2014 年该公司以游戏业务为主的互联网增值服务实现经营收入 6.11 亿美元。

（3）云游控股有限公司

云游控股成立于 2011 年，是中国领先的网页游戏开发商和发行商，于 2013 年在香港联交所上市（代码：0484）。该公司成功研并推出超过 30 款游戏，其自营网页游戏发行平台 91wan 已发行上百款自主开发及代理的网页游戏。据其公开资料披露，2014 年该公司实现营业总收入 6.43 亿元。

（4）三七互娱（上海）科技有限公司

三七互娱（上海）科技有限公司前身系上海三七玩网络科技有限公司，成立于 2011 年，致力于网页游戏运营与移动游戏的研发及运营，于 2014 年被深交所上市公司芜湖顺荣汽车部件股份有限公司（代码：002555）并购。该公司旗下拥有 37 游戏、6711 等网页游戏运营平台，正在运营的游戏产品超过 100 款。据其公开资料披露，2014 年该公司实现营业总收入 28.20 亿元。

（5）上海游族信息技术有限公司

上海游族信息技术有限公司成立于 2009 年，主营业务为网页网络游戏、移动网络游戏的研发和运营，于 2014 年被深交所上市公司梅花伞业股份有限公司（后更名为游族网络股份有限公司，代码：002174）并购。公司研发及运营《女神联盟》、《大侠转》、《大将军》等多款游戏，并拥有 Youzu.com 及 9787.com 自主运营平台。据其公开资料披露，2014 年该公司实现营业总收入 8.44 亿元。

2、发行人的竞争优势

(1) 基于完整产业链的“一体化”业务模式



公司起步于 4399.com 游戏平台的运营，并不断向游戏产业链中上游拓展，经过多年的发展，公司已经形成“游戏开发——游戏发行——在线平台”的业务闭环，且在各个业务环节中均具有比较优势。

在该模式下，公司通过“一体化”业务模式与游戏用户直接建立联系，从而减少中间环节的交易成本，有效的避免市场上游戏产品供给不均衡波动对公司造成的影响，增强公司抵抗风险的能力。通过不同业务环节间所产生协同效应，亦有利于提升公司整体业绩。公司作为平台运营商，所积聚的庞大游戏用户群体，大大降低了游戏产品获取用户的成本；作为游戏开发商，持续推出广受欢迎的游戏产品，给企业带来内生型的增长动力；同时作为游戏发行商，公司可获得用户从选择游戏到体验游戏整套行为数据，该数据通过 4399 大数据分析后台直接反馈到网络游戏开发部门，有利于公司对过往游戏产品做出精准快捷的优化调整，以及开发出更受欢迎的新游戏产品。

在该模式下，公司与行业内优秀游戏企业拥有广泛的合作基础，具备多种业务开拓的可能性。公司可为游戏开发商提供完整的游戏发行业务，亦能为游戏发行商提供精品原创游戏或有效的游戏发行渠道，还可以针对不同的平台运营商，为其提供各类游戏产品的第三方平台联运业务。“一体化”业务模式有利于公司扩大收入，提高利润水平，为进一步提高综合竞争力与市场议价能力奠定基础。

(2) 拥有领先的游戏平台与庞大的用户基础

公司是国内领先的多平台游戏社区门户及综合服务提供商。公司起步于 4399.com 游戏平台的运营, 通过向互联网用户提供大量、丰富的休闲游戏产品在线使用及下载服务, 积聚了庞大的游戏用户群体。截至 2015 年 12 月底, 4399 的累计注册用户数已经超过 5 亿人次。以 4399.com 游戏平台为依托, 公司将一脉相承的平台技术、建设经验运用至网页游戏平台 web. 4399.com、my. 4399.com, 凭借丰富的内容建设、良好的用户体验, 公司在页游领域已取得卓有成效的成绩。

公司一直秉承“以用户体验为核心”的理念, 追求极致的简洁、专注、有效的页面布局, 并在诸多细节之处采用细致入微的设计增强用户体验。在该种理念践行之下, 公司平台用户保持较高的忠诚度和黏性。同时, 为满足不同层级游戏用户的娱乐需求, 公司提供丰富且契合 4399 平台用户特点的游戏产品组合。截至 2015 年 12 月底, 4399 综合游戏平台共收录了近 2 万款单机小游戏, 同时提供超过 300 款各类网络游戏组成的多样化游戏组合, 其中包括 ARPG、回合制 RPG、动作格斗、休闲竞技、模拟经营等多种题材。基于公司庞大的游戏用户基础, 公司不断推陈出新, 满足用户日益成长的娱乐需求, 随着用户游戏时间推移和年龄增长, 大量的轻度游戏用户将向中重度游戏用户自然转化。通过用户至上的服务及丰富的游戏产品组合, 有助于公司建立 4399 品牌, 培养玩家忠诚度、增强用户黏性, 加快实现轻度游戏用户向中重度转化, 提升商业化变现能力, 进而提高公司整体业绩。

公司采用社区化平台运营模式。4399 系列平台账号由公司用户中心统一管理, 玩家使用 4399 账号, 即可登录 4399 的 PC 端或移动端所有平台, 畅玩所有游戏。用户中心收集玩家游戏日志并统交由 4399 大数据分析后台, 通过对游戏和用户之间的相关性分析, 根据分析结果, 将可以自动实现围绕用户个性化需求的精准推荐。基于社区化平台的统一运营模式, 用户可以得到更好的交互式体验, 多平台的社区化运营有助于将旗下所有的轻中重度娱乐内容及用户打通, 让用户获得更加丰富的交互性体验。进而实现增强用户的有效在线时间和黏性, 深度挖掘用户潜在价值, 融合并提升现有各平台的核心竞争力。

①报告期各期主要游戏产品的生命周期、运营平台的流量、注册用户数等指标

2015 年

序号	游戏类型	游戏名称	自有/非自有	开始 收费时间	关服时间	自有运营平 台流水（万 元）	月均注册用 户数	月均活跃数	月均付费 数	月均 ARPU 值 （元/人）
1	网页游戏	生死狙击	非自有	2013/10/15	未关服	54,605.76	13,822,518	55,978,976	533,839	85.24
2	网页游戏	火线精英	自有	2014/3/25	未关服	12,111.76	6,503,454	18,677,832	120,875	83.50
3	网页游戏	七杀	自有	2013/6/8	未关服	6,619.46	449,625	752,195	11,978	460.51
4	网页游戏	弹弹堂 3	非自有	2014/4/9	未关服	7,481.33	503,113	1,717,290	31,625	197.14
5	网页游戏	战天	自有	2014/11/17	未关服	5,640.84	492,034	714,319	15,099	311.32
6	网页游戏	Touch 热舞	非自有	2013/5/15	未关服	4,229.11	1,049,133	1,975,750	21,408	164.62
7	网页游戏	风色轨迹	非自有	2014/8/9	未关服	3,106.02	446,143	716,651	6,192	418.04
8	网页游戏	创世兵魂	非自有	2013/5/7	未关服	2,842.98	4,246,912	8,822,583	25,378	93.35
9	移动游戏	暗黑战神	自有	2014/2/11	未关服	1,515.23	122,268	174,778	2,900	435.47
10	移动游戏	格斗猎人	自有	2014/7/18	未关服	647.58	119,073	177,875	3,808	141.71

2014 年

序号	游戏类型	游戏名称	自有/非自有	开始 收费时间	关服时间	自有运营平 台流水（万 元）	月均注册用 户数	月均活跃数	月均付费 数	月均 ARPU 值 （元/人）
1	网页游戏	七杀	自有	2013-6-8	未关服	14,663.15	863,766	1,279,908	27,325	447.18
2	网页游戏	生死狙击	非自有	2013-10-15	未关服	15,953.31	8,815,466	14,779,614	201,754	65.89
3	网页游戏	弹弹堂 2	非自有	2012-6-19	2014-4-8	3,512.91	568,398	2,242,129	59,704	147.1

4	网页游戏	神武九天	自有	2013-4-29	未关服	3,514.67	330,633	524,916	5,623	520.91
5	网页游戏	弹弹堂3	非自有	2014-4-9	未关服	5,674.37	723,918	1,961,069	38,614	163.28
6	网页游戏	太古遮天	非自有	2013-8-8	未关服	4,777.16	385,873	631,140	10,846	367.04
7	网页游戏	凡人修真2	非自有	2011-6-16	未关服	4,606.99	25,919	165,595	8,407	456.69
8	网页游戏	Touch热舞	非自有	2013-5-15	未关服	5,071.08	1,248,847	1,658,584	27,187	155.44
9	网页游戏	创世兵魂	非自有	2013-5-7	未关服	4,527.02	6,278,374	10,044,204	55,374	68.13
10	移动游戏	暗黑战神	自有	2014-2-11	未关服	2,275.57	384,568	404,868	7,449	277.72

2013年

序号	游戏类型	游戏名称	自有/非自有	开始收费时间	关服时间	自有运营平台流水（万元）	月均注册用户数	月均活跃数	月均付费数	月均ARPU值（元/人）
1	网页游戏	弹弹堂2	非自有	2012-6-19	2014-4-8	12,956.46	551,845	2,023,066	80,063	134.86
2	网页游戏	天行剑	自有	2012-12-12	未关服	4,873.01	536,374	817,402	9,873	411.3
3	网页游戏	神将三国	自有	2012-12-29	未关服	4,837.83	531,679	858,462	11,468	351.56
4	网页游戏	凡人修真2	非自有	2011-6-16	未关服	8,409.12	78,995	412,507	18,926	370.26
5	网页游戏	神魔仙界	自有	2012-5-25	2015-11-1	3,397.41	161,314	420,965	6,973	406.01
6	网页游戏	斗破乾坤	非自有	2013-1-19	未关服	6,397.35	685,854	941,448	17,189	310.15
7	网页游戏	古剑奇侠	非自有	2013-4-13	未关服	5,148.25	855,706	1,103,648	13,836	413.43
8	网页游戏	神魔遮天	自有	2011-6-3	未关服	2,719.12	176,655	563,456	4,571	495.72
9	网页游戏	梦幻飞仙	非自有	2012-3-9	未关服	4,418.94	59,997	240,165	7,765	474.26
10	网页游戏	神武九天	自有	2013-4-29	未关服	2,247.20	528,986	549,375	6,606	377.98

②报告期各期公司代理主要游戏的收入分成比例

2015年

游戏研发商名称	游戏名称	对方分成比例
杭州无端科技有限公司	生死狙击	25%
深圳第七大道科技有限公司	弹弹堂 3	25% (>300 万); 30% (150 万< 收入≤300 万)
北京完美时空数字娱乐技术有限公司	TOUCH 热舞	30%
青岛烈焰畅游网络技术有限公司	创世兵魂	总收入扣除 5%作为渠道费 分成: 50% (≤100 万); 40% (100 万<收入≤150 万); 32% (>150 万)
广州捷游软件有限公司	风色轨迹	20%

2014年

游戏研发商名称	游戏名称	对方分成比例
杭州无端科技有限公司	生死狙击	25%
深圳第七大道科技有限公司	弹弹堂 2/3	25% (>300 万); 30% (150 万< 收入≤300 万)。
青岛烈焰畅游网络技术有限公司	创世兵魂	总收入扣除 5%作为渠道费 分成: 50%(≤100 万); 40%(100 万<收入≤150 万); 32% (>150 万)。
北京完美时空数字娱乐技术有限公司	TOUCH 热舞	30%
广州菲音信息科技有限公司	凡人修真 2	20%

2013年

游戏研发商名称	游戏名称	对方分成比例
深圳第七大道科技有限公司	弹弹堂 2	25% (>300 万); 30% (150 万< 收入≤300 万)。
广州菲音信息科技有限公司	凡人修真 2	20%
广州菲音信息科技有限公司	斗破乾坤	20%
上海江游信息科技有限公司	三国快打	30%

广州菲音信息科技有限公司	古剑奇侠	20%
--------------	------	-----

③与发行商、其他平台运营商的游戏分成比例

序号	客户名称	我方分成比例	序号	客户名称	我方分成比例
2015 年			2014 年		
1	Google Inc	70%	1	Apple. Inc	70%
2	Apple Inc	70%/68.66%	2	深圳市腾讯计算机系统有限公司	流水 10 万以下部分 100%; 10 万-100 万部分 70%; 100 万-1000 万部分 50%; 1000 万-3000 万部分 40%; 3000 万以上部分 30%
3	星采数位科技有限公司	20%-28%	3	北京世界星辉科技有限责任公司	流水 50 万以下 35%; 50 万-100 万 30%; 100 万以上 30%
4	天津百度紫桐科技有限公司	50%-70%	4	Google. Inc	70%
5	深圳市腾讯计算机系统有限公司	流水 10 万以下部分 100%; 10 万-100 万部分 70%; 100 万-1000 万部分 50%; 1000 万-3000 万部分 40%; 3000 万以上部分 30%	5	广州华多网络科技有限公司	30%
2013 年度					
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	流水 10 万以下部分 100%; 10 万-100 万部分 70%; 100			

		万-1000 万部分 50%; 1000 万-3000 万部分 40%; 3000 万以上部分 30%			
2	广州华多网络科技有限公司	30%			
3	北京世界星辉科技有限责任公司	流水 50 万以下 35%; 50 万-100 万 30%; 100 万以上 30%			
4	酷玩线上股份有限公司	17%-22%			
5	上海三七玩网络科技有限公司	30%-35%			

报告期内，公司与推广服务商不存在明确的收入分成比例。

④与推广服务商的合作方式

公司与推广服务商的合作中计费方式如下：

计费方式	计费依据	计费时点
按推广效果计费	广告点击量	1、点击即扣费； 2、推广后按结算量计费
	推广实现的用户注册量/激活量	推广后按结算量计费
固定费用	广告排期表（广告位展示）	按合同约定固定费用

⑤发行人与行业内其他竞争对手的比较优势

A、双端平台的互联网特色运营模式

公司已经形成了具有较大用户访问量的 PC 端平台以及较高用户活跃度的移动端平台。目前公司 4399 游戏平台累计注册用户突破 5 亿人次，报告期内，PC 端累计月页面浏览量保持在月均 50 亿次以上，并保持上升趋势。公司 PC 端网页游戏平台多次获得中国音像与数字出版协会颁发的“年度中国十大最受欢迎网页游戏运营平台”。移动端方面，截至 2015 年 12 月 31 日，4399 游戏盒月活跃用

户数突破 800 万人，在报告期内实现翻倍增长，并保持良好增长趋势。双端平台可以使公司运营的网页游戏以及移动游戏产品获得更多高质量的自有用户，同时通过双端平台进一步形成 PC 端与移动端互通的特色运营模式，为玩家通过不同设备进入游戏提供了极大的便利性从而提高产品的用户粘性。

平台设计方面，公司一直秉承“以用户体验为核心”的理念，并将理念贯彻到双端平台的设计和运营过程中。公司采用社区化平台运营模式，用户通过使用 4399 系列平台账号可以登录 PC 端以及移动端双端平台，畅玩所有游戏。

平台运营方面，公司充分利用双端平台自有用户的优势，增加推广模式与曝光渠道，同时最大程度增加用户粘性以及付费能力，如公司运营人员会根据 PC 端用户行为，在浏览量较多的页面引导用户下载 4399 游戏盒产品；同时，针对 PC 端产品，设计包括“签到”、“话题讨论”等运营活动，刺激 PC 端用户下载 4399 游戏盒。当用户下载 4399 游戏盒后，运营人员通过日常的运营活动进一步增加用户粘性并引导用户下载相关收费的优秀游戏产品，进一步将流量变现。

在该模式下，公司可以使用户得到更好的交互式体验，双端平台的社区化运营也将旗下所有的轻中重度娱乐内容及用户打通，进而实现增强用户的有效在线时间和黏性，深度挖掘用户潜在价值，融合并提升现有各平台的核心竞争力。

B、强大的运营推广能力

公司通过自有平台成功运营了多款千万级流水产品，如《生死狙击》、《七杀》、《暗黑战神》、《火线精英》等。公司自有平台拥有优质且庞大的用户群体，结合公司优秀的运营推广能力，可以为公司的自研产品以及联运产品带来稳定的收入保障。

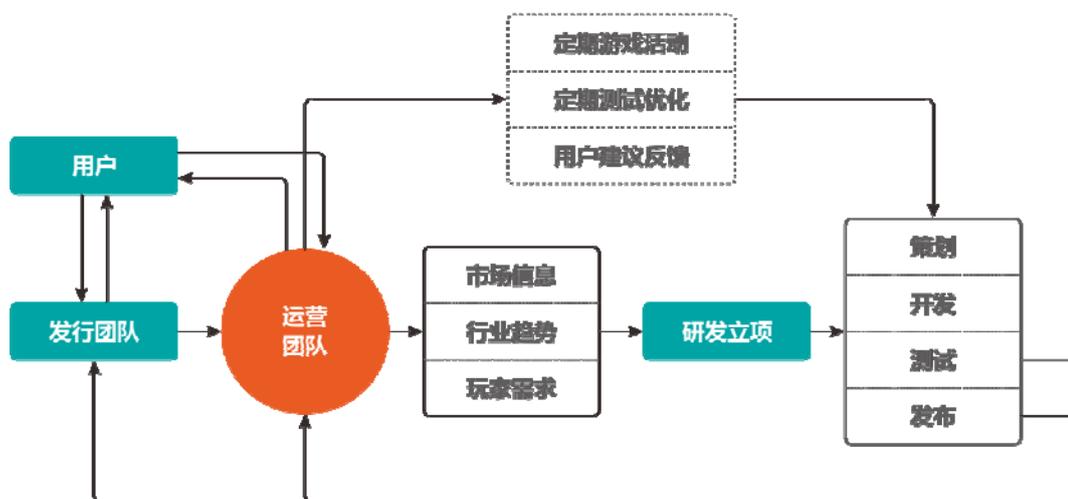
公司拥有超过 5 亿优质注册用户，用户年龄层跨度大。公司为满足不同年龄层级游戏用户的娱乐需求，提供丰富且契合 4399 平台用户特点的游戏产品组合。用户的多样性能保证公司平台可以运营多种类型的游戏产品：小游戏、大型网页游戏、移动游戏产品等涉及多种游戏类型；休闲竞技类、射击类、角色扮演类等涵盖多种游戏玩法。强大的运营能力也为公司与优秀研发商建立合作关系奠定了基础，如公司代理运营的《生死狙击》产品，截至 2015 年 12 月 31 日，累计注册玩家数量超过 2 亿人，累计充值金额达到 7 亿元，最高同时在线玩家数超过

58万人;《弹弹堂》系列截至2015年12月31日,累计注册玩家数量超过6,500万人,累计充值金额达到6亿元,历经六年依然保持较为稳定的流水。《生死狙击》与《弹弹堂》系列作为竞技类产品需要拥有庞大的用户基数,较高的用户粘性以及精准的运营推广活动。

因此,公司强大的运营的能力及优质的用户群保证公司可以与业内优秀游戏开发商建立合作机制从而获得优质产品资源,并且多种类型游戏的多款产品同时运营的模式也使公司可以从多款游戏获得收益而摆脱单一产品的依赖的问题,为公司提供持续稳定的收入。

C、“研运一体化”业务模式

公司业务起步于平台运营,在市场环境的驱使下,经过多年发展,公司已经形成了“游戏研发—游戏发行—平台运营”的业务链,各个环节的相互结合使“研运一体化”业务模式发挥了极大的优势。



如上图所示,平台运营作为核心始终贯彻在整个一体化业务链模型中。在研发团队立项前期,运营发行人员会结合市场信息、行业趋势以及玩家需求,提供相关信息给研发人员作为立项参考,通过立项委员会严格评估后项目正式立项,研发过程中,研发团队通过运营团队与一线用户需求保持同步;在产品正式上线前,运营团队会根据产品情况制定合理的测试方案,借助公司自有平台进行游戏测试,及时获得用户的反馈信息,运营团队会根据信息进行专业的数据分析,在

研发团队和运营团队的共同讨论之下，快速有针对性地对产品进行调整，充分发挥自有平台资源的优势。同时，公司发行团队也会对产品提供大力支持，配合产品特点策划营销方案，曝光产品特色及塑造自身品牌定位。如公司自研产品《火线精英》网页游戏，通过研运一体化模式，自2014年3月上线以来，截至2015年12月31日，累计注册玩家数量超过1亿人，累计充值金额达到1.3万元；通过公司运营人员对网页版数据以及用户行为模式分析，基于网页版研发的手游版《火线精英》2015年8月25日首发上线，随后即登上App Store付费榜第5名。

因此，“一体化”业务模式有利于公司扩大收入，提高利润水平，为进一步提高综合竞争力与市场议价能力奠定基础。

D、全球化市场拓展

公司在发展国内游戏业务的同时，也注重“国际化”战略，开拓了多个海外语言版本市场，已与超过40家企业建立了海外合作关系，不断扩大业务规模。公司优秀的游戏发行能力和市场拓展能力带动了境外业务的快速发展。

公司已经将多年国内发行和运营积累的经验成功运用到海外移动游戏的拓展中，目前，已经建立了多个语言版本的本地化发行团队，利用移动互联网优势成功发行多款产品。其中自主发行自研产品《风暴骑士》获得Google Play港澳台三区编辑精选推荐、App Store港澳台三区热门中文游戏推荐。这意味着公司在海外市场将拥有更多的主动权，为进一步拓宽海外市场奠定了基础。

(3) 强大的原创网络游戏开发实力

公司专注于原创网络游戏的开发，通过多年的研发投入，公司积累了大量的技术开发经验与资源。公司拥有36项专利及911项计算机软件著作权，培养并形成了高素质研发队伍。公司掌握了成熟的、领先的Cocos2d-x, Flash、Unity3d以及4399引擎开发技术，为新游戏的快速、高效开发及稳定运营奠定了框架基础。公司建立了以用户需求为导向的研发管理体系，通过资源积累及跨部门协作，对研发工作实行了全过程结构化流程管理，实现有市场竞争力产品快速迭代开发套路。这大大降低了游戏开发的周期及风险，使得公司业务具有较强的灵活性和拓展性。

针对移动互联网行业的快速发展，公司从战略上高度重视移动网络游戏的开

发。公司在网页游戏开发, 所积累丰富的市场研究、创意策划、核心玩法设计、美术制作、产品测试以及活动规划等开发经验和资源, 均可运用至移动网络游戏开发中。公司开发的移动网络游戏《暗黑战神》, 登陆 App Store 首周即成为国内免费游戏下载榜第 2 名, 全平台单月充值流水最高超过 3000 万元。同时, 截至 2015 年 12 月底, 公司共有数十款已上线或即将上线的移动网络游戏产品, 将给公司未来带来良好的效益。

公司自主开发的游戏产品类型不断丰富, 游戏开发效率及产品质量不断提升, 其游戏产品已形成了一定的市场影响力和市场品牌。截至 2015 年 12 月底, 公司合计开发原创畅销网络游戏超过 30 款, 其中《神将三国》、《神魔仙界》、《造梦西游 3》、《暗黑西游》、《冒险契约》等多款游戏在中国游戏产业年会中获得“最受欢迎的网页游戏”及“最期待的网页游戏”。报告期内, 公司自主开发游戏带来的收入为 6.06 亿、7.22 亿和 6.24 亿元, 分别占当期主营业务收入 41.25%、46.82%和 37.93%。

面对网页游戏、移动网络游戏市场快速发展的良好机遇, 公司不断增强的游戏开发能力将提升公司综合实力和整体盈利水平, 巩固和进一步提高公司的行业竞争地位。

(4) 强大的游戏发行及市场拓展能力

公司拥有丰富的网络游戏发行经验及广泛的发行网络, 截至 2015 年 12 月底, 除发行自主原创网络游戏之外, 公司代理发行超过 300 款其他公司网络游戏产品, 与 300 余家游戏平台运营商建立合作关系, 可覆盖全国绝大部分网页游戏、移动网络游戏玩家。

经过多年的积累, 公司与包括腾讯、百度、360 在内的众多平台运营商均保持良好的合作关系。公司发行合作伙伴均是在业内有深厚的影响力的企业, 形成了较强的品牌优势和用户认可度, 拥有多样化且较多自有游戏玩家的平台。公司拥有众多和多样化的渠道资源及合作伙伴, 使得公司在短时间内吸引到更多的玩家, 使得公司的业绩增长更稳定、更有保障。根据易观智库发布的《中国网页游戏市场年度综合报告 2015》, 2014 年四三九九在中国网页游戏运营平台中排名第五名。

在海外市场拓展方面,目前公司已与超过 40 家企业建立了海外合作关系,游戏授权覆盖日韩、东南亚、北美、欧洲、澳洲等国家和地区,并形成一套快速推广海外版本的合作模式。公司强大的游戏发行及市场拓展能力,将为公司全球化、全方位发展提供强有力支撑。

(5) 经验丰富的管理团队及创业型企业文化

公司的核心管理人员骆海坚、李兴平分别为公司第一大、第二大个人股东,他们是伴随我国互联网兴起与成长的创业者,是互联网行业的标杆人物,拥有较强的技术开发能力和丰富的市场运作经验,在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性。公司其他高管与业务团队骨干,合作理念一致且默契,且对游戏行业有着深刻的理解,能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。

公司坚持“诚信、务实、奋斗、简单”的企业精神,鼓励并培育合作与创新的企业文化,充分给予员工展现才华的舞台,立志于打造全球卓越的互联网游戏服务提供商。公司拥有以“4399 学院”为核心的完善的人才培养机制,为员工提供管理人才与专业人才的不同发展路径,并通过专项计划建立行业内有竞争力的薪酬体系,形成科学的与业绩挂钩的绩效考核体系。上述措施保障了全体员工的利益和回报,提高了凝聚力和向心力,使公司的各项业务能够持续运作,为公司快速发展奠定坚实基础。

3、发行人的竞争劣势

(1) 资本市场参与度低

公司经过近十年的发展,企业规模及盈利能力均快速增长,在互联网游戏行业存在明显竞争优势。2013 年以来,游戏行业成为资本市场的热点,资本市场中发生多起游戏并购案,既有同行业上市公司产业链上下游整合实现跨越式发展,也有非同行业上市公司通过并购进入游戏行业。公司目前作为非上市公司,资本市场参与度低,支付手段有限,无法充分有利地参与到行业整合当中,造成并购机会的流失,一定程度上制约了企业的发展。

(2) 资金规模相对较小

鉴于网络游戏行业的快速发展,为及时把握市场机会,应对未来的市场竞争,保持和扩大公司在互联网游戏行业的竞争优势,公司必须在现有研发基础上进一

步加大游戏开发投入。此外，公司未来拟投入较大资金进行综合游戏平台及游戏助手升级以及全球发行渠道拓展，以满足发展要求，进一步强化公司在产业链各个领域的自身优势。公司受到资金实力以及融资渠道的限制，不足以充分支持公司的发展计划。

(七) 行业及发行人未来可预见的变化趋势

1、游戏精品化和运营精细化成为市场增长的重要动力

游戏的精品化成为促进网络游戏市场增长的主要推动力。在玩法方面，与过去单纯的模仿和复制相比，更多的微创新玩法甚至是新的突破性玩法更能适应用户的需求。在技术方面，随着 Flash 插件在不同浏览器的普及，巩固了网页 Flash 技术的应用基础，同时，技术的进步也使 3D 网页游戏的开发程度被大大简化，使画面品质不断提升，作品进一步向精品化方向发展；在移动网络游戏领域，目前市场主流的开发技术包括 Cocos2d-x、Unity3D 等 2D 或 3D 开发技术，越来越多的移动网络游戏向 3D 和精品大作方向发展。同时精细的美术风格，精致的游戏场景细节以及流畅的游戏体验都能带来更多的用户好感度以及忠诚度。总之，这种精品化的理念及方法有利于优化用户体验，提高产品品质，进而获得更高的市场收入。

在运营方面，网络游戏企业通过前期市场调查将用户群体进行细分，通过对游戏过往数据的挖掘，针对目标用户群体的实际需求进行游戏活动的策划，并在推广期间利用游戏特色进行更有针对性的宣传，根据用户喜好及其行为特点，进行更加准确的广告投放，这种精细化的运营策略不仅增加了用户数量，还提升了用户转化率，扩大了市场规模。

2、移动网络游戏成为网络游戏企业发展重点

由于移动网络游戏更能满足用户时间碎片化的需求，同时，移动网络环境不断改善、智能移动终端迅速普及、流量资费不断下调，这些因素都推动了移动网络游戏走上高速发展的道路。另一方面，移动网络游戏与客户端游戏、网页游戏在核心玩法、道具收费模式等方面具有很多相通之处，同时，以往客户端游戏、网络游戏积累的用户资源也为企业跨平台发展提供了必要的支撑，此外，技术条件的改善也将加速业务多平台、产品跨平台模式的发展，Unity3D 开发工具和

Html5 技术将会促进多设备、跨平台应用的发展,弥补苹果移动设备不支持 Flash 技术,在跨平台方面的不足。因此,将企业发展重点转向移动网络游戏,既具有强烈的市场需求,又具有一定的可行性。

为了适应市场的这种变化,寻找更多的利润增长点,许多网络游戏企业在调整发展战略,利用自身在技术、经验、用户等方面形成的既有优势,纷纷将更多资源投向移动网络游戏的开发及运营,今后这一趋势有望延续。

3、网络游戏跨平台发展拓展市场空间

适应用户社交化和移动化的需求,提供用户通过不同设备方便地登录游戏的跨平台服务整合方案,将成为中国网络游戏产业流行运营模式。随着网页游戏和移动网络游戏用户数量的快速增长,网络游戏用户群体不断扩大,用户需求进一步细分。不同平台之间的多端数据互通,既能让不同用户拥有全方位的游戏载体选择,提升游戏的社交功能,又能让不同类型的用户体验跨平台娱乐的便捷。既有利于更有效地维持现有用户黏性,也有利于拓展新的用户群,实现用户资源累积。当前跨平台游戏产品已成为全球各大游戏厂商的发展方向之一。对于国内市场而言,3G 网络建设与三网融合的实施将有效推动跨平台游戏市场的发展,产业环境的成熟和市场需求的提出也促使各类游戏厂商进入该细分市场,使其逐步成为市场发展的主流产品。其中,由于具备画面简约、操作方便、不同平台上的体验差异较小、开发成本相对较低等特点,跨平台的游戏产品成为该细分市场中独具特色的产品类型。

4、移动网络游戏、网页游戏将逐渐成为海外游戏出口主力军

随着行业的发展,中国网络游戏出口不再是客户端网络游戏一家独大,而是呈现客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏等全面发展的趋势。随着游戏轻量化趋势的不断加强,以及移动互联的发展,网页游戏和移动网络游戏成为中国网络游戏出口新的主力军。经过长时间网页游戏海外发行经验的积累,我国的网页游戏在海外的表现愈加优秀,在东南亚市场,中国的网页游戏几乎处于垄断地位。同时随着社交网络的兴起,欧美地区的受众对于中国的网页游戏接受程度也普遍提高,加之付费程度较高,中国网页游戏在欧美市场的发行情况也十分乐观。同时,由于国外用户对移动游戏具有良好的付费习惯,促使很多厂商加强了对海外

市场的积极拓展。目前，苹果 App Store 在全球 155 个国家或地区提供服务，Android 智能手机在全球市场占有率更是超过 70%，这使得 IOS、Android 具有了天然的国际性，而移动网络游戏则是用户在 IOS 及 Android 上最为主要的一个应用。移动网络游戏在全球化上可以借助 IOS、Android 进行更广阔的发行。可以预见，移动网络游戏在海外的价值将会大幅增长。

(八) 影响发行人发展的有利和不利因素

1、有利因素

(1) 国家宏观政策为网络游戏市场发展提供良好机遇

中国共产党第十八次全国代表大会报告指出：要增强文化整体实力和竞争力，要促进文化和科技融合，发展新型文化业态，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平，以实现 2020 年“文化软实力显著增强。社会主义核心价值体系深入人心，公民文明素质和社会文明程度明显提高。文化产品更加丰富，公共文化服务体系基本建成，文化产业成为国民经济支柱性产业，中华文化走出去迈出更大步伐，社会主义文化强国建设基础更加坚实”的目标。2012 年 2 月，中共中央办公厅、国务院办公厅颁发了《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》。《纲要》指出要“发挥文化和科技相互促进的作用，深入实施科技带动战略，增强自主创新能力，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，增强文化产业核心竞争力”，并扶持“国产游戏进入国际主流市场，数字出版拓展海外市场”。2013 年 8 月，国务院印发《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》明确提出，要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业。2013 年 11 月，中国共产党十八届三中全会继续强调了“文化强国”概念，并指出将完善文化市场体系，提高文化开放度。民营企业，尤其是市场化运行良好的龙头民营企业，可以向更多的文化领域渗入，从而做大做强。

上述政策的实施，将从各方面为我国网络游戏产业的健康发展营造良好的市场环境，将有效促进企业发展壮大，提高企业自主核心竞争力，在此大方向下，我国网络游戏产业势必迎来发展好时机。

(2) 居民可支配收入及文化消费的持续增长，为扩大网络游戏消费打下了

坚实的基础

改革开放 30 多年来,我国一直保持着良好的经济增长势头。根据国家统计局数据,我国城镇居民人均每年可支配收入从 2004 年的 9,422 元提高到 2014 年的 28,843.85 元;农村居民人均可支配收入从 2004 年的 2,936 元提高到 2014 年的 10,488.88 元。中国共产党第十八次全国代表大会报告指出,要在 2020 年实现国内生产总值和城乡居民人均收入比 2010 年翻一番;要努力实现居民收入增长和经济发展同步。

2014 年城镇居民消费水平及农村居民消费水平分别达到 25,315 元和 8,680 元,比 2004 年分别增长 185.08%和 244.31%。随着人们收入水平的不断提高,城乡居民越来越重视文化生活,城乡居民人均文化消费逐年增长,文化消费占消费支出的比重整体上呈现增长趋势。居民可支配收入及居民销售水平的增长,有利于增加文化消费总量,有利于居民提高文化消费水平,作为其中的重要组成部分,网络游戏消费量必将继续保持快速增长。

(3) 中国网络游戏用户数量增长迅速,为网络游戏行业持续发展奠定基础

随着互联网行业以及网络游戏行业的迅猛发展,近几年来中国累积了庞大的网络游戏玩家群体,庞大用户群一方面维持着原有的老款网络游戏用户数量,为网络游戏产业的持续壮大打下了坚实的基础;另一方面,每年的新用户增长,以及由于用户增长所带来的新需求,也为新老网络游戏公司提供了新的发展机会,成为了网络游戏产业持续平稳发展的必要条件。

自 2002 年以来,网络游戏付费用户数持续快速增长,据游戏工委预测,中国网络游戏市场在未来五年内仍将保持快速发展的趋势。

在足够多网络及手机用户的推动下,中国网络游戏用户数量继续增长,同时也使得产品适用范围大幅扩展,用户获取渠道被拓宽,使得中国游戏产业依然能够从人口红利中获益。

(4) 四大技术进步促进网络游戏产业发展

研发技术水平的不断提升、网络环境的持续改善、智能手机持有量的不断攀升以及三网融合的进一步推进使得网页游戏用户、移动网络游戏用户均获得较大增长,共同推动着整体用户规模的扩大和市场的迅速发展。

①研发技术水平不断提升

随着 Unity3D, Cocos2d-x 等跨平台的技术引擎的出现,开发的门槛大幅度地降低。市场上的高端的 3D 引擎也降低了授权费用,引领了新一轮的 3D 化热潮:客户端游戏全面 3D 化,网页游戏涌现出很多使用 3D 技术来强化表现力的产品。而 3D 的手机游戏相对 2D 手机游戏而言,首先更能吸引用户的关注,同时优化了游戏的战斗表现里与玩法多样性。经过多年的发展与积累,不同类型的游戏都有了相对成熟的设计套路,游戏开发速度加快周期缩短,相应开发的配套工具也不断涌现并逐步得以完善,这些方面都有助于游戏品质的提升。另外,游戏中玩家的交互方式不断推陈出新,各种相关平台的支持不断完善进步,为各种水平层次的团队快速制作不同档次的游戏产品提供了有力支持。

②网络环境持续改善

在网络宽带环境优化方面,根据工信部 2014 年发布的数据显示,FTTH 覆盖家庭新增 7,200 万,达到 1.67 亿户;新增固定宽带接入互联网用户 1,900 万户,达到 1.89 亿户;新增 3G 用户 1.69 亿户,达到 4 亿户;宽带接入速率普遍提升,4M 及以上宽带接入用户占比达到 79%,实现两年翻倍,用户上网体验进一步改善。

③智能移动终端数量继续增长

在用户需求的驱动下,智能移动终端市场出现爆发式增长。根据易观智库发布的报告,2013 年中国智能手机销量达 3.4 亿部,较 2012 年增长 94.0%。预计 2014 年中国智能手机销量可以突破 4.2 亿部,2016 年销量将突破 5 亿部。

2011-2016年中国智能手机规模及增长率



硬件技术的升级，传输、处理和存储等多个环节的能力普遍增强，大幅提升了用户的终端体验，进而提升了用户的游戏消费意愿，使移动终端游戏拥有了更为广泛的用户基础。

④三网融合进一步推进

根据国务院的相关规划，2013年至2015年为三网融合的第二阶段，这一阶段“要总结推广试点经验，全面推进三网融合；自主创新技术研发和产业化取得突破性进展，掌握一批核心技术，宽带通信网、数字电视网、下一代互联网的网络承载能力进一步提升”。三网融合的进一步推进促使了网民规模出现快速增长，使不同终端在技术上实现互通，为用户更方便参与网络游戏提供了更为牢固的硬件支撑，从而进一步促进网络游戏市场的发展。

2、不利因素

(1) 网络游戏产品同质化现象较为严重

目前网络游戏行业的竞争较为激烈，部分网络游戏开发商对游戏产品的创新力度不够，采取模仿市场上优秀产品的方式，使得网络游戏产品在造型设计、背景画面、游戏玩法、底层逻辑、故事内容等方面显现出同质化的趋势。网络游戏的同质化现象会降低玩家的游戏体验以及对网络游戏的兴趣，制约了网络游戏市场的进一步发展。

(2) 行业人才供需不平衡，流动性大

网络游戏行业对高端技术人才有较大需求，高端人才是网络游戏公司开发出精品游戏的必要因素。但就目前的情况来看，各方面游戏人才特别是高端人才，无论在质抑或是量上，都远远未能达到行业需求。

(九) 发行人与上下游行业之间的关系

在网络游戏开发领域，网络游戏产品多源自文化艺术作品的创造性开发，文学、美术、音乐、影视等领域都是游戏内容的源泉，因此，内容版权商是网络游戏开发的上游企业。随着社会文化资源的丰富和版权保护意识的增强，游戏产品题材不断多元化，市场竞争秩序更加规范化，有利于行业的健康持续发展。

在互联网游戏产业链中，通常游戏发行商处于相对主导地位。游戏发行商是网络游戏实现其价值的重要环节。对于游戏发行商而言，其上游企业是游戏开发商，下游是平台运营商。游戏开发商的产品质量直接影响终端用户的感知体验与付费意愿。平台运营商拥有一定规模的游戏受众，对提升游戏用户规模，增加游戏产品的整体收益具有重要影响。

公司是中国游戏行业领先的平台运营商、游戏产品开发商和发行商，业务涉及游戏产业链开发、发行、运营及渠道环节。由于公司涉及产业链较长，与游戏行业内优秀的游戏开发商、游戏发行商和平台运营商既有竞争关系，也有合作关系。公司与行业内优秀游戏企业拥有广泛的合作基础，具备多种业务开拓的可能性。公司可为游戏开发商提供完整的游戏发行业务，亦能为游戏发行商提供精品原创游戏或有效的游戏发行渠道，还可以针对不同的平台运营商，为其提供各类游戏产品的第三方平台联运业务。

网络游戏产品直接面向游戏用户销售，本行业在整体上不存在下游行业。我国游戏用户数量的持续增长从根本上推动了网络游戏市场稳步发展。

三、发行人的销售与采购情况

(一) 销售情况

公司主要的客户群体为线上游戏玩家个体以及获公司授权其他游戏平台运

营商。报告期内，公司向前五名客户销售金额及占同期销售总额的比例如下：

单位：万元

期间	序号	客户	销售额	占营业收入比例	期末应收账款余额	销售方式与内容	结算方式(流水产生月份为T月)
2015年	1	Google Inc	4,033.99	2.45%	567.22	授权联运	对账结算后银行转账, T+1
	2	Apple Inc	3,628.70	2.21%	483.34	授权联运	对账结算后银行转账, T+2
	3	百度在线网络技术(北京)有限公司	2,121.77	1.29%	286.56	广告收入	对账结算后银行转账, 本月收取上月
	4	星采数位科技有限公司	1,746.66	1.06%	-	授权联运	对账结算后银行转账, T+2
	5	广州网聚计算机有限公司	1,545.28	0.94%	136.50	广告收入	对账结算后银行转账, 本月收取上月
合计			13,076.41	7.95%	1,473.62		
2014年	1	Apple Inc.	4,439.22	2.88%	779.37	授权联运	对账结算后银行转账, T+2
	2	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,248.18	1.46%	104.89	授权联运	对账结算后银行转账, T+2
	3	北京世界星辉科技有限责任公司	2,085.14	1.35%	166.80	授权联运	对账结算后银行转账, T+2
	4	Google Inc.	1,998.31	1.30%	440.91	授权联运、广告收入	对账结算后银行转账, T+1
	5	百度在线网络技术(北京)有限公司	1,597.46	1.04%	212.84	广告收入	对账结算后银行转账, T+2
合计			12,368.31	8.02%	1,704.81		
2013年	1	腾讯控股有限公司	6,477.65	4.41%	476.97	授权联运	对账结算后银行转账, T+2
	2	广州华多网络科技有限公司	4,191.52	2.85%	170.61	授权联运	对账结算后银行转账, T+2
	3	奇虎360科技有限公司	2,764.36	1.88%	227.26	授权联运	对账结算后银行转账, T+2
	4	广州百田信息科技有限公司	1,452.83	0.99%	-	广告收入	对账结算后银行转账, 当月收款

5	酷玩线上股份有限公司	1,427.73	0.97%	699.31	授权联运	对账结算后银行转账, T+2
合计		16,314.09	11.10%	1,574.15	-	-

注：上述客户中按合并口径计算销售额。

公司在报告期内不存在向单个客户的销售比例超过销售总额 50%或严重依赖少数客户的情况。

(二) 采购及供应商情况

1、主要原材料供应情况

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购买代理游戏而支付的授权金及后续分成款项,购买租赁服务器机柜和带宽,以及用于游戏研发及运营所需的服务器、计算机、游戏引擎等软硬件设备等。游戏代理采购为非标产品,其采购价格根据具体游戏由双方协商确定。报告期内机房带宽及软硬件采购价格变动不大。

报告期内,公司向前五名供应商采购金额及占同期采购总额的比例如下:

单位:万元

时间	序号	供应商名称	采购金额	占总采购额比例
2015年	1	杭州无端科技有限公司	13,058.96	29.97%
	2	网宿科技股份有限公司	5,595.66	12.84%
	3	云游控股有限公司	2,285.97	5.25%
	4	深圳第七大道科技有限公司	1,817.92	4.17%
	5	北京完美时空数字娱乐技术有限公司	1,280.43	2.94%
	合计			24,038.94
2014年	1	云游控股有限公司	4,214.59	12.34%
	2	杭州无端科技有限公司	3,830.02	11.21%
	3	网宿科技股份有限公司	3,064.05	8.97%
	4	深圳第七大道科技有限公司	2,410.83	7.06%
	5	青岛烈焰畅游网络技术有限公司	1,669.40	4.89%
	合计			15,188.90
2013年	1	云游控股有限公司	6,550.47	21.31%
	2	深圳第七大道科技有限公司	3,784.80	12.31%
	3	网宿科技股份有限公司	2,221.61	7.23%
	4	上海江游信息科技有限公司	1,718.87	5.59%
	5	江苏易乐网络科技有限公司	1,633.41	5.31%

	合计	15,909.15	51.75%
--	-----------	-----------	--------

注：上述供应商中按合并口径计算采购额。

公司向单个供应商的采购比例未超过总采购金额的 50%，不存在过度依赖于单一供应商的情形。

2、主要能源供应情况

公司核心业务为互联网休闲娱乐游戏应用与信息服务，耗用的能源主要为办公用水、用电，耗用量较少，且供应稳定、充足，能源价格的波动对公司盈利能力不构成重大影响。

四、主要固定资产及无形资产

(一) 主要固定资产

公司主要从事互联网信息服务，固定资产主要为经营中使用的设备，目前使用状况良好。截至 2015 年 12 月 31 日，公司固定资产情况如下表：

单位：万元

项目	折旧年限	原值	累计折旧	净值	成新率
房屋及建筑物	5-20 年	3,203.50	1,018.60	2,184.89	68.20%
电子设备	3-5 年	7,396.00	5,482.44	1,913.56	25.87%
运输设备	4 年	727.39	475.36	252.03	34.65%
办公设备及其他	3-5 年	1,329.87	914.84	415.03	31.21%
合计	-	12,656.75	7,891.24	4,765.51	37.65%

截至本招股说明书签署之日，公司拥有房屋产权证的房产 6 处，具体情况如下表所示：

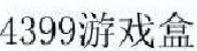
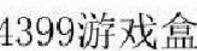
序号	房屋位置	建筑面积 (m ²)	房屋所有权证	取得方式
1	思明区望海路 2 号 202 室	1,209.69	厦国土房证第 01173659 号	购买
2	思明区望海路 2 号 301 室	1,065.15	厦国土房证第 01173658 号	购买
3	思明区望海路 2 号 302 室	1,772.59	厦国土房证第 01173657 号	购买
4	思明区望海路 2 号 401 室	1,065.15	厦国土房证第 01173654 号	购买
5	思明区望海路 2 号 402 室	1,772.59	厦国土房证第 01173649 号	购买
6	思明区望海路 2 号 501 室	1,065.15	厦国土房证第 01173653 号	购买

上述设备、房产等固定资产均为发行人所用，目前使用情况正常，一般在设备不能使用时即予以报废处理，不存在设备大修或者技术改造的情况。

(二) 主要无形资产

1、商标

截至本招股说明书签署之日，公司已登记注册的主要商标具体情况如下：

序号	商标内容	注册证号	类别	有效期限	取得方式	注册人
1		6901614	9	2010.07.28-2020.07.27	受让取得	四三九九
2		6901624	41	2010.09.14-2020.09.13	受让取得	四三九九
3		6901632	42	2010.09.14-2020.09.13	受让取得	四三九九
4		6901615	9	2010.07.28-2020.07.27	受让取得	四三九九
5		6901628	41	2010.09.14-2020.09.13	受让取得	四三九九
6		6901634	42	2010.09.14-2020.09.13	受让取得	四三九九
7		8201976	41	2013.07.14-2023.07.13	原始取得	四三九九
8		8201986	42	2013.07.14-2023.07.13	原始取得	四三九九
9		10230765	9	2013.01.28-2023.01.27	原始取得	四三九九
10		10289858	9	2013.02.14-2023.02.13	原始取得	四三九九
11		10289889	9	2013.03.07-2023.03.06	原始取得	四三九九
12		10550480	9	2013.07.14-2023.07.13	原始取得	四三九九
13		10289953	9	2013.02.14-2023.02.13	原始取得	四三九九
14		10296495	35	2013.02.14-2023.02.13	原始取得	四三九九
15		10296520	35	2013.02.14-2023.02.13	原始取得	四三九九
16		10464995	9	2013.03.28-2023.03.27	原始取得	四三九九
17		10464940	35	2013.03.28-2023.03.27	原始取得	四三九九
18		10464964	41	2013.03.28-2023.03.27	原始取得	四三九九

19		10464975	42	2013.03.28- 2023.03.27	原始取得	四三九九
20	造梦西游	9579251	41	2012.07.07- 2022.07.06	原始取得	四三九九
21	冒险契约	11316517	9	2014.01.07- 2024.01.06	原始取得	广州四三九九
22	冒险契约	11316590	41	2014.01.07- 2024.01.06	原始取得	广州四三九九
23	冒险契约	11316642	42	2014.01.07- 2024.01.06	原始取得	广州四三九九
24	神将三国	10162337	9	2012.12.28- 2022.12.27	原始取得	广州四三九九
25	神将三国	10162384	41	2012.12.28- 2022.12.27	原始取得	广州四三九九
26	神魔遮天	9103222	9	2012.02.07- 2022.02.06	原始取得	四三九九
27	神魔遮天	9103239	41	2012.02.21- 2022.02.20	原始取得	四三九九
28	神魔仙界	10255071	9	2013.02.07- 2023.02.06	原始取得	广州四三九九
29	神魔仙界	10255077	41	2013.02.07- 2023.02.06	原始取得	广州四三九九
30	卡布西游	8945784	41	2012.01.07- 2022.01.06	原始取得	四三九九
31	卡布西游	9103158	42	2012.02.21- 2022.02.20	原始取得	四三九九
32	卡布西游	8945750	9	2014.05.07- 2024.05.06	原始取得	四三九九
33	七杀	11663932	9	2014.03.28- 2024.03.27	原始取得	广州四三九九
34	七杀	11664246	41	2014.03.28- 2024.03.27	原始取得	广州四三九九
35	七杀	11671279	42	2014.03.28- 2024.03.27	原始取得	广州四三九九
36	神武九天	11798139	42	2014.05.07- 2024.05.06	原始取得	广州四三九九
37	战天	9181917	9	2012.3.14- 2022.3.13	原始取得	广州四三九九
38	战天	9181947	41	2012.4.21- 2022.4.20	原始取得	广州四三九九
39	暗黑战神	13046951	9	2014.12.28- 2024.12.27	原始取得	广州四三九九
40	暗黑战神	13047177	41	2015.1.7- 2025.1.6	原始取得	广州四三九九
41	暗黑战神	13047428	42	2015.1.7- 2025.1.6	原始取得	广州四三九九
42	火线精英	14814659	9、41、 42	2015.7.21- 2025.7.20	原始取得	广州四三九九

2、专利

截至本招股说明书签署之日，公司目前已取得证书的主要专利具体情况如下：

序号	专利名称	专利号	种类	申请日	取得方式	专利权人
1	Flash 游戏批量增加积分排名功能的方法和装置	201210111582.1	发明	2012.4.16	原始取得	四三九九
2	一种 Flash 小游戏批量添加截图的方法及装置	201110364938.8	发明	2011.11.17	原始取得	四三九九
3	一种替换 swf 文件中的矢量图的方法	201210248011.2	发明	2012.7.17	原始取得	四三九九
4	Flash 游戏批量分享玩家心得的方法	201210154954.9	发明	2012.5.17	原始取得	四三九九
5	Flash 游戏批量添加加载进度条的方法、系统和设备	201210111553.5	发明	2012.4.16	原始取得	四三九九
6	一种批量解压缩 swf 文件的方法	201210247803.8	发明	2012/7/17	原始取得	四三九九
7	一种 swf 文件批量添加水印的方法及装置	201210314124.8	发明	2012/8/29	原始取得	四三九九
8	一种视频播放器添加动态贴片广告的方法	201210313156.6	发明	2012.8.29	原始取得	四三九九
9	一种批量动态加载视频片头的方法	201210313172.5	发明	2012.8.29	原始取得	四三九九
10	swf 文件中外部链接的去除方法	201210313204.1	发明	2012.8.29	原始取得	四三九九
11	一种 swf 文件的视频播放方法	201310096588.0	发明	2013.3.23	原始取得	四三九九
12	一种绘本的视频播放方法和装置	201310105249.4	发明	2013.3.28	原始取得	四三九九
13	一种批量处理图片大小的方法和装置	201310120349.4	发明	2013.4.9	原始取得	四三九九
14	一种批量添加游戏素材的方法	201310120439.3	发明	2013.4.9	原始取得	四三九九
15	AS3.0 脚本开发的 SWF 文件批量加密方法及装置	201310120596.4	发明	2013.4.9	原始取得	四三九九
16	AS2.0 脚本开发的 SWF 文件的批量加密	201310120603.0	发明	2013.4.9	原始取得	四三九九

	方法及装置					
17	SWF 文件批量加密方法 及装置	201310120619.1	发明	2013.4.9	原始取得	四三九九
18	一种批量美化图片的方法和 装置	201310120634.6	发明	2013.4.9	原始取得	四三九九
19	一种批量解析 flash 小游戏 ActionScript 的方法和装置	201310140830.X	发明	2013.4.22	原始取得	四三九九
20	一种批量解析 flash 小游戏为 byte code 的方法和装置	201310142293.2	发明	2013.4.22	原始取得	四三九九
21	一种基于 GPU 渲染游戏角色 及角色换装的方法和装置	201310141404.8	发明	2013.4.23	原始取得	四三九九
22	检测移动设备上 GPU 渲染动画 像素碰撞的方法和装置	201310168448.X	发明	2013.5.9	原始取得	四三九九
23	一种利用翻转终端来实现终端 设备控制的方法	20141012.916.0	发明	2014.3.28	原始取得	四三九九
24	一种无密码临时账号的生成 及其应用方法	201410125980.8	发明	2014.3.31	原始取得	四三九九
25	推荐视频的播放系统	201320088780.0	实用新型	2013.2.27	原始取得	四三九九
26	动态加载不同在线视频的系统	201320088739.3	实用新型	2013.2.27	原始取得	四三九九
27	一种 swf 文件的视频播放装置	201320135494.5	实用新型	2013.3.23	原始取得	四三九九
28	一种批量防止使用作弊工具 来减速 Flash 游戏的装置	201320137361.1	实用新型	2013.3.23	原始取得	四三九九
29	网页帐号与运营游戏帐号 关联并绑定的装置	201320205893.4	实用新型	2013.4.22	原始取得	四三九九
30	网页游戏架构	201220674852.5	实用新型	2012.12.7	原始取得	广州四三九九
31	玩具(白色小人)	201130040040.6	外观	2011.3.11	原始取得	四三九九
32	玩具(豆娃 Douwa-Bean boy)	201130122643.0	外观	2011.5.17	原始取得	四三九九
33	玩具(裂云)	201130150169.2	外观	2011.5.31	原始取得	四三九九
34	玩具(猕猴王)	201130040068.X	外观	2011.3.11	原始取得	四三

						九九
35	玩具(牛魔王)	201130040059.0	外观	2011.3.11	原始取得	四三九九
36	玩具(孙悟空)	201130040077.9	外观	2011.3.11	原始取得	四三九九

3、软件著作权

截至本招股说明书签署之日,公司目前已取得的主要软件著作权情况如下:

序号	软件名称	登记号	登记日	权利取得方式及范围	著作权人
1	4399 游戏互动评论系统 V1.0	2009SR055151	2009.11.26	原始取得全部权利	四三九九
2	卡布西游游戏软件[简称:卡布西游]V1.0	2010SR074887	2010.12.30	原始取得全部权利	四三九九
3	神魔遮天网页游戏软件[简称:神魔遮天]V1.1	2011SR012467	2011.3.15	原始取得全部权利	四三九九
4	天行剑网页游戏软件[简称:天行剑]V1.0	2011SR012469	2011.3.15	原始取得全部权利	四三九九
5	4399 游戏盒软件[简称:4399 游戏盒]1.6.8.720	2011SR042394	2011.7.2	原始取得全部权利	四三九九
6	造梦西游游戏软件[简称:造梦西游]V1.0	2011SR050925	2011.7.22	原始取得全部权利	四三九九
7	造梦西游3 大闹天庭篇[简称:造梦西游3 大闹天庭篇]V1.0	2012SR004035	2012.1.18	原始取得全部权利	四三九九
8	4399 休闲娱乐平台 V2.3	2012SR030436	2012.4.18	原始取得全部权利	四三九九
9	4399 原创平台[简称:原创平台]2.0.0.3459	2012SR052182	2012.6.18	原始取得全部权利	四三九九
10	造梦西游3 之大闹天庭(IPAD版)游戏软件 V1.0	2012SR070301	2012.8.2	原始取得全部权利	四三九九
11	冒险契约网页游戏软件[简称:冒险契约]	2012SR079976	2012.8.28	原始取得全部权利	广州四三九九;四三九九
12	4399 游戏吧软件[简称:游戏吧]V5.2.9	2012SR091357	2012.9.25	原始取得全部权利	四三九九
13	卡布西游游戏软件[简称:卡布西游] V2.0	2012SR091729	2012.9.26	原始取得全部权利	广州四三九九;四三九九
14	七杀网页游戏软件[简称:七杀] V1.0	2012SR098265	2012.10.18	原始取得全部权利	广州四三九九;四三九九

序号	软件名称	登记号	登记日	权利取得方式及范围	著作权人
15	神武九天网页游戏软件[简称:神武九天] V1.0	2012SR118564	2012.12.3	原始取得全部权利	广州四三九九;四三九九
16	4399手机游戏中心平台 V0.5.0	2012SR128566	2012.12.19	原始取得全部权利	四三九九
17	4399弹弹堂极速登陆器软件 V1.0	2012SR137399	2012.12.31	原始取得全部权利	四三九九
18	神将三国游戏软件[简称:神将三国] V1.0	2013SR002303	2013.1.8	原始取得全部权利	广州四三九九;四三九九
19	暗黑西游网页游戏软件[简称:暗黑西游] V1.0	2013SR029330	2013.3.28	原始取得全部权利	广州四三九九;四三九九
20	造梦西游online网页游戏软件[简称:造梦西游online] V1.0	2013SR052667	2013.5.31	原始取得全部权利	四三九九
21	造梦西游OL(iphone版)游戏软件 V1.0	2013SR073713	2013.7.25	原始取得全部权利	四三九九
22	造梦西游OL(ipad版)游戏软件 V1.0	2013SR073754	2013.7.25	原始取得全部权利	四三九九
23	造梦西游OL(android版)游戏软件 623301	2013SR137726	2013.12.3	原始取得全部权利	四三九九
24	4399手机游戏中心软件[简称:4399手机游戏]V1.3.0	2013SR151340	2013.12.20	原始取得全部权利	四三九九
25	《暗黑战神》手机/平板客户端游戏软件 V1.0	2013SR126291	2013.11.14	原始取得全部权利	广州四三九九;四三九九
26	卡布西游:魔晶之战游戏软件[简称:卡布西游:魔晶之战] V1.0	2014SR019286	2014.2.19	原始取得全部权利	广州四三九九
27	4399游戏盒手机软件 V1.0	2014SR078471	2014.6.16	原始取得全部权利	四三九九
28	冒险契约手机/平板客户端游戏软件	2014SR060185	2014.5.14	原始取得全部权利	广州四三九九
29	进击吧!勇者手机/平板客户端游戏软件	2014SR060937	2014.5.15	原始取得全部权利	广州四三九九
30	梦幻神界手机.平板客户端游戏软件 V1.0	2013SR001406	2013.1.6	原始取得全部权利	广州四三九九;四

序号	软件名称	登记号	登记日	权利取得方式及范围	著作权人
					三九九
31	神将世界网页游戏软件 V1.0	2011SR067586	2011.9.21	原始取得全部权利	广州四三九九
32	神魔永生网页游戏软件 V1.0	2012SR085504	2012.9.10	原始取得全部权利	广州四三九九
33	火线精英(手游版)游戏软件 [简称:火线精英]V0.01	2015SR064959	2015.4.20	原始取得全部权利	四三九九
34	少年西游(安卓版)手机/平板客户端游戏软件[简称:少年西游(安卓版)]V1.0	2015SR087623	2015.5.21	原始取得全部权利	广州四三九九
35	少年西游(IOS版)手机/平板客户端游戏软件[简称:少年西游(IOS版)]V1.0	2015SR087629	2015.5.21	原始取得全部权利	广州四三九九
36	《格斗猎人》手机/平板客户端游戏软件	2014SR200004	2014.12.18	原始取得全部权利	广州四三九九

4、域名

截至本招股说明书签署之日,本公司拥有的主要域名情况如下表所示:

序号	域名	域名状态	ICP 备案编号	到期日	域名所有者
1	4399.com	启用/运营中	闽 B2-20040099-1	2020.5.29	四三九九
2	4399.net	启用/运营中	闽 B2-20040099-2	2016.5.23	四三九九
3	4399.cn	启用/运营中	闽 B2-20040099-3	2021.9.21	四三九九
4	qq163.com	启用/运营中	闽 B2-20040099-14	2016.7.6	四三九九
5	qq163.net	启用/运营中	闽 B2-20040099-15	2016.11.8	四三九九
6	4399pk.com	启用/运营中	闽 B2-20040099-2	2016.4.23	四三九九
7	4399sj.com	启用/运营中	闽 B2-20040099-18	2016.4.5	四三九九
8	4399sy.com	启用/运营中	粤 ICP 备 11010538 号-7	2017.4.13	广州四三九九
9	huowan.com	启用/运营中	粤 ICP 备 11010538 号-5	2019.12.26	广州四三九九
10	7789.com	启用/运营中	粤 ICP 备 11010538 号-4	2017.6.15	广州四三九九

5、公司具备的资质

(1) 四三九九取得福建省通信管理局于 2014 年 4 月 8 日核发的《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》(闽 B2-20040099 号),有效期至 2018 年 10

月 14 日。

(2) 四三九九取得福建省文化厅于 2015 年 11 月 6 日核发的《网络文化经营许可证》(闽网文(2015)1993-042 号), 经营范围为利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)、动漫产品, 有效期自 2015 年 11 月至 2018 年 11 月。

(3) 四三九九取得中华人民共和国新闻出版总署于 2012 年 9 月 29 日核发的《互联网出版许可证》(新出网证(闽)字 06 号), 业务范围为互联网游戏、手机游戏出版, 有效期自 2012 年 9 月 29 日至 2020 年 9 月 28 日。

(4) 广州四三九九取得广东省通信管理局于 2014 年 7 月 1 日核发的《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》(粤 B2-20110170 号), 有效期至 2016 年 3 月 15 日。

(5) 广州四三九九取得广东省文化厅于 2014 年 12 月 26 日核发的《网络文化经营许可证》(粤网文[2014]2168-467 号), 经营范围为利用互联网经营游戏产品(网络游戏虚拟货币发行)、动漫产品, 有效期至 2017 年 12 月 26 日。

(6) 广州四三九九取得中华人民共和国新闻出版总署于 2014 年 9 月 2 日核发的《互联网出版许可证》(新出网证(粤)字 049 号), 业务范围为互联网游戏出版, 有效期至 2018 年 9 月 2 日。

(7) 四三九九韩国取得韩国首尔特别市衿川区厅长于 2015 年 4 月 29 日核发的通讯销售业申请证(第 2013-首尔衿川-0899 号), 以及 2015 年 4 月 30 日供应游戏营业执照(第 2013-000023 号)。

(三) 公司资产许可或被许可使用情况

除公司自有房产, 公司及控股子公司生产经营用房系租赁取得, 租赁合同具体内容如下:

序号	承租人	出租人	租赁房屋座落	面积(m ²)	租赁期间
1	四三九九	厦门信息集团有限公司	厦门市软件园望海路 02 号 101、201 单元	3,064.20	2014.04.01-2017.03.31
2	广州四三九九	广州天利房地产开发有限公司	广州市天河区龙口西路 1 号保利中辰广场 7、10、22、23、24、25、26	8,018.59	2013.8.1-2016.9.30

3	广州四三九九	文小敏	广州市天河区龙口西路1号保利中辰广场6楼	1,144.81	2013.8.1-2016.9.30
4	广州四三九九	陈家斌	广州市天河区龙口西路1号保利中辰广场20楼	1,144.83	2013.9.1-2016.8.31
5	广州四三九九	习敬钰、利小冰	广州市天河区龙口西路保利中辰1606、1607、1608	423.83	2013.12.1-2016.9.30
6	广州四三九九	张颖茹	广州市天河区龙口西路1号保利中辰1901	262.73	2013.11.30-2016.9.30
7	广州四三九九	张玉茹	广州市天河区龙口西路1号保利中辰1902	75.84	2013.11.30-2016.9.30
8	广州四三九九	广州迪信通通讯有限公司	广州市天河区龙口西路3号(A座)1501、1507、1508、1509、1510	779.86	2014.1.23-2016.9.30
9	广州四三九九	广州天利房地产开发有限公司	广州市天河区龙口西路3号301房	1,308.91	2014.5.1-2016.9.30
10	广州四三九九	周凯来、李真玲	广州市天河区龙口西路1号(A梯)901房	262.73	2014.7.17-2016.9.30
11	广州四三九九	广州迪信通通讯有限公司	广州市天河区中龙口西3号(A座)1502、1503、1504、1505、1506	364.95	1502、1503、1504: 2014.7.7-2016.9.30; 1505、1506: 2014.6.1-2016.9.30
12	广州四三九九	林穗平	广州市天河区龙口西路1号保利中辰苑(A梯)1707单元	251.19	2014.10.1-2016.9.30
13	广州四三九九	张国慧、黄全敏、黄凯欣	广州市天河区中龙口西1号保利中辰苑(A梯)19层1910	74.69	2014.5.16-2016.9.30
14	广州四三九九	孙永华、吴静箐	广州市天河区建中路8号四楼B2房	91.00	2015.11.18-2016.11.17
15	北京四三九九	国家清史纂修领导小组办公室	北京海淀区苏州街十六号神州数码大厦10层1015、1016、1017、1018、1019号	576.76	2015.12.12-2016.12.11
合计				17,844.92	

上述房屋的出租方均拥有出租房屋的产权,或出租方出租房屋已取得房屋产权人的授权或同意,均有权将该等房屋出租。

五、发行人特许经营情况

截至本招股说明书签署日,公司未拥有任何特许经营权。

六、发行人的核心技术与研发情况

(一) 公司核心技术与应用

作为互联网游戏行业代表性企业之一,公司一直非常重视对核心技术的研究和积累,并结合业务实际情况的应用不断推陈出新。经过多年平台运营及游戏研发经验的积累,公司已拥有一批经验丰富、技术过硬的骨干人员和一套完善的产品研发管理体系,并在游戏及平台的研发、运营、运维等领域形成了一系列核心技术成果。公司具有的核心技术如下:

(1) 核心研发技术

技术名称	特点	技术来源
4399 基于共享内存的回合制游戏引擎	利用全局共享内存存放玩家数据,不同的业务进程对共享内存的数据进行操作处理,以提升服务器支持人数,提高资源利用效率,方便数据共享。	自主开发/集成创新
4399 微端引擎	解决传统客户端游戏初次安装包过大的问题,提供给玩家最小的客户端下载,同时保证游戏初次运行的表现效果,在玩家的游戏过程中同步下载其他游戏资源。	自主开发/集成创新
4399 FBSG 引擎	基于帧同步的竞技类游戏引擎,针对竞技类游戏高效、公平的需求,提供了从客户端到服务器端的一整套解决方案。	自主开发/集成创新
脚本游戏服务器引擎	结合 C++语言与 Lua 语言的优点,在不影响性能的基础上降低开发难度,同时还能支持热更新,即在不关闭服务器的情况下升级游戏内容。	自主开发/集成创新
4399 AOI 同步系统	用于处理同一游戏场景内,玩家密集同屏视野内可见角色和行为的处理策略。	自主开发/集成创新
4399 防外挂系统	针对玩家可能的使用加速器,修改封包、免客户端游戏等行为提供相对应的检查、预防、杜绝等解决方案。	自主开发/集成创新
4399 日志服务器系统	高性能的日志服务器系统,提供多种方式的对外日志记录方式,通用的数据处理方式,以及方便的工具进行转化。	自主开发/集成创新
Unity3D ACT 手游战斗系统	可高度配置的 3D ACT 手游战斗技能系统,可以方便的配置出不同的战斗技能及效果,易于扩展。	自主开发/集成创新
4399 游戏数据中心解决方案	游戏数据高效解决方案,利用 Redis 和 MySQL 两种数据库结合使用,将玩家资料的读和写分开,加快资料的存盘速度以及读取速度,避免程序崩溃造成的资料损失,并提高玩家访问速度。	自主开发/集成创新
4399 跨服解决方案	服务器跨服技术,让不同服务器的玩家可以实现游戏交互、战斗,为丰富游戏玩法和内容提供技术支持。	自主开发/集成创新
游戏 AI 行为树设计	AI 行为树设计,以有限状态机的形式实现了非玩家角色的智能控制,行为方式和战斗策略的选择,具有高配置性和高扩展性的优势。	自主开发/集成创新
自动化版本工具	一键打包更新发布最新的代码到各个游戏服务器中,全自动发布,减少人为因素的影响,支持版本回滚,灰度发布,动态更新,提高版本更新和发布效率。	自主开发/集成创新
服务器集群技术	根据玩家的数量分布动态分配资源,实现服务器负载均衡,满足大规模用户承载。	自主开发/集成创新

(2) 核心运营技术

技术名称	特点	技术来源
4399 ETL 系统	ETL 是指数据采集、转化和加载存储, 包含从多点数据源准确把多种格式的数据实时传输到 4399 统一大数据中心, 并进行实时和离线数据处理、数据清洗、转化, 最后进入存储中心等过程。并具备分布式部署, 海量处理, 多点容灾等特点。	自主开发 / 集成创新
4399 BI 系统	BI 是指行为识别, 基于 4399 大数据中心, 包括 Hadoop/hive 技术, 实时任务调度, 智能语法解析, 提供前端 Web 可配置化界面, 运营人员可以在这个系统上, 针对所有 4399 数据进行个性化查询, 分析和导出。	自主开发 / 集成创新
4399 分布式任务调度系统	支持任务失败告警、任务资源限制、任务前置依赖等, 统一管理和维护数据任务, 便于定位运营问题、任务恢复。	自主开发 / 集成创新
4399 DSP 出价系统	由 DSP Bidding Engine、Offline Bidding Algorithm 系统和 Online Bid Adjustment 系统组成, 来自 RTB 的广告请求, 携带的 Cookie 在 DMP mapping 命中后, 由 DSP Bidding Engine 给出最合理出价; DSP 系统广告响应时间小于 40ms。	自主开发 / 集成创新
4399 SDK	能支持 4399 手游平台高效、简便接入游戏运营, 拥有插件化、支持热更新、在线静默升级等诸多功能, 同时具有优秀的用户交互体验设计、完善的数据采集体系等特点。	自主开发 / 集成创新
Web 模型视图控制器框架 TinyNine	可以实现 Web 应用快速开发; 具有页面程序完全分离、灵活的页面组件配置、敏捷的异常处理、高效的缓存机制、良好的拓展性等特点, 同时学习成本低, 方便团队协作及敏捷开发需要。	自主开发 / 集成创新
4399 异地容灾技术	实现 Web 程序跨 IDC 实时同步更新, 数据同步更新延迟小于 1s, 采取集群整体切换方式, 检测主 IDC 异常故障 3s 内自动切换到备 IDC, 故障恢复可快速切回。	自主开发 / 集成创新

(3) 核心运维技术

技术名称	特点	技术来源
4399 CDN 加速系统	能够实时地根据网络流量和各节点的连接、负载状况以及到用户的距离和响应时间等综合信息将用户的请求重新导向离用户最近的服务节点上。	自主开发 / 集成创新
4399 页游群集开服架构	由一台高配服务器单元组成的多平台游戏服接入, 可在一个单元机组上轮递方式部署多个游戏服, 各游戏服之间互不冲突, 所有配置信息通过统一管理后台进行管理。改变以往一组服务器开一个服的模式。	自主开发 / 集成创新
服务器批量更新系统	实现了所有游戏服务器的分发、更新、远程操作等功能; 专门配合群集开服架构使用	自主开发 / 集成创新
海量服务器监控系统	利用引擎内二次开发的性能检测脚本, 跟踪扫描服务器各分支服务的运行状况进行全面监控; 通过统一告警后台可支持短信、Email、即时通讯发送, 方便运营人员第一时间处理故障。	自主开发 / 集成创新

(4) 核心技术产品收入占主营业务收入的比重

上述核心技术均应用于公司游戏应用产品与信息服务中,报告期内,核心技术产品收入占公司主营业务收入的比重情况如下:

单位:万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
核心技术产品收入	155,850.26	148,774.54	141,758.86
主营业务收入	164,466.37	154,164.73	146,853.96
占比	94.76%	96.50%	96.53%

(二) 报告期内研发投入情况

公司非常重视新产品和新技术的开发与创新工作,将研发工作作为公司保持核心竞争力的重要保证,确保技术研发和成果推广应用工作的顺利进行。

报告期内,公司研发费用支出及其占主营业务收入的比重情况如下:

单位:万元

期间	主营业务收入	研发费用	比例
2015 年度	164,466.37	33,993.70	20.67%
2014 年度	154,164.73	36,118.52	23.43%
2013 年度	146,853.96	36,682.16	24.98%

(三) 核心技术人员及研发人员情况

公司一直注重研发技术人才队伍的建设,建立了人才引进、人才培养等一整套较为完善的制度,不断吸收优秀人才加入公司,充实研发队伍。同时,公司从科研经费、科研环境等方面入手,改善研发人员的工作条件,激发研发人员的事业进取心和成就荣誉感,并不断建立完善人员薪酬福利、激励奖惩制度,保证了研发技术团队的稳定。截至 2015 年 12 月 31 日,公司拥有核心技术人员 5 名,各类研发技术人员 1,527 人,占员工总数的 59.19%。公司研发技术人员具有丰富的理论知识和扎实的实践操作经验,技术水平较高,人员构成合理。

报告期内,公司核心技术人员保持稳定,没有发生变动。

七、发行人境外进行生产经营的情况

经商务部“商境外投资证第 3502201300030 号”《企业境外投资证书》批准,

四三九九韩国于 2012 年 4 月 16 日成立，目前授权资本为 90 亿韩元，本公司持有其 100% 股权，其主要负责韩国区域网络游戏的发行工作。

经商务部“商境外投资证第 3502201200065 号”《企业境外投资证书》批准，四三九九香港于 2012 年 8 月 1 日成立，注册资本为 1 万港元，本公司持有其 100% 股权，其主要负责包括东南亚、台湾、香港在内的繁体中文游戏市场的游戏发行工作。

经商务部“商境外投资证第 3502201200078 号”《企业境外投资证书》批准，四三九九日本于 2012 年 10 月 26 日成立，注册资本为 1000 万日元，本公司持有其 100% 股权，其主要负责包括日本区域的游戏发行工作。四三九九日本已经于 2015 年 2 月完成了注销手续。

发行人境外子公司具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、发行人股权结构及控股子公司、参股公司情况”之“(二) 发行人控股子公司、参股公司情况”。

八、发行人未来发展与规划

(一) 公司总体目标

公司坚持“以用户体验为核心”的价值观和“诚信、务实、奋斗、简单”的企业精神，贯彻“以平台支撑研发、以研发促进平台”的发展战略，继续巩固和强化公司在游戏产业链各个阶段的比较优势，以精品大作、用户至上为动力，打造国际一流的品牌形象，通过不懈的努力以实现公司的愿景：成为全球卓越的互联网游戏企业。

(二) 未来三年发展目标及发展规划

公司未来三年的发展目标是在巩固原有市场地位的基础上，积极拓展新兴游戏市场，游戏产品研发与游戏平台建设并重，进一步强化公司在游戏市场的研发优势及平台优势，在移动游戏市场及海外市场领域实现重大突破：形成有特色的精品游戏产品线、打造国内领先的移动端游戏平台、扩大市场占有率、进一步增强市场竞争力。

围绕上述发展目标，公司的发展规划主要包括以下方面：

1、进一步加强移动游戏的研发力度，专注打造精品游戏产品

2014 年公司推出《暗黑战神》，形成了良好的经济效益。同时拥有多款不同类型的移动网络游戏储备，截至 2015 年 12 月底，公司拥有已经上线或准备上线共计数十款移动网络游戏产品，将给公司未来带来良好的效益。

未来三年，公司将结合移动互联网技术的发展和市场需求，更加专注于移动游戏的研发。一方面，公司将通过资金的投入和人才的引进，提升公司现有的原创移动网络游戏开发水平，借鉴已有成功的网络游戏开发经验推出符合市场趋势和玩家需要的精品移动网络游戏。另一方面，公司计划选择部分深受欢迎的网页游戏，转制成为移动网络游戏推向市场。并将通过关注与结合娱乐影视热点，适时引进优秀的 IP 资源，在成熟的受众基础上，建立优秀的游戏开发团队，以形成有市场竞争力的游戏产品。

通过上述途径，公司将打造一批独具特色的精品游戏系列，力争研发 5-10 款单月充值流水超过 3,000 万元的网络游戏，进而丰富公司移动网络游戏及网页游戏产品数量和种类，完善公司的网络游戏产品线布局。

2、将领先的游戏平台向移动端拓展，强化跨平台的游戏发行能力

公司是国内领先的多平台游戏社区门户及综合服务提供商。截至 2015 年 12 月底，4399 各平台的累计注册用户数已经超过 5 亿人次。

未来三年，公司将积极拓展 4399 游戏平台的受众领域，提升公司跨平台的综合业务服务能力。公司通过对多年积累的平台技术和运营经验进行提炼，围绕客户需求，将“以用户体验为核心”的建设理念运用至移动端，将公司领先的平台优势向移动端拓展，形成用户黏性较强的跨平台游戏社区和稳定增长的自有发行平台。公司移动端游戏平台通过建立可以跨越 PC 端和移动端实现内容互通的综合游戏社区，以及实现更多人性化功能，以进一步提升玩家体验，增加平台上网页游戏及移动网络游戏之间的交叉宣传，以及获得不同游戏之间更大的协同效应。

游戏发行方面，公司将强化与电信运营商、设备供应商、Web 站点等平台运营商合作关系。在建立国内一流的移动端游戏平台基础上，与其他移动端游戏平

台进行互惠合作,公司将迅速的铺开和积累移动端的优质发行渠道资源,增强移动端网络游戏的发行能力,进一步强化公司跨平台的游戏发行能力。此外,公司将在原有的口碑营销基础上,计划开展有针对性的市场推广工作,加大市场推广力度,迅速提升移动端游戏平台的市场份额和竞争力。

通过上述途径,未来三年公司在 4399 移动游戏平台方面,力争实现月活跃用户数突破 1500 万人的目标。

3、计划向海外市场扩张与全球发行渠道拓展

公司抓住国际市场上出现的市场机会。目前公司已将自主开发游戏代理授权给日韩、东南亚、北美、欧洲、澳洲等国家和地区的合作伙伴。报告期内,港澳台及境外收入分别占主营业务收入的 4.72%、8.03%、7.90%。

未来,在巩固现有的市场和客户基础上,公司将依托精品原创游戏储备,深化现有海外发行渠道的沟通与合作,实施公司海外业务拓展计划。在游戏开发创意阶段开始,公司就特别注意选取广泛可被接受的游戏策划与系统设计,采用全球化的美术和题材。公司将挑选精品网络游戏,根据不同国家和地区的文化背景及玩家偏好、特征等要素进行本地化改造,推出不同语言版本的游戏面向海外市场。在海外寻找可靠的合作伙伴,包括当地游戏门户网站及其他有较强发行能力的企业,重点加大欧洲、韩日、东南亚以及港台区域的市场拓展力度,并保证市场开拓的连续性和稳定性。此外,公司计划在个别地区建立自有的发行渠道,独立负责该地区的游戏发行工作,最终增强公司原创移动网络游戏产品的盈利能力。

通过上述途径,未来三年公司预计实现境外收入复合增长率超过 60%的目标。

4、提升市场渗透率及商业化变现能力

公司坚持“以用户体验为核心”的价值理念,重视 4399 品牌建设。未来,公司将进一步深化 4399 品牌的市场渗透率,提升商业化变现能力。首先,实现 PC 端向移动端的渗透。通过移动端 4399 游戏的升级开发,在移动端提供游戏内容互通、社区化功能实现和极致的用户体验,旨在将 PC 端上的海量用户资源转化到移动端。其次,实现向中重度游戏用户的渗透。通过提供游戏攻略解说、丰

富的游戏资讯,组织线上线下游戏比赛,与电视台、平面媒体及网络媒体进行内容合作等方式,吸引更多的游戏玩家到移动平台上来。

同时,公司的关注重心将从发展玩家基础转向提升产品或服务的商业化变现能力。公司计划大力增加中重度网络游戏及移动网络游戏的开发及代理力度,紧紧围绕市场需求,积极开展数据分析,提高高附加值产品数量,切实提高商业化能力。针对已有用户,通过做好 4399 的品牌、培养玩家忠诚度、增强用户黏性,随着游戏时间推移和用户年龄的增长,公司平台轻度游戏用户将向中重度游戏用户自然转化。除此之外,公司将利用 4399 大数据分析后台,根据玩家行为数据分析,通过“猜你喜欢”、“相关游戏”进行游戏个性化推荐,以及在公司主要的游戏平台关键位置为其进行引导。在提升玩家投入程度、延长游戏生命周期、增加游戏内容与功能等方面,进一步强化或丰富公司已有的变现机制,在改善玩家体验的同时尽量提升游戏的变现能力。

5、打造业内一流的核心技术与管理团队

公司重视人才的引进及中层队伍的内部培养,在公司内部形成发掘人才、培养人才、尊重人才、留住人才的氛围。

公司内部已设立 4399 学院并形成成熟的培训体系,分别针对新员工、技术员工、管理员工设立启明星学堂、专业学堂和管理学堂,由骆海坚、李兴平、核心技术人员及外聘专家领衔担任培训教师,进行专业能力或管理能力方面的培训,以及相关经验分享与案例讨论。依托该套体系,公司将进一步有计划、有目标、分阶段的设计各类培训课程,组织制作各类培训课件,因材施教,优化员工知识结构,培养和提高全体员工的工作能力和职业素养,最大限度地发挥个人潜能。

此外,上市后公司将通过采用股票期权、限制性股票等多种激励形式,吸引优秀人才,打造业内一流的核心技术与管理团队。

6、有选择地寻求并购及战略合作机会

公司主营业务涉及游戏开发、游戏发行及平台运营,且在不同领域均具有比较优势,因此公司与游戏行业内及其周边行业的优秀企业拥有广泛的合作基础。未来几年,公司在实现企业内生增长之外,将尝试通过并购或建立战略合作伙伴

关系来拓展公司业务。公司的并购目标与合作对象，既有可能是游戏产业上下游或周边行业，亦有可能是优秀的游戏制作团队，或者与业内顶尖的平台运营商建立战略合作伙伴关系。

截至本招股书签署之日，公司尚无明确具体的收购计划或目标，亦无与任何潜在目标签订任何正式协议。

(三) 假设条件及面临的主要困难

1、实现发展目标所依据的假设条件

(1) 公司所处的政治和社会环境、宏观经济处于正常发展状态，未出现影响公司发展的不可抗力因素；

(2) 公司所处行业不出现重大的产业政策调整；

(3) 公司高级管理人员、核心技术人员不发生重大流失；

(4) 资金来源可保证项目如期完成，并投入运行；

(5) 无其他不可抗拒或不可预见的因素对公司造成重大不利影响等。

2、面临的主要困难

(1) 长期发展资金不足

公司各项发展规划的实施，需要大量的资金投入。现阶段公司融资渠道有限，虽然公司盈利能力较强，但仅仅依靠自身利润积累滚动发展，很可能丧失市场机会。同时银行借贷受限于公司规模及苛刻的借款条件而不容易获得，公司业务的快速发展受到相当的限制。因此能否借助资本市场，通过公开发行股票快速筹集发展资金，成为公司发展规划顺利实施的关键。

(2) 管理水平限制

现阶段公司资产规模相对较小，随着公司业务和规模快速发展，公司管理水平将面临巨大的挑战。如果公司本次成功发行股票，随着募集资金的规模投入，公司业务将大规模扩张，势必使公司在战略规划、组织设计、内控机制、资源配置、运营管理（特别是资金管理）等方面都将面临很大的挑战。

(3) 人才瓶颈

公司经营除了资金、设备投入外，还需要储备大量的技术、运营和中基层管理人才。如果公司本次成功发行股票，随着募集资金的大规模投入，如何建立能够支撑公司高速发展的研发团队、运营团队、技术团队和管理团队将是公司今后发展可能面临的困难之一。

（四）实现上述规划拟采取的方式、方法或途径

公司将严格按照上市公司的要求规范运作，加强内部控制，强化各项决策的科学性；加快对优秀人才特别是技术研发人员、运营推广人员和高级管理人员的培养和引进，进一步提高公司的技术水平、管理水平和市场推广能力，确保公司业务发展目标的实现。公司将认真组织募集资金投资项目的实施，争取尽快产生效益，推进公司移动游戏业务的拓展和核心竞争力的提高。同时积极拓展市场，提高公司品牌的知名度和市场占有率。

（五）上市后持续公告规划实施和目标实施的情况

公司管理层将按照公司发展规划，努力实现公司经营目标。公司上市后，将在定期报告中持续公告规划实施和目标实现的情况，及时披露募集资金投资项目进展情况。

第七节 同业竞争与关联交易

一、发行人独立运行情况

公司自设立以来,严格遵守《公司法》、《证券法》和《公司章程》以及其他相关要求规范运作,在资产、人员、财务、机构、业务等方面均独立于公司各股东,具有完整的业务体系以及面向市场独立经营的能力,拥有完整的运营系统。

1、资产独立情况

公司合法拥有其经营所需的土地、房屋、设备、知识产权、机动车辆的所有权或者使用权;上述资产产权清晰,公司对上述资产拥有合法的所有权或使用权。

2、人员独立情况

公司的董事、监事、总经理及其他高级管理人员均按照《公司法》及《公司章程》的规定,通过合法程序产生。公司的总经理、副总经理、财务总监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。公司有独立的经营管理人员和研发人员,公司的人事及工资管理与股东完全分离。公司已建立劳动、人事与工资管理制度,并与员工签订了劳动合同。

3、财务独立情况

公司设有独立的财务会计部门,建立了独立的财务核算体系和财务管理制度,公司开立了独立的银行账户,不存在与其控股股东或其他股东共用一个银行账户的情况。公司依法独立纳税,并办理了税务登记。公司财务人员全部为专职,未在股东或其控制的其他企业中担任职务。

4、机构独立情况

公司设置了股东大会、董事会、监事会和经理层等组织管理机构。董事会下设战略委员会、薪酬与考核委员会、提名委员会、审计委员会,并聘请了总经理、

副总经理、董事会秘书、财务总监等高级管理人员；公司的《公司章程》对股东大会、董事会、监事会、经理层等各自的权利、义务做了明确的规定。公司的上述机构按照《公司章程》和内部规章制度的规定，独立决策和运作，公司独立行使经营管理职权，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业之间不存在机构混同、合署办公的情形。公司的机构设置、运作保持独立完整，公司的机构独立。

5、业务独立情况

公司具有完整的业务体系，公司的业务皆为自主实施并独立于控股股东及其他关联方；公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争问题，不存在影响公司独立性或者显失公平的关联交易；公司不存在需要依靠与股东或其他关联方的关联交易才能经营获利的情况。公司拥有自主经营所需的独立完整的经营资产，取得了相关经营许可，并建立了自主经营所必需的管理机构和经营体系，具有面向市场自主经营的能力。

经核查后，保荐机构认为公司在资产、人员、财务、机构、业务方面独立于控股股东及实际控制人，公司具有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力，公司上述有关独立性的描述真实、准确、完整。

二、同业竞争

（一）控股股东、实际控制人与公司的同业竞争情况

截至本招股说明书签署之日，除发行人外，骆海坚未投资其他企业，未开展其他经营业务，公司不存在与控股股东、实际控制人同业竞争的情况。

（二）避免同业竞争的承诺

为杜绝出现同业竞争等损害发行人的利益及其中小股东的权益的情形，公司控股股东、实际控制人、董事长骆海坚和公司股东、董事李兴平向公司出具了《避免同业竞争的承诺函》，主要承诺内容如下：

“一、除公司外，本人、本人的配偶、父母、子女及其他关系密切的家庭成员，未直接或间接从事与公司相同或相似的业务；本人控制的其他企业未直接或间接从事与公司相同或相似的业务；本人、本人的配偶、父母、子女及其他关系

密切的家庭成员未对任何与公司存在竞争关系的其他企业进行投资或进行控制；

二、本人将不直接或间接对任何与公司从事相同或相近业务的其他企业进行投资或进行控制；

三、本人将持续促使本人的配偶、父母、子女、其他关系密切的家庭成员以及本人控制的其他企业/经营实体在未来不直接或间接从事、参与或进行与公司的生产、经营相竞争的任何活动；

四、本人将不利用对公司的控制关系进行损害公司及公司其他股东利益的经营活动；

五、若未来本人直接或间接投资的公司计划从事与公司相同或相类似的业务，本人承诺将在股东大会和/或董事会针对该事项，或可能导致该事项实现及相关事项的表决中做出否定的表决。”

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》和《企业会计准则》的相关规定，报告期内，公司的关联方、关联关系如下：

1、公司的控股股东及实际控制人

公司的控股股东及实际控制人为骆海坚，其目前担任公司董事长兼总经理，截至本招股说明书签署之日，骆海坚持有公司 51.13%的股份。骆海坚的基本情况详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简介”。

报告期内，蔡文胜曾经为公司的董事长兼总经理（截至 2013 年 9 月），其于 2000 年进入互联网领域，2003 年创办导航网站 265.com 并于 2007 年卖给 Google Inc.，此后即持续在互联网行业进行投资。

2、持有公司 5%以上股份的其他股东

公司持股 5%以上的其他股东有晨麒投资、李兴平。关联关系情况如下：

序号	关联方名称	与发行人的关联关系
1	晨麒投资	晨麒投资持有公司 23.70%股份，并提名叶雨明担任公司董事。
2	李兴平	李兴平持有公司 20.38%股权，并担任公司董事、副总经理。

晨麒投资的基本情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“四、发行人控股股东、实际控制人及其他持有发行人 5%以上股份的主要股东”之“（二）其他持有发行人 5%以上股份的主要股东”。

李兴平的基本情况详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简介”。

3、控股股东、实际控制人控制或具有重大影响的企业

报告期内，公司的控股股东、实际控制人骆海坚控制或具有重大影响的企业有游国信息、播播信息，基本情况如下：

序号	关联方名称	与发行人的关联关系	主营业务
1	游国信息	骆海坚曾经控制的企业，该公司于 2013 年 6 月注销。	网络游戏发行
2	播播信息	2007 年 7 月至 2014 年 6 月，骆海坚持有其 25%股权，此后，骆海坚不再持有播播信息股权	手机通信产品互联网电子商务服务提供

报告期内，公司控股股东、实际控制人骆海坚曾经控制过游国信息，2011 年 1 月，骆海坚将其持有的股权转让给其父亲骆汝波和母亲陈球英，该公司已经于 2013 年 6 月 17 日注销。游国信息成立于 2006 年 8 月 21 日，注册资本 1,000.00 万元，实收资本 1,000.00 万元，主要从事网络游戏发行业务，住所：广州市天河区科韵路 16 号自编 1 栋 1101-1 房（本住所限写字楼功能）。

4、公司控股或参股的企业

公司目前拥有北京游家、广州四三九九、北京四三九九、四三九九韩国、四三九九香港和厦门纯游六家全资子公司，无其他控股或参股企业。报告期内，公司曾控制或有重大影响的企业包括广州御剑、广州林塔、北京游城、四三九九日本等公司，目前该等公司均已注销。具体情况如下：

序号	关联方名称	成立时间	注册资本	与发行人的关联关系
1	北京游家	2011.01.21	100.00 万元	发行人控制的企业
2	广州四三九九	2011.01.24	10,000.00 万元	发行人控制的企业

3	北京四三九九	2012.04.11	100.00 万元	发行人控制的企业
4	四三九九韩国	2012.04.16	16.5 亿韩元	发行人控制的企业
5	四三九九香港	2012.08.01	10,000.00 港元	发行人控制的企业
6	厦门纯游	2014.09.29	1,000.00 万元	发行人控制的企业
7	四三九九日本	2012.10.26	1,000 万日元	发行人曾经控制的企业
8	广州御剑	2011.04.08	100.00 万元	发行人曾经控制的企业
9	广州林塔	2011.08.23	50.00 万元	发行人曾经控制的企业
10	北京游城	2011.10.25	10.00 万元	发行人曾经有重大影响的企业

(1) 广州御剑

广州四三九九曾持有广州御剑 60%的股权。广州御剑已于 2014 年 7 月 10 日注销，注销前持有广州市工商行政管理局天河分局于 2012 年 10 月 19 日核发的《企业法人营业执照》（注册号：440106000402319），住所为广州市天河区建工路 15 号二楼 208、209 房，法定代表人为李婕，注册资本、实收资本均为 100 万元，公司类型为其他有限责任公司，经营范围为“计算机网络技术、计算机软硬件的研究、开发；计算机网络综合布线；通讯设备的技术研究、技术开发、技术咨询、技术转让；电子设备的维修；投资咨询（证券、期货投资咨询除外）；设计、制作、代理、发布各类广告；批发和零售贸易（国家专营专控项目除外）；信息服务业务（仅限互联网信息服务；业务覆盖范围：广东省；不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械、电子公告以及其他按法律、法规规定需前置审批或专项审批的服务项目；持有效许可证经营，有效期至 2016 年 8 月 8 日）”，营业期限自 2011 年 4 月 8 日至长期。截至注销时，广州御剑的股东、出资额及出资比例如下：

序号	股东名称/姓名	出资额（万元）	出资比例
1	广州四三九九	60.00	60.00%
2	李婕	40.00	40.00%
合计		100.00	100.00%

(2) 广州林塔

广州四三九九曾持有广州林塔 55%的股权。广州林塔已于 2013 年 1 月 17 日注销，注销前持有广州市工商行政管理局天河分局于 2011 年 8 月 23 日核发的《企业法人营业执照》（注册号：440106000493483），住所为广州市天河区天河科技园工业园建工路 9 号三楼北区 302 号房，法定代表人为刘谦，注册资本、实收资本均为 50 万元，公司类型为其他有限责任公司，经营范围为“计算机信息技

术的研究、开发；计算机网络技术的研究、开发、转让及服务；动漫设计”，营业期限自 2011 年 8 月 23 日至长期。截至注销时，广州林塔的股东、出资额及出资比例如下：

序号	股东名称/姓名	出资额（万元）	出资比例
1	广州四三九九	27.50	55%
2	刘谦	22.50	45%
合计		50.00	100%

(3) 北京游城

广州四三九九曾持有北京游城 40%的股权。北京游城已于 2013 年 3 月 8 日注销，注销前持有北京市工商行政管理局于 2012 年 2 月 2 日核发的《企业法人营业执照》（注册号：110000450186729），住所为北京市海淀区上地七街 1 号 2 号楼 819 室，法定代表人为殷玉蕙，注册资本、实收资本均为 10 万元，公司类型为有限责任公司(台港澳与境内合资)，经营范围为“计算机软件的技术研发、技术转让、技术培训；销售自行研发的软件产品”，营业期限自 2011 年 10 月 25 日至 2031 年 10 月 24 日。截至注销时，游城时空的股东、出资额及出资比例如下：

序号	股东名称/姓名	出资额（万元）	出资比例
1	殷玉蕙	6.00	60.00%
2	广州四三九九	4.00	40.00%
合计		10.00	100.00%

5、公司关键管理人员及与其关系密切的家庭成员及其控制或具有重大影响的企业

公司关键管理人员是指公司董事、监事和高级管理人员，基本情况见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简介”。公司关键管理人员及其关系密切的家庭成员均为公司关联自然人，报告期内，上述人员控制或具有重大影响的关联企业如下：

序号	关联方名称	与发行人目前的关联关系	主营业务
1	广州快至网络科技有限公司	公司董事长骆海坚的兄弟骆海涛控制并担任监事职务的企业	汽车专业网络媒体

2	兴宁市兴平计算机贸易有限公司	公司董事李兴平的父亲李裕民控制并担任执行董事、经理的企业	销售、维修电脑、办公设备
3	梅州市畅想科技有限公司	公司董事李兴平的妻子杨翠控制并担任监事职务的企业	计算机网络技术开发、设计、安装、维护服务
4	厦门市兴易投资管理合伙企业(有限合伙)	公司董事李兴平的妻子杨翠控制的企业	投资管理
5	广州市永达电子仪表有限公司	公司董事李桦有重大影响的企业	物业经营、物业管理
6	广州君源置业有限公司	公司董事李桦的父亲李广建控制并担任其董事、经理职务的企业,公司董事李桦的母亲担任其监事职务的企业	物业经营、物业管理
7	广州君之源投资管理有限公司	公司董事李桦的父亲李广建有重大影响并担任执行董事、经理的企业	物业经营、物业管理
8	广州广福隆经济发展有限公司	公司董事李桦的父亲李广建和母亲朱蕾蕾控制的企业	物业经营、物业管理
9	广州市诺创投资咨询有限公司	公司董事李桦曾控制,其母亲朱蕾蕾和其父亲李广建控制的企业,李广建担任其执行董事、经理职务,朱蕾蕾担任其监事职务	物业经营、物业管理
10	广州市合一物业管理有限公司	公司董事李桦有重大影响的企业,朱蕾蕾担任其监事职务	物业经营、物业管理
11	广州江盈经济发展有限公司	公司董事李桦的母亲朱蕾蕾控制并担任监事的企业	物业经营、物业管理
12	游族网络股份有限公司	公司董事叶雨明担任其董事的企业。上海游族信息技术有限公司借壳上市公司“梅花伞”(股票代码:002174)后更名为“游族网络”,叶雨明亦担任上海游族信息技术有限公司董事。	游戏研发、运营
13	麦克奥迪(厦门)电气股份有限公司	公司副总经理、财务总监戴建宏的配偶的父亲陈培堃担任独立董事的企业	研制、开发、生产和销售输变电行业相配套的绝缘制品及相关部件
14	厦门瑞尔特卫浴科技股份有限公司	公司副总经理、财务总监戴建宏的配偶的父亲陈培堃担任独立董事的企业	节水卫浴产品制造和销售
15	福建南平太阳电缆股份有限公司	公司副总经理、财务总监戴建宏的配偶的父亲陈培堃担任独立董事的企业	电线、电缆制造和销售

公司独立董事担任独立董事的企业亦为公司的关联方,具体情况见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、

高级管理人员与其他核心人员简介”。

6、报告期内，公司曾经的董监高及其控制或有重大影响的其他企业

报告期内，公司曾经的董事、监事、高级管理人员亦为公司的关联方，其控制或有重大影响的企业亦为公司的关联企业。其中，蔡文胜曾经担任公司董事长、总经理，蔡文胜及其妻子控制或者有重大影响的企业情况如下：

序号	关联方名称	蔡文胜任职期间的关联关系	主营业务
1	厦门隆领投资管理有限公司	蔡文胜控制的企业	投资管理
2	厦门隆领投资合伙企业(有限合伙)	蔡文胜及其妻子王宝珊控制的企业	股权投资
3	云游控股有限公司	蔡文胜妻子王宝珊及妻子的兄弟曾经有重大影响的企业，骆海涛曾经担任云游控股下属子公司菲音信息的监事	股权投资
4	厦门美图网科技有限公司	蔡文胜控制的企业	美图秀秀、美颜相机等相关软件的市场开发运营
5	厦门美图移动科技有限公司	蔡文胜控制并担任董事长的企业	美图手机的销售
6	北京酷热科技有限公司	蔡文胜有重大影响的企业，该公司已经于2012年5月注销	技术开发
7	北京能动网络技术有限公司	蔡文胜通过隆领合伙间接控制的企业	生活日历应用服务
8	厦门海峡世纪信息有限公司	蔡文胜通过隆领合伙间接控制的企业	无实际运营
9	北京至美实力信息技术有限公司	蔡文胜通过隆领合伙间接控制的企业	电子杂志发行
10	厦门欣欣信息有限公司	蔡文胜通过隆领合伙有重大影响的企业	旅游电子商务
11	厦门飞博共创网络有限公司	蔡文胜通过隆领合伙有重大影响的企业	微博传媒运营
12	厦门享联科技有限公司	蔡文胜通过隆领合伙有重大影响的企业	网站运营
13	厦门易名科技有限公司	蔡文胜通过隆领合伙有重大影响的企业	域名投资、销售与管理
14	苏州至美信息技术有限公司	蔡文胜通过隆领合伙间接控制的企业	电子杂志发行
15	厦门光环信息科技有限公司	蔡文胜通过隆领合伙曾经有重大影响的企业	软件开发；动漫、漫画制作等
16	厦门同步网络科技有限公司	蔡文胜担任其董事的企业	ios/安卓移动应用商店，安卓手机无线管理

17	北京大杰致远信息技术有限公司	蔡文胜担任其董事的企业	大街网(招聘网站)
18	Baolink (BVI)	蔡文胜妻子王宝珊控制并担任董事的企业	股权投资
19	Longling Capital Ltd (BVI)	蔡文胜妻子王宝珊的兄弟王宝灿控制的企业	股权投资

报告期内,公司同上述关联方发生的关联交易汇总表如下:

单位:万元

	项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
		金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例
经常性关联交易	销售产品或者提供劳务	-	-	-	-	77.97	0.05%
	项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
		金额	占营业成本比例	金额	占营业成本比例	金额	占营业成本比例
	采购产品或者劳务	2.93	0.01%	9.72	0.02%	31.68	0.08%
	项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	出租房屋	-		-		86.51	
偶发性关联交易	2013 年度,四三九九向美图移动采购耗材 6.55 万元						
	2013 年 11 月,骆海坚为广州四三九九银行授信提供保证担保						

(二) 经常性关联交易情况

1、向关联方销售产品或提供服务

报告期内,公司向关联方销售产品或提供服务情况如下:

单位:万元

关联方名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度	交易内容
同步网络	-	-	77.97	游戏联运收入
合计	-	-	77.97	-

注:上述数据为关联方期间内公司同关联方交易的金额,下同。

报告期内,同步网络为四三九九提供了游戏联运分成收入,主要游戏包括《我

大哥叫刘备》、《谁的乱世》等。报告期内，四三九九同关联方发生的关联销售金额及占比较小。

公司的关联销售合同签订日期集中在 2013 年，公司获得游戏联运收入的游戏分成比例比较如下：

同步网络	非关联合同
四三九九：合作收益的 65%	四三九九：合作收益 60%-70%
同步网络：合作收益的 35%	非关联方：合作收益 30%-40%

公司的上述交易分成比例在相近区间，价格公允。

2、向关联方采购产品或劳务

报告期内，公司向关联方采购产品或劳务情况如下：

单位：万元

关联方名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度	交易内容
易名科技	-	-	20.42	其他杂费
游族信息	2.93	9.72	11.26	游戏分成
合计	2.93	9.72	31.68	-

报告期内，公司为关联方提供分成的游戏主要包括《大侠传》等。同时，公司向易名科技采购了域名注册、邮箱注册等技术服务。报告期内，四三九九同关联方发生的关联采购金额及占比较小。

公司的关联采购合同签订日期集中在 2013 年，公司分成给供应商的游戏分成比例比较如下：

游族信息	非关联合同
四三九九：合作收益 70%	四三九九：合作收益的 65%-80%
游族信息：合作收益 30%	非关联方：合作收益的 20%-35%

公司的上述交易分成比例在相近区间，价格公允。

报告期内，公司与易名科技发生的关联采购主要内容是域名注册、邮箱注册等技术服务，按照市场价格定价，价格公允。

3、关联租赁

单位：万元

关联方名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度	交易内容
美图网	-	-	29.91	出租房屋
飞博共创	-	-	9.97	出租房屋
欣欣信息	-	-	6.75	出租房屋
同步网络	-	-	13.96	出租房屋
享联科技	-	-	25.92	出租房屋
合计	-	-	86.51	-

4、关键管理人员报酬

报告期内各期，公司的董事、监事、高级管理人员的报酬情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
关键管理人员报酬	610.82	531.71	284.66
当期人数	12	12	12

公司与上述关联方的关联交易是在双方协商一致的基础上，根据业务需求和市场价格定价，交易价格公允。

(三) 偶发性关联交易情况

1、向关联方购买耗材

2013 年度，公司向美图移动购买了 6.55 万元耗材，包括美图手机、宣传材料等。

2、关联担保

2013 年 11 月 8 日，广州四三九九与招商银行股份有限公司广州科技园支行签订《授信协议》(编号：20131101)，约定由该行向广州四三九九提供 15,000 万元的授信额度，授信期间为 2013 年 11 月 25 日-2014 年 11 月 24 日。同日，发行人、骆海坚分别与招商银行股份有限公司广州科技园支行签订《最高额不可撤销担保书》，为上述授信协议项下的所有债务承担连带保证责任。该授信协议到期后未再续约。

报告期内，公司偶发性关联交易金额较小，未对公司经营产生影响。

(四) 关联方债权债务余额

公司与关联方发生的关联交易债权债务余额情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
应付账款			
游族信息	0.53	-	-
应付账款合计	0.53	-	-
其他应付款			
骆海坚	-	-	6.02
其他应付款合计	-	-	6.02

(五) 减少和规范关联交易的承诺

公司的控股股东、实际控制人骆海坚就减少和规范关联交易情况承诺如下：

“一、本人将尽量避免本人以及本人实际控制或施加重大影响的公司与公司之间产生关联交易事项（自公司领取薪酬或津贴的情况除外），对于不可避免发生的关联业务往来或交易，将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，交易价格将按照市场公认的合理价格确定。

二、本人将严格遵守公司章程中关于关联交易事项的回避规定，所涉及的关联交易均将按照公司关联交易决策程序进行，并将履行合法程序，及时对关联交易事项进行信息披露。

三、本人保证不会利用关联交易转移公司利润，不会通过影响公司的经营决策来损害公司及其他股东的合法权益。

本人确认本承诺函旨在保障股份公司全体股东之权益而作出；本人确认本承诺函所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺。任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性。如本人违反上述承诺，将依法赔偿相关各方的损失，并配合妥善处理后续事宜。”

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,公司新签订的关联交易合同均履行了公司章程规定的关联交易决策程序后签订,符合法律法规和公司制度相关规定。公司2014年第四次临时股东大会、2014年度股东大会、2015年第二次临时股东大会、2016年第一次临时股东大会已经对报告期内发生的关联交易进行了确认。

(二) 独立董事的意见

公司全体独立董事已经就公司2013年度至2015年度发生的关联交易发表了独立意见,认为公司2013年度至2015年度与关联方之间的关联交易已按照交易发生之时的法律法规及公司规章制度履行了相关决策程序,交易系按照一般市场经济原则进行,关联交易的价格未偏离独立第三方的价格,关联交易是公允、合理的,上述关联交易有助于公司业务的发展,不存在损害公司及其他股东利益的情况。

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2015年12月31日,公司有9名董事(其中3名独立董事)、3名监事、4名高级管理人员,具体情况如下:

(一) 公司董事(9人)

姓名	职务	提名人	选聘情况	任期
骆海坚	董事长 总经理	骆海坚	2012年6月6日召开的公司创立大会决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会、第一届董事会第一次、第二次会议决议	2015.6.5-2018.6.4
李兴平	董事 副总经理	骆海坚	2012年6月6日召开的公司创立大会、第一届董事会第一次会议决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会、第一届董事会第二次会议决议	2015.6.5-2018.6.4
叶雨明	董事	晨麒 投资	2013年9月2日召开的2013年第四次临时股东大会决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会决议	2015.6.5-2018.6.4
陈红	董事	骆海坚	2013年9月25日召开的2013年第五次临时股东大会决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会决议	2015.6.5-2018.6.4
李桦	董事 董事会秘书	骆海坚	2013年9月25日召开的2013年第五次临时股东大会决议;2014年1月8日第一届董事会第十五次会议决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会、第一届董事会第二次会议决议	2015.6.5-2018.6.4
戴小锋	董事	骆海坚	2014年5月29日召开的2013年度股东大会决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会决议	2015.6.5-2018.6.4
杨小强	独立董事	骆海坚	2014年5月29日召开的2013年度股东大会决议 2015年6月5日召开的2015年第一	2015.6.5-2018.6.4

			次临时股东大会决议	
刘利剑	独立董事	骆海坚	2014年5月29日召开的2013年度股东大会决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会决议	2015.6.5-2018.6.4
肇越	独立董事	晨麒投资	2014年5月29日召开的2013年度股东大会决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会决议	2015.6.5-2018.6.4

1、骆海坚：董事长、总经理

男，1981年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于暨南大学应用化学专业，本科学历。2003年至2007年，担任广东三赢科技有限公司副总经理；2008年至2011年1月，担任广州游国信息技术有限公司总经理；2011年1月至今，担任广州四三九九总经理；2009年7月开始担任公司副总经理，2012年6月开始兼任公司董事，现任公司董事长兼总经理职务。目前，骆海坚无对外兼职情况，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。

骆海坚先生自大学起，就对网站运营、网络流量方面产生兴趣，并开始创业，最初从事网站建设外包服务，后来加入广东三赢科技有限公司，正式进入网站运营行业，此后，其认为网络游戏行业会有比较大的发展，2008年开始入股游国信息并担任总经理，涉足网络游戏发行和运营。2009年开始，与蔡文胜、李兴平等共同注资公司，全身心投入运营四三九九游戏网站。骆海坚先生改变了公司原来以广告收入为主的盈利模式，创建了公司目前的主要盈利模式--从免费的4399小游戏网站引流至WEB、MY等平台，并通过在这些平台代理运营游戏，实现了4399主站流量的快速变现，使公司的业绩在2010年及2011年出现大幅增长。此外，在选择代理游戏方面，他成功地选择代理了《弹弹堂》、《傲视千雄》、《傲视遮天》及《凡人修真》系列等游戏，并通过精心策划推广，使这些游戏成为当年页游市场的爆款产品、公司业绩持续增长的来源。2011年以来，他又主导开拓了公司游戏研发业务，并推出神魔系列、《造梦西游》系列、《七杀》、《暗黑战神》等一系列单款总流水过亿的自研游戏。在他的带领和努力下，公司逐渐成长为中国游戏行业极具竞争力的综合型游戏公司。

2、李兴平：董事、副总经理

男，1979年出生，中国国籍，无境外永久居留权。李兴平创立了hao123网

址导航等一批网站，hao123 于 2004 年被百度收购。2009 年 7 月至今，担任公司董事、副总经理职务。目前，李兴平无对外兼职情况，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。

李兴平先生为 hao123 创始人，是中国最早一批从事网站建设的标杆性人才，hao123 网站在其运作下，成为当时中国网络流量最大的网页导航网站，在业内具有较高的知名度，hao123 被百度收购后，李兴平开始涉足网络游戏运营，在 4399 小游戏网站的运营上复制了 hao123 的成功经验，并在同骆海坚的合作中，共同将 4399 小游戏网站运作为中国具有较高知名度的网站。

3、叶雨明：董事

男，1988 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于清华大学技术经济与管理专业，硕士研究生学历。2011 年 7 月至 2013 年 6 月，任职于 KKR 投资顾问(北京)有限公司；2013 年 9 月至今，担任西藏晨麒投资中心（有限合伙）副总裁。2013 年 9 月至今，担任公司董事职务。目前叶雨明兼任游族网络股份有限公司董事，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。

4、陈红：董事、广州四三九九商务总监

女，1978 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于西北纺织工学院服装工程专业，本科学历。曾任职于 BTC 集团公司、瑞士龙沙集团；2011 年至今任广州四三九九商务总监；2013 年 9 月至今，担任公司董事职务。目前，陈红无对外兼职情况，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。

5、李桦：董事、董事会秘书

女，1983 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于加拿大多伦多大学金融学，硕士研究生学历。2008 年 5 月至 2012 年 10 月，任职于广发证券；2013 年 9 月至今，担任公司董事；2014 年 1 月至今，担任公司董事、董事会秘书。目前，李桦无对外兼职情况，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。

6、戴小锋：董事、广州四三九九游戏研发项目经理

男，1980 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于暨南大学分析化学专业，硕士研究生学历。2009 年 1 月至 2010 年 12 月，任职于珠江流域水资源保护局；2011 年 4 月至今，任职于广州四三九九，历任策划、游戏研发项目经理。2014 年 5 月至今，担任公司董事。目前，戴小锋无对外兼职情况，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。

7、杨小强：独立董事

男，1969 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于中山大学政治与公共事务管理学院，博士研究生学历，教授。1995 年 5 月至今，任职于中山大学法学院；2006-2007 年，参与全国人大财经委组织的《税收基本法（专家稿）》立法，担任第二章组长；2008 年 4 月起受全国人大常委会预算工作委员会与财政部委托，作为重要成员参与《中华人民共和国增值税法（专家稿）》的起草工作。2014 年 5 月至今，担任公司独立董事。杨小强兼任澳大利亚 Monash 大学税收法律与政策研究所研究员、广州普邦园林股份有限公司独立董事、珠海润都制药股份有限公司独立董事、深圳深爱半导体股份有限公司独立董事。杨小强同其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

8、刘利剑：独立董事

男，1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士研究生专业，注册会计师。2004 年 11 月至 2008 年 3 月，就职于河北证监局，担任主任科员；2008 年 3 月至 2012 年 10 月，就职于中国证监会，担任副处级调研员；2012 年 11 月至今，就职于鼎晖投资，担任运营董事总经理。2014 年 5 月至今，担任公司独立董事。刘利剑兼任巨力索具股份有限公司独立董事、浙江核新同花顺网络信息股份有限公司独立董事、阳光城集团股份有限公司独立董事、山大地纬软件股份有限公司独立董事、河北承德露露股份有限公司、武汉亿童文教股份有限公司独立董事。刘利剑同其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

9、肇越：独立董事

男，1966 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于中国社会科学院，

博士后学历。2008年5月至2012年8月，任职于中国投资有限责任公司，担任高级经理；2012年8月至今，就职于香港致富证券有限公司，担任研究院院长。近年来，肇越先生主要致力于宏观经济、货币政策和投资策略的研究，发布了包括《制定国家金融发展战略刻不容缓》、《人民币国际化研究报告》、《货币政策溢出效应与货币政策国际协调》等经济政策报告。2014年5月至今，担任公司独立董事。肇越兼任清华大学五道口金融学院硕士导师，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 (3 人)

姓名	职务	提名人	选聘情况	任期
谢志勇	监事会主席 人力行政总监	监事会	经2013年6月16日召开的2013年第二次临时股东大会决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会决议	2015.6.5-2018.6.4
肖兆炉	监事、 小游戏事业部 总监	监事会	经2013年6月16日召开的2013年第二次临时股东大会决议 2015年6月5日召开的2015年第一次临时股东大会决议	2015.6.5-2018.6.4
颜芬	监事 行政总监	职工代表	经2012年5月8日召开的职工代表大会决议 经2015年5月20日召开的职工代表大会决议	2015.6.5-2018.6.4

1、谢志勇：监事会主席、人力行政总监

男，1977年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于厦门大学国际经济及贸易专业，本科学历。2000年至2002年，任职于厦门马哥孛罗东方大酒店；2002年至2008年，任职于联想集团-联想移动通信公司；2008年至2011年，任职于阿里巴巴（中国）网络技术有限公司；2011年7月至今，担任公司人力行政总监；2013年6月至今担任，监事会主席、人力行政总监。目前，谢志勇无对外兼职情况，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。

2、肖兆炉：监事、小游戏事业部总监

男，1971年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于西南交通大学计算机及应用专业，本科学历，工程师。2002年3月至2003年5月，任职于北京泰利特科技有限公司，担任软件工程师；2003年7月至2005年4月，任职于厦

门三五互联科技有限公司，担任项目经理；2005年5月加入公司，历任技术总监、小游戏事业部总监，2013年6月至今，担任四三九九监事、小游戏事业部总监。目前，肖兆炉无对外兼职情况，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。

3、颜芬：监事、行政总监

女，1973年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于西南大学经济管理专业，本科学历。2003年6月至2010年12月，任职于联想移动通信科技有限公司；2011年6月至2011年11月，任职于厦门骨之味餐饮连锁有限公司，担任总裁助理；2011年12月至今，担任公司行政总监；2012年6月至今，担任公司职工监事。目前，颜芬无对外兼职情况，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(4人)

序号	姓名	选聘情况	职务
1	骆海坚	经2013年9月25日第一届董事会第十三次会议决议 经2015年6月5日第二届董事会第二次会议决议	总经理
2	李兴平	经2012年6月6日第一届董事会第一次会议决议 经2015年6月5日第二届董事会第二次会议决议	副总经理
3	李桦	经2014年1月8日第一届董事会第十五次会议决议 经2015年6月5日第二届董事会第二次会议决议	董事会秘书
4	戴建宏	经2012年8月25日第一届董事会第四次会议决议 经2014年1月8日第一届董事会第十五次会议决议 经2015年6月5日第二届董事会第二次会议决议	副总经理 财务总监

1、骆海坚：总经理

简介请参见前文。

2、李兴平：副总经理

简介请参见前文。

3、李桦：董事会秘书

简介请参见前文。

4、戴建宏：副总经理、财务总监

男，1975年出生，中国国籍，无境外永久居留权，会计学专业本科学历，

厦门国家会计学院 MPACC 会计专业硕士，高级会计师职称，福建省管理型会计领军人才。2003 年 1 月至 2007 年 12 月，就职于麦克奥迪实业集团有限公司，担任财务部经理；2008 年 1 月至 2012 年 7 月，担任麦克奥迪（厦门）电气股份有限公司财务总监兼董事会秘书；2012 年 8 月至今，担任公司财务总监职务；2014 年 1 月至今担任公司副总经理、财务总监。目前，戴建宏无对外兼职情况，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。

（四）其他核心人员（3 人）

序号	姓名	职务
1	徐康	广州四三九九技术总监
2	王焱煌	广州四三九九平台技术中心总监
3	王朋	广州四三九九游戏研发项目总监

1、徐康：广州四三九九技术总监

男，1976 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于中山大学计算机及应用专业，本科学历，工程师。2001 年 3 月至 2003 年 5 月，就职于广州网易娱乐互动有限公司；2003 年 6 月至 2012 年 9 月，就职于广州网游数码，担任技术总监；2012 年 10 月至今，任职于广州四三九九，担任技术总监。目前，徐康无对外兼职情况，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。

2、王焱煌：广州四三九九平台技术中心总监

男，1983 年出生，国籍中国，无境外永久居留权，毕业于复旦大学软件学院和爱尔兰都柏林大学计算机专业，学历本科。2006 年 7 月至 2009 年 12 月，就职于上海尚寻网络科技有限公司，担任技术总监；2010 年 2 月至 2012 年 5 月，就职于上海盛大网络集团盛大天地网络科技有限公司，担任副经理；2012 年 7 月至今，历任广州四三九九平台技术中心经理、总监。

3、王朋：广州四三九九游戏研发项目总监

男，1985 年出生，国籍中国，无境外永久居留权。毕业于江苏大学国际经济与贸易专业，本科学历。2008 年 7 月至 2011 年 12 月，自主创业；2012 年 1 月至 2012 年 10 月，就职于徐州游佳网络科技有限公司，担任总经理；2012 年

10 月至今，历任广州四三九九火玩网平台总监、游戏研发项目总监。

(五) 董事、监事、高级管理人员了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况

公司的全体董事、监事和高级管理人员已经过保荐机构、发行人律师以及申报会计师的辅导和培训，相关人员对股票发行上市、上市公司规范运作等法律法规以及规范性文件进行了认真学习，同时通过了中国证监会厦门监管局的辅导验收，公司的全体董事、监事和高级管理人员确认已经了解与股票发行上市有关的法律法规并知悉自身的法定义务和责任。

二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员与发行人及其业务相关的对外投资情况

截至本招股说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员无投资其他与发行人及其业务相关的公司的情况。

三、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属持股情况

(一) 直接持股情况

截至本招股说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属直接持有公司股份情况如下：

单位：万股

姓名	任职	持股数量	持股比例	是否质押或冻结
骆海坚	董事长、总经理	5,113.11	51.13%	否
李兴平	董事、副总经理	2,370.13	20.38%	否

(二) 间接持股情况

截至本招股说明书签署之日，游家投资持有公司 129.33 万股，持股比例为

1.29%,乐游家持有公司120.00万股,持股比例为1.20%,爱游投资持有公司92.38万股,持股比例为0.92%,公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员通过持有游家投资、乐游家和爱游投资的出资额而间接持有发行股份。具体情况如下:

单位:元

姓名	任职	持股平台	持有持股平台出资额	持有持股平台出资比例	是否质押或冻结
陈红	董事、广州四三九九商务总监	爱游投资	262,544.00	13.13%	否
戴小锋	董事、广州四三九九游戏研发项目经理		250,400.00	12.52%	否
谢志勇	监事会主席 人力行政总监	游家投资	30,000.00	1.07%	否
肖兆炉	监事 小游戏事业部总监		58,000.00	2.07%	否
颜芬	监事、行政总监		10,000.00	0.36%	否
戴建宏	副总经理、财务总监		540,000.00	19.28%	否
徐康	广州四三九九技术总监	爱游投资	71,360.00	3.57%	否
王燚煌	广州四三九九平台技术中心总监		60,624.00	3.03%	否
王朋	广州四三九九游戏研发项目总监	爱游投资	224,000.00	11.20%	否
		乐游家	405,000.00	15.00%	否

四、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员薪酬及福利待遇等情况

(一) 董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬组成、确定依据、所履行的程序

公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬主要由基本工资、绩效工资和年终奖金组成,其中基本工资由上述人员的入司年限、个人能力、工作内容与强度、同行业平均水平等因素确定,绩效工资由绩效考核结果确定,年终奖金由公司业绩确定;独立董事领取独立董事津贴。

根据公司董事会薪酬与考核委员会工作细则,“薪酬与考核委员会提出的公司董事的薪酬计划,须报经董事会同意后,提交股东大会审议通过后方可实施;

公司高级管理人员的薪酬分配方案须报董事会批准。”

(二) 董事、监事、高级管理人员及其他核心人员薪酬情况

公司现任董事、监事、高级管理人员及其他核心人员最近三年税前收入及其占当期发行人利润总额的比重情况如下：

单位：万元

项目	2015年度	2014年度	2013年度
薪酬合计	862.17	707.67	431.05
发行人利润总额	35,581.02	25,887.24	23,322.78
占比	2.42	2.73%	1.85%

公司现任董事、监事、高级管理人员与其他核心人员在 2015 年度从发行人及其关联企业领取收入的情况如下：

序号	姓名	本公司任职	税前收入(万元)
1	骆海坚	董事长、总经理	130.40
2	李兴平	董事、副总经理	129.40
3	叶雨明	董事	未领薪
4	李 桦	董事、董事会秘书	64.20
5	陈 红	董事 广州四三九九商务总监	34.42
6	戴小锋	董事、项目经理	45.74
7	杨小强	独立董事	6.00
8	刘利剑	独立董事	6.00
9	肇 越	独立董事	6.00
10	谢志勇	监事会主席 人力行政总监	46.78
11	肖兆炉	监事 小游戏事业部总监	45.25
12	颜 芬	监事、行政总监	33.45
13	戴建宏	副总经理 财务总监	63.19
14	徐 康	广州四三九九 技术总监	49.24
15	王 朋	广州四三九九 游戏研发项目总监	140.62
16	王燚煌	广州四三九九 平台技术中心总监	61.49

注：公司现任独立董事的津贴为税前6万元/年。

(三) 董事、监事、高级管理人员及其他核心人员所享受的其他待遇和退休金计划

截至本招股说明书签署之日,公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员除享受社会保险和住房公积金外(独立董事除外),无其他待遇和退休金计划。

五、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员与公司签订的协议及其履行情况

(一) 协议情况

在公司担任职务的董事、监事、高级管理人员和其他核心人员均与公司签订《劳动合同》,核心技术人员还与公司签订有《保密协议》,对双方的权利义务进行约定。

(二) 履行情况

1、股份流通限制的承诺

具体情况详见本招股书说明书之“重大事项提示”。

2、避免同业竞争的承诺

具体情况详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、同业竞争”。

六、最近两年董事、监事、高级管理人员变动情况

最近两年,公司董事、监事、高级管理人员变动情况如下:

(一) 董事

2014年5月29日,发行人召开2013年度股东大会并作出决议,选举戴小锋、刘利剑、杨小强、肇越为第一届董事会董事,任期至第一届董事会届满为止。至此,公司的董事有骆海坚、李兴平、叶雨明、陈红、李桦、戴小锋、刘利剑、杨小强、肇越。

2015年6月5日,发行人召开2015年第一次临时股东大会,上述董事被选

为第二届董事会董事。2015年6月5日,发行人召开第二届董事会第一次会议选举骆海坚为董事长。

(二) 监事

最近两年,公司的监事未发生变化。

(三) 高级管理人员

2014年1月8日,四三九九第一届董事会第十五次会议决议通过,聘任李桦为董事会秘书、戴建宏为副总经理,任期至第一届董事会届满为止。至此,公司高级管理人员包括骆海坚、李兴平、李桦和戴建宏。

2015年6月5日,发行人召开第二届董事会第二次会议,选举骆海坚为总经理,李兴平为副总经理,李桦为董事会秘书,戴建宏为副总经理、财务总监。上述人员的职务未发生变化。

七、公司治理结构

(一) 发行人公司治理存在的缺陷及改进情况

四三九九自改制为股份公司以来,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,建立了独立董事制度,设置了董事会秘书和董事会专门委员会。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、《信息披露管理制度》、《资金管理制度》等一系列公司治理和内控制度,并能有效落实、执行上述制度。

按照《公司章程》和公司相关的规范性文件,公司的股东大会、董事会、监事会、独立董事之间权责明确,逐步建立的董事会专门委员会和内审部门均能按照公司治理和内部控制相关制度规范运行,相互协调和相互制衡,权责明确。参照公司治理相关法律法规的标准,公司不断完善法人治理结构,提升规范化运作水平。

(二) 股东大会、董事会、监事会实际运行情况

1、股东大会的实际运行情况

股东大会是公司的权力机构，2012年6月6日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，审议通过了《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》等相关议案，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。公司股东大会决定公司经营方针和投资计划、审议批准公司的年度财务预算方案、决算方案、审议重大投资、担保事项等。

自整体变更设立股份公司至本招股说明书签署日止，公司共召开了22次股东大会，全体股东以通讯或现场方式出席，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。

2、董事会实际运行情况

公司董事会是股东大会的执行机构，对股东大会负责。2012年6月6日，公司召开了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》。公司董事会按照《公司章程》、《董事会议事规则》的规定行使权力，负责制订公司的年度财务预算方案、决算方案、公司的利润分配方案和弥补亏损方案、决定公司内部管理机构的设置、聘任或者解聘公司高级管理人员等。

自整体变更设立股份公司至本招股说明书签署之日止，公司共召开了29次董事会，全体董事出席所有会议。公司历次董事会按照《公司章程》、《董事会议事规则》规定的职权范围进行决策，对聘任高管人员、设置内部组织机构、对外投资、制度建设等进行审议，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、监事会的实际运行情况

公司监事会是公司内部的监督机构，对股东大会负责，公司制订了《监事会议事规则》，监事会规范运行。公司监事会严格按照《公司章程》、《董事会议事规则》规定行使权利。

自整体变更设立股份公司至本招股说明书签署日止，公司共召开了 12 次监事会，全体监事均出席了会议，依法行使公司章程规定的权利、履行相应的义务，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) 独立董事出席董事会等履职情况

2012 年 6 月 6 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，选举陈臻、李常青、刘祥南为独立董事。2013 年 6 月 16 日，公司召开 2013 年第二次临时股东大会，决议陈臻、李常青、刘祥南不再担任独立董事职务。2014 年 5 月 29 日，公司召开 2013 年度股东大会，选举刘利剑、杨小强、肇越为第一届董事会独立董事。其中，刘利剑为会计专业人士。2015 年 6 月 5 日，公司召开 2015 年第一次临时股东大会，选举刘利剑、杨小强、肇越为第二届董事会独立董事。

为进一步完善公司治理结构，促进公司的规范运作，公司根据《公司法》、《公司章程》的规定，制订了《独立董事工作制度》，对独立董事的任职资格、提名、选举、更换、特别职权等作出规定。

自公司聘任独立董事以来，独立董事依照有关法律、法规和《公司章程》、《独立董事工作细则》等工作要求，勤勉尽职地履行职权，对公司重大事项的决策、对公司法人治理结构的完善起到了积极的作用。独立董事参与了本次股票发行方案、募集资金运用方案的决策，对报告期内的关联交易进行了核查，并出具了对报告期内关联交易事项的确认意见。

(四) 董事会秘书制度的安排及运行情况

董事会秘书是公司高级管理人员，对公司和董事会负责，承担法律、法规及公司章程及本制度对董事会秘书所要求的义务，享有相应的工作职权。董事会秘书由董事长提名，经董事会聘任或解聘。董事会秘书应当由公司董事、总经理、

副总经理或财务总监担任。2014年1月8日,公司召开第一届董事会第十五次会议,决议同意聘任李桦为董事会秘书。2015年6月5日,公司召开第二届董事会第二次会议,决议续聘李桦为董事会秘书。公司制定了《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。

公司董事会秘书一直依照有关法律、法规和《公司章程》的规定认真履行其职责。

(五) 审计委员会及其他专门委员会的人员构成及运行情况

根据公司2014年6月10日第一届董事会第十七次会议审议通过的《关于选举董事会审计委员会成员的议案》、《关于选举董事会战略委员会成员的议案》、《关于选举董事会提名委员会成员的议案》、《关于选举董事会薪酬与考核委员会成员的议案》,董事会下设立审计委员会、战略委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会。

1、审计委员会

(1) 审计委员会人员构成

董事会审计委员会是董事会的专门工作机构。审计委员会对董事会负责,委员会的提案提交董事会审议决定。审计委员会成员由3名董事组成,其中独立董事占2名,委员中至少有1名独立董事为专业会计人员。审计委员会设主任委员1名,由公司独立董事中的会计专业人士担任,负责主持委员会工作。

公司第二届董事会下属审计委员会的人员构成如下:

委员会名称	委员	召集人
审计委员会	刘利剑、杨小强、李桦	刘利剑

其中,刘利剑、杨小强为公司独立董事,刘利剑为会计专业人士。公司审计

委员会的设立,为强化董事会决策功能,确保董事会对经理层的有效监督完善公司治理结构起到了积极作用。

(2) 审计委员会运行情况

截至本招股说明书签署之日,公司审计委员会共计召开了4次会议,主要审议内容为涉及审计报告、内部控制自我评价报告、关联交易等,审计委员会运行情况良好,切实有效地履行了相应职责。

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,具体设置情况如下:

委员会名称	委员	召集人
战略委员会	骆海坚、李兴平、刘利剑	骆海坚
提名委员会	骆海坚、刘利剑、肇越	刘利剑
薪酬与考核委员会	骆海坚、杨小强、肇越	杨小强

根据公司《董事会战略委员会工作细则》,战略委员会会议每年至少召开一次,截至本招股说明书签署之日,公司共召开2次战略委员会会议。

根据公司《董事会薪酬与考核委员会工作细则》,薪酬与考核委员会会议每年至少召开一次,截至本招股说明书签署之日,公司共召开2次薪酬与考核委员会会议。

根据公司《董事会提名委员会工作细则》,提名委员会会议每年至少召开一次,截至本招股说明书签署之日,公司共召开2次提名委员会会议。

八、发行人内部控制情况

(一) 公司管理层有关内部控制的自我评价

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《内部会计控制规范—基本规范(试行)》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）注册会计师的内部控制鉴证意见

正中珠江就公司内部控制的有效性，出具“广会专字[2016]G14005010311号”《内部控制鉴证报告》，认为：“四三九九按照《企业内部控制基本规范》以及其他控制标准于2015年12月31日在所有重大方面保持了与财务报表编制相关的有效的内部控制。”

九、发行人报告期内是否违法违规的说明

公司及董事、监事、高级管理人员遵守国家法律法规和公司章程的规定开展经营活动，报告期内公司不存在违法违规行为，也不存在被相关主管机关处罚的情况。

十、发行人资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用或为其提供担保的情况

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它企业以借款、代偿债务、代垫款项或其它方式占用的情形；不存在为控股股东、实际控制人及其控制的企业担保的情形。

十一、发行人资金管理、对外投资、担保事项的制度安排及实际执行情况

（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，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》。

公司对外投资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;

(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;

(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;

(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。

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,除公司章程规定应由股东大会进行审议的,可由股东大会授权公司董事会决定。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;对于重大投资项目,应当组织有关专家、专业人员进行评审。

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。

3、报告期内对外投资执行情况

公司自制定《对外投资管理制度》以来,严格按照该制度的有关规定进行对外投资,切实保护全体股东的利益。

(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。

对于董事会权限范围内的担保事项，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三分之二以上董事同意。

应由股东大会审批的对外担保，必须经董事会审议通过后，方可提交股东大会审批。须经股东大会审批的对外担保，包括但不限于下列情形：

(1) 本公司及本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的 50%以上提供的任何担保；

(2) 连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计总资产的 30%以后提供的任何担保；

(3) 为资产负债率超过 70%的担保对象提供的担保；

(4) 单笔担保额超过本公司最近一期经审计净资产 10%的担保；

(5) 对股东、实际控制人及其关联方提供的担保；

(6) 公司为其他关联人提供的担保；

(7) 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 3,000 万元；

(8) 公司章程或证券交易所规定的其他担保情形。

股东大会在审议为股东、实际控制人及其关联方提供的担保议案时，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。

其中，对于公司在一年内担保金额超过公司最近一期经审计总资产的 30%的，应当由股东大会做出决议，并经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上

通过。公司在十二个月内发生的对外担保应当按照累积计算的原则适用本条的规定。除上述所列的须由股东大会审批的对外担保以外的其他对外担保事项，由董事会根据《公司章程》对董事会对外担保审批权限的规定，行使对外担保的决策权。

报告期内，公司不存在对外担保的情况。

十二、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和流程

公司已经制订了《信息披露管理制度》，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第一责任人；公司总经理和董事会秘书为公司信息披露的直接责任人；所属子公司负责人为该子公司信息披露责任人。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。

公司定期报告编制、审议、披露程序：(一) 董事会秘书、财务总监组织相关部门认真学习中国证监会、深圳证券交易所关于编制定期报告的准则、通知及相关文件，共同研究编制定期报告重点注意的问题；(二) 董事会秘书、财务总监根据公司董事会安排，与深圳证券交易所洽商预定定期报告的披露时间，据此制定定期报告编制的工作时间表，由董事会办公室发至公司相关部门及所属子公司；(三) 董事会秘书、财务总监负责组织相关部门和人员在规定时间内编制完成定期报告草案；(四) 财务总监负责协调董事会审计委员会与会计师事务所沟通财务报告审计事项；(五) 董事会审计委员会审议财务报告，形成决议后报董事会审议，董事会就定期报告形成决议；(六) 公司董事、高级管理人员须对定期报告上签署书面意见；(七) 监事会主席召集和主持监事会议审核定期报告，并形成决议；参会监事须对定期报告签署书面意见；(八) 董事会秘书负责按照中国证监会、深圳证券交易所的有关规定，将定期报告报深圳证券交易所审核并作披露。

公司股东大会、董事会、监事会决议公告编制、审核、披露程序：(一) 涉

及股东大会决议、董事会会议决议的拟披露文稿，由公司董事会办公室编制，董事会秘书审稿，在履行相关审议程序后，由董事长核签后对外披露；（二）涉及监事会会议决议的拟披露文稿，由公司监事会编制，董事会秘书审稿，在履行相关审议程序后，由监事会主席核签后对外披露。

公司其他临时报告编制程序：（一）以董事会名义发布的临时公告由董事会办公室编制，董事会秘书核稿，提交有关董事审阅（如需要），经董事长审定后披露；（二）以监事会名义发布的临时公告由监事会编制，董事会秘书核稿，提交有关监事审阅（如需要），经监事会主席审定后披露；（三）董事会秘书负责组织临时报告的披露工作，按照中国证监会、深圳证券交易所的有关规定提交披露文件，经深圳证券交易所审核后公告。

（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）》，股东大会在选举或者更换董事时，应当实行累积投票制；选举或更换监事时，根据本章程的规定或者股东大会的决议，可以实行累积投票制；选举独立董事时，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、优先提供采取网络投票方式召开股东大会

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，并向股东提供网络投票服务。对中小投资者表决情况应当单独计票，并公开披露单

独计票结果，并报送证券监管部门。公司应在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径，优先提供网络形式的投票平台等现代化信息技术手段，为股东参加股东大会提供便利。

公司就发行优先股事项召开股东大会的，应当提供网络投票，并可以通过中国证监会认可的其他方式为股东参加股东大会提供便利。

根据公司《网络投票实施细则》，公司召开股东大会，除现场会议投票外，将尽可能地向股东提供股东大会网络投票服务，方便股东行使表决权。股东大会议案按照有关规定需要同时征得社会公众股股东单独表决通过的，或根据《公司章程》规定需要进行网络投票的，除现场会议投票外，公司应当向股东提供股东大会网络投票系统。对于监事会或股东自行召集的股东大会，且公司董事会不予配合的情形，股东大会召集人可比照《深圳证券交易所上市公司股东大会网络投票实施细则（2014年修订）》的规定办理网络投票的相关事宜。

（三）其他保护投资者合法权益的措施

公司还制定了《投资者关系管理制度》，以保障公司与投资者良好沟通，加强公司与投资者和潜在投资者（以下统称“投资者”）之间的沟通，加深投资者对公司的了解和认同，促进公司和投资者之间长期、稳定的良好关系，提升公司治理水平，实现公司价值最大化和股东利益最大化。

第九节 财务会计信息与管理层分析

本节的财务会计数据及有关的分析反映了本公司报告期内经审计的财务报表及附注的主要内容，包括财务状况、经营成果和现金流量情况。本节披露或引用的财务会计信息，非经特别说明，均引自2016年2月6日出具的“广会审字[2016]G14005010300号”《审计报告》。

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

(一) 合并资产负债表

单位：元

项目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
流动资产：			
货币资金	542,582,097.02	265,534,931.02	173,732,168.30
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	62,473,683.54	79,977,991.83	41,588,023.22
预付款项	77,451,354.08	85,413,540.36	46,869,239.94
应收利息	7,801,424.68	2,019,835.61	281,120.76
应收股利	-	-	-
其他应收款	36,550,351.91	33,783,127.49	36,760,583.23
存货	62,416.22	72,587.23	32,002.10
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	5,648,509.14	9,485,782.50	3,749,291.01
流动资产合计	732,569,836.59	476,287,796.04	303,012,428.56
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	47,655,119.19	55,773,660.80	60,220,259.76
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	1,662,400.86	2,001,691.79	5,491,001.07
开发支出	-	-	-
商誉	-	-	-
长期待摊费用	11,526,708.42	28,292,548.41	28,191,032.26
递延所得税资产	68,939,841.88	41,496,259.21	33,968,243.23
其他非流动资产	-	-	835,000.00
非流动资产合计	129,784,070.35	127,564,160.21	128,705,536.32
资产总计	862,353,906.94	603,851,956.25	431,717,964.88
流动负债:			
短期借款	-	-	-
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融负债	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款	71,015,051.73	61,518,129.67	49,071,493.64
预收款项	270,482,839.05	188,550,304.89	152,533,501.05
应付职工薪酬	51,845,612.02	50,847,766.23	52,462,172.35
应交税费	37,167,198.20	16,707,931.92	34,438,734.59
应付利息	-	-	-
应付股利	-	-	21,558,084.11
其他应付款	4,306,151.60	4,568,136.64	5,707,522.86
一年内到期的非流动负债	-	-	-
其他流动负债	-	-	-
流动负债合计	434,816,852.60	322,192,269.35	315,771,508.60
非流动负债:			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-
长期应付款	-	-	-
预计负债	-	-	-
递延收益	1,597,801.47	1,587,041.68	3,106,264.46
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
非流动负债合计	1,597,801.47	1,587,041.68	3,106,264.46
负债合计	436,414,654.07	323,779,311.03	318,877,773.06
所有者权益:			
股本(实收资本)	100,000,000.00	100,000,000.00	100,000,000.00
资本公积	15,300,000.00	15,300,000.00	-
减:库存股	-	-	-
其他综合收益	-110,223.23	182,444.55	213,273.21
盈余公积	50,000,000.00	50,000,000.00	39,429,306.85
未分配利润	260,749,476.10	114,590,200.67	-25,765,742.58
归属于母公司所有者权益合计	425,939,252.87	280,072,645.22	113,876,837.48
少数股东权益	-	-	-1,036,645.66
所有者权益合计	425,939,252.87	280,072,645.22	112,840,191.82
负债和所有者权益总计	862,353,906.94	603,851,956.25	431,717,964.88

(二) 合并利润表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	1,645,575,095.80	1,542,518,751.21	1,469,713,161.36
其中：营业收入	1,645,575,095.80	1,542,518,751.21	1,469,713,161.36
二、营业总成本	1,307,187,068.82	1,311,437,053.72	1,267,360,894.81
其中：营业成本	545,821,353.66	439,154,518.31	398,222,358.42
营业税金及附加	6,579,696.68	11,138,415.79	16,137,265.29
销售费用	322,625,959.89	385,747,562.82	366,013,193.70
管理费用	425,518,491.46	465,932,456.32	474,436,762.74
财务费用	358,874.67	6,948,848.03	9,810,126.54
资产减值损失	6,282,692.46	2,515,252.45	2,741,188.12
加：公允价值变动收益	-	-	-
投资收益	-268,091.03	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
三、营业利润	338,119,935.95	231,081,697.49	202,352,266.55
加：营业外收入	17,714,823.25	29,311,803.69	31,421,756.88
其中：非流动资产处置利得	226,889.57	28,338.50	1,038.00
减：营业外支出	24,594.83	1,521,058.29	546,261.51
其中：非流动资产处置损失	24,515.26	137,637.35	131,411.77
四、利润总额	355,810,164.37	258,872,442.89	233,227,761.92
减：所得税费用	19,650,888.94	11,909,160.83	-1,854,892.15
五、净利润	336,159,275.43	246,963,282.06	235,082,654.07
归属于母公司所有者的净利润	336,159,275.43	245,926,636.40	237,049,863.95
少数股东损益	-	1,036,645.66	-1,967,209.88
六、其他综合收益的税后净额	-292,667.78	-30,828.66	76,827.02
归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额	-292,667.78	-30,828.66	76,827.02
(一)以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
1.重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动	-	-	-
2.权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额	-	-	-
(二)以后将重分类进损益的其他综合收益	-292,667.78	-30,828.66	76,827.02

1. 权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额	-	-	-
2. 可供出售金融资产公允价值变动损益	-	-	-
3. 持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益	-	-	-
4. 现金流经套期损益的有效部分	-	-	-
5. 外币财务报表折算差额	-292,667.78	-30,828.66	76,827.02
6. 其他	-	-	-
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额	-	-	-
七、综合收益总额	335,866,607.65	246,932,453.40	235,159,481.09
其中: 归属于母公司所有者的综合收益总额	335,866,607.65	245,895,807.74	237,126,690.97
归属于少数股东的综合收益总额	-	1,036,645.66	-1,967,209.88
八、每股收益			
基本每股收益	3.36	2.46	2.09
稀释每股收益	3.36	2.46	2.09

(三) 合并现金流量表

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	1,846,277,917.64	1,625,116,866.08	1,562,328,761.71
收到的税费返还	65,322.56	11,153,539.95	-
收到其他与经营活动有关的现金	26,718,224.52	35,292,304.43	45,369,162.64
经营活动现金流入小计	1,873,061,464.72	1,671,562,710.46	1,607,697,924.35
购买商品、接受劳务支付的现金	462,980,169.73	408,152,488.17	342,826,813.21
支付给职工以及为职工支付的现金	453,988,033.27	453,040,281.25	444,726,181.02
支付的各项税费	95,124,940.21	99,291,339.58	64,391,714.88
支付其他与经营活动有关的现金	374,117,041.28	461,276,892.05	468,321,900.72
经营活动现金流出小计	1,386,210,184.49	1,421,761,001.05	1,320,266,609.83
经营活动产生的现金流量净额	486,851,280.23	249,801,709.41	287,431,314.52
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	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收	359,435.59	136,476.64	253,860.14

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	-	-	-
投资活动现金流入小计	359,435.59	136,476.64	253,860.14
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	20,987,667.33	41,491,500.22	49,184,081.27
投资支付的现金	-	-	-
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	-		-
投资活动现金流出小计	20,987,667.33	41,491,500.22	49,184,081.27
投资活动产生的现金流量净额	-20,628,231.74	-41,355,023.58	-48,930,221.13
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	-		-
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	-		-
筹资活动现金流入小计	-	-	-
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	190,000,000.00	116,558,084.11	204,009,715.89
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	-		577,197,074.00
筹资活动现金流出小计	190,000,000.00	116,558,084.11	781,206,789.89
筹资活动产生的现金流量净额	-190,000,000.00	-116,558,084.11	-781,206,789.89
四、汇率变动对现金的影响	824,117.51	-85,839.00	-568,505.47
五、现金及现金等价物净增加额	277,047,166.00	91,802,762.72	-543,274,201.97
加：期初现金及现金等价物余额	265,534,931.02	173,732,168.30	717,006,370.27
六、期末现金及现金等价物余额	542,582,097.02	265,534,931.02	173,732,168.30

二、审计意见

正中珠江接受公司委托，对公司2013年12月31日、2014年12月31日和2015年12月31日的合并及母公司资产负债表，2013年度、2014年度和2015年度的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表、合并及母公司股东权益

变动表及附注进行了审计，并出具“广会审字[2016]G14005010300号”标准无保留意见的审计报告。

正中珠江认为四三九九财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了四三九九2013年12月31日、2014年12月31日和2015年12月31日的财务状况和2013年度、2014年度和2015年度的经营成果以及现金流量。

三、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

公司财务报告的审计基准日期为2015年12月31日。审计基准日后，公司的主要合作方，包括游戏运营商、游戏开发商等未发生重大变化。公司游戏自有平台运营业务、游戏第三方平台联运业务、广告业务运营情况正常，公司经营状况良好，经营内容和业务模式未发生重大变化，公司适用的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重大事项。

四、财务报表的编制基础、合并财务报表范围及变化情况

(一) 财务报表的编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易或事项，按照财政部颁布的《企业会计准则-基本准则》（财政部令第33号发布、财政部令第76号修改）和41项具体会计准则，以及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进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。

同时，财务报表附注的披露也遵照了中国证监会文件《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号-财务报告的一般规定（2014年修订）》的相关规定。

根据企业会计准则的相关规定，公司会计核算以权责发生制为基础。除某些金融工具外，公司财务报表均以历史成本为计量基础。资产如果发生减值，则按

照相关规定计提相应的减值准备。

(二) 合并财务报表范围及其变化情况

1、合并财务报表的编制方法

公司将拥有实际控制权的子公司和特殊目的主体纳入合并财务报表范围。

公司合并财务报表按照《企业会计准则第 33 号—合并财务报表》及相关规定的要求编制；合并时合并范围内的所有重大内部交易和往来业已抵销。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，视同该企业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，并对前期比较财务报表按上述原则进行调整。

2、合并报表范围

本公司控制的子公司均纳入公司合并财务报表的合并范围。

报告期内，纳入公司合并财务报表范围的公司明细如下：

公司名称	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	比例	是否合并	比例	是否合并	比例	是否合并
广州四三九九	100%	是	100%	是	100%	是
北京游家	100%	是	100%	是	100%	是
北京四三九九	100%	是	100%	是	100%	是
四三九九韩国	100%	是	100%	是	100%	是
四三九九香港	100%	是	100%	是	100%	是
厦门纯游	100%	是	100%	是	-	-
四三九九日本	100%	是	100%	是	99.99%	是
广州御剑	-	-	60%	是	60%	是

广州林塔	-	-	-	-	55%	是
------	---	---	---	---	-----	---

3、合并报表范围变化情况

广州林塔在 2013 年注销，注销后不再纳入合并范围。2014 年新纳入合并范围子公司增加 1 家，为厦门纯游；广州御剑已于 2014 年 7 月注销，之后不再纳入公司合并报表范围。2015 年 2 月，四三九九日本注销，注销后不再纳入公司合并范围。

五、报告期主要会计政策和会计估计

(一) 收入确认的基本原则及具体方法

1、收入确认的基本原则

(1) 销售商品

销售商品的收入同时满足下列条件时予以确认：1) 公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；2) 公司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控制；3) 与交易相关的经济利益能够流入公司；4) 相关的收入和成本能够可靠地计量。

(2) 提供劳务

在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，公司于资产负债表日按完工百分比法确认相关的劳务收入。

如果提供劳务交易的结果不能够可靠估计且已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按已经发生的劳务成本金额确认收入；发生的劳务成本预计不能够全部得到补偿的，按能够得到补偿的劳务成本金额确认收入；发生的劳务成本预计全部不能够得到补偿的，不确认收入。

(3) 让渡资产使用权

提供他人使用公司资产取得的收入在同时满足下列条件时予以确认：1) 与交易相关的经济利益能够流入公司；2) 收入的金额能够可靠地计量。

2、收入确认的具体方法

根据游戏运营平台的所有权不同,公司的游戏运营模式主要包括自有平台运营和第三方平台联运两种运营模式。

(1) 自有平台运营

自有平台运营是指公司将自主开发或通过代理、第三方交由联运等方式获得的游戏产品利用自有游戏平台发布并运营。在自有平台运营模式下,公司负责平台的运营、游戏的推广、在线客服及充值收款的统一管理。游戏玩家直接在公司游戏运营平台注册并进入游戏,通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币,使用虚拟货币进行游戏道具的购买。对于自有游戏,按照道具消耗金额确认收入。具体方式为:先按照虚拟道具在游戏内的生命周期,将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型;对于即时型道具,在道具使用时确认收入;对于时长型道具,按照道具的使用期、有效期递延确认收入;对于永久型道具,按照用户生命周期进行分摊确认收入。对于非自有游戏,按照总额法,将当月游戏币兑换金额按照用户生命周期分摊确认收入,将支付给授权商的授权金(如有)当月分摊金额、与收入对应的分成成本确认为成本。

(2) 第三方平台联运

第三方平台联运是指公司将自主开发或通过代理等方式获得的游戏产品交由第三方游戏平台运营。在第三方平台联运模式下,游戏玩家需要在第三方平台的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币后,再在游戏中购买虚拟道具。第三方平台公司负责平台的运营、推广、充值服务以及计费系统的管理,公司与游戏开发商联合提供技术支持服务。在此模式下,根据公司与合作运营方签订的协议约定,公司不直接与游戏用户发生权利义务关系,不承担主要运营责任,因此按照净额法,即合作运营方应支付的分成款项及授权金分摊收入(如有)确认营业收入。

(二) 企业合并的处理方法

1、同一控制下的企业合并

对于同一控制下的企业合并,合并方在企业合并中取得的资产和负债,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计量。合并方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。购买方为进行企业合并发生的各项直接相关费用计入当期损益。

购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉。购买方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。

（三）外币业务和外币报表折算

1、外币业务

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、外币报表折算

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：

(1) 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;

(2) 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;

(3) 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作为“其他综合收益”项目列示。

(四) 现金及现金等价物

现金流量表中的现金是指公司库存现金以及可以随时用于支付的银行存款。现金等价物, 是指公司持有的时间短(一般不超过3个月)、流动性强、可随时变现、价值变动风险很小的短期投资。

(五) 金融工具

1、金融资产和金融负债的分类

金融资产在初始确认时划分为以下四类:(1) 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);(2) 持有至到期投资;(3) 贷款和应收款项;(4) 可供出售金融资产。

金融负债在初始确认时划分为以下两类:(1) 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);(2) 其他金融负债。

2、金融资产和金融负债的确认依据和计量方法

公司成为金融工具合同的一方时, 确认一项金融资产或金融负债。

初始确认金融资产或金融负债时, 按照公允价值计量; 对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和金融负债, 相关交易费用直接计入当期损益; 对于其他类别的金融资产或金融负债, 相关交易费用计入初始确认金额。

公司按照公允价值对金融资产进行后续计量, 且不扣除将来处置该金融资产时可能发生的交易费用, 但下列情况除外:(1) 持有至到期投资以及贷款和应收

款项采用实际利率法,按摊余成本计量;(2)在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资,以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产,按照成本计量。

公司采用实际利率法,按摊余成本对金融负债进行后续计量,但下列情况除外:(1)以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债,按照公允价值计量,且不扣除将来结清金融负债时可能发生的交易费用;(2)与在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债,按照成本计量;(3)不属于指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的财务担保合同,或没有指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益并将以低于市场利率贷款的贷款承诺,按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数与初始确认金额扣除按照实际利率法摊销的累计摊销额后的余额两项金额之中的较高者进行后续计量。

3、金融资产转移的确认依据和计量方法

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

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

因公允价值变动而产生的任何不符合套期会计规定的利得或损失,直接计入

当期损益。

4、主要金融资产和金融负债的公允价值确定方法

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；不存在活跃市场的金融资产或金融负债，采用估值技术（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工具的当前公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等）确定其公允价值；初始取得或源生的金融资产或承担的金融负债，以市场交易价格作为确定其公允价值的基础。

5、金融资产的减值测试和减值准备计提方法

资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产进行减值测试。对单项金额重大的金融资产单独进行减值测试；对单项金额不重大的金融资产，包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试/单独进行减值测试；单独测试未发生减值的金融资产（包括单项金额重大和不重大的金融资产），包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。

按摊余成本计量的金融资产，期末有客观证据表明其发生了减值的，根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间的差额计算确认减值损失，短期应收款项的预计未来现金流量与其现值相差很小的，在确定相关减值损失时，不对其预计未来现金流量进行折现。在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产发生减值时，将该权益工具投资或衍生金融资产的账面价值，与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失。可供出售金融资产的公允价值发生较大幅度下降且预期下降趋势属于非暂时性时，确认其减值损失，并将原直接计入所有者权益的公允价值累计损失一并转出计入减值损失。

（六）应收款项坏账准备的确认标准和计提方法

1、公司将应收款项划分为单项金额重大并单项计提减值准备的应收款项、

按组合计提减值准备的应收款项(含单项金额重大、单独进行减值测试未发生减值,包含在具有类似信用风险特征的应收款项组合中进行减值测试的应收款项)、单项金额虽不重大但单项计提减值准备的应收款项等三类。单项金额重大的应收款项的确认标准为单个法人主体欠款余额超过人民币 100 万元(含 100 万元)。

2、坏账准备的计提方法和计提比例

(1) 对单项金额重大的应收款项,单独进行减值测试,经测试发生了减值的,根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额,确认减值损失,计提坏账准备。

(2) 对有客观证据表明其已发生减值的单项金额非重大的应收款项,单独进行减值测试,确定减值损失,计提坏账准备。

(3) 对于其他单项金额非重大以及经单独测试未发现减值的单项金额重大的应收款项,分别不同组合确定减值准备的计提方法:

确定组合依据	
账龄组合	以账龄作为类似信用风险特征划分
合并范围内关联方组合	以是否为合并范围内的应收款项划分
按组合计提坏账准备的计提方法	
账龄组合	账龄分析法
合并范围内关联方组合	不计提

账龄组合中,坏账准备计提的比例如下:

账龄	应收账款计提比例	其他应收账款计提比例
1 年以内	5%	5%
1-2 年	10%	10%
2-3 年	50%	50%
3 年以上	100%	100%

3、对应收票据和预付款项,公司单独进行减值测试,有客观证据表明其发生了减值的,根据未来现金流量现值低于其账面价值的差额,确认为减值损失,计提减值准备。

4、坏账损失的确认

因债务人破产依照法律程序清偿后,确定无法收回的债权;因债务人死亡,

不能得到偿还的债权；因债务人逾期三年未履行偿还义务且有确凿证据表明确实无法收回的债权，经公司董事会批准，列作坏账损失。

5、坏账的核销

年度核销按上述原则确认的坏账损失金额巨大的、或涉及关联交易的，需经股东大会批准。

(七) 存货

1、存货的分类

公司存货主要为库存商品。

2、存货的核算

存货按取得时的实际成本进行核算，发出时按加权平均法计算。

3、存货的盘存制度

公司存货采用永续盘存制。

存货定期盘点，盘点结果如果与账面记录不符，于期末前查明原因，并根据企业的管理权限，经董事会或股东大会批准后，在期末结账前处理完毕。

4、存货跌价准备的确认和计提

按照单个存货项目以可变现净值低于账面成本差额计提存货跌价准备。产成品和用于出售的材料等直接用于出售的，以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；需要经过加工的材料存货，以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；公司于每年中期期末及年度终了按存货成本与可变现净值孰低法计价，对预计损失采用备抵法核算，提取存货跌价准备并计入当期损益。

(八) 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、初始投资成本的确定

(1) 同一控制下企业合并形成的长期股权投资

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。

(2) 非同一控制下企业合并形成的长期股权投资

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。

(3) 非企业合并形成的长期股权投资

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、长期股权投资的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、长期股权投资减值准备

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。长期股权投资减值损失一经确认,在以后会计期间不再转回。

(九) 固定资产的确认和计量

1、固定资产定义

固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的并且使用年限超过一年的有形资产。

2、固定资产的分类

固定资产包括房屋及建筑物、运输设备、电子设备、办公及其他设备。

3、固定资产计价

固定资产按实际成本计价。

4、固定资产折旧

固定资产折旧采用直线法平均计算,并按固定资产类别,估计经济使用年限及残值率,确定其折旧率如下:

类别	折旧年限	净残值率	年折旧率
房屋及建筑物	5-20年	5%	4.75%-19%
运输设备	4年	5%	23.75%
电子设备	3-5年	5%	19.00%-31.67%
办公及其他设备	3-5年	5%	19.00%-31.67%

5、固定资产减值准备:

公司年末对固定资产逐项进行检查,如果由于市价持续下跌,或技术陈旧、损坏、长期闲置等原因,导致固定资产可收回金额低于其账面价值,则按照其差额计提固定资产减值准备,固定资产减值损失一经确认,在以后会计期间不得转回。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。资产未来现金流量的现值则按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量,选择恰当的折现率对其进行折现后的金额加以确定。

(十) 在建工程核算方法

1、在建工程以实际成本计价,并于达到预定可使用状态时转作固定资产。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。

2、在建工程结转为固定资产的时点

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固定资产。所建造的固定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,按估计的价值转入固定资产,并计提固定资产的折旧,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。

3、在建工程减值准备

公司在年末对在建工程进行全面检查,如果有证据表明在建工程已经发生了

减值,则计提减值准备。在建工程减值损失一经确认,在以后会计期间不得转回。存在以下一项或若干项情况时,计提在建工程减值准备:(1)长期停建并且预计在未来3年内不会重新再开工的在建工程;(2)所建项目无论在性能上,还是在技术上已经落后,并且给企业带来的经济利益具有很大的不确定性;(3)其他足以证明在建工程已经发生减值的情形。

(十一) 借款费用

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,根据其资本化率计算的发生额予以资本化。除此以外的其它借款费用在发生时计入当期损益。

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为应予以资本化的费用。

为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,公司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。

(十二) 无形资产

1、无形资产计价

(1) 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。

(2) 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,开发阶段的支出,能够符合资本化条件的,确认为无形资产成本。

(3) 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。

(4) 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。

(4) 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。

(5) 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、无形资产摊销

使用寿命有限的无形资产，在估计该使用寿命的年限内按直线法摊销；无法预见无形资产为公司带来未来经济利益的期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，使用寿命不确定的无形资产不进行摊销。

3、公司内部研究开发项目开发阶段的支出满足资本化的条件

公司内部研究开发项目开发阶段的支出在同时满足下列条件时予以资本化：

(1) 从技术上来讲，完成该无形资产以使其能够使用或出售具有可行性；(2) 具有完成该无形资产并使用或出售的意图；(3) 无形资产产生未来经济利益的方式，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时，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计量。

4、无形资产减值准备

公司年末检查各项无形资产预计给企业带来未来经济利益的能力，对预计可收回金额低于其账面价值的，按单项预计可收回金额与账面价值差额计提减值准备。无形资产减值损失一经确认，在以后会计期间不得转回。

(十三) 长期待摊费用

公司长期待摊费用是指已经支出,但受益期限在一年以上(不含一年)的各项费用,主要包括租入办公室装修费和游戏授权金。

长期待摊费用在费用项目受益期限内按直线法平均摊销。

长期待摊费用的项目不能使以后会计期间受益的,将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

(十四) 政府补助

政府补助是指公司从政府无偿取得货币性资产和非货币性资产,不包括政府作为所有者投入的资本。政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。政府补助在能够满足政府补助所附的条件,且能够收到时确认。

政府补助为货币性资产的,按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的,按照公允价值计量;公允价值不能够可靠取得的,按照名义金额计量。按照名义金额计量的政府补助,直接计入当期损益。

与资产相关的政府补助,确认为递延收益,并在相关资产的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和损失的,确认为递延收益,并在确认相关费用的期间计入当期损益;用于补偿已经发生的相关费用和损失的,直接计入当期损益。

已确认的政府补助需要返还时,存在相关递延收益余额的,冲减相关递延收益账面余额,超出部分计入当期损益;不存在相关递延收益的,直接计入当期损益。

(十五) 职工薪酬

1、职工薪酬范围

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。

本公司在职工提供相关服务的会计期间，将实际发生的职工工资、奖金、津贴和补贴，职工福利费，医疗保险费、工伤保险费和生育保险费等社会保险费，住房公积金，工会经费和职工教育经费等确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。如果该负债预期在职工提供相关服务的年度报告期结束后十二个月内不能完全支付，且财务影响重大的，则该负债将以折现后的金额计量。

2、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。

3、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。

实行职工内部退休计划的，在正式退休日之前的经济补偿，属于辞退福利，自职工停止提供服务日至正常退休日期间，拟支付的内退职工工资和缴纳的社会保险费等一次性计入当期损益。正式退休日之后的经济补偿（如正常养老退休金），按照离职后福利处理。

（十六）确认递延所得税资产和递延所得税负债的依据

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。

1、递延所得税资产

(1) 递延所得税资产的确认

确认由可抵扣暂时性差异产生的递延所得税资产时，以未来很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限，但是，同时具有下列特征的交易中因资产或负债的初始确认所产生的递延所得税资产不予确认：1) 该项交易不是企业合并；2) 交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）。

(2) 递延所得税资产的减值

本公司在资产负债表日对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期间很可能无法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，减记的金额计入当期的所得税费用。原确认时计入所有者权益的递延所得税资产部分，其减记金额也计入所有者权益。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。

2、递延所得税负债

(1) 递延所得税负债的确认

除下列交易中产生的递延所得税负债以外，公司确认所有应纳税暂时性差异产生的递延所得税负债：1) 商誉的初始确认。2) 同时具有下列特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该项交易不是企业合并；交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）。

(2) 公司对与子公司、联营企业及合营企业投资相关的应纳税暂时性差异，应当确认相应的递延所得税负债。但是，同时满足下列条件的除外：1) 投资企业能够控制暂时性差异转回的时间；2) 该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

(十七) 其他综合收益

其他综合收益是指公司根据其他会计准则规定未在当期损益中确认的各项利得和损失。分为下列两类列报:

1、以后会计期间不能重分类进损益的其他综合收益项目, 主要包括重新计量设定收益计划净负债或净资产导致的变动、按照权益法核算的在被投资单位以后会计期间不能重分类进损益的其他综合收益中所享有的份额等。

2、以后会计期间在满足规定条件时将重分类进损益的其他综合收益项目, 主要包括按照权益法核算的被投资单位以后会计期间在满足规定条件时将重分类进损益的其他综合收益中所享有的份额、可供出售金融资产公允价值变动形成的利得或损失、持有至到期投资重分类为可供出售金融资产形成的利得或损失、现金流量套期工具产生的利得或损失中属于有效套期的部分、外币财务报表折算差额等。

(十八) 持有待售及终止经营

公司在存在同时满足下列条件的非流动资产或公司某一组成部分时划分为持有待售: 1、该组成部分必须在其当前状况下仅根据出售此类组成部分的惯常条款即可立即出售; 2、企业已经就处置该组成部分作出决议, 如按规定需得到股东批准的, 应当已经取得股东大会或相应权力机构的批准; 3、企业已经与受让方签订了不可撤销的转让协议; 4、该项转让将在一年内完成。

符合持有待售条件的非流动资产(不包括金融资产及递延所得税资产), 以账面价值与公允价值减去处置费用孰低的金额列示为划分为持有待售的资产。公允价值减去处置费用低于原账面价值的金额, 确认为资产减值损失。

终止经营为已被处置或被划归为持有待售的、于经营上和编制财务报表时能够在本公司内单独区分的组成部分。

(十九) 合营安排的分类及共同经营的会计处理方法

合营安排是指一项由两个或两个以上的参与方共同控制的安排, 分为共同经营和合营企业。

当公司为共同经营的合营方时，确认与共同经营利益份额相关的下列项目：

- 1、确认单独所持有的资产，以及按持有份额确认共同持有的资产；
- 2、确认单独所承担的负债，以及按持有份额确认共同承担的负债；
- 3、确认出售公司享有的共同经营产出份额所产生的收入；
- 4、按公司持有份额确认共同经营因出售资产所产生的收入；
- 5、确认单独所发生的费用，以及按公司持有份额确认共同经营发生的费用。

当公司为合营企业的合营方时，将对合营企业的投资确认为长期股权投资，并按照本财务报表附注长期股权投资所述方法进行核算。

(二十) 主要会计政策、会计估计变更

本公司报告期内存在会计政策变更事项，具体如下：

1、2014年，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，公司于2014年7月1日起执行；2014年6月，财政部修订了《企业会计准则第37号—金融工具列报》，公司于编制2014年年度报告时开始执行。

2、报告期内，公司收入确认政策发生变更，具体情况如下：

公司通过查阅同行业上市公司及拟上市公司的公开披露资料，当前大多数上市的游戏企业和拟上市的游戏企业均基于虚拟道具的使用确认收入。同时公司认为“基于虚拟道具的使用确认收入”较“基于虚拟货币的消耗确认收入”更符合公司业务实质，公司决定从2015年起采用基于虚拟道具使用的收入确认政策的收入确认模式，并相应追溯调整2012年至2014年的财务报表。调整后，公司主要收入确认政策如下：

游戏自有平台运营中，对于自有游戏，按照道具消耗金额确认收入。具体方式为：先计算按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具、

时长型道具和永久型道具三种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有效期递延确认；对于永久型道具，按照用户生命周期进行分摊。对于非自有游戏，按照总额法，将当月游戏币兑换金额按照用户生命周期分摊确认收入，将支付的授权金当月分摊金额、与收入对应的分成成本确认为成本。

游戏第三方平台运营模式下，根据公司与合作运营方签订的协议约定，公司不直接与游戏用户发生权利义务关系，不承担主要运营责任，因此按照净额法，即合作运营方应支付的分成款项及授权金分摊收入（如有）确认营业收入。

本次收入确认政策变更对各期收入、成本、净利润、预付款项、预收款项、应交税费、所得税费用和递延所得税资产等科目的影响具体如下：

单位：万元

年度	项目	变更前	变更后	影响金额	影响占变更前的比例
2014 年度	主营业务收入	156,176.20	154,164.73	-2,011.48	-1.29%
	主营业务成本	44,507.52	43,915.45	-592.07	-1.33%
	所得税费用	1,311.52	1,190.92	-120.60	-9.20%
	净利润	25,995.14	24,696.33	-1,298.81	-5.00%
	预付款项	5,885.49	8,541.35	2,655.87	45.13%
	预收款项	9,279.87	18,855.03	9,575.16	103.18%
	应交税费	2,455.33	1,670.79	-784.54	-31.95%
	归属于母公司股东的权益	34,142.02	28,007.26	-6,134.76	-17.97%
2013 年度	主营业务收入	148,881.02	146,853.96	-2,027.06	-1.36%
	主营业务成本	40,492.27	39,822.24	-670.04	-1.65%
	所得税费用	-73.43	-185.49	-112.06	152.61%
	净利润	24,753.23	23,508.27	-1,244.97	-5.03%
	预付款项	2,623.12	4,686.92	2,063.80	78.68%
	预收款项	7,715.99	15,253.35	7,537.36	97.68%
	应交税费	4,081.48	3,443.87	-637.61	-15.62%
	归属于母公司股东的权益	16,223.63	11,387.68	-4,835.95	-29.81%

本公司报告期内无会计估计变更事项。

(二十一) 前期会计差错更正

本公司报告期内无重大会计差错更正事项。

六、主要税收政策

(一) 公司报告期内适用的主要税种及税率

税种	计税基础	税率	备注
增值税	游戏收入、广告收入	0%、6%	注1、注2
营业税	应纳税收入	3%、5%	-
城市维护建设税	应交流转税	7%	-
教育费附加	应交流转税	3%	-
地方教育附加	应交流转税	2%	-
企业所得税	应纳税所得额	0%、10%、12.5%、15%、16.5%、25%	注3、注4、注5

注1: 根据《财政部 国家税务总局关于在北京等8省市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知》(财税[2012]71号), 福建省(含厦门市)列为交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点范围, 自2012年11月1日起从事交通运输业和部分现代服务业的单位应当按规定缴纳增值税, 不再缴纳营业税。因此公司广告收入在报告期内按6%税率缴纳增值税。

根据《财政部 国家税务总局关于交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点应税服务范围等若干税收政策的补充通知》(财税[2012]86号), 网站对非自有的网络游戏提供的网络运营服务按照“信息系统服务”征收增值税, 该文件自2012年12月1日起执行。因此报告期内非自有游戏收入、自有游戏联运收入缴纳增值税。

注2: 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), 自2014年6月起, 电信业纳入“营改增”试点。因此从2014年6月起公司所有游戏运营收入缴纳增值税, 税率为6%。

注3: 公司之子公司北京游家世纪广告有限公司、北京四三九九信息科技有限公司、厦门纯游互动科技有限公司、广州御剑网络科技有限公司、广州林塔信息技术有限公司在报告期内所得税税率均为25%。

注4: 公司之子公司四三九九香港按香港相关法律规定缴纳利得税, 报告期内利得税税率均为16.50%。

注5: 公司之子公司四三九九韩国适用的法人税率为: 应纳税所得额在2亿韩元以下的,

税率为10%；应纳税所得额在2亿韩元以上200亿韩元以下的，税率为定额税额2000万韩元加上超过2亿韩元部分的20%，应纳税所得额超过200亿韩元的，税率为39亿8千万韩元加上超过200亿韩元部分的22%。另外按照其应纳公司所得税额的10%缴纳性质属于地方所得税的地方居民税。

(二) 主要税收优惠政策及批文

1、增值税

根据《财政部 国家税务总局关于贯彻落实〈中共中央、国务院关于加强技术创新，发展高科技，实现产业化的决定〉有关税收问题的通知》(财税[1999]273号)，对单位和个人从事技术转让、技术开发业务和与之相关的技术咨询、技术服务业务取得的收入，免征营业税。根据《财政部 国家税务总局关于印发〈营业税改征增值税试点方案〉的通知》(财税[2011]110号)和《关于在北京等8省市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知》(财税[2012]71号)相关规定，研发和技术服务、信息技术服务的增值税税率为6%，同时国家规定试点行业的原营业税优惠政策可以延续。因此，报告期内，公司从事技术转让、技术开发业务和与之相关的技术咨询、技术开发服务业务取得的收入免征增值税。

根据《财政部 国家税务总局关于示范城市离岸服务外包业务免征营业税的通知》(财税[2010]64号)的相关规定，示范城市的企业从事离岸服务外包业务取得的收入免征营业税。根据《财政部 国家税务总局关于印发〈营业税改征增值税试点方案〉的通知》(财税[2011]110号)，国家规定试点行业的原营业税优惠政策可以延续。根据《财政部 国家税务总局关于在北京等8省市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知》(财税[2012]71号)、《关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点税收政策的通知》(财税[2013]37号)，以及《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)，公司分别于2013年4月、2014年1月和2015年4月在厦门市国家税务局直属税务分局和厦门市火炬高新技术产业开发国家税务局办理增值税优惠事项备案，离岸服务外包业务免征增值税。因此从2013年4月起海外联运收入免征增值税。

2、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)的规定“对国家规划布局内的重点软件企业和集成电路设计企业,如当年未享受免税优惠的,可减按10%的税率征收企业所得税,本通知自2011年1月1日起执行”,本公司分别于2013年3月和2013年12月被认定为2011-2012年度和2013-2014年度国家规划布局重点软件企业(证书编号分别为R-2011-208和R-2013-265),因此公司在2011年至2014年均减按10%的税率征收企业所得税。

公司于2009年12月28日取得厦门市科学技术局、厦门市财政局、福建省厦门市国家税务局、福建省厦门市地方税务局联合颁发的《高新技术企业证书》,并在2012年通过复审,2015年公司的高新技术企业资格得到了重新认定,有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》第二十八条规定,国家需要重点扶持的高新技术企业,减按15%的税率征收企业所得税。因此,公司在2015年度执行15%的企业所得税税率。

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),境内新办的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,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。广州四三九九信息科技有限公司2012年被认定为软件企业,2012、2013年度免征企业所得税,2014-2016年度减按12.5%税率征收企业所得税。

七、分部信息

(一) 分服务类型

公司在报告期内主营业务收入按服务类型分类明细如下:

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
游戏自有平台运营收入	127,566.77	77.56%	114,914.60	74.54%	114,608.84	78.04%
游戏第三方平台联运收入	28,283.49	17.20%	33,859.93	21.96%	27,150.02	18.49%

广告收入	8,378.45	5.09%	5,104.47	3.31%	4,985.39	3.39%
其他	237.66	0.14%	285.72	0.19%	109.72	0.07%
合计	164,466.37	100%	154,164.73	100%	146,853.96	100%

(二) 分地区

公司在报告期内主营业务收入按区域分类明细如下:

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
境内	151,473.06	92.10%	141,785.49	91.97%	139,924.65	95.28%
港澳台及境外	12,993.31	7.90%	12,379.24	8.03%	6,929.31	4.72%
主营业务收入合计	164,466.37	100%	154,164.73	100%	146,853.96	100%

八、经注册会计师核验的非经常性损益表

公司经正中珠江核验的最近三年非经常性损益明细表如下:

单位: 万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非流动资产处置损益, 包括已计提资产减值准备的冲销部分	20.24	-10.93	-13.04
计入当期损益的政府补助, 但与公司正常经营业务密切相关, 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	1,718.91	2,808.37	3,063.28
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	-	-	-
委托他人投资或管理资产的损益	-	-	-
除上述各项之外的营业外收支净额	29.88	-18.37	37.31
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-26.81	-431.38	-
小计	1,742.21	2,347.69	3,087.55
减: 非经常性损益相应的所得税	183.76	385.29	284.65
减: 少数股东损益影响数	-	-	-
非经常性损益影响的净利润	1,558.45	1,962.40	2,802.90
归属于母公司普通股股东的净利润	33,615.93	24,592.66	23,704.99
扣除非经常性损益后的归属于母公司普通股股东净利润	32,057.47	22,630.27	20,902.09

报告期内, 公司非经常性损益影响的归属于母公司普通股股东净利润分别为 2,802.90 万元、1,962.40 万元和 1,558.45 万元, 占同期归属于母公司普通股股东的净利润的比例分别为 11.82%、7.98%和 4.64%。

2013年和2014年非经常性损益对归属于母公司普通股股东净利润影响较高的主要原因是公司在2013年和2014年分别获得计入当期损益的财政补助3,063.28万元和2,808.37万元。

九、主要财务指标

(一) 基本财务指标

财务指标	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
流动比率(倍)	1.68	1.48	0.96
速动比率(倍)	1.67	1.45	0.95
资产负债率(母公司)	51.70%	50.77%	77.65%
无形资产占净资产的比例	0.39%	0.71%	4.87%
每股净资产(元/股)	4.26	2.80	1.14
财务指标	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率(次)	23.10	25.38	36.28
存货周转率(次)	8,086.04	8,397.69	5,210.78
息税折旧摊销前利润(万元)	39,093.80	30,683.71	26,968.65
利息保障倍数	-	-	-
每股净现金流量(元)	2.77	0.92	-5.43
每股经营活动产生的现金净流量(元)	4.87	2.50	2.87
归属于母公司股东净利润(万元)	33,615.93	24,592.66	23,704.99
归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润(万元)	32,057.47	22,630.27	20,902.09

注：报告期内公司无利息支出，利息保障倍数不适用

上述财务指标的计算公式如下：

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×100%

无形资产占净资产的比例=无形资产(土地使用权、水面养殖权和采矿权除外)÷期末净资产×100%

每股净资产=归属于母公司的所有者权益÷期末总股本

应收账款周转率=营业收入÷平均应收账款

存货周转率=营业成本÷平均存货

息税折旧摊销前利润=利润总额+利息支出+折旧摊销

利息保障倍数=(净利润+当期所得税费用+利息支出)÷利息支出

每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额÷期末总股本

每股经营活动产生的现金流量=经营活动的现金流量净额÷期末总股本

(二) 每股收益和净资产收益率

根据中国证监会《公开发行证券公司信息编报规则第9号—净资产收益率和每股收益的计算及披露》(2010 修订)的规定,公司报告期的净资产收益率及每股收益如下:

项目	期间	加权平均净资产收益率	每股收益(元)	
			基本每股收益	稀释每股收益
归属于公司普通股股东的净利润	2015 年度	94.34%	3.36	3.36
	2014 年度	129.90%	2.46	2.46
	2013 年度	54.57%	2.09	2.09
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	2015 年度	89.96%	3.21	3.21
	2014 年度	119.53%	2.09	2.09
	2013 年度	48.12%	1.85	1.85

注:计算公式

①加权平均净资产收益率= $P / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0 \pm E_k \times M_k \div M_0)$

其中:P 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 为新增净资产下一月份起至报告期期末的月份数;M_j 为减少净资产下一月份起至报告期期末的月份数;E_k 为因其他交易或事项引起的净资产增减变动;M_k 为发生其他净资产增减变动下一月份起至报告期期末的月份数。

②基本每股收益= $P \div (S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k)$

③稀释每股收益= $[P + (\text{已确认为费用的稀释性潜在普通股利息} - \text{转换费用}) \times (1 - \text{所得税率})] / (S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k + \text{认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

其中:P 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;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 报告期月份数;M_i 为增加股份下一月份起至报告期期末的月份数;M_j 为

减少股份下一月份起至报告期期末的月份数。

十、期后事项、或有事项、承诺事项及其他重大事项

(一) 期后事项

截至财务报告出具日，公司不存在需要披露的重大期后事项。

(二) 或有事项

截至2015年12月31日，公司存在重大诉讼，详细情况请参见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“三 发行人重大诉讼或仲裁情况”，除此之外，公司不存在重大担保、其他重大诉讼、其他重大或有事项。

(三) 其他重大事项

报告期内，公司不存在需要披露的其他重要事项。

十一、盈利预测情况

公司未编制盈利预测报告。

十二、影响公司业绩的主要因素和指标

(一) 影响公司业绩的主要因素

影响公司业绩的主要因素包括互联网游戏行业发展状况、网站活跃用户、运营游戏的质量、推广活动效果以及游戏研发。

报告期内，互联网游戏行业发展迅速，公司作为行业中重要的一分子，行业发展会对公司业绩产生重要影响。根据易观智库发布的《中国网页游戏市场年度综合报告 2015》，2014年四三九九在中国网页游戏运营平台中排名第五名。

互联网游戏行业中，平台活跃用户是游戏产品变现并实现收入的重要基础。活跃用户的数量，代表着游戏运营平台和游戏的受欢迎程度，而且也是增加用户付费的基石。报告期内，公司主要游戏的玩家付费比处于较稳定的状态，因此，

提高平台活跃用户数，是实现运营游戏充值和收入增长的有效途径。

运营游戏的质量直接影响游戏付费人数和人均付费金额这两个重要因素，从而影响运营收入。质量水平高的游戏一方面可以扩大用户基础，吸引更多的玩家付费，同时，还可以使玩家在游戏中获得更好的游戏体验并为此支付更高的充值，另一方面，质量水平高的游戏其生命周期可以更长，可以在更长时间内为游戏玩家提供服务并创造收益。因此，无论是公司自有平台游戏运营还是第三方平台游戏联运，玩家的充值数始终是公司收入的主要影响因素，而受游戏质量影响的游戏付费人数和人均付费金额直接影响玩家充值。

平台及游戏的推广活动在游戏运营中占据重要的地位，其既是推动运营收入增长的重要因素，又是成本费用的重要构成部分。因此，公司平台及游戏推广活动的效果对公司经营业绩影响较大。如能通过数据追踪、分析等技术手段不断提升推广活动的效率，公司的盈利能力将不断获得提升。

游戏研发投入是公司主要的经营性支出之一，研发投入一方面影响未来公司的持续盈利能力，又会对当期公司的成本费用产生较大的影响。

（二）影响公司业绩的主要指标

公司管理层认为，公司自有平台游戏运营的月均付费人数和 ARPU 值、游戏开发商平均分成比例，为影响公司业绩的主要指标。

1、自有平台游戏运营的月均付费人数和月均 ARPU 值

自有平台游戏运营收入是公司营业收入的主要组成部分，报告期内，公司自有平台游戏运营实现的收入分别达 114,608.84 万元、114,914.60 万元和 127,566.77 万元，占公司营业收入的比例分别达到 77.98%、74.50%和 77.52%，其规模以及增长变动对公司营业收入构成重大影响。自有平台游戏运营收入主要受月均付费人数增长和月均 ARPU 值的影响。报告期内，公司月均付费人数和月均 ARPU 值情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
月均付费人数（人）	1,079,179	751,198	498,432
月均 ARPU 值（元）	115.39	141.79	197.59

注：月均 ARPU 值=月均充值/月均付费人数

如上表所示，公司报告期内月均付费人数持续增长，由 2013 年度的月均 498,432 人增长至 2015 年度的月均 1,079,179 人，但月均 ARPU 值出现一定的下降。可以看出，主要由于月均付费人数的快速上升，公司自有平台月均充值金额持续上升，使得公司自有平台运营游戏收入在报告期内保持持续增长态势。

报告期内，公司月均 ARPU 值出现下降，主要是由于公司 4399 主站定位于提升公司整个游戏平台的自有流量，从而提升公司其他平台的变现能力以及减少公司游戏市场推广费用的支出。

2、游戏开发商分成比例

在公司代理游戏运营中，对游戏开发商的分成比例对公司经营业绩有直接影响。报告期内，公司对游戏开发商的各期分成支出及平均分成比例如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非自有游戏收入	93,467.30	76,600.77	81,193.83
收入分成支出	28,742.08	21,748.86	21,107.97
平均分成比例	30.75%	28.39%	26.00%

游戏收入分成支出是公司营业成本重要的构成部分，分成比例变动对营业成本以及公司经营业绩有直接影响。在报告期内，公司对游戏开发商分成比例变化较小，与行业平均水平相当。

十三、盈利能力分析

报告期内，公司业务规模持续扩张，营业收入及利润水平保持稳定增长趋势，盈利状况较好。

报告期内，公司经营业绩情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	增幅	金额	增幅	金额
营业收入	164,557.51	6.68%	154,251.88	4.95%	146,971.32
营业利润	33,811.99	46.32%	23,108.17	14.20%	20,235.23
净利润	33,615.93	36.12%	24,696.33	5.05%	23,508.27
归属于母公司所有者的净利润	33,615.93	36.69%	24,592.66	3.74%	23,704.99

从上表可以看出,公司业绩在报告期内保持增长,营业收入在2013年度至2015年度年均复合增长率为5.81%。在营业收入增长的同时,公司净利润亦有较高增长。

(一) 营业收入分析

1、营业收入构成分析

报告期内,公司营业收入构成情况如下表所示:

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	164,466.37	99.94%	154,164.73	99.94%	146,853.96	99.92%
其他业务收入	91.14	0.06%	87.15	0.06%	117.35	0.08%
营业收入	164,557.51	100%	154,251.88	100%	146,971.32	100%

公司主营业务收入主要包括游戏自有平台运营收入、游戏第三方平台联运收入、广告收入等,报告期内,公司主营业务收入分别为146,853.96万元、154,164.73万元和164,466.37万元,占营业收入的比例分别为99.92%、99.94%和99.94%,占比较高,公司主营业务突出。

公司其他业务收入为房产租赁收入。报告期内,其他业务收入分别为117.35万元、87.15万元和91.14万元,占营业收入的比例分别为0.08%、0.06%和0.06%,对公司营业收入不构成重大影响。

(1) 主营业务收入按类型构成分析

报告期内,公司主营业务收入按类型构成情况如下表所示:

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
游戏自有平台运营收入	127,566.77	77.56%	114,914.60	74.54%	114,608.84	78.04%
其中:自有游戏	37,034.71	22.52%	39,119.94	25.38%	35,143.21	23.93%
非自有游戏	90,532.06	55.05%	75,794.66	49.16%	79,465.63	54.11%
游戏第三方平台联运收入	28,283.49	17.20%	33,859.93	21.96%	27,150.02	18.49%

其中：自有游戏	25,348.25	15.41%	33,053.82	21.44%	25,421.82	17.31%
非自有游戏	2,935.25	1.79%	806.11	0.52%	1,728.19	1.18%
广告收入	8,378.45	5.09%	5,104.47	3.31%	4,985.39	3.39%
其他收入	237.66	0.15%	285.72	0.19%	109.72	0.07%
主营业务收入合计	164,466.37	100%	154,164.73	100%	146,853.96	100%

公司是国内领先的互联网游戏开发商、游戏发行商及平台运营商，公司主营业务收入的主要构成部分即为游戏运营收入。报告期内，游戏运营收入占主营业务收入比例分别达到96.53%、96.50%和94.76%，占比稳定。

公司第三方平台联运收入在主营业务收入中的占比在2014年出现上升，从2013年的18.49%提升至2014年的21.96%，主要是由于公司在2012年之后自有游戏逐渐增多，这些自有游戏分别在自有平台及第三方游戏平台进行了投放，以实现自有游戏效益的最大化，从而带来了第三方游戏平台联运收入占比的提升。第三方平台联运收入在2015年占比出现一定下降，主要是由于代理运营的《生死狙击》等游戏取得较好的业绩，使得非自有游戏的自有平台运营收入占比较2014年度上升较快所致，同时公司更多将自有游戏在自有平台运营，使得联运收入在2015年出现一定的下降。

报告期内，公司自有游戏实现收入占主营业务收入比例分别达到41.24%、46.82%和37.93%，比例出现一定的波动。2014年出现较大幅度的上升主要原因是由于随着公司自主研发游戏的不断推出，公司逐渐改变了主要依靠其他研发商游戏的状况，不断增强公司自有游戏运营能力，更好地将研发和运营结合在一起，为公司的持续快速增长打下坚实的基础。2015年公司自有游戏实现收入占比出现一定的下降，主要是由于公司在代理游戏运营方面取得较好的成绩，2015年非自有游戏收入增长22.02%，从而使得自有游戏占比出现一定的下降。

(2) 主营业务收入按地域构成分析

报告期，公司主营业务收入分区域构成情况如下：

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

境内	151,473.06	92.10%	141,785.49	91.97%	139,924.65	95.28%
港澳台及境外	12,993.31	7.90%	12,379.24	8.03%	6,929.31	4.72%
主营业务收入合计	164,466.37	100%	154,164.73	100%	146,853.96	100%

报告期内，公司境内主营业务收入分别为139,924.65万元、141,785.49万元和151,473.06万元，占主营业务收入比例分别为95.28%、91.97%和92.10%，占比较高，境内业务收入是公司主营业务收入的主要来源。

在继续保持境内业务快速增长的同时，公司积极向境外拓展游戏业务。公司通过设立境外子公司以及授权境外企业负责游戏运营的方式取得收入。公司境外收入在报告期内增长较快，分别达到6,929.31万元、12,379.24万元和12,993.31万元，占主营业务收入的比例分别为4.72%、8.03%和7.90%，整体呈上升趋势。

2、主营业务收入变化分析

公司报告期内影响主营业务收入变化的主要因素来自于游戏运营收入的变化，公司游戏运营收入在报告期内保持增长的主要原因如下：

报告期内，国内网络游戏市场规模实现增长。据游戏工委发布的《2015年中国游戏产业报告（摘要版）》，2013年至2015年中国游戏市场规模复合增长率达到30.07%，中国游戏用户数达到5.34亿人。借力于游戏行业的快速发展，公司游戏运营收入呈现增长态势。

公司是国内领先的多平台游戏社区门户及综合服务提供商，拥有庞大的游戏用户群体基础。截至2015年12月末，公司4399游戏平台累计注册用户数已经超过5亿人次，且平台用户保持较高的忠诚度和黏性。庞大的用户数量，为公司不断推出新的游戏提供了保证。报告期内，公司自研或代理的游戏数量不断增长，推动公司游戏运营收入的增长。

通过多年的研发投入，公司积累了大量的技术开发经验与资源。公司拥有发明、实用新型和外观专利36项及911项计算机软件著作权，培养并形成了高素质研发队伍，报告期内，公司研发人员数量占公司人员数量均在55%以上。公司掌握了成熟的、领先的cocos2d-x, flash、unity3d以及4399引擎开发技术，为新游戏的快速、高效开发及稳定运营奠定了基础。报告期内，公司研发游戏的数量和质量都不断提升，为公司实现游戏运营收入的增长提供了源源不断的动

力。

公司拥有丰富的网络游戏发行经验及广泛的发行网络，与包括腾讯、百度、360等300余家游戏平台运营商，建立合作关系，可覆盖全国绝大部分网页游戏、移动网络游戏玩家。公司发行合作伙伴均是在业内有深厚影响力的企业，形成了较强的品牌优势和用户认可度，使得公司在短时间内吸引到更多的玩家，在报告期内，实现了第三方平台联运收入的快速增长。

公司报告期内分类型主营业务收入的变化分析主要如下：

(1) 游戏自有平台运营收入变化分析

公司游戏自有平台运营收入是指公司将自有或代理的游戏在自有游戏平台进行运营而实现的收入。报告期内，公司自有平台运营收入分别为114,608.84万元、114,914.60万元和127,566.77万元，2013年至2015年的复合增长率为5.50%，主要直接原因如下：

1) 报告期内，公司通过不断增强的研发实力使得公司自研游戏的品质和数量不断提升；

2) 公司在选择代理运营游戏方面的判断能力不断提高，游戏运营维护经验不断积累，玩家体验日益优化，带来运营游戏的充值额持续增加；

3) 随着运营经验的不断提升，公司加大了对运营游戏的推广力度，并带来了良好的推广效果。

(2) 第三方平台联运收入变化分析

第三方平台联运业务指公司将自己通过研发或独代取得经营权的游戏，与第三方游戏平台运营商进行合作，授权在其平台进行运营，由运营商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，公司通过协议收取代理金以及一定比例的游戏分成款取得收入。报告期内，公司第三方平台联运收入分别达到27,150.02万元、33,859.93万元和28,283.49万元，2014年增长率达到24.71%，主要是由于公司在2012年之后，随着对游戏研发投入力度的不断加大，自有游戏逐渐增多，这些自有游戏分别在自有平台及第三方游戏平台进行了投放，以实现自有游戏效益的最大化，从而带来了第三方游戏平台联运收入的大幅上升；2015年公司第三

方平台联运收入出现下降,下降16.47%,主要原因是由于公司2015年的主推游戏侧重于社区交互型,对平台的运营能力要求较高,公司为保证玩家体验,采取了仅在自有平台运营这些游戏、不再外放第三方平台联运的销售策略,使得公司在第三方平台联运产生的收入下降;另外,部分移动网络游戏的开发周期呈现一定的周期性,也影响了2015年的第三方平台联运收入。

(二) 营业成本分析

1、营业成本构成分析

报告期内,公司的营业成本全部为主营业务成本,主营业务成本在报告期内分别为39,822.24万元、43,915.45万元和54,582.14万元。

(1) 主营业务成本按类别分类构成

报告期内,公司主营业务成本分业务构成情况如下:

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
游戏自有平台运营成本	50,365.31	92.27%	41,685.65	94.92%	37,657.35	94.56%
第三方平台联运成本	3,315.67	6.07%	1,445.79	3.29%	1,316.58	3.31%
广告成本	885.73	1.62%	759.55	1.73%	845.81	2.12%
其他成本	15.42	0.03%	24.46	0.06%	2.50	0.01%
主营业务成本合计	54,582.14	100%	43,915.45	100%	39,822.24	100%

报告期内,公司主营业务成本主要由游戏自有平台运营成本构成,其占主营业务成本的比例在报告期内分别达到94.56%、94.92%和92.27%,这与公司游戏自有平台运营收入占比较高是相适应的。

第三方平台联运成本主要为公司为在第三方平台联运非自有游戏而产生的分成支出以及第三方平台联运游戏分摊的游戏运营成本,其占主营业务成本的比例在报告期内分别为3.31%、3.29%和6.07%。

(2) 主营业务成本按性质分类构成

按成本性质分类,公司的主营业务成本包括游戏分成成本、带宽及其他技术费用、游戏授权金、人工支出、折旧与摊销、房租及物业、广告业务成本等项。

其中分成成本为公司将其他研发商游戏在自有平台联运,或再在其他第三方平台联运时,向游戏研发商按照约定的分成比例支付的费用。带宽及其他技术费用主要为公司用于带宽加速而向技术服务提供商支付的服务器租赁、服务器托管、CDN网络加速等费用。人工支出主要为可直接归属于游戏运营业务的人员成本。折旧摊销、房租及物业主要为分摊的房屋折旧、装修费用摊销、租赁房屋等费用。游戏授权金主要为公司因代理游戏而支付给游戏研发商的授权金在期间内的摊销金额。广告业务成本主要为公司广告业务制作费用以及广告业务支付的分成成本。

报告期内,公司主营业务成本按性质分类构成明细情况如下:

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
游戏收入分成	28,742.08	52.66%	21,748.86	49.52%	21,107.97	52.99%
人工支出	9,718.27	17.80%	8,480.52	19.31%	7,735.43	19.43%
带宽及其他技术费用	12,362.93	22.65%	9,307.54	21.20%	7,255.24	18.22%
折旧与摊销	624.55	1.14%	781.28	1.78%	896.12	2.25%
游戏授权金	1,064.03	1.95%	1,894.92	4.32%	1,081.71	2.72%
广告业务成本	885.73	1.62%	759.55	1.73%	845.81	2.12%
房租及物业	511.89	0.94%	450.48	1.03%	450.02	1.13%
其他	672.66	1.23%	492.30	1.12%	449.94	1.13%
合计	54,582.14	100%	43,915.45	100%	39,822.24	100%

报告期内,公司游戏分成成本、人工支出、带宽及其他技术费用三者构成主营业务成本的主要构成部分,合计占主营业务成本的比例在报告期内分别达到90.65%、90.03%和93.11%,这主要是由于公司主要收入来源为游戏运营收入,与此相适应,相关成本支出主要为游戏运营方面支出,故游戏收入分成、游戏运营人员支出、带宽及其他技术费用成为主营业务成本的主要构成部分。

2、主营业务成本变化分析

(1) 主营业务成本按类别分类变化分析

报告期各期,公司主营业务成本分别为39,822.24万元、43,915.45万元和54,582.14万元,2014年度、2015年度其增长率分别为10.28%和24.29%,其增长主要是由于公司业务的发展和经营业绩的扩大所导致的成本的上升。

报告期内，公司游戏自有平台运营成本分别为37,657.35万元、41,685.65万元和50,365.31万元，2014年度和2015年度的增长率分别为10.70%和20.82%。2015年自有平台游戏运营成本的上升，主要是由于自有平台运营非自有游戏收入较2014年度上升19.44%，使得分成支出增长较快。

报告期内，公司第三方平台联运成本分别为1,316.58万元、1,445.79万元和3,315.67万元，2014年度和2015年度的增长率分别为9.81%和129.33%。2015年第三方联运成本增长较快，主要原因一是由于2015年公司引进市场流行的IP来研发游戏，相应地在承担该类游戏的运营成本之外，还需承担分成等支出，如公司2015年自有游戏莽荒纪2；二是由于公司2015年第三方平台联运非自有游戏收入较2014年上升264.12%，导致分成支出增多，使得第三方平台联运成本上升较快。

(2) 主营业务成本按性质分类变化分析

1) 游戏分成成本

报告期内，公司游戏分成成本分别为21,107.97万元、21,748.86万元和28,742.08万元，2014年和2015年其增长率分别为3.04%和32.15%。游戏分成成本主要与公司代理其他研发商游戏而实现的收入相关，2013年度、2014年度和2015年度，公司非自有游戏收入在各期分别达到81,193.83万元、76,600.77万元和93,467.30万元，同期游戏分成成本占其比例分别为26.00%、28.39%和30.75%，比例呈逐渐上升趋势，其上升主要是由于公司代理游戏类型中移动游戏比例不断上升，而按照代理游戏协议的一般约定，公司代理移动游戏的分成比例一般为30%-50%，代理网页游戏的分成比例一般为20%-35%，故导致分期成本占比逐渐上升。

2) 带宽及其他技术费用

报告期内，公司带宽及其他技术费用分别为7,255.24万元、9,307.54万元和12,362.93万元，2014年和2015年其增长率分别达到28.29%和32.83%。带宽及其他技术费用主要为实现游戏自有平台运营收入而发生的支出，报告期内各期，公司自有平台运营游戏收入在各期分别达到114,608.84万元、114,914.60万元和127,566.77万元，同期带宽及其他技术费用占其比例分别为6.33%、8.10%和9.69%，占比较小但逐年上升，主要是由于4399游戏盒自2013年10月推出以来，

用户数迅速增加。游戏盒的带宽耗用量比较大,相应提高了带宽及其他技术费用占自有平台运营游戏收入比重。

3) 人工支出

报告期内,公司人工支出成本分别为7,735.43万元和8,480.52万元和9,718.27万元,2014年和2015年其增长率分别达到9.63%和14.60%。报告期内各期,公司游戏运营收入在各期分别达到141,758.86万元、148,774.54万元和155,850.26万元,同期人工支出占其比例分别为5.46%、5.70%和6.24%,占比较低且保持稳定。

4) 广告业务成本

公司广告业务成本主要包括广告业务相关人员薪酬以及广告制作费用等。报告期内广告业务成本分别为845.81万元、759.55万元和885.73万元,2014年和2015年其增长率分别为-10.20%和16.61%,变动幅度较小。

(三) 主营业务利润的来源及毛利率分析

1、主营业务利润的主要来源

报告期内,公司主营业务利润主要来源于游戏的研发和运营,包括游戏自主运营业务和第三方平台联运业务,这与公司自身的定位和未来发展方向是密切相关的。报告期内,公司各业务类型毛利及占主营业务利润比例情况如下所示:

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
游戏自有平台运营毛利	77,201.46	70.26%	73,228.95	66.42%	76,951.49	71.90%
游戏第三方平台联运毛利	24,967.82	22.72%	32,414.15	29.40%	25,833.44	24.14%
广告业务毛利	7,492.72	6.82%	4,344.91	3.94%	4,139.58	3.87%
其他	222.24	0.20%	261.26	0.24%	107.22	0.10%
主营业务利润	109,884.24	100%	110,249.27	100%	107,031.73	100%

从上表可以看出,游戏的运营对公司主营业务利润的贡献各期合计分别为96.03%、95.82%和92.98%,保持较高的比例。报告期内,公司广告业务对公司主营业务利润的贡献呈上升趋势,分别为3.87%、3.94%和6.82%,主要是随着公司

平台影响力的扩大, 公司广告业务收入上升较快, 而成本支出变动较小。

2、毛利率分析

报告期内, 公司毛利率水平如下所示:

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
游戏自有平台运营毛利率	60.52%	63.72%	67.14%
第三方平台联运毛利率	88.28%	95.73%	95.15%
广告业务毛利率	89.43%	85.12%	83.03%
其他	93.51%	91.44%	97.72%
主营业务毛利率	66.81%	71.51%	72.88%
其他业务毛利率	100.00%	100.00%	100.00%
综合毛利率	66.83%	71.53%	72.90%

报告期内, 公司综合毛利率水平分别为72.90%、71.53%和66.83%, 出现一定的下降。

报告期内, 游戏自有平台运营业务的毛利率, 分别为67.14%、63.72%和60.52%, 出现一定的下降。2014年度游戏自有平台运营业务毛利率较2013年度下降, 主要原因是由于公司代理手游增多, 而手游的分成比例高于页游, 使得毛利率下降, 其次是由于人员平均工资水平的上升。2015年度游戏自有平台运营业务毛利率较2014年度下降, 主要是由于自有平台运营非自有游戏收入占比在2015年出现较大幅上升, 分成支出相应上升, 使得毛利率出现下降。

报告期内, 第三方平台联运业务的毛利率分别为95.15%、95.73%和88.28%, 在报告期内整体呈现一定的波动, 但一直维持在较高的水平。2015年第三方平台联运业务毛利率下降7.45个百分点, 主要是由于其中联运非自有游戏收入比例上升较快, 而第三方平台联运非自有游戏的毛利率远低于联运自有游戏的毛利率。

3、同行业上市公司综合毛利率比较分析

报告期内, 公司与同行业上市公司相比较, 综合毛利率情况如下:

公司名称	2015 年上半年	2014 年度	2013 年度
中青宝	56.12%	59.28%	68.47%
掌趣科技	62.80%	61.75%	54.44%
昆仑万维	63.76%	69.07%	71.49%

游族网络	62.39%	69.63%	70.50%
云游控股	38.22%	66.08%	84.68%
行业均值	58.53%	66.22%	70.41%
四三九九	67.91%	71.53%	72.90%

注：行业均值含四三九九

注：上述游族网络2013年所列示数值为游族信息2013年1-8月/2013年8月31日相应数值

注：同行业上市公司2015年度财务报告尚未披露

资料来源：各公司年报、审计报告以及招股说明书等

从上表可以看出，报告期内，公司综合毛利率水平在各期与行业均值较为接近，且均保持在较高的水平。

（四）期间费用分析

报告期，公司的期间费用情况如下表所示：

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
销售费用	32,262.60	19.61%	38,574.76	25.01%	36,601.32	24.90%
管理费用	42,551.85	25.86%	46,593.25	30.21%	47,443.68	32.28%
财务费用	35.89	0.02%	694.88	0.45%	981.01	0.67%
合计	74,850.33	45.49%	85,862.89	55.66%	85,026.01	57.85%

注：此处占比为占当期营业收入比例

报告期内，公司期间费用合计金额分别为85,026.01万元、85,862.89万元和74,850.33万元，占同期营业收入的比例分别达57.85%、55.66%和45.49%，可以看出，随着公司业务的快速扩张以及营业收入的增长，公司的期间费用一直处于较高水平。2015年期间费用和期间费用率较以前年度出现较大幅下降，主要是由于公司2015年主推的游戏与4399平台自有用户匹配度较高，自有流量变现能力表现突出，使公司相应减少了市场推广费用。

1、销售费用

(1) 销售费用构成及变化分析

公司销售费用主要包括销售人员薪酬、市场推广费用等。报告期内，公司销售费用具体构成情况如下表所示：

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
市场推广费	30,371.95	94.14%	36,675.22	95.08%	35,171.80	96.09%
职工薪酬	1,684.97	5.22%	1,617.80	4.19%	1,283.39	3.51%
其他	205.68	0.64%	281.73	0.73%	146.13	0.40%
合计	32,262.60	100%	38,574.76	100%	36,601.32	100%

公司报告期内销售费用的金额分别为36,601.32万元、38,574.76万元和32,262.60万元。其中市场推广费是销售费用的主要构成部分，在报告期内占销售费用比例均保持在较高水平，分别为96.09%、95.08%和94.14%。

公司销售费用主要明细项目在报告期内的增长情况如下所示：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	增幅	金额	增幅	金额
市场推广费	30,371.95	-17.19%	36,675.22	4.27%	35,171.80
职工薪酬	1,684.97	4.15%	1,617.80	26.06%	1,283.39
其他	205.68	-26.99%	281.73	92.80%	146.13
合计	32,262.60	-16.36%	38,574.76	5.39%	36,601.32

2014年和2015年公司销售费用增长率分别为5.39%和-16.36%，其变动主要来自于市场推广费的变动。市场推广费是公司宣传公司品牌形象及新游戏而支付给广告服务提供商的费用。

2014年和2015年公司市场推广费的增长率分别为4.27%和-17.19%，2014年上升的主要原因为：

1) 游戏行业在网络速度不断提升、技术进步带来游戏品质不断上升、电脑和手机普及率越来越高、网民总数持续增长等因素刺激下，2012年及之后出现了爆炸性增长，游戏玩家及潜在玩家急剧增加，公司通过各种市场推广媒介加大宣

传，可以收到良好的广告效果，因此提高市场推广费；

2) 公司代理游戏及自研游戏的数量不断增加，由此带来了市场推广费的不断增加；

3) 游戏市场的竞争日益加剧，推升了整个行业的市场推广成本。

2015年公司市场推广费出现较大幅下降，主要是由于公司2015年主推的游戏与4399平台自有用户匹配度较高，自有流量变现能力表现突出，如《生死狙击》、《火线精英》等，公司付出较少的市场推广费用即可获得较高的收入。报告期内，公司单位市场推广费用所带来的游戏自有平台运营收入如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
游戏自有平台运营收入	127,566.77	114,914.60	114,608.84
市场推广费	30,371.95	36,675.22	35,171.80
单位市场推广费带来自营收入（元）	4.20	3.13	3.26

从上表可以看出，报告期内公司单位市场推广费所带来的自营收入在报告期内分别为3.26元、3.13元和4.20元，维持在较高水平。基于公司自有流量变现能力的良好表现，2015年市场推广费所带来的效益上升。

(2) 同行业上市公司销售费用率比较分析

报告期内，公司与同行业上市公司公司相比较，销售费用率如下：

公司名称	2015 年上半年	2014 年度	2013 年度
中青宝	22.34%	30.91%	26.11%
掌趣科技	3.57%	3.38%	2.18%
昆仑万维	37.69%	36.96%	39.83%
游族网络	7.17%	6.68%	5.29%
云游控股	9.11%	23.28%	25.65%
行业均值	16.70%	21.04%	20.66%
四三九九	20.30%	25.01%	24.90%

注1：行业均值含四三九九

注2：上述游族网络2013年列示数值为游族信息2013年1-8月/2013年8月31日相应数值

注3：同行业上市公司2015年度财务报告尚未披露

资料来源：各公司年报、审计报告以及招股说明书等

从上表可以看出,公司销售费用率与同行业上市公司相比较,不存在重大差异。掌趣科技和游族网络在报告期内销售费用率较低,主要是由于会计处理方法的不同,其市场推广成本或广告费计入营业成本。2013年和2014年,假设不考虑掌趣科技和游族网络,同行业上市公司销售费用率均值分别为29.12%和29.04%。

2、管理费用

公司管理费用构成以研发费用、职工薪酬、办公费、差旅费、折旧摊销等为主。报告期内,公司管理费用具体构成情况如下表所示:

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
研发支出	33,993.70	79.89%	36,118.52	77.52%	36,682.16	77.32%
职工薪酬	3,972.99	9.34%	3,690.77	7.92%	4,858.87	10.24%
股份支付	-	0.00%	1,530.00	3.28%	-	0.00%
折旧及摊销	1,087.67	2.56%	982.79	2.11%	1,045.16	2.20%
办公费	751.32	1.77%	1,041.68	2.24%	926.44	1.95%
其他	2,746.18	6.45%	3,229.49	6.93%	3,931.05	8.29%
合计	42,551.85	100%	46,593.25	100%	47,443.68	100%

报告期内,公司管理费用分别为47,443.68万元、46,593.25万元和42,551.85万元。其中研发支出是管理费用的主要构成部分,在报告期内占管理费用比例比较稳定,均保持在77%以上。

公司管理费用主要明细项目在报告期内的增长情况如下所示:

单位:万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	增幅	金额	增幅	金额
研发支出	33,993.70	-5.88%	36,118.52	-1.54%	36,682.16
职工薪酬	3,972.99	7.65%	3,690.77	-24.04%	4,858.87
股份支付	-	-100%	1,530.00	-	-
折旧及摊销	1,087.67	10.67%	982.79	-5.97%	1,045.16
办公费	751.32	-27.87%	1,041.68	12.44%	926.44
其他	2,746.18	-14.97%	3,229.49	-17.85%	3,931.05
合计	42,551.85	-8.67%	46,593.25	-1.79%	47,443.68

2014年和2015年公司管理费用增长率分别为-1.79%和-8.67%，其变动主要由于研发支出、职工薪酬以及股份支付的变化。

报告期内，管理费用中研发支出金额分别为36,682.16万元、36,118.52万元、和33,993.70万元，各年研发费用比较平稳。

报告期内，管理费用中职工薪酬分别为4,858.87万元、3,690.77万元和3,972.99万元。2014年度管理费用中职工薪酬下降24.04%，主要是由于公司经营管理类员工数量下降，以及公司加强对非业务部门的职工薪酬管理从而有效地降低了相关的管理费用所致。

2014年公司因股份支付而增加的管理费用增加1,530万元，是由于骆海坚、晨麒投资、李兴平分别将其所持公司股份64.44万股、29.87万股和25.69万股转让给员工持股企业厦门乐游家投资管理合伙企业（有限合伙），以2013年10月蔡文胜转让股权给晨麒投资的价格作为转让的公允价值，转让价格低于公允价值的部分1,530万元为股权激励费用，计入管理费用。

3、财务费用

公司财务费用主要核算充值手续费和利息收入。报告期内，公司的财务费用情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	增幅	金额	增幅	金额
充值手续费	969.07	-7.36%	1,046.01	-31.31%	1,522.74
银行手续费	20.75	18.88%	17.46	74.24%	10.02
减：利息收入	770.28	92.43%	400.28	-36.51%	630.48
汇兑损益	-183.66	-679.27%	31.70	-59.73%	78.73
合计	35.89	-94.84%	694.88	-29.17%	981.01

报告期内，公司财务费用金额较小，包括充值手续费、利息收入和银行手续费以及汇兑损益。报告期内，公司发生的财务费用分别为981.01万元、694.88万元和35.89万元。

公司报告期内未发生借款，没有利息支出。因此在财务费用中，对其变动影响最大的是充值手续费。报告期内，公司充值手续费占同期自有平台运营收入的

比重分别为1.33%、0.91%和0.76%，报告期内持续下降且2014年下降幅度较大。2014年公司各充值渠道充值的结构发生变化，手续费率较低的支付渠道如财付通、支付宝等对应的充值金额上升较快，同时充值金额占比较高的充值渠道如快钱网银，在2014年下半年调低了手续费率，从而使得充值手续费在2014年出现下降，也使得其占自有平台运营收入比重出现下降。

报告期内，公司利息收入分别为630.48万元、400.28万元和770.28万元，2014年和2015年其增长率分别为-36.51%和92.43%。2014年度出现较大幅下降，主要是由于2013年减资导致在2014年平均货币资金余额要大大低于2013年；2015年度出现较大幅上升，主要是由于公司根据资金需求和结余情况，在营运资金暂时结余时安排更大量的银行定期存款，从而使得利息收入大幅上升92.43%。

（五）营业外收支分析

报告期内，公司营业外收支情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
政府补助	1,718.91	2,808.37	3,063.28
处置非流动资产净收益	22.69	2.83	0.10
赔偿收入	-	4.40	25.92
无需支付的应付款项	-	19.51	-
其他收入	29.89	96.06	52.87
营业外收入合计	1,771.48	2,931.18	3,142.18
处置非流动资产净损失	2.45	13.76	13.14
捐赠、赞助支出	-	6.00	0.46
房屋租赁提前解约金	-	77.19	31.53
其他	0.01	55.16	9.50
营业外支出合计	2.46	152.11	54.63
营业外收支净额	1,769.02	2,779.07	3,087.55

公司营业外收入主要包括政府补助等。报告期内，公司营业外收入分别为3,142.18万元、2,931.18万元和1,771.48万元，2014年和2015年增长率分别为-6.71%和-39.56%。

报告期内计入当期损益的政府补助明细包括如下：

单位: 万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
软件和信息服务业发展专项资金	-	-	137.40
原创游戏和动漫作品奖励金	130.00	-	130.00
福建省文化企业 10 强奖励金	-	10.00	50.00
软件产业发展专项奖金	-	-	40.00
纳税特大户奖励	10.00	10.00	20.00
动漫扶持资金	-	10.00	12.00
重点文化企业奖励	-	10.00	10.00
技术出口奖励资金	25.77	152.00	10.00
高效、海量在线社交网络监督与互动系统研究	217.32	461.92	57.37
企业上市补助	300.00	-	-
福建省软件骨干企业奖励金	-	357.37	-
营改增扶持资金	-	480.42	287.01
税费返还	-	-	835.73
创意创新奖励基金	232.89	972.48	1,448.16
总部企业落户奖励	-	32.00	
研发投入奖励资金	-	200.00	
动漫企业原创游戏上线运营奖励	-	88.03	
2014 年度创业启动扶持资金	160.00		
2014 年度工作场地补贴	21.00		
文化产业发展专项资金	135.00		
市软件和信息服务业发展专项资金	278.10		
专利补助	27.00		
经济适用房补贴	106.36		
企业落户奖励金	24.00		
其他	51.46	24.16	25.60
合计	1,718.91	2,808.37	3,063.28

报告期内, 公司营业外支出分别为54.63万元、152.11万元和2.46万元, 金额整体较小, 对公司经营业绩影响较小。

报告期内, 公司营业外收支净额分别为3,087.55万元、2,779.07万元和1,769.02万元, 占同期利润总额的比例分别为13.24%、10.74%和4.97%, 占比较低, 未对公司经营成果构成重大影响, 可以看出公司盈利主要来自于营业利润, 公司盈利质量较好。

(六) 营业税金及附加分析

报告期内, 公司的营业税金及附加主要为各期公司承担的营业税、城市维护建设税、教育费附加及地方教育附加费用。其明细情况如下表所示:

单位：万元

项目	2015 年度			2014 年度			2013 年度	
	金额	占比	增幅	金额	占比	增幅	金额	占比
营业税	4.56	0.69%	-99.19%	559.16	50.20%	-47.18%	1,058.70	65.61%
城市维护建设税	381.16	57.93%	17.80%	323.57	29.05%	-0.06%	323.76	20.06%
教育费附加	163.35	24.83%	17.80%	138.67	12.45%	-0.06%	138.76	8.60%
地方教育附加	108.90	16.55%	17.80%	92.45	8.30%	-0.06%	92.50	5.73%
合计	657.97	100%	-40.93%	1,113.84	100%	-30.98%	1,613.73	100%

报告期内，公司营业税金及附加分别为1,613.73万元、1,113.84万元和657.97万元，其中营业税在2013年和2014年占比分别为65.61%和50.20%，是营业税金及附加的主要构成部分；但随着“营改增”的陆续实施，公司在2014年6月之后全部游戏收入缴纳增值税，使得2014年和2015年营业税金金额大幅减少。

(七) 所得税费用分析

报告期内，公司所得税费用情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	增幅	金额	增幅	金额
按税法及相关规定计算的当期所得税	4,709.10	142.27%	1,943.72	-31.83%	2,851.11
递延所得税调整	-2,744.01	-264.51%	-752.80	75.21%	-3,036.60
合计	1,965.09	65.01%	1,190.92	742.04%	-185.49

报告期内，公司所得税费用金额分别为-185.49万元、1,190.92万元和1,965.09万元，2014年和2015年所得税费用分别增长742.04%和65.01%，2014年度所得税费用增长较快，主要是由于2013年度公司研发费用的增长使得企业加计扣除部分增长较快，同时，广州子公司在2013年适用所得税税率为0%，而2014年至2016年适用税率为12.5%，因此广州四三九九确认递延所得税资产540.09万元，合计确认递延所得税资产3,036.60万元，从而使得公司2013年度所得税费用为负。

2015年度所得税费用增长较快，主要是由于税率的变化。公司在2013年和

2014年享受10%的所得税优惠税率,而从2015年开始执行15%的高新技术企业所得税优惠税率,所得税率的变化导致公司所得税费用发生较大变化。递延所得税调整的变化分析详见本节之“十五、财务状况分析”之“(一)资产构成及变化分析”之“3、资产项目变化分析”之“(3)非流动资产变化分析”之“4)递延所得税资产”相关内容。

(八) 纳税情况

1、纳税情况

报告期内,公司缴纳的主要税种包括增值税、营业税和企业所得税,其在报告期内的缴纳情况如下:

单位:万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
增值税	5,665.27	4,419.29	3,664.66
营业税	3.28	622.41	1,344.86
企业所得税	2,852.45	3,830.27	627.48
合计	8,520.99	8,871.97	5,637.00

2、所得税费用与会计利润的关系

报告期内,公司所得税费用与会计利润的关系如下表所示:

单位:万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
利润总额	35,581.02	25,887.24	23,322.78
按母公司适用税率计算的税额	5,337.15	2,588.72	2,332.28
加:子公司适用不同税率的影响	93.22	20.34	-1,225.28
调整以前期间所得税的影响	-184.97	-579.06	6.16
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	100.88	193.95	42.39
加计扣除费用的税额影响	-3,264.68	-2,094.70	-1,397.58
使用前期未确认递延所得税资产的可抵扣亏损或暂时性差异的影响	429.89	-256.40	-2.59
本期未确认递延所得税资产的可抵扣暂时性差异或可抵扣亏损的影响	1,283.40	1,345.55	590.16
税率变动对递延所得税的影响	-1,827.66	-	-540.09
当期注销的亏损子公司的影响	0.12	-	0.21
合并影响所得税额	-2.27	-27.49	8.85

所得税费用	1,965.09	1,190.92	-185.49
-------	----------	----------	---------

3、报告期内主要税收优惠政策变化对公司经营成果的影响

报告期内，公司主要税收优惠政策变化：一为公司在报告期内享受的所得税税率由10%变化为15%；二为公司子公司广州四三九九，在报告期内享受的所得税税率由0%变化为12.5%，并且该税收优惠在2016年之后将终止。报告期内，公司因享受该等税收优惠政策，对公司经营成果的影响如下表所示：

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
四三九九税收优惠金额（母公司）	2,928.88	3,729.93	4,403.64
广州四三九九税收优惠金额	-	-	2,419.60
二者税收优惠金额合计①	2,928.88	3,729.93	6,823.24
归属于母公司所有者净利润②	33,615.93	24,592.66	23,704.99
税收优惠金额占归属于母公司所有者净利润比例③=①/②	8.71%	15.17%	28.78%

注：2014年度和2015年度广州四三九九存在较大额的待抵扣税项，故年度应纳所得税额为零，导致其2014年度和2015年度税收优惠金额为0

报告期内，公司税收优惠对归属于母公司所有者净利润比例分别为28.78%、15.17%和8.71%，占比整体呈下降趋势。虽然该比例曾达到28.78%的较高水平，但对公司持续经营能力影响较小，公司对税收优惠不存在重大依赖。

（九）净利润分析

报告期内，公司净利润分别为23,508.27万元、24,696.33万元和33,615.93万元，主要来自于公司经营活动产生的营业利润。2014年和2015年，公司净利润增长率分别达到5.05%和36.12%，其增长主要来自于公司游戏运营业务的发展。2015年公司净利润增长率远高于同期营业收入增长率，主要是由于公司在2015年游戏平台的竞争力得到了加强，平台收入进一步的提高，同时，公司在推广及研发游戏的过程中，注重所运营的游戏与4399平台的用户属性的匹配，充分发挥4399平台自有流量的变现能力，从而大幅提升了2015年主推游戏的市场推广效率，和公司盈利能力，使得公司净利润增长较快。

（十）非经常性损益分析

报告期内,公司非经常性损益的具体情况详见本节之“八、经注册会计师核验的非经常性损益表”相关部分。

报告期内,公司非经常性损益影响净利润金额分别为2,802.90万元、1,962.40万元和1,558.45万元,其主要内容为政府补助。公司非经常性损益影响净利润金额占归属于母公司普通股股东的净利润的比例分别为11.82%、7.98%和4.64%,对公司经营业绩未造成重大影响。

十四、对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素 及保荐机构关于公司持续盈利能力的核查意见

四三九九属于互联网游戏行业,公司已在招股说明书“第四节 风险因素”中对公司持续盈利产生重大不利影响的因素进行了详细的分析和披露。

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、公司行业竞争地位、核查公司是否存在影响持续盈利能力的不良情形,就公司是否具备持续盈利能力进行了核查,核查结论为:

1、公司处于互联网游戏行业,其发展速度较快,且受益于移动终端、电脑等硬件设施的普及和带宽的加速,以及中国庞大的人口数量,行业未来市场空间巨大。

2、公司在行业内处于领先地位,依靠4399游戏平台超过5亿人次的注册用户数量,公司可以导入自有用户于公司自研或代理运营的中重度网络游戏,从而实现商业化变现。同时,公司经过多年的发展,积累了产业链优势、平台优势、经验优势及人才优势等竞争优势,并与众多游戏开发商和平台商保持着良好的合作关系,四三九九品牌在玩家之中也建立起了良好的口碑,公司行业地位突出。

3、发行人的经营模式、产品或服务的品种结构并未发生重大变化,不会对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响。报告期内,公司游戏运营收入占主营业务收入比例分别为96.53%、96.50%和94.76%,占比较高,表明公司专注于游戏运营业务。

4、发行人的行业地位或发行人所处行业的经营环境未发生重大变化,并未

对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响。中国游戏市场发展迅速，其中尤其网页游戏市场和移动游戏市场，在最近三年内迎来蓬勃的发展，市场空间巨大。发行人在市场中持续保持了领先的地位。

5、发行人已取得主要的商标、专利、软件著作权、域名的注册或登记，上述重要无形资产的取得或者使用不存在重大不利变化的风险。

6、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。在最近一年，发行人与关联方之间曾发生经常性关联交易，但交易基于市场定价，符合交易公允性原则。发行人报告期单一客户收入占比较低，公司不存在对客户的重大依赖。

7、发行人最近一年的净利润主要来自于公司进行游戏运营、广告业务产生的营业收入，最近一年公司不存在合并财务报表范围以外的投资收益。

综上，保荐机构认为：在发行人所处的行业未发生重大变化，未出现影响公司正常生产经营的重大突发事件，以及其他重大不可抗力事件的情况下，公司具备持续盈利能力。

十五、财务状况分析

（一）资产构成及变化分析

1、资产构成分析

（1）总资产构成分析

报告期内，公司资产构成情况如下：

单位：万元

项目	2015. 12. 31		2014. 12. 31		2013. 12. 31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动资产	73,256.98	84.95%	47,628.78	78.87%	30,301.24	70.19%
非流动资产	12,978.41	15.05%	12,756.42	21.13%	12,870.55	29.81%
资产总计	86,235.39	100%	60,385.20	100%	43,171.80	100%

报告期各期末，公司资产总额分别为43,171.80万元、60,385.20万元和86,235.39万元。

报告期各期末, 公司流动资产占资产总额的比例分别为70.19%、78.87%和84.95%, 流动资产占比较高, 这与公司所属的互联网游戏行业的经营特点相匹配。公司主营业务集中在游戏开发、游戏发行和在线平台三大板块, 目前包括网页游戏、移动终端游戏、在线平台及其他用户终端产品的开发、发行推广和运营维护等。公司在经营过程中, 主要的经营活动如游戏研发、游戏推广等主要为人力资源性质或服务类的采购, 固定资产类项目的支出较少; 公司的经营场所主要依靠租赁取得, 游戏运营所需要的服务器机柜也以租赁为主, 不计入公司固定资产类项目的范围; 同时, 公司货币资金回收情况较好, 这与行业内游戏运营较高的收现比有直接的关系。以上因素共同影响, 使得公司非流动资产占比较低, 而流动资产, 尤其是货币资金占比较高。

(2) 流动资产构成分析

报告期各期末, 公司流动资产总额分别为30,301.24万元、47,628.78和73,256.98万元, 其构成情况如下表:

单位: 万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	54,258.21	74.07%	26,553.49	55.75%	17,373.22	57.33%
应收账款	6,247.37	8.53%	7,997.80	16.79%	4,158.80	13.72%
预付款项	7,745.14	10.57%	8,541.35	17.93%	4,686.92	15.47%
应收利息	780.14	1.06%	201.98	0.42%	28.11	0.09%
其他应收款	3,655.04	4.99%	3,378.31	7.09%	3,676.06	12.13%
存货	6.24	0.01%	7.26	0.02%	3.20	0.01%
其他流动资产	564.85	0.77%	948.58	1.99%	374.93	1.24%
流动资产合计	73,256.98	100%	47,628.78	100%	30,301.24	100%

从上表可以看出, 公司流动资产构成中, 货币资金、应收账款、预付款项和其他应收款占比较高, 报告期各期末, 上述四种类型的流动资产占流动资产总额的比例分别为98.66%、97.57%和98.16%。

其他类型流动资产占比极低, 主要是由于公司主要业务为互联网游戏的研发和运营, 基本不涉及实物形态产品的生产和销售。存货为公司从外部购买的商品, 主要用于广告推广活动以及小部分网店出售, 其采购、销售、结余的数量和金额

都较低，造成存货占流动资产比例极低，对公司经营不构成重大影响。

报告期各期末，货币资金占流动资产的比例较高，分别达到57.33%、55.75%和74.07%。公司主要收入来源为游戏运营收入，公司自有的游戏运营平台在行业内居于前列，因此公司游戏运营收入中绝大多数来自于游戏自有平台运营收入。游戏自有平台运营收入实现的流程为玩家通过快钱、支付宝、财付通等支付渠道进行充值，之后取得游戏中游戏币进行消耗，获得更好的游戏体验，玩家与支付渠道商之间以及支付渠道商与公司之间，资金可以实现快速结转，因此公司游戏自有平台运营收入可以实现较高的收现比，从而也使得自有平台运营业务应收款项较少。较高的货币资金比例是行业内经营较好的互联网游戏企业共同的特点。

公司保持较高的现金比例，主要基于以下三方面考虑：一，公司月均现金流支出较大，报告期内，公司各期月均经营活动现金流出分别达11,002.22万元、11,848.01万元和11,551.75万元，为降低公司经营风险，公司应保留足额的货币资金以抵御外部经营环境发生变动的风险；同时，公司目前在研的游戏项目较多，而游戏产品研发之后需要大量的资金用于推广，公司未来对资金的需求较为旺盛。二，行业经营特点决定了公司具有轻资产的特点，而在我国目前的融资环境下，互联网游戏企业较难通过银行借款等方式来获取资金，因此公司应准备充足的货币资金以备不时之需。三，由于游戏生命周期一般大大短于平台生命周期，公司需不断研发出更多精品游戏投入运营，才能保持或提高公司的盈利能力，因此公司需持续投入大量的资金以持续引进、培训、保持一大批高素质、有经验及创新能力强的专业人才和团队，基于此，公司需保留充足的资金。

(3) 非流动资产构成分析

报告期各期末，公司非流动资产分别为12,870.55万元、12,756.42万元和12,978.41万元，其构成情况如下表：

单位：万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
长期股权投资	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
固定资产	4,765.51	36.72%	5,577.37	43.72%	6,022.03	46.79%
无形资产	166.24	1.28%	200.17	1.57%	549.10	4.27%

商誉	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
长期待摊费用	1,152.67	8.88%	2,829.25	22.18%	2,819.10	21.90%
递延所得税资产	6,893.98	53.12%	4,149.63	32.53%	3,396.82	26.39%
其他非流动资产	-	0.00%	-	0.00%	83.50	0.65%
非流动资产合计	12,978.41	100%	12,756.42	100%	12,870.55	100%

报告期内,公司非流动资产主要由固定资产、长期待摊费用和递延所得税资产组成,此三种类型非流动资产占当期末非流动资产总额的比例分别为95.08%、98.43%和98.72%。

2、资产质量分析

公司根据财政部颁布的《企业会计准则》和公司制定的有关财务会计制度,结合自身业务特点,对应收账款、其他应收款、存货、固定资产、商誉、无形资产、长期股权投资等资产制订了较为稳健的减值准备计提政策,定期进行减值测试,按照相关规定计提坏账准备或减值准备。报告期内,公司除对应收账款和其他应收款按账龄法计提坏账准备以及对商誉确认资产减值损失外,对其他资产未计提减值准备。公司资产减值准备具体情况如下表所示:

单位:万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
应收账款坏账准备	1,019.74	555.81	271.20
其他应收款坏账准备	337.67	206.61	239.70
商誉减值准备	-	-	96.70
资产减值准备合计	1,357.41	762.42	607.60

(1) 应收账款坏账准备

报告期内,公司应收账款坏账准备主要按照账龄计提,因部分应收款项存在无法收回的可能性,出于谨慎性考虑,公司对一部分应收款项合计425.13万元全额单项计提了减值准备。该部分单项计提减值准备的应收款项其金额较小,不会对公司正常生产经营构成重大影响。报告期内,公司的经营模式决定了公司大部分应收账款账龄均在一年之内,因此坏账准备计提较少。报告期各期末,公司应收账款坏账准备占应收账款余额的比例分别为6.12%、6.50%和14.03%。

(2) 其他应收账款坏账准备

报告期内,公司其他应收账款坏账准备按照账龄计提,无单项金额重大并单

项计提减值准备的情形。报告期内，公司大部分其他应收款账龄均在一年之内，因此坏账准备计提较少。报告期各期末，公司其他应收款坏账准备占其他应收款余额的比例分别为6.12%、5.76%和8.46%。

(3) 商誉减值准备

2013年，子公司广州御剑经营亏损，预期未来难以实现盈利，公司决定对其进行注销，因此在当年对相应商誉全额计提减值准备，因此在2013年底商誉减值准备为96.70万元。截至2014年底，广州御剑已完成注销。

3、资产项目变化分析

(1) 总资产变化分析

报告期各期末，公司总资产增长率分别为39.87%和42.81%。

公司2014年末资产规模较2013年末增加17,213.40万元，主要原因是由于公司经营业绩的增长带来货币资金、应收账款和预付款项的较大幅上升。

公司2015年末资产规模较2014年末增加25,850.20万元，主要是来源于公司2015年经营业绩较好带来的货币资金的快速上升。

(2) 流动资产变化分析

公司流动资产主要由货币资金、应收账款、预付款项和其他应收款构成。2013年末至2015年末，公司流动资产规模持续上升，流动资产总额分别为30,301.24万元、47,628.78万元和73,256.98万元。

1) 货币资金

报告期内各期末公司货币资金余额分别为17,373.22万元、26,553.49万元和54,258.21万元，占同期流动资产的比重分别为57.33%、55.75%和74.07%，具体明细情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
库存现金	11.55	8.63	41.61
银行存款	54,246.66	26,544.86	17,331.60
合计	54,258.21	26,553.49	17,373.22

公司2014年末货币资金余额较2013年末增加9,180.28万元,增幅为52.84%,主要系公司2014年经营活动产生现金流量净额达到24,980.17万元所致。

公司2015年末货币资金余额较2014年末增加27,704.72万元,增幅为104.34%,主要系公司2015年经营活动产生现金流量净额达到48,685.13万元所致。

2) 应收账款

公司应收账款主要是应向第三方游戏联运平台和广告客户收取的款项。对第三方游戏联运平台的应收账款主要是已确认但未收到的联运游戏分成款项,对广告客户的应收账款主要是已确认但未收到的广告收入款。

①应收账款变动分析

公司报告期各期末应收账款账面价值分别为4,158.80万元、7,997.80万元和6,247.37万元,占同期末流动资产比例分别为13.72%、16.79%和8.53%。随着公司业务的发展,2014年末应收账款期末账面价值增加,增幅达92.31%。2015年末,公司应收账款出现一定的下降,降幅达-21.89%。具体情况如下:

单位:万元

项目	2015.12.31 /2015年度	2014.12.31 /2014年度	2013.12.31 /2013年度
应收账款余额	7,267.10	8,553.61	4,430.00
减:坏账准备	1,019.74	555.81	271.20
应收账款账面价值	6,247.37	7,997.80	4,158.80
增长率	-21.89%	92.31%	5.48%
营业收入	164,557.51	154,251.88	146,971.32
应收账款账面价值 占营业收入比重	1.90%	5.18%	2.83%

报告期内,公司应收账款账面价值占营业收入的比重分别为2.83%、5.18%和1.90%,占比较低,主要原因在于应收账款主要由广告业务和游戏第三方平台联运业务产生,此两项业务收入占公司营业收入比例在报告期内分别为21.87%、25.26%和22.28%,占比较低,从而导致应收账款比例较低。

报告期各期末,公司应收账款中由联运业务产生的应收账款占比较高,公司第三方平台联运业务一般次月对账和开票,催促对方付款,对方一般在开票当月

或次月完成付款,所以公司多数应收账款账龄较短。报告期各期末,公司联运业务应收账款与当期第三方平台联运收入之比如下图所示:

单位:万元

项目	2015.12.31/ 2015年度	2014.12.31/ 2014年度	2013.12.31/ 2013年度
联运业务应收账款	6,714.89	8,078.96	4,181.18
当期第三方平台联运收入	28,283.49	33,859.93	27,150.02
占比	23.74%	23.86%	15.40%

从上表可以看出,报告期各期末,公司联运业务产生的应收账款占联运收入的比例波动较大,分别达到15.40%、23.86%和23.74%,但整体处于较低水平。

2014年末,公司应收账款账面价值较2013年末增长3,839.00万元,增幅92.31%,主要来自子公司广州四三九九的应收账款增长,主要原因为:一,由于广州四三九九在2013年度时联运商主要为深圳市腾讯计算机系统有限公司,其结算周期较短,2014年随着业务的扩大,广州四三九九加大与其他平台运营商的业务合作,部分平台运营商的内部流程以及结算时点有所不同,导致应收账款的增长;二是由于公司手机游戏《暗黑战神》在2014年进入爆发期,收入增长较快,但移动游戏业务收入的结算周期稍长于公司网页游戏业务,由此导致应收账款的增长。

2015年末,公司应收账款账面价值较2014年末减少1,750.43万元,降幅-21.89%,主要是由于公司第三方平台联运业务和广告业务收入合计金额出现下降。

②应收账款账龄分析

报告期各期末,公司应收账款余额的账龄结构明细如下:

单位:万元

账龄	2015.12.31				2014.12.31			
	金额	占比	坏账准备	计提比例	金额	占比	坏账准备	计提比例
1年以内	6,076.82	88.82%	303.84	5%	7,616.07	89.04%	380.80	5%
1-2年	229.53	3.35%	22.95	10%	734.60	8.59%	73.46	10%
2-3年	535.63	7.83%	267.81	50%	202.80	2.37%	101.40	50%
3年以上	-	0.00%	-	100%	0.15	0.00%	0.15	100%

合计	6,841.98	100%	594.61	-	8,553.61	100%	555.81	-
账龄	2013.12.31							
	金额	占比	坏账准备	计提比例				
1年以内	3,516.94	79.39%	175.85	5%				
1-2年	902.95	20.38%	90.29	10%				
2-3年	10.11	0.23%	5.06	50%				
3年以上	-	-	-	-				
合计	4,430.00	100%	271.20	-				

注：2015年末，公司除按账龄对应收账款计提坏账准备外，还对部分应收账款单项计提坏账准备，该部分合计425.13万元，故上述应收账款余额的账龄分析中2015年末余额未包括该部分，以下分析同

报告期内各期末，1年内的应收账款余额占应收账款总额比例较高，分别为79.39%、89.04%和88.82%，平均为85.75%，公司应收账款整体质量较好。

公司应收账款主要为1年以内账龄的账款，是与公司业务经营状况和结算模式相适应的。2013年公司1-2年账龄应收账款占比较高，达到20.38%，主要是由于部分联运商拖欠公司款项而导致期末未支付金额较大。截至2015年底，该部分拖欠款项已得到部分清偿。

③应收账款前五名情况

报告期各期末，公司应收账款前五名情况如下：

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	天津百度紫桐科技有限公司	1,051.38	14.47%
2	Google Inc	567.22	7.81%
3	广州市叉叉信息科技有限公司	553.47	7.62%
4	深圳市腾讯计算机系统有限公司	502.31	6.91%
5	Apple Inc	483.34	6.65%
	合计	3,157.72	43.46%
2014年12月31日			
1	Apple Inc.	779.37	9.11%
2	Google Inc.	440.91	5.15%
3	星采数位科技有限公司	416.65	4.87%
4	天津百度紫桐科技有限公司	398.63	4.66%
5	成都陌陌科技有限公司	325.16	3.80%
	合计	2,360.71	27.59%
2013年12月31日			
1	酷玩线上股份有限公司	699.31	15.79%
2	深圳市腾讯计算机系统有限公司	476.97	10.77%

3	广东逢隆互联网科技有限公司	289.82	6.54%
4	亚炫科技股份有限公司	241.71	5.46%
5	北京世界星辉科技有限责任公司	227.26	5.13%
合计		1,935.07	43.69%

报告期内,公司应收账款前五名的变动情况与公司经营业务的发展情况密切相关。报告期初期,公司主要经营网页游戏的研发、发行和运营,相应应收账款的主要客户主要为网页游戏的联运商和广告客户,在2014年和2015年,公司大力发展移动游戏业务,因此应收账款前五名中移动游戏平台商增多,如Apple Inc.、Google Inc.、星采数位科技有限公司、天津百度紫桐科技有限公司、成都陌陌科技有限公司均为移动游戏平台商。

3) 预付款项

报告期各期末,公司预付款项主要包括预付的市场推广费用和因代理游戏运营而计提的递延成本。

①预付款项变动分析

报告期各期末,公司预付款项分别为4,686.92万元、8,541.35万元和7,745.14万元,占流动资产比例分别为15.47%、17.93%和10.57%,占比较低。

2014年末和2015年末,公司预付款项增长率分别为82.24%和-9.32%。

2014年末预付款项的较快增长,主要是由于公司在2014年预付的游戏分成款大幅增加所致。

②预付款项账龄分析

报告期各期末,公司预付款项账龄结构明细如下:

单位:万元

账龄	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1年以内	6,278.10	81.06%	8,052.21	94.27%	4,575.75	97.62%
1-2年	1,467.04	18.94%	443.44	5.19%	111.16	2.38%
2-3年	-	0.00%	45.71	0.54%	-	0.00%
合计	7,745.14	100%	8,541.35	100%	4,686.92	100%

从上表可以看出,公司预付款项账龄主要为1年以内,报告期各期末,公司1

年以内预付款项占预付款项总额比例分别为97.62%、94.27%和81.06%，平均值为90.99%。1年以内预付款项比例较高，主要是公司采购广告服务和游戏分成时，一般都是按月结算，结算时间较短，故预付款项的账龄较短。

2015年底公司预付款项中1年以上比例上升较快，主要是由于公司于2014年预付上海巨人网络科技有限公司和深圳市第一波网络科技有限公司游戏分成款，其在2015年底未抵扣部分合计1,065.92万元，从而使得账龄为1年以上的预付款项较快增长，从而使得比例上升。

③预付款项前五名情况

截至2015年12月31日，公司预付款项前五名具体情况如下：

单位：万元

序号	客户名称	金额	占预付款项余额比例
1	上海巨人网络科技有限公司	598.29	7.72%
2	北京景美广告有限公司	583.07	7.53%
3	广发证券股份有限公司	500.00	6.46%
4	深圳市第一波网络科技有限公司	467.63	6.04%
5	北京星垂平野科技有限公司	134.81	1.74%
合计		2,283.80	29.49%

4) 其他应收款

公司其他应收款主要包括应收支付渠道商款项、押金及保证金以及备用金等。应收支付渠道商款项是指第三方支付渠道商尚未支付给公司的玩家充值款。

报告期内，公司其他应收款中应收支付渠道商款项和押金及保证金占比较高，二者在报告期各期末合计占其他应收款比例分别为89.54%、97.00%和96.81%。

①其他应收款变动分析

报告期各期末，公司其他应收款账面价值分别为3,676.06万元、3,378.31万元和3,655.04万元，占同期末流动资产的比例分别为12.13%、7.09%和4.99%，占比较低，各年金额保持平稳。

②其他应收款账龄分析

公司其他应收款中，应收支付渠道商款项和押金及保证金占比较高。押金及

保证金多为公司在签订年度框架合同时支付,在年度框架合同履行完成之后即可收回,因此其账龄多为1年以内;而公司收取支付渠道商款项一般可在1-3天之内完成,其账龄较短。因此,公司其他应收款主要为账龄在1年之内的款项,其风险较低,资产质量较高。

公司报告期各期末其他应收款账龄明细情况如下:

单位:万元

账龄	2015.12.31				2014.12.31			
	金额	占比	坏账准备	计提比例	金额	占比	坏账准备	计提比例
1年以内	3,574.70	89.53%	178.74	5%	3,285.99	91.66%	164.30	5%
1-2年	146.38	3.67%	14.64	10%	271.32	7.57%	27.13	10%
2-3年	254.65	6.38%	127.32	50%	24.87	0.69%	12.44	50%
3年以上	16.98	0.43%	16.98	100%	2.75	0.08%	2.75	100%
合计	3,992.71	100.00%	337.67	-	3,584.93	100%	206.61	-

账龄	2013.12.31							
	金额	占比	坏账准备	计提比例				
1年以内	3,643.09	93.04%	182.15	5%				
1-2年	197.57	5.05%	19.76	10%				
2-3年	74.61	1.91%	37.31	50%				
3年以上	0.48	0.01%	0.48	100%				
合计	3,915.76	100%	239.70	-				

③其他应收款前五名情况

截至2015年12月31日,公司其他应收款金额前五名情况如下:

单位:万元

序号	客户名称	金额	占其他应收款余额比例	性质
1	支付宝(中国)网络技术有限公司	1,472.49	36.88%	支付渠道款
2	北京景美广告有限公司	1,100.00	27.55%	广告费押金
3	深圳市财付通科技有限公司	460.71	11.54%	支付渠道款
4	广州天利房地产开发有限公司	136.67	3.42%	房租押金
5	班尼星空(北京)广告有限公司	120.00	3.01%	广告费押金
	合计	3,289.88	82.40%	-

截至2015年12月31日,公司其他应收款中不存在应收持有公司5%以上表决权股东单位或其他关联方款项。

5) 其他

报告期各期末,公司应收利息分别为28.11万元、201.98万元和780.14万元,规模较小,对公司资产状况不产生重大影响。其在2014年末和2015年末增长率分别为618.49%和286.24%,应收利息出现较快增长主要是因为2014年和2015年公司经营性现金流入状况良好,公司根据资金需求的计划安排,暂时增加定期存款金额从而使得期末计息余额大幅增加。

公司存货主要为游戏周边产品,主要用于市场推广。报告期各期末,公司存货分别为3.20万元、7.26万元和6.24万元,规模较小,对公司资产状况不产生重大影响。报告期内各期末,公司对存货进行减值测试,不存在可变现净值低于成本的情形,未对存货计提跌价准备。

公司其他流动资产主要包括待抵扣增值税进项税等。报告期各期末,公司其他流动资产分别为374.93万元、948.58万元和564.85万元,规模较小。

(3) 非流动资产变化分析

公司非流动资产主要由固定资产、长期待摊费用和递延所得税资产组成。

2013年末至2015年末,公司非流动资产规模较为平稳,分别为12,870.55万元、12,756.42万元和12,978.41万元。2014年末和2015年末,非流动资产分别增长-114.14万元和221.99万元,增长率分别为-0.89%和1.74%。

1) 固定资产

公司固定资产主要包括房屋建筑物、电子设备、运输设备和办公及其他设备,报告期各期末,其账面价值分别为6,022.03万元、5,577.37万元和4,765.51万元,规模较大,是公司非流动资产的主要组成部分。但其占公司总资产的比例平均约9.57%,比例较低,符合公司所属互联网游戏行业“轻资产”的特点。

报告期内,公司固定资产的账面价值明细情况如下:

单位:万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
房屋建筑物	2,184.89	45.85%	2,418.94	43.37%	2,528.70	41.99%
电子设备	1,913.56	40.15%	2,271.82	40.73%	2,433.96	40.42%

运输设备	252.03	5.29%	250.42	4.49%	218.82	3.63%
办公及其他设备	415.03	8.71%	636.18	11.41%	840.54	13.96%
合计	4,765.51	100%	5,577.37	100%	6,022.03	100%

公司固定资产中房屋建筑物和电子设备占比较高,二者在报告期各期末合计比例分别达到82.41%、84.10%和86.00%,其中房屋建筑物主要为公司在厦门的房产,电子设备主要为公司购买的电脑、服务器、投影仪等,在报告期内二者未发生重大变化。

截至2015年12月31日,公司固定资产账面原值为12,656.75万元,账面价值为4,765.51万元,综合成新率为37.65%。各类别固定资产成新率具体情况如下表。

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
房屋建筑物	3,203.50	1,018.60	2,184.89	-	2,184.89	68.20%
电子设备	7,396.00	5,482.44	1,913.56	-	1,913.56	25.87%
运输设备	727.39	475.36	252.03	-	252.03	34.65%
办公及其他设备	1,329.87	914.84	415.03	-	415.03	31.21%
合计	12,656.75	7,891.24	4,765.51	-	4,765.51	37.65%

2) 无形资产

公司无形资产主要为著作权以及公司外购的软件。报告期各期末,公司无形资产分别为549.10万元、200.17万元和166.24万元,规模较小,对公司财务状况和资产质量无重大影响。报告期内,公司无形资产明细情况如下:

单位:万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
软件	132.27	79.56%	155.98	77.92%	323.02	58.83%
著作权	11.17	6.72%	19.10	9.54%	167.27	30.46%
其他	22.81	13.72%	25.09	12.53%	58.81	10.71%
合计	166.24	100%	200.17	100%	549.10	100%

从上表可以看出,公司无形资产主要构成部分为软件和著作权,二者占比在85%以上。公司软件主要包括财务软件、办公软件、美术软件的使用权等,著作权主要为游戏著作权等。

2014年末和2015年末,公司无形资产增长率分别为-63.55%和-16.95%,主要由于公司新增无形资产较少,同时无形资产按期进行摊销所致。

3) 长期待摊费用

公司长期待摊费用主要包括公司一次性支付的装修费用和代理游戏授权金。报告期各期末,公司的长期待摊费用分别为2,819.10万元、2,829.25万元和1,152.67万元。报告期内,公司长期待摊费用明细情况如下:

单位:万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
授权金	714.78	62.01%	1,900.29	67.17%	1,704.25	60.45%
装修费	437.89	37.99%	928.96	32.83%	1,107.25	39.28%
其他	-	0.00%	-	0.00%	7.60	0.27%
合计	1,152.67	100.00%	2,829.25	100%	2,819.10	100%

2015年末公司长期待摊费用减少1,676.58万元,降幅达到59.26%,主要原因:一是经公司与授权方协商,终止塔王之王和剑与火之歌两款游戏的合作,无需支付后续授权金,从而减少长期待摊费用;二是游戏授权金和装修费的正常摊销。

4) 递延所得税资产

公司递延所得税资产主要是由计提坏账准备、职工薪酬带来的时间性差异以及广告费和研发费抵扣形成的时间性差异所产生的。报告期各期末,公司递延所得税资产分别为3,396.82万元、4,149.63万元和6,893.98万元。报告期内,公司递延所得税资产明细情况如下:

单位:万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
因计提坏账准备形成	187.82	2.72%	78.41	1.89%	50.52	1.49%
因计提职工薪酬形成	-	0.00%	461.07	11.11%	528.48	15.56%
因广告费抵扣形成	1,861.57	27.00%	1,413.13	34.05%	894.23	26.33%
因研发费用抵扣形成	4,844.60	70.27%	2,197.01	52.94%	1,923.60	56.63%
合计	6,893.98	100.00%	4,149.63	100%	3,396.82	100%

2014年末和2015年末,公司递延所得税资产增长率分别为22.16%和66.14%。

2014年末递延所得税资产增长752.80万元,主要是由于2014年广告推广费用金额较大,导致当期累计的不可抵扣结转以后期间抵扣的金额相应增加。2015年末递延所得税资产增长2,744.36万元,主要原因:一是由于公司所得税税率发生变化,由原来的10%上升至15%,从而使得递延所得税资产增长较快;二是根据主管税务机关要求,部分研发费用结转后期再行申报抵税所致。

5) 其他

2012年,公司收购广州御剑,公司对该次收购行为属于非同一控制下合并,且公司收购价格高于收购时广州御剑可变现净资产公允价值,因而产生合并商誉96.70万元。在2013年,广州御剑主要在研游戏项目开发不成功,出现亏损,预期未来无法盈利,公司决定注销该公司,因此对相应商誉全额计提减值准备。广州御剑已于2014年7月完成注销,截至2014年12月31日,公司商誉账面价值为0万元。

2013年末,公司其他非流动资产账面价值为83.50万元,系公司购买消防系统工程、屏蔽室等资产而预先支付的款项,这些资产已于2014年上半年完成交付。

(二) 负债构成及变化分析

1、负债构成情况分析

(1) 负债总额构成情况

报告期各期末,公司负债情况如下:

单位:万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债	43,481.69	99.63%	32,219.23	99.51%	31,577.15	99.02%
非流动负债	159.78	0.37%	158.70	0.49%	310.63	0.98%
负债总额	43,641.47	100.00%	32,377.93	100%	31,887.78	100%

报告期各期末,公司的负债总额分别为31,887.78万元、32,377.93万元和43,641.47万元。报告期内,公司负债主要为流动负债,主要包括应付账款、预收款项、应付职工薪酬、应交税费、应付股利及其他应付款,这与公司流动资产占资产总额比例较高的资产结构相对应,也与公司收入回款情况较好相适应。各

期末公司流动负债占负债总额的比例较高，分别达到99.02%、99.51%和99.63%。

(2) 流动负债构成情况

公司流动负债主要由应付账款、预收款项、应付职工薪酬、应交税费和应付股利组成。报告期内，公司流动负债构成情况如下：

单位：万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	7,101.51	16.33%	6,151.81	19.09%	4,907.15	15.54%
预收款项	27,048.28	62.21%	18,855.03	58.52%	15,253.35	48.31%
应付职工薪酬	5,184.56	11.92%	5,084.78	15.78%	5,246.22	16.61%
应交税费	3,716.72	8.55%	1,670.79	5.19%	3,443.87	10.91%
应付股利	-	0.00%	-	0.00%	2,155.81	6.83%
其他应付款	430.62	0.99%	456.81	1.42%	570.75	1.81%
流动负债合计	43,481.69	100%	32,219.23	100%	31,577.15	100%

与公司经营业绩相关的流动负债类科目主要是应付账款、预收款项、应付职工薪酬和应交税费，此四项负债在报告期内占流动负债比例合计分别为91.37%、98.58%和99.01%，是公司流动负债的主要构成部分，说明公司流动负债主要由公司日常经营而产生。

报告期各期末，公司应付账款占流动负债比例分别为15.54%、19.09%和16.33%。其占比在2013年较低，主要是由于预收款项、应付股利等增长较快导致其占比相对下降。

报告期内各期末，公司预收款项占流动负债的比例分别为48.31%、58.52%和62.21%，占流动负债的比例较高。报告期各期末，应交税费占期末流动负债的比例分别为10.91%、5.19%和8.55%。

报告期内各期末，公司应付职工薪酬占流动负债的比例分别为16.61%、15.78%和11.92%，占比较高，在2015年末占比出现下降主要是因为期末应付账款、预收款项增长较快从而导致其占比相对下降。

报告期内各期末，公司其他应付款占流动负债比例分别为1.81%、1.42%和0.99%，占流动负债比例较低，对负债结构和公司资本结构影响较小。

(3) 非流动负债构成情况

公司非流动负债仅包括递延收益, 为需分摊的与收益相关的政府补助。报告期各期末, 公司递延收益的金额分别为310.63万元和158.70万元和159.78万元。

2、负债项目变化分析

(1) 负债总额变化分析

2014年末和2015年末, 公司负债总额分别增长490.15万元和11,263.53万元, 其增长率分别为1.54%和34.79%。2015年末负债总额的增长主要是由于业绩增长以及税率变化等因素带来的预收款项和应交税费的较快增长。

(2) 流动负债变化分析

报告期各期末, 公司流动负债总额分别为31,577.15万元、32,219.23万元和43,481.69万元, 2014年末和2015年末流动负债增长率分别为2.03%和34.96%, 2015年末增速较快。2015年末流动负债增长原因请见本节之“(1) 负债总额变化分析”。

1) 应付账款

公司应付账款主要由应付的市场推广费、应付研发商的游戏分成款和应付带宽及其他技术服务采购款项所组成。报告期内, 此三种类型应付款项占公司应付账款总额的比例约80%, 应付账款其变化也主要是由于上述三种类型业务导致的应付款项变化。

报告期各期末, 公司应付账款分别为4,907.15万元、6,151.81万元和7,101.51万元, 2014年末和2015年末, 公司应付账款增长率分别为25.36%和15.44%。2014年末应付账款较2013年末增长1,244.66万元, 主要是由于2014年公司代理游戏数量增多, 导致应付的代理金增多, 同时, 公司游戏运营中带宽及其他技术服务费用在2014年增长2,052.30万元, 增幅28.29%, 对带宽和其他技术服务采购规模的扩大带来应付账款的快速上升。2015年末应付账款较2014年末增长949.69万元, 主要是由于2015年公司非自有游戏收入实现上升, 使得公司游戏分成支出上升较快, 从而带动应付账款的增加。

截至2015年12月31日, 公司应付账款对应的前五大供应商分别为:

单位：万元

序号	公司名称	金额	占应付账款总额比例
1	杭州无端科技有限公司	1,096.81	15.44%
2	网宿科技股份有限公司	1,036.93	14.60%
3	天津卓越晨星科技有限公司	583.28	8.21%
4	Madhouse Co. Limited	385.34	5.43%
5	深圳第七大道科技有限公司	287.02	4.04%
合计		3,389.38	47.72%

2) 预收款项

公司预收款项主要为一卡通销售款项尚未充值的部分、未确认收入的充值形成的递延收益以及收取的游戏代理金。报告期内各期末，公司预收款项的金额分别为15,253.35万元、18,855.03万元和27,048.28万元。2014年末和2015年末，公司预收款项分别增长3,601.68万元和8,193.25万元，增长率分别为23.61%和43.45%。2014年末预收款项增长较快，主要是因为2014年随着生死狙击等游戏的火爆使得自有平台收入增长较快，其玩家更倾向于使用一卡通方式进行充值，所以使得一卡通销售额增长46.34%，对应一卡通销售款项尚未充值部分增长2,259.02万元；2015年末预收款项较快增长，主要原因一是由于一卡通销售额增长较快，对应一卡通销售款项尚未充值部分增长3,155.32万元，二是由于公司游戏自有平台收入增长较快，尤其是代理游戏在自有平台运营增长14,737.40万元，增幅19.44%，使其在游戏自有平台业务收入中占比上升至70.97%，而自有平台运营代理游戏时其消耗率水平较低，因此使得预收玩家游戏充值款增加5,366.47万元，增幅较大从而导致预收款项的较快增长。

3) 应付职工薪酬

公司应付职工薪酬主要核算公司应发放给员工的工资、奖金、福利等各种费用。报告期内各期末，公司应付职工薪酬的金额分别为5,246.22万元、5,084.78万元和5,184.56万元。2014年末和2015年末，公司应付职工薪酬的增长率分别为-3.08%和1.96%。

截至2015年12月31日，公司应付职工薪酬的明细如下：

单位：万元

项目	金额	占比
一、短期职工薪酬	5,135.72	99.06%
1、工资、奖金、津贴和补贴	5,000.17	96.44%
2、职工福利费	-	0.00%
3、社会保险费	1.61	0.03%
其中：医疗保险费	1.55	0.03%
工伤保险费	0.02	0.00%
生育保险费	0.03	0.00%
4、住房公积金	107.59	2.08%
5、工会经费和职工教育经费	26.35	0.51%
二、离职后福利—设定提存计划	2.35	0.05%
1、基本养老保险	1.91	0.04%
2、失业保险	0.44	0.01%
三、辞退福利	46.48	0.90%
合计	5,184.56	100.00%

4) 应交税费

公司的主要税种包括增值税、营业税和企业所得税等。报告期各期末，公司应交税费余额分别为3,443.87万元、1,670.79万元和3,716.72万元，为已计提未缴纳的各项税费。

2014年末和2015年末，公司应交税费的增长率分别为-51.49%和122.45%。2014年末公司应交税费下降较多，主要是由于2014年中分红款项对应代扣个人所得税已缴纳，因此应交个人所得税较2013年末下降1,776.71万元。2015年末公司应交税费上升幅度较高，主要是由于公司税率由10%上升至15%，导致应交企业所得税上升较多所致。

公司报告期内依法缴纳税款，不存在拖延缴纳等情况。

截至2015年12月31日，公司应交税费余额明细如下：

单位：万元

项目	金额	占比
增值税	556.10	14.96%
营业税	1.61	0.04%
城市维护建设税	27.02	0.73%
教育费附加	11.58	0.31%
地方教育费附加	7.72	0.21%
企业所得税	2,851.93	76.73%

个人所得税	239.16	6.43%
居民税	0.58	0.02%
印花税	0.68	0.02%
文化事业建设费	20.33	0.55%
合计	3,716.72	100.00%

5) 应付股利

2013年末,公司应付股利的余额为2,155.81万元,主要为公司宣告发放但尚未支付的股利。

6) 其他应付款

公司其他应付款主要为应付员工报销款和应付耗材、食品供应商的款项。报告期各期末,公司其他应付款的余额分别为570.75万元、456.81万元和430.62万元。

截至2015年12月31日,公司其他应付款中无应付持有公司5%以上表决权股份股东或关联方的款项。

(3) 非流动负债变化分析

公司报告期内非流动负债为递延收益,即已收到但需在受益期限内分摊的与收益相关的政府补助。依据国科发财[2013]371号《科技部关于预拨2013年国家科技支撑计划课题经费的通知》,公司于2013年和2014年上半年收到预算经费用于“高效、海量在线社交网络监督与互动系统”。公司根据2013年项目支出情况确认营业外收入57.37万元,截至2013年12月31日,递延收益余额为310.63万元。公司根据2014年项目支出情况确认营业外收入461.92万元,截至2014年12月31日,递延收益余额为158.70万元。2015年公司收到项目补助资金218.40万元,同时公司根据2015年项目支出情况确认营业外收入217.32万元,截至2015年12月31日,递延收益余额为159.78万元。

(三) 偿债能力分析

1、主要偿债能力指标

公司近三年反映偿债能力的财务指标如下:

项目	2015. 12. 31/ 2015 年度	2014. 12. 31/ 2014 年度	2013. 12. 31/ 2013 年度
流动比率 (倍)	1.68	1.48	0.96
速动比率 (倍)	1.67	1.45	0.95
资产负债率 (合并)	50.61%	53.62%	73.86%
资产负债率 (母公司)	51.70%	50.77%	77.65%
息税折旧摊销前利润 (万元)	39,093.80	30,683.71	26,968.65
利息保障倍数	不适用	不适用	不适用

注：报告期内，公司未发生利息费用支出，故不适用利息保障倍数指标

报告期内，公司流动资产尤其是货币资金和可变现资产的占比较高，而负债规模较小，公司整体偿债能力较强。报告期内，公司资金回收状况良好，无银行借款和利息支出款项，与其行业经营特点以及资产结构相匹配。

从流动比率角度来看，公司报告期各期末流动比率分别为0.96、1.48和1.68，偿债能力较强，且报告期内逐年上升。由于公司各报告期末存货余额较小，故速动比率和流动比率保持相同的趋势。

从母公司资产负债率的角度来看，报告期各期末母公司资产负债率分别为77.65%、50.77%和51.70%，2013年底资产负债率较高，主要是由于公司2013年度减资导致货币资金减少较大从而提高了资产负债率。随着公司的经营和资金的积累，在保持目前无间接融资的情形下，母公司资产负债率已逐步降低。

公司报告期内无银行借款和利息支出，且息税折旧摊销前利润呈逐年上升趋势，公司有足够的支付能力偿付现有或可能有的负债。

综上，整体来看，公司财务结构稳健，资产负债结构合理，偿债能力较强。

2、短期偿债能力分析

报告期内，公司短期偿债能力指标与同行业上市公司比较如下：

指标	公司名称	2015. 06. 30	2014. 12. 31	2013. 12. 31
流动比率	中青宝	1.28	1.34	2.27
	掌趣科技	1.60	1.68	3.58
	昆仑万维	2.61	2.49	2.72
	游族网络	1.98	0.84	2.19

	云游控股	12.63	8.01	7.29
	行业均值	3.62	2.64	3.17
	四三九九	1.63	1.48	0.96
速动比率	中青宝	1.27	1.33	2.17
	掌趣科技	1.60	1.67	3.58
	昆仑万维	2.21	2.47	2.72
	游族网络	1.98	0.84	2.19
	云游控股	12.63	8.01	7.29
	行业均值	3.55	2.63	3.15
	四三九九	1.61	1.45	0.95

注1: 行业均值含四三九九

注2: 上述游族网络2013年列示数值为游族信息2013年1-8月/2013年8月31日相应数值

注3: 同行业上市公司2015年度财务报告尚未披露

资料来源: 各公司年报、审计报告以及招股说明书等

与可比公司短期偿债指标相比,公司在2013年末和2014年末的流动比率和速动比率与可比上市公司相比偏低,主要原因一是由于公司在2013年末有较大额的未支付股利,导致短期偿债能力指标在最近两期较低;二是由于公司自有平台运营游戏数量较多,导致未充值的一卡通销售款项和未确认收入的充值金额较大,使得预收账款金额较大。

3、长期偿债能力分析

报告期内,合并口径资产负债率与同行业上市公司相应指标比较如下:

公司名称	2015.06.30	2014.12.31	2013.12.31
中青宝	34.54%	34.91%	28.58%
掌趣科技	12.07%	19.76%	20.91%
昆仑万维	23.03%	31.08%	31.71%
游族网络	39.05%	34.86%	44.74%
云游控股	6.45%	10.14%	12.78%
行业均值	27.76%	30.73%	35.43%
四三九九	51.40%	53.62%	73.86%

注1: 行业均值含四三九九

注2: 上述游族网络2013年列示数值为游族信息2013年1-8月/2013年8月31日相应数值

注3: 同行业上市公司2015年度财务报告尚未披露

资料来源: 各公司年报、审计报告以及招股说明书等

与同行业上市公司长期偿债指标相比,公司2013年末和2014年末的资产负债

率与同行业上市公司相比较高，主要是由于应付股利和预收款项金额较大所致。公司在2013年进行减资，使得公司资产负债率上升较为迅速，假设不考虑此因素影响，公司资产负债率在2013年末、2014年末将分别为31.61%和27.41%，与同行业上市公司相比较为接近。

4、利息支付能力分析

报告期内，公司无银行借款和利息支出，而公司息税折旧摊销前利润分别达26,968.65万元、30,683.71万元和39,093.80万元，公司不存在无法支付借款利息的情形，从未发生过欠付银行本息的情况，本金和利息的偿付风险较低。

(四) 资产周转能力分析

报告期，公司资产周转情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率	23.10	25.38	36.28
存货周转率	8,086.04	8,397.69	5,210.78
总资产周转率	2.24	2.98	2.20

1、应收账款周转情况

报告期内，公司应收账款周转率分别为36.28次、25.38次和23.10次，呈现逐期下降的趋势，但整体仍保持了较高的水平。公司应收账款周转率的下降主要是由于公司报告期内第三方游戏平台联运业务增长较快，联运商相应增多，而联运商结构的复杂和规模、结算方式的差异导致部分业务结算变慢，从而导致应收账款增长较快，使得报告期平均应收账款的增速高于公司营业收入的增长速度，带来应收账款周转率下降。

报告期内，公司应收账款周转能力与同行业上市公司比较如下：

公司名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度
中青宝	0.83	3.71	5.55
掌趣科技	4.52	11.28	7.23
昆仑万维	3.40	7.98	9.47
游族网络	3.19	7.80	8.82
云游控股	3.40	7.06	13.41

行业均值	4.46	10.53	13.46
四三九九	11.42	25.38	36.28

注1: 行业均值含四三九九

注2: 上述游族网络2013年列示数值为游族信息2013年1-8月/2013年8月31日相应数值

注3: 同行业上市公司2015年度财务报告尚未披露

资料来源: 各公司年报、审计报告以及招股说明书等

与同行业上市公司相比, 公司应收账款周转率要高于同行业上市公司水平, 公司主要收入来源于自有平台游戏运营收入, 即玩家在公司自有平台充值后方可进行消费, 故自有平台游戏运营基本不产生应收账款。公司应收账款主要来自于第三方平台联运业务和广告业务, 而此两项业务在公司营业收入中占比较低, 故公司应收账款周转率较高。

2、总资产周转情况

报告期内, 公司总资产周转能力与同行业上市公司比较如下:

公司名称	2015年上半年	2014年度	2013年度
中青宝	0.10	0.33	0.27
掌趣科技	0.09	0.22	0.27
昆仑万维	0.38	1.42	1.44
游族网络	0.41	1.06	2.47
云游控股	0.19	0.41	1.12
行业均值	0.40	1.07	1.30
四三九九	1.24	2.98	2.20

注1: 行业均值含四三九九

注2: 上述游族网络2013年列示数值为游族信息2013年1-8月/2013年8月31日相应数值

注3: 同行业上市公司2015年度财务报告尚未披露

资料来源: 各公司年报、审计报告以及招股说明书等

报告期内公司的总资产周转率分别为2.20次、2.98次和2.24次, 呈现一定波动但整体处于较高水平, 主要是因为公司固定资产账面余额占总资产比例较低, 资产利用较为合理, 利用效率较高。

总体而言, 报告期内, 应收账款周转正常, 总资产周转速度较快, 公司资产流动性较好, 资产质量及营运效率较高。

十六、现金流量分析

报告期内，公司现金流量构成情况如下：

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	48,685.13	24,980.17	28,743.13
投资活动产生的现金流量净额	-2,062.82	-4,135.50	-4,893.02
筹资活动产生的现金流量净额	-19,000.00	-11,655.81	-78,120.68
汇率变动对现金的影响	82.41	-8.58	-56.85
现金及现金等价物净增加额	27,704.72	9,180.28	-54,327.42

报告期内，公司各年度现金流量净额呈现一定波动趋势，资金回收情况良好。

（一）经营活动产生的现金流量分析

1、经营活动产生的现金流量变化分析

报告期内，公司各年经营活动产生现金流量净额明细情况如下：

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	184,627.79	162,511.69	156,232.88
收到的税费返还	6.53	1,115.35	-
收到其他与经营活动有关的现金	2,671.82	3,529.23	4,536.92
经营活动现金流入小计	187,306.15	167,156.27	160,769.79
购买商品、接受劳务支付的现金	46,298.02	40,815.25	34,282.68
支付给职工以及为职工支付的现金	45,398.80	45,304.03	44,472.62
支付的各项税费	9,512.49	9,929.13	6,439.17
支付其他与经营活动有关的现金	37,411.70	46,127.69	46,832.19
经营活动现金流出小计	138,621.02	142,176.10	132,026.66
经营活动产生的现金流量净额	48,685.13	24,980.17	28,743.13

公司经营活动现金流入主要为公司日常游戏运营和广告业务收到的货币资金、利息收入以及政府补助等，经营活动现金流出主要为支付的员工工资、其他游戏开发商分成款项、各种税费、支付渠道手续费以及支付的推广费用、游戏研发费用等。报告期内公司经营活动产生的现金流量净额分别为28,743.13万元、24,980.17万元和48,685.13万元。

公司经营活动现金流量较好,主要原因是公司主要的经营业务收入来源为游戏自有平台运营业务,其主要经营方式为玩家先在四三九九各游戏平台或游戏中充值,之后进行消费,该过程不产生应收账款。报告期内公司收现比分别达到106.30%、105.35%和112.20%,经营回款状况较好。

2、经营活动产生的现金流量净额与净利润变化分析

报告期内,公司各年经营活动产生现金流量净额与净利润情况如下:

单位:万元

项目	2015年度	2014年度	2013年度
净利润	33,615.93	24,696.33	23,508.27
经营活动产生的现金流量净额	48,685.13	24,980.17	28,743.13
二者差额	15,069.20	283.84	5,234.86

报告期内,公司各年经营活动现金流量净额均大于净利润金额,其差额分别为5,234.87万元、283.84万元和15,069.20万元,公司回款情况较好。

报告期内,公司各年经营活动现金流量净额与净利润之间差额出现较大的波动,主要原因:一是由于公司应收账款和预付款项在报告期内波动较大,二者合计在报告期内各期分别增长1,794.44万元、7,693.43万元和-2,546.65万元,其原因详见本节之“十五、财务状况分析”相关内容;二是由于同期公司应付账款、预收款项、应付职工薪酬、应交税费四者合计增长金额变动较大,报告期内各年分别为6,979.50万元、2,911.82万元和11,288.66万元,其原因详见本节之“十五 财务状况分析”相关内容。

(二) 投资活动产生的现金流量分析

报告期内,公司各年投资活动产生现金流量净额情况如下:

单位:万元

项目	2015年度	2014年度	2013年度
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	35.94	13.65	25.39
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-
投资活动现金流入小计	35.94	13.65	25.39

购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	2,098.77	4,149.15	4,918.41
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	-	-	-
投资活动现金流出小计	2,098.77	4,149.15	4,918.41
投资活动产生的现金流量净额	-2,062.82	-4,135.50	-4,893.02

公司投资活动现金流入主要为处置固定资产或其他长期资产收回的现金,投资活动现金流出主要为购置服务器、电脑等固定资产、支付游戏授权金、购买理财产品及其他长期资产支出的货币资金。报告期内,公司投资活动产生的现金流量净额分别为-4,893.02万元、-4,135.50万元和-2,062.82万元,主要受购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的货币资金的影响。

报告期内,公司处于高速发展阶段,需要购置一定的服务器、电脑等固定资产、无形资产来支撑公司业务的发展;同时,经营规模的扩大和代理游戏的增多,使得公司支付的游戏授权金逐渐增加,人员的快速增加也导致房产租赁费用以及装修费用的增加。因此,报告期内,购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的货币资金分别达到4,918.41万元、4,149.15万元和2,098.77万元。

(三) 筹资活动产生的现金流量分析

报告期内,公司各年筹资活动产生现金流量净额情况如下:

单位:万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
吸收投资收到的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	19,000.00	11,655.81	20,400.97
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	57,719.71
筹资活动现金流出小计	19,000.00	11,655.81	78,120.68
筹资活动产生的现金流量净额	-19,000.00	-11,655.81	-78,120.68

报告期内,公司筹资活动现金流出主要为减资支付款项和分红款项。报告期内,公司筹资活动产生的现金流量净额分别为-78,120.68万元、-11,655.81万元和-19,000.00万元。

2013年度筹资活动现金流量净额达-78,120.68万元,主要是由于公司在2013年进行减资,支付部分股东款项57,719.71万元,并进行两次现金分红,导致货币

资金流出增多。2014年度和2015年度筹资活动现金流主要为分别支付2013年度股利、支付2014年度股利和2015年度中期分红股利。

十七、发行人报告期内股东权益变化分析

报告期各期末，公司股东权益情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
股本（实收资本）	10,000.00	10,000.00	10,000.00
资本公积	1,530.00	1,530.00	-
其他综合收益	-11.02	18.24	21.33
盈余公积	5,000.00	5,000.00	3,942.93
未分配利润	26,074.95	11,459.02	-2,576.57
归属于母公司所有者权益合计	42,593.93	28,007.26	11,387.68
少数股东权益	-	-	-103.66
所有者权益合计	42,593.93	28,007.26	11,284.02

（一）股本变化情况

报告期内，公司股本变化情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
期初股本金额	10,000.00	10,000.00	36,900.00
投资者投入	-	-	-
内部权益结转	-	-	-
投资者减资	-	-	26,900.00
期末股本金额	10,000.00	10,000.00	10,000.00

1、2013年6月，减少注册资本至10,000万元

2013年6月，公司注册资本减少至10,000万元。以上减资事项业经厦门欣洲会计师事务所有限公司出具厦欣洲验字[2013]第039号《验资报告》审验。

（二）资本公积变化情况

报告期内，公司资本公积变化情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
期初资本公积	1,530.00	-	21,657.17

因投资者投入而增加	-	-	-
整体变更	-	-	-
内部权益变动	-	-	19,160.02
股份支付	-	1,530.00	-
减资事项	-	-	-40,817.19
期末资本公积	1,530.00	1,530.00	-

1、2013年资本公积变化

2013年6月公司减少注册资本至10,000万元，本次减资共支付57,719.71万元，其中：部分股东减少股本19,160.02万元，并增加资本公积19,160.02万元；向深圳市中科宏易创业投资合伙企业（有限合伙）、高顺纪、上海双阳投资中心（有限合伙）、彭勇、厦门龙润高科创业投资合伙企业（有限合伙）、上海鼎麟股权投资基金合伙企业（有限合伙）、厦门坚果财富创业投资合伙企业（有限合伙）、深圳市华鼎丰睿股权投资基金合伙企业（有限合伙）、厦门弘信控股有限公司、周卓和、厦门红天创业投资管理合伙企业（有限合伙）、深圳市创新投资集团有限公司、深圳华鼎创世股权投资合伙企业（有限合伙）13位股东支付减资款共57,719.71万元，对应减少股本77,39.98万元，减少资本公积40,817.19万元，减少未分配利润9,162.53万元。

2、2014年资本公积变化

2014年10月，骆海坚、西藏晨麒、李兴平分别将其所持公司股份64.44万股、29.87万股和25.69万股转让给员工持股企业厦门乐游家投资管理合伙企业（有限合伙），转让价格低于公允价值的部分1,530万元计入资本公积。

3、2015年公司资本公积未发生变化

（三）盈余公积变化情况

报告期内，公司盈余公积变化情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
期初盈余公积	5,000.00	3,942.93	1,000.18
提取盈余公积	-	1,057.07	2,942.76
整体变更事项	-	-	-
期末盈余公积	5,000.00	5,000.00	3,942.93

报告期内，公司各期盈余公积的增加是按母公司实现净利润的10%计提。

2014年公司按规定在盈余公积计提达到注册资本的50%时，不再继续计提法定盈余公积。

(四) 未分配利润变化情况

报告期内，公司未分配利润变化情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
年初未分配利润	11,459.02	-2,576.57	8,380.51
加：归属于母公司所有者的净利润	33,615.93	24,592.66	23,704.99
减：提取法定盈余公积	-	1,057.07	2,942.76
应付股东股利	19,000.00	9,500.00	22,556.78
其他	-	-	9,162.53
期末未分配利润	26,074.95	11,459.02	-2,576.57

报告期内，公司未分配利润增加均系当期净利润转入；法定盈余公积提取的比例为10%。

1、利润分配情况

根据公司2013年7月股东大会决议，以截至2013年6月30日经审计的未分配利润进行分红，分配给股东的利润15,000.00万元。

根据公司2013年第六次临时股东大会决议，对截至2013年9月30日未经审计的未分配利润进行分配，分配给股东的利润为7,556.78万元。

根据公司2014年6月2014年第二次临时股东大会决议，以2014年5月31日的总股本10,000万股为基数，向全体股东每10股派发现金红利9.50元，分配给股东的利润为9,500.00万元。

根据2015年2月17日公司2014年度股东大会决议，以2014年12月31日的总股本10,000万股为基数，向全体股东每10股派发现金红利9.00元，分配给股东的利润为9,000.00万元。

根据2015年10月10日公司2015年第三次临时股东大会决议，以2015年6月30日的总股本10,000万股为基数，向全体股东每10股派发现金红利10.00元，分配给股东的利润为10,000.00万元。

2、其他减少情况

2013年6月公司减资,共支付款项57,719.71万元,其中:股本减少26,900.00万元,资本公积减少21,657.17万元,未分配利润减少9,162.53万元。

十八、发行人报告期资本性支出分析

(一) 公司报告期重大资本性支出情况

报告期内,公司新增办公用房主要采用租赁方式取得,公司报告期内无重大资本性支出。

(二) 未来可预见的资本性支出计划和资金需求量

未来两年,公司可预见的资本性支出项目主要为网络游戏新产品开发项目、4399综合游戏平台升级项目、4399游戏助手升级项目、全球发行渠道拓展项目等。募集资金到位后,公司将按拟定的计划进行投资,本次发行募集资金投资项目投资计划和资金需求的具体情况请参见本招股说明书“第十节 募集资金运用”。

十九、重大会计政策或会计估计与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可比上市公司不存在较大差异。

二十、公司报告期股利分配情况以及未来股利分配计划

(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，根据中国《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。股东大会决议将公积金转为股本时，按股东原有股份比例派送新股。但法定公积金转为股本时，所留存的该项公积金不得少于转增前公司注册资本的百分之二十五。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红利（或股份）的派发事项。公司可以采取现金或者股票方式分配股利。

2、发行后的股利分配政策

公司发行上市后的股利分配政策如下：

“（一）公司的利润分配应重视对投资者的合理投资回报，利润分配政策应保持连续性和稳定性。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充分考虑独立董事、监事和公众投资者的意见。

（二）公司的利润分配遵循如下原则：

1、按法定条件、顺序分配的原则；

2、同股同权、同股同利的原则；

3、公司持有的本公司股份不得分配利润的原则；

4、公司应当以现金的形式向优先股股东支付股息，在完全支付约定的股息之前，不得向普通股股东分配利润的原则。

(三) 利润分配形式

公司采取现金、股票或者现金股票相结合的方式分配股利,以现金分红为主。利润分配不得超过累计可分配利润的范围,不得损害公司持续经营能力。公司可以根据公司盈利及资金需求情况进行中期分红。

(四) 现金分红

1、公司应注重现金分红。当年未进行现金分红的,不得发放股票股利。

2、公司董事会应当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,并按照公司章程规定的程序,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%

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。

重大资金支出安排是指:公司未来12个月内拟以现金购买资产、对外投资、进行固定资产投资等交易累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的30%(运用募集资金进行项目投资除外);或超过公司最近一期经审计净资产的50%,且超过5,000万元(运用募集资金进行项目投资除外)。

3、公司拟实施现金分红的,应同时满足以下条件:

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

(2) 审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告。

基于回报投资者和分享企业价值的考虑,从公司成长性、每股净资产的摊薄、公司股价与公司股本规模的匹配性等真实合理因素出发,公司可以在满足现金分

红之余进行股票股利分配。

在公司连续盈利的情形下，两次现金分红的时间间隔不超过24个月。

4、公司至少每三年重新审阅一次《股东未来分红回报规划》，根据股东（特别是公众投资者）、独立董事和外部监事的意见对公司正在实施的股利分配政策作出适当且必要的修改，确定该时段的股东回报计划。但公司保证调整后的股东回报计划不违反以下原则：即公司进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占的比例不低于20%，且以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的20%。

（五）股利分配方案的审议程序

1、公司的具体利润分配预案由董事会结合公司章程的规定、公司盈利情况、资金供给和需求情况、股东回报规划提出，提交股东大会审议。

董事会审议利润分配预案时，须经三分之二以上的独立董事单独表决通过。董事会审议现金分红具体方案时，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、调整的条件及决策程序要求等事宜；独立董事应对利润分配方案进行审核并发表独立明确的意见，董事会通过后提交股东大会审议。

董事会应在利润分配预案中说明留存的未分配利润的使用方案。发放股票股利的，还应当对发放股票股利的合理性、可行性进行说明；公司董事会在年度利润分配方案中未按照本章程所规定股利分配政策作出现金分红预案的，董事会应对未进行现金分红或现金分配低于规定比例的原因，以及公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明，由独立董事发表意见，并提交股东大会审议，专项说明须在公司董事会决议公告和定期报告中披露。

2、独立董事可以征集中小股东的意见，提出利润分配预案，并直接提交董事会审议。

公司独立董事应在董事会对利润分配预案进行审议前，对该预案发表明确的独立意见。

3、公司监事会应当对董事会制订的利润分配方案进行审核，并经半数以上的监事表决通过。

4、公司应通过投资者关系互动平台、公司网站、电话、传真、电子邮件等有效方式征求投资者对利润分配的意见,并由董事会秘书负责汇总意见并在审议利润分配预案的董事会上说明。

5、股东大会对现金分红具体方案进行审议时,应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,包括但不限于电话、传真和邮件沟通或邀请中小股东参会等方式,充分听取中小股东的意见和诉求,并及时答复中小股东关心的问题。

(六) 股利分配政策的调整

因外部经营环境或自身经营状况发生较大变化时,公司可根据需要调整利润分配政策。

调整后的利润分配政策不得损害股东权益,不得违反中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所的有关规定,不得违反公司的利润分配原则。

公司调整利润分配政策,应由董事会根据实际情况提出具体的股利分配政策调整议案,经三分之二以上的独立董事同意并发表明确独立意见,然后分别由董事会和监事会审议通过后提交股东大会审议批准。董事会审议时应须经全体董事过半数表决通过。董事会应在提交股东大会的议案中详细说明和论证股利分配政策调整的原因。

公司股东大会审议公司利润分配政策调整议案时,应当由出席股东大会的股东(包括股东代理人)三分之二以上表决通过。公司独立董事可在股东大会召开前向公司社会股股东征集其在股东大会上的投票权,独立董事行使上述职权应取得全体独立董事二分之一以上同意。

(七) 公司应当在年度报告中详细披露现金分红政策的制定及执行情况,并对下列事项进行专项说明:

- 1、是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求;
- 2、分红标准和比例是否明确和清晰;
- 3、相关的决策程序和机制是否完备;
- 4、独立董事是否履职尽责并发挥了应有的作用;

5、中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到了充分保护等。

对现金分红政策进行调整或变更的，还应对调整或变更的条件及程序是否合规和透明等进行详细说明。

(八) 其他

存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。”

(二) 公司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
归属于母公司股东的净利润	33,615.93	24,592.66	23,704.99
对当年利润或前期累计利润的分配金额	19,000.00	9,500.00	22,556.78
现金分红占当期归属于母公司股东的净利润比例	56.52%	38.63%	95.16%

报告期内，现金分红占当期归属于母公司股东的净利润比例分别为95.16%、38.63%和56.52%。

(三) 公司上市后三年股利分配计划

发行人制定了以下上市后分红回报规划：

“一、股东分红回报规划制定考虑因素

公司着眼于实际经营情况和长远可持续发展，在综合分析企业发展战略、外部融资环境等因素的基础上，充分考虑股东的要求和意愿、资金成本、公司发展所处阶段、盈利规模、银行信贷等情况，建立对投资者持续、稳定、科学合理的回报机制。利润分配政策应保持持续性、稳定性、公司利润分配不得影响公司的持续经营。

二、股东分红回报规划制定原则

公司实行同股同利的股利分配政策，股东依照其所持有的股份份额获得股利

和其他形式的利益分配。公司实行持续、稳定的利润分配政策，重视对投资者合理投资回报，结合公司的盈利情况和公司业务的可持续发展，建立对投资者持续、稳定的回报机制。公司制定利润分配规划应依据现行有效的《公司章程》，公司利润分配不得超过累计可供分配利润的范围，不得损害公司的持续经营能力。公司股东大会、董事会和监事会对利润分配政策的决策和论证过程中应充分考虑独立董事、监事和股东（特别是公众投资者）的意见。

三、上市后未来三年股东分红回报计划

（一）利润分配形式：公司采取现金、股票或者现金股票相结合的方式分配股利，以现金分红为主。利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。公司可以根据公司盈利及资金需求情况进行中期分红。

（二）公司应注重现金分红。当年未进行现金分红的，不得发放股票股利。公司拟实施现金分红的，应同时满足以下条件：

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

2、审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告。

基于回报投资者和分享企业价值的考虑，从公司成长性、每股净资产的摊薄、公司股价与公司股本规模的匹配性等真实合理因素出发，公司可以在满足现金分红之余进行股票股利分配。

在公司连续盈利的情形下，两次现金分红的时间间隔不超过24个月。

（三）公司董事会应当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，并按照公司章程规定的程序，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%;

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。

重大资金支出安排是指:公司未来12个月内拟以现金购买资产、对外投资、进行固定资产投资等交易累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的30%(运用募集资金进行项目投资除外);或超过公司最近一期经审计净资产的50%,且超过5,000万元(运用募集资金进行项目投资除外)。

四、股东分红回报规划的决策机制

(一)公司至少每三年重新审阅一次《股东分红回报规划》,根据股东(特别是公众投资者)、独立董事和外部监事的意见对公司正在实施的股利分配政策作出适当且必要的修改,确定该时段的股东回报计划,并提交公司股东大会通过网络投票的形式进行表决。但公司保证调整后的股东回报计划不违反以下原则:即公司进行利润分配时,现金分红在当次利润分配中所占的比例不低于20%,且以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的25%。

(二)公司的具体利润分配预案由董事会结合公司章程的规定、公司盈利情况、资金供给和需求情况、股东回报规划提出,并经监事会半数以上的监事表决通过后,提交股东大会审议。

董事会应在利润分配预案中说明留存的未分配利润的使用方案。发放股票股利的,还应当对发放股票股利的合理性、可行性进行说明;公司董事会在年度利润分配方案中未按照本章程所规定股利分配政策作出现金分红预案的,董事会应对未进行现金分红或现金分配低于规定比例的原因,以及公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明,由独立董事发表意见,并提交股东大会审议,专项说明须在公司董事会决议公告和定期报告中披露。

独立董事可以征集中小股东的意见,提出利润分配预案,并直接提交董事会审议。

公司应通过投资者关系互动平台、公司网站、电话、传真、电子邮件等有效方式征求投资者对利润分配的意见,并由董事会秘书负责汇总意见并在审议利润分配预案的董事会上说明。

董事会审议利润分配预案时,须经三分之二以上的独立董事单独表决通过。董事会审议现金分红具体方案时,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、调整的条件及决策程序要求等事宜;独立董事应在董事会对利润分配预案进行审议前,对该预案发表明确的独立意见,董事会通过后提交股东大会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议前,应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,并及时答复中小股东关心的问题。公司召开审议利润分配预案的股东大会,除现场会议投票外,公司应当向股东提供股东大会网络投票系统。利润分配方案应当由出席股东大会的股东(包括股东代理人)过半数以上表决同意方为通过。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2个月内完成股利派发事项。

五、其他

本规划未尽事宜,依照相关法律法规、规范性文件及《公司章程》规定执行。”

二十一、本次发行前滚存利润的分配安排

2014年11月16日,公司2014年第四次临时股东大会审议通过了公司发行前滚存利润的分配方案:公司首次公开发行股票完成之后,本次发行前的滚存未分配利润由本次发行完成后的新老股东共同享有。

二十二、本次发行对即期回报摊薄的影响及公司采取的填补措施

(一) 本次发行对即期回报摊薄的影响

1、假设条件

(1) 在本测算中,假设本次发行可于2016年6月实施完毕。该完成时间仅为预计,最终以实际发行完成时间为准。

(2) 在本测算中, 假设不考虑本次发行募集资金投资项目的实施对公司生产经营、财务状况(如营业收入、财务费用、投资收益)等的影响。

(3) 本测算中, 假设本次发行股份数量为上限3,333.34万股, 发行完成后公司总股本将增加至13,333.34万股, 该发行股数以经证监会核准发行的股份数量为准; 本次发行募集资金总额为202,286.09万元, 未考虑扣除发行费用的影响, 最终以经中国证监会核准的实际发行完成情况为准。

(4) 本测算中, 公司每年实施现金分红, 按照公司发行完成后的股利分配政策, 假设公司2015年度现金分红比例为20.00%, 并于2016年6月实施完毕。

(5) 本测算中, 在预测公司发行后净资产时, 假设不考虑除募集资金和净利润之外的其他因素对净资产的影响。

(6) 免责声明: 本测算中上述假设, 以及本测算中关于本次发行前后公司主要财务指标的情况仅为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年度经营情况及趋势的承诺或判断, 不构成公司的盈利预测, 投资者不应据此进行投资决策。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、对主要财务指标的影响

项目	2015年度/2015.12.31	2016年度/2016.12.31	
		本次发行前	本次发行后
股本(万股)	10,000.00	10,000.00	13,333.34
一、2016年归属于母公司股东净利润增长0%时			
归属于母公司股东的净利润	33,615.93	33,615.93	33,615.93
归属于母公司所有者权益	42,593.93	69,486.67	271,772.76
基本每股收益	3.36	3.36	2.88
稀释每股收益	3.36	3.36	2.88
每股净资产	4.26	6.95	20.38
加权平均净资产收益率	94.34%	59.99%	21.39%
二、2016年归属于母公司股东净利润增长10%时			
归属于母公司股东的净利润	33,615.93	36,977.52	36,977.52
归属于母公司所有者权益	42,593.93	72,848.26	275,134.35
基本每股收益	3.36	3.70	3.17
稀释每股收益	3.36	3.70	3.17
每股净资产	4.26	7.28	20.64
加权平均净资产收益率	94.34%	64.06%	23.28%
三、2016年归属于母公司股东净利润增长20%时			
归属于母公司股东的净利润	33,615.93	40,339.11	40,339.11

归属于母公司所有者权益	42,593.93	76,209.85	278,495.94
基本每股收益	3.36	4.03	3.46
稀释每股收益	3.36	4.03	3.46
每股净资产	4.26	7.62	20.89
加权平均净资产收益率	94.34%	67.91%	25.13%

注1: 本次发行前基本每股收益=当期归属于母公司股东的净利润÷发行前总股本;

注2: 本次发行后基本每股收益=当期归属于母公司股东的净利润÷(发行前总股本+本次新增发行股份数×发行月份次月至年末的月份数÷12);

注3: 每股净资产=期末归属于母公司股东的净资产÷期末总股本;

注4: 本次发行前加权平均净资产收益率=当期归属于母公司股东的净利润÷(期初归属于母公司股东的净资产+当期归属于母公司股东的净利润÷2-本期现金分红÷2);

注5: 本次发行后加权平均净资产收益率=当期归属于母公司股东的净利润÷(期初归属于母公司股东的净资产+当期归属于母公司股东的净利润÷2-本期现金分红÷2+本次发行募集资金总额÷2)

(二) 本次发行的必要性和合理性

本次发行募集资金拟投资于“网络游戏新产品开发项目”、“4399综合游戏平台升级项目”、“4399游戏助手升级项目”等项目,募集资金投资项目实施后,将不断强化公司在网络游戏产业链各个领域的自身优势,进一步增强公司的经营能力、盈利能力和研发能力;将提升公司现有的原创网络游戏开发水平,完善公司的网络游戏产品线布局,增强公司原创移动网络游戏产品的盈利能力,实现公司游戏业务向PC端、移动终端全线发展的战略目标;将突破4399游戏平台现有负载能力瓶颈、整合平台内部资源、提高平台运营效率、加强用户体验效果和数据挖掘分析水平,进一步增强用户对本平台的认可程度和依赖程度;将搭建移动互联网强势入口,实现PC端与移动端的资源整合,进一步积累一线流量与忠实用户资源,进而搭建有效的移动推广平台,减少网络游戏产品获取用户成本;将进一步提高公司海外游戏发行及推广能力。本次发行的必要性和合理性详见本招股说明书“第十节募集资金运用”之“二、本次募集资金投资项目与现有业务的关系”、“第十节募集资金运用”之“三、募集资金拟投资项目具体介绍”相关内容。

(三) 本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系, 以及发行人从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系详见本招股说明书“第十节募

集资金运用”之“二、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系”以及“第十节 募集资金运用”之“三、募集资金拟投资项目具体介绍”相关内容。

本次募集资金投资项目与公司现有业务紧密相关。且公司是一家提供互联网休闲娱乐游戏应用与信息服务的国家重点软件企业,作为国内领先的互联网游戏开发商、游戏发行商及平台运营商,公司具备雄厚的游戏开发实力,拥有大量成功的游戏发行经验,拥有庞大的自有玩家群体;有成功的平台建设经验,有丰富的平台技术积累,有充足的技术人才储备,公司具备从事募集资金项目相关的人员、技术、市场等方面的储备。

(四) 公司应对本次发行摊薄即期回报采取的措施

1、运用自有资金巩固和拓展现有业务, 扩大经营规模

公司一直致力于为游戏运营与开发。公司凭借丰富的行业经验、突出的技术实力和人才优势,逐步建立了领先的行业地位。2013年至2015年,公司的营业收入分别为146,971.32万元、154,251.88万元和164,557.51万元。未来公司将在现有业务稳定增长的基础上,扩大经营规模,进一步提升核心竞争能力。

2、加快募投项目投资进度, 加强募集资金管理

本次募集资金投资项目紧紧围绕公司主营业务,募集资金将用于网络游戏新产品开发项目、4399综合游戏平台升级项目、4399手机游戏助手升级项目、全球发行渠道拓展项以及其他与主营业务相关的运营资金。本次发行募集资金到位后,公司将加快推进募投项目建设,争取募投项目早日实现预期效益。同时,公司将根据相关法规和公司《募集资金管理制度》的要求,严格管理募集资金使用,保证募集资金按照原定用途得到充分有效利用。

本公司将通过有效运用本次募集资金,提升公司盈利水平,改善融资结构,增强公司盈利能力和可持续发展能力,以填补股东即期回报下降的影响。

3、优化投资者回报机制

公司建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制,对利润分配做出制度性安排,保证利润分配政策的连续性和稳定性。为进一步增强公司现金分红的透明度,强化公司回报股东的意识,树立上市公司给予投资者合理的投资回报的

观念,公司根据《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》和《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》的相关要求,明确了利润分配的条件及方式,制定了现金分红的具体条件、比例,股票股利分配的条件,完善了公司利润分配的决策程序、考虑因素和利润分配政策调整的决策程序,健全了公司分红政策的监督约束机制。

4、完善公司人才引进制度,优化游戏研发流程,提升效率

公司经营管理团队具有多年的游戏行业经验,能够及时把握市场趋势,抓住市场机遇。未来,公司将适应行业发展趋势,加大人才引进力度,完善激励机制,吸引和培养更多的优秀人才,为公司未来快速发展提供有力的管理、人才和制度保障。

研发费用支出是公司重要的成本支出部分,而游戏研发活动对未来公司业绩的增长也有较大的影响作用。因此,公司将不断优化游戏研发流程,提高游戏研发效率,在不降低游戏研发效果并保证公司未来研发安排的基础上,减少研发支出,提升公司盈利能力。

(五)公司董事及高级管理人员对本次公开发行摊薄即期回报采取填补措施的承诺

公司的董事、高级管理人员为使公司填补本次公开发行摊薄即期回报的措施能够得到切实履行,特作出以下承诺:

1、本人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、本人承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束;

3、本人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、本人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;

5、本人承诺,若公司后续推出股权激励政策,则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。

6、自本承诺出具日至公司本次公开发行股票实施完毕前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

7、本人承诺切实履行公司制定的有关填补回报措施以及对此作出的任何有关填补回报措施的承诺，若违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的，本人愿意依法承担对公司或者投资者的补偿责任。

公司的控股股东、实际控制人骆海坚承诺不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益。

经核查后，保荐机构认为公司所预计的即期回报摊薄情况合理，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。

第十节 募集资金运用

一、募集资金运用基本情况

(一) 本次发行募集资金总量

经 2014 年 11 月 16 日召开的 2014 年第四次临时股东大会批准,公司拟向社会公开发行不超过 3,333.34 万股普通股,占发行后总股本的比例为 25%。公司本次实际募集资金扣除发行费用后的净额为【】万元,全部用于主营业务相关的项目及主营业务发展所需的营运资金。

(二) 本次募集资金使用计划

本次募集资金投向经公司股东大会审议确定,由董事会负责实施,拟按项目轻重缓急顺序依次投入以下项目:

单位:万元

序号	项目名称	项目总投资	募集资金投入	项目备案批文
1	网络游戏新产品开发项目	106,701.28	106,701.28	经广东省发改委备案,备案号:140100642119028
2	4399综合游戏平台升级项目	35,263.94	35,263.94	经广东省发改委备案,备案号:140100642119026
3	4399游戏助手升级项目	39,945.26	39,945.26	经厦门火炬高技术产业开发区管委会备案,厦高管[2014]149号
4	全球发行渠道拓展项目	20,375.61	20,375.61	经厦门火炬高技术产业开发区管委会备案,厦高管[2014]150号
5	其他与主营业务相关的营运资金	-	-	-

(三) 实际募集资金与项目投入所需资金存在差异的安排

本次发行的募集资金到位之前,若因市场竞争或公司自身经营需要等因素导致部分投资项目必须进行先期投入的,公司可使用自有资金或银行贷款先行投入,在募集资金到位之后予以置换。若实际募集资金不能满足上述项目投资需要,资金缺口将通过自有资金或银行贷款予以解决。

根据公司《募集资金管理制度》,募集资金将存放于董事会决定的专户集中管理,做到专款专用,公司将在募集资金到位后与保荐机构以及存放募集资金的商业银行签订三方监管协议。

(四) 募集资金投资进度

本次募集资金投资项目投资进度情况如下:

单位:万元

序号	项目名称	项目总投资	第一年		第二年		第三年	
			投资额	比例	投资额	比例	投资额	比例
1	网络游戏新产品开发项目	106,701.28	14,442.55	33.72%	41,280.77	51.28%	50,977.96	64.56%
2	4399综合游戏平台升级项目	35,263.94	10,351.59	24.17%	13,242.84	16.45%	11,669.51	14.78%
3	4399游戏助手升级项目	39,945.26	10,675.52	24.93%	12,953.99	16.09%	16,315.75	20.66%
4	全球发行渠道拓展项目	20,375.61	7,357.99	17.18%	13,017.63	16.17%	-	-
合计		202,286.09	42,827.64	100%	80,495.22	100%	78,963.23	100%

募集资金的实际投入时间将按募集资金到位时间及项目的进展情况做相应的调整。

二、本次募集资金投资项目与现有业务的关系

公司成立以来一直专注于互联网休闲娱乐游戏应用与信息服务业务,公司目前主营业务集中在游戏开发、游戏发行和在线平台三大板块,主要包括互联网页面游戏、移动终端游戏、在线平台及其他用户终端产品的开发、发行推广和运营

维护等。本次募集资金投资项目均投资于主营业务，项目的顺利实施将不断强化公司在网络游戏产业链各个领域的自身优势，进一步增强公司的经营能力、盈利能力和研发能力，提升公司的核心竞争力。

“网络游戏新产品开发项目”的目的在于提升公司现有的原创网络游戏开发水平，并抓住市场机遇，通过借助公司技术优势和 4399 游戏运营平台优势，借鉴已有成功的开发经验推出符合市场趋势和玩家需要的精品网络游戏，提升公司的整体收入水平与盈利能力。该项目 33 款移动网络游戏及 6 款网页游戏上线运营后，将极大丰富公司移动网络游戏及网页游戏产品数量和种类，完善公司的网络游戏产品线布局，增强公司原创移动网络游戏产品的盈利能力，同时进一步挖掘现有网页游戏业务市场潜力，进而改善公司游戏产品结构，吸引更多的游戏用户，从而实现公司游戏业务向 PC 端、移动终端全线发展的战略目标。

“4399 综合游戏平台升级项目”属于在线平台业务模块，该项目以公司多年积累的 4399 游戏平台为基础，根据目前行业的技术发展趋势和客户的最新要求，研发升级及推广现有游戏平台。本项目的实施，是在原有 4399 游戏平台的建设经验、技术储备的基础上进行，贯彻公司“以研发促进平台”、“以平台支撑研发”的业务发展思路，对公司主营业务的进一步优化和深入；同时将突破 4399 游戏平台现有负载能力瓶颈、整合平台内部资源、提高平台运营效率、加强用户体验效果和数据挖掘分析水平，进一步增强用户对本平台的认可程度和依赖程度，全面提升公司网络游戏技术水平和运营能力，为公司盈利水平的提升和主营业务的稳健发展奠定平台基础。

“4399 游戏助手升级”基于对移动游戏市场的预期，在原有“4399 游戏盒”的基础上，将公司追求极致用户体验的理念以及平台建设经验运用至移动端平台，倾力打造移动端的“4399 游戏中心”。通过该项目建设，公司将搭建移动互联网强势入口，实现 PC 端与移动端的资源整合，进一步积累一线流量与忠实用户资源，进而搭建有效的移动推广平台，减少网络游戏产品获取用户成本，并形成专业的移动互联网应用数据库，为公司移动游戏的开发与发行提供数据支持，加强公司各业务板块间的协同效应，实现公司移动端在线平台的规划布局以及可持续发展战略目标。

“全球发行渠道拓展项目”的实施将进一步提高公司海外游戏发行及推广

能力。经过近两年的积累,公司对海外市场的渠道推广和用户资源方面均有了较为丰富的了解,海外市场的版图已拓展至港澳台、东南亚、韩日、欧美等地区。该项目通过寻求优秀游戏产品的海外代理以及增资海外子公司等方式,为公司提供海外发行的经验积累、人才培养以及渠道建设等各方面的支持,利于公司进一步提升原创游戏产品的盈利能力,优化客户结构,提高盈利水平,从而达到增强公司核心竞争力的目的。

三、募集资金投资项目具体介绍

(一) 网络游戏新产品开发项目

1、项目概述

本项目计划自主开发及运营 33 款移动网络游戏、6 款网页游戏新产品。项目投资总额为 106,701.28 万元,主要用于硬件设备投入、无形资产投入、市场推广费用、研发费用及铺底流动资金。通过该项目的实施,将进一步提升公司原创网络游戏开发能力,提高公司收入水平及盈利能力。

2、项目建设可行性

(1) 发行人具备雄厚的游戏开发实力

自成立以来,公司深入研究市场趋势及客户体验,并不断追求游戏题材、技术、玩法和美术表现等方面的创新。经过产品开发团队的努力,公司陆续推出了一系列成功的网页游戏产品,如《七杀》、《天行剑》等 ARPG 类游戏,《神将三国》、《神武九天》等角色扮演回合制类游戏,《暗黑西游》等动作格斗类游戏。截至 2015 年 12 月 31 日,公司已自主研发超过 30 款畅销网络游戏,积累了丰富的研发经验并培育了雄厚的游戏开发实力。

公司建立了一套项目组之间的科学交流机制,使研发人员的智力资源互通,实现策划、技术、美术等方面资源在公司内部共享。此外,公司设立专门部门对成功项目的策划思路、技术代码、美术资源等进行回收整理,并确立为该类型游戏的开发模板和标准,供后来开发者进行学习、借鉴,实现公司技术的传承。在研发新产品方面,公司已制定一套科学、规范的制度。从项目策划、项目立项、

项目计划、项目实施与执行及项目生命周期管理等阶段,每个阶段由公司相关立项委员会评审、各个阶段进行系统测试,最终验收完成。通过这套制度,公司可以有效地对项目研发实施过程控制,确保不会出现与预期相差较大的差距。研发人员丰富的经验、强大的技术实力和完善的研发制度为本项目新产品研发成功提供了最大限度的保障。

(2) 发行人拥有大量成功的游戏发行经验

作为较早进入游戏发行领域的公司,本公司已在游戏发行方面做了大量的投入和基础工作,并与行业上下游各方建立了广泛的合作关系。公司与业内众多知名平台运营商建立合作关系,并投入大量资金进行服务器和机房建设及后期持续升级,租用高质量带宽,夯实自有平台的发行能力;进行游戏后台建设,为玩家提供个性化、精细化服务;与广告公司合作进行广告策划,在媒体、网站上投放广告,进行游戏推广、公司品牌建设等。同时在运营游戏过程中,公司通过及时的客户数据分析,快速有效将玩家体验反馈给游戏研发部门,不断优化上线游戏、增强用户体验;通过准确的运营数据分析,有效进行市场推广投入;根据游戏所处生命周期进行有效运营及消费引导。

报告期内,公司已取得了较好的发行业绩。除承担自主原创网络游戏的发行之外,公司代理发行超过 300 款其他公司网络游戏产品,其中具有代表性的产品包括《弹弹堂》、《凡人修真 2》、《Touch 热舞》、《生死狙击》等。根据易观智库发布的《中国网页游戏市场年度综合报告 2015》,2014 年四三九九在中国网页游戏运营平台中排名第五名。综上所述,公司有能力自主发行本项目的新游戏产品,为新游戏的盈利创造最佳的条件。

(3) 发行人拥有庞大的自有玩家群体

公司拥有全国领先、建立较早、规模最大的游戏行业垂直门户网站——4399 小游戏网站。通过向互联网用户提供大量、丰富的休闲游戏产品在线使用及下载服务,积聚了庞大的游戏用户群体。截至 2015 年 12 月底,4399 的累计注册用户数已经超过 5 亿人次。未来几年,随着移动互联网及智能手机普及率进一步提高,公司游戏用户数量的将有望保持持续增长。

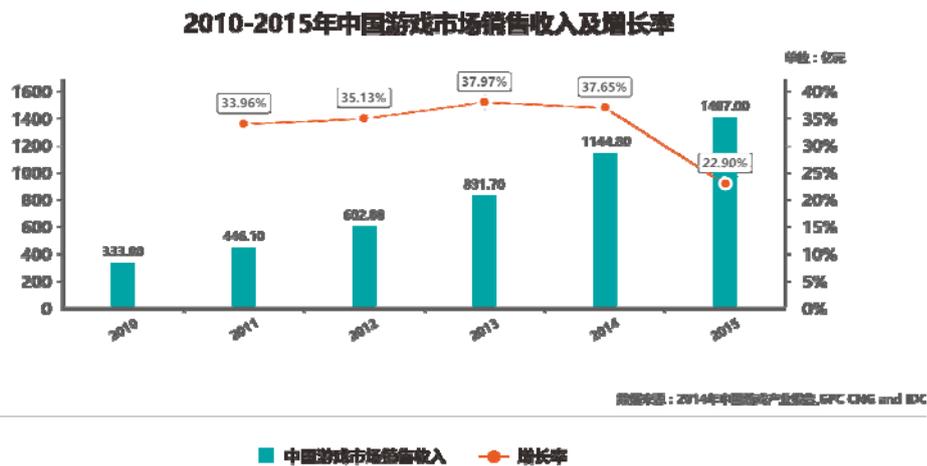
自建立 4399 垂直门户网站以来,每次公司新游戏产品问世时,4399 网站为

新游戏做推广宣传, 这为新游戏扩大玩家群体提供巨大的支持作用。以 4399.com 游戏平台为依托, 公司的游戏产品便于迅速推广, 形成游戏自有玩家群体, 大大降低了公司自研游戏产品获取用户的成本。

综上所述, 庞大的玩家群体为本项目的实施提供了强有力的市场保障。

3、项目市场前景分析

自 2000 年中国网络游戏进入了商业化运营以来, 得益于本土网络游戏开发商自主研发能力的提升和游戏发行商对玩家需求的深度挖掘, 中国网络游戏市场规模呈现出持续快速增长的态势。根据《2015 年中国游戏产业报告》, 2015 年中国游戏市场收入规模为 1,407.00 亿元, 同比增长 22.90%。2010-2015 年中国游戏市场规模及增长情况如下:



2015 年, 中国游戏市场规模受移动网络游戏和网页游戏的影响, 整体规模高速增长。其中移动网络、网页游戏游戏市场增幅明显。随着智能终端设备尤其是智能手机、平板电脑的快速发展, 移动游戏未来的增长速度将更加迅猛, 成为拉动中国网络游戏市场增长的主要动力。

网页及移动游戏市场是一个高速变化的市场, 竞争者高度参与, 产品生命周期相对客户端游戏而言较短, 研发周期压缩, 开发商试错机会有限。这就要求研发厂商必须回到游戏产品本身的创意性和可玩性上来, 实施精品化策略才能在激烈的竞争中存活。未来一到两年, 中国网页及移动游戏市场预计将进入盘整期,

中小企业将面临淘汰，但整体市场仍然拥有巨大的上升空间。

伴随着游戏用户规模的进一步扩大、网络宽带环境的进一步优化以及智能终端的不断普及，人们繁忙生活下潜在的精神文化需求提升，以及国内经济快速发展带来的消费能力得到释放，促使网络游戏付费用户及其人均游戏消费逐年增加，这将进一步推动网络游戏未来市场整体规模的持续增长。

通过本项目的实施，公司计划新增 33 款移动网络游戏，占全部新开发游戏的 84.62%，将极大地丰富公司游戏产品中移动网络游戏产品的数量；同时，本项目原创游戏包括 ARPG 类、回合策略类、动作类等多种类型，有助于丰富和改善公司游戏产品结构，为公司吸引更多的游戏用户，从而实现公司游戏产品向 PC 终端、移动终端全线发展的战略目标。

4、项目建设的内容和实施进度

(1) 项目产品介绍

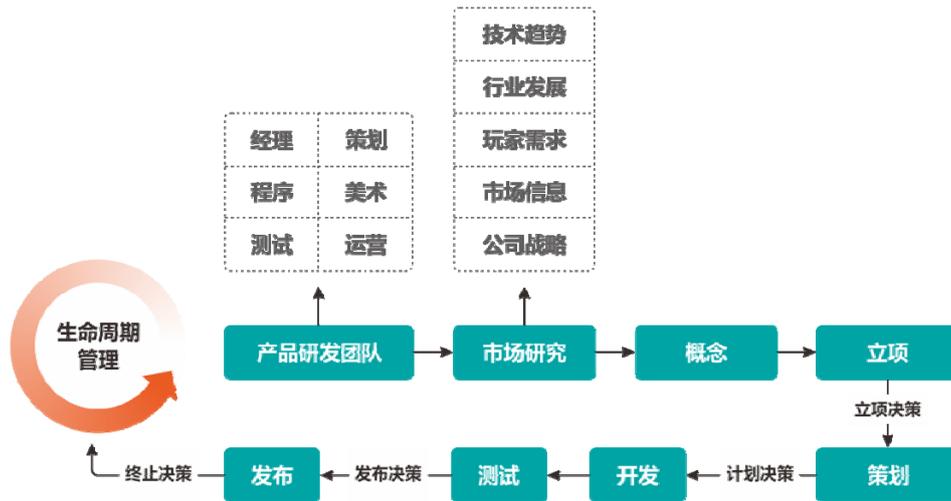
本项目投入期为 36 个月，拟进行 33 款移动网络游戏、6 款网页游戏新产品的研发、测试和运营推广。根据公司既往开发经验，同时结合市场趋势，公司计划在未来三年推出 14 款动作角色扮演类（ARPG）、7 款回合制策略类、12 款动作类（ACT）移动网络游戏以及 2 款动作角色扮演类（ARPG）、1 款回合制策略类、3 款动作类（ACT）网页游戏。具体计划安排如下：

	游戏类型	T0 年	T1 年	T2 年	总计
移动网络 游戏	ARPG	5	4	5	14
	回合制 RPG	2	3	2	7
	ACT	4	5	3	12
	小计	11	12	10	33
网页游戏	ARPG	1	1	0	2
	回合制 RPG	0	1	0	1
	ACT	1	1	1	3
	小计	2	3	1	6
总计		13	15	11	39

(2) 项目实施具体方案

1) 游戏产品调研与立项

本项目在正式启动之前,项目经理将与项目主要创作人员结合公司战略发展规划同时进行市场主流产品调研,确定游戏包括主要类型与核心玩法,撰写“立项申请报告”,交予公司立项评审委员会进行审核。具体流程如下图所示:



2) 产品研发项目组组建

本项目拟进行 33 款移动网络游戏、6 款网页游戏新产品研发。游戏新产品研发项目通过立项评审之后,公司将根据项目类型以及人员需求,结合迭代开发的研发机制,及时组建满足开发需求的产品研发团队。每一个产品研发团队通常由一位项目经理统筹管理,下设策划组、程序组、美术组、测试组以及运营组。研发团队人员主要来自于公司社会招聘、校园招聘、内部推荐以及其他项目组协调调动等。

3) 产品软硬件环境建设

本项目开发的新游戏产品所采用的技术将以公司现有的技术为主,并结合部分新研发或购买的技术。自成立至今,公司通过研发与运营多款精品游戏储备了多项国内领先或先进的网络游戏开发技术。在本项目中,不同类型的游戏将以自研引擎产品为主,在游戏研发环境方面,具体技术特点情况如下表所示:

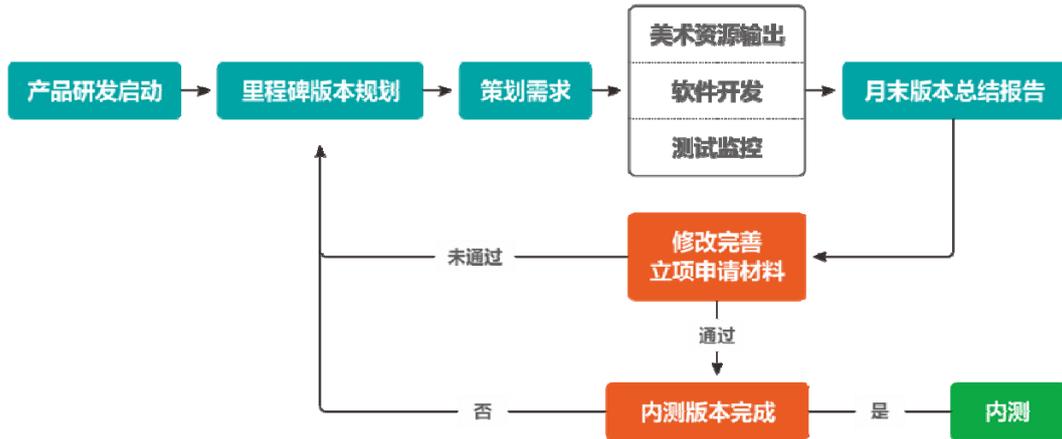
技术名称	技术特点与优势
4399 基于共享内存的回合制游戏引擎	利用全局共享内存存放玩家数据，不同的业务进程对共享内存的数据进行操作处理，以提升服务器支持人数，提高资源利用效率，方便数据共享。
4399 FBSG 引擎	基于帧同步的竞技类游戏引擎，针对竞技类游戏高效、公平的需求，提供了从客户端到服务器端的一整套解决方案。
脚本游戏服务器引擎	结合 C++ 语言与 Lua 语言的优点，在不影响性能的基础上降低开发难度，同时还能支持热更新，即在不关闭服务器的情况下升级游戏内容。
4399 游戏数据中心解决方案	游戏数据高效解决方案，利用 redis 和 mysql 两种数据库结合使用，将玩家资料的读和写分开，加快资料的存盘速度以及读取速度，避免程序崩溃造成的资料损失，并提高玩家访问速度。
4399 跨服解决方案	服务器跨服技术，让不同服务器的玩家可以实现游戏交互、战斗，为丰富游戏玩法和内容提供技术支持。
游戏 AI 行为树设计	AI 行为树设计，以有限状态机的形式实现了非玩家角色的智能控制，行为方式和战斗策略的选择，具有高配置性和高扩展性的优势。
服务器集群技术	根据玩家的数量分布动态分配资源，实现服务器负载均衡，满足大规模用户承载。

游戏研发部分运维技术情况如下表所示：

技术名称	技术特点与优势
4399CDN 加速系统	能够实时地根据网络流量和各节点的连接、负载状况以及到用户的距离和响应时间等综合信息将用户的请求重新导向离用户最近的服务节点上。
4399 页游群集开服架构	由一台高配服务器单元组成的多平台游戏服接入，可在一个单元机组上轮递方式部署多个游戏服，各游戏服之间互不冲突，所有配置信息通过统一管理后台进行管理。改变以往一组服务器开一个服的模式。
服务器批量更新系统	实现了所有游戏服务器的分发、更新、远程操作等功能；专门配合群集开服架构使用
海量服务器监控系统	利用引擎内二次开发的性能检测脚本，跟踪扫描服务器各分支服务的运行状况进行全面监控；通过统一告警后台可支持短信、Email、即时通讯发送，方便运营人员第一时间处理故障。
CDN 版本资源管理	用 SVN 版本号自动实现素材资源的版本化处理。

4) 游戏开发与制作

本项目单款游戏预计研发期为 12 个月，研发期间项目经理以及项目核心人员会根据项目具体情况进行项目进度把控。游戏项目组以月度为单位对项目开发进度、成本投入向立项委员会进行反馈，同时实时更新各项资源，及时备份，加强项目流程管理控制。具体流程如下图所示：



5) 游戏测试与修改

本项目将在每款游戏的研发后期及正式运营前期设置游戏测试期，根据游戏类型选择公司自营平台进行测试。不同游戏根据游戏类型和测试效果会进行多轮测试，包括技术测试、内部测试以及公开测试。测试期内，项目组通过玩家数据对游戏进行优化调整。

6) 游戏运营推广

进入游戏运营期间，公司将为项目组配置专业化运营团队。运营人员主要负责游戏活动策划与执行、游戏测试调整、新版本上线等；同时要协助游戏接入平台的相关运营人员处理用户意见反馈、进行玩家管理等。在产品上线初期，公司将集中调拨市场资源，打通多渠道、提供多种宣传模式对游戏进行全面而集中的市场宣传推广。同时，通过多种市场推广手段吸引广大玩家加入游戏，并通过玩家行为数据分析提高用户留存，持续对游戏进行修改与完善，提升游戏品质与玩家游戏体验。

(3) 项目实施计划和进度

本项目计划进行 39 款网络游戏新产品的研发、测试、制作，并陆续推进运营和推广。项目产品根据公司研发运营经验，每款游戏包括研发期和运营期两个阶段，其中研发期主要为产品立项以及研发阶段，为期 1 年。产品在研发阶段后进入收费、推广的阶段，为期 3 年。同时，根据公司游戏研发战略布局以及研发组人员安排情况，39 款游戏将根据游戏类型以及立项计划分为三批进行研发：第一批为 11 款移动游戏和 2 款网页游戏，第二批为 12 款移动游戏和 3 款网页游戏，第三批为 10 款移动游戏和 1 款网页游戏。项目总建设期为 3 年，总运营期为 5 年，整个项目周期为 6 年。具体每款游戏的排期情况如下图所示：

游戏数目	T0 年	T1 年	T2 年	T3 年	T4 年	T5 年
13 款	[研发期]		[运营期]			
15 款		[研发期]		[运营期]		
11 款			[研发期]		[运营期]	
	[研发期]	建设期	12 个月产品项目研发期			
	[运营期]	运营期	36 个月主要为游戏上线后的运营推广期			

(4) 项目技术和设备方案

1) 软件方案

经过初步评估，本项目拟主要采用以下方案的软件产品：

序号	设备名称	型号
1	客户端开发软件	Adodbe Flash Builder、Adobe Flash Professional 等
2	服务端开发软件	VMware Workstation 10、Vandyke SecureCRT 等
3	平面设计软件	Adobe Photoshop、Adobe Firework 等
4	特效设计软件	Adobe After Effects(英文版)等
5	绘图软件	PixologicZbrush、Corel Painter IX 等
6	3D 设计软件	Autodesk 3ds Max9.0、Autodesk Maya 2013 等
7	文件同步软件	Filegee
8	服务器监控	Nagios XI

2) 硬件方案

经过初步评估，本项目拟主要采用以下两个方案选择硬件：

当强调服务器的高性能、稳定性、安全性时（如作为游戏服务器与游戏基本数据库服务器），拟选用以下配置的服务器：

高性能服务器

CPU	Xeon E5-2400 系列
内存	64-128G
硬盘	RAID-10 (4x 500G 15K RPM SAS HDD)
网卡	1000Mbps Uplink

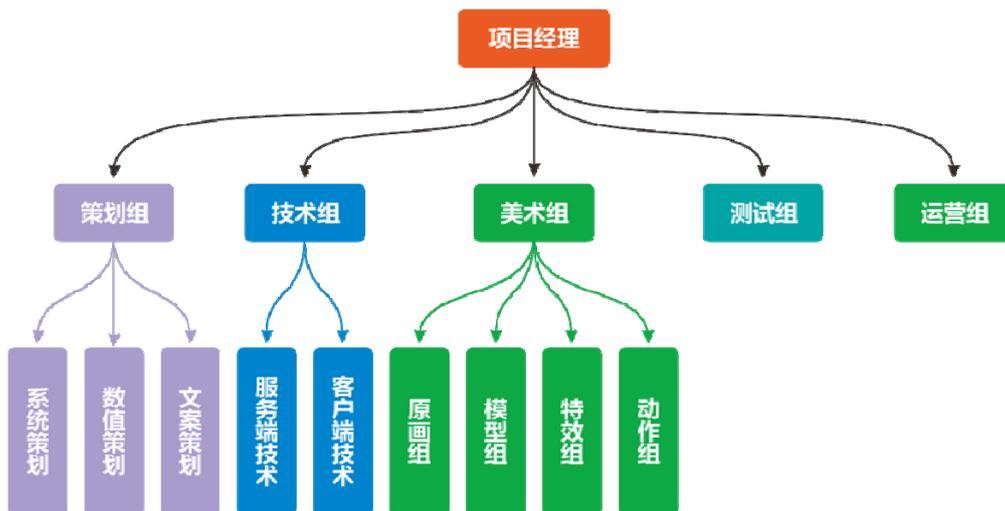
当强调服务器的稳定性和大容量时(如作为数据备份服务器与游戏日志数据库服务器时),拟选用以下配置的服务器:

普通服务器

CPU	Xeon E5-2400 系列
内存	8-16G
硬盘	300G 15K RPM SAS HDD
网卡	1000Mbps Uplink

(5) 项目组织机构设置和人员配置

本项目计划三年共开发游戏 39 款,公司将针对每个项目组建由项目经理、制作人员组成的专门的产品开发团队,制作人员包括策划、程序、美术、测试、运营等人员。每个项目组大致需 30-40 人左右,并根据不同游戏类别及项目所处不同阶段进行人员调配。开发项目组组织结构如下图所示:



5、项目环保情况

本项目实施过程基本无污染排放。项目已取得广州市天河区环境保护局出具的《关于“网络游戏新产品开发项目”环保审批的复函》,认为该项目无需申请

办理该建设项目环境影响评价审批手续。

6、项目投资概算

本项目总投资 106,701.28 万元，投资内容包括硬件设备投入、无形资产投入、市场推广费用、研发费用及铺底流动资金等，具体情况如下表所示：

单位：万元

投资内容	投资金额（万元）	占总投资的比例
硬件设备投入	5,103.20	4.78%
无形资产投入	3,138.00	2.94%
市场推广费用	38,973.62	36.53%
研发费用	54,541.06	51.12%
铺底流动资金	4,945.41	4.63%
合计	106,701.28	100.00%

7、项目效益预测

项目整体计算期为 6 年，根据对公司游戏产品和对市场数据的分析，预计该项目税后财务净现值（ $i=12\%$ ）为 16,549.17 万元，静态和动态投资回收期（含建设期）分别为 3.22 年和 3.54 年。

（二）四三九九综合游戏平台升级项目

1、项目概述

本项目拟投资 35,263.94 万元，在现有游戏平台的基础上，对平台支撑系统、数据中心后台、技术研发中心以及运营管理中心升级。通过项目的实施，公司将在平台基础承载能力、数据挖掘及分析能力、通用技术研究及平台管理能力四方面，全面提升 4399 游戏平台性能，继续巩固公司领先的行业地位。

2、项目建设可行性

（1）公司成功的平台建设经验，是本项目实施的基本保障

公司自 4399.com 游戏平台的运营起步，在积累丰富用户资源和流量资源的基础上，逐步向网络游戏发行业务过渡，目前已经发展成为国内一流的网络游戏综合服务提供商。公司以 4399.com 游戏平台为依托，将一脉相承的平台技术、

建设经验运用至网页游戏平台 web. 4399. com、my. 4399. com，凭借丰富的内容建设、良好的用户体验，公司在网页游戏平台领域已取得卓有成效的成绩。报告期内，公司被评为“国家规划布局内重点软件企业”、“国家火炬计划软件产业骨干企业”，连续四次入选为“中国互联网企业 100 强”，并多次在中国游戏产业年会中荣获“年度金手指奖”、“年度优秀企业”、“中国十大新锐企业奖”、“中国十大游戏运营平台”等。

因此，公司针对不同时期、不同业务领域、不同目标用户的平台建设工作均取得良好效果，并为公司积累了丰富而成功的平台建设经验和大量一手数据，给本项目的实施提供了充分的实践素材和指导性经验，是本项目实施的基本保障。

(2) 公司丰富的平台技术积累，是本项目实施的重要基础

经过多年的建设，4399. com 已发展成为我国访问量最大的在线游戏网站。在这个过程中，4399 游戏平台经历过比较大规模的内部技术改造和网站架构调整。经过不断的调整和升级，整个平台的负载能力不断提升，目前已发展到每日可支持 3,000 万独立用户使用以及 5 亿的平台访问量。

公司技术团队已在大型平台内容管理和发布、服务器负载分布、数据并发处理、数据同步、平台安全防护、大型网络硬件部署和维护等方面积累了较丰富的技术经验，并对各种互联网领域的新技术如分布式动态内存缓冲、分布式搜索和索引建立、动态负载均衡、多点实时数据库同步等领域有比较深入的研究。凭借以上丰富技术积累的精雕细琢，4399 游戏平台及其旗下原创平台于 2012 年被第十六届中国国际软件博览会授予“金奖”及“创新奖”荣誉。

本项目是在现有 4399 游戏平台基础上进行升级扩容建设，技术方案以所积累的平台建设经验为基础，并借鉴国内和国外领先的大型网站的架构和技术，确保了本项目技术方案的可行性。

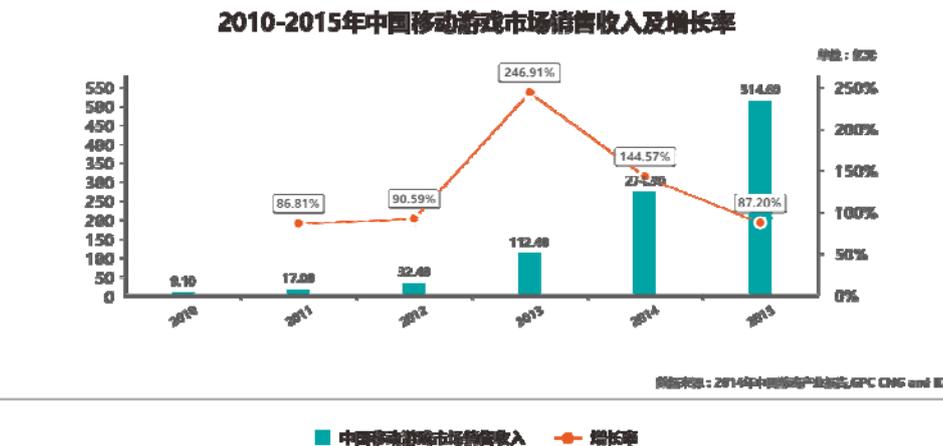
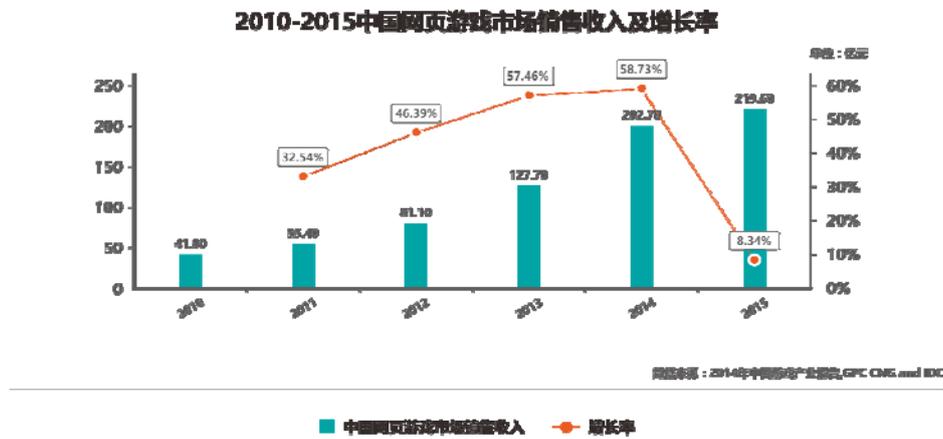
(3) 公司充足的技术人才储备，是本项目实施的有利条件

为保持公司技术水平的高标准和前瞻性，公司一贯重视技术人员储备，现已建立起一支实力雄厚的技术团队，公司骨干技术人员均为具有多年技术开发经验的资深人士，且已共事多年、配合默契，技术团队整体具有较强的行动力和执行力。

未来在项目实施过程中新加入的技术人员可在有丰富经验的技术骨干的带领下迅速、有效、安全地进行项目实施工作。因此，成熟的技术队伍和充足的技术人才储备为本项目的顺利实施提供了可靠的保障。

3、项目市场前景分析

2014年，中国游戏市场规模受网页游戏和移动网络游戏的影响，整体规模高速增长。其中网页游戏、移动网络游戏市场增幅明显。根据《2014年中国游戏产业报告》，2014年，中国网页游戏市场规模为202.70亿元，同比增长58.73%。移动游戏市场整体继续保持高速增长，规模达到274.9亿元，同比增长144.57%。近几年增长情况如下：



随着中国页游市场的持续发展及移动游戏市场的快速发展，大量的资本与创业团队涌入市场，催生市场的繁荣景象。而就其产品特性来说，游戏产品依赖于游戏平台与营销渠道，中国游戏平台的集中度相对较高，而网页及移动游戏的开

发者数量较为分散，其在平台的对接过程中缺少话语权；随着市场推广费用的水涨船高，大量的游戏产品无力进行市场的推广与产品发行；在这一过程中，直接拥有用户资源的平台运营商逐渐在竞争中获得越来越多的优势。

4399 游戏平台作为拥有高访问量及高关注度的互联网休闲游戏在线平台之一，在互联网小游戏和网页游戏领域处于国内领先地位。随着本项目实施，平台功能不断完善，公司将 4399 游戏平台打造为涵盖网页游戏、移动网络游戏的综合性游戏平台。

综上所述，本项目为公司业务覆盖至 PC 端、手机端各类型网络游戏市场奠定平台支持基础，具有广阔的市场空间和良好的发展前景，这是本项目实施的根本前提。

4、项目建设的内容和实施进度

(1) 项目产品介绍

本项目的实施，将通过加大软硬件设备投入、夯实网络带宽及光纤数据同步专线等网络基础、独家代理精品游戏、引入专业技术人才等手段，在现有游戏平台的基础上，通过对平台支撑系统、数据中心后台、技术研发中心以及运营管理中心升级，为游戏开发者和游戏玩家提供集产品测试、产品发布、产品运营和广告推广于一体的开放式的综合游戏运营平台。重点在平台基础承载能力、数据挖掘及分析能力、通用技术研究及平台管理能力四方面，全面提升 4399 游戏平台性能，继续巩固公司领先的行业地位。

(2) 项目实施具体方案

公司综合游戏平台升级计划涵盖平台支撑系统、数据中心后台、技术研发中心以及运营管理中心四方面的内容，具体情况如下：

1) 平台支撑系统

公司平台支撑系统主要由系统架构、软硬件配置、安全防护系统、CDN 系统、容错系统、监控系统、主站管理后台系统等构成，此次升级拟定原公司平台支撑系统全方面升级改造，具体内容如下表所示：

升级项目	完善服务	项目实施目标
系统架构	加强系统运行高可用性、数据传输速度等	以南北划分租用优质 IDC 机房，重新规划网络架构。提升平台的稳定性和可靠性，大流量的业务同时部署 CDN 加速系统，实现南北用户就近访问，加强用户访问体验
软硬件配置	加强平台基础承载能力	将低配服务器替换为高性能服务器，增加负载均衡设备、海量存储，并使用业界流行的云计算技术，保证服务器资源的有效利用的同时更好地实现服务器故障转移和智能化调配。升级后平台处理能力为每日 6,000 万以上的独立用户访问，整站 8 亿 PV 服务能力。
安全防护系统	加强安全防护	在安全防御上将分别放置电信级防火墙，有效防止各种黑客攻击（如 DDOS、SQL 注入、木马等）
CDN 系统	加速用户访问体验	投入优质带宽和服务器设备，升级自有的 CDN 系统，以全国四大域为中心部署一级节点网络，再辐射到对应的中小城市地区，形成二级节点网络。提高整体利用率，实现用户就近访问，加强用户访问体验
容错系统	加强业务不间断服务能力	采用高端网络设备及安全设备，通过部署异地同步光纤，点对点的实时备份系统，增强数据冗余度。减少不可预料中断带来的影响
监控系统	加强业务预警能力	投入正版强大的服务器监控，系统使用分布式部署，以防止网络抖动造成误报的情况，各项监控指标经过严格定制，浮动率控制在 5% 之内，实现精准、实时、误报机率低，支持多种告警方式的强大的平台监控系统
主站智能化升级	内容维护系统智能升级	通过智能化升级，我们可以根据不同年龄段玩家，推荐不同的内容，同时可以根据用户的性别来推荐不同的内容。除了推荐相关的小游戏外，还可以推荐相关的动画漫画等内容，可以大大增加用户的黏性。
主站管理后台系统升级	完善主站服务	统一登录入口、强化了登录验证，权限管理更加灵活，也便于制定和调整安全策略；小游戏发布后台各功能会变的整齐归一、也更加流程化，对游戏的归类也更加清晰简单

2) 数据中心后台

数据中心后台，用于整合平台用户历史行为数据以及游戏运营相关数据信息，并通过数据清洗、整理、汇总、对比、分析等方式对数据进行加工和分析，为提供平台用户运营、游戏运营、研发改进提供数据支持。

此次升级以现代化 IDC 软硬件环境搭建为基础，以建设海量数据存储分析中

心为目标，为全公司网络游戏提供集中的运营支持、日志存储和数据分析服务。本次募投计划实施以后，将在以下几个方面实现优化：

升级项目	完善服务	项目实施目标
主站数据挖掘系统升级	用户行为跟踪；游戏耐玩度跟踪	用户行为习惯精确分析。从而可以更有针对性的推荐游戏或投放广告；根据每个用户的访问日志，模拟出用户访问的轨迹
自有广告平台系统	DMP 用户管理平台；DSP 广告平台	自建 DMP 记录并管理 4399 所有的用户行为数据和广告投放用户行为数据；自建 DSP 系统，和国内外的 RTB 做对接，做到对用户广告的更加精准投放
推荐系统	4399 智能推荐系统	通过分析用户在 4399 网站上的触媒习惯、资料信息等资料对用户立体画像、归类；促进 4399 小游戏、页游、手游之间用户一体化
分布式大数据管理系统	动态资源管理系统；智能报表制作系统；分布式任务调度系统；分布式数据仓库；监控告警系统	对整套系统的资源可以动态监控、管理、安排；所有后台的报表可以通过配置化快速生成导出；BI 分析系统；对 4399 所有数据做整合，统一进入这套系统里面来，提供中央存储和分析；任务调度系统支持更多的业务，依赖处理的更好，更加可靠；能够辅助研发改善游戏；能够辅助运营做好监控、分析和决策
全球化游戏平台 SDK	游戏快速接入；精确数据跟踪和实时采集	游戏接入新国家或地区的时间和人力将得到节省；全球化的平台 SDK 支持精确到渠道、游戏、服的数据采集跟踪和统计的实时分析，给市场和运营提供强有力的数据支持
手游广告联盟	构建 4399 自有手机游戏推广联盟	建立丰富的自有用户渠道资源，更有利游戏的整体推广；可以对广告数据做更加深入精准的分析

3) 技术研发中心

以公司现有技术积累和技术优势为基础，通过对前瞻性技术课题的探索研究和创新性网络游戏技术的应用研究，优化 4399 综合游戏平台的用户体验，提升网络游戏产品质量，提升网络游戏开发效率，最终为公司带来经济效益。

技术研发中心本次规划对多人在线并发支撑技术、多人在线实时互动技术、通用游戏数据存储技术、3D 引擎技术、资源压缩及随动加载技术、通用升级技术及移动端移植技术等行业前沿性课题做出研究，具体情况如下：

图表：研发课题概况

分类	课题名称	课题概述
服务器技术	多人在线实时互动技术	多人在线实时互动技术，通过对网络通讯传输优化、服务端实时计算能力、网络部署优化和用户智能路由分配技术等方面的研究，将游戏延迟时间控制在毫秒级，为公司休闲竞技类网页游戏开发奠定基础。
	通用游戏数据存储技术	通用游戏数据存储技术，通过对数据库存储优化、数据结构设计、非关系型数据库及应用缓存设计等方面的研究，使 4399 游戏平台上所有单机网页游戏具备通用的数据存储功能，为优化游戏原创平台、开发和引进单机网页游戏精品奠定基础。
客户端技术	3D 引擎技术	3D 引擎技术，通过对现有游戏引擎的全面升级，为未来公司开发 3D 网页游戏及 3D 手机游戏奠定技术基础。
	资源压缩及随动加载技术	资源压缩及随动加载技术，通过对压缩技术和资源文件的加载设计等方面的研究，使游戏加载或下载时，在不影响游戏画面质量的前提下，可达到节省传输资源，减少传输请求的目标。
	通用升级技术	通用升级技术，通过寻找合适的升级架构和合理的游戏封装方法，实现游戏内置升级模块，一方面提高游戏产品升级更新速度，一方面规避手机平台对于新版软件的长期审核。

4) 运营管理中心

运营管理中心下信息管理系统主要是针对平台以及公司内部管理系统进行管理与统筹，本次通过募集资金将完成对公司大 Redmine 系统的建设以及升级维护。Redmine 是基于 web 的项目管理软件，是用 ROR 框架开发的一套跨平台项目管理系统，支持多种数据库。公司基于各个项目研发进度管理系统使用情况，统筹研发一个大型系统平台，提供所有项目组管理研发进度使用。通过该系统，可以直观看到每个员工的工作计划、完成情况、下阶段工作内容。同时可以及时反馈工作效果，做好风险控制，使公司能够针对项目组研发流程、工作流程更加统一的管理和控制。具体升级前后情况对比如下：

升级项目	完善服务	项目实施前	项目实施后
大Redmine系统	游戏开发、平台任务中的进度管理	不同项目组以及公司平台有不同的进度管理体系,不方便进行统筹管理和控制。	自研更加贴合公司自身管理模式。统一管理公司进度内容,挖掘进度管理方面信息,为决策层提供有效管理意见

(3) 项目实施计划和进度

本项目拟进行的4个子项目的建设,将在人员、软硬件设备投入之后进行持续的开发和版本更新迭代,具体进度安排计划如下图所示:

进度 内容安排	三年											
	第一年				第二年				第三年			
租用办公地点												
购买办公设备												
人员招聘												
人员培训												
网络游戏相关平台升级												
技术研发中心升级												
用户数据平台升级												
信息管理系统升级												

(4) 项目技术和设备方案

1) 软件方案

经过评估,本项目拟主要采用以下软件产品:

子项目	设备名称	型号
网络游戏相关平台升级	数据仓库系统	InfobrightIee 白金版 1Tb
网络游戏相关平台升级	数据仓库系统	MySQL 企业版
网络游戏相关平台升级	服务器监控	Nagios XI
网络游戏相关平台升级	文件同步系统	Filegee
技术研发中心升级	全自由式运动捕捉系统	OpenStage
技术研发中心升级	笨拙忍者引擎	Euphoria 引擎
技术研发中心升级	游戏引擎	手游兼容性云测试引擎
技术研发中心升级	游戏引擎	U3d 引擎
用户数据平台升级	DMP、DSP 自研系统、全球化游戏平台 SDK 等	公司自研系统并持续更新

信息管理系统升级	大 Redmine 系统	公司自研系统并持续更新
----------	--------------	-------------

2) 硬件方案

经过初步评估，本项目拟主要采用以下两个方案的硬件产品：

当强调服务器的高性能、稳定性、安全性时（如作为游戏服务器与游戏基本数据库服务器），拟选用以下配置的服务器：

高性能服务器	
CPU	Xeon E5-2400 系列
内存	64-128G
硬盘	RAID-10 (4x 500G 15K RPM SAS HDD)
网卡	1000Mbps Uplink

当强调服务器的稳定性和大容量时（如作为数据备份服务器与游戏日志数据库服务器时），拟选用以下配置的服务器：

普通服务器	
CPU	Xeon E5-2400 系列
内存	8-16G
硬盘	300G 15K RPM SAS HDD
网卡	1000Mbps Uplink

3) 宽带与 CDN 方案

本项目将主要选择普通带宽、优质带宽以及 CDN 对项目开发进行支持。具体用途说明如下表所示：

用途说明	
普通	主要用搭载平台主要业务、数据仓库、数据同步等基础带宽。
优质	由于优质带宽拥有多线路合一，很适合用于手机游戏的线上运营，能提高处于不同运营商网络的移动设备访问需求
CDN	能提供就近访问的缓存服务，提高用户访问速度。用于平台主要业务的镜像加速。

5、项目环保情况

本项目实施过程基本无污染排放。项目已取得广州市天河区环境保护局出具的《关于“4399 综合游戏平台升级项目”环保审批的复函》，认为该项目无需申请办理该建设项目环境影响评价审批手续。

6、项目投资概算

本项目总投资 35,263.94 万元,投资内容包括硬件设备投入、无形资产投入、游戏代理费用、市场推广费用、机房带宽费用、运营费用及研发费用等,具体情况如下表所示:

单位:万元

投资内容	投资金额(万元)	占总投资的比例
硬件设备投入	1,794.40	5.09%
无形资产投入	1,370.00	3.88%
游戏代理费用	6,500.00	18.43%
市场推广费用	12,387.46	35.13%
机房带宽费用	3,604.34	10.22%
运营费用	2,654.11	7.53%
研发费用	6,953.63	19.72%
合计	35,263.94	100.00%

7、项目效益预测

项目整体计算期为 6 年,根据对公司游戏平台市场数据的分析,预计该项目税后财务净现值($i=12\%$)为 11,058.37 万元,静态和动态投资回收期(含建设期)分别为 3.12 年和 3.35 年。

(三) 四三九九游戏助手升级项目

1、项目概述

本项目拟进行 4399 游戏助手项目的升级建设,投资总额为 39,945.26 万元。该项目是在原有“4399 游戏盒”的基础上,将公司追求极致用户体验的理念以及平台建设经验运用至移动端平台,充分利用自有用户资源优势 and 游戏平台技术优势,打造我国领先的移动游戏平台。

2、项目建设可行性

(1) 庞大的自有游戏用户资源为项目建设提供基础

公司是国内领先的多平台游戏社区门户及综合服务提供商。公司起步于 4399.com 游戏平台的运营,通过向互联网用户提供大量、丰富的休闲游戏产品

在线使用及下载服务,积聚了庞大的游戏用户群体。截至 2015 年 12 月底,4399 各平台的累计注册用户数已经超过 5 亿人次。4399 拥有庞大的、高质量的游戏用户,这些用户均有移动游戏的需求,且对 4399 有较高的品牌认同感,可通过推荐、活动等方式引导用户使用公司的移动游戏平台。

目前市场上热门的移动游戏产品不乏从客户端游戏、网页游戏、休闲小游戏转型而来,包括三国、西游、修仙等不同题材。对于游戏用户而言,熟悉的题材有更强的代入感,且易于接受游戏载体和玩法的转变。公司可实现对庞大的自有游戏用户群体进行智能化行为分析和归属,并针对性地引导到移动端,通过类型、题材、玩法等特征去市场上匹配适合自有用户的移动游戏。同时,凭借 4399 在市场上的品牌价值、良好口碑和流量优势,更多的优质移动游戏开发者和发行渠道希望与公司合作,实现 4399 移动游戏平台、游戏开发者与用户多方共赢的局面。

(2) 丰富的经验为项目建设提供保障

4399 游戏盒继承了 4399.com 的良好基因,贯彻用户体验至上的核心价值观。自 4399 游戏盒上线以来,截至 2015 年 12 月 31 日,4399 游戏盒累计下载量达 4,000 万次,月活跃用户数突破 800 万人。

在平台运营方面,公司一直致力于开发自有游戏平台,充分掌握了游戏平台的建设技术、运营方式及维护经验,为移动游戏平台的建设起到了积极作用。同时在游戏发行方面,公司从游戏分发、推广、运营、合作等多个角度为游戏开发商提供全程服务,为游戏开发者带来最有价值和最直接的用户资源。公司自主开发移动网络游戏《暗黑战神》在自有游戏平台的推广促进下,已取得最高单月充值流水超过 3000 万元的成绩。在游戏数据发掘方面,公司将继续为游戏开发商提供自有平台的数据分析,深入挖掘数据价值,以便在游戏关卡设定、付费点设计等方面进行优化完善,提高游戏留存率与付费率,提升游戏品牌的口碑。在技术与数据的双重支撑下,公司可以满足游戏开发精细化的需求,催生更多热门的精品手机游戏。

公司在游戏发行以及平台运营上的经验经过多年磨合,已经达到相互娴熟配合的程度;通过不断的创新研发或代理游戏精品以吸引更多用户加入平台,通过

平台运营不断发现完善游戏漏洞,提升用户游戏体验。公司在平台运营及游戏发行领域的丰富经验为 4399 手机游戏助手项目的建设提供了强有力的保障。

(3) 领先的技术为项目建设提供支撑

公司一直将掌握先进技术作为发展战略,经过了多年的潜心积累和钻研,公司在游戏平台运营领域有多项技术在业内处于领先水平。

公司在平台技术上有着多年丰富的积累和突破,针对 4399 平台海量的用户量的现状,做到了高并发、高响应、可伸缩、可扩展和高容灾。通过提高服务端处理性能和响应时间,多方案的负载均衡技术,极大地满足了高并发和高响应的需求。同时,针对中国高度复杂的网络环境,做到了多运营商交叉运维和数据互通;在架构的设计上可以快速增加或者减少一组服务,达到快速可伸缩和高扩展。为了保障平台的访问质量,降低网络波动以及其他不可意料风险,整个 4399 平台在架构设计上,都做到了自动快速转移,在对抗外部类似 DDOS 等恶意攻击上也都能应对自如,具备了较高的容灾能力。同时,公司特有的模块插件技术,支持软件插件化热更新,可以实现在线静默升级来新增功能或者修复问题,用户不会因为更新带来困扰,极大的减少更新带来的用户流失。此外,4399 SDK 为接入 4399 移动游戏平台的游戏提供简便的接口和强大的功能,为玩家提供便捷的充值体验,为用户提供便捷安全的授权、丰富的游戏圈子和攻略资讯。

3、项目市场前景分析

近年来,伴随着智能手机的技术提升和快速普及,以及 3G、WIFI 等无线上网的便利性大幅提升,移动互联网实现了爆发增长,移动手机游戏的用户数量和普及率快速提升。根据《2014 年中国游戏产业报告》,截至 2014 年 12 月底,中国移动游戏用户数量约达 3.58 亿人,比 2013 年增长了 15.14%。中国移动网络游戏市场规模继续扩大,收入再创历史新高,增长速度依旧保持在较快水平。在此趋势下,以四三九九手机助手为代表的 App 分发平台为众多游戏开发者提供了产品发布平台,也为移动互联网用户提供获取移动游戏产品便利的下载渠道。根据国外消费科技市场专业研究机构 Strategy Analytics 发布的报告《Mobile Apps Country Forecast 2008-2018》预测,自 2014 年至 2018 年,包括移动网络游戏在内的全球移动应用 App 市场规模由 337 亿美元增长至 600 亿美元,年均

复合增长率高达 15.51%，保持较快增长。在全球智能手机、3G/4G 网络、WIFI 等硬件和技术进一步普及的背景下，预计未来几年以游戏为代表的全球移动网络应用仍将保持快速的增长趋势，庞大的用户基础和快速发展的市场规模为本项目的建设提供了广阔的市场空间。

4、项目建设的内容和实施进度

(1) 项目产品介绍

本项目拟在建设期内完成“4399 游戏盒”软件的升级，打造移动端的“4399 游戏中心”，为公司的移动端业务快速发展提供支持。4399 游戏助手是 4399 官方打造的权威游戏平台，专为移动端用户设计的游戏社交平台。本项目的升级建设包含多个专业的子项目，将为用户带来流畅的一站式游戏体验服务，增加用户对 4399 游戏助手的黏性，进而为公司带来一线流量与忠实的用户资源，为公司战略规划以及持续发展提供支持。

(2) 项目实施具体方案

本项目拟从底层基础模块建设、软件操作应用功能完善、全球化版本制作及推广几个方面入手，对 4399 游戏助手进行全面建设升级：

1) 项目底层基础模块建设

为实现一个专业化、平台化、持续化运营模式，必须构建一个可伸缩、可扩展、可调度硬件平台系统，为用户提供快速、稳定的访问环境。针对用户需求，公司拟从以下几个方面进行该子项目建设：首先，应对复杂和故障频发的基础网络环境以及用户网络环境的多样化，需要提高机房选择的可调度性。系统架构优先采用多 ISP、多 IDC 分布，数据中心以一主一备（双主或容灾）的方式部署在高质量多线 BGP 机房，利用全局负载均衡确保网站应用的高可用和稳定性。数据中心之间用网络专线进行数据交换，确保数据传输实时与安全；其次，为提高数据安全性，拟建立一套比较完善的防攻击、防入侵、具备安全审计以及数据安全的体系。从硬件方面考虑，需要部署硬件防火墙、入侵检测系统、安全审计系统、硬盘阵列、双机容灾、异地容灾等；再次，除了选择较高网络质量的机房外，还需有良好机房基础建设和机房管理制度。采用高质量的交换机、路由器、服务器以及存储设备。对不同场景的应用，有针对性的选配不同服务器。

为保证系统在高并发下能够稳定运行，并能够承受未来用户数量大幅增长。本项目系统采用了负载均衡、分布式内存缓存、分布式 MYSQL 系统、SPHINX 高效全文索引等技术架构，为保证快速开发和快速产品迭代，使用 PHP 作为主要的脚本语言，并对性能要求较高的模块采用 java 来做服务。

2) 软件操作应用功能优化与完善

①手机游戏与台式电脑之间形成互通

通过在网页上安装插件，用户在电脑上可以玩手游，并且通过 4399 帐号共通游戏进度，让用户可以在多个平台上进行游戏；制作热门小游戏的移动版本。同时 4399.com 中 Flash 小游戏也可以转换成 html5 游戏在手机上进行操作；用户在电脑上看到喜欢的游戏，可以通过帐号关联，自动下载至 4399 游戏助手。

②高级功能模块开发

公司将在 4399 游戏盒现有功能基础上，通过对现有功能模块的升级与再开发，进一步挖掘和满足用户需求。比如通过对二维码登陆、游戏榜单智能化、玩家分享动态等功能的升级，来优化游戏盒操作体验，满足游戏内高级的活跃用户人群在人际交往、组织互动方面的需求，进一步实现将游戏盒打造为轻游戏社区的概念。

3) 市场运营推广

市场推广人员将基于国内大市场，从多渠道、多角度入手进行软件新版本发布、软件推广、线上线下活动策划等工作。拟考虑批量购买运营商的流量包，针对某些游戏在全国范围内提供给用户免流量下载。项目组将利用国内推广经验，进一步进行市场运营推广。

(3) 项目实施计划和进度

本项目根据项目拟定计划安排投放具体进度安排计划如下图所示：

进度 内容安排	三年									
	第一年			第二年			第三年			
租用办公地点	■									
购买办公设备	■	■								
人员招聘	■	■	■	■	■	■	■			

内存	64-128G
硬盘	RAID-10 (4x 500G 15K RPM SAS HDD)
网卡	1000Mbps Uplink

当强调服务器的稳定性和大容量时(如作为数据备份服务器与游戏日志数据库服务器时),拟选用以下配置的服务器:

普通服务器	
CPU	Xeon E5-2400 系列
内存	8-16G
硬盘	300G 15K RPM SAS HDD
网卡	1000Mbps Uplink

3) 宽带与 CDN 方案

本项目讲主要选择普通带宽、优质带宽以及 CDN 对项目开发进行支持。具体用途说明如下表所示:

用途说明	
普通	主要用搭载平台主要业务、数据仓库、数据同步等基础带宽。
优质	由于优质带宽拥有多线路合一,很适合用于手机游戏的线上运营,能提高处于不同运营商网络的移动设备访问需求
CDN	能提供就近访问的缓存服务,提高用户访问速度。用于平台主要业务的镜像加速。

按照规划普通带宽预留给游戏助手网站访问,而优质带宽主要是给游戏助手内游戏运营以及玩家访问使用。按照业务增长现状和预期换算,第一年需要投入的带宽大概是 1G 普通带宽,2G 优质带宽和 80G CDN 带宽,第二年按照业务增长预期换算,带宽成本投入增长 100%,第三年预计平台的访问量会大幅度增长且用户均为移动端用户,对 CDN 和带宽均有较高要求,故拟增加至 3.5G 普通带宽与 7G 优质带宽。

5、项目环保情况

本项目实施过程基本无污染排放。项目已取得厦门市环境保护局思明分局出具的《证明》,认为该项目不需要办理建设项目环境影响评价的相关手续。

6、项目投资概算

本项目总投资 39,945.26 万元,投资内容包括硬件设备投入、无形资产投入、市场推广费用、机房宽带费用、运营费用、研发费用、场地租赁费用等,具体情况如下表所示:

单位:万元

投资内容	投资金额(万元)	占总投资的比例
硬件设备投入	2,218.20	5.55%
无形资产投入	109.00	0.27%
市场推广费用	12,554.63	31.43%
机房带宽费用	17,860.00	44.71%
运营费用	3,815.48	9.55%
研发费用	2,715.96	6.80%
场地租赁费用	672.00	1.68%
合计	39,945.26	100.00%

7、项目效益预测

本项目是基于对移动游戏市场的预期,将公司追求极致用户体验的理念以及平台建设经验运用至移动端平台,倾力打造移动端的“4399 游戏中心”。通过该项目建设,公司将搭建移动互联网强势入口,实现 PC 端与移动端的资源整合,进一步积累一线流量与忠实用户资源,进而搭建有效的移动推广平台,减少网络游戏产品获取用户成本,并形成专业的移动互联网应用数据库,为公司移动游戏的开发与发行提供数据支持,加强公司各业务板块间的协同效应,实现公司移动端在线平台的规划布局以及可持续发展战略目标。

在本项目的建设实施期间,公司的主要目标是满足 4399 原有用户获取移动网络游戏信息与应用的需求,并进一步积聚 4399 移动端用户的数量,搭建有效的移动推广平台。短期内并不以盈利为主要经营目的。但长期来看,作为公司开展互联网增值业务的核心产品之一,随着用户规模的积累,通过有效用户转化与资源整合,将为公司提供新的业务增长点。

(四) 全球发行渠道拓展项目

1、项目概述

本项目拟投资 20,375.61 万元,计划通过寻求优秀游戏产品的海外代理以及增资海外子公司等方式,进一步提高公司海外游戏发行及推广能力。

2、项目建设可行性

(1) 良好的政策和市场环境是项目实施基础

目前公司已将自主开发游戏代理授权给日韩、东南亚、北美、欧洲、澳洲等国家和地区的合作伙伴。报告期内各期,境外收入分别占主营业务收入的 4.72%、8.03%和 7.90%。国内网络游戏行业快速发展的同时,文化部也陆续出台相关政策规划,支持国产游戏走出国门,积极拓展海外市场。2012年2月20日,文化部发布《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》,鼓励游戏企业打造中国游戏品牌,积极开拓海外市场,主要政策包括促进游戏产品出口,鼓励我国游戏产品参与国际竞争,搭建游戏产业国际交流平台等;同年5月7日,《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》指出,将“加大对原创动漫游戏产品的扶持力度,从技术研发、人才培养、文化内涵、行业标准制定等方面引导动漫游戏产业的发展方向,实施中国原创动漫游戏海外推广计划”;2014年3月20日,文化部《关于贯彻落实〈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〉的实施意见》指出要“提高游戏产品的文化内涵,培育国产游戏知名品牌,增强游戏产业核心竞争力和国际影响力”。

市场方面,国内网络游戏市场规模持续扩大的同时,国产游戏境外出口规模也大幅增加。国产游戏在境外的竞争力也逐渐增强,为本项目的建设创造了机遇。

(2) 丰富的游戏开发与发行经验是项目成功保障

作为集自游戏开发、游戏发行、平台运营于一体的网络游戏企业,公司拥有丰富的游戏开发和运营经验。作为游戏开发商,公司拥有强大的自主研发团队,成功研发了多款网络游戏等,并已将多款游戏出口海外,如《暗黑战神》《神魔仙界》、《冒险契约》等;公司针对海外不同国家和地区的用户需求研发游戏,并将其代理到全球各个地区,同时根据全球玩家的反馈意见更精准、更快捷地对产

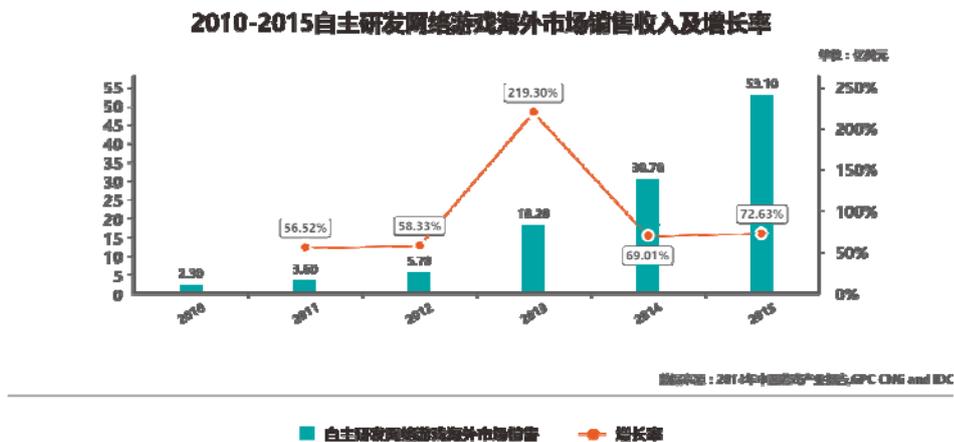
品作出优化调整,为完善游戏产品及新游戏产品研发打下坚实的基础。作为游戏发行商和平台运营商,公司拥有高访问量及高关注度的游戏平台,并积累了大量丰富的发行经验,可为海外子公司的发展自主发行业务提供借鉴,如活动策划、市场开拓等。公司的开发和运营经验为本项目的建设奠定了经验基础,保证项目能顺利实施。

(3) 领先的研发和平台技术为项目提供支撑

公司经过多年的技术积累,掌握了领先的研发和平台技术,并自建有技术研发中心和平台技术中心,为公司提供了技术支撑并促进技术创新。在研发方面,公司能根据海外市场用户的需求选择产品的题材、风格、文化元素、核心玩法等;在市场拓展阶段还能根据当地的政策、法律法规、民族习惯等基础环境做出调整。在平台技术方面,公司自主研发了实时运算系统、离线运算系统、调度系统等,能对平台运营进行实时监控,及时发现问题,能为游戏境外自主运营提供技术支撑。

3、项目市场前景分析

随着网页和移动游戏成为海外出口的新锐力量,我国自主原创游戏出口范围进一步扩大、出口产品数量不断增多、出口总额继续高速增长。2015年,中国自主开发网络游戏海外市场销售收入达到53.10亿美元,比2014年同期增长了72.63%。同时,更多企业不再局限于简单的授权出口模式,开始尝试多种模式以提高海外收益。未来几年,中国自主原创游戏海外出口将继续保持强劲增长势头,网页和移动游戏的全球巨大市场前景是这种增长势头的主要支撑点。



本项目的实施将进一步提高公司海外游戏发行及推广能力,为公司提供海外发行的经验积累、人才培养以及渠道建设等各方面的支持,利于公司进一步提升原创游戏产品的盈利能力,优化客户结构,提高盈利水平,从而达到增强公司核心竞争力的目的。

4、项目建设的内容和实施进度

(1) 项目产品介绍

本项目作为公司全球化发展战略的重要组成部分,将从两方面入手进行项目建设,进一步提升移动网络游戏领域的全球运营实力,扩充公司发行渠道,持续保持公司在行业内的市场地位。项目投入期为 24 个月,将从两方面进行:一、公司自研游戏产品的海外授权代理,拟进行 32 款游戏的海外渠道商选择、5 到 7 个地区的授权代理、游戏海外本地化支持、版本更新调整等工作;二、向韩国子公司增资,拟用于对韩国子公司下运营平台进行升级(韩国子公司运营平台网址: <http://www.4399.co.kr/>),预计升级后可以满足新增 10 款游戏运营相关人员、软硬件设施等配置需求。经过项目评估安排,具体建设内容如下图所示:

项目	游戏款数		运营方式	游戏来源
	移动游戏	网页游戏		
海外代理	21	11	独家授权其他有海外运营资格的游戏公司代理运营	自主研发
增资韩国子公司	8	2	韩国子公司自主运营	自主研发

(2) 项目实施具体方案

1) 游戏产品全球化发行推广渠道确定

公司目前阶段拟进行全球化渠道拓展项目皆为公司自主研发且在国内有优良表现的游戏产品。公司商务部会密切关注行业动态,根据产品类型选择适合的海外发行商,其中韩国区域的运营,会综合评估是否由韩国子公司自主运营。

2) 海外代理选择与合同的签署

在海外拓展的前期准备工作完成后,商务部开始海外市场拓展工作。主要包括:商务人员会根据游戏特性寻找合适的海外区域游戏发行商,包括已有客户的选择及新客户的开拓;当在客户开拓成功后,商务人员会与其洽谈游戏授权代理的合作事宜;完成商务谈判事宜后,将进行合同的签署工作,包括:合同拟定、

合同审核、合同签订三个步骤。

当合作确认后，公司的研发团队开始着手准备游戏的本地化工作。

3) 游戏产品本地化开发与制作

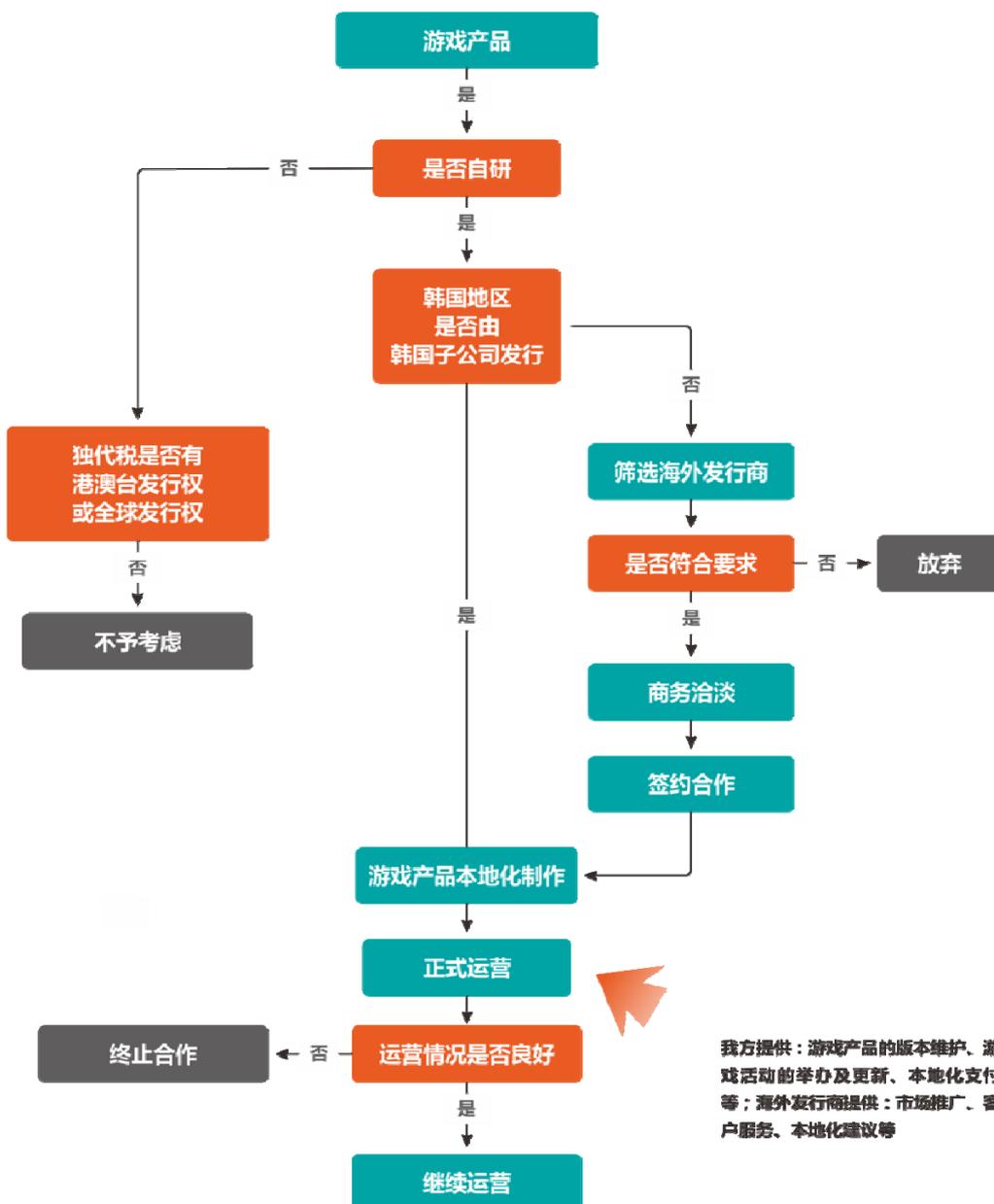
在游戏产品正式运营前，公司研发团队根据海外发行商及商务部的反馈，主要进行运营区域版本的制作以及游戏内容和风格进行本地化开发，此阶段的本地化开发一般周期为 2-3 个月。在产品正式上线运营后，公司研发团队根据实际运营情况进行产品的版本更新和资料片发布的本地化工作。

4) 游戏全球化运营推广

在完成游戏产品正式运营前的本地化制作后，海外发行商便开始进行游戏的上线运营，游戏运营期间，海外发行商主要负责市场推广及游戏建议反馈，研发团队负责游戏版本的更新和后期维护工作，商务部主要负责运营期间合作问题的协调、解决，并视游戏产品实际运营情况决定是否继续合作事宜。

对于在韩国子公司进行自主运营的项目，公司将参考国内的成功运营模式，同时结合韩国本地运营特点进行游戏自主运营、市场推广、渠道拓展等工作。

本项目具体的实施流程如下图所示：



(3) 项目实施计划和进度

本项目海外授权代理与韩国子公司自主运营分别独立实施。在海外授权代理方面，公司将采取迭代的方式在两年内陆续投入 8 批共 32 款游戏。每款游戏生命周期以平均 2 年计算，整个生命周期分为 3 个月本地化期和 21 个月运营期，在产品本地化完成以后即可以正式上线运营。当一批游戏本地化完成后，本地化团队将着手进行下一批游戏的本地化工作。

海外授权代理进度计划见下表：

游戏类型	数量	T1年				T2年				T3年				T4年			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	
网页游戏	2	■	■	■	■												
手机游戏	1	■	■	■	■												
网页游戏	2		■	■	■	■	■	■	■								
手机游戏	1		■	■	■	■	■	■	■								
网页游戏	2			■	■	■	■	■	■	■							
手机游戏	1			■	■	■	■	■	■	■							
网页游戏	3				■	■	■	■	■	■	■	■					
手机游戏	1				■	■	■	■	■	■	■	■					
网页游戏	1					■	■	■	■	■	■	■	■				
手机游戏	2					■	■	■	■	■	■	■	■				
网页游戏	1						■	■	■	■	■	■	■	■			
手机游戏	5						■	■	■	■	■	■	■	■	■		
手机游戏	5							■	■	■	■	■	■	■	■	■	
手机游戏	5								■	■	■	■	■	■	■	■	
		■	本地化期				■	运营期									

在韩国子公司升级建设方面,公司将分三年投入3批共10款游戏自主运营,其中网页游戏共2款,手机游戏共8款。具体实施进度如下所示:

平台升级	游戏类型	数量	T1年				T2年				T3年				T4年			
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
平台升级			■	■	■	■	■	■	■	■								
网页游戏	1	■	■	■	■	■	■	■	■									
手机游戏	1	■	■	■	■	■	■	■	■									
网页游戏	1					■	■	■	■	■	■	■	■					
手机游戏	2					■	■	■	■	■	■	■	■					
手机游戏	5									■	■	■	■	■	■	■	■	■
		■	本地化期				■	运营期			■	平台升级期						

(4) 项目技术和设备方案

1) 软件方案

经过初步评估,本项目拟主要采用以下方案的软件产品:

序号	设备名称	型号
1	客户端开发软件	Adodb Flash Builder、Adobe Flash Professional 等
2	服务端开发软件	Microsoft Visual Studio 等
3	平面设计软件	Adobe Photoshop、Adobe Firework、Adobe Illustrator 等
4	特效设计软件	Adobe After Effects(英文版)等
5	绘图软件	Corel Painter IX 等
6	3D 设计软件	Autodesk 3ds Max9.0 等
7	虚拟化软件	VMware Workstation 10
8	运维工具	Vandyke SecureCRT
9	测试工具	Sothink SWF Decompiler

2) 硬件方案

经过初步评估，本项目拟主要采用以下两个方案的硬件产品：

当强调服务器的高性能、稳定性、安全性时（如作为游戏服务器与游戏基本数据库服务器），拟选用以下配置的服务器：

高性能服务器	
CPU	Xeon E5-2400 系列
内存	64-128G
硬盘	RAID-10 (4x 500G 15K RPM SAS HDD)
网卡	1000Mbps Uplink

当强调服务器的稳定性和大容量时（如作为数据备份服务器与游戏日志数据库服务器时），拟选用以下配置的服务器：

普通服务器	
CPU	Xeon E5-2400 系列
内存	8-16G
硬盘	300G 15K RPM SAS HDD
网卡	1000Mbps Uplink

3) 带宽与 CDN 方案

本项目中带宽与服务器主要用于韩国子公司运营平台升级建设，公司拟选择普通带宽、优质带宽以及 CDN 对项目开发进行支持。具体用途说明如下表所示：

用途说明	
普通	主要用搭载平台主要业务、数据仓库、数据同步等基础带宽。

优质	由于优质带宽拥有多线路合一，很适合用于手机游戏的线上运营，能提高处于不同运营商网络的移动设备访问需求
CDN	能提供就近访问的缓存服务，提高用户访问速度。用于平台主要业务的镜像加速。

5、项目环保情况

本项目实施过程基本无污染排放。项目已取得厦门市环境保护局思明分局出具的《证明》，认为该项目不需要办理建设项目环境影响评价的相关手续。

6、项目投资概算

本项目总投资 20,375.61 万元，投资内容包括硬件设备投入、无形资产投入、市场推广费用、业务外包费用、机房宽带费用、研发费用、运营费用及场地租赁费用等，具体情况如下表所示：

单位：万元

投资内容	投资金额（万元）	占总投资的比例
硬件设备投入	1,055.76	5.18%
无形资产投入	162.50	0.80%
市场推广费用	3,851.41	18.90%
业务外包费用	5,824.00	28.58%
机房宽带费用	634.27	3.11%
研发费用	6,406.81	31.44%
运营费用	1,609.68	7.90%
场地租赁费用	831.19	4.08%
合计	20,375.61	100.00%

7、项目效益预测

项目整体计算期为 4 年，根据对公司游戏产品和对市场数据的分析，预计该项目税后财务净现值（ $i=12\%$ ）为 4,078.37 万元，静态和动态投资回收期（含建设期）分别为 2.20 年和 2.27 年。

（五）其他与主营业务相关的营运资金

本公司主要从事的网络游戏行业存在市场竞争激烈、融资渠道相对较窄等特点，公司正处于高速成长期，为了进一步开展业务，需要投入大量营运资金用于

新产品研发和市场推广，应对行业波动给公司经营带来的风险，同时积极把握行业内的并购机会，实现跨越式发展。如本次发行募集资金超过公司前述 4 个募投项目资金需求量，公司将结合网络游戏行业特点、公司现有规模及成长性、资金周转速度等因素，合理确定补充其他与主营业务相关的营运资金的具体规模，并履行相应的信息披露义务。

四、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响

(一) 对财务状况的影响

募集资金到位后，公司的货币资金和股东权益将大幅增加，净资产总额与每股净资产都将大幅提高。公司资产负债率将比发行前有较大降低，长、短期偿债能力和抗风险能力都将大幅提高。

(二) 对经营成果的影响

公司募集资金投资项目主要投向设备、软件、版权及项目实施费用等，项目办公场所采用租赁的形式，并未大幅增加土地建筑物等长期资产，根据对募集资金投资项目支出的测算，因募集资金投资项目购买设备软件而产生的折旧摊销金额在建设期开始的三年内分别为 1,585.16 万元、2,794.38 万元及 2,840.70 万元，折旧和摊销费用并不会对公司盈利产生重大不利影响。

由于发行后公司净资产将大幅增加，而投资项目建设期内不能产生效益，因此公司净资产收益率在短期内将会下降。但募集资金投资项目具有良好的盈利前景，随着募集资金项目的建成，公司竞争力将得到加强，盈利水平将不断提高。

第十一节 其他重要事项

一、重要合同

截至 2015 年 12 月 31 日，公司及其子公司正在履行或将要履行的重要业务合同如下：

(一) 第三方联运合同

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同价款和履行期限及情况	合同内容
1	广州四三九九	Apple Inc	手游产品授权 Apple Store 运营	2014 年 1 月 16 日	30%APP 收入分成，按月结算	广州四三九九将手游产品在苹果公司的 APP STORE 平台运营，苹果公司依约获得技术服务费，广州四三九九获得收益。
2	四三九九香港	星采数位科技有限公司	手机网络游戏《暗黑战神》授权许可协议	2014 年 11 月 1 日； 2015 年 9 月 24 日续签	授权金 20 万美元，2014 年 12 月 31 日前支付完毕；20%游戏充值分成，每月 20 日对账上一自然月，次月 30 日付款。	四三九九香港按照协议约定授权星采数位科技有限公司在港澳台地区进行手机游戏《暗黑战神》独家运营，四三九九香港获得利润分成。

(二) 接入运营合同

1、2012 年 11 月 27 日，发行人与深圳第七大道科技有限公司签订《〈弹弹堂〉游戏联合运营协议》，授权发行人在中国大陆地区非独家代理运营游戏《弹弹堂》，并根据上述游戏的月收入进行分层级分成和于每月 15 日前完成上一月的分成付款。

2014 年 11 月 27 日，发行人与深圳第七大道科技有限公司签订了《〈弹弹堂〉游戏联合运营协议之补充协议》，延长原协议期限至 2017 年 5 月 3 日，原协议其他条款不变。

2、2013年6月13日,发行人与杭州无端科技有限公司签订了《授权游戏:生死狙击[简体中文版]》授权许可协议,杭州无端科技有限公司将游戏【简体中文版本】在【中国大陆不包括港澳台】地区中的运营权独家授权于四三九九,有效期为三年,自2013年6月13日至2016年6月12日,四三九九向杭州无端科技有限公司支付180万元授权金,分别于合同生效之日起7个工作日内支付80万元和于游戏对玩家收费之日起7个工作日内支付100万元;支付20万元预付分成款,于合同生效之日起7个工作日内支付;以每月1日0时至本月最后一日的24时为双方运营分成款的结算周期,发行人自身平台运营收入分成比例为25%,发行人与第三方联合运营收入分成比例为45%。

2015年7月10日,发行人与杭州无端科技有限公司签订了《授权许可协议之补充协议——授权游戏<生死狙击>》,约定若《生死狙击》游戏累计运营收入流水超过4亿元人民币,发行人将给予杭州无端科技有限公司182万元的奖励金;原协议其他条款不变。

(三) 广告推广服务合同

1、采购广告推广服务协议

序号	合同双方		合同名称	签订日期	合同内容
1	四三九九	北京景美广告有限公司	百度大客户网络推广服务框架合同	2015年1月9日	四三九九委托景美广告在双方商定的网站上进行网络推广,合同有效期自2015年1月9日至2016年1月8日。发行人承诺在合同有效期内的“框架任务金额”不低于人民币壹亿元,并于合同生效后十个自然日内,一次性支付1,000万元保证金。该合同正在续约中。
			网络广告年度服务合同——补充协议	2015年3月26日	就上述“百度大客户网络推广服务框架合同”的采购价格及发票信息等服务细则进行明确;原协议其他条款不变
			广告发布框架协议	2015年4月1日	发行人委托北京景美广告有限公司向搜狗购买广告服务,有效期自2015年4月1日至2016年3月31日,该合同正在续约中。

			网络广告年度服务合同——补充协议(1)	2015年4月1日	就上述“广告发布框架协议”中广告投放总金额及优惠政策等条款进行补充说明。
2	四三九九	上海奥菲广告传媒有限公司	广告技术服务协议	2014年12月30日	四三九九委托上海奥菲广告传媒有限公司提供广告技术相关监测及数据报告等服务。合同期限自2015年1月1日至2015年12月31日。实际结算金额根据完成度由双方确认,每月结算,在确认后10个工作日内支付款项。该合同正在续约中。
3	四三九九	江苏万圣伟业网络科技有限公司	网站联盟合作协议	2015.5.12	四三九九在江苏万圣伟业网络科技有限公司自有或取得合法授权的媒体购买相应版块广告发布权,由四三九九提供版块内容素材包,江苏万圣伟业网络科技有限公司负责发布到对应版块。双方合作期限自2015年5月12日至2015年12月31日。该合同正在续约中。

2、提供广告推广服务协议

(1) 2014年2月,四三九九同百度在线网络技术(北京)有限公司签订《合作协议》,约定双方利用各自的优势共同进行百度网盟推广服务合作;在协议有效期内,双方结成网站合作伙伴关系,双方在信息使用、推广宣传、市场活动、技术支持及服务等方面的优势互补,结成战略联盟,共谋发展。双方对通过四三九九用户点击合作内容所推广的内容而带来的实际收入,按照百度的分成政策结算。合作期限为2014年2月1日至2016年1月31日。该合同正在续约中。

(2) 2015年6月1日,四三九九与广州网聚计算机有限公司签订《广告合作框架合同》,由四三九九在其网站上为广州网聚计算机有限公司发布广告,合作期限为2015年6月6日至2016年6月5日,合同广告资源执行总额为2,100万元,其中1,800万元为确认执行的广告资源,用于购买www.4399.com首页首屏游戏推荐小图广告位(含广告专区)5个,另外300万元为预定金,发行人承诺另行预留首页首屏游戏推荐小图广告位(含广告专区)1个或最近好玩小游戏列表广告位一个,并根据广州网聚的需求投放广告,上述预定金于确认投放预留

广告位之日起按月给付,且所投放产品需发行人产品部门审核确认不存在违法内容,方可投放。

(3) 2015年6月18日,四三九九与上海圣然信息科技有限公司签订《广告合作框架合同》,发行人受上海圣然信息科技有限公司委托在发行人网站上为其发布广告,合同期限自2015年7月6日至2016年7月5日,框架合作金额为2,220万元(含税),已确认广告资源执行总额为1,700万元(含税),上海圣然应在合同有效期内每月10日前向发行人支付该自然月的150万元广告费用。

二、发行人对外担保情况

截至2015年12月31日,公司不存在对外担保的情况,也不存在资产抵押事项。

三、发行人重大诉讼或仲裁情况

(一) 报告期内公司的重大诉讼或仲裁情况

报告期内,公司发生的诉讼标的金额在300万元以上的重大诉讼和仲裁有7宗,具体情况如下:

序号	案号	当事人	案由及诉讼金额	最新进展	如出现不利结果对发行人财务状况的影响
1	(2014)沪一中民五(知)初字第81号	原告:上海盛大网络发展有限公司 被告:四三九九、广州四三九九	四三九九自主研发的“七杀”游戏涉嫌侵犯著作权及游戏宣传、运营涉嫌不正当竞争 案件金额6,000万元	法院裁定准许撤诉	不适用
2	(2014)徐知民初字第167号	原告:上海玄霆娱乐信息科技有限公司 被告:四三九九	四三九九运营的“太古遮天”游戏宣传页面使用“遮天”字样涉嫌侵犯商标权及不正当竞争 案件金额315万元	法院裁定准许撤诉	不适用

3	(2014)沪二中民五(知)初字第205号	原告: 腾讯科技(深圳)有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司 第二被告: 四三九九	四三九九运营的“生死狙击”游戏涉嫌侵犯腾讯“穿越火线”游戏著作权及不正当竞争 案件金额 500 万元	法院裁定准许撤诉	不适用
4	(2014)浙杭知初字第1201号	原告: 上海玄霆娱乐信息科技有限公司 被告: 四三九九	四三九九运营的游戏“傲世封神”游戏宣传页面使用“吞噬星球”字样涉嫌侵犯商标权及不正当竞争 案件金额 515 万元	二审判决生效, 公司赔偿对方 4 万元, 并在 4399 网站首页连续 30 天刊登声明消除影响	该等不利结果, 对公司的经营业绩不会产生重大不利影响
5	(2015)穗天法知民初字第905号	原告: 腾讯科技(深圳)有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司 被告: 广州四三九九、四三九九	四三九九运营的游戏“格斗剑灵”涉嫌侵害“剑灵”商标权及不正当竞争纠纷 案件金额 500 万元	一审判决生效, 公司停止在《格斗剑灵》的游戏名称、游戏宣传、运行游戏的界面中使用“剑灵”二字, 赔偿对方 120 万元	该等不利结果, 对公司的经营业绩不会产生重大不利影响
6	(2015)海民初字第2459号	原告: 陈乔恩 被告: 四三九九	四三九九运营的游戏包含以原告肖像、姓名为核心内容的网页游戏涉及人格权诉讼 案件金额 425 万元	法院裁定准许撤诉	不适用
7	(2015)穗黄法知民初字第7号	原告: 广州多益网络股份有限公司 被告: 广州悦狼网络科技有限公司、广州四三九九、四	四三九九运营的“宝宝西游”涉嫌侵犯“神武”游戏著作权、不正当竞争纠纷 案件金额: 2,000.00 万元	法院裁定准许撤诉	不适用

	三九九			
--	-----	--	--	--

(二) 截至本招股说明书签署之日, 公司控股股东或实际控制人、控股子公司、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员不存在作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

(三) 发行人控股股东、实际控制人骆海坚最近三年不存在重大违法行为。

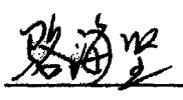
(四) 截至 2015 年 12 月 31 日, 公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员均不存在涉及刑事诉讼的情况。

第十二节 有关声明

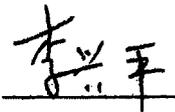
发行人全体董事、监事、高级管理人员声明

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。

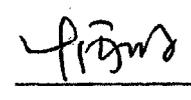
全体董事签名：



骆海坚



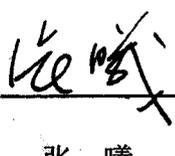
李兴平



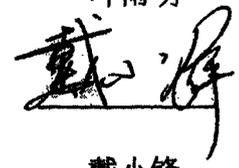
叶雨明



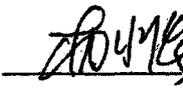
李 梓



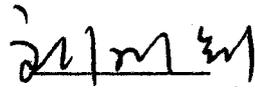
张 曦



戴小锋



杨小强

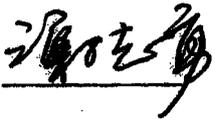


刘利剑

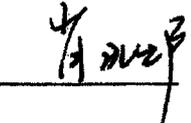


肇 越

全体监事签名：



谢志勇

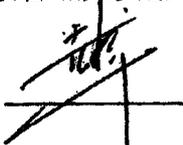


肖兆炉



颜 芬

其他高级管理人员签名：



戴建宏



四三九九网络股份有限公司

2016年6月6日

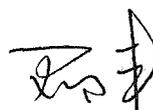
保荐人(主承销商)声明

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,并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

保荐代表人签名:



成 燕



邵 丰

项目协办人签名:



李晓东

法定代表人签名:



孙树明

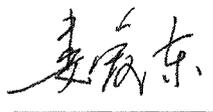


2016年6月6日

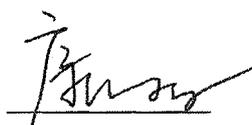
发行人律师声明

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。

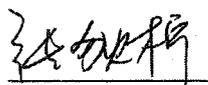
签字律师签名:



姜爱东

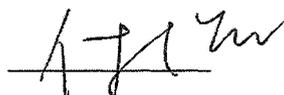


康晓阳



张狄柠

律师事务所负责人签名:



付洋

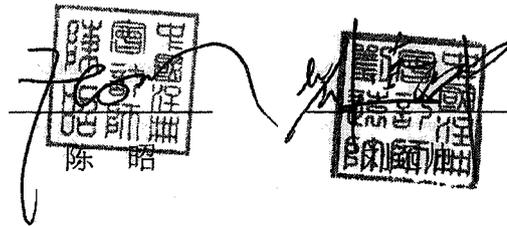
北京市康达律师事务所

2016年6月6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:



会计师事务所负责人签名:



蒋洪峰

广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)

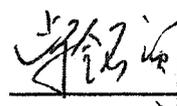


2016年6月6日

资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读四三九九网络股份有限公司招股说明书, 确认招股说明书与本机构出具的坤元评报[2012]161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(签字): _____
程永海


柴铭闽

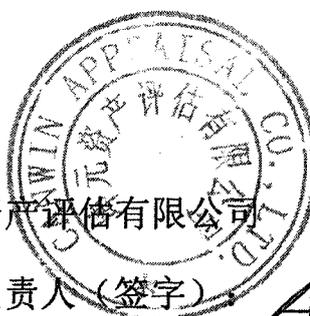


资产评估机构负责人(签字): 
俞华开


坤元资产评估有限公司
2016年 6月 6日

关于程永海同志离职情况的说明

程永海同志，系坤元评报[2012]161号资产评估报告的签字评估师之一，2013年9月由于个人原因申请离职，并已正式办理离职等相关手续，离职时担任本公司高级项目经理职务。



坤元资产评估有限公司

资产评估机构负责人(签字)

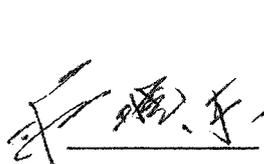
俞华开

2016年6月6日

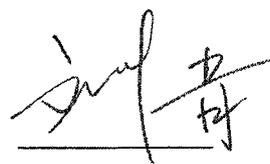
验资机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读四三九九网络股份有限公司招股说明书, 确认招股说明书与本机构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。

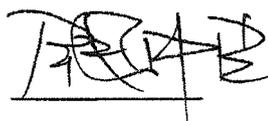
签字注册会计师签名:



蒋晓东

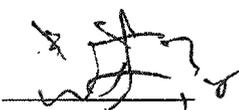


刘青



钱仲先

会计师事务所负责人签名:



吕苏阳

天健会计师事务所(特殊普通合伙)

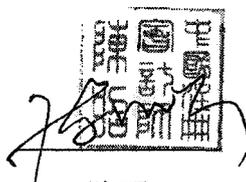


2016年6月6日

验资复核机构声明

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机构出具的验资复核报告无矛盾之处。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复核报告的内容无异议,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:


陈昭


刘远帅

会计师事务所负责人签名:


蒋洪峰

广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)



*2016年6月6日

第十三节 附件

一、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、备查地点、时间

(一) 备查地点

发行人: 四三九九网络股份有限公司

法定代表人: 骆海坚

联系地址: 厦门市厦门火炬高新区软件园二期望海路2号楼202室

联系人: 李桦

电话: 020-36694981

传真: 020-85559051

保荐人(主承销商): 广发证券股份有限公司

法定代表人: 孙树明

联系地址: 广州市天河区天河北路 183 号大都会广场 43 楼

联系人: 成燕、邵丰

电话: 020-87555888

传真: 020-87557566

(二) 备查时间

周一至周五: 上午 9: 30—11: 30; 下午 2: 30—5: 00。