

股票代码：300148

股票简称：天舟文化

上市地点：深圳证券交易所

天舟文化股份有限公司

发行股份及支付现金购买资产并 募集配套资金报告书（草案）（修订稿）

交易对方	姓名/名称
发行股份及支付 现金购买资产的 交易对方	袁雄贵
	李道龙
	成仁风
	申徐洲
	李冰
	詹庆光
	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）
	新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）
	珠海乾亨投资管理有限公司
	新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）
新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）	
募集配套资金的 交易对方	不超过 5 名符合条件的特定投资者

独立财务顾问

 国金证券股份有限公司

签署日期：二零一六年七月

修订说明

根据中国证监会相关反馈要求，本公司对本报告书进行了补充、修改与完善。本报告书补充和修改的主要内容如下：

一、上市公司已在“重大事项”之“五、业绩承诺及补偿”之“（二）业绩补偿”、“第一节 本次交易概况”之“四、本次交易具体方案”之“（三）本次交易的股票发行”以及“第七节 本次交易主要合同”之“三、盈利预测补偿协议”中更新披露了对业绩补偿方式的修订，明确本次交易的业绩补偿方式。

二、上市公司已在“第三节 交易对方基本情况”之“三、交易对方之间的关联关系或一致行动关系”及“重大事项”之“十三、本次交易对上市公司的影响”之“（一）对上市公司股权结构的影响”中补充披露了袁雄贵与悦玩投资构、和也投资与青羊投资的一致行动人关系，以及合并计算袁雄贵与悦玩投资持有上市公司股份的情况。

三、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“五、主营业务情况”之“（十二）相关经营资质”中补充披露了报告期内游爱网络通过具有互联网出版服务资质的第三方申请出版审批和游戏版号的具体情况，游爱网络将相关游戏转至上海游爱提供网络出版服务的进展情况，以及游爱网络未获得《互联网出版许可证》的处罚风险对游爱网络生产经营的影响。

四、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“五、主营业务情况”之“（十二）相关经营资质”中补充披露了《烈焰天下》和《狂神无双》申请游戏版号的办理进展情况，以及游戏未取得版号运营的处罚风险对游爱网络生产经营的影响。

五、上市公司已在“第五节 本次发行股份情况”之“七、本次募集资金的具体用途”中补充披露了募投项目投资金额测算依据及合理性、项目的必要性，游爱网络投资项目的具体情况。

六、上市公司已在“第五节 本次发行股份情况”之“七、本次募集资金的具体用途”之“（四）募投项目进展及是否取得相关许可或备案情况”中补充披露了募投项目的进展情况。

七、上市公司已在“第五节 本次发行股份情况”之“八、本次募集资金的必要性及合规性分析”中更新披露了补充流动资金的相关情况。

八、上市公司已在“第六节 交易标的评估情况”之“四、评估预测增长趋势与所处细分行业发展趋势的比较”中补充披露了评估预测增长趋势与所处细分行业发展趋势的比较情况。

九、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“五、主营业务情况”之“（六）主要游戏产品”中补充披露了主要游戏产品在主要运营平台上的排名情况，以及游戏产品部分月度指标变动较大的原因。

十、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“五、主营业务情况”之“（六）主要游戏产品”中补充披露了游爱网络主要游戏产品在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况。

十一、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“五、主营业务情况”之“（八）前五大销售客户与供应商”中补充披露了主要经营平台的收入情况，以及游爱网络与主要游戏渠道商、发行运营商、研发商的分成比例、支付结算情况。

十二、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“五、主营业务情况”之“（五）报告期内的业务发展状况”中补充披露了游爱网络境内外区域划分的收入情况。

十三、上市公司已在“第九节 管理层讨论与分析”之“二、标的公司行业特点和经营情况的讨论与分析”之“（五）游爱网络盈利能力分析”中更新披露了游爱网络 2015 年营业成本大幅下降的原因，游爱网络报告期毛利率的合理性，以及游爱网络 2015 年研发费用、管理费用大幅下降的原因。

十四、上市公司已在“第六节 交易标的评估情况”之“三、评估方法及重要评估参数的选取”之“（三）收益法评估”补充披露了游爱网络收益法评估中营业收入预测具体参数、预测依据及合理性，游爱网络收益法评估中主要游戏业务数据预测依据及合理性。

十五、上市公司已在“第六节 交易标的评估情况”之“五、业绩承诺的可

实现性分析”中补充披露了游爱网络 2016-2018 年营业收入、净利润预测的合理性及可实现性，游爱网络收益法评估中毛利率、期间费用率预测的合理性以及本次交易业绩承诺方承诺的可行性。

十六、上市公司已在“第六节 交易标的评估情况”之“三、评估方法及重要评估参数的选取”之“（三）收益法评估”中补充披露了将未开发项目纳入游爱网络收益法评估范围的合理性，以及作为高风险、高波动公司的折现率和风险系数取值合理性。

十七、上市公司已在“第六节 交易标的评估情况”之“五、业绩承诺的可实现性分析”、“特别风险提示”及“第十二节 风险因素”之“一、与本次交易有关的风险”之“（九）标的公司拟上线游戏无法如期上线影响交易估值的风险”中补充披露游爱网络新游戏上线进度、推广运营情况及上线盈利的可行性分析以及游爱网络拟上线游戏无法如期上线影响交易估值的风险。

十八、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“九、最近三年利润分配情况”中补充披露游爱网络关于评估基准日前未分配利润的分配方案的合理性以及履行的相关法律程序。

十九、上市公司已在“第九节、管理层讨论与分析”之“二、标的公司行业特点和经营情况的讨论与分析”之“（四）游爱网络财务状况分析”之“1、资产结构及主要资产分析”中补充披露游爱网络应收账款坏账准备计提的充分性、应收账款可回收性及相应的保障措施。

二十、上市公司已在第六节 交易标的评估情况”之“三、评估方法及重要评估参数的选取”之“（三）收益法评估”、“特别风险提示”及“第十二节 风险因素”之“一、与本次交易有关的风险”之“（十）标的公司未来可能无法继续享受税收优惠影响交易估值的风险”中补充披露了游爱网络及其子公司税收优惠到期后续展是否存在法律障碍，享受税收优惠是否具有可持续性以及相关假设是否存在重大不确定性及对本次交易估值的影响。

二十一、上市公司已在“第十三节 其他重要事项”之“十一、上市公司前次重组相关资产运行情况及承诺履行情况”中补充披露了上市公司前次重组相关资产运行情况及承诺履行情况。

二十二、上市公司已在“重大事项提示”之“十三、本次交易对上市公司的影响”之“（一）对上市公司股权结构的影响”中更新披露了上市公司 2015 年度权益分派实施方案实施后，上市公司总股本的变化情况。

二十三、上市公司已在“重大事项提示”之“十四、本次交易已经取得及尚需取得的批准或核准”之“（一）本次交易已经履行的程序及获得的批准”中补充披露了上市公司与业绩承诺方签订《盈利预测补偿协议》的情况。

二十四、上市公司已在“第三节 交易对方基本情况”之“（七）珠海乾亨投资管理有限公司”中补充披露了珠海乾亨投资管理有限公司及广发乾和投资有限公司控制的主要下属企业情况。

二十五、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“五、主营业务情况”之“（七）产品研发情况”中更新披露游爱网络在研游戏项目的情况。

二十六、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“五、主营业务情况”之“（十二）相关经营资质”中补充披露了游爱网络持有的主要经营资质证书及现有运营游戏的经营资质情况。

二十七、上市公司已在“第四节 交易标的基本情况”之“七、游爱网络及其子公司主要资产的权属状况、主要负债和对外担保情况”之“（一）主要资产的权属状况”中补充披露了游爱网络取得的软件著作权情况。

二十八、上市公司已在“第十六节 相关声明”之“一、全体董事、监事、高级管理人员声明”中更新披露高级管理人员变更情况。

公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员及本公司实际控制人保证本重组报告书及摘要内容的真实、准确、完整，保证不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，本公司全体董事、监事、高级管理人员及实际控制人将暂停转让其在本公司拥有权益的股份。

本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本报告书及其摘要中财务会计资料真实、准确、完整。

审批机关对于本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金相关事项所做的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或保证。

本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金完成后，公司经营与收益的变化，由公司自行负责；因本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金引致的投资风险，由投资者自行负责。

投资者若对本报告书及其摘要存在任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、专业会计师或其他专业顾问。

交易对方承诺

本次重组的交易对方已出具承诺，保证为本次交易所提供的有关信息真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给天舟文化或者投资者造成损失的，交易对方将依法承担赔偿责任。如本次交易因涉嫌所提供或披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确以前，交易对方将暂停转让在天舟文化拥有权益的股份（如有）；保证所提供之信息和文件的所有复印件均与原件一致，所有印章及签字真实，该等文件的签署人已经合法授权并系有效签署该文件；保证若交易对方违反上述任一承诺的内容，交易对方将承担由此引起的一切法律责任和后果，并就该种行为对相关各方造成的损失予以赔偿和承担。

相关证券服务机构及人员声明

本次重大资产重组的证券服务机构及相关经办人员保证披露文件的真实、准确、完整。本次重大资产重组的证券服务机构承诺如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，相关证券服务机构未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

重大事项提示

一、交易方案与原有方案主要变化情况及修订方案的原因

2015年12月17日公司召开第二届董事会第四十三次会议，审议通过《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》。2016年3月21日公司召开第二届董事会第四十六次会议审议通过了《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》，草案对原有方案进行了修订，主要原因系为进一步增加本次交易方案可行性，有利于本公司实施本次交易，充分保护全体股东利益。修订后方案与原方案主要变化情况及具体修订原因如下：

方案内容	原方案	修订后方案	变动原因
发行方式	锁价发行	询价发行	降低对原中小股东的股权稀释，保护中小股东利益
发行对象	李琳；吴章成；李庆林；杨永兴；天舟文化员工持股计划	不超过5名特定投资者	
定价基准日	首次董事会会议决议公告日	募集配套资金股份的发行期首日	
发行价格	首次董事会会议决议公告日前二十个交易日股票交易均价的90%，即17.78元/股；若定价基准日至发行日期间，天舟文化如另有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，将按照中国证监会及深交所的相关规则对上述发行价格作相应调整	股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据届时市场情况择机确定下列任一定价原则：①发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；②发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。若定价基准日至发行日期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，发行底价将按照中国证监会及深交所的相关规则进行相应调整。具体发行价格由股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据申报报价情况与独立财务顾问（主承销商）协商确定。	因修订为询价方式，相应修订该条款
发行数量	募集资金不超过1,143,502,846.64元，发行股份不超过64,313,993股，若定价基准日至发行日	募集资金不超过1,143,502,846.64元且发行股份不超过77,368,257股，若定价基准日至发行日期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，将按照中国证监会及深交	

配套募集资金

	期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，将按照中国证监会及深交所的相关规则对上述发行数量作相应调整	所的相关规则对上述发行数量作相应调整，在中国证监会核准的范围内，最终发行数量将由董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（主承销商）协商确定
限售期	募集配套资金股份上市之日起 36 个月内不得转让	本次非公开发行完成后，按照最终确定的定价原则不同，限售期限分别为： ①发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，无限售期；②发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票交易均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，自发行结束并上市之日起 12 个月内不得转让。

二、交易方案调整的影响

根据 2015 年 4 月 24 日发布的《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金用途等问题与解答》，募集资金部分与购买资产部分应当分别定价，视为两次发行。

根据中国证监会上市公司监管部于 2013 年 2 月 5 日在常见问题解答中发布的《配套募集资金方案调整是否构成原重组方案的重大调整》，调减和取消配套融资不构成重组方案的重大调整。如有新增配套融资，应视为新重组方案，应重新确立定价基准日，并履行股东大会审议程序。

根据上述规定，本次募集配套资金与发行股份购买资产应当分别定价，视为两次发行。本次交易募集配套资金方案调整未导致发行股份购买资产方案发生变化，且未增加募集配套资金金额，亦未增加发行数量，不构成重组方案的重大调整。

因此，本次调整配套融资的发行对象和发行方式不构成重组方案重大调整。

三、本次交易方案概述

天舟文化拟以非公开发行股票及支付现金的方式购买袁雄贵等 11 名交易对方合计持有的游爱网络 100% 股权，并向其他不超过 5 名符合条件的特定投资者

非公开发行股份募集配套资金，募集配套资金金额不超过拟购买资产交易价格的100%。

（一）发行股份及支付现金购买资产

天舟文化拟以非公开发行股票及支付现金的方式购买袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资等11名交易对方合计持有的游爱网络100%股权。根据开元评估出具的开元评报字[2016]1-016号《资产评估报告》，以2015年12月31日为评估基准日，游爱网络100%股权的评估值为162,245.51万元。经各方友好协商，根据天舟文化与各交易方签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》，游爱网络100%股权的交易价格为162,000.00万元。本次交易对价支付方式为发行股份及现金支付，其中以现金方式支付538,902,846.64元，以股份方式支付1,081,097,153.36元（按发行价格14.78元/股计算，折合股数为73,145,950股）。

根据公司2016年5月20日《天舟文化股份有限公司2015年度权益分派实施公告》，公司向全体股东每10股派发现金股利0.40元（含税），同时以资本公积金向全体股东每10股转增2股。按照中国证监会及深交所的相关规则进行除权、除息处理后，本次发行股份购买资产的发行股份价格调整为14.78元/股。

在购买资产的股份发行定价基准日至相应股份发行前，公司如有其他派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次发行股份购买资产的发行价格进行相应调整。

（二）募集配套资金

公司拟采取询价方式向不超过五名符合条件的特定投资者非公开发行股份募集配套资金，募集资金金额不超过1,143,502,846.64元且发行股份数量不超过77,368,257股（公司2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案实施前配套募集资金发行股份数量为不超过64,313,993股，此次利润分配预案实施后发行股份数量调整为不超过77,368,257股）。配套募集资金将用于支付此次交易现金对价、游爱网络投资项目、补充流动资金、支付交易税费及中介费用。

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为该等股份的发行期首日。

股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据届时市场情况择机确定下列任一定价原则：

- 1、发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；
- 2、发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

最终发行价格将在公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，按照询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（主承销商）协商确定。

在配套募集资金股份发行定价基准日至相应股份发行前的期间，公司如有派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次募集配套资金的发行价格进行相应调整。

本次发行股份及支付现金购买资产不以配套融资的成功实施为前提，最终配套融资发行成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产行为的实施。

若本次配套融资未被中国证监会核准或配套融资发行失败或配套融资金额不足，则上市公司将以自筹资金支付或补足。

四、标的资产估值及作价

本次交易拟购买标的资产为游爱网络 100% 股权。本次交易的评估基准日为 2015 年 12 月 31 日，开元评估采用收益法和市场法进行评估，并选取收益法评估结果作为游爱网络 100% 股权的评估值。根据开元评估出具的开元评报字 [2016]1-016 号《资产评估报告》，游爱网络 100% 股权的评估值为 162,245.51 万元。交易各方经友好协商，最终确定的游爱网络 100% 股权交易价格为 162,000.00 万元。

五、业绩承诺及补偿

（一）业绩承诺

袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资承诺：游爱

网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于 12,000.00 万元、15,000.00 万元、18,750.00 万元。

（二）业绩补偿

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》和《盈利预测补偿协议》，如果在承诺期内，游爱网络实际实现的净利润低于业绩承诺，业绩补偿义务人应优先通过本次交易获得的天舟文化股票进行补偿，超出其通过本次交易获得的股票数量的应补偿股份由业绩补偿义务人以现金方式进行补偿。

1、对于各业绩补偿义务人股份补偿部分，上市公司有权以 1 元的总价格予以回购。具体补偿股份数量按以下公式计算确定：

承诺期内补偿义务人每年补偿的股份数量=[（截至当期期末累计承诺净利润数－截至当期期末累计实际净利润数）÷承诺期限内各年度的承诺净利润数总和×（拟购买资产交易作价/认购价格）]×各补偿义务人持有游爱网络的股权数额/各补偿义务人持有游爱网络的合计股权数额－已补偿股份数量。

注：

①根据上述公式计算补偿股份数时，如果各年度计算的补偿股份数小于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的股份不冲回。

②如果上市公司在承诺年度内实施现金分红，则业绩承诺人根据上述公式计算出的当年度补偿股份所对应的分红收益应无偿赠予上市公司。如分红收益已由上市公司实际发放，上市公司无偿受赠的分红收益不包括业绩承诺人已就分红收益已缴税费部分。

③如果上市公司在承诺年度内实施送红股或公积金转增股本的，则上述计算公式中“（拟购买资产交易作价/认购价格）”及“已补偿股份数量”均应换算为送红股或公积金转增股本后的股份数量。

④“已补偿股份数量”应包括《发行股份及支付现金购买资产协议》第六条规定的因提前离职而导致的赔偿股份数。

业绩补偿义务人以其持有的上市公司股票进行补偿，如超出其实际持有股票数量的应补偿股份，由业绩补偿义务人以现金方式进行补偿，现金补偿金额=超

出实际持有部分的应补偿股份数×本次上市公司向业绩补偿义务人发行股份的价格，且在业绩补偿义务人实际支付现金补偿时，应扣减天舟文化在现金对价分期支付中已扣除的现金对价。

如果上市公司在承诺年度内实施送红股或公积金转增股本的，则上述计算公式中“本次上市公司向业绩补偿义务人发行股份的价格”应做除权处理，分红不做除权处理。

2、减值测试及补偿

在游爱网络利润承诺期届满后三个月内，上市公司应聘请具有证券期货相关业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求，对游爱网络进行减值测试并出具减值测试报告。如果利润承诺期间届满时游爱网络的减值额大于业绩补偿义务人已补偿数额（利润承诺期内业绩补偿义务人已补偿股份数额^①×本次发行价格+已补偿现金数额），则业绩补偿义务人还需另行向天舟文化补偿差额部分。

业绩补偿义务人可以选择以现金或股份方式向天舟文化补偿期末减值额与已补偿金额之间的差额部分。

应补偿金额=期末减值额-在利润承诺期间内因实际净利润不足承诺净利润已支付的补偿额-根据《发行股份及支付现金购买资产协议》第六条任职期限承诺义务人因提前离职而导致的赔偿金额或其因提前离职而导致的赔偿股份数×本次发行价格。

应补偿股份数额=应补偿金额÷本次发行价格

上述减值补偿应在上市公司聘请的具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具减值测试报告后的 15 日内，由业绩补偿义务人按照《发行股份及支付现金购买资产协议》签署日其各自持有的游爱网络出资额占其合计持有的游爱网络出资额的比例，对上市公司进行补偿。

3、业绩补偿的实施

^① “已补偿股份数额”应包括《发行股份及支付现金购买资产协议》中第六条规定的因提前离职而导致的赔偿股份数。

（1）上市公司在审计机构出具关于游爱网络每年度实际实现的净利润数的专项审核意见出具后 15 日内，完成计算应补偿的股份数量和应补偿的现金金额，并将专项审核意见及应补偿的股份数量和现金金额书面通知业绩承诺人。

（2）业绩承诺人应在收到天舟文化的上述书面通知 7 个工作日内，将其所持天舟文化股份的权利状况（包括但不限于股份锁定、股权质押、司法冻结等情形）及最终可以补偿给天舟文化的股份数量和股份不足补偿部分的现金金额书面回复给天舟文化。

（3）天舟文化在收到业绩承诺人的上述书面回复后，应在 3 个工作日内最终确定业绩承诺人应补偿的股份数量及现金金额，并在 10 个工作日内召开董事会审议相关事宜。天舟文化就业绩承诺人补偿的股份，应采用股份回购注销方案，具体如下：

天舟文化股东大会审议通过股份回购注销方案后，天舟文化于股东大会决议公告后 5 个工作日内将股份回购数量及应补偿的现金金额书面通知业绩承诺人。业绩承诺人应在收到通知的 10 个工作日内，向中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司发出将其当年需补偿的股份过户至上市公司董事会设立的专门账户的指令，并将应补偿的现金支付至上市公司的指定账户。上市公司以总价 1 元的价格回购并注销专门账户内的业绩补偿义务人应补偿的股份数量。

4、业绩承诺补偿原则

业绩补偿的总体原则为：业绩补偿义务人所补偿的股份与现金（含业绩补偿、减值测试补偿及离职补偿的全部补偿股份数额及现金）总计不超过其通过本次交易从上市公司实际获得的交易总对价。涉及现金与股份换算的，股份换算价格为上市公司向业绩补偿义务人发行股份的发行价格。

5、本次交易结束后，如果业绩补偿义务人因本次交易而获得的上市公司股份（包括资本公积金转增和送股形成的股份）被冻结、强制执行或因其他原因被限制转让或不能转让，或者由于业绩补偿义务人对前述股份进行处分，而导致该等股份不足以完全履行其补偿义务的，补偿义务人应就股份不足补偿的部分，以现金方式进行足额补偿。

六、本次发行股份的锁定期

（一）发行股份购买资产的锁定期

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》的约定，袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资以其持有的游爱网络股份认购本次发行的天舟文化股票限售期如下：

1、截至本次购买资产的股份发行日，如业绩承诺人持有游爱网络股权的时间不满 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 36 个月内不得转让；若其持有游爱网络股权的时间超过 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 12 个月内不得转让。

2、若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 36 个月，则业绩承诺人持有的该等股份应在利润承诺期届满且确认业绩承诺人已履行完毕全部利润补偿义务后方可解除限售；若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 12 个月，则在前述限售期满后，业绩承诺人因本次交易所获得的天舟文化股份分三期解锁，未解锁的股份不得转让：

第一次解锁条件：（1）自本次股份上市之日起已满 12 个月；（2）游爱网络第一个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；（3）根据具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络当年实现的净利润数不低于业绩承诺人承诺的净利润。第一次解锁条件满足后，解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 40%。

若游爱网络当年度实现净利润低于业绩承诺人承诺净利润，则若业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额低于其本期应解锁数额的，则在其履行完毕补偿义务后，本期剩余的应解锁股份予以解除锁定。

第二次解锁条件：（1）第二个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；（2）根据具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润。第二次解锁条件满足后解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 30%。

若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 70%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 70%之间的差额解除锁定。

第三次解锁条件：（1）游爱网络第三个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；（2）具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润；（3）具有证券期货相关业务资格的会计师事务所完成对游爱网络进行减值测试并出具减值测试报告；（4）业绩承诺人已履行完毕其根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定应履行的全部利润补偿义务。第三次解锁条件满足后，其自本次交易中取得天舟文化的股份所有仍未解锁的股份均予以解锁。

若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额及资产减值导致的补偿股份数与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 100%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 100%之间的差额解除锁定。

本次发行结束后，业绩承诺人如果由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的股份，亦应遵守上述锁定期的约定。

（二）发行股份募集配套资金的锁定期

1、发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行股份自发行结束并上市之日起可上市交易；

2、发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份自发行结束并上市之日起十二个月内不得上市交易。

本次发行结束后，由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的股份，亦应遵守上述锁定期的约定。

七、业绩奖励

（一）业绩奖励的设置

如游爱网络于业绩承诺期内累计实现的净利润数超过累计承诺净利润数，则上市公司同意将累计超额实现的净利润（即累计实现净利润数-累计承诺净利润数）乘以 40%的比例，由游爱网络奖励给游爱网络管理层和骨干员工，计算公式如下：超额业绩奖励额为 X，游爱网络业绩承诺期累计实现的净利润为 A，业绩承诺期累计承诺净利润为 B，则：超额业绩奖励额为： $X = (A - B) \times 40\%$ ；

游爱网络应在业绩补偿义务人与上市公司就《发行股份及支付现金购买资产协议》约定的各项业绩补偿（如有）均实施完毕后 20 个工作日内，将超额业绩奖励总额扣除游爱网络应代扣代缴的相关个人所得税后的余额（如有）以现金方式支付给游爱网络管理层和骨干员工（游爱网络管理层和骨干员工之间就以上超额业绩奖励的分配比例由游爱网络确定，报上市公司备案）。

在以上超额业绩奖励分配时，如游爱网络管理层和骨干员工违反《发行股份及支付现金购买资产协议》约定的其在游爱网络的任职要求及最低任职期限的要求而从游爱网络离职的，则该已离职的游爱网络管理层和骨干员工不得享有超额业绩奖励。

上述业绩奖励安排应基于标的资产累计实现净利润数大于累计承诺净利润数的超额部分，奖励总额不超过其交易作价的 20%，即 3.24 亿元。

（二）设置业绩奖励的原因

为了激励业绩承诺方实现承诺的净利润，同时避免实现承诺净利润后游爱网络管理层和骨干员工缺乏进一步发展的动力，本次交易方案设置了超额业绩奖励条款，有利于充分调动管理层和骨干员工持续发展游爱网络业务的动力和积极性，同时能够有效控制管理层及核心员工的流失，为上市公司创造更多的价值，进而有利于维护上市公司及广大投资者的利益。

（三）业绩奖励的会计处理

基于本次交易奖励对价的设置为上市公司对游爱网络管理团队发放的奖金，

并非本次交易的或有对价，具体奖励金额根据业绩承诺期内累计实现的净利润数超过累计承诺净利润数确定。根据《企业会计准则第 9 号——职工薪酬》（以下简称“职工薪酬准则”）的相关规定，职工薪酬界定为“企业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”。因此，凡是企业为获得职工提供的服务给予或付出的各种形式的对价，均构成职工薪酬。本次超额业绩奖励是针对标的公司在任的经营管理团队并且要求标的公司实现超额业绩，其实际性质是上市公司对标的公司经营管理团队向标的公司提供的劳务服务而支付的激励报酬，从而适用职工薪酬准则。

其会计处理方法是：上市公司应于业绩利润承诺和利润补偿期间内每年达到超额业绩奖励条件且预计未来期间很可能实现承诺净利润数时按约定公式计提应付职工薪酬，计入上市公司对应年度的管理费用，并于利润补偿期间最后一个会计年度的专项审计报告及减值测试专项审核意见披露后，由上市公司支付给标的公司的经营管理团队。

最终的具体超额业绩奖励的金额根据 2016 年至 2018 年累计实现的净利润金额与累计的承诺净利润数确定，最终奖励金额=（承诺期内累计实际净利润数-承诺期内累计承诺净利润数）×40%，奖励金额不超过 3.24 亿元；其中每年度应计提确认的奖励金额=（截至当年度期末累计实现净利润数-截至当年度期末累计承诺净利润数）×40% - 以前年度已确认奖励金额。

承诺期的第一年年末，由于标的公司最终能否实现累计承诺净利润存在不确定性，因此，对未来是否需要支付该超额业绩奖励以及需支付超额业绩奖励的金额取决于对承诺期业绩的估计。承诺期内每个会计期末，上市公司应根据获取的最新信息对该项会计估计进行复核，必要时进行调整。如确有需要对该项会计估计进行调整，公司将根据《企业会计准则第 28 号——会计政策、会计估计变更和差错更正》对会计估计变更的相关规定进行会计处理，并履行相关的决策程序和信息披露义务，由此导致的会计估计变更影响数将计入变更当期和以后期间的损益。

该会计处理方法符合《企业会计准则》及其相关规定。

（四）业绩奖励对上市公司的影响

奖励对价是以标的公司实现超额业绩为前提，同时充分考虑了上市公司和中小股东的利益、对标的公司管理层及核心员工的激励效果、资本市场类似并购重组案例等多项因素，有利于承诺净利润的实现以及企业的长期稳定发展。同时，本次交易条款中的奖励对价是基于超额业绩的完成，且奖励对价仅限于超额利润部分的 40%，不会对上市公司及游爱网络的生产经营产生重大不利影响。

八、股份及现金对价支付安排

游爱网络 100% 股权的交易价格为 162,000.00 万元，上市公司以非公开发行股份方式支付 108,109.72 万元，占标的资产总对价的 66.73%；以现金方式支付 53,890.28 万元，占标的资产总对价的 33.27%。

其中，新增股份的安排如下：

标的公司游爱网络在中国证监会核准同意本次交易之日后十五个工作日内完成股权交割；上市公司用于购买标的资产所发行的股份在游爱网络股权交割完成之日后三十个工作日内登记至袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号名下。

现金支付的安排如下：

针对非业绩承诺人乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资：现金对价在游爱网络股权交割完成且本次交易配套融资所募集的资金达到 3.50 亿元及以上的，由上市公司在配套募集资金到位后十五个工作日内一次性支付；若本次交易配套融资所募集的资金不足 3.50 亿元的，则上市公司应在实际募集资金到位后十五个工作日内将实际募集的资金按交易对方第一期应收现金对价的相应比例支付给非业绩承诺人，本次交易中上市公司向非业绩承诺人支付的全部现金对价最晚应于股权交割日后 90 日内完成支付。

针对业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号：现金对价分四期支付。第一期，游爱网络股权交割完成且本次交易配套融资所募集的资金达到 3.50 亿元及以上的，由上市公司在配套募集资金到位后十

五个工作日内向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 60%；若本次交易配套融资所募集的资金不足 3.50 亿元的，则上市公司应在实际募集资金到位后十五个工作日内将实际募集的资金按全体交易对手第一期应收现金对价的相应比例支付给业绩承诺方，本次交易中上市公司向业绩承诺人支付的第一期现金对价最晚应于股权交割日后 90 日内完成支付。第二期，在业绩承诺期的第一个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 20%。第三期，在业绩承诺期的第二个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 10%。第四期，在业绩承诺期的第三个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 10%。

九、本次交易不构成关联交易

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、詹庆光、悦玩投资、互兴拾号、乾亨投资、和也投资及青羊投资及其关联方在本次交易之前与上市公司无关联关系，因此本次发行股份及支付现金购买资产不构成关联交易。

十、本次交易构成重大资产重组

本次交易上市公司拟购买游爱网络 100% 股份。

根据上市公司、游爱网络 2015 年度经天职国际审计的财务数据以及交易作价情况，相关财务比例计算如下：

单位：万元、%

项目	游爱网络	天舟文化	占比	是否构成重大资产重组
资产总额	162,000.00	208,578.68	77.67	是
资产净额	162,000.00	192,879.98	83.99	是
营业收入	15,746.40	54,428.25	28.93	否

注：标的资产的资产总额、资产净额、营业收入等指标及占比均根据《重组管理办法》中的相应规定进行取值并计算。

根据《重组管理办法》，本次交易构成重大资产重组。由于本次交易涉及发行股份购买资产及募集配套资金，须提交中国证监会并购重组委审核，在取得中国证监会核准后方可实施。

十一、本次交易不构成借壳上市

截至本重组报告书签署日，上市公司总股本为422,351,509股，《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》实施完成后，上市公司总股本增加至506,821,810股。按照标的资产的商定价格和本次交易方案，预计公司本次将发行普通股73,145,950股用于购买资产，发行普通股不超过77,368,257股用于募集配套资金（配套募集资金发行股份数量按照上限数测算），本次发行股份购买资金及募集配套资金完成后，上市公司总股本将变更为657,336,017股。

本次交易前天鸿投资持有公司38.41%股权，本次交易完成后（考虑配套募集资金发行股份）持有公司29.62%股权，仍为公司第一大股东；本次交易完成后，公司控股股东及实际控制人均未发生变化，天鸿投资仍为公司的控股股东，肖志鸿仍为公司实际控制人。因此，本次交易不会导致公司控制权发生变化亦不构成借壳上市。

十二、本次交易后公司仍符合上市条件

上市公司2015年度利润分配预案实施完成后，本次交易预计发行150,514,207股（募集配套资金发行股数按上限77,368,257股测算），上市公司总股本将变更为657,336,017股，社会公众股东合计持股比例不低于本次交易完成后上市公司总股本的10%。本次交易完成后，公司仍满足《公司法》、《证券法》及《上市规则》等法律法规规定的股票上市条件。

十三、本次交易对上市公司的影响

（一）对上市公司股权结构的影响

上市公司截至本重组报告书签署日的总股本为422,351,509股，《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》实施完成后，上市公司总股本增加至

506,821,810股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股73,145,950股用于购买资产，发行普通股不超过77,368,257股用于募集配套资金。本次发行股份及支付现金购买资产前后公司的股权结构变化如下表所示：

股东	本次交易前		本次交易后			
	持股数量 (股)	占比 (%)	不含配套募集资金		含配套募集资金	
			持股数量 (股)	占比 (%)	持股数量 (股)	占比 (%)
湖南天鸿投资集团有限公司	194,677,813	38.41	194,677,813	33.57	194,677,813	29.62
发行股份购买资产的交易方：						
袁雄贵	-	-	38,389,374	6.62	38,389,374	5.84
李道龙	-	-	9,203,928	1.59	9,203,928	1.40
成仁风	-	-	7,834,399	1.35	7,834,399	1.19
申徐洲	-	-	5,959,256	1.03	5,959,256	0.91
悦玩投资	-	-	5,377,733	0.93	5,377,733	0.82
李冰	-	-	4,719,516	0.81	4,719,516	0.72
互兴拾号	-	-	1,661,744	0.29	1,661,744	0.25
配套募集资金认购人					77,368,257	11.77
其他股东	312,143,997	61.59	312,143,997	53.81	312,143,997	47.49
合计	506,821,810	100.00	579,967,760	100.00	657,336,017	100.00

注 1：考虑 2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案实施完成；

注 2：本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式，最终发行价格及发行数量将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（主承销商）协商确定。

本次发行股份及支付现金购买资产完成后，袁雄贵与悦玩投资作为一致行动人将合计持有天舟文化股份为 43,767,107 股，占发行后上市公司总股本的 7.55%（不考虑募集配套资金）；如配套融资得以实施（配套募集资金发行的股数按 77,368,257 股计算），袁雄贵与悦玩投资所持天舟文化股份占发行后上市公司总股本的 6.66%。本次交易完成后，公司控股股东及实际控制人均未发生变化，湖南天鸿投资集团有限公司仍为公司的控股股东，肖志鸿仍为公司实际控制人。

（二）对上市公司主要财务指标的影响

根据天职国际出具的天职业字[2016]3129号《审计报告》及本次重组的备考审计报告（天职业字[2016]3682号），本次交易前后上市公司2015年度主要财务数据比较如下：

单位：万元

项目	2015年12月31日/2015年1-12月		变动率
	交易前（审定数）	交易后（备考数）	
资产总额	208,578.68	379,793.05	82.09%
负债总额	14,668.09	72,363.77	393.34%
归属于母公司股东的所有者权益	192,879.98	306,428.65	58.87%
营业收入	54,428.25	70,174.65	28.93%
营业利润	20,673.29	24,230.84	17.21%
利润总额	22,132.94	25,680.11	16.03%
净利润	17,699.74	21,068.80	19.03%
归属于母公司所有者的净利润	17,621.79	21,020.85	19.29%
基本每股收益（元）	0.42	0.44	4.76%

注1：备考数不考虑募集配套资金所发行股份。

注2：基本每股收益的计算未考虑《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》的影响。

本次交易完成后，公司的资产规模、营业收入、归属母公司所有者的净利润都得到提高，抗风险能力、盈利能力进一步增强。

十四、本次交易已经取得及尚需取得的批准或核准

（一）本次交易已经履行的程序及获得的批准

1、上市公司为本次交易已经履行的程序

2015年12月17日，天舟文化召开第二届董事会第四十三次会议，审议通过了《关于<天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案>的议案》及其他相关议案。

2016年3月21日，天舟文化召开第二届董事会第四十六次会议，审议通过了《关于<天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）>的议案》及其他相关议案。

2016年4月8日，天舟文化召开2016年第一次临时股东大会，审议通过了《关于<天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）>的议案》及其他相关议案。

2016年5月18日，天舟文化召开第二届董事会第五十次会议，审议通过了《关于公司与业绩承诺方签署附条件生效的<盈利预测补偿协议>的议案》。

2、标的公司为本次交易已经履行的决策程序

标的公司游爱网络已召开股东会，全体股东一致同意将所持游爱网络股权全部转让给上市公司，同时各股东均同意放弃本次转让中对其他股东转让的股权所享有的优先购买权。

3、交易对方为本次交易已经履行的决策程序

本次交易对方悦玩投资、互兴拾号、乾亨投资、和也投资和青羊投资均已履行内部决策程序，同意了本次交易相关事宜。

2016年3月21日，上市公司与交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资和青羊投资签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》。

2016年5月18日，上市公司与交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号签署了《盈利预测补偿协议》。

（二）本次交易报批程序

2016年7月18日，本公司取得中国证监会证监许可【2016】1585号《关于核准天舟文化股份有限公司向袁雄贵等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》，核准本公司发行股份及支付现金向袁雄贵等购买相关资产并募集配套资金事宜。

十五、本次重组相关方作出的重要承诺

（一）关于提供信息和文件真实、准确、完整的承诺

承诺主体	承诺内容
上市公司	本公司为本次交易所提供的有关信息真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，本公司将依法承担赔偿责任。
上市公司全体董事、监事、高级管理人员	本人保证上市公司本次交易的信息披露和申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。如本次交易因涉嫌所提供或披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确以前，本人将暂停转让在天舟文化拥有权益的股份（如有）。

袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资	<p>1、本人/本企业为本次交易所提供的有关信息真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给天舟文化或者投资者造成损失的，本人/本企业将依法承担赔偿责任。如本次交易因涉嫌所提供或披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确以前，本人/本企业将暂停转让在天舟文化拥有权益的股份（如有）；</p> <p>2、本人/本企业为本次交易所提供之信息和文件的所有复印件均与原件一致，所有印章及签字真实，该等文件的签署人已经合法授权并系有效签署该文件。</p>
---	---

（二）业绩承诺

承诺主体	承诺内容
袁雄贵、李道龙、成仁风、李冰、申徐洲、互兴拾号、悦玩投资	游爱网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于 12,000.00 万元、15,000.00 万元、18,750.00 万元。

（三）股份锁定承诺

锁定主体	锁定内容
袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资	<p>1、截至本次交易的股份发行日，如持有游爱网络股权的时间不满 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 36 个月内不得转让；若其持有游爱网络股权的时间超过 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 12 个月内不得转让。</p> <p>2、若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 36 个月，则业绩承诺人持有的该等股份应在利润承诺期届满且确认业绩承诺人已履行完毕全部利润补偿义务后方可解除限售；若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 12 个月，则在前述限售期满后，业绩承诺人因本次交易所获得的天舟文化股份分三期解锁，未解锁的股份不得转让：</p> <p>第一次解锁条件：（1）自本次股份上市之日起已满 12 个月；（2）游爱网络第一个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；（3）根据具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络当年实现的净利润数不低于业绩承诺人承诺的净利润。第一次解锁条件满足后，解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 40%。</p> <p>若游爱网络当年度实现净利润低于业绩承诺人承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额低于其本期应解锁数额的，则在其履行完毕补偿义务后，本期剩余的应解锁股份予以解除锁定。</p> <p>第二次解锁条件：（1）第二个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；（2）根据具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润。第二次解锁条件满足后解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 30%。</p> <p>若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利</p>

润补偿义务所需补偿的股份数额与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 70%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 70%之间的差额解除锁定。

第三次解锁条件：（1）游爱网络第三个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；（2）具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润；（3）具有证券期货相关业务资格的会计师事务所完成对游爱网络进行减值测试并出具减值测试报告；（4）业绩承诺人已履行完毕其根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定应履行的全部利润补偿义务。第三次解锁条件满足后，其自本次交易中取得天舟文化的股份所有仍未解锁的股份均予以解锁。

若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额及资产减值导致的补偿股份数与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 100%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 100%之间的差额解除锁定。

本次发行结束后，业绩承诺人如果由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的股份，亦应遵守上述锁定期的约定。

（四）关于资产权属清晰的承诺

承诺主体	承诺内容
袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资	本企业/本人合法拥有游爱网络股权完整的所有权，依法拥有游爱网络股权有效的占有、使用、收益及处分权。 本企业/本人持有的游爱网络股权权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序。

（五）关于避免同业竞争的承诺

承诺主体	承诺内容
袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资	本企业/本人控制的其他企业均未从事游戏产品开发、运营等业务，也未从事其他与天舟文化及其下属企业相同或相类似的业务； 本企业/本人持有天舟文化股份期间，本企业/本人及本企业/本人的其他关联方不会以任何形式（包括但不限于在中国境内或境外自行或与他人合资、合作或联合经营）从事、参与或协助他人从事任何与天舟文化及其下属企业届时正在从事的业务有直接或间接竞争关系的经营活动，也不直接或间接投资任何与天舟文化及其下属企业届时正在从事的业务有直接或间接竞争关系的经济实体； 如果因违反上述承诺导致天舟文化或其下属企业损失的，本企业/本人将全额承担天舟文化及其下属企业因此而遭受的全部损失。

（六）关于减少及规范关联交易的承诺

承诺主体	承诺内容
袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资	<p>本企业/本人及本企业/本人控制或影响的其他企业将尽量避免和减少与天舟文化及其控股子公司之间的关联交易，对于天舟文化及其控股子公司能够通过市场与独立第三方之间发生的交易，将由天舟文化及其控股子公司与独立第三方进行。本人控制或影响的其他企业将严格避免向天舟文化及其控股子公司拆借、占用天舟文化及其控股子公司资金或采取由天舟文化及其控股子公司代垫款、代偿债务等方式侵占上市公司资金；</p> <p>对于本企业/本人及本企业/本人控制或影响的其他企业与天舟文化及其控股子公司之间无法避免或者有合理原因而发生的关联交易，均将严格遵守市场原则，本着平等互利、等价有偿的一般原则，公平合理地进行。本企业/本人及本企业/本人控制或影响的其他企业与天舟文化及其控股子公司之间的关联交易，将依法签订协议，履行合法程序，按照有关法律、法规、规范性文件及天舟文化公司章程等公司治理制度的有关规定履行信息披露义务，保证不通过关联交易损害上市公司及广大中小股东的合法权益；</p> <p>本企业/本人在天舟文化权力机构审议涉及本企业/本人及本企业/本人控制或影响的其他企业的关联交易事项时主动依法履行回避义务，且交易须在有权机构审议通过后方可执行；</p> <p>本企业/本人保证不通过关联交易取得任何不正当的利益或使天舟文化及其控股子公司承担任何不正当的义务。如果因违反上述承诺导致天舟文化或其控股子公司损失的，本企业/本人将全额承担天舟文化及其控股子公司因此所遭受的全部损失。</p>

（七）关于竞业禁止的承诺

承诺主体	承诺内容
李道龙、申徐洲、袁雄贵	<p>本人自股份登记日起在游爱网络工作不少于 60 个月，如违反承诺，本人将根据本次交易过程中与天舟文化签订的有关协议之约定承担违约责任。</p> <p>上述承诺任职期内，本人不在游爱网络同业或类似业务的企业任职、兼职或者投资该等产业，否则，违反承诺的所得归属于游爱网络所有。</p> <p>本人离职后竞业禁止期内每年由游爱网络给予本人在游爱网络离职前一个年度年薪的 1/2 作为对本人的竞业禁止补偿，补偿款由游爱网络以按月发放的形式向本人支付。在上述基础上，本人承诺，在承诺的任职期限届满后离职 2 年内将承担竞业禁止义务（即不在游爱网络同业或类似业务的企业任职、兼职或者投资该等产业）。</p>
玉永兴	<p>本人自股份登记日起在游爱网络工作不少于 48 个月，如违反承诺，本人将根据游爱网络股东与天舟文化之间就本次交易签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》的约定承担赔偿责任。</p> <p>上述承诺任职期内，本人不在游爱网络同业或类似业务的企业任职、兼职或者投资该等产业，否则，违反承诺的所得归属于游爱网络所有。</p> <p>本人离职后竞业禁止期内每年游爱网络给予本人在游爱网络离职前一个年度年薪的 3 倍作为对本人的竞业禁止补偿，补偿款由游爱网络以按月发放</p>

的形式向本人支付。在上述基础上，本人承诺，在承诺的任职期限届满后离职 2 年内将承担竞业禁止义务（即不在游爱网络同业或类似业务的企业任职、兼职或者投资该等产业）。

（八）关于最近五年内未受到处罚的承诺

承诺主体	承诺内容
袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资	本人/本企业、本企业执行事务合伙人及其他全体合伙人/本企业及本企业董事、监事及高级管理人员/本人最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况； 本人/本企业、本企业执行事务合伙人及其他全体合伙人/本企业及本企业董事、监事及高级管理人员/本人最近五年内未受到过行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

（九）本次重组摊薄即期回报填补措施的承诺

承诺主体	承诺内容
上市公司董事、高级管理人员	1、承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益； 2、承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束； 3、承诺不动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动； 4、承诺未来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、承诺未来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发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项实施完毕前，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，承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。
天鸿投资、肖志鸿	不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益。

十六、本次交易对中小投资者权益保护的安排

在审议本次交易的股东大会上，上市公司为全体流通股股东提供网络形式的投票平台，流通股股东将参加网络投票，以切实保护流通股股东的合法权益。

上市公司单独统计并予以披露公司的董事、监事、高级管理人员、单独或者合计持有上市公司 5% 以上股份的股东以外的其他股东的投票情况。

（一）严格履行上市公司信息披露义务

在本次重组方案报批以及实施过程中，上市公司将严格按照《重组管理办

法》、《通知》、《暂行规定》、《若干问题的规定》等相关法律、法规的要求，及时、完整地披露相关信息，切实履行法定的信息披露义务，公平地向所有投资者披露可能对上市公司股票交易价格产生较大影响的重大事件以及本次交易的进展情况。

（二）股东大会通知公告程序

上市公司在发出召开股东大会的通知后，在股东大会召开前以公告方式提示全体股东参加本次股东大会。

（三）股东大会的网络投票安排

上市公司根据法律、法规及规范性文件的相关规定，为股东大会审议本次交易相关事项提供网络投票平台，为股东参加股东大会提供便利，以保障股东的合法权益。上市公司股东可以参加现场投票，也可以直接通过网络进行投票表决。

（四）中小投资者投票情况

上市公司单独统计并予以披露公司单独或者合计持有上市公司 5%以上股份的股东以外的其他股东的投票情况。

（五）确保本次交易标的资产定价公允

上市公司已聘请具有证券期货相关业务资格的审计机构、资产评估机构对标的资产进行审计和评估，并聘请独立财务顾问和法律顾问对本次交易所涉及的资产定价和股份定价、标的资产的权属状况等情况进行核查，并将对实施过程、相关协议及承诺的履行情况和相关后续事项的合规性及风险进行核查，发表明确意见，确保本次交易标的资产定价公允、公平，定价过程合法合规，不损害上市公司股东利益。

（六）本次重组摊薄即期回报情况及相关填补措施

1、本次重组对即期回报的影响

（1）本次重组对公司 2015 年度每股收益的影响

①不考虑配套募集资金的备考每股收益

根据天职国际出具的天舟文化 2015 年度备考合并财务报表审计报告（天职业字[2016] 3682 号，本次交易前后公司每股收益如下：

项目	2015 年度（审定数）	2015 年度（备考数）
基本每股收益（元）	0.42	0.44
稀释每股收益（元）	0.42	0.44

注：每股收益的计算不考虑《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》的影响。

如上表所示，基本每股收益不存在因本次交易而被摊薄的情况。

②考虑配套募集资金的每备考股收益

鉴于本次交易募集配套资金采用询价发行方式，发行价格尚未确定，假定募集配套资金发行股份数量为上限 64,313,993 股（不考虑上市公司《2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》对本次发行股份数量的影响）。根据天职国际出具的公司 2015 年度备考合并财务报表审计报告（天职业字[2016] 3682 号，计算的交易前后公司每股收益如下：

项目	2015 年度（审定数）	2015 年度（备考数）
基本每股收益（元）	0.42	0.38
稀释每股收益（元）	0.42	0.33

注：每股收益的计算不考虑《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》的影响。

如上表所示，若考虑配套募集资金发行股份，2015 年度公司基本每股收益存在因本次交易而被摊薄的情况。

（2）本次重组对公司 2016 年度每股收益的影响

①本次重组即期回报测算的假设

假设 1：本次发行股份购买资产及募集配套资金股票于 2016 年 6 月发行完成。该完成时间仅为假设，以便测算本次发行前后对公司 2016 年每股收益和加权平均净资产收益率的影响，最终以中国证监会核准发行的股份数量和实际发行完成时间为准；

假设 2：购买资产的股份发行数量为 73,145,950 股；

假设 3：配套募集资金股份发行数量为上限 77,368,257 股；

假设 4：宏观经济环境、产业政策、行业发展状况、市场情况等方面没有发生重大变化，上市公司及标的公司经营情况未发生重大不利变化；

假设 5：2016 年度上市公司经营业绩与 2015 年度持平，即 2016 年度上市公司归属于母公司的净利润为 17,621.79 万元，扣除非经常损益后归属于母公司的净利润为 14,512.36 万元；

假设 6：游爱网络 2016 年度实现承诺业绩且扣除非经常性损益前后归属于母公司的净利润一致，即 2016 年度游爱网络扣除非经常损益前后归属于母公司的净利润均为 12,000.00 万元；

假设 7：在预测公司总股本时，考虑上市公司 2015 年度利润分配预案实施对股份数量的影响，以上市公司 2015 年 12 月 31 日总股本 506,821,810 股为基础，测算交易完成后上市公司总股本为 579,967,760 股（不含配套募集资金发行股份数量），上市公司总股本为 657,336,017 股（配套募集资金发行股份数量按上限 77,368,257 股测算），不考虑其他因素导致股本发生的变化；

假设 8：未考虑本次发行募集资金到账后，对公司生产经营、财务状况（如财务费用、投资收益）等的影响；

假设 9：基本每股收益根据《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 9 号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010 年修订）的有关规定进行测算；

以上假设及发行前后公司主要财务指标的情况仅为测算上市公司本次重大资产重组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 年经营情况及趋势的判断，亦不构成盈利预测。

②本次重组即期回报的测算

根据上述假设，本次交易前后上市公司的每股收益情况如下：

项目	2015 年	2016 年（预测）	
		不含配套募集资金	含配套募集资金
期末在外的普通股股数（万股）	42,235.15	57,996.78	65,733.60
发行在外的普通股加权平均股数（万股）	42,235.15	54,339.48	58,207.89
归属于母公司的净利润（万元）	17,621.79	29,621.79	29,621.79
扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润（万元）	14,512.36	26,512.36	26,512.36
基本每股收益（元）	0.42	0.55	0.51
稀释每股收益（元）	0.42	0.55	0.51
扣除非经常性损益基本每股收益（元）	0.34	0.49	0.46

扣除非经常性损益稀释每股收益（元）	0.34	0.49	0.46
-------------------	------	------	------

根据上述测算及假设，本次交易有利于增厚上市公司的每股收益，提升上市公司的股东回报。但如标的公司经营业绩未达预期，则本次重组存在即期回报被摊薄的风险。

2、上市公司即期回报被摊薄的填补措施

上市公司若出现即期回报被摊薄的情况，则公司拟采取以下填补措施，增强公司持续回报能力：

（1）充分发挥上市公司与标的公司之间的战略合作协同效应，本次重组是公司进一步整合文化产业资源，提升公司整体竞争力的重要举措，符合国家产业政策，契合公司进一步持续推动由传统媒介向新媒介转型的发展战略。标的公司游爱网络在移动网络游戏领域具有较强的研发能力和运营能力，与上市公司现有的游戏产品相比存在差异化优势，本次重组将丰富上市公司在移动网络游戏领域的产品类型，打造新的利润增长点。

本次重组后，游爱网络将成为上市公司的子公司，上市公司和游爱网络在游戏推广、服务器托管、互联网数据接入服务方面具有相同或类似的采购需求，通过产业并购可以实现双方的核心供应商和采购渠道整合，增强议价能力，发挥规模采购的优势；同时，公司的图书文化产品将通过与游爱网络的网络游戏文化产品间的相互渗透，带动相关产业的联动开发，发挥上市公司与标的公司之间的战略合作协同效应，进一步扩大产业规模，从而增厚盈利水平，实现客户资源的共享和商业价值最大化，促进上市公司的可持续发展。

（2）加快配套融资项目实施，提高股东回报

本次部分配套募集资金用于游爱网络投资项目的建设 and 运营以及补充公司流动资金。游爱网络投资项目通过本次募集配套资金能够完善网络游戏行业的整体布局，覆盖游戏 IP、研发、代理发行、运营等业务，丰富产品结构，提升经营规模和运营效率；另一方面，上市公司通过补充流动资金，为公司未来将加大游戏业务的广告推广，储备优质 IP、研发新款游戏及增强运营能力提供有力保障，是上市公司实现战略目标的重要举措。通过上述配套融资项目的实施，上市

公司将实现公司业务的可持续发展，提高公司未来的回报能力，增加未来收益，填补股东回报。

（3）加强对募集资金的管理

本次交易募集资金到账后，公司将严格按照《上市公司监管指引 2 号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《深圳证券交易所股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司募集资金管理办法》的有关规定，加强募集资金使用的管理，公司董事会将对募集资金进行专户存储，保障募集资金的投向和使用进度按计划执行，充分防范募集资金使用风险，提高募集资金使用效率。

（4）进一步完善利润分配政策，优化投资回报机制

上市公司已经按照《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》及其他相关法律、法规和规范性文件的要求修订了《公司章程》，进一步明确了公司利润分配尤其是现金分红的具体条件、比例、分配形式和股票股利分配条件等，完善了公司利润分配的决策程序和机制以及利润分配政策的调整原则，强化了中小投资者权益保障机制；本次交易完成后，公司将严格执行现行分红政策，在符合利润分配条件的情况下，积极推动对股东的利润分配，努力提升对股东的回报。

3、公司董事、高级管理人员关于填补被摊薄即期回报的承诺

（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，也不采取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）本人承诺已公布及未来拟公布（如有）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发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项实施完毕前，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。

4、控股股东、实际控制人关于填补被摊薄即期回报的承诺

为使公司填补回报措施能够得到切实履行，控股股东湖南天鸿投资集团有限公司、实际控制人肖志鸿承诺如下：

“不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益。”

5、关于承诺主体失信行为的处理机制

如公司董事、高级管理人员、控股股东、实际控制人违反其做出的填补被摊薄即期回报措施切实履行的相关承诺，公司将根据中国证监会、深圳证券交易所的相关规定对承诺主体的失信行为进行处理。

十七、本次重组交易各方不存在泄露本次重大资产重组内幕消息以及利用本次重大资产重组信息进行内幕交易的说明

经本次重组交易各方确认，交易各方及其直系亲属、其他关联方（本企业和本企业董事、监事、高级管理人员以及上述人员的直系亲属）均不存在泄露本次重组事宜的相关内幕信息及利用该等内幕信息进行内幕交易的情形。

十八、本次重组相关主体不存在依据《暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组之情形

（一）上市公司不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形

上市公司作为本次重大资产重组的资产购买方，上市公司及其董事、监事、高级管理人员，上市公司控股股东、实际控制人及其控制的机构不存在因涉嫌重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查，最近三年不存在被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情况。因此，上市公司不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形。

（二）发行对象不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形

经交易对方确认，交易对方及其董事、监事、高级管理人员、交易对方控制的机构、交易对方控股股东、实际控制人不存在因涉嫌本次重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查的情况，最近三年不存在因参与上市公司重大资产重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情况。

因此，上市公司本次重大资产重组的发行对象不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形。

（三）其他参与方不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形

经本次重大资产重组其他参与方确认，各参与方及其经办人员，不存在因涉嫌重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查，最近三年不存在被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情况，也未涉及任何与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁。

综上，上述各参与方及其经办人员不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形。

十九、独立财务顾问的保荐机构资格

本公司聘请国金证券股份有限公司担任本次交易的独立财务顾问，国金证券股份有限公司经中国证监会批准依法设立，具备保荐机构资格。

特别风险提示

投资者在评价本公司此次重大资产重组时，除本重组报告书和与本重组报告书同时披露的相关文件外，还应特别认真地考虑下述各项风险因素：

一、与本次交易有关的风险

（一）本次交易可能终止或取消的风险

本公司已经按照相关规定制定了严格的内幕信息管理制度，在与交易对方协商过程中严格控制内幕信息知情人员的范围，降低内幕信息传播的可能性，但仍不排除有机构或个人利用本次交易的内幕信息实施交易的行为，存在因公司股价异常波动或异常交易可能涉嫌内幕交易而致使本次交易被暂停、中止或取消的可能。

此外，若本次交易标的盈利水平和盈利能力出现重大不利变化，则本次交易可能将无法按期进行，提请投资者注意。

（二）本次交易标的资产评估增值较大的风险

截至审计基准日 2015 年 12 月 31 日，游爱网络经审计归属于母公司所有者权益账面价值为 10,360.29 万元，本次交易游爱网络 100% 股权的评估值为 162,245.51 万元，增值 151,887.6 万元，增值率 1,466.06%。本次交易标的资产评估值较归属于母公司所有者权益账面价值增值较高，主要是由于游戏行业未来具有良好的发展空间，游爱网络近年来业务发展快速，盈利能力快速提升，整体业务布局清晰，未来发展前景可期。同时，游爱网络具有较强的游戏研发、发行实力和品牌影响力，形成了较强的市场竞争力。如果假设条件发生预期之外的较大变化，可能导致资产估值偏高的风险。

为应对本次估值偏高的风险，公司与交易对方在交易协议中约定了业绩补偿条款。具体补偿办法详见本重组报告书“重大事项提示/五、业绩承诺及补偿/（二）业绩补偿”。

（三）标的资产业绩承诺无法实现风险

根据上市公司与游爱网络股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》，业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资、互兴拾号承诺：游爱网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于 12,000.00 万元、15,000.00 万元、18,750.00 万元。

虽然上市公司与本次交易的交易对方就业绩承诺事项签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》进行约定，但若出现宏观经济波动、市场竞争加剧等情况，标的资产经营业绩能否达到预期仍存在不确定性，提请投资者注意标的公司业绩实现存在不确定性的风险。

（四）业绩补偿承诺实施的违约风险

根据《重组管理办法》相关规定，资产评估机构采取收益现值法等基于未来收益预期的估值方法对标的资产进行评估并作为定价参考依据的，交易对方应当与上市公司就相关资产实际盈利数不足利润预测数的情况签订明确可行的补偿协议。在标的资产 2016 年、2017 年及 2018 年每一年度《专项审核报告》出具后，若业绩承诺期间内累积实现的合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润数低于累积承诺净利润数，则业绩承诺人应对上市公司进行补偿。尽管上市公司已与业绩补偿主体签订了明确的《发行股份及支付现金购买资产协议》，但由于市场波动、公司经营以及业务整合等风险导致标的资产的实际净利润数低于承诺净利润数时，将可能出现业绩承诺人处于锁定状态的股份数量少于应补偿股份数量的情形，业绩承诺人需以现金方式进行补偿。鉴于本次交易完成后，业绩承诺人将分期获得总计 47,295.47 万元的现金对价，当出现股份不足补偿而需以现金进行补偿的情形时，上市公司向业绩承诺人支付当期应付现金对价前，应先从当期应付现金对价中扣除应补偿金额后，再将当期仍剩余现金对价（若有）支付给业绩承诺人。尽管如此，上述补偿方式仍然存在业绩承诺人现金补偿支付能力不足的情形，继而亦可能出现现金补偿也无法实现的情形，因此存在业绩补偿承诺实施的违约风险。届时若业绩承诺人未根据《发行股份及支付现金购买资产协议》向上市公司进行补偿，上市公司将根据上述协议约定的违约责任条款向业绩承诺方进行追偿。

（五）本次交易形成的商誉减值风险

根据交易双方协商确定的交易价格，标的资产的成交价格较账面净资产增值较高，提醒投资者关注上述风险。同时，由于本次股权购买是非同一控制下的企业合并，根据《企业会计准则》，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，应当确认为商誉。该等商誉不作摊销处理，但需要在未来每个会计年末进行减值测试。

本次股权购买完成后公司将确认商誉 154,470.03 万元，若标的公司未来经营中不能较好地实现预期收益，那么收购标的资产所形成的商誉将会有减值风险，从而对公司经营业绩产生不利影响。

（六）募集配套资金未能实施或融资金额低于预期的风险

上市公司拟向不超过 5 名特定对象发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过 114,350.28 万元，所募配套资金将用于支付本次交易的现金对价、游爱网络投资项目、补充流动资金、支付交易税费及中介费用。其中，公司拟向交易对方合计支付现金对价 53,890.28 万元。但受股票市场波动及监管审核等因素的影响，募集配套资金能否顺利实施存在不确定性。如本次募集配套资金未获实施或虽获准实施但不足以支付本次交易的全部现金对价及项目投资需要的，公司将通过自筹或其他方式支付该部分现金对价，将给公司带来一定的财务风险和融资风险。

（七）摊薄公司即期回报的风险

本次重大资产重组实施完成后，公司的总股本规模较发行前将出现一定增长。本次重大资产重组的标的游爱网络预期将为公司带来较高收益，将有助于公司每股收益的提高。但未来若上市公司或游爱网络经营效益不及预期，公司每股收益可能存在下降的风险，提醒投资者关注本次重大资产重组可能摊薄即期回报的风险。

（八）标的公司拟上线游戏无法如期上线影响交易估值的风险

国产网络游戏上网运营前需取得游戏版号，上网运营之日起 30 日内需向文化部申请网络游戏备案；进口网络游戏上网运营前需取得游戏版号，同时需获得文化部内容审查批准。因此，如拟上线游戏未能及时获得版号或取得文化部批准，

则相关游戏将无法如期上线。此外，网络游戏市场需求的变化亦会影响拟上线游戏的进度安排。

因此，如评估预测游戏无法如期上线则会影响游爱网络的收入预测值进而影响评估值，特提请投资者关注相关风险。

（九）标的公司未来可能无法继续享受税收优惠影响交易估值的风险

游爱网络于 2013 年 10 月获得高新技术企业认证，有效期三年。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1 号），游爱网络享受 15% 的高新技术企业所得税优惠税率。若高新技术企业需要享受减免税收的优惠政策，则需每年在税务机关进行备案，通过备案后的高新技术企业方可享受政策规定的有关鼓励及优惠政策。高新技术企业认证的有效期为三年，企业应在期满前三个月内提出复审申请，不提出复审申请或复审不合格的，其高新技术企业资格到期自动失效。游爱网络高新技术企业将于 2016 年 10 月期满，游爱网络满足高新技术企业认定条件，通过高新技术企业复审的可能性较高。同时，游爱网络的子公司上海游爱亦满足高新技术企业认定条件，被认定为高新及时企业的可能性较高。

如游爱网络未通过高新及时企业认证资格复审、上海游爱未通过高新技术企业认证资格审核，或者游爱网络、上海游爱通过高新技术企业资格认证后未通过税务机关年度减免税备案，或者国家关于税收优惠的政策发生变化，游爱网络及上海游爱可能无法在未来年度继续享受税收优惠，将对其交易估值产生一定的不利影响。若仅考虑现有文件批准期内可享受所得税优惠政策（若游爱网络母公司在 2018 年起之后企业所得税税率提高至 25%，若上海游爱在 2020 年起之后企业所得税税率提高至 25%），如其他条件不变，评估师测算游爱网络 100% 股权估值变为 149,436.70 万元，比原估值减少 7.89%，提请投资者关注相关风险。

二、交易标的之经营风险

（一）市场竞争加剧的风险

游爱网络处于网络游戏行业的移动网络游戏细分领域，主要从事移动网络游戏的开发和运营发行业务。中国移动网络游戏市场近年来增长较快，行业的近期发展趋势包括：

1、从长远来看移动游戏市场仍将保持快速稳定增长，但基于人口增长以及智能设备更替的产业红利正在逐渐消失，早期计算机端游戏用户已转化完毕，未来行业爆发式增长可能性降低，增长率将趋于稳定。

2、大量资金及技术实力雄厚的大型互联网端游、页游企业纷纷通过并购小型移动网络游戏企业或投资移动网络游戏项目等方式，不断加快在移动网络游戏领域的布局速度，扩张市场份额，成为细分市场竞争的重要参与者。

3、当前移动网络游戏市场存在竞争者过度参与、产品生命周期短、研发周期压缩、试错机会有限、同质化现象严重等问题，行业竞争日趋激烈。

如果游爱网络不能维持现有产品的竞争力并且持续地开发出优质游戏产品，或者未能保持在游戏平台运营上的优势和市场份额增长速度，则激烈的行业竞争可能会使游爱网络面临现有用户流失或难以吸引新用户、市场影响力和议价能力减弱等情况，进而影响游爱网络持续经营能力，对游爱网络经营造成不利的影响，提请投资者关注相关风险。

（二）游戏产品盈利波动风险

2013年至今游爱网络开发的主要移动网络游戏产品包括《风云天下OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》等，上述游戏产品自上线以来为游爱网络带来了较高的累计充值流水。游爱网络一直以来密切关注用户体验，在游戏的生命周期中不断增加新的游戏元素。但由于移动网络游戏产品本身具有生命周期较短的特征，《风云天下OL》、《武林萌主》（比武招亲）两款游戏的充值流水自2013年10月以来已呈现逐渐下降趋势，若游爱网络后续产品更新、升级不能及时响应市场变化，主力游戏产品将加速进入衰退期，从而对游爱网络未来盈利能力造成不利影响，提请投资者关注相关风险。

（三）游爱网络预测流水无法实现的风险

游爱网络从事移动网络游戏研发及运营，移动网络游戏普遍存在产品生命周期短、产品同质化竞争激烈等情形，其收入来源为所开发、运营游戏的充值流水，其业绩取决于充值流水及分成比例，而充值流水受游戏玩家喜好、付费用户数量、玩家付费意愿等众多因素影响，如游爱网络所开发、运营的游戏未能获得市场和玩家认可或认可不及预期，则存在预测游戏流水无法实现或全部实现的风险，进而影响游爱网络经营业绩，提请投资者关注相关风险。

（四）联合运营及授权运营占比较高的风险

移动网络游戏运营模式较为丰富，游戏开发商基于用户获取成本、渠道建设成本等因素考虑，除自主运营外，通常结合所开发游戏特点借助游戏运营平台、游戏运营商的运营优势，与优秀的游戏运营平台、游戏运营商开展联合运营、授权运营。联合运营、授权运营模式下，游戏开发商提供游戏的版本及技术支持，游戏运营商负责用户管理系统、支付系统建设及市场推广，游戏运营商取得游戏用户充值后，根据约定分成比例向游戏开发商支付分成款。近年来，随着游戏行业竞争激烈、用户获取成本、市场推广费的增加，游戏运营平台、游戏运营商呈集中化、规模化趋势，相应的优秀游戏运营平台、游戏运营商拥有竞争优势，在游戏运营及流水分成中拥有较大话语权。2015年度、2014年度，游爱网络联合运营及授权运营收入分别为13,160.40万元和11,453.89万元，占主营业务收入的比例分别为83.58%和73.46%，联合运营及授权运营收入占比较高；平均分成比例分别为29.30%和34.84%，分成比下降5.54个百分点。尽管游爱网络建立自身的发行运营平台9133，但联合运营及授权运营仍是游爱网络收入及利润的主要来源，未来如合作运营商减少代理或联运游爱网络游戏产品、提高游戏分成比例，游爱网络联合运营、授权运营收入可能减少、分成比例可能进一步下降，从而对游爱网络未来盈利能力造成不利影响，提请投资者关注相关风险。

（五）核心研发技术人员流失的风险

作为创意型文化产业企业，游爱网络经营业绩有赖于公司管理层及核心技术人员的不懈努力、以及核心技术人员的专业技术及技能，游爱网络的研发团队具有丰富的研发经验和较强的研发实力，核心管理层成员均在移动网络游戏行

业内深耕多年，对移动网络游戏行业的发展方向具有敏锐的嗅觉，能够持续开发优质产品，把握市场偏好，游爱网络亦非常重视研发团队的建设。但是互联网行业内技术人才之间的人员流动较为频繁，游爱网络如果不能继续维持研发团队核心成员的稳定，同时不能吸引新的优秀人才加入，将对游爱网络的产品研发能力造成不利影响，最终影响游爱网络优秀的游戏研发能力这一核心竞争力，提请投资者关注相关风险。

（六）游爱网络知识产权侵权风险

网络游戏涉及计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权。游戏属于软件作品，受到《著作权法》的保护和规制，游戏的作者对该作品享有软件著作权。在网络游戏的开发过程中，如果网络游戏作品的有关故事情节、人物、形象、玩法、场景、音效等内容系根据其他作品改编而来，应该取得著作权人的授权；在网络游戏运营过程中，为游戏宣传推广设计的标识、申请的注册商标亦属于知识产权范畴。

游爱网络在游戏研发过程中充分认识到知识产权的重要性，在研发环节加入法务审核及对研发人员的知识产权培训，尽量避免运用有可能对知识产权构成侵权的素材，但仍存在未能合理利用游戏素材，产生知识产权侵权风险。游爱网络在推广运营环节注重知识产权保护，在推广合同中明确禁止侵犯第三方合法权益的行为，并载明侵权责任承担问题，避免在游戏推广运营环节发生侵权行为。但由于现阶段网络游戏同质化现象普遍，且推广运用涉及市场推广服务商、联合运营商等多个市场主体、多个业务环节，若游爱网络无法准确在各个环节识别可能出现的侵权风险，仍可能出现侵犯第三方知识产权的风险。如游爱网络在游戏研发、游戏推广运营中存在侵犯第三方知识产权之情形，可能面临权利人的侵权追责，进而对游爱网络日常经营产生不利影响，提请投资者关注相关风险。

（七）游爱网络未取得《网络出版服务许可证》的风险

根据 2016 年 3 月 10 日正式施行的《网络出版服务管理规定》相关规定，从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。

目前，我国网络游戏行业处于快速发展的过程中，我国互联网和网络游戏行

业的相关法律实践及监管要求也正处于不断发展和完善的过程中。由于申请办理《网络出版服务许可证》需要较长的审批流程和办理时间，《网络出版服务管理规定》实施前，我国移动网络游戏行业普遍存在委托具有《互联网出版许可证》的第三方申请出版审批和游戏版号的行为，报告期内游爱网络存在委托具有《互联网出版许可证》的第三方申请出版审批和游戏版号的情况。截至本重组报告书签署日，游爱网络尚未取得《互联网出版许可证》或《网络出版服务许可证》。由于游爱网络子公司上海游爱已取得新出网证（沪）字 082 号《互联网出版许可证》，具备互联网出版资质，游爱网络已将其业务中涉及网络出版服务相关的游戏转至上海游爱。但游爱网络目前仍可能存在由于未取得《网络出版服务许可证》而被责令整改或处罚的风险，提请投资者关注相关风险。

（八）游戏产品未能及时办理版号的风险

根据《网络出版服务管理规定》的相关规定，网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。

因申请版号需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定，同时，办理游戏产品的版号需一定时间，我国移动网络游戏普遍存在产品开发完成后立即上线运营的情况，游爱网络亦存在上述情况。截至本重组报告书签署日，游爱网络运营的 2 款游戏正在申请办理版号，游爱网络正在运营的尚未取得版号的游戏存在被监管部门责令下线的风险，进而对游爱网络日常经营产生不利影响，提请投资者关注相关风险。

（九）游戏产品内容可能不符合现行监管法规的风险

根据文化部 2010 年 6 月出台的《网络游戏管理暂行办法》，对从事网络游戏运营企业的相关资质进行规定的同时也对内容设置，例如游戏内容不得含有宣扬淫秽、色情赌博暴力或者教唆犯罪的内容，不得在网络游戏中设置未经用户同意强制对战，不得以随机抽取等偶然方式诱导网络游戏用户投入法定货币或者网络游戏虚拟货币的方式获取网络游戏产品和服务，以未成年人为对象的不得含有诱发人模仿违反社会公德的行为和法犯罪内容，以及恐怖、残酷等妨害未成年人身心健康的内容等。

虽然游爱网络在游戏研发过程中对游戏内容进行了严格审核，但仍可能因对监管法规存在偏差，导致经营过程中出现游戏内容不符合监管法规，而被责令整改或处罚的风险，提请投资者关注相关风险。

（十）税收风险

根据国务院《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发[2011]4号）和财政部、国家税务总局《关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1号）以及财政部、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）的相关规定。游爱网络于2013年12月被广东省经济和信息化委员会认定为软件企业（粤R-2013-0725），并于2013年度进入第一个获利年度，故2013年度、2014年度免征企业所得税，2015年度至2017年度享受12.5%的企业所得税优惠税率；游爱网络子公司上海游爱于2014年5月被上海经济和信息化委员会认定为软件企业（沪R-2014-0126），并于2015年度进入第一个获利年度，故2015年度、2016年度免征企业所得税，2017年度至2019年度享受12.5%的企业所得税优惠税率。

2013年10月，游爱网络被认定为高新技术企业，取得《高新技术企业证书》（GR201344000601），认定有效期3年，企业所得税优惠期为2013年10月21日至2016年10月21日，享受15%的企业所得税优惠税率。

上述税收优惠系国家对软件行业、高新技术企业长期发展的支持，并对游爱网络业绩有一定的影响；在上述税收优惠政策到期后，如果游爱网络不能按照国家税收政策及时申请到所得税税收优惠，或者我国的税收优惠政策出现不可预测的不利变化，游爱网络所得税费用支出将增加，对游爱网络的盈利能力将产生一定的影响，提请投资者关注相关风险。

（十一）游爱网络应收账款余额较大风险

截至2015年12月31日，游爱网络应收账款余额为5,579.60万元，占2015年度营业收入的35.43%，应收账款主要是因结算周期形成的应收游戏运营方的分成款。尽管该部分客户的资信良好，与游爱网络保持良好合作关系，报告期内游爱网络客户回款情况良好，应收账款回收具有较强的保障，游爱网络亦非常重视应收账款的回收和风险控制，应收账款的监督及催款执行力度较大，发生坏

账的可能性很小且足额计提了相应的坏账准备，但客户如果延期支付，将对游爱网络的现金流和资金周转产生一定影响，提请投资者关注相关风险。

目 录

公司声明.....	2
交易对方承诺.....	7
相关证券服务机构及人员声明.....	8
重大事项提示.....	9
一、交易方案与原有方案主要变化情况及修订方案的原因.....	9
二、交易方案调整的影响.....	10
三、本次交易方案概述.....	10
四、标的资产估值及作价.....	12
五、业绩承诺及补偿.....	12
六、本次发行股份的锁定期.....	16
七、业绩奖励.....	18
八、股份及现金对价支付安排.....	20
九、本次交易不构成关联交易.....	21
十、本次交易构成重大资产重组.....	21
十一、本次交易不构成借壳上市.....	22
十二、本次交易后公司仍符合上市条件.....	22
十三、本次交易对上市公司的影响.....	22
十四、本次交易已经取得及尚需取得的批准或核准.....	24
十五、本次重组相关方作出的重要承诺.....	25
十六、本次交易对中小投资者权益保护的安排.....	29
十七、本次重组交易各方不存在泄露本次重大资产重组内幕消息以及利用本次重大资产重组信息进行内幕交易的说明.....	35
十八、本次重组相关主体不存在依据《暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组之情形.....	35
十九、独立财务顾问的保荐机构资格.....	36
特别风险提示.....	37
一、与本次交易有关的风险.....	37
二、交易标的之经营风险.....	41
目 录.....	47
释 义.....	52
一、常用词语释义.....	52
二、专业术语释义.....	54
第一节 本次交易概况.....	56

一、本次交易背景	56
二、本次交易目的	57
三、本次交易的决策过程和批准情况	58
四、本次交易具体方案	60
五、本次交易对上市公司的影响	74
第二节 上市公司基本情况	77
一、公司概况	77
二、公司设立及股本变动情况	78
三、最近三年控股权变动情况	81
四、最近三年重大资产重组情况	81
五、公司最近两年主要财务数据	82
六、公司主营业务情况	83
七、公司控股股东及实际控制人概况	84
八、最近三年合法合规情况	85
第三节 交易对方基本情况	86
一、发行股份及支付现金购买资产交易对方	86
二、募集配套资金交易对方	99
三、交易对方之间的关联关系或一致行动关系	99
四、交易对方与上市公司之间关联关系说明和向上市公司推荐董事或者高级管理人员的情况	100
五、交易对方最近五年内未受处罚的情况说明	100
六、交易对方最近五年内诚信情况说明	100
七、私募投资基金备案情况	100
第四节 交易标的基本情况	102
一、交易标的基本信息	102
二、历史沿革	102
三、股权结构及控制关系	108
四、游爱网络的下属控股公司、参股公司情况	110
五、主营业务情况	117
六、报告期内财务状况及财务指标情况	175
七、游爱网络及其子公司主要资产的权属状况、主要负债和对外担保情况	178
八、重要子公司上海游爱的两年财务数据及财务指标	191
九、最近三年利润分配情况	192
十、游爱网络及其子公司合法存续及经营合规情况	194
十一、本次交易是否已取得其他股东的同意或者符合公司章程规定的股权转让前置条件	195
十二、最近三年股权转让、增资及资产评估状况	196

十三、游爱网络的会计政策及相关会计处理.....	199
第五节 本次发行股份情况.....	205
一、发行股份购买资产.....	205
二、发行股份募集配套资金.....	207
三、上市公司滚存未分配利润安排.....	209
四、本次发行股份的锁定安排.....	209
五、本次交易对上市公司股本结构及控制权的影响.....	211
六、本次交易前后上市公司主要财务数据比较.....	212
七、本次募集资金的具体用途.....	212
八、本次募集资金的必要性及合规性分析.....	233
九、本次募集资金管理和使用的内部控制制度.....	239
十、配套融资未能实施的补救措施.....	240
十一、收益法评估采用的预测现金流不包含募集配套资金投入带来的收益.....	241
第六节 交易标的评估情况.....	242
一、评估基本情况.....	242
二、评估的基本假设.....	244
三、评估方法及重要评估参数的选取.....	246
四、评估预测增长趋势与所处细分行业发展趋势的比较.....	275
五、业绩承诺的可实现性分析.....	279
六、上市公司董事会对本次交易评估事项的意见.....	291
七、上市公司独立董事对本次交易评估事项的意见.....	298
第七节 本次交易主要合同.....	300
一、发行股份及支付现金购买资产协议.....	300
二、附条件生效的股份认购协议之终止协议.....	314
三、附条件生效的盈利预测补偿协议.....	315
第八节 本次交易的合规性分析.....	317
一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条规定.....	317
二、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条规定.....	321
三、本次交易符合《重组管理办法》第四十四条规定.....	325
四、本次交易符合《重组管理办法》第四十五条规定.....	325
五、本次交易符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第九条规定.....	326
六、本次交易不存在《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第十条规定的不得发行股票的情形.....	326
七、关于“本次重组相关主体不存在依据《暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组情形”的核查.....	327
八、本次交易不属于《重组管理办法》第十三条规定的借壳上市.....	327

九、独立财务顾问和律师对本次交易合规性的意见.....	328
第九节 管理层讨论与分析.....	329
一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果分析.....	329
二、标的公司行业特点和经营情况的讨论与分析.....	333
三、本次交易对上市公司影响的分析.....	364
第十节 财务会计信息.....	375
一、标的公司最近两年期的财务报表.....	375
二、上市公司最近一年备考财务报表.....	376
第十一节 同业竞争与关联交易.....	378
一、同业竞争.....	378
二、关联交易.....	379
第十二节 风险因素.....	382
一、与本次交易有关的风险.....	382
二、交易标的之经营风险.....	385
三、其他风险.....	391
第十三节 其他重要事项.....	392
一、本次交易完成后，不存在上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形.....	392
二、上市公司负债结构合理，本次交易未大量增加负债.....	392
四、本次交易对上市公司治理机制的影响.....	394
五、公司利润分配政策.....	397
六、本次交易涉及的相关主体买卖上市公司股票的自查情况.....	399
七、公司股票连续停牌前股价未发生异动说明.....	401
八、关于“本次重组相关主体不存在依据《暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组情形”的说明.....	402
九、本次重组相关方出具的承诺符合《上市公司监管指引第4号--上市公司实际控制人、股东、关联方、收购人以及上市公司承诺及履行》的要求.....	403
十、保护投资者合法权益的相关安排.....	403
十一、上市公司前次重组相关资产运行情况及承诺履行情况.....	409
第十四节 独立董事及中介机构关于本次交易的意见.....	415
一、独立董事意见.....	415
二、独立财务顾问意见.....	417
三、律师事务所意见.....	418
第十五节 本次交易相关中介机构情况.....	419
一、独立财务顾问（主承销商）.....	419
二、律师事务所.....	419

三、审计机构	419
四、资产评估机构	420
第十六节 相关声明	421
一、全体董事、监事、高级管理人员声明	421
二、独立财务顾问声明	422
三、审计机构声明	423
四、律师事务所声明	424
五、评估机构声明	425
第十七节 备查文件	426
一、备查文件目录	426
二、备查文件地点	426

释 义

在本重组报告书中，除非文义载明，下列简称具有如下含义：

一、常用词语释义

重组报告书、报告书	指	天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）
本公司、公司、收购方、上市公司、天舟文化	指	天舟文化股份有限公司，股票代码：300148
天鸿投资	指	湖南天鸿投资集团有限公司，上市公司的控股公司
交易标的、标的资产	指	广州游爱网络技术有限公司100%股权
标的公司、游爱网络、游爱有限	指	原广州游爱网络技术股份有限公司，2016年2月19日公司性质变更为有限责任公司，名称变更为广州游爱网络技术有限公司
上海游爱	指	上海游爱之星信息科技有限公司，游爱网络全资子公司
天津游爱	指	天津游爱网络技术有限公司，游爱网络全资子公司
上海昊玩	指	上海昊玩网络科技有限公司，游爱网络的子公司，通过上海游爱持有其100%
乐游网络	指	乐游网络有限公司（Le You Network Limited），游爱网络全资子公司
广州暴游	指	广州暴游信息技术有限公司，游爱网络的子公司，持有其50%股份，袁雄贵任该公司执行董事兼经理
游爱之光	指	游爱之光（上海）信息科技有限公司，游爱网络的子公司，通过上海游爱持有其100%股份
龙宇天下	指	深圳市龙宇天下科技有限公司，游爱网络的参股公司，持有其18%股份
亚瑟网络	指	湖南亚瑟网络科技有限公司，游爱网络的参股公司，持有其7.5%股份
上海星玩	指	上海星玩网络科技有限公司，游爱网络的参股公司，通过上海游爱持有其18%股份
上海手趣	指	上海手趣网络科技有限公司，游爱网络的参股公司，游爱网络持有其5.66%股份
发行股份购买资产的交易对方、游爱网络股东	指	袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、詹庆光、樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）、新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）、珠海乾亨投资管理有限公司、新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）、新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）
募集配套资金的交易对方	指	不超过5名特定投资者
悦玩投资	指	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）
互兴拾号	指	新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）
乾亨投资	指	珠海乾亨投资管理有限公司
广发乾和	指	广发乾和投资有限公司，系乾亨投资控股股东
广发证券	指	广发证券股份有限公司，系乾亨投资实际控制人

和也投资	指	新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）
青羊投资	指	新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）
神奇时代	指	北京神奇时代网络有限公司，公司子公司
北洋出版	指	北洋出版传媒股份有限公司，公司原参股公司
海德拉科技	指	北京海德拉科技有限公司，公司参股公司
决胜网	指	北京决胜网教育科技股份有限公司，公司参股公司
初见科技	指	北京初见科技有限公司，公司参股公司
派娱科技	指	杭州派娱科技有限公司，系一家专注于动漫二次元游戏发行、运营及IP资源泛娱乐化的互联网企业
银河数娱	指	上海银河数娱网络科技有限公司，公司参股公司
业绩承诺人、业绩补偿义务人	指	袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）、新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）
非业绩承诺人	指	詹庆光、珠海乾亨投资管理有限公司、新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）、新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）
收购价款、交易价格	指	天舟文化收购标的资产的价格
本次重大资产重组、本次交易、本次重组	指	天舟文化以发行股份及支付现金购买游爱网络100%股权并募集配套资金
本次发行股份购买资产	指	天舟文化以发行股份方式支付对价购买游爱网络之股权
《发行股份及支付现金购买资产协议》	指	天舟文化与袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资签署的附条件生效的《发行股份及支付现金购买资产协议》
《独立财务顾问报告》	指	国金证券股份有限公司出具的《国金证券股份有限公司关于天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）之独立财务顾问报告》
交割日	指	交易对方将标的资产过户至天舟文化名下之日
评估基准日	指	本次交易的审计、评估基准日，即2015年12月31日
发行股份购买资产的定价基准日	指	天舟文化第二届董事会第四十三次会议决议公告之日
股份登记日	指	天舟文化就本次购买资产发行股份并将股份登记至认购方名下之日
报告期	指	2014年1月1日至2015年12月31日
过渡期	指	自评估基准日起至股权交割日止的期间
净利润	指	在涉及业绩承诺及补偿事项中所提及净利润特指为扣除非经常性损益后归属于母公司净利润
2015年度利润分配预案	指	《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》：上市公司以2015年末股数为基数向全体股东每10股派发现金股利0.40元（含税），同时以资本公积金向全体股东每10股转增2股。预案实施后总股本由422,351,509股增至506,821,810股，合计派发现金16,894,060.36元。
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所、交易所	指	深圳证券交易所
独立财务顾问、主承销商、国金证券	指	国金证券股份有限公司

会计师、审计机构、天职国际	指	天职国际会计师事务所（特殊普通合伙），本次交易上市公司聘请的审计机构
评估机构、开元评估	指	开元资产评估有限公司，本次交易上市公司聘请的评估机构
法律顾问、启元律所	指	湖南启元律师事务所，本次交易上市公司聘请的法律顾问
中国音数协游戏工委	指	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会
《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》
《重组管理办法》	指	《上市公司重大资产重组管理办法》（2014年修订）
《重组若干规定》	指	《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》
《暂行规定》	指	《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》
《上市规则》	指	《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2014年修订）》
《公司章程》	指	《天舟文化股份有限公司章程》
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元

二、专业术语释义

网络游戏	指	由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。
移动网络游戏、移动游戏	指	用户通过移动终端可以玩的网络游戏。
手游	指	手机游戏，即利用智能手机作为载体的移动网络游戏。
游戏载体	指	以智能手机、便携式电脑和平板电脑等为代表的移动式智能终端设备，以及可穿戴设备、车载智能终端等新游戏载体。
Demo版本	指	是英文Demonstration的缩写，在软件开发中意为“演示版本”
2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，即二维。
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，即三维。
3G	指	第三代移动通信技术（3rd-Generation，3G），即支持高速数据传输的蜂窝移动通讯技术。
4G	指	第四代移动通信技术（4th-Generation，4G）。
IP	指	“Intellectual Property”的缩写，即知识产权，是关于人类在社会实践创造的智力劳动成果的专有权利。
RPG	指	“Role Playing Game”的缩写，角色扮演类游戏。
SLG	指	“Simulation Game”的缩写，策略游戏
MMORPG	指	“Massive Multiplayer Online Role-Playing Game”的缩写，即大型多人在线角色扮演类网络游戏。
IDC	指	“Internet Data Center”的缩写，互联网数据中心。
HTML5	指	“HyperTextMark-upLanguage”的缩写，即超文本标记语言，是用于描述网页文档的一种标志语言。HTML 是第 5 个 HTML 版本。
APP	指	“Application”的缩写，指智能手机的第三方应用程序。
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。
SDK	指	“SoftwareDevelopmentKit”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	“AverageRevenuePerUser”的缩写，即在一段时间内，每个付费用户平均消费值。ARPU=充值流水/付费用户

注：除特别说明外，所有数值保留两位小数，均为四舍五入。若本重组报告书中部分合计数与各数直接相加之和在尾数上有差异，这些差异是由四舍五入造成的。

第一节 本次交易概况

一、本次交易背景

（一）进一步增强文化产业资源整合

公司 2014 年通过收购神奇时代 100% 股权，将传统出版发行业务与移动网络业务进行有效整合，推动公司业务向新媒介转型，实施“移动互联网+教育”、“游戏互动娱乐”等新兴板块的产业规划，积极布局教育资源与服务、移动互联网娱乐、优秀文化的传承与传播三大领域。此次收购将增强公司在新媒体领域的市场竞争力，进一步增强文化产业资源整合有助于公司提升整体竞争力。

（二）移动网络游戏产业发展迅速

随着中国经济的不断发展，居民收入水平的不断提高，对文化娱乐产品的需求也越来越旺盛。网络游戏作为大众日常娱乐的重要组成部分，发展迅速。十年间，中国网络游戏发展已经历了从产品引进到自主开发的全过程，部分产品已成功出口到海外，并获得海外市场赞誉。

随着国内移动网络游戏市场的快速发展，制作精良，娱乐性较强的优秀移动网络游戏产品不断涌现，此类移动网络游戏产品不仅能够满足国内客户的娱乐需要，同时通过细节的调整后也能获得海外客户的广泛认可，具有较强的市场竞争能力。

根据中国音数协游戏工委发布的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年中国移动游戏市场规模达到 514.6 亿元，同比增长率达 87.2%，市场份额为 36.57%，移动网络游戏增长迅速。

（三）整合资源增强市场竞争力成为行业趋势

随着游戏领域对知识产权保护的重视，获取优质 IP 资源将成为公司实现可持续盈利，保持市场竞争力的关键。通过产业并购可以实现 IP 资源共享，增强行业竞争力。

同时，上市公司和游爱网络在游戏推广、服务器托管、互联网数据接入服务方面具有相同或类似的采购需求，通过产业并购可以实现双方的核心供应商和采购渠道整合，增强议价能力，发挥规模采购的优势。

二、本次交易目的

（一）多样化游戏产品类型增加盈利点

本次交易标的公司游爱网络在 SLG 类型、卡牌类型移动网络游戏领域具有较强的研发和运营能力，游爱网络现有产品主要以 SLG 类型游戏为主，其中《风云天下 OL》最高月充值流水超过 3,000 万元；《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》最高月充值流水超过 1,000 万元。

天舟文化全资子公司神奇时代侧重 MMORPG 类型游戏，如《忘仙》、《卧虎藏龙》等，此次收购将丰富上市公司在移动网络游戏领域的产品类型，打造新的利润增长点，增强公司盈利能力的稳定性。

（二）上市公司获得优秀游戏产品

交易完成后，上市公司将获得标的公司游爱网络已上线运营的《风云天下 OL》、《蜂鸟五虎将》等优秀移动网络游戏的运营收益，同时还将获得标的公司正在研发的游戏产品，使得上市公司在移动网络游戏领域的产品数量、知名度进一步提升，也将增加上市公司在主营业务领域的产品储备，拓宽上市公司业务领域，进一步完善产业链布局，提升上市公司盈利能力和盈利水平。

截至本重组报告书签署日，游爱网络正在运营的移动网络游戏达 17 款，在研游戏共计 17 款，计划于 2016 年推出 17 款自研的移动网络游戏。

（三）继续增强上市公司的游戏产品开发能力

上市公司通过“内生增长”和“外延发展”相结合的方式，不断提高自身的游戏研发及运行能力。

标的公司游爱网络的核心研发团队和运营团队在移动网络游戏领域具备成功经验，《风云天下 OL》最高月充值流水超过 3,000 万元，现已成功运营超过 3 年，2015 年月平均充值流水仍然超过 1,100 万元。《蜂鸟五虎将》及《武林萌主》（比武招亲）最高月充值流水均超过 1,000 万元。游爱网络在内部搭建起鼓励文化创意、技术创新的良性积极、开放互动的平台，形成了鼓励创新和突破的研发氛围、培养了专业的游戏研发团队，在游戏 IP 的二次开发及游戏的策划等领域具备出色的专业能力。本次交易将使得上市公司获得标的公司优秀的游戏研发及

运营团队，增加上市公司在细分业务领域的专业人才储备，进一步强化公司的游戏研发实力。

（四）精品开发模式与多样化产品类型模式的协同

天舟文化全资子公司神奇时代秉承游戏产品精品开发路线；游爱网络则是游戏产品类型丰富，涵盖 SLG、卡牌类、MMORPG 等，此次收购完成，精品开发模式将与多类型开发模式互补，提升上市公司在移动网络游戏领域的竞争力，增强上市公司游戏业务的盈利能力。

（五）图书资源和游戏 IP 的协同

基于同一内容的图书文化产品和网络游戏文化产品，在客户资源上可实现共享，即好的图书具有广泛的读者资源，其读者也是改版成网络游戏的潜在玩家；具有丰富玩家资源的网络游戏同样能带动基于相同内容改编成的图书的畅销。因此，本次交易完成后，公司的图书文化产品通过与游爱网络的网络游戏文化产品间的相互渗透，可实现客户资源的共享和商业价值最大化。

在图书与移动网游戏新产品的内容开发方面，公司与游爱网络将通过采取相同或类似主题、角色、场景等内容要素，同步开发出图书产品和移动网游戏产品，通过呈现不同业态的文化产品，从多个角度加深受众的消费体验。相对于双方独立进行内容开发可大幅降低内容的开发成本。

三、本次交易的决策过程和批准情况

（一）本次交易已经履行的程序及获得的批准

1、上市公司为本次交易已经履行的程序

2015 年 12 月 17 日，天舟文化召开第二届董事会第四十三次会议，审议通过了《关于<天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案>的议案》及其他相关议案。

2016 年 3 月 21 日，天舟文化召开第二届董事会第四十六次会议，审议通过了《关于<天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）>的议案》及其他相关议案。

2016年4月8日，天舟文化召开2016年第一次临时股东大会，审议通过了《关于〈天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）〉的议案》及其他相关议案。

2016年5月18日，天舟文化召开第二届董事会第五十次会议，审议通过了《关于公司与业绩承诺方签署附条件生效的〈盈利预测补偿协议〉的议案》。

2、交易标的为本次交易已经履行的决策程序

标的公司游爱网络已召开股东会，全体股东一致同意将所持游爱网络的股权全部转让给上市公司，同时各股东均同意放弃本次转让中对其他股东转让的股权所享有的优先购买权。

3、交易对方为本次交易已经履行的决策程序

本次交易对方悦玩投资、互兴拾号、乾亨投资、和也投资和青羊投资均已履行内部决策程序，同意了本次交易相关事宜。

2016年3月21日，上市公司与交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资和青羊投资签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》。

2016年5月18日，上市公司与交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号签署了《盈利预测补偿协议》。

（二）本次交易报批程序

2016年7月18日，本公司取得中国证监会证监许可【2016】1585号《关于核准天舟文化股份有限公司向袁雄贵等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》，核准本公司发行股份及支付现金向袁雄贵等购买相关资产并募集配套资金事宜。

四、本次交易具体方案

（一）交易概述

本次交易中，上市公司拟通过发行股份及支付现金的方式购买袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资等 11 名交易对方合计持有的游爱网络 100% 股份，并向不超过 5 名特定对象发行股份募集配套资金。

发行股份购买资产的股票发行价格为审议本次交易具体方案的首次董事会会议决议公告日前二十个交易日股票交易均价的 90%，即 17.78 元/股。

根据公司 2015 年度利润分配预案，按照中国证监会及深交所的相关规则进行除权、除息后，本次发行股份购买资产的股份发行价格调整为 14.78 元/股。

在购买资产的股份发行定价基准日至相应股份发行前，公司如有《2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》项下利润分配及资本公积转增股本之外的其他派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次发行股份购买资产的发行价格进行相应调整。

本次配套募集资金发行股票的定价基准日为发行期首日。本次交易获得中国证监会核准后，董事会根据届时市场情况择机确定下列任一定价原则：

- 1、发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；
- 2、发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

配套募集资金的具体发行价格由股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据申报报价情况与独立财务顾问（主承销商）协商确定。

1、购买游爱网络 100% 股权情况

交易对方	拟出售交易标的股权（%）	交易对价（万元）	发行股份支付			现金支付	
			数量（股）	金额（万元）	占总对价比例（%）	金额（万元）	占总对价比例（%）
袁雄贵	34.6528	56,739.50	38,389,374	56,739.50	100.00	-	-
李道龙	15.1056	24,733.46	9,203,928	13,603.40	55.00	11,130.06	45.00

成仁风	14.1437	23,158.48	7,834,399	11,579.24	50.00	11,579.24	50.00
申徐洲	9.7804	16,014.15	5,959,256	8,807.78	55.00	7,206.37	45.00
悦玩投资	9.7086	15,896.58	5,377,733	7,948.29	50.00	7,948.29	50.00
李冰	8.5203	13,950.89	4,719,516	6,975.45	50.00	6,975.45	50.00
互兴拾号	3.0000	4,912.12	1,661,744	2,456.06	50.00	2,456.06	50.00
乾亨投资	2.2330	2,893.97	-	-	-	2,893.97	100.00
詹庆光	1.4278	1,850.43	-	-	-	1,850.43	100.00
和也投资	0.7139	925.21	-	-	-	925.21	100.00
青羊投资	0.7139	925.21	-	-	-	925.21	100.00
合计	100.00	162,000.00	73,145,950	108,109.72	66.73	53,890.28	33.27

注：发行股份价格按照 14.78 元/股；计算结果如出现不足 1 股的尾数应舍去取整。

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产行为的实施。

若本次配套融资未被中国证监会核准或配套融资发行失败或配套融资金额不足，则公司将以自有资金或债务融资支付本次交易的现金对价。

2、配套募集资金情况

公司拟采取询价方式向不超过 5 名特定对象非公开发行 A 股股票募集配套资金，配套募集资金金额不超过 1,143,502,846.64 元且发行股份数量不超过 64,313,993 股。根据公司 2015 年度利润分配预案，公司拟向全体股东每 10 股派发现金股利 0.40 元，同时拟以资本公积金向全体股东每 10 股转增 2 股。根据该利润分配预案，公司本次募集配套资金非公开发行股份数量上限将进行相应调整，调整后本次募集配套资金发行股票数量将不超过 77,368,257 股。发行对象未超过 5 名，配套募集资金未超过本次拟购买资产交易价格的 100%，符合相关法规规定。本次拟募集配套资金的用途及构成：

序号	募集资金用途	金额（万元）
1	支付现金对价	53,890.28
2	游爱网络投资项目	27,000.00
3	补充流动资金	30,000.00
4	交易税费及中介费用	3,460.00
	合计	114,350.28

3、本次交易完成后交易对方拥有上市公司股权情况

本次交易发行股份购买资产及募集配套资金（配套募集资金发行股份数量按77,368,257股测算）完成后，相关交易对方在上市公司持有的股权情况如下：

股东	本次交易前		本次交易后			
	持股数（股）	占比（%）	不考虑配套募集资金		考虑配套募集资金	
			持股数量（股）	占比（%）	持股数量（股）	占比（%）
发行股份购买资产交易对方：						
袁雄贵	-	-	38,389,374	6.62	38,389,374	5.84
李道龙	-	-	9,203,928	1.59	9,203,928	1.40
成仁风	-	-	7,834,399	1.35	7,834,399	1.19
申徐洲	-	-	5,959,256	1.03	5,959,256	0.91
悦玩投资	-	-	5,377,733	0.93	5,377,733	0.82
李冰	-	-	4,719,516	0.81	4,719,516	0.72
互兴拾号	-	-	1,661,744	0.29	1,661,744	0.25
配套募集资金认购人	-	-	-	-	77,368,257	11.77
交易对方股份合计	-	-	73,145,950	12.62	150,514,207	22.90
上市公司股本合计（股）	506,821,810		579,967,760		657,336,017	

注1：考虑2015年度利润分配预案实施完成；

注2：计算结果如出现不足1股的尾数应舍去取整；

注3：袁雄贵之配偶余旋为悦玩投资普通合伙人，袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰及余旋合计持有悦玩投资100%合伙份额。

本次发行股份及支付现金购买资产完成后，袁雄贵与悦玩投资作为一致行动人将合计持有天舟文化股份为43,767,107股，占发行后上市公司总股本的7.55%（不考虑募集配套资金）；如配套融资得以实施（配套募集资金发行的股数按77,368,257股计算），袁雄贵与悦玩投资所持天舟文化股份占发行后上市公司总股本的6.66%。

（二）交易对方和交易标的

1、发行股份及支付现金购买资产的交易对方和交易标的

交易对方	交易标的	交易作价（万元）	交易方式	定价原则
袁雄贵	游爱网络34.6528%的股权	56,739.50	发行股份购买	业绩承诺人按照游

			资产	
李道龙	游爱网络 15.1056 % 的股权	24,733.46	发行股份并支付现金购买资产	爱网络 100% 股权的交易价格为 163,737 万元
成仁风	游爱网络 14.1437 % 的股权	23,158.48		
申徐洲	游爱网络 9.7804 的股权	16,014.15		
李冰	游爱网络 8.5203 % 的股权	13,950.89		
互兴拾号	游爱网络 3.00% 的股权	4,912.12		
悦玩投资	游爱网络 9.7086 % 的股权	15,896.58		
乾亨投资	游爱网络 2.2330 % 的股权	2,893.97		
詹庆光	游爱网络 1.4278% 的股权	1,850.43	支付现金购买资产	非业绩承诺人按照游爱网络 100% 股权的交易价格为 129,600 万元
和也投资	游爱网络 0.7139 % 的股权	925.21		
青羊投资	游爱网络 0.7139 % 的股权	925.21		
合计	游爱网络 100.00% 的股权	162,000.00		

2、配套募集资金的认购方

本次募集配套资金公司拟采用询价方式向不超过 5 名特定投资者发行。

（三）本次交易的股票发行

1、发行股份购买资产

（1）发行股份的种类和面值

本次发行的股份种类为境内上市人民币普通股（A 股），每股面值为人民币 1.00 元。

（2）发行对象

本次发行股份购买资产的发行对象：袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号等 7 名游爱网络股东。

（3）发行方式

采用锁价方式非公开发行 A 股股票。

（4）发行价格

按照《重组管理办法》第四十五条规定，上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价的 90%。市场参考价为本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日、60 个交易日或者 120 个交易日的公司股票交易均价之一。

上述交易均价的计算公式为：董事会决议公告日前若干个交易日公司股票交易均价=决议公告日前若干个交易日公司股票交易总额/决议公告日前若干个交易日公司股票交易总量。

本次发行股份购买资产的股票发行价格为公司第二届董事会第四十三次会议决议公告日前 20 个交易日股票交易均价的 90%，即 17.78 元/股。根据上市公司《2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》进行除权、除息后，本次发行股份购买资产的股份发行价格调整为 14.78 元/股。

在购买资产的股份发行定价基准日至相应股份发行前，公司如有《2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》项下利润分配及资本公积转增股本之外的其他派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次发行股份购买资产的发行价格进行相应调整。

（5）发行数量

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》，游爱网络 100% 股权的交易价格为 162,000.00 万元，其中以现金形式支付 538,902,846.64 元，以股份形式支付 1,081,097,153.36 元。按照发行价格 14.78 元/股计算，本次拟发行股份用于购买资产的股数为 73,145,950 股。

在购买资产的股份发行定价基准日至相应股份发行前，公司如有《2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》项下利润分配及资本公积转增股本之外的其他派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对本次发行股份购买资产的发行数量进行相应调整。

（6）锁定期安排

本次交易业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资承诺：

①截至本次交易的股份发行日，如持有游爱网络股权的时间未满 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 36 个月内不得转让；若其持有游爱网络股权的时间超过 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 12 个月内不得转让。

②若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 36 个月，

则业绩承诺人持有的该等股份应在利润承诺期届满且确认业绩承诺人已履行完毕全部利润补偿义务后方可解除限售；若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 12 个月，则在前述限售期满后，业绩承诺人因本次交易所获得的天舟文化股份分三期解锁，未解锁的股份不得转让：

第一次解锁条件：①自本次股份上市之日起已满 12 个月；②游爱网络第一个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；③根据具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络当年实现的净利润数不低于业绩承诺人承诺的净利润。第一次解锁条件满足后，解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 40%。

若游爱网络当年度实现净利润低于业绩承诺人承诺净利润，则若业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额低于其本期应解锁数额的，则在其履行完毕补偿义务后，本期剩余的应解锁股份予以解除锁定。

第二次解锁条件：①第二个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；②根据具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润。第二次解锁条件满足后解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 30%。

若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 70%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 70%之间的差额解除锁定。

第三次解锁条件：①游爱网络第三个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；②具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润；③具有证券期货相关业务资格的会计师事务所完成对游爱网络进行减值测试并出具减值测试报告；④业绩承诺人已履行完毕其根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定应履行的全部利润补偿义务。第三次解锁条件满足后，其自本次交易中取得天舟文化的股份所有仍未解锁的股份均予以解锁。

若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额及资产减值导致的补偿股份数与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 100%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 100%之间的差额解除锁定。

本次发行结束后，业绩承诺人如果由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的股份，亦应遵守上述锁定期的约定。

2、募集配套资金

（1）发行股份的种类和面值

本次发行的股份种类为境内上市人民币普通股（A 股），每股面值为人民币 1.00 元。

（2）发行对象

本次募集配套资金的发行对象为符合中国证监会规定的证券投资基金管理公司、证券公司、信托投资公司、财务公司、保险机构投资者、其他境内法人投资者和自然人等不超过 5 名合格投资者。

（3）发行方式

采用询价方式非公开发行 A 股股票。

（4）发行价格

本次配套募集资金发行股票的定价基准日为发行期首日。

股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据届时市场情况择机确定下列任一定价原则：

①发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；

②发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

若本公司股票在发行股份募集配套资金的定价基准日至发行日期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，发行底价将按照中国证监会及

深交所的相关规则进行相应调整。

具体发行价格由股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据申报报价情况与独立财务顾问（主承销商）协商确定。

（5）发行数量

本次交易拟募集配套资金不超过 1,143,502,846.64 元且发行股份数量不超过 64,313,993 股。根据 2016 年 5 月 20 日《天舟文化股份有限公司 2015 年度权益分派实施公告》，公司向全体股东每 10 股派发现金股利 0.40 元（含税），同时以资本公积金向全体股东每 10 股转增 2 股。利润分配方案实施完毕后，公司本次募集配套资金非公开发行股份数量上限调整为不超过 77,368,257 股。

若公司股票在发行股份募集配套资金的定价基准日至发行日期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，发行底价将按照中国证监会及深交所的相关规则进行相应调整。

具体发行数量将由股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据申报报价的情况与独立财务顾问（主承销商）协商确定。

（6）锁定期安排

本次配套募集资金发行完成后，按照最终确定的定价原则不同，限售期分别为：

①发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，发行对象认购的股份自发行结束并上市之日起可上市交易；

②发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，发行对象认购的股份自发行结束并上市之日起十二个月不得上市交易。

3、拟上市的证券交易所

本次发行股份拟上市的交易所为深圳证券交易所。

4、标的资产滚存未分配利润的安排

游爱网络全体股东同意，评估基准日之前游爱网络经审计的可供分配利润中的 1,450.00 万元由游爱网络现有股东享有，但游爱网络现有股东同意暂不对该等利润进行实际支付，上述利润由游爱网络现有股东无偿借给游爱网络用于日常运

营，自评估基准日起满 36 个月后游爱网络按现有股东在其评估基准日前的持股比例对该等利润进行支付。

5、期间损益

交易各方同意，游爱网络自评估基准日起至资产交割日期间，除因本次交易发生的成本支出或任一方应承担的税费外，游爱网络在过渡期间产生的盈利由上市公司享有；如发生亏损，则由出让方承担并以现金方式补足（补足金额为发行对象对应的相应游爱网络的亏损数额乘以其在本次交易前所持有相应游爱网络的股权比例）。

6、上市公司滚存未分配利润的安排

本次发行完成后，天舟文化滚存的未分配利润，由天舟文化新老股东按本次发行完成后各自持有天舟文化的比例共同享有。

7、业绩承诺及补偿

（1）业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资承诺：游爱网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于 12,000.00 万元、15,000.00 万元、18,750.00 万元。

（2）业绩补偿：根据《发行股份及支付现金购买资产协议》和《盈利预测补偿协议》，如果在承诺期内，游爱网络实际实现的净利润低于业绩承诺，业绩补偿义务人应优先以通过本次交易获得的天舟文化股票进行补偿，超出其通过本次交易获得的股票数量的应补偿股份由业绩补偿义务人以现金方式进行补偿：

①对于各业绩补偿义务人股份补偿部分，上市公司有权以 1 元的总价格予以回购。具体补偿股份数量按以下公式计算确定：

承诺期内补偿义务人每年补偿的股份数量=[（截至当期期末累计承诺净利润数－截至当期期末累计实际净利润数）÷承诺期限内各年度的承诺净利润数总和×（拟购买资产交易作价/认购价格）]×各补偿义务人持有游爱网络的股权数额/各补偿义务人持有游爱网络的合计股权数额－已补偿股份数量。

注：

A、根据上述公式计算补偿股份数时，如果各年度计算的补偿股份数小于 0

时，按 0 取值，即已经补偿的股份不冲回。

B、如果上市公司在承诺年度内实施现金分红，则业绩承诺人根据上述公式计算出的当年度补偿股份所对应的分红收益应无偿赠予上市公司。如分红收益已由上市公司实际发放，上市公司无偿受赠的分红收益不包括业绩承诺人已就分红收益已缴税费部分。

C、如果上市公司在承诺年度内实施送红股或公积金转增股本的，则上述计算公式中“（拟购买资产交易作价/认购价格）”及“已补偿股份数量”均应换算为送红股或公积金转增股本后的股份数量。

D、“已补偿股份数量”应包括《发行股份及支付现金购买资产协议》第六条规定的因提前离职而导致的赔偿股份数。

业绩补偿义务人以其持有的上市公司股票进行补偿，如超出其实际持有股票数量的应补偿股份，由业绩补偿义务人以现金方式进行补偿， $\text{现金补偿金额} = \text{超出实际持有部分的应补偿股份数} \times \text{本次上市公司向业绩补偿义务人发行股份的价格}$ ，且在业绩补偿义务人实际支付现金补偿时，应扣减天舟文化在现金对价分期支付中已扣除的现金对价。

如果上市公司在承诺年度内实施送红股或公积金转增股本的，则上述计算公式中“本次上市公司向业绩补偿义务人发行股份的价格”应做除权处理，分红不做除权处理。

②减值测试及补偿

在利润承诺期届满后三个月内，上市公司应聘请具有证券期货相关业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求，对标的资产进行减值测试并出具减值测试报告。如果利润承诺期间届满时游爱网络的减值额大于业绩补偿义务人已补偿数额（ $\text{利润承诺期内业绩补偿义务人已补偿股份数额}^{\textcircled{2}} \times \text{本次发行价格} + \text{已补偿现金数额}$ ），则业绩补偿义务人还需另行向天舟文化补偿差额部分。

^② “已补偿股份数额”应包括《发行股份及支付现金购买资产协议》中第六条规定的因提前离职而导致的赔偿股份数。

业绩补偿义务人可以选择以现金或股份方式向天舟文化补偿期末减值额与已补偿金额之间的差额部分。

应补偿金额=期末减值额-在利润承诺期间内因实际净利润不足承诺净利润已支付的补偿额-根据《发行股份及支付现金购买资产协议》第六条任职期限承诺义务人因提前离职而导致的赔偿金额或其因提前离职而导致的赔偿股份数×本次发行价格。

应补偿股份数额=应补偿金额÷本次发行价格

上述标的资产减值补偿应在上市公司聘请的具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具减值测试报告后的 15 日内，由业绩补偿义务人按照《发行股份及支付现金购买资产协议》签署日其各自持有的游爱网络出资额占其合计持有的游爱网络出资额的比例，对上市公司进行补偿。

③业绩补偿的实施

上市公司在审计机构关于标的公司每年度实际实现的净利润数的专项审核意见出具后 15 日内，完成计算应补偿的股份数量和应补偿的现金金额，并将专项审核意见及应补偿的股份数量和现金金额书面通知业绩承诺人。

业绩承诺人应在收到天舟文化的上述书面通知 7 个工作日内，将其所持天舟文化股份的权利状况（包括但不限于股份锁定、股权质押、司法冻结等情形）及最终可以补偿给天舟文化的股份数量和股份不足补偿部分的现金金额书面回复给天舟文化。

天舟文化在收到业绩承诺人的上述书面回复后，应在 3 个工作日内最终确定业绩承诺人应补偿的股份数量及现金金额，并在 10 个工作日内召开董事会审议相关事宜。天舟文化就业绩承诺人补偿的股份，应采用股份回购注销方案，具体如下：

天舟文化股东大会审议通过股份回购注销方案后，天舟文化于股东大会决议公告后 5 个工作日内将股份回购数量及应补偿的现金金额书面通知业绩承诺人。业绩承诺人应在收到通知的 10 个工作日内，向中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司发出将其当年需补偿的股份过户至上市公司董事会设立的专门账户的指令，并将应补偿的现金支付至上市公司的指定账户。上市公司以总价 1 元

的价格回购并注销专门账户内的业绩补偿义务人应补偿的股份数量。

④业绩承诺补偿原则

业绩补偿的总体原则为：业绩补偿义务人所补偿的股份与现金（含业绩补偿、减值测试补偿及离职补偿的全部补偿股份数额及现金）总计不超过其通过本次交易从上市公司实际获得的交易总对价。涉及现金与股份换算的，股份换算价格为上市公司向业绩补偿义务人发行股份的发行价格。

⑤本次交易结束后，如果业绩补偿义务人因本次交易而获得的上市公司股份（包括资本公积金转增和送股形成的股份）被冻结、强制执行或因其他原因被限制转让或不能转让，或者由于业绩补偿义务人对前述股份进行处分，而导致该等股份不足以完全履行其补偿义务的，补偿义务人应就股份不足补偿的部分，以现金方式进行足额补偿。

8、募集资金用途

本次募集配套资金拟用于支付本次交易的现金对价、支付交易税费及中介费用、游爱网络投资项目、补充流动资金。

（四）本次购买标的资产的支付方式

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》，游爱网络 100% 股权的交易价格为 162,000.00 万元，上市公司以非公开发行股份方式支付 108,109.72 万元，占标的资产总对价的 66.73%；以现金方式支付 53,890.28 万元，占标的资产总对价的 33.27%。

其中，新增股份的支付安排如下：

标的资产游爱网络在中国证监会核准同意本次交易之日后十五个工作日内完成股权交割；上市公司用于购买标的资产所发行的股份在游爱网络股权交割完成之日后三十个工作日内登记至游爱网络袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号名下。

现金支付的安排如下：

针对非业绩承诺人乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资：现金对价在游爱网络股权交割完成且本次交易配套融资所募集的资金达到 3.50 亿元及以上的，

由上市公司在配套募集资金到位后十五个工作日内一次性支付；若本次交易配套融资所募集的资金不足 3.50 亿元的，则上市公司应在实际募集资金到位后十五个工作日内将实际募集的资金按交易对方第一期应收现金对价的相应比例支付给非业绩承诺人，本次交易中上市公司向非业绩承诺人支付的全部现金对价最晚应于股权交割日后 90 日内完成支付。

针对业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号：现金对价分四期支付。第一期，游爱网络股权交割完成且本次交易配套融资所募集的资金达到 3.50 亿元及以上的，由上市公司在配套募集资金到位后十五个工作日内向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 60%；若本次交易配套融资所募集的资金不足 3.50 亿元的，则上市公司应在实际募集资金到位后十五个工作日内将实际募集的资金按全体交易对手第一期应收现金对价的相应比例支付给业绩承诺方，本次交易中上市公司向业绩承诺人支付的第一期现金对价最晚应于股权交割日后 90 日内完成支付。第二期，在业绩承诺期的第一个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 20%。第三期，在业绩承诺期的第二个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 10%。第四期，在业绩承诺期的第三个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 10%。

（五）交易完成后的治理安排

根据上市公司与游爱网络股东签订的《发行股份及支付现金购买资产协议》，其中约定：

本次交易完成后，游爱网络重新组成董事会，董事会由 3 名董事组成，其中应有一名董事由游爱网络现有股东提名，上市公司推荐的董事人数在交易完成后的游爱网络董事会中占多数席位。

本次交易完成后，上市公司有权向游爱网络委派至少一名高级管理人员，并有权委派财务总监（但上市公司向游爱网络委派财务总监前应征得游爱网络管理层的同意认可），上述人员按照游爱网络的管理制度履行职务。

上市公司在法律法规及游爱网络公司章程的规定基础上将采取合理的内部

授权等措施，维护游爱网络正常经营。在承诺期内，游爱网络的日常经营、管理、对外投融资、收购兼并等事项由游爱网络董事会负责，但不应该超过上市公司章程对于董事会的授权和规定，且须遵循中国证监会和深圳证券交易所信息披露的相关规定。

游爱网络总经理经董事会聘任后，董事会不得无故解除其职务；游爱网络其他高级管理人员经聘任后，非经总经理提议，董事会不得无故解除其职务。

（六）本次交易不构成关联交易

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、詹庆光、悦玩投资、互兴拾号、乾亨投资、和也投资及青羊投资及其关联方在本次交易之前与上市公司无关联关系，因此本次发行股份及支付现金购买资产不构成关联交易。

（七）本次交易构成重大资产重组

本次交易上市公司拟购买游爱网络 100% 股份。

根据上市公司、游爱网络 2015 年度经上市公司聘请的会计师审计的财务数据以及交易作价情况，相关财务比例计算如下：

单位：万元、%

项目	游爱网络	天舟文化	占比	是否构成重大资产重组
资产总额	162,000.00	208,578.68	77.67	是
资产净额	162,000.00	192,879.98	83.99	是
营业收入	15,746.40	54,428.25	28.93	否

注：标的资产的资产总额、资产净额、营业收入等指标及占比均根据《重组管理办法》中的相应规定进行取值并计算。

根据《重组管理办法》，本次交易构成重大资产重组。由于本次交易涉及发行股份购买资产及募集配套资金，须提交中国证监会并购重组委审核，在取得中国证监会核准后方可实施。

（八）本次交易不构成借壳上市

本公司自上市以来控股股东、实际控制人未发生变更，本次交易亦不会导致公司实际控制权变化，不属于《重组管理办法》第十三条规定的借壳上市情形。

（九）本次交易完成后公司仍符合上市条件

上市公司2015年度利润分配预案实施完成后，本次交易预计发行150,514,207股（募集配套资金发行股数按上限77,368,257股测算），上市公司总股本将变更为657,336,017股，社会公众股东合计持股比例不低于本次交易完成后上市公司总股本的10%。本次交易完成后，公司仍满足《公司法》、《证券法》及《上市规则》等法律法规规定的股票上市条件。

五、本次交易对上市公司的影响

（一）对上市公司股权结构及控制权的影响

上市公司截至本重组报告书签署日的总股本为422,351,509股，《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》实施完成后，上市公司总股本增加至506,821,810股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股73,145,950股用于购买资产，发行普通股不超过77,368,257股用于募集配套资金。本次发行股份及支付现金购买资产前后公司的股权结构变化如下表所示：

股东	本次交易前		本次交易后			
	持股数量 (股)	占比 (%)	不含配套募集资金		含配套募集资金	
			持股数量 (股)	占比 (%)	持股数量 (股)	占比 (%)
湖南天鸿投资集团有限公司	194,677,813	38.41	194,677,813	33.57	194,677,813	29.62
发行股份购买资产的交易方：						
袁雄贵	-	-	38,389,374	6.62	38,389,374	5.84
李道龙	-	-	9,203,928	1.59	9,203,928	1.40
成仁风	-	-	7,834,399	1.35	7,834,399	1.19
申徐洲	-	-	5,959,256	1.03	5,959,256	0.91
悦玩投资	-	-	5,377,733	0.93	5,377,733	0.82
李冰	-	-	4,719,516	0.81	4,719,516	0.72
互兴拾号	-	-	1,661,744	0.29	1,661,744	0.25
配套募集资金认购人					77,368,257	11.77
其他股东	312,143,997	61.59	312,143,997	53.81	312,143,997	47.49
合计	506,821,810	100.00	579,967,760	100.00	657,336,017	100.00

注 1：考虑 2015 年度利润分配预案实施完成；

注 2：本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式，最终发行价格及发行数量将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（主承销商）协商确定。

本次发行股份及支付现金购买资产完成后，袁雄贵与悦玩投资作为一致行动人将合计持有天舟文化股份为 43,767,107 股，占发行后上市公司总股本的 7.55%（不考虑募集配套资金）；如配套融资得以实施（配套募集资金发行的股数按 77,368,257 股计算），袁雄贵与悦玩投资所持天舟文化股份占发行后上市公司总股本的 6.66%。

本次交易完成后，公司控股股东及实际控制人均未发生变化，湖南天鸿投资集团有限公司仍为公司的控股股东，肖志鸿仍为公司实际控制人。

（二）对上市公司财务指标的影响

根据天职国际出具的天职业字[2016]3129 号《审计报告》及本次重组的备考审计报告（天职业字[2016]3682 号），本次交易前后上市公司 2015 年度主要财务数据比较如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日/2015 年 1-12 月		变动率
	交易前（审定数）	交易后（备考数）	
资产总额	208,578.68	379,793.05	82.09%
负债总额	14,668.09	72,363.77	393.34%
归属于母公司股东的所有者权益	192,879.98	306,428.65	58.87%
营业收入	54,428.25	70,174.65	28.93%
营业利润	20,673.29	24,230.84	17.21%
利润总额	22,132.94	25,680.11	16.03%
净利润	17,699.74	21,068.80	19.03%
归属于母公司所有者的净利润	17,621.79	21,020.85	19.29%
基本每股收益（元）	0.42	0.44	4.76%

注 1：备考数不考虑募集配套资金所发行股份；

注 2：基本每股收益的计算未考虑《2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》的影响。

根据上表所列数据，本次交易完成后，公司的营业收入、净利润、扣除非经常性损益基本每股收益等指标均将得到提高，公司的抗风险能力和盈利能力进一步增强。

本次交易完成后，上市公司总资产规模、净资产规模、收入规模有明显增加。根据备考财务报表，截至 2015 年 12 月 31 日，本次交易完成后的上市公司总资产规模将增加 82.09%，归属于上市公司股东的净利润增加 19.29%。上市公司规

模的扩大，且上市公司盈利能力得到较大加强，有利于上市公司较好回报股东。

本次交易完成前，上市公司 2015 年度基本每股收益为 0.42 元；本次交易完成后，上市公司 2015 年度备考财务报表基本每股收益为 0.44 元。根据交易对方对于标的公司利润承诺情况，预计上市公司未来几年整体盈利水平将稳步提高。

第二节 上市公司基本情况

一、公司概况

公司名称	天舟文化股份有限公司
公司英文名称	TANGEL PUBLISHING CO.,LTD.
公司上市证券交易所	深圳证券交易所
证券简称	天舟文化
证券代码	300148
上市日期	2010年12月15日
注册资本	506,821,810元
法定代表人	肖志鸿
注册地址	湖南省长沙县星沙镇茶叶大市场办公楼502、602号
办公地址	长沙市岳麓区银杉路31号绿地中央广场6栋33楼
董事会秘书	杨灏
联系电话	0731-88834956
传真	0731-88834956
经营范围	中国内地已正式出版的图书内容的网络（含手机网络）传播；其他文化娱乐用品、电子产品、办公用品、书报刊、音像制品及电子出版物的批发；图书互联网销售；文具用品、工艺品、多媒体系统、学生公寓床、学生铁床、文件柜、黑板、教学仪器、电控教学实训设备、塑料跑道、触摸屏、液晶显示屏、文化用品、办公用品、家具、体育用品及器材、纸制品、玩具、乐器、钢木课桌椅、玻璃钢餐桌椅、塑料课桌椅、办公桌椅、餐桌椅的销售；游艺娱乐用品、望远镜的零售；书刊项目的设计、策划；版权服务；著作权代理；商标服务；信息系统集成服务；软件服务；软件开发；软件技术转让；软件技术服务；数据处理和存储服务；数字内容服务；移动互联网研发和维护；电子商务平台的开发建设；果蔬仓储管理信息系统集成；心理咨询服务（不含医疗门诊）；教育咨询服务；信息技术咨询服务；互联网信息服务、金融信息咨询（不得从事金融业务）；以自有资产进行教育投资，教育投资管理（不得从事吸收存款、集资收款、受托贷款、发放贷款等国家金融监管及财政信用业务）；商业活动的策划；文化活动的组织与策划；体育活动的组织与策划；学术交流活动的组织；培训活动的组织；商业活动的组织；导向标识设计；导向标识制作；广告设计；广告制作服务、发布服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

二、公司设立及股本变动情况

（一）公司设立情况

2008年2月21日，湖南天舟科教文化拓展有限公司以2007年11月30日经审计的净资产53,357,644.43元按1.067:1折合5,000.00万股，余额3,357,644.43元计入资本公积，整体变更为股份有限公司，并在湖南省长沙市工商行政管理局办理了工商变更手续，领取了注册号为“430121000002025”的《企业法人营业执照》。

公司变更设立时的总股本为5,000.00万股，股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）
1	天鸿投资	4,898.00	97.96
2	102名自然人	102.00	2.04
合计		5,000.00	100.00

（二）公司设立后的股本变动情况

1、2008年增资扩股

2008年6月26日，公司召开2007年度股东大会，会议审议通过了《关于实施增资扩股的议案》，同意按照每股1.20元的价格向公司高级管理人员、核心业务骨干以及其他投资者增发600.00万股。天职国际会计师事务所于2008年7月11日出具了天职湘验字[2008]第0307号《验资报告》，对本次增资进行了验证。2008年7月23日，公司完成了本次增资的工商变更登记手续。

本次增资扩股后，公司股本由5,000.00万股增加至5,600.00万股。股权结构具体如下：

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）
1	天鸿投资	4,898.00	87.46
2	127名自然人	702.00	12.54
合计		5,600.00	100.00

2、2008年8月至2010年部分股份转让情况

2008年8月至2010年期间，公司的股份进行了三次转让。截至公司首次公开发行A股股票并上市前，公司的股权结构如下所示：

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）
1	天鸿投资	4,888.00	87.29
2	120名自然人	712.00	12.71
合计		5,600.00	100.00

3、发行上市

2010年11月24日，经中国证监会《证监许可[2010]1697号》文核准，同意公司首次向社会公开发行人民币普通股（A）股1,900.00万股，发行后公司股本总额为7,500.00万股；经深圳证券交易所《深证上[2010]412号》文同意，公司发行的人民币普通股股票于2010年12月15日在深圳证券交易所创业板上市交易。

新股发行后，公司的股权结构如下：

股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）
一、首次公开发行前已发行股份	5,600.00	74.67
天鸿投资	4,888.00	65.17
120名自然人	712.00	9.49
二、首次公开发行的股份	1,900.00	25.33
合计	7,500.00	100.00

4、2011年资本公积转增股本

经2011年4月19日召开的2010年度股东大会审议通过，公司以截至2010年12月31日的总股本7,500.00万股为基数，按每10股转增3股的比例，以资本公积转增股份2,250.00万股，公司股本增加至9,750.00万股。

5、2012年资本公积转增股本

经2012年4月17日召开的2011年度股东大会审议通过，公司以截至2011年12月31日的总股本9,750.00万股为基数，按每10股转增3股的比例，以资本公积转增股份2,925.00万股，公司股本增加至12,675.00万股。

6、2013年资本公积转增股本

经2013年4月22日召开的2012年度股东大会审议通过，公司以截至2012年12月31日的总股本12,675.00万股为基数，按每10股转增2股的比例，以资本公积转增股份2,535.00万股，公司股本增加至15,210.00万股。

7、2014年资本公积转增股本

经2014年3月22日召开的2013年度股东大会审议通过，公司以截至2013年12月31日总股本15,210.00万股为基数，按每10股转增5股的比例，以资本公积转增股份7,605.00万股，公司股本增加至22,815.00万股。

8、发行股份购买资产并配套募集资金

2014年4月17日，经中国证券监督管理委员会《关于核准天舟文化股份有限公司向李桂华等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》（证监许可字[2014]416号文件）核准，公司以支付现金及发行股份的方式购买神奇时代100%股权并募集配套资金，增加股本123,809,591股，公司股本增加至351,959,591股。

9、2015年资本公积转增股本

经2015年5月6日召开的2014年度股东大会审议通过，公司以截至2014年12月31日总股本351,959,591股为基数，按每10股转增2股的比例，以资本公积转增股份70,391,918股，公司股本增加至422,351,509股。

10、2016年资本公积转增股本

经2016年3月28日召开的2015年度股东大会审议通过，公司以截至2015年12月31日总股本422,351,509股为基数，按每10股转增2股的比例，以资本公积转增股份84,470,301股，公司股本增加至506,821,810股。

（三）前十大股东情况

截至2016年3月31日，公司前十大股东持股情况如下：

序号	股东名称	持有股数（股）	持股比例（%）
1	湖南天鸿投资集团有限公司	162,231,511	38.41
2	李桂华	58,210,285	13.78
3	王玉刚	20,856,670	4.94
4	北京神奇博信投资管理中心（有限合伙）	9,183,642	2.17
5	李广欣	6,324,823	1.50
6	太平人寿保险有限公司一分红一个险分红	4,250,719	1.01
7	兴业银行股份有限公司—中邮战略新兴产业混合型证券投资基金	3,471,597	0.82
8	陈积泽	3,361,600	0.80
9	中国银行股份有限公司—长盛电子信息产业混合型证券投资基金	3,200,000	0.76
10	储达平	2,529,929	0.60

11	杨锦	2,529,929	0.60
----	----	-----------	------

三、最近三年控股权变动情况

截至本重组报告书签署日，天舟文化最近三年的控制权未发生变化。天舟文化自公司成立以来控股股东一直为天鸿投资，实际控制人一直为肖志鸿。

四、最近三年重大资产重组情况

2013年8月23日，天舟文化召开第二届董事会第二十一次会议，审议通过了《关于公司与李桂华、王玉刚、林丹、李广欣、杨锦、储达平、张环宇及神奇博信签署附条件生效的<天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议>和<业绩承诺与补偿协议>的议案》、《关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的议案》等相关议案。根据该协议，天舟文化向神奇时代原股东发行股份及支付现金购买神奇时代100%股权。根据开元评估出具的开元评报字[2013]082号《评估报告》，截至评估基准日2013年6月30日，神奇时代于评估基准日经审计后的净资产面值为5,697.70万元，采用收益法评估后的净资产（股东全部权益）价值为125,413.31万元，增值额为119,715.61万元，增值率2,101.12%。根据交易双方签订的《发行股份及支付现金购买资产协议》与交易标的的评估值，经友好协商，神奇时代100%股权的作价最终确定为125,400.00万元。

2013年9月11日，天舟文化召开2013年第一次临时股东大会，审议通过上述协议。

2014年3月3日，天舟文化召开第二届董事会第二十五次会议，审议通过了《关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案调整的议案》、《关于公司与李桂华、王玉刚、林丹、李广欣、杨锦、储达平、张环宇及神奇博信签署附条件生效的<天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议之补充协议>的议案》、《关于公司并购重组申请恢复审核后继续推进的议案》等相关议案。

2014年4月18日，天舟文化取得中国证监会证监许可[2014]416号《关于核准天舟文化股份有限公司向李桂华等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》，核准天舟文化重大资产重组及向李桂华等发行股份购买相关资产并募集配套资金事宜。

2014年4月28日，神奇时代100%股权过户到天舟文化名下，本次交易的资产交割完成。

除上述事项外，最近三年，天舟文化不存在其他重大资产重组事项。

五、公司最近两年主要财务数据

根据天职国际出具的天舟文化2014年、2015年年度审计报告（天职业字[2015]7336 号和天职业字[2016]3129号），天舟文化2014年度和2015年度的主要财务数据如下：

（一）合并资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
总资产	208,578.68	202,938.34
总负债	14,668.09	25,495.62
净资产	193,910.60	177,442.72

（二）合并利润表主要数据

单位：万元

项目	2015年度	2014年度
营业收入	54,428.25	51,575.58
营业成本	23,577.07	28,143.98
利润总额	22,132.94	14,355.56
净利润	17,699.74	11,903.89

（三）合并现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2015年度	2014年度
经营活动产生的现金流量净额	21,467.76	17,472.91
投资活动产生的现金流量净额	-10,465.96	-19,686.30
筹资活动产生的现金流量净额	-1,231.86	21,781.70
现金及现金等价物净增加额	9,769.93	19,568.31

（四）主要财务指标

项目	2015年12月31日/2015年度	2014年12月31日/2014年度
资产负债率（%）	7.03	12.56

销售毛利率（%）	56.68	45.43
销售净利率（%）	32.52	23.08
基本每股收益（元/股）	0.42	0.39
归属于上市公司普通股股东的每股净资产（元/股）	4.57	5.01
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	0.51	0.50
加权平均净资产收益率（%）	9.54	9.51

注：加权平均净资产收益率以归属于公司普通股股东的净利润计算。

六、公司主营业务情况

公司的主营业务为图书出版发行与网络游戏开发与运营。公司将进一步持续推动由传统媒介向新媒介转型，加速内生增长、加大投资并购力度，以图书研发发行为基础，加快实施“移动互联网+教育”、“游戏互动娱乐”等新兴板块的产业布局，积极开拓教育资源与服务、移动互联网娱乐、优秀文化的传承与传播三大领域，在做实做强传统业务板块的同时推进业务转型升级。

2014年完成了对神奇时代的并购重组，有效整合产业资源，公司的综合实力与品牌影响力继续提升，公司经营业绩持续稳步增长。除此之外，2014年天舟文化与德同资本共同发起成立德天基金，主要从事移动互联网文化娱乐产业的投资并购工作。2014年9月，天舟文化通过香港子公司投资持有了主要从事游戏的开发与运营的日本游戏企业KEYROUTE CO.,LTD25%的股权。

2015年公司聚焦教育、娱乐、文化三大板块，积极利用资本市场发展机遇，加快推进对外投资与并购重组。教育板块方面，公司投资1.7亿元参股O2O教育线上平台决胜网18.889%股权，将助推公司传统教育资源转型；娱乐板块方面，公司投资6,000万元参股了专注于移动游戏发行业务的初见科技15%股权，投资1,400万元参股了游戏研发实力突出的银河数娱2%股权，丰富公司在移动互联网娱乐领域的产品类型，增强公司在该领域的研发、发行、运营方面的业务实力；文化板块方面，公司与人民出版社共同出资设立人民天舟从事对外专项出版业务，已获得国家新闻出版广电总局批复。

2015年，公司实现营业收入54,428.25万元，同比增加5.53%，实现归属上市公司普通股股东净利润17,621.79万元，同比增加49.01%，较上年同期归属上市公

司普通股股东净利润大幅增长，移动网络游戏业务利润的增长仍是公司业绩继续保持增长的主要因素。

七、公司控股股东及实际控制人概况

（一）控股股东简介

天舟文化的控股股东为天鸿投资，截至本重组报告书签署日其持有天舟文化38.41%的股份。

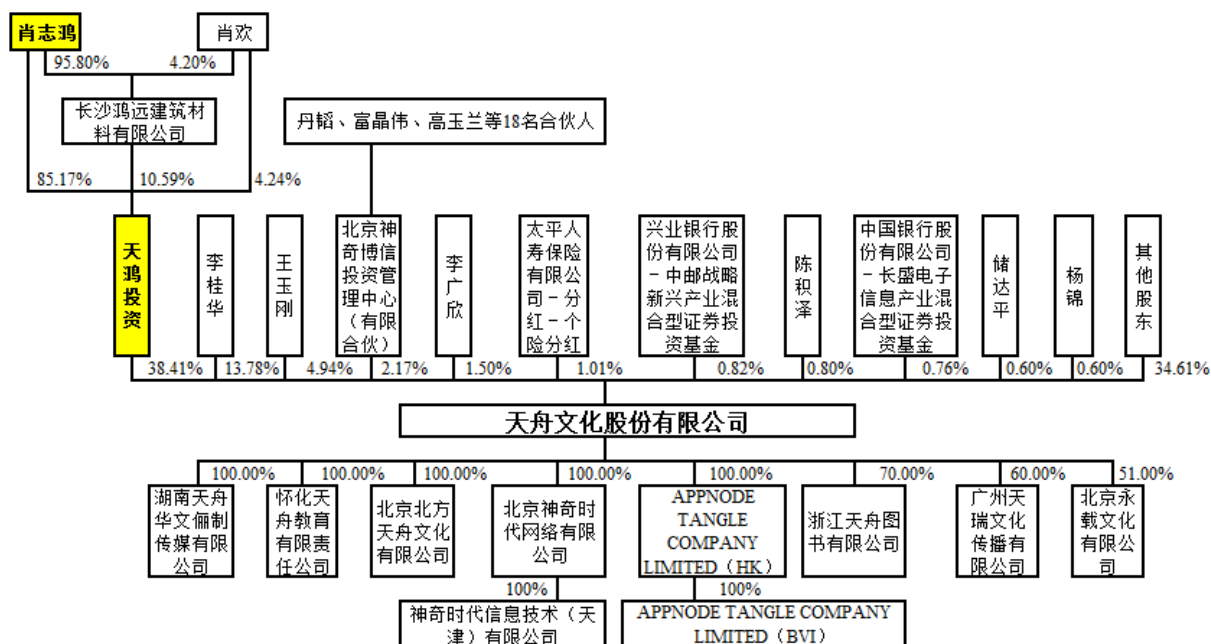
天鸿投资成立于2002年2月4日，注册资本4,720.00万元，实收资本4,720.00万元，注册地址为长沙县星沙镇茶叶市场办公楼A1栋401、402号，法定代表人为肖志鸿，经营范围为：投资高新技术产业、农业、文化与教育产业，提供企业管理咨询服务。（以上项目涉及行政许可的凭许可证经营）

（二）实际控制人简介

公司的实际控制人为肖志鸿，肖志鸿直接持有天鸿投资85.17%的股权。

肖志鸿先生，1954年出生，本科学历，高级图书发行员，中华全国工商业联合会第十一届执行委员会常委，湖南省第十一届政协常委，湖南省第九、十、十一届人大代表；兼任中国出版工作者协会常务理事、中国书刊发行业协会副理事长、湖南省工商联副主席、湖南省出版工作者协会副会长，曾获得“湖南省劳动模范”、“湖南省十大杰出经济人物”、“新中国60年百名优秀出版人物”、“中国出版政府奖（优秀出版人物奖）”、全国“优秀中国特色社会主义事业建设者”称号等荣誉和称号。2003年至今一直担任本公司董事长一职。

截至2016年3月31日，上市公司股东及其控股子公司股权结构情况如下图所示：



- 注 1：肖欢系肖志鸿女儿；
 注 2：此处未列示上市公司参股子公司情况；
 注 3：浙江天舟图书有限公司已于 2016 年 5 月注销；

八、最近三年合法合规情况

上市公司最近三年不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查，最近三年未有受到行政处罚或者刑事处罚的情形。

第三节 交易对方基本情况

本次交易天舟文化拟向袁雄贵等 11 名游爱网络股东发行股份及支付现金购买其合计持有的游爱网络 100% 股权。游爱网络的全体股东为本次发行股份及支付现金交易的对方。

同时，上市公司拟采取询价方式向不超过 5 名特定投资者非公开发行 A 股股票募集配套资金。拟募集配套资金金额不超过 1,143,502,846.64 元且发行股份数量不超过 77,368,257 股，配套募集资金不超过本次拟购买资产交易价格的 100%。

一、发行股份及支付现金购买资产交易对方

（一）袁雄贵

1、基本情况

姓名	袁雄贵	性别	男
曾用名（如有）	无	其他国家和地区永久居留权	无
国籍	中国	身份证号	441381198002*****
住所	广东省惠州市惠城区		
通讯地址	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 21 楼		

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

单位名称	职务	起止时间	持有任职单位股权情况
广州游爱网络技术有限公司	董事长兼总经理	2011 年 12 月至今	直接持股 34.65%。系游爱网络控股股东、实际控制人

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本重组报告书签署日，袁雄贵除直接持有游爱网络 34.65% 股权外，还控制或关联的其他企业如下表所示：

企业名称	注册资本（万元）	持股比例	主营业务	说明
悦玩投资	150.00	40.00%	企业投资管理；资产管理	袁雄贵及其配偶余旋持有 40.67% 合伙份额，余旋为普通合伙人

（二）李道龙

1、基本情况

姓名	李道龙	性别	男
曾用名（如有）	无	其他国家和地区永久居留权	无
国籍	中国	身份证号	440102198108*****
住所	广州市越秀区		
通讯地址	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 21 楼		

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

单位名称	职务	起止时间	持有任职单位股权情况
广州游爱网络技术有限公司	董事兼副总经理	2012 年 10 月至今	持股 15.11%

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本重组报告书签署日，李道龙除持有游爱网络 15.11% 股权外，还控制或关联其他企业如下表所示：

企业名称	注册资本（万元）	持股比例	主营业务
悦玩投资	150.00	17.73%	企业投资管理；资产管理

（三）成仁风

1、基本情况

姓名	成仁风	性别	女
曾用名（如有）	无	其他国家和地区永久居留权	无
国籍	中国	身份证号	441882195902*****
住所	广东省连州市大路边镇		
通讯地址	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 21 楼		

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

单位名称	职务	起止时间	持有任职单位股权情况
广东中鑫得立投资管理有限公司	副总经理	2012 年至 2015 年 5 月	无
广州游爱网络技术有限公司	董事	2015 年 06 月至今	14.14%

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本重组报告书签署日，成仁风除持有游爱网络 14.14% 股权外，还控制

或关联其他企业如下表所示：

企业名称	注册资本(万元)	持股比例	主营业务
悦玩投资	150.00	16.60%	企业投资管理；资产管理
北京景美广告有限公司	50.00	40.00%	设计、制作、代理、发布广告；技术推广服务；经济贸易咨询；销售计算机、软件及辅助设备。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）

（四）申徐洲

1、基本情况

姓名	申徐洲	性别	男
曾用名（如有）	无	其他国家和地区永久居留权	无
国籍	中国	身份证号	231181198110*****
住所	广州市天河区天河直街		
通讯地址	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 21 楼		

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

单位名称	职务	起止时间	持有任职单位股权情况
广州游爱网络技术有限公司	董事、副总经理	2012 年 10 月至今	持股 9.78%

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本重组报告书签署日，申徐洲除持有游爱网络 9.78% 股权外，还控制或关联其他企业如下表所示：

企业名称	注册资本	持股比例	主营业务
悦玩投资	150.00	15.00%	企业投资管理；资产管理

（五）李冰

1、基本情况

姓名	李冰	性别	女
曾用名（如有）	无	其他国家和地区永久居留权	无
国籍	中国	身份证号	430124198012*****
住所	湖南省宁乡县横市镇		
通讯地址	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 21 楼		

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

单位名称	职务	起止时间	持有任职单位股权情况
长沙露露家装饰商行	无	2008年至2015年4月	无

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本重组报告书签署日，李冰除持有 8.52% 股权外，还控制或关联其他企业如下表所示：

企业名称	注册资本	持股比例	主营业务
悦玩投资	150.00	10.00%	企业投资管理；资产管理

（六）詹庆光

1、基本情况

姓名	詹庆光	性别	男
曾用名（如有）	无	其他国家和地区永久居留权	无
国籍	中国	身份证号	440102196502*****
住所	广东省汕头市澄海区		
通讯地址	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 21 楼		

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

单位名称	职务	起止时间	持有任职单位股权情况
广州奥晨房地产有限公司	执行董事兼经理	2006年05月至今	无
广州千骐动漫有限公司	执行董事兼总经理	2007年10月至今	无
广州市厚发贸易有限公司	执行董事兼经理	2015年05月至今	持股 90%

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本重组报告书签署日，詹庆光除持有游爱网络 1.43% 股权外，还控制或关联其他企业如下表所示：

公司名称	注册资本（万元）	持股比例	经营范围
掌游天下（北京）信息技术有限公司	10,527.00	3%	技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询；产品设计；电脑动画设计；信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务）。（增值电信业务经营许可证有效期至 2017 年 07 月 17 日）（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）
广州市厚发贸易有限公司	10.00	90%	商品批发贸易（许可审批类商品除外）；商品零售贸易（许可审批类商品除外）

（七）珠海乾亨投资管理有限公司

1、基本情况

营业执照注册号	440003000062805
企业名称	珠海乾亨投资管理有限公司
注册地	珠海市横琴新区宝华路6号105室-1891
主要办公地点	珠海市横琴新区宝华路6号105室-1891
企业类型	有限责任公司(法人独资)
法定代表人	金波
成立日期	2015年03月26日
组织机构代码证	33483761-X
税务登记证号码	44040033483761X
注册资本	70,000 万元
经营范围	投资管理、项目投资、投资咨询。(依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展经营活动)

控股股东基本情况:

营业执照注册号	110000014898970
企业名称	广发乾和投资有限公司
注册地	北京市怀柔区北房镇幸福西街3号206室
主要办公地点	北京市怀柔区北房镇幸福西街3号206室
企业类型	有限责任公司(法人独资)
法定代表人	张少华
成立日期	2012年05月11日
组织机构代码证	59606254-3
税务登记证号码	11000596062543
注册资本	290,000 万元
经营范围	项目投资; 投资管理; 投资咨询。(依法须经批准的项目,经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。)

2、最近三年主要业务发展情况

乾亨投资、广发乾和主要业务均为股权投资及管理。

3、历史沿革

（1）乾亨投资注册资本变化情况

乾亨投资成立于2015年03月26日,注册资本5,000万元;2015年05月05日,经珠海市横琴新区工商行政管理局核准,公司注册资本变更为40,000万元;2015年06月20日,经珠海市横琴新区工商行政管理局核准,公司注册资

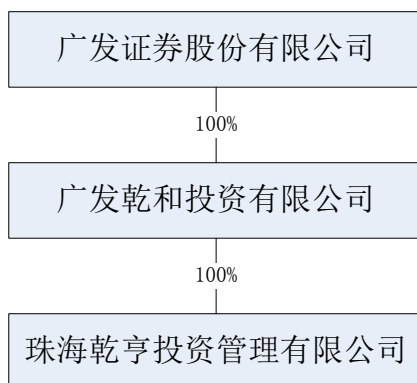
本变更为 70,000 万元。

（2）广发乾和的历次股权变更

广发乾和系 2012 年 5 月 11 日由广发证券出资组建，注册资本 5 亿元。2013 年 3 月，广发乾和增加注册资本至 10 亿元，股东为广发证券。2015 年 3 月，广发乾和增加注册资本至 20 亿元，股东为广发证券。2015 年 5 月，广发乾和增加注册资本至 29 亿元，股东为广发证券。

4、最近三年注册资本变化及产权控制关系

截至本重组报告书签署日，乾亨投资为广发证券股份有限公司全资子公司 100% 持股的一人有限责任公司，控制关系如下：



5、广发乾和最近两年主要财务指标

单位：万元

项目	2014 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
总资产	135,400.11	374,168.53
总负债	5,034.02	13,018.95
所有者权益	130,366.10	361,149.58
项目	2014 年度	2015 年度
营业收入	-	40,345.85
投资收益	7,339.88	40,281.75
利润总额	6,527.17	35,299.67
净利润	5,369.99	27,228.96

注：2015 年财务数据未经审计；2014 年财务数据经审计。

6、乾亨投资最近两年主要财务指标

乾亨投资 2015 年主要财务指标如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日
总资产	72,104.36
总负债	476.32
所有者权益	71,628.04

项目	2015 年度
营业收入	960.41
投资收益	946.26
利润总额	597.97
净利润	446.70

注：财务数据未经审计。

7、下属企业情况

(1) 截至本重组报告书签署日，乾亨投资控制的主要下属企业情况如下：

序号	公司名称	持股比例	主营业务
1	珠海乾贞投资管理有限公司	100.00%	投资管理、投资咨询
2	珠海乾明投资合伙企业（有限合伙）	80.00%	项目投资
3	珠海乾鑫投资合伙企业（有限合伙）	66.67%	项目投资
4	珠海广发朗姿互联网时尚产业基金投资管理有限公司 ^注	55.00%	项目投资、投资管理
5	珠海广发云意投资管理有限公司 ^注	55.00%	投资管理、股权投资
6	珠海广发互动娱乐投资管理有限公司	51.00%	投资管理、股权投资
7	上海广发恒进股权投资基金管理有限公司	100.00%	股权投资管理，投资咨询。
8	珠海广发互联网时尚产业基金（有限合伙） ^注	25.24%	项目投资
9	珠海广发云意智能汽车产业基金（有限合伙） ^注	30.00%	智能汽车投资、项目投资

注：

1、珠海广发云意投资管理有限公司 55% 股份、与珠海广发朗姿互联网时尚产业基金投资管理有限公司 55.00% 股份与上海广发恒进股权投资基金管理有限公司 100% 股份由珠海乾贞投资管理有限公司持有。

2、珠海广发朗姿互联网时尚产业基金投资管理有限公司持有珠海广发互联网时尚产业基金（有限合伙）2.91% 股权，珠海乾亨持有珠海广发互联网时尚产业基金（有限合伙）23.64% 的有限合伙权益。

3、珠海广发云意投资管理有限公司持有珠海广发云意智能汽车产业基金（有限合伙）3% 股权，珠海乾亨持有珠海广发云意智能汽车产业基金（有限合伙）28.35% 的有限合伙权益。

(2) 截至本重组报告书签署日，广发乾和控制的下属企业情况如下：

序号	公司名称	持股比例	主营业务
1	珠海中兵广发投资基金管理有限公司	51.00%	投资管理、项目投资、投资咨询
2	珠海中兵广发投资基金合伙企业（有限合伙）	45.4545%	投资管理、项目投资、投资咨询
3	广发融资租赁（广东）有限公司	57.75%	融资租赁业务
4	广东广发互联小额贷款股份有限公司	45.00%	货币金融服务
5	广发合信产业投资管理有限公司	100.00%	投资管理、项目投资、投资咨询
6	广发乾亨投资管理有限公司	100.00%	投资管理、项目投资、投资咨询

7	广发钧策海外投资基金管理（上海）有限公司	51.00%	受托管理海外投资基金企业的投资业务并提供相关服务；投资咨询业务
---	----------------------	--------	---------------------------------

（八）樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）

1、基本信息

营业执照注册号	360982310002218
企业名称	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）
注册地	江西省樟树市中药城 E1 栋 22-26 号
主要办公地点	江西省樟树市中药城 E1 栋 22-26 号
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	余旋
成立日期	2015 年 3 月 19 日
合伙期限	10 年
组织机构代码证	33298096-5
税务登记证号码	360982332980965
经营范围	企业投资管理；资产管理。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2、最近三年主要业务发展情况

悦玩投资主要业务为资产管理。

3、历史沿革

2015 年 3 月 19 日，悦玩投资由袁雄贵及其配偶余旋等六名投资者共同出资设立，注册资本 150 万元，普通合伙人为余旋。其中，余旋认缴出资 1.0065 万元，作为普通合伙人；袁雄贵认缴出资 60 万元，作为有限合伙人；李道龙认缴出资 26.5935 万元，作为有限合伙人；成仁风认缴出资 24.9 万元，作为有限合伙人；申徐洲认缴出资 22.5 万元，作为有限合伙人；李冰认缴出资 15 万元，作为有限合伙人。

4、最近三年注册资本变化及产权控制关系

悦玩投资成立于 2015 年 03 月 19 日，注册资本 150 万元。

截至本重组报告书签署日，悦玩投资股权结构如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例	合伙方式
1	余旋	1.01	0.67%	普通合伙人
2	袁雄贵	60.00	40.00%	有限合伙人
3	李道龙	26.59	17.73%	

4	成仁风	24.90	16.60%	
5	申徐洲	22.50	15.00%	
6	李冰	15.00	10.00%	
	合计	150.00	100.00%	-

5、最近两年主要财务指标

悦玩投资 2015 年主要财务指标如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日
总资产	520.27
总负债	0.01
所有者权益	520.27
项目	2015 年度
营业收入	-
投资收益	1,524.00
利润总额	1,435.36
净利润	1,389.64

注：财务数据未经审计。

6、下属公司情况

截至本重组报告书签署日，悦玩投资除持有游爱网络 9.71% 股权外无其他对外投资。

（九）新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）

1、基本信息

营业执照注册号	360504310004074
企业名称	新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）
注册地	新余高新区城东办事处院内 1043 号
主要办公地点	新余高新区城东办事处院内 1043 号
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	田建樟
成立日期	2015 年 2 月 4 日
合伙期限	10 年
组织机构代码证	32771363-5
税务登记证号码	360504327713635
经营范围	企业投资管理、资产管理（不含金融、保险、证券、期货业务）（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2、最近三年主要业务发展情况

互兴拾号主要业务为股权投资及管理。

3、历史沿革

2015年2月4日，互兴拾号由自然人田建樟、黄焕新共同出资设立，注册资本10,000万元，执行事务合伙人为田建樟。其中，田建樟认缴出资1,000万元，作为普通合伙人；黄焕新认缴出资9,000万元，作为有限合伙人。

4、最近三年注册资本变化及产权控制关系

互兴拾号成立于2015年02月04日，注册资本10,000万元。

截至本重组报告书签署日，互兴拾号控制关系如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例	合伙方式
1	田建樟	1,000.00	10.00%	普通合伙人
2	黄焕新	9,000.00	90.00%	有限合伙人
	合计	10,000.00	100.00%	-

5、最近两年主要财务指标

互兴拾号2015年主要财务指标如下：

单位：万元

项目	2015年12月31日
总资产	3,502.66
总负债	10.81
所有者权益	3,491.85
项目	2015年度
营业收入	-
投资收益	-
利润总额	-9.35
净利润	-9.35

注：财务数据未经审计。

6、下属公司情况

截至本重组报告书签署日，互兴拾号除持有游爱网络3%股权外无其他控制并参与经营管理的下属企业。

（十）新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）

1、基本信息

营业执照注册号	360504310003439
企业名称	新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）
注册地	新余高新区城东办事处院内1012号
主要办公地点	新余高新区城东办事处院内1012号
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	黄嘉

成立日期	2014年8月22日
合伙期限	10年
组织机构代码证	31464165-2
税务登记证号码	360504314641652
经营范围	企业投资管理、资产管理（不含金融、保险、证券、期货业务）（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2、最近三年主要业务发展情况

和也投资主要业务为股权投资及管理。

3、历史沿革

（1）和也投资设立，注册资本 10 万元

和也投资于 2014 年 8 月 22 日由自然人黄嘉、雷艳共同出资设立，注册资本 10 万元，执行事务合伙人为黄嘉。其中，黄嘉货币出资 9.90 万元，作为普通合伙人；雷艳货币出资 0.10 万元，作为有限合伙人。

（2）和也投资第一次增资，注册资本 1,000 万元

2015 年 10 月 20 日，和也投资增资至 1,000 万元，增资后雷艳出资 10 万元，占 1%；黄嘉出资 990 万元，占 99%。

4、最近三年注册资本变化及产权控制关系

和也投资成立于 2014 年 08 月 22 日，注册资本 10 万元；2015 年 10 月 20 日，和也投资增资至 1,000 万元。

截至本重组报告书签署日，和也投资股权结构如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例	合伙方式
1	黄嘉	990.00	99.00%	普通合伙人
2	雷艳	10.00	1.00%	有限合伙人
	合计	1,000.00	100.00%	-

5、最近两年主要财务指标情况

和也投资 2014 年和 2015 年主要财务指标如下：

单位：万元

项目	2014 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
总资产	103.98	903.97
总负债	-	-
所有者权益	103.98	903.97
项目	2014 年度	2015 年度
营业收入	-	-
投资收益	-	-

利润总额	0.00	-0.02
净利润	0.00	-0.02

注：财务数据未经审计。

6、下属公司情况

截至本重组报告书签署日，和也投资除持有游爱网络 0.71% 股权外还持有广州青羊资产管理有限公司 45% 股权、青羊投资 13.04% 出资份额。

（十一）新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）

1、基本信息

营业执照注册号	360504310003692
企业名称	新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）
注册地	新余高新区城东办事处院内 1020 号
主要办公地点	新余高新区城东办事处院内 1020 号
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	广州青羊资产管理有限公司
成立日期	2014 年 10 月 11 日
合伙期限	10 年
组织机构代码证	30918065-2
税务登记证号码	360504309180652
经营范围	创业投资及咨询服务、创业管理服务（不含金融、保险、证券、期货业务）（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

其执行事务合伙人基本信息如下：

营业执照注册号	440106001036759
企业名称	广州青羊资产管理有限公司
注册地	广州市天河区体育东路 140-148 号 2809B101 房（仅限办公用途）
主要办公地点	广州市天河区体育东路 140-148 号 2809B101 房（仅限办公用途）
企业类型	其他有限责任公司
法定代表人	黄嘉
成立日期	2014 年 09 月 23 日
注册资本	1000.00 万元
经营范围	企业管理咨询服务；投资管理服务；投资咨询服务；商品信息咨询服务；企业自有资金投资；

2、最近三年主要业务发展情况

青羊投资主要业务为股权投资及管理。

3、青羊投资历史沿革

（1）青羊投资设立，注册资本 2,300 万元

青羊投资于 2014 年 10 月 11 日由广州青羊资产管理有限公司、广州汇峰广告有限公司、广州市叉叉信息科技有限公司、潘志成、周向阳共同出资设立，注册资本 2,300 万元，执行事务合伙人为广州青羊资产管理有限公司（委派代表黄嘉）。其中，广州青羊资产管理有限公司认缴出资 50 万元，作为普通合伙人；广州市叉叉信息科技有限公司认缴出资 300 万元，作为有限合伙人；潘志成认缴出资 1,350 万元，作为有限合伙人；周向阳认缴出资 300 万元，作为有限合伙人；广州汇峰广告有限公司认缴出资 300 万元，作为有限合伙人。

（2）变更合伙股东

2015 年 1 月 30 日，广州市叉叉信息科技有限公司将其认缴出资额 300 万元转让与和也投资。各方签署合伙协议。

2015 年 3 月 19 日，变更合伙股东广州市叉叉信息科技有限公司为和也投资，同时各方合伙人实缴出资 2,300 万元，执行事务合伙人为广州青羊资产管理有限公司。其中，广州青羊资产管理有限公司实缴出资 50 万元，作为普通合伙人；和也投资实缴出资 300 万元，作为有限合伙人；潘志成实缴出资 1,350 万元，作为有限合伙人；周向阳实缴出资 300 万元，作为有限合伙人；广州汇峰广告有限公司实缴出资 300 万元，作为有限合伙人。

4、最近三年注册资本变化及产权控制关系

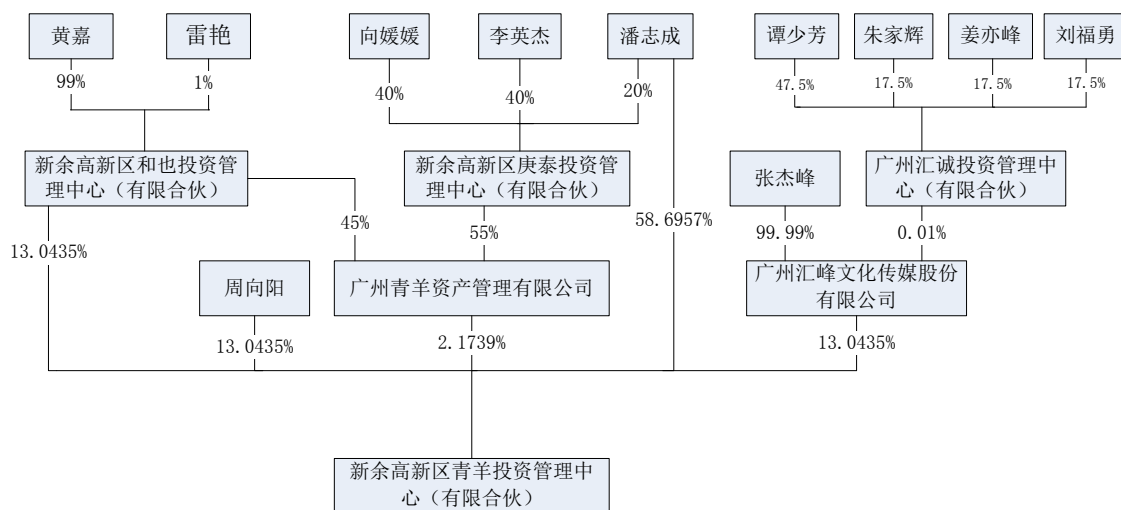
青羊投资成立于 2014 年 10 月 11 日，注册资本 2,300 万元。

截至本重组报告书签署日，青羊投资股权结构如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例	合伙方式
1	广州青羊资产管理有限公司	50.00	2.17%	普通合伙人
2	和也投资	300.00	13.04%	有限合伙人
3	潘志成	1,350.00	58.70%	
4	周向阳	300.00	13.04%	
5	广州汇峰文化传媒股份有限公司	300.00	13.04%	
合计		2,300.00	100.00%	-

注：2016年3月18日，广州汇峰广告有限公司更名为广州汇峰文化传媒股份有限公司。

青羊投资股权结构图：



5、最近两年主要财务指标

青羊投资 2014 年和 2015 年主要财务指标如下：

单位：万元

项目	2014 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
总资产	1,931.80	1,748.75
总负债	0.09	-
所有者权益	1931.71	1,748.75
项目	2014 年度	2015 年度
营业收入	-	-
投资收益	-	-
利润总额	-68.29	-151.25
净利润	-68.29	-151.25

注：2014 年财务数据经审计，2015 年财务数据未经审计。

6、下属公司情况

截至本重组报告书签署日，青羊投资除持有游爱网络 0.71% 股权外无其他控制并参与经营管理的下属企业。

二、募集配套资金交易对方

本次募集配套资金拟向不超过 5 名符合条件的特定投资者发行。

三、交易对方之间的关联关系或一致行动关系

(一) 袁雄贵及其配偶余璇、李道龙、申徐洲、成仁风以及李冰共同出资设立悦玩投资，其中袁雄贵和余璇合计持有悦玩投资 40.67% 的合伙份额，并且余璇为悦玩投资普通合伙人；在本次重组交易中，袁雄贵与悦玩投资构成一致行动

关系。

（二）和也投资持有青羊投资 13.04%的股权、持有青羊投资执行事务合伙人广州青羊资产管理有限公司 45%的股权；和也投资的普通合伙人黄嘉为广州青羊资产管理有限公司的执行董事兼总经理；根据和也投资和青羊投资出具的《一致行动关系确认函》，确认和也投资与青羊投资在行使游爱网络股东权利时构成一致行动关系。

四、交易对方与上市公司之间关联关系说明和向上市公司推荐董事或者高级管理人员的情况

截至本重组报告书签署日，本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、詹庆光、悦玩投资、互兴拾号、乾亨投资、和也投资及青羊投资与上市公司之间无关联关系。

此外，截至本重组报告书签署日，交易对方未有向本公司推荐董事、监事或高级管理人员。

五、交易对方最近五年内未受处罚的情况说明

根据交易对方提供的资料及相关承诺，截至本重组报告书签署日，本次交易各交易对方及其主要管理人在最近五年之内未受过与证券市场相关的行政处罚、刑事处罚，亦不存在与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁事项。

六、交易对方最近五年内诚信情况说明

根据交易对方提供的资料及相关承诺，截至本重组报告书签署日，本次交易各交易对方不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况等。

七、私募投资基金备案情况

（一）珠海乾亨投资管理有限公司

乾亨投资于 2015 年 6 月 5 日在中国证券投资基金业协会完成私募基金管理

人备案，登记编号 P1015071；

（二）新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）

青羊投资于 2015 年 1 月 13 日在中国证券投资基金业协会完成私募基金备案，基金编号：SD5023；管理人广州青羊资产管理有限公司于 2015 年 1 月 7 日在中国证券投资基金业协会完成私募基金管理人备案，登记编号：P1006491。

（三）新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）、新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）、樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）

根据悦玩投资、互兴拾号、和也投资的工商资料及其出具的说明函，悦玩投资、互兴拾号、和也投资均以自有资金出资设立，亦未指定专业的基金管理人管理企业。因此，前述股东均不在《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》以及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》所规定的登记备案范围内，无需履行相关的登记备案手续。

第四节 交易标的基本情况

本次交易完成后，天舟文化将持有标的公司游爱网络 100 % 股权。

一、交易标的基本信息

公司名称	广州游爱网络技术有限公司
英文名称	Guangzhou Youai Network Technology Co.,Ltd
住所	广州市天河区思成路 23 号 219 房（自编）
办公地址	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 A 栋 21 楼
法定代表人	袁雄贵
公司类型	其他有限责任公司
成立日期	2011 年 12 月 01 日
注册资本	5,100 万元
实收资本	5,100 万元
营业期限至	长期
营业执照注册号	91440101587613198U
经营范围	数据处理和存储服务；游戏软件设计制作；信息系统集成服务；软件开发；信息技术咨询服务；数字动漫制作；网络技术的研究、开发；技术进出口；计算机技术开发、技术服务；软件零售；软件批发；广告业；增值电信业务（业务种类以《增值电信业务经营许可证》载明内容为准）；网络游戏服务。

二、历史沿革

（一）2011 年 12 月，广州游爱网络技术有限公司设立

广州游爱网络技术有限公司于 2011 年 12 月 1 日在广州市工商行政管理局天河分局登记设立，取得注册号为 440106000534135 的《企业法人营业执照》。游爱有限设立时注册资本为 200 万元，实收资本 40 万元；法定代表人为袁雄贵；经营范围为“计算机技术咨询；计算机软件开发；计算机络技术开发”。

根据广东诚丰信会计师事务所有限公司 2011 年 11 月 22 日出具的《验资报告》（粤诚丰信[验]字[2011]第 0991 号）以及银行缴款凭证，截至 2011 年 11 月 21 日止，游爱有限已收到全体股东缴纳的首期出资 40.00 万元，均以货币出资。其中袁雄贵缴纳 20.40 万元，朱苑缴纳 19.60 万元。游爱网络设立时股权结构如下：

序号	姓名/名称	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资 方式	出资 比例 (%)
1	袁雄贵	102.00	20.40	货币	51.00
2	朱苑	98.00	19.60	货币	49.00
合计		200.00	40.00		100.00

（二）2012年12月，游爱有限第一次股权转让、完成第二期出资以及增资注册资本至1,000万元

2012年12月1日，游爱有限召开股东会，同意股东朱苑将其持有的游爱有限49%股权（原认缴出资98万元，其中实缴19.6万元，未缴78.4万元）作价19.6万元转让给李道龙，剩余未缴足部分78.4万元由李道龙缴足；同意增加注册资本，由原来200万元增加至1,000万元，其中袁雄贵认缴408万元，李道龙认缴392万元。同日，朱苑与李道龙签订《股东转让出资合同书》。以上转让价格主要参考游爱有限截至2012年11月30日未经审计的净资产值-154.50万元，经各方协商确定。

根据广州皇图会计师事务所（普通合伙）2012年12月7日出具的《验资报告》（穗图验字[2012]第120036号），截至2012年12月7日止，游爱有限已收到股东以货币出资的补缴已登记注册资本及新增注册资本960万元，其中袁雄贵实际缴纳的新增出资额为489.60万元，李道龙实际缴纳的新增出资额为470.40万元。

2012年12月20日，游爱有限完成此次股权转让及增资的工商变更登记手续，并收到广州市工商行政管理局天河分局换发的新《企业法人营业执照》。此次股权转让及增资完成后，股权结构如下：

序号	姓名/名称	实缴出资额 (万元)	出资 方式	出资 比例 (%)
1	袁雄贵	510.00	货币	51.00
2	李道龙	490.00	货币	49.00
合计		1,000.00		100.00

（三）2013年11月，游爱有限第二次股权转让

2013年9月30日，游爱有限召开股东会，同意股东袁雄贵将其持有的公司8.134%股权（出资额81.34万元）作价116.97万元转让予成仁风、将其持有的2.195%股权（出资额21.95万元）作价31.57万元转让予申徐洲；李道龙将其持

有的 8.466% 股权（出资额 84.66 万元）作价 121.74 万元转让予成仁风、将其持有的 12.805% 股权（出资额 128.05 万元）作价 184.13 万元转让予申徐洲、将其持有的 10.00% 股权（出资额 100 万元）作价 143.80 万元转让予李冰。同日，袁雄贵、李道龙与成仁风、申徐洲、李冰签订《股东转让出资合同书》。

2013 年 11 月 5 日，游爱有限完成此次股权转让的工商变更登记手续，并换发广州市工商行政管理局天河分局换发的新《企业法人营业执照》。本次变更后公司的股权结构如下：

序号	姓名/名称	实缴出资额 (万元)	出资方式	出资比例 (%)
1	袁雄贵	406.71	货币	40.67
2	李道龙	177.29	货币	17.73
3	成仁风	166.00	货币	16.60
4	申徐洲	150.00	货币	15.00
5	李冰	100.00	货币	10.00
合计		1,000.00		100.00

本次转让系袁雄贵、李道龙因个人资金需求，同时希望引进对公司业务发展有支持的股东，由此转出部分游爱有限的股权。此次转让价格主要参考游爱有限截至 2013 年 9 月 30 日未经审计的净资产值 1,437.93 万元，经各方协商确定。此转让价格是基于游爱有限当时的经营状况所确定的，该转让作价具有合理性。

本次股权转让已获得游爱有限股东会审议通过，游爱有限其他股东均放弃其优先购买权，且已依法办理了股权转让所涉及的工商变更登记等手续；本次股权转让符合相关法律法规及游爱有限公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形。

(四)2015 年 3 月，游爱有限第三次股权转让及增资注册资本至 1,030 万元

2015 年 3 月 26 日，游爱有限与乾亨投资、詹庆光签订《投资协议》，约定由乾亨投资出资 1,564.00 万元，认购游爱有限新增注册资本 23 万元；由詹庆光出资 476.00 万元，认购游爱有限新增注册资本 7 万元。2015 年 3 月 27 日，游爱有限召开股东会，同意袁雄贵将其持有的公司 4.979% 股权（出资额 49.79 万

元）、李道龙将其持有的 2.170% 股权（出资额 21.70 万元）、申徐洲将其持有的 1.836% 股权（出资额 18.36 万元）、成仁风将其持有的 2.032% 股权（出资额 20.32 万元）、李冰将其持有的 1.224% 股权（出资额 12.24 万元）共同作价 122.41 万元转让给悦玩投资；同意游爱有限注册资本增加到 1,030 万元。同日，转让方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰与受让方悦玩投资签订《股东转让出资合同书》。

2015 年 4 月 1 日，根据广州正扬会计师事务所出具的《验资报告》（[2015] 正验字第 B1013 号），截至 2015 年 4 月 1 日止，游爱有限变更后的注册资本为 1,030.00 万元，实收资本为 1,030.00 万元，占已登记注册资本总额的 100%。

2015 年 3 月 30 日，游爱有限完成此次股权转让及增资的工商变更登记手续，并收到广州市工商行政管理局天河分局换发的新《营业执照》。此次股权转让及增资完成后，游爱有限的股权结构如下：

序号	姓名/名称	实缴出资额 (万元)	出资方式	出资比例 (%)
1	袁雄贵	356.92	货币	34.65
2	李道龙	155.59	货币	15.11
3	成仁风	145.68	货币	14.14
4	申徐洲	131.64	货币	12.78
5	悦玩投资	122.41	货币	11.88
6	李冰	87.76	货币	8.52
7	乾亨投资	23.00	货币	2.23
8	詹庆光	7.00	货币	0.68
合计		1,030.00		100.00

2015 年 3 月 26 日，游爱有限、袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰与乾亨投资签订《补充协议》，该协议中存在业绩承诺对赌条款、优先清算权等特别约定事项。2015 年 12 月 10 日，游爱网络、袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰与乾亨投资签署《关于广州游爱网络技术股份有限公司的投资协议补充协议之终止协议》，终止了原补充协议。

本次袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰向悦玩投资（悦玩投资的主要合伙人为袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰）转让股权，系游爱有限内部结构调整，转让价格主要参考原始出资价格，此次转让价格具有合理性。

本次乾亨投资、詹庆光向游爱网络增资，系外部第三方财务投资人向游爱有

限增资行为，增资价格系参考 2013 年度和 2014 年度游爱有限业绩情况，并经各方协商确定，此次转让价格具有合理性。

本次股权转让、增资均已获得游爱有限股东会审议通过，游爱有限其他股东均放弃其优先购买权，且已依法办理了股权转让、增资所涉及的工商变更登记等手续；本次股权转让和增资符合相关法律法规及游爱有限公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形。

（五）2015 年 6 月，游爱有限第四次股权转让

2015 年 4 月 8 日，悦玩投资、申徐洲与詹庆光、青羊投资、和也投资、互兴拾号分别签订《股东出资转让协议》，约定股东悦玩投资将其持有的 0.748% 股权（出资额 7.71 万元）作价 524 万元转让予詹庆光，将 0.714% 股权（出资额 7.35 万元）作价 500 万元转让和也投资，将 0.714% 股权（出资额 7.35 万元）作价 500 万元转让予青羊投资；申徐洲将其持有的 3.00% 股权（出资额 30.90 万元）作价 2,101.20 万元转让予互兴拾号。2015 年 5 月 18 日，游爱有限召开股东会审议通过上述股权转让事宜。2015 年 6 月 16 日，游爱有限完成此次股权转让的工商变更登记手续。此次股权转让后股权结构如下：

序号	姓名/名称	实缴出资额 (万元)	出资方式	出资比例 (%)
1	袁雄贵	356.92	货币	34.65
2	李道龙	155.59	货币	15.11
3	成仁风	145.68	货币	14.14
4	申徐洲	100.74	货币	9.78
5	悦玩投资	100.00	货币	9.71
6	李冰	87.76	货币	8.52
7	互兴拾号	30.90	货币	3.00
8	乾亨投资	23.00	货币	2.23
9	詹庆光	14.71	货币	1.43
10	和也投资	7.35	货币	0.71
11	青羊投资	7.35	货币	0.71
合计		1,030.00		100.00

2015 年 4 月 10 日，游爱有限、袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资与詹庆光签订《股东转让出资协议以及投资协议之补充协议》，该协议中存在业绩承诺对赌条款、优先清算权等特别约定事项。2015 年 12 月 10 日，

游爱网络、袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资与詹庆光签署了《关于广州游爱网络技术股份有限公司的股东转让出资协议以及投资协议之补充协议之终止协议》，终止了原补充协议。

2015年4月10日，青羊投资、和也投资、互兴拾号分别与游爱有限、袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资签订《股东出资转让协议之补充协议》，该等协议中存在对赌条款、优先清算权等特别约定事项。2015年12月10日，游爱网络、袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资分别与青羊投资、和也投资、互兴拾号签署《关于广州游爱网络技术股份有限公司股东转让出资协议之补充协议之终止协议》，终止了原补充协议。

此次转让的原因系引入外部第三方财务投资人，优化股东结构。以上转让价格主要参考游爱有限2015年3月的增资价格，并经各方协商确定。此转让价格是基于游爱有限当时的经营状况所确定的，该转让作价具有合理性。

本次股权转让已获得游爱有限股东会审议通过，游爱有限其他股东均放弃其优先购买权，且已依法办理了股权转让所涉及的工商变更登记等手续；本次股权转让符合相关法律法规及游爱有限公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形。

（六）2015年7月，股份公司设立

经2015年6月15日的游爱有限股东会决议和2015年6月25日公司创立大会批准，由现有全体股东共11人作为股份公司的发起人，以经广东正中珠江会计师事务所审计的游爱有限截至2015年4月30日净资产77,272,301.58元为基数，以1:0.6600的比例折合5,100万股，每股面值1元，余额26,272,301.58元计入资本公积金，游爱有限整体变更为股份有限公司，变更后名称为广州游爱网络技术股份有限公司。

2015年6月25日，正中珠江对本次整体变更进行了审验，并出具了广会验字[2015]G14007570055号《验资报告》。

2015年7月13日，游爱网络在广州市工商行政管理局完成工商注册登记，取得注册号440106000534135的《营业执照》。本次变更后，游爱网络股东出资额及持股情况如下：

序号	姓名/名称	持股数（股）	持股比例（%）	股东性质
1	袁雄贵	17,672,932	34.65	自然人
2	李道龙	7,703,853	15.11	自然人
3	成仁风	7,213,264	14.14	自然人
4	申徐洲	4,988,010	9.78	自然人
5	悦玩投资	4,951,455	9.71	合伙企业
6	李冰	4,345,340	8.52	自然人
7	互兴拾号	1,530,000	3.00	合伙企业
8	乾亨投资	1,138,835	2.23	法人
9	詹庆光	728,155	1.43	自然人股东
10	和也投资	364,078	0.71	合伙企业
11	青羊投资	364,078	0.71	合伙企业
合计		51,000,000	100.00	

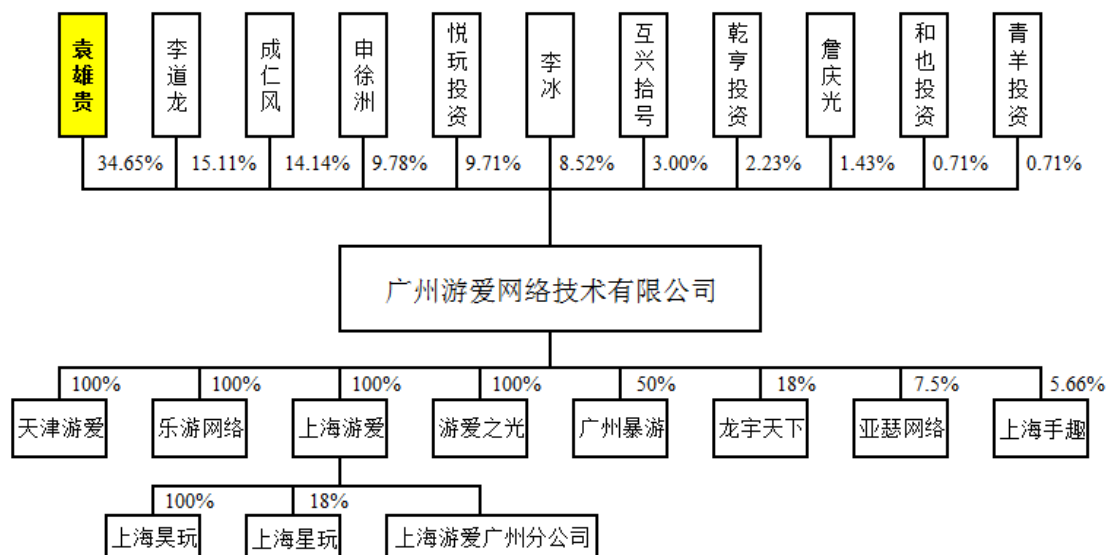
（七）2016年2月，变更为有限责任公司

2016年1月12日，游爱网络召开2016年第一次股东大会，各股东一致同意将游爱网络公司性质由股份有限公司变更为有限责任公司。2016年2月19日，游爱网络完成此次公司性质的工商变更登记手续，变更后更名为“广州游爱网络技术有限公司”，并收到广州市工商行政管理局换发的新《营业执照》，注册资本5,100万元，股权结构未发生变动。

三、股权结构及控制关系

（一）股权结构图

截至2016年5月19日，游爱网络的股权关系及对外投资情况如下：



注：袁雄贵系游爱网络控股股东、实际控制人。

截至本报告签署日，袁雄贵直接持有游爱网络 34.65% 股权，并通过与其配偶余旋合计持有悦玩投资 40.67% 的合伙份额且余旋担任悦玩投资的普通合伙人，间接控制游爱网络 9.71% 股权。自游爱网络设立以来，袁雄贵作为游爱网络控股股东，担任游爱网络总经理未有发生过变化。因此，袁雄贵系游爱网络的控股股东及实际控制人。

此外，李道龙除直接持有游爱网络 15.11% 股权外还通过持有悦玩投资 17.73% 的合伙份额间接持有游爱网络股份；成仁风除直接持有游爱网络 14.14% 股权外还通过持有悦玩投资 16.60% 的合伙份额间接持有游爱网络股份；申徐洲除直接持有游爱网络 9.78% 股权外还通过持有悦玩投资 15.00% 的合伙份额间接持有游爱网络股份；李冰除直接持有游爱网络 8.52% 股权外还通过持有悦玩投资 10.00% 的合伙份额间接持有游爱网络股份。

（二）公司章程中可能对本次交易产生影响的主要内容或相关投资协议

截至本重组报告书签署日，游爱网络的《公司章程》中不存在可能对本次交易产生影响的内容或相关投资协议。

（三）高级管理人员的安排

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》，本次交易完成后，上市公司有权向游爱网络委派至少一名高级管理人员，并有权委派财务总监（但上市公司向游爱网络委派财务总监前应征得游爱网络管理层的同意认可），上述人员按照游爱网络的管理制度履行职务。

（四）是否存在影响资产独立性的协议或其他安排

截至重组报告书签署日，游爱网络不存在影响其资产独立性的协议或其他安排。

四、游爱网络的下属控股公司、参股公司情况

（一）控股子公司

1、上海游爱

（1）公司基本信息

公司名称	上海游爱之星信息科技有限公司
住所	上海市嘉定区陈翔路768号7幢B区1072室
法定代表人	袁雄贵
公司类型	有限责任公司（法人独资）
成立日期	2013年9月24日
注册资本	1,000万元
营业期限至	2023年9月23日
营业执照	310114002599034
税务登记证号码	310114078177471
组织机构代码证号	07817747-1
经营范围	从事网络技术、计算机技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，计算机系统集成，网络工程，动漫设计，创意服务，图文设计制作，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，从事技术进出口业务（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（2）主营业务及主要产品和服务

上海游爱的主营业务包括移动网络游戏的研究开发以及发行运营。上海游爱目前已经自主研发、自主运营、联合运营或授权运营了多款移动网络游戏，

在报告期内成功推出了如《烈焰遮天》、《蜂鸟五虎将》等移动网络游戏，其中《蜂鸟五虎将》为上海游爱的最主要游戏产品。

（3）历史沿革

①设立情况

2013年9月24日，游爱有限设立全资子公司上海游爱，注册资本为100万元，股东均以货币出资。上述注册资本的缴纳已由上海佳安会计师事务所有限公司2013年9月16日出具的佳安会验[2013]第4393号验资报告审验确认。上海游爱于已取得由上海市工商行政管理局嘉定分局核发的注册号为310114002599034的《企业法人营业执照》。

②增资情况

2014年3月27日，游爱有限作出股东会决议，对上海游爱增加注册资本至1,000万元，同时修改了章程，本次增资已由广东诚丰信会计师事务所2014年4月10日出具的编号为粤诚丰信(验)字[2014]第0032号验资报告审验确认。2014年4月14日，上海游爱获得了上海市工商行政管理局嘉定分局换发的新营业执照。

（4）下设分公司情况

上海游爱下设上海游爱广州分公司，分公司基本情况如下：

公司名称	上海游爱之星信息科技有限公司广州分公司
营业场所	广州市天河区龙口东路129号A栋20层自编2003房
法定代表人	袁雄贵
成立日期	2013年11月13日
营业期限至	长期
营业执照注册号	440106000851498
税务登记证号码	440100082722671
组织机构代码证号	08272267-1
经营范围	商务服务业

2、天津游爱

（1）公司基本信息

公司名称	天津游爱网络技术有限公司
住所	天津华苑产业区海泰发展六道6号海泰绿色产业基地G座401室

	-04-18
法定代表人	李巍
公司类型	有限责任公司（法人独资）
成立日期	2013年10月25日
注册资本	1,000万元
营业期限至	2033年10月24日
统一社会信用代码	91120116079636596E
经营范围	电子信息、计算机软硬件技术开发、咨询、服务、转让；计算机软硬件批发兼零售；货物及技术进出口业务。（以上经营范围涉及行业许可的凭许可证件，在有效期内经营，国家有专项专营规定的按规定办理。）

（2）历史沿革

①设立情况

游爱有限设立全资子公司天津游爱，注册资本为 200 万元，股东均以货币出资。上述注册资本的缴纳已由北京华通鉴会计师事务所有限责任公司天津分所 2013 年 10 月 24 日出具的津华通鉴内验字[2013]第 1062 号《验资报告》审验确认。天津游爱于 2013 年 10 月 25 日在天津市工商行政管理局登记设立，取得注册号为 120193000081614 的《企业法人营业执照》。

②增资情况

2014 年 7 月 15 日，游爱有限作出股东会决议，对天津游爱增加注册资本至 1,000 万元，同时修改了章程。本次增资已由广东泽信会计师事务所 2014 年 7 月 31 日出具的编号为粤泽信验字[2014]10101 号验资报告审验确认。2014 年 7 月 30 日，天津游爱获得了天津市工商行政管理局换发的营业执照。

3、上海昊玩

（1）公司基本信息

公司名称	上海昊玩网络科技有限公司
住所	上海市嘉定区银翔路 655 号 B 区 1297 室
法定代表人	袁雄贵
公司类型	有限责任公司（法人独资）
成立日期	2014 年 8 月 19 日
注册资本	100 万元
营业期限至	2044 年 8 月 18 日
营业执照	310114002772488

税务登记证号码	310114312312732
组织机构代码证号	31231273-2
经营范围	从事网络技术、计算机技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，软件开发，网络工程，设计、制作、代理各类广告，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，从事货物进出口及技术进出口业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（2）历史沿革

①设立情况

2014年8月19日，上海游爱与徐雅群分别以51%以及49%股权比例设立上海昊玩，注册资本为100万元。上海昊玩已取得上海市工商行政管理局嘉定分局核发的注册号310114002772488的《营业执照》。

②股权变更情况

2015年3月13日，上海昊玩作出股东会决议，同意股东徐雅群将持有的上海昊玩的49%的股权转让给上海游爱，并修改了章程。同日，转让方徐雅群与受让方上海游爱签订了《股权转让协议》。2015年3月20日，上海昊玩获得了上海市工商行政管理局嘉定分局换发的新营业执照。

截至2016年5月19日，游爱网络的子公司上海游爱持有上海昊玩100%股权。

4、乐游网络

（1）公司基本信息

公司名称	乐游网络有限公司（Le You Network Limited）
住所	香港皇后大道中181号新纪元广场低座1501B2室
董事	袁雄贵
成立日期	2014年11月12日
商业登记证有效期	2015年11月12日至2016年11月11日
授权股本	1万港币
公司编号	2167675

乐游网络主要成立用于未来港澳台地区的市场运作以及海外游戏平台推广、运营，目前尚未开展具体业务。

（2）历史沿革

乐游网络成立时的法定股本总面值为港币 1 万元，全部由游爱有限所缴付。乐游网络已就设立乐游网络取得了广东省商务厅核发的《企业境外投资证书》（境外投资证第 N4400201600202 号）。

截至 2016 年 5 月 19 日，乐游网络尚不存在变更事项。

5、广州暴游

（1）公司基本信息

公司名称	广州暴游信息技术有限公司
住所	广州市天河区龙口东路 129 号 A 栋 20 层自编 2001 房
法定代表人	袁雄贵
公司类型	其他有限责任公司
成立日期	2015 年 8 月 4 日
注册资本	1,000 万元
营业期限至	长期
营业执照	440106001280262
税务登记证号码	44010634745612X
组织机构代码证号	34745612-X
经营范围	数字动漫制作；信息技术咨询服务；网络技术的研究、开发；软件开发；信息系统集成服务；技术进出口；游戏软件设计制作；计算机技术开发、技术服务；软件零售；软件批发；广告业
股东及其持股比例	游爱网络 50%，上海暴走信息科技有限公司 50%

（2）历史沿革

2015 年 8 月 4 日，游爱网络与上海暴走信息科技有限公司分别以 50% 以及 50% 股权比例设立广州暴游，注册资本为 1,000 万元，袁雄贵系公司执行董事兼总经理。广州暴游获得了广州市工商行政管理局天河分局核发的注册号为 440106001280262 的《营业执照》。

6、游爱之光

（1）公司基本信息

公司名称	游爱之光（上海）信息科技有限公司
住所	上海市嘉定区陈翔路 88 号 7 幢 3 楼 A 区 3276 室
法定代表人	李道龙
公司类型	有限责任公司（法人独资）
成立日期	2015 年 10 月 22 日
注册资本	1,000.00 万元

营业期限至	2045年10月21日
统一社会信用代码	91310114MA1GT08E7P
经营范围	从事网络技术、计算机技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，计算机系统集成，网络工程，动漫设计，创意服务，图文设计制作，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，从事技术进出口业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（2）历史沿革

2015年10月22日，游爱网络设立全资子公司游爱之光，注册资本为1,000万元，游爱之光已取得由上海市嘉定区市场监督管理局核发的注册号为14000000201510220302的《营业执照》。

（二）参股公司

1、龙宇天下

龙宇天下成立于2012年6月26日。2015年6月29日，游爱网络与龙宇天下签署投资协议，认缴龙宇天下新增注册资本180万元，增资后游爱网络持有龙宇天下18%的股权，2015年7月13日完成了增资的工商变更登记手续，获得了注册号为440301106350309的《企业法人营业执照》。

公司名称	深圳市龙宇天下科技有限公司
住所	深圳市福田区新洲路与红荔路交汇处华茂欣园银杏阁10F
法定代表人	张凯
公司类型	有限责任公司
成立日期	2012年6月26日
注册资本	1,000万元
营业期限至	2022年6月26日
营业执照	440301106350309
经营范围	计算机软硬件、电子产品、通讯产品的技术开发及销售；国内贸易（法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外）；进出口业务（法律、行政法规规定禁止的项目除外；法律、行政法规规定限制的项目须取得许可证后方可经营）
股东及其持股比例	张凯 53.3%，李辉 28.7%，游爱网络 18%

2、亚瑟网络

亚瑟网络成立于2015年10月23日。2015年11月30日，游爱网络与亚瑟网络签署投资协议，认缴亚瑟网络新增注册资本24万元，增资后游爱网络持有亚瑟网络7.5%的股权。2015年12月22日，亚瑟网络完成了增资的工商变更登记

记手续，换发了统一社会信用代码为 91430100MA4L16AW08 的《企业法人营业执照》。

公司名称	湖南亚瑟网络科技有限公司
住所	长沙高新开发区麓谷大道 662 号软件中心大楼专业楼、孵化楼 4098 号
法定代表人	龙杨
公司类型	有限责任公司
成立日期	2015 年 10 月 13 日
注册资本	320.00 万元
营业期限至	长期
统一社会信用代码	91430100MA4L16AW08
经营范围	游戏软件设计制作；软件开发；软件技术转让；信息技术咨询服务；广告设计；网络技术的研发；计算机技术开发、技术服务；软件技术服务；通讯技术研发。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
股东及其持股比例	龙杨 37.5%，樟树市塔塔投资管理中心（有限合伙）25.00%，深圳市前海益启信元投资中心（有限合伙）12.5%、游爱网络 7.5%，樟树市天恒投资管理中心（有限合伙）5.00%，深圳市宝璋投资有限公司 5.00%，长沙麓谷高新移动互联网产业投资有限公司 5.00%，湖南永创伟业创业投资企业（有限合伙）2.50%

3、上海星玩

2015 年 12 月 1 日，刘俊宏、肖捷、陈耀清、高锦魁、刘海鹰与上海游爱共同发起设立上海星玩网络科技有限公司，注册资本为 1,000 万元，其中上海游爱认缴出资额为 180 万元，占注册资本的 18%。星玩网络已取得上海市嘉定区市场监管局核发的注册号为 140000002015120111689 的《企业法人营业执照》。

公司名称	上海星玩网络科技有限公司
住所	上海市嘉定区真南路 4268 号 2 幢 J198 室
法定代表人	刘海鹰
公司类型	有限责任公司
成立日期	2015 年 12 月 1 日
注册资本	1,000.00 万元
营业期限至	2045 年 11 月 30 日
统一社会信用代码	91310114MA1GT2Q616
经营范围	从事网络技术、计算机技术领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，计算机系统集成，图文设计制作，设计、制作、代理各类广告，利用自有媒体发布广告，企业形象策划，展览展示服务，动漫设计，软件开发，计算机、软件及辅助设备的销售，从事货物进出口及技术进出口业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

股东及其持股比例	上海游爱 18%；刘俊宏 37%；刘海鹰 30%；肖捷 10%；陈耀清 3%；高锦魁 2%
-----------------	---

4、上海手趣

上海手趣成立于 2011 年 06 月 16 日。2016 年 1 月 4 日，游爱网络与上海手趣签署投资协议书，认缴上海手趣新增注册资本 6.3825 万元，增资后游爱网络持有上海手趣 5.66% 的股权。2016 年 2 月 5 日完成了增资的工商变更登记手续，换发了上海市嘉定区市场监督管理局核发的统一社会信用代码为 91310114MA1GT2Q616 的《营业执照》。

公司名称	上海手趣网络科技有限公司
住所	上海市嘉定区众仁路 399 号 1 幢 B 区 5496 室
法定代表人	李程
公司类型	有限责任公司
成立日期	2011 年 6 月 16 日
注册资本	112.7650 万元
营业期限至	2031 年 6 月 15 日
统一社会信用代码	9131011457742203X2
经营范围	网络游戏、软件开发；动漫设计；网页制作；计算机集成项目；广告服务；动漫形象推广；商务信息咨询；电子商务（不得从事增值电信业务、金融业务）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
股东及其持股比例	李程 57.64%；张达文 31.04%；游爱网络 5.66%；深圳灏源创新投壹号投资企业（有限合伙）5.66%

五、主营业务情况

（一）主营业务概述

游爱网络主营业务包括移动网络游戏的研发以及发行运营，属于网络游戏的细分行业。移动网络游戏指可以在智能手机、平板电脑等移动终端设备上运行的网络游戏产品。游爱网络凭借高效的游戏研发体系以及精准的游戏推广渠道，通过玩家对游戏充值以及由充值产生的分成获得收入，已发展成为集游戏产品开发、游戏运营、海外合作为一体的综合性游戏开发、运营商。

游爱网络经过多年来的发展，坚持走产品类型多样化、精品开发及稳健发行路线，拥有经验丰富并稳定的研发团队，研发业务体系日趋完善，产品线更加丰富，旗下产品涉及科幻战争、奇幻修仙、上古神话、厚重历史等多种题

材，覆盖策略类、卡牌类、APRG、动作类、休闲类等各种移动网络游戏类型。2012 年末至今游爱网络研发的移动网络游戏产品主要包括策略类游戏《风云天下 OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》以及其他类型游戏产品，其中《风云天下 OL》最高月充值流水超过 3,000 万元，《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》的最高月充值流水超过 1,000 万元。

除运营发行自主研发的游戏以外，游爱网络着力于打造属于自身的运营发行平台，通过在研发、发行运营、渠道拓展的同步发展，整体实现研发、运营、发行合一的综合性游戏公司。自 2013 年末以来，游爱网络开始代理来自其他网络游戏研发商的游戏，并逐步建立自身的发行平台 9133。

（二）所处行业概况

游爱网络的主营业务为移动网络游戏的研发及发行运营，根据《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》，游爱网络属于“I64 互联网和相关服务业”；根据《国民经济行业分类代码表》，游爱网络属于“I6420 互联网信息服务”。

1、行业概况

网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络渠道提供的游戏产品和服务。按照游戏运行载体划分，网络游戏具体可以分为客户端游戏（端游）、网页游戏（页游）和移动游戏（手游）三大类。

客户端网游，是指用户需要自互联网下载游戏客户端，通过客户端进入游戏的网络游戏。网页游戏是基于网页开发技术，以标准协议为基础传输形式的、于互联网浏览器上实现运行的网络游戏。移动游戏是指以手机或其他移动终端为载体的网络游戏，包括通过移动互联网接入游戏服务器进行多人同时在线互动的网络游戏等。

网络游戏产业在国内是一个年轻而又快速发展的行业。从本世纪初产业萌芽期的游戏产品引进，到产业起步期的消化吸收，再到快速发展期的自主研发创新，仅用了还不足十年的时间。2015年，我国游戏市场用户数量已达5.34亿人，收入规模达1,407.0亿元。当前，网络游戏市场已经发展成为互联网互动娱乐市场规模最大的细分领域之一。

2、移动游戏行业特征

（1）移动游戏市场增长迅速

相对于其他细分市场，移动游戏市场在移动互联网发展的带动下保持连续上涨势头，主要表现为：2014年移动游戏市场实际销售收入增长绝对值接近网页游戏市场，增长幅度大大高于往年；新增用户数量高于其他细分市场，具有人均消费水平低、付费用户数量高的特性；移动游戏玩法更加丰富，吸引玩家的时间与消费投入从其他细分市场开始向移动游戏倾斜。

（2）多样化市场竞争格局

移动游戏市场正处于发展初期，行业格局较为分散，众多企业竞相争夺入口这一制高点，因此移动游戏产品的分发渠道不胜枚举，多样化竞争格局蔚然成形。细数国内移动游戏分发平台，电信运营商、腾讯、360手机助手、百度多酷、UC应用商城、91手机助手等，基本都是凭借自身优势形成独有移动游戏分发渠道，进而发展自家用户资源和渠道品牌。

（3）盈利能力取决于游戏的内容与生命周期

客户端游戏、网页游戏和移动游戏三者之中，移动游戏的平均生命周期相对最短。但随着移动游戏开发商逐渐注重内容的丰富程度、更新换代的频率、游戏玩法设置的创新性、服务能力和效率等因素后，移动游戏整体生命周期略有延长。通过生命周期可以预测产品的流水走势，生命周期越长则一款游戏变现能力越强，进而直接影响产品的盈利水平。因此为了保持盈利计划研发商需保障游戏的品质，有计划的持续推出受玩家欢迎的游戏产品，并形成稳步轮动推广的机制。

（4）较强的抗经济周期能力

由于移动游戏行业属于全民娱乐的虚拟经济范畴，具有收费低廉、内容轻松、花费时间较短、产品多样化等特点，因此移动游戏可以缓解日常生活中人们的工作压力和心理压力。自 2008 年以来，相比国内经济增速放缓，游戏行业则一直保持增长趋势，尤其移动游戏行业，市场规模由 2008 年的 1.5 亿元快速增至 2015 年的约 514.6 亿元，移动游戏行业展现出了比其他传统行业较强的抗周期特点。

（5）区域性与时间性特征

移动游戏是基于无线网络，其发展与 3G/4G 等通讯无线网络基础设施的建设和发展有着很大的关联性，同时所在区域游戏玩家的收入水平和消费能力也决定了产品的收费能力。因此，通讯无线网络设施建设发展快、居民收入水平和消费能力较强的直辖市、省会城市、沿海城市在移动游戏企业的收入来源中占比较高。此外，移动游戏也有季节性的节假日特征和每日的时间峰值特征，在每日的非工作时间，移动游戏的在线人数和运营收入会相对出现较大幅度的增长；而节假日期间游戏用户则有可能改变其常规生活习惯，使游戏在线人数出现小幅度波动。

3、游爱网络的行业地位

游爱网络是国内较早从事移动网络游戏研发运营的游戏厂商之一。自成立以来游爱网络以国内移动网络游戏市场为主，逐步向韩国、港澳台以及东南亚市场渗透发展，积累了稳定的用户群体。游爱网络在策略类游戏领域以及卡牌

类游戏领域均具有成熟的产品线、丰富的研发经验，与游戏开发资源以及游戏发行渠道、推广渠道等建立了良好稳定的合作关系，在游戏技术研发及游戏运营规模上积累了丰富的经验。2016年3月，游爱网络荣获由上方网举办的2015年度第十一届移动游戏金苹果奖中的“2015年度移动游戏最具成长性企业金苹果奖”。

（三）经营模式

1、产品研发模式

研发能力是游爱网络最主要的市场竞争力，为规范游戏研发的流程，提高效益，降低风险，塑造游爱网络品牌实力，游爱网络制定了《研发项目基本管理办法》，将游戏的研发作为内部控制的重要环节进行。

根据《研发项目基本管理办法》，游戏的研发包括立项阶段、Demo版本阶段、封测版本、收费公测、上线运营等5个阶段。每个阶段均确立了严格的阶段任务分配、控制节点、需要填报的准备材料，审核标准以及归档方式。对研发过程中所涉及的策划、市场、技术、美术、人力、测试、音乐、运营等进行了明确的分工和严格的把握，并对每一阶段进行审核。通过上述内部控制节点及规范化的开发运作流程有效的提高了各研发部门协作性，保证了网络游戏的研发效率和研发质量。具体游戏研发流程控制情况如下：

（1）立项阶段

①初步立项

具有游戏创意的研发部门游戏制作人首先填写《立项申请表》，申请表具体内容包项目预算、人员配置、项目内容介绍、项目进度规划、项目风险控制等。其中，项目内容介绍作为产品的核心内容，由制作人及策划人员通过多轮讨论得出。游戏的立项评审需分别通过申请部门、人事行政中心、财务部门以及总经理的审批。通过初步立项审批的游戏项目，游爱网络明确游戏类型、题材风格、策划框架等初始工作。

②可行性研究阶段

在可行性研究阶段，项目负责人由对项目的可行性进行分析，包括市场情况分析、游戏概述、技术分析、美术表现、投入与收益分析。项目负责人需细化立项申请中的游戏竞争优势，通过技术预演及策划框架，对项目进行可行性分析，同时对潜在风险提出解决方案。该阶段游爱网络对游戏项目可行性的标准包括：游戏具有可深度挖掘的核心乐趣及游戏亮点；游戏规划简单明了,阐述清晰；游戏商业模式清晰；相比同类产品有明显的竞争优势；游戏用户定位明确；项目有合理的预算和风险评估；前后端技术架构文档通过审核，无技术硬性瓶颈；风险点有合理的解决方案；提出清晰的人员规划和相关工作安排,有明确的到位时间与相关需求等等。基于对于上述标准的评价、修正以及验收系统，游爱网络决定对该项目投入的资源。根据各参与部门的评审意见，立项申请人重新拟稿并将评审意见中提及的潜在风险或疑问加以细化分析，再次提交审核。游爱网络启动可行性分析评审会议，由研发部门负责人、市场部门负责人、具有游戏研发经验的3-5名负责人参会并进行可行性分析评审投票。可行性分析评审完成后，项目将进入研发阶段。

（2）研发阶段

研发制作阶段，项目负责人以及项目组以 Demo 版本的开发作为主要工作内容，向研发部门负责人提交 Demo 版本工作目标以及工作计划，明确列示完成每一部分游戏开发所需的时间及应当达到的评价效果，责任明确到每一位项目组成员。Demo 版本游戏主要是演示正式软件的部分功能，使用者可以从中得知软件的基本操作。随着研发工作的开展，项目组需定期安排 Demo 版本演示会议，所有项目组成员均可在 Demo 版本演示过程中提出优化建议或对游戏内容进行增删。该部分的讨论将记录形成会议纪要后，项目负责人将此阶段的工作进度、工作结果及时汇报给研发部门负责人、评审委员会和研发负责人。

（3）封闭式测试阶段

封闭式测试阶段的主要工作内容是将 Demo 版本游戏整合成为可独立运行的封闭式测试游戏版本。项目负责人需提交封测版本工作目标以及封测版本工作进度，并不断更新目标与进度以实现对整个开发过程的统一协调。封测产品作为初步完成品，通常只在游爱网络范围内的软件开发者内部交流。当游戏开发至可运行状态时，项目组成员将安装封闭式测试版本游戏，通过不断试玩以

及讨论对游戏提出修正建议，形成封测版本演示会议纪要。该阶段完成的标志是形成基本顺畅，无重大问题的游戏版本。项目负责人将无重大问题的游戏版本提交至研发部门负责人处。研发部门负责人审核启动测试版本无重大异常后，将游戏拟上线进行外部测试的申请提交至商务部门以及运营部门，申请对接推广渠道商并提出服务器需求。

（4）公开测试阶段

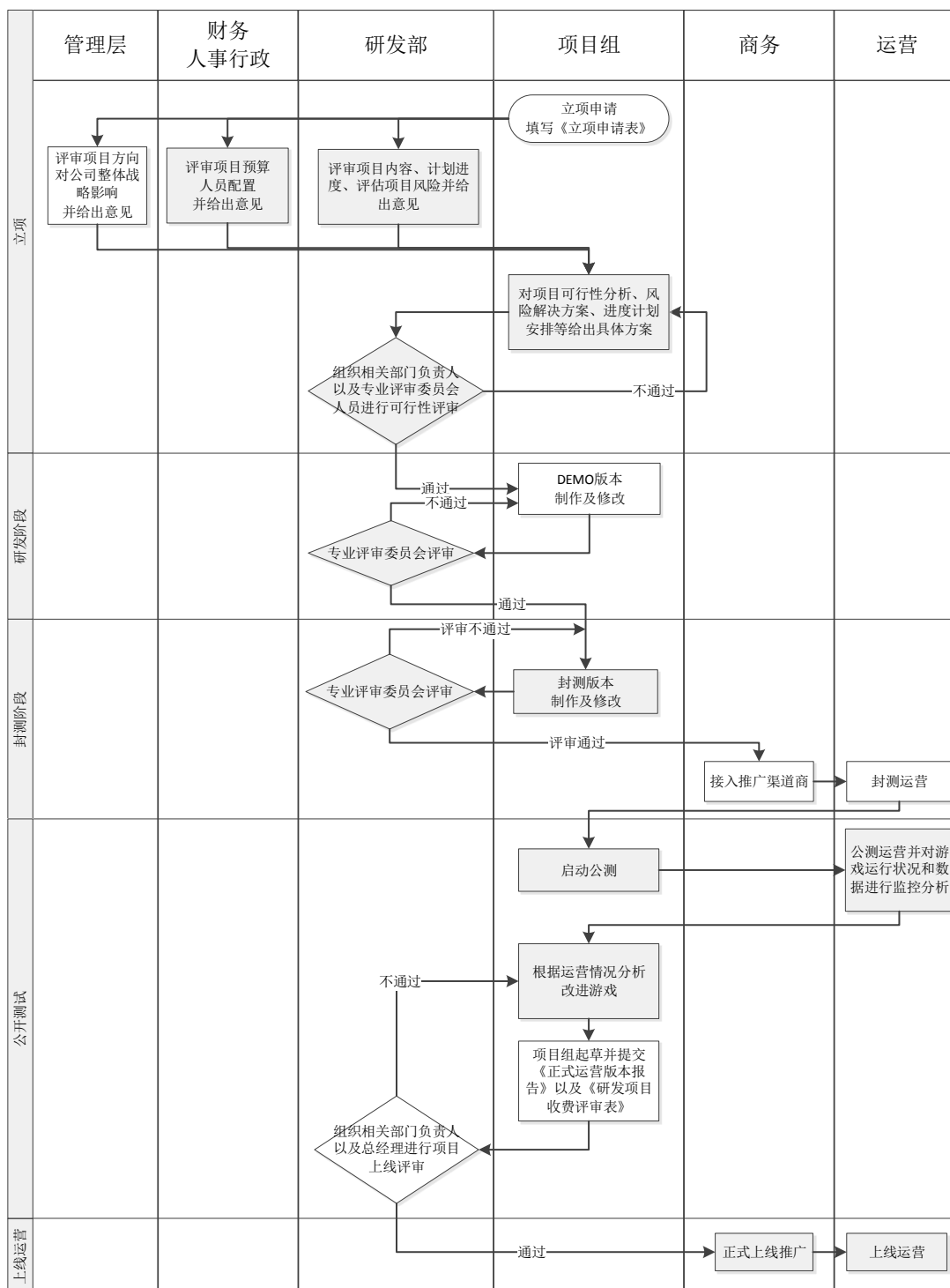
当游戏进入公开测试阶段，项目组将拟定公开测试阶段工作目标以及工作计划。当游戏启动公测后，运营部门负责对游戏运行状况进行监控，收集游戏用户对游戏的反馈并提交至研发部门，由项目组进行修正以及版本更新。同时，项目组对备份数据服务器中采集的用户数据进行分析，综合用户的行为频率进行参数调整，并发掘可能的新收费点。在公测阶段最后，项目组起草并提交《正式运营版本报告》以及《研发项目收费评审表》，市场部门、研发部门、财务部门以及总经理根据运营报告的内容，对项目进行评审并最终决定是否将产品发行上线并收费。

（5）上线运营与产品更新

游爱网络将游戏正式上线运营并收费，与游戏运营商签订联运合同、独家代理合同或推广合同。

在正式运行过程中，研发部门继续跟进产品的运作，对于运营部门在运行过程中发现的 **BUG** 或设计瑕疵予以修正。对于具有良好用户群体保有量以及市场潜力的产品，研发部门将定期提交新版本或资料片的立项申请，进行新版本的研发工作。

游爱网络的游戏研发各阶段流程图如下：



2、运营模式

游爱网络的移动网络游戏业务主要分为四种运营模式：自主运营模式、联合运营模式、代理运营模式、授权运营模式。

(1) 自主运营模式

游爱网络的自主运营模式是指游爱网络独立进行移动网络游戏产品的研发与更新，负责游戏运营环境以及服务器构建维护工作，架设并维护游戏产品数据库系统、虚拟货币充值系统以及其支付端口，维持独立的运营管理和客服管理，通过游戏推广服务商进行游戏产品推广的运营模式。

在自主运营模式下，游戏用户可以通过游爱网络的官方网站、公开的 APP 发布平台，以及游戏推广服务商的推广链接获取游爱网络的游戏客户端，并在客户端中完成新用户注册，登录服务器进行游戏。游爱网络作为移动网络游戏的研发商与发行运营商，承担了移动网络游戏研发运营发行过程中的绝大部分职能，涉及大量的流程运作，需制定严格的内部控制标准，实现有效的资源整合，最大化企业的经济效益和社会效益。游爱网络的自主运营模式流程如下：

①服务器架设及支持流程

游爱网络研发团队在游戏研发过程中即对拟测试游戏提出上线申请，运营部门与商务部门根据研发团队拟上线测试游戏或拟相关需求进行开关服时间的对应安排，并与服务器资源提供商保持沟通，提出采购需求。对于已上线游戏的服务器维护由游戏运营团队负责，游戏运营团队根据游戏运营的实际情况，提出游戏新开服务器、升级服务器数据、合并已有服务器数据或最终关闭服务器的申请，并在申请获得审批后，执行上述服务器操作活动。为规范服务器的管理控制，确保服务器的安全、稳定运行，游爱网络制定了《服务器运营管理制度》，由运营团队人员据此配置服务器并对其进行维护。

②数据系统控制流程

游戏数据系统包括游戏的充值计费系统、服务器数据库及日志系统以及备份数据库系统。游爱网络通过上述系统对所运营的游戏进行监控和管理，同时记录游戏运营中所产生的状态数据。

A、充值计费系统

游戏充值计费系统处理并记录了游戏用户通过支付宝、财付通、易宝等第三方支付平台进行充值，以及通知游戏服务器系统发放虚拟货币的过程。游戏用户在游戏中向充值计费系统提交虚拟货币购买申请；充值计费系统接收该申请后，通过第三方支付平台完成玩家的充值工作，并记录于充值计费系统中，

同时向游戏服务器系统发送充值成功通知，游戏服务器系统接收数据后向玩家发放虚拟货币。

B、服务器数据库及日志系统

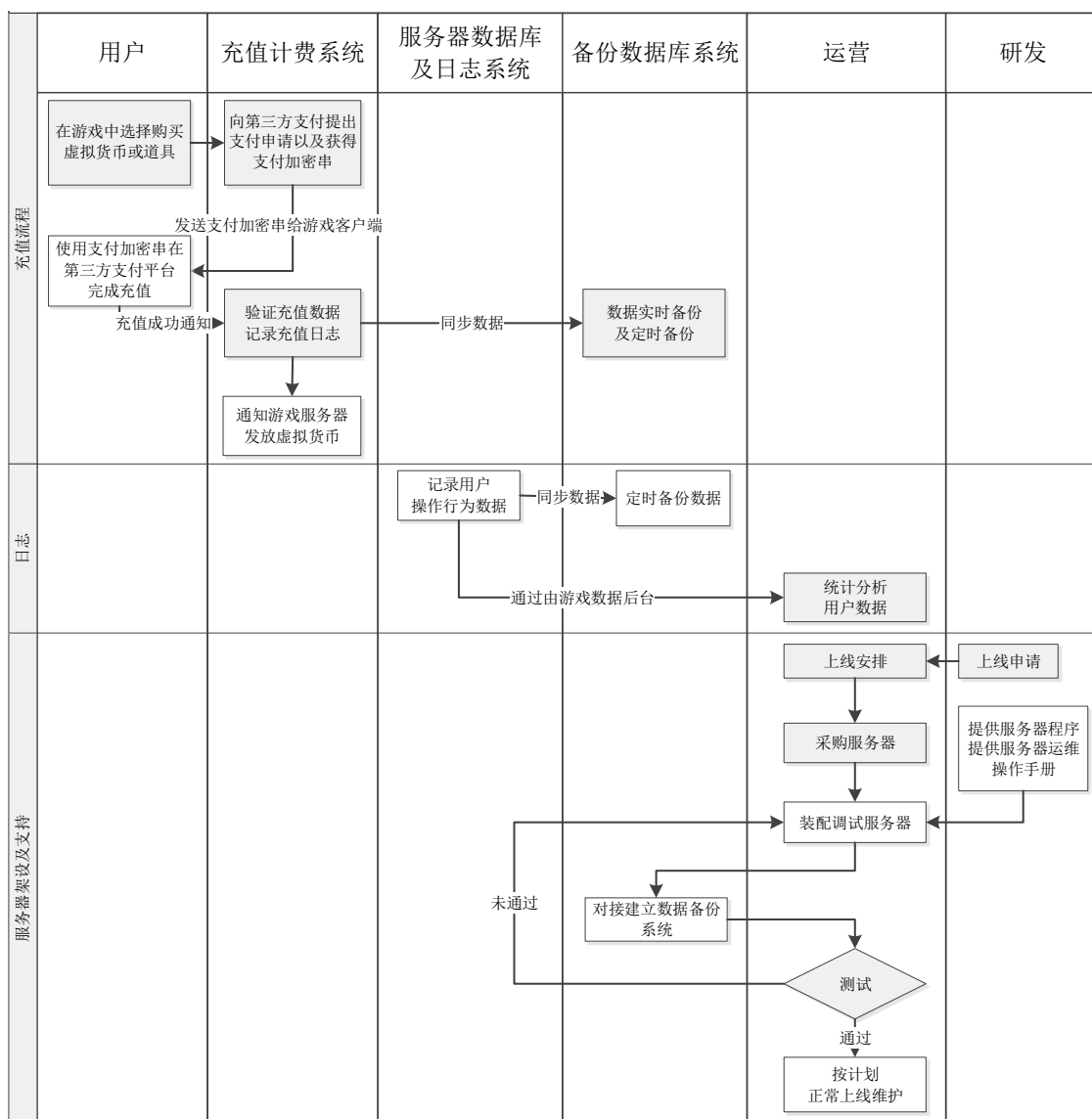
服务器数据库及日志系统包含了所有游戏数据信息以及游戏用户在游戏中创建的账户信息，是多个移动网络用户在服务器端进行游戏的软件环境。除了维持正常的游戏运行之外，服务器数据库及日志系统还记录了用户在游戏行为以及行为结果，包括用户的账号注册、账号登录、部分游戏操作、道具消耗、虚拟货币消耗、向充值计费系统申请付费获得虚拟货币或道具等行为及行为结果，短期实时用户账号状态记录等等。

此外，服务器数据库及日志系统所记录的数据同样可以用于对游戏用户的行为分析，根据数据分析结果评估游戏产品的运行状况，以选择合适的促销、更新、修正以及举行游戏内虚拟社区活动，增加游戏用户的留存率以及游戏忠实度。

C、备份数据库系统

备份数据库系统在每日凌晨对前一日服务器数据系统的游戏数据形成整体备份，以供未来对游戏数据的恢复。通过对游戏数据的及时记录、备份，游爱网络始终保持稳定的游戏运行环境，在游戏用户遭遇道具或装备丢失、账号丢失、充值与游戏数据差异、大规模数据损坏等极端情况下，能够将用户游戏数据或整体服务器数据恢复至最近一次的备份、记录时点。

游爱网络的数据系统控制流程图如下：



③市场推广流程

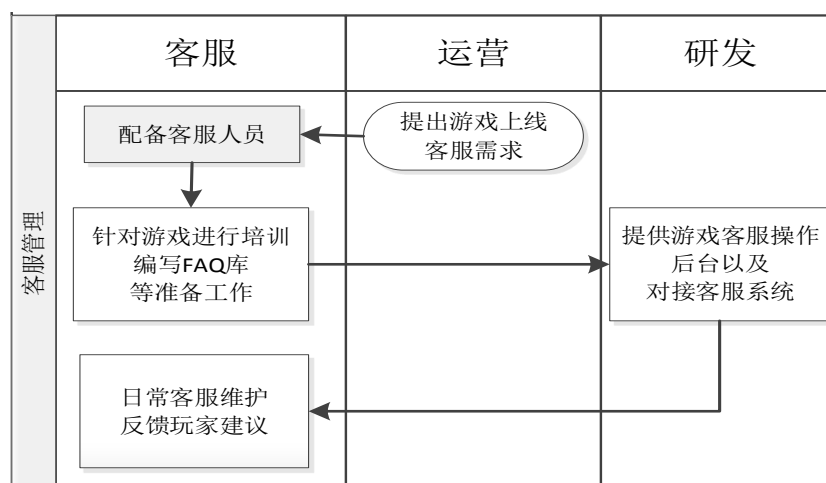
游爱网络的市场推广，主要是对已上线或即将上线的游戏进行营销活动。游爱网络主要采用线上推广方式，以单个游戏作为推广标的，通过游戏推广服务商进行推广。在选定游戏推广服务商并通过内部审核后，游爱网络与游戏推广服务商签订推广合同。由市场部门的渠道运营人员以及流量采购人员协调制作推广素材，并发给游戏推广服务商进行推广。游戏用户可通过游戏推广服务商提供的链接跳转至游爱网络官方网站或数据库进行游戏的下载以及注册。在商务推广进行过程当中，游爱网络将会根据来自不同游戏推广服务商的用户数量、用户增长量、用户注册转化率、千人曝光量、曝光人群以及曝光地区等数

据，对合作方进行评估。选取具有较好推广效果的游戏推广服务商进行进一步合作。

④客户服务管理

游戏产品正式上线前，游爱网络即从客服部门配备相应的客服人员，保证能及时高效的处理游戏用户在游戏中遇到的问题，以确保客户能够获得良好的游戏体验。对于上线游戏的投诉情况，游爱网络特别制定了《游戏客户服务制度》为客户服务人员提供指引。由于游戏用户的问题往往与游戏数据库系统、充值计费系统有关，游爱网络的客户服务人员与运营团队、研发团队以及财务团队均保持了良好的沟通与联动，保证在第一时间处理游戏用户的投诉，解决游戏用户在游戏中遇到的问题。

游爱网络的客户服务流程图如下：



⑤产品更新流程

游爱网络的游戏主要在两个阶段进行较大规模的更新修正工作：在游戏产品进行大规模公开测试之前，结合游戏市场需求动态，对游戏产品可能存在的瑕疵、市场体验感等进行修正，使游戏以最佳的产品表现获得游戏用户的关注、认同；在运行较长时间后，游戏用户对游戏产品逐渐熟识，游戏体验感缓慢下降，此时由运营部门根据游戏的实际发行运营情况，向研发部门提出更新、升级需求，研发部门综合原开发计划以及运营部门相关需求，启动更新版本的研发流程，定期对游戏产品内容与玩法进行更新，以增强游戏体验感、稳固用户群体。

（2）联合运营模式

联合运营模式主要指游戏开发商与一个或多个游戏推广平台商进行合作，共同运营一款移动网络游戏产品。在这种模式下，开发商与平台商分工合作，开发商负责游戏的后续维护更新和部分运营客服工作，平台商负责产品推广和宣传事宜，游戏玩家在平台商处注册、充值。

在联合运营模式下，联运方会对拟联运的游戏进行评测，判断产品是否达到在联运方自有平台或发行渠道的上线标准，是否具备被用户及市场接受的潜力；同时，游爱网络对联营方的运营推广能力进行评估。经双方评估，若满足双方合作条件，双方对合作的时间期间、游戏流水分成、市场推广等进行洽谈，并签订联运合同，开展合作运营。

在联合运营过程中，联运方会与游爱网络对接充值计费系统端口，游爱网络可以通过该系统收到用户充值成功通知，并发放对应用户购买的虚拟货币或道具商品。每月月末或固定期末，游爱网络与联运方进行当月游戏数据核对以及游戏用户充值流水金额核对，双方确认核对无误后，由联运方或平台根据联运合作协议所约定的分成比例，向游爱网络分成充值流水。

（3）授权运营模式

授权运营模式是指游爱网络与合作运营商签署网络游戏授权经营协议，授权合作运营商在特定区域的发行运营权，由合作运营商承担全部运营责任，负责服务器的架设、支付渠道的建设及维护、市场推广、客户服务等活动，游爱网络为合作运营商提供游戏版本更新等技术支持。游爱网络通过向合作运营商收取一次性版权金及游戏运营收入分成获取收益，合作运营商通过为游戏用户提供充值、道具销售等方式获取游戏运营收益。授权运营模式主要是游爱网络在经营海外业务时，因当地市场环境、人文环境和国家政策有较大区别，通过授权当地合作方为当地客户提供游戏服务。

（4）代理运营模式

代理运营模式是指游爱网络作为发行运营商通过与游戏开发商合作取得某款游戏产品在特定区域的代理权，由游爱网络负责该款游戏在特定区域内的推广和运营，包括服务器的架设、支付渠道的建设及维护、市场推广、客户服务

等，游爱网络作为发行运营商承担主要运营责任，玩家在游爱网络平台进行注册并通过游爱网络的支付系统进行充值。游戏开发商提供版本更新等服务。游爱网络按协议向游戏开发商支付游戏代理授权金和游戏运营收入分成。

3、采购模式

（1）服务器、带宽及设备采购模式

游爱网络主营业务是移动网络游戏研发和运营，不存在生产型企业的原材料采购或资源采购。游爱网络的采购主要包括游戏研发及运营用途服务器采购、电脑等硬件设备采购、租赁 IDC 机房以及带宽、渠道推广采购、购买技术软件和办公软件等采购内容。此外，购买或者租赁服务器、带宽以及机房设备为日常软硬件产品采购的主要组成部分。

对于服务器、带宽以及机房设备的租赁可以节约大量的设备与网络维护成本。游爱网络除少量研发用途服务器外，大部分游戏所采用的服务器、带宽以及机房设备均向供应商进行租用，免除了配置大量的硬件维护人员对购买的设备进行维护，以及添置过多灾备设备对损坏的服务器进行更替的昂贵费用。

由于采购或租赁的服务器设备及带宽是移动网络游戏运营的关键硬件环境，需要项目运营部门以及商务部门的共同介入。对服务器、带宽以及设备的采购流程如下：

①供应商选择流程

商务部门根据研发部门提交的本年度拟上线游戏计划进行服务器供应商的初步选择。商务部门选择市场中信誉较好以及有类似移动网络游戏运作经验的供应商，经初步的筛选后，与合作方进行商务谈判，并要求提供相应的服务器以及网络环境给运营部门进行测试。运营部门将会向商务部门提交经测试满足游戏运行相关指标的合作方，商务部门进行二次审核后，与设备带宽提供商签订框架协议，约定不同品牌的不同配置的单台服务器以及机房区域的租赁、带宽费。

②服务器预采购流程

运营部门每月针对未来一个月已上线游戏的开服数量以及新游的上线情况做进行预测，并提交商务增开新服需求给研发部门。研发部门收到增开新服的

需求后进行审核，确定所需的物理服务器数量，向商务部门提交服务器采购申请。

运营部门根据项目运营小组提供的现有服务器运营状况以及现存合作供应商的服务器、带宽以及机房设备库存量，整理出一份服务器需求量统计。并递交商务部门审核。商务部门根据每个游戏项目以往所租赁的服务器机房运行情况，将统计好的需求量进行相应分配，并将分配计划发送到各地机房中，供应商收到分配计划以及新增服务器开服要求后，与运营部门进行沟通，提供新服务器相应资料，运营部门将其作为服务器库存。

③服务器启用流程

每周研发项目组将启用服务器的游戏具体需求发送至运营部门，运营部门根据服务器库存情况实施调配，若服务器库存量能够满足项目组要求，即进行相应记录安排研发项目组进行服务器软件的装载运行；若服务器库存不足，则向商务部门发送临时采购需求邮件，采购商务将根据邮件需求，向相应的供应商补充下单，说明品牌，配置，带宽数量，以及需求时间。IDC 合作商收到相应需求在指定时间完成配发以及服务器准备工作。

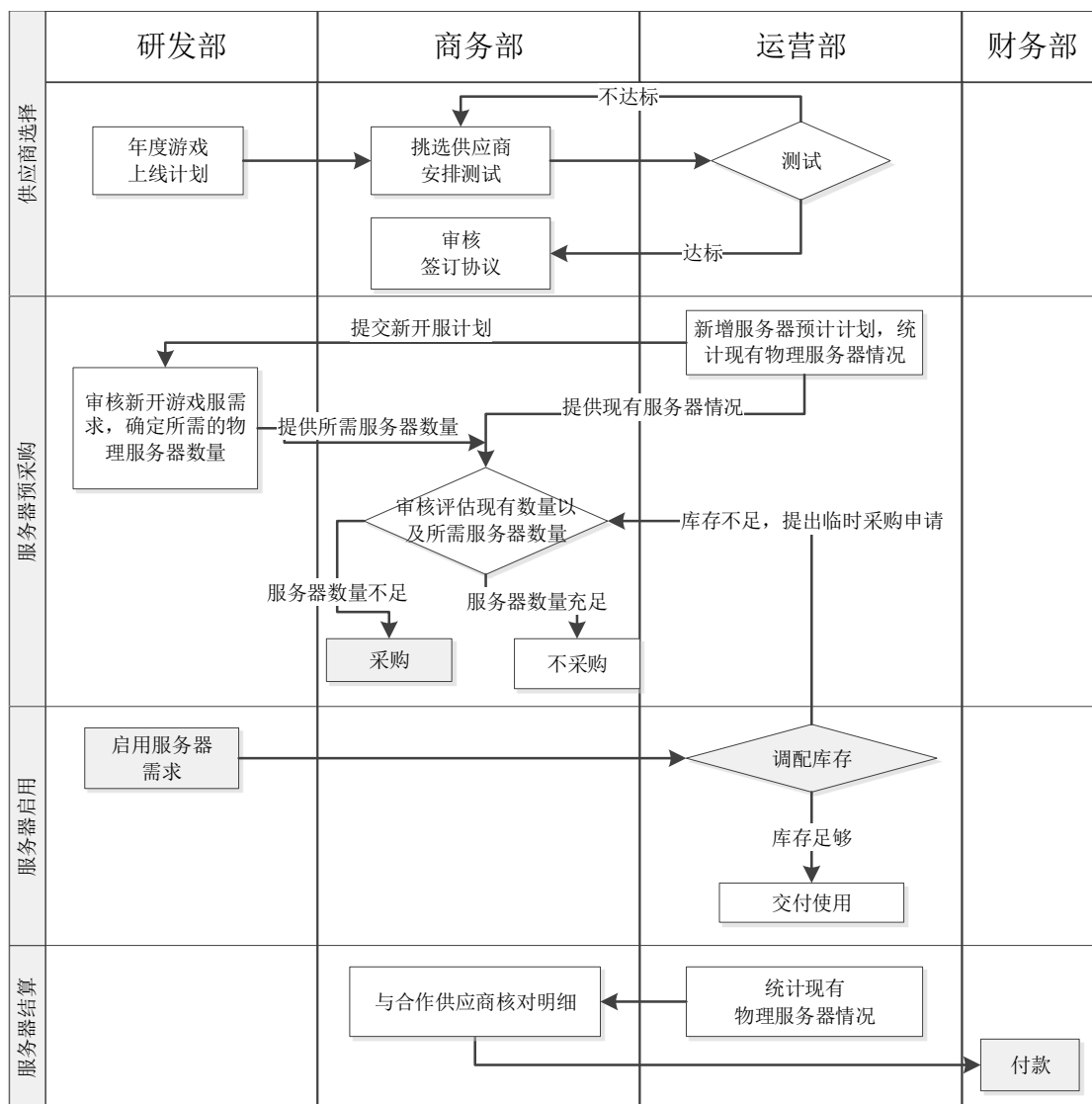
④服务器结算流程

每月月初，运营部门会将上月实际使用的服务器列表情况，如服务器使用数量，对应供应商以及机房位置，启动使用时间，使用的品牌以及配置发至商务部门，商务部门对各合作供应商进行相应的使用明细、支付金额统计，最终与供应商对账。核对无误后，商务部门向财务部门提交付款申请。在收到供应商所开具的服务发票后，财务部门向供应商进行付款。

⑤运行与定期检查流程

对于正在运行的服务器设备，运营部门将会在固定周期对服务器进行扫描排查，并且每日将服务器中的游戏数据以及游戏记录保存至备份数据系统。

游爱网络的服务器、带宽及设备采购业务流程图如下：



（2）推广服务采购模式

游爱网络的市场推广，主要指的是对已上线或即将上线的游戏进行营销活动。游爱网络主要采用线上推广方式，以单个游戏作为推广标的，通过游戏推广服务商进行推广。推广服务是游爱网络采购的重要内容，游爱网络通过游戏推广服务将游戏产品推广至游戏用户的视线之中，采用游戏充值流水分成或流量付费的形式向游戏广告商支付采购款项。

游爱网络的推广服务采购流程如下：

①推广渠道供应商选取流程

在游戏推广流程开始前，研发部门首先向商务部门知会游戏拟上线进行测试。商务人员从研发部门获得在研游戏测试情况说明，并根据在研游戏的游戏

类型、目标客户人群、计划登录的手机游戏系统（如安卓、IOS）等，结合网游媒体、移动互联网营销平台、社交类平台、搜索引擎营销、视频分享网站等可用渠道，制定合适的渠道推广策略并选择游戏推广商。市场部商务专员通过各游戏推广商过去的推广案例、目标客户、营销和技术实力等综合评估游戏推广商是否适合特定游戏的推广宣传。

②推广服务合同签订流程

在选定游戏推广商后，商务部门首先向各部门提交合作合同评审表，将拟定的合同条款分别交由商务部门负责人、上线研发项目负责人、研发主管副总、财务部门以及法务部门审阅，征询各部门专业意见。各部门将意见汇总至商务处并进行合作讨论后，商务部门与供应商进行交流并确定修订后的合同条款内容。商务部门将更新后的合同条款再次提交各上线研发项目负责人、相关部门负责人以及副总经理、总经理进行审批。审批完成后，游爱网络与游戏推广商签订推广合同。

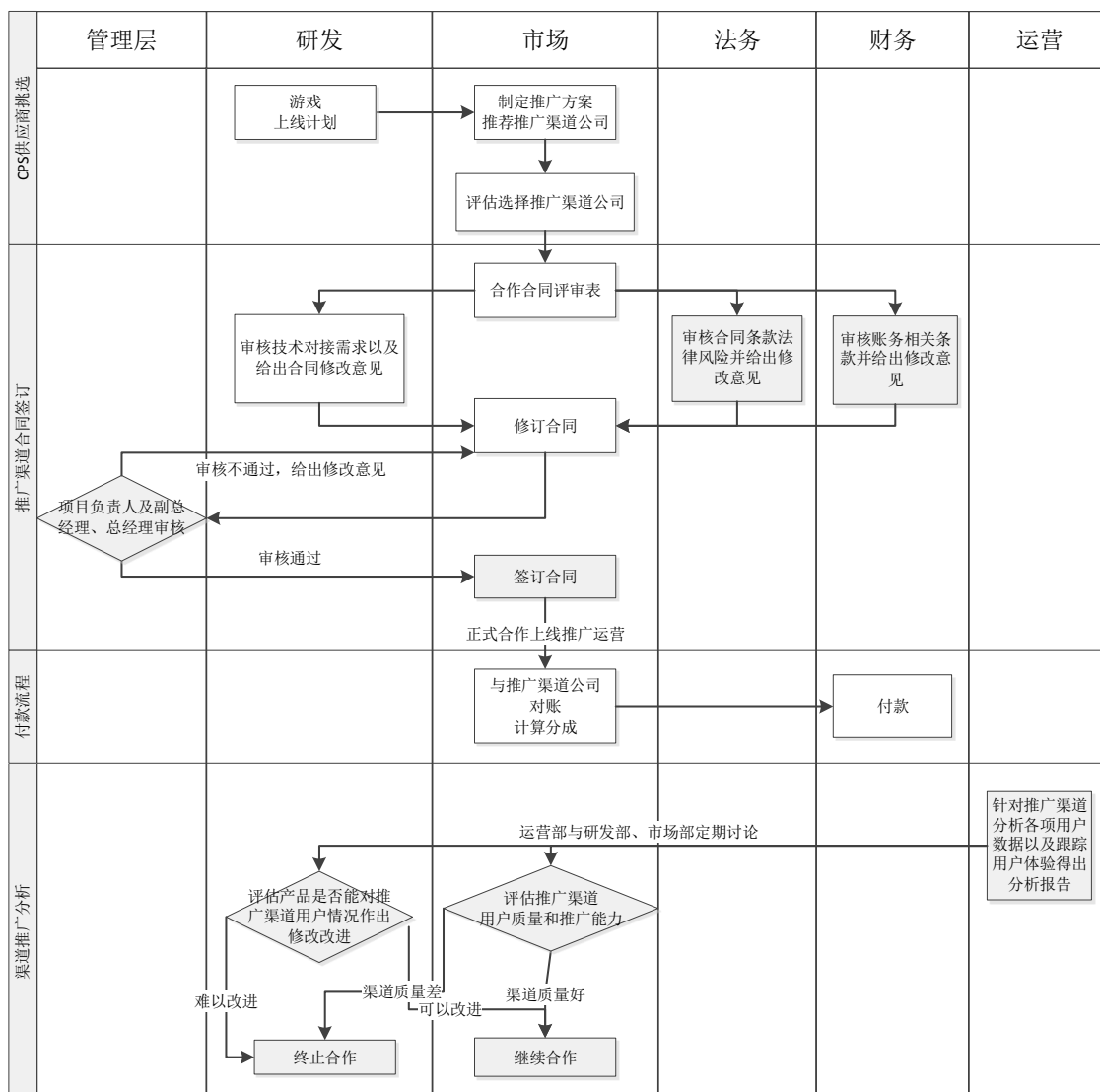
③推广服务结算付款流程

游爱网络会向游戏推广商开放充值计费系统端口，供双方同时监测通过游戏推广商所引入的游戏用户充值金额，作为向游戏推广商支付推广采购费用的计算基础。每月月底或固定期间期末，市场部商务人员与游戏推广商进行充值数据对账，根据双方确定的充值结果以及与游戏推广商签订的运营合同中的分成比例，计算对游戏推广商的分成。对账结果无误后，商务专员向财务部提交付款申请。财务部门收到游戏推广商所开具的服务发票后，在信用期内向游戏推广商支付推广费用。

④渠道推广分析流程

游爱网络运营部门定期对各游戏推广商的充值计费结果进行分析，主要分析该推广商的用户来源，付费用户数量以及用户留存度，推广能力以及推广力度，是否存在影响用户体验以及运营环境的操作方式。对于部分推广能力差、用户转化率差的游戏推广商，运营部门将统计清单并且与研发部门、市场部门进行定期讨论，在完成对其推广服务采购付款后，暂停或停止与其合作。

游爱网络的推广服务采购流程图如下：



4、盈利模式

目前网络游戏行业收费模式主要分按时间收费、按下载收费和按虚拟道具收费三种类型。游爱网络研发和运营的游戏采用按虚拟道具收费的盈利模式，即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，游戏的盈利则来自于游戏内虚拟产品的销售和付费的增值服务。游戏运营商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产品。游戏中的虚拟产品可分为即时消耗产品（如药水、道具包），持续性消耗产品（如名称头衔、在游戏中持续享有的获得服务的权利）以及永久性产品（如游戏装备、装饰、卡牌等等）。按虚拟道具收费模式是目前国内网络游戏市场的主流盈利模式。

5、结算模式

（1）游戏运营收入

在自主运营模式下，游爱网络将玩家充值金额在扣除渠道成本后，按照合同约定的分成比例向提供推广服务的合作方支付推广费用。

在联合运营和授权运营模式下，游戏运营收入由游爱网络与联合运营方或者授权运营方按月结算，每月运营商与游爱网络对账，核对无误后双方进行结算。

在代理运营模式下，游爱网络将玩家充值金额在扣除渠道成本后，按照代理合同约定的分成比例向研发商按月支付分成收益，双方核对确认无误后进行结算。

（2）游戏授权金收入

在授权运营模式下，游戏正式商业化运营后，授权运营方直接向游爱网络一次性或者分批支付授权金，游爱网络按照双方约定的授权期内分期摊销确认收入。

（3）技术开发收入

游爱网络接受客户委托，为其设计游戏、制作游戏，并按照合同约定收取费用。

（4）游戏产品软件著作权的转让收入

游爱网络按照合同条款将游戏产品交付对方后，于对方验收合格后收取转让费用。

（四）主要业务流程

游爱网络的主要业务流程主要包括调研立项阶段、开发测试阶段、上线运营阶段。

1、调研立项阶段

（1）调研阶段：研发部门对开发项目进行基础市场调研，调研市场游戏用户的基本情况，包括用户年龄阶层、教育阶层、喜好玩法类型、美术类型、操作

习惯、付款习惯、手机配置，预估各类型的风险，进行投入与收入分析。

（2）立项阶段：研发团队确定游戏玩法框架、美术风格、技术选型；制定游戏开发计划、每个阶段时间点安排、人员配比、技术支持；对总体工作量、人数、难点、风险等进行评估；召开启动可行性分析评审会议，由研发部门负责人、市场部门负责人、具有游戏研发经验的负责人参会并进行可行性分析评审投票。可行性分析评审完成后，项目将进入研发阶段。

2、开发测试阶段

（1）开发阶段：按项目整体开发计划开始执行，进行人员分工及落实各项工作，每周检查工作进度及质量，最终形成可视化可操作的整体游戏软件。项目负责人以及项目组首先将以 Demo 版本的开发对项目前期开发的主要工作内容。前期开发将主要完成策划文档的完善和补充、基础美术风格的确定和原画的制作、开发核心的系统功能，完成能够展现游戏重要玩法和基础风格的 Demo 版本。在 Demo 版本完成以后，游爱网络将对产品进行审核，判断 Demo 产品对立项阶段中的实现情况，并根据当前的市场状况确定是否完成后续开发；在确定项目进入下一阶段开发任务后，项目组继续完善产品的设计并完成所有的具体应用功能，形成基本的游戏产品。

（2）测试阶段：进行集中式的整体测试，通常测试阶段分为内部测试和外部测试两个阶段，只有完成测试阶段的游戏才能够进行商业化运营。新游戏产品在通过上述两个测试阶段后，项目组将根据测试结果及数据反馈，对游戏进行一定程度的修改，调整游戏数值及新手体验，以保证新游戏的运营稳定性和可玩性，在品质上进行一次更加细致的打磨。

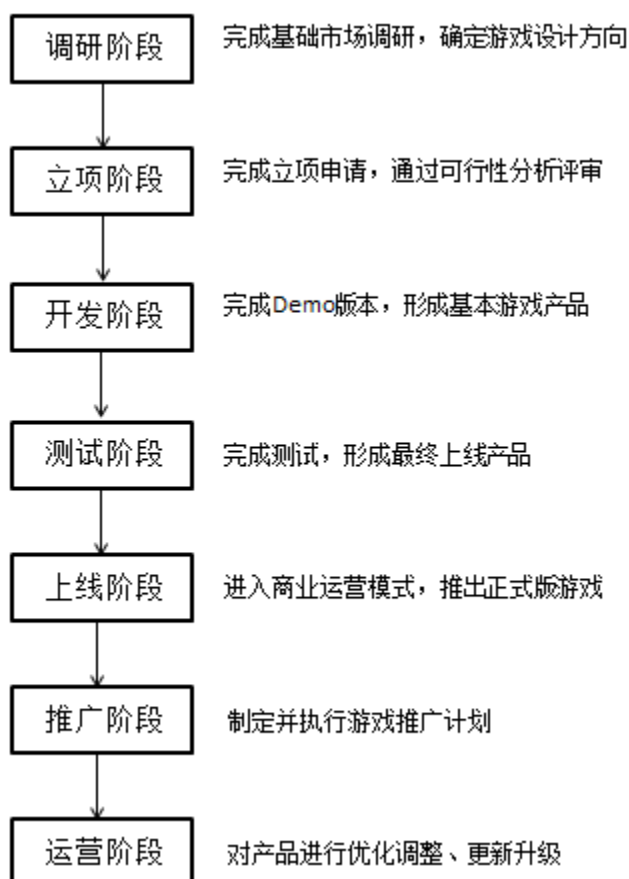
3、上线运营阶段

（1）上线阶段：开发完毕经过测试的游戏产品，将进入商业运营模式，本阶段主要处理代理模式及与合作联运平台的商务合作，包括服务器架设、用户导入、计费接口对接等工作。游戏达到可正式发布状态，推出正式版游戏。

（2）推广阶段：游戏运营团队与游戏研发团队沟通讨论，根据游戏类型设置推广计划，制定相应的游戏市场营销方式，对游戏产品进行市场宣传；与各移动广告商合作，选择具有针对性的联运市场推送；市场部定期发布活动策划，运

营部与市场部配合执行市场营销活动；每月进行推广计划总结，进一步完善后续推广。

（3）运营阶段：运营部人员监测游戏后台数据收集玩家反馈信息，在线收集、监测上线游戏的在线玩家人数、玩家留存率、道具销售额等关键后台运营数据，实时分析游戏玩家的行为，发现游戏不足或异常问题，对产品进行优化调整、更新升级；判定产品的推广定位是否符合市场，优化推广盈利模式。



（五）报告期内的业务发展状况

1、报告期内，游爱网络营业收入情况：

（1）按游戏产品划分的营业收入金额如下：

单位：万元、%

项目	2015 年		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比
风云天下 OL	6,377.77	40.50	9,970.56	63.95
蜂鸟五虎将	3,167.12	20.11	814.06	5.22
屠龙之刃	1,754.87	11.14	-	-

武林萌主（比武招亲）	1,661.65	10.55	2,585.66	16.58
幻想江湖	770.40	4.89	533.06	3.42
烈焰遮天	610.28	3.88	213.21	1.37
我欲独尊	340.27	2.16	-	-
塔王之王	323.14	2.05	174.73	1.12
其他	740.90	4.71	1,300.18	8.34
合计	15,746.40	100.00	15,591.46	100.00

(2) 按业务类型划分的营业收入金额如下：

单位：万元、%

项目	2015 年		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比
自主运营	2,506.08	15.92	3,119.75	20.01
联合运营	7,128.59	45.27	7,243.12	46.46
授权运营	6,031.82	38.31	4,210.76	27.01
代理运营	68.37	0.43	78.17	0.5
游戏开发及著作权转让	11.54	0.07	750.97	4.82
其他	-	-	189.69	1.20
合计	15,746.40	100.00	15,591.46	100.00

(3) 按境内外区域划分的收入情况

单位：万元、%

区域	2014 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比
境外收入	3,393.97	21.77	3,101.92	19.70
境内收入	12,197.48	78.23	12,644.48	80.30
合计	15,591.46	100.00	15,746.40	100.00

2、报告期内，游爱网络研发支出情况：

项目	2015 年度	2014 年度
研发支出（万元）	6,903.33	9,038.03
营业收入（万元）	15,746.40	15,591.46
研发支出/营业收入（%）	43.84	57.97

（六）主要游戏产品

游爱网络自成立以来已经自主研发，自主运营、授权运营、联合运营了多款移动网络游戏，成功推出了《风云天下 OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》等知名移动网络游戏，其中《风云天下 OL》作为游爱网络的最主要游戏产品，已经成功运营超过三年时间，成为游爱网络游戏品质以及优秀

运营理念的体现。游爱网络的多语言游戏版本通过独家授权的模式，已经在港澳台、东南亚、韩国等地区发行运营。经过多年的精品网络游戏的开发和运营，游爱网络积累良好的客户基础。截至2016年5月19日，游爱网络正在运营的移动网络游戏达17款。

报告期内，游爱网络的主要游戏产品如下：

游戏名称	游戏来源	版本语言明细	发行方式	运营平台
《风云天下OL》	自主研发	简体中文版、繁体版、韩文版	自主运营、授权运营、联合运营	Efun、豆玩、乐逗、3K玩、易蛙、AppStore、PPTV、龙旗、有米、PPS、九游、腾讯开放平台、PPTV、冒泡、酷狗、虫虫、小米、宝软、百度等
《武林萌主》（比武招亲）	自主研发	简体中文版、繁体版、泰文版	自主运营、授权运营、联合运营	豆玩、3K玩、豌豆荚、九游、百度、上上签、PPTV、华为开发者联盟、9133、有米、乐逗等
《蜂鸟五虎将》	自主研发	简体中文版、繁体版、泰文版、印尼版、越南版、韩文版	自主运营、授权运营、联合运营	3K玩、Efun、7725、麟游互动、AppStore、九游、360、小米、豌豆荚、腾讯应用宝、有米等

1、主要游戏产品的研发投入情况

单位：万元

游戏名称	2012年	2013年	2014年	2015年	合计
风云天下OL	614.21	718.71	972.47	1,288.76	3,594.14
武林萌主（比武招亲）	27.17	627.60	291.69	510.38	1,456.84
蜂鸟五虎将	-	-	451.43	727.07	1,178.50

2、报告期内游爱网络主要游戏产品在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益（预收账款）情况

(1) 2014 年度

游戏名称	运营模式	服务器数量 (台) [注 1]	游戏用户充值 金额 (万元)	含税分成金 额 (万元)	含税消费金 额 (万元)	收入确认金额 (万元) [注 2]	期初预收账款余 额(万元)[注 3]	期末预收账 款余额(万元)	经营活动现 金流入(万元)
《风云天 下 OL》	自主运营	99	2,846.25	2,846.25	2,829.65	2,669.49	57.15	72.81	2,846.25
	联合运营		12,099.87	5,459.44	11,998.22	5,058.15	90.97	183.23	4,462.07
	授权运营	23	7,653.42	2,246.73	-	2,119.56	-	-	2,523.24
	小计	122	22,599.54	10,552.42	14,827.88	9,847.19	148.12	256.04	9,831.56
《蜂鸟五 虎将》	自主运营	33	176.34	176.34	169.74	160.13	-	6.23	176.34
	联合运营		1,446.15	553.97	1,432.74	491.60	-	36.15	94.85
	授权运营	7	540.66	153.89	-	145.18	-	-	1.73
	小计	40	2,163.14	884.20	1,602.48	796.91	-	42.38	272.92
《武林萌 主》(比武 招亲)	自主运营	50	314.79	314.79	305.87	288.56	7.47	15.88	314.79
	联合运营		3,536.71	1,645.34	3,392.49	1,521.35	40.20	71.07	1,975.26
	授权运营	14	2,666.92	784.11	-	739.73	-	-	1,232.64
	小计	64	6,518.42	2,744.25	3,698.35	2,549.64	47.67	86.95	3,522.69
合 计		226	31,281.11	14,180.87	20,128.72	13,193.74	195.79	385.37	13,627.17

注 1：服务器数量为期末数量，自主运营、联合运营服务器存在混用，故合并列示，授权运营服务器由运营商架设，数量系游爱网络根据运营方提供数据填列；

注 2：上表收入确认金额不包括版权金收入，下同；

注 3：游爱网络未在递延收益中记录未确认游戏分成收入，相关未确认游戏分成收入确认为预收账款，下同。

(2) 2015 年度

游戏名称	运营模式	服务器数量(台)	游戏用户充值金额(万元)	含税分成金额(万元)	含税消费金额(万元)	收入确认金额(万元)	期初预收账款余额(万元)	期末预收账款余额(万元)	经营活动现金流入(万元)
《风云天下OL》	自主运营	79	2,080.46	2,080.46	2,059.66	1,942.94	72.81	92.57	2,080.46
	联合运营		7,348.92	3,511.55	7,150.07	3,223.23	183.23	272.78	2,660.19
	授权运营	23	4,217.40	1,263.65		1,192.12			1,582.39
	小计	102	13,646.78	6,855.65	9,209.73	6,358.28	256.04	365.35	6,323.03
《蜂鸟五虎将》	自主运营	48	270.33	270.33	274.65	259.08	6.23	2.18	270.33
	联合运营		6,141.72	2,124.58	6,067.21	2,004.95	36.15	35.53	1,666.86
	授权运营	49	3,938.15	883.68		833.66			770.84
	小计	97	10,350.20	3,278.59	6,341.87	3,097.69	42.38	37.70	2,708.03
《武林萌主》 (比武招亲)	自主运营	47	275.87	275.87	281.45	264.54	15.88	11.60	275.87
	联合运营		2,084.57	1,035.80	1,940.93	941.13	71.07	107.11	842.50
	授权运营	14	1,527.26	443.08		418.00			399.83
	小计	61	3,887.70	1,754.76	2,222.38	1,623.67	86.95	118.71	1,518.20
合计		260	27,884.68	11,889.01	17,773.98	11,079.64	385.37	521.77	10,549.27

3、主要游戏产品的具体情况

(1) 风云天下 OL（又名“笑傲三国 OL”）



《风云天下 OL》是游爱网络打造的一款以“三国”历史为题材背景的战略策略型移动网络游戏，游戏融合了“万人国战、攻城略地、军团联盟”等游戏主题，为用户提供了多种特色玩法，用户在游戏当中扮演一位运筹帷幄掌控整个国度的统帅，通过排兵布阵、过关斩将、组建军团、豪战群英会、勇占名人榜等各种特色玩法以及丰富的人物角色、激情厚重的音乐、细腻逼真的战斗场面，再现了气势恢宏的三国争霸场面。截至本重组报告书签署日，《风云天下 OL》最高月充值流水达 3,391.77 万元，最高同时在线角色数达 34,050 人，并分别获得了“安智 2012 年度优秀游戏奖”、“第三届金鹏奖中国原创 Android 手机游戏网游人气奖”、“腾讯智能机互联网策略类金企鹅奖”等多项荣誉。

在大陆地区排名情况



根据 App Annie 统计，大陆地区，《风云天下 OL》于 2013 年 5 月达到最高排位，第 10 位。

《风云天下 OL》于 2012 年 5 月上线运营，是由广州菲音信息科技有限公司（以下简称“广州菲音”）委托游爱网络开发的网络游戏。在委托开发时约定，除委托开发费用之外，游爱网络可以获取游戏上线运营以后的部分游戏运营收

益。2012年9月，游爱网络与广州菲音签订了《联合运营协议》；2014年，游爱网络向广州菲音购买了《风云天下 OL》的软件著作权，并签订协议，终止《技术开发合同》以及后期签订的《联合运营合同》项下与广州菲音的合作关系，由游爱网络自主运营《风云天下 OL》；至此，游爱网络取得《风云天下 OL》全部知识产权及运营权。同年，游爱网络将《风云天下 OL》与自主研发的移动网络游戏《笑傲三国 OL》同时进行技术更新，并将两款具有相同基础技术的游戏服务器数据进行合并（即“合服”）。合服之后，两款游戏均名为《风云天下 OL》。本报告书在进行数据统计以及财务数据分析时，将上述两款游戏进行合并列示。

根据2011年10月1日广州菲音与袁雄贵签署的《技术开发（委托）合同》（有效期限3年），广州菲音支付给游爱网络《风云天下 OL》的委托开发费用由游戏产品上线前的相关日常开发费用和上线后的技术开发分成款两部分构成，具体情况如下：

单位：万元

类别	费用发生时间	项目内容	金额	小计
日常开发费用	2012年度	人员薪酬相关费用	294.60	324.28
		游戏产品设计及测试费用	20.64	
		折旧摊销	2.76	
		其他	6.27	
技术开发分成款	2012年5-12月	技术开发分成款	304.56	2,824.43
	2013年度		2,418.37	
	2014年1月份		101.50	
合计				3,148.70

根据2012年9月29日广州菲音与游爱网络签署的《〈风云天下 OL〉联合运营协议》（有效期1年），广州菲音授予游爱网络在中国大陆地区运营发行的权利。

2013年9月27日，广州菲音和游爱网络签署《手机游戏〈风云天下 OL〉联合运营补充协议》约定延长《〈风云天下 OL〉联合运营协议》有效期2年，即到期时间为2015年9月27日。

2013年12月31日，广州菲音和游爱网络签署《终止协议》，约定双方于2014年1月1日解除《〈风云天下 OL〉联合运营协议》即《原协议》，双方互不再承担《原协议》中的权利义务。

2014年1月1日，游爱与广州菲音签订了有关《风云天下OL》著作权转让协议，该协议中主要条款包括：广州菲音同意将该软件的著作权的各项权利转让给游爱网络，自签订协议之日起，游爱网络拥有该软件的著作权；软件转让金额为500万元人民币；双方协商一致就本软件进行的后续改进（包括但不限于进行新版本的开发），由此产生的新的技术成果及相关知识产权，归游爱网络所有，且相关权益也归游爱网络享有；双方协商一致在收到游爱网络第一笔转让金之日起3个月内，广州菲音将终止其与合作平台关于《风云天下OL》的运营，并与各合作平台签订《终止协议》；广州菲音在收到游爱网络支付的全额转让金后，协助游爱网络向国家版权保护中心等相关部分办理著作权变更申请。游爱网络向广州菲音购买《风云天下OL》软件著作权的协议内容不存在版权或其他权利纠纷或法律风险。

2014年度及2015年度《风云天下OL》的主要运营数据如下所示：

指标	2015年	2014年
当期流水合计（万元）	13,646.78	22,599.54
期末累计注册角色数（人）	16,343,286	15,243,558
当期月均付费角色数（人）	13,966	21,871
当期月均活跃角色数（人）	198,649	505,424
当期月均ARPU（元）	816.56	867.36

注：

当期流水：指当期充值面值；

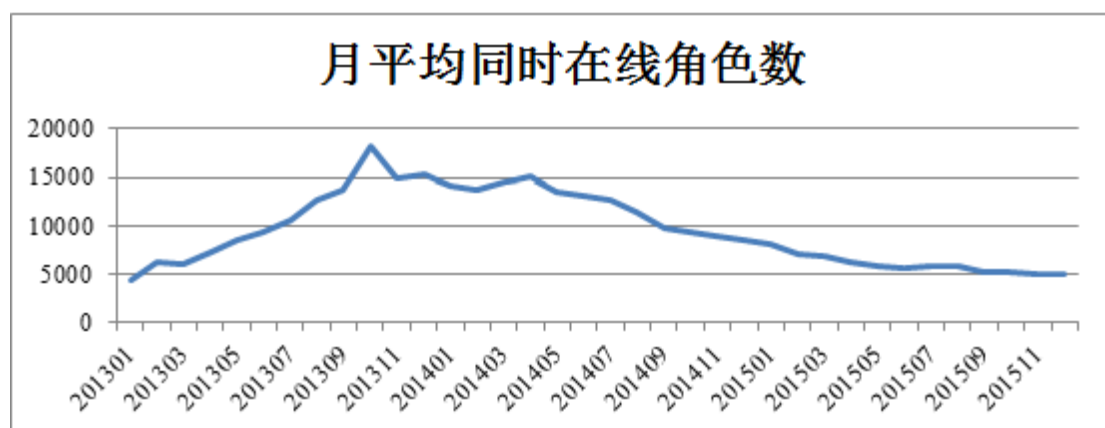
期末累计注册角色数：指累计注册或创建角色的数量；

月付费角色数：指当月充值过虚拟货币的角色数；

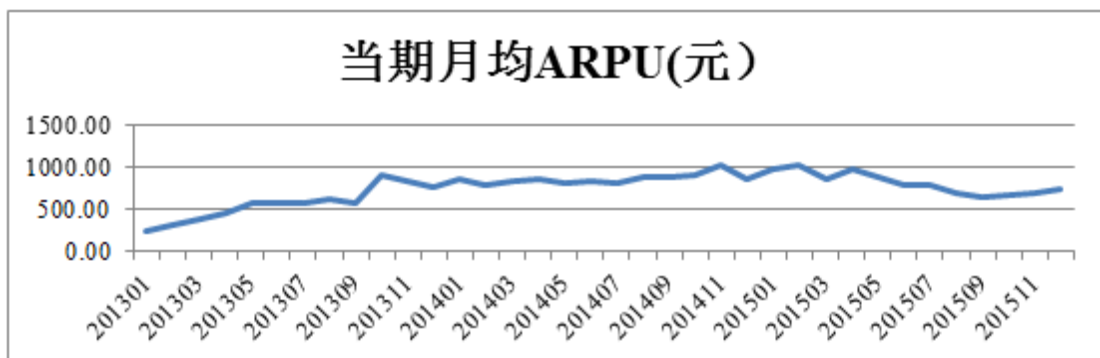
月活跃角色数：指当月登录过游戏的角色数；

当期月均ARPU（元）：月充值流水/月付费角色数。

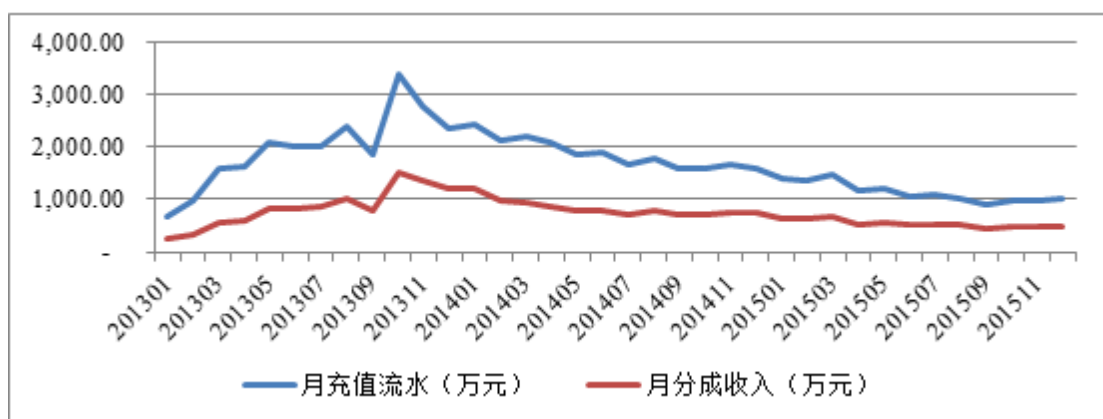
该款游戏2013年1月至2015年12月，月平均同时在线角色数趋势图如下：



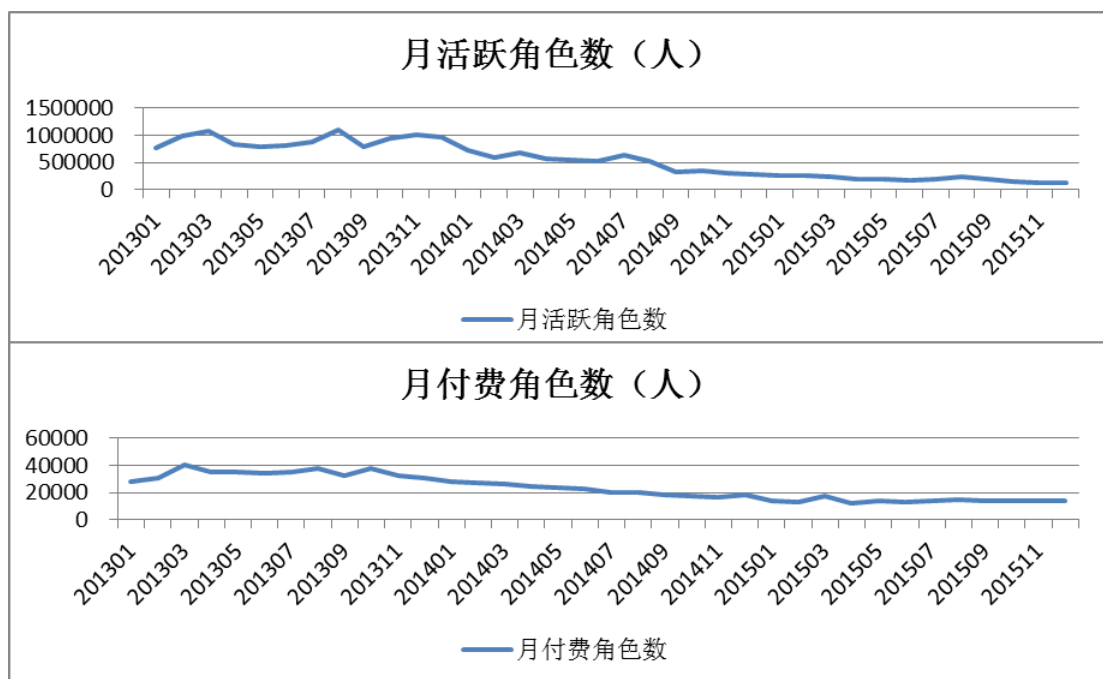
该款游戏2013年1月至2015年12月，当期月均ARPU趋势图如下：



该款游戏 2013 年 1 月至 2015 年 12 月，月充值流水及月分成收入趋势图如下：



该款游戏 2013 年 1 月至 2015 年 12 月，当期月活角色数、月付费角色数趋势图如下：



指标波动原因及合理性分析：

用户群体	游戏上线时间较早，吸引了最早一批的智能手机用户，因为三国题材以及策略游戏的类型，本游戏的深度付费用户群体年龄层偏大，约 30 岁左右，具备较好的经济基础，有较强的付费能力。
消费需求	游戏设计兼顾了付费用户及免费用户的游戏体验及游戏乐趣。游戏内有合理的消费点及消费深度，满足玩家的成长追求和数值追求。同时产品不断进行版本迭代更新，丰富玩家体验内容，稳定游戏付费情况，延长游戏生命周期。分析累计充值大于一万元的玩家的道具消费情况，玩家更加注重游戏本身的可玩性及战斗体验，消费集中在装备铸造、伙伴与武将培养等可提升游戏可玩性的道具上。
游戏类型	三国题材战争策略游戏。基于九宫格回合制的战斗策略，可玩性很高；合理的成长线设计，既有策略性，又可以充分发掘消费点；军团、国家构成的双社区体系，竞争与合作并重，深度交互的社区容易吸引玩家长期驻留。
主要竞争对手比较分析	《三国志 PK（一统天下）》同样是一款以“实时国战”为核心玩法的三国题材 SLG 游戏，于 2014 年 1 月正式上线运营。2014 年度、2015 年 1-7 月，月均 ARPU 值分别为 247 美元、386 美元；付费用户率分别为 11.61%、10.04%；运营 12 个月后充值流水达到峰值；（数据来源于宝通科技[300031]披露的公司公告）； 《风云天下 OL》2013 年-2015 年，月均 ARPU 值分别为 572 元、867 元、817 元；付费用户率分别为 3.78%、4.54%、7.40%；运营 10 个月后充值流水达到峰值； 由于《三国志 PK（一统天下）》主要运营地域为韩国，《风云天下 OL》为大陆地区，相关指标会有一些的差异，但总体而言《风云天下 OL》的游戏相关指标并未有明显异常，波动合理。
月活跃用户数	随着 2013 年 1 月底新接入港台渠道，同年 3 月接入新加坡、马来西亚地区，6 月底接入韩国地区，2013 年 2 月、3 月、8 月活跃用户有显著的提升。新区域一至两个月推广期结束后，由于自然流失，用户数会有一些的回落。2014 年 6 月、7 月通过上线两周年老用户召回活动，活跃用户数有一定的回升，之后 8 月、9 月随着暑期手游市场的井喷，大量新游戏分流了部分忠诚度还不高的新用户。此外，产品每次新版本的内容更新，都会对驻留老用户以及吸引新用户起到一定的作用，例如 2015 年 8 月更新的 2.5 版“天命无双”就比较成功地推高了活跃用户数。
月付费用户数	随着新渠道、新运营区域的接入，用户基数稳定上升，付费用户数也随着上升，基本和同时在线人数维持差不多的曲线。运营期间会通过约 2 个月为一个周期的版本更新、运营活动，维持用户付费率。运营后期，随着忠诚度较高的深度玩家占比升高，用户付费率随之上升，同时付费用户数处于稳定水平。
人均 ARPU 值	早期版本内容较少，付费设计较弱，用户还需进一步培养。随着版本迭代更新，游戏内容不断丰富，付费设计更加完善，游戏设计思路是高 ARPU 路线。比较重要的一个版本 2.2“英雄本色”2013 年 9 月上线后对整体消费行为提升效果明显。游戏运营中后期，游戏不断增加玩法和消费点，配合合理的运营推广活动，稳定游戏生态。2015 年 9 月在新进用户平稳下降的状态下，游戏通过调整新版本设计及运营活动策略，将收入维稳，ARPU 有所回升。
经营流水	前期及中期流水的提升主要得益于新渠道的接入，上线新区域，流水稳定增长。2013 年 9 月预计上线的版本有做一定的调整，玩家期待度较高，版本发力影响体现在 2013 年 10 月，加之运营活动配合到位，游戏达到运营峰值。游戏后期，在新进用户数平稳下降的情况下，游戏不断增加玩法和消费点，配合合理的运营推广活动，稳定游戏营收在一个平稳的水平。

截至 2015 年 12 月 31 日累计注册玩家的 IP 地址区域分布情况如下：

国内		国外	
省份	比例	省份	比例
广东省	18.56%	韩国	1.97%
浙江省	7.81%	马来西亚	1.86%
江苏省	7.01%	新加坡	0.72%
四川省	5.18%	美国	0.13%
福建省	4.88%	澳大利亚	0.09%
台湾省	4.41%	加拿大	0.03%
湖南省	3.95%	日本	0.03%
湖北省	3.85%	越南	0.03%
广西壮族自治区	3.64%	意大利	0.02%
山东省	3.52%	英国	0.02%
其他省份	32.10%	其他国家	0.19%
国内合计	94.92%	国外合计	5.08%

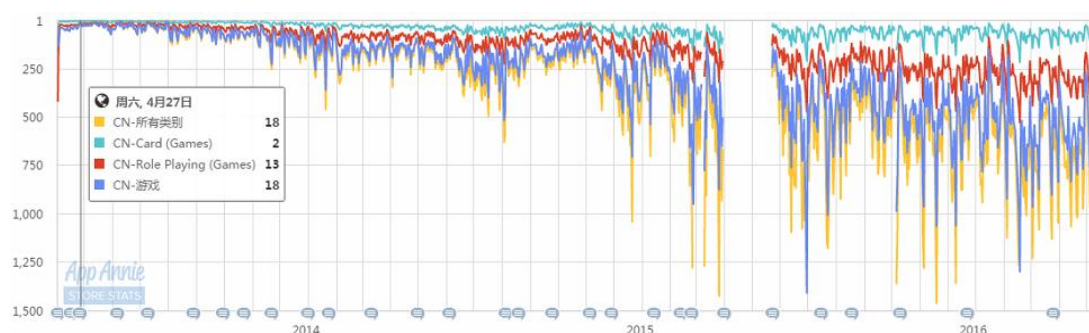
从游戏玩家的 IP 分布来看，《风云天下 OL》游戏玩家主要集中在国内沿海省份如广东、浙江、江苏，这与《2015 全球移动游戏产业白皮书》数据所显示中国移动游戏玩家分布的前三位省份符合，这些省份经济较发达，玩家充值消费能力较强，其余省份分布较为分散，不存在单独省份独大的情况；从国外来看，主要分布在亚洲的韩国、马来西亚、新加坡等国，这些国家文化与我国有渊源，对于游戏的三国背景接受度高，同时经济较发达，玩家充值消费能力较强。

(2) 《武林萌主》（比武招亲）



《武林萌主》（比武招亲）是游爱网络自主研发的，一款完美融合了时尚可爱、武侠题材、真实交友、卡牌对战等多种元素于一体的 Q 版武侠卡牌类手游。游戏基于 LBS（地理位置服务）技术社交系统，以唯美的画面、灵动欢乐的配乐、Q 萌的侠客、幽默的解说、超强的聊天系统让游戏用户获得完美的游戏体验，尽展独特魅力，融娱乐休闲、智慧开发、即时通讯、搞笑幽默、交友结缘于一身。游戏用户可以在游戏中通过充值兑换虚拟货币，用于购买卡牌、道具、游戏特征等消费。截至 2016 年 5 月 19 日，《武林萌主》（比武招亲）最高月充值流水达 1,355.81 万元，最高同时在线角色数达 15,084 人。

在大陆地区排名情况



根据 App Annie 统计，大陆地区，《武林萌主》（比武招亲）于 2013 年 4 月达到最高排位，第 2 位。

2014 年度及 2015 年度《武林萌主》（比武招亲）的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年	2014 年
当期流水合计（万元）	3,887.70	6,518.42
期末累计注册角色数（人）	7,873,394	6,609,697
当期月均付费角色数（人）	6,630	14,305
当期月均活跃角色数（人）	314,494	314,543
当期月均 ARPU（元）	498.46	406.21

注：

当期流水：指当期充值面值；

期末累计注册角色数：指累计注册或创建角色的数量；

月付费角色数：指当月充值过虚拟货币的角色数；

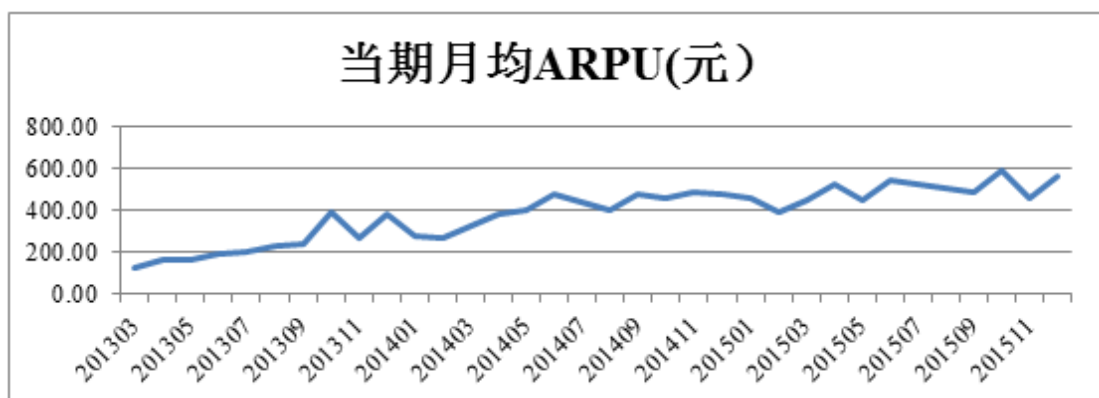
月活跃角色数：指当月登录过游戏的角色数；

当期月均 ARPU（元）：月充值流水/月付费角色数。

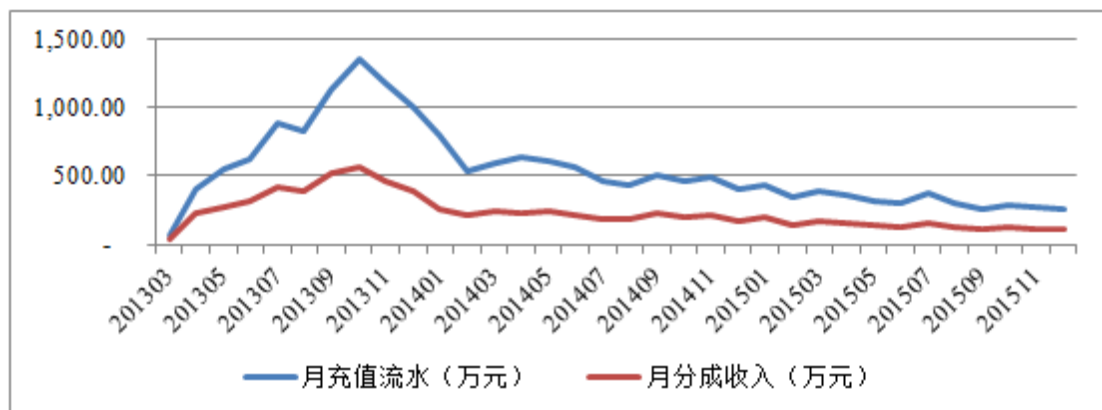
该款游戏 2013 年 3 月至 2015 年 12 月，月平均同时在线角色数趋势图如下：



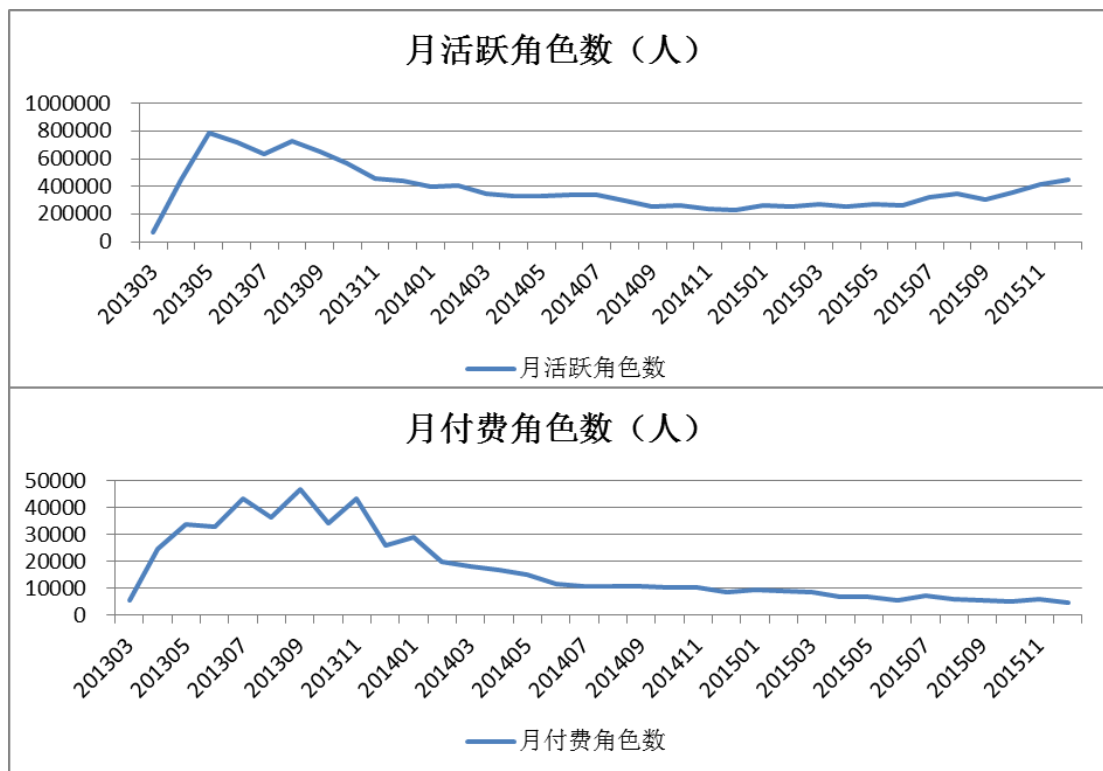
该款游戏自 2013 年 3 月至 2015 年 12 月，ARPU 趋势图如下：



该款游戏自 2013 年 3 月至 2015 年 12 月，月充值流水和月分成收入趋势图如下：



该款游戏自 2013 年 3 月至 2015 年 12 月，月活跃角色数和月付费角色数趋势图如下：



指标波动原因及合理性分析:

用户群体	游戏用户为喜欢武侠题材的男性用户和偏可爱、社交的年轻女性用户构成，其中，男性用户具有较强的付费能力，是付费的主要用户。
消费需求	游戏设计兼顾了付费用户及免费用户的游戏体验，游戏内有合理的消费点，满足玩家对成长和社交的追求。同时游戏不断的进行版本迭代更新，丰富游戏内容玩法，多方面进行创新，延长游戏生命周期。分析累计充值大于一万元的玩家的道具消费情况，玩家更加注重游戏的交互功能，消费集中在交互活动及主角培养道具上。
游戏类型	游戏为武侠题材社交卡牌游戏。游戏采用传统攻防战斗系统，简单易上手，适合武侠、休闲社交类玩家。同时游戏推出结婚系统，家园系统，以及语音聊天等系统加强玩家之间的交流互动，吸引玩家长期驻留。
主要竞争对手比较分析	《兄弟萌》同样是一款以Q萌为特色的卡牌策略游戏，于2013年8月正式上线运营。截至2015年7月31日月均ARPU值为362元；上线运营8个月后活跃用户数达到峰值；运营5个月后充值流水达到峰值；运营稳定期月均ARPU值处于300-500元区间（数据来源于中南重工[002445]披露的公司公告）； 《武林萌主》2013年3月上线运营，截至2015年底月均ARPU值389元；上线运营5个月后活跃用户数达到峰值；运营7个月后充值流水达到峰值；运营稳定期月均ARPU值处于300-600元区间； 《武林萌主》与《兄弟萌》相比较，游戏相关指标无明细异常，波动合理。
月活跃用户数	游戏上线后，随着渠道扩展，新用户增加，游戏月活跃用户数攀升，并在2013年5月到达顶峰。之后游戏进入成熟平稳期，用户有一定的自然流失。2015年之后，随着版本玩法迭代，推出各种老用户回流计划，月活跃用户数相对稳定。
月付费用户数	游戏上线后，随着月活跃用户的增加，以及不断迭代更新游戏玩法和消费点，运营活动精细化，游戏付费用户逐月提升，并于2013年9月达到高峰。2013年5月至2014年2月这段时间因版本更新和活动运营影响，月付费用

	户数据呈锯齿状。之后，由于用户的自然流失，月付费用户数有一定下滑。目前，游戏处于成熟稳定期，剩余玩家较大比例为忠诚度较高的深度玩家，月付费用户数维持在一个平稳的水平。
人均 ARPU 值	游戏早期版本内容较少，付费设计较弱，用户消费习惯需要时间培养。随着游戏版本迭代更新玩法和消费点，活动运营更加精细化和大客户服务质量提升，游戏月均 ARPU 整体不断提升，目前处于较为稳定水平。
经营流水	游戏上线后，随着渠道扩展，新用户增加，游戏流水不断增长，产品不断迭代更新玩法和消费点，运营活动的精细化和大客户服务质量提升，2013 年 10 月游戏流水达到峰值。2013 年 11 月后，由于用户的自然流失，游戏流水不断下滑。目前，游戏持续增加新玩法和消费点，搭配合理的运营活动，将游戏流水维持在一个平稳的水平。

截至 2015 年 12 月 31 日累计注册玩家的 IP 地址区域分布情况如下：

国内		国外	
省份	比例	省份	比例
广东省	12.56%	马来西亚	5.39%
江苏省	6.82%	泰国	2.94%
浙江省	6.77%	新加坡	2.28%
台湾省	5.11%	美国	1.75%
四川省	4.81%	澳大利亚	1.58%
山东省	4.14%	加拿大	0.91%
福建省	3.96%	韩国	0.53%
湖北省	3.72%	日本	0.10%
河南省	3.69%	英国	0.10%
湖南省	3.26%	意大利	0.06%
其他省份	29.31%	其他国家	0.21%
国内合计	84.14%	国外合计	15.86%

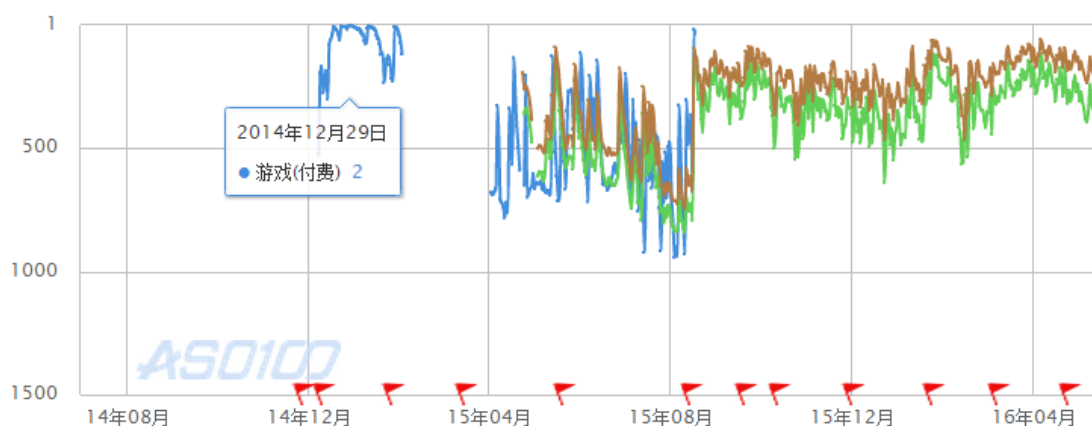
《武林萌主》（比武招亲）游戏玩家最多的三个省份是广东、江苏、浙江，这与《2015 全球移动游戏产业白皮书》披露情况相符。

（3）蜂鸟五虎将



《蜂鸟五虎将》于 2014 年 7 月上线，是游爱网络自主研发的一款写实风格的三国策略卡牌手游。三个国家特点鲜明、各有千秋，游戏里霸气精美的卡牌人物，华丽的技能特效，以及极具策略性的副本关卡是该游戏的主要营销热点。游戏将传统 RPG 角色扮演与 SLG 策略型游戏相结合，100 多个可选择武将极大地丰富了用户的游戏体验。截至 2016 年 5 月 19 日，《蜂鸟五虎将》最高月充值流水达 1,034.99 万元，最高同时在线人数,达 13,446 人。

在大陆地区排名情况



根据 ASO100 统计，大陆地区，《蜂鸟五虎将》2014 年 12 月达到最高排位，第 2 位。

《蜂鸟五虎将》上线以来到 2015 年 12 月的主要运营数据如下所示：

指标	2015 年	2014 年 7 月-12 月
当期流水合计（万元）	10,350.20	2,163.14
期末累计注册角色数（人）	5,141,720	786,609
当期月均付费角色数（人）	18,186	12,203
当期月均活跃角色数（人）	453,941	156,087
当期月均 ARPU（元）	475.17	253.74

注：

当期流水：指当期充值面值；

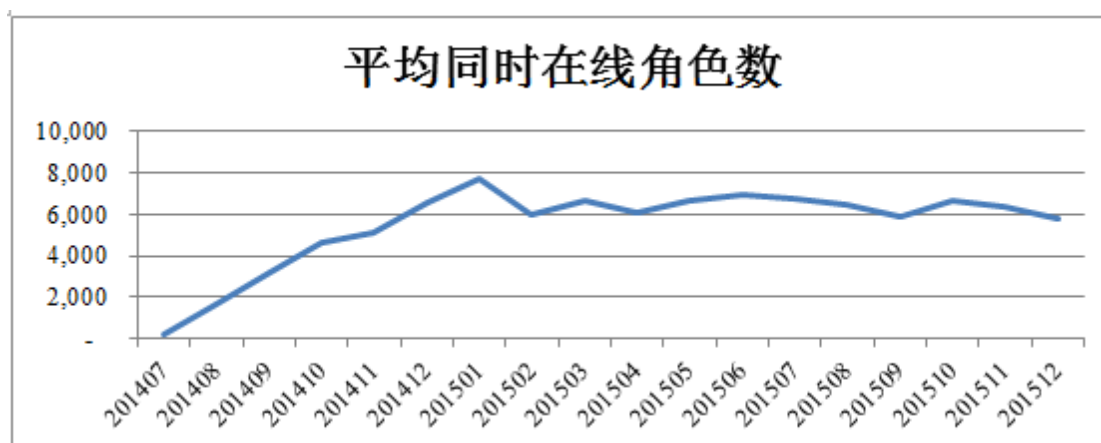
期末累计注册角色数：指累计注册或创建角色的数量；

月付费角色数：指当月充值过虚拟货币的角色数；

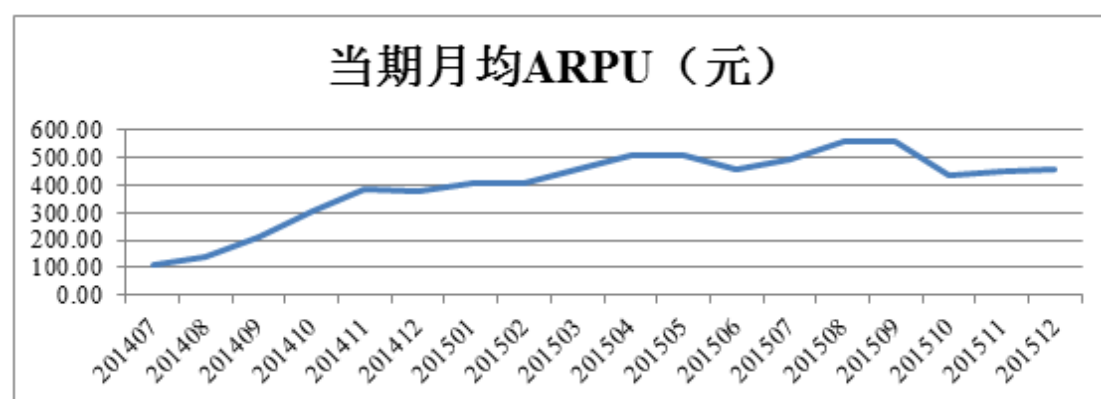
月活跃角色数：指当月登录过游戏的角色数；

当期月均 ARPU（元）：月充值流水/月付费角色数。

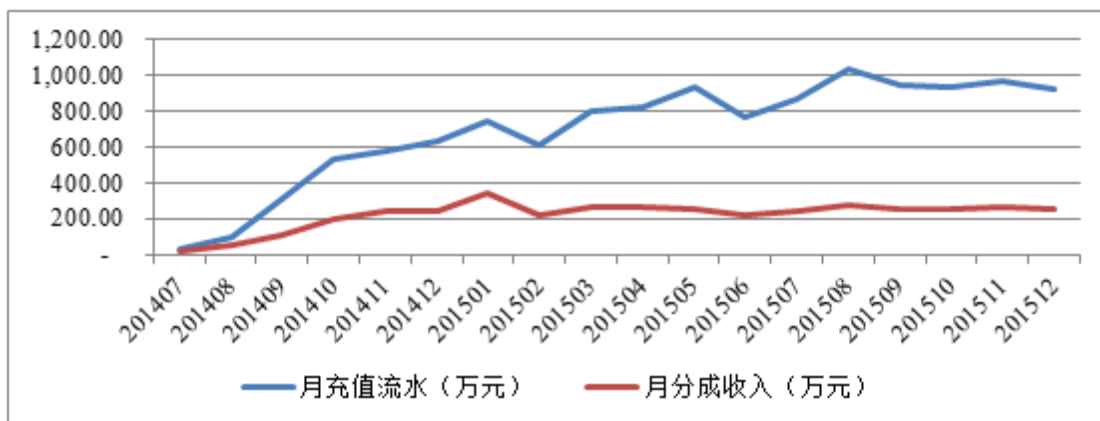
该款游戏 2014 年 7 月至 2015 年 12 月，月平均同时在线角色数趋势图如下：



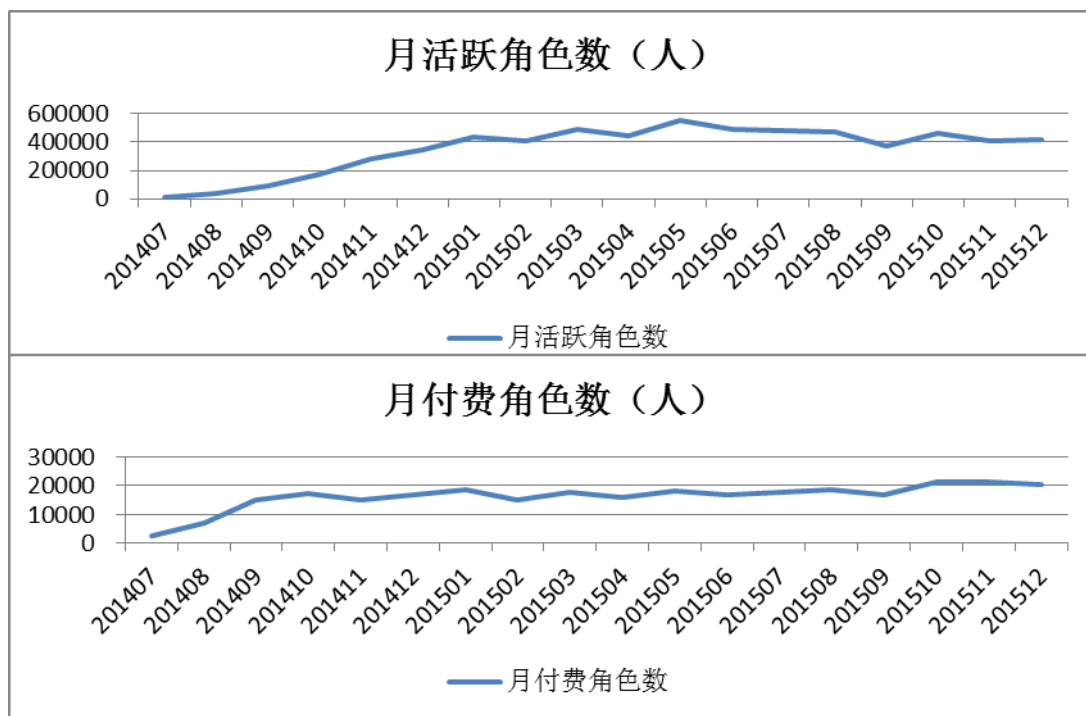
该款游戏 2014 年 7 月至 2015 年 12 月，ARPU 值趋势图如下：



该款游戏 2014 年 7 月至 2015 年 12 月，月充值流水和月分成收入趋势图如下：



该款游戏 2014 年 7 月至 2015 年 12 月，月活跃角色数和月付费角色数趋势图如下：



指标波动原因及合理性分析：

用户群体	游戏主体用户为热爱三国历史的玩家，以男性为主。付费用户主要为拥有一定经济基础和付费能力的 30 岁左右用户。
消费需求	游戏兼顾付费用户及免费玩家的生存环境及游戏乐趣。游戏内有合理的消费点及消费深度，满足玩家的成长追求和国战荣誉感。同时产品不断进行版本迭代更新，丰富玩家体验内容，稳定游戏付费情况，延长游戏生命周期。分析累计充值大于一万元的玩家的道具消费情况，玩家更加注重游戏的战斗体验，消费集中在伙伴与武将雇佣、装备锻造及主角培养道具上。
游戏类型	以三国题材为背景的国战卡牌手游，游戏基于九宫格回合制的战斗策略，可玩性高；卡牌副本和国战双线玩法协调了玩家个人目标和组织荣誉追求的平衡，既有策略性又可以充分挖掘付费。

主要竞争对手比较分析	《妖姬三国》同样是一款以三国题材为背景的策略卡牌游戏，于 2013 年 11 月上线运营。2014 年度、2015 年 1-7 月，月均 ARPU 值分别为 143 美元、133 美元；付费用户率分别为 4.50%、5.15%； 《蜂鸟五虎将》2014 年 7 月上线运营。2015 年度，月均 ARPU 值为 475 元；付费用户率为 4.05%（数据来源于宝通科技[300031]披露的公司公告）； 《蜂鸟五虎将》与《妖姬三国》相比，游戏相关指标无明显异常，波动合理。
月活跃用户数	游戏于上线后，随着渠道扩展，新增用户增加，游戏月活跃用户数持续攀升，并于 2015 年 5 月到达顶峰，之后游戏进入成熟平稳期，用户有一定的自然流失。2015 年 10 月，游戏扩展越南、韩国等海外市场，提升了游戏月活跃用户数。
月付费用户数	游戏上线后，随着月活跃用户的增加，以及不断的迭代更新游戏玩法和消费点，运营活动更加精细化，游戏付费用户逐月提升。2014 年 10 月版本迭代加上国庆节日活动，付费用户数到达第一波的高峰，之后保持相对稳定。2015 年 10 月因版本迭代和国庆节活动，付费用户达到一个新的高峰。
人均 ARPU 值	游戏上线后，随着版本迭代更新新玩法和消费点，运营活动的精细化运营和大客户服务质量的提升，游戏人均 ARPU 值整体不断走高，并于 2015 年 9 月达到高峰。2015 年 10 月，引入新渠道用户，新渠道用户的消费习惯需要时间培养，所以人均 ARPU 有一定滑落。
经营流水	游戏上线后，随着渠道扩展，新用户增加，版本迭代更新玩法和消费点，游戏运营活动精细化和大客户服务质量提升，游戏收入持续攀升，并于 2015 年 8 月份达到高峰。之后由于用户的自然流失，产品收入有一定的下滑。目前，游戏持续增加新玩法和消费点，搭配合理的运营活动，将游戏流水维持在一个平稳的水平。

截至 2015 年 12 月 31 日累计注册玩家的 IP 地址区域分布情况如下：

国内		国外	
省份	比例	省份	比例
广东省	12.48%	马来西亚	3.02%
江苏省	8.34%	泰国	2.78%
浙江省	8.25%	新加坡	1.12%
台湾省	5.41%	美国	0.25%
四川省	4.53%	澳大利亚	0.12%
山东省	4.42%	加拿大	0.12%
福建省	4.40%	韩国	0.09%
湖北省	4.01%	日本	0.07%
河南省	3.66%	英国	0.06%
湖南省	3.57%	意大利	0.03%
其他省份	33.11%	其他国家	0.16%
国内合计	92.18%	国外合计	7.82%

《蜂鸟五虎将》游戏玩家最多的三个省份是广东、江苏、浙江，这与《2015 全球移动游戏产业白皮书》披露情况相符。

（七）产品研发情况

截至 2016 年 5 月 19 日，游爱网络在研的游戏项目如下：

序号	游戏代号	游戏类型	游戏特点简介
1	FY2	三国题材 SLG	SLG 类型，根据公司自有 IP 游戏成熟引擎技术研发，是一款以三国为题材的战略游戏，玩家在本游戏里可建设主城，开荒辟野，分封领地，招募武将，培养军队，组建军团，与其他玩家在三国古战场厮杀争霸。在延续前作成功的核心战斗玩法的基础上，引入玩家代入感更强的角色扮演元素，并大幅强化了游戏中的战役关卡系统，加入了包括剧情分支、时效限制、NPC 互动等在内的玩法设计，使得游戏的策略性、乐趣性、战场感均有更强的提升，精心编排的游戏上手难度以及数值成长节奏让新手和老手玩家均能体验到“上手容易而精通下去又有足够的深度”的感觉。
2	OL	恋爱题材 RPG	休闲游戏，校园恋爱题材，撬动手游领域广大女性玩家市场。游戏以校园真实场景为背景，拥有高品质日式漫画风格，精致的画面让用户沉醉于各种浪漫校园中；采用 u3D 引擎和真人捕捉技术打造 360 度旋转镜头；玩家参与社区融入社区的感觉，体验丰富的动态交互、好友照片分享、相互许愿、语音对话以及各种 LBS 内容。
3	LTX	奇幻 SLG	一款以国战为主要娱乐表现的策略手游，抓住玩家交互心理和成就心理，是给热爱 SLG 类型游戏的玩家推出诚意之作。采用三国题材故事情节，丰富背景内容。简略而严谨的基地建设，是游戏中个人经营玩点，考验每个玩家的经营统筹能力。多个城池封地间的经营分工，更是游戏经营乐趣和战略战术的核心。游戏跨屏无视距技能特效表现，百种技能可无限作战。游戏“纯国战”模式，将“运筹帷幄”的顶尖策略与残酷的“灭国战争”相结合融入到游戏中，完全抛弃上手就无限推图与抽卡的无脑的操作模式，注重精准操作和节奏把控。
4	DQDG	SLG	SLG 类型，游戏跨屏无视距技能特效表现，百种技能可无限作战。游戏“纯国战”模式，将“运筹帷幄”的顶尖策略与残酷的“灭国战争”相结合融入到游戏中，完全抛弃上手就无限推图与抽卡的无脑的操作模式，注重精准操作和节奏把控。

5	Noodle	SLG	Q 版国战类 SLG，着重强化玩家 PVP、公会交流以激烈竞争为特点。传承正统 SLG 理念的基础下做了大胆的创新，游戏抛弃了固定剧情、副本等规定行为，赋予玩家高度的自由和极大的决策空间。Q 版风格的世界里，在自由贸易体系下，玩家必须做到以战养商，以商强战，让你的基地飞速发展。游戏更是抛弃传统好友交互，以公会来贯彻战场的残酷，非盟友即敌人。爆炸的交锋、趣味的吐槽、精致的画面一切尽在游戏之中。游戏背景是发生在燃烧军团破败之后的大陆，以轻松搞怪的氛围还原多种族争霸的史诗战役。三大种族，各具特色，加强代入感。玩家的目标是在众多真人参与的游戏世界中生存和发展，玩家将扮演一名种族成员，在这里建造城市、扩建军队、攻城略地，从复杂的斗争策略中获得乐趣。在游戏过程中制造差异性，让玩家的战斗、成长更加充满策略性；定位于 35 岁以下的年轻人群，提供一种具趣味性和益智性、同时耗时和精力少的策略类游戏。在严谨平衡的游戏核心基础上，采用偏 Q 版特色的简洁画风和风趣搞怪的文字，形成独特的轻松娱乐体验感受，求得口碑传播。
6	BY2	卡牌游戏	继承游爱网络的自有 IP，以武侠题材为背景，以卡通 Q 萌为侠客造型，在继承《比武招亲》独创招亲等多种特色玩法以及风格幽默、休闲恶搞的基础上，重点扩展社交元素玩法。
7	WH2	卡牌策略游戏	精美的卡牌原画加上 3D 的战场表现，赋予卡牌更多的收集意义，每一位武将都有独特的武将技能和特效，多名武将共同上阵时，更会有绚丽的组合技能，让玩家体验到绚丽的战斗场面，战斗表现也突破传统卡牌 2D 的表现形式，以 3D 视角让玩家融入战斗，在战斗过程中给予玩家更多的操作空间，让玩家在游戏的快乐之中训练自己的计算能力和运用策略的能力。
8	DZZ	SLG	游戏将战争策略和英雄养成两大经典玩法完美融合。在游戏中玩家不仅能结识牧尘、洛璃、萧炎等来自不同位面的英雄，还能让他们统率九幽卫、大罗天军、战神魔猿等神兵异兽，在大千世界展开一场相互攻伐的异界大战。玩家角色将占领天地秘境，收集丰富资源，培养英雄神兵，打造出独一无二的城池；还能与其他玩家建立联盟，扩张势力，称霸异界，成为位面的终极主宰。游戏设置天罗大陆的大战略玩法，提供即时手动微操。十四类兵种、三十多个英雄、近百种技能装备，玩家不只是在掌上运筹帷幄，更要在指尖决胜千里。小说中的灵阵，战阵，功法一一登场；大部队围攻、城池防御、单兵突破各类战术层出不穷，配合大魄力的战斗表现，让用户尽情体验策略、微操双重对抗的乐趣。

9	DLA	TV 版	单机类型游戏，泡泡龙玩法，回味经典的童年乐趣。知名 IP 主角陪伴几代人成长，轻松玩法，碎片化时间利用，高活跃特性。本产品以泡泡龙玩法为设计基础融入 RPG 元素；创新性加入了动物大泡泡、boss 等元素增加乐趣；传播自然环境保护和濒危动物保护正能量，在休闲之余把科普融入游戏，寓教于乐；加入了“濒危动物”的科普功能，增加产品的深度。根据产品的用户群体特性，在美术风格上，采用 Q 版萌系的风格，并且贴合哆啦 a 梦世界和角色。
10	2D 项目	MMORPG	是一款 2D 国战类型的 MMORPG 游戏，游戏中玩家扮演了一个国家中的一员，力争保卫自己国家的安危。游戏有酣畅淋漓的战斗画面，万人群战的刺激感觉，满足玩家国战体验的感觉。
11	JSDG	僵尸题材 SLG	丧尸和末日求生为题材的策略类游戏，玩家积累资源，建设基地，研究科技，不断壮大实力，抵御僵尸来袭。玩家可以在游戏中探索各种末世的废墟，遭遇各种丧尸事件。游戏中不同兵种的技能搭配不同技能，并通过不同的阵法与站位，使战局出现波诡云谲的变化，玩家可根据对方的阵型弱点，合理地安排己方阵型，以弱胜强。多种玩法与成长设定组成丰富的游戏世界。该游戏侧重玩家个体及群体之间的交互，玩家可以在游戏中招募与培养各种末世部队、驯化多种形态的参战部队，并且组建强大的玩家公会，体验丰富的团队荣耀。
12	DGSD	帝国题材 SLG	罗马帝国时代为题材的策略类游戏，玩家积累资源，建设基地，研究科技，不断壮大实力，多种玩法与成长设定构成壮观的游戏世界。玩家基地建设、军团系统，以兵种构成不同阵型的战斗系统：丰富的兵种培养、装备产出体系与升级、配件改造强化进阶。该游戏侧重玩家个体及个体之间的交互，玩家可以在游戏中策略取胜，或者资源提升自身实力。
13	QYZ	武侠题材 ARPG	武侠题材的即时战斗游戏。玩家通过任务、副本、活动获取强力装备、道具，以此来提升自己的战斗力，玩家需要相互合作，才能最终抵御整个邪恶势力横行的大陆。游戏提供多种成长系统包括装备系统、魂石系统、宠物系统、坐骑系统、翅膀系统、荣誉系统等。游戏提供阶梯式等级副本，以及特色活动副本，在活动副本中，玩家可以组队前往，彼此之间自由对抗，多种模式副本闯关带来丰富的对战体验。
14	XMB	仙侠题材 ARPG	玄幻小说授权的 MMOARPG 游戏，玩家通过完成任务、活动获取强力的装备和道具，以此来提升自己的战斗力。玩家可以在游戏中完成挑战各种各样的任务和活动。游戏中各种技能的释放时机，战斗中的各种走位，赋予游戏极高的可玩性。玩家通过击完成任务获取装备，并对装备加以锻造，还可以通过任务和活动获取材料，提升宠物、坐骑、翅膀、法宝等系统的属性，获得更多的属性和更炫的外形展示。该游戏还有仙侣、结义系统，让玩家可以在游戏过程中结交到更多的朋友。

15	WPZJ	海战题材 SLG	以力求还原二战战舰的真实性能和一流的游戏体验，拥有多人战舰对战，世界各地经典战役等丰富玩法。参与者将在战乱世界中经历重重磨砺，利用生产和科研等体系打造自己的舰队力量，采用军事或外交手段与其他玩家交互，最终建立强大的战舰帝国。各种战法在游戏中体现的淋漓尽致，闪电战、集团军冲锋、游击战、狼群战术等等，针对不同对手选择不同策略，玩家可以主动寻找敌军主力部队一击制胜，面对强敌时，利用时间差调动敌军机动部队，逐步吞食，打出以弱克强的经典战役。
16	AHFB	ARPG	仙侠题材的多人在线即时战斗游戏，拥有丰富多样的职业技能系统和精彩刺激的副本活动。游戏将真实呈现蜀山中人物角色和世界剧情的设定，展现中国传统仙侠世界的爱恨、侠义故事，将让玩家进入游戏后快速地融入游戏世界。游戏中不同职业具备不同的战斗技能，通过职业搭配赋予游戏极高的可玩性，玩家可以与不同职业的游戏玩家共同探索游戏。多种特色系统使得游戏的可玩性相当丰富。玩家通过参与副本获取更好的装备，并对装备加以锻造，还可以通过活动获取材料，提升仙器、神器、法宝、坐骑、宠物、翅膀等系统的属性以及更炫的外形展示。
17	BWH5	RPG 卡牌游戏	Q 版武侠卡牌类 H5 游戏，融合时尚 Q 版、武侠题材、真实交友、卡牌对战等多种元素于一体，发挥 Html5 技术的优势特点，不需下载，即点即玩；同时发挥 Html5 技术的推广优势，加强游戏内与社交平台好友以及陌生人的交互设计。

（八）前五大销售客户与供应商

1、前五名销售客户

（1）主要经营平台的收入情况

游爱网络的前五名销售客户主要为游爱网络进行联合发行的联运平台、游戏产品在境外的授权平台。主要经营平台的收入情况如下：

单位：万元、%

年度	客户名称	平台名称	销售收入	占营业收入比例
2015 年度	上海游民网络科技有限公司	3K 玩	1,990.50	12.64
	上海晋昶网络科技有限公司	49 游	1,738.89	11.04
	易幻网络有限公司	EFUN	1,313.12	8.34
	深圳市创梦天地科技有限公司	乐逗	1,189.09	7.55
	飞鱼数位游戏股份有限公司	7725、7725-东南亚、7725-台湾	887.11	5.63
	小 计		7,118.72	45.21
2014 年度	深圳市创梦天地科技有限公司	乐逗	1,515.68	9.72
	易幻网络有限公司	EFUN	1,464.14	9.39
	上海游民网络科技有限公司	3K 玩	1,361.34	8.73

成都卓星科技有限公司、汇友数码（深圳）有限公司	豆玩、豆玩—华为、中手游	1,243.72	7.98
飞鱼数位游戏股份有限公司	7725、7725-东南亚、7725-台湾	979.23	6.28
小 计		6,564.11	42.10

注：1、上海游民网络科技有限公司的收入包括报告期内游爱网络与上海游民网络科技有限公司及其原母公司广州指尖跃动网络科技有限公司（现已改名为广州昇厦投资咨询有限公司）之间的交易所产生的收入；

2、易幻网络有限公司的收入包括报告期内游爱网络与易幻网络有限公司及其母公司广州易幻网络科技有限公司之间的交易所产生的收入；

3、深圳市创梦天地科技有限公司的收入包括报告期内游爱网络与深圳市创梦天地科技有限公司及其同一控制下深圳市梦域科技有限公司之间的交易所产生的收入；

4、成都卓星科技有限公司、汇友数码（深圳）有限公司同属于同一控制人中手游移动科技有限公司。

(2) 游爱网络与主要游戏渠道商、发行运营商的分成比例、支付结算情况

单位：万元

年度	客户名称	主要游戏名称	分成规则	本年收款金额	期末应收账款余额
2014年度	深圳市创梦天地科技有限公司	比武招亲	0<=50<=150,55%/50%/45%	1,308.11	665.20
		风云天下 OL	0<=100,55%/45%		
		烈焰遮天	通过 ios 渠道运营：30%、通过 android 渠道运营：20%		
		其他游戏			
	易幻网络有限公司	风云天下 OL	易幻-港澳台（美金） 0<=50<=130,30%/27%/25%； 易幻-韩国（美金） 0<=80<=100,35%/32%/30%	2,023.26	300.31
		其他游戏			
	上海游民网络科技有限公司	比武招亲	45%	131.59	532.38
		五虎将	0<=200<=300<=400,40%/35%/32%/30%		
		风云天下 OL	0<=150<=195<=300<=400,50%/47%/45%/43%/42%		
	飞鱼数位游戏股份有限公司	风云天下 OL	30%	612.87	498.83
		塔王之王	30%		
		五虎将	30%		
		其他游戏			
	成都卓星科技有限公司	比武招亲	0<=200<=500,50%/40%/35%	721.79	480.03
风云天下 OL		0<=100,55%/50%			
小 计				4,797.62	2,476.75
2015年度	深圳市创梦天地科技有限公司	比武招亲	0<=50<=150,55%/50%/45%	1,203.10	550.60
		烈焰遮天	通过 ios 渠道运营：30%、通过 android 渠道运营：20%		
		风云天下 OL	0<=100,55%/45%		
		其他游戏			
	易幻网络有限公司	五虎将	总收入*21%	1,298.75	317.18
		风云天下 OL	易幻-港澳台（美金） 0<=50<=130,30%/27%/25%； 易幻-韩国（美金） 0<=80<=100,35%/32%/30%		
		其他游戏			

上海游民网络科技有限公司	比武招亲	45%	2,219.76	414.09
	五虎将	0<=200<=300<=400,40%/35%/32%/30%		
	风云天下 OL	0<=150<=195<=300<=400,50%/47%/45%/43%/42%		
	其他游戏			
飞鱼数位游戏股份有限公司	风云天下 OL	30%	1,233.98	195.53
	塔王之王	30%		
	五虎将	30%		
	其他			
上海晋昶网络科技有限公司	比武招亲	0<30,50%,>=30,45%	1,124.81	747.87
	风云天下 OL	0<30,50%,>=30,45%		
	屠龙之刃	20%		
	其他游戏			
小 计			7,080.41	2,225.26

注：报告期内，上海游民网络科技有限公司的收入包括游爱网络与上海游民网络科技有限公司及其原母公司广州指尖跃动网络科技有限公司（现已改名为广州昇厦投资咨询有限公司）之间的交易所产生的收入，应收账款回款及余额仅为上海游民网络科技有限公司。

游爱网络的董事、监事、高级管理人员和核心技术人员，其他主要关联方或持有游爱网络 5% 以上股份的股东未在前五名客户中持有权益。

2、前五名供应商

游爱网络主要采购为支付给第三方渠道商的分成成本，支付给带宽及服务器供应商的 IDC 数据服务成本、市场推广服务费用以及租赁成本等。游爱网络报告期内前五名供应商及采购情况如下：

单位：万元、%

年度	供应商名称	采购金额	占本年采购比例
2015 年度	成都亿客游科技有限公司	601.19	18.59
	广州龙泽物业管理有限公司	338.73	10.47
	江苏名通信息科技有限公司	269.92	8.34
	广东奥飞数据科技股份有限公司	217.55	6.73
	北京掌握时代科技股份有限公司	177.73	5.49
	合计	1,605.13	49.62
2014 年度	广州菲音信息科技有限公司	519.92	12.72
	广州龙泽物业管理有限公司	467.09	11.42
	成都亿客游科技有限公司	397.65	9.73
	江苏名通信息科技有限公司	345.46	8.45
	广东睿江科技有限公司	299.85	7.33
	合计	2,029.97	49.65

注：其中成都亿客游科技有限公司的渠道推广服务分成包括支付给其全资子公司成都亿客游文化传媒有限公司的渠道推广服务分成。

3、报告期内，游爱网络代理游戏研发商情况

单位：万元

年度	研发商名称	游戏名称	分成规则	分成成本	本年付款金额	期末应收账款余额
2014年度	厦门游动网络科技有限公司	梦想火影	0<=200<=500,90%/85%/80%	63.84	50.47	17.79
		其他	-	0.64	0.62	0.06
		小计		64.48	51.09	17.85
2015年度	厦门游动网络科技有限公司	梦想火影	0<=50<=150,55%/50%/45%	3.97	5.59	16.41
		其他	-	0.20	0.27	-
		小计		4.17	5.86	16.41
	镇江腾悦网络科技有限公司服务企业（有限合伙）	烈焰天下	0<200<=200,30%/20%	24.59	-	26.07
合计				28.76	5.86	42.48

游爱网络的董事、监事、高级管理人员和核心技术人员，其他主要关联方或持有游爱网络5%以上股份的股东未在前五名供应商中持有权益。

（九）核心技术情况

游爱网络主要产品或服务的核心技术如下：

技术名称	游戏来源描述	技术来源
通用 SDK 接入以及批量打包技术	总结与行业内各个合作推广渠道的 SDK 接入流程，设计制定通用 API，制作接入中间键，包括客户端通用接口、服务端统一登录验证以及充值验证服务、SDK 接入管理后台以及渠道包批量化打包工具。通过上述工具，项目只需接入一次通用 SDK，就能达到批量生成含有多个推广渠道 SDK 的渠道包，以及完成对应的后台登录充值等接口对接。目前已对接涵盖市面上绝大部分的主流推广渠道 SDK。	自主研发
Json 数据通信存储一体化技术	结合 mangoDB 以及客户端和服务端对 Json 格式数据的封装处理，实现数据存储，网络消息通信传输，数据实例化以及序列化等原本需要大量人工编码的步骤全部实现自动化完成，提高代码编写效率。	自主研发
弱交互游戏战报运算存储技术	游戏用户在非同时联网的状态下互相能获取数据，运算战斗，随时查看过程和结果，保证战斗结果的一致性，同时战斗战报需要能够小体积的存储和传输，并且需要解决大量并发的访问战报问题。支持战略、卡牌等多种类型游戏对战设计。能够支持单台服务器同时 3000 人以上并发战斗以及播放战报，战报体积压缩在 8k 以内。	自主研发
2D 手机卡牌及 SLG 类游戏引擎	卡牌以及 SLG 类产品技术引擎以及对应的制作流程。包括基于 Cocos2dx 和 Lua 实现的客户端框架、C++实现的高性能服务器框架、2D UI 和动画特效编辑器、脚本化的逻辑编写架构、各种数值编辑生成工具、对应的美术工艺流程等。能满足大多数卡牌以及 SLG 类产品的开发需求，提升开发效率。	自主研发

手机游戏包容量压缩技术	通过研究各类数据压缩方式的特点，整合各种压缩方式，使游戏包最小化有一个明确清晰的实施方向和形成一套理论基础，达到简约化的游戏设计、统一 UI 风格、资源复用、美术输出图片的压缩、技术层次的二次压缩、技术特效渲染恢复画质品质等效果。	自主研发
通用游戏运营后台管理系统	制定游戏对于用户 ID、服务器列表、公告、渠道 ID、客服、用户信息查询、数据分析统计、游戏更新等功能需求的技术标准和公共接口，制作稳定性高，使用于所有游戏的管理后台。减少重复开发工作，统一业务数据标准和掌控。	自主研发
手机游戏自主高效 3D 引擎	针对移动平台 3D 应用开发，通过算法和代码优化解决移动平台内存不足和性能受限的问题，使用该引擎开发的 3D 游戏 / 应用具有更好的适配性，同时通过提供多种类型游戏的开发工具和模版，达到缩短开发周期和降低开发成本的目的。	自主研发
游戏大数据统计分析平台	基于 Hadoop+Infobright 的游戏数据收集分析挖掘平台。包括数据采集校验系统、HDFS 分布式存储系统、Storm 分布式运算框架、前端数据展示平台等。为公司决策分析以及游戏运营提供稳定、高性能的全面数据查询分析。	自主研发
手机网络游戏数据加密以及防外挂技术	通过代码混淆、数据资源加密、通信协议加密验证、重要数据实时监控报警等技术，在极小的影响运行效率的情况下保护玩家数据安全以及有效防范非法外挂程序。	自主研发
2D 横版动作类手机游戏引擎	2D 横版动作类产品技术引擎以及对应的制作流程。包括基于 Cocos2dx 和 Lua 实现的客户端框架、C++实现的高性能服务器框架、强化的骨骼动画编辑器、动作技能编辑器、强化的特效编辑器、脚本化的逻辑编写架构、npc 战斗 AI 编辑器、各种数值编辑生成工具、对应的美术工艺流程等。能满足大多数 2D 横版动作类产品的开发需求，提升开发效率。	自主研发
2D 手游 mmorpg 类游戏技术引擎	2D 手游 mmorpg 类产品技术引擎以及对应的制作流程。包括基于 Cocos2dx 和 Lua 实现的客户端框架、C++实现的高性能服务器框架、强化的角色编辑器、强化的地图编辑器、任务编辑器、脚本化的逻辑编写架构、各种数值编辑生成工具、对应的美术工艺流程等。能满足大多数 2D 手游 mmorpg 类产品的开发需求，提升开发效率。	自主研发
手机游戏性能测试工具	全面收集测试收集各类型手机性能参数，监控记录游戏在各类型手机上运行的内存占用、耗电量、流量消耗、渲染效率等数据，支持脚本化编辑测试操作流程，自动记录报错信息。收集汇总各方面测试数据，提供对比分析，为游戏开发测试提供参考。	自主研发
手游市场发行投放运营平台	基于 Html5 和 web python 等技术制作手游市场发行投放运营平台。包括客户端 sdk、账号以及充值系统、后台游戏发布管理、渠道管理、游戏官网模板、游戏论坛、游戏投放以及运营数据统计分析等功能。为手游市场发行投放运营提供稳定功能强大的平台。	自主研发

截至本重组报告书签署日，游爱网络未拥有专利技术。

（十）员工情况

1、游爱网络员工构成情况

截至 2015 年 12 月 31 日，游爱网络正式员工总数为 433 人，其中大专以上（含专科）学历 402 人，占比 92.84%；从事游戏研发员工 274 人，占比 63.28%。

人员类型	人数	占比
游戏研发人员	274	63.28%
游戏运营维护人员	45	10.39%
游戏市场推广人员	61	14.09%
财务、行政、人事	37	8.55%
管理人员	16	3.70%
总计	433	100.00%

作为一家网络游戏开发商和运营商，游爱网络成立以来高度重视技术人才储备，经过多款游戏产品的持续运营，游爱网络已经拥有一支能够胜任游戏研发各环节专业要求的研发团队，能够有效的支持游爱网络产品的开发。

截至 2015 年 12 月 31 日，游爱网络研发人员共计 274 人，分别就职于游爱网络及其子公司，涉及策划、技术、美术、测试等众多环节。

人员类型	人数	占比
美术	88	32.12%
技术	112	40.88%
策划	53	19.34%
测试	21	7.66%
总计	274	100.00%

2、游爱网络核心技术人员情况

游爱网络的核心技术人员均长期工作于互联网、软件、游戏领域，对移动端网络游戏领域拥有具有丰富的行业经验。

序号	姓名	性别	出生年份	游戏研发或游戏运营从业时间	任职
1	袁雄贵	男	1980	2003 年至今	董事长 总经理
2	李道龙	男	1981	2011 年至今	董事 副总经理
3	申徐洲	男	1981	2010 年至今	董事 副总经理

4	玉永兴	男	1981	2004 年至今	董事 副总经理
---	-----	---	------	----------	------------

袁雄贵，男，1980 年生，中国国籍，无境外永久居留权，高中学历，现任广州游爱网络技术有限公司董事长兼总经理。2003 年任职于北京掌尚星空科技有限公司，负责手机游戏产品研发业务；2004 年任职于纳斯达克上市公司华友世纪，负责手机游戏研发业务；2005 年至 2009 年，任职于北京飞度无限科技有限公司，担任总经理；2009 年至 2011 年，任职于北京顽童天下网络技术有限公司，担任总经理职务；2011 年 12 月至 2015 年 6 月，创立广州游爱网络技术有限公司，并担任总经理一职；2015 年 6 月 25 日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届董事会成员，同日被董事会选举成为董事长，并担任游爱网络总经理职务；2016 年 1 月 27 日，被游爱网络股东会选举为董事会成员，并继续担任游爱网络董事长、总经理。

李道龙，男，1981 年生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，现担任广州游爱网络技术有限公司董事兼副总经理。2003 年 9 月至 2006 年 9 月期间担任网易无线事业部市场专员；2006 年 9 月至 2009 年 1 月任广州易播信息科技有限公司联合创始人；于 2009 年 1 月至 2011 年 9 月作为柚子舍联合创始人，负责品牌营销，网络推广工作；2011 年 9 月至 2012 年 9 月期间担任广州菲音信息科技有限公司市场总监；2012 年 10 月至 2015 年 6 月就职于广州游爱网络技术有限公司，担任游爱网络首席运营官；2015 年 6 月 25 日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届董事会成员，并担任副总经理职务；2016 年 1 月 27 日，被游爱网络股东会选举为董事会成员，并继续担任游爱网络副总经理。

申徐洲，男，1981 年生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历，现担任广州游爱网络技术有限公司董事兼副总经理（分管技术）。2006 年 7 月至 2007 年 8 月期间任职于华为技术有限公司，担任程序员；2007 年 9 月至 2010 年 4 月期间，任职微软亚洲工程院，担任高级程序员；2010 年 5 月至 2012 年 9 月期间在广州菲音信息科技有限公司担任项目经理；2012 年 10 月至 2015 年 6 月在游爱网络担任项目经理；2015 年 6 月 25 日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届董事会成员；2016 年 1 月 27 日，被游爱网络股东会选举为董事会成员，并继续担任游爱网络副总经理。

玉永兴，男，1981年生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，现担任广州游爱网络技术有限公司董事兼副总经理。2004年至2005年任职于纳斯达克上市公司华友世纪，担任新业务部技术经理；2005年至2007年，任职于北京飞度无限科技有限公司，任手机游戏部主管；2007年至2008年，于大连星宇网络科技有限公司担任研发部游戏开发工程师；2008年至2009年期间，于久之游信息技术(上海)有限公司北京分公司担任游戏开发工程师；2010年8月至2011年10月，于北京顽童天下网络技术有限公司担任游戏开发工程师；2011年12月至2015年6月，于广州游爱网络技术有限公司担任项目主管；2015年6月25日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届董事会成员，并担任副总经理职务；2016年1月27日，被游爱网络股东会选举为董事会成员，并继续担任游爱网络副总经理，分管游爱网络研发事项。

游爱网络的核心技术人员袁雄贵、李道龙、申徐洲、玉永兴均在标的公司任职时间多年，具有较强的稳定性。

为保持游爱网络核心技术人员以及研发团队的稳定性，维持业务和研发活动的连贯一致，防止研发团队及核心人员变动对游爱网络业务造成的不利影响，上市公司和游爱网络将采取以下增强员工稳定性的措施：

（1）竞业禁止的承诺

游爱网络的核心技术人员袁雄贵、李道龙、申徐洲、玉永兴均出具了相应的竞业禁止承诺，详见报告书中第“重大事项提示”之“十二、本次重组相关方作出的重要承诺”之“（六）关于竞业禁止的承诺”。

（2）建立和完善核心技术人员和研发团队的薪酬制度和激励机制

游爱网络建立和完善了核心技术人员和研发团队的绩效考核体系和激励约束机制，实行有竞争力的绩效工资制，把核心技术人员和研发团队的贡献和薪酬紧密联结起来，为核心技术人员和研发团队提供具有市场竞争力的薪酬待遇。

根据上市公司与游爱网络股东签订的《发行股份及支付现金购买资产协议》，上市公司将在适当时机实施股权激励方案，激励对象包括游爱网络的经营管理团队。

（十一）质量控制情况

游爱网络从游戏研发到正式上线后的运营等多个业务环节，形成了完善的质量控制体系。各个部门根据自身的职责范围，对产品与服务质量进行监督和控制，并形成了相应的考核机制，确保游戏产品上线时能够达到各项测试指标，在最大程度上保障游戏客户的利益，保障业务持续稳定开展。

1、立项阶段的质量控制

游爱网络制定了相对完整的立项管理流程，在立项前项目制作人会对策划产品的类型、风格、特色等进行分析，结合市场变化趋势、用户特征喜好等多维度支撑依据，经产品研究小组整合各方分析结果作为项目立项初案，在经过各部门充分的立项讨论后，提出改进方案，确保用户需求与开发技术准确全面的形成具体的产品设计需求，确保项目产品适合当下市场机会。

2、项目实施阶段的质量控制

（1）研发阶段

游戏研发团队经过第一阶段的研发，完成了能够展现游戏重要玩法和基础功能的 Demo 版本后，游爱网络委员会将对 Demo 版本游戏进行复审，评判 Demo 对立项方案的实现程度，以及分析市场是否发生了不利于新游戏成功运营的变化，通过检查的游戏即可继续开发。

（2）封闭测试阶段

游爱网络专职的测试人员，根据游戏产品立项计划、产品特点，对新游戏展开针对性的测试。测试过程涉及游戏产品的重大功能时，将会调动游爱网络其他部门的人力配合，进行更大范围和更深层次的产品测试。测试人员将会记录测试结果，并反馈给开发团队进行游戏的优化，并对游戏的改动进行测试，从而保证游戏产品各项计划指标的实现。

（3）公开测试阶段

在新游戏完成内部测试后，游爱网络会在发行商、平台运营商的帮助下，将游戏发布到体验服务器上，邀请玩家参与测试。通过此次测试可以避免内部封闭测试在网络环境、参与人数等条件限制下所不能发现的游戏漏洞，保证了游戏产

品在正式发布时的稳定性与可靠性，同时也会根据游戏玩家反馈的意见，进行上线运营前的修改调试。

（4）上线运营阶段

在与游戏平台运营商合作，上线游爱网络新研发游戏时，游爱网络会与上线平台一起对游戏的充值付费接口进行对接，测试游戏的下载、服务器连接的稳定性，从而确保上线运营游戏的流畅和稳定。

3、客户服务的质量控制

游爱网络通过完整的研发项目基本管理办法、游戏客户服务制度等质量控制措施，以及持续的技术支持服务和及时的售后服务等，尽可能提升产品与服务质量，减少质量纠纷和版权纠纷。

（十二）相关经营资质

截至本重组报告书签署日，游爱网络及其子公司为开展其主营业务已经取得的业务资质证书情况如下：

1、标的公司及子公司持有的主要经营资质证书

公司	证书名称	证书编号	有效期至	备注
游爱网络	增值电信业务经营许可证	粤 B2-20130597	2018年10月25日	业务种类：第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）
上海游爱	增值电信业务经营许可证	B2-20150036	2020年2月14日	业务种类：第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）
游爱网络	网络文化经营许可证	粤网文[2016]0624-032号	2019年2月5日	经营范围：利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）
上海游爱	网络文化经营许可证	沪网文[2014]0578-128号	2017年8月	经营范围：利用信息网络经营游戏产品、含网络游戏虚拟货币发行
天津游爱	网络文化经营许可证	津网文[2016]0992-013号	2019年3月29日	经营范围：利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）
上海游爱	互联网出版许可证	新出网证（沪）字082号	2020年12月9日	网络游戏、手机游戏出版

游爱网络	软件企业认定证书	粤 R-2013-0725	长期	无
上海游爱	软件企业认定证书	沪 R-2014-0126	长期	无
游爱网络	高新技术企业认定证书	GR201344000601	2016年10月20日	无
游爱网络	企业境外投资证书	境外投资证第 N4400201600202 号	2018年3月14日	无

根据 2016 年 3 月 10 日正式施行的《网络出版服务管理规定》相关规定，从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。目前，我国网络游戏行业处于快速发展的过程中，我国互联网和网络游戏行业的相关法律实践及监管要求也正处于不断发展和完善的过程中。由于申请办理《网络出版服务许可证》需要较长的审批流程和办理时间，《网络出版服务管理规定》实施前，我国移动网络游戏行业普遍存在委托具有《互联网出版许可证》的第三方申请出版审批和游戏版号的行为，在游爱网络子公司上海游爱未取得《互联网出版许可证》前，游爱网络亦选择通过具有网络出版服务资质的第三方申请出版审批和办理游戏版号。通过查询新闻出版总局网站（<http://www.sapprft.gov.cn>）公示的国产网络游戏审批信息以及游爱网络出具的说明，若申报企业未获得《互联网出版许可证》，则需与具有出版相关许可的单位联合，由该等出版单位对网络游戏内容进行审核，并将申请文件报送省级出版管理部门，由省级出版管理部门上报请示到国家新闻出版广电总局审批，国家新闻出版广电总局核准出版后，下发核准批文。报告期内，游爱网络及子公司通过具有网络出版服务资质的第三方向国家新闻出版广电总局申请出版审批并取得游戏版号的情况如下：

序号	游戏名称	出版许可文号	第三方出版单位	运营状态
1	《笑傲三国 OL》	新广出审[2015]964 号	北京艺术与科学电子出版社	正在运营
2	《三个国》	新广出审[2014]2 号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
3	《神魔乱舞》	新广出审[2014]296 号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
4	《武林萌主》（比武招亲）	新广出审[2014]1102 号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
5	《幻想江湖》	新广出审[2014]1055 号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
6	《塔王之王》	新广出审[2014]1057 号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
7	《蜂鸟五虎将》	新广出审[2015]538 号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
8	《非神勿扰》	新广出审[2015]785 号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营

9	《烈焰遮天》	新广出审[2015]13号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
10	《银河争霸》	新广出审[2015]651号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
11	《屠龙之刃》	新广出审[2015]1477号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
12	《我欲独尊》	新广出审[2016]181号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	正在运营
15	《嘿哈三国》	新广出审[2015]358号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	已停运
16	《怒战》	新广出审[2015]436号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	已停运
17	《部落联盟》	新广出审[2014]464号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	已停运
18	《百万怪谭》	新广出审[2015]1147号	上海同济大学电子音像出版社有限公司	已停运

在上海游爱 2016 年 2 月取得《互联网出版许可证》，具有网络出版资质后，除在研的《哆啦 A 梦奇妙泡泡》仍然通过上海同济大学电子音像出版社有限公司办理申请版号外，游爱网络及子公司的游戏产品均已自主申请报送省级出版管理部门，由省级出版管理部门上报请示到国家新闻出版广电总局审批，截至本反馈意见回复签署日，上海游爱自主办理申请游戏版号的具体情况如下：

序号	游戏名称	出版许可文号	办理进展情况	运营状态
1	《恋光明》	新广出审[2016]539号	已取得版号	正在运营
2	《烈焰天下》	正在办理过程中	该款游戏原是 2015 年 10 月由游戏研发商向国家新闻出版广电总局申请办理游戏版号，2016 年 2 月上海游爱取得《互联网出版许可证》后，2016 年 3 月 23 日上海游爱已自主将申请材料提交至上海市新闻出版局，4 月 1 日和 29 日上海市新闻出版局下分别发反馈意见，上海游爱已分别于 4 月 20 日和 5 月 3 日提交修改报告	正在运营
3	《狂神无双》	正在办理过程中	该游戏原是 2015 年 12 月由上海游爱通过第三方北京伯通电子出版社向国家新闻出版广电总局申请办理游戏的前置审批并申请版号，2016 年 2 月上海游爱取得《互联网出版许可证》后，2016 年 5 月 9 日上海游爱已自主将申请材料提交至上海市新闻出版局	正在运营
4	《青云传》	正在办理过程中	2016 年 3 月 23 日将申请材料提交至上海市新闻出版局，3 月 31 日上海市新闻出版局下发反馈意见，上海游爱已于 4 月 11 日提交修改报告	研发中
5	《王牌战舰》	正在办理过程中	2016 年 4 月 6 日将申请材料提交至上海市新闻出版局，4 月 27 日上海市新闻出版局下发反馈意见，上海游爱已于 5 月 4 日提交修改报告	研发中
6	《蜀山天下》	正在办理过程中	2016 年 5 月 12 日将申请材料提交至上海市新闻出版局	研发中

因游爱网络尚未取得《互联网出版许可证》或《网络出版服务许可证》，而游爱网络子公司上海游爱已取得《互联网出版许可证》，具备互联网出版资质，游爱网络承诺将其业务中涉及网络出版服务相关的游戏转至上海游爱。游爱网络实际控制人袁雄贵承诺在过渡期间内，如游爱网络出现因未取得《网络出版服务

许可证》而受到相关行政主管部门处罚，将承担由此给游爱网络造成的全部经济损失。根据游爱网络出具的说明以及访谈袁雄贵，过渡期系指游爱网络将涉及网络出版服务的相关游戏全部转至上海游爱前的时间。

根据 2016 年 3 月 10 日实施的《网络出版服务管理规定》第二条规定：“本规定所称网络出版服务，是指通过信息网络向公众提供网络出版物。本规定所称网络出版服务，是指通过信息网络向公众提供网络出版物。本规定所称网络出版物，是指通过信息网络向公众提供的，具有编辑、制作、加工等出版特征的数字化作品。”第七条规定：“从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。”因《网络出版服务管理规定》相关办事指南或实施细则尚未出台，为规范游爱网络可能涉及的网络出版行为，降低受到处罚的风险，减少对游爱网络业务的影响，根据主管部门的指导，游爱网络将通过信息网络直接向公众玩家提供下载或者在线交互使用等网络出版服务转移至上海游爱。根据游爱网络提供的转移情况说明，游爱网络已将游戏玩家充值、支付结算系统转至上海游爱，相关游戏充值流水已转至上海游爱，自主运营游戏产品已转至上海游爱运营发行平台。截至本重组报告书签署日，游爱网络已将涉及出版服务的相关游戏转至上海游爱。

根据《网络出版服务管理规定》五十一条，规定：“未经批准，擅自从事网络出版服务，或者擅自上网出版网络游戏(含境外著作权人授权的网络游戏)，根据《出版管理条例》第六十一条、《互联网信息服务管理办法》第十九条的规定，由出版行政主管部门、工商行政管理部门依照法定职权予以取缔，并由所在地省级电信主管部门依据有关部门的通知，按照《互联网信息服务管理办法》第十九条的规定给予责令关闭网站等处罚；已经触犯刑法的，依法追究刑事责任；尚不够刑事处罚的，删除全部相关网络出版物，没收违法所得和从事违法出版活动的主要设备、专用工具，违法经营额 1 万元以上的，并处违法经营额 5 倍以上 10 倍以下的罚款；违法经营额不足 1 万元的，可以处 5 万元以下的罚款；侵犯他人合法权益的，依法承担民事责任。”

经独立财务顾问、律师走访广东省新闻出版广电局，电话咨询上海市新闻出版局，确认：如果游戏企业未获得《互联网出版许可证》或者《网络出版服务许可证》，可采取与具有出版相关许可的单位联合，由该等出版单位对网络游戏

内容进行审核，并将申请文件报送省级出版管理部门，由省级出版管理部门上报请示到国家新闻出版广电总局审批，该种合作方式目前并不违反现行法规；网络游戏在通过信息网络公开传播之前，网络游戏的出版单位应依法审批并获得网络游戏出版版号，否则不得通过信息网络公开传播；通过委托具有网络出版服务资质的第三方申请并获得网络游戏出版版号的网络游戏，可以通过信息网络向公众出版。

截至本重组报告书签署日，游爱网络及其子公司亦不存在因未取得《互联网出版许可证》或《网络出版服务许可证》而受到相关主管部门行政处罚的情形。

在《网络出版服务管理规定》相关实施细则及司法解释未出台的情形下，为规范游爱网络可能涉及的网络出版行为，避免可能受到处罚的风险，减少对公司业务的影响，游爱网络已制定了切实可行的措施，游爱网络已完成将涉及网络出版服务相关的游戏转至上海游爱。

综上，游爱网络因未取得《互联网出版许可证》或《网络出版服务许可证》而被相关部门处罚的可能性较低，未取得《互联网出版许可证》不会对游爱网络未来生产经营产生重大影响。

2、标的公司及其子公司现有运营游戏的经营资质情况

截至本重组报告书签署日，游爱网络及其子公司正式上线运营的游戏产品取得的国家新闻出版广电总局出版许可和文化部备案的情况如下：

序号	游戏名称	出版许可文号	备案文号
1	《风云天下 OL》 ^注	新出审字[2013]1211 号	文网游备字 [2013]M-SLG022 号
2	《笑傲三国 OL》 ^注	新广出审[2015]964 号	文网游备字 [2014]M-SLG008 号
3	《三个国》	新广出审[2014]2 号	文网游备字 [2015]M-SLG079 号
4	《神魔乱舞》	新广出审[2014]296 号	文网游备字 [2015]M-RPG 0794 号
5	《武林萌主》（比武招亲）	新广出审[2014]1102 号	文网游备字 [2014]M-CSG006 号
6	《幻想江湖》	新广出审[2014]1055 号	文网游备字 [2014]M-RPG012 号
7	《塔王之王》	新广出审[2014]1057 号	文网游备字 [2014]M-SLG007 号

8	《蜂鸟五虎将》	新广出审[2015]538号	文网游备字 [2014]M-SLG119号
9	《非神勿扰》	新广出审[2015]785号	文网游备字 [2014]M-RPG184号
10	《烈焰遮天》	新广出审[2015]113号	文网游备字 [2014]M-RPG174号
11	《银河争霸》	新广出审[2015]651号	文网游备字 [2015]M-SLG0509号
12	《屠龙之刃》	新广出审[2015]1477号	文网游备字 [2015]M-RPG0777号
13	《我欲独尊》	新广出审[2016]181号	文网游备字 [2015]M-RPG0780号
14	《烈焰天下》	正在办理过程中	文网游备字 [2015]M-RPG 0813号
15	《狂神无双》	正在办理过程中	文网游备字 [2015]M-RPG 1089号
16	《恋光明》 ^注	新广出审[2016]539号	文网游备字 [2016]M-SLG 0166号
17	《部落家园》 ^注	-	-

注：

1、2014年游爱网络将《风云天下OL》与《笑傲三国OL》同时进行技术更新，并将两款具有相同基础技术的游戏服务器数据系统进行合并，统一名称为《风云天下OL》。

2、《恋光明》和《部落家园》游戏产品目前均在境外开展发行和运营，无需取得国家新闻出版广电总局的前置审批和游戏版号，亦无需取得文化部的备案或批准。

由于申请版号需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定，同时，办理游戏产品的版号需一定时间，我国移动网络游戏普遍存在产品开发完成后立即上线运营的情况，游爱网络亦存在上述情况。根据游爱网络的说明、上海市新闻出版局出具的反馈意见、以及国家新闻出版广电总局网站的公开信息，电话咨询上海市新闻出版局，上海游爱正在运营的2款游戏《烈焰天下》、《狂神无双》申请版号的具体办理情况如下：

序号	游戏名称	办理进展情况	预计办毕期限
1	《烈焰天下》	该款游戏原是2015年10月由游戏研发商向国家新闻出版广电总局申请办理游戏版号，2016年2月上海游爱取得《互联网出版许可证》后，2016年3月23日上海游爱已自主将申请材料提交至上海市新闻出版局，4月1日和29日上海市新闻出版局分别下发反馈意见，上海游爱已分别于4月20日和5月3日提交修改报告	国家新闻出版广电总局行政受理中心受理之日起60日之内

2	《狂神无双》	该游戏原是 2015 年 12 月由上海游爱通过第三方北京伯通电子出版社向国家新闻出版广电总局申请办理游戏的前置审批并申请版号，2016 年 2 月上海游爱取得《互联网出版许可证》后，2016 年 5 月 9 日上海游爱已自主将申请材料提交至上海市新闻出版局	国家新闻出版广电总局行政受理中心受理之日起60日之内
---	--------	---	----------------------------

经查阅《出版管理条例》，独立财务顾问、律师向上海新闻出版局咨询确认，游戏产品的前置审批主要对于违法违规内容的界定来进行内容审查，包括是否存在血腥暴力及色情内容、是否具有敏感词屏蔽功能等，通常在经过地方新闻出版局反馈更改后交由国家新闻出版广电总局审批一般不存在实质性障碍。以上两款游戏《烈焰天下》和《狂神无双》预计在国家新闻出版广电总局行政受理中心受理之日起 60 日之内可完成相关审批。

根据《网络出版服务管理规定》第二十七条、五十一条规定：“网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。未经批准，擅自从事网络出版服务，或者擅自上网出版网络游戏(含境外著作权人授权的网络游戏)，根据《出版管理条例》第六十一条、《互联网信息服务管理办法》第十九条的规定，由出版行政主管部门、工商行政管理部门依照法定职权予以取缔，并由所在地省级电信主管部门依据有关部门的通知，按照《互联网信息服务管理办法》第十九条的规定给予责令关闭网站等处罚；已经触犯刑法的，依法追究刑事责任；尚不够刑事处罚的，删除全部相关网络出版物，没收违法所得和从事违法出版活动的主要设备、专用工具，违法经营额 1 万元以上的，并处违法经营额 5 倍以上 10 倍以下的罚款；违法经营额不足 1 万元的，可以处 5 万元以下的罚款；侵犯他人合法权益的，依法承担民事责任。”

根据上述规定，上海游爱正在运营的两款游戏《烈焰天下》、《狂神无双》未能取得版号将可能会被要求停止运营服务或者处罚，上述两款游戏 2015 年收入合计为 247.05 万元，占 2015 年游爱网络收入的比例为 1.57%。以上两款游戏并非游爱网络及子公司主要运营游戏，对游爱网络报告期经营业绩影响较小。

根据上海新闻出版局 2016 年 2 月 3 日出具的合规证明，上海游爱自公司成立之日至证明出具之日，能遵守国家新闻出版方面的法律法规，无违反相关规定而受处罚的记录。

为解决上述游戏产品未取得新闻出版主管部门的审批而存在的被处罚潜在风险，游爱网络的控股股东及实际控制人袁雄贵已出具书面承诺：截至本承诺出具日，上海游爱运营的部分游戏产品的前置审批程序、游戏版号手续正在办理之中；若上海游爱因该等游戏未办理前置审批、未取得版号而受到相关行政主管部门处罚，本人将全额承担上述处罚对游爱网络造成的损失。

综上，《烈焰天下》、《狂神无双》这两款游戏未办理新闻出版广电总局前置审批手续对游爱网络生产经营不会产生重大影响。

六、报告期内财务状况及财务指标情况

根据天职会计师出具的天职业字[2016]3212号《审计报告》，游爱网络的主要财务指标情况如下：

（一）合并资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产总额	12,735.01	8,219.59
非流动资产总额	984.82	732.37
资产总额	13,719.83	8,951.96
流动负债总额	3,009.43	4,006.60
非流动负债总额	380.10	685.74
负债总额	3,389.52	4,692.34
所有者权益合计	10,330.30	4,259.62
归属于母公司所有者权益	10,360.29	4,259.72

（二）合并利润表主要数据

单位：万元

项目	2015年度	2014年度
营业收入	15,746.40	15,591.46
营业成本	1,720.59	2,579.23
营业利润	4,313.68	2,209.99
利润总额	4,303.30	2,202.29
净利润	4,030.68	2,202.29
归属于母公司所有者净利润	4,060.67	2,261.65

（三）合并现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	2,179.57	2,752.19
投资活动产生的现金流量净额	-3,561.09	-1,297.69
筹资活动产生的现金流量净额	1,000.00	-1,389.96
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-
现金及现金等价物净增加额	-381.52	64.54

（四）主要财务指标

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
流动比率	4.23	2.05
速动比例	4.23	2.05
资产负债率（合并）	24.71%	52.42%

项目	2015 年度	2014 年度
毛利率	89.07%	83.46%
营业利润率	27.39%	14.17%
销售净利率	25.60%	14.12%
加权平均净资产收益率	51.93%	40.55%
扣除非经常性损益后加权平均净资产收益率	51.27%	39.52%

注：流动比率=流动资产/流动负债；速动比率=(流动资产-存货)/流动负债；资产负债率=期末总负债/期末总资产；毛利率=(营业收入-营业成本)/营业收入；营业利润率=营业利润/营业收入；销售净利率=净利润/营业收入；加权平均净资产收益率(ROE)= $P / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0)$ 其中：P 为报告期归属于公司普通股股东的利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为报告期归属于公司普通股股东的净利润；E₀ 为期初净资产；E_i 为报告期发行新股或债转股等新增净资产；E_j 为报告期回购或现金分红等减少净资产；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。

（五）非经常性损益

报告期内，游爱网络的非经常性损益如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
非流动性资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	-4.79	71.33
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	32.62	-
其他营业外收入和支出	-38.21	-7.70
其他符合非经常性损益定义的损益项目	86.89	8.01
非经常性损益合计	76.51	71.64

减：所得税影响金额	7.92	-
扣除所得税影响后的非经常性损益	68.59	71.64
其中：归属于母公司所有者的非经常性损益	68.59	71.64
归属于少数股东的非经常性损益	-	-

报告期内，游爱网络非经常性损益金额较小，主要为计入当期损益的政府补助、非流动性资产处置损益以及诉讼赔偿款等其他非经常性损益项目。扣除上述非经常性损益后对游爱网络的净利润及整体持续经营不够成重大影响。

（六）税收优惠

1、增值税

根据财政部、国家税务总局于 2013 年 12 月 13 日印发的《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），游爱网络及其子公司 2014 年度和 2015 年 1-6 月向境外单位提供技术转让服务免征增值税。

2、营业税

根据财政部、国家税务总局 1999 年 11 月 2 日发布的《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》（财税字[1999]273 号），企业从事技术转让、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。

3、企业所得税

根据广东省科学技术厅、广东省财政厅、广东省国家税务局和广东省地方税务局 2014 年 4 月 15 日下发的《关于公布广东省 2013 年第二批高新技术企业名单的通知》（粤科高字〔2014〕60 号），游爱网络被认定为 2013 年广东省第二批高新技术企业，并获发《高新技术企业证书》（证书编号：GR201344000601）。据企业所得税法及实施条例的规定，游爱网络自获得高新技术企业认定资格当年即 2013 年起，企业所得税减按 15% 的优惠税率征收，减免期限为 2013 年度至 2015 年度。

根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税〔2012〕27 号）第三条规定：“我国境内新办的

集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。”游爱网络于 2013 年 12 月被认定为软件企业，自获利年度 2013 年起，两年内免征企业所得税，三年内减半征收。游爱网络 2013 年度、2014 年度免征企业所得税，2015 年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税。

游爱网络之全资子公司上海游爱于 2014 年 5 月被认定为软件企业，自获利年度起，两年内免征企业所得税，三年内减半征收。上海游爱 2015 年开始获利，该年免征企业所得税。

七、游爱网络及其子公司主要资产的权属状况、主要负债和对外担保情况

（一）主要资产的权属状况

截至 2015 年 12 月 31 日，根据天职国际审计出具的天职业字[2016]3212 号《审计报告》，游爱网络的主要资产构成情况如下表所示：

单位：万元、%

项目	2015 年 12 月 31 日	占比
流动资产：		
货币资金	1,888.62	13.77
应收账款	5,579.60	40.67
预付账款	331.42	2.42
其他应收款	115.13	0.84
其他流动资产	4,820.23	35.12
流动资产合计	12,735.01	92.82
非流动资产：		
可供出售金融资产	450.00	3.28
固定资产	353.90	2.58
无形资产	52.05	0.38
长期待摊费用	128.88	0.94
其他非流动资产合计	984.82	7.18
资产合计	13,719.83	100.00

1、流动资产

截至 2015 年 12 月 31 日，游爱网络总资产规模为 13,719.83 万元，主要由流动资产构成，流动资产主要由货币资金、应收账款和其他流动资产构成，其中应收账款主要为应收的游戏分成收入款项，其他流动资产主要为银行理财产品。

2、固定资产

截至 2015 年 12 月 31 日，游爱网络及其子公司的固定资产情况如下：

单位：万元

固定资产类别	原值	累计折旧	净值	成新率
运输设备	103.41	25.86	77.56	75.00%
电子设备	30.07	5.28	24.79	82.44%
办公设备	387.80	144.08	243.72	62.85%
其他设备	15.51	7.68	7.83	50.48%
合计	536.79	182.90	353.90	65.93%

3、无形资产

截至 2015 年 12 月 31 日，游爱网络无形资产为公司办公软件，账面价值为 52.05 万元，本期摊销金额为 15.94 万元。

4、长期待摊费用

截至 2015 年 12 月 31 日，游爱网络及其子公司的长期待摊费用为情况如下：

单位：万元

项目	2014 年 12 月 31 日余额	本期增加额	本期摊销额	其他减少额	2015 年 12 月 31 日余额
装修费	277.27	-	148.39	-	128.88
合计	277.27	-	148.39	-	128.88

5、标的公司租赁、软件著作权、域名、商标情况

(1) 租赁

截至本重组报告书签署日，游爱网络及其下属子公司不存在自有房产，办公用房均采用租赁方式，租赁房产的具体情况如下：

序号	房屋位置	承租方	出租方	面积 (m ²)	租期
1	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 A 栋 21 楼 全层单元	游爱网络	广州龙泽物业管理有限公司	1,450.00	2013.10.28-2016.10.31
2	广州市天河区龙口东路 129	游爱网络	广州龙泽物业管	450.00	2013.10.28-

序号	房屋位置	承租方	出租方	面积 (m ²)	租期
	号龙泽商业大厦 A 栋 2001 单元		理有限公司		2016.10.31
3	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 A 栋 2002 单元	游爱网络	广州龙泽物业管理有限公司	500.00	2015.10.01-2016.10.31
4	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 A 栋 2003 单元	上海游爱	广州龙泽物业管理有限公司	500.00	2013.10.28-2016.10.31
5	广州市天河区龙口东路 129 号龙泽商业大厦 A 栋 1901 单元	游爱网络	广州龙泽物业管理有限公司	653.50	2014.02.17-2017.02.16
6	广州市天河区思成路 23 号 219 房	游爱网络	广州聚联物业管理有限公司	29.34	2015.11.17-2016.11.16
7	上海市嘉定区南翔镇陈翔路 768 号 7 幢 B 区 1072 室	上海游爱	上海英事达服饰有限公司	5.00	2015.9.6-2020.9.5
8	天津华苑产业区海泰发展六道 6 号海泰绿色产业基地 G 座 401 室-04-18	天津游爱	天津华苑软件园建设发展有限公司	6.50	2015.10.10-2016.10.9
9	天津市和平区卫津路 155 号博联大厦第 9 层第 901-07 08 室	天津游爱	天津美东房地产开发有限公司	198.00	2014.5.15-2016.5.31
10	上海市嘉定区银翔路 655 号 B 区 1297 室	上海昊玩	上海蓝天创业广场物业管理有限公司	2.5	2014.8.8-2016.8.7
11	上海市嘉定区陈翔路 88 号 7 幢 3 楼 A 区 3276 室	游爱之光	上海蓝天创业广场物业管理有限公司	5.00	2015.9.14-2017.9.13

（2）软件著作权

截至本重组报告书签署日，游爱网络及其下属子公司拥有的计算机软件著作权具体情况如下：

序号	著作权人	证书号	登记号	软件名称	权利取得方式及范围
1	游爱网络	软著登字第 0811965 号	2014SR142725	风云天下 OL 手机游戏系统[简称：风云天下 OL]V1.0	受让全部权利
2	游爱网络	软著登字第 0388278 号	2012SR020242	新风云天下 OL 手机游戏软件[简称：风云天下 OL]V1.0 ^注	原始取得全部权利
3	游爱网络	软著登字第 0955049 号	2015SR067963	游爱芒果笑傲三国 OL 游戏软件[简称：笑傲三国 OL]V1.0	原始取得全部权利
4	游爱网络	软著登字第 0765329 号	2014SR096085	游爱 KO 三国手机游戏软件[简称：KO 三国]V1.0	原始取得全部权利
5	游爱网络	软著登字第 0686992 号	2014SR017748	游爱孔明来了手机游戏软件[简称：孔明来了]V1.0	原始取得全部权利

6	游爱网络	软著登字第0707256号	2014SR038012	游爱梦幻降魔手机游戏软件[简称：梦幻降魔]V1.0	原始取得全部权利
7	游爱网络	软著登字第0502130号	2012SR134094	游爱武林萌主手机游戏软件[简称：武林萌主]V1.0 ^注	原始取得全部权利
8	游爱网络	软著登字第0722546号	2014SR053302	游爱蜂鸟五虎将手机游戏系统[简称：蜂鸟五虎将]V1.0	原始取得全部权利
9	游爱网络	软著登字第0877167号	2014SR207937	游爱女神保卫战游戏软件[简称：女神保卫战]V1.0	原始取得全部权利
10	游爱网络	软著登字第0537650号	2013SR031888	游爱武林萌主手机游戏软件 [简称：武林萌主]V1.60 ^注	原始取得全部权利
11	游爱网络	软著登字第0762188号	2014SR092944	游爱神一样的三国手机游戏软件[简称：神一样的三国]V1.0	原始取得全部权利
12	游爱网络	软著登字第0703749号	2014SR034505	游爱掌上飞仙手机游戏系统[简称：掌上飞仙]V1.0	原始取得全部权利
13	游爱网络	软著登字第0567148号	2013SR061386	暗黑仙神传手机游戏系统[简称：暗黑仙神传]V1.0	原始取得全部权利
14	游爱网络	软著登字第0636797号	2013SR131035	游爱保卫唐僧手机游戏软件[简称：保卫唐僧]V1.0	原始取得全部权利
15	游爱网络	软著登字第0561015号	2013SR055253	部落联盟游戏系统[简称：部落联盟]V1.0	原始取得全部权利
16	游爱网络	软著登字第0553919号	2013SR048157	《十面埋伏》游戏系统[简称：十面埋伏]V1.0	原始取得全部权利
17	游爱网络	软著登字第0753347号	2014SR084103	花儿与少年游戏软件[简称：花儿与少年]V1.0	原始取得全部权利
18	游爱网络	软著登字第0813485号	2014SR144245	新花儿与少年游戏软件[简称：花儿与少年]V1.0	原始取得全部权利
19	游爱网络	软著登字第0957245号	2015SR070159	游爱赤壁之战 OL 手机游戏软件[简称：赤壁之战 OL]V1.0	原始取得全部权利
20	游爱网络	软著登字第0976740号	2015SR089654	游爱三国之硝烟四起游戏软件[简称：三国之硝烟四起]V1.0	原始取得全部权利
21	游爱网络	软著登字第0846294号	2014SR177058	游爱赤壁之刃游戏软件[简称：赤壁之刃]V1.0	原始取得全部权利
22	游爱网络	软著登字第0654794号	2013SR149032	游爱美人关手机游戏软件[简称：美人关]V1.0	原始取得全部权利
23	游爱网络	软著登字第0759156号	2014SR089912	游爱银河争霸手机游戏软件[简称：银河争霸]V1.0	原始取得全部权利
24	游爱网络	软著登字第0536748号	2013SR030986	凡人仙途手机游戏系统[简称：凡人仙途]V1.0	原始取得全部权利
25	游爱网络	软著登字第0540429号	2013SR034667	热血仙途手机游戏系统[简称：热血仙途]V1.0	原始取得全部权利
26	游爱网络	软著登字第0938051号	2015SR050965	游爱保卫帝王游戏软件[简称：保卫帝王]V1.0	原始取得全部权利
27	游爱网络	软著登字第0849716号	2014SR180479	游爱刀塔防狼游戏软件[简称：刀塔防狼]V1.0	原始取得全部权利

28	游爱网络	软著登字第0821081号	2014SR151842	游爱全民防狼游戏软件[简称：全民防狼]V1.0	原始取得全部权利
29	游爱网络	软著登字第0606064号	2013SR100302	游爱塔王之王网络游戏软件[简称：塔王之王]V1.0	原始取得全部权利
30	游爱网络	软著登字第0864754号	2014SR195521	游爱塔王之王网络游戏软件[简称：塔王之王]V2.0	原始取得全部权利
31	游爱网络	软著登字第0862664号	2014SR193430	游爱推倒那帝国游戏软件[简称：推倒那帝国]V1.0	原始取得全部权利
32	游爱网络	软著登字第0762250号	2014SR093006	游爱坦克前线：帝国OL手机游戏软件[简称：坦克前线：帝国OL]V1.0 ^注	原始取得全部权利
33	游爱网络	软著登字第0586329号	2013SR080567	斗破封神手机网络游戏系统[简称：斗破封神]V1.0	原始取得全部权利
34	游爱网络	软著登字第0511704号	2013SR005942	神魔乱舞手机游戏系统[简称：神魔乱舞]V1.0	原始取得全部权利
35	游爱网络	软著登字第0697270号	2014SR028026	游爱大富翁来了手机游戏软件[简称：大富翁来了]V1.0	原始取得全部权利
36	游爱网络	软著登字第0703429号	2014SR034185	游爱STAR CLASH软件[简称：STAR CLASH]V1.0	原始取得全部权利
37	游爱网络	软著登字第0549255号	2013SR043493	三个国手机游戏系统[简称：三个国]V1.0	原始取得全部权利
38	游爱网络	软著登字第0693511号	2014SR024267	游爱星际：重返地球游戏软件[简称：星际：重返地球]V1.0 ^注	原始取得全部权利
39	游爱网络	软著登字第0930354号	2015SR043268	游爱神魔乱舞游戏软件[简称：神魔乱舞]V2.0	原始取得全部权利
40	游爱网络	软著登字第0976373号	2015SR089287	游爱天剑灵域游戏软件[简称：天剑灵域]V1.0	原始取得全部权利
41	游爱网络	软著登字第0855886号	2014SR186650	游爱别逼我出手游戏软件[简称：别逼我出手]V1.0	原始取得全部权利
42	游爱网络	软著登字第0560953号	2013SR055191	幻想江湖游戏系统[简称：幻想江湖]V1.0	原始取得全部权利
43	游爱网络	软著登字第0825542号	2014SR156305	游爱萌动江湖游戏软件[简称：萌动江湖]V1.0	原始取得全部权利
44	游爱网络	软著登字第0853839号	2014SR184603	游爱仙剑灵域游戏软件[简称：仙剑灵域]V1.0	原始取得全部权利
45	游爱网络	软著登字第0709728号	2014SR040484	游爱嘿哈三国软件[简称：嘿哈三国]V1.0	原始取得全部权利
46	游爱网络	软著登字第0728308号	2014SR059064	游爱非神勿扰手机游戏软件[简称：非神勿扰]V1.0	原始取得全部权利
47	游爱网络	软著登字第0636605号	2013SR130843	游爱我是土豪手机游戏软件[简称：我是土豪]V1.0	原始取得全部权利
48	游爱网络	软著登字第1053850号	2015SR166764	游爱幻影无双游戏软件[简称：幻影无双]V1.0	原始取得全部权利
49	游爱网络	软著登字第1063343号	2015SR176257	游爱大梦闯江湖游戏软件[简称：大梦闯江湖]V1.0	原始取得全部权利
50	游爱	软著登字第	2015SR177352	游爱星际3：禁区手机游	原始取得

	网络	1064438 号		戏软件 [简称: 星际 3: 禁区]V1.0	全部权利
51	游爱网络	软著登字第 1211318 号	2016SR032701	游爱烈焰遮天手机游戏软件 [简称: 烈焰遮天] V3.0	原始取得全部权利
52	游爱网络	软著登字第 1211326 号	2016SR032709	游爱屠龙之刃游戏软件 [简称: 屠龙之刃] V2.0	原始取得全部权利
53	游爱网络	软著登字第 1190445 号	2016SR011828	游爱斩魂之刃游戏软件 [简称: 斩魂之刃]V1.0	原始取得全部权利
54	上海游爱	软著登字第 0670885 号	2014SR001641	游爱之星虎魄刀网络游戏软件[简称: 虎魄刀]V1.0	原始取得全部权利
55	上海游爱	软著登字第 0773166 号	2014SR103922	游爱神一样的三国手机游戏软件[简称: 神一样的三国]V2.0	原始取得全部权利
56	上海游爱	软著登字第 0780476 号	2014SR111232	游爱烈焰遮天手机游戏软件[简称: 烈焰遮天]V2.0	原始取得全部权利
57	上海游爱	软著登字第 0800396 号	2014SR131154	游爱烈焰遮天网页游戏软件[简称: 烈焰遮天]V2.0	原始取得全部权利
58	上海游爱	软著登字第 0780473 号	2014SR111229	游爱蜂鸟五虎将手机游戏软件 [简称: 蜂鸟五虎将]V2.0	原始取得全部权利
59	上海游爱	软著登字第 0812631 号	2014SR143391	游爱三国杀杀杀游戏软件 [简称: 三国杀杀杀]V1.0	原始取得全部权利
60	上海游爱	软著登字第 0803787 号	2014SR134546	游爱银河争霸手机游戏软件[简称: 银河争霸]V2.0	原始取得全部权利
61	上海游爱	软著登字第 0837911 号	2014SR168675	游爱大赤壁游戏软件[简称: 大赤壁]V1.0	原始取得全部权利
62	上海游爱	软著登字第 0801012 号	2014SR131770	游爱曹操传手机游戏软件 [简称: 曹操传]V1.0	原始取得全部权利
63	上海游爱	软著登字第 0810043 号	2014SR140803	游爱百万怪谭手机游戏软件[简称: 百万怪谭]V1.0	原始取得全部权利
64	上海游爱	软著登字第 0838923 号	2014SR169687	游爱古剑奇谭游戏软件 [简称: 古剑奇谭]V1.0	原始取得全部权利
65	上海游爱	软著登字第 0821270 号	2014SR152031	游爱怒战游戏软件 [简称: 怒战]V1.0	原始取得全部权利
66	上海游爱	软著登字第 0846118 号	2014SR176882	游爱非神勿扰手机游戏软件[简称: 非神勿扰]V2.0	原始取得全部权利
67	上海游爱	软著登字第 0847821 号	2014SR178585	游爱战将 OL 游戏软件[简称: 战将 OL]V1.0	原始取得全部权利
68	上海游爱	软著登字第 0848758 号	2014SR179522	游爱锦衣夜行游戏软件 [简称: 锦衣夜行]V1.0	原始取得全部权利
69	上海游爱	软著登字第 0853613 号	2014SR184377	游爱三国志关羽篇游戏软件 [简称: 三国志关羽篇]V1.0	原始取得全部权利
70	上海游爱	软著登字第 0856009 号	2014SR186773	游爱今晚打老虎游戏软件 [简称: 今晚打老虎]V1.0	原始取得全部权利
71	上海游爱	软著登字第 0856015 号	2014SR186779	游爱天天战吕布游戏软件 [简称: 天天战吕布]V1.0	原始取得全部权利
72	上海游爱	软著登字第 0868866 号	2014SR189630	游爱星际穿越游戏软件 [简称: 星际穿越]V1.0	原始取得全部权利

73	上海游爱	软著登字第0862668号	2014SR193434	游爱三国帝王传游戏软件[简称：三国帝王传]V1.0	原始取得全部权利
74	上海游爱	软著登字第0872596号	2014SR203363	游爱屠龙之刃游戏软件[简称：屠龙之刃]V1.0	原始取得全部权利
75	上海游爱	软著登字第0884461号	2014SR215232	游爱任性的后宫游戏软件[简称：任性的后宫]V1.0	原始取得全部权利
76	上海游爱	软著登字第0884554号	2014SR215325	游爱任性的主公游戏软件[简称：任性的主公]V1.0	原始取得全部权利
77	上海游爱	软著登字第0884862号	2014SR215633	游爱超凡星际游戏软件[简称：超凡星际]V1.0	原始取得全部权利
78	上海游爱	软著登字第0885699号	2014SR216469	游爱我欲独尊游戏软件[简称：我欲独尊]V1.0	原始取得全部权利
79	上海游爱	软著登字第0896458号	2015SR009376	游爱龙降三国游戏软件[简称：龙降三国]V1.0	原始取得全部权利
80	上海游爱	软著登字第0903267号	2015SR016175	游爱战吕布游戏软件[简称：战吕布]V1.0	原始取得全部权利
81	上海游爱	软著登字第0930506号	2015SR043420	游爱狂神无双游戏软件[简称：狂神无双]V1.0	原始取得全部权利
82	上海游爱	软著登字第0940930号	2015SR053844	游爱奇迹封神游戏软件[简称：奇迹封神]V1.0	原始取得全部权利
83	上海游爱	软著登字第0946039号	2015SR058953	游爱剑灵封神游戏软件[简称：剑灵封神]V1.0	原始取得全部权利
84	上海游爱	软著登字第0952312号	2015SR065226	游爱天天捉妖记游戏软件[简称：天天捉妖记]V1.0	原始取得全部权利
85	上海游爱	软著登字第0967383号	2015SR080297	游爱哆啦A梦历险记手机游戏软件[简称：哆啦A梦历险记]V1.0	原始取得全部权利
86	上海游爱	软著登字第0994021号	2015SR106935	游爱少年江湖游戏软件[简称：少年江湖]V1.0	原始取得全部权利
87	上海游爱	软著登字第1005725号	2015SR118639	游爱星际风暴游戏软件[简称：星际风暴]V1.0	原始取得全部权利
88	上海游爱	软著登字第1005785号	2015SR118699	游爱斗破封神游戏软件[简称：斗破封神]V2.0	原始取得全部权利
89	上海游爱	软著登字第1012872号	2015SR125786	游爱乱斗聊斋游戏软件[简称：乱斗聊斋]V1.0	原始取得全部权利
90	上海游爱	软著登字第1018714号	2015SR131628	游爱塔防无双游戏软件[简称：塔防无双]V1.0	原始取得全部权利
91	上海游爱	软著登字第1022774号	2015SR135688	游爱我欲独尊游戏软件[简称：我欲独尊]V1.0 ^注	原始取得全部权利
92	上海游爱	软著登字第0728314号	2014SR059070	游爱烈焰遮天手机游戏软件[简称：烈焰遮天]V1.0	原始取得全部权利
93	上海游爱	软著登字第0761866号	2014SR092622	游爱烈焰遮天网页游戏软件[简称：烈焰遮天]V1.0	原始取得全部权利
94	上海游爱	软著登字第1057861号	2015SR170775	游爱哆啦A梦奇妙泡泡游戏软件[简称：哆啦A梦奇妙泡泡]V1.0	原始取得全部权利
95	上海游爱	软著登字第1085693号	2015SR198607	游爱梦幻灵域游戏软件[简称：梦幻灵域]V1.0	原始取得全部权利
96	上海游爱	软著登字第	2015SR216481	游爱仙剑战记游戏软件	原始取得

	游爱	1103567 号		[简称：仙剑战记]V1.0	全部权利
97	上海游爱	软著登字第1103560号	2015SR216474	游爱斩魂决游戏软件[简称：斩魂决]V1.0	原始取得全部权利
98	上海游爱	软著登字第1109725号	2015SR222639	游爱萌斗水浒游戏软件[简称：萌斗水浒]V1.0	原始取得全部权利
99	上海游爱	软著登字第1124414号	2015SR237328	游爱剑刃苍穹游戏软件[简称：剑刃苍穹]V1.0	原始取得全部权利
100	上海游爱	软著登字第1124191号	2015SR237105	游爱水浒战将游戏软件[简称：水浒战将]V1.0	原始取得全部权利
101	上海游爱	软著登字第1212158号	2016SR033541	游爱 Q 爆水浒游戏软件[简称：Q 爆水浒]V1.0	原始取得全部权利
102	上海游爱	软著登字第1211189号	2016SR032572	游爱真三国之雄霸天下游戏软件[简称：真三国之雄霸天下]V1.0	原始取得全部权利
103	上海游爱	软著登字第1203453号	2016SR024836	游爱恋光明手机游戏软件[简称：恋光明] V1.0	原始取得全部权利
104	上海游爱	软著登字第1194240号	2016SR015623	游爱武林侠客游戏软件[简称：武林侠客] V1.0	原始取得全部权利
105	上海游爱	软著登字第1182334号	2016SR003717	游爱银河三国志游戏软件[简称：银河三国志] V1.0	原始取得全部权利
106	上海游爱	软著登字第1165735号	2015SR278649	游爱未来三国志游戏软件[简称：未来三国志] V1.0	原始取得全部权利
107	上海游爱	软著登字第1163037号	2015SR275951	游爱心跳学园游戏软件[简称：心跳学园] V1.0	原始取得全部权利
108	上海游爱	软著登字第1151799号	2015SR264713	游爱部落家园手机游戏软件[简称：部落家园] V1.0	原始取得全部权利
109	上海游爱	软著登字第1162106号	2015SR275020	游爱孔明来了手机游戏软件[简称：孔明来了] V2.0	原始取得全部权利
110	上海游爱	软著登字第1216654号	2016SR038037	游爱风云天下 2 手机游戏软件[简称：风云天下 2] V2.0	原始取得全部权利
111	上海游爱	软著登字第1230108号	2016SR051491	游爱青云传手机游戏软件[简称：青云传] V1.0	原始取得全部权利
112	上海游爱	软著登字第1241737号	2016SR063120	游爱王牌战舰游戏软件[简称：王牌战舰] V1.0	原始取得全部权利
113	上海游爱	软著登字第1243064号	2016SR064447	游爱星战奇迹游戏软件[简称：星战奇迹] V1.0	原始取得全部权利
114	上海游爱	软著登字第1253442号	2016SR074825	游爱蜀山天下游戏软件[简称：蜀山天下] V1.0	原始取得全部权利
115	上海游爱	软著登字第1272405号	2016SR093788	游爱无敌大航海手机游戏软件[简称：无敌大航海] V1.0	原始取得全部权利
116	上海游爱	软著登字第1277314号	2016SR098697	游爱风云天下重燃手机游戏软件[简称：风云天下重燃] V1.0	原始取得全部权利
117	上海游爱	软著登字第1278974号	2016SR100357	游爱蜀山逍遥令游戏软件[简称：蜀山逍遥令] V1.0	原始取得全部权利
118	天津	软著登字第	2014SR057195	游爱妖精联盟手机游戏软	原始取得

	游爱	0726439 号		件[简称：妖精联盟]V1.0	全部权利
119	天津游爱	软著登字第0802435号	2014SR133193	游爱口袋妖怪大冒险手机游戏软件[简称：口袋妖怪大冒险]V1.0	原始取得全部权利
120	天津游爱	软著登字第0842784号	2014SR173549	游爱数据统计分析平台[简称：统计平台]V1.0	原始取得全部权利
121	天津游爱	软著登字第0843836号	2014SR174601	游爱 me2android 工具软件[简称：Me2Android]V1.0	原始取得全部权利
122	天津游爱	软著登字第1013205号	2015SR126119	游爱萌娘战姬手机游戏软件[简称：萌娘战姬]V1.0	原始取得全部权利
123	广州暴游	软著登字第1212079号	2016SR033462	暴游暴走大富翁手机游戏软件[简称：暴走大富翁]V1.0	原始取得全部权利

注：

1、2014年3月17日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第201401812号)，准予登记号为2012SR020242号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“笑傲三国 OL 手机游戏软件[简称：笑傲三国 OL]V1.0”，变更后为“新风云天下 OL 手机游戏软件[简称：风云天下 OL]V1.0”；

2、2013年8月28日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第201305975号)，准予登记号为2012SR134094号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“比武招亲手机游戏系统[简称：比武招亲]V1.0”，变更后为“游爱比武招亲手机游戏软件[简称：比武招亲]V1.0”；2014年7月29日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第201406705号)，准予登记号为2012SR134094号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“游爱比武招亲手机游戏软件[简称：比武招亲]V1.0”，变更后为“游爱武林萌主手机游戏软件[简称：武林萌主]V1.0”；

3、2014年2月20日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第201401252号)，准予登记号为2013SR031888号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“抢你妹手机游戏系统[简称：抢你妹]V1.60”，变更后为“游爱武林萌主手机游戏软件 [简称：武林萌主]V1.60”；

4、2015年12月18日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第201517793号)，准予登记号为2014SR093006号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“游爱红警王牌坦克手机游戏软件[简称：红警王牌坦克]V1.0”，变更后为“游爱坦克前线：帝国 OL 手机游戏软件[简称：坦克前线：帝国 OL]V1.0”；

5、2014年9月10日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第201408254号)，准予登记号为2014SR024267号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“游爱星际3：重返地球软件[简称：星际3：重返地球]V1.0”，变更后为“游爱星际：重返地球游戏软件[简称：星际：重返地球]V1.0”；

6、2016年2月18日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第201603110号)，准予登记号为2015SR135688号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“游爱仙剑幻境游戏软件[简称：仙剑幻境]V1.0”，变更后为“游爱我欲独尊游戏软件[简称：我欲独尊]V1.0”；

截至本重组报告书签署日，游爱网络已签署协议转让8项软件著作权，具体如下：

序号	著作权名称	登记号	受让人	转让合同签署时间	权属情况
1	飞仙传奇手机游戏系统[简称：飞仙传奇]V1.0	2012SR118567	广州菲音信息科技有限公司	2012.12.10	已办理完成权属转移
2	游爱剑仙传手机游戏软件[简称：剑仙传]V1.0	2013SR031732	深圳市创梦天地科技有限公司	2014.10.20	正在办理权属转移手续
3	火爆斗地主手机	2013SR064458	江苏名通信息科技	2014.10.28	已办理完成

	游戏系统[简称：火爆斗地主]V1.0		有限公司		权属转移
4	火爆牛牛手机游戏系统[简称：火爆牛牛]V1.0	2013SR080244			
5	游爱火爆炸金花手机游戏软件[简称：火爆炸金花]V1.0	2013SR130916			
6	游爱癞子斗地主手机游戏软件[简称：癞子斗地主]V1.0	2014SR002860			
7	游爱刀塔防狼手机游戏软件[简称：刀塔防狼]V2.0	2015SR118027	广州玩趣网络科技有限公司	2015.11.30	已办理完成权属转移
8	游爱暴风酒馆游戏软件[简称：暴风酒馆]V1.0	2015SR075596	深圳亿扬创彩信息技术有限公司	2015.11.30	已办理完成权属转移

注：2013年8月28日，国家版权局出具《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》(编号：软著变补字第201305974号)，准予登记号为2013SR031732号《计算机软件著作权》中所载软件名称进行变更，变更前为“剑仙传手机游戏系统[简称：剑仙传]V1.0”，变更后为“游爱剑仙传手机游戏软件[简称：剑仙传]V1.0”。

《风云天下OL手机游戏系统[简称：风云天下OL]V1.0》著作权由游爱网络向广州菲音以500万元价款购买获得。2014年9月22日，游爱网络获得了由国家版权局颁发的软著登字0811965号计算机软件著作权登记证书。

《花儿与少年游戏软件[简称：花儿与少年]V1.0》和《新花儿与少年游戏软件[简称：花儿与少年]V1.0》著作权人系游爱网络和上海芒果互娱科技有限公司。

(3) 域名

截至本重组报告书签署日，游爱网络及其下属子公司拥有的域名具体情况如下：

序号	所有人	类型	域名	注册日期	到期日期
1	游爱网络	顶级国际域名	gzyouai.com	2012.03.02	2017.03.02
2	游爱网络	顶级国际域名	fytxonline.com	2012.08.08	2018.08.08
3	游爱网络	顶级国际域名	game1919.com	2012.09.11	2018.09.11
4	游爱网络	顶级国际域名	game2828.com	2012.09.11	2018.09.11
5	游爱网络	顶级国际域名	gzyouai.net	2012.03.02	2018.03.02
6	游爱网络	顶级国际域名	fytx.cc	2012.08.14	2016.08.14

7	游爱网络	顶级国际域名	51fytx.com	2012.09.11	2016.09.11
8	游爱网络	顶级国际域名	yhzbonline.com	2014.11.13	2016.11.13
9	游爱网络	中国国家顶级域名	gzyouai.cn	2012.03.02	2018.03.02
10	上海游爱	国际域名	9133.com	2004.03.13	2018.03.13
11	上海游爱	顶级国际域名	i9133.com	2014.03.18	2018.03.18
12	上海游爱	顶级国际域名	shyouai.com	2014.07.08	2016.07.08
13	天津游爱	国际域名	tjyouai.com	2014.02.20	2017.02.20
14	上海游爱	顶级国际域名	xintiaoxueyuan.com	2015.12.07	2020.12.07
15	乐游网络	国际域名	enjoygame.hk	2016.02.16	2017.02.16
16	乐游网络	国际域名	gamefun.hk	2016.02.16	2017.02.16
17	乐游网络	国际域名	easygame.hk	2016.02.16	2017.02.16

（4）商标

截至本重组报告书签署日，游爱网络及其下属子公司拥有的商标情况如下：

序号	商标图样	注册人	注册号	核定使用商品类别	专用权期限	取得方式
1	比武招亲	游爱网络	11882364	41	2014.07.07-2024.07.06	原始取得
2	飞仙传奇	游爱网络	11882368	41	2014.07.07-2024.07.06	原始取得
3	部落家园	游爱网络	12485063	41	2014.09.28-2024.09.27	原始取得
4	掌上武林	游爱网络	12485069	41	2014.09.28-2024.09.27	原始取得
5	部落联盟	游爱网络	12485053	41	2014.09.28-2024.09.27	原始取得
6	幻想江湖	游爱网络	12485066	41	2014.09.28-2024.09.27	原始取得
7	兵来将挡	游爱网络	13110799	41	2014.12.21-2024.12.20	原始取得
8	保卫蛋蛋	游爱网络	12882676	41	2014.12.21-2024.12.20	原始取得
9	大富翁来了	游爱网络	13351032	41	2015.01.07-2025.01.06	原始取得
10	环球大富翁	游爱网络	13351041	41	2015.01.07-2025.01.06	原始取得
11	塔王之王	游爱网络	13099900	41	2015.01.07-2025.01.06	原始取得
12	疯狂部落	游爱网络	12485057	41	2015.03.28-2025.03.27	原始取得
13	嘿哈三国	游爱网络	14078145	41	2015.04.21-2025.04.20	原始取得
14	孔明来了	游爱网络	13848129	41	2015.04.21-2025.04.20	原始取得
15		游爱网络	14281943	9	2015.05.14-2025.05.13	原始取得
16		游爱网络	14442384	35	2015.06.07-2025.06.06	原始取得

17		游爱网络	14281930	41	2015.05.14-2025.05.13	原始取得
18		游爱网络	14281916	42	2015.05.14-2025.05.13	原始取得
19		游爱网络	14442209	9	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
20		游爱网络	14442238	35	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
21		游爱网络	14442279	38	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
22		游爱网络	14442312	41	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
23		游爱网络	14442348	42	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
24		游爱网络	14442424	38	2015.06.14-2025.06.13	原始取得
25	银河三国志	游爱网络	14708724	41	2015.06.28-2025.06.27	原始取得
26	银河争霸	游爱网络	14703729	41	2015.06.28-2025.06.27	原始取得
27	神一样的三国	游爱网络	14757459	41	2015.07.21-2025.07.20	原始取得
28	掌上飞仙	游爱网络	14423215	9	2015.09.14-2025.09.13	原始取得
29	掌上飞仙	游爱网络	14423259	42	2015.09.14-2025.09.13	原始取得
30	掌上飞仙	游爱网络	14423238	41	2015.09.14-2025.09.13	原始取得
31	非神勿扰	游爱网络	14423245	41	2015.06.21-2025.06.20	原始取得
32	红警坦克大战役	游爱网络	14840413	41	2015.09.28-2025.09.27	原始取得
33	红警王牌坦克	游爱网络	14840486	41	2015.09.28-2025.09.27	原始取得
34	来嘛英雄	游爱网络	14887075	41	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
35	龙吟沧海	游爱网络	15268559	41	2015.10.14-2025.10.13	原始取得
36	狩魔猎人	游爱网络	15268583	41	2015.10.14-2025.10.13	原始取得
37	音乐大师	游爱网络	15370759	41	2015.11.28-2025.11.27	原始取得
38	哎哟妈妈	游爱网络	15370921	9、41、42	2015.11.07-2025.11.06	原始取得
39	星际指挥官	游爱网络	15410102	41	2015.11.07-2025.11.06	原始取得
40		游爱网络	14803774	42	2015.07.21-2025.07.20	原始取得
41	赤壁之刃	游爱网络	15268654	41	2016.01.14-2026.01.13	原始取得
42	游爱之星	上海游爱	14441875	9	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
43	游爱之星	上海游爱	14441957	35	2015.06.07-	原始取得

					2025.06.06	
44	游爱之星	上海游爱	14442049	38	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
45	游爱之星	上海游爱	14442093	41	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
46	游爱之星	上海游爱	14442141	42	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
47		上海游爱	14441547	35	2015.06.07-2025.06.06	原始取得
48	怪哉	上海游爱	14792986	41	2015.09.07-2025.09.06	原始取得
49	来嘛主公	上海游爱	14887177	41	2015.07.28-2025.07.27	原始取得
50	来嘛三国	上海游爱	14887216	41	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
51	百万怪谭	上海游爱	15370724	41	2015.10.28-2025.10.27	原始取得
52	星际穿越	上海游爱	15499774	41	2015.11.28-2025.11.27	原始取得
53		上海游爱	14441601	41	2015.08.07-2025.08.06	原始取得
54		上海游爱	14441656	42	2015.08.07-2025.08.06	原始取得
55		上海游爱	14441460	9	2015.08.07-2025.08.06	原始取得
56	屠龙之刃	上海游爱	15413723	41	2015.11.21-2025.11.20	原始取得
57	全民帝王	上海游爱	15731304	41	2016.01.21-2026.01.20	原始取得
58	怒战	上海游爱	15600159	41	2015.12.21-2025.12.20	原始取得

此外，根据游爱网络提供的商标证书，游爱网络现拥有一项在台湾注册的商标，具体情况如下：

商标图样	注册人	注册号	核定使用商品类别	专用权期限
	游爱网络	01650559	09/16/28/41/42	2014.06.16-2024.06.15

（二）主要负债情况

截至 2015 年 12 月 31 日，游爱网络及其子公司的主要负债情况如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	比例
流动负债：		
应付账款	299.13	8.83%
预收款项	814.19	24.02%
应付职工薪酬	1,166.54	34.42%
应交税费	194.18	5.73%

其他应付款	111.53	3.29%
其他流动负债	423.87	12.50%
流动负债合计	3,009.44	88.79%
非流动负债：		
递延收益	380.10	11.21%
非流动负债合计	380.10	11.21%
负债合计	3,389.54	100.00%

（三）资产抵押、质押及对外担保情况

截至 2016 年 5 月 19 日，游爱网络不存在资产抵押、质押及对外担保的情形。

游爱网络已就主要资产权属等相关事项出具的承诺函，具体如下：

1、游爱网络拥有的各项资产权属清晰，不存在抵押、被冻结、被查封或其它任何形式的第三方权利限制情形，也不存在任何形式的权属纠纷或潜在纠纷的情形。

2、游爱网络不存在资产抵押、质押及对外担保的情形，亦不存在为股东提供担保的情形。

八、重要子公司上海游爱的两年财务数据及财务指标

（一）主要财务数据

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产总额	3,299.81	803.11
负债总额	915.46	846.65
所有者权益合计	2,384.35	-43.54
归属于母公司所有者权益	2,384.35	-43.44
项目	2015 年度	2014 年度
营业收入	6,000.38	547.89
营业成本	390.88	30.00
营业利润	2,414.76	-1,010.21
利润总额	2,427.89	-1,010.21
净利润	2,427.89	-1,010.21
归属于母公司所有者净利润	2,427.90	-1,010.12

（二）主要财务指标

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
流动比率	4.02	0.97
速动比例	4.02	0.97
资产负债率（合并）	27.74%	105.42%
项目	2015年度	2014年度
毛利率	93.49%	94.52%
营业利润率	40.24%	-184.38%
销售净利润率	40.46%	-184.38%
全面摊薄净资产收益率	101.83%	2,325.32%

注：流动比率=流动资产/流动负债；速动比率=(流动资产-存货)/流动负债；资产负债率=期末总负债/期末总资产；毛利率=(营业收入-营业成本)/营业收入；营业利润率=营业利润/营业收入；销售净利润率=净利润/营业收入；全面摊薄净资产收益率=归属于母公司所有者净利润/期末归属于母公司所有者权益

九、最近三年利润分配情况

1、2013年12月12日，游爱网络召开股东会，审议通过利润分配方案，以2013年9月末可供分配利润向全体股东分配现金股利394.14万元，具体如下：

序号	股东	持股比例	分配利润（万元）
1	袁雄贵	51.00%	201.01
2	李道龙	49.00%	193.13
合计		100.00%	394.14

2、2014年11月1日，游爱网络召开股东会，审议通过利润分配方案，以2013年末可供分配利润向全体股东分配现金股利2,500.00万元，具体如下：

序号	股东	持股比例	分配利润（万元）
1	袁雄贵	40.67%	1,016.78
2	李道龙	17.73%	443.22
3	成仁风	16.60%	415.00
4	申徐洲	15.00%	375.00
5	李冰	10.00%	250.00
合计		100.00%	2,500.00

3、根据2016年2月25日游爱网络召开的第一届董事会第三次会议，以及2016年3月12日游爱网络召开的2016年度第三次股东会，审议通过利润分配方案，同意将截至审计基准日（即2015年12月31日）游爱网络公司可供分配

利润（1,662.69 万元）中的 1,450 万元，根据游爱网络现有股东的持股比例进行利润分配，但本次利润分配暂不对该等净利润进行实际支付，上述净利润由游爱网络现有全体股东无偿借给游爱网络用于日常经营，自本次审计基准日起满 36 个月后游爱网络现有全体股东方可按其在本次审计基准日前的持股比例对该等净利润进行分配支付。

根据《公司法》及游爱网络《公司章程》的相关规定，由董事会制定利润分配方案并由股东大会审议批准。《公司法》第一百六十六条第四款规定：“公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，有限责任公司依照本法第三十四条的规定分配；股份有限公司按照股东持有的股份比例分配，但股份有限公司章程规定不按持股比例分配的除外”。根据游爱网络的《公司章程》第三十三条第三款规定：“公司弥补亏损和提取公积金后所余利润，按照股东实缴的出资比例分配。但是，全体股东约定不按照出资比例分取红利的除外。”《公司章程》第三十四条规定，“公司利润分配按照《公司法》及相关法律、法规，国务院财政主管部门的规定执行。”

前述利润分配已经游爱网络董事会、股东会审议通过，符合《公司法》、游爱网络《公司章程》等相关规定。

游爱网络用于分配的利润系评估基准日前的经营累积形成的，游爱网络截至 2015 年 12 月 31 日财务报表的未分配利润（母公司）为 1,662.69 万元大于利润分配金额 1,450 万元，故已有足够的未分配利润用于游爱网络现有股东进行分配，本次利润分配安排体现了对股东的合理投资回报。

同时，上述应付股利 1,450 万元由游爱网络现有全体股东无偿借给游爱网络用于日常经营，自本次审计基准日起满 36 个月后再进行分配支付，该事项为上市公司与游爱网络现有股东共同协商谈判通过的商业条款；未支付应付股利按照银行利息测算对应的利息金额约为每年 68.88 万元（按照“应付股利 1,450 万元”乘以“同期的银行三年期贷款利率平均值 4.75%”计算），该等利息如支付对游爱网络的经营业绩亦不产生重大影响。

综上，游爱网络关于评估基准日前未分配利润的分配方案具有合理性。

十、游爱网络及其子公司合法存续及经营合规情况

（一）游爱网络出资及合法存续

游爱网络的历次出资情况，详见本报告书第四节“交易标的基本情况”之“二、历史沿革”。游爱网络的历次出资均由股东按时缴足，不存在影响其合法存续的情况。

（二）游爱网络及子公司涉及的行政处罚情况

游爱网络由于 2014 年 8 月因在《比武招亲》中设置了“商城抽卡”活动，在 2014 年 10 月 13 日收到广州市文化市场综合行政执法总队发出的穗文总罚告字[2014]第 1100 号文化市场行政处罚事先告知书，认为游爱网络“比武招亲”游戏以随机抽取方式诱导玩家获取游戏产品的行为违反了《网络游戏管理暂行办法》第十八条第（三）项规定，根据《网络游戏管理暂行办法》第三十一条，广州市文化市场综合行政执法总队责令游爱网络改正上述违法行为，并给予行政处罚 2 万元。2014 年 12 月 9 日，游爱网络缴纳了上述罚款。

根据游爱网络出具的声明，鉴于从抽奖活动的设置到受到查处，只有 2 个月时间，且游爱网络已足额缴纳上述罚款，并及时对《比武招亲》进行了整改，该事项未对游爱网络经营产生实质影响。

根据《文化市场综合行政执法管理办法》第四十二条规定，较大数额罚款是指对公民处以 1 万元以上、对法人或其他组织处以 5 万元以上的罚款。游爱网络被罚款 2 万元，不属于较大数额罚款。根据《网络游戏管理暂行办法》的有关规定，游爱网络上述违规情形不属于《网络游戏管理暂行办法》中规定的情节严重的情形。游爱网络已整改且上述处罚已执行完毕，因此，该事项不会对本次重组构成实质性法律障碍。

同时，根据游爱网络出具的声明，截至本报告书签署之日前三年内，游爱网络及其子公司遵守国家 and 地方有关法律法规，守法经营，除 2014 年广州市文化市场综合行政执法总队的 2 万元行政罚款外不存在其他任何因违反工商、税务、劳动等法律法规而受到行政处罚的情形，不存在重大经济纠纷，也不存在

因重大违法违规行为影响其存续的情形；不存在曾被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的情况；不存在刑事处罚的情况。

根据广州市国家税务局、广州市地方税务局、广州市住房公积金管理中心、广州市人力资源和社会保障局、广东省通信管理局、广东省文化厅、国家外汇管理局广东省分局，上海市嘉定区国家税务局、上海市地方税务局嘉定分局、上海市住房公积金管理中心、上海市嘉定区人力资源和社会保障局、上海市通信管理局、上海市文化广播影视管理局、上海市新闻出版局等部门出具的合规证明，除 2014 年广州市文化市场综合行政执法总队的 2 万元行政罚款外，游爱网络及子公司未受到相关主管部门其他处罚。

截至 2016 年 5 月 19 日，除上述处罚外，游爱网络依照国家相关法律法规和《公司章程》的规定开展经营活动，运作规范，不存在其他尚未了结的或可预见的重大行政处罚，游爱网络不存在被中国证监会立案稽查或者被司法机关立案侦查之情形。

（三）游爱网络及子公司涉及的诉讼情况

截至 2016 年 5 月 19 日，游爱网络不存在重大诉讼、仲裁、司法强制执行或行政处罚及重大未决诉讼、仲裁事项。

十一、本次交易是否已取得其他股东的同意或者符合公司章程规定的股权转让前置条件

游爱网络已于 2016 年 3 月 12 日召开 2016 年第三次股东会，全体股东一致同意做出如下决议：

同意天舟文化通过向袁雄贵等 11 名游爱网络原股东发行股份及支付现金的方式购买其合计持有的游爱网络 100% 股权。

游爱网络的全体股东已出具《关于放弃优先受让权的声明函》，自愿放弃优先受让权。

十二、最近三年股权转让、增资及资产评估状况

（一）游爱网络最近三年股权转让、增资情况

1、游爱网络最近三年股权转让情况

序号	转让时间	转让方	受让方	转让对价 (万元)	转让比例	定价方式 (万元/1%股权)
1	2013年9月	袁雄贵	成仁风	116.97	8.134%	14.38
			申徐洲	31.57	2.195%	14.38
		李道龙	成仁风	121.74	8.466%	14.38
			申徐洲	184.13	12.805%	14.38
			李冰	143.80	10.00%	14.38
2	2015年3月	袁雄贵	悦玩投资	49.79	4.979%	10.00
		李道龙		21.70	2.170%	10.00
		申徐洲		18.36	1.836%	10.00
		成仁风		20.32	2.032%	10.00
		李冰		12.24	1.224%	10.00
3	2015年5月	悦玩投资	詹庆光	524.00	0.748%	700.53
			和也投资	500.00	0.714%	700.28
			青羊投资	500.00	0.714%	700.28
		申徐洲	互兴拾号	2,101.20	3.00%	700.40

2、游爱网络最近三年增资情况

序号	增资时间	增资方	增加价款 (万元)	注册资本 (万元)	增资比例	定价方式 (万元/1%股权)
1	2015年03月	乾亨投资	1,564.00	23.00	2.23%	701.35
		詹庆光	476.00	7.00	0.68%	700.00

（二）本次重组评估与历次股权转让及增资差异说明

1、2013年9月，袁雄贵、李道龙向成仁风、申徐洲、李冰转让股权，此次转让价格主要参考游爱有限截至2013年9月30日未经审计的净资产值1,437.93万元，该转让作价具有合理性。

2、2015年3月，袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰向悦玩投资（悦玩投资的主要股东为袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰）转让股权，均系游爱有限内部结构调整，转让价格主要参考原始出资价格，该转让作价具有合理

性。

3、2015年3月，乾亨投资、詹庆光向游爱网络增资，本次增资系外部第三方财务投资人向游爱有限增资行为。

本次增资的价格与本次交易价格差异的原因及其合理性：

（1）本次交易作价基础不同

2015年3月增资作价参考2013年和2014年游爱有限业绩情况，本次交易作价是以收益法评估结果为依据，参考游爱网络2015年实际实现的净利润并充分考虑游爱网络未来的发展能力。

（2）本次交易以专业机构确定评估值为参考依据，且附带业绩承诺责任

本次交易价格参考具有证券期货业务资格的评估机构价格确定，开元评估以2015年12月31日为基准日对标的资产分别采用收益法和市场法进行了评估，其中收益法评估结果为162,245.51万元，市场法评估结果为161,597.15万元，最终结果采用收益法的评估结果。经交易双方协商，本次标的资产的游爱网络100%股权的价格确定为162,000.00万元。同时，本次交易中，交易双方承诺2016年度至2018年度实现的扣除非经常性损益后的归属于母公司所有者的净利润分别不低于12,000.00万元、15,000.00万元、18,750.00万元。以2016年度承诺利润12,000.00万元计算，本次交易价格162,000万元对应的交易估值市盈率为13.5倍，与A股规模以上游戏行业并购案例平均估值水平相当。

（3）交易目的不同

詹庆光、乾亨投资并非游爱网络的实际经营和决策方，属于财务投资者；天舟文化此次获得是游爱网络的100%控股股权，交易价格高于单纯财务投资者的股权增资价格。

（4）获得对价的形式不同

本次交易包括现金对价和股份对价，历次股权转让则通过现金支付。

考虑前述差异，本次交易作价差异具有合理性。

4、2015年5月，悦玩投资将股权转让给詹庆光、和也投资、青羊投资及申徐洲向互兴拾号转让股权，均系向外部第三方财务投资机构增资行为。此次转让

的原因系引入外部第三方财务投资人，优化股东结构。以上转让价格主要参考游爱有限 2015 年 3 月的增资价格，并经各方协商确定。此转让价格是基于游爱有限当时的经营状况所确定的，该转让作价具有合理性。

（三）资产评估情况

游爱网络在整体变更为股份有限公司时，由广东联信资产评估土地房地产估价有限公司对游爱网络截至 2015 年 4 月 30 日的资产负债表进行了评估，并于 2015 年 6 月 15 日出具了联信（证）评报字（2015）第 A0325 号《评估报告》：在评估基准日 2015 年 4 月 30 日，游爱网络的净资产账面值为 7,727.23 万元，采用资产基础法评估后的净资产为 8,325.49 万元，净资产增值 598.26 万元，增值率 7.74%。

（四）本次重大资产重组与整体变更时资产评估差异说明

1、评估背景和目的不同

整体改制时评估是基于游爱网络拟通过股份制改造整体变更为股份有限公司的要求，主要目的是判断游爱网络实际资产价值是否发生减损，从而导致资产评估值低于整体变更后的注册资本，而本次重大资产重组的评估值主要用于交易双方的资产交易，用以衡量在持续经营的情况下，游爱网络未来经济利益的现值。由于评估背景和目的不同，故两次采用不同评估方法，从而导致评估结果存在差异。

2、评估方法不同

整体变更时所采用的评估方法为资产基础法，资产基础法是指以被评估企业评估基准日的资产负债表为基础，合理评估企业表内及表外各项资产、负债价值，确定评估对象价值的评估方法。本次重大资产重组采用的是收益现值法和市场法进行评估，收益现值法是在对企业未来收益预测的基础上计算评估价值的方法，不仅考虑了各分项资产是否在企业中得到合理和充分利用、组合在一起时是否发挥了其应有的贡献等因素对企业股东全部权益价值的影响；市场法指将评估对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较，确定评估对象价值的评估方法，市场法评估较为充分地反映了公开市场对于企业价值的评定，能够较好地为企业股权交易行为提供价值参考。由于游爱网络经营模式等资源无法作为资产要素在账面体

现，因此本次重大资产重组和整体变更时的评估值存在较大差异。

十三、游爱网络的会计政策及相关会计处理

（一）报告期内游爱网络收入成本的确认原则和计量方法

1、收入确认原则

（1）销售商品

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

（2）提供劳务

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

（3）让渡资产使用权

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

2、收入确认的具体方法

游爱网络游戏产品主要采用按虚拟道具收费模式。虚拟道具收费模式是指游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于

游戏内虚拟道具的销售。游戏玩家注册一个游戏账户后，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，则需付费购买游戏中的虚拟道具。游爱网络的运营模式分为自主运营模式、联合运营模式、授权运营模式和代理模式。

（1）自主运营收入确认

自主运营模式是指游戏开发商负责进行游戏服务器的架设和维护，自主创造游戏产品上线运行所需的相关条件并进行产品推广，玩家通过游戏开发商官方网站进入游戏产品，注册账号和进行游戏，由游戏开发商为玩家提供持续的客户服务、版本更新等。开发商负责游戏全部运营环节，承担运营成本。在自主运营模式下，玩家通过游戏开发商的支付系统进行充值获得游戏虚拟货币，游戏开发商在游戏玩家实际充值并消费时确认营业收入。

（2）联合运营收入确认

联合运营模式主要指游戏开发商与一个或多个游戏推广平台商进行合作，共同运营一款移动网络游戏产品。在这种模式下，开发商与平台商分工合作，开发商负责游戏的后续维护更新和协助平台商运营客服工作，平台商负责产品推广、运营及客服事宜，游戏玩家在平台商处注册、充值。游戏开发商根据协议从合作平台商以约定比例获得分成，双方核对数据确认无误后按游戏玩家实际充值并消费的金额确认营业收入。

（3）授权运营收入确认

授权运营是指游爱网络将自主研发的网络游戏以独家代理的方式授权其他游戏运营商在特定区域运营游戏，由游戏运营商承担全部运营责任，负责服务器的架设、支付渠道的建设及维护、市场推广、客户服务等活动，游爱网络作为游戏研发商提供版本更新等服务。游爱网络按照协议向游戏运营商收取版权金及游戏充值分成款。

在这种合作模式下，游爱网络与游戏运营商将游戏玩家实际充值的金额扣除渠道费后按协议约定的比例计算分成，在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入。

在这种合作模式下，如约定将游爱网络自主研发的游戏授权其他运营商在某个区域进行运营，同时约定授权期限，并向运营商收取游戏版权金，则游爱网络将应取得的游戏版权金按照协议约定达成条件在授权期限内分期摊销确认版权金收入。

（4）代理运营收入确认

代理运营模式是指游爱网络作为发行运营商通过与游戏开发商合作取得某款游戏产品在特定区域的代理权，由游爱网络负责该款游戏在特定区域内的推广和运营，包括服务器的架设、支付渠道的建设及维护、市场推广、客户服务等，游爱网络作为发行运营商承担主要运营责任，玩家在游爱网络平台进行注册并通过公司支付系统进行充值。游戏开发商提供版本更新等服务。游爱网络按协议向游戏开发商支付游戏代理授权金和游戏运营收入分成。

在代理运营模式下，游爱网络在游戏玩家实际充值并消费时确认营业收入。

（5）游戏产品软件著作权的转让收入确认

游爱网络按照合同条款将游戏产品交付对方后，由于游爱网络不再提供与该款游戏相关的任何服务，同时也不再享有该游戏相关的权益，于对方验收合格后一次性确认营业收入。

（6）受托开发游戏收入确认

①游戏上线运营前取得委托方支付的游戏开发收入

游爱网络在已根据合同约定提供了相应服务，取得明确的收款证据，相关成本能够可靠计量时，确认收入；合同明确约定服务期限的，在合同约定的服务期限内，按进度确认收入；合同明确约定服务成果需经委托方验收确认的，根据委托方验收情况确认收入。

②游戏上线运营后按游戏充值额一定比例取得的游戏分成收入

游爱网络按游戏充值额根据与委托方签订的合同约定分成比例计算分成款，在双方核对数据确认无误后，确认营业收入。

（二）会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异及对标的资产利润的影响

经查阅同行业上市公司年报等资料，游爱网络的收入确认原则和计量方法、应收款项坏账准备计提政策、固定资产折旧年限及残值率等主要会计政策和会计估计与同行业上市公司不存在重大差异。

根据下述同行业公司披露的公开信息，其对游戏收入的收入确认原则如下：

1、中青宝：网络游戏平台将其在合作运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司，在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入。

2、游族网络：一般联合运营，本集团在与合作运营的其他游戏运营商定期核对数据无误后确认营业收入。授权运营，本集团将收取的版权金计入递延收益，并在协议约定的受益期间内对其按直线法进行摊销并确认为营业收入。

3、天舟文化：在自主运营模式下，玩家通过游戏开发者的支付系统进行充值获得游戏虚拟货币，游戏开发者在游戏玩家实际充值并消费时确认营业收入；在联合运营模式下，游戏开发者根据协议从合作平台商以约定比例获得分成，双方核对数据确认无误后按游戏玩家实际充值并消费的金额确认营业收入。

上述公司网络游戏收入确认政策与游爱网络收入确认的核心原则相同，游爱网络收入确认政策与天舟文化一致。

（三）财务报表编制基础

以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照企业会计准则的有关规定，编制财务报表。

1、报告期内合并范围变更的说明

（1）因直接设立或投资等方式而增加子公司的情况说明

游爱网络报告期内的直接设立或投资而增加子公司的情况详见本报告书“第四节交易标的基本情况”之“四、游爱网络的下属控股公司、参股公司情况”。

（2）子公司股权转让

游爱有限和夏琨于 2013 年共同设立了广州牛蜂网络科技有限公司（以下简称“广州牛蜂”）。2014 年 4 月 18 日，经游爱有限股东会审议通过，游爱有限与滕华签订《股东转让出资合同书》，将其所持广州牛蜂 51% 的股权（认缴出资 102 万元，实缴出资 20.4 万元）以 20.4 万元转让予滕华。广州牛蜂于 2014 年 5 月 5 日就该次股权转让依法办理了工商变更登记手续，自此广州牛蜂与游爱网络不再存在关联关系。

2、报告期的合并财务报表范围及其变化情况

子公司	变化情况
上海游爱之星信息科技有限公司	报告期无变化
天津游爱网络技术有限公司	报告期无变化
广州牛蜂网络科技有限公司	报告期末不再纳入合并范围
上海昊玩网络科技有限公司	报告期新增
乐游网络有限公司	报告期新增
广州暴游信息技术有限公司	报告期新增
游爱之光（上海）信息科技有限公司	报告期新增

（四）资产转移剥离调整等情况

1、资产剥离的具体情况

游爱有限和夏琨于 2013 年共同设立了广州牛蜂网络科技有限公司。2014 年 4 月 18 日，经游爱有限股东会审议通过，游爱有限与滕华签订《股东转让出资合同书》，将其所持广州牛蜂 51% 的股权（认缴出资 102 万元，实缴出资 20.4 万元）以 20.4 万元转让予滕华。广州牛蜂于 2014 年 5 月 5 日就该次股权转让依法办理了工商变更登记手续，广州牛蜂不在是游爱网络控股子公司。

2014 年 8 月 11 日，上海游爱与个人股东曾桂、陈喜联合投资设立江苏笨笨网络科技有限公司，注册资本共 1,000 万元。其中，上海游爱认缴出资额 150 万元，占总股本比例为 15%；曾桂认缴出资额 250 万元，占总股本比例为 25%；陈喜认缴出资额为 600 万元，占总股本比例为 60%。2015 年 9 月 25 日，上海游爱与肖肖签署《股权转让协议》股权转让协议将所持有的江苏笨笨的 15% 股份（实缴出资 50 万元）作价 50 万元转让给肖肖，上海游爱与江苏笨笨不再存在关联关系。

2、剥离资产调整的原则、方法

被剥离子公司股权，自剥离之日起，与之相应的财务报表，包括资产负债表、利润表及现金流量表全部从合并财务报表中剥离。

3、转让子公司股权对游爱网络利润产生的影响

报告期内，剥离资产对游爱网络的收入及利润贡献较小，本次剥离不会对游爱网络净利润产生重大影响。

（五）重大会计政策或会计估计与上市公司差异情况

本次重组报告书披露有关游爱网络的财务数据是按照与天舟文化同类型业务相同的会计制度和会计政策编制基础进行编制，因此游爱网络的重大会计政策或会计估计与上市公司不存在差异。

（六）行业特殊会计处理政策情况

游爱网络不存在行业特殊会计处理政策。

第五节 本次发行股份情况

本次交易，天舟文化拟通过发行股份及支付现金方式购买游爱网络 100% 股份。

同时，为提高本次重组绩效，增强重组完成后上市公司盈利能力和可持续发展能力，上市公司拟向不超过 5 名符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过 1,143,502,846.64 元且发行股份数量不超过 77,368,257 股（考虑 2015 年度利润分配预案实施完成），未超过本次标的资产交易价格的 100%，所募集资金将用于支付本次交易的现金对价、游爱网络投资项目、补充流动资金、支付交易税费及中介费用。

本次非公开发行股份募集配套资金以发行股份及支付现金购买资产为前提条件，但非公开发行股份募集配套资金成功与否并不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施；如募集配套资金未获实施或虽获准实施但不足以支付本次交易的全部现金对价的，则不足部分由公司自筹资金补足。

一、发行股份购买资产

（一）发行股份购买资产定价原则及发行价格

本次交易中，上市公司向袁雄贵等 11 名游爱网络原股东发行股份及支付现金购买其合计持有的游爱网络 100% 股份。

根据《重组管理办法》第四十五条规定，上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价的 90%。市场参考价为本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日、60 个交易日或者 120 个交易日的公司股票交易均价之一。

本次发行股份购买资产的定价基准日为公司第二届董事会第四十三次会议决议公告日。

通过与交易对方协商并兼顾各方利益基础上，上市公司确定本次发行价格为定价基准日前二十个交易日公司股票交易均价的 90%，即 17.78 元/股，符合《重组管理办法》相关规定。

交易均价的计算公式为：董事会决议公告日前二十个交易日公司股票交易均价=决议公告日前二十个交易日公司股票交易总额/决议公告日前二十个交易日

公司股票交易总量。

根据公司 2016 年 5 月 20 日《天舟文化股份有限公司 2015 年度权益分派实施公告》，公司向全体股东每 10 股派发现金股利 0.40 元（含税），同时以资本公积金向全体股东每 10 股转增 2 股。按照中国证监会及深交所的相关规则进行除权、除息处理后，本次发行股份购买资产的发行股份价格调整为 14.78 元/股，对应的发行股份数量也已相应调整。

（二）发行价格调整机制

发行股份购买资产定价基准日至相应股份发行期间，上市公司如有《2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》项下利润分配及资本公积转增股本之外的其他派息、送股、配股、资本公积转增股本等除权、除息事项，将按照中国证监会及深交所的相关规则对上述发行价格作相应调整，发行股份数量也随之进行调整。

（三）发行股份的种类和面值

本次发行的股票为境内上市人民币普通股（A 股），每股面值人民币 1.00 元。

（四）发行对象及发行数量

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方以其持有的游爱网络股权认购上市公司向其定向发行的股份。

游爱网络 100% 股权的交易价格为 162,000.00 万元，其中以现金形式支付 538,902,846.64 元，以股份形式支付 1,081,097,153.36 元。本次发行股份购买资产向各交易对方发行的股票数量按照以下公式进行计算：

发行数量=标的资产的价格×交易对方持股比例×向该交易对方支付股份比例÷发行价格

具体情况如下表：

交易对方	现金对价（元）	股份支付	
		股份支付对价（元）	发行股份数量（股）
袁雄贵	-	567,394,951.92	38,389,374
李道龙	111,300,586.31	136,034,049.93	9,203,928
成仁风	115,792,421.14	115,792,421.14	7,834,399

申徐洲	72,063,662.38	88,077,809.57	5,959,256
悦玩投资	79,482,890.89	79,482,890.89	5,377,733
李冰	69,754,451.87	69,754,451.87	4,719,516
互兴拾号	24,560,578.05	24,560,578.04	1,661,744
乾亨投资	28,939,680.00	-	-
詹庆光	18,504,288.00	-	-
和也投资	9,252,144.00	-	-
青羊投资	9,252,144.00	-	-
合计	538,902,846.64	1,081,097,153.36	73,145,950

注：考虑 2015 年度利润分配预案实施完成；

如按照前述公式计算后交易对方所能换取的股份数不为整数时，则不足 1 股部分对应的净资产赠予上市公司。最终发行数量以中国证监会核准的结果为准。

根据公司 2015 年度利润分配预案，按照中国证监会及深交所的相关规则进行除权、除息后，公司本次购买资产的股份发行价格调整为 14.78 元/股，相应的发行股数调整为 73,145,950 股。

（五）标的资产自评估基准日至交割日期间损益的归属

过渡期产生的损益按以下有利于保护上市公司和公众股东利益的原则处理：

1、游爱网络在过渡期间产生的盈利由上市公司享有；如发生亏损，则由出让方承担并以现金方式补足（补足金额为发行对象对应的相应游爱网络的亏损数额乘以其在本次交易前所持有相应游爱网络的股权比例）。

2、股权交割日后，由审计机构对游爱网络在过渡期间产生的损益进行审计并出具专项审计报告。如根据上述专项审计报告确认的游爱网络在过渡期间产生亏损，则相关各方应当用现金方式对亏损额进行结算。

二、发行股份募集配套资金

（一）非公开发行股份募集配套资金的发行价格及定价原则

本次配套募集资金发行股票的定价基准日为发行期首日。

股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据届时市场情况择机确定下列任一定价原则：

1、发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；

2、发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

其中：

发行期首日前二十个交易日公司股票均价=发行期首日前二十个交易日公司股票交易总额/发行期首日前二十个交易日公司股票交易总量。

发行期首日前一个交易日公司股票均价=发行期首日前一个交易日公司股票交易总额/发行期首日前一个交易日公司股票交易总量。

若公司股票在发行股份募集配套资金的定价基准日至发行日期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，发行底价将按照中国证监会及深交所的相关规则进行相应调整。

具体发行价格由股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据申报报价情况与独立财务顾问（主承销商）协商确定。

（二）发行股份的种类和面值

本次发行的股票为境内上市人民币普通股（A股），每股面值人民币1.00元。

（三）发行对象及发行数量

1、发行对象：本次募集配套资金拟向不超过5名符合条件的特定投资者发行；

2、募资金额：本次交易拟募集配套资金不超过1,143,502,846.64元；

3、发行数量：本次募集配套资金拟发行股票数量不超过64,313,993股；

上市公司2015年度利润分配预案实施完毕后，公司本次募集配套资金非公开发行股份数量上限调整为不超过77,368,257股。

若公司股票在发行股份募集配套资金的定价基准日至发行日期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，发行底价将按照中国证监会及深交所的相关规则进行相应调整。

具体发行数量将由股东大会授权董事会在取得中国证监会核准后，根据申购报价的情况与独立财务顾问（主承销商）协商确定。

三、上市公司滚存未分配利润安排

本次交易完成后，本次发行前的上市公司滚存未分配利润，由发行后的新老股东按照发行后的持股比例共享。

四、本次发行股份的锁定安排

（一）发行股份购买资产交易对方关于股份锁定的安排

1、截至本次购买资产的股份发行日，如持有游爱网络股权的时间未满 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 36 个月内不得转让；若其持有游爱网络股权的时间超过 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 12 个月内不得转让。

2、若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 36 个月，则业绩承诺人持有的该等股份应在业绩承诺期届满且确认业绩承诺人已履行完毕全部利润补偿义务后方可解除限售；若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 12 个月，则在前述限售期满后，业绩承诺人因本次交易所获得的天舟文化股份分三期解锁，未解锁的股份不得转让：

第一次解锁条件：（1）自本次股份上市之日起已满 12 个月；（2）游爱网络第一个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；（3）根据具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络当年实现的净利润数不低于业绩承诺人承诺的净利润。第一次解锁条件满足后，解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 40%。

若游爱网络当年度实现净利润低于业绩承诺人承诺净利润，则若业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额低于其本期应解锁数额的，则在其履行完毕补偿义务后，本期剩余的应解锁股份予以解除锁定。

第二次解锁条件：（1）第二个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；（2）根据具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润。第二次解锁条件满

足后解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 30%。

若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 70%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 70%之间的差额解除锁定。

第三次解锁条件：（1）游爱网络第三个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；（2）具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润；（3）具有证券期货相关业务资格的会计师事务所完成对游爱网络进行减值测试并出具减值测试报告；（4）业绩承诺人已履行完毕其根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定应履行的全部利润补偿义务。第三次解锁条件满足后，其自本次交易中取得天舟文化的股份所有仍未解锁的股份均予以解锁。

若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额及资产减值导致的补偿股份数与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 100%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 100%之间的差额解除锁定。

本次发行结束后，业绩承诺人如果由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的股份，亦应遵守上述锁定期的约定。

（二）募集配套资金交易对方关于股份锁定的安排

本次配套募集资金发行完成后，按照最终确定的定价原则不同，限售期分别为：

1、发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，发行对象认购的股份自发行结束并上市之日起可上市交易；

2、发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九

十的，发行对象认购的股份自发行结束并上市之日起十二个月内不得上市交易。

五、本次交易对上市公司股本结构及控制权的影响

上市公司截至本重组报告书签署日的总股本为422,351,509股，《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》实施完成后，上市公司总股本将增加至506,821,810股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股73,145,950股用于购买资产，发行普通股不超过77,368,257股用于募集配套资金。本次发行股份及支付现金购买资产前后公司的股权结构变化如下表所示：

股东	本次交易前		本次交易后			
	持股数量 (股)	占比 (%)	不含配套募集资金		含配套募集资金	
			持股数量 (股)	占比 (%)	持股数量 (股)	占比 (%)
湖南天鸿投资集团有限公司	194,677,813	38.41	194,677,813	33.57	194,677,813	29.62
发行股份购买资产的交易方：						
袁雄贵	-	-	38,389,374	6.62	38,389,374	5.84
李道龙	-	-	9,203,928	1.59	9,203,928	1.40
成仁风	-	-	7,834,399	1.35	7,834,399	1.19
申徐洲	-	-	5,959,256	1.03	5,959,256	0.91
悦玩投资	-	-	5,377,733	0.93	5,377,733	0.82
李冰	-	-	4,719,516	0.81	4,719,516	0.72
互兴拾号	-	-	1,661,744	0.29	1,661,744	0.25
配套募集资金认购人			0	-	77,368,257	11.77
其他股东	312,143,997	61.59	312,143,997	53.81	312,143,997	47.49
合计	506,821,810	100.00	579,967,760	100.00	657,336,017	100.00

注 1：考虑 2015 年度利润分配预案实施完成；

注 2：本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式，最终发行价格及发行数量将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（主承销商）协商确定。

本次发行股份及支付现金购买资产完成后，袁雄贵与悦玩投资作为一致行动人将合计持有天舟文化股份为 43,767,107 股，占发行后上市公司总股本的 7.55%（不考虑募集配套资金）；如配套融资得以实施（配套募集资金发行的股数按 77,368,257 股计算），袁雄贵与悦玩投资所持天舟文化股份占发行后上市公司总股本的 6.66%。本次交易完成后，公司控股股东及实际控制人均未发生变化，湖南天鸿投资集团有限公司仍为公司的控股股东，肖志鸿仍为公司实际控制人。

六、本次交易前后上市公司主要财务数据比较

根据天职国际出具的天职业字[2016]3129号《审计报告》、天职业字[2016]3682号《备考审计报告》，本次交易前后上市公司2015年度主要财务数据比较如下：

单位：万元

项目	2015年12月31日/2015年1-12月		变动率
	交易前（审定数）	交易后（备考数）	
资产总额	208,578.68	379,793.05	82.09%
负债总额	14,668.09	72,363.77	393.34%
归属于母公司股东的所有者权益	192,879.98	306,428.65	58.87%
营业收入	54,428.25	70,174.65	28.93%
营业利润	20,673.29	24,230.84	17.21%
利润总额	22,132.94	25,680.11	16.03%
净利润	17,699.74	21,068.80	19.03%
归属于母公司所有者的净利润	17,621.79	21,020.85	19.29%
归属于母公司股东的每股净资产（元/股）	4.57	6.34	38.73%
基本每股收益（元）	0.42	0.44	4.76%

注1：备考数不考虑募集配套资金所发行股份；

注2：基本每股收益的计算不考虑《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》的影响。

七、本次募集资金的具体用途

本次交易上市公司拟向不超过5名符合条件投资者发行股份募集配套资金不超过1,143,502,846.64元且发行股份数量不超过77,368,257股（考虑2015年度利润分配预案实施完成）。本次募集配套资金拟用于支付本次交易的现金对价、游爱网络投资项目、补充流动资金、支付交易税费及中介费用。具体情况如下：

序号	项目名称	项目投资总额（万元）	拟投入募集资金（万元）
1	支付现金对价	53,890.28	53,890.28
2	游爱网络投资项目	新移动网络游戏产品研发项目	13,500.00
		自运营及发行平台建设项目	9,450.00
		AR、VR互动游戏及应用项目	4,050.00
3	补充流动资金	30,000.00	30,000.00
4	交易税费及中介费用	3,460.00	3,460.00

合计	114,350.28	114,350.28
-----------	-------------------	-------------------

本次配套募集资金优先用于支付本次交易的现金对价、交易税费及中介费用，剩余部分用于游爱网络投资项目的建设和运营以及补充公司流动资金，若实际募集资金低于项目投资金额，则优先调减补充流动资金项目，资金不足部分由上市公司自筹解决。若上市公司以自有资金先行投入募投项目，则待募集资金到位后再进行置换。

（一）新移动网络游戏产品研发项目

1、项目基本情况

游爱网络以“打造中国一流移动网络游戏研发公司”为目标，专注于移动网络游戏的开发，打造高端精品手游，满足用户多样的文化娱乐需求。游爱网络计划在募集资金到位后 5 年内开发 15 款新的移动网络游戏，进一步拓展游爱网络产品线，提升产品质量，增强游爱网络盈利能力，增强游爱网络核心竞争力。

游爱网络选择有重点地布局和谋划，精简品类，发挥 SLG、ARPG 类型研发优势。专注于策略类游戏可以使游爱网络不断复制自身的成功经验，使游爱网络研发出具有不同题材，但保有相同策略类游戏元素的移动网络游戏产品，持续为游爱网络带来收益。将研发资源重点分配于策略类游戏以及 ARPG 游戏，在符合每一阶段玩家喜好的前提下，力图通过强大的研发实力打造精品游戏，复制成功经验，提升游戏品质。以游戏质量以及游爱网络口碑作为核心竞争能力，获取游戏用户的青睐。通过将研发资源的合理分配，游爱网络将迅速形成权重清晰、层次明确的研发结构，使游爱网络能够同步提升游戏品质以及收益水平，将游戏产品研发与游爱网络的长期发展有机结合。

游爱网络有针对性地对 IP 进行获取和研发，除了自研 IP 品牌的长线运作，目前也取得部分知名动漫产品 IP，预计上述部分 IP 游戏能够在 2016 年度完成开发并上市，为游爱网络争取到新的盈利点。游爱网络未来将会持续关注市场中具有开发潜力的 IP 资源，通过授权使用、购买、联合开发等方式将 IP 资源转化为能够为游爱网络带来收益的游戏产品。通过联合研发，游爱网络的研发团队与市场上拥有知名 IP 资源的主体进行合作，由 IP 资源所有者提供 IP 授权以及资源支持，游爱提供研发团队，共同对 IP 资源进行游戏开发。双方共同投

入、共担风险、持续运作、共享收益。这种模式下，对 IP 资源本身进行深入剖析解读，以粉丝的心态发掘游戏的可玩点与体验点；并且在游戏上线运作之后追踪 IP 的持续运作，推出新玩法以及新版本，使游戏用户在一个不断成长的游戏环境中享受游戏体验，最大化游戏产品与 IP 资源本身的生命周期。

Html5 技术为游爱网络重点关注的游戏技术之一，其最大优势就是可以在网页上直接调试和修改，并且随着浏览器对 Html5 技术的兼容性越来越高，成为开发手机网页游戏的最佳工具。通过 Html5 开发的手机网页游戏可以免除游戏用户在获取 App 游戏应用时的庞大下载量，运用简洁的界面以及游戏表现就能够让游戏用户拥有较好的游戏体验，是未来移动网络游戏开发的重要趋势之一。游爱网络将在 Html5 技术中投入较多的研发资源，将 Html5 技术以及策略型游戏进行结合，打造出表现简易，但可玩性较强的高品质移动网页游戏。

2、项目投资概算

新移动网络游戏产品研发项目，募集资金支出主要用于：研发所需的软硬件设备投入、研发费用以及购买 IP 专项费用等。

序号	投资内容	投资金额（万元）	投资占比
1	硬件设备费用	499.50	3.70%
2	软件设备费用	222.00	1.64%
3	研发费用	9,435.00	69.89%
4	管理费用	721.50	5.34%
5	购买 IP 专项费用	2,400.00	17.78%
6	其他	222.00	1.64%
合计		13,500.00	100.00%

3、测算依据

募集资金支出主要用于：研发所需的软硬件设备投入、研发费用以及购买 IP 专项费用等。

序号	投资内容	投资金额（万元）	投资占比
1	硬件设备费用	499.50	3.70%
2	软件设备费用	222.00	1.64%
3	研发费用	9,435.00	69.89%
4	管理费用	721.50	5.34%
5	购买 IP 专项费用	2,400.00	17.78%
6	其他	222.00	1.64%

合计	13,500.00	100.00%
----	-----------	---------

①硬件设备费用测算依据

根据项目产品的研发需求，需配置办公资产，包括主机、笔记本、打印机、扫描仪、服务器等。按照所需新增硬件设备数量及游爱网络现行的采购渠道测算硬件成本支出总计 449.50 万元，具体情况如下：

单位：万元、台

名称	主要规格型号	单价	数量	总价
高配服务器	戴尔(DELL)T630 塔式 xeonE5-2600V3 系列 E5-2603V3*1 颗/495W 单电 8G 内存*2 根/2TSAS 硬盘*2 块	1.70	50	85.00
高配研发主机	I7 6700: 2299 红海至尊: 135 华硕 Z170-A 主板: 1199 华硕 GTX970 DC2OC-4GD5: 2480 金士顿 骇客神条 DDR4 2400 8G*2: 480 三星 120G : 355 WD 1T: 325 游戏悍将机箱: 160 安钛克 VP500:320	0.78	260	202.80
普通研发主机	i5-6500: 1437 红海: 50 技嘉 B150M: 700 KST 8G:235 WD 1T:335 蓝宝 R7 360 2G: 780 金河田预见: 145 安钛克 VP500:320	0.40	120	48.00
高配显示器	戴尔 U2414H 23.8	0.16	463	74.08
手绘板	和冠(Wacom) PTH-651/K0-F Intuos Pro PTM	0.25	107	26.75
高配笔记本	MacBook Air 13.3	0.85	18	15.30
mac mini	I5 8G 内存	0.50	65	32.50
测试手机	1 联想 乐檬 2 小米 Note	0.20	71	14.20
打印机	惠普(HP) M1213nf	0.18	4	0.72
扫描机	明基 K802 高速 A4 扫描仪	0.05	3	0.15
合计				499.50

②软件设备费用测算依据

根据项目产品的研发需求配置桌面端软件，包括办公软件、研发软件及管理软件等。根据游爱网络现行的采购渠道测算成本支出 222 万元，具体情况如下：

软件类型	软件名称	数量（套）	单价（万元）	总价（万元）
研发软件	Photoshop CS6	107	0.40	42.80
研发软件	3D Max	40	1.40	56.00
标配软件	office	380	0.30	114.00
管理软件	Visio	23	0.15	3.45
管理软件	MindManager	23	0.25	5.75
合计				222.00

③研发费用测算依据

本项目的建设实施结合游爱网络未来业务的发展规划与需求，配备不同经验和级别的人员，从而确定人员数量。按照项目制，以每个项目所需投入的人员工作量（单位：人月），结合游爱网络历史薪酬情况测算。项目建设预计人员成本为9,435万元，具体情况如下：

单位：人月、万元

岗位	月薪	第一年		第二年		第三年		第四年	
		工作量	人员成本	工作量	人员成本	工作量	人员成本	工作量	人员成本
制作人	5.60	30	168.00	37	207.20	35	196.00	38	212.80
项目经理	2.10	30	63.00	37	77.70	35	73.50	38	79.80
高级策划	2.15	87	187.05	91	195.65	86	184.90	112	240.80
中级策划	1.00	72	72.00	78	78.00	85	85.00	111	112.00
初级策划	0.75	30	22.50	37	27.75	35	26.25	50	37.50
高级客户端	2.69	102	274.38	115	309.35	114	306.66	127	341.63
中级客户端	1.62	93	150.66	91	147.42	92	149.04	140	226.80
初级客户端	0.85	45	38.25	50	42.50	35	29.75	50	42.50
高级服务端	2.50	72	180.00	78	195.00	95	237.50	120	300.00
中级服务端	1.27	75	95.25	87	110.49	76	96.52	110	139.70
初级服务端	0.75	45	33.75	50	37.50	35	26.25	50	37.50
高级测试	1.65	30	49.50	37	61.05	35	57.75	44	72.60
中级测试	1.31	42	55.02	41	53.71	59	77.29	69	90.39
初级测试	0.60	30	18.00	28	16.80	32	19.20	37	22.20
高级美术	1.96	168	329.28	180	352.80	182	356.72	215	421.40
中级美术	1.08	168	181.44	180	194.40	172	185.76	200	216.00
初级美术	0.65	126	81.90	112	72.80	106	68.90	123	79.95
高级运维	1.25	30	37.50	37	46.25	35	43.75	38	47.50
中级运维	0.78	21	16.38	24	18.72	35	27.30	44	34.32
初级运维	0.60	9	5.40	13	7.80	9	5.40	8	4.80
后台技术	0.75	30	22.50	37	27.75	36	27.00	45	33.75
合计		1,335	2,082	1,440	2,280	1,424	2,280	1,769	2,793

④管理费用测算依据

单位：万元

	第一年	第二年	第三年	第四年	第五年
场地租赁费	151.20	151.20	151.20	151.20	12.60
水电费	25.49	25.49	25.49	25.49	2.12
合计	721.50				

本项目游爱网络预计配备办公场地 1400 平方米。场地租赁费及水电费配备面积及研发人员情况结合历史采购单价测算而来。

⑤购买 IP 专项费用测算依据

本项目游爱网络计划自行研发 15 款游戏，涵盖 SLG、卡牌、RPG、横版动作等多种类型，涉及科幻战争、奇幻修仙、武侠、国战、厚重历史等多种题材，游爱网络结合市场情况预测 2,400 万元用于储备 IP 资源，为公司长期发展奠定基础。

⑥其他费用测算依据

单位：万元

	第一年	第二年	第三年	第四年	第五年
办公用品	15.77	17.14	17.64	20.02	2.74
交通费	26.28	28.56	29.40	33.36	4.56
培训费	5.00	6.00	7.50	7.50	0.50
合计	222				

办公用品及交通费以项目所配备的人数结合当前公司的费用标准测算而来。培训费为用于本项目所涉及 15 款游戏在研发过程中研发人员进行经验交流、技术沟通、难点及内部培训的开支。

4、项目建设必要性

①深入挖掘用户需求丰富产品内容

经过多年经营，游爱网络在移动网络游戏领域尤其是 SLG 结合卡牌、RGP 类型领域积累了丰富的经验，先后成功推出了《风云天下 OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》等多款市场响应热烈的游戏。随着近年来网络游戏的迅速发展及智能移动终端的快速普及，游戏玩家的数量及受众面不断扩大，玩家对于游戏产品的需求越来越丰富，游爱网络计划在募集资金到位后的未来五年内自

行研发 15 款游戏，涵盖 SLG、卡牌、RPG、横版动作等多种类型，涉及科幻战争、奇幻修仙、武侠、国战、厚重历史等多种题材，通过多样化的游戏产品充分挖掘用户的需求，扩大用户的覆盖面。

②提升游爱网络的研发实力巩固行业地位

相对于客户端游戏和网页游戏，移动网络游戏具有更好的操作便利性，更能有效满足用户碎片化时间的娱乐和社交需求，对游戏用户具有更强的吸引力。游爱网络将通过本项目的投入进一步配备和完善移动网络游戏开发团队，并在项目的实施过程中进一步锻炼和培养团队，通过深入挖掘玩家需求以及紧密注视市场发展动向，以自主研发为主、代理引进为辅的方式，对移动网络游戏的开发与运营进行深度的美术品质、内容、玩法、体验及技术创新，提升游爱网络在移动网络游戏领域的研发实力。

5、项目建设的内容和实施进度

（1）项目产品介绍

序号	项目名称	类型	游戏特点
1	自研 IP 游戏 1	SLG	2D 形式表现，写实风格，延续《风云天下 OL》、《风云天下 2》经典的布阵策略成长交互玩法，引入 3D、骨骼动画等动作游戏技术，加强画面表现，炫酷技能特效，力争战斗及战场表现达到 SLG 类型游戏新高度。
2	自研 IP 游戏 2	SLG	3D 国战策略游戏，追求宏观战场，电影视角镜头展现，随游戏进程表现出时代文明递进；玩家高度自由、强力决策，交英雄，占地，集资源，造城池，结联盟，扩势力，充分体验家园建设和国家体系的经营乐趣与成就，不同族群间的竞争与合作加强玩家间的互动。
3	自研 IP 游戏 3	SLG	3D 形式表现，欧美魔幻题材、融合 SLG 城池建设经营及 RPG 英雄培养，玩家带领指挥英雄和军队，展开几大阵营之间的对抗，玩法设计及数值成长、消费习惯适应欧美市场。
4	自研 IP 游戏 4	H5- 卡牌策略游戏	HTML5 游戏，2D 形式表现，Q 版清新美术风格，玩家进行家园培养，轻度社交，以休闲挂机方式体验游戏，充分利用玩家的碎片化时间。
5	自研 IP 游戏 5	RPG 游戏	2D 形式表现，玄幻题材，中国风，国战玩法，大区域多服务器数据连通、匹配不同地域的玩家展开经营、竞争、对抗。深度交互，爽快战斗。
6	自研 IP 游戏 6	RPG 游戏	2D 形式表现，注重单人 PK 和小团队 PK 的玩法和乐趣、技能装备组合的多样性给玩家更多追求方向、实时体验战斗的爽快感。

7	自研 IP 游戏 7	SLG	2D 形式表现，大团体合作竞争玩法，强调各人的能力以及生产物品的分工配合。玩家在游戏中进行基础经营、英雄培养，带兵作战。公会自治组织模式，在同服多个公会交战中玩家间分工合作细化。
8	自研 IP 游戏 8	卡牌策略游戏	2D 形式表现，Q 版风格，画面高品质呈现，卡牌的不同类型、不同属性设置带给玩家不同的追求方向，卡牌的多样搭配更有意想不到的组合效果。
9	自研 IP 游戏 9	RPG 游戏	3D 形式表现，武侠题材，中国风，大型多人在线即时战斗游戏。使用人体动作捕捉等技术，加强动作动画表现以及操作体验，配以富有创意的关卡怪物设计、个性化的人物设定、丰富的剧情展现，使玩家充分体验游戏带来的沉浸感。
10	自研 IP 游戏 10	H5-SLG	HTML5 游戏，竖版表现，与社交软件互通，加强朋友间的互动，不用下载即点即玩，游戏的经济战斗体系是亮点，以战养商积累资源、以商强战强化实力，经济达人、战争王者，尽显智谋。
11	合作 IP 游戏 1	SLG	2D 形式表现，结合知名影视题材，日漫风格，科幻背景的 SLG 游戏，玩家研究装配自己的机甲小队，利用生产及科研等体系提升个人实力突破关卡，与其他玩家激烈比拼。
12	合作 IP 游戏 2	SLG	3D 形式表现，结合知名小说 IP 内容，写实风格，战斗以个体玩家对战为基础单元，组织公会战为核心，地理位置识别匹配玩家，全球通服环境，玩家可建造城市、扩建军队、攻城略地，游戏高度自由发展模式，挑战用户的智慧和能力，激发玩家探索不同发展路线。
13	合作 IP 游戏 3	卡牌策略游戏	2D 形式表现，结合知名动画内容作为题材背景，着重卡牌竞技，通过卡牌收集自建牌组，运用策略组牌出牌，实时对战，公平化竞技。
14	合作 IP 游戏 4	RPG 游戏	3D 形式表现，结合知名仙侠题材小说 IP 内容，成熟社区化平台交互和经营。融合个性化装备、骑宠、闯关任务、bossPK、小团队合作对抗等丰富内容的即时战斗游戏。玩家运用智慧谋略闯关升级、提升实力、体验问鼎巅峰的成就荣耀。
15	合作 IP 游戏 5	横版动作游戏	3D 形式表现，结合知名玄幻小说 IP 内容，中国风，同屏大量敌我双方对垒，享受一夫当关万夫莫开、以一敌千的爽快感。重点推出 TV 版客厅游戏，画面针对电视大屏及电视盒子优化、操作手柄优化、促进家人参与，亲子互动。

（2）项目建设团队配置

本项目拟进行 15 款移动网络游戏的研发，游爱网络将陆续组建产品研发团队，每一个产品研发团队由项目经理负责整个项目的统筹、组织与管理工

作，下设程序组、策划组、美术组、品管及维护人员。根据项目不同阶段，研发团队的配置进行相应调整。

(3) 项目实施的计划和进度

序号	项目名称	类型	立项	DEMO	内部技术测试	封测	收费测试	推广运营
1	自研 IP 游戏 1	SLG	M1	M1+1	M1+2~M1+5	M1+6~M1+7	M1+8	M1+9~M1+42
2	自研 IP 游戏 2	SLG	M2~M2+1	M2+2~M2+3	M2+4~M2+7	M2+8~M2+9	M2+10~M2+11	M2+12~M2+46
3	自研 IP 游戏 3	SLG	M3~M3+1	M3+2~M3+3	M3+4~M3+7	M3+8~M3+9	M3+10~M3+11	M3+12~M3+46
4	自研 IP 游戏 4	H5-卡牌策略游戏	M4	M4+1	M4+2~M4+4	M4+5	M4+6	M4+7~M4+25
5	自研 IP 游戏 5	RPG 游戏	M5~M5+1	M5+2~M5+3	M5+4~M5+7	M5+8~M5+9	M5+10~M5+11	M5+12~M5+40
6	自研 IP 游戏 6	RPG 游戏	M6~M6+1	M6+2~M6+3	M6+4~M6+7	M6+8~M6+9	M6+10~M6+11	M6+12~M6+40
7	自研 IP 游戏 7	SLG	M7	M7+1	M7+2~M7+5	M7+6~M7+7	M7+8	M7+9~M7+42
8	自研 IP 游戏 8	卡牌策略游戏	M8	M8+1	M8+2~M8+5	M8+6~M8+7	M8+8	M8+9~M8+33
9	自研 IP 游戏 9	RPG 游戏	M9~M9+1	M9+2~M9+3	M9+4~M9+7	M9+8~M9+9	M9+10~M9+11	M9+12~M9+40
10	自研 IP 游戏 10	H5-SLG	M10	M10+1	M10+2~M10+4	M10+5	M10+6	M10+7~M10+27
11	合作 IP 游戏 1	SLG	M11	M11+1	M11+2~M11+5	M11+6~M11+7	M11+8	M11+9~M11+45
12	合作 IP 游戏 2	SLG	M12~M12+1	M12+2~M12+3	M12+4~M12+7	M12+8~M12+9	M12+10~M12+11	M12+12~M12+47
13	合作 IP 游戏 3	卡牌策略游戏	M13	M13+1	M13+2~M13+5	M13+6~M13+7	M13+8	M13+9~M13+33
14	合作 IP 游戏 4	RPG 游戏	M14~M14+1	M14+2~M14+3	M14+4~M14+7	M14+8~M14+9	M14+10~M14+11	M14+12~M14+41
15	合作 IP 游戏 5	横版动作游戏	M15~M15+1	M15+2~M15+3	M15+4~M15+7	M15+8~M15+9	M15+10~M15+11	M15+12~M15+41
备注	Mi, 表示《游戏 i》研发的首个月份。							

(4) 项目经济效益预测

本项目仅为游戏产品研发不形成现金流入，需与项目二“自运营及发行平台建设项目”统筹测算经济效益情况。

（二）自运营及发行平台建设项目

1、项目基本情况

游爱网络通过建立自运营及发行平台，一方面在港澳台、东南亚、韩日、欧美等地区拓展移动游戏的推广和运营业务；另一方面引进海外优秀游戏产品，稳定及扩大游爱网络在国内移动网络游戏市场份额。

2、项目投资概算

自运营及发行平台建设项目，募集资金支出主要用于：软硬件设备费用、市场推广费、产品代理费、管理费、人员薪酬等。

序号	投资内容	投资金额（万元）	投资占比
1	软硬件设备费用	425.25	4.50%
2	市场推广费	6142.50	65.00%
3	产品代理费	1134.00	12.00%
4	管理费	614.25	6.50%
5	人员薪酬	945.00	10.00%
6	其他	189.00	2.00%
合计		9,450.00	100.00%

3、测算依据

①软硬件设备费用测算依据

本项目软硬件设备费用为新游戏前期测试阶段所需的 IDC 及带宽成本。根据游爱网络的运营计划分区域配备相关设备，具体情况如下：

单位：万元

业务区域	软硬件设备费用	占比
中国大陆	233.89	55%
港澳台地区	51.03	12%
东南亚地区	34.02	8%
韩日	21.26	5%
欧美	76.55	18%
其他地区	8.51	2%
合计	425.25	100%

②市场推广费测算依据

本项目将通过产品上线前的市场推广活动进行品牌传播、增加游戏曝光率，

积累潜在客户，根据运营计划拟投入的推广费用具体情况如下：

单位：万元

业务区域	市场推广费	占比
中国大陆	3378.38	55%
港澳台地区	737.10	12%
东南亚地区	491.40	8%
韩日	307.13	5%
欧美	1105.65	18%
其他地区	122.85	2%
合计	6142.50	100%

③产品代理费测算依据

本项目计划在募集资金到位后 5 年内投资运营并发行 20 款移动网络游戏，其中自研 IP 游戏 10 款、合作 IP 游戏 5 款，代理游戏 5 款。其中，代理游戏的版权金等代理成本的测算为游爱网络结合历史采购情况预测，5 款游戏的预计代理成本为 1,134 万元。

④管理费及人员薪酬的测算依据

单位：万元

管理费项目	第一年	第二年	第三年	第四年	第五年
场地租赁费	21.60	21.60	21.60	21.60	21.60
水电费	3.65	3.65	3.65	3.65	3.65
差旅费	49.00	49.00	49.00	49.00	49.00
合计	371.25				

本项目游爱网络预计配备办公场地 200 平方米，商务及推广人员 19 名。场地租赁费及水电费以历史采购单价测算。此外，差旅费为游爱网络商务人员在对接游戏发行渠道商及平台运营商时形成的往返交通费、住宿费、餐费及招待费。

本项目为游戏的发行与运营，配备的人员主要为商务人员负责对接渠道商及平台运营商。由于商务人员需要进行业务资源的维护与开拓，因此假设在运营期内本项目所配备人员保持稳定，具体情况如下：

单位：万元、人

岗位	人数	单人年薪	合计年薪	5 年合计薪酬
高级商务总监	1	25.80	25.80	129.00
商务经理	4	16.20	64.80	324.00
评测经理	2	12.00	24.00	120.00

渠道经理	2	12.00	24.00	120.00
平台技术	2	9.60	19.20	96.00
媒介经理	2	10.20	20.40	102.00
市场推广经理	3	12.00	36.00	180.00
市场推广专员	3	7.80	23.40	117.00
合计	19	105.60	237.60	1,188.00

⑥其他费用测算依据

单位：万元

项目	金额	说明
本地化翻译费用	80.00	预计 4 个语种的本地化翻译
美术修改费用	69.00	用于当地美术文字以及宣传素材的制作
本地化配音费用	40.00	预计 4 个语种的本地化配音
合计	189.00	

4、项目建设必要性

①增强运营能力提升市场竞争力

近年来，智能手机、平板电脑、电子书等移动智能终端不断普及，移动网络游戏用户规模快速增长，移动网络游戏产业出现了爆发式增长。未来伴随着 3G、4G 网络的大规模基础建设的完成、宽带带宽的提升与 WiFi 热点的普及以及性能的进一步提升，游戏平台、支付渠道的使用将更加便利，移动网络游戏的生态系统亦将更加完善；此外，移动网络游戏市场的高度竞争也将催化游戏品质的大幅提升。未来移动网络游戏市场仍将保持快速增长趋势，为顺应游戏行业的发展趋势和游戏玩家的需求变化，游爱网络结合在游戏运营与发行领域的丰富经验和商业资源，计划通过本项目的实施增强自身在移动网络游戏代理发行和运营方面的能力，提升行业竞争力。

②密切联系市场及时把握玩家需求变化

游爱网络计划通过本项目建立并完善移动网络游戏的发行与运营平台，增强移动网络游戏的发行运营实力，一站式满足核心玩家的需求。此外，该项目也顺应玩家对终端移动化趋势的需求。游爱网络通过建立并完善运营平台形成以游戏资讯、评测、社区等内容为中心的信息反馈渠道，在提供玩家实时和多元化的游戏信息服务以扩大游戏玩家数量、增强玩家黏性的同时密切把握游戏玩家的需求变化。游爱网络研发人员通过挖掘分析玩家反馈的信息指导游戏产品的研发与创

新。

5、项目建设的内容和实施进度

（1）项目产品介绍

游爱网络拟在未来5年，投资运营并发行20款移动网络游戏，其中自研IP游戏10款、合作IP游戏5款，代理游戏5款。游戏产品介绍如下：

序号	项目名称	类型	游戏特点
1	自研 IP 游戏 1	SLG	2D 形式表现，写实风格，延续《风云天下 OL》、《风云天下 2》经典的布阵策略成长交互玩法，引入 3D、骨骼动画等动作游戏技术，加强画面表现，炫酷技能特效，力争战斗及战场表现达到 SLG 类型游戏新高度。
2	自研 IP 游戏 2	SLG	3D 国战策略游戏，追求宏观战场，电影视角镜头展现，随游戏进程表现出时代文明递进；玩家高度自由、强力决策，交英雄，占地，集资源，造城池，结联盟，扩势力，充分体验家园建设和国家体系的经营乐趣与成就，不同族群间的竞争与合作加强玩家间的互动。
3	自研 IP 游戏 3	SLG	3D 形式表现，欧美魔幻题材、融合 SLG 城池建设经营及 RPG 英雄培养，玩家带领指挥英雄和军队，展开几大阵营之间的对抗，玩法设计及数值成长、消费习惯适应欧美市场。
4	自研 IP 游戏 4	H5-卡牌策略游戏	HTML5 游戏，2D 形式表现，Q 版清新美术风格，玩家进行家园培养，轻度社交，以休闲挂机方式体验游戏，充分利用玩家的碎片化时间。
5	自研 IP 游戏 5	RPG 游戏	2D 形式表现，玄幻题材，中国风，国战玩法，大区域多服务器数据连通、匹配不同地域的玩家展开经营、竞争、对抗。深度交互，爽快战斗。
6	自研 IP 游戏 6	RPG 游戏	2D 形式表现，注重单人 PK 和小团队 PK 的玩法和乐趣、技能装备组合的多样性给玩家更多追求方向、实时体验战斗的爽快感。
7	自研 IP 游戏 7	SLG	2D 形式表现，大团体合作竞争玩法，强调各人的能力以及生产物品的分工配合。玩家在游戏中进行基础经营、英雄培养，带兵作战。公会自治组织模式，在同服多个公会交战中玩家间分工合作细化。
8	自研 IP 游戏 8	卡牌策略游戏	2D 形式表现，Q 版风格，画面高品质呈现，卡牌的不同类型、不同属性设置带给玩家不同的追求方向，卡牌的多样搭配更有意想不到的组合效果。
9	自研 IP 游戏 9	RPG 游戏	3D 形式表现，武侠题材，中国风，大型多人在线即时战斗游戏。使用人体动作捕捉等技术，加强动作动

			画表现以及操作体验，配以富有创意的关卡怪物设计、个性化的人物设定、丰富的剧情展现，使玩家充分体验游戏带来的沉浸感。
10	自研 IP 游戏 10	H5-SLG	HTML5 游戏，竖版表现，与社交软件互通，加强朋友间的互动，不用下载即点即玩，游戏的经济战斗体系是亮点，以战养商积累资源、以商强战强化实力，经济达人、战争王者，尽显智谋。
11	合作 IP 游戏 1	SLG	2D 形式表现，结合知名影视题材，日漫风格，科幻背景的 SLG 游戏，玩家研究装配自己的机甲小队，利用生产及科研等体系提升个人实力突破关卡，与其他玩家激烈比拼。
12	合作 IP 游戏 2	SLG	3D 形式表现，结合知名小说 IP 内容，写实风格，战斗以个体玩家对战为基础单元，组织公会战为核心，地理位置识别匹配玩家，全球通服环境，玩家可建造城市、扩建军队、攻城略地，游戏高度自由发展模式，挑战用户的智慧和能力，激发玩家探索不同发展路线。
13	合作 IP 游戏 3	卡牌策略游戏	2D 形式表现，结合知名动画内容作为题材背景，着重卡牌竞技，通过卡牌收集自建牌组，运用策略组牌出牌，实时对战，公平化竞技。
14	合作 IP 游戏 4	RPG 游戏	3D 形式表现，结合知名仙侠题材小说 IP 内容，成熟社区化平台交互和经营。融合个性化装备、骑宠、闯关任务、bossPK、小团队合作对抗等丰富内容的即时战斗游戏。玩家运用智慧谋略闯关升级、提升实力、体验问鼎巅峰的成就荣耀。
15	合作 IP 游戏 5	横版动作游戏	3D 形式表现，结合知名玄幻小说 IP 内容，中国风，同屏大量敌我双方对垒，享受一夫当关万夫莫开、以一敌千的爽快感。重点推出 TV 版客厅游戏，画面针对电视大屏及电视盒子优化、操作手柄优化、促进家人参与，亲子互动。
16	代理游戏 1	SLG	经典策略游戏，创新内容和玩法。
17	代理游戏 2	SLG	经典策略游戏，创新内容和玩法。
18	代理游戏 3	RPG 游戏	即时战斗游戏，创新内容和玩法。
19	代理游戏 4	RPG 游戏	回合制战斗游戏，创新内容和玩法。
20	代理游戏 5	卡牌游戏	经典卡牌游戏，创新内容和玩法。

（2）项目实施流程

①游戏选择

在每款游戏的选择上，游爱网络将密切关注行业动态及各发行区域的玩家需

求，选择不同产品类型的游戏进行筛选，由专门的测试部门对游戏的题材、画面、游戏性等方面给予量化评价，再由技术部门、运营部门评估技术风险和盈利能力，最后将评估结果交由商务部门。在产品获得良好综合评价的前提下，送至决策层作出代理运营该款产品的决策，然后由商务部门负责与游戏研发商或授权方进行商务谈判和签约。

②本地化制作

在游戏产品运营前，游爱网络将进行授权运营区域版本的制作，对游戏产品的内容和风格进行本地化开发，在对目标市场的玩家群体进行深度分析和调查后，进行游戏内容译制工作，并对产品的画面风格和表现力上进行改良，以更好适应当地游戏玩家的需求。

③商业运营

每款游戏上线前，由市场部负责产品的前期市场预热及其他运营事项的准备工作。市场预热期间，市场部将根据不同产品的特点提炼游戏的定位、销售要点和核心特色，统筹线上线下的媒体资源，通过多样化的广告、活动等方式进行全面的市场推广。游戏正式上线后，市场部将展开系统的专业营销活动，包括产品生命周期内的所有产品发布、新版本上线、资料片发布、活动策划与社群关系维护等工作。

(3) 项目实施进度计划

区域业务开展	第一年				第二年				第三年				第四年				第五年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
中国大陆			P1	P4、P16	P5	P11	P2	P6	P12、P20	P18	P3	P8、P17	P9	P15	P7、P19	P10、P14	P13			
港澳台地区			P1	P16	P5	P11	P2	P6	P12、P20	P18	P3	P8、P17	P9	P15	P7、P19	P14	P13			
东南亚地区			P1	P16	P5	P11	P2	P6	P12、P20	P18	P3	P8、P17	P9	P15	P7、P19	P14	P13			
韩国			P1	P16	P5	P11	P2	P6	P12、P20	P18	P3	P8、P17	P9	P15	P7、P19	P14	P13			
日本					P1	P16	P5	P11	P2	P6	P12、P20	P18	P3	P8、P17	P9	P15	P7、P19	P14	P13	
欧美					P1	P16	P5	P11	P2	P6	P12、P20	P18	P3	P8、P17	P9	P15	P7、P19	P14	P13	
其他地区						P1	P5	P11	P2	P6	P12		P3	P8、P17	P9		P7、P19	P14	P13	

注：上表中 P_i ，表示第 i 款游戏；假设募集资金在第一年年初到位；

游爱网络将根据每款游戏的实际运营情况，对上表中的游戏上线时间进度做相应调整。

(4) 项目经济效益

项目一“新移动网络游戏产品研发项目”及项目二“自运营及发行平台建设项目”合计投资静态回收期（不含建设期）为 2.53 年，项目投资内部报酬率为 37.97%。

（三）AR、VR 互动游戏及应用项目

1、项目基本情况

增强现实（Augmented Reality）简称 AR 技术，是一种实时地计算摄影机影像的位置及角度并加上相应图像的技术，该技术可通过全息投影，在镜片的显示屏中把虚拟世界叠加在现实世界，操作者可通过设备进行互动。虚拟现实（Virtual Reality），简称 VR 技术，是指通过模拟产生一个三度空间的虚拟世界，提供用户关于视觉、听觉、触觉等感官的模拟，让用户如同身临其境一般，可以及时、没有限制地观察三度空间内的事物。用户进行位置移动时，电脑可以立即进行复杂的运算，将精确的三维世界图像传回产生临场感。“沉浸感”是虚拟现实系统最重要的基本特征。

2、项目投资概算

AR、VR 互动游戏及应用项目，募集资金支出主要用于：软硬件设备费用、研发费用、测试推广费、管理费等。

序号	投资内容	投资金额（万元）	投资占比
1	软硬件设备费用	405.00	10.00%
2	研发费用	2,835.00	70.00%
3	测试推广费	608.00	15.00%
4	管理费用	142.00	3.50%
5	其他	61.00	1.50%
合计		4,050.00	100.00%

3、测算依据

①软硬件设备费用测算依据

单位：万元

设备名称	总价	说明
办公电脑	50.00	根据本项目配备的研发人数测算
VR/AR 引擎	100.00	引擎、插件、工具多套
VR/AR 研发测试设备	230.00	用于研发测试用的高端硬件设备的购买或租用
常用办公软件	25.00	根据本项目配备的研发人数测算
合计	405.00	

②研发费用测算依据

本项目计划研发 2 款 VR 游戏，2 款应用产品，游爱网络预计配备 44 名研

发人员，具体情况如下：

单位：人月、万元

岗位	月薪	第一年		第二年		第三年		合计
		工作量	人员成本	工作量	人员成本	工作量	人员成本	
制作人	5.60	12	67.20	12	67.20	12	67.20	202
项目经理	2.10	24	50.40	24	50.40	24	50.40	151
高级策划	2.15	36	77.40	36	77.40	36	77.40	232
中级策划	1.01	12	12.12	12	12.12	12	12.12	36
初级策划	0.75	12	9.00	12	9.00	12	9.00	27
高级客户端	2.69	36	96.84	36	96.84	36	96.84	291
中级客户端	1.62	36	58.32	36	58.32	36	58.32	175
初级客户端	0.85	12	10.20	12	10.20	12	10.20	31
高级服务端	2.50	36	90.00	36	90.00	36	90.00	270
中级服务端	1.27	24	30.48	24	30.48	24	30.48	91
初级服务端	0.75	12	9.00	12	9.00	12	9.00	27
高级测试	1.65	24	39.60	24	39.60	24	39.60	119
中级测试	1.32	12	15.84	12	15.84	12	15.84	48
高级美术	1.96	72	141.12	72	141.12	72	141.12	0
中级美术	1.08	60	64.80	60	64.80	60	64.80	423
初级美术	0.65	36	23.40	36	23.40	36	23.40	194
高级 VR/AR 引擎 软件工程师	3.20	24	76.80	24	76.80	24	76.80	70
中级 VR/AR 引擎 软件工程师	2.23	24	53.40	24	53.40	24	53.40	230
初级 VR/AR 引擎 软件工程师	0.83	12	9.90	12	9.90	12	9.90	160
后台技术	0.75	12	9.00	12	9.00	12	9.00	30
合计		528	945	528	945	528	945	2,835

③测试推广费测算依据

单位：万元

项目	金额	说明
推广人员成本	72	计划安排 9 名市场专员进行推广活动
广告（线上广告）	400	品牌推广、用户培养
广告（展会推荐）	136	品牌推广、用户培养
合计	608	

VR/AR 技术作为行业新领域，游爱网络为了更好的研发相关产品需要积累玩家多方面的信息，拟通过测试与推广相结合的方式培养 VR/AR 用户，加深用户对新技术新产品的认知、增加产品曝光度。

④管理费用测算依据

单位：万元

项目	第一年	第二年	第三年
场地租赁费	26	26	26
水电费	4	4	4
培训费	17	17	17
合计	142		

本项目预计所需办公场地 240 平方米，配备研发人员 44 名。其中场地租赁费及水电费为结合游爱网络历史采购单价所作预测。其中 AR/VR 作为一项新技术，游爱网络为保持研发团队的技术领先性，以占据市场先机，在积极引进相关方面人才的同时也进行内部人才培养，组织技术人员参加行业沙龙交流学习、聘请行业顾问会讲等。

⑤其他费用测算依据

游爱网络根据本项目配备的人员结合历史情况预计办公用品费 10 万元、人员交通费 51 万元。

4、项目建设的必要性

VR/AR 行业覆盖了硬件、系统、平台、开发工具、应用以及消费内容等诸多方面，围绕“下一代计算平台”，从显示设备、输入设备、内容制作工具、应用开发、游戏开发、影视制作、传输技术、云服务、媒介、分发，国内外创业者正在打造日益完整的虚拟现实创业生态。iResearch 权威《中国 VR/AR 市场研究报告》研究分析指出，预测至 2020 年全球 VR 与 AR 市场将达千亿美元规模。分析来看，VR/AR 领域硬件设备居多，内容服务偏少。随着互联网新一轮创新大风口到来，作为 VR/AR 产业链的重要环节之一的虚拟现实软件开发和内容开发领域市场空间广泛。游爱网络战略布局主打内容开发和服务，其中 VR 游戏领域及 AR 应用开发是谋划重点，游爱网络有目标打造现象级、标杆级产品，在交互体验上追求极致，争取先发优势，积累力量，以便抓住未来市场机会，释放能量。

5、项目建设的内容和实施进度

(1) 项目产品介绍

序号	项目名称	类型	产品特点
1	VR 游戏 1	模拟射击对战类	玩家扮演持有枪械的角色，对带有不同属性和 AI 的威胁目标和攻击目标予以打击，需克服游戏中设置的诸多障碍和险阻，挑战玩家的敏捷度和应变能力。
2	VR 游戏 2	强交互 PK 类	强调玩家肢体的协调度和灵活性，玩家之间在线互通，玩家和玩家之间比对装备、实力，在对抗中获得满足感和荣耀。
3	社交应用	基于个性化虚拟形象社交应用	基于个性化虚拟形象的时尚换装、宠物养育和交流、乐趣模仿、成就炫耀的社交应用。
4	教育应用	基于知识需求的教育应用	基于个性化知识需求的教育内容提供，专注细分领域的知识学习、分享和在线交流。

（2）项目实施的计划和进度

区域业务开展	第二年				第三年				第四年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
VR 游戏 1		开始研发			上线运营							
VR 游戏 2						开始研发			上线运营			
社交应用							开始研发			上线运营		
教育应用									开始研发			上线运营

注：假设募集资金在第一年年初到位。

游爱网络将根据每款游戏及应用的实际运营情况，对上表中的游戏及应用上线时间进度做相应调整。

（3）项目经济效益

本项目投资静态回收期（不含建设期）为 2.46 年，项目投资内部收益率为 23.66%。

（四）募投项目进展及是否取得相关许可或备案情况

1、项目进展情况

本次配套募集资金优先用于支付本次交易的现金对价、交易税费及中介费

用，剩余部分用于游爱网络投资项目的建设和运营以及补充公司流动资金，若实际募集资金低于项目投资金额，则优先调减补充流动资金项目，资金不足部分由上市公司自筹解决。

序号	项目名称	进度	是否取得相关许可或备案
1	支付现金对价	尚需证监会核准	不适用
2	游爱网络投资项目	本次重组实施完毕后启动	已完成备案
	新移动网络游戏产品研发项目		
	自运营及发行平台建设项目		
3	补充流动资金	尚需证监会核准	不适用
4	交易税费及中介费用	尚需证监会核准	不适用

2、项目备案情况

上述募投项目已于 2016 年 5 月 20 日通过广东省天河区发展和改革委员会的备案，具体情况如下：

项目名称	备案证编号	备案部门
游爱网络投资项目	新移动网络游戏产品研发项目	广东省天河区发展和改革委员会
	自运营及发行平台建设项目	
	AR、VR 互动游戏及应用项目	

游爱网络通过建立自运营及发行平台，一方面在港澳台、东南亚、韩日、欧美等地区拓展移动游戏的推广和运营业务；另一方面引进海外优秀游戏产品，稳定及扩大游爱网络在国内移动网络游戏市场份额。

根据《网络出版服务管理规定》第二十七条规定：“网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。”

第三十二条规定：“网络出版服务单位在网上提供境外出版物，应当取得著作权合法授权。其中，出版境外著作权人授权的网络游戏，须按本规定第二十七条办理审批手续。”

根据《网络游戏管理暂行办法》第十三条规定，“国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。”

据此，游爱网络运营的国产游戏需向国家新闻出版广电总局取得前置审批和

游戏版号，国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内需向文化部申请网络游戏备案；如运营进口游戏，需取得著作权合法授权，在进口游戏上网运营前需向国家新闻出版总局取得前置审批和游戏版号，同时需获得文化部内容审查批准。

3、预计办毕时间及逾期未办毕的影响。

根据本次交易方案安排，上述募投项目待募集资金到位后方开始实施。此外，考虑到投资项目的性质、建设周期等因素，《发行股份及支付现金购买资产协议》的签署各方确认：如本次交易完成后在业绩承诺期内上市公司向游爱网络投入项目资金进行新业务项目开发或运营，上市公司对游爱网络投入的资金及该等资金投资项目所产生的相关损益不计入业绩承诺期内游爱网络所实现的净利润进行考核。

因此，上述募投项目如果逾期未办理完毕亦不影响游爱网络的业绩承诺可实现性。

八、本次募集资金的必要性及合规性分析

根据中国证监会《证券期货法律适用意见第 12 号》及 2015 年 09 月 18 日发布的《上市公司监管法律法规常见问题与解答修订汇编》，本次上市公司募集配套资金应当满足下述要求：

（一）上市公司发行股份购买资产同时募集的部分配套资金，所配套资金比例不超过拟购买资产交易价格 100%的，一并由并购重组审核委员会予以审核；超过 100%的，一并由发行审核委员会予以审核。

本次交易拟发行股份购买的资产交易价格为 162,000 万元，同时拟募集配套资金不超过 114,350.28 万元。因此本次交易所募集配套资金金额占交易作价的 70.59%，未超过拟购买资产交易价格的 100%。

（二）募集配套资金的用途应当符合《上市公司证券发行管理办法》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相关规定。考虑到并购重组的特殊性，募集配套资金还可用于：支付本次并购交易中的现金对价；支付本次并购交易税费、人员安置费用等并购整合费用；标的资产在建项目建设等。募集配套资金用于补充公司流动资金的比例不应超过交易作价的 25%；或者不超过募集配套资金总额的 50%，构成借壳上市的，不超过 30%。

本次交易拟使用配套募集资金 53,890.28 万元用于支付本次交易的现金对价；拟使用 27,000 万元用于游爱网络投资项目；拟使用 30,000 万元用于补充流动资金；拟使用 3,460 万元用于支付本次交易税费及中介费用。本次用于补充流动资金的比例为配套募集资金总额的 26.24%，未超过本次交易价格的 25%或者募集配套资金总额的 50%，符合《重组管理办法》规定。

（三）上市公司在披露募集配套资金的必要性时，应结合以下方面进行说明：上市公司前次募集资金金额、使用进度、效益及剩余资金安排；上市公司、标的资产报告期末货币资金金额及用途；上市公司资产负债率等财务状况与同行业的比较；本次募集配套资金金额是否与上市公司及标的资产现有生产经营规模、财务状况相匹配等。

1、前次募集资金金额、使用进度、效益及剩余资金安排

（1）上市公司首发募集资金使用情况

经中国证券监督管理委员会证监许可 [2010] 1697 号《关于核准湖南天舟科教文化股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市的批复》核准，并经深圳证券交易所同意，湖南天舟科教文化股份有限公司于 2010 年 12 月首次公开发行股票上市募集资金 415,720,000.00 元，扣除发行费用 36,257,320.00 元，募集资金净额 379,462,680.00 元，其中超过计划募集资金的超募金额为 238,210,480.00 元。

①首次公开发行股票募集资金承诺项目情况

单位：万元

承诺投资项目	承诺投资金额	调整后投资金额	截至 2015 年 12 月 31 日累计投入	截至 2015 年 12 月 31 日累计实现效益	是否达到预期效益
内容策划与图书发行项目	7,604.24	7,604.24	7,604.24	1,745.25	是
营销网络建设项目	3,320.40	3,320.40	230.86	不适用	不适用
管理信息和出版创意平台建设项目	3,200.58	3,200.58	202.65	不适用	不适用
合计	14,125.22	14,125.22	8,037.75		

②超募资金使用情况

单位：万元

承诺投资项目	承诺投资金额	调整后投资金额	截至 2015 年 12 月 31 日累计投入	截至 2015 年 12 月 31 日累计实现效益	是否达到预期效益
投资设立浙江天舟图书有限责任公司	350.00	350.00	350.00	-297.05	否
设立北京事业部	3,000.00	3,000.00	2,973.91	不适用	不适用
投资设立北京北舟文化传媒有限公司	2,940.00	2,940.00	2,940.00	-7.81	否
教育内容资源研发与服务平台建设项目	2,884.00	2,884.00	417.11	不适用	不适用
投资设立北京东方天舟教育科技有限公司	1,500.00	1,500.00	1,500.00	-1,661.92	否
投资支付购买神奇时代股权现金对价部分	10,899.84	10,899.84	10,899.84	不适用	否
补充流动资金	4,000.00	4,000.00	4,000.00	不适用	不适用
合计	25,573.84	25,573.84	23,080.86		

(2) 非公开发行募集资金使用情况

上市公司 2014 年 4 月完成了收购北京神奇时代网络有限公司的重大资产重组，同时完成了配套资金的募集工作。该次配套发行募集资金总金额为 249,999,990.00 元，扣除与发行有关的费用 24,218,000.00 元后，募集资金净额为 225,781,990.00 元。配套募集资金全部用于支付交易中的现金对价。

截至 2015 年 12 月 31 日，上市公司使用配套募集资金情况如下：

单位：万元

承诺投资项目	募集资金承诺投资金额	调整后投资总额	截至 2015 年 12 月 31 日累计投入金额	截至 2015 年 12 月 31 日累计实现效益	是否达到预期效益
神奇时代股权并购项目	22,578.20	22,578.20	22,578.20	25,171.70	是

2、上市公司、标的公司报告期末货币资金金额及用途

(1) 上市公司日常经营所需安全资金测算

①测算假设

假设 1：2016 年-2018 年度预测用营业收入及营业成本所用口径为本次交易备考报表编制口径；

假设 2：预测用营业收入及营业成本中上市公司部分为在 2015 年度审计数基础上考虑上市公司 2015 年度营业收入的增长率作出；

假设 3：预测用营业收入及营业成本中游爱网络部分为评估预测数；

假设 4：不考虑本次发行募集资金到位后，对公司生产经营、财务状况（如财务费用、投资收益）等的影响。

假设 5：以 2015 年上市公司周转率为预测周转率，具体如下：

项目	项目周转率	计算公式
应收账款	6.48	应收账款周转次数=销售收入/平均应收账款余额，采用公司 2015 年度周转率为假设值
预付账款	11.61	预付账款周转次数=销售成本/平均预付账款余额，采用公司 2015 年度周转率为假设值
存货	8.22	存货周转次数=销售成本/平均存货余额，采用公司 2015 年度周转率为假设值
预收账款	57.26	预收账款周转次数=销售收入/平均预收账款余额，采用公司 2015 年度周转率为假设值
应付账款	2.40	应付账款周转次数=销售成本/平均应付账款余额，采用公司 2015 年度周转率为假设值

②测算过程及结果

综合考虑以上因素，在其他经营要素不变的情况下，公司因经营资产及经营负债的变动需增加的营运资金测算如下：

单位：万元

项目	2015 年(A)	2016 年 (E)	2017 年 (E)	2018 年 (E)
营业收入	70,174.65	83,361.71	97,716.18	109,477.62
营业成本	25,297.66	24,881.13	26,257.32	27,709.63
应收账款	10,994.66	14,718.02	15,422.26	18,345.81

预付账款	3,087.54	1,199.90	3,324.68	1,450.15
应收票据	-			
存货	2,131.52	3,921.70	2,466.33	4,275.02
经营性流动资产（A）	16,213.73	19,839.61	21,213.27	24,070.98
应付账款	11,122.78	9,595.19	12,268.71	10,804.50
预收账款	1,440.40	1,471.39	1,941.79	1,882.22
应付票据	-	-	-	-
经营性流动负债（B）	12,563.18	11,066.58	14,210.50	12,686.71
流动资金占用额（A-B）	3,650.55	8,773.03	7,002.77	11,384.27
未来三年新增营运资金需求	7,733.72			

注 1：2015 年财务数据为本次交易备考审计数；

注 2：以上仅为测算上市公司未来三年日常经营所需营运资金所用，不代表公司对未来经营情况及趋势的判断，亦不构成盈利预测。

根据上表测算结果，2018 年末公司营运资金需求额为 11,384.27 万元，减去 2015 年末营运资金总额 3,650.55 万元，公司新增营运资金需求为 7,733.72 万元。

（2）上市公司货币资金金额及用途

截至 2016 年 4 月 30 日，天舟文化（母公司）货币资金余额为 17,309.18 万元（未经审计），该等资金均已安排了用途，具体用途如下：

序号	用途	用途说明	所需资金规模（万元）
①	首次公开发行募投项目尚待投入资金[注 1]	营销网络建设项目、管理信息和出版创意平台建设项目，截至 2016 年 4 月 30 日剩余承诺需投入资金	6,087.47
②	首次公开发行超募资金承诺投资项目[注 1]	设立北京事业部项目、教育内容资源研发与服务平台建设项目，截至 2016 年 4 月 30 日剩余承诺需投入资金	2,492.98
③	对外投资预计所需资金[注 2]	2016 年 4 月，公司与人民今典（北京）书业有限公司及其股东签署《股权交易合作协议》，公司拟以自有资金 20,476.5 万元通过受让及增资的方式取得对人民今典（北京）书业有限公司增资后 51% 的股权，同时约定人民今典（北京）书业有限公司拟推出的专项教材获得成功，将根据该专项教材增量业务调整人民今典（北京）书业有限公司评估值，公司将追加股权转让款及增资 2,4990.00 万元（最终数据根据增量业务估值的 51% 确认），剔除已预付 1000 万元后，存在 44,466.50 万元对外投资需求。	44,466.50

④	满足日常经营所需安全资金	为保障公司日常经营所需增加营运资金。	7,733.72
⑤	现金分红所需资金	为保障公司现金股利分配的连续性和持续性，提升公司的市场形象，保护股东的利益，根据公司股东大会分红决议预留约 1,689.41 万元的现金用于年度现金分红。	1,689.41
合计			62,470.08

注 1：募投项目资金测算数据来自上市公司公告内容；

注 2：2015 年 12 月，公司与徐文签署《股权投资框架协议》，公司拟以自有资金 28,050 万元通过受让及增资的方式取得对杭州派娱科技有限公司增资后 51% 的股权，公司已将该项投资作为对外投资所需资金列示。截至本反馈意见回复签署日，因杭州派娱科技有限公司存在较大的合同纠纷，且该纠纷尚无明确结论，致使该项对外投资存在较大不确定性，故公司在本次预测对外投资预计所需资金时不再考虑该项对外投资所需资金。

如上表所示，截至 2016 年 4 月 30 日，天舟文化（母公司）的货币资金在扣除上述安排所需资金后，尚存资金缺口 45,160.90 万元。

（3）游爱网络货币资金金额及用途

截至 2016 年 4 月 30 日，游爱网络经审计货币资金余额为 864.55 万元（未经审计），银行理财产品余额为 6,471.00 万元（未经审计），该等资金均已安排了用途，主要用途为游戏项目的开发、扩大代理发行规模及日常运营的费用支出等方面。

3、公司资产负债率与同行业上市公司比较

截至 2016 年 3 月 31 日，从事移动网络游戏业务的可比上市公司资产负债率（母公司）的平均值为 17.77%，天舟文化的资产负债率（母公司）为 15.00%，与同行业平均水平接近。

4、募集配套资金金额及用途与上市公司及标的公司现有生产经营规模、财务状况相匹配

本次重组前，标的公司运营情况良好，但标的公司受融资能力、融资渠道所限，难以从金融机构获得借款，企业经营受到制约。通过本次募集配套资金，标的公司能够完善网络游戏行业的整体布局，覆盖游戏 IP、研发、代理发行、运营等业务，丰富产品结构，提升经营规模和运营效率；同时，本次重组完成后，

上市公司发展战略将加快网络游戏产业布局，未来将加大游戏业务的广告推广，储备优质 IP、研发新款游戏及增强运营能力，未来发展过程中存在较大的资金需求。

九、本次募集资金管理和使用的内部控制制度

为进一步规范募集资金的管理和使用，提高募集资金使用的效率和效果，防范资金风险，确保资金安全，切实保护投资者利益，公司根据《中华人民共和国证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》（“《上市规则》”）、《首次公开发行股票并在创业板上市管理办法》、《上市公司监管指引第 2 号--上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等有关法律、法规和规范性文件的规定，结合《公司章程》和自身实际情况，制定了《天舟文化股份有限公司募集资金管理办法》（以下简称“《募集资金管理办法》”）等相关制度，形成了规范有效的内部控制体系，明确了募集资金使用的分级审批权限、决策程序、风险控制措施及信息披露程序，并对募集资金存储、使用、变更、监督和责任追究等内容进行了明确规定。

天舟文化已制定《募集资金使用管理办法》。本次配套资金完成募集后，将纳入该制度适用范围。

该管理制度第八条明确规定：“公司应当将募集资金存放于经董事会批准设立的专项账户集中管理和使用，公司应于募集资金到位后一个月内与保荐机构或具有保荐资格的财务顾问、存放募集资金的商业银行签订三方监管协议，并及时办理验资手续，由具有证券从业资格的会计师事务所出具验资报告。募集资金专项账户不得存放非募集资金或用作其他用途。”第十五条明确规定：“（一）根据公司发行申请文件中承诺的募集资金投资项目或经合法程序变更的项目，由项目的具体实施部门根据项目实施计划、进度编制项目资金使用计划并提交给公司总裁审批，同时抄送公司负责证券事务管理的部门；（二）公司总裁针对资金使用是否符合公司投资计划及计划是否合理进行审核并签署意见，公司证券事务管理部门对其合法合规性进行审核并签署意见，经董事长批准后，交公司财务部备案；（三）实施部门的经办人根据项目实施计划和进度向财务部提出资金支付申请，总裁签字批准后报董事长批准；（四）由公司财务部组织资金，财务负责人根据

备案资金计划，依据董事长批准的资金数额进行付款。”第三十三条明确规定：“公司应当真实、准确、完整地披露募集资金的实际使用情况。公司董事会应当每半年度全面核查募集资金投资项目的进展情况，出具《公司募集资金存放与实际使用情况的专项报告》并披露。募集资金投资项目实际投资进度与投资计划存在差异的，公司应当解释具体原因。当期存在使用闲置资金投资产品情况的，公司应当披露本报告期的收益情况以及期末的投资份额、签约方、产品名称、期限等信息。”上述规定从公司制度层面为真实、准确地核算并披露本次募集配套资金投资项目投资收益提供了保障。在实际财务核算过程中，公司将严格按照《企业会计准则》并结合游戏运营业务实际进行募集配套资金投资项目会计处理。

同时，在实际信息披露过程中，公司董事会将每半年度全面核查本次重组募集配套资金投资项目进展情况，对募集资金的存放与使用情况出具《公司募集资金存放与实际使用情况的专项报告》，披露累计投资金额、当期实际投入金额、实际累计投入金额、投资进度、项目达到预定可使用状态日期等信息。年度审计时，公司将聘请会计师事务所对募集资金存放与使用情况出具鉴证报告并披露。

十、配套融资未能实施的补救措施

（一）募集配套资金不构成本次发行股份及支付现金购买资产交易行为的前提

本次交易方案中，募集配套资金以发行股份及支付现金购买资产为前提和实施条件，最终募集配套资金实施与否不影响发行股份及支付现金购买资产的实施；如募集配套资金未获实施或虽获准实施但不足以支付本次交易的全部现金对价及项目投资需要的，则不足部分由公司以自筹资金补足。

本次交易中，上市公司拟向不超过 5 名特定对象非公开发行 A 股股票募集配套资金不超过 114,350.28 万元，本次募集配套资金拟用于支付本次交易的现金对价、支付交易税费及中介费用、游爱网络投资项目、补充流动资金。如募集配套资金未获实施或虽获准实施但不足以支付本次交易的全部现金对价及项目投资需要的，上市公司将根据自身战略、收购及资本性支出规划，采用自有资金投入、银行贷款、发行短期融资券等债务性融资方式，解决自身的资金需求。

（二）配套融资未能实施的补救措施

如果本次募集资金失败或出现融资金额低于预期的情形，公司将采取积极有效措施筹措资金，以满足公司战略发展需求。公司应对配套融资未能实施的补救措施如下：

1、由于上市公司资本结构比较稳健，偿债能力较强，现金流较好，通过申请银行贷款等间接融资模式，以保证收购标的资产的资金来源，确保交易顺利完成。如果本次募集配套资金失败，上市公司有能力以银行贷款等债务性融资方式解决本次收购现金支付缺口问题及并购后业务整合的资金需求问题；

2、公司将在满足现金分红的条件下，增加自身利润积累，从而留存更多的利润增加自身资金；

3、利用银行贷款等间接融资方式，充分保证业务及公司战略发展的资金需求；

4、重组完成后利用资本市场的多渠道融资方式募集资金，积极推进公司在本次交易完成后的后续发展。

十一、收益法评估采用的预测现金流不包含募集配套资金投入带来的收益

此次配套募集资金拟用于游爱网络投资项目包括“新移动网络游戏产品研发项目”、“自运营及发行平台建设项目”及“AR、VR 互动游戏及应用项目”。考虑到投资项目的性质、建设周期等因素，《发行股份及支付现金购买资产协议》的签署各方确认：如本次交易完成后在业绩承诺期内上市公司向游爱网络投入项目资金进行新业务项目开发或运营，上市公司对游爱网络投入的资金及该等资金投资项目所产生的相关损益不计入业绩承诺期内游爱网络所实现的净利润进行考核。

第六节 交易标的评估情况

一、评估基本情况

（一）评估结果

本次交易评估基准日为2015年12月31日，评估方法采用“收益法”和“市场法（交易案例比较法）”。

截至评估基准日，游爱网络经审计的母公司资产总额为12,191.05万元，负债总额为2,623.29万元，股东全部权益为9,567.76万元。合并资产总额为13,719.82万元，合并负债总额为3,389.52万元，合并股东权益为10,330.30万元，归属于母公司所有者权益10,360.29万元。

根据开元评估出具的开元评报字[2016]1-016号《资产评估报告》，两种方法的评估结果分别如下：

1、收益法评估结果

采用收益法确定的游爱网络100%股权的评估值为162,245.51万元，较合并股东权益账面值增值151,915.22万元，增值率1,470.58%；较归属于母公司所有者权益账面价值增值151,885.22万元，增值率为1,466.03%。

2、市场法（交易案例比较法）评估结果

采用市场法确定的游爱网络100%股权的评估值为161,597.15万元，较合并股东权益账面值增值151,266.86万元，增值率1,464.30%；较归属于母公司所有者权益账面价值增值151,236.86万元，增值率为1,459.77%。

（二）评估差异分析及评估结果选取

委托评估的游爱网络100%股权采用收益法的评估值为162,245.51万元，采用市场法的评估值为161,597.15万元，两种方法的评估结果相差648.36万元，差异率0.40%。

两种评估方法差异的原因主要是：

收益法是从未来收益的角度出发，以被评估单位现实资产未来可以产生的收益，经过风险折现后的现值和作为被评估企业股权的评估价值。市场法则是根据与被评估单位相同或相似的对比公司近期交易的成交价格，通过分析对比公司与被评估单位各自特点分析确定被评估单位的股权评估价值，市场法的理论基础是同类、同经营规模并具有相同获利能力的企业其市场价值是相同的（或相似的）。收益法与市场法评估结果均涵盖了诸如客户资源、商誉、人力资源、技术业务能力等无形资产的价值，但市场法对企业预期收益仅考虑了增长率等有限因素对企业未来价值的影响，并且其价值乘数受股市波动的影响较大。

鉴于市场法（交易案例比较法）评估时所选取的对比公司与被评估单位有着较多的差异，这些差异难以完全量化并通过修正来消除；且市场法更侧重于从整体资本市场的表现和未来的预期评定企业的价值，而现行经济及资本市场环境的不确定因素较多。此外，评估师结合收集并占有被评估单位经营资料的详实程度，以及在公开市场获取相关经济数据的可靠程度分析，认为收益法的评估结果比市场法（交易案例比较法）的评估结果更符合本次评估目的，故选取收益法的评估结果作为本次评估的最终评估结论，即游爱网络 100% 股权于评估基准日的评估值为 162,245.51 万元。

参考开元评估出具的资产评估报告，交易各方协商确定游爱网络 100% 股权最终的交易价格为 162,000.00 万元。

（三）评估增值原因

游爱网络 100% 股权的评估值为 162,245.51 万元，较归属于母公司所有者权益账面价值增值 151,885.22 万元，增值率为 1,466.03%。增值率较高的主要原因为：游爱网络具有“轻资产”的特点，其固定资产投资相对较小，账面价值不高，游爱网络除了固定资产、营运资金等有形资源外，还拥有服务能力、研发能力、人才团队、用户数量、品牌优势等重要无形资产。账面价值仅从审计角度对企业各单项资产、负债进行了审计，并不能完全体现各个单项资产组合对整个公司的贡献，也不能完全衡量各单项资产间的互相匹配和有机组合因素可能产生出来的整合效应，而企业整体收益能力是企业所有环境因素和内部条件共同作用的结果。

二、评估的基本假设

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

（一）前提假设条件

1、公平交易假设

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

2、公开市场假设

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

3、资产持续经营假设

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

（二）一般假设条件

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

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

3、假设委托方及被评估单位提供的资料真实、准确、完整；

（三）特殊假设条件

- 1、假设被评估单位完全遵守现行所有有关的法律法规；
 - 2、假设被评估单位的经营者是负责的，且其管理层有能力担当其职务和履行其职责；
 - 3、假设被评估单位在现有的管理方式和管理水平的基础上，经营范围、经营模式、产品结构、决策程序等与目前保持一致；
 - 4、假设被评估单位在未来所采用的会计政策和评估基准日所采用的会计政策在所有重要方面基本一致；
 - 5、假设评估基准日后被评估单位的现金流入为均匀流入，现金流出为均匀流出；
 - 6、根据国务院《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发[2011]4号）第一条第六款和财政部、国家税务总局《关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1号）第一条第二款以及财政部、国家税务总局《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27号）第三条规定：“我国境内新办软件企业经认定后，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。”游爱网络于2013年12月被广东省经济和信息化委员会认定为软件企业（R-2013-0725），并于2013年度进入第一个获利年度，故2013年度、2014年度免征企业所得税，2015年度至2017年度享受12.5%的企业所得税优惠税率；游爱网络子公司上海游爱于2014年5月被上海经济和信息化委员会认定为软件企业（沪R-2014-0126），并于2015年度进入第一个获利年度，故2015年度、2016年度免征企业所得税，2017年度至2019年度享受12.5%的企业所得税优惠税率。
- 2013年10月，游爱网络被认定为高新技术企业，取得《高新技术企业证书》（GR201344000601），认定有效期3年，企业所得税优惠期为2013年10月21日至2016年10月21日，享受15%的企业所得税优惠税率。假设公司后续年度仍然能取得高新技术企业资质认定，享受15%所得税优惠政策。

三、评估方法及重要评估参数的选取

（一）评估方法的选取

企业价值评估的基本方法主要有收益法、市场法和资产基础法。

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

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

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

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

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

游爱网络主要业务为移动网络游戏研发与运营，在移动网络游戏研发上形成了成熟的产品线，积累了丰富的研发经验，拥有独立研发多款移动网络游戏的能力；在游戏运营上，游爱网络熟悉市场宣传、产品运营、运维保障、技术开发、客户服务等所有运营环节，与游戏发行渠道、推广渠道等建立了良好稳定的合作关系，并通过自主运营、授权运营、联合运营等方式成功在中国大陆、港澳台地区、东南亚、韩国等地区发行运营其研发的移动网络游戏，拥有良好的用户基础。

游爱网络坚持走产品类型多样化、精品开发及稳健发行路线，历经4年成长，其自主开发的游戏产品题材、类型不断丰富，游戏题材涉及奇幻修仙、上古神话、厚重历史、江湖武侠等多种题材，游戏类型涉及策略类、卡牌类、APRG、塔防等多种类型，为游爱网络业务的长久稳定运行提供了良好的保障。

通过对游爱网络的收益分析，游爱网络发展前景良好，相关收益的历史数据能够获取，未来收益能够进行合理预测，适宜采用收益法进行评估。

游爱网络各项资产及负债权属清晰，相关资料较为齐全，能够通过采用各种方法评定估算各项资产、负债的价值，可以采用资产基础法，但游爱网络属于网络游戏行业，具有“轻资产”的特点，其固定资产投资相对较小，账面值不高，而企业的主要价值除了固定资产、营运资金等有形资源之外，还包括业务网络、人才团队、版权、品牌优势等重要的无形资源，结合本次评估对象、评估目的和评估师所收集的资料，确定分别采用收益法和市场法对委托评估的游爱网络的股东全部权益进行评估。

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

（二）市场法评估

1、市场法概述

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

（1）上市公司比较法

上市公司比较法是指获取并分析可比上市公司的经营和财务数据，计算适当的价值比率，在与被评估单位比较分析的基础上，确定评估对象价值的具体方法。

可比上市公司选择标准：在公开、交易活跃的市场上，选择可比公司，这些可比公司与被评估公司的业务结构、经营模式、企业规模、资产配置和使用情况、企业所处经营阶段、成长性、经营风险、财务风险等因素相同或相似。

（2）交易案例比较法

交易案例比较法是指获取并分析可比企业的买卖、收购及合并案例资料，计算适当的价值比率，在与被评估单位比较分析的基础上，确定评估对象价值的具体方法。

交易案例选择标准：交易类型为出售、兼并购或收购业务（包括收购企业普通

股、收购企业其他权益)；交易案例的控制权状态与被评估公司的控制权状态相似；交易标的与目标公司所属行业相同，经营业务相同或相似；在评估基准日前1年内发生所有的交易案例中，选择相关性较强的交易案例，成交日期与基准日期最好在一年内。

由于目标公司与可比上市公司在企业规模、资产配置、所处的经营阶段、成长性与经营风险等方面差异较大，故本次市场法评估选择交易案例比较法。

2、市场法评估思路

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

具体公式为：

股权价值评估结果=(股权投资价值比率×被评估单位相应参数)+非经营性、溢余资产净值

被评估单位股权投资价值比率=可比公司价值比率×修正系数

3、可比公司的并购案例

游爱网络属于网络游戏行业，通过 Wind 金融终端数据查询 2014 年 12 月至 2016 年 1 月上市公司并购网络游戏公司案例，具体情况如下：

序号	上市公司 (收购方)	可比公司	收购股 权比例	对价(万元)	主营业务	公告时间
1	宝诚股份 600892.SH	陶乐网络	100.00%	81,250.00	客户端网络游戏、 移动终端网络游戏	2015年3月
2	友利控股 000584.SZ	中清龙图	100.00%	770,000.00	移动终端网络游 戏、网页游戏	2015年8月
3	天润控股 002113.SZ	点点乐	100.00%	80,000.00	移动终端网络游戏	2015年5月
4	掌趣科技	天马时空	80.00%	267,760.00	移动终端网络游	2015年8月

	300315.SZ				戏、网页游戏	
5	掌趣科技 300315.SZ	上游信息	30.00%	36,364.00	移动终端网络游戏、网页游戏	2015年8月
6	凯撒股份 002425.SZ	天上友嘉	100.00%	121,500.00	移动终端网络游戏	2015年9月
7	四川圣达 000835.SZ	新娱兄弟	100.00%	50,000.00	网页游戏	2014年12月
8	顺荣三七 002555.SZ	三七玩	60.00%	192,000.00	网页游戏平台运营	2014年12月
9	三五互联 300051.SZ	道熙科技	100.00%	71,500.00	移动终端网络游戏、网页游戏	2015年1月
10	天神娱乐 002354.SZ	妙趣横生	95.00%	58,900.00	移动终端网络游戏	2015年3月
11	天神娱乐 002354.SZ	雷尚科技	100.00%	88,000.00	移动终端网络游戏、网页游戏	2015年3月
12	奥维通信 002231.SZ	雪鲤鱼	100.00%	154,000.00	移动终端网络游戏、平台游戏运营	2015年5月
13	*ST海龙： 000677.SZ	妙聚网络	100.00%	178,100.00	网页游戏、网络游戏平台	2016年1月
14	*ST海龙： 000677.SZ	灵娱网络	100.00%	164,600.00	网页游戏、移动终端网络游戏	2016年1月
15	完美环球 002624.SZ	完美世界	100.00%	1,200,000.00	客户端网络游戏、网页游戏、移动终端网络游戏	2016年1月
16	骅威股份 002502.SZ	掌娱天下	100.00%	85,800.00	移动终端网络游戏、网页游戏	2016年1月
17	帝龙新材 002247.SZ	美生元	100.00%	340,000.00	移动终端网络游戏	2015年12月
18	姚记扑克 002605.SZ	乐天派	80.00%	40,000.00	移动终端网络游戏	2015年12月
19	世纪华通 002602.SZ	中手游移动科技	100.00%	652,400.00	移动终端网络游戏	2015年11月
20	宝通科技 300031.SZ	易幻网络	66.66%	-	移动终端网络游戏	2015年11月
21	世纪游轮 002558.SZ	巨人网络	100.00%	1,312,424.00	客户端网络游戏	2015年11月
22	禾欣股份 002343.SZ	赞成科技	100.00%	110,000.00	移动终端网络游戏	2015年10月
23	升华拜克 600226.SH	炎龙科技	100.00%	160,000.00	网页游戏	2015年11月
24	中南重工 002445.SZ	值尚互动	100.00%	87,000.00	移动终端网络游戏	2015年11月
25	德力股份 002571.SZ	广州创思	100.00%	251,100.00	网页游戏、移动终端网络游戏	2015年10月
26	英雄互娱 430127.OC	畅游云端	100.00%	96,770.00	移动终端网络游戏	2015年12月

4、选取可比交易案例

选取标准：

- ①可比公司主要经营范围及产品、服务包含或较为一致；
- ②可比公司属于境内经营；
- ③可比公司规模较为接近，包括资产、权益、收入规模、生产能力；
- ④可比公司所处经营阶段、成长性接近，企业面临类似的经营风险；
- ⑤可比公司面临类似财务风险；
- ⑥上市公司买卖、收购及合并可比公司公告时间距评估基准日在一年以内。

按照上述标准，选取的交易案例为：天马时空、天上友嘉、妙聚网络、灵娱网络、掌娱天下、美生元、赞成科技、广州创思。

5、价值比率的选取及计算

股权价值评估结果 = 预测期三年平均净利润 × 修正后 PE 倍数 + 非经营性、溢余资产净值

预测期三年平均净利润 = (预计第一年扣非后净利润 + 预计第二年扣非后净利润 + 预计第三年扣非后净利润) / 3

修正后 PE 倍数 = \sum 交易案例可比公司平均 PE 倍数 × (1 + 控股权溢价) × (1 - 流动性折扣) × 其他因素修正百分比

6、修正前 PE 的计算过程

单位：万元

序号	项目	2015 年度	2016 年度	2017 年度	2018 年度	算术平均值
1	"天马时空"预计净利润	21,100.00	25,900.00	33,000.00	-	26,666.67
	"天马时空"整体估值					334,700.00
	PE 倍数					12.55
2	"天上友嘉"预计净利润	8,550.00	11,460.00	14,330.00	-	11,446.67
	"天上友嘉"整体估值					121,500.00
	PE 倍数					10.61
3	"妙聚网络"预计净利润	-	11,900.00	15,800.00	19,400.00	15,700.00
	"妙聚网络"整体估值					178,100.00
	PE 倍数					11.34
4	"灵娱网络"预计净利润	-	11,400.00	15,200.00	18,500.00	15,033.33
	"灵娱网络"整体估值					164,600.00
	PE 倍数					10.95

5	"掌娱天下"预计净利润	-	6,600.00	8,250.00	10,320.00	8,390.00
	"掌娱天下"整体估值					85,800.00
	PE 倍数					10.23
6	"美生元"预计净利润	18,000.00	32,000.00	46,800.00	-	32,266.67
	"美生元"整体估值					340,000.00
	PE 倍数					10.54
7	"赞成科技"预计净利润	8,000.00	11,000.00	13,000.00	-	10,666.67
	"赞成科技"整体估值					110,000.00
	PE 倍数					10.31
8	"广州创思"预计净利润	18,000.00	22,500.00	28,200.00	-	22,900.00
	"广州创思"整体估值					251,100.00
	PE 倍数					10.97
9	修正前 PE 倍数算术平均值					10.94

7、价值指标修正

（1）交易情况修正

评估师从上市公司收购网络游戏行业的交易案例中，选取了与被评估单位类似的网络游戏公司，同时综合考虑了业绩承诺等事项，未发现上市公司公告中涉及交易的特殊条款，因此不考虑交易情况对于交易案例对价及 PE 倍数的修正。

（2）交易日期修正

上述交易案例均是 2015 年 8 月至 2016 年 1 月上市公司公告的并购网络游戏行业公司案例，由于评估基准日为 2015 年 12 月 31 日，因此不再考虑交易日期对于交易案例对价及 PE 倍数的修正。

（3）其他因素修正

由于评估对象与交易案例可比公司之间存在经营风险、财务风险的差异，因此需要进行必要的修正。同时需要对交易案例中可比公司控股权/少数股权溢价、折价以及流动性进行调整。

①关于盈利能力、成长性的调整分析：

由于 $\text{Value} = E \times PE$ ，即可将评估对象 PE 简化看成价值除以扣非净利润。由上述公式，我们得出 $\overline{PE} = \frac{\text{Value}}{E}$ ，而 $\bar{E} = \frac{(e_1 + e_2 + e_3)}{3}$ ，从而推导出

$$\bar{E} = \frac{[e + e(1+g) + e(1+g)^2]}{3} = e + e\left[g + \frac{g^2}{3}\right] = e(1+G)。$$

则 $\overline{PE} = \frac{\text{Value}}{e(1+G)}$ ，实际上我们选取的动态平均 PE 已经包含盈利能力、成长性因素的影响，因此无需再对盈利能力、成长性因素进行重复修正。

②关于资产质量状况、债务风险的调整分析：

评估师详细收集了 2015-2016 年主要的上市公司并购网络游戏公司的 20 余个案例，并选取其中 8 个案例所涉及的公司作为可比公司，评估师合理认为由于收集的交易案例数量较多，且采用动态 PE 予以定价，最终选取的动态平均 PE 基本能涵盖不同可比公司产生的资产质量状况、债务风险因素的影响，因此不再对资产质量状况、债务风险因素进一步修正。

8、评估对象资产负债分析

（1）历史财务数据

本次评估项目已经由天职国际对被评估单位二年一期的财务报表进行了专项审计，评估师未对被评估单位经审计的财务数据进行调整。

（2）非经营性资产、溢余资产及负债分析

采用收益法对游爱网络予以评估确认的账面溢余资产项目，评估师仔细分析了收益法与交易案例比较法的理论基础，我们认为本次采用交易案例比较法，选取未来年度平均净利润乘以平均 PE 倍数得到评估对象股权价值，其未来年度的净利润已包含选取的交易案例涉及的对比公司溢余资产，因此对于在收益法中确认的游爱网络账面溢余资产无需在交易案例比较法中调整。

9、控股权/少数股权溢价、折价分析计算

可比公司均为非上市公司，对于不涉及控股权交易的可比公司股权价值，应当调整为包含控股权的市场价值。

由于选取的交易案例均采用的是股东全部权益对应的评估值或者交易价格，因此无需对上述交易案例进行控股权溢价的调整。

10、流通性/缺乏流通性溢价、折价分析计算

因上述所选可比公司均为非上市公司，选取的交易案例的共同点是上市公司购买非上市网络游戏行业公司股权，因此无需考虑缺乏流通性对股权价值的折价影响，对流动性折扣影响无需进行修正。

流动性折扣取零。

11、价值指标评估结果汇总表

可比公司	修正前 PE	控股权修正	流动性修正	其他因素修正	修正后 PE
天马时空	12.55	100.00%	100.00%	100.00%	12.55
天上友嘉	10.61	100.00%	100.00%	100.00%	10.61
妙聚网络	11.34	100.00%	100.00%	100.00%	11.34
灵娱网络	10.95	100.00%	100.00%	100.00%	10.95
掌娱天下	10.23	100.00%	100.00%	100.00%	10.23
美生元	10.54	100.00%	100.00%	100.00%	10.54
赞成科技	10.31	100.00%	100.00%	100.00%	10.31
广州创思	10.97	100.00%	100.00%	100.00%	10.97
算术平均值	10.94				10.94

12、市场法评估结果

标的资产的《市场法评估汇总表及价值测算表》如下：

序号	项目	2016 年度	2017 年度	2018 年度	算术平均值
1	游爱网络预计净利润 (万元)	10,826.03	14,877.76	18,609.88	14,771.22
2	PE 倍数算术平均值				10.94
3	股东全部权益评估值 (万元)				161,597.15

被评估单位的股东全部权益价值按市场法（交易案例比较法）评估的市场价值评估值为 161,597.15 万元。

（三）收益法评估

1、具体思路及模型

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

（1）结合宏观经济形势对被评估单位收益现状以及市场、行业、竞争、环

境等因素和经营、管理、成本等内部条件进行分析；

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

（3）对被评估单位近期若干年的收益进行比较精确的逐年预测；

（4）对被评估单位未来远期收益趋势进行判断和估算；

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

（6）在上述分析的基础上，估算企业自由现金流量；

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

（8）将企业自由现金流量折现到评估基准日并累加求和；

（9）对非经营性资产、闲置、溢余资产单独评估；

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

在具体的评估操作过程中，由于标的公司目前仍处于增长期，故选用分段收益折现模型。即：将以持续经营为前提的被评估单位的未来收益分为前后两个阶段进行预测，首先逐年预测明确预测期（评估基准日后至 2021 年末）各年的收益额；再假设明确预测期后保持前阶段最后一年的预期收益额水平。最后，将被评估单位未来的预期收益进行折现后求和，再加上单独评估的非经营性资产、溢余资产评估值总额，即得到被评估单位的整体企业价值。根据上述分析，本次将被评估单位的未来收益预测分为以下两个阶段，第一阶段为 2016 年 1 月 1 日至 2021 年 12 月 31 日，共 6 年，此阶段为被评估单位的增长时期；第二阶段为 2022 年 1 月 1 日至永续年限，在此阶段，被评估单位将保持 2021 年的净现金流水平。

基本估算公式如下：

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

即：

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

式中：

P—企业整体价值

r—折现率

t—明确预测期

A_i —明确预测期第 i 年预期企业自由现金流量

A_t —未来第 t 年预期企业自由现金流量

i—收益计算期

B—单独评估的非经营性资产、溢余资产评估总额。

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

股东全部权益价值 = 企业整体价值 - 付息债务价值

2、收益期限及收益指标的选取

(1) 收益期限的估算

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

(2) 收益指标的选取

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

由现金流量作为其收益指标。计算公式如下：

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

3、未来预期收益现金流确定

(1) 收入预测思路

2016年1月至2018年12月（三年）分明细对各款游戏进行预测，2019年至2021年不再单独预测各款游戏明细收入，而是在2018年收入合计的基础上，结合我国网络游戏市场增长情况，考虑一定的年增长率予以预测。

(2) 预测期收入

单位：万元

序号	产品名称	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
1	风云天下 OL	3,280.00	1,380.00	342.00			
2	蜂鸟五虎将	2,511.00	1,512.00	410.40			
3	武林萌主（比武招亲）	917.00	250.25	-			
4	幻想江湖	244.50	114.00	-			
5	烈焰遮天	200.00	116.25	-			
6	塔王之王	444.00	126.00	-			
7	银河争霸	936.00	590.00	108.00			
8	屠龙之刃	680.00	158.00	-			
9	我欲独尊	203.75	95.00	-			
10	狂神无双(少年江湖)	731.50	273.00	-			
11	非神勿扰	2,442.00	1,590.00	999.00			
12	烈焰天下	121.20					
	存量游戏收入合计	12,710.95	6,204.50	1,859.40			
1	FY2	1,840.00	2,700.00	2,084.00			
2	BYH5	273.00	663.00	135.00			
3	BY2	1,392.00	2,253.00	1,029.00			
4	WH2	822.50	1,335.00	705.00			
5	DLA	372.00	292.50	51.75			
6	OL	2,040.00	3,330.00	1,617.00			
7	LTX	441.00	675.00	120.00			
8	DQDG	847.00	990.00	314.60			
9	2DXP	1,575.00	3,080.00	1,699.25			
10	AHFB	560.00	7,910.00	6,720.00			
11	Noodle	187.50	367.50	67.50			
12	DZZ	399.75	450.00	220.50			

13	DL1	1,295.00	1,225.00	512.75			
14	DL3	1,167.30	990.00	-			
15	17N1	-	1,365.00	3,430.00			
16	17N2	-	3,270.00	7,428.00			
17	18N1	-	-	6,905.50			
18	18N2	-	-	1,472.50			
19	18N3	-	-	1,482.50			
20	18N4	-	-	2,931.00			
21	18N5	-	-	2,090.00			
22	18DL1	-	-	2,190.00			
23	18DL2	-	-	444.00			
新开发游戏收入合计		13,212.05	30,896.00	43,649.85			
销售收入合计（万元）		25,923.00	37,100.50	45,509.25	52,335.64	58,615.92	63,305.19

（3）自由现金流量预测

未来各期企业自由现金流量，详见本节《企业未来自由现金流量预测表及整体价值评估结果表》。

4、折现率的选取

折现率亦称期望投资回报率，是采用收益法评估所使用的重要参数。本次评估所采用的折现率的估算，是在考虑评估基准日的利率水平、市场投资回报率、公司特有风险收益率（包括规模超额收益率）和被评估单位的其他风险因素的基础上运用资本资产定价模型（Capital Asset Pricing Model 或 CAPM）综合估算其权益资本成本，并参照对比公司的资本结构等因素，综合估算被评估单位的股权收益率，进而综合估算全部资本加权平均成本（Weighted Average Cost of Capital 或 WACC），并以此作为评估对象的全部资本的自由现金净流量的折现率。其估算过程及公式如下：

权益资本成本按资本资产定价模型的估算公式如下：

$$\begin{aligned} \text{CAPM 或 } R_e &= R_f + \beta (R_m - R_f) + R_s \\ &= R_f + \beta \times \text{ERP} + R_s \end{aligned}$$

上式中：Re：权益资本成本；

R_f：无风险收益率；

β : Beta 系数，企业风险系数；

R_m : 资本市场平均收益率；

ERP: 即市场风险溢价 ($R_m - R_f$)；

R_s : 特有风险收益率（企业规模超额收益率）

加权平均资本成本（WACC）的估算公式如下：

$$\begin{aligned} \text{WACC} &= E / (D+E) \times R_e + D / (D+E) \times (1-t) \times R_d \\ &= 1 / (D/E+1) \times R_e + D/E / (D/E+1) \times (1-t) \times R_d \end{aligned}$$

上式中：WACC：加权平均资本成本；

D：债务的市场价值；

E：股权市值；

R_e ：权益资本成本；

R_d ：债务资本成本；

D/E：资本结构；

t：企业所得税率。

资本资产定价模型中重要参数的估算过程

（1）无风险收益率

通常认为国债收益是无风险的，因为持有国债到期不能兑付的风险很小，小到可以忽略不计，故评估界一般以国债持有期收益率作为无风险收益率。考虑到股权投资一般并非短期投资行为，我们在中国债券市场选择从评估基准日至“国债到期日”的剩余期限超过 10 年的国债作为估算国债到期收益率的样本，经计算，评估基准日符合上述样本选择标准的国债平均到期收益率为 4.2137%，以此作为本次评估的无风险收益率。

（2）资本市场平均收益率及市场风险溢价

股市投资收益率是资本市场收益率的典型代表，股市风险收益率是投资者投资股票市场所期望的超过无风险收益率的部分，亦可认为是市场风险溢价的

典型代表。正确地估算股市风险收益率一直是许多股票分析师的研究课题。例如：在美国，Ibbotson Associates 的研究发现：从 1926 年到 1997 年，股权投资到大企业的年均复利回报率为 11.0%，超过长期国债收益率约 5.8% 左右；这个差异的几何平均值被业界认为是成熟市场股权投资的风险收益率 ERP。

参照美国相关机构估算 ERP 的思路，我们按如下方式估算中国股市的投资收益率及风险收益率 ERP（以下简称 ERP）：

①选取衡量股市 ERP 的指数：估算股票市场的投资回报率首先需要确定一个衡量股市波动变化的指数，中国目前沪、深两市有许多指数，但是我们选用的指数应该是能最好反映市场主流股票变化的指数，参照美国相关机构估算美国股票市场的 ERP 时选用标准普尔 500（S & P500）指数的思路和经验，我们在估算中国股票市场的 ERP 时选用沪深 300 作为衡量股市 ERP 的指数。

②指数年期的选择：中国股市始于上世纪 90 年代初期，最初几年发展较快但不够规范，直到 1996 年之后才逐渐走上正规，考虑到上述情况，我们在测算中国股市 ERP 时的计算年期从 1998 年开始，即指数的时间区间选择为 1997-12-31 到 2014-12-31 之间。

③指数成分股及其数据采集：沪深 300 指数的成分股每年是发生变化的，因此我们在估算时采用每年年底的沪深 300 指数的成分股。对于沪深 300 指数没有推出之前的 1999~2003 年，我们采用外推的方式推算其相关数据，即采用 2004 年年底沪深 300 指数的成分股外推到上述年份，亦即假定 1997~2003 年的成分股与 2004 年年末一样。在相关数据的采集方面，为简化本次评估的 ERP 测算中的测算过程，我们借助 Wind 资讯的数据系统选择每年末成分股的各年末交易收盘价作为基础数据进行测算。由于成分股收益中应该包括每年分红、派息和送股等产生的收益，因此我们选用的成份股年末收盘价是包含了每年分红、派息和送股等产生的收益的复权年末收盘价，以全面反映各成份股各年的收益状况。

④年收益率的计算采用算术平均值和几何平均值两种计算方法：

A、算术平均值计算方法：

设：每年收益率为 R_i ，则：

$$R_i = \frac{P_i - P_{i-1}}{P_{i-1}} \quad (i=1,2,3,\dots)$$

上式中： R_i 为第 i 年收益率

P_i 为第 i 年年末收盘价（复权）

P_{i-1} 为第 $(i-1)$ 年年末收盘价（复权）

设第 1 年到第 n 年（不超过 10 年）的算术平均收益率为 A_i ，则：

$$A_i = \frac{\sum_{i=1}^n R_i}{N}$$

上式中： A_i 为成份股票第 1 年（即 1998 年）到第 n 年收益率的算术平均值， $n=1,2,3,\dots,10$ ， N 为项数

根据投资风险分散的原理，将计算得到的沪深 300 全部成份股票各年算术平均值投资收益率进行简单平均，得到计算年度的资本市场投资收益率参考值。

B、几何平均值计算方法：

设第 1 年到第 i 年的几何平均收益率为 C_i ，则：

$$C_i = \sqrt[i]{\frac{P_i}{P_0}} - 1 \quad (i=1,2,3,\dots)$$

上式中： P_i 为第 i 年年末收盘价（复权）

P_0 为基期 1997 年年末收盘价（复权）

根据投资风险分散的原理，将计算得到的沪深 300 全部成份股票各年几何平均值投资收益率进行简单平均，得到计算年度的资本市场投资收益率参考值。

⑤ 计算期每年年末的无风险收益率 R_{fi} 的估算：为了估算每年的 ERP，需要估算计算期内每年年末的无风险收益率 R_{fi} ，本次评估我们采用国债的到期收益率（Yield to Maturate Rate）作为无风险收益率；样本的选择标准是每年年末距国债到期日的剩余年限超过 10 年的国债，最后以选取的全部国债的到期收益率的平均值作为每年年末的无风险收益率 R_{fi} 。

⑥ 估算结论：

经上述计算分析，得到沪深 300 成份股的各年算术平均及几何平均收益率，以全部成份股的算术或几何平均收益率的算术平均值作为各年股市收益率，再与各年无风险收益率比较，得到股票市场各年的 ERP。估算公式如下：

A、算术平均值法：

$$ERP_i = A_i - R_{fi} \quad (i=1,2,\dots)$$

B、几何平均值法：

$$ERP_i = C_i - R_{fi} \quad (i=1,2,\dots)$$

C、估算结果：

按上述两种方式的估算结果如下：

序号	年分	算术平均收益率 R_m	几何平均收益率 R_m	无风险收益率 R_f (距到期剩余年限超过 10 的国债到期收益率)	ERP (算术平均收益率- R_f)	ERP (几何平均收益率- R_f)
1	2005	2.88%	-3.15%	3.56%	-0.68%	-6.71%
2	2006	24.54%	10.91%	3.55%	20.99%	7.36%
3	2007	55.81%	27.10%	4.30%	51.51%	22.80%
4	2008	44.51%	9.28%	3.80%	40.71%	5.48%
5	2009	53.96%	15.62%	4.09%	49.87%	11.53%
6	2010	46.04%	12.79%	4.25%	41.79%	8.54%
7	2011	33.49%	4.51%	3.98%	29.51%	0.53%
8	2012	30.95%	5.65%	4.16%	26.79%	1.49%
9	2013	37.47%	10.32%	4.29%	33.18%	6.03%
10	2014	44.18%	17.76%	4.31%	39.87%	13.45%
平均值		37.38%	11.08%	4.03%	33.35%	7.05%

由于几何平均收益率能更好地反映股市收益率的长期趋势，故采用几何平均收益率 11.08%与剩余年限超过 10 的国债到期收益率平均值 4.03%的差额 7.05%作为本项目的市场风险溢价，即本项目的市场风险溢价(ERP)为 7.05%。

(3) Beta 系数的估算

由于被评估单位是非上市公司，无法直接计算其 Beta 系数，为此我们采用的方法是在上市公司中寻找一些在主营业务范围、经营业绩和资产规模等均与被评估单位相当或相近的上市公司作为对比公司，通过估算对比公司的 Beta 系数进而估算被评估单位的 Beta 系数。其估算步骤如下：

①选择与评估对象具有可比性的参考企业：

选取参考企业的原则如下：

参考企业只发行人民币 A 股；

参考企业的主营业务与评估对象的主营业务相似或相近；

参考企业的经营规模与评估对象尽可能接近；

参考企业的经营阶段与评估对象尽可能相似或相近。

根据上述标准，我们选取了以下 3 家上市公司作为参考企业：

300315.SZ 掌趣科技、300148.SZ 天舟文化、002174.SZ 游族网络。

②通过 Wind 资本终端等专用数据终端查得各参考企业的具有财务杠杆的 Beta 系数（计算期间：评估基准日起前 2 年；周期：周；参考指标：沪深 300；收益计算方式：普通收益率；剔除财务杠杆不作剔除）；同时进行 T 检验，只有参考企业的原始 Beta 系数通过 T 检验的才作为估算被评估单位 Beta 系数的基础，上述公司均通过了 T 检验。

序号	对比公司名称	负息负债 (D)	债权比例	股权公平市场价值(E)	股权价值比例	含资本结构因素的 Beta	剔除资本结构因素的 Beta
1	掌趣科技	40,244.48	1.46%	2,715,375.48	98.54%	1.1093	1.0947
2	天舟文化			676,670.01	100.00%	0.9506	0.9506
3	游族网络	49,600.00	1.97%	2,467,087.43	98.03%	1.0709	1.0550
	平均值					1.0436	1.0334

剔除资本结构因素的 Beta 平均值为 1.0334。

③被评估单位目标资本结构的估算

A、对比公司的资本结构

D/E 值的平均值为 1.23%。

B、被评估单位的资本结构

按参考企业资本结构的均值作为被评估单位的“目标资本结构”。根据上述参考企业资本结构均值的估算结果有：

即：D/E=1.23%，则：

被评估单位具有财务杠杆的 $BETA = 对比公司剔除资本结构因素的平均 BETA 值 \times (1 + D/E \times (1 - 所得税率)) = 1.0334 \times (1 + 1.23\% \times (1 - 15\%)) = 1.0442$

（4）特有风险收益率 R_s

注册资产评估师在估算被评估单位特有风险收益率时，通常分规模超额收益率和其他特有风险收益率两部分来估算。对于特有风险回报率(超额规模风险)模型为基于总资产规模、总资产报酬率与超额规模回报率之间的关系。对于规模超额收益率，国内评估界参考国际研究的思路，对沪、深两市的 1000 多家上市公司多年来的数据进行了分析研究，采用线性回归分析的方式得出资产规模超额收益率与总资产规模、总资产报酬率之间的回归方程如下：

$$R_s = 3.73\% - 0.717\% \times \ln(S) - 0.267\% \times ROA$$

其中：

R_s ：公司特有风险超额回报率；

S ：公司总资产账面值（按亿元单位计算）；

ROA ：总资产报酬率；

\ln ：自然对数。

对于其他特有风险回报率，目前国内没有一个定量的估算模型，一般采用定性分析的方法估算，考虑的因素包括：①客户聚集度过高特别风险；②产品单一特别风险；③市场过于集中特别风险；④管理者特别风险。

经综合分析判断，被评估单位特有风险收益率取 2.0000%。

（5）被评估单位的权益资本成本（股权收益率） R_e

股权收益率 = 无风险率收益 + 超额风险收益率 $(R_m - R_f) \times$ 被评估单位具有财务杠杆的 $BETA +$ 公司特有风险超额收益率 (R_c)

$$= 4.2137\% + 7.05\% \times 1.0442 + 2.0000\%$$

$$= 13.58\%$$

（6）债务资本成本（债权收益率） R_d

债权收益率的估算目前一般套用银行贷款利率，从债权人的角度看，收益的高低与风险的大小成正比，故理想的债权收益组合应是收益高低与风险大小的平衡点，即收益率的平均值，亦即银行贷款利率的平均值。经测算，银行贷款利率的平均值为 4.75%，以此作为本次评估的债权收益率。

（7）加权资金成本（WACC）的估算

根据《资产评估准则——企业价值》有：

加权资金成本（WACC）= 股权收益率×股权比例+ 债权收益率×债权比例
×（1-所得税率）

$$= 13.58\% \times 98.78\% + 4.75\% \times 1.22\% \times (1 - 15\%)$$

$$= 13.46\%$$

（上述对比公司的相关数据、资料来自 Wind 资讯网站、中国上市公司信息网等）。

（8）折现率和风险系数取值合理性分析

2014 年 12 月至 2016 年 1 月，上市公司收购游戏公司的部分案例：

序号	上市公司 (收购方)	标的公司	经济 行为	收购股权 比例	折现率	风险 系数	公告时间
					WACC		
1	凯撒股份	天上友嘉	收购	100%	14.01%	5.00%	2015 年 9 月
2	*ST 海龙	妙聚网络	收购	100%	13.99%	3.50%	2016 年 1 月
3	*ST 海龙	灵娱网络	收购	100%	14.04%	4.00%	2016 年 1 月
4	帝龙新材	美生元	收购	100%	14.28%	4.00%	2015 年 12 月
5	禾欣股份	赞成科技	收购	100%	13.70%	-	2015 年 10 月
6	德力股份	广州创思	收购	100%	13.70%	4.50%	2015 年 10 月
7	宝通科技	易幻网络	收购	66.66%	13.58%	3.00%	2015 年 11 月
8	顺荣三七	三七玩	收购	60%	13.70%	4.00%	2014 年 12 月
9	完美环球	完美世界	收购	100%	13.10%	3.00%	2016 年 1 月
算术平均值					13.79%	3.88%	
游爱网络					13.46%	2.00%	

注：“风险系数”为可比案例中 WACC 计算过程中的“企业特有风险”。

其中折现率最高的为 14.28%，最低为 13.10%，平均值为 13.79%。风险系数最高为 5.00%，最低为 3.00%，平均值为 3.88%。尽管游爱网络风险系数 2.00%

略低于市场平均水平，但 WACC 计算过程中 Beta 系数取值较可比公司高，两者共同影响后整体折现率取值 13.46%，处于市场合理区间。因此，游爱网络折现率和风险系数取值合理，参数取值结合了市场情况，兼顾了系统风险和公司特有风险，具有合理性。

5、溢余资产（负债）

本次评估未发现被评估单位于评估基准日拥有的溢余资产。

6、其他资产及负债

其他资产（包括非主营业务经营性资产）系被评估单位于评估基准日持有的长期股权投资、可供出售金融资产、理财产品；其他负债系评估基准日之前游爱网络经审计的可供分配利润：

（1）其他资产

①长期股权投资

此次未来现金流计算不包括游爱之光（上海）信息科技有限公司、乐游网络有限公司和广州暴游信息技术有限公司。

游爱之光（上海）信息科技有限公司、乐游网络有限公司股权评估值：

截至评估基准日，广州游爱尚未对游爱之光（上海）信息科技有限公司、乐游网络有限公司实际出资，同时前述 2 家公司尚未开展经营活动，故本次评估值为零

广州暴游信息技术有限公司股权评估值：

广州暴游信息技术有限公司股权评估值 = 基准日被投资单位股权价值 × 持股比例 = 20.01 万元，评估值为 20.01 万元。

单位：元

项目	持股比例	基准日净资产	评估值
广州暴游信息技术有限公司	50%	400,271.00	200,135.50

②可供出售金融资产

可供出售金融资产账面价值 450.00 万元，共计两项股权投资。

2015 年 6 月 29 日，广州游爱与龙宇天下签署投资协议，投资 300 万元认

缴龙宇天下新增注册资本 180 万元，增资后广州游爱持有龙宇天下 18% 的股权，2015 年 7 月 13 日完成了增资的工商变更登记手续。

亚瑟网络成立于 2015 年 10 月 23 日。2015 年 11 月 30 日，广州游爱与亚瑟网络签署投资协议，投资 150 万元认缴亚瑟网络新增注册资本 24 万元，增资后广州游爱持有亚瑟网络 7.5% 的股权。2015 年 12 月 22 日，亚瑟网络完成了增资的工商变更登记手续。

这两项投资时间距离评估基准日较接近，故以账面价值 450.00 万元确认评估值。

单位：元

项目	账面价值	持股比例
深圳市龙宇天下科技有限公司	3,000,000.00	18.00%
湖南亚瑟网络科技有限公司	1,500,000.00	7.50%
合计	4,500,000.00	

③其他流动资产（理财产品）

理财产品评估值按账面价值 4,637.00 万元予以确认。

（2）其他负债

经广州游爱网络技术有限公司第一届董事会第三次会议决议：“全体董事审议并一致同意通过将截至审计基准日（即 2015 年 12 月 31 日）公司可供分配利润（16,626,884.84 元）中的 1,450 万元根据公司现有股东的持股比例进行利润分配，但本次利润分配暂不对该等净利润进行实际支付，上述净利润由公司现有全体股东无偿借给公司用于日常经营，自本次审计基准日（即 2015 年 12 月 31 日）起满 36 个月后公司现有全体股东方可按其在本次审计基准日前的持股比例对该等净利润进行分配并实际支付。”

应支付的可供分配利润评估值 = 约定的实际分配利润 × 折现系数（按 3 年期贷款利润折现，折现期取 3 年）。

$$= 1,450.00 \times 0.8700$$

$$= 1,261.50 \text{ 万元。}$$

其他资产及负债评估值 = 长期股权投资 + 可供出售金融资产 + 其他流动

资产—其他负债

$$=20.01+450.00+4,637.00-1,261.50$$

$$=3,845.51 \text{ 万元}$$

7、股东全部权益价值的评估结果

在上述对被评估单位的未来收益期限、未来年度的自由现金流量、折现率、其他资产及负债等进行估算的基础上，根据收益法的估算公式得被评估单位于评估基准日的股东全部权益价值。被评估单位于评估基准日的股东全部权益价值：

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

$$=162,245.51 \text{（万元）}$$

8、收益法评估测算过程及结果总表

根据上述各项目的估算，被评估单位的《收益法评估汇总表及股东全部或部分权益价值测算表》如下：

单位：万元

项目/年度	预测数据						
	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	永续年度
	金额	金额	金额	金额	金额	金额	金额
一.营业收入	25,923.00	37,100.50	45,509.25	52,335.64	58,615.92	63,305.19	
减：营业成本	2,903.13	4,097.25	5,006.02	5,756.92	6,447.75	6,841.65	
营业税金及附加	111.99	160.27	196.60	226.09	253.22	273.48	
销售费用	2,196.11	2,961.16	3,592.61	4,192.27	4,819.10	5,337.20	
管理费用	9,508.87	12,778.66	15,313.73	18,138.11	21,432.58	23,782.68	
财务费用	80.00	100.00	120.00	140.00	160.00	160.00	
投资收益							
二、营业利润	11,122.90	17,003.16	21,280.29	23,882.25	25,503.27	26,910.18	
加：营业外收入							
减：营业外支出							
三.利润总额	11,122.90	17,003.16	21,280.29	23,882.25	25,503.27	26,910.18	-
减：所得税费用	296.87	2,125.40	2,670.41	2,988.32	3,825.49	4,036.53	-
四.净利润	10,826.03	14,877.76	18,609.88	20,893.93	21,677.78	22,873.65	22,873.65
加：利息支出*(1-所得税率)							
加：折旧与摊销	160.53	160.53	160.53	160.53	160.53	160.53	160.53

加：借入资本							
减：营运资金增加	-2,661.98	879.54	685.27	700.74	773.21	547.06	-
减：资本性支出	127.32	127.32	127.32	127.32	127.32	127.32	127.32
五、自由现金流量	13,521.22	14,031.43	17,957.82	20,226.40	20,937.78	22,359.80	22,906.86
折现率	13.46%	13.46%	13.46%	13.46%	13.46%	13.46%	13.46%
六、折现系数	0.9388	0.8274	0.7293	0.6428	0.5665	0.4993	3.7095
七、自由现金流现值	12,693.72	11,609.61	13,096.64	13,001.53	11,861.25	11,164.25	84,973.00
八、累计自由现金流现值	12,693.72	24,303.33	37,399.97	50,401.50	62,262.75	73,427.00	158,400.00
九、溢余资产	-						
十、其他资产及负债评估值	3,845.51						
十一、少数股权扣除	-						
十二、付息债务	-						-
十三、股东全部权益价值	162,245.51	大写为人民币壹拾陆亿贰仟贰佰肆拾伍万伍仟壹佰元整					

被评估单位的股东全部权益价值按收益法评估的市场价值评估值为162,245.51万元。

9、将未开发项目纳入游爱网络收益法评估范围的合理性分析

（1）这是持续经营假设的前提

由于网络游戏存在固有的生命周期，如不考虑未开发的游戏，则在数年后当现有和正在开发的游戏生命周期结束，则游戏企业将无收入来源，经营终止。而未来开发的游戏也可以理解为游戏企业所生产的产品，也是游戏企业所得收益的基础。如游爱网络停止开发新的游戏产品，则表明公司生产的停止和经营的结束，故从持续运营假设的角度考虑，需要将未来开发的产品纳入本次收益评估范围。

（2）这是市场需求的结果

随着移动网络游戏外部条件的提升，比如网络升级、优化和移动设备硬件及技术更新，更多的用户深入到网络游戏当中；同时随着人均GDP的增长，用户在网络游戏上的花费也进一步提高，过去三年移动网络游戏行业快速增长是市场需求的结果。将未来拟开发的产品纳入本次收益法评估范围也是移动网络游戏市场需求的客观反映。

（3）这符合游戏公司的业务特点

游爱网络未来持续开发新的游戏产品，是公司自身内部的生产过程，在正常

持续经营下，新游戏开发过程受到外部环境因素影响较小，无法持续开发新产品的可能性极低，故使得预测未来游戏的开发具有可行性和可靠性。

（4）游爱网络具有持续开发新游戏的能力

游爱网络自设立以来一直重视研发人才的培养和储备，通过多年的游戏研发和运营，游爱网络建立了一支高效的研发及运营团队。截至 2015 年 12 月 31 日，游爱网络总员工人数为 433 人，其中研发人员 274 人，研发人员占比 63.28%，大多数团队成员都拥有成功项目的研发及运营经验，是一支具有竞争力和创造力的团队，故游爱网络具有持续开发新游戏的能力。

（5）未来拟运营游戏产品的收入预测是结合了历史运营数据及未来规划作出的

根据游爱网络的发展规划，游爱网络每年都将推出多款新产品，未来销售收入预测是基于目前运营产品及新开发产品推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品、参考已上线产品运营指标的变化趋势，分别计算确定未来年度各运营产品的单品运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。本次收益法预测考虑了已上线产品、在研产品、代理产品储备及游爱网络未来规划产品。对于未来上线的新产品，通过对管理层访谈及对历史年度游戏运营情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的成功情况。同时，预测中考虑了研发人员、研发实力的增强所导致的研发费用增加。

因此，本次评估中将未来拟开发游戏产品纳入收益法评估范围具有合理性。

10、预测期主要游戏关键指标的合理性分析

（1）同类型可比产品生命周期

移动网络游戏普遍存在产品生命周期相对较短、产品更新相对较快的特点，同时，优秀的移动网络游戏凭借良好的产品品质、优越的用户体验感等不断吸引游戏玩家，拥有相对较长的产品生命周期，游爱网络主要产品及可比产品生命周期情况如下：

游戏名称	游戏类型	上线时间	累计运营时间 (含上线当月)
《大掌门》	卡牌策略类	2012 年 09 月	42 个月

《忘仙》	MMORPG	2012年06月	45个月
《风云三国》	战争策略类	2011年11月	52个月
《武侠Q传》	卡牌角色扮演	2013年05月	34个月
《啪啪三国》	卡牌策略类	2013年09月	30个月
《英雄战魂》	MMORPG	2012年07月	44个月
《时空猎人》	MMORPG	2012年11月	41个月
《风云天下OL》	战争策略类	2012年05月	46个月
《武林萌主》（比武招亲）	卡牌角色扮类	2013年03月	36个月
《蜂鸟五虎将》	卡牌策略类	2014年07月	22个月

如上表所示，尽管移动网络游戏产品生命周期普遍较短，但优秀的移动网络游戏产品仍有较长的生命周期。游爱网络主要游戏《风云天下OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》产品生命周期相对较长，其中《风云天下OL》已运营46个月，最高流水突破3,300万元，且目前仍保持较高流水。游爱网络经过多年发展，移动网络游戏的研发、运营经验丰富，旗下产品涉及科幻战争、奇幻修仙、上古神话、厚重历史等多种题材，覆盖策略类、卡牌类、APRG、动作类、休闲类等各种类型，具有较强的竞争力，2014年度及2015年度分别实现营业收入15,591.46万元和15,746.40万元，净利润分别为2,202.28万元和4,030.69万元。

（2）主要游戏的关键指标

游戏	2016年		
	月均付费人数（人）	月均ARPU（元）	平均分成比例
风云天下OL	8,635	794	40%
武林萌主（比武招亲）	5,083	425	35%
银河争霸	6,419	718	20%
蜂鸟五虎将	17,356	446	27%
狂神无双	4,976	350	35%
FY2	12,163	846	20%
BYH5	3,464	227	30%
BY2	17,444	380	30%
WH2	6,818	220	15%
OL	37,778	300	30%
LTX	6,125	400	30%
DQDG	11,000	500	22%

AHFB	10,667	500	35%
2DXP	14,286	450	35%
DL1	10,571	500	35%
平均值	11,519	470	29%
最高值	37,778	846	40%
游戏	2017 年		
	月均付费人数（人）	月均 ARPU（元）	平均分成比例
风云天下 OL	3,937	731	40%
武林萌主（比武招亲）	1,683	356	35%
银河争霸	3,834	638	20%
蜂鸟五虎将	13,525	342	27%
狂神无双	1,832	356	35%
FY2	12,600	892	20%
BYH5	7,367	250	30%
BY2	16,007	403	30%
WH2	16,882	430	15%
OL	30,833	300	30%
LTX	4,688	400	30%
DQDG	7,500	500	22%
AHFB	33,694	558	35%
17N2	16,148	750	30%
2DXP	16,296	450	35%
17N1	15,918	350	35%
DL1	5,833	500	35%
DZZ	7,143	350	15%
平均值	11,984	475	29%
最高值	33,694	892	40%
游戏	2018 年		
	月均付费人数（人）	月均 ARPU（元）	平均分成比例
风云天下 OL	980	727	40%
银河争霸	1,080	625	20%
蜂鸟五虎将	5,267	277	27%
FY2	11,111	780	20%
BYH5	2,571	250	30%
BY2	6,450	449	30%
WH2	10,307	380	15%
OL	14,972	300	30%
LTX	1,250	400	30%
DQDG	2,383	500	22%

AHFB	26,667	600	35%
17N2	27,511	750	30%
18N1	32,883	500	35%
2DXP	8,991	450	35%
18N4	20,497	650	20%
17N1	23,333	350	35%
18N5	26,125	500	20%
DL1	2,442	500	35%
18DL1	17,033	525	30%
DZZ	3,500	350	15%
平均值	12,268	493	28%
最高值	32,883	780	40%

(3) 2014 年度、2015 年度游爱网络主要游戏关键指标

游戏名称	2014 年		
	月均付费人数	月均 ARPU (元)	平均分成比例
风云天下 OL	21,871	867	46.69%
武林萌主 (比武招亲)	14,305	406	42.10%
蜂鸟五虎将	12,203	254	40.88%
平均值	16,126	509	43.22%
游戏名称	2015 年		
	月均付费人数	月均 ARPU (元)	平均分成比例
风云天下 OL	13,966	817	50.24%
武林萌主 (比武招亲)	6,630	498	45.14%
蜂鸟五虎将	18,186	475	31.68%
平均值	12,927	597	42.35%

注：分成比例=当期游戏分成收入/当期充值流水，未考虑流转税影响。

(4) 预测期主要游戏关键指标平均值及最高值

项目	2016年度		2017年度		2018年度	
	平均数	最高值	平均数	最高值	平均数	最高值
月平均付费人数	11,519	37,778	11,984	33,694	12,268	32,883
月均 ARPU (元)	470	846	475	892	493	780
平均分成比例	29%	40.00%	29%	40.00%	28 %	40.00%

(5) 预测依据及合理性分析

①分成比例

如前述表格所示，主要游戏预测期最高分成比例为 40.00%，该数值低于 2014

年度、2015 年度《风云天下 OL》分成比率，与 2014 年度、2015 年度《武林萌主》（比武招亲）的分成比率及 2014 年度《蜂鸟五虎将》的分成比例接近；低于 2014 年度、2015 年度主要游戏平均分成比例；从历史数据看，主要游戏预测分成比例相对谨慎。

②ARPU 值

如前述表格所示，主要游戏预测期 ARPU 最高值为 892 元，该数值与 2014 年度《风云天下 OL》ARPU 相接近；主要游戏预测期 ARPU 平均值最高为 458 元，低于 2014 年度、2015 年度主要游戏平均 ARPU 值；从历史数据看，预测期主要游戏 ARPU 值合理。

③付费人数

如前述表格所示，主要游戏预测期付费人数最高值为 37,778 人，该数值高于 2014 年度《风云天下 OL》付费人数 21,871 人；主要游戏预测期付费人数平均值最高为 12,582 人，低于 2014 年度、2015 年度主要游戏付费人数平均值 16,126 人、12,927 人；从历史数据看，预测期主要游戏付费人数合理。

11、评估假设游爱网络及其子公司高新技术企业认证有效期满后，仍能持续获得高新技术企业认证并享受相关税收优惠

（1）游爱网络及其子公司满足高新技术企业认定条件，税收优惠到期后续展是不存在法律障碍，享受税收优惠具有可持续性

经对比《高新技术企业认定管理办法》游爱网络、上海游爱均满足高新技术企业认定条件，游爱网络通过高新技术企业复审、上海游爱通过高新技术企业审核的可能性较高，税收优惠到期后高新技术企业续展不存在法律障碍，享受税收优惠具有可持续性，评估税收优惠假设不存在重大不确定性。

（2）游爱网络、上海游爱未通过高新技术企业审核，未被认定为高新技术企业，对本次交易估值产生一定影响

尽管因游爱网络、上海游爱满足高新技术企业认定条件，申报通过高新技术企业复审、审核并被认定为高新技术企业的可能性较高，但仍存在未通过高新技术企业复审、审核，未被认定为高新技术企业的风险，如游爱网络、上海游爱未

被认定为高新技术企业，将对本次估值产生一定影响，具体如下：

①本次收益法评估中，游爱网络及其子公司预测企业所得税税率

纳税主体	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
游爱网络	12.5%	12.5%	15%	15%	15%	15%
上海游爱	免税	12.5%	12.5%	12.5%	15%	15%
天津游爱	25%	25%	25%	25%	25%	25%
广州暴游[注]	25%	25%	25%	25%	25%	25%
上海昊玩[注]	25%	25%	25%	25%	25%	25%
乐游网络[注]	16.5%	16.5%	16.5%	16.5%	16.5%	16.5%

注：收益法整体现金流预测未涵盖游爱之光（上海）信息科技有限公司、乐游网络有限公司、广州暴游信息技术有限公司这3家公司，而是作为其他资产予以加回，故上述3家公司未预测企业所得税，下同。

②若税收优惠未续期，游爱网络及其子公司对应企业所得税税率

纳税主体	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
游爱网络	12.5%	12.5%	25%	25%	25%	25%
上海游爱	免税	12.5%	12.5%	12.5%	25%	25%
天津游爱	25%	25%	25%	25%	25%	25%
广州暴游	25%	25%	25%	25%	25%	25%
上海昊玩	25%	25%	25%	25%	25%	25%
乐游网络	16.5%	16.5%	16.5%	16.5%	16.5%	16.5%

(3) 游爱网络、上海游爱未通过高新技术企业审核，未被认定为高新技术企业，对本次交易估值的影响

①所得税、净利润的影响

A 游爱网络未能通过高新技术企业复审，对预测期所得税、净利润的影响

单位：万元

项目	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	永续年
企业所得税	未通过	296.87	2,125.40	2,711.91	3,000.47	3,825.49	4,036.53
	如期通过	296.87	2,125.40	2,670.41	2,988.32	3,825.49	4,036.53
	差异	-	-	41.50	12.15	-	-
净利润	未通过	10,826.03	14,877.76	18,568.38	20,881.78	21,677.78	22,873.65
	如期通过	10,826.03	14,877.76	18,609.88	20,893.93	21,677.78	22,873.65
	差异	-	-	-41.50	-12.15	-	-

B 上海游爱未能通过高新技术企业审核，对预测期所得税、净利润的影响

单位：万元

项目		2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	永续年
企业 所得 税	未通过	296.87	2,125.40	2,670.41	2,988.32	6,375.82	6,727.55	6,727.55
	如期通过	296.87	2,125.40	2,670.41	2,988.32	3,825.49	4,036.53	4,036.53
	差异	-	-	-	-	2,550.33	2,691.02	2,691.02
净 利 润	未通过	10,826.03	14,877.76	18,609.88	20,893.93	19,127.45	20,182.63	20,182.63
	如期通过	10,826.03	14,877.76	18,609.88	20,893.93	21,677.78	22,873.65	22,873.65
	差异	-	-	-	-	-2,550.33	-2,691.02	-2,691.02

C 游爱网络、上海游爱均未能通过高新技术企业认证，对预测期所得税、净利润的影响

单位：万元

项目		2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	永续年
企业 所得 税	未通过	296.87	2,125.40	2,711.91	3,000.47	6,375.82	6,727.55	6,727.55
	如期通过	296.87	2,125.40	2,670.41	2,988.32	3,825.49	4,036.53	4,036.53
	差异	-	-	41.50	12.15	2,550.33	2,691.02	2,691.02
净 利 润	未通过	10,826.03	14,877.76	18,568.38	20,881.78	19,127.45	20,182.63	20,182.63
	如期通过	10,826.03	14,877.76	18,609.88	20,893.93	21,677.78	22,873.65	22,873.65
	差异	-	-	-41.50	-12.15	-2,550.33	-2,691.02	-2,691.02

②交易估值的影响

单位：万元、%

项目	交易估值		
	游爱网络未通过	上海游爱未通过	游爱网络、上海游爱均未通过
未通过	162,207.43	149,474.78	149,436.70
如期通过	162,245.51	162,245.51	162,245.51
差异金额	-38.08	-12,770.73	-12,808.81
占评估值的比例	-0.02	-7.87	-7.89

四、评估预测增长趋势与所处细分行业发展趋势的比较

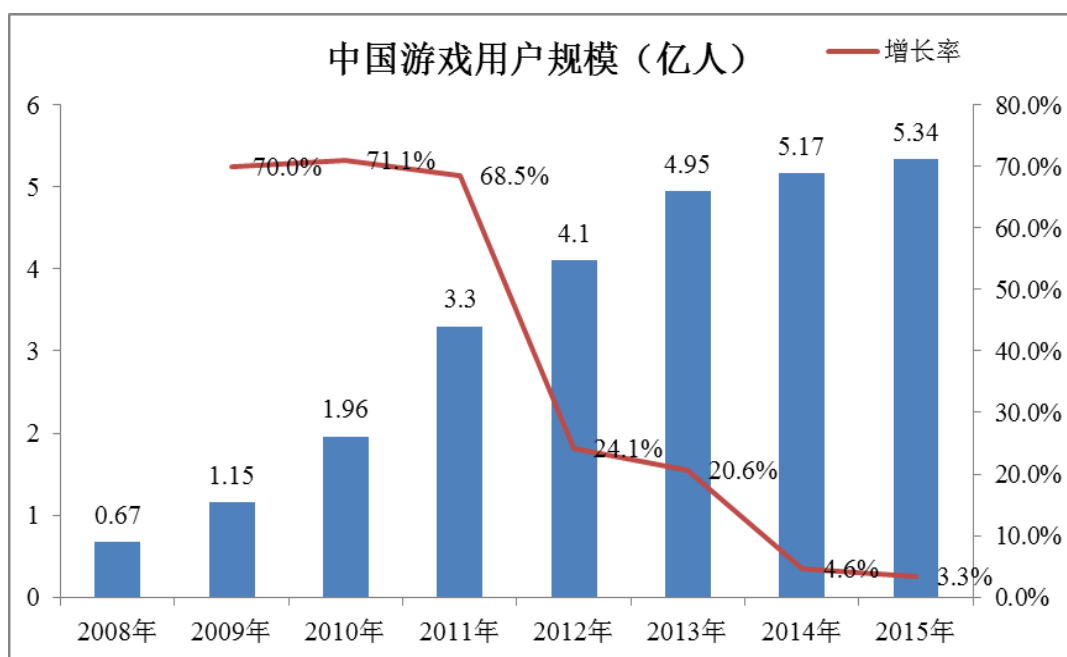
(一) 2015年以来移动游戏行业的增速变化和行业竞争程度

1、2015年以来移动游戏行业的增速变化

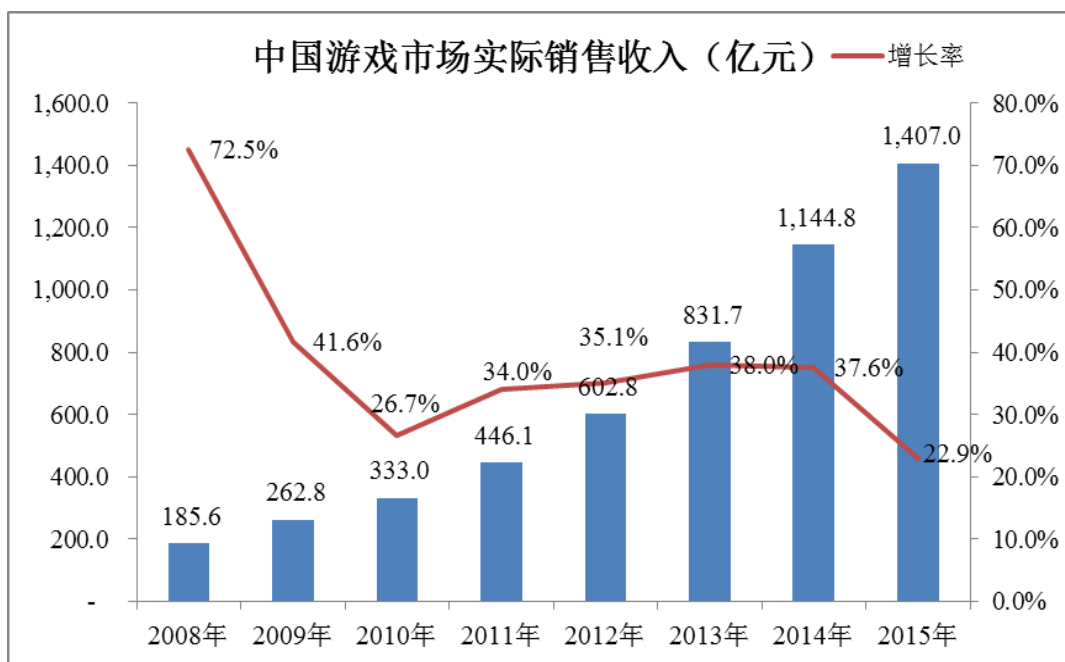
(1) 2015年度中国游戏产业规模及移动游戏行业增速

根据中国音数协游戏工委、伽马数据(CNG 中新游戏研究)、国际数据公司(IDC)日前共同发布的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年，中国游戏用户数达到 5.34 亿人，同比增长 3.3%；中国游戏（包括客户端游戏、网页游戏、社交游戏、移动游戏、单机游戏、电视游戏等）市场实际销售收入达到 1,407.00 亿元人民币，同比增长 22.9%。其中移动游戏市场实际销售收入达到 514.60 亿，同比增长 87.2%。

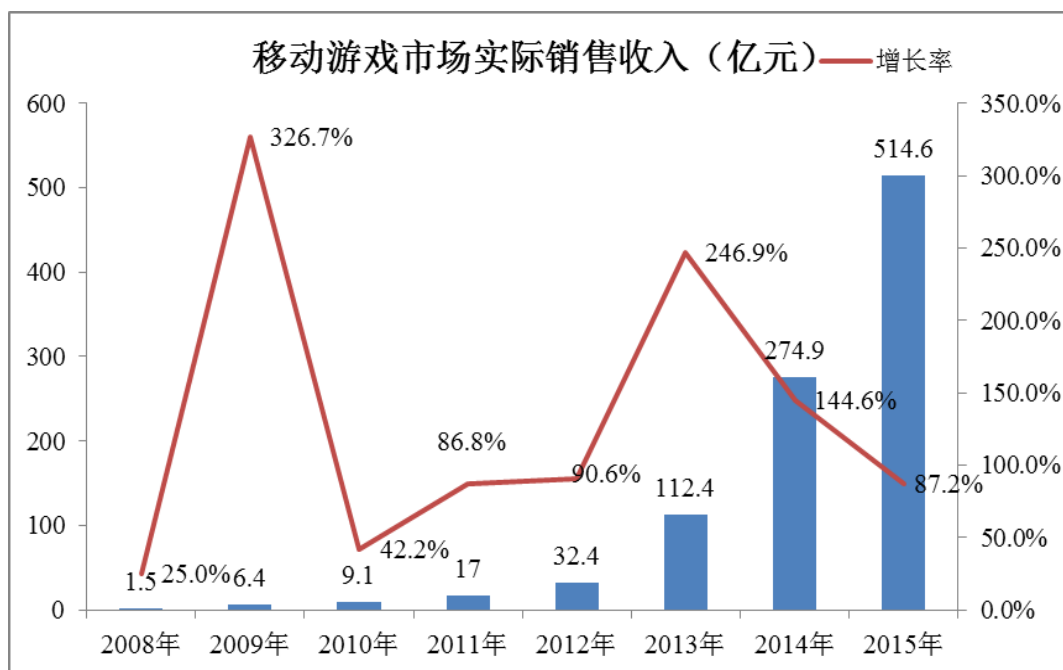
2015 年，中国游戏用户达到 5.34 亿人，同比增长 3.3%。



2015 年，中国游戏市场（包括客户端游戏、网页游戏、社交游戏、移动游戏、单机游戏、电视游戏等）实际销售收入 1,407.00 亿元，同比增长 22.9%。



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



数据来源：GPC,CNG,IDC：《2015年中国游戏产业报告》

(2) 2013年至2015年移动游戏行业增速

单位：亿元

年度	2013年	2014年	2015年
移动游戏市场规模	112.4	274.9	514.6
增速	246.9%	144.6%	87.2%

2013年至2015年，移动游戏行业增速分别为246.9%、144.6%、87.2%，移

动游戏行业仍然处于高速增长中。

2、行业竞争程度

根据开元资产评估有限公司出具的《开元评报字[2016]1-016号》评估报告及评估说明，市场法（交易案例比较法）下可比行业竞争对手历史营业收入增长情况：

单位：万元

序号	收购方	标的方	历史数据			
			日期	2015年1-5月	2014年	2013年
1	掌趣科技	天马时空	营业收入	13,854.95	761.86	337.6
			收入增长率		125.67%	
			日期	2015年1-5月	2014年	2013年
2	凯撒股份	天上友嘉	营业收入	3,280.44	1,798.47	1,392.80
			收入增长率		29.13%	
			日期	2015年1-4月	2014年	2013年
3	*ST海龙	妙聚网络	营业收入	36,006.67	6,457.28	989.68
			收入增长率		552.46%	
			日期	2015年1-9月	2014年	2013年
4	*ST海龙	灵娱网络	营业收入	7,416.30	11,925.91	5,541.14
			收入增长率		115.22%	
			日期	2015年1-9月	2014年	2013年
5	骅威股份	掌娱天下	营业收入	4,430.26	1,987.11	111.99
			收入增长率		1674.36%	
			日期	2015年1-10月	2014年	2013年
6	帝龙新材	美生元	营业收入	28,158.31	6,332.42	3,670.79
			收入增长率		72.51%	
			日期	2015年1-9月	2014年	2013年
7	禾欣股份	赞成科技	营业收入	18,805.52	16,090.13	11,109.51
			收入增长率		44.83%	
			日期	2015年1-9月	2014年	2013年
8	德力股份	广州创思	营业收入	22,677.17	83,967.88	47,872.70
			收入增长率		75.40%	
			日期	2015年1-9月	2014年	2013年
营业收入合计				129,321.06	71,026.21	
加权增长率				82.08%		

如上表所示，从可比行业竞争对手总体来看，2014 年度营业收入合计为 129,321.06 万元，2013 年度营业收入合计为 71,026.21 万元，2014 年度较 2013 年度增长 82.08%，同时移动网络游戏行业 2014 年度增速为 144.6%。因此，无论从行业整体情况还是可比竞争对手情况看，移动网络游戏市场都是处于高速增长状态。

（二）游爱网络的评估预测增长趋势

游爱网络 2016 年-2018 年营业收入预测情况：

单位：万元

年度	2016 年	2017 年	2018 年
营业收入	25,923.00	37,100.50	45,509.25
增长率	64.63%	43.12%	22.66%

游爱网络 2016 年-2018 年营业收入预测增长率分别为 64.63%、43.12%、22.66%，增长趋势是增速逐年下降。结合 2013 年、2014 年、2015 年中国游戏产业报告公布的数据，2013 年至 2015 年，移动游戏行业增速分别为 246.9%、144.6%、87.2%，游爱网络评估预测增长趋势符合移动游戏行业发展变化趋势。

五、业绩承诺的可实现性分析

（一）报告期业绩和目前经营业绩

1、报告期及 2016 年 1-4 月经营业绩情况

单位：万元

项目	2014 年度	2015 年度	2016 年 1-4 月[注]	2016 年 1-4 月占 2015 年度比例
营业收入	15,591.46	15,746.40	5,825.16	36.99%
净利润	2,202.29	4,030.68	2,846.32	70.62%

注：2016 年 1-4 月系未经审计数据，下同。

如上表所示，2014 年度、2015 年度游爱网络实现营业收入 15,591.46 万元和 15,746.40 万元，实现净利润 2,202.28 万元和 4,030.69 万元；2016 年 1-4 月（未经审计）游爱网络实现营业收入 5,825.16 万元、净利润 2,846.32 万元，分别占 2015 年度的 36.99%、70.62%，经营情况较好。

2、2016 年 1-4 月经营业绩实现情况

单位：万元

项目	2016年1-4月经营业绩实现情况		
	预测数	实现数	完成率
营业收入	4,567.85	5,825.16	127.53%
净利润	1,907.64	2,846.32	149.21%

注：2016年1-4月净利润系根据2016年预测净利润率*2016年1-4月营业收入测算而来。

游爱网络2016年1-4月份营业收入及净利润均超额完成，收益法评估预测具有可实现性。

（二）现有产品运营情况

游爱网络2016年1-4月主要游戏的运营情况如下：

游戏	2016年1月			
	月平均付费人数 (人)	月均 ARPU (元)	充值流水 (万元)	收入 (万元)
风云天下 OL	13,461	739.25	995.02	505.77
武林萌主（比武招亲）	4,917	475.42	233.75	105.98
蜂鸟五虎将	20,911	439.37	918.65	267.51
游戏	2016年2月			
	月平均付费人数 (人)	月均 ARPU (元)	充值流水 (万元)	收入 (万元)
风云天下 OL	12,636	720.09	909.96	449.43
武林萌主（比武招亲）	3,854	606.95	233.91	108.98
蜂鸟五虎将	17,640	475.84	839.38	257.69
游戏	2016年3月			
	月平均付费人数 (人)	月均 ARPU (元)	充值流水 (万元)	收入 (万元)
风云天下 OL	12,802	748.94	958.83	477.21
武林萌主（比武招亲）	3,604	575.16	207.31	97.79
蜂鸟五虎将	16,706	496.61	829.71	273.97
游戏	2016年4月			
	月平均付费人数 (人)	月均 ARPU (元)	充值流水 (万元)	收入 (万元)
风云天下 OL	12,720	682.89	868.62	448.64
武林萌主（比武招亲）	3,784	583.17	220.68	108.09
蜂鸟五虎将	17,050	502.82	857.27	255.98

注：2016 年 1-4 月收入未经审计。

（三）新产品的研发推广情况

截至本重组报告书出具日，游爱网络新游戏的研发、推广情况如下：

序号	产品名称	游戏来源	评估预测上线时间	实际运营情况
1	FY2	自研	2016 年 6 月	即将进行内测，预计推迟至 7 月上线；
				版号申请将于 2016 年 5 月提交，预计 7 月可以取得版号；
				已与江苏嘉趣网络科技有限公司（37wan 平台）签署大陆地区独家代理协议；
2	BYH5	自研	2016 年 3 月	正在进行产品优化，预计推迟至 6 月上线；
				版号已取得；
3	BY2	自研	2016 年 7 月	研发中，预计推迟至 8 月上线；
				版号申请计划 2016 年 6 月提交，预计 8 月上旬取得版号；
4	WH2	自研	2016 年 12 月	研发中，预计如期上线；
				版号申请计划 2016 年 9 月提交，预计 11 月下旬取得版号；
				已与上海游民网络科技有限公司（3K 玩平台）签署定制开发协议；
5	DLA	自研	2016 年 6 月	正在进行产品优化，预计如期上线；
				版号申请已于 2016 年 1 月提交，预计 6 月可以取得版号；
				已与浙江捉急网络有限公司签署 TV 版大陆地区独代协议；与龙宇天下签订 Android、IOS 版大陆地区独代合作；
6	OL	自研	2016 年 8 月	研发中，预计如期上线；
				版号申请计划 2016 年 6 月提交，预计 8 月上旬取得版号；
7	LTX	自研	2016 年 8 月	即将进行内测，预计如期上线；
				版号申请已于 2016 年 5 月提交，预计 7 月上旬取得版号；
				已确定大陆地区独代合作方为广州爱九游信息技术有限公司（UC 平台）；
8	DQDG	自研	2016 年 7 月	研发中，预计推迟至 8 月上线；
				版号申请计划 2016 年 6 月提交，预计 8 月上旬取得版号；
				已确定大陆地区独代合作方为天津百度紫桐科技有限公司；
9	2DXP	自研	2016 年 7 月	即将进行内测，预计如期上线；

				版号申请计划 2016 年 5 月提交，预计 7 月取得版号；
10	AHFB	自研	2016 年 10 月	即将进行内测，预计提前至 8 月上线； 版号申请已于 2016 年 5 月提交，预计 7 月下旬取得版号； 大陆地区联运合作
11	Noodle	自研	2016 年 7 月	即将进行内测，预计推迟至 8 月上线； 版号申请计划 2016 年 6 月提交，预计 8 月中旬取得版号；
12	DZZ	自研	2016 年 8 月	研发中，预计推迟至 9 月上线； 版号申请计划 2016 年 7 月提交，预计 9 月上旬取得版号； 已与上海晋昶网络科技有限公司（49you 平台）签署大陆地区独家代理协议；
13	DL1	代理	2016 年 6 月	正在进行产品优化，预计推迟至 8 月上线； 版号申请计划 2016 年 6 月提交，预计 8 月上旬取得版号； 已取得成都比特兄弟网络科技有限公司全球独家代理授权； 已与广州爱九游信息技术有限公司（UC 平台）签署大陆地区独代合同；与湖南亚瑟网络科技有限公司签署全球（除大陆地区）联运合作协议；
14	DL3	代理	2016 年 5 月	正在进行产品优化，预计如期上线； 已取得版号 已取得广州君海网络科技有限公司大陆地区联运授权；
15	17N1	自研	2017 年 6 月	未开发，在计划列表中
16	17N2	自研	2017 年 4 月	未开发，在计划列表中
17	18N1	自研	2018 年 1 月	未开发，在计划列表中
18	18N2	自研	2018 年 4 月	未开发，在计划列表中
19	18N3	自研	2018 年 6 月	未开发，在计划列表中
20	18N4	自研	2018 年 2 月	未开发，在计划列表中
21	18N5	自研	2018 年 5 月	未开发，在计划列表中
22	18DL1	代理	2018 年 5 月	暂未明确代理对象，在计划列表中
23	18DL2	代理	2018 年 8 月	暂未明确代理对象，在计划列表中

评估基准日后新增游戏：

1	JSDG	自研	2016 年 10 月	已立项，预计 10 月上线； 版号申请计划 2016 年 8 月提交，预计 10 月取得版号；
---	------	----	-------------	--

				已与深圳市龙宇天下科技有限公司签署定制开发大陆地区独家代理合同
2	DGSD	自研	2016年9月	研发中，预计9月上线； 版本号申请计划2016年7月提交，预计9月取得； 已与深圳市宜搜科技发展有限公司签署定制开发大陆地区独家代理合同
3	QYZ	自研	2016年7月	正在进行产品优化，预计7月上线； 版本号申请已于2016年3月提交，预计6月取得版本号； 已与上海贪玩信息技术有限公司签署大陆地区独家代理合同；
4	XMB	自研	2016年9月	研发中，预计9月上线； 版本号申请计划2016年7月提交，预计9月取得版本号； 已与深圳市宜搜科技发展有限公司签署定制开发大陆地区独家代理合同
5	WPZJ	自研	2016年7月	研发中，预计7月上线。 版本号申请已于2016年4月提交，预计6月取得版本号；

注：版本号办理时间按照提交申请材料后2个月预计。

截至本反馈意见回复签署日，拟于2016年推出的游戏均已完成DEMO版本的开发，都在预期上线计划中，其中有部分游戏预计推迟上线。

（四）预测游戏上线时间变化的影响

单位：万元

项目		2016年度	2017年度	2018年度
评估预测流水		89,225.00	130,375.00	160,020.00
流水影响数	延期上线流水影响数	7,991.00	2,765.00	2,545.00
	新增游戏流水影响数	6,640.00	27,650.00	10,850.00
	合计影响数	-1,351.00	24,885.00	10,705.00

从上表可以看出因游戏上线时间的变化导致未来三年充值流水合计增加34,239万元。因此，游爱网络虽然存在部分游戏上线时间略有推迟，但是评估基准日后新增了几款拟于2016年上线的游戏，《JSDG》、《DGSD》、《QYZ》、《XMB》、《WPZJ》，这些新增游戏带来的收入足以弥补因上线延迟带来的收益影响，故综合而言对于评估值影响较小。

（五）新上线游戏盈利的可行性分析

1、市场机会

SLG、卡牌、ARPG 类型游戏具有较高的用户接受度和渠道认可度，在移动网络游戏市场占据较大市场份额，根据《2015-2016 年中国手机游戏行业年度研究报告》显示 2015 年度上述三类游戏的市场份额约为 94%，千万流水级网络游戏中上述三类的占比约为 75%。《FY2》（SLG 类型）、《BY2》（卡牌类型）、《WH2》（卡牌策略类型）作为续作产品可发挥一代产品积累的资源优势，凭借用户基础、渠道基础，增强产品吸引力和影响力以获得市场机会。

2、研发实力

游爱网络研发团队拥有丰富的开发及运营经验，精英人员稳定，团队配合默契，产品驾驭能力强，项目把控能力强、团队执行效率高。核心成员均在业内十年以上，拥有丰富的技术开发经验和卓越的管理经验，能够确保产品生产线的持续生产能力。产品研发基于大数据分析和市场用户调研，精准把握市场需求和用户需求（用户心理、用户体验），拥有市场基础。

3、产品优势

游爱网络产品类型丰富，已成功打造推出千万级的 SLG、卡牌、ARPG 类移动网络游戏产品。游爱网络从产品设计的方向到技术的体系优化，从产品的视觉表现到细节打磨、细节体验都从严要求，在每个阶段有针对性的开展测试工作，发现问题、分析问题、解决问题，不断优化体验、提升用户满意度。游爱网络自研 IP 产品经过长效经营已形成良好口碑，有利于提升续作《FY2》、《BY2》、《WH2》的附加价值；合作 IP 产品，如《DQDG》、《DZZ》等则借助小说的市场热度，增加市场曝光度、增强产品吸引力，扩大产品影响力。

4、发行保障

游爱网络合作方如 37wan 平台、3K 玩平台、49you 平台、中手游、UC 九游平台、易幻网络、飞鱼科技等具备深厚的发行实力，拥有广泛的用户基础、市场资源和精准推广能力。合作方高度重视并主动推进，结合市场和用户特点与游爱网络多方位沟通，多信息共享，有效建议并促进优化产品。合作方投入资深团队统筹发行工作、集中渠道优势、用户优势，注重产品长线运营布局，稳定游戏运营生命周期，以此为方向有节奏地开展运营工作；同时游爱网络配备专业投放团

队，深入开展自运营业务，提升自我运营发行能力。

（六）新游戏无法如期上线或运营不达预期的补救措施

1、完善的项目研发机制

初步立项阶段，研发部游戏制作人填写《立项申请表》，具体内容包括项目预算、人员配置、项目内容介绍、项目进度规划、项目风险控制等。其中，项目内容介绍作为产品的核心内容，由制作人及策划人员通过多轮讨论得出。游戏的立项评审需分别通过申请部门、人事行政中心、财务部门以及总经理的审批。初步立项阶段明确游戏类型、题材风格、策划框架等初始工作。

可行性研究阶段，项目负责人从市场情况、游戏概述、技术可行性、美术表现、基础玩法、系统功能、成长系统和交互系统等多维度进行考察评选，由研发部门负责人、市场部门负责人、具有游戏研发经验的 3-5 名负责人参会并进行可行性分析评审投票。可行性分析评审完成后，项目将进入研发阶段。游爱网络通过完善项目的研发机制确保公司储备的在研新产品符合主流市场用户需求。

2、持续运营跟踪及产品迭代优化

对于已上线的游戏产品，游爱网络将持续进行跟踪，利用累积的市场反馈信息等海量数据，找出优化产品的环节，不断进行完善以提升品质，指导新上线游戏。对于运营后严重未达到公司相应标准的游戏，将进行重大版本调整、控制推广预算或下线停运等措施，避免造成更大的损失。

3、丰富的新产品和 IP 资源储备

游爱网络除了在运营的 17 款游戏及预测表中在研的 12 款游戏外还储备了“恋光明”、“大秦帝国”、“花千骨”、“大主宰”、“哆啦 A 梦”等十多项热门 IP 资源。在预测表之外有超过 5 款相关 IP 资源的游戏已处于研发阶段，并有多款游戏处于意向挑选阶段。一旦上线游戏未达到预期，游爱网络将不断有新产品跟进，确保收入及盈利预测的可实现。

（七）市场可比交易的业绩预测情况对比

1、市场可比交易营业收入预测的对比情况

单位：万元

可比公司	项目/年度	承诺期第一年	承诺期第二年	承诺期第三年
天上友嘉	营业收入	11,723.08	14,103.30	17,414.25

	增长率	551.84%	20.30%	23.48%
美生元	营业收入	42,825.70	67,264.36	100,452.04
	增长率	576.29%	57.07%	49.34%
赞成科技	营业收入	36,060.25	49,922.97	59,144.05
	增长率	124.11%	38.44%	18.47%
广州创思	营业收入	99,829.70	119,288.87	131,993.97
	增长率	18.89%	19.49%	10.65%
畅游云端	营业收入	12,671.32	16,720.69	19,575.47
	增长率	1163.05%	31.96%	17.07%
增长率算术平均值		486.84%	33.45%	23.80%
游爱网络	营业收入增长率	64.63%	43.12%	22.66%

上述市场可比交易案例中业绩承诺期营业收入预测增长率分别为 486.84%、33.45%、23.80%，游爱网络业绩承诺期营业收入预测增长率分别为 64.63%、43.12%、22.66%。游爱网络对于业绩承诺期内营业收入的预测相比较可比公司情况更为谨慎，具备合理性。

游爱网络目前存量游戏为 17 款，2016 年-2018 年拟上线游戏共计 23 款，2014 年-2015 年已研发未上线游戏将在 2016 年上线，同时 2016 年及以后年度已研发或已有研发计划的游爱将在后续年度逐步上线，因此 2016 年、2017 年游爱网络营业收入预测增长较快。随着多款移动网络游戏在 2016 年-2018 年及以后年度的陆续上线，游爱网络移动网络游戏营业收入将有大幅提高，其他年度与行业增长率趋势基本一致。

2、市场可比交易承诺净利润预测的对比情况

单位：万元

可比公司	项目/年度	承诺期第一年	承诺期第二年	承诺期第三年
天上友嘉	承诺净利润	8,550.00	11,460.00	14,330.00
	增长率	4864.58%	34.04%	25.04%
美生元	承诺净利润	18,000.00	32,000.00	46,800.00
	增长率	1384.13%	77.78%	46.25%
赞成科技	承诺净利润	8,000.00	11,000.00	13,000.00
	增长率	151.07%	37.50%	18.18%
广州创思	承诺净利润	18,000.00	22,500.00	28,200.00
	增长率	-6.33%	25.00%	25.33%

畅游云端	承诺净利润	8,000.00	10,400.00	13,000.00
	增长率	5975.44%	30.00%	25.00%
增长率算术平均值		2473.78%	40.86%	27.96%
游爱网络	预测净利润增长率	168.59%	37.43%	25.09%

市场上业绩承诺期一般为三年，从可比交易案例看到，承诺期第二年和第三年对应的净利润增长率分别为 40.86%、27.96%，其中承诺期第二年净利润增长率最高为 77.78%，最低为 25.00%，承诺期第三年净利润增长率最高为 46.25%，最低为 18.18%。游爱网络承诺期净利润增长率分别为 168.59%、37.43%、25.09%，其中承诺期第二年和第三年对应的净利润增长率低于上述可比交易案例算术平均值，相对比较谨慎。

根据游爱网络发展规划，企业每年都将推出多款产品，未来营业收入预测是基于目前运营产品及新产品开发计划，分别确定未来年度已在营产品及新产品的单品运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

(1) 对于基准日已上线游戏产品的预测，主要根据历史运营数据及游戏生命周期对游戏剩余生命周期内的运营指标及充值流水进行趋势预测，业务流水预测主要包括分成比例、付费用户数、ARPU 值等。

(2) 对于未来拟研发运营的游戏依据企业的游戏研发计划，结合已运营游戏及市场同类游戏水平进行预测。首先，根据企业未来年度游戏产品规划，确定游戏产品数量及类型，以历史年度游戏产品或同行业类似产品运营数据为依据设定游戏数据模型，根据生命周期建立不同类型游戏数据模型，在模型基础上对各类型游戏产品进行分析，确定预测的各款产品流水的运营参数。其次，根据企业未来年度游戏产品规划，确定游戏产品的上线数量，并根据历史经验确定上线游戏的定位及级别，之后根据产品级别确定适用的收入预测模型，根据模型形成预测期收入。

综上，根据游爱网络报告期业绩和目前经营业绩、现有产品运营情况和生命周期、新产品的研发推广情况、核心竞争优势及可持续性以及市场可比交易的业绩预测对比情况，游爱网络 2016-2018 年营业收入、净利润预测具备合理性及可实现性。

（八）同行业可比公司主要财务指标

1、可比公司情况

序号	证券简称	游戏来源	毛利率（%）		销售费用率（%）		管理费用率（%）	
			2014年度	2015年度	2014年度	2015年度	2014年度	2015年度
1	天神娱乐	自主研发	98.49	94.10	8.24	1.57	29.42	24.05
2	天舟文化[注]	自主研发	89.41	90.46	4.26	4.38	17.59	16.62
3	掌趣科技	自主研发及代理	65.09	65.03	3.38	2.58	18.20	16.41
算术平均值			84.33	83.20	5.29	2.84	21.74	19.03

注：天舟文化为游戏业务数据。

游爱网络是以自主研发为主导的游戏公司，研发实力突出是其竞争优势，因此天神娱乐与天舟文化可比性相对而言更高。

2、游爱网络情况

游爱网络	评估预测期					
	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
毛利率（%）	88.80	88.96	89.00	89.00	89.00	89.19
销售费用率（%）	8.47	7.98	7.89	8.01	8.22	8.43
管理费用率（%）	36.68	34.44	33.65	34.66	36.56	37.57

游爱网络 2014 年毛利率为 83.46%、2015 年毛利率为 89.07%，2015 年毛利率高于 2014 年系 2014 年游戏主要为联合运营模式及自主运营模式，2015 年游戏多为联合运营或授权运营模式，2015 年自主运营业务下降，分成成本降低。同时，2014 年有一笔购买《风云天下 OL》软件著作权的费用，2015 年没有此类大额支出。

预测年度毛利率基本保持在 89.00%左右，略低于 2015 年毛利率水平，与可比公司相比较，毛利率水平处于合理区间，因此游爱网络毛利率预测合理。

3、游爱网络收益法评估中期间费用预测情况

①销售费用预测分析

单位：万元

项目/年度	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
销售费用	2,196.11	2,961.16	3,592.61	4,192.27	4,819.10	5,337.20

销售费用率	8.47%	7.98%	7.89%	8.01%	8.22%	8.43%
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

游爱网络 2014 年销售费用率为 5.76%、2015 年销售费用率为 9.76%，算术平均值为 7.76%，2015 年销售费用率高于 2014 年系广告费增长较快。预测年度销售费用率基本维持在 7.89%-8.47% 之间，仍然高于历史年度算术平均值 7.76%，销售费用的预测是合理的。

②管理费用预测分析

单位：万元

项目/年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
职工薪酬	7,422.70	10,020.65	12,024.78	14,429.73	17,315.68	19,393.56
职工薪酬占收入比率	28.63%	27.01%	26.42%	27.57%	29.54%	30.64%
其他管理费用	2,086.17	2,758.01	3,288.95	3,708.38	4,116.90	4,389.12
管理费用合计	9,508.87	12,778.66	15,313.73	18,138.11	21,432.58	23,782.68
管理费用率	36.68%	34.44%	33.65%	34.66%	36.56%	37.57%

游爱网络 2014 年管理费用率为 62.37%、2015 年管理费用率为 51.60%，2015 年管理费用率低于 2014 年系 2015 年职工薪酬的减少，职工薪酬减少的主要原因为 2014 年移动网络游戏市场井喷，游爱网络组建了多个研发团队同时开展业务，到 2015 年游爱网络加强项目研发各流程管控、视研发成果情况精简研发队伍所致。预测期管理费用率低于历史年度，主要为管理费用职工薪酬占营业收入的比率进一步下降，2016 年-2020 年该占比维持在 26.42%-29.54% 之间，2021 年及永续年度维持在 30.64%。

游爱网络管理费用职工薪酬分析对比：

项目	报告期		预测年度		
	2014 年度	2015 年度	2016 年度	2017 年度	2018 年度
对应职工薪酬总额（万元）	7,931.55	6,454.52	7,422.70	10,020.65	12,024.78
对应员工数（人）	593	412	375	395	415
平均员工薪酬（万元/人）	13.38	15.67	19.79	25.37	28.98
平均薪酬增长率	-	17.12%	26.29%	28.20%	14.23%

上表核算的“对应职工薪酬总额”系在管理费用中发生的职工薪酬总额，包括管理人员的职工薪酬和研发人员的职工薪酬，“对应员工数”系管理人员与研发人员合计数。游爱网络预计的 2016 年-2018 年管理人员和研发人员合计数分别为 375 人、395 人、415 人，对应的平均薪酬支出为 19.79 万元/人、25.37 万元/人、28.98 万元/人，年增长率达到 26.29%、28.20%、14.23%。

结合前述分析，管理费用中平均员工薪酬快速增长保证了游爱网络持续的研发投入，同时 2015 年减少了部分非核心研发人员，对应的 2016 年-2018 年预计员工数平稳增长，两者作用下导致管理费用职工薪酬总支出增速要低于营业收入增速，致使 2016 年-2018 年管理费用占营业收入的比例有所下降，后续年度管理费用率逐步上升。

4、市场可比交易承诺净利润率对比情况

单位：万元

可比公司	项目/年度	承诺期第一年	承诺期第二年	承诺期第三年
天上友嘉	承诺净利润	8,550.00	11,460.00	14,330.00
	对应净利润率	72.93%	81.26%	82.29%
美生元	承诺净利润	18,000.00	32,000.00	46,800.00
	对应净利润率	42.03%	47.57%	46.59%
赞成科技	承诺净利润	8,000.00	11,000.00	13,000.00
	对应净利润率	22.19%	22.03%	21.98%
广州创思	承诺净利润	18,000.00	22,500.00	28,200.00
	对应净利润率	18.03%	18.86%	21.36%
畅游云端	承诺净利润	8,000.00	10,400.00	13,000.00
	对应净利润率	63.13%	62.20%	66.41%
算术平均值		43.66%	46.38%	47.73%
游爱网络	预测净利润率	41.76%	40.10%	40.89%

游爱网络 2016 年-2018 年预测净利润率分别为 41.76%、40.10%、40.89%，均低于可比交易承诺期三年对应的预测净利润率，相对于可比交易案例，游爱网络预测的净利润率处于合理范围。

（九）业绩承诺方的承诺履行保障

上市公司与交易对方就相关资产实际盈利数不足利润预测数的情况签订了明确可行的补偿协议。在标的资产 2016 年、2017 年及 2018 年每一年度《专项审核报告》出具后，若业绩承诺期间内累积实现的合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润数低于累积承诺净利润数，则业绩承诺人应对上市公司进行补偿。补偿方式如下：

业绩承诺人先以其本次交易所获得的上市公司股份进行补偿，不足补偿部分由其以现金方式向上市公司进行补偿。

对于各业绩补偿义务人股份补偿部分，上市公司有权以 1 元的总价格予以回购。

此外，本次交易上市公司将以非公开发行股份方式支付 108,109.72 万元，占标的资产总对价的 66.73%；以现金方式支付 53,890.28 万元，占标的资产总对价的 33.27%。

本次交易完成后，业绩承诺人将分期获得总计 47,295.47 万元的现金对价，占支付的现金总对价 87.76%。针对业绩承诺人现金对价上市公司安排分四期进行支付：

第一期，在游爱网络股权交割完成且本次交易的配套募集资金到位后十五个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 60%；第二期，在业绩承诺期的第一个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 20%；第三期，在业绩承诺期的第二个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 10%；第四期，在业绩承诺期的第三个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 10%。

当出现股份不足补偿而需以现金进行补偿的情形时，上市公司向业绩承诺人支付当期应付现金对价前，先从当期应付现金对价中扣除应补偿金额后，再将当期剩余现金对价（若有）支付给业绩承诺人。

因此，如若标的公司出现达不到承诺利润而需要进行补偿的，业绩承诺人以其所获得的全部对价共计 155,405.19 万元进行补偿，具有较强的可操作性。

六、上市公司董事会对本次交易评估事项的意见

（一）评估机构独立性、假设前提合理性、估值方法与目的的相关性

根据《重组管理办法》、《格式准则第 26 号》的有关规定，董事会在认真审阅了公司所提供的本次交易相关估值资料后，就估值机构的独立性、估值假设前提的合理性、估值方法与估值目的的相关性发表明确意见如下：

1、评估机构独立

本次重大资产重组聘请的评估机构具有证券期货相关业务资格，评估机构

及其经办评估师与本次交易各方不存在关联关系，也不存在影响其提供服务的现实及预期的利益关系或冲突，具有独立性。

2、本次评估假设前提合理

开元评估出具的资产评估报告的评估假设前提能够按照国家有关法律法规执行，遵守了市场通行惯例或准则，符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。

3、评估方法与评估目的的相关性一致

本次资产评估的目的是确定标的资产截至评估基准日的市场价值，作为本次交易标的资产的定价参考依据。开元评估分别采取了收益法和市场法（交易案例比较法）对标的公司进行评估，并选用收益法评估结果作为最终评估结果。本次资产评估工作符合国家相关法律法规、规范性文件、评估准则及行业规范的要求，遵循了独立、客观、公正、科学的原则，评估方法与评估目的的相关性一致。

（二）评估依据的合理性

1、国家政策支持，移动网络游戏产业发展趋势良好

游爱网络主营移动网络游戏的开发和运营，隶属网络文化产业。国家提倡大力发展文化产业、鼓励已上市文化企业做大做强：

2009年9月，国务院发布《文化产业振兴规划》（国发[2009]30号），提出将加大对文化产业的政策扶持力度，推动跨地区、跨行业联合或重组，尽快壮大企业规模，提高集约化经营水平，促进文化领域资源整合和结构调整；鼓励已上市文化企业通过公开增发、定向增发等再融资方式进行并购和重组，迅速做大做强。

2009年10月，文化部发布《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》（文产发[2009]36号），指出文化产业的发展方向和发展重点包括游戏产业，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，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。

2010年4月，中共中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部等九部委联合发布《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》（银发[2010]94号），鼓励已上市的文化企业通过公开增发、定向增发等方式进行融资和并购重组。

2011年3月，“十二五规划纲要”提出，要推动文化产业成为国民经济支柱产业，将文化产业上升为国家重大战略，为新时期加快文化产业发展指明了方向。

2011年10月，十七届六中全会通过了《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》，明确指出要，“培育一批核心竞争力强的国有或国有控股大型文化企业或企业集团，在发展产业和繁荣市场方面发挥主导作用。”鼓励有实力的文化企业跨地区、跨行业、跨所有制兼并重组，强调培育文化产业领域战略投资者。

由此可见，国家对文化创意产业的大力支持为游爱网络未来的发展提供了强有力的政策依据和保障。

在国家产业政策的大力支持下，标的公司从事的移动网络游戏行业保持了高速的行业增长。根据中国音数协游戏工委（GPC）、中新游戏研究（CNG）以及国际数据公司（IDC）发布的《2014年中国游戏产业报告》，2014年中国游戏市场实际销售收入达到1,144.80亿元，比2013年增长了37.7%；用户数量已经达到5.17亿人，比2013年增长了4.6%。2014年，中国移动游戏用户数量达到了3.58亿人，比2013年增长了15.1%；2014年中国移动游戏市场实际销售收入达到了274.9亿元，比2013年增长了144.6%。在市场占有率方面，移动游戏市场占有率达到24%，比2013年上升10.5个百分点。2014年移动游戏行业依然处于快速上升阶段。

政策的支持，行业的快速增长，为标的公司提供了广阔的盈利增长空间。

2、游爱网络拥有稳定的盈利能力

游爱网络经过多年的发展，坚持走产品类型多样化、精品开发及稳健发行路线，拥有经验丰富并稳定的研发团队，研发业务体系日趋完善，产品线更加

丰富，旗下产品涉及科幻战争、奇幻修仙、上古神话、厚重历史等多种题材，覆盖策略类、卡牌类、APRG、动作类、休闲类等各种移动网络游戏类型。2012年末至今已成功推出了《风云天下OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》等受众度较高的移动网络游戏产品，其中《风云天下OL》最高月充值流水超过3,000万元，《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》的最高月充值流水超过1,000万元，在SLG细分领域中反响极大。

除运营发行自主研发的游戏以外，游爱网络着力于打造属于自身的运营发行平台，通过在研发、发行运营、渠道拓展的同步发展，整体实现研发、运营、发行合一的综合性游戏公司。自2013年末，游爱网络开始代理来自其他网络游戏研发商的游戏，并逐步建立自身的发行平台9133。

由于游爱网络拥有强劲的盈利能力，领先的游戏开发技术，本次估值依据较为合理。

（三）后续经营过程中相关变化趋势及其对评估的影响

在未来的经营过程中，虽不能排除对互联网行业及文化产业政策、市场竞争、税收政策等方面出现不利变化，但互联网及文化产业的发展态势不会产生大的改变。

随着国家“提速降费”等支持互联网发展政策的推出，包括网络游戏在内的互联网产业将进一步获得发展的源动力。

本次交易完成后，互联网产业未来仍将保持持续发展的态势，上市公司未来将继续坚持发展自己的移动网络游戏业务，同时探索不同的产业未来发展方向，并拟采取可行措施，从而减少可能出现的给经营带来的不利影响。

（四）估值结果敏感性分析

综合考虑游爱网络的业务模式特点和报告期内财务指标变动的的影响程度，董事会认为职工薪酬的变动对估值有较大影响，预测期内职工薪酬变动对估值结果的敏感性分析如下：

基准日	2015年12月31日	
评估值（万元）	162,245.51	
变动率	评估值（万元）	评估值变动率（%）

职工薪酬变动对评估值的影响		
10%	150,271.20	-7.38
5%	156,258.36	-3.69
-5%	168,232.66	3.69
-10%	174,219.80	7.38

（五）交易标的与上市公司的协同效应

本次交易完成后，游爱网络将成为上市公司全资子公司，进一步增强上市公司的盈利能力。同时，上市公司可以更加灵活的调配资源，使游爱网络与上市公司在移动网络游戏的研发、发行、运营、团队等方面互为补充、协同增长。

1、多样化游戏产品类型增加盈利点

本次交易标的公司游爱网络在 SLG 类型、卡牌类型移动网络游戏领域中具有较强的研发和运营能力，游爱网络现有产品主要以 SLG 类型游戏为主，其中《风云天下 OL》最高月充值流水超过 3,000 万元；《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》最高月充值流水超过 1,000 万元。

天舟文化全资子公司神奇时代侧重 MMORPG 类型游戏，如《忘仙》、《三国时代》等，此次收购将丰富上市公司在移动网络游戏领域的产品类型，打造新的利润增长点，增强公司盈利能力的稳定性。

2、继续增强上市公司的游戏产品开发能力

公司通过“内生增长”和“外延发展”相结合的方式，不断提高自身的游戏研发及运行能力。

标的公司游爱网络拥有较强的移动网络游戏研发及发行运营能力，现已成功推出了《风云天下 OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》等受众度较高的移动网络游戏产品。截至本重组报告书签署日，游爱网络正在运营的移动网络游戏达 17 款，在研游戏共计 17 款，计划于 2016 年推出 17 款自研的移动网络游戏产品。

本次收购完成后，公司在移动网络游戏的研发、发行、运营方面的业务实力将得到较大的增强。

3、精品开发模式与多样化产品类型模式的协同

天舟文化全资子公司神奇时代秉承游戏产品精品开发路线；游爱网络则是游戏产品类型丰富，涵盖 SLG、卡牌类、MMORPG 等，此次收购完成，精品开发模式将与多类型开发模式互补，保证上市公司游戏业务的盈利能力。

4、图书资源和游戏 IP 的协同

基于同一内容的图书文化产品和网络游戏文化产品，在客户资源上可实现共享，即好的图书具有广泛的读者资源，其读者也是改版成网络游戏的潜在玩家；具有丰富玩家资源的网络游戏同样能带动基于相同内容改编成的图书的畅销。因此，本次交易完成后，公司的图书文化产品通过与游爱网络的网络游戏文化产品间的相互渗透，可实现客户资源的共享和商业价值最大化。

在图书与移动网游戏新产品的内容开发方面，公司与游爱网络将通过采取相同或类似主题、角色、场景等内容要素，同步开发出图书产品和移动网游戏产品，通过呈现不同业态的文化产品，从多个角度加深受众的消费体验。相对于双方独立进行内容开发可大幅降低内容的开发成本。

（六）交易标的定价的公允性分析

1、本次交易标的资产的市盈率

本次交易中，游爱网络 100% 股权的交易作价为 162,000.00 万元。游爱网络 2015 年度经天职国际审计的净利润为 4,030.68 万元，2016 年度业绩承诺净利润为 12,000.00 万元。据此计算游爱网络的相对估值水平如下：

项目	2015 年度	2016 年度承诺
游爱网络净利润（万元）	4,030.68	12,000.00
本次交易作价（万元）	162,000.00	
交易市盈率（倍）	40.19	13.50

2、可比同行业上市公司市盈率

游爱网络的主营业务为移动网络游戏的研发及发行运营，根据中国证监会公布的《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》，属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务（I64）”。根据同花顺数据库，在此选取“新证监会行业类”中的“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务”类上市公司作为可比同行业上市公司，并剔除市盈率为负值公司。

截至 2015 年 12 月 31 日，可比上市公司的估值情况如下：

证券代码	证券简称	市盈率（PE，TTM） [交易日期] 20151231
600804.SH	鹏博士	46.83
603000.SH	人民网	84.57
002095.SZ	生意宝	733.88
002174.SZ	游族网络	49.86
002315.SZ	焦点科技	70.11
002354.SZ	天神娱乐	82.53
002439.SZ	启明星辰	110.87
002467.SZ	二六三	145.60
300059.SZ	东方财富	61.11
300104.SZ	乐视网	208.60
300113.SZ	顺网科技	121.65
300295.SZ	三六五网	86.67
300383.SZ	光环新网	298.41
300392.SZ	腾信股份	128.67
300418.SZ	昆仑万维	136.96
300431.SZ	暴风科技	760.42
300467.SZ	迅游科技	245.19
300479.SZ	神思电子	166.73
平均值		196.59

由上表可知，“互联网和相关服务”类上市公司的平均市盈率为 196.59 倍，游爱网络以 2016 年承诺净利润计算的市盈率为 13.50 倍，显著低于同行业上市公司的平均市盈率。因此，本次交易购买的游爱网络 100% 股权的交易价格合理，充分保证了本公司及全体股东的利益，不存在损害上市公司及其现有股东合法权益的情形。

3、结合可比交易的市盈率水平分析本次交易定价的公允性

2015 年度，A 股上市公司收购游戏行业企业的案例较多，与标的公司业务类型相似的收购交易及其对应的市盈率（剔除市盈率负数）情况如下表：

上市公司	收购标的	基准日	市盈率 (T-1 年度)	市盈率 (T 年度)
掌趣科技	上游信息 30% 股权	2015 年 5 月 31 日	11.38	11.10
金利科技	摩伽科技 100% 股权	2015 年 4 月 30 日	20.89	12.39
宝通科技	易幻网络 66.66% 股权	2015 年 7 月 31 日	463.67	12.16
凯撒股份	天上友嘉 100% 股权	2015 年 4 月 30 日	705.68	14.21

*ST 海龙	妙聚网络 100% 股权	2015 年 9 月 30 日	255.18	14.97
*ST 海龙	灵娱网络 100% 股权	2015 年 9 月 30 日	22.19	14.44
骅威股份	乐通 100% 股权	2015 年 10 月 31 日	170.97	12.53
帝龙新材	美生元 100% 股权	2015 年 9 月 30 日	286.24	19.29
禾欣股份	赞成科技 100% 股权	2015 年 7 月 31 日	48.22	13.76
德力股份	广州创思 100% 股权	2015 年 4 月 30 日	13.07	13.95
平均值			199.75	13.88
游爱网络			40.19	13.50

注：T 年度为业绩承诺第一年；T-1 年度为评估基准日最近的一个完整会计年度

以业绩承诺第一年利润计算市盈率，可比公司算数平均值为 13.88 倍，游爱网络为 13.50 倍；以评估基准日最近一个完整会计年度净利润计算市盈率，可比公司算数平均值为 199.75 倍，游爱网络为 40.19 倍。本次交易定价公允。

（七）评估基准日至重组报告书签署日的重要变化事项及其对评估结果的影响

本次交易在评估基准日至重组报告书签署日期间未发生会对评估结果产生重大影响的变化事项。

（八）交易定价与评估结果差异分析

截至 2015 年 12 月 31 日，游爱网络 100% 股权的评估值为 162,245.51 万元，交易双方据此确定的交易价格为 162,000.00 万元，本次交易定价与估值结果不存在较大差异。

七、上市公司独立董事对本次交易评估事项的意见

公根据《重组管理办法》、《上市规则》等规定，公司独立董事对公司本次重大资产重组的相关文件进行了认真审核，基于他们的独立判断，对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性和评估定价的公允性发表独立意见如下：

1、本次重大资产重组聘请的评估机构具备证券期货相关业务资格，及其经办评估师与有关交易各方除业务关系外，无其他关联关系，评估机构具有独立性。

2、标的资产评估报告的假设前提按照国家有关法规和规定执行，遵循了市场通用的惯例或准则，符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。

3、公司本次对标的资产的收购价格是以评估结果为依据，由各方在公平、自愿的原则下协商确定的最终交易价格。评估结果和交易价格公允反映了标的资产的价值，不存在损害上市公司及股东利益的情形。

第七节 本次交易主要合同

一、发行股份及支付现金购买资产协议

上市公司与游爱网络全体股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》的具体内容如下：

（一）合同主体、签订时间

2016年3月21日，天舟文化股份有限公司与新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）、新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）、新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）、乾亨投资投资管理有限公司、樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）、詹庆光、李冰、申徐洲、成仁风、李道龙、袁雄贵签署了附条件生效的《发行股份及支付现金购买资产协议》。

（二）交易价格及定价依据

本次交易标的资产为游爱网络 100% 股权。天舟文化及游爱网络全体股东同意以 2015 年 12 月 31 日为基准日对标的资产进行审计、评估，并以上市公司聘请的具有从事证券期货相关业务资格的资产评估机构出具的资产评估报告所确定的标的资产评估价值为基础，共同协商确定本次交易的交易价格。

开元评估采用市场法和收益法对游爱网络 100% 股权进行评估，并选择收益法评估结果作为最终评定价值。根据开元评报字[2016]1-016 号《资产评估报告》，游爱网络 100% 股权于评估基准日的评估值为 162,245.51 万元。天舟文化及游爱网络全体股东在参考前述评估结果基础上确定游爱网络 100% 股权的交易价格为 162,000.00 万元。

（三）对价支付方式

1、本次交易中交易对方取得对价的安排

交易对方拟出让游爱网络 100% 股权，交易对方取得对价的安排如下：

交易对方	拟出售交易标的股权（%）	交易对价（万元）	发行股份支付			现金支付	
			数量（股） ^注	金额（万元）	占总对价比例（%）	金额（万元）	占总对价比例（%）
袁雄贵	34.6528	56,739.50	31,911,977	56,739.50	100.00	-	-
李道龙	15.1056	24,733.46	7,650,959	13,603.40	55.00	11,130.06	45.00
成仁风	14.1437	23,158.48	6,512,510	11,579.24	50.00	11,579.24	50.00
申徐洲	9.7804	16,014.15	4,953,757	8,807.78	55.00	7,206.37	45.00
悦玩投资	9.7086	15,896.58	4,470,354	7,948.29	50.00	7,948.29	50.00
李冰	8.5203	13,950.89	3,923,197	6,975.45	50.00	6,975.45	50.00
互兴拾号	3.0000	4,912.12	1,381,360	2,456.06	50.00	2,456.06	50.00
乾亨投资	2.2330	2,893.97	-	-	-	2,893.97	100.00
詹庆光	1.4278	1,850.43	-	-	-	1,850.43	100.00
和也投资	0.7139	925.21	-	-	-	925.21	100.00
青羊投资	0.7139	925.21	-	-	-	925.21	100.00
合计	100.00	162,000.00	60,804,114	108,109.72	66.73	53,890.28	33.27

注：上表中的发行股份数量未考虑《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》的影响。

其中，新增股份的支付安排如下：

标的资产游爱网络在中国证监会核准同意本次交易之日后十五个工作日内完成股权交割；上市公司用于购买标的资产所发行的股份在游爱网络股权交割完成之日后三十个工作日内登记至游爱网络袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号名下。

现金支付的安排如下：

针对非业绩承诺人乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资：现金对价在游爱网络股权交割完成且本次交易配套融资所募集的资金达到 3.50 亿元及以上的，由上市公司在配套募集资金到位后十五个工作日内一次性支付；若本次交易配套融资所募集的资金不足 3.50 亿元的，则上市公司应在实际募集资金到位后十五个工作日内将实际募集的资金按交易对方第一期应收现金对价的相应比例支付给非业绩承诺人，本次交易中上市公司向非业绩承诺人支付的全部现金对价最晚应于股权交割日后 90 日内完成支付。

针对业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号：现金对价分四期支付。第一期，游爱网络股权交割完成且本次交易配套融资所募集的资金达到 3.50 亿元及以上的，由上市公司在配套募集资金到位后十

五个工作日内向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 60%；若本次交易配套融资所募集的资金不足 3.50 亿元的，则上市公司应在实际募集资金到位后十五个工作日内将实际募集的资金按全体交易对手第一期应收现金对价的相应比例支付给业绩承诺方，本次交易中上市公司向业绩承诺人支付的第一期现金对价最晚应于股权交割日后 90 日内完成支付。第二期，在业绩承诺期的第一个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 20%。第三期，在业绩承诺期的第二个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 10%。第四期，在业绩承诺期的第三个会计年度审计报告出具之日起 7 个工作日内，上市公司向业绩承诺人支付其所获全部现金对价的 10%。

2、本次交易中的股份发行

（1）发行股份的种类和面值

本次发行的股份种类为境内上市人民币普通股（A 股），每股面值为人民币 1.00 元。

（2）发行对象

本次发行股份购买资产的发行对象：袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号等 7 名游爱网络股东。

（3）发行方式

采用锁价方式非公开发行 A 股股票。

（4）发行价格

按照《重组管理办法》第四十五条规定，上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价的 90%。市场参考价为本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日、60 个交易日或者 120 个交易日的公司股票交易均价之一。

上述交易均价的计算公式为：董事会决议公告日前若干个交易日公司股票交易均价 = 决议公告日前若干个交易日公司股票交易总额 / 决议公告日前若干个交易日公司股票交易总量。

本次发行股份购买资产选取董事会决议公告日前 20 个交易日股票交易均价作为市场参考价。本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价 = 决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总额 / 决议公告日前

20 个交易日公司股票交易总量。

经测算，天舟文化关于本次交易董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价为 19.75 元/股。本次发行股份购买资产的股票发行价格以不低于市场参考价格的 90% 为原则，初步确定为 17.78 元/股。在本次发行股份购买资产的定价基准日至发行日期间，天舟文化如另有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，将按照中国证监会及深交所的相关规则对上述发行价格作相应调整。

（注：未考虑 2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案的影响）

（5）发行数量

游爱网络 100% 股权的交易价格为 162,000.00 万元，其中以现金形式支付 538,902,846.64 元，以股份形式支付 1,081,097,153.36 元。按照发行价格 17.78 元/股计算，本次拟发行股份用于购买资产的股数为 60,804,114 股。（注：未考虑 2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案的影响）

若本公司在定价基准日至发行日期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，将按照中国证监会及深交所的相关规则对上述发行数量作相应调整。

（6）锁定期安排

本次交易业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资承诺：

①截至本次交易的股份发行日，如持有游爱网络股权的时间未满 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 36 个月内不得转让；若其持有游爱网络股权的时间超过 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自股份上市之日起 12 个月内不得转让。

②若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 36 个月，则业绩承诺人持有的该等股份应在利润承诺期届满且确认业绩承诺人已履行完毕全部利润补偿义务后方可解除限售；若业绩承诺人因本次交易所取得的天舟文化的股份的限售期为 12 个月，则在前述限售期满后，业绩承诺人因本次交易所获得的天舟文化股份分三期解锁，未解锁的股份不得转让：

第一次解锁条件：A、自本次股份上市之日起已满 12 个月；B、游爱网络第一个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；C、根据具有证券期货相关业务资格

的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络当年实现的净利润数不低于业绩承诺人承诺的净利润。第一次解锁条件满足后，解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 40%。

若游爱网络当年度实现净利润低于业绩承诺人承诺净利润，则若业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额低于其本期应解锁数额的，则在其履行完毕补偿义务后，本期剩余的应解锁股份予以解除锁定。

第二次解锁条件：**A**、第二个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；**B**、根据具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具的专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润。第二次解锁条件满足后解锁其自本次交易中取得的上市公司股份总数的 30%。

若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 70%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 70%之间的差额解除锁定。

第三次解锁条件：**A**、游爱网络第三个业绩承诺会计年度的审计报告已出具；**B**、具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具专项审核报告，游爱网络截至当年度累计实现净利润不低于业绩承诺人累计承诺净利润；**C**、具有证券期货相关业务资格的会计师事务所完成对游爱网络进行减值测试并出具减值测试报告；**D**、业绩承诺人已履行完毕其根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定应履行的全部利润补偿义务。第三次解锁条件满足后，其自本次交易中取得天舟文化的股份所有仍未解锁的股份均予以解锁。

若游爱网络截至当年度累计实现净利润低于业绩承诺人累计承诺净利润，则业绩承诺人根据《发行股份及支付现金购买资产协议》约定履行利润补偿义务所需补偿的股份数额及资产减值导致的补偿股份数与上一年度履行补偿义务所需补偿的股份数额合计低于其自本次交易获得的股份总额的 100%的，则在其履行完毕补偿义务后，其截至本年度已补偿股份总额与其自本次交易所获得股份数额的 100%之间的差额解除锁定。

本次发行结束后，业绩承诺人如果由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的股份，亦应遵守上述锁定期的约定。

（四）标的资产的交割

标的资产须在中国证监会核准同意本次交易之日后十五个工作日内完成股权交割手续，使得标的资产过户至上市公司名下；本次交易上市公司所发行的股份应在股权交割日后三十个工作日内登记至袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资名下。

（五）交易标的自定价基准日至交割日期间损益的归属

交易各方同意，游爱网络自评估基准日起至资产交割日期间，除因本次交易发生的成本支出或任一方应承担的税费外，游爱网络在过渡期间产生的盈利由上市公司享有；如发生亏损，则由出让方承担并以现金方式补足（补足金额为发行对象对应的相应游爱网络的亏损数额乘以其在本次交易前所持有相应游爱网络的股权比例）。

股权交割日后，由审计机构对标的资产在过渡期间产生的损益进行审计并出具专项审计报告。如根据上述专项审计报告确认的标的资产在过渡期间产生亏损，则相关各方应当用现金方式对亏损额进行结算。

（六）滚存未分配利润

游爱网络全体股东同意，评估基准日之前游爱网络经审计的可供分配利润中的 1,450.00 万元由游爱网络现有股东享有，但游爱网络现有股东同意暂不对该等利润进行实际支付，上述利润由游爱网络现有股东无偿借给游爱网络用于日常运营，自评估基准日起满 36 个月后游爱网络按现有股东在其评估基准日前的持股比例对该等利润进行支付。

（七）交易完成后对标的公司治理的安排

本次交易完成后，游爱网络重新组成董事会，董事会由 3 名董事组成，其中应有一名董事由游爱网络现有股东提名，上市公司推荐的董事人数在交易完成后的游爱网络董事会中占多数席位。

本次交易完成后，上市公司有权向游爱网络委派至少一名高级管理人员，并

有权委派财务总监（但上市公司向游爱网络委派财务总监前应征得游爱网络管理层的同意认可），上述人员按照游爱网络的管理制度履行职务。

上市公司在法律法规及游爱网络公司章程的规定基础上将采取合理的内部授权等措施，维护游爱网络正常经营。在承诺期内，游爱网络的日常经营、管理、对外投融资、收购兼并等事项由游爱网络董事会负责，但不应该超过上市公司章程对于董事会的授权和规定，且须遵循中国证监会和深圳证券交易所信息披露的相关规定。

游爱网络总经理经董事会聘任后，董事会不得无故解除其职务；游爱网络其他高级管理人员经聘任后，非经总经理提议，董事会不得无故解除其职务。

（八）与资产相关的人员安置

本次非公开发行股份及支付现金购买资产系股权交易，不涉及人员安置。

（九）核心员工任职期限承诺、不竞争承诺和竞业禁止

1、任职期限承诺

袁雄贵、李道龙、申徐洲及玉永兴（以下统称“管理层及核心人员”）为目标公司的管理层及核心人员，其中：袁雄贵、李道龙、申徐洲自股份登记日起在游爱网络工作不少于 60 个月，玉永兴自股份登记日起在游爱网络工作不少于 48 个月。

上述承诺任职期内，管理层及核心人员不得在游爱网络同业或类似业务的企业任职、兼职或者投资该等产业，否则，管理层及核心人员违反承诺的所得归属于游爱网络所有。

2、提前离职的处理

（1）如袁雄贵、李道龙、申徐洲违反任职期限承诺，则该违约方应按照如下规则向上市公司支付补偿：

①股份登记日起任职期限不满 12 个月的，违约方应将其于本次交易所获股份的 100%作为赔偿金返还给上市公司，由上市公司以 1 元回购，有不足的，违约方以现金赔偿；

②股份登记日起任职期限已满 12 个月不满 24 个月的，违约方应将其于本次交易所获股份的 80%作为赔偿金支付给上市公司，由上市公司以 1 元回购，

有不足的，违约方以现金赔偿；

③股份登记日起任职期限已满 24 个月不满 36 个月的，违约方应将其于本次交易所获股份的 50%作为赔偿金支付给上市公司，由上市公司以 1 元回购，有不足的，违约方以现金赔偿。

④股份登记日起任职期限已满 36 个月不满 48 个月的，违约方应将其于本次交易所获股份的 30%作为赔偿金支付给上市公司，由上市公司以 1 元回购，有不足的，违约方以现金赔偿。

⑤股份登记日起任职期限已满 48 个月不满 60 个月的，违约方应将其于本次交易所获股份的 20%作为赔偿金支付给上市公司，由上市公司以 1 元回购，有不足的，违约方以现金赔偿。

违约方也可选择以现金方式支付上述赔偿金，违约方现金赔偿的金额按以下方式计算：

现金赔偿金额=赔偿股份数×本次股份发行价格

（2）玉永兴作为目标公司的核心人员之一，如其违反任职期限承诺，则其按照下列方式向上市公司承担赔偿责任，具体计算公式为：

赔偿金额=其本人离职上一年度的全部收入×任职期限的剩余年限(不足一年按一年计算)×3

补偿义务人承诺对玉永兴的赔偿金额承担连带赔偿责任。

如违约方同时涉及业绩承诺补偿的，违约方应分别承担补偿责任，但补偿义务合计不超过本次交易的总对价。涉及现金与股份换算的，股份的换算价格为上市公司向业绩补偿义务人发行股份的发行价格。

注：

①如果天舟文化在游爱网络管理层及核心人员承诺的任职期限内实施送红股或公积金转增股本的，前述“于本次交易所获股份”应为送红股或公积金转增股本后的股份数量；

②以下两种情形，任职期限承诺人可不承担任职期限承诺的违约赔偿责任：

①任职期限承诺人在任职承诺期限内因自然死亡、患病或因工负伤并被确认丧失或者部分丧失劳动能力且不能胜任工作而导致其离职的；②上市公司无故单方解

聘或通过游爱网络单方面与任职期限承诺人解除劳动合同，且非为《中华人民共和国劳动合同法》第 39 条规定的情形的。

根据管理层及核心人员作出的任职期限承诺，游爱网络应根据管理层及核心人员的上述承诺与其签署劳动合同，明确管理层及核心人员的劳动合同期限并在现行法律法规规定的基础上对其在任职期限内的离职作出禁止或限制性约定并明确其违反该义务所应承担的赔偿责任及方式，确保袁雄贵、李道龙、申徐洲自股份登记日起在游爱网络工作不少于 60 个月，玉永兴自股份登记日起在游爱网络工作不少于 48 个月，以保障游爱网络经营的持续稳定。

3、管理层及核心人员离职后的竞业禁止

管理层及核心人员承诺的任职期限届满后离职的，离职后 2 年内应承担竞业禁止义务（即不得在游爱网络同业或类似业务的企业任职、兼职或者投资该等产业），袁雄贵、李道龙、申徐洲离职后竞业禁止期内每年游爱网络给予其在游爱网络离职前一个年度年薪的 1/2 作为对其的竞业禁止补偿，补偿款由游爱网络以按月发放的形式向竞业禁止义务人支付；玉永兴离职后竞业禁止期内每年游爱网络给予其在游爱网络离职前一个年度年薪的 3 倍作为对其的竞业禁止补偿，补偿款由游爱网络以按月发放的形式向竞业禁止义务人支付。

（十）合同的生效条件和生效时间

《发行股份及支付现金购买资产协议》自各方签署之日起成立，下列先决条件全部满足之日起生效：

- 1、天舟文化股东大会审议并通过本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事宜；
- 2、本次发行股份购买资产及支付现金并募集配套资金获得中国证监会的核准同意。

（十一）业绩承诺和补偿

1、业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、互兴拾号、悦玩投资承诺：游爱网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于 12,000.00 万元、15,000.00 万元、18,750.00 万元。

2、业绩补偿：如果在承诺期内，游爱网络实际实现的净利润低于业绩承诺，则业绩补偿义务人可以选择以下方式向天舟文化进行补偿：

（1）以其本次交易获得的上市公司股份补偿，不足补偿部分由其以现金方式向上市公司进行补偿。

对于各业绩补偿义务人股份补偿部分，上市公司有权以 1 元的总价格予以回购。具体补偿股份数量按以下公式计算确定：

承诺期内补偿义务人每年补偿的股份数量=[（截至当期期末累计承诺净利润数－截至当期期末累计实际净利润数）÷承诺期限内各年度的承诺净利润数总和×（补偿义务人各自认购的股份数+补偿义务人各自获得的现金/认购价格）]×各补偿义务人持有游爱网络的股权数额/各补偿义务人持有游爱网络的合计股权数额－已补偿股份数量。

注：

①根据上述公式计算补偿股份数时，如果各年度计算的补偿股份数小于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的股份不冲回。

②如果上市公司在承诺年度内实施现金分红，则业绩承诺人根据上述公式计算出的当年度补偿股份所对应的分红收益应无偿赠予上市公司。如分红收益已由上市公司实际发放，上市公司无偿受赠的分红收益不包括业绩承诺人已就分红收益已缴税费部分。

③如果上市公司在承诺年度内实施送红股或公积金转增股本的，则上述计算公式中“（业绩补偿义务人各自认购的股份数+业绩补偿义务人各自获得的现金/认购价格）”及“已补偿股份数量”均应换算为送红股或公积金转增股本后的股份数量。

④“已补偿股份数量”应包括《发行股份及支付现金购买资产协议》第六条规定的因提前离职而导致的赔偿股份数。

业绩补偿义务人以其持有的上市公司股票进行补偿，如超出其实际持有股票数量的应补偿股份，由业绩补偿义务人以现金方式进行补偿，现金补偿金额=超出实际持有部分的应补偿股份数×本次上市公司向业绩补偿义务人发行股份的价

格，且在业绩补偿义务人实际支付现金补偿时，应扣减天舟文化在现金对价分期支付中已扣除的现金对价。

如果上市公司在承诺年度内实施送红股或公积金转增股本的，则上述计算公式中“本次上市公司向业绩补偿义务人发行股份的价格”应做除权处理，分红不做除权处理。

（2）以现金方式向天舟文化补偿，不足补偿部分由其以本次交易获得的天舟文化股份向天舟文化进行补偿

业绩补偿义务人亦可根据（1）的补偿方式计算出的结果为依据以现金方式向天舟文化进行业绩补偿，具体如下：

每年补偿的现金金额=业绩补偿义务人每年应补偿的股份数量×本次发行股份的价格。

在业绩补偿义务人实际支付现金补偿时，应扣减天舟文化在现金对价分期支付中已扣除的金额。

业绩补偿义务人以其自有现金不足以补偿的，差额部分可由业绩补偿义务人以其本次交易获得的天舟文化股份补偿。

补偿股份数量=（每年应补偿的现金金额-已现金补偿的部分）÷本次发行股份的价格

注：

①基于该种补偿方式，对于各业绩补偿义务人的股份补偿部分，天舟文化有权以1元的总价格予以回购；

②如果上市公司在承诺年度内实施现金分红，则业绩承诺人根据该种补偿方式而补偿给天舟文化的股份所对应的分红收益应无偿赠予天舟文化。如分红收益已由天舟文化实际发放，天舟文化无偿受赠的分红收益不包括业绩承诺人已就分红收益已缴税费部分。

③“已补偿股份数量”应包括《发行股份及支付现金购买资产协议》第六条规定的因提前离职而导致的赔偿股份数。

④已补偿股份或现金不予冲回。

（3）减值测试及补偿

在利润承诺期届满后三个月内，上市公司应聘请具有证券期货相关业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求，对标的资产进行减值测试并出具减值测试报告。如果利润承诺期间届满时游爱网络的减值额大于业绩补偿义务人已补偿数额(利润承诺期内业绩补偿义务人已补偿股份数额^③ ×本次发行价格+已补偿现金数额)，则业绩补偿义务人还需另行向天舟文化补偿差额部分。

业绩补偿义务人可以选择以现金或股份方式向天舟文化补偿期末减值额与已补偿金额之间的差额部分。

应补偿金额=期末减值额-在利润承诺期间内因实际净利润不足承诺净利润已支付的补偿额-根据《发行股份及支付现金购买资产协议》第六条任职期限承诺义务人因提前离职而导致的赔偿金额或其因提前离职而导致的赔偿股份数×本次发行价格。

应补偿股份数额=应补偿金额÷本次发行价格

上述标的资产减值补偿应在上市公司聘请的具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具减值测试报告后的 15 日内，由业绩补偿义务人按照《发行股份及支付现金购买资产协议》签署日其各自持有的游爱网络出资额占其合计持有的游爱网络出资额的比例，对上市公司进行补偿。

（4）业绩补偿的实施

上市公司在审计机构关于标的公司每年度实际实现的净利润数的专项审核意见出具后 15 日内，完成计算应补偿的股份数量和应补偿的现金金额，并将专项审核意见及应补偿的股份数量和现金金额书面通知业绩承诺人。

业绩承诺人应在收到天舟文化的上述书面通知 7 个工作日内，将其所持天舟文化股份的权利状况（包括但不限于股份锁定、股权质押、司法冻结等情形）及最终可以补偿给天舟文化的股份数量和股份不足补偿部分的现金金额书面回复

^③ “已补偿股份数额”应包括《发行股份及支付现金购买资产协议》中第六条规定的因提前离职而导致的赔偿股份数。

给天舟文化。

天舟文化在收到业绩承诺人的上述书面回复后，应在 3 个工作日内最终确定业绩承诺人应补偿的股份数量及现金金额，并在 10 个工作日内召开董事会审议相关事宜。天舟文化就业绩承诺人补偿的股份，应采用股份回购注销方案，具体如下：

天舟文化股东大会审议通过股份回购注销方案后，天舟文化于股东大会决议公告后 5 个工作日内将股份回购数量及应补偿的现金金额书面通知业绩承诺人。业绩承诺人应在收到通知的 10 个工作日内，向中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司发出将其当年需补偿的股份过户至上市公司董事会设立的专门账户的指令，并将应补偿的现金支付至上市公司的指定账户。上市公司以总价 1 元的价格回购并注销专门账户内的业绩补偿义务人应补偿的股份数量。

（5）业绩承诺补偿原则

业绩补偿的总体原则为：业绩补偿义务人所补偿的股份与现金（含业绩补偿、减值测试补偿及离职补偿的全部补偿股份数额及现金）总计不超过其通过本次交易从上市公司实际获得的交易总对价。涉及现金与股份换算的，股份换算价格为上市公司向业绩补偿义务人发行股份的发行价格。

（6）本次交易结束后，如果业绩补偿义务人因本次交易而获得的上市公司股份（包括资本公积金转增和送股形成的股份）被冻结、强制执行或因其他原因被限制转让或不能转让，或者由于业绩补偿义务人对前述股份进行处分，而导致该等股份不足以完全履行其补偿义务的，补偿义务人应就股份不足补偿的部分，以现金方式进行足额补偿。

（十二）业绩奖励

如游爱网络于业绩承诺期内累计实现的净利润数超过累计承诺净利润数，则上市公司同意将累计超额实现的净利润（即累计实现净利润数-累计承诺净利润数）的 40%，由游爱网络奖励给游爱网络管理层和骨干员工，计算公式如下：超额业绩奖励额为 X，游爱网络业绩承诺期累计实现的净利润为 A，业绩承诺期累计承诺净利润为 B，则：超额业绩奖励额为： $X = (A - B) \times 40\%$ ；

游爱网络应在业绩补偿义务人与上市公司就《发行股份及支付现金购买资产

协议》约定的各项业绩补偿（如有）均实施完毕后 20 个工作日内，将超额业绩奖励总额扣除游爱网络应代扣代缴的相关个人所得税后的余额(如有)以现金方式支付给游爱网络管理层和骨干员工（游爱网络管理层和骨干员工之间就以上超额业绩奖励的分配比例由游爱网络确定，报上市公司备案）。

在以上超额业绩奖励分配时，如游爱网络管理层和骨干员工违反《发行股份及支付现金购买资产协议》约定的其在游爱网络的任职要求及最低任职期限的要求而从游爱网络离职的，则该已离职的游爱网络管理层和骨干员工不得享有超额业绩奖励。

上述业绩奖励安排应基于标的资产累计实现净利润数大于累计承诺净利润数的超额部分，奖励总额不超过其交易作价的 20%，即 3.24 亿元。

（十三）违约责任

1、协议任何一方不履行或不完全履行协议所规定的义务或在协议中所作的保证与事实不符或有遗漏，即构成违约；

2、任何一方违约，守约方有权追究违约方违约责任，包括但不限于要求违约方赔偿损失；

3、违约方应当负责赔偿的损失为违约行为给其他方造成的一切经济损失（包括直接损失和预期应得的收益等间接损失），但不应超过违约方在签订协议时预见到或应当预见到的因其违反协议可能给对方造成的损失；

4、协议任何一方违反协议约定擅自终止本次交易，则违约方应向守约方共计支付 500 万元违约金。但是，因中国政府机构或证券监管部门的原因（包括新法律法规、政策和规定、正式的书面监管意见）或不可抗力因素导致协议终止或无法履行的，协议各方均无需承担违约责任；

5、各方同意，协议中关于违约责任的约定，自协议签署之日起即对各方产生约束力，不受协议生效条款的约束；

6、尽管前述有标的资产交割时间的规定，各方同意，本次交易中天舟文化拟向乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资支付的全部现金对价以及拟向袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号支付的第一期现金对价最晚应于股权交割日后 90 日内完成支付；如上市公司未在股权交割日后 90 日

内完成上述现金对价支付的，自逾期之日起上市公司应以未付现金对价的万分之三按日向出让方（已完成支付义务或无需向其承担现金支付义务的出让方除外）支付滞纳金；股权交割日后 150 日内上市公司仍然未完成上述现金对价支付的，上市公司除应支付滞纳金外，还应按照协议约定承担违约责任；

7、如因出让方原因导致逾期未完成标的资产交割的（但政府审批、备案登记、过户原因和不可抗力因素导致的逾期交割除外），出让方自逾期之日起以标的资产对价的万分之三按日向上市公司支付滞纳金。如因上市公司原因导致逾期未完成股份登记的（但政府审批、备案登记、过户原因和不可抗力因素导致的逾期登记除外），上市公司自逾期之日起以标的资产对价的万分之三按日向出让方支付滞纳金。前述滞纳金由出让方按照其在游爱网络中的持股比例分担或享有。

二、附条件生效的股份认购协议之终止协议

上市公司与李琳、李庆林、吴章成、杨永兴分别签署的《附条件生效的股份认购协议之终止协议》的具体内容如下：

（一）合同签订时间

合同签订时间：2016 年 3 月 21 日

（二）本次重大资产重组调整事项

天舟文化调整发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案，现拟将配套募集资金发行方式由锁价发行变更为询价发行。

（三）其他事项

1、因天舟文化配套募集资金发行方式调整，李琳、李庆林、吴章成、杨永兴自愿放弃依照《附条件生效的股份认购协议》的约定认购天舟文化非公开发行的股份；

2、协议自签订之日起生效，天舟文化与李琳、李庆林、吴章成、杨永兴于 2015 年 12 月 17 日分别签署的原《附条件生效的股份认购协议》自《附条件生效的股份认购协议之终止协议》签署之日即终止，双方均不承担违约责任。

三、附条件生效的盈利预测补偿协议

上市公司与业绩承诺方袁雄贵、李道龙、申徐洲、成仁风、李冰、悦玩投资及互兴拾号分别签署的附条件生效的《盈利预测补偿协议》的具体内容如下：

（一）合同签订时间

合同签订时间：2016年5月18日

（二）业绩补偿方式

各方同意，如果在承诺期内，游爱网络实际实现的净利润低于业绩承诺，则业绩补偿义务人应优先以通过本次交易获得的天舟文化股票进行补偿，超出其通过本次交易获得的股票数量的应补偿股份由业绩补偿义务人以现金方式进行补偿。

对于各业绩补偿义务人股份补偿部分，上市公司有权以1元的总价格予以回购。具体补偿股份数量按以下公式计算确定：

承诺期内补偿义务人每年补偿的股份数量= $[($ 截至当期期末累计承诺净利润数 $-$ 截至当期期末累计实际净利润数 $)\div$ 承诺期限内各年度的承诺净利润数总和 \times （本次拟购买资产交易作价/认购价格）] \times 各补偿义务人持有游爱网络的股权数额/各补偿义务人持有游爱网络的合计股权数额 $-$ 已补偿股份数量。

注：

①根据上述公式计算补偿股份数时，如果各年度计算的补偿股份数小于0时，按0取值，即已经补偿的股份不冲回。

②如果上市公司在承诺年度内实施现金分红，则业绩承诺人根据上述公式计算出的当年度补偿股份所对应的分红收益应无偿赠予上市公司。如分红收益已由上市公司实际发放，上市公司无偿受赠的分红收益不包括业绩承诺人已就分红收益已缴税费部分。

③如果上市公司在承诺年度内实施送红股或公积金转增股本的，则上述计算公式中“（本次拟购买资产交易作价/认购价格）”及“已补偿股份数量”均应换算为送红股或公积金转增股本后的股份数量。

④“已补偿股份数量”应包括《发行股份及支付现金购买资产协议》第六条规定的因提前离职而导致的赔偿股份数。

业绩补偿义务人以其持有的上市公司股票进行补偿，如超出其实际持有股票数量的应补偿股份，由业绩补偿义务人以现金方式进行补偿，现金补偿金额=超出实际持有部分的应补偿股份数×本次上市公司向业绩补偿义务人发行股份的价格，且在业绩补偿义务人实际支付现金补偿时，应扣减天舟文化在现金对价分期支付中已扣除的现金对价。

如果上市公司在承诺年度内实施送红股或公积金转增股本的，则上述计算公式中“本次上市公司向业绩补偿义务人发行股份的价格”应做除权处理，分红不做除权处理。

（三）合同的生效条件和生效时间

《盈利预测补偿协议》自各方全部签署之日起成立，自下列先决条件全部满足之日起生效：

- 1、天舟文化及悦玩投资、互兴拾号已履行签署本协议的内部决策程序；
- 2、本次交易事宜已获得中国证监会核准。

（四）其他

1、《盈利预测补偿协议》有规定的，以《盈利预测补偿协议》为准，《盈利预测补偿协议》未约定的，以《发行股份及支付现金购买资产协议》的规定为准。

第八节 本次交易的合规性分析

一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条规定

（一）符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定

1、本次交易符合国家产业政策

标的公司游爱网络主营业务包括移动网络游戏的研究开发以及发行运营，通过玩家对游戏充值以及由充值产生的分成获得收入，属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务（I64）”。本次交易前，上市公司的主营业务为图书出版发行与网络游戏开发与运营，与标的公司现有的业务存在明显的协同关系。

互联网产业属于国家鼓励发展的战略性、先导性产业，国务院及国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、国家税务总局、国家广电总局等有关部门颁布了鼓励相关产业发展的一系列优惠政策，为行业发展建立了良好的政策环境。根据国家发改委发布的产业结构调整指导目录（2011年本）（修正），标的公司所从事的互联网和移动服务属于产业指导目录中鼓励类项目。

2、本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定

根据《上市公司行业分类指引》（2012修订），游爱网络属于“I64 互联网和相关服务”，不属于高能耗、重污染的行业，本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定。

3、本次交易符合土地方面的有关法律和行政法规的规定

游爱网络未拥有土地使用权，本次交易不涉及土地使用权，不存在不符合土地方面的有关法律和行政法规的规定。

4、本次交易不存在违反有关反垄断法律和行政法规的规定

本次交易完成后，天舟文化从事的各项生产经营业务不构成垄断行为。本次交易不存在违反《中华人民共和国反垄断法》和其他反垄断法律和行政法规的相关规定的情形。

综上所述，本次交易符合国家相关产业政策，符合环境保护、土地管理、反

垄断等法律和行政法规的相关规定，不存在违反环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规规定的情形。

（二）本次交易完成后，公司仍具备股票上市条件

天舟文化最近三年内无重大违法行为，财务会计报告无虚假记载。

上市公司2015年度利润分配预案实施完成后，本次交易预计发行150,514,207股（募集配套资金发行股数按上限77,368,257股测算），上市公司总股本将变更为657,336,017股，社会公众股东合计持股比例不低于本次交易完成后上市公司总股本的10%。本次交易完成后，公司仍满足《公司法》、《证券法》及《上市规则》等法律法规规定的股票上市条件。

（三）本次交易所涉及的资产定价公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形

1、标的资产的定价情况

本次交易的标的资产为游爱网络100%股权，本次交易的评估基准日为2015年12月31日。根据开元评估出具的《评估报告》（开元评报字[2016]号1-016），截至评估基准日，游爱网络100%股权的评估值为162,245.51万元，参考评估值交易各方商定的交易价格为162,000.00万元。

本次交易标的资产的估值是基于标的资产具有较高的资产盈利能力、未来较高的业绩增长速度和优秀的游戏研发、运营人才等未在账面反映的核心资产价值得出的估值结果。此外，估值增值较高也是游戏公司的普遍情况。

2、发行股份的定价情况

（1）购买资产发行股份的定价

按照《重组管理办法》第四十五条规定，上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价的90%。市场参考价为本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前20个交易日、60个交易日或者120个交易日的公司股票交易均价之一。

本次交易股票发行价格为公司第二届董事会第四十三次会议决议公告日前20个交易日公司股票交易均价的90%，即17.78元/股。

根据公司2015年度股东大会通过的《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》，公司拟向全体股东每10股派发现金股利0.40元（含税），同时拟

以资本公积金向全体股东每 10 股转增 2 股。根据该利润分配预案，按照中国证监会及深交所的相关规则进行除权、除息处理后，本次发行股份购买资产的发行股份价格均调整为 14.78 元/股。

（2）配套募集资金发行股份的定价

公司拟采用询价方式向不超过 5 名特定投资者发行股份募集配套资金，定价基准日为发行期首日，发行价格按照以下方式之一进行询价确定：

①发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；

②发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十。

最终发行价格将在公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（主承销商）协商确定。

在定价基准日至发行日期间，如公司实施送红股、资本公积金转增股本等事项，发行价格将根据深交所的相关规则进行相应调整。

上述发行股份购买资产及发行股份募集配套资金的定价方式符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》等法律、法规和规范性文件的相关规定。本次交易所涉及的资产定价公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。

（四）本次交易所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法

本次交易中，上市公司拟通过非公开发行股份和支付现金的方式购买袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资等11名交易对方合计持有的游爱网络100%股份。

本次重大资产重组的标的资产所涉及的主要资产情况已在本报告书“第四节交易标的基本情况”中披露。根据发行股份及支付现金购买资产交易对方提供的承诺及工商等相关资料，上述股份权属清晰、完整，未设置抵押、质押、权利担保或其它受限制的情形。

游爱网络股东出具承诺：“本人合法拥有游爱网络股权完整的所有权，依法拥有游爱网络股权有效的占有、使用、收益及处分权。本人持有的游爱网络股权权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序。本人持有的游爱网络股权在本次交易过程中的股权过户或者转移不存在法律障碍。”

因此，本次交易所涉及的标的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法。

（五）有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形

本次交易前，天舟文化主营业务是为青少年图书的出版发行业务，包括青少年读物的策划、设计、制作与发行等业务环节。公司2014年完成了对神奇时代的并购重组，加快实施了对游戏等新兴板块的产业布局。

本次交易完成后，游爱网络将成为上市公司的全资子公司。游爱网络主营移动网络游戏的研究开发以及发行运营是天舟文化现有产业资源的整合，是天舟文化未来重点发展的业务领域。此次收购游爱网络，有利于增强上市公司持续经营能力；增强上市公司在移动网络游戏领域及文化产业领域的核心竞争力。

因此，本次交易有利于上市公司增强持续经营能力。本次交易完成后，公司的生产经营符合相关法律法规的规定，不存在因违反法律、法规和规范性文件而导致公司无法持续经营的情形，也不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形。

（六）有利于上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定

本次交易前，上市公司已经按照有关法律、法规及规范性文件的规定建立规范的法人治理结构和独立运营的公司管理体制，“三会”运作良好，做到业务独立、资产独立、财务独立、人员独立和机构独立。

本次交易完成后，上市公司现有管理体系和管理制度将继续保证公司各部门及子公司组成一个有机的整体，各司其职，规范运作，认真做好经营管理工作。

因此，本次交易不会对上市公司独立性及现有的公司治理结构产生不利影响。

（七）有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构

天舟文化已建立了健全有效的法人治理结构，建立了由股东大会、董事会、监事会和高级管理层组成的公司治理架构，形成了权力机构、决策机构、监督机构和管理层之间权责明确、运作规范的相互协调和相互制衡机制。本次交易完成后，天舟文化将根据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律、法规和规范性文件的要求规范运作，继续保持健全有效的法人治理结构。

综上，本次交易符合《重组管理办法》第十一条各项规定。

二、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条规定

（一）有利于提高上市公司资产质量、改善财务状况、增强持续盈利能力

本次交易完成前，公司的主营业务为图书出版发行与网络游戏开发与运营；本次交易完成后，游爱网络将成为上市公司的全资子公司，交易对方基于标的公司目前的经营能力和未来的发展前景，以及收购完成后与上市公司协同效应对标的公司的业绩作出了承诺。交易对方对标的公司未来三年具有较高的利润承诺：游爱网络2016年、2017年、2018年实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于12,000.00万元、15,000.00万元、18,750.00万元，若标的公司业绩承诺顺利实现，本次交易完成后，上市公司的盈利能力将大幅提升，竞争实力显著增强，从根本上符合公司及全体股东的利益。

不考虑2015年度利润分配及资本公积金转增股本预案的实施。本次交易完成前，天舟文化2015年度实现归属于母公司的净利润为17,621.79万元，基本每股收益为0.42元/股；本次交易完成后，根据上市公司备考审计报告，天舟文化2015年度实现归属于母公司的净利润为21,020.77万元，较原上市公司利润水平提升

19.29%，基本每股收益为0.44元（不考虑配套募集资金发行股数及上市公司2015年度利润分配预案实施的影响）。

根据标的公司最近两年经审计财务数据，交易标的资产负债结构合理，本次交易完成后，有助于提升上市公司资产规模和资产质量，增强上市公司盈利能力和可持续经营能力，提升上市公司抗风险能力，为上市公司及全体股东带来良好的回报。

因此，本次交易将有利于提高公司资产质量、改善公司财务状况，提升上市公司的盈利能力以及可持续发展能力，有利于保护上市公司全体股东的利益。

（二）发行股份及支付现金购买资产不会新增上市公司关联交易和同业竞争，不会影响上市公司独立性

1、对上市公司关联交易的影响

本次交易前，上市公司与标的公司之间不存在关联关系和关联交易，上市公司与发行股份及支付现金购买资产的交易对方之间也不存在关联交易。

本次发行股份购买资产及募集配套资金完成后，袁雄贵与悦玩投资作为一致行动人所持天舟文化股份的比例约为 6.66%（配套募集资金发行的股数按 77,368,257 股计算）。根据《上市规则》的规定，袁雄贵将成为上市公司天舟文化的关联方，除此以外上市公司不会因本次交易增加关联方。

为规范未来可能发生的关联交易行为，公司将进一步完善关联交易相关的内部制度，规范公司与关联方之间的关联交易，严格按照相关关联交易制度履行关联交易决策程序，做到关联交易决策程序合规、合法，关联交易定价公允，不损害中小股东的利益。

同时，为规范未来可能发生的关联交易行为，上市公司实际控制人肖志鸿出具了《关于减少及规范与天舟文化股份有限公司关联交易的承诺函》，承诺如下：

“（1）本人及本人控制或影响的其他企业将尽量避免和减少与天舟文化及其控股子公司之间的关联交易，对于天舟文化及其控股子公司能够通过市场与独立第三方之间发生的交易，将由天舟文化及其控股子公司与独立第三方进行。本人控制或影响的其他企业将严格避免向天舟文化及其控股子公司拆借、占用天舟文化及其控股子公司资金或采取由天舟文化及其控股子公司代垫款、代偿债务等方

式侵占上市公司资金；

（2）对于本人及本人控制或影响的其他企业与天舟文化及其控股子公司之间无法避免或者有合理原因而发生的关联交易，均将严格遵守市场原则，本着平等互利、等价有偿的一般原则，公平合理地进行。本人及本人控制或影响的其他企业与天舟文化及其控股子公司之间的关联交易，将依法签订协议，履行合法程序，按照有关法律、法规、规范性文件、及天舟文化《公司章程》等公司治理制度的有关规定履行信息披露义务，保证不通过关联交易损害上市公司及其广大中小股东的合法权益；

（3）本人在天舟文化权力机构审议涉及本人及本人控制或影响的其他企业的关联交易事项时主动依法履行回避义务，且交易须在有权机构审议通过后方可执行；

（4）本人保证不通过关联交易取得任何不正当的利益或使天舟文化及其控股子公司承担任何不正当的义务。如果因违反上述承诺导致天舟文化或其控股子公司损失的，天舟文化及其控股子公司的损失由本人全额予以承担。”

2、对上市公司同业竞争的影响

本次交易完成后，不会导致上市公司控股股东及实际控制人变更，天舟文化控股股东及实际控制人未通过天舟文化以外的主体投资、经营与天舟文化相同或类似的业务，因此本次交易不会导致上市公司与实际控制人及其关联企业出现同业竞争。

本次交易完成后，上市公司将持有游爱网络 100% 股权，游爱网络主营业务与天舟文化协同，本次交易将不会增加上市公司与交易对方及其控制的其他企业之间的同业竞争。

为了避免与本次交易完成后的上市公司同业竞争，上市公司实际控制人肖志鸿出具了《关于避免与天舟文化股份有限公司同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“（1）除上市公司及其控股子公司外，本人控制的其他企业均未从事游戏产品开发、运营等业务，也未从事其他与天舟文化及其下属企业相同或相类似的业务；

（2）本人持有天舟文化股份期间，本人及本人的其他关联方不以任何形式（包括但不限于在中国境内或境外自行或与他人合资、合作或联合经营）从事、

参与或协助他人从事任何与天舟文化及其下属企业届时正在从事的业务有直接或间接竞争关系的经营活动，也不直接或间接投资任何与天舟文化及其下属企业届时正在从事的业务有直接或间接竞争关系的经济实体；

（3）如果因违反上述承诺导致天舟文化及其下属企业损失的，本人将全额承担天舟文化及其下属企业因此而遭受的全部损失。”

3、不会影响上市公司独立性

本次交易前天舟文化与实际控制人及其关联方保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定；本次交易完成后天舟文化与实际控制人及其关联方仍继续保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

（三）上市公司最近一年财务会计报告被注册会计师出具标准无保留意见审计报告

天职国际会计师事务所（特殊普通合伙）对天舟文化 2015 年度财务报告进行了审计，并出具了标准无保留意见的审计报告（天职业字[2016]3129 号）。

（四）上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形

根据天舟文化及其现任董事、高级管理人员提供的《无犯罪证明》、承诺函及互联网检索，未发现存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形。

（五）上市公司发行股份所购买的资产为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续

本次交易拟购买的资产为袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、悦玩投资、李冰、互兴拾号、乾亨投资、詹庆光、和也投资、青羊投资等 11 名交易对方合计持有的游爱网络 100% 股份。

根据发行股份及支付现金购买资产交易对方提供的承诺及工商等相关资料，上述股份权属清晰、完整，未设置抵押、质押、权利担保或其它受限制的情形。

游爱网络股东出具承诺：“本人合法拥有游爱网络股权完整的所有权，依法拥有游爱网络股权有效的占有、使用、收益及处分权。本人持有的游爱网络股权

权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序。”

综上，本次交易符合《重组管理办法》第四十三条的相关规定。

三、本次交易符合《重组管理办法》第四十四条规定

本次交易，公司拟向不超过 5 名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，配套募集资金总额不超过 1,143,502,846.64 元且发行股份数量不超过 77,368,257 股。公司拟使用配套募集资金 53,890.28 万元用于支付本次交易的现金对价；拟使用 27,000 万元用于游爱网络投资项目；拟使用 30,000 万元用于补充流动资金；拟使用 3,460 万元用于支付本次交易税费及中介费用。

董事会在本次交易取得证监会核准后将根据届时市场情况择机确定下列任一定价原则：

1、发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；

2、发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票交易均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十；

本次募集配套资金金额未超过交易价格的 100%，用于补充流动资金的比例为配套募集资金总额的 26.24%，未超过本次交易价格的 25%或者募集配套资金总额的 50%，符合《重组管理办法》第四十四条规定。

四、本次交易符合《重组管理办法》第四十五条规定

本次交易发行股份购买资产的股票发行价格为公司第二届董事会第四十三次会议决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%，即 17.78 元/股。

根据公司 2015 年度股东大会通过的《2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》，公司拟向全体股东每 10 股派发现金股利 0.40 元（含税），同时拟以资本公积金向全体股东每 10 股转增 2 股。根据该利润分配预案，按照中国证监会及深交所的相关规则进行除权、除息处理后，本次发行股份购买资产的发行股份价格均调整为 14.78 元/股。

上述股票发行价格符合《重组管理办法》第四十五条规定。

五、本次交易符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第九条规定

天舟文化符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第九条规定的如下情形：

（一）最近二年盈利，净利润以扣除非经常性损益前后孰低者为计算依据；

（二）会计基础工作规范，经营成果真实。内部控制制度健全且被有效执行，能够合理保证公司财务报告的可靠性、生产经营的合法性，以及营运的效率与效果；

（三）最近二年按照上市公司章程的规定实施现金分红；

（四）最近三年财务报表未被注册会计师出具否定意见或者无法表示意见的审计报告；被注册会计师出具保留意见或者带强调事项段的无保留意见审计报告的，所涉及的事项对上市公司无重大不利影响或者在发行前重大不利影响已经消除；

（五）上市公司与控股股东或者实际控制人的人员、资产、财务分开，机构、业务独立，能够自主经营管理。上市公司最近十二个月内不存在违规对外提供担保或者资金被上市公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或者其他方式占用的情形。

六、本次交易不存在《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第十条规定的不得发行股票的情形

天舟文化不存在《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第十条规定的如下情形：

（一）本次发行申请文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏；

（二）最近十二个月内未履行向投资者作出的公开承诺；

（三）最近三十六个月内因违反法律、行政法规、规章受到行政处罚且情节严重，或者受到刑事处罚，或者因违反证券法律、行政法规、规章受到中国证监会的行政处罚；最近十二个月内受到证券交易所的公开谴责；因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查；

（四）上市公司控股股东或者实际控制人最近十二个月内因违反证券法律、行政法规、规章，受到中国证监会的行政处罚，或者受到刑事处罚；

（五）现任董事、监事和高级管理人员存在违反《公司法》第一百四十七条、第一百四十八条规定的行为，或者最近三十六个月内受到中国证监会的行政处罚、最近十二个月内受到证券交易所的公开谴责；因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查；

（六）严重损害投资者的合法权益和社会公共利益的其他情形。

七、关于“本次重组相关主体不存在依据《暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组情形”的核查

天舟文化及董事、监事、高级管理人员，天舟文化控股股东、实际控制人，本次交易的各交易对方，以及上述主体控制的机构，为本次交易提供服务的财务顾问、证券服务机构及其经办人员，以及参与本次交易的其他主体，均不存在因涉嫌重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查，最近三年不存在被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情况，也未涉及任何与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁。

综上，上述各方参与方及其经办人员均不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形。

八、本次交易不属于《重组管理办法》第十三条规定的借壳上市

本次交易前后，公司控股股东及实际控制人均未发生变化，天鸿投资仍为公司的控股股东，肖志鸿仍为公司实际控制人。因此，本次交易不会导致公司控制权发生变化亦不构成借壳上市。

九、独立财务顾问和律师对本次交易合规性的意见

独立财务顾问认为，本次交易符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《暂行规定》等相关法律、法规及规范性文件的规定。

律师认为，本次交易符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《暂行规定》等法律、法规及规范性文件规定的实质条件；本次交易的主体均具有相应的资格；本次交易标的资产权属清晰，标的资产转移不存在法律障碍；本次交易涉及的相关协议内容不存在违反相关法律、法规规定的情形，该等协议经签订且生效条件具备后对协议各方均具有约束力；本次交易涉及的有关事项在现阶段已经履行了能够履行的全部必要的手续，本次交易在获得中国证监会核准后即可实施。

第九节 管理层讨论与分析

一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果分析

单位：万元

资产负债表	2015年12月31日	2014年12月31日
资产合计	208,578.68	202,938.34
负债合计	14,668.09	25,495.62
归属于母公司所有者权益合计	192,879.98	176,490.05
所有者权益合计	193,910.59	177,442.72
利润表	2015年度	2014年度
营业收入	54,428.25	51,575.58
营业成本	23,577.07	28,143.98
营业利润	20,673.29	13,575.47
利润总额	22,132.94	14,355.56
净利润	17,699.74	11,903.89
归属于母公司所有者的净利润	17,621.79	11,825.77
现金流量表	2015年度	2014年度
经营活动产生的现金流量净额	21,467.76	17,472.91
投资活动产生的现金流量净额	-10,465.96	-19,686.30
筹资活动产生的现金流量净额	-1,231.86	21,781.70
现金及现金等价物净增加额	9,769.93	19,568.31

注：以上数据为上市公司经审计的合并财务报表数据

（一）本次交易前上市公司财务状况分析

1、资产结构分析

项目	2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
货币资金	49,769.26	23.86	49,599.32	24.44
应收票据	-	-	6.33	-
应收账款	5,415.06	2.60	6,379.87	3.14
预付款项	2,756.12	1.32	1,261.75	0.62
应收利息	8.11	-	244.29	0.12
其他应收款	750.09	0.36	730.50	0.36
存货	2,131.52	1.02	4,023.03	1.98
划分为持有待售的资产	-	-	10,412.27	5.13
其他流动资产	1,648.84	0.79	10,424.55	5.14
流动资产合计	62,479.00	29.95	83,081.91	40.94

可供出售金融资产	7,734.70	3.71	2,734.70	1.35
长期股权投资	17,287.52	8.29	-	-
固定资产	6,074.87	2.91	4,350.79	2.14
无形资产	81.94	0.04	102.82	0.05
商誉	112,403.75	53.89	112,403.75	55.39
长期待摊费用	13.11	0.01	91.84	0.05
递延所得税资产	3.79	-	72.53	0.04
其他非流动资产	2,500.00	1.20	100.00	0.05
非流动资产合计	146,099.68	70.05	119,856.43	59.06
资产总计	208,578.68	100.00	202,938.34	100.00

2015 年末公司资产总额为 208,578.68 万元,较 2014 年末增加 5,640.34 万元,增长 2.78%, 资产总额小幅增长; 2015 年末公司流动资产为 62,479.00 万元, 较 2014 年末减少 20,602.91 万元, 下降 24.80%, 主要是划分为持有待售的资产及其他流动资产减少所致, 2015 年公司处置了北洋出版传媒股份有限公司股权、理财产品到期, 持有待售的资产、其他流动资产随之减少; 2015 年末公司非流动资产为 146,099.68 万元, 较 2014 年末增加 26,243.25 万元, 增长 21.90%, 主要是长期股权投资增加所致, 2015 年度公司新增对北京决胜网教育科技有限公司、北京海德拉科技有限公司长期股权投资 17,287.52 万元。

2、负债结构分析

项目	2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
	金额 (万元)	占比 (%)	金额 (万元)	占比 (%)
应付账款	10,823.65	73.79	9,579.54	37.57
预收款项	626.21	4.27	552.05	2.17
应付职工薪酬	466.20	3.18	513.18	2.01
应交税费	1,802.64	12.29	1,018.74	4.00
其他应付款	877.59	5.98	13,587.89	53.29
流动负债合计	14,596.29	99.51	25,251.40	99.04
长期应付职工薪酬	21.80	0.15	77.55	0.30
递延收益	50.00	0.34	166.67	0.65
非流动负债合计	71.80	0.49	244.22	0.96
负债总计	14,668.09	100.00	25,495.62	100.00

2015 年末公司负债总额为 14,668.09 万元,较 2014 年末减少 11,340.71 万元,下降 44.48%, 主要是流动负债下降所致, 流动负债减少 11,168.29 万元, 2014 年公司预收北洋出版传媒股份有限公司股权处置款, 2015 年公司处置该股权时其他应付款预收拟处置股权转让款随之结转。

3、偿债能力分析

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
资产负债率（合并）（%）	7.03	12.56
流动比率（倍）	4.28	3.29
速动比率（倍）	4.13	3.13
现金流量利息保障倍数（倍）	N/A	N/A
利息保障倍数（倍）	N/A	N/A

注：流动比率=期末流动资产/期末流动负债

速动比率=（期末流动资产-存货）/期末流动负债

资产负债率=期末总负债/期末总资产

现金流量利息保障倍数=经营活动产生的现金流量净额/利息支出

利息保障倍数=息税前利润/利息支出

2015年末、2014年末，公司资产负债率分别为7.03%、12.56%，资产负债率较低，与所处行业经营特征吻合；报告期各期，公司无金融机构借款，负债以经营性负债为主，现金储备较为充分，偿债风险较小；2015年末，公司流动比率、速动比率分别为4.28和4.13，资产流动性较好，短期偿债能力较强。

（二）本次交易前上市公司经营成果分析

1、营业收入构成

项目	2015年度		2014年度	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
主营业务收入	54,403.97	99.96	51,553.95	99.96
其他业务收入	24.28	0.04	21.63	0.04
营业收入	54,428.25	100.00	51,575.58	100.00

2015年公司营业收入为54,428.25万元，较2014年增加2,852.67万元，增长5.53%，营业收入主要来自主营业务收入。

2、营业收入构成分析

单位：万元

产品类别	2015年度		2014年度	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
图书出版发行	29,311.75	53.85	35,906.24	69.62
移动网络游戏	25,116.50	46.15	15,669.34	30.38
合计	54,428.25	100.00	51,575.58	100.00

2015年公司营业收入为54,428.25万元，较2014年增加2,852.67万元增长5.53%，主要原因是公司移动网络游戏业务收入增长所致；2015年公司移动网络

游戏收入持续增长，子公司神奇时代经典游戏产品《忘仙》依然较高盈利能力，3D 移动网络游戏《卧虎藏龙》保持良好发展态势，移动网络游戏业务经营业绩保持持续增长；而公司图书出版发行业务收入因受一教一辅新政影响，部分图书结算模式与客户直接结算，改为与出版社结算差额，导致业务收入下降。

3、利润构成分析

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度
营业收入	54,428.25	51,575.58
营业成本	23,577.07	28,143.98
营业利润	20,673.29	13,575.47
利润总额	22,132.94	14,355.56
净利润	17,699.74	11,903.89
归属于母公司所有者的净利润	17,621.79	11,825.77

2015 年公司营业收入为 54,428.25 万元，较 2014 年增加 2,852.67 万元，增长 5.53%，主要是移动网络游戏业务增长所致；2015 年移动网络游戏业务收入为 25,116.50 万元，较 2014 年增加 9,447.16 万元，增长 60.29%，是公司营业收入增长主要原因；图书出版发行业务 2015 年收入为 29,311.75 万元，业务收入规模有所下降。

2015 年营业成本为 23,577.07 万元，较 2014 年下降 4,566.91 万元，下降 16.23%，主要原因是：公司图书出版发行业务收入因受一教一辅新政影响，部分图书结算模式与客户直接结算，改为与出版社结算差额，导致业务成本下降。

整体而言公司经营情况良好，2015 年度随着高毛利业务移动网络游戏业务收入及占比的提高，公司营业利润、利润总额、净利润及归属于母公司所有者权益的净利润随之增长，分别较 2014 年增长 7,097.82 万元、7,777.38 万元、5,795.85 万元和 5,796.02 万元，增幅分别为 52.28 %、54.18 %、48.69% 和 49.01%。

4、盈利能力指标分析

项目	2015 年度	2014 年度
销售毛利率（%）	56.68	45.43
销售净利率（%）	32.52	23.08

注：销售毛利率=营业利润/营业收入
销售净利率=净利润/营业收入

公司盈利能力较强，2015 年公司销售毛利率、销售净利率分别为 56.68%、32.52%，较 2014 年分别增长 11.25 个百分点、9.44 个百分点，公司业务保持较好的盈利能力，经营情况良好。

二、标的公司行业特点和经营情况的讨论与分析

（一）游爱网络所属行业基本情况

本次交易标的公司游爱网络主要从事移动网络游戏的开发与运营，属于网络游戏的细分行业。参照中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），网络游戏业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“互联网和相关服务（I64）”。

1、网络游戏行业概述

标的公司从事行业属于网络游戏行业的细分移动网络游戏行业。网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

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

网络游戏产业在国内是一个年轻而又快速发展的行业。从本世纪初产业萌芽期的游戏产品引进，到产业起步期的消化吸收，再到快速发展期的自主研发创新，仅用了还不足十年的时间。2015 年，我国游戏市场用户数量已达 5.34 亿人，收入规模达 1,407 亿元。当前，网络游戏市场已经发展成为互联网互动娱乐市场规模最大的细分领域之一。

2、网络游戏行业的行政主管部门

我国网络游戏行业的行政主管部门为工信部、文化部、国家新闻出版广电总局，还有中国软件行业协会游戏软件分会、中国出版工作者协会游戏工作委员会等自律性组织。

部门	主要监督管理职能以及功能
工业和信息化部	<p>主要负责互联网行业管理（含移动互联网），协调电信网、互联网、专用通信网的建设，促进网络资源共建共享，组织开展新技术新业务安全评估，加强信息通信业准入管理，拟订相关政策并组织实施，指导电信和互联网相关行业自律和相关行业组织发展等。</p>
文化部	<p>文化部是网络游戏的主管部门，负责网络游戏相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管，拟订动漫、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）。</p> <p>文化部主要负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度；对互联网文化内容实施监管，对违反国家有关法规的行为实施处罚。</p> <p>根据中央机构编制委员会办公室 2009 年 9 月 7 日印发的《对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》，在文化部的统一管理下，新闻出版总署负责“网络游戏的网上出版前置审批”。“网络游戏的网上出版”是指网络游戏的出版物，“前置审批”是指在经工业和和信息化部门许可通过互联网向上网用户提供服务之前由新闻出版总署对网络游戏出版物进行审批。一旦上网，完全由文化部管理。对经新闻出版总署前置审批过的网络游戏，文化部应允许上网，不再重复审查，并在管理中严格按新闻出版总署前置审批的内容管理；网络游戏出版物未经新闻出版总署前置审批擅自上网的，由文化部负责指导文化市场执法队伍进行查处，新闻出版总署不直接对上网的网络游戏进行处理。</p>
新闻出版广电总局	<p>负责统筹规划新闻出版广播影视产业发展，制定发展规划、产业政策并组织实施，推进新闻出版广播影视领域的体制机制改革。负责拟定互联网出版和数字出版发展规划、管理措施并组织实施，制定互联网和数字出版的相关行业标准，负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批，对网络和数字出版的出版内容、出版活动实施监管，对网络游戏出版业进行监督和引导。</p>
国家版权局	<p>负责网络版权监管，维护网络版权秩序，组织查处重大及涉外网络侵权盗版案件；监督管理作品法定许可使用，负责国家享有版权作品的使用与管理工作；主要负责游戏软件著作权的登记管理。</p>
中国互联网协会	<p>制订并实施互联网行业规范和自律公约，协调会员之间的关系，促进会员之间的沟通与协作，充分发挥行业自律作用，维护国家信息安全，维护行业整体利益和用户利益，促进行业服务质量的提高。</p>
中国软件行业协会游戏软件分会	<p>配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）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。同</p>

	时负责开展“双软认定”（软件企业的认定和软件产品的登记）工作。
中国出版工作者协会游戏工作委员会	中国出版工作者协会游戏工作委员会是目前中国游戏领域规模最大的自律性组织，于 2003 年 7 月 23 日正式成立。其成立的主要目的是为了改善游戏出版业，规范游戏出版物市场，消除产业发展中的不良因素，使游戏出版业更加健康和繁荣。游戏工作委员会是每年游戏产业年会的主要组织者。

3、网络游戏行业的主要监管法规及政策

（1）行业主要法规

序号	法规名称	发布时间	发布机关
1	中华人民共和国电信条例	2000 年 9 月 25 日	国务院
2	互联网信息服务管理办法	2000 年 9 月 25 日	国务院
3	互联网出版管理暂行规定	2002 年 6 月 27 日	原新闻出版总署、原信息产业部
4	互联网文化管理暂行规定	2003 年 5 月 10 日	文化部
5	关于网络游戏发展和管理的若干意见	2005 年 7 月 12 日	文化部、原信息产业部
6	信息网络传播权保护条例	2006 年 5 月 18 日	国务院
7	关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知	2007 年 1 月 25 日	公安部、信息产业部、文化部、新闻出版总署
8	关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知	2007 年 2 月 15 日	公安部、工商总局、公安部、信息产业部、教育部等 14 部位
9	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	2007 年 4 月 15 日	原新闻出版总署、中央文明办与教育部
10	电信业务经营许可管理办法	2009 年 4 月 10 日	工业和信息化部
11	关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知	2009 年 6 月 4 日	文化部、商务部
12	关于加强进口网络游戏审批管理的通知	2009 年 7 月 1 日	原新闻出版总署
13	文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知	2009 年 11 月 13 日	文化部
14	中国游戏行业自律公约	2005 年发布、2010 年修订	中国软件行业协会游戏软件分会
15	网络游戏管理暂行办法	2010 年 6 月 3 日	文化部
16	“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案	2011 年 3 月 1 日	公安部、卫生部、共青团中央、文化部等部委
17	关于启动网络游戏防沉迷实名认证工作的通知	2011 年 7 月 1 日	原新闻出版总署、中央文明办、教育部等八部门
18	国务院办公厅关于加快发展高技术	2011 年 12 月 12 日	国务院办公厅

	服务业的指导意见		
19	文化部文化市场司关于开展棋牌类网络游戏专项核查工作的通知	2012年5月21日	文化部市场司
20	关于印发《网络文化市场执法工作指引（试行）》的通知	2012年9月24日	文化部
21	网络出版服务管理规定	2016年2月4日	国家新闻出版广电总局、工业和信息化部

（2）行业主要政策

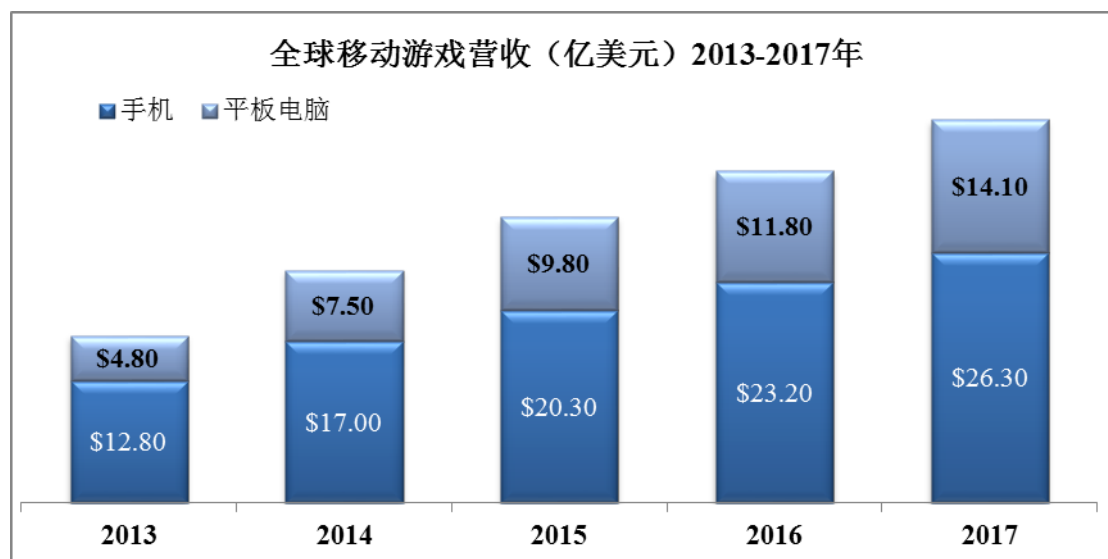
序号	政策名称	发布机关及时间	主要内容
1	关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知	新闻出版总署，2004年8月	对增强网络游戏企业的创新能力，提高中国民族网络游戏产业的竞争力产生了极大的推动作用
2	文化部关于加快文化产业发展的指导意见	文化部，2009年9月	该规划提出，增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展
3	国家文化产业振兴规划	国务院办公厅，2009年9月	该规划提出，要加快发展文化创意等重点文化产业，对新兴文化业态发展提出指导性意见；推动跨地区、跨行业联合或重组，促进资源整合和结构调整，着力培育一批骨干文化企业和战略投资者，提高产业集中度
4	关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见	中央宣传部、中国人民银行、财政部以及证监会，2010年3月	该意见提出，加强适合于创业板市场的中小文化企业项目的筛选和储备，支持其中符合条件的企业上市
5	中华人民共和国国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要	国务院	要推动文化产业成为国民经济支柱产业，增强文化产业整体实力和竞争力
6	中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定	中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议，2011年11月	提出到2020年，文化产业成为国民经济支柱产业，整体实力和国际竞争力显著增强。加快发展动漫游戏等新兴文化产业
7	国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要	中共中央办公厅、国务院办公厅，2012年2月	提出加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。加快科技创新成果转化，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
8	十八大报告	中共中央办公厅、国务院办公厅，2012年11月	强调“扎实推进社会主义文化强国建设”，指出要“促进文化和科技结合，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。构建和

			发展现代传播体系，提高传播能力。夸大文化领域对外开放，积极吸收借鉴国外优秀文化成果“为网游等新兴文化产业指明了发展方向。
9	国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见	国务院办公厅，2013年8月	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，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费

（二）移动网络游戏行业发展情况

1、全球移动网络游戏市场情况

伴随着全球互联网移动化的加速以及智能手机的不断普及，移动互联网在全球容量的增长仍在不断持续。一方面，在发达国家市场，移动网络游戏的市场增长主要基于付费玩家数量的增加以及游戏时间的增长；另一方面，随着移动互联网接入方式愈发便利，资费标准逐渐下降，硬件技术支持的软件功能越来越多样化，移动互联网的在新兴市场的经济潜力正持续被开发出来。其中，移动网络游戏市场是移动互联网经济中最重要的组成部分之一。根据 GMGC（全球移动游戏联盟）联合知名调研公司 Newzoo 以及大数据提供商 Talking Data 发布的《2015 全球移动行业白皮书》显示，2014 年度，全球移动网络游戏市场规模达到 245 亿美元，手机和平板电脑增幅分别为 33% 以及 57%。平板电脑的便利性、大屏幕表现效果以及比手机更好的续航能力，使其在短期内成为移动网络游戏更加具有潜力的收入增长点。具体数据如下图所示：



数据来源：Newzoo Global Games Market Report Premium, Q1 2015 Update

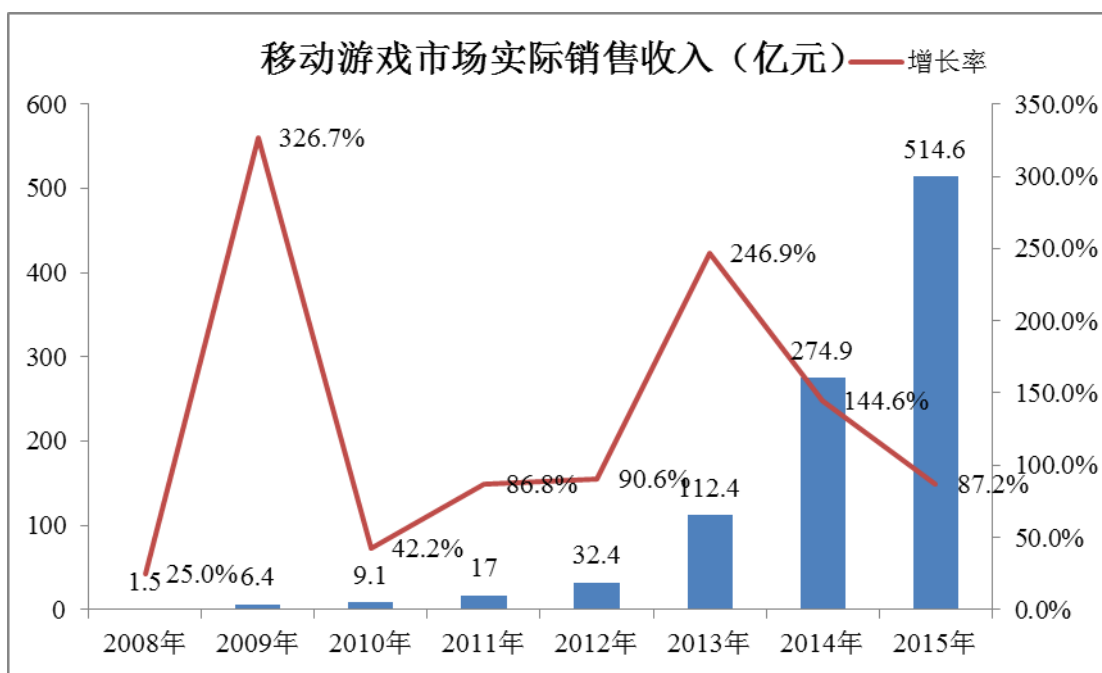
整体来看，2013年至2017年，移动游戏的复合增长率将达到23.09%。预计到2017年底，全球移动网络游戏的营收将超过404亿美元，将占全球游戏市场的38%。

2、中国移动网络游戏市场情况

(1) 中国境内移动网络游戏市场情况

中国移动游戏网络市场的飞速发展已经成为支撑整个游戏产业发展的主要推动力量。根据中国音数协游戏工委（GPC）中新游戏研究（CNG）以及国际数据公司（IDC）发布的《2015年中国游戏产业报告》，2015年中国游戏市场实际销售收入达到1,407.0亿元。其中，来自移动网络游戏的实际销售收入为514.60亿元，占整个游戏产业收入比为36.57%；来自网页游戏的实际销售收入为219.60亿元，占游戏产业收入比为15.61%。移动网络游戏的销售收入以及增长速度已经超过网页游戏，成为游戏产业重要的增长点。

中国移动游戏市场发展情况如下图所示：



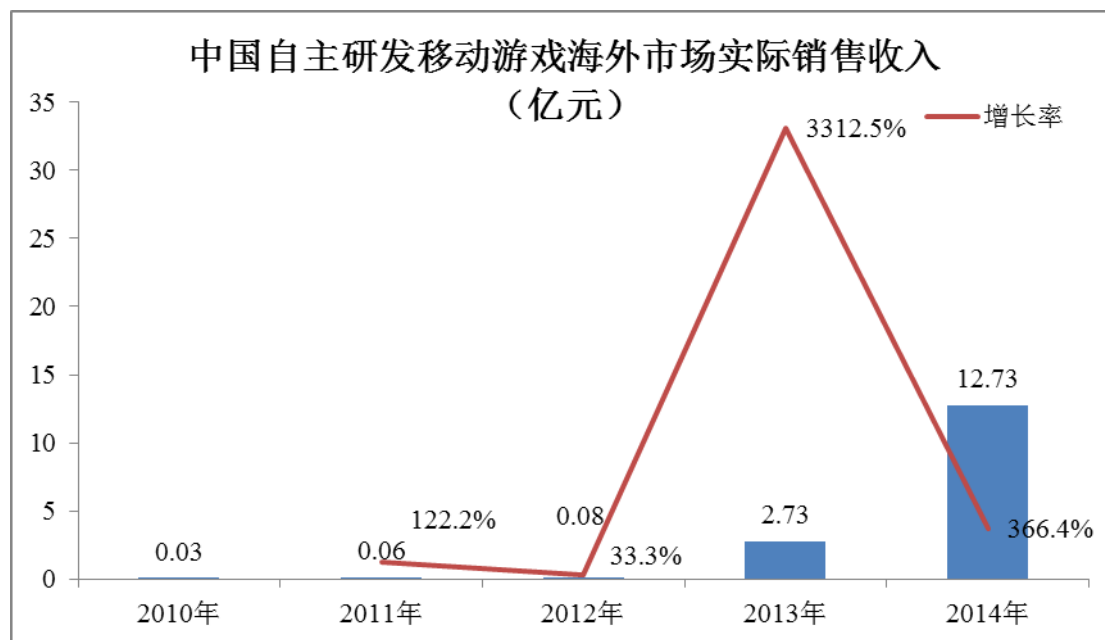
数据来源：GPC,CNG,IDC：《2015年中国游戏产业报告》

中国移动游戏市场的实际销售收入从2008年的1.5亿元增长至2015年的514.6亿元，年复合增长率高达107.5%；2012年度至2015年度，实际销售增长率分别为90.60%、246.90%、144.60%和87.20%。根据中国音数协游戏工委（GPC）中新游戏研究（CNG）以及国际数据公司（IDC）发布的《2014年中国

游戏产业报告》，在用户规模方面，2014年中国移动游戏用户数量约达3.58亿人，2008年至2014年的游戏用户复合增长率高达82.11%。根据《2015年10-12月移动游戏产业报告》，2015年四季度中国移动游戏用户数量约达3.84亿人。

（2）中国移动游戏海外市场情况

根据《2014年中国游戏产业报告》，2014年中国自主研发移动游戏在海外市场实际销售收入达到12.73亿美元，同比增长366.39%；2010年至2014年，中国自主研发移动游戏在海外的销售收入复合增长率达到353.87%；在出口地区中，日韩、港澳台地区以及东南亚地区为中国移动游戏出口最主要的收入来源。中国自主研发移动游戏在海外的销售情况如下图所示：



数据来源：GPC,CNG,IDC：《2014年中国游戏产业报告》

从整体来看，中国游戏海外市场的产业结构正在随着移动通讯技术的提升开始向移动游戏发展。2014年以来，移动游戏行业，特别是智能移动终端游戏行业出现了跨越式发展，全球多个国家和地区同时表现出智能手机出货量快速增长，移动游戏下载量高速增长，付费用户增加的发展态势。中国游戏公司凭借产品的速度和数量优势，迅速打开国际市场。

3、网络游戏行业竞争格局

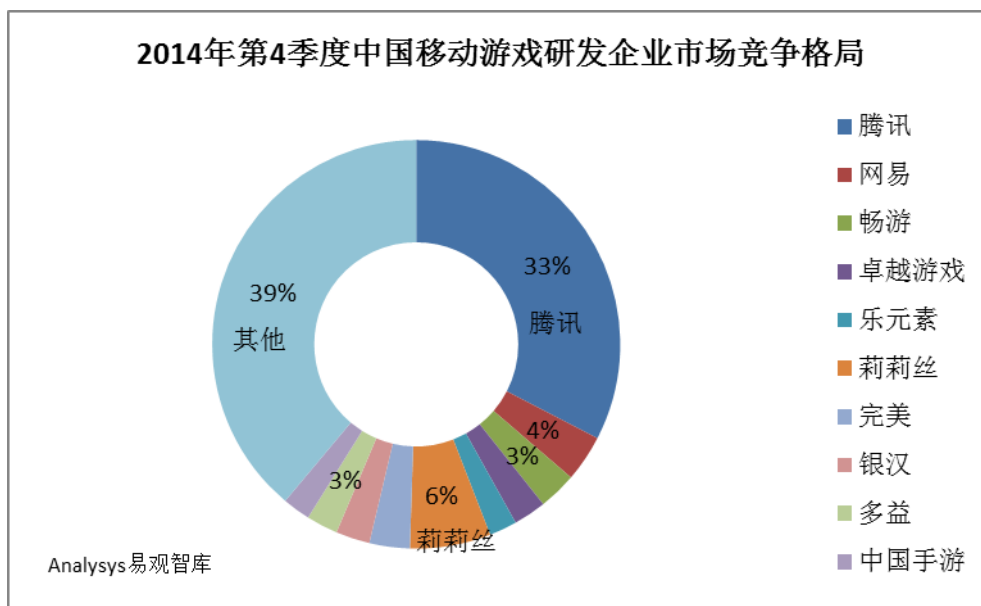
低研发成本、低进入门槛、打破空间限制以及跨平台跨终端的特性，不仅使更多种类游戏服务不同用户群体成为常态，更为移动游戏产品快速增长铺设了

“快行道”，移动游戏因而成为游戏产业“新蓝海”。从 2013 年年初开始，大量基于“轻资本”的创业团队掀起掘金移动游戏热潮；移动游戏利润高且短期达收入峰值的双循环，吸引部分客户端游戏企业纷纷拓展移动游戏业务；众多网页游戏企业凭借“轻游戏”经验积累迅速转向移动游戏研发。

2014 年移动游戏爆发式增长，移动游戏行业出现竞争者过度参与、产品生命周期短、研发周期压缩、试错机会有限、同质化现象严重等问题，行业门槛不断提高。目前移动游戏渠道格局逐渐确立，移动游戏市场即将由渠道为王进入到内容为王的时代，内容提供商的竞争日趋激烈，要求移动游戏研发商必须回归游戏产品自身的创意性和可玩性。部分客户端游戏研发企业也加入到内容提供商的竞争者，中小企业举步维艰。目前移动游戏呈现出重度化趋势，将抢夺一部分原有客户端用户。

未来随着智能手机渗透率提升、移动互联网用户数增加、玩家付费意愿增强和收入上升、移动网络带宽提升、渠道创新及盈利模式多样化五大因素共同驱动，移动网络游戏行业将持续快速发展，未来只有紧密跟踪市场发展趋势，不断加强自主研发能力、提升运营服务质量的企业才能巩固和提升自身的市场地位。

根据 Analysys 易观智库发布的《中国移动游戏市场季度监测报告 2014 年第 4 季度》数据显示，随着智能手机出货量日渐缩小、人口红利的消失，中国移动游戏市场在 2014 年下半年起由高速增长向稳定增长转型，但由于第 4 季度新产品集中上线，导致市场迎来一波小爆发，总体规模达到 95.66 亿元人民币，环比增长 31.7%。目前，移动网络游戏整体市场增长已经由人口红利驱动向精品大作推动转变。2014 年 4 季度，中国移动游戏研发企业市场份额仍旧呈现腾讯一家领跑的现象，腾讯系占有 32.6% 市场份额，莉莉丝占有 6.4%，网易、完美各占 3.7% 和 3.2%。



4、行业发展的有利因素

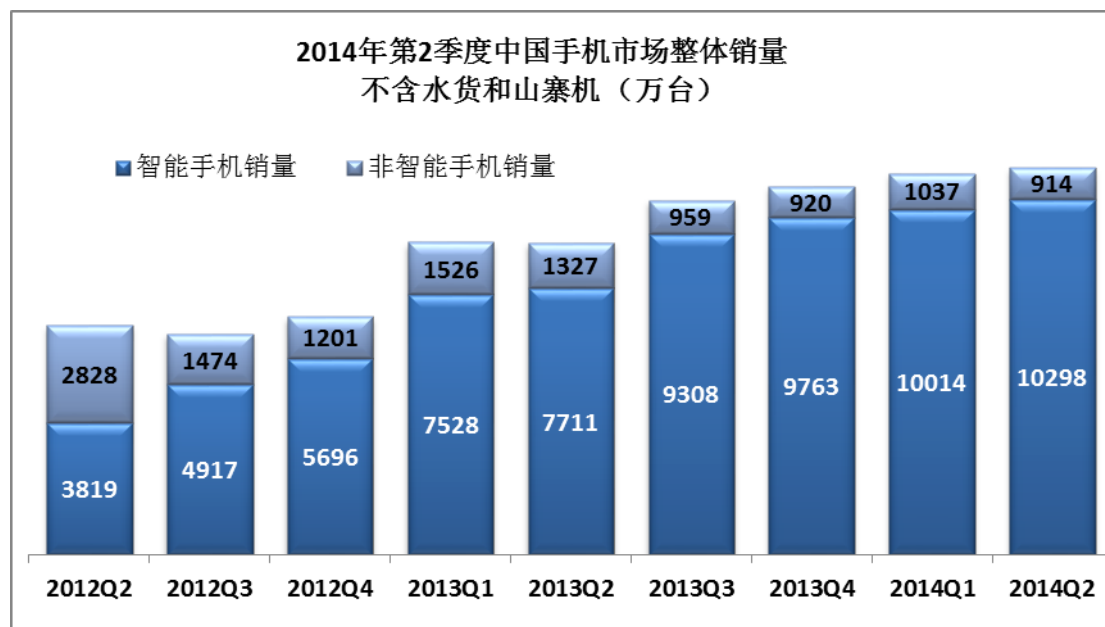
（1）国家政策大力支持

为了促进互联网及移动互联网在我国更好更快的发展，中央政府密集推出了各项行业产业政策。从《十二五规划纲要》提出要全面普及宽带，到后续的工信部出台多项涉及行业发展的规划纲要，包括“十二五”信息产业发展规划、互联网“十二五”发展规划，以及宽带网络发展规划，这些政策基本都有利于加快发展下一代移动互联网。新一届政府履新之后，更加重视信息产业对促进经济结构转型，产业结构升级的作用，李克强总理在多个场合强调“重视信息消费，用信息消费拉动内需和经济增长”，信息化建设已成为加快经济发展方式转变、促进经济结构战略性调整的关键要素和重要驱动力。

游戏产业作为互联网信息产业中的重要组成部分，在建设互联网强国战略目标下，已经成为政策鼓励的重要方向。2014年，《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》、《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变，提升国家文化软实力和产业竞争力，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程；强化互联网思维，坚持先进技术为支撑，内容建设为根本，形成立体多样、融合发展的现代传播体系，更多媒体集团进军网游行业，坚定了转型融合信心，给游戏企业带来新的发展机遇。

（2）智能终端普及，手机行业市场潜力巨大

根据易观智库最新发布的《中国手机市场季度数据监测报告 2014 年第 2 季度》显示，第 2 季度中国手机市场（不含水货和山寨机）销量为 11,212 万台，环比增长 1.46%，同比增长 24.4%。其中，智能手机销量为 10,298 万台，占比整体手机市场达到 91.9%。



得益于智能终端普及率的进一步提升，2015 年之后中国移动游戏用户数量将会继续大幅增长，为移动游戏市场发展壮大提供动力。智能终端的快速普及使移动游戏在画面品质、操作体验、付费方式等方面得到增强，用户付费意愿较以往有所增加。

（3）用户群更为广泛

移动游戏产品的内容具备简单有趣、操作便利、迎合碎片化时间的特点，因此迅速被各类人群所接受。不仅对适合传统网络游戏年龄段的游戏用户，而且对时间忙碌、用脑过度的上班族，不喜欢传统游戏内容、以轻度放松为目的的女性白领，以益智或传统棋牌娱乐为目的的老人和儿童等人群也具有较大吸引力。相比起其他游戏产品，移动游戏的用户接受程度更高，受众用户范围更广，游戏形式更加多样化。

（4）移动游戏产业链成熟，开发商与渠道平台共同维系生态圈

移动游戏开发商为渠道平台提供产品支持，帮助其聚拢用户；移动游戏渠道平台以提供技术支持、数据优化和减免广告费等多种方式给予游戏开发商更

多便利。双方互惠互利，共同打造移动游戏的生态圈。例如，在国内安卓平台中，以 360 手机助手为主的移动游戏分发渠道通过精研用户数据，利用最优组合方式向用户推送游戏引导消费，不仅为大量移动互联网用户接触和进行移动游戏提供诸多便利，而且为移动游戏市场如何增加收入探索了新的思路。

（5）运营商技术变革，拓宽支付和流量渠道

针对移动游戏基于移动互联网络技术的特殊性，电信运营商处于核心地位，担负着盘活移动互联网产业链的作用。运营商 3G、4G 网络的建设、加强上网带宽速度、降低上网资费成本等成为移动游戏发展的必要基础和保障。因此，移动网络游戏的快速发展必须依托于拥有庞大用户资源和强大收费渠道优势的运营商资源。

5、行业发展的不利因素

（1）行业侵权与抄袭严重

移动游戏市场在迎来爆发式增长的同时，背后也暗藏产品数量暴增、质量参差不齐等隐患，大量“换皮”、“山寨”等低质移动游戏充斥市场。因为移动游戏研发门槛较网页游戏和客户端游戏低，市场中存在许多研发实力不足的小型团队或者个人开发者为了快速切入市场局限于模仿当期热销的产品，从而造成经典 IP 被多次使用、产品同质化、玩法创新不足等现象。同时，部分游戏产品研发周期、游戏内容、客户服务等存在严重缩水，影响游戏质量。

（2）短期内渠道及平台议价能力强于研发商

移动游戏分发渠道是在复制网页游戏联运模式的基础上改进而来的，也沿袭了用户资源被渠道掌控的弊病，研发商依旧处于相对弱势的地位。以电信运营商、腾讯和 360 等为代表的互联网巨头企业基本已经占据了移动互联网的入口，但由于移动游戏市场的分发渠道缺乏规范管理和有效监督，行业标准不明朗等原因导致开发商在产业链上的话语权和选择权被削弱。

（3）移动游戏开发人才短缺制约产业发展

随着移动游戏市场的快速发展，市场对相关从业人员需求上升，尤其是对有较强专业技术的研发人才需求更加强烈。但现今中国整体游戏产业人才培养不

足，主要表现在：尽管目前开设动漫游戏专业的学校日益增多，但依然不能跟上整体游戏产业发展的速度；不少高校动漫游戏教学过于偏重理论知识，使学生难以将理论与实践相结合，而社会培训机构普遍水平不高，其中向国外先进研发学习的渠道更是少之又少；企业本身内部培训环节较弱，前期专业培训机制不完善等都凸显了研发人才不足的问题。

6、进入移动网络游戏行业的主要障碍

（1）人才壁垒

移动游戏在策划、程序、美术、运营、维护方面均需要配置高素质的专业化人才。国内移动游戏行业的快速发展，移动产品需要不断试错、优化，不断推陈出新，从而进一步加大专业人才需求，并加剧行业内专业人才的稀缺性，业内企业的人才储备，无疑形成进入移动游戏行业的较高壁垒。

（2）技术壁垒

移动游戏的开发和运营是一个系统性的专业技术工程，需要游戏开发商在运营平台端、服务器端、移动端均具备相当程度的技术应用能力和运营技巧。新进游戏团队或企业在短时间内难以完成各方面的综合技术积累，从而形成较高的技术壁垒。

（3）品牌壁垒

优秀游戏开发商与发行商、运营商等各大平台逐步形成长期稳定运营的良好合作关系，加上渠道商的大力推广、用户体验的持续提升有助于游戏开发商树立起良好的品牌形象，游戏开发商已有的品牌形象将形成难以逾越的品牌壁垒。

（4）资金壁垒

由于行业发展速度较快，竞争激烈，游戏研发企业对各类人才需求旺盛，使从业员工工资水平持续增长，研发成本不断上升。另一方面，随着玩家对游戏产品品质的要求提升，研发一款游戏需要的程序、美工、音乐音效等人才的数量以及游戏研发时间都在不断增加，上述因素导致游戏研发总成本不断上涨。

另外，新研发的游戏需要依靠大量推广才能获得市场，目前网络游戏的推广费用，包括网络广告的点击费用以及其他各类媒体的投放费用，与前几年相比已

有显著上涨。联合运营模式下，游戏运营涉及大量网盟平台，运营体系的推广、维护以及沟通等关键环节都需要专门人员处理，这也就要求网络游戏公司组建专门的运营团队。综上，任何一款优秀网络游戏的诞生和运营必须有大量资金做保证，对于新进入者而言，游戏研发及运营所需的巨大资金投入构成了较高的资金壁垒。

7、移动网络游戏行业的周期性、季节性和区域性特点

（1）周期性

随着我国国民经济持续稳定增长、人均收入的逐步提高及民众文化娱乐消费支出比重的增加，移动游戏行业具有内容丰富、受众群体广泛、上手性强等特点，能够提供性价比较高的娱乐休闲方式，在经济快速增长时大大缓解民众的工作压力，在经济不景气时也能缓解心理压力，抗衰退性较强。

（2）季节性

移动游戏的游戏用户定位于国内中高端智能机的广大个人用户，主要包括白领工薪阶层、学生群体等年轻群体，该类用户群体消费实力较强，碎片化时间充裕，在节假日、寒暑假期间的登录游戏用户明显高于普通工作日。经过比对游爱网络主要游戏产品的不同运营时段，在双休日、寒暑假和其他法定节假日期间，单款游戏的日流水值明显高于其他时段。

（3）区域性

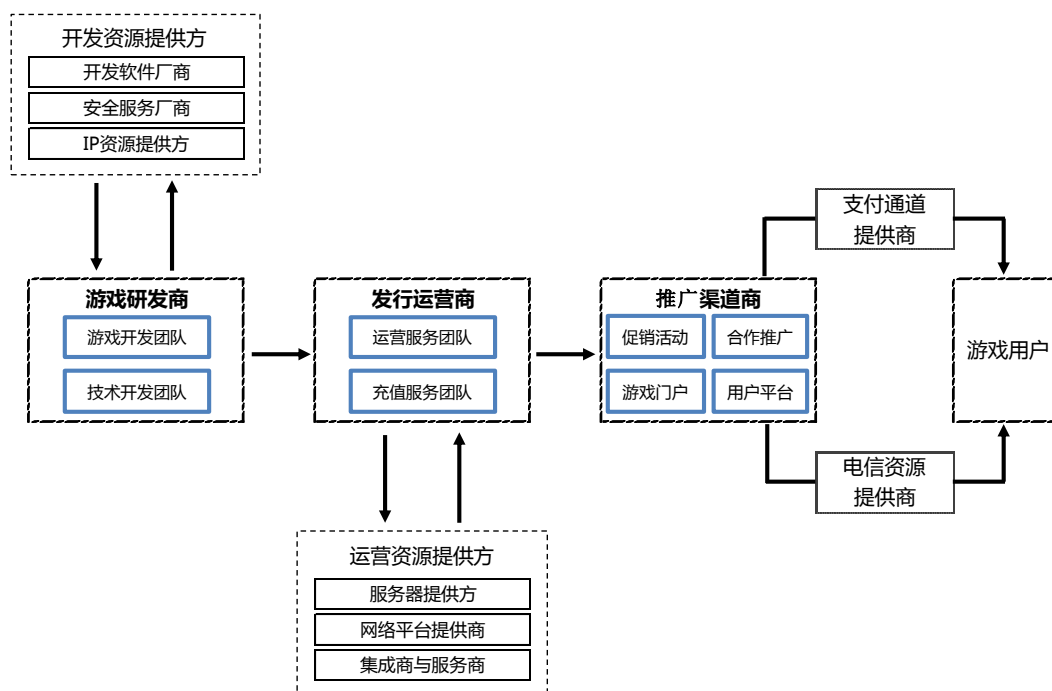
由于我国经济较发达地区如直辖市、一二线城市、东部沿海城市在互联网、3G、4G 移动网络设施方面普及率较高，互联网基础设施配套较为完善，同时该类地区人均可支配地区收入较高，人均消费能力相对中西部地区较强，移动游戏消费强劲，构成我国移动游戏行业的主要收入来源。

8、上下游行业的基本情况

（1）移动网络游戏产业链

移动网络游戏产业链主要可分为游戏研发商、游戏发行运营商、游戏推广渠道商和游戏用户。同时，开发资源提供方、运营资源提供方、支付通道提供商以及电信资源提供商等产业参与者作为网络游戏生态圈的重要组成部分，直接或间

接地对移动网络游戏产业链产生影响。游爱网络的业务涉足产业链中的游戏研发商、发行运营商以及渠道推广商。



①游戏研发商：根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的开发，再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品等。

②发行运营商：即平台运营商，负责提供游戏产品的运营平台，利用自有资源并协调游戏开发商、游戏推广服务商和充值支付渠道等各种资源进行游戏产品的发行运营、业务维护、收益结算等业务。

③推广渠道商：也称游戏渠道商，主要在其自身推广渠道（包括门户或社区网站、平面媒体等）上向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、进入链接等，协助游戏运营商一起进行产品的推广。

游戏研发商将研发好的游戏产品交由发行运营商运营，发行运营商在推广渠道商的帮助下，将游戏推广给游戏玩家，最终由游戏玩家体验游戏，并在玩游戏过程中充值付费，产生经营游戏产品企业的收益。经营游戏产品的收益按照协议比例在游戏研发商和发行运营商之间进行分配。

(2) 上下游行业情况及其影响

移动网络游戏行业的上游行业主要包括通信行业、硬件设备制造业、软件行业、媒体行业、支付服务行业等。通信行业主要指电信运营商；硬件设备制造业主要包括计算机、服务器制造商；软件行业主要包括游戏开发软件、办公软件开发商；媒体行业主要为运营推广服务的提供商；支付服务行业主要包括线上支付平台、线下充值卡代理销售商等。

上游行业，尤其是通信行业、硬件设备制造业、支付服务行业的发展能为本行业的发展提供技术支持，增加网络游戏对用户的吸引力；行业的发展也能带动上游行业的发展，中国产业信息网发布的《2013-2018 年中国网络游戏行业市场深度研究及投资前景评估报告》显示，2011 年网络游戏为电信业、IT 行业、出版和媒体行业等带来的直接收入达 733.2 亿元人民币。

网络游戏行业直接面向游戏玩家销售，网络游戏用户即该行业下游。网络游戏用户数尤其是付费用户数的增长将促进网络游戏行业的发展；网络游戏行业的发展也将为网络游戏用户提供更好的游戏体验。

（三）游爱网络核心竞争力

1、综合规模较大，研发运营经验丰富，管理团队执行力强

游爱网络拥有较大规模的游戏开发团队，经验丰富的技术开发人才和卓越的管理人才、高执行力以及优秀创新创意基因，确保了产品生产线的持续生产能力。游爱网络的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。

游爱网络的研发团队成员均具有丰富的研发经验和雄厚的研发实力；成员非常稳定，互相协作配合默契；手机游戏研发团队成员已在业内享有声誉，并已有多款手游产品上线。研发的产品已经在国内外取得良好的成绩，在行业内有一定的位置和影响力。

游爱网络的管理团队具有丰富的管理和市场营销经验，通过整合传统行业与游戏行业的经验，不仅有助于游戏产品的推广与品牌的建立，更能避免作为新兴行业因发展过快而产生各种问题和隐患。同时，董事长袁雄贵先生具有丰富创业经验，熟悉资本运作流程，对公司发展方向具有长远规划，可以使公司规避掉各种经营风险。

2、游戏产品多样化，具有知识产权保障意识，产品市场认可度较高

游爱网络自主开发的游戏产品类型不断丰富，涉及奇幻修仙、上古神话、厚重历史、江湖武侠等多种题材，覆盖策略类、卡牌类、APRG、塔防等各种手游类型。游爱网络坚持走精品和稳健路线，在行业内塑造良好的企业形象和产品形象，吸引众多合作方，形成长期稳定健康紧密的合作关系，保障了公司业务的长久稳定运行。

与此同时，游爱网络自主研发的游戏产品也受到了市场的肯定，迄今为止，分别获得了“网络网游人气奖”、“安智 2012 年度优秀游戏奖”、“腾讯智能机互联网策略类金企鹅奖”等多项奖励和表彰，在市场越来越占有更加重要的地位。

3、研发技术基础强，在策略类游戏的研发运营中具有比较优势。

游爱网络于 2011 年成立，历经 4 年成长，对于现阶段的移动网络游戏产业已经有了相当熟悉的认识，游爱网络的主要管理团队以及研发团队成员均有丰富的移动网络游戏行业经验，不论是在技术上、产品上均能够有效把握行业脉动。

技术上，通过在不同游戏中尝试多类型的游戏开发引擎，成熟的技术研究，开放的技术经验分享，畅通的技术成果分享，游爱网络已经建立了多套游戏模板以及玩家需求的应对策略。游爱网络紧密跟踪和研发 Android、IOS 等智能平台上的产品开发技术，目前游爱网络已具备了智能平台优质游戏的开发能力，且已陆续推出了基于上述平台的游戏产品。不仅如此，游爱网络还在有效开发自己的技术编辑器系统，此类系统能够更高效，更便捷的完成普通游戏编写过程中的一般流程，相比其他网络游戏厂商而言，公司的技术高效、便捷、有针对性，大大缩短了游戏开发时间。

在产品上，游爱网络在策略类游戏的研发运营中具有比较优势。游爱网络陆续推出了多款策略类游戏或带有策略属性的移动网络游戏，如《风云天下 OL》最高月充值流水超过 3000 万元，《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》最高月充值流水超过 1000 万元，均取得了不俗充值流水。游爱网络专注于策略类型游戏可以不断复制自身的成功经验，研发出具有不同题材，但保有相同策略类游戏元素的移动网络游戏产品，持续为带来收益。

4、具有完善的风险把控体系，有效地降低游戏失败风险

游爱网络具有一系列完善的风险把控体系，通过游戏开发立项及内部控制流程，多部门参与的立项评分标准；经验丰富的游戏制作人互相给予建议，规避游戏失败的风险；敏锐观测市场变动调整产品线基调以便符合市场品味；游戏上线后及时收取玩家反馈进行更新改良；创造新的收费点，提高游戏 ARPU 值的同时进一步扩大玩家数量保证游戏体验。在重重风险把控体系后，游爱能够有效地降低游戏开发失败的风险。

（四）游爱网络财务状况分析

根据天职国际出具的天职业字[2016]3212号《审计报告》，游爱网络报告期财务状况如下：

1、资产结构及主要资产分析

项目	2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
货币资金	1,888.62	13.77	2,270.14	25.36
应收账款	5,579.60	40.67	4,270.64	47.71
预付款项	331.42	2.42	9.92	0.11
其他应收款	115.13	0.84	155.00	1.73
其他流动资产	4,820.23	35.12	1,513.90	16.91
流动资产合计	12,735.00	92.82	8,219.60	91.82
可供出售金融资产	450.00	3.28	50.00	0.56
长期股权投资	-	-	-	-
固定资产	353.90	2.58	405.10	4.53
无形资产	52.05	0.38	-	-
长期待摊费用	128.88	0.94	277.27	3.09
非流动资产合计	984.83	7.18	732.37	8.18
资产总计	13,719.83	100.00	8,951.97	100.00

（1）资产结构分析

2015年末游爱网络资产总额较2014年末增长4,767.86万元，增长53.26%，主要是流动资产增加所致，游爱网络流动资产占比较高，2015年末、2014年年末流动资产占总资产的比例分别为92.82%、91.82%，流动资产的增长是游爱网络资产增长的主要原因；货币资金、应收账款、其他流动资产是游爱网络主要流动资产及主要资产，2015年末占同期总资产的13.77%、40.67%和35.12%，2014年末占同期总资产的25.36%、47.71%和16.91%。

（2）主要资产分析

①货币资金

单位：万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
现金	2.32	1.57
银行存款	1,886.30	2,268.57
合计	1,888.62	2,270.14

2015年末、2014年末游爱网络货币资金分别为1,888.62万元、2,270.14万元，占同期资产总额的比例分别为13.77%、25.36%；2015年末货币资金余额及占比较2014年末下降，主要原因是2015年末用于理财的货币资金增加所致，2015年末银行理财产品余额为4,637.00万元，较2014年末增加3,137.00万元，详见③其他流动资产之说明。

②应收账款

2015年末、2014年末游爱网络应收账款分别为5,579.60万元、4,270.64万元，占同期资产总额的比例分别为40.67%、47.71%，应收账款均为应收游戏分成款。

A、应收账款坏账准备计提的充分性

游爱网络应收账款账龄及坏账计提情况

单位：万元、%

账龄	2015年12月31日			
	应收账款余额	占比	计提比例	坏账准备金额
1年以内（含1年）	5,582.59	94.79	5.00	279.13
1-2年（含2年）	306.82	5.21	10.00	30.69
2-3年（含3年）	0.01	-	50.00	-
合计	5,889.42	100.00	5.26	309.82
账龄	2014年12月31日			
	应收账款余额	占比	计提比例	坏账准备金额
1年以内（含1年）	4,462.00	99.22	5.00	223.10
1-2年（含2年）	35.26	0.78	10.00	3.52
2-3年（含3年）		-	50.00	-
合计	4,497.26	100.00	5.04	226.62

如上表所示，游爱网络应收账款主要为账龄1年以内应收账款，2015年末、2014年末账龄1年以内应收账款占同期应收账款余额的比例分别为94.79%、

99.22%，应收账款账龄较短，回款风险较低，应收账款坏账计提政策符合实际情况，坏账准备的计提合理、充分。

B、应收账款的可回收性

游爱网络的主要客户包括上海晋昶网络科技有限公司、深圳市创梦天地科技有限公司、上海游民网络科技有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司、深圳时代首游互动科技有限公司、易幻网络有限公司、飞鱼数位游戏股份有限公司等国内外知名运营商，游爱网络与该部分客户的资金结算周期较长，但该部分客户的资信良好，与游爱网络团队保持良好合作关系，最终回款情况良好，应收账款回收具有较强的保障。

C、应收账款保障措施

为更好进行应收账款管理、保证应收账款的安全，游爱网络制定了《应收账款管理制度》等相关规定，加强对应收账款的监控、催收回款，具体措施如下：

a 加强事前控制

游爱网络从选择运营商开始进行应收账款风险控制，在运营商环节应重点审查游戏运营方的资信能力、资金实力、履约能力、诚信等，尽可能选择与有实力、重诚信、履约能力较强的国内外知名游戏运营商合作，并在合同中明确付款方式、付款进度，加强应收账款的事情控制。

b 加强过程监控

安排专人每月定期对应收账款回收情况进行核对、记录和统计，编制应收账款台账、应收账款账龄分析表，建立应收账款信息库，随时掌握应收账款情况，及时发现坏帐风险；根据应收账款账龄，制定不同账龄应收账款催款措施，定期会同商务部、财务部、法务部、经理层召开会议跟进应收账款的回收进度并制定下一步回收工作安排、催收计划。

c 建立应收账款考核制度

将应收账款的回收情况作为对业务人员的重要考核指标，对于超期应收账款，由财务部及时提示相关负责人加强催收工作。

游爱网络上应收账款管理制度的制定和实施，对应收账款的收回具有保障和推动性，保证了应收账款的安全，降低了坏账损失的可能性。

2015 年末应收账款前五名情况

项目	余额（万元）	账龄	占比（%）
上海晋昶网络科技有限公司	747.87	1 年以内	12.7
深圳市创梦天地科技有限公司	550.60	1 年以内	9.35
上海游民网络科技有限公司	414.09	1 年以内	7.03
深圳市腾讯计算机系统有限公司	372.88	1 年以内、1-2 年	6.33
深圳时代首游互动科技有限公司	335.25	1 年以内	5.69
小计	2,420.69		41.10

③其他流动资产

2015 年末、2014 年末游爱网络其他流动资产分别为 4,820.23 万元、1,513.90 万元，占同期资产总额的比例分别为 35.12%、16.91%，其他流动资产主要为银行理财产品，具体如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
银行理财产品	4,637.00	1,500.00
待抵扣增值税进项税额	183.23	13.90
合计	4,820.23	1,513.90

如上表所示，2015 年末游爱网络其他流动资产较 2014 年末增加 3,306.33 万元，增长 218.40%，主要是银行理财产品增加所致。

④资产减值准备的提取情况

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
应收账款坏账准备	309.82	226.62
其他应收款坏账准备	22.18	10.47
合计	332.00	237.09

2015 年末、2014 年末游爱网络根据会计政策充分计提了各项减值准备，资产减值准备计提符合企业会计准则。

2、负债结构

项目	2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
应付账款	299.13	8.83	362.48	7.72
预收款项	814.19	24.02	458.73	9.78

应付职工薪酬	1,166.54	34.42	1,111.38	23.69
应交税费	194.18	5.73	325.39	6.93
应付股利	-	-	1,040.00	22.16
其他应付款	111.53	3.29	285.31	6.08
其他流动负债	423.87	12.50	423.30	9.03
流动负债合计	3,009.44	88.79	4,006.59	85.39
递延收益	380.10	11.21	685.74	14.61
非流动负债合计	380.10	11.21	685.74	14.61
负债总计	3,389.54	100.00	4,692.33	100.00

（1）负债结构分析

2015 年末游爱网络负债总额较 2014 年末减少 1,302.79 万元，下降 27.76%，主要是流动负债下降所致，游爱网络流动负债占比较高，2015 年末、2014 年年末流动资产占负债总额的比例分别为 88.79%、85.39%，流动负债的下降是游爱网络负债下降的主要原因；应付账款、预收款项、应付职工薪酬、应付股利、其他流动负债是游爱网络主要流动负债及主要负债，2015 年末占同期负债总额的 8.83%、24.02%、34.42%、0.00%和 12.50%，2014 年末占同期负债总额的 7.72%、9.78%、23.69%、22.16%和 9.03%。

（2）主要负债分析

①应付帐款

2015 年末、2014 年末，游爱网络应付账款分别为 299.13 万元、362.48 万元，占同期负债总额的 8.83%、7.72%，应付账款主要系应付市场推广费用及游戏分成款。

②预收款项

2015 年末、2014 年末，游爱网络预收款项分别为 814.19 万元、458.73 万元，占同期负债总额的 24.02%、9.78%，预收款项主要系游戏玩家已充值未消耗游戏币。

③应付职工薪酬

2015 年末、2014 年末，游爱网络应付职工薪酬分别为 1,166.54 万元、1,111.38 万元，占同期负债总额的 34.42%、23.69%，应付职工薪酬具体如下：

单位：万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
短期薪酬	1,163.34	1,111.38
离职后福利中的设定提存计划负债	3.20	-
合计	1,166.54	1,111.38

④应付股利

2015年末游爱网络无应付股利。2014年末，游爱网络应付股利为1,040.00万元，占同期负债总额的22.16%，具体如下：

单位：万元

股东名称	2014年12月31日
成仁风	415.00
申徐洲	375.00
李冰	250.00
合计	1,040.00

⑤其他流动负债

2015年末、2014年末，游爱网络其他流动负债分别为423.87万元、423.30万元，占同期负债总额的12.50%、9.03%，为1年以内递延游戏授权金。

⑥递延收益

2015年末、2014年末，游爱网络递延收益分别为380.10万元、685.74万元，占同期负债总额的11.21%、14.61%，为1年以上递延游戏授权金。

3、财务指标分析

(1) 偿债能力指标分析

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
资产负债率（合并）	24.71%	52.42%
流动比率（倍）	4.23	2.05
速动比率（倍）	4.23	2.05
项目	2015年度	2014年度
息税折旧摊销前利润（万元）	4,562.11	3,191.92
利息保障倍数（倍）	N/A	N/A

注：流动比率=期末流动资产/期末流动负债

速动比率=（期末流动资产-存货）/期末流动负债

资产负债率=期末总负债/期末总资产

息税折旧摊销前利润=利润总额+折旧摊销+利息支出

利息保障倍数=息税前利润/利息费支出

2015 年末游爱网络资产负债率 24.71%，资产负债率较低；报告期各期游爱网络无金融机构借款、利息支出，负债均为经营性负债，现金储备较为充分，偿债风险较小；2015 年末流动比率、速动比率分别为 4.23、4.23，资产流动性较好，短期偿债能力较强。

（2）经营活动现金流量金额和净利润情况比较

项目	2015 年度	2014 年度
净利润（万元）	4,030.68	2,202.29
经营活动产生的现金流量净额（万元）	2,179.57	2,752.19
比重	0.54	1.25

2015 年度游爱网络经营活动产生的现金流量净额与净利润的比重为 0.54，较 2014 年有所下降，主要原因是：2015 年度游爱网络授权运营及联合运营收入比重上升，而授权运营及联合运营结算周期相对较长，2015 年末应收账款有所增加。

（3）资产周转能力指标分析

项目	2015 年度	2014 年度
总资产周转率（次）	1.39	2.04
流动资产周转率（次）	1.50	2.24
应收账款周转率（次）	3.20	4.67

注：总资产周转率=营业收入/（（期初资产总额+期末资产总额）/2）

流动资产周转率=营业收入/（（期初流动资产额+期末流动资产额）/2）

应收账款周转率=营业收入/（（期初应收账款+期末应收账款）/2）

2015 年度，游爱网络总资产周转率、流动资产周转率分别为 1.39、1.50，较 2014 年度有所下降，主要原因是 2015 年度吸收新股东增资及经营积累使得总资产规模、流动资产规模增长；应收账款周转率为 3.20，较 2014 年度下降，主要是 2015 年度游爱网络授权运营及联合运营收入比重上升，而授权运营及联合运营结算周期相对较长使得应收账款有所增加，进而导致应收账款周转率下降。

（五）游爱网络盈利能力分析

1、营业收入构成分析

（1）按运营模式划分主营业务收入情况

项目	2015 年		2014 年度	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
自主运营	2,506.08	15.92	3,119.75	20.01
联合运营	7,128.59	45.27	7,243.12	46.46
授权运营	6,031.82	38.31	4,210.76	27.01
代理运营	68.37	0.43	78.17	0.50
其他	11.54	0.07	939.66	6.02
合计	15,746.40	100.00	15,591.46	100.00

从收入规模看，2015 年度游爱网络营业收入为 15,746.40 万元，较 2014 年度略有增长；从收入结构看，报告期内，自主运营、联合运营、授权运营是游爱网络收入的主要来源，三者合计占当期营业收入的 99.50%、93.48%；2015 年度自主运营收入较 2014 年度较少，同时授权运营业务较 2014 年增加，总体而言营业收入保持平稳。

（2）按游戏名称划分主营业务收入情况

游戏名称	2015 年		2014 年度	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
《风云天下 OL》	6,377.77	40.50	9,970.56	63.95
《蜂鸟五虎将》	3,167.12	20.11	814.06	5.22
《武林萌主》（比武招亲）	1,661.65	10.55	2,585.66	16.58
其他游戏	4,539.86	28.83	2,221.18	14.25
合计	15,746.40	100.00	15,591.46	100.00

如上表所示，报告期内，游爱网络收入主要来源于《风云天下》、《蜂鸟五虎将》、《武林萌主》（比武招亲）三款游戏，三者合计占同期营业收入的 71.17%、85.75%；《风云天下》、《蜂鸟五虎将》、《武林萌主》（比武招亲）收入变动详见下述“2、利润来源及盈利驱动因素分析”之说明。

2、利润来源及盈利驱动因素分析

游爱网络主营业务为移动网络游戏的开发与运营，运营模式包括自主运营、联合运营、授权运营、代理运营。营业收入主要来源于移动网络游戏游戏分成收入及版权金收入，其中游戏分成收入是最主要的的利润来源。游戏用户活跃情况及充值消费情况直接影戏游爱网络的盈利能力，具体盈利驱动要素分析如下：

类型	盈利驱动要素
用户情况	累计注册角色数

充值消费情况	月活跃角色数
	月付费角色数
	月充值流水
	ARPU
	充值消耗比

注：ARPU=充值流水/付费角色数

充值消耗比=本期消耗游戏币/本期增加游戏币

报告期内，游爱网络收入主要来自《风云天下 OL》、《蜂鸟五虎将》、《武林萌主》（比武招亲）三款游戏。该三款游戏盈利驱动要素分析如下：

(1) 《风云天下 OL》盈利驱动要素变化情况

指标	2015 年度	2014 年度
当期流水合计（万元）	13,646.78	22,599.54
期末累计注册角色数（人）	16,343,286	15,243,558
当期月均付费角色数（人）	13,966	21,871
当期月均活跃角色数（人）	198,649	505,424
当期月均 ARPU（元）	816.56	867.36
充值消耗比	97.42%	98.79%

注：ARPU=月充值流水/月付费角色数

充值消耗比=本期消耗游戏币/本期获得游戏币

《风云天下 OL》系游爱网络首款移动网络游戏，该款游戏于 2012 年 3 月上线运营，已成功运营超过 3 年；报告期内，该款游戏月付费用户数、月活跃用户数、ARPU 虽有所下降，但充值流水仍保持较高水平，月充值流水仍超过 1000 万元，仍保持较强的盈利能力；受益于该款游戏良好的盈利能力，该款游戏成为游爱网络收入及利润的主要来源。

(2) 《蜂鸟五虎将》盈利驱动要素变化情况

指标	2015 年度	2014 年 7-12 月
当期流水合计（万元）	10,350.20	2,163.14
期末累计注册角色数（人）	5,141,720	786,609
当期月均付费角色数（人）	18,186	12,203
当期月均活跃角色数（人）	453,941	156,087
当期月均 ARPU（元）	475.17	253.74
充值消耗比	96.50%	96.09%

《蜂鸟五虎将》于 2014 年 7 月上线运营，上线以来运营情况良好；月活跃用户数由 2014 年度的 156,087 人增长至 2015 年度的 453,941 人，月均付费角色

数由 2014 年度的 12,203 人增长至 2015 年度的 18,186 人，ARPU 由 2014 年度的 253.74 元增长至 2015 年度的 475.17 元，主要运营指标均有较大增长。2015 年度，随着该款游戏月付费用户数、ARPU 的增长，该款游戏充值流水及营业收入随之增长。

(3) 《武林萌主》（比武招亲）盈利驱动要素变化情况

指标	2015 年度	2014 年度
当期流水合计（万元）	3,887.70	6,518.42
期末累计注册角色数（人）	7,873,394	6,609,697
当期月均付费角色数（人）	6,630	14,305
当期月均活跃角色数（人）	314,494	314,543
当期月均 ARPU（元）	498.46	406.21
充值消耗比	93.13%	95.77%

《武林萌主》（比武招亲）于 2013 年 3 月上线运营，已运营超过 3 年；报告期内，因运营的增长，该款游戏月付费用户数、月活跃用户数随之下降；2015 年度虽然 ARPU 有所增长，但月付费用户数下降明显，致使该款游戏充值流水出现较大下降，营业收入随之下降。

3、利润表项目变化分析

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度
一、营业总收入	15,746.40	15,591.46
其中：营业收入	15,746.40	15,591.46
二、营业总成本	11,519.60	13,460.82
其中：营业成本	1,720.59	2,579.23
营业税金及附加	70.82	105.03
销售费用	1,537.56	898.15
管理费用	8,124.55	9,708.62
财务费用	-28.82	80.92
资产减值损失	94.90	88.87
加：投资收益	86.89	79.34
三、营业利润	4,313.69	2,209.98
加：营业外收入	34.91	-
减：营业外支出	45.29	7.70
四、利润总额	4,303.31	2,202.28
减：所得税费用	272.62	-

五、净利润	4,030.69	2,202.28
其中：归属于母公司所有者的净利润	4,060.66	2,261.65
少数股东权益	-30.00	-59.37
六、其他综合收益的税后净额	-	-
七、综合收益总额	4,030.69	2,202.28
归属于母公司所有者的综合收益	4,060.66	2,261.65
归属于少数股东的综合收益	-30.00	-59.37

利润表项目具体变动分析如下：

（1）营业收入

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度
营业收入	15,746.40	15,591.46

报告期内，游爱网络的营业收入均来自主营业务移动网络游戏的收入，详见“本节营业收入构成分析”之说明。

（2）营业成本

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度
分成成本	1,322.41	1,576.69
服务器成本	397.91	502.53
授权金成本和软件著作权成本	0.28	500.00
合计	1,720.59	2,579.23

2014 年度、2015 年度游爱网络营业成本分别为 2,579.23 万元、1,720.59 万元，2015 年度营业成本较 2014 年度减少 858.64 万元、下降 33.29%，主要原因是：因自主运营模式下渠道商资源引入游戏用户充值金额导致下降分成成本下降；因游爱网络获得部分租赁期满后服务器产权后无需支付服务器托管费服务器自身租赁费用，服务器租用单价下降导致服务器成本下降；因 2014 年游爱网络向广州菲购买广州菲音委托游爱网络研发的《风云天下 OL》软件著作权支付转让金 500 万元，而 2015 年度无此类采购导致授权金成本和软件著作权成本下降。

（3）期间费用

项目	2015 年度		2014 年度	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
销售费用	1,537.56	15.96	898.15	8.40

管理费用	8,124.55	84.34	9,708.62	90.84
财务费用	-28.82	-0.30	80.92	0.76
期间费用合计	9,633.29	100.00	10,687.69	100.00

2015 年度游爱网络期间费用较 2014 年度减少 1,054.40 万元，下降 9.87%，主要系管理费用减少所致，2015 年度游爱网络细化产品立项标准、精简研发团队编制、加强研发支出规划，研发支出下降，管理费用随之下降。

报告期内，游爱网络无利息支出，期间费用主要是销售费用和管理费用。

①销售费用分析

单位：万元

费用性质	2015 年度	2014 年度
职工薪酬	711.90	597.74
广告费	601.19	57.72
其他费用	224.47	242.69
合计	1,537.56	898.15

报告期内，游爱网络销售费用主要为销售人员薪酬及广告费用，2015 年度销售费用较 2014 年度增加 639.41 万元，增长 71.19%，主要系广告费用增长所致，2015 年度因新游戏上线较多，广告费用随之增长。

②管理费用分析

单位：万元

费用性质	2015 年度	2014 年度
职工薪酬	6,454.52	7,931.55
游戏设计费	394.84	441.94
租赁费	352.80	446.40
其他费用	922.39	888.73
合计	8,124.55	9,708.62
其中：研发费用	6,903.33	9,038.03

报告期内，游爱网络管理费用主要为职工薪酬，2015 年及 2014 年职工薪酬占管理费用比例分别为 79.44%、81.70%。2015 年度游戏网络管理费用、研发费用下降主要系调整研发策略，加强项目研发流程管控、精简研发团队、研发人员数量及薪酬总额下降所致，下降符合实际情况，下降合理；游爱网络经过精简研发项目、研发团队，整合了研发资源，保留并形成了核心研发团队，研发积累了多项的移动网络游戏核心技术，并在 SLG 类型、卡牌类型移动网络游戏领域形

成了竞争优势，具备持续、高效的研发能力，以保障未来游戏运营需求，保障未来持续盈利能力。

③财务费用分析

单位：万元

费用性质	2015 年度	2014 年度
银行手续费	53.61	87.65
减：利息收入	15.04	37.32
汇兑损益	67.39	-30.59
合计	-28.82	80.92

报告期内，游爱网络无利息支出，财务费用主要为手续费。

（4）利润表其他科目

①资产减值损失

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度
坏账损失	94.90	88.87

报告期内，游爱网络资产减值损失系根据坏账政策计提的坏账准备。

②投资收益

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度
处置长期股权投资产生的投资收益		71.33
理财产品投资收益	86.89	8.01
合计	86.89	79.34

2015 年度游爱网络投资收益系理财产品投资收益，2014 年度投资收益主要系处置广州牛蜂的 51% 股权所取得投资收益。

③营业外收入及营业外支出

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度
营业外收入：		
政府补助	32.62	
其他	2.29	
合计	34.91	
营业外支出：		
非流动资产处置损失合计	4.79	

项目	2015 年度	2014 年度
营业外收入：		
其中：固定资产处置损失	4.79	
其他	40.50	7.70
合计	45.29	7.70

其中，政府补助明细如下：

单位：万元

项目	2015 年度
租金补贴	14.32
软著资助补贴	1.76
2014 年增值税返税	16.54
合计	32.62

④所得税费用

报告期内，游爱网络所得税情况如下

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度
所得税费用	272.62	-
其中：当期所得税	272.62	-

报告期内，游爱网络各主体的所得税税率情况如下：

纳税主体	认证情况	所得税税率	
		2015 年	2014 年
广州游爱网络技术有限公司	软件企业、高新技术企业	12.5%	免税
上海游爱之星信息科技有限公司	软件企业	免税	免税
天津游爱网络技术有限公司		25%	25%
广州牛蜂网络科技有限公司		25%	25%
上海昊玩网络科技有限公司		25%	25%
乐游网络有限公司		16.5%	16.5%

4、汇率变动对游爱网络报告期盈利能力的影响

报告期内，游爱网络外币收入主要是境外游戏授权版权金及游戏分成流水，因汇率变动，2015 年度、2014 年度游爱网络汇兑损益 67.39 万元、-30.59 万元，汇兑损益占当期利润总额比例较小，对游爱网络盈利能力影响较小。

5、报告期内毛利率情况分析

（1）报告期内毛利率情况分析

项目	2015 年度	2014 年度
毛利额（万元）	14,025.80	13,012.23
毛利率（%）	89.07	83.46

游爱网络属于网络游戏行业，成功运营的网络游戏产品毛利率普遍较高。其主要原因是网络游戏产品通常前期投入较高，游戏产品投入运营后，其主营业务成本主要是由分成成本、服务器成本及其他运营成本组成，部分成本（如服务器成本）相对固定且与收入的增长并未保持正比例线性关系，在一定范围内，主营业务成本呈现出一定的阶梯型，收入的大幅增长并不一定伴随成本的大幅增长。

游爱网络集游戏研发、游戏运营于一体，游戏研发产品、类型丰富，游戏运营模式涵盖自主运营、联合运营、授权运营及代理运营，具备游戏研发、游戏运营双重优势，其游戏产品毛利率较高。

2015 年度游爱网络毛利率较 2014 年度提高 5.61 个百分点，主要原因是：2014 年度购买软件著作权成本 500.00 万元，而 2015 年度此类支出较少；2015 年度联合运营及授权运营收入及占比提高，因联合运营及授权运营收入无游戏分成支出，毛利率随之提高。

（2）游爱网络报告期毛利率的合理性

报告期内，游爱网络与同行业上市公司毛利率水平对比如下：

序号	证券简称	证券代码	相关业务	游戏来源	毛利率（%）	
					2014 年度	2015 年度
1	天神娱乐	002354.SZ	移动端网络游戏	自主研发	98.49	94.10
2	天舟文化	300148.SZ	移动端网络游戏	自主研发	89.41	90.46
3	掌趣科技	300315.SZ	移动端网络游戏	自主研发及代理	65.09	65.03
4	昆仑万维	300418.SZ	移动端网络游戏	主要为代理	68.40	60.16
5	平均值				80.35	77.44
6	游爱网络			自主研发	83.46	89.07

如上表所示，报告期内，游爱网络毛利率高于掌趣科技、昆仑万维及同行业平均水平，低于天神娱乐，与天舟文化接近。主要原因是：天神娱乐、天舟文化及游爱网络游戏以自主研发游戏为主，而掌趣科技、昆仑万维除自主研发的游戏外，存在较大比例代理游戏，代理游戏除游戏运营成本外，需要向游戏开发商支付游戏充值流水 20%-30% 的分成成本，因而上述公司毛利率较游爱网络低；天

神娱乐研发游戏主要授权游戏运营平台运营，其游戏运营、推广主要有运营平台负责，按运营平台结算分成款确认收入，无分成成本等运营成本，因而毛利率较游爱网络高。报告期内，游爱网络毛利率与其业务模式相符。

6、非经常性损益情况

报告期内，游爱网络的非经常性损益如下表所示：

单位：万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
非流动性资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	-4.79	71.33
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	32.62	-
其他营业外收入和支出	-38.21	-7.70
其他符合非经常性损益定义的损益项目	86.89	8.01
非经常性损益合计	76.51	71.64
减：所得税影响金额	7.92	-
扣除所得税影响后的非经常性损益	68.59	71.64
其中：归属于母公司所有者的非经常性损益	68.59	71.64
归属于少数股东的非经常性损益	-	-

报告期内，游爱网络非经常性损益金额较小，主要为计入当期损益的政府补助、非流动性资产处置损益以及诉讼赔偿款等其他非经常性损益项目。扣除上述非经常性损益后对游爱网络的净利润及整体持续经营不够成重大影响。

7、投资收益及少数股东权益

单位：万元

项目	2015年度	2014年度
投资收益	86.89	79.34
净利润	4,030.68	2,202.29
归属于少数股东的综合收益	-30.00	-59.37

报告期内，游爱网络投资收益及少数股东收益金额较小，对当期经营成果不构成重大影响，不会影响标的公司盈利的稳定性。

三、本次交易对上市公司影响的分析

本次交易完成后，游爱网络将成为上市公司全资子公司。假设本次交易架构于2015年1月1日就已存在，上市公司结合2015年度经审计的财务报告，编制

了备考合并财务报表，天职国际对天舟文化 2015 年度备考合并财务报表出具了《备考审计报告》（天职业字[2016]3682 号）。在此基础上进行如下分析：

（一）本次交易对上市公司的持续经营能力影响的分析

1、本次交易对上市公司持续经营能力的影响

（1）上市公司获得优秀游戏产品

交易完成后，上市公司将获得标的公司游爱网络已上线运营的《风云天下 OL》、《蜂鸟五虎将》等优秀移动网络游戏的运营收益，同时还将获得标的公司正在研发的游戏产品，使得上市公司在移动网络游戏领域的产品数量、知名度进一步提升，也将增加上市公司在主营业务领域的产品储备，拓宽上市公司业务领域，进一步完善产业链布局，提升上市公司盈利能力和盈利水平。

（2）上市公司游戏研发实力提升

标的公司游爱网络的核心研发团队和运营团队在移动网络游戏领域具备成功经验，《风云天下 OL》最高月充值流水超过 3,000 万元，现已成功运营超过 3 年，2015 年月平均充值流水仍然超过 1,100 万元。《蜂鸟五虎将》及《武林萌主》（比武招亲）最高月充值流水均超过 1,000 万元。目前游爱网络已经在内部搭建起鼓励文化创意、技术创新的良性积极、开放互动的平台，形成了鼓励创新和突破的研发氛围、培养了专业的游戏研发团队，在游戏 IP 的二次开发及游戏的策划等领域具备出色的专业能力。本次交易将使得上市公司获得标的公司优秀的游戏研发及运营团队，增加上市公司在细分业务领域的专业人才储备，进一步强化公司的游戏研发实力。

（3）多样化游戏产品类型增加盈利点

本次交易标的公司游爱网络在 SLG 类型、卡牌类型移动网络游戏领域中具有较强的研发和运营能力，游爱网络现有产品主要以 SLG 类型游戏为主，其中《风云天下 OL》最高月充值流水超过 3,000 万元；《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》最高月充值流水超过 1,000 万元。

天舟文化全资子公司神奇时代侧重 MMORPG 类型游戏，如《忘仙》、《三国时代》等，此次收购将丰富上市公司在移动网络游戏领域的产品类型，打造新的利润增长点，增强公司盈利能力的稳定性。

（4）精品开发模式与多样化产品类型模式的协同

天舟文化全资子公司神奇时代秉承游戏产品精品开发路线；游爱网络则是游戏产品类型丰富，涵盖 SLG、卡牌类、MMORPG 等，此次收购完成，精品开发模式将与多类型开发模式互补，提升上市公司在移动网络游戏领域的竞争力，增强上市公司游戏业务的盈利能力。

（5）图书资源和游戏 IP 的协同

基于同一内容的图书文化产品和网络游戏文化产品，在客户资源上可实现共享，即好的图书具有广泛的读者资源，其读者也是改版成网络游戏的潜在玩家；具有丰富玩家资源的网络游戏同样能带动基于相同内容改编成的图书的畅销。因此，本次交易完成后，公司的图书文化产品通过与游爱网络的网络游戏文化产品间的相互渗透，可实现客户资源的共享和商业价值最大化。

在图书与移动网游戏新产品的内容开发方面，公司与游爱网络将通过采取相同或类似主题、角色、场景等内容要素，同步开发出图书产品和移动网游戏产品，通过呈现不同业态的文化产品，从多个角度加深受众的消费体验。相对于双方独立进行内容开发可大幅降低内容的开发成本。

2、上市公司未来经营中的优势和劣势

（1）上市公司未来经营中的优势

①书游互动，盈利可期

天舟文化为我国首家民营图书出版发行上市企业，经过多年积累与发展已成为民营图书策划发行业的优秀企业之一，在图书市场具有较强的品牌影响力，并建立了以“品牌化运作、跨媒介推广、全流程整合”为核心的经营模式。

全资子公司神奇时代作为专业的移动网游戏开发和运营商，在行业内拥有较高的市场知名度，公司经营业绩呈现快速增长的态势。

天舟文化自 2014 年完成神奇时代的收购以来，盈利能力明显得到了提升，2015 年净利润较 2014 年净利润增加了 5,795.85 万元，综合毛利率提升了 11.25 个百分点。天舟文化打造的“图书、网游互动”盈利模式积累下了成功经验，此次收购游爱网络将延续创新模式，增强上市公司网络游戏业务的市场竞争力，充分挖掘文化产品商业价值的同时，进一步提高上市公司在文化产业的综合实力和核心竞争力。

②完善移动网络游戏领域产业链，增强游戏业务竞争力

本次交易完成后，天舟文化全资子公司神奇时代及游爱网络作为中国领先的移动网络游戏开发商及发行运营商，在行业内具有较强的影响力。天舟文化的游戏业务产业链覆盖游戏行业的上下游，在网络游戏的研发、发行和运营领域均形成了较强的产业协同效应、积累了丰富的行业资源，在游戏的研发端，拥有旗下众多游戏研发子公司和优秀游戏研发人才；在游戏的发行端，具备有效而丰富的发行渠道；在游戏的运营端，具备丰富的运营经验和强大的运营实力。天舟文化具备更广阔的业务平台，能够提供更为丰富的产品与服务。

③资本市场高度认可，拥有较为丰富的融资渠道

天舟文化于 2010 年 12 月 15 日在深圳证券交易所上市，上市以来，业务开展良好，获得了资本市场的高度认可，拥有较强的资金实力和较为有效的资本市场融资渠道。

由于游戏行业发展速度较快，竞争激烈，游戏研发企业对各类人才需求旺盛，从业员工工资水平持续增长，研发成本不断上升。另一方面，随着玩家对游戏产品品质要求的提升，研发一款游戏需要的程序、美工、音乐音效等人才的数量以及游戏研发时间都在不断增加，导致游戏研发总成本不断上涨。另外，新游戏需要依靠大量推广才能获得市场，且移动网络游戏的推广费用，包括网络广告的点击费用以及其他各类媒体的投放费用，与前几年相比已有显著上涨。联合运营模式下，游戏运营涉及大量网盟平台，运营体系的推广、维护以及沟通等关键环节都需要专门人才处理。综上，任何一款优秀移动网络游戏的诞生和运营必须有充足的资金做保证。

上市公司拥有较强的资金实力，在资本市场的高度认可度使其拥有丰富而有效的融资渠道，能够满足游戏研发、发行和运营中的资金需求。

（2）上市公司未来经营中的劣势

随着上市公司业务线的快速发展、经营规模的迅速增长，对管理层的管理水平与经营能力提出了更高的要求。如果公司管理层的管理水平不能满足公司规模扩张的需要，组织架构及管理制度不能随公司规模的扩大而及时完善，将在一定程度上降低公司的运作效率，削弱公司的行业竞争力。

3、本次交易完成后，上市公司的财务安全性分析

（1）本次交易完成后，上市公司资产结构分析

项目	2015年12月31日 (审定数)		2015年12月31日 (备考数)	
	金额(万元)	占比(%)	金额(万元)	占比(%)
货币资金	49,769.26	23.86	51,657.87	13.60
应收账款	5,415.06	2.60	10,994.66	2.89
预付款项	2,756.12	1.32	3,087.54	0.81
应收利息	8.11	-	8.11	-
其他应收款	750.09	0.36	865.23	0.23
存货	2,131.52	1.02	2,131.52	0.56
其他流动资产	1,648.84	0.79	6,469.07	1.70
流动资产合计	62,479.00	29.95	75,214.01	19.80
可供出售金融资产	7,734.70	3.71	8,184.70	2.16
长期股权投资	17,287.52	8.29	17,287.52	4.55
固定资产	6,074.87	2.91	6,428.77	1.69
无形资产	81.94	0.04	3,158.50	0.83
商誉	112,403.75	53.89	266,873.77	70.27
长期待摊费用	13.11	0.01	142.00	0.04
递延所得税资产	3.79	-	3.79	-
其他非流动资产	2,500.00	1.20	2,500.00	0.66
非流动资产合计	146,099.68	70.05	304,579.04	80.20
资产总计	208,578.68	100.00	379,793.05	100.00

本次交易完成后，上市公司资产总额为379,793.05万元，较本次交易前增加171,214.37万元，增长82.09%，主要系非流动资产为增加所致，非流动资产较交易前增加158,479.36万元，增幅达108.47%，主要系上市公司对本次交易标的资产的收购产生较大商誉所致。

本次交易完成后，上市公司流动资产、非流动资产分别为 75,214.01 万元 304,579.04 万元，占资产总额的比例分别 19.80%、80.20%；非流动资产占比较交易前增加 10.15 个百分点，主要系本次交易标的资产的收购产生大额商誉所致。

（2）本次交易完成后，上市公司负债结构分析

项目	2015 年 12 月 31 日 (审定数)		2015 年 12 月 31 日 (备考数)	
	金额 (万元)	占比 (%)	金额 (万元)	占比 (%)
应付账款	10,823.65	73.79	11,122.78	15.37
预收款项	626.21	4.27	1,440.40	1.99
应付职工薪酬	466.20	3.18	1,632.75	2.26
应交税费	1,802.64	12.29	1,996.82	2.76
其他应付款	877.59	5.98	54,879.40	75.84
其他流动负债	-	-	423.87	0.59
流动负债合计	14,596.29	99.51	71,496.02	98.80
长期应付职工薪酬	21.80	0.15	21.79	0.03
递延收益	50.00	0.34	430.10	0.59
递延所得税负债	-	-	415.87	0.57
非流动负债合计	71.80	0.49	867.76	1.20
负债总计	14,668.09	100.00	72,363.77	100.00

本次交易完成后，上市公司负债总额为 72,363.77 万元，较本次交易前增加 57,695.68 万元，增幅达 393.34%，主要系流动负债为增加所致，流动负债较交易前增加 56,899.73 万元，增幅达 389.82%，主要系上市公司收购本次交易标的资产产生较大应付股权支付对价所致。

（3）本次交易完成后，财务安全性分析

财务指标	2015 年 12 月 31 日	
	本次交易前 (审定数)	本次交易后 (备考数)
资产负债率 (合并) (%)	7.03	19.05
流动比率 (倍)	4.28	1.05
速动比率 (倍)	3.83	0.89

根据备考合并财务报表，本次交易完成后上市公司资产负债率上升、流动比率及速动比率下降，主要系上市公司收购本次交易标的资产产生较大应付股权支付对价计入流动负债所致。

根据备考合并财务报表，本次交易完成后，公司 2015 年 12 月 31 日的资产负债率为 19.05%，资产负债率较低。流动比率与速动比率分别为 1.05 和 0.89，公司的负债水平和偿债能力均处于合理范围。本次交易对公司财务安全性影响的具体分析如下：

一方面，上市公司近年来一直保持了良好的经营业绩和资产质量，融资渠道畅通融资渠道，并且保持着良好的资信记录；另一方面，游爱网络所属的游戏运营行业具备经营活动现金流量充盈的特点，良好的现金流量为公司的财务安全性增加了一定的保障。

综上所述，本次交易对公司的财务安全性无重大负面影响。

（二）本次交易对上市公司未来发展前景的影响

本次交易前上市公司已在移动网络游戏领域取得了一定的市场地位，全资子公司神奇时代已成功推出几款具有广泛影响力的游戏产品，如《忘仙》、《卧虎藏龙》等。本次交易完成后上市公司将取得游爱网络 100% 股权，上市公司将通过以下几个方面进行整合：

1、游戏产品技术研发方面的整合

游爱网络在 SLG 细分游戏领域里研发实力出众，其成为上市公司的子公司后，将壮大上市公司的游戏研发及运营实力，丰富上市公司的游戏产品类型，稳定盈利能力。上市公司通过统一协调集团内各子公司的研发能力，可以极大地增强单个成员公司的研发实力，提高集团整体的研发效率。

通过在上市公司内部协调研发人员合作，取得游戏研发的攻坚胜利。虽然上市公司体系内的各个游戏开发企业具有优秀的研发能力，但在不断更新、变化的游戏开发领域，仍会出现新的开发难点需要攻关。上市公司会定期收集成员企业的研发难题，并在公司内部组织专家会议就研发困难进行讨论、分析，帮助需求最佳解决途径。

2、供应商方面的整合

上市公司全资子公司神奇时代和游爱网络同属网络游戏行业，两者在游戏推广、服务器托管、互联网数据接入服务方面具有相同或类似的采购需求，供应商也有一定的重合。

本次交易完成后，上市公司可对双方的核心供应商和采购渠道进行整合，增强采购中的议价能力，发挥规模采购的优势，降低采购成本。

3、集中获取优质 IP 资源，并实现优质 IP 的价值最大化

随着游戏领域对知识产权保护的重视，获取优质 IP 资源的成本成为游戏研发中的一项重大成本支出。优质 IP 资源的价格攀升，一方面要求研发企业需要有强大的资金支持以获取 IP，另一方面需要获得 IP 的公司对 IP 进行充分的利用，以最大限度的实现优质 IP 的价值。

标的公司在成为上市公司子公司之前，其资金实力和融资能力都无法支持其获取更多的优质 IP，从而无法利用优质 IP 开发更多精品游戏。在标的公司进入上市公司之后，游爱网络凭借上市公司平台，拥有强大的资金实力，有能力获取更多的优质 IP，同时，游爱网络将获取的优质 IP 交由研发方向更匹配的标的公司开发，也能够最大限度实现优质 IP 的价值。

通过在游戏产品技术研发、游戏发行和运营、供应商采购、后台管理、IP 资源获取方面的整合，上市公司将完成对标的公司全方位、多角度的有效整合，发挥双发优势和特长，实现优势发扬和资源互补，确保本次重组交易实现双方的协同效应，促进上市公司在行业内的广泛布局，进一步增强上市公司在游戏研发、运营等领域的实力，提升上市公司在主营业务领域的影响力，提升上市公司的盈利能力和盈利水平，有利于上市公司的未来发展。

4、人力资源的整合

游爱网络作为轻资产的企业，人力资源是其最主要的核心资源。天舟文化充分认可游爱网络的管理团队与业务团队，在此次交易完成后将采取有效措施，促进游爱网络现有管理团队和技术人才的职业发展，让游爱网络的员工逐步融入到天舟文化的企业文化和人力资源体系中。

首先，为保证游爱网络能够保持原有团队的稳定性、市场地位稳定性和竞争优势的持续性，此次交易不涉及人员的调整和安置，游爱网络及其子公司现有员

工仍然与所属各用人单位保持劳动关系，并不因本次交易发生劳动关系的变更、解除或终止。

其次，作为游爱网络管理层及核心人员的李道龙、申徐洲、袁雄贵承诺自股份登记日起在游爱网络工作不少于 60 个月；玉永兴承诺自股份登记日起在游爱网络工作不少于 48 个月，否则承担相应的违约责任。

再次，天舟文化还对游爱网络管理团队的绩效表现设定了相应的激励机制。若游爱网络在 2016 年至 2018 年期间累计实现净利润超出其承诺的业绩，天舟文化同意将超出部分的 40% 奖励给游爱网络管理团队。

最后，在本次交易结束后，天舟文化将对包括游爱网络管理团队在内的管理层实施股权激励，使员工利益与企业利益保持一致，增强游爱网络管理团队的稳定性与忠诚度，保障游爱网络快速、持续地成长。

5、管理制度的整合

本次交易完成后，游爱网络将成为天舟文化的子公司，其在财务管理、原材料采购、人力资源、运营合规性等方面均需达到上市公司的标准。天舟文化将结合游爱网络的经营特点、业务模式及组织架构对游爱网络原有的管理制度进行适当地调整，以达到监管部门对上市公司的要求。

通过以上几方面，上市公司可以实现对标的公司的有效整合，从而确保并购协同效应的实现。

（三）上市公司在交易当年及未来两年拟执行的发展计划

上市公司全资子公司神奇时代坚持“精品化、平台化”的经营策略，上市公司将继续通过“内生增长+外延发展”的双引擎发展模式，通过对 IP 版权的引进，精品游戏的自研、代理以及投资孵化等方式，在移动网络游戏的产品、发行、平台三个方面对游戏产业链进行有效整合。

在 IP 版权上，上市公司将积极引进知名 IP 版权，IP 内容范围将涵盖文学、动漫及影视版权，同时上市公司将探索通过投资的方式，在一定程度上参与影视、动漫等的投拍，期望在获得投资收益的同时，为公司的游戏产品孵化出更多的有价值的 IP 资源。

上市公司通过自身的积累及过去的收购行为，已经在自有研发团队的积累方面取得了很大的先发优势。在自研精品游戏不断推出的同时，公司也在积极推进游戏代理发行业务的发展。上市公司通过建立和完善国内的游戏发行渠道，已经具备了强大的国内市场游戏的发行、运营能力。随着中国游戏市场走出去的趋势愈发清晰，上市公司均将加快海外游戏发行渠道的布局，通过投资及自建相配合的方式，建立起有优势的天舟文化海外发行能力。

技术的创新将不断推动游戏产业的快速变革。本次交易完成后，上市公司全资子公司神奇时代及游爱网络作为移动网络游戏行业的领先开发公司，将继续跟踪世界范围内最新游戏开发技术的趋势，继续引领国内的游戏开发前沿技术的发展。

（四）本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标和非财务指标影响的分析

1、本次交易对上市公司财务指标的影响

指标	2015 年度		增长幅度
	本次交易前 (审定数)	本次交易后 (备考数)	
基本每股收益（元）	0.42	0.44	4.76%

注 1：备考数不考虑配套募集资金发行股数；

注 2：基本每股收益的计算未考虑《2015 年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》的影响。

上市公司本次收购标的公司的盈利能力较强，业绩处于上升态势。根据 2015 年度备考报表，交易后基本每股收益较交易前有所增加，本次交易不会摊薄上市公司的当期每股收益。

根据备考合并财务报表，截至 2015 年 12 月 31 日本次交易前后上市公司的资产、负债情况如下：

单位：万元、%

指标	2015 年 12 月 31 日		增长幅度
	本次交易前 (审定数)	本次交易后 (备考数)	
资产总计	208,578.68	379,793.05	82.09
负债总计	14,668.09	72,363.77	393.34
资产负债率（合并）	7.03	19.05	170.94

本次交易完成后，上市公司资产增加 171,214.37 万元，负债增加 57,695.68 万元，资产负债率较本次交易前上升，仍处于合理水平，不会增加上市公司财务风险。

根据备考合并财务报表，2015 年度本次交易前后上市公司的盈利情况如下：

单位：万元、%

指标	2015 年度		增长幅度
	本次交易前 (审定数)	本次交易后 (备考数)	
营业收入	54,428.25	70,174.65	28.93
营业利润	20,673.29	24,230.84	17.21
利润总额	22,132.94	25,680.11	16.03
净利润	17,699.74	21,068.80	19.03
归属于母公司所有者的净利润	17,621.79	21,020.85	19.29

本次交易完成后，上市公司本期营业总收入、营业收入、营业利润、利润总额、净利润、归属于母公司所有者的净利润均大幅提升。本次交易对上市公司当期每股收益、盈利能力等财务指标有改善作用。

2、本次交易对上市公司未来资本性支出的影响及融资计划

本次交易完成后，上市公司的业务规模将进一步扩大，标的公司的资本性支出将纳入上市公司体系，上市公司未来将增加的可预见的资本性支出包括向版权方购买 IP、移动端网络游戏开发等支出。为了满足上述资本性支出需求，上市公司拟使用资本市场融资手段筹集资金，包括且不限于非公开发行股份、发行公司债及银行借款等方式。

3、本次交易职工安置方案及执行情况

本次交易中，上市公司收购的资产为游爱网络 100% 股权，不涉及职工安置方案事宜。

4、本次交易成本对上市公司的影响

本次资产重组将支付中介机构费用，上述费用预计在 2016 年支付完毕，该等中介机构费用对 2016 年合计现金流出影响较小，对公司现金流不构成重大影响。

第十节 财务会计信息

一、标的公司最近两年期的财务报表

根据天职国际出具的天职业字[2016] 3212号《审计报告》，天职国际认为：游爱网络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2015年12月31日、2014年12月31日的财务状况以及2015年度、2014年度的经营成果和现金流量。

游爱网络经审计的最近两年财务数据如下：

（一）简要资产负债表

单位：元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产	127,350,072.93	82,195,890.17
非流动资产	9,848,185.43	7,323,703.60
资产合计	137,198,258.36	89,519,593.77
流动负债合计	30,094,276.25	40,065,980.25
非流动负债合计	3,800,971.17	6,857,374.40
负债合计	33,895,247.42	46,923,354.65
归属于母公司所有者权益	103,602,875.44	42,597,181.15
少数股东权益	-299,864.50	-942.03
所有者权益合计	103,303,010.94	42,596,239.12
负债及所有者权益合计	137,198,258.36	89,519,593.77

（二）简要利润表

单位：元

项目	2015年度	2014年度
营业收入	157,463,952.79	155,914,571.94
营业成本	17,205,908.13	25,792,250.82
营业利润	43,136,801.96	22,099,863.66
利润总额	43,032,987.26	22,022,852.73
净利润	40,306,771.82	22,022,852.73
归属于母公司所有者的净利润	40,606,734.32	22,616,511.19
少数股东损益	-299,962.50	-593,658.46

（三）简要现金流量表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	21,795,695.36	27,521,925.74
投资活动产生的现金流量净额	-35,610,911.60	-12,976,901.54
筹资活动产生的现金流量净额	10,000,000.00	-13,899,645.69
现金及现金等价物净增加额	-3,815,216.24	645,378.51

二、上市公司最近一年备考财务报表

根据天职国际会计师出具的天职业字[2016]3682 号《备考审计报告》，假定本次交易于 2015 年 1 月 1 日已经完成，按照本次交易后的架构编制的上市公司最近一年期的备考财务数据如下：

（一）备考合并财务报表的编制基础及方法

本公司备考合并财务报表以持续经营假设为基础编制，根据实际发生的交易和事项，按照企业会计准则和中国证券监督管理委员会《上市公司重大资产重组管理办法》、《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 26 号——上市公司重大资产重组申请文件（2014 年修订）》的相关规定，在此基础上编制 2015 年度的备考财务报表。

本备考合并财务报表是假设本次资产重组交易已于 2015 年 1 月 1 日实施完成，本公司实现对游爱网络合并的公司架构于 2015 年 1 月 1 日业已存在，并按照此架构持续经营，2015 年 1 月 1 日起将游爱网络纳入备考的编制范围；2015 年 1 月 1 日按 17.78 元/股的价格向游爱网络股东发行股份 6,080.4114 万股，以股份方式支付 108,109.72 万元，现金方式支付 53,890.28 万元，共计 162,000.00 万元确定长期股权投资成本，并据此增加本公司的股本和资本公积，未实际支付的现金人民币 53,890.28 万元计入其他应付款；本次收购评估增值无形资产-软件著作权及成套研发运营系统价值为 3,780.64 万元，该无形资产预计使用期限为 5 年，摊销期限为 5 年，假设该无形资产从 2015 年 1 月 1 日起就存在，并在报告期内按 5 年平均摊销；鉴于本次重大资产重组交易尚未实施，本公司尚未实质控制游爱网络，并且游爱网络为轻资产公司，故参考游爱网络评估基准日业经审计后的各项账面资产和负债的账面价值加上评估增值的无形资产价值作为可辨认资产和负债的公允价值，确定以 2015 年 1 月 1 日的游爱网络账面净资产加上评估增

值的无形资产价值为可辨认净资产的公允价值，故 2015 年 1 月 1 日备考合并报表之商誉，直接以长期股权投资成本与游爱网络公司经审计确认的 2015 年 1 月 1 日可辨认净资产账面价值加上评估增值的无形资产公允价值之和的差额确定，2015 年游爱网络公司原股东对游爱网络公司增资记入资本公积。

（二）简要备考资产负债表

单位：元

项目	2015 年 12 月 31 日
流动资产	752,140,112.78
非流动资产	3,045,790,379.84
资产合计	3,797,930,492.62
流动负债合计	714,960,109.21
非流动负债合计	8,677,573.04
负债合计	723,637,682.25
归属于母公司所有者权益	3,064,286,496.97
少数股东权益	10,006,313.40
所有者权益合计	3,074,292,810.37
负债及所有者权益合计	3,797,930,492.62

（三）简要备考利润表

单位：元

项目	2015 年度
营业收入	701,746,482.96
营业成本	252,976,575.17
营业利润	242,308,403.22
利润总额	256,801,138.39
净利润	210,688,010.53
归属于母公司所有者的净利润	210,208,516.38
少数股东损益	479,494.15

第十一节 同业竞争与关联交易

一、同业竞争

（一）本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间的同业竞争情况

本次交易系上市公司支付现金及发行股份向第三方收购资产，不会致使上市公司与实际控制人及其关联企业之间产生同业竞争。本次交易未导致上市公司实际控制人发生变更。天舟文化实际控制人及其关联企业没有以任何形式从事与上市公司及上市公司控股企业的主营业务构成或可能构成直接或间接竞争关系的业务或活动。

（二）本次交易完成后，交易对方关于同业竞争的承诺

本次交易完成后，为规范交易对方与上市公司及标的公司之间的同业竞争，维护上市公司及其股东的合法权益，促进上市公司长远稳定发展，本次发行股份购买资产的交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资、互兴拾号承诺事项如下：

1、本承诺人控制的其他企业均未从事游戏产品开发、运营等业务，也未从事其他与天舟文化及其下属企业相同或相类似的业务；

2、本承诺人持有天舟文化股份期间，本承诺人及其他关联方不会以任何形式（包括但不限于在中国境内或境外自行或与他人合资、合作或联合经营）从事、参与或协助他人从事任何与天舟文化及其下属企业届时正在从事的业务有直接或间接竞争关系的经营活动，也不直接或间接投资任何与天舟文化及其下属企业届时正在从事的业务有直接或间接竞争关系的经济实体；

3、如果因违反上述承诺导致天舟文化或其下属企业损失的，本承诺人将全额承担天舟文化及其下属企业因此而遭受的全部损失。

二、关联交易

（一）本次交易不构成关联交易

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、詹庆光、悦玩投资、互兴拾号、乾亨投资、和也投资及青羊投资在本次交易之前与上市公司无关联关系，因此本次发行股份及支付现金购买资产不构成关联交易。

（二）报告期内游爱网络关联交易情况

1、关联方资金借款和偿还情况

关联方	拆借金额 (万元)	起始日	还款日	利息收入 (万元)
拆出：				
袁雄贵	600.00	2014年1月 15日	2014年3月26日、 2014年3月31日、 2014年4月1日	6.97

2、其他关联交易

2015年7月游爱网络整体变更为股份公司，游爱网络为股东成仁风、李冰、詹庆光代扣代缴个人所得税形成其他应收款分别为58.27万元、35.10万元、5.88万元，上述股东均于2015年12月偿还了上述款项。

（三）本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间的关联交易情况

天舟文化与控制股东、实际控制人及其控制的其他企业之间不存在关联交易。

（四）本次交易完成后新增关联方情况及关联往来情况

1、本次交易完成后新增关联方情况

本次发行股份购买资产及募集配套资金完成后，袁雄贵与悦玩投资作为一致行动人拟持有天舟文化6.65%股份（配套募集资金发行的股数按64,313,993股计算）。考虑2015年度利润分配预案实施完成，袁雄贵与悦玩投资作为一致行动人

将持有天舟文化 6.66% 股份（配套募集资金发行的股数按 77,368,257 股计算）。本次交易完成后袁雄贵将成为天舟文化的关联方，除此以外上市公司不会因本次交易增加关联方。

2、本次交易完成后新增关联交易情况

本次交易完成后，上市公司不会出现新增关联交易的情况。

（五）关于规范和减少关联交易的承诺

本次交易完成后，为规范交易对方与上市公司及标的公司之间的关联交易，维护上市公司及其股东的合法权益，促进上市公司长远稳定发展，本次发行股份购买资产的交易对方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资、互兴拾号承诺事项如下：

1、本承诺人及本承诺人控制或影响的其他企业将尽量避免和减少与天舟文化及其控股子公司之间的关联交易，对于天舟文化及其控股子公司能够通过市场与独立第三方之间发生的交易，将由天舟文化及其控股子公司与独立第三方进行。本承诺人控制或影响的其他企业将严格避免向天舟文化及其控股子公司拆借、占用天舟文化及其控股子公司资金或采取由天舟文化及其控股子公司代垫款、代偿债务等方式侵占上市公司资金；

2、对于本承诺人及本承诺人控制或影响的其他企业与天舟文化及其控股子公司之间无法避免或者有合理原因而发生的关联交易，均将严格遵守市场原则，本着平等互利、等价有偿的一般原则，公平合理地进行。本承诺人及本承诺人控制或影响的其他企业与天舟文化及其控股子公司之间的关联交易，将依法签订协议，履行合法程序，按照有关法律、法规、规范性文件、及天舟文化《公司章程》等公司治理制度的有关规定履行信息披露义务，保证不通过关联交易损害上市公司及广大中小股东的合法权益；

3、本承诺人在天舟文化权力机构审议涉及本企业及本企业控制或影响的其他企业的关联交易事项时主动依法履行回避义务，且交易须在有权机构审议通过后方可执行；

4、本承诺人保证不通过关联交易取得任何不正当的利益或使天舟文化及其控股子公司承担任何不正当的义务。如果因违反上述承诺导致天舟文化或其控股

子公司损失的，本承诺人将全额承担天舟文化及其控股子公司因此所遭受的全部损失。

（六）规范关联交易的措施

本公司按照《公司法》等法律法规的规定，建立了规范健全的法人治理结构，按照有关法律法规的要求规范运作。为规范和减少关联交易，保证关联交易的公开、公平、公正，本公司按照《公司法》、《证券法》、《上市公司章程指引》等相关法律法规及相关规定，制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》、《独立董事工作制度》等规章制度，明确了关联方的界定，关联交易的定价、审批、执行和披露等内容，公司能较严格地控制关联交易的发生，与关联方之间订立的交易合同符合公平、公正、公开的原则。

第十二节 风险因素

一、与本次交易有关的风险

（一）本次交易可能终止或取消的风险

本公司已经按照相关规定制定了严格的内幕信息管理制度，在与交易对方协商过程中严格控制内幕信息知情人员的范围，降低内幕信息传播的可能性，但仍不排除有机构或个人利用本次交易的内幕信息实施交易的行为，存在因公司股价异常波动或异常交易可能涉嫌内幕交易而致使本次交易被暂停、中止或取消的可能。

此外，若本次交易标的盈利水平和盈利能力出现重大不利变化，则本次交易可能将无法按期进行，提请投资者注意。

（二）本次交易标的资产评估增值较大的风险

截至审计基准日 2015 年 12 月 31 日，游爱网络经审计归属于母公司所有者权益账面价值为 10,360.29 万元，本次交易游爱网络 100% 股权的评估值为 162,245.51 万元，增值 151,887.6 万元，增值率 1,466.06%。本次交易标的资产评估值较归属于母公司所有者权益账面价值增值较高，主要是由于游戏行业未来具有良好的发展空间，游爱网络近年来业务发展快速，盈利能力快速提升，整体业务布局清晰，未来发展前景可期。同时，游爱网络具有较强的游戏研发、发行实力和品牌影响力，形成了较强的市场竞争力。如果假设条件发生预期之外的较大变化，可能导致资产估值偏高的风险。

为应对本次估值偏高的风险，公司与交易对方在交易协议中约定了业绩补偿条款。具体补偿办法详见本重组报告书“重大事项提示/五、业绩承诺及补偿/（二）业绩补偿”。

（三）标的资产业绩承诺无法实现风险

根据上市公司与游爱网络股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》，业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资、互兴拾号承诺：游爱网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现扣除非经常性损益后归属于母公

司所有者的净利润分别不低于 12,000.00 万元、15,000.00 万元、18,750.00 万元。

虽然上市公司与本次交易的交易对方就业绩承诺事项签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》进行约定，但若出现宏观经济波动、市场竞争加剧等情况，标的资产经营业绩能否达到预期仍存在不确定性，提请投资者注意标的公司业绩实现存在不确定性的风险。

（四）业绩补偿承诺实施的违约风险

根据《重组管理办法》相关规定，资产评估机构采取收益现值法等基于未来收益预期的估值方法对标的资产进行评估并作为定价参考依据的，交易对方应当与上市公司就相关资产实际盈利数不足利润预测数的情况签订明确可行的补偿协议。在标的资产 2016 年、2017 年及 2018 年每一年度《专项审核报告》出具后，若业绩承诺期间内累积实现的合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润数低于累积承诺净利润数，则业绩承诺人应对上市公司进行补偿。尽管上市公司已与业绩补偿主体签订了明确的《发行股份及支付现金购买资产协议》，但由于市场波动、公司经营以及业务整合等风险导致标的资产的实际净利润数低于承诺净利润数时，将可能出现业绩承诺人处于锁定状态的股份数量少于应补偿股份数量的情形，业绩承诺人需以现金方式进行补偿。鉴于本次交易完成后，业绩承诺人将分期获得总计 47,295.47 万元的现金对价，当出现股份不足补偿而需以现金进行补偿的情形时，上市公司向业绩承诺人支付当期应付现金对价前，应先从当期应付现金对价中扣除应补偿金额后，再将当期仍剩余现金对价（若有）支付给业绩承诺人。尽管如此，上述补偿方式仍然存在业绩承诺人现金补偿支付能力不足的情形，继而亦可能出现现金补偿也无法实现的情形，因此存在业绩补偿承诺实施的违约风险。届时若业绩承诺人未根据《发行股份及支付现金购买资产协议》向上市公司进行补偿，上市公司将根据上述协议约定的违约责任条款向业绩承诺方进行追偿。

（五）本次交易形成的商誉减值风险

根据交易双方协商确定的交易价格，标的资产的成交价格较账面净资产增值较高，提醒投资者关注上述风险。同时，由于本次股权购买是非同一控制下的企业合并，根据《企业会计准则》，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，应当确认为商誉。该等商誉不作摊销处理，但需要在未来每个会计年末进行减值测试。

本次股权购买完成后公司将确认商誉 154,470.03 万元，若标的公司未来经营中不能较好地实现预期收益，那么收购标的资产所形成的商誉将会有减值风险，从而对公司经营业绩产生不利影响。

（六）募集配套资金未能实施或融资金额低于预期的风险

上市公司拟向不超过 5 名特定对象发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过 114,350.28 万元，所募配套资金将用于支付本次交易的现金对价、游爱网络投资项目、补充流动资金、支付交易税费及中介费用。其中，公司拟向交易对方合计支付现金对价 53,890.28 万元。但受股票市场波动及监管审核等因素的影响，募集配套资金能否顺利实施存在不确定性。如本次募集配套资金未获实施或虽获准实施但不足以支付本次交易的全部现金对价及项目投资需要的，公司将通过自筹或其他方式支付该部分现金对价，将给公司带来一定的财务风险和融资风险。

（七）摊薄公司即期回报的风险

本次重大资产重组实施完成后，公司的总股本规模较发行前将出现一定增长。本次重大资产重组的标的游爱网络预期将为公司带来较高收益，将有助于公司每股收益的提高。但未来若上市公司或游爱网络经营效益不及预期，公司每股收益可能存在下降的风险，提醒投资者关注本次重大资产重组可能摊薄即期回报的风险。

（八）标的公司拟上线游戏无法如期上线影响交易估值的风险

国产网络游戏上网运营前需取得游戏版号，上网运营之日起 30 日内需向文化部申请网络游戏备案；进口网络游戏上网运营前需取得游戏版号，同时需获得文化部内容审查批准。因此，如拟上线游戏未能及时获得版号或取得文化部批准，则相关游戏将无法如期上线。此外，网络游戏市场需求的变化亦会影响拟上线游戏的进度安排。

因此，如评估预测游戏无法如期上线则会影响游爱网络的收入预测值进而影响评估值，特提请投资者关注相关风险。

（九）标的公司未来可能无法继续享受税收优惠影响交易估值的风险

游爱网络于 2013 年 10 月获得高新技术企业认证，有效期三年。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1 号），游爱网络享受 15% 的高新技术企业所得税优惠税率。若高新技术企业需要享受减免税收的优惠政策，则需每年在税务机关进行备案，通过备案后的高新技术企业方可享受政策规定的有关鼓励及优惠政策。高新技术企业认证的有效期为三年，企业应在期满前三个月内提出复审申请，不提出复审申请或复审不合格的，其高新技术企业资格到期自动失效。游爱网络高新技术企业将于 2016 年 10 月期满，游爱网络满足高新技术企业认定条件，通过高新技术企业复审的可能性较高。同时，游爱网络的子公司上海游爱亦满足高新技术企业认定条件，被认定为高新及时企业的可能性较高。

如游爱网络未通过高新及时企业认证资格复审、上海游爱未通过高新技术企业认证资格审核，或者游爱网络、上海游爱通过高新技术企业资格认证后未通过税务机关年度减免税备案，或者国家关于税收优惠的政策发生变化，游爱网络及上海游爱可能无法在未来年度继续享受税收优惠，将对其交易估值产生一定的不利影响。若仅考虑现有文件批准期内可享受所得税优惠政策（若游爱网络母公司在 2018 年起之后企业所得税税率提高至 25%，若上海游爱在 2020 年起之后企业所得税税率提高至 25%），如其他条件不变，评估师测算游爱网络 100% 股权估值变为 149,436.70 万元，比原估值减少 7.89%，提请投资者关注相关风险。

二、交易标的之经营风险

（一）市场竞争加剧的风险

游爱网络处于网络游戏行业的移动网络游戏细分领域，主要从事移动网络游戏的开发和运营发行业务。中国移动网络游戏市场近年来增长较快，行业的近期发展趋势包括：

1、从长远来看移动游戏市场仍将保持快速稳定增长，但基于人口增长以及智能设备更替的产业红利正在逐渐消失，早期计算机端游戏用户已转化完毕，未来行业爆发式增长可能性降低，增长率将趋于稳定。

2、大量资金及技术实力雄厚的大型互联网端游、页游企业纷纷通过并购小型移动网络游戏企业或投资移动网络游戏项目等方式，不断加快在移动网络游戏领域的布局速度，扩张市场份额，成为细分市场竞争的重要参与者。

3、当前移动网络游戏市场存在竞争者过度参与、产品生命周期短、研发周期压缩、试错机会有限、同质化现象严重等问题，行业竞争日趋激烈。

如果游爱网络不能维持现有产品的竞争力并且持续地开发出优质游戏产品，或者未能保持在游戏平台运营上的优势和市场份额增长速度，则激烈的行业竞争可能会使游爱网络面临现有用户流失或难以吸引新用户、市场影响力和议价能力减弱等情况，进而影响游爱网络持续经营能力，对游爱网络经营造成不利的影响，提请投资者关注相关风险。

（二）游戏产品盈利波动风险

2012年末至今游爱网络开发的主要移动网络游戏产品包括《风云天下OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》等，上述游戏产品自上线以来为游爱网络带来了较高的累计充值流水。游爱网络一直以来密切关注用户体验，在游戏的生命周期中不断增加新的游戏元素。但由于移动网络游戏产品本身具有生命周期较短的特征，《风云天下OL》、《武林萌主》（比武招亲）两款游戏的充值流水自2013年10月以来已呈现逐渐下降趋势，若游爱网络后续产品更新、升级不能及时响应市场变化，主力游戏产品将加速进入衰退期，从而对游爱网络未来盈利能力造成不利影响，提请投资者关注相关风险。

（三）游爱网络预测流水无法实现的风险

游爱网络从事移动网络游戏研发及运营，移动网络游戏普遍存在产品生命周期短、产品同质化竞争激烈等情形，其收入来源为所开发、运营游戏的充值流水，其业绩取决于充值流水及分成比例，而充值流水受游戏玩家喜好、付费用户数量、玩家付费意愿等众多因素影响，如游爱网络所开发、运营的游戏未能获得市场和玩家认可或认可不及预期，则存在预测游戏流水无法实现或全部实现的风险，进而影响游爱网络经营业绩，提请投资者关注相关风险。

（四）联合运营及授权运营占比较高的风险

移动网游游戏运营模式较为丰富，游戏开发商基于用户获取成本、渠道建设成本等因素考虑，除自主运营外，通常结合所开发游戏特点借助游戏运营平台、游戏运营商的运营优势，与优秀的游戏运营平台、游戏运营商开展联合运营、授权运营。联合运营、授权运营模式下，游戏开发商提供游戏的版本及技术支持，游戏运营商负责用户管理系统、支付系统建设及市场推广，游戏运营商取得游戏用户充值后，根据约定分成比例向游戏开发商支付分成款。近年来，随着游戏行业竞争激烈、用户获取成本、市场推广费的增加，游戏运营平台、游戏运营商呈集中化、规模化趋势，相应的优秀游戏运营平台、游戏运营商拥有竞争优势，在游戏运营及流水分成中拥有较大话语权。2015年度、2014年度，游爱网络联合运营及授权运营收入分别为13,160.40万元和11,453.89万元，占主营业务收入的比例分别为83.58%和73.46%，联合运营及授权运营收入占比较高；平均分成比例分别为29.30%和34.84%，分成比下降5.53个百分点。尽管游爱网络建立自身的发行运营平台9133，但联合运营及授权运营仍是游爱网络收入及利润的主要来源，未来如合作运营商减少代理或联运游爱网络游戏产品、提高游戏分成比例，游爱网络联合运营、授权运营收入可能减少、分成比例可能进一步下降，从而对游爱网络未来盈利能力造成不利影响，提请投资者关注相关风险。

（五）核心研发技术人员流失的风险

作为创意型文化产业企业，游爱网络经营业绩有赖于公司管理层及核心技术人员的不懈努力、以及核心技术人员的专业技术及技能，游爱网络的研发团队具有丰富的研发经验和较强的研发实力，核心管理层成员均在移动网络游戏行业内深耕多年，对移动网络游戏行业的发展方向具有敏锐的嗅觉，能够持续开发优质产品，把握市场偏好，游爱网络亦非常重视研发团队的建设。但是互联网行业内技术人才之间的人员流动较为频繁，游爱网络如果不能继续维持研发团队核心成员的稳定，同时不能吸引新的优秀人才加入，将对游爱网络的产品研发能力造成不利影响，最终影响游爱网络优秀的游戏研发能力这一核心竞争力，提请投资者关注相关风险。

（六）游爱网络知识产权侵权风险

网络游戏涉及计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权。游戏属于软件作品，受到《著作权法》的保护和规制，游戏的作者对该作品享有软件著作权。在网络游戏的开发过程中，如果网络游戏作品的有关故事情节、人物、形象、玩法、场景、音效等内容系根据其他作品改编而来，应该取得著作权人的授权；在网络游戏运营过程中，为游戏宣传推广设计的标识、申请的注册商标亦属于知识产权范畴。

游爱网络在游戏研发过程中充分认识到知识产权的重要性，在研发环节加入法务审核及对研发人员的知识产权培训，尽量避免运用有可能对知识产权构成侵权的素材，但仍存在未能合理利用游戏素材，产生知识产权侵权风险。游爱网络在推广运营环节注重知识产权保护，在推广合同中明确禁止侵犯第三方合法权益的行为，并载明侵权责任承担问题，避免在游戏推广运营环节发生侵权行为。但由于现阶段网络游戏同质化现象普遍，且推广运用涉及市场推广服务商、联合运营商等多个市场主体、多个业务环节，若游爱网络无法准确在各个环节识别可能出现的侵权风险，仍可能出现侵犯第三方知识产权的风险。如游爱网络在游戏研发、游戏推广运营中存在侵犯第三方知识产权之情形，可能面临权利人的侵权追责，进而对游爱网络日常经营产生不利影响，提请投资者关注相关风险。

（七）游爱网络未取得《网络出版服务许可证》的风险

根据 2016 年 3 月 10 日正式施行的《网络出版服务管理规定》相关规定，从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。

目前，我国网络游戏行业处于快速发展的过程中，我国互联网和网络游戏行业的相关法律实践及监管要求也正处于不断发展和完善的过程中。由于申请办理《网络出版服务许可证》需要较长的审批流程和办理时间，《网络出版服务管理规定》实施前，我国移动网络游戏行业普遍存在委托具有《互联网出版许可证》的第三方申请出版审批和游戏版号的行为，报告期内游爱网络存在委托具有《互联网出版许可证》的第三方申请出版审批和游戏版号的情况。截至本重组报告书签署日，游爱网络尚未取得《互联网出版许可证》或《网络出版服务许可证》。

由于游爱网络子公司上海游爱已取得新出网证（沪）字 082 号《互联网出版许可证》，具备互联网出版资质，游爱网络已将其业务中涉及网络出版服务相关的游戏转至上海游爱。但游爱网络目前仍可能存在由于未取得《网络出版服务许可证》而被责令整改或处罚的风险，提请投资者关注相关风险。

（八）游戏产品未能及时办理版号的风险

根据《网络出版服务管理规定》的相关规定，网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。

因申请版号需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定，同时，办理游戏产品的版号需一定时间，我国移动网络游戏普遍存在产品开发完成后立即上线运营的情况，游爱网络亦存在上述情况。截至本重组报告书签署日，游爱网络运营的 2 款游戏正在申请办理版号，游爱网络正在运营的尚未取得版号的游戏存在被监管部门责令下线的风险，进而对游爱网络日常经营产生不利影响，提请投资者关注相关风险。

（九）游戏内容可能不符合现行监管法规的风险

根据文化部 2010 年 6 月出台的《网络游戏管理暂行办法》，对从事网络游戏运营企业的相关资质进行规定的同时也对内容设置，例如游戏内容不得含有宣扬淫秽、色情赌博暴力或者教唆犯罪的内容，不得在网络游戏中设置未经用户同意强制对战，不得以随机抽取等偶然方式诱导网络游戏用户投入法定货币或者网络游戏虚拟货币的方式获取网络游戏产品和服务，以未成年人为对象的不得含有诱发人模仿违反社会公德的行为和法犯罪内容，以及恐怖、残酷等妨害未成年人身心健康的内容等。

虽然游爱网络在游戏研发过程中对游戏内容进行了严格审核，但仍可能因对监管法规存在偏差，导致经营过程中出现游戏内容不符合监管法规，而被责令整改或处罚的风险，提请投资者关注相关风险。

（十）税收风险

根据国务院《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的

通知》（国发[2011]4号）第一条第六款和财政部、国家税务总局《关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1号）第一条第二款以及财政部、国家税务总局《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27号）第三条规定：“我国境内新办软件企业经认定后，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。”游爱网络于2013年12月被广东省经济和信息化委员会认定为软件企业（粤R-2013-0725），并于2013年度进入第一个获利年度，故2013年度、2014年度免征企业所得税，2015年度至2017年度享受12.5%的企业所得税优惠税率；游爱网络子公司上海游爱于2014年5月被上海经济和信息化委员会认定为软件企业（沪R-2014-0126），并于2015年度进入第一个获利年度，故2015年度、2016年度免征企业所得税，2017年度至2019年度享受12.5%的企业所得税优惠税率。

2013年10月，游爱网络被认定为高新技术企业，取得《高新技术企业证书》（GR201344000601），认定有效期3年，企业所得税优惠期为2013年10月21日至2016年10月21日，享受15%的企业所得税优惠税率。

上述税收优惠系国家对软件行业、高新技术企业长期发展的支持，并对游爱网络业绩有一定的影响；在上述税收优惠政策到期后，如果游爱网络不能按照国家税收政策及时申请到所得税税收优惠，或者我国的税收优惠政策出现不可预测的不利变化，游爱网络所得税费用支出将增加，对游爱网络的盈利能力将产生一定的影响，提请投资者关注相关风险。

（十一）游爱网络应收账款余额较大风险

截至2015年12月31日，游爱网络应收账款余额为5,579.60万元，占2015年度营业收入的35.43%，应收账款主要是因结算周期形成的应收游戏运营方的分成款。尽管该部分客户的资信良好，与游爱网络保持良好合作关系，报告期内游爱网络客户回款情况良好，应收账款回收具有较强的保障，游爱网络亦非常重视应收账款的回收和风险控制，应收账款的监督及催款执行力度较大，发生坏账的可能性很小且足额计提了相应的坏账准备，但客户如果延期支付，将对游爱网络的现金流和资金周转产生一定影响，提请投资者关注相关风险。

三、其他风险

（一）股市风险

股票市场的收益是与风险相互依存的。股票价格一方面受企业经营情况影响，在长期中趋向于企业在未来创造价值的现值，另一方面，它又受到宏观经济、投资者供求波动等因素的影响。因此，本公司的股票可能受宏观经济波动、国家政策变化、股票供求关系的变化的影响而背离其价值。此外，由于公司本次交易需要有关部门审批，且审批时间存在不确定性，在此期间股票市场价格可能出现波动，从而给投资者带来一定的风险。

（二）他项风险

本公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可控因素带来不利影响的可能性。

本重组报告书披露后，公司将继续按照相关法规的要求，及时、准确地披露公司重组的进展情况，敬请广大投资者注意投资风险。

第十三节 其他重要事项

一、本次交易完成后，不存在上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形

（一）控股股东及其控制其他企业资金占用情况

截至本报告签署日，上市公司不存在资金、资产被实际控制人或其控制的其他企业占用的情形。

本次交易完成后，上市公司不会因本次交易导致上市公司资金、资产被控股股东、实际控制人或其他关联人所占用。

（二）上市公司为控股股东及其控制的其他企业提供担保的情况

截至本报告签署日，上市公司不存在为实际控制人或其他关联人提供担保的情形。

本次交易完成后，上市公司的控股股东和实际控制人未发生变化，上市公司不会因本次交易亦导致上市公司为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保情形的出现。

二、上市公司负债结构合理，本次交易未大量增加负债

本次交易前后天舟文化的负债结构如下：

项目	2015年12月31日 (审定数)	2015年12月31日 (备考数)
资产合计(万元)	208,578.68	379,793.05
负债合计(万元)	14,668.09	72,363.77
资产负债率(合并)	7.03%	19.05%

截至2015年12月31日，公司负债为14,668.09万元，资产负债率为7.03%；本次交易完成后，公司备考报表负债为72,363.77万元，资产负债率为19.05%。本次交易完成前后公司资产负债率均保持较低水平，除本次交易产生较大金额其他应付款（现金方式所支付对价）外，不存在因本次交易使公司大量

增加负债（包括或有负债）的情况。

三、上市公司在最近十二个月内发生的资产交易情况

（一）本次交易前十二个月内相关资产交易情况

除本次交易外，天舟文化最近十二个月内其他资产交易的情况如下：

1、转让北洋出版传媒股份有限公司 2.22% 股权

2015 年 1 月 8 日，上市公司 2015 年第一次临时股东大会审议通过了《关于拟转让所持北洋出版传媒股份有限公司股权的议案》，同意公司将所持有的北洋出版传媒股份有限公司 4,000.00 万股全部股权转让给天津君睿祺股权投资合伙企业（有限合伙）。

2、投资北京海德拉科技有限公司

2015 年 5 月，公司子公司北京神奇时代网络有限公司与海德拉科技及其股东签署《投资协议书》，神奇时代以自有资金 300 万元对海德拉科技进行增资扩股，获得其增资后的 25% 股权。2015 年 10 月 21 日，海德拉科技办理完成工商变更登记手续，并取得由北京市工商行政管理局东城分局颁发的《营业执照》。

3、投资北京决胜网教育科技股份有限公司

2015 年 12 月，公司第二届董事会第四十二次会议审议通过了《关于以自有资金 1.7 亿元增资北京决胜网教育科技股份有限公司的议案》，同意公司向决胜网投资 1.7 亿元，获得其增资后的 18.889% 股权。2015 年 12 月 25 日，决胜网办理完成工商变更登记手续，并取得由北京市工商行政管理局东城分局颁发的《营业执照》。

4、投资北京初见科技有限公司

2015 年 12 月，公司第二届董事会第四十二次会议审议通过了《关于以自有资金 6000 万元增资北京初见科技有限公司的议案》，同意公司以自有资金 6,000 万元对初见科技进行增资扩股，获得其增资后的 15% 股权。2015 年 12 月 21 日，初见科技办理完成工商变更登记手续，并取得由北京市工商行政管理局石景山分局颁发的《营业执照》。

5、投资上海银河数娱网络科技有限公司

2015年12月，公司与银河数娱及其股东签署《股权投资协议》，天舟文化以自有资金1,400万元对银河数娱进行增资扩股，获得其增资后的2%股权。2016年3月9日，银河数娱办理完成工商注册登记手续，并取得由上海市普陀区市场监督管理局颁发的《营业执照》。

（二）本次交易前十二个月内相关资产交易情况与本次交易的关系

前述交易中，海德拉的主营业务为网络游戏研发及运营，初见科技的主营业务为网络游戏推广发行，银河数娱的主营业务为网络游戏研发，三家企业均处于网络游戏产业链上，除业务上与本次交易标的公司游爱网络具有协同效应外无其他关联关系；决胜网的主营业务为泛教育产品平台服务，与本次交易标的公司游爱网络无关联关系；北洋出版的主营业务为图书出版与发行，与本次交易标的公司游爱网络无关联关系。

根据《上市公司重大资产重组管理办法》第十四条的规定：上市公司在12个月内连续对同一或者相关资产进行购买、出售的，以其累计数分别计算相应数额。已按照本办法的规定编制并披露重大资产重组报告书的资产交易行为，无须纳入累计计算的范围，但本办法第十三条规定情形除外。

根据《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集资金报告书（草案）》“重大事项提示”之“十、本次交易构成重大资产重组”的计算过程，本次发行股份及支付现金购买资产构成重大资产重组。

除前述交易外，上市公司本次重大资产重组前12个月内未发生其他资产购买、出售行为。

四、本次交易对上市公司治理机制的影响

本次交易前，上市公司严格按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》、《上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等法律法规、部门规章等文件的要求，加强公司治理，不断完善公司的法人治理结构，建立健全公司内部管理和控制制度，提高规范运作水平，加强信息披露工作。

截至本重组报告书签署日，上市公司治理的实际状况符合中国证监会、深交所等发布的法律法规和规范性文件的要求。

（一）本次交易完成后上市公司的治理结构

1、关于股东与股东大会

本次交易完成后，本公司股东将继续按照《公司章程》的规定按其所持股份享有平等地位，并承担相应义务；公司严格按照《上市公司股东大会规则》和《股东大会议事规则》等的规定和要求，召集、召开股东大会，确保股东合法行使权益，平等对待所有股东。

2、关于公司与控股股东、实际控制人

本公司控股股东为天鸿投资、实际控制人为肖志鸿。肖志鸿严格规范自己的行为，没有超越股东大会直接或间接干预公司的决策和经营活动。公司拥有独立完整的业务和自主经营能力，在资产、人员、机构、财务、业务上独立于控股股东，公司董事会、监事会和内部机构独立运作。

3、关于董事与董事会

本公司董事会设董事5名，其中独立董事2名，下设战略委员会、薪酬与考核委员会、审计委员会和提名委员会四个专门委员会。董事会的人数及人员构成符合法律、法规和《公司章程》的要求。各位董事能够依据《董事会议事规则》、《独立董事工作制度》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等工作开展，出席董事会和股东大会，勤勉尽责地履行职务和义务，同时积极参加相关培训，熟悉相关法律法规。

4、关于监事与监事会

本公司监事会设监事3名，其中职工监事1名，监事会的人数及人员构成符合法律、法规的要求。各位监事能够按照《监事会议事规则》的要求，认真履行自己的职责，对公司的重大事项、关联交易、财务状况以及董事、高级管理人员履行职责的合法合规性进行监督。

5、关于信息披露与透明度

本公司严格按照有关法律法规之规定，加强信息披露事务管理，履行信息

披露义务，并指定巨潮资讯网为公司信息披露的网站和《中国证券报》、《证券时报》、作为公司信息披露的报纸，真实、准确、及时、完整地披露信息，确保所有投资者公平获取公司信息。公司按照《投资者关系管理制度》、《特定对象来访接待管理制度》的要求，加强与投资者的沟通，促进投资者对公司的了解和认同。

6、关于相关利益者

公司能够充分尊重和维护相关利益者的合法权益，实现股东、员工、社会等各方利益的协调平衡，共同推动公司持续、健康的发展。

本次交易完成后，公司将继续按照上述要求，不断完善公司治理机制，促进公司持续稳定发展。

（二）本次交易完成后上市公司的独立性

本公司自成立以来严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，在资产、人员、机构、财务和业务等方面与公司控股股东相互独立，拥有独立完整的采购、生产、销售、研发系统，具备面向市场自主经营的能力。

1、资产独立

本公司拥有独立的采购、生产、销售、研发、服务体系及配套设施，公司控股股东与公司的资产产权界定明确。公司拥有的土地使用权证、房屋所有权证、商标注册证及其他产权证明的取得手续完备，资产完整、权属清晰。

2、人员独立

本公司的董事、监事均严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定选举，履行了合法程序；公司的人事及工资管理与股东完全分开，总经理、副总经理、董事会秘书、财务负责人等高级管理人员均未在股东单位兼职或领取薪酬；公司在员工管理、社会保障、工资报酬等方面独立于股东和其他关联方。

3、机构独立

本公司建立了股东大会、董事会、监事会等法人治理机构，各组织机构依法行使各自的职权；此外，本公司还建立了独立的、适应自身发展需要的组织

机构，制订了完善的岗位职责和管理制度，各部门按照规定的职责独立运作。

4、财务独立

本公司设有独立的财务会计部门，配备了专门的财务人员，建立了符合有关会计制度要求、独立的会计核算体系和财务管理制度。

5、业务独立

本公司已经建立了符合现代企业制度要求的法人治理结构和内部组织结构，在经营管理上独立运作。本公司独立对外签订合同，开展业务，形成了独立完整的业务体系，具备面向市场自主经营的能力。

本次交易完成后，本公司将继续保持资产、人员、机构、财务、业务的独立性，保持公司独立于控股股东及实际控制人及其关联公司。

五、公司利润分配政策

（一）公司的利润分配政策

本次交易完成后，公司仍将继续遵循目前《公司章程》中关于利润分配的相关政策，积极对股东给予回报。目前《公司章程》中关于利润分配决策程序和机制的主要内容包括：

1、利润分配原则

公司实行持续、稳定的利润分配政策，公司的利润分配政策应重视对投资者的合理回报并兼顾公司的可持续发展。

2、利润分配的形式

公司采取现金或/及股票方式分配股利。公司在选择利润分配形式时，将优先采用现金分红方式。公司采用股票股利进行利润分配的，应当具有公司成长性、每股净资产的摊薄等真实合理因素。

3、现金、股票分红具体条件和比例

公司每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 10%，连续三年以现金方式累计分配的利润不少于三年平均可分配利润的 30%。公司将根据当年经营的具体情况 & 未来正常经营发展的需要，确定当年以现金方式分配的利润占当年实现的可供分配利润的具体比例及是否采取股票股利分配方式，相关议

案经公司董事会审议后提交公司股东大会批准；公司一般按照年度进行现金分红。

公司发放股票股利应注重股本扩张与业绩增长保持同步。

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，并按照本章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

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

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

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

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。

4、利润分配政策的决策程序

公司利润分配具体方案由董事会根据公司经营状况和中国证监会的有关规定拟定，并提交股东大会审议决定。

董事会提交股东大会的利润分配具体方案，应经董事会全体董事过半数表决通过，并经全体独立董事二分之一以上表决通过。独立董事应当对利润分配具体方案发表独立意见。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

股东大会审议公司利润分配具体方案应经出席股东大会的股东所持表决权的 2/3 以上通过。

股东大会对现金分红具体方案进行审议前，上市公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题。

5、利润分配政策的调整程序

公司根据行业监管政策、自身经营情况、投资规划和长期发展的需要，或者根据外部经营环境发生重大变化而确需调整利润分配政策的，调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定，有关调整利润分配政策议案由董事会根据公司经营状况和中国证监会的有关规定拟定，并提交股东大会审议

决定。

（二）最近 3 年公司现金分红金额及比例

根据 2016 年 5 月 20 日《天舟文化股份有限公司 2015 年度权益分派实施公告》，以公司 2015 年末股本 422,351,509 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金股利人民币 0.40 元（含税），合计派发现金 16,894,060.36 元，占合并报表中归属于上市公司普通股股东的净利润的比率为 9.59%。

根据公司 2015 年 5 月 6 日召开的 2014 年度股东大会审议决议，以公司 2014 年末股本 351,959,591 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金股利 0.35 元（含税），合计派发现金 12,318,585.69 元，占合并报表中归属于上市公司普通股股东的净利润的比率为 10.42%。

根据公司 2014 年 3 月 22 日召开的 2013 年度股东大会决议，以公司 2013 年末股本 15,210 万股为基数，向全体股东每 10 股派发现金股利 0.5 元（含税），合计派发现金 7,605,000 元，占合并报表中归属于上市公司普通股股东的净利润的比率为 37.42%。

公司董事会认为：本次交易前，公司章程、内部规范性文件规定的现金分红政策及最近三年现金分红情况均符合中国证监会《关于修改上市公司现金分红若干规定的决定》、《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》、《上市公司监管指引第 3 号——上市公司现金分红》等相关法规文件的规定。本次交易后，天舟文化仍会严格按照公司章程的规定履行公司现金分红政策，切实维护公司股东特别是广大中小投资者的合法权益。

六、本次交易涉及的相关主体买卖上市公司股票的自查情况

天舟文化已针对本次交易进行了内幕信息知情人登记及自查工作，自查期间为天舟文化停牌前六个月，即自 2015 年 2 月 28 日至 2015 年 9 月 1 日止，本次内幕信息知情人自查范围包括：

（一）天舟文化控股股东、持股 5% 以上股东、天舟文化的全体董事、监事、高级管理人员及有关知情人员；

（二）游爱网络现有股东、全体董事、监事、高级管理人员及有关知情人员；

（三）相关中介机构及具体业务经办人员；

（四）前述（一）至（三）项所述自然人的直系亲属，包括配偶、父母、成年子女。

根据各方出具的自查报告、声明，以及中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司出具的查询记录，上述自查对象在 2015 年 2 月 28 日至 2015 年 9 月 1 日期间，除天舟文化监事周艳、天舟文化高级管理人员陈四清、控股股东天鸿投资、持股 5% 以上股东李桂华分别因分红股票、新任高级管理人员股锁定、股票质押式回购原因导致登记股份数发生变动外，天鸿投资高级管理人员张建武的配偶罗曼媛、持股 5% 以上股东李桂华有存在买卖上市公司股票的行为，自查期间，罗曼媛和李桂华交易上市公司股票的具体情况如下：

序号	交易人名称	与上市公司关系	成交日期	操作方向	成交数量（股）
1	罗曼媛	控股股东高级管理人员直系亲属	2015 年 06 月 29 日	买入	700
			2015 年 06 月 30 日	卖出	700
			2015 年 7 月 27 日	买入	500
			2015 年 7 月 30 日	卖出	500
			2015 年 8 月 24 日	买入	500
			2015 年 8 月 26 日	买入	1,000
2	李桂华	持股 5% 以上股东	2015 年 6 月 18 日	卖出	50,000

根据天舟文化就本次重大资产重组事项其采取了严格的保密措施，周艳、陈四清、李桂华、罗曼媛在核查期间未参与本次重大资产重组方案的制定和决策，未发现存在利用内幕信息买卖天舟文化股票的情形。

罗曼媛就其在自查期间买卖天舟文化股票的行为出具以下说明：“在 2015 年 9 月 1 日天舟文化股票停牌前，本人未获知天舟文化有关本次重大资产重组事项的任何信息；本人在二级市场交易天舟文化股票之行为系根据二级市场走势、公开市场信息、个人独立判断作出的正常的股票交易行为，不存在利用本次内幕信息进行股票交易的情形，本人买卖股票的行为不具备内幕交易的基本构成要件，不属于《证券法》规定的禁止利用内幕信息从事证券交易活动的情形。如本人在 2015 年 2 月 28 日至 2015 年 9 月 1 日期间买卖天舟文化股票的行为被相关部门认定为利用本次重大资产重组信息进行内幕交易的情形，本人所得收益归天舟文化所有并承担由此引起的全部法律责任。本人在此确认，上述声明的内容真实、充分，且由本人自愿做出，本人并无任何隐瞒、遗漏或虚假陈述。”

李桂华就其在自查期间买卖天舟文化股票的行为出具以下说明：“本人在核查期间增持天舟文化股票的行为系天舟文化以资本公积金向全体股东每 10 股转增 2 股后获得；部分股票变更系持股性质变更，由限售股变更为无限售股；另有部分股票变更为零碎股到账及股票质押式回购；卖出天舟文化股票系根据相关法律法规对解锁股份进行减持的正常个人行为；在 2015 年 9 月 1 日天舟文化停牌前，本人未获知天舟文化本次重大资产重组事项的任何信息，买卖天舟文化股票行为纯属个人根据市场公开信息所作的投资决定，系个人行为，并未利用相关内幕消息。如本人在 2015 年 2 月 28 日至 2015 年 9 月 1 日期间买卖天舟文化股票的行为被相关部门认定为利用本次重大资产重组信息进行内幕交易的情形，本人所得收益归天舟文化所有并承担由此引起的全部法律责任。本人在此确认，上述声明的内容真实、充分，且由本人自愿做出，本人并无任何隐瞒、遗漏或虚假陈述。”

此外，根据登记结算公司的查询记录以及交易对方及其控股股东出具的自查报告，交易对方及其控股股东不存在泄露本次重大资产重组内幕信息以及利用本次重大资产重组信息进行内幕交易的情形。本次重组相关主体不存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形。

七、公司股票连续停牌前股价未发生异动说明

公司于 2015 年 9 月 1 日起停牌，停牌前 20 个交易日即 2015 年 8 月 4 日，公司股票收盘价为 21.04 元，停牌前一交易日 2015 年 8 月 31 日收盘价为 16.00 元，期间跌幅为 23.95%。

2015 年 8 月 4 日至 2015 年 8 月 31 日，创业板指数（399006）从 2,546.16 点跌至 1,996.87 点，跌幅为 21.57%；根据证监会的行业分类，天舟文化属于新闻和出版业板块，该板块所有股票在 2015 年 8 月 4 日至 2015 年 8 月 31 日期间的收盘价算术平均价跌幅为 12.81%；根据同花顺金融数据终端（iFind）的行业分类，天舟文化属于传媒行业（801706），期间从 1,726.71 点跌至 1,403.78 点，跌幅 18.70%。

根据《关于规范上市公司信息披露及相关各方行业的通知》（证监公司字

[2007]128 号) 第五条的相关规定, 剔除大盘因素和同行业板块因素影响, 天舟文化股价在公司股票停牌前 20 个交易日累计涨跌幅未超过 20%, 未达到《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》第五条的相关标准。

八、关于“本次重组相关主体不存在依据《暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组情形”的说明

(一) 上市公司不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形

上市公司作为本次重大资产重组的资产购买方, 上市公司及其董事、监事、高级管理人员, 上市公司控股股东、实际控制人及其控制的机构不存在因涉嫌重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查, 最近三年不存在被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情况。因此, 上市公司不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形。

(二) 发行对象不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形

经交易对方确认, 交易对方及其董事、监事、高级管理人员、交易对方控制的机构、交易对方控股股东、实际控制人不存在因涉嫌本次重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查的情况, 最近三年不存在因参与上市公司重大资产重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情况。

因此, 上市公司本次重大资产重组的发行对象不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形。

(三) 其他参与方不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形

经本次重大资产重组其他参与方确认, 各参与方及其经办人员, 不存在因涉嫌重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查, 最近三年不存在被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情况, 也未涉及任何与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁。

综上，上述各参与方及其经办人员不存在《暂行规定》第十三条规定中不得参与任何上市公司重大资产重组之情形。

九、本次重组相关方出具的承诺符合《上市公司监管指引第4号--上市公司实际控制人、股东、关联方、收购人以及上市公司承诺及履行》的要求

本次重组相关方所做承诺符合《上市公司监管指引第4号-上市公司实际控制人、股东、关联方、收购人以及上市公司承诺及履行》的要求并已在本报告书中“重大事项”之“十三、本次重组相关方作出的重要承诺”中披露。

十、保护投资者合法权益的相关安排

（一）严格履行上市公司信息披露义务

本次交易涉及上市公司重大事件，上市公司已经切实按照《证券法》、《重组管理办法》、《上市公司信息披露管理办法》、《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》、《重组若干规定》等相关法律、法规的要求对本次交易的方案采取严格的保密措施，切实履行信息披露义务。本报告书公告后，上市公司将继续严格履行信息披露义务，按照相关法规的要求，及时、准确、公平地向所有投资者披露可能对上市公司股票交易价格产生较大影响的重大事件与本次重组的进展情况。

（二）严格履行相关决议程序

本次交易中，上市公司将严格履行相关决议程序。对于本次发行股份购买的资产，公司聘请的具有证券业务资格的审计、评估机构按照有关规定对其进行审计、评估并出具报告；本公司已聘请的独立财务顾问、律师事务所等中介机构亦对本次交易发表专业核查意见；公司独立董事亦对本次交易发表独立意见，从而确保拟购买资产的定价公允、公平、合理，不损害其他股东的利益。

（三）网络投票安排

本公司董事会在召开审议本次交易方案的股东大会前发布公告，提醒全体股东参加审议本次交易方案的股东大会。上市公司严格按照《关于加强社会公众股股东权益保护的若干规定》等有关规定，在表决本次交易方案的股东大会中，建立中小投资者单独计票机制，采用现场投票和网络投票相结合的表决方式，保障中小股东行使投票权的权益。

（四）本次重组摊薄即期回报情况及相关填补措施

1、本次重组对即期回报的影响

（1）本次重组对公司 2015 年度每股收益的影响

①不考虑配套募集资金的备考每股收益

根据天职国际出具的天舟文化 2015 年度备考合并财务报表审计报告（天职业字[2016]3682 号，交易前后公司每股收益如下：

项目	2015 年度（审定数）	2015 年度（备考数）
基本每股收益（元）	0.42	0.44
稀释每股收益（元）	0.42	0.44

注：基本每股收益的计算不考虑《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》的影响。

如上表所示，基本每股收益不存在因本次交易而被摊薄的情况。

②考虑配套募集资金的备考每股收益

鉴于本次交易募集配套资金采用询价发行方式，发行价格尚未确定，假定本次募集配套资金数额为上限 1,143,502,846.64 元，发行股份数量为上限 64,313,993 股（不考虑上市公司 2015 年度利润分配预案实施的影响）。根据天职国际出具的公司 2015 年度备考合并财务报表审计报告（天职业字[2016] 3682 号，计算的交易前后公司每股收益如下：

项目	2015 年度（审定数）	2015 年度（备考数）
基本每股收益（元）	0.42	0.38
稀释每股收益（元）	0.42	0.33

注：基本每股收益的计算不考虑《2015年度利润分配及资本公积金转增股本的预案》的影响。

如上表所示，若考虑配套募集资金发行股份，2015 年度公司基本每股收益存在因本次发行股份购买资产并配套募集资金而被摊薄的情况。

（2）本次重组对公司 2016 年度每股收益的影响

①本次重组即期回报测算的假设

假设 1: 本次发行股份购买资产及募集配套资金股票于 2016 年 6 月发行完成。该完成时间仅为假设，以便测算本次发行前后对公司 2016 年每股收益和加权平均净资产收益率的影响，最终以中国证监会核准发行的股份数量和实际发行完成时间为准；

假设 2: 购买资产的股份发行数量为 73,145,950 股；

假设 3: 配套募集资金股份发行数量为上限 77,368,257 股；

假设 4: 宏观经济环境、产业政策、行业发展状况、市场情况等方面没有发生重大变化，上市公司及标的公司经营情况未发生重大不利变化；

假设 5: 2016 年度上市公司经营业绩与 2015 年度持平，即 2016 年度上市公司归属于母公司的净利润为 17,621.79 万元，扣除非经常损益后归属于母公司的净利润为 14,512.36 万元；

假设 6: 游爱网络 2016 年度实现承诺业绩且扣除非经常性损益前后归属于母公司的净利润一致，即 2016 年度游爱网络扣除非经常损益前后归属于母公司的净利润均为 12,000.00 万元；

假设 7: 在预测公司总股本时，考虑上市公司 2015 年度利润分配预案实施对股份数量的影响，以上市公司 2015 年 12 月 31 日总股本 506,821,810 股为基础，测算交易完成后上市公司总股本为 579,967,760 股（不含配套募集资金发行股份数量），上市公司总股本为 657,336,017 股（配套募集资金发行股份数量按上限 77,368,257 股测算），不考虑其他因素导致股本发生的变化；

假设 8: 未考虑本次发行募集资金到账后，对公司生产经营、财务状况（如财务费用、投资收益）等的影响；

假设 9：基本每股收益根据《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 9 号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010 年修订）的有关规定进行测算；

以上假设及发行前后公司主要财务指标的情况仅为测算上市公司本次重大资产重组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 年经营情况及趋势的判断，亦不构成盈利预测。

（2）本次重组即期回报的测算

根据上述假设，本次交易前后上市公司的每股收益情况如下：

项目	2015 年	2016 年（预测）	
		不含配套募集资金	含配套募集资金
期末在外的普通股股数（万股）	42,235.15	57,996.78	65,733.60
发行在外的普通股加权平均股数（万股）	42,235.15	54,339.48	58,207.89
归属于母公司的净利润（万元）	17,621.79	29,621.79	29,621.79
扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润（万元）	14,512.36	26,512.36	26,512.36
基本每股收益（元）	0.42	0.55	0.51
稀释每股收益（元）	0.42	0.55	0.51
扣除非经常性损益基本每股收益（元）	0.34	0.49	0.46
扣除非经常性损益稀释每股收益（元）	0.34	0.49	0.46

根据上述测算及假设，本次交易有利于增厚上市公司的每股收益，提升上市公司的股东回报。但如标的公司经营业绩未达预期，则本次重组存在即期回报被摊薄的风险。

2、上市公司即期回报被摊薄的填补措施

上市公司若出现即期回报被摊薄的情况，则公司拟采取以下填补措施，增强公司持续回报能力：

（1）充分发挥上市公司与标的公司之间的战略合作协同效应，本次重组是公司进一步整合文化产业资源，提升公司整体竞争力的重要举措，符合国家产业政策，契合公司进一步持续推动由传统媒介向新媒介转型的发展战略。标的公司游爱网络在移动网络游戏领域具有较强的研发能力和运营能力，与上市公司现有的游戏产品相比存在差异化优势，本次重组将丰富上市公司在移动网络游戏领域的产品类型，打造新的利润增长点。

本次重组后，游爱网络将成为上市公司的子公司，上市公司和游爱网络在游戏推广、服务器托管、互联网数据接入服务方面具有相同或类似的采购需求，通过产业并购可以实现双方的核心供应商和采购渠道整合，增强议价能力，发挥规模采购的优势；同时，公司的图书文化产品将通过与游爱网络的网络游戏文化产品间的相互渗透，带动相关产业的联动开发，发挥上市公司与标的公司之间的战略合作协同效应，进一步扩大产业规模，从而增厚盈利水平，实现客户资源的共享和商业价值最大化，促进上市公司的可持续发展。

（2）加快配套融资项目实施，提高股东回报

本次部分配套募集资金用于游爱网络投资项目的建设和运营以及补充公司流动资金。游爱网络投资项目通过本次募集配套资金能够完善网络游戏行业的整体布局，覆盖游戏 IP、研发、代理发行、运营等业务，丰富产品结构，提升经营规模和运营效率；另一方面，上市公司通过补充流动资金，为公司未来将加大游戏业务的广告推广，储备优质 IP、研发新款游戏及增强运营能力提供有力保障，是上市公司实现战略目标的重要举措。通过上述配套融资项目的实施，上市公司将实现公司业务的可持续发展，提高公司未来的回报能力，增加未来收益，填补股东回报。

（3）加强对募集资金的管理

本次交易募集资金到账后，公司将严格按照《上市公司监管指引 2 号-上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《深圳证券交易所股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司募集资金管理办法》的有关规定，加强募集资金使用的管理，公司董事会将对募集资金进行专户存储，保障募集资金的投向和使用进度按计划执行，充分防范募集资金使用风险，提高募集资金使用效率。

（4）进一步完善利润分配政策，优化投资回报机制

上市公司已经按照《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》及其他相关法律、法规和规范性文件的要求修订了《公司章程》，进一步明确了公司利润分配尤其是现金分红的具体条件、比例、分配形式和股票股利分配条件等，完善了公司利润分配的决策程序和机制以及利润分配政策的调整原则，强化了中小投资者权益保障机

制；本次交易完成后，公司将严格执行现行分红政策，在符合利润分配条件的情况下，积极推动对股东的利润分配，努力提升对股东的回报。

3、公司董事、高级管理人员关于填补被摊薄即期回报的承诺

（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，也不采取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）本人承诺已公布及未来拟公布（如有）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发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项实施完毕前，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。

4、控股股东、实际控制人关于填补被摊薄即期回报的承诺

为使公司填补回报措施能够得到切实履行，控股股东湖南天鸿投资集团有限公司、实际控制人肖志鸿承诺如下：

“不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益。”

5、关于承诺主体失信行为的处理机制

如公司董事、高级管理人员、控股股东、实际控制人违反其做出的填补被摊薄即期回报措施切实履行的相关承诺，公司将根据中国证监会、深圳证券交易所的相关规定对承诺主体的失信行为进行处理。

（五）业绩承诺补偿安排

公司与业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资和互兴拾号在附条件生效的《发行股份及支付现金购买资产协议》中对业绩补偿安排

进行了约定。相关业绩补偿的具体安排请详见本报告书“重大事项提示/五、业绩承诺及补偿”。

（六）股份锁定的承诺

本次交易对方均对自本次交易中取得的股份按照相关法律、法规规定对股份锁定进行了约定。公司与业绩承诺人袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、悦玩投资和互兴拾号在附条件生效的《发行股份及支付现金购买资产协议》中对股份锁定安排进行了约定。相关股份锁定的具体安排请详见本报告书“重大事项提示/六、本次发行股份的锁定期”。

锁定期届满后，交易各方在本次发行中认购的天舟文化股份的转让将按照届时有效的相关法律法规、规章、中国证监会及深交所的有关规定执行。

（七）其他保护投资者权益的措施

为保证本次重大资产重组工作的公平、公正、合法、高效地展开，公司已聘请境内具有专业资格的独立财务顾问、律师事务所、审计机构、评估机构等中介机构对本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案及全过程进行监督并出具专业意见。

本次重组交易对方承诺其所提供信息真实、准确和完整，保证不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并声明承担由此产生的法律责任。

十一、上市公司前次重组相关资产运行情况及承诺履行情况

（一）天舟文化前次重大资产重组概况

2014年4月，天舟文化完成对神奇时代100%股权的收购，此次收购构成重大资产重组。上市公司此次重组的简要情况如下：天舟文化向李桂华、王玉刚、林丹、李广欣、杨锦、储达平、张环宇及神奇博信发行股份及支付现金购买其持有的神奇时代100%股权，神奇时代100%股权的作价最终确定为125,400.00万元。同时，天舟文化通过非公开发行股份向特定投资者章浩、陈伟娟、茅惠芳、财通基金管理有限公司募集配套资金，募集资金总额为249,999,995.61元，发行数量为18,395,879股。

（二）天舟文化上次重大资产重组后相关资产运行情况

神奇时代收购完成后天舟文化运营情况良好。根据天职国际出具的天职业字[2015]6260 号和[2016]2449 号《审计报告》，2014 年、2015 年神奇时代营业收入和净利润情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度
营业收入	25,116.50	20,951.11
净利润 ^注	15,362.72	12,772.07
扣非后归属于母公司所有者的净利润	14,827.17	12,286.32

注：以上净利润未考虑超额奖励的影响。

（三）天舟文化前次重大资产重组相关承诺及履行情况

截至本重组报告书签署日，该次重组相关方做出的相关承诺的履行情况如下：

1、股权限售及股份减持的承诺

承诺主体	承诺内容	履行情况
李桂华	本次交易获得的天舟文化 21,082,742 股的股份自股份登记日起 12 个月内不得转让；于本次交易获得的天舟文化 20,447,991 股的股份自股份登记日起 24 个月内不得转让；于本次交易获得的天舟文化 17,436,171 股的股份自股份登记日起 36 个月内不得转让。	正在履行
王玉刚	本次交易获得的天舟文化股份自股份登记日起 36 个月内不得转让，转让限制期满后在上市公司及其控股子公司任职期间每年转让的股份数量不超过剩余股份的 25%。	正在履行
李广欣、杨锦、储达平、张环宇、北京神奇博信投资管理中心（有限合伙）	本次交易获得的天舟文化股份自股份登记日起 36 个月内不得转让。	正在履行
林丹	本次交易获得的天舟文化股份自股份登记日起 12 个月内不得转让。	履行完毕
财通基金管理有限公司、茅惠芳、陈伟娟、章浩	本次交易获得的天舟文化股份自股份登记日起 12 个月内不得转让。	履行完毕

截至本重组报告书签署日，李桂华、王玉刚、李广欣、杨锦、储达平、张环宇、北京神奇博信投资管理中心（有限合伙）的相关承诺正在履行中，林丹、财

通基金管理有限公司、茅惠芳、陈伟娟、章浩的承诺已经履行完毕，相关承诺主体无违反该承诺的情况。

2、业绩承诺及补偿安排的承诺

承诺主体	承诺内容	履行情况
李桂华、王玉刚、李广欣、杨锦、储达平、张环宇和北京神奇博信投资管理中心(有限合伙)	神奇时代在承诺期（即标的资产交割后其净利润实现目标所承诺的3个年度期间，若标的资产交割在2014年12月31日及以前完成，则为2014年度、2015年度、2016年度；若标的资产交割在2014年12月31日以后完成，则根据中国证监会有关规定执行）实现的净利润不低于标的资产《评估报告》中的各年净利润预测数：标的资产经审计机构专项审计的2014年度、2015年度和2016年度合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别不低于12,010.11万元、15,014.92万元和16,572.34万元。如果实际净利润低于上述承诺利润的，则业绩承诺人按照与天舟文化签署的《业绩承诺与补偿协议》的规定进行补偿。	正在履行

根据天职国际出具的天职业字[2015]7336-3号《天舟文化股份有限公司2014年度盈利预测实现情况的专项审核报告》，神奇时代2014年合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润为12,286.32万元，超过标的资产《评估报告》中的2014年净利润预测数12,010.11万元，2014年度不存在利润补偿的情形。

根据天职国际出具的天职业字[2016]3129-3号《关于天舟文化股份有限公司2015年度盈利预测实现情况的专项审核报告》，2015年度神奇时代经审计后实现净利润15,362.72万元，扣除非经常性损益后净利润为14,827.17万元（不含冲回奖励金），本年未完成承诺业绩187.75万元。

神奇时代2014年、2015年累计承诺扣非后净利润27,025.03万元，累计实现扣非后净利润27,113.49万元，累计超额完成承诺业绩88.46万元，神奇时代2014年度、2015年度累计实际实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润超过业绩补偿义务人对其的业绩承诺水平，未触发业绩补偿条件。

3、避免同业竞争的承诺

承诺主体	承诺内容	履行情况
李桂华、李广欣、王玉刚、林丹、杨锦、储达平、张环宇、北京神奇博信投资管理中心(有限合伙)	本次交易完成后，本人（合伙企业）及本人（合伙企业）控制的其他企业不会直接或间接经营任何与天舟文化及其下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与天舟文化及其下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；如本人（合伙企业）及本人（合伙企业）控制的企业的现有业务或该企业为进一步拓展业务范围，与天舟文化及其下属公司经营的业务产生竞争，则本人（合伙企业）及本人（合伙企业）控制的企业将采取停止经营产生竞争的业务的方式，或者采取将产生竞争的业务纳入天舟文化的方式，或者采取将产生竞争的业务转让给无关联关系第三方等合法方式，使本人及本人控制的企业不再从事与天舟文化主营业务相同或类似的业务。	正在履行

截至本重组报告书签署日，交易对方关于避免同业竞争的承诺尚在履行过程中，相关承诺人未发生违反承诺的情形。

4、避免资金占用及关联担保的承诺

承诺主体	承诺内容	履行情况
李桂华、李广欣、王玉刚、林丹、杨锦、储达平、张环宇、北京神奇博信投资管理中心(有限合伙)	将杜绝一切非法占用上市公司的资金、资产的行为，在任何情况下，不要求上市公司向本人/本企业及本人/本企业投资或控制的其它企业提供任何形式的担保。	正在履行

截至本重组报告书签署日，交易对方关于避免资金占用及关联担保的承诺尚在履行过程中，相关承诺人未发生违反承诺的情形。

5、规范关联交易的承诺

承诺主体	承诺内容	履行情况
李桂华、李广欣、王玉刚、林丹、杨锦、储达平、张环宇、北京神奇博信投资管理中心(有限合伙)	在本次交易完成后，本人（合伙企业）及本人（合伙企业）控制的企业将尽可能减少与天舟文化的关联交易，不会利用自身作为天舟文化股东之地位谋求与天舟文化在业务合作等方面给予优于其他第三方的权利；不会利用自身作为天舟文化股东之地位谋求与天舟文化优先达成交易的权利。若存在确有必要且不可避免的关联交易，本人（合伙企业）及本人（合伙企业）控制的企业将与天舟文化按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，履行合法程序，并将按照有关法律、法规规范性文件的要求和《天舟文化股份有限公司章程》的规定，依法履行信息披露义务并履行相关内部决策、报批程序，保证不以与市场价格相比显失公允的条件与天舟文化进行交易，亦不利用该类交易从事任何损害天舟文化及其他股东的合法权益的行为。	正在履行

截至本重组报告书签署日，交易对方关于规范关联交易的承诺正在履行过程中，相关承诺人未发生违反承诺的情形。

6、任职期限、竞业禁止的承诺

承诺主体	承诺内容	履行情况
王玉刚、杨锦、储达平、张环宇、北京神奇博信投资管理中心(有限合伙) 合伙人	1、自股份登记日起在神奇时代工作不少于 60 个月。在该承诺任职期内，不得在神奇时代同业或类似业务的企业任职、兼职，不得直接或间接投资与神奇时代相同或类似产业，否则，违反承诺的所得归属于神奇时代所有；2、在承诺的任职期限届满后离职的，离职后 2 年内应承担竞业禁止义务（即不得在神奇时代同业或类似业务的企业任职、兼职，不得直接或间接投资与神奇时代相同或类似产业）。若违反相关约定则承担相应的违约责任。	正在履行
李广欣	1、自股份登记日起在神奇时代工作不少于 36 个月。在该承诺任职期内，不得在神奇时代同业或类似业务的企业任职、兼职，不得直接或间接投资与神奇时代相竞争的公司，否则，违反承诺的所得归属于神奇时代所有；2、在协议承诺的任职期限届满后离职的，离职后 2 年内应承担竞业禁止义务（即不得在神奇时代同业或类似业务的企业任职、兼职，不得直接或间接投资与神奇时代相同或类似产业）。若违反相关约定则承担相应的违约责任。	正在履行

截至本重组报告书签署日，除神奇博信合伙人中的金子健、张哲、李涛、张剑琴已提前离职外，其余相关承诺方未发生违反竞业禁止承诺的情形。提前离职四人均已按照承诺约定转让神奇博信中的出资份额。

7、关于神奇时代过渡期间损益归属的承诺

承诺主体	承诺内容	履行情况
李桂华、李广欣、王玉刚、林丹、杨锦、储达平、张环宇、北京神奇博信投资管理中心(有限合伙)	根据《发行股份及支付现金购买资产协议》，本次交易过渡期产生的损益按有利于保护上市公司和公众股东利益的原则处理：标的资产在过渡期产生的盈利由天舟文化享有；如发生亏损，则由交易对方按照各自在《发行股份及支付现金购买资产协议》签署日持有的神奇时代的股权比例承担，在本次交易完成后 30 日内以现金方式补偿给天舟文化，具体金额以具有证券期货业务资格的审计机构的审计结果为准。	履行完毕

根据天职国际出具的天职业字[2013]16号《审计报告》，神奇时代2013年1-6月份实现的归属于母公司所有者的净利润为4,356.69万元。根据天职国际出具的天职业字[2014]9243号《审计报告》，神奇时代2013年度、2014年1-4月份实现的归属于母公司所有者的净利润分别为8,831.34万元、2,885.54万元。神奇时代自评估基准日至交割日期间未发生亏损，交易对方未发生违反关于过渡期间损益安排的承诺。

第十四节 独立董事及中介机构关于本次交易的意见

一、独立董事意见

根据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《上市公司证券发行管理办法》、《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》、《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 26 号——上市公司重大资产重组申请文件》、《创业板信息披露业务备忘录第 13 号：重大资产重组相关事项》等相关法律、法规、规范性文件及《公司章程》的规定，本公司的独立董事，参加了公司于 2016 年 3 月 21 日召开的第二届董事会第四十六次会议，审阅了公司董事会提供的关于本次交易的相关文件，并同意将该议案提交给公司董事会审议。

本公司独立董事对本次交易事项发表意见如下：

“1、本次交易方案及签订的相关协议符合《公司法》、《证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《上市公司证券发行管理办法》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》及其他有关法律、法规、规章和规范性文件的规定，本次交易方案具备可操作性。

2、本次发行股份及支付现金购买资产不构成关联交易；本次交易构成重大资产重组，但不构成借壳上市。相关议案经公司第二届董事会第四十六次会议审议通过，董事会会议的召集、召开和表决程序符合有关法律、法规和《公司章程》的规定。

3、本次交易符合《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》第四条相关规定。

4、本次交易完成后，将有利于进一步提高公司的资产质量和规模，有利于提升公司的市场竞争力，有利于增强公司的盈利能力和可持续发展能力，有利于公司的长远发展，符合公司和全体股东的利益。

5、关于本次交易的评估公司已聘请开元评估资产有限公司担任资产评估机构对标的资产进行评估。开元评估具有证券期货相关业务资格。开元评估及其经办评估师与公司、交易对方及标的公司均不存在关联关系或其他影响其独立性的利害关系。本次交易评估机构具有独立性。

本次对标的资产的评估中，开元评估所设定的评估假设前提和限制条件按照国家有关法规和规定执行，遵循了市场通用的惯例或准则，符合评估对象的实际情况。本次交易评估假设前提具有合理性。

本次评估由开元评估采用了市场法和收益法两种评估方法分别对标的资产价值进行了评估，并最终选择了收益法的评估值作为本次评估的结果。评估方法选取符合相关评估规则的规定，就评估标的的实际情况来讲，评估方法选取合理，本次评估结论是谨慎的，评估增值是合理的。

本次资产评估工作遵循了国家有关法规与行业规范的要求及独立、客观、公正、科学的原则，按照公认的资产评估方法履行了必要的评估程序。本次标的资产评估定价公允。

6、公司聘请国金证券股份有限公司担任本次交易的独立财务顾问。国金证券股份有限公司具有相关业务资格，符合相关规定对上市公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的要求。

7、就本次交易，公司与交易对方签署了《附生效条件的发行股份及支付现金购买资产协议》，上述协议内容符合《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《中华人民共和国合同法》等有关法律法规的规定，符合本次交易方案内容。

8、本次交易发行股份的定价原则符合相关规定，定价公平合理。

9、公司已按规定履行了信息披露义务，并与交易对方、相关中介机构签订了保密协议，所履行的程序符合有关法律、法规、规章和规范性文件的规定。

10、本次重大资产重组的相关事项经公司第二届董事会第四十六次会议审议通过。上述董事会会议的召集、召开程序、表决程序及方式符合《中华人民共和国公司法》、《公司章程》以及相关规范性文件的规定。

11、本次交易符合国家有关法律、法规和政策的规定，遵循了公开、公平、公正的准则，符合公司和全体股东的利益，对全体股东公平、合理。本次交易尚需多项条件满足后方可完成，包括但不限于公司股东大会审议通过本次交易方案及中国证监会核准本次交易方案等。”

综上所述，独立董事同意公司本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的方案。

二、独立财务顾问意见

公司已聘请国金证券担任本次交易的独立财务顾问。独立财务顾问秉承行业公认的业务标准、道德规范和勤勉精神，根据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》等有关法律、法规要求，通过尽职调查和对《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》等相关资料的审慎核查后，国金证券对重组报告书出具核查意见如下：

“1、本次交易遵守国家相关法律、法规的要求，履行了必要的信息披露程序，符合《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》等有关法律、法规及公司章程等内部规范性文件的规定，并按有关法律、法规及公司章程等内部规范性文件的规定履行了相应的程序。本次交易已经上市公司第二届董事会第四十六次会议审议通过，独立董事为本次交易事项出具了独立意见；

2、本次交易符合《重组管理办法》第十一条、第四十三条以及《证券发行管理办法》、《若干问题的规定》等法律、法规的相关规定；

3、本次交易构成重大资产重组，不构成关联交易，不构成《重组管理办法》第十三条所规定的借壳上市，不存在损害上市公司及股东利益的情形；

4、本次交易所涉及的资产定价公允，股份发行定价合规；

5、本次交易有利于改善上市公司的盈利能力，优化财务状况，有助于上市公司的持续发展，不存在损害股东合法权益，尤其是中小股东的合法权益的情形；

6、本次交易有利于上市公司提升市场地位，改善经营业绩，提高持续发展能力；本次交易不会对上市公司的治理机制产生不利影响；

7、交易合同约定的资产交付安排不会导致上市公司发行股份后不能及时获得对价的风险、相关的违约责任切实有效，不会损害上市公司股东的利益；

8、本次重组相关主体不存在依据《暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形。”

三、律师事务所意见

本公司聘请湖南启元律师事务所作为本次交易的法律顾问，湖南启元律师事务所出具的法律意见书认为：

“1、天舟文化本次交易的各方均具有相应的主体资格；

2、本次交易涉及的有关事项在现阶段已经履行了必要的手续，相关的批准和授权合法、有效，本次交易尚需经上市公司股东大会审议通过并经中国证监会核准后方可实施；

3、本次交易不构成关联交易；本次交易的《发行股份及支付现金购买资产协议》等相关交易协议的内容合法、有效，不存在违反相关法律、法规规定的情形，该等协议经签订且生效后对协议各方均具有约束力；

4、本次交易标的资产权属清晰，权属证书完备有效，标的资产转移和过户不存在法律障碍，标的资产不存在产权纠纷或潜在纠纷，标的资产不存在抵押、担保或其他权利受到限制的情况；

5、本次交易不涉及标的公司债权债务的转移及人员劳动关系变动；

6、本次交易对方和其他相关各方均已履行法定的披露和报告义务，不存在应当披露而未披露的合同、协议、安排或其他事项；

7、本次交易符合《重组管理办法》等法律、法规及规范性文件的规定的实质条件；

8、参与本次交易的证券服务机构均具备必要的资格；

9、本次交易符合相关法律、法规、规章和规范性文件的规定，不存在法律障碍及其他可能对本次交易构成影响的法律问题和风险。”

第十五节 本次交易相关中介机构情况

一、独立财务顾问（主承销商）

名称：国金证券股份有限公司

法定代表人：冉云

注册地址：四川省成都市东城根上街 95 号

办公地址：上海市浦东新区芳甸路 1088 号紫竹国际大厦 23 楼

经办人员：江岚、张培、宋滨、雷博

电话：021 - 6882 6801

传真：021 - 6882 6800

二、律师事务所

名称：湖南启元律师事务所

负责人：丁少波

注册地址：湖南省长沙市芙蓉中路二段 359 号佳天国际新城 A 座 17 层

办公地址：湖南省长沙市芙蓉中路二段 359 号佳天国际新城 A 座 17 层

经办人员：蔡波、熊林、邓争艳

电话：0731—82953778

传真：0731—82953779

三、审计机构

名称：天职国际会计师事务所（特殊普通合伙）

执行事务合伙人：陈永宏

注册地址：北京市海淀区车公庄西路乙 19 号华通大厦 B 座 208 室

办公地址：北京市海淀区车公庄西路乙 19 号华通大厦 B 座 208 室

经办人员：李明、伍舫、刘宇科

电话：010-88018766

传真：010-88018737

四、资产评估机构

名称：开元资产评估有限公司

法定代表人：胡劲为

注册地址：北京市海淀区中关村南大街甲 18 号院 1-4 号楼 B 座 15 层

办公地址：北京市海淀区中关村南大街甲 18 号北京国际大厦 B 座 17 层

经办人员：肖毅、陈迈群

电话：010—62111740

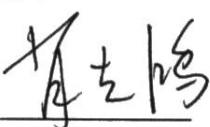
传真：010—62197312

第十六节相关声明

一、 全体董事、监事、高级管理人员声明

上市公司全体董事、监事及高级管理人员承诺保证《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》及其摘要不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让在该上市公司拥有权益的股份。

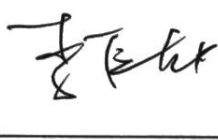
全体董事：



肖志鸿




罗争玉



李巨龙




刘爱明

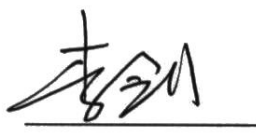


许中缘

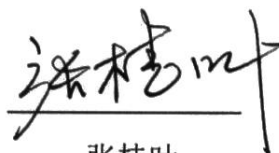
全体监事：



周艳



李剑

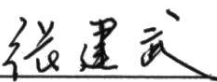


张桂叶

全体高级管理人员：




罗争玉



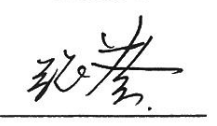
张建武



陈四清



杨灏




张葵




二、独立财务顾问声明

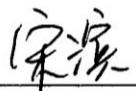
本独立财务顾问及经办人员同意《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》及其摘要中引用本公司出具的独立财务顾问报告的内容，且所引用内容已经本独立财务顾问及经办人员审阅，确认重组报告书及其摘要不致因引用前述内容而出现虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性及完整性承担相应的法律责任。

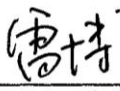
独立财务顾问承诺，如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，独立财务顾问未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

法定代表人：
冉云

项目主办人：
江岚


张培

项目协办人：
宋滨


雷博



2016 年 5 月 19 日

三、审计机构声明

本所及本所经办注册会计师同意《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》及其摘要引用本所出具的审计报告的内容，且所引用内容已经本所及本所经办注册会计师审阅，确认重组报告书（草案）及其摘要中不致因引用前述内容而出现虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性及完整性承担相应的法律责任。

本所承诺，如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本所未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

会计师事务所负责人： 陈永宏
陈永宏

经办注册会计师： 刘宇科
刘宇科

李明
李明

伍舫
伍舫

天职国际会计师事务所（特殊普通合伙）



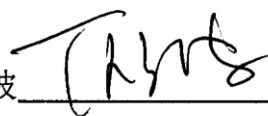
2016年5月9日

四、律师事务所声明

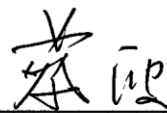
本所及本所经办律师同意《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》及其摘要引用本所出具的法律意见书的内容，且所引用内容已经本所及本所经办律师审阅，确认重组报告书及其摘要中不致因引用前述内容而出现虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性及完整性承担相应的法律责任。

本所承诺，如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本所未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

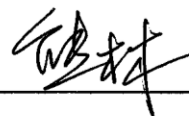
律师事务所负责人：丁少波



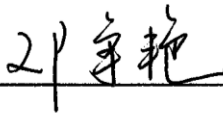
经办律师：蔡波



熊林



邓争艳



五、评估机构声明

本评估机构及经办注册资产评估师同意《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》及其摘要中引用本公司出具的资产评估报告书，且所引用内容已经本评估机构及经办注册资产评估师审阅，确认重组报告书及其摘要不致因引用前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、准确性和完整性承担相应的法律责任。

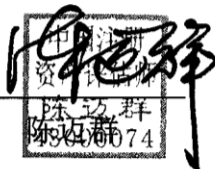
本评估机构承诺，如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，评估机构未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。



法定代表人：

胡劲为

经办注册评估师：


陈边群
13000007699


肖毅



第十七节 备查文件

一、备查文件目录

- （一）天舟文化关于本次交易的董事会决议；
- （二）天舟文化关于本次交易的独立董事意见；
- （三）游爱网络关于本次交易的股东会决议；
- （四）天舟文化与交易对方签署的发行股份及支付现金购买资产协议；
- （五）天舟文化与业绩承诺方签署的盈利预测补偿协议；
- （六）天职国际出具的标的资产最近两年审计报告；
- （七）天职国际出具的天舟文化最近一年备考审计报告；
- （八）开元评估出具的交易标的资产评估报告；
- （九）湖南启元律所出具的法律意见书；
- （十）国金证券出具的独立财务顾问报告。

二、备查文件地点

投资者可在本报告书刊登后至本次交易完成前的每周一至每周五上午 9:00 至 11:00，下午 3:00 至 5:00，于下列地点查阅上述文件：

（一）天舟文化股份有限公司

地址：长沙市岳麓区银杉路 31 号绿地中央广场紫峰写字楼 6 栋 33 楼

电话：0731-88834956

传真：0731-88834956；0731-85462505

联系人：姜玲、胡岳

（二）国金证券股份有限公司

地址：上海市浦东新区芳甸路 1088 号紫竹国际大厦 23 楼

电话：021 - 6882 6801

传真：021 - 6882 6800

联系人：江岚、张培、宋滨、雷博

投资者亦可在中国证监会指定网站巨潮网（<http://www.cninfo.com.cn>）查阅本报告书全文及其它相关文件。

（此页无正文，为《天舟文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》之签章页）

天舟文化股份有限公司

2016年7月19日