

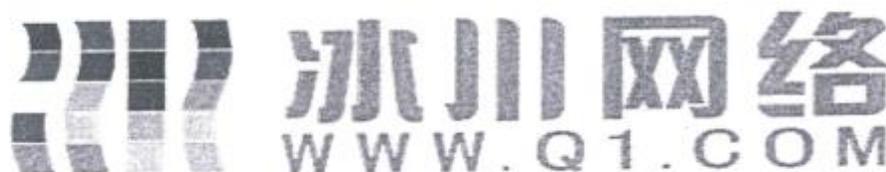
创业板风险提示

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

深圳冰川网络股份有限公司

SHENZHEN BINGCHUAN NETWORK CO.,LTD.

(住所：深圳市南山区科技中二路1号深圳软件园（2期）
9栋601、602室)



首次公开发行股票并在创业板上市
招股说明书

保荐人（主承销商）

 华林证券股份有限公司

(注册地址：西藏自治区拉萨市柳梧新区察古大道1-1号君泰国际B栋一层3号)

重要声明

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

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

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

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

公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证招股说明书中财务会计资料真实、完整。

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

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

本次发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A股）
发行股数	2,500 万股，占发行后总股本的 25%
公开发行新股数量	2,500 万股，公司股东无公开发售股份
每股面值	人民币 1.00 元
每股发行价格	37.02 元
预计发行日期	2016 年 8 月 9 日
上市的证券交易所	深圳证券交易所
发行后总股本	10,000 万股
保荐人（主承销商）	华林证券股份有限公司
招股说明书签署日期	2016 年 8 月 8 日

重大事项提示

本公司特别提醒投资者注意，在作出投资决策之前，务必仔细阅读本招股说明书“风险因素”章节的内容全文，并应特别注意下列重大事项及公司风险。

一、关于本次发行方案的决策程序及内容

2012年11月26日，本公司召开2012年第二次临时股东大会，通过了《关于公司申请首次公开发行股票并在创业板上市的议案》等与本次发行有关的议案。2015年7月8日，本公司召开2015年第二次临时股东大会，对前次审议通过的关于本次上市的方案进行了调整。调整后的发行数量如下：

公开发行股票的数量：本次公开发行股票总数不超过2,500万股，且不低于本次发行后公司股份总数的25%。

二、股份流通限制及自愿锁定股份的承诺

公司控股股东、实际控制人刘和国、股东高祥、隆寒辉、陈涛、高锋、唐国平、张智成、章国俊、诺尔投资、尚轩投资，以及持有本公司股份的董事、监事和高级管理人员就其持有的股份流通限制及自愿锁定股份情况作出承诺，承诺内容具体请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“十、（一）股份流通限制及自愿锁定股份的承诺”。

三、持股5%以上股东持股意向及减持意向

发行人实际控制人、控股股东刘和国，持股5%以上股东高祥、隆寒辉、陈涛、高锋、唐国平就其持股意向及减持意向作出承诺，承诺内容具体请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“十、（二）持股5%以上股东持股意向及减持意向”。

四、利润分配

（一）发行前公司滚存未分配利润的安排

经本公司2014年第二次临时股东大会决议，本次发行前的滚存利润由本次发行后的新老股东按发行后的持股比例共同享有。

（二）本次发行上市后的利润分配政策

本公司2014年第一次临时股东大会审议通过了上市后适用的《公司章程（草案）》，公司本次发行后的股利分配政策请参见本招股说明书第九节“财务会计信息与管理层分析”之“五、股利分配政策”。

（三）未来三年分红回报规划

公司制定了《深圳冰川网络股份有限公司未来三年分红回报规划》，对未来分红的具体回报规划、分红的政策和分红计划作出了进一步安排。

关于本公司发行上市后的利润分配政策，所作出的具体回报规划、分红的政策和分红计划的详细内容，请参见本招股说明书第九节“财务会计信息与管理层分析”之“五、股利分配政策”。

五、稳定股价预案

自公司股票上市之日起三年内，若连续 20 个交易日公司股票每日收盘价均低于公司上一会计年度未经审计的每股净资产，将通过公司回购股份、控股股东、董事、高管人员增持公司股票等方式来启动股价稳定措施。发行人、控股股东、董事、高级管理人员就稳定股价作出承诺，承诺内容具体请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“十、（三）关于稳定股价预案的承诺”。

六、发行人及公司控股股东、董事、监事、高级管理人员关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺

发行人、公司控股股东、董事、监事、高级管理人员关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏事项作出承诺，承诺内容具体请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“十、（四）股份回购的承诺”和“（五）依法承担赔偿责任或者补偿责任的承诺”。

七、中介机构关于为公司首次公开发行制作、出具的文件无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺

保荐机构（主承销商）华林证券股份有限公司、审计及验资机构信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）、发行人律师国浩律师（深圳）事务所以及资产评估机构深圳德正信国际资产评估有限公司分别就其为司首次公开发行制作、出具的文件无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏作出承诺，承诺内容具体请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“十、（十二）中介机构的相关承诺”。

八、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

2015 年度，本公司实现基本每股收益 2.29 元。如本次公开发行并在创业板上市后遇到不可预测的情形，导致募投项目不能按既定计划贡献利润，公司原有业务未能获得相应幅度的增长，公司每股收益和净资产收益率等指标有可能在短期内会出现下降，请投资者注意公司即期回报被摊薄的风险。公司已就填补被摊

薄即期回报制定相应措施并作出承诺，具体请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“十、（六）填补被摊薄即期回报的承诺”和第九节“财务会计信息与管理层分析”之“六、募集资金到位当年即期回报被摊薄的情况分析”。

九、公司特别提醒投资者注意“风险因素”

公司存在的风险包括但不限于：对部分产品依赖风险、新产品适销性风险、毛利率下降及业绩下滑风险、所得税税收优惠到期风险等。公司已在本招股说明书第四节“风险因素”中充分披露公司可能存在的风险，请投资者在评价发行人本次发行及作出投资决策时，仔细阅读第四节“风险因素”一章的全部内容，慎重考虑各项风险因素。

十、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐人对发行人是否具备持续盈利能力的核查结论意见

对公司成长性和持续盈利能力产生重大不利影响的因素主要包括：

1、发行人报告期内收入主要来源为自主运营和联合运营模式下的玩家充值，公司的付费玩家总数、大额付费玩家总数总体增长。随着网络游戏行业的发展，玩家对游戏品质的要求逐渐提高，若现有产品的核心玩家流失率显著上升，玩家平均充值水平下降，将对发行人产生重大不利影响；

2、新游戏的持续开发上市与老游戏的持续改良升级是维持发行人持续盈利能力的基础，若发行人的研发技术能力无法满足玩家对游戏品质的需求，将导致新产品适销性不佳、老产品快速老化，从而对发行人产生重大不利影响；

3、随着网络游戏行业的发展，市场参与者数量增加、竞争程度加剧，同时网络游戏同质化现象日益严重，公司存在产品被模仿、客户被分流的风险，若发行人不能通过产品品质或公司品牌维持竞争力，将对发行人产生重大不利影响。

保荐机构经核查，认为上述对公司成长性和持续盈利能力产生重大不利影响的因素目前未形成。公司总充值用户数、大额充值用户数持续增加，同时公司新游戏《大国》、《不败传说》已研发成型并计划在 2016 年大规模推广，公司品牌具有一定知名度，自主创新能力较强，发行人具有较好的成长性和持续盈利能力。

十一、财务报告审计截止日后的主要经营状况

1、2016 年 1 季度公司经审阅业绩情况

公司 2016 年 1-3 月财务报表的相关财务信息未经审计，但已经发行人会计师审阅。2016 年 1-3 月，公司营业收入为 9,811.30 万元，较上年同期减少 0.57%；营业利润为 5,313.49 万元，较上年同期减少 13.10%；净利润为 4,587.21 万元，较上年同期下降 13.80%，归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润为

4,445.36 万元，较上年同期下降 10.50%。公司净利润减少的主要原因为公司研发费用增加，目前公司有 5 款客户端网络游戏、3 款移动游戏和 1 款网页游戏正处于研发期，上述游戏尚未产生收益，其中《不败传说》为公司 2016 年重点推出的新产品，2016 年 1-3 月公司研发费用为 1,786.14 万元，较上年同期增加 36.93%。

公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员已对公司 2016 年 1-3 月未经审计的财务报表进行了认真审阅，保证该等财务报表所载资料不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性及完整性承担个别及连带责任。公司负责人、主管会计工作负责人及会计机构负责人已对公司 2016 年 1-3 月未经审计的财务报表进行了认真审阅，保证该等财务报表的真实、准确、完整。

审计报告截止日后（审计报告截至日为 2015 年 12 月 31 日），截止深圳冰川网络股份有限公司招股说明书签署日，公司经营状况良好，经营模式未发生重大变化，主要产品的运营情况、重点在研产品研发情况、主要供应商和主要收款渠道商、国家产业及税收政策等均未发生重大变化，亦未发生其他可能影响投资者判断的重大事项。

2、2016 年上半年业绩预告

根据现有的经营情况，发行人预计 2016 年上半年实现营业收入 18,400 万元-20,100 万元，实现归属于母公司股东净利润 8,100 万元-9,000 万元，营业收入较 2015 年上半年增长-4.13%至 4.72%，归属于母公司股东净利润较 2015 年上半年增长-19.13%至-10.14%。2016 年上半年公司归属于母公司股东净利润同比减少的主要原因为：①2015 年上半年公司广告费金额较小，净利润水平较高，2015 年上半年公司的净利润为下半年的 136.87%；②公司研发规模增加，新产品储备数量增加，2016 年初公司的研发人员较 2015 年初增加了 28.22%，研发人员数量增加使得公司研发费用增加。（本次业绩预告相关的财务数据是公司财务部门初步测算的结果，未经审计机构审计）。

目 录

重要声明	1
本次发行概况	2
重大事项提示	3
一、关于本次发行方案的决策程序及内容	3
二、股份流通限制及自愿锁定股份的承诺	3
三、持股 5% 以上股东持股意向及减持意向	3
四、利润分配	3
（一）发行前公司滚存未分配利润的安排	3
（二）本次发行上市后的利润分配政策	3
（三）未来三年分红回报规划	4
五、稳定股价预案	4
六、发行人及公司控股股东、董事、监事、高级管理人员关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺	4
七、中介机构关于为公司首次公开发行制作、出具的文件无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺	4
八、填补被摊薄即期回报的措施及承诺	4
九、公司特别提醒投资者注意“风险因素”	5
十、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐人对发行人是否具备持续盈利能力的核查结论意见	5
十一、财务报告审计截止日后的主要经营状况	5
目 录	7
第一节 释义	20
第二节 概览	24
一、发行人简介	24
二、发行人控股股东、实际控制人简介	24
三、发行人主营业务和主要产品	24
（一）发行人的主营业务情况	24
（二）发行人的主要产品情况	25
（三）公司所获荣誉情况	26
四、主要财务数据及财务指标	28
（一）合并资产负债表主要数据	28
（二）合并利润表主要数据	28
（三）合并现金流量表主要数据	28

(四) 主要财务指标.....	29
五、募集资金用途.....	29
第三节 本次发行概况	31
一、本次发行基本情况.....	31
二、本次发行的有关机构.....	32
三、发行人与中介机构的关系.....	33
四、与本次发行上市有关的重要日期.....	33
第四节 风险因素	34
一、对部分产品依赖风险.....	34
二、新产品适销性风险.....	34
三、毛利率下降及业绩下滑风险.....	34
四、政策监管风险.....	35
五、市场竞争风险.....	35
六、游戏运营风险.....	35
七、所得税税收优惠到期风险.....	36
(一) 发行人的所得税税收优惠政策.....	36
(二) 发行人子公司星辰互动的所得税税收优惠政策.....	36
八、净资产收益率下降的风险.....	36
九、核心人员流失及技术泄露风险.....	37
十、技术更新风险.....	37
十一、广告供应商集中度不断提高的风险.....	37
十二、互联网系统风险.....	37
十三、知识产权侵权风险.....	37
十四、规模扩张下的管理风险.....	38
十五、募集资金风险.....	38
十六、经营场地租赁风险.....	38
十七、实际控制人风险.....	38
第五节 发行人基本情况	39
一、发行人基本情况.....	39
二、发行人改制及设立情况.....	39
(一) 冰川有限设立方式.....	39
(二) 冰川网络设立方式.....	40
三、发行人设立以来重大资产重组情况.....	41
四、发行人股权结构图及组织结构图.....	41
(一) 发行人股权结构图.....	41
(二) 发行人组织结构图.....	42
五、发行人子公司情况.....	42

(一) 控股子公司.....	42
(二) 参股子公司.....	46
六、公司股东及实际控制人情况.....	48
(一) 公司股东情况.....	48
(二) 实际控制人情况.....	53
(三) 控股股东、实际控制人控制的其他企业情况.....	53
(四) 控股股东、实际控制人直接或间接持有发行人的股份被质押或者其他争议的情况.....	53
七、发行人股本情况.....	53
(一) 本次发行前后股本情况.....	53
(二) 前十名股东.....	54
(三) 前十名自然人股东及其在公司任职情况.....	54
(四) 申报前一年发行人新增股东.....	55
(五) 本次发行前各股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例.....	55
八、发行人正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况.....	55
九、发行人人员情况.....	55
(一) 员工人数及变化情况.....	55
(二) 员工专业结构.....	55
(三) 发行人执行社会保障制度、住房公积金缴纳、医疗制度等情况.....	56
十、发行人、发行人股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员以及本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施.....	57
(一) 股份流通限制及自愿锁定股份的承诺.....	58
(二) 关于持股 5%以上股东持股意向及减持意向的承诺.....	58
(三) 关于稳定股价预案的承诺.....	59
(四) 股份回购的承诺.....	61
(五) 依法承担赔偿责任或者补偿责任的承诺.....	61
(六) 填补被摊薄即期回报的承诺.....	62
(七) 利润分配政策的承诺.....	63
(八) 避免同业竞争承诺.....	65
(九) 规范关联交易和资金占用的承诺.....	65
(十) 补缴五险一金的承诺.....	65
(十一) 整体变更为股份有限公司个人所得税事项的承诺.....	65
(十二) 中介机构的相关承诺.....	66
第六节 业务和技术.....	67
一、主营业务、主要产品的情况.....	67
(一) 主营业务、主要产品及主营业务收入构成.....	67
1、公司的主营业务.....	67
2、公司的主要产品.....	67
3、主营业务收入构成.....	72
(二) 主要经营模式.....	72
1、商业模式.....	72

2、研发模式.....	73
3、运营模式.....	74
4、采购模式.....	79
5、采用目前经营模式的原因、影响因素及变化趋势.....	79
（三）公司设立以来主营业务、主要产品、经营模式的演变情况.....	79
（四）主要业务流程.....	80
1、研发流程.....	80
2、运营流程.....	82
二、公司所处行业的基本情况.....	85
（一）发行人所处的行业.....	85
（二）行业管理体制、法律法规及产业政策.....	85
1、行业主管部门和监管体制.....	85
2、行业主要产业政策.....	86
3、行业主要法律法规.....	87
4、对发行人经营发展的影响.....	88
（三）行业基本情况.....	88
1、网络游戏的定义.....	88
2、网络游戏产品分类.....	88
3、网络游戏收费模式.....	90
4、网络游戏行业的商业模式.....	90
（四）行业发展概况.....	93
1、全球市场发展概况.....	93
2、国内市场概况.....	96
（五）行业技术特点及发展趋势.....	105
1、产品开发技术.....	105
2、运营技术.....	107
3、技术发展趋势.....	109
（六）进入本行业的主要壁垒.....	110
1、技术壁垒.....	110
2、人才壁垒.....	111
3、资金壁垒.....	111
4、品牌壁垒.....	111
5、用户资源壁垒.....	112
（七）行业的周期性、区域性和季节性特征.....	112
1、行业的周期性特征.....	112
2、行业的区域性特征.....	112
3、行业的季节性特征.....	112
（八）行业的利润水平与变动趋势.....	112
三、发行人在行业中的竞争地位.....	112
（一）行业竞争格局和市场化情况.....	112
（二）发行人在行业中的竞争地位.....	113
（三）发行人主要竞争对手及简介.....	114
（四）公司的竞争优势.....	115
1、较强的开发运营一体化经营能力.....	115

2、成功的现有产品和丰富的产品储备	116
3、人才和技术研发优势	117
4、较强的自主运营能力	118
5、较好的现金流，盈利质量较高	118
6、较强的持续创新能力	119
（五）公司的竞争劣势	119
四、影响发行人发展的行业因素	119
（一）有利的行业因素	119
1、国家促进文化大发展大繁荣，支持网络游戏行业的发展	119
2、互联网行业巨大的发展潜力为产业发展提供条件	120
3、网络游戏付费用户快速增加为行业发展壮大提供保障	120
4、网络游戏开发和运营技术的升级和创新推动行业持续发展	120
（二）不利的行业因素	120
1、综合性人才相对缺乏	120
2、产品存在同质化现象	121
3、侵权现象时有发生	121
五、公司销售情况和主要客户	121
（一）主要产品销售收入	121
1、按经营模式分类的销售收入情况	121
2、按产品分类的销售收入情况	121
3、主要客户群体	122
（二）公司收款渠道商、联合运营商和授权运营商情况	122
1、收款渠道商、联合运营商和授权运营商情况介绍	122
（1）自主运营	122
（2）联合运营	122
（3）授权运营	122
2、收款渠道商	122
3、联合运营商	123
4、授权运营商	124
（三）公司主要终端客户情况	125
六、公司采购情况和主要供应商	128
（一）采购总体情况	128
（二）广告服务商	129
（三）服务器托管商	130
（四）网络服务商	131
（五）电子设备采购商	131
七、与公司业务相关的主要资产	132
（一）固定资产	132
（二）房产租赁	134
（三）主要无形资产	134
1、软件著作权	134
2、软件产品	136
3、商标	136
4、域名	138

(四) 经营资质.....	138
八、特许经营许可权.....	139
九、公司技术与研发情况.....	139
(一) 核心技术情况.....	139
(二) 研发投入情况.....	140
(三) 核心技术人员和研发人员情况.....	141
1、公司研发人员构成情况.....	141
2、核心技术人员持股情况.....	141
3、核心技术人员及专业资质情况.....	141
4、最近两年核心技术人员的主要变动情况.....	141
十、发行人境外生产经营情况.....	141
十一、未来发展与规划.....	142
(一) 发行人未来发展战略和目标.....	142
1、公司未来发展战略.....	142
2、公司发展目标.....	142
3、公司未来三年的具体发展规划.....	142
(二) 发展规划的假设条件.....	143
(三) 可能面临的主要困难.....	144
(四) 确保实现发展规划采用的方法或途径.....	144
1、加快对优秀人才的培养和引进.....	144
2、深化公司治理结构完善计划.....	144
3、多元化融资方式.....	144
第七节 同业竞争与关联交易	146
一、公司独立性情况.....	146
(一) 资产完整.....	146
(二) 人员独立.....	146
(三) 财务独立.....	146
(四) 机构独立.....	146
(五) 业务独立.....	147
二、同业竞争.....	147
(一) 本公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争 ...	147
(二) 控股股东、实际控制人避免潜在同业竞争的措施.....	147
三、关联方及关联关系.....	148
(一) 控股股东、实际控制人.....	148
(二) 持有 5%以上的其他股东.....	148
(三) 控股股东、实际控制人投资的其他企业.....	148
(四) 本公司的子公司及参股公司.....	148
(五) 本公司董事、监事、高级管理人员及其控制或有重大影响的企业.....	148
1、董事、监事、高级管理人员.....	148
2、董事、监事、高级管理人员控制或有重大影响的企业.....	148
(六) 其他关联方.....	149
1、董事、监事、高级管理人员和主要投资者关系密切的家庭成员.....	149

2、公司董事、监事、高级管理人员和主要投资者关系密切的家庭成员控制、共同控制或施加重大影响的其他企业。.....	149
四、关联交易情况.....	149
(一) 关联交易汇总情况.....	149
(二) 经常性关联交易.....	149
(三) 偶发性关联交易.....	149
1、关联方资金往来.....	149
2、支付薪酬.....	149
3、软件著作权无偿转让.....	150
(四) 报告期内关联交易对公司财务状况和经营成果的影响.....	150
(五) 规范关联交易和资金占用的承诺.....	150
五、报告期内发行人关联交易制度的执行情况及独立董事意见.....	150
第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理	152
一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员.....	152
(一) 董事.....	152
(二) 监事.....	153
(三) 高级管理人员.....	153
(四) 其他核心人员.....	153
(五) 对发行人设立、发展有重要影响的董事、监事、高级管理人员创业及从业历程.....	154
(六) 董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的兼职情况.....	154
(七) 董事、监事、高级管理人员与其他核心人员相互之间的亲属关系.....	155
(八) 公司董事、监事的提名及选聘情况.....	155
1、公司董事的提名及选聘情况.....	155
2、公司监事的提名及选聘情况.....	155
(九) 董事、监事、高级管理人员了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况.....	156
二、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员对外投资情况.....	156
三、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属持有发行人股份的情况.....	156
四、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员薪酬情况.....	157
(一) 薪酬组成、确定依据及所履行的程序.....	157
(二) 薪酬总额占利润总额的比例.....	157
(三) 董事、监事、高级管理人员与其他核心人员最近一年领取薪酬的情况.....	157
五、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员和本公司签订的有关协议及其履行情况.....	158
六、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员作出的重要承诺.....	158
七、董事、监事和高级管理人员的任职资格.....	158
八、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员近两年内的变动情况.....	158
(一) 董事的变动情况.....	158
(二) 监事的变动情况.....	159
(三) 高级管理人员的变动情况.....	159
(四) 其他核心人员的变动情况.....	159

九、公司治理情况.....	159
(一) 报告期内公司治理缺陷及改进情况.....	159
(二) 股东大会制度的建立健全及运行情况.....	160
(三) 董事会制度的建立健全及运行情况.....	160
(四) 监事会制度的建立健全及运行情况.....	160
(五) 独立董事制度的建立健全及运行情况.....	161
(六) 董事会秘书制度的建立健全及运行情况.....	161
(七) 董事会专门委员会的建立健全及运行情况.....	161
1、审计委员会.....	162
2、提名委员会.....	162
3、薪酬与考核委员会.....	163
4、战略委员会.....	163
十、公司管理层对内部控制的自我评估意见及注册会计师鉴证意见.....	163
(一) 本公司管理层对内部控制制度的自我评价.....	163
(二) 注册会计师对本公司内部控制制度的评价.....	164
十一、发行人最近三年违法违规情况.....	164
十二、发行人近三年的资金占用和对外担保的情况.....	164
十三、公司资金管理、对外投资、担保事项的的制度安排及近三年的执行情况.....	164
(一) 资金管理的制度及执行情况.....	165
(二) 对外投资的制度及执行情况.....	165
(三) 对外担保的制度及执行情况.....	166
十四、本公司对投资者权益保护的情况.....	166
(一) 保障投资者依法享有获取公司信息权利.....	167
(二) 保障投资者享有资产收益的权利.....	167
(三) 保障投资者参与重大决策的权利.....	167
(四) 保障投资者选择管理者的权利.....	168
第九节 财务会计信息与管理层分析.....	169
一、财务会计信息.....	169
(一) 财务报表.....	169
1、合并资产负债表.....	169
2、合并利润表.....	171
3、合并现金流量表.....	172
(二) 财务报表编制基础及审计意见.....	173
1、财务报表编制基础.....	173
2、财务报表的审计意见.....	173
(三) 合并报表范围及变化情况.....	173
1、财务报表合并范围的确定原则.....	173
2、报告期合并报表范围.....	173
3、合并财务报表范围发生变更的情况说明.....	174
(四) 影响收入、成本、费用和利润的主要因素，以及对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标.....	174
1、行业发展趋势.....	174

2、玩家充值情况.....	174
3、研发投入情况.....	175
4、广告服务投入情况.....	175
（五）主要会计政策和会计估计.....	175
1、主要的收入确认和计量具体方法.....	175
2、应收款项坏账准备.....	176
3、现金及现金等价物.....	177
4、长期股权投资.....	177
5、固定资产.....	179
6、无形资产.....	180
7、长期待摊费用.....	180
8、职工薪酬.....	180
9、政府补助.....	181
10、递延所得税资产和递延所得税负债.....	181
11、租赁.....	181
12、所得税的会计核算.....	182
13、企业合并.....	182
14、合并财务报表的编制.....	182
15、外币业务核算方法.....	184
（六）会计政策、会计估计变更情况及重大会计差错更正及其影响.....	184
1、会计政策变更.....	184
2、会计估计变更.....	184
3、前期会计差错更正.....	185
（七）发行人缴纳的主要税种及享受的税收优惠政策.....	185
（八）发行人经注册会计师核验的非经常性损益明细表.....	187
（九）公司报告期内重要财务指标.....	188
1、主要财务指标.....	188
2、净资产收益率及每股收益.....	189
（十）发行人盈利预测情况.....	189
（十一）资产负债表日后事项、或有事项或其他重要事项.....	190
1、资产负债表日后事项.....	190
2、或有事项或其他重要事项.....	190
（十二）发行人财务状况和盈利能力的未来趋势分析.....	190
1、财务状况的未来趋势.....	190
2、盈利能力的未来趋势.....	190
二、盈利能力分析.....	191
（一）营业收入分析.....	191
1、营业收入构成分析.....	192
2、按产品分类的销售收入情况.....	193
（二）营业成本分析.....	197
（三）毛利及毛利率及其变动分析.....	198
1、综合毛利率分析.....	198
2、毛利率波动分析.....	199
3、主要产品毛利率分析.....	199

4、分经营模式的毛利率.....	200
5、同行业毛利率比较.....	200
(四) 营业税金及附加.....	201
(五) 期间费用分析.....	201
1、管理费用.....	201
2、销售费用.....	202
3、管理费用和销售费用与同行企业对比情况.....	204
4、财务费用.....	205
(六) 资产减值损失.....	205
(七) 营业外收支分析.....	205
(八) 报告期主要税费及所得税费用分析.....	205
1、报告期内公司营业税和增值税情况.....	205
2、所得税费用.....	206
(九) 报告期经营成果分析.....	207
(十) 非经常性损益、合并财务报表范围以外的投资收益和少数股东权益对公司经营成果的影响.....	208
1、非经常性损益对公司经营成果的影响.....	208
2、合并财务报表范围以外的投资收益对公司经营成果的影响.....	208
3、少数股东损益对公司经营成果的影响.....	208
(十一) 公司管理层对盈利状况的总结.....	208
三、财务状况一般分析.....	209
(一) 资产状况分析.....	209
1、资产状况整体分析.....	209
2、货币资金.....	210
3、应收账款.....	210
4、预付账款.....	212
5、应收利息.....	212
6、其他应收款.....	212
7、其他流动资产.....	212
8、长期股权投资.....	213
9、固定资产.....	213
10、无形资产.....	213
11、长期待摊费用.....	213
12、递延所得税资产.....	213
13、其他非流动资产.....	213
(二) 负债状况分析.....	213
1、应付账款.....	214
2、预收款项.....	214
3、应付职工薪酬.....	216
4、应交税费.....	216
5、其他应付款.....	217
6、其他流动负债.....	217
(三) 所有者权益分析.....	219
(四) 偿债能力分析.....	219

1、短期偿债能力分析.....	220
2、资产负债情况分析.....	220
3、息税折旧摊销前利润和利息保障分析.....	220
4、资产负债比率与同行业企业比较分析.....	220
（五）资产周转能力分析.....	220
1、应收账款周转率波动分析.....	221
2、同行业企业应收账款周转率比较.....	221
（六）现金流量分析.....	221
1、经营活动产生的现金流量.....	222
2、投资活动产生的现金流量.....	223
3、筹资活动产生的现金流量.....	223
（七）重大资本性支出.....	223
1、报告期内的重大资本性支出情况.....	223
2、未来可预见的重大资本性支出.....	223
四、对公司成长性和持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构对公司成长性和持续盈利能力的核查意见.....	223
（一）对公司成长性和持续盈利能力产生重大不利影响的因素.....	223
（二）保荐机构对公司成长性和持续盈利能力的核查意见.....	224
五、股利分配政策.....	224
（一）基本政策.....	224
（二）报告期股利分配情况.....	224
（三）本次发行前滚存利润的分配政策.....	225
（四）本次发行上市后的利润分配政策.....	225
1、利润分配的基本原则.....	225
2、利润分配的方式.....	225
3、利润分配的条件.....	225
4、现金分红的比例.....	226
5、利润分配的期间间隔.....	226
6、利润分配的程序和机制.....	226
7、利润分配政策的变更.....	227
8、利润分配政策的披露.....	227
（五）未来三年的分红规划.....	227
1、利润分配的方式.....	227
2、利润分配的条件.....	227
3、现金分红的比例.....	228
4、利润分配的期间间隔.....	228
（六）中介机构意见.....	228
六、募集资金到位当年即期回报被摊薄的情况分析.....	229
（一）本次发行对即期回报摊薄的影响.....	229
（二）董事会选择本次融资的必要性和合理性.....	229
（三）本次募集资金投资项目与发行人现有业务的关系，发行人从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况.....	229
（四）填补被摊薄即期回报的措施.....	230
（五）填补被摊薄即期回报的承诺.....	230

七、财务报告审计截止日后的主要经营状况.....	231
(一) 2016年1-3月主要财务数据及分析.....	231
(二) 审计报告截止日后主要经营情况.....	233
第十节 募集资金运用	234
一、募集资金运用概况.....	234
(一) 本次募集资金投资项目.....	234
(二) 募集资金投资方向与公司主营业务的关系.....	234
(三) 募集资金投向符合国家产业政策等法规的说明.....	235
(四) 募集资金投资项目投资进度安排.....	236
(五) 募集资金投资项目具体投资计划.....	236
(六) 本次募集资金不足或富余的安排.....	236
(七) 专户存储安排.....	237
二、募集资金投资项目情况.....	237
(一) 项目背景分析.....	237
(二) 客户端网络游戏产品开发项目.....	238
(三) 互联网页面游戏产品开发项目.....	243
(四) 网络游戏技术研发及运营基地项目.....	247
三、补充营运资金的主要用途.....	252
(一) 已上线运营的客户端游戏项目仍需要持续的研发投入和宣传推广.....	252
(二) 本次补充营运资金管理运营安排及其合理性.....	253
(三) 补充营运资金对公司财务状况及经营成果的影响.....	258
四、募投项目的必要性和可行性.....	258
(一) 募投项目的必要性.....	258
(二) 董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见.....	260
五、固定资产投资的合理性.....	261
六、固定资产折旧、研发支出对公司经营业绩的影响.....	262
七、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响.....	262
(一) 对公司产品结构、整体经营实力以及营业收入的影响.....	263
(二) 对公司净资产及每股净资产的影响.....	263
(三) 对公司净资产收益率及盈利水平的影响.....	263
第十一节 其他重要事项	264
一、重要合同.....	264
(一) 广告服务合同.....	264
(二) 运营合同.....	264
(三) 收款渠道合同.....	265
二、对外担保情况.....	266
三、诉讼或仲裁事项.....	266
四、控股股东或实际控制人、控股子公司，发行人董事、监事、高级管理人员和核心技术 人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项.....	266
五、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及刑事诉讼的情况.....	266

第十二节 董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明	268
发行人全体董事、监事、高级管理人员声明.....	268
保荐人（主承销商）声明.....	269
律师声明.....	270
会计师事务所声明.....	271
验资机构声明.....	272
资产评估机构声明.....	273
第十三节 附件	274
一、本招股说明书的附件.....	275
二、查阅地点.....	275

第一节 释义

在本招股说明书中，除非另有说明，下列词语具有如下涵义：

一般词汇

发行人、公司、本公司、冰川网络	指	深圳冰川网络股份有限公司
冰川有限	指	深圳冰川网络技术有限公司，发行人前身
诺尔投资	指	深圳市诺尔投资有限公司，发行人股东
尚轩投资	指	深圳市尚轩投资管理有限公司，发行人股东
星辰互动	指	深圳市星辰互动科技有限公司，发行人控股子公司
北极熊	指	深圳市北极熊网络科技有限公司，发行人控股子公司
屠龙网络	指	深圳屠龙网络技术有限公司，发行人控股子公司
冰川香港	指	冰川网络(香港)有限公司(BINGCHUAN NETWORK (HONG KONG) COMPANY LIMITED)，发行人控股子公司
千阳网络	指	深圳千阳网络技术有限公司，发行人控股子公司
神瑞互动	指	北京神瑞互动科技有限公司，发行人参股子公司
天穹网络	指	深圳市天穹网络科技有限公司，发行人参股子公司
未名网络	指	深圳市未名网络技术有限公司
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
保荐人、保荐机构、主承销商	指	华林证券股份有限公司
发行人律师	指	国浩律师（深圳）事务所
发行人会计师、信永中和	指	信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）
《公司章程》	指	《深圳冰川网络股份有限公司章程》
《公司章程（草案）》	指	发行人上市后适用的《深圳冰川网络股份有限公司章程（草案）》
《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》
股东大会	指	深圳冰川网络股份有限公司股东大会
董事会	指	深圳冰川网络股份有限公司董事会
监事会	指	深圳冰川网络股份有限公司监事会
报告期	指	2013年、2014年和2015年
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元

专业词汇

《远征》、《远征OL》	指	《远征 Online》，发行人主要的客户端网络游戏产品
《大国》	指	《大国 Online》，发行人客户端网络游戏产品
客户端网络游戏、端游	指	需要在用户计算机上安装客户端软件的网络游戏，是公司主要的游戏产品类型
网页游戏、页游	指	基于网页浏览器的在线游戏，用户无须下载客户端，打开网页浏览器便可运行，也称互联网页面游戏
引擎、游戏引擎	指	一个已编写好的可编辑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，是游戏软件的主程序
资料片	指	通过持续研发投入形成的，在原有游戏基础上增加剧情、玩法和任务的一种游戏素材
副本	指	系统为单个或组队的多个玩家创建的专有地图和玩法
虚拟货币	指	由网络游戏企业发行，游戏用户使用法定货币按照一定比例直接或间接购买，可在网络游戏企业指定的网络游戏中消费的非真实货币
MMORPG	指	大型多人在线角色扮演类游戏（英文名 Massively Multiplayer Online Role-playing Game，简称 MMORPG）
2D	指	Two-Dimensional 的缩写，二维
3D	指	Three-Dimensional 的缩写，三维
2.5D	指	介于 2D 与 3D 之间，通常为 3D 人物搭配 2D 场景、3D 场景搭配 2D 人物或锁定视角的 3D 场景搭配 3D 角色
Demo	指	用于演示游戏概念性设计的版本
Bug	指	在电脑系统或程序中隐藏着的一些未被发现的缺陷或问题
外挂	指	利用网络游戏程序漏洞对客户端软件进行修改的作弊程序
IP、IP 地址	指	IP 地址是指互联网协议地址（英语：Internet Protocol Address，又译为网际协议地址），是 IP Address 的缩写
MAC、MAC 地址	指	MAC（Media Access Control 或者 Medium Access Control）地址，意译为媒体访问控制，或称为物理地址、硬件地址，用来定义网络设备的位置
B/S 架构	指	B/S 结构（Browser/Server，浏览器/服务器模式），是 WEB 兴起后的一种网络结构模式，WEB 浏览器是客户端最主要的应用软件
C#.Net	指	C#是一个语言，.net 是一个平台，上面支持用 C#或者 VB .Net 写代码
MVC	指	是 Model View Controller 的简称，一种软件设计典范，用一种业务逻辑、数据、界面显示分离的方法组织代码，在改进和个性化定制界面时，不需要重新编写业务逻辑
SSL	指	是安全套接层 Secure Sockets Layer 的简称，位于 TCP/IP 协议与各种应用层协议之间，为数据通讯提供安全支持
C/S 架构	指	客户机和服务器结构
C++	指	是在 C 语言的基础上开发的一种通用编程语言，应用广泛
LUA	指	是一个小巧的脚本语言，很多游戏使用 LUA 作为嵌入式脚本语言，在目前所有脚本引擎中，Lua 的速度是最快的

SQL	指	Structured Query Language 结构化查询语言，是一种数据库查询和程序设计语言，用于存取数据以及查询、更新和管理关系数据库系统
MYSQL	指	是一个关系型数据库管理系统
FTP	指	File Transfer Protocol 文件传输协议，用于 Internet 上控制文件的双向传输
RTX	指	Real Time Expert 是腾讯公司推出的企业级实时通信平台
DBA	指	数据库管理员（Database Administrator）
SVN	指	是 Subversion 的简称，是一个开放源代码的版本控制系统
ARPU	指	AverageRevenuePerUser，即每用户平均收入
BGP	指	Border Gateway Protocol 边界网关协议，在一定程度上解决了各用户南北互通的问题，提高了用户的访问速度，用 BGP 协议实现的单 IP 多线路的效果
私服	指	未经版权所有者授权，非法获得服务器端安装程序之后私自架设的游戏服务器，属于盗版行为
游戏工委	指	中国音像与数字出版协会游戏工作委员会，全国性的游戏出版行业组织，接受国家新闻出版广电总局的业务指导和监督管理
ChinaJoy	指	中国国际数码互动娱乐展览会，是由游戏工委、上海市新闻出版局和北京汉威信恒展览有限公司联合主办，上海市浦东新区人民政府、长城会协办的国际著名数码互动娱乐大展
17173	指	网络游戏门户网站，提供网络游戏行业内容资讯、互动娱乐及增值服务
百度	指	国内知名搜索引擎（www.baidu.com），为发行人主要推广渠道之一
快钱	指	快钱支付清算信息有限公司，国内知名的第三方支付平台，为发行人主要收款渠道商
支付宝	指	支付宝（中国）网络技术有限公司，国内知名的第三方支付平台，为发行人主要收款渠道商
网络游戏企业		
腾讯	指	深圳市腾讯计算机系统有限公司
网易	指	广州网易计算机系统有限公司
畅游	指	北京畅游时代数码技术有限公司
盛大	指	上海盛大网络发展有限公司
完美世界	指	完美世界（北京）网络技术有限公司
巨人网络	指	上海巨人网络科技有限公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司
淘米网络	指	上海淘米网络科技有限公司
福建网龙	指	福建网龙计算机网络信息技术有限公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司

吉比特	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司
像素软件	指	北京像素软件科技股份有限公司
目标在线	指	北京目标在线科技有限公司
光宇在线	指	北京光宇在线科技有限责任公司
久游网络	指	上海久游网络科技有限公司
金山游戏	指	金山软件有限公司旗下游戏业务相关企业
杭州电魂	指	杭州电魂网络科技股份有限公司
深圳网域	指	深圳市网域计算机网络有限公司

注：本招股书主要数值保留两位小数，由于四舍五入原因，总数与各分项数值之和可能出现尾数不符的情况。

第二节 概览

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

一、发行人简介

公司名称：深圳冰川网络股份有限公司

英文名称：SHENZHEN BINGCHUAN NETWORK CO.,LTD.

注册资本：人民币 7,500 万元

法定代表人：高祥

成立日期：2008 年 1 月 21 日

整体变更日期：2012 年 9 月 7 日

公司住所：深圳市南山区科技中二路 1 号深圳软件园（2 期）9 栋 601、602 室

二、发行人控股股东、实际控制人简介

公司的控股股东为刘和国先生，持有本公司 4,383.92 万股股份，占公司发行前股本总额的 58.45%，刘和国先生担任本公司董事长，为本公司的实际控制人。

刘和国先生，1973 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大专学历，十六年网络游戏行业从业经验。曾先后就职于深圳利得尔电子实业有限公司、深圳京凌实业有限公司、深圳市网域计算机网络有限公司。现任本公司董事长。

三、发行人主营业务和主要产品

（一）发行人的主营业务情况

公司是国内主要的开发运营一体化网络游戏企业，主营业务为基于自主研发的引擎技术开发大型多人在线网络游戏，并采用以自主运营为主，授权运营、联合运营相结合的方式，运营自主开发的网络游戏。

公司是 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业、高新技术企业，公司及公司产品已累计获得 20 余项行业荣誉或奖项。经过数年的积累，公司已形成了“以通用引擎为技术平台、以项目团队为开发平台、以母公司为运营平台”的开发运营一体化经营模式。公司产品以客户端网络游戏为主，并涵盖了移动游戏、

网页游戏等游戏类型，目前已有多款产品正式运营或处于测试阶段；公司运营方式以国内自主运营为主，并与国内外运营商进行联合运营或授权运营，合作运营商已达数十家。

（二）发行人的主要产品情况

公司当前游戏产品主要为客户端网络游戏，包括《远征 OL》和《龙武》。在客户端网络游戏成功的基础上，公司还开展了移动游戏和网页游戏的研发。目前公司成立了多个项目团队从事新游戏产品的开发，5 款客户端网络游戏、3 款移动游戏和 1 款网页游戏正处于开发之中，其中《不败传说》为公司重点在研产品。

（1）《远征 OL》

《远征 OL》是一款大型热血国战类的 2D MMORPG 游戏，凭借优秀的品质获得了众多玩家的认可，截至 2015 年 12 月 31 日，注册账户已超过 3,000 万个，玩家累计充值超过 13 亿元。《远征 OL》多次荣获重要奖项，在 2010 年中国游戏产业年会上被评为“十大最受欢迎的民族网络游戏”，在 2012 年中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）上被评为“最佳原创网络游戏”，在 2013 年获第四届中华优秀出版物（游戏出版物）奖提名奖。



（2）《龙武》

《龙武》为发行人继《远征 OL》之后研发的第二款客户端网络游戏。2012 年 8 月《龙武》入选新闻出版总署第七批“中国民族网络游戏出版工程”，《龙武》于 2013 年 11 月开始内部测试，2014 年 6 月进入公开测试，截至 2015 年 12 月 31 日，注册账户已超过 1,000 万个，玩家累计充值超过 4 亿元。



注：《龙武》原名《九州 online》，于 2013 年更名。

（3）《不败传说》

《不败传说》是公司计划自主运营的第三款客户端网络游戏，是公司 2015 年重点研发的游戏产品。《不败传说》主体游戏内容已经完成，正处于优化调整阶段，2015 年 3 月已经小范围不删档封测并开始收费，大规模内测预计将在 2016 年 6 月开启。

截至 2015 年 12 月 31 日，《不败传说》共有注册账户 14.60 万个，玩家累计充值超过 800 万元，当前游戏的玩家付费率和留存率情况较好。



（三）公司所获荣誉情况

1、公司所获荣誉

公司近年来获得了多项荣誉和认证：

荣誉名称	获得时间	颁发机构
高新技术企业	2014年9月	深圳市科技创新委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局、深圳市地方税务局
深圳市重点软件企业	2014年7月	深圳市经济贸易和信息化委员会
国家规划布局内重点软件企业	2013年12月	国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部、国家税务总局
深圳市优秀新兴业态文化创意企业	2013年3月	深圳市委宣传部、深圳市文体旅游局等
深圳市文化创意产业百强	2013年2月	深圳市委宣传部、深圳市文体旅游局等
网络游戏创新奖	2012年12月	中国国际网络文化博览会
广东省软件业务收入前百家企业	2012年9月	广东软件行业协会
四星级客服奖	2011年11月	新浪游戏
中国游戏产业新锐人物奖	2011年1月	中国游戏产业年会
中国游戏企业新锐奖	2011年1月	中国游戏产业年会
中国版权产业新锐奖	2010年12月	中国版权协会
深圳市重点文化企业	2010年11月	深圳市文体旅游局

2、网络游戏产品获奖情况

作品名称	主要荣誉	获得时间	颁发机构
远征 OL	第四届中华优秀出版物（游戏出版物）奖提名奖	2013年4月	中国出版协会
	最佳原创网络游戏	2012年7月	ChinaJoy
	第十六届中国国际软件博览会金奖	2012年6月	中国国际软件博览会组委会
	2011年中国年度最受欢迎 2D 网络游戏	2012年1月	17173
	2010年度最具潜力新游大奖	2011年3月	新浪游戏
	最佳官方 CG 及宣传片奖	2011年3月	17173
	2010年度十大新锐网络游戏	2011年1月	腾讯网
	2010年中国年度最受欢迎网络游戏	2011年1月	17173
	2010年中国年度最佳 2D 网络游戏	2011年1月	17173
	中国民族游戏海外拓展奖	2011年1月	中国游戏产业年会
十大最受欢迎的民族网络游戏	2011年1月	中国游戏产业年会	
龙武/九州 online	最佳游戏 2D 美术设计优秀奖	2012年11月	中国优秀游戏制作人评选大奖组委会
	最佳游戏数值平衡设计优秀奖	2012年11月	中国优秀游戏制作人评选大奖组委会

	入选“中国民族网络游戏出版工程”	2012年8月	新闻出版总署科技与数字出版司
	第十六届中国国际软件博览会创新奖	2012年6月	中国国际软件博览会组委会

注：《九州online》于2013年更名为《龙武》

四、主要财务数据及财务指标

（一）合并资产负债表主要数据

单位：万元

科目名称	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动资产	73,351.18	66,062.63	43,893.53
总资产	75,865.75	68,058.81	45,703.96
流动负债	28,037.41	27,537.26	19,501.50
负债总额	28,037.41	27,537.26	19,501.50
股东权益	47,828.34	40,521.55	26,202.46

（二）合并利润表主要数据

单位：万元

科目名称	2015年度	2014年度	2013年度
营业收入	36,988.22	36,000.85	27,225.72
营业利润	19,194.93	17,026.71	13,140.32
利润总额	20,558.92	17,549.65	13,868.37
净利润	17,586.21	16,330.25	12,639.26

（三）合并现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2015年度	2014年度	2013年度
经营活动产生的现金流量净额	17,301.57	23,946.19	15,257.89
投资活动产生的现金流量净额	19,984.71	-8,894.19	-17,918.08
筹资活动产生的现金流量净额	-10,413.00	-2,601.01	-4,434.99
汇率变动对现金及现金等价物的影响	99.32	-1.20	-15.09

现金及现金等价物净增加额	26,972.61	12,449.79	-7,110.26
期初现金及现金等价物余额	19,753.55	7,303.76	14,414.03
期末现金及现金等价物余额	46,726.16	19,753.55	7,303.76

(四) 主要财务指标

财务指标	2015 年度	2014 年度	2013 年度
流动比率（倍）	2.62	2.40	2.25
速动比率（倍）	2.62	2.40	2.25
资产负债率（母公司）	37.20%	41.09%	42.42%
无形资产占净资产的比例	0.12%	0.16%	0.19%
每股净资产	6.31	5.32	3.49
应收账款周转率（次/年）	153.16	148.06	138.24
存货周转率（次/年）（注 1）	-	-	-
息税折旧摊销前利润（万元）	21,187.02	18,072.89	14,382.14
利息保障倍数（倍）（注 2）	-	-	-
每股经营活动现金流量（元/股）	2.31	3.19	2.03
每股净现金流量（元/股）	3.60	1.66	-0.95

注 1：由于公司所处行业的特殊性，报告期内公司无存货

注 2：公司报告期无利息支出

五、募集资金用途

如本次发行成功，扣除相关发行费用后的募集资金净额拟用于以下项目：

项目名称	项目投资总额 (万元)	拟投入募集资金金额 (万元)	备案文号
一、客户端网络游戏产品开发项目			
《远征世界》开发项目	6,708.02	6,708.02	深发改备案【2012】 0162 号、 深发改函【2013】 2126 号
《龙诀》开发项目	10,508.41	10,508.41	
《傲视苍穹》开发项目	3,491.76	3,491.76	
小计	20,708.19	20,708.19	
二、互联网页面游戏产品开发项目			
《逐鹿江湖》开发项目	1,816.08	1,816.08	深发改备案【2012】 0161 号、 深发改函【2013】
《纵横轩辕》开发项目	1,438.62	1,438.62	

《江湖侠客》开发项目	2,193.53	2,193.53	2127 号
小计	5,448.23	5,448.23	
三、网络游戏技术研发及运营基地项目			
网络游戏技术研发及运营基地项目	8,094.24	8,094.24	深发改备案【2012】0163 号、深发改函【2013】2128 号
四、补充营运资金			
补充营运资金	51,800.00	51,800.00	
合计	86,050.66	86,050.66	

上述募集资金投资项目主要围绕公司主营业务开展，若本次发行实际募集资金不能满足上述项目的资金需求，不足部分由公司自筹解决，或由董事会根据公司经营发展需要的迫切性，在上述项目中决定优先实施的项目。

第三节 本次发行概况

一、本次发行基本情况

股票种类:	人民币普通股 (A 股)
每股面值:	人民币 1.00 元
发行股数:	2,500 万股, 占发行后总股本 25%
公开发行新股数量:	2,500 万股, 公司股东不公开发售股份
每股发行价格:	37.02 元, 通过向询价对象询价确定发行价格区间, 授权公司董事会与公司保荐机构 (主承销商) 根据询价结果和市场情况确定最终发行价格
发行市盈率:	21.97 倍 (每股收益按照 2015 年经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后的总股本 10,000 万股计算)
发行前每股净资产:	6.31 元/股 (按经审计的 2015 年 12 月 31 日净资产除以本次发行前的总股本 7,500 万股计算)
发行后每股净资产:	13.33 元/股 (在经审计的 2015 年 12 月 31 日净资产的基础上考虑本次发行募集资金净额的影响)
发行市净率:	2.78 倍 (按询价后确定的每股发行价格除以发行后每股净资产确定)
发行方式:	采用网下向股票配售对象询价配售和网上社会公众投资者资金申购定价发行相结合的方式, 或采用中国证券监督管理委员会核准的其他方式
发行对象:	符合资格的询价对象和在深圳证券交易所开户的符合资格的中华人民共和国境内自然人和法人等创业板市场投资者 (国家法律、法规禁止购买者除外), 或中国证券监督管理委员会等监管部门另有规定的其他对象
承销方式:	采用余额包销方式
预计募集资金总额和净额:	募集资金总额为 92,550.00 万元, 扣除发行费用后, 募集资金净额 86,050.66 万元。

发行费用概算： 总额 6,499.34 万元，其中：
保荐及承销费用 5,182.59 万元
审计费用 621.00 万元
律师费用 320.00 万元
用于本次发行的信息披露费 349.00 万元
发行手续费 26.75 万元

二、本次发行的有关机构

- 1、保荐人（主承销商）： 华林证券股份有限公司
法定代表人： 林立
住所： 西藏自治区拉萨市柳梧新区察古大道 1-1 号君泰国
际 B 栋一层 3 号
电话： 0755-82707777
传真： 0755-82707983
保荐代表人： 朱文瑾、方红华
项目协办人： 章林
项目组成员： 贾晓斌、张敏涛、陈坚、李露、钟昊
- 2、发行人律师： 国浩律师（深圳）事务所
负责人： 张敬前
住所： 广东省深圳市福田区深南大道 6008 号特区报业大厦
2401、2403、2405
电话： 0755-83515666
传真： 0755-83515090
经办律师： 丁明明、祁丽
- 3、审计及验资机构： 信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）
法定代表人： 叶韶勋
住所： 北京市东城区朝阳门北大街 8 号富华大厦 A 座 8 层
电话： 010-65542288
传真： 010-65547190
经办注册会计师： 郭晋龙、古范球
- 4、资产评估机构： 深圳德正信国际资产评估有限公司
法定代表人： 庞海涛

- 住所：深圳市福田区华强北街道华强北路群星广场 32 层
A3201-A3204, A3224-A3228
- 电话：0755-82221353
- 传真：0755-82355030
- 经办注册资产评估师：石永刚、黎鹏
- 5、股票登记机构：中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司
- 住所：广东省深圳市深南中路 2012 号深圳证券交易所广场
24、25 楼
- 电话：0755-25938000
- 传真：0755-25988122
- 6、申请上市交易所 深圳证券交易所
- 住所：深圳市福田区深南大道 2012 号
- 联系电话：0755-88668888
- 传真：0755-82083947
- 7、收款银行：中国农业银行股份有限公司深圳城市绿洲支行
- 户名：华林证券股份有限公司
- 账号：41005200040004682

三、发行人与中介机构的关系

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

四、与本次发行上市有关的重要日期

- 询价推介时间：2016 年 8 月 4 日
- 发行公告刊登日期：2016 年 8 月 8 日
- 申购日期：2016 年 8 月 9 日
- 缴款日期：2016 年 8 月 11 日
- 股票上市日期：发行结束后将尽快申请在深圳证券交易所挂牌交易

第四节 风险因素

投资者在评价发行人本次发行及作出投资决策时，除本招股说明书已披露的其它资料外，应慎重考虑下述各项风险因素。下述风险因素根据重要性原则或可能影响投资者决策的程度大小排序，该排序并不表示风险因素依次发生。发行人提请投资者仔细阅读本节全文。

一、对部分产品依赖风险

发行人首款产品《远征 OL》报告期收入分别为 25,564.34 万元、19,731.66 万元和 17,534.34 万元，占公司营业收入比例为 62.70%。2013 年 11 月，公司第二款客户端网络游戏产品《龙武》进入内部测试，并于 2014 年 6 月进入公开测试，报告期收入分别为 1,542.13 万元、16,003.00 万元和 18,852.61 万元。上述两款客户端网络游戏产品报告期内收入占公司营业收入比例为 99.02%，为发行人主要营业收入来源。《远征 OL》成功运营近 6 年，产品收入规模较运营初期下降，报告期公司收入的增长主要原因为公司具备持续推出成功游戏产品的能力，2013 年的新产品《龙武》获得市场认可。若公司不能及时对《远征 OL》和《龙武》进行改良和升级维护现有较好的玩家体验，或《不败传说》、《大国》等在研的游戏产品未能及时推出并获得市场认可，将在未来一段时间内影响公司的盈利能力。

二、新产品适销性风险

为了保持公司的持续盈利能力和现有产品的稳健运营，公司报告期内研发支出分别为 3,992.51 万元、5,610.78 万元和 6,726.52 万元，占公司营业收入的比例为 16.29%。然而，由于网络游戏的品质缺乏量化判断标准，很大程度上取决于网络游戏企业对玩家喜好变动趋势的预测及响应。若未来市场需求发生重大变化或公司未能充分准确论证玩家不断变动的游戏偏好，公司将存在新产品适销性风险。此外，新游戏开发和测试需要大量前期投入，包括研发费用、服务器购置费用等，试错成本较高，若新游戏适销性不佳，注册及活跃人数较少、或付费率指标、充值金额不理想，出现盈利达不到预期甚至收不抵支的情况，将削弱公司盈利能力。

三、毛利率下降及业绩下滑风险

报告期公司的毛利率分别为 90.93%、91.32%和 92.55%，营业利润率分别为 48.26%、47.30%和 51.89%。公司毛利率、营业利润率较高，符合行业特征。随着网络游戏行业的发展，市场参与者数量增加，竞争程度加剧，玩家对游戏品质

的要求逐渐提高，若公司《远征 OL》、《龙武》等现有产品玩家充值金额下降，新开发产品玩家充值金额增速较慢，或运营费用和期间费用快速增加，将导致公司的毛利率、营业利润率下降，进而对公司经营业绩造成不利影响。

四、政策监管风险

网络游戏行业行政主管部门包括工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局。近年来网络游戏行业迅速发展，未成年人沉迷网络游戏等社会问题频发。为应对相关社会问题，监管部门逐步加大监管力度，出台了一系列管理制度强化对游戏内容及经营活动的监管，如要求所有网络游戏施行实名制登记，设置网络游戏防沉迷系统等，并通过行政许可进入、产品前置审批和后续运营监管等方式加强对网络游戏企业和产品资质的审查。

公司已获得合法经营所需的网络文化经营许可证、增值电信业务经营许可证和互联网出版许可证，公司产品均已取得国家新闻出版广电总局的前置审批，但若公司不能维持前述业务许可、未能取得有权部门未来要求的新的营业资质，或公司产品未能通过监管部门的前置审批，则可能面临业务范围受限或游戏产品被要求暂停收费的情形，对公司业务发展产生不利的影响。

五、市场竞争风险

国内网络游戏行业内企业数量较多，市场竞争较为激烈。行业内现有企业不断加大研发和市场推广投入，而部分行业外企业也因受到行业高利润率的吸引进入此行业。此外，网络游戏同质化现象日益严重，公司存在产品被模仿、客户被分流的风险，加剧了市场竞争风险。

若公司今后不能持续的开发出新的优质网络游戏或通过渠道及品牌维持现有产品的竞争力，在行业竞争加剧的情况下，公司可能出现现有用户流失或对新用户的吸引力降低的状况，从而影响公司的业务及经营状况。

六、游戏运营风险

自主运营为公司最主要的运营方式，报告期自主运营销售收入分别占公司总收入的 98.33%、98.25% 和 98.00%。自主运营模式下，公司需负责产品研发、后续版本更新、运营环境搭建及客户服务等工作。由于玩家需求可能会随时间发生改变，若公司产品更新未能适应市场变化节奏，或在产品更新过程中出现数据错误、玩家账户丢失及财产受损等问题，将影响玩家的游戏体验，降低公司产品的竞争能力。

自主运营模式下，除版本更新外，发行人还需承担产品营销推广工作。发行人采取分阶段的广告投放策略，在游戏运营的不同阶段制定不同的宣传策略。但由于广告投放效果受投放媒体渠道、投放时点等客观因素影响，若投放效果不佳，

则会增加公司广告费用支出，影响公司运营效率。

七、所得税税收优惠到期风险

（一）发行人的所得税税收优惠政策

公司于 2011 年通过了深圳市科技工贸和信息化委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局、深圳市地方税务局的评审，被认定为高新技术企业，证书编号：GR201144200009，根据《中华人民共和国企业所得税法》的规定，公司在 2011 年至 2013 年期间减按 15% 优惠税率计缴企业所得税。

2013 年 12 月，公司经国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部、国家税务总局联合审核，被认定为 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业，证书编号：R-2013-224。根据深圳市南山区国家税务局于 2014 年 1 月 8 日出具的《深圳市国家税务局税收优惠登记备案通知书》（深国税南减免备案【2014】6 号），公司在 2013 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日按 10% 的税率征收企业所得税。

公司已于 2014 年 9 月 30 日取得深圳市科技创新委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局和深圳市地方税务局联合颁发的《高新技术企业证书》，证书编号：GR201444201250，有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》的规定，公司可在 2014 年至 2016 年期间减按 15% 优惠税率计缴企业所得税。

（二）发行人子公司星辰互动的所得税税收优惠政策

2013 年 8 月，公司子公司星辰互动通过深圳市经济贸易和信息化委员会的评审，被认定为软件企业，证书编号：深 R-2013-1469。根据深圳市南山区地方税务局于 2014 年 2 月 18 日出具的《深圳市南山区地方税务局税务事项通知书》（深地税南备【2014】66 号），星辰互动可依法享受软件和集成电路企业所得税两免三减半。星辰互动可于 2013 年、2014 年享受免税，2015 年至 2017 年期间享受减半征收企业所得税优惠。

若公司及子公司无法维持当前所享有的所得税税收优惠，或未来国家税收政策发生不可预测的变化，所得税费用将有所增加，将在一定程度上影响公司盈利水平。

八、净资产收益率下降的风险

本次发行后，公司的净资产将大幅增加，而募投项目受建设周期和产品推广周期等因素的影响，难以在短期内对公司盈利有显著贡献。因此，公司短期内面临净资产增幅大于净利润增幅的情形，从而导致了公司净资产收益率短期内下降的风险。

九、核心人员流失及技术泄露风险

网络游戏行业是知识和技术密集型行业，要求公司依托自身核心技术保障并提升其行业地位。核心人员掌握公司核心技术，对公司管理、产品创新及持续发展起着关键作用，是公司的核心竞争力。尽管报告期内公司并未发生核心人员流失及技术失密的情形，但随着网络游戏行业竞争加剧，对人才的需求快速增加，业内高水平人才缺乏，“相互挖角”现象频发，个别竞争对手知识产权意识相对淡薄，公司仍可能面临相关风险。

十、技术更新风险

网络游戏行业技术不断革新，新技术、新理论的运用将使公司在产品质量控制上面临较大的挑战。倘若公司今后未能准确把握行业技术发展趋势并调整新技术的研究方向，或研发速度不及行业技术更新速度，公司可能会面临游戏开发的技术瓶颈，对公司的竞争能力和持续发展产生不利影响。

十一、广告供应商集中度不断提高的风险

报告期内公司向第一大广告供应商北京思恩客广告有限公司采购金额占公司广告采购总额的比例分别为 63.66%、66.19% 和 70.00%（采购比例为公司向北京思恩客广告有限公司及其关联企业尊岸广告（上海）有限公司的合并比例），采购比例显著提高。

北京思恩客广告有限公司为广告代理公司，代理 17173、百度等多家国内知名门户网站和搜索服务商。大型的广告代理公司通常能取得渠道商所提供的更优的价格与服务，因此公司逐步增加通过北京思恩客广告有限公司采购广告及搜索服务的比例。

若公司与思恩客合作关系终止，将在一定程度上增加公司销售成本，削弱公司盈利能力。

十二、互联网系统风险

公司业务的顺利开展依托于互联网系统的安全可靠运行，而互联网系统易受网络设施故障、计算机病毒等问题的影响，造成游戏中断；此外，存在部分恶意第三方利用程序的未知缺陷干扰网络游戏运行，或利用黑客技术侵入其他玩家的账户导致玩家损失。上述问题均会影响玩家的游戏体验，降低玩家满意度，甚至导致玩家流失。倘若公司未来不能及时处理各种不稳定情形，上述问题将对公司运营及客户维护带来不利影响。

十三、知识产权侵权风险

网络游戏主要侵权方式包括“外挂”和“私服”等。“外挂”的存在及使用将破坏游戏平衡性，造成用户流失；“私服”作为盗版行为严重侵害了游戏开发商和运营商的知识产权，并对其声誉造成影响。相关侵权行为的出现或将在一定时间内影响公司的正常经营。

十四、规模扩张下的管理风险

报告期内公司迅速发展，营业收入分别为 27,225.72 万元、36,000.85 万元和 36,988.22 万元，员工人数自报告期初的 351 人增加至报告期末的 623 人。伴随着公司新产品推出及本次募投项目的实施与投产，公司资产规模、人员数量等将进一步大幅增长，对公司在战略规划、资源整合、产品开发、市场推广、运营维护、财务管理和内部控制等方面提出了更高的要求。如若公司管理层不能结合实际情况适时调整和优化管理体系，将可能延缓游戏产品开发和运营的效率，影响公司的长远发展。

十五、募集资金风险

本次募集资金拟投资于客户端网络游戏产品开发项目、互联网页面游戏产品开发项目、网络游戏技术研发及运营基地项目和补充营运资金项目，投资总额分别为 20,708.19 万元、5,448.23 万元、8,094.24 万元和 51,800.00 万元。项目具体实施时仍然可能面临开发技术升级、产业政策变化、市场环境变化以及人才储备不足等诸多不确定性因素，因而存在募投项目无法达到预期效果的风险。此次募投项目中，客户端网络游戏产品开发项目及互联网页面游戏产品开发项目费用性支出较大，新开发的游戏产品存在适销性风险，一旦募集资金投资不能实现预期收益，将对公司的持续盈利能力产生不利影响，甚至出现利润下滑的风险。

十六、经营场地租赁风险

公司目前主要经营场所系租赁取得，届满后公司将拥有优先续租权。倘若发生出租方违约收回租赁场地的情形，将在短期内对公司正常经营活动产生影响。

十七、实际控制人风险

发行前，刘和国先生持有本公司 58.45% 股权，为公司实际控制人。本次发行完成后，预计刘和国先生持股比例仍在 40% 以上，对公司重大经营决策有实质性影响。若实际控制人用其控股地位，对公司经营决策、利润分配等重大事项进行干预，将可能损害公司其他股东的利益。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

公司名称：深圳冰川网络股份有限公司

英文名称：SHENZHEN BINGCHUAN NETWORK CO.,LTD.

注册资本：人民币 7,500 万元

法定代表人：高祥

成立日期：2008 年 1 月 21 日

整体变更日期：2012 年 9 月 7 日

公司住所：深圳市南山区科技中二路 1 号深圳软件园（2 期）9 栋 601、602 室

邮政编码：518057

电话：0755-86384819

传真：0755-86384819

互联网网址：<http://www.q1.com>

电子信箱：zqb@szgla.com

信息披露部门：证券部

信息披露联系人：章国俊

信息披露电话：0755-86384819

二、发行人改制及设立情况

（一）冰川有限设立方式

2008 年 1 月 16 日，高祥、张美琼签署《深圳冰川网络技术有限公司章程》，约定设立冰川有限，注册资本 200 万元。2008 年 1 月 16 日，经深圳中深会计师事务所出具“深中深所（内）验字【2008】28 号”《验资报告》审验，冰川有限收到全体股东缴纳的首期注册资本合计人民币 90 万元，出资形式为货币。

2008 年 1 月 21 日，深圳市工商行政管理局为冰川有限办理了设立登记，核发了注册号为“440301103144703”的《企业法人营业执照》。

冰川有限成立时，工商登记的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	出资形式
1	高 祥	190.00	95.00	货币
2	张美琼	10.00	5.00	货币
	合计	200.00	100.00	—

（二）冰川网络设立方式

本公司系由冰川有限整体变更设立的股份有限公司。2012年8月15日，冰川有限全体股东签署《发起人协议书》，一致同意冰川有限以截至2012年6月30日经信永中和审计的净资产人民币18,083.36万元为基础，按照1:0.41的比例折股为7,500万股，其余的10,583.36万元计入资本公积，各股东以其所持冰川有限净资产出资，认购相应比例的股份，整体变更设立冰川网络。2012年8月31日，信永中和“XYZH/2011SZA2038-5号”《验资报告》对股份公司设立的出资情况进行了验证。

2012年9月7日，冰川网络在深圳市市场监督管理局核准登记，工商注册号为“440301103144703”，注册资本为人民币7,500万元。

基于谨慎性原则，公司主要收入确认政策由“基于虚拟货币的消耗确认收入”追溯调整为“基于虚拟道具的使用确认收入”，2013年3月29日，经公司2013年第二次临时股东大会审议通过，公司以截至2012年6月30日经信永中和审计的净资产人民币11,960.41万元为基础，按照1:0.63的比例折股为7,500万股，其余的4,460.41万元计入资本公积。本次追溯调整业经信永中和“XYZH/2011SZA2038-7号”《验资报告》审验到位。同日，公司发起人就上述调整签署了《发起人补充协议书》。

本公司发起人为8名自然人和2名法人，发起设立股份公司时具体出资及持股情况如下：

序号	股东	证件号码	持股数（万股）	持股比例（%）
1	刘和国	34292119730613****	4,383.92	58.45
2	高 祥	34112419790805****	764.91	10.20
3	隆寒辉	43012419821007****	515.61	6.87
4	陈 涛	36042519810225****	470.63	6.28
5	高 锋	43062119731211****	392.67	5.24
6	唐国平	45252319800927****	392.67	5.24
7	张智成	44030119841018****	226.21	3.02
8	诺尔投资	440301106347209	179.76	2.40

9	尚轩投资	440301106349487	154.88	2.07
10	章国俊	34282919730923****	18.75	0.25
合计		-	7,500.00	100.00

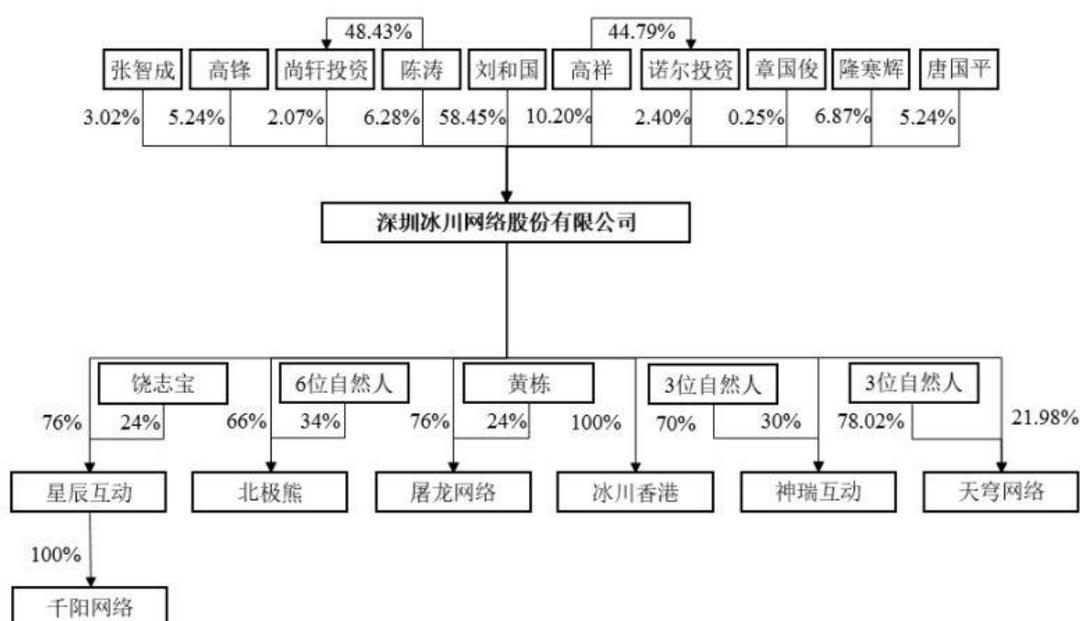
发起人股东的情况请参见本节之“六、（一）公司股东情况”。

三、发行人设立以来重大资产重组情况

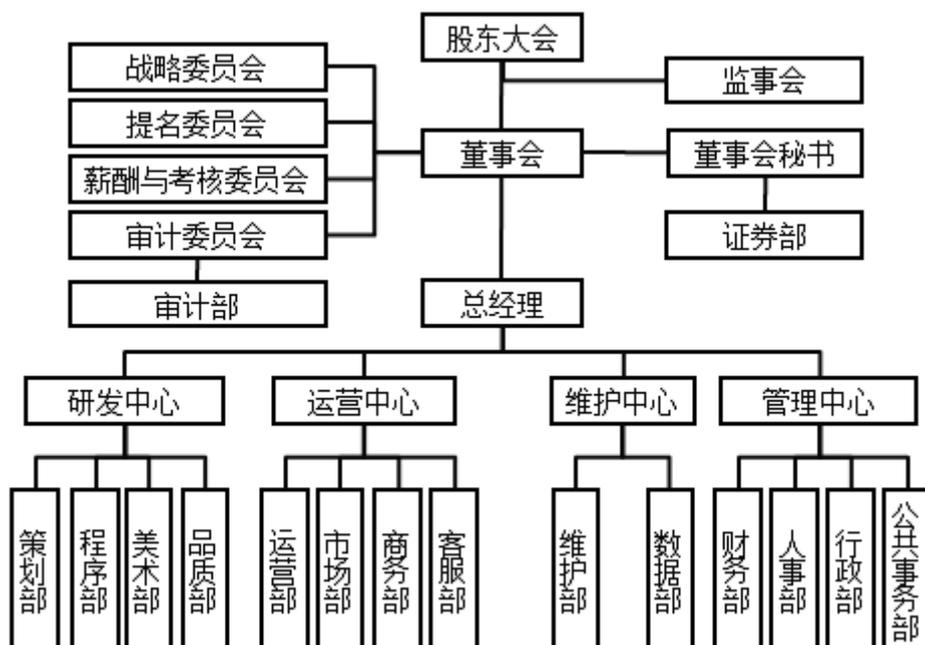
本公司自成立以来未发生重大资产重组情况。

四、发行人股权结构图及组织结构图

（一）发行人股权结构图



(二) 发行人组织结构图



五、发行人子公司情况

截至本招股说明书签署之日，本公司共拥有 5 家控股子公司和 2 家参股子公司。除此之外，本公司无其他控股和参股公司。

(一) 控股子公司

1、星辰互动

(1) 基本情况

法定代表人：	唐国平
成立时间：	2011 年 8 月 19 日
注册资本：	200.00 万元
实收资本：	200.00 万元
注册号：	440301105651943
注册地及主要经营场所：	深圳市南山区高新中三道 9 号环球数码大厦 807 室
经营范围：	计算机软硬件技术开发、销售，网络游戏研发（以上法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）

(2) 股权结构

截至本招股说明书签署之日，冰川网络拥有星辰互动 76.00% 股权，是星辰互动的控股股东。星辰互动股权结构如下：

序号	股东	证件号码	出资额（万元）	出资比例（%）
----	----	------	---------	---------

1	冰川网络	440301103144703	152.00	76.00
2	饶志宝	44132319800813****	48.00	24.00
合计		-	200.00	100.00

(3) 主营业务及与发行人主营业务的关系

星辰互动的主营业务为网络游戏的开发，主要面向客户端网络游戏和移动游戏，系发行人主要客户端游戏之一《龙武》的开发商。

(4) 最近一年的简要财务数据

单位：万元

项目	2015年12月31日 或2015年度
总资产	5,179.04
净资产	4,682.10
净利润	3,039.63

注：上述财务数据业经信永中和审计。

2、北极熊

(1) 基本情况

法定代表人：	张智成
成立时间：	2011年9月23日
注册资本：	300.00万元
实收资本：	300.00万元
注册号：	440301105723160
注册地及主要经营场所：	深圳市南山区高新中三道9号环球数码大厦808室
经营范围：	计算机软硬件技术开发、销售；网络游戏的研发（以上均不含限制项目）

(2) 股权结构

截至本招股说明书签署之日，冰川网络拥有北极熊66.00%股权，是北极熊的控股股东。北极熊股权结构如下：

序号	股东	证件号码	出资额（万元）	出资比例（%）
1	冰川网络	440301103144703	198.00	66.00
2	梁兆丰	44010319801025****	45.00	15.00
3	许德纪	44172119840710****	42.00	14.00
4	黄新杯	45222519820505****	6.00	2.00

5	卢颖	36040319820630****	3.00	1.00
6	郑秀程	43052819840416****	3.00	1.00
7	朱志斌	43292719830624****	3.00	1.00
合计		-	300.00	100.00

(3) 主营业务及与发行人主营业务的关系

北极熊的主营业务为网络游戏的开发，主要面向客户端网络游戏。

(4) 最近一年的简要财务数据

单位：万元

项目	2015年12月31日 或2015年度
总资产	94.95
净资产	-1,311.29
净利润	-619.15

注：上述财务数据业经信永中和审计。

3、屠龙网络

(1) 基本情况

法定代表人：	黄栋
成立时间：	2012年11月29日
注册资本：	150.00万元
实收资本：	150.00万元
注册号：	440301106723208
注册地及主要经营场所：	深圳市南山区高新中三道9号环球数码大厦805房
经营范围：	计算机软硬件技术开发、销售，网络游戏开发。

(2) 股权结构

截至本招股说明书签署之日，冰川网络拥有屠龙网络76.00%股权，是屠龙网络的控股股东。屠龙网络股权结构如下：

序号	股东	证件号码	出资额（万元）	出资比例（%）
1	冰川网络	440301103144703	114.00	76.00
2	黄栋	42112519821222****	36.00	24.00
合计		-	150.00	100.00

(3) 主营业务及与发行人主营业务的关系

屠龙网络的主营业务为网络游戏的开发，主要面向网页游戏。

(4) 最近一年的简要财务数据

单位：万元

项 目	2015 年 12 月 31 日 或 2015 年度
总资产	16.04
净资产	-585.19
净利润	-365.21

注：上述财务数据业经信永中和审计。

4、冰川香港

(1) 基本情况

中文名称：	冰川网络（香港）有限公司
英文名称：	BINGCHUAN NETWORK (HONG KONG) COMPANY LIMITED
成立日期：	2014 年 8 月 13 日
注册资本：	150 万美元
实收资本：	150 万美元
注册地及主要经营场所：	香港湾仔骆克道 53-55 号恒泽商业大厦 15 楼 1501 室（546）
经营范围：	网络游戏开发与运营；投资兴办实业

(2) 股权结构

截至本招股说明书签署之日，冰川网络拥有冰川香港 100.00% 股权。冰川香港股权结构如下：

序号	股东	证件号码	出资额（万美元）	出资比例（%）
1	冰川网络	440301103144703	150.00	100.00
合计		-	150.00	100.00

(3) 主营业务及与发行人主营业务的关系

冰川香港设立于 2014 年 8 月，冰川香港为发行人境外授权运营游戏的管理平台。

(4) 最近一年的简要财务数据

单位：万元

项 目	2015 年 12 月 31 日 或 2015 年度
总资产	668.70
净资产	655.22
净利润	-36.90

注：上述财务数据业经信永中和审计。

5、千阳网络

(1) 基本情况

法定代表人：	唐国平
成立时间：	2015年11月10日
注册资本：	1,000.00万元
实收资本：	200.00万元
统一社会信用代码：	91440300359268249B
注册地及主要经营场所：	深圳市南山区粤海街道高新中三道9号环球数码大厦811室
经营范围：	计算机软硬件的技术开发及销售；动漫设计；网络游戏的开发。（以上法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）

(2) 股权结构

截至本招股说明书签署之日，星辰互动拥有千阳网络100.00%股权，千阳网络股权结构如下：

序号	股东	证件号码	认缴出资（万元）	出资比例（%）
1	星辰互动	440301105651943	1,000.00	100.00
合计		-	1,000.00	100.00

(3) 主营业务及与发行人主营业务的关系

千阳网络的主营业务定位为网络游戏的运营，目前尚未开展业务。

(4) 最近一年的简要财务数据

单位：万元

项目	2015年12月31日 或2015年度
总资产	199.77
净资产	199.77
净利润	-0.23

注：上述财务数据业经信永中和审计。

(二) 参股子公司

1、神瑞互动

(1) 基本情况

法定代表人：	朱南岑
成立时间：	2013年10月21日

注册资本:	14.29 万元
实收资本:	14.29 万元
注册号:	110107016388031
注册地及主要经营场所:	北京市石景山区石景山路 22 号长城大厦 A 座 623 室
经营范围:	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机技术培训；销售电子产品、计算机软件及辅助设备、通讯设备。

(2) 股权结构

截至本招股说明书签署之日，冰川网络拥有神瑞互动 30.00% 股权。神瑞互动股权结构如下：

序号	股东	证件号码	出资额（万元）	出资比例（%）
1	朱南岑	43040419760527****	7.14	50.01
2	冰川网络	440301103144703	4.29	30.00
3	薛亮	23010219821021****	1.43	10.00
4	文静茹	13010219740112****	1.43	10.00
合计		-	14.29	100.00

(3) 主营业务及与发行人主营业务的关系

神瑞互动的主营业务为网络游戏的开发，主要面向移动游戏。

(4) 最近一年的简要财务数据

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日 或 2015 年度
总资产	31.43
净资产	15.75
净利润	-72.04

注：上述财务数据未经审计。

2、天穹网络

(1) 基本情况

法定代表人:	蒋玮
成立时间:	2013 年 12 月 30 日
注册资本:	1,186.50 万元
实收资本:	1,186.50 万元
注册号:	440306108602534
注册地及主要经营场所:	深圳市宝安区西乡街道宝源路财富港大厦 D 座 502S

经营范围:	计算机数据库、计算机系统分析；提供计算机技术服务；计算机软件设计；无线电及外部设备、网络游戏、多媒体产品的系统集成及无线数据产品（不含限制项目）的技术开发与销售；无线接入设备、GSM 与 CDMA 无线直放站设备的研发与销售。（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）
-------	---

（2）股权结构

截至本招股说明书签署之日，冰川网络拥有天穹网络 21.98% 股权。天穹网络股权结构如下：

序号	股东	证件号码	出资额（万元）	出资比例（%）
1	蒋玮	45032719840604****	427.90	36.07
2	胡剑宇	33020619820128****	414.70	34.95
3	冰川网络	440301103144703	260.80	21.98
4	胡攀宁	14272319831205****	83.10	7.00
合计		-	1,186.50	100.00

（3）主营业务及与发行人主营业务的关系

天穹网络的主营业务为网络游戏的开发，主要面向客户端网络游戏。

（4）最近一年的简要财务数据

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日 或 2015 年度
总资产	2,140.47
净资产	1,356.98
净利润	-104.52

注：上述财务数据未经审计。

六、公司及实际控制人情况

（一）公司股东情况

1、刘和国

刘和国，男，中国国籍，无永久境外居留权，持有发行人 4,383.92 万股股份，占发行人股份总数的 58.45%。刘和国现任发行人董事长，其住址为广东省深圳市南山区高新南环路 2 号岸芷汀兰花园****，居民身份证号码为 34292119730613****。

2、高 祥

高祥，男，中国国籍，无永久境外居留权，持有发行人 764.91 万股股份，

占发行人股份总数的 10.20%。高祥现任发行人董事、总经理，其住址为广东省深圳市南山区高新中二道 12 号豪方现代豪园****，居民身份证号码为 34112419790805****。

3、隆寒辉

隆寒辉，男，中国国籍，无永久境外居留权，持有发行人 515.61 万股股份，占发行人股份总数的 6.87%。隆寒辉现任发行人子公司星辰互动总经理、千阳网络董事、总经理，其住址为广东省深圳市福田区福荣路 98 号碧海红树园****，居民身份证号码为 43012419821007****。

4、陈 涛

陈涛，男，中国国籍，无永久境外居留权，持有发行人 470.63 万股股份，占发行人股份总数的 6.28%。陈涛现任发行人董事、副总经理，其住址为广东省深圳市南山区科技园中区高新四路****，居民身份证号码为 36042519810225****。

5、高 锋

高锋，男，中国国籍，无永久境外居留权，持有发行人 392.67 万股股份，占发行人股份总数的 5.24%。高锋现为发行人核心人员，其住址为广东省深圳市福田区盛世家园一期****，居民身份证号码为 43062119731211****。

6、唐国平

唐国平，男，中国国籍，无永久境外居留权，持有发行人 392.67 万股股份，占发行人股份总数的 5.24%。唐国平现任发行人董事、发行人子公司星辰互动董事长、千阳网络董事长，其住址为广东省深圳市南山区科技中一路****，居民身份证号码为 45252319800927****。

7、张智成

张智成，男，中国国籍，无永久境外居留权，持有发行人 226.21 万股股份，占发行人股份总数的 3.02%。张智成现任发行人子公司北极熊董事长、总经理，其住址为广东省深圳市南山区桃园路 283 号港湾丽都花园****，居民身份证号码为 44030119841018****。

8、诺尔投资

(1) 基本情况

诺尔投资持有发行人 179.76 万股股份，占发行人股份总数的 2.40%。诺尔投资基本情况如下：

法定代表人：	高祥
--------	----

成立时间:	2012年6月26日
注册资本:	415.00万元
实收资本:	415.00万元
注册号:	440301106347209
注册地及主要经营场所:	深圳市南山区科兴科学园B栋1单元701-75
经营范围:	投资兴办实业(具体项目另行申报),股权投资,投资互联网行业、通信行业(以上法律、行政法规、国务院决定规定登记前须经批准的项目除外)

(2) 股权结构

诺尔投资共有 25 名股东，股权结构如下：

序号	股东姓名	所属单位	工作岗位	出资额(万元)	出资比例(%)
1	高祥	冰川网络	总经理	185.86	44.79
2	陈德汉	冰川网络	美术部主管	29.22	7.04
3	谢小康	冰川网络	数据部主管	19.48	4.70
4	黄全昌	冰川网络	数据部 DBA 组组长	16.23	3.91
5	阮司俊	冰川网络	维护部主管	16.23	3.91
6	张瑜	冰川网络	商务部主管	12.99	3.13
7	韩立芝	冰川网络	市场部主管	12.99	3.13
8	刘津	冰川网络	运营部网站技术组组长	12.99	3.13
9	张龙	冰川网络	运营部主管	12.99	3.13
10	廖安辕	冰川网络	客服部主管	9.73	2.35
11	张祖娜	冰川网络	市场部副主管	7.79	1.88
12	王钢	冰川网络	维护部副主管	6.49	1.57
13	温建华	冰川网络	美术部艺术指导	6.17	1.49
14	鲍震伟	星辰互动	美术部特效组组长	6.17	1.49
15	姜伟芳	冰川网络	项目主美	5.84	1.41
16	张源东	冰川网络	客服部副主管	5.84	1.41
17	吴旋恭	冰川网络	数据部 web 开发组组长	5.84	1.41
18	熊少华	冰川网络	美术部场景组组长	5.84	1.41
19	江鸣	星辰互动	美术部场景组组长	5.84	1.41
20	陶福	冰川网络	游戏场景一组组长	5.84	1.41

序号	股东姓名	所属单位	工作岗位	出资额(万元)	出资比例 (%)
21	袁青	冰川网络	游戏地图二组组长	5.84	1.41
22	张慧	星辰互动	美术部主管	5.84	1.41
23	刘全卫	冰川网络	游戏角色二组组长	5.84	1.41
24	钟宇	冰川网络	游戏角色一组组长	5.84	1.41
25	董卫星	冰川网络	行政主管	1.30	0.31
合计				415.00	100.00

(3) 主营业务及与发行人主营业务的关系

诺尔投资为发行人员工持股公司，除持有发行人股权外无其他经营业务。

(4) 最近一年的简要财务数据

诺尔投资最近一年的简要财务数据如下：

单位：万元

项目	2015年12月31日 或2015年度
总资产	503.70
净资产	503.70
净利润	236.57

注：上述财务数据未经审计。

9、尚轩投资

(1) 基本情况

尚轩投资持有发行人 154.88 万股股份，占发行人股份总数的 2.07%。尚轩投资基本情况如下：

法定代表人：	陈涛
成立时间：	2012年6月26日
注册资本：	355.00万元
实收资本：	355.00万元
注册号：	440301106349487
注册地及主要经营场所：	深圳市南山区科兴科学园B栋1单元701-76
经营范围：	投资管理，投资咨询，投资策划（以上均不含法律、行政法规、国务院决定规定需前置审批和禁止的项目）

(2) 股权结构

尚轩投资共有 19 名股东，股权结构如下：

序号	股东姓名	所属单位	工作岗位	出资额(万元)	出资比例 (%)
----	------	------	------	---------	----------

1	陈涛	冰川网络	副总经理	171.93	48.43
2	董彬	冰川网络	策划部主管	19.34	5.45
3	宋文武	冰川网络	程序部主管	19.34	5.45
4	吴朝勋	冰川网络	品质部主管	19.34	5.45
5	彭智锋	冰川网络	软件开发工程师	19.34	5.45
6	刘晓锋	冰川网络	软件开发工程师	19.34	5.45
7	张家乐	冰川网络	策划部一组组长	19.34	5.45
8	董哲宇	冰川网络	资深游戏策划师	12.90	3.63
9	王迅	冰川网络	策划部数值组组长	6.45	1.82
10	柴智	冰川网络	品质部副主管	6.45	1.82
11	张嘉华	冰川网络	软件开发工程师	6.45	1.82
12	张国星	冰川网络	软件开发工程师	6.45	1.82
13	李界华	冰川网络	软件开发工程师	6.45	1.82
14	吕国锋	冰川网络	软件开发工程师	6.45	1.82
15	杨硕	冰川网络	资深游戏策划师	6.45	1.82
16	陈开明	冰川网络	程序部主管	3.22	0.91
17	丘演航	冰川网络	策划部二组组长	1.93	0.54
18	李保洋	冰川网络	游戏策划师	1.93	0.54
19	陈伍宏	冰川网络	游戏策划师	1.93	0.54
合计				355.00	100.00

(3) 主营业务及与发行人主营业务的关系

尚轩投资为发行人员工持股公司，除持有发行人股权外无其他经营业务。

(4) 最近一年的简要财务数据

尚轩投资最近一年的简要财务数据如下：

单位：万元

项 目	2015年12月31日 或2015年度
总资产	430.55
净资产	430.55
净利润	203.66

注：上述财务数据未经审计。

10、章国俊

章国俊，男，中国国籍，无永久境外居留权，持有发行人 18.75 万股股份，占发行人股份总数的 0.25%。章国俊现任发行人副总经理、董事会秘书、财务总监，其住址为广东省深圳市南山区科技中一路****，居民身份证号码为 34282919730923****。

（二）实际控制人情况

刘和国先生持有本公司 4,383.92 万股股份，占公司发行前股份总数的 58.45%，任本公司董事长，为本公司的控股股东、实际控制人。

刘和国，男，中国国籍，无永久境外居留权。其住址为广东省深圳市南山区高新南环路 2 号岸芷汀兰花园****，居民身份证号码为 34292119730613****。

（三）控股股东、实际控制人控制的其他企业情况

截至本招股说明书签署之日，除发行人及发行人子公司之外，控股股东、实际控制人没有直接或间接控制的其他企业。

（四）控股股东、实际控制人直接或间接持有发行人的股份被质押或者其他争议的情况

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

七、发行人股本情况

（一）本次发行前后股本情况

公司当前总股本 7,500.00 万股，本次公开发行股份不超过 2,500.00 万股，占发行后总股本的 25%，本次发行前后，公司股权结构变动如下：

项目	股东	发行前股本结构		发行后股本结构	
		股数（万股）	比例（%）	股数（万股）	比例（%）
有限售条件股份	刘和国	4,383.92	58.45	4,383.92	43.84
	高 祥	764.91	10.20	764.91	7.65
	隆寒辉	515.61	6.87	515.61	5.16
	陈 涛	470.63	6.28	470.63	4.71
	高 锋	392.67	5.24	392.67	3.93
	唐国平	392.67	5.24	392.67	3.93
	张智成	226.21	3.02	226.21	2.26

	诺尔投资	179.76	2.40	179.76	1.80
	尚轩投资	154.88	2.07	154.88	1.55
	章国俊	18.75	0.25	18.75	0.19
本次发行股份		-	-	2,500.00	25.00
总计		7,500.00	100.00	10,000.00	100.00

(二) 前十名股东

序号	股 东	股数 (万股)	比例 (%)
1	刘和国	4,383.92	58.45
2	高 祥	764.91	10.20
3	隆寒辉	515.61	6.87
4	陈 涛	470.63	6.28
5	高 锋	392.67	5.24
6	唐国平	392.67	5.24
7	张智成	226.21	3.02
8	诺尔投资	179.76	2.40
9	尚轩投资	154.88	2.07
10	章国俊	18.75	0.25
合计		7,500.00	100.00

(三) 前十名自然人股东及其在公司任职情况

本次发行前，本公司共有 8 名自然人股东，其在本公司所担任的职务如下：

序号	股 东	持股方式	股数 (万股)	比例 (%)	任职情况
1	刘和国	直接	4,383.92	58.45	董事长
2	高 祥	直接	764.91	10.20	董事、总经理
		间接	80.51	1.07	
3	隆寒辉	直接	515.61	6.87	星辰互动总经理、千阳网络董事、总经理
4	陈 涛	直接	470.63	6.28	董事、副总经理
		间接	75.01	1.00	
5	唐国平	直接	392.67	5.24	董事、星辰互动董事长、千阳网络董事长
6	高 锋	直接	392.67	5.24	核心技术人员

7	张智成	直接	226.21	3.02	北极熊董事长、总经理
8	章国俊	直接	18.75	0.25	副总经理、董事会秘书、财务总监
合计			7,321.32	97.61	

（四）申报前一年发行人新增股东

申报前一年，发行人未发生新增股东的情形。

（五）本次发行前各股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例

本次发行前，高祥为诺尔投资执行董事、法定代表人，持有诺尔投资 44.79% 股权。高祥直接持有发行人 10.20% 股权，通过诺尔投资间接持有发行人 1.07% 股权；诺尔投资直接持有发行人 2.40% 股权。

陈涛为尚轩投资执行董事、法定代表人，持有尚轩投资 48.43% 股权。陈涛直接持有发行人 6.28% 股权，通过尚轩投资间接持有发行人 1.00% 股权；尚轩投资直接持有发行人 2.07% 股权。

除此之外，本公司其余股东之间不存在关联关系。

八、发行人正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况

截至本招股说明书签署之日，本公司不存在正在执行的股权激励及其他制度安排。

九、发行人员工情况

（一）员工人数及变化情况

报告期各期末，本公司员工人数分别为 464 人、530 人和 623 人，人数稳步增长。

（二）员工专业结构

截至 2015 年 12 月 31 日，本公司员工专业结构如下表：

分工	人数	占员工总数的比例（%）
管理人员	28	4.49
研发人员	417	66.93
运营人员	136	21.83
销售人员	42	6.74
合计	623	100.00

（三）发行人执行社会保障制度、住房公积金缴纳、医疗制度等情况

本公司实行劳动合同制，报告期内，发行人及其子公司与所有员工均签订了劳动合同，双方按照劳动合同履行相应的权利与义务。员工的聘用和解聘依据《中华人民共和国劳动合同法》等法律、法规办理。

根据《深圳经济特区社会养老保险条例》、《深圳市社会医疗保险办法》、《深圳市工伤保险浮动费率管理暂行办法》、《深圳经济特区失业保险若干规定》、《深圳市住房公积金管理暂行办法》等相关法律法规的规定，公司参加包括养老保险、医疗保险、工伤保险、失业保险、生育保险和住房公积金在内的社会保障计划。

1、报告期内发行人及其控股子公司社保公积金缴纳情况

单位：万元

年度	项目	养老保险	医疗保险	工伤保险	生育保险	失业保险	住房公积金
2015年度	年末员工人数	623人	623人	623人	623人	623人	623人
	年末缴纳人数	614人	614人	614人	614人	614人	614人
	企业缴纳金额	573.25	96.85	8.22	32.59	20.67	215.49
	员工缴纳金额	345.03	31.43	-	-	12.83	215.49
2014年度	年末员工人数	530人	530人	530人	530人	530人	530人
	年末缴纳人数	513人	513人	513人	513人	513人	513人
	企业缴纳金额	484.70	77.04	7.89	9.74	18.60	182.02
	员工缴纳金额	292.08	25.02	-	-	10.48	182.02
2013年度	年末员工人数	464人	464人	464人	464人	464人	464人
	年末缴纳人数	450人	450人	450人	450人	450人	449人
	企业缴纳金额	406.32	64.84	12.25	7.71	14.92	149.36
	员工缴纳金额	244.98	20.22	--	--	7.46	149.36

发行人于2013年间曾聘任一名香港籍员工，根据《关于住房公积金管理几个具体问题的通知》（建金管[2006]52号）及深圳市相关住房公积金缴纳政策，香港籍员工无需缴纳住房公积金。

发行人报告期内实际员工人数与缴纳社会保险、住房公积金人数存在差异，原因为新入职员工尚未办理完毕社保和公积金的开户或转入手续，发行人当月无法为该等员工缴纳社会保险及住房公积金。

2、发行人及控股子公司办理社保及缴纳住房公积金的起始日期

公司名称	首次参保日期	首次缴纳住房公积金日期
------	--------	-------------

发行人	2008年8月	2011年5月
星辰互动	2011年9月	2011年9月
北极熊	2011年11月	2011年11月
屠龙网络	2012年12月	2012年12月

子公司千阳网络于2015年11月设立，尚未开展业务，暂未聘请员工，故未开始缴纳社保及住房公积金。

3、需补缴情况及补救措施

2012年6月前，发行人社会保险实缴金额与应缴金额存在一定差额，主要原因系在2012年6月之前，发行人依照深圳市社会保险基金管理局规定的最低基数标准缴纳各项社会保险，上述基数与规定的应计提基数存在差异。发行人上述少缴纳社会保险金额合计约为80.40万元，占发行人2012年利润总额的比例为0.53%。自2012年6月起，发行人已足额正常缴纳社会保险及住房公积金。

根据深圳市社会保险基金管理局出具的《证明》以及深圳市住房公积金管理中心出具的《单位住房公积金缴存证明》，发行人、星辰互动、北极熊报告期内未因上述事宜受到社会保险及住房公积金主管部门的行政处罚。

公司控股股东、实际控制人刘和国作出如下承诺：如公司应有权部门要求需要为员工补缴社会保险或住房公积金，或者公司因未足额缴纳员工社会保险或住房公积金而需承担任何罚款或损失，本人承诺将足额补偿公司因此发生的支出或所受损失。若违反该承诺，将承担发行人、其他股东或利益相关方因此所受到的任何损失。

保荐人认为：发行人2012年6月前存在少缴纳社会保险的情形，但上述少缴纳金额较小，且属于报告期外，对发行人盈利能力不构成重大影响，发行人已于2012年6月后进行了规范，主管机关未对发行人进行行政处罚，且发行人实际控制人承诺了相应的补救措施，因此，上述情形对发行人本次发行不构成实质性法律障碍。

发行人律师认为：发行人2012年6月前虽存在少缴纳社会保险的情形，但上述少缴纳金额较小，且属于报告期外，发行人已于2012年6月后进行了规范，主管机关未对发行人进行行政处罚，且发行人实际控制人承诺了相应的补救措施，因此，上述情形不构成本次发行上市的实质性障碍。

十、发行人、发行人股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员以及本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措

施

（一）股份流通限制及自愿锁定股份的承诺

本公司实际控制人刘和国承诺：自公司股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理其直接或间接持有的公司首次公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购其所持有的该等股份。

本公司股东高祥、隆寒辉、陈涛、高锋、唐国平、张智成、章国俊、诺尔投资、尚轩投资承诺：自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理其直接或间接持有的公司首次公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购其所持有的该等股份。

除上述锁定外，持有本公司股份的董事、监事和高级管理人员承诺：在担任公司董事、监事或高级管理人员期间，每年转让的股份不超过其持有的公司股份总数的 25%，并且在卖出公司股份后六个月内不再行买入，买入公司股份后六个月内不再行卖出；如果在公司首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的，自申报离职之日起十八个月内不转让其持有的公司股份；如果在公司首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的，自申报离职之日起十二个月内不转让其持有的公司股份；在离职后半年内，不转让其所持有的公司股份。

若违反前述锁定承诺，相关人员将承担发行人、其他股东或利益相关方因此所受到的任何损失。

公司控股股东及实际控制人刘和国、直接或间接持有公司股份的董事、高级管理人员高祥、陈涛、唐国平、章国俊承诺：若其所持公司股票在锁定期满后两年内减持的，该等股票的减持价格将不低于发行价，公司上市后 6 个月内，如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，其持有公司股票的锁定期自动延长 6 个月。其不因职务变更、离职等原因而放弃履行上述承诺。如果未能履行本承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉，并购回违反本承诺减持的股票；如因上述减持获得收益，所得收益归公司所有；同时，将承担由此可能导致的一切法律责任。

（二）关于持股5%以上股东持股意向及减持意向的承诺

发行人实际控制人、控股股东刘和国，持股 5% 以上股东高祥、隆寒辉、陈涛、高锋、唐国平承诺：

1、如本人在股份锁定期届满后两年内减持股份，减持价格不得低于发行价（指公司首次公开发行股票的发行价格，若上述期间公司发生派发股利、送红股、转增股本、增发新股或配股等除息、除权行为的，则上述价格将进行相应调整）；

2、如果本人在股份锁定期届满后两年内减持股份，则每年减持股份的数量不超过本人持有公司股份总数的 20%；

3、本人减持公司股份应符合相关法律、法规、规章的规定，具体方式包括但不限于交易所集中竞价交易方式、大宗交易方式、协议转让方式等；

4、本人减持公司股份前，将提前三个交易日予以公告，并按照证券交易所的规则及时、准确地履行信息披露义务。

如果本人未履行上述承诺，该次减持股份所得收益归公司所有。

（三）关于稳定股价预案的承诺

自公司股票上市之日起三年内，若连续 20 个交易日公司股票每日收盘价均低于公司上一会计年度未经审计的每股净资产，将通过公司回购股份、控股股东、董事、高管人员增持公司股票等方式来启动股价稳定措施。

1、启动稳定股价措施的条件

自公司股票上市之日起三年内，若连续 20 个交易日公司股票每日收盘价均低于公司上一会计年度未经审计的每股净资产。若因除权除息等事项致使上述股票收盘价与公司上一会计年度未经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应做相应调整。

2、稳定股价的具体措施

（1）公司回购

本公司承诺：若条件成就，其将在 3 个交易日内召开董事会讨论具体的回购方案，并提交股东大会审议。具体实施方案将在公司依法召开董事会、股东大会做出股份回购决议后公告。在股东大会审议通过股份回购方案后，公司将依法通知债权人，并向证券监督管理部门、证券交易所等主管部门报送相关材料，办理审批或备案手续。公司回购需同时满足下列条件：

①回购结果不会导致公司的股权分布不符合上市条件；

②回购价格不超过公司上一会计年度未经审计的每股净资产的价格；

③单次用于回购的资金金额累计不超过上一年度经审计的归属于母公司所有者净利润的 20%；

④单一会计年度累计用于回购的资金金额不超过上一年度经审计的归属于母公司所有者净利润的 50%；

⑤实施前次回购后三个月内再次出现触发回购情形的，在该三个月内不再履行回购义务。

如果回购方案实施前公司股价已经不能满足启动稳定股价措施的条件，可不再继续实施该方案。

如果未能履行该承诺，发行人将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说

明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

(2) 控股股东增持

本公司控股股东刘和国承诺：若条件成就，其将在 3 个交易日内向公司提交增持计划并公告，并将在公司公告的 3 个交易日后，按照增持计划开始实施买入公司股份的计划。控股股东增持需同时满足下列条件：

①公司已实施完成回购公众股措施但公司股票收盘价仍低于上一会计年度未经审计的每股净资产；

②增持结果不会导致公司的股权分布不符合上市条件；

③增持价格不超过公司上一会计年度未经审计的每股净资产的价格；

④单次用于增持的资金金额累计不超过公司上市后控股股东累计从公司所获得现金分红金额的 20%；

⑤累计用于增持的资金金额不超过公司上市后控股股东累计从公司所获得现金分红金额的 50%；

⑥实施前次增持后三个月内再次出现触发增持情形的，在该三个月内不再履行增持义务。

如果公司公告控股股东增持计划后 3 个交易日内公司股价已经不满足启动稳定股价措施的条件，可不再实施上述增持公司股份的计划。

如未能履行该承诺，控股股东将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉，公司有权扣减应向其支付的分红代其履行上述增持义务，扣减金额不超过该承诺增持金额上限规定。

(3) 董事、高级管理人员增持

本公司董事（独立董事除外）、高级管理人员承诺：若条件成就，其将在 3 个交易日内向公司提交增持计划并公告，并将在公司公告的 3 个交易日后，按照增持计划开始实施买入公司股份的计划。董事、高级管理人员增持需同时满足下列条件：

①公司已实施完成回购公众股措施且控股股东已实施完成增持股份措施但公司股票收盘价仍低于上一会计年度未经审计的每股净资产；

②增持结果不会导致公司的股权分布不符合上市条件；

③增持价格不超过公司上一会计年度未经审计的每股净资产的价格；

④单次用于增持的资金金额累计不超过本人上一年度自公司领取税后薪酬或津贴总和的 20%；

⑤单一会计年度累计用于增持的资金金额不超过上一年度自公司领取税后薪酬或津贴总和的 50%；

⑥实施前次增持后三个月内再次出现触发增持情形的，在该三个月内不再履行增持义务。

如果公司公告董事、高级管理人员增持计划后 3 个交易日内公司股价已经不能满足启动稳定股价措施的条件，可不再实施上述增持公司股份的计划。

如果未能履行该承诺，相关董事、高级管理人员将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉，公司有权扣减应向其支付的薪酬或津贴代其履行上述增持义务，扣减金额不超过该承诺增持金额上限规定。

对于未来新聘的董事、高级管理人员，公司将敦促并确保该等董事、高级管理人员履行公司发行上市时董事、高级管理人员已作出的关于稳定股价预案方面的相应承诺要求。

（四）股份回购的承诺

发行人承诺：如果公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，在中国证监会对公司作出行政处罚决定之日起三十日内，公司将启动依法回购首次公开发行的全部新股的程序，公司将通过深圳证券交易所以二级市场交易价格回购首次公开发行的全部新股。公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，自赔偿责任成立之日起三十日内，本公司将依法赔偿投资者损失。如果未能履行该承诺，将在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉，给投资者造成损失的，将向投资者依法承担赔偿责任。

控股股东承诺：如果公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，在中国证监会对公司作出行政处罚决定之日起三十日内，其将以二级市场交易价格依法购回已转让的原限售股份。公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，自赔偿责任成立之日起三十日内，其将依法赔偿投资者损失。如果未能履行该承诺，将在违反上述承诺发生之日起 5 个工作日内，在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉。其持有的公司股份将不得转让，若转让的，转让所得将全部用于履行上述承诺；同时，公司有权扣减应向其支付的分红代其履行上述承诺，直至其按上述承诺采取相应的赔偿措施并实施完毕时为止。

（五）依法承担赔偿责任或者补偿责任的承诺

发行人承诺：如果公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，在中国证监会对公司作出行政处罚决定之日起三十日内，公司将启动依法回购首次公开发行的全部新股的程序，公司将通过深圳证券交易所以二级市场交易价格回购首次公开

发行的全部新股。公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，自赔偿责任成立之日起三十日内，本公司将依法赔偿投资者损失。如果未能履行该承诺，将在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉，给投资者造成损失的，将向投资者依法承担赔偿责任。

控股股东承诺：如果公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，在中国证监会对公司作出行政处罚决定之日起三十日内，其将以二级市场交易价格依法购回已转让的原限售股份。公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，自赔偿责任成立之日起三十日内，其将依法赔偿投资者损失。如果未能履行该承诺，将在违反上述承诺发生之日起5个工作日内，在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉。其持有的公司股份将不得转让，若转让的，转让所得将全部用于履行上述承诺；同时，公司有权扣减应向其支付的分红代其履行上述承诺，直至其按上述承诺采取相应的赔偿措施并实施完毕时为止。

发行人全体董事、监事、高级管理人员承诺：如果公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，自赔偿责任成立之日起三十日内，其将依法赔偿投资者的损失。其能够证明自己没有过错的除外。如果未能履行该承诺，将在违反上述承诺发生之日起5个工作日内，在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉，公司有权扣减应向其支付的薪酬或津贴代其履行上述承诺，直至其按上述承诺采取相应的赔偿措施并实施完毕时为止。

（六）填补被摊薄即期回报的承诺

公司全体董事、高级管理人员承诺：1、承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；2、承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束；3、承诺不动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动；4、承诺由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；5、承诺拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

公司全体董事承诺：其将促使公司董事会制定持续稳定的现金分红方案，在符合《公司法》、《公司章程》、《未来三年分红回报规划》等规定的情形下，在公司上市当年及上市后的一个会计年度，若公司实现的基本每股收益低于上市前一年度，则该年度分配的每股现金股利不低于上市前一年度的水平，若上市后公司股票发生转增或者送股等除权事项的，每股现金股利水平相应进行调整。其将促使公司董事会制定符合上述承诺的现金分红方案，并将在董事会表决相关议案时

投赞成票。如果其未能履行上述承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

公司全体股东承诺：其将促使公司股东大会审议批准持续稳定的现金分红方案，在符合《公司法》、《公司章程》、《未来三年分红回报规划》等规定的情形下，在公司上市当年及上市后的一个会计年度，若公司实现的基本每股收益低于上市前一年度，则该年度分配的每股现金股利不低于上市前一年度的水平，若上市后公司股票发生转增或者送股等除权事项的，每股现金股利水平相应进行调整。其将促使公司股东大会审议批准符合上述承诺的现金分红方案，并将在股东大会表决相关议案时投赞成票。如果其未能履行上述承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

（七）利润分配政策的承诺

本公司 2014 年第一次临时股东大会审议通过了上市后适用的《公司章程(草案)》，公司本次发行后的股利分配政策为：

1、利润分配的基本原则

公司实施积极的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报。公司应保持利润分配政策的连续性和稳定性，同时兼顾公司的长远利益、全体股东的整体利益及公司的可持续发展，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事和公众投资者的意见。

2、利润分配的方式

公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配利润，优先采用现金分红的利润分配方式。

3、利润分配的条件

（1）现金分红的条件

①公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；

②公司累计可供分配利润为正值；

③审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；

④公司不存在重大投资计划或重大现金支出等特殊事项（募集资金项目除外）。重大投资计划或重大现金支出是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计归属于母公司净资产的 30%。

（2）发放股票股利的条件

在公司经营情况良好，并且董事会认为发放股票股利有利于公司全体股东整

体利益时，可以在确保足额现金股利分配的前提下，提出股票股利分配预案。公司采用股票股利进行利润分配的，应当充分考虑发放股票股利后的总股本是否与公司目前的经营规模、盈利增长速度、每股净资产的摊薄等相适用，以确保利润分配方案符合全体股东的整体利益和长远利益。

4、现金分红的比例

在满足上述现金分红条件下，公司每年以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。

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

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

5、利润分配的期间间隔

在公司当年盈利且累计未分配利润为正数的前提下，公司每年度至少进行一次利润分配，公司可以根据实际经营情况进行中期分配。

6、利润分配的程序和机制

公司董事会结合《公司章程》的规定、盈利情况、资金供给和需求情况提出、拟定公司的利润分配方案，公司监事会对利润分配方案进行审议并出具书面意见，公司独立董事发表独立意见后，提交公司股东大会审议。公司董事会、监事会以及股东大会在公司利润分配方案的研究论证和决策过程中，应充分听取和考虑股东（特别是中小股东）、独立董事和监事的意见。

股东大会审议利润分配方案时，公司应为股东提供网络投票方式，通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

如公司当年满足现金分红条件但董事会未按照既定利润分配政策向股东大会提交利润分配预案的，董事会应就不进行现金分红的具体原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议，并在公司指定媒体上予以披露。

公司存在股东违规占用上市公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

7、利润分配政策的变更

公司利润分配政策属于董事会和股东大会的重要决策事项，不得随意调整。如因外部经营环境或者自身经营状况发生较大变化而确需调整利润分配政策的，公司应以保护股东权益为出发点，由董事会作出专题讨论，详细论证和说明原因，充分听取中小股东的意见和诉求，并将书面论证报告经独立董事同意后，提交股东大会特别决议通过。股东大会审议利润分配政策变更事项时，公司应向股东提供网络形式的投票平台。

8、利润分配政策的披露

公司应当在定期报告中详细披露利润政策的制定及执行情况，说明是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求，现金分红标准和比例是否明确和清晰，相关的决策程序和机制是否完备，独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用，中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分维护等。对涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。

（八）避免同业竞争承诺

本公司控股股东、实际控制人刘和国作出的关于避免同业竞争的承诺请参见本招股说明书第七节“同业竞争与关联交易”之“二、（二）控股股东、实际控制人避免潜在同业竞争的措施”。报告期内，该承诺得到有效执行。

（九）规范关联交易和资金占用的承诺

请参见本招股说明书第七节“同业竞争与关联交易”之“四、（五）规范关联交易和资金占用的承诺”。报告期内，该承诺得到有效执行。

（十）补缴五险一金的承诺

2013年4月1日，公司控股股东、实际控制人刘和国作出如下承诺：如公司应有权部门要求需要为员工补缴社会保险或住房公积金，或者公司因未足额缴纳员工社会保险或住房公积金而需承担任何罚款或损失，本人承诺将足额补偿公司因此发生的支出或所受损失。若违反该承诺，将承担发行人、其他股东或利益相关方因此所受到的任何损失。

（十一）整体变更为股份有限公司个人所得税事项的承诺

本公司发起人刘和国、高祥、隆寒辉、陈涛、唐国平、高锋、张智成、章国俊承诺：2012年9月7日，冰川有限整体变更为股份有限公司，因未分配利润转增股本而需缴纳的个人所得税由其自行缴纳，若其被当地税务主管部门追缴相关税款或受到相应税务处罚，由其本人承担因此引起的一切税务风险与责任，若冰川网络承担了应由其本人承担的税务风险与责任，其将给予冰川网络

足额的补偿。若违反该承诺，将承担发行人、其他股东或利益相关方因此所受到的任何损失。

（十二）中介机构的相关承诺

保荐机构（主承销商）华林证券股份有限公司承诺：华林证券为发行人首次公开发行制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形，对其真实性、准确性和完整性承担法律责任。

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

审计及验资机构信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）承诺：因本所为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，本所将依法赔偿投资者损失。

发行人律师国浩律师（深圳）事务所承诺：如国浩律师（深圳）事务所在本次发行工作期间未勤勉尽责，导致国浩律师（深圳）事务所制作、出具的文件对重大事件作出违背事实真相的虚假记载、误导性陈述，或在披露信息时发生重大遗漏，导致发行人不符合法律规定的发行条件，造成投资者直接经济损失的，在该等违法事实被认定后，国浩律师（深圳）事务所将本着积极协商、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，自行并督促发行人及其他过错方一并对投资者直接遭受的、可测算的经济损失，选择与投资者和解、通过第三方与投资者调解或设立投资者赔偿基金等方式进行赔偿。国浩律师（深圳）事务所保证遵守以上承诺，勤勉尽责地开展业务，维护投资者合法权益，并对此承担相应的法律责任。

资产评估机构深圳德正信国际资产评估有限公司承诺：因本公司为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

第六节 业务和技术

一、主营业务、主要产品情况

（一）主营业务、主要产品及主营业务收入构成

1、公司的主营业务

公司是国内主要的开发运营一体化网络游戏企业，主营业务为基于自主研发的引擎技术开发大型多人在线网络游戏，并采用以自主运营为主，授权运营、联合运营相结合的方式，运营自主开发的网络游戏。

公司是2013-2014年度国家规划布局内重点软件企业、高新技术企业，公司及公司产品已累计获得20余项行业荣誉或奖项。经过数年的积累，公司已形成了“以通用引擎为技术平台、以项目团队为开发平台、以母公司为运营平台”的开发运营一体化经营模式。公司产品以客户端网络游戏为主，并涵盖了移动游戏、网页游戏等游戏类型，目前已有多款产品正式运营或处于测试阶段；公司运营方式以国内自主运营为主，并与国内外运营商进行联合运营或授权运营，合作运营商已达数十家。

2、公司的主要产品

公司主要产品为客户端网络游戏，包括《远征OL》和《龙武》，另有数款开发中的客户端网络游戏、移动游戏和网页游戏，其中《不败传说》为公司重点在研产品。

（1）《远征OL》

《远征OL》是一款大型国战类的2D MMORPG游戏，产品以远古神话为背景、以大型国战为核心。玩家在游戏中被分在不同的国家，通过升级、打造装备等多种方式提升游戏角色的战斗能力，并在国家间的攻防战中与他国玩家进行战斗。游戏帮助玩家在虚拟世界中实现齐家、治国、平天下的理想。

《远征OL》具备以下特点：①通过跨服技术，具备支撑数万人同服的能力，使得在国家间的攻防战中能够容纳更多的游戏玩家同时参与；②在平衡付费玩家与免费玩家战斗力方面做得较为出色，免费玩家或者付费金额较少的玩家可以通过投入更多的游戏时间，获取更高的战斗力，充分保证了游戏的人气；③游戏设计更为人性化，加入了多项原创的便捷功能，如便捷自动寻路系统、便捷自动战斗系统等，降低了游戏的操作难度。

《远征OL》凭借优秀的品质获得众多玩家的认可，截至2015年12月31日，注册账户数已超过3,000万个，玩家累计充值超过13亿元。《远征OL》多次荣获重要奖项，在2010年度中国游戏产业年会上被评为“十大最受欢迎的民

族网络游戏”，在 2012 年中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）上被评为“最佳原创网络游戏”，在 2013 年获第四届中华优秀出版物（游戏出版物）奖提名奖，除此之外《远征 OL》还获得其他多项重要的行业荣誉。



《远征 OL》在商业化运营前的研发周期为 2 年 2 个月，商业化运营后持续推出资料片和新版本，如下：



注：商业化运营期资料片和新版本信息截至 2015 年 12 月。

《远征 OL》用户积累过程如下：

单位：万个

远征 OL	2015 年	2014 年	2013 年	2012 年	2011 年	2010 年	2009 年
期末累计注册账户数	3,125.41	2,949.10	2,723.63	2,386.97	1,841.70	1,072.66	10.64
期末累计付费用户数	148.63	137.58	118.48	92.37	70.91	39.23	0.12
平均月活跃用户数	22.69	31.54	45.78	68.69	79.05	77.01	-
大额充值月平均活跃用户数	0.26	0.33	0.38	0.38	0.33	0.07	-

《远征 OL》于 2010 年 4 月商业化运营，2009 年前用户主要为技术测试期间导入的小批量用户，2010 年 4 月《远征 OL》开始商业化运营，用户指标快速上升。

公司对于永久性道具采用按照预计的玩家生命周期递延确认收入，《远征 OL》2015 年适用的生命周期为 18 个月，其中年充值金额在 1 万元以上的玩家生命周期为 41 个月。

(2) 《龙武》

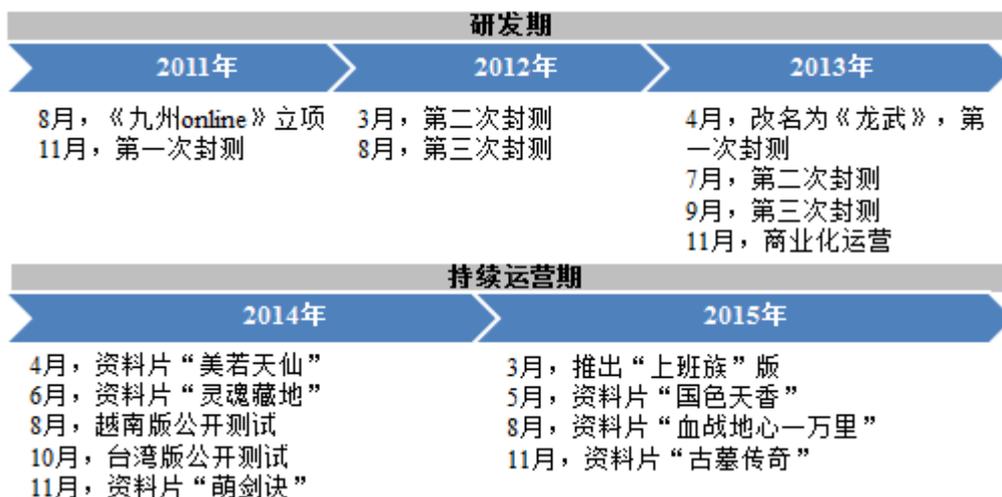
《龙武》是一款武侠动作题材的 2.5D MMORPG 游戏，产品以隋末唐初为历史背景、以休闲、交友、团队合作为文化核心。玩家通过师徒、帮会、阵营等多种方式结交朋友，在游戏中玩家与朋友一同组队，通过相互配合的战斗方式完成游戏中的任务，并获取任务中相关奖励。玩家在游戏中可以通过帮会活动、种植庄园、饲养宠物等多种方式获得游戏乐趣。

《龙武》主要有以下特点：①动作打击较为逼真。游戏使用自主研发的“XP 物理引擎技术”，该引擎能够根据游戏需求，展现更为真实的打斗场面。②场景设计更为真实。游戏场景中的部分物件被设计为可摧毁，当玩家在物件附近施放攻击技能时，这些物件会呈现崩毁效果，向玩家展现更为真实的游戏场景；③游戏的消费设计更贴近玩家的需求。《龙武》采用了“装备永不淘汰”的创新模式，玩家级别提高后无需淘汰已有装备，仅需对现有装备进行升级，装备能够永久使用，降低了普通玩家的付费压力。

公司从 2011 年起成立专门的研发团队负责《龙武》的整体开发，同时为保证《龙武》的游戏品质，公司在客服团队建设、服务器的配备、运营活动的策划上给予了足够支持。2012 年 8 月，《龙武》(原名《九州 online》)入选新闻出版总署科技与数字出版司评选的第七批“中国民族网络游戏出版工程”。《龙武》于 2013 年 11 月开始内部测试，即大规模的推广运营，2014 年 6 月进入公开测试，截至 2015 年 12 月 31 日，注册账户已超过 1,000 万个，玩家累计充值超过 4 亿元。



《龙武》在商业化运营前的研发周期为 2 年 3 个月，商业化运营后持续推出资料片和新版本，如下：



注：商业化运营期资料片和新版本信息截至 2015 年 12 月。

《龙武》用户积累过程如下：

单位：万个

龙武	2015 年	2014 年	2013 年	2012 年
期末累计注册账户数	1,328.86	909.18	294.34	34.71

期末累计付费用户数	108.10	69.20	21.48	1.42
平均月活跃用户数	36.19	60.29	20.79	3.38
大额充值月平均活跃用户数	0.18	0.16	0.02	-

《龙武》于 2013 年 11 月商业化运营，2012 年前用户主要为测试期间导入的小批量用户，2013 年 11 月《龙武》开始商业化运营，用户指标快速上升。

(3)《不败传说》

《不败传说》是公司计划自主运营的第三款客户端网络游戏，是公司 2015 年重点研发的游戏产品。《不败传说》主体游戏内容已经完成，正处于优化调整阶段，2015 年 3 月已经小范围不删档封测并开始收费，大规模内测预计将在 2016 年 6 月开启。

《不败传说》是一款 2.5D 国战类 MMORPG 端游，以中国战国时期为历史背景，画面为写实的中国风。游戏整体设计理念为极简模式，采用无经验升级模式，打一怪升一级，在关卡中战胜 BOSS 来升级。游戏的社会系统采用橄榄型社会结构设计，同时拥有动态国家联盟系统，来加强游戏中国家和层级之间的平衡性。

截至 2015 年 12 月 31 日，《不败传说》共有注册账户 14.60 万个，玩家累计充值超过 800 万元，当前游戏的玩家付费率和留存率情况较好。



(4) 其他游戏

在连续两款客户端网络游戏产品成功推出的基础上，为发挥公司在该领域的优势，公司继续投入开发新的客户端网络游戏，目前有 5 款客户端网络游戏处于开发之中。同时，公司积极开拓新的产品领域，成立了多个项目团队从事移动游戏和网页游戏的开发，3 款移动游戏和 1 款网页游戏处于开发阶段。

3、主营业务收入构成

(1) 按产品分类的主营业务收入构成

单位：万元

产品名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度
《远征 OL》	17,534.34	19,731.66	25,564.34
《龙武》	18,852.61	16,003.00	1,542.13
《不败传说》	479.35	-	-
其他	121.93	266.18	119.25
合计	36,988.22	36,000.85	27,225.72

(2) 按经营模式分类的主营业务收入构成

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
自主运营	36,249.00	98.00%	35,369.60	98.25%	26,769.88	98.33%
联合运营	242.80	0.66%	485.40	1.35%	224.56	0.82%
授权运营	496.42	1.34%	145.85	0.41%	231.29	0.85%
合计	36,988.22	100.00%	36,000.85	100.00%	27,225.72	100.00%

(二) 主要经营模式

1、商业模式

网络游戏的经营主要包括开发和运营两大环节，开发属于网络游戏的“生产”环节，运营属于网络游戏的“销售”环节。根据所从事业务环节的不同，网络游戏企业的商业模式分为游戏开发、游戏运营和开发运营一体化三种模式。

依托较强的研发和运营能力，公司已形成了“以通用引擎为技术平台、以项目团队为开发平台、以母公司为运营平台”的开发运营一体化经营模式。基于成熟产品《远征 OL》，公司对通用引擎等基础核心技术进行持续研发，不断积累成熟稳定的基础技术，形成技术平台；以产品为中心，项目团队利用基础

技术平台，进行新游戏的创意策划和针对性的技术开发，提高了新产品的开发效率和成功率；基于公司的运营优势，母公司建立运营平台，负责新产品的自主运营。

2、研发模式

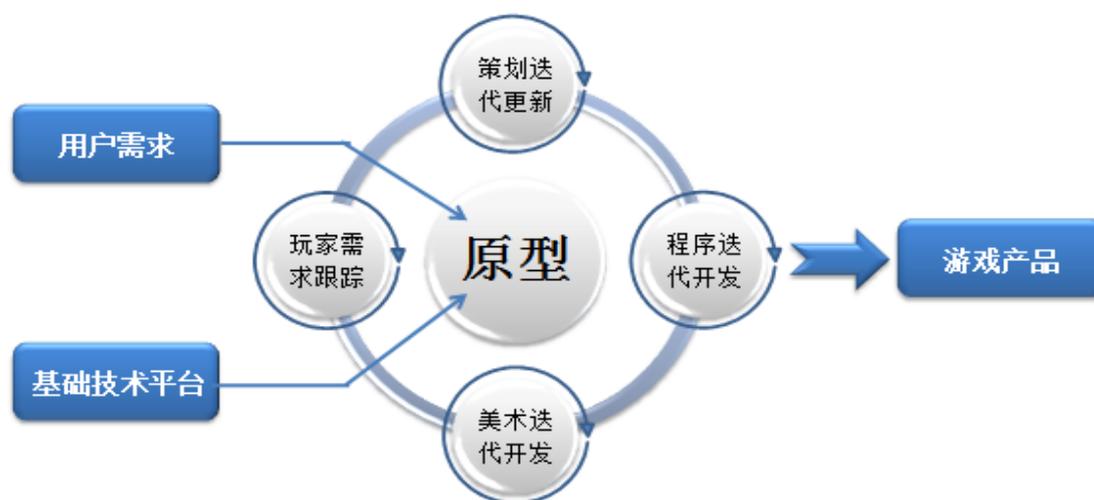
公司产品的研发以“一切为了用户体验”为导向，基于自主研发的通用引擎技术，采用“快速原型（Rapid Prototyping）”开发方法，为玩家提供运行稳定、创意新颖、玩法丰富的游戏体验。公司的研发模式包括三大特点：

（1）以玩家需求为导向的快速原型开发模式

快速原型开发方法是一种以用户需求为导向的系统开发方法，它要求快速建立一个能反映用户主要需求的原型，让用户直观感受系统的概貌，以便判断哪些功能是符合要求的，哪些是需要改进的，然后根据用户意见将原型进行迭代开发，缩短开发周期，增加产品与用户的互动频率，最终建立符合用户要求的新系统。

公司采用的快速原型开发模式主要基于公司较强的用户需求分析能力和完善的基础技术储备。用户需求分析能力帮助开发人员充分理解用户需求，减少迭代开发次数，缩短开发周期；充足的基础技术储备允许开发人员直接使用公司储备的通用技术开发具体产品，大大降低了游戏开发的不确定性和技术难度，在缩短研发周期的同时保证产品的稳定性。

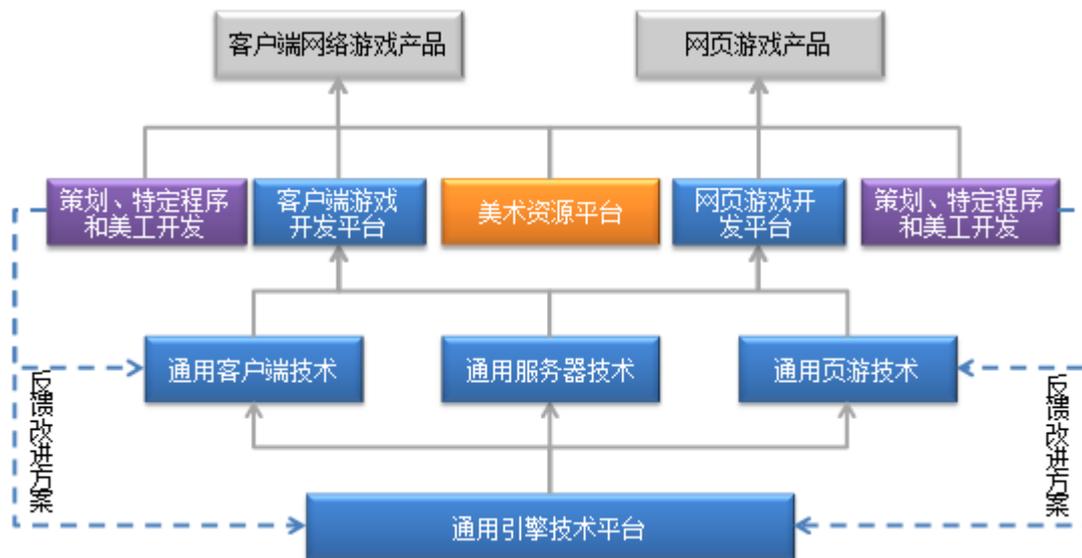
以玩家需求为导向的快速原型开发模式如下图所示：



（2）基于通用引擎技术平台的新产品开发模式

本公司基于自主研发的成熟的通用引擎技术，在产品研发过程中只需根据策划对游戏数值设定进行调整，针对性地进行部分特定技术的开发，并加入相应的美工元素，即可完成一款新游戏的开发。这种开发模式大大缩短了产品开发周期，避免了重复开发，提升了产品的稳定性；另一方面，游戏开发团队可以将主要精力投入到创意策划、游戏数值平衡设计、玩法设计、美工制作中，

提高了游戏产品的可玩性和对玩家的吸引力，更有利于公司开发出成功产品；再者，在新产品开发过程中，产品开发人员也会对通用引擎提出改进建议，进一步提高公司引擎的稳定性和技术先进性。以客户端网络游戏和网页游戏为例，基于通用引擎技术平台的新产品开发模式如下图所示：



(3) 跨部门的矩阵式项目管理模式

本公司采用以项目为中心、矩阵式的项目管理模式。研发项目由项目负责人跨部门领导，召集各部门组成跨部门项目开发团队，并对各部门下达工作任务和指令。其中，与通用技术、资源相关的程序部和美术部分别负责通用引擎技术平台的提供和完善、美术资源平台的提供和完善，项目团队负责游戏策划、特定程序的开发。程序部和美术部同时参与和跟踪所有研发项目，可根据各项目进展的不同进行有效的人力、物力资源的安排。



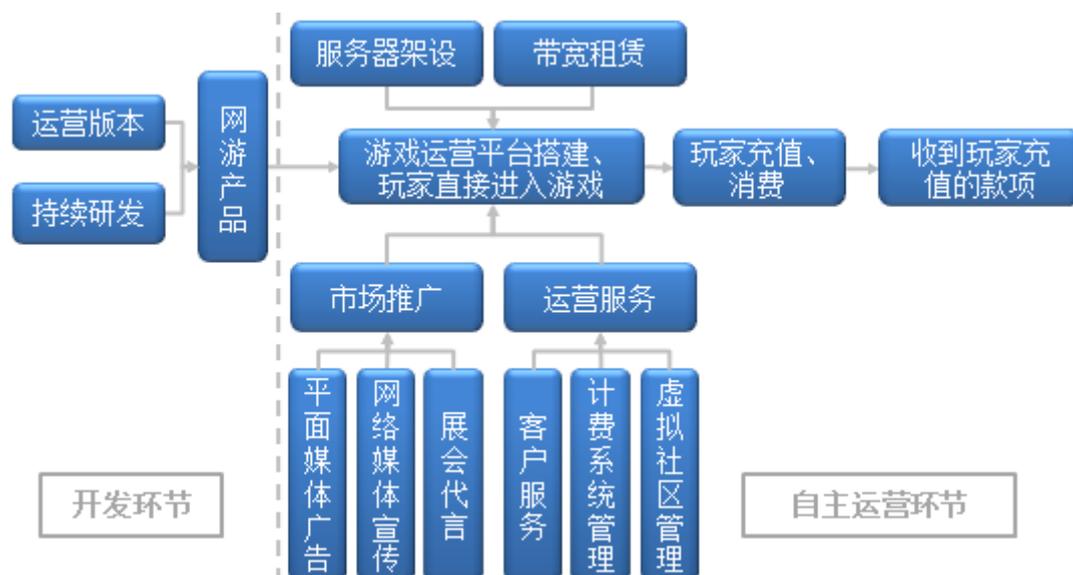
3、运营模式

公司目前的运营模式分为自主运营、联合运营和授权运营，自主运营是公司主要的运营模式。

(1) 自主运营

自主运营是指公司不依赖于其他游戏运营企业，独立运营自主研发产品的一种经营模式。在自主运营模式下，公司主要负责以下几方面工作：第一，公

司负责游戏后续版本更新、游戏中漏洞修复工作，为游戏持续运营提供优质的软件环境；第二，公司负责购买或租赁服务器并交予相关企业托管，同时向网络服务商租赁网络带宽，为游戏的运营提供必要的硬件环境；第三，公司负责游戏推广及玩家充值渠道的建设，为游戏争取客户资源并提供完善的资金收付渠道；第四，公司负责建立完整的客服团队，为游戏玩家提供优质的客户服务。



在自主运营模式下，玩家通过收款渠道商向发行人支付款项，主要包括以下充值渠道：①支付宝、快钱等第三方支付平台；②手机充值卡充值平台；③天下通等游戏点卡充值平台；④银行代收渠道。

①支付宝、快钱等第三方支付平台。游戏玩家将款项汇入第三方支付平台，同时获得发行人游戏内虚拟货币；发行人与第三方支付平台按一定的周期和费率结算。

②手机充值卡充值平台。游戏玩家购买手机充值卡后，通过网络充值页面将卡号和密码提交至充值卡充值平台，玩家获得游戏内虚拟货币，同时充值卡失效；发行人与手机充值卡充值平台按一定的周期和费率结算。

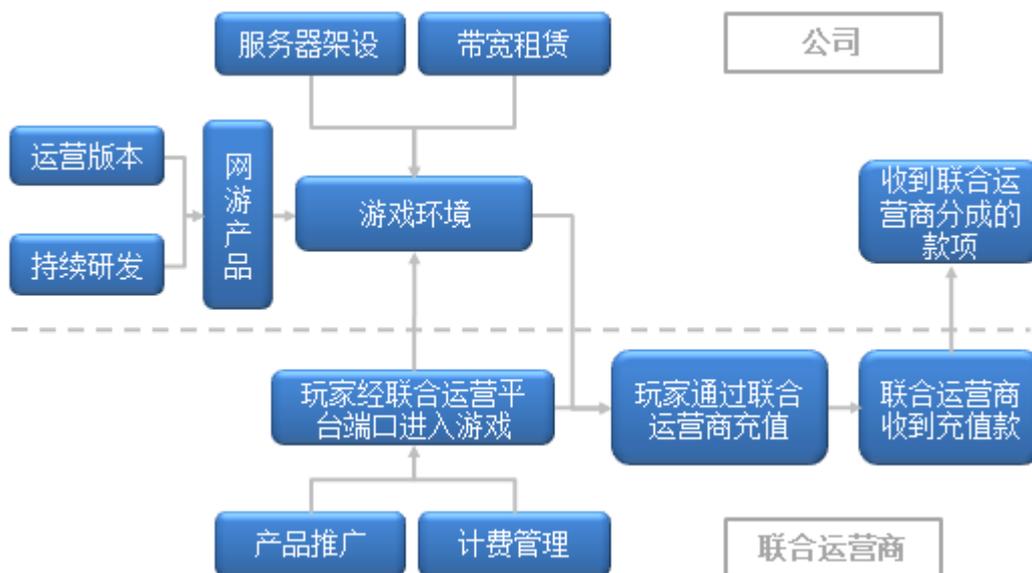
③天下通等游戏点卡充值平台。游戏玩家购买游戏点卡后，通过网络充值页面将卡号和密码提交至游戏点卡充值平台，玩家获得游戏内虚拟货币，同时点卡失效；发行人与游戏点卡充值平台按一定的周期和费率结算。

④银行代收渠道。公司与建设银行深圳分行合作，建设银行深圳分行利用其渠道为公司收取款项。

(2) 联合运营

联合运营是指公司与其他游戏运营企业共同运营本公司游戏的一种模式，联合运营商通常为网络游戏平台运营商，拥有一定的客户资源。在联合运营模式下，公司与联合运营商共同运营游戏，公司负责游戏后续版本更新、网络带

宽和服务器购买或租赁、客服团队的建设等工作，联合运营商负责游戏的推广和为玩家建设充值渠道。在该模式下，玩家通常为联合运营商的注册用户，玩家通过联合运营商向公司游戏充值，联合运营双方按约定的比例分享收入。公司在报告期内存在联合运营其他企业游戏的情形，具体合作方式与其他游戏企业联合运营本公司游戏的模式一致。

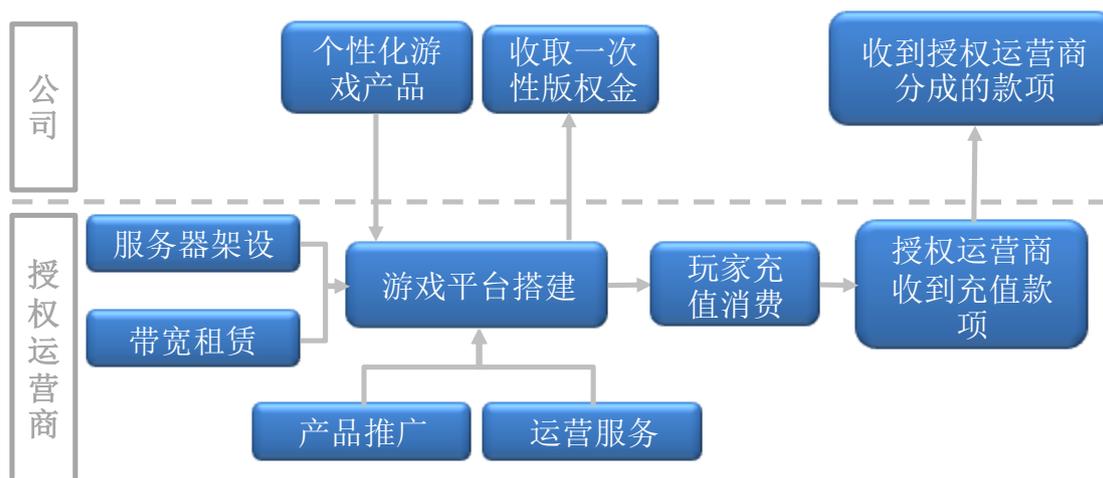


在联合运营模式下，玩家向联合运营商支付款项，发行人与联合运营商按双方约定的比例分享收入。

（3）授权运营

授权运营可以分为境外授权运营和境内授权运营，2014 年以前公司已开展授权运营业务均为境外授权运营。2015 年起公司逐渐拓展与境内的游戏企业开展授权运营业务。

授权运营是指公司授权其他游戏运营企业在一定区域范围内运营本公司游戏的一种模式。在授权运营模式下，公司为游戏开发商，主要负责产品研发，运营工作由授权运营商负责。公司与授权运营商签订合作协议，约定其独家代理公司游戏产品在该区域的运营，公司仅负责个性化游戏版本的提供和持续维护，授权运营商全面负责游戏运营环境的搭建及产品区域市场推广工作等。授权运营商在运营公司游戏之初，向公司支付一笔一次性的授权金，同时每月月末授权运营商与公司对账，授权运营商就收取到的玩家充值款按照约定的分成比例支付给公司。



在授权运营模式下，玩家向授权运营商支付款项，发行人与授权运营商按双方约定的比例分享收入。

(4) 运营模式的比较分析

公司目前主要的运营模式为自主运营，其主要优点有：第一、强化开发与运营环节的密切配合。公司在该模式下能增加研发与市场的互动，收集并分析游戏数据以深入挖掘玩家需求点，通过改良产品或新增游戏玩法完善并更新产品；第二、强化产品黏性和品牌忠诚度。客服团队能快速高效地为玩家常规问题提供解决方案，研发团队及时根据客服团队收集的反馈意见改进游戏产品，保证了玩家的游戏体验；第三、最大程度的获得游戏带来的收益。该种模式下，玩家充值款剔除少量的收款手续费和折扣费用后都被公司所获取，公司充分享受了自主研发产品带来的游戏收益。

同时公司将综合考虑运营能力、玩家的导入成本等因素，在以自主运营模式为主的前提下，选择性地与联合运营商、授权运营商开展合作，有效利用联合运营商、授权运营商的市场和客户资源，扩大产品的覆盖范围。

(5) 三种运营模式在网络技术、产品功能实现、用户注册管理、充值收费或受让获取、收款支付渠道、结算周期等方面的区别与共同点

①网络技术

不同运营模式下，公司产品使用的网络技术一致。公司网络技术采用分布式服务器架构，服务器主要包括游戏服务器、数据库服务器和网站服务器三类。其中游戏服务器由中心服务器、游戏场景服务器、游戏社会服务器和游戏网关服务器等组成，数据库服务器由游戏数据库、游戏日志库和中心数据库服务器集群等组成，网站服务器由官网服务器、媒体资源服务器、用户充值系统服务器等组成。

中心服务器是游戏服务器中最重要的服务器。中心服务器采用高科技技术手段，控制游戏服务器的开关和脚本配置，是游戏运营的控制中心。在三种运营模式下，管理中心服务器的所有权均属于公司，公司严格控制中心服务器，

在联合运营模式下和授权运营模式下，联合运营商和授权运营商根据协议建设游戏场景服务器、游戏社会服务器、游戏网关服务器等服务器。通常情况下，自主运营和联合运营服务器架设情况完全一致；在授权运营模式下，公司仅负责架设和管理中心服务器。

②产品功能

不同运营模式下，公司产品实现的产品功能基本一样，不存在重大差异，但授权运营模式下，公司产品的表现形式和部分功能可能会存在一定差别。公司授权运营以境外授权运营为主，境外授权运营情形下终端玩家主要为境外用户，公司或者境外授权运营商会根据运营当地的语言环境和风俗文化对游戏进行修订，以满足境外玩家的需求和符合当地的法律法规的要求。

③用户注册管理和外部账号登录过程

A、用户注册管理

自主运营模式下玩家用户的注册管理由公司负责，联合运营模式下和授权运营模式下由联合运营商或授权运营商管理。

具体情况如下：

自主运营模式下，玩家在公司官网注册，注册的账号由公司管理。

联合运营和授权运营模式下，玩家在授权运营商和联合运营商的官网注册，注册的账号由联合运营商和授权运营商管理。

B、外部账号登录过程

自主运营模式下，玩家除通过公司账号系统登陆外，也可以通过开放平台账号（QQ、支付宝、新浪微博账号）进行授权登录；联合运营和授权运营模式下，玩家通过联合运营商或授权运营商账号系统登录。上述登录过程类似，通常流程为玩家输入第三方账号和密码，第三方认证后向公司发送确认信息，玩家完成游戏登录。

④充值收费

自主运营模式下公司负责组织玩家充值收费，收款渠道商主要为第三方支付平台；联合运营模式下联合运营商组织玩家的充值收费，充值渠道主要为第三方支付平台；授权运营模式下境外运营商组织玩家充值和收费，充值渠道由各授权运营商根据该国的支付体系自主设定。

⑤收款渠道

从公司层面来看，自主运营模式下收款渠道就为收款渠道商；联合运营模式下，玩家充值款先进入联合运营商的银行账户，然后再由联合运营商按照约定的比例转账给公司；在境外授权模式下，玩家充值款先进入授权运营商的银行账户，然后再由授权运营商按照约定的比例转账给公司。

⑥结算周期

自主运营模式下公司与收款渠道商结算周期主要为1-2天，联合运营和授权

运营模式下，公司应收联合运营商和授权运营商的结算周期通常为 1 个月。

4、采购模式

公司主营业务为网络游戏的开发和运营，主要采购电子设备、服务器托管服务、网络加速服务、广告服务，不同产品和服务的采购模式如下：

(1) 电子设备采购。公司从主流品牌供应商采购电子设备公司，公司服务器采购主要为浪潮和 Dell，交换机采购主要为思科，电脑主要通过赛格电子市场采购。服务器和交换机的采购模式主要为向终端供应商询价采购或通过其代理商采购。

(2) 服务器托管服务采购。服务器托管商向公司提供机柜租赁、带宽租赁和 IP 地址租赁服务。公司一般选择行业内规模较大、服务良好、价格合适的服务器托管商，主要考虑因素包括地理位置、托管价格、服务水平。

(3) 网络加速服务采购。网络加速服务即 CDN 加速，加速内容包括包括玩家下载游戏客户端、公司推送游戏版本更新数据、公司官方主页加载、公司推广的宣传资料等。网络加速服务通常按照流量和带宽进行收费。带宽收费通常为 23-50 元/M*月，按照流量收费通常计费价格在 0.2-0.3 元/GB。

(4) 广告服务采购。广告服务主要包括展示性广告和搜索类服务。展示性广告指在 17173 等媒体上主动宣传公司产品，通常按天计费；搜索类服务指通过百度等搜索引擎引入客户打开相关链接，通常按点击量计费。公司通过分析引入玩家的单位成本确定终端投放渠道后，通过分析各代理商的价格、优惠程度来最终确定广告服务商。

5、采用目前经营模式的原因、影响因素及变化趋势

基于“一切为了用户体验”的经营理念，发行人采用开发运营一体化的商业模式。在游戏产品开发阶段采用快速原型开发方法增加产品与玩家接触的频数，使产品充分贴近玩家需求；在游戏产品运营阶段以自主运营为主，快速响应玩家需求变化，解决玩家日常问题。发行人目前经营模式以发行人较强的开发运营一体化经营能力、完善的基础技术储备和较强的自主运营能力为基础。报告期内，上述影响公司经营模式的关键因素未发生重大变化，预计未来发行人的经营模式不会发生重大变化。

(三) 公司设立以来主营业务、主要产品、经营模式的演变情况

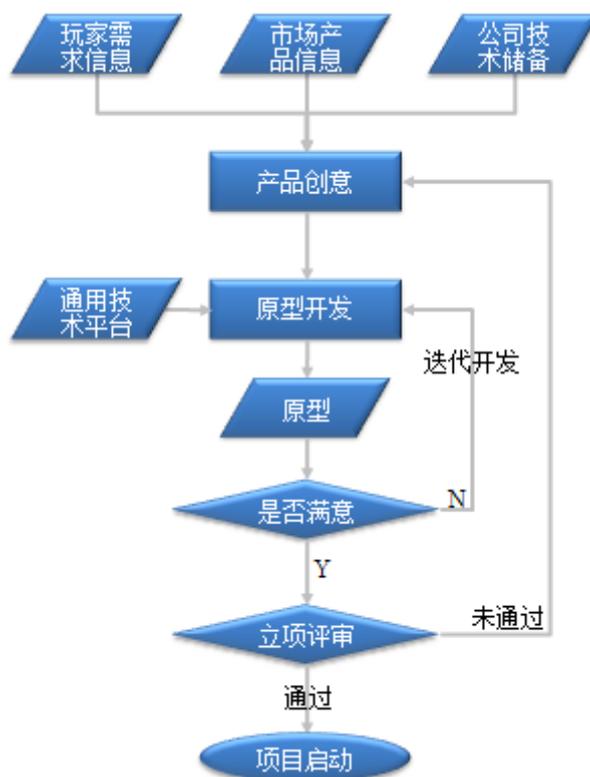
自设立以来，公司一直专注于网络游戏的开发和运营，主营业务未发生变化；公司主要产品一直为网络游戏产品，2010 年正式推出首款客户端网络游戏《远征 OL》，2013 年正式推出第二款客户端网络游戏《龙武》，产品数量逐步丰富；公司自设立以来即采用开发运营一体化的商业模式，经营模式未发生重大变化。

（四）主要业务流程

1、研发流程

公司产品开发流程包括立项、制作、测试、版本更新四个阶段：

（1）立项阶段

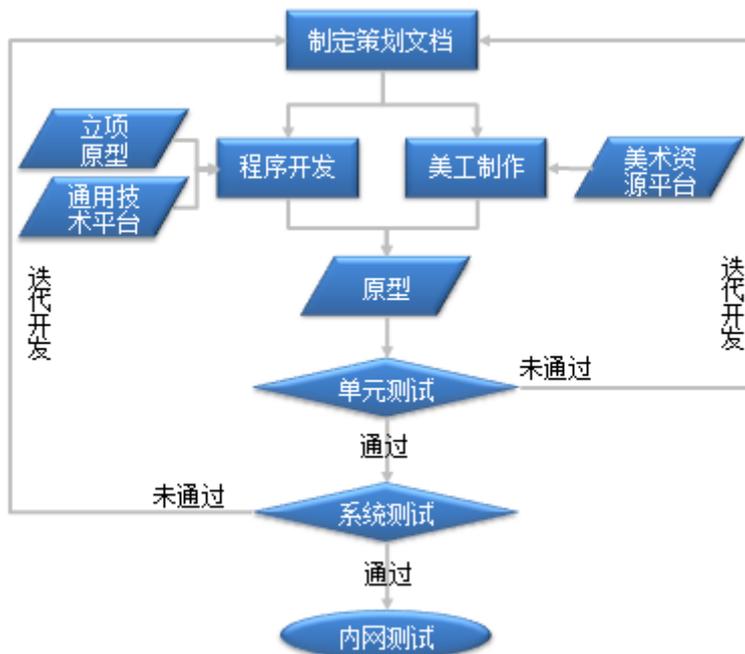


产品创意：策划组分析玩家需求、产品热点等信息，进行产品创意策划，结合研发团队的技术实力、技术风格，明确拟开发游戏的题材、类型、核心玩法、所需要的基础技术平台等。

原型开发：①策划组提取游戏创意中的核心规则；②基于自主研发的通用引擎，结合提取的核心规则，程序组快速完成产品核心玩法及游戏主循环的创建，开发完成初始原型；③项目组测试初始原型，以验证是否符合产品创意，若不符合，则进行迭代开发，直到符合策划的需求。

立项评审：①主策划根据技术可行性分析、经济可行性分析和人力状况分析，编制游戏策划文档提纲和立项建议书；②程序组、美术组和市场部对游戏策划文档提纲和立项建议书进行集体评审，评价公司技术实力、开发周期和市场效应。

（2）制作阶段



制定策划文档：①策划组根据游戏策划文档提纲，结合具体程序需求文件、美工需求文件，对游戏剧本、数值、界面、进度控制、任务分配等内容进行创造性设计，形成游戏策划文档；②依托游戏策划文档，项目组编程序功能文档、美工功能文档和测试文档，明确各组的职责。

产品原型开发：产品原型开发主要包括程序开发和美工制作。①程序组基于立项原型，利用通用技术平台，结合程序功能文档，快速设计稳定的游戏程序；②美术组利用公司美工资源平台，根据美工功能文档确定绘画及音乐风格，快速绘制游戏中人物、场景、界面、特效等原画，并通过动作编辑器形成游戏图片。在产品原型的开发过程中，策划组将根据游戏策划文档阶段性地审核游戏品质，以保证产品原型符合策划文档的要求。市场部将搜集与项目开发有关的资源并关注类似游戏的市场效应，从市场的角度审视游戏策划和产品原型并提出合理化建议，确保游戏的适销性和开发效率。

单元测试：品质部根据测试文档，对产品单元进行测试，并重点检测引擎的构造能力和完善性。

系统测试：品质部从游戏的可玩性、数值设定的平衡性等方面对游戏品质进行测试，依托性能测试工具模拟用户与服务器交互的底层协议，以判断性能瓶颈所在的位置。

(3) 测试阶段



内网测试。①针对内网测试版本，公司将组织内部人员进行基础测试，以

排除结构性的错误和致命的 Bug；②验证系统架构设计的合理性，明确每区/组服务器的采购成本、单位数量用户的硬件成本、服务器组的最佳承载人数以设置“登陆排队系统”的阈值，为后续测试和正式运营提供详细硬件规范。

封闭测试。公司发放限量封测号码，由玩家自行进行游戏体验，并以游戏虚拟货币奖励的方式收集玩家对游戏的反馈。该步骤主要为测试任务系统和游戏平衡性，排除影响游戏平衡性的 Bug，同时对游戏角色进行细微的数值改动，以达到各职业间的平衡。

不删档测试。①游戏模拟正式运营，观察游戏受欢迎程度、新手留存率、付费转化率、ARPU（指游戏付费用户每月平均贡献的收益）等各项游戏运营关键指标；②增大测试规模，安排注册号分批次登陆游戏，以测试游戏面对开服压力和活动压力时的服务器承载能力水平、直观的服务质量表现以及托管网络状况。

内部测试。简称“内测”，公司制定市场宣传策略，进入正式推广阶段。在这一步骤，公司不限制注册玩家数量，并开始激活游戏收费模式以及排除各种小 Bug。内部测试结束后，产品进入公开测试（简称“公测”）阶段，并根据玩家反馈持续保持资料片的开发研究。

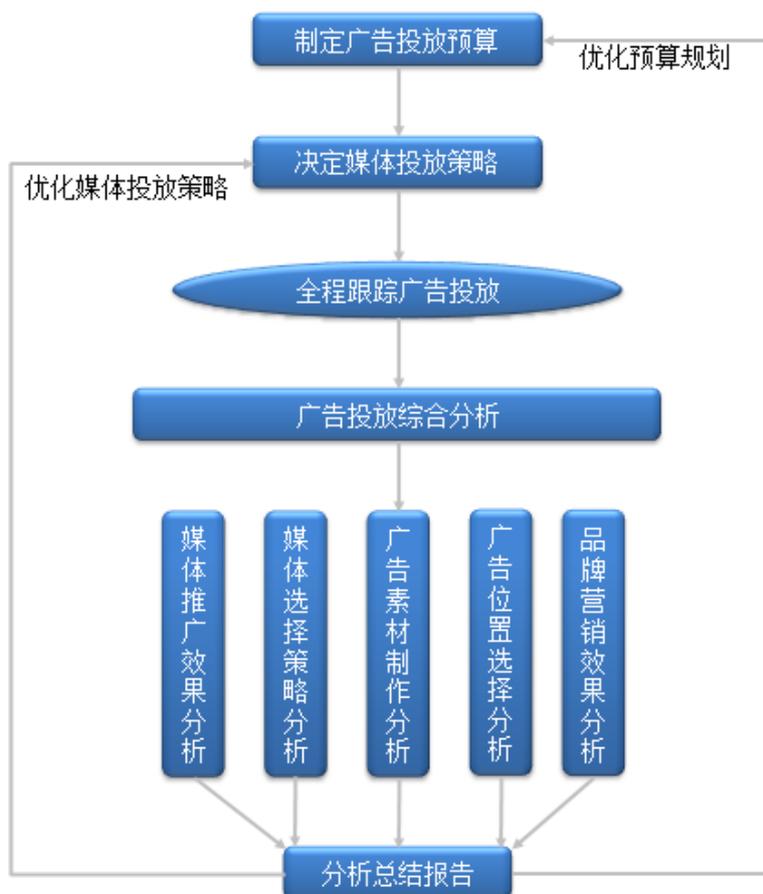
（4）版本更新阶段

基于产品与玩家之间的对话，项目组能更好地把握玩家诉求，并通过迭代开发资料片或版本更新的方式进行反馈，有助于增强玩家黏性、延长产品生命周期。

2、运营流程

（1）广告投放流程

有效的市场推广是网络游戏赢得玩家认可的第一步，公司十分重视广告投放效果，为达到精准投放广告的目的，公司积累了一套行之有效的广告投放综合分析系统，有效降低了广告投放的成本，提高广告投放的效益。



广告投放流程主要包括：制定广告投放预算、决定媒体投放策略、跟踪广告投放效果、广告投放综合分析。制定广告投放预算：在广告投放前公司会根据不同的情况制定最优的广告投放预算；决定媒体投放策略：公司将根据产品成熟度、产品的推广计划决定符合产品的媒体投放策略，包括选择具体的媒体和广告位等；广告投放跟踪：公司广告投放主要以网络类的媒体为主，公司能够监控绝大部分广告投放后的相关数据，包括广告展示总次数或总时间等；广告投放综合分析：公司在广告投放后将针对本次广告投放的效果进行总结分析，优化公司广告投放整体效果。

公司将在每次广告投放后进行详尽、细致的分析，具体包括：媒体推广效果分析、媒体选择策略分析、广告素材制作分析、广告位置选择分析和品牌营销效果分析。通过有效的数据分析系统，公司在每次投放后都能及时地找到本次推广中可以改进之处，为下次广告投放做好准备，节省了宣传推广费用。

(2) 日常运营流程

游戏产品持续稳定的运营，有赖于突出的日常运营能力。公司运营部主要负责各款游戏产品日常运营工作，主要工作内容有：①实时监控日常运营数据，及时发现运营问题；②策划日常的玩家活动，维持游戏的活跃度；③维护公司及公司产品的网站，提升品牌形象；④解决游戏内设备故障等突发事件，

保障玩家的满意度。

实时监控日常运营数据及时发现运营问题。公司拥有一套成熟的运营监控体系，通过分析现有运营数据，能够及时发现运营中出现的问题，保障游戏的正常运行。

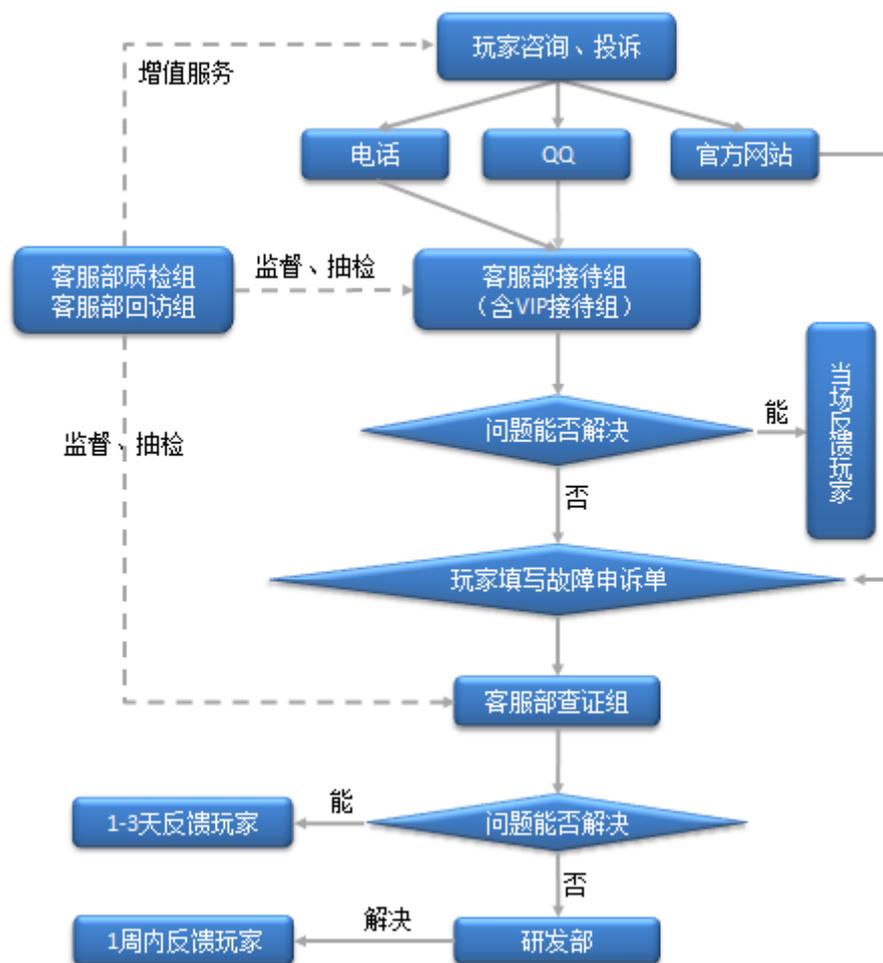
策划日常的玩家活动，维持游戏的活跃度。适时有趣的玩家活动能够提高游戏在线人数、提高玩家的活跃度。公司拥有专门活动策划小组，配合节日需求，能够设计出多样的玩家活动。

维护公司及公司产品的网站，提升品牌形象。公司已成立专门的网站美术设计组，使用先进的页面加载技术保证了网站的快捷和美观，同时在网站设计上，公司通过积极与玩家沟通，细致地分析玩家需求，力求网站简洁明了、使用方便。

解决游戏内设备故障等突发事故，保障玩家的满意度。由于电子设备和网络传输的稳定性等问题，游戏运营过程中不可避免地会出现运营故障。公司运营部门在运营故障发生后，将及时分析原因，排除故障因素，同时制定合理的玩家补偿方案，维护玩家满意度。

（3）客户服务流程

公司建立了一套完善的客服体系，并组建优秀的客服团队。当前公司客服体系组织结构完整、分工明细。按照游戏产品分类，客服部可分为《远征 OL》客服团队、《龙武》客服团队等；按照工作内容分类，可以分为接待组、查证组、质检组和回访组；按照服务对象分类，可以分为普通玩家组、VIP 客服组。2011 年公司客服团队荣获新浪游戏颁发的“2010/2011 年度中国网络游戏行业四星级优秀客服团队”称号。



公司客服体系主要有以下四个方面特点：①提供服务的渠道丰富。公司服务渠道主要包括官网意见反馈版块、24 小时客户服务专线、经过认证的企业 QQ、高端 VIP 玩家 QQ 群等；②问题处理的时效性强。公司客服人员保证在接到问题当天给予客户反馈，并在 1-3 天内解决客户问题；③客服部服务体系健全。公司将客服部门细分成接待组、查证组、质检组和回访组，各部门分工形成有效的监督机制，提高了玩家对客服服务的满意度；④为玩家提供丰富的服务项目。公司客户服务内容丰富，主要包括：解决玩家遇到的游戏操作问题、保障玩家账户资产安全、给予高端玩家主动服务等。

二、公司所处行业的基本情况

（一）发行人所处的行业

公司主营业务为网络游戏的开发和运营，根据中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》，公司所处行业属于“165 软件和信息技术服务业”。

（二）行业管理体制、法律法规及产业政策

1、行业主管部门和监管体制

国内网络游戏行业的行政主管部门包括工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局。行业协会主要有中国软件行业协会游戏软件分会和中国音像与数字出版协会游戏工作委员会。

工业和信息化部主要负责提出信息产业发展战略、拟定发展规划、制定产业政策；依法对信息产业实行监管，制订相关技术标准，实行必要的经营许可制度。

文化部负责网络游戏管理（不含网络游戏的网上出版前置审批）及相关产业规划、产业基地和项目建设、会展交易和市场监管；扶持和促进文化产业建设与发展，配合推进对外文化产业交流与合作；指导文化市场综合执法，对文化领域的经营和娱乐市场进行监管；在使用环节对进口互联网文艺类产品进行内容审查。

国家新闻出版广电总局主要负责制定互联网和数字出版的相关行业标准；负责对出版境外著作权人授权的互联网游戏作品进行审批，对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

中国软件行业协会游戏软件分会是隶属于工业和信息化部的全国性行业组织，主要职责是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理。中国音像与数字出版协会游戏工作委员会是游戏相关单位自愿组成的全国性行业组织，其宗旨是维护游戏出版经营单位的合法权益，促进本行业的产业发展、学术交流、技术进步。

2、行业主要产业政策

2009年7月22日，国务院常务会议通过了《文化产业振兴规划》，提出文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业，增强影响力和带动力，拉动相关服务业和制造业的发展；重点扶持具有民族特色的文化艺术、展览、电影、电视剧、动画片、网络游戏、出版物、民族音乐舞蹈和杂技等产品和服务的出口，抓好国际营销网络建设。支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场。支持有条件的文化企业进入主板、创业板上市融资，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。

2010年8月16日，新闻出版总署发布《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》，提出了大力增强网游动漫出版产品的创作和研发能力的目标，鼓励企业通过自主创新，充分挖掘中华优秀传统文化，开发网游动漫精品，提高国产网游动漫产品的质量和市场占有率。打造网游动漫知名品牌，组织实施民族网游动漫海外推广计划，大力支持国产原创网游动漫产品开发海外市场。

2011年4月20日，新闻出版总署发布了《新闻出版业“十二五”时期发展规划》，提出动漫游戏出版产业发展重点是加快发展民族动漫产业，大幅度提高

国产动漫产品的数量和质量；积极发展民族网络游戏产业，鼓励扶持民族原创网络动漫产品的创作和研发，拓展民族网络文化发展的空间。

2012年2月23日，文化部发布《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》。提出2015年游戏业市场收入规模达到2,000亿元的目标。鼓励网游企业到海外投资，形成10家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业，培育一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品，力争每年向世界推出百款网游，其中3-5款精品网游跻身国际最受欢迎网游前十位排名。

2013年8月8日，国务院发布《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，提出培养信息消费需求，丰富信息消费内容，大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。

2014年3月14日，国务院发布《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》，将加快数字内容产业发展作为重点任务，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。

2015年5月16日，国务院办公厅发布《关于加快高速宽带网络建设推进网络提速降费的指导意见》，提出建设高速畅通、覆盖城乡、质优价廉、服务便捷的宽带网络基础设施和服务体系，既有利于壮大信息消费，又可以降低创业成本，推动“互联网+”发展。

3、行业主要法律法规

2000年9月25日，国务院发布了《中华人民共和国电信条例》（国务院令 第291号），规定经营增值电信业务须经国务院信息产业主管部门或地方电信管理机构审查批准并取得增值电信业务经营许可证。

2003年5月10日，文化部发布了《互联网文化管理暂行规定》，并于2004年7月1日和2011年2月17日进行了修订，规定申请设立经营性互联网文化单位，应当向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门提出申请，由省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门初审同意后，报文化部审批，经批准后取得《网络文化经营许可证》。

2007年2月15日，文化部、工商总局、公安部、信息产业部、教育部等14部委联合印发《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》，明确对虚拟货币管理的基本制度及中国人民银行的监管职能，严禁倒卖虚拟货币；从严整治带有赌博色彩的网络游戏，严厉打击利用网络游戏赌博的行为。

2007年4月15日，新闻出版总署、中央文明办与教育部等联合发布了《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》，要求各网络游戏运营企业必须严格按照标准，在所有网络游戏中开发设置网络游戏防沉迷系统。

2009年6月4日，文化部、商务部联合发布《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》，规定从事“网络游戏虚拟货币发行服务”和“网络游戏虚拟

货币交易服务”业务的企业需向企业所在地省级文化行政部门提出申请，同一企业不得同时经营以上两项业务。

2009年9月28日，新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室发布《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批的通知》，明确了网络游戏的定义，同时规定网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批。

2010年6月3日，文化部发布了《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号），对网络游戏的管理体系、经营单位、经营内容、经营活动、法律责任做了明确规定。

2011年1月15日，文化部联合八部委发布了《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》，要求各经营单位建立“家长监护工程”服务页面，公布专线咨询电话，开通在线受理渠道和其他受理方式，为家长提供管理未成年人游戏行为的具体措施。

2013年8月12日，文化部发布了《网络文化经营单位内容自审管理办法》，对网络文化经营单位产品及服务内容自审工作进行了规范，要求网络文化经营单位建立健全内容管理制度，配备适应审核工作需要的人员负责网络文化产品及服务的内容管理，保障网络文化产品及服务内容的合法性。

4、对发行人经营发展的影响

发行人所处行业的监管体制鼓励充分的市场竞争，法律法规保护企业的合法合规经营，国务院、各主管部门出台了一系列鼓励本行业发展的规划、政策或指导意见，有利于发行人的经营发展。

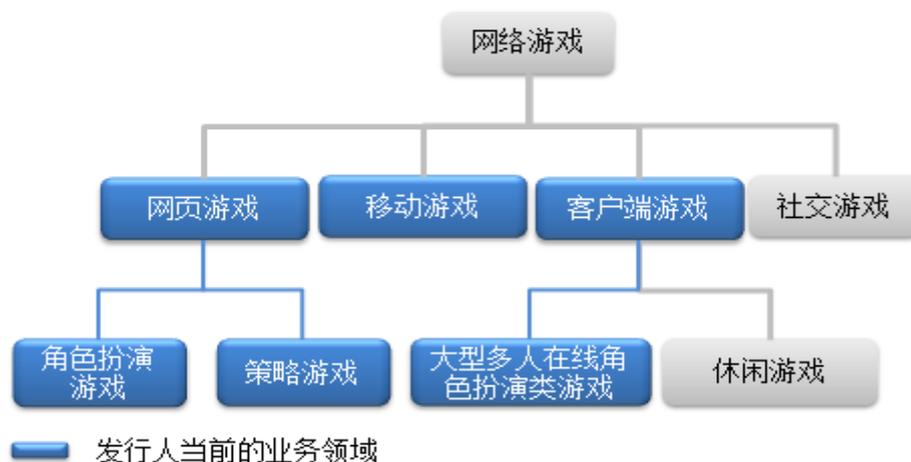
（三）行业基本情况

1、网络游戏的定义

根据游戏工委、中新游戏研究和国际数据公司（IDC）联合发布的《2015年中国游戏产业报告》，网络游戏（Online Games），也称为“在线游戏”，通常是指以个人电脑（PC）、平板电脑、智能手机等载体为游戏平台，以游戏运营商服务器为处理器，以互联网为数据传输媒介，必须通过广域网网络传输方式（Internet、移动互联网、广电网等）实现多个用户同时参与的游戏产品，游戏玩家通过操控游戏中的人物角色或者场景实现娱乐、交流的目的。

2、网络游戏产品分类

根据提供方式的不同，可将网络游戏分为客户端网络游戏、网页游戏、移动游戏和社交游戏。



（1）客户端网络游戏

客户端网络游戏是指需要在用户计算机上安装客户端软件才能运行的网络游戏。相比网页游戏，客户端网络游戏具有更好的画面、音效和操作响应能力。目前客户端网络游戏主要包括大型多人在线角色扮演类网络游戏和休闲客户端网络游戏两种类型。

①大型多人在线角色扮演类网络游戏

大型多人在线角色扮演类网络游戏（英文名 **Massively Multiplayer Online Role-playing Game**，简称 **MMORPG**），是客户端网络游戏的主要类型，玩家在游戏构建的大型虚拟世界中扮演一个游戏角色，通过多种方式实现在虚拟世界中的成长，并通过与其他玩家扮演的游戏角色进行互动，体验虚拟生活。典型的 **MMORPG** 游戏有《魔兽世界》、《梦幻西游》、《传奇》和《远征 OL》等。

②休闲客户端网络游戏

休闲客户端网络游戏的游戏方式与 **MMORPG** 游戏类似，主要区别在于该类型产品以回合制为主，单局游戏时间较短，玩家在游戏过程中更加注重对场景或者角色的操作技巧。典型的休闲客户端网络游戏有《穿越火线》、《跑跑卡丁车》、《街头篮球》和《劲舞团》等。

（2）网页游戏

网页游戏(英文名 **Web Game**)，是指基于网页浏览器的多人在线互动游戏，用户无须下载客户端，打开网页浏览器便可进行网页游戏，具有方便快捷的特点。目前，网页游戏主要包括角色扮演游戏和策略游戏两种类型。

①角色扮演游戏

角色扮演游戏拥有完整的故事情节，用户在游戏的特定场景中扮演一个或者几个特定角色。角色扮演网页游戏包括回合制、即时制和动作类产品类型。典型的角色扮演网页游戏有《傲剑》、《凡人修真》和《神仙道》等。

②策略游戏

策略游戏提供给用户一个能够多角度思考问题，处理较复杂事物的环境，

允许用户自由控制、管理和使用游戏中的人或事物，达到游戏所要求的目标。典型的策略网页游戏有《傲视天地》、《七雄争霸》等。

（3）移动游戏

移动游戏（英文名 **Mobile Game**），是指运行于手机、平板电脑等移动终端的游戏，具有可随身携带的优点，可分为移动网络游戏和移动单机游戏。典型的移动游戏有《我叫 MT》、《愤怒的小鸟》等。

（4）社交游戏

社交游戏（英文名 **Social Game**），是指运行于社会性网络服务（SNS）社区网站内，通过互动娱乐方式增强人与人之间交流的网络游戏。社交游戏的特点是互动性强、简单易上手、以趣味休闲内容为主。典型的社交游戏有《开心农场》、《开心宝贝》和《抢车位》等。

3、网络游戏收费模式

国内网络游戏收费模式的发展主要经历了以下两个阶段：2005 年以前，网络游戏产品以按时长收费为主；2005 年以后，以按虚拟道具收费为主，按时长收费为辅。除上述收费模式外，部分网络游戏还采用按交易收费和游戏内置广告收费作为补充。文化部发布的《2012 中国网络游戏市场年度报告》显示，国内目前正在开发的网络游戏中，采用虚拟道具收费模式的占 95%。

网络游戏收费模式简介

收费模式		简介
主要收费模式	按道具收费	游戏运营商对用户免费开放游戏，依靠销售虚拟物品、增值服务收费。典型游戏：《征途》、《远征 OL》。
	按时长收费	按照游戏用户的游戏时长收费，用户采用预付费方式，即预先购买一定时长的游戏时间后才能进入游戏。典型游戏：《魔兽世界》、《梦幻西游》。
辅助收费模式	按交易收费	玩家在游戏平台中进行道具交易，运营商对每笔交易征收一定比例的手续费，通常作为游戏的辅助收费方式。典型游戏：《征途 2》
	游戏内置广告	游戏内置广告是以游戏为媒介进行的广告形式。通过设定条件，在游戏中适当的时间、适当的位置出现广告，收取广告费用。例如游戏路牌广告、游戏内文字广播、游戏登陆退出时的弹出广告、游戏形象授权等。

4、网络游戏行业的商业模式

根据商业模式的不同，可将网络游戏企业分为游戏开发商、游戏运营商和开发运营一体化企业。游戏开发商负责游戏产品的开发，属于“生产”环节，游戏运营商负责游戏的推广和运营，属于“销售”环节，开发商完成网络游戏的“生产”后，需要寻找合适的运营商合作，将网络游戏“销售”给终端游戏玩家，才能形成一条完整的产业链；开发运营一体化企业兼具网络游戏的“生

产”和“销售”环节，自主研发网络游戏并自主运营，拥有完整的产业链。

当前国内网络游戏开发商主要为中小型企业，大型网络游戏企业主要是游戏运营商或开发运营一体化企业。主要的代表企业如下：

网络游戏企业类型	代表企业
游戏开发商	吉比特、像素软件、目标在线
游戏运营商	盛大、光宇在线、久游网络
开发运营一体化企业	网易、畅游、巨人网络、完美世界、冰川网络

注：上表基于企业主要收入来源情况分类

（1）游戏开发商

游戏开发商是游戏产品开发的主体，是游戏软件知识产权的拥有者，主要工作包括制定游戏策划文档、编写游戏程序、美工制作等，并通过授权或出售版权等方式向游戏运营商提供网络游戏产品，并在后续运营阶段提供持续的更新，在网络游戏的产业链中属于“生产”环节。

游戏开发商的收费模式一般采用二步收费制。游戏研发完成，确定代理运营商后，即可向运营商收取一定金额的授权金；游戏上线运营后，按一定的比例收取收入分成。该模式具有以下特点：

拥有游戏版权，掌握核心技术

游戏开发商是游戏版权的所有者，是游戏的授权方，在产业链中处于发起端；游戏开发商是游戏的创意主体，决定着游戏的初始形态和持续运营阶段的发展方向；成熟的游戏开发商拥有自己的核心技术，可以在此基础上高效地开发拥有自身特点的新游戏产品。

轻资产经营，支出平稳

游戏开发商的研发设备主要为计算机等价值相对较低的电子设备，无需大规模的固定资产投资，属于轻资产经营；主要支出为研发人员薪酬，成本和费用的支出较为平稳。

缺乏运营环节，对运营商存在依赖

游戏开发商不参与游戏运营，未从事网络游戏产业链全部环节，存在一定的不足。在游戏的持续研发方面，由于不直接接触玩家，在获取运营数据的有效性、解决游戏问题的及时性、掌握玩家需求变化的准确性上存在欠缺；在与运营商的合作方面，新游戏的推出依赖于运营商的推广，在新游戏刚推出时，为保证游戏能够快速推向市场，游戏开发商通常会在游戏收入分成上作出较大让步。

（2）游戏运营商

游戏运营商是连接网络游戏开发商与游戏玩家之间的桥梁，在网络游戏的

产业链中属于“销售”环节。其主要负责向游戏开发商采购代理运营权、组建运营设备、广告推广、实时管理游戏虚拟社区、客户服务等，并将运营情况反馈给游戏开发商。随着网络游戏行业的发展，游戏运营商的运营能力对产品能否取得成功起着越来越重要的作用，主要体现在品牌影响力、营销能力、玩家行为分析能力、客户服务能力和市场应变能力等。

游戏运营商的商业模式为，首先向游戏开发商购买游戏运营授权，并实施营销推广；游戏上线运营后，通过收取玩家充值获得收益。该模式具有以下特点：

不参与游戏开发，规避产品开发风险

网络游戏能否开发完成具有较大的不确定性。游戏运营商不参与游戏开发，通常通过支付授权金或购买版权的方式获取游戏产品的运营权，此阶段的游戏产品主要技术障碍已基本克服，游戏所策划的功能已基本实现，游戏产品已基本成型，因此游戏运营商可以规避研发阶段的产品开发风险。

规模效应明显，适合迅速扩张

用户资源和运营渠道资源是网络游戏运营成功的重要因素，运营商积累足够的用户资源和运营渠道资源后，规模经济效应显著。游戏运营商同时运营的游戏种类越多，其用户和运营渠道的利用率越高，单个游戏的用户接入成本和运营渠道维护成本越低；同时，运营商提供的游戏产品越多，用户体验就越为丰富，运营平台的用户黏性就越强，用户对该运营商的忠诚度越高，有利于公司的持续发展。

缺乏核心知识产权，对优秀产品的控制力不足

代理运营商没有游戏产品的知识产权，在与游戏开发商的长期合作中将逐渐处于劣势。虽然在新游戏上线运营之初，凭借用户资源和运营渠道资源优势，游戏运营商通常拥有较强的议价能力，但随着游戏走向成功，游戏本身对玩家的吸引力逐步增强，运营商在后续的代理权谈判中将逐渐处于劣势，存在着丧失代理权或收入分成比例降低的风险。

(3) 网络游戏开发运营一体化企业

为了规避商业模式单一的风险，近年来，游戏运营商自行开发游戏、游戏开发商自建运营团队、游戏运营商与游戏开发商之间的并购时有发生，游戏开发商和游戏运营商向开发运营一体化企业转型成为行业的主流趋势之一。

与游戏开发商或游戏运营商相比，开发运营一体化企业具有以下特点：

掌握各环节核心优势，业务体系完整

开发运营一体化企业既掌握了网络游戏行业的核心——游戏版权，又掌握了游戏运营的用户和运营渠道资源，具备网络游戏行业完整的业务体系。开发

运营一体化企业可有效避免游戏开发商与游戏运营商之间关于游戏品质和运营推广力度的分歧，解决游戏开发商与游戏运营商之间的利益分配矛盾。

游戏开发与运营环节密切配合

成功的网络游戏产品需要游戏开发商和游戏运营商在研发、推广、后续更新、持续推广等各环节密切配合，双方的紧密互动贯穿网络游戏产品经营周期的始终，其中一个环节配合出现问题，就会影响玩家的体验和产品的盈利能力，甚至导致整个游戏的失败。开发运营一体化企业能统筹协调产品开发与运营的各个环节，有效降低沟通成本和配合失误的风险。

公司的后续成长更有保障

对于已拥有成功产品的开发运营一体化企业，这种商业模式的优势更为显著。在游戏开发上，成功产品产生的现金收入和技术积累可以有力地支持后续新产品的研发，有助于企业开发出更多高品质的游戏产品；在游戏运营上，成功产品的运营经验和积累的用户及运营渠道资源帮助企业建立了渠道优势和品牌优势，有利于新游戏的顺利推广。

历年中国游戏产业年会评选的“十大品牌游戏企业”主要为开发运营一体化企业，表明在网络游戏行业的知名企业中，开发运营一体化经营的企业占比更高，体现了这一模式的竞争优势。

发行人自设立以来即采用开发运营一体化的商业模式，目前已形成了“以通用引擎为技术平台、以项目团队为开发平台、以母公司为运营平台”的开发运营一体化经营模式。

（四）行业发展概况

1、全球市场发展概况

（1）网络游戏发展历程

网络游戏诞生于二十世纪七十年代，最初的网络游戏大多由计算机爱好者以自身娱乐为目的开发，仅可实现简单的远程联机功能，无法模拟一个持续发展的游戏世界。七十年代末至九十年代中期，部分专业的游戏开发商和发行商开始涉足网络游戏，推出了《凯斯迈之岛》、《阿拉达特》等产品，并逐渐探索出了计时收费等商业模式，网络游戏作为一个独立的行业初步形成；在技术上，这一阶段实现了网络游戏世界的持续性发展，游戏类型和玩法也逐渐丰富。九十年代中后期，随着美国互联网热潮的兴起，越来越多的游戏开发商和发行商进入网络游戏行业，一个规模庞大、分工明确的网络游戏产业最终形成，包月收费模式被广泛接受，在技术上，出现了“大型网络游戏(MMOG)”的概念，游戏的复杂性、玩家在线人数大幅提升，《网络创世纪》、《天堂》等经典网络游戏成为这一时代的标志。2005年后，网络游戏行业进入新的发展时

期，出现了网页游戏、休闲游戏、移动游戏等多种新型游戏；收费模式上，出现了道具收费、交易收费等多种收费模式，道具收费取代时长收费成为主流收费模式。

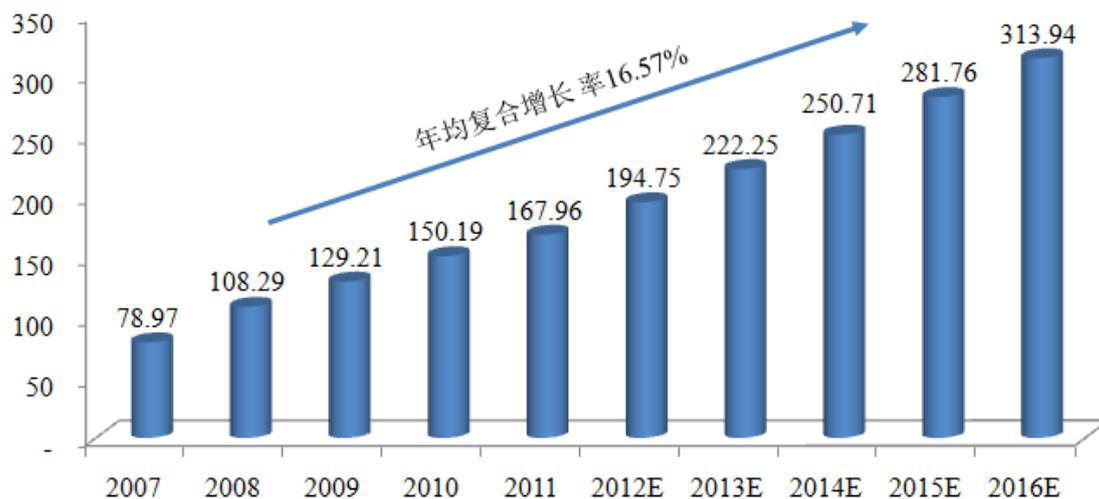
（2）全球网络游戏市场的主要特点

全球网络游戏市场高速增长，未来增长潜力巨大

随着互联网和计算机技术的快速发展，全球网络游戏市场较快增长。普华永道发布的《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》显示，全球网络游戏市场规模已从 2007 年的 78.97 亿美元增长至 2011 年的 167.96 亿美元，增长了 1.13 倍，年均复合增长率为 20.76%，未来几年全球网络游戏行业将继续保持较快发展的态势，预计 2016 年全球网络游戏市场规模将达到 313.94 亿美元。

全球网络游戏市场规模（2007-2016 年）

单位：亿美元



数据来源：普华永道《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》

网络游戏的市场份额逐渐提高

网络游戏、单机游戏和专用设备游戏都是电子游戏产业的重要组成部分。对比其他游戏而言，网络游戏能为玩家提供更为丰富的游戏体验，是未来游戏产业发展的主流趋势之一。首先，网络游戏具有良好的互动性，网络游戏更多地体现为人与人之间的交流和竞争，玩家可以在网络游戏世界中形成与现实世界相似的社会关系，使得游戏体验更为真实生动；其次，网络游戏的玩法更为丰富，网络游戏允许多位玩家、不同角色通过不同的组合完成游戏任务，这为游戏的多样化设计提供了更充足的条件，使得网络游戏更具趣味性；再者，网络游戏更具新颖性，网络游戏企业在运营过程中会不断推出新的游戏版本，加入新颖的游戏玩法，相较于其他游戏形式，网络游戏的更新更为频繁，使得游戏体验更具新颖性。

随着计算机软硬件技术和互联网技术的发展，网络游戏产品在画面质量、音质音效、响应速度和数据交换能力等方面不断改善，网络游戏的互动性、丰富性和新颖性得到更充分地展现。普华永道发布的《2014-2018 年全球娱乐与传媒行业展望》显示，未来数年内，在各主要发展中国家，网络游戏占视频游戏产业的比重将显著提高。

2013 年、2018 年全球网络游戏占视频游戏总产值比例

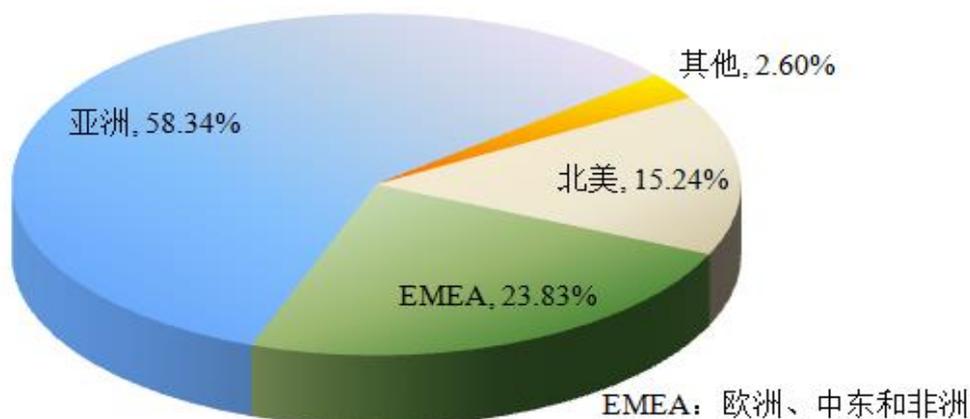


数据来源：普华永道《2014-2018 年全球娱乐与传媒行业展望》

亚洲是全球网络游戏市场中坚力量

普华永道发布的《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》显示，亚洲是世界网络游戏最大的市场，2011 年亚洲网络游戏市场规模为 97.99 亿美元，占全球网络游戏市场总规模的 58.34%，预计到 2016 年，亚洲网络游戏市场总规模将达到 197.00 亿美元，占全球网络游戏市场总规模的 62.75%。

2011 年全球各区域网络游戏市场规模占比



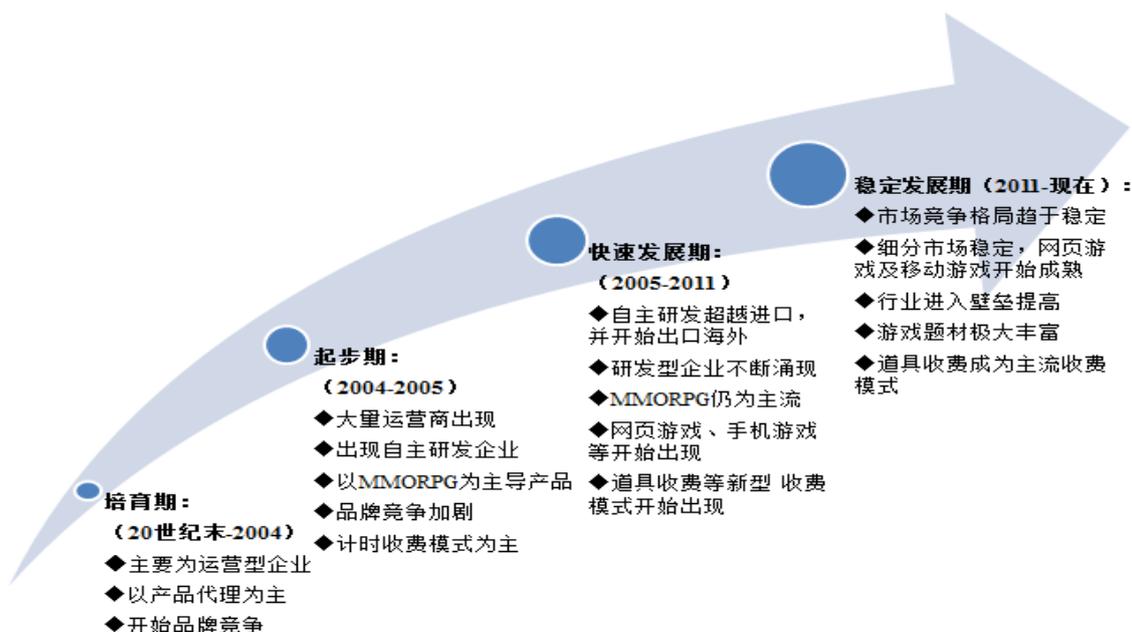
数据来源：普华永道《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》

2、国内市场概况

(1) 国内网络游戏行业发展历程

中国网络游戏行业起始于 20 世纪末，经过十多年的发展，经历了产业培育期、产业起步期、快速发展期和稳定发展期等四个主要发展阶段。具体如下：

中国网络游戏产业发展历程



(2) 国内网络游戏市场发展状况

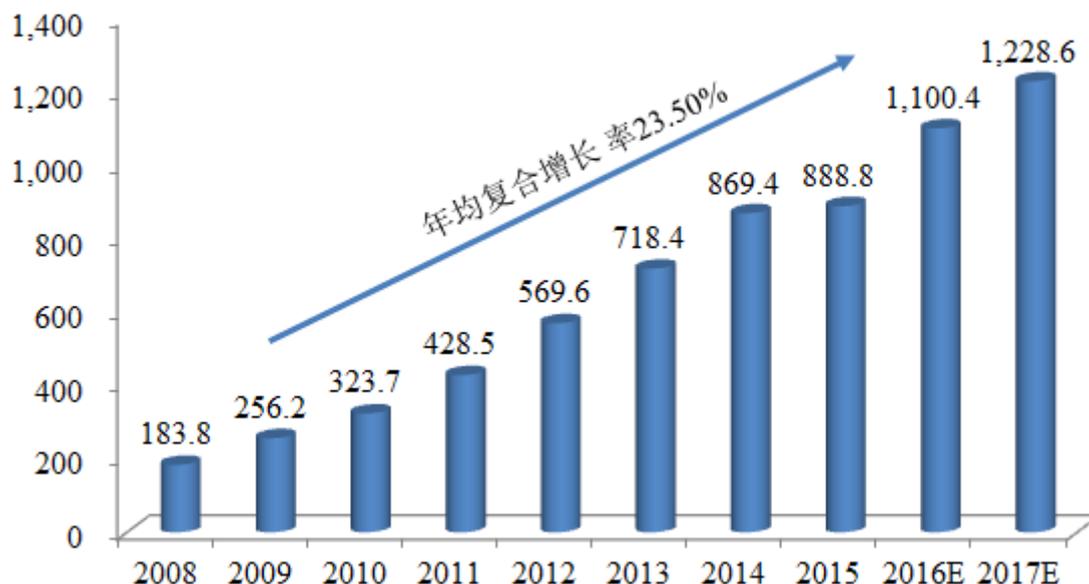
国内网络游戏市场规模呈现持续快速增长的态势

国内网络游戏行业产生于 20 世纪末，经过数年的培育期，2005 年前后进入快速成长期，网络游戏市场规模快速增长。

中国互联网络信息中心的数据显示，截至 2015 年 6 月底，中国互联网用户数量已达到 6.68 亿。在国内互联网用户持续增加的背景下，伴随着国内网络游戏企业研发能力和运营能力的不断提升，国内网络游戏市场规模呈现持续快速增长的态势。游戏工委发布的《2015 年中国游戏产业报告》显示，2015 年中国网络游戏市场销售收入为 888.80 亿元人民币，比 2014 年增长了 2.23%。（此处网络游戏市场收入不包含移动游戏市场收入和单机游戏市场收入）

2008-2017 年中国网络游戏市场销售收入及预测

单位：亿元



数据来源：游戏工委《2012年中国游戏产业报告》、《2015年中国游戏产业报告》

自主研发的网络游戏成为市场发展的主导力量

在中国民族网络游戏出版工程等一系列产业政策引导下，国内民族网络游戏原创力量不断壮大，2006年国产网络游戏销售收入首次超过进口网络游戏销售收入，扭转了网络游戏发展初期进口网络游戏占主导的局面，自主研发的网络游戏逐渐成为市场发展的主导力量。《2015年中国游戏产业报告》显示，2015年中国自主研发的网络游戏销售收入为986.7亿元人民币，比2014年增长35.80%。

2008-2015年中国自主研发网络游戏市场销售收入

单位：亿元



数据来源：游戏工委《2015年中国游戏产业报告》

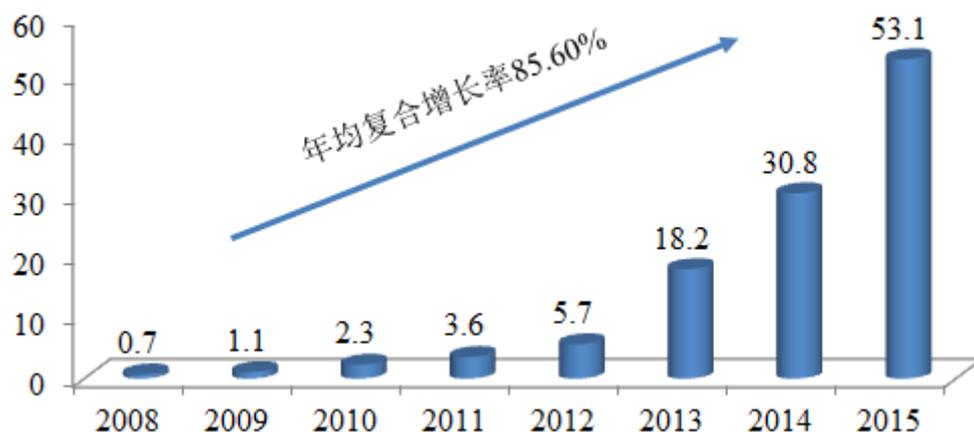
国产网络游戏出口保持上升态势

国产原创网络游戏蕴含着众多中国历史文化的元素，将“中国元素”的文化

创意产品成功地输入世界各地，对于传播中国文化意义重大。国家相关部门采取了多种措施鼓励和扶持有条件的网络游戏企业加快“走出去”的步伐。《2015年中国游戏产业报告》显示，2015年中国自主研发网络游戏海外市场销售收入为53.1亿美元，比2014年增长72.40%。

2008-2015年中国自主研发网络游戏海外市场销售收入

单位：亿美元



数据来源：游戏工委《2015年中国游戏产业报告》

(3) 客户端网络游戏市场概况

客户端网络游戏收入快速增长，且预计未来将持续增长

游戏工委《2015年中国游戏产业报告》显示，2015年国内客户端网络游戏市场销售收入为611.6亿元。《2012年中国游戏产业报告》预计2017年国内客户端网络游戏市场销售收入将达到830.3亿元人民币。

2008-2017 年中国客户端网络游戏市场销售收入

单位：亿元

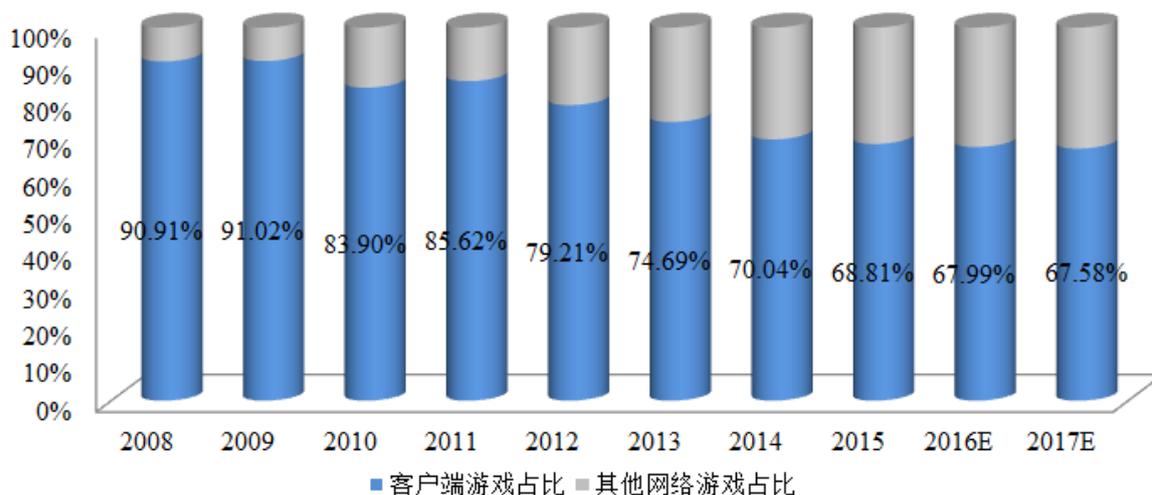


数据来源：游戏工委《2012 年中国游戏产业报告》、《2015 年中国游戏产业报告》

客户端网络游戏是网络游戏市场重要组成部分

与网页游戏相比，客户端网络游戏在游戏内容上更为丰富，玩法上更具深度，且拥有更好的画面、音效和操作响应能力，所以客户端网络游戏的玩家更具稳定性。游戏工委《2012 年中国游戏产业报告》显示，从目前的市场规模和中国网络游戏市场的发展来看，在未来相当长的一段时间内，客户端网络游戏仍将保持第一的市场份额。2015 年国内客户端网络游戏市场销售收入 611.6 亿元人民币，比 2014 年增长 0.44%，约占中国网络游戏市场销售收入的 68.81%。

2008-2017 年中国客户端网络游戏市场占有率情况



数据来源：游戏工委《2012 年中国游戏产业报告》、《2015 年中国游戏产业报告》

大型角色扮演类客户端网络游戏仍是客户端网络游戏的主要组成部分，且将持续增长

当前国内知名的《魔兽世界》、《传奇》、《大话西游》、《天龙八部》以及公司的《远征 OL》、《龙武》皆为大型角色扮演类客户端网络游戏，大型角色扮演类客户端网络游戏是客户端网络游戏市场最主要的产品。2014 年国内客户端网络游戏市场销售收入 608.9 亿元人民币，其中大型角色扮演类客户端网络游戏销售收入为 389.1 亿元，占比为 63.90%。

大型角色扮演类客户端网络游戏销售收入增长迅速，销售收入由 2008 年的 150.8 亿元增长至 2014 年的 389.1 亿元，预计 2017 年大型角色扮演类客户端网络游戏市场销售收入将达到 491.6 亿元人民币。

2008-2017 年中国大型角色扮演类客户端网络游戏销售收入



数据来源：游戏工委《2012 年中国游戏产业报告》、《2014 年中国游戏产业报告》

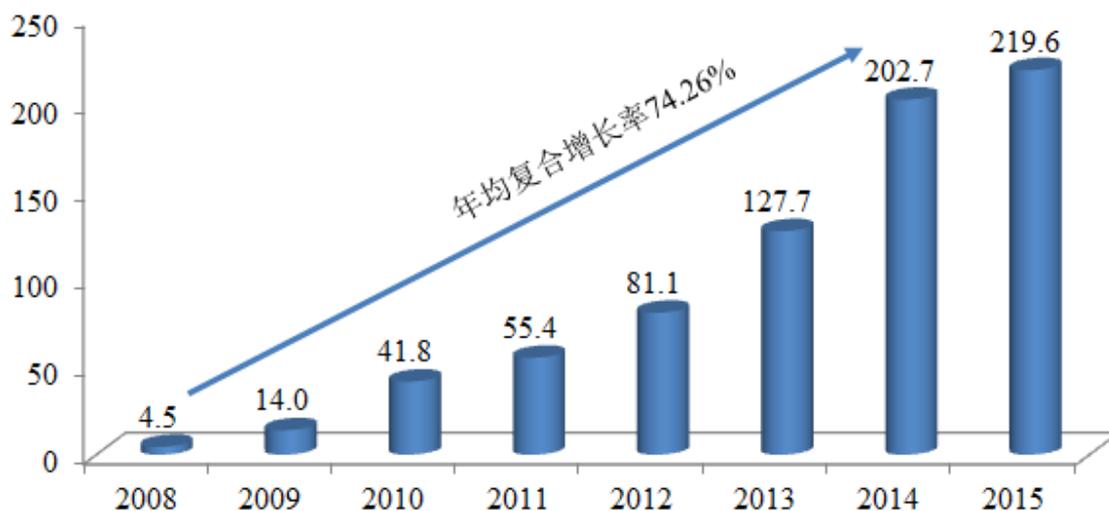
(4) 网页游戏市场概况

网页游戏市场增长较快，预计未来仍将保持快速增长

国内网页游戏历经从无到有并快速增长，是网络游戏市场的发展亮点。《2015 年中国游戏产业报告》显示，2015 年，国内网页游戏市场的销售收入为 219.6 亿元，比 2014 年增长 8.34%。网页游戏已经成为网络游戏行业发展的驱动力之一，市场规模将保持快速增长的态势。

2008-2015 年中国网页游戏市场销售收入

单位：亿元



数据来源：游戏工委《2015年中国游戏产业报告》

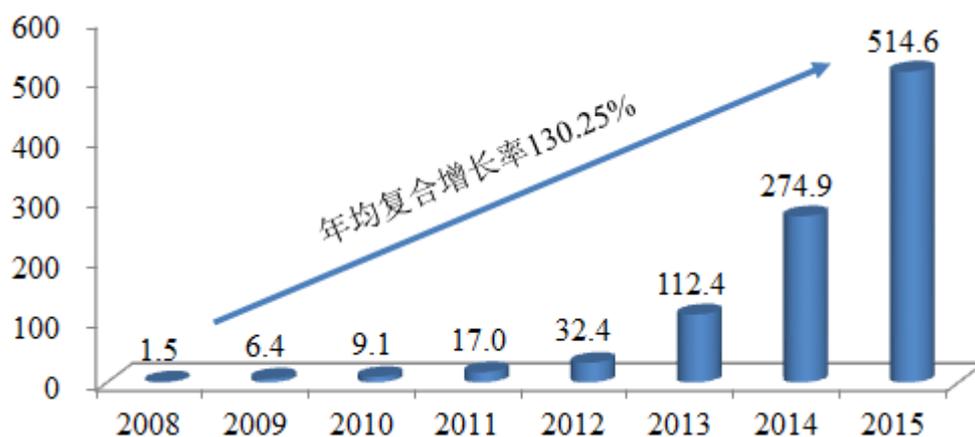
网页游戏的快速发展，一方面是因为网页游戏使用方便，用户使用兼容 Flash 或支持 HTML5 的网页浏览器便可体验游戏；另一方面是因为网页游戏业务一体化程度较高，由于网页游戏的运行依托于网页浏览器，因此运营商可以将网页游戏服务与其它在线服务一体化推广，共享网页平台，从而提升不同产品网上交叉营销的有效性，并增强用户对该平台及其所运营网页游戏的黏性。

（5）移动游戏市场概况

近年来，随着智能手机、平板电脑等移动设备的普及和 3G、4G 等移动通讯技术的发展，移动游戏市场增长迅速。移动游戏具有可随身携带、可随时登陆退出的优点，方便游戏用户在零碎时间进行游戏体验。《2015年中国游戏产业报告》显示，2015年中国移动游戏市场实际销售收入 514.6 亿元人民币，比 2014 年增长 87.20%。

2008-2015 年中国移动游戏市场销售收入

单位：亿元



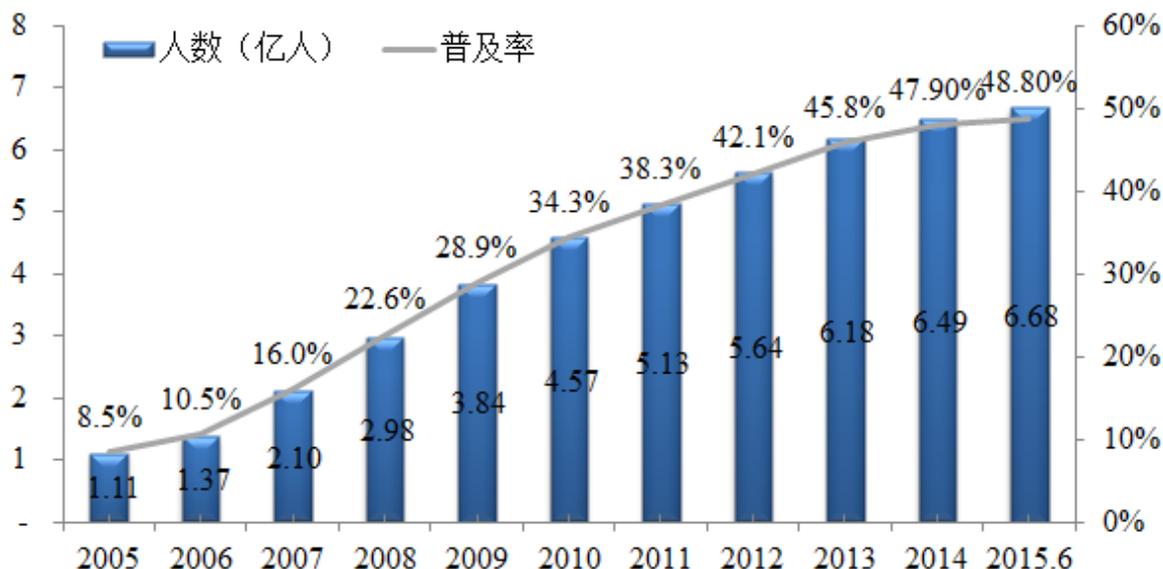
数据来源：游戏工委《2015年中国游戏产业报告》

（6）国内网络游戏用户发展概况

互联网用户规模逐年增大，网络游戏潜在用户规模较大

网络游戏行业属于互联网行业，两者的发展具有高度相关性。随着经济的快速发展，国内互联网用户数量持续增长，推动了国内网络游戏行业的持续发展。中国互联网络信息中心发布的第36次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至2015年6月底，中国网民数量达到6.68亿，互联网普及率为48.8%，2015年6月末网民数量较2014年末增加1,894万人，普及率提升0.90%。

2005-2015.6 中国网民规模和互联网普及率



数据来源：中国互联网络信息中心第36次《中国互联网络发展状况统计报告》

尽管中国的网民规模和普及率持续快速发展，但与美、英、日、韩等国（互联网普及率均超过70%）相比仍有较大差距，结合中国庞大的人口基数，中国互联网网民数量仍有较大的提升空间。互联网经济具备广阔的潜在增长空间，而网络游戏行业也将成为其中主要的受益行业之一。

网络游戏用户规模过亿

中国网络游戏用户增长和互联网用户增长高度相关。《2014年中国游戏产业报告》显示，2014年，中国游戏市场用户数量约为5.17亿人，较2013年增长4.6%，其中客户端网络游戏用户数达到1.58亿人，比2013年增长3.95%；网页游戏用户数达到3.07亿人，比2013年下降6.60%；移动游戏用户数达到3.58亿人，比2013年增长15.30%。网络游戏用户规模的增长将较大地带动整个网络游戏行业的飞速发展。

2008-2014 年中国网络游戏用户数量

单位：亿人

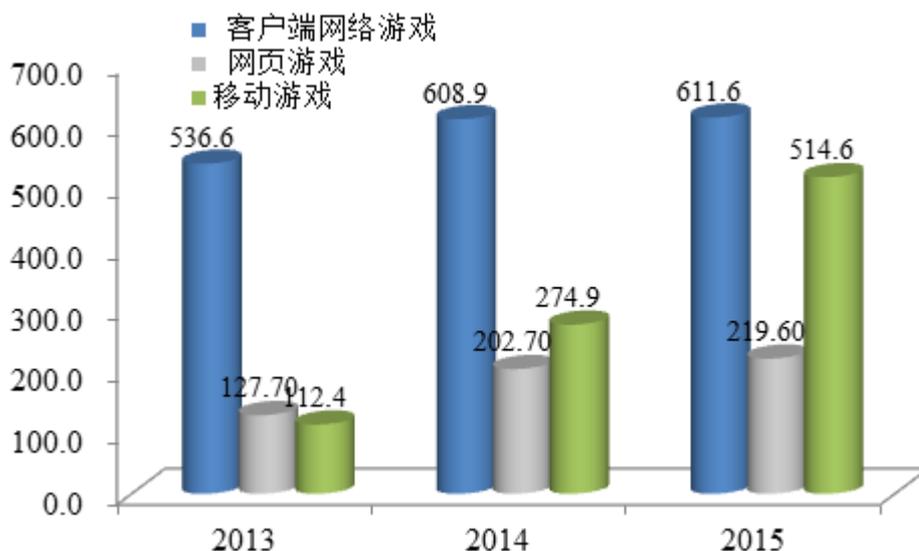


数据来源：游戏工委《2014 年中国游戏产业报告》

(7) 国内网络游戏行业的主要特点

各细分市场均保持增长，移动游戏、网页游戏市场的发展对客户端网络游戏发展的限制、需求替代影响较小

在整体网络游戏市场快速发展的背景下，客户端网络游戏、网页游戏和移动游戏等主要细分市场均保持增长。根据游戏工委发布的《中国游戏产业报告》，2013 年至 2015 年，客户端网络游戏市场规模分别为 536.6 亿元、608.9 亿元和 611.6 亿元，网页游戏市场规模分别为 127.7 亿元、202.7 亿元和 219.6 亿元，移动游戏市场规模分别为 112.4 亿元、274.9 亿元和 514.6 亿元，细分市场均保持增长态势。在增长的市场环境下，移动游戏、网页游戏市场的快速发展对客户端网络游戏发展的限制、需求替代影响较小。



网页游戏、移动游戏的发展为网络游戏行业导入了大量用户，也为客户端网络游戏导入了大量潜在用户

网页游戏是基于网页浏览器的多人在线互动游戏，用户无须下载客户端，打开网页浏览器便可进行网页游戏，具有方便快捷的特点；移动游戏是指运行于手机、平板电脑等移动终端的游戏，用户在移动终端下载应用便可进行游戏，具有可随身携带、随时游戏的优点。因此，网页游戏和移动游戏的用户导入相对方便，用户数量也较多。根据游戏工委《2014年中国游戏产业报告》，2014年，中国客户端网络游戏用户数为1.58亿人，网页游戏用户数为3.07亿人，移动游戏用户数为3.58亿人。

网页游戏、移动游戏的发展为网络游戏行业导入和培养了大量游戏用户，其中部分追求更高游戏体验的用户会转而体验拥有更高游戏画面、音效、操作响应能力的客户端网络游戏，从而转化成为客户端网络游戏用户。因此，网页游戏、移动游戏的发展同时也为客户端网络游戏导入了大量潜在用户，在一定程度上有利于客户端网络游戏的发展。

以端游为主的网络游戏企业的主要收入通常来源于单款游戏产品

国内大部分以客户端网络游戏产品为主的网络游戏企业的主要收入通常来源于单款产品或其续作。收入依赖单一产品的主要原因在于优秀人才和资金实力的限制，通常情况下，一款优秀的客户端网络游戏需要2-5年的开发周期，一方面使得优秀游戏制作人才的培养难度大、周期长，优秀游戏制作人才长期缺乏；另一方面要求网络游戏企业持续投入大量研发资金。这些因素导致网络游戏企业较难同时开发出多款优秀的游戏产品。

拥有成功产品的网络游戏企业更有能力推出优秀的新产品

相较于缺乏成功产品的网络游戏企业，已经拥有成功产品的企业更有能力推出优秀的后续新产品。例如网易在《大话西游II》成功的基础上陆续推出了《梦幻西游》和《倩女幽魂》，继《征途》之后巨人网络推出了《征途2》。这一现象的主要原因为，成功的网络游戏通常拥有优秀的研发和运营团队，积累了领先的技术储备和丰富的运营经验，技术团队更为强大；同时，玩家对优秀网络游戏公司及其游戏品质的认同使得后续新产品的推广更为高效；再者，已有成功产品为新产品的开发提供了充足的资金支持，允许游戏企业精细打磨游戏品质。

游戏公司	首款成功产品	后续优秀产品
网易	大话西游II	梦幻西游 倩女幽魂
巨人网络	征途	征途2
完美世界	完美世界	诛仙2

客户端网络游戏收入规模大，生命周期长，具有较强的稳定性

客户端网络游戏收入规模通常高于其他类型的网络游戏，一款成功的客户端网络游戏创造的收入足以支撑游戏公司的持续经营与研发。在保证持续研发投入的基础上，客户端网络游戏具有长期性和稳定性，一款成功的客户端网络游戏通常能运营多年。目前市场上成功运营的客户端网络游戏，如网易的《大话西游 II》、《梦幻西游》、《魔兽世界》以及盛大的《传奇》系列均运营了十年左右，这些游戏至今仍能保持较高的收入规模，是其运营企业的重要收入来源。

部分客户端网络游戏营运历史

公司	游戏名称	上线时间	运营历史
盛大	热血传奇	2001 年	14 年
	传奇世界	2003 年	12 年
网易	大话西游 II	2002 年	13 年
	梦幻西游	2004 年	11 年
巨人网络	征途	2006 年	9 年
畅游	天龙八部	2007 年	8 年
腾讯	穿越火线	2008 年	7 年
	地下城与勇士	2008 年	7 年
	QQ 炫舞	2008 年	7 年
	QQ 飞车	2008 年	7 年

数据来源：根据各公司公开数据整理，运营历史截至 2015 年末。

网络游戏玩具有相对稳定性

网络游戏玩家，特别是角色扮演类网络游戏的玩家通常具有一定的稳定性。首先，网络游戏具有明显的社区性特征，游戏开发商在游戏世界中为玩家设计了密切的社会关系，如国家、家族、婚姻、师徒等，玩家间通过共同完成游戏任务建立友谊，玩家在游戏世界中可以结识到许多志同道合的朋友，放弃某款网络游戏即意味着放弃这些社会关系，这种社区性特征使得玩家不会轻易放弃某款网络游戏；其次，网络游戏虚拟财产的宝贵性，游戏装备等虚拟财产是玩家投入大量精力得到的，在游戏世界中具有稀缺性，这些虚拟角色和财产都是值得玩家珍惜的元素；再者，网络游戏开发商在设计游戏时，通常会设计游戏发展的进程，控制游戏发展速度，逐步满足玩家需求，引导玩家合理、持久地投入到游戏中，以保持玩家的持续和稳定。

（五）行业技术特点及发展趋势

随着计算机软硬件的升级、游戏开发工具的丰富和营销模式的发展，网络游戏行业的技术水平不断提升，主要体现在产品开发技术和运营技术两个方面。

1、产品开发技术

网络游戏的开发主要包括游戏策划、程序编写和美术制作三个方面。

(1) 游戏策划的创意性和复杂性

游戏策划是网络游戏开发的核心，程序和美术根据游戏策划的需求展开工作。在现实世界中，每个人都有不同的职业、年龄、专长等特征，整个人类社会又形成了复杂的社会关系和经济体系。和现实世界类似，在游戏世界中，玩家控制的每个游戏角色也都有着不同的职业、等级、技能等特征以及国家、帮会、家族、师徒等社会关系，在游戏世界中也存在着庞大的经济系统，而游戏策划的主要工作就是设计、优化这一虚拟世界体系。

首先，游戏策划富有创意性。当前市场上网络游戏产品众多，覆盖了各种游戏类型，只有不断创新才能保持游戏对玩家的吸引力。游戏策划人员需要根据目标玩家的需求赋予网络游戏独特的定位，不断创造新颖的游戏玩法，持续设计具有吸引力的活动，不定期地推出资料片丰富游戏功能，使得产品能够持续保持新颖性和吸引力。

其次，游戏策划工作极具复杂性。以角色扮演类游戏为例，游戏策划的工作一般包括职业系统设计、升级系统设计、战斗系统设计、经济系统设计等，贯穿其工作的核心是数值设计，即通过合理地设计相关数值，保证各大系统及游戏整体的平衡稳定发展。在职业系统设计上，游戏策划需要把握游戏世界中每个职业的形象、攻守能力等，以保证各职业的平衡，从而使游戏世界中各职业群体的数量维持均衡；在升级系统设计上，游戏策划需要设计游戏世界中角色升级的难易程度、升级周期、等级限制等，以保证游戏兼具挑战性和成就感；在战斗系统设计上，游戏策划需要为每一职业设计数十种战斗技能，保证每个职业的攻守平衡，同时又能体现玩家的操作技巧差异和消费投入差异，兼顾游戏的趣味性、公平性和收益性；经济系统的设计技术是数值设计的核心技术，其目的在于保持游戏世界中货币系统的平衡，在此基础上致力于提升游戏付费比例和玩家消费深度（类似于央行“稳定物价、促进经济增长”的货币政策目标），游戏策划需要基于游戏特点，建立虚拟货币和虚拟物品的产生、消耗模型，根据游戏运营情况调整影响参数，保证游戏世界的经济平衡。在网络游戏中，各大系统密切联系，在很大程度上增加了游戏策划的复杂性，某一系统的失衡将导致整个游戏世界的失衡，甚至可能导致整个游戏的失败。游戏策划技术通过建立复杂的数值模型、模拟不同类型的玩家行为、分析大量用户行为数据论证和改进游戏的平衡性，保证游戏的持续盈利能力。

(2) 游戏程序的稳定性、高效性和表现力

编写程序是实现游戏策划思想的过程，游戏策划设计的各大系统和数值均通过游戏程序加以实现。网络游戏程序的技术特点主要体现在稳定性、高效性和表现力三个方面。

与单机游戏不同，网络游戏的运行主要依赖于服务器的正常工作，服务器软

件一旦崩溃将导致该服务器全部玩家无法正常登陆游戏，其影响范围和影响程度远超单机游戏，因此网络游戏对程序的稳定性有更高的要求。与单机游戏相比，网络游戏提高程序稳定性的难点在于，一方面，网络游戏需要承受多人同时在线，同时在线人数可能达到数万人，在高负荷运转的情况下易出现程序错误；另一方面，网络游戏在玩法设计的复杂性和多样性上均超过单机游戏，软件本身复杂性的增加导致出现错误的可能性增大；另外，网络游戏更易招致外挂、黑客的攻击，也使得提高稳定性的难度大大增加。

网络游戏服务器需同时处理大量玩家同时发送的海量数据，因此其程序对高效性也有较高的要求，需要通过不断地优化算法简化运算程序，提高游戏运转速度，保证玩家拥有流畅的游戏体验。对客户端软件的优化可降低游戏对客户端计算机硬件配置的要求，吸引更多玩家。程序高效性的难点在于，在简化算法的同时必须保证程序逻辑的严密性，不得损害程序的稳定性。

网络游戏需要向游戏玩家展现角色动作、技能光效和动画场景等各种效果，处理战斗、副本、活动等各项功能。这些效果和功能的表現主要依赖于游戏程序的支持，因此网络游戏要求程序具有较强的表现力。网络游戏程序的表现力主要体现在支持的表现功能是否多样，以及表现效果是否达到策划的需求。

（3）美术制作的创意性和美术表现的高效性

美术制作主要包括角色、光效、场景和界面的制作。美术效果是玩家体验游戏的最直观感受，如美术风格是否新颖独特、人物形象是否饱满、战斗场面是否炫丽、游戏场景是否逼真等。

美术制作富有创意性。美术人员需要设计符合游戏定位的美术风格，人物形象、地图建筑、物品技能等的设计既要反映事物的特征，又要体现与市场上其他游戏的差异，展现新颖性。

美术表现具有高效性。在网络游戏运行时，美术效果将占用客户端计算机大量硬件资源，是客户端软件运行不畅的重要原因之一，因此网络游戏对美术表现的高效性有极高的要求，即占用最少的资源表现出最佳的美术效果。以角色制作为例，美术制作需要设计符合产品需求的角色形象，以最少的面数对角色进行3D建模，设计各种符合运动规律的动作，在保证角色丰满、动作炫丽的前提下，降低图片、动画对计算机资源的占用。

2、运营技术

网络游戏产品的运营技术主要体现在市场推广技术、游戏内玩家行为分析技术、运维安全技术和客户服务技术四个方面。

（1）市场推广的高效精准

网络游戏的市场推广主要包括运营方式选择、精准营销管理、推广方式创新三个方面。

网络游戏的运营方式包括自主运营、代理运营、联合运营等多种运营方式，

若不同运营方式的客户群存在较大差异，则可以相互补充，有效增加用户数量；若客户群相似，则存在着竞争关系，有效用户难以增加。自主运营商通常需要对自身用户群和代理运营商、联合运营商的用户群进行分析比对，选择互补性强的代理运营商和联合运营商，以发挥协同效应，提高运营效率。

网络游戏的营销费用是最主要的运营支出，如何提高效率精准投放是游戏运营的重大课题。精准营销管理技术主要体现在三个方面，首先，游戏运营商需要与各种营销渠道建立长期友好合作关系，保证及时获得所需要的营销资源；其次，游戏运营商需要根据自身产品特色对各营销渠道进行详尽的数据分析，按曝光能力、进入效果对营销渠道进行分类，并在推广时综合考虑游戏内容、推广时点，对不同渠道分配不同权重，筛选出效率最高的营销渠道组合，进行重点投放，做到精准营销；再者，游戏运营商需要对历次营销情况进行广告数据分析和品牌营销总结，掌握自身产品与各营销渠道的匹配情况变化，实时更新供应商数据库，指导后续营销。

另外，由于网络游戏玩家通常易于接受新鲜事物，因此游戏运营商需要不断尝试各种新型推广方式吸引用户，增加了游戏运营的技术难度。

（2）游戏内玩家行为分析的广泛和精细

网络游戏玩家在游戏世界中的行为是游戏设定的结果，是游戏运营商阅读玩家行为的重要窗口，对网络游戏的开发具有较好的指导意义。在新游戏开发过程中，原有游戏产品的玩家行为分析结果是新游戏开发的重要参考依据；在游戏运营过程中，运营商对玩家行为的分析可以指导游戏开发人员对游戏进行针对性的优化。游戏内玩家行为分析的对象非常广泛，覆盖玩家在游戏世界中的全部行为和操作；同时又非常精细，对玩家行为数据的分析越深入，得到的信息就越有价值。例如，若发现玩家在使用游戏内的某项功能时，鼠标或键盘的点击频率明显放缓，可能意味着该项功能的操作设计不够方便，存在优化空间；在角色扮演类游戏中，若发现某些职业的玩家数量快速减少，可能意味着职业系统的数值设计未完全平衡，需要改进优化。

（3）运维安全技术的快速响应

网络游戏在运营期间易受到外挂、黑客的攻击，也可能受到突发事件的影响导致运营服务中断，安全技术是网络游戏运营的重要技术。网络游戏运营商需要掌握和积累识别外挂、黑客攻击的技术，并能迅速采取应对措施修复程序漏洞控制影响；网络游戏企业需要建立突发事件应急机制，建立数据库容灾灾备体系，防止突发事件造成数据丢失，影响玩家的游戏体验。

（4）客户服务的便捷性和及时性

与其他行业相比，网络游戏的客户服务具有以下特点：一是客户数量庞大，一款游戏的玩家数量可以达到数百万人；二是直接面对个人玩家，客户需求更具个性化、差异化；三是玩家宣传效应强，在游戏世界中，每个玩家都可以向全部

玩家发布信息，其对游戏和运营商的评价将直接向所有玩家传递，尤其是在游戏世界中号召力较强的玩家，其对游戏发表的观点更易于被其他游戏玩家接受。因此，网络游戏的客户服务对网络游戏的运营有重要影响。

优秀的客户服务要求运营商根据游戏的特点开发方便易用的客服通道，方便玩家迅速找到客服人员；要求建立完备的知识库，便于客服人员及时解答玩家提问；要求建立快捷的信息处理体系，对于复杂问题实现多部门的快速响应。

3、技术发展趋势

基于网络游戏对程序稳定、客户体验友好、多人互动的要求，近年来网络游戏的技术趋势主要体现在以下方面：

（1）引擎开发注重通用性

网络游戏引擎是网络游戏程序的核心，主要由基础引擎、客户端引擎、服务器引擎、数据库引擎、工具等部分组成。在开发层面，游戏引擎有助于简化游戏开发，为游戏开发提供框架；在运行层面，游戏引擎控制着游戏的运行，保证游戏的各项功能同步稳定。游戏引擎的质量在很大程度上决定了游戏产品的质量和游戏开发商的行业地位。通用引擎是指一款游戏引擎适用于开发多款网络游戏，同一公司的多款游戏可以使用同一款游戏引擎。需要特别说明的是，第一，引擎的通用并非不同游戏开发商之间的通用或同质化，而是同一游戏开发商的不同游戏之间的基础技术通用；第二，引擎的通用具有相对性，不能绝对地照搬使用，开发新游戏时必须根据新游戏的特点对部分程序进行个性化修改。

通用引擎技术的应用实现了网络游戏的高效开发。由于游戏程序开发的复杂性，成熟的游戏引擎往往是在后续运营过程中不断更新打磨而成的，通用引擎技术允许游戏开发商在开发新游戏时使用原有游戏的成熟引擎，可以大大降低游戏的开发成本和开发风险，提高游戏程序的稳定性，实现网络游戏的高效开发。因此，游戏引擎的通用性将成为网络游戏行业技术发展的一大趋势。

围绕着“以通用引擎为技术平台、以项目团队为开发平台、以母公司为运营平台”的开发运营一体化经营模式，发行人自创立之初便十分重视游戏引擎的通用性，自主开发的 BC-RKT 网络游戏引擎可以支持多种网络游戏产品的开发，发行人多款新产品采用了 BC-RKT 网络游戏引擎的相关技术，产品稳定性和开发效率大幅提高。

（2）客户端开发注重轻量化

客户端软件是安装在玩家计算机上的网络游戏软件，是玩家进行游戏体验的窗口，玩家通过客户端输入指令，客户端翻译成数据发送给服务器，服务器将处理结果返回给客户端，再由客户端翻译成图形、音效表现给玩家。

随着网络游戏产品的日渐丰富，玩家面临的选择日益增多，玩家通常需要尝试不同的新游戏以挑选自己喜欢的产品。为了方便玩家体验、吸引更多用户，客户端轻量化技术已经在网络游戏上实现，使得客户端容量大幅降低，进一步方便

了游戏玩家进入到游戏中。相对于大容量客户端，轻量化客户端有利于吸引更多的试玩用户，吸引更多长期玩家的机会也随之增加。

（3）跨服技术广泛应用

游戏服务器用于实时接收、处理玩家通过客户端发送的指令，向玩家客户端发送处理结果。服务器是连接不同玩家计算机的枢纽，实现了网络游戏多用户同时参与、用户间交流互动的功能。服务器的稳定性直接关系到游戏的娱乐性和玩家的游戏体验。

单个服务器的承载能力有限，一般仅允许 1,000 至 2,000 名玩家同时登陆，在普通技术条件下，不同服务器上的玩家间无法交流互动。跨服技术采用分布式处理，多服务器架构，可以将多个服务器的数据整合起来，不同服务器之间的玩家可以随时互动交流。跨服技术的运用使得“世界一体”的概念得以实现，可以实现“万人同服”的宏大场景，增加游戏的趣味性。巨人网络的《征途》和公司的《远征 OL》均采用了跨服技术，玩家的游戏体验得到大幅提升。

（六）进入本行业的主要壁垒

1、技术壁垒

（1）开发技术壁垒

网络游戏的开发涉及到游戏策划、程序设计、美术制作等技术要求较高的环节。游戏策划兼具创意性和复杂性，要求为游戏系统设计平衡的数值，要求根据游戏自身的特点建立复杂的数值模型、模拟不同类型的玩家行为、分析大量运营数据，在此基础上进行持续的论证和改进，新进入的企业往往由于缺乏对玩家行为的透彻理解，无法获得足够的游戏运营数据而无法设计出平衡的数值体系；网络游戏对程序的稳定性、高效性和表现力有较高的要求，稳定高效的游戏程序需要在日常运行中不断改进更新，初进入游戏开发领域的厂商无法在短期内设计出稳定高效的游戏程序；网络游戏对美术制作也有较高的技术要求，美术制作是创意性和高效性的结合，初进入游戏开发领域的厂商缺乏美术制作的经验和技能，无法保证美术制作符合玩家的需求。因此，开发技术壁垒是进入本行业的重要技术壁垒。

（2）运营技术壁垒

网络游戏的运营涉及市场推广技术、游戏内玩家行为分析技术、运维安全技术和客户服务技术等环节。市场推广技术要求游戏运营商根据营销投放效果数据建立适合自身游戏的精准营销模型，筛选出对其产品有效的营销渠道和营销方式，由于新进入的游戏运营商缺乏相关数据，因此难以建立有效的营销投放模型；玩家行为分析技术覆盖范围广、精细程度高，要求运营商对玩家行为有准确的记录和理解，新进入的游戏运营商缺乏相关记录和分析技术从而无法对玩家行为进行准确分析；另外，运维安全技术和客户服务技术也需要在日常运营中积累和完

善，缺乏运营技术积累的新厂商无法在短期内完成相关技术的积累。因此，运营技术壁垒也是进入本行业的重要技术壁垒。

2、人才壁垒

网络游戏的经营兼具开发阶段的创意性、技术性和运营阶段的敏锐性、精准性，网络游戏行业对从业人员专业能力要求较高；同时，网络游戏的开发周期通常需要 2-5 年，使得有丰富经验的网络游戏人才的培养需要较长的时间，目前国内优秀的网络游戏人才依然较少。随着国内网络游戏行业的快速发展，网络游戏企业日益增多，网络游戏行业对专业人才的需求日益增加；同时，随着国内网络游戏行业的商业模式从单一开发或单一运营向开发运营一体化模式转变，网络游戏行业对复合型专业人才的需求不断增加。由于专业人才的培养难度大、周期长，网络游戏行业的人才短缺现象将长期存在。因此，人才壁垒是进入本行业的一个重要壁垒。

3、资金壁垒

网络游戏的开发和运营均需要较高的资金投入。游戏的开发涉及到软件采购成本、人力成本、测试成本等。随着玩家对网络游戏品质要求的提升，游戏开发成本逐年上升，开发周期也有所拉长，在开发阶段需要更多的资金投入。新进入的游戏开发商往往受限于资金支持，急于推出产品而忽略了质量，制作出的游戏产品缺乏竞争力。游戏的运营需要投入大量宣传推广费用。一方面，随着网络游戏产品的增加，网络游戏企业对营销渠道的争夺日趋激烈，由于游戏行业的营销渠道相对有限，宣传推广价格逐年攀升；另一方面，由于成熟网络游戏企业的投放量相对稳定，营销渠道的销售价格通常会向成熟游戏企业倾斜，新进入的网络游戏企业需要投入更多的资金才能得到相同的宣传推广服务，进一步提高了资金壁垒。

另外，与传统行业的投资主要体现在固定资产投资不同，网络游戏的投入主要体现为费用化的支出，在开发阶段主要是人员工资支出，在运营阶段主要是推广费用支出。其特点是创业阶段的高风险性，一旦产品开发或运营失败，全部投资都将无法收回。网络游戏行业创业阶段的高风险性使资金实力较弱、风险偏好较低的企业不敢轻易进入该行业。

因此，网络游戏的开发和运营均要求进入网络游戏行业的企业具备大量的资金实力，资金壁垒是进入网络游戏行业的一个重要壁垒。

4、品牌壁垒

国内网络游戏产品的开发正处于快速增长期，国家新闻出版广电总局国产网络游戏审批信息显示，2015 年共有 642 款网络游戏通过审批，即平均每天有近 2 款网络游戏计划上线运营。面对数量众多的网络游戏，玩家通常会选择自己熟悉的、拥有较高知名度的游戏开发商开发的产品。因此，知名开发商开发的产品

较初创的开发商开发的产品更具竞争优势，营销成本更低，推广效果更好。因此，品牌壁垒是进入网络游戏行业的一个重要壁垒。

5、用户资源壁垒

网络游戏需要大量用户的参与，用户资源对网络游戏运营的价值主要体现在两个方面。首先，拥有大量用户积累的运营商无需借用其他推广渠道便可迅速向众多用户传递产品信息；其次，运营商可以充分分析用户偏好、使用习惯等数据对用户进行细分，实现精准营销，提高营销效率。初进入运营领域的厂商由于缺乏用户资源的积累，与成熟的运营商相比运营效率较低，运营成本和风险较高。因此，用户资源壁垒也是进入本行业的一大壁垒。

（七）行业的周期性、区域性和季节性特征

1、行业的周期性特征

国内网络游戏市场规模一直保持着持续上涨的态势，即使是 2008 年金融危机，也并没有改变其高速增长的趋势。由于网络游戏属于低成本的大众休闲娱乐消费产品，因此经济周期对本行业影响不大。

2、行业的区域性特征

由于网络游戏的运行高度依赖互联网和计算机，游戏玩家的消费能力取决于玩家的收入水平，因此网络游戏行业的市场区域性分布与经济发达程度、人口密度以及硬件设施水平密切相关。总体来看，国内网络游戏市场相对集中在经济发达、人口密集的华北、华东和华南地区，东北、西南和西北地区的市场份额相对较少。

3、行业的季节性特征

网络游戏的消费主要为个人休闲娱乐消费。因此在节假日期间，网络游戏市场规模会小幅增长，但整体来看并无明显季节性特征。

（八）行业的利润水平与变动趋势

网络游戏行业是集资本密集、技术密集和人才密集为一体的行业，具有高附加值、高利润率的特征，行业利润率长期保持在较高的水平。

根据商业模式的不同，网络游戏企业的净利润率有一定的差异。拥有完整业务体系，掌握各环节核心优势的运营一体化企业净利润率相对较高；以代理运营为主的网络游戏企业的净利润率相对较低。

三、发行人在行业中的竞争地位

（一）行业竞争格局和市场化情况

国内网络游戏企业数量较多。文化部《2012 中国网络游戏市场年度报告》显示，截至 2012 年底，具备网络游戏运营资质的企业已累计达到 1,697 家。另外，不具备运营资质的网络游戏开发商也数量众多。经过多年的发展，国内网络游戏行业已形成了相对清晰的市场竞争格局，文化部《2012 中国网络游戏市场年度报告》按 2012 年营业收入规模，将行业内企业划分为三个梯队。

第一梯队为收入规模在 20 亿元人民币以上的企业，包括腾讯、网易、畅游、盛大、完美世界、巨人网络等，均为境外上市公司（注：盛大、巨人网络、完美世界已在境外退市）。其中腾讯、盛大的收入主要来源于代理运营，为典型的网络游戏运营商；网易、畅游、完美世界、巨人网络为典型的开发运营一体化企业。

第二梯队为收入规模在 2-20 亿元人民币之间的企业，包括光宇在线、金山游戏、冰川网络、福建网龙、掌趣科技等几十家企业，部分企业为境内外上市公司。此梯队企业均拥有开发或运营网络游戏的成功经验，具有较强的技术、资金和人才实力，跨越了进入本行业的进入壁垒，在行业的技术、资源等方面具有自己的核心竞争力，或具备较强的开发运营一体化经营的能力。此梯队的企业中，金山游戏、冰川网络、福建网龙等为典型的开发运营一体化企业，光宇在线、世纪天成等为典型的网络游戏运营商。另外，部分收入规模较大的网页游戏企业和移动游戏企业也能进入该梯队。

第三梯队为收入规模在 2 亿元以下的企业，行业内大部分企业属于此梯队。这一梯队企业主要包括两种类型：第一类为单一的游戏开发商或运营商，通常具备一定的技术实力或运营能力，产品有一定的市场影响力，但企业的开发运营一体化经营能力较弱；第二类为缺乏竞争力产品的企业，收入及人员规模较小，年收入在 5,000 万元以内，盈利能力较弱，处于亏损或微利状态，当前大部分游戏企业属于此类型。

（二）发行人在行业中的竞争地位

发行人是典型的开发运营一体化企业，具备较强的自主开发能力和运营能力，盈利能力较强。从收入规模看，公司 2011 年至 2015 年营业收入分别为 2.18 亿元、2.52 亿元、2.72 亿元、3.60 亿元和 3.70 亿元，属于行业第二梯队，收入规模行业靠前，且收入规模连续 5 年保持在 2 亿元以上，具有较强的稳定性；从净利润水平看，公司已与部分行业内的知名企业接近；从产品竞争力看，公司产品《远征 OL》和《龙武》的收入规模和用户规模均较大，获得了多项重要的行业荣誉和奖项；此外，公司也拥有较高的行业知名度，在 2010 年度中国游戏产业年会上公司荣获“中国游戏企业新锐奖”，2013 年公司被评为 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业。

2014 年部分上市网络游戏公司收入和净利润情况

单位：亿元

项目	巨人网络	完美世界	福建网龙	掌趣科技	冰川网络	淘米网络	中青宝
营业收入	23.39	38.43	9.73	7.75	3.60	2.58	4.90
归属母公司净利润	11.61	4.71	1.77	3.31	1.58	0.06	-0.22

数据来源：Wind 资讯

2010 年度十大最受欢迎的民族网络游戏（中国游戏产业年会）

序号	游戏名称	游戏企业
1	天龙八部 2	畅游
2	梦幻西游	网易
3	诛仙 2	完美世界
4	传奇世界	盛大
5	问道	光宇在线
6	远征 OL	冰川网络
7	蜀门	上海绿岸网络科技股份有限公司
8	魔界 2	上海鸿利数码科技有限公司
9	QQ 飞车	腾讯
10	神话	北京武神世纪网络技术有限公司

注：排名不分先后

最佳原创网络游戏（2012 年 ChinaJoy）

序号	游戏名称	游戏企业
1	九阴真经	苏州蜗牛数字科技股份有限公司
2	成吉思汗 3	北京麒麟网文化股份有限公司
3	御龙在天	腾讯
4	零世界	盛大
5	远征 OL	冰川网络
6	梁山豪杰	北京圣天龙科技有限公司
7	龙门客栈	北京空中信使信息技术有限公司（空中网）
8	伏魔者	北京昆仑万维科技股份有限公司
9	独孤求败	杭州渡口信息科技有限公司
10	剑侠情缘网络版 3	金山游戏

注：排名不分先后

（三）发行人主要竞争对手及简介

发行人属于国内综合实力较强的开发运营一体化网络游戏企业，目前主要产品为客户端网络游戏《远征 OL》和《龙武》，行业内拥有与《远征 OL》同类产品的企业还有巨人网络、福建网龙、麒麟游戏、绿岸网络、中青宝等；拥有与《龙武》同类产品的企业则包括网易、畅游、金山游戏等。

竞争对手	竞争产品	企业介绍
巨人网络	《征途》、 《征途 2》	上海巨人网络科技有限公司成立于 2004 年 11 月，主要从事网络游戏的开发与运营。主要产品为《征途》和《征途 2》。
麒麟游戏	《成吉思汗》	北京麒麟网文化股份有限公司成立于 2007 年 7 月，主要从事网络游戏的开发与运营。其主要产品为《成吉思汗》。
绿岸网络	《醉逍遥》	上海绿岸网络科技股份有限公司成立于 2008 年，主要从事网络游戏的开发与运营。其主要产品为《醉逍遥》。
中青宝	《战国英雄》	深圳中青宝互动网络股份有限公司成立于 2003 年，主要网游产品为《战国英雄》、《抗战英雄传》等。中青宝于 2010 年在深交所创业板上市。
网易	《倩女幽魂》	广州网易计算机系统有限公司成立于 1997 年 6 月，其主要网游产品为《大话西游 II》、《梦幻西游》、《倩女幽魂》等。网易于 2000 年在美国纳斯达克挂牌上市。
畅游	《天龙八部》	北京畅游时代数码技术有限公司成立于 2007 年 8 月，主要从事网络游戏的开发与运营。主要产品为《天龙八部》系列。畅游于 2009 年在美国纳斯达克挂牌上市。
金山游戏	《剑侠世界 2》	成都金山数字娱乐科技有限公司成立于 2006 年 4 月，主要从事网络游戏的开发与运营。主要产品为《剑侠情缘》系列、《剑侠世界》。其母公司金山软件于 2007 年在香港主板上市。

（四）公司的竞争优势

1、较强的开发运营一体化经营能力

公司采用“以通用引擎为技术平台、以项目团队为开发平台、以母公司为运营平台”的开发运营一体化经营模式。相比于不从事运营的游戏开发商，公司可以第一时间掌握游戏玩家的需求动向，开发适应市场变化的游戏产品；相比于不从事游戏开发的运营商，公司掌握着网络游戏的版权，不存在代理权丧失或收入分成比例下降的风险。开发运营一体化的经营模式能有效地解决游戏开发商与游戏运营商间的利益分配矛盾。在网络游戏持续运营的过程中，开发运营一体化模式能降低开发与运营环节间的沟通成本和配合失误的风险。在盈利能力方面，与以代理运营为主的游戏运营商相比，开发运营一体化网络游戏企业的净利润率通常较高，盈利能力更强。

目前，开发运营一体化经营能力较强的国内网络游戏企业相对较少，主要原因在于游戏运营商自主开发网络游戏需要克服较高的技术壁垒和人才壁垒，而规模较小的游戏开发商大多缺乏自主运营能力，需要克服较高的资金壁垒和用户资源壁垒才能实现自主运营。发行人主要产品均为自主研发，报告期内自主运营收入占营业收入的 95% 以上，具有较强的开发运营一体化经营能力。

2、成功的现有产品和丰富的产品储备

公司首款产品《远征 OL》连续 6 年保持着较高的收入规模，第二款产品《龙武》自 2013 年 11 月大规模推广以来充值规模快速提升，公司连续两款客户端网络游戏产品取得成功。目前，除少数知名大型网络游戏企业外，网络游戏行业内拥有多款成功产品的企业较少，发行人拥有两款成功产品，体现了其竞争优势。同时，公司拥有多款研发中的游戏产品，产品储备较为丰富。

（1）成功产品的支持

在网络游戏行业中，成功的网络游戏对企业起着支柱性的作用。公司的首款网络游戏《远征 OL》自 2010 年正式上线运营以来，获得了中国游戏产业年会“十大最受欢迎的民族网络游戏”、ChinaJoy“最佳原创网络游戏”和“第四届中华优秀出版物（游戏出版物）奖提名奖”等多项行业大奖，截至 2015 年 12 月 31 日玩家累计充值超过 13 亿元。第二款网络游戏《龙武》曾入选“中国民族网络游戏出版工程”，截至 2015 年 12 月 31 日玩家累计充值超过 4 亿元。《远征 OL》和《龙武》为公司提供了技术、资金和品牌影响力等方面的有力支持，有助于公司获得持续的竞争优势。

技术支持

《远征 OL》已上线运营五年以上，接受了长时间运营的检验，游戏引擎的技术先进性和稳定性较高。发行人自创立之初便十分重视游戏引擎的通用性，《远征 OL》的通用引擎可以支持多种网络游戏产品的开发，可以为公司后续产品的研发提供技术支持，降低产品开发成本，提高产品稳定性。例如，公司在《远征 OL》引擎的基础上研发的《龙武》表现出了较强的程序稳定性，同时，《龙武》研发过程中获得的新技术又提升了原引擎的技术先进性。目前，发行人正在研发的多款新产品采用了发行人拥有自主知识产权的通用引擎的相关技术。

资金支持

新游戏的开发需要消耗大量时间与资金，网络游戏开发商往往受制于资金限制，急于把新产品推广上线运营，从而忽视了游戏的品质。《远征 OL》和《龙武》拥有持续、稳定的现金收入，可以支持发行人专注于开发更多优秀的游戏产品。相比于缺乏成功产品支持的企业，发行人的资金实力较强，不急于推出新产品，能更专注于产品的品质，从而更有把握在新产品上获得成功。

品牌影响力

《远征 OL》和《龙武》拥有广泛的客户群，为公司吸引了大量游戏玩家，在玩家群体中拥有较高的知名度。基于对公司游戏产品品质的认同，当公司推出新产品时，更易获得玩家的关注和认可。

（2）较为丰富的产品储备

除《远征 OL》和《龙武》外，公司还拥有数款处于开发阶段的新产品，产品种类涵盖 5 款客户端网络游戏、3 款移动游戏和 1 款网页游戏，产品玩法包括了角色扮演类、策略类等形式，可以满足玩家的不同需求。由于网络游戏研发周期较长，通常网络游戏公司较难在短时间内开发出具有竞争力的产品，而公司已完成了多款产品的储备，具有一定的产品储备优势。

3、人才和技术研发优势

(1) 优秀的研发团队

公司拥有经验丰富的研发团队，截至 2015 年 12 月 31 日，公司研发人员占公司员工总数的 66.93%。公司核心团队自 2000 年左右开始从事网络游戏的研发，是国内最早从事网络游戏研发的团队之一，多年来，公司核心团队长期合作，主导了数款成功运营的网络游戏的研发，冰川网络创立后又开发了《远征 OL》、《龙武》等成功产品，公司核心团队拥有丰富的网络游戏开发和成功运营的经验，自公司成立以来，公司核心团队保持稳定。同时，公司亦一贯注重人才队伍的培养和建设，大部分骨干员工完整地参与了《远征 OL》、《龙武》等产品的开发和运营，在此过程中积累了网络游戏策划、程序、美术、运营、市场、运维、客服等方面的成功经验。公司多位技术人员为公司网络游戏知识产权的主要作者，掌握网络游戏开发和运营的核心技术，有较强的持续创新能力。

(2) 丰富的技术积累

自成立以来，公司长期致力于提升技术研发能力，拥有丰富的技术积累，并拥有四十余项软件著作权，覆盖网络游戏产品开发的主要方面。公司在引擎技术、服务器技术、客户端轻量化技术等行业技术的重要发展领域有较强的技术积累。

在引擎技术方面，公司的引擎具有很好的通用性，包含完备的游戏编辑工具，多数组件可以适应 2D、2.5D 和 3D 游戏的开发和运行，制作团队可以使用这些工具高效地开展游戏开发工作；在服务器技术方面，公司的服务器链接技术、分布式多服务器架构技术、服务器集群技术均在已有产品中得到了成熟的应用，能够对资源进行动态调配，降低游戏的故障率，增强服务器的承载能力，为网络游戏的跨服务器运行提供了技术保证；在客户端轻量化技术方面，公司利用异步加载技术通过微型客户端实现边下载边游戏的功能，解决了大多数网络游戏客户端较大、用户下载安装时间长的问题。目前公司的《远征 OL》微型客户端容量较小，玩家可以方便地下载并体验游戏。

(3) 持续的研发投入

先进的技术实力是网络游戏企业发展的根本动力，而技术的发展依托于企业持续的研发投入。公司自成立以来一直重视研发投入，报告期内公司研发费用支出分别为 3,992.51 万元、5,610.78 万元和 6,726.52 万元，研发费用占公司营业收入的比例为 16.29%。

4、较强的自主运营能力

公司自创立之初就确定了开发运营一体化的经营模式，报告期内自主运营收入占营业收入的95%以上，经过数年的自主运营，积累了丰富的用户资源、运营渠道资源和运营经验。

（1）庞大的用户资源

公司凭借高质量的游戏产品，拥有庞大的用户群体，不但为现有产品带来了稳定的收入，同时也为新产品的推出打下了良好的客户基础。目前，公司网络游戏的注册账户超过4,000万个，包含偏好多样的各类游戏玩家，这些玩家均为公司新游戏产品的潜在用户。

（2）丰富的运营渠道资源

运营渠道资源主要包括媒体推广资源和运营合作资源。发行人拥有多方位的媒体推广资源和广泛的运营合作资源。

由于网络游戏行业的媒体推广资源相对有限，随着网络游戏数量的增加，网络游戏企业对媒体推广资源的争夺日趋激烈，众多网络游戏企业无法在需要的时间和需要的媒体上获得营销推广。发行人拥有多方位的媒体推广资源，经过数年的市场运作，公司与数十家专业的网络游戏推广媒体建立了长期稳定的合作关系，目前的媒体推广资源包含多种类型，包括门户网站、垂直类媒体、导航类媒体、网吧类媒体、平面类媒体、IT类媒体、网页游戏类媒体和视频类媒体等。多方位的媒体推广资源为发行人产品的运营推广提供了广阔的空间，推广时点、方式的选择也更为灵活，推广效率更高。

发行人拥有广泛的运营合作资源，与国内外多家知名游戏运营平台展开授权运营、联合运营等多种方式的运营合作，合作运营商已达数十家。广泛的运营合作资源帮助公司从不同渠道获得了更多的玩家导入。

（3）成熟的运营经验

公司拥有一支运营经验丰富的推广团队，可以适应快速变化的网络游戏市场，适时根据产品和市场的特点，制定针对性的推广方案。自成立以来，公司的推广团队逐渐积累了一套行之有效的精准营销方法，即通过准确的产品定位和精准的市场数据细分，进行针对性的广告投放、品牌传播等一系列的营销活动。随着市场数据的积累和营销模型的改进，公司的精准营销模式日趋成熟，营销效率进一步提高。因此，公司具有网络游戏运营的经验优势。

5、较好的现金流，盈利质量较高

网络游戏的开发和运营均需要投入大量资金，网络游戏企业对资金有较大的需求。虽然网络游戏通常采用游戏玩家预付费的方式结算，但运营模式、对支付渠道议价能力不同，网络游戏企业的现金流入时点也不同。通常情况下，自主运营模式下的结算环节较联合运营和授权运营少，由于各环节间通常会设置一定长度的结算周期，因此，自主运营模式下的现金流入通常早于其他两种模式。同时，

企业在产业链中的议价能力对结算周期的长短也有重要影响，若议价能力较强，结算周期通常在一周以内，若议价能力较弱，结算周期通常在一个月以上。

发行人以自主运营为主，凭借较强的竞争力获得了较强的议价能力，目前主要收款渠道的结算周期为1个工作日，应收账款周转时间较短，应收账款余额较小，现金流情况较好。另外，发行人采用较为谨慎的收入确认政策，截至报告期末玩家充值和分成形成的递延收益（含未消耗的虚拟货币）余额为2.31亿元，在游戏持续运营的情况下递延收益将在未来确认为收入，发行人盈利的质量较高，支持未来业绩的稳定。

6、较强的持续创新能力

创新是网络游戏行业永恒的主题，只有在玩法、技术上持续不断的推陈出新，才能获得持续的发展动力。发行人的快速发展一方面缘于技术和运营优势支持下的技术创新和运营方式创新，另一方面还缘于通过对玩家需求的深入研究在玩法上进行创新，设计出了玩法更能满足玩家需求的产品。以《远征OL》为例，相比于以往的其他网络游戏，《远征OL》游戏中引入了“三魂系统”、“升级平衡系统”、“便捷系统”、“语聊系统”、“骑战系统”、“团战和指挥系统”等新玩法或功能，增加了游戏的新颖性和对玩家的吸引力，游戏的用户体验也更为友好。发行人鼓励公司的内部创新，设置了灵活的创新激励机制，对技术和玩法上的创新建议进行奖励。目前，公司储备了数十项创新玩法，计划在公司产品中逐步实现，保持产品的新颖性和竞争力。因此，公司具有较强的持续创新能力。

（五）公司的竞争劣势

公司已具备了开发客户端网络游戏、网页游戏和移动游戏等类型游戏的技术实力，并积累了自主运营、授权运营、联合运营网络游戏的资源和经验。目前公司第二款大型客户端网络游戏《龙武》已进入公开测试，充值情况较好，另有5款客户端网络游戏、3款移动游戏和1款网页游戏正处于开发之中。但由于公司主要依靠自身的积累发展，与现有的游戏用户规模、行业市场容量相比，公司的资本规模相对偏小，在一定程度上限制了公司的发展步伐。通过本次发行，可以增加公司资本规模，公司未来可以更加快速地发展以及更加主动地把握市场机会。

四、影响发行人发展的行业因素

（一）有利的行业因素

1、国家促进文化大发展大繁荣，支持网络游戏行业的发展

国家高度重视包括网络游戏出版在内的文化创意产业发展。国家“十二五”发展规划纲要提出，推动文化产业成为国民经济支柱性产业。新闻出版总署制定的新闻出版业“十二五”发展规划更进一步明确提出，大力发展数字出版等战略性

新兴出版产业，积极发展民族网络游戏产业。在此指引下，各地政府积极推动文化创意产业发展，积极创建文化创意产业基地。网络游戏出版作为文化创意产业的重要组成部分，将在企业布局、资金支持、配套建设、政策扶持等多方面得到更多的政策支持。

2、互联网行业巨大的发展潜力为产业发展提供条件

互联网普及率的快速提升及互联网基础设施的改善为网络游戏行业快速发展准备了条件。宽带网络提供的大量数据的快速传输、电脑终端运算速度的提高能够让用户的游戏过程更加流畅，高性能显示产品的面世可以让用户获得更加身临其境的画面感受，这些都将提升网络游戏对用户的吸引力。在互联网的普及率上，中国互联网普及率快速提高，但与发达国家仍有较大差距，结合中国庞大的人口基数，中国互联网网民数量仍有较大的提升空间，将为网络游戏行业提供更多的潜在客户。

3、网络游戏付费用户快速增加为行业发展壮大提供保障

国内网络游戏用户规模快速增长，《2015年中国游戏产业报告》显示，2015年中国游戏市场用户数约为5.34亿人，比2014年增长3.3%。同时，随着国内网络游戏用户规模的增长，付费用户规模也呈现快速增长的态势，根据第35次《中国互联网络发展状况统计报告》，2014年电脑网络游戏用户中，付费用户占比为24.9%。随着游戏品质和玩家收入水平的进一步提升，网络游戏用户付费接受度将进一步提高，付费用户的增长成为中国网络游戏产业发展的重要推动力。

4、网络游戏开发和运营技术的升级和创新推动行业持续发展

随着计算机和互联网技术的不断发展，网络游戏的开发和运营技术也不断升级和创新。在开发层面，游戏开发工具日渐丰富，游戏开发效率和游戏品质不断提升，计算机、智能移动终端、移动互联网技术的发展也为网络游戏的开发提供了更广阔的平台，网络游戏产品数量的丰富和品质的提升将增强网络游戏对用户的吸引力；在运营层面，不断发展的精准营销技术和数据分析技术有效地提升了运营效率，将为网络游戏行业导入更多的用户，有力地推动行业的持续发展。

（二）不利的行业因素

1、综合性人才相对缺乏

网络游戏是一个集创意策划、软件技术、营销推广和用户管理于一体的产品，必然需要一大批拥有策划、编程、美术、运营和市场营销等多方面知识的综合性人才。由于网络游戏相关的专业培训和教育市场尚未成熟，企业内部培养难度大、周期长，造成了业内的人才缺乏。人才问题正在成为各个环节的瓶颈，高水平制作人才稀缺的问题尤其突出。随着中国网络游戏产业规模不断扩大，细分市场迅速发展，全球化布局逐渐展开，人才缺乏问题将对产业可持续发展造成不利影响。

2、产品存在同质化现象

目前国内网络游戏产品的数量繁多，但真正具备创新性的产品屈指可数，产品存在同质化现象。一款网络游戏一旦成功，就会有不少游戏开发商迅速跟进，开发出同类型产品，造成了网络游戏行业的同质化竞争。这种同质化竞争导致行业创新动力下降，阻碍行业整体技术和产品品质的提升；同时，过多的同质化产品导致网络游戏对玩家的吸引力下降，造成了玩家的流失和运营成本的上升，对行业整体盈利能力造成不利影响。

3、侵权现象时有发生

网络游戏行业主要的侵权现象有盗号、外挂和私服等。盗号侵犯了玩家的虚拟财产权益，造成了玩家的虚拟财产损失，影响了游戏玩家的用户体验；外挂是利用网络游戏程序漏洞开发的作弊程序，破坏了网络游戏的公平性，也破坏了网络游戏的数值平衡，从而影响网络游戏的持续发展；私服是未经授权私自架设的游戏服务器，是一种盗版行为，可能导致网络游戏官方服务器的玩家流失。虽然公安机关加强了对网络犯罪的打击力度，网络游戏运营商也加强了安全技术的开发和积累，但是由于互联网传输迅速、信息量大、技术复杂、证据容易灭失等原因，针对网络游戏的侵权现象仍时有发生。

五、公司销售情况和主要客户

（一）主要产品销售收入

1、按经营模式分类的销售收入情况

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
自主运营	36,249.00	98.00%	35,369.60	98.25%	26,769.88	98.33%
联合运营	242.80	0.66%	485.40	1.35%	224.56	0.82%
授权运营	496.42	1.34%	145.85	0.41%	231.29	0.85%
合计	36,988.22	100.00%	36,000.85	100.00%	27,225.72	100.00%

2、按产品分类的销售收入情况

单位：万元

产品名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度
《远征 OL》	17,534.34	19,731.66	25,564.34
《龙武》	18,852.61	16,003.00	1,542.13

《不败传说》	479.35	-	-
其他	121.93	266.18	119.25
合计	36,988.22	36,000.85	27,225.72

3、主要客户群体

公司为网络游戏开发运营一体化企业，其中自主运营和联合运营模式下的客户为个人游戏玩家；授权运营模式下的客户为游戏运营商，最终客户也是个人游戏玩家。

(二) 公司收款渠道商、联合运营商和授权运营商情况

1、收款渠道商、联合运营商和授权运营商情况介绍

(1) 自主运营

在自主运营模式下，公司与支付宝等收款渠道商开展合作，合作的内容主要为玩家通过收款渠道商向公司充值。在该种模式下，玩家充值先支付给收款渠道商，然后收款渠道商汇总上述充值后，定期通过银行转账的方式支付给公司，通常按日结算。

(2) 联合运营

在联合运营模式下，公司与联合运营商开展合作，合作具体内容为联合运营商为公司游戏引入用户。在该种模式下，玩家充值先支付给收款渠道商，收款渠道商将玩家充值转账给联合运营商，联合运营商最终根据公司与其约定分成比例将部分玩家充值款以转账的方式支付给公司，通常按月结算。

(3) 授权运营

在授权运营模式下，公司与授权运营商开展合作，合作具体内容为授权运营商在一定区域内运营公司研发的游戏产品。在该种模式下，玩家充值先支付给收款渠道商，收款渠道商将玩家充值转账给授权运营商，授权运营商最终根据公司与其约定分成比例将部分玩家充值款以转账的方式支付给公司，通常按月结算。

2、收款渠道商

报告期公司前五大收款渠道商如下所示：

单位：万元

期间	收款渠道商	充值金额	充值金额占比
2015年	支付宝（中国）网络技术有限公司	25,565.52	66.44%
	快钱支付清算信息有限公司	5,612.09	14.58%
	财付通支付科技有限公司	2,133.35	5.54%

	北京汇元网科技股份有限公司	2,076.83	5.40%
	广州市新泛联数码科技有限公司	1,642.92	4.27%
	合计	37,030.70	96.23%
2014 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	23,936.98	55.29%
	快钱支付清算信息有限公司	10,458.10	24.16%
	广州市新泛联数码科技有限公司	3,754.94	8.67%
	建设银行深圳分行	1,664.94	3.85%
	北京高阳捷迅信息技术有限公司	851.43	1.97%
	合计	40,666.39	93.94%
2013 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	12,718.83	43.71%
	快钱支付清算信息有限公司	7,297.57	25.08%
	广州市新泛联数码科技有限公司	5,816.81	19.99%
	建设银行深圳分行	1,516.13	5.21%
	北京高阳捷迅信息技术有限公司	548.51	1.89%
	合计	27,897.85	95.87%

注：2014 年 6 月冰川网络游戏运营收入由营业税纳税范围改为增值税纳税范围，为提高数据年度间的可比性，2014 年和 2015 年列示的为含税金额。北京汇元网科技股份有限公司和北京汇元吉祥科技有限公司为关联公司，其充值金额合并在北京汇元网科技股份有限公司列示。

报告期公司前五大收款渠道商相对稳定，未发生重大变化。

3、联合运营商

报告期公司主要联合运营商如下所示：

单位：万元

期间	联合运营商	分成收到的充值金额	分成收到的充值金额占比
2015 年	北京世界星辉科技有限责任公司	63.25	57.27%
	广州华多网络科技有限公司	22.29	20.18%
	厦门网氏网络科技有限公司	11.20	10.14%
	合计	96.75	87.60%
2014 年	广州华多网络科技有限公司	397.11	59.21%

度	广州维动网络科技有限公司	67.87	10.12%
	北京世界星辉科技有限责任公司	63.44	9.46%
	合计	528.42	78.78%
2013 年 度	深圳市迅雷网络技术有限公司	157.87	69.56%
	苏州美光网络科技有限公司	15.56	6.86%
	广州维动网络科技有限公司	14.17	6.24%
	合计	187.6	82.67%

注：2014 年 6 月冰川网络游戏运营收入由营业税纳税范围改为增值税纳税范围，为提高数据年度间的可比性，2014 年和 2015 年列示的为含税金额。

报告期公司联合运营的游戏主要为自主研发的《远征 OL》和《龙武》等客户端网络游戏，采用联合运营的模式的主要原因为充分利用联合运营商的客户资源和推广资源，将相应的玩家引入公司游戏。由于联合运营商可能运营多款游戏，自身的推广资源有限，通常其会选择效应更好的新游戏推广。公司与联合运营商在联合运营模式下形成了双赢，公司在未支出推广费的基础上就获得了可观的充值，但由于联合运营商的自身发展需要，单款游戏与联合运营商的规模很难持续维持。

报告期公司联合运营商变化较大，深圳市迅雷网络技术有限公司（NASDAQ: XNET）和广州华多网络科技有限公司（NASDAQ:YY）为公司的主要联合运营商，两家公司为国内著名的网络企业，均已在纳斯达克上市。

4、授权运营商

报告期公司主要授权运营商如下所示：

单位：万元

期间	授权运营商	分成收到的 充值金额	分成收到的充值 金额占比
2015 年度	ICEYOU ENTERTAINMENT INC.	407.19	77.52%
	深圳市迅雷网络技术有限公司	100.95	19.22%
	合计	508.13	96.74%
2014 年度	华义国际数字娱乐股份有限公司	34.30	48.54%
	H & A Park Co., Ltd.	9.89	14.00%
	Perfect Game Company Limited	6.97	9.86%
	合计	51.16	72.40%
2013 年度	华义国际数字娱乐股份有限公司	62.45	71.16%

	KINGSOFT (M) SDN BHD	22.43	25.56%
	合计	84.87	96.72%

注：2014年6月冰川网络游戏运营收入由营业税纳税范围改为增值税纳税范围，为提高数据年度间的可比性，2014年和2015年列示的为含税金额。

华义国际数字娱乐股份有限公司为台湾知名的游戏企业，报告期均为公司重要授权运营商，主要授权运营《远征OL》。ICEYOU ENTERTAINMENT INC.为发行人《龙武》在台湾地区的授权运营商。

公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其关联方和持有本公司5%以上股权的股东未在前五名收款渠道商、联合运营商、授权运营商中占有任何权益。

（三）公司主要终端客户情况

公司终端客户为公司产品的游戏玩家，游戏玩家通过充值的方式向公司购买游戏中的虚拟货币，在游戏中使用虚拟货币购买游戏中的虚拟道具。公司分游戏统计游戏产品的用户情况，主要情况如下：

1、远征OL

公司《远征OL》游戏玩家数量很多，报告期前五名充值玩家情况如下：

单位：万元

期间	游戏玩家	充值金额	道具消耗确认收入金额
2015年度	第一名	92.00	43.83
	第二名	90.91	35.67
	第三名	77.43	26.00
	第四名	72.21	33.03
	第五名	57.34	32.63
2014年度	第一名	78.07	40.74
	第二名	77.55	66.59
	第三名	67.60	60.30
	第四名	60.34	47.75
	第五名	54.77	43.43
2013年度	第一名	73.34	41.89
	第二名	57.65	31.91
	第三名	49.81	29.21

	第四名	46.98	54.47
	第五名	46.27	25.18

注 1: 游戏玩家当年充值金额与当年确认的收入差异较大主要原因为公司根据道具消耗确认收入, 玩家购买永久性道具后, 公司在估计的玩家生命周期内分月确认对应的收入金额。

2、龙武

《龙武》于 2013 年 11 月大规模推广, 报告期前五名充值玩家情况如下:

单位: 万元

期间	游戏玩家	充值金额	道具消耗确认收入金额
2015 年	第一名	183.49	95.53
	第二名	181.25	94.34
	第三名	66.10	26.69
	第四名	59.76	22.71
	第五名	59.46	33.79
2014 年度	第一名	111.00	112.43
	第二名	103.72	63.03
	第三名	72.28	25.29
	第四名	70.18	40.16
	第五名	70.06	20.49
2013 年度	第一名	37.81	8.28
	第二名	29.70	9.65
	第三名	27.01	6.84
	第四名	26.47	5.12
	第五名	25.10	3.99

注: 游戏玩家当年充值金额与当年确认的收入差异较大主要原因为公司根据道具消耗确认收入, 玩家购买永久性道具后, 公司在估计的玩家生命周期内分月确认对应的收入金额。

注: 2014 年第一名玩家其 2013 年末充值 25.10 万元, 该部分充值绝大部分递延至 2014 年确认收入。

公司 2013 年 11 月大规模推广《龙武》后, 《龙武》充值规模快速增加, 玩家 2013 年充值主要集中在 2013 年末, 因此 2013 年前五大玩家确认收入金额相对较少。

3、中介机构核查情况

保荐机构、申报会计师和发行人律师对公司产品《远征 OL》、《龙武》、《不

败传说》的玩家进行了抽样访谈，其中座谈会方式 11 人、实地走访 54 人、电话访谈 871 人，总访谈人数 936 人；受访玩家 2012 年-2015 年合计充值 20,186.35 万元，占发行人上述期间总充值的 14.38%。

(1) 访谈基本情况

单位：万元

抽样分层	座谈会		
	人数	金额	金额占比
x≤5 万	2	6.16	0.007%
5 万<x≤10 万	1	8.01	0.050%
10 万<x≤20 万	2	30.12	0.214%
x>20 万	6	405.87	1.665%
小 计	11	450.15	0.321%
抽样分层	实地走访		
	人数	金额	金额占比
x≤5 万	10	26.14	0.03%
5 万<x≤10 万	10	78.48	0.49%
10 万<x≤20 万	6	92.24	0.66%
x>20 万	28	1,776.39	7.29%
小 计	54	1,973.25	1.41%
抽样分层	电话访谈		
	人数	金额	金额占比
x≤5 万	225	504.31	0.59%
5 万<x≤10 万	142	1,058.69	6.55%
10 万<x≤20 万	195	2,849.78	20.23%
x>20 万	309	13,350.17	54.78%
小 计	871	17,762.95	12.65%
抽样分层	合计情况		
	合计访谈人数	合计访谈充值金额	金额占比
x≤5 万	237	536.61	0.63%
5 万<x≤10 万	153	1,145.18	7.08%
10 万<x≤20 万	203	2,972.14	21.09%
x>20 万	343	15,532.43	63.74%
合 计	936	20,186.35	14.38%

注：金额占比指受访用户充值金额占分层累计充值金额的比例。

(2) 核实被访谈人身份、职业、资金来源、游戏心态情况

中介机构通过访谈主要核查了以下内容：玩家个人身份信息、账户充值情况、充值渠道、游戏时长、游戏心态、对游戏的评价以及是否与发行人存在关联关系等。

基于上述核查，保荐机构认为：保荐机构所访谈的被访谈人（游戏玩家）身份、职业、资金来源、游戏心态等互相匹配，不存在异常玩家，发行人游戏用户的玩家、玩家充值真实、可靠。

(3) 发行人股东资金是否通过其他渠道进入发行人业务收入

中介机构核查了发行人股东的银行流水、收支情况、资产状况等，并分析了发行人和股东财务舞弊所需的动机、机会和资金能力。

基于上述核查，保荐机构认为：发行人不存在股东资金进入发行人业务收入的情形，游戏运营、充值和财务数据真实、准确、完整。

（4）永久性道具的单价、高充值玩家购买大量永久性道具的可理解性

根据道具用途、档次、在游戏中的稀缺性的不同，永久性道具的单价差异较大，从不到1元到数万元不等。以《龙武》游戏为例，强化石的单价为0.2元，九档五行“属性宝石”的单价为10,800元。价格差异的原因是为玩家增加战斗力的幅度不同。

高充值玩家购买大量永久性道具的直接原因是提升游戏角色的战斗力。大额玩家进行大额消费的原因包括：①大额玩家通常为有资金实力同时需要打发闲暇时间的玩家；②大额充值玩家在游戏世界中有较高的知名度，通过大额消费达到较高战斗力，实现在游戏世界中的较高地位；③大额玩家追求完美的消费心理；④游戏中可消费的虚拟产品种类丰富。

六、公司采购情况和主要供应商

报告期内，发行人的采购支出主要包括广告服务、服务器托管费、网络服务费、电子设备采购款。公司报告期采购均以银行转账结算，公司主要采购情况如下所示：

（一）采购总体情况

报告期内，发行人的采购支出主要包括广告服务、服务器托管费、网络服务费、电子设备采购款。公司报告期内向前五名供应商采购情况如下表所示：

单位：万元

期间	供应商	类型	金额	占比
2015年度	北京思恩客广告有限公司	广告服务商	5,056.66	63.84%
	杭州顺网科技股份有限公司	广告服务商	927.00	11.70%
	北京金源互动广告有限公司	广告服务商	278.24	3.51%
	湖北盛天网络技术股份有限公司	广告服务商	207.55	2.62%
	北京互联互通网络科技有限公司	服务器托管商	196.70	2.48%
	合计		6,666.14	84.16%
2014年度	北京思恩客广告有限公司	广告服务商	5,310.09	57.60%
	杭州顺网科技股份有限公司	广告服务商	1,355.69	14.71%
	湖北盛天网络技术股份有限公司	广告服务商	427.42	4.64%
	北京互联互通网络科技有限公司	服务器托管商	267.22	2.90%
	中通信息服务有限公司	服务器供应商	237.97	2.58%

	合计		7,598.40	82.43%
2013 年 度	北京思恩客广告有限公司	广告服务商	3,622.89	51.75%
	杭州顺网科技股份有限公司	广告服务商	926.94	13.24%
	湖北盛天网络技术股份有限公司	广告服务商	258.43	3.69%
	北京互联互通网络科技有限公司	服务器托管商、 网络服务商	248.72	3.55%
	网宿科技股份有限公司	服务器托管商、 网络服务商	209.59	2.99%
	合计		5,266.56	75.23%

(二) 广告服务商

公司广告服务费主要包括两部分：①广告费；广告费指公司在媒体上主动宣传公司产品而发生的支出。如公司在 17173、腾讯等网站的宣传支出；②服务费；服务费主要指公司采购搜索服务等方面的支出，例如游戏玩家通过百度网页搜索公司指定关键词并点击相关链接后，百度收取公司一定的服务费用。

具备广告发布的终端媒体通常采用代理模式推广业务，例如百度、17173、新浪、360 等。终端媒体会选择数家代理商代理其广告服务，公司在采购目标广告服务，会选择多家代理机构进行报价，综合选择价格最优的代理机构进行采购。

根据采购广告服务的类别不同，广告服务的计费标准不一样，对于展示性的广告服务，通常按天计费。对于搜索类广告服务，通常采用按点击量计费。公司采用权责发生制原则计算广告服务费，对于跨期展示类广告，公司按照时间比例分别计入不同的会计期间。报告期各期公司前五名广告服务商如下：

单位：万元

年度	序号	供应商名称	采购金额	占比
2015 年	1	北京思恩客广告有限公司	5,056.66	70.00%
	2	杭州顺网科技股份有限公司	927.00	12.83%
	3	北京金源互动广告有限公司	278.24	3.85%
	4	湖北盛天网络技术股份有限公司	207.55	2.87%
	5	深圳市迅雷网络技术有限公司	118.11	1.64%
			前五名合计	6,587.55
2014 年度	1	北京思恩客广告有限公司	5,310.09	66.19%
	2	杭州顺网科技股份有限公司	1,355.69	16.90%
	3	湖北盛天网络技术股份有限公司	427.42	5.33%
	4	广州新颐广告有限公司	149.72	1.87%

	5	北京微创时代广告有限公司	101.53	1.27%
		前五名合计	7,344.46	91.55%
2013 年度	1	北京思恩客广告有限公司	3,622.89	63.66%
	2	杭州顺网科技股份有限公司	926.94	16.29%
	3	湖北盛天网络技术股份有限公司	258.44	4.54%
	4	上海新浩艺软件有限公司	136.84	2.40%
	5	广东天拓资讯科技有限公司	67.40	1.18%
			前五名合计	5,012.51

注 1：尊岸广告（上海）有限公司与北京思恩客广告有限公司同为上市公司北京蓝色光标品牌管理顾问股份有限公司控制下企业，2013 年起公司将向尊岸广告（上海）有限公司采购的金额合并至北京思恩客广告有限公司列示。

注 2：上海新浩艺软件有限公司与上海凌克翡尔广告有限公司存在关联关系，2012 年上海新浩艺软件有限公司承接上海凌克翡尔广告有限公司与发行人业务。

（三）服务器托管商

服务器托管商为公司提供服务器托管服务，公司在新游戏上线前通常会购买新的服务器，安置在合格的服务器机房，为玩家构建网络游戏的网络环境。当公司计划增加服务器托管数量时，公司会向多家服务器托管商发出采购意向，上述服务器托管商会向公司提供拟安置服务器的机房，由于不同机房性能差异较大，公司首先会对上述机房进行测试，测试后选取性能较好的机房提供方进行价格商议，最终确认性价比最高的服务器托管商。

服务器托管商通常按照机柜作为计费单位，公司能够准确的划分每个月的服务器托管费的，每个月公司根据企业的结算单据将对应费用入账。报告期内公司主要服务器托管商如下表所示：

单位：万元

期间	合作方	采购金额	采购金额占比
2015 年度	北京互联互通网络科技有限公司	196.70	39.92%
	北京世纪互联宽带数据中心有限公司	108.96	22.12%
	杭州网银互联科技股份有限公司	99.77	20.25%
	合计	405.43	82.29%
2014 年度	北京互联互通网络科技有限公司	267.22	36.79%
	北京世纪互联宽带数据中心有限公司	207.53	28.57%

	杭州网银互联科技股份有限公司	100.74	13.87%
	合计	575.49	79.23%
2013 年度	网宿科技股份有限公司	150.35	23.95%
	北京互联互通网络科技有限公司	221.86	35.34%
	北京世纪互联宽带数据中心有限公司	175.77	27.99%
	合计	547.98	87.28%

(四) 网络服务商

网络服务商主要为公司的部分数据处理提供网络加速功能，公司会根据自己的需求采购一定量的网络加速服务。公司采购网络加速服务时会向多家供应商询价，综合考虑各供应商的网络加速情况，选择性价比较高的网络服务商。

网络加速服务通常流量进行收费，每个月网络服务商对每月的流量进行结算出具结算单据，公司根据结算单据金额入账。报告期公司主要网络服务商如下表所示：

单位：万元

期间	合作方	采购金额	采购金额占比
2015 年度	网宿科技股份有限公司	56.83	49.65%
	深圳市互盟科技有限公司	30.57	26.70%
	北京快网科技有限公司	17.66	15.43%
	合计	105.06	91.78%
2014 年度	网宿科技股份有限公司	106.96	66.81%
	深圳市互盟科技有限公司	26.93	16.82%
	深圳市速必拓网络科技有限公司	19.81	12.37%
	合计	153.70	96.01%
2013 年度	网宿科技股份有限公司	59.23	41.59%
	深圳市互盟科技有限公司	27.32	19.18%
	北京互联互通网络科技有限公司	26.86	18.86%
	合计	113.41	79.63%

(五) 电子设备采购商

公司电子设备中主要以服务器、电脑为主，公司会根据游戏玩家的数量购置合理的服务器台数。公司采购服务器时主要向知名厂商浪潮、戴尔询价，通过比

价和谈判选择最优的服务器供应商，最终公司会根据终端供应商的要求与厂家或相应的代理机构签署采购协议。

服务器按台数计价，公司与服务器供应商签署采购协议后，供应商将安排发货，公司在收货验收后计入固定资产，并在下个月计提折旧。报告期公司电子设备的主要供应商如下表所示：

单位：万元

期间	合作方	采购内容	金额	占比
2015 年度	深圳市福田区赛格电子市场腾飞捷电脑经营部	电脑	38.20	31.66%
	深圳市神州联诚科技有限公司	电脑	37.44	31.02%
	中通信息服务有限公司	服务器	16.67	13.81%
	合计		92.30	76.49%
2014 年度	中通信息服务有限公司	服务器	237.97	76.82%
	深圳赛格股份有限公司	交换机、电脑	41.66	13.45%
	合计		279.62	90.27%
2013 年度	浪潮（北京）电子信息产业有限公司	服务器	248.42	46.04%
	中通信息服务有限公司	服务器	166.88	30.99%
	深圳赛格股份有限公司	交换机、电脑	75.59	14.04%
	合计		490.89	91.07%

注 1：中通信息服务有限公司为中国通信服务股份有限公司（00552.HK）的 100% 控股公司。

注 2：深圳赛格股份有限公司（000058.SZ）为公司报告期主要电脑供应商。

公司生产经营所需的服务器托管服务、网络服务和广告服务的业务模式成熟，市场供应充足；公司董事、监事、高级管理人员、其他技术人员及其关联方和持有本公司 5% 以上股权的股东未在上述供应商占有任何权益。

七、与公司业务相关的主要资产

（一）固定资产

公司的主要固定资产包括电子设备和办公设备。截至 2015 年 12 月 31 日，公司主要固定资产账面原值为 2,582.41 万元，累计折旧 1,782.15 万元，固定资产净值 800.25 万元，具体情况如下：

单位：万元

项目	原值	累计折旧	净值
电子设备	1,981.66	1,527.24	454.43
办公设备	23.87	18.32	5.55
运输设备	576.87	236.60	340.28
合计	2,582.41	1,782.15	800.25

公司与游戏运营相关的主要资产为服务器、交换机和电脑，公司主要固定资产与业务的匹配性如下：

1、服务器与业务的匹配性

服务器为游戏运营中的主要硬件设备，玩家通过登录服务器进行游戏。单台服务器理论最多可以容纳 1,000 名玩家同时在线，但基于游戏稳定性和流畅性的需求，行业内平均每台服务器至少可以容纳 100 人-200 人同时在线。报告期各期末公司服务器情况如下表所示：

服务器	2015 年	2014 年	2013 年
期末服务器台数（台）	998	1050	932
期末服务器原值（万元）	1,535.21	1,594.14	1,429.36
期末可容纳的最高同时在线	10-20 万	10-20 万	9 万-18 万-
当期实际最高同时在线	7 万	10 万	12 万

注：最高实际同时在线是指公司《远征 OL》和《龙武》最高在线的和；可容纳的最高同时在线=服务器数量*单台服务器容纳人数

公司报告期服务器数量相对较多主要原因为：（1）公司为保证服务器的正常运行通常会留有一定的富裕空间，保证即使人数达到峰值玩家也能够顺畅的进行游戏；（2）公司留有一定的备用服务器，以备新游戏的上线需要。

2、交换机与业务的匹配性

交换机主要用于连接服务器，是服务器内部数据传输设备，通常一台交换机具有 12-48 个端口，具备连接 12-48 台服务器的能力，公司购买的交换机绝大部分为 48 个端口的。报告期公司交换机情况如下表所示：

交换机	2015 年	2014 年	2013 年
期末交换机台数（台）	138	138	113
期末交换机原值（万元）	99.26	99.26	85.72
理论可连接的服务器台数（台）	2,208	2,208	1,808
期末服务器台数	998	1,050	932

注：理论可连接的服务器台数按照一台服务器需要 3 端口计算

报告期公司交换机数量充足，交换机可用端口显著高于服务器台数，由于交

换机的价值相对较低公司通常会准备相对充足的交换端口以备服务器增长的需要。

3、电脑

电脑为公司员工主要办公设备，报告期公司电脑情况如下表所示：

电脑	2015年	2014年	2013年
期末电脑台数（台）	815	677	577
期末电脑原值（万元）	330.16	250.24	197.45
期末员工人数（人）	623	530	464

报告期公司电脑数量能够满足公司员工使用。

（二）房产租赁

公司经营场所均为租赁房产，截至本招股说明书签署之日，公司租赁的主要房产情况如下：

出租方	面积（平方米）	标的房产	租赁期间
环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司	318.00	深圳市南山区高新中三道9号环球数码大厦808房	2016年3月25日 -2016年7月31日
环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司	48.80	深圳市南山区高新中三道9号环球数码大厦807房	2016年3月25日 -2016年7月31日
环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司	51.20	深圳市南山区高新中三道9号环球数码大厦805房	2016年3月25日 -2016年7月31日
环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司	323.00	深圳市南山区高新中三道9号环球数码大厦502房	2015年4月1日 -2016年7月31日
深圳高新区开发建设公司	1,569.35	深圳市南山区科技中二路1号深圳软件园（2期）9栋601、602室	2015年5月1日 -2016年4月30日

（三）主要无形资产

1、软件著作权

截至本招股说明书签署之日,公司及子公司共拥有 46 项计算机软件著作权,具体情况如下:

序号	软件全称	登记号	著作权人	首次发表日期	取得方式
1	不败传说网络游戏软件 V2.0	2016SR044852	冰川网络	2016.01.26	原始取得
2	星际战舰手机游戏软件 V1.0	2016SR007072	冰川网络	2015.12.05	原始取得
3	远征 Online 网络游戏软件 V2.0	2015SR035206	冰川网络	2015.01.23	原始取得
4	不败传说网络游戏软件 V1.0	2014SR121312	冰川网络	2014.07.17	原始取得
5	热血魔兽手机游戏软件 V1.0	2014SR090680	冰川网络	2014.06.23	原始取得
6	大主宰网络游戏软件 V1.0	2014SR002877	冰川网络	2013.12.27	原始取得
7	手机游戏《枭雄传》软件 V1.0	2013SR152736	冰川网络	2013.12.06	原始取得
8	网页游戏系统 V1.0	2013SR141102	冰川网络	2013.11.05	原始取得
9	远征 Online 之铁骑来袭游戏软件 V1.0	2013SR141097	冰川网络	2013.11.05	原始取得
10	网页游戏 UI 编辑器软件 V1.0	2013SR141361	冰川网络	2013.11.01	原始取得
11	热血魔兽网络游戏软件 V1.0	2013SR041868	冰川网络	2013.03.08	原始取得
12	莽荒世界网络游戏软件 V1.0	2013SR011214	冰川网络	2013.01.16	原始取得
13	枭雄传网络游戏软件 V1.0	2013SR126229	冰川网络	2012.11.05	受让取得
14	百万在线游戏产品服务器管理器系统 V1.0	2012SR127274	冰川网络	2012.11.05	原始取得
15	大型游戏微客户端系统软件 V1.0	2012SR127246	冰川网络	2012.11.05	原始取得
16	大型线上游戏实时语音系统软件 V1.0	2012SR127006	冰川网络	2012.11.05	原始取得
17	Rocket3D 网络游戏引擎软件 V1.0	2012SR050117	冰川网络	2012.06.04	原始取得
18	冰川枭雄 online 网络游戏软件 V1.0	2011SR027118	冰川网络	2011.02.25	原始取得
19	冰川远征 2 网络游戏软件 V1.0	2011SR027117	冰川网络	2011.02.21	原始取得
20	冰川生存法则网络游戏软件 V1.0	2011SR027115	冰川网络	2011.02.10	原始取得
21	冰川世界网络游戏软件 V1.0	2011SR027114	冰川网络	2011.02.28	原始取得
22	冰川地图编辑器软件 V1.0	2013SR048302	冰川网络	2009.01.05	原始取得
23	冰川 BC-RKT 补丁包生成器软件 V1.0	2010SR060801	冰川网络	2008.11.25	原始取得
24	冰川 BC-RKT 模型浏览器软件 V1.0	2010SR040920	冰川网络	2008.11.05	原始取得
25	冰川 BC-RKT 数据包编辑器软件 V1.0	2010SR040918	冰川网络	2008.06.06	原始取得

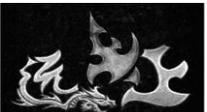
26	冰川 BC-RKT 界面编辑器软件 V1.0	2010SR040916	冰川网络	2008.05.30	原始取得
27	冰川 BC-RKT 生物编辑器软件 V1.0	2010SR040908	冰川网络	2008.11.05	原始取得
28	冰川 BC-RKT 路点编辑软件 V1.0	2010SR040796	冰川网络	2008.11.05	原始取得
29	冰川物件编辑器软件 V1.0	2010SR040795	冰川网络	2008.11.05	原始取得
30	远征 Online 网络游戏软件 V1.0	2009SR05173	冰川网络	2008.12.30	原始取得
31	BC-RKT 网络游戏引擎软件 V1.0	2008SR29462	冰川网络	2008.11.05	原始取得
32	超能少年手机游戏软件 V1.0	2015SR218814	星辰互动	2015.10.23	原始取得
33	龙武 2 网络游戏软件 V1.0	2015SR194814	星辰互动	2015.09.16	原始取得
34	影武者网络游戏软件 V1.0	2015SR100276	星辰互动	2015.05.21	原始取得
35	龙武网络游戏软件 V2.0	2015SR010045	星辰互动	2014.12.01	原始取得
36	全民天神手机游戏软件 V1.0	2014SR121695	星辰互动	2014.07.28	原始取得
37	龙武网络游戏软件 V1.0	2013SR031444	星辰互动	2013.02.21	原始取得
38	龙武网络游戏软件 V1.0	2012SR037034	星辰互动	2011.06.20	受让取得
39	凌波微步网络游戏软件 V1.0	2015SR245505	北极熊	2015.11.06	原始取得
40	鬼谷无双网络游戏软件 V1.0	2015SR225607	北极熊	2015.10.30	原始取得
41	大国网络游戏软件 V1.0	2014SR070130	北极熊	2014.05.12	原始取得
42	武神遮天网络游戏软件 V1.0	2013SR052129	北极熊	2013.05.22	原始取得
43	神战九天网络游戏软件 V1.0	2012SR072134	北极熊	2012.07.20	原始取得
44	神之战 online 网络游戏软件 V1.0	2014SR037440	北极熊	2011.12.30	受让取得
45	灵魂之殇网络游戏软件 V1.0	2015SR059408	屠龙网络	2015.03.27	原始取得
46	神器 OL 网络游戏软件 V1.0	2013SR031314	屠龙网络	2012.06.21	受让取得

2、软件产品

序号	软件全称	证书号	所有权人	颁证日期	有效期
1	星辰互动龙武网络游戏软件 V1.0	深 DGY-2013-2197	星辰互动	2013.08.30	2018.08.30
2	星辰互动龙武网络游戏软件 V2.0	深 DGY-2015-0310	星辰互动	2015.02.02	2020.02.02
3	冰川网络远征 Online 网络游戏软件	深软函 2015-C-0208	冰川网络	2015.05.18	-

3、商标

截至本招股说明书签署之日，公司共拥有 21 项注册商标，具体情况如下：

序号	商标	注册类别	注册证号	注册人	注册有效期限	取得方式
1	帝御山河	41	14411141	冰川网络	2015.5.28-2025.5.27	原始取得
2	侠骨丹心	41	12245100	冰川网络	2014.08.28-2024.08.27	原始取得
3	名剑风流	41	12245081	冰川网络	2014.08.28-2024.08.27	原始取得
4	冰河洗剑录	41	12244851	冰川网络	2014.08.14-2024.08.13	原始取得
5	苍穹神剑	41	12244905	冰川网络	2014.08.14-2024.08.13	原始取得
6	剑气书香	41	12245032	冰川网络	2014.08.14-2024.08.13	原始取得
7	莽荒世界	41	12162713	冰川网络	2014.07.28-2024.07.27	原始取得
8		41	12026652	冰川网络	2014.06.28-2024.06.27	原始取得
9		41	11881145	冰川网络	2014.05.28-2024.05.27	原始取得
10		41	11881202	冰川网络	2014.07.14-2024.07.13	原始取得
11	远征世界	41	11762780	冰川网络	2014.04.28-2024.04.27	原始取得
12	傲视苍穹	41	11762388	冰川网络	2014.04.28-2024.04.27	原始取得
13	纵横轩辕	41	11762838	冰川网络	2014.04.28-2024.04.27	原始取得
14	龙诀	41	11762750	冰川网络	2014.04.28-2024.04.27	原始取得
15		41	8525344	冰川网络	2013.05.28-2023.05.27	原始取得

16		41	9462665	冰川网络	2012.06.07-2022.06.06	原始取得
17		41	9462647	冰川网络	2012.06.07-2022.06.06	原始取得
18	冰网	41	8511699	冰川网络	2012.01.14-2022.01.13	原始取得
19	神战九天	41	11279329	北极熊	2013.12.28-2023.12.27	原始取得
20	武神遮天	41	12688332	北极熊	2015.03.28-2025.03.27	原始取得
21	九州传说	41	10158382	星辰互动	2014.5.21-2024.5.20	原始取得

4、域名

截至本招股说明书签署之日，公司拥有并使用的主要域名共 5 项，如下：

序号	域名	注册人	注册时间	到期时间	取得方式
1	q1.com	冰川网络	1995.12.13	2021.12.12	受让取得
2	szgla.com	冰川网络	2008.12.27	2017.12.27	原始取得
3	szgla.cn	冰川网络	2008.12.27	2017.12.27	原始取得
4	xingchenworld.com	星辰互动	2011.11.03	2016.11.03	原始取得
5	173qy.com	千阳网络	2015.11.13	2018.11.13	原始取得

(四) 经营资质

截至本招股说明书签署之日，公司拥有的经营资质情况如下：

序号	证书名称	被许可人	许可范围	颁发机构	有效期限
1	网络文化经营许可证	冰川网络	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	广东省文化厅	2015.11.30-2018.11.29
2	网络文化经营许可证	千阳网络	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	广东省文化厅	2015.12.31-2018.12.30
3	增值电信业务经营许可证	冰川网络	第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务）	工业和信息化部	2014.3.11-2019.3.11
4	增值电信业务经营许可证	冰川网络	信息服务业务（仅限互联网信息服务业务）	广东省通信管理局	2014.5.6-2019.5.6

	证				
5	互联网出版许可证	冰川网络	互联网游戏、手机游戏出版	国家新闻出版广电总局	2013.12.11-2017.12.11

发行人及控股子公司主要游戏产品的资质取得情况如下：

游戏名称	新闻出版总署科技与数字出版司/国家新闻出版广电总局的批复	文化部备案文号	中国标准书号 (ISBN)
远征online	《关于国产网络游戏<远征 online>备案的函》(科技与数字[2010]004号)	文网游备字[2011]C-RPG005号	ISBN 978-7-900465-50-4
龙武	《关于同意出版运营国产网络游戏<九州 online>的函》(科技与数字[2012]057号)、《关于同意国产网络游戏<九州 online>变更名称的批复》(新出审字[2013]249号)	文网游备字[2012]C-RPG022号	ISBN 978-7-900267-87-0
神战九天	《关于同意出版运营国产网络游戏<神战九天网络游戏软件 V1.0>的函》(科技与数字[2012]706号)、《关于同意国产网络游戏<神战九天网络游戏软件 V1.0>变更运营单位名称的批复》(新出审字[2013]364号)	文网游备字[2013]W-RPG100号	ISBN 978-7-900267-84-9
神器OL	《关于同意出版运营国产网络游戏<神器 OL>的批复》(新出审字[2013]358号)	文网游备字[2013]W-RPG105号	ISBN 978-7-900267-86-3
枭雄传	《关于同意出版运营国产网络游戏<枭雄传>的批复》(新出审字[2013]657号)	文网游备字[2014]W-SLG005号	ISBN 978-7-900267-88-7
热血魔兽	《关于同意出版运营国产网络游戏<热血魔兽>的批复》(新出审字[2013]1103号)	文网游备字[2014]W-CSG002号	ISBN 978-7-900298-01-0
不败传说	《关于同意出版运营国产网络游戏<不败传说>的批复》(新广出审[2015]91号)	文网游备字[2015]C-RPG0312号	ISBN978-7-89988-234-4
灵魂之殇	《关于同意出版运营国产网络游戏<灵魂之殇>的批复》(新广出审[2015]1000号)	文网游备字[2015]W-RPG0766号	ISBN978-7-89988-412-6

八、特许经营许可权

公司不存在特许经营业务，无特许经营许可权。

九、公司技术与研发情况

公司业已形成较为成熟的研发模式：公司积极从市场调研和玩家反馈中发掘研发需求，有针对性地学习、引进国内外先进技术，并在此基础上进行自主研发改进；公司现已构建了较为完备的研发组织体系，制定了激励创新及知识产权保护的研发组织管理制度，能有效地保障研发工作的高效性和持续性。

(一) 核心技术情况

经过多年的技术积累，公司已掌握多项网游产品开发与运营的核心技术：

技术名称	技术描述	技术来源	对应知识产权	成果应用
BC-RKT引擎	通用网络游戏引擎，可迅速制作 2D、2.5D、3D 游戏；支持万人同服，支持数百人同屏互动。	原始创新	2013SR141097 2011SR027117 2009SR05173 2008SR29462 2013SR031444 2012SR037034 2014SR070130	远征 OL、龙武等
Rocket3D引擎	高效的 3D 引擎技术，实现大规模场景管理、空间分割、光影效果、动态动作拟合及后期处理。	原始创新	2012SR050117	-
微端技术	微客户端异步加载技术，解决平衡资源负载难题。	原始创新	2012SR127246	远征 OL、龙武
万人在线游戏云服务器技术	通过构建分布式服务器架构，灵活组合不同服务器的数据。使不同服务器的玩家可以飘移到一起进行互动，又能够随时回到本服务器。	原始创新	2009SR05173	远征 OL
大型多人在线语音技术	在占用极低网络带宽和系统资源的情况下，提供流畅稳定的高音质游戏内语音服务。	原始创新	2012SR127006	远征 OL
XP 物理引擎技术	通过物理公式模拟现实世界刚体和柔体力学效果。实现真实的战斗打击感、力回馈以及场景破坏效果，流畅连贯的战斗发力，高效地实现逼真的战斗体验。	原始创新	2013SR031444	龙武
动作拼接技术	通过少量动画帧数实现数倍的动作组合。用最少的资源实现炫丽真实的游戏感受。	原始创新	2012SR072134	在研网页游戏
多平台同一代码发布	用同一代码发布客户端到以下平台：ios、Android、wp8、win32、win8。	原始创新	2014SR090680	在研移动游戏
基于 Excel 的手游辅助开发技术	利用 Excel 中 VBA 的强大功能，给游戏开发带来预处理操作，极大的提高游戏的运行性能、缩短开发周期、降低维护成本。	原始创新	2014SR090680	在研移动游戏
任意移动平台游戏安装包高压压缩比增量更新	移动游戏初始安装包只用下载一次，之后游戏增加的内容，使用了快速高压压缩比的算法对更新文件进行压缩，用户可以很快更新应用程序并使用，帮助用户节省手机流量。	原始创新	2013SR152736	在研移动游戏

（二）研发投入情况

公司历来重视研发费用的投入，报告期内公司研发费用情况如下表：

项目	2015 年	2014 年度	2013 年度
研发费用（万元）	6,726.52	5,610.78	3,992.51
营业收入（万元）	36,988.22	36,000.85	27,225.72

所占比例	18.19%	15.59%	14.66%
------	--------	--------	--------

(三) 核心技术人员和研发人员情况

1、公司研发人员构成情况

截至 2015 年 12 月 31 日，公司拥有研发技术人员 417 人，占公司总人数的 66.93%，研发团队涉及网游产品开发的各个方面。在研发技术人员中，具有硕士及以上学历的 13 人、本科及大专学历 379 人，近两年公司核心技术人员稳定，未发生重大变动。

2、核心技术人员持股情况

公司核心技术人员包括陈涛、高锋、谢小康、彭智锋。核心技术人员均直接或间接持有公司股权，有利于保证核心技术人员的稳定性。

序号	姓名	持股方式	间接持股主体	直接或间接持有发行人股份数（万股）	占比（%）
1	陈涛	直接	-	470.63	6.28
		间接	尚轩投资	75.01	1.00
2	高锋	直接	-	392.67	5.24
3	谢小康	间接	诺尔投资	8.44	0.11
4	彭智锋	间接	尚轩投资	8.44	0.11
	合计	-	-	955.19	12.74

3、核心技术人员及专业资质情况

公司核心技术人员包括陈涛、高锋、谢小康、彭智锋，其专业资质情况请参见本招股说明书第八节“董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、（四）其他核心人员”。

4、最近两年核心技术人员的变动情况

公司核心技术人员稳定，近两年未发生重大变化。

时间	核心技术人员	增减变动
2014 年	陈涛、高锋、谢小康、彭智锋	无
2015 年	陈涛、高锋、谢小康、彭智锋	无

十、发行人境外生产经营情况

公司于 2014 年 8 月设立全资子公司冰川香港，作为发行人授权运营游戏的管理平台。冰川香港仅作为管理平台，并未进行网络游戏的研究，截至报告期末，冰川香港的净资产为 655.22 万元、净利润为-36.90 万元。冰川香港的具体情况请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、（一）控股子公司”。

十一、未来发展与规划

（一）发行人未来发展战略和目标

1、公司未来发展战略

公司以“一切为了用户体验”为企业发展观，遵循“精品战略”的指导思想，崇尚“诚实、尽责、创新、分享”的企业文化，通过持续不断的产品创新和技术创新，为用户提供精彩的游戏体验。公司将充分整合社会资源，在巩固客户端网络游戏的同时，加大对网页游戏和移动游戏的开发力度，致力于成为中国优秀的网络游戏开发运营一体化企业。

2、公司发展目标

公司将牢牢把握住中国网络游戏行业快速发展的重要机遇期，以此次公开发行股票并上市为契机，加大网络游戏开发投入，加快新产品推出速度，提高网络游戏的运营能力，进一步提升公司产品市场占有率和行业知名度。公司将在现有客户端网络游戏产品的基础上开发多款题材丰富、玩法新颖的客户端网络游戏，保持公司在客户端网络游戏市场的优势地位，同时公司也将借鉴现有的成功经验以及成熟的基础技术开发多款网页游戏和移动游戏，丰富公司产品种类，创造更多的经济效益。

3、公司未来三年的具体发展规划

为了实现企业的总体经营目标，充分发挥规模效益，公司将加快制定和实现以下各项业务规划：

（1）原创网络游戏开发规划

公司将牢牢把握此次中国网络游戏行业快速发展的重要机遇期，以市场为导向，坚持“精品战略”，自主开发一系列技术水平高、内容丰富、题材新颖的网络游戏产品，迅速提升公司市场份额。未来三年公司计划开发多款客户端网络游戏、网页游戏和移动游戏，不断丰富公司网络游戏产品类型和题材，提高公司竞争力及行业影响力。

（2）核心技术创新规划

发展网络游戏技术研发平台。为使公司产品更具市场竞争力，公司将通过加大研发投入，扩大研发团队，进一步提高公司科研技术水平，将公司的技术中心建成专业的网络游戏技术研发平台。

积极申请软件著作权。公司目前已经拥有软件著作权四十余项，并正在申请多项软件著作权。自主创新和自主知识产权是公司今后持续发展的关键。

加强人才队伍建设。公司计划在未来三年内引进或培养技术研发、产品开发、

运营管理等专业人才，以培养技术骨干为重点建设内容，建立一支高、中、初级专业技术人才合理搭配的人才队伍，保证公司快速发展对人才的需要。

（3）运营平台升级改造规划

未来三年，公司拟建立集账号开放平台、游戏运营平台、社区互动平台和移动互联网应用于一体的 Q1.COM 大型娱乐社区互动平台，通过对平台各子项目升级、完善，增添更丰富的娱乐内容，扩大用户群体、提升用户留存率，为公司业务的持续发展奠定基础。

（4）数据管理系统建设规划

数据分析对于网络游戏企业而言至关重要，公司将建立集用户数据管理系统和用户行为分析系统为一体的大型数据管理中心。该中心将大幅提高公司的数据分析能力，为不同用户提供个性化的服务。针对用户行为分析，数据管理中心将组建专业的数据分析小组，开发用户行为数据采集系统及用户行为分析系统，为公司发展战略提供决策依据。

（5）网络游戏运营规划

公司以市场为中心，未来将凭借完整的网络游戏运营体系，积极加强市场开发和游戏推广力度。首先，公司将不断完善精准营销策略，改善用户体验反馈机制、用户体验研究机制、用户行为分析机制、用户行为引导机制、产品研运导向机制；其次，公司将继续积极拓展市场和营销渠道，优化与大型网络推广平台的合作关系，通过广告投放、资源交换等方式展开深度合作；再次，公司将深化建立与国内其他主流运营平台，网络游戏开发商、开发团队的合作关系，争取持续推出精品网络游戏，从而加强用户黏性及付费用户转化率；最后，充分利用旗下网站 Q1.COM，拓展网络资源，为用户提供丰富、优质的网络互动娱乐方式。

（6）人力资源管理规划

人力资源是公司的核心资源，为了实现公司总体战略目标，公司将健全人力资源管理体制，制定可行、有竞争力的人力资源开发计划，进一步建立完善的培训、薪酬、绩效和激励机制，最大限度的发挥人力资源的潜力，为公司的可持续发展提供人才保障。

（二）发展规划的假设条件

公司实现上述规划所依据的假设条件为：

- 1、公司所遵循的国家和地方现行的有关法律、法规和经济政策无重大改变；
- 2、本公司所处的宏观经济环境、政治、法律和社会环境处于正常发展状态，没有对公司产生重大不利影响的不可抗力事件发生；
- 3、本次股票发行顺利完成，募集资金能够及时足额到位；

- 4、募集资金投资项目能够顺利实施，并取得预期收益；
- 5、公司所处行业的市场处于正常发展状态，没有出现重大的市场突发情形；
- 6、公司能够持续保持现有管理层、核心技术人员的稳定性和连续性。

（三）可能面临的主要困难

公司实施上述计划面临的主要困难是：

1、尽管本公司在国内同行业内具有一定优势，且成长性良好，但较国内外网络游戏巨头相比，仍存在资金实力不足的弱点。

2、虽然公司引进并储备了一定数量的高素质人才，但随着公司业务规模的不断扩大，可能无法满足今后业务发展带来的在技术、管理、市场方面的需要。

3、本行业随着技术进步，所需要突破的技术研发提升瓶颈将会不断产生，要求本企业不断加强研发投入，提升研发水平，继续保持技术的先进性。

（四）确保实现发展规划采用的方法或途径

1、加快对优秀人才的培养和引进

公司将加快对各方面优秀人才的引进和培养，同时加大对人才的资金投入并建立有效的激励机制，确保公司发展规划和目标的实现。首先，公司将继续加强员工培训，加快培育一批素质高、业务能力强的网络游戏开发人才、运营人才、管理人才；其次，公司将不断引进外部人才，对于行业技术专家、管理经验杰出的高端人才，加大引进力度，保持核心人才的竞争力。再次，公司将建立包括直接物质奖励、职业生涯规划、长期股权激励等多层次的激励机制，充分调动员工的积极性、创造性，提升员工对企业的忠诚度。

2、深化公司治理结构完善计划

公司将严格按照《公司法》、《证券法》等法律法规对上市公司的要求规范运作，进一步完善法人治理结构，建立适应现代企业制度要求的决策和用人机制，充分发挥股东大会、董事会在重大决策、选择经理人员等方面的作用。

公司将进一步完善内部决策程序和内部控制制度，强化各项决策的科学性和透明度，保证财务运作合理、合法、有效。公司将根据客观条件和自身业务的变化，及时调整组织结构和促进公司的机制创新。

3、多元化融资方式

公司将采取多元化的融资方式，满足各项发展规划的资金需求。首先，公司将做好本次发行上市工作，利用募集资金实现提升游戏开发能力、完善游戏产品线、增强游戏运营能力和优化公司业务结构的规划；其次，在未来融资方面，公司将根据资金、市场的具体情况，择时通过银行贷款、配股、增发和发行可转换债券等方式合理安排制定融资方案，进一步优化资本结构，筹集推动公司发展所需资金。

本公司将在上市后通过定期报告公告发展规划的实施情况。

第七节 同业竞争与关联交易

一、公司独立性情况

本公司成立以来，严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，在资产、人员、财务、机构、业务等方面保持了良好的独立性，具有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力。

（一）资产完整

本公司系由冰川有限整体变更设立，承继了冰川有限的所有资产、负债及权益，并已办理了相关资产和产权变更登记。公司合法拥有完整的独立于股东及其他关联方的开发、运营网络游戏所需的资产，可以完整地用于公司经营活动。本公司未以自身资产、权益或信誉为股东提供担保，公司对所有资产有完全的控制支配权，不存在资产、资金被控股股东、实际控制人占用而损害公司利益的情况。

（二）人员独立

本公司成立后，建立健全了法人治理结构，董事、监事和高级管理人员均严格按照《公司法》等相关法律法规和《公司章程》的相关规定产生，不存在股东指派或干预高管人员任免的情形。公司高级管理人员未在控股股东、实际控制人控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，未在控股股东、实际控制人控制的其他企业领薪。公司财务人员未在控股股东、实际控制人控制的其他企业中兼职。公司建立了独立的人事档案、聘用和任免制度及独立的工资管理制度，与全体员工签定了劳动合同，在员工的劳动、人事及工资管理上完全独立。

（三）财务独立

本公司设立了独立的财务部门，配备了独立的财务人员，按照《企业会计制度》建立了独立的会计核算体系和财务管理制度。公司开设了独立的银行账户，不存在与控股股东、实际控制人控制的其他企业共用银行账户的情形。公司依法独立进行纳税申报，履行缴纳义务。公司不存在控股股东、实际控制人占用公司资金及干预公司资金使用的情形，也不存在资金或其他资产被控股股东、实际控制人或其他关联方以任何形式占用的情形。

（四）机构独立

本公司按照《公司法》等相关法律法规和《公司章程》的相关规定，设有股东大会、董事会、监事会以及各级管理部门，形成了有效的法人治理结构，独立行使经营管理职权。公司的生产经营和办公机构与股东单位完全分开，不存在混

合经营、合署办公的情形，也不存在股东单位、其他关联单位或个人干预公司机构设置的情形。

（五）业务独立

本公司独立从事网络游戏的开发和运营，在经营及管理上独立运作。公司形成了独立完整的业务体系，合法、独立地取得了经营所需的许可证或主管机构的审批及备案，在业务上完全独立于股东和其他关联方，截至本招股说明书签署之日，不存在同业竞争和显失公平的关联交易。

保荐机构经核查，认为公司在资产、人员、财务、机构和业务等方面的内容描述真实、准确、完整。发行人已严格按照相关法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，在资产、人员、财务、机构、业务等方面保持了良好的独立性。

二、同业竞争

（一）本公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争

截至本招股说明书签署之日，刘和国先生持有本公司 4,383.92 万股股份，占公司发行前股份总数的 58.45%，任本公司董事长，为本公司的控股股东、实际控制人。

截至本招股说明书签署之日，刘和国先生未直接或间接从事与本公司相同或相似的业务，未拥有与本公司业务相同或相似的其他控股公司、联营公司及合营公司，因此公司控股股东、实际控制人与发行人不存在同业竞争的情形。

（二）控股股东、实际控制人避免潜在同业竞争的措施

为避免同业竞争，本公司控股股东、实际控制人刘和国先生，于 2013 年 4 月 1 日向公司出具了《承诺函》，内容如下：

“1、本人及本人控制的企业目前未从事任何在商业上与冰川网络及/或冰川网络控制的企业构成或可能构成同业竞争的业务或活动；本人将来不从事、亦促使本人控制、与他人共同控制、具有重大影响的企业不从事任何在商业上与冰川网络及/或冰川网络控制的企业构成或可能构成同业竞争的业务或活动。

2、如因国家法律修改、政策变动或其他不可避免的原因使本人及/或本人控制、与他人共同控制、具有重大影响的企业与冰川网络构成或可能构成同业竞争时，就该等构成同业竞争之业务的受托管理、承包经营或收购等，冰川网络在同等条件下享有优先权。

除非本人不再为冰川网络股东及实际控制人，前述承诺是无条件且不可撤销的。本人违反前述承诺将承担冰川网络、冰川网络其他股东或利益相关方因此受到的任何损失。”

三、关联方及关联关系

（一）控股股东、实际控制人

刘和国先生持有本公司 4,383.92 万股股份，占公司发行前股份总数的 58.45%，任本公司董事长，为本公司的控股股东、实际控制人。具体情况请参见本招股说明书第八节“董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、（一）董事”。

（二）持有5%以上的其他股东

除控股股东外，公司持股 5% 以上的其他股东为：高祥先生持有公司 10.20% 的股份，隆寒辉先生持有公司 6.87% 的股份，陈涛先生持有公司 6.28% 的股份，高锋先生持有公司 5.24% 的股份，唐国平先生持有公司 5.24% 的股份。上述股东具体情况请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“六、（一）公司股东情况”。

（三）控股股东、实际控制人投资的其他企业

截至本招股说明书签署之日，除本公司及本公司的子公司，公司控股股东、实际控制人刘和国先生在报告期内无其他控制企业。

（四）本公司的子公司及参股公司

截至本招股说明书签署之日，本公司有 5 家控股子公司，包括星辰互动、北极熊、屠龙网络、冰川香港和千阳网络；2 家参股子公司为神瑞互动和天穹网络。具体情况请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“五、发行人子公司情况”。

除此之外，本公司无其他控股和参股公司。

（五）本公司董事、监事、高级管理人员及其控制或有重大影响的企业

1、董事、监事、高级管理人员

本公司董事、监事、高级管理人员等自然人为本公司的关联方。董事、监事、高级管理人员的具体情况请参见本招股说明书第八节“董事、监事、高级管理人员与公司治理”。

2、董事、监事、高级管理人员控制或有重大影响的企业

诺尔投资和尚轩投资系发行人股东，为公司董事、高级管理人员控制的企业，具体情况请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“六、（一）公司股东情况”。

（六）其他关联方

1、董事、监事、高级管理人员和主要投资者关系密切的家庭成员

公司董事、监事、高级管理人员和主要投资者为刘和国、高祥、隆寒辉、陈涛、高锋、唐国平、郑学定、米旭明、张健、谢小康、阮司俊、吴武陵、章国俊，上述人员关系密切的家庭成员为公司的关联自然人。

2、公司董事、监事、高级管理人员和主要投资者关系密切的家庭成员控制、共同控制或施加重大影响的其他企业。

公司董事、监事、高级管理人员和主要投资者为刘和国、高祥、隆寒辉、陈涛、高锋、唐国平、郑学定、米旭明、张健、谢小康、阮司俊、吴武陵、章国俊，上述人员关系密切的家庭成员控制、共同控制或施加重大影响的其他企业为公司的关联法人。

四、关联交易情况

（一）关联交易汇总情况

本公司具有独立、完整的开发、运营体系，对控股股东及其他关联方不存在依赖关系。报告期内，本公司与关联方发生的关联交易汇总如下：

单位：万元

一、经常性关联交易：无					
二、偶发性关联交易					
1、关联方资金往来：无					
2、支付薪酬：2013年度、2014年度和2015年度公司向董事、监事和高级管理人员支付的薪酬分别为492.75万元、583.25万元和527.72万元					
3、软件著作权无偿转让					
项目	名称	转让方	受让方	转让价格	交易时间
软件著作权	《神器OL网络游戏软件V1.0》	高锋	屠龙网络	0	2013.4

（二）经常性关联交易

报告期内，本公司与关联方未发生经常性关联交易。

（三）偶发性关联交易

1、关联方资金往来

报告期各期末，公司与关联方不存在资金往来。

2、支付薪酬

序号	姓名	职务	2015 年度	2014 年度	2013 年度
1	刘和国	董事长	78.68	74.95	76.12
2	高祥	董事、总经理	85.60	82.47	79.64
3	陈涛	董事、副总经理	105.56	113.55	122.66
4	唐国平	董事	76.49	137.45	54.10
5	郑学定	独立董事	6.00	6.05	6.05
6	米旭明	独立董事	6.00	6.05	6.05
7	张健	独立董事	6.00	6.05	4.56
8	谢小康	监事	49.93	47.64	41.57
9	阮司俊	监事	51.03	46.22	42.92
10	吴武陵	监事	12.71	12.35	11.04
11	章国俊	董事会秘书、副总经理、财务总监	49.71	50.47	48.04

3、软件著作权无偿转让

为规范公司独立经营，2013年4月，高锋将其持有的软件著作权《神器OL网络游戏软件V1.0》无偿转让给发行人子公司屠龙网络。

(四) 报告期内关联交易对公司财务状况和经营成果的影响

报告期内，本公司未发生经常性关联交易，偶发性关联交易主要为向关联方提供借款、无偿受让无形资产和收购关联方持有子公司的股权。总体而言，公司偶发性关联交易较少，且关联方占款已全部收回，未对公司财务状况和经营成果造成重大影响。

(五) 规范关联交易和资金占用的承诺

本公司持股5%以上股东承诺：若其与冰川网络发生无法避免的关联交易，则此种关联交易的条件必须按正常商业条件进行。其不要求或不接受冰川网络给予任何优于在一项市场公平交易中的第三者给予的条件；其将严格遵守有关法律、法规和规范性文件及公司章程的要求及规定，避免违规占用冰川网络资金。若违反该承诺，相关人员将承担发行人、其他股东或利益相关方因此所受到的任何损失。

五、报告期内发行人关联交易制度的执行情况及独立董事意见

本公司设立后，通过《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《独立董事制度》和《关联交易管理制度》规范了公司关联交易制度。报告期内，

本公司的关联交易均严格履行了《公司章程》等有关制度的规定，不存在损害中小股东利益的情形。对未来可能发生的关联交易，本公司将严格按照各项制度履行相应的决策程序。

本公司独立董事对本公司报告期关联交易的执行情况发表了独立意见，认为公司报告期内与关联方进行的关联交易真实、合法、有效，关联交易定价公允，公司与关联方报告期内发生的关联交易不存在损害公司或其他股东的合法利益的情况。

第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员

(一) 董事

截至本招股说明书签署之日，本公司共有董事 7 名，其中独立董事 3 人。公司董事由股东大会选举产生或更换，任期 3 年，任期届满可连选连任。本届董事会成员任期自聘任之日起至 2018 年 9 月 2 日。

刘和国先生，董事长，1973 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大专学历，十六年网络游戏行业从业经验。曾先后就职于深圳利得尔电子实业有限公司、深圳京凌实业有限公司、深圳市网域计算机网络有限公司。现任本公司董事长。

高祥先生，董事，1979 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历，十三年网络游戏行业从业经验。曾先后就职于深圳市光美软件技术开发有限公司、深圳华强智能技术有限公司、深圳市网域计算机网络有限公司、深圳市未名网络技术有限公司。现任本公司董事、总经理、诺尔投资执行董事。

陈涛先生，董事，1981 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大专学历，十二年网络游戏行业从业经验。曾先后就职于深圳市网域计算机网络有限公司、深圳市迅雷网络技术有限公司。现任本公司董事、副总经理、尚轩投资执行董事。

唐国平先生，董事，1980 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历，十一年网络游戏行业从业经验。曾先后就职于深圳市网域计算机网络有限公司、深圳市未名网络技术有限公司、冰川网络，现任本公司董事、星辰互动董事长。

郑学定先生，独立董事，1963 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，研究生学历，中国注册会计师。深圳市第三、四、五届人大代表，曾先后就职于江西财经大学会计系、深圳市财政局、深圳市注册会计师协会、天健会计师事务所深圳分所。现任大华会计师事务所深圳分所合伙人、平安大华基金管理有限公司、金田实业（集团）股份有限公司、深圳市建筑科学研究院股份有限公司、深圳市银之杰科技股份有限公司、秦皇岛天业通联重工股份有限公司独立董事。

米旭明先生，独立董事，1975 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，厦门大学管理学博士、应用经济学博士后。现任深圳大学副教授，主要研究领域为公司治理、创业投资、资产评估等。

张健先生，独立董事，1982 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，研究生学历，中国执业律师。曾就职于广东东方金源律师事务所，现任北京大成律

师事务所高级合伙人、第八届深圳市律师协会风险管理法律专业委员会委员、第九届深圳市律师协会实习人员工作委员会委员。

（二）监事

截至招股说明书签署之日，本公司共有 3 名监事，其中股东代表监事 2 名，职工代表监事 1 名。股东代表监事由股东大会选举产生，职工代表监事由职工代表大会选举产生。监事任期 3 年，任期届满可连选连任。本届监事会成员任期自聘任之日起至 2018 年 9 月 2 日。

谢小康先生，监事会主席，1979 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历，十三年 IT 行业从业经验。曾先后就职于深圳市吉大远望软件有限公司、深圳市吉大远望科技有限公司、深圳市永达电子有限公司。现任本公司监事会主席、数据部主管，兼任诺尔投资总经理。

阮司俊先生，监事，1980 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大专学历，十一年 IT 行业从业经验。曾就职于深圳市有趣网络科技有限公司。现任本公司维护部主管，兼任诺尔投资监事。

吴武陵先生，职工监事，1984 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历。曾先后就职于东莞华科电子有限公司、深圳市网领科技有限公司、深圳市爱科赛科技有限公司。现任公司公共事务部专员。

（三）高级管理人员

截至本招股说明书签署之日，本公司的高级管理人员基本情况如下：

高 祥先生，总经理，简历请参见本节“一、（一）董事”。

陈 涛先生，副总经理，简历请参见本节“一、（一）董事”。

章国俊先生，副总经理、董事会秘书、财务总监，1973 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，中国注册会计师。曾先后就职于安徽清合会计师事务所、广东智合会计师事务所。现任本公司副总经理、董事会秘书、财务总监。

（四）其他核心人员

本公司的其他核心人员均为本公司的核心技术人员，截至本招股说明书签署之日，本公司的核心技术人员 4 人，其基本情况如下：

陈 涛先生，研发中心总监，简历请参见本节“一、（一）董事”。

谢小康先生，数据部主管，简历请参见本节“一、（二）监事”。

高 锋先生，1973 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，十三年网络游戏行业从业经验。曾先后就职于中国航空工业总公司第六零八研究所、深圳市网域计算机网络有限公司、冰川网络。现任发行人子公司屠龙网络董事。

彭智锋先生，1983 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，六

年网络游戏行业从业经验。曾先后就职于湖南安路通科技有限公司、文思创新软件技术有限公司。现任发行人软件开发工程师，主要负责《远征 OL》产品开发和管理工作。

(五)对发行人设立、发展有重要影响的董事、监事、高级管理人员创业及从业历程

对发行人设立、发展有重要影响的董事、监事、高级管理人员包括刘和国、高祥、唐国平、陈涛等，其主要创业及从业经历请参见本节之“一、董事”内容。

(六) 董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的兼职情况

姓名	本公司职务	兼职单位	兼任职务	兼职单位与 本公司的关系
刘和国	董事长	星辰互动	董事	控股子公司
		北极熊	董事	控股子公司
		屠龙网络	董事	控股子公司
		冰川香港	董事	控股子公司
		千阳网络	董事	控股子公司
高祥	董事、总经理	诺尔投资	执行董事	本公司股东
		星辰互动	董事	控股子公司
		北极熊	董事	控股子公司
		屠龙网络	董事	控股子公司
		神瑞互动	副董事长	参股子公司
		千阳网络	董事	控股子公司
陈涛	董事、副总经理、核心人员	尚轩投资	执行董事	本公司股东
		屠龙网络	监事	控股子公司
唐国平	董事	星辰互动	董事长	控股子公司
		千阳网络	董事长	控股子公司
郑学定	独立董事	大华会计师事务所深圳分所	合伙人	无关联关系
		平安大华基金管理有限公司 (非上市公司)	独立董事	
		金田实业(集团)股份有限公司 (非上市公司)		
		深圳市建筑科学研究院股份有限公司 (非上市公司)		
		深圳市银之杰科技股份有限公司 (上市公司)		
		秦皇岛天业通联重工股份有限公司 (上市公司)		
米旭明	独立董事	深圳大学	副教授	无关联关系

张 健	独立董事	大成律师事务所	高级合伙人	无关联关系
谢小康	监事会主席、 核心人员	诺尔投资	总经理	本公司股东
阮司俊	监事	诺尔投资	监事	本公司股东
章国俊	董事会秘书、副 总经理、财务总 监	星辰互动	董事	控股子公司
		北极熊	董事	控股子公司
		屠龙网络	董事	控股子公司
		天穹网络	监事	参股子公司
		神瑞互动	董事	参股子公司
		千阳网络	董事	控股子公司

除上述情况外，其他董事、监事、高级管理人员与其他核心人员不存在兼职情况。

（七）董事、监事、高级管理人员与其他核心人员相互之间的亲属关系

截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员相互之间不存在亲属关系。

（八）公司董事、监事的提名及选聘情况

1、公司董事的提名及选聘情况

股东刘和国提名刘和国、高祥、陈涛、唐国平为本公司第一届董事会董事，提名郑学定、李峰、胡劲峰为本公司第一届董事会独立董事。2012年9月3日，公司第一次股东大会选举上述人员为本公司第一届董事会成员。

2012年11月，独立董事李峰因个人原因提出辞职，第一届董事会提名米旭明先生为第一届董事会独立董事。2012年12月17日，公司召开2012年第三次临时股东大会选举米旭明为本公司第一届董事会独立董事。

2013年2月，独立董事胡劲峰因个人原因提出辞职，第一届董事会提名张健为第一届董事会独立董事。2013年3月29日，公司召开2013年第二次临时股东大会选举张健为本公司第一届董事会独立董事。

股东刘和国提名刘和国、高祥、陈涛、唐国平为本公司第二届董事会董事，提名郑学定、米旭明、张健为本公司第二届董事会独立董事。2015年9月2日，公司2015年第三次临时股东大会选举上述人员为本公司第二届董事会成员。

2、公司监事的提名及选聘情况

股东刘和国提名谢小康、股东高祥提名阮司俊为本公司第一届监事会股东代表监事。2012年8月15日，职工代表大会选举吴武陵为本公司第一届监事会职工代表监事；2012年9月3日，公司第一次股东大会选举谢小康、阮司俊为本公司第一届监事会监事。

股东刘和国提名谢小康、股东高祥提名阮司俊为本公司第二届监事会股东代表监事。2015年8月17日，职工代表大会选举吴武陵为本公司第二届监事会职工代表监事；2015年9月2日，公司2015年第三次临时股东大会选举谢小康、阮司俊为本公司第二届监事会监事。

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

经保荐机构、发行人律师和会计师等中介机构辅导，公司董事、监事、高级管理人员对《公司法》、《证券法》、《首次公开发行并在创业板上市管理办法》等相关法律法规及其规范性文件进行了全面的学习，已知悉股票发行上市相关法律法规，并充分了解其应履行的法定义务和责任。

二、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员对外投资情况

本公司部分董事、监事、高级管理人员与其他核心人员参与出资设立诺尔投资和尚轩投资，具体情况请参见本招股说明书第五节“发行人基本情况”之“六、（一）公司股东情况”。本公司核心人员高锋除持有本公司5.24%股权外，还持有深圳市佳美运通国际货运代理有限公司10%股权，出资额5万元人民币，该公司主要从事货运代理。

除上述情况外，截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员不存在其他对外投资的情况。

三、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属持有发行人股份的情况

截至本招股说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员直接或间接持有公司股份的情况如下表：

姓名	职务	持股方式	间接持股主体	直接或间接持有发行人股份数（万股）	占比（%）
刘和国	董事长	直接	-	4,383.92	58.45
高祥	董事、总经理	直接	-	764.91	10.20
		间接	诺尔投资	80.51	1.07
陈涛	董事、副总经理、核心人员	直接	-	470.63	6.28
		间接	尚轩投资	75.01	1.00
唐国平	董事	直接	-	392.67	5.24
谢小康	监事会主席、核心人员	间接	诺尔投资	8.44	0.11

阮司俊	监事	间接	诺尔投资	7.03	0.09
章国俊	副总经理、 董事会秘书、 财务总监	直接	-	18.75	0.25
高 锋	核心人员	直接	-	392.67	5.24
彭智锋	核心人员	间接	尚轩投资	8.44	0.11
合计	-	-	-	6,602.97	88.04

除上述情形外，本公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属均未直接或间接持有本公司股份。

截至本招股说明书签署之日，上述人员直接或间接持有本公司股份不存在质押或冻结的情形。

四、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员薪酬情况

（一）薪酬组成、确定依据及所履行的程序

本公司现任董事（独立董事除外）、监事、高级管理人员与其他核心人员从公司领取薪酬主要由基本薪酬及绩效薪酬两部分构成，其中绩效薪酬依照冰川网络制定的《绩效考核制度》进行绩效考核确定；公司独立董事津贴依照公司于2012年9月3日召开的第一次股东大会公司审议通过的《关于深圳冰川网络股份有限公司独立董事津贴的议案》确定。

（二）薪酬总额占利润总额的比例

公司现任董事、监事、高级管理人员与其他核心人员2013年度-2015年度从公司领取的薪酬总额分别为550.71万元、650.74万元和595.66万元，占各期公司利润总额的比重分别为3.97%、3.71%和2.90%。

（三）董事、监事、高级管理人员与其他核心人员最近一年领取薪酬的情况

公司现任董事、监事、高级管理人员与其他核心人员2015年度从公司领取薪酬情况如下：

序号	姓名	职务	收入（万元）
1	刘和国	董事长	78.68
2	高祥	董事、总经理	85.60
3	陈涛	董事、副总经理、核心人员	105.56
4	唐国平	董事	76.49
5	郑学定	独立董事	6.00
6	米旭明	独立董事	6.00

7	张健	独立董事	6.00
8	谢小康	监事、核心人员	49.93
9	阮司俊	监事	51.03
10	吴武陵	监事	12.71
11	章国俊	董事会秘书、副总经理、财务总监	49.71
12	高锋	核心人员	33.82
13	彭智锋	核心人员	34.13

此外，公司还为上述除独立董事外的董事、监事、高级管理人员与其他核心人员缴纳社会保险和住房公积金。除以上所列收入外，公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员未在发行人及其关联企业领取收入，未享受发行人其它待遇和退休金计划。

五、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员和本公司签订的有关协议及其履行情况

公司与聘任的全体董事（独立董事除外）、监事、高级管理人员及其他核心人员签订了《劳动合同》、《保密协议》，与独立董事签订了《独立董事聘用协议》。截至本招股说明书签署之日，前述合同、协议履行情况良好。

六、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员作出的重要承诺

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

上述承诺得到严格执行，未出现违反承诺的情形。

七、董事、监事和高级管理人员的任职资格

公司董事、监事、高级管理人员均符合《公司法》等有关法律、法规和《公司章程》规定的任职资格。

八、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员近两年内的变动情况

（一）董事的变动情况

1、2012年9月3日，冰川有限整体变更为股份有限公司，经第一次股东大会审议，选举刘和国、高祥、陈涛、唐国平、郑学定、李峰、胡劲峰为公司第一届董事会董事，其中郑学定、李峰、胡劲峰为独立董事。

2、2012年11月，独立董事李峰因个人原因提出辞职，2012年12月17日，冰川网络2012年第三次临时股东大会选举米旭明为本公司第一届董事会独立董事。

3、2013年2月，独立董事胡劲峰因个人原因提出辞职，2013年3月29日，冰川网络2013年第二次临时股东大会选举张健为本公司第一届董事会独立董事。

4、2015年9月2日，经公司2015年第三次临时股东大会审议，选举刘和国、高祥、陈涛、唐国平、郑学定、米旭明、张健为公司第二届董事会董事，其中郑学定、米旭明、张健为独立董事。

（二）监事的变动情况

1、2012年8月15日，冰川有限第一届第一次职工代表大会选举吴武陵为职工代表监事；2012年9月3日，冰川有限整体变更为股份有限公司，经第一次股东大会审议，选举谢小康、阮司俊为公司第一届监事会监事。

2、2015年8月17日，发行人第二届第一次职工代表大会选举吴武陵为职工代表监事；2015年9月2日，经公司2015年第三次临时股东大会审议，选举谢小康、阮司俊为公司第二届监事会监事。

（三）高级管理人员的变动情况

1、2012年9月3日，冰川有限整体变更为股份有限公司，经公司2012年9月3日第一届董事会第一次会议审议，聘任高祥为总经理，陈涛、章国俊为副总经理，章国俊兼任财务总监和董事会秘书。

2、2015年9月6日，经公司2015年9月6日第二届董事会第一次会议审议，聘任高祥为总经理，陈涛、章国俊为副总经理，章国俊兼任财务总监和董事会秘书。

（四）其他核心人员的变动情况

近两年，公司其他核心人员未发生变化。

除上述变动以外，近两年公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员无其他变动。

九、公司治理情况

（一）报告期内公司治理缺陷及改进情况

公司在整体变更为股份有限公司前，公司治理结构相关制度并未齐备，如未建立独立董事制度及董事会专门委员会制度；未制定关联交易、对外担保等事项的专项管理制度等。

报告期内，公司逐步建立完善各项制度，建立了符合《公司法》、《证券法》等各项法律法规要求的《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《独立董事制度》、《总经理工作细则》、《董事会秘书工作细则》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》、《募集资金管理制度》、董事会专门委员会实施细则等一系列内部管理制度，完善了由股东大会、董事会、监事会和管理层组成的治理架构，形成了相互独立、职责明确、运作规范的有效法人治理机制，为公司高效经营提供了制度保证。

公司股东大会、董事会、监事会能依法独立运作，相关人员能切实行使各自的权利，履行义务与职责。

（二）股东大会制度的建立健全及运行情况

股东大会是公司的权力机构。2012年9月3日，公司第一次股东大会审议通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》，建立健全了股东大会制度。

截至本招股说明书签署之日，公司共召开17次股东大会，主要对整体变更设立股份有限公司、《公司章程》和主要管理制度的制定、董事和监事的选举及变更、关联交易、首次公开发行股票的政策和募集资金投向等事项进行审议并作出了有效决议。公司历次股东大会的召集、提案、出席、议事、表决、决议和会议记录规范，决议内容合法有效，不存在董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他规定行使职权的情形。

（三）董事会制度的建立健全及运行情况

董事会是股东大会的执行机构，本公司董事会由七名董事组成，其中独立董事三名，设董事长一名。2012年9月3日，公司第一次股东大会审议通过了《董事会议事规则》，建立健全了董事会制度。2015年9月2日，公司2015年第三次临时股东大会选举产生了第二届董事会。

截至本招股说明书签署之日，公司共召开24次董事会，主要对董事长的选举、高级管理人员的聘任、基本管理制度的制定、关联交易、首次公开发行股票的决策和募集资金投向等事项进行审议并作出了有效决议。公司历次董事会的召集、提案、出席、议事、表决、决议和会议记录规范，决议内容合法有效，不存在董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他规定行使职权的情形。

（四）监事会制度的建立健全及运行情况

监事会是监督机构，对股东大会负责。拥有检查公司财务、对董事、高级管理人员执行公司职务的行为进行监督的职权。本公司监事会由三名监事组成，其

中设监事会主席一名，职工代表监事一名。2012年9月3日，公司第一次股东大会审议通过了《监事会议事规则》，建立健全了监事会制度。2015年8月17日，公司第二届第一次职工代表大会选举产生了第二届监事会职工代表监事，2015年9月2日，公司2015年第三次临时股东大会选举产生了第二届监事会股东代表监事。

截至本招股说明书签署之日，公司共召开9次监事会，主要就监事会主席的选举、关联交易等事项进行审议并作出了有效决议。公司历次监事会的召集、提案、出席、议事、表决、决议和会议记录规范，决议内容合法有效，不存在董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他规定行使职权的情形。

（五）独立董事制度的建立健全及运行情况

本公司董事会设独立董事三名，包括会计专业人士一名。2012年9月3日，公司第一次股东大会审议通过了《独立董事制度》。2015年9月2日，公司2015年第三次临时股东大会选举产生了第二届董事会的三名独立董事。《独立董事制度》对独立董事任职资格、选聘、任期、享有职权、发表独立意见等作了详细的规定，进一步完善了本公司的法人治理结构，为保护中小股东利益，科学决策等方面提供了制度保障。

本公司独立董事自任职以来，严格按照相关规定行使职权并承担责任，在公司重大事项的决策、公司经营管理及发展战略的选择、募集资金投资项目的确定等方面发挥了积极作用，有力保障了公司经营决策的科学性和公正性。报告期内独立董事对关联交易等相关事项发表了独立意见，未出现独立董事对发行人审议事项提出异议的情形。

（六）董事会秘书制度的建立健全及运行情况

本公司设董事会秘书一名。2012年9月3日，公司第一届董事会第一次会议审议通过了《董事会秘书工作细则》。2015年9月6日，公司第二届董事会第一次会议同意聘请章国俊担任公司董事会秘书。

董事会秘书负责公司股东大会和董事会会议筹备、文件保管以及公司股东资料的管理，信息披露事务等事宜。董事会秘书是公司高级管理人员，承担法律、行政法规以及公司章程对公司高级管理人员所要求的义务，也享有相应的工作职权，对提升公司治理和促进公司运作规范有着重要作用。

（七）董事会专门委员会的建立健全及运行情况

经公司第一次股东大会审议通过，公司董事会下设立了审计委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会、战略委员会等四个专门委员会，并分别制定了《审计委员会议事规则》等专门委员会议事细则。公司各专门委员会的人员构成如下：

委员会名称	主任委员	委员
审计委员会	郑学定	米旭明、陈涛
提名委员会	米旭明	刘和国、郑学定
薪酬与考核委员会	张健	高祥、郑学定
战略委员会	刘和国	唐国平、张健

1、审计委员会

(1) 审计委员会的人员构成

本届审计委员会由郑学定、米旭明和陈涛 3 名董事构成，其中郑学定、米旭明为独立董事。

审计委员会设主任委员一名，由郑学定担任，负责主持委员会工作。

(2) 审计委员会的主要职责

审计委员会对董事会负责，其主要职责为：提议聘请或更换外部审计机构；监督公司的内部审计制度及其实施；负责内部审计与外部审计之间的沟通；审核公司的财务信息及其披露；审查公司内控制度等。

(3) 审计委员会会议事规则

审计委员会会议分为例会和临时会议，例会每年至少召开四次，每季度召开一次，临时会议由审计委员会委员提议召开。会议召开前 7 天须通知全体委员，会议由主任委员主持，主任委员不能出席时可委托其他一名委员（独立董事）主持。审计委员会会议应由三分之二以上的委员出席方可举行。每一委员有一票的表决权；会议作出的决议，必须经全体委员过半数通过。审计委员会会议表决方式为举手表决或投票表决；临时会议可以采取通讯表决的方式召开。审计委员会会议应当有记录，出席会议的委员应当在会议记录上签名；会议记录由公司董事会秘书保存。审计委员会会议通过的议案及表决结果，应以书面形式报公司董事会。出席会议的委员均对会议所议事项有保密义务，不得擅自披露有关信息。

2、提名委员会

(1) 提名委员会的人员构成

本届审计委员会由米旭明、刘和国和郑学定 3 名董事构成，其中米旭明、郑学定为独立董事。

提名委员会设主任委员一名，由米旭明担任，负责主持委员会工作。

(2) 提名委员会的主要职责

提名委员会对董事会负责，其主要职责为：研究董事、监事、高级管理人员的选择标准和程序，并向董事会提出建议；广泛搜寻合格的董事和高级管理人员人选；对董事候选人和高级管理人员人选进行审查并提出建议等。

3、薪酬与考核委员会

(1) 薪酬与考核委员会的人员构成

本届薪酬与考核委员会由张健、高祥和郑学定 3 名董事构成，其中张健、郑学定为独立董事。

薪酬与考核委员会设主任委员一名，由张健担任，负责主持委员会工作。

(2) 薪酬与考核委员会的主要职责

薪酬与考核委员会对董事会负责，其主要职责为：根据董事及高级管理人员管理岗位的主要范围、职责、重要性以及相关企业相关岗位的薪酬水平制定薪酬计划或方案；薪酬计划主要包括并不限于绩效评价标准、程序及主要评价体系等；审查董事（不含独立董事）、高级管理人员职责履行情况并对其进行绩效考评，负责对公司薪酬制度执行情况进行监督等。

4、战略委员会

(1) 战略委员会的人员构成

本届战略委员会由刘和国、唐国平和张健 3 名董事构成，其中张健为独立董事。

战略委员会设主任委员一名，由刘和国担任，负责主持委员会工作。

(2) 战略委员会的主要职责

战略委员会对董事会负责，其主要职责为：对公司的长期发展规划、经营目标、发展方针等进行研究并提出建议；对公司的重大投融资方案进行研究并提出建议；对公司重大资本运作、资产经营项目进行研究并提出建议；对其他影响公司发展的重大事项进行研究并提出建议等。

公司各专门委员会自设立以来，严格按照《公司章程》和各专门委员会议事细则规范运作，对职权范围内的公司各项事务进行讨论决策，运作情况良好。

十、公司管理层对内部控制的自我评估意见及注册会计师鉴证意见

(一) 本公司管理层对内部控制制度的自我评价

公司管理层对公司的内部控制制度进行了自查和评估后认为，本公司针对所有重大事项建立了健全、合理的内部控制制度，并按照《企业内部控制基本规范》及相关规定于 2015 年 12 月 31 日在所有重大方面保持了与财务报表相关的有效的内部控制。

（二）注册会计师对本公司内部控制制度的评价

发行人会计师对公司内部控制制度进行了鉴证，出具了编号为“XYZH/2016SZA20012”的《内部控制鉴证报告》，认为深圳冰川网络股份有限公司“按照《企业内部控制基本规范》及相关规定于2015年12月31日在所有重大方面保持了与财务报告相关的有效的内部控制。”

十一、发行人最近三年违法违规情况

发行人已依法建立健全股东大会、董事会、监事会、独立董事等相关制度。报告期内，本公司及其董事、监事、高级管理人员严格按照《公司法》及相关法律法规和《公司章程》的规定规范运作、依法经营。

报告期内，发行人子公司屠龙网络存在一项一般安全生产违规行为，被深圳市南山区安全生产监督管理局处以行政罚款3,000元，其原因为屠龙网络未按规定上报2014年第一季度安全生产事故隐患排查治理统计分析表。为此，深圳市南山区安全生产监督管理局于2014年8月4日出具《关于深圳屠龙网络技术有限责任公司安全审查守法情况的说明》，认为屠龙网络于2014年6月11日因存在未按规定上报事故隐患排查治理统计分析表的一般安全生产违规行为被处以行政罚款处罚。

上述违规行为情节轻微，不属于重大违法违规行为，发行人在报告期内未曾发生过安全生产事故，因此，上述事项不会对发行人的生产经营、财务情况构成重大影响。

保荐人认为：发行人子公司屠龙网络存在因未按规定上报事故隐患排查治理统计分析表的一般安全生产违规行为被处以行政罚款的情形，深圳市南山区安全生产监督管理局已认定该情形为一般安全生产违规行为，因此，该违规行为对发行人本次发行上市不构成实质性法律障碍。

发行人律师认为：屠龙网络因未按规定上报2014年第一季度安全生产事故隐患排查治理统计分析表被处以警告及人民币叁仟元罚款，不构成本次发行上市的实质性障碍。

除上述情形外，发行人及其控股子公司不存在其他违法违规行为，也不存在被相关主管机关处罚的情形。

十二、发行人近三年的资金占用和对外担保的情况

截至本招股说明书签署之日，本公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业违规占用的情况，也不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业违规提供担保的情况。

十三、公司资金管理、对外投资、担保事项的制度安排及近三年

的执行情况

（一）资金管理的制度及执行情况

1、《防止控股股东及其关联方资金占用专项制度》

2012年9月3日，公司第一届董事会第一次会议审议通过了《关于深圳冰川网络股份有限公司防止控股股东及其关联方资金占用制度的议案》，对公司资金管理事项进行了规定。

《防止控股股东及其关联方资金占用专项制度》严格防止控股股东及其他关联方的非经营性资金占用的行为，对防止控股股东及关联方资金占用的原则、控股股东行为规范、责任追究及处罚措施进行了明确规定。公司董事、监事、高级管理人员及公司控股子公司的董事长、总经理均负有维护公司资金和财产安全的义务。

2、《货币资金管理制度》

公司制定了《货币资金管理制度》，对资金使用的授权和审批等重要事项作出规定，公司资金支付业务均依照规定的权限和程序办理。重要的货币资金支付业务，如对外担保、对外投资、关联交易等，公司根据《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》、《关联交易管理制度》等制度执行。

报告期内，发行人严格执行《防止控股股东及其关联方资金占用专项制度》、《货币资金管理制度》等规定，资金管理规范，有效地控制了发行人资金管理风险，不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情形。

（二）对外投资的制度及执行情况

2012年9月3日，公司第一次股东大会审议通过了《公司章程》、《对外投资管理制度》，对公司对外投资事项进行了规定。

《公司章程》规定，股东大会决定公司投资计划，董事会决定公司的投资方案，总经理组织实施公司年度投资方案。

《对外投资管理制度》规定，公司对外投资实行专业管理和逐级审批制度。公司总经理办公会议、董事会、股东大会为公司对外投资的决策机构，各自在其权限范围内，对公司的对外投资做出决策：①单项投资金额为人民币1,000万元以下（含1,000万元）或占公司最近一期经审计净资产5%以下（含5%），或一年内对外投资总额不超过公司最近一期经审计净资产10%的，由总经理决定；②单项投资金额为人民币1,000万元以上（不含1,000万元）3,000万元以下（含3,000万元）或占公司最近一期经审计净资产5%以上（不含5%）10%以下（含10%），或一年内对外投资总额为公司最近一期经审计净资产10%以上（不含10%）30%以下（含30%）的，由董事会决定；③单项投资金额为人民币3,000万元以上（不含3,000万元）或占公司最近一期经审计净资产10%（不含10%）

以上，或一年内对外投资总额超过公司最近一期经审计净资产 30% 以上的，由股东大会决定。

公司对外投资涉及关联交易的，按照公司章程及公司的关联交易管理制度的相关规定执行。

截至本招股说明书签署之日，本公司不存在违规对外投资的情形。

（三）对外担保的制度及执行情况

2012 年 9 月 3 日，公司第一次股东大会审议通过了《公司章程》、《对外担保管理制度》，对公司对外担保事项进行了规定。

本公司对外担保实行统一管理，未经公司股东大会或董事会授权，任何人无权以公司名义签署对外担保的合同、协议或其他类似的法律文件。本公司对外担保的最高决策机构为公司股东大会，董事会根据《公司章程》有关董事会对外担保审批权限的规定，行使对外担保的决策权。超过《公司章程》规定的董事会的审批权限的，董事会应当提出预案，并报股东大会批准。董事会组织管理和实施经股东大会通过的对外担保事项。

应由股东大会审批的对外担保，必须经董事会审议通过后，方可提交股东大会审批。须经股东大会审批的对外担保，包括但不限于下列情形：①公司及公司控股子公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计净资产的 50% 以后提供的任何担保；②公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计总资产的 30% 以后提供的任何担保；③为资产负债率超过 70% 的担保对象提供的担保；④单笔担保额超过最近一期经审计净资产 10% 的担保；⑤连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计总资产的 30%；⑥连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计净资产的 50% 且绝对金额超过 3,000 万元；⑦对股东、实际控制人及其关联方提供的担保；⑧法律、法规、规范性文件或者公司章程规定的其他担保情形。

除须由股东大会审批的对外担保以外的其他对外担保事项，由董事会决策。公司在董事会权限范围内的对外担保应当取得出席董事会的三分之二以上董事审议同意。股东大会或者董事会对担保事项做出决议时，与该担保事项有利害关系的股东（包括代理人）或者董事应当回避表决。

公司对外担保涉及关联交易的，按照公司章程及公司的关联交易管理制度的相关规定执行。

截至本招股说明书签署之日，本公司不存在对外担保情况。

十四、本公司对投资者权益保护的情况

为充分保护投资者的权益，实现公司价值和股东利益最大化，本公司制定了上市后适用的《公司章程（草案）》、《信息披露管理制度》、《投资者关系管理制

度》，并建立了科学、合理的法人治理结构来保障股东行使权力，参与公司重大事项的决策。发行人在保障投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策和选择管理者等权利方面采取的措施如下：

（一）保障投资者依法享有获取公司信息的权利

《公司章程（草案）》第三十三条第五款规定公司股东享有查阅公司章程、股东名册、公司债券存根、股东大会会议记录、董事会会议决议、监事会会议决议、财务会计报告的权利。

《投资者关系管理制度》第四条规定公司投资者关系管理工作应体现公平、公正、公开原则，平等对待全体投资者，保障所有投资者享有知情权及其他合法权益。

（二）保障投资者享有资产收益的权利

《公司章程（草案）》第三十三条第一款规定股东享有依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式的利益分配的权利；第三十三条第六款规定公司终止或者清算时，股东享有按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配的权利。第一百五十六条第一款规定了公司利润分配政策的基本原则，公司实施积极的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报；公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中将充分考虑独立董事和公众投资者的意见。

（三）保障投资者参与重大决策的权利

《公司章程（草案）》第三十三条第二款规定股东享有依法请求、召集、主持、参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权的权利；第三十三条第三款规定股东享有对公司的经营进行监督，提出建议或者质询的权利。

《公司章程（草案）》第四十一条规定股东大会是公司的权力机构，依法行使决定公司的经营方针和投资计划、审议批准公司的年度财务预算方案、决算方案、利润分配方案和弥补亏损方案、增减注册资本、发行公司债券、合并、分立、解散、清算或者变更公司形式、重大关联交易、重大资产购买出售、重大担保事项、股权激励计划等重要事项的职权。

《公司章程（草案）》第七十九条规定股东（包括股东代理人）以其所代表的有表决权的股份数额行使表决权，每一股份享有一票表决权。股东大会审议影响中小投资者利益的重大事项时，对中小投资者表决应当单独计票。单独计票结果应当及时公开披露。

《股东大会议事规则》第三十三条规定股东大会在选举或更换董事时，应当实行累积投票制。股东大会在选举或更换监事时，根据《公司章程》的规定或者股东大会的决议，实行累积投票制。

《股东大会议事规则》第二十二条规定股东大会审议下列事宜之一的，应当

通过网络投票等方式为中小股东参加会议提供便利：

1、公司向社会公众增发新股（含发行境外上市外资股或其他股份性质的权证）、发行可转换公司债券、向原有股东配售股份（但具有实际控制权的股东在会议召开前承诺全额现金认购的除外）；

2、公司重大资产重组，购买的资产总价较所购买资产经审计的账面净值溢价达到或超过 20%的；

3、一年内购买、出售重大资产或担保金额超过公司最近一期经审计资产总额 30%的；

4、股东以其持有的公司股份偿还其所欠公司的债务；

5、对公司有重大影响的附属企业到境外上市；

6、中国证监会、证券交易所要求采取网络投票等方式的其他事项。

（四）保障投资者选择管理者的权利

《公司章程（草案）》第四十一条第二款规定股东大会依法行使选举和更换非由职工代表担任的董事、监事，决定有关董事、监事的报酬事项的职权。

此外，公司制定了《信息披露管理制度》，以保障投资者及时、真实、准确、完整地获取公司相关资料和信息。该制度将自公司上市之日起实施，以有效保障投资者依法获取公司信息权利。

第九节 财务会计信息与管理层分析

以下财务数据均引自经具有证券期货从业资格的信永中和会计师事务所(特殊普通合伙)审计的财务报告。公司提醒投资者关注本招股说明书所附财务报告和审计报告全文,以获取全部的财务资料。

一、财务会计信息

(一) 财务报表

1、合并资产负债表

单位:元

资产	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31
流动资产:			
货币资金	705,921,627.23	632,023,683.38	420,466,122.44
应收账款	2,060,775.60	2,149,127.94	2,282,256.88
预付款项	2,569,024.16	2,982,482.59	380,489.04
应收利息	19,844,549.64	18,205,051.65	6,767,618.04
其他应收款	1,160,569.30	1,813,556.06	3,174,196.56
存货	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	1,955,298.57	3,452,397.40	5,864,584.42
流动资产合计	733,511,844.50	660,626,299.02	438,935,267.38
非流动资产:			
长期股权投资	9,913,355.18	3,124,205.59	2,000,000.00
固定资产	8,002,537.07	10,300,020.56	10,671,281.59
在建工程	-	-	-
无形资产	561,277.55	633,148.53	495,425.47
长期待摊费用	403,813.70	1,161,647.31	1,743,678.39
递延所得税资产	1,931,991.51	1,721,425.56	813,938.32
其他非流动资产	4,332,641.50	3,021,320.75	2,380,000.00

非流动资产合计	25,145,616.51	19,961,768.30	18,104,323.77
资产总计	758,657,461.01	680,588,067.32	457,039,591.15
流动负债：			
短期借款	-	-	-
应付账款	67,859.90	632,262.80	438,803.00
预收款项	47,144,886.71	38,206,627.68	22,746,124.95
应付职工薪酬	15,540,960.21	14,881,655.56	10,235,754.92
应交税费	375,557.65	-1,522,596.45	-1,929,167.66
应付股利	-	-	-
其他应付款	15,339,291.24	13,085,401.01	13,782,560.05
一年内到期的非流动负债			-
其他流动负债	201,905,522.85	210,089,201.99	149,740,887.88
流动负债合计	280,374,078.56	275,372,552.59	195,014,963.14
非流动负债：			
长期借款	-	-	-
长期应付款	-	-	-
递延所得税负债	-	-	-
专项应付款	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	280,374,078.56	275,372,552.59	195,014,963.14
所有者权益：			
实收资本（股本）	75,000,000.00	75,000,000.00	75,000,000.00
资本公积	44,271,202.41	44,271,202.41	44,353,259.88
其他综合收益	-30,823.45	-36,600.00	-
盈余公积	37,500,000.00	37,500,000.00	26,126,433.77
未分配利润	316,169,373.59	242,620,215.63	116,388,702.28
归属于母公司所有者权益合计	472,909,752.55	399,354,818.04	261,868,395.93
少数股东权益	5,373,629.90	5,860,696.69	156,232.08
所有者权益合计	478,283,382.45	405,215,514.73	262,024,628.01

负债和所有者权益总计	758,657,461.01	680,588,067.32	457,039,591.15
------------	----------------	----------------	----------------

2、合并利润表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、营业收入	369,882,203.07	360,008,455.30	272,257,230.61
减：营业成本	27,548,701.57	31,230,761.65	24,690,401.31
营业税金及附加	3,370,572.72	10,696,781.20	9,225,120.02
销售费用	83,715,148.80	90,229,405.84	63,979,445.62
管理费用	86,807,532.66	74,829,735.46	54,499,936.29
财务费用	-24,022,159.88	-18,279,237.09	-11,514,032.63
资产减值损失	67,228.56	158,141.87	-26,863.35
加：公允价值变动收益	-	-	-
投资收益	-445,850.41	-875,794.41	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-445,850.41	-875,794.41	-
二、营业利润	191,949,328.23	170,267,071.96	131,403,223.35
加：营业外收入	13,643,582.25	5,232,386.64	7,280,509.54
其中：非流动资产处置利得	14,893.14	28,822.50	-
减：营业外支出	3,751.92	3,000.00	-
其中：非流动资产处置损失	3,751.92	-	-
三、利润总额	205,589,158.56	175,496,458.60	138,683,732.89
减：所得税费用	29,727,067.39	12,193,971.88	12,291,119.52
四、净利润	175,862,091.17	163,302,486.72	126,392,613.37
归属于母公司所有者的净利润	171,549,157.96	157,605,079.58	126,642,019.94
少数股东损益	4,312,933.21	5,697,407.14	-249,406.57
五、每股收益：	-	-	-
（一）基本每股收益	2.29	2.10	1.69
（二）稀释每股收益	2.29	2.10	1.69
六、其他综合收益	5,776.55	-36,600.00	-
七、综合收益总额	175,867,867.72	163,265,886.72	126,392,613.37
归属于母公司所有者的综合收益总额	171,554,934.51	157,568,479.58	126,642,019.94
归属于少数股东的综合收益总额	4,312,933.21	5,697,407.14	-249,406.57

3、合并现金流量表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量			
销售商品、提供劳务收到的现金	388,393,031.39	441,771,671.62	291,235,468.67
收到的税费返还	10,001,220.76	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	12,765,376.47	15,907,449.42	16,506,466.30
经营活动现金流入小计	411,159,628.62	457,679,121.04	307,741,934.97
购买商品、接受劳务支付的现金	7,035,612.29	8,954,469.80	7,822,375.38
支付给职工以及为职工支付的现金	96,626,954.69	79,317,461.81	57,206,668.25
支付的各项税费	45,823,184.75	31,239,438.47	30,319,466.42
支付其他与经营活动有关的现金	88,658,152.07	98,705,834.97	59,814,508.34
经营活动现金流出小计	238,143,903.80	218,217,205.05	155,163,018.39
经营活动产生的现金流量净额	173,015,724.82	239,461,915.99	152,578,916.58
二、投资活动产生的现金流量			
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	14,496,427.10	4,466,087.71	5,983,072.64
处置固定资产、无形资产和其他长期资产所收回的现金净额	61,100.00	67,900.00	-
处置子公司及其他营业单位收回的现金净额	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	358,303,861.09	64,718,000.00	207,350,000.00
投资活动现金流入小计	372,861,388.19	69,251,987.71	213,333,072.64
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	3,303,557.00	4,295,558.35	12,035,388.00
投资支付的现金	7,235,000.00	2,075,000.00	2,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	162,475,694.59	151,823,344.50	378,478,500.00
投资活动现金流出小计	173,014,251.59	158,193,902.85	392,513,888.00
投资活动产生的现金流量净额	199,847,136.60	-88,941,915.14	-179,180,815.36
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	-	-	680,000.00

取得借款所收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	-	680,000.00
偿还债务所支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	102,800,000.00	25,350,139.20	42,649,860.80
支付其他与筹资活动有关的现金	1,330,000.00	660,000.00	2,380,000.00
筹资活动现金流出小计	104,130,000.00	26,010,139.20	45,029,860.80
筹资活动产生的现金流量净额	-104,130,000.00	-26,010,139.20	-44,349,860.80
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	993,248.93	-11,967.21	-150,881.01
五、现金及现金等价物净增加额	269,726,110.35	124,497,894.44	-71,102,640.59
加：期初现金及现金等价物余额	197,535,516.88	73,037,622.44	144,140,263.03
六、期末现金及现金等价物余额	467,261,627.23	197,535,516.88	73,037,622.44

（二）财务报表编制基础及审计意见

1、财务报表编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部 2006 年颁布的《企业会计准则》及其应用指南进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。

2、财务报表的审计意见

公司聘请信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）审计了公司 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日的资产负债表及 2013 年度、2014 年度、2015 年度的利润表、现金流量表、所有者权益变动表。信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）为此出具了标准无保留意见的

“XYZH/2016SZA20007”《审计报告》。

（三）合并报表范围及变化情况

1、财务报表合并范围的确定原则

公司财务报表合并范围的确定原则：直接或通过子公司间接拥有半数以上有表决权股份的被投资单位以及拥有半数以下表决权但对其具有实际控制权的被投资单位。

2、报告期合并报表范围

公司名称	是否合并
------	------

	2015 年度	2014 年度	2013 年度
深圳市北极熊网络科技有限公司	是	是	是
深圳市星辰互动科技有限公司	是	是	是
深圳屠龙网络技术有限公司	是	是	是
冰川网络（香港）有限公司	是	是	否
深圳千阳网络技术有限公司	是	否	否

3、合并财务报表范围发生变更的情况说明

深圳市北极熊网络科技有限公司系发行人于 2011 年 9 月 23 日设立的子公司，截至 2015 年 12 月 31 日，公司拥有其 66.00% 股权，自成立之日起纳入合并报表范围。

深圳市星辰互动科技有限公司系发行人于 2011 年 8 月 19 日设立的子公司，截至 2015 年 12 月 31 日，公司拥有其 76.00% 股权，自成立之日起纳入合并报表范围。

深圳屠龙网络技术有限公司系发行人于 2012 年 11 月 29 日设立的子公司，截至 2015 年 12 月 31 日，公司拥有其 76.00% 股权，自成立之日起纳入合并报表范围。

冰川网络（香港）有限公司系发行人于 2014 年 8 月 13 日设立的子公司，截至 2015 年 12 月 31 日，公司拥有其 100.00% 股权，自成立之日起纳入合并报表范围。

深圳千阳网络技术有限公司系发行人子公司深圳市星辰互动科技有限公司于 2015 年 11 月 10 日设立的子公司，截至 2015 年 12 月 31 日，深圳市星辰互动科技有限公司拥有其 100.00% 股权，自成立之日起纳入合并报表范围。

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

1、行业发展趋势

公司发展依赖于行业整体的发展，国家产业政策以及市场竞争情况多方面因素都会影响网络游戏行业整体的发展状况。近年来国家出台多项政策支持网络游戏产业发展，国内网络游戏行业总体呈现快速增长的态势。游戏工委发布的《中国游戏产业报告》显示，2015 年中国网络游戏市场销售收入增加至 888.80 亿元，2008 年至 2015 年中国网络游戏市场销售收入的复合增长率达到 25.25%。

2、玩家充值情况

报告期公司营业收入主要来源于客户端游戏的自主运营，公司营业收入主要受客户端游戏自主运营下的玩家充值影响。报告期，公司客户端游戏自主运营下

收到的玩家充值金额总体增长，2015 年略有下降，分别为 2.90 亿元、4.32 亿元和 3.84 亿元。2015 年玩家充值金额较 2014 年减少的主要原因为：①通常公司每款客户端游戏产品每年推出 2 个新资料片，新资料片的推出有利于提升公司业绩，2015 年基于研发计划的调整《远征 OL》仅推出一个资料片，新资料片上线的计划有所推迟；②公司《不败传说》、《大国》等新产品，仍在研发中，新产品的数据较好，计划在 2016 年大规模推广。

3、研发投入情况

公司研发支出主要投向两个方面，第一，投向已有游戏持续研发，维持现有游戏的生命力；第二，投向新游戏的开发，为公司未来发展持续提供新的游戏产品。报告期内，公司研发投入持续增加，报告期各期公司研发支出分别为 3,992.51 万元、5,610.78 万元和 6,726.52 万元。报告期各期末公司研发人员数量分别为 293 人、326 人和 417 人。

4、广告服务投入情况

广告服务费为公司主要支出之一，报告期各期的金额分别为 5,690.72 万元、8,022.22 万元和 7,223.85 万元。同其他网络游戏企业一样，公司广告服务主要用于新产品和已有产品推广，是公司吸引新玩家主要方式。2013 年 11 月起《龙武》进入大规模推广期，公司广告服务费大幅增加，公司来源于玩家的充值也大幅增加。2015 年现有产品的运营周期增加，核心玩家更加稳定，需要推广的力度也有所下降，公司支出的广告服务费也有所下降。

（五）主要会计政策和会计估计

1、主要的收入确认和计量具体方法

根据公司的收入确认政策公司收入分为四类：①道具消耗形成的收入，具体又可分为一次性道具收入，有使用期限道具收入和永久性道具收入；②授权金递延摊销形成的收入。授权金是指在授权运营模式下，被授权方为获取独家的游戏运营权给与公司的授权费用；③授权运营分成递延摊销形成的收入。在授权运营模式下，公司基于授权运营游戏的充值金额按照一定的比例收取充值分成；④其他小游戏一次性确认的收入。公司新游戏测试阶段也能够获取少量的玩家充值。

公司的营业收入为网络游戏收入，具体包括道具消耗形成的收入、授权金递延摊销形成的收入、授权运营分成递延摊销形成的收入、其他小游戏一次性确认的收入，各收入类型确认原则如下：

（1）道具消耗形成的收入

公司运营的游戏采用道具收费模式，玩家进入游戏无需向公司缴纳任何费用，公司依靠向玩家销售特殊用途的虚拟物品收取费用。目前道具消耗的收入确认规则适用于《远征 OL》、《龙武》和《不败传说》的自主运营和联合运营。

公司将道具分为一次性道具、有使用期限的道具和永久性道具三类，公司对不同的道具类型采用不同的收入确认方法，具体主要确认原则为：

①一次性道具

公司系统计算玩家每月一次性道具的消耗情况，根据一次性道具消耗对应的金额在当月确认为收入。

②有使用期限的道具

公司系统计算玩家每月有使用期限道具的购买情况，根据购买的有使用期限道具的金额在道具使用期限内分月确认收入。具体包括使用期限为 3 个月的道具、使用期限为 6 个月的道具和使用期限为 12 个月的道具。

③永久性道具

公司系统计算玩家每月永久性道具的购买情况，根据购买的永久性道具的金额在预计的玩家生命周期内分月确认收入。

2013 年《远征 OL》适用的玩家生命周期为 12 个月，2014 年《远征 OL》适用的玩家生命周期为 14 个月，2015 年《远征 OL》适用的玩家生命周期为 18 个月，2013 年至 2015 年《龙武》适用的玩家生命周期为 12 个月，2015 年《不败传说》适用的玩家生命周期为 12 个月。

(2) 授权金递延摊销形成的收入

授权金是指在授权运营模式下，被授权方为获取独家的游戏运营权给予公司的授权费用。在授权运营模式下，公司主要承担游戏开发商的角色。授权金的收入确认规则适用于公司所有游戏收取授权金的业务。

公司对收取的授权金，在被授权方正式商业运营后，在双方约定的授权期间内分期摊销确认收入。

(3) 授权运营分成递延摊销形成的收入

在授权运营模式下，公司除收取被授权方授权金外也能够基于游戏运营情况获得被授权方支付的游戏分成。授权运营分成的收入确认规则适用于《远征 OL》、《龙武》和《大国》的授权运营。

公司对于授权运营模式下游戏分成，按照分成后金额在预计的玩家生命周期内分月确认收入。

(4) 其他小游戏一次性确认的收入

在游戏产品研发成熟前，公司通常会让游戏产品上线测试，测试阶段游戏产品的充值规模相对较小，根据重要性原则公司将该阶段的充值一次性确认为收入。其他小游戏的收入确认规则适用于所有玩家个人充值金额、联合运营分成金额和授权运营分成金额都较小的游戏产品

2、应收款项坏账准备

公司在资产负债表日对应收款项账面价值进行检查，对存在债务单位撤销、破产、资不抵债、现金流量严重不足、发生严重自然灾害等导致停产而在可预见

的时间内无法偿付债务等其他确凿证据表明确实无法收回或收回可能性不大的应收款项，计提坏账准备。

对可能发生的坏账损失采用备抵法核算，期末单独或按组合进行减值测试，计提坏账准备，计入当期损益。对于有确凿证据表明确实无法收回的应收款项，经公司按规定程序批准后作为坏账损失，冲销提取的坏账准备。

(1) 单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	将单项金额超过 100 万元的应收款项视为重大应收款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，计提坏账准备

(2) 按组合计提坏账准备应收款项

按组合计提坏账准备的计提方法（账龄分析法）

账龄组合	按账龄分析法计提坏账准备
------	--------------

采用账龄分析法的应收款项坏账准备计提比例如下：

账龄	应收款项计提比例（%）
1 年以内	5
1-2 年	10
2-3 年	30
3-4 年	50
4-5 年	80
5 年以上	100

(3) 单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由	单项金额不重大且按照组合计提坏账准备不能反映其风险特征的应收款项
坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，计提坏账准备

3、现金及现金等价物

本集团现金流量表之现金指库存现金以及可以随时用于支付的存款。现金流量表之现金等价物指持有期限不超过 3 个月、流动性强、易于转换为已知金额现金且价值变动风险很小的投资。

4、长期股权投资

公司长期股权投资主要是对子公司的投资、对联营企业的投资和对合营企业的投资。

公司对共同控制的判断依据是所有参与方或参与方组合集体控制该安排，并且该安排相关活动的政策必须经过这些集体控制该安排的参与方一致同意。

公司直接或通过子公司间接拥有被投资单位 20%（含）以上但低于 50% 的表决权时，通常认为对被投资单位具有重大影响。持有被投资单位 20% 以下表决权的，还需要综合考虑在被投资单位的董事会或类似权力机构中派有代表、或参与被投资单位财务和经营政策制定过程、或与被投资单位之间发生重要交易、或向被投资单位派出管理人员、或向被投资单位提供关键技术资料等事实和情况判断对被投资单位具有重大影响。

对被投资单位形成控制的，为公司的子公司。通过同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，在合并日按照取得被合并方在最终控制方合并报表中净资产的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。被合并方在合并日的净资产账面价值为负数的，长期股权投资成本按零确定。

通过多次交易分步取得同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并，属于一揽子交易的，公司将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于一揽子交易的，在合并日，根据合并后享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。初始投资成本与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整资本公积，资本公积不足冲减的，冲减留存收益。

通过非同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，以合并成本作为初始投资成本。

通过多次交易分步取得非同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并，属于一揽子交易的，公司将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于一揽子交易的，按照原持有的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。购买日之前持有的股权采用权益法核算的，原权益法核算的相关其他综合收益暂不做调整，在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。购买日之前持有的股权在可供出售金融资产中采用公允价值核算的，原计入其他综合收益的累计公允价值变动在合并日转入当期投资损益。

除上述通过企业合并取得的长期股权投资外，以支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为投资成本；以发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为投资成本；投资者投入的长期股权投资，按照投资合同或协议约定的价值作为投资成本。

公司对子公司投资采用成本法核算，对合营企业及联营企业投资采用权益法核算。

后续计量采用成本法核算的长期股权投资，在追加投资时，按照追加投资支付的成本额公允价值及发生的相关交易费用增加长期股权投资成本的账面价值。被投资单位宣告分派的现金股利或利润，按照应享有的金额确认为当期投资收

益。

后续计量采用权益法核算的长期股权投资，随着被投资单位所有者权益的变动相应调整增加或减少长期股权投资的账面价值。其中在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位各项可辨认资产等的公允价值为基础，按照公司的会计政策及会计期间，并抵销与联营企业及合营企业之间发生的内部交易损益按照持股比例计算归属于投资企业的部分，对被投资单位的净利润进行调整后确认。

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期投资收益。采用权益法核算的长期股权投资，因被投资单位除净损益以外所有者权益的其他变动而计入所有者权益的，处置该项投资时将原计入所有者权益的部分按相应比例转入当期投资损益。

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权改按可供出售金融资产核算，剩余股权在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。

因处置部分长期股权投资丧失了对被投资单位控制的，处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按权益法核算，处置股权账面价值和处置对价的差额计入投资收益，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按可供出售金融资产的有关规定进行会计处理，处置股权账面价值和处置对价的差额计入投资收益，剩余股权在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期投资损益。

本集团对于分步处置股权至丧失控股权的各项交易不属于一揽子交易的，对每一项交易分别进行会计处理。属于“一揽子交易”的，将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理，但是，在丧失控制权之前每一次交易处置价款与所处置的股权对应的长期股权投资账面价值之间的差额，确认为其他综合收益，到丧失控制权时再一并转入丧失控制权的当期损益。

5、固定资产

公司固定资产是指同时具有以下特征，即为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用年限超过一年的有形资产。

固定资产在与其有关的经济利益很可能流入公司、且其成本能够可靠计量时予以确认。公司固定资产包括电子设备、运输设备、办公设备等。

除已提足折旧仍继续使用的固定资产和单独计价入账的土地外，公司对所有固定资产计提折旧。计提折旧时采用平均年限法。公司固定资产的分类折旧年限、预计净残值率、折旧率如下：

序号	类别	折旧年限(年)	预计残值率(%)	年折旧率(%)
1	电子设备	3	5	31.67
2	办公设备	3-5	5	19-31.67
3	运输设备	5	5	19

公司于每年年度终了,对固定资产的预计使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核,如发生改变,则作为会计估计变更处理。

6、无形资产

公司无形资产包括商标权、计算机软件等,按取得时的实际成本计量,其中,购入的无形资产,按实际支付的价款和相关的其他支出作为实际成本;投资者投入的无形资产,按投资合同或协议约定的价值确定实际成本,但合同或协议约定价值不公允的,按公允价值确定实际成本。

计算机软件无形资产按预计使用年限、合同规定的受益年限和法律规定的有效年限三者中最短者分期平均摊销。摊销金额按其受益对象计入相关资产成本和当期损益。对使用寿命有限的无形资产的预计使用寿命及摊销方法于每年年度终了进行复核,如发生改变,则作为会计估计变更处理。

7、长期待摊费用

本集团的长期待摊费用包括装修费用和其他待摊费用。该等费用在受益期内平均摊销,如果长期待摊费用项目不能使以后会计期间受益,则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。装修费用的摊销年限按合同规定年限,其他待摊费用的摊销年限3年。

8、职工薪酬

公司职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利等。

短期薪酬主要包括职工工资、奖金、津贴和补贴,职工福利费,医疗保险费、工伤保险费和生育保险费等社会保险费,住房公积金,工会经费和职工教育经费以及其他短期薪酬等,在职工提供服务的会计期间,将实际发生的短期薪酬确认为负债,并按照受益对象计入当期损益或相关资产成本。

离职后福利主要包括基本养老保险费、失业保险等,按照公司承担的风险和义务,分类为设定提存计划、设定受益计划。对于设定提存计划在根据在资产负债表日为换取职工在会计期间提供的服务而向单独主体缴存的提存金确认为负债,并按照受益对象计入当期损益或相关资产成本。

辞退福利是由于在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系,或者为鼓励职工自愿接受裁减而给予职工的补偿产生,在公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时、公司确认涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债,并计入当期损益,其中对于辞退福利预期在年度报告期间期末后十二个月内不能完全支付的辞退福利,实质性辞退工作在一年内实施完毕但补偿款项超过一年支付的辞退计

划，本公司选择恰当的折现率，以折现后的金额计量应计入当期损益的辞退福利金额。

9、政府补助

（1）政府补助核算政策

政府补助在公司能够满足其所附的条件以及能够收到时予以确认。政府补助为货币性资产的，按照实际收到的金额计量，对于按照固定的定额标准拨付的补助，按照应收的金额计量；政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量，公允价值不能可靠取得的，按照名义金额(1元)计量。

公司政府补助核算政策为：取得与资产相关的政府补助确认为递延收益，在相关资产使用寿命内平均分配计入当期损益；与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益。

（2）政府补助核算流程

公司政府补助核算流程为：收到政府补助款时计入其他非流动负债-政府补助科目，用于购买与资产相关的政府补助款项，在资产使用寿命内平均分配计入当期损益（营业外收入）中；用于与收益相关的政府补助款项，除用于补偿以后期间的相关费用或损失确认为递延收益并在确认相关费用的期间计入当期损益（营业外收入）的，计入当期损益（营业外收入）。

10、递延所得税资产和递延所得税负债

公司递延所得税资产和递延所得税负债根据资产和负债的计税基础与其账面价值的差额(暂时性差异)计算确认。对于按照税法规定能够于以后年度抵减应纳税所得额的可抵扣亏损，确认相应的递延所得税资产。对于商誉的初始确认产生的暂时性差异，不确认相应的递延所得税负债。对于既不影响会计利润也不影响应纳税所得额(或可抵扣亏损)的非企业合并的交易中产生的资产或负债的初始确认形成的暂时性差异，不确认相应的递延所得税资产和递延所得税负债。于资产负债表日，递延所得税资产和递延所得税负债，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量。

公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认递延所得税资产。

11、租赁

公司作为融资租赁承租方时，在租赁开始日，按租赁开始日租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值两者中较低者，作为融资租入固定资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，将两者的差额记录为未确认融资费用。

公司作为经营租赁承租方的租金在租赁期内的各个期间按直线法计入相关

资产成本或当期损益。

12、所得税的会计核算

所得税的会计核算采用资产负债表债务法。所得税费用包括当年所得税和递延所得税。除将与直接计入股东权益的交易和事项相关的当年所得税和递延所得税计入股东权益，以及企业合并产生的递延所得税调整商誉的账面价值外，其余的当期所得税和递延所得税费用或收益计入当期损益。

当年所得税是指企业按照税务规定计算确定的针对当期发生的交易和事项，应纳给税务部门的金额，即应交所得税；递延所得税是指按照资产负债表债务法应予确认的递延所得税资产和递延所得税负债在期末应有的金额相对于原已确认金额之间的差额。

13、企业合并

本集团作为合并方，在同一控制下企业合并中取得的资产和负债，在合并日按被合并方在最终控制方合并报表中的账面价值计量。取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

在非同一控制下企业合并中取得的被购买方可辨认资产、负债及或有负债在收购日以公允价值计量。合并成本为本集团在购买日为取得对被购买方的控制权而支付的现金或非现金资产、发行或承担的负债、发行的权益性证券等的公允价值以及在企业合并中发生的各项直接相关费用之和（通过多次交易分步实现的企业合并，其合并成本为每一单项交易的成本之和）。合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，首先对合并中取得的各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值、以及合并对价的非现金资产或发行的权益性证券等的公允价值进行复核，经复核后，合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，将其差额计入合并当期营业外收入。

14、合并财务报表的编制

公司将所有控制的子公司纳入合并财务报表范围。

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

合并范围内的所有重大内部交易、往来余额及未实现利润在合并报表编制时予以抵销。子公司的所有者权益中不属于母公司的份额以及当期净损益、其他综合收益及综合收益总额中属于少数股东权益的份额，分别在合并财务报表“少数股东权益、少数股东损益、归属于少数股东的其他综合收益及归属于少数股东的综合收益总额”项目列示。

对于同一控制下企业合并取得的子公司，其经营成果和现金流量自合并当期

期初纳入合并财务报表。编制比较合并财务报表时，对上年财务报表的相关项目进行调整，视同合并后形成的报告主体自最终控制方开始控制时点起一直存在。

通过多次交易分步取得同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并的，应在取得控制权的报告期，补充披露在合并财务报表中的处理方法。例如：通过多次交易分步取得同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并，编制合并报表时，视同在最终控制方开始控制时即以目前的状态存在进行调整，在编制比较报表时，以不早于公司和被合并方同处于最终控制方的控制之下的时点为限，将被合并方的有关资产、负债并入公司合并财务报表的比较报表中，并将合并而增加的净资产在比较报表中调整所有者权益项下的相关项目。为避免对被合并方净资产的价值进行重复计算，公司在达到合并之前持有的长期股权投资，在取得原股权之日与公司和被合并方处于同一方最终控制之日孰晚日起至合并日之间已确认有关损益、其他综合收益和其他净资产变动，应分别冲减比较报表期间的期初留存收益和当期损益。

对于非同一控制下企业合并取得子公司，经营成果和现金流量自公司取得控制权之日起纳入合并财务报表。在编制合并财务报表时，以购买日确定的各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值为基础对子公司的财务报表进行调整。

通过多次交易分步取得非同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并，编制合并报表时，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；与其相关的购买日之前持有的被购买方的股权涉及权益法核算下的其他综合收益以及除净损益、其他综合收益和利润分配外的其他所有者权益变动，在购买日所属当期转为投资损益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

公司在不丧失控制权的情况下部分处置对子公司的长期股权投资，在合并财务报表中，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本溢价或股本溢价，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

公司因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资方的控制权的，在编制合并财务报表时，对于剩余股权，按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资损益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益等，在丧失控制权时转为当期投资损益。

公司通过多次交易分步处置对子公司股权投资直至丧失控制权的，如果处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，应当将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；但是，在丧失控制权

之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的投资损益。

15、外币业务核算方法

(1) 外币交易

本集团外币交易按交易发生日的即期汇率将外币金额折算为人民币金额。于资产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日的即期汇率折算为人民币，所产生的折算差额除了为购建或生产符合资本化条件的资产而借入的外币专门借款产生的汇兑差额按资本化的原则处理外，直接计入当期损益。

(2) 外币财务报表的折算

外币资产负债表中资产、负债类项目采用资产负债表日的即期汇率折算；所有者权益类项目除“未分配利润”外，均按业务发生时的即期汇率折算；利润表中的收入与费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。上述折算产生的外币报表折算差额，在其他综合收益项目中列示。外币现金流量采用现金流量发生日的即期汇率折算。汇率变动对现金的影响额，在现金流量表中单独列示。

(六) 会计政策、会计估计变更情况及重大会计差错更正及其影响

1、会计政策变更

报告期内，公司收入确认政策发生变更具体情况如下：

参考境内上市游戏企业收入确认政策，在 2012 年 12 月前，发行人基于虚拟货币的消耗确认收入，即发行人在收到玩家充值后确认为预收款项，游戏玩家在游戏中消耗虚拟货币购买虚拟道具时公司即将虚拟货币对应的金额确认为收入。

2012 年末，公司通过访谈境外上市游戏企业和境内拟上市游戏企业、查阅境外企业的公开披露资料，当前大多数境外上市的游戏企业和境内拟上市的游戏企业均基于虚拟道具的使用确认收入。同时公司认为“基于虚拟道具的使用确认收入”较“基于虚拟货币的消耗确认收入”更符合谨慎性原则，公司决定从 2012 年起采用基于虚拟道具使用的收入确认政策的收入确认模式，并相应追溯调整 2009 年至 2011 年的财务报表。调整后，公司主要收入确认政策如下：

公司运营的游戏采用道具收费模式，玩家进入游戏无需向公司缴纳任何费用，本公司依靠向玩家销售特殊用途的虚拟物品向玩家收取费用。公司将道具分为一次性道具、有使用期限的道具和永久性道具三类，公司对不同的道具类型采用不同的收入确认方法，具体确认原则为：一次性道具，公司在道具使用当月确认收入；有使用期限的道具，公司在道具的使用期限内确认收入；永久性道具，公司在预计的玩家生命周期内确认收入。

2、会计估计变更

本报告期无会计估计变更事项。

3、前期会计差错更正

本报告期无前期会计差错更正事项。

(七) 发行人缴纳的主要税种及享受的税收优惠政策

1、所得税税率情况

报告期公司所得税税率情况如下表所示：

所得税税率	2015 年度	2014 年度	2013 年度
冰川网络	15%	10%	10%
星辰互动	12.5%	免税	免税
北极熊	25%	25%	25%
屠龙网络	25%	25%	25%
冰川香港	16.50%	16.50%	-
千阳网络	25%	-	-

所得税税收优惠政策如下：

①2011 年公司通过了深圳市科技工贸和信息化委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局、深圳市地方税务局的评审，被认定为高新技术企业，证书编号：GR201144200009，根据深圳市南山区国家税务局 2012 年 4 月 10 日颁发的《深圳市国家税务局税收优惠登记备案通知书》（深国税南减免备案【2012】93）号）公司为高新技术企业减按 15% 税率征收企业所得税，减免税所属年度为 2011、2012 及 2013 年度。

②2013 年 12 月公司经国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部、国家税务总局联合审核，被确定为 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业，证书编号：R-2013-224，根据深圳市南山区国家税务局 2014 年 1 月 8 日颁发的《深圳市国家税务局税收优惠登记备案通知书》（深国税南减免备案【2014】6 号），公司可根据《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税【2012】27 号）的规定，2013 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日减按 10% 的税率征收企业所得税。

③2014 年公司通过了深圳市科技创新委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局、深圳市地方税务局的评审，被认定为高新技术企业，证书编号：GR201444201250，有效期三年。

④公司之子公司星辰互动公司根据 2014 年 2 月 18 日取得《深圳市南山区地方税务局税务事项通知书》（深地税南备【2014】66 号）关于星辰互动公司“软件和集成电路企业所得税两免三减半”完成备案登记的通知，星辰互动公司可于获利年度起享受两免三减半，即 2013 年、2014 年免税，2015 年至 2017 年减半

征收所得税。

2、营业税和增值税税率情况

报告期公司及子公司业务根据国家税务局的要求进行了营改增的调整，报告期公司增值税或营业税税率情况如下：

营业税税率或增值税税率	对应业务	2015 年度	2014 年度	2013 年度
冰川网络	游戏运营	增 6%	营 3%（2014.5 前） 增 6%（2014.6 后）	营 3%
	授权金	无	增 6%	无相应业务
星辰互动	游戏研发	增 17%、增 6%	增 17%	增 3%（2013.10 前） 增 17%（2013.11 后）
	授权金	无相应业务	增 6%	无相应业务
北极熊	游戏研发	增 3%	无相应业务	无相应业务
	授权金	增 3%	增 3%	无相应业务
屠龙网络	游戏研发	增 3%	增 3%	增 3%
	授权金	无相应业务	无相应业务	无相应业务
冰川香港	根据香港的税制，无缴纳增值税和营业税的相关业务			
千阳网络	2015 年 11 月成立暂未实际开展业务，无相应税负			

注：游戏运营业务是指公司所有基于游戏运营收到的玩家分成；授权金是指公司收到的授权其他公司的游戏授权金“营 3%”是指 3%的营业税税率，“增 6%”是指 6%的增值税的税率。

3、公司税收优惠合法合规情况说明

报告期内发行人及子公司享有的税收优惠所依赖的法律法规具体如下：

税收优惠	法律、法规	优惠情况
高新技术企业	《中华人民共和国企业所得税法》、《高新技术企业认定管理办法》	期间内减按 15% 优惠税率计缴企业所得税
软件企业	《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）	两免三减半
国家规划布局内重点软件企业	《关于印发〈国家规划布局内重点软件企业和集成电路设计企业认定管理试行办法〉的通知》（发改高技【2012】2413 号）	期间内以 10% 的税率计缴企业所得税
研发费用加计扣除	《中华人民共和国企业所得税法》、《企业所得税法实施条例》	开发新技术、新产品、新工艺发生的研究开发费用，在按照规定据实扣除的基础上，按照研究开发费用的 50% 加计扣除；形成无形资产的，按照无形资产成本的 150% 摊销

保荐机构核查了上述法律、法规，认为公司目前享有的税收优惠政策符合税

收法定原则，不存在地方优惠政策、财政补贴、奖励与有关法律、法规和规范性文件相冲突或不一致之处。

4、税收优惠不能持续对发行人盈利能力造成的影响说明

报告期内公司因上述税收优惠而影响利润的金额分别为 2,063.54 万元、3,126.77 万元和 2,321.66 万元。子公司星辰互动享有的税收优惠政策将于 2017 年到期，届时将无法再享受软件企业“两免三减半”的税收优惠，所得税费用将有所增加；此外，若公司无法维持当前所享有的所得税税收优惠，或未来国家税收政策发生不可预测的变化，所得税费用的增加也将在一定程度上影响公司盈利水平。发行人已在招股说明书第四节“风险因素”之“七、所得税税收优惠到期风险”中对相关税收风险予以提示。

(八) 发行人经注册会计师核验的非经常性损益明细表

依据经注册会计师核验的非经常性损益明细表，公司报告期内非经常性损益的具体内容、金额及扣除非经常性损益后的净利润金额如下表：

单位：元

内 容	2015 年度	2014 年度	2013 年度
1、非流动资产处置损益	11,141.22	28,822.50	-
2、越权审批或无正式批准文件或偶发性的税收返还、减免		-	-
3、计入当期损益的政府补助(不包括与公司业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助)	3,290,647.76	5,043,231.95	7,059,068.08
4、计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费		-	-
5、企业取得子公司、联营企业及合营企业的投资成本小于取得投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值产生的收益		-	-
6、非货币性资产交换损益		-	-
7、委托他人投资或管理资产的损益		-	-
8、因不可抗力因素，如遭受自然灾害而计提的各项资产减值准备		-	-
9、债务重组损益		-	-
10、企业重组费用		-	-
11、交易价格显失公允的交易产生的超过公允价值部分的损益		-	-
12、同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期		-	-

净损益			
13、与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益		-	-
14、除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益		-	-
15、单独进行减值测试的应收款项减值准备转回		-	-
16、对外委托贷款取得的损益		-	-
17、采用公允价值模式进行后续计量的投资性房地产公允价值变动产生的损益		-	-
18、根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响		-	-
19、受托经营取得的托管费收入		-	-
20、除上述各项之外的其他营业外收入和支出	336,820.59	157,332.19	221,441.46
21、其他符合非经常性损益定义的损益项目		-	-
小计	3,638,609.57	5,229,386.64	7,280,509.54
减：所得税影响额	543,480.18	523,161.89	728,050.95
非经常性净损益合计	3,095,129.39	4,706,224.75	6,552,458.59
其中：归属于母公司股东非经常性净损益	3,084,035.73	4,706,224.75	6,552,458.59
归属于公司普通股股东的净利润	171,549,157.96	157,605,079.58	126,642,019.94
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	168,465,122.23	152,898,854.83	120,089,561.35

（九）公司报告期内重要财务指标

1、主要财务指标

财务指标	2015 年度	2014 年度	2013 年度
流动比率（倍）	2.62	2.40	2.25
速动比率（倍）	2.62	2.40	2.25
资产负债率（母公司）	37.20%	41.09%	42.42%
无形资产占净资产的比例	0.12%	0.16%	0.19%
每股净资产	6.31	5.32	3.49
应收账款周转率（次/年）	153.16	148.06	138.24

存货周转率（次/年）（注1）	-	-	-
息税折旧摊销前利润（万元）	21,187.02	18,072.89	14,382.14
利息保障倍数（倍）（注2）	-	-	-
每股经营活动现金流量（元/股）	2.31	3.19	2.03
每股净现金流量（元/股）	3.60	1.66	-0.95

注1：由于公司行业的特殊性，报告期内公司无存货

注2：公司2013年、2014年和2015年无利息支出

主要财务指标计算说明：

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(母公司)=(母公司负债总额/母公司资产总额)×100%

无形资产(土地使用权除外)占净资产的比例=无形资产(土地使用权除外)/净资产

每股净资产=期末净资产/2015年年末股本总额

应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额

存货周转率=营业成本/存货平均余额

息税折旧摊销前利润=利润总额+利息费用+折旧+摊销

利息保障倍数=(利润总额+利息费用)/利息费用

每股经营活动的现金流量=经营活动的现金流量净额÷2015年年末普通股份总数

每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额÷2015年年末普通股份总数

2、净资产收益率及每股收益

按照中国证监会《公开发行证券公司信息披露编报规则第9号--净资产收益率和每股收益的计算及披露（2010年修订）》要求计算如下：

报告期利润		加权平均净资产收益率	每股收益	
			基本每股收益	稀释每股收益
2015年度	归属于公司普通股股东的净利润	38.71%	2.29	2.29
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	38.02%	2.25	2.25
2014年度	归属于公司普通股股东的净利润	48.39%	2.10	2.10
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	46.95%	2.04	2.04
2013年度	归属于公司普通股股东的净利润	54.97%	1.69	1.69
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	52.12%	1.60	1.60

(十) 发行人盈利预测情况

公司未作盈利预测报告。

（十一）资产负债表日后事项、或有事项或其他重要事项

1、资产负债表日后事项

截至本招股说明书签署日，公司无需要披露的资产负债表日后事项。

2、或有事项或其他重要事项

截至 2015 年 12 月 31 日，公司无需披露的或有事项或其他重要事项。

（十二）发行人财务状况和盈利能力的未来趋势分析

1、财务状况的未来趋势

目前公司偿债能力较强，资产结构合理，公司本次募集资金拟研发多款客户端网络游戏和网页游戏及建设网络游戏技术研发及运营基地项目。项目实施后公司的产品种类和产品数量都有较大增加，公司的研发、运营、分析能力均能有较大提高。新产品投放市场后，公司盈利能力较大幅提升，公司财务状况将朝更加健康的方向发展。

2、盈利能力的未来趋势

（1）网络游戏行业未来发展前景良好

在国内互联网用户持续增加的背景下，伴随着国内网络游戏企业研发能力和运营能力的不断提升，国内网络游戏市场规模呈现持续快速增长的态势。游戏工委《2015 年中国游戏产业报告》显示：网络游戏行业正处于稳定的快速发展阶段，报告期内国内网络游戏市场销售收入年均复合增长率达 11.23%，预计 2017 年国内网络游戏市场的中收入将增加至 1,228.6 亿元，是 2015 年的 1.38 倍。

（2）公司的盈利能力有望进一步增强

①已有的优质产品是公司盈利能力增长的基础

经过近两年多的研发及近六年的运营，公司产品《远征 OL》已经愈加成熟，已形成了较为稳定的玩家群体，玩家对产品认同度也逐渐加深，客户黏性逐渐增强。一款成功的客户端网络游戏通常能够稳定运营多年，因此在未来一段时间内，《远征 OL》将为公司提供稳定的收入。公司产品《龙武》自 2013 年大规模推广以来，也已经形成了相对稳定的玩家群体，在未来一段时间内将为公司提供稳定的收入。

②新推出的游戏产品是公司盈利能力增长的主要动力

在《远征 OL》、《龙武》获得成功后，公司也在积极研发新的游戏。2013 年至 2015 年期间，公司已着手研发两款客户端网络游戏分别为《大国》、《不败传说》，两款游戏已初步成型，目前处于细致的打磨阶段，以求进一步提高产品品质，公司计划在 2016 年大规模推广两款游戏。

《不败传说》是公司计划自主运营的第三款客户端网络游戏，2015年3月已经小范围不删档封测并开始收费，截至2015年12月31日，《不败传说》共有注册账户14.60万个，玩家累计充值超过800万元，当前游戏的玩家付费率和留存率情况较好。

《大国》是公司计划授权运营的客户端网络游戏，公司子公司北极熊于2013年12月20日与深圳市迅雷网络技术有限公司已就合作研发客户端游戏《大国》签订了《网络游戏独家授权协议》，协议约定，《大国》产品研发成功后，北极熊拥有游戏软件著作权；深圳市迅雷网络技术有限公司向北极熊支付授权费，双方按游戏销售收入的一定比例合作分成，截至2015年12月31日，该产品玩家累计充值超过400万元。

除上述游戏外公司多款客户端网络游戏、网页游戏和移动游戏也正在积极的研发中。

③募投项目的实施是公司盈利能力持续增长的源泉

公司募投项目是公司在当前产品结构的基础上对未来发展的一个规划，公司计划在未来2-4年间研发出三款客户端网络游戏、三款网页游戏。公司将秉承《远征OL》的设计理念，在成熟的技术指导下，精心打造网络游戏，力求把游戏做成行业内的精品，促进公司收入持续增长。

二、盈利能力分析

报告期内，公司主要经营情况如下：

单位：万元

项目	2015年度		2014年度		2013年度
	金额	增长率	金额	增长率	金额
营业收入	36,988.22	2.74%	36,000.85	32.23%	27,225.72
营业成本	2,754.87	-11.79%	3,123.08	26.49%	2,469.04
毛利	34,233.35	4.12%	32,877.77	32.80%	24,756.68
营业利润	19,194.93	12.73%	17,026.71	29.58%	13,140.32
利润总额	20,558.92	17.15%	17,549.65	26.54%	13,868.37
净利润	17,586.21	7.69%	16,330.25	29.20%	12,639.26

（一）营业收入分析

报告期内，公司营业收入增长较快，分别为27,225.72万元、36,000.85万元和36,988.22万元。

1、营业收入构成分析

(1) 按运营模式分析

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
自主运营	36,249.00	98.00%	35,369.60	98.25%	26,769.88	98.33%
联合运营	242.80	0.66%	485.40	1.35%	224.56	0.82%
授权运营	496.42	1.34%	145.85	0.41%	231.29	0.85%
合计	36,988.22	100.00%	36,000.85	100.00%	27,225.72	100.00%

自主运营是公司营业收入的主要来源，报告期各期内分别为 26,769.88 万元、35,369.60 万元和 36,249.00 万元，占营业收入的比例分别为 98.33%、98.25% 和 98.00%。

自主运营模式下收入分析

①自主运营模式简介

自主运营是指发行人运营自主研发出的游戏产品，负责运营过程中的玩家充值、软硬件架设等所有运营事宜的经营模式。

自主运营模式下，公司主要依据充值玩家虚拟道具消费情况确认收入。公司将道具分为一次性道具、有使用期限的道具和永久性道具三类，公司对不同的道具类型采用不同的收入确认方法，具体确认原则为：一次性道具，公司在道具使用当月确认收入；有使用期限的道具，公司在道具的使用期限内确认收入；永久性道具，公司在预计的玩家生命周期内确认收入。

②自主运营模式下的收入情况

报告期内，公司自主运营的收入分别为 26,769.88 万元、35,369.60 万元和 36,249.00 万元，占营业收入的比例分别为 98.33%、98.25% 和 98.00%。

公司主要采用自主运营的原因包括①相较于其他运营模式，在玩家充值相同金额的情况下，公司从自主运营模式中获取的收入最多；②公司当前的产品主要来源于自主研发，采用自主运营模式，公司既是产品研发商又是运营商，两种不同角色下的利益高度一致，产品的持续研发能够更贴近客户需求，产品能更有效推广。

2014 年公司自主运营模式下收入较 2013 年增加了 8,599.72 万元，增长了 32.12%，主要原因为《龙武》大规模推广后，自主运营模式下玩家充值金额大幅增加，2014 年自主运营模式下玩家充值金额为 43,249.58 万元较 2013 年增长了 49.10%。2015 年公司自主运营模式下收入较 2014 年增加 879.40 万元，增长了 2.49%，主要原因为玩家 2014 年的充值随着道具的消耗逐渐在 2014 年和 2015

年确认为收入。

联合运营和授权运营模式下收入变动分析

报告期内，公司联合运营的收入分别为 224.56 万元、485.40 万元和 242.80 万元。2014 年公司联合运营收入增加主要原因为：①新开发的网页游戏和移动游戏产品陆续上线测试；②公司拓展了新的联合运营商，《远征 OL》联合运营下的充值金额提高。2015 年公司联合运营收入减少的主要原因为：①上线测试的网页游戏和移动游戏产品获得相关数据后逐步下线继续研发；②2015 年公司无新增的联合运营商，《远征 OL》与联合运营商合作的规模逐渐减小。

报告期内，公司授权运营收入金额分别为 231.29 万元、145.85 万元和 496.42 万元，由于境内游戏市场快速发展，公司当前的经营重心主要集中在境内游戏市场，境外市场投入的资源相对较少。2014 年公司授权运营收入减少，主要原因为公司与主要授权运营商的合作规模减少所致。2015 年公司授权运营收入增加主要系《龙武》在台湾地区授权运营收入增加所致。

2、按产品分类的销售收入情况

单位：万元

产品名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度
《远征 OL》	17,534.34	19,731.66	25,564.34
《龙武》	18,852.61	16,003.00	1,542.13
《不败传说》	479.35	-	-
其他	121.93	266.18	119.25
合计	36,988.22	36,000.85	27,225.72

(1) 报告期公司营业收入快速增加

与传统行业不同，网络游戏行业边际成本较低，网络游戏企业发展不受产能的束缚，若游戏受到广大玩家的喜爱，公司仅需要采购服务器设备和租赁带宽运营网络游戏，通常情况下服务器设备和租赁带宽的供给对于一款网络游戏而言是无限，公司能在较短的时间内完成较大数量的供给。因此对于成功的新游戏而言，游戏的收入能够快速增加。

《龙武》2013 年 11 月进入大规模推广期，大规模推广后《龙武》收入快速增加，报告期《龙武》产品确认的收入分别为 1,542.13 万元、16,003.00 万元和 18,852.61 万元，是公司总收入的快速增加的主要原因。

(2) 报告期《远征 OL》收入下降的主要原因

《远征 OL》是公司大规模推广的第一款客户端网络游戏，自 2010 年起《远征 OL》已成功运营了近 6 年之久，属于网络游戏市场相对成功的产品之一。报

告期《远征 OL》的收入分别为 25,564.34 万元、19,731.66 万元和 17,534.34 万元。报告期《远征 OL》收入下降的主要原因如下：

①玩家生命周期延长

公司对永久性道具在预计玩家生命周期分期确认收入，报告期各期永久性道具占公司收入比重分别为 82.97%、81.59%和 80.78%是公司收入的重要来源，玩家生命周期的变化对产品收入影响相对明显。例如：玩家在购买一个价值为 36 元的永久性道具，在 12 个月的生命周期情形下，公司在未来 12 个月每月确认 3 元的收入，在 18 个月生命周期情形下，公司在未来 18 个月每月确认 2 元的收入，每月收入较上一种情形减少 50%。

报告期随着《远征》核心玩家的占比提高，平均玩家生命周期显著提高，2013 年《远征》适用的玩家生命周期为 12 个月，2014 年为 14 个月，2015 年为 18 个月。

②尝试性玩家减少，游戏的总充值减少

网络游戏产品注册用户数量较多，但成为游戏产品的核心用户的较少。通常网络游戏产品的用户月度留存率在 5-10%左右，90-95%的新增注册用户在一个月内逐渐流失，未流失的用户逐渐沉淀为公司核心用户。

《远征》已成功运营 6 年，目前主要重心在维护现有的核心客户，拓展新用户的力度逐渐减小，报告期《远征》的广告服务费分别为 3,326.77 万元、3,046.38 万元和 2,650.71 万元，总体处于下降趋势，《远征》的新增注册账号数也逐渐下降，报告期分别为 336.66 万个、225.47 万个和 176.31 万个，尝试性玩家减少，《远征》自主运营和联合运营模式下的总充值减少。

③核心用户充值占比较高且稳定较强

《远征》的充值主要来源于核心用户，核心用户充值占比较高，报告期充值 1 万元以上的玩家的充值金额占充值总额的 58.65%、62.50%和 66.83%，是《远征》充值主要来源。

核心玩家都为长期玩家，稳定性较强。2015 年充值金额在 1 万元以上的玩家大部分已玩《远征 OL》超过 2 年，超过 2 年的大额玩家占比为 64.57%，超过 3 年的大额玩家占比为 49.24%。大额玩家的流失率相对较低，报告期分别为 5.36%、3.87%和 5.23%。

综上，在未来几年内《远征》预计将持续保持较大的充值和收入规模，对公司整体业绩波动影响较小。

④《远征 OL》收入下降的应对措施

A、持续地研发投入提高游戏的耐玩性

网络游戏运营期间，研发团队需要持续地研发新资料片以提高游戏的耐玩性。通常《远征》每年会推出 2 个大型的游戏资料片，2014 年 4 月《远征》推出新的游戏角色，2014 年 9 月《远征》推出海战新玩法，2015 年 7 月《远征》

推出神装系统，上述新的资料片的推广能够有效的提高游戏的耐玩性，减缓游戏的衰退速度，延长游戏的生命周期，公司已就 2016 年《远征》新资料片的内容及上线时间做了详细的计划。

B、持续地研发新游戏

公司具备持续研发受市场欢迎的客户端网络游戏的能力，《龙武》为公司研发的第二款客户端网络游戏，2013 年大规模推广后《龙武》年度玩家充值规模超过 2 亿元。

2013 年至 2014 年期间，公司已着手研发两款客户端网络游戏分别为《大国》、《不败传说》，两款游戏已初步成型，目前处于细致的打磨阶段，以求最大化的提高产品品质，公司计划在 2016 年大规模推广两款游戏。《不败传说》最近一期的测试数据显著好于《远征 OL》同期数据。

未来 2 年内，公司将形成以客户端网络游戏产品为核心，网页游戏产品和移动游戏产品为拓展方向的产品布局。未来 5 年内，公司将在已有产品的基础上，积极实施募投项目，努力为公司的发展提供源源不断的优质游戏作品。

(3)《龙武》收入快速增加

《龙武》为公司 2011 年着手研发的第二款客户端网络游戏，经过 2 年多的研发 2013 年末公司开始大规模推广《龙武》，大规模推广后《龙武》的充值大幅增加，收入随之大幅增加，报告期《龙武》的收入分别为 1,542.13 万元、16,003.00 万元和 18,852.61 万元。

(4)《不败传说》逐步成型，为公司贡献了一定的收入

《不败传说》为公司 2013 年着手研发的第三款客户端网络游戏，经过 2 年左右的研发 2015 年中旬《不败传说》上线测试，测试期间《不败传说》数据十分优异。截至 2015 年 12 月 31 日，《不败传说》共有注册玩家 14.60 万个，付费用户为 2.00 万个，玩家累计充值 854.64 万元（含税），确认营业收入 479.35 万元。公司预计在 2016 年 6 月起大规模推广《不败传说》。

3、营业收入稳步增长的原因

(1) 行业快速增长

游戏工委发布的《2015 年中国游戏产业报告》显示，2013 年至 2015 年中国网络游戏市场规模由 718.40 亿元人民币增长至 888.80 亿元，年均复合增长率为 11.23%，中国客户端网络游戏用户数量也由 2013 年的 1.52 亿人增加到 2014 年的 1.58 亿，中国网络游戏产业保持持续快速增长的态势。2013 年至 2015 年中国游戏市场销售收入如图所示：

2013-2015 年中国网络游戏市场销售收入

单位：亿元



数据来源：游戏工委《2015 年中国游戏产业报告》

(2) 公司研发实力雄厚，游戏品质相对较高，玩家数量逐渐增加

公司拥有经验丰富的研发团队，截至 2015 年 12 月 31 日，公司研发人员占公司员工总数的 66.93%。公司核心团队自 2000 年左右开始从事网络游戏的研发，是国内最早从事网络游戏研发的团队之一，多年来，公司核心团队成员长期合作，主导了数款成功运营网络游戏的研发，冰川网络创立后又开发了《远征 OL》、《龙武》等成功产品，公司核心团队拥有丰富的网络游戏开发和成功运营的经验，自公司成立以来，公司核心团队保持稳定。

公司主要产品《远征 OL》凭借较好的游戏品质获得众多玩家的认可，并先后多次荣获重要奖项，截至 2015 年 12 月 31 日，注册账户数已超过 3,000 万个，玩家累计充值超过 12 亿元；在 2010 年度中国游戏产业年会上被评为“十大最受欢迎的民族网络游戏”，在 2012 年中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）上被评为“最佳原创网络游戏”，除此之外《远征 OL》还获得其他多项重要行业荣誉。

《龙武》为公司继《远征 OL》后研发的第二款客户端网络游戏，在《远征 OL》的成功研发经验指导下，《龙武》也具备较高的产品品质，2012 年《龙武》经新闻出版总署科技与数字出版司评比，入选“中国民族网络游戏出版工程”。

《龙武》于 2013 年 11 月起正式大规模推广，玩家数量快速增加，2015 年 12 月 31 日，注册账户已超过 1,000 万个，玩家累计充值超过 4 亿元。

(3) 丰富的运营资源和经验

公司自创立之初就确定了开发运营一体化的经营模式，经过数年的自主运营，积累了丰富的用户资源、运营渠道资源和运营经验。

公司拥有庞大的用户资源。目前，公司网络游戏的注册账户超过 4,000 万个，包含偏好多样的各类游戏玩家，这些玩家均为公司新游戏产品的潜在用户；公司拥有多方位的媒体推广资源，经过数年的市场运作，公司与数十家专业的网络游戏推广媒体建立了长期稳定的合作关系；公司拥有一支运营经验丰富的推广团

队，可以适应快速变化的网络游戏市场，适时根据产品和市场的特点，制定针对性的推广方案。

（二）营业成本分析

报告期内，公司营业成本分别为 2,469.04 万元、3,123.08 万元和 2,754.87 万元。公司的营业成本主要包括运营人员的薪酬、服务器托管费、固定资产折旧费和收款渠道商的手续费等。

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
职工薪酬	1,725.60	1,431.03	1,037.99
服务器托管费	492.70	726.39	627.86
收款渠道商手续费	176.53	219.19	199.96
折旧费	243.76	246.49	331.88
网络服务费	114.46	160.09	142.42
增值税	-	339.68	121.06
其他	1.81	0.21	7.87
合计	2,754.87	3,123.08	2,469.04

注：营业成本中的增值税为发行人与子公司交易中由于税率差异产生的不可抵扣的增值税。

公司营业成本中职工薪酬主要包含为公司运营部、客服部等运营人员的薪酬，2015 年公司营业成本中职工薪酬较 2013 年增长了 66.24% 主要原因为：公司新游戏推出后，公司玩家的数量大幅增加，运营人员数量也因此大幅提高，2015 年公司运营人员较 2013 年增加了 36.68%，除人数增加外公司运营人员薪酬也有一定提高。

服务器托管费为公司为游戏运营中需要的支付主要费用之一。玩家之间及玩家与公司之间的游戏数据交互通过连接网络的服务器完成。服务器托管就是将服务器放置于机房并联网，服务器托管费主要由机柜租赁费和带宽租赁费组成。报告期公司服务器托管费由 2013 年的 627.86 万元减少至 2015 年的 492.70 万元，下降了 21.53%。2015 年公司服务器托管费较 2013 年减少的主要原因为，公司选择了价格更有优势的服务器托管供应商，带宽租赁费下降。2014 年公司服务器托管费相对较高的主要原因为：2014 年《龙武》玩家进入量达到峰值，公司租用的机柜数量较多。2014 年公司租用的服务器机柜数量较 2013 年增加了 46.55%，2015 年随着游戏产品的成熟，玩家逐渐稳定，尝试性玩家减少，公司租赁的机柜数量较 2014 年回落。

收款渠道商手续费是指玩家在游戏充值过程中，收款渠道商向公司收取的手续费。报告期各期公司收款渠道商手续费分别为 199.96 万元、219.19 万元和 176.53 万元，随着支付宝、快钱等网银支付越来越普遍，公司收款渠道商费率逐渐降低，报告期公司综合收款渠道商手续费率分别为 0.69%、0.53% 和 0.49%。

折旧费主要指公司服务器等运营设备的折旧费用，2013 年至 2015 年公司折旧费用下降 26.55%，主要原因为：公司《远征 OL》于 2010 年公测，当年购置大量的服务器等电子设备，电子设备通常在 3-5 年内折旧，因此 2014 年起公司有较多的电子设备已不再计提折旧。

营业成本中的增值税主要系公司与子公司由于税种和税率差别，在合并过程中产生不可抵消的增值税所致。报告期，公司营业成本中增值税金额增加主要原因为 2013 年 11 月起《龙武》充值金额快速增加，公司与子公司星辰互动在合并报表中不可抵消的增值税金额增加，2014 年 6 月起公司电信业务纳入营改增试点范围，2015 年未发生不可抵扣的增值税。

（三）毛利及毛利率及其变动分析

报告期内，公司毛利率及其变动情况如下：

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	增长率	金额	增长率	金额
营业收入	36,988.22	2.74%	36,000.85	32.23%	27,225.72
营业成本	2,754.87	-11.79%	3,123.08	26.49%	2,469.04
毛利	34,233.35	4.12%	32,877.77	32.80%	24,756.68
综合毛利率	92.55%	1.23%	91.32%	0.39%	90.93%

1、综合毛利率分析

报告期内，公司综合毛利率分别为 90.93%、91.32% 和 92.55%，与同行业可比企业基本一致，网络游戏企业毛利率较高主要原因为：网络游戏是高附加值的产品，一款成功商业化运营的产品维持正常的运营仅需支出服务器托管费、网络服务费、客服人员和维护人员薪酬等成本，该等成本占运营收入的比重较低。公司毛利率较高的主要原因为：

（1）游戏运营成本较低

报告期公司营业成本相对较低，分别为 2,469.04 万元、3,123.08 万元和 2,754.87 万元。公司营业成本由职工薪酬、服务器托管费和收款渠道商手续费、折旧费、网络服务费、增值税组成。公司运营成本较低符合网络游戏的特点。

网络游戏企业为实现游戏正常运行需的资源主要包括：①购置一定数量服务器并按月折旧，一台服务器价格在 2 万元左右；②将购置的服务器交给服务器托管商，服务器托管商最小计费单位为一个机柜，可容纳 10 台左右的服务器，

一个机柜一个月的支出在通常在 5,000-10,000 元左右；③配备一定的客服人员和运营人员，一个月人均薪酬在 5,000-10,000 元左右。

（2）公司规模较大营业收入较大

报告期公司营业收入分别为 27,225.72 万元、36,000.85 万元和 36,988.22 万元，营业收入规模较大。公司营业收入规模较大的原因为公司拥有较大规模的玩家群，2015 年公司主要游戏的付费总玩家数为 58.91 万个。

公司能够同时为大量玩家提供服务的主要原因为：单个玩家占用的游戏资源是有限的，1 台服务器理论最多能够容纳 1,000 名玩家同时在线，即使只采购 10 台服务器也能够支撑数量较大的玩家。2015 年末公司拥有 998 台服务器，按照行业合理的服务器承载能力，公司能够提供 10-20 万玩家同时在线游戏。

（3）公司运营模式

报告期公司以自主运营为主，自主运营是公司营业收入的主要来源，报告期各期内分别为 26,769.88 万元、35,369.60 万元和 36,249.00 万元，占营业收入的比例分别为 98.33%、98.25%和 98.00%。

以自主运营模式为主的游戏企业毛利率相对较高，通常在 90%左右，其他运营模式下的游戏企业毛利率相对较低，主要原因为自主运营模式下公司能够获取游戏大部分收益，无需支付大额分成款或者授权金。

2、毛利率波动分析

报告期内，公司综合毛利率分别为 90.93%、91.32%和 92.55%，公司综合毛利率基本保持稳定。

3、主要产品毛利率分析

报告期内，公司分产品毛利率如下表所示：

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	毛利率	增幅	毛利率	增幅	毛利率
《远征 OL》	91.91%	-1.28%	93.19%	0.57%	92.61%
《龙武》	93.90%	2.49%	91.41%	20.61%	70.81%
《不败传说》	78.21%	-	-	-	-

报告期各期《远征 OL》的毛利率分别为 92.61%、93.19%和 91.91%，基本保持稳定。

报告期各期《龙武》的毛利率分别为 70.81%、91.41%和 93.90%，2013 年《龙武》的收入为 1,542.13 万元相对较低，毛利率因此相对较低。2013 年 11 月起《龙武》进入大规模推广期玩家充值快速增加，2014 年和 2015 年《龙武》的收入分别为 16,003.00 万元和 18,852.61 万元，毛利率因此相对较高。

2015 年公司新产品《不败传说》上线测试，测试期间收入规模较小，毛利

率相对较低。

4、分经营模式的毛利率

报告期内，公司分经营模式毛利率如下表所示：

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	毛利率	增幅	毛利率	增幅	毛利率
自主运营	92.66%	0.29%	92.37%	1.32%	91.06%
联合运营	67.89%	52.23%	15.66%	-52.76%	68.42%
授权运营	96.40%	7.14%	89.26%	-9.06%	98.32%

公司主要收入来源于自主运营，报告期内自主运营收入占总收入的比重分别为 98.33%、98.25%和 98.00%，自主运营的毛利率与公司综合毛利率基本一致。

报告期内，公司自主运营毛利率均高于联合运营毛利率，联合运营模式下，公司主要借用联合运营商的客户资源，因此较大比例的充值金额由联合运营商获得，报告期该比例约为 40%—70%，而联合运营的绝大部分运营成本仍由发行人承担，导致联合运营毛利率相对较低。

报告期公司联合运营规模较小，报告期各期的收入分别为 224.56 万元、485.40 万元和 242.80 万元。2014 年公司联合运营毛利率较 2013 年下降，主要系 2014 年公司网页游戏产品和移动游戏产品陆续上线测试所致，测试期间公司获取的营业收入较小，运营成本相对较高。2015 年部分测试阶段游戏的规模停止测试继续研发完善，测试游戏的规模减少，联合运营收入主要来源于《远征 OL》和《龙武》等成熟的游戏，毛利率相应提高。

报告期公司授权运营规模较小，报告期各期的收入分别为 231.29 万元、145.85 万元和 496.42 万元。2014 年公司授权运营毛利率较小主要系收入规模下降所致。2015 年授权运营毛利率增加，主要系收入增加所致。

5、同行业毛利率比较

报告期，公司与模式相近的同行业上市企业毛利率对比情况如下：

公司名称	2015 年	2014 年	2013 年度
巨人网络	暂未披露	暂未披露	91.20%
杭州电魂	暂未披露	暂未披露	97.35%
冰川网络	92.55%	91.32%	90.93%

注 1：由于境内外核算口径的差异，巨人网络毛利率为剔除营业税金及附加的影响后的金额。

注 2：2014 年巨人网络已退市，不再公布财务数据；杭州电魂为拟上市企业尚未公布 2014 年和 2015 年财务数据。

报告期公司与同行业企业的毛利率均在 90%以上，不存在显著差异。

（四）营业税金及附加

报告期内，公司的营业税金及附加金额及其构成如下表所示：

单位：万元项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业税	146.23	913.87	820.07
城市维护建设税	111.31	90.89	57.01
教育费附加	79.51	64.92	45.44
合计	337.06	1,069.68	922.51

2014 年度营业税金及附加较 2013 年度增加 147.17 万元，增幅为 15.95%。主要原因系《龙武》大规模推广后，公司收到玩家的总充值金额增加，公司需要交纳营业税金增加所致。

2014 年 6 月起公司电信业务纳入营改增试点范围，公司主营业务由营业税纳税业务调整为增值税纳税业务，公司营业税金及附加中营业税金金额相应减少。2015 年公司营业税金及附加中的营业税金金额为公司在营改增之前已经缴纳营业税的玩家充值在 2015 年确认收入结转的金额。从公司现有业务和执行的相关税收政策情况来看，公司预计营业税金及附加中将不再发生营业税金金额。

报告期内公司营业收入增加，公司缴纳的流转税金额增加，城市维护建设税和教育费附加的金额相应增加。

（五）期间费用分析

报告期内，本公司各项期间费用及其占营业收入的比例情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	8,371.51	22.63%	9,022.94	25.06%	6,397.94	23.50%
管理费用	8,680.75	23.47%	7,482.97	20.79%	5,449.99	20.02%
财务费用	-2,402.22	-6.49%	-1,827.92	-5.08%	-1,151.40	-4.23%
期间费用合计	14,650.05	39.61%	14,677.99	40.77%	10,696.53	39.29%
营业收入	36,988.22	100.00%	36,000.85	100.00%	27,225.72	100.00%

报告期各期，公司期间费用合计分别为 10,696.53 万元、14,677.99 万元和 14,650.05 万元，期间费用总额总体呈增加趋势，主要系公司经营规模扩大，广告服务费和员工薪酬增加所致；报告期各期内，公司期间费用占营业收入比相对平稳分别为 39.29%、40.77%和 39.61%。

1、管理费用

报告期各期内，公司管理费用分别为 5,449.99 万元、7,482.97 万元和 8,680.75 万元，公司管理费用快速增加主要系随着业务规模扩大，研发费用、职工薪酬及租赁物业水电费相应增加所致。

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
研发费用	6,726.52	18.19%	5,610.78	15.59%	3,992.51	14.66%
职工薪酬	939.35	2.54%	859.40	2.39%	609.97	2.24%
租赁物业水电费	415.25	1.12%	351.01	0.98%	363.82	1.34%
折旧摊销费	306.95	0.83%	276.65	0.77%	175.55	0.64%
其他	292.68	0.79%	385.13	1.07%	308.13	1.13%
合计	8,680.75	23.47%	7,482.97	20.79%	5,449.99	20.02%
营业收入	36,988.22	100.00%	36,000.85	100.00%	27,225.72	100.00%

公司研发费用主要为研发人员的薪酬，报告期内分别为 3,992.51 万元、5,610.78 万元和 6,726.52 万元。报告期公司研发费用持续增长，主要系随着公司在研的产品数量增加，公司研发人员数量持续增加所致，报告期各期末公司研发人员数量分别为 293 人、326 人和 417 人，同时由于公司盈利能力提高，研发人员薪酬水平也有所提升。

2、销售费用

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
广告服务费	7,223.85	19.53%	8,022.22	22.28%	5,690.72	20.90%
职工薪酬	571.92	1.55%	533.43	1.48%	430.32	1.58%
其他	575.75	1.56%	467.28	1.30%	276.91	1.02%
合计	8,371.51	22.63%	9,022.94	25.06%	6,397.94	23.50%
营业收入	36,988.22	100.00%	36,000.85	100.00%	27,225.72	100.00%

报告期内，公司销售费用分别为 6,397.94 万元、9,022.94 万元和 8,371.51 万元。2013 年 11 月起公司第二款客户端游戏产品《龙武》进入大规模推广期，公司整体的销售费用快速增加。2015 年公司销售费用相对较少主要原因为《龙武》等产品逐渐成熟，需要推广的规模减小。

(1) 广告服务费分析

公司广告服务费主要包括两部分：①广告费；广告费指公司在媒体上主动宣传公司产品而发生的支出。如公司在 17173、360 等网站的宣传支出；②服务费；服务费主要指公司采购搜索服务等方面的支出，例如游戏玩家通过百度网页搜索公司指定关键词并点击相关链接后，百度收取公司一定的服务费用。

报告期内，公司广告服务费分别为 5,690.72 万元、8,022.22 万元和 7,223.85 万元。2013 年和 2014 年公司广告服务费显著增加，主要系产品《龙武》于 2013 年 11 月开始大规模推广所致。2015 年公司广告服务费相对较少主要原因为《龙武》等产品逐渐成熟，需要推广的规模减小。

报告期公司前五大广告服务供应商如下：

单位：万元

年度	序号	供应商名称	采购金额	占比
2015 年度	1	北京思恩客广告有限公司	5,056.66	70.00%
	2	杭州顺网科技股份有限公司	927.00	12.83%
	3	北京金源互动广告有限公司	278.24	3.85%
	4	湖北盛天网络技术股份有限公司	207.55	2.87%
	5	深圳市迅雷网络技术有限公司	118.11	1.64%
		前五名合计		6,587.55
2014 年度	1	北京思恩客广告有限公司	5,310.09	66.19%
	2	杭州顺网科技股份有限公司	1,355.69	16.90%
	3	湖北盛天网络技术股份有限公司	427.42	5.33%
	4	广州新颐广告有限公司	149.72	1.87%
	5	北京微创时代广告有限公司	101.53	1.27%
		前五名合计		7,344.46
2013 年度	1	北京思恩客广告有限公司	3,622.89	63.66%
	2	杭州顺网科技股份有限公司	926.94	16.29%
	3	湖北盛天网络技术股份有限公司	258.44	4.54%
	4	上海新浩艺软件有限公司	136.84	2.40%
	5	广东天拓资讯科技有限公司	67.40	1.18%
		前五名合计		5,012.51

注 1：尊岸广告（上海）有限公司与北京思恩客广告有限公司同为上市公司北京蓝色光

标品牌管理顾问股份有限公司控制下企业，2013 年公司将向尊岸广告（上海）有限公司采购的金额合并至北京思恩客广告有限公司列示。

报告期内，公司主要广告服务商保持稳定。北京思恩客广告有限公司为一家专业的广告代理公司，是上市公司北京蓝色光标品牌管理顾问股份有限公司控制下的企业，报告期公司向北京思恩客广告有限公司采购金额和采购比例显著提高主要原因为：①百度搜索服务为北京思恩客广告有限公司代理的范围，为获取更多折扣和专业化服务，2012 年开始公司通过北京思恩客广告有限公司采购百度的搜索服务，2013 年起公司已不再向百度（中国）有限公司深圳分公司采购百度搜索服务；②集中采购有利于公司获得优惠的广告服务价格，北京思恩客广告有限公司代理的范围较广，基于公司现有规模通常北京思恩客广告有限公司能够提供更为优越的条件；③《龙武》于 2013 年 11 月开始大规模推广，因此 2013 年起公司整体的广告服务费快速增加。

3、管理费用和销售费用与同行企业对比情况

（1）管理费用对比分析

报告期，公司与模式相近的同行业上市企业管理费用率对比情况如下：

公司名称	2015 年度	2014 年	2013 年度
巨人网络	暂未披露	暂未披露	19.33%
杭州电魂	暂未披露	暂未披露	14.99%
冰川网络	23.47%	20.79%	20.02%

注 1：巨人网络为海外上市企业，由于会计报表编制规则的差异，为使数据具有可比性此处管理费用是指海外上市企业的研发费用和管理成本的加总。

注 2：2014 年巨人网络已退市，不再公布财务数据；杭州电魂为拟上市企业尚未公布 2014 年财务数据。

公司管理费用占比略高于同行业企业，与同行业企业数据相比不存在异常。

（2）销售费用对比分析

报告期，公司与模式相近的同行业上市企业销售费用率对比情况如下：

公司名称	2015 年度	2014 年	2013 年度
杭州电魂	暂未披露	暂未披露	10.72%
巨人网络	暂未披露	暂未披露	7.46%
冰川网络	22.63%	25.06%	23.50%

注：2014 年巨人网络已退市，不再公布财务数据；杭州电魂为拟上市企业尚未公布 2014 年财务数据。

报告期公司销售费用率处于较高水平，主要由于与上述同行业企业相比，公司规模相对较小，市场推广费用占比较高，2013 年冰川网络、杭州电魂、巨人

网络的营业收入分别为 2.72 亿人民币、4.71 亿人民币、23.55 亿人民币。

4、财务费用

报告期内，公司财务费用分别为-1,151.40 万元、-1,827.92 万元和-2,402.22 万元。公司财务费用主要为利息收入，报告期内利息收入分别为 1,179.11 万元、1,827.65 万元和 2,306.40，公司利息收入增加主要系报告期盈利增加，公司银行存款余额逐年增加所致。

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
利息支出	-	-	-
减：利息收入	2,306.40	1,827.65	1,179.11
加：汇兑损失	-97.99	-2.20	25.44
加：银行手续费	1.27	1.47	1.59
加：其他	0.91	0.45	0.68
合计	-2,402.22	-1,827.92	-1,151.40

(六) 资产减值损失

报告期内，公司资产减值损失分别为-2.69 万元、15.81 万元和 6.72 万元，资产减值损失为应收账款和其他应收款坏账准备变动的金额。

(七) 营业外收支分析

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业外收入	1,364.36	523.24	728.05
营业外支出	0.38	0.30	-
营业外收支净额	1,363.98	522.94	728.05

报告期内，公司营业外收支净额累计为 2,614.97 万元，占利润总额的 5.03%，未对经营成果构成重大影响。公司营业外收入主要为政府补助（含增值税即征即退），营业外支出主要为固定资产处置损益。

(八) 报告期主要税费及所得税费用分析

1、报告期内公司营业税和增值税情况

报告期内，公司营业税和增值税缴纳情况如下：

单位：万元

营业税				
年份	期初未交数	本期应交数	本期已交数	期末未交数
2015 年度	-	-	-	-
2014 年度	99.88	564.64	664.51	-
2013 年度	81.12	882.13	863.38	99.88

增值税				
年份	期初未交数	本期应交数	本期已交数	期末未交数
2015 年度	136.35	1,648.48	1,680.29	104.54
2014 年度	48.68	1,487.77	1,400.10	136.35
2013 年度	0.32	109.49	61.13	48.68

(1) 营业税

报告期公司营业税应交数额分别为 882.13 万元、564.64 万元和 0 万元，2014 年公司应交营业税金额大幅下降的主要原因为 2014 年 6 月起公司原游戏运营业务由缴纳营业税变更为缴纳增值税，2014 年公司营业税纳税业务较 2013 年大幅下降。

(2) 增值税

报告期公司增值税应交数额分别为 109.49 万元、1,487.77 万元和 1,648.48 万元，2014 年公司应交增值税金额大幅上升的主要原因为 2014 年 6 月起公司原游戏运营业务由缴纳营业税变更为缴纳增值税，2014 年公司增值税纳税业务较 2013 年大幅上升。

2、所得税费用

报告期内，公司所得税费用与会计利润的关系如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
本期合并利润总额	20,558.92	17,549.65	13,868.37
按法定/适用税率计算的所得税费用	3,083.84	1,754.96	1,386.84
子公司适用不同税率的影响	-83.91	-329.33	-43.33
调整以前期间所得税的影响	154.95	-41.12	-
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	23.59	-73.50	1.23
本期未确认递延所得税资产的可抵扣暂时性差异或可抵扣亏损的影响	147.65	69.50	17.69
研发费加计扣除对所得税的影响	-366.54	-154.89	-144.85

其他影响	13.13	-6.22	11.53
所得税费用合计	2,972.71	1,219.40	1,229.11

2014年公司合并利润总额较2013年大幅增加所得税未大幅增加的主要原因为：2014年公司利润增长主要系新产品盈利情况较好所致，《龙武》大规模推广后，子公司星辰互动盈利增加，子公司星辰互动处于免税期，未增加公司的所得税税负。

2015年冰川网络重点软件企业资质到期，尚未开始复审，公司按15%计算企业所得税，子公司星辰互动进入两免三减半的减半期间所得税税率增加至12.5%，公司所得税费用因此大幅提高。

（九）报告期经营成果分析

报告期公司营业利润、利润总额和净利润如下表所示：

单位：万元

项目	2015年度	2014年度	2013年度
营业利润	19,194.93	17,026.71	13,140.32
利润总额	20,558.92	17,549.65	13,868.37
净利润	17,586.21	16,330.25	12,639.26
归属于母公司所有者的净利润	17,154.92	15,760.51	12,664.20
少数股东损益	431.29	569.74	-24.94
基本每股收益（元/股）	2.29	2.10	1.69
稀释每股收益（元/股）	2.29	2.10	1.69
综合收益总额	17,586.79	16,326.59	12,639.26
归属于母公司所有者的综合收益总额	17,155.49	15,756.85	12,664.20
归属于少数股东的综合收益总额	431.29	569.74	-24.94

报告期公司净利润分别为12,639.26万元、16,330.25万元和17,586.21万元。2013年11月《龙武》进入大规模推广期，玩家充值金额快速增加，公司盈利能力迅速提升。报告期，公司客户网络端游戏自主运营收到的玩家充值金额总体处于增长趋势，分别为2.90亿元、4.32亿元和3.85亿元，基于游戏产品的运营规律2015年充值有所回落，2016年公司将大规模推广《不败传说》等新产品，推动公司业绩进一步增长。

公司净利润的增加相应的提高了归属于母公司所有者的净利润、综合收益总额、归属于母公司所有者的综合收益总额、基本每股收益、稀释每股收益等科目的金额。

报告期内公司少数股东权益、归属于少数股东的综合收益总额增加主要由于公司控股子公司星辰互动研发的《龙武》2013年11月进入大规模推广期，进入大规模推广期后星辰互动盈利能力显著提高，2014年和2015年星辰互动的净利润为3,293.34万元和3,039.40万元。

(十) 非经常性损益、合并财务报表范围以外的投资收益和少数股东权益对公司经营成果的影响

1、非经常性损益对公司经营成果的影响

单位：万元

项目	2015年度	2014年度	2013年度
非经常性损益	363.86	522.94	728.05
减：所得税影响额	54.35	52.31	72.81
非经常性净损益合计	309.51	470.63	655.24
其中：归属于母公司股东非经常性净损益	308.40	470.63	655.24
归属于公司普通股股东的净利润	17,154.92	15,760.51	12,664.20
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	16,846.51	15,289.89	12,008.96
非经常性净损益占净利润的比例	1.80%	2.99%	5.17%

2、合并财务报表范围以外的投资收益对公司经营成果的影响

报告期内，公司投资收益分别为0万元、-87.58万元和-44.59万元。2014年和2015年公司投资损失主要为投资北京神瑞互动科技有限公司和深圳市天穹网络科技有限公司的损失，2014年和2015年北京神瑞互动科技有限公司仍处研发阶段，尚未实现盈利。

3、少数股东损益对公司经营成果的影响

报告期内，少数股东损益分别为-24.94万元、569.74万元和431.29万元，公司2013年度少数股东损失主要原因系子公司未能实现盈利所致。2014年起子公司星辰互动实现盈利。

(十一) 公司管理层对盈利状况的总结

报告期内公司注册用户充值金额逐年增加，营业收入持续增长，盈利能力持续增强。

随着计算机软硬件技术和互联网技术的发展，网络游戏市场规模将继续增加，公司将依托现有的成功经验继续研发出更多更优秀的网络游戏产品，把握市场快速发展的机遇。未来几年内，公司将陆续推出多款网络游戏产品，新产品种

类多样题材各异，覆盖更为广泛的客户群体，进一步拓展市场份额，实现公司的持续快速发展。

三、财务状况一般分析

(一) 资产状况分析

1、资产状况整体分析

报告期内，公司各类资产余额及占总资产的比例情况如下表：

单位：万元

项目	2015/12/31		2014/12/31		2013/12/31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动资产：						
货币资金	70,592.16	93.05%	63,202.37	92.86%	42,046.61	92.00%
应收账款	206.08	0.27%	214.91	0.32%	228.23	0.50%
预付款项	256.90	0.34%	298.25	0.44%	38.05	0.08%
应收利息	1,984.45	2.62%	1,820.51	2.67%	676.76	1.48%
其他应收款	116.06	0.15%	181.36	0.27%	317.42	0.69%
其他流动资产	195.53	0.26%	345.24	0.51%	586.46	1.28%
流动资产合计	73,351.18	96.69%	66,062.63	97.07%	43,893.53	96.04%
非流动资产：						
长期股权投资	991.34	1.31%	312.42	0.46%	200.00	0.44%
固定资产	800.25	1.05%	1,030.00	1.51%	1,067.13	2.33%
无形资产	56.13	0.07%	63.31	0.09%	49.54	0.11%
长期待摊费用	40.38	0.05%	116.16	0.17%	174.37	0.38%
递延所得税资产	193.20	0.25%	172.14	0.25%	81.39	0.18%
其他非流动资产	433.26	0.57%	302.13	0.44%	238.00	0.52%
非流动资产合计	2,514.56	3.31%	1,996.18	2.93%	1,810.43	3.96%
资产总计	75,865.75	100.00%	68,058.81	100.00%	45,703.96	100.00%

(1) 资产规模

报告期内，公司资产规模快速增长，各期末资产总额分别为 45,703.96 万元、68,058.81 万元和 75,865.75 万元。2014 年末和 2015 年末总资产分别较上期末增长了 48.91% 和 11.47%。公司总资产规模持续增长，主要系货币资金余额大幅增

长所致。

(2) 资产结构

报告期内，公司流动资产占比较高，占总资产的比例分别为 96.04%、97.07% 和 96.69%。公司流动资产占比较高的主要原因为：①公司主要经营设备为电脑、服务器、交换机等电子设备，该类设备价值相对较低；②公司办公用房系租赁所得，暂未购置房产。

2、货币资金

报告期各期末货币资金余额分别为 42,046.61 万元、63,202.37 万元和 70,592.16 万元。

货币资金余额持续增长的主要原因是：①公司收到的玩家充值持续增加，报告期公司销售商品、提供劳务收到的现金分别为 29,123.55 万元、44,177.17 万元和 38,839.30 万元；②报告期内公司盈利能力较强，净利润分别为 12,639.26 万元、16,330.25 万元和 17,586.21 万元，且货币资金是公司留存经营成果的主要方式。

3、应收账款

报告期各期末，公司应收账款余额为 240.45 万元、245.84 万元和 237.17 万元，应收账款余额占公司当期营业收入的比例分别为 0.88%、0.68% 和 0.64%，处于较低水平。公司应收账款余额整体规模较小，质量较高。

报告期具体变化如下表所示：

单位：万元

项目	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31
应收账款余额	237.17	245.84	240.45
营业收入	36,988.22	36,000.85	27,225.72
坏账准备	31.09	30.93	12.22
应收账款余额占营业收入比例	0.64%	0.68%	0.88%

(1) 应收账款总量分析

公司应收账款主要包括：①应收支付宝、快钱等收款渠道商的款项。在自主运营模式下，玩家购买公司发行的虚拟货币，需先将人民币支付给支付宝、快钱等收款渠道商，收款渠道商在收到玩家款项后定期将充值款转给公司；②应收联合运营商和授权运营商的分成款项。在联合运营和授权运营的模式下，玩家的充值款先流向联合运营商和授权运营商，联合运营商和授权运营商依照约定将一定的比例的充值款项定期转给公司。

报告期各期末，公司应收账款余额分别为 240.45 万元、245.84 万元和 237.17 万元，应收账款余额较小主要原因为公司自主运营下主要采用支付宝、快钱方式

收款，上述收款渠道商结算周期较短，当前公司与主要收款渠道商采用按日结算的结算方式。

(2) 应收账款质量分析

公司应收账款的账期较短，主要集中在 1 年以内，应收账款质量较高。

A、应收账款坏账准备计提情况

报告期公司根据谨慎性原则，对应收账款执行了较为严格的坏账准备计提政策，具体情况如下：

账龄	计提比例
一年以内（含一年）	5.00%
一至二年（含二年）	10.00%
二至三年（含三年）	30.00%
三至四年（含四年）	50.00%
四至五年（含五年）	80.00%
五年以上	100.00%

对于单项金额不重大且按照组合计提坏账准备不能反映其风险特征的应收款项，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，计提坏账准备。

报告期各期末，公司对应收账款计提的坏账准备余额分别为 12.22 万元、30.93 万元和 31.09 万元，应收账款坏账准备计提充分。

B、2015 年 12 月 31 日应收账款情况

截至 2015 年 12 月 31 日，公司应收账款前五大客户余额如下：

单位：万元

序号	单位名称	余额	占应收账款比例
1	支付宝（中国）网络技术有限公司	87.93	37.07%
2	北京汇元网科技股份有限公司	39.70	16.74%
3	北京世界星辉科技有限责任公司	19.64	8.28%
4	ICEYOU ENTERTAINMENT INC	18.67	7.87%
5	快钱支付清算信息有限公司	16.59	6.99%
合计		182.52	76.96%

其中支付宝（中国）网络技术有限公司、快钱支付清算信息有限公司和北京汇元网科技股份有限公司为发行人的收款渠道商，ICEYOU ENTERTAINMENT INC.为公司的授权运营商，北京世界星辉科技有限责任公司为发行人联合运营商。

(3) 应收账款波动分析

报告期各期末，公司应收账款总体平稳，应收账款余额分别为 240.45 万元、245.84 万元和 237.17 万元。

4、预付账款

报告期各期末，公司预付款项分别为 38.05 万元、298.25 万元和 256.90 万元，预付款项余额相对较小。2015 年末公司预付款项主要为预付给北京思恩客广告有限公司、尊岸广告（上海）有限公司等广告服务商的广告服务费。

5、应收利息

报告期各期末，公司应收利息分别为 676.76 万元、1,820.51 万元和 1,984.45 万元。公司应收利息主要为应收定期存款的利息，报告期公司经营规模扩大，玩家充值金额快速增加，报告期各期末公司货币资金余额分别为 42,046.61 万元、63,202.37 万元和 70,592.16 万元。

6、其他应收款

报告期各期末，公司其他应收款余额分别为 335.50 万元、196.55 万元和 137.80 万元。公司的其他应收款主要为房租押金和代员工缴纳的社会保险和公积金，截至 2015 年 12 月 31 日，房租押金和相关保证金余额为 70.30 万元占其他应收款总额的 51.02%，代员工缴纳的社会保险和公积金为 56.25 万元，占其他应收款总额的 40.82%。（公司其他应收款中存在“代员工缴纳社会保险”和“代员工缴纳住房公积金”主要系公司每月发放员工工资与缴纳社会保险存和住房公积金在时间上差异，公司在计提员工工资前替员工垫付社会保险和住房公积金。）

7、其他流动资产

单位：万元

项目	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31	性质
营业税	-	146.23	495.46	预缴税费
城市维护建设税	91.75	87.16	34.68	预缴税费
教育费附加	65.54	62.26	24.77	预缴税费
堤围费	-	1.30	1.65	预缴税费
待抵扣进项税	38.24	48.29	-	待抵扣税费
其他	-	-	29.89	预缴保险
合计	195.53	345.24	586.46	

报告期各期末，公司其他流动资产分别为 586.46 万元、345.24 万元和 195.53 万元，主要为预缴的税金。公司预缴的税金主要系公司根据税务法规按照预收的

款项缴纳营业税金及其他与营业税相关税费与会计确认的相关税费差异所致。2014年6月起公司电信业务纳入营改增试点范围，公司主要业务由营业税纳税业务调整为增值税纳税业务，因此随着公司预收的玩家充值款逐渐确认为收入，公司预交的营业税逐渐减少。

8、长期股权投资

报告期各期末公司长期股权投资金额分别为 200.00 万元、312.42 万元和 991.34 万元。公司长期股权投资为参股子公司北京神瑞互动科技有限公司和深圳市天穹网络科技有限公司的股权。北京神瑞互动科技有限公司为移动游戏研发企业，深圳市天穹网络科技有限公司为客户端网络游戏研发及运营企业，公司参股子公司产品目前仍处于研发阶段。

9、固定资产

报告期各期末，公司固定资产原值分别为 2,205.14 万元、2,490.74 万元和 2,582.41 万元，净值分别为 1,067.13 万元、1,030.00 万元和 800.25 万元。公司固定资产主要为服务器、电脑、交换机等电子设备。2014 年和 2015 年公司固定资产净值均较上年末下降，主要原因为主要系公司服务器、电脑、交换机的折旧时间短，年度折旧金额相对较大，公司 2014 年和 2015 年新增固定资产的期末净值小于原固定资产折旧额所致。

10、无形资产

公司无形资产主要为外购的软件，无形资产规模较小。报告期各期末，公司无形资产净值分别为 49.54 万元、63.31 万元和 56.13 万元。截至 2015 年 12 月 31 日，公司无形资产使用良好，未发现有减值迹象。

11、长期待摊费用

公司的长期待摊费用主要为改善办公环境的装修费用。报告期各期末，公司长期待摊费用净额分别为 174.37 万元、116.16 万元和 40.38 万元。

12、递延所得税资产

报告期各期末，公司递延所得税资产余额分别为 81.39 万元、172.14 万元和 193.20 万元。2014 年末和 2015 年末公司递延所得税资产较大主要原因为部分政府补助暂未确认为营业外收入形成的递延所得税资产分别为 165.23 万元和 165.67 万元。

13、其他非流动资产

报告期各期末公司其他非流动资产分别为 238.00 万元、302.13 万元和 433.26 万元，公司其他非流动资产均为本次公开发行股票并上市的中介费用。

(二) 负债状况分析

1、应付账款

报告期各期末，公司的应付账款主要为应付网络服务费、服务器托管费等。报告期公司毛利率相对较高平均值为超过 90%，公司采购网络服务和服务器托管服务的总金额相对较少，公司应付账款余额相应较小，报告期各期末分别为 43.88 万元、63.23 万元和 6.79 万元。报告期公司与网络服务商和服务器托管商主要结算政策为若能及时收到相应的发票，公司在当月支付当月的费用。2013 年和 2014 年由于发票未及时收到，公司部分网络服务费、服务器托管费在次年 1 月支付，2015 年公司及时收到相应发票，网络服务费、服务器托管费主要在当年支付完毕。

2、预收款项

(1) 预收款项整体情况

单位：万元

项目	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31
预收收款渠道商保证金	103.02	329.61	190.39
预收授权运营商的分成款	97.09	-	-
预收游戏玩家充值款	4,514.38	3,491.05	2,084.22
合计	4,714.49	3,820.66	2,274.61

报告期各期末，公司预收款项余额分别为 2,274.61 万元、3,820.66 万元和 4,714.49 万元。公司预收款项主要为预收玩家的充值款，游戏玩家通常向账户中预存一定款项以备随时购买游戏中的虚拟道具，报告期内随着公司玩家数量增加和玩家充值金额增加，预收玩家的充值款也快速增加。2014 年末公司预收款项较 2013 年末增加 1,546.05 万元，主要系《龙武》大规模推广后，玩家充值金额快速增加所致。

(2) 预收款项和道具消耗的关系

①各业务类型下预收款项勾稽关系的含义

各种业务类型下，公司预收款项的勾稽关系具体含义如下：

业务类型	期初预收款项 (a)	本期增加的预收款 (b)	本期减少的预收款 (c)	期末预收款项 (d=a+b-c)
充值购买 道具	《远征 OL》等客户端游戏自主运营和联合运营模式下玩家尚未消费的游戏币的期初价值	《远征 OL》等客户端游戏自主运营模式下玩家个人充值和联合运营模式下联合运营商的分成款	《远征 OL》等客户端游戏自主运营和联合运营模式下玩家道具的购买金额	《远征 OL》等客户端游戏自主运营和联合运营模式下玩家尚未消费的游戏币的期末价值

授权运营商分成	无	客户端游戏授权运营模式下授权运营商的分成款	客户端游戏授权运营模式下授权运营商的分成款	无
其他小游戏	无	《枭雄传》等小游戏的玩家个人充值和联合运营商和授权运营商的分成	《枭雄传》等小游戏的玩家个人充值和联合运营商和授权运营商的分成	无
预收收款渠道商的保证金	预收收款渠道商的保证金的期初余额	本期收款渠道商支付的保证金	本期玩家通过预收保证金的收款渠道商充值的金额	预收收款渠道商的保证金的期末余额
预收授权运营商的分成款	预收授权运营商的分成款的期初余额	本期预收授权运营商分成款的增加额	本期预收授权运营商分成款的减少额	预收授权运营商的分成款的期末余额

《远征 OL》、《龙武》和《大国》授权运营模式下，根据公司的收入确认政策和会计处理规则，公司将授权运营商的分成款确认为预收款项，同时期末全额结转为递延收益，此模式下预收款项为会计核算的过渡科目，因此《远征 OL》、《龙武》和《大国》授权运营模式下预收款项的本期增加数等于本期减少数，且期初期末预收款项无余额。

根据公司收入确认政策和会计处理规则，公司将其他小游戏收到充值或者分成计入预收款项，同时期末全额结转递延收益，此模式下预收款项为会计核算的过渡科目，因此其他小游戏的本期增加数等于本期减少数，且期初期末预收款项无余额。

②各业务类型预收款项的勾稽关系的具体情况

各业务类型下，公司期初预收款项、本期增加的预收款项、本期减少的预收款项和期末预收款项相互勾稽，具体情况如下：

单位：万元

年份	业务类型	期初预收款项 (a)	本期增加的预收款 (b)	本期减少的预收款 (c)	期末预收款项 (d=a+b-c)
2015年度	充值购买道具	3,491.05	36,378.47	35,355.13	4,514.38
	授权运营商分成	-	514.66	514.66	-
	其他小游戏充值和分成	-	28.62	28.62	-
	预收收款渠道商的保证金	329.61	1,601.68	1,828.28	103.01
	预收授权运营商分成	-	97.09		97.09

	合计	3,820.66	38,620.53	37,726.70	4,714.49
2014年	充值购买道具	2,084.22	42,302.89	40,896.06	3,491.05
	授权运营商分成	-	46.07	46.07	-
	其他小游戏充值和分成	-	255.55	255.55	-
	预收收款渠道商的保证金	190.39	2,642.59	2,503.37	329.61
	合计	2,274.61	45,247.10	43,701.05	3,820.66
2013年	充值购买道具	1,742.42	29,203.09	28,861.29	2,084.22
	授权运营商分成	-	85.59	85.59	-
	其他小游戏充值和分成	-	119.45	119.45	-
	预收收款渠道商的保证金	185.27	3,524.75	3,519.63	190.39
	合计	1,927.69	32,932.88	32,585.96	2,274.61

上述数据来自企业财务系统和 IT 系统，数据勾稽关系正确。

3、应付职工薪酬

报告期各期末，公司应付职工薪酬余额分别为 1,023.58 万元、1,488.17 万元和 1,554.10 万元。

公司年末的应付职工薪酬主要为应付职工当年 12 月的工资和奖金。2013 年至 2015 年公司应付职工薪酬金额持续增加，主要原因为员工数量持续增加。随着公司业务规模的扩大公司员工数量持续增加，2013 年末至 2015 年末公司员工人数分别为 464 人、530 人和 623 人。

4、应交税费

报告期各期末，公司应交税费余额分别为-192.92 万元、-152.26 万元和 37.56 万元。具体如下表所示：

单位：万元

项目	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31
营业税	-	-	99.88
城市维护建设税	7.33	9.25	10.40
教育费附加	5.23	6.61	7.43
企业所得税	-140.13	-356.80	-929.53
个人所得税	60.09	52.24	569.78

堤围费		-	0.36
增值税	104.54	136.35	48.68
印花税	0.49	0.10	0.09
合计	37.56	-152.26	-192.92

2013年末公司应交企业所得税为-929.53万元，主要原因为公司2013年按高新技术企业的15%税率预缴企业所得税，2013年末公司被评为2013-2014年度国家规划布局内重点软件企业，减按10%缴纳企业所得税。2013年应交个人所得税为569.78万元，主要系2013年末公司分配2,800.00万现金股利，公司应代扣个人所得税535.01万元所致。

2014年末公司应交营业税为0，主要系2014年6月起公司主要业务纳入营改增试点范围所致。2014年末应交企业所得税金额为-356.80万元，主要系2013年度由于税率下降预缴的企业所得税逐渐抵扣所致。2014年末公司应交个人所得税为52.24万元较2013年末大幅下降，主要系2013年末公司现金股利应代扣代缴的个人所得税缴纳完毕所致。

2015年末公司应交企业所得税为-140.13万元相对较少，主要原因为：①公司按照计算加计扣除前的应纳税所得额预缴应纳税额，2015年末公司计提加计扣除对所得税的影响为366.54万元；②公司2015年4季度利润总额相对较少。

5、其他应付款

报告期公司的其他应付款主要为广告服务费，报告期各期末余额分别为1,378.26万元、1,308.54万元和1,533.93万元。2015年末公司其他应付款余额相对较高主要原因为2015年公司广告推广主要在下半年执行，尚未到付款期的广告服务费相对较多。

2015年12月31日，公司前五大其他应付款明细：

单位：万元

序号	单位名称	余额	占其他应付款比例	内容
1	北京思恩客广告有限公司	450.04	29.34%	广告服务费
2	尊岸广告（上海）有限公司	387.65	25.27%	广告服务费
3	杭州顺网科技股份有限公司	299.85	19.55%	广告服务费
4	北京金源互动广告有限公司	72.00	4.69%	广告服务费
5	深圳市迅雷网络技术有限公司	66.60	4.34%	广告服务费
	合计	1,276.14	83.19%	

6、其他流动负债

报告期公司其他流动负债均为递延收益，报告期各期末分别为 14,974.09 万元、21,008.92 万元和 20,190.55 万元。报告期公司其他流动负债构成如下：

单位：万元

项目	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31
递延收益-道具购买和消耗	18,541.42	19,649.36	14,377.60
递延收益-授权金获取和摊销	441.41	201.18	22.02
递延收益-授权运营分成的转入和摊销	86.05	16.78	35.22
递延收益-其他小游戏的转入和摊销	-	0.10	0.92
递延收益-政府补助	1,121.67	1,141.50	538.32
合计	20,190.55	21,008.92	14,974.09

(1) 递延收益—道具购买和消耗

报告期各期末，公司“递延收益-道具购买和消耗”的余额分别为 14,377.60 万元、19,649.36 万元和 18,541.42 万元。该部分递延收益为《远征》、《龙武》和《不败传说》的自主运营和联合运营模式下，玩家已购买的游戏虚拟道具但尚未确认为收入的金额。公司游戏永久性道具占比较高，玩家生命周期较长，递延的收益相对较大。

(2) 递延收益-授权金获取和摊销

“递延收益-授权金获取和摊销”是指授权运营模式下，公司收到的授权运营商的授权金但尚未确认为收入的金额，授权金在游戏授权运营期间分期确认收入。报告期各期末递延收益-授权金获取和摊销金额分别为 22.02 万元、201.18 万元和 441.41 万元。2015 年末增加主要系《大国》收到授权运营商支付 300 万元授权金。

(3) 递延收益-授权运营分成的转入和摊销

“递延收益-授权运营分成的转入和摊销”是指授权运营模式下，公司收到的授权运营的分成尚未确认为收入的金额。报告期各期末递延收益-授权运营分成的转入和摊销 35.22 万元、16.78 万元和 86.05 万元。

(4) 递延收益-其他小游戏的转入和摊销

“递延收益-其他小游戏的转入和摊销”是指除《远征》、《龙武》和《不败传说》外，公司其他游戏已确认的充值或分成中尚未确认为收入的金额。报告期各期末递延收益-其他小游戏的转入和摊销的收入分别为 0.92 万元、0.10 万元和 0 万元。

(5) 递延收益-政府补助

“递延收益-政府补助”主要是指公司已收到但未满足确认为营业外收入条件的政府补助。报告期各期末递延收益-政府补助分别为 538.32 万元、1,141.50

万元和 1,121.67 万元。

（三）所有者权益分析

报告期各期末公司所有者权益科目如下表所示：

单位：万元

评价指标	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31
实收资本（股本）	7,500.00	7,500.00	7,500.00
资本公积	4,427.12	4,427.12	4,435.33
其他综合收益	-3.08	-3.66	-
盈余公积	3,750.00	3,750.00	2,612.64
未分配利润	31,616.94	24,262.02	11,638.87
归属于母公司所有者权益合计	47,290.98	39,935.48	26,186.84
少数股东权益	537.36	586.07	15.62
所有者权益合计	47,828.34	40,521.55	26,202.46

报告期各期末公司未分配利润分别为 11,638.87 万元、24,262.02 万元和 31,616.94 万元，盈余公积分别为 2,612.64 万元、3,750.00 万元和 3,750.00 万元，归属于母公司所有者权益合计为 26,186.84 万元、39,935.48 万元和 47,290.98 万元，上述所有者权益科目金额增加主要因为公司报告期盈利规模较大所致，报告期公司净利润分别为 12,639.26 万元、16,330.25 万元和 17,586.21 万元。

报告期各期末公司少数股东权益分别为 15.62 万元、586.07 万元和 537.36 万元。2014 年公司少数股东权益增加主要由于公司控股子公司星辰互动研发的《龙武》2013 年 11 月进入大规模推广期，进入大规模推广期后星辰互动盈利能力显著提高，2014 年星辰互动的净利润为 3,293.34 万元。

（四）偿债能力分析

报告期内，公司偿债能力指标如下表所示：

评价指标	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31
流动比率（倍）	2.62	2.40	2.25
速动比率（倍）	2.62	2.40	2.25
资产负债率（母公司）	37.20%	41.09%	42.42%
评价指标	2015 年度	2014 年度	2013 年度
息税折旧摊销前利润（万元）	21,187.02	18,072.89	14,382.14
利息保障倍数（倍）	-	-	-

注：报告期公司无利息支出，不存在利息保障倍数

1、短期偿债能力分析

报告期各期末，公司流动比率和速度比率均分别为 2.25 倍、2.40 倍和 2.62 倍。公司整体流动比率、速动比率位于较高水平，偿债风险较低。报告期公司流动比率、速动比率逐渐增加主要系伴随公司产品受欢迎程度增加，玩家每年的充值金额增加，公司流动资产和速动资产亦逐渐增加。

2、资产负债情况分析

报告期各期末，公司资产负债率(母公司)分别为 42.42%、41.09%和 37.20%，主要负债为尚未确认为收入的玩家充值款。在正常运营的情形下，公司无需退还玩家充值款，偿债风险较低。

3、息税折旧摊销前利润和利息保障分析

报告期内，公司息税折旧摊销前利润分别为 14,382.14 万元、18,072.89 万元和 21,187.02 万元，公司利息支出、折旧和摊销金额较少，息税折旧摊销前利润与公司利润总额基本一致。

报告期内，公司利息支出较少，利息保障倍数维持在较高水平。

4、资产负债比率与同行业企业比较分析

报告期，公司与模式相近的同行业上市企业资产负债率对比情况如下：

公司名称	2015 年	2014 年	2013 年度
巨人网络	暂未披露	暂未披露	31.98%
杭州电魂	暂未披露	暂未披露	34.20%
冰川网络(母公司)	37.20%	41.09%	42.42%

注 1：由于境内外报表编制规则存在差异，此处为根据上述企业年报按照对应项数据计算所得。

注 2：2014 年巨人网络已退市，尚未公布财务数据；杭州电魂为拟上市企业尚未公布 2014 年和 2015 年财务数据。

报告期公司资产负债率略高于同行业企业，与同行业企业相比不存在显著差异。公司资产负债率相对较高的原因为，其他流动负债中递延收益金额相对较高，递延收益主要为尚未确认为收入的玩家充值款。在正常运营的情形下，公司无需退还玩家充值款，偿债风险较低。

(五) 资产周转能力分析

报告期内，公司资产周转能力指标如下表：

单位：次

评价指标	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率	153.16	148.06	138.24

存货周转率	-	-	-
-------	---	---	---

注：报告期内公司无存货周转率，主要系由于行业特点公司无生产性存货，同行业其他企业与公司情况类似。

1、应收账款周转率波动分析

报告期内，公司应收账款回款情况良好，应收账款周转率维持在较高水平，分别为 138.24 次、148.06 次和 153.16 次。公司应收账款主要为应收收款渠道商的款项，应收账款周转率较高主要原因为游戏玩家需要通过支付宝等收款渠道商预先充值才能消费游戏道具，且公司与收款渠道商的结算周期较短。

2、同行业企业应收账款周转率比较

报告期，公司与模式相近的同行业上市企业应收账款周转率对比情况如下：

单位：次/年

公司名称	2015 年	2014 年	2013 年度
巨人网络	暂未披露	暂未披露	169.73
杭州电魂	暂未披露	暂未披露	339.53
冰川网络	153.16	148.06	138.24

注 1：由于境内外报表编制规则存在差异，此处为根据上述企业年报按照对应项目数据计算所得，对比企业的应收账款使用数据为应收账款净额。

注 2：2014 年巨人网络已退市，尚未公布财务数据；杭州电魂为拟上市企业尚未公布 2014 年和 2015 年财务数据。

报告期，冰川网络、杭州电魂、巨人网络应收账款周转率相对较高，公司与同行业企业不存在显著差异。在自主运营模式下，第三方支付渠道商的通常在数个自然日就将相应的款项支付给公司，因此自主运营的游戏企业应收账款周转率通常较高。

（六）现金流量分析

报告期内，公司现金流量的具体情况如下表：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	17,301.57	23,946.19	15,257.89
投资活动产生的现金流量净额	19,984.71	-8,894.19	-17,918.08
筹资活动产生的现金流量净额	-10,413.00	-2,601.01	-4,434.99
汇率变动对现金及现金等价物的影响	99.32	-1.20	-15.09
现金及现金等价物净增加额	26,972.61	12,449.79	-7,110.26

期初现金及现金等价物余额	19,753.55	7,303.76	14,414.03
期末现金及现金等价物余额	46,726.16	19,753.55	7,303.76

1、经营活动产生的现金流量

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额具体形成情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
净利润	17,586.21	16,330.25	12,639.26
加：资产减值准备	6.02	15.81	-2.69
固定资产折旧	490.85	396.97	411.56
无形资产摊销	54.19	37.49	34.20
长期待摊费用摊销	83.07	88.78	68.02
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失	-1.48	-2.88	-
固定资产报废损失（收益以“-”填列）	0.38		
财务费用（收益以“-”填列）	-1,691.36	-1,592.82	-966.14
投资损失	44.59	87.58	-
递延所得税资产的减少（增加以“-”填列）	-21.05	-90.75	15.00
递延所得税负债的增加（减少以“-”填列）	-	-	-44.58
经营性应收项目的减少（增加以“-”填列）	440.23	-129.04	-1,000.31
经营性应付项目的增加（减少以“-”填列）	309.94	8,804.79	4,103.57
经营活动产生的现金流量净额	17,301.57	23,946.19	15,257.89
经营活动产生的现金流量净额/净利润	0.98	1.47	1.21

公司经营活动现金流量状况良好，报告期内公司经营活动产生的现金流量净额分别为 15,257.89 万元、23,946.19 万元和 17,301.57 万元，报告期经营活动产生的现金流量净额与净利润比分别为 1.21、1.47 和 0.98。

2013 年至 2014 年公司经营活动产生的现金流量净额均大于净利润，主要原因为公司游戏采用玩家先充值再消费的运营模式，根据收入确认政策，公司的收入确认晚于玩家充值，报告期随着公司游戏玩家的增多，玩家每年的充值金额增加，玩家的充值款先转化为公司预收款项，玩家购买道具后转化为公司递延收益，玩家消耗道具后转化为公司的收入。2013 年至 2014 年公司经营活动现金流净额较净利润高 2,618.63 万元和 7,615.94 万元，该部分金额尚在预收账款和递延收益中，尚未确认为公司的收入。2015 年公司净利润水平和经营活动现金流入基本

一致。

2、投资活动产生的现金流量

报告期各期内，公司投资活动产生的现金流量净额分别-17,918.08 万元、-8,894.19 万元和 19,984.71 万元，报告期内公司投资活动现金流出主要为活期存款转为定期存款和固定资产购置的流出。报告期内公司盈利能力迅速增加，有一定资金结余，为提高资金利用效率报告期公司将部分活期存款转为定期存款，导致投资活动现金流出 37,847.85 万元、15,182.33 万元和 16,247.57 万元。2015 年公司投资活动现金流净额为 19,984.71 万元，主要为定期存款到期所致。

3、筹资活动产生的现金流量

报告期内公司筹资活动现金流量净额分别为-4,434.99 万元、-2,601.01 万元和-10,413.00 万元。报告期公司筹资活动现金流为负主要系为回报股东现金分红 4,800.00 万元、2,000.00 万元和 9,800.00 万元所致。

(七) 重大资本性支出

1、报告期内的重大资本性支出情况

报告期内，公司根据业务规模扩大的需要和自身资金状况，进行了适量的固定资产资本性投资，基本情况如下表：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
购买固定资产	275.36	369.58	1,000.11
购买无形资产	55.00	59.98	58.17
购买其他长期资产	-	-	145.26
合计	330.36	429.56	1,203.54

2、未来可预见的重大资本性支出

未来可预见的重大资本性支出主要为本次发行股票募集资金拟投资项目。

募投项目投资总额 86,050.66 万元，如果本次募集资金不能满足拟投资项目的资金需求，公司将通过自筹资金解决，以保证项目的实施。

四、对公司成长性和持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构对公司成长性和持续盈利能力的核查意见

(一) 对公司成长性和持续盈利能力产生重大不利影响的因素

对公司成长性和持续盈利能力产生重大不利影响的因素主要包括：

1、发行人报告期内收入主要来源为自主运营和联合运营模式下的玩家充值，公司的付费玩家总数、大额付费玩家总数总体增长。随着网络游戏行业的发展，玩家对游戏品质的要求逐渐提高，若现有产品的核心玩家流失率显著上升，玩家平均充值水平下降，将对发行人产生重大不利影响；

2、新游戏的持续开发上市与老游戏的持续改良升级是维持发行人持续盈利能力的基础，若发行人的研发技术能力无法满足玩家对游戏品质的需求，将导致新产品适销性不佳、老产品快速老化，从而对发行人产生重大不利影响；

3、随着网络游戏行业的发展，市场参与者数量增加、竞争程度加剧，同时网络游戏同质化现象日益严重，公司存在产品被模仿、客户被分流的风险，若发行人不能通过产品品质或公司品牌维持竞争力，将对发行人产生重大不利影响。

（二）保荐机构对公司成长性和持续盈利能力的核查意见

保荐机构经核查，认为上述对公司成长性和持续盈利能力产生重大不利影响的因素目前未形成。公司报告期总充值用户数、大额充值用户数增加，同时公司新游戏《大国》、《不败传说》已研发成型并计划在 2016 年大规模推广，公司品牌已具有一定知名度，自主创新能力较强，发行人具有较好的成长性和持续盈利能力。

五、股利分配政策

（一）基本政策

本公司的股利分配形式包括现金和股票。

本公司税后利润按以下顺序使用：1、弥补以前年度亏损；2、提取法定公积金 10%；3、提取任意公积金；4、弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配。

公司法定公积金累计额达到公司注册资本 50% 以上的，可以不再提取。提取法定公积金后，是否提取任意公积金由股东大会决议。公司不得在弥补公司亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润。

股东大会将公积金转为股本时，按股东原有股份比例派送新股，但法定公积金转为股本时，所留存的该项公积金不得少于转增前公司注册资本的 25%。

公司持有的本公司股份不参与分配利润。

（二）报告期股利分配情况

2012 年 3 月 12 日，公司董事会决议向股东分配现金股利 2,000.00 万元，该部分现金股利已支付。

2012 年 6 月 18 日，公司董事会决议向股东分配现金股利 2,000.00 万元，该部分现金股利已支付。

2013年1月14日，公司董事会决议向股东分配现金股利2,000.00万元，该部分现金股利已支付。

2013年11月20日，公司董事会决议向股东分配现金股利2,800.00万元，该部分现金股利已支付。

2014年2月19日，公司董事会决议向股东分配现金股利2,000.00万元，该部分现金股利已支付。

2015年2月8日，公司董事会决议向股东分配现金股利6,300.00万元，该部分现金股利已支付完毕。

2015年9月6日，公司董事会决议分配现金股利3,500.00万元，该部分现金股利已支付完毕。

（三）本次发行前滚存利润的分配政策

经本公司2014年第二次临时股东大会决议，本次发行前的滚存利润由本次发行后的新老股东按发行后的持股比例共同享有。

（四）本次发行上市后的利润分配政策

本公司2014年第一次临时股东大会审议通过了上市后适用的《公司章程(草案)》，公司本次发行后的股利分配政策为：

1、利润分配的基本原则

公司实施积极的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报。公司应保持利润分配政策的连续性和稳定性，同时兼顾公司的长远利益、全体股东的整体利益及公司的可持续发展，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事和公众投资者的意见。

2、利润分配的方式

公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配利润，优先采用现金分红的利润分配方式。

3、利润分配的条件

（1）现金分红的条件

①公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；

②公司累计可供分配利润为正值；

③审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；

④公司不存在重大投资计划或重大现金支出等特殊事项（募集资金项目除外）。重大投资计划或重大现金支出是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收

购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计归属于母公司净资产的 30%。

（2）发放股票股利的条件

在公司经营情况良好，并且董事会认为发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在确保足额现金股利分配的前提下，提出股票股利分配预案。公司采用股票股利进行利润分配的，应当充分考虑发放股票股利后的总股本是否与公司目前的经营规模、盈利增长速度、每股净资产的摊薄等相适用，以确保利润分配方案符合全体股东的整体利益和长远利益。

4、现金分红的比例

在满足上述现金分红条件下，公司每年以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。

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

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

5、利润分配的期间间隔

在公司当年盈利且累计未分配利润为正数的前提下，公司每年度至少进行一次利润分配，公司可以根据实际经营情况进行中期分配。

6、利润分配的程序和机制

公司董事会结合《公司章程》的规定、盈利情况、资金供给和需求情况提出、拟定公司的利润分配方案，公司监事会对利润分配方案进行审议并出具书面意见，公司独立董事发表独立意见后，提交公司股东大会审议。公司董事会、监事会以及股东大会在公司利润分配方案的研究论证和决策过程中，应充分听取和考虑股东（特别是中小股东）、独立董事和监事的意见。

股东大会审议利润分配方案时，公司应为股东提供网络投票方式，通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

如公司当年满足现金分红条件但董事会未按照既定利润分配政策向股东大

会提交利润分配预案的，董事会应就不进行现金分红的具体原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议，并在公司指定媒体上予以披露。

公司存在股东违规占用上市公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

7、利润分配政策的变更

公司利润分配政策属于董事会和股东大会的重要决策事项，不得随意调整。如因外部经营环境或者自身经营状况发生较大变化而确需调整利润分配政策的，公司应以保护股东权益为出发点，由董事会作出专题讨论，详细论证和说明原因，充分听取中小股东的意见和诉求，并将书面论证报告经独立董事同意后，提交股东大会特别决议通过。股东大会审议利润分配政策变更事项时，公司应向股东提供网络形式的投票平台。

8、利润分配政策的披露

公司应当在定期报告中详细披露利润政策的制定及执行情况，说明是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求，现金分红标准和比例是否明确和清晰，相关的决策程序和机制是否完备，独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用，中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分维护等。对涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。

（五）未来三年的分红规划

公司制定分红回报规划主要着眼于公司的长远和可持续发展，在综合考虑公司经营发展实际、股东要求和意愿、社会资金成本、外部融资环境等因素的基础上，建立对投资者持续、稳定、科学的回报机制。

发行人 2014 年第一次临时股东大会审议并通过了《深圳冰川网络股份有限公司未来三年分红回报规划》，主要内容如下：

1、利润分配的方式

公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配利润，优先采用现金分红的利润分配方式。

2、利润分配的条件

（1）现金分红的条件

①公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；

②公司累计可供分配利润为正值；

③审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；

④公司不存在重大投资计划或重大现金支出等特殊事项（募集资金项目除外）。重大投资计划或重大现金支出是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计归属于母公司净资产的 30%。

（2）发放股票股利的条件

在公司经营情况良好，并且董事会认为发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在确保足额现金股利分配的前提下，提出股票股利分配预案。公司采用股票股利进行利润分配的，应当充分考虑发放股票股利后的总股本是否与公司目前的经营规模、盈利增长速度、每股净资产的摊薄等相适用，以确保利润分配方案符合全体股东的整体利益和长远利益。

3、现金分红的比例

在满足上述现金分红条件下，公司每年以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。

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

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

4、利润分配的期间间隔

在公司当年盈利且累计未分配利润为正数的前提下，公司每年度至少进行一次利润分配，公司可以根据实际经营情况进行中期分配。

（六）中介机构意见

保荐人和发行人律师认为，发行人报告期内历次利润分配符合当时公司章程的规定，合法有效；发行人制定的《深圳冰川网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年分红回报规划》、《公司章程（草案）》已履行必要的法定程序，其内容符合《上市公司监管指引第 3 号——上市公司现金分红》等法律法规和规范性文件的规定。

六、募集资金到位当年即期回报被摊薄的情况分析

（一）本次发行对即期回报摊薄的影响

1、假设条件

（1）本次发行预计 2016 年 6 月 30 日实施完毕。该完成仅为估计，最终以实际发行完成实际为准；

（2）不考虑本次募集资金到账后，对公司生产经营、财务状况（如财务费用、投资收益）等的影响；

（3）本次发行上限为 2,500.00 万股，发行完成后公司总股本将增至 10,000.00 万股，该股数以经中国证监会核准的最终发行的股份数量为准；本次发行募集资金投资总额为 86,050.66 万元，最终以经中国证监会核准的实际发行完成情况为准；

（4）假设 2016 年扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润与 2015 年持平，即为 16,846.51 万元；

2、募集资金到位当年发行人每股收益相对上年度每股收益的变动趋势

在上述假设的基础上，发行人募集资金到位当年扣除非经常性损益后每股收益情况如下：

报告期利润		每股收益	
		基本每股收益	稀释每股收益
2016 年度 (预测)	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	1.93	1.93
2015 年度	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	2.25	2.25

提请投资者注意：以上假设及关于本次发行前后公司主要财务指标的情况仅为测算本次发行摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响，不代表公司对 2016 年度经营状况及趋势的判断，不构成公司的盈利预测，投资者不应据此进行投资决策。投资者据此进行投资决策造成损失的，公司不承担赔偿责任。

（二）董事会选择本次融资的必要性和合理性

本次募集资金投向的必要性和合理性请参见本招股说明书第十节“募集资金运用”之“四、募投项目的必要性和可行性”。

（三）本次募集资金投资项目与发行人现有业务的关系，发行人从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

除补充营运资金外，本次募集资金将投入客户端网络游戏产品开发项目、互联网页面游戏产品开发项目和网络游戏技术研发及运营基地项目。

发行人自成立之初专注于客户端网络游戏开发与运营，现已发展成为以大型客户端网络游戏为主要产品，以网页游戏、移动游戏为重点拓展领域，集自主研发、运营推广和境内外合作于一体的网络游戏行业里的国家重点软件企业。募投项目的实施可有助于发行人提升公司在客户端网络游戏的市场地位，丰富公司网络游戏产品的种类和数量，完善游戏产品线布局，进一步巩固公司在技术研发、运营平台、数据分析方面的优势，全面提升公司的持续盈利能力和市场竞争力。

发行人从事网络游戏行业多年，积累了较强的研发和技术优势、产品优势、运营优势和品牌优势，且本次募集资金投资项目与发行人现有业务联系紧密，公司为从事募集资金项目储备较为充分。

（四）填补被摊薄即期回报的措施

1、积极实施募投项目，尽快获得投资回报

本次募集资金拟投资于客户端网络游戏产品开发项目、互联网页面游戏产品开发项目、网络游戏技术研发及运营基地项目和其他与主营业务相关的营运资金项目，可有效优化公司产品结构，开辟公司业务新增长点，覆盖更广泛的玩家群体。公司已对上述募投项目进行可行性研究论证，符合行业发展趋势，若募投项目顺利实施，将大幅提高公司的盈利能力。公司将积极实施募投项目，尽快获得投资回报，降低上市后即期回报被摊薄的风险。

2、运用自有资金拓展现有产品的市场规模，积极开发新游戏

公司成立至今一直致力于网络游戏产品的开发与运营，收到了良好的市场效果，报告期内营业收入分别为 27,225.72 万元、36,000.85 万元和 36,988.22 万元，营业收入持续增长。未来公司将进一步拓展现有产品的市场规模，2013 年 11 月起，公司新产品《龙武》进入大规模推广期，市场反响较好。除此之外，发行人运用自有资金开展了多种类型网络游戏的研发，在研的网络游戏包括 5 款客户端网络游戏、3 款移动游戏和 1 款网页游戏，若上述游戏项目能成功上线运营，将进一步丰富公司产品布局，提升公司产品市场占有率和行业知名度，提升公司的盈利能力。

3、加强募集资金管理

为规范募集资金的管理和使用，确保本次发行募集资金专款专用，公司已经根据《公司法》、《证券法》等法律法规和《深圳证券交易所股票上市规则》等业务规则的要求，制定了《募集资金管理制度》，明确规定公司对募集资金采用专户存储制度，以便于对募集资金的管理、使用和监督。公司将及时存放募集资金于董事会决定的专项账户。

（五）填补被摊薄即期回报的承诺

公司全体董事、高级管理人员承诺：1、承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；2、承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束；3、承诺不动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动；4、承诺由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；5、承诺拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

公司全体董事承诺：其将促使公司董事会制定持续稳定的现金分红方案，在符合《公司法》、《公司章程》、《未来三年分红回报规划》等规定的情形下，在公司上市当年及上市后的一个会计年度，若公司实现的基本每股收益低于上市前一年度，则该年度分配的每股现金股利不低于上市前一年度的水平，若上市后公司股票发生转增或者送股等除权事项的，每股现金股利水平相应进行调整。其将促使公司董事会制定符合上述承诺的现金分红方案，并将在董事会表决相关议案时投赞成票。如果其未能履行上述承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

公司全体股东承诺：其将促使公司股东大会审议批准持续稳定的现金分红方案，在符合《公司法》、《公司章程》、《未来三年分红回报规划》等规定的情形下，在公司上市当年及上市后的一个会计年度，若公司实现的基本每股收益低于上市前一年度，则该年度分配的每股现金股利不低于上市前一年度的水平，若上市后公司股票发生转增或者送股等除权事项的，每股现金股利水平相应进行调整。其将促使公司股东大会审议批准符合上述承诺的现金分红方案，并将在股东大会表决相关议案时投赞成票。如果其未能履行上述承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

七、财务报告审计截止日后的主要经营状况

信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）审阅了公司 2016 年 1-3 月财务报表，包括 2016 年 3 月 31 日合并及公司的资产负债表，2016 年 1 至 3 月合并及公司利润表、现金流量表，并出具了“XYZH/2016SZA20323”号《审阅报告》，“根据我们的审阅，我们没有注意到任何事项使我们相信财务报表在所有重大方面没有按照企业会计准则的规定编制，未能公允反映冰川网络公司 2016 年 3 月 31 日的财务状况以及 2016 年 1-3 月的经营成果和现金流量。”发行人董事会、监事会及其董事、监事、高级管理人员已对发行人 2016 年 1-3 月未经审计的财务报表进行了认真审阅，保证该等财务报表所载资料不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性及完整性承担个别及连带责任。公司负责人、主管会计工作负责人及会计机构负责人已对发行人 2016 年 1-3 月未经审计的财务报表进行了认真审阅，保证该等财务报表的真实、准确、完整。

（一）2016年1-3月主要财务数据及分析

1、合并资产负债表主要情况

2016年3月31日公司总资产金额为78,471.56万元,较上年年末增长3.43%,负债总额为26,059.29万元,较上年年末减少7.06%,所有者权益为52,412.27万元,较上年年末增加9.58%,综上2016年1-3月公司资产、负债和所有者权益未发生重大变化。

单位:万元

项目	2016.3.31	2015.12.31
总资产	78,471.56	75,865.75
其中:流动资产	76,044.95	73,351.18
非流动资产	2,426.61	2,514.56
负债合计:	26,059.29	28,037.41
其中:流动负债	26,059.29	28,037.41
非流动负债	-	-
所有者权益合计	52,412.27	47,828.34
其中:归属于母公司所有者权益合计	51,757.17	47,290.98

2、合并利润表主要情况

2016年1-3月,公司营业收入为9,811.30万元,较上年同期减少0.57%;营业利润为5,313.49万元,较上年同期减少13.10%;净利润为4,587.21万元,较上年同期下降13.80%,归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润为4,445.36万元,较上年同期下降10.50%。公司净利润减少的主要原因为公司研发费用增加,目前公司有5款客户端网络游戏、3款移动游戏和1款网页游戏正处于研发期,上述游戏尚未产生收益,其中《不败传说》为公司2016年重点推出的新产品,2016年1-3月公司研发费用为1,786.14万元,较上年同期增加36.93%。

单位:万元

项目	2016年1-3月	2015年1-3月
营业收入	9,811.30	9,867.14
营业利润	5,313.49	6,114.57
利润总额	5,381.74	6,243.21
净利润	4,587.21	5,143.13
归属于母公司股东的净利润	4,469.47	5,076.05
扣除非经常性损益后的归属于母公司股东的净利润	4,445.36	4,966.71

3、合并现金流量表主要情况

2016年1-3月公司经营活动产生的现金流量净额为2,509.43万元,较上年同期减少了1,816.03万元,具体原因如下:①公司在研产品规模增加导致员工数量增加,2016年1-3月公司为员工支付的现金较去年同期增加了455.50万元;②公司2016年1月预缴的企业所得税增加,2016年1-3月公司支付的各项税费较去年同期增加358.70万元;③2016年1-3月公司到期需要支付的广告服务费较多,较去年同期增加了622.98万元。公司2016年1-3月投资活动产生的现金流量净额为3,238.76万元相对较少,主要由于公司在该期到期的定期存款较少。公司2016年1-3月筹资活动产生的现金流量净额为0,主要由于公司该期末分配现金股利。

单位:万元

项目	2016年1-3月	2015年1-3月
经营活动产生的现金流量净额	2,509.43	4,325.46
投资活动产生的现金流量净额	3,238.76	6,170.20
筹资活动产生的现金流量净额	-	-4,338.22
现金及现金等价物净增加额	5,739.21	6,161.01

4、非经常性损益主要情况

2016年1-3月公司非经常性损益金额为28.37万元,占利润总额的比例为0.53%,对公司经营状况影响较小。公司2016年1-3月非经常性损益较上年同期减少,主要原因为2016年1-3月公司获得政府补助金额减少。

单位:万元

项目	2016年1-3月	2015年1-3月
非流动资产处置损益	0.04	0.31
计入当期损益的政府补助	28.33	128.33
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	0.00	0.00
小计	28.37	128.64
减:所得税影响额	4.26	19.30
少数股东权益影响额(税后)	-	-
合计	24.11	109.35

(二) 审计报告截止日后主要经营情况

审计报告截止日后(审计报告截至日为2015年12月31日),截止深圳冰川网络股份有限公司招股说明书签署日,公司经营状况良好,经营模式未发生重大变化,主要产品的运营情况、重点在研产品研发情况、主要供应商和主要收款渠道商、国家产业及税收政策等均未发生重大变化,亦未发生其他可能影响投资者判断的重大事项。

第十节 募集资金运用

一、募集资金运用概况

(一) 本次募集资金投资项目

公司向社会公众公开发行人民币普通股（A股）2,500万股，其中新股发行2,500万股，无老股转让，总发行股份数占发行后总股本的25.00%，实际募集资金扣除发行费用后的净额约为86,050.66万元，全部用于公司主营业务相关的项目及主营业务发展所需的营运资金。

本次募集资金投向经2015年6月18日召开的公司第一届董事会第十八次会议和2015年7月8日召开的2015年第二次临时股东大会审议确定，由董事会根据公司的经营情况按项目计划负责实施，用于：

项目名称	项目投资总额 (万元)	拟投入募集资金金额 (万元)	备案文号
一、客户端网络游戏产品开发项目			
《远征世界》开发项目	6,708.02	6,708.02	深发改备案【2012】 0162号、 深发改函【2013】 2126号
《龙诀》开发项目	10,508.41	10,508.41	
《傲视苍穹》开发项目	3,491.76	3,491.76	
小计	20,708.19	20,708.19	
二、互联网页面游戏产品开发项目			
《逐鹿江湖》开发项目	1,816.08	1,816.08	深发改备案【2012】 0161号、 深发改函【2013】 2127号
《纵横轩辕》开发项目	1,438.62	1,438.62	
《江湖侠客》开发项目	2,193.53	2,193.53	
小计	5,448.23	5,448.23	
三、网络游戏技术研发及运营基地项目			
网络游戏技术研发及运营基地项目	8,094.24	8,094.24	深发改备案【2012】 0163号、 深发改函【2013】 2128号
四、补充营运资金			
补充营运资金	51,800.00	51,800.00	
合计	86,050.66	86,050.66	

(二) 募集资金投资方向与公司主营业务的关系

公司成立之初专注于客户端网络游戏的开发与运营，现已发展成为以大型客户端网络游戏为主要产品，以网页游戏、移动游戏为重点拓展领域，集自主研发、运营推广和境外合作于一体的网络游戏行业里的国家重点软件企业。

除补充营运资金外，本次募集资金将投入以下三个项目，具体情况如下：

1、客户端网络游戏产品开发项目

本项目计划开发 2D、2.5D 和 3D 客户端网络游戏新产品各一款。该项目的实施将进一步巩固公司在客户端网络游戏的市场地位，完善客户端网络游戏产品线布局，提升网络游戏自主开发能力，提高市场份额，增强公司的盈利能力。

2、互联网页面游戏产品开发项目

本项目计划开发三款题材各异，玩法各不相同的网页游戏新产品，进一步开拓网页游戏市场。该项目的实施，将丰富公司网络游戏产品的种类和数量，提升网络游戏创新策划能力，增强公司的抗风险能力。

3、网络游戏技术研发及运营基地项目

本项目计划建设集技术研发中心、Q1.COM 运营平台、数据分析中心和运营管理中心于一体的网络游戏技术研发及运营基地，全面整合现有业务资源，进一步巩固公司在技术研发、运营平台、数据分析方面的优势，全面提升公司市场竞争力。

4、募集资金投资项目不产生同业竞争且对发行人的独立性不产生影响

公司专注于网络游戏开发与运营，本次募集资金项目的实施将进一步优化公司主营业务结构，完善公司产品线，提高公司网络游戏市场占有率，最终增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。本次募集资金投资项目的实施不会导致公司与控股股东、实际控制人及其下属企业产生同业竞争，亦不会对发行人的独立性产生不利影响。

（三）募集资金投向符合国家产业政策等法规的说明

公司主营业务为网络游戏的开发和运营，国务院常务会议通过的《文化产业振兴规划》中明确提出，着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业，支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场。支持有条件的文化企业进入主板、创业板上市融资，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。

发行人本次公开发行股票募集资金将全部运用于公司主营业务发展，不存在持有交易性金融资产和可供出售金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资的计划，也不存在直接或间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司的计划。

公司本次发行募集资金建设项目已在深圳市发改委备案并取得了相关备案

文件；由于网络游戏的研发和运营不涉及生产制造环节，故不会对环境产生污染。深圳市人居环境委员会已出具“建设项目环境审查批复”同意公司募投项目建设。

综上所述，保荐机构、发行人律师认为：发行人本次发行股票募集资金用途不存在违反国家产业政策、投资管理、环境保护、土地管理以及其他法律、法规和规章规定的情形。

（四）募集资金投资项目投资进度安排

单位：万元

项目名称	第一年	第二年	第三年	第四年	合计
客户端网络游戏产品开发项目	3,120.92	4,487.43	6,895.35	6,204.50	20,708.19
互联网页面游戏产品开发项目	1,192.53	1,794.62	1,638.08	823.00	5,448.23
游戏技术研发及运营基地项目	8,094.24	-	-	-	8,094.24
合计	12,407.69	6,282.05	8,533.43	7,027.50	34,250.66

（五）募集资金投资项目具体投资计划

1、客户端网络游戏产品开发项目、互联网页面游戏产品开发项目具体支出计划

单元：万元

游戏类型	游戏名称	项目特点	研发费用	运营费用	软硬件	预备费	合计
客户端网络游戏	《远征世界》	2.5D	2,305.50	3,088.00	929.16	385.35	6,708.02
	《龙诀》	3D	4,371.00	3,830.50	1,896.35	410.55	10,508.41
	《傲视苍穹》	2D	1,056.50	1,439.00	806.07	190.20	3,491.76
网页游戏	《逐鹿江湖》	策略类和RPG结合	386.50	953.00	423.68	52.90	1,816.08
	《纵横轩辕》	策略类	295.00	748.00	353.60	42.02	1,438.62
	《江湖侠客》	RPG	478.00	1,158.00	493.76	63.77	2,193.53

注：RPG指角色扮演类游戏

2、网络游戏技术研发及运营基地项目具体支出计划

单位：万元

项目	办公楼购置费	装修工程费	设备购置费	其他费用	预备费	合计
金额	7,260.00	205.70	333.80	58.99	235.75	8,094.24

（六）本次募集资金不足或富余的安排

上述募集资金投资项目主要围绕公司主营业务开展，若本次发行实际募集资

金不能满足上述项目的资金需求，不足部分由公司自筹解决，或由董事会根据公司经营发展需要的迫切性，在上述项目中决定优先实施的项目，若实际募集资金投入项目后尚有剩余，剩余部分用于主营业务或者根据中国证监会、深圳证券交易所等相关规定的要求执行。公司在实际使用超额募集资金前，将按照相关规定履行相应的董事会或股东大会审议程序并及时披露。

（七）专户存储安排

公司股东大会通过了《募集资金管理制度》，募集资金到账后，将按照规定存放于董事会指定的专项账户集中管理。公司将在募集资金到位后一个月内与保荐机构和托管银行签订三方监管协议。

二、募集资金投资项目情况

（一）项目背景分析

1、网络游戏已成为一种新兴的文化娱乐产品

文化部于 2010 年首次发布《2009 年度中国网络游戏市场白皮书》，指出网络游戏为文化创意产业的重要组成部分，网络游戏产业正在和电影、电视、音乐等传统文化娱乐产业不断融合，进一步扩大它对中国社会和经济发展的影响力。网络游戏对文化层面上的积极推动和拉动内需产生积极影响。

作为一种新兴的文化娱乐产品，网络游戏积极推动了中国文化的传承与发展，是一种新兴的文化生活方式和重要的文化消费方式，受到了广大消费者的青睐。据文化部数据显示，网络游戏行业总体收入已远超传统的三大娱乐内容产业——电影票房、电视娱乐节目和音像制品发行，是国内经济发展的增长亮点，与国家扩大内需的目标具有一致性。

2、玩家数量增长驱动网络游戏行业的发展

游戏工委发布的《2015 年中国游戏产业报告》显示，2015 年中国网络游戏市场销售收入为 888.80 亿元人民币，比 2014 年增长了 2.23%，中国网络游戏产业继续保持快速增长的态势。

网络游戏市场规模由玩家总量和付费玩家总量的增长共同拉动。一方面，网络游戏的总用户数量增长，2014 年，中国游戏市场用户数量约为 5.17 亿元，较 2013 年增长 4.6%，其中客户端网络游戏用户数达到 1.58 亿人，比 2013 年增长 3.95%；网页游戏用户数达到 3.07 亿人，比 2013 年下降 6.60%；移动游戏用户数达到 3.58 亿人，比 2013 年增长 15.30%；另外一方面，付费玩家数量也同时以较快的速度增加，2012 年付费玩家数量增加至 8,959.4 万人，较 2008 年增长 1.94 倍。

3、网络游戏的自主研发保证行业健康发展

在“中国民族网络游戏出版工程”等产业政策引导下，国内民族网络游戏原创力量不断壮大，自主研发游戏逐渐成为市场发展的主导力量。《2015年中国游戏产业报告》数据显示，2015年中国自主研发的网络游戏销售收入为986.7亿元人民币，比2014年增长35.80%。

原创网络游戏对于中国网络游戏行业健康发展具有重要意义。从产业发展角度看，发展自主研发网络游戏才能真正提高中国游戏产业的核心竞争力，摆脱对于进口游戏产品的依赖；从产业利润角度看，加大力度开发自主知识产权的网络游戏产品，企业能够获得大部分行业利润，改善行业的利润水平；从文化传导角度看，基于中华文化的自主研发游戏拥有更好的市场认可度，是传承中华文化的载体之一。

4、产品平台对网络游戏企业的重要性日益凸显

资讯、下载、交易和网络社区等一站式服务平台已经成为游戏领域的重要组成部分，每一个平台都在构建一条完整的垂直链条。对于网络游戏企业而言，构建一个线下资源强大、渠道多元化、终端密集的销售网络，一方面，能够快速推广并获得用户支付渠道，节省渠道建设的时间与成本，降低新游戏的研发风险，另一方面，能够将游戏服务与其它在线服务一体化、共享网页平台，从而提升不同产品网上交叉销售和营销的有效性；对于用户而言，网络游戏平台化，不仅便于用户及时获取信息，同时能够有效保护用户的权益。当前各大网络游戏企业纷纷加大对运营平台的投入，国内网络游戏企业平台化趋势明显。

5、国家产业政策为本行业的发展提供了良好的政策环境

近年来，国家出台了一系列法规和政策，在投融资体制、产业技术、软件出口、人才吸引与培养、知识产权保护 and 行业组织与管理等多方面为本行业发展提供了政策保障和扶持，营造了良好的发展环境。主要政策包括2009年7月国务院通过的《文化产业振兴规划》、2010年8月新闻出版总署发布的《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》和2011年4月20日新闻出版总署发布的《新闻出版业“十二五”时期发展规划》等。

（二）客户端网络游戏产品开发项目

1、项目概述

本项目将在公司现有客户端网络游戏开发能力的基础上，通过投资于网络游戏开发所需的软硬件环境建设、研发人员招募以及前期的游戏市场推广，新增《远征世界》、《龙诀》和《傲视苍穹》三款不同类型的客户端网络游戏新产品。

2、项目实施地址

本项目拟建地址在深圳市南山区科技中二路1号深圳软件园(2期)9栋601、602室,即以公司总部为项目实施基地,在项目实施一定阶段后在公司总部周边再另行购买或租赁一定面积的办公房产。公司总部周边交通便利,各种配套设施齐全,专业人才集中,为公司吸取优秀的人才提供便利条件。

3、项目可能存在的环保问题及采取措施

公司从事网络游戏产品研发和运营工作,本项目建设过程中,由于网络游戏的研发和运营不涉及生产制造环节,故不会产生非生活废水、废气、废渣与噪声等,不会对环境产生污染。2013年10月12日深圳市人居环境委员会出具“深环批【2013】100208号”建设项目环境审查批复同意该项目建设。

4、项目实施内容简介

(1) 远征世界

《远征世界》是一款武侠题材2.5D大型多人同时在线角色扮演游戏,该作品以著名历史题材为背景,贯彻“无兄弟不远征”设计理念,以成熟的国战玩法体系为基础,支持万人同时参加战斗,演绎即时的宏大国战场面。《远征世界》是公司在《远征OL》基础上的第二款国战类网络游戏,同为国战类游戏,《远征世界》与《远征OL》又呈现较大差别,《远征世界》定位于2.5D视角的国战类玩家,同时在玩法设计上《远征世界》将另辟蹊径,满足其他国战类玩家的偏好。

游戏使用2.5D技术,实现具有卡通和水墨等多种特效独有艺术风格的场景。2.5D技术对“动”和“静”实体采取两种技术处理方式,对“静”的游戏地图用2D实现,充分利用2D唯美的艺术表现方式,让画面更美;对于“动”的特效采取3D技术实现,充分利用3D的视觉效果,让角色、怪物、技能等显得丰富多彩、形态多样。

(2) 龙诀

《龙诀》是一款魔幻类3D大型多人同时在线角色扮演游戏,构建了一个中国风与现代元素融汇、精美绚丽的幻想世界。游戏赋予玩家较高的自由度,针对不同玩家量身定做技能系统,游戏充实了成长系统、人机对抗副本等游戏内容,并且在玩家间对战系统和交互系统上有自己独特的创新。

游戏将采用高效的3D游戏图形引擎和物理引擎,为游戏构建充实的底层结构;在画面效果上对“逐像素着色技术”、“多层次动态光照阴影技术”、“角色多轨道骨骼动画技术”等技术的创新运用,力求达到更佳画面质感。

(3) 傲视苍穹

《傲视苍穹》是一款修真题材的客户端网络游戏,该作品以盘古开天为背景,以修真文化为核心,在完整而统一的世界观体系下,展现出师徒、伴侣、行会等丰富的社会架构,玩家身处其中,以武会友,可充分体验仙侠世界的各类寻宝探险的乐趣,发扬守护正道的精神。

游戏在渲染效果上采用可编程管道渲染技术，实现多种景色的多种变换，真实感大幅加强；在服务器配置上，采用灵活实用的服务器集群系统，灵活的基础结构和动态负载均衡策略在满足大规模客户端在线的同时，最大限度地缩短响应时间和节省硬件资源，实现万人同服，提升用户体验；在服务器承载以及客户端渲染能力上，实现全部玩家同台竞技，保障玩家的互动效果。

5、项目运营计划

（1）运营推广目标

通过立体式的宣传推广，提高3款新游戏的知名度，吸引玩家关注游戏，增加游戏玩家数量及服务器在线人数，实现玩家、游戏开发商和游戏运营商三方面共赢局面。

（2）自主运营

在宣传推广方面，公司将基于已有游戏的广告效率分析数据，结合目前已掌握的广告资源，制定广告宣传策略。对于不同阶段的游戏，公司选择不同的广告投放力度以及广告投放的渠道。在硬件架设方面，公司将结合游戏数据的需求及玩家数量合理购置服务器等网络设备，在保障公司固定资产使用效率的同时，更多地兼顾玩家对服务器的需求，尽可能为玩家提供高品质的游戏体验。在客户服务方面，公司将在现有的客服系统框架中为新游戏组建专门的客服团队，为玩家提供充值方法、游戏操作等各方面的咨询，同时采用定期对客服人员进行培训和定期抽检等方式保证客户服务水平。

（3）联合运营计划

公司将在保持与现有联合运营合作伙伴良好合作的基础上，积极争取与更多的游戏平台商合作，将新客户端网络游戏推广到更多的国内游戏玩家面前。

（4）授权运营计划

公司将采用授权运营模式将网络游戏产品推向世界，抢占全球游戏产业的市场份额。一方面，公司将在现有的境外市场上挖掘运营能力更为突出的游戏运营商，保证公司的优秀的游戏产品能够有效的推广到境外玩家面前，另一方面，也将积极联系其他国家或地区的游戏运营商，力争在其他亚洲国家或欧美国家获得突破。

6、项目市场前景分析

本项目前景分析请参见本招股说明书第六节“业务和技术”之“二、公司所处行业的基本情况”相关内容。

7、项目投资概算

本项目总投资额 20,708.19 万元，其中：《远征世界》项目投资 6,708.02 万元、《傲视苍穹》项目投资 3,491.76 万元、《龙诀》项目投资 10,508.41 万元。按资金

使用用途分见下表：

序号	项目	金额(万元)	占比
1	硬件设备投资	3,257.90	15.73%
2	软件投资	373.69	1.80%
3	研发费用	7,733.00	37.34%
4	运营费用	8,357.50	40.36%
5	预备费	986.10	4.76%
	合计	20,708.19	100.00%

(1) 硬件设备投资

硬件设备投资主要包括采购品牌图形设计工作站、品牌研发工作站、工作电脑等游戏研发设备和游戏运营服务器、数据库后台服务器、防火墙、网络设备等运营设备的费用。具体投资情况如下：

单位：万元

硬件类型	软硬件名称	数量	单位	单价	总价
研发设备	品牌图形设计工作站	145	台	1.00	145.00
	品牌研发工作站	110	台	0.56	61.60
运营设备	游戏运营服务器	500	台	2.75	1,375.00
	防火墙	4	套	102.00	408.00
	数据库后台服务器	250	台	3.40	850.00
	网络设备	105	套	1.50	157.50
	工作电脑	235	台	0.56	131.60
	海量存储服务器	19	台	6.80	129.20
合计					3,257.90

(2) 软件投资

软件投资主要包括采购程序软件、美术软件、数据库操作系统等正版软件的费用。具体投资情况如下：

单位：万元

软件类型	数量	单位	单价	总价
美术软件	326	套	0.97	315.19
数据库软件	15	套	3.50	52.50
网页设计软件	30	套	0.20	6.00

合计				373.69
----	--	--	--	--------

(3) 研发费用

研发费用是指与项目三款客户端网络游戏新产品有关的游戏策划、程序开发和美术设计人员的薪酬福利、培训费用等开支，具体情况如下：

单位：万元

序号	网络游戏名称	人员数量	投资总额
1	远征世界	93	2,305.50
2	傲视苍穹	43	1,056.50
3	龙诀	120	4,371.00
合计			7,733.00

(4) 运营费用

运营费用是指与项目三款客户端网络游戏新产品的运营人员的薪酬福利、广告宣传费用和后续版本开发费用，具体投入情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	薪酬福利费用	广告宣传费用	后续版本开发费用	投资总额
1	远征世界	955.00	1,050.00	1,083.00	3,088.00
2	傲视苍穹	418.00	525.00	496.00	1,439.00
3	龙诀	1,221.00	1,312.50	1,297.00	3,830.50
合计		2,594.00	2,887.50	2,876.00	8,357.50

8、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，项目新产品开发主要包括网络游戏立项、游戏制作、内网测试及封闭测试、不删档测试等多个阶段。《远征世界》、《傲视苍穹》项目开发周期为 24 个月，《龙诀》的开发周期为 36 个月。

《远征世界》、《傲视苍穹》、《龙诀》具体实施周期安排详见下表：

项目内容	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
立项阶段												
游戏制作												
内网测试及封闭测试阶段												
不删档测试												

注：对于开发周期为 2 年的《远征世界》、《傲视苍穹》，P1、P2 等代表 2 个月为一阶段，对于开发周期为 3 年的《龙诀》，P1、P2 等代表 3 个月为一阶段。

9、项目投资的效益分析

项目预期经济效益指标如下：

项目	所得税后	所得税前
净现值(Ic=12%) (单位：万元)	20,593.10	24,646.69
内部收益率(%)	56.58	61.87
投资回收期(年)	4.39	4.34

(三) 互联网页面游戏产品开发项目

1、项目概述

本项目将在公司现有网络游戏开发能力的基础上，通过购进国内外先进的网络游戏开发设备，招聘网页游戏研发人员，新增《逐鹿江湖》、《纵横轩辕》和《江湖侠客》三款不同题材的网页游戏产品，全面提升公司网页游戏产品种类和数量。

2、项目实施地址

本项目拟建地址在深圳市南山区科技中二路1号深圳软件园(2期)9栋601、602室，即以公司总部为项目实施基地，在项目实施一定阶段后在公司总部周边再另行购买或租赁一定面积的办公房产。公司总部周边交通便利，各种配套设施齐全，专业人才集中，为公司吸取优秀的人才提供便利条件。

3、项目可能存在的环保问题及采取措施

本项目建设过程中，公司从事网络游戏产品研发和运营工作。由于网络游戏的研发和运营不涉及生产制造环节，故不会产生非生活废水、废气、废渣与噪声等，不会对环境产生污染。2013年10月12日深圳市人居环境委员会出具“深环批【2013】100210号建设项目环境审查批复”同意该项目建设。

4、项目实施内容简介

(1) 逐鹿江湖

《逐鹿江湖》是一款结合角色扮演、策略等多种游戏模式为一体的综合性网页游戏大作，该作品以先秦作为时代背景，传承传统的国风古韵，实现以角色扮演为主，战争策略为辅的游戏模式，游戏具有多种的战斗模式、丰富的任务系统、庞大的道具系统，再现百家争鸣武侠争锋的盛况。在持续的游戏体验中，玩家能够了解中国古代文化，体验深厚的文化底蕴，引导玩家认同惩奸除恶的游戏理念。

(2) 纵横轩辕

《纵横轩辕》是一款策略类的网页游戏，该作品以中国历史为背景，以中华传统文化元素为核心，高度还原中国的历史故事。游戏利用先进的渲染技术再现了中国国画的古韵美感，玩家在持续的游戏体验中感受写实风格的游戏世界。该游戏

引用自研的图形压缩技术，高度还原原图品质，使游戏背景宏伟绚丽、颜色鲜明、建筑群立体感强，保证玩家的游戏体验。

（3）江湖侠客

《江湖侠客》是一款武侠题材的角色扮演类网页游戏，该作品以武侠世界为背景，以侠义精神为核心，在统一完整而具有浓重民族风的世界观体系下，结合中国传统的武侠文化、漫画式的游戏画面，构筑一个涵盖众多经典武侠故事的奇幻游戏世界，使玩家体验从平民成长为英雄的历程。该游戏将“多重粒子特效”等多项先进技术运用于网页游戏，突破传统 2D 网页游戏在光效和画面的限制，画面更精美，光效技能更加立体、大气，人物动作、表情更加真实。

5、项目运营计划

（1）运营推广目标

通过线上线下相结合的推广手段，有效的带动网页游戏的注册用户数量，提高公司的销售收入。

（2）游戏运营计划

①联合运营

本次募集资金项目研发出的网页游戏将采用联合运营为主的经营模式，公司将通过邀请其他大型的网页游戏平台运营商联手推广公司游戏。公司将先与一家平台运营商合作，在其平台上运营公司产品，获得游戏的运营数据。一方面，游戏运营数据能够指导公司进一步改进产品，另一方面，好的运营数据是公司在与其他运营平台合作时的议价基础。在单个游戏平台成功后，公司将游戏推广到更多的运营平台上去。

②自主运营

公司将同时开展自主运营作为本项目产品的辅助运营模式。依托已有的客户资源，公司将充分挖掘适合本项目产品的玩家，通过交叉营销的方式扩大收入规模。同时，公司在将在与各知名媒体合作，扩大新产品的市场影响力吸引大量的新玩家进入到游戏中来。

6、项目市场前景分析

本项目前景分析请参见本招股说明书第六节“业务和技术”之“二、公司所处行业的基本情况”相关描述。

7、项目投资概算

本项目总投资额 5,448.23 万元，其中：《逐鹿江湖》、《纵横轩辕》和《江湖侠客》项目投资金额分别为 1,816.08 万元、1,438.62 万元和 2,193.53 万元。按资金使用用途分见下表：

序号	项目	金额(万元)	占比
----	----	--------	----

1	硬件设备投资	1,028.70	18.88%
2	软件投资	242.34	4.45%
3	研发费用	1,159.50	21.28%
4	运营费用	2,859.00	52.48%
5	预备费	158.69	2.91%
	合计	5,448.23	100.00%

(1) 硬件设备投资

硬件设备投资主要包括采购品牌图形设计工作站、品牌研发工作站、工作电脑等游戏研发设备和游戏运营服务器、数据库后台服务器、防火墙、网络设备等运营设备的费用。具体投资情况如下：

单位：万元

硬件类型	软硬件名称	数量	单位	单价	总价
研发设备	品牌图形设计工作站	54	台	1.00	54.00
	品牌研发工作站	33	台	0.56	18.48
运营设备	防火墙	3	套	102.00	306.00
	游戏运营服务器	120	台	2.00	240.00
	数据库后台服务器	60	台	3.00	180.00
	网络设备	105	套	1.50	157.50
	海量存储服务器	6	台	6.80	40.80
	工作电脑	57	台	0.56	31.92
合计					1,028.70

(2) 软件投资

软件投资主要包括采购程序软件、美术软件、数据库操作系统等正版软件的费用。具体投资情况如下：

单位：万元

软件类型	数量	单位	单价	总价
美术软件	170	套	1.08	183.84
数据库软件	15	套	3.50	52.50
网页设计软件	30	套	0.20	6.00
合计				242.34

(3) 研发费用

研发费用是指与项目三款网页游戏新产品有关的游戏策划、程序开发和美术设计人员的薪酬福利、培训费用等开支，具体情况如下：

单位：万元

序号	网络游戏名称	人员数量	投资总额
1	逐鹿江湖	29	386.50
2	纵横轩辕	22	295.00
3	江湖侠客	36	478.00
	合计	87	1,159.50

(4) 运营费用

运营费用是指与项目三款网页游戏新产品的运营期第一年有关的人员薪酬福利、广告宣传费用和后续版本开发费用，具体投入情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	薪酬福利费用	广告宣传费用	后续版本开发费用	投资总额
1	逐鹿江湖	260.00	350.00	343.00	953.00
2	纵横轩辕	206.00	280.00	262.00	748.00
3	江湖侠客	314.00	420.00	424.00	1,158.00
	合计	780.00	1,050.00	1,029.00	2,859.00

8、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，项目新产品开发主要包括网络游戏立项、游戏制作、内网测试及封闭测试、不删档测试等多个阶段。本项目的具体实施周期安排详见下表：

项目阶段	第一年											
立项阶段	■	■										
游戏制作			■	■	■	■	■					
内网测试及封闭测试阶段								■	■	■		
不删档测试											■	■

9、项目投资的效益分析

项目预期经济效益指标如下：

项目	所得税后	所得税前
净现值(Ic=12%) (单位：万元)	2,837.61	3,419.11

内部收益率（%）	58.17	64.28
投资回收期（年）	3.40	3.34

（四）网络游戏技术研发及运营基地项目

1、项目概述

本项目将新建集技术研发中心、Q1.COM运营平台、数据分析中心及运营管理中心于一体的现代化网络游戏技术研发及运营基地，为公司网络游戏业务提供技术支持、硬件环境支持及运营服务支持，进而全面提升公司网络游戏技术水平、开发能力和运营能力。

2、项目选址

本项目拟建地址在深圳市南山区科技中二路1号深圳软件园(2期)9栋601、602室，即以公司总部为项目实施基地，同时，拟在深圳市南山区公司总部附近新购置2,200平方米办公区域用于技术研发和办公场地。公司总部周边交通便利，各种配套设施齐全，专业人才集中，为公司吸取优秀的人才提供便利条件。公司正在积极寻找合适的房产，预计将在募集资金到位后购置，若公司未能及时购置相关房产，公司可以采取租赁的方式解决临时性需求，不会对公司经营产生重大影响。

3、项目可能存在的环保问题及采取措施

本项目建设期和运营期内产生的污染物较少，仅有少量的员工生活污水和生活垃圾，公司将严格执行国家环保规定。2013年10月12日深圳市人居环境委员会深环批【2013】100209号建设项目环境审查批复同意该项目建设。

4、项目规划设计

网络游戏技术研发及运营基地规划技术研发中心、Q1.COM运营平台升级、数据分析中心及运营管理中心，具体规划方案如下：

区域	功能划分	
游戏运营区	IT安全区	
	运营管理中心	游戏运营管理系统、游戏运营区、游戏客服区、品牌中心、市场中心
技术研发区	技术研发中心	3D引擎研发中心、服务器研发中心、网页技术研发中心、游戏测试区
	数据管理中心	用户行为分析系统、媒体投放决策系统
其他	行政管理区、访谈交流活动馆	

5、项目建设内容

（1）技术研发中心

技术研发中心以“提升技术研发水平，提高产品开发能力，巩固公司核心竞争力”为目标，以公司现有技术积累为基础，通过对前瞻性技术课题的探索研究和应用研究，提高网络游戏产品质量，提升网络游戏开发效率，最终为公司带来经济效益。

技术研发中心研发方向包括但不限于以下研发项目：

超大规模无缝连接场景技术研发项目。采用分布式场景管理技术、层次式数据存储技术及动态资源加载技术，实现超大规模地形的无缝连接和场景贴图的无缝拼接，突破传统网络游戏需要在多个小型地图中频繁切换的限制，让玩家在游戏世界自由穿梭。

百万在线网络游戏服务器集群技术研发项目。百万在线网络游戏服务器集群技术是将所有服务器用链式结构拼合在一起，组成一个可动态拆分和拼合的云服务器群，对所有资源进行动态调配的技术手段。该技术能够发挥服务器最大的性能和取得最佳的稳定性。

通用网页游戏 3D 引擎研发项目。该项目是基于网页游戏语言开发的通用网页游戏引擎，在网页中实现如客户端 3D 网络游戏般的绚丽视觉效果和战斗体验。

（2）Q1.COM 运营平台进行升级

Q1.COM 运营平台升级改造主要指平台各子项目的进一步完善，利用平台提供的账号开放平台和游戏开放平台的开放接口，为开发者提供一个游戏的快捷接入和运营渠道。将 Q1.COM 运营平台打造成一个跨企业的、开放的、综合互动的娱乐平台。融合其他游戏开发者研发出的网络游戏，将也为平台增添更丰富的娱乐内容，最终扩大用户群体、提升用户留存率，为公司创造更多的价值。

本项目完成后，公司 Q1.COM 页游运营架构如下：



本项目的网站系统架构建设主要包括：

①分布式数据实时同步系统。用于分布式服务器托管机房之间网站数据实时同步，为平台实现内容高速异地镜像构建技术基础。

②账号开放平台。为用户提供一站式通行证账号管理，通过 OAuth2.0 协议和各种软件工具开发包，能快速地为客户端网络游戏、网页游戏、移动 APP、网站提供统一、安全的通行证登陆支撑。

③游戏开放平台。为开发者提供游戏发布的平台，包括但不限于网页游戏、客户端网络游戏、手机游戏等，丰富平台内容同时为公司创造更多的价值。

④游戏运营平台。包括游戏大厅、游戏资讯、充值系统、客服系统等。升级现有运营平台功能，同时增加上线游戏数量，具体包括游戏排名、推广，增加用户的游戏选择范围、提高访问者向游戏玩家的转化率。

⑤社区互动平台。通过现有好友数据库仓库，挖掘用户的人脉关系，开发以朋友为基础的微博系统，包括人脉好友推荐、发布微博、转发微博、分享微博、收藏微博、互动关注等功能，将开发多个版本，游戏集成分享、独立客户端、Web 版、移动版等，成为跨平台的社区信息互动平台。

⑥移动互联网应用。建立移动互联网研发团队，开发移动通行证工具、移动微博、移动游戏等，移植平台游戏到手机、平板电脑，满足更多的用户群体，畅游 Q1.COM 互动娱乐。

（3）数据分析中心

数据分析中心以“增强数据承载能力，提高广告投放效果，提升经营决策能力”为目标，以现代化软硬件环境为基础，通过构建复杂的技术层次，优化数据分析能力，不断推进公司各项业务的发展。

数据分析中心主要分为两部分，包括用户行为分析系统和媒体投放决策系统，其中用户行为分析系统以海量用户行为数据为基础，建立角色级别、在线时间，付费总额等多维度空间的分类向量模型，采用数据挖掘技术结合行业知识关系树，通过对用户的行为特征不断进行分析，对游戏内在的玩法设计进行不断的改进；媒体投放决策系统用于优化媒体广告投放的销售策略，功能包括提升系统对媒体投放的成本及投放的效果自动计算的能力，及增加对效果不理想的广告自动预警的功能。相关升级完成后，公司能快速做出准确的媒体投放决策，选择最优化的广告通道，从而实现公司的利润最大化。

（4）运营管理中心

运营管理中心以“增强网络游戏运营能力，拓展运营渠道，提高公司盈利能力”为目标，以公司成熟的运营团队和丰富的运营资源为基础，通过充分利用现有资源，提升运营效率，以提高产品盈利的深度与广度，延长游戏生命周期。

运营管理中心将重点针对已有的游戏进行充分挖掘，改善玩家在游戏体验，提高现有游戏的客户黏性、增加当前的客户的付费意愿、拓展现有游戏利润空间，进一步提升公司的盈利能力；同时，公司将基于现有的运营经验，将有针对性的对在研的游戏项目进行调整，在充分考虑现有游戏的市场的情况下，制定完善游戏的整体运营策略，将新游戏及时有效的推向市场，为公司长期发展提供

产品保证。

6、经济效益分析

本项目投入使用后，将间接为企业带来经济效益

(1) 建立一个现代化的网络游戏技术研发中心，改善公司的研发环境，一方面吸引优秀技术人员提升公司研发团队的整体素质；另一方面满足未来市场对于产品技术方面的要求，提升网络游戏技术研发水平。

(2) 对 Q1.COM 运营平台进行升级改造，打造全方位的网络游戏娱乐平台，一方面为用户提供多元化互动平台，加快新产品的推广；另一方面也将融合中小企业及个人开发者研发出的游戏产品，丰富平台内容，为公司提供效益。

(3) 通过购置先进设备，构建一个智能化的数据分析中心，一方面开发用户行为分析系统，通过对用户的行为特征不断进行分析，为产品的改进提出修订意见；另一方面完善媒体投放决策系统，用于优化媒体广告投放的销售策略，从而实现公司的利润最大化。

(4) 建立一个人性化的运营管理中心，一方面拓展现有游戏利润空间，另一方面实现新游戏的宣传推广目标，将大幅提升公司对网络游戏运营支持的力度。

网络游戏技术研发及运营基地虽然不能够直接产生经济效益，但对改善公司资产结构，增强网络游戏开发和运营实力，提高公司的整体盈利水平和综合竞争力具有明显促进效应，有利于公司在未来的市场竞争中取得并保持优势地位。

7、项目投资概算

本项目拟募集资金 8,094.24 万元，用于网络游戏技术研发及运营基地，其中办公楼购置费 7,260.00 万元，装修工程费 205.70 万元，设备购置费 333.80 万元，其他费用 58.99 万元，基本预备费 235.75 万元，详见下表：

序号	项目	金额（万元）
1	办公楼购置费	7,260.00
2	装修工程费	205.70
3	设备购置费	333.80
4	其他费用	58.99
5	预备费	235.75
	合计	8,094.24

(1) 办公楼购置费

办公楼购置费主要包括网络游戏技术研发及运营基地购置费用，费用约为 7,260.00 万元。

(2) 装修工程费

装修工程费主要包括办公楼装修费和其他配套设施费，费用约为 205.70 万元，详见下表：

序号	项目	单位	数量	单价（元）	总价（万元）
2.1	办公楼装修费	m ²	2,200	500	110.00
2.2	消防系统	m ²	2,200	100	22.00
2.3	弱电智能化系统	m ²	2,200	45	9.90
2.4	空调通风工程	m ²	2,200	200	44.00
2.5	门禁安全系统	m ²	2,200	10	2.20
2.6	强电系统	m ²	2,200	80	17.60
	小计				205.70

(3) 设备购置费

设备购置费主要包括研发设备软硬件和运营设备软硬件，费用约为 333.80 万元，详见下表：

单位：万元

硬件类型	软硬件名称	数量	单位	单价	总价
研发设备	品牌图形设计工作站	台	30	1.00	30.00
	Windows Server 2012	套	25	0.81	20.25
研发软件	动作捕捉软件	套	1	0.45	0.45
	页游程序开发软件	套	30	0.45	13.50
	端游程序开发软件	套	10	0.53	5.30
	美术 3D 设计软件	套	10	2.80	28.00
	美术 2D 设计软件	套	10	0.50	5.00
	数据库研发软件	套	5	3.50	17.50
运营设备	接入层网络设备	台	23	1.50	34.50
	汇聚/核心层网络设备	台	2	2.85	5.70
	IDS 入侵检测防火墙	台	1	36.00	36.00
	用户行为监控系统	套	1	9.60	9.60
	场景集群服务器	台	35	2.00	70.00
	数据库服务器	台	15	3.00	45.00
运营软件	内部即时通讯系统	套	1	3.00	3.00
	电话呼叫系统	套	1	10.00	10.00

合计					333.80
----	--	--	--	--	---------------

(4) 其他费用

其他费用主要包括基地所需投入的设计咨询费、施工监理费、技术交流费、专利申请费用和员工培训费，费用约为 58.99 万元，详见下表：

序号	项目	单位	数量	单价（元）	总价（万元）
4.1	设计咨询费	m ²	2,200	15	3.30
4.2	施工监理费	m ²	2,200	5	1.10
4.3	技术交流费用				26.59
4.4	专利申请费用				8.00
4.5	员工培训费用				20.00
	小计				58.99

(5) 基本预备费

基本预备费根据公司以往的装修经验和本项目的实际需求，按照建设投资的 3% 计算，费用约为 235.75 万元。

8、项目组织方式及实施进度

本项目将由公司统一组织实施，项目建设总时间为 12 个月。项目实施进度如下：

项目	建设期											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
建设周期												
办公楼购置阶段	■	■	■									
项目设计阶段		■	■									
项目立项及相关 手续办理阶段			■	■								
项目装修阶段				■	■	■	■	■	■			
软、硬件设备购 置、安装测试阶段										■	■	
人员招聘培训试 运行阶段											■	■

三、补充营运资金的主要用途

(一) 已上线运营的客户端游戏项目仍需要持续的研发投入和宣传推广

上线运营取得成功的网络游戏产品仍需要持续的研发投入和营销推广，需要大量的营运资金。公司现有《远征 OL》和《龙武》两款成功的客户端网络游戏，游戏上线后公司仍需要持续地研发投入以增强游戏的可玩性，持续地宣传推广以提高游戏的活跃度以及持续地运营投入以维护游戏的稳定性。2013 年至 2015 年

公司在《远征 OL》和《龙武》上支出的营运资金仍保持较大规模，分别为 10,168.14 万元、13,698.11 万元和 11,762.97 万元。

未来公司现有游戏的运营资金由公司自有资金和游戏自身产生的收益提供。

《远征 OL》和《龙武》2013 年至 2015 年运营资金支出的具体情况如下：

单位：万元

游戏产品	游戏产品	2015 年	2014 年	2013 年
远征 OL	研发费	1,166.18	1,592.33	1,378.65
	宣传推广费	2,650.71	3,046.38	3,326.77
	运营维护费	1,419.35	1,344.11	1,888.00
	小计	5,236.24	5,982.82	6,593.42
龙武	研发费	1,001.69	1,393.72	860.90
	宣传推广费	4,374.25	4,947.48	2,263.65
	运营维护费	1,150.79	1,374.09	450.17
	小计	6,526.73	7,715.29	3,574.72
合计		11,762.97	11,762.97	10,168.14

（二）本次补充营运资金管理运营安排及其合理性

1、即将上线的 2 款客户端游戏项目持续研发、宣传推广和运营维护

在 2015 年至 2016 年期间，公司计划新推出 2 款客户端游戏，预计投入运营资金 36,300 万元。

（1）公司即将上线的客户端游戏项目介绍

①不败传说

《不败传说》主体游戏内容已经完成，正处于优化调整阶段，2015 年 11 月已进行第四次不删档测试并开始收费，大规模内测预计将在 2016 年 7 月开启。

《不败传说》是一款 2.5D 国战类 MMORPG 端游，以中国战国时期为历史背景，画面为写实的中国风。游戏整体设计理念为极简模式，采用无经验升级模式，打一怪升一级，在关卡中战胜 BOSS 来升级。游戏的社会系统采用橄榄型社会结构设计，同时拥有动态国家联盟系统，来加强游戏中国家和层级之间的平衡性。游戏设置 4 个职业，分别为战将、法师、刺客和道士，游戏采用简化的职业技能设计，每个职业 7 个技能，在技能上增加 4 种心法设定，赋予技能额外的效果和外观。游戏以国战玩法为主，在国战中设置了动态事件玩法，同时在国战中玩家可以通过抢夺/雇佣第三方势力来增强己方实力。游戏采用全面战争的玩法模式，国战之外，游戏拥有诸如逐鹿之战、生死战场、死亡矿井、长平战场、国王争霸等战争玩法。

②影武者

《影武者》已经完成游戏核心内容，并已于 2015 年 12 月开启了第一次小范围封闭测试，预计将在 2016 年 6 月进行不删档封闭测试。

《影武者》是一款西游记题材的 2D MMORPG。游戏画面风格采用中国古风的角色场景设计，同时融入现在流行的日韩时尚元素。游戏的主要玩法以 PVE+有序 PVP 为主，玩法设定丰富，包括副本类、活动类、战场型、联赛、城战、BOSS 玩法等，活动时间覆盖每天 24 小时。游戏鼓励玩家之间的交互，玩家之间以小团队和帮会为单位展开互动，副本和帮会集体活动是游戏的重心，引导玩家组队和加入帮会。游戏设定 4 种职业分别是近战的刀盾战士、以速度见长的镰刀狂人、辅助型的秀雅治疗以及远程攻击的冷酷毛笔。游戏设定中强调真实的战斗打击感，拥有硬直、霸体、倒地、浮空、压缩、连击、追击等打击反馈模式，场景可以破坏，并拥有场景氛围设定。

(2) 即将上线的 2 款新客户端游戏项目支出计划

游戏项目的整体支出主要包含研发费用、推广费用、运营费用和软硬件购置费用。客户端游戏作为网络游戏产品中功能最全、效果最好的产品类型，游戏的研发投入、推广投入相对较高，成功上线运营的客户端网络游戏能够为公司持续的带来收益。公司《不败传说》、《影武者》项目计划未来 3 年投入研发费用 10,800 万元、软硬件购置费用 2,200 万元，正式上线运营后 2 年内投入宣传推广费用 18,500 万元、运营费用 4,800 万元，累计计划投入运营费用 36,300 万元。

研发费用投入期为 3 年，包含 1 年的“游戏研发阶段”和游戏正式上线后 2 年的“持续研发阶段”，其中 1 年的“游戏研发阶段”是指《不败传说》、《影武者》现在所处的产品完善提升阶段，预计《不败传说》、《影武者》还需要 1 年左右才能正式上线运营并大规模推广。推广费用、运营费用投入期为 2 年，是指游戏正式上线运营并大规模推广后的 2 年期间。上线运营两年后的运营费用由产品自身收益承担。

《不败传说》、《影武者》具体的支出计划如下：

单位：万元

游戏名称	游戏特点	研发费用	推广费用	运营费用	软硬件购置	小计
不败传说	2.5D 国战类角色扮演类	5,700.00	10,300.00	2,900.00	1,300.00	20,200.00
影武者	2D 西游记幻想题材的角色扮演类	5,100.00	8,200.00	1,900.00	900.00	16,100.00
合计		10,800.00	18,500.00	4,800.00	2,200.00	36,300.00

①研发费用

研发费用是指与两款新产品有关的游戏策划、程序开发和美术设计等研发人员的薪酬福利、培训费用等开支，包括研发期间和持续研发期间的支出。

公司客户端游戏研发支出包含持续研发费用，成功的游戏产品持续研发支出相对较多，已有产品《远征 OL》平均每年度持续研发费用为 1,500 万元。公司预计《不败传说》年均研发费用为 1,900 万元，最近 3 年研发费用预计总额为 5,700 万元；预计《影武者》年均研发费用为 1,700 万元，未来 3 年研发费用预计总额为 5,100 万元。

单位：万元

序号	网络游戏名称	人员数量	研发时间	人均薪酬	投资总额
1	不败传说	95	3 年	20.00	5,700.00
2	影武者	85	3 年	20.00	5,100.00
合计					10,800.00

②推广费用

宣传推广是游戏产品吸引新用户最重要的渠道，是游戏产品支出最多的部分，公司现有客户端游戏产品《龙武》上线后年均推广费用约为 5,000 万元。公司预计《不败传说》年均推广费用为 5,150 万元，上线后 2 年内推广费用预计总额为 10,300 万元；预计《影武者》年推广费用为 4,100 万元，上线后 2 年内推广费用预计总额为 8,200 万元。

③运营费用

运营费用是指产品正式运营后需要支付的服务器托管费、网络服务费和运营人员薪酬等游戏持续运营需要支付的费用，公司已有产品《远征 OL》年度持续运营费用为 1,300 万元。公司预计《不败传说》年均运营费用为 1,450 万元，上线后 2 年内运营费用预计总额为 2,900 万元；预计《影武者》年均运营费用为 950 万元，最上线后 2 年内运营费用预计总额为 1,900 万元。

单位：万元

序号	网络游戏名称	服务器托管费	网络服务费	人员薪酬	其他费用	运营期间	投资总额
1	不败传说	600.00	100.00	300.00	450.00	2 年	2,900.00
2	影武者	300.00	50.00	250.00	350.00	2 年	1,900.00
合计							4,800.00

④软硬件购置费

软硬件购置费主要包括采购工作电脑等游戏研发设备、游戏运营服务器、数据库后台服务器、防火墙、操作系统、网络设备等软硬件设施。公司目前主要运营《远征 OL》和《龙武》两款游戏，电子设备原值总额约为 2,000 万元。公司预计《不败传说》需采购软硬件设施 1,300 万元，《影武者》需要采购软硬件设施 900 万元。

单位：万元

序号	网络游戏名称	研发设备	运营设备	软件产品	投资总额
1	不败传说	150.00	1,000.00	150.00	1,300.00
2	影武者	100.00	700.00	100.00	900.00
合计					2,200.00

2、即将上线的 2 款新移动游戏项目持续研发、宣传推广和运营维护

公司计划新推出 2 款移动端游戏《星际战舰》和《未来复仇者》，计划未来 2 年投入研发费用 3,200 万元、宣传推广费用 9,800 万元、运营费用 2,000 万元和硬件购置费用 500 万元，累计计划投入营运用费用 15,500 万元。

(1) 公司即将上线的 2 款新移动游戏项目介绍

① 星际战舰

目前星际战舰的完成度大约为 90%，已于 2016 年 3 月进行公司内网测试。

《星际战舰》是一款 3D 即时战略类移动游戏，采用欧美动漫科幻风格画面设计，背景为架空历史的核武纪元末年，玩家扮演《星际战舰》的指挥官。游戏的主要玩法为自由战场，采用实时 2V2 对战，保留了传统即时战略游戏的核心玩法诸如资源调配、兵种组合、技能的微操作的基础上，针对移动端简化了单位移动、建筑建造、科技升级、探明地图等不易操作的设定，玩家在游戏中完成积累资源、造兵、派兵、战斗、直至获得胜利的游戏过程。游戏中设定了如重盾机甲、星际巡航舰等 18 个兵种以及包含电磁震击、球形闪电在内的 12 种指挥官技能，其他玩法包括保卫晶核、摧毁敌营、星空之塔、占领星球、矩阵系统等。

② 未来复仇者

《未来复仇者》研发完成度大约 90%，目前正在调整产品细节、开发游戏活动以及整合美术资源，产品已于 2015 年 12 月底进行第一次小范围封闭测试。

《未来复仇者》是一款基于未来题材的 2D 角色扮演类移动游戏，针对年轻用户的喜好和需求，采用科幻加超能英雄的风格和角色设定。游戏的主体过程为提升角色能力并不断挑战难度越来越大的关卡。《未来复仇者》融合了诸如钢铁侠、蝙蝠侠等多种超能英雄，游戏中通过不断解锁超级能力、学习诸如心灵控制、操控天气等独特的技能组合为成长过程。游戏中通过组合各种超级英雄组成英雄战队，不同的英雄组合可以实现诸如全体石化、全体催眠等组合技能，游戏核心内容变化较多。游戏采用 2D 骨骼动画技术制作，角色动作灵活多变，并大量使用光效、动画设计，为玩家提供炫酷的游戏感受。

(2) 移动游戏支出计划

游戏项目的整体支出主要包含研发费用、推广费用、运营费用和软硬件购置费用。移动游戏作为网络游戏产品中的明星，其具有娱乐方便、玩家基数大等特点，移动游戏通常需要较好的创意支撑产品，需要的研发投入较小，推广费用也相对较少，成功的移动游戏能够为公司带来可观的回报率。公司《星际战舰》、

《未来复仇者》项目计划未来投入 2 年的研发费用 3,200 万元、2 年的宣传推广费用 9,800 万元、2 年的运营费用 2,000 万元和软硬件购置费用 500 万元，累计预计投入运营费用 15,500 万元。

具体的支出计划如下：

单位：万元

游戏名称	项目特点	研发费用	推广费用	运营费用	软硬件购置	小计
星际战舰	3D 即时战略类	1,680.00	5,500.00	1,200.00	300.00	8,680.00
未来复仇者	2D 角色扮演类	1,520.00	4,300.00	800.00	200.00	6,820.00
合计		3,200.00	9,800.00	2,000.00	500.00	15,500.00

①研发费用

研发费用是指与两款新产品有关的游戏策划、程序开发和美术设计人员的薪酬福利、培训费用等开支，包括研发期间和持续研发期间的支出。

移动游戏产品需要的研发投入相对较少，公司预计在《星际战舰》和《未来复仇者》分别支出研发费用 1,680 万元和 1,520 万元，预计的研发周期为 2 年。

单位：万元

序号	网络游戏名称	人员数量	研发时间	人均薪酬	投资总额
1	星际战舰	42	2 年	20	1,680.00
2	未来复仇者	38	2 年	20	1,520.00
合计					3,200.00

②推广费用

宣传推广是游戏产品吸引新用户最重要的渠道，是游戏产品支出最多的部分。公司预计在《星际战舰》和《未来复仇者》分别支出推广费用 5,500 万元和 4,300 万元，预计的推广周期为 2 年。

③运营费用

运营费用是指产品正式运营后需要支付的服务器托管费、网络服务费、运营人员薪酬等游戏持续运营需要支付的费用。

公司预计在《星际战舰》和《未来复仇者》分别支出运营费用 1,200 万元和 800 万元，预计的运营周期为 2 年。

单位：万元

序号	网络游戏名称	服务器托管费	网络服务费	人员薪酬	其他费用	运营期间	投资总额
1	星际战舰	200.00	50.00	200.00	150.00	2 年	1,200.00
2	未来复仇者	100.00	25.00	150.00	125.00	2 年	800.00

合计						2,000.00
----	--	--	--	--	--	-----------------

④软硬件购置费

软硬件购置费主要包括采购工作电脑等游戏研发设备和游戏运营服务器、数据库后台服务器、防火墙、操作系统、网络设备等软硬件设备的费用。公司预计在《星际战舰》和《未来复仇者》分别支出 300 万元、200 万元软硬件购置费。

单位：万元

序号	网络游戏名称	研发设备	运营设备	软件产品	投资总额
1	星际战舰	50.00	200.00	50.00	300.00
2	未来复仇者	50.00	100.00	50.00	200.00
合计					500.00

(三) 补充营运资金对公司财务状况及经营成果的影响

1、对公司财务状况的影响

本次补充营运资金到位后，本次发行完成后，公司的流动资产、总资产、净资产将大幅增加，营运资金将得到较大改善。公司资本实力得到增强，经营抗风险能力将进一步加强。本次发行有助于增强公司资金实力，为后续发展提供有力保障。

本次发行完成后，公司净资产和总股本将有所增加，而募集资金投资项目的经营效益需要一定时间才能体现，因此短期内可能会导致公司净资产收益率、每股收益等财务指标出现一定程度的下降。但随着募投项目的逐步完成，公司的盈利能力、经营业绩将会逐步提高，整体的盈利能力将得到提升。

2、对公司核心竞争力的影响

补充营运资金主要用于新项目和即将上线项目的研发、推广及运营，本次补充营运资金能够有效提升公司资金实力，更有效地推广公司新游戏产品，进一步增加公司新用户数量，增加公司新的盈利增长点，新产品的营业收入和利润水平将会大幅增加，将为公司的持续发展带来持久的核心竞争力，是公司未来持续快速发展的有力保障。

四、募投项目的必要性和可行性

(一) 募投项目的必要性

1、丰富公司的产品线，提高公司的市场竞争力

随着网络游戏用户规模的不断扩大，消费者对游戏作品的差异化要求日益明显。公司当前运营的网络游戏以客户端为主，已有的产品覆盖的游戏玩家数量相

对有限，本次募投项目将新增定位不同、题材不同的三款客户端网络游戏产品和三款网页游戏，上述项目的实施将丰富公司的产品线，有利于更好地迎合用户偏好，满足不同类型玩家对游戏的需求，提高公司的市场竞争力。

2、提高公司的品牌知名度和市场影响力

随着网络游戏市场快速增长，网络游戏市场竞争程度也逐渐加强，树立品牌意识，打造强势品牌，在提高知名度的同时，提升用户对产品的忠诚度，已经成为网络游戏企业的重要竞争领域。

公司凭借较强的原创网络游戏技术研发实力和产品开发能力，新增三款优秀的客户端网络游戏和三款精品网页游戏，有利于提高公司现有的市场影响力和知名度，对公司提升企业形象，扩大市场认知度有重要意义。同时也为公司的发展运作提供积极动力，公司也将在引进高素质人才、新产品市场推广等多方面受益。

3、为公司游戏研发、宣传推广和运营提供资金支持

上线运营取得成功的网络游戏产品仍需要持续的研发投入和营销推广，需要大量的营运资金。游戏的大规模推广和持续运营需要大量资金支持。以《远征OL》和《龙武》为例，2013年至2015年公司在《远征OL》和《龙武》上支出的营运资金仍维持较大规模，分别为10,168.14万元、13,698.11万元和11,762.97万元。

除现有游戏外，公司计划在2016年大规模推广多款网络游戏，发行人拟使用募集资金投入即将上线的2款客户端网络游戏和2款移动游戏的支出计划。补充营运资金为发行人后期游戏研发、宣传推广和运营提供了资金支持。

4、提升公司网络游戏技术研发能力，巩固行业地位

网络游戏产业是信息产业和文化产业融合发展的产物，信息技术和网络技术是支撑游戏产业发展的基础。提升网络游戏的技术研发水平是网游企业发展的动力。公司要在网络游戏技术的研发和应用领域保持竞争力，必须对技术发展趋势高度敏感，加大技术研发投入，将行业领先的网络游戏技术运用于产品开发的全过程中。

网络游戏技术研发及运营基地项目将新增跨游戏技术研发中心，技术研发中心为公司的所有游戏产品提供基础的技术服务，将着力拓展引擎技术、服务器技术等方面技术成果。同时，项目也将为研发部门开辟新办公场所，为新增研发人员提供保障。

5、改善公司的办公环境，满足公司发展需求

基于资金状况及公司的经营特点，报告期办公场所均为公司租赁。虽然公司与租赁方签订了合法的房屋租赁协议，租赁方对房屋拥有使用权，但是出租方仍存在提前收回租赁房产的可能，若上述情况发生将对公司经营短期内产生一定的

负面影响。本项目的实施后将新增自有房产 2,200 平方米，公司将形成以自有房产为主租赁房产为辅的经营模式，显著地降低了公司的租赁风险，为公司的稳定经营性提供了物质保障，同时也有利于改善公司办公环境，增强对优秀人才的吸引力，提升现有人员的工作效率，对公司的长远发展及综合实力的提高具有重要意义。

（二）董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见

1、客户端网络游戏、互联网网页游戏产品可行性分析

（1）广阔的市场前景是募投项目实施的基础

根据游戏工委《2015 年中国游戏产业报告》显示，2015 年国内客户端网络游戏市场销售收入 611.6 亿元人民币，比 2014 年增长 0.44%。2015 年，国内网页游戏市场的销售收入为 219.6 亿元，比 2014 年增长 8.34%。预计客户端网络游戏和互联网网页游戏市场规模将保持快速增长的态势。

本次募投项目新增三款客户端网络游戏和三款网页游戏，满足玩家持续增长的需求，符合市场规模持续增长发展趋势。

（2）雄厚的网络游戏技术实力是本项目实施的根本

①优秀的技术研发团队

公司拥有经验丰富的研发团队，截至 2015 年 12 月 31 日，公司研发人员占公司员工总数的 66.93%。公司核心团队自 2000 年左右开始从事网络游戏的研发，是国内最早从事网络游戏研发的团队之一，多年来，公司核心团队长期合作，参与了数款国内知名网络游戏的研发，冰川网络创立后又开发了《远征 OL》、《龙武》等产品，公司核心团队拥有丰富的网络游戏开发和运营的成功经验，自公司成立以来，公司核心团队保持稳定。

②丰富的技术积累及研发创新能力

自成立以来，公司长期致力于提升技术研发能力，拥有丰富的技术积累，并拥有四十余项软件著作权，覆盖网络游戏产品开发的主要方面。公司在引擎技术、服务器技术、客户端轻量化技术等行业技术的重要发展领域均有较强的技术积累。

（3）成功的网络游戏开发经验是募投项目实施的前提

公司在长期的游戏开发工作中，培养了具备实战能力的开发人员，积累了丰富的游戏开发经验，建立了覆盖项目立项、游戏设计、游戏研发、游戏测试和上线维护一整套游戏产品开发管理经验。《远征 OL》凭借优秀品质，先后荣获“十大最受欢迎的民族网络游戏”、“2011 年中国年度最受欢迎 2D 网络游戏”等多项行业荣誉。

（4）成熟的网络游戏运营体系是募投项目实施有利条件

发行人拥有多方位的媒体推广资源，经过数年的市场运作，公司与数十家专

业的网络游戏推广媒体建立了长期稳定的合作关系，目前的媒体推广资源包含多种类型，包括门户网站、垂直类媒体、导航类媒体、网吧类媒体、平面类媒体、IT 类媒体、网页游戏类媒体和视频类媒体等。多方位的媒体推广资源为发行人产品的运营推广提供了广阔的空间，推广时点、方式的选择也更为灵活，推广效率更高。

公司拥有广泛的运营合作资源，公司与国内外多家知名游戏运营平台展开授权运营、联合运营等多种方式的运营合作，合作运营商已达数十家。在支付渠道方面，公司与多家线上、线下支付公司开展合作，线上支付合作方包括支付宝、快钱等多家知名网上支付平台，线下充值卡销售合作商亦具备较强的实力，销售门店达数千家。广泛的商务合作资源帮助公司从不同渠道获得了更多的玩家，并使玩家的消费支付体验更为便捷。

（5）庞大的玩家为募投项目顺利实施奠定了基础

公司凭借高质量的游戏产品，拥有庞大的用户群体，目前，公司网络游戏的注册账户超过 4,000 万个，不但为公司带来了业绩的高速增长，同时也为新产品的推出奠定了基础。

2、网络游戏技术研发及运营基地项目可行性分析

网络游戏技术研发及运营基地项目拟建地址在深圳市南山区科技中二路 1 号深圳软件园（2 期）9 栋 601、602 室，即以公司总部为项目实施基地，同时，拟在深圳市南山区公司总部附近新购置 2,200 平方米办公区域用于技术研发和办公场地。公司总部周边交通便利，各种配套设施齐全，专业人才集中，为公司吸取优秀的人才提供便利条件。公司正在积极寻找合适的房产，预计将在募集资金到位后购置，若公司未能及时购置相关房产，公司可以采取租赁的方式解决临时性需求，不会对公司经营产生重大影响。项目具备可行性。

3、补充营运资金项目可行性分析

补充营运资金主要用于新项目和即将上线项目的研发、推广及运营，资金支出计划根据已有成功游戏产品的研发和运营经验测算而得，预计需要支出的资金符合公司现有业务情况和行业规律，公司补充运营资金测算合理；本次补充营运资金能够有效提升公司资金实力，更有效地推广公司新游戏产品，进一步增加公司新用户数量，增加公司新的盈利增长点，是公司未来持续快速发展的有力保障。

综上所述，董事会认为，公司本次募集资金数额和投资项目与企业现有生产经营规模、财务状况、技术水平和管理能力等相适应。

五、固定资产投资的合理性

本次发行公司共增加固定资产 11,876.99 万元，其中机器设备增加 4,616.99 万元，房产增加 7,260.00 万元。

公司成立之初采用租赁的方式解决办公用地，游戏产品成功后公司人员快速增加，当前公司已有员工 600 余人，办公用地仍然比较紧张。客户端网络游戏产品开发项目及互联网页面游戏产品开发项目实施后公司研发人员、运营人员和推广人员将会大量增加，因此网络游戏技术研发及运营基地项目新增 2,200 平米的办公用地，符合公司的长远发展的需要。

截至 2015 年 12 月 31 日，公司固定资产的原值为 2,582.41 万元，主要为服务器、交换机等电子设备，当前的设备主要用于《远征 OL》、《龙武》的运营。本次募集资金项目实施后将新增 6 款网络游戏，需新购置固定资产 4,616.99 万元，单款游戏固定资产需求量小于公司现有情况主要原因为，新增的游戏中有 3 款为网页游戏，网页游戏由于数据量小等，需求配置的电子设备相对较少。

六、固定资产折旧、研发支出对公司经营业绩的影响

由于公司采用阶段性广告投放策略，在游戏产品开发成熟前，公司不会进行大规模的广告投放，在游戏运营过程中，也会根据广告带来的收入情况逐步扩大投放规模。因此，若募投项目运营不成功，运营环节费用对净利润的影响较小，若运营成功，由于运营收入将超过运营环节的费用支出，运营费用对净利润的影响也较小。

本次募集资金投入将新增固定资产 11,876.99 万元、研发费用支出 8,892.50 万元。新增固定资产中的办公房产按 20 年折旧，新增的固定资产中的电子设备按 5 年折旧，研发费用分 3 年支出。公司募投项目研发周期为四年，根据公司的支出计划，募投项目实施的四年间固定资产折旧和研发支出对公司经营业绩影响如下：

单位：万元

项目	第一年	第二年	第三年	第四年
房屋建筑物折旧	344.85	344.85	344.85	344.85
机器设备折旧	241.36	482.60	1,046.60	1,046.60
研发费用支出	2,615.50	3,410.50	2,866.50	-
合计	3,201.71	4,237.95	4,257.95	1,391.45
占 2015 年利润总额比例	15.57%	20.61%	20.71%	6.77%

从上表可知，募投项目研发周期内每年支出占 2015 年利润总额分别为 15.57%、20.61%、20.71% 和 6.77%。募投项目实施造成公司利润大幅下滑的风险较小。

七、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响

本次募集资金到位后，公司的产品结构将得到巨大丰富，资本结构将更趋合理，收入、净利润、股本、净资产、每股净资产将大幅提高，总资产和净资产规模的扩大将增强公司抗风险的能力具体影响如下：

（一）对公司产品结构、整体经营实力以及营业收入的影响

报告期内，公司采用自主运营、联合运营、授权运营的方式共获得游戏收入 27,225.72 万元、36,000.85 万元和 36,988.22 万元。随着网络游戏行业市场规模的迅速扩大，公司通过不断夯实平台建设、加大技术研发投入等方式，主营业务收入稳步增长。

公司通过募投项目的实施，将新增 3 款客户端网络游戏和 3 款网页游戏，涵盖 2D、2.5D 和 3D 所有类型。上述游戏研发成功后，公司游戏产品数量将会有较大提升，公司的游戏类型将会更加全面，公司游戏的题材也将得到丰富，整体而言募投项目的实施将完善公司的产品线。依据当前游戏行业的实际情况及公司已有的研发推广经验，6 款网络游戏正式推出后预计每年将为公司新增 25,650.00 万元的收入。

（二）对公司净资产及每股净资产的影响

募集资金到位后，公司净资产及每股净资产将大幅提高，从而提升了公司的偿债能力、抗风险能力，使公司整体规模和股本扩张能力得到进一步增强。

（三）对公司净资产收益率及盈利水平的影响

募集资金到位后，公司净资产将大幅增加。由于募集资金投入到项目建成并产生效益需要时间，短期内，受到固定资产折旧的影响，公司净利润将可能无法与公司净资产保持同步增长，从而导致净资产收益率下降。但从中长期来看，行业市场规模快速增长，募投项目具有较高的投资回报率，税后内部收益率分别达 56.58%、58.17%，具有较好的盈利前景，公司主营业务收入和利润水平将有大幅上升，净资产收益率和盈利水平会随之有较大提升。

第十一节 其他重要事项

一、重要合同

本公司的重要合同是指，合同金额或交易金额、所产生的营业收入或毛利额相应占发行人最近一个会计年度经审计的营业收入或营业利润的 10% 以上的合同，以及其他对发行人生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同。公司正在履行的重要合同如下：

（一）广告服务合同

1、发行人与杭州顺网科技股份有限公司于 2016 年 2 月 25 日签订了《星传媒销售合同》。根据该合同，发行人承诺在合同有效期内购买杭州顺网科技股份有限公司网吧星传媒的相关产品，实际支付金额总计不低于 1,200 万元，合同有效期自 2016 年 1 月 1 日起至 2016 年 12 月 31 日止。

2、发行人与北京昂然时代广告有限公司于 2016 年 2 月 25 日分别签订了《百度搜索引擎信息服务框架合同》和《2016 年冰川网络市场合作协议》。根据该合同，发行人委托北京昂然时代广告有限公司在百度平台（www.baidu.com）进行产品购买及投放服务，框架合同金额不低于 3,400 万元，合同有效期自 2016 年 2 月 25 日起至 2017 年 2 月 24 日止。

3、发行人与上海新浩艺软件有限公司于 2016 年 2 月 29 日签订了《第一网吧传媒广告框架合同》。根据该合同，发行人承诺在上海新浩艺软件有限公司媒体平台上投放广告，价值不低于 300 万元，合同有效期自 2016 年 3 月 1 日起至 2017 年 2 月 28 日止。

4、发行人与睿晟广告（北京）有限公司于 2016 年 2 月 29 日签订了《信息服务框架合同》。根据该合同，发行人委托睿晟广告（北京）有限公司在 360 平台（www.so.com、hao.360.cn）进行网络媒体信息服务，框架合同金额不低于 600 万元，合同有效期自 2016 年 1 月 1 日起至 2016 年 12 月 31 日止。

（二）运营合同

1、北极熊与深圳市迅雷网络技术有限公司于 2013 年 12 月 20 日签订了《网络游戏独家授权协议》。根据该合同，北极熊独家授予深圳市迅雷网络技术有限公司在中华人民共和国大陆地区（不包括香港、澳门和台湾）发行和运营《项目 Y》游戏（暂定名）。北极熊拥有游戏软件著作权，合同期内双方共同拥有游戏商标权，合同终止后归北极熊所有。深圳市迅雷网络技术有限公司向北极熊支付授权费 500 万元，并按游戏销售收入的一定比例支付合作分成。除非依据该协议条款提前终止，合作期由标的物正式开始在迅雷平台运营并向用户收费之日起

算，共计 60 个月；达到约定条件的，协议到期后自动续约 12 个月，否则协议到期自动终止。

（三）收款渠道合同

1、冰川有限与快钱支付清算信息有限公司于 2010 年 3 月 30 日签订了《快钱电子支付服务协议》，于 2010 年 10 月 28 日、2010 年 11 月 24 日、2011 年 4 月 2 日、2011 年 8 月 5 日、2011 年 8 月 8 日、2012 年 11 月 27 日、2015 年 2 月 28 日签订了一系列补充协议。根据该等合同，快钱支付清算信息有限公司利用其电子支付平台为冰川有限提供电子支付服务，并按约定支付服务费用，合同有效期自 2010 年 3 月 29 日起至 2011 年 3 月 28 日止；如双方均未提出异议，协议自动续签一年，依此类推。

2、发行人与支付宝（中国）网络技术有限公司于 2015 年 2 月 4 日签订了 4 份《支付宝服务合同》。根据该合同，支付宝（中国）网络技术有限公司向发行人提供扫码即时到帐收款服务、一键支付服务、收银订单宝服务、网银直联服务、即时到帐服务，发行人按单笔交易流量的一定比例支付服务费用。合同有效期自服务开通之日起生效，有效期 1 年。合同到期前 30 天内，除非双方任意一方以书面形式告知对方不再续签，否则合同自动续签一年，以此类推。

3、发行人与支付宝（中国）网络技术有限公司于 2015 年 2 月 4 日签订了 2 份《支付宝服务合同》。根据该合同，支付宝（中国）网络技术有限公司免费向发行人支付宝账户提供委托提现服务，合同自服务开通之日起生效，有效期 1 年。合同到期前 30 天内，除非双方任意一方以书面形式告知对方不再续签，否则合同自动续签一年，以此类推。

4、发行人与深圳市财付通科技有限公司于 2013 年 10 月 21 日分别签订了《微信支付服务协议（Web、App 版）》、《财付通手机支付服务协议》、《财付通在线支付和快捷支付服务协议》。根据上述合同，深圳市财付通科技有限公司为发行人提供“微信支付”、手机支付和在线支付与快捷支付服务，从发行人每笔交易款中扣除一定比例的手续费。微信支付服务期限为 1 年，手机支付服务、在线支付和快捷支付服务期限为 2 年，上述合同自双方法定代表人或授权代表签字或盖章之日起生效，如首次和后续历次有效期届满前的一个月双方均未提出书面要求终止协议的，视为自动延期一年，延期次数不限。

5、发行人与广州市新泛联数码科技有限公司于 2016 年 4 月 1 日签订了《冰川网络充值产品合作协议》及《补充协议》。根据该等协议，发行人授权广州市新泛联数码科技有限公司销售其供用户购买（兑换）运营的网络游戏增值服务的充值产品或服务接口，包括实体卡、虚拟卡、直充技术接口。2015 年 4 月 2 日双方签订补充协议，约定从发行人每笔交易款中扣除一定比例的手续费，合同有效期自 2016 年 4 月 1 日起至 2017 年 3 月 31 日止。

6、发行人与北京汇元网科技股份有限公司于 2015 年 7 月 7 日和 2015 年 10 月 22 日分别签订了《汇元网平台服务协议》和《汇元网平台服务协议（微信支付）之补充协议》。根据该等协议，北京汇元网科技股份有限公司为发行人提供软件系统及其附随提供的款项收付服务，从发行人交易的单笔金额中扣除一定比例的手续费。协议有效期自双方法定代表人或授权代表签字并盖章之日起生效，合作期限为一年。协议届满前一个月内，除非双方任意一方以书面形式告知对方不再续签，否则协议自动续签一年，续展次数不限。

7、发行人与北京汇元吉祥科技有限公司于 2016 年 4 月 15 日签订了《冰川网络充值产品合作协议》。根据该协议，发行人授权北京汇元吉祥科技有限公司销售其供用户购买（兑换）运营的游戏增值服务的充值产品或服务接口，包括实体卡、虚拟卡、直充技术接口。本协议自双方签章之日起生效，有效期自 2016 年 4 月 15 日起至 2017 年 4 月 14 日止。

二、对外担保情况

截至本招股说明书签署之日，公司不存在对外担保事项。

三、诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署之日，公司不存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署之日，公司控股股东、实际控制人、控股子公司，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员不存在作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署之日，公司控股股东、实际控制人最近三年内不存在重大违法行为。

四、控股股东或实际控制人、控股子公司，发行人董事、监事、高级管理人员和核心技术人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项

最近三年，控股股东及实际控制人不存在重大违法行为。

截至本招股说明书签署之日，公司控股股东和实际控制人、控股子公司、公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员，均没有作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

五、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及刑事诉讼的

情况

截至本招股说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员不存在涉及刑事诉讼的情况。

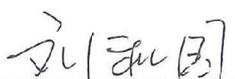
第十二节 董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明

发行人全体董事、监事、高级管理人员声明

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

全体董事、监事、高级管理人员签名：

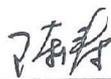
董事签名：



刘和国



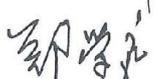
高祥



陈涛



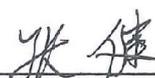
唐国平



郑学定



米旭明

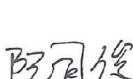


张健

监事签名：



谢小康



阮司俊



吴武陵

高级管理人员签名：



高祥



陈涛



章国俊



深圳冰川网络股份有限公司

2016年8月8日

保荐人（主承销商）声明

本公司已对招股说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

项目协办人：

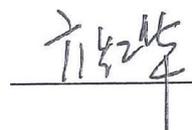


章 林

保荐代表人：

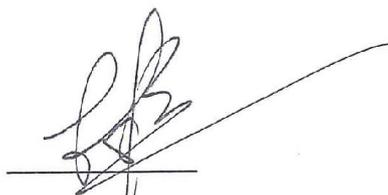


朱文瑾



方红华

法定代表人（授权代表）：



林 立



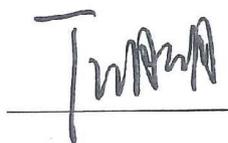
华林证券股份有限公司（盖章）

2016年8月8日

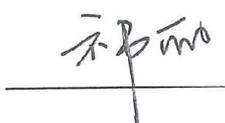
律师声明

本所及经办律师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字律师：

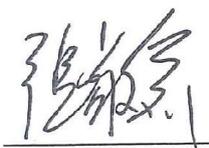


丁明明



祁丽

律师事务所负责人：



张敬前



2016年 8月 8日

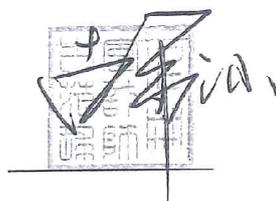
会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所核验的非经常性损益明细表无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所核验的非经常性损益明细表的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办注册会计师：



郭晋龙



古范球

会计师事务所负责人：



叶韶勋

信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）（盖章）



2016年 8月 8日

验资机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述及重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办注册会计师：

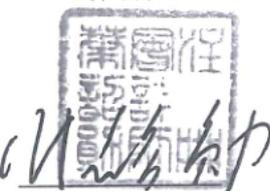


郭晋龙



古范球

会计师事务所负责人：



叶韶勋

信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）（盖章）

2016年8月8日



资产评估机构声明

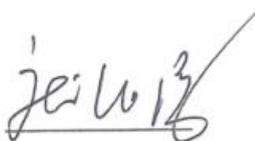
本机构及签字注册资产评估师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

注册资产评估师（签字）：

石永刚

黎 鹏

资产评估机构负责人（签字）：



庞海涛

深圳德正信国际资产评估有限公司（盖章）



2016年8月8日

说 明

深圳德正信国际资产评估有限公司就深圳冰川网络股份有限公司全部资产及相关负债市场价值事项，对截止2012年6月30日深圳冰川网络技术有限公司的全部资产和负债进行了评估，于2013年2月27日出具“德正信综评报字[2013]第023号”《关于深圳冰川网络技术有限公司全部资产及相关负债市场价值评估报告》。报告出具日时，深圳德正信国际资产评估有限公司的法定代表人为王鸣志，签字注册资产评估师为石永刚、黎鹏。

目前，石永刚、黎鹏两人已离职，深圳德正信国际资产评估有限公司现法定代表人为庞海涛。

故深圳冰川网络股份有限公司本次上市申请文件中，评估机构中未有注册资产评估师石永刚、黎鹏的签字，评估机构法定代表人签字更改为庞海涛。

特此说明。

深圳德正信国际资产评估有限公司（盖章）



2016年8月8日

第十三节 附件

一、本招股说明书的附件

- (一) 发行保荐书（附：发行人成长性专项意见）及发行保荐工作报告；
- (二) 发行人关于公司设立以来股本演变情况的说明及其董事、监事、高级管理人员的确认意见；
- (三) 发行人控股股东、实际控制人对招股说明书的确认意见；
- (四) 财务报表及审计报告；
- (五) 内部控制鉴证报告；
- (六) 经注册会计师鉴证的非经常性损益明细表；
- (七) 法律意见书及律师工作报告；
- (八) 公司章程（草案）；
- (九) 中国证监会核准本次发行的文件；
- (十) 其他与本次发行有关的重要文件。

二、查阅地点

投资者可于本次发行承销期间（除法定节假日以外）每日上午 9:30-11:30，下午 2:00-5:00，于下列地点查阅上述文件。

1、深圳冰川网络股份有限公司

联系地址：深圳市南山区科技中二路 1 号深圳软件园（2 期）9 栋 601、602 室

电话：0755-86384819

传真：0755-86384819

联系人：章国俊

2、华林证券股份有限公司

联系地址：西藏自治区拉萨市柳梧新区察古大道 1-1 号君泰国际 B 栋一层 3 号

电话：0755-82707777

传真：0755-82707983

联系人：朱文瑾、方红华

投资者亦可在深圳证券交易所网站 <http://www.szse.cn> 查阅相关文件。