



欢乐互娱

NEEQ : 836519

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

Huanle Entertainment (Shanghai) Technology Co., Ltd.



半年度报告

2016

公 司 半 年 度 大 事 记



2016 年 5 月 26 日召开的股东大会审议通过了 2015 年年度权益分配方案，公司总股本由分红前的 10,000,000 股增至 30,000,000 股，本次权益分配已于 2016 年 5 月 27 日实施。

公司全资子公司上海欢乐互娱网络科技有限公司（以下简称“上海欢乐”）与成都游吉科技有限公司（以下简称“成都游吉”，系上海盛大网络发展有限公司控制之公司）于近期签署了《移动游戏<龙之谷>合作开发及运营协议之补充协议》，合作方成都游吉已授权深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称“腾讯”）在中国大陆地区独家代理发行和运营移动游戏产品《龙之谷》，并签署《<龙之谷>移动游戏腾讯独家代理协议》，鉴于腾讯在全球网络游戏市场的领军地位，该合同的签订将对公司品牌知名度的提升、公司未来的经营状况带来积极的影响。

公司全资子公司上海欢乐授权上海巨人网络科技有限公司（以下简称“巨人网络”）独家代理运营的移动网络游戏《街机三国》已于 2016 年 7 月 20 日在安卓平台进行公开测试，预计 9 月将在 IOS 平台正式商业化运营。

目 录

目 录	3
声明与提示	4
第一节 公司概况	5
第二节 主要会计数据和关键指标.....	7
第三节 管理层讨论与分析.....	9
第四节 重要事项	17
第五节 股本变动及股东情况.....	19
第六节 董事、监事、高管及核心员工情况.....	21
第七节 财务报表	24
第八节 财务报表附注.....	34

声明与提示

【声明】公司董事会及其董事、监事会及其监事、公司高级管理人员保证本报告所载资料不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性和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（会计主管人员）保证半年度报告中财务报告的真实、完整。

事项	是或否
是否存在董事、监事、高级管理人员对半年度报告内容存在异议或无法保证真实、准确、完整	否
是否存在未出席董事会审议半年度报告的董事	否
是否存在豁免披露事项	否
是否审计	否

【备查文件目录】

文件存放地点：	公司董事会办公室
备查文件	欢乐互娱《2016 年半年报》 载有公司负责人、主管会计工作负责人、会计机构负责人（会计主管人员）签名并盖章的财务报表 半年度内在指定信息披露平台上公开披露过的所有公司文件的正本及公告的原稿

第一节 公司概况

一、公司信息

公司中文全称	欢乐互娱(上海)科技股份有限公司
英文名称及缩写	Huanle Entertainment(Shanghai)Technology Co., Ltd.
证券简称	欢乐互娱
证券代码	836519
法定代表人	时继江
注册地址	中国(上海)自由贸易试验区盛夏路 608 号 2 幢 2、3、4、5 楼
办公地址	中国(上海)自由贸易试验区盛夏路 608 号 2 幢 2、3、4、5 楼
主办券商	兴业证券股份有限公司
会计师事务所	不适用

二、联系人

董事会秘书或信息披露负责人	周贤
电话	021-61657318
传真	021-50490878
电子邮箱	lyceezhou@123u.com
公司网址	www.123u.com
联系地址及邮政编码	上海浦东新区盛夏路 608 号 2 号楼 201203

三、运营概况

单位：股

股票公开转让场所	全国中小企业股份转让系统
挂牌时间	2016 年 3 月 24 日
行业（证监会规定的行业大类）	I64 互联网和相关服务
主要产品与服务项目	网页网络游戏、移动网络游戏的研发与运营
普通股股票转让方式	协议转让
普通股总股本	30,000,000
控股股东	时继江
实际控制人	时继江
是否拥有高新技术企业资格	是
公司拥有的专利数量	0
公司拥有的“发明专利”数量	0

四、自愿披露

（1）行业领先的精品化动作类游戏研运商

公司自成立以来一直秉承精品化的游戏产品研发推广战略，对产品品质精益求精，在动作格斗类网页网络游戏、移动网络游戏研发这一细分市场拥有领先的行业地位和较强的竞争优势。公司所拥有的核心技术能使公司的游戏产品拥有极佳的游戏体验及震撼的视觉冲击。自成立以来，公司获得多个权威机构颁发的多项研发类奖项，彰显了公司在该细分领域的优势。公司现有的精品游戏产品《街机三国》获得中国游戏行业内数十个奖项，经过多年的商业化运营以及不断的优化升级，在同类产品排名中一直处于较为领先的地位，并积累了较为稳定的玩家群体，是公司保持良好盈利能力的基础。此外，公司积极顺应行业发展趋势，通过自主研发及与上海巨人网络科技有限公司、上海盛大网络发展有限公司等端游大厂合作研发的模式对市场潜力最大的移动网络游戏进行了前瞻性的布局，目前已有包括《格斗学院》、《街机三国》、《龙之谷》等多款已运营及在研的动作类移动网络游戏产品。

（2）联手端游巨头，获取优质 IP 积极拓展移动游戏业务

为了顺应我国游戏产业移动化的发展趋势，公司已前瞻性地加大了移动网络游戏领域的布局力度。目前公司已有多款已正式商业化运营及在研的移动网络游戏产品。2015 年 7 月 27 日，公司子公司上海欢乐与巨人网络签署了《<街机三国>移动版游戏软件授权协议》，上海欢乐授权巨人网络独家代理运营移动网络游戏《街机三国》，目前已在安卓平台进入公测阶段，预计将于 2016 年 9 月正式在 IOS 平台商业化运营。可以预见，凭借巨人网络的行业地位优势以及在移动游戏领域深厚的研发、推广经验，该款游戏上线后将会推动公司业务不断发展。

另一款在研移动网络游戏《龙之谷》，系公司与 IP 拥有方成都游吉科技有限公司（系盛大网络控制之公司）合作开发的一款动作类角色扮演移动网络游戏。近期，双方签订了《移动游戏<龙之谷>合作开发及运营协议之补充协议》，协议授权深圳市腾讯计算机系统有限公司在中国大陆地区独家代理发行和运营移动游戏产品《龙之谷》，并签署了《<龙之谷>移动游戏腾讯独家代理协议》。考虑到《龙之谷》较大的端游用户基数以及腾讯强大的代理运营能力，预计该款游戏正式上线后将获得不错的市场表现。

（3）优秀的管理、研发团队

公司的主要管理层和核心骨干大部分来自于国内外知名游戏运营商、开发商及互联网企业，拥有较强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业产业链有着较为深刻的认知，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场变化动向并有效付诸于实施。此外，公司加强了对高端人才的引进力度。报告期内，公司聘请了王晓明作为公司的高级管理顾问。王晓明先生曾在腾讯、迅雷科技等多家大型互联网企业担任首席战略顾问、总裁等要职，其对互联网领域的深刻认知及丰富的实操经验将对公司未来的发展起到积极的促进作用。

（4）不断创新的组织架构

欢乐互娱顺应行业发展的需要，在组织架构的变动方面与时俱进。2016 年公司施行了工作室制度，将已上线运营的游戏的研发、运营中心等部门合并到工作室当中。该制度的施行使得研发部门与运营部门之间的沟通更为高效，以工作室为整体来共同面对市场的变化，使得其对市场变化的响应速度大大提高。

第二节 主要会计数据和关键指标

一、盈利能力

单位：元

	本期	上年同期	增减比例
营业收入	35,603,623.08	42,822,874.50	-16.86%
毛利率	91.39%	79.12%	-
归属于挂牌公司股东的净利润	70,944.40	-28,260,348.30	100.25%
归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	-1,105,449.65	-29,324,420.19	96.23%
加权平均净资产收益率（依据归属于挂牌公司股东的净利润计算）	0.07%	-26.86%	-
加权平均净资产收益率（归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润计算）	-1.02%	-27.87%	-
基本每股收益	0.00	-0.94	100.00%

二、偿债能力

单位：元

	本期期末	本期期初	增减比例
资产总计	119,570,759.81	119,806,781.96	-0.20%
负债总计	11,728,615.44	11,226,983.38	4.47%
归属于挂牌公司股东的净资产	107,842,144.37	108,579,798.58	-0.68%
归属于挂牌公司股东的每股净资产	3.59	10.86	-66.85%
资产负债率	9.81%	9.37%	-
流动比率	7.60	7.75	-
利息保障倍数	-	-	-

三、营运情况

单位：元

	本期	上年同期	增减比例
经营活动产生的现金流量净额	-4,063,410.70	-40,843,985.31	90.05%
应收账款周转率	2.62	3.80	-
存货周转率	-	-	-

四、成长情况

	本期	上年同期	增减比例
总资产增长率	-0.20%	-26.83%	-
营业收入增长率	-16.86%	-10.47%	-
净利润增长率	100.25%	-362.99%	-

五、因会计政策变更及会计差错更正等追溯调整或重述情况

科目	上期期末（调整重述前）	变动	本期期初（调整重述后）
-	-	-	-

科目	上期（调整重述前）	变动	上期（调整重述后）
-	-	-	-

六、自愿披露

不适用

第三节 管理层讨论与分析

一、商业模式

本公司是处于网页、移动网络游戏行业的集研发与运营为一体的游戏研运商，拥有多类型的网页及移动网络游戏研发能力，以及网络文化经营许可证、增值电信业务经营许可证、高新技术企业等重要经营资质，为腾讯、四三九九网络股份有限公司等知名游戏平台提供多种类型的网页及移动网络游戏产品（尤其在 ARPG 领域已有《街机三国》等成功的代表作以及较强的研发能力）。公司通过自主平台运营和联运平台运营相结合的方式进行业务的开拓，主要收入来源为与游戏平台的分成收入、授权金及自有平台的收入。

1) **盈利模式：**网络游戏行业收费模式主要分按时间收费、按下载收费和按虚拟道具收费三种类型。目前，公司所有游戏产品均采用按虚拟道具收费的盈利模式。按虚拟道具收费是指游戏为玩家提供网络游戏的免费下载及游戏体验，而收益则来自游戏内虚拟道具的销售和付费增值服务。

2) **研发模式：**公司目前开发方式以自主研发为主，即利用自有研发团队、技术及资金独立进行游戏产品开发。公司目前处于运营的《街机三国》、《美食大战老鼠》、《热血街霸 3D》等均为自主研发的产品。此外，为加快公司未来的发展，公司亦通过与大型游戏开发商合作研发的方式进行游戏研发。

3) **运营模式：**目前公司通过自主平台运营和联合平台运营来进行业务的开拓。

1、联合运营是指公司与联合运营商合作运营一款游戏产品，其本质是利用彼此资源互补，降低运营风险。公司可同时将一款游戏产品交付多个网络游戏平台，充分利用各平台的资源，拓展游戏的覆盖用户群体，增加游戏的盈利能力。联合运营按是否收取授权金分为普通联合运营和授权运营两种。普通联合运营：普通联合运营模式下，公司负责提供游戏产品相关授权、架设服务器、技术支持及游戏的维护升级，而联合运营商（Apple Inc. 除外）主要负责网络游戏平台的提供和网络游戏的推广、充值及计费系统的管理。游戏玩家可以通过购买联合运营平台发行的虚拟货币，在游戏中购买虚拟道具。按照联合运营协议约定的比例分成，并经公司与联合运营商（Apple Inc. 除外）核对数据无误后的分成收入，公司确认为收入。公司与 Apple Inc. 联合运营，通过苹果 App Store 平台，向苹果移动设备游戏用户推广和运营公司的游戏产品。协议约定，公司负责提供游戏产品，并负责计费系统管理及客户服务等工作，在这种模式下，公司负有向玩家提供服务的首要责任，公司采用总额法确认收入。授权运营主要是公司通过授权金加分成的式将产品提供给有资源有经验的运营商进行运营，公司负责提供游戏产品相关授权、架设服务器、技术支持及游戏的维护升级，而运营商主要负责网络游戏平台的提供和网络游戏的推广、充值及计费系统的管理。游戏玩家可以通过购买运营平台发行的虚拟货币，在游戏中购买虚拟道具。按照授权运营协议约定的比例分成，并经公司与运营商核对数据确认无误后的分成收入，公司确认为收入。对于一次性收取的版权金，公司将其确认为预收账款，于协议约定的收益期间内对其按照直线法摊销确认营业收入。

2、自主运营是指公司在自有“欢乐互娱”游戏平台独立推广并运营游戏产品。在这种模式下，公司全面负责自主研发游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作，游戏玩家通过公司自有的登录系统和第三方的充值渠道进行游戏的登录和消费。

报告期内，公司的商业模式较上年度没有发生较大的变化。

报告期后至报告披露日，公司的商业模式没有发生较大的变化。

二、经营情况

2016 年上半年，公司持续稳健经营，在营收同比小幅下滑的情况下，在费用端做到了精准把控使得期间费用同比大幅下降，整体业绩较上年同期大幅扭亏为盈。报告期内，公司在“精品化”发展战略的指导下，进一步完善自身产品的研发能力，丰富产品线类型，并通过与游戏巨头在研发、发行领域的深度合作，不断夯实自身的主营业务。特别在移动网络游戏领域，公司已有包括《龙之谷》、《街机三国》在内的多款在研及已商业化运营的精品游戏；此外，公司加大了对于公司运营中的成功页游产品及内部资源的整合力度，并成立了向 6 至 16 岁年龄段玩家提供游戏产品维护及开发服务的东方工作室，该制度的施行使得研发部门与运营部门之间的沟通更为高效，以工作室为整体来共同面对市场的变化，使得其对市场变化的响应速度大大提高。

公司的主要经营状况如下：报告期内，公司实现营业收入 3,560.36 万元，较上年同期下降了 16.86%。营收下滑的原因主要是作为公司近年主要营收来源的网页游戏《街机三国》已运营多年，2016 年上半年的日活跃用户数较上年同期有了一定程度的下滑，ARPU（每用户平均收入）小幅下降，造成整体营收的小幅下降；同时，公司本年度预计将商业化运营的游戏产品主要集中于下半年上线，因此在报告期内未产生营收。报告期内，在整体页游市场表现较为平淡的大环境下，公司的休闲益智类页游产品《美食大战老鼠》表现突出，日均活跃用户数超过 10 万，较上年同期接近翻番的增长，付费用户数激增近 3 倍，ARPU 亦大幅提升，来自该产品的营收较上年同期增长近三倍，是上半年公司业务的一大亮点。

报告期内，公司实现净利润 7.09 万元，相较于上年同期的-2,826.03 万元实现了扭亏为盈。净利润大幅好转的原因一方面由于报告期内公司通过施行工作室制度，对运营中的成功页游产品进行了有效地整合，使得管理费用（主要由研发费用构成）同比下降了 27.21%；另一方面公司本期在继续加大自研产品研发力度的同时，用于自研产品的推广费用较上年同期大幅减少，使得整体销售费用大幅下降。

我国移动网络游戏市场发展空间巨大。据艾瑞咨询最新的预测数据显示，未来三年我国网络游戏市场整体规模在较高基数的环境下整体仍将达到20%左右的复合增速，而移动游戏将保持远超行业整体的高增速。鉴于移动游戏巨大的发展潜力，公司已于2015年起通过自研、与端游大厂合作研发等方式加大了移动游戏领域的布局。公司与巨人网络合作研发并授权其独家代理运营的移动网络游戏《街机三国》，已于2016年7月20日在安卓平台进行了公测，预计将于2016年9月正式商业化运营。凭借巨人网络丰富的移动游戏开发经验以及《街机三国》IP的知名度、玩法的新颖性，有望在吸引页游老玩家回归的同时，获得更为广大的新用户群体，对于公司整体营收起到较为显著的促进作用。

另一款在研移动网络游戏《龙之谷》，系公司与IP拥有方成都游吉科技有限公司（系盛大网络控制之公司）合作开发的一款移动网络游戏。近期，公司全资子公司上海欢乐与成都游吉签订了《移动游戏<龙之谷>合作开发及运营协议之补充协议》。协议授权深圳市腾讯计算机系统有限公司在中国大陆地区独家代理发行和运营移动游戏产品《龙之谷》。此次合作顺应了目前端游IP移动化的趋势，联手端游巨头盛大网络以及全球游戏行业领军者腾讯，获得优质经典端游IP使用权的同时，也借助了腾讯在代理运营方面的巨大平台优势，产品用户基数将迎来质的提升，为公司带来新的利润增长点的同时亦将使公司积累更多的与游戏大厂的合作经验，为未来更广泛、深入的合作带来积极的影响。

展望未来，公司将继续坚持“精品化”的发展战略，以网页网络游戏为根基，进一步加强移动网络游戏的研发能力，以实力获得业界的认可。在细分领域方面，公司将充分利用自身在 ARPG(动作类角色扮演游戏)领域的人才优势及技术积淀，以 ARPG 领域为突破口，不断加强自身的研发能力以及通过积极的合作获取优质的外部研发、渠道资源，争取成为国内移动 ARPG 领域领先的研发商，并进一步丰富产品线，加强自身抵御行业非系统性风险的能力。随着《街机三国》、《龙之谷》这两款重磅移动网络游戏产品的依次商业化运营，公司的产品线将更为充实、营收来源将更为多样化。报告期内公司聘请了具

有多年大型互联网企业高管经历的王晓明先生作为公司的高级管理顾问，相信未来将在公司整体战略规划、未来业务布局等方面为公司带来专业的、具有建设性的理念及丰富的实践经验。

三、风险与价值

重要风险事项名称	重要风险事项简要描述
现有游戏盈利能力下降的风险	<p>公司目前在线运营的游戏数量相对较少，报告期内盈利主要来自《街机三国》、《街机之王》和《热血街霸 3D》等游戏，若公司不能及时对在线运营的游戏进行改良和升级，以保持对玩家的持续吸引，可能导致玩家数目减少，在市场上受欢迎的程度降低，导致游戏的盈利能力下降，最终将会对公司的整体经营业绩产生不利影响。若公司的某款游戏其运营收入无法抵消其成本，公司可能会选择停止该款游戏的运营。如游戏停运，导致公司终止向运营商及客户提供该款游戏的服务，可能对公司的现金流产生不利影响。</p> <p>针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司持续加大对玩家需求的探索及开发力度，运用大数据分析以及联合运营平台的信息反馈，更全面、深入地探索及挖掘玩家需求，并将需求及时反馈至项目组，通过游戏的版本升级、游戏内活动、玩法创新等方式进行响应，保持对玩家的吸引力。同时通过论坛、微信客服等方式为玩家提供优质的客服支持，提升玩家的游戏体验。报告期内，公司的《美食大战老鼠》实现了同比接近三倍的营收增速，显示了公司对于运营中的游戏在后续迭代升级、客户维护等方面所做的努力。</p>
公司业绩波动风险	<p>2016 年 1-6 月、2015 年 1-6 月期间公司营业收入分别为 3,560.36 万元、4,282.29 万元，净利润分别 7.09 万元、-2,826.03 万元，实现了扭亏为盈，但营收同比有所下降，净利润的提升主要由成本端驱动。未来，如果公司的研发实力削弱或未能准确判断玩家偏好，公司将不能推出成功的游戏产品，导致盈利能力下降；抑或公司的主打游戏产品的推出时点未能较好衔接，将导致公司业绩的大幅波动；成本控制方面，如果公司未能对研发投入进行合理管控，将导致公司期间费用的增加，从而影响公司业绩。</p> <p>针对上述风险，公司采取的应对措施为：通过战略人才引进、与游戏厂商合作研发、组织公司研发人员参加定期分享会等方式进一步提升自身的战略格局及技术研发实力，力求走在行业技术的前沿；此外，公司设立了管委会，对于公司整体业务开展过程中的各个流程、重要时间节点以及费用开支进行了精细化的把控，使得公司整体的运营效率有了较大的提高，营收及费用的配比更为合理，尽可能地降低了公司业绩的波动风险。</p>
客户集中度风险	<p>2015 年 1-6 月、2016 年 1-6 月，公司通过前五大合作运营商所拥有平台确认的收入规模分别为 2,402.52 万元、</p>

	<p>2,464.23 万元, 分别占公司同期营业收入的 56.10% 及 69.22%, 占比较高, 公司对前五大合作运营商存在一定依赖性。如果公司经营管理不善, 在网页网络游戏和移动网络游戏产品或相关服务中出现违约事件, 抑或未来公司与这些合作运营商的联运合约到期后未续签, 将对公司的营收带来不利影响。</p> <p>针对上述风险, 公司采取的应对措施为: 为了拓展合作渠道资源, 公司正积极进行发行渠道的维护与建设。公司设立商务部专门负责客户的拓展、渠道关系的维护。截止报告期末, 公司的发行渠道已涵盖了超过 100 家公司, 其中包括各大主要类型的游戏平台。公司与 360 游戏平台、App Store、腾讯游戏平台等大型游戏平台建立了良好和稳固的合作关系, 同时中小型游戏平台的数量也较为可观。未来公司强进一步巩固及深化与现有游戏平台的合作关系, 同时不断拓展与其他大型游戏运营平台的合作, 逐步实现公司营业收入来源的多元化。</p>
游戏产品开发风险	<p>公司主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发与运营, 核心竞争力来自于各类型游戏尤其是动作类游戏的研发能力。游戏产品具有更新快、易复制、玩家喜好转换快等特点。随着市场的发展和玩家体验的升级, 如果公司无法持续推出受玩家认可的、符合市场趋势的成功游戏产品, 或出现在老游戏盈利能力下滑时, 新游戏由于开发周期、推广时间延长等原因无法成功按时推出来弥补老游戏收入的下滑的情况, 将对公司的业务开展产生不利影响。</p> <p>针对上述风险, 公司采取的应对措施为: 充分利用自身优势及端游厂商的 IP 价值, 通过自主研发、联手端游巨头合作研发等方式深耕 ARPG 游戏这一细分领域, 在产品定位方面着重研发精品化的动作类游戏产品。相较于其他类型的游戏, ARPG 游戏拥有更好的游戏体验以及可玩性, 对于玩家的粘性更大、ARPU 更高。目前公司已在安卓平台公测的移动网络游戏《街机三国》以及即将推出的《龙之谷》即是公司针对上述风险的应对措施。</p> <p>此外, 公司专注于提升研发人员的技术能力。项目制作人、技术人员在项目制作中积累的技术经验, 会在全公司的研发人员中定期分享, 同时还邀请公司外的专家举办专项的讲座, 通过以上措施让全公司研发人员的技术能力得以更快的提升。上半年公司已共计举办了 80 多场技术、美术等方面的分享交流会。在日常的研发过程中, 由研发副总经理、核心技术人员和项目制作人带头, 要求各项目组的研发人员时时关注和学习行业内先进技术的发展, 进行前瞻性的技术积累, 以备未来的技术应用。</p>
软件著作权纠纷风险	<p>公司主要从事网页网络游戏和移动网络游戏产品的研发及运营。目前, 我国网页网络游戏和移动网络游戏的开发商较多, 不同开发商开发的同类型游戏具有一定的形式相似性。根据最高人民法院对软件著作权侵权纠纷案件的相关函件, 著作权法意义上的软件著作权的实质相似性, 需要对软件著作权的源代码或目标程序代码进行实际比较。考虑到软件著作权的特殊</p>

	<p>性，如果公司在为自己的游戏产品进行软著申请的过程中有别的企业捷足先登抑或发生第三方侵犯公司知识产权的情况，将对公司的正常经营造成负面影响。</p> <p>针对上述风险，公司采取的应对措施为：首先，公司专门设立了法务部，聘请拥有律师资质的法务专员负责处理与知识产权相关的事务，保护公司在知识产权方面的合法权益，规避法律风险。其次，公司在防范软件著作权纠纷上风险的机制较为完善。公司新开发的游戏产品对外运营前，合同需要经由法务专员审核后方能签署盖章。对于可能存在软件著作权纠纷风险的游戏产品，其运营合同无法通过法务专员审核。公司的新游戏产品、美术作品等，要求由法务部负责，向国家版权局申请计算机软件著作权登记证、作品登记证书，并申请注册相关商标，以保护公司的合法权益。</p>
信息数据泄露、技术泄密风险	<p>公司主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发与运营，属于知识和技术密集型行业，公司游戏产品的设计思想和技术实现均系公司自主知识产权。由于国内手机游戏市场盗版、模仿行为严重，如果公司信息数据流失或技术失密，可能会导致公司产品被盗版或模仿，进而导致公司产品的市场竞争力降低，对公司竞争优势的延续和持续经营造成不利影响。</p> <p>针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司提倡员工对公司和项目组贡献独特的价值，提升员工对公司的认可及忠诚度。公司也通过薪酬的改善、良好的福利、以及扩大员工激励范围等方式提升员工对公司的认同感，减少员工故意泄露公司信息数据和技术的可能。在公司与所有员工签订的劳动合同中，均已包括了保密条款，详细约定了保密范围及保密责任；在员工手册中也有严格的规定。</p>
人才引进和流失风险	<p>游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司的核心竞争力所在。随着公司业务规模的扩大，如果不能通过自身培养或外部引进获得优秀技术、业务人员，将会给公司经营带来不利影响。</p> <p>针对上述风险，公司采取的措施为：公司制定了富有竞争力的薪酬福利体系，组织丰富的培训活动，倡导积极向上的公司文化，公司核心人员也直接或间接持有公司股份；充分发挥现有研发人员的技术优势，加强年轻员工的培养工作，加强对核心技术人员的激励措施。此外，公司亦加强了战略人才的引进。报告期内，聘请了王晓明先生作为公司的高级管理顾问。王晓明先生曾在腾讯、迅雷科技等多家大型互联网企业担任首席管理顾问、总裁等要职，对于互联网行业有着丰富的经验及深刻的认知。此次人才的引进将对公司未来发展战略的规划及实施有较大的助益。</p>
税收政策风险	<p>2015 年 12 月 30 日，公司及子公司取得了上海市经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》，证书编号为</p>

	<p>沪 RQ-2015-1087。2014 年 5 月 27 日，公司收到上海市浦东新区国家税务局税务事项告知书，根据《财务部、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）等相关规定，公司从 2013 年度起，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。2013 年 11 月 19 日，公司取得了经上海市科学技术委员会、上海市财政局、上海市国家税务局、上海市地方税务局颁发的《高新技术企业证书》，证书编号为 GR201331000279，有效期为三年，根据国家相关税收政策，公司在高新技术认证有效期内适用的企业所得税税率为 15%。未来若公司及子公司不能获得其他方面企业所得税税收优惠政策、或无法获得高新技术企业认证，可能恢复执行 25% 的企业所得税税率，将给公司的经营业绩带来一定程度影响。</p> <p>对于上述风险，公司的应对措施为：公司将充分利用目前的税收优惠政策，加快自身发展速度，持续扩大营收，同时努力降本增效，降低公司经营对税收优惠政策的依赖性；此外，公司正积极进行《高新技术企业证书》的续办工作，即将进入复审阶段。</p>
公司治理风险	<p>有限公司期间，公司依法建立了基本的治理结构，设立了股东会、董事会和监事，但在实际执行中，公司治理存在一些小瑕疵。股份公司成立后，公司按照《公司法》、《公司章程》等法律法规的要求成立了股东大会、董事会和监事会，建立了规范的公司治理结构。同时，公司制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等制度，对股东大会、董事会和监事会的权力范围、成员资格、召开、表决程序等事项进行了进一步的规定。但是，股份公司成立时间不长，公司现行治理结构和内部控制体系的良好运行尚需在实践中证明和不断完善，且公司暂时没有建立专门的风险识别和评估部门，随着公司的快速发展，经营规模不断扩大，市场范围不断扩展，对公司治理将会提出更高的要求，因此，公司未来经营中可能存在因内部管理不适应发展需要而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。</p> <p>针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司股东、管理层将认真学习《公司法》、《公司章程》、“三会”议事规则及其他各项内控制度。继续完善法人治理结构，严格践行公司各项治理制度，在股东大会、董事会、监事会决策过程中严格执行关联方回避制度，同时提高内部控制的有效性，使公司朝着更加规范化的方向发展。</p>
新游戏开发运营不成功的风险	<p>由于游戏产品迭更新换代、游戏玩家的喜好转变的速度较快，公司为保持可持续发展，必须不断推出受玩家欢迎的新游戏。公司自主研发的游戏能否成功，在很大程度上取决于公司是否准确判断当下游戏玩家的喜好，并是否做出快速的响应，是否能制定有效的开发计划在组织人员、技术、资</p>

	<p>金等方面安排得当，中间的任何环节出现问题都可能导致新游戏不被市场接受。而为了推出一款新游戏，公司需要在前期投入大量的研发费、推广费、服务器托管费等沉没成本，如新游戏开发运营不成功，其产生的收益可能不能抵补支出，将不利于公司获得持续的经营性现金流，从而影响后续新游戏的研发、销售费用的支出，从而拖累公司整体经营能力。</p> <p>针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司设立了严谨的新产品开发流程控制体系，通过月度检视、版本进度跟踪、产品研发投入的定期核算、与制作人的定期沟通、深入挖掘玩家需求并及时进行反馈等方式对公司的新产品进行全方位的管理，从而力求新游戏能符合当下玩家的偏好，在开发进度、后续的版本更新方面能够做到及时，研发方面的投入能够可控，玩家的需求能及时满足等，加强自身对于新游戏开发运营不成功的风险抵御能力。</p> <p>此外，公司综合考量了自身规模、人力资源、现金流等各方面的因素，对于正高速发展的移动网络游戏市场主要采用与游戏巨头合作研发的模式进行拓展。一方面，公司可以借助游戏大厂在研发方面的优势，加快游戏的研发进程，保证游戏的品质及上线时间；此外，公司亦可借助其在渠道、运营方面的优势，降低自身对单一游戏巨大的销售费用、服务器托管费等沉没成本的支出，进一步降低了公司新游戏开发运营不成功的风险。</p>
产业政策风险	<p>我国网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，同时受到工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管，相关部门先后出台了一系列管理制度强化对游戏内容及经营活动的监管，通过行政许可进入、产品前置审批和后续运营监管等方式加强对网络游戏企业和产品资质的审查。要进入这个行业，公司须获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，其产品须取得监管部门的前置审批并在全中国文化市场技术监管与服务平台备案，但若一个企业不能维持前述业务许可、公司新产品未能通过监管部门的前置审批或者未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，则可能面临罚款、业务范围受限甚至终止运营的情形。</p> <p>针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司将继续关注法律法规与监管机构的要求，与监管部门保持密切的沟通，了解监管的最新动向。公司将及时对现有资质和许可续期。为了应对潜在风险，公司设置专岗人员做好公司游戏备案、管理、维权工作。公司对公司的游戏产品进行严格审核，避免出现违反国家法律法规和监管要求的内容。同时对侵犯公司知识产权的行为进行严厉打击。</p>
员工借款导致的偿债能力风险	<p>报告期内，公司为提高员工忠诚度、稳定性以及工作满意度，公司内部成立了“欢乐住房计划”，向所有入职满一年的员工按照公积金贷款利率提供贷款，员工经部门主管、财务部门及总经理审批后即可获得资金援助，若在借款期间离职，需清偿完所有借款方可办理离职手续。由于员工还款</p>

	<p>来源主要来自其在公司的薪资收入，公司未能与银行或与贷款机构一样对员工的整体信贷能力进行专业审核，因此，公司在未来收款中可能存在因为员工偿债能力不足而面临坏账风险，将给公司的现金流带来一定的影响。</p> <p>针对上述风险，公司采取的应对措施为：公司在审核短期资金援助时，以员工一年总收入为上限向其提供借款；在审核长期资金援助时，以员工借款期间总收入为上限向其提供借款，并在借款前从员工的业绩表现、人格评价、历史工作记录等多方面评估员工的偿债能力，对于分期还款的员工，则发放工资前提前将待还款部分扣除以避免坏账风险，以此预防员工偿债能力导致的还款风险；对于无法偿还的借款，公司将采用法律途径向其追偿，以此补偿员工偿债能力导致的还款风险。</p>
备用金管理风险	<p>报告期内，公司为深圳龙之谷研发项目支付了 500 万元的备用金。未来，若公司进一步加大异地研发的力度，可能对公司的费用控制带来一定的难度，存在一定潜在的财务风险。</p> <p>应对措施：为了进一步加强对于备用金的管理，公司制定了《备用金管理制度》，通过对于备用金支出项目的事前审慎评估以及后续的持续跟踪，降低备用金的管理风险。</p>
本期重大风险是否发生重大变化：	否

四、对非标准审计意见审计报告的说明

是否被出具“非标准审计意见审计报告”：	否
审计意见类型：	-
董事会就非标准审计意见的说明：	-

第四节 重要事项

一、重要事项索引

事项	是或否	索引
是否存在利润分配或公积金转增股本的情况	是	第四节二(一)
是否存在股票发行事项	否	-
是否存在重大诉讼、仲裁事项	否	-
是否存在对外担保事项	否	-
是否存在股东及其关联方占用或转移公司资金、资产及其他资源的情况	否	-
是否存在日常性关联交易事项	是	第四节二(二)
是否存在偶发性关联交易事项	否	-
是否存在经股东大会审议过的收购、出售资产、对外投资事项	否	-
是否存在经股东大会审议过的企业合并事项	否	-
是否存在股权激励事项	是	第四节二(三)
是否存在已披露的承诺事项	是	第四节二(四)
是否存在资产被查封、扣押、冻结或者被抵押、质押的情况	否	-
是否存在被调查处罚的事项	否	-
是否存在公开发行债券的事项	否	-

二、重要事项详情（如事项存在选择以下表格填列）

（一）利润分配与公积金转增股本的情况

单位：元或股

股利分配日期	每 10 股派现数（含税）	每 10 股送股数	每 10 股转增数
2016 年 5 月 27 日	-	-	20.00

报告期内利润分配或公积金转增股本的执行情况：

2016 年 4 月 22 日，公司发布资本公积金转增股本预案公告，拟以当前总股本 10,000,000 股为基数，以资本公积向全体股东每 10 股转增 20 股，共计转增 20,000,000 股。权益分派前公司总股本为 10,000,000 股，转增后总股本增至 30,000,000 股，各股东持股比例不变。本次转增股本的资本公积金额为 20,000,000 元。本次资本公积转增股本预案经公司 2016 年 4 月 20 日召开的第一届董事会第四次会议审议通过，并经 2015 年年度股东大会审议全票通过。本次所送（转）股已于 2016 年 5 月 27 日直接记入股东证券账户。

（二）报告期内公司发生的日常性关联交易事项

单位：元

日常性关联交易事项		
具体事项类型	预计金额	发生金额

1 购买原材料、燃料、动力	-	-
2 销售产品、商品、提供或者接受劳务委托，委托或者受托销售	80,000,000.00	4,500,000.00
3 投资（含共同投资、委托理财、委托贷款）	-	-
4 财务资助（挂牌公司接受的）	-	-
5 公司章程中约定适用于本公司的日常关联交易类型	-	-
6 其他	1,000,000.00	500,000.00
总计	81,000,000.00	5,000,000.00

注：

1、巨人网络通过其全资子公司北海巨之投创业投资有限公司持有公司 10%的股份。2015 年 7 月 27 日，经股东大会同意公司全资子公司上海欢乐与巨人网络签署了《<街机三国>移动版游戏软件授权协议》。巨人网络将享有《街机三国》手游在大陆地区的独家代理权，并依据约定的开发运营进度向上海欢乐支付标的游戏版权代理金人民币 1,500 万元。报告期内，巨人网络向公司支付了 450 万元的版权金，考虑到游戏尚未正式商业化运营，因此我司暂未确认该项收入，待游戏首发渠道版本正式商业化运营后按合同年限进行收入确认。

2、敏思特公司实控人王晓明先生通过上海叁乐投资管理公司间接持有公司股份。报告期内，公司向敏思特咨询有限公司支付了 50 万元，作为其未来一年给予公司咨询服务的费用。

（三）股权激励计划在报告期的具体实施情况

根据 2015 年 7 月 20 日上海叁乐的合伙协议之补充协议，本公司股东时继江向本集团的 10 名员工转让上海叁乐 33.69%的股权份额，由于上海叁乐持有本公司 13.95%的股权份额，因此上述 10 名员工间接持有本公司 4.7%的股权份额。根据协议规定，员工为取得上述股权份额需要履行服务期（四年）要求，即向本公司或本公司的关联公司提供服务，员工每履行完一年的服务期，可获得相应股权份额的 25%部分的完全权利，员工若在服务器届满前离职的，剩余的权利份额将被收回。根据 2015 年 8 月 10 日浙江中企华资产评估有限公司出具的“以财务报告为目的的拟进行股份支付涉及的公司股东部分权益项目”的评估报告，股东拟进行股份支付涉及的 4.70%股东权益评估值为 1,459.34 万元，将于未来四年计入损益。报告期内，计入管理费用的净额为-808,598.61 元。其中，当期股份支付摊销额为 388,116.70 元，离职员工冲回-1,196,715.30 元。

（四）承诺事项的履行情况

（1）关于股份自愿锁定的承诺

董事、监事、高级管理人员出具了《关于股份自愿锁定暨限制流通承诺书》，承诺其本人将按照《公司法》第一百四十一条、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第 2.8 条及《公司章程》第二十八条规定锁定其所持有公司股份。公司董事、监事、高级管理人员在报告期内均严格履行了该项承诺，未有任何违背。

（2）关于避免同业竞争的承诺

公司全体董事、监事、高级管理人员签署了《关于避免同业竞争的承诺函》，表示本人目前未从事或参与与股份公司构成同业竞争的行为，并承诺：未经欢乐互娱股东大会同意，将不在中国境内外自营或经营任何在商业上对欢乐互娱构成竞争的业务及活动，或拥有与欢乐互娱存在竞争关系的任何经济实体、机构经济组织的权益，或以其他任何形式取得该经营实体、机构、经济组织的控制权；本人愿意承担因违反上述承诺而给欢乐互娱造成的全部经济损失。公司董事、监事、高级管理人员在报告期内均严格履行了该项承诺，未有任何违背。

(3) 关于规范关联交易的承诺

公司全体董事、监事和高级管理人员签署了《关于规范关联交易的承诺书》，承诺其与公司进行关联交易时，将按照公平、公正、公开的市场原则进行，并履行法律、法规、规范性文件及公司章程所规定的程序。保证其所控制的企业不会通过与公司之间的关联交易谋求特殊利益，不会进行有损公司及其他中小股东利益的关联交易。公司董事、监事、高级管理人员在报告期内均严格履行了该项承诺，未有任何违背。

(4) 关于管理层诚信状况的承诺

公司全体董事、监事、高级管理人员签署了《关于诚信状况的声明》，声明最近两年内本人没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分；本人并不存在因涉嫌违法违规处于调查之中尚无定论的情形；最近两年内本人没有对所任职（包括现任职和曾任职）的公司因重大违法违规行为而被处罚负有责任的情形；本人不存在个人负有数额较大债务到期未清偿的情形；本人没有欺诈或其他不诚实行为等情况；本人具备和遵守《公司法》规定的任职资格和义务，不存在最近 24 个月内受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施的情形。公司董事、监事、高级管理人员在报告期内均严格履行了该项承诺，未有任何违背。

第五节 股本变动及股东情况

一、报告期期末普通股股本结构

单位：股

股份性质		期初		本期变动	期末	
		数量	比例		数量	比例
无限售条件股份	无限售股份总数	0	0.00%	0	0	0.00%
	其中：控股股东、实际控制人	0	0.00%	0	0	0.00%
	董事、监事、高管	0	0.00%	0	0	0.00%
	核心员工	0	0.00%	0	0	0.00%
有限售条件股份	有限售股份总数	10,000,000	100.00%	20,000,000	30,000,000	100.00%
	其中：控股股东、实际控制人	5,052,860	50.53%	10,105,720	15,158,580	50.53%
	董事、监事、高管	819,450	8.19%	1,638,900	2,458,350	8.19%
	核心员工	0	0.00%	0	0	0.00%
总股本		10,000,000	-	20,000,000	30,000,000	-
普通股股东人数		8				

二、报告期期末普通股前十名股东情况

单位：股

序号	股东名称	期初持股数	持股变动	期末持股数	期末持股比例	期末持有限售股份数量	期末持有无限售股份数量
1	时继江	5,052,860	10,105,720	15,158,580	50.53%	15,158,580	0

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

2	上海叁乐投资 管理中心(有 限合伙)	1,395,000	2,790,000	4,185,000	13.95%	4,185,000	0
3	深圳市青松股 权投资企业 (有限合伙)	1,350,190	2,700,380	4,050,570	13.50%	4,050,570	0
4	北海巨之投创 业投资有限公 司	1,000,000	2,000,000	3,000,000	10.00%	3,000,000	0
5	吴明明	398,700	797,400	1,196,100	3.99%	1,196,100	0
6	饶加民	382,500	765,000	1,147,500	3.83%	1,147,500	0
7	刘其炎	321,300	642,600	963,900	3.21%	963,900	0
8	李瑞明	99,450	198,900	298,350	0.99%	298,350	0
合计		10,000,000	20,000,000	30,000,000	100.00%	30,000,000	0

前十名股东间相互关系说明：

时继江先生系上海叁乐投资管理中心（有限合伙）普通合伙人，除此之外，其他股东之间不存在关联关系。公司在报告期内不存在股份代持情况

三、控股股东、实际控制人情况

（一）控股股东情况

时继江先生，男，中国国籍，无境外永久居留权，1980 年出生，本科学历。2003 年 8 月至 2006 年 3 月就职于爱特信信息技术有限公司，任游戏开发工程师；2006 年 4 月至 2007 年 3 月，就职于 CGOGO 科技（北京）有限公司，任研发中心高级开发工程师；2007 年 4 月至 2009 年 5 月，就职于上海我要网络发展有限公司，任技术架构师；2009 年 7 月至 2015 年 9 月，在江游有限担任董事长兼总经理；现任股份公司董事长兼总经理。

报告期内，控股股东未发生变化。

（二）实际控制人情况

同上述（一）控股股东情况。

报告期内，实际控制人未发生变化。

四、存续至本期的优先股股票相关情况

不适用

第六节 董事、监事、高管及核心员工情况

一、基本情况

姓名	职务	性别	年龄	学历	任期	是否在公司领取薪酬
时继江	董事长/总经理	男	37	本科	2015 年 9 月 30 日至 2018 年 9 月 29 日	是
吴明明	董事/副总经理	男	33	本科	2015 年 9 月 30 日至 2018 年 9 月 29 日	是
亓骥才	董事	男	30	硕士	2015 年 9 月 29 日至 2018 年 9 月 29 日	否
李佳琦	董事	女	29	硕士	2015 年 9 月 29 日至 2018 年 9 月 29 日	否
刘其炎	董事	男	34	本科	2015 年 9 月 29 日至 2018 年 9 月 29 日	是
王晓明	董事	男	40	硕士	2016 年 5 月 19 日至 2018 年 9 月 29 日	是
李瑞明	董事	男	38	本科	2016 年 5 月 19 日至 2018 年 9 月 29 日	是
周贤	财务总监/董事会秘书	女	32	本科	2015 年 9 月 30 日至 2018 年 9 月 29 日	是
何长兵	监事会主席	男	27	本科	2016 年 5 月 19 日至 2018 年 9 月 29 日	是
陈敏	职工代表监事	男	30	本科	2015 年 9 月 29 日至 2018 年 9 月 29 日	是
任春	监事	男	34	本科	2016 年 7 月 28 日至 2018 年 9 月 29 日	是
董事会人数：						7
监事会人数：						3
高级管理人员人数：						3

二、持股情况

单位：股

姓名	职务	期初持普通股股数	数量变动	期末持普通股股数	期末普通股持股比例	期末持有股票期权数量
时继江	董事长/总经理	5,052,860	10,105,720	15,158,580	50.53%	0

吴明明	董事/副总经理	398,700	797,400	1,196,100	3.99%	0
亓骥才	董事	0	0	0	0.00%	0
李佳琦	董事	0	0	0	0.00%	0
刘其炎	董事	321,300	642,600	963,900	3.21%	0
李瑞明	董事	99,450	198,900	298,350	0.99%	0
王晓明	董事	0	0	0	0.00%	0
周贤	财务总监/董事会秘书	0	0	0	0.00%	0
何长兵	监事会主席	0	0	0	0.00%	0
陈敏	职工代表监事	0	0	0	0.00%	0
任春	监事	0	0	0	0.00%	0
合计	-	5,872,310	11,744,620	17,616,930	58.72%	0

三、变动情况

信息统计	董事长是否发生变动			否
	总经理是否发生变动			否
	董事会秘书是否发生变动			是
	财务总监是否发生变动			否
姓名	期初职务	变动类型（新任、换届、离任）	期末职务	简要变动原因
张东杰	董事会秘书	离任	无	个人原因
符小瑜	监事	离任	无	个人原因
李瑞明	监事会主席	离任	董事	职务调整
李瑞明	监事会主席	新任	董事	职务调整
何长兵	无	新任	监事会主席	监事会人员增补
王晓明	无	新任	董事	公司经营发展需要
周贤	财务总监	新任	财务总监/董事会秘书	公司经营发展需要

四、员工数量

	期初员工数量	期末员工数量
核心员工	0	0
核心技术人员	7	5
截止报告期末的员工人数	203	233

核心员工变动情况：

本公司尚未进行核心员工资质的评定，核心技术团队或关键技术人员基本情况如下：

刘安文：男，1984 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2010 年毕业于上海交通大学通信与信息系统专业，硕士学历。2010 年 4 月至 2014 年 6 月就职于上海完美时空软件有限公司，任高级服务器开发人员；2014 年 7 月至今就职于本公司，任移动网络游戏《龙之谷》制作人。

任春：男，1983 年出生，中国籍，无境外永久居留权。2005 年毕业于上海交通大学艺术设计系专业，

本科学历。2007 年 3 月至 2010 年 1 月就职于上海盛大网络发展有限公司，任原画设计师；2010 年 2 月至 2012 年 8 月就职于上海盛大网络发展有限公司，任首席设计师；2012 年 9 月至 2015 年 2 月就职于本公司，任《街机三国》首席设计师；2015 年 3 月至今就职于本公司，任制作人。

许治坤：男，1977 年出生，中国籍，无境外永久居留权。2001 年 11 月至 2008 年 1 月就职于中联绿盟信息技术（北京）有限公司，任信息安全研究工程师；2008 年 1 月至 2009 年 9 月就职于上海我要网络发展有限公司，任信息安全主管；2009 年 9 月至 2011 年 5 月就职于上海盛大网络发展有限公司，任信息安全主管；2012 年 12 月至今就职于本公司，任运维总监。

刘其炎：男，1983 年出生，本科学历，中国国籍，无境外永久居留权。2005 年 9 月至 2007 年 2 月就职于美商网计算机网络（深圳）有限公司，任 php 开发工程师；2007 年 4 月至 2008 年 3 月就职于上海热线信息网络有限公司，任 php 开发工程师；2008 年 8 月至 2009 年 11 月就职于上海我要网络发展有限公司，任 php 开发工程师；2009 年 11 月至今，就职于欢乐互娱，历任页游《街机三国》游戏项目服务器程序负责人、技术总监。

时继江是公司核心技术人员，同时也是公司董事和高级管理人员，时继江的基本情况参见第五节三（一）“公司控股股东情况”。

报告期内，核心技术团队或关键技术人员共有孟波、马良两名人员离职（主要负责公司移动网络游戏《热血街霸 3D》的研发工作）。核心技术团队或关键技术人员总体保持稳定，未发生重大变动。

第七节 财务报表

一、审计报告

是否审计	否
------	---

二、财务报表

（一）合并资产负债表

单位：元

项目	附注	期末余额	期初余额
流动资产：			
货币资金	第八节五（一）	10,321,510.04	18,786,631.32
结算备付金		-	-
拆出资金		-	-
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产		-	-
衍生金融资产		-	-
应收票据		-	-
应收账款	第八节五（二）	12,335,431.26	14,859,966.28
预付款项	第八节五（三）	4,575,209.71	1,587,146.62
应收保费		-	-
应收分保账款		-	-
应收分保合同准备金		-	-
应收利息		-	-
应收股利		-	-
其他应收款	第八节五（四）	6,003,583.70	899,240.00
买入返售金融资产		-	-
存货		-	-
划分为持有待售的资产		-	-
一年内到期的非流动资产		-	-
其他流动资产	第八节五（五）	55,931,153.73	50,913,037.58
流动资产合计		89,166,888.44	87,046,021.80
非流动资产：			
发放贷款及垫款		-	-
可供出售金融资产		-	-
持有至到期投资		-	-
长期应收款	第八节五（六）	4,847,154.60	4,463,917.96
长期股权投资	第八节五（七）	9,275,483.95	9,451,389.42
投资性房地产		-	-

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

固定资产	第八节五（八）	16,126,353.34	18,184,186.17
在建工程		-	-
工程物资		-	-
固定资产清理		-	-
生产性生物资产		-	-
油气资产		-	-
无形资产	第八节五（九）	154,879.48	190,687.30
开发支出		-	-
商誉		-	-
长期待摊费用	第八节五（十）	-	465,110.02
递延所得税资产	第八节五（十一）	-	5,469.29
其他非流动资产		-	-
非流动资产合计		30,403,871.37	32,760,760.16
资产总计		119,570,759.81	119,806,781.96
流动负债：			
短期借款		-	-
向中央银行借款		-	-
吸收存款及同业存放		-	-
拆入资金		-	-
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债		-	-
衍生金融负债		-	-
应付票据		-	-
应付账款		-	-
预收款项	第八节五（十二）	6,311,365.83	1,026,681.34
卖出回购金融资产款		-	-
应付手续费及佣金		-	-
应付职工薪酬	第八节五（十三）	4,245,268.60	8,181,411.64
应交税费	第八节五（十四）	1,144,126.99	1,722,636.09
应付利息		-	-
应付股利		-	-
其他应付款	第八节五（十五）	27,854.02	252,499.96
应付分保账款		-	-
保险合同准备金		-	-
代理买卖证券款		-	-
代理承销证券款		-	-
划分为持有待售的负债		-	-
一年内到期的非流动负债		-	-
其他流动负债	第八节五（十六）	-	43,754.35
流动负债合计		11,728,615.44	11,226,983.38
非流动负债：			
长期借款		-	-

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

应付债券		-	-
其中：优先股		-	-
永续债		-	-
长期应付款		-	-
长期应付职工薪酬		-	-
专项应付款		-	-
预计负债		-	-
递延收益		-	-
递延所得税负债		-	-
其他非流动负债		-	-
非流动负债合计		-	-
负债合计		11,728,615.44	11,226,983.38
所有者权益（或股东权益）：			
股本	第八节五（十七）	30,000,000.00	10,000,000.00
其他权益工具		-	-
其中：优先股		-	-
永续债		-	-
资本公积	第八节五（十八）	142,919,916.96	163,728,515.57
减：库存股		-	-
其他综合收益		-	-
专项储备		-	-
盈余公积	第八节五（十九）	-	-
一般风险准备		-	-
未分配利润	第八节五（二十）	-65,041,407.27	-65,148,716.99
归属于母公司所有者权益合计		107,842,144.37	108,579,798.58
少数股东权益		-	-
所有者权益合计		107,842,144.37	108,579,798.58
负债和所有者权益总计		119,570,759.81	119,806,781.96

法定代表人：时继江 主管会计工作负责人：周贤 会计机构负责人：周贤

（二）母公司资产负债表

单位：元

项目	附注	期末余额	期初余额
流动资产：			
货币资金		5,691,012.23	17,844,987.42
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产		-	-
衍生金融资产		-	-
应收票据		-	-
应收账款	第八节八（一）	8,699,386.76	9,968,142.58
预付款项		3,279,976.87	368,073.95

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

应收利息		-	-
应收股利		-	-
其他应收款	第八节八（二）	47,460,515.98	41,371,886.96
存货		-	-
划分为持有待售的资产		-	-
一年内到期的非流动资产		-	-
其他流动资产		55,330,835.42	50,100,327.48
流动资产合计		120,461,727.26	119,653,418.39
非流动资产：			
可供出售金融资产		-	-
持有至到期投资		-	-
长期应收款		31,460,773.29	31,855,262.51
长期股权投资	第八节八（三）	10,336,483.95	10,462,389.42
投资性房地产		-	-
固定资产		14,930,739.52	16,707,012.72
在建工程		-	-
工程物资		-	-
固定资产清理		-	-
生产性生物资产		-	-
油气资产		-	-
无形资产		72,203.49	87,034.65
开发支出		-	-
商誉		-	-
长期待摊费用		-	465,110.02
递延所得税资产		-	5,469.29
其他非流动资产		-	-
非流动资产合计		56,800,200.25	59,582,278.61
资产总计		177,261,927.51	179,235,697.00
流动负债：			
短期借款		-	-
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债		-	-
衍生金融负债		-	-
应付票据		-	-
应付账款		-	-
预收款项		411,333.88	827,106.14
应付职工薪酬		1,912,196.75	4,785,553.44
应交税费		831,294.84	1,301,895.45
应付利息		-	-
应付股利		-	-
其他应付款		188,309.71	260,010.05
划分为持有待售的负债		-	-
一年内到期的非流动负债		-	-

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

其他流动负债		-	43,754.35
流动负债合计		3,343,135.18	7,218,319.43
非流动负债：			
长期借款		-	-
应付债券		-	-
其中：优先股		-	-
永续债		-	-
长期应付款		-	-
长期应付职工薪酬		-	-
专项应付款		-	-
预计负债		-	-
递延收益		-	-
递延所得税负债		-	-
其他非流动负债		-	-
非流动负债合计		-	-
负债合计		3,343,135.18	7,218,319.43
所有者权益：			
股本		30,000,000.00	10,000,000.00
其他权益工具		-	-
其中：优先股		-	-
永续债		-	-
资本公积		142,919,916.96	163,728,515.57
减：库存股		-	-
其他综合收益		-	-
专项储备		-	-
盈余公积		-	-
未分配利润		998,875.37	-1,711,138.00
所有者权益合计		173,918,792.33	172,017,377.57
负债和所有者权益合计		177,261,927.51	179,235,697.00

（三）合并利润表

单位：元

项目	附注	本期金额	上期金额
一、营业总收入		35,603,623.08	42,822,874.50
其中：营业收入	第八节五（二十一）	35,603,623.08	42,822,874.50
利息收入		-	-
已赚保费		-	-
手续费及佣金收入		-	-
二、营业总成本		38,501,233.13	74,279,233.45
其中：营业成本	第八节五（二十一）	3,065,244.61	8,582,112.70
利息支出		-	-
手续费及佣金支出		-	-

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

退保金		-	-
赔付支出净额		-	-
提取保险合同准备金净额		-	-
保单红利支出		-	-
分保费用		-	-
营业税金及附加	第八节五（二十二）	269,136.52	180,777.56
销售费用	第八节五（二十三）	353,994.70	17,257,042.07
管理费用	第八节五（二十四）	34,597,731.54	47,536,184.73
财务费用	第八节五（二十五）	211,186.01	698,748.48
资产减值损失	第八节五（二十六）	3,939.75	24,367.91
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）		-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	第八节五（二十七）	679,198.65	924,260.28
其中：对联营企业和合营企业的投资收益		-	-
汇兑收益（损失以“-”号填列）		-	-
三、营业利润（亏损以“-”号填列）		-2,218,411.40	-30,532,098.67
加：营业外收入	第八节五（二十八）	2,294,825.09	2,416,642.21
其中：非流动资产处置利得		117,579.24	-
减：营业外支出	第八节五（二十九）	-	144,891.84
其中：非流动资产处置损失		-	144,891.84
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）		76,413.69	-28,260,348.30
减：所得税费用	第八节五（三十）	5,469.29	-
五、净利润（净亏损以“-”号填列）		70,944.40	-28,260,348.30
其中：被合并方在合并前实现的净利润		-	-
归属于母公司所有者的净利润		70,944.40	-28,260,348.30
少数股东损益		-	-
六、其他综合收益的税后净额		-	-
归属于母公司所有者的其他综合收益的税后净额		-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益		-	-
1. 重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动		-	-
2. 权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额		-	-
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益		-	-
1. 权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额		-	-
2. 可供出售金融资产公允价值变动损益		-	-
3. 持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益		-	-
4. 现金流量套期损益的有效部分		-	-
5. 外币财务报表折算差额		-	-
6. 其他		-	-
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额		-	-

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

七、综合收益总额		-	-
归属于母公司所有者的综合收益总额		70,944.40	-28,260,348.30
归属于少数股东的综合收益总额		-	-
八、每股收益：			
（一）基本每股收益		0.00	-0.94
（二）稀释每股收益		0.00	-0.94

法定代表人：时继江 主管会计工作负责人：周贤 会计机构负责人：周贤

（四）母公司利润表

单位：元

项目	附注	本期金额	上期金额
一、营业收入	第八节八（四）	24,798,820.49	32,786,545.58
减：营业成本	第八节八（四）	2,033,011.32	5,571,960.72
营业税金及附加		200,410.00	180,777.56
销售费用		353,995.00	2,021,268.81
管理费用		22,094,352.00	28,412,364.70
财务费用		240,816.87	710,265.94
资产减值损失		3,939.75	24,023.51
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）		-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	第八节八（五）	679,198.65	892,062.81
其中：对联营企业和合营企业的投资收益		-175,905.47	-177,634.35
二、营业利润（亏损以“-”号填列）		551,494.29	-3,242,052.85
加：营业外收入		2,163,988.37	2,255,655.72
其中：非流动资产处置利得		117,579.24	-
减：营业外支出		-	-
其中：非流动资产处置损失		-	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）		2,715,482.66	-986,397.13
减：所得税费用		5,469.29	-
四、净利润（净亏损以“-”号填列）		2,710,013.37	-986,397.13
五、其他综合收益的税后净额		-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益		-	-
1. 重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动		-	-
2. 权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额		-	-
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益		-	-
1. 权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额		-	-
2. 可供出售金融资产公允价值变动损益		-	-
3. 持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益		-	-
4. 现金流量套期损益的有效部分		-	-
5. 外币财务报表折算差额		-	-
6. 其他		-	-

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

六、综合收益总额		2,710,013.37	-986,397.13
七、每股收益：			
（一）基本每股收益		-	-
（二）稀释每股收益		-	-

（五）合并现金流量表

单位：元

项目	附注	本期金额	上期金额
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		45,353,266.32	35,154,898.84
客户存款和同业存放款项净增加额		-	-
向中央银行借款净增加额		-	-
向其他金融机构拆入资金净增加额		-	-
收到原保险合同保费取得的现金		-	-
收到再保险业务现金净额		-	-
保户储金及投资款净增加额		-	-
处置以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产净增加额		-	-
收取利息、手续费及佣金的现金		-	-
拆入资金净增加额		-	-
回购业务资金净增加额		-	-
收到的税费返还		1,955,478.87	2,293,073.78
收到其他与经营活动有关的现金	第八节五（三十一）	2,187,440.90	26,299,244.91
经营活动现金流入小计		49,496,186.09	63,747,217.53
购买商品、接受劳务支付的现金		7,321,189.00	25,568,650.70
客户贷款及垫款净增加额		-	-
存放中央银行和同业款项净增加额		-	-
支付原保险合同赔付款项的现金		-	-
支付利息、手续费及佣金的现金		-	-
支付保单红利的现金		-	-
支付给职工以及为职工支付的现金		30,244,561.33	41,023,041.72
支付的各项税费		4,582,458.88	4,323,469.40
支付其他与经营活动有关的现金		11,411,387.58	33,676,041.02
经营活动现金流出小计		53,559,596.79	104,591,202.84
经营活动产生的现金流量净额		-4,063,410.70	-40,843,985.31
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		793,285.62	1,068,813.28
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额		117,579.24	220,000.00
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额		-	-
收到其他与投资活动有关的现金		27,000,000.00	-

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

投资活动现金流入小计		27,910,864.86	1,288,813.28
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金		43,886.00	188,817.89
投资支付的现金		-	-
质押贷款净增加额		-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额		-	10,000,000.00
支付其他与投资活动有关的现金		32,268,689.44	5,000,000.00
投资活动现金流出小计		32,312,575.44	15,188,817.89
投资活动产生的现金流量净额		-4,401,710.58	-13,900,004.61
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金		-	-
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金		-	-
取得借款收到的现金		-	-
发行债券收到的现金		-	-
收到其他与筹资活动有关的现金		-	-
筹资活动现金流入小计		-	-
偿还债务支付的现金		-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金		-	-
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润		-	-
支付其他与筹资活动有关的现金		-	-
筹资活动现金流出小计		-	-
筹资活动产生的现金流量净额		-	-
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响		-	-
五、现金及现金等价物净增加额		-8,465,121.28	-54,743,989.92
加：期初现金及现金等价物余额		18,786,631.32	89,439,561.45
六、期末现金及现金等价物余额		10,321,510.04	34,695,571.53

法定代表人：时继江 主管会计工作负责人：周贤 会计机构负责人：周贤

（六）母公司现金流量表

单位：元

项目	附注	本期金额	上期金额
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		26,729,883.96	31,274,136.85
收到的税费返还		1,805,478.87	2,133,073.78
收到其他与经营活动有关的现金		1,958,633.80	22,972,559.85
经营活动现金流入小计		30,493,996.63	56,379,770.48
购买商品、接受劳务支付的现金		4,909,642.00	7,460,525.00
支付给职工以及为职工支付的现金		14,189,662.84	23,672,696.81
支付的各项税费		2,898,955.10	4,046,592.96
支付其他与经营活动有关的现金		16,326,889.30	63,259,134.36
经营活动现金流出小计		38,325,149.24	98,438,949.13
经营活动产生的现金流量净额		-7,831,152.61	-42,059,178.65
二、投资活动产生的现金流量：			

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

收回投资收到的现金		-	-
取得投资收益收到的现金		793,285.62	1,036,615.81
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额		117,579.24	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额		-	-
收到其他与投资活动有关的现金		27,000,000.00	-
投资活动现金流入小计		27,910,864.86	1,036,615.81
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金		14,998.00	97,335.91
投资支付的现金		50,000.00	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额		-	10,011,000.00
支付其他与投资活动有关的现金		32,168,689.44	5,000,000.00
投资活动现金流出小计		32,233,687.44	15,108,335.91
投资活动产生的现金流量净额		-4,322,822.58	-14,071,720.10
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金		-	-
取得借款收到的现金		-	-
发行债券收到的现金		-	-
收到其他与筹资活动有关的现金		-	-
筹资活动现金流入小计		-	-
偿还债务支付的现金		-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金		-	-
支付其他与筹资活动有关的现金		-	-
筹资活动现金流出小计		-	-
筹资活动产生的现金流量净额		-	-
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响		-	-
五、现金及现金等价物净增加额		-12,153,975.19	-56,130,898.75
加：期初现金及现金等价物余额		17,844,987.42	84,964,317.41
六、期末现金及现金等价物余额		5,691,012.23	28,833,418.66

第八节 财务报表附注

一、附注事项

事项	是或否
1. 半年度报告所采用的会计政策与上年度财务报表是否变化	否
2. 半年度报告所采用的会计估计与上年度财务报表是否变化	否
3. 是否存在前期差错更正	否
4. 企业经营是否存在季节性或者周期性特征	否
5. 合并财务报表的合并范围是否发生变化	否
6. 是否存在需要根据规定披露分部报告的信息	否
7. 是否存在半年度资产负债表日至半年度财务报告批准报出日之间的非调整事项	否
8. 上年度资产负债表日以后所发生的或有负债和或有资产是否发生变化	否
9. 重大的长期资产是否转让或者出售	否
10. 重大的固定资产和无形资产是否发生变化	否
11. 是否存在重大的研究和开发支出	否
12. 是否存在重大的资产减值损失	否

二、附注详情

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

（除特别注明外，本附注金额单位均为人民币元）

一、企业的基本情况

（一）企业注册地、组织形式和总部地址。

公司名称：欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

注册号：913100006915847296

注册地址：中国（上海）自由贸易试验区盛夏路 608 号 2 幢 2、3、4、5 楼

注册资本：3,000.00 万元

法定代表人：时继江

成立日期：2009 年 7 月 2 日

营业期限：2009 年 7 月 2 日至不约定期限

本公司主营业务为计算机软件的开发、设计、制作、销售；计算机硬件的研发、销售，计算机专业领域的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让、技术培训，系统集成，网络工程，电子产品、通讯产品的研发、销售，投资管理，投资咨询，企业管理咨询，商务咨询，会展服务，技术进出口业务。

本公司财务报告由董事会于 2016 年 8 月 19 日批准报出。

本公司报告期内合并范围包括母公司欢乐互娱（上海）科技股份有限公司、子公司上海欢乐互娱网络科技有限公司、子公司上海热血网络科技有限公司、子公司海南欢乐互娱网络科技有限公司

二、 财务报表的编制基础

1、本公司财务报表以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则-基本准则》和具体会计准则等规定（以下合称“企业会计准则”），并基于以下所述重要会计政策、会计估计进行编制。

2、持续经营：公司自本报告期末至少 12 个月内具备持续经营能力，无影响持续经营能力的重大事项。

三、 重要会计政策和会计估计

（一）遵循企业会计准则的声明

本公司编制的财务报表符合《企业会计准则》的要求，真实、完整地反映了本公司 2016 年 6 月 30 日的财务状况、2016 年上半年的经营成果和现金流量等相关信息。

（二）会计期间

本公司会计年度为公历年度，自公历 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。本财务报表所载财务信息的会计期间为 2016 年 1 月 1 日起至 2016 年 6 月 30 日止。

（三）营业周期

本公司以一年 12 个月作为正常营业周期，并以营业周期作为资产和负债的流动性划分标准。

（四）记账本位币

本公司以人民币为记账本位币。

（五）企业合并

1、同一控制下的企业合并

同一控制下企业合并形成的长期股权投资合并方以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式作为合并对价的，本公司在合并日按照所取得的被合并方在最终控制方合并财务报表中的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。合并方以发行权益性工具作为合并对价的，按发行股份的面值总额作为股本。长期股权投资的初始投资成本与合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，应当调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

2、非同一控制下的企业合并

对于非同一控制下的企业合并，合并成本为购买方在购买日为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值之和。非同一控制下企业合并中所取得的被购买方符合确认条件的可辨认资产、负债及或有负债，在购买日以公允价值计量。购买方对合并成本大于合并

中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，体现为商誉价值。购买方对合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，经复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期营业外收入。

(六) 合并财务报表的编制方法

1、投资主体的判断依据

本公司为投资性主体，判断依据如下：

母公司是投资性主体，则母公司应当仅将为其投资活动提供相关服务的子公司（如有）纳入合并范围并编制合并财务报表；其他子公司不应当予以合并，母公司对其他子公司的投资应当按照公允价值计量且其变动计入当期损益。

2、合并财务报表范围

本公司将全部子公司（包括本公司所控制的单独主体）纳入合并财务报表范围，包括被本公司控制的企业、被投资单位中可分割的部分以及结构化主体。

3、统一母子公司的会计政策、统一母子公司的资产负债表日及会计期间

子公司与本公司采用的会计政策或会计期间不一致的，在编制合并财务报表时，按照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。

4、合并财务报表抵销事项

合并财务报表以母公司和子公司的资产负债表为基础，已抵销了母公司与子公司、子公司相互之间发生的内部交易。子公司所有者权益中不属于母公司的份额，作为少数股东权益，在合并资产负债表中所有者权益项目下以“少数股东权益”项目列示。子公司持有母公司的长期股权投资，视为企业集团的库存股，作为所有者权益的减项，在合并资产负债表中所有者权益项目下以“减：库存股”项目列示。

5、合并取得子公司会计处理

对于同一控制下企业合并取得的子公司，视同该企业合并于自最终控制方开始实时控制时已经发生，从合并当期的期初起将其资产、负债、经营成果和现金流量纳入合并财务报表；对于非同一控制下企业合并取得的子公司，在编制合并财务报表时，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其个别财务报表进行调整。

(七) 合营安排的分类及共同经营的会计处理方法

1、合营安排的分类

合营安排分为共同经营和合营企业。未通过单独主体达成的合营安排，划分为共同经营。单独主体，是指具有单独可辨认的财务架构的主体，包括单独的法人主体和不具备法人主体资格但法律认可的主体。通过单独主体达成的合营安排，通常划分为合营企业。相关事实和情况变化导致合营方在合营安排中享有

的权利和承担的义务发生变化的，合营方对合营安排的分类进行重新评估。

2、共同经营的会计处理

共同经营参与方应当确认其与共同经营中利益份额相关的下列项目，并按照相关企业会计准则的规定进行会计处理：确认单独所持有的资产或负债，以及按其份额确认共同持有的资产或负债；确认出售其享有的共同经营产出份额所产生的收入；按其份额确认共同经营因出售产出所产生的收入；确认单独所发生的费用，以及按其份额确认共同经营发生的费用。

对共同经营不享有共同控制的参与方，如果享有该共同经营相关资产且承担该共同经营相关负债的，参照共同经营参与方的规定进行会计处理；否则，应当按照相关企业会计准则的规定进行会计处理。

3、合营企业的会计处理

合营企业参与方应当按照《企业会计准则第 2 号—长期股权投资》的规定对合营企业的投资进行会计处理，不享有共同控制的参与方应当根据其对合营企业的影响程度进行会计处理。

(八) 现金及现金等价物的确定标准

本公司在编制现金流量表时所确定的现金，是指本公司库存现金以及可以随时用于支付的存款。在编制现金流量表时所确定的现金等价物，是指持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

(九) 外币业务及外币财务报表折算

1、外币业务折算

本公司对发生的外币交易，采用与交易发生日折合本位币入账。资产负债表日外币货币性项目按资产负债表日即期汇率折算，因该日的即期汇率与初始确认时或者前一资产负债表日即期汇率不同而产生的汇兑差额，除符合资本化条件的外币专门借款的汇兑差额在资本化期间予以资本化计入相关资产的成本外，均计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算，不改变其记账本位币金额。以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，折算后的记账本位币金额与原记账本位币金额的差额，作为公允价值变动(含汇率变动)处理，计入当期损益或确认为其他综合收益。

2、外币财务报表折算

本公司的控股子公司、合营企业、联营企业等，若采用与本公司不同的记账本位币，需对其外币财务报表折算后，再进行会计核算及合并财务报表的编报。资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算，所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。折算产生的外币财务报表折算差额，在资产负债表中所有者权益项目其他综合收益下列示。外币现金流量按照系统合理方法确定的，采用交易发生日的

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。处置境外经营时，与该境外经营有关的外币报表折算差额，全部或按处置该境外经营的比例转入处置当期损益。

(十) 金融工具

1、金融工具的分类及确认

金融工具划分为金融资产或金融负债和权益工具。本公司成为金融工具合同的一方时，确认为一项金融资产或金融负债，或权益工具。

金融资产于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、持有至到期投资、应收款项、可供出售金融资产。除应收款项以外的金融资产的分类取决于本公司及其子公司对金融资产的持有意图和持有能力等。金融负债于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债以及其他金融负债。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产包括持有目的为短期内出售的交易性金融资产和初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产；应收款项是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产；可供出售金融资产包括初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产及未被划分为其他类的金融资产；持有至到期投资是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且管理层有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产。

2、金融工具的计量

本公司金融工具始确认按公允价值计量。后续计量分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、可供出售金融资产及以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债按公允价值计量；持有到期投资、贷款和应收款项以及其他金融负债按摊余成本计量；在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产或者衍生金融负债，按照成本计量。本公司金融资产或金融负债后续计量中公允价值变动形成的利得或损失，除与套期保值有关外，按照如下方法处理：①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失，计入公允价值变动损益。②可供出售金融资产的公允价值变动计入其他综合收益。

3、本公司对金融工具的公允价值的确认方法

如存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值；如不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。估值技术主要包括市场法、收益法和成本法。

4、金融资产负债转移的确认依据和计量方法

金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移时，或既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但放弃了对该金融资产控制的，应当终止确认该项金融资产。金融资产满足终止确认条

件的，将所转移金融资产的账面价值与因转移而收到的对价和原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额之和的差额部分，计入当期损益。部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊。

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，则应终止确认该金融负债或其一部分。

5、金融资产减值

以摊余成本计量的金融资产发生减值时，按预计未来现金流量(不包括尚未发生的未来信用损失)现值低于账面价值的差额，计提减值准备。如果有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

以成本计量的金融资产发生减值时，按照该权益工具投资或衍生金融资产的账面价值与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，计提减值准备。发生的减值损失，一经确认，不再转回。

当有客观证据表明可供出售金融资产发生减值时，原直接计入股东权益的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入减值损失。对已确认减值损失的可供出售债务工具投资，在期后公允价值上升且客观上与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回并计入当期损益。对已确认减值损失的可供出售权益工具投资，期后公允价值上升直接计入股东权益。

对于权益工具投资，本公司判断其公允价值发生“严重”或“非暂时性”下跌的具体量化标准、成本的计算方法、期末公允价值的确定方法，以及持续下跌期间的确定依据为：

公允价值发生“严重”下跌的具体量化标准	期末公允价值相对于成本的下跌幅度已达到或超过 50%。
公允价值发生“非暂时性”下跌的具体量化标准	连续 12 个月出现下跌。
成本的计算方法	取得时按支付对价（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为投资成本。
期末公允价值的确定方法	存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值；如不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。
持续下跌期间的确定依据	连续下跌或在下跌趋势持续期间反弹上扬幅度低于 20%，反弹持续时间未超过 6 个月的均作为持续下跌期间。

(十一) 应收款项

本公司应收款项主要包括应收账款和其他应收款等。在资产负债表日有客观证据表明其发生了减值的，本公司根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间差额确认减值损失。

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	应收款项账面余额在 20.00 万以上的款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	根据其账面价值与预计未来现金流量之间差额确认

2、按组合计提坏账准备的应收款项

确定组合的依据	
账龄组合	其他不重大应收款项及经单独测试后未发现减值迹象的单项金额重大应收款项
关联方往来组合	合并范围内关联方的应收款项
按组合计提坏账准备的计提方法	-
账龄组合	账龄分析法
关联方往来组合	经单独测试后计提坏账准备

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备情况：

账 龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1 年以内（含 1 年）	0.00	0.00
1 至以上	100.00	100.00

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	存在客观证据表明公司将无法按应收款项的原有条款收回款项。
坏账准备的计提方法	根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间差额确认

(十二) 长期股权投资

1、初始投资成本确定

对于企业合并取得的长期股权投资，如为同一控制下的企业合并，应当按照取得被合并方所有者权益账面价值的份额确认为初始成本；非同一控制下的企业合并，应当按购买日确定的合并成本确认为初始成本；以支付现金取得的长期股权投资，初始投资成本为实际支付的购买价款；以发行权益性证券取得的长期股权投资，初始投资成本为发行权益性证券的公允价值；通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本应当按照《企业会计准则第 12 号—债务重组》的有关规定确定；非货币性资产交换取得的长期股权投资，初始投资成本根据准则相关规定确定。

2、后续计量及损益确认方法

投资方能够对被投资单位实施控制的长期股权投资应当采用成本法核算，对联营企业和合营企业的长期股权投资采用权益法核算。投资方对联营企业的权益性投资，其中一部分通过风险投资机构、共同基金、信托公司或包括投连险基金在内的类似主体间接持有的，无论以上主体是否对这部分投资具有重大影响，投资方都应当按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的有关规定，对间接持有的该部分投资选择以公允价值计量且其变动计入损益，并对其余部分采用权益法核算。

3、确定对被投资单位具有共同控制、重大影响的依据

对被投资单位具有共同控制，是指对某项安排的回报产生重大影响的活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策，包括商品或劳务的销售和购买、金融资产的管理、资产的购买和处置、研究与开

发活动以及融资活动等；对被投资单位具有重大影响，是指当持有被投资单位 20%以上至 50%的表决权资本时，具有重大影响。或虽不足 20%，但符合下列条件之一时，具有重大影响：在被投资单位的董事会或类似的权力机构中派有代表；参与被投资单位的政策制定过程；向被投资单位派出管理人员；被投资单位依赖投资公司的技术或技术资料；与被投资单位之间发生重要交易。

(十三) 固定资产

1、固定资产确认条件

固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用寿命超过一个会计年度的有形资产。同时满足以下条件时予以确认：与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业；该固定资产的成本能够可靠地计量。

2、固定资产分类和折旧方法

本公司固定资产主要分为：房屋建筑物、电子设备、运输设备、办公设备等；折旧方法采用年限平均法。根据各类固定资产的性质和使用情况，确定固定资产的使用寿命和预计净残值。并在年度终了，对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核，如与原先估计数存在差异的，进行相应的调整。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之外，本公司对所有固定资产计提折旧。

资产类别	预计使用寿命（年）	预计净残值率（%）	年折旧率（%）
房屋建筑物	37	5.00	2.57
电子设备	3	5.00	31.67
运输设备	5	5.00	19.00
办公设备	3	5.00	31.67

3、融资租入固定资产的认定依据、计价方法

融资租入固定资产为实质上转移了与资产所有权有关的全部风险和报酬的租赁。融资租入固定资产初始计价为租赁期开始日租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值较低者作为入账价值；融资租入固定资产后续计价采用与自有固定资产相一致的折旧政策计提折旧及减值准备。

(十四) 在建工程

本公司在建工程分为自营方式建造和出包方式建造两种。在建工程在工程完工达到预定可使用状态时，结转固定资产。预定可使用状态的判断标准，应符合下列情况之一：固定资产的实体建造（包括安装）工作已经全部完成或实质上已经全部完成；已经试生产或试运行，并且其结果表明资产能够正常运行或能够稳定地生产出合格产品，或者试运行结果表明其能够正常运转或营业；该项建造的固定资产上的支出金额很少或者几乎不再发生；所购建的固定资产已经达到设计或合同要求，或与设计或合同要求基本相符。

(十五) 借款费用

1、借款费用资本化的确认原则

本公司发生的借款费用，可直接归属于符合资本化条件的资产的购建或者生产的，予以资本化，计入相关资产成本；其他借款费用，在发生时根据其发生额确认为费用，计入当期损益。符合资本化条件的资产，是指需要经过相当长时间的购建或者生产活动才能达到预定可使用或者可销售状态的固定资产、投资性房地产和存货等资产。

2、资本化金额计算方法

资本化期间，是指从借款费用开始资本化时点到停止资本化时点的期间。借款费用暂停资本化的期间不包括在内。在购建或生产过程中发生非正常中断、且中断时间连续超过 3 个月的，应当暂停借款费用的资本化。

借入专门借款，按照专门借款当期实际发生的利息费用，减去将尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额确定；占用一般借款按照累计资产支出超过专门借款部分的资产支出加权平均数乘以所占用一般借款的资本化率计算确定，资本化率为一般借款的加权平均利率；借款存在折价或溢价的，按照实际利率法确定每一会计期间应摊销的折价或溢价金额，调整每期利息金额。

实际利率法是根据借款实际利率计算其摊余折价或溢价或利息费用的方法。其中实际利率是借款在预期存续期间的未来现金流量，折现为该借款当前账面价值所使用的利率。

(十六) 无形资产

1、无形资产的计价方法

本公司无形资产按照成本进行初始计量。购入的无形资产，按实际支付的价款和相关支出作为实际成本。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。自行开发的无形资产，其成本为达到预定用途前所发生的支出总额。

本公司无形资产后续计量方法分别为：使用寿命有限无形资产采用直线法摊销，并在年度终了，对无形资产的使用寿命和摊销方法进行复核，如与原先估计数存在差异的，进行相应的调整；使用寿命不确定的无形资产不摊销，但在年度终了，对使用寿命进行复核，当有确凿证据表明其使用寿命是有限的，则估计其使用寿命，按直线法进行摊销。

2、使用寿命不确定的判断依据

本公司将无法预见该资产为公司带来经济利益的期限，或使用期限不确定等无形资产确定为使用寿命不确定的无形资产。使用寿命不确定的判断依据为：来源于合同性权利或其他法定权利，但合同规定或法律规定无明确使用年限；综合同行业情况或相关专家论证等，仍无法判断无形资产为公司带来经济利益的期限。

每年年末，对使用寿命不确定无形资产使用寿命进行复核，主要采取自下而上的方式，由无形资产使用相关部门进行基础复核，评价使用寿命不确定判断依据是否存在变化等。

(十七) 资产减值

长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、采用成本模式计量的生产性生物资产、油气资产、无形资产、商誉等长期资产于资产负债表日存在减值迹象的，进行减值测试。减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。

可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

在财务报表中单独列示的商誉，无论是否存在减值迹象，至少每年进行减值测试。减值测试时，商誉的账面价值分摊至预期从企业合并的协同效应中受益的资产组或资产组组合。测试结果表明包含分摊的商誉的资产组或资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至该资产组或资产组组合的商誉的账面价值，再根据资产组或资产组组合中除商誉以外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值。

上述资产减值损失一经确认，以后期间不予转回价值得以恢复的部分。

(十八) 长期待摊费用

本公司长期待摊费用是指已经支出，但受益期限在一年以上（不含一年）的各项费用。长期待摊费用按费用项目的受益期限分期摊销。若长期待摊的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。

(十九) 职工薪酬

职工薪酬，是指企业为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。职工薪酬主要包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。

1、短期薪酬

在职工为本公司提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益，其他会计准则要求或允许计入资产成本的除外。本公司发生的职工福利费，在实际发生时根据实际发生额计入当期损益或相关资产成本。职工福利费为非货币性福利的，按照公允价值计量。企业为职工缴纳的医疗保险费、工伤保险费、生育保险费等社会保险费和住房公积金，以及按规定提取的工会经费和职工教育经费，在职工提供服务的会计期间，根据规定的计提基础和计提比例计算确定相应的职工薪酬金额，并确认相应负债，计入当期损益或相关资产成本。

2、离职后福利

本公司在职工提供服务的会计期间，根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。根据预期累计福利单位法确定的公式将设定受益计划产生的福利义务归属于职工提供服务的期间，并计入当期损益或相关资产成本。

3、辞退福利

本公司向职工提供辞退福利时，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：本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；本公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

4、其他长期职工福利

本公司向职工提供的其他长期职工福利，符合设定提存计划条件的，应当按照有关设定提存计划的规定进行处理；除此外，根据设定受益计划的有关规定，确认和计量其他长期职工福利净负债或净资产。

(二十) 预计负债

当与或有事项相关的义务是公司承担的现时义务，且履行该义务很可能导致经济利益流出，同时其金额能够可靠地计量时确认该义务为预计负债。本公司按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数进行初始计量，如所需支出存在一个连续范围，且该范围内各种结果发生的可能性相同，最佳估计数按照该范围内的中间值确定；如涉及多个项目，按照各种可能结果及相关概率计算确定最佳估计数。

资产负债表日应当对预计负债账面价值进行复核，有确凿证据表明该账面价值不能真实反映当前最佳估计数，应当按照当前最佳估计数对该账面价值进行调整。

(二十一) 股份支付

本公司股份支付包括以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。以权益结算的股份支付换取职工提供服务的，以授予职工权益工具的公允价值计量。存在活跃市场的，按照活跃市场中的报价确定；不存在活跃市场的，采用估值技术确定，包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融工具的当前公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等。

在各个资产负债表日，根据最新取得的可行权人数变动、业绩指标完成情况等后续信息，修正预计可行权的股票期权数量，并以此为依据确认各期应分摊的费用。对于跨越多个会计期间的期权费用，一般可以按照该期权在某会计期间内等待期长度占整个等待期长度的比例进行分摊。

(二十二) 收入

收入的确认按照本公司在日常经营活动中提供劳务时，已收或应收合同或协议价款的公允价值确定。收入按扣除销售折让及销售退回的净额列示。

与交易相关的经济利益能够流入本公司，相关的收入能够可靠计量且满足下列各项经营活动的特定收入确认标准时，确认相关的收入。

本公司在判断收入在判断收入按照总额法或净额法确认时，会综合考虑以下情况，判断本公司在有关交易中属于主要责任人的，根据销售对价的总额确认收入：

- 1、根据有关合同条款，本公司为主要的义务人，负有向客户提供服务的首要责任，包括确保所销售的商品或提供的服务可以被客户接受；
- 2、本公司在交易过程中承担了所交易服务中的主要风险和报酬，例如标的服务的价格变动风险等；
- 3、本公司能够有权自主决定所交易的服务的价格、能够改变所提供的服务，或者自行提供其中的部分服务；
- 4、本公司有权自主选择供应商及客户以履行合同；
- 5、本公司承担了与服务有关的主要信用风险。

（1）联合运营收入

（a）普通联合运营：公司与第三方游戏运营平台签订协议，合作运营本集团游戏，通过第三方游戏运营平台获得游戏收入。在与游戏运营平台的合作过程中，本集团主要负责向玩家提供游戏体验方面的服务而成为主要责任义务人，以全额确认收入，收入确认方式和自主运营收入相同。然而，在与个别第三方游戏运营平台的合作中，游戏运营平台不定期提供营销折扣，因此付费玩家支付的实际价格可能会低于虚拟道具的标价，而本集团无法对游戏产生的全额收入进行合理的估计，也不承担相应的营销折扣费用。因此，对此类联营游戏产生的收入，本集团根据从游戏运营平台分得的款项净额确认收入。对于从游戏运营平台收到的款项，当玩家将充值款兑换为虚拟货币时，本集团将其转入“其他流动负债-递延收益”，然后再按道具消耗模型根据总额法进行收入确认。即，对于消耗性道具，在游戏玩家购买时确认营业收入；对于永久性道具，在所属游戏的平均付费玩家的存续时间（“生命周期”）内按照直线法进行摊销确认营业收入；对于期间性道具，在道具有效期限或生命周期孰短的期间内按照直线法进行摊销确认营业收入。

（b）授权运营收入：本集团与第三方游戏运营商签订许可协议，授权对方在协议范围内运营本集团游戏（包括运营服务和收费）。在授权运营模式下，由于本集团在游戏运营过程中对玩家不承担主要运营责任，因此按照净额法确认。在净额法下，本集团按照合同或协议，以合作运营方支付的版权使用费和让渡软件使用权费确认收入。版权使用费和让渡软件使用权费是授权运营商为获得公司的产品运营授权而支付的费用，本集团按许可协议约定的收费时间和方法计算确定，确认营业收入。

（2）自主运营收入

本公司自主运营所有自主开发完成的游戏产品。自主运营是指本公司搭建游戏产品上线运行所需的条件，自行进行产品推广，玩家免费注册账号后进入游戏，本公司持续为玩家提供维护、客服、版本更新等服务。本公司通过游戏玩家在游戏中消耗虚拟游戏道具和其他增值服务的方式取得游戏运营收入。游戏玩家主要通过网络及线下支付渠道对游戏账户进行充值，兑换成虚拟货币，再利用虚拟货币完成对道具的购

买。

在道具收费模式下，游戏玩家可以免费体验在线运营的网络游戏的基本功能，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具时才需要支付费用。

对于从支付渠道收到的结算款项，当玩家将充值款转换成虚拟货币时，本公司将其转入“其他流动负债—递延收益”，然后再按照道具消耗模型根据总额法进行收入确认。即，对于消耗性道具，在游戏玩家购买时确认营业收入；对于永久性道具，在所属游戏的平均付费玩家的存续时间（“生命周期”）内按照直线法进行摊销确认营业收入；对于期间性道具，在道具有效期限或生命周期孰短的期间内按照直线法进行摊销确认营业收入。

（3）提供技术服务收入

本集团接受客户委托，根据其需求提供应用解决方案，并按照合同约定收取费用。

提供服务的收入于相关服务提供当期确认。

（4）让渡资产使用权

利息收入按照其他方使用公司货币资金的时间，采用实际利率计算确定。

经营租赁收入按照直线法在租赁期内确认。

（二十三）政府补助

1、与资产相关的政府补助会计处理

本公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助，确认为与资产相关的政府补助，与资产相关的政府补助，确认为递延收益，自相关资产可供使用时起，按照相关资产的预计使用期限，将递延收益平均分摊转入当期损益。

2、与收益相关的政府补助会计处理

除与资产相关的政府补助之外的政府补助，确认为与收益相关的政府补助。分别下列情况处理：用于补偿企业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；用于补偿企业已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

区分与资产相关政府补助和与收益相关政府补助的具体标准

若政府文件未明确规定补助对象，将该政府补助划分为与资产相关或与收益相关的判断依据：①政府文件明确了补助所针对的特定项目的，根据该特定项目的预算中将形成资产的支出金额和计入费用的支出金额的相对比例进行划分，对该划分比例需在每个资产负债表日进行复核，必要时进行变更；②政府文件中对用途仅作一般性表述，没有指明特定项目的，作为与收益相关的政府补助。

（二十四）递延所得税资产和递延所得税负债

1、根据资产、负债的账面价值与其计税基础之间的差额（未作为资产和负债确认的项目按照税法规定

可以确定其计税基础的，确定该计税基础为其差额），按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计算确认递延所得税资产或递延所得税负债。

2、递延所得税资产的确认以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。资产负债表日，有确凿证据表明未来期间很可能获得足够的应纳税所得额用来抵扣可抵扣暂时性差异的，确认以前会计期间未确认的递延所得税资产。如未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的，则减记递延所得税资产的账面价值。

3、对与子公司及联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，确认递延所得税负债，除非本公司能够控制暂时性差异转回的时间且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。对与子公司及联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，当该暂时性差异在可预见的未来很可能转回且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额时，确认递延所得税资产。

(二十五) 租赁

1、经营租赁的会计处理方法：经营租赁的租金支出在租赁期内按照直线法计入相关资产成本或当期损益。

2、融资租赁的会计处理方法：以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租入资产的入账价值，租入资产的入账价值与最低租赁付款额之间的差额作为未确认融资费用，在租赁期内按实际利率法摊销。最低租赁付款额扣除未确认融资费用后的余额作为长期应付款列示。

四、税项

(一) 主要税种及税率

税 种	计税依据	税率
增值税	销售货物或提供应税劳务	17.00%、6.00%、3.00%
城市维护建设税	应缴流转税额	1.00%、5.00%
教育税附加	应缴流转税额	1.00%、3.00%
地方教育税附加	应缴流转税额	2.00%
企业所得税	应纳税所得额	12.5%、25.00%

本公司报告期内合并范围各公司所得税税率明细：

纳税主体名称	所得税税率
欢乐互娱（上海）科技股份有限公司	12.50%
上海欢乐互娱网络科技有限公司	25.00%
上海热血网络科技有限公司	25.00%
海南欢乐互娱网络科技有限公司	25.00%

注 1：本公司的子公司上海热血网络科技有限公司及海南欢乐互娱网络科技有限公司被税务机关认定为增值税小规模纳税人，采用简易征收办法，征收率为 3%。

注 2：本公司按应纳流转税额的 1%缴纳城市维护建设税。本公司的子公司上海欢乐互娱网络科技有限公司、上海热血网络科技有限公司和海南欢乐互娱网络科技有限公司按应纳流转税额的 5%缴纳城市维护建设税。

注 3：本公司及本公司的子公司上海欢乐互娱网络科技有限公司和海南欢乐互娱网络科技有限公司按应纳流转税额的 3%和 2%分别缴纳教育费附加和地方教育附加。本公司的子公司上海热血网络科技有限公司按应纳流转税额的 1%缴纳教育费附加。

(二) 重要税收优惠及批文

1、企业所得税

公司为设立于上海张江高科技园区的软件企业。经税务机关批准，适用所得税税率为 25%。根据《中华人民共和国企业所得税法》及财政部、国家税务总局发布的《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号），公司自弥补以前年度累计可抵扣亏损后的第一个获利年度起可享受“两免三减半”的税收优惠政策。2013 年及 2014 年为优惠期第一年及第二年，适用企业所得税税率 0%。2015 年为优惠期第三年，适用企业所得税税率 12.5%。

2、增值税

由于公司于 2015 年 12 月 30 日被上海市经济和信息化委员会认定为软件企业，根据财政部、国家税务总局发布的《关于软件产品增值税政策的通知》（财税[2011]100 号），公司让渡软件使用权收入按 17%税率征收增值税后，对实际税负超过 3%的部分实行增值税即征即退政策。

五、 合并财务报表重要项目注释

(一) 货币资金

类别	期末余额	期初余额
现金	78,243.05	61,578.06
银行存款	10,242,734.75	18,724,521.02
其他货币资金	532.24	532.24
合计	10,321,510.04	18,786,631.32
其中：存放在境外的款项总额	-	-

本期货币资金较上年同期减少 8,465,121.28 元，主要原因是报告期内公司使用闲置资金购买了较大金额的保本型理财产品。

(二) 应收账款

(1) 按组合计提坏账准备的应收账款

类别	期末数			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例%	金额	比例%
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的应收账款	12,335,431.26	100%	-	-
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
合计	12,335,431.26	100%	-	-

类别	期初数			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例%	金额	比例%
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的应收账款	14,859,966.28	100%	-	-
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
合计	14,859,966.28	100%	-	-

(2) 按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况

债务人名称	关联关系	期末余额	账龄	占应收款期末余额合计数的比例	坏账准备余额
上海剑圣网络科技有限公司	非关联方	4,502,109.80	1 年以内	36.50%	-
深圳腾讯计算机系统有限公司	非关联方	2,290,800.99	1 年以内	18.57%	-
Apple Inc.	非关联方	1,050,264.90	1 年以内	8.51%	-
四三九九网络股份有限公司	非关联方	915,100.00	1 年以内	7.42%	-
上海脉淼信息科技有限公司	非关联方	797,175.34	1 年以内	6.46%	-
合计		9,555,451.03		77.46%	-

(3) 采用账龄分析法计提坏账准备的应收账款

账龄	期末数			期初数		
	账面余额	计提比例%	坏账准备	账面余额	计提比例%	坏账准备
1 年以内	12,335,431.26	-	-	14,859,966.28	-	-

合计	12,335,431.26	-	-	14,859,966.28	-	-
----	---------------	---	---	---------------	---	---

（三）预付账款

账龄	期末余额		期初余额	
	金额	比例%	金额	比例%
1 年以内	4,575,209.71	100%	1,587,146.62	100%
1 至 2 年	-	-	-	-
2 至 3 年	-	-	-	-
三年以上	-	-	-	-
合计	4,575,209.71	100%	1,587,146.62	100%

预付账款期末余额较年初余额增加了 2,988,063.09 元，增幅达 188.27%，主要原因是报告期内，公司预付了较大金额的咨询及宽带费用。

（1）预付账款前五大供应商

债务人名称	关联关系	期末余额	占预付账款期末余额合计数的比例
北京森华易腾通信技术有限公司	非关联方	758,679.17	16.58%
北京新金度彼投资管理有限公司	非关联方	666,666.68	14.57%
上海创寅美术工作室	非关联方	504,166.66	11.02%
敏思特咨询（北京）有限公司	关联方	314,465.38	6.87%
深圳市中兴合众管理有限公司丽雅查尔顿酒店	非关联方	297,169.80	6.50%
合计		2,541,147.69	55.54%

（四）其他应收款

（1）按组合计提坏账准备的其他应收款

类别	期末数			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例%	金额	比例%
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收款	6,003,583.70	100%	-	-
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收账款	-	-	-	-
合计	6,003,583.70	100%	-	-

类别	期初数			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例%	金额	比例%
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-

按组合计提坏账准备的其他 应收款	899,240.00	100%	-	-
单项金额虽不重大但单项计 提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-
合计	899,240.00	100%	-	-

期末其他应收账款较期初出现大幅增长，主要原因是报告期内公司支付了 500 万元深圳龙之谷项目研发备用金。

（2）其他应收款性质分类

款项性质	期末余额	期初余额
备用金	5,000,000.00	-
员工借款	681,211.70	800,000.00
代垫款	315,000.00	-
代缴员工公积金	-	86,868.00
其他	7,372.00	12,372.00
合计	6,003,583.70	899,240.00

（3）采用账龄分析法计提坏账准备的其他应收款

账龄	期末数			期初数		
	账面余额	计提比例%	坏账准备	账面余额	计提比例%	坏账准备
1 年以内	6,003,583.70	-	-	899,240.00	-	-
合计	6,003,583.70	-	-	899,240.00	-	-

（五）其他流动资产

项目	期末余额	期初余额
待抵扣增值税进项税额	-	312,391.79
预缴企业所得税	-	318.31
银行理财产品	55,931,685.97	50,600,327.48
合计	55,931,685.97	50,913,037.58

（六）长期应收款

项目	期末余额			期初余额		
	账面余额	坏账准备	账面价值	账面余额	坏账准备	账面价值
应收员工长期 借款	2,568,144.78	-	2,568,144.78	2,136,416.82	-	2,136,416.82
未实现融资收 益	156,661.95	-	156,661.95	255,352.21	-	255,352.21
应收长期房租 押金	2,122,347.87	-	2,122,347.87	2,072,148.93	-	2,072,148.93
合计	4,847,154.60	-	4,847,154.60	4,463,917.96	-	4,463,917.96

（七）长期股权投资

		本期增减变动		减
--	--	--------	--	---

被投资单位	期初余额	追加投资	减少投资	权益法下确认的投资收益	其他综合收益调整	其他权益变动	宣告发放现金股利或利润	计提减值准备	期末余额	值准备期末余额
一、联营企业										
上海冰禾网络科技有限公司	6,836,049.02	-	-	-20,637.70	-	-	-	-	6,815,411.32	-
上海乐核信息科技有限公司	2,615,340.40	-	-	-155,267.77	-	-	-	-	2,460,072.63	-
合计	9,451,389.42	-	-	-175,905.47	-	-	-	-	9,275,483.95	-

（八）固定资产

1、固定资产情况

项目	房屋及建筑物	电子设备	运输工具	办公设备	合计
一、账面原值					
1. 期初余额	11,323,738.98	7,609,899.07	7,309,358.25	823,172.68	27,066,168.98
2. 本期增加金额	-	43,886.00	-	-	43,886.00
（1）购置	-	43,886.00	-	-	43,886.00
3. 本期减少金额	-	5,194.87	686,640.00	-	691,834.87
4. 期末余额	11,323,738.98	7,648,590.20	6,622,718.25	823,172.68	26,418,220.11
二、累计折旧					
1. 期初余额	290,793.60	5,427,900.91	2,706,545.60	456,742.70	8,881,982.81
2. 本期增加金额	145,396.80	809,649.58	683,952.99	133,392.00	1,772,391.37
（1）计提	145,396.80	809,649.58	683,952.99	133,392.00	1,772,391.37
3. 本期减少金额	-	3,813.58	358,693.83	-	362,507.41
（1）处置或报废	-	3,813.57	358,693.83	-	362,507.40
4. 期末余额	436,190.40	6,233,736.91	3,031,804.76	590,134.70	10,291,866.77
三、减值准备					
1. 期初余额	-	-	-	-	-
2. 本期增加金额	-	-	-	-	-
（1）计提	-	-	-	-	-
3. 本期减少金额	-	-	-	-	-
（1）处置或报	-	-	-	-	-

废					
4. 期末余额	-	-	-	-	-
1. 期末账面价值	10,887,548.58	1,414,853.29	3,590,913.49	233,037.98	16,126,353.34
2. 期初账面价值	11,032,945.38	2,527,942.04	4,602,812.65	20,486.10	18,184,186.17

期末固定资产较期初下降了 2,057,832.83 元，主要是公司车辆、电脑设备计提的折旧数额较大所致。

（九）无形资产

项目	软件	合计
一、账面原值		
1. 期初余额	226,145.30	226,145.30
2. 本期增加金额	-	-
（1）购置	-	-
3. 本期减少金额	-	-
（1）处置	-	-
4. 期末余额	226,145.30	226,145.30
二、累计摊销		
1. 期初余额	35,458.00	35,458.00
2. 本期增加金额	35,807.82	35,807.82
（1）计提	35,807.82	35,807.82
3. 本期减少金额	-	-
（1）处置	-	-
4. 期末余额	71,265.82	71,265.82
三、减值准备		
1. 期初余额	-	-
2. 本期增加金额	-	-
（1）计提	-	-
3. 本期减少金额	-	-
（1）处置	-	-
4. 期末余额	-	-
四、账面价值		
1. 期末账面价值	154,879.48	154,879.48
2. 期初账面价值	190,687.30	190,687.30

（十）长期待摊费用

类别	期初余额	本期增加额	本期摊销额	其他减少额	期末余额
办公室装修工程	465,110.02	-	465,110.02	-	-
合计	465,110.02	-	465,110.02	-	-

长期待摊费用的期末余额为零，较期初下降了 465,110.02 元，主要原因是办公室装修的费用已于本期摊销完毕。

（十一）递延所得税资产、递延所得税负债

1、递延所得税资产和递延所得税负债不以抵销后的净额显示

项目	期末余额		期初余额	
	递延所得税资产 /负债	可抵扣/应纳税 暂时性差异	递延所得税资产/负 债	可抵扣/应纳税暂时 性差异
递延所得税资产：	-	-	-	-
可抵扣亏损	-	-	-	-
递延收益	-	-	5,469.29	43,754.32
小计	-	-	5,469.29	43,754.32

2、未确认递延所得税资产明细

项目	期末余额	期初余额
可抵扣亏损	90,165,913.13	90,236,857.53
合计	90,165,913.13	90,236,857.53

(1) 未确认递延所得税资产的可抵扣亏损将于以下年度到期情况

年度	期末余额	期初余额	备注
2018 年	17,877,223.19	17,948,167.59	
2019 年	25,000,737.15	25,000,737.15	
2020 年	47,287,952.79	47,287,952.79	
合计	90,124,078.52	90,236,857.53	

(十二) 预收账款

项目	期末余额	期初余额
1 年以内（含 1 年）	6,311,365.83	1,026,681.34
合计	6,311,365.83	1,026,681.34

预收账款期末余额较期初增加了 5,284,684.49 元，主要原因为公司在报告期内收到来自巨人网络对《街机三国》手游的 450 万元的版权金。

(十三) 应付职工薪酬

1、应付职工薪酬列示

项目	期初余额	本期增加额	本期减少额	期末余额
一、短期薪酬	7,645,138.74	23,287,194.69	27,235,317.13	3,697,016.30
二、离职后福利-设定提存计划	536,272.90	3,021,223.60	3,009,244.20	548,252.30
合计	8,181,411.64	26,308,418.29	30,244,561.33	4,245,268.60

2、短期职工薪酬状况

项目	期初余额	本期增加额	本期减少额	期末余额
1. 工资、奖金、津贴和补贴	7,305,591.24	20,788,200.19	24,841,841.73	3,251,949.70
2. 职工福利费	-	-	-	-
3. 社会保险费	274,450.50	1,570,600.49	1,561,645.40	283,405.59
其中：医疗保险费	242,788.71	1,394,331.80	1,386,314.00	250,806.51
工商保险费	12,068.78	50,700.24	53,780.80	8,988.22
生育保险费	19,593.01	125,568.45	121,550.60	23,610.86

4. 住房公积金	65,097.00	928,394.00	831,830.00	161,661.00
合计	7,645,138.74	23,287,194.68	27,235,317.13	3,697,016.29

3、设定提存计划情况

项目	期初余额	本期增加额	本期减少额	期末余额
1、基本养老保险	506,883.40	2,862,794.57	2,852,407.10	517,270.87
2、失业保险费	29,389.50	158,429.03	156,837.10	30,981.43
合计	536,272.90	3,021,223.60	3,009,244.20	548,252.30

期末应付职工薪酬较期初大幅下降了 3,936,143.04 元，主要原因是报告期初的应付职工薪酬余额中包含的金额较大的公司员工年终奖在报告期内得以支付，因此报告期末的余额大幅下降。

（十四）应交税费

税种	期末余额	期初余额
增值税	1,058,493.27	895,027.50
城市维护建设税	21,858.16	8,950.28
个人所得税	265.83	764,956.65
教育附加费	31,754.88	26,850.83
地方教育费附加	21,169.89	17,900.50
其他税费	10,584.96	8,950.28
合计	1,144,126.99	1,722,636.04

（十五）其他应付款

款项性质	期末余额	期初余额
应付专业服务费	-	73,992.73
应付职工代垫款	11,450.30	32,017.00
其他	16,403.72	146,490.23
合计	27,854.02	252,499.96

（十六）递延收益

1、递延收益按类别列示

项目	期初余额	本期增加额	本期减少额	期末余额	形成原因
预收游戏道具充值产生的递延收益	43,754.35	-	43,754.35	-	未消耗充值金额
合计	43,754.35	-	43,754.35	-	

我司将自主运营平台上的充值未消耗的金额按一定比例确认为递延收益，待充值金额消耗完毕后确认为收入。由于在报告期内，公司自主运营平台上已充值金额已消耗完毕，因此期末递延收益的余额为 0。

（十七）股本

股东	期末余额	期初余额
时继江	15,158,580.00	5,052,860.00

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

深圳市青松股权投资企业（有限合伙）	4,050,570.00	1,350,190.00
上海叁乐投资管理中心（有限合伙）	4,185,000.00	1,395,000.00
北海巨之投创业投资有限公司	3,000,000.00	1,000,000.00
吴明明	1,196,100.00	398,700.00
饶加民	1,147,500.00	382,500.00
刘其炎	963,900.00	321,300.00
李瑞明	298,350.00	99,450.00
合计	30,000,000.00	10,000,000.00

2016 年 4 月 22 日，公司发布资本公积金转增股本预案公告，拟以当前总股本 10,000,000 股为基数，以资本公积向全体股东每 10 股转增 20 股，共计转增 20,000,000 股。权益分派前公司总股本为 10,000,000 股，转增后总股本增至 30,000,000 股，各股东持股比例不变。本次转增股本的资本公积金额为 20,000,000 元。本次资本公积转增股本预案经公司 2016 年 4 月 20 日召开的第一届董事会第四次会议审议通过，并于 2015 年年度股东大会审议全票通过。本次所送（转）股已于 2016 年 5 月 27 日直接记入股东证券账户。

（十八）资本公积

类别	期初余额	本期增加额	本期减少额	期末余额
一、资本溢价	47,000,000.00	-	20,000,000.00	27,000,000.00
二、其他资本公积	116,728,515.57	-	808,598.61	115,919,916.96
合计	163,728,515.57	-	20,808,598.61	142,919,916.96

（十九）盈余公积

类别	期初余额	本期增加额	本期减少额	期末余额
法定盈余公积	-	-	-	-
合计	-	-	-	-

（二十）未分配利润

项目	期末余额	
	金额	提取或分配比例
调整前上期末未分配利润	-65,148,716.99	-
调整期初未分配利润合计数（调整+、调减-）	-	-
调整后期初未分配利润	-65,148,716.99	-
加：本期归属于母公司所有者的净利润	70,944.40	-
减：提取法定盈余公积金	-	-
提取任意盈余公积	-	-
应付普通股股利	-	-
转作股本的普通股股利	-	-
其他	-	-
期末未分配利润	-65,077,772.59	-

（二十一）营业收入和营业成本

项目	本期发生额		上期发生额	
	收入	成本	收入	成本
一、主营业务小计				
联合运营收入	33,238,889.07	2,685,766.30	40,182,815.86	8,131,812.20
自主运营收入	1,226,637.19	268,649.78	1,319,303.94	310,300.50
技术服务收入	995,760.02	103,000.00	1,320,754.70	140,000.00
合计	35,461,286.28	3,057,416.08	42,822,874.50	8,582,112.70

本期营业成本发生额较上年同期下降了 5,524,696.62 元，主要原因是在报告期内，公司对于运营中的成功页游项目进行了有效的整合，施行了工作室制度，提升了整体的资源利用效率，使得本期与主营相关的工资薪酬、带宽及服务器托管费用等较上期有了较大幅度的下降，同时上年同期公司发生了数额较大的授权金支出。

（二十二）营业税金及附加

项目	本期发生额	上期发生额
教育费附加	104,633.65	77,476.11
地方教育费附加	69,755.71	51,650.68
城市维护建设税	59,869.28	25,825.41
河道管理费	34,877.88	25,825.36
合计	269,136.52	180,777.56

本期营业税金及附加较上年同期出现了较大幅度的增长，主要原因是上年同期公司全资子公司上海欢乐的进项税额抵扣较高，造成上年同期的营业税金及附加的金额较小。

（二十三）销售费用

项目	本期发生额	上期发生额
广告推广费	-	16,163,938.41
职工薪酬费用	292,622.10	834,225.86
咨询费及服务费	-	241,513.20
住宿及交通费	1,502.00	4,106.00
办公费和通讯费	38,341.60	2,637.40
业务招待费	8,851.00	2,504.00
折旧费用	-	645.20
差旅费	12,494.00	500.00
其他	184	6,972.00
合计	353,994.70	17,257,042.07

上年同期，公司做了自研游戏的推广尝试，造成销售费用较高。而本期公司仍以自研游戏为主，但减少了广告的投放，使得本期销售费用较上年同期出现了较大幅度的下降。

（二十四）管理费用

项目	本期发生额	上期发生额
研发费用	20,865,091.99	28,170,973.29
租金及物业管理费	3,916,593.87	4,172,384.03
职工薪酬费用	3,817,344.34	4,825,717.88

咨询费及服务费	1,591,790.74	4,055,266.60
折旧费用	967,401.63	897,569.20
工程款	869,157.87	491,658.93
办公费及通讯费	753,826.50	1,383,233.39
伙食费	608,393.65	720,352.42
水电费	420,011.22	771,681.27
差旅费	283,579.47	386,473.90
审计费	185,156.97	139,704.48
业绩招待费	158,380.68	338,344.76
会务费	140,000.00	127,036.00
公共费用	132,213.50	152,599.90
律师费	131,132.08	198,113.20
俱乐部费用	127,808.00	150,569.43
住宿及交通费	109,026.80	87,025.26
团建费	83,029.60	108,886.80
猎头费	65,369.81	52,800.00
利息费用	36,365.32	48,044.15
技术服务费	30,938.59	-
税费	27,626.18	-
培训费	26,037.74	13,170.00
保险费	23,726.49	14,098.53
快递费	19,755.85	24,779.49
股份支付	-808,598.61	-
检查费	6,918.00	155,305.00
其他	9,653.26	50,396.82
合计	34,597,731.54	47,536,184.73

本期的管理费用较上年同期减少了 27.21%，主要原因是公司在报告期内对于运营中的成功页游产品进行了有效地整合，并施行了工作室制度，使得整体的资源利用效率有了较大幅度地提升。

（二十五）财务费用

项目	本期发生额	上期发生额
利息支出	-	-
减：利息收入	-2,358.73	-35,150.00
手续费支出	7,589.43	10,795.43
现金折扣	277,972.64	754,897.55
汇兑损益	-4,591.31	-
合计	211,205.57	698,748.48

本期财务费用较上年同期降幅较大的原因主要是本期续签平台减少了现金折扣的折让。

（二十六）资产减值损失

项目	本期发生额	上期发生额
坏账损失	3,939.75	24,367.91

合计	3,939.75	24,367.91
----	----------	-----------

本期资产减值损失发生额较上年同期出现了大幅下降，主要由于本期来自客户的坏账情况较上年同期有所改善，因此坏账损失的计提金额同比大幅下降。

（二十七）投资收益

类别	本期发生额	上期发生额
权益法核算的长期股权投资收益	-175,905.47	-177,634.35
理财产品投资收益	855,104.12	1,101,894.63
合计	679,198.65	924,260.28

（二十八）营业外收入

1、营业外收入分项列示

项目	本期发生额	上期发生额	计入当期非经常性损益的金额
非流动资产处置利得合计	117,579.24	-	117,579.24
其中：固定资产处置利得	117,579.24	-	117,579.24
政府补助	2,007,315.59	2,412,193.09	2,007,315.59
其他	169,930.26	4,449.12	169,930.26
合计	2,294,825.09	2,416,642.21	2,294,825.09

2、计入当期损益的政府补助

项目	本期发生额	上期发生额	与资产相关/与收益相关
软件集成电路企业即征即退软件增值税	1,805,478.87	2,125,365.37	与收益相关
人才专项资金	-	126,641.23	与收益相关
其他补助	201,836.72	160,186.49	与收益相关
合计	2,007,315.59	2,412,193.09	

（二十九）营业外支出

项目	本期发生额	上期发生额	计入当期非经常性损益的金额
非流动资产处置损失合计	-	144,891.84	-
其中：固定资产处置损失	-	144,891.84	-
赞助支出	-	-	-
合计	-	144,891.84	-

（三十）所得税费用

1、所得税费用明细

项目	本期发生额	上期发生额
按税法及相关规定计算的当期所得税费用	-	-

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司
2016 半年度报告

公告编号：2016-028

递延所得税费用	5,469.29	-
合计	5,469.29	-

本期发生了 5,469.29 的所得税费用，而上年同期没有发生所得税费用，要原因是本期公司对递延所得税资产做了转回。

2、会计利润与所得税费用调整过程

项目	金额
利润总额	70,944.40
按法定/适用税率计算的所得税费用	8,868.05
子公司适用不同税率的影响	-329,883.62
调整以前期间的所得税的影响	-
非应税收入的影响	-
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	-
使用前期未确认递延所得税资产的可抵扣亏损的影响	255,540.46
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	-
所得税费用	5,469.29

（三十一）现金流量表

1、收到或支付的其他与经营活动有关的现金

项目	本期发生额	上期发生额
收到其他与经营活动有关的现金	2,187,440.90	26,299,244.91
其中：		
利息收入	62,305.24	66,944.50
补助收入	396,069.97	126,641.23
股东偿还借款收到的现金	-	22,870,000.00
职工偿还借款收到的现金	1,682,960.00	2,960,453.02
其他	38,879.92	275,206.16
支付其他与经营活动有关的现金	11,411,387.58	33,676,041.02
其中：		
向股东提供借款支付的现金	-	18,032,986.20
向职工提供借款支付的现金	2,244,932.99	5,004,323.17
交通差旅费等	406,242.27	478,105.16
捐赠支出	-	-
租金及物业管理费等	3,916,593.87	4,172,384.03
业务招待费	167,231.68	338,344.76
其他	4,676,386.77	8,607,390.32

2、现金流量表大额变动的原因

（1）本期收到其他与经营活动有关的现金较上期减少 24,119,029.78 元，主要原因为上年同期股东及职工集中偿还了金额较大的代垫款项，而本期发生金额较小；

（2）本期购买商品、接受劳务支付的现金较上年同期减少 18,247,461.70 元，主要原因为上期公司为加大自研游戏产品的推广力度，支付了较大数额的销售费用，而本期公司调整了经营战略，使得相关费用大幅下降。

（3）本期支付的其他与经营活动有关的现金较上年同期减少 22,264,653.44 元，主要原

因为上年同期股东及职工借款的金额较大。

（4）本期收到的其他与投资活动有关的现金较上期增加 27,000,000.00 元，主要原因是报告期内公司收到了前期购买的已到期的理财产品本金。

（5）本期支付的其他与投资活动有关的现金较上期增加 27,268,689.44 元，主要原因是报告期内公司将收到的理财产品本金进行了续购。

（三十二）现金流量表补充资料

1、现金流量表补充资料

项目	本期发生额	上期发生额
1. 将净利润调节为经营活动现金流量		
净利润	70,944.40	-28,260,348.30
加：资产减值准备	-	-
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	1,772,391.37	2,122,504.04
无形资产摊销	35,807.82	7,849.32
长期待摊费用摊销	465,110.02	321,811.09
待摊费用减少（减：增加）	-	-
预提费用增加（减：减少）	-	-260,000.00
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“-”号填列）	-117,579.24	144,891.84
固定资产报废损失（收益以“-”号填列）	-	-
公允价值变动损失（收益以“-”号填列）	-	-
财务费用（收益以“-”号填列）	-	-
投资损失（收益以“-”号填列）	-679,198.65	-924,260.28
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-5,469.29	-
递延所得税负债增加（减少以“-”号填列）	-	-
存货的减少（增加以“-”号填列）	-	-
经营性应收项目的减少（增加以“-”号填列）	-5,535,050.04	-5,185,359.18
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	-70,367.09	-8,811,073.84
其他	-	-
经营活动产生的现金流量净额	-4,063,410.70	-40,843,985.31
2. 不涉及现金收支的重大投资和筹资活动	-	-
债务转为资本	-	-
一年内到期的可转换公司债券	-	-
融资租入固定资产	-	-
3. 现金及现金等价物净变动情况		
现金的期末余额	10,321,510.04	34,695,571.53
减：现金的期初余额	18,786,631.32	89,439,561.45

加：现金等价物的期末余额	-	-
减：现金等价物的期初余额	-	-
现金及现金等价物净增加额	-8,465,121.28	-54,743,989.92

2、现金及现金等价物

项目	期末余额	期初余额
一、现金	10,321,510.04	18,786,631.32
其中：库存现金	78,243.05	61,578.06
可随时用于支付的银行存款	10,242,734.75	18,724,521.02
可随时用于支付的其他货币资金	532.24	532.24
可用于支付的存放中央银行款项	-	-
存放同业款项	-	-
拆放同业款项	-	-
二、现金等价物	-	-
其中：三个月内到期的债券投资	-	-
三、期末现金及现金等价物余额	10,321,510.04	18,786,631.32
其中：母公司或集团内子公司使用受限制的现金及现金等价物	-	-

六、在其他主体中的权益

（一）在子公司中的权益

子公司名称	注册地	主要经营地	业务性质	持股比例（%）	取得方式
上海欢乐互娱网络科技有限公司	上海	上海	游戏开发、游戏运营	100.00%	投资设立
上海热血网络科技有限公司	上海	上海	游戏开发、游戏运营	100.00%	投资设立
海南欢乐互娱网络科技有限公司	海南	海南	技术开发、技术咨询	100.00%	投资设立

（二）在联营企业中的权益

公司名称	主要经营地	注册地	业务性质	持股比例（%）	投资的会计处理方法
上海乐核信息科技有限公司	上海	上海	游戏开发	10.00%	权益法
上海冰禾网络科技有限公司	上海	上海	游戏开发	10.00%	权益法

上海冰禾网络科技有限公司由时继敏和涂强共同成立于 2014 年 12 月 26 日，原注册资本人民币 100 万元，营业执照注册号为 310120002605903，时继敏持有该公司 81% 的股份并担任法人代表。公司于 2015 年 3 月 25 日与上海冰禾签署增资协议。按照增资协议规定，公司向上海冰禾投资人民币 700 万元，认购上海冰禾新增注册资本 11.1111 万元，占其增资后注册资本的 10%。公司对上海冰禾的持股比例虽然低于 20%，但是本公司有权任命上海冰禾董事会 3 名成员中的 1 名，从而能够对其施加重大影响，故将其作为联营企业核算。

上海乐核信息科技有限公司由公司、北京丰厚天元投资中心(有限合伙)和上海时乐鸟信息科技有限公司共同发起成立于 2015 年 2 月 2 日，注册资本为人民币 10 万元，营业执照注册号为 310112001469906。公司现金出资人民币 300 万元投资上海乐核，获得其 10% 的股权。公司对上海乐核的持股比例虽然低于 20%，但是本公司有权任命上海乐核董事会 3 名成员中的 1 名，从而能够对其施加重大影响，故将其作为联营企业核算。

2、重要联营企业的主要财务信息

项目	期末余额 / 本期发生额		期初余额 / 上期发生额	
	上海冰禾网络科技有限公司	上海乐核信息科技有限公司	上海冰禾网络科技有限公司	上海乐核信息科技有限公司
流动资产	5,927,431.29	688,072.61	5,215,110.49	2,036,465.31
其中：现金和现金等价物	1,326,739.96	680,156.61	2,249,067.09	2,030,715.31
非流动资产	4,550.87	183,117.64	294,387.33	220,338.49
资产合计	5,931,982.16	871,190.25	5,509,497.82	2,256,803.80
流动负债	777,868.93	190,463.94	149,007.59	-
非流动负债	-	-	-	-
负债合计	777,868.93	190,463.94	149,007.59	23,399.77
少数股东权益	-	-	-	-
归属于母公司股东权益	5,154,113.23	680,726.31	5,360,490.23	2,233,404.03
按持股比例计算的净资产份额	515,411.32	68,072.63	536,049.02	223,340.40
调整事项	-	-	-	-
其中：商誉	-	-	-	-
内部交易未实现利润	-	-	-	-
其他	-	-	-	-
对联营企业权益投资的账面价值	-	-	-	-
存在公开报价的联营企业权益投资的公允	-	-	-	-

价值				
营业收入	953,166.22	1,456,310.68	-	-
财务费用	25,625.30	-9,412.89	-4,179.08	-50,300.17
所得税费用	-	-	-	-
净利润	-206,377.00	-1,552,677.72	-900,562.15	-875,781.28
终止经营的净利润	-	-	-	-
其他综合收益	-	-	-	-
综合收益总额	-	-	-	-
本年度收到的来自联营企业的股利	-	-	-	-

七、关联方关系及其交易

（一）本公司的母公司

本公司的最终控制方为自然人时继江

（二）本公司子公司的情况

详见附注“附注六、在其他主体中的权益”

（三）本企业的合营和联营企业情况

详见附注“附注六、在其他主体中的权益”

（四）本企业的其他关联方情况

其他关联方名称	其他关联方与本公司关系
上海叁乐投资管理中心（有限合伙）	持有本公司 5%以上表决权股份的股东
深圳市青松股权投资企业（有限合伙）	持有本公司 5%以上表决权股份的股东
北海巨之投创业投资有限公司	持有本公司 5%以上表决权股份的股东
吴明明	股东、董事、副总经理
李佳琦	董事
亓骥才	董事
刘其炎	董事
王晓明	董事
周贤	财务总监/董事会秘书
何长兵	监事会主席
陈敏	职工代表监事

（五）关联交易情况

1、日常性关联交易

1、巨人网络通过其全资子公司北海巨之投创业投资有限公司持有公司 10%的股份。2015

年 7 月 27 日，经股东大会同意公司全资子公司上海欢乐与巨人网络签署了《〈街机三国〉移动版游戏软件授权协议》。巨人网络将享有《街机三国》手游在大陆地区的独家代理权，并依据约定的开发运营进度向上海欢乐支付标的游戏版权代理金人民币 1,500 万元。报告期内，巨人网络向公司支付了 450 万元的版权金，考虑到游戏尚未正式商业化运营，因此我司暂未确认该项收入，待游戏首发渠道版本正式商业化运营后按合同年限进行收入确认。

2、敏思特公司实控人王晓明先生通过上海叁乐投资管理公司间接持有公司股份。报告期内，公司向敏思特咨询有限公司支付了 50 万元，作为其未来一年给予公司咨询服务的费用。

八、母公司财务报表主要项目注释

（一）应收账款

（1）按组合计提坏账准备的应收账款

类别	期末数			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例%	金额	比例%
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的应收账款	8,699,386.76	100%	-	-
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
合计	8,699,386.76	100%	-	-

类别	期初数			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例%	金额	比例%
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的应收账款	9,968,142.58	100%	-	-
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
合计	9,968,142.58	100%	-	-

（2）采用账龄分析法计提坏账准备的应收账款

账龄	期末数			期初数		
	账面余额	计提比例%	坏账准备	账面余额	计提比例%	坏账准备
1 年以内	8,699,386.76	-	-	9,968,142.58	-	-
1 至 2 年	-	-	-	-	-	-
合计	8,699,386.76	-	-	9,968,142.58	-	-

--	--	--	--	--	--	--

(3) 按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况

单位名称	期末余额	占应收款期末余额 合计数的比例	坏账准备余额
深圳腾讯计算机系统有限公司	2,290,800.99	26.33%	-
Apple Inc.	1,050,264.90	12.07%	-
四三九九网络股份有限公司	915,100.00	10.52%	-
上海脉淼信息科技有限公司	797,175.34	9.16%	-
广州华多网络科技有限公司珠海分公司	177,000.00	2.03%	-
合计	5,230,341.23	60.11%	-

(二) 其他应收款

(1) 按组合计提坏账准备的其他应收款

类别	期末数			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例%	金额	比例%
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收账款	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收账款	47,460,515.98	100%	-	-
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收账款	-	-	-	-
合计	47,460,515.98	100%	-	-

类别	期初数			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例%	金额	比例%
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收账款	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收账款	41,371,886.96	100%	-	-
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收账款	-	-	-	-
合计	41,371,886.96	100%	-	-

(2) 采用账龄分析法计提坏账准备的其他应收款

账龄	期末数			期初数		
	账面余额	计提比例%	坏账准备	账面余额	计提比例%	坏账准备
1 年以内	47,460,515.98	-	-	41,371,886.96	-	-

1 至 2 年	-	-	-	-	-	-
合计	47,460,515.98	-	-	41,371,886.96	-	-

(3) 采用其他组合方法计提坏账准备的其他应收款情况

账龄	期末数			期初数		
	账面余额	计提比例%	坏账准备	账面余额	计提比例%	坏账准备
关联方往来组合	46,860,472.28	-	-	40,474,146.96	-	-
合计	46,860,472.28	-	-	40,474,146.96	-	-

(4) 其他应收款按款项性质分类情况

款项性质	期末余额	期初余额
应收关联方款项	46,860,472.28	40,474,146.96
代缴员工公积金	-	86,868.00
应收员工借款	600,043.70	800,000.00
其他	-	10,872.00
合计	47,460,515.98	41,371,886.96

(5) 按欠款方归集的其他应收款期末余额前五名的其他应收款情况

债务人名称	关联关系	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例	坏账准备余额
上海欢乐互娱网络科技有限公司	关联方	46,854,000.28	1 年以内	98.72%	-
陈康	非关联方	300,000.00	1 年以内	0.63%	-
李江	非关联方	200,000.00	1 年以内	0.42%	-
周薇薇	非关联方	100,000.00	1 年以内	0.21%	-
上海张江管理中心发展有限公司	非关联方	2,872.00	1 年以内	0.01%	-
合计	-	-	-	99.99%	-

(三) 长期股权投资

项目	期末余额			期初余额		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
对子公司投资	11,061,000.00	10,000,000.00	1,061,000.00	11,011,000.00	10,000,000.00	1,011,000.00
对联营企业投资	9,275,483.95	-	-	9,451,389.42	-	-
合计	20,336,483.95	10,000,000.00	10,336,483.95	20,462,389.42	10,000,000.00	10,462,389.42

1、对子公司的投资

被投资单位	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额	本期计提减值准备	减值准备期末余额
上海欢乐互娱网络科技有限公司	10,000,000.00	-	-	10,000,000.00	-	10,000,000.00
上海热血网络科技有限公司	1,000,000.00	-	-	1,000,000.00	-	-
海南欢乐互娱网络科技有限公司	11,000.00	50,000.00	-	61,000.00	-	-
合计	11,011,000.00	50,000.00	-	11,061,000.00	-	-

2、对联营企业投资

投资单位	期初余额	本期增减变动								期末余额
		追加投资	减少投资	权益法下确认的投资收益	其他综合收益调整	其他权益变动	宣告发放现金股利或利润	计提减值准备	其他	
一、联营企业										
上海冰禾网络科技有限公司	6,836,049.02	-	-	-20,637.80	-	-	-	-	-	6,815,411.22
上海乐核信息科技有限公司	2,615,340.40	-	-	-155,267.77	-	-	-	-	-	2,460,072.63
合计	9,451,389.42	-	-	-175,905.57	-	-	-	-	-	9,275,483.85

（四）营业收入和营业成本

项目	本期发生额		上期发生额	
	收入	成本	收入	成本
一、主营业务小计				
联合运营收入	23,660,723.67	1,922,182.79	32,126,168.22	5,501,960.72
自主运营收入	-	-	-	-
技术服务收入	995,760.02	103,000.00	660,377.36	70,000.00
合计	24,656,483.69	2,025,182.79	32,476,245.08	5,571,960.72

(五) 投资收益

项目	本期发生额	上期发生额
权益法核算的长期股权投资收益	-175,905.47	-177,634.35
理财产品投资收益	855,104.12	1,069,697.16
合计	679,198.65	892,062.81

九、补充资料

(一) 当期非经常性损益明细表

项目	金额	备注
1. 非流动资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	117,579.24	
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（与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外）	201,836.72	
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. 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	855,104.12	
7. 单独进行减值测试的应收款项减值准备转回	-	
8. 除上述各项之外的其他营业外收入和支出	169,930.26	
9. 其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	
10. 所得税影响额	-168,056.29	
合计	1,176,394.05	

(二) 净资产收益率和每股收益

报告净利润	加权平均净资产收益率 (%)		每股收益	
			基本每股收益	
	本年度	上年同期	本年度	上年同期
归属于公司普通股股东的净利润	0.07	-26.86	0.00	-0.94
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	-1.02	-27.87	-0.04	-0.98

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

二〇一六年八月十九日