

北京乐享互动网络科技股份有限公司

Joy Spreader Interactive Technology Co., Ltd
(北京市东城区龙潭路 3 号 315 室)



公开转让说明书 (申报稿)

推荐主办券商



住所：深圳市红岭中路 1012 号国信证券大厦 16-26 层

二〇一六年九月

公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺公开转让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、完整性承担个别和连带的法律责任。

本公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证公开转让说明书中财务会计资料真实、完整。

全国中小企业股份转让系统有限责任公司（以下简称“全国股份转让系统公司”）对本公司股票公开转让所作的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或者保证。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，本公司经营与收益的变化，由本公司自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行承担。

重大风险提示

本公司特别提醒投资者注意下列重大事项或风险：

一、行业及市场竞争风险

2010年，乔布斯公开宣布 iOS 设备不支持 Flash 技术，并宣称 HTML5 技术将是移动技术的未来，HTML5 技术开始引起游戏行业的关注与重视，经过几年的痛苦成长，HTML5 技术终于在 2014 年 10 月从草案阶段进入批准阶段，这极大地推动了 HTML5 游戏行业的发展。进入 2015 年，伴随着个别基于 html 5 (简称 H5) 的游戏产品的靓丽表现，资本市场对基于 H5 的游戏市场关注度持续升温，大多认为这可能是可类比于当年 PC 时代网页游戏市场的一次系统性机会，但 HTML5 游戏行业毕竟尚处于初始期，行业技术水平、游戏品质、游戏内容、游戏生命周期以及行业盈利模式等方面都还有较大的发展空间，因此行业未来的发展情况存在一定的不确定性。

HTML5 移动游戏市场的火爆引致了 HTML5 移动游戏平台的火爆，就目前看来，除了社交网络传播 HTML5 游戏以外，一些 HTML5 游戏平台也相继设立，如 68 玩娱乐游戏互动平台、5 秒轻游戏平台、火舞游戏、肥猪游戏平台也开设有 H5 专区。HTML5 移动游戏平台数量的增加、HTML5 爆款游戏的匮乏等原因必将引致 HTML5 移动游戏平台之间的竞争不断加剧。针对这一风险，公司一方面积极地与 HTML5 游戏引擎商及游戏研发商（CP）建立良好的合作关系，另一方面不断强化自有渠道伍游网的游戏运营能力并且通过与更多的平台及渠道合作增强公司的游戏业务渠道对接能力。

二、报告期内，游戏联运业务渠道单一风险

报告期内，基于公司游戏联运业务规模较小及自有渠道游戏支付结算系统尚不完善等原因，公司游戏联运业务的渠道商只有深圳市掌联科技有限公司（以下简称“深圳掌联”）。随着公司游戏业务规模的不断扩大，公司进一步与更多的游戏渠道商展开合作，目前公司已经与北京新娱信息技术有限公司、福建萝卜网络科技有限公司等建立了合作关系，公司的游戏产品可以在上述公司的平台及渠道进行推广运营。同时，通过与现在（北京）支付股份有限公司合作成功地完善了公司自有渠道伍游网的游戏支付结算系统，实现了自有渠道的游戏支付结算功能，未来公司将充分利用伍游网这一自有渠道开展游戏运营业务，公司的游戏业

务对深圳掌联的依赖性将会逐步下降。

三、无偿使用关联方房产对公司经营的影响

2012年5月9日，公司与北京翔龙物业管理有限公司签署了房屋租赁合同，合同期限为2年，自2012年5月9日至2014年5月8日，月租金约2,080元。租赁期内，上述费用均由公司控股股东、实际控制人朱子南代为承担，并且承诺无需乐享互动偿还任何资金。

2014年7月3日，公司关联方北京慧群之地科技有限公司与罗宏霞、北京万事达房产经纪有限责任公司签署了关于望京SOHO-T1-3-1908室的房屋租赁合同，合同约定的租赁期限为2014年8月4日至2016年8月3日（出租方给予了三个月的免租期，即2014年5月4日至2014年8月4日），房租每月5.2万元。在2016年1月29日，慧群之地与出租方罗宏霞签署了《提前终止〈房屋租赁合同〉协议书》。在房屋租赁期内，慧群之地将该租赁房屋免费提供给公司及其子公司伍游科技使用。

上述房屋按照房屋租赁合同约定的租金计算，2014年的租金为270,400.00元，2015年的租金为624,000.00元，2016年1月的租金为52,000.00元。若公司按照此金额支付租金，公司2014年、2015年和2016年1-2月的净利润将分别减少约为28.65%、30.47%和7.10%，将对公司经营成果带来较大的不利影响。

2016年2月，乐享互动与出租方罗宏霞签署了《房屋租赁合同》，租赁期为2016年2月1日至2018年1月31日，房租每月5.2万元。

四、对关联方依赖较高的风险

报告期内，公司关联交易所占比重较高，2014年、2015年、2016年1-2月关联销售占当期同类销售比重分别为34.59%、56.16%、28.58%，关联采购占当期同类采购比重分别为16.76%、44.59%、66.68%。关联交易占比较高，对公司财务状况和经营成果影响较大。

未来，随着公司业务不断发展，公司将开拓新的客户和供应商，公司对关联方的依赖将逐步降低。

五、客户集中度较高的风险

2014年度、2015年度、2016年1-2月，公司对前五大客户销售的金额占公司营业收入的比例分别为88.84%、93.85%、100.00%，占比相对较高，如果部分

客户经营情况不利，从而降低对公司产品的采购，公司的营业收入增长将受到较大影响。另外，客户集中度过高对公司的议价能力也存在一定的不利影响，进而影响公司的盈利。公司未来拟在稳固与现有重点客户合作关系的前提下，坚持进行市场和客户培育，不断拓展新的区域和新的客户，未来有望减轻对主要客户的依赖程度。子公司伍游科技将会进一步加强自有游戏媒体平台——伍游网(5you.cc)的品牌建设工作，提升其品牌影响力，从而吸引更多多元的客户。

六、知识产权纠纷潜在风险

公司所从事的网络游戏业务属于知识密集型产业，公司所申请的软件著作权的作品中，包括但不限于故事情节、形象、场景音效、有关文档等内容均受到商标、计算机软件著作权等知识产权法律法规的保护；伍游科技平台上运营的游戏亦可能面临第三方提出对产品的知识产权侵权及赔偿，若有关赔偿判决对公司或公司授权方不利，可能对公司造成负债及费用，令公司的业务受到不利影响；伍游科技的平台上存在约 20% 的文章系从其他网站转载而来，公司未与相关网站签署协议，此类行为可能导致知识产权或名誉权的纠纷，为公司带来潜在法律风险。

为了避免和减少该类法律风险，公司完善了内控制度，对于公司游戏内容的研发、伍游科技网络平台上线游戏的内容、版权、文章的转载、引用进行了较为细致的规定，网站内容的上线、转载将严格按照上述规定执行，并对产品的合法合规性进行审查，增强工作人员的法律风险防范意识。公司加强了对于网站内容的审核。

七、实际控制人不当控制的风险

股东朱子南直接持有公司 **59.28%** 的股份，系公司第一大股东和控股股东，其对公司股东大会、董事会决议的形成，董事及高管的任免以及公司的经营管理和发展战略具有实质性的影响，为公司的实际控制人。若实际控制人利用其对公司的实际控制权，对公司的经营决策、人事、财务等进行不当控制，可能会给公司经营和其他股东的权益带来风险。

八、公司治理风险

股份公司成立后，公司制定了较为完备的公司章程、三会议事规则、总经理工作细则、内部控制制度等文件。但由于股份公司成立时间较短，且公司部分董事、监事、高级管理人员进入公司的时间较短，公司及管理层在相关制度的执行

中尚需理解、熟悉，短时期内仍可能存在治理不规范、内部控制制度不能全部有效执行的风险。

九、税收优惠的风险

公司于 2015 年 11 月 24 日取得编号为 GR201511001044 的高新技术企业证书，有效期为三年，按《企业所得税法》的相关规定 2015 年、2016 年适用的企业所得税税率为 15%，高新技术企业满 3 年后需重新认证。2015 年公司取得的所得税优惠金额为 203,963.36 元，占当期净利润的 9.98%，如果公司未来不能被继续认定为高新技术企业或相应的税收优惠政策发生变化，公司将不再享受相关税收优惠，会对公司的业绩造成一定的影响。

十、政策监管的风险

游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国游戏行业尤其是移动游戏行业近年来快速发展，伴随着游戏技术的持续创新、游戏内容和形式的变化，游戏行业的法律监管体系也在不断完善。一方面，我国的游戏行业受工信部、文化部等多个部门的监管，产业政策也在不断变化；另一方面，游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识产权保护、实名认证等相关法律、法规和监管要求在不断完善，对游戏从业者的要求也越来越高。公司立足于 HTML5 游戏行业，如果国家对游戏行业出台更为严格的或者不利于 HTML5 游戏产业发展的政策，可能会对公司的经营产生重大不利影响。为了应对这一风险，公司及其管理层将时刻关注国家对游戏行业的相关政策动态，积极学习与研究政策，并及时咨询相关专家。从而正确深刻地理解政策意图，紧跟政策步伐，并根据国家最新行业政策及时调整经营策略，最大限度地降低政策风险。

十一、人才储备不够，将给产业的可持续发展造成很大影响的风险

游戏是一个集创意、制作、运营、推广于一身的产品，必然需要一大批设计、文案、创意、技术、美术、运营、计算机等多方面的人才，而教育部门并没有设置这样的专业课程，也没有这方面的人才储备。游戏产业发展一段时间之后，这方面的短板就会逐渐体现出来。从实际情况看，人才问题正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，不仅给企业的产品开发与运营带来困难，而且极易引发企业间的恶性竞争。侵犯知识产权、泄露商业机密，甚至对新兴细分市场的成长形成巨大压力。在 HTML5 游戏行业，人才问题比一般性的游戏行业

更为突出，善于利用 H5 技术、有过 H5 游戏开发、运营经验的人才一将难求。随着中国游戏产业规模不断扩大，细分市场迅速发展，全球化布局逐渐完成，不难预计，人才问题将对产业可持续发展造成越来越严重的影响。能否维持技术人员队伍的稳定并不断吸引优秀人才的加盟是公司能否在行业内保持现有市场地位和是否具有持续发展能力的关键。虽然公司十分重视核心技术人员成长和激励，并提供良好的培训机会及积极进取的文化和工作氛围。但如果未来公司核心的技术、管理、营销服务人才流失，将会对公司产生不利影响。针对这一风险公司一方面会加强内部员工的培养，通过提供更多的学习培训机会提高内部员工的知识储备和研发经验。另一方面将通过提供优越的福利待遇和营造良好的公司内部工作环境继续加大对具有丰富从业经验的高层次人才的引进。

十二、投资者与公司股东之间的特殊约定

2016 年 5 月 24 日，乐享互动、道有道(北京)科技股份有限公司、陈亮与朱子南、张之的、张玥、张文妍签署了《关于北京乐享互动网络科技股份有限公司的增资协议》(以下简称“《增资协议》”)，《增资协议》存在特别约定：如果乐享互动未能在 2018 年 12 月 31 日前通过自行申请的方式实现在全国中小企业股份转让系统挂牌并做市交易，或通过并购重组等其他方式实现在证券交易市场上市，则朱子南应当回购道有道(北京)科技股份有限公司、陈亮因本次增资而获得的乐享互动的股份，股份回购价格为道有道(北京)科技股份有限公司、陈亮各自本次增资款金额加上按照 6%/年的标准和实际用款天数计算的资金占用费。

十三、关联方资金占用

报告期内，公司存在关联方占用公司资金的情形。公司实际控制人朱子南因个人资金需求，向公司借款，截至到 2015 年 12 月 31 日，借款金额累计 18,461,494.98 元。该笔借款事项未签署借款协议，未约定利息。截至 2016 年 2 月 29 日，控股股东、实际控制人朱子南已经全部还清所欠公司的款项。此外，公司控股股东、实际控制人朱子南承诺，其将严格遵守国家有关法律、法规、规范性文件以及乐享互动相关规章制度的规定，坚决预防和杜绝其本人及其所控制的其他企业对乐享互动、伍游科技的非经营性占用资金情况发生，不得以任何方式违规占用或使用乐享互动、伍游科技的资金或其他资产、资源，不得以任何直接或者间接的方式从事损害或可能损害乐享互动、伍游科技及其他股东利益的行为。

该笔借款发生在有限公司时期，公司治理尚不健全，该项关联方资金占用行为未履行相应的审批程序。

十四、子公司运营的部分游戏尚未取得前置出版许可、运营备案的风险

公司子公司伍游科技从事游戏运营业务。根据“新广出办发〔2016〕44号”《关于移动游戏出版服务管理的通知》、“中央编办发〔2009〕35号”《关于印发〈中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署“三定”规定中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释〉的通知》、“新出联〔2009〕13号”《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管理的通知》的等有关规定，移动网络游戏应取得新闻出版部门办理该特定游戏出版的前置审批，审批通过之后可以上线运营。根据《网络游戏管理暂行办法》的相关规定，运营的部分网络游戏需经前置审批并取得审批文号、在网络游戏上网运营后向文化部备案。根据“文市发〔2010〕27号”《文化部关于贯彻实施〈网络游戏管理暂行办法〉的通知》的规定，国产网络游戏备案实行独家申报制度，即一款国产网络游戏只能由一家网络游戏运营企业进行申报；联合运营国产网络游戏的，应当由该网络游戏的著作权人进行申报；国产网络游戏著作权人不从事该网络游戏运营的，可授权一家联合运营该网络游戏的网络游戏运营企业独家申报备案。根据《网络游戏管理暂行办法》第三十四条的规定，网络游戏运营企业未按照相关规定履行备案手续的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20,000元以下罚款。

我国移动游戏处于快速发展过程中，互联网和网络游戏行业的相关法律实践及监管要求也正处于不断发展和完善的过程中。实践中，办理前置审批并申请版号、完成文化部备案需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定后方可进行；办理游戏产品的版号和文化部备案均需一定的审批流程和办理时间，加之部分游戏开发团队和运营商对办理游戏前置审批并申请版号、文化部备案的意识较为薄弱，在我国移动游戏市场普遍存在产品研发完成后，立即上线运营，产品版号及文化部备案存在一定滞后现象。同时作为游戏联运商，在办理游戏备案时需要游戏软件著作权人的授权及提供相应的申请文件材料，因此，子公司伍游科技运营的部分游戏存在尚未取得前置审批及文化部备案的情形，存在

可能停止运营及受到相关主管部门处罚的风险。

伍游科技已采取了下线未取得前置审批的游戏、公司继续履行前置审批和备案申报手续、通知游戏合作方公司愿为其办理前置审批并承担相关费用、健全合同审查和游戏上线审查制度等有效措施。同时，公司实际控制人朱子南及其一致行动人张之的承诺：若伍游科技因前述事宜而受到相关政府主管部门处罚，或因目前部分联运游戏产品下线事宜所致的、乐享互动/伍游科技与第三方产生的任何纠纷，均由其负责妥善处理并承担可能导致的、包括但不限于因此给乐享互动、伍游科技造成的任何损失等全部责任。

目 录

公司声明	1
重大风险提示	2
目 录	9
释 义	11
第一节 公司概况	14
一、基本情况	14
二、股份挂牌情况	15
三、股权结构及股东情况	15
四、股本形成及变化情况	20
五、重大资产重组情况	29
六、董事、监事及高级管理人员情况	30
七、报告期主要会计数据及财务指标简表	33
八、相关机构	34
第二节 公司业务	37
一、主营业务、主要产品或服务及其用途	37
二、主要生产或服务流程及方式	62
三、商业模式	66
四、与业务相关的关键资源要素	69
五、主营业务相关情况	81
六、公司所处行业概况、市场规模及行业基本风险特征	86
第三节 公司治理	113
一、三会建立健全及运行情况	113
二、报告期公司及其控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况	114
三、独立运营情况	116
四、同业竞争	118
五、报告期资金占用情况及相关措施	121
六、董事、监事、高级管理人员相关情况	121
第四节 公司财务	125
一、财务报表	125
二、审计意见	141
三、财务报表编制基础及合并范围变化情况	141
四、主要会计政策、会计估计及报告期变化情况	141
五、主要税项	157
六、报告期主要财务数据及财务指标分析	158
七、关联方、关联方关系及关联方往来、关联方交易	189
八、需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项	200
九、报告期资产评估情况	201
十、报告期股利分配政策、利润分配情况以及公开转让后的股利分配政策	201
十一、风险因素	203
第五节 有关声明	210
一、公司全体董事、监事及高级管理人员签名及公司盖章	210

二、主办券商声明.....	211
三、律师声明.....	212
四、审计机构声明.....	213
五、资产评估师事务所声明.....	214
第六节 附件.....	215
一、主办券商推荐报告.....	215
二、财务报表及审计报告.....	215
三、法律意见书.....	215
四、公司章程.....	215
五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见.....	215
六、其他与公开转让有关的重要文件.....	215

释 义

除非本文另有所指，下列词语具有的含义如下：

一般释义		
公司、股份公司、本公司 乐享互动	指	北京乐享互动网络科技股份有限公司
有限公司	指	北京乐享互动网络科技有限公司
伍游科技、子公司、伍游	指	伍游（北京）科技有限公司
慧群之地	指	北京慧群之地科技有限公司
国信证券、推荐主办券商	指	国信证券股份有限公司
三会	指	股东大会、董事会、监事会
三会议事规则	指	《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
《公司章程》	指	北京乐享互动网络科技股份有限公司章程
报告期	指	2014 年度、2015 年度、2016 年 1-2 月
元、万元	指	人民币元、人民币万元
全国股份转让系统公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
证监会	指	中国证券监督管理委员会
工商局	指	工商行政管理局
《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》
HTML5/H5	指	HTML(Hypertext Markup Language)，即超文本标记语言，是用于描述网页文档的一种标记语言。HTML5 是用于取代 1999 年所制定的 HTML4.01 和 XHTML1.0 标准的下一代 HTML 标准，具有独特的开放性、跨平台性和中立性。
APP	指	Application，应用程序，通常指手机等移动终端上的应用软件，或称手机客户端、移动客户端。
HTML5 游戏	指	基于 HTML5 标准开发的页面游戏，属于移动页游的一种，基于移动智能终端以页面运行，无需下载，即点即玩的页面游戏。
移动页游	指	通过以手机、平板电脑或者游戏掌机等移动智能设备为载体进行的游戏，移动游戏又细分为通过下载移动端 app 的移动端游和通过移动智能设备直接页面运行的移动端页面游戏。
网页游戏/页游	指	用户可以直接通过互联网浏览器玩的网络游戏，它不需要安装任何客户端软件。
弱联网游戏	指	是游戏行业给出的一个特定称呼，指的是联网仅仅只为了数据存盘、计费功能，而核心玩法（包括主要逻辑）大多通过客户端完成的游戏，是一个技术上的定义。这类游戏最优表现为离开网络一样可以玩，连接网络之后有特定部分可以玩，这一特性决定了在网络并不稳定的状态下，弱

		联网游戏一样可以相对稳定的玩。
游戏联运	指	与游戏开发商或发行商合作进行游戏的联合运营。
游戏 CP	指	游戏内容提供商，一般是指提供游戏的游戏开发商。
CPS	指	以实际销售数量来换算广告刊登金额，全称 Cost Per Sale。
CPT	指	以时间来计费的广告，如按照月份这种固定收费模式来收费的，全称 Cost Per Time。
CPC	指	点击付费广告，全称 Cost Per Click。
CPM	指	展示付费广告，全称 Cost Per Mille。
CPA	指	按广告投放实际效果，即按回应的有效问卷或定单来计费，而不限广告投放量。全称 Cost Per Action。
Flash	指	一种动画创作与应用程序开发于一身的创作软件。
Android	指	一种基于 Linux 的自由及开放源代码的操作系统，主要使用于移动设备，如智能手机和平板电脑，由 Google 公司和开放手机联盟领导及开发。
IOS	指	由苹果公司开发的移动操作系统。
WP	指	Windows Phone (简称为 WP) 是微软于 2010 年 10 月 21 日正式发布的一款手机操作系统，初始版本命名为 Windows Phone 7.0。
手机 Wap 网站	指	利用 WAP 标准制作的网站。是一种实现移动电话与互联网结合的应用协议标准。
DSP	指	Demand Side Platform，需求方平台，服务于广告主/广告代理商，是集媒体资源整合购买、投放策略制定、投放实施优化到出具分析报告等功能为一体的一站式需求方平台，帮助广告主/广告代理商实现最优化的媒体采购和广告投放。
SSP	指	Sell Side Platform，供应方平台，服务于媒体方，整合互联网媒体资源，帮助媒体主进行流量分配管理、资源定价、广告请求筛选等，更好地进行自身资源的定价和管理，优化营收。
DMP	指	Data Management Platform，数据管理平台，通过对各种来源的数据的整合、分析以及规范化、标签化管理，为 DSP 等提供数据支持，从而协助 DSP 更好地进行人群洞察和定向，使 DSP 获得更好的投放效果。
4G	指	第四代移动通信技术
WiFi	指	一种可以将个人电脑、手持设备（如 pad、手机）等终端以无线方式互相连接的技术，事实上它是一个高频无线电信号。
微信公众号	指	开发者或商家在微信公众平台上申请的应用账号，该帐号与 QQ 账号互通，通过公众号，商家可在微信平台上实现和特定群体的文字、图片、语音、视频的全方位沟通、互动。
DataEye	指	DataEye 是一款针对游戏的第三方数据分析服务平台，提供全面的游戏运营数据分析服务，帮助游戏开发商、运营商更好的优化游戏体验，提升收入水平。
W3C	指	万维网联盟，创建于 1994 年，是 Web 技术领域最具权威

		和影响力的国际中立性技术标准机构。
Egret	指	北京白鹭时代信息技术有限公司，是一家以游戏引擎为核心技术的平台型公司。

第一节 公司概况

一、基本情况

中文名称：北京乐享互动网络科技股份有限公司

英文名称：Joy Spreader Interactive Technology Co.,Ltd

法定代表人：朱子南

成立日期：2008年10月9日

变更为股份有限公司日期：2016年5月9日

注册资本：**1111.1111 万元**

住所：北京市东城区龙潭路3号315室

邮编：100102

董事会秘书或信息披露负责人：成林

电话号码：010-56295419

电子信箱：leo.cheng@5you.cc

统一社会信用代码：911101016812463477

所属行业：根据证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012年修订），公司所处行业属于 I64-互联网和相关服务；根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所处行业为 I6420-互联网信息服务；根据全国股份转让系统公司发布的《挂牌公司管理型行业分类指引》、《挂牌公司投资型行业分类指引》（2015年3月18日），公司业务的管理型分类为 I6420-互联网信息服务，投资型分类为 17101010-互联网软件与服务。

主营业务：公司是一家从事互联网广告业务及游戏研发业务的高新技术企业。报告期内，公司主要从事互联网广告代理业务及 HTML5 手机页游的研发。公司全资子公司伍游（北京）科技有限公司是一家专注于 HTML5 手机页游的集游戏运营及媒体服务于一体的游戏媒体公司。报告期内，伍游科技主要是依托自主打造的专注于 HTML5 手机页游的多终端游戏媒体平台—伍游网（5you.cc）开展互联网广告发布业务，以及与游戏厂商（CP）及渠道商合作开展游戏联运业务。

二、股份挂牌情况

（一）股票代码、股票简称、股票种类、挂牌日期等

股票代码：

股票简称：

股票种类：人民币普通股

每股面值：每股人民币 1.00 元

股票总量：**11,111,111 股**

挂牌日期： 年 月 日

股票交易方式：协议转让

（二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

股东类型	限售安排	股东对所持股份自愿锁定的承诺
发起人股东	根据《公司法》和《公司章程》，发起人持有的公司股份，自公司成立之日起一年以内不得转让。股份公司成立未满一年，发起人股份不得转让。	公司股东均未对其所持股份自愿锁定做出特别承诺。
控股股东、实际控制人	根据《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》的相关规定，控股股东、实际控制人朱子南持有本公司的股份，分三批进入全国股份转让系统转让。	
担任董事、监事及高级管理人员的股东	根据《公司法》和《公司章程》，担任董事、监事及高级管理人员的股东在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的25%；离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。	

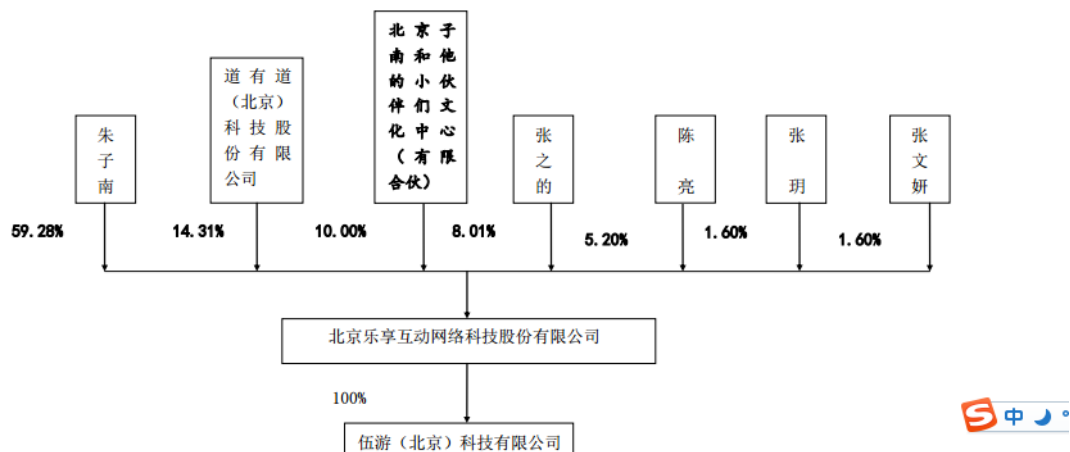
根据《公司法》、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》以及《公司章程》等法律法规的规定，公司挂牌时可进入全国中小企业股份转让系统转让的股份数量如下：

股东名称或姓名	任职情况	持股数量（股）	持股比例（%）	是否存在质押或冻结情况	本次可进入全国股份转让系统转让的股份数量（股）取整

朱子南	董事长	6,586,000	59.28	否	1,646,500
道有道（北京）科技股份有限公司	——	1,590,000	14.31	否	1,490,000
北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）	——	1,111,111	10.00	否	370,370
张之的	董事兼总经理	890,000	8.01	否	222,500
陈亮	——	578,000	5.20	否	558,000
张玥	——	178,000	1.60	否	158,000
张文妍	——	178,000	1.60	否	158,000
合计		11,111,111	100.00	——	4,603,370

三、股权结构及股东情况

（一）股权结构图



（二）股东情况

截至本公开转让说明书签署日，公司共有股东7名，其中包括5名自然人股东，1名法人股东，1名合伙企业，具体情况如下：

序号	股东姓名或名称	持股数（股）	持股比例（%）	股东性质	质押情况
1	朱子南	6,586,000	59.28	境内自然人	无质押、冻结或其他争议情况
2	道有道（北京）科技股份有限公司	1,590,000	14.31	境内股份公司	无质押、冻结或其他争议情况

	司				
3	北京子南和他的小伙伴们文化中心(有限合伙)	1,111,111	10.00	境内有限合伙	无质押、冻结或其他争议情况
4	张之的	890,000	8.01	境内自然人	无质押、冻结或其他争议情况
5	陈亮	578,000	5.20	境内自然人	无质押、冻结或其他争议情况
6	张玥	178,000	1.60	境内自然人	无质押、冻结或其他争议情况
7	张文妍	178,000	1.60	境内自然人	无质押、冻结或其他争议情况
合计		11,111,111	100.00	——	——
<p>股东关联关系：股东张玥之配偶任股东道有道（北京）科技股份有限公司的董事，股东朱子南与股东张之的为一致行动人；股东朱子南系股东北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）的执行事务合伙人，股东张之的系股东北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）的有限合伙人。</p>					

1、股东基本情况：

(1) 朱子南，男，1981年4月出生，中国籍，无境外永久居留权。2000年8月，毕业于北京市工商行政管理学校工商行政管理专业，中专学历；2004年7月，毕业于北京企业管理研修学院企业管理专业，本科学历。2004年10月至2005年8月，任国家教育部考试中心科研处处长秘书（副科）；2005年8月至2007年4月，任魔龙国际有限责任公司副总裁；2007年4月至2012年6月，任凤凰在线（北京）信息技术有限公司无线事业部总经理；2012年6月至2016年4月，连任北京乐享互动网络科技有限公司业务总监、执行董事；2014年7月至今，任伍游（北京）科技有限公司执行董事（CEO）、经理；现任北京乐享互动网络科技股份有限公司董事长，任期三年。

(2) 道有道（北京）科技股份有限公司，成立于2007年06月12日；注册资本：8050万元；统一社会信用代码：91110108663740536D；住所：北京市海淀区西直门北大街32号院1号楼505室；法定代表人：周建修；经营范围：技术开发、技术推广、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；互联网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械和BBS以外的内容。）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅含移动网增值电信业务）。（依法须经

经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。)

(3) 北京子南和他的小伙伴们文化中心(有限合伙)，成立于2016年7月6日，统一社会信用代码：91110108MA006PMQ0Y；主要经营场所：北京市海淀区永澄北路2号院1号楼B座一层632号；执行事务合伙人：朱子南；经营范围：组织文化艺术交流活动(不含营业性演出)；企业管理咨询；经济贸易咨询；会议服务；电脑动画设计；设计、制作、代理、发布广告；承办展览展示活动；礼仪服务；摄影服务；软件开发；影视策划，(企业自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动)。

(4) 张之的，男，1985年8月出生，中国籍，无境外永久居留权。2008年9月，毕业于马耳他国立大学银行、金融与管理专业，大本学历；2010年9月，毕业于英国伦敦政治经济大学媒体专业，研究生学历。2010年9月至2011年12月，任BWIN远东区总裁；2012年1月至2013年1月，任Vera&John中华区总裁；2013年2月至今，任北京慧群之地科技有限公司首席执行官(即执行董事)；2014年9月至今，任伍游(北京)科技有限公司首席运营官(即业务总监)；2015年12月至2016年4月，任北京乐享互动网络科技有限公司业务副总监；现任北京乐享互动网络科技股份有限公司董事、总经理。

(5) 陈亮，男，1972年2月出生，中国籍，无境外永久居留权。1994年6月，毕业于北京联合大学经济管理专业，本科学历。1994年7月至2004年3月，任北京航星通讯设备有限公司销售部经理；2004年3月至2015年4月，任北京华夏电通科技股份有限公司副总裁；2015年5月至今，任北京广通信达软件股份有限公司董事，任期3年。

(6) 张玥，女，1971年11月出生，中国籍，无境外永久居留权。1991年7月，毕业于湖南大学国际贸易专业，大专学历；2003年6月，毕业于上海财经大学工商管理专业，函授学业结业(在职)；2006年7月，毕业于昆明理工大学工商管理专业，研究生学历(在职)。1991年8月至1993年3月，任湖南湘绣进出口集团公司外贸业务员；1993年3月至1998年2月，任中国国际期货经纪有限公司经纪人、入市代表；1998年3月至1999年8月，任中保信期货经纪有限公司郑州营业部副总经理；1999年8月至2000年8月，任湖南电广传媒股

份有限公司投资经理；2000年8月至今，任深圳市达晨创业投资有限公司资产管理部总经理；2007年12月至今，任深圳市天玑投资有限公司董事、总经理；2010年2月至今，任深圳市腾邦国际商业服务股份有限公司独立董事。

(7) 张文妍，女，1975年6月出生，中国籍，无境外永久居留权。1997年7月，毕业于合肥工业大学模具设计与制造专业，本科学历。1997年7月至2002年9月，任无锡第二工业学校教师；2002年9月至2005年1月，任上海新锐电子有限公司采购员；2005年1月至2007年1月，任上海惠而浦家用电器有限公司采购员；2007年1月至今，任上海爱立信电子有限公司采购员。

2、私募基金备案情况，

公司共有股东7名，其中包括5名自然人股东，1名法人股东，1名合伙企业，法人股东系道有道（北京）科技股份有限公司，合伙企业系北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）。根据《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》、经查询中国证券投资基金业协会私募基金管理人公示信息及道有道（北京）科技股份有限公司章程、北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）的合伙协议，其资金来源于公司股东、合伙人自有资金，不存在以非公开方式向投资者募集资金的情况，亦未曾使用“基金”或者“基金管理”字样或者近似名称进行证券投资活动；其未委托专业的基金管理人管理公司的资产和业务；故其不属于私募投资基金管理人或私募投资基金，无需进行备案登记。

（三）实际控制人认定及报告期变化情况

截至本公开转让说明书签署日，股东朱子南直接持有公司**59.28%**的股份，系公司第一大股东和控股股东。股东北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）直接持有公司**10.00%**的股份，朱子南系北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）的执行事务合伙人，朱子南对公司股东大会、董事会决议的形成，董事及高管的任免以及公司的经营管理和发展战略具有实质性的影响，为公司的实际控制人。

报告期内，公司控股股东、实际控制人未发生变化。

四、股本形成及变化情况

（一）母公司股本形成及变化情况

1. 有限公司设立

公司前身为北京乐享互动网络科技有限公司，是经北京市工商行政管理局批准设立的有限责任公司，成立于2008年10月09日。《企业法人营业执照》注册号为110103011369821，注册地址为北京市崇文区龙潭路丙3号506房间，经营范围为：技术开发；技术推广服务；技术转让；系统集成；信息咨询（不含中介服务）；组织文化艺术交流活动；承办展览展示；会议服务；企业营销策划；影视策划；设计、制作、代理、发布广告；货物进出口；代理进出口；销售工艺美术品、电子计算机软硬件及外部设备、机械电器设备、针纺织品、汽车配件、建筑材料、五金交电、化工产品（不含化学危险品）、百货。（未经专项审批的项目除外）

有限公司设立时的注册资本为100万元。北京润鹏冀能会计师事务所出具了京润（验）字【2008】-27825号《（验资）报告书》，对申请设立登记的注册资本实收情况进行了审验。有限公司的出资情况如下：

序号	股东姓名	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	邢静	货币	100.00	100.00	100.00
合计			100.00	100.00	100.00

2. 有限公司第一次股权转让

2012年5月21日，有限公司股东作出决定：同意将原股东邢静持有公司的100万元货币出资转让给新股东朱子南。同日，双方签署了《出资转让协议书》，本次转让情况如下：

序号	转让方	受让方	转让出资额 (万元)	转让价格 (万元)
1	邢静	朱子南	100.00	0.00

注：公司刚成立时，因公司实际控制人朱子南在凤凰在线（北京）信息技术有限公司（以下简称“凤凰网”）任职，考虑到其在凤凰网任职期间在外设立公司，担心影响其职业，故未作为显名股东；2012年5月21日，邢静将其持有公司的全部股权以0元价格转让给朱子

南，进行了股权还原。凤凰网出具情况说明：朱子南任职期间，凤凰网并未与其签署《竞业禁止协议》，且对其在任职期间的对外投资行为无异议，双方之间无任何法律纠纷及潜在纠纷；朱子南、邢静出具关于代持事宜的说明，双方对于代持及还原事宜无异议，且无任何法律纠纷及潜在纠纷。

本次股权转让后，有限公司的股权结构变更为：

序号	股东姓名	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	朱子南	货币	100.00	100.00	100.00
合计			100.00	100.00	100.00

有限公司修改了公司章程，并于 2012 年 5 月 22 日办理了工商变更登记的手续。

3. 有限公司第二次股权转让

2012 年 7 月 9 日，有限公司股东作出决定：同意原股东朱子南将其持有公司的 1 万元货币出资转让给新股东王瑾。同日，双方签署了《出资转让协议书》，本次股权转让情况如下：

序号	转让方	受让方	转让出资额 (万元)	转让价格 (万元)
1	朱子南	王瑾	1.00	0.00

注：此次股权转让系股东朱子南对于其配偶王瑾的股权赠予，故股权转让价格为 0。

本次股权转让后，有限公司的股权结构变更为：

序号	股东姓名	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	朱子南	货币	99.00	99.00	99.00
2	王瑾	货币	1.00	1.00	1.00
合计			100.00	100.00	100.00

有限公司修改了公司章程，并于 2012 年 7 月 12 日办理了工商变更登记的手续。

4. 有限公司第三次股权转让

2016 年 1 月 23 日，有限公司股东会作出决议：同意原股东朱子南将其持有公司的 10 万元货币出资转让给新股东道有道（北京）科技股份有限公司；原股

东朱子南将其持有公司的 10 万元出资转让给新股东张之的；原股东朱子南将其持有公司的 2 万元出资转让给新股东张玥；原股东朱子南将其持有公司的 2 万元出资转让给新股东陈亮；原股东朱子南将其持有公司的 1 万元出资转让给新股东张文妍；原股东王瑾将其持有公司的 1 万元出资转让给新股东张文妍。同日，各方签署了《股权转让协议》，本次股权转让情况如下：

序号	转让方	受让方	转让出资额（万元）	转让价格（万元）
1	朱子南	道有道（北京）科技股份有限公司	10.00	107.14
		张之的	10.00	107.14
		张 玥	2.00	21.428
		陈 亮	2.00	21.428
		张文妍	1.00	10.714
2	王 瑾	张文妍	1.00	10.714

注：本次股权转让价格根据乐享互动及其子公司实收资本、资本公积总额，各方协商一致确定。

本次股权转让后，有限公司的股权结构变更为：

序号	股东姓名或名称	出资方式	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	朱子南	货币	74.00	74.00	74.00
2	道有道（北京）科技股份有限公司	货币	10.00	10.00	10.00
3	张之的	货币	2.00	2.00	2.00
4	张 玥	货币	2.00	2.00	2.00
5	陈 亮	货币	2.00	2.00	2.00
6	张文妍	货币	2.00	2.00	2.00
合计			100.00	100.00	100.00

有限公司修改了公司章程，并办理了工商变更登记的手续。

5. 有限公司整体变更为股份公司

2016 年 4 月 1 日，有限公司召开股东会，同意有限公司现有股东作为发起人，以 2016 年 2 月 29 日为股改基准日，以经审计的账面净资产折股，整体变更为股份公司。2016 年 4 月 19 日，股份公司召开创立大会，选举了董事、监事。

根据中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的中兴财光华审会字

(2016)第 102188 号《审计报告》，有限公司截至 2016 年 2 月 29 日经审计的净资产值为 2,648,251.38 元人民币。2016 年 4 月 1 日，开元资产评估有限公司出具开元评报字[2016]254 号《资产评估报告》，确认截至 2016 年 2 月 29 日，有限公司净资产评估值为 270.67 万元。

有限公司经审计的净资产值为 2,648,251.38 元人民币，按照 1:0.37761 的比例折股后，股份公司总股本共计 100 万股（即注册资本 100 万元），超过股份公司注册资本的净资产部分计入股份公司资本公积。有限公司整体变更为股份公司。

2016 年 4 月 19 日，中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）出具了中兴财光华审验字（2016）第 102028 号《验资报告》，对股份公司设立的注册资本进行了审验。各股东持股情况如下：

序号	股东姓名或名称	出资方式	股份数（股）	持股比例（%）
1	朱子南	净资产	740,000	74.00
2	道有道（北京）科技股份有限公司	净资产	100,000	10.00
3	张之的	净资产	100,000	10.00
4	张 玥	净资产	20,000	2.00
5	陈 亮	净资产	20,000	2.00
6	张文妍	净资产	20,000	2.00
合 计			1,000,000	100.00

注：公司以净资产折股，净资产超过注册资本部分计入资本公积，截止 2016 年 2 月 29 日，公司净资产包括实收资本、资本公积、盈余公积、未分配利润，公司改制以净资产折股 100 万股。公司发起人股东已承诺其将按照规定缴纳个人所得税；公司控股股东、实际控制人已出具承诺，如果相关机关要求公司补缴税款并予以处罚，其愿意承担连带责任。

股份公司取得了《企业法人营业执照》，股份公司名称为“北京乐享互动网络科技股份有限公司”。

6. 股份公司第一次增资

2016 年 5 月 16 日，股份公司临时股东大会作出决议，同意公司注册资本增加至 112.3596 万元，增发股份 12.3596 万股（每股金额 1 元人民币）；新增股

份由原股东道有道（北京）科技股份有限公司出资 700 万元认购 7.8652 万股；由原股东陈亮出资 400 万元认购 4.4944 万股。

2016 年 6 月 1 日，中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）出具了中兴财光华审验字（2016）第 102031 号《验资报告》，对本次增资情况进行了审验。

本次增资后，股份公司的股权结构变更为：

序号	股东姓名或名称	出资方式	股份数（股）	持股比例（%）
1	朱子南	净资产	740,000	65.86
2	道有道（北京）科技股份有限公司	净资产、货币	178,652	15.90
3	张之的	净资产	100,000	8.90
4	陈亮	净资产、货币	64,944	5.78
5	张玥	净资产	20,000	1.78
6	张文妍	净资产	20,000	1.78
合计			1,123,596	100.00

股份公司修改了公司章程，并办理了工商变更登记的手续。

7. 股份公司第二次增资

2016 年 6 月 4 日，股份公司临时股东大会作出决议：同意将公司资本公积 887.6404 万元转增为公司的注册资本，各股东按其原持股比例增持，变更后的注册资本为 1000 万元。

2016 年 6 月 4 日，中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）出具了中兴财光华审验字（2016）第 102040 号《验资报告》，对本次增资情况进行了审验。

本次增资后，股份公司的股权结构变更为：

序号	股东姓名或名称	出资方式	股份数（股）	持股比例（%）
1	朱子南	净资产、货币	6,586,000	65.86
2	道有道（北京）科技股份有限公司	净资产、货币	1,590,000	15.90
3	张之的	净资产、货币	890,000	8.90
4	陈亮	净资产、货币	578,000	5.78
5	张玥	净资产、货币	178,000	1.78
6	张文妍	净资产、货币	178,000	1.78

合 计	10,000,000	100.00
-----	------------	--------

股份公司修改了公司章程，并办理了工商变更登记的手续。

8. 股份公司第三次增资

2016年7月31日，股份公司临时股东大会作出决议：同意由北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）对公司进行增资。本次增资完成后，公司注册资本由1,000万元变更为人民币1,111.1111万元，新股东北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）以166.6667万元认购公司新增111.1111万股。

本次增资后，股份公司的股权结构变更为：

序号	股东姓名或名称	出资方式	股份数（股）	持股比例（%）
1	朱子南	净资产、货币	6,586,000	59.28
2	道有道（北京）科技股份有限公司	净资产、货币	1,590,000	14.31
3	北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）	货币	1,111,111	10.00
4	张之的	净资产、货币	890,000	8.01
5	陈 亮	净资产、货币	578,000	5.20
6	张 玥	净资产、货币	178,000	1.60
7	张文妍	净资产、货币	178,000	1.60
合 计			11,111,111	100.00

股份公司修改了公司章程，并办理了工商变更登记的手续。

（二）子公司股本形成及变化情况

1. 基本情况

伍游（北京）科技有限公司，统一社会信用代码为911101053066046758，注册资本为1000万元，法定代表人为朱子南，住所为北京市朝阳区望京西园425号楼三层3316室；成立日期为2014年07月30日。经营范围为：技术推广服务；软件开发；计算机系统服务；企业管理咨询；销售电子产品；经济贸易咨询；设计、制作、发布广告；电脑图文设计、制作；组织文化艺术交流活动（不含演出）；应用软件开发（不含医用软件）。（企业依法自主选择经营项

目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

乐享互动股东朱子南、张之的、道有道（北京）科技股份有有限公司、陈亮、张玥系伍游科技原股东；乐享互动董事长朱子南兼任伍游科技执行董事、经理；乐享互动董事兼总经理张之的兼任伍游科技监事，除此之外，乐享互动的其他股东、董事、监事、高级管理人员与伍游科技无关联关系。

2. 简要历史沿革

1) 伍游科技的设立

伍游科技是经北京市工商行政管理局批准设立的有限责任公司，成立于2014年7月31日。《企业法人营业执照》注册号为110105017661084，注册地址为北京市朝阳区望京西园425号楼三层3316室，经营范围为：技术推广服务；软件开发；计算机系统服务；企业管理咨询；销售电子产品；经济贸易咨询；设计、制作、发布广告；电脑图文设计、制作；组织文化艺术交流活动（不含演出）；应用软件开发（不含医用软件）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

伍游科技的出资情况如下：

序号	股东姓名	出资方式	出资额（万元）	出资比例（%）
1	朱子南	货币	88.37	88.37
2	张之的	货币	11.63	11.63
合计			100.00	100.00

2) 伍游科技第一次增资

2015年1月26日，伍游科技股东会作出决议：同意伍游科技注册资本由100万元增资至1000万元；其中原股东朱子南以货币增资811.63万；张之的以货币增资88.37万。

本次增资后，伍游科技的股权结构变更为：

序号	股东姓名	出资方式	出资额（万元）	出资比例（%）
1	朱子南	货币	900.00	90.00
2	张之的	货币	100.00	10.00
合计			1000.00	100.00

伍游科技修改了公司章程，并办理了工商变更登记的手续。

3) 伍游科技第一次股权转让

2015年4月17日，伍游科技股东会作出决议：同意原股东朱子南将其持有伍游科技的20万元出资转让给新股东张玥；原股东朱子南将其持有伍游科技的20万元出资转让给新股东陈亮；原股东朱子南将其持有伍游科技的100万元出资转让给新股东道有道（北京）科技有限公司。各方签署了《出资转让协议书》，本次股权转让情况如下：

序号	转让方	受让方	转让出资额（万元）	转让价格（万元）
1	朱子南	陈亮	20.00	30.00
2		张玥	20.00	30.00
3		道有道（北京）科技有限公司	100.00	150.00

注：2014年9月10日，朱子南、张之的、伍游科技与道有道（北京）科技有限公司（以下简称“道有道”）、陈亮签署了《关于伍游（北京）科技有限公司之投资协议》（以下简称“《投资协议》”），约定：道有道、陈亮按照本协议的条款对伍游科技增资，其中道有道以180万元认购新增13.9535万元注册资本，陈亮以30万元认购新增2.3256万元注册资本。2014年11月，上述各方签署了《关于伍游（北京）科技有限公司之投资协议补充协议》（以下简称“《补充协议》”），修改《投资协议》内容，修改为：道有道以150万元认购伍游科技新增11.6279万元注册资本，陈亮以30万元认购伍游科技新增2.3256万元注册资本，张玥以30万元认购伍游科技新增2.3256万元注册资本。道有道、陈亮、张玥在签署上述协议后，向伍游科技支付了相应投资款，因伍游科技未能及时为前述投资方办理相应股权变更登记手续，各方于2015年1月18日签署《关于伍游（北京）科技有限公司之投资协议补充协议二》（以下简称“《补充协议二》”）：各方一致同意《投资协议》、《补充协议》自本协议生效之日起自动终止；投资方于《投资协议》、《补充协议》签署后向伍游科技支付的新增注册资本认购款（即道有道、陈亮及张玥分别支付的150万元、30万元、30万元），自本协议生效之日起转为投资方对伍游科技享有的债权。2015年4月17日，道有道、陈亮、张玥与朱子南签署《关于伍游（北京）科技有限公司之股权转让协议》，约定朱子南将其持有伍游科技的10%的股权以150万元价格转让给道有道；将其持有伍游科技2%的股权以30万元价格转让给陈亮；将其持有伍游科技2%的股权以30万元价格转让给张玥。同日，各方签署《关于伍游（北京）科技有限公司之债权转让协议》：各方一致同意，道有道、陈亮、张玥将其对伍游科技

享有的共计 210 万元（道有道 150 万、陈亮 30 万、张玥 30 万）的债权一并转让给朱子南，朱子南根据本协议的约定直接向伍游科技主张相应债权；各方确认，自本协议生效之日起，道有道、陈亮、张玥与朱子南已完成《股权转让协议》约定的共计 210 万元股权受让价款的支付义务。

本次股权转让后，伍游科技的股权结构变更为：

序号	股东名称或姓名	出资方式	出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	朱子南	货币	760.00	76.00
2	张之的	货币	100.00	10.00
3	道有道(北京)科技有限公司	货币	100.00	10.00
4	陈亮	货币	20.00	2.00
5	张玥	货币	20.00	2.00
合计			1000.00	100.00

伍游科技修改了公司章程，并办理了工商变更登记的手续。

4) 伍游科技第二次股权转让

2016 年 1 月 5 日，伍游科技股东会作出决议：同意原股东朱子南将其持有伍游科技的 760 万元出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东张之的将其持有伍游科技的 100 万出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东道有道（北京）科技有限公司将其持有伍游科技的 100 万出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东陈亮将其持有伍游科技的 20 万元出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东张玥将其持有伍游科技的 20 万元出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司。各方签署了《出资转让协议书》，本次转让情况如下：

序号	转让方	受让方	转让出资额(万元)	转让价格(万元)
1	朱子南	北京乐享互动网络科技有限公司	760.00	814.264
2	张之的		100.00	107.14
3	道有道(北京)科技有限公司		100.00	107.14
4	陈亮		20.00	21.428
5	张玥		20.00	21.428

注：本次股权转让价格根据伍游科技实收资本、资本公积总额，各方协商确定。

本次股权转让后，伍游科技的股权结构变更为：

序号	股东名称	出资方式	出资额（万元）	出资比例（%）
1	北京乐享互动网络 科技有限公司	货币	1000.00	100.00
合计			1000.00	100.00

伍游科技修改了公司章程，并办理了工商变更登记的手续。

3. 主要财务数据

单位：元

项目	2016年1-2月	2015年度	2014年度
营业收入	5,191,139.08	22,300,526.15	2,476,415.00
净利润	692,346.05	128,287.39	-641,855.75
项目	2016年2月29日	2015年12月31日	2014年12月31日
资产总额	22,231,075.00	23,307,876.93	4,067,397.74
负债总额	11,338,297.31	13,107,445.29	4,709,253.49
净资产	10,892,777.69	10,200,431.64	-641,855.75

4. 公司治理

伍游科技设立了执行董事、经理及监事，建立了法人治理的基本架构。乐享互动的董事长朱子南兼任伍游科技的执行董事及经理，乐享互动董事张之的兼任伍游科技的监事。伍游科技的公司章程明确了决策、执行、监督等方面的职责权限，形成了合理的职责分工：股东是公司的最高权力机构，拥有重大事项的决策权；执行董事、经理负责公司的日常经营，严格执行股东的决策；监事对执行董事、经理执行职务的行为及公司财务状况进行监督及检查，向股东负责并报告工作。

五、重大资产重组情况

报告期内，公司重大资产重组具体情况如下：

（一）公司收购伍游（北京）科技有限公司全部股权

公司是一家从事互联网广告业务及游戏研发业务的高新技术企业，公司主要从事互联网广告代理业务及 HTML5 手机页游的研发。伍游科技是一家专注于

HTML5 手机页游的集游戏运营及媒体服务于一体的游戏媒体公司。为进一步整合公司业务，拓展公司的业务链，公司决定收购伍游科技。乐享互动、伍游科技均是实际控制人朱子南控制的企业，实际控制人朱子南有意将伍游科技的主营业务纳入乐享互动的合并范围，伍游科技成为乐享互动的全资子公司后，提高了乐享互动的资产规模和持续经营能力，提高了乐享互动的治理水平并增强了乐享互动的盈利能力。

2016 年 1 月 5 日，北京乐享互动网络科技有限公司股东会做出决议：同意公司向伍游（北京）科技有限公司全体股东收购其所持有的伍游科技 100%的股权。

2016 年 1 月 5 日，伍游科技股东会作出决议：同意原股东朱子南将其持有伍游科技的 760 万元出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东张之的将其持有伍游科技的 100 万出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东道有道（北京）科技有限公司将其持有伍游科技的 100 万出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东陈亮将其持有伍游科技的 20 万元出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东张玥将其持有伍游科技的 20 万元出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司。

本次股权转让后，北京乐享互动网络科技有限公司持有伍游（北京）科技有限公司 100%股权。

六、董事、监事及高级管理人员情况

（一）公司董事

公司董事会成员列表如下：

姓名	性别	职务	任职期间
朱子南	男	董事长	2016 年 4 月 19 日至 2019 年 4 月 18 日
张之的	男	董事	2016 年 4 月 19 日至 2019 年 4 月 18 日
成林	男	董事	2016 年 4 月 19 日至 2019 年 4 月 18 日
朱斌	男	董事	2016 年 4 月 19 日至 2019 年 4 月 18 日
郭思嘉	男	董事	2016 年 4 月 19 日至 2019 年 4 月 18 日

1. 朱子南，男，简历见本节“三、股权结构及股东情况（二）股东情况”介绍。

2. 张之的，男，简历见本节“三、股权结构及股东情况（二）股东情况”介绍。

3. 成林，男，1982年7月出生，中国籍，无境外永久居留权。2005年9月，毕业于沈阳大学计算机应用与维护专业，大专学历；2009年9月，毕业于沈阳大学工商管理专业，本科学历（在职）。2005年9月至2008年12月，任索尼爱立信移动通信产品（中国）有限公司业务主管；2009年1月至2011年8月，任北京普天太力通讯科技有限公司业务主管；2011年9月至2013年4月，任北京源彩科技有限公司运营经理；2013年4月至2013年12月，任北京慧群之地科技有限公司运营总监；2014年1月至2016年4月，任北京乐享互动网络科技有限公司运营总监；现任北京乐享互动网络科技股份有限公司董事、运营总监，任期三年。

4. 朱斌，男，1980年4月出生，中国籍，无境外永久居留权。2001年7月，毕业于北京邮电大学计算机科学与技术专业，本科学历。2001年7月至2004年7月，任东方口岸科技有限公司研发工程师；2004年8月至2005年7月，任北京南北天地科技有限公司高级工程师；2005年8月至2006年5月，任广州光通通信发展有限公司北京分公司技术主管；2006年6月至2011年10月，任凤凰在线（北京）信息技术有限公司技术经理；2011年11月至2012年5月，任联动优势科技有限公司高级技术经理；2012年6月至2013年1月，任道有道（北京）科技有限公司技术经理；2013年1月至2014年7月，任北京乐享互动网络科技有限公司CTO；2014年7月至2015年12月，任伍游（北京）科技有限公司CTO；2015年12月至2016年4月，任北京乐享互动网络科技有限公司CTO；现任北京乐享互动网络科技股份有限公司董事、CTO，任期三年。

5. 郭思嘉，男，1981年3月出生，中国籍，无境外永久居留权。2002年7月，毕业于北京城市学院财务会计专业，大专学历；2006年7月，毕业于北京理工大学工商管理专业，本科学历（在职）。2004年12月至2007年12月，任北京龙迹天地科技有限公司商务总监；2008年2月至2010年2月，任北京搜狐新时代信息技术有限公司市场经理；2010年3月至2012年3月，任凤凰在线（北

京)信息技术有限公司高级市场经理;2012年4月至2015年7月,任百度在线网络技术(北京)有限公司商业市场高级经理;2015年7月至今,任亿百润投资顾问(北京)有限公司高级副总裁。

(二) 公司监事

公司监事会成员列表如下:

姓名	性别	职务	任职期间
郑宇	男	监事会主席、职工监事	2016年4月19日至2019年4月18日
崔金玲	女	监事	2016年4月19日至2019年4月18日
蔡魁	男	监事	2016年4月19日至2019年4月18日

1. 郑宇,男,1983年3月出生,中国籍,无境外永久居留权。2006年7月,毕业于北京汇佳职业学院动画设计专业,大专学历。2006年7月至2009年3月,任北京博洋盛华科技有限公司动画师;2009年3月至2010年10月,任北京昆仑万维科技有限公司设计师;2011年1月至2012年4月,任北京源彩科技有限公司设计师;2012年4月至2013年4月,任北京德赢创智网络科技有限公司设计师;2013年4月至2013年12月,任北京慧群之地科技有限公司设计师;2014年1月至2016年4月,任北京乐享互动网络科技有限公司设计师;现任北京乐享互动网络科技股份有限公司监事、设计师,任期三年。

2. 崔金玲,女,1988年11月出生,中国籍,无境外永久居留权。2014年1月,毕业于北京外国语大学英语专业,大专学历;2015年3月至今,就读于北京外国语大学英语专业(业余)。2014年9月至2015年12月,任伍游(北京)科技有限公司总经理助理;2015年12月至2016年4月,任北京乐享互动网络科技有限公司总经理助理;现任北京乐享互动网络科技股份有限公司监事,任期三年。

3. 蔡魁,男,1983年7月出生,中国籍,无境外永久居留权。2008年7月,毕业于中共北京市委党校成人教育学院经济管理专业,大专学历(业余);2011年7月,毕业于中共北京市委党校成人教育学院法律专业,本科学历(业余)。2001年1月至2007年8月,任北京万里鹏程科技发展有限公司经理;2007年10月至今,任北京电信通电信工程有限公司经理。

（三）高级管理人员

公司高级管理人员列表如下：

姓名	性别	职务	任职期限
张之的	男	总经理	2016年4月19日至2019年4月18日
成林	男	董事会秘书	2016年4月19日至2019年4月18日
陈玉萍	女	财务总监	2016年4月19日至2019年4月18日

1. 张之的，男，简历见本节“三、股权结构及股东情况（二）股东情况”介绍。

2. 成林，男，简历见本节“六、董事、监事及高级管理人员情况（一）公司董事”介绍。

3. 陈玉萍，女，1971年3月出生，中国籍，无境外永久居留权。1993年7月，毕业于太原电力高等专科学校电力企业管理专业，大专学历；2006年7月，毕业于中共北京市委党校法学专业，本科学历。1993年8月至1998年2月，任北京电力电容器厂会计；1998年3月至1999年7月，任捷讯字博（北京）系统工程有限公司财务主管；1999年8月至2001年7月，待业；2001年8月至2003年8月，任北京京伯房地产开发有限公司财务主管；2003年9月至2004年5月，任北京心田祥会计师事务所审计经理；2004年6月至2011年12月，任北京维根制衣有限公司财务副经理；2012年1月至2014年8月，任中持（北京）环保发展有限公司财务经理；2014年8月至2015年2月，任北京世贸天阶物业服务有限公司财务总监；2015年3月至2016年3月，任北京中联信诚人力资源服务有限公司投融资负责人；2016年3月至2016年4月，任北京乐享互动网络科技股份有限公司财务总监；现任北京乐享互动网络科技股份有限公司财务总监，任期三年。

七、报告期主要会计数据及财务指标简表

项目	2016年2月29日	2015年12月31日	2014年12月31日
资产总计（万元）	1,872.69	3,420.66	941.77
股东权益合计（万元）	264.83	1,262.95	0.07
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	264.83	1,018.14	6.49

每股净资产（元）	2.6483	12.6295	0.0007
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	2.6483	10.1814	0.0649
资产负债率（母公司）	81.51%	82.51%	92.18%
流动比率（倍）	1.06	1.49	0.75
速动比率（倍）	1.04	1.49	0.73
项目	2016年1-2月	2015年度	2014年度
营业收入（万元）	519.11	2,672.98	972.82
净利润（万元）	73.28	204.82	-94.38
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	56.66	202.27	-87.96
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	4.04	191.97	-30.23
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（万元）	4.04	191.98	-30.23
毛利率（%）	33.19	24.22	24.22
净资产收益率（%）	25.32	29.03	-174.27
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	-3.33	122.78	-38.10
基本每股收益（元/股）	0.57	2.02	-0.88
稀释每股收益（元/股）	0.57	2.02	-0.88
应收账款周转率（次）	0.45	3.54	7.5
存货周转率（次）	--	--	--
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-184.6	-42.82	17.36
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-1.85	-0.43	0.17

注：上表中净资产收益率、每股收益系按照《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）的要求进行计算而得。

八、相关机构

（一）主办券商

名称：国信证券股份有限公司

法定代表人：何如

住所：深圳市罗湖区红岭中路 1012 号国信证券大厦 16 层至 26 层

联系电话：0755-82130833

传真：0755-82133196

项目小组负责人：张永健

项目小组成员：李丹、段雯雯、高一源

（二）律师事务所

名称：北京市时代九和律师事务所

负责人：黄昌华

住所：北京市西城区宣武门外大街甲 1 号环球财讯中心 B 座 2 层

联系电话：010-59336116

传真：010-59336118

经办律师：吕露兰、韦微

（三）会计师事务所

名称：中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）

执行事务合伙人：姚庚春

住所：北京市西城区阜成门外大街 2 号 22 层 A24

联系电话：010-85929185

传真：010-85929185

经办注册会计师：肖和勇、李秀华

（四）资产评估机构

名称：开元资产评估有限公司

法定代表人：胡劲为

住所：北京海淀区中关村南大街甲 18 号院 1-4 号楼 B 座 15 层-15 B

联系电话：010-68366640

传真：010-62197312

经办注册评估师：颜世涛、王腾飞

(五) 证券登记结算机构

名称：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司
住所：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层
联系电话：010-58598980
传真：010-58598977

(六) 证券交易场所

名称：全国中小企业股份转让系统有限责任公司
住所：北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦
联系电话：010-63889513

第二节 公司业务

一、主营业务、主要产品或服务及其用途

（一）主营业务

北京乐享互动网络科技股份有限公司是一家从事互联网广告业务及游戏研发业务的高新技术企业。报告期内，公司主要从事互联网广告代理业务及 HTML5 手机页游的研发。公司全资子公司伍游（北京）科技有限公司是一家专注于 HTML5 手机页游的集游戏运营及媒体服务于一体的游戏媒体公司。报告期内，伍游科技主要是依托自主打造的专注于 HTML5 手机页游的多终端游戏媒体平台——伍游网（5you.cc）开展互联网广告发布业务，以及与游戏厂商（CP）及渠道商合作开展游戏联运业务。

公司全资子公司伍游科技重点打造的专注于 HTML5 手机网页游戏领域的多终端手游媒体平台——伍游网（5you.cc），是一个旨在帮助 HTML5 游戏行业创业者及从业者，HTML5 游戏开发商、发行商及运营商，广告主，游戏玩家实现共赢的游戏媒体平台：1. 游戏玩家通过该平台可以获得优质的即点即玩的 HTML5 游戏产品以及全面实时的 HTML5 行业及游戏行业资讯信息；2. 网站上设有大量的游戏展示位可供游戏研发商、发行商及运营商进行游戏的发行、推广及运营活动；3. 公司将自主开发的广告宝（ADBAO）应用于伍游网，以帮助游戏内容提供商实现盈利，帮助广告主进行精准的广告投放，提升广告效果。4. 作为一个专注于 HTML5 游戏的多终端游戏媒体平台，伍游网除了具有普通的游戏平台功能，还具有一定的媒体属性，可以帮助广大的 HTML5 游戏行业创业者及从业者进行媒体发声。此外，公司通过与现在（北京）支付股份有限公司等合作成功解决了 HTML5 手机页游游戏内道具付费的技术难题，玩家可通过支付宝、微信、银联等多种热门支付渠道在游戏的过程中便捷支付购买道具。

（二）主要产品或服务及其用途

1、母公司主要产品或服务及其用途

报告期内，公司主要从事互联网广告代理业务及 HTML5 手机页游的研发。

（1）互联网广告代理业务


互联网广告代理业务是指公司接受客户的委托，按照客户的要求为其购买指

定的媒体流量资源并投放广告及采购流量。公司在网络媒体领域内经营多年，依托长期经营实践形成了自己的媒介资源库及流量分发渠道，以品牌服务为核心，为国际 4A 广告公司及其子公司、国内广告公司（“广告公司客户”）及最终广告主（“直接客户”）提供互联网媒介及流量的代理购买服务并加以高效地执行。公司的互联网广告代理业务采取根据客户的需求采购各种渠道的网络媒介资源及广告流量，并帮助客户完成广告发布及流量导入来实现收入。

（2）游戏研发业务

游戏研发是指公司从游戏开发商手中购买一些初级的 H5 手机页面游戏产品，获取游戏的源代码后，由公司运营、美术、程序等技术人员分别结合手游市场动态、用户消费习惯等，从画面、玩法、计费等方面对游戏方案进行开发，开发出更为玩家所喜爱的游戏产品，产品成熟以后进行计算机软件著作权申请。基于公司发展定位原因，目前公司的游戏研发业务主要以前期的游戏策划及后期的渠道对接技术解决、计费点设置、产品优化等为主。报告期内，公司研发并申请软件著作权的游戏有：罗斯魔影 2、萌宠连连看 3、冰封溪谷之徽章，具体如下：

① 罗斯魔影2

产品名称	罗斯魔影2
产品截图	
游戏背景及简介	<p>游戏背景：一位古老的法师手拿法杖，进入了另一个世界，就此展开了一场与魔影怪的生死搏斗。这款酷炫的HTML5消除类游戏——罗斯魔影，让我们在</p>

	远古的世界里看看到底谁能笑到最后吧！ 游戏介绍：罗斯魔影2是一款经典的消除类H5游戏。游戏共30关，每关完成相应任务即可过关。链接3个或者3个以上相同怪物即可消除怪物。同时为了使游戏内容更加精彩游戏内还增加相应的游戏道具（复活、增加步数等）。	
主要特点	H5消除类游戏，画风精美且任务种类繁多，游戏中，神秘洞穴内出现了无数的外星怪物，为了阻止它们捣乱，魔法师独闯洞穴，准备消灭这些邪恶生物，大家快来帮助他吧，画线连接三个以上相同怪物进行消除，获取一定积分即可过关。	
游戏类型	消除类弱联网H5手机页游	
收费模式	游戏内付费（消耗型道具）	
运营地区	全国	
开发历程	研发团队	运营部及技术部
	开发阶段	该游戏为消除类弱联网H5手机页游，并不涉及玩家的大额虚拟资产，亦非多人在线游戏，一般只需技术封测即可。游戏的技术封测时间一般为游戏研发完成后2-3天。
运营方式	联合运营	
分成比例	参照市场定价规律，公司与渠道商协商确定	

② 萌宠连连看3

产品名称	萌宠连连看3	
产品截图		
游戏背景及	游戏背景：《萌宠连连看3》是一款有趣的经典休闲游戏。百玩不厌的消除游	

简介	戏，玩家需要开动脑筋多次尝试，精心设计每一步，有时也需要一点小小的运气，才能在多种关卡模式中完成不同目标，还有更多乐趣等着你来发现。游戏介绍：萌宠连连看是一款经典的消除类H5游戏。游戏共50关，相邻的动物交换位置后使其三个或三个以上连在一起。	
主要特点	《萌宠连连看3 HTML5版》是一款有趣的经典休闲游戏。百玩不厌的消除游戏，玩家需要开动脑筋多次尝试，精心设计每一步，有时也需要一点小小的运气，才能在多种关卡模式中完成不同目标，还有更多乐趣等着你来发现。其中丰富的任务多种多样的宠物成为了游戏主要特点。	
游戏类型	消除类弱联网H5手机页游	
收费模式	游戏内付费（消耗型道具）	
运营地区	全国	
开发历程	研发团队	运营部及技术部
	开发阶段	该游戏为消除类弱联网H5手机页游，并不涉及玩家的大额虚拟资产，亦非多人在线游戏，一般只需技术封测即可。游戏的技术封测时间一般为游戏研发完成后2-3天。
运营方式	联合运营	
分成比例	参照市场定价规律，公司与渠道商协商确定	

③ 冰封溪谷之徽章

产品名称	冰封溪谷之徽章	
产品截图		
游戏背景及简介	<p>游戏背景：冰封溪谷之徽章是一款消除类的HTML5游戏，冰封溪谷同时也是一款弱联网的HTML5游戏。</p> <p>游戏介绍：冰封溪谷关卡主要有四类，限次积分、果冻清除、运送徽章、限时积分。每天登陆游戏会有不同的礼物送给玩家。玩家可以通过每日领取的奖励来挑战更高难度的关卡。每当通过一关会奖励玩家相应的星星，玩家可以通过星星购买一些相关的道具来挑战高难度的关卡。</p>	
主要特点	冰封溪谷之徽章是一款消除类的HTML5游戏，冰封溪谷同时是一款弱联网的	

	HTML5游戏。其关卡主要有四类限次积分、果冻清除、运送徽章、限时积分等，在完成的同时也可享受游戏内一些独特的设计带给玩家的惊喜。	
游戏类型	消除类弱联网H5手机页游	
收费模式	游戏内付费（消耗型道具）	
运营地区	暂无	
开发历程	研发团队	运营部及技术部
	开发阶段	该游戏为消除类弱联网H5手机页游，并不涉及玩家的大额虚拟资产，亦非多人在线游戏，一般只需技术封测即可。游戏的技术封测时间一般为游戏研发完成后2-3天。
运营方式	暂无	
分成比例	暂无	
备注	因该游戏存在一定的技术障碍且游戏定位存在一定偏差，并未投入运营。	

报告期内，公司研发并申请软件著作权的游戏罗斯魔影2、萌宠连连看3、冰封溪谷之徽章，其中冰封溪谷之徽章因存在一定的技术障碍且游戏定位存在一定偏差，并未投入运营；罗斯魔影2、萌宠连连看3正在办理游戏出版版号手续，其已履行了运营备案手续，具体情况如下：

序号	游戏名称	游戏备案
1	罗斯魔影2HTML5版	文网游备字[2016]M-CSG 5120号
2	萌宠连连看3HTML5版	文网游备字[2016]M-CSG 5121号

截至本公开转让说明书签署之日，因上述游戏尚未取得游戏版号，为保证公司业务合法合规经营，上述游戏均已下线，待其取得游戏版号，符合主管部门要求后，再行上线运营。

目前基于公司发展定位、资金实力有限等原因，公司的游戏研发能力还较弱，未来随着融资渠道的拓展，公司将会加大在游戏研发业务上的资源投入，强化游戏研发能力，增强公司在游戏研发上的竞争力。

2、子公司主要产品或服务及其用途

公司全资子公司伍游科技主要是依托自主打造的专注于HTML5手机页游的多终端游戏媒体平台——伍游网（5you.cc）开展互联网广告发布业务，以及与游戏厂商（CP）及渠道商合作开展游戏联运业务。

（1）互联网广告发布业务

伍游科技所有并运营的多终端HTML5游戏媒体平台——伍游网（5you.cc）设有两种类型的广告展示位：平台广告展示位及游戏内广告展示位，广告形式包

括：轮播图广告、插屏广告、Banner 广告、弹窗广告等，公司借助于自主研发的“广告宝”向广告主客户销售上述两种广告位来实现收入。



广告宝是公司自主开发的一个 HTML5 广告发布平台，同时也是一个 HTML5 游戏的盈利模式解决方案。“广告宝”的开发一方面可以提高公司的广告投放效率，另一方面也有利于提升 HTML5 游戏的变现盈利能力，从而可以促进 HTML5 游戏行业更好的发展。该系统通过条件匹配子系统一方面可以让广告主的广告投放效果达到最大化，另一方面也让游戏开发商能够通过广告这一方式实现游戏的变现。广告宝的商业逻辑图如下：



受制于公司伍游网尚处于开拓期，网站知名度及游戏玩家数量有限，公司目

前主要将广告宝作为广告投放业务的管理系统使用，以便提高工作效率。未来，随着伍游网知名度的不断提升，广告宝将在公司的广告投放业务中发挥越来越重要的作用。

（2）游戏联运业务

游戏联运业务具体指的是公司与游戏厂商（CP）、渠道商合作，接入热门游戏，通过游戏玩家在游戏内的充值与厂商、渠道商分成，最终获得收入的一种方式。在联合运营过程中，合作方提供游戏产品和部分运营活动，公司依托自身出色的 HTML5 游戏产品运营经验、内容运营经验、用户运营经验以及活动运营经验，通过自有游戏平台—伍游网、渠道商等对合作方提供的产品进行以新增和活跃用户为目的的用户运营以及以提高收入为目的的游戏运营。报告期内，由于公司的伍游网尚处于创设初期，用户数量有限，公司游戏联运业务主要是与手机预装商等知名渠道商合作为游戏厂商提供 HTML5 手机页面游戏推广与分发服务，带来更多用户资源，由渠道商在游戏中接入支付接口获得玩家的充值收入，与公司按照约定的分成比例进行分配，公司再与合作方进行分成。

报告期内，由于公司的伍游网尚处于创设初期，用户数量有限，且网站游戏支付结算系统尚未建立，公司游戏联运业务主要是与渠道商（掌联科技）合作，为游戏厂商提供 HTML5 手机页面游戏推广与分发服务，带来更多用户资源。并由渠道商在游戏中接入支付接口获得玩家的充值收入，与公司按照约定的分成比例进行分配，公司再与合作方进行分成。

目前，通过一段时间的市场宣传推广，伍游科技所有并运营的伍游网的用户量有了一定的增长，同时公司通过与现在（北京）支付股份有限公司等合作成功解决了 HTML5 手机页游游戏内道具付费的技术难题，玩家可通过支付宝、微信、银联等多种热门支付渠道在游戏的过程中便捷支付购买道具。基于上述原因，公司已开始在伍游网上与游戏研发商及游戏发行商开展游戏联运业务。

报告期内，公司联合运营的主要游戏及其具体内容如下：

① 钢铁领主

游戏名称	钢铁领主
------	------

<p>游戏截图</p>	
<p>游戏简介</p>	<p>钢铁领主是一款趣味的冒险类H5游戏，游戏中拥有各种传说，玩家可以在众多神秘的场景中开启自己的冒险，个神秘的天空岛中到底还有什么没有发现的东西呢？这一切都太有趣了！在游戏中玩家将扮演的是一名冒险家，他无意之间来到了一个神秘的天空岛中，既然已经到了这个地方，不如好好来探索一下这个神秘地区有什么好东西，令人惊讶的是在这个地方还生活着人类，通过与当地人互动，收集各种各样的工具，玩家可以顺利的解决小岛上充满挑战性的难题，游戏中可供选择的工具还是挺多的，可见谜题的种类也不会少。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>冒险类弱联网H5游戏</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏内付费（消耗型道具）</p>
<p>运营地区</p>	<p>全国</p>
<p>联运分工</p>	<p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，委托产品的研发、美术和UI的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、系统的维护、服务器运维、BUG的处理、以及功能的升级。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
<p>分成比例</p>	<p>参照市场定价规律，公司与渠道商协商确定</p>

② 抵御海盗入侵

<p>游戏名称</p>	<p>抵御海盗入侵</p>
-------------	---------------

<p>游戏截图</p>	
<p>游戏简介</p>	<p>大批海盗攻打，法师前来抵御。海盗的攻击越来越猛，只靠简单防守是不够的，快来集中法师的力量，战胜海盗，守卫领土！防守的同时可以升级很多东西，升级攻击力，升级城墙，还可以在自己的城墙外建立起防御塔，帮助你防御，一点点，发现自己的实力越来越强。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>塔防类弱联网H5游戏</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏内付费（消耗型道具）</p>
<p>运营地区</p>	<p>全国</p>
<p>联运分工</p>	<p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，委托产品的研发、美术和UI的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、系统的维护、服务器运维、BUG的处理、以及功能的升级。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
<p>分成比例</p>	<p>参照市场定价规律，公司与渠道商协商确定</p>

③ 打击者

<p>游戏名称</p>	<p>打击者</p>
-------------	------------

<p>游戏截图</p>	
<p>游戏简介</p>	<p>《打击者》是一个很有特色的射击游戏系列。与以往射击游戏中机体挨颗子弹就完蛋的设计不同，打击者在游戏中引入了生命值概念。正值第二次世界大战完结，世界表面上恢复了和平。但是，在各国军队的上层谣传着，谜之国际组织“CANY(キャニ一)”秘密地控制了军部，并且配备了新型兵器群，正策动在里侧颠覆全世界的计谋。很早察觉了各国不稳定军事活动的联合国司令部，秘密地召集了一堆在世界各地曾经驾驶名战斗机的驾驶员，组成了特殊部队「STRIKER」去对抗「CANY」。在历史阴处隐藏着的最后世界大战，在「STRIKERS」和「CANY」的对战下正式开始。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>射击类弱联网H5游戏</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏内付费（消耗型道具）</p>
<p>运营地区</p>	<p>全国</p>
<p>联运分工</p>	<p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，委托产品的研发、美术和UI的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、系统的维护、服务器运维、BUG的处理、以及功能的升级。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
<p>分成比例</p>	<p>参照市场定价规律，公司与渠道商协商确定</p>

④ D日时间大战

<p>游戏名称</p>	<p>D日时间大战</p>
-------------	---------------

游戏截图	
游戏简介	<p>《D日时间大战》是个TD炮塔防御游戏，你的任务是阻止病毒大军入侵你的CPU。一共有4个有趣的挑战关卡，每个关卡有20小关，你可以用金币来购买各种炮塔。病毒大军的实力会越来越强，你的炮塔也要不断升级，不然无法抵御病毒大军，你的CPU就会崩溃。上手很容易，但是很有挑战性，趣味性很强。同时D日时间大战游戏不用下载在线玩，一起在游戏中刻下你的痕迹吧。</p>
游戏类型	塔防类弱联网H5游戏
收费模式	游戏内付费（消耗型道具）
运营地区	全国
联运分工	<p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，委托产品的研发、美术和UI的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、系统的维护、服务器运维、BUG的处理、以及功能的升级。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
分成比例	参照市场定价规律，公司与渠道商协商确定

⑤ 罗斯魔影

游戏名称	罗斯魔影
------	------

<p>游戏截图</p>	
<p>游戏简介</p>	<p>一款付费H5消除类游戏，画风精美且任务种类繁多，游戏中，神秘洞穴内出现了无数的外星怪物，为了阻止它们捣乱，魔法师独闯洞穴，准备消灭这些邪恶生物，大家快来帮助他吧，画线连接三个以上相同怪物进行消除，同时游戏内增加特殊道具可方便过关当获取一定积分后即可过关。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>消除类弱联网H5游戏</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏内付费（消耗型道具）</p>
<p>运营地区</p>	<p>全国</p>
<p>联运分工</p>	<p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，委托产品的研发、美术和UI的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、系统的维护、服务器运维、BUG的处理、以及功能的升级。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
<p>分成比例</p>	<p>参照市场定价规律，公司与渠道商协商确定</p>

⑥ 燃烧的达拉

<p>游戏名称</p>	<p>燃烧的达拉</p>
-------------	--------------

<p>游戏截图</p>	
<p>游戏简介</p>	<p>燃烧的达拉讲述蔬菜在海岛上一边快乐生活一边提防变异生物的入侵，邪恶势力中的博士也露出些微真面目，使得变异生物的入侵更加猛烈，同时游戏共分为40个关卡，每个关卡的变异生物都有不同种类的技能强大的勇士，需要通过不断的强大自己才可以继续保卫家园。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>射击、休闲类弱联网H5游戏</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏内付费（消耗型道具）</p>
<p>运营地区</p>	<p>全国</p>
<p>联运分工</p>	<p>CP（游戏研发商）：负责产品的研发、美术、UI设计、系统维护、服务器运维以及产品后续的升级、BUG的处理等相关工作。 公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、产品整改意见的整理并对版本升级提出建议。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。 渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
<p>分成比例</p>	<p>参照市场定价规律，公司与游戏研发商及渠道商分别协商确定</p>

⑦ 远古入侵

<p>游戏名称</p>	<p>远古入侵</p>
-------------	-------------

<p>游戏截图</p>	
<p>游戏简介</p>	<p>远古入侵是一款画面较为复古的平面防御类游戏，堪称可媲美保卫萝卜的作品。这款游戏的背景定位在未来，那个时候正处外星侵略的时候，玩家将扮演地球防御总长官，开启一段防御外来入侵的故事。游戏共80关，击杀入侵者后获得钻石，钻石可以升级防御塔和炮弹等强力道具。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>塔防类弱联网H5游戏</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏内付费（消耗型道具）</p>
<p>运营地区</p>	<p>全国</p>
<p>联运分工</p>	<p>CP（游戏研发商）：负责产品的研发、美术、UI设计、系统维护、服务器运维以及产品后续的升级、BUG的处理等相关工作。 公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、产品整改意见的整理并对版本升级提出建议。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。 渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
<p>分成比例</p>	<p>参照市场定价规律，公司与游戏研发商及渠道商分别协商确定</p>

⑧ 神奇魔法消消乐

<p>游戏名称</p>	<p>神奇魔法消消乐</p>
-------------	----------------

<p>游戏截图</p>	
<p>游戏简介</p>	<p>神奇魔法消消乐是一款消除类游戏，这款游戏画面非常萌，很受女孩子喜欢。同时老少妇孺皆适合玩，简单而耐玩，本游戏为宠物连连看，很简单易懂的连连看游戏，三个或三个以上相连就可以攻击外来者，在限定的时间内，将全部的方块抵消就过关了。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>消除类弱联网H5游戏</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏内付费（消耗型道具）</p>
<p>运营地区</p>	<p>全国</p>
<p>联运分工</p>	<p>CP（游戏研发商）：负责产品的研发、美术、UI设计、系统维护、服务器运维以及产品后续的升级、BUG的处理等相关工作。 公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、产品整改意见的整理并对版本升级提出建议。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。 渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
<p>分成比例</p>	<p>参照市场定价规律，公司与游戏研发商及渠道商分别协商确定</p>

⑨ 萌宠连连看

<p>游戏名称</p>	<p>萌宠连连看</p>
<p>游戏截图</p>	

	
游戏简介	<p>萌宠连连看是一款三消类的H5游戏，每关都有不同的玩法，完成任务即可过关。该游戏具备以下四个特点：1. 全新引擎，游戏更为华丽、不再是静止不动。2. 总共五种游戏模式、三种难度等级、五十种关卡。3. 萌宠主题模式、玩家还可点击添加自己的头像。4. 全新的任务系统，每一关都有不同的任务。</p>
游戏类型	消除类弱联网H5游戏
收费模式	游戏内付费（消耗型道具）
运营地区	全国
联运分工	<p>CP（游戏研发商）：负责产品的研发、美术、UI设计、系统维护、服务器运维以及产品后续的升级、BUG的处理等相关工作。</p> <p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、产品整改意见的整理并对版本升级提出建议。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
分成比例	参照市场定价规律，公司与游戏研发商及渠道商分别协商确定

⑩ 战斗消除

游戏名称	战斗消除
------	------

<p>游戏截图</p>	
<p>游戏简介</p>	<p>战斗消除是一款新型的消除类游戏，勇士进入了一个充满了死尸的世界，这个世界拥有大量的骷髅怪物怪兽，游戏的目标就是消除所有怪兽并且成功逃出这个世界，游戏以消除类为基础添加了普通攻击、伤害技能、伤害道具等稀有道具，勇士需要这些道具才可以经过重重阻挠突出重围，勇士为了荣誉大战骷髅怪兽。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>消除类弱联网H5游戏</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏内付费（消耗型道具）</p>
<p>运营地区</p>	<p>全国</p>
<p>联运分工</p>	<p>CP（游戏研发商）：负责产品的研发、美术、UI设计、系统维护、服务器运维以及产品后续的升级、BUG的处理等相关工作。</p> <p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、产品整改意见的整理并对版本升级提出建议。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
<p>分成比例</p>	<p>参照市场定价规律，公司与游戏研发商及渠道商分别协商确定</p>


⑪ 魔法驯兽战记

<p>游戏名称</p>	<p>魔法驯兽战记</p>
-------------	---------------

游戏截图	
游戏简介	<p>《魔法驯兽战记》是一款新型的冒险类消除游戏，游戏内玩家需要带领自己的宠物去击败更多的怪兽来捕捉宠物强大自己，在战斗的过程中不同的宠物可以释放不同的魔法攻击，宠物等级越高攻击越高，同时游戏内更添加了组合技能使玩家能更好的体验游戏的乐趣，商店内更有神宠等着玩家来购买。</p>
游戏类型	冒险类弱联网H5游戏
收费模式	游戏内付费（消耗型道具）
运营地区	全国
联运分工	<p>CP（游戏研发商）：负责产品的研发、美术、UI设计、系统维护、服务器运维以及产品后续的升级、BUG的处理等相关工作。</p> <p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、产品整改意见的整理并对版本升级提出建议。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
分成比例	参照市场定价规律，公司与游戏研发商及渠道商分别协商确定

⑫ 卷毛球冒险

游戏名称	卷毛球冒险
游戏截图	

	
游戏简介	<p>卷毛妈妈担心小卷毛们在危险的外面世界走丢，大家一起去帮帮卷毛妈妈通过收集钥匙，来找到她。游戏内共5个角色每个角色都有一定的能力（需要在游戏里慢慢体验），为了给广大用户最新的游戏体验，卷毛球冒险共35大关，每大关需完成一定数量的分数和指定的任务物品才可以通过，同时游戏内增加多种道具，玩家可以购买一定数量的道具后轻松过关。</p>
游戏类型	冒险类弱联网H5游戏
收费模式	游戏内付费（消耗型道具）
运营地区	全国
联运分工	<p>CP（游戏研发商）：负责产品的研发、美术、UI设计、系统维护、服务器运维以及产品后续的升级、BUG的处理等相关工作。</p> <p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、产品整改意见的整理并对版本升级提出建议。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
分成比例	参照市场定价规律，公司与游戏研发商及渠道商分别协商确定

⑬ 布丁乐园

游戏名称	布丁乐园
------	------

<p>游戏截图</p>	
<p>游戏简介</p>	<p>布丁乐园是一款消除休闲游戏，创新独特玩法，消除布丁，布丁融合变大，乐趣无穷。150个关卡，后续将陆续增加关卡，炫酷魔法道具闪亮特效技能，玩法独步创新，经典融合三消游戏再创全新消除模式。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>消除类弱联网H5游戏</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏内付费（消耗型道具）</p>
<p>运营地区</p>	<p>全国</p>
<p>联运分工</p>	<p>CP（游戏研发商）：负责产品的研发、美术、UI设计、系统维护、服务器运维以及产品后续的升级、BUG的处理等相关工作。 公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、产品整改意见的整理并对版本升级提出建议。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。 渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
<p>分成比例</p>	<p>参照市场定价规律，公司与游戏研发商及渠道商分别协商确定</p>

⑭ 猪猪侠爱消除

<p>游戏名称</p>	<p>猪猪侠爱消除</p>
-------------	---------------

游戏截图	
游戏简介	<p>猪猪侠爱消除是一款消除类H5游戏，游戏延续电视情节，猪猪侠、菲菲、超人强等主要人物继续消除怪兽。游戏特色：1、999关卡，挑战你的智慧极限；2、全新4种道具，助你过关；3、猪猪侠炫酷的特效动作；4. 简单好玩的经典消除，人人都可以快速上手。</p>
游戏类型	消除类弱联网H5游戏
收费模式	游戏内付费（消耗型道具）
运营地区	全国
联运分工	<p>CP（游戏研发商）：负责产品的研发、美术、UI设计、系统维护、服务器运维以及产品后续的升级、BUG的处理等相关工作。</p> <p>公司：负责产品研发初期的需求整理、游戏风格的规划、游戏玩法的制定、计费点的设计，上线阶段负责将产品与平台和渠道对接、产品的活动推广、售后服务信息的反馈、产品整改意见的整理并对版本升级提出建议。此外，还负责对上下游技术接口的开发与对接。</p> <p>渠道商（掌联）：负责用户流量导入、支付接口与运营商的接入、客服、结算系统的开发和结算金额的统计、用户数据的信息收集、产品升级与改版支持。</p>
分成比例	参照市场定价规律，公司与游戏研发商及渠道商分别协商确定

截至本说明书签署之日，上述 14 款游戏因尚未取得游戏版号，均已下线。其中 4 款游戏（包括打击者、D 日时间大战、卷毛球冒险、猪猪侠爱消除）未履行运营备案且未取得游戏版号。其余 10 款游戏正在办理游戏版号，已履行了运营备案手续，具体情况如下：

序号	游戏名称	游戏备案
1	罗斯魔影 2HTML5 版	文网游备字[2016]M-CSG 5120 号
2	远古入侵 HTML5 版游戏软件	文网游备字[2016]M-CSG 5353 号

3	燃烧的达拉	文网游备字[2016]M-CSG 5368号
4	神奇魔法消消乐	文网游备字[2016]M-CSG 5364号
5	魔法驯兽战记	文网游备字[2016]M-CSG 5373号
6	布丁乐园 HTML5 版游戏软件	文网游备字[2016]M-CSG 5355号
7	萌宠连连看 3HTML5 版	文网游备字[2016]M-CSG 5121号
8	抵御海盗入侵	文网游备字[2016]M-CSG 5379号
9	战斗消除	文网游备字[2016]M-CSG 5362号
10	钢铁领主	文网游备字[2016]M-CSG 5378号

截至本公开转让说明书签署之日，伍游科技在线运营的游戏共计 3 款，均已履行了运营备案手续且取得了游戏出版版号，具体情况如下：

序号	游戏名称	游戏备案	出版版号
1	破坏神	文网游备字[2016]M-SLG 4785号	新广出审〔2014〕1110号
2	全民宫斗	文网游备字(2016)M-CSG 0480号	新广出审〔2016〕831号
3	传奇世界之仗剑天涯 H5	文网游备字[2016]M-RPG 3735号	新广出审〔2016〕1665号

(3) 伍游平台——伍游网 (5you. cc)



用户数量有限，平台只为公司带来了广告业务收入。未来，随着公司对伍游网这一平台的不断宣传，平台的用户量将会逐步增长，当用户量增长到一定的量级之后，伍游网将成为一个集游戏发布、推广、运营及媒体功能于一体的 HTML5 手机页游发布及运营渠道。

平台功能介绍

游戏发布

伍游网的“游戏发布”，该版块可以为游戏厂商及运营商提供游戏发布服务。该版块包括“最新上架”、“热门游戏”、“游戏分类”三个子版块，每个子版块中展示的游戏都可供游戏玩家即点即玩。报告期内，受制于伍游平台用户量有限，游戏发布并不为公司带来业务收入。未来随着公司持续的宣传推广活动，伍游平台在业内的知名度会越来越高，从而平台用户量也将逐渐的增加，当用户量增加到一定的量级之后，公司将通过为游戏厂商等提供游戏发布服务来实现收入。



媒体资讯

伍游网设有“媒体资讯”，该版块包括“HTML5 资讯”、“伍爱游戏”、“伍游动态”三个子版块。其中，“HTML5 资讯”主要是发布一些公司自创的与 HTML5 行业相关的行业资讯信息，“伍爱游戏”主要是发布一些游戏行业相关的资讯信息，“伍游动态”则主要是发布一些公司的最新动态。“媒体资讯”版块的所有资讯都是免费向伍游平台用户发布的，其目的是为公司的伍游网带来更多的用户流量，同时也增强该平台的用户黏性。

资讯模块

- HTML5资讯**
H5行业最新资讯报道
- 伍爱游戏**
游戏相关展会跟踪报道
- 伍游动态**
伍游公司最新动态发布

平台定位
权威的HTML5媒体，高端的行业专访发布平台。

业务模式
各大HTML5相关会议跟踪报道，并及时迅速的发布最新会议动态；
定期约请优秀的H5从业者进行专题访问；
汇总相关行业资讯，进行专项报道，时刻关注H5行业变化。

伍游网设有“广告展示”，该版块是报告期内公司通过伍游网这一平台获取收入的唯一方式。伍游网主要提供两种类型的广告展示位：一是平台广告展示位，二是游戏内广告展示位。广告形式包括：首页轮播图广告、插屏广告、Banner广告、弹窗广告等。

广告展示

首页轮播位
展示了一辆蓝色奥迪汽车，广告语为“澎湃一个时代 驱动下一个未来”。

首页插屏
展示了“西藏好水 世界好水”的水产品广告。

底部Banner
展示了“大额理财红包，未领取！”的理财广告。

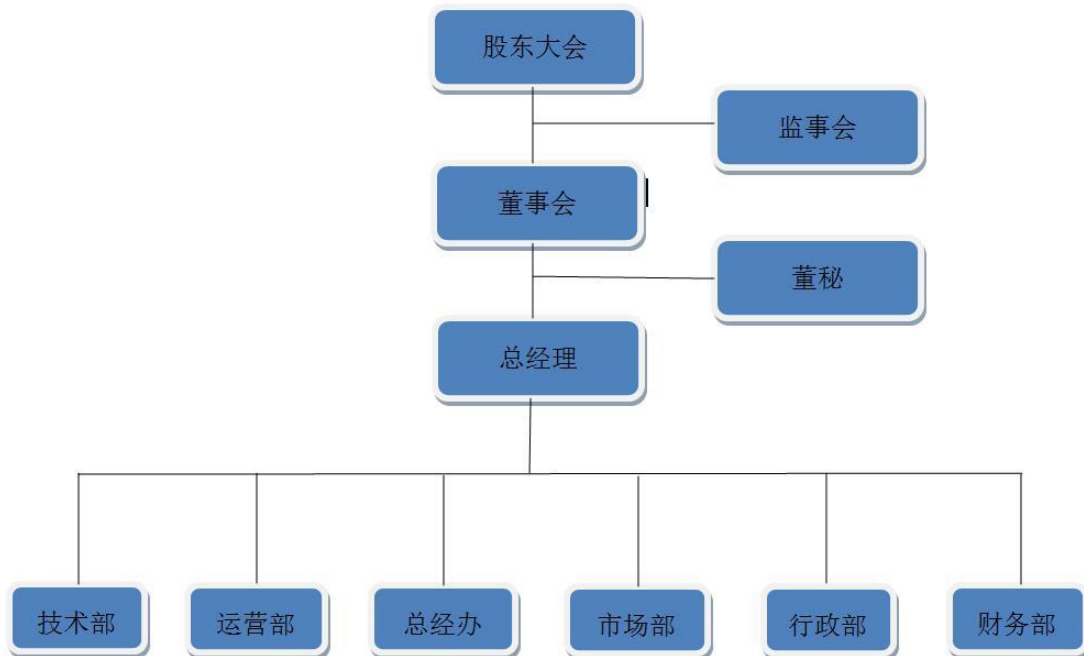
弹窗广告
展示了别克汽车的广告，标题为“别克助力 心有零息”，并带有“3秒后自动关闭广告”的提示。

<p style="text-align: center;">支付结算</p>	<p>目前公司成功地解决了 HTML5 手机页游游戏内道具收费的技术难题，游戏玩家可在游戏的过程中通过支付宝、微信、银联等多种热门支付渠道便捷支付购买游戏道具。</p> 

伍游网的品牌推广对于公司未来的发展有着重要的作用，因此公司非常重视伍游网的品牌宣传推广工作。报告期内，伍游网的品牌推广分为线上和线下两种方式。线上方面，公司会针对游戏玩家塑造产品品牌形象、提升影响力，宣传伍游网的媒体平台概念，利用公司从事互联网广告分发业务积累的网络媒体行业从业经验采购适合公司品牌推广需要的媒体资源，让更多的游戏玩家知道伍游网是一个可以让他们找到更多、更好玩的 HTML5 游戏的游戏媒体平台，从而为网站带来更多的用户流量。同时公司还会经常通过原创的高质量产业新闻和热门专题，持续吸引行业的关注。线下方面，伍游网以战略合作媒体的身份与国内多家大型展会主办方达成了合作关系，如 ChinaJoy、中国游戏工委、上方网等。公司还会不定期举办 H5 行业高端论坛，邀请业内人士来参加，建立协作关系并探讨行业发展。此外，公司也会不定期的邀请一些个人和团体进行专访，发表企业、产品宣传、行业观点等信息引发业内讨论，借以提升公司的媒体发声力度。线下活动开展可以有效提升伍游网在业内的影响力。

二、主要生产或服务流程及方式

（一）内部组织结构图



部门名称	部门职责
总经办	负责总经理日常工作行程安排；负责各项总经理办公会会议决议的日常监督；负责总经理日常工作的内部协调；汇总并整理公司各职能部门报告、总结；公司重要客户的一般性维护；负责协调各职能部门主管。
技术部	负责对公司产品实行技术指导、规范工艺流程、指定技术标准、抓好技术管理、实施技术监督和协调的专职管理部门。
市场部	连接公司对外业务合作及维护客户关系；负责媒体合作及企业宣传；为公司平台引进高质量 HTML5 游戏及推广、发行自研产品；积极配合各部门工作。
运营部	制定公司产品总体规划以及市场发展战略目标，对公司经营管理的全过程进行计划执行和控制；根据网站定位及运营项目策划、规划，并制定具体运营项目的工作计划；根据市场反馈等对网络运营项目进行监督、控制和评估，及时调整市场策略与内容，保证项目运营目标的持续达成；根据公司经营方针和部门业务需要，合理设置部门组织结构和岗位，优化业务流程，配置人力资源，对员工进行管理；协调网站各个部门工作，建立有效的团队协作机制。
行政部	负责为公司运营提供人力资料方面的支持，做好人力资源各项工作；负责为公司运营提供行政方面的支持，做好行政各项工作；负责为公司运营提供后勤方面的支持，做好后勤各项工作。

财务部	遵守财务制度，执行财经纪律，严格把好财经关，合理安排和使用好各项资金，增收节资，提高资金的使用效率。认真审核报销凭证，应对报销单的真实性、合法性、合理性向总经理负责，负责报表的编制和报送。
-----	------------------------------------------------------------------------------------------------

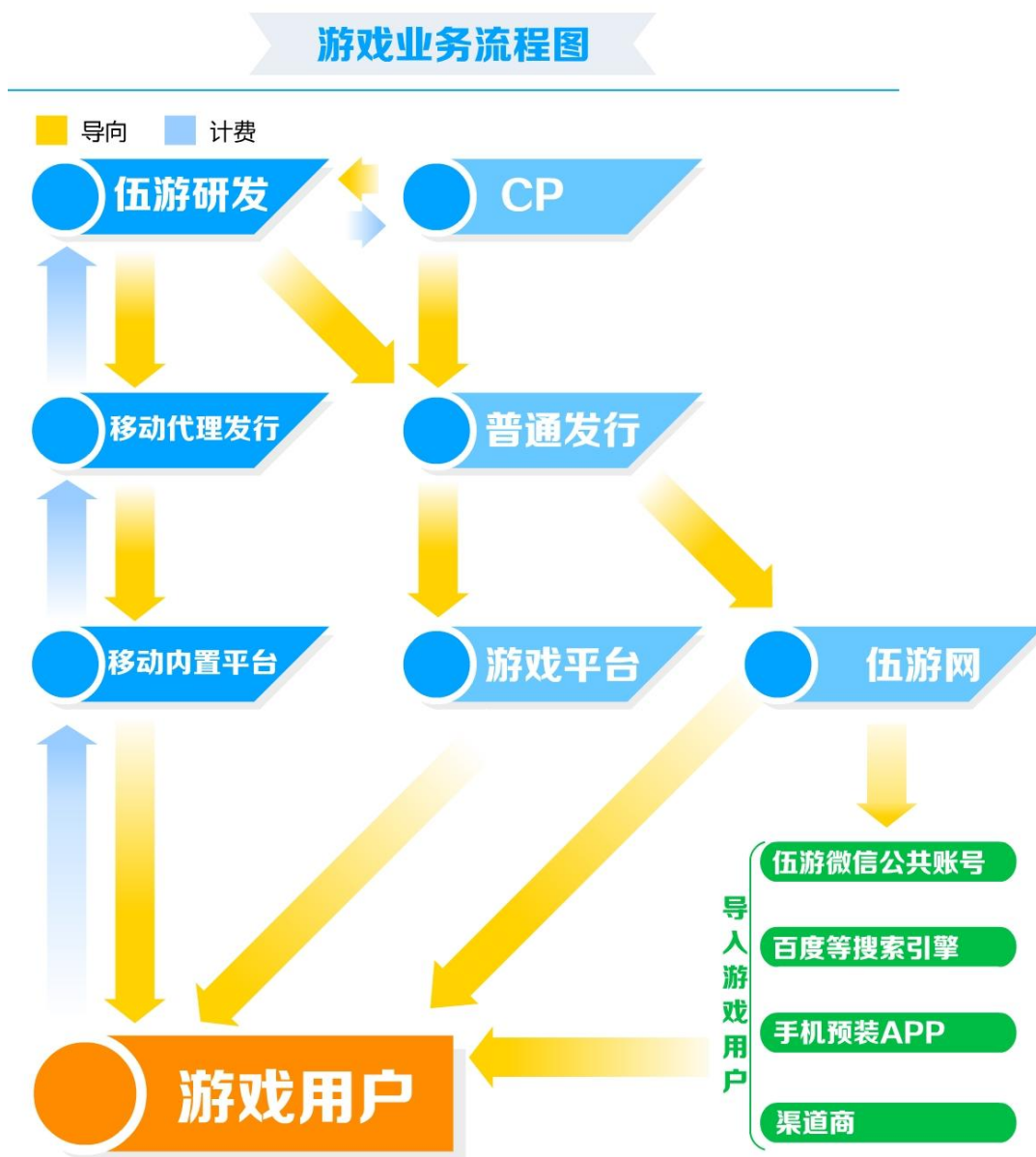
（二）主要生产或服务流程及方式

1、互联网广告业务流程图

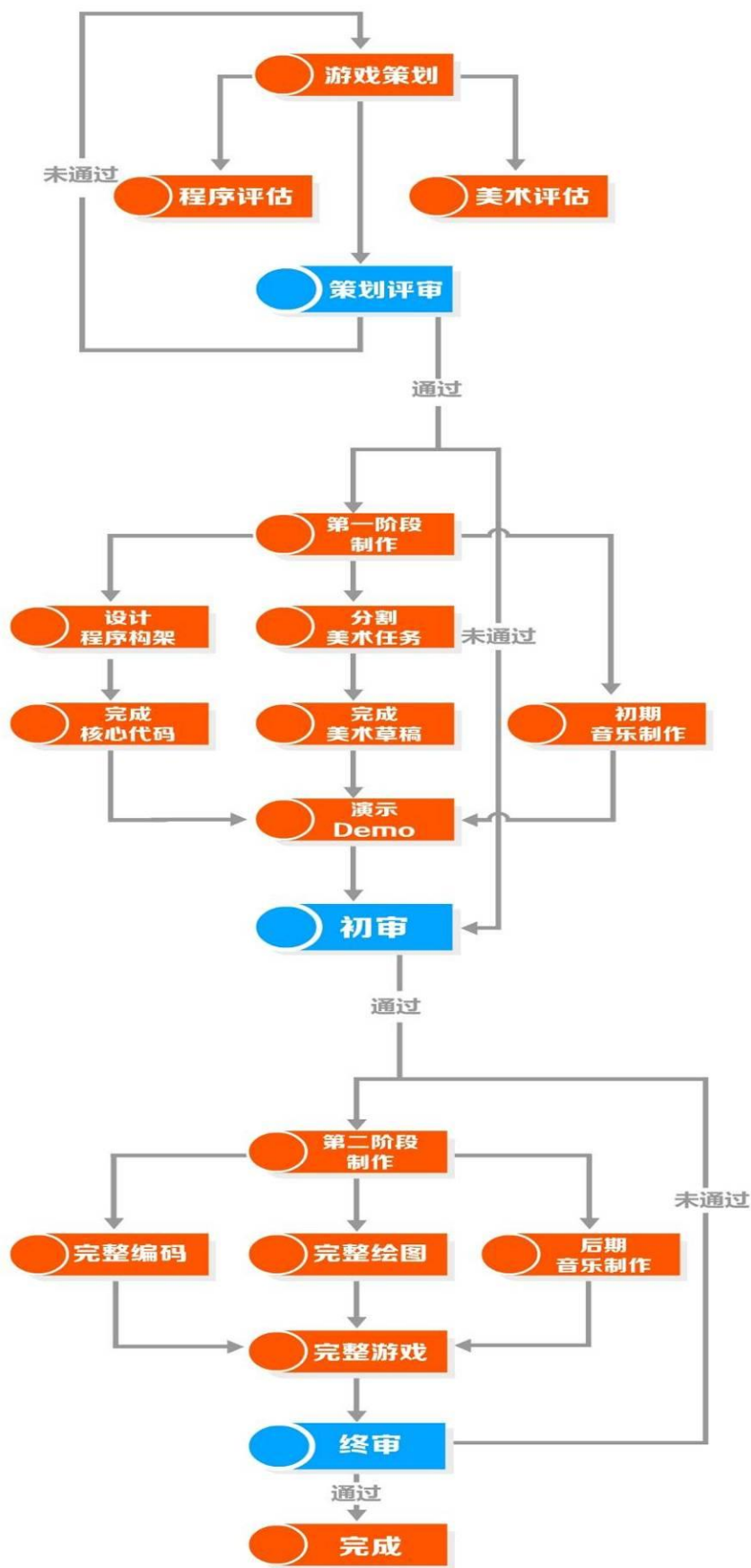
广告业务流程图



2、游戏运营业务流程图



3、游戏研发业务流程图



三、商业模式

(一) 广告业务商业模式

1、销售模式

公司的销售环节不涉及实体产品，而是面向广告主及以 4A 广告公司为代表的广告代理商销售互联网广告服务。公司销售的互联网广告服务是一种定向营销服务，不同的广告主，其广告定位的受众群体也不同，公司会根据自身掌握的媒体资源属性来为客户提供匹配的媒体资源并加以高效的执行。具体而言，公司先通过各种方式和有广告需求的客户沟通联系，展示公司的优势及核心特色资源，必要时可进行拜访。然后根据客户需求为客户量身定做一个广告方案，如果他们能够认可，就会下单，开始正式合作。

未来，对于游戏产品中的广告位及伍游网上广告位的销售，将主要是通过公司自主研发的广告宝来实现，广告宝的商业流程图如下：



2、采购模式

公司承接了客户的互联网推广服务需求后，按照客户要求为其采购相应的媒体流量资源。公司媒体流量资源的采购主要分为两种方式：第一种是向媒体主直接采购模式，即向访问量较高的门户网站、导航网站、手机助手等互联网资源购

买广告位，并约定相应的结算方式；第二种是向广告分发平台、媒体代理商、广告联盟购买互联网长尾流量媒体资源。公司与媒体流量资源提供商的结算方式一般与跟客户的结算方式一致，通过赚取差价的形式获得盈利。

3、盈利模式

在广告业务方面，公司建立了依靠 CPC、CPA、CPT 等广告方式取得广告收入的盈利模式。CPC，按点击付费广告模式，当用户点击广告客户的广告页面时进行计费，是网络中极为常见的一种广告收费模式，全称 Cost Per Click。CPA 按广告投放实际效果收费，当用户出现特定行为时（下载、激活、注册、互动等等）进行计费，也是网络中比较常见的一种广告收费模式。CPT 以广告投放时间来计费，是一种较为传统的固定广告收费模式。

（二）游戏业务商业模式

1、游戏运营模式

游戏运营是指公司依托自身出色的 HTML5 游戏产品运营经验、内容运营经验、用户运营经验以及活动运营经验，通过自有手游平台一伍游网、与公司合作的游戏平台以及渠道商对公司自研的游戏产品及与合作方联运的产品进行以新增和活跃用户为目的的用户运营以及以提高收入为目的的游戏运营。在游戏运营过程中，公司除了在游戏中加入广告展示位的方式来实现游戏的变现盈利外，也会利用各种渠道进行游戏的推广与分发，带来更多用户资源，再由与公司合作的渠道商在游戏中接入支付接口来获得游戏玩家的充值收入，公司将获得的游戏收入金额按照与渠道商及合作方（CP）约定的分成比例进行分配。

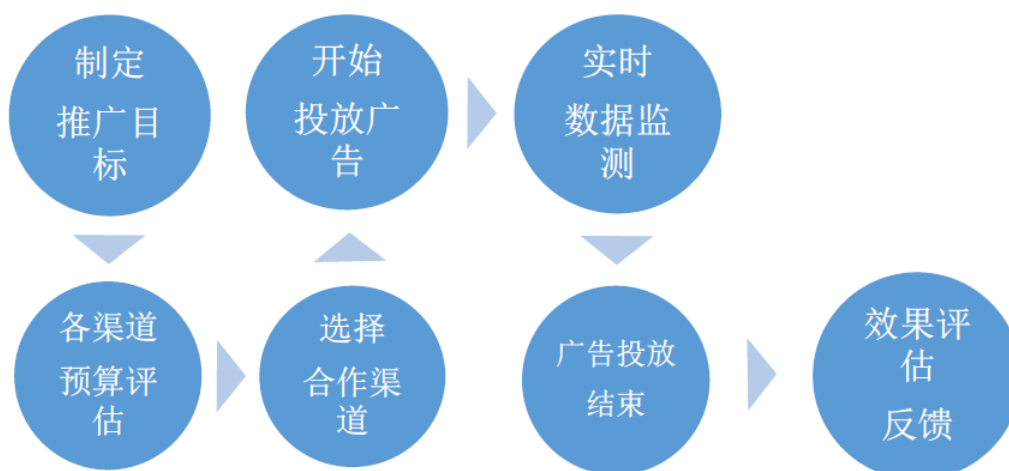
游戏运营业务的主要合作方是游戏开发商、第三方运营商等，公司与客户的收入结算以游戏玩家的充值金额收入为基础，进行分成结算。

2、采购模式

公司会按照月度或季度制定一个总体推广目标，然后拆解目标。不同渠道带来的用户数量和质量都不一样，要根据总预算成本进行各渠道的预算评估，再和各个渠道进行具体合作。合作进行期间需要做好数据监控工作，如果出现变化和异常，必须及时调整优化。广告投放结束后还要进行评估和效果反馈，分析此次

投放是否达到了预期的推广需求。

具体流程如下图所示：



公司拥有一定的游戏产品运营及广告大数据分析挖掘能力，对手机游戏这一领域的媒体资源属性有较好的认知，熟悉游戏玩家的兴趣与习惯，因此可以基于网站属性及用户兴趣来采购媒体及流量，从而大幅度提升宣传推广效果。

3、研发模式

公司设立了专门的技术部及运营部进行自主研发，即利用自有研发团队、自有技术及自有资金独立进行产品的开发，研发过程一般会经历立项、实施、验收测试、结项四个阶段。公司拥有一支专业且优秀的技术团队，其中张之的、朱斌、成林三名核心研发人员都有着丰富的行业从业经验和技术研发经验。公司的项目、产品研发，为了达到高效、实用，采用敏捷型的开发模式，敏捷型的特点是以用户的需求进化为核心，采用迭代、循序渐进的方法进行产品开发。在敏捷型开发中，产品在构建初期被切分成多个子模块，把每个子模块进行功能点的评估和时间表制定，并且分段完成，在最短的时间内完成一个可使用的版本，进行上线测试获得用户反馈，并开始制定迭代版本的时间表，在迭代过程中产品能一直保持可使用状态。以伍游网为例，上线至今已经经过四个版本的迭代，目前已经着手 5.0 版本的开发工作。

4、自有平台游戏收入结算模式

报告期后，公司成功地解决了 HTML5 手机页游游戏内道具收费技术难题后，

将伍游网上的游戏增加了道具收费功能以增加收入。按照公司全资子公司伍游科技在游戏运营过程中承担的职责的不同，公司游戏结算模式可以分为自营模式及联营模式。

自营模式是指由母公司研发并委托子公司在伍游网上自主运营游戏产品的模式。基于公司发展定位原因，目前公司的游戏研发业务主要以前期的游戏策划及后期的渠道对接技术解决、计费点设置、产品优化等为主，且研发的游戏均为休闲娱乐、益智类的单机弱联网游戏，游戏内的道具均为消耗型道具（消耗型道具系一次性使用后不会为玩家带来任何后续利益的虚拟道具）。公司结合消耗型道具的特点，于道具交付使用时确认收入。

联营模式指的是公司全资子公司伍游科技与游戏运营商（研发商）合作，共同联合运营游戏产品的运营方式。在该模式下，伍游科技负责在伍游网上提供游戏推广、游戏充值及计费服务，游戏运营商负责游戏运营、版本更新、技术支持和维护，并提供客户服务。在收入结算上，双方依据协议约定将每个结算期间玩家的充值金额扣除支付给第三方的渠道费用后，按照一定的比例计算后确认收入。

四、与业务相关的关键资源要素

（一）产品或服务所使用的主要技术

序号	技术名称	功能说明
1	PHP编程技术	PHP是一种易于学习和使用的服务器端脚本语言，通过此技术可以建立一个真正交互的WEB站点，是生成动态网页的工具之一。PHP网页文件被当作一般HTML网页文件来处理，并且在编辑时可以用编辑HTML的常规方法编写PHP。
2	大数据分析技术	大数据分析是指对规模巨大的数据进行分析。大数据可以概括为4个V，数据量大（Volume）、速度快（Velocity）、类型多（Variety）、真实性高（Veracity）。该技术最重要的应用领域之一就是预测性分析，从大数据中挖掘出特点，通过科学的建立模型，之后便可以把新的数据带入模型，从而预测未来的数据。可广泛应用于网络数据挖掘，从用户的搜索关键词、标签关键词或其他输入语义入手，分析判断用户需求，从而实现更好的用户体验和广告匹配。
3	智能搜索平台技术	针对旗下产品的内容提供搜索服务
4	JAVA 应用开发框架	提供简单、通用的编程接口，性能优秀，大幅提高开发效率

5	分布式文件缓存系统	将多个服务器节点组织起来提供集群式文件服务和处理
6	分布式高速缓存系统	提供分布式高速的内存缓存系统，提升网站访问速度
7	智能广告投放平台	进行多维度分析，精准投放广告
8	WEB 负载均衡架构	高效、稳定、简单、资源占用率低、并发性能高
9	数据库分布式集群平台	高可靠性、高性能、可伸缩性
10	通用服务器运维监控平台	高可靠性，实时监控服务器健康状况
11	Html5技术	万维网的核心语言、标准通用标记语言下的一个应用超文本标记语言（HTML）的第五次重大修改，下一代Web开发标准,包括视频，音频，图象，动画，以及同电脑手机的交互

（二）研发情况

1、研发部门设置及人员情况

作为一家拥有垂直于 HTML5 手机页游领域的集媒体平台、游戏研发、游戏推广运营于一体的游戏媒体平台全资子公司的高新技术企业，公司非常重视在研发方面的资源投入及人员配置。公司设有运营部及技术部两大核心业务部门负责公司的研发工作，其中，运营部由运营总监负责组织日常工作，主要负责产品规划、需求分析、数据统筹、用户管理、内容管理等公司运营执行与指导工作，设有主美、网站运营经理、产品运营经理。技术部由技术总监负责组织日常工作，主要负责产品研发、技术创新、服务器管理、代码管理、数据管理、网站运维等公司技术执行与指导工作，设有服务端工程师、前端工程师。报告期内，公司从事研发工作的员工共有 8 人，其中运营部门 4 人，技术部门 4 人。

2、研发投入

期间	母公司研发支出金额（元）	占母公司营业收入比重	合并研发投入（元）	占合并营业收入比重
2016 年 1-2 月	112,101.37	37.13%	182,660.01	3.52%
2015 年度	524,220.99	7.37%	1,046,572.86	3.92%
2014 年度	548,364.15	7.56%	671,409.67	6.90%

（三）主要无形资产情况

1、专利

截止本公开转让说明书签署之日，公司未申请相关专利。

2、软件著作权

截止本公开转让说明书签署之日，公司（含子公司）拥有 22 项软件著作权，具体情况如下：








序号	名称	证载权利人	登记号	取得方式	首次发表日	实际使用情况	使用期限或保护期
1	萌宠连连看 3 HTML5 版游戏软件 V1.0.0	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2015SR110104	原始取得	2015 年 1 月 3 日	使用中	50 年
2	乐享 HTML5 敏捷小游戏合集软件 V1.0.0	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2015SR110103	原始取得	2015 年 2 月 14 日	使用中	50 年
3	冰风溪谷之徽章游戏软件 V1.0	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2015SR110105	原始取得	2014 年 12 月 11 日	使用中	50 年
4	乐享手机 HTML5 小游戏平台软件 V1.0.0	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2015SR108180	原始取得	2015 年 6 月 1 日	使用中	50 年
5	乐享联通版页付宝支付软件 V1.0.0	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2015SR108504	原始取得	2015 年 5 月 1 日	使用中	50 年
6	乐享移动版页付宝支付软件 V1.0.0	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2015SR108518	原始取得	2015 年 5 月 1 日	使用中	50 年
7	罗斯魔影 2 HTML5 版游戏软件 V1.0.0	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2015SR108531	原始取得	2015 年 4 月 30 日	使用中	50 年
8	伍游游戏平台软件 2.0.0	伍游（北京）科技有限公司	2015SR094076	原始取得	2015 年 4 月 1 日	使用中	50 年
9	伍游平台广告宝 1.0.0	伍游（北京）科技有限公司	2015SR089040	原始取得	2015 年 4 月 1 日	使用中	50 年
10	伍游网站数据统计平台 1.0.0	伍游（北京）科技有限公司	2015SR100527	原始取得	2015 年 4 月 1 日	使用中	50 年
11	伍游网页支付系统 1.0.0	伍游（北京）科技有限公司	2015SR093097	原始取得	2015 年 4 月 1 日	使用中	50 年

12	联通版伍游平台广告宝系统 1.0.2	伍游（北京）科技有限公司	2015SR102795	原始取得	2015年4月1日	使用中	50年
13	伍游手机网页游戏软件 1.0.0	伍游（北京）科技有限公司	2015SR100529	原始取得	2015年4月1日	使用中	50年
14	移动版伍游平台广告宝系统 1.0.1	伍游（北京）科技有限公司	2015SR103103	原始取得	2015年4月1日	使用中	50年
15	战斗消除 HTML5 版游戏软件	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016SR199405	原始取得	2015年9月2日	使用中	50年
16	燃烧的达拉游戏软件	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016SR199571	原始取得	2015年4月26日	使用中	50年
17	神奇魔法消消乐游戏软件	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016SR200109	原始取得	2015年6月12日	使用中	50年
18	远古入侵 HTML5 版游戏软件	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016SR200105	原始取得	2015年7月29日	使用中	50年
19	魔法驯兽战记版游戏软件	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016SR200814	原始取得	2015年4月22日	使用中	50年
20	抵御海盗入侵游戏软件	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016SR199558	原始取得	2015年3月3日	使用中	50年
21	布丁乐园 HTML5 版游戏软件	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016SR200107	原始取得	2015年1月23日	使用中	50年
22	钢铁领主 HTML5 版游戏软件	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016SR200102	原始取得	2015年3月16日	使用中	50年

3、商标

截止本公开转让说明书签署之日，公司有 9 个商标处于申请中。

序号	商标样式	申请号	申请人	申请日期	类别
----	------	-----	-----	------	----

1	乐享互动 JoySpreader	---	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016-06-01	35
2	乐享互动 JoySpreader	---	北京乐享互动网络科技股份有限公司	2016-06-01	42
3		---	伍游(北京)科技有限公司	2016-05-31	9
4		---	伍游(北京)科技有限公司	2016-05-31	35
5		---	伍游(北京)科技有限公司	2016-05-31	36
6		---	伍游(北京)科技有限公司	2016-05-31	38
7		---	伍游(北京)科技有限公司	2016-05-31	39
8		---	伍游(北京)科技有限公司	2016-05-31	41
9		---	伍游(北京)科技有限公司	2016-05-31	42

4、域名

截止本公开转让说明书签署之日，公司拥有 2 个域名，具体情况如下：

序号	域名	域名级别	权利人	取得方式	有效期限
1	adjoy.com.cn	中国国家顶级域名	北京乐享互动网络科技有限公司	原始取得	2009.6.8 至 2017.6.8

2	5you.cc	国际顶级域名	伍游（北京） 科技有限公司	原始取得	2014.10.15 至 2016.10.15
---	---------	--------	------------------	------	----------------------------

5、房屋使用权

截止本公开转让说明书签署之日，公司的房屋使用权情况如下：

出租方	承租方	租赁地点	租赁面积	租金	租赁期限	备注
北京翔龙物业管理有限公司	北京乐享互动网络科技有限公司	北京市崇文区龙潭路甲3号翔龙大厦写字楼315室	20平方米	2,000元/月	2012-05-09至2014-05-08	公司实际控制人朱子南代公司支付租金，并且无需公司偿还。
罗宏霞	北京慧群之地科技有限公司	北京市朝阳区望京B29商业金融项目1号塔楼16层3单元-B1908室	268.77平方米	52,000元/月	2014-05至2016-01（其中2014.5.4至2014.8.4为免租期）	关联公司北京慧群之地科技有限公司无偿提供给公司及其全资子公司伍游科技使用的。
罗宏霞	北京乐享互动网络科技有限公司	北京市朝阳区望京B29商业金融项目1号塔楼16层3单元-B1908室	268.77平方米	52,000元/月	2016-02-01至2018-01-31	——

（四）取得的业务许可资格或资质情况

目前，公司（含子公司）已就公司（含子公司）的业务合法经营取得了所有应取得的批准、许可及相关备案登记手续，包括：ICP证、网络文化经营许可证以及高新技术企业证书，具体如下：

1、业务许可情况

资质名称	被授予公司	取得时间	发证机关	证书编号	有效期	许可内容
电信与信息服务业务经营许可	北京乐享互动网络科技有限公司	2012.11.16	北京市通信管理局	京ICP证110845号	2012.11.16至2016.11.3	第二类增值电信业务中的信息服务业务

证	公司					务（仅限互联网信息服务）
电信与信息服务业经营许可证	伍游（北京）科技有限公司	2016. 3. 2	北京市通信管理局	京 ICP 证 160226 号	2016. 3. 2 至 2021. 3. 2	第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）
网络文化经营许可证	伍游（北京）科技有限公司	2015. 6. 24	北京市文化局	京网文 [2015]0545-225 号	2015. 6. 24 至 2018. 6. 23	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）

2、公司获得资质

序号	被授予公司	证书名称	证书编号	有效期/发证时间	颁发单位
1	北京乐享互动网络科技有限公司	高新技术企业证书	GR201511001044	2015. 11. 24 至 2018. 11. 23	北京市科委、财政局、国税局、地税局

3、公司（含子公司）运营游戏的前置出版审批及运营备案

截至本公开转让说明书签署之日，公司（含子公司）在线运营的游戏共计 3 款，均已办理了前置出版审批及运营备案手续。

运营备案具体情况如下：

序号	游戏名称	游戏备案
1	破坏神	文网游备字[2016]M-SLG 4785 号
2	全民宫斗	文网游备字(2016)M-CSG 0480 号
3	传奇世界之仗剑天涯 H5	文网游备字[2016]M-RPG 3735 号

前置出版审批情况如下：

序号	游戏名称	出版版号
1	破坏神	新广出审〔2014〕1110 号
2	全民宫斗	新广出审〔2016〕831 号
3	传奇世界之仗剑天涯 H5	新广出审〔2016〕1665 号

(1) 关于网络游戏出版前置许可及备案等相关规定

根据“中央编办发[2009]35号”《关于印发〈中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署“三定”规定中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释〉的通知》、“新出联[2009]13号”《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管理的通知》的规定，未经新闻出版总署前置审批上网运营或审批后擅自改变内容的网络游戏，新闻出版总署将通知有关地方新闻出版管理部门责令其停止运营服务，并依法予以查处。2016年7月1日，中华人民共和国国家新闻出版广电总局下发的《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发〔2016〕44号）开始施行，对移动游戏前置审批事项进行了明确。

根据前述设定网络游戏前置审批事项的相关规定，2016年7月之前的规定主要划分了文化部门和新闻出版部门的工作职责，并大致规定了游戏出版发行及运营业务的审核与监管要求，但未对前置审批事项的申报义务人、申请条件或资格、申请材料、限制性条件、取得时限和未取得的具体行政处罚作详细和全面的规定和要求，特别是未明确该前置审批事项的义务人或责任主体。此外，移动游戏行业发展速度快、移动游戏生命周期短，致使行业内大批游戏开发商、发行商及运营商在未取得该前置审批的情况下就立即开展业务，并上网运营移动游戏。

2016年7月，广电总局下发的《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发〔2016〕44号）对于移动游戏前置审批事项进行了更为明确的规定：二、游戏出版服务单位负责移动游戏内容审核、出版申报及游戏出版物号申领工作。九、移动游戏联合运营单位在联合运营移动游戏时，须核验该移动游戏的审批手续是否完备，相关信息是否标明，不得联合运营未经批准或者相关信息未标明的移动游戏。十三、本通知自2016年7月1日起施行。自施行之日起，未经国家新闻出版广电总局批准的移动游戏，不得上网出版运营。十四、本通知施行前已上网出版运营的移动游戏（含各类预装移动游戏），各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作，确需继续上网出版运营的，按本通知要求于2016年10月1日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续。届时，未补办相关审批手续的，不得继续上网出版运营。

根据《网络游戏管理暂行办法》第十三条的规定，国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。根据“文市发〔2010〕27 号”《文化部关于贯彻实施〈网络游戏管理暂行办法〉的通知》的规定，国产网络游戏备案实行独家申报制度，即一款国产网络游戏只能由一家网络游戏运营企业进行申报；联合运营国产网络游戏的，应当由该网络游戏的著作权人进行申报；国产网络游戏著作权人不从事该网络游戏运营的，可授权一家联合运营该网络游戏的网络游戏运营企业独家申报备案。国产网络游戏联合运营是指同一款国产网络游戏分别由多个网络游戏运营企业运营，并且所有参与该网络游戏运营的网络游戏运营企业都依法获得该网络游戏著作权人的许可。

根据《网络游戏管理暂行办法》第三十四条的规定，网络游戏运营企业未按照相关规定履行备案手续的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处 20,000 元以下罚款。

(2) 对未办理网络游戏备案、出版前置许可的网络游戏的整改措施

乐享互动目前主要从事互联网广告代理业务以及部分手机页游研发业务，而手机页游在线运营业务主要由伍游科技负责。截至 2016 年 8 月 31 日，伍游科技在其网站（5you.cc）上运营的手机页游产品共计 42 款，其中 1 款产品已分别完成备案及前置审批，41 款产品完成了备案程序，未取得前置审批。截至 2016 年 9 月 12 日，伍游科技在线运营游戏共计 3 款（含 2016 年 9 月新增 2 款）：

①伍游科技已将 41 款已备案但尚未取得前置审批手续的游戏采取了下线处理措施，以保证公司业务的合法合规经营。截至 2016 年 9 月 12 日，伍游科技在线运营的 3 款游戏，均已备案且取得了前置审批手续。

②伍游科技已与具备网络出版服务资质的北京天盈九州网络技术有限公司（持有编号为“新出网证（京）字 108 号”《中华人民共和国互联网出版许可证》）于 2016 年 8 月 1 日签订《出版服务合同》，委托该公司代为办理游戏出版审批的相关事宜（本次委托其办理乐享互动、伍游科技拥有著作权的 10 款移动游戏）；2016 年 9 月，北京市新闻出版广电局受理了北京天盈九州网络技术有限公司向其递交的上述 10 款移动游戏申请版号的相关材料。

③2016 年 9 月，伍游科技发布《伍游网关于为合作游戏申请办理游戏版号

的通知》：为遵守《国家新闻出版广电总局办公厅关于移动游戏出版服务管理的通知》中关于申请办理移动游戏出版手续的要求，合法合规进行游戏运营。伍游网作为游戏运营单位愿意为已经取得软件著作权的合作游戏办理申请移动游戏出版相应事宜并承担因此产生的费用。

④伍游科技正在积极寻找已经取得前置审批的手机页游游戏。已与广州汉正信息技术有限公司就《世界 online》的游戏运营达成合作意向，待其在 9 月取得前置审批后，将上线运营该款游戏；已与搜游网络科技（北京）有限公司就《梦幻家园》的游戏运营达成合作意向，该款游戏已取得前置审批，正在办理备案手续，待办理完成备案后，公司将上线运营该款游戏。

⑤乐享互动、伍游科技承诺，对于相关网络游戏仍未完成前置审批手续及文化部备案手续，乐享互动、伍游科技将严格按照主管部门的相关要求进行处理；在未来经营活动中，如新增网络游戏不符合相关主管部门的要求，将不予上线运营，以降低公司业务和经营风险，合法合规经营。

3) 对公司经营和本次挂牌的影响

为保证公司合法合规经营，乐享互动、伍游科技对其业务规划进行调整，将尚未取得前置审批的移动游戏进行下线处理，并承诺，其将严格按照主管部门的要求，合法合规运营网络游戏。在未来经营活动中，如新增网络游戏未取得前置审批，将严格按照规定不予上线运营。在将未取得前置审批游戏下线的同时，乐享互动、伍游科技亦在积极申办 10 款自有游戏的版号申请工作，目前北京市新闻出版广电局已受理了相关申请材料。伍游科技承诺，其自愿为合作游戏提供版号申请服务，并由伍游科技承担相关费用支出。

伍游科技从事网络游戏运营业务，未取得新闻出版监管部门的前置审批或未取得向文化部门履行备案手续的，存在停止运营、被依法查处或被责令改正、处以罚款的法律风险。截至本公开转让说明书签署之日，伍游科技并未因此事受到主管部门的处罚。伍游科技已采取了上述切实可行的整改措施，同时，公司实际控制人朱子南及其一致行动人张之的承诺：若伍游科技因前述事宜而受到相关政府主管部门处罚，或因目前部分联运游戏产品下线事宜所致的、乐享互动/伍游科技与第三方产生的任何纠纷，均由其负责妥善处理并承担可能导致的、包括但不限于因此给乐享互动、伍游科技造成的任何损失等全部责任。公

司子公司伍游科技从事网络游戏运营业务未取得网络游戏前置审批或备案的，存在规范经营上的法律瑕疵，但不会构成公司本次挂牌的实质性法律障碍。公司采取的上述规范措施，对游戏业务的规划调整，亦不会影响公司的整体经营，对公司的持续经营不会构成重大不利影响。

（五）环境保护、安全生产、质量标准

1、环保情况

根据证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012年修订），公司所处行业属于I64-互联网和相关服务；根据《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2011），公司所处行业为I6420-互联网信息服务；依据2008年6月24日环保部办公厅环办函【2008】373《上市公司环保核查行业分类管理名录》，公司所处行业不属于环保核查重污染行业。公司业务所处行业不属于污染行业，不属于大规模排放废气、废水的企业，无需办理排污许可证。公司在报告期内也没有建设项目，不涉及环评审批手续、排污许可、建设项目的环评批复、环评验收等事项，无需取得相应的环保资质、履行相应的环保手续。

2、安全生产

公司的主营业务不涉及安全生产问题，无需取得相关部门的安全生产许可，报告期内无建设项目，不存在建设项目安全设施验收事项。公司报告期内未发生安全生产方面的事故、纠纷、处罚。

3、质量标准

在我国广告业及手机游戏行业无国家强制的质量标准，各广告公司均自己制定广告制作及广告发布流程为广告主提供服务，各游戏公司均自己制定游戏研发及游戏运营流程。公司按照自身业务的特点制定和执行广告发布服务的业务流程及游戏研发、运营流程，在实际执行过程中无重大违法违规行为。

报告期内，公司遵守法律、行政法规和规章的规定，所经营业务符合国家产业政策以及环保、质量、安全等要求。

（六）特许经营权

截至本公开转让说明书签署之日，公司不存在特许经营权。

（七）主要生产设备情况

报告期内，公司（含子公司）的主营业务是互联网广告业务、HTML5 手机页游的研发及联运业务，同时，公司也在积极的打造专注于 HTML5 游戏的多终端游戏媒体平台——伍游网(5you.cc)。公司在开展业务的过程中并不需要生产设备，其固定资产全部为通用设备，主要为电脑、相机等办公用品。

（八）员工情况

1、截至 2016 年 2 月 29 日，公司员工总数 22 人。公司在职员工分布情况如下表：

工作种类	人数	比例	年龄结构	人数	比例	教育程度	人数	比例
管理人员	3	13.64%	50 岁以上	0	0.00%	博士生	0	0.00%
技术人员	4	18.18%	40-50 岁	2	9.09%	研究生	1	4.55%
销售人员	5	22.73%	30-40 岁	7	31.82%	本科	8	36.36%
运营人员	4	18.18%	30 岁以下	13	59.09%	专科	6	27.27%
职能人员	6	27.27%				其他学历	7	31.82%
合计	22	100.00%	合计	22	100.00%	合计	22	100.00%

注：截至 2016 年 2 月 29 日，公司有 1 名员工未缴纳社会保险，因该员工自愿放弃公司为其缴纳社会保险。

2、核心技术（业务）人员情况

（1）核心技术（业务）人员简介

1) 张之的，男，简历见本节“三、股权结构及股东情况（二）股东情况”介绍。

2) 成林，男，简历见第一节“六、董事、监事及高级管理人员情况（一）公司董事”介绍。

3) 朱斌，男，简历见第一节“六、董事、监事及高级管理人员情况（一）公司董事”介绍。

（2）核心技术（业务）人员持有公司股份情况

核心技术（业务）人员姓名	持股数量（股）	持股比例
张之的	890,000	8.01%

朱斌	0	0.00%
成林	0	0.00%

(3) 报告期，核心技术（业务）人员重大变化情况

报告期内，公司核心技术人员未发生重大变化。

(4) 核心技术（业务）人员竞业禁止情况

报告期内，公司核心技术人员不存在竞业禁止情况。

五、主营业务相关情况

（一）主要产品或服务的营业收入情况

项目	2016年1-2月		2015年度		2014年度	
	金额（元）	比例	金额（元）	比例	金额（元）	比例
广告业务	3,698,643.95	71.25%	22,471,628.86	84.07%	9,728,152.23	100.00%
游戏业务	1,492,495.13	28.75%	4,258,142.45	15.93%	--	--
合计	5,191,139.08	100.00%	26,729,771.31	100.00%	9,728,152.23	100.00%

（二）产品或服务的主要消费群体

1、主要服务对象

报告期内，公司（含子公司）的主营业务是互联网广告业务、HTML5手机页游的研发及联运业务，同时，公司也在积极的打造专注于HTML5游戏的多终端游戏媒体平台——伍游网（5you.cc）。公司的主要客户是直接广告主及以4A广告公司为代表的广告代理商。游戏联运业务的主要渠道商有手机预装商等知名渠道商。

2、报告期内各期前五名客户收入金额及其占当期销售总额比重情况

2016年1—2月

客户名称	收入金额（元）	占当期营业收入总额比重（%）
奥美世纪（北京）广告有限公司	2,641,509.43	50.89
深圳市掌联科技有限公司	1,492,495.13	28.75
道有道（北京）科技股份有限公司	1,057,134.52	20.36
合计	5,191,139.08	100.00

2015 年度

客户名称	收入金额（元）	占当期营业收入总额比重（%）
道有道（北京）科技股份有限公司	6,832,478.16	25.56
奥美世纪（北京）广告有限公司	6,792,452.83	25.41
深圳市掌联科技有限公司	4,258,142.45	15.93
奥美世纪（北京）科技有限公司/奥美世纪（天津）科技有限公司	5,787,735.69	21.66
北京爱奇艺科技有限公司	1,415,094.30	5.29
合计	25,085,903.43	93.85

注：2015 年 7 月以前，奥美世纪（天津）科技有限公司为奥美世纪（北京）科技有限公司子公司。以上收入金额为两公司 2015 全年度合计金额。

2014 年度

客户名称	收入金额（元）	占当期营业收入总额比重（%）
奥美世纪（北京）科技有限公司	3,161,473.85	32.50
奥美世纪（北京）广告有限公司	2,466,339.56	25.35
中国民航信息网络股份有限公司	1,650,485.44	16.97
上海新浪广告有限公司	919,811.30	9.46
中国移动通信集团陕西有限公司	443,927.45	4.56
合计	8,642,037.60	88.84

道有道（北京）科技股份有限公司为公司股东，持有公司 15.9% 的股份。

（三）主要产品或服务的原材料、能源及供应情况

1、原材料、能源及供应情况

报告期内，公司（含子公司）的主营业务是互联网广告业务、HTML5 手机页游的研发及联运业务，同时，也在积极的打造专注于 HTML5 游戏的多终端游戏媒体平台——伍游网（5you.cc）。互联网广告业务的供应商有访问量较高的门户网站、导航网站、手机助手等互联网媒体资源提供商以及媒体代理商、广告联盟、广告平台、应用软件等互联网长尾流量媒体资源提供商。游戏业务的供应商主要是游戏厂商（CP）。

2、报告期内各期前五名供应商采购额及其占当期采购总额比重情况

2016年1—2月

供应商名称	采购金额（元）	占当期采购总额的比例（%）
深圳市乐搜科技有限公司	1,792,451.88	54.70
天津驰通网络技术有限公司	849,056.60	25.90
掌讯（天津）科技有限公司	633,989.62	19.40
合计	3,275,498.10	100.00

2015年度

供应商名称	采购金额（元）	占当期采购总额的比例（%）
天津驰通网络技术有限公司	7,339,622.51	36.11
深圳市乐搜科技有限公司	4,441,644.34	21.85
道有道（北京）科技股份有限公司	3,396,226.32	16.71
掌讯（天津）科技有限公司	2,424,113.21	11.92
天津志游信息技术有限公司	1,103,773.56	5.43
合计	18,705,379.94	92.02

2014年度

供应商名称	采购金额（元）	占当期采购总额的比例（%）
道有道（北京）科技有限公司	1,235,849.02	12.89
天津志游信息技术有限公司	1,103,773.56	11.51
天津汇友信息技术有限公司	1,012,985.80	10.57
北京世纪卓越信息技术有限公司	974,000.00	10.16
北京千禧龙腾科技发展有限公司	943,000.00	9.84
合计	5,269,608.38	54.97

道有道（北京）科技股份有限公司为公司股东，持有公司 15.9%的股份。

道有道（北京）科技股份有限公司既是母公司乐享互动的主要供应商又是子公司伍游科技的主要客户的原因三者处于移动营销行业这一产业链的上下游，移动营销产业链主要包含：广告主→广告代理公司→广告平台→移动媒体→广告受众五大环节。母公司乐享互动作为一家从事移动互联网广告代理业务的广告公司，客户方面与各大广告公司及直接广告主客户对接，供应商方面则是对接各大广告分发平台及网盟。关联方道有道一家向企业级客户提供移动互

联网营销服务的公司，主要通过联盟推广平台（ADN）向互联网应用、游戏、视频类等客户提供软件产品推广；通过移动推广平台（DSP）、社会化营销平台（SMP）及移动开发平台（MDP）向互联网、电商、汽车、房产、家居、教育、金融等客户提供移动营销服务。子公司伍游科技拥有专注于 HTML5 手机页游的多终端游戏媒体平台—伍游网（5you.cc）。母公司乐享互动在承接到广告客户的营销需求后，需要通过移动互联网广告平台及网络联盟等进行广告分发，而公司关联方道有道在承接到游戏类客户时需要向公司子公司伍游科技购买广告流量达成客户的广告需求，关联交易的双方是彼此需要的关系。

报告期内，母公司乐享互动向关联方道有道采购的主要是技术服务及移动广告流量资源，该部分广告流量资源主要是用于达成康师傅等快消品品牌客户的广告需求。而关联方道有道向子公司伍游科技采购的主要是移动广告流量，该部分移动广告流量资源主要是用于达成道有道的游戏类客户的广告需求。关联交易的定价原则为双方协商确定。

有限公司阶段，公司按照《公司法》和《公司章程》的规定建立起了公司治理的基本架构，股东会、执行董事和经理、监事能够各司其职；在实际运作过程中，基本能够按照《公司法》和《公司章程》的规定进行运作，存在关联交易未经股东会决议的瑕疵，但形式上的瑕疵未影响有限公司的有序运行。股份公司成立后，公司按照《公司法》制定了股份公司章程、三会议事规则和总经理工作细则以及《关联交易决策制度》，对关联交易的决策程序进行了较为详细的规定。

2016年4月19日，公司创立大会暨第一次股东大会审议通过了《关于公司最近两年关联交易情况的议案》，对公司最近两年关联交易情况进行了追认，上述关联交易不存在损害公司利益的情况。

（四）报告期内对持续经营有重大影响的业务合同及其履行情况

1、销售合同

客户对象	合同标的	合同时间	合同金额（元）	目前执行情况
奥美世纪（北京）科技有限公司	广告推广服务	2015.1.1-2015.12.31	—	执行完

奥美世纪（北京）广告有限公司	广告推广服务	2014.1.1-2014.12.31	---	执行完
中国民航信息网络股份有限公司	“航旅纵横”推广	2013.6.1-2014.2.28	2,900,000.00	执行完
中国移动通信集团陕西有限公司	广告推广服务	2013.8.21-双方商务谈判成交日	---	执行完
北京傲视策划咨询有限公司	设计开发Html5项目	2015.9.7-2016.9.6	---	执行中
重庆天极网络有限公司	网络广告服务	2015.1.1-2015.10.30	675,000.00	执行完
北京爱奇艺科技有限公司	信息服务	2015.1.1-2015.6.30	1,500,000.00	执行完
奥美世纪（北京）科技有限公司	广告推广服务	2015.3.2-2016.3.1	2,500,000.00	执行完
深圳市掌联科技有限公司	通道合作协议	2014.11.1-2016.10.31	---	执行中
奥美世纪（北京）广告有限公司	广告发布服务	2015.1.1-2015.12.31	10,000,000.00	执行完
道有道（北京）科技有限公司	广告推广服务	2015.1.1-2016.12.31	---	执行中
娃娃（北京）科技有限公司	流量推广服务	2016.1.1-2016.12.31	---	执行中
北京长河誉锋影视策划有限公司	流量推广服务	2016.1.1-2016.12.31	---	执行中

2、采购合同

客户对象	合同标的	合同时间	合同金额（元）	目前执行情况
广东市动景计算机科技有限公司	UC 浏览器广告发布	2013.8.1-2014.7.31	---	执行完
北京世纪卓越信息技术有限公司	广告发布服务	2014.1.1-2014.12.31	---	执行完
北京千禧龙腾科技发展有限公司	广告发布服务	2014.1.1-2014.12.31	---	执行完

江苏十分便民电子商务有限公司	汽车试驾活动设计、制作、开发	2014. 9. 1-2015. 12. 30	941, 200. 00	执行完
冉十科技（北京）有限公司	广告发布服务	2015. 1. 1-2015. 1. 31	355, 487. 00	执行完
深圳市乐搜科技有限公司	广告发布服务	2015. 1. 1-2015. 12. 31	——	执行完
深圳市乐搜科技有限公司	广告发布服务	2016. 1. 1-2016. 12. 31	——	执行中
天津驰通网络技术有限公司	网络推广服务	2015. 3. 2-2016. 3. 1	——	执行完
掌讯（天津）科技有限公司	移动游戏代理	2015. 1. 1-2018. 12. 31	——	执行中

六、公司所处行业概况、市场规模及行业基本风险特征

（一）行业概况

报告期内，公司（含子公司）的主营业务是互联网广告业务、HTML5 手机页游的研发及联运业务，同时，公司也在积极的打造专注于 HTML5 游戏的多终端游戏媒体平台——伍游网（5you.cc）。根据证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司所处行业属于 I64-互联网和相关服务；根据《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2011），公司所处行业为 I6420-互联网信息服务；根据全国股份转让系统公司发布的《挂牌公司管理型行业分类指引》、《挂牌公司投资型行业分类指引》（2015 年 3 月 18 日），公司业务的管理型分类为 I6420-互联网信息服务，投资型分类为 17101010-互联网软件与服务。

1、行业所处生命周期

2014 年 10 月 W3C 的 HTML 工作组宣布 HTML5 标准正式定稿完成，经过几乎 8 年的艰辛努力，HTML5 标准规范终于最终制定完成了，并已公开发布，这极大地推动了 HTML5 游戏的发展。进入 2015 年，伴随着个别基于 html 5 (简称 H5) 的游戏产品的靓丽表现，资本市场对基于 H5 的游戏市场关注度持续升温，大多认为这可能是可类比于当年 PC 时代网页游戏市场的一次系统性机会。

HTML5 具有许多优良特性，其受到了越来越多的游戏厂商和开发者的青睐。首先，HTML5 具有跨平台、跨终端的特性，即游戏开发者在开发游戏时只需要同一套代码即可适配到各个平台，这一特性使开发成本极大的降低了，开发成本的

低廉让开发者有更多的试错机会。其次，HTML5 具有无端免下载的特性，该特性决定了 HTML5 游戏在推广方面具有先天的优势，因为它使用户进入 HTML5 游戏进行体验的门槛降低了，当游戏实现了即点即玩，那么下载将变得毫无意义。再次，基于 HTML5 开发的轻应用，要比本地 APP 拥有更短的启动时间，更快的联网速度，而且无需下载占用存储空间，特别适合手机等移动媒体。最后，HTML5 让游戏开发者无需依赖第三方浏览器插件即可创建高级图形、版式、动画以及过渡效果，这也使得用户用较少的流量就可以欣赏到炫酷的视觉听觉效果。

HTML5 游戏的历史可以追溯到 2010 年，当时乔布斯宣布全球进入 HTML5 时代，并随即 Zynga、facebook 等社交网站纷纷展开 HTML5 游戏布局。然而，由于当时 wifi 普及率低，HTML5 游戏自身技术不够成熟，缺乏合适的分发渠道和传播途径等多重原因，这些 HTML5 游戏公司纷纷倒闭，HTML5 神话宣告破灭。

经过一段时间的冷却，HTML5 游戏开发者和专注游戏领域的引擎开发商开始重整旗鼓。在浏览器领域，苹果、谷歌、微软等技术巨头纷纷予以关注，目前市面上浏览器基本都支持 HTML5；引擎开发商相继推出了 Softgames、Impact、Phaser、Pixi、Createjs、EaselJSPhaser、Turbulenz、Game Closure、Cocos2d-HTML5 和 Egret 等游戏开发引擎；另外，由于 HTML5 技术开发门槛相对低，并具有跨平台优势，吸引了许多游戏开发者，尤其是中小游戏开发者，并相继推出修仙三国、三国喵喵传、星际战机等多款游戏。尤其是 2014 年 7 月一款名为《神经猫》的 HTML5 游戏，上线短短三天，在微信朋友圈瞬间爆红，游戏访问量已经过亿次。

HTML5 游戏大事记	
2010年2月	乔布斯宣称苹果不支持Flash，全球进入HTML5时代
2010年9月	Zynga收购德国游戏引擎开发商Dextrose
2011年3月	MOTO投资HTML5游戏公司Modblyng；迪士尼收购HTML5引擎公司Rocket Pack
2011年7月	社交游戏商Wooga进军ios和HTML5领域
2011年11月	Facebook收购HTML5技术团队Strobe
2011年12月	宝开推出新版《宝石迷阵》首次涉及HTML5游戏开发；EA发布HTML5页游《命令与征服》；HTML5移动研发及运营商磊友游戏获得千万美元融资；Gameloft在G+平台上推出HTML5 3D赛车游戏
2012年1月	HTML5跨平台游戏开发商moblyng倒闭
2012年6月	Wooga停止开发HTML5游戏

2012年9月	扎克伯格称豪赌HTML5错失移动市场先机
2012年10月	德国HTML5游戏平台Softgames完成首轮融资
2013年4月	Facebook收购HTML5游戏平台Spaceport部分团队
2013年7月	DeNA推出Html5手游平台Mobage Mini
2013年10月	Zynga在Kik推首款为移动平台开发的HTML5游戏
2014年2月	盛大《魔物狩猎者》在微信推出HTML5小游戏作为推广宣传
2014年7月	HTML5游戏《神经猫》在微信爆红，游戏访问量过亿
2014年11月	白鹭引擎获得顺为资本千万美元融资
2014年12月	国内首家HTML5移动平台——51wan HTML5游戏平台上线
2015年7月	H5游戏厂商山水地宣布获得近2000万人民币PRE-A轮融资

数据来源：互联网 华创证券

随着硬件环境的成熟、4G 网络在全国范围内的普及及资费的下降，在接下来一段时间内，HTML5 移动游戏即将迎来爆发，一些移动游戏行业从业人员更是把它看作是移动游戏发展的未来。HTML5 移动游戏市场的火爆也必然会引致HTML5 移动游戏平台的火爆，就目前看来，除了社交网络传播 HTML5 游戏以外，一些 HTML5 游戏平台也相继设立，如重庆菲尼克斯科技有限公司旗下推出 68 玩娱乐游戏互动平台、深圳市鱼丸互动科技有限公司旗下的 5 秒轻游戏平台、畅想飞扬网络科技有限公司旗下的肥猪游戏平台也开设有 H5 专区。H5 游戏平台的崛起在一定程度上推动了 HTML5 游戏的发展，以目前的情况来看，游戏玩家对于 H5 游戏的接受程度较高，因此，HTML5 游戏及 HTML5 游戏媒体平台的前景也十分可观。

2、与行业上下游的关系

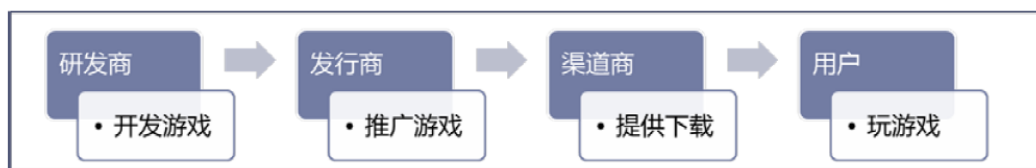
(1) 移动营销行业

移动营销产业链主要包含：广告主→广告代理公司→广告平台→移动媒体→广告受众五大环节。其中广告平台不断尝试和广告主及移动媒体建立直接联系，广告平台包含：移动广告平台、Ad Exchange、DSP、SSP、DMP 等不同类型。公司的互联网广告业务目前处于移动营销行业中的广告代理公司、广告平台以及移动媒体三个环节，上游是直接广告主及以 4A 广告公司为代表的客户型广告代理商，下游则是各种移动媒体流量资源供应商。

(2) 手机游戏行业

手机游戏行业的产业链上主要包括游戏研发商、游戏发行商、游戏渠道商、

游戏服务商和游戏玩家等，具体如下图所示：



游戏研发商根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的初步开发，再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品。游戏发行商（或称游戏出版商）是出版和发行游戏的公司，有的由游戏开发商发展而来，也有的在其下设立游戏开发商。发行是游戏从制作到与玩家见面的一个中间环节，其上游阶段是游戏制作商，下游是游戏发售。游戏渠道商主要在其自身推广渠道（包括 Web 门户或社区、WAP 站点、移动终端应用软件和平面媒体等）上向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、下载链接或使用页面等，协助运营商一起进行产品的推广。公司在整个产业链中的定位是研发、发行、渠道综合型游戏产品服务提供商。

3、行业壁垒

（1）技术壁垒

HTML5 技术属于一项新技术，该技术的发展与更新速度较快，随着 HTML5 技术在游戏开发中的应用不断更新，HTML5 游戏行业具有较高的技术含量，从而 HTML5 游戏企业需要具备较强的技术积累和持续研发能力，能够不断更新、优化其技术，及时跟进和应对 HTML5 游戏行业技术和市场的变化，才能满足市场的需求，才能保证企业的长久持续发展。

此外，游戏行业本身竞争激烈，游戏用户需求及移动终端多样化，开发技术难度大，涉及的创意策划、美术动漫、软件开发各环节均需要较高的技术开发水平，只有内容精良、制作精美、运行流畅、程序稳定的产品才能赢得游戏玩家的青睐，行业存在较高的技术壁垒。

（2）人才壁垒

HTML5 手机游戏媒体行业要求从业人员既要熟悉传统的媒体理论、经验、方法，又要对 HTML5 技术、HTML5 手机游戏、HTML5 手机游戏的推广运营具有深刻理解，同时还要对 HTML5 手机游戏玩家的行为模式、生活习惯、心理特征等有深入了解。由于 HTML5 手机游戏行业的发展历程整体较短，专业对口特别是跨专业

背景的复合型人才稀缺，同时我国游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟，HTML5 手机游戏媒体行业的专业人才一直处于较为紧缺的状态。人才紧缺成为制约行业发展的一大壁垒。在这一点上，介入 HTML5 手机游戏媒体领域较早，具有长期行业经验积累的优秀公司具有一定的比较优势。

（3）品牌壁垒

HTML5 手机游戏媒体平台对接的游戏玩家及平台用户越多，游戏厂商的游戏可投放到的游戏玩家就越多，广告主的广告可投放到的终端用户也就越多，其规模效应就越显著，增值服务和应用价值就越大。同时，由于 HTML5 手机游戏媒体平台行业对品牌的依赖度较大，HTML5 手机游戏媒体平台需要建立起一定的市场知名度和美誉度，才能引起游戏玩家的关注与使用，只有吸引到更多的游戏玩家使用该平台才能吸引到游戏厂家及广告主。市场新进入者难以在短期内获得大量的平台用户，可能难以满足游戏厂家及广告主的营销需求，新进入者的服务水准有待市场的检验，品牌知名度也有待进一步提高，新进入者需要有一定的积累后才能获得游戏厂商及广告主足够的信任。

（4）资金壁垒

HTML5 手机游戏媒体平台产业的产品研发、市场宣传推广及产品服务的运营都需要大量的资金投入，并且游戏开发与运营的高端人才稀缺，研发与运营人力成本较高；企业在平台的建设、游戏的研发、研发团队建设、服务器及带宽租赁以及市场营销推广等方面均需要千万级以上的资金投入水平以实现产业的规模化，因此对市场新进入者形成了较高的资金壁垒。

4、行业监管

（1）行业主管部门及监管体制

公司业务涉及主管行政部门包括工业和信息化部、文化部、以及各省、自治区、直辖市设立的通信管理局。其中：工业和信息化部主要负责制订互联网信息服务行业的产业政策、产业标准、产业规划，对行业的发展进行宏观调控，总体把握互联网信息服务内容；文化部对互联网行业实施内容监管和行政许可管理，主要负责拟定互联网文化市场发展及行政指引、政策和规划，指导文化市场综合执法工作，对提供互联网文化产品及其服务的互联网文化单位实行审批及备案制度，监察互联网文化内容及惩罚违反相关国家法律法规的行为，对网吧等上网服

务营业场所实行经营许可证管理。各地通信管理局对互联网信息服务业务实施政府监督管理职能。

中国互联网协会以及各地互联网协会是行业的自律性组织，主要作用是组织制定行业规定，维护行业整体利益，实现行业自律；协调行业与政府主管部门的交流与沟通；提高我国互联网技术的应用水平和服务质量，保障国家利益和用户利益；普及网络知识，引导用户健康上网；参与国际交流和有关技术标准的研究；促进我国互联网产业的发展，发挥互联网对我国社会、经济、文化发展和社会主义精神文明建设的积极推动作用。

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，隶属于工信部，业务上接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导，其主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

（2）主要法律法规及政策

近年来影响行业的主要法律法规及其政策如下：

序号	法律法规名称	发布时间	主要内容
		单位	
1	《互联网信息服务管理办法》	2000年9月	规定互联网信息服务分为经营性和非经营性两类。对经营性互联网信息服务实行许可制度；对非经营性互联网

		国务院	
2	《信息网络传播权保护条例》	2006年5月 国务院	条例规定每个机构或每位个别人士，透过信息网络向公众传播第三者的著作、作品、录音或录像产品，须向该等产品的合法版权拥有人取得许可并向其支付赔偿，相关法例或法规另有规定者除外。合法版权拥有人可采取技术性措施，以保护其透过信息网络进行传播的权利，任何机构或个别人士不能有意逃避、破坏或以其他方式协助他人逃避该保护措施，唯法例许可者除外。
3	《广告管理条例》	1987年10月 国务院	条例的管理范围：凡通过报刊、广播、电视、电影、路牌、橱窗、印刷品、霓虹灯等媒介或者形式，在中华人民共和国境内刊播、设置、张贴广告，均属本条例管理范围。专营广告业务的企业，应取得《企业法人营业执照》；兼营广告业务的事业单位应取得《广告经营许可证》；具备经营广告业务能力的个体工商户应取得《营业执照》；兼营广告业务的企业，应当办理经营范围变更登记。
4	《中华人民共和国广告法》	1995年2月 全国人大	本法所称广告经营者，是指受委托提供广告设计、制作、代理服务的法人、其他经济组织或者个人。违反本法规定，发布虚假广告，欺骗和误导消费者，使购买商品或者接受服务的消费者的合法权益受到损害的，由广告主依法承担民事责任；广告经营者、广告发布者明知或者应知广告虚假仍设计、制作、发布的，应当依法承担连带责任。
5	《中国广告行业自律规则》	2008年2月 中国广告协会	为促进全国广告行业的自我约束、自我完善，维护广告市场秩序，树立良好的行业风气，更好地发挥行业组织规范行为的作用，依据国家广告管理法律、法规，并借鉴国外广告行业的自律办法，制定规则；广告主、广告经营者、广告发布者及其他参与广告活动的单位和个人，应当诚实守信，增强自律意识，遵守本自律规则的要求，承担社会责任和社会义务。

6	《网络游戏管理暂行办法》	2010年10月	规定受该办法约束范围为从事网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易等形式的经营活动。根据该办法，从事网络游戏的经营单位须取得网络文化经营许可证并通过文化行政部门审核与社会公告，其产品不得含有法律、行政法规和国家规定禁止的内容并须通过内容审查。
		文化部	
7	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	2005年7月	指出要加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为，提高我国网络游戏原创水平，促进网络文化产业的健康发展。
		文化部与原信息产业部	
8	《关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》	2006年4月	明确了推动动漫产业（包括电子游戏产品生产和经营相关产业）发展的指导思想、基本思路和发展目标，从多方面提出了鼓励动漫产业发展的优惠政策和扶持措施。
		国务院办公厅	
9	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	2009年6月	明确了网络游戏虚拟货币的定义，提出了要充分利用现有的管理手段，建立网络游戏虚拟货币管理工作协调机制，规范市场秩序、保障网络游戏产业的健康发展。
		文化部、商务部	
10	《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》	2009年9月	明确了游戏业的发展方向与发展重点为：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。
		文化部	
11	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	2011年12月	提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。
		国务院办公厅	
12	《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》	2014年3月	提出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。
		国务院	
13	《移动互联网广告标准》	2015年3月	该标准由《互联网数字广告基础标准》、《移动互联网广告监测标准》、《移动系统对接标准》三部分构成。对所涉及的术语、定义和缩略语，广告投放和排期，广告展示、广告监测及计算方法和异常流量排除等进行了统一规范，提出了全网统一接口标准，为提高用户信息安全和互联网广告监管统一了接入通道。
		中国广告协会	
14	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	2013年8月	该办法目的是增强企业自主管理能力和自律责任，保障网络文化健康快速发展。提出各地文化厅（局）应当在《办法》施行前对辖区内实际从事网络文化经营单位的内容审核人员进行培训；培训采取现场与网络相结合的方式，网络培训平台由文化部建立。首次参加培训的人员应当参加现场培训，考核合格者发给《内容审核人员证书》。
		文化部	
15	《关于保护未成年	2007年4月	提出各网络游戏运营企业必须严格按照《网络游戏防沉

	人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》	新闻出版总署	迷系统开发标准》在所有网络游戏中开发设置网络游戏防沉迷系统，并严格按照配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》加以实施。
16	《关于深入开展网络游戏防沉迷实名认证工作的通知》	2014年7月 国家新闻出版广电总局办公厅	提出全国各级出版行政主管部门、互联网出版机构及网络游戏运营企业，要进一步增强保护未成年人身心健康的社会责任感，深入落实两个《通知》关于网络游戏防沉迷实名认证工作要求，把网络游戏防沉迷系统实施工作作为一项长期任务，常抓不懈。网络游戏防沉迷系统实施工作适用于除移动网络游戏之外的所有网络游戏。受硬件及技术等因素限制，网络游戏防沉迷系统实施工作暂不适用于移动网络游戏。
17	《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	2009年11月 文化部	提出建立网络游戏经营单位自我约束机制、完善网络游戏内容监管制度、强化网络游戏社会监督与行业自律。
18	《互联网广告管理暂行办法》	2016年7月 国家工商行政管理总局	提出互联网广告应当具有可识别性，显著标明“广告”，使消费者能够辨明其为广告。付费搜索广告应当与自然搜索结果明显区分。

5、影响行业的重要因素

(1) 有利因素

① 政策环境：国家政策大力支持，推动游戏行业快速发展

当前，游戏产业作为互联网信息产业中的重要组成部分，在建设互联网强国战略目标下，已经成为政策鼓励的重要方向。2014年，《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》、《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变，提升国家文化软实力和产业竞争力，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程；强化互联网思维，坚持先进技术为支撑，内容建设为根本，形成立体多样、融合发展的现代传播体系，更多媒体集团进军游戏行业，坚定了转型融合信心，给游戏企业带来新的发展机遇。

② 技术环境：移动互联网信息基础设施建设带动市场增长

2014年度TD-LTE和FDD-LTE混合组网4G网络覆盖范围进一步扩大，城市WiFi等基础设施和网络技术建设加速发展，以及智能手机、平板电脑在软硬件方面的升级，共同推动移动游戏用户增长，增强游戏体验。一方面，部分城市运营商尝试WiFi商业模式创新，如本地、闲时4G流量赠送活动，增加城市WiFi热点建设数量和覆盖场所，在一定程度上降低了移动互联网的使用成本，提高了

用户利用碎片时间体验游戏的几率，这同时也意味着对应移动游戏的转化率、付费率均有更大机会得到提升；另一方面，小米、华为、魅族等本土厂商向二三线城市快速渗透包括 4G 在内的千元智能手机，促进智能手机的市场占有率进一步扩大，这意味着移动游戏用户的获取范围得到大幅拓展，反向推动了用户规模和付费率的提升，增加了移动游戏市场规模快速扩大的机会。

随着互联网及移动互联网技术日新月异式的发展，手机性能得到极大的提升，之前限制 HTML5 游戏运行的一些瓶颈（流量、兼容性）得以解除。同时伴随着移动互联网浪潮的崛起，手机页游，跨界营销、移动微站、APP 等移动内容在 HTML5 技术发展过程中得到不断的创新和进化。创新的理念和营销方式借助其社交属性优势，形成全新的商业闭环，从而推动着整个 HTML5 游戏行业的正向发展。

③ 人们碎片化时间的行为模式

无论是在工作中还是生活中，我们会发现不管怎么将时间安排的井然有序，都会有一些预料之外的时间产生，例如飞机晚点造成的“无聊时间”，提前完成某项工作后所剩余的点滴时间，因为这些时间零散、无规律，所以被叫做“碎片时间”。在碎片时间里，人们可以做一些自己喜欢做的事情。随着现今生活、工作的节奏加快，一方面，人们每天需要处理的事情大大增加，因此就会产生很多的“碎片时间”；另一方面，生活、工作的快节奏导致人们需要利用每一个闲暇机会进行放松、娱乐。HTML5 游戏“即点即玩、病毒传播、用户粘性”的特点很好的贴合了当前的市场需求。

④ 用户需求：我国手游用户群体庞大，保证了手游行业的持续发展

随着我国互联网行业以及手游行业的迅速发展，手游行业已经积累了一批庞大的手游玩家群体。据艾瑞咨询数据分析，在未来一到两年内，中国将超过日本，成为全球第一大手游市场，同时，手游将保持 30%左右的年复合增长率，远高于页游和端游的增速，而整个游戏市场可能在 2018 年出现拐点，手游市场份额将首次超过端游，成为最大的细分市场。与此同时，高龄用户的加入使得手游消费群体更加庞大。

⑤ HTML5 游戏是移动游戏的全新机遇

2008 年，Flash 是 PC 页游领域独一无二的技术解决方案，因为当时 HTML5 技术刚刚萌芽，很多能力还无法赶超 Flash 技术，而且当时 Flash 技术已经在

PC 上覆盖所有浏览器，PC 终端安装量超过 10 亿台。2010 年，乔布斯公开宣布 iOS 设备不支持 Flash 技术，并宣称 HTML5 技术将是移动技术的未来。经过几年的痛苦成长，HTML5 技术终于在 2014 年 10 月从草案阶段进入批准阶段，而且移动设备上也不再具有 Flash 插件这样的技术，这就决定 HTML5 技术在手机页游领域成为唯一的选择。商店分发模式下的原生游戏在中国乃至全球已经成为竞争红海，近 1 万 2 千家 CP 争夺少量渠道的 Top 30 的位置，生存环境不容乐观。而 HTML5 移动页游将是未来与原生游戏并存的一个全新市场，HTML5 游戏将大有可为。

⑥ 缺少固定的流量入口

HTML5 游戏“即点即玩”的属性使得它更易于在朋友圈等平台传播，但是“入口难找”的根源也是跟这个属性不无关联。简单的说就是，一个好友分享到朋友圈的 HTML5 游戏，很好玩，但是当你下次再想玩的时候，可能就找不到这个游戏了。虽然目前有一些流量很高的超级 APP 已经推出了 HTML5 游戏页面，但是需要先点开 APP，再点开 HTML5 游戏入口的操作方式让用户体验大打折扣。同时，现在 HTML5 游戏开发、发布和商业化运营的生态链还不完善，如何整合产业链资源，将游戏开发商、发行商、渠道商以及第三方服务商之间的通道很好的连接，各自发挥所长，降低整个 HTML5 游戏运营成本，共同推动行业向前发展是目前 HTML5 游戏行业亟待解决的问题。公司建立的伍游网很好的切合了市场的这一需求，具有极大的发展潜力。

(2) 不利因素

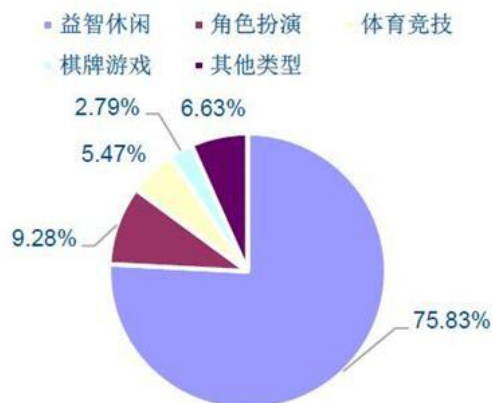
① 产品层面：目前产品创新不足，较难突破现有的运营模式。

目前来看，在产品研发层面，目前的 H5 游戏仍主要以轻度休闲类产品为主，在产品类型上仍沿袭过去的移动游戏类型，并未出现明显的产品创新。在 2014 年下半年《围住神经猫》、《寻找房祖名》、《愚公移山》几款 HTML5 游戏火爆微信朋友圈后，HTML5 游戏才真正获得人们的关注。“即点即玩、病毒传播、用户粘性”的特点很贴合当前游戏市场的需求。大量原生游戏 CP 也将目光和注意力转移到 HTML5 游戏中来，但是由于门槛较低，试错成本也相对原生游戏低很多，使得很多 CP 商可能在目前阶段更多的关注于数量而不是质量，甚至很多 HTML5 游戏在形式、内容创意上几乎大同小异，百万级以上的爆款游戏尚且欠缺。

2015 年度 H5 游戏上线数量

数据来源: [talkingdata](#)

国内在运营 H5 游戏类型分布

数据来源: [dataeye](#)

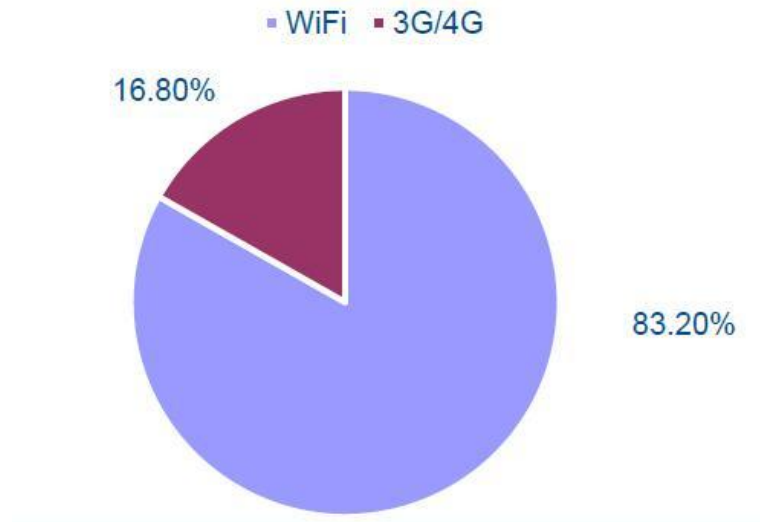
在产品运营层面, 中信证券 2016 年 3 月发布的《H5 手游短期面临挑战, 长期前景广阔》显示: 从过去的客户端游戏简单代理, 到目前的页游、手游联运, 整个运营模式已经非常成熟, 短期很难出现明显的创新。最为重要的是, PC 时代网页游戏无需下载的优势在移动互联网时代并不明显, 目前 WIFI 仍是用户在移动环境下的主要网络接入方式, 并考虑到移动游戏客户端基本在 1GB 以下, app 反而是目前更为理想的选择。

国内移动游戏收入 TOP 10 客户端大小 (2015)

移动端游戏	Iphone	Android
梦幻西游	457MB	269MB
火影忍者	615MB	362MB
大话西游	385MB	494MB
部落冲突	67.2MB	59MB
王者荣耀	483MB	214MB
全民奇迹	572MB	239MB
拳皇 98	381MB	158 MB
穿越火线	801MB	299 MB
剑与魔法	319MB	238MB
青丘狐传说	330MB	259M

数据来源: 中信证券研究部

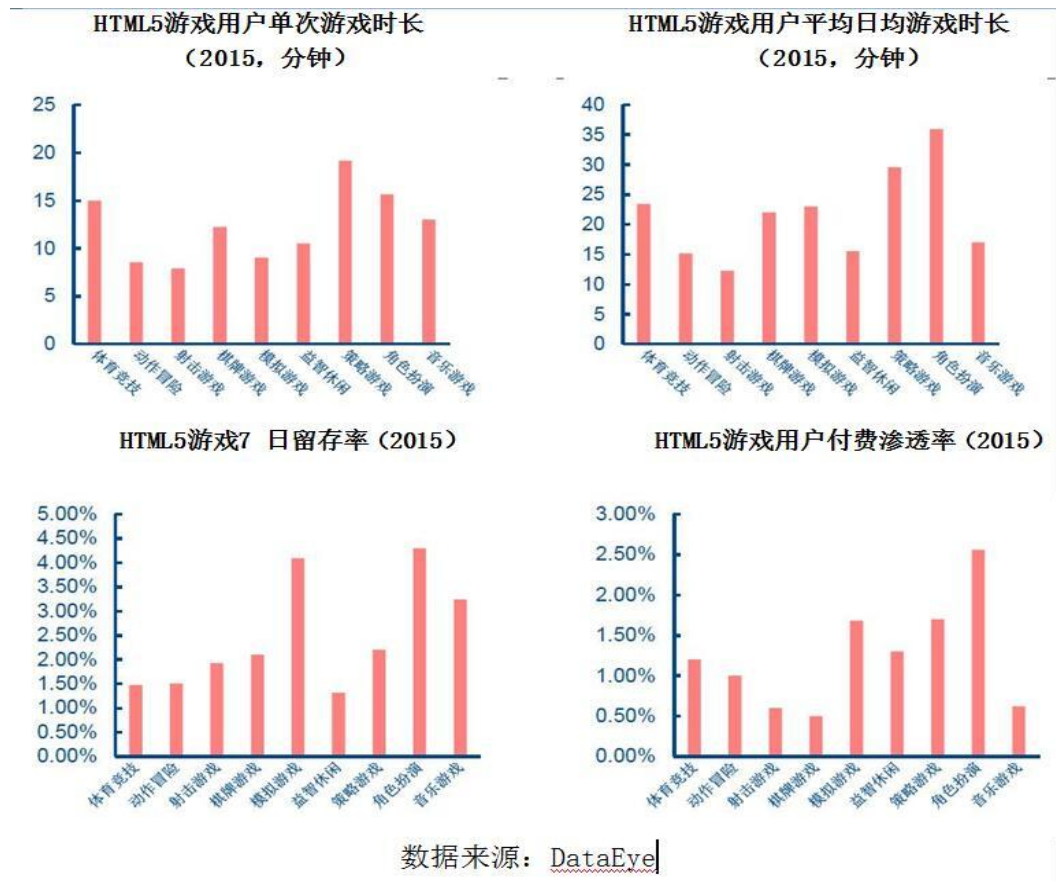
国内移动游戏用户主要网络接入方式 (2015)



数据来源：中信证券研究部

② 付费率相对原生游戏较低，盈利能力尚较弱

相对原生游戏，HTML5 游戏还处于初期发展阶段，而且现在的 HTML5 游戏类型主要还是休闲益智类等轻度游戏，游戏用户还未形成稳定的付费习惯，导致 HTML5 游戏的付费率相对原生游戏较低，盈利能力较弱。有利于游戏开发商、运营商等各方持续发展的盈利模式尚待挖掘。



数据来源：DataEye

③ 基础技术：短期仍存在明显缺陷。

相对于传统的原生 APP 开发技术，H5 技术不用考虑网络后台通信等复杂技术问题，并兼具有良好的跨平台兼容性，在 android、IOS、WP 之间无缝迁移。中信证券 2016 年 3 月发布的《H5 手游短期面临挑战，长期前景广阔》显示：目前的 H5 技术仍存在一些明显的突出问题，比如功能扩展性不足、针对不同机型适配性仍较差、长时间使用容易导致手机发烫等问题。目前智能手机的计算和存储资源，以及手机电池容量仍是瓶颈，难以像 PC 一样进行无限扩展。上述存在的突出问题若不能得到有效解决，预计市场短期很难实现规模性爆发。

（二）市场规模

1、网民规模和互联网普及率

由 CNNIC 发布的《第 35 次中国互联网发展状况统计报告》数据显示：截至 2014 年 12 月，我国网民规模达 6.88 亿，全年共计新增网民 3951 万人，互联网普及率为 50.3%，较 2014 年提升了 2.4 个百分点。中国网民规模和互联网普及率如下图所示：



数据来源：CNNIC 中国互联网络发展状况统计调查

截至 2015 年 12 月，我国手机网民规模达 6.20 亿，较 2014 年底增加 6303 万人。网民中使用手机上网人群的占比由 2014 年 85.8% 提升至 90.1%，手机依然是拉动网民规模增长的首要设备。仅通过手机上网的网民达到 1.27 亿，占整体

网民规模的 18.5%。中国手机网民规模及其占网民比例如下图所示：

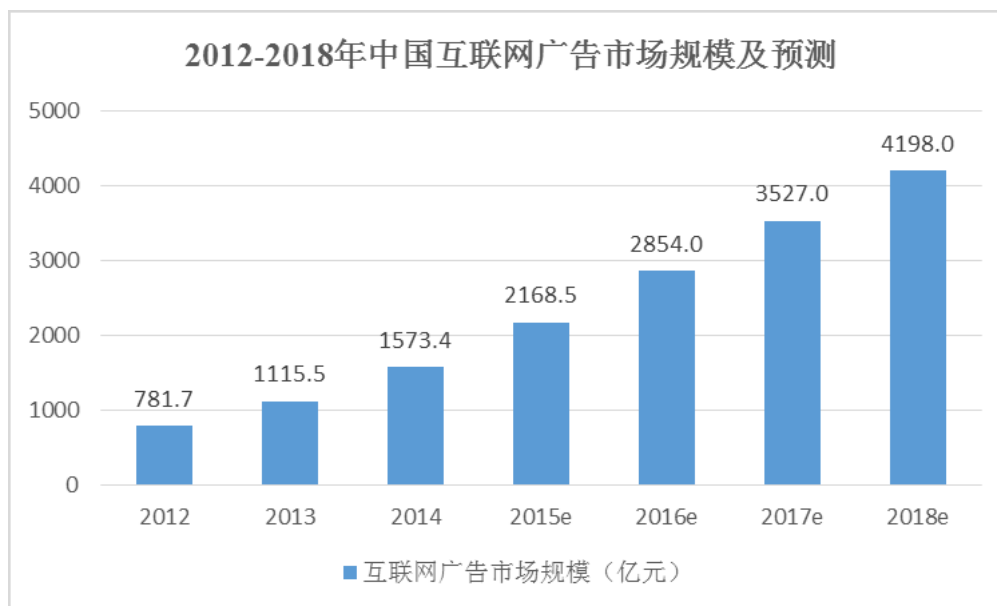


数据来源：CNNIC 中国互联网络发展状况统计调查

2、互联网广告市场规模

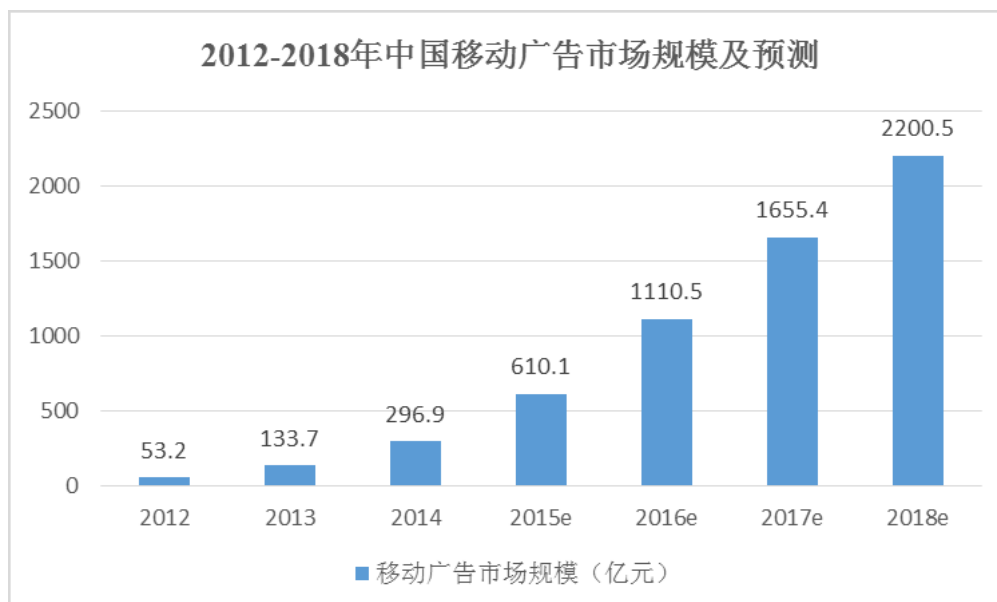
截至 2014 年 12 月，全国利用互联网开展营销推广活动的企业比例为 24.2%，其中信息传输、计算机服务和软件业的企业开展比例最高，高达 35.9%。

PC 端的网络广告及移动端广告是互联网广告市场的两个组成部分，受益于传统互联网、移动互联网的飞速发展及利用互联网开展营销推广活动的广告主不断增加，中国互联网广告市场规模不断增加。据艾瑞咨询统计，2014 年中国互联网广告整体市场规模为 1,573.4 亿元，增长率为 41.0%，互联网广告多年保持快速增长，增速远远高于电视、报纸、广播、杂志等传统媒体平台。据艾瑞咨询预测，2015-2018 年中国互联网整体广告市场规模仍将保持 20% 以上的增速平稳增长，预计 2018 年市场规模将达到 4,198 亿元。



数据来源：艾瑞咨询

根据艾瑞咨询监测数据，2014 年移动广告市场规模已达到 296.9 亿元，同比增长翻一番，增长率达 122.1%，发展迅速。移动广告的整体市场增速远远高于网络广告市场增速。智能终端设备的普及、移动网民的增长、移动广告技术的发展和的提升是移动广告发展的动力所在。未来四年内将继续以 65% 的复合增长率快速增长，2018 年其市场规模将达到 2,200.5 亿元。

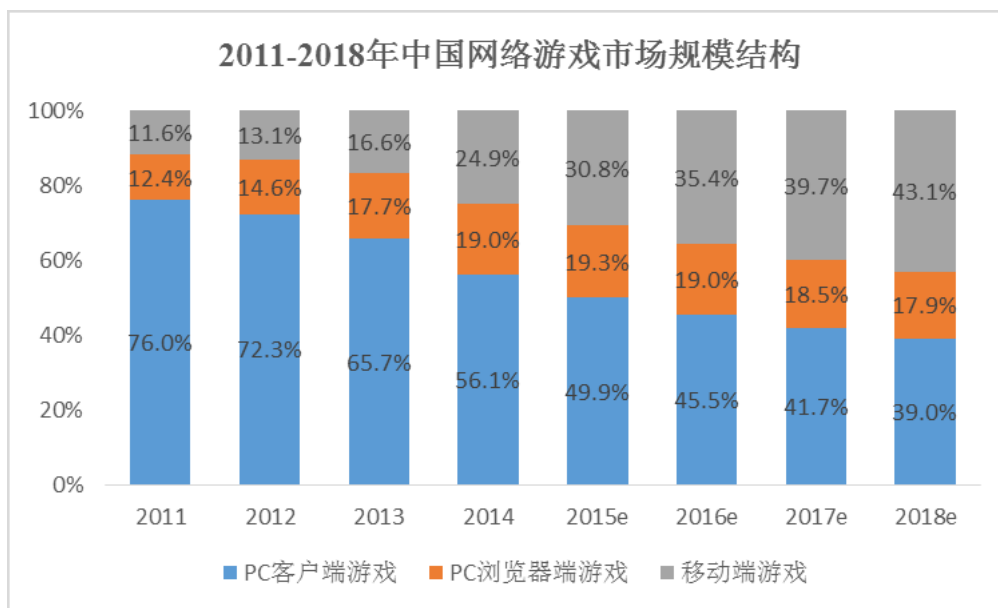


数据来源：艾瑞咨询

3、移动游戏市场规模

2014 年移动游戏市场份额为 24.9%，首超页游的 19%，艾瑞咨询根据数据分

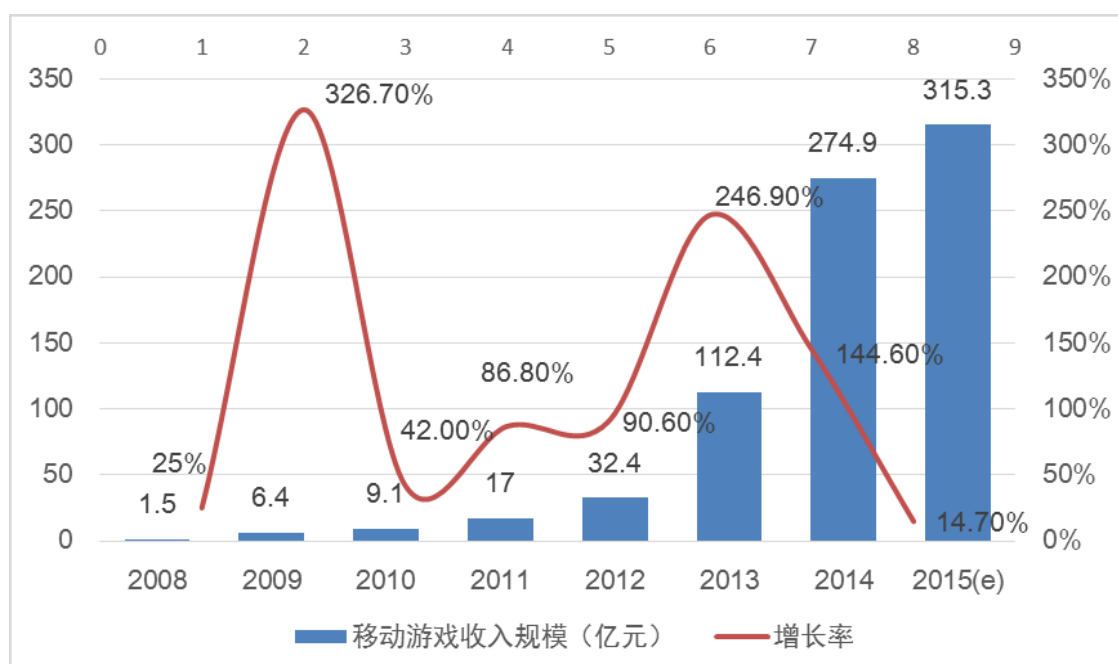
析认为，未来两年内中国将超过日本，成为全球第一大手游市场。同时，移动游戏将保持 30% 的年复合增长率，远高于页游和端游的增速。而整个市场将在 2018 年出现拐点，移动游戏的市场份额将首次超过端游，成为最大的细分市场。



数据来源：艾瑞咨询

2008 年以来，移动端游戏市场增长迅速，2014 年，中国移动游戏市场收入规模达到 274.9 亿元，同比增长 144.60%，增长趋势与移动游戏用户数增长趋势基本一致，人口红利依然是促进移动游戏市场高速增长的核心动力。未来随着用户数增长放缓，游戏市场增幅也将减小，预计到 2015 年增长到 315.3 亿元。

2008-2015 年度中国移动游戏市场收入规模走势



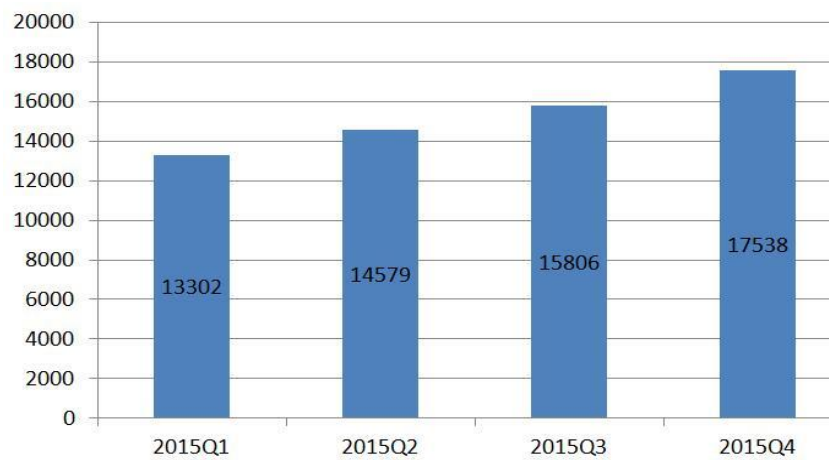
数据来源：Data Eye

4、HTML5 游戏市场规模

具体到 HTML5 游戏市场,2010 年乔布斯宣告 H5 将在移动设备上获胜的言论,再到红极一时的《围住神经猫》,喧闹了整个 2015 年的 H5 游戏也渐渐趋于平静。在 2015 年里,从游戏,引擎,再到 H5 广告和 H5 相关游戏公司,H5 游戏的市场逐渐趋于成熟,游戏类型也从传统的休闲类逐渐扩散,H5 游戏趋于平稳化。

2015 年年底,HTML5 游戏用户规模达到 1.75 亿,同比增长达到 112%。对比数据,2013 年 HTML5 游戏规模不足 2000 万。

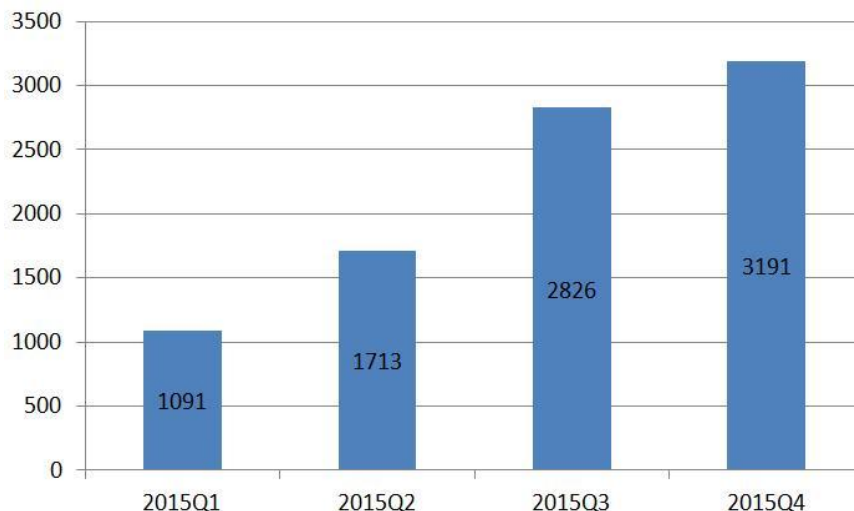
2015 年 HTML5 游戏用户规模 (万人)



数据来源：Data Eye

2015 年 HTML5 游戏数量达到 3191 款,HTML5 游戏的前景已经收到行业广泛认可,愈来愈多的厂商开始在该领域布局。随着开发技术的成熟和前期探索总结的丰富经验,2016 年 HTML5 游戏除了在数量上继续保持高速增长,其质量也将普遍提升到新的高度。

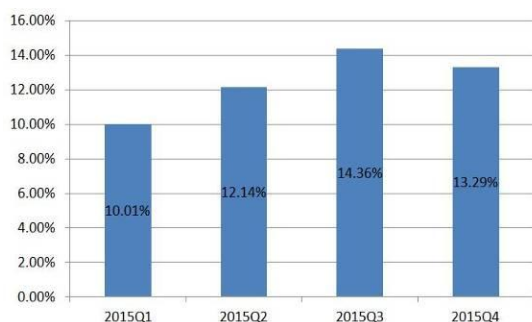
2015 年 HTML5 游戏数量 (款)



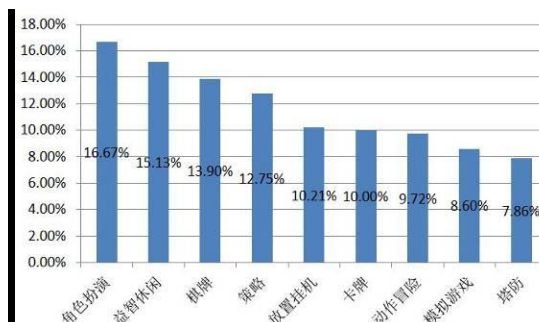
数据来源: Data Eye

2015年Q1季度HTML5的次日留存率达到10.01%，Q3增长到14.36%。不同类型游戏的留存率不尽相同，其中角色扮演类、益智休闲类和棋牌类居于前三位，次日留存分别达到16.67%、15.13%和13.90%。角色扮演类留存高与精品手游较多有一定关系，譬如《我欲封天》、《西游传神》、《传奇世界H5》等。

HTML5 游戏平均次日留存率（季度）



HTML5 游戏平均次日留存率（类型）



数据来源: Egret 开放平台

HTML5跨平台、易传播的特点，使得产品在运营阶段，用户积累和营收增长具有一定优势。以《愚公移山》为例，其累计接入渠道超过200家，用户规模高达3000万。从数据上看，易传播游戏的用户基数比普通游戏高2.4倍，而收入方面则高1.72倍。

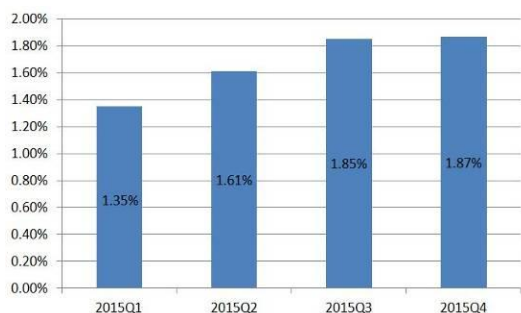
HTML5游戏用户的地区分布上，沿海城市明显更高。其中广东、浙江、江苏居于前三，而且城市较为集中。这表明，HTML5正在被玩家接受，同时其它省市地区HTML5游戏的潜力巨大。



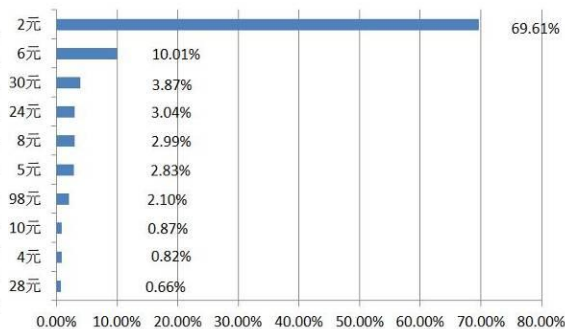
数据来源: Egret 开放平台

HTML5 游戏的付费率稳步增长, Q4 达到 1.87%, 其中首次付费上, 2 元充值档占据绝大部分。

HTML5 游戏平均付费率增长趋势



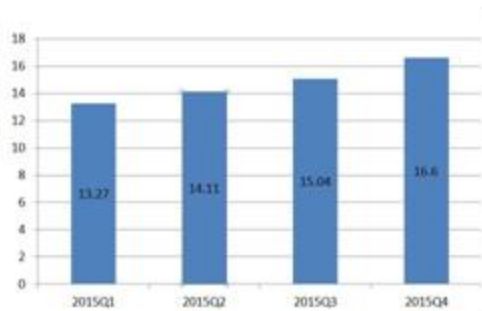
HTML5 游戏用户付费习惯



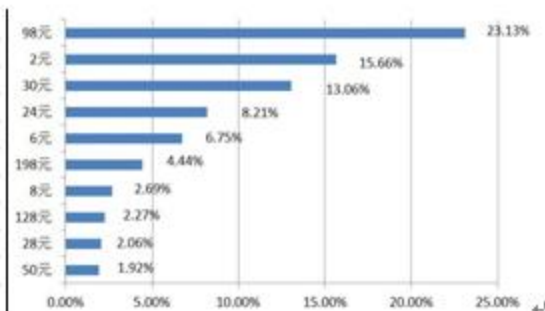
数据来源: Egret 开放平台

APRU 值方面, HTML5 游戏在 2015 年全年都保持了增长态势, Q4 整体达到 16.60 元。值得关注的是, HTML5 游戏的主要收入来源集中在百元档, 说明玩家对于优秀 HTML5 游戏付费已经接受且愈发普遍。

HTML5 游戏平均付费率增长趋势 (元)



HTML5 游戏用户付费习惯



数据来源: Egret 开放平台

（三）基本风险特征

1、政策监管的风险

游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国游戏行业尤其是移动游戏行业近年来快速发展，伴随着游戏技术的持续创新、游戏内容和形式的变化，游戏行业的法律监管体系也在不断完善。一方面，我国的游戏行业受工信部、国家新闻出版广电总局、文化部等多个部门的监管，产业政策也在不断变化；另一方面，游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识产权保护、实名认证等相关法律、法规和监管要求也在不断完善，对游戏从业者的要求也越来越高。公司立足于 HTML5 游戏行业，如果国家对游戏行业出台更为严格的或者不利于 HTML5 游戏产业发展的政策，可能会对公司的经营产生重大不利影响。

2、市场竞争加剧风险

HTML5 游戏行业虽然还处于前期发展阶段，根据 DataEye 的数据跟踪，超过 6 成的受访者已经进入到该行业，还有 3 成的受访者处于观望状态。但是 HTML5 游戏是手游行业未来发展的大趋势，行业随时可能爆发。巨大的游戏市场容量势必会吸引更多的优质互联网企业进入，行业资源在竞争加剧过程中也将趋于集中，如果企业不能保持在运营平台端和游戏开发端的优势，则很有可能在激烈的市场竞争中丧失自己的市场占有率，而市场占有率是从事游戏行业的互联网公司所依赖的生存要素。

3、人才储备不够，将给产业的可持续发展造成很大影响

游戏是一个集创意、制作、运营、推广于一身的产品，必然需要一大批设计、文案、创意、技术、美术、运营、计算机等多方面的人才，而教育部门并没有设置这样的专业课程，也没有这方面的人才储备。游戏产业发展一段时间之后，这方面的短板就会逐渐体现出来。从实际情况看，人才问题正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，不仅给企业的产品开发与运营带来困难，而且极易引发企业间的恶性竞争。侵犯知识产权、泄露商业机密，甚至对新兴细分市场的成长形成巨大压力。在 HTML5 游戏行业，人才问题比一般性的游戏行业还要突出，善用利用 H5 技术、有过 H5 游戏开发、运营经验的人才一将难求。随着中国游戏产业规模不断扩大，细分市场迅速发展，全球化布局逐渐完成，不难预计，人才问题将对产业可持续发展造成越来越严重的影响。公司一方面会加强

公司内部员工的培养,通过提供更多的学习培训机会提高内部员工的知识储备和研发经验。另一方面将通过提供优越的福利待遇和营造良好的公司内部工作环境继续加大对具有丰富从业经验的高层次互联网人才的引进。

4、版权风险

当前国内移动终端游戏市场中,产品的盗版和破解现象依旧存在,使得优质的游戏产品无法得到合理的市场回报,难以实现对游戏内容创生环节的有效激励。一款成功的手机游戏往往会催生出数个山寨产品,不少厂商抱有投机心态,缺少创新意识,希望通过快速复制模仿获得收益,造成垃圾产品泛滥,妨碍了市场的创新发展。

(四) 行业竞争格局

1、公司在行业中的竞争地位

自 2014 年 10 月 W3C 的 HTML 工作组宣布 HTML5 标准正式定稿完成起,HTML5 游戏行业在 2014 年年末及 2015 年度经历了快速的发展。由于 HTML5 技术优势显著,使其受到了越来越多的游戏开发者的青睐,特别是随着触控科技及白鹭时代等游戏企业的 HTML5 开发引擎的不断更新换代,以及传统游戏公司转型 H5 游戏领域,HTML5 游戏研发门槛大大降低。现有的技术已经足以支撑中度、重度 HTML5 游戏开发,国内过去积累的大量 Flash 开发资源不少转入了 HTML5 开发中,截止 2015Q1,约 3000 余家个人或企业开发者投入 H5 游戏开发市场。

HTML5 游戏相比一般手游更加依赖渠道。微信朋友圈、APP 游戏频道、浏览器推荐等成为 HTML5 游戏目前主要推广渠道。目前最大的平台为腾讯 QQ 空间的玩吧,规模可达千万级,此外,百度、360、猎豹、小米均有资源投入和开放入口接入 HTML5 游戏。



以上 HTML5 游戏推广渠道虽然具有较大的用户流量资源，但由于其往往并不是专业的游戏开发商、发行商及渠道商，所以并不能够实现 HTML5 游戏产业链的有机协调，从而使游戏运营成本较高。而公司的伍游网这一 HTML5 游戏媒体平台很好地将 HTML5 游戏开发商、发行商、渠道商及游戏媒体服务之间的通道连接了起来，各自发挥所长，降低了整个 HTML5 游戏的运营成本。

我国 HTML5 游戏行业从 2014 年末开始火爆，因此服务于 HTML5 游戏行业的游戏平台大多成立于 2015 年度，成立时间较短。目前与公司构成竞争关系的专注于 HTML5 游戏的游戏平台主要有 5 秒轻游戏、火舞游戏、肥猪游戏、萝卜玩等。具体情况如下：

(1) 5 秒轻游戏平台

5 秒轻游戏平台是一家专注于 H5 移动轻游戏发行和社区化运营的创业公司，为 H5 游戏开发者提供一站式服务，包括从账号注册到游戏发布等，隶属于深圳市鱼丸互动信息技术有限公司。5 秒轻游戏平台成立于 2015 年 1 月。2015 年 4 月，5 秒轻游戏获德讯投资 1000 万人民币种子天使轮融资。同年 7 月 20 日，5 秒轻游戏与中国电信“爱游戏”联合主办“5 秒杯”H5 游戏原创大赛正式启动。大赛不仅面向高校推广普及 H5 技术，也旨在挖掘有潜力的游戏开发爱好者。

(2) 火舞游戏

火舞游戏是一家国内 H5 游戏展示平台、原创 H5 游戏开放平台以及基于 H5 游戏的互动交友社区。2014 年 6 月，火舞游戏第一版平台上线。2014 年 10 月开发平台上线。在 2014 年 11 月 8 日至 2015 年 5 月 10 日期间，火舞游戏联合阿里

云开展了首届 H5 移动游戏开发者大赛。

（3）肥猪游戏

肥猪游戏是深圳市畅想飞扬网络科技有限公司旗下的集 HTML5 游戏、视频、移动广告分享为一体的娱乐互动平台，2014 年 11 月上线至今积累用户访问量超过 5000 万，平台已经覆盖 PC 端、移动 WAP 端、APP（安卓/IOS）。游戏多达 4000 余款，代理付费游戏 30 多款，近 4000 集游戏视频覆盖腾讯、搜狐、优酷等 16 家著名视频网站。同时肥猪游戏还在不断打通与各大超级流量入口的合作。

（4）萝卜玩

萝卜玩是一家国内 H5 社交游戏平台。平台全面支持包括安卓、IOS、WP 等市场各大主流设备系统。2015 年 4 月，萝卜玩获鑫游资本 1000 万人民币 A 轮融资。萝卜玩社区目前已经接入包括《愚公移山》《全民挂机》等多款热门游戏。同时也在完善平台的社交分享功能。

同上述竞争对手相比，公司具有如下特点，首先，公司是一家垂直于 H5 领域的游戏媒体平台，除了拥有游戏平台外，公司还具有一定的媒体属性，其次，公司拥有一定的广告资源与渠道资源。不同于其他该领域的公司，公司从创立之初就已经形成一套完整的产业闭环，并且在较短的时间内实现了盈利，这一点是其他 H5 游戏领域内的游戏平台型公司所不具备的。

2、公司竞争优势与劣势

（1）公司的竞争优势：

① 细分领域的先发优势

公司管理层敏锐的觉察到了 HTML5 技术在手机页面游戏行业的应用的先进性，HTML5 手机页面游戏产业将迎来前所未有的发展机遇。于是，公司开始迈进 HTML5 手机页面游戏媒体这一细分领域，使得伍游网成为国内较早的垂直于 HTML5 手机页面游戏领域的游戏媒体平台之一，具备行业先发优势。具体来看，HTML5 手机页面游戏多终端游戏媒体平台—伍游网（5you.cc）布局已经给公司带来一些优势，形成了一定的产品门槛；扎根互联网移动营销领域多年积累的广泛行业资源，形成了一定的行业门槛；通过游戏联运业务与 HTML5 游戏厂商建立起的合作关系以及网站游戏玩家的认可度，形成了一定的市场门槛。

② 资源优势

经过近几年的发展，公司已经储备了丰富的媒体资源库，涵盖了 PC 端的网页、软件及移动端的 APP 市场、WAP 站、WIFI 运营商、移动应用程序等多种媒体资源，并且对这些媒体资源的属性有一定的认知，大大扩展了公司在行业内的发展空间。在“流量为王”的行业规则下，公司具有较大的发展潜力。

③ 出色的产品运营能力

公司的游戏运营就是依靠 H5 移动游戏，通过销售推广的模式，实现流量变现的一个过程。公司将产品运营过程分为五个阶段：产品发行，用户导入，用户体验，付费引导，流量变现。所以公司的游戏运营有极为明确的目标：获取大量用户群，提高用户活跃度，寻找合适的盈利模式以增加收入。

根据上述五个阶段，公司的运营实施主要集中在：

1. 产品预热：利用公司的媒体资源与优势进行发行前的造势，通过资讯、礼包、产品宣传图片等增加用户期待。
2. 用户获取：通过产品的 ICON 截图、游戏介绍、副标题作为产品的第一展示，来吸引用户的注意力，再利用公司的渠道资源，来获得用户的基础量。
3. 提升留存：通过每日登陆、连续登陆、定期活动等奖励机制，并利用 H5 游戏用户碎片化时间管理的特性，制定相应的活动来提升用户的留存。
4. 付费引导：主要通过以下四个方面来提升产品的收入能力，1) 深入挖掘游戏付费点，2) 全面系统活动规划，3) 大客户管理，4) 可控性版本迭代，保证游戏持续付费。
5. 建立产品口碑：通过游戏亮点的用户分享、回馈奖励和用户投诉处理等方面的工作，建立产品的良好口碑，利用 H5 游戏的传播特点，通过用户之间的传播，扩大用户群，增加收入。

④ 渠道运营优势

公司与众多渠道公司建立了良好的合作关系，合作服务以游戏合作运营为主，具有广泛的合作资源，也积累了庞大的移动增值服务用户群体。另外，公司也在努力打造自身的运营渠道—伍游网(5you.cc)，结合公司整合的计费支付渠道与推广平台的建设和发展，未来几年一定能够为公司创造新的渠道价值，从而在运营渠道集中度上尽量减少公司依赖部分优势合作渠道的风险。

(2) 公司的竞争劣势：

① 公司自有游戏推广渠道流量有限

公司作为一个主要专注于游戏行业的互联广告投放服务提供商,较早的觉察到了 HTML5 手机页面游戏这一细分游戏领域的发展机会,目前公司已经设立了自有多终端 HTML5 游戏媒体平台(伍游网 5you.cc),研发了一些具有特色的 HTML5 手机页面游戏产品并且开发了能够帮助 HTML5 手机页面游戏变现的广告交易平台—广告宝。但是,公司的自有游戏推广渠道—伍游网(5you.cc)尚处于创设初期,平台用户数量有限。公司目前游戏业务收入全部来源于与渠道商的合作,虽然公司与众多拥有优质资源的渠道公司建立了良好的合作关系,但自有推广渠道的匮乏会使得公司业务模式抗风险能力不强。

② 资产规模相对较小

与国内已上市的游戏行业媒体平台公司相比,公司的资产规模相对较小。公司规模和人员数量在一定程度上制约了公司业务的开展。公司迫切需要加大资金投入以促进技术、人才的引进,扩大生产规模,以适应市场的需要。

③ 融资难,存在资金瓶颈

公司作为快速发展中的中小型高新技术企业,目前的融资渠道较为单一。公司设立以来,发展资金主要依靠自身的积累,自有资金以外的融资渠道较为有限,资金劣势将可能使公司延误技术与产品更新的最佳时机,错失业务发展的机会。

3、公司采取的竞争策略及应对措施

公司在行业内具有一定的先发优势,公司拥有优质的广告资源与渠道资源,组建了及研发、运营、推广、发行于一身的团队,依托资源优势,公司构建起了产业闭环,但公司的策略不是竞争,而是搭建一个平台,联合行业内的精英团队共同推进产业的发展。公司的游戏媒体平台帮助行业内的创业者与产业领袖发出声音,为游戏内容提供商提供盈利模式,为广告主提供推广、宣传等一整套的解决方案,为平台用户提供最优质的游戏产品和最好的信息服务。公司的目标是整合资源,实现共赢。

具体经营计划如下:

① 打造全方位立体化的移动页游盈利体系

公司线上广告分发平台“广告宝”已经推广运营。“伍游网”作为公司重点打造的一个手机页游媒体平台,经过近两年的实践运营,已经取得业内的认可,

在行业内建立了一定的知名度。公司打造的垂直于 HTML5 行业的媒体专栏，成为业内资讯的标杆。公司通过与游戏内容商和渠道商之间建立的共同体系，为游戏内容商提供了一整套的盈利方案，为渠道商提供了流量变现的通道，为广告主提供了高品质的展示平台。通过全方位的资源整合，打造了一个基于移动页游的立体式的盈利模式。公司打造的手机页游媒体平台集广告分发、渠道流量变现、聚合支付、游戏道具计费于一体，同时也为平台用户提供优质的移动页游游戏内容和游戏行业资讯。

② 人力资源计划

公司的人力资源计划包括四部分。一是培养自主人才，公司一直在努力培育学习型、创新型企业的企业文化，提升公司自主人才的综合实力；二是在公司内部导入先进的产品开发流程和项目管理方法，提升员工效率；三是建立并实施有效的员工激励机制，激发员工的积极性；四是适时引进优秀人才，满足企业对技术发展、创新的需求。

③ 技术研发创新计划

根据市场需求，公司将继续完善包括 HTML5、Android、Web 前端、大数据、WebVR 等五个方向的技术创新计划，尤其注重 HTML5 技术与 WebVR 技术的结合，与时俱进，结合当下两大热门技术，推动虚拟现实技术与移动页游和移动互联网广告的融合与发展。

④ 融资计划

加快公司挂牌、上市融资步伐，争取更多资金，确保资金链稳定。项目启动前，公司将进行充分市场调研及财务分析，制定多套备选融资方案，最大限度地降低资金风险。项目执行期间，公司将建立专项专用的资金账户监控项目资金使用情况，确保资金安全。

第三节 公司治理

一、三会建立健全及运行情况

(一) 三会制度的建立健全及运行情况

有限公司阶段，公司制定了章程，设立了股东会、执行董事、监事及经理，建立了法人治理的基本架构。

2016年4月19日，股份公司召开创立大会，表决通过了股份公司章程、三会议事规则等规章制度，选举产生了股份公司第一届董事会和监事会股东代表监事成员。同日，股份公司第一届董事会第一次会议选举产生了董事长，聘任了总经理等高级管理人员。2016年4月19日，由职工代表大会选举产生了1名职工监事，同日，股份公司第一届监事会第一次会议选举产生了监事会主席。股份公司依据《公司法》和《公司章程》的相关规定，建立了健全的股东大会、董事会、监事会制度。

公司章程明确了决策、执行、监督等方面的职责权限，形成了合理的职责分工和制衡机制：股东大会是公司的最高权力机构，公司制定《股东大会议事规则》，确保所有股东，特别是中小股东享有平等地位，确保所有股东能够充分行使自己的权利；董事会是公司的决策管理机构，对公司治理机制的建立和监督负责，确立治理机制的政策和方案，监督治理机制的执行；监事会是公司的监督机构，对董事、总经理及其他高级管理人员执行职务的行为及公司财务状况进行监督及检查，向股东大会负责并报告工作。

股份公司设立以来，公司三会运作基本正常，公司治理基本规范。

(二) 上述机构和相关人员履行职责情况

公司上述机构的相关人员均符合《公司法》的任职要求，并能够按照《公司章程》及三会议事规则的要求勤勉、诚信地履行职责。但股份公司成立至今时间较短，在实际运作中仍需要管理层不断深化公司治理理念，加强相关知识的学习，提高规范运作的意识，以保证公司治理机制的有效运行。

（三）董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

股份公司设立后，公司建立了由股东大会、董事会、监事会、管理层组成的比较科学规范的法人治理结构。公司完善了《公司章程》，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》、《董事会秘书工作制度》、《关联交易决策制度》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》、《信息披露管理制度》及《总经理工作细则》等管理制度，建立健全了公司治理结构，完善了公司内部控制体系。

公司完善了股东保护相关制度，注重保护股东表决权、知情权、质询权及参与权，在制度层面切实完善和保护股东尤其是中小股东的权利。《公司章程》及《股东大会议事规则》对股东大会的召集、召开及表决程序、股东参会资格及董事会的授权原则做了明确规定，在制度设计方面确保中小股东与大股东享有平等权利；《公司章程》明确规定了争议解决机制，确定公司、股东、董事、监事、高级管理人员之间发生纠纷时，应当先通过协商解决，协商不成的，可以通过诉讼方式解决；制定《关联交易决策制度》等制度，对公司关联交易的程序及内容作了细致规定，进一步明确了关联股东及董事回避制度，确保公司能独立于控股股东规范运行。

公司董事会认为，公司现有的治理机制能够提高公司治理水平，保护公司股东尤其中小股东的各项权利。同时，公司内部控制制度的建立，基本能够适应公司现行管理的要求，能够预防公司运营过程中的经营风险，提高公司经营效率、实现经营目标。但随着国家法律、法规的逐步深化及公司经营的需要，公司内部控制体系仍需不断调整与优化，满足公司发展的要求。在未来的公司治理实践中，公司将严格执行相关法律法规、《公司章程》、各项内部管理制度；继续强化董事、监事及高级管理人员在公司治理和规范运作等方面的理解能力和执行能力。此外，公司还将注重发挥监事会的监督作用，督促董事、高级管理人员严格按照《公司法》及《公司章程》等相关规定履行职务、勤勉尽责，使公司规范治理更加完善。

二、报告期公司及其控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况

1. 北京市文化市场行政执法总队 2015 年 10 月 23 日出具京文执罚[2015]第

50099号《行政处罚决定书》:2015年10月14日,北京市文化市场行政执法总队执法人员依法对伍游(北京)科技有限公司进行行政执法检查,发现伍游科技未在企业网站显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息,该行为违反了《网络游戏管理暂行办法》第八条第二款的规定,依据《网络游戏管理暂行办法》第三十五条的规定,责令单位改正违法行为并作出罚款人民币叁仟元处罚。伍游科技在收到《行政处罚决定书》后,立即改正违法行为,并于2015年10月23日缴纳了罚款。

《网络游戏管理暂行办法》第八条第二款的规定:网络游戏经营单位应当企业网站、产品客户端、用户服务中心等显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息;实际经营的网站域名应当与申报信息一致。《网络游戏管理暂行办法》第三十五条的规定:网络游戏经营单位违反本办法第八条第二款、第十二条第三款、第十三条第二款、第二十三条第一款、第二十五条规定的,由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正,并可根据情节轻重处10000元以下罚款。

伍游科技因未在企业网站显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息的行为,性质并不恶劣,且罚款金额较小,性质未适用《管理规定》中对于情节严重的处罚标准,伍游科技的相关行为未构成重大违法违规行为。2016年5月17日走访北京市文化市场行政执法总队,根据北京市文化市场执法总队相关人员陈述,伍游科技上述处罚不属于重大违法违规情形。

2016年4月8日,北京市文化市场行政执法总队出具《证明》:经查询,自2014年1月1日至2016年3月30日,伍游科技因违反文化领域行政管理相关法律法规收到我单位共计1次的行政处罚,具体为:2015年10月23日,公司未在企业网站显著位置标示《网络文化经营许可证》等信息,我单位根据《网络游戏管理暂行办法》的规定,做出罚款人民币叁仟元的行政罚款。除此之外,2014年1月1日至2016年3月30日,你公司在文化(含互联网文化、网络游戏)方面,未受到我单位及北京市各区文化委员会其他行政处罚。

2. 报告期内伍游科技部分在线运营的手机页游产品存在未办理备案及前置出版审批手续的情形,与《关于移动游戏出版服务管理的通知》、《网络游戏管理暂行办法》等相关规定不符,存在被相关主管部门给予行政处罚、产品被强

制下线的风险，具体情况见“第二节公司业务四、与业务相关的关键资源要素（四）取得的业务许可资格或资质情况3、公司（含子公司）运营游戏的前置出版审批及运营备案”。

3. 2016年1月，乐享互动收购伍游科技的全部股权，导致伍游科技股东发生变化。伍游科技于2016年7月向北京市文化局申请因其股东变化而变更《网络文化经营许可证》，伍游科技于2016年8月3日取得变更后的《网络文化经营许可证》；伍游网用户目前主要通过QQ、新浪微博以及优酷的第三方账号登录伍游网，或通过伍游网直接注册且须绑定其手机号；对于未注册（即未登录）用户仅提供短期试玩服务。伍游科技未及时将其内容审核制度在主管部门备案。伍游科技成立于2014年7月，自2014年底伍游网开始上线运营网络游戏，自2015年起保存了相关审核记录，伍游科技存在未自伍游网运营之日起保存相关审核记录的情形。

根据《网络游戏管理暂行办法》之规定，伍游科技未及时向文化行政主管部门备案其股权变更、未要求网络游戏用户实名注册事宜以及未能自网络业务运营之日起保存相关审核记录之事宜，存在被文化行政主管部门给予行政处罚的风险。伍游科技已于2016年7月向主管部门递交了申请《网络文化经营许可证》变更申请材料，且于2016年8月3日取得了变更后的《网络文化经营许可证》。伍游科技已自2015年起保存了游戏审核相关记录。为此，实际控制人朱子南及其一致行动人张之的已出具书面承诺，同意承担如伍游科技因前述事宜而受到相关行政主管部门处罚等可能导致的、包括但不限于因此给伍游科技造成的任何损失和责任。

除上述情况外，报告期内公司及其控股股东、实际控制人未发生其他违法违规及受处罚情况。

三、独立运营情况

公司在资产、人员、业务、机构、财务方面与控股股东、实际控制人基本分开，具有独立、完整的业务体系及面向市场自主经营的能力。

（一）资产独立情况

股份公司系由有限公司整体变更而来，有限公司所有资产全部由股份公司承

继，公司对其拥有的办公设备、知识产权等均具有合法有效的权利证书或权属证明文件，且均由公司实际占有、支配、使用。公司的资产产权清晰，且独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业的资产。公司在资产方面独立。

（二）人员独立情况

公司董事、监事及高级管理人员严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定产生和任职，不存在控股股东及实际控制人超越公司董事会和股东大会做出人事任免的情形；公司高级管理人员、财务人员、其他核心人员等均是公司专职人员，且在本公司领薪；公司的人事及工资管理与股东控制的其他公司及关联公司严格分离，公司的劳动、人事及工资管理完全独立。

（三）业务独立情况

公司拥有完整的业务体系，建立了与业务体系配套的管理制度和相应的职能机构，能够独立开展业务，在业务上完全独立于控股股东、实际控制人和其他关联方，与控股股东、实际控制人以及其他关联方不存在同业竞争关系。

（四）机构独立情况

公司机构独立，已建立了股东大会、董事会、监事会等完善的法人治理结构。自成立以来，公司逐步建立了符合自身生产经营需要的组织机构且运行良好，公司各部门独立履行职能，独立于控股股东及其控制的其他企业，不存在机构混同、混合经营、合署办公的情形。

（五）财务独立情况

公司成立以来，设立了独立的财务部门，并配备了相关的财务人员，建立了符合国家相关法律法规的会计制度和财务管理制度；公司按照《公司章程》规定独立进行财务决策；公司在银行单独开立账户，并依法独立纳税，不存在与控股股东及其控制的其他企业混合纳税现象。

四、同业竞争

（一）控股股东、实际控制人、其一致行动人及其投资的其他企业

本公司控股股东、实际控制人为朱子南，报告期内，其对外投资的企业如下：

企业名称	高陌（北京）科技有限公司
注册号	110105018267872
住所	北京市朝阳区阜通东大街1号院3号楼16层3单元131908
法定代表人	孙绘程
注册资本	100 万元
股权结构	孙绘程持股 99%，陈思锦持股 1%
成立日期	2014 年 12 月 04 日
经营范围	技术推广服务；软件开发；计算机系统服务；企业管理咨询；经济贸易咨询；设计、制作、代理发布广告；电脑图文设计；组织文化艺术交流活动（不含演出）；应用软件服务（不含医用软件）；销售电子产品。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）
主营业务	手机端游研发
备注	朱子南原持股 90%；张之的原持股 10%；2016 年，朱子南、张之的将其持有公司的全部股权转让给了孙绘程、陈思锦。

企业名称	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）
统一社会信用代码	91110105MA003E0954
住所	北京市朝阳区驼房营路甲1号院(将台孵化器0327号)
执行事务合伙人	朱子南
出资比例	朱子南持 36%；张之的持 3%；朱斌持 10%；成林持 10%；孙冬旭持 10%；陈玉萍持 10%；杜岚持 10%；崔金玲持 5%；郑宇持 3%；高龙持 3%
成立日期	2016 年 01 月 19 日
经营范围	技术服务、技术开发、技术转让、技术咨询、技术推广；电脑图文设计；会议服务；承办展览展示活动；互联网信息服务；从事互联网文化活动。（下期出资时间为 2035 年 12 月 31 日；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；从事互联网文化活动、互联网信息服务以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

企业名称	北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）
统一社会信用代码	91110108MA006PMQ0Y

住所	北京市海淀区永澄北路2号院1号楼B座一层632号
执行事务合伙人	朱子南
出资比例	朱子南持99%，张之的持1%
成立日期	2016年7月6日
经营范围	组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；企业管理咨询；经济贸易咨询；会议服务；电脑动画设计；设计、制作、代理、发布广告；承办展览展示活动；礼仪服务；摄影服务；软件开发；影视策划，（企业自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动）

本公司控股股东、实际控制人朱子南的一致行动人为张之的，其投资的企业如下：

企业名称	北京慧群之地科技有限公司
注册号	9111010555487712XN
住所	北京市朝阳区青年路12号院2号楼7层724室
法定代表人	刘健
注册资本	1500万
股权结构	张之的持80%，王月华持5%；刘健持15%
成立日期	2010年04月29日
经营范围	技术推广服务；应用软件开发（不含医用软件服务）；电脑图文设计、制作。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）
主营业务	电脑页游（棋牌类）的研发

（二）同业竞争分析

报告期内，控股股东、实际控制人朱子南对外投资的高陌（北京）科技有限公司的主营业务系手机端游研发，其游戏产品与公司的游戏产品在使用的技术方面存在差异，因同属于游戏行业，存在潜在同业竞争的可能性。报告期内，实际控制人对外投资的北京天下大易科技发展中心（有限合伙）目前并无实际经营业务，该有限合伙原拟为员工持股平台，与公司不存在同业竞争。报告期内，实际控制人对外投资的北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）目前并无实际经营业务，该有限合伙拟为员工持股平台，与公司不存在同业竞争。2016年5月，朱子南、张之的将其持有高陌（北京）科技有限公司的全部股权转让给孙绘程、陈思锦，不再持有其股权。

控股股东、实际控制人朱子南的一致行动人张之的投资的慧群之地主要从事电脑网页棋牌类游戏的研发，其所处行业领域、行业主管、产品研发所需的技术环境、应用入口及设备、业务上下游等方面与乐享互动及子公司伍游科技均存在重大差异，且伍游科技现有的 HTML5 手机页游产品并不存在棋牌类相关游戏，慧群之地与乐享互动及其子公司之间不存在实质性同业竞争。根据慧群之地出具的书面确认，为避免未来形成同业竞争可能，慧群之地除维持现有业务外，不再新开拓涉及包括但不限于移动设备/电脑的页游/端游在内的电子游戏类业务；如未来乐享科技及其子公司伍游科技拟从事包括但不限于棋牌类的移动设备/电脑的页游/端游产品的研发和推广时，慧群之地将终止现有的电脑网页棋牌类游戏业务。此外，根据慧群之地出具的财务报表，其 2016 年 2 月至今，并无新增营业收入。

（三）关于避免同业竞争的承诺

为避免未来可能发生的同业竞争，控股股东、实际控制人及其一致行动人向公司出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“1、本人（本公司）目前除持有乐享互动股份外，未投资其他与乐享互动相同、类似或在任何方面构成竞争的公司、企业或其他机构、组织，或从事其他与乐享互动相同、类似的经营活动；也未派遣他人在乐享互动经营业务相同、类似或构成竞争的任何企业任职；

2、本人（本公司）未来将不以任何方式从事（包括与他人合作直接或间接从事）或投资于任何业务与乐享互动及其子公司相同、类似或在任何方面构成竞争的公司、企业或其他机构、组织；或派遣他人在该经济实体、机构、经济组织中担任董事、高级管理人员或核心技术人员；

3、当本人（本公司）及控制的企业与乐享互动之间存在竞争性同类业务时，本人（本公司）及控制的企业自愿放弃同乐享互动的业务竞争；

4、本人（本公司）及控制的企业不向其他在业务上与乐享互动相同、类似或构成竞争的公司、企业或其他机构、组织或个人提供资金、技术或提供销售渠道、客户信息等支持；

5、上述承诺在本人（本公司）持有乐享互动股份期间有效，如违反上述承诺，本人愿意承担给乐享互动造成的全部经济损失。”

五、报告期资金占用情况及相关措施

报告期内，公司与关联方之间存在资金往来的情形，存在控股股东、实际控制人占用公司资金的情况，详见本说明书“第四节公司财务”之“七、关联方、关联方关系及关联方往来、关联方交易”部分介绍。

六、董事、监事、高级管理人员相关情况

（一）董事、监事、高级管理人员及其直系亲属持股情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事及高级管理人员除直接持股外，无以家属名义持有公司股份的情况。

姓名	职务	直接持股		间接持股	
		持股数量(股)	持股比例 (%)	持股数量 (股)	持股比例 (%)
朱子南	董事长	6,586,000	65.86	1,100,000	9.90
张之的	董事兼总经理	890,000	8.90	11,111	0.10
成林	董事兼董事会秘书	---	---	---	---
朱斌	董事	---	---	---	---
郭思嘉	董事	---	---	---	---
郑宇	监事会主席、职工监事	---	---	---	---
崔金玲	监事	---	---	---	---
蔡魁	监事	---	---	---	---
陈玉萍	财务总监	---	---	---	---
合计		7,476,000	74.76	1,111,111	10.00

（二）董事、监事、高级管理人员相互之间的亲属关系

截至本公开转让说明书签署日，公司董事朱子南与董事张之的签署了《一致行动人协议》，双方为一致行动人，除此之外，公司其他董事、监事、高级管理人员之间无关联关系。

（三）董事、监事、高级管理人员与公司签订的协议与承诺

公司与任职并领薪的董事、监事、高级管理人员签订了《劳动合同》。公司

将加强人力资源建设，完善激励机制，进一步保持上述人员的稳定。

（四）董事、监事、高级管理人员在外兼职情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员在外兼职情况如下：

姓名	在本公司职务	兼职单位名称	兼职职务	兼职单位与本公司关系
朱子南	董事长	伍游（北京）科技有限公司	执行董事、经理	子公司
		北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	执行事务合伙人	股东朱子南对外投资的企业
		北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）	执行事务合伙人	股东朱子南对外投资的企业
张之的	董事兼总经理	伍游（北京）科技有限公司	监事	子公司
		北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	有限合伙人	股东张之的对外投资的企业
		北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）	有限合伙人	股东张之的对外投资的企业
成林	董事	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	有限合伙人	董事对外投资的其他企业
朱斌	董事	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	有限合伙人	董事对外投资的其他企业
崔金玲	监事	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	有限合伙人	监事对外投资的其他企业
郑宇	监事	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	有限合伙人	监事对外投资的其他企业
陈玉萍	财务总监	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	有限合伙人	高管对外投资的其他企业
郭思嘉	董事	亿百润投资顾问（北京）有限公司	高级副总裁	无
蔡魁	监事	北京电信通电信工程有限公司	经理	无

除上述兼职情况以外，公司其他董事、监事、高级管理人员均未在其他单位兼任职务。

（五）董事、监事、高级管理人员对外投资情况

截至本公开转让说明书签署日，除直接持有本公司股份以外，公司董事、监事、高级管理人员对外投资情况如下：

姓名	本公司职务	投资企业名称	出资额（万元）	出资比例（%）	与本公司关系
----	-------	--------	---------	---------	--------

朱子南	董事长	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	180.00	36.00	股东朱子南投资的企业
		北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）	495.00	99.00	股东朱子南投资的企业
张之的	董事兼总经理	北京慧群之地科技有限公司	1,200.00	80.00	股东张之的 投资的企业
		北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	15.00	3.00	股东张之的 投资的企业
		北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）	5.00	1.00	股东张之的 投资的企业
成林	董事	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	50.00	10.00	董事投资的企业
朱斌	董事	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	50.00	10.00	董事投资的企业
崔金玲	监事	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	25.00	5.00	监事对外投资的其他企业
郑宇	监事	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	15.00	3.00	监事对外投资的其他企业
陈玉萍	财务总监	北京天下大易科技发展中心（有限合伙）	50.00	10.00	高管对外投资的其他企业

除直接持有本公司股份和上述企业股份以外，公司董事、监事、高级管理人员均未持有其他企业或单位股权，也不存在与公司存在利益冲突的对外投资。

（六）董事、监事、高级管理人员合法合规、竞业禁止、诚信情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员不存在因违反国家法律、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的情形；不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形；不存在对所任职（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；不存在负有数额较大债务到期未清偿的情形；不存在欺诈或其他不诚实行为等。

公司董事、监事、高级管理人员出具了竞业禁止声明：其在目前兼职单位及以往工作单位不存在尚未了结或可以合理预见的诉讼、仲裁或劳动争议仲裁案件，与原单位未曾签署竞业限制协议或其他类似禁止协议，也未获得竞业限制补偿金。公司董事、监事、高级管理人员不存在违反关于竞业禁止的约定、法律规

定，不存在纠纷或潜在纠纷。

(七) 报告期董事、监事、高级管理人员变动情况

姓名	2014年1月至2016年1月	2016年1月至2016年4月	2016年4月至今
	变更及任职情况		
邢静	监事	监事	---
王瑾	执行董事兼经理	---	---
朱子南	---	执行董事	董事长
张之的	---	经理	董事兼总经理
成林	---	---	董事兼董事会秘书
朱斌	---	---	董事
郭思嘉	---	---	董事
郑宇	---	---	监事会主席、职工监事
崔金玲	---	---	监事
蔡魁	---	---	监事
陈玉萍	---	---	财务总监

第四节 公司财务

一、财务报表

(一) 合并报表

单位：元

合并资产负债表

项 目	2016年2月29日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产：			
货币资金	7,116,961.65	1,230,673.34	486,048.52
交易性金融资产			
应收票据			
应收账款	9,459,346.00	12,305,282.18	2,137,680.58
预付款项	50,000.00	660.00	229,922.00
应收利息			
其他应收款	41,755.08	18,479,800.98	4,126,444.57
存货			
一年内到期的非流动资产	193,920.33		
其他流动资产	104,000.00	98,943.45	100,811.72
流动资产合计	16,965,983.06	32,115,359.95	7,080,907.39
非流动资产：			
发放委托贷款及垫款			
长期股权投资			
固定资产	67,617.11	57,057.10	32,334.53
在建工程			
无形资产	1,553,803.33	1,624,361.97	2,047,713.84
长期待摊费用		241,090.14	
递延所得税资产	139,490.12	168,747.28	256,782.46
其他非流动资产			
非流动资产合计	1,760,910.56	2,091,256.49	2,336,830.83
资产总计	18,726,893.62	34,206,616.44	9,417,738.22

合并资产负债表（续表）

项 目	2016年2月29日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动负债：			
短期借款			
应付票据			
应付账款	7,106,603.81	7,593,934.95	4,442,293.73
预收款项	215,000.00	1,272,134.52	
应付职工薪酬	198,527.78	214,972.46	59,208.02
应交税费	1,454,440.86	1,172,153.61	23,212.03
应付利息			
应付股利	133,473.53	133,473.53	
其他应付款	6,970,596.26	11,190,471.95	4,892,277.92
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债			
流动负债合计	16,078,642.24	21,577,141.02	9,416,991.70
非流动负债：			
长期借款			
专项应付款			
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	16,078,642.24	21,577,141.02	9,416,991.70
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	1,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00
资本公积		8,227,261.40	
盈余公积	168,654.25	168,654.25	
未分配利润	1,479,597.13	785,456.17	-935,067.91
归属于母公司所有者权益合计	2,648,251.38	10,181,371.82	64,932.09
少数股东权益		2,448,103.60	-64,185.57
所有者权益合计	2,648,251.38	12,629,475.42	746.52
负债和所有者权益总计	18,726,893.62	34,206,616.44	9,417,738.22

合并利润表

项 目	2016 年 1-2 月	2015 年度	2014 年度
一、营业收入	5,191,139.08	26,729,771.31	9,728,152.23
减：营业成本	3,468,191.33	20,256,872.70	7,371,870.53
营业税金及附加	106,234.91	325,023.48	124,516.45
销售费用	50,875.00	472,074.34	1,755,714.00
管理费用	682,277.05	2,679,378.89	1,642,833.05
财务费用	210.12	-57.84	-1,473.42
资产减值损失	-88,181.55	538,973.55	25,471.35
加：公允价值变动收益			
投资收益			
三、营业利润	971,532.22	2,457,506.19	-1,190,779.73
加：营业外收入		230.00	1,050.00
减：营业外支出		3,000.00	405.62
四、利润总额	971,532.22	2,454,736.19	-1,190,135.35
减：所得税费用	238,756.26	406,533.76	-246,334.11
五、净利润	732,775.96	2,048,202.43	-943,801.24
归属于母公司的净利润	566,612.91	2,022,651.86	-879,615.67
少数股东损益	166,163.05	25,550.57	-64,185.57
六、每股收益：			
（一）基本每股收益			
（二）稀释每股收益			
七、其他综合收益			
归属于母公司所有者的其他综合收益			
归属于少数股东的其他综合收益			
八、综合收益总额	732,775.96	2,048,202.43	-943,801.24
归属于母公司所有者的综合收益总额	566,612.91	2,022,651.86	-879,615.67
归属于少数股东的综合收益总额	166,163.05	25,550.57	-64,185.57

合并现金流量表

项 目	2016 年 1-2 月	2015 年度	2014 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	7,266,162.73	18,962,545.52	8,422,078.42
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金		331,352.51	721,612.39
经营活动现金流入小计	7,266,162.73	19,293,898.03	9,143,690.81
购买商品、接受劳务支付的现金	4,000,930.00	16,722,372.22	4,727,176.44
支付给职工以及为职工支付的现金	450,698.39	1,564,274.85	1,234,243.26
支付的各项税费	43,622.48	228,642.05	312,174.65
支付其他与经营活动有关的现金	4,616,942.53	1,206,830.84	2,696,457.23
经营活动现金流出小计	9,112,193.40	19,722,119.96	8,970,051.58
经营活动产生的现金流量净额	-1,846,030.67	-428,221.93	173,639.23
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金			
取得投资收益收到的现金			
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额			
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额			
收到其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流入小计	--	--	--
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	15,176.00	1,155,484.56	1,104,043.98
投资支付的现金			
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流出小计	15,176.00	1,155,484.56	1,104,043.98
投资活动产生的现金流量净额	-15,176.00	-1,155,484.56	-1,104,043.98
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金		10,494,000.00	
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	14,697,269.93	6,633,134.74	5,257,185.90
筹资活动现金流入小计	14,697,269.93	17,127,134.74	5,257,185.90
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	6,949,774.95	14,798,803.43	4,677,877.45
筹资活动现金流出小计	6,949,774.95	14,798,803.43	4,677,877.45
筹资活动产生的现金流量净额	7,747,494.98	2,328,331.31	579,308.45
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	5,886,288.31	744,624.82	-351,096.30
加：期初现金及现金等价物余额	1,230,673.34	486,048.52	837,144.82
六、期末现金及现金等价物余额	7,116,961.65	1,230,673.34	486,048.52

合并股东权益变动表

2016年1-2月

项目	所有者权益						少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	盈余公积	未分配利润	其他		
一、上年年末余额	1,000,000.00	8,227,261.40		168,654.25	785,456.17		2,448,103.60	12,629,475.42
加：会计政策变更								
前期差错更正								
其他								
二、本年年初余额	1,000,000.00	8,227,261.40		168,654.25	785,456.17		2,448,103.60	12,629,475.42
三、本年增减变动金额		-8,227,261.40			694,140.96		-2,448,103.60	-9,981,224.04
（一）综合收益综合					566,612.91		166,163.05	732,775.96
（二）所有者投入和减少资本		-8,227,261.40			127,528.05		-2,614,266.65	-10,714,000.00
1. 所有者投入资本		-8,227,261.40						-8,227,261.40
2. 股份支付计入所有者权益的金额								
3. 其他					127,528.05		-2,614,266.65	-2,486,738.60
（四）利润分配								
1. 提取盈余公积								
2. 提取一般风险准备								
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								
（五）所有者权益内部结转								
1. 资本公积转增资本（或股本）								
2. 盈余公积转增资本（或股本）								
3. 盈余公积弥补亏损								
（六）专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用								
（七）其他								
四、本年年末余额	1,000,000.00			168,654.25	1,479,597.13			2,648,251.38

合并股东权益变动表
2015 年度

项目	所有者权益						少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本（或股本）	少数股东权益	减：库存股	盈余公积	未分配利润	其他		
一、上年年末余额	1,000,000.00				-935,067.91		-64,185.57	746.52
加：会计政策变更								
前期差错更正								
其他								
二、本年年初余额	1,000,000.00				-935,067.91		-64,185.57	746.52
三、本年增减变动金额		8,227,261.40		168,654.25	1,720,524.08		2,512,289.17	12,628,728.90
（一）综合收益总额					2,022,651.86		25,550.57	2,048,202.43
（二）所有者投入和减少资本		8,227,261.40					2,486,738.60	10,714,000.00
1. 所有者投入资本		8,142,640.00					2,486,738.60	10,629,378.60
2. 股份支付计入所有者权益的金额								
3. 其他		84,621.40						84,621.40
（三）利润分配				168,654.25	-302,127.78			-133,473.53
1. 提取盈余公积				168,654.25	-168,654.25			
2. 提取一般风险准备					-133,473.53			-133,473.53
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								
（四）所有者权益内部结转								
1. 资本公积转增资本（或股本）								
2. 盈余公积转增资本（或股本）								
3. 盈余公积弥补亏损								
4. 其他								
（五）专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用								
四、本年年末余额	1,000,000.00	8,227,261.40		168,654.25	785,456.17		2,448,103.60	12,629,475.42

合并股东权益变动表
2014 年度

项目	所有者权益						少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本(或股本)	资本公积	减：库存股	盈余公积	未分配利润	其他		
一、上年年末余额	1,000,000.00				-55,452.24			944,547.76
加：会计政策变更								
前期差错更正								
其他								
二、本年年初余额								
三、本年增减变动金额	1,000,000.00				-55,452.24			944,547.76
（一）综合收益总额					-879,615.67		-64,185.57	-943,801.24
（二）所有者投入和减少资本					-879,615.67		-64,185.57	-943,801.24
1. 所有者投入资本								
2. 股份支付计入所有者权益的金额								
3. 其他								
（四）利润分配								
1. 提取盈余公积								
2. 提取一般风险准备								
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								
（五）所有者权益内部结转								
1. 资本公积转增资本（或股本）								
2. 盈余公积转增资本（或股本）								
3. 盈余公积弥补亏损								
（六）专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用								
（七）其他								
四、本年年末余额	1,000,000.00				-935,067.91		-64,185.57	746.52

(二) 母公司报表 (单位: 元)

母公司资产负债表

项 目	2016 年 2 月 29 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
流动资产:			
货币资金	58,550.28	85,482.66	359,060.30
交易性金融资产			
应收票据			
应收账款	3,174,846.00	2,854,846.00	765,466.00
预付款项	50,000.00	726,492.40	756,084.40
其他应收款	22,500.00	10,925,930.88	6,256,112.47
存货			
一年内到期的非流动资产			
其他流动资产	104,000.00		6,472.10
流动资产合计	3,409,896.28	14,592,751.94	8,143,195.27
非流动资产:			
长期股权投资	10,892,777.69		
固定资产	3,032.27	3,735.03	7,951.55
在建工程			
无形资产			
长期待摊费用			
递延所得税资产	15,115.12	440.10	62,541.96
其他非流动资产			
非流动资产合计	10,910,925.08	4,175.13	70,493.51
资产总计	14,320,821.36	14,596,927.07	8,213,688.78

母公司资产负债表（续表）

项 目	2016年2月29日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动负债：			
短期借款			
应付票据			
应付账款			2,878,865.46
预收款项	215,000.00	215,000.00	
应付职工薪酬	123,137.97	142,075.53	2,487.99
应交税费	466,137.17	480,394.48	17,455.14
应付利息			
应付股利	133,473.53	133,473.53	
其他应付款	10,734,821.31	11,072,914.59	4,672,277.92
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债			
流动负债合计	11,672,569.98	12,043,858.13	7,571,086.51
非流动负债：			
长期借款			
专项应付款			
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	11,672,569.98	12,043,858.13	7,571,086.51
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	1,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00
资本公积	178,777.69		
盈余公积	168,654.25	168,654.25	
未分配利润	1,300,819.44	1,384,414.69	-357,397.73
所有者权益合计	2,648,251.38	2,553,068.94	642,602.27
负债和所有者权益总计	14,320,821.36	14,596,927.07	8,213,688.78

母公司利润表

项 目	2016 年 1-2 月	2015 年度	2014 年度
一、营业收入	301,886.79	7,116,037.61	7,251,737.23
减：营业成本	46,013.93	3,964,253.74	6,302,380.77
营业税金及附加	2,173.58	31,391.01	117,387.59
销售费用			
管理费用	351,947.43	762,325.99	1,163,243.26
财务费用	22.12	-193.99	-2,062.26
资产减值损失		-46,708.00	25,471.35
加：公允价值变动收益			
投资收益			
三、营业利润	-98,270.27	2,404,968.86	-354,683.48
加：营业外收入		230.00	1,050.00
减：营业外支出			405.62
四、利润总额	-98,270.27	2,405,198.86	-354,039.10
减：所得税费用	-14,675.02	361,258.66	-52,093.61
五、净利润	-83,595.25	2,043,940.20	-301,945.49
六、每股收益：			
（一）基本每股收益			
（二）稀释每股收益			
七、其他综合收益			
八、综合收益总额	-83,595.25	2,043,940.20	-301,945.49

母公司现金流量表

项 目	2016 年 1-2 月	2015 年度	2014 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		5,715,328.00	7,169,293.00
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金	--	224,261.10	2,201.06
经营活动现金流入小计	--	5,939,589.10	7,171,494.06
购买商品、接受劳务支付的现金	330.00	6,818,686.29	3,734,879.34
支付给职工以及为职工支付的现金	284,634.56	789,423.28	1,092,337.98
支付的各项税费	34,214.10	62,739.04	312,013.65
支付其他与经营活动有关的现金	3,683,909.65	49,399.44	728,591.16
经营活动现金流出小计	4,003,088.31	7,720,248.05	5,867,822.13
经营活动产生的现金流量净额	-4,003,088.31	-1,780,658.95	1,303,671.93
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金			
取得投资收益收到的现金			
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额			
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额			
收到其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流入小计			
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金			3,879.00
投资支付的现金	6,949,774.95		
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流出小计	6,949,774.95		3,879.00
投资活动产生的现金流量净额	-6,949,774.95		-3,879.00
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	10,925,930.88	6,633,134.74	2,900,000.00
筹资活动现金流入小计	10,925,930.88	6,633,134.74	2,900,000.00
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		5,126,053.43	4,677,877.45
筹资活动现金流出小计		5,126,053.43	4,677,877.45
筹资活动产生的现金流量净额	10,925,930.88	1,507,081.31	-1,777,877.45
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	-26,932.38	-273,577.64	-478,084.52
加：期初现金及现金等价物余额	85,482.66	359,060.30	837,144.82
六、期末现金及现金等价物余额	58,550.28	85,482.66	359,060.30

母公司股东权益变动表

2016年1-2月

项目	所有者权益							所有者权益合计
	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	
一、上年年末余额	1,000,000.00				168,654.25		1,384,414.69	2,553,068.94
加：会计政策变更								
前期差错更正								
其他								
二、本年年初余额	1,000,000.00				168,654.25		1,384,414.69	2,553,068.94
三、本年增减变动金额		178,777.69					-83,595.25	95,182.44
（一）综合收益总额							-83,595.25	-83,595.25
（二）所有者投入和减少资本		178,777.69						178,777.69
1. 所有者投入资本								
2. 股份支付计入所有者权益的金额								
3. 其他		178,777.69						178,777.69
（四）利润分配								
1. 提取盈余公积								
2. 提取一般风险准备								
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								
（五）所有者权益内部结转								
1. 资本公积转增资本（或股本）								
2. 盈余公积转增资本（或股本）								
3. 盈余公积弥补亏损								
4. 其他								
（六）专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用								
四、本年年末余额	1,000,000.00	178,777.69			168,654.25		1,300,819.44	2,648,251.38

母公司股东权益变动表
2015 年度

项目	所有者权益							所有者权益合计
	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	
一、上年年末余额	1,000,000.00						-357,397.73	642,602.27
加：会计政策变更								
前期差错更正								
其他								
二、本年年初余额	1,000,000.00						-357,397.73	642,602.27
三、本年增减变动金额					168,654.25		1,741,812.42	1,910,466.67
（一）综合收益总额							2,043,940.20	2,043,940.20
（二）所有者投入和减少资本								
1. 所有者投入资本								
2. 股份支付计入所有者权益的金额								
3. 其他								
（四）利润分配					168,654.25		-302,127.78	-133,473.53
1. 提取盈余公积					168,654.25		-168,654.25	
2. 提取一般风险准备							-133,473.53	-133,473.53
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								
（五）所有者权益内部结转								
1. 资本公积转增资本（或股本）								
2. 盈余公积转增资本（或股本）								
3. 盈余公积弥补亏损								
4. 其他								
（六）专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用								
四、本年年末余额	1,000,000.00				168,654.25		1,384,414.69	2,553,068.94

母公司股东权益变动表
2014 年度

项目	所有者权益							所有者权益合计
	实收资本(或股本)	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	
一、上年年末余额	1,000,000.00						-55,452.24	944,547.76
加：会计政策变更								
前期差错更正								
其他								
二、本年年初余额	1,000,000.00						-55,452.24	944,547.76
三、本年增减变动金额							-301,945.49	-301,945.49
（一）综合收益总额							-301,945.49	-301,945.49
（二）所有者投入和减少资本								
1. 所有者投入资本								
2. 股份支付计入所有者权益的金额								
3. 其他								
（四）利润分配								
1. 提取盈余公积								
2. 提取一般风险准备								
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								
（五）所有者权益内部结转								
1. 资本公积转增资本（或股本）								
2. 盈余公积转增资本（或股本）								
3. 盈余公积弥补亏损								
4. 其他								
（六）专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用								
四、本年年末余额	1,000,000.00						-357,397.73	642,602.27

二、审计意见

中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）对本公司2016年2月29日、2015年12月31日、2014年12月31日的资产负债表及合并资产负债表，2016年1-2月、2015年度、2014年度的利润表及合并利润表、现金流量表及合并现金流量表、所有者权益变动表及合并所有者权益变动表，以及财务报表附注进行了审计，并出具了中兴财光华审会字(2016)第102188号标准无保留意见《审计报告》。

三、财务报表编制基础及合并范围变化情况

（一）财务报表编制基础

公司执行财政部于2006年2月15日颁布的《企业会计准则—基本准则》和38项具体会计准则、以及其后颁布的企业会计准则应用指南、企业会计准则解释以及其他相关规定（以下简称“企业会计准则”）。报告期内财务报表按照企业会计准则以持续经营为基础编制。

（二）报告期合并范围变化情况

报告期内，公司纳入合并报表范围子公司情况如下：

子公司名称	注册地	注册资本	持股比例	取得方式	合并期间
伍游（北京）科技有限公司	北京	1000 万元	100%	同一控制下企业合并	2014 年度、2015 年度及 2016 年 1-2 月

注：伍游（北京）科技有限公司（以下简称“伍游科技”）为本公司的全资子公司，注册资本为一千万元人民币，统一社会信用代码为 911101053066046758，公司注册地为北京市朝阳区望京西园 425 号楼三层 3316 室，法定代表人为朱子南，经营范围：技术推广服务；软件开发；计算机系统服务；企业管理咨询；销售电子产品；经济贸易咨询；设计、制作、发布广告；电脑图文设计、制作；组织文化艺术交流活动（不含演出）；应用软件开发（不含医用软件）。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

四、主要会计政策、会计估计及报告期变化情况

（一）主要会计政策和会计估计

1、会计期间

本公司的会计期间分为年度和中期，会计中期指短于一个完整的会计年度的报告期间。本公司会计年度采用公历年度，即每年自1月1日起至12月31日止。

2、记账本位币

本公司以人民币为记账本位币。

3、现金及现金等价物的确定标准

本公司现金及现金等价物包括库存现金、可以随时用于支付的存款以及本公司持有的期限短（一般为从购买日起，三个月内到期）、流动性强、易于转换为已知金额的现金、价值变动风险很小的投资。

4、同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

企业合并，是指将两个或两个以上单独的企业合并形成一个报告主体的交易或事项。企业合并分为同一控制下企业合并和非同一控制下企业合并。

（1）同一控制下企业合并

参与合并的企业在合并前后均受同一方或相同的多方最终控制，且该控制并非暂时性的，为同一控制下的企业合并。同一控制下的企业合并，在合并日取得对其他参与合并企业控制权的一方为合并方，参与合并的其他企业为被合并方。合并日，是指合并方实际取得对被合并方控制权的日期。

合并方取得的资产和负债均按合并日在被合并方的账面价值计量。合并方取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积（股本溢价）；资本公积（股本溢价）不足以冲减的，调整留存收益。

合并方为进行企业合并发生的各项直接费用，于发生时计入当期损益。

（2）非同一控制下企业合并

参与合并的企业在合并前后不受同一方或相同的多方最终控制的，为非同一控制下的企业合并。非同一控制下的企业合并，在购买日取得对其他参与合并企业控制权的一方为购买方，参与合并的其他企业为被购买方。购买日，是指为购买方实际取得对被购买方控制权的日期。

对于非同一控制下的企业合并，合并成本包含购买日购买方为取得对被购买

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，为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他管理费用于发生时计入当期损益。购买方作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。所涉及的或有对价按其在购买日的公允价值计入合并成本，购买日后12个月内出现对购买日已存在情况的新的或进一步证据而需要调整或有对价的，相应调整合并商誉。购买方发生的合并成本及在合并中取得的可辨认净资产按购买日的公允价值计量。合并成本大于合并中取得的被购买方于购买日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，首先对取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值以及合并成本的计量进行复核，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，其差额计入当期损益。

购买方取得被购买方的可抵扣暂时性差异，在购买日因不符合递延所得税资产确认条件而未予确认的，在购买日后12个月内，如取得新的或进一步的信息表明购买日的相关情况已经存在，预期被购买方在购买日可抵扣暂时性差异带来的经济利益能够实现的，则确认相关的递延所得税资产，同时减少商誉，商誉不足冲减的，差额部分确认为当期损益；除上述情况以外，确认与企业合并相关的递延所得税资产的，计入当期损益。

通过多次交易分步实现的非同一控制下企业合并，根据《财政部关于印发企业会计准则解释第5号的通知》（财会〔2012〕19号）和《企业会计准则第33号——合并财务报表》第五十一条关于“一揽子交易”的判断标准（参见本部分5（2）），判断该多次交易是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，参考本部分前面各段描述及本部分7“长期股权投资”进行会计处理；不属于“一揽子交易”的，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：

在个别财务报表中，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，在处置该项投资时将与其相关的其他综合收益采用与被购买方直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理（即，除了按照权益法核算的在被购买方重新计量设定受益计划净负债或净资产导致的变动

中的相应份额以外，其余转入当期投资收益）。

在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，与其相关的其他综合收益应当采用与被购买方直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理（即，除了按照权益法核算的在被购买方重新计量设定受益计划净负债或净资产导致的变动中的相应份额以外，其余转为购买日所属当期投资收益）。

5、合并财务报表的编制方法

（1）合并财务报表范围的确定原则

合并财务报表的合并范围以控制为基础予以确定。控制是指本公司拥有对被投资方的权力，通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资方的权力影响该回报金额。合并范围包括本公司及全部子公司。子公司，是指被本公司控制的主体。

一旦相关事实和情况的变化导致上述控制定义涉及的相关要素发生了变化，本公司将进行重新评估。

（2）合并财务报表编制的方法

从取得子公司的净资产和生产经营决策的实际控制权之日起，本公司开始将其纳入合并范围；从丧失实际控制权之日起停止纳入合并范围。对于处置的子公司，处置日前的经营成果和现金流量已经适当地包括在合并利润表和合并现金流量表中；当期处置的子公司，不调整合并资产负债表的期初数。非同一控制下企业合并增加的子公司，其购买日后的经营成果及现金流量已经适当地包括在合并利润表和合并现金流量表中，且不调整合并财务报表的期初数和对比数。同一控制下企业合并增加的子公司，其自合并当期期初至合并日的经营成果和现金流量已经适当地包括在合并利润表和合并现金流量表中，并且同时调整合并财务报表的对比数。

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和会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。对于非同一控制下企业合并取得的子公司，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其财务报表进行调整。

公司内所有重大往来余额、交易及未实现利润在合并财务报表编制时予以抵销。

子公司的股东权益及当期净损益中不属于本公司所拥有的部分分别作为少数股东权益及少数股东损益在合并财务报表中股东权益及净利润项下单独列示。子公司当期净损益中属于少数股东权益的份额，在合并利润表中净利润项目下以“少数股东损益”项目列示。少数股东分担的子公司的亏损超过了少数股东在该子公司期初股东权益中所享有的份额，仍冲减少数股东权益。

当因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司的控制权时，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收益。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益，在丧失控制权时采用与被购买方直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理（即，除了在该原有子公司重新计量设定受益计划净负债或净资产导致的变动以外，其余一并转为当期投资收益）。其后，对该部分剩余股权按照《企业会计准则第2号——长期股权投资》或《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》等相关规定进行后续计量，详见不部分7“长期股权投资”。

本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，需区分处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易是否属于一揽子交易。处置对子公司股权投资的各项交易的条款、条件以及经济影响符合以下一种或多种情况，通常表明应将多次交易事项作为一揽子交易进行会计处理：①这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的；②这些交易整体才能达成一项完整的商业结果；③一项交易的发生取决于其他至少一项交易的发生；④一项交易单独看是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。不属于一揽子交易的，对其中的每一项交易视情况分别按照“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”（详见7、（2）④）和“因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司的控制权”（详见前段）适用的原则进行会计处理。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，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损益。

6、应收款项

应收款项包括应收帐款、其他应收款等。本公司对外销售商品或提供劳务形成的应收帐款，按从购货方应收的合同或协议价款的公允价值作为初始确认金额。应收款项采用实际利率法，以摊余成本减去坏账准备后的净额列示。

(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	余额为 100.00 万元以上的应收账款、余额为 100.00 万元以上的其他应收款（或应收账款余额占应收账款合计 10.00%以上、其他应收款余额占其他应收款合计 10.00%以上等）。
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	当存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回所有款项时，根据其预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备。

(2) 按信用风险组合计提坏账准备的应收款项

本公司对单项金额不重大以及金额重大但单项测试未发生减值的应收款项，按信用风险特征的相似性和相关性对金融资产进行分组。这些信用风险通常反映债务人按照该等资产的合同条款偿还所有到期金额的能力，并且与被检查资产的未来现金流量测算相关。

A. 不同组合的确定依据：

项目	确定组合的依据
组合 1	以应收款项的账龄为信用风险特征划分组合
组合 2	以应收款项的交易对象和款项性质为信用风险特征划分组合，包括对子公司、联营企业及关联单位、股东、备用金等性质款项

B. 不同组合计提坏账准备的计提方法：

项目	计提方法
组合 1	账龄分析法
组合 2	不计提坏账准备

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的组合计提方法

账龄	应收账款计提比例 (%)	其他应收计提比例 (%)
----	--------------	--------------

1年以内（含1年，下同）	5	5
1-2年	10	10
2-3年	30	30
3-5年	50	50
5年以上	100	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	与对方存在争议或涉及诉讼、仲裁的应收款项；已有明显迹象表明债务人很可能无法履行还款义务的应收款项
坏账准备的计提方法	个别认定法

(4) 坏账准备的转回

如有客观证据表明该应收款项价值已恢复，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。但是，该转回后的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该应收款项在转回日的摊余成本。

本公司向金融机构以不附追索权方式转让应收款项的，按交易款项扣除已转销其他应收款的账面价值和相关税费后的差额计入当期损益。

7、长期股权投资

本部分所指的长期股权投资是指本公司对被投资单位具有控制、共同控制或重大影响的长期股权投资。本公司对被投资单位不具有控制、共同控制或重大影响的长期股权投资，作为可供出售金融资产或以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产核算。

共同控制，是指本公司按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。重大影响，是指本公司对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。

(1) 投资成本的确定

对于同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，在合并日按照被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值之间的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整

留存收益。以发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本，按照发行股份的面值总额作为股本，长期股权投资初始投资成本与所发行股份面值总额之间的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

对于非同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，在购买日按照合并成本作为长期股权投资的初始投资成本，合并成本包括包括购买方付出的资产、发生或承担的负债、发行的权益性证券的公允价值之和。

合并方或购买方为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用，于发生时计入当期损益。

除企业合并形成的长期股权投资外的其他股权投资，按成本进行初始计量，该成本视长期股权投资取得方式的不同，分别按照本公司实际支付的现金购买价款、本公司发行的权益性证券的公允价值、投资合同或协议约定的价值、非货币性资产交换交易中换出资产的公允价值或原账面价值、该项长期股权投资自身的公允价值等方式确定。与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出也计入投资成本。

（2）后续计量及损益确认方法

对被投资单位具有共同控制（构成共同经营者除外）或重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。此外，公司财务报表采用成本法核算能够对被投资单位实施控制的长期股权投资。

①成本法核算的长期股权投资

采用成本法核算时，长期股权投资按初始投资成本计价，追加或收回投资调整长期股权投资的成本。除取得投资时实际支付的价款或者对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或者利润外，当期投资收益按照享有被投资单位宣告发放的现金股利或利润确认。

②权益法核算的长期股权投资

采用权益法核算时，长期股权投资的初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，不调整长期股权投资的初始投资成本；初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额计

入当期损益，同时调整长期股权投资的成本。

采用权益法核算时，按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值；按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应享有的部分，相应减少长期股权投资的账面价值；对于被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入资本公积。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，对被投资单位的净利润进行调整后确认。被投资单位采用的会计政策及会计期间与本公司不一致的，按照本公司的会计政策及会计期间对被投资单位的财务报表进行调整，并据以确认投资收益和其他综合收益。对于本公司与联营企业及合营企业之间发生的交易，投出或出售的资产不构成业务的，未实现内部交易损益按照享有的比例计算归属于本公司的部分予以抵销，在此基础上确认投资损益。但本公司与被投资单位发生的未实现内部交易损失，属于所转让资产减值损失的，不予以抵销。

在确认应分担被投资单位发生的净亏损时，以长期股权投资的账面价值和其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限。此外，如本公司对被投资单位负有承担额外损失的义务，则按预计承担的义务确认预计负债，计入当期投资损失。被投资单位以后期间实现净利润的，本公司在收益分享额弥补未确认的亏损分担额后，恢复确认收益分享额。

对于本公司首次执行新会计准则之前已经持有的对联营企业和合营企业的长期股权投资，如存在与该投资相关的股权投资借方差额，按原剩余期限直线摊销的金额计入当期损益。

③收购少数股权

在编制合并财务报表时，因购买少数股权新增的长期股权投资与按照新增持股比例计算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，调整资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

④处置长期股权投资

在合并财务报表中，母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，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司净资产的差额计入

股东权益；母公司部分处置对子公司的长期股权投资导致丧失对子公司控制权的，按本附注三、6、（2）“合并财务报表编制的方法”中所述的相关会计政策处理。

其他情形下的长期股权投资处置，对于处置的股权，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益。

采用权益法核算的长期股权投资，处置后的剩余股权仍采用权益法核算的，在处置时将原计入所有者权益的其他综合收益部分按相应的比例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。因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，按比例结转入当期损益。

采用成本法核算的长期股权投资，处置后剩余股权仍采用成本法核算的，其在取得对被投资单位的控制之前因采用权益法核算或金融工具确认和计量准则核算而确认的其他综合收益，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，并按比例结转当期损益；因采用权益法核算而确认的被投资单位净资产中除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动按比例结转当期损益。

8、固定资产及其累计折旧

（1）固定资产的确认条件

本公司固定资产是指为生产商品、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。

与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业，并且该固定资产的成本能够可靠地计量时，固定资产才能予以确认。

本公司固定资产按照取得时的实际成本进行初始计量。

（2）固定资产分类及折旧政策

本公司采用年限平均法计提折旧。固定资产自达到预定可使用状态时开始计提折旧，终止确认时或划分为持有待售非流动资产时停止计提折旧。在不考虑减值准备的情况下，按固定资产类别、预计使用寿命和预计残值，本公司确定各类固定资产的年折旧率如下：

类别	折旧方法	使用年限	残值率%	年折旧率%
----	------	------	------	-------

电子设备及其他	年限平均法	3	5	31.67
---------	-------	---	---	-------

其中，已计提减值准备的固定资产，还应扣除已计提的固定资产减值准备累计金额计算确定折旧率。

融资租入的固定资产，能够合理确定租赁期届满时将会取得租赁资产所有权的，在租赁资产尚可使用年限内计提折旧；无法合理确定租赁期届满时能够取得租赁资产所有权的，在租赁期与租赁资产尚可使用年限两者中较短的期间内计提折旧。

每年年度终了，本公司对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核。使用寿命预计数与原先估计数有差异的，调整固定资产使用寿命；预计净残值预计数与原先估计数有差异的，调整预计净残值。

（3）大修理费用

本公司对固定资产进行定期检查发生的大修理费用，有确凿证据表明符合固定资产确认条件的部分，计入固定资产成本，不符合固定资产确认条件的计入当期损益。固定资产在定期大修理间隔期间，照提折旧。

9、无形资产

本公司无形资产按照成本进行初始计量，并于取得无形资产时分析判断其使用寿命。使用寿命为有限的，自无形资产可供使用时起，采用能反映与该资产有关的经济利益的预期实现方式的摊销方法，在预计使用年限内摊销；无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销；使用寿命不确定的无形资产，不作摊销。

本公司于每年年度终了，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核，与以前估计不同的，调整原先估计数，并按会计估计变更处理。

本公司期末预计某项无形资产已经不能给企业带来未来经济利益的，将该项无形资产的账面价值全部转入当期损益。

10、研究开发支出

本公司将内部研究开发项目的支出，区分为研究阶段支出和开发阶段支出。研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。

开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能予以资本化，即：完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；具有完成该无形资产并使用或出售的意图；无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产

的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出计入当期损益。

本公司相应项目在满足上述条件，通过技术可行性及经济可行性研究，形成项目立项后，进入开发阶段。

11、长期待摊费用摊销方法

本公司发生的长期待摊费用按实际成本计价，并按预计受益期限平均摊销。对不能使以后会计期间受益的长期待摊费用项目，其摊余价值全部计入当期损益。

12、长期资产减值

对于固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产、以成本模式计量的投资性房地产及对子公司、合营企业、联营企业的长期股权投资等非流动非金融资产，本公司于资产负债表日判断是否存在减值迹象。如存在减值迹象的，则估计其可收回金额，进行减值测试。商誉、使用寿命不确定的无形资产和尚未达到可使用状态的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年均进行减值测试。

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。资产的公允价值根据公平交易中销售协议价格确定；不存在销售协议但存在资产活跃市场的，公允价值按照该资产的买方出价确定；不存在销售协议和资产活跃市场的，则以可获取的最佳信息为基础估计资产的公允价值。处置费用包括与资产处置有关的法律费用、相关税费、搬运费以及为使资产达到可销售状态所发生的直接费用。资产预计未来现金流量的现值，按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对其进行折现后的金额加以确定。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，在进行减值测试时，将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。

13、职工薪酬

本公司职工薪酬主要包括短期职工薪酬、离职后福利、辞退福利。其中：

短期薪酬主要包括工资、奖金、津贴和补贴、职工福利费、医疗保险费、生育保险费、工伤保险费、住房公积金、工会经费和职工教育经费、非货币性福利等。本公司在职工为本公司提供服务的会计期间将实际发生的短期职工薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。其中非货币性福利按公允价值计量。

离职后福利主要包括设定提存计划。其中设定提存计划主要包括基本养老保险、失业保险等，相应的应缴存金额于发生时计入相关资产成本或当期损益。

在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，或为鼓励职工自愿接受裁减而提出给予补偿的建议，在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，和本公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本两者孰早日，确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益。但辞退福利预期在年度报告期结束后十二个月不能完全支付的，按照其他长期职工薪酬处理。

职工内部退休计划采用上述辞退福利相同的原则处理。本公司将自职工停止提供服务日至正常退休日的期间拟支付的内退人员工资和缴纳的社会保险费等，在符合预计负债确认条件时，计入当期损益（辞退福利）。

本公司向职工提供的其他长期职工福利，符合设定提存计划的，按照设定提存计划进行会计处理，除此之外按照设定收益计划进行会计处理。

14、收入的确认原则

（1）销售商品

对已将商品所有权上的主要风险或报酬转移给购货方，不再对该商品实施继续管理权和实际控制权，相关的收入已经取得或取得了收款的凭据，且与销售该

商品有关的成本能够可靠地计量时，本公司确认商品销售收入的实现。

（2）提供劳务

对在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，本公司在期末按完工百分比法确认收入。

如果提供劳务交易的结果不能够可靠估计，则按已经发生并预计能够得到补偿的劳务成本金额确认提供的劳务收入，并将已发生的劳务成本作为当期费用。已经发生的劳务成本如预计不能得到补偿的，则不确认收入。

本公司与其他企业签订的合同或协议包括销售商品和提供劳务时，如销售商品部分和提供劳务部分能够区分并单独计量的，将销售商品部分和提供劳务部分分别处理；如销售商品部分和提供劳务部分不能够区分，或虽能区分但不能够单独计量的，将该合同全部作为销售商品处理。

（3）让渡资产使用权

与资产使用权让渡相关的经济利益能够流入及收入的金额能够可靠地计量时，本公司确认收入。

本公司的主营业务收入主要为游戏收入和广告收入，具体的收入确认原则为：

移动互联网广告平台服务收入：提供移动广告服务后，销售部门按合同约定的结算周期（月）与客户进行数据核对确认，财务部依据结算单确认收入。

游戏收入：公司与手机游戏渠道商签订合作运营游戏协议，玩家通过渠道商的宣传了解公司游戏产品，直接通过渠道商提供的游戏链接进入游戏，玩家在玩游戏的过程中可以通过支付通道购买游戏道具、装备等虚拟物品。手机游戏渠道商将其在合作运营游戏中取得收入按协议约定的比例给公司分成。手机游戏渠道商会定期给公司提供相关对账依据，在双方核对数据确认无误后，公司按照分成的金额确认收入。

15、政府补助

政府补助在满足政府补助所附条件并能够收到时确认。

对于货币性资产的政府补助，按照收到或应收的金额计量。其中，存在确凿证据表明该项补助是按照固定的定额标准拨付的，可以按照应收的金额计量，否则按照实际收到的金额计量。对于非货币性资产的政府补助，按照公允价值计量；

公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额1元计量。

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用期限内平均分配，计入当期损益；与收益相关的政府补助，如果用于补偿已发生的相关费用或损失，则计入当期损益，如果用于补偿以后期间的相关费用或损失，则计入递延收益，于费用确认期间计入当期损益。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。若政府文件未明确规定补助对象，还需说明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。

16、递延所得税资产/递延所得税负债

某些资产、负债项目的账面价值与其计税基础之间的差额，以及未作为资产和负债确认但按照税法规定可以确定其计税基础的项目的账面价值与计税基础之间的差额产生的暂时性差异，采用资产负债表债务法确认递延所得税资产及递延所得税负债。

与商誉的初始确认有关，以及与既不是企业合并、发生时也不影响会计利润和应纳税所得额（或可抵扣亏损）的交易中产生的资产或负债的初始确认有关的应纳税暂时性差异，不予确认有关的递延所得税负债。此外，对与子公司、联营企业及合营企业投资相关的应纳税暂时性差异，如果本公司能够控制暂时性差异转回的时间，而且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回，也不予确认有关的递延所得税负债。除上述例外情况，本公司确认其他所有应纳税暂时性差异产生的递延所得税负债。

与既不是企业合并、发生时也不影响会计利润和应纳税所得额（或可抵扣亏损）的交易中产生的资产或负债的初始确认有关的可抵扣暂时性差异，不予确认有关的递延所得税资产。此外，对与子公司、联营企业及合营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，如果暂时性差异在可预见的未来不是很可能转回，或者未来不是很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额，不予确认有关的递延所得税资产。除上述例外情况，本公司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，确认其他可抵扣暂时性差异产生的递延所得税资产。

对于能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，以很可能获得用来抵扣可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认相应的递延所得税资产。

资产负债表日，对于递延所得税资产和递延所得税负债，根据税法规定，按

照预期收回相关资产或清偿相关负债期间的适用税率计量。

于资产负债表日，对递延所得税资产的账面价值进行复核，如果未来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利益，则减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，减记的金额予以转回。

17、所得税

所得税包括当期所得税和递延所得税。除由于企业合并产生的调整商誉，或与直接计入所有者权益的交易或者事项相关的递延所得税计入所有者权益外，均作为所得税费用计入当期损益。

当期所得税是按照当期应纳税所得额计算的当期应交所得税金额。应纳税所得额系根据有关税法规定对本年度税前会计利润作相应调整后得出。

本公司根据资产、负债于资产负债表日的账面价值与计税基础之间的暂时性差异，采用资产负债表债务法确认递延所得税。

各项应纳税暂时性差异均确认相关的递延所得税负债，除非该应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：

A、商誉的初始确认，或者具有以下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

B、对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，该暂时性差异转回的时间能够控制并且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

对于可抵扣暂时性差异、能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，本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，确认由此产生的递延所得税资产，除非该可抵扣暂时性差异是在以下交易中产生的：

A、该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

B、对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，同时满足下列条件的，确认相应的递延所得税资产：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。

于资产负债表日，本公司对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，并反映资产负债表日预期收回资产或清偿负债方式的所得税影响。

于资产负债表日，本公司对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，减记的金额予以转回。

（二）报告期会计政策、会计估计变更情况

1、重要会计政策变更

①因执行新企业会计准则导致的会计政策变更

自2014年1月26日起，财政部陆续修订和新颁布了《企业会计准则第2号—长期股权投资》、《企业会计准则第9号—职工薪酬》、《企业会计准则第30号—财务报表列报》、《企业会计准则第33号—合并财务报表》、《企业会计准则第39号—公允价值计量》、《企业会计准则第40号—合营安排》和《企业会计准则第41号—在其他主体中权益的披露》等七项具体准则，并要求自2014年7月1日起在所有执行《企业会计准则》的企业范围内施行。

2014年6月，财政部修订了《企业会计准则第37号—金融工具列报》，要求执行《企业会计准则》的企业应当在2014年年度及以后期间的财务报告中按照该准则要求对金融工具进行列报。

2014年7月23日，财政部发布了《关于修改〈企业会计准则—基本准则〉的决定》，自公布之日起施行。

本公司于2014年7月1日开始执行前述除金融工具列报准则以外的7项新颁布或修订的《企业会计准则》，对当期和列报前期财务报表项目及金额没有影响。

②其他会计政策变更

本报告期公司无其他会计政策的变更。

（2）重要会计估计变更

本报告期公司主要会计估计未发生变更。

五、主要税项

(一) 税项

税种	计税依据	税率 (%)
增值税	应税销售收入	3、6
城市维护建设税	应缴纳流转税额	7
教育费附加	应缴纳流转税额	3
地方教育费附加	应缴纳流转税额	2
文化事业建设费	合同金额	3
企业所得税	应纳税所得额	15、25

(二) 税收优惠情况

2015年11月24日，本公司取得编号为GR201511001044的高新技术企业证书，有效期为3年，2015年至2017年享受按15%征收企业所得税的优惠政策。

六、报告期主要财务数据及财务指标分析**(一) 营业收入、营业成本及毛利率**

1、营业收入及变动分析

(1) 营业收入结构

项目	2016年1-2月		2015年度		2014年度	
	金额(元)	比例	金额(元)	比例	金额(元)	比例
主营业务收入	5,191,139.08	100.00%	26,729,771.31	100.00%	9,728,152.23	100.00%
合计	5,191,139.08	100.00%	26,729,771.31	100.00%	9,728,152.23	100.00%

报告期内，公司100.00%的收入来源于主营业务，公司业务明确。

(2) 按产品服务类型分类

项目	2016年1-2月		2015年度		2014年度	
	金额(元)	比例	金额(元)	比例	金额(元)	比例
广告业务	3,698,643.95	71.25%	22,471,628.86	84.07%	9,728,152.23	100.00%
游戏业务	1,492,495.13	28.75%	4,258,142.45	15.93%	—	—
合计	5,191,139.08	100.00%	26,729,771.31	100.00%	9,728,152.23	100.00%

报告期内，公司主营业务收入分为广告业务收入和游戏业务收入。

报告期内，公司广告业务收入逐年递增，主要原因是公司子公司伍游科技成立于 2014 年 7 月，随着 2014 年公司大力推广伍游科技的 5you.cc 平台，2015 年伍游科技业务开始发展，收入也相应的增加。

报告期内，公司的游戏业务收入全部来自于子公司伍游科技，随着伍游科技的 5you.cc 平台的知名度提高及用户数量的增加，公司与游戏产业链中的上下游达成了合作意向，公司开始发展游戏业务，游戏业务的收入也逐年增加。

2、营业成本及变动分析

(1) 营业成本结构及变动分析

项目	2016 年 1-2 月		2015 年度		2014 年度	
	金额（元）	比例	金额（元）	比例	金额（元）	比例
广告业务成本	2,688,088.45	100.00%	17,579,132.42	100.00%	7,371,870.53	100.00%
广告分发	--	--	3,744,613.11	21.30%	6,287,591.40	85.29%
流量采购	2,642,072.52	98.29%	13,609,218.30	77.42%	1,069,489.76	14.51%
人工成本	46,013.93	1.71%	219,640.63	1.25%	--	--
其他	--	--	5,660.38	0.03%	14,789.37	0.20%
游戏业务成本	780,102.88	100.00%	2,677,740.28	100.00%	--	--
与下游 CP 分成	681,159.43	87.32%	2,183,023.07	81.52%	--	--
购买游戏版权的分摊成本	98,943.45	12.68%	494,717.21	18.48%	--	--

报告期内，公司营业成本结构较稳定。广告业务的营业成本主要是广告分发及流量采购，占比均在 98.00%左右。游戏业务的成本主要是与下游 CP 分成的成本，占比均在 80.00%以上。

2015 年公司广告业务成本相较 2014 年大幅增长的主要原因是，公司子公司伍游科技成立于 2014 年 7 月，2015 年伍游科技的广告业务增长迅速，收入增长的同时带来了成本的增长。

游戏业务属于子公司的业务，伍游科技成立于 2014 年 7 月，在 2015 年开始开展游戏业务，游戏业务的主要成本为给下游 CP 的分成。

(2) 成本的归集、分配、结转方法

报告期内，公司广告业务的广告分发及流量采购等成本按照项目归集，在进行广告分发及流量采购后，依据合同约定的周期，定期与供应商进行数据核对，

双方按照经核对后的数据结转成本。

报告期内，公司游戏业务的成本均为与下游 CP 的分成以及公司购买游戏版权的分摊成本。公司游戏业务有两种模式，第一种模式为公司代理了掌讯（天津）科技有限公司（以下简称“掌讯”）的游戏，公司进行游戏推广，根据与掌讯的合作协议，公司在取得游戏的代理权时需要支付给掌讯代理费，之后公司在收到上游客户的游戏推广费后按照与掌讯的分成比例进行分成，分给掌讯的金额以及支付给掌讯的代理费作为公司的成本。第二种模式为公司向一些游戏 CP 购买了游戏的版权，公司把这些游戏进行推广，这种业务模式的成本为购买成本按照 12 个月进行分摊的成本。

3、毛利率波动情况

（1）报告期波动分析

项目	2016 年 1-2 月	2015 年度	2014 年度
广告业务	27.32%	21.77%	24.22%
游戏业务	47.73%	37.11%	-
合计	33.19%	24.22%	24.22%

报告期内，公司广告业务毛利率趋于平稳。

报告期内，公司游戏业务毛利率呈上升趋势，主要原因是公司游戏业务与下游 CP 主要有两种结算方式，对于购买游戏版权的游戏产品，购买费在 12 个月内进行分摊计入成本，这类游戏产生的收入不需要与下游 CP 进行分成；对于代理的游戏产品，公司在代理费的基础上继续按照约定比例与下游 CP 进行分成，因此相对来讲，购买了游戏版权的游戏产生收入的业务毛利率较高，而拥有代理权的游戏产生收入的业务毛利率较低。2015 年和 2016 年 1-2 月，购买游戏版权的游戏产生的收入占游戏业务收入比分别为 21.73% 和 29.20%，依据公司推广力度和产品市场流程度度的不同，此类业务的毛利率在两年中分别为 46.55% 和 77.30%，一定程度上提升了 2016 年游戏业务整体的毛利率。

（2）同行业公众公司对比分析

广告业务

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
遥望网络（834448）	11.49%	12.99%	22.06%

注：相关数据来自其公开披露的定期报告。

公司广告业务毛利率与同行业公司相比，毛利率高于同行业公司。同行业公司遥望网络，没有自身平台，全部下游推广均需要对外采购流量，主营业务成本为渠道采购成本，主要是向下游渠道采购流量成本或支付的渠道费用，因此毛利率较低。公司子公司伍游以自身 5you.cc 为基础平台，在自身平台可以完成一定流量导入的基础之上对外采购一些流量，以达到为客户推广的目的，毛利率高于遥望网络的毛利率，符合行业特性。

游戏业务

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
游戏多 (834054)	57.08%	79.54%	63.63%

注：相关数据来自其公开披露的定期报告。

报告期内，公司的游戏业务成本主要为与下游 CP 的分成以及公司购买游戏版权的分摊成本，而同行业公司如游戏多，游戏产品均由其内部研发，游戏业务成本主要为人工成本，因此相比而言公司的毛利率较低。

4、净利润波动情况

公司 2014 年度合并净利润为-943,801.24 元，2015 年度合并净利润为 2,048,202.43 元。

2014 年度，公司亏损的具体原因如下：公司全资子公司伍游科技设立于 2014 年 7 月，成立后一直致力于搭建专注于 HTML5 手机页游的多终端游戏媒体平台伍游网 (5you.cc)。自 2014 年 9 月伍游网第一版上线起，公司就持续购买 H5 手机页游对网站内容进行了填充，同时不断进行技术开发工作增加完善网站功能，并且基于提高伍游网网站知名度需要采购了一定量的移动互联网广告流量。基于上述原因，2014 年度公司的成本及费用支出较多，从而导致公司在 2014 年度出现了亏损。

公司 2015 年度扭亏为盈，且出现较大幅度的增长的原因如下：

1) 从 HTML5 游戏行业来看

虽然 HTML5 游戏的历史可以追溯到 2010 年，当时乔布斯宣布全球进入 HTML5 时代，随即 Zynga、facebook 等社交网站纷纷展开 HTML5 游戏布局。然而，由于当时 wifi 普及率低，HTML5 游戏自身技术不够成熟，缺乏合适的分发渠道和

传播途径等多重原因，这些 HTML5 游戏公司纷纷倒闭，HTML5 神话宣告破灭。

经过一段时间的冷却，HTML5 游戏开发者和专注游戏领域的引擎开发商开始重整旗鼓。在浏览器领域，苹果、谷歌、微软等技术巨头纷纷予以关注，目前市面上浏览器基本都支持 HTML5；引擎开发商相继推出了 Softgames、Impact、Phaser、Pixi、Createjs、EaselJSPhaser、Turbulenz、Game Closure、Cocos2d-HTML5 和 Egret 等游戏开发引擎；另外，由于 HTML5 技术开发门槛相对低，并具有跨平台优势，吸引了许多游戏开发者，尤其是中小游戏开发者，并相继推出修仙三国、三国喵喵传、星际战机等多款游戏。尤其是 2014 年 7 月一款名为《神经猫》的 HTML5 游戏，上线短短三天，在微信朋友圈瞬间爆红，游戏访问量已经过亿次。

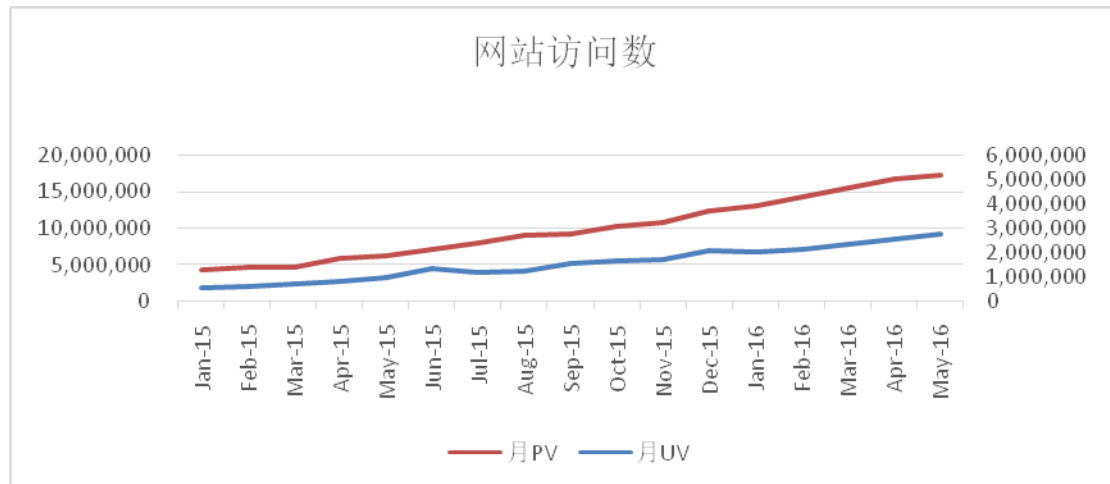
2014 年 10 月 W3C 的 HTML 工作组宣布 HTML5 标准正式定稿完成，经过几乎 8 年的艰辛努力，HTML5 标准规范终于最终制定完成了，并已公开发布，这极大地推动了 HTML5 游戏的发展。进入 2015 年，伴随着基于 html 5(简称 H5)的游戏产品的靓丽表现，资本市场对基于 H5 的游戏市场关注度持续升温，大多认为这可能是可类比于当年 PC 时代网页游戏市场的一次系统性机会。

随着硬件环境的成熟、4G 网络在全国范围内的普及及资费的下降，HTML5 移动游戏行业迎来了爆发，一些移动游戏行业从业人员更是把它看作是移动游戏发展的未来。HTML5 移动游戏市场的火爆也引致了 HTML5 移动游戏平台的火爆，公司全资子公司伍游科技所有并运营的伍游网正是一个专注于 HTML5 手机页游的多终端游戏媒体平台，因此在 2015 年度，公司全资子公司伍游科技的广告投放业务收入出现了较大幅度的增长，游戏联运业务也开始产生收入，从而使公司实现了扭亏为盈。

2) 从公司层面来看

公司全资子公司伍游科技所有并运营的伍游网经过一段时间的发展，进入 2015 年度，知名度有了一定的提升，网站用户数量也有了一定的增长，从而使公司的广告投放业务收入不断增长。公司于 2015 年下半年与深圳市掌联科技有限公司达成了合作，共同运营 HTML5 游戏，从而也为公司带来了一定的游戏收入。收入的增长使得公司在 2015 年度实现了扭亏为盈。

公司伍游网网站访问人数从 2015.1 期呈现稳步增长状态，具体如下：



(二) 主要费用情况

项目	2016年1-2月	2015年度	2014年度
销售费用(元)	50,875.00	472,074.34	1,755,714.00
管理费用(元)	682,277.05	2,679,378.89	1,642,833.05
财务费用(元)	210.12	-57.84	-1,473.42
销售费用占营业收入比重	0.98%	1.77%	18.05%
管理费用占营业收入比重	13.14%	10.02%	16.89%
财务费用占营业收入比重	0.0040%	-0.0002%	-0.0151%
期间费用占营业收入比重	14.13%	11.79%	34.92%

报告期内，2015年度相较于2014年度各项费用占营业收入比例有所下降，其主要原因为销售费用减少约130万元，管理费用增加约100万元，而营业收入增加约1700万元。

1、销售费用明细及变动分析

项目	2016年1-2月发生额(元)	2015年度发生额(元)	2014年度发生额(元)
推广费	50,000.00	449,687.44	1,755,714.00
展览费	--	400.00	--
差旅费	--	15,786.90	--
制作费	875.00	6,200.00	--
合计	50,875.00	472,074.34	1,755,714.00

报告期内的销售费用逐年递减。报告期内的销售费用主要由推广费构成，公

司为了推广子公司伍游科技的网站 5you. cc, 在网站刚成立时, 购买部分游戏, 免费提供玩家使用, 以吸引玩家的眼球。2015 年后, 随着公司用户人数的增加, 公司减少了免费游戏的购买数量, 故销售费用逐渐减少。

2、管理费用明细及变动分析

项目	2016年1-2月发生额(元)	2015年度发生额(元)	2014年度发生额(元)
职工薪酬	276,138.41	976,177.67	734,780.10
研发费	112,101.37	524,220.99	548,364.15
技术服务费	--	59,968.94	19,154.48
办公费	36,906.88	210,591.24	102,221.97
交通费	20,220.20	79,609.08	41,792.70
折旧费	4,615.99	20,490.22	4,478.30
无形资产摊销	70,558.64	423,351.87	69,045.52
业务招待费	6,810.56	183,476.14	74,012.19
差旅费	2,925.00	175,078.27	36,262.25
咨询费	50,000.00	--	4,580.00
租赁费	52,000.00	--	--
代办费	50,000.00	4,800.00	--
其他	--	21,614.47	8,141.39
合计	682,277.05	2,679,378.89	1,642,833.05

报告期内, 公司管理费用主要由管理人员的职工薪酬、研发人员的薪酬、固定资产折旧及无形资产摊销、业务招待费、差旅费、办公费等构成, 合计占比 75%左右。相比 2014 年度, 公司 2015 年度管理费用增加约 100 万元, 主要是因为子公司伍游科技成立于 2014 年 7 月, 随着公司的不断发展, 2015 年度公司的职工薪酬、办公费、业务招待费、差旅费等也相应增加。2016 年 1-2 月公司租赁费增加 52,000 元, 是因为在 2016 年 2 月 1 日之前公司无偿使用关联方租赁的房产, 从 2016 年 2 月开始, 公司自行租赁房产并与出租方签署了房屋租赁合同, 合同约定的月租金为 52,000 元。

3、财务费用明细及变动分析

项目	2016年1-2月发生额(元)	2015年度发生额(元)	2014年度发生额(元)
利息支出	--	--	--

减：利息收入	--	1,176.20	2,967.99
承兑汇票贴息	--	--	--
汇兑损失	--	--	--
减：汇兑收益	--	--	--
手续费	210.12	1,118.36	1,494.57
合计	210.12	-57.84	-1,473.42

报告期内的财务费用主要为利息收入及手续费支出，财务费用占营业收入的比重非常小。

（三）重大投资收益情况

报告期内，公司不存在投资收益。

（四）非经常性损益

单位：元

项目	2016年1-2月	2015年度	2014年度
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	692,346.05	128,287.39	-641,855.75
除上述各项以外的其他营业外收入和支出	--	230.00	644.38
小计	692,346.05	128,517.39	-641,211.37
减：所得税影响额	--	34.50	262.50
合计	692,346.05	128,482.89	-641,473.87
其中：少数股东所占份额	166,163.05	25,589.51	-64,147.39
归属于母公司股东的非经常性损益净额（元）	526,183.00	102,893.38	-577,326.48

报告期各期，公司非经常性损益主要为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。2014年、2015年、2016年1-2月，非经常性损益对当期净利润的影响分别为67.97%、6.27%、94.48%，非经常性损益对公司当期净利润影响较大。

（五）主要资产情况

1、货币资金

单位：元

项目	2016年2月29日	2015年12月31日	2014年12月31日
----	------------	-------------	-------------

现金	23,173.45	998.45	761.80
银行存款	7,093,788.20	1,229,674.89	485,286.72
其他货币资金	--	--	--
合计	7,116,961.65	1,230,673.34	486,048.52

报告期各期末，银行存款逐年增加，主要原因是子公司伍游科技开始发展业务，带来收入的增加所致。

2、应收账款

(1) 分类、账龄及期末余额变动分析

类别	2016年2月29日			
	金额(元)	比例(%)	坏账准备(元)	净额(元)
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项	--	--	--	--
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项	9,959,780.00	100.00	500,434.00	9,459,346.00
其中：组合1	9,959,780.00	100.00	500,434.00	9,459,346.00
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项	--	--	--	--
合计	9,959,780.00	100.00	500,434.00	9,459,346.00

账龄	2016年2月29日			
	金额(元)	比例(%)	坏账准备(元)	净额(元)
1年以内	9,950,000.00	99.90	497,500.00	9,452,500.00
1-2年	--	--	--	--
2-3年	9,780.00	0.10	2,934.00	6,846.00
3-5年	--	--	--	--
5年以上	--	--	--	--
合计	9,959,780.00	100.00	500,434.00	9,459,346.00

类别	2015年12月31日			
	金额(元)	比例(%)	坏账准备(元)	净额(元)
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项	--	--	--	--

按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项	12,893,897.73	100.00	588,615.55	12,305,282.18
其中：组合 1	11,723,411.00	90.92	588,615.55	11,134,795.45
组合 2	1,170,486.73	9.08	--	1,170,486.73
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项	--	--	--	--
合 计	12,893,897.73	100.00	588,615.55	12,305,282.18

账龄	2015 年 12 月 31 日			
	金额（元）	比例（%）	坏账准备（元）	净额（元）
1 年以内	12,884,117.73	99.92	585,681.55	12,298,436.18
1-2 年	--	--	--	--
2-3 年	9,780.00	0.08	2,934.00	6,846.00
3-5 年	--	--	--	--
5 年以上	--	--	--	--
合 计	12,893,897.73	100.00	588,615.55	12,305,282.18

类别	2014 年 12 月 31 日			
	金额（元）	比例（%）	坏账准备（元）	净额（元）
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项	--	--	--	--
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项	2,187,322.58	100.00	49,642.00	2,137,680.58
其中：组合 1	785,108.00	35.89	49,642.00	735,466.00
组合 2	1,402,214.58	64.11	--	1,402,214.58
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项	--	--	--	--
合 计	2,187,322.58	100.00	49,642.00	2,137,680.58

账龄	2014 年 12 月 31 日			
	金额（元）	比例（%）	坏账准备（元）	净额（元）
1 年以内	2,062,214.58	94.28	33,000.00	2,029,214.58
1-2 年	114,780.00	5.25	11,478.00	103,302.00

2-3年	--	--	--	--
3-5年	10,328.00	0.47	5,164.00	5,164.00
5年以上	--	--	--	--
合计	2,187,322.58	100.00	49,642.00	2,137,680.58

与2014年末相比，2015年末的应收账款余额增长较多，主要是子公司伍游科技收入增长较快，因此应收账款相应增加所致。

(2) 报告期各期末，应收账款中无应收持本单位5%（含5%）以上表决权股份的股东单位所欠款项。

(3) 报告期各期末，应收账款前五名单位如下：

单位名称	2016年2月29日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
奥美世纪(北京)广告有限公司	9,950,000.00	99.90	1年以内
上海新易传媒广告有限公司	9,780.00	0.10	2-3年
合计	9,959,780.00	100.00	

单位名称	2015年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
奥美世纪(北京)广告有限公司	7,200,000.00	55.84	1年以内
深圳市掌联科技有限公司	4,513,631.00	35.00	1年以内
奥美世纪(北京)科技有限公司	1,170,486.73	9.08	1年以内
上海新易传媒广告有限公司	9,780.00	0.08	2-3年
合计	12,893,897.73	100.00	

单位名称	2014年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
奥美世纪(北京)科技有限公司	1,372,214.58	62.73	1年以内
天津驰通网络技术有限公司	360,000.00	16.46	1年以内
上海新浪广告有限公司	300,000.00	13.72	1年以内
中国移动通信集团陕西有限公司	105,000.00	4.80	1-2年
北京慧群之地科技有限公司	30,000.00	1.37	1年以内
合计	2,167,214.58	99.08	

3、其他应收款

(1) 账龄及期末余额变动分析

类别	2016年2月29日			
	金额(元)	比例(%)	坏账准备(元)	净额
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	--	--	--	--
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项	41,755.08	100.00	--	41,755.08
其中：组合1	--	--	--	--
组合2	41,755.08	100.00	--	41,755.08
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项	--	--	--	--
合计	41,755.08	100.00	--	41,755.08

账龄	2016年2月29日			
	金额(元)	比例(%)	坏账准备(元)	净额
1年以内	41,755.08	100.00	--	41,755.08
1-2年	--	--	--	--
2-3年	--	--	--	--
3-5年	--	--	--	--
5年以上	--	--	--	--
合计	41,755.08	100.00	--	41,755.08

类别	2015年12月31日			
	金额(元)	比例(%)	坏账准备(元)	净额
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	--	--	--	--
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项	18,479,800.98	100.00	--	18,479,800.98
其中：组合1	--	--	--	--
组合2	18,479,800.98	100.00	--	18,479,800.98
单项金额不重大但单	--	--	--	--

独计提坏账准备的应收款项				
合 计	18,479,800.98	100.00	--	18,479,800.98

账龄	2015年12月31日			
	金额(元)	比例(%)	坏账准备(元)	净额
1年以内	18,479,800.98	100.00	--	18,479,800.98
1-2年	--	--	--	--
2-3年	--	--	--	--
3-5年	--	--	--	--
5年以上	--	--	--	--
合 计	18,479,800.98	100.00	--	18,479,800.98

类别	2014年12月31日			
	金额(元)	比例(%)	坏账准备(元)	净额
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	--	--	--	--
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项	4,126,444.57	100.00	--	4,126,444.57
其中：组合1	--	--	--	--
组合2	4,126,444.57	100.00	--	4,126,444.57
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项	--	--	--	--
合 计	4,126,444.57	100.00	--	4,126,444.57

账龄	2014年12月31日			
	金额(元)	比例(%)	坏账准备(元)	净额
1年以内	4,126,444.57	100.00	--	4,126,444.57
1-2年	--	--	--	--
2-3年	--	--	--	--
3-5年	--	--	--	--
5年以上	--	--	--	--
合 计	4,126,444.57	100.00	--	4,126,444.57

公司的其他应收款按信用风险组合计提坏账准备,组合 1 为以应收款项的账龄为信用风险特征划分组合,组合 1 按照账龄分析法计提坏账准备;组合 2 为以应收款项的交易对象和款项性质为信用风险特征划分组合,包括对子公司、联营企业及关联单位、股东、备用金等性质款项,组合 2 不计提坏账准备。

报告期各期末,公司的其他应收款项性质为组合 2 中的股东借款、关联方往来款、备用金等的款项不计提坏账准备。

与 2014 年末相比,2015 年末的其他应收账款余额增长较多,主要是因为公司控股股东、实际控制人朱子南个人资金周转困难,向公司借款增加所致。

(2) 报告期各期期末,其他应收款中含有应收持本单位 5% (含 5%) 以上表决权股份的股东单位所欠款项。

单位名称	款项性质	2015 年 12 月 31 日余额(元)	占期末余额比例 (%)	账龄
朱子南	借款	18,461,494.98	99.90	1 年以内
合计		18,461,494.98	99.90	

单位名称	款项性质	2014 年 12 月 31 日余额(元)	占期末余额比例 (%)	账龄
朱子南	借款	3,662,691.55	88.76	1 年以内
合计		3,662,691.55	88.76	

截至 2016 年 2 月 29 日,控股股东、实际控制人朱子南已经全部还清所欠公司的款项,期末其他应收款-朱子南余额为 0。

(3) 报告期各期期末,其他应收款前五名单位如下:

单位名称	款项性质	2016 年 2 月 29 日余额(元)	占期末余额比例 (%)	账龄
刘欢	备用金	22,750.00	54.48	1 年以内
孙冬旭	备用金	10,000.00	23.95	1 年以内
朱斌	备用金	6,675.00	15.99	1 年以内
成林	备用金	2,330.08	5.58	1 年以内
合计		41,755.08	100.00	

单位名称	款项性质	2015 年 12 月 31 日余额(元)	占期末余额比例 (%)	账龄
朱子南	借款	18,461,494.98	99.90	1 年以内

孙冬旭	备用金	10,000.00	0.05	1年以内
崔金玲	备用金	7,176.00	0.04	1年以内
刘欢	备用金	1,130.00	0.01	1年以内
合计		18,479,800.98	100.00	

单位名称	款项性质	2014年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
朱子南	借款	3,662,691.55	88.76	1年以内
深圳市乐搜科技有限公司	往来款	456,235.02	11.06	1年以内
崔金玲	备用金	6,988.00	0.17	1年以内
刘欢	备用金	530.00	0.01	1年以内
合计		4,126,444.57	100.00	

4、预付账款

(1) 账龄及期末余额变动分析

账龄	2016年2月29日余额(元)	2015年12月31日余额(元)	2014年12月31日余额(元)
1年以内	50,000.00	660.00	229,922.00
合计	50,000.00	660.00	229,922.00

(2) 报告期各期末，预付账款中无预付持本单位5%（含5%）以上表决权的股东单位所欠款项。

(3) 报告期各期末，预付账款前五名单位如下：

单位名称	款项性质	2016年2月29日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
中兴财光华会计师事务所(特殊普通合伙)	预付审计费	50,000.00	100.00	1年以内
合计		50,000.00	100.00	1年以内

单位名称	款项性质	2015年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
北京航天金税技术有限公司	预付航天金税年费	660.00	100.00	1年以内
合计		660.00	100.00	

单位名称	款项性质	2014年12月31日余额(元)	占期末余额比例	账龄
------	------	------------------	---------	----

			(%)	
江苏三步网络科技有限公司	预付信息服务费	200,000.00	86.99	1年以内
冉十科技(北京)有限公司	预付信息服务费	26,322.00	11.45	1年以内
北京万普世纪科技有限公司	预付信息服务费	3,600.00	1.56	1年以内
合计		229,922.00	100.00	

5、其他流动资产

单位：元

项目	2016年2月29日	2015年12月31日	2014年12月31日
外购游戏	--	98,943.45	94,339.62
待摊房租	104,000.00	--	--
预缴企业所得税	--	--	6,472.10
合计	104,000.00	98,943.45	100,811.72

6、固定资产

(1) 固定资产构成及变动情况

单位：元

项目	电子设备	合计
一、账面原值：		
1. 2015年12月31日余额	83,872.82	83,872.82
2. 本期增加金额	15,176.00	15,176.00
3. 本期减少金额	--	--
4. 2016年2月29日余额	99,048.82	99,048.82
二、累计折旧		
1. 2015年12月31日余额	26,815.72	26,815.72
2. 本期增加金额	4,615.99	4,615.99
(1) 计提	4,615.99	4,615.99
3. 本期减少金额	--	--
4. 2016年2月29日余额	31,431.71	31,431.71
三、减值准备		
1. 2015年12月31日余额	--	--
2. 本期增加金额	--	--
(1) 计提	--	--

项目	电子设备	合计
3. 本期减少金额	--	--
(1) 处置或报废	--	--
4. 2016年2月29日余额	--	--
四、账面价值		
1. 2016年2月29日账面价值	67,617.11	67,617.11
2. 2015年12月31日账面价值	57,057.10	57,057.10

项目	电子设备	合计
一、账面原值：		
1. 2014年12月31日余额	38,660.03	38,660.03
2. 本期增加金额	45,212.79	45,212.79
3. 本期减少金额	--	--
4. 2015年12月31日余额	83,872.82	83,872.82
二、累计折旧		
1. 2014年12月31日余额	6,325.50	6,325.50
2. 本期增加金额	20,490.22	20,490.22
(1) 计提	20,490.22	20,490.22
3. 本期减少金额	--	--
4. 2015年12月31日余额	26,815.72	26,815.72
三、减值准备		
1. 2014年12月31日余额	--	--
2. 本期增加金额	--	--
(1) 计提	--	--
3. 本期减少金额	--	--
(1) 处置或报废	--	--
4. 2015年12月31日余额	--	--
四、账面价值		
1. 2015年12月31日账面价值	57,057.10	57,057.10
2. 2014年12月31日账面价值	32,334.53	32,334.53

项目	电子设备	合计
一、账面原值：		

项目	电子设备	合计
1. 2013 年 12 月 31 日余额	10,000.00	10,000.00
2. 本期增加金额	28,660.03	28,660.03
3. 本期减少金额	--	--
4. 2014 年 12 月 31 日余额	38,660.03	38,660.03
二、累计折旧		
1. 2013 年 12 月 31 日余额	1,847.20	1,847.20
2. 本期增加金额	4,478.30	4,478.30
(1) 计提	4,478.30	4,478.30
3. 本期减少金额	--	--
4. 2014 年 12 月 31 日余额	6,325.50	6,325.50
三、减值准备		
1. 2013 年 12 月 31 日余额	--	--
2. 本期增加金额	--	--
(1) 计提	--	--
3. 本期减少金额	--	--
(1) 处置或报废	--	--
4. 2014 年 12 月 31 日余额	--	--
四、账面价值		
1. 2014 年 12 月 31 日账面价值	32,334.53	32,334.53
2. 2013 年 12 月 31 日账面价值	8,152.80	8,152.80

(2) 固定资产减值情况

报告期内，公司的固定资产不存在减值情形。

7、对外投资情况

报告期内，公司除对子公司伍游科技投资以外，无其他对外投资。

8、无形资产

(1) 无形资产构成及其变动情况

单位：元

项目	软件	合计
一、账面原值		
1、2016.1.1 余额	2,116,759.36	2,116,759.36
2、本期增加金额	--	--

3、本期减少金额	--	--
4、2016.2.29 余额	2,116,759.36	2,116,759.36
二、累计摊销		
1、2016.1.1 余额	492,397.39	492,397.39
2、本期增加金额	70,558.64	70,558.64
计提	70,558.64	70,558.64
3、本期减少金额	--	--
4、2016.2.29 余额	562,956.03	562,956.03
三、减值准备	--	--
四、账面价值		
1、2016.2.29 账面价值	1,553,803.33	1,553,803.33
2、2016.1.1 账面价值	1,624,361.97	1,624,361.97

项 目	软件	合计
一、账面原值		
1、2015.1.1 余额	2,116,759.36	2,116,759.36
2、本期增加金额	--	--
3、本期减少金额	--	--
4、2015.12.31 余额	2,116,759.36	2,116,759.36
二、累计摊销		
1、2015.1.1 余额	69,045.52	69,045.52
2、本期增加金额	423,351.87	423,351.87
计提	423,351.87	423,351.87
3、本期减少金额	--	--
4、2015.12.31 余额	492,397.39	492,397.39
三、减值准备		
四、账面价值		
1、2015.12.31 账面价值	1,624,361.97	1,624,361.97
2、2015.1.1 账面价值	2,047,713.84	2,047,713.84

项 目	软件	合计
一、账面原值		
1、2014.1.1 余额	--	--

2、本期增加金额	2,116,759.36	2,116,759.36
购置	2,116,759.36	2,116,759.36
3、本期减少金额	--	--
4、2014.12.31 余额	2,116,759.36	2,116,759.36
二、累计摊销		
1、2014.1.1 余额	--	--
2、本期增加金额	69,045.52	69,045.52
计提	69,045.52	69,045.52
3、本期减少金额	--	--
4、2014.12.31 余额	69,045.52	69,045.52
三、减值准备	--	--
四、账面价值		
1、2014.12.31 账面价值	2,047,713.84	2,047,713.84
2、2014.1.1 账面价值	--	--

(2) 主要无形资产的取得方式、初始金额、摊销方法、摊销年限、最近一期末的摊余价值及剩余摊销年限

资产名称	取得方式	初始金额 (元)	摊销方法	摊销期限(月)	最近一期末 累计摊销额 (元)	摊余价值 (元)	摊销期限(月)
HTML5游戏媒体平台v1.0	购买取得	1,103,773.56	直线摊销	60	287,012.64	725,973.16	15
移动广告平台DSP系统	购买取得	1,012,985.80	直线摊销	60	275,943.39	827,830.17	17

(3) 无形资产减值情况

报告期内，公司的无形资产不存在减值情形。

9、长期待摊费用

单位：元

项目	2016年2月29日	2015年12月31日	2014年12月31日
游戏代理权	--	241,090.14	--

子公司伍游科技在2015年代理了掌讯(天津)科技有限公司多款游戏，代理费424,528.30元，按游戏预计使用寿命18个月摊销，2015年摊销183,438.16

元，2016年摊销47,169.81元，剩余摊销金额193,920.33元重分类至一年内到期的非流动资产。

10、主要资产减值准备计提依据与实际计提情况

项目	计提原因及依据	2016年1-2月计提额 (元)	2015年度计提额 (元)	2014年度计提额 (元)
坏账损失	根据坏账政策进行计提	-88,181.55	538,973.55	25,471.35
合计		-88,181.55	538,973.55	25,471.35

11、递延所得税资产

单位：元

项目	2016年2月29日	
	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异
坏账准备	124,815.10	500,434.00
可弥补亏损	14,675.02	97,833.47
内部交易未实现利润	--	--
合计	139,490.12	598,267.47

项目	2015年12月31日	
	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异
坏账准备	146,860.49	588,615.55
可弥补亏损	--	--
内部交易未实现利润	21,886.79	145,911.95
合计	168,747.28	734,527.50

项目	2014年12月31日	
	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异
坏账准备	7,446.31	49,642.00
可弥补亏损	249,336.15	1,144,266.37
内部交易未实现利润	--	--
合计	256,782.46	1,193,908.37

(六) 主要负债

1、短期借款

报告期内，公司不存在短期借款。

2、应付账款

(1) 账龄及期末余额变动分析

账龄	2016年2月29日 余额(元)	2015年12月31日 余额(元)	2014年12月31日 余额(元)
1年以内	7,106,603.81	7,593,934.95	4,442,293.73
合计	7,106,603.81	7,593,934.95	4,442,293.73

报告期各期末应付账款比上期增加的主要原因是子公司伍游科技成立于2014年7月，2015年伍游科技业务快速增长，除了广告业务外，还发展了游戏业务。伍游科技的业务规模增加导致应付账款相应的增加。

(2) 报告期各期末，应付账款中含有应付持本单位5%（含5%）以上表决权股份的股东单位款项。

单位名称	款项性质	2014年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
道有道(北京)科技股份有限公司	信息服务费	1,310,000.00	29.49	1年以内
合计		1,310,000.00	29.49	

(3) 报告期各期末，应付账款前五名单位如下：

单位名称	款项性质	2016年2月29日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
掌讯(天津)科技有限公司	游戏代理费	3,058,102.83	43.03	1年以内
深圳市乐搜科技有限公司	信息服务费	2,471,266.98	34.77	1年以内
天津驰通网络技术有限公司	信息服务费	950,000.00	13.37	1年以内
上海引讯信息技术有限公司	信息服务费	477,234.00	6.72	1年以内
天津志游信息技术有限公司	信息服务费	150,000.00	2.11	1年以内
合计		7,106,603.81	100.00	

单位名称	款项性质	2015年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
深圳市乐搜科技有限公司	信息服务费	4,441,644.34	58.49	1年以内
掌讯(天津)科技	游戏代理费	2,424,113.21	31.92	1年以内

有限公司				
上海引讯信息技术有限公司	信息服务费	477,234.00	6.28	1年以内
天津志游信息技术有限公司	信息服务费	150,000.00	1.98	1年以内
天津驰通网络技术有限公司	信息服务费	100,943.40	1.33	1年以内
合计		7,593,934.95	100.00	

单位名称	款项性质	2014年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
道有道(北京)科技股份有限公司	信息服务费	1,310,000.00	29.49	1年以内
天津志游信息技术有限公司	信息服务费	1,103,773.56	24.85	1年以内
北京世纪卓越信息技术有限公司	信息服务费	649,000.00	14.61	1年以内
北京千禧龙腾科技发展有限公司	信息服务费	518,000.00	11.66	1年以内
上海引讯信息技术有限公司	信息服务费	459,654.71	10.35	1年以内
合计		4,040,428.27	90.96	

3、其他应付款

(1) 账龄及期末余额变动分析

账龄	2016年2月29日 余额(元)	2015年12月31日 余额(元)	2014年12月31日 余额(元)
1年以内	6,970,596.26	11,190,471.95	4,892,277.92
合计	6,970,596.26	11,190,471.95	4,892,277.92

报告期各期末其他应付款比上期增加的主要原因是公司因业务发展需要,增加了向关联方及客户的流动资金借款。

报告期内,公司其他应付款-慧群之地的款项为慧群之地代公司垫付部分员工的工资社保。

(2) 报告期各期末,其他应付款中含有应付持本单位5%(含5%)以上表决权股份的股东单位款项。

单位名称	款项性质	2014年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
张之的	借款	220,000.00	4.50	1年以内
合计		220,000.00	4.50	

单位名称	款项性质	2016年2月29日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
朱子南	往来款	39,069.12	0.56	1年以内
合计		39,069.12	0.56	

股东张之的从伍游科技成立以来至2015年8月先后分21笔,向伍游科技提供了71.4万元的流动资金借款,其中2014年22万元,2015年49.4万元。在2015年9月25日,张之的与伍游科技签订确认函,将其对于伍游科技的71.4万元的债权豁免,并承诺不再追偿。

(3) 报告期各期末,其他应付款前五名单位如下:

单位名称	款项性质	2016年2月29日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
深圳市掌联科技有限公司	借款	6,633,134.74	95.16	1年以内
北京慧群之地科技有限公司	往来款	298,392.40	4.28	1年以内
朱子南	往来款	39,069.12	0.56	1年以内
合计		6,970,596.26	100.00	

单位名称	款项性质	2015年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
深圳市掌联科技有限公司	借款	6,633,134.74	59.27	1年以内
奥美世纪(北京)科技有限公司	借款	2,961,963.58	26.47	1年以内
北京慧群之地科技有限公司	往来款	1,370,977.54	12.25	1年以内
王瑾	往来款	224,396.09	2.01	1年以内
合计		11,190,471.95	100.00	

单位名称	款项性质	2014年12月31日余额(元)	占期末余额比例(%)	账龄
奥美世纪(北京)科技有限公司	借款	2,900,000.00	59.2771	1年以内
北京慧群之地科技有限公司	往来款	1,568,756.55	32.0660	1年以内
张之的	借款	220,000.00	4.4969	1年以内
王瑾	往来款	203,121.37	4.1519	1年以内
深圳市掌联科技有限公司	往来款	400.00	0.0081	1年以内

合计		4,892,277.92	100.00	
----	--	--------------	--------	--

公司与深圳掌联科技有限公司（以下简称“深圳掌联”）、奥美世纪（北京）科技有限公司（以下简称“奥美北京科技”）签订了借款协议，协议约定深圳掌联、奥美北京科技同意向公司提供一定金额的无息借款。公司于2016年6月7日归还了深圳掌联的借款6,000,000.00元，截至到本公开转让说明书出具之日，公司其他应付款-深圳掌联的借款余额为633,134.74元。

4、预收账款

（1）账龄及期末余额变动分析

账龄	2016年2月29日 余额（元）	2015年12月31日 余额（元）	2014年12月31日 余额（元）
1年以内	215,000.00	1,272,134.52	--
合计	215,000.00	1,272,134.52	--

报告期内，公司预收账款均为预收客户的服务费。公司的收入确认原则为根据客户提供的结算单进行结算，公司已经收取的但不符合收入确认条件的款项在预收账款科目核算。

（2）报告期各期末，预收账款中含有预收持本单位5%（含5%）以上表决权股份的股东单位款项。

单位名称	款项性质	2015年12月31日余额（元）	占期末余额比例（%）	账龄
道有道（北京）科技股份有限公司	预收的服务费	1,057,134.52	83.10	1年以内
合计		1,057,134.52	83.10	

（3）报告期各期末，预收账款前五名单位如下：

单位名称	款项性质	2016年2月29日余额（元）	占期末余额比例	账龄
奥美世纪（天津）科技有限公司	预收的广告发布费	215,000.00	100.00	1年以内
合计		215,000.00	100.00	

单位名称	款项性质	2015年12月31日余额（元）	占期末余额比例	账龄
道有道（北京）科技股份有限公司	预收的服务费	1,057,134.52	83.10	1年以内
奥美世纪（天津）科技有限公司	预收的广告发布费	215,000.00	16.90	1年以内

合计		1,272,134.52	100.00	
----	--	--------------	--------	--

5、应交税费

项目	2016年2月29日 余额（元）	2015年12月31日 余额（元）	2014年12月31日 余额（元）
增值税	548,940.43	575,014.11	15,082.97
企业所得税	510,495.19	304,019.25	--
城市维护建设税	52,794.72	42,361.81	4,741.95
文化建设服务费	300,000.00	216,000.00	--
其他	42,210.52	34,758.44	3,387.11
合计	1,454,440.86	1,172,153.61	23,212.03

（七）股东权益情况

1、实收资本（或股本）

股东	2016年2月29日 余额（元）	2015年12月31日 余额（元）	2014年12月31日 余额（元）
朱子南	740,000.00	990,000.00	990,000.00
王瑾	--	10,000.00	10,000.00
道有道（北京） 科技股份有限 公司	100,000.00	--	--
张之的	100,000.00	--	--
张玥	20,000.00	--	--
陈亮	20,000.00	--	--
张文妍	20,000.00	--	--
合计	1,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00

2、资本公积

项目	2016年2月29日 余额（元）	2015年12月31日 余额（元）	2014年12月31日 余额（元）
其他资本公积	--	8,227,261.40	--
合计	--	8,227,261.40	--

报告期内，公司资本公积均是其他资本公积。

2016年2月29日本公司将伍游（北京）科技有限公司纳入同一控制下合并，使其他资本公积2015年增加8,227,261.40元，2016年2月减少8,227,261.40元。

3、盈余公积

项目	2016年2月29日 余额（元）	2015年12月31日 余额（元）	2014年12月31日 余额（元）
法定盈余公积	168,654.25	168,654.25	--
合计	168,654.25	168,654.25	--

4、未分配利润

项目	2016年2月29日 余额（元）	2015年12月31日 余额（元）	2014年12月31日 余额（元）
调整后期初未分配利润	785,456.17	-935,067.91	-55,452.24
加：本期归属于母公司所有者的净利润	566,612.91	2,022,651.86	-879,615.67
所有者投入和减少资本-其他	127,528.05	--	--
减：提取法定盈余公积	--	168,654.25	--
提取任意盈余公积	--	--	--
提取一般风险准备金	--	--	--
应付普通股股利	--	133,473.53	--
转作股本的普通股股利	--	--	--
提取职工福利及奖励基金	--	--	--
期末未分配利润	1,479,597.13	785,456.17	-935,067.91

(八) 现金流量表补充信息

1、其他与经营活动、投资活动、筹资活动相关的现金流

单位：元

项目	2016年1-2月	2015年度	2014年度
收到的其他与经营活动相关的现金流：			
往来款	--	330,176.31	718,644.40
利息收入	--	1,176.20	2,967.99
合计	--	331,352.51	721,612.39
支付的其他与经营活动相关的现金流：			
银行手续费	210.12	1,118.36	1,494.57

技术服务费	50,000.00	64,768.94	14,975.00
办公费	36,906.88	210,591.24	102,221.97
邮递费	--	20.00	15.00
业务招待费	6,810.56	183,476.14	74,012.19
差旅费	2,925.00	190,865.17	36,262.25
咨询费	50,000.00	--	4,580.00
电话费	--	4,886.16	3,433.53
其他	--	12,208.31	8,711.34
房屋租赁费	156,000.00	--	--
交通费	20,220.20	79,609.08	41,792.70
暂付款	4,292,994.77	--	653,244.68
推广费	--	455,887.44	1,755,714.00
展览、制作费	875.00	400.00	--
罚款	--	3,000.00	--
合计	4,616,942.53	1,206,830.84	2,696,457.23
收到的其他与投资活动相关的现金流：			
支付的其他与投资活动相关的现金流：			
收到的其他与筹资活动相关的现金流：			
暂借款	14,697,269.93	6,633,134.74	5,257,185.90
合计	14,697,269.93	6,633,134.74	5,257,185.90
支付的其他与筹资活动相关的现金流：			
购买子公司股权	6,949,774.95	--	--
暂借款	--	14,798,803.43	4,677,877.45
合计	6,949,774.95	14,798,803.43	4,677,877.45

2、现金流补充资料

单位：元

补充资料	2016年1-2月	2015年度	2014年度
1、将净利润调节为经营活动现金流量：			
净利润	732,775.96	2,048,202.43	-943,801.24
加：资产减值准备	-88,181.55	538,973.55	25,471.35
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	4,615.99	20,490.22	4,478.30
无形资产摊销	70,558.64	423,351.87	69,045.52
长期待摊费用摊销	241,090.14	-241,090.14	--
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）	--	--	--
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）	--	--	--
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	29,257.16	88,035.18	-246,334.11
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）	3,388,514.17	-10,029,997.86	-3,276,198.72
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	-6,224,661.18	6,723,812.82	4,540,978.13
其他	--	--	--
经营活动产生的现金流量净额	-1,846,030.67	-428,221.93	173,639.23
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	7,116,961.65	1,230,673.34	486,048.52
减：现金的期初余额	1,230,673.34	486,048.52	837,144.82
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	5,886,288.31	744,624.82	-351,096.30

（九）报告期主要财务指标分析

1、偿债能力分析

项目	2016年2月29日	2015年12月31日	2014年12月31日
资产负债率（母公司）	81.51%	82.51%	92.18%
流动比率（倍）	1.06	1.49	0.75
速动比率（倍）	1.04	1.49	0.73

与2014年末相比，2015年末资产负债率下降、流动比率和速动比率增加，偿债能力上升，主要是因为公司当期业务发展迅速，营业收入及净利润大幅增加，导致净资产增加较多。

2、营运能力分析

项目	2016年1-2月	2015年度	2014年度
应收账款周转率（次）	0.45	3.54	7.5
应收账款周转天数	132.07	101.56	48.01
存货周转率（次）	--	--	--
存货周转天数	--	--	--

2015年度，公司发展较快，营业收入增幅较大，尤其是公司子公司伍游科技开始发展游戏业务，且广告业务收入增长较快，且款项均在信用期尚未结算，应收账款增长比超过了营业收入增长比，因此2015年度应收账款周转率比2014年度有所下降。

3、盈利能力分析

项目	2016年1-2月	2015年度	2014年度
净资产收益率	25.32%	29.03%	-174.27%
净资产收益率（扣除非经常性损益）	-3.33%	122.78%	-38.10%
每股收益	0.57	2.02	-0.88
每股净资产（元）	2.6483	12.6295	0.0007

与2014年相比，2015年公司净资产收益率、每股收益、每股净资产都有大幅增加，主要是因为公司2015年收入及当期净利润相比2014年大幅增加。

报告期内，公司收入主要分为广告业务收入和游戏业务收入。公司广告业务收入逐年递增，主要原因是公司子公司伍游科技成立于2014年7月，随着2014年公司大力推广伍游科技的5you.cc平台，2015年伍游科技业务开始发展，收入也相应的增加。

报告期内，公司的游戏业务收入全部来自于子公司伍游科技，随着伍游科技的5you.cc平台的知名度提高及用户数量的增加，公司与游戏产业链中的上下游达成了合作意向，公司开始发展游戏业务，游戏业务的收入也逐年增加。

与2015年度相比，2016年2月29日公司净资产大幅下降的原因是当期公司将子公司伍游（北京）科技有限公司纳入同一控制下合并，使其他资本公积2015年增加8,227,261.40元，2016年2月减少8,227,261.40元，资本公积的减少导致净资产的减少。

4、获取现金能力分析

单位：元

项目	2016年1-2月	2015年度	2014年度
经营活动产生的现金流量净额（元）	-1,846,030.67	-428,221.93	173,639.23
投资活动产生的现金流量净额（元）	-15,176.00	-1,155,484.56	-1,104,043.98
筹资活动产生的现金流量净额（元）	7,747,494.98	2,328,331.31	579,308.45

报告期内，经营活动产生的现金流量变动与公司当期增加营业收入增加相关。报告期内经营活动现金流量不佳的有关原因和影响分析如下：（1）因财务规范，公司偿还以前年度往来款429.30万元，导致2016年1-2月“支付的其他

与经营活动有关的现金”达 461.69 万元,是公司 2016 年 1-2 月经营活动现金净流量为负值的直接原因,随着该类负债的清理和规范,此类事项对公司经营活动现金流量的不利影响将逐渐消除; (2) 公司 2015 年大力开发市场并取得了较大成效, 销售收入从 2014 年的 972.82 万元增加到了 2015 年 2,672.98 万元,增加了 174.77%,但对应收款项的信用政策和催收管理未能完全跟上,应收账款余额从 2015 年年初的 218.73 万元增加到了年末的 1,289.39 万元,从而导致 2015 年度经营活动现金流量不佳。虽然公司客户比较优良,并不存在重大坏账风险,但公司也已注意到该事项存在的潜在风险,因此公司未来在保持销售大幅增长的同时,通过加强内部管理和积极催收等措施,大力提高销售收现水平,提升当期盈利收现能力和质量,控制和消除流动性风险,实现经营业绩的持续健康增长。

截止 2016 年 7 月 25 日,公司 2015 年末应收账款 1,289.39 万元已收回 1,288.41 万元,预计公司 2016 年度经营活动将实现较大净流入,经营活动现金流量不佳状况将得到根本改善,可遇见期内的流动性风险将基本消除。

报告期内,筹资活动产生的现金流量变动与公司吸收股权投资有关。2015 年公司子公司伍游吸收股权投资款 990 万元。

七、关联方、关联方关系及关联方往来、关联方交易

(一) 关联方及关联关系

1、存在控制关系的关联方

关联方名称	与公司关系
朱子南	公司控股股东、实际控制人、董事长

2、不存在控制关系的关联方

关联方名称	与公司关系
张之的	持股 8.01%的股东、董事、总经理
道有道(北京)科技股份有限公司	持股 14.31%的股东
陈亮	持股 5.20%的股东
张玥	持股 1.60%的股东
张文妍	持股 1.60%的股东
成林	公司董事、董事会秘书

朱斌	公司董事
郭思嘉	公司董事
蔡魁	公司监事
郑宇	公司监事
崔金玲	公司监事
陈玉萍	公司财务总监
王瑾	公司实际控制人朱子南的配偶
伍游（北京）科技有限公司	全资子公司
北京天下大易科技发展中心（有限合伙）【注 1】	控股股东、实际控制人朱子南投资的其他企业
奥美世纪（北京）科技有限公司【注 2】	报告期内，控股股东、实际控制人朱子南的配偶王瑾、其母亲李淑芝投资的其他企业
深圳市乐搜科技有限公司【注 3】	报告期内，控股股东、实际控制人朱子南的配偶王瑾担任法定代表人的公司
高陌（北京）科技有限公司【注4】	报告期内，控股股东、实际控制人朱子南及股东张之的投资的其他企业
北京慧群之地科技有限公司【注5】	股东张之的投资的其他企业
深圳九宇银河智能互联投资基金（有限合伙）【注6】	股东道有道投资的其他企业
大卫之选信息技术（北京）股份有限公司【注7】	股东道有道投资的其他企业
北京道有道应用技术有限公司【注8】	股东道有道投资的全资子公司
橙乐（北京）科技有限公司【注 9】	股东道有道投资的全资子公司
上海道有道智能科技有限公司【注 10】	股东道有道投资的全资子公司
北京广通信达软件股份有限公司【注 11】	股东陈亮投资的其他企业
深圳市伟力低碳股份有限公司【注 12】	股东张玥投资的其他企业
深圳市天玑投资有限公司【注 13】	股东张玥投资的其他企业
深圳市腾邦国际商业服务股份有限公司【注 14】	股东张玥任独立董事的企业
深圳道易互联网股权投资基金（有限合伙）【注 15】	股东道有道投资的其他企业
奥美世纪（天津）科技有限公司【注 16】	报告期内，奥美世纪（北京）科技有限公司的全资子公司
北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）【注 17】	股东朱子南、张之的投资的其他企业

注 1：北京天下大易科技发展中心（有限合伙），统一社会信用代码为 91110105MA003E0954，执行事务合伙人为朱子南，住所为北京市朝阳区驼房营路甲 1 号院（将台孵化器 0327 号）。成立日期为 2016 年 01 月 19 日。经营范围为：技术服务、技术开发、技术转让、技术咨询、技术推广；电脑图文设计；会议服务；承办展览展示活动；互联网信

息服务；从事互联网文化活动。（下期出资时间为 2035 年 12 月 31 日；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；从事互联网文化活动、互联网信息服务以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

注 2：奥美世纪（北京）科技有限公司，统一社会信用代码为 91110101057306019P，注册资本为 1000 万元，法定代表人为叶齐建，住所为北京市东城区西打磨厂街 155 号迤西 1 幢-235。成立日期为 2014 年 03 月 31 日。经营范围为：技术推广服务；经济信息咨询；组织文化艺术交流；承办展览展示；会议服务；企业营销策划；影视策划；设计、制作、代理、发布广告。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

注 3：深圳市乐搜科技有限公司，统一信用代码为 914403005503143893，注册资本为 100 万元，法定代表人为张维彦，住所为深圳市福田区华强北街道中航路都会电子城 B 座 10F。成立日期为 2010 年 02 月 01 日。经营范围为：一般经营项目：文化活动策划（不含经营卡拉 OK 歌舞厅）；展览展示策划；企业营销策划；电子计算机软硬件的技术开发（不含生产加工）；化工产品（不含危险化学品，易制毒化学品、成品油）、五金电子配件、建筑材料、针纺织品的销售；系统集成；会议策划、市场营销策划；企业管理咨询（不含人才中介服务）、提供摄影摄像服务；从事广告业务；信息服务业务（仅限互联网信息服务业务；业务覆盖范围：广东省。按《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》核准范围经营）；国内贸易，货物及技术进出口。（以上均不含废品收购，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）

注 4：高陌（北京）科技有限公司，注册号为 110105018267872，注册资本为 100 万元，法定代表人为朱子南，住所为北京市朝阳区阜通东大街 1 号院 3 号楼 16 层 3 单元 131908。成立日期为 2014 年 12 月 04 日。经营范围为：技术推广服务；软件开发；计算机系统服务；企业管理咨询；经济贸易咨询；设计、制作、代理发布广告；电脑图文设计；组织文化艺术交流活动（不含演出）；应用软件开发（不含医用软件）；销售电子产品。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）

注 5：北京慧群之地科技有限公司，统一社会信用代码为 9111010555487712XN，注册资本为 1500 万元，法定代表人为刘健，住所为北京市朝阳区青年路 12 号院 2 号楼 7 层 724 室。成立日期为 2010 年 04 月 29 日。经营范围为：技术推广服务；应用软件开发（不含医用软件服务）；电脑图文设计、制作。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）

注 6：深圳九宇银河智能互联投资基金（有限合伙），统一社会信用代码为 914403003354154948，执行事务合伙人为深圳九宇资本管理有限公司，住所为深圳市前海深

港合作区前湾一路1号A栋201室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）。成立日期为2015年07月13日。经营范围为：受托资产管理、投资管理（不得从事信托、金融资产管理、证券资产管理等业务）；股权投资基金管理（不得以公开方式募集资金、不得从事公开募集基金管理业务）；投资兴办实业（具体项目另行申报）；投资顾问（不含限制项目）。

注7：大卫之选信息技术（北京）股份有限公司，统一社会信用代码为91110101059264529Y，注册资本为1250万元，法定代表人为蒋治宇，住所为北京市东城区藏经馆胡同17号1幢1592室。成立日期为2012年12月11日。经营范围为：项批发预包装食品（食品流通许可证有效期至2018年02月10日）；销售工艺品、文具用品、通讯设备、计算机、软件及辅助设备、电子产品、日用品、针纺织品、汽车配件、家用电器；计算机系统服务；设计、制作、代理、发布广告；货物进出口；技术进出口；代理进出口。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

注8：北京道有道应用技术有限公司，统一社会信用代码为91110108687617225X，注册资本为100万元，法定代表人为周建修，住所为北京市海淀区宝盛南路1号院16号楼2层2011室。成立日期为2009年04月07日。经营范围为：技术开发、技术服务、技术推广；设计、制作、代理、发布广告；互联网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械和BBS以外的内容。）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅含移动网增值电信业务）。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

注9：橙乐（北京）科技有限公司，统一社会信用代码为911101055751716017，注册资本为100万元，法定代表人为王东辉，住所为北京市朝阳区祁家豁子8号05层1-28内502室。成立日期为2011年5月19日。经营范围为：技术推广服务；设计、制作、代理、发布广告。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）

注10：上海道有道智能科技有限公司，统一社会信用代码为91310112599772495N3，注册资本为100万元，法定代表人为王娇娇，住所为上海市闵行区元江路5500号第1幢E1293室。成立日期为2012年07月17日。经营范围为：从事智能科技、网络科技、计算机科技、电子科技、信息科技、通讯科技领域内的技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询，企业形象策划，市场营销策划，商务咨询（除经纪），会务服务，展览展示服务，电子商务（不得从事增值电信、金融业务），设计、制作各类广告，文化艺术交流策划，利用自有媒体发布广告，通信设备、通讯器材、计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，通讯工程、网络工程（工程类项目凭许可资质经营）。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

注11：北京广通信达软件股份有限公司，统一社会信用代码为91110108754658300T，

注册资本为 3350 万元，法定代表人为徐育毅，住所为北京市海淀区紫竹院路 69 号中国兵器大厦 901 室。成立日期为 2003 年 9 月 24 日。经营范围为：计算机系统集成、计算机软件开发；生产计算机软硬件及外围设备；信息咨询、计算机技术服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动。）

注 12：深圳市伟力低碳股份有限公司，统一社会信用代码为 91440300683763137A，注册资本为 3000 万元，法定代表人为江耀纪，住所为深圳市龙岗区龙城街道清林西路深圳市留学人员（龙岗）创业园一园 414、417、420。成立日期为 2009 年 03 月 24 日。经营范围为：节能改造工程；制冰机、静态蓄冰空调、动态蓄冰空调、区域供冷系统设备的研发及销售；合同能源管理、节能项目投资（具体项目另行申报）；国内贸易（不含专营、专卖、专控商品）；信息咨询；货物及技术进出口。^节能产品研发、生产及销售。

注 13：深圳市天玑投资有限公司，注册号为 91440300670041290U，注册资本为 1000 万元，法定代表人为江耀纪，住所为深圳市福田区莲花街道红荔西路聚豪园聚友阁 13B。成立日期为 2007 年 12 月 05 日。经营范围为：投资兴办实业（具体项目另行申报）、投资咨询（不含证券、保险、银行、金融业务及其它限制项目）、国内贸易（不含专营、专控、专卖商品），在合法取得使用权的土地上从事房地产开发经营。

注 14：深圳市腾邦国际商业服务股份有限公司，注册号为 440301102827403，注册资本为 12240 万元，法定代表人为钟百胜，住所为深圳市福田区保税区桃花路腾邦物流大厦 5 楼。成立日期为 1998 年 04 月 29 日。经营范围为：经营国际、国内航线或香港、澳门、台湾地区的航空客运销售代理业务（危险品除外）；酒店订房服务；会务策划；经济信息咨询（不含限制项目）；旅游资讯、旅游产品及旅游工艺品的购销；计算机软硬件、多媒体和网络系统的设计、技术开发；经营进出口业务（按深贸进准字第[2001]0117 号经营）；火车票销售代理。^互联网信息服务；保险兼业代理业务。

注 15：深圳道易互联网股权投资基金（有限合伙），统一社会信用代码为 91440300MA5D9WF26U，执行事务合伙人北京道易投资管理有限公司，住所为深圳市前海深港合作区前湾一路 1 号 A 栋 201 室（入住深圳市前海商务秘书有限公司）。成立日期为 2016 年 04 月 01 日。经营范围为：未上市企业进行股权投资、开展股权投资和企业上市咨询业务（不得从事证券投资活动，不得以公开方式募集资金开展投资活动；不得从事公开募集基金管理业务）；股权投资；投资管理、投资咨询（以上均不含限制项目）。（以上各项涉及法律、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）

注 16：奥美世纪（天津）科技有限公司，统一社会信用代码为 91120222328761432M，注册资本为 1000 万元，法定代表人为田铁娃，住所为天津市武清区东浦洼街南东路 13 号。成立日期为 2015 年 01 月 29 日。经营范围为：网络信息技术开发、计算机软件开发、技术推广服务、计算机系统集成、组织文化艺术交流活动、会议服务、企业营销策划、影视策划、从事广告业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

注 17：北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙），统一社会信用代码为 91110108MA006PMQ0Y，执行事务合伙人：朱子南，住所为北京市海淀区永澄北路 2 号院 1 号楼 B 座一层 632 号。成立日期为 2016 年 07 月 06 日。经营范围：组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；企业管理咨询；经济贸易咨询；会议服务；电脑动画设计；设计、制作、代理、发布广告；承办展览展示活动；礼仪服务；摄影服务；软件开发；影视策划。（下期出资时间为 2045 年 12 月 31 日；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

（二）关联交易

1、经常性关联交易

（1）关联交易定价原则

报告期内，公司关联交易主要为提供劳务、接受劳务及关联租赁，其交易定价原则为双方协商确定。

（2）提供劳务情况

单位：元

关联方名称	交易内容	2016 年 1-2 月	2015 年度	2014 年度
道有道（北京）科技股份有限公司	广告发布	1,057,134.52	6,832,478.16	--
奥美世纪（北京）科技有限公司	广告发布	--	4,056,603.66	3,161,473.85
奥美世纪（天津）科技有限公司	广告发布	--	1,731,132.03	--
北京慧群之地科技有限公司	广告发布	--	--	203,883.48
合计		1,057,134.52	12,620,213.85	3,365,357.33
占当期同类交易金额比重		28.58%	56.16%	34.59%

（3）接受劳务情况

单位：元

关联方名称	交易内容	2016 年 1-2 月	2015 年度	2014 年度
道有道（北京）科技股份有限公司	广告分发	--	3,396,226.32	1,235,849.02
深圳市乐搜科技有限公司	广告推广	1,792,451.88	4,441,644.34	
合计		1,792,451.88	7,837,870.66	1,235,849.02

占当期同类交易金额比重		66.68%	44.59%	16.76%
-------------	--	--------	--------	--------

注：关于报告期内公司与股东道有道之间关联交易的情况，公司在公开转让说明书中披露的内容与道有道 2015 年年度报告中披露的内容存在一定差异：道有道在其 2015 年的年报中披露了从伍游科技采购的关联交易，并未披露与乐享互动的关联交易。主要原因是 2015 年道有道是伍游科技的股东，与伍游科技的交易为关联交易，但截至 2015 年底，道有道并未持有乐享互动的股权，与乐享互动并无关联关系；2016 年 1 月，道有道通过受让乐享互动股权，成为乐享互动的股东，即成为乐享互动的关联方，故乐享互动在说明书中既披露了子公司伍游科技向道有道提供劳务的关联交易，同时增加披露了乐享互动从道有道采购的关联交易。

(4) 关联方租赁情况

2012 年 5 月 9 日，公司与北京翔龙物业管理有限公司签署了房屋租赁合同，合同期限为 2 年，自 2012 年 5 月 9 日至 2014 年 5 月 8 日，月租金约为 2080 元。租赁期内，上述费用均由公司控股股东、实际控制人朱子南代为支付，并且承诺无需乐享偿还任何资金。

2014 年 7 月 3 日，公司关联方北京慧群之地科技有限公司与罗宏霞、北京万事达房地产经纪有限责任公司签署了关于望京 SOHO-T1-3-1908 室的房屋租赁合同，合同约定的租赁期限为 2014 年 8 月 4 日至 2016 年 8 月 3 日（出租方给予了三个月的免租期，即 2014 年 5 月 4 日至 2014 年 8 月 4 日），房租每月 5.2 万元。在 2016 年 1 月 29 日，慧群之地与出租方罗宏霞签署了《提前终止〈房屋租赁合同〉协议书》。在房屋租赁期内，慧群之地将该租赁房屋免费提供给公司及其子公司伍游科技使用。

2、偶发性关联交易

(1) 购买子公司股权

单位：元

关联方名称	交易内容	2016 年 1-2 月	2015 年度	2014 年度
朱子南	购买伍游科技的股权	8,142,640.00	--	--
张之的	购买伍游科技的股权	1,071,400.00	--	--
道有道（北京）科技股份有限公司	购买伍游科技的股权	1,071,400.00	--	--

张玥	购买伍游科技的股权	214,280.00	--	--
陈亮	购买伍游科技的股权	214,280.00	--	--
合计		10,714,000.00	--	--

2016年1月5日，伍游科技股东会作出决议：同意原股东朱子南将其持有伍游科技的760万元出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东张之的将其持有伍游科技的100万出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东道有道（北京）科技有限公司将其持有伍游科技的100万出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东陈亮将其持有伍游科技的20万元出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司；同意原股东张玥将其持有伍游科技的20万元出资转让给新股东北京乐享互动网络科技有限公司。本次股权转让价格根据伍游科技实收资本、资本公积总额，各方协商确定。

(2) 关联方资金拆借

①报告期内，公司存在控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形，报告期内，公司实际控制人朱子南因个人资金周转需求，向公司借款，借款明细如下：

单位：元

款项类型	2014年1月1日余额	2014年增加的借款金额	2014年减少的借款金额	2014年12月31日余额
其他应收款-朱子南	1,122,000.00	2,544,991.55	4,300.00	3,662,691.55

款项类型	2015年1月1日余额	2015年增加的借款金额	2015年减少的借款金额	2015年12月31日余额
其他应收款-朱子南	3,662,691.55	16,644,750.00	1,845,946.57	18,461,494.98

款项类型	2016年1月1日余额	2016年1-2月增加的借款金额	2016年1-2月减少的借款金额	2016年2月29日余额
其他应收款-朱子南	18,461,494.98	—	18,461,494.98	—

上述资金占用发生在有限公司阶段，公司治理机制相对薄弱，未形成关联

交易、关联方占款等相关规章制度，发生上述关联方占款时未履行股东会决议等程序；有限公司未与上述关联方约定利息或资金占用费，实际亦未支付利息或费用。截至 2016 年 2 月 29 日，控股股东、实际控制人朱子南已经全部还清所欠公司的款项。

2016 年 4 月 19 日，公司创立大会暨第一次股东大会审议通过了《关于公司最近两年关联交易情况的议案》，对公司最近两年关联交易情况进行了追认。此外，《公司章程》对于公司控股股东、实际控制人及其他关联方占用公司资产、资源的情况进行了禁止性约定：

“ 4.1.10 公司的控股股东、实际控制人不得利用各种关系损害公司和其他股东的合法权益。控股股东或实际控制人违反规定的给公司或其他股东造成损失的，应当承担赔偿责任。公司控股股东及实际控制人对公司和公司其他股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东不得利用利润分配、资产重组、对外投资、资金占用、借款担保等方式损害公司和其他股东的合法权益，不得利用其控制地位损害公司和其他股东的利益。

4.1.11 公司董事、监事、高级管理人员有义务维护公司资金不被控股股东占用。

对于公司与关联方之间发生资金、商品、服务、担保或者其他资产的交易，公司应严格按照有关关联交易的决策制度履行董事会、股东大会审议程序，防止公司控股股东、实际控制人及关联方占用、转移非经营性资金、资产及其他资源的情形发生。

发生公司控股股东以包括但不限于占用公司资金的方式侵占公司资产的情况，公司董事会应立即以公司的名义向人民法院申请对控股股东所侵占的公司资产及所持有的公司股份进行司法冻结。凡控股股东不能对所侵占的公司资产恢复原状或者现金清偿的，公司有权按照法律、法规、规章的规定及程序，通过变现控股股东所持公司股份偿还所侵占公司资产。

公司董事长为“占用即冻结”机制的第一责任人，财务总监、董事会秘书协助其做好“占用即冻结”工作。对于纵容、帮助股东占用公司资金的董事、监事和高级管理人员，公司应当视情节轻重对直接责任人给予通报、警告处分，对于负有严重责任的董事、监事或者高级管理人员应予以罢免。”

②2014 年末，公司其他应收款关联方深圳市乐搜科技有限公司（以下简称“深圳乐搜”）的款项形成的原因是：2014 年，公司拟与深圳乐搜进行项目合作，公司于 2014 年 9 月至 10 月向深圳乐搜支付了合作款项共计 526,235.02 元，后因情况变化，双方经协商一致后决定停止上述合作项目。因 2014 年公司尚欠深圳乐搜 70,000.00 元，故深圳乐搜于 2015 年归还乐享互动剩余项目合作款 456,23.02 元。截至 2015 年 12 月 31 日，深圳乐搜已经履行了对公司的还款义务，公司已不享有对深圳乐搜的债权。上述资金往来，系公司与深圳乐搜双方项目合作资金往来，并非公司借给深圳乐搜的借款，不属于深圳乐搜占用公司资金的情形。

③报告期后，公司存在关联方借用备用金，并以费用报销方式归还备用金现象，具体情况如下：

关联方	与公司关系	借备用金事由	借备用金时间	借备用金额（元）	还备用金事由	还备用金时间	还备用金额（元）
张之的	公司股东、董事、总经理	购买办公用品	2016年6月6日	15,000.00	已经购买了办公用品并开具了发票	2016年8月9日	15,000.00
朱子南	公司股东、董事长	出差借备用金	2016年7月13日	10,000.00	出差回来报销差旅费	2016年8月9日	10,000.00

自 2016 年 3 月 1 日至本公开转让说明书签署之日，除上述两笔借用备用金情形外，未再发生公司控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形。

（三）关联方往来

单位：元

项目	款项性质	2016年2月29日余额	2015年12月31日余额	2014年12月31日余额
1、应收账款				
奥美世纪（北京）科技有限公司	信息服务费	--	1,170,486.73	1,372,214.58
北京慧群之地科技有限公司	信息服务费	--	--	30,000.00
合计		--	1,170,486.73	1,402,214.58

占期末余额的比重		--	9.08%	64.11%
2、其他应收款				
朱子南	借款	--	18,461,494.98	3,662,691.55
深圳市乐搜科技有限公司	往来款	--	--	456,235.02
合计		--	18,461,494.98	4,118,926.57
占期末余额的比重		--	99.90%	99.82%
3、应付账款				
道有道（北京）科技股份有限公司	信息服务费	--	--	1,310,000.00
深圳市乐搜科技有限公司	信息服务费	2,471,266.98	4,441,644.34	--
合计		2,471,266.98	4,441,644.34	1,310,000.00
占期末余额的比重		34.77%	58.49%	29.49%
4、预收账款				
道有道（北京）科技股份有限公司	信息服务费	--	1,057,134.52	--
奥美世纪（天津）科技有限公司	信息服务费	215,000.00	215,000.00	--
合计		215,000.00	1,272,134.52	--
占期末余额的比重		100.00%	100.00%	--
5、其他应付款				
奥美世纪（北京）科技有限公司	借款	--	2,844,406.22	2,900,000.00
北京慧群之地科技有限公司	往来款	298,392.40	1,370,977.54	1,568,756.55
朱子南	借款	39,069.12	--	--
张之的	借款	--	--	220,000.00
王瑾	往来款	--	224,396.09	203,121.37
合计		337,461.52	4,439,779.85	4,891,877.92
占期末余额的比重		4.84%	40.73%	99.99%

注：关联方占用公司的资金已全部于2016年2月29日前归还。

（四）关联交易的必要性、公允性、履行的程序、未来持续性及对公司的影响

报告期内，公司关联销售所占比重较高，对公司财务状况和经营成果影响较大。

公司关联销售和关联采购的交易基础是公司关联方处于同一产业链的上

下游。子公司伍游作为一家专注于 HTML5 手机页游的集游戏运营及媒体服务于一体的游戏媒体公司，依托自主打造的专注于 HTML5 手机页游的多终端游戏媒体平台—伍游网（5you.cc）开展互联网广告发布业务，公司关联方通过子公司伍游的手机页游多终端游戏媒体平台进行广告推广，符合行业特性。公司作为一家从事互联网广告分发业务的企业，需要在各种渠道进行广告分发推广，公司通过关联方的渠道进行广告分发及流量采购，符合行业特性。关联交易的双方是彼此需要的关系。市场需求确保了关联交易的持续性，因此关联交易不影响公司持续经营能力。

根据关联方与公司的交易价格、关联方与除公司外的其他公司的交易价格的对比，未发现异常，关联交易是公允的。

（五）公司规范关联交易的制度安排

公司按照《公司法》等法律法规的规定，建立了规范健全的法人治理结构，公司均按照有关法律法规的要求规范运作。为规范和减少关联交易，保证关联交易的公开、公平、公正，本公司按照《公司法》、《上市公司章程指引》等有关法律法规及相关规定，制定了《公司章程》、《关联交易决策制度》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》等规章制度，明确了关联交易的决策权限和决策程序。

八、需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项

（一）未决诉讼或仲裁

报告期内，公司无需提请投资者关注的未决诉讼或仲裁。

（二）其他需要投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项

1. 2016年5月24日，乐享互动、道有道(北京)科技股份有限公司、陈亮与朱子南、张之的、张玥、张文妍签署了《关于北京乐享互动网络科技股份有限公司的增资协议》(以下简称“《增资协议》”)，《增资协议》存在特别约定：如果乐享互动未能在2018年12月31日前通过自行申请的方式实现在全国中小企业股份转让系统挂牌并做市交易，或通过并购重组等其他方式实现在证券交易市场上市，则朱子南应当回购道有道(北京)科技股份有限公司、陈亮因本次增资而获得的乐享互动的股权，股权回购价格为道有道(北京)科技股份有限公司、陈

亮各自本次增资款金额加上按照 6%/年的标准和实际用款天数计算的资金占用费。

2. 股份公司第三次增资

2016年7月31日，股份公司临时股东大会作出决议：同意由北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）对公司进行增资。本次增资完成后，公司注册资本由1,000万元变更为人民币1,111.1111万元，新增股东北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）以166.6667万元认购公司新增111.1111万股。

本次增资后，股份公司的股权结构将变更为：

序号	股东姓名或名称	出资方式	股份数（股）	持股比例（%）
1	朱子南	净资产、货币	6,586,000	59.28
2	道有道（北京）科技股份有限公司	净资产、货币	1,590,000	14.31
3	北京子南和他的小伙伴们文化中心（有限合伙）	货币	1,111,111	10.00
4	张之的	净资产、货币	890,000	8.01
5	陈亮	净资产、货币	578,000	5.20
6	张玥	净资产、货币	178,000	1.60
7	张文妍	净资产、货币	178,000	1.60
合计			11,111,111	100.00

股份公司修改了公司章程，并办理了工商变更登记的手续。

九、报告期资产评估情况

因本次挂牌需要，公司聘请了开元资产评估有限公司作为公司整体变更为股份公司的资产评估事务所，出具了开元评报字[2016]254号《资产评估报告书》，有限公司2016年2月29日经评估的净资产为270.67万元。

十、报告期股利分配政策、利润分配情况以及公开转让后的股利分配政策

（一）报告期公司股利分配政策

公司实行连续、稳定的利润分配政策，公司的利润分配应重视对投资者的合

理投资回报并兼顾公司的可持续发展；如公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要确需调整利润分配政策的，需经公司董事会审议后提交公司股东大会批准。

公司可以采取现金、股票或者现金股票相结合的方式分配股利，但利润分配不得超过累计可分配利润的范围。公司每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的百分之十。公司在满足日常采购的资金需求、可预期的重大投资计划或重大现金支出的前提下，可根据当期经营利润和现金流情况进行中期现金分红，具体方案需经公司董事会审议后提交公司股东大会批准。

公司分配当年税后利润时，应当提取利润的10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的50%以上的，可以不再提取。

公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司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，但章程规定不按持股比例分配的除外。

股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。

（二）报告期实际利润分配情况

报告期内，公司的实际利润分配情况如下：

单位：元

项目	2016年1-2月	2015年度	2014年度
一、期初未分配利润	785,456.17	-935,067.91	-55,452.24
加：本期实现净利润	566,612.91	2,022,651.86	-879,615.67
所有者投入和减少的资本-其他	127,528.05	--	--
减：提取法定盈余公积	--	168,654.25	--
二、期末可供投资者分配的利润	1,479,597.13	918,929.70	-935,067.91
减：向投资者进行利润分配	--	133,473.53	--
三、期末未分配利润	1,479,597.13	785,456.17	-935,067.91

（三）公司股票公开转让后的股利分配政策

公司股票公开转让后的股利分配政策，与公开转让前的股利分配政策一致。

十一、风险因素

（一）行业及市场竞争风险

2010年，乔布斯公开宣布 iOS 设备不支持 Flash 技术，并宣称 HTML5 技术将是移动技术的未来，HTML5 技术开始引起游戏行业的关注与重视，经过几年的痛苦成长，HTML5 技术终于在 2014 年 10 月从草案阶段进入批准阶段，这极大地推动了 HTML5 游戏行业的发展。进入 2015 年，伴随着个别基于 html 5 (简称 H5) 的游戏产品的靓丽表现，资本市场对基于 H5 的游戏市场关注度持续升温，大多认为这可能是可类比于当年 PC 时代网页游戏市场的一次系统性机会，但 HTML5 游戏行业毕竟尚处于初始期，行业技术水平、游戏品质、游戏内容、游戏生命周期以及行业盈利模式等方面都还有较大的发展空间，因此行业未来的发展情况存在一定的不确定性。

HTML5 移动游戏市场的火爆引致了 HTML5 移动游戏平台的火爆，就目前看来，除了社交网络传播 HTML5 游戏以外，一些 HTML5 游戏平台也相继设立，如 68 玩娱乐游戏互动平台、5 秒轻游戏平台、火舞游戏、肥猪游戏平台也开设有 H5 专区。HTML5 移动游戏平台数量的增加、HTML5 爆款游戏的匮乏等原因必将引致 HTML5 移动游戏平台之间的竞争不断加剧。针对这一风险，公司一方面积极地与 HTML5 游戏引擎商及游戏研发商（CP）建立良好的合作关系，另一方面不断强化自有渠道伍游网的游戏运营能力并且通过与更多的平台及渠道合作增强公司的游戏业务渠道对接能力。

（二）报告期内，游戏联运业务渠道单一风险

报告期内，基于公司游戏联运业务规模较小及自有渠道游戏支付结算系统尚不完善等原因，公司游戏联运业务的渠道商只有深圳市掌联科技有限公司（以下简称“深圳掌联”）。随着公司游戏业务规模的不断扩大，公司进一步与更多的游戏渠道商展开合作，目前公司已经与北京新娱信息技术有限公司、福建萝卜网络科技有限公司等建立了合作关系，公司的游戏产品可以在上述公司的平台及渠道进行推广运营。同时，通过与现在（北京）支付股份有限公司合作成功地完善了公司自有渠道伍游网的游戏支付结算系统，实现了自有渠道的游戏支付结算功能，未来公司将充分利用伍游网这一自有渠道开展游戏运营业务，公司的游戏业

务对深圳掌联的依赖性将会逐步下降。

（三）无偿使用关联方房产对公司经营的影响

2012年5月9日，公司与北京翔龙物业管理有限公司签署了房屋租赁合同，合同期限为2年，自2012年5月9日至2014年5月8日，月租金约2,080元。租赁期内，上述费用均由公司控股股东、实际控制人朱子南代为承担，并且承诺无需乐享互动偿还任何资金。

2014年7月3日，公司关联方北京慧群之地科技有限公司与罗宏霞、北京万事达房产经纪有限责任公司签署了关于望京SOHO-T1-3-1908室的房屋租赁合同，合同约定的租赁期限为2014年8月4日至2016年8月3日（出租方给予了三个月的免租期，即2014年5月4日至2014年8月4日），房租每月5.2万元。2016年1月29日，慧群之地与出租方罗宏霞签署了《提前终止〈房屋租赁合同〉协议书》。在房屋租赁期内，慧群之地将该租赁房屋免费提供给公司及其子公司伍游科技使用。

上述房屋按照房屋租赁合同约定的租金计算，2014年的租金为270,400.00元，2015年的租金为624,000.00元，2016年1月的租金为52,000.00元。若公司按照此金额支付租金，公司2014年、2015年和2016年1-2月的净利润将分别减少约为28.65%、30.47%和7.10%，将对公司经营成果带来较大的不利影响。

2016年2月，乐享互动与出租方罗宏霞签署了《房屋租赁合同》，租赁期为2016年2月1日至2018年1月31日，房租每月5.2万元。

（四）对关联方依赖较高的风险

报告期内，公司关联交易所占比重较高，2014年、2015年、2016年1-2月关联销售占当期同类销售比重分别为34.59%、56.16%、28.58%，关联采购占当期同类采购比重分别为16.76%、44.59%、66.68%。关联交易占比较高，对公司财务状况和经营成果影响较大。

未来，随着公司业务不断发展，公司将开拓新的客户和供应商，公司对关联方的依赖将逐步降低。

（五）客户集中度较高的风险

2014年度、2015年度、2016年1-2月，公司对前五大客户销售的金额占公司营业收入的比例分别为88.84%、93.85%、100.00%，占比相对较高，如果部分

客户经营情况不利，从而降低对公司产品的采购，公司的营业收入增长将受到较大影响。另外，客户集中度过高对公司的议价能力也存在一定的不利影响，进而影响公司的盈利。公司未来拟在稳固与现有重点客户合作关系的前提下，坚持进行市场和客户培育，不断拓展新的区域和新的客户，未来有望减轻对主要客户的依赖程度。子公司伍游科技将会进一步加强自有游戏媒体平台——伍游网(5you.cc)的品牌建设工作，提升其品牌影响力，从而吸引更加多元的客户。

（六）知识产权纠纷潜在风险

公司所从事的网络游戏业务属于知识密集型产业，公司所申请的软件著作权的作品中，包括但不限于故事情节、形象、场景音效、有关文档等内容均受到商标、计算机软件著作权等知识产权法律法规的保护；伍游科技平台上运营的游戏亦可能面临第三方提出对产品的知识产权侵权及赔偿，若有关赔偿判决对公司或公司授权方不利，可能对公司造成负债及费用，令公司的业务受到不利影响；伍游科技的平台上存在约 20% 的文章系从其他网站转载而来，公司亦未与相关网站签署协议，此类行为可能导致知识产权或名誉权的纠纷，为公司带来潜在法律风险。

为了避免和减少该类法律风险，公司完善了内控制度，对于公司游戏内容的研发、伍游科技网络平台上游戏的内容、版权、文章的转载、引用进行了较为细致的规定，网站内容的上线、转载将严格按照上述规定执行，并对产品的合法合规性进行审查，增强工作人员的法律风险防范意识。公司加强了对于网站内容的审核。

（七）实际控制人不当控制的风险

股东朱子南直接持有公司 **59.28%** 的股份，系公司第一大股东和控股股东，其对公司股东大会、董事会决议的形成，董事及高管的任免以及公司的经营管理和发展战略具有实质性的影响，为公司的实际控制人。若实际控制人利用其对公司的实际控制权，对公司的经营决策、人事、财务等进行不当控制，可能会给公司经营和其他股东的权益带来风险。

（八）公司治理风险

股份公司成立后，公司制定了较为完备的公司章程、三会议事规则、总经理工作细则、内部控制制度等文件。但由于股份公司成立时间较短，且公司部分董

事、监事、高级管理人员进入公司的时间较短，公司及管理层在相关制度的执行中尚需理解、熟悉，短时期内仍可能存在治理不规范、内部控制制度不能全部有效执行的风险。

（九）税收优惠的风险

公司于 2015 年 11 月 24 日取得编号为 GR201511001044 的高新技术企业证书，有效期为三年，按《企业所得税法》的相关规定 2015 年、2016 年适用的企业所得税税率为 15%，高新技术企业满 3 年后需重新认证。2015 年公司取得的所得税优惠金额为 203,963.36 元，占当期净利润的 9.98%，如果公司未来不能被继续认定为高新技术企业或相应的税收优惠政策发生变化，公司将不再享受相关税收优惠，会对公司的业绩造成一定的影响。

（十）政策监管的风险

游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国游戏行业尤其是移动游戏行业近年来快速发展，伴随着游戏技术的持续创新、游戏内容和形式的变化，游戏行业的法律监管体系也在不断完善。一方面，我国的游戏行业受工信部、文化部等多个部门的监管，产业政策也在不断变化；另一方面，游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识产权保护、实名认证等相关法律、法规和监管要求也在不断完善，对游戏从业者的要求也越来越高。公司立足于 HTML5 游戏行业，如果国家对游戏行业出台更为严格的或者不利于 HTML5 游戏产业发展的政策，可能会对公司的经营产生重大不利影响。为了应对这一风险，公司及其管理层将时刻关注国家对游戏行业的相关政策动态，积极学习与研究政策，并及时咨询相关专家。从而正确深刻地理解政策意图，紧跟政策步伐，并根据国家最新行业政策及时调整经营策略，最大限度地降低政策风险。

（十一）人才储备不够，将给产业的可持续发展造成很大影响的风险

游戏是一个集创意、制作、运营、推广于一身的产品，必然需要一大批设计、文案、创意、技术、美术、运营、计算机等多方面的人才，而教育部门并没有设置这样的专业课程，也没有这方面的人才储备。游戏产业发展一段时间之后，这方面的短板就会逐渐体现出来。从实际情况看，人才问题正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，不仅给企业的产品开发与运营带来困难，而且极易引发企业间的恶性竞争。侵犯知识产权、泄露商业机密，甚至对新兴细

分市场的成长形成巨大压力。在 HTML5 游戏行业，人才问题比一般性的游戏行业更为突出，善于利用 H5 技术、有过 H5 游戏开发、运营经验的人才一将难求。随着中国游戏产业规模不断扩大，细分市场迅速发展，全球化布局逐渐完成，不难预计，人才问题将对产业可持续发展造成越来越严重的影响。能否维持技术人员队伍的稳定并不断吸引优秀人才的加盟是公司能否在行业内保持现有市场地位和是否具有持续发展能力的关键。虽然公司十分重视核心技术人员成长和激励，并提供良好的培训机会及积极进取的文化和工作氛围。但如果未来公司核心的技术、管理、营销服务人才流失，将会对公司产生不利影响。针对这一风险公司一方面会加强内部员工的培养，通过提供更多的学习培训机会提高内部员工的知识储备和研发经验。另一方面将通过提供优越的福利待遇和营造良好的公司内部工作环境继续加大对具有丰富从业经验的高层次人才的引进。

（十二）投资者与公司股东之间的特殊约定

2016 年 5 月 24 日，乐享互动、道有道(北京)科技股份有限公司、陈亮与朱子南、张之的、张玥、张文妍签署了《关于北京乐享互动网络科技有限公司的增资协议》(以下简称“《增资协议》”)，《增资协议》存在特别约定：如果乐享互动未能在 2018 年 12 月 31 日前通过自行申请的方式实现在全国中小企业股份转让系统挂牌并做市交易，或通过并购重组等其他方式实现在证券交易市场上市，则朱子南应当回购道有道(北京)科技股份有限公司、陈亮因本次增资而获得的乐享互动的股份，股份回购价格为道有道(北京)科技股份有限公司、陈亮各自本次增资款金额加上按照 6%/年的标准和实际用款天数计算的资金占用费。

（十三）关联方资金占用

报告期内，公司存在关联方占用公司资金的情形。公司实际控制人朱子南因个人资金需求，向公司借款，截至到 2015 年 12 月 31 日，借款金额累计 18,461,494.98 元。该笔借款事项未签署借款协议，未约定利息。截至 2016 年 2 月 29 日，控股股东、实际控制人朱子南已经全部还清所欠公司的款项。此外，公司控股股东、实际控制人朱子南承诺，其将严格遵守国家有关法律、法规、规范性文件以及乐享互动相关规章制度的规定，坚决预防和杜绝其本人及其所控制的其他企业对乐享互动、伍游科技的非经营性占用资金情况发生，不以任何方式违规占用或使用乐享互动、伍游科技的资金或其他资产、资源，不以任何直接或

者间接的方式从事损害或可能损害乐享互动、伍游科技及其他股东利益的行为。该笔借款发生在有限公司时期，公司治理尚不健全，该项关联方资金占用行为未履行相应的审批程序。

（十四）子公司运营的部分游戏尚未取得前置出版许可、运营备案的风险

公司子公司伍游科技从事游戏运营业务。根据“新广出办发〔2016〕44号”《关于移动游戏出版服务管理的通知》、“中央编办发〔2009〕35号”《关于印发〈中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署“三定”规定中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释〉的通知》、“新出联〔2009〕13号”《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管理的通知》的等有关规定，移动网络游戏应取得新闻出版部门办理该特定游戏出版的前置审批，审批通过之后可以上线运营。根据《网络游戏管理暂行办法》的相关规定，运营的部分网络游戏需经前置审批并取得审批文号、在网络游戏上网运营后向文化部备案。根据“文市发〔2010〕27号”《文化部关于贯彻实施〈网络游戏管理暂行办法〉的通知》的规定，国产网络游戏备案实行独家申报制度，即一款国产网络游戏只能由一家网络游戏运营企业进行申报；联合运营国产网络游戏的，应当由该网络游戏的著作权人进行申报；国产网络游戏著作权人不从事该网络游戏运营的，可授权一家联合运营该网络游戏的网络游戏运营企业独家申报备案。根据《网络游戏管理暂行办法》第三十四条的规定，网络游戏运营企业未按照相关规定履行备案手续的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20,000元以下罚款。

我国移动游戏处于快速发展过程中，互联网和网络游戏行业的相关法律实践及监管要求也正处于不断发展和完善的过程中。实践中，办理前置审批并申请版号、完成文化部备案需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定后方可进行；办理游戏产品的版号和文化部备案均需一定的审批流程和办理时间，加之部分游戏开发团队和运营商对办理游戏前置审批并申请版号、文化部备案的意识较为薄弱，在我国移动游戏市场普遍存在产品研发完成后，立即上线运营，产品版号及文化部备案存在一定滞后现象。同时作为游戏联运商，在办理游戏备案时需要游戏软件著作权人的授权及提供相应的申请文件材料，因此，子公

司伍游科技运营的部分游戏存在尚未取得前置审批及文化部备案的情形，存在可能停止运营及受到相关主管部门处罚的风险。

伍游科技已采取了下线未取得前置审批的游戏、公司继续履行前置审批和备案申报手续、通知游戏合作方公司愿为其办理前置审批并承担相关费用、健全合同审查和游戏上线审查制度等有效措施。同时，公司实际控制人朱子南及其一致行动人张之的承诺：若伍游科技因前述事宜而受到相关政府主管部门处罚，或因目前部分联运游戏产品下线事宜所致的、乐享互动/伍游科技与第三方产生的任何纠纷，均由其负责妥善处理并承担可能导致的、包括但不限于因此给乐享互动、伍游科技造成的任何损失等全部责任。

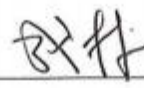
第五节 有关声明

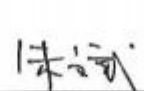
一、公司全体董事、监事及高级管理人员签名及公司盖章

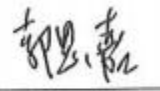
全体董事：


朱子南

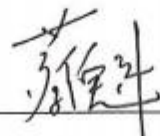

张之的

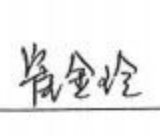

成林


朱斌


郭思嘉

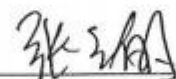
全体监事：


蔡魁

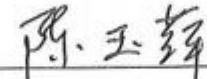

崔金玲


郑宇

高级管理人员：


张之的


成林


陈玉萍

北京乐享互动网络科技股份有限公司（公章）



2016年 9 月 26 日

二、主办券商声明

本公司已对公开转让说明书进行了核查，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、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目小组成员：

李丹

李丹

段雯雯

段雯雯

高一源

高一源

项目负责人：

张永健

张永健

法定代表人：

何如

何如



2016年9月26日

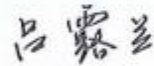
三、律师声明

本所及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的法律意见书无矛盾之处。本所及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让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。

经办律师：

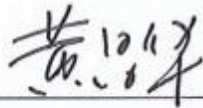


韦 微



吕露兰

律师事务所负责人：



黄昌华



北京市时代九和律师事务所

2016年 9月 26日

四、审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读公开转让说明书,确认公开转让说明书与本机构出具的审计报告无矛盾之处。本所及签字注册会计师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的审计报告的内容无异议,确认公开转让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。

签字注册会计师:



A red square seal with the text '中国注册会计师' (China Certified Public Accountant) and '李秀华' (Li Xiuhua) is placed over a handwritten signature in black ink.

李秀华



A red square seal with the text '中国注册会计师' (China Certified Public Accountant) and '肖和勇' (Xiao He Yong) is placed over a handwritten signature in black ink.

肖和勇

会计师事务所负责人:



A red square seal with the text '姚庚春' (Yao Gangchun) is placed over a handwritten signature in black ink.

姚庚春

中兴财光华会计师事务所(特殊普通合伙)



五、资产评估师机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让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申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认公开转让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。

签字注册资产评估师：


颜世涛


王腾飞

资产评估机构负责人：


胡劲为



第六节 附件

- 一、主办券商推荐报告
- 二、财务报表及审计报告
- 三、法律意见书
- 四、公司章程
- 五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见
- 六、其他与公开转让有关的重要文件