

上海游久游戏股份有限公司拟股权转让
涉及苏州游视网络科技有限公司
股东全部权益价值评估报告

沪众华评报〔2016〕第 229 号

上海众华资产评估有限公司
2016 年 12 月 12 日

评估报告目录

第一部分 注册资产评估师声明.....	1
第二部分 摘 要.....	2
第三部分 正 文.....	4
一、委托方、被评估单位和委托方以外的其他评估报告使用者	4
二、评估目的.....	17
三、评估对象和评估范围.....	18
四、价值类型和定义.....	19
五、评估基准日.....	20
六、评估依据.....	20
七、评估方法.....	23
八、评估程序实施过程和情况.....	29
九、评估假设.....	32
十、评估结论.....	34
十一、特别事项说明.....	36
十三、评估报告日.....	39
第四部分 附 件.....	40

第一部分 注册资产评估师声明

(一) 我们在执行本资产评估业务中，遵循了相关法律法规和资产评估准则，恪守了独立、客观和公正的原则。根据我们在执业过程中收集的资料，评估报告陈述的内容是客观的，并对评估结论合理性承担相应的法律责任。

(二) 评估对象涉及的资产、负债清单由委托方、被评估单位申报并经其签章确认；提供必要的资料并保证所提供资料的真实性、合法性、完整性，恰当使用评估报告是委托方和相关当事方的责任。

(三) 我们与评估报告中的评估对象没有现存或者预期的利益关系；与相关当事方没有现存或者预期的利益关系，对相关当事方不存在偏见。

(四) 在执行本次评估程序过程中，对资产的法律权属，评估师进行了必要的、独立的核实工作，但并不表示评估师对评估对象法律权属进行了确认或发表了意见。评估师执行资产评估业务的目的只是对评估对象价值进行估算并发表专业意见。

(五) 我们出具的评估报告中的分析、判断和结论受评估报告中假设和限定条件的限制，评估报告使用者应当充分考虑评估报告中载明的假设、限定条件、特别事项说明及其对评估结论的影响。注册资产评估师不承担相关当事人的决策责任。

上海游久游戏股份有限公司拟股权转让 涉及苏州游视网络科技有限公司股东全部权益价值评估报告

沪众华评报(2016)第229号

第二部分 摘要

一、委托方: 上海游久游戏股份有限公司

二、评估报告使用者: 根据评估业务约定书的约定,本次经济行为涉及的委托方及国家法律、法规规定的报告使用者,为本评估报告的合法使用者。

三、被评估单位: 苏州游视网络科技有限公司

四、评估目的: 拟转让相关股权

五、评估基准日: 2016年10月31日

六、评估对象及评估范围: 评估对象为苏州游视网络科技有限公司的股东全部权益,评估范围为苏州游视网络科技有限公司全部资产和负债,包括流动资产、固定资产、无形资产及负债等,经审计的评估基准日资产评估负债表列示的账面净资产为-315,190,458.66元。

七、价值类型: 市场价值

八、评估方法: 本次评估遵照中国有关资产评估的法律、法规和评估准则,遵循独立、客观、公正的原则,依据委估资产的实际状况、有关市场交易资料和现行市场价格标准,采用市场法和资产基础法进行了评估,评估结论依据市场法。

九、评估结论: 经采用市场法评估,苏州游视网络科技有限公司在评估基准日2016年10月31日评估值1,308,000,000.00元(大写:人民币壹拾叁亿零捌佰万元)。经业务分拆后:直播业务估值为915,600,000.00元,电竞业务估值为392,400,000.00元。

十、评估结论使用有效期：自 2016 年 10 月 31 日至 2017 年 10 月 30
日

十一、对评估结论产生影响的特别事项：

本次评估未发现对评估结论产生影响的特别事项。

以上内容摘自资产评估报告正文，欲了解本评估项目的全面情况，应
认真阅读资产评估报告正文。



上海游久游戏股份有限公司拟股权转让 涉及苏州游视网络科技有限公司股东全部权益价值评估报告

沪众华评报(2016)第229号

第三部分 正文

上海游久游戏股份有限公司：

上海众华资产评估有限公司接受贵公司的委托，根据有关法律、法规和资产评估准则、资产评估原则，采用市场法和资产基础法，按照必要的评估程序，对上海游久游戏股份有限公司拟股权转让涉及的苏州游视网络科技有限公司股东全部权益价值在2016年10月31日的市场价值进行了评估。现将资产评估情况报告如下：

一、委托方、被评估单位和委托方以外的其他评估报告使用者

(一) 委托方概况

公司名称：上海游久游戏股份有限公司

公司类型：股份有限公司(上市)

住所：上海市静安区石门二路333弄3号

注册资本：83270.3498万人民币

法定代表人：肖勇

经营范围：从事游戏制作、运营的技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让，设计、制作、代理、发布广告，电脑动画设计，产品设计，对石油液化气行业、煤炭及洁净能源的投资，机电设备及四技服务，非专控通讯设备，计算机软硬件及网络设备，计算机系统及网络安装工程，金属、建筑、装潢材料，非危险品化学原料，百货，参与投资经营。【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】

经营期限：自 1984 年 12 月 12 日至不约定期限

（二）被评估单位概况：

1、注册登记情况

公司名称：苏州游视网络科技有限公司

公司类型：有限责任公司

住 所：太仓市城厢镇南郊海运堤路 86-2 号

注册资本：2184.08 万元人民币

法定代表人：陈琦栋

经营范围：网络技术开发、游戏软件开发、设计及技术转让；动漫设计及技术转让；计算机及辅助设备的研发、设计、销售；会议及展览服务；广告设计、制作、代理、发布；利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)；制作、发行广播电视台节目（不得制作时政新闻类广播电视台节目）；第二类增值电信业务中的因特网信息服务业务；演出组织，演出居间，演员签约，演员推广，演出代理，演出制作，演出营销，演出经纪，演员代理；自营和代理各类商品及技术的进出口业务（国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外）。（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）

经营期限：2011 年 07 月 21 日至 2041 年 07 月 20 日

2、公司概况

苏州游视网络科技有限公司于 2011 年 7 月 21 日成立，由陈琦栋、太仓市大学科技园创业有限公司投资共同出资成立，后经增资变更等事宜，截至评估基准日 2016 年 10 月 31 日股东、出资金额、股权比例情况如下：

单位：人民币元

股东名称	出资金额	所占比例 (%)
陈琦栋	1,826,138.00	8.36%
宁波软银天维创业投资合伙企业(有限合伙)	2,631,334.00	12.05%
苏州市禾裕科技小额贷款有限公司	428,600.00	1.96%
深圳市腾讯产业投资基金有限公司	4,368,160.00	20.00%
苏州游创投资管理合伙企业(有限合伙)	8,000,000.00	36.63%
上海游久游戏股份有限公司	4,586,568.00	21.00%
合 计:	21,840,800.00	100.00%

以上出资根据苏州游视网络科技有限公司章程及全国企业信用信息公示系统查询所示。

3、公司主营业务情况

主要包括直播业务及电竞业务。

一、网络视频直播

“直播，向左是娱乐，向右是社交。”陌陌、微博、QQ、映客相对而言，更侧重于社交关系和流量转化，辅之以内容；而YY、斗鱼则相对侧重于准专业内容（PUGC）和自制综艺的开发。另外，同样受资本追捧的还有直播+类应用，既直播和垂直类行业的结合。

网络直播的未来发展趋势概括为四化，一是社交化，本质上说，直播是领先微信、微博的新一代社交形式，更具社交功能的产品会持续获得关注；二是内容化，直播将演变为一个产业，产业链布局越齐全、调动资源的能力越大、平台可承载的内容和造星功能越多，则越容易成功；三是垂直化，直播正快速向垂直领域延伸，除了传统的游戏直播，直播+电商、直播+体育、直播+在线教育等形式将变得越来越多且趋于成熟；四是广告平台化，直播延伸出来的商业价值将得到体现。

一直以赚钱著称的YY LIVE这次却出乎意料的提出，再次变现能力将成为直播行业的“大考”。虽然突破性的独创了打赏这种盈利模式，但YY LIVE却认为突破目前虚拟打赏这种单一变现模式，或许将成为直播行业的一个考验。但在资本层面，吴世春对网络直播的盈利模式持乐观态度，“现在直播还处于投入阶段，在抢占市场份额、在建立基础设施，包括丰富的更多的收入模式，从长期看，直播的盈利模式是不成问题的。”

综合多家观点，具体可以阐述为，核心区域是专注直播的大型平台，会有两到三家

具有突出优势的，比如专注综合类娱乐直播平台 YY LIVE、社交类视频直播平台映客、以综艺和游戏直播为主打的斗鱼直播等；第二圈层是与原有的强流量平台进行联合的直播平台，比如一直播之于微博、淘宝（天猫）直播之于阿里、NOW 直播之于 QQ，这些直播将成为传统大型平台的重要补给；最外层则是垂直类直播平台，比如教育直播、旅游直播等等。

越来越多的人群涌入网络直播行业，网络直播行业快速发展的同时也滋生了很多问题，未来直播行业的发展趋势必然是充满机遇和挑战。

二、电子竞技

根据多方数据研究，随着电子竞技赛事的奖金提升，赛事组织越发成熟，全球的电子竞技用户数量已经超过 2 亿人，而国内的电子竞技用户在 2015 年达到 1 亿人。在美国，观看《英雄联盟》全球总决赛的观众数超过 2700 万，比 NBA 总决赛的观众数多出近 1000 万。根据调查，在中国的电子竞技用户中，超过 80% 的用户会在线观看比赛，电竞行业已经形成了由电竞游戏、电竞赛事、内容制作到电竞直播的完整产业链。随着电竞行业商业模式的完善，与电竞赛事、电竞直播相关的广告、竞猜和粉丝经济将会带来超过 500 亿的市场规模。

2014 年亚马逊以 9.7 亿美元收购电竞直播平台 Twitch，自此，国内的电竞直播行业也开始引起上市公司和资本市场关注。作为连接电竞赛事和电竞用户的平台，Twitch 在美国发展十分迅速，2011 年 7 月成立，被收购时的月度覆盖人数已经超过 5500 万，每月观看时长达到 160 亿分钟，平均每人每天观看时长达到 106 分钟。

电竞游戏在全球的普及和流行是电子竞技行业快速发展的重要基础。下表为 2014 年全球范围内客户端网络游戏收入规模 Top 10 的排名情况。

2014 年全球客户端网络游戏 Top 10

产品名称	游戏研发商	国内运营商	2014 年度总收入(百万美元)	是否电竞化
英雄联盟	Riot (美国)	腾讯游戏	946	●
穿越火线	Smile Gate (韩国)	腾讯游戏	897	●
地下城与勇士	NEOPLE (韩国)	腾讯游戏	891	●
魔兽世界	暴雪 (美国)	网易游戏	728	●
天堂	NCsoft (韩国)	腾讯游戏	412	
坦克世界	Wargaming (白俄罗斯)	空中网	369	●

产品名称	游戏研发商	国内运营商	2014年度总收入(百万元)	是否电竞化
Maplestory	Nexon (韩国)	盛大游戏	240	
CS OL	Nexon (韩国)	世纪天成	150	●
DOTA2	VALVE (美国)	完美世界	136	●
炉石传说	暴雪 (美国)	网易游戏	114	●

2015 全球收入最高的客户端网络游戏中，前三名《英雄联盟》、《穿越火线》和《地下城与勇士》在国内均由腾讯游戏运营，并大力进行电竞化发展，目前已形成了《英雄联盟》职业联赛(LPL)、《穿越火线》电视职业联赛(CFPL)等超人气电竞赛事。从目前最为流行的网络游戏来看，腾讯运营的《英雄联盟》以绝对的优势成为中国乃至全球最受欢迎的网络游戏和电竞游戏。如上图所示，中国客户端网络游戏启动次数排名 Top10 的游戏都是竞技类产品，并且都不同程度地进行了电竞化发展，其中《英雄联盟》、《Dota2》、《穿越火线》、《地下城与勇士》等游戏的赛事较为成熟，在游戏直播平台上的热度很高，电子竞技类游戏已成为中国网民的主要休闲方式之一。此外，Top10 游戏中，由腾讯运营的数量达到八款，可见腾讯游戏在中国电竞游戏市场中占据举足轻重的地位。

三、网络游戏

网络游戏，是指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机、手机、平板电脑等为处理终端，以游戏的客户端软件或互联网浏览器为信息交互窗口的个体性多人在线游戏，旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的目标。传统的网络游戏主要以计算机为处理终端，近年来以手机、平板电脑为代表的移动终端逐渐流行。

根据用户使用端的不同，网络游戏主要可以分为客户端网络游戏、移动网络游戏、网页游戏等类型。

根据易观智库发布的统计数据，2014 年中国网游市场规模为 1,097.0 亿元，首次突破了千亿元的规模，2015 年中国网游市场规模为 1,361.8 亿元，较 2014 年增长 24.1%。2012 年至 2015 年年均复合增长率为 30.11%，保持了较高的增长速度。预计至 2018 年中国网游市场规模有望达到 1,515.9 亿元，2015 年至 2018 年年均复合增长率为 3.64%，未来中国网游市场的整体规模将继续保持增长，整体增速趋于平缓。

(1) 客户端网络游戏市场情况

A、客户端网络游戏市场规模

2013年，中国客户端网络游戏用户数量约达到1.52亿人，同比增长8.6%；实际销售收入达到536.6亿元人民币，同比增长18.9%。按游戏类型划分，客户端网络游戏可分为角色扮演类和休闲竞技类，2013年角色扮演类游戏收入为352.9亿元，占比65.8%；休闲竞技类收入为183.7亿元，占比34.2%。

2014年，我国客户端游戏用户数量约1.58亿人，同比增长3.9%；实际销售收入608.9亿元，同比增长13.5%；在收入增长的同时，客户端网络游戏的市场占有率持续下滑，市场占有率较2013年（64.5%）下滑11.3个百分点。

2015年，我国客户端游戏实际销售收入611.8亿元，同比增长0.4%。

整体看来，客户端游戏进入了相对平稳的发展阶段，用户群体较为稳定，需求相对刚性。

B、客户端网络游戏市场特征及竞争格局

客户端网络游戏市场规模有所扩大，依然占据主力地位。2014年，客户端网络游戏市场规模进一步扩大，新兴类型如MOBA（多人在线竞技游戏）等快速增长，与玩法改良的新资料片、微端产品共同推进收入增长。尽管其他细分市场高速增长造成市场占有率逐渐缩减，但从主要产品的营收状况，到企业的人才储备、市场经验等方面，其地位短时间内难以撼动。

客户端网络游戏品质保持领先。与其他细分市场相比，客户端网络游戏引擎的技术升级，硬件设备的图像处理能力加强，让产品画面品质依然保持领先。企业积极整合上下游资源，客户端游戏企业纷纷探索出版业上下游资源整合机会，不断延伸产业链条，拓宽产品销售渠道、推进自家平台建设。主要表现在全球化（如完美世界的PWIE海外进出口平台）和整合移动端资源（如盛大推出的G+平台形成移动端的游戏账号管理平台）上。

根据易观国际发布的统计数据，我国客户端网络游戏呈现腾讯一家独大的竞争格局，此外网易游戏、盛大游戏、完美游戏、搜狐游戏等传统游戏公司也占据着较为重要的竞争地位。其他竞争者还包括二线的客户端游戏运营企业（比如光宇华夏、金山、网龙等）和专注于网页等新兴游戏运营的企业（比如昆仑万维、趣游、4399、37wan、奇虎360等）。

C、客户端网络游戏发展趋势

独大的绝对市场份额将逐渐松动。目前，客户端网络游戏在用户数量上已经被网页

游戏和移动游戏赶超，由于新兴市场正处于市场孵化阶段，整体付费率和付费能力暂时还无法媲美客户端游戏市场。不过，仅从产品收入角度，部分高收入网页游戏和移动游戏已经与客户端游戏不相上下，其盈利周期也在不断延长，预计未来客户端网络游戏的市场份额将会有所下降。

部分细分市场存在一定潜力。客户端网络游戏市场正进入一个重要的调整阶段，产业将进一步细分，覆盖不同细分用户群，满足多层次用户对游戏的需求，从而拓展出新用户群体形成的细分用户文化圈，部分承载潜力的细分市场将逐步繁荣，推动相关市场规模扩大。

选择多平台拓展发展空间。从合作的角度来看，客户端网络游戏企业横跨网页游戏、移动游戏多平台发展，有利于合作企业在产品、用户和渠道方面互利共赢。同时，多平台化发展也是基于对用户价值的挖掘，能够给予广大用户充分的游戏消费选择，从而拓展游戏用户资源和巩固企业市场地位。

(2) 移动网络游戏市场情况

A、移动网络游戏市场规模

近年来，移动网络游戏保持快速发展的势头，成为目前中国网络游戏市场中增长最快的细分市场。我国移动端游戏用户数量已从 2008 年的不足 1,000 万人增长至 2014 年的约 3.58 亿人，年均复合增长率达到 82.24%；实际销售收入从 2008 年的 1.5 亿元增长至 2015 年的 514.6 亿元，年均复合增长率达到 130.25%。

根据易观智库发布的统计数据，预计至 2018 年中国移动游戏市场收入规模有望达到 700 亿元，2015 年至 2018 年年均复合增长率为 8.91%，保持稳步增长。

B、移动网络游戏的市场发展及竞争情况

尽管我国移动游戏行业增长的速度较快，但整体上仍处于行业发展的初级阶段，游戏开发商数量较多，产品较多，但呈现出规模化的游戏开发商数量较少，精品自研游戏少，行业集中度较低的竞争格局。由于移动游戏的研发周期和研发成本与网页游戏、客户端游戏相比较低，游戏开发商的进入门槛不高，其他实力较强的网页游戏、客户端游戏开发商也纷纷加入移动游戏的开发阵营，导致移动游戏行业的市场竞争程度日益激烈。

当前在中国移动游戏市场的竞争格局中，腾讯游戏凭借强大的研发能力及庞大的平台用户群一家独大。其他移动网络游戏企业的竞争格局仍然不是很稳定，名次变动很快。我国移动游戏市场经历多年的发展之后，众多中小型移动游戏厂商已面临淘汰。

各家移动游戏公司都在积极的推出新产品，加深产品运营，强化品牌塑造，市场竞争趋势进一步加剧。

未来移动游戏行业的爆发性增长将逐步转为良性平稳发展，运营游戏的生命周期和新游戏的持续研发尤为重要。具有综合竞争优势的游戏开发商不仅需要具备优秀的游戏研发能力，也需要具备良好的渠道发行和推广能力，才能有效降低开发和运营风险，在激烈的市场竞争中形成自身特色的核心竞争力和市场地位，相应逐步提高移动游戏行业的集中度。

根据易观智库发布的数据，在 2015 年上半年苹果 App Store 应用商店中国区畅销榜中，腾讯游戏和网易游戏占据市场前两位，本公司位列其后，市场占有率为 8.23%；其他竞争者还包括乐元素、龙图游戏、恺英网络等。

(3) 网页游戏市场情况

近几年，网页游戏保持了较快的增长速度，行业实际销售收入从 2008 年的 4.5 亿元增长至 2014 年 202.7 亿元，年复合增长率为 88.63%，2015 年网页游戏实际销售收入为 219.6 亿元，同比增长 8.3%，与前几年相比较，增长率出现下降。网页游戏行业的用户规模在 2013 年之前保持稳定增长的趋势，截至 2013 年末用户规模达到了 3.29 亿人，2014 年用户规模首次出现下降，较上年减少 6.9%。

根据易观智库发布的统计数据，预计至 2018 年中国网页游戏市场收入规模为 237.0 亿元，2015 年至 2018 年年均复合增长率 -0.08%。

3、我国游戏产业未来发展趋势

(1) 移动互联网成必争之地，客户端游戏 IP 加速转化为移动游戏产品移动互联网的快速发展给移动网络游戏带来了良好的市场前景。大多数客户端游戏企业与网页游戏企业均布局移动游戏领域，或已推出移动游戏产品；另外，部分游戏企业基于同一 IP 还会同时推出客户端网络游戏、网页游戏和移动游戏产品。

移动游戏近年来获得了爆发式的增长后，开始逐渐进入中高速增长阶段。低研发成本、低进入门槛以及跨平台跨终端的特性，为移动游戏产品铺设了“快行道”，成为游戏产业的新蓝海。大量基于“轻资本”的创业团队以及客户端游戏和网页游戏的开发团队迅速转向移动游戏开发。移动游戏市场的增长也将从前期的玩家数量驱动，转向以精品游戏提升玩家留存率、玩家活跃度以及提高 ARPU 值等质量驱动型。

客户端网络游戏市场规模增速下降，促使大量客户端游戏厂商转型移动游戏；现有端游、页游 IP 所积累的海量玩家群成为这些厂商进入手游领域的捷径。目前市面上顶

级客户端游戏 IP 尚未被完全挖掘，随着 IP 成为畅销榜头部游戏的标配，游戏厂商将加速客户端游戏 IP 向手游产品的转化，以在激烈的市场竞争中立足。

(2) 平台模式提高游戏产业集中度

平台对于网页游戏和移动游戏的发展带来了极大的影响。一方面，平台整合了互联网用户资源与游戏研发资源，以腾讯、百度、360 为代表的互联网用户平台通过与网页游戏、移动游戏开发商联合运营，对用户数据进行监测、挖掘并反馈供开发商优化产品。另一方面，平台本身也扮演了资源整合者的角色，上下游产业链企业通过投资、并购提高了游戏产业集中度。

(3) 影游联动等泛娱乐运作更为流行

近年来，以影视、游戏的跨界合作模式为代表的影游联动逐步流行起来。粉丝群庞大的热门 IP，影视和游戏作品质量过硬，采用同时上线、互推互动的运营模式，都成为影游联动的核心要素，并将被更多厂商采用。但是，泛娱乐运作对 IP 类型有较高要求，需要前期大量筹划以及各领域厂商的紧密合作，对厂商来讲依然存在较大的投入风险。

(4) 终端厂商手游渠道崛起

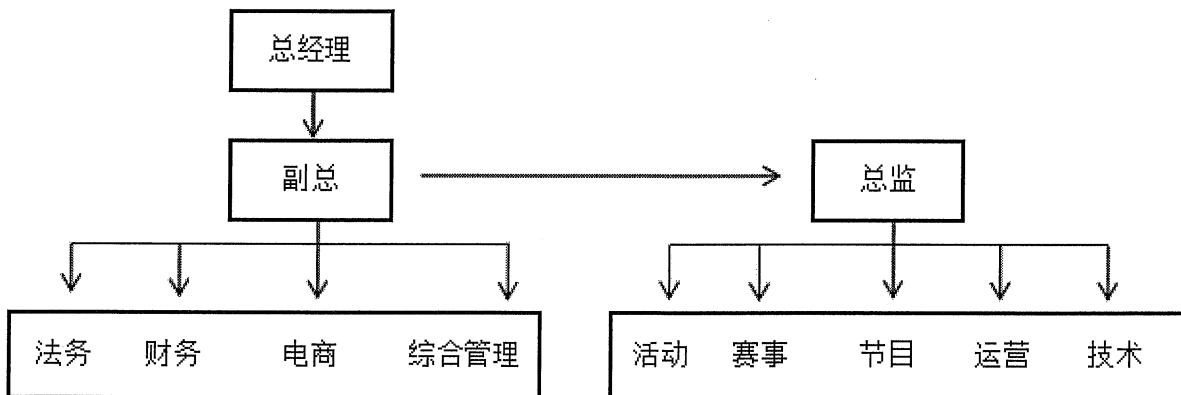
虽然数量众多，中国移动游戏安卓渠道的市场集中度正逐步提高，且被互联网巨头把控。以硬核联盟和小米互娱为代表的终端厂商渠道崛起，未来市场份额将快速增长，一是由于国产安卓智能终端市场占有率日趋扩大，二是因为终端厂商意识到手游对其业务变现的重要作用，开始以互联网化的思路经营各自的游戏中心，并依托自身优势，在流量来源上与其他手游渠道形成差异，成为游戏 CP 最为重视的渠道之一。

(5) 电竞市场继续繁荣，移动电竞市场快速增长

受益于监管环境向好、直播平台融资、游戏厂商投入等利好因素，中国电子竞技市场出现繁荣发展景象。随着移动电竞产品的增多、移动电竞玩法的优化、赛事以及直播平台的发展，移动电竞市场迎来爆发，市场规模将快速扩大。当下中国移动游戏市场增速放缓，电子竞技成为意欲突围的手游厂商撬动行业破局的关键点。未来，将有更多的移动电竞产品出现，并纳入赛事体系，成为厂商进行市场推广和玩家运营的重要方式。资本和厂商将成为关键主导力量，推动移动电竞市场的快速增长。

4、公司组织构架及人员情况

(1) 公司组织构架

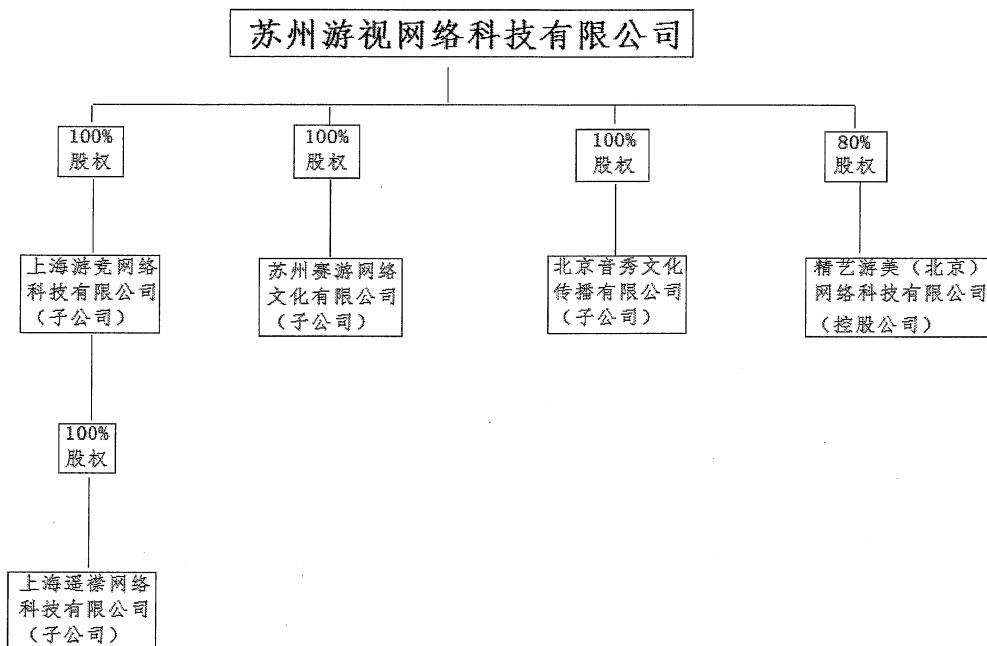


(2) 公司人员情况

目前公司人员共 529 位，其中总经理 1 位，副总经理 1 位，总监 5 位，法务 2 位，财务 12 位，电商 4 位，综合管理 15 位，活动部 92 位，赛事部 8 位，节目部 54 位，运营部 221 位，技术部 114 位。

(3) 子公司及分支机构

截至评估基准日，苏州游视网络科技有限公司子公司及分支机构情况如下：



备注：

1)、上海游竞网络科技有限公司于 2011 年 5 月 16 日成立，营业场所为上海市嘉定区真南路 4268 号 2 檐 J265 室，经营范围：网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，展览展示服务；计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品）及配件批发零售。【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】。

据企业申报材料，上海游竞网络科技有限公司自 2011 年 5 月成立，由自然人徐强出资设立。2015 年转入苏州游视网络科技有限公司，成为其下属全资子公司。截止评估基准日，上海游竞网络科技有限公司名下无房屋所有权、土地使用权、重大设备等资产，仅为与苏州游视网络科技有限公司上海员工签订劳动合同，同时在上海缴纳社保、公积金，并存放固定资产而设立，无低值易耗品，并不独立经营业务。

2)、苏州赛游网络文化有限公司于 2011 年 5 月 16 日成立，营业场所为太仓市科教新城健雄路 20 号，经营范围：网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，展览展示服务；计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品）及配件批发零售。【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】。

据企业申报材料，截止评估基准日，苏州赛游网络文化有限公司资本金尚未到位，成立至今尚未开始经营业务。

3)、北京音秀文化传播有限公司于 2015 年 12 月 03 日成立，营业场所为北京市朝阳区垡头化工路甲五号(六〇三厂区)13 檐 216 号，经营范围：广播电视台节目制作；互联网信息服务；组织文化艺术交流活动（不含演出）；技术推广服务；软件开发；电脑动画设计；产品设计；销售计算机软件及辅助设备；会议及展览服务；设计、制作、代理、发布广告；货物进出口；代理进出口；技术进出口。（互联网信息服务、广播电视台节目制作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。）

据企业申报材料，截止评估基准日，北京音秀文化传播有限公司资本金尚未到位，其名下无房屋所有权、土地使用权、重大设备等资产，仅为与苏州游视网络科技有限公司北京员工签订劳动合同，同时在北京缴纳社保、公积金、个人所得税而设立，无低值易耗品，并不独立经营业务。

4)、精艺游美（北京）网络科技有限公司于 2016 年 03 月 11 日成立，营业场所为北京市海淀区丰智东路 13 号朗丽西山花园酒店 9032 房，经营范围：技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；计算机技术培训（不得面向全国招生）；企业策划、设计；公共关系服务；设计、制作、代理、发布广告；会议服务；承办展览展示活动；销售机械设备、电子产品、通讯设备；计算机系统服务；数据处理（数据处理中的银行卡中心、PUE 值在 1.5 以上的云计算数据中心除外）；基础软件服务；应用软件服务；软件开发；软件咨询；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）。（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。）

据企业申报材料，截止评估基准日，精艺游美（北京）网络科技有限公司资本金尚未到位，其名下无房屋所有权、土地使用权、重大设备等资产。精艺游美（北京）网络科技有限公司为辅助苏州游视网络科技有限公司经营龙珠直播秀场业务而设立。

5)、上海遥襟网络科技有限公司于 2015 年 12 月 2 日成立，营业场所为上海市嘉定区真南路 4268 号 2 幢 J269 室，经营范围：从事网络技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，展览展示服务，计算机、软件及辅助设备的销售。【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】

据企业申报材料，上海遥襟网络科技有限公司由上海游竞网络科技有

限公司出资设立，截止至评估基准日，资本金尚未到位。其名下无房屋所有权、土地使用权、重大设备等资产，仅为与苏州游视网络科技有限公司上海员工签订劳动合同，同时在上海缴纳社保、公积金，并存放固定资产而设立，无低值易耗品，并不独立经营业务。

5、近年及评估基准日资产负债、经营状况

企业近年（母公司报表）资产及财务状况：

金额单位：人民币元

项目	2014年12月31日	2015年12月31日	2016年10月31日
资产总额	69,728,318.43	127,461,346.78	121,778,454.77
负债总额	86,629,688.58	135,566,387.63	416,926,294.33
净资产	-16,901,370.15	-8,105,040.85	-295,147,839.56
项目	2014年	2015年	2016年10月31日
营业收入	67,139,766.43	159,896,177.31	254,303,962.80
利润总额	-30,627,047.74	-195,198,025.67	-471,165,909.82
净利润	-30,627,047.74	-195,198,025.67	-471,165,909.82
项目	2014年	2015年	2016年10月31日
经营活动产生的现金流量净额	-18,777,672.14	160,256,014.18	-
投资活动产生的现金流量净额	-13,046,589.45	26,974,026.70	-
筹资活动产生的现金流量净额	30,000,000.00	213,067,100.00	-
现金净（减少）/增加额	-1,824,261.59	25,747,615.89	-

上述2014年度、2015年度数据，摘自经普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了普华永道中天审字[2016]第25646号无保留意见审计报告。2016年1-10月财务数据，摘自经瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了瑞华专审字[2016]第31210001号保留意见审计报告。

企业近年（合并报表）资产及财务状况：

金额单位：人民币元

项目	2014年12月31日	2015年12月31日	2016年10月31日
资产总额	69,728,318.43	123,441,751.79	98,445,536.24
负债总额	86,629,688.58	135,484,961.99	413,635,994.90
净资产	-16,901,370.15	-12,043,210.20	-315,190,458.66
项目	2014年	2015年	2016年10月31日
营业收入	67,139,766.43	159,896,177.31	255,263,962.80
利润总额	-30,627,047.74	-199,136,195.02	-487,270,359.57
净利润	-30,627,047.74	-199,136,195.02	-487,270,359.57
项目	2014年	2015年	2016年10月31日
经营活动产生的现金流量净额	-18,777,672.14	-159,772,135.74	-
投资活动产生的现金流量净额	-13,046,589.45	-27,453,001.06	-
筹资活动产生的现金流量净额	30,000,000.00	213,067,100.00	-
现金净（减少）/增加额	-1,824,261.59	25,752,519.97	-

上述2014年度、2015年度数据，摘自经普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了普华永道中天审字[2016]第25646号无保留意见审计报告。2016年1-10月财务数据，摘自经瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了瑞华专审字[2016]第31210001号保留意见审计报告。

6、执行的会计政策及相关税率

苏州游视网络科技有限公司执行《企业会计准则》及其补充规定，会计年度自公历 1 月 1 日起至 12 月 31 日止；以权责发生制为记帐基础，以人民币为记帐本位币。增值税税率为 6%；城建税税率为 7%，按应缴流转税额计缴；教育附加费为 3%，按应缴流转税额计缴；地方教育附加费为 2%，按应缴流转税额计缴；企业所得税税率为 25%。

下属子公司及分支机构的税率情况与苏州游视网络科技有限公司基本一致。

（三）委托方与被评估单位的关系

本次评估委托方为上海游久游戏股份有限公司，本次评估的被评估单位为苏州游视网络科技有限公司。委托方与被评估单位为投资方与被投资方关系。

（四）其他评估报告使用者

评估业务约定书中约定的其它报告使用者，国有资产评估经济行为的相关监管部门或机构，及根据国家法律、法规规定的报告使用者，为本报告的合法使用者。除此之外，任何得到评估报告的第三方都不应视为评估报告使用者。

二、评估目的

本次评估目的为拟转让相关股权。

根据《上海游久游戏股份有限公司董事会十届二十二次会议决议》，以及上海游久游戏股份有限公司 2016 年 11 月 16 日发布《上海游久游戏股份有限公司关于苏州游视网络科技有限公司原股东与上海聚力传媒技术有

限公司签署合作框架协议的公告》，上海游久游戏股份有限公司拟股权转让持有苏州游视网络科技有限公司相关股权。本次评估目的是为满足上述经济行为的需要，对苏州游视网络科技有限公司进行估算，并发表专业意见。

三、评估对象和评估范围

1、本次资产评估对象是苏州游视网络科技有限公司股东全部权益价值，评估范围为评估对象涉及的苏州游视网络科技有限公司的资产及负债，包括苏州游视网络科技有限公司截至 2016 年 10 月 31 日资产负债表反映的流动资产、长期投资、固定资产、无形资产及负债等，其在评估基准日经审计的资产类型和账面金额列表如下。

单位：元

资产类型	账面金额(元)
流动资产	89,960,348.57
长期投资	0.00
固定资产	14,808,058.94
无形资产	2,663,805.34
资产合计	121,778,454.77
负债合计	416,926,294.33
净资产	-295,147,839.56

2、企业目前经营场所租赁情况如下：

根据企业申报材料，苏州游视网络科技有限公司位于江苏省苏州市太仓市海运堤路 86 号-2 檐的办公场所系向太仓兰海文化商旅有限公司租赁取得，租赁期自 2013 年 10 月 1 日起至 2023 年 9 月 30 日止，涉及的建筑面积为 3,450 平方米，基准租金为 1.8 元/ m^2 . 天，租金优惠为免租 4 年，后续每两年提高 0.5 元，截至评估基准日 2016 年 10 月 31 日办公场所仍在免

租期内；另有位于上海市闸北区广中西路 777 弄 91、99 号江裕大厦 9 楼、10 楼、13 楼整层的办公场所系上海江裕数码科技发展有限公司租赁取得，涉及的建筑面积共计 3,434.6 平方米，9 楼整层租赁期自 2015 年 7 月 19 日起至 2017 年 9 月 18 日止（其中 2015 年 7 月 19 日起至 2015 年 11 月 18 日为免收租费期），每月租金计人民币 114,470 元；10 楼整层租赁期自 2014 年 5 月 21 日起至 2017 年 5 月 20 日止（其中 2014 年 5 月 21 日起至 2014 年 9 月 5 日为免租期），每月租金计人民币 114,474 元；13 楼整层租赁期自 2015 年 12 月 01 日起至 2018 年 11 月 30 日止（其中 2015 年 12 月 01 日起至 2016 年 4 月 30 日为免收租费期），每月租金计人民币 144,516 元。

3、根据企业申报材料，苏州游视网络科技有限公司拥有各类设备 6,577 台（套）。

4、根据企业申报材料，企业存在账面已反映无形资产，系软件使用权、域名使用权等；以及企业存在账面未反映的无形资产，系 PLU 注册商标，本次评估纳入评估范围。

5、根据企业申报材料，苏州游视网络科技有限公司长期股权投资情况如下：

序号	企业名称	持股比例	会计核算方式	合并口径范围内
1	上海游竞网络科技有限公司	100%	成本法	是
2	苏州赛游网络文化有限公司	100%	成本法	是
3	北京音秀文化传播有限公司	100%	成本法	是
4	精艺游美（北京）网络科技有限公司	80%	成本法	是

上述列入评估范围的资产及负债已经瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了保留意见的审计报告。

四、价值类型和定义

本次评估的资产价值为在持续经营前提下的市场价值。

市场价值是指自愿买方和自愿卖方在各自理性行事且未受任何强迫的情况下，评估对象在评估基准日进行正常公平交易的价值估计数额。

本次评估选择该价值类型，主要是基于本次评估目的、市场条件、评估假设及评估对象自身条件等因素。

本报告所称“评估价值”，是指所约定的评估对象与范围在本报告约定的价值类型、评估假设和前提条件下，按照本报告所述程序和方法，仅为本报告约定评估目的的服务而提出的评估意见。

五、评估基准日

(一) 本项目评估基准日是 2016 年 10 月 31 日；

(二) 确定本评估基准日的是根据《上海游久游戏股份有限公司董事会十届二十二次会议决议》，以及上海游久游戏股份有限公司 2016 年 11 月 16 日发布《上海游久游戏股份有限公司关于苏州游视网络科技有限公司原股东与上海聚力传媒技术有限公司签署合作框架协议的公告》，上海游久游戏股份有限公司为此次拟股权转让工作拟订了时间表，为了加快整体工作的进程，同时考虑到评估基准日尽可能与本次评估目的的实现日接近的需要和完成评估工作的实际可能，经与各方协商，确定评估基准日为 2016 年 10 月 31 日。

(三) 评估基准日的确定对评估结果的影响符合常规情况，无特别影响因素。本次评估的取价标准为评估基准日有效的价格标准。

六、评估依据

(一) 法规依据

1、《中华人民共和国公司法》(2013 年 12 月 28 日中华人民共和国主席令第 8 号)；

-
- 2、《中华人民共和国资产评估法》（中华人民共和国主席令第 46 号，
自 2016 年 12 月 1 日起施行）；
3、其它法律法规。

（二）准则依据

- 1、《资产评估准则——基本准则》（财企[2004]20 号）；
- 2、《资产评估职业道德准则——基本准则》（财企[2004]20 号）；
- 3、《资产评估准则——评估报告》（中评协[2007]189 号）；
- 4、《资产评估准则——评估程序》（中评协[2007]189 号）；
- 5、《资产评估准则——业务约定书》（中评协[2007]189 号）；
- 6、《资产评估价值类型指导意见》（中评协[2007]189 号）；
- 7、《资产评估准则——无形资产》（中评协[2008]217 号）；
- 8、《资产评估准则——企业价值》（中评协[2011]227 号）；
- 9、《资产评估职业道德准则——独立性》（中评协〔2012〕248 号）；
- 10、注册资产评估师关注评估对象法律权属指导意见；
- 11、评估机构业务质量控制指南；
- 12、《资产评估操作专家提示—上市公司重大资产重组评估报告披露》；
- 13、企业会计准则；
- 14、其它相关行业规范。

（三）经济行为依据

- 1、企业董事会决议及公司公告；
- 2、本次评估业务约定书。

(四) 权属依据

- 1、苏州游视网络科技有限公司营业执照、验资报告、章程；
- 2、苏州游视网络科技有限公司车辆行驶证；
- 3、各类交易合同、抵押合同、担保合同及其他合同或协议；
- 4、其它相关证明材料。

(五) 取价及参考依据

- 1、《资产评估常用方法与参数手册》（机械工业出版社）；
- 2、中国人民银行公布的存贷款利率；
- 3、国家外汇管理局公布的汇率；
- 4、WIND 资讯系统；
- 5、《阿里巴巴》、《淘宝网》、《京东网》信息；
- 6、《汽车之家》信息；
- 7、《机动车强制报废标准规定》（商务部、发改委、公安部、环境保护部令 2012 年第 12 号）；
- 8、《中华人民共和国车辆购置税暂行条例》（2000 年中华人民共和国国务院令[2000]第 294 号）；
- 9、《中华人民共和国增值税暂行条例》（2008 年中华人民共和国国务院令第 538 号）；
- 10、《中华人民共和国增值税暂行条例实施细则》（2008 年中华人民共和国财政部、国家税务总局令第 50 号）；
- 11、《关于全国实施增值税转型改革若干问题的通知》（财税[2008]170 号）；
- 12、《关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改增值税试点税收政策的通知》（财税[2013]37 号）；

- 13、普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）[普华永道中天审字[2016]第 25646 号]合并口径审计报告；
- 14、瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）[瑞华专审字(2016) 31210001 号]合并口径审计报告；
- 15、公司提供的部分合同、协议等；
- 16、国家宏观经济、行业、区域市场及企业统计分析资料；
- 17、同花顺证券投资分析系统 A 股上市公司的有关资料；
- 18、评估人员现场勘察记录、市场询价和参数资料。

（六）其它参考资料

- 1、被评估单位提供的评估基准日会计报表及账册与凭证；
- 2、被评估单位提供的资产评估申报表；
- 3、评估人员现场勘察记录及收集的其他相关估价信息资料；
- 4、其它有关价格资料。

七、评估方法

企业价值评估的基本方法主要有资产基础法、收益法和市场法。这三种评估方法分别从资产途径、收益途径和市场途径分析和估算评估对象的价值。在评估中究竟选择哪种方法，主要考虑经济行为所对应的评估目的和确定的价值类型，综合企业的经营和资产情况、特点，以及委托方的要求和资料、参数的来源等因素，选用适用的评估方法。

（一）评估方法适用性分析及选择

- 1、企业价值评估中的资产基础法，是指以被评估企业评估基准日的资产负债表为基础，合理评估企业表内及表外各项资产、负债价值，确定评

估对象价值的评估方法。

考虑到被评估单位资产产权清晰、财务资料完整，各项资产和负债都可以被识别。委估资产不仅可根据财务资料和购建资料确定其数量，还可通过现场勘查核实其数量，可以按资产再取得途径判断其价值，所以本次评估可以采用资产基础法。

2、企业价值评估中的收益法，是指将预期收益资本化或者折现，确定评估对象价值的评估方法。它是根据企业未来预期收益，按适当的折现率将其换算成现值，并以此收益现值作为股东全部权益的评估价值。

根据企业历史经营资料判断收益现值法的适用性。针对本项目的具体情况，评估人员对苏州游视网络科技有限公司历史经营状况进行了分析了解，企业属于网络文化传播等行业，该行业在市场上较为特殊，根据近年企业财务数据显示，企业一直处于亏损状态，仍在发展阶段。对未来的收益难以预测。本次评估目的拟股权转让，涉及到市场化交易，收益法无法准确评估出企业现有价值，经分析评估人员认为本次企业价值评估不宜采用收益法。

3、企业价值评估中的市场法，是指将评估对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较，确定评估对象价值的评估方法。

市场法是指将评估对象与参考企业、在市场上已有交易案例的企业、股东权益、证券等权益性资产进行比较以确定评估对象价值的评估思路。市场法中常用的两种方法是参考企业比较法和并购案例比较法。经分析，评估人员在公开市场上可以找到类似的可比公司（或交易案例）及交易价格，获取影响交易价格的各项因素条件，可将各种因素量化成修正系数来对交易价格进行修正，因此本次评估适宜采用市场法。

综上所述，根据资产评估相关准则要求，本次评估充分考虑了评估目的、评估对象和范围的相关要求，评估人员通过对评估对象的现场勘查及

其相关资料的收集和分析，分别采用资产基础法和市场法进行评估，最后确定评估结论的方法为市场法。

（二）评估方法的具体应用

1、资产基础法

资产基础法是指分别求出企业各项资产的评估值并累加求和，再扣减负债评估值，得出企业股东权益价值的一种方法。

基本计算公式：股东全部权益评估值=各项资产评估价值之和-各项负债评估价值之和

资产基础法中各项资产及负债的评估方法及主要过程

（1）关于流动资产的评估

1) 对于货币资金的评估，评估人员通过对被评估单位评估基准日库存现金进行盘点、银行存款对人民币账户采用将评估基准日各银行存款明细账余额与银行对账单核对，确定评估值；对美元账户按基准日汇率乘以核实后的各银行存款账户余额确定评估值。

2) 对于应收款项和其他应收款，评估人员在对应收款项核实无误的基础上，借助于历史资料和现在调查了解的情况，具体分析数额、欠款时间和原因、款项回收情况、欠款人资金、信用、经营管理现状等。对有确凿证据证明已经发生坏账的款项，取得相关的证明文件，对该款项无法收回的部分全部确认风险损失；对于其余款项根据账龄的不同评估风险损失。

3) 对于预付账款，主要通过判断其形成取得的代言、冠名、主播权利能否实现或能否形成资产确定评估值。

（2）关于长期股权投资的评估

对于长期投资（股权投资），通过取得被投资企业的营业执照、企业

章程、验资报告、以前年度审计报告及评估基准日的会计报表，了解其资产及经营状况，再根据投资比例确定评估值经对长期投资单位的股东全部权益价值进行评估，以股东全部权益价值评估结果与持股比例确定长期投资评估值。

评估价值=被投资企业评估后股东全部权益价值×投资比例

(3) 关于固定资产的评估

对车辆、电子设备根据评估目的，结合评估对象实际情况，主要采用重置成本法进行评估。

成本法基本公式为：评估值=重置全价×综合成新率

根据财政部、国家税务总局财税[2008]170号《关于全国实施增值税转型改革若干问题的通知》及财政部、国家税务总局财税(2009)113号《关于固定资产进项税额抵扣问题的通知》，对于符合条件的设备，本次评估重置全价扣除相关增值税。

(1) 重置全价的确定

根据不同设备类型的特点，重置全价确定方法如下：

①对于电子设备，主要通过网上查询及市场询价等方式取得设备购置价，在此基础上考虑各项合理费用，如运杂费、安装费等。其中对于部分询不到价格的设备，采用替代性原则，以同类设备价格并考虑合理费用后确定重置全价。

即：重置全价=设备现价×(1+运杂、安装费费率)+其它合理费用—增值税额

②通过市场询价确定车辆市场购置价，再加上车辆购置税和相关手续牌照费作为其重置全价。

即：车辆重置全价=购置价+[购置价/(1+增值税税率)]×车辆购置税税

率+其他合理费用—增值税额

(2) 综合成新率的确定

①对价值量较大的重点、关键设备成新率的确定：在年限法理论成新率的基础上，再结合各类因素进行调整，最终合理确定设备的综合成新率，计算公式：

$$\text{综合成新率} = \text{理论成新率} \times \text{调整系数 } K$$

其中：

$$\text{理论成新率} = \frac{\text{尚可使用年限}}{(\text{已使用年限} + \text{尚可使用年限})} \times 100\%$$

②对于车辆，依据国家颁布的车辆强制报废标准，对于非营运的小、微型汽车以车辆行驶里程确定理论成新率，然后结合现场勘察情况进行调整，其公式为：

$$\text{行驶里程理论成新率} = \frac{(\text{规定行驶里程} - \text{已行驶里程})}{\text{规定行驶里程}} \times 100\%$$

$$\text{综合成新率} = \text{理论成新率} \times \text{调整系数 } K$$

③对于电子设备，主要通过对设备使用状况的现场勘察，并根据各类设备的经济寿命年限，综合确定其成新率。

(3) 评估值的确定

将重置全价和综合成新率相乘，得出评估值。

(4) 关于无形资产的评估

无形资产系企业账面已反映的软件使用权、域名使用权及账面未反应的注册商标，采用如下方法进行评估：

- 1) 对于外购的可更新使用的软件使用权，根据购买协议规定或财务政策限定使用期限，按其核实后尚余受益期确定评估值；
- 2) 无形资产系域名软件使用权等，本次按核实后账面值评估。
- 3) 对于注册商标，分析其为企业带来超额收益的能力，本次采用重置

成本法进行评估；

(5) 关于长期待摊费用的评估

长期待摊费用系企业装修工程款。采用重置成本法评估。

具体计算公式：评估价值=重置全价×成新率

(6) 关于其他非流动资产的评估

根据资产的可收回价值确定评估值。

(7) 关于负债的评估

关于负债，根据企业提供的各项目明细表，以核实后企业实际承担的负债确认评估值。

2、市场法评估

(1) 市场法简介及适用条件

企业价值评估中的市场比较法，也称“相对估价法”，是根据与被评估企业相同或相似的对比公司近期交易的成交价格，通过分析对比公司与被评估企业各自特点分析确定被评估企业的股权评估价值。市场法常用的具体方法是上市公司比较法和交易案例比较法。使用市场法估值的基本条件是：需要有一个较为活跃的资本、证券市场；市场案例及其与估值目标可比较的指标、参数等资料是可以搜集并量化的。由于交易案例资料难以收集且无法了解其中是否存在非市场价值因素，因此不宜选择交易案例比较法。对于上市公司比较法，由于上市公司的指标数据的公开性，使得该方法具有较好的操作性，故本次选择采用上市公司比较法。

上市公司比较法，一般是指根据估值对象所处市场的情况，选取某些公共指标如市净率(PB)、市盈率(PE)、市销率(PS)、价值-EBITDA比率(EV/EBITDA)等与可比公司进行比较，通过对估值对象与可比公司各指标相

关因素的比较，调整影响指标因素的差异，来得到估值对象的市净率(PB)、市盈率(PE)、市销率(PS)、价值-EBITDA比率(EV/EBITDA)，据此计算目标公司股权价值。

(2) 市场法评估基本思路

此次评估选用市场法中的上市公司比较法，基本评估思路如下：

1) 分析被评估企业的基本状况。主要包括其所在的行业、经营范围、规模、财务状况等。

2) 确定可比上市公司。参考企业应在营运上和财务上与被评估企业具有相似的特征，这是选择参考企业的基本原则。

3) 分析、比较被评估企业和可比企业的主要财务指标。主要包括涉及资产规模、盈利能力、营运能力、偿债能力、成长能力等多方面的财务指标。

4) 对可比企业选择适当的价值乘数，并采用适当的方法对其进行修正、调整，进而估算出被评估企业的价值乘数。

5) 根据被评估企业的价值乘数，在考虑缺乏市场流通性折扣的基础上，最终确定被评估企业的股权价值。

根据评估对象所处行业特点，本次评估采用市销率(PS)估值模型对苏州游视网络科技有限公司的股权价值进行评估。

八、评估程序实施过程和情况

本次评估程序主要分五个阶段实施。

(一) 接受委托阶段

根据《上海游久游戏股份有限公司董事会十届二十二次会议决议》，以及上海游久游戏股份有限公司 2016 年 11 月 16 日发布《上海游久游戏股份有限公司关于苏州游视网络科技有限公司原股东与上海聚力传媒技术有限公司签署合作框架协议的公告》，上海游久游戏股份有限公司拟转让其

持有的苏州游视网络科技有限公司股权。正式确定上海众华资产评估有限公司为本项目的评估机构，确定 2016 年 10 月 31 日为评估基准日。之后我公司与委托方签署了资产评估业务约定合同，明确了评估目的、评估范围和评估对象。

（二）前期准备阶段

上海众华资产评估有限公司成立了资产评估项目小组（以下简称评估小组），确定了该项目协调人和项目负责人，并根据被评估单位资产量大小、资产分布和资产价值特点，组建评估队伍。

项目负责人针对该项目的特点，为了保证评估质量，统一评估方法和参数，结合以往从事评估工作的经验和评估范围内不同类型企业资产的特点，拟定了《资产评估项目计划书》。

指导被评估单位清查资产并提供相关资料，以及填报资产清查评估明细表，检查核实资产和验证被评估单位提供的资料。

（三）开展资产核实和现场调查工作阶段

在企业如实申报资产并对委估资产进行全面自查的基础上，评估人员对纳入评估范围内的全部资产和负债进行了全面清查，对企业财务、经营情况进行系统调查。现场调查工作时间为 2016 年 11 月 17 日至 2016 年 11 月 30 日。

资产清查过程如下：

1、指导企业相关的财务与资产管理人员在资产清查的基础上，按照评估机构提供的“资产评估清查明细表”、“资产调查表”、“资料清单”及其填写要求，进行登记填报。

2、评估人员审查各类资产评估清查明细表，检查有无填列不全、资产

项目不明确现象，并根据经验及掌握的有关资料，检查资产评估清查明细表有无漏项，根据调查核实的资料，对资产评估清查明细表进行完善。

3、对该单位填报的资产评估明细申报表进行征询、鉴别，选定评估方法；根据资产评估申报表的内容，与该单位有关财务记录数据进行核对，到现场进行实物核实和调查，对资产状况进行察看、记录；查阅委估资产的产权证明文件和有关机器设备运行、维护及事故记录等资料；了解企业的税收及其他优惠政策；评估人员和资产管理人员进行交谈，了解资产的管理、资产配置情况；开展市场调研询价工作，收集市场信息资料。

4、评估人员对管理层进行访谈，听取了企业营运模式，主要产品或服务业务，成本等收益现状的介绍；了解企业核算体系、管理模式；企业核心技术，研发力量以及未来发展规划和行业前景；调查了企业所在行业的市场需求、竞争状况、企业优势、劣势；分析了影响企业经营的相关宏观经济形势和行业环境因素。

（四）评定估算、汇总阶段

2016年12月1日至2016年12月9日，基本完成了评估计算和与其他中介机构进行初步数据核对工作。评估人员根据本项目特点、各类资产特性和相关资料的收集程度选择适当的评估方法，通过搜集市场信息，明确各类资产的具体评估参数和价格标准，开始评定估算、撰写说明与报告，在对初稿数据进行分析汇总的基础上提交项目负责人进行审核。

（五）内部审核和与委托方等进行沟通汇报，出具报告阶段

根据评估公司内部审核制度，由总师室对评估小组提交的评估报告、评估说明、评估明细表和工作底稿进行全面审核，并重点安排评估数据链接的稽核工作。在审核工作结束后，评估小组对评估报告进行修改完善，

同时与委托方进行了沟通，最后经总经理审核后出具正式报告。

九、评估假设

(一) 基本假设：

1、公开市场假设：公开市场是指充分发达与完善的市场条件，是一个有自愿的买者和卖者的竞争性市场，在这个市场上，买者和卖者的地位是平等的，彼此都有获取足够市场信息的机会和时间，买卖双方的交易行为都是在自愿的、理智的而非强制的或不受限制的条件下进行的。

2、持续使用假设：该假设首先设定被评估资产正处于使用状态，包括正在使用中的资产和备用的资产；其次根据有关数据和信息，推断这些处于使用状态的资产还将继续使用下去。持续使用假设既说明了被评估资产所面临的市场条件或市场环境，同时又着重说明了资产的存续状态。

3、持续经营假设，即假设被评估单位以现有资产、资源条件为基础，在可预见的将来不会因为各种原因而停止营业，而是合法地持续不断地经营下去。

(二) 一般假设：

1、本报告除特别说明外，对即使存在或将来可能承担的抵押、担保事宜，以及特殊的交易方式等影响评估价值的非正常因素没有考虑。

2、国家现行的有关法律及政策、产业政策、国家宏观经济形势无重大变化，评估对象所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化，无其他人力不可抗拒及不可预见因素造成重大不利影响。

3、评估对象所执行的税赋、税率等政策无重大变化，信贷政策、利率、汇率基本稳定。

4、依据本次评估目的，确定本次估算的价值类型为市场价值。估算中的一切取价标准均为估值基准日有效的价格标准及价值体系。

5、本次评估以本资产评估报告所列明的特定评估目的为基本假设前提；

6、本次评估的各项资产均以评估基准日的实际存量为前提，有关资产的现行市价以评估基准日的有效价格为依据；

7、假设评估基准日后外部经济环境不会发生不可预见的重大变化；有关信贷利率、汇率、赋税基准及税率，政策性征收费用等不发生重大变化；

8、假设评估对象在公开市场上进行交易，买卖双方在该市场都掌握了必要的市场信息，不因任何利益抬高或降低评估对象的真实价值。

（三）针对性假设：

1、被评估单位提供的业务合同以及公司的营业执照、章程，签署的协议，审计报告、财务资料等所有证据资料是真实的、有效的。

2、评估对象目前及未来的经营管理班子尽职，不会出现影响公司发展和收益实现的重大违规事项，并继续保持现有的经营管理模式持续经营

3、企业以前年度及当年签订的合同有效，并能得到执行。

4、本次评估的未来预测是基于现有的市场情况对未来的一个合理的预测，不考虑今后市场会发生目前不可预测的重大变化和波动。如政治动乱、经济危机、恶性通货膨胀等。

5、本次评估中所依据的各种收入及相关价格和成本等均是评估机构依据被评估单位提供的历史数据为基础，在尽职调查后所做的一种专业判断，评估机构判断的合理性等将会对评估结果产生一定的影响。

6、目标公司的高级管理层以及核心员工均未与目标公司单独签署竞业限制协议或者服务期承诺，本次评估假设目标公司未来管理层无重大变动，高级管理层以及核心员工不存在与公司竞业竞争等情况出现。

7、本次评估对象合并报表资产总额：98,445,536.24 元，合并报表负

责总额 413,635,994.90 元，合并报表净资产-315,190,458.66 元，本次评估假设现有投资者可以为企业筹集资金以补充到基准日后的现金流中，使得企业保有持续经营能力。

当出现与前述假设条件不一致的事项发生时，本评估结果一般会失效。

十、评估结论

(一) 概述

按照资产基础法评估，被评估单位在基准日市场状况下股东全部权益价值评估值为人民币 -313,455,591.93 元；其中：总资产账面值 121,778,454.77 元，评估值 103,470,702.40 元，增值额 -18,307,752.37 元，增值率 -15.03%；总负债账面值 416,926,294.33 元，评估值 416,926,294.33 元，无增减值；净资产账面值 -295,147,839.56 元，评估值 -313,455,591.93 元，增值额 -18,307,752.37 元，增值率 -6.20%。

按照合并口径市场法评估，被评估单位在基准日市场状况下股东全部权益价值评估值为 1,308,000,000.00 元。大写：人民币壹拾叁亿零捌佰万元。经业务拆分后：其中直播业务估值为 915,600,000.00 元，电竞业务估值为 392,400,000.00 元。

(二) 评估结论分析

资产基础法评估值为 -313,455,591.93 元，市场法评估值为 1,308,000,000.00 元，两者相差 1,621,455,591.93 元，差异率为 -517.28%。评估人员分析的差异原因主要为：由于委估企业属于当下较为热门的新兴行业，其主要业务为视频网络直播、网络游戏的运营与推广、电子竞技大赛的筹办并拥有中国较为知名的《龙珠直播》网络视频平台，据资料显示拥有和委估企业相类似的映客直播今年 1 月估值仅为 3.78 亿元到 2016 年 9 月身价暴涨 17 倍。直播行业的快速兴起使得直播平台的估值也水涨船高，有统计表明，目前国内已知直播平台有 116 个，其中 108 个项目都获得了

融资，预计到 2020 年网络直播行业市场规模将有望突破 1000 亿元。直播平台的价值远不仅仅体现在作为用户观看内容的平台，更是连接可观的用户群体和整个产业甚至泛娱乐产业的超级入口。而直播平台的商业模式和变现模式也逐渐发生改变，这使得直播平台的潜在变现价值巨大。但该类企业也普遍面临着盈利困难的矛盾：盈利难的问题一直伴随着直播行业的发展，仅依靠打赏分成的商业模式过于单一，难以抵消带宽和签约主播的成本。直播平台还斥巨资签下明星主播，以及高投入的带宽成本，用资本堆砌出 2016 年最大的风口。2015 年映客净利润只有 167.28 万元，虎牙 2015 年亏损高达 3.87 亿元，龙珠 TV2015 年上半年的营业收入约为 8,000 万元，但亏损也高达约 1 亿元，尚处于发展期的委估企业，需要大量资金去维系企业的开支，导致资产负债比居高不下，一直采用以“烧钱”换取市场份额的发展方式，依据 3Com 公司的创始人，计算机网络先驱罗伯特·梅特卡夫提出的梅特卡夫定律，即网络平台的价值以用户数量的平方的速度增长。网络平台的规模增长 1 倍，其价值就增长 10 倍。联网的用户越多，网络平台的价值越大，需求也就越大。作为老牌网络视频直播平台的龙珠直播因起步较早通过前期较好的运作虽投资巨大却占有一定市场份额具有较强的发展潜力，例如：市场研究机构 EEDAR 的一份数据报告，该机构分析师 Edward Zhou 预测称，2016 年《英雄联盟》将占有高达 66% 的 MOBA 游戏市场，远远甩开其后占有 14% 市场的《DOTA2》，占有 7% 市场的《风暴英雄》，以及占有 2.5% 市场的《神之浩劫》、1.2% 的《巨兽战争》。《英雄联盟》该款游戏已成为中国乃至全球最受欢迎的网络游戏和电竞游戏，而委估企业就围绕《英雄联盟》承办的赛事及相关直播占有极大的份额也形成了大量的关注用户。一般来说该行业所涉企业的市场价值主要反应企业发展潜力及占有的市场份额（用户量），而非报表所体现的股东全部权益价值，综上所述，市场法是从市场角度出发，反映了企业在市场上可接受的估值，而资

产基础法是指在合理评估企业各分项资产价值和负债的基础上确定评估对象价值的评估思路，即将构成企业的各种要素资产的评估值加总减去负债评估值求得企业股东权益价值的方法，两种方法的估值对企业价值的显化范畴不同。因此造成两种方法评估结果存在较大差异。

（三）评估结论的分析及选择理由

本次评估采用市场法结论，主要理由是：一、市场法的理论基础是同类、同经营规模并具有相同获利能力的企业其市场价值是相同的（或相似的），采用市场法是引用上市公司的数据进行对比评估，结果可信度较高。二、被评估合并企业目前处于亏损状态，企业未来经营受宏观经济、市场环境、投资者信心、管理层决策等因素影响加大，采用市场法的对比案例企业与被评估所面临的问题有相似程度，具有较高的参考价值。

本次评估考虑了流动性折扣，但由于本次评估涉及的是控股权人向另一方转让控股权，故不涉及控股权溢价或少数股东折价因素。

十一、特别事项说明

（一）在评估过程中已发现可能影响评估结论，但非评估人员执业水平和能力所能评定估算的有关事项：

- 1、权属资料不全面或者权属存在瑕疵的情形；
- 2、评估资料不完整情形，评估处理方式；
- 3、评估程序受到的限制情形，评估处理方式；
- 4、抵押、质押、担保及其或有负债、或有资产等事项的性质、金额及与列入评估范围的资产和负债的关系；
- 5、影响生产经营活动和财务状况的重大合同、重大诉讼事项、法律纠纷；
- 6、对于已作评估处理、尚未报经批准并进行会计处理的盈亏、

毁损、报废、资金挂账、呆坏账、无需支付的负债等情况，应当提示按相关规定报批后进行处理；

7、评估基准日至评估报告日之间可能对评估结论产生影响的政策调整和其他事项；

8、引用其他机构出具的报告结论的方式及调整情况。

9、瑞华会计师事务所(特殊普通合伙)审计，并出具了瑞华专审字[2016]第 31210001 号保留意见审计报告。导致保留意见的事项：苏州游视网络科技有限公司 2016 年 10 月 31 日的应收账款中，存在部分大额应收账款余额计 3,277.63 万元，占苏州游视网络科技有限公司合并资产总额的 33.29%。我们未获得应收账款函证回函，也无法实施必要的审计替代程序，以获取充分、适当的审计证据。

以上特别事项提请报告使用者注意。

(二) 苏州游视网络科技有限公司在提供资料时未作特殊说明的，而本评估机构的评估人员根据专业经验一般不能获悉及无法收集资料的情况下，本评估机构及评估人员不承担相关责任。

(三) 本评估机构及评估人员不对资产评估委托方和被评估单位提供的有关经济行为文件、营业执照、验资报告、审计报告、权证、会计凭证等证据资料本身的合法性、完整性、真实性负责。

(四) 本评估报告未考虑评估增减值所引起的税负问题，委托方或被评估单位在使用本评估报告为评估目的服务时，应当考虑税负问题，并按照国家有关规定处理。

(五) 本次资产评估是在独立、客观、公正的原则下作出的，本机构及参加评估人员与委托方、被评估单位确无任何特殊利益关系，评估人员在评估过程中，恪守职业规范，进行了公正评估。

十二、评估报告使用限制说明

(一) 本评估报告只能用于本评估报告载明的评估目的和用途。评估报告使用者应按有关法律、法规，以及资产评估业务约定书的要求正确、恰当地使用本评估报告，任何不正确或不恰当地使用报告所造成的不便或损失，将由报告使用者自行承担责任。

(二) 评估报告只能由评估报告载明的评估报告使用者使用，评估人员不承担相关当事人决策的责任。本评估结论不应该被认为是对评估对象可实现价格的保证。

(三) 未征得评估机构同意，评估报告的全部或者部分内容不得被摘抄、引用或者披露于公开媒体，法律、法规规定以及相关当事方另有约定的除外。

(四) 评估结论使用有效期为一年，自 2016 年 10 月 31 日至 2017 年 10 月 30 日。当评估目的在评估基准日后的一年内实现时，以评估结论作为交易价值参考依据，超过一年，需重新确定评估结论；

(五) 如果存在评估基准日期后、有效期以内的重大事项，不能直接使用本评估结论。若资产数量发生变化，应根据原评估方法对资产价值额进行相应调整；若资产价格标准发生重大变化，并对资产评估价值已经产生明显影响时，委托方应及时聘请评估机构重新确定评估价值。

(六) 当政策调整对评估结论产生重大影响时，应当重新确定评估基准日进行评估。

十三、评估报告日

本评估报告日为 2016 年 10 月 31 日。

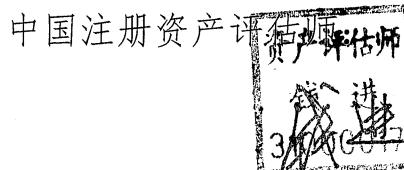
谨此报告

上海众华资产评估有限公司



法定代表人：

左英浩



中国注册资产评估师：

2016 年 12 月 12



第四部分 附 件

(除特别注明的外，其余均为复印件)

- 一、上海游久游戏股份有限公司董事会决议；
- 二、苏州游视网络科技有限公司评估基准日 2016 年 10 月 31 日的审计报告；
- 三、[普华永道中天审字[2016]第 25646 号]合并口径审计报告；
- 四、上海游久游戏股份有限公司营业执照；
- 五、苏州游视网络科技有限公司营业执照；
- 六、上海游久游戏股份有限公司承诺函；
- 七、苏州游视网络科技有限公司承诺函；
- 八、上海众华资产评估有限公司和评估人员的承诺函；
- 九、上海众华资产评估有限公司资格证书；
- 十、上海众华资产评估有限公司营业执照；
- 十一、本项目评估人员资产评估资格证书；
- 十二、资产评估业务约定书。



证券期货相关业务评估资格证书

经财政部、中国证券监督管理委员会审查，批准上海众华资产评估有限公司从事证券、期货相关评估业务。



发证时间：

证书编号：0210031004

批准文号：财企[2009]23号

序列号：0000050