

浙江金科娱乐文化股份有限公司拟收购
杭州每日给力科技有限公司股权所涉及的
杭州每日给力科技有限公司股东全部权益价值

评估报告

银信评报字[2016]沪第 1284 号

银信资产评估有限公司

2016 年 11 月 30 日

目录

评估师声明	1
摘要	2
正文	5
一、委托方、被评估单位概况	5
二、评估目的	9
三、评估对象和评估范围	20
四、价值类型及其定义	20
五、评估基准日	22
六、评估依据	22
七、评估方法	24
八、评估程序实施过程和情况	28
九、评估假设	30
十、评估结论	32
十一、特别事项说明	33
十二、评估报告使用限制说明	35
十三、评估报告日	36
附件	37



评估师声明

一、我们在执行本资产评估业务中，遵循相关法律法规和资产评估准则，恪守独立、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、负债清单及未来年度盈利预测由委托方、被评估单位申报并经其签章确认；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、我们在评估对象中没有现存或者预期的利益，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、我们已对评估报告中的评估对象及其所涉及资产进行现场调查；我们已对评估对象及其所涉及资产的法律权属状况给予必要的关注，对评估对象及其所涉及资产的法律权属资料进行了查验，并对已经发现的问题进行了如实披露，且已提请委托方及相关当事方完善产权以满足出具评估报告的要求。

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。

六、我们执行资产评估业务的目的是对评估对象在评估基准日的价值进行分析、估算并发表专业意见，并不承担相关当事人决策的责任。评估结论不应当被认为是评估对象可实现价格的保证。



银信资产评估有限公司

地址：上海市九江路69号

电话：021-63391088

传真：021-63391116

邮编：200002

浙江金科娱乐文化股份有限公司拟收购
杭州每日给力科技有限公司股权所涉及的
杭州每日给力科技有限公司股东全部权益价值
评估报告

银信评报字[2016]沪第 1284 号

摘要

一、项目名称：浙江金科娱乐文化股份有限公司拟收购杭州每日给力科技有限公司股权所涉及的杭州每日给力科技有限公司股东全部权益价值评估项目

二、委托方：浙江金科娱乐文化股份有限公司

三、其他评估报告使用者：被评估单位股东、证券监督管理机构以及国家法律、法规明确的为实现与本次评估目的相关经济行为而需要使用本评估报告的相关当事方

四、被评估单位：杭州每日给力科技有限公司

五、评估目的：股权收购

六、经济行为：浙江金科娱乐文化股份有限公司拟收购杭州每日给力科技有限公司股权，需对所涉及的杭州每日给力科技有限公司股东全部权益价值进行评估，为其股权收购提供价值参考

七、评估对象：被评估单位截至评估基准日的股东全部权益价值

八、评估范围：被评估单位截至评估基准日审计后的全部资产和负债

九、价值类型：市场价值

十、评估基准日：2016年10月31日

十一、评估方法：资产基础法、收益法

十二、评估结论：

在评估基准日 2016 年 10 月 31 日，在本报告所列假设和限定条件下，杭州每日给力科技有限公司报表账面净资产 1,914.14 万元，评估后杭州每日给力科技有限公司股东全部权益价值为 30,420.00 万元，评估增值 28,505.86 万元，增值率 1489.23%。

十三、评估结论使用有效期：



本评估结论仅对浙江金科娱乐文化股份有限公司拟收购杭州每日给力科技有限公司股权之经济行为有效，并仅在评估报告载明的评估基准日成立。资产评估结论使用有效期自评估基准日起一年内(即 2016 年 10 月 31 日至 2017 年 10 月 30 日)有效。当评估基准日后的委估资产状况和外部市场出现重大变化，致使原评估结论失效时，评估报告使用者应重新委托评估。

十四、特别事项说明：

(一) 本次评估中，企业管理人员预测的 2017 年至 2021 年营业收入分别为 3,245.89 万元、6,473.93 万元、9,070.92 万元、11,073.77 万元及 12,313.74 万元。其中，基准日正在运营的《口袋联盟》(2015 年、2016 年 1-10 月分别创造营业收入约 700 万元、1300 万元) 2017 年至 2021 年预测的营业收入分别为 839.88 万元、0 万元、0 万元、0 万元、0 万元，占预测期每年总营业收入预测数据的比例分别为 26%、0%、0%、0%、0%；基准日正在研发的游戏 2017 年至 2021 年预测的营业收入分别为 2,406.01 万元、2,737.41 万元、300.00 万元、0 万元、0 万元，占预测期每年总营业收入预测数据的比例分别为 74%、42%、3%、0%、0%；基准日已完成立项但尚未研发的游戏 2017 年至 2021 年预测的营业收入分别为 0 万元、2,240.57 万元、300.00 万元、118.50 万元、0 万元，占预测期每年总营业收入预测数据的比例分别为 35%、3%、1%、0%、0%；基准日尚未立项的游戏 2017 年至 2021 年预测的营业收入分别为 0 万元、1,495.95 万元、8,470.92 万元、10,955.27 万元、12,313.74 万元，占预测期每年总营业收入预测数据的比例分别为 0%、23%、93%、99%、100%。本评估报告收益法评估结果主要基于企业提供的盈利预测进行分析确定，但我们无法保证将来盈利指标能按预期计划实现，如果发生实际运行与预测结果不符合的情形，则必然影响本评估报告评估结果。因此，评估报告使用者必须在对被评估单位游戏开发和运营能力充分相信并认为其盈利预测数据具备合理性的情况下方能使用本评估报告的评估结论。

(二) 截至评估现场勘察日，被评估单位运营游戏的主要方式为代理发行，根据企业管理人员介绍，未来年度公司部分地区的游戏业务将通过自有系统以及未来将要构建的发行平台发行。据了解，被评估单位通过代理发行可取得全部游戏流水的约 20%，无游戏推广成本；若通过自有系统或平台发行游戏，被评估单位能够取得全部游戏流水的约 70%，同时将产生游戏推广费。虽然企业管理人员在预测发行方式转变的同时预测了推广费用(2018 年-2021 年游戏推广费预测数据分别为 1,769.60 万元、2,914.39 万元、3,617.54 万元及 4,788.78 万元)，但发行方式的转变最终提升了被评估



银信资产评估有限公司

地址：上海市九江路69号

电话：021-63391088

传真：021-63391116

邮编：200002

单位利润预测数据的绝对值，而能否成功通过自有系统或平台发行游戏进而提升利润水平具有一定的不确定性，提请评估报告使用者充分了解相关风险。

以上内容摘自资产评估报告正文，欲了解本评估项目的详细情况和合理解释评估结论，应当阅读资产评估报告正文，同时提请评估报告使用者关注评估报告中的评估假设、限制使用条件以及特别事项说明。



银信资产评估有限公司

地址：上海市九江路69号

电话：021-63391088

传真：021-63391116

邮编：200002

浙江金科娱乐文化股份有限公司拟收购
杭州每日给力科技有限公司股权所涉及的
杭州每日给力科技有限公司股东全部权益价值

评估报告

银信评报字[2016]沪第 1284 号

正文

浙江金科娱乐文化股份有限公司：

银信资产评估有限公司接受贵公司委托，根据有关法律、法规和资产评估准则，采用资产基础法、收益法，按照必要的评估程序，对浙江金科娱乐文化股份有限公司拟收购杭州每日给力科技有限公司股权之经济行为所涉及的杭州每日给力科技有限公司的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、被评估单位概况

（一）委托方和其他评估报告使用者：

1、委托方概况

委托方名称：浙江金科娱乐文化股份有限公司（简称：“金科娱乐”）

企业统一信用代码：913300006628918505

注册住所：浙江省杭州湾上虞工业园区

法定代表人：魏洪涛

注册资本：人民币 158126.0853 万元

公司类型：其他股份有限公司（上市）

经营范围：许可经营项目：广播电视节目制作（凭许可证经营），经营演出及经纪业务（凭许可证经营），音像制品的批发（凭许可证经营），互联网游戏经营（凭有效《网络文化经营许可证》和《增值电信业务经营许可证》经营），生产：年产过碳酸钠（SPC）10 万吨、食品级液态二氧化碳 1.2 万吨（凭有效《安全生产许可证》经营），



银信资产评估有限公司

地址：上海市九江路69号

电话：021-63391088

传真：021-63391116

邮编：200002

一般经营项目：文化娱乐产业投资，过碳酸钠、过硼酸钠研发；三嗪次胺基己酸系列产品、醋酸钠系列产品的研发、生产、销售及其他化工产品的研发及销售（除危险化学品及易制毒品外）；进出口业务贸易，计算机软硬件的设计、开发、销售，网络技术的技术开发、技术咨询、技术服务，游戏开发，图文设计制作，设计、制作、代理、发布国内各类广告，会展服务，影视文化信息咨询，摄影服务，体育运动项目经营，艺术创作，主题乐园的开发、建设、经营。

经营期限：2007年6月12日至长期

2、其他评估报告使用者

被评估单位股东、证券监督管理机构以及国家法律、法规明确的为实现与本次评估目的相关经济行为而需要使用本评估报告的相关当事方。

（二）被评估单位

1、被评估单位概况

被评估单位名称：杭州每日给力科技有限公司（简称：“杭州每日给力”）

统一社会信用代码：91330106568758463F

注册住所：杭州市西湖区灵溪北路21号合生国贸中心7幢6层A、B室

注册资本：人民币1000万元

公司类型：私营有限责任公司（自然人投资或控股）

经营范围：服务：手机软件、计算机软硬件、电子产品、通讯技术的技术开发、技术服务；批发、零售：通讯产品（除专控），数码产品，手机软件游戏；货物进出口、技术进出口（国家法律法规禁止经营的项目除外），法律法规限制经营的项目取得许可证后方可经营；其他无需报经审批的一切合法项目。

经营期限：2011年01月24日至2031年01月23日

委托方和被评估单位之间的关系：

委托方与被评估单位为收购与被收购关系。

2、被评估单位历史沿革

杭州每日给力系于2011年1月24日，成立时股权结构见下表：

序号	股东名称或姓名	认缴出资额（万元）	实际出资额（万元）	持股比例
1	丁懿	60	0	0
2	杭州每日科技有限公司	40	30	30%
合计		100.00	30	30%



银信资产评估有限公司

地址：上海市九江路69号

电话：021-63391088

传真：021-63391116

邮编：200002

上述出资业经浙江敬业会计师事务所有限公司审验并出具了编号为“浙敬会验字（2011）第028号”《验资报告》。被评估单位认缴出资于2011年1月13日之前缴足，补缴出资业经利安达会计师事务所浙江分所审验并出具了编号为“利安达验字[2011]第L1114号”《验资报告》。

期间经过多次股权转让及增资，截止评估基准日，杭州每日给力股权结构如下：

序号	股东名称	认缴额（万元）	认缴比例
1	杭州乔驰科技有限公司	20	2.00%
2	杭州酷辰商业展示有限公司	87.376	8.74%
3	杭州立元创业投资股份有限公司	87.376	8.74%
4	杭州米艺科技有限公司	120.02	12.00%
5	杭州华旦网络科技有限公司	202.712	20.27%
6	杭州麒麟投资管理有限公司	213.197	21.32%
7	杭州日龙投资管理有限公司	269.319	26.93%
合计		1,000.00	100%

评估人员收集了杭州市西湖区工商行政管理局档案室盖章确认的被评估单位工商信息查询资料，以确认上述出资的真实性，工商信息查询资料打印时间为2016年9月28日。

3、被评估单位历史财务资料

被评估单位近一年及评估基准日资产负债情况见下表：

金额单位：元

资产	2016年10月31日	2015年12月31日
流动资产：		
货币资金	19,105,931.72	7,088,042.94
应收账款	1,940,028.02	2,985,290.66
其他应收款	42,732.17	32,882.33
其他流动资产	20,049.87	105,375.00
流动资产合计	21,108,741.78	10,211,590.93
非流动资产：		
固定资产	582,208.24	169,199.56
递延所得税资产	12,763.34	
非流动资产合计	594,971.58	169,199.56
资产总计	21,703,713.36	10,380,790.49
流动负债：		
应付账款	16,924.01	
预收款项	178,972.35	830,435.25
应付职工薪酬	479,093.46	632,421.69



银信资产评估有限公司

地址：上海市九江路69号

电话：021-63391088

传真：021-63391116

邮编：200002

资产	2016年10月31日	2015年12月31日
应交税费	101,747.30	89,535.83
其他应付款	486,336.80	149,642.67
流动负债合计	1,263,073.92	1,702,035.44
非流动负债：		
递延收益	1,299,189.93	4,305,684.50
非流动负债合计	1,299,189.93	4,305,684.50
负债合计	2,562,263.85	6,007,719.94
所有者权益合计	19,141,449.51	4,373,070.55
负债和所有者权益总计	21,703,713.36	10,380,790.49

被评估单位近一年及评估基准日当期经营状况见下表：

金额单位：元

项目	2016年1-10月	2015年
一、营业收入	19,079,950.60	10,005,949.45
减：营业成本	65,165.87	990,566.04
营业税金及附加	6,331.99	28,729.06
销售费用	9,948.50	42,084.20
管理费用	14,334,209.90	4,443,818.34
财务费用	-162,657.37	-162,192.83
资产减值损失	-53,971.71	153,589.73
二、营业利润	4,880,923.42	4,509,354.91
加：营业外收入	193,326.49	30,319.67
减：营业外支出	11,847.47	10,001.33
三、利润总额	5,062,402.44	4,529,673.25
减：所得税费用	-12,763.34	
四、净利润	5,075,165.78	4,529,673.25

上表财务数据摘自被评估单位经审计的会计报表，2015年、2016年1-10月审计单位为天健会计师事务所（特殊普通合伙），审计报告文号为“天健审（2016）7974号”。

被评估单位执行《企业会计准则》，执行的增值税税率为6%，城市维护建设税税率为7%，教育费附加税率为3%，地方教育附加税率为2%；

被评估单位被认定为软件企业，软件企业证书编号为“浙R-2013-0015”，取得日期为2014年12月31日，根据《关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1号）文件的规定，我国境内新办软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。



4、被评估单位经营管理状况概述

□被评估单位简介

被评估单位成立于 2011 年 1 月 24 日，归属于其他信息技术服务业。主营业务为移动终端网络游戏的设计、研发及运营，是国内最早一批从事手机网络游戏开发与运营的企业之一。公司在游戏制作技术、相关领域人才与自主知识产权方面具有深厚的积累，具备独立研发各类型游戏的核心技术实力。公司拥有网络文化经营许可证、软件企业认定证书等资质，拥有专利、商标、著作权等十几项。

被评估单位现有员工 38 人，大部分拥有 6-8 年的游戏行业工作经验。部分员工来自网易、电魂、乐港等杭州老牌游戏公司的资深游戏行业从业人员，部分为应届生进入杭州每日给力并工作 3-5 年。

杭州每日给力自 2011 年成立以来，始终专注于移动游戏领域，并在行业内取得了优异的成绩。杭州每日给力作为知名移动游戏研发企业，凭借自身在行业内多年的深耕细作，通过自主研发并委托运营的经营模式，与 Efunfun、热酷、台湾松岗、上海慕核、恺英网络、搜狐畅游等代理发行公司建立了合作伙伴关系，与 Appstore、Google Play、UC、360、应用宝、百度 91、豌豆荚等国内外大型游戏运营平台建立了合作关系。被评估单位在 IP 授权、代理发行、国内外渠道、美术及音乐音效外包、广告、展览等游戏行业的各个环节都积累了众多合作伙伴及商务联系。

杭州每日给力研发了《文明复兴》、《黑暗之光》、《爱妹大作战》、《懒人魔兽》等多款成功手游。公司在成立伊始即具备了全球视野，所研发的所有游戏都面向全球市场。通过与全球一线发行商的通力合作及自我发行的尝试，积累了丰富的全球化经验。其中《文明复兴》为 2012 年苹果 App Store 营收榜年度总榜第 59 名，最高时排名第 9 名；在台湾地区排名 App Store 达到付费榜第一、免费榜第一，并占据营收榜第一超过 3 个月，为台湾地区营收榜年度总榜第 9 名。《黑暗之光》在韩国地区获得 App Store 首页大图推荐。《口袋联盟》在全球各大主要移动游戏市场上线发布，在中国大陆、台湾、泰国、新加坡、印尼等众多国家地区进入 App Store 及 Google Play 榜单前 10 甚至前 3，挺进美国区营收榜前 100，全球累计用户 687.7 万，在全球范围内创造了一定的影响力，通过网络游戏载体实现了海内外文化的交流与传播。

通过不断积累，杭州每日给力在移动网络游戏领域取得了良好口碑，在业内积累了一定的影响力，并逐渐形成品牌优势与用户认可度。杭州每日给力目前已发展成为同时上线多款游戏、拥有规模化研发团队、面向全球研发发行游戏、能够同时研发多



款精品游戏并具备充足新游戏产品储备的行业内优质企业。随着杭州每日给力游戏运营资格的取得以及对产品研发力度的持续加大，公司的行业地位将进一步得到巩固和提升。

□被评估单位主要盈利模式

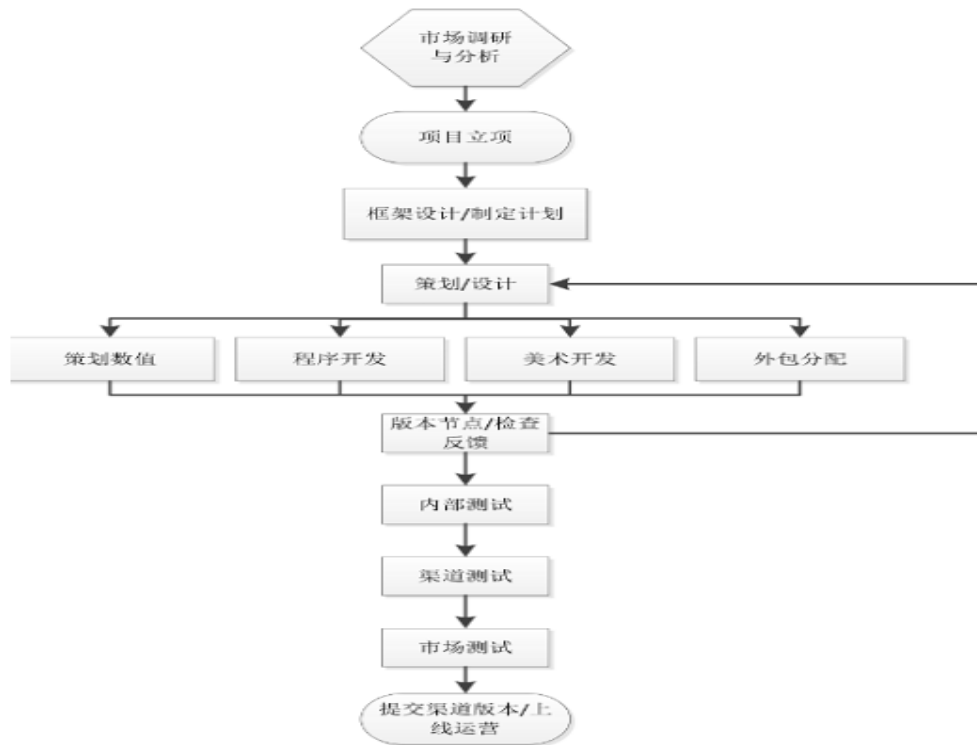
被评估单位自主研发的游戏，通过游戏发行商在全球不同地区、不同渠道进行运营及推广，公司获得游戏发行商一定比例的收入分成及游戏版权金。

公司现有主要已上线游戏产品《口袋联盟》与国内国外的各家优势游戏发行运营商合作发行，游戏发行商对游戏产品进行宣传推广。游戏运营期间由公司负责游戏的升级及后续运营。

根据公司早年游戏发行经验及多年游戏出海经验，正在积极向自研产品自主运营模式转变。主要指公司在海外移动游戏市场（苹果 App Store 和谷歌 Google Play）独立进行自研产品的市场推广和开展运营活动，自研自发模式将减少渠道成本，提高产品毛利率，并且通过精细化运营和周期数据优化，改善用户体验，提高付费率，延长生命周期。

□主要业务的流程

杭州每日给力专注在移动游戏领域，经过多年的研发及运营，建立起一整套研发设计、运维监控、数据分析等业务流程，涵盖策划、程序、美术、测试、运营等各部门，形成了完整、严谨的管理制度。具体情况如下所示：



(1) 项目开发阶段

①市场调研与分析

由策划组为主，项目组其他成员为辅收集市场报告、行业数据报告，记录近期各应用市场的排名、类型等数据，不定期随后召开项目会议，通过创意方案提出—“头脑风暴”讨论—结案等过程，形成项目结论。通常每个项目在调研分析阶段会行程几个甚至几十个初步方案，并由以总经理、项目主创人员组成的项目委员会进行评审。如方案整体通过，则由项目制作人发起成立团队，撰写立项报告书进行立项。

②项目立项

完成项目立项报告后，公司及制作人根据前述市场分析及报告，制定产品战略目标，列出预期 DEMO、删档不付费测试的时间节点，并根据立项报告进一步明确游戏开发类型、核心玩法内容、美术方案，同时深度筛选 IP 或题材，根据项目核心玩法、核心功能选择合适的题材，如有合适的 IP 则由商务部门进行引入。

③框架设计/制定计划

项目立项工作（时间节点确认/初步细化方案/游戏题材选定）完成后，项目进入紧密开发阶段。策划组根据既定大框架完成各细分策划案，并分别提交给程序、美术、外包（音乐音效及部分美术/UI），同时对相应的程序实现、美术效果、外包结果进行确认。



④策划/设计

根据项目立项书、游戏题材进行前期设计和包装，分为剧情、系统、数值等各方面。由项目剧情组策划题材进行合理的剧情改编，以适应游戏主线进程需要；系统策划根据功能需求提供系统功能策划案，包含但不限于系统设计目的、界面展示需求等。

⑤策划数值

在项目执行过程中，数值策划根据系统设计目的，通盘考虑各系统功能间的游戏资源产出/消耗关系，建立玩家成长、消耗及付费模型，并完成对应的数值设计。数值策划将在前期开发阶段完成对数值系统的初步验证。

⑥程序开发

策划每次发送系统设计需求给程序后，将召开策划案说明会，向程序详细讲解设计目的、设计需求以及注意事项。程序前端根据策划案、美术提供的资源进行前端设计，实现客户端表现效果；服务端则完成功能的服务端架构、规则开发，并导入数值。程序开发期间将由产品经理负责协调各部门分工合作，提升配合度，加快游戏研发进度。

⑦美术开发

美术开发分为场景组、角色组、UI组及动作组。根据策划案中与世界观深度结合的需求，分别进行场景设计、角色设计；根据功能及用户体验反馈，进行UI设计；动作组根据角色技能、特效进行动作调整。

⑧外包分配

公司无音乐音效制作人员，因此会进行音乐、音效、配音等外包。同时由于美术工作量巨大，公司会在完成主要的设计工作后，将勾线上色等工作量大难度低的制作内容外包。外包需求由项目组根据设计需求发起，并由项目评审会确认结果（由制作人、测试组、运营部组成）。在特定情况下（时间节点调整，或节点评估后无法达到原计划目标点），会发起美术外包需求。

⑨版本节点/检查反馈

在项目立项书中，罗列出了各阶段目标节点。每周进行一次项目内部检查，确认进度及完成质量情况；在重要目标节点，由项目评审会进行测试、确认完成情况。

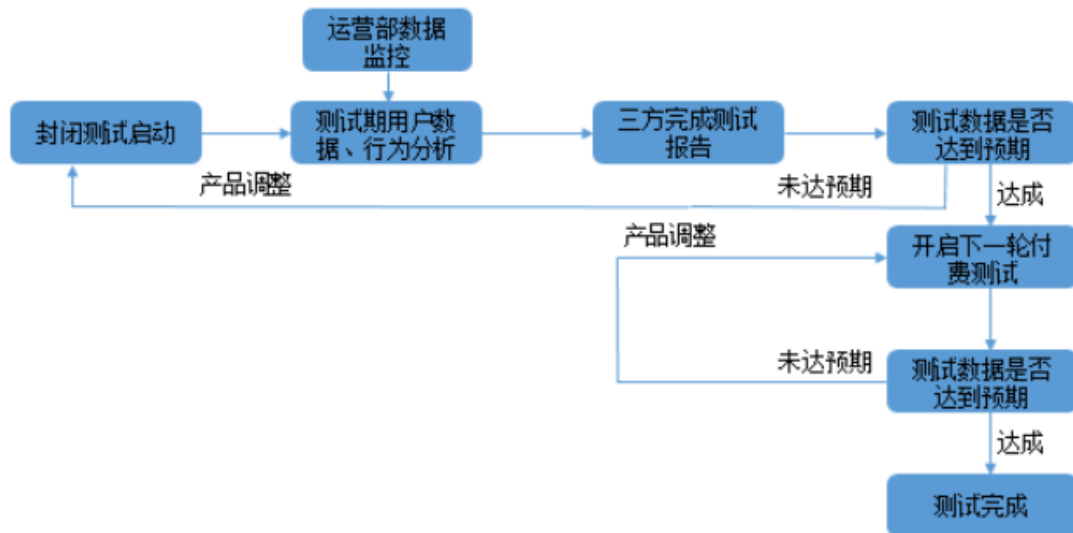
⑩内部测试

项目开发执行过程中，在每个目标节点进行内部测试。测试主要由测试部人员完成，对系统、UI布局合理性、数值与设计是否对应、服务器规则、客户端展示进行检



测和修改调整。

(2) 产品封闭测试阶段



游戏整体研发进度到达 80%-90% 之后，商务部门会开始接触发行商，收集发行商意见，获取市场反馈。在此期间，公司将根据市场反应情况决定整体发行策略，确定哪些区域与发行商合作，哪些区域由公司自己发行。

产品按照既定节点完成封闭测试版本开发后，由已确定的发行商提供中间件接入各渠道的 SDK。在发行方、项目组、运营部商议后，确认产品的删档不付费测试时间及测试渠道。完成删档不付费测试后，发行方、项目组、运营部根据本次测试的数据情况，确认产品下一步进展；并根据反馈进行优化调整。

(3) 产品上线运营阶段

① 紧急情况处理

每日给力建立了运维报警机制，针对每一组上线运营服务器进行服务器状况监控，包含服务器 CPU 占用情况、服务器内存占用情况、服务器网络状况等方面，在相关数据异常（如在线人数较多或程序原因导致 CPU 占用过高、或网络不顺畅）时，监控系统会向对应项目的相关负责人、运营及测试人员发送报警邮件。项目相关负责人、运营及测试人员均 24 小时不关机待岗，及时有效的解决游戏线上可能出现的紧急问题。

② 客服反馈处理

发行方的客服对玩家提供的问题、建议等进行等级分类，充值、无法登入游戏、数据异常、紧急 Bug 类优先级最高，通过即时通讯软件立即通知运营部、项目组，相



关负责人及技术人员将对此类紧急反馈问题进行评估处理。首先是评估影响范围、人数，同时安排测试人员进行 Bug 复现以供技术人员判断问题原因。如该 Bug 问题影响范围较大、Bug 优先级较高，将安排进行临时维护、数据回滚、Bug 修复，并对受影响的玩家发放补偿。

对于部分玩家提出的建议，客服人员在收集汇总后会发送给项目组及运营，项目组安排人员每周集中回复一次，对于采纳的体验优化、设计思路等，也会给予首个提出建议的玩家以奖励。

③日常运维安全预警

首先，对各类资源进行评级，在后台发放时设立安全阈值，超过阈值则不能发送成功，并在操作后台醒目提醒发放人员，重新检查资源数值。

其次，活动检查及配置，活动由配置人员先配置在测试服，由测试组检查测试并反馈结果，如配置与文档设置内容一致，则将活动配置由测试服转移至正式服。如测试发现不一致，则交由配置人员检查并重新配置，经测试组再检查测试是否一致。

在游戏服务器产出中，针对关键性道具也做了质量监控体系，如某资源单日单用户获取超出设置额度，则会发送问题可疑信息邮件到运维人员，并安排项目、运营人员进行确认是否有异常 Bug 产生。

(4) 测试、上线阶段运营数据分析

①日常数据采集

每日给力使用自己研发的高效后台统计工具，设置专门的游戏数据服，该服务器接收从每个游戏服务器传出的重要游戏日志并进行汇总统计，包括：新增注册、充值付费、游戏内元宝产出消耗、玩家留存情况、在线及活跃玩家等关键数据指标。

针对一些游戏内更详细的数据，如限定玩家的行为分析等特定数据需求，运营对部门内活动、数据相关人员进行培训，掌握一定 SQL 查询及数据分析等等技能，由运营人员直接在日志服中查询所关注的细节数据，避免常见“运营提需求-程序查数据-运营再查看”过程中数据、业务分离可能导致的需求不明、数据反馈不准等问题，能较大提升数据查询处理效率。

②数据、业务结合

运营人员在直接查询数据后对相关数据进行可视化处理、形成业务报告，每周将相关报告汇总召开项目运营会，同项目组分享整体数据情况及各功能使用、用户分析、活动效果等情况。



针对游戏内数据情况的反馈，项目组与运营在会议中通过“头脑风暴”等方式提出新系统、功能大致设想，形成策划文档后，由策划推进该系统功能的实施。上线后由运营查询功能使用率、客服提供玩家反馈、对游戏整体数据影响观察等方式，评估该功能效果，确认是否优化等后续开发方向。

□被评估单位产品质量控制介绍

被评估单位现已拥有完整的质量控制体系，并确立了详尽的产品考核机制。在产品开发的各个阶段，对产品版本进行检测和控制。通过长线的质量把控，确保游戏产品上线及运营时能够达到各项数据指标，保证产品质量的过硬，使用户权益得到最大保障。

（1）立项阶段的质量管控

①提交立项评审

立项评审为集全公司各部门的综合性评审，美术、程序、策划、运营、市场、商务各部门从自身职责角度出发进行综合性评审。针对项目负责人提交的立项分析报告，在完整市场调研的基础上，各相关部门将就美术风格、项目设计原则、项目可行性、项目风险性、项目开发周期、项目成本核算等多方面进行整体评估规划，最终形成项目立项报告书，再交由被评估单位产品委员会进行最终审议，审议通过后，进入制作游戏 DEMO 阶段。

②DEMO 制作与演示

立项评审通过后由项目组制作 DEMO 演示，由项目负责人进行 DEMO 实际演示，由产品委员会进行评审，在达成共同意见的基础上，决定是否予以通过，如通过 DEMO 评审会，即会进入游戏实际开发阶段。

（2）系统设计的质量控制

系统设计方案主要由项目主策划负责撰写和统筹，主要分为设计文档和开发方案两方面。设计文档方面由策划组发起，进行第一轮的内部讨论与设计，形成方案后扩大审议范围，运营与产品人员介入讨论最终形成定案设计稿。开发方案方面，由项目负责人发起，与项目组程序实现相关人员进行多轮的讨论与规划，最终形成程序开发相关细节方案，实现设计文档需求。

（3）美术设计质量控制

美术设计主要包括世界观设定，文案讨论与审议，原画线稿审议，原稿上色审议、UI 设计审议、UI 特效审议，角色动作设计，动作特效审议，美宣与插画设计等多个



模块。美术部门首先会根据游戏世界观的设定结合项目组提交之需求，设计绘制出首轮人物以及场景线稿，提交项目组评审，多方意见采纳并确认后完成原画上色稿，并大规模进入原画绘制准备工作。UI、动作特效审议与原画审议类似，各类美术资源，均需经过草图审议，最终版确认的过程，任何不符合设计要求，无法保证质量的美术资源，将不予通过，进入重新制作并审议的流程。因分批次执行特效的工作特性，美术设计与质量控制过程将贯穿整个游戏开发过程始末。

(4) 程序开发过程中的质量控制

程序开发工作由项目团队的技术组负责完成，并统一执行一套质量控制方法。为高效地完成开发工作，技术组多模块并行地进行开发，根据开发计划表分别开发完成所属于自己的项目模块。

在预定的开发节点，客户端开发/服务端开发/数值策划等人员分别提交各自的工作内容，并互相协调整合成最新版本，最终由客户端技术人员打出测试包，提交给测试组进行测试，同时开发人员将严格审查对比代码，自行进行功能测试。

测试组进入测试流程，将发现的 **BUG** 缺陷实时提交到技术组，技术组开发人员对相应代码进行审查，并与服务端开发进行联调测试，以保证完全修复测试组提出的 **BUG** 缺陷。

测试组最终验收，确保所有 **BUG** 都被修复，测试版本功能通畅无问题。

(5) 测试过程中的质量控制

被评估单位配置有专业的测试团队，专职进行公司产品线上所有产品的测试工作。测试部建立有独立的测试体系，在研发的前期会参与各功能系统的需求评审，并在理解系统设计的基础上站在玩家的角度提出初步的一些意见反馈。在策划案确定后，针对策划案编写用例，并对用例不断进行维护。测试过程中在版本畅通无重大 **BUG**、保证实现与需求一致的基础上，进行各类极限条件的测试工作，考虑线上用户的会遇到的各类情况，针对性进行测试工作。在及时推动 **bug** 修复的过程中，测试组还会针对现有的 **bug** 情况以及测试进度等情况进行风险把控，确保游戏能够正常上线。最终会输出测试报告，测试报告内容包括测试环境、测试人员、测试周期，**bug** 汇总统计，测试内容的风险预警等详情。游戏正常上线后，会根据玩家反馈的问题，进行汇总分析、确认定位，并进行 **bug** 的修复验证、发布确认。

(6) 版本更新部署及外网服务器管控

被评估单位配置有独立的运维部门，运维人员对服务器的搭建、服务器的管控、



游戏版本的发布和更新负责。所有对外的正式游戏服务器，均由运维部人员搭建，并且拥有绝对保密的登录管理权限，除运维人员，其他任何人员不得操作线上服务器管理后台。所有产品的正式发布和更新，均由运维部人员完成，游戏更新时候，程序开发人员需向运维人员提交规定格式的游戏更新包或服务端代码，由运维人员来执行最终对外放出的操作。运维人员还必须就线上服务器的稳定运行负责，针对服务器宕机，服务器承载等运维问题，均有运维人员进行实时监控，24小时待机响应。

（7）运营前期质量控制

产品上线之前，被评估单位运营工作人员即跟进产品的整体开发进程中，根据开发部提供的测试版，进行自检自测，对于游戏需要修改的问题，需要调优的项目提出自己的意见。运营部门更加侧重于关注项目的运营空间，可推广程度上进行测试，主要关注数值设计是否符合运营需求，UI设计是否合理，版本是否还有提升空间，服务器是否能承载预期导入用户等问题，并最终提出运营实际的上线前要求，保证在游戏上线的过程中流程顺畅并稳定。

（8）版本管理控制与迭代控制

被评估单位版本管理控制，由项目负责人主要进行统筹管理，参照市场实际需求、玩家反馈诉求、开发人员配置、各部门实际需求、游戏线上数据表现等多方面要素，制定具体的版本控制计划表，并根据计划表做各项工作的推进工作，保证版本更新的合理性和及时性，保证版本更新迭代的顺畅进行。

（9）开服管理控制

被评估单位开服管理控制有一套完整的开服处理规则，该规则由运营、策划及程序部门共同制定，并根据不断变化的线上用户数据表现进行调整。运维部为实际开服操作的执行部门。

（10）KPI控制考核

被评估单位采取分项目、分部门的KPI考核制度，所有项目相关人员，均纳入绩效考核中，公司施行的KPI考核为交叉考核，交叉打分的方式。运营人员有权对测试、策划、程序等人员进行对应项目的考核打分，开发工作人员也可以对运营人员进行对应项目的考核评分，其他部门考核方式同理，该项制度保证在被评估单位公司内部建立起良好的相互监督机制，保证游戏BUG的高效处理，保证开发内容得到良好的推进和发挥。良性的监督考核机制的所带来的产品质量提升效应，将广泛的辐射到游戏研发与制作的方方面面。



(11) 运营问题及客服问题

被评估单位运营部对运营与客服问题进行负责，所属客服人员对用户，对合作方人员进行答疑和问题解决帮助，服务形式多样化，包括玩家 QQ 群，游戏论坛，热线电话等均为常规服务器设置，采取 7*24 小时的响应机制。专项负责人员将进行每日问题的日报，周报整理，对问题进行归纳和划分，定期定时向项目组反馈，并根据实际情况跟进问题项解决时间。重大和紧急问题建立看涵盖全项目应急机制，主要运营、程序人员 24 小时不关机待岗，及时有效的解决游戏线上可能出现的紧急问题。

(12) 抵制手游工会、手游商人的游戏内部设置

针对手游公会、手游商人在游戏内宣传、推广其返利的目的，以及聊天频道、游戏内建立公会帮派等行为，被评估单位在其开发的游戏产品中均有如下设置：①提高玩家使用聊天功能的等级。②限制手游公会、手游商人的常用聊天内容。通过客户端和服务端屏蔽关于代充、充值返利、首充等手游公会和手游商人较常使用的推广宣传语（提供了客户端、服务端的相关代码及屏蔽字库）。③限制公会可使用“捐献”功能的门槛和次数，防止养小号。被评估单位修改了游戏内公会功能的设计，公会功能在达到一定级别后才可使用“捐献”功能，并且限制总次数和公会退出和重进的时间间隔，以符合正常玩家及正常公会的游戏节奏，限制手游公会、手游商人的推广宣传和小号行为。针对黑卡和汇率漏洞问题，被评估单位在其开发游戏产品中有如下设置：①限制多币种支付。②限制同支付账号和同个设备 ID 对多个游戏账号进行充值。③过滤和限制不正常订单，并在游戏服中监控玩家数据，设定异常阈值和警报系统，便于监控和及时发现问题。

□被评估单位发展优势分析

相对于移动网络游戏行业主要竞争对手而言，杭州每日给力的核心竞争力主要表现在以下几个方面：

(1) 坚持精品游戏策略，研发能力强，产品成功率高

每日给力核心团队2008年开始合作研发社交游戏，2010年进入移动游戏领域，是国内最早的一批移动游戏研发商。自成立以来潜心耕耘，已经建立了一支专业的移动游戏研发队伍，移动游戏的自主研发能力和及时创新能力在行业内具备竞争优势。杭州每日给力与核心研发人员一直保持长期稳定的合作关系，每个板块均配备行业精尖人才，且相互配合默契。游戏研发领域最重要的三项核心能力技术美术策划上，杭州每日给力均有深厚的积淀：研发上，正确的技术选型、一整套核心技术体系加上完整



的研发维护工具链，可以确保高效高速高品质完成研发工作；美术上，杭州每日给力拥有一支高水平的资深内部团队，团队成员都具备或者接近主美级能力，配合多家经过磨合的优质外包供应商，可以在短期内完成大批量高质量的美术工作；策划上，经过多年游戏在海内外研发上线运营的锻炼，策划产品团队能准确把握市场需求，积累了几套经市场验证的游戏数值系统，充分确保游戏的营收能力。长期稳定的核心团队、强大且全面的研发实力、丰富的游戏产品储备有利于杭州每日给力保持核心竞争力，并不断提升行业地位。

(2) 面向全球市场研发发行游戏，拓展蓝海市场

杭州每日给力自成立伊始即面向全球研发游戏，所研发的各款移动游戏均有在海外市场运营的经历，有多款游戏在港澳台、日本、韩国、东南亚、北美及英语国家、中东、南美、俄罗斯、欧洲等市场上线，全球所有主要移动游戏市场均有涉及，并取得突出成绩。在全球上线运营游戏的过程中深入理解了各个地区的市场需求、玩家喜好、文化禁忌，并将这些经验应用在新游戏的研发中，使得游戏的美术、系统、玩法能更大程度被全球玩家接受。例如《口袋联盟》在全球主要市场均有高留存高付费比例的特点，玩家喜爱程度高。在积累产品经验的同时，通过和Efunfun、松岗、恺英等能力突出的海外发行商的合作，掌握各个市场的特性及相应的推广方式，为下一步在海外市场的自研自发、研运一体打下基础。

(3) 广告投放系统、研运一体

杭州每日给力与硅谷广告投放领域技术专家合作开发的全球广告自动化投放系统已完成了初步验证，大幅降低了用户导入成本，模型验证可行。后期将不断优化改进该投放系统，可以适用于包括游戏在内的移动应用。系统将自动进行各广告平台的测试投放，并根据广告效果自动优化投放参数，随着机器学习的深化，逐步降低该应用投放的广告单价，避免了目前主流的以手工投放，严重依赖投放人员个人经验的模式，且适用于全球各个文化和市场。该系统完成之后，将有效降低游戏玩家导入成本，通过大数据匹配更精准的找到适合游戏的玩家以提升营收。杭州每日给力将以此系统为基础开展海外发行业务，独立进行自研产品的市场推广运营，自研自发模式将减少渠道成本，提高产品毛利率，并且通过精细化运营和周期数据优化，改善用户体验，提高付费率，延长生命周期。

(4) 成功将大数据分析应用在移动网络游戏，以迅速、精细化的迭代方式保证产品质量及游戏盈利水平



网络游戏产业属于文化创意产业，创作人员对于游戏产品的设计理念具有一定的艺术性和非标准化，但最终的市场反应均会通过游戏产品的各项商业化数据标准来体现，因此大数据分析对于移动网络游戏的开发、设计及后期运营有着重要作用。在大数据分析在游戏产品中的应用仍处于初级阶段的行业背景下，杭州每日给力充分认识到大数据搜集与分析在精准选择游戏题材（IP）、准确锁定目标用户、改良游戏规则等方面的重要作用。近年来，杭州每日给力利用完善的后台分析工具，快速定位游戏问题、评估解决方案效果为导向的数据搜集与分析，逐步形成了一套自己的数据分析体系，在游戏产品的快速开发迭代过程中，有效地提升了产品在不同阶段、面向不同题材的用户、面向不同市场用户时的商业化能力。未来杭州每日给力将进一步引进数据分析领域的专业人才，继续强化数据分析、产品定位、游戏研发三者结合的应用能力，降低游戏研发失败的风险，持续保障产品盈利能力。

二、评估目的

浙江金科娱乐文化股份有限公司拟全现金收购杭州每日给力科技有限公司 100% 的股权，需要对所涉及的杭州每日给力科技有限公司股东全部权益价值进行评估。

三、评估对象和评估范围

本次资产评估的对象是被评估单位截至评估基准日的股东全部权益价值。

评估范围是被评估单位截至评估基准日经审计的全部资产和负债。

具体为：

流动资产账面金额：	21,108,741.78 元
固定资产账面金额：	582,208.24 元
递延所得税资产账面金额：	12,763.34 元
资产账面金额：	21,703,713.36 元
流动负债金额：	1,263,073.92 元
非流动负债金额：	1,299,189.93 元
负债账面金额：	2,562,263.85 元
净资产账面金额：	19,141,449.51 元

上述资产、负债已经天健会计师事务所（特殊普通合伙）进行审计并出具了“天健审（2016）7974号”《审计报告》。



(一) 主要实物资产如下：

项目	账面金额（元）	数量	现状、特点
运输设备	336,517.68	1 项	账实相符，正常使用
电子设备	245,690.56	105 项	账实相符，正常使用
合计	582,208.24	106 项	账实相符，正常使用

(二) 其他事项

1、此次评估中，杭州每日给力申报了数项账外无形资产，具体情况见下表：

①已登记的计算机软件著作权证书如下：

序号	登记号	证书编号	软件名称	开发完成日	发证日期	备注
1	2013SR076878	软著登字第0582640号	每日给力爱妹大作战卡牌手机游戏软件 V1.0	2013.5.28	2013.07.30	已下线
2	2016SR159465	软著登字第1338082号	每日给力神印王座手机游戏软件 [简称：神印王座]V1.0	2015.12.25	2016.06.28	已下线
3	2016SR157529	软著登字第1336146号	每日给力数码宝贝手机游戏软件 [简称：数码宝贝]V1.0	2015.12.25	2016.06.27	未上线
4	2016SR157533	软著登字第1336150号	每日给力爱妹联盟手机游戏软件 [简称：爱妹联盟]V1.0	2013.12.30	2016.06.27	已下线
5	2013SR087938	软著登字第0593700号	每日给力白金海盜手机游戏软件 V1.0	2011.8.30	2013.08.21	已下线
6	2015SR034912	软著登字第0921990号	每日给力宠物猎人3手机游戏软件 [简称：宠物猎人3]V1.0	2015.01.06	2015.02.25	已下线
7	2016SR155948	软著登字第1334565号	每日给力宠物猎人4手机游戏软件 [简称：宠物猎人4]V1.0	2015.12.30	2016.06.24	已下线
8	2015SR034898	软著登字第0921976号	每日给力挂机无双手机游戏软件 [简称：挂机无双]V1.0	2014.11.19	2015.02.25	已下线
9	2012SR120699	软著登字第0488735号	每日给力黑暗之光手机游戏软件 [简称：黑暗之光]V1.0	2012.10.01	2012.12.08	已下线
10	2015SR051824	软著登字第0938910号	每日给力口袋精灵 OL 手机游戏软件 [简称：口袋精灵 OL]V1.0	201.01.06	2015.03.24	已下线
11	2015SR009926	软著登字第0897008号	每日给力懒人魔兽手机游戏软件 [简称：懒人魔兽]V1.0	2014.11.19	2015.01.16	已下线
12	2016SR156482	软著登字第1335099号	每日给力神奇宝贝手机游戏软件 [简称：神奇宝贝]V1.0	2013.12.30	2016.06.27	已下线
13	2016SR159872	软著登字第1338489号	每日给力空之轨迹手机游戏软件 [简称：空之轨迹]V1.0	2015.12.30	2016.06.28	未上线
14	2015SR082402	软著登字第0969488号	口袋联盟手机游戏软件 [简称：口袋联盟]V1.0	2015.1.6	2015.05.14	正在运营

②已办理登记的实用新型专利技术如下：

序号	专利名称	核发单位	申请日期	授权公告日
1	一种手机终端网络游戏的服务系统	国家知识产权局	2013/5/10	2013/10/09

③已登记的商标如下：

序号	商标	商标号	类别	申请时间
1		9602556	42	2013/07/28



④已登记的域名如下：

序号	域名	注册日期	到期日期
1	mrglee.com	2011.01.12	2019.01.12

被评估单位目前主要办公场所地址位于杭州市西湖区灵溪北路 21 号合生国贸中心 7 幢 6 层 A、B 室，系租赁的房产，不在本次评估范围内，截至评估基准日，被评估单位已结清房租费用。

委估实物资产均处于正常使用或受控状态。

委估资产不存在抵押或担保情况。

上述列入评估范围的资产和负债与委托评估时确定的范围一致。

四、价值类型及其定义

本报告评估结论的价值类型为市场价值。

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。

五、评估基准日

评估基准日 2016 年 10 月 31 日。

选取上述日期为评估基准日的理由是：

1、根据评估目的与委托方协商确定评估基准日。主要考虑使评估基准日尽可能与评估目的实现日接近，使评估结论较合理地服务于评估目的。

2、选择月末会计结算日作为评估基准日，能够较全面地反映被评估资产及负债的总体情况，便于资产清查核实等工作的开展。

本次评估中所采用的取价标准是评估基准日有效的价格标准。

六、评估依据

(一) 法律、法规依据

- 1、《中华人民共和国公司法》（2005 年中华人民共和国主席令第 42 号）；
- 2、《中华人民共和国证券法》（2013 年 6 月 29 日第十二届全国人民代表大会常务委员会第三次会议修订）；
- 3、《上市公司收购管理办法》（中国证券监督管理委员会令第 108 号）；



-
- 4、《企业会计准则》（财会[2006]3号）；
 - 5、《中华人民共和国车辆购置税暂行条例》（国务院令[2000]第294号）；
 - 6、《中华人民共和国增值税暂行条例》（国务院令第538号）；
 - 7、其他有关的法律、法规和规章制度。

（二）评估准则依据

- 1、资产评估准则—基本准则；
- 2、资产评估职业道德准则—基本准则；
- 3、资产评估职业道德准则—独立性；
- 4、资产评估准则—评估报告；
- 5、资产评估准则—评估程序；
- 6、资产评估准则—工作底稿；
- 7、资产评估准则—业务约定书；
- 8、资产评估准则—利用专家工作；
- 9、资产评估准则—企业价值；
- 10、资产评估准则—机器设备；
- 11、资产评估准则—无形资产；
- 12、资产评估价值类型指导意见；
- 13、注册资产评估师关注评估对象法律权属指导意见；
- 14、专利资产评估指导意见。

（三）产权依据

- 1、被评估单位企业法人营业执照、验资报告；
- 2、无形产权证（著作权及域名等权属证明）；
- 3、长期投资单位法人营业执照、投资协议等；
- 4、车牌号为浙 A7MR32 车辆行驶证复印件；
- 5、办公场所租赁合同；
- 6、其他有关产权证明。

（四）取价依据

- 1、《资产评估常用方法与参数手册》（机械工业出版社，2016年）；
- 2、中国人民银行公布执行的评估基准日贷款利率：1年期以内贷款利率4.35%，1-5年期（含5年）贷款利率4.75%，5年以上贷款利率4.90%；



3、天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具的评估基准日《审计报告》（审计报告文号为“天健审（2016）7974号”）；

4、国家有关部门发布的统计资料和技术标准资料；

5、评估基准日市场有关价格信息资料；

6、与被评估单位资产的取得、使用等有关的各项合同、会计凭证、账册及其他会计资料；

7、委托评估的各类资产和负债评估明细表；

8、被评估单位提供的《资产评估盈利预测申报明细表》；

9、委托方及被评估单位提供的其他与评估有关的资料；

10、经实地盘点核实后填写的委估资产清单；

11、评估人员收集的各类与评估相关的佐证资料。

七、评估方法

进行股东全部权益价值评估，要根据评估目的、评估对象、价值类型、评估时的市场状况及在评估过程中资料收集情况等相关条件，分析资产评估基本方法的适用性，恰当选择一种或多种资产评估基本方法。

资产评估基本方法包括资产基础法、收益法和市场法：

资产基础法：是指以被评估单位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。

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。

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。

（一）评估方法的选择

由于被评估单位有完备的财务资料和资产管理资料可以利用，资产取得成本的有关数据和信息来源较广，因此本次评估可以采用资产基础法。

根据我们对杭州每日给力科技有限公司经营现状、盈利预测情况及发展规划的了解，以及对其所依托的相关行业、市场的研究分析，我们认为该公司在同行业中具有竞争力，在未来时期里具有可预期的持续经营能力和盈利能力，具备采用收益法评估的条件。

被评估单位属于主营中度移动网络游戏研发和发行公司，在国内证券市场缺乏一



定数量的规模相当、业务结构相近的相似上市公司，且无法取得一定数量的可比并购案例，不具备采用市场法评估的条件。

通过以上分析，本次评估分别采用资产基础法及收益法进行，在比较两种评估方法所得出评估结论的基础上，分析差异产生原因，最终确认评估值。

（二）资产基础法介绍

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到企业价值的一种方法。

各项资产评估方法简介：

1、货币资金的评估

货币资金主要按账面核实法进行评估，其中，银行存款通过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。

2、应收账款、其他应收款的评估

应收账款、其他应收款的评估采用函证或替代审核程序确认账面明细余额的真实性，分析其可回收性，并在此基础上确定评估值。

3、其他流动资产的评估

其他流动资产为被评估单位预缴的房租费，本次评估采用替代审核程序确认账面值的真实性，在此基础上确定评估值。

4、固定资产的评估

对固定资产采用重置成本法评估，重置成本法是依据被评估设备在全新状态下的重置成本扣减实体性损耗、功能性贬值和经济性贬值，或在确定综合成新率的基础上，确定设备评估价值的方法。成本法的数学表达式是：

评估值=重置全价×成新率

（1）重置全价的确定

纳入评估范围的设备主要为车辆、电子设备两大类，结合各类设备的合同签订方式、价格变化情况及价值构成情况，分别确定车辆及电子设备重置全价，具体如下：

车辆重置全价的确定：

重置全价=设备购置价+车辆购置附加税-可抵扣增值税+其他费用

车辆购置附加税为不含税购置价的 10%；

可抵扣增值税为不含税购置价的 17%；

其他费用主要包括：验车费、固封费、拓钢印、车船税等，验车费、固封费、拓



钢印、车船税一般为 1,000.00 元。

电子设备重置全价的确定：

重置全价=设备购置价+运杂及安装调试费+其他费用（资金成本）-设备原价中包含的增值税

设备购置价格的确定

设备购置价格的确定主要通过以下途径：

A、进行市场询价；

B、参考被评估单位近期同类设备的最新市场成交价格。

运杂及安装调试费

运杂费根据被评估单位所在地至设备购置地距离分析确定；安装调试费根据被评估单位所在地人工工资水平分析确定。

其他费用（资金成本）

根据委估各项设备资金占用时间结合银行贷款利率测算确定。

增值税抵扣额的确定

根据“财税〔2008〕170号”文件，对于符合增值税抵扣条件的，计算出增值税并进行抵扣。计算公式为如下：

增值税抵扣额=设备购置价÷（1+17%）×17%

设备重置全价的确定：

本次评估的电子设备购买时包运输和安装调试，运杂及安装调试费不予考虑；电子设备购置价较低、占用资金少且时间短，资金成本不予考虑。因此设备重置全价简化如下：

重置全价=设备购置价-设备原价中包含的增值税

（2）成新率的确定

对于电子办公设备的成新率一般采用使用年限法确定，计算公式为：

成新率=尚可使用年限÷（已使用年限+尚可使用年限）×100%

对车辆成新率的确定，严格按照发展改革委、公安部、环境保护部关于《机动车强制报废标准规定》（2013年5月1日起生效）的通知的新标准。根据《机动车强制报废标准规定》文件的规定，小、微型非营运载客汽车和大型非营运轿车行驶 60 万千米，评估采用的经济使用年限/规定使用年限为 10 年，取里程成新率和年限成新率两者最小者为理论成新率，并以技术测定成新率和理论成新率加权确定其综合成新



率。

里程成新率=（规定行驶公里-已行驶公里）÷规定行驶公里×100%

年限成新率=（规定使用年限-已使用年限）÷规定使用年限×100%

理论成新率=MIN(里程成新率，年限成新率)

综合成新率=技术测定成新率×60%+理论成新率×40%

（3）评估值的确定

设备评估值=重置全价×成新率

5、无形资产的评估

无形资产主要为被评估单位申报的账外软件著作权、专利技术、域名及商标等。

对于软件著作权及专利技术的评估采用收益法（收益分成法），即对使用无形资产所带来的未来年期收益进行预测，并按一定的分成率（该无形资产在未来年期收益中的贡献率），用适当的折现率折现、加和即为评估值。

其基本计算公式如下：

$$P = \sum_{t=1}^n \frac{kRt}{(1+i)^t}$$

其中：

P：委估无形资产的评估值

Rt：第 t 年技术产品当期年收益额

t：计算的年次

k：技术在收益中的分成率

i：折现率

域名及商标以申请域名及商标所必需花费的成本确认其评估值。

6、递延所得税资产的评估

递延所得税资产在清查核实的基础上，根据被评估单位应收账款及其他应收款等坏账的计提情况，经综合分析后确定评估值。

7、负债的评估

负债按实际需要承担的债务进行评估。

（三）收益法介绍

收益法，是指通过将评估单位预期收益资本化或折现以确定评估对象价值的评估思路。收益法的基本公式为：



$$E = (B - D) + M$$

式中：

E：被评估单位的股东全部权益价值

D：评估对象的付息债务价值

M：溢余资产、非经营性资产净值

B：被评估单位的自由现金流量折现值

$$\text{企业自由净现金流量折现值} = \sum_{i=1}^n \frac{F_i}{(1+r)^i}$$

式中：

F_i ：被评估单位未来第 i 年的预期收益（自由现金流量）

r：折现率

n：评估对象的未来预测期。

八、评估程序实施过程和情况

本公司接受资产评估委托后，选派评估人员，组成项目评估小组开展评估工作，具体过程如下：

（一）明确评估业务基本事项

承接评估业务时，通过与委托方沟通、查阅资料或初步调查等方式，明确委托方、被评估单位、评估报告使用者等相关当事方、评估目的、评估对象基本情况和评估范围、价值类型、评估基准日、评估假设和限制条件等评估业务基本事项。

（二）签订业务约定书

根据评估业务具体情况，综合分析专业胜任能力和独立性，评价项目风险，确定承接评估业务后，与委托方签订业务约定书。

（三）编制资产评估计划

根据本评估项目的特点，明确评估对象及范围，评估时重点考虑评估目的、资产评估对象状况，资产评估业务风险、资产评估项目的规模和复杂程度，评估对象的性质、行业特点、发展趋势，资产评估项目所涉及资产的结构、类别、数量及分布状况，相关资料收集情况，委托方、被评估单位过去委托资产评估的经历、诚信状况及提供资料的可靠性、完整性和相关性，资产评估人员的专业胜任能力、经验及专业、助理人员配备情况后编制合理的资产评估计划，并根据执行资产评估业务过程中的具体情况及时修改、补充资产评估计划。



（四）现场调查

根据评估业务的具体情况对评估对象进行必要的勘查，包括对设备和其他实物资产进行必要的现场勘查，了解资产的使用状况及性能；对无形资产等非实物性资产进行必要的现场调查。

（五）收集资产评估资料

通过与委托方、被评估单位沟通并指导其对评估对象进行清查等方式，对评估对象资料进行了解，同时主动收集与资产评估业务有关的评估对象资料及其他资产评估资料，根据评估项目的进展情况及时补充收集所需要的评估资料。通过收集相关资料来了解被评估单位经营状况和委估资产及现状，协助被评估单位收集有关经营和基础财务数据，将资产评估申报表与被评估单位有关财务报表、总账、明细账进行核对，并对相关资料进行验证，采取必要措施确信资料来源的可靠性。

（六）财务分析

分析被评估单位主营业务相关经营主体的历史经营情况，分析收入、成本和费用的构成及其变化原因，分析其获利能力及发展趋势。

（七）经营分析

分析被评估单位主营业务相关经营主体的综合实力、管理水平、盈利能力、发展能力、竞争优势等因素。

（八）盈利预测的复核

根据被评估单位主营业务相关经营主体的财务计划和发展规划及潜在市场优势，结合经济环境和市场发展状况分析，对企业编制的未来期间盈利预测进行复核。

（九）评定估算

对所收集的资产评估资料进行充分分析，确定其可靠性、相关性、可比性，摒弃不可靠、不相关的信息，对不可比信息进行分析调整，在此基础上恰当选择资产评估方法并根据业务需要及时补充收集相关信息，根据评估基本原理和规范要求恰当运用评估方法进行评估形成初步评估结论，对信息资料、参数数量、质量和选取的合理性等进行综合分析形成资产评估结论，资产评估机构进行必要的内部复核工作。

（十）编制和提交资产评估报告

在执行必要的资产评估程序、形成资产评估结论后，按规范编制资产评估报告，与委托方等进行必要的沟通，听取委托方、被评估单位等对资产评估结论的反馈意见



并引导委托方、被评估单位、资产评估报告使用者等合理理解资产评估结论，以恰当的方式提交给委托方。

九、评估假设

（一）基础性假设

1、交易假设：假设评估对象处于交易过程中，评估师根据评估对象的交易条件等模拟市场进行估价，评估结果是对评估对象最可能达成交易价格的估计。

2、公开市场假设：假设评估对象及其所涉及资产是在公开市场上进行交易的，在该市场上，买者与卖者的地位平等，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、非强制条件下进行的。

3、企业持续经营假设：假设评估对象所涉及企业在评估目的经济行为实现后，仍将按照原有的经营目的、经营方式持续经营下去，其收益可以预测。

（二）宏观经济环境假设

- 1、国家现行的经济政策方针无重大变化；
- 2、在预测年份内银行信贷利率、汇率、税率无重大变化；
- 3、被评估企业所占地区的社会经济环境无重大变化；
- 4、被评估企业所属行业的发展态势稳定，与被评估企业生产经营有关的现行法律、法规、经济政策保持稳定。

（三）评估对象于评估基准日状态假设

1、除评估师所知范围之外，假设评估对象及其所涉及资产的购置、取得或开发过程均符合国家有关法律法规规定。

2、除评估师所知范围之外，假设评估对象及其所涉及资产均无附带影响其价值的权利瑕疵、负债和限制，假设评估对象及其所涉及资产之价款、税费、各种应付款项均已付清。

3、除评估师所知范围之外，假设评估对象及其所涉及房地产（包括租赁房产）、设备等有形资产无影响其持续使用的重大技术故障，该等资产中不存在对其价值有不利影响的有害物质，该等资产所在地无危险物及其他有害环境条件对该等资产价值产生不利影响。

（四）预测假设

- 1、被评估企业经营合作商的成本无不可预见的重大变化；被评估企业的运营的



产品或服务价格无不可预见的重大变化；

2、假设评估对象所涉及企业按评估基准日现有（或一般市场参与者）的管理水平继续经营，不考虑该等企业将来的所有者管理水平优劣对企业未来收益的影响；

3、被评估企业在未来的经营期限内的财务结构、资本规模未发生重大变化；

4、收益的计算以中国会计年度为准，均匀发生；

5、无其他不可预测和不可抗力因素对被评估企业经营造成重大影响；

6、本次评估中，我们以被评估单位基准日或现场勘察日已取得的各项资格证书认证期满后仍可继续获相关资质为前提。

（五）限制性假设

1、本评估报告假设由委托方提供的法律文件、技术资料、经营资料等评估相关资料均真实可信。我们亦不承担与评估对象涉及资产产权有关的任何法律事宜。

2、除非另有说明，本评估报告假设通过可见实体外表对评估范围内有形资产视察的现场调查结果，与其实际经济使用寿命基本相符。本次评估未对该等资产的技术数据、技术状态、结构、附属物等进行专项技术检测。

（六）针对本项目的特别假设

1、假设评估基准日后被评估单位的研发能力和技术先进性能够满足公司预期发展需求。

2、本次评估中，我们以被评估单位基准日或现场勘察日已取得的各项资格证书认证期满后仍可继续获相关资质为前提。

3、截至评估现场勘察日，被评估单位运营游戏的主要方式为代理发行，根据企业管理人员介绍，未来年度公司部分地区的游戏业务将通过自有系统以及未来将要构建的发行平台发行。据了解，被评估单位通过代理发行可取得全部游戏流水的约 20%，无游戏推广成本；若通过自有系统或平台发行游戏，被评估单位能够取得全部游戏流水的约 70%，同时将产生游戏推广费。本次评估以被评估单位未来能够成功通过自有系统或平台发行游戏进而提升利润水平为前提。

4、截至评估现场勘察日2016年11月10日，被评估单位国家高新技术企业资格已经浙江省高新技术企业认定办公室认定通过，据了解，被评估单位高新技术企业资格证书预计能够于2017年第二季度获得，本次评估以被评估单位2017年顺利获得国家高新技术企业资格证书为前提，且假定预测期内被评估单位高新技术企业资格到期后能够顺利续延。



十、评估结论

（一）资产基础法评估结论

在评估基准日 2016 年 10 月 31 日，杭州每日给力科技有限公司经审计后的总资产账面价值 2,170.37 万元，总负债 256.23 万元，净资产 1,914.14 万元。采用资产基础法评估后的总资产价值 3,272.15 万元，总负债 142.55 万元，净资产为 3,129.60 万元，净资产增值 1,215.46 万元，增值率 63.50%。

资产评估结果汇总表

金额单位：万元

项目	账面价值	评估价值	增减值	增值率%
	A	B	C=B-A	D=C/A
1 流动资产	2,110.87	2,110.87	-	-
2 非流动资产	59.50	1,161.28	1,101.78	1,851.73
3 固定资产	58.22	69.90	11.68	20.06
4 无形资产	-	1,090.10	1,090.10	
5 递延所得税资产	1.28	1.28	-	-
6 资产总计	2,170.37	3,272.15	1,101.78	50.76
7 流动负债	126.31	126.31	-	-
8 非流动负债	129.92	16.24	-113.68	-87.50
9 负债合计	256.23	142.55	-113.68	-44.37
10 净资产（所有者权益）	1,914.14	3,129.60	1,215.46	63.50

评估结论详细情况见资产评估明细表。

（二）收益法评估结论

在评估基准日 2016 年 10 月 31 日，在本报告所列假设和限定条件下，杭州每日给力的账面净资产 1,914.14 万元，评估后杭州每日给力股东全部权益价值为 30,420.00 万元，评估增值 28,505.86 万元，增值率 1489.23%。

（三）评估结论的选取

收益法评估结果为 30,420.00 万元，资产基础法评估结果为 3,129.60 万元，收益法评估结果高于资产基础法评估结果 27,290.40 万元。

两种方法评估结果差异的主要原因有下述几点：

（1）两种评估方法考虑的角度不同，资产基础法是从资产的再取得途径考虑的，反映的是企业现有资产及负债的重置价值；收益法是从企业的未来获利能力角度考虑的，反映了企业各项资产的综合获利能力。

（2）收益法在评估过程中不仅考虑了被评估单位申报的账内账外资产，同时也



考虑了诸如企业拥有的稳定客户渠道资源、科学的生产经营管理水平及强大的研发团队等对获利能力产生重大影响的因素，而这些因素未能在资产基础法中予以体现。

(3) 资产基础法仅为单项资产价值叠加，而收益法考虑了各项资产共同作用的协同效应。

综合上述原因，此次评估中收益法的评估结果高于资产基础法的评估结果。

基于上述差异原因，综合考虑了各项对获利能力产生重大影响因素的收益法更能体现被评估单位为股东带来的价值，因此，本次评估最终选取收益法作为评估结论，杭州每日给力股东全部权益价值确定为 30,420.00 万元（大写：人民币叁亿零肆佰贰拾万元人民币）。

（三）评估结论成立的条件

1、本评估结论系根据上述原则、依据、假设、方法、程序得出的，只有在上述原则、依据、假设存在的条件下成立；

2、本评估结论仅为本评估目的服务；

3、本评估结论系对评估基准日被评估单位股东全部权益价值的公允反映；

4、本评估结论未考虑国家宏观经济政策发生重大变化以及遇有自然力和其他不可抗力影响；

5、本评估结论未考虑特殊交易方式对评估结论的影响；

6、本报告评估结论是由本评估机构出具的，受本机构评估人员的职业水平和能力的影响。

十一、特别事项说明

(一) 评估师和评估机构的法律责任是对本报告所述评估目的下的资产价值量做出专业判断，不涉及到评估师和评估机构对评估目的所对应经济行为的可行性做出任何判断。评估工作不可避免地一定程度上依赖于委托方、被评估单位和其他关联方提供的关于评估对象的信息资料，因此，评估工作是以委托方、被评估单位提供的有关经济行为文件、资产所有权文件、证件及会计凭证，以及技术参数、经营数据等评估相关文件、资料的真实合法为前提。相关资料的真实性及完整性会对评估结果产生影响，评估人员假定这些信息资料均为可信，对其真实性和完整性不能做出任何保证。这些资料的真实性和完整性由委托方或被评估单位负责，评估人员无责任向有关部门核实，亦不承担与评估对象所涉及资产产权有关的任何法律事宜。



(二) 企业存在的可能影响股权价值评估的瑕疵事项，在委托方及被评估单位未作特殊说明而评估人员根据专业经验一般不能获悉的情况下，评估机构及评估人员不承担相关责任。

(三) 本公司对杭州每日给力的股东权益只进行价值估算并发表专业意见，为报告使用人提供价值参考依据，对评估对象法律权属确认或发表意见不在我们的执业范围，我们不对评估对象的法律权属提供保证。我们未考虑其产权归属对于评估价值的影响，也未考虑将来产权发生变化时，可能发生的交易对资产价值的影响，杭州每日给力对所提供评估对象法律权属资料的真实性、合法性和完整性承担责任。

(四) 本评估报告仅为本次评估目的提供参考价值。一般来说，由于评估目的不同、价值类型不同、评估基准日不同，同样的资产会表现出不同的价值，我们对因评估报告使用不当而造成的后果不承担责任。

(五) 本次评估，对于企业净资产的评估增减值可能存在的相关联的税赋未作考虑。

(六) 本评估报告收益法评估结果主要基于委托方与被评估单位双方确认的盈利预测进行分析确定，但我们无法保证将来盈利指标能按预期计划实现，如果发生实际运行与预测结果不符合的情形，则必然影响本评估报告评估结果，提请报告使用者充分关注该事项包含的风险。

(七) 本次评估中，评估人员以被评估单位基准日或现场勘察日已取得的各项资格证书认证期满后仍可继续获相关资质为前提。

(八) 截至评估现场勘察日 2016 年 11 月 10 日，被评估单位国家高新技术企业资格已经浙江省高新技术企业认定办公室认定通过，据了解，被评估单位高新技术企业资格证书预计能够于 2017 年第二季度获得，本次评估以被评估单位 2017 年顺利获得国家高新技术企业资格证书为前提，且假定预测期内被评估单位高新技术企业资格到期后能够顺利续延。

(九) 通过分析企业提供的盈利预测数据可知，企业管理人员对正在运营或正在研发的游戏所预测的收入在预测期 2017 年至 2021 年占每年度预测营业收入的比例分别为 100%、77%、7%、1%、0%，由此可见，被评估单位 2019 年至 2021 年预测的营业收入主要由未来研发的游戏所创造，提请评估报告使用者充分了解相关风险。

(十) 本次评估中，企业管理人员预测的 2017 年至 2021 年营业收入分别为 3,245.89 万元、6,473.93 万元、9,070.92 万元、11,073.77 万元及 12,313.74 万元。其中，



基准日正在运营的《口袋联盟》（2015年、2016年1-10月分别创造营业收入约700万元、1300万元）2017年至2021年预测的营业收入分别为839.88万元、0万元、0万元、0万元、0万元，占预测期每年总营业收入预测数据的比例分别为26%、0%、0%、0%、0%；基准日正在研发的游戏2017年至2021年预测的营业收入分别为2,406.01万元、2,737.41万元、300.00万元、0万元、0万元，占预测期每年总营业收入预测数据的比例分别为74%、42%、3%、0%、0%；基准日已完成立项但尚未研发的游戏2017年至2021年预测的营业收入分别为0万元、2,240.57万元、300.00万元、118.50万元、0万元，占预测期每年总营业收入预测数据的比例分别为35%、3%、1%、0%、0%；基准日尚未立项的游戏2017年至2021年预测的营业收入分别为0万元、1,495.95万元、8,470.92万元、10,955.27万元、12,313.74万元，占预测期每年总营业收入预测数据的比例分别为0%、23%、93%、99%、100%。本评估报告收益法评估结果主要基于企业提供的盈利预测进行分析确定，但我们无法保证将来盈利指标能按预期计划实现，如果发生实际运行与预测结果不符合的情形，则必然影响本评估报告评估结果。因此，评估报告使用者必须在对被评估单位游戏开发和运营能力充分相信并认为其盈利预测数据具备合理性的情况下方能使用本评估报告的评估结论。

本次评估未考虑上述事项对评估值的影响，评估报告使用者应注意以上的特别事项对评估结论所产生的影响。

十二、评估报告使用限制说明

（一）评估报告使用说明

1、本报告的使用权归委托方所有。委托方或者经委托方同意其他使用本资产评估报告书的使用人应当认真阅读和理解本报告的每一个组成部分，本报告的每一个组成部分（包括资产评估报告书摘要）单独使用或其他非全部的任何组合使用均可能造成对本报告所载评估结论的误解。使用人还应当特别关注本报告中价值定义、评估假设、评估依据、特别事项说明和被评估单位的承诺函。

2、本报告是关于价值方面的专业意见，尽管我们对被评估单位提供的有关资产的产权证明等法律性文件进行了必要的检查并在本报告中对相关事项进行了披露，但我们不对评估对象的法律权属作任何形式的保证。

3、被评估资产的数量、使用、保管状况等资料均系被评估单位提供，尽管我们进行了必要的抽查和核对，我们相信这些资料是可靠的，但我们无法对这些资料的



银信资产评估有限公司

地址：上海市九江路69号

电话：021-63391088

传真：021-63391116

邮编：200002

准确性作出保证。

(二) 限制说明

- 1、本报告只能用于评估报告载明的评估目的和用途。
- 2、评估报告只能由评估报告载明的评估报告使用者使用。
- 3、除法律、法规规定以及相关当事方另有约定外，未征得本公司的同意，评估报告的内容不得被摘抄、引用或披露于公开媒体。
- 4、本报告不是对评估对象的价值证明，而是基于一定评估基准和假设条件下的价值咨询意见。

(三) 评估结论的使用有效期

评估结论仅在评估报告载明的评估基准日成立，评估结论自评估基准日起一年内（即 2016 年 10 月 31 日至 2017 年 10 月 30 日）有效。当评估基准日后的委估资产状况和外部市场出现重大变化，致使原评估结论失效时，评估报告使用者应重新委托评估。

十三、评估报告日

本评估报告日为 2016 年 11 月 30 日。

银信资产评估有限公司

法定代表人：梅惠民

中国资产评估师：冯卡

中国资产评估师：郑雷贤

2016 年 11 月 30 日



附件

- 1、委托方及被评估单位企业法人营业执照复印件；
- 2、被评估单位软件企业资格证明文件复印件；
- 3、被评估单位评估基准日工商信息查询资料；
- 4、天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具的编号为“天健审（2016）7974号”《审计报告》复印件；
- 5、车牌号为浙 A7MR32 车辆行驶证复印件；
- 6、无形资产复印件（包括正在运营以及即将上线的游戏软件著作权、商标及域名等，详细清单见报告正文）；
- 7、注册地房屋租赁合同复印件；
- 8、委托方暨被评估单位的承诺函；
- 9、签字评估师的承诺函；
- 10、资产评估机构资格证书复印件；
- 11、评估师资质证书复印件；
- 12、资产评估机构企业法人营业执照复印件；
- 13、评估业务约定书；
- 14、资产基础法评估明细表、收益法评估结果汇总表。