

股票代码：300044

股票简称：赛为智能

上市地点：深圳证券交易所

深圳市赛为智能股份有限公司 发行股份及支付现金购买资产 并募集配套资金暨关联交易报告书（草案） 修订稿

上市公司名称： 深圳市赛为智能股份有限公司

上市地点： 深圳证券交易所

股票简称： 赛为智能

股票代码： 300044

发行股份及支付现金购买资产交易对方	住所
新余北岸技术服务中心（有限合伙）	江西省新余市仙女湖区河下镇人民政府
周斌	北京市朝阳区六里屯*号楼***号
程炳皓	北京市崇文区东唐街**号
共青城嘉乐投资管理合伙企业（有限合伙）	江西省九江市共青城市私募基金园区 405-376
共青城嘉志投资管理合伙企业（有限合伙）	江西省九江市共青城市私募基金园区 405-378
深圳市福鹏宏祥贰号股权投资管理中心（有限合伙）	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）
发行股份募集配套资金交易对方	待定

独立财务顾问



签署日期：二〇一七年三月

修订说明

本公司于2016年12月14日披露了《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书（草案）》（全文披露于巨潮资讯网www.cninfo.com.cn）。公司根据证监会出具的《中国证监会行政许可项目审查一次反馈意见通知书》（163930号），对本报告书进行了相应的修订、补充和完善。本报告书修订、补充和完善的主要内容如下：

- 1、补充披露本次重组对上市公司控制权的影响，详见“重大事项提示\九、本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市”；
- 2、补充披露本次重组对上市公司主营业务的影响，详见“重大事项提示\十、本次交易对上市公司的影响\（一）本次交易对上市公司主营业务的影响”；
- 3、补充披露本次交易完成后上市公司董事的具体推荐安排以及对上市公司治理及生产经营的影响，详见“第三节 交易对方的基本情况\四、交易对方向上市公司推荐董事或者高级管理人员的情形”；
- 4、补充披露本次重组的交易对方之间存在的一致行动关系情况的说明，详见“第三节 交易对方的基本情况\七、各交易对方之间是否存在一致行动关系的说明”；
- 5、补充披露周斌从开心人信息副总裁变为实际控制人的原因和合理性，详见“第四节 交易标的基本情况\三、开心人信息股权结构及控制关系情况\（三）周斌从开心人信息副总裁变为实际控制人的原因和合理性”；
- 6、补充披露2016年9月回购时开曼公司相关情况，详见“第四节 交易标的基本情况\五、VIE协议控制架构的搭建和拆除\（五）VIE协议控制架构的拆除\4、境外股份回购和员工期权注销\（1）境外股份回购”；
- 7、补充披露红筹架构拆除前后开心人信息最终持有人的权益对比情况以及权益调整情况，详见“第四节 交易标的基本情况\五、VIE协议控制架构的搭建和拆除\（八）红筹架构拆除前后开心人信息最终持有人的权益对比情况以及权益调整情况”；

8、补充披露程炳皓、俞驰以较低价格向新余北岸、周斌等转让开心人信息股权的背景、原因和合理性，详见“第四节 交易标的基本情况\七、开心人信息最近三年与交易、增资或改制相关的评估或估值情况\（一）2016年7月，股权转让”；

9、补充披露开心人信息报告期内社交平台收入下滑的原因，是否与业绩发展重心相匹配，未来年度的发展方向并补充披露相关风险，详见“第九节 管理层讨论与分析\四、交易标的财务状况与盈利能力分析\（二）标的公司盈利能力分析\1、营业收入分析”、“重大风险提示\二、与标的公司相关的风险\（十四）社交平台收入下滑风险”及“第十二节 风险因素\二、与标的公司相关的风险\（十四）社交平台收入下滑风险”；

10、补充披露《一统天下》报告期内月均ARPU值增长较快的原因、合理性，详见“第四节 交易标的基本情况\十、开心人信息的主营业务发展情况\（四）开心人信息报告期内的业务发展状况\2、业务发展具体情况\（1）移动网络游戏\①《一统天下》”；

11、补充披露标的公司主要运营数据及指标波动原因及合理性分析，详见“第四章 交易标的基本情况\十、开心人信息的主营业务发展情况\（四）开心人信息报告期内的业务发展情况\2、业务发展具体情况”；

12、补充披露《三国群英传》单机版、网络客户端版的知识产权归属，详见“第四节 交易标的基本情况\十、开心人信息的主营业务发展情况\（四）开心人信息报告期内的业务发展情况\2、业务发展具体情况\（1）移动网络游戏\②《三国群英传》\C、《三国群英传》的知识产权归属，开心人信息与飞流九天的具体业务合作关系”；

13、补充披露（九）开心人信息的财务核查情况，详见“第四节 交易标的的基本情况\十、开心人信息的主营业务发展情况\（九）开心人信息的财务核查情况”；

14、补充披露互联网出版许可证办理相关情形，详见“第四节 交易标的基本情况\十二、开心人信息所获业务资质\（一）业务资质\3、互联网出版许可

证”；

15、更新交易对方嘉乐投资、嘉志投资和福鹏宏祥及其普通合伙人对外投资的相关内容，详见“第三节 交易对方的基本情况\二、本次交易对方的具体情况”；

16、补充披露红筹架构拆除前后开心人信息最终持有人的权益对比情况以及权益调整情况，详见“第四节 交易标的的基本情况\五、VIE协议控制架构的搭建和拆除\（八）红筹架构拆除前后开心人信息最终持有人的权益对比情况以及权益调整情况”；

17、补充披露本次交易业绩承诺补偿实施的安排及合理性说明，详见“第七节 本次交易合同的主要内容\二、与周斌、新余北岸签署《盈利预测补偿协议》\（十二）关于业绩补偿安排的原因及合理性说明”；

18、补充披露北京飞流九天科技有限公司和真好玩娱乐科技股份有限公司同时作为客户和供应商的原因和合理性，详见“第四节 交易标的的基本情况\十、开心人信息的主营业务发展情况\（五）主要客户及供应商\3、飞流九天和真好玩同时作为客户和供应商的原因和合理性”；

19、补充披露《三国群英传》版号办理情况，详见“第四节 交易标的的基本情况\十二、开心人信息所获业务资质\（四）主要游戏产品备案和版号办理情况”；

20、补充披露本次评估预测游戏的经营流水预测情况及其合理性分析以及未来年度主要游戏收入预测依据及合理性分析，详见“第五节 标的公司的评估及定价情况\一、评估及定价情况\（五）收益法评估\2、预测期的收益预测\（1）主营业务收入预测\②主营业务收入预测\A、移动网络游戏收入预测”；

21、补充披露了本次评估开心人信息社交平台业务收入未来预测的过程、结果和合理性分析，详见“第五节 标的公司的评估及定价情况\一、评估及定价情况\（五）收益法评估\2、预测期的收益预测\（1）主营业务收入预测\②主营业务收入预测\B、社交平台运营收入”；

22、补充披露本次评估开心人信息主营业务成本情况以及其中人工成本预

测的合理性分析，详见“第五节 标的公司的评估及定价情况\一、评估及定价情况\（五）收益法评估\2、预测期的收益预测\（2）营业成本的预测”；

23、补充披露本次评估预期折现率的测算依据及合理性分析，详见“第五节 标的公司的评估及定价情况\一、评估及定价情况\（五）收益法评估\3、折现率的确定及其参数选取的合理性分析”；

24、补充披露本次评估未来年度预测毛利率情况及其合理性分析，详见“第五节 标的公司的评估及定价情况\二、董事会对本次交易的评估合理性及定价公允性分析\（二）本次交易的评估依据及合理性分析\2、评估依据的合理性分析\（1）财务预测的合理性\②未来年度游戏和平台业务的预测毛利率情况，以及开心人信息未来年度预测毛利率的合理性分析”；

25、补充披露本次评估预测期关键运营指标预测情况分析，详见“第五节 标的公司的评估及定价情况\二、董事会对本次交易的评估合理性及定价公允性分析\（二）本次交易的评估依据及合理性分析（二）本次交易的评估依据及合理性分析\2、评估依据的合理性分析\（2）本次评估预测期游戏产品关键运营指标预测情况的合理性分析”；

26、补充披露本次评估未来产品发展规划预测的合理性分析，详见“第五节 标的公司的评估及定价情况\二、董事会对本次交易的评估合理性及定价公允性分析\（二）本次交易的评估依据及合理性分析（二）本次交易的评估依据及合理性分析\2、评估依据的合理性分析\（3）未来游戏产品研发周期规划的合理性”；

27、补充披露标的公司市盈率相较可比上市公司水平较高的合理性分析，以及基于 2016 年度末财务数据的市盈率市净率情况，详见“第五节 标的公司的评估及定价情况\二、董事会对本次交易的评估合理性及定价公允性分析\（四）交易定价的公允性分析\2、本次交易市盈率、市净率与可比上市公司比较的情况”；

28、更新及补充披露本次交易业绩承诺的可实现性，详见“第五节 标的公司的评估及定价情况\二、董事会对本次交易的评估合理性及定价公允性分析\

（五）本次交易业绩承诺的可实现性分析”；

29、补充披露本次募集配套资金的必要性，详见“第六节 本次发行股份的相关情况\三、募集配套资金情况\（三）本次募集配套资金的必要性”；

30、补充披露本次交易募集配套资金投资项目投资规模与标的公司生产经营规模的匹配性，详见“第六节 本次发行股份的相关情况\三、募集配套资金情况\（四）募投项目投资规模与标的公司生产经营规模的匹配性分析”；

31、补充披露本次募集配套资金投资项目的可行性分析报告，详见“第六节 本次发行股份的相关情况\三、募集配套资金情况\（五）募集资金投资项目的具体情况”；

32、补充披露本次交易募集配套资金对业绩承诺的影响，详见“第六节 本次发行股份的相关情况\三、募集配套资金情况\（九）募集配套资金投入对业绩承诺的影响”；

33、补充披露标的资产核心竞争优势，详见“第九节 管理层讨论与分析\三、标的公司的行业地位和核心竞争力\（二）开心人信息的核心竞争力”；

34、补充披露开心人信息报告期各期末无形资产所计量资产的具体内容、初始计量成本的确认方式以及是否存在开发费用资本化的情况，详见“第九节 管理层讨论与分析\四、交易标的财务状况与盈利能力分析\（一）开心人信息财务状况分析\1、开心人信息资产结构分析\（6）无形资产”；

35、补充披露开心人信息报告期移动网络游戏业务营业收入和社交平台业务营业收入变动合理性分析，详见“第九节 管理层讨论与分析\四、交易标的财务状况与盈利能力分析\（二）标的公司盈利能力分析\1、营业收入分析”；

36、补充披露开心人信息报告期内主营业务成本的具体构成情况及其变动合理性分析，详见“第九节 管理层讨论与分析\四、交易标的财务状况与盈利能力分析\（二）标的公司盈利能力分析\2、营业成本分析”；

37、补充披露周斌于 2015 年 2 月通过增资境外 VIE 协议控制架构下的 AllAccess 公司所产生股份支付的会计处理及其合理性，详见“第九节 管理层

讨论与分析\四、交易标的财务状况与盈利能力分析\（二）标的公司盈利能力分析\6、周斌股权激励的会计处理及其合理性”；

38、补充披露报告期内开心人信息主要游戏产品在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况，详见“第九节 管理层讨论与分析\四、交易标的财务状况与盈利能力分析\（四）报告期内主要游戏匹配情况”；

39、补充披露开心人信息可辨认净资产公允价值和本次交易产生商誉的确认依据及对上市公司未来经营业绩的影响，详见“第九节 管理层讨论与分析\五、本次交易对上市公司财务状况、盈利能力及未来趋势的分析\（六）开心人信息可辨认净资产公允价值和商誉的确认依据及对上市公司未来经营业绩的影响”；

40、补充披露社交平台收入下滑风险、游戏运营模式变动的风险，详见“重大风险提示”及“第十二节 风险因素\二、与标的公司相关的风险”；

41、补充披露本次交易完成后保持标的公司核心人员稳定的相关安排，详见“第十三节 其他重要事项\四、本次交易对上市公司治理机制的影响\（三）本次交易完成后上市公司与标的公司在本次收购完成后的整合计划和相应的风险管理控制措施\3、本次交易完成后保持核心人员稳定的安排”；

42、更新了募集配套资金的锁定期安排，详见“重大事项提示\四、股份锁定安排\（二）募集配套资金发行股份的锁定期”以及“第六节 本次发行股份的相关情况\二、发行股份募集配套资金\7、锁定期安排”

公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本次重大资产重组相关信息披露和申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别及连带法律责任。

本公司董事、监事及高级管理人员（以下合称“本人”）同时承诺，如本次重大资产重组因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让本人在赛为智能拥有权益的股份，并于收到立案稽查通知的两个交易日内将暂停转让的书面申请和股票账户提交上市公司董事会，由董事会代为向证券交易所和登记结算公司申请锁定；未在两个交易日内提交锁定申请的，授权董事会核实后直接向证券交易所和登记结算公司报送本人的身份信息和账户信息并申请锁定；董事会未向证券交易所和登记结算公司报送相关身份信息和账户信息的，授权证券交易所和登记结算公司直接锁定相关股份。如调查结论发现存在违法违规情节，本人承诺锁定股份自愿用于相关投资者赔偿安排。

本公司及董事会全体成员保证本报告书中所引用的相关数据的真实性及合理性，相关信息披露不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别及连带法律责任。

本报告书根据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《准则 26 号》、《创业板发行办法》等有关法律、法规和规章编制，供投资者参考。

中国证监会、深交所对本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项所作的任何决定或意见均不代表其对本公司股票的价值或投资者收益的实质性判断或保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

投资者在评价公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金项目时，除本报告书内容以及本报告书同时披露的相关文件外，还应认真考虑本报告书披露的各项风险因素。投资者若对本报告书存在任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、专业会计师或其他专业顾问。

交易对方声明与承诺

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方均已出具承诺函，将依照相关法律、法规、规章、中国证监会和深圳证券交易所的有关规定，及时向赛为智能及参与本次重组的各中介机构提供本次重组的相关信息，并保证提供的信息均真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

本人/本企业为本次重组已提供给赛为智能、各中介机构的文件的原件都是真实的；所有提供给各中介机构的文件的复印件都与其原件一致，正本和副本一致；所提供文件中的签署主体均具有签署文件的权利能力和行为能力，任何已签署的文件均获得相关当事各方有效授权，且由其法定代表人或合法授权代表签署；文件上所有签名、印鉴都是真实的；文件中所陈述事实均真实、准确、完整，并无任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；各文件的原件的效力在其有效期内均未被有关政府部门撤销，且均由其各自的合法持有人持有。

本人/本企业对于为本次重组提供的文件和信息的真实性、准确性、完整性承担个别及连带法律责任。如因提供的文件和信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给赛为智能或者投资者造成损失的，将依法承担赔偿责任。

本人/本企业承诺，如本次重组因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让本人/本企业在赛为智能拥有权益的股份，并于收到立案稽查通知的两个交易日内将暂停转让的书面申请和股票账户提交赛为智能董事会，由董事会代其向证券交易所和登记结算公司申请锁定；未在两个交易日内提交锁定申请的，授权董事会核实后直接向证券交易所和登记结算公司报送本人/本企业的身份信息和账户信息并申请锁定；董事会未向证券交易所和登记结算公司报送本人/本企业的身份信息和账户信息的，授权证券交易所和登记结算公司直接锁定相关股份。如调查结论发现本人/本企业存在违法违规情节，本人/本企业承诺锁定股份自愿用于相关投资者赔偿安排。

中介机构声明

本次赛为智能发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易的独立财务顾问广发证券股份有限公司和英大证券有限责任公司，律师事务所北京市君合律师事务所，标的公司审计机构广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙），上市公司备考财务信息审计机构立信会计师事务所（特殊普通合伙）及资产评估机构北京中企华资产评估有限责任公司承诺：

本公司/本所保证深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易事宜的申请文件已经本公司/本所审阅，确认申请文件不致因引用本公司/本所出具的相关文件等相关内容而出现虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对申请文件相关信息的真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本公司/本所未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

重大事项提示

特别提醒投资者认真阅读本报告书全文，并特别注意以下事项：

一、本次交易方案概述

本次交易包括发行股份及支付现金购买资产与募集配套资金。

上市公司拟通过发行股份及支付现金相结合的方式，购买新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥持有的开心人信息 100% 股权。同时，上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定对象发行股份募集配套资金。

（一）发行股份及支付现金购买资产

2016 年 10 月 12 日及 2016 年 12 月 13 日，上市公司与周斌、新余北岸、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥分别签署了《资产购买协议》和《资产购买补充协议》。本次拟购买资产的交易价格参考中企华出具的中企华评报字（2016）第 4171 号评估报告的评估结果，由本次重组交易各方协商确定为 108,500 万元。

鉴于本次交易完成后，各交易对方未来承担的业绩补偿责任和风险有所不同，交易对方内部协商后同意其各方并不完全按照其持有的标的公司的股权比例取得交易对价。程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥不参与业绩承诺与补偿安排，均按嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥等财务投资者取得开心人信息股权时的交易估值 97,300 万元及其各自持股比例取得本次交易对价；剩余交易对价由业绩承诺方新余北岸、周斌按其各自持股比例占两人持股比例之和的比重享有。

本次交易对价由上市公司以发行股份及支付现金方式支付。其中，交易对价的 70.32%，共计 76,300 万元以发行股份方式支付，共计发行股份 58,288,766 股；交易对价的 29.68%，共计 32,200 万元以现金方式支付。新余北岸、周斌、程炳皓取得的交易对价中 40% 以现金方式支付，其余 60% 以发行股份方式支付；嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥等取得的交易对价全部以发行股份方式支付。

本次交易中，各交易对方取得的对价情况如下：

单位：万元、股

序号	交易对方	股权比例	交易对价	交易对价占比	股份对价		现金对价
					金额	发股数量	
1	新余北岸	58.3297%	67,819.70	62.5066%	40,691.82	31,086,187	27,127.88
2	周斌	0.7122%	828.10	0.7632%	496.86	379,572	331.24
3	程炳皓	12.1811%	11,852.20	10.9237%	7,111.32	5,432,635	4,740.88
4	嘉乐投资	20.5550%	20,000.00	18.4332%	20,000.00	15,278,838	-
5	嘉志投资	5.1388%	5,000.00	4.6083%	5,000.00	3,819,709	-
6	福鹏宏祥	3.0833%	3,000.00	2.7650%	3,000.00	2,291,825	-
合计		100.00%	108,500.00	100.00%	76,300.00	58,288,766	32,200.00

本次发行股份购买资产定价基准日为上市公司第三届董事会第二十九次会议决议公告日，定价基准日之前 60 个交易日的上市公司股票交易均价为 14.54 元/股（已考虑权益分派影响），本次发行股份购买资产的股票发行价格确定为市场参考价（定价基准日之前 60 个交易日的上市公司股票交易均价）的 90%，即 13.09 元/股。

若上市公司股票在前述董事会决议公告日至本次发行股份购买资产的股票发行日期间发生权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，本次发行股份购买资产的股票发行价格将作相应调整，发行股份数量也随之进行调整。

本次发行股份及支付现金购买资产完成后，开心人信息将成为赛为智能的全资子公司。

（二）发行股份募集配套资金

上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过 54,000 万元。

根据本次重组交易各方商定，本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格为 76,300 万元，剔除交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格 22,300 万元后，拟购买资产交易价格为 54,000 万元，本次募集配套资金总额不超过拟购买资产交易价格的 100%。

本次交易募集的配套资金拟用于支付本次交易的现金对价、标的公司 IP 授权使用及游戏开发建设项目以及支付本次交易的中介机构费用，具体情况如下表所示：

单位：万元

序号	项目	拟投入募集资金
1	支付本次交易的现金对价	32,200.00
2	IP授权使用及游戏开发建设项目	19,000.00
3	支付本次交易的中介机构费用	2,800.00
合计		54,000.00

本次发行股份及支付现金购买资产交易的生效和实施是本次募集配套资金生效和实施的前提条件。本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否，或配套资金是否足额募集，均不影响本次发行股份及支付现金购买资产行为的实施。

二、本次交易标的资产的评估值

本次评估中，开心人信息股东全部权益价值采用市场法和收益法评估，评估机构采用收益法的评估结果作为开心人信息股东全部权益价值最终评估结果。截至评估基准日，开心人信息经审计的账面净资产为 6,543.53 万元；根据中企华出具的中企华评报字（2016）第 4171 号评估报告，在持续经营前提下，开心人信息采用收益法评估后的全部股东权益价值为 108,687.36 万元，增值额为 102,143.83 万元，增值率为 1560.99%。据此，开心人信息 100% 股权的评估结果为 108,687.36 万元。根据友好协商，交易各方确认开心人信息 100% 股权的交易价格为 108,500 万元。

三、本次交易涉及的股票发行价格及数量

（一）发行价格

1、发行股份及支付现金购买资产所涉发行股份的定价及其依据

根据《重组管理办法》规定：“上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价的 90%。市场参考价为本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日、60 个交易日或者 120 个交易日的公司股票交易均价之一。”

本次发行股份购买资产的定价基准日为公司第三届董事会第二十九次会议决议公告日。

根据《重组管理办法》规定：“交易均价的计算公式为：董事会决议公告日前若干个交易日公司股票交易均价=决议公告日前若干个交易日公司股票交易总额/决议公告日前若干个交易日公司股票交易总量。”

为兼顾各方利益，经与交易对方友好协商，确定本次发行股份购买资产的市场参考价为定价基准日前 60 个交易日的公司股票交易均价。上市公司前 60 个交易日股票交易的均价为 14.54 元/股（已考虑权益分派影响），本次发行股份购买资产的股份发行价格为 13.09 元/股，不低于市场参考价的 90%。

若上市公司股票在前述董事会决议公告日至本次发行股份购买资产的股票发行日期间发生权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，本次发行股份购买资产的股票发行价格将作相应调整。

2、募集配套资金所涉发行股份的定价及其依据

本次拟发行股份募集配套资金不超过 54,000 万元，根据《重组管理办法》第四十四条，上市公司发行股份购买资产的，除属于《重组管理办法》第十三条第一款规定的交易情形外，可以同时募集部分配套资金，其定价方式按照现行相关规定办理。

根据《创业板发行办法》第十六条，上市公司本次募集配套资金所涉发行股份的发行价格，按照以下方式之一进行询价：

- (1) 不低于发行期首日前一个交易日上市公司股票均价；
- (2) 低于发行期首日前 20 个交易日上市公司股票均价但不低于 90%，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日上市公司股票价格但不低于 90%。

最终发行价格将在本次发行获得中国证监会核准后，由上市公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定，依据发行对象申购报价的情况，与本次交易的独立财务顾问协商确定。

若上市公司在发行股份募集配套资金的发行期首日至发行前的期间有权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，则依据相关规定对本次发行价格作相应除权除息处理。

（二）发行数量

1、发行股份及支付现金购买资产的发行股份数量

根据本次交易方案，本次发行股份购买资产的发行股份数量为 58,288,766 股，发行股份数量具体如下表：

序号	交易对方	持有开心人信息 股权比例	其中以股份支付 的对价（万元）	发行股份数量（股）
1	新余北岸	58.3297%	40,691.82	31,086,187
2	周斌	0.7122%	496.86	379,572
3	程炳皓	12.1811%	7,111.32	5,432,635
4	嘉乐投资	20.5550%	20,000.00	15,278,838
5	嘉志投资	5.1388%	5,000.00	3,819,709
6	福鹏宏祥	3.0833%	3,000.00	2,291,825
合计		100.00%	76,300.00	58,288,766

注：计算发行股份数结果不足 1 股的，尾数舍去取整。

定价基准日至发行日期间，上市公司如有权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，将依据相关规定对本次发行价格作相应调整，发行数量也将根据本次发行价格的变动情况进行相应调整。

最终发行股份数量以中国证监会核准的数额为准。

2、发行股份募集配套资金的发行股份数量

上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定投资者以询价的方式非公开发行股份募集配套资金不超过 54,000 万元，并确定募集配套资金的发行股份数量。

若上市公司在发行股份募集配套资金的发行期首日至发行前的期间有权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，则依据相关规定对本次发行价格作相应调整，发行数量也将根据本次发行价格的情况进行相应调整。

四、股份锁定安排

（一）发行股份及支付现金购买资产发行股份锁定期

1、周斌、新余北岸的股份锁定期

本着有利于重组后上市公司持续稳定发展以及业绩承诺的顺利履行，周斌、新余北岸在本次交易中取得的上市公司股份自新增股份登记日起至下列日期（以较晚发生者为准）止不得转让：（1）36 个月届满；（2）周斌、新余北岸履行完毕全部业绩补偿承诺之日。

非经上市公司同意，周斌和新余北岸处于锁定期内的股份不得质押、转让或进行其他可能导致该等股份的资产权属发生变化的情形。

2、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥的股份锁定期

嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥在本次交易中取得的上市公司股份自新增股份登记日起 12 个月内不得转让。如嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥取得本次发行的股份时，对其用于认购股份的开人信息股权持续拥有权益的时间不足 12 个月，则其在本次发行中认购的上市公司股份自新增股份登记日起 36 个月内不得转让。

3、程炳皓的股份锁定期

程炳皓在本次交易中取得的股份自新增股份登记日起 12 个月内不得转让。

本次发行结束后，因上市公司送红股、转增股本等原因导致交易对方所持的上市公司股份增加的部分，亦应遵守上述承诺。

在前述承诺锁定期外，若中国证监会等监管机构对本次发行的新股的锁定期另有其他要求，相关方将根据中国证监会等监管机构的监管意见进行相应调整且无需再次提交上市公司董事会、股东大会审议。

（二）募集配套资金发行股份的锁定期

本次交易中拟采取询价方式向不超 5 名（含 5 名）符合条件的特定投资者非公开发行股票，根据《创业板发行办法》的相应规定，配套募集资金认购方锁定期安排如下：

本次非公开发行发行对象认购的股份自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

锁定期内，由于上市公司送红股、资本公积转增等原因导致发行对象所持股份增加的部分，亦应遵守上述约定。

若中国证监会等监管机构对本次募集配套资金发行股份的锁定期另有其他要求，相关方将根据中国证监会等监管机构的监管意见进行相应调整且无需再次提交公司董事会、股东大会审议。

五、业绩承诺与补偿安排

交易对方中周斌、新余北岸作为业绩承诺方，承诺开心人信息 2016 年、2017 年、2018 年和 2019 年合并财务报表中扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润数分别不低于 7,300 万元、9,300 万元、11,600 万元和 14,075 万元，前述承诺净利润数均不低于开心人信息资产评估报告中对应年度的预测净利润数。

自本次重组实施完毕后，在 2016 年、2017 年、2018 年和 2019 年每一个会计年度结束后四个月内，上市公司将聘请具有证券从业资格的会计师事务所对标的公司当年实现的实际净利润进行审计并出具《专项审核报告》，实际净利润数与承诺净利润数的差额以会计师事务所的专项审核意见为准。

如标的公司在业绩承诺期的实际实现的净利润累计数额达不到对应同期的承诺净利润累计数的，则周斌和新余北岸应以其在本次交易中获得的对价对赛为智能进行补偿，具体安排详见本报告书“第七节 本次交易合同的主要内容\二、与周斌、新余北岸签署《盈利预测补偿协议》\（五）实现净利润不及承诺净利润的相关补偿计算原则”。

此外，开心人信息使用募集配套资金投资项目在业绩承诺期内的相应业绩及募集资金专户存储或现金管理所产生的利息等收益，不计入上述实际净利润数。

六、实际净利润高于承诺净利润的奖励方式

业绩承诺期届满时，2017 年、2018 年及 2019 年标的公司的实际净利润累计数超过承诺净利润累计数的，标的公司应当以现金方式对开心人信息高级管理人员和其他核心骨干人员进行奖励，奖励金额=（标的公司 2017 年、2018 年和 2019 年实际净利润累计数—标的公司 2017 年、2018 年和 2019 年承诺净利润累计数）

×30%，但奖励总额不应超过本次交易作价的 20%。具体方案由开心人信息公司总经理提出，开心人信息董事会批准。

标的公司董事会批准的超额业绩奖励方案的款项支付应在标的公司已收回全部承诺净利润对应的销售回款的前提下，按照业绩承诺期内标的公司超额完成业绩承诺部分对应的销售收入回款进度进行发放。其中，首期超额业绩奖励金额应在当 2019 年度专项审核报告出具后的 30 个工作日内发放（若已满足发放前提），其余超额业绩奖励金额按照超额完成业绩承诺部分对应的销售收入回款进度发放。

七、本次交易构成关联交易

根据《上市规则》，本次交易前交易对方与上市公司不存在关联关系。本次交易完成后，交易对方新余北岸直接持有赛为智能的股份比例将超过 5%，周斌为新余北岸的实际控制人，其直接和间接持有赛为智能的股份比例也将超过 5%，新余北岸、周斌将成为上市公司的关联方。因此，根据《上市规则》的相关规定，本次交易构成关联交易。

八、本次交易构成重大资产重组

本次交易的标的资产为开心人信息 100% 股权。本次交易完成后上市公司将拥有开心人信息控制权。根据开心人信息的 2015 年度经审计的财务数据、开心人信息 100% 股权的交易价格以及上市公司的 2015 年度《审计报告》，本次交易相关财务比例计算如下：

单位：万元

项目		标的公司	上市公司	比值
资产总额	资产总额	21,589.59	126,108.53	86.04%
	交易价格	108,500.00		
营业收入		18,060.34	66,494.36	27.16%
资产净额	资产净额	16,922.62	75,950.57	142.86%
	交易价格	108,500.00		

注：与上市公司资产总额和资产净额相比较的指标，取标的公司相关财务数据与本次交易价格孰高值。

由上表可见，根据《重组管理办法》的规定，本次交易构成上市公司重大资

产重组行为。同时，本次交易涉及发行股份购买资产并募集配套资金，需提交中国证监会并购重组审核委员会审核，并在取得中国证监会核准后方可实施。

九、本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市

根据《重组管理办法》第十三条，构成重组上市指：上市公司自控制权发生变更之日起 60 个月内，向收购人及其关联人购买资产，导致上市公司发生以下根本变化情形之一的：（一）购买的资产总额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末资产总额的比例达到 100% 以上；（二）购买的资产在最近一个会计年度所产生的营业收入占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告营业收入的比例达到 100% 以上；（三）购买的资产在最近一个会计年度所产生的净利润占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告净利润的比例达到 100% 以上；（四）购买的资产净额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末净资产额的比例达到 100% 以上；（五）为购买资产发行的股份占上市公司首次向收购人及其关联人购买资产的董事会决议前一个交易日的股份的比例达到 100% 以上；（六）上市公司向收购人及其关联人购买资产虽未达到本款第（一）至第（五）项标准，但可能导致上市公司主营业务发生根本变化；（七）中国证监会认定的可能导致上市公司发生根本变化的其他情形。

本次交易完成前后，持有上市公司股份超过 5% 的股东情形如下：

股东名称	本次交易前		本次交易后 (不考虑配套融资)		本次交易后 (考虑配套融资)	
	持股数 (万股)	持股 比例	持股数 (万股)	持股 比例	持股数 (万股)	持股 比例
周勇	6,337.37	18.91%	6,337.37	16.11%	6,337.37	14.64%
周新宏	2,671.39	7.97%	2,671.39	6.79%	2,671.39	6.17%
封其华	2,150.19	6.42%	2,150.19	5.47%	2,150.19	4.97%
周斌及其一致行动人新余北岸	-	-	3,146.58	8.00%	3,146.58	7.27%

注：根据上市公司 2016 年 12 月 14 日的《关于第二期限限制性股票首次授予登记完成的公告》，上市公司授予激励对象共计 690.68 万股限制性股票，截至本报告书签署日，赛为智能的股本已变更为 342,027,050 股，尚未办理完毕工商变更登记，本次报告书涉及到上市公司本次交易前后股本总数时均未考虑前述事项影响。

本次交易完成前后，上市公司控股股东、实际控制人均为自然人周勇，上市

公司控制权没有发生变更：

1、本次交易前，周勇为上市公司的实际控制人。周勇一直为上市公司的第一大股东，并且持股比例较为稳定，于2014年末、2015年末及2016年9月末的持股比例分别为19.63%、18.89%及18.91%。同时，作为公司创始人，周勇自公司上市以来一直担任上市公司的董事长，对上市公司的董事会和生产经营管理能够施加重大影响，对上市公司具有较强的控制力，始终为上市公司的实际控制人。

2、本次交易完成后，考虑配套融资前后，周勇单独持有上市公司16.11%及14.64%的股份，仍为上市公司的第一大股东。周斌及其一致行动人新余北岸合计持股比例在考虑配套融资前后分别为8.00%和7.27%，周勇与周斌及其一致行动人新余北岸合计持有上市公司股份比例有较大差距（在考虑配套融资前后持股差距分别为8.11%和7.37%），并且继续担任董事长和总经理，仍为上市公司实际控制人；

3、上市公司实际控制人周勇已出具《关于不放弃深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺》，承诺：在本次交易完成后的60个月内，（i）将积极维持其对赛为智能的控制权，不会全部或者部分放弃在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会协助任何第三方增强其在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会通过任何方式协助任何第三方成为赛为智能的控股股东或者实际控制人；（ii）如有需要，其本人将在符合法律、法规及规范性文件的前提下，通过二级市场增持、协议受让、参与定向增发等措施以维持其本人对赛为智能的实际控制地位；（iii）将切实履行作为赛为智能实际控制人的职责，促进上市公司继续大力发展智慧城市投资、建设、运营业务，积极实施“智慧+”多元化发展战略，以实现可持续发展。

4、交易对方均已出具《关于不谋求深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺书》，承诺（i）认可周勇作为赛为智能实际控制人的地位，在本次交易完成后60个月内，将尽力保证赛为智能的控制权稳定；（ii）其与其控制的公司本次交易完成后60个月内不会单独或联合其他方（包括但不限于关联方、一致行动人等）通过在二级市场购买赛为智能股票、接受委托行使表决权、签署

一致行动协议等方式以谋求上市公司实际控制人地位，如其进行的任何直接或间接增持赛为智能股份的行动可能导致赛为智能的实际控制人变动，其将立即终止该等行动。

5、考虑到本次交易完成后上市公司股权相对较为分散，而周勇作为上市公司创始股东、董事长、总经理，对赛为智能的智慧城市投资、建设、运营综合服务业务的发展具有重要影响。赛为智能董事周新宏为赛为智能的创始股东之一，与周勇长期共事并在上市公司担任重要职务，周勇与周新宏有良好的一致行动基础，为加强周勇对赛为智能的控股地位，经协商一致，周勇与周新宏签署了《一致行动协议》，双方就作为赛为智能的股东行使股东权利以及作为赛为智能的董事行使决策权的相关事宜，达成以下协议：（1）双方承诺并同意，自本次交易所发行的股份登记至开心人信息全体股东名下之日起 36 个月内，周新宏同意将其在赛为智能的股东大会上的全部表决权授权给周勇行使；（2）双方承诺并同意，自本次交易所发行的股份登记至开心人信息全体股东名下之日起 36 个月内，以及双方均担任赛为智能董事期间，双方应确保在赛为智能董事会审议议案行使表决权时协商一致，形成一致意见。如双方对董事会审议的议案的表决有不同意见时，以周勇的意见作为一致意见，周新宏须按该一致意见行使董事权利；（3）除非法律、法规或规范性文件另有要求，双方承诺并同意赛为智能可在公开性的文件中披露双方为赛为智能的一致行动人；（4）本协议的双方均应切实履行约定的义务，任何一方违反约定的，应就其违约给守约方造成的损失承担赔偿责任。通过以上安排，考虑配套融资前后，周勇实际控制的上市公司股权比例将达到 22.90% 和 20.82%，与周斌和新余北岸合计持股比例的差距进一步拉大到 14.90% 和 13.54%，进一步巩固了其对于赛为智能的控制权。

综上所述，本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市。

十、本次交易对上市公司的影响

（一）本次交易对上市公司主营业务的影响

赛为智能的主营业务为智慧城市的投资、建设、运营，致力于智慧城市顶层设计、大数据分析，擅于提供智慧交通、智慧建筑、智慧医疗、智慧教育、

智慧农业、智慧数据中心等行业整体解决方案。近年来，赛为智能业务情况和经营业绩发展态势良好，2014年和2015年分别实现归属于上市公司股东的净利润5,245.44万元和7,745.72万元，根据业绩快报2016年预计实现净利润10,298.04万元，同比增长32.95%。

截至本报告书签署日，上市公司2016年以来已签订（或已中标）的重要合同金额累计超过28亿元，随着相关重大合同的顺利实施，上市公司将继续迎来主营业务快速增长的发展态势，合同的具体情况如下表所示：

单位：万元

序号	项目名称	合同对方	合同内容	合同金额 (注1)
1	合肥市轨道交通2号线工程综合监控系统集成及安装	合肥城市轨道交通有限公司	轨道交通智能化	6,900.81
2	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期一标段采购设备工程	北京有孚云计算科技有限公司	设备采购及维护	6,800.64
3	深圳坪山银德保税仓7号楼数据中心建设项目	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	28,249.50
4	深圳横岗雅力嘉工业园10号楼数据中心建设项目	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	25,885.20
5	智慧吉首 PPP 项目	吉首市经济和信息化局	基础建设、智慧路边停车、智慧交通、公共信息平台、城市基础数据库等多项智慧城市相关内容	97,782.06
6	吉首市停车场建设和城区、小区综合改造及物业管理 PPP 项目（注2）	吉首市住房和城乡建设局	停车场建设和城区、小区综合改造及物业管理	50,000.00
7	深圳坪山7号楼数据中心施工项目合同	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	17,260.50
8	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期智能化工程	北京有孚云计算科技有限公司	对工期、质量等进行施工总管理、总协调	14,620.05
9	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期二标段采购设备工程	北京有孚云计算科技有限公司	设备采购及维护	5,426.55
10	深圳横岗10号楼数据中心施工项目	北京科瑞机电工程有限公司	设备采购、竣工验收。	9,492.17

11	合肥数据谷 IDC 机房建设设备采购及供货	安徽金宇网络科技有限公司	设备运送、安装、验收	19,131.54
12	合肥数据谷 IDC 机房建设施工安装	安徽金宇网络科技有限公司	施工管理、总协调	4,198.53
	合计			285,747.55

注 1：上述合同中 PPP 项目按投资金额列示，其他合同金额为暂定/暂估合同金额，具体以最终签订并实际发生的单项合同最终结算金额为准。

注 2：上市公司为该项目的中标联合体成员之一，联合体中标项目预估总投资额 195,043.18 万元。其中，上市公司主要负责子项目停车场建设 PPP 项目的筹资及运营、管理活动和智能化、电气及照明等施工，子项目一吉首市停车场建设项目预计总投资约 5 亿元。

开心人信息的主营业务为移动网络游戏研发、发行、运营，以及互联网社交平台运营。本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司全资子公司，上市公司得以布局互联网文化娱乐领域，实现了公司智慧城市生态圈对城市居民的“食、住、行、用、娱”等需求领域的全面覆盖，丰富了智慧城市服务的内涵。

报告期内上市公司和开心人信息的营业收入和利润对比情况如下：

单位：万元

项目		2016 年		2015 年		2014 年	
营业收入	赛为智能	100,154.37	84.74%	66,494.36	78.64%	61,958.58	78.10%
	开心人信息	18,030.97	15.26%	18,060.34	21.36%	17,373.79	21.90%
	小计	118,185.34	100.00%	84,554.70	100.00%	79,332.37	100.00%
净利润	赛为智能	10,298.04	53.85%	7,745.72	81.82%	5,245.44	132.67%
	开心人信息	8,826.47	46.15%	1,721.11	18.18%	-1,291.57	-32.67%
	小计	19,124.51	100.00%	9,466.83	100.00%	3,953.87	100.00%

注：2016 年赛为智能数据来自业绩快报，开心人信息来自未经审计财务数据。

本次交易是上市公司落实“智慧+”多元化发展战略、丰富智慧城市产品和服务的具体举措。本次交易完成后，上市公司的营收及利润相关的财务指标均实现较大幅度的提升，增强了上市公司股东的回报。此外，通过本次交易，上市公司将获益于标的公司持续稳定的现金流，一定程度上降低上市公司的外部融资需求，提高资金周转率及利用率，充分发挥整体财务协同效应。

根据上市公司的承诺，本次交易中上市公司不存在变更控制权、调整主营业务的相关安排、承诺、协议。自本次交易完成之日起 60 个月内，上市公司将在坚持智慧城市投资、建设、运营业务的前提下，合理拓宽上市公司及子公司营业范围、开拓相关业务以提高盈利能力。

根据上市公司、全部交易对方的确认，上市公司不存在未来 12 个月内继续向本次重组交易对方及关联方购买资产的计划，也不存在置出目前上市公司主营业务相关资产的计划。

（二）本次交易对上市公司财务状况和盈利能力的影响

根据赛为智能 2016 年 1-9 月经立信会计师审阅的财务数据以及立信会计师出具的信会师报字[2016]第 310940 号《备考审阅报告》，本次交易对上市公司主要财务数据和财务指标的影响如下：

单位：万元

项目	2016 年 9 月 30 日 /2016 年 1-9 月实现数	2016 年 9 月 30 日 /2016 年 1-9 月备考数	增幅 (%)
总资产	157,258.25	253,235.32	61.03%
归属于母公司所有者权益	76,496.27	136,102.67	77.92%
营业收入	34,925.97	48,337.99	38.40%
利润总额	3,801.80	11,008.67	189.56%
归属于母公司所有者的净利润	3,596.87	10,803.75	200.36%
基本每股收益（元/股）	0.11	0.27	145.45%

本次交易完成后，上市公司将在保持标的公司业务团队正常营运经营的基础上，尽快将标的公司资产、业务、人员纳入上市公司管控体系，积极推动标的公司募集资金投资项目的执行与落实，以期快速实现募集资金投资项目的经济效益，增强标的公司网络游戏产品的研发、推广力度，促使标的公司盈利能力不断提升，从而进一步提升上市公司的盈利能力。

上市公司提供的智慧交通和智慧建筑服务主要面对大中型基建项目的承办方，提供数据中心、建筑智能化、轨道交通智能化等系统集成及施工承包服务，具有订单金额大，合同执行时间长，回款进度较慢，现金流占用时间长等特点。相比上市公司的主营业务，开心人信息主营的游戏研发、发行及运营业务直接面向终端游戏玩家，具有轻资产、高毛利、现金流较好的特点。因此，通过本次交易，上市公司将获益于标的公司持续稳定的现金流，一定程度上降低上市公司的外部融资需求，提高资金周转率及利用率，充分发挥财务上的协同效应。

（三）本次交易对上市公司股权结构及控制权的影响

本次交易拟向交易对方发行 58,288,766 股股份及支付 32,200.00 万元现金购

买开心人信息 100% 股权。同时，本次发行股份购买资产拟同时募集配套资金不超过 54,000 万元，发行价格将根据《创业板发行办法》的相应规定以询价方式确定，进而确定募集配套资金的发行股份数量。若本次重组配套资金成功足额募集，并假设发行价格为第三届董事会第二十九次会议决议日前 20 个交易日均价的 90%（13.71 元/股），本次交易完成前后的股权结构如下：

股东名称	本次交易前		本次交易后（不考虑配套融资）			本次交易后（考虑配套融资）		
	持股数 （万股）	持股 比例	本次发行 股数 （万股）	持股数 （万股）	持股 比例	本次发行 股数 （万股）	持股数 （万股）	持股 比例
周勇	6,337.37	18.91%	-	6,337.37	16.11%	-	6,337.37	14.64%
周新宏	2,671.39	7.97%	-	2,671.39	6.79%	-	2,671.39	6.17%
封其华	2,150.19	6.42%	-	2,150.19	6.42%	-	2,150.19	4.97%
新余北岸	-	-	3,108.62	3,108.62	7.90%	3,108.62	3,108.62	7.18%
周斌	-	-	37.96	37.96	0.10%	37.96	37.96	0.09%
程炳皓	-	-	543.26	543.26	1.38%	543.26	543.26	1.26%
嘉乐投资	-	-	1,527.88	1,527.88	3.88%	1,527.88	1,527.88	3.53%
嘉志投资	-	-	381.97	381.97	0.97%	381.97	381.97	0.88%
福鹏宏祥	-	-	229.18	229.18	0.58%	229.18	229.18	0.53%
配套融资投资者	-	-	-	-	-	3,938.73	3,938.73	9.10%
其他股东	24,503.27	73.12%	-	24,503.27	62.28%	-	24,503.27	56.62%
合计	33,512.03	100.00%	5,828.88	39,340.90	100.00%	9,767.61	43,279.63	100.00%

注 1：计算发行股份数量时向下取整。

注 2：以上数据将根据赛为智能本次实际发行股份数量而发生相应变化。

注 3：根据上市公司 2016 年 12 月 14 日的《关于第二期限限制性股票首次授予登记完成的公告》，上市公司授予激励对象共计 690.68 万股限制性股票，截至本报告书签署日，赛为智能的股本已变更为 342,027,050 股，尚未办理完毕工商变更登记，本报告书涉及到上市公司本次交易前后股本总数时均未考虑前述事项影响。

如上表所示，本次交易完成后，社会公众持股比例超过 25%，上市公司的股权分布仍符合创业板上市条件。

本次交易完成后，上市公司实际控制人仍为周勇先生，上市公司控制权未发生变化。具体情况请参见本报告书“重大事项提示\九、本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市”。

本次交易完成后，赛为智能的实际控制人不发生变更，本次交易的各方已通过签署一致行动协议、分别作出承诺等方式以保证未来 60 个月内赛为智能的控制权和主营业务发展的稳定。

十一、本次交易已履行的和尚需履行的审批程序

（一）上市公司的决策过程

1、根据《上市规则》等有关规定，经公司申请，公司股票（证券简称：赛为智能，证券代码：300044）于2016年5月12日开市起临时停牌。2016年5月19日，公司发布了关于涉及筹划重大资产重组事项的停牌公告，因公司正在筹划重大资产收购事项，经公司申请，公司股票于2016年5月19日开市起按重大资产重组事项继续停牌。

2016年7月20日，公司召开第三届董事会第二十六次会议，审议通过了《关于筹划重大资产重组停牌期满申请继续停牌的议案》，同日，公司与标的资产交易对方签订《发行股份及支付现金购买资产框架协议》。

2016年8月10日，经2016年第一次临时股东大会审议通过及深交所批准，公司披露了《关于重大资产重组停牌进展暨延期复牌的公告》，公司股票自2016年8月12日继续停牌，停牌时间自停牌首日起累计不超过6个月。

停牌期间，公司至少每五个交易日发布一次关于本次重大资产重组进展情况的公告。

2、2016年10月12日，公司召开第三届董事会第二十九次会议，审议通过了本次交易的相关议案，独立董事发表了独立意见。2016年10月12日，公司与标的资产交易对方签订附条件生效的《资产购买协议》及《盈利预测补偿协议》。

3、2016年12月13日，赛为智能召开第三届董事会第三十二次会议，审议通过本次交易的相关议案，独立董事发表了独立意见。2016年12月13日，公司与标的资产交易对方签订附条件生效的《资产购买补充协议》。

4、2016年12月29日，赛为智能召开2016年第三次临时股东大会，以特别决议审议通过本次交易的相关议案。

（二）交易对方的决策过程

1、2016年10月12日，新余北岸作出执行事务合伙人决定，同意新余北岸向赛为智能出售其持有的开心人信息58.3297%股权，以及同意与赛为智能签订

附条件生效的《资产购买协议》及《盈利预测补偿协议》，并根据最终以开心人信息的资产评估值确定的交易价格签署相关补充协议。

2、2016年10月12日，嘉乐投资作出执行事务合伙人决定，同意嘉乐投资向赛为智能出售其持有的开心人信息 20.5550% 股权，以及同意与赛为智能签订附条件生效的《资产购买协议》，并根据最终以开心人信息的资产评估值确定的交易价格签署相关补充协议。

3、2016年10月12日，嘉志投资作出执行事务合伙人决定，同意嘉志投资向赛为智能出售其持有的开心人信息 5.1388% 股权，以及同意与赛为智能签订附条件生效的《资产购买协议》，并根据最终以开心人信息的资产评估值确定的交易价格签署相关补充协议。

4、2016年10月12日，福鹏宏祥作出执行事务合伙人决定，同意福鹏宏祥向赛为智能出售其持有的开心人信息 3.0833% 股权，以及同意与赛为智能签订附条件生效的《资产购买协议》，并根据最终以开心人信息的资产评估值确定的交易价格签署相关补充协议。

（三）开心人信息的决策过程

2016年10月12日，开心人信息通过股东会决议，全体股东一致同意新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥将其合计持有的开心人信息 100% 股权转让给赛为智能，各交易对方放弃其他交易对方拟转让给赛为智能的开心人信息股权的优先受让权。

2016年12月13日，开心人信息通过股东会决议，股东新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥确认了各自持有的开心人信息出资额转让予赛为智能所对应的转让价款金额。

（四）本次交易尚需履行的决策和获得的批准

截至本报告书签署日，本次交易尚需中国证监会核准。

上述核准为本次交易的前提条件，交易方案能否取得证券监管部门的核准存在不确定性，最终取得核准的时间存在不确定性，提请广大投资者注意投资风险。

十二、本次交易相关方作出的重要承诺

承诺方	承诺内容
（一）提供信息真实、准确、完整的承诺函	
赛为智能及全体董事、监事、高级管理人员	<p>现本公司及全体董事、监事、高级管理人员就本次重大资产重组所涉及相关文件的真实性、准确性和完整性作出以下承诺：</p> <p>本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本次重大资产重组相关信息披露和申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别及连带法律责任。</p> <p>本公司董事、监事及高级管理人员（以下合称“本人”）同时承诺，如本次重大资产重组因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让本人在赛为智能拥有权益的股份，并于收到立案稽查通知的两个交易日内将暂停转让的书面申请和股票账户提交上市公司董事会，由董事会代为向证券交易所和登记结算公司申请锁定；未在两个交易日内提交锁定申请的，授权董事会核实后直接向证券交易所和登记结算公司报送本人的身份信息和账户信息并申请锁定；董事会未向证券交易所和登记结算公司报送相关身份信息和账户信息的，授权证券交易所和登记结算公司直接锁定相关股份。如调查结论发现存在违法违规情节，本人承诺锁定股份自愿用于相关投资者赔偿安排。</p>
标的公司	<ol style="list-style-type: none"> 1、根据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《若干问题的规定》、《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》、《上市规则》等法律、法规及规范性文件的要求，本企业将及时向赛为智能及参与本次重组的各中介机构提供本次重组的相关信息，并保证提供的信息均真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。 2、本企业为本次重组已提供给赛为智能、各中介机构的文件的原件都是真实的；所有提供给各中介机构的文件的复印件都与其原件一致，正本和副本一致；所提供文件中的签署主体均具有签署文件的权利能力和行为能力，任何已签署的文件均获得相关当事各方有效授权，且由其法定代表人或合法授权代表签署；文件上所有签名、印鉴都是真实的；文件中所陈述事实均真实、准确、完整，并无任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。 3、本企业为对本次重组提供的文件和信息的真实性、准确性、完整性承担个别及连带法律责任。如因提供的文件和信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给赛为智能或者投资者、中介机构造成损失的，将依法承担赔偿责任。
交易对方	<ol style="list-style-type: none"> 1、根据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《若干问题的规定》、《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》、《上市规则》等法律、法规及规范性文件的要求，本人/本企业将及时向赛为智能及参与本次重组的各中介机构提供本次重组的相关信息，并保证提供的信息均真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。 2、本人/本企业为本次重组已提供给赛为智能、各中介机构的文件的原件都是真实的；所有提供给各中介机构的文件的复印件都与其原件一致，正本和副本一致；所提供文件中的签署主体均具有签署文件的权利能力和行为能力，任何已签署的文件均获得相关当事各方有效授权，且由其法定代表人或合法授权代表签署；文件上所有签名、印鉴都是真实的；文件中所陈述事实均真实、准确、

	<p>完整，并无任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；各文件的原件的效力在其有效期内均未被有关政府部门撤销，且均由其各自的合法持有人持有。</p> <p>3、本人/本企业对于为本次重组提供的文件和信息的真实性、准确性、完整性承担个别及连带法律责任。如因提供的文件和信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给赛为智能或者投资者造成损失的，将依法承担赔偿责任。</p> <p>4、本人/本企业承诺，如本次重组因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让本人/本企业在赛为智能拥有权益的股份，并于收到立案稽查通知的两个交易日内将暂停转让的书面申请和股票账户提交赛为智能董事会，由董事会代其向证券交易所和登记结算公司申请锁定；未在两个交易日内提交锁定申请的，授权董事会核实后直接向证券交易所和登记结算公司报送本人/本企业的身份信息和账户信息并申请锁定；董事会未向证券交易所和登记结算公司报送本人/本企业的身份信息和账户信息的，授权证券交易所和登记结算公司直接锁定相关股份。如调查结论发现本人/本企业存在违法违规情节，本人/本企业承诺锁定股份自愿用于相关投资者赔偿安排。</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(二) 维持控制权稳定的承诺

周勇	<p>本人承诺在本次交易完成后的 60 个月内，(i) 将积极维持其对赛为智能的控制权，不会全部或者部分放弃在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会协助任何第三方增强其在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会通过任何方式协助任何第三方成为赛为智能的控股股东或者实际控制人；(ii) 如有需要，其本人将在符合法律、法规及规范性文件的前提下，通过二级市场增持、协议受让、参与定向增发等措施以维持其本人对赛为智能的实际控制地位；(iii) 将切实履行作为赛为智能实际控制人的职责，促进上市公司继续大力发展智慧城市投资、建设、运营业务，积极实施“智慧+”多元化发展战略，以实现可持续发展。</p>
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

交易对方	<p>本人\本企业承诺 (i) 认可周勇作为赛为智能实际控制人的地位，在本次交易完成后 60 个月内，将尽力保证赛为智能的控制权稳定；(ii) 其与其控制的公司在本交易完成后 60 个月内不会单独或联合其他方（包括但不限于关联方、一致行动人等）通过在二级市场购买赛为智能股票、接受委托行使表决权、签署一致行动协议等方式以谋求上市公司实际控制人地位，如其进行的任何直接或间接增持赛为智能股份的行动可能导致赛为智能的实际控制人变动，其将立即终止该等行动。</p>
------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(三) 标的资产权属的承诺

交易对方	<p>1、本人/本企业所持开心人信息的股权的出资已全部足额、及时缴纳，并且用于向开心人信息出资的资金系本人/本企业自有及自筹资金，来源合法。</p> <p>2、本人/本企业持有开心人信息的股权权属清晰，不涉及任何纠纷或争议，不存在其他任何权利受到限制的情形，亦不存在任何潜在法律权属纠纷。</p> <p>3、本人/本企业所持开心人信息的股权不存在被质押或设定其他第三者权益的情况，不存在被司法冻结或保全的情形。</p> <p>4、本人/本企业目前所持开心人信息的股权不存在信托持股、委托持股或任何其他间接持股的情形，本人/本企业将来亦不进行代持、信托或任何类似安排。</p> <p>5、本人/本企业在本声明中所述情况均客观真实，不存在虚假记载、误导性陈述和重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担法律责任。</p>
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(四) 股份锁定的承诺

周斌、新余北岸	<p>本人/本企业通过本次发行取得的赛为智能的全部股份，自该等股份登记至本人/本企业名下之日起至下列日期（以较晚发生者为准）不转让：</p> <p>1、36个月届满；</p> <p>2、履行完毕全部业绩补偿承诺之日。</p> <p>本次发行结束后，由于赛为智能送股、资本公积转增股本等原因增加的股份，本人亦应遵守前述股份锁定要求。</p>
程炳皓	<p>本人通过发行股份购买资产方式取得的赛为智能的全部股份，自该等股份登记至本人名下之日起12个月内不转让。</p> <p>本次发行结束后，由于赛为智能送股、资本公积转增股本等原因增加的股份，本企业亦应遵守前述股份锁定要求。</p>
嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥	<p>本企业通过发行股份购买资产方式取得的赛为智能的全部股份，自该等股份登记至本企业名下之日起12个月内不转让；如本企业取得本次发行的股份时，对开心人信息拥有的权益时间不足12个月，则本企业在本次发行中取得的全部股份自该等股份登记至本企业名下之日起36个月内不转让。</p> <p>本次发行结束后，由于赛为智能送股、资本公积转增股本等原因增加的股份，本企业亦应遵守前述股份锁定要求。</p>

（五）关于守法合规的承诺函

赛为智能全体董事、监事、高级管理人员	<p>本人作为赛为智能的董事/监事/高级管理人员，针对本人守法合规事宜，本人特郑重作出如下说明及承诺，在最近五年内不存在下列情形：</p> <p>1、受到过行政处罚、刑事处罚或涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁；</p> <p>2、未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分等；</p> <p>3、在最近36个月内受到中国证监会行政处罚，或者在最近12个月内受到证券交易所公开谴责；</p> <p>4、因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查；</p> <p>5、曾因与重大资产重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任。</p> <p>本人保证上述声明是真实、准确和完整的；保证不存在任何虚假记载、误导性陈述和遗漏。</p>
周斌、程炳皓	<p>本人系开心人信息的股东，本人在最近五年内不存在下列情形：</p> <p>1、受到过行政处罚、刑事处罚或涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁；</p> <p>2、未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分等；</p> <p>3、在最近36个月内受到中国证监会行政处罚，或者在最近12个月内受到证券交易所公开谴责；</p> <p>4、因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查；</p> <p>5、曾因与重大资产重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任。</p> <p>本人保证上述声明是真实、准确和完整的；保证不存在任何虚假记载、误导性陈述和遗漏。</p>

<p>新余北岸、 嘉志投资、 嘉乐投资、 福鹏宏祥</p>	<p>本企业及本企业主要管理人员在最近五年内不存在下列情形： 1、受到过行政处罚、刑事处罚或涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁； 2、未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分等； 3、在最近 36 个月内受到中国证监会行政处罚，或者在最近 12 个月内受到证券交易所公开谴责； 4、因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查； 5、曾因与重大资产重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任。 本企业保证上述声明是真实、准确和完整的；保证不存在任何虚假记载、误导性陈述和遗漏。</p>
-------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

（六）关于减少和规范关联交易的承诺函

<p>上市公司 控股股东、 实际控制 人</p>	<p>现就赛为智能发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金完成后所涉及的减少并规范关联交易相关事项承诺如下： 1、本人及本人控制的其他企业将采取措施尽量避免与赛为智能及其下属企业发生关联交易。 2、对于无法避免的关联交易，本人保证本着公允、透明的原则，严格履行关联交易决策程序和回避制度，同时按相关规定及时履行信息披露义务。 3、本人保证不会通过关联交易损害赛为智能及其下属企业、赛为智能其他股东的合法权益。 本人在本承诺函中所述情况均客观真实，不存在虚假记载、误导性陈述和重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担法律责任。</p>
--------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>交易对方</p>	<p>本次重组事宜完成后，针对与本次重组相关的规范关联交易事宜，本人/本企业特郑重作出如下说明及承诺： 1、在本人/本企业直接或间接持有赛为智能股份期间，本人/本企业将严格遵守相关法律、法规、规范性文件及赛为智能《公司章程》的有关规定行使股东权利；在股东大会对涉及本人/本企业的关联交易进行表决时，履行回避表决的义务。 2、在本人/本企业直接或间接持有赛为智能股份期间，本人/本企业将杜绝一切非法占用赛为智能的资金、资产的行为。 3、在本人/本企业直接或间接持有赛为智能股份期间，就本人/本企业及其下属全资、控股子公司及其他可实际控制企业（以下简称“本人/本企业及其控制的企业”）与赛为智能之间将来无法避免或有合理原因而发生的关联交易事项，本人/本企业及其控制的企业将遵循市场交易的公开、公平、公正的原则，按照公允、合理的市场价格进行交易，并依据有关法律法规的规定履行关联交易决策程序，依法履行信息披露义务；本人/本企业及其控制的企业将不通过与赛为智能的关联交易取得任何不正当的利益或使赛为智能承担任何不正当的义务。 4、如因本人/本企业未履行本承诺函所作的承诺而给赛为智能造成一切损失和后果，本人/本企业承担赔偿责任。</p>
-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

（七）避免同业竞争的承诺

<p>上市公司 控股股东、</p>	<p>针对与本次重组相关的避免同业竞争事宜，本人特郑重作出如下说明及承诺： 一、本次重组前，除持有赛为智能的股份外，本人及本人控制的其他公司、企</p>
-----------------------	----------------------------------------------------------------------------------

<p>实际控制人</p>	<p>业或者其他经济组织未从事与赛为智能、开心人信息及其控制的其他公司、企业或者其他经济组织存在同业竞争关系的业务。</p> <p>二、本次重组事宜完成后，为避免因同业竞争损害赛为智能及中小股东的利益，本人郑重承诺如下：</p> <p>1、本人及/或本人实际控制的其他企业将不从事其他任何与赛为智能目前或未来从事的业务相竞争的业务。若赛为智能未来新拓展的某项业务为本人及/或本人实际控制的其他企业已从事的业务，则本人及/或本人实际控制的其他企业将采取切实可行的措施，在该等业务范围内给予赛为智能优先发展的权利。</p> <p>2、无论是由本人及/或本人实际控制的其他企业自身研究开发的、或从国外引进或与他人合作开发的与赛为智能生产、经营有关的新技术、新产品，赛为智能有优先受让、生产的权利。</p> <p>3、本人及/或本人实际控制的其他企业如拟出售与赛为智能生产、经营相关的任何资产、业务或权益，赛为智能均有优先购买的权利；本人保证自身、并保证将促使本人实际控制的其他企业在出售或转让有关资产或业务时给予赛为智能的条件不逊于向任何独立第三方提供的条件。</p> <p>4、若发生前述第 2、3 项所述情况，本人承诺自身、并保证将促使本人实际控制的其他企业尽快将有关新技术、新产品、欲出售或转让的资产或业务的情况以书面形式通知赛为智能，并尽快提供赛为智能合理要求的资料；赛为智能可在接到本人及/或本人实际控制的其他企业或通知后三十日内决定是否行使有关优先生产或购买权。</p> <p>本人确认，本承诺书乃是旨在保障赛为智能全体股东之权益而作出，且本承诺所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺。任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性。</p>
<p>周斌、新余北岸</p>	<p>本次交易事宜完成后，针对与本次交易相关的避免同业竞争事宜，周斌、新余北岸（以下合称“本人”）特郑重作出如下说明及承诺：</p> <p>1、截至本承诺函出具之日，本人及其下属全资、控股子公司及其他可实际控制企业（以下简称“本人及本人控制的企业”）与赛为智能及其下属公司（包括但不限于开心人信息，但在开心人信息任职除外，下同）不存在同业竞争。</p> <p>2、在本次交易完成后至 2021 年 12 月 31 日期间，本人及本人控制的企业将不直接或间接从事与赛为智能及其下属公司的主营业务相同或相竞争的业务，并且不经营、控制、或参股与赛为智能及其下属公司的主营业务相同或相竞争的公司或企业，不在该等公司或企业内担任董事、监事、高级管理职务或顾问，不从该等公司或企业中领取任何形式的现金或非现金的报酬。</p> <p>3、本人及本人控制的企业从第三方获得的商业机会如果属于赛为智能及下属子公司主营业务范围内的，则本人将及时告知赛为智能，并尽可能地协助赛为智能或下属子公司取得该商业机会。</p> <p>4、本人及本人控制的企业将不利用对赛为智能及其下属公司了解和知悉的信息协助第三方从事、参与或投资与赛为智能相竞争的业务或项目。</p> <p>5、如本人及本人控制的企业违反本承诺，本人保证将赔偿赛为智能因此遭受或产生的任何损失。</p> <p>最后，本人确认，本承诺书乃是旨在保障赛为智能全体股东之权益而作出，且本承诺所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺。任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性。</p>

十三、本次交易相关主体不存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》（2016年修订）第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形

《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》（2016年修订）第七条所列主体包括：

（一）上市公司、占本次重组总交易金额的比例在 20% 以上的交易对方及上述主体的控股股东、实际控制人及其控制的机构。

（二）上市公司董事、监事、高级管理人员，上市公司控股股东、实际控制人的董事、监事、高级管理人员，交易对方的董事、监事、高级管理人员，占本次重组总交易金额的比例在 20% 以下的交易对方及其控股股东、实际控制人及其控制的机构，为本次重大资产重组提供服务的证券公司、证券服务机构及其经办人员。

截至本报告书签署日，本次重组相关主体即上市公司、交易对方及上述主体的控股股东、实际控制人及其控制的机构，上市公司董事、监事、高级管理人员，交易对方的执行事务合伙人、董事、监事、高级管理人员，为本次重大资产重组提供服务的证券公司、证券服务机构及其经办人员，参与本次重大资产重组的其他主体未曾因涉嫌参与重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查且尚未结案，最近 36 个月内未曾因与重大资产重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任。

十四、本次交易对中小投资者权益保护的安排

为保护投资者尤其是中小投资者的合法权益，本次交易过程中主要采取了下述安排和措施：

（一）严格履行上市公司信息披露的义务

公司及相关信息披露义务人将严格按照《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《重组管理办法》及《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》等相关法律、法规及规范性文件的规定，切实履行信息披露义务，公平地向所有

投资者披露可能对公司股票交易价格产生较大影响的相关信息。

（二）严格履行相关程序

在本次交易过程中，本公司严格按照相关法律法规的规定履行法定程序进行表决和披露。本次重组相关事项在提交董事会讨论时，独立董事就该事项发表了独立意见。

（三）网络投票

本公司根据中国证监会《关于加强社会公众股股东权益保护的若干规定》等有关规定，就本次交易相关事宜的表决提供了网络投票平台，以便为股东参加股东大会提供便利。

（四）资产定价公允

对于本次发行股份及支付现金购买的资产，上市公司已聘请具有证券从业资格的审计机构、评估机构按照有关规定对其进行审计、评估，确保拟收购资产的定价公允、公平、合理。公司所聘请的独立财务顾问和律师事务所将对本次交易的实施过程、资产过户事宜和相关后续事项的合规性及风险进行核查，发表明确的意见。

（五）盈利预测补偿安排

为维护中小投资者利益，本次交易业绩承诺方对标的公司的业绩进行了承诺，若不能实现承诺业绩，将进行业绩补偿，具体安排参见本报告书“第七节 本次交易合同的主要内容/二、与周斌、新余北岸签署《盈利预测补偿协议》”相关内容。

（六）股份限售安排

本次股份锁定安排参见本报告书“第一节 本次交易概述/二、本次交易具体方案”相关内容。

（七）本次重组有利于增厚上市公司的每股收益，提高上市公司的资产质量和持续盈利能力，不存在摊薄当期每股收益的情况

根据《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发【2013】110号）、中国证监会《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（证监会公告【2015】31号）等文件的有关规定，公司就本次重大资产重组对即期回报摊薄的影响进行了分析：

1、测算的主要假设和前提

假设一：本次重组发行股份和募集配套资金均于2017年3月底完成（此假设仅用于分析本次重大资产重组对公司即期主要财务指标的影响，不构成对本次重大资产重组实际完成时间的判断，最终完成时间以实际完成时间为准）；

假设二：本次重组发行股份的价格为13.09元/股，假设本次募集配套资金发行股份的价格与公司第三届董事会第二十九次董事会决议公告日前20个交易日公司股票交易均价的90%相同，即13.71元/股（此假设仅用于分析本次重大资产重组对公司即期主要财务指标的影响，不构成对本次重大资产重组募集配套资金发行价格的判断，最终以实际发行价格为准）；

假设三：假设公司2016年度、2017年度扣除非经常性损益后归属于上市公司股东的净利润均与2015年度持平，为5,503.99万元；

假设四：假设开心人信息2017年4-12月实际扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润等于2017年度承诺净利润数的四分之三，为6,975万元；

假设五：假设上市公司2016年度的发行在外的普通股加权平均数与截至2016年9月30日的总股本相同，即335,120,250股；

假设六：假设上市公司2017年初的股本与截至2016年9月30日的总股本相同，即335,120,250股，且未考虑2017年度可能实施的公积金转增股本、股票股利分配等其他对股份数有影响的事项；

假设七：假设宏观经济环境、产业政策、行业发展状况、市场情况等方面没有发生重大变化，上市公司及标的公司经营情况未发生重大不利变化；

假设八：不考虑募集配套资金到账后对本公司及标的公司生产经营、财务状况等的影响。

上述假设仅为测算本次重组摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响，不代表公司对 2016 年和 2017 年盈利情况的承诺，亦不代表公司对 2016 年和 2017 年经营情况及趋势的判断；本次重组是否摊薄即期回报最终受交割时间和盈利预测实现情况等多种因素的影响。投资者不应据此进行投资决策，投资者据此进行投资造成损失的，公司不承担赔偿责任。

2、本次重组完成当年对上市公司每股收益指标的影响

基于上述假设和前提，公司测算了本次重组对公司扣除非经常性损益后基本每股收益和扣除非经常性损益后稀释每股收益的影响：

项目	2016年度 (重组前)	2017年度（重组后）	
		不考虑配套融资	考虑配套融资
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润（万元）	5,503.99	12,478.99	12,478.99
2017 年期初发行在外的普通股（股）	-	335,120,250	335,120,250
2017 年 3 月末新增普通股（股）	-	58,288,766	97,676,074
发行在外的普通股加权平均数（股）	335,120,250	378,836,825	408,377,306
扣除非经常性损益后基本每股收益（元/股）	0.16	0.33	0.31
扣除非经常性损益后稀释每股收益（元/股）	0.16	0.33	0.31

注：基本每股收益= $P_0 \div S$

$$S = S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k$$

稀释每股收益= $P_1 \div (S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k + \text{认沽权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

其中： P_0 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润； S 为发行在外的普通股加权平均数； S_0 为期初股份总数； S_1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数； S_i 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数； S_j 为报告期因回购等减少股份数； S_k 为报告期缩股数； M_0 为报告期月份数； M_i 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数； M_j 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

根据上述表格数据对比，本次重组不会导致公司 2017 年即重组完成当年扣除非经常性损益后基本每股收益和扣除非经常性损益后稀释每股收益的摊薄。

3、本次重组不会摊薄上市公司即期回报

综上所述，本次重组有利于增厚上市公司的每股收益，提高上市公司的资产质量和持续盈利能力，不存在摊薄当期每股收益的情况，不会损害中小投资者的权益。

（八）其他保护投资者权益的措施

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本次重大资产重组相关信息披露和申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别及连带法律责任。

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方及标的公司均已出具承诺函，将依照相关法律、法规、规章、中国证监会和深圳证券交易所的有关规定，及时向赛为智能及参与本次重组的各中介机构提供本次重组的相关信息，并保证提供的信息均真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

公司已聘请具有证券业务资格的审计机构、资产评估机构对标的资产进行审计和评估，已聘请独立财务顾问和法律顾问对本次交易所涉及的资产定价和股份定价、标的资产的权属状况等情况进行核查，并将对实施过程、相关协议及承诺的履行情况和相关后续事项的合规性及风险进行核查，发表明确意见，确保本次交易公允、公平、合法、合规，不损害上市公司股东利益。

十五、独立财务顾问的保荐机构资格

上市公司聘请广发证券及英大证券担任本次交易的独立财务顾问。广发证券及英大证券经中国证监会批准依法设立，具有保荐机构资格。

广发证券及英大证券作为本次重组的独立财务顾问，现就担任公司本次重组独立财务顾问独立性问题说明如下：

本次交易前后，独立财务顾问广发证券及英大证券不存在《上市公司并购重组财务顾问业务管理办法》第十七条规定的不得担任独立财务顾问的情形。

重大风险提示

开心人信息的主营业务为移动网络游戏的研发、发行和运营以及社交平台的运营，相关移动网络游戏的运营情况对开心人信息的收入和业绩有着重要影响。与行业惯例相同，移动网络游戏产业链环节较多、参与提供服务者众多、运营模式多样，开心人信息仅参与该产业链的某一个或者某几个环节，相关移动网络游戏运营流水由全产业链参与提供服务者进行分配，并非全部确认为开心人信息营业收入，特别提请投资者注意。

一、与本次重组相关的风险

（一）审批风险

本次交易尚需履行一系列批准、核准，包括但不限于以下事项：

截至本报告书签署日，本次交易尚需中国证监会核准。

本次交易能否取得上述批准或核准，以及取得上述批准或核准的时间，均存在不确定性。因此，本次交易能否最终成功实施存在不确定性，提醒广大投资者注意审批风险。

（二）本次交易可能被暂停、终止、取消或出现交易结构调整的风险

上市公司在本次交易过程中严格执行了内幕信息管理制度，并在与交易对方磋商过程中尽可能缩小内幕信息知情人员的范围，减少内幕信息的传播。尽管在本次重组过程中上市公司已经按照相关规定采取了严格的保密措施，但仍不排除相关主体利用本次交易内幕信息进行内幕交易的可能，因此本次交易存在因相关主体可能涉嫌内幕交易而暂停、终止或取消的风险。

在本次交易审核过程中，交易各方可能根据监管机构的要求及各自的诉求不断调整和完善交易方案，如交易各方无法就调整和完善交易方案的措施达成一致，则可能导致对本次交易方案进行重大调整而需重新召开上市公司董事会审议交易方案甚至终止本次交易的风险。

此外，上市公司与交易对方签署的《资产购买协议》中约定，《资产购买协议》签署后 18 个月内，如本次交易的生效条件未能全部成就，除非各方同意延长，则《资产购买协议》终止。因此，若本次重大资产重组事项未能在《资产购买协议》签署之日起 18 个月内获得赛为智能股东大会审议通过及获得中国证监会核准，则存在交易终止的风险。

基于以上因素，提请投资者关注本次交易可能暂停、终止、取消或出现交易结构调整的风险。

（三）募集配套资金失败的风险

本次交易上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过 54,000 万元，其中的 32,200 万元将用于支付本次交易中的现金对价，19,000 万元用于标的公司 IP 授权使用及游戏开发项目的建设，2,800 万元用于支付本次交易的中介机构费用。若本次重组配套资金未能实施或者募集不足，上市公司将通过自筹方式支付该部分现金，可能降低公司的现金储备和投资能力，进而影响公司日常运营或其他支出的能力。通过银行贷款等方式筹集部分资金将导致公司财务费用增加，资产负债率提升，进而影响公司偿债压力和经营业绩。

（四）收购整合导致的上市公司经营管理风险

本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的全资子公司。标的公司系一家集研发、运营、发行移动网络游戏与自建社交网络平台于一体的综合型互联网互动娱乐公司，上市公司是国内专业的智慧城市投资、建设、运营综合服务商，提供交通、建筑等行业的智能化系统解决方案。标的公司与上市公司在经营模式、运营管理体系、盈利模式、企业文化等方面存在较大差异。

虽然上市公司近年来充分发挥上市平台的作用，不断通过投资、收购等方式进行“智慧+”多元化发展，相继布局并投资了智慧数据中心、智慧教育、智慧农业、智慧医疗等领域，极大的丰富和完善了智慧城市产业布局，取得了较为良好的业绩，具备了比较丰富的整合经验。本次交易完成后，上市公司将主要在企业文化、团队管理、财务管控等方面对标的公司进行整合，不会对其组织架构和

人员安排进行重大调整，保障标的公司不因受此次收购及后续整合而对其正常运营产生负面影响。但本次交易完成后，能否同时实现上市公司对标的公司具有控制力，保持标的公司原有竞争优势并顺利在团队、文化、财务、运营等方面与标的公司进行对接和整合仍具有不确定性，从而存在因此给上市公司和股东造成损失的相关风险。

（五）标的资产评估增值率较高的风险

根据中企华评估出具的中企华评报字（2016）第 4171 号评估报告，中企华评估根据开心人信息的特性以及评估准则的要求，确定采用市场法和收益法两种方法对标的资产进行评估，最终采用了收益法评估结果作为本次交易标的股权的评估结论。本次标的资产开心人信息股东全部权益价值为 108,687.36 万元，评估结论较账面净资产增值 102,143.83 万元，增值率为 1560.99%。

本次交易，开心人信息的资产评估增值率较高，其评估结果是评估机构基于标的公司所属行业的特点、未来发展规划、企业的经营情况以及收入、成本和费用等指标的历史情况进行综合预测而得出的。故本次交易存在因特定评估假设、宏观经济波动和行业市场变化等因素影响标的资产盈利能力，进而影响标的资产评估价值的风险。

（六）业绩补偿实施违约的风险

根据上市公司与业绩承诺方签署的《盈利预测补偿协议》，由业绩承诺方周斌、新余北岸承担对上市公司的利润补偿义务。如标的公司实现的净利润未达到对应的承诺净利润，则业绩承诺方应按约定的补偿方式和补偿金额以本次交易中取得的股份对价和现金对价进行补偿。

业绩承诺方周斌、新余北岸承担补偿义务金额上限占本次交易价格的比例为 63.27%，若业绩承诺期内标的公司业绩实现的实际情况距承诺的净利润水平有较大差距，业绩承诺方承担补偿义务金额可能不足以覆盖业绩补偿责任，且《盈利预测补偿协议》约定业绩承诺方在以股份补偿完毕后以现金补偿的方式进行补偿，由于现金补偿的可执行性较股份补偿的可执行性低，有可能出现业绩承诺方业绩补偿实施违约的风险。

另外，《资产购买协议》中约定非经上市公司同意，业绩承诺方处于锁定期内的股份不得质押、转让或发生其他可能导致该等股份的资产权属发生变化的情形，若业绩承诺方仍在未经上市公司同意的情况下质押其所持有的上市公司股份，也可能存在业绩承诺方不能以股份补偿，从而导致业绩补偿实施违约的风险。

虽然 2015 年以来标的公司经营业绩较好（剔除周斌股权激励的股份支付影响），但是仍然不能排除出现未来标的公司实现经营业绩与承诺情况差距较大从而导致业绩承诺方不能履行业绩补偿义务的可能性，进而可能对上市公司及其股东的权益造成损害，特别提请广大投资者予以关注。

（七）股票价格波动风险

股票市场投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受公司盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经济政策调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。本次交易需要有关部门审批且需要一定的时间周期方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波动，从而给投资者带来一定的风险。

为此，本公司提醒投资者应当具有风险意识，以便做出正确的投资决策。同时，本公司一方面将以股东利益最大化作为公司最终目标，提高资产利用效率和盈利水平；另一方面将严格按照有关法律、法规的要求规范运作，及时、充分、准确地进行信息披露，以利于投资者做出正确的投资决策。

（八）本次交易完成后新增商誉存在的减值风险

本次交易系非同一控制下的企业合并，根据《企业会计准则》，购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，即标的资产交易价格超出可辨认净资产公允价值部分形成新增商誉。本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年终进行减值测试。根据备考审阅报告，本次交易完成后上市公司报告期期末将新增商誉 8.53 亿元，因此，若标的资产在未来的经营过程中不能较好地实现预期收益，那么本次交易形成的商誉将面临减值风险，进而对上市公司的资产情况和经营业绩造成不利影响。

二、与标的公司相关的风险

（一）市场竞争加剧的风险

游戏行业近些年总体呈现爆发式的发展趋势，市场潜能的高速释放吸引众多企业涉足该领域。其中，移动网络游戏市场的突出表现，吸引了众多页游、端游公司携资本、经典 IP 和深厚的技术研发实力转型参与到移动网络游戏市场的竞争之中。众多上市公司亦通过重组并购优质移动游戏公司、投资精英团队等方式参与到市场竞争之中。

随着移动网络游戏市场的竞争日益激烈，标的公司的市场份额及经营业绩可能会受到一定程度冲击。尽管标的公司不断致力于通过改善管理、运营及研发以保持其竞争优势，但若其不能不断持续强化核心优势，充分参与竞争并扩大市场份额，日趋激烈的市场竞争可能对标的公司的业务、财务状况及经营业绩造成不利影响。

（二）行业监管风险

标的公司所在的网络游戏产业属于新兴行业，该行业的监管环境随着行业的发展而不断调整变化。目前，在中国大陆地区，包括工信部、文化部、广电总局和国家版权局在内的相关监管部门均针对其所管辖的领域，对网络游戏的发行运营商提出了更加严格的监管规范与要求。标的公司未来若不能迅速适应行业监管政策的变化，及时应对并取得新的监管批准或许可，有可能出现不符合网络游戏相关主管部门监管要求的状况，存在因不满足行业监管要求从而被限制游戏正常运营和业务发展的风险。

（三）标的公司业绩承诺无法实现的风险

本次交易对标的公司 100% 股权的估值主要依赖于收益法评估的结果，即通过对标的公司未来各年的净利润、现金流净额进行预测，从而得到截至评估基准日的估值结果。根据上市公司与业绩承诺方签署的《盈利预测补偿协议》，业绩承诺方承诺标的公司业绩承诺期内的净利润分别不低于 7,300 万元、9,300 万元、11,600 万元、14,075 万元。若标的公司净利润无法达到承诺数值，将按照本次交易业绩承诺方签署的《盈利预测补偿协议》中有关业绩补偿的条款进行补偿。

根据业绩承诺方的承诺，业绩承诺期内标的公司经营业绩仍将维持快速增

长。虽然如此，考虑到业绩承诺期间内可能出现宏观经济环境不利变化、行业增长放缓、产品研发和市场推广不力、汇率波动等对标的公司的盈利状况造成不利影响的因素，标的公司未来能否实现持续快速发展存在一定不确定性，未来标的公司的业绩承诺能否实现存在一定的不确定性，即存在标的公司业绩承诺无法实现的风险。

（四）游戏收入较为集中的风险

标的公司秉承精品化移动网络游戏研发、发行及运营战略，报告期内，标的公司移动网络游戏业务的营业收入主要来自于《一统天下》和《三国群英传》等游戏，前述两款游戏合计营业收入占移动网络游戏收入的比例在 85% 以上，存在游戏收入较为集中的风险。尽管报告期内标的公司精品游戏发展策略取得了良好的效益，目前主要游戏产品运营状况良好，并储备了数款优质游戏产品，但如果未来标的公司主要游戏产品运营状况出现重大不利变化，同时储备游戏发展情况大幅低于预期，导致游戏产品生命周期缩短或盈利能力大幅下降，则可能对标的公司的经营业绩产生不利影响。

（五）主要游戏产品盈利波动的风险

报告期内，开心人信息开发的主要移动网络游戏产品为《一统天下》及《三国群英传》。其中，《一统天下》自正式上线以来为开心人信息贡献了较高的累计充值流水。通过持续关注游戏用户体验，开心人信息以持续的版本更新迭代、组织跨服交流及战斗等方式在游戏的生命周期中不断增加新的游戏元素，不断优化用户体验，有效增强了用户满意度和《一统天下》的生命周期。但由于移动网络游戏产品固有的生命周期特征，《一统天下》的充值流水自 2015 年 2 月达到峰值后呈现逐渐平缓下降的趋势，若开心人信息后续产品更新迭代及相关运营维护不能及时响应市场变化，《一统天下》将加速进入衰退期，从而对开心人信息的未来盈利能力造成不利影响，提请投资者关注相关风险。

（六）新游戏产品盈利水平不确定性的风险

一般来说，网络游戏行业具有产品更新换代快、用户偏好变化快、产品生命周期较短的特点。随着网络游戏行业的竞争激烈程度的加剧，以及产品同质化程

度的增加，若标的公司不能持续对产品进行升级改良来增强玩家粘性以尽可能延长游戏产品生命周期，或者不能及时推出有竞争力的新游戏以实现产品的更新换代，则可能导致标的公司业绩出现波动。

另外，若标的公司不能在游戏的研发及运营过程中对市场口味及玩家需求的变化做出及时的反应，亦或不能及时准确把握新技术的发展方向，将存在因此影响游戏产品的最终品质，导致新游戏产品的盈利水平不能达到预期水平，进而存在对公司经营业绩造成不利影响的风险。

（七）无法继续享受税收优惠而导致的业绩波动风险

截至本报告书签署日，标的公司已获得《软件产品登记证书》、《软件企业认定证书》以及《高新技术企业证书》，具备“双软企业”资质。根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财政[2012]27号）规定，标的公司享受自获利年度起，两年免征企业所得税、三年减半征收企业所得税的税收优惠：免税期限为2015年和2016年，减半期限为2017年至2019年。

未来，若国家关于税收优惠的政策发生变化或由于标的公司自身经营等原因导致标的资产无法持续获得税收优惠，则将对其经营业绩产生一定的不利影响。

（八）成本上升导致利润下降的风险

标的公司目前是“轻资产”型公司，经营投入的主要成本是人力成本，由于移动游戏行业面临着激烈的人才竞争，为了留住和吸引更多更优秀的人才，公司员工的平均薪酬水平将保持在具有市场竞争力的水平。随着公司所处行业的不断发展，行业的平均薪酬水平可能继续上涨，进而存在导致公司成本随之上涨的可能性。

如果未来标的公司的人力成本及业务开发成本攀升，而业务收入不能获得同比上涨，则标的公司的整体利润水平将可能下降，进而对上市公司的财务状况造成不利影响。

（九）游戏收入来自境外的市场、政策和汇率波动风险

报告期内，标的公司境外业务收入占主营业务收入的比例分别为 45.27%、59.94%和 51.76%，境外业务收入占总收入一定的比重，境外业务主要涉及港澳台、韩国、日本、东南亚等国家和地区。

由于各个国家和地区的文化和市场情况不尽相同，玩家喜好也有差异。如果标的公司推出的游戏产品无法持续满足境外玩家的喜好，或市场推广不符合当地的市场环境，可能导致其无法获得理想的收益，甚至无法收回前期投入；同时，由于标的公司的境外业务涉及地域范围较广，各个国家或地区的政治环境、法律法规等政策存在差异，而且存在变化的可能。如果标的公司在拓展境外业务时，没有充分理解和把握上述政策和市场因素或未能根据国外市场政策的变动及时调整经营策略，则可能会对标的公司的未来经营造成不利影响；最后，标的公司与境外支付渠道的结算涉及美元等境外货币，并存在一定的账期，期间应收账款面临一定的汇率风险。如果未来我国汇率政策发生重大变化，或者人民币的汇率出现大幅波动，标的公司可能面临一定的汇率风险。

（十）人才流失风险

标的公司所处的网络游戏行业均属于技术人才密集型行业，标的公司的专业游戏研发人才及游戏运维团队，尤其是核心管理团队和主要游戏的主数值策划和主系统人员，是公司核心竞争力的重要组成部分。尽管标的公司较为注重专业人才培养与梯队建设，给予关键人员与业内优质企业看齐的薪酬福利，并以通过一系列的激励机制降低核心管理团队的人才流失率，但由于此类高端人才在人力资源市场上稀缺程度较高，不排除部分员工由于自身发展规划、竞争对手争抢等原因离职。因此，人才的流失可能对标的公司造成不利影响，并在很大程度上影响标的公司的盈利能力和可持续发展能力。

（十一）知识产权风险

标的公司从事移动网络游戏和网页游戏的开发与运营，属于智力创造活动。在游戏的开发过程中，标的公司会创造自有的游戏人物名称、形象、情节、背景、音效，也可能会涉及使用他人创造的知识产权。在游戏经营过程中，为游戏宣传设计的标识、申请的注册商标亦属于知识产权范畴。据此，一款成功开发及运营的游戏产品需要集中计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权保

护。在标的公司的日常经营中，可能存在一定的知识产权侵权风险。

（十二）系统安全性的风险

作为面向公众的开放性平台，网络游戏客观上存在网络设施故障、软件漏洞及黑客攻击等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据泄露或丢失等风险，从而降低玩家的游戏体验，造成玩家流失。如果标的公司不能及时发现并消除系统安全隐患，将可能对其经营业绩造成不利影响。

（十三）社交平台收入下滑风险

报告期内，开心人信息社交平台的收入分别为 6,712.97 万元、4,098.38 万元、1,650.42 万元，呈现不断下滑的趋势，主要原因为 2011 年起互联网市场新增流量由 PC 端逐步向移动端转移，给以 PC 端用户为主的开心网造成了较大冲击。在该种情况下，开心人信息经营重心逐渐向移动网络游戏转移，在一定程度上减少了对社交平台的运营支持投入，使得社交平台的用户有一定的流失，从而导致社交平台业务收入的下降。因此，开心人信息面临社交平台收入下滑的风险。未来年度，开心人信息将更加聚焦发展移动网络游戏业务，以降低社交平台收入下滑带来的整体收入下降的风险。

（十四）游戏运营模式变动的风险

报告期内，开心人信息大力发展移动网络游戏业务，积极探索新的游戏运营模式，目前主要存在自主运营模式、联合运营模式、代理运营模式和其他合作模式。多个运营模式共存有助于丰富标的公司收入结构，分散经营风险，但亦对标的公司的项目甄选能力、市场判断能力、发行运营水平、资金实力、风险管理控制等综合能力提出更高的要求。2014 年度，在代理运营模式发展初期，由于扩张较快、经验不足，导致部分代理运营游戏经营情况不及预期，对 2014 年度的净利润水平造成一定影响。尽管随着标的公司经营管理团队对公司发展战略、运营模式定位的进一步明确和经营管理水平的不断进步，2015 年度和 2016 年 1-9 月移动网络游戏业务发展稳健，经营情况良好，但囿于移动网络游戏行业变化较快、经营风险较高的特点，若开心人信息未来不能根据游戏行业发展特点和公司经营发展阶段选择合适的游戏运营模式，或者不能对已有游戏运营

模式和新兴游戏运营模式进行有效的风险管理控制，则可能对其经营业绩造成一定的不利影响。

目 录

修订说明	2
公司声明	8
交易对方声明与承诺	9
中介机构声明	10
重大事项提示	11
一、本次交易方案概述	11
二、本次交易标的资产的评估值	13
三、本次交易涉及的股票发行价格及数量	13
四、股份锁定安排	15
五、业绩承诺与补偿安排	17
六、实际净利润高于承诺净利润的奖励方式	17
七、本次交易构成关联交易	18
八、本次交易构成重大资产重组	18
九、本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市	19
十、本次交易对上市公司的影响	21
十一、本次交易已履行的和尚需履行的审批程序	26
十二、本次交易相关方作出的重要承诺	28
十三、本次交易相关主体不存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》（2016年修订）第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形	33
十四、本次交易对中小投资者权益保护的安排	33
十五、独立财务顾问的保荐机构资格	37
重大风险提示	38
一、与本次重组相关的风险	38
二、与标的公司相关的风险	41
目 录	48
释义	53
一、一般术语	53
二、专业术语	56
第一节 本次交易概述	60
一、本次交易的背景和目的	60

二、本次交易具体方案	68
三、本次交易构成关联交易	70
四、本次交易构成重大资产重组	71
五、本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市	71
六、本次交易对上市公司的影响	74
七、本次交易已履行的和尚需履行的审批程序	87
第二节 上市公司基本情况	90
一、公司基本情况简介	90
二、历史沿革及股本变动情况	90
三、上市公司最近三年控股权变动情况	98
四、控股股东及实际控制人	98
五、主营业务发展情况	98
六、公司最近三年及一期主要财务指标	99
七、最近三年重大资产重组情况	99
八、上市公司及其现任董事、监事、高级管理人员被司法机关、证监会调查以及最近三年所受行政处罚或刑事处罚情况的说明	100
第三节 交易对方的基本情况	101
一、本次交易对方概况	101
二、本次交易对方的具体情况	101
三、交易对方与上市公司的关联关系的说明	116
四、交易对方向上市公司推荐董事或者高级管理人员的情形	116
五、交易对方及其主要管理人员最近五年内受到行政处罚的基本情况	120
六、交易对方及其主要管理人员最近五年的诚信情况	120
七、各交易对方之间是否存在一致行动关系的说明	120
第四节 交易标的基本情况	123
一、开心人信息基本情况	123
二、开心人信息的历史沿革	123
三、开心人信息股权结构及控制关系情况	127
四、开心人信息下属公司情况和组织结构	130
五、VIE 协议控制架构的搭建和拆除	143
六、出资及合法存续情况	175
七、开心人信息最近三年与交易、增资或改制相关的评估或估值情况	175
八、本次交易是否涉及立项、环保等有关报批事项	186
九、开心人信息重要会计政策及主要财务数据	186

十、开心人信息的主营业务发展情况	194
十一、开心人信息主要资产、负债、对外担保及或有负债情况	288
十二、开心人信息所获业务资质	289
十三、开心人信息租赁、商标、专利、域名、软件著作权及作品著作权登记证书情况	291
十四、诉讼、仲裁及行政处罚情况	318
第五节 标的公司的评估及定价情况	321
一、评估及定价情况	321
二、董事会对本次交易的评估合理性及定价公允性分析	376
第六节 本次发行股份的相关情况	404
一、本次交易方案概要	404
二、本次股份发行情况	405
三、募集配套资金情况	411
第七节 本次交易合同的主要内容	450
一、与交易对方签署《资产购买协议》及其补充协议	450
二、与周斌、新余北岸签署《盈利预测补偿协议》	460
第八节 本次交易的合规性	471
一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条的规定	471
二、本次交易不适用《重组管理办法》第十三条的说明	477
三、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条的规定	480
四、本次交易符合《重组管理办法》第四十四条及其适用意见要求的说明	485
五、上市公司符合《创业板发行办法》第九条和第十七条的规定	486
六、上市公司不存在《创业板发行办法》第十条规定的不得发行股票的情形	488
七、上市公司非公开发行股份募集资金符合《创业板发行办法》第十一条、第十五条及第十六条的规定	489
八、独立财务顾问和法律顾问对本次交易是否符合《重组管理办法》的规定发表的明确意见	491
第九节 管理层讨论与分析	492
一、本次交易前上市公司财务状况与经营成果分析	492
二、交易标的所处行业特点和经营情况	498
三、标的公司的行业地位和核心竞争力	511
四、交易标的财务状况与盈利能力分析	516
五、本次交易对上市公司财务状况、盈利能力及未来趋势的分析	547
第十节 财务会计信息	554
一、开心人信息财务会计报表	554

二、上市公司备考财务报表	556
第十一节 同业竞争及关联交易	560
一、本次交易完成后同业竞争情况	560
二、报告期内标的公司的关联交易情况	561
三、本次交易完成后关联交易情况	562
第十二节 风险因素	564
一、与本次重组相关的风险	564
二、与标的公司相关的风险	567
第十三节 其他重要事项	573
一、本次交易完成后，上市公司不存在资金、资产被实际控制人、控股股东及其他关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形	573
二、本次交易对上市公司负债结构的影响	573
三、上市公司在最近十二个月内发生资产交易情况	574
四、本次交易对上市公司治理机制的影响	581
五、本次交易完成后现金分红政策	590
六、公司股票连续停牌前股价未发生异动说明	593
七、本次交易相关主体不存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形	593
八、本次交易涉及的相关主体买卖上市公司股票的自查情况	594
九、本次交易对中小投资者权益保护的安排	596
十、关于本次交易的结论性意见	596
十一、本次交易相关证券服务机构	599
第十四节 声明与承诺	602
一、上市公司及全体董事、监事、高级管理人员声明	603
二、独立财务顾问声明——广发证券股份有限公司	605
三、独立财务顾问声明——英大证券有限责任公司	608
四、法律顾问声明	609
五、标的公司财务信息审计机构声明	610
六、上市公司备考财务信息审计机构声明	611
七、资产评估机构声明	612
第十五节 备查文件	613
一、备查文件目录	613
二、备查文件地点	613
三、查阅时间	614

四、查阅网址 614

释义

本报告中，除非另有说明，以下词汇具有如下特定含义：

一、一般术语

公司、本公司、上市公司、赛为智能	指	深圳市赛为智能股份有限公司
标的公司、开心人信息	指	北京开心人信息技术有限公司
标的资产、拟购买资产、交易标的	指	开心人信息100%股权
本报告书	指	《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书（草案） 修订稿 》
本次交易、本次重组、本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金	指	赛为智能发行股份及支付现金购买开心人信息100%股权并募集配套资金
募集配套资金	指	赛为智能向不超过5名（含5名）符合条件的特定对象发行股份募集配套资金
标的资产、拟购买资产	指	开心人信息100%股权
交易对方	指	新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥
业绩承诺方	指	新余北岸、周斌
业绩承诺期	指	2016年度、2017年度、2018年度、2019年度
发行对象	指	新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥和不超过5名（含5名）符合条件的特定对象
新余北岸	指	新余北岸技术服务中心（有限合伙）
嘉乐投资	指	共青城嘉乐投资管理合伙企业（有限合伙）
嘉志投资	指	共青城嘉志投资管理合伙企业（有限合伙）
福鹏宏祥	指	深圳市福鹏宏祥贰号股权投资管理中心（有限合伙）
福鹏资产	指	深圳市福鹏资产管理有限公司
开元腾信	指	北京开元腾信科技有限公司
嘉禾资产	指	深圳嘉禾资产管理有限公司
开曼公司	指	Happy Networks Limited，一家依据开曼群岛法律设立并存续的有限公司
Kaixin001	指	Kaixin001 Holdings Limited，一家依据香港法律设立并存续的有限公司，前身是 Ideal Gain Holdings Limited，中文名称为厚德控股有限公司，于2009年7月20日更改注册名称
启星易游、开心人广告	指	北京启星易游科技有限公司，曾用名为“北京开心人广告有限公司”

义游赳赳、开心科技	指	北京义游赳赳科技有限公司，曾用名为“北京开心科技有限公司”
开心人网络	指	开心人网络科技（北京）有限公司
开心网网络	指	开心网网络科技（北京）有限公司
西藏群英	指	西藏群英互娱科技有限公司
奥游互动	指	北京奥游互动科技有限公司
归真益寿	指	北京归真益寿有限公司
天津乐群	指	天津乐群网络科技有限公司
天津讯通达	指	天津讯通达信息技术有限公司
创新易游	指	北京创新易游科技有限公司
境内运营公司	指	开心人网络通过 VIE 协议控制的内资公司，包括开心人信息、开心人广告、开心科技、归真益寿、天津乐群、天津讯通达
Kagitar	指	Kagitar Ventures Limited，一家依据英属维京群岛法律设立并存续的有限公司
NewYouth	指	New Youth Limited，一家依据英属维京群岛法律设立并存续的有限公司
RichWill	指	RichWill8 Holdings Limited，一家依据英属维京群岛法律设立的有限公司，以完成注销
Happyoneton	指	Happyoneton Limited，一家依据英属维京群岛法律设立并存续的有限公司
AllAccess	指	AllAccess Holdings Limited，一家依据英属维京群岛法律设立并存续的有限公司
北极光	指	Northern Light Venture Capital II, Ltd.，一家依据开曼群岛法律设立并存续的有限公司
新浪	指	Sina Hong Kong Limited，一家依据香港法律设立并存续的有限责任公司
启明1	指	Qiming Venture Partners II, L.P.，一家依据开曼群岛法律设立并存续的有限合伙企业
启明2	指	Qiming Venture Partners II-C, L.P.，一家依据开曼群岛法律设立并存续的有限合伙企业
启明3	指	Qiming Managing Directors Fund II, L.P.，一家依据开曼群岛法律设立并存续的有限合伙企业
启明	指	启明 1、启明 2、启明 3 合称“启明”
THL	指	THL L Limited，一家依据英属维京群岛法律设立并存续的有限公司
境外投资人	指	北极光、新浪、启明 1、启明 2、启明 3、THL
广东赛翼	指	广东赛翼智能科技有限公司

返程投资	指	境内居民直接或间接通过特殊目的公司对境内开展的直接投资活动，即通过新设、并购等方式在境内设立外商投资企业或项目，并取得所有权、控制权、经营管理权等权益的行为
VIE协议控制	指	境外实体与境内运营实体相分离,境外实体通过协议的方式控制境内运营实体，使该运营实体成为境外实体的可变利益实体
开心人信息VIE协议	指	开心人网络与开心人信息签署的包括《独家业务合作协议》、《股权质押合同》、《独家购买权合同》、《借款合同》等境外返程投资架构实现对开心人信息控制的一系列协议，以及开心人信息完成2016年7月股权转让后，开心人网络与程炳皓、周斌及新余北岸签订的《借款合同》、《股权质押合同》和《独家购买权合同》
网罗天下	指	北京网罗天下生活科技有限公司
热度时代	指	北京热度时代科技有限公司
评估基准日、审计基准日	指	2016年9月30日
交割日	指	工商登记机关就标的资产转让给赛为智能事项完成股东工商变更登记之日
过渡期	指	自审计评估基准日（不包括审计评估基准日当日）起至交割日（包括交割日当日）止的期间
定价基准日	指	赛为智能第三届第二十九次董事会审议通过本次重组预案相关决议公告之日
《资产购买协议》	指	《深圳市赛为智能股份有限公司与北京开心人信息技术有限公司全体股东之发行股份及支付现金购买资产协议》
《资产购买补充协议》	指	《深圳市赛为智能股份有限公司与北京开心人信息技术有限公司全体股东之发行股份及支付现金购买资产补充协议》
《盈利预测补偿协议》	指	《深圳市赛为智能股份有限公司与周斌、新余北岸技术服务中心（有限合伙）之盈利预测补偿协议》
《开心人信息重组框架协议》	指	《关于北京开心人信息技术有限公司之重组框架协议》
《审计报告》	指	《北京开心人信息技术有限公司2014年度、2015年度、2016年1-9月审计报告》
《备考审阅报告》	指	《深圳市赛为智能股份有限公司备考审阅报告》（2015年度和2016年1-9月）
《评估报告》	指	《深圳市赛为智能股份有限公司拟收购股权涉及的北京开心人信息技术有限公司股东全部权益项目评估报告》
《法律意见书》	指	《北京市君合律师事务所关于深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易的法律意见书》

《公司章程》	指	《深圳市赛为智能股份有限公司章程》（2016年5月修订）
《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》
《合伙企业法》	指	《中华人民共和国合伙企业法》
《重组管理办法》	指	《上市公司重大资产重组管理办法》（2016年9月8日修订）
《准则26号》	指	《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第26号——上市公司重大资产重组》（2014年12月24日修订）
《若干问题的规定》	指	《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》（2016年9月修订）
《创业板发行办法》	指	《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》
《上市规则》	指	《深圳证券交易所创业板股票上市规则》
广电总局、新闻出版总署	指	中华人民共和国新闻出版广电总局
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
证监会、中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
证券交易所、深交所	指	深圳证券交易所
中登公司	指	中国证券登记结算有限公司深圳分公司
广发证券	指	广发证券股份有限公司
英大证券	指	英大证券有限责任公司
独立财务顾问	指	广发证券、英大证券
君合律师、律师	指	北京市君合律师事务所
正中珠江、审计机构	指	广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）
立信会计师	指	立信会计师事务所（特殊普通合伙）
中企华、评估机构、 评估师	指	北京中企华资产评估有限责任公司
报告期、最近两年一期	指	2014年、2015年及2016年1-9月
A股	指	境内上市人民币普通股
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元

二、专业术语

开心网	指	开心网（www.kaixin001.com），是中国著名的社交网络服务网站之一，由北京开心人信息技术有限公司创建
社交平台	指	通过互联网给网络用户交流沟通的平台
淘宝	指	阿里巴巴集团旗下的网购零售平台
淘宝平台	指	淘宝（中国）软件有限公司、浙江淘宝网络有限公司、浙江天猫技术有限公司
腾讯	指	深圳市腾讯计算机系统有限公司
百度	指	互联网公司，拥有全球最大的中文搜索引擎
百度在线	指	百度在线网络技术（北京）有限公司
支付宝	指	阿里巴巴集团旗下的第三方支付平台
广告联盟	指	网络广告联盟，集合中小网络媒体资源（如中小网站、个人

		网站、WAP站点等)组成联盟,通过联盟平台帮助广告主实现广告投放,并进行广告投放数据监测统计,广告主则按照网络广告的实际效果向联盟会员支付广告费用的网络广告组织投放形式
飞流九天	指	北京飞流九天科技有限公司,全球精品移动游戏发行与运营商
宇峻奥汀	指	宇峻奥汀科技股份有限公司,全球精品网络游戏研发商
成都简乐	指	成都简乐互动科技有限公司,移动网络游戏的研发商
真好玩	指	真好玩娱乐科技股份有限公司,台湾移动网络游戏的研发、发行、运营商
易幻网络	指	广州易幻网络科技有限公司,网络游戏的发行运营商
飞豆	指	飞豆网(www.feidou.com),开心人信息的自有网络平台
Android	指	Android是一种基于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
Facebook	指	全球第一大社交网站,于美国纳斯达克证券交易所上市,股票代码FB
APP	指	应用软件,本报告书特指移动终端应用软件
App Annie	指	www.appannie.com,一个帮助企业主、市场人员和投资者了解其自身应用业务状况以及整个应用市场的趋势,帮助他们更好地制定产品、国际化、营销和投资策略相关的市场决策的平台
Apple Inc、苹果	指	苹果公司,美国的一家高科技公司
App Store	指	苹果公司的在线应用程序商店
ARPU	指	平均每个用户收入贡献(Average Revenue per User),其中,用户基数采用的是付费用户数
BETA版本	指	游戏研发中,用于测试的游戏版本
Bug	指	电脑系统或程序中,隐藏着的一些未被发现的缺陷或问题统称为bug(漏洞)
CNG	指	伽马数据CNG中新游戏研究,国家新闻出版总署游戏工委《中国游戏产业报告》独家内容制作方
Cocos2d-x	指	一个支持多平台的2D手机游戏引擎
DEMO版本	指	游戏研发中,用于演示游戏概念性设计的版本
Flash Air	指	Adobe Integrated Runtime (AIR) 是一个跨操作系统的运行时,利用现有的Web开发技术(Flash, Flex, HTML, JavaScript, Ajax)来构建富Internet应用程序并部署为桌面应用程序
GM服务器	指	游戏管理员(Game Manager)服务器
Google、Google Inc	指	谷歌,一家美国的跨国科技企业,致力于互联网搜索、云计算、广告技术等领域
Google Play	指	由Google为Android设备开发的在线应用程序商店,前名为Android Market
GPC	指	中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会
Heyshell	指	开心人信息自有的游戏平台(www.heyshell.com),主要负责海外的移动网络游戏运营

HTML5	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是第5个HTML版本
ICP	指	ICP（Internet Content Provider），向用户综合提供互联网信息业务和增值业务的电信运营商
IDC	指	国际数据公司，是全球著名的信息技术、电信行业和消费科技咨询、顾问和活动服务专业提供商
iOS	指	由苹果公司开发的移动操作系统
IP	指	知识产权（Intellectual Property），是权利人对其所创作的智力劳动成果所享有的财产权利
Java、JS	指	Javascript，一种直译式脚本语言，是一种动态类型、弱类型、基于原型的语言，内置支持类型。它的解释器被称为JavaScript引擎，为浏览器的一部分，广泛用于客户端的脚本语言，最早是在HTML（标准通用标记语言下的一个应用）网页上使用，用来给HTML网页增加动态功能
Lua	指	Lua是一种脚本语言，很容易被C/C++代码调用，开心人信息在研发3D客户端游戏时使用
MMORPG	指	Massively Multiplayer Online Role Playing Game，是大型多人在线角色扮演游戏
N-Store	指	N-Store是韩国Naver股份有限公司运营的应用商店。
PC	指	Personal Computer，个人电脑
PHP	指	一种通用开源脚本语言，语法吸收了C语言、Java和Perl的特点，利于学习，使用广泛，主要适用于Web开发领域
PVP	指	Player vs player，游戏的一对一的战斗模式
SDK	指	Software Development Kit（软件开发工具包）的缩写，一般是一些被软件工程师用于为特定的软件包、软件框架、硬件平台、操作系统等建立应用软件的开发工具的集合
SLG	指	Simulation Game，模拟游戏，模拟游戏试图去复制各种“现实”生活的各种形式，达到“训练”玩家的目的：如提高熟练度、分析情况或预测。仿真程度不同的模拟游戏有不同的功能，较高的仿真度可以用于专业知识的训练；较低的可以作为娱乐手段。模拟游戏可以提供三种用途：策略、计划和训练。本文所指SLG均为策略类模拟游戏
SNS	指	Social Networking Services，社会性网络服务，专指旨在帮助人们建立社会性网络的互联网应用服务
SP证	指	第二类增值电信业务经营许可证
T-Store	指	T-store是韩国通讯服务商SK Planet Co.,Ltd旗下的应用商店。在韩国中重度手游市场上，该平台占有率为40%，拥有会员2,340万名左右，且手游用户群体属性稳定
Unity3D	指	由Unity Technologies开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏引擎
Mysql	指	一个开放源码的小型关联式数据库管理系统，被广泛地应用在In网络上的中小型网站中。特点为体积小、速度快、总体拥有成本低

Windows Phone	指	应用windows系统的手机
CPC	指	Cost Per Click，是指按照广告投放点击数收费的计费模式
CPA	指	Cost Per Action，是指按照新增下载、安装或用户注册等收费的计费模式
CPM	指	Cost Per Mille，是指按照每千次广告展示曝光收费的收费模式
全平台公测	指	游戏完成测试后面向公众开放，游戏用户可以点击下载并进行游戏
游戏引擎	指	已编写好的可编辑游戏系统或者交互式实时图像应用程序的核心组件，其为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快速开发
工具流	指	帮助开心人信息进行游戏研发的一系列工具性程序、软件
外围系统	指	独立于核心系统之外，围绕核心系统，负责处理各种信息，提供信息和传达指令的系统
飞豆	指	开心人信息自有的游戏平台（www.feidou.com），主要负责大陆的移动网络游戏运营
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具
留存率	指	在互联网行业中，开始使用应用一段时间后仍然继续使用应用的用户占当期新增用户的比例
活跃用户数	指	如无特别说明，开心人信息主要游戏活跃用户数均指每月登录两次及以上的游戏用户数
主要充值IP地址	指	玩家充值金额最高的IP地址

第一节 本次交易概述

一、本次交易的背景和目的

（一）交易背景

1、上市公司持续深化智慧城市战略，顺应智慧城市建设趋势，多元化布局“智慧+”发展领域，取得了良好的业绩与回报

伴随着智能化技术不断发展、城市居民对高水平物质文明和文化生活的需求日渐提升，世界范围内诸多国家和城市提出了建设智慧城市的发展规划，将其作为城市实现低碳、可持续发展的顶层建设和发展战略¹，如新加坡政府于 2006 年提出的“iN2015”战略，韩国首尔政府于 2006 年启动的“U-City”建设计划，日本政府于 2009 年 7 月提出的“I-Japan（智慧日本）战略 2015”，以及荷兰阿姆斯特丹已经落实和正在建设的 20 余个智慧城市建设项目。顺应国际各发达国家纷纷投资建设智慧城市的发展趋势，住建部于 2012 年 12 月 5 日印发《国家智慧城市试点暂行管理办法》，并分三批确定了共计 290 个国家智慧城市试点，大力推进智慧城市发展战略，将其作为党中央及国务院关于贯彻全面建成小康社会发展方针的重要举措。随着国家政策的进一步实施及落地，中国智慧城市建设将更持续、更快速、更深入地推进。根据赛迪方略的预测，2018 年中国智慧城市建设的 IT 投资总规模有望达到 4,200 亿元。

在全球积极投资智慧城市建设的背景下，公司顺应潮流趋势，结合自身的业务版图，不断发掘和深化智慧城市内涵，取得了较好的发展势头，实现了良好的公司业绩。自上市以来，公司立足于业界领先的轨道交通与建筑智能化系统的方案解决及实施能力，依托“顶层设计、方案制定、产品研发、系统运营”等核心能力和技术，以及资本市场多元融资渠道的助推作用，逐步升级并定位为专业的智慧城市投资、建设、运营综合服务商，业已与江苏泰州、山东德州、湖南吉首等多个城市签订了智慧城市建设战略协议，构建了区域智慧城市运营中心，并设立了海外项目运营中心，积极开拓海外市场。2015 年度，公司新签合同金额累

¹ <http://www.ccidgroup.com/sdgc/7148.htm>

计达到 11.42 亿元，较 2014 年的同期水平增长 178%，2016 年已签合同/订单金额累计超过 25 亿元（联合体中标项目按公司主要负责的子项目投资额计算），展现了公司夯实传统的智慧建筑、智慧交通行业优势，并积极发展和开拓智慧城市投资建设业务的这一战略发展方向带来的良好发展势头及广阔的市场空间。

通过在智能化系统领域积淀多年的技术、人才及品牌优势，基于智慧交通、智慧建筑领域的领先地位，公司确立了“智慧+”的多元化战略发展方向，相继布局并投资了智慧数据中心、智慧教育、智慧农业、智慧医疗等领域，极大的丰富和完善了智慧城市产业布局，取得了较为良好的业绩。

在积极拓展、投资、培育和布局“智慧+”多元化战略领域的背景下，2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-9 月²，公司分别实现营业收入 42,829.26 万元、61,958.58 万元、66,494.36 万元以及 34,925.97 万元，分别实现归属于母公司所有者的净利润 2,943.60 万元、5,245.44 万元、7,745.72 万元及 3,596.87 万元，营收及净利润持续增长，盈利能力不断增强。从 2015 年度营业收入按产品分布的情况来看，公司的营收结构更加均衡，产业布局更加合理，建筑智能化控制系统及城市轨道交通智能化系统产品的营业收入占比较 2014 年水平同比减小，智能数据中心等其他“智慧+”多元化战略布局领域相应产品的营业收入占比较 2014 年同比增加。从股东回报的角度来看，公司的加权平均净资产收益率自 2013 年的 5.00% 增长至 2015 年的 11.26%，基本每股净收益自 2013 年的 0.13 元/股增长至 2015 年的 0.35 元/股，初步显现了“智慧+”多元化战略发展布局为投资者带来良好回报的能力。

2、上市公司积极寻求新的利润增长点，践行“智慧+”多元化发展战略，寻求发展模式创新，力图实现跨越式发展

智慧城市建设是一个复杂的“巨系统”工程，智慧城市产业环节直接存在高度依存的关系，信息技术和其他技术之间互相整合渗透，促使内容与网络、产品与服务、软件与其他行业之间的融合不断提速和深化。智慧城市的竞争，并不止于某个环节的竞争结果，而是基于全生态系统的宏观视角下，智慧城市体系的规划、设计、网络、设备、服务、运营等方面构成的智慧城市生态圈架构和平台决

² 赛为智能 2016 年 1-9 月财务数据参考立信会计师事务所审阅的赛为智能 2016 年 1-9 月合并口径财务报表数据。

定了未来竞争的制高点。拥有更完善的智慧城市生态圈组成和构架，才能使生态圈中各服务、产品形成聚合或协同效应，更好的服务城市居民的食、住、行、用、娱等方面，实现居民与城市的双向反馈，真正达成“以人为本”及“可持续发展”的智慧城市建设目标。

公司致力于打造“智慧城市投资、建设、运营综合服务商”的战略定位及“智慧+”的多元化投资发展战略已初步展现为公司全体股东带来良好回报的潜力。公司不断加强智慧城市建设的技术研发和项目开发能力，并积极布局形成多元化的产业布局，所涉及智慧交通、智慧建筑、通用航空装备、智慧教育、智慧医疗等业态均属于智慧城市及其衍生领域的发展范畴。

公司将在积极实行稳健的经营策略，稳固发展现有主营业务的基础上，逐步发掘、投资并培育具有更广阔产业及市场的资产，充分利用资本市场平台的融资渠道和多样化的支付手段，在“互联网+”思维下努力实现模式创新，力图继续通过自有资金投资或并购重组的方式切入相关的新兴产业及外延市场，继续寻求和开拓新的利润增长点，实现公司品牌价值从线下渠道到线上渠道拓展和构建多领域深层次的智慧城市生态圈的目标，为公司股东带来更为丰厚的回报。

经过缜密的调查、分析研究及充分的内部论证，结合现有的智慧城市业务所涉及的核心能力和技术优势，公司决定寻求布局智慧文化、智慧娱乐等与城市居民精神、文化消费需求戚戚相关的互联网消费及文娱领域。在坚持现有主业以智能化产品、服务来便利城市居民物质生活的同时，通过服务终端个人用户市场的契机，汲取我国居民消费市场的增长红利，进一步落实“智慧+”多元化战略，丰富智慧服务内涵，为实现智慧城市“以人为本”及“可持续发展”的最终目标，提供更全面的智慧城市产品及服务，并以此建立新的业务板块，纳入优秀的行业团队和优质资产，拓展新的营收和盈利能力增长点。

3、开心人信息拥有全面、成功的移动游戏研发、发行、运营经验

本次交易收购的标的公司系一家主营移动网络游戏的研发、运营和发行以及社交平台运营的综合型互联网互动娱乐公司。通过坚持移动端平台 SLG 游戏精品化开发战略，采取集研发、发行、运营一体化，自主运营、联合运营、授权运营、代理运营相结合的游戏全产业链运营模式，开心人信息坚持移动端平台 SLG

游戏的精品化开发战略，成功推出《一统天下》、《三国群英传》等精品三国题材 SLG 游戏，并储备有《三国群英传之一统天下》、《一统天下 2》、《吞食天地》等精品 SLG 游戏。其中，开心人信息自主研发、发行及运营的移动端游戏《一统天下》自 2013 年 6 月发行上线以来至今已持续运营逾三年，月度流水仍保持在 1,500 万以上，成为优质的高流水、长生命周期游戏。标的公司拥有贯通移动游戏产业链各环节的营运能力，以及制作高流水、长生命周期精品游戏的成功经验，在移动游戏自主研发和海外发行方面具有突出的核心竞争力。

2014 年度、2015 年度及 2016 年 1-9 月，开心人信息分别实现营业收入 17,373.79 万元、18,060.34 万元及 13,412.02 万元，其中移动端游戏贡献的营业收入占标的公司主营业务收入的比例分别为 61.36%、77.31%及 87.69%，分别实现净利润-1,291.57 万元、5,538.34 万元（剔除周斌股权激励股份支付影响）及 7,206.87 万元，报告期内盈利能力持续高速增长，展现了强劲的发展势头和良好的持续盈利能力。

4、国家大力支持新兴文化产业发展，近年来游戏行业高速发展

随着中国经济不断发展，居民收入水平不断提高，国内产业结构不断调整，我国人民群众对文化娱乐产品的需求愈发旺盛。2013 年 8 月，国务院发布的《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》（国发[2013]32 号）中提出：“要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。”《中华人民共和国国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》也明确了“扩大文化和引导文化消费”、“加快发展网络视听、移动多媒体、数字出版、动漫游戏等新兴产业”和“推进文化业态创新，大力发展创意文化产业，促进文化与科技、信息、旅游、体育、金融等产业融合发展，推动文化企业兼并重组”等发展方向，为我国游戏产业在“十三五”期间的高速发展奠定了政策基础。

根据中国音数协游戏工委、伽马数据及 IDC 发表的《2015 年中国游戏产业报告》，截至 2015 年末，中国游戏市场用户数量约达到 5.34 亿人，比 2014 年末水平增长 3.3%。中国游戏市场实际销售收入达到 1,407 亿元，较 2014 年同期水平增长了 22.9%。其中，2015 年中国移动游戏市场整体规模达到 514.6 亿元，较

2014 年水平增长 87.2%，实现了移动游戏产业的超高速发展。根据艾瑞咨询公布的《2016 年中国移动游戏行业研究报告》，中国网络游戏市场规模将保持较高的增长率，市场空间持续扩张、高速发展，预计 2017 年市场规模突破 2,000 亿元。其中，移动游戏将成为推动网络游戏行业增长的主要动力，相关的移动游戏研发、发行和运营企业面临良好的发展机遇。

近年来，中国自主研发网络游戏所占国内游戏市场份额持续上升。根据中国音数协游戏工委、伽马数据及 IDC 发表的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年度中国自主研发网络游戏市场销售收入达到 986.7 亿元，同比增长 35.8%。其占中国游戏市场实际销售收入的比例自 2011 年的 60.86% 增长至 2015 年的 70.13%，占比逐年上升。此外，中国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入亦大幅增加，从 2011 年的 3.6 亿美元增长至 53.1 亿美元，复合增长率高达 95.97%。我国自主研发游戏企业获益于快速增长的收入和资本市场的青睐，研发投入与研发能力迅速积累，游戏产品品质和推广能力大幅提升，带动产业高速扩张发展。依靠优秀的游戏质量和资本的支持，部分企业向日韩、东南亚地区甚至欧美地区输出高品质游戏并取得了良好的回报，中国自主研发游戏在海外市场的认可程度迅速提升。

5、宏观政策鼓励企业兼并重组

近年来，我国各部委先后出台一系列政策文件和行政措施鼓励企业兼并重组，充分利用资本市场的融资渠道和便利条件促进产业发展，发挥市场经济活力。

国务院于 2010 年 8 月 28 日发布的《国务院关于促进企业兼并重组的意见》中提出：“要充分发挥资本市场推动企业重组的作用，鼓励上市公司以股权、现金及其他金融创新方式作为兼并重组的支付手段，拓宽兼并重组融资渠道，提高资本市场兼并重组效率。”

工业和信息化部、中国证监会等十二部委于 2013 年 1 月 22 日联合发布的《关于加快推进重点行业企业兼并重组的指导意见》（工信部联产业[2013]16 号）中提出：“通过推进企业兼并重组，提高产业集中度，促进规模化、集约化经营，提高市场竞争力。”

国务院于 2014 年 5 月 8 日印发的《国务院关于进一步促进资本市场健康发

展的若干意见》（国发[2014]17号）中提出：“鼓励市场化并购重组，充分发挥资本市场在企业并购重组过程中的主渠道作用，强化资本市场的产权定价和交易功能，拓宽并购融资渠道，丰富并购支付方式。尊重企业自主决策，鼓励各类资本公平参与并购，破除市场壁垒和行业分割，实现公司产权和控制权跨地区、跨所有制顺畅转让。”

（二）交易目的

1、落实“智慧+”多元化发展战略，借助本次重大资产重组切入移动游戏产业，纳入“互联网”基因，构建多领域、深层次的上市公司智慧城市服务生态圈

本次交易符合公司一直以来的“智慧+”多元化发展战略，切实落实公司在以往定期报告中披露的“在‘互联网+’思维下努力实现模式创新”的2016年度发展目标以及“继续利用资本市场融资平台，结合自身优势，积极探索行业内外可持续发展的新机会，通过投资与创业孵化、合资与收购、兼并重组等多种方式，实现外延式扩展和多元化发展战略，提升企业的规模和竞争实力”的2016年度经营目标，是公司继续实行战略转型及智慧城市投资、建设、运营综合服务商这一基本定位的关键举措。

本次交易完成后，标的公司的移动游戏研发、发行与运营业务和网络社交平台服务拓展了公司业务领域，使公司具有了直接服务城市居民的文化和娱乐需求领域的的能力，实现了公司智慧城市生态圈对城市居民的“食、住、行、用、娱”等需求领域的全面覆盖，增加了公司智慧城市产品及服务的品类，丰富了智慧城市服务的内涵，延伸了未来进一步延展外延领域的空间及可能性。

公司将通过标的公司在互联网及游戏行业积累的运营经验、人才团队、网络社交平台以及对消费者行为的分析能力和敏锐嗅觉，结合移动互联网、物联网、大数据、云计算等公司自身已经掌握或大力发展的技术手段，以“互联网+”的战略和经营思维反哺公司在本次交易完成前的主营业务，充分发挥互联网对传统行业资源配置、服务创新等方面的优化和集成作用，探求与公司现有多元化业务的聚合效应或协同效应，不断尝试催生新的业态。

本次交易完成后，公司将在把握现代居民对文娱生活的需求，探索智慧城市

相关服务在居民文化娱乐领域的融合和创新机会的基础上，基于标的公司的互联网思维和互联网技术，通过积极践行《国务院关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》（国发[2015]40号）中所提到的“跨界融合、创新驱动、重塑结构、尊重人性、开放生态、连接一切”的“互联网+”精神，坚定地发展、探索“互联网+”与公司现有的智能制造、金融、交通、民生、农业、医疗方面业务的协同效应，积极推动标的公司与公司现有业务协作融合，拓展公司现有智慧城市生态圈的服务深度和各业务板块链接、协同的紧密度，增强上市公司智慧城市顶层设计综合能力。



2、置入优质互联网文娱产业资产，标的公司核心竞争力突出

开心人信息拥有贯穿移动游戏的研发、发行和运营各环节的服务能力，覆盖了游戏产业链的大部分关键环节，并拥有较为全面的互联网社交平台运营经验，核心竞争力突出，是公司理想的收购资产。

近年来，游戏产业发展迅速，市场竞争愈发激烈，对游戏的品质、内容玩法

的创新、发行过程中的市场覆盖和推广能力、游戏玩家的维护能力提出了日渐提升的要求。开心人信息拥有经验丰富的研发团队、具有多年海外市场拓展运营经验的业务团队、以及以数据驱动的创新型客户服务团队，对整体游戏行业 and 各个发行市场的发展动向和游戏产品的成功因素有深刻的认识和洞察力，能够较为准确的把握各个游戏发行地区的用户需求和动向并进行具有针对性的研发、调优、发行推广及运营维护工作，以此深入契合、挖掘市场需求，不断在游戏玩法上推陈出新，帮助公司游戏产品实现持续性运营，提高产品及公司的品牌价值。

3、优化现有业务组合，增强上市公司抗风险能力

开心人信息从事的移动游戏研发、发行、运营业务及互联网社交平台运营和广告服务与公司原有的智慧建筑、智慧交通等业务在行业的周期性、产业发展阶段、业务资产类型、客户消费特征等方面存在较大的差异性和互补性。通过本次交易，公司的营收结构将得到进一步优化，整体业务营收的周期性波动风险将得以分散，主营业务比较依赖传统建筑、交通行业业务的结构将得到改善，从而成功构建风险分散、发展前景广阔的业务组合，一方面提升公司业绩与股东回报的稳定性，另一方面充实公司智慧城市生态圈的业务类型和整体构架，增强公司整体业务的可持续发展能力，以此保护全体股东特别是中小股东的利益，实现各方共赢。

4、提高上市公司盈利与持续经营能力，分享移动游戏产业高速发展红利

本次交易完成后，开心人信息将成为公司的全资子公司，纳入合并报表范围，公司的业务规模及盈利水平都将提升，本次交易有利于提升公司的资产质量、盈利能力和抗风险能力。标的公司将在成功实施在建募投项目的基础上，借力上市公司便利的融资条件，在移动游戏产业的高速发展阶段竭力落实现有的游戏研发、发行和运营计划，并通过优选高市场消费预期的题材和内容，自主研创精品高品质移动网络游戏产品，多渠道海内外发行等手段继续稳步发展，利用自身的人才、平台和渠道优势增强在移动游戏市场的竞争能力和市场地位，逐步提升盈利能力。

根据赛为智能 2016 年 1-9 月经立信会计师事务所审阅的财务报表以及立信会计师事务所出具的信会师报字[2016]第 310940 号《备考审阅报告》，本次交易对上市公司主

要财务数据和财务指标的影响如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日 /2016年1-9月实现数	2016年9月30日 /2016年1-9月备考数	增幅（%）
营业收入	34,925.97	48,337.99	38.40%
利润总额	3,801.80	11,008.67	189.56%
归属于母公司所有者的净利润	3,596.87	10,803.75	200.36%
基本每股收益（元/股）	0.11	0.27	145.45%

由上表可见，本次交易完成后，上市公司的营收及利润相关的财务指标均实现较大幅度的提升，增强了上市公司股东的回报。另外，上市公司主要提供的智慧交通和智慧建筑服务面对大中型基建项目的承办方，提供数据中心、建筑智能化、轨道交通智能化等系统集成及施工承包服务，具有订单金额大，合同执行时间长，回款进度较慢，现金流占用时间长等特点。相比上市公司的主营业务，开心人信息主营的游戏研发、发行及运营业务直接面向终端游戏玩家，具有轻资产、高毛利、现金流较好的特点。因此，通过本次交易，上市公司将获益于标的公司持续稳定的现金流，一定程度上降低上市公司的外部融资需求，提高资金周转率及利用率，充分发挥财务上的协同效应。

开心人信息承诺 2016 年度、2017 年度、2018 年度及 2019 年度实现的在其合并口径下扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润数分别不低于 7,300 万元、9,300 万元、11,600 万元、14,075 万元。考虑到公司过往的盈利水平、主营业务发展情况以及标的公司的业绩承诺情况，通过本次交易，公司将优化并改善业务组合，获取全新的盈利增长点，提升盈利能力，充分享受高速发展的移动游戏产业带来的红利，从而切实提升公司价值，保护广大投资者的利益。

二、本次交易具体方案

（一）发行股份及支付现金购买资产

2016 年 10 月 12 日及 2016 年 12 月 13 日，上市公司与周斌、新余北岸、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥分别签署了《资产购买协议》和《资产购买补充协议》。本次拟购买资产的交易价格参考中企华出具的中企华评报字（2016）第 4171 号评估报告的评估结果，由本次重组交易各方协商确定为

108,500 万元。

鉴于本次交易完成后，各交易对方未来承担的业绩补偿责任和风险有所不同，交易对方内部协商后同意其各方并不完全按照其持有的标的公司的股权比例取得交易对价。程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥不参与业绩承诺与补偿安排，均按嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥等财务投资者取得开心人信息股权时的交易估值 97,300 万元及其各自持股比例取得本次交易对价；剩余交易对价由业绩承诺方新余北岸、周斌按其各自持股比例占两人持股比例之和的比重享有。

本次交易对价由上市公司以发行股份及支付现金方式支付。其中，交易对价的 70.32%，共计 76,300 万元以发行股份方式支付，共计发行股份 58,288,766 股；交易对价的 29.68%，共计 32,200 万元以现金方式支付。新余北岸、周斌、程炳皓取得的交易对价中 40%以现金方式支付，其余 60%以发行股份方式支付；嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥等取得的交易对价全部以发行股份方式支付。

本次交易中，各交易对方取得的对价情况如下：

单位：万元、股

序号	交易对方	股权比例	交易对价	交易对价占比	股份对价		现金对价
					金额	发股数量	
1	新余北岸	58.3297%	67,819.70	62.5066%	40,691.82	31,086,187	27,127.88
2	周斌	0.7122%	828.1	0.7632%	496.86	379,572	331.24
3	程炳皓	12.1811%	11,852.20	10.9237%	7,111.32	5,432,635	4,740.88
4	嘉乐投资	20.5550%	20,000.00	18.4332%	20,000.00	15,278,838	-
5	嘉志投资	5.1388%	5,000.00	4.6083%	5,000.00	3,819,709	-
6	福鹏宏祥	3.0833%	3,000.00	2.7650%	3,000.00	2,291,825	-
合计		100.00%	108,500.00	100.00%	76,300.00	58,288,766	32,200.00

本次发行股份购买资产定价基准日为上市公司第三届董事会第二十九次会议决议公告日，定价基准日之前 60 个交易日的上市公司股票交易均价为 14.54 元/股（已考虑权益分派影响），本次发行股份购买资产的股票发行价格确定为市场参考价（定价基准日之前 60 个交易日的上市公司股票交易均价）的 90%，即 13.09 元/股。

若上市公司股票在前述董事会决议公告日至本次发行股份购买资产的股票发行日期间发生权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，本次发行股份购买资产的股票发行价格将作相应调整，发行股份数量也随之进行调整。

本次发行股份及支付现金购买资产完成后，开心人信息将成为赛为智能的全资子公司。

（二）发行股份募集配套资金

上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过 54,000 万元。

根据本次重组交易各方商定，本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格为 76,300 万元，剔除交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格 22,300 万元后，拟购买资产交易价格为 54,000 万元，本次募集配套资金总额不超过拟购买资产交易价格的 100%。

本次交易募集的配套资金拟用于支付本次交易的现金对价、标的公司 IP 授权使用及游戏开发建设项目以及支付本次交易的中介机构费用，具体情况如下表所示：

序号	项目	拟投入募集资金
1	支付本次交易的现金对价	32,200.00
2	IP授权使用及游戏开发建设项目	19,000.00
3	支付本次交易的中介机构费用	2,800.00
合计		54,000.00

本次发行股份及支付现金购买资产交易的生效和实施是本次募集配套资金生效和实施的前提条件。本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否，或配套资金是否足额募集，均不影响本次发行股份及支付现金购买资产行为的实施。

三、本次交易构成关联交易

根据《上市规则》，本次交易前交易对方与上市公司不存在关联关系。本次交易完成后，交易对方新余北岸直接持有赛为智能的股份比例将超过 5%，周斌为新余北岸的实际控制人，其直接和间接持有赛为智能的股份比例也超过 5%，新余北岸、周斌将成为上市公司的关联方。因此，根据《上市规则》的相关规定，本次交易构成关联交易。

四、本次交易构成重大资产重组

本次交易的标的资产为开心人信息 100% 股权。本次交易完成后上市公司将拥有开心人信息控制权。根据开心人信息的 2015 年度经审计的财务数据、开心人信息 100% 股权的交易价格以及上市公司的 2015 年度《审计报告》，本次交易相关财务比例计算如下：

单位：万元

项目		标的公司	上市公司	比值
资产总额	资产总额	21,589.59	126,108.53	86.04%
	交易价格	108,500.00		
营业收入		18,060.34	66,494.36	27.16%
资产净额	资产净额	16,922.62	75,950.57	142.86%
	交易价格	108,500.00		

注：与上市公司资产总额和资产净额相比较的指标，取标的公司相关财务数据与本次交易价格孰高值。

由上表可见，根据《重组管理办法》的规定，本次交易构成上市公司重大资产重组行为。同时，本次交易涉及发行股份购买资产并募集配套资金，需提交中国证监会并购重组审核委员会审核，并在取得中国证监会核准后方可实施。

五、本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市

根据《重组管理办法》第十三条，构成重组上市指：上市公司自控制权发生变更之日起 60 个月内，向收购人及其关联人购买资产，导致上市公司发生以下根本变化情形之一的：（一）购买的资产总额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末资产总额的比例达到 100% 以上；（二）购买的资产在最近一个会计年度所产生的营业收入占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告营业收入的比例达到 100% 以上；（三）购买的资产在最近一个会计年度所产生的净利润占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告净利润的比例达到 100% 以上；（四）购买的资产净额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末净资产额的比例达到 100% 以上；（五）为购买资产发行的股份占上市公司首次向收购人及其关联人购买资产的董事会决议前一个交易日的股份的比例达到 100% 以上；（六）上市公司向收购人及其关联人购买资产虽

未达到本款第（一）至第（五）项标准，但可能导致上市公司主营业务发生根本变化；（七）中国证监会认定的可能导致上市公司发生根本变化的其他情形。

本次交易完成前后，持有上市公司股份超过 5%的股东情形如下：

股东名称	本次交易前		本次交易后 (不考虑配套融资)		本次交易后 (考虑配套融资)	
	持股数 (万股)	持股 比例	持股数 (万股)	持股 比例	持股数 (万股)	持股 比例
周勇	6,337.37	18.91%	6,337.37	16.11%	6,337.37	14.64%
周新宏	2,671.39	7.97%	2,671.39	6.79%	2,671.39	6.17%
封其华	2,150.19	6.42%	2,150.19	5.47%	2,150.19	4.97%
周斌及其一致行动人新余北岸	-	-	3,146.58	8.00%	3,146.58	7.27%

注：根据上市公司 2016 年 12 月 14 日的《关于第二期限限制性股票首次授予登记完成的公告》，上市公司授予激励对象共计 690.68 万股限制性股票，截至本报告书签署日，赛为智能的股本已变更为 342,027,050 股，尚未办理完毕工商变更登记，本次报告书涉及到上市公司本次交易前后股本总数时均未考虑前述事项影响。

本次交易完成前后，上市公司控股股东、实际控制人均为自然人周勇，上市公司控制权没有发生变更：

（一）本次交易前，周勇为上市公司的实际控制人。周勇一直为上市公司的第一大股东，并且持股比例较为稳定，于 2014 年末、2015 年末及 2016 年 9 月末的持股比例分别为 19.63%、18.89%及 18.91%。同时，作为公司创始人，周勇自公司上市以来一直担任上市公司的董事长，对上市公司的董事会和生产经营管理能够施加重大影响，对上市公司具有较强的控制力，始终为上市公司的实际控制人。

（二）本次交易完成后，考虑配套融资前后，周勇单独持有上市公司 16.11%及 14.64%的股份，仍为上市公司的第一大股东。周斌及其一致行动人新余北岸合计持股比例在考虑配套融资前后分别为 8.00%和 7.27%，周勇与周斌及其一致行动人新余北岸合计持有上市公司股份比例有较大差距（在考虑配套融资前后持股差距分别为 8.11%和 7.37%），并且继续担任董事长和总经理，仍为上市公司实际控制人；

（三）上市公司实际控制人周勇已出具《关于不放弃深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺》，承诺：在本次交易完成后的 60 个月内，（i）将积极

维持其对赛为智能的控制权，不会全部或者部分放弃在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会协助任何第三方增强其在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会通过任何方式协助任何第三方成为赛为智能的控股股东或者实际控制人；(ii) 如有需要，其本人将在符合法律、法规及规范性文件的前提下，通过二级市场增持、协议受让、参与定向增发等措施以维持其本人对赛为智能的实际控制地位；(iii) 将切实履行作为赛为智能实际控制人的职责，促进上市公司继续大力发展智慧城市投资、建设、运营业务，积极实施“智慧+”多元化发展战略，以实现可持续发展。

(四) 交易对方均已出具《关于不谋求深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺书》，承诺(i) 认可周勇作为赛为智能实际控制人的地位，在本次交易完成后 60 个月内，将尽力保证赛为智能的控制权稳定；(ii) 其与其控制的公司在本交易完成后 60 个月内不会单独或联合其他方(包括但不限于关联方、一致行动人等) 通过在二级市场购买赛为智能股票、接受委托行使表决权、签署一致行动协议等方式以谋求上市公司实际控制人地位，如其进行的任何直接或间接增持赛为智能股份的行动可能导致赛为智能的实际控制人变动，其将立即终止该等行动。

(五) 考虑到本次交易完成后上市公司股权相对较为分散，而周勇作为上市公司创始股东、董事长、总经理，对赛为智能的智慧城市投资、建设、运营综合服务业务的发展具有重要影响。赛为智能董事周新宏为赛为智能的创始股东之一，与周勇长期共事并在上市公司担任重要职务，周勇与周新宏有良好的一致行动基础，为加强周勇对赛为智能的控股地位，经协商一致，周勇与周新宏签署了《一致行动协议》，双方就作为赛为智能的股东行使股东权利以及作为赛为智能的董事行使决策权的相关事宜，达成以下协议：(1) 双方承诺并同意，自本次交易所发行的股份登记至开心人信息全体股东名下之日起 36 个月内，周新宏同意将其在赛为智能的股东大会上的全部表决权授权给周勇行使；(2) 双方承诺并同意，自本次交易所发行的股份登记至开心人信息全体股东名下之日起 36 个月内，以及双方均担任赛为智能董事期间，双方应确保在赛为智能董事会审议议案行使表决权时协商一致，形成一致意见。如双方对董事会审议的议案的表决有不同意见时，以周勇的意见作为一致意见，周新宏须按该一致意见行使董事权利；(3)

除非法律、法规或规范性文件另有要求，双方承诺并同意赛为智能可在公开性的文件中披露双方为赛为智能的一致行动人；（4）本协议的双方均应切实履行约定的义务，任何一方违反约定的，应就其违约给守约方造成的损失承担赔偿责任。通过以上安排，考虑配套融资前后，周勇实际控制的上市公司股权比例将达到 22.90% 和 20.82%，与周斌和新余北岸合计持股比例的差距进一步拉大到 14.90% 和 13.54%，进一步巩固了其对赛为智能的控制权。

综上所述，本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市。

六、本次交易对上市公司的影响

（一）本次交易对上市公司主营业务的影响

赛为智能的主营业务为智慧城市的投资、建设、运营，致力于智慧城市顶层设计、大数据分析，擅于提供智慧交通、智慧建筑、智慧医疗、智慧教育、智慧农业、智慧数据中心等行业整体解决方案。近年来，赛为智能业务情况和经营业绩发展态势良好，2014 年和 2015 年分别实现归属于上市公司股东的净利润 5,245.44 万元和 7,745.72 万元，根据业绩快报 2016 年预计实现净利润 10,298.04 万元，同比增长 32.95%。

截至本报告书签署日，上市公司 2016 年以来已签订（或已中标）的重要合同金额累计超过 28 亿元，随着相关重大合同的顺利实施，上市公司将继续迎来主营业务快速增长的发展态势，合同的具体情况如下表所示：

单位：万元

序号	项目名称	合同对方	合同内容	合同金额 (注1)
1	合肥市轨道交通2号线工程综合监控系统集成及安装	合肥城市轨道交通有限公司	轨道交通智能化	6,900.81
2	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期一标段采购设备工程	北京有孚云计算科技有限公司	设备采购及维护	6,800.64
3	深圳坪山银德保税仓7号楼数据中心建设项目	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	28,249.50
4	深圳横岗雅力嘉工业园10号楼数据中心建设项目	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	25,885.20

5	智慧吉首 PPP 项目	吉首市经济和信 息化局	基础建设、智慧路边 停车、智慧交通、公 共信息平台、城市基 础数据库等多项智慧 城市相关内容	97,782.06
6	吉首市停车场建设和城区、 小区综合改造及物业管理 PPP 项目（注2）	吉首市住房和城 乡建设局	停车场建设和城区、 小区综合改造及物业 管理	50,000.00
7	深圳坪山7号楼数据中心施 工项目合同	北京科瑞机电工 程有限公司	项目设计、设备采购、 竣工验收	17,260.50
8	北京有孚安泰大数据云服务 平台项目一期智能化工程	北京有孚云计算 科技有限公司	对工期、质量等进行 施工总管理、总协调	14,620.05
9	北京有孚安泰大数据云服务 平台项目一期二标段采购设 备工程	北京有孚云计算 科技有限公司	设备采购及维护	5,426.55
10	深圳横岗10号楼数据中心施 工项目	北京科瑞机电工 程有限公司	设备采购、竣工验收。	9,492.17
11	合肥数据谷 IDC 机房建设设 备采购及供货	安徽金宇网络科 技有限公司	设备运送、安装、验 收	19,131.54
12	合肥数据谷 IDC 机房建设施 工安装	安徽金宇网络科 技有限公司	施工管理、总协调	4,198.53
合计				285,747.55

注 1：上述合同中 PPP 项目按投资金额列示，其他合同金额为暂定/暂估合同金额，具体以最终签订并实际发生的单项合同最终结算金额为准。

注 2：上市公司为该项目的中标联合体成员之一，联合体中标项目预估总投资额 195,043.18 万元。其中，上市公司主要负责子项目停车场建设 PPP 项目的筹资及运营、管理活动和智能化、电气及照明等施工，子项目一吉首市停车场建设项目预计总投资约 5 亿元。

开心人信息的主营业务为移动网络游戏研发、发行、运营，以及互联网社交平台运营。本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司全资子公司，上市公司得以布局互联网文化娱乐领域，实现了公司智慧城市生态圈对城市居民的“食、住、行、用、娱”等需求领域的全面覆盖，丰富了智慧城市服务的内涵。

报告期内上市公司和开心人信息的营业收入和利润对比情况如下：

单位：万元

项目		2016 年		2015 年		2014 年	
营业收入	赛为智能	100,154.37	84.74%	66,494.36	78.64%	61,958.58	78.10%
	开心人信息	18,030.97	15.26%	18,060.34	21.36%	17,373.79	21.90%

	小计	118,185.34	100.00%	84,554.70	100.00%	79,332.37	100.00%
净利润	赛为智能	10,298.04	53.85%	7,745.72	81.82%	5,245.44	132.67%
	开心人信息	8,826.47	46.15%	1,721.11	18.18%	-1,291.57	-32.67%
	小计	19,124.51	100.00%	9,466.83	100.00%	3,953.87	100.00%

注：2016年赛为智能数据来自业绩快报，开心人信息来自未经审计财务数据。

本次交易是上市公司落实“智慧+”多元化发展战略、丰富智慧城市产品和服务的具体举措。本次交易完成后，上市公司的营收及利润相关的财务指标均实现较大幅度的提升，增强了上市公司股东的回报。此外，通过本次交易，上市公司将获益于标的公司持续稳定的现金流，一定程度上降低上市公司的外部融资需求，提高资金周转率及利用率，充分发挥整体财务协同效应。

根据上市公司的承诺，本次交易中上市公司不存在变更控制权、调整主营业务的相关安排、承诺、协议。自本次交易完成之日起60个月内，上市公司将在坚持智慧城市投资、建设、运营业务的前提下，合理拓宽上市公司及子公司营业范围、开拓相关业务以提高盈利能力。

根据上市公司、全部交易对方的确认，上市公司不存在未来12个月内继续向本次重组交易对方及关联方购买资产的计划，也不存在置出目前上市公司主营业务相关资产的计划。

（二）本次交易对上市公司财务状况和盈利能力的影响

根据赛为智能2016年1-9月经立信会计师事务所审阅的财务数据以及立信会计师出具的信会师报字[2016]第310940号《备考审阅报告》，本次交易对上市公司主要财务数据和财务指标的影响如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日 /2016年1-9月实现数	2016年9月30日 /2016年1-9月备考数	增幅（%）
总资产	157,258.25	253,235.32	61.03%
归属于母公司所有者权益	76,496.27	136,102.67	77.92%
营业收入	34,925.97	48,337.99	38.40%
利润总额	3,801.80	11,008.67	189.56%
归属于母公司所有者的净利润	3,596.87	10,803.75	200.36%
基本每股收益（元/股）	0.11	0.27	145.45%

本次交易完成后，上市公司将在保持标的公司业务团队正常运营经营的基础

上，尽快将标的公司资产、业务、人员纳入上市公司管控体系，积极推动标的公司募集资金投资项目的执行与落实，以期快速实现募集资金投资项目的经济效益，增强标的公司网络游戏产品的研发、推广力度，促使标的公司盈利能力不断提升。

上市公司提供的智慧交通和智慧建筑服务主要面对大中型基建项目的承办方，提供数据中心、建筑智能化、轨道交通智能化等系统集成及施工承包服务，具有订单金额大，合同执行时间长，回款进度较慢，现金流占用时间长等特点。相比上市公司的主营业务，开心人信息主营的游戏研发、发行及运营业务直接面向终端游戏玩家，具有轻资产、高毛利、现金流较好的特点。因此，通过本次交易，上市公司将获益于标的公司持续稳定的现金流，一定程度上降低上市公司的外部融资需求，提高资金周转率及利用率，充分发挥财务上的协同效应。

（三）本次交易对上市公司股权结构及控制权的影响

本次交易拟向交易对方发行 58,288,766 股股份及支付 32,200.00 万元现金购买开心人信息 100% 股权。同时，本次发行股份购买资产拟同时募集配套资金不超过 54,000 万元，发行价格将根据《创业板发行办法》的相应规定以询价方式确定，进而确定募集配套资金的发行股份数量。若本次重组配套资金成功足额募集，并假设发行价格为第三届董事会第二十九次会议决议日前 20 个交易日均价的 90%（13.71 元/股），本次交易完成前后的股权结构如下：

股东名称	本次交易前		本次交易后（不考虑配套融资）			本次交易后（考虑配套融资）		
	持股数 （万股）	持股 比例	本次发行 股数 （万股）	持股数 （万股）	持股 比例	本次发行 股数 （万股）	持股数 （万股）	持股 比例
周勇	6,337.37	18.91%	-	6,337.37	16.11%	-	6,337.37	14.64%
周新宏	2,671.39	7.97%	-	2,671.39	6.79%	-	2,671.39	6.17%
封其华	2,150.19	6.42%	-	2,150.19	6.42%	-	2,150.19	4.97%
新余北岸	-	-	3,108.62	3,108.62	7.90%	3,108.62	3,108.62	7.18%
周斌	-	-	37.96	37.96	0.10%	37.96	37.96	0.09%
程炳皓	-	-	543.26	543.26	1.38%	543.26	543.26	1.26%
嘉乐投资	-	-	1,527.88	1,527.88	3.88%	1,527.88	1,527.88	3.53%
嘉志投资	-	-	381.97	381.97	0.97%	381.97	381.97	0.88%
福鹏宏祥	-	-	229.18	229.18	0.58%	229.18	229.18	0.53%
配套融资投资者	-	-	-	-	-	3,938.73	3,938.73	9.10%

其他股东	24,503.27	73.12%	-	24,503.27	62.28%	-	24,503.27	56.62%
合计	33,512.03	100.00%	5,828.88	39,340.90	100.00%	9,767.61	43,279.63	100.00%

注 1：计算发行股份数量时向下取整；

注 2：以上数据将根据赛为智能本次实际发行股份数量而发生相应变化；

注 3：根据上市公司 2016 年 12 月 14 日的《关于第二期限限制性股票首次授予登记完成的公告》，上市公司授予激励对象共计 690.68 万股限制性股票，截至本报告书签署日，赛为智能的股本已变更为 342,027,050 股，尚未办理完毕工商变更登记，本报告书涉及到上市公司本次交易前后股本总数时均未考虑前述事项影响。

如上表所示，本次交易完成后，社会公众持股比例超过 25%，上市公司的股权分布仍符合创业板上市条件。

本次交易完成后，上市公司实际控制人仍为周勇先生，上市公司控制权未发生变化。具体情况请参见本报告书“重大事项提示\九、本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市”。

本次交易完成后，赛为智能的实际控制人不发生变更，本次交易的各方已通过签署一致行动协议、分别作出承诺等方式以保证未来 60 个月内赛为智能的控制权和主营业务发展的稳定。

1、未来 60 个月内上市公司对于控制权、主营业务的安排、承诺或协议

(1) 本次交易前后上市公司持股 5%以上股东、实际控制人控制公司情况及上市公司业务构成

①本次交易前后上市公司持股 5%以上股东

本次交易完成前后，持有上市公司股份超过 5%的股东情形如下：

股东名称	本次交易前		本次交易后 (不考虑配套融资)		本次交易后 (考虑配套融资)	
	持股数(万股)	持股比例	持股数(万股)	持股比例	持股数(万股)	持股比例
周勇	6,337.37	18.91%	6,337.37	16.11%	6,337.37	14.64%
周新宏	2,671.39	7.97%	2,671.39	6.79%	2,671.39	6.17%
封其华	2,150.19	6.42%	2,150.19	5.47%	2,150.19	4.97%
周斌及其一致行动人新余北岸	-	-	3,146.58	8.00%	3,146.58	7.27%

注：根据上市公司 2016 年 12 月 14 日的《关于第二期限限制性股票首次授予登记完成的公告》，上市公司授予激励对象共计 690.68 万股限制性股票，截至本报告书签署日，赛为智能的股本已变更为 342,027,050 股，尚未办理完毕工商变更登记，本次报告书涉及到上市公司本次交易前后股本总数时均未考虑前述事项影响。

②本次交易前后上市公司的实际控制人

本次交易前，周勇为上市公司的实际控制人。作为上市公司的创始股东，周勇一直为上市公司的第一大股东，并且持股比例较为稳定，于2014年末、2015年末及2016年9月末的持股比例分别为19.63%、18.89%及18.91%。同时，作为公司创始人自公司上市以来，周勇一直担任上市公司的董事长，对上市公司的董事会和生产经营管理能够施加重大影响，对上市公司具有较强的控制力，始终为上市公司的实际控制人。本次交易完成后，考虑配套融资前后，周勇单独持有上市公司16.11%及14.64%的股份，仍为上市公司的第一大股东，与周斌及其一致行动人新余北岸合计持有上市公司股份比例有较大差距，并且继续担任董事长和总经理，仍为上市公司实际控制人。

同时，周勇已出具承诺函，承诺其在本次交易完成后60个月内不会放弃对赛为智能的控股权，并将采取积极必要的措施加强其对赛为智能的控股权。截至本报告书签署日，为加强周勇对上市公司的控制权，周勇与周新宏签署了《一致行动协议》，约定在本次交易所发行的股份登记至交易对方名下之日起36个月内，周新宏将在上市公司的股东大会及董事会上保持与周勇一致行动，从而使周勇实际控制的上市公司股份比例在考虑配套融资前后分别达到22.90%和20.82%，进一步拉大了与周斌及其一致行动人新余北岸合计持有上市公司股份比例之间的差距。

因此，本次交易不会导致上市公司实际控制人发生变化。

③本次交易后上市公司的主营业务

赛为智能的主营业务为智慧城市的投资、建设、运营，致力于智慧城市顶层设计、大数据分析，擅于提供智慧交通、智慧建筑、智慧医疗、智慧教育、智慧农业、智慧数据中心等行业整体解决方案。近年来，赛为智能业务情况和经营业绩发展态势良好，2014年和2015年分别实现归属于上市公司股东的净利润5,245.44万元和7,745.72万元，根据业绩快报2016年预计实现净利润10,298.04万元，同比增长32.95%。

截至本报告书签署日，上市公司2016年以来已签订（或已中标）的重要合同金额累计超过28亿元，随着相关重大合同的顺利实施，上市公司将继续迎来

主营业务快速增长的发展态势，合同的具体情况如下表所示：

单位：万元

序号	项目名称	合同对方	合同内容	合同金额 (注1)
1	合肥市轨道交通2号线工程综合监控系统集成及安装	合肥城市轨道交通有限公司	轨道交通智能化	6,900.81
2	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期一标段采购设备工程	北京有孚云计算科技有限公司	设备采购及维护	6,800.64
3	深圳坪山银德保税仓7号楼数据中心建设项目	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	28,249.50
4	深圳横岗雅力嘉工业园10号楼数据中心建设项目	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	25,885.20
5	智慧吉首 PPP 项目	吉首市经济和信息化局	基础设施建设、智慧路边停车、智慧交通、公共信息平台、城市基础数据库等多项智慧城市相关内容	97,782.06
6	吉首市停车场建设和城区、小区综合改造及物业管理 PPP 项目（注2）	吉首市住房和城乡建设局	停车场建设和城区、小区综合改造及物业管理	50,000.00
7	深圳坪山7号楼数据中心施工项目合同	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	17,260.50
8	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期智能化工程	北京有孚云计算科技有限公司	对工期、质量等进行施工总管理、总协调	14,620.05
9	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期二标段采购设备工程	北京有孚云计算科技有限公司	设备采购及维护	5,426.55
10	深圳横岗10号楼数据中心施工项目	北京科瑞机电工程有限公司	设备采购、竣工验收。	9,492.17
11	合肥数据谷 IDC 机房建设设备采购及供货	安徽金宇网络科技有限公司	设备运送、安装、验收	19,131.54
12	合肥数据谷 IDC 机房建设施工安装	安徽金宇网络科技有限公司	施工管理、总协调	4,198.53
	合计			285,747.55

注 1：上述合同中 PPP 项目按投资金额列示，其他合同金额为暂定/暂估合同金额，具体以最终签订并实际发生的单项合同最终结算金额为准。

注 2：上市公司为该项目的中标联合体成员之一，联合体中标项目预估总投资额 195,043.18 万元。其中，上市公司主要负责子项目停车场建设 PPP 项目的筹资及运营、管

理活动和智能化、电气及照明等施工，子项目一吉首市停车场建设项目预计总投资约 5 亿元。

开心人信息的主营业务为移动网络游戏研发、发行、运营，以及互联网社交平台运营。本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司全资子公司，上市公司得以布局互联网文化娱乐领域，实现了公司智慧城市生态圈对城市居民的“食、住、行、用、娱”等需求领域的全面覆盖，丰富了智慧城市服务的内涵。

报告期内上市公司和开心人信息的营业收入和利润对比情况如下：

单位：万元

项目		2016 年 1-9 月		2015 年		2014 年	
营业收入	赛为智能	34,925.97	72.25%	66,494.36	78.64%	61,958.58	78.10%
	开心人信息	13,412.02	27.75%	18,060.34	21.36%	17,373.79	21.90%
	小计	48,337.99	100.00%	84,554.70	100.00%	79,332.37	100.00%
净利润	赛为智能	3,596.87	33.29%	7,745.72	58.31%	5,245.44	132.67%
	开心人信息	7,206.87	66.71%	5,538.34	41.69%	-1,291.57	-32.67%
	小计	10,803.74	100.00%	13,284.06	100.00%	3,953.87	100.00%

注：2016 年 1-9 月上市公司的营业收入和净利润相对较低，主要原因为其具体业务以工程建设为主，一般来说收入和利润较为集中在第 4 季度。剔除季节性因素影响看，2016 年 1-9 月上市公司相比去年同期增长 18.66%，根据业绩预告 2016 年全年净利润也达到了 8,133.01 万元-10,456.72 万元，同比增长 5%-35%。

本次交易是上市公司落实“智慧+”多元化发展战略、丰富智慧城市产品和服务的具体举措。本次交易完成后，上市公司的营收及利润相关的财务指标均实现较大幅度的提升，增强了上市公司股东的回报。此外，通过本次交易，上市公司将获益于标的公司持续稳定的现金流，一定程度上降低上市公司的外部融资需求，提高资金周转率及利用率，充分发挥整体财务协同效应。

④未来 60 个月内维持上市公司控制权的相关承诺

A、上市公司实际控制人周勇已出具《关于不放弃深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺》，承诺：在本次交易完成后的 60 个月内，（i）将积极维持其对赛为智能的控制权，不会全部或者部分放弃在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会协助任何第三方增强其在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会通过任何方式协助任何第三方成为赛为智能的控股股东或者实际控制人；（ii）如有需要，其本人将在符合法律、法规及规范性文件的前提下，通过二级市场增持、协议受让、参与定向增发等措施以维持其本人对赛为智能的实际控制地位；（iii）将切实履行作为赛为智能实际控制人的职责，促进上市公司

继续大力发展智慧城市投资、建设、运营业务，积极实施“智慧+”多元化发展战略，以实现可持续发展。

B、周斌、新余北岸及程炳皓已出具《关于不谋求深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺书》，承诺（i）认可周勇作为赛为智能实际控制人的地位，在本次交易完成后 60 个月内，将尽力保证赛为智能的控制权稳定；（ii）其本人以及其控制的公司在本交易完成后 60 个月内不会单独或联合其他方（包括但不限于关联方、一致行动人等）通过在二级市场购买赛为智能股份、接受委托行使表决权、签署一致行动协议等任何方式从而直接或间接增加可实际控制的赛为智能股份；（iii）不谋求上市公司实际控制人地位。

C、嘉乐投资、嘉志投资与福鹏宏祥已出具了《关于不谋求深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺书》，承诺（i）认可周勇作为赛为智能实际控制人的地位，在本次交易完成后 60 个月内，将尽力保证赛为智能的控制权稳定；（ii）其与其控制的公司在本交易完成后 60 个月内不会单独或联合其他方（包括但不限于关联方、一致行动人等）通过在二级市场购买赛为智能股票、接受委托行使表决权、签署一致行动协议等直接或间接增持赛为智能股份的方式以谋求上市公司实际控制人地位，如其进行的任何直接或间接增持赛为智能股份的行动可能导致赛为智能的实际控制人变动，其将立即终止该等行动。

D、根据上市公司的承诺，本次交易中上市公司不存在变更控制权、调整主营业务的相关安排、承诺、协议。自本次交易完成之日起 60 个月内，上市公司将在坚持智慧城市投资、建设、运营业务的前提下，合理拓宽上市公司及子公司营业范围、开拓相关业务以提高盈利能力。

综上所述，本次交易完成后，赛为智能的实际控制人不发生变更，本次交易的各方已通过签署一致行动协议、分别作出承诺等方式以保证未来 60 个月内赛为智能的控制权和主营业务发展的稳定。

2、上市公司未来 12 个月内的收购或重组计划

根据上市公司、全部交易对方的确认，上市公司不存在未来 12 个月内继续向本次重组交易对方及关联方购买资产的计划，也不存在置出目前上市公司主

营业务相关资产的计划。

3、交易对方不存在在本次重组完成后 60 个月内谋求上市公司控制权的计划与安排

本次交易对方均已出具《关于不谋求深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺书》，承诺其认可周勇作为赛为智能的实际控制人地位，在本次交易完成后 60 个月内，将尽力保证赛为智能的控制权稳定，承诺其与其控制的公司在本本次交易完成后 60 个月内不会单独或联合其他方（包括但不限于关联方、一致行动人等）采取在二级市场购买赛为智能股票、接受委托行使表决权、签署一致行动等方式以谋求上市公司实际控制人地位，如其进行的任何直接或间接增持赛为智能股份的行动可能导致赛为智能的实际控制人变动，其将立即终止该等行动。

（四）本次交易完成后上市公司与标的公司在本次收购完成后的整合计划和相应的风险管理控制措施

1、本次收购完成后的整合计划

本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司的全资子公司，仍以独立法人主体地形式存在。为了保障本次收购整合不对标的公司的业务经营产生负面影响，标的公司将与上市公司在诸如经营管理团队、技术研发团队、运营推广团队等涉及业务及人员的层面保持相对独立。在内控治理和信息披露等方面，上市公司将结合开心人信息的经营特点、业务模式以及组织架构，根据上市公司的相关治理规则对开心人信息原有的管理制度进行补充和完善，使之在公司治理、内部控制以及信息披露等方面达到上市公司的标准。

为顺利实现上市公司的战略发展目标并达成本次交易的战略目的，上市公司根据自身的制度安排、运营管理现状以及标的公司的业务运营和内部管理模式，规划了本次交易完成后上市公司与标的公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面清晰、可实现的整合计划，主要如下：

（1）业务整合

上市公司将依据标的公司移动网络游戏研发、发行及运营业务地特点，从“智

慧+”多元化战略出发，将标的公司的业务经验、经营理念、市场拓展等方面的发展方向纳入本公司的整体发展蓝图之中，完善上市公司智慧城市服务生态圈，谋求上市公司进一步投资、发展和运营的领域或方向，整体统筹，协同发展，以实现上市公司整体及各方自身平衡、有序、健康的发展。

上市公司将发挥在资金、市场、经营管理等方面的优势，支持标的公司扩大业务规模、提升市场占有率。一方面，上市公司拟通过委派财务负责人并推进OA、ERP等一体化信息平台建设的方式将标的公司的资金管理、业务管理纳入到上市公司统一管理系统中，保证上市公司对标的公司业务资源和经营状况的掌握；另一方面，上市公司将加大对标的公司移动网络游戏业务研发、技术、市场、资金等方面的持续投入，充分利用本次交易募集配套资金投资项目及后续融资机会不断强化其市场地位和盈利能力。

（2）资产整合

本次交易完成后，标的公司将按照上市公司内控制度正常行使资产购买、使用、处置等经营决策权，对超出正常生产经营以外的资产购买、使用、处置，遵照中国证监会、深圳证券交易所、公司章程等相关法规和制度履行相应程序。上市公司方面也将根据标的公司的资产状况及特点，相应修订和完善上市公司资产的相关管理制度。

（3）财务整合

本次交易完成后，公司将把标的公司纳入上市公司统一财务管理体系之中，其财务和经营管理权限将直接由上市公司实施控制和监督。标的公司将参照上市公司财务核算原则，修订和完善现有的财务管理制度。

上市公司将向标的公司派驻财务总监，控制和监督标的公司的财务风险，提高上市公司资金的整体使用效率。本次交易完成后，未来上市公司将根据业务发展不同阶段的实际需求，在保证财务稳健的前提下，积极利用多种方式筹措资金，优化资本结构，提高股东回报率，促进本次交易前上市公司业务及标的公司主营业务持续、健康的发展。

（4）人员整合

上市公司充分认可标的公司的管理团队及业务团队，标的公司主要核心人员均签署了《开心人信息核心员工保证在职及竞业禁止承诺》，以保障本次交易完成后核心团队的稳定性。此外，上市公司将积极采取其他相关措施保持标的公司原核心运营管理团队的稳定，赋予标的公司原管理团队充分的经营自主权，以确保其管理机制的高效运行，保障标的公司业务的进一步发展。

鉴于本次交易前上市公司管理层并无网络游戏行业相关经验，上市公司将不断加强自身高管团队建设，学习移动网络游戏产品的研发、发行、运营等业务及管理知识，提升在游戏、互联网相关业务方面的管理及知识水平。同时，上市公司将广泛吸纳优秀的互联网相关专业人才加入公司的管理团队，学习消化先进的管理运营理念，不断扩充公司的人才队伍，努力提升公司在新业务领域的管理水平，并力图借助“互联网+”思维反哺本次交易前上市公司的主营业务，多方面、多角度地探求潜在的协同效应或整合效应。

（5）机构整合

本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司的控股子公司，上市公司将按照子公司管理规定对其实施管理，充分践行“智慧+”多元化战略过程中积累的跨行业投资及整合经验，在保证上市公司有效控制交易标的经营风险的前提下，鼓励开心人信息发挥业务和管理的灵活性，进一步提升其移动网络游戏业务竞争力和行业影响力。

2、对整合风险的管理控制措施

本次交易完成后，上市公司需要在业务、资产、财务、人员、机构等多个维度对开心人信息实施有效地整合，上市公司向标的公司委派的管理人员及后续的整合举措可能导致在团队磨合、业务管理、内控优化等一系列整合问题方面产生风险。为了防范该等风险，上市公司制定了相应的管理控制措施：

（1）本次交易完成后标的公司的董事会

为了保证上市公司对标的公司经营管理的最高决策权，业绩承诺期内，标的公司的董事会由5名董事组成，上市公司将委任3名董事，周斌将担任董事长并与新余北岸再委任1名董事。标的公司的重大事务，包括高级管理人员聘用、经

营计划、对外投资等重大事项都由董事会决议。相关重大事项须经标的公司董事会全体董事过半数同意方能通过，且其中至少包含一名上市公司委任的董事。通过该等董事会的相关安排，上市公司保障了对标的公司重大经营事务的决策权。

（2）本次交易完成后标的公司具体经营的安排

为了同时保证上市公司对标的公司的控制力又不干扰标的公司正常的管理运营决策，交易双方在《资产购买协议》约定，为了确保标的公司的平稳整合、做大做强，本次交易完成后，标的公司具体的经营仍由原标的公司的总经理及核心管理团队负责，周斌将继续担任标的公司的总经理。除向标的公司委派财务负责人外，上市公司将不对标的公司的核心管理团队作重大调整，其他核心管理人员的委任具体由总经理决定。标的公司的总经理负责各项具体经营事务，按照公司章程及其他公司治理文件规范行使各项经营与管理决策权，对完成董事会制定的年度经营目标负责。

（3）本次交易已对核心人员任职期限及竞业禁止做出妥善安排

为了保证标的公司业务及经营管理团队核心人员的稳定性，标的公司核心管理人员及核心技术人员周斌、王珂、阮颖、冯悦、孙志伟、张紫薇、陶欢欢、王佳、王静利、陈千绪、彭杨金均已签署了《开心人信息核心员工保证在职及竞业禁止承诺》，承诺在自《资产购买协议》签署之日起至 2019 年 12 月 31 日不主动从标的公司离职，在标的公司任期期间及其后的 2 年内，不以任何方式直接或间接地设立、从事或投资于任何与标的公司的主营业务相同或类似的业务，亦不会在标的公司以外雇佣标的公司的其他雇员、不会劝诱任何标的公司其他高级管理人员和核心技术人员离开标的公司。通过签立相关竞业禁止承诺，上市公司有效制定了对开心人信息核心经营管理团队稳定性的控制措施，能够有效防范相关的管理和经营风险。

（4）本次交易完成后对标的公司高级管理人员和其他核心骨干人员的激励安排

为了增强标的公司管理人员的积极性，促进本次收购后顺利整合，交易双方在《资产购买协议》约定，本次交易完成后，标的公司仍将独立、完整地履行其

与员工的劳动合同，标的公司现有的薪酬、福利体系基本维持不变。此外，为了确保经营团队的稳定性，尤其是主要骨干人员的稳定性，上市公司和周斌将研究并推行新的、更加有效的、合理的激励政策方式来稳定团队。具体来说，相关措施可以包括对接上市公司人力资源管理体系，持续完善绩效考核机制，提供在行业内全面、有竞争力的员工激励体系和人才培养制度，并通过定期组织企业文化交流 and 业务交流，增强对标的公司核心员工的吸引力，营造良好的工作环境和氛围等，以进一步提升本次交易完成后上市公司整体团队的凝聚力。

此外，《资产购买协议》约定，业绩承诺期届满时，标的公司 2017 年、2018 年及 2019 年的实际净利润累计数超过承诺净利润累计数的，标的公司将以现金方式对标的公司的高级管理人员和其他核心骨干人员进行奖励，进一步增强了标的公司核心团队在短期内勤勉尽责经营业务的动力，有效防范了整合过程中相关的经营风险。

七、本次交易已履行的和尚需履行的审批程序

（一）上市公司的决策过程

1、根据《上市规则》等有关规定，经公司申请，公司股票（证券简称：赛为智能，证券代码：300044）于 2016 年 5 月 12 日开市起临时停牌。2016 年 5 月 19 日，公司发布了关于涉及筹划重大资产重组事项的停牌公告，因公司正在筹划重大资产收购事项，经公司申请，公司股票于 2016 年 5 月 19 日开市起按重大资产重组事项继续停牌。

2016 年 7 月 20 日，公司召开第三届董事会第二十六次会议，审议通过了《关于筹划重大资产重组停牌期满申请继续停牌的议案》，同日，公司与标的资产交易对方签订《发行股份及支付现金购买资产框架协议》。

2016 年 8 月 10 日，经 2016 年第一次临时股东大会审议通过及深交所批准，公司披露了《关于重大资产重组停牌进展暨延期复牌的公告》，公司股票自 2016 年 8 月 12 日继续停牌，停牌时间自停牌首日起累计不超过 6 个月。

停牌期间，公司至少每五个交易日发布一次关于本次重大资产重组进展情况的公告。

2、2016年10月12日，公司召开第三届董事会第二十九次会议，审议通过了本次交易的相关议案，独立董事发表了独立意见。2016年10月12日，公司与标的资产交易对方签订附条件生效的《资产购买协议》及《盈利预测补偿协议》。

3、2016年12月13日，赛为智能召开第三届董事会第三十二次会议，审议通过本次重组相关的议案，独立董事发表了独立意见。2016年12月13日，公司与标的资产交易对方签订附条件生效的《资产购买补充协议》。

4、2016年12月29日，赛为智能召开2016年第三次临时股东大会，以特别决议审议通过本次交易的相关议案。

（二）交易对方的决策过程

1、2016年10月12日，新余北岸作出执行事务合伙人决定，同意新余北岸向赛为智能出售其持有的开心人信息 58.3297%股权，以及同意与赛为智能签订附条件生效的《资产购买协议》及《盈利预测补偿协议》，并根据最终以开心人信息的资产评估值确定的交易价格签署相关补充协议。

2、2016年10月12日，嘉乐投资作出执行事务合伙人决定，同意嘉乐投资向赛为智能出售其持有的开心人信息 20.5550%股权，以及同意与赛为智能签订附条件生效的《资产购买协议》，并根据最终以开心人信息的资产评估值确定的交易价格签署相关补充协议。

3、2016年10月12日，嘉志投资作出执行事务合伙人决定，同意嘉志投资向赛为智能出售其持有的开心人信息 5.1388%股权，以及同意与赛为智能签订附条件生效的《资产购买协议》，并根据最终以开心人信息的资产评估值确定的交易价格签署相关补充协议。

4、2016年10月12日，福鹏宏祥作出执行事务合伙人决定，同意福鹏宏祥向赛为智能出售其持有的开心人信息 3.0833%股权，以及同意与赛为智能签订附条件生效的《资产购买协议》，并根据最终以开心人信息的资产评估值确定的交易价格签署相关补充协议。

（三）开心人信息的决策过程

2016年10月12日，开心人信息通过股东会决议，全体股东一致同意新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥将其合计持有的开心人信息100%股权转让给赛为智能，各交易对方放弃其他交易对方拟转让给赛为智能的开心人信息股权的优先受让权。

2016年12月13日，开心人信息通过股东会决议，股东新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥确认了各自持有的开心人信息出资额转让予赛为智能所对应的转让价款金额。

（四）本次交易尚需履行的决策和获得的批准

截至本报告书签署日，本次交易尚需中国证监会核准。

上述核准为本次交易的前提条件，交易方案能否取得证券监管部门的核准存在不确定性，最终取得核准的时间存在不确定性，提请广大投资者注意投资风险。

第二节 上市公司基本情况

一、公司基本情况简介

公司名称	中文名称：深圳市赛为智能股份有限公司
	英文名称：Shenzhen Sunwin Intelligent Co.,Ltd.
法定代表人	周勇
股票代码	300044
股票简称	赛为智能
注册资本	33,512.0250 万元
股票上市地	深圳证券交易所
注册地址	深圳市南山区高新区科技中二路软件园 2 号楼 3 楼
办公地址	深圳市南山区高新区科技中二路软件园 2 号楼 3 楼
邮政编码	518057
电话号码	0755-86169631
传真号码	0755-86169393
互联网网址	http://www.szsunwin.com/
电子信箱	sunwin@szsunwin.com
经营范围	兴办实业（具体项目另行申报）；计算机软件技术开发；工业及智能大厦自动化工程设计，调试及安装；进出口业务（按深贸进准字第[2001]0571号文办理）；计算机软件的销售；照明设计；城市及道路照明工程专业承包（按建筑企业 B2204044030502-4/2 号资质证书规定经营）；机电设备安装工程专业承包叁级；电子工程专业承包叁级；计算机系统集成；轨道交通控制系统、信号系统及控制设备和软件、通信产品及其配件的开发、安装、调试、销售；社会公共安全设备、交通工程设备设计、技术开发、产品销售及安装；自动售检票系统、乘客信息显示系统、综合安防系统、门禁系统、综合监控系统设备、软件的设计、销售及安装；轨道交通计算机集成系统开发；信息咨询；数据库及计算机网络服务；通信工程及技术服务；通信工程总承包，电信工程专业承包；承包境外通信信息网络建设工程和境内国际招标工程（凭相关主管部门颁发的资质证书经营），国内贸易（不含专营、专卖、专控商品）。许可经营：加工、组装智能照明节电器、LED 灯；互联网信息服务业务（不含限制项目）；网络培训服务；从事生产线设备数字化改造及生产控制箱。

二、历史沿革及股本变动情况

（一）公司设立情况

赛为智能前身为深圳市赛为实业有限公司，根据公司 2008 年 8 月 8 日召开的创立大会的决议，公司由有限责任公司整体变更为股份有限公司，变更后的注册资本为人民币 6,000 万元。2008 年 8 月 27 日，赛为智能在深圳市工商行政管

理局登记注册，领取了注册号为 440301103410125 的《企业法人营业执照》。赛为智能设立时股权结构如下：

单位：股

序号	发起人	持股数	持股比例
1	周勇	18,766,355	31.277%
2	封其华	11,358,470	18.930%
3	周新宏	10,370,941	17.285%
4	周嵘	5,432,235	9.054%
5	陈中云	3,457,176	5.762%
6	商毛红	1,177,647	1.963%
7	卿济民	777,176	1.296%
8	胡祝银	259,059	0.432%
9	吴悦	259,059	0.432%
10	宁群仪	259,059	0.432%
11	钱嘉琛	259,059	0.432%
12	深圳中科汇商创业投资有限公司	4,705,882	7.842%
13	无锡中科汇盈创业投资有限责任公司	2,352,941	3.922%
14	深圳市恒之丰科技有限公司	564,941	0.941%
	合计	60,000,000	100.000%

（二）公司上市及历次股本变动情况

1、首次公开发行股份并上市

经中国证券监督管理委员会证监许可[2009]1460 号文核准，赛为智能于 2010 年 1 月 20 日公开发行人民币普通股（A 股）2,000 万股。本次发行采用网下向配售对象配售与网上向社会公众投资者定价发行相结合的方式，其中网下配售 400 万股，网上定价发行 1,600 万股，发行价格为 22.00 元/股。2010 年 1 月 20 日经深圳证券交易所审核同意，赛为智能发行的人民币普通股股票在深圳证券交易所创业板上市交易。

首次公开发行股份后，赛为智能总股本为 8,000 万股，股本结构如下：

单位：股

序号	股东名称	持股数	持股比例
1	周勇	18,766,355	23.458%
2	封其华	11,358,470	14.198%
3	周新宏	10,370,941	12.964%

4	周嵘	5,432,235	6.790%
5	陈中云	3,457,176	4.322%
6	商毛红	1,177,647	1.472%
7	卿济民	777,176	0.972%
8	胡祝银	259,059	0.324%
9	吴悦	259,059	0.324%
10	宁群仪	259,059	0.324%
11	钱嘉琛	259,059	0.324%
12	深圳中科汇商创业投资有限公司	4,705,882	5.882%
13	无锡中科汇盈创业投资有限责任公司	2,352,941	2.941%
14	深圳市恒之丰科技有限公司	564,941	0.706%
15	社会公众股	20,000,000	25.000%
	合计	80,000,000	100.00%

2、2010年5月，第一次资本公积金转增股本

赛为智能根据2010年5月18日召开的公司2009年度股东大会决议，于2010年5月实施2009年度利润分配方案，即以2010年1月首次公开发行2,000万股后的股份总数8,000万股为基数，以未分配利润每10股送2股，共计1,600万股；以资本公积金转增股本，每10股转增0.5股，共计转增股份400万股；按每10股派发现金股利人民币1元（含税），共分配现金股利800万元。公司权益分派方案已于2010年5月28日全部实施完毕。

立信大华会计师事务所于2010年5月31日出具《验资报告》（立信大华验字[2010]048号），验证截至2010年5月27日，赛为智能已将截至2009年12月31日经审计的未分配利润中的1,600万元，资本公积中的400万元，合计2,000万元转增股本，赛为智能的总股本变更为10,000万元。

就该等股本变更，公司已于2010年6月21日完成工商变更登记。

3、2013年4月，第二次资本公积金转增股本

赛为智能根据2013年2月28日召开的公司2012年度股东大会议案，于2013年3月实施2012年度利润分配方案，即以2010年5月转增后的股份总数10,000万股为基数，以资本公积金转增股本，每10股转增12股，共计转增股份12,000万股；按每10股派发现金股利人民币1元（含税），共分配现金股利1000万元。公司权益分派方案已于2013年3月19日全部实施完毕。

大华会计师事务所于 2013 年 4 月 11 日出具《验资报告》（大华验字[2013]000096 号），验证截至 2013 年 3 月 19 日，赛为智能已将截至 2012 年 12 月 31 日经审计的资本公积中的 12,000 万元转增股本，赛为智能的总股本变更为 22,000 万元。

就该等股本变更，公司已于 2013 年 4 月 16 日完成工商变更登记。

4、2013 年 12 月，第一期限限制性股票激励计划第一次授权

2013 年 10 月 9 日，赛为智能 2013 年第二次临时股东大会审议通过了《限制性股票激励计划（修订案）及摘要》，2013 年 11 月 1 日公司第二届董事会第二十三次会议审议通过《关于调整限制性股票激励计划激励对象名单及授予数量的议案》及《关于向激励对象授予限制性股票的议案》，公司董事会同意向 46 名股权激励对象以 4.14 元/股的价格授予限制性股票 486 万股，新增股本 486 万元、资本公积 1,526.04 万元。本次股权激励实施后，赛为智能总股本由 22,000 万股增至 22,486 万股。

大华会计师事务所（特殊普通合伙）于 2013 年 11 月 25 日出具了《验资报告》（大华验字[2013]000343 号），对公司本次新增注册资本及其实收情况进行了审验。

本次限制性股票授予登记手续已于 2013 年 12 月 5 日完成。就该等股本变更，公司已于 2013 年 12 月 18 日完成工商变更登记。

5、2014 年 8 月，股份回购注销

2014 年 4 月 28 日，赛为智能召开第二届董事会第三十次会议，审议并通过《关于回购注销部分已不符合激励条件的已获授但尚未解锁的限制性股票的议案》，赛为智能第二届董事会全体董事一致同意，由于 2013 年度赛为智能公司净利润收益率指标未达到《限制性股票激励计划》（修订案）对年度业绩的要求，根据 2013 年第二次临时股东大会的授权，决定对 2014 年待解锁的限制性股票 145.8 万股全部进行回购注销，回购价格为 4.14 元/股，本次回购注销完成后，赛为智能的总股本由 22,486 万股变更为 22,340.2 万股。由于赛为智能于 2014 年 7 月 10 日实施了 2013 年度权益分派方案，依据《深圳市赛为智能股份有限公司限

限制性股票激励计划（修订案）》的规定，赛为智能于 2014 年 7 月 24 日召开第二届董事会第三十四次会议，将限制性股票的回购价格调整至 4.12 元/股。

大华会计师事务所于 2014 年 7 月 28 日出具《验资报告》（大华验字[2014]000261 号），验证截至 2014 年 7 月 28 日，赛为智能已减少股本 145.8 万元，总股本变更为 22,340.2 万元。

本次限制性股票的注销事宜已于 2014 年 8 月 8 日完成。且就该等股本变更，公司已于 2014 年 8 月 28 日完成工商变更登记。

6、2014 年 8 月，第一期限限制性股票激励计划第二次授权

2014 年 6 月 30 日，赛为智能召开第二届董事会第三十二次会议，审议通过了《关于确认预留限制性股票的授予价格、获授激励对象名单及份额的议案》与《关于向激励对象授予预留限制性股票相关事项的议案》，赛为智能董事会同意向吴悦、童庆、秦向方等 3 名激励对象以 6.43 元/股的价格授予限制性股票共计 52 万股。本次股权激励实施完毕后，赛为智能的总股本由 22,340.2 万股变更为 22,392.2 万股。

大华会计师事务所于 2014 年 8 月 14 日出具《验资报告》（大华验字[2014]000312 号），验证截至 2014 年 8 月 8 日，赛为智能已增加注册资本 52 万元，总股本变更为 22,392.2 万元。

本次限制性股票授予登记手续已于 2014 年 8 月 21 日完成。且就相应股本变更，公司已于 2014 年 8 月 29 日完成工商变更登记。

7、2015 年 1 月，股份回购注销

2014 年 10 月 23 日，赛为智能召开第三届董事会第二次会议，审议通过了《关于回购注销部分已不符合激励条件的已获授但尚未解锁的限制性股票的议案》，由于赛为智能限制性股票激励计划激励对象胡祝银、李行毅从赛为智能离职，不再符合继续作为赛为智能限制性股票激励计划激励对象的条件，因此董事会一致同意回购并注销该二人已获授权但尚未解锁的限制性股票共计 26.6 万股，回购价格为 4.12 元/股。本次回购注销完成后，赛为智能的总股本由 22,392.2 万股变更为 22,365.6 万股。

大华会计师事务所于 2014 年 12 月 16 日出具《验资报告》（大华验字[2014]000538 号），验证截至 2014 年 12 月 16 日，赛为智能已减少股本 26.6 万元，总股本变更为 22,365.6 万元。

本次限制性股票的注销事宜已于 2014 年 12 月 30 日完成。且就相应股本变更，公司已于 2015 年 1 月 5 日办理完成工商变更登记。

8、2015 年 10 月，股份回购注销

2015 年 7 月 13 日，赛为智能召开第三届董事会第十二次会议，审议通过了《关于回购注销部分已不符合激励条件的已获授但尚未解锁的限制性股票的议案》，由于赛为智能限制性股票激励计划激励对象顾文锦从赛为智能离职，不再符合继续作为赛为智能限制性股票激励计划激励对象的条件，因此董事会一致同意回购并注销顾文锦已获授权但尚未解锁的限制性股票共计 3.5 万股，回购价格为 4.10 元/股。本次回购注销完成后，赛为智能的总股本由 22,365.6 万股变更为 22,362.1 万股。

立信会计师事务所（特殊普通合伙）于 2015 年 9 月 22 日出具《验资报告》（信会师报字[2015]第 310832 号），验证截至 2015 年 9 月 10 日，赛为智能已减少股本 3.5 万元，总股本变更为 22,362.1 万元。

本次限制性股票的注销事宜已于 2015 年 9 月 30 日完成。且就相应股本变更，公司已于 2015 年 10 月 14 日办理完成工商变更登记。

9、2016 年 3 月，股份回购注销

2015 年 12 月 4 日，赛为智能召开第三届董事会第十八次会议，审议通过了《关于回购注销部分已不符合激励条件的已获授但尚未解锁的限制性股票的议案》，由于赛为智能限制性股票激励计划激励对象秦向方从赛为智能离职、董发兴业绩考核为 D 级，不再符合继续作为赛为智能限制性股票激励计划激励对象的条件，因此董事会一致同意回购并注销该二人已获授权但尚未解锁的限制性股票共计 8.5 万股，回购价格分别为 6.39 元/股（预留部分）、4.1 元/股（首次授予部分）。本次回购注销完成后，赛为智能的总股本由 22,362.1 万股变更为 22,353.6 万股。

立信会计师事务所（特殊普通合伙）于 2016 年 3 月 12 日出具《验资报告》（信会师报字[2016]第 310172 号），验证截至 2016 年 2 月 29 日，赛为智能已减少股本 8.5 万元，总股本变更为 22,353.6 万元。

本次限制性股票的注销事宜已于 2016 年 3 月 21 日完成。且就相应股本变更，公司已于 2016 年 3 月 29 日办理完成工商变更登记。

10、2016 年 5 月，第三次资本公积金转增股本

赛为智能根据 2016 年 4 月 20 日召开的公司 2015 年年度股东大会决议，于 2016 年 4 月实施了 2015 年度利润分配方案，即每 10 股派 0.3 元现金，同时，以资本公积金向全体股东每 10 股转增 5 股。公司权益分派方案已公告于 2016 年 4 月 29 日全部实施完毕。

立信会计师事务所（特殊普通合伙）于 2016 年 7 月 15 日出具《验资报告》（信会师报字[2016]第 310666 号），验证截至 2016 年 4 月 29 日，赛为智能已将资本公积中的 11,176.8 万元转增股本，总股本变更为 33,530.4 万元。

就该等股本变更，公司已于 2016 年 5 月 26 日完成工商变更登记。

11、2016 年 7 月，股份回购

2016 年 5 月 16 日，赛为智能召开第三届董事会第二十四次会议，审议通过了《关于回购注销部分已不符合激励条件的已获授但尚未解锁的限制性股票的议案》，由于赛为智能限制性股票激励计划激励对象周庆华、余成义从赛为智能离职，不再符合继续作为赛为智能限制性股票激励计划激励对象的条件，因此董事会一致同意回购并注销该二人已获授权但尚未解锁的限制性股票共计 18.375 万股，回购价格为 2.71 元/股。本次回购注销完成后，赛为智能的总股本由 33,530.4 万股变更为 33,512.025 万股。

立信会计师事务所（特殊普通合伙）于 2016 年 7 月 15 日出具《验资报告》（信会师报字[2016]第 310667 号），验证截至 2016 年 7 月 7 日，赛为智能已减少股本 18.375 万元，总股本变更为 33,512.025 万元。

本次限制性股票的注销事宜已于 2016 年 7 月 27 日完成。且就相应股本变更，公司已于 2016 年 8 月 3 日完成了工商变更登记。

12、2016年11月股份回购及第二期限制性股票激励计划授权

2016年11月4日，赛为智能召开第三届董事会第三十一次会议，审议通过了《关于调整第二期限制性股票激励计划激励对象名单及授予数量的议案》、《关于向第二期限制性股票激励计划激励对象授予限制性股票的议案》和《关于回购注销部分已不符合激励条件的已获授但尚未解限的限制性股票的议案》，同意确定2016年11月4日为授予日，授予149名激励对象705.70万股限制性股票；董发兴在2015考核年度内个人工作业绩考核为D级，已不符合激励条件，公司回购并注销董发兴已获授但尚未解限的限制性股票5.25万股，回购价格为2.71元/股。

2016年11月5日，赛为智能分别于巨潮咨询网（www.cninfo.com.cn）及中国证券报等相关报刊发布《关于回购注销部分已不符合激励条件的限制性股票减少注册资本的债权人公告》，就本次因股份回购注销而减少公司注册资本的相关事宜向公司相关债权人公告。

2016年12月14日，赛为智能公告《第二期限制性股票激励计划首次授予激励对象名单（调整后）》，在确定授予日后的资金缴纳、股份登记过程中，有11名激励对象因个人原因放弃认购其对应的限制性股票，共计15.02万股，因此，赛为智能本次限制性股票激励计划实际授予对象为138人，实际授予的股票数量为690.68万股。

根据中登公司于2016年12月15日出具的《发行人股本结构表》和赛为智能于2016年12月14日公告的《关于第二期限制性股票首次授予登记完成的公告》，赛为智能已实施并完成了相关限制性股票的授予登记工作。

根据立信会计师事务所（特殊普通合伙）于2016年12月6日出具的《验资报告》（信会师报字[2016]310930号），截至2016年12月2日，赛为智能已收到138位激励对象认购690.68万股限制性股票缴纳的货币资金出资款50,212,436元，其中新增注册资本（股本）6,906,800元，其余43,305,636元计入资本公积。本次变更后赛为智能注册资本变更为342,027,050元。

截至本报告书出具之日，赛为智能仍在办理上述股份增资及股份回购的工商登记事宜。

三、上市公司最近三年控股权变动情况

公司最近三年的控股股东和实际控制人均为周勇。自上市以来，公司未发生控股股东和实际控制人变动的情况。

四、控股股东及实际控制人

公司的控股股东和实际控制人为周勇，现任本公司董事长、总经理，截至本报告书签署日，其持有公司 63,373,651 股股份，占公司总股本的 18.91%。

周勇，男，中国国籍，身份证号码 430104196210****，无境外永久居留权，硕士研究生学历，高级工程师，1997 年至今任职于赛为智能，现任公司董事长、总经理。

五、主营业务发展情况

赛为智能是专业的智慧城市投资、建设、运营综合服务商。公司致力于智慧城市顶层设计、大数据分析，擅于提供智慧交通、智慧建筑、智慧医疗、智慧教育、智慧农业、智慧数据中心等行业整体解决方案，企业实力位居国内行业前列。公司始终坚持“以人为本，应用科学知识创造最大经济和社会效益，服务社会，回报社会”的核心价值观，力争成为世界范围内智慧城市产业领域建设的领先企业。

近年来，借助智慧城市快速发展的契机，公司加大对外投资力度，大力发展智慧产品的研发与生产，不断开拓智能化系统应用的各个领域，包括无人机和轨道交通车载装备的生产，通信与自动控制技术研究，电力电子元器件制造，工业机器人的设计、生产、销售及服务，智慧无线电产品和智慧无线电整体解决方案的提供，智慧医疗技术方面的咨询与服务等“智慧+”领域，形成了多元化的产业格局。

此外，公司顺应时代趋势，在稳步发展主业的同时积极探索新的业务领域，不断丰富和完善产业链，积极探索大数据业务、发展互联网金融与互联网农业、开拓海外市场并涉足进出口贸易。公司在巩固传统市场和业务的基础上，解放思想、创新发展，初步实现了产业布局更加趋于合理，产品结构日益多元化的发展

目标。

六、公司最近三年及一期主要财务指标

根据赛为智能 2013 年、2014 年、2015 年审计报告以及经立信会计师审阅的 2016 年 1-9 月财务数据，赛为智能 2013 年度、2014 年度、2015 年度以及 2016 年 1-9 月合并口径的主要财务指标如下：

（一）资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
总资产	157,258.25	126,108.53	99,301.14	100,472.07
总负债	73,623.99	50,157.96	31,341.92	36,533.45
所有者权益合计	83,634.27	75,950.57	67,959.22	63,938.62
归属于上市公司股东的所有者权益合计	76,496.27	73,464.70	64,942.53	61,871.73

（二）利润表主要数据

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度	2013年度
营业收入	34,925.97	66,494.36	61,958.58	42,829.26
利润总额	3,801.80	9,717.29	7,145.49	3,819.28
净利润	4,009.40	8,281.55	6,224.07	3,185.45
归属于上市公司股东的净利润	3,596.87	7,745.72	5,245.44	2,943.60

（三）财务指标

项目	2016年1-9月/ 2016年9月30日	2015年度/ 2015年12月31日	2014年度/ 2014年12月31日	2013年度/ 2013年12月31日
资产负债率	46.82%	39.77%	31.56%	36.36%
毛利率	19.06%	24.00%	22.49%	19.65%
基本每股收益（元/股）	0.11	0.35	0.23	0.13
加权净资产收益率	4.80%	11.26%	7.92%	5.00%

注：上表中基本每股收益数据直接取自各期审计报告和审阅报告，未考虑因派发股票股利、公积金转增股本等因素对各期数据可比性的影响。

七、最近三年重大资产重组情况

最近三年上市公司不存在《重组管理办法》规定的重大资产重组情形。

八、上市公司及其现任董事、监事、高级管理人员被司法机关、证监会调查以及最近三年所受行政处罚或刑事处罚情况的说明

截至本报告书签署日，上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形。

最近三年内，上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）或者刑事处罚的情形。

第三节 交易对方的基本情况

一、本次交易对方概况

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方为开心人信息的全体股东。

具体情况如下表：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	新余北岸	757.1193	58.3297
2	周斌	9.2447	0.7122
3	程炳皓	158.1105	12.1811
4	嘉乐投资	266.8039	20.5550
5	嘉志投资	66.7010	5.1388
6	福鹏宏祥	40.0206	3.0833
合计		1,298.0000	100.00

二、本次交易对方的具体情况

（一）新余北岸的具体情况

1、企业概况

企业名称	新余北岸技术服务中心（有限合伙）
企业类型	有限合伙企业
注册地	江西省新余市仙女湖区河下镇人民政府
执行事务合伙人	北京开元腾信科技有限公司（委派代表：何颖惠）
认缴出资额	5,299.84万元
成立日期	2016年5月27日
统一社会信用代码	91360503MA35J1AE15
合伙期限	2016年05月27日至2021年05月26日
经营范围	技术开发、技术转让、信息技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；经济贸易咨询；财务咨询；会议服务(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)

2、历史沿革

（1）2016年5月，新余北岸成立

2016年5月25日，周斌、程炳皓与开元腾信签订《合伙协议》，共同出资设立新余北岸，设立时出资额为10万元。2016年5月27日，新余北岸领取了

由江西省新余市仙女湖区市场和质量监督管理局颁发的营业执照，设立完成后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例	类型
1	开元腾信	0.10	1.00%	普通合伙人
2	周斌	9.20	92.00%	有限合伙人
3	程炳皓	0.70	7.00%	有限合伙人
合计		10.00	100.00%	-

(2) 2016年8月，增加出资额

2016年8月8日，经新余北岸合伙人一致同意，新余北岸认缴出资额增加至5,299.84万元。2016年8月24日，新余北岸完成工商变更登记，本次增加出资额后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例	类型
1	开元腾信	53.00	1.00%	普通合伙人
2	周斌	4,875.85	92.00%	有限合伙人
3	程炳皓	370.99	7.00%	有限合伙人
合计		5,299.84	100.00%	-

3、出资结构及实际控制人

根据新余北岸的《合伙协议》，开元腾信是新余北岸的普通合伙人，开元腾信具体情况如下：

(1) 基本信息：

企业名称	北京开元腾信科技有限公司
企业类型	有限责任公司
注册地	北京市海淀区翠微路2号院1幢3层3227号
法定代表人	周斌
注册资本	100万元
成立日期	2015年1月20日
统一社会信用代码	911101083273169043
经营期限	2015年1月20日至2035年1月19日
经营范围	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；经济贸易咨询；投资咨询；会议服务。（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。）

（2）股权结构

序号	股东名称	认缴出资（万元）	出资比例
1	周斌	99.00	99.00%
2	程炳皓	1.00	1.00%
合计		100.00	100.00%

（3）主营业务概况与对外投资情况

开元腾信主要从事投资管理、投资咨询等业务。截至本报告书签署日，除新余北岸外，开元腾信其他对外投资情况如下：

序号	公司名称	控制关系	主营业务
1	新余万泉技术服务中心（有限合伙）	持有 1% 出资并任普通合伙人	股权投资

截至本报告书签署日，新余万泉技术服务中心（有限合伙）正在办理注销程序。

（4）最近两年主要财务数据

开元腾信成立于 2015 年 1 月 20 日，其 2015 年的主要财务数据如下：

单位：元

项目	2015-12-31/2015 年度
总资产	54,382.21
总负债	63,000.00
所有者权益	-8,617.79
营业收入	-
营业利润	-8,617.79
利润总额	-8,617.79
净利润	-8,617.79

注 1：开元腾信为持股平台，因此自设立以来未产生营业收入；

注 2：上述财务数据未经审计。

4、主营业务概况及对外投资情况

新余北岸的主营业务为投资管理及投资咨询。截至本报告书签署日，除开心人信息外，新余北岸不存在其他对外投资的情况。

5、最近两年主要财务数据

新余北岸设立于 2016 年 5 月 27 日，成立至今尚未满一个会计年度。

（二）周斌的具体情况

1、基本信息

姓名	周斌
曾用名	无
性别	男
国籍	中国
境外居留权	无
住所	北京市朝阳区六里屯*号楼***号
通讯地址	北京海淀区北二街 10 号泰鹏大厦 11 层
身份证号码	620102198210*****

2、最近三年的任职经历

任职单位	起止日期	职务	是否与任职单位存在产权关系
开心人信息	2012.4-至今	历任总监、副总裁，现任总裁	是

3、控制或投资的其他企业

截至本报告书签署日，除开心人信息之外，周斌直接或间接投资或控制的企业包括新余北岸、新余万泉技术服务中心（有限合伙）、开元腾信以及拆除 VIE 协议控制架构后正在注销的开曼公司、Kaixin001、Kagitar、Happyoneton 等境外主体。除上述企业之外，周斌未控制或投资其他企业。

（三）程炳皓的具体情况

1、基本信息

姓名	程炳皓
曾用名	无
性别	男
国籍	中国
境外居留权	无
住所	北京市崇文区东唐街**号
通讯地址	北京市崇文区东唐街**号
身份证号码	110111197201*****

2、最近三年的任职经历

任职单位	起止日期	职务	是否与任职单位存在产权关系
开心人信息	2008.2-2016.7	曾任执行总裁	是

3、控制或投资的其他企业

截至本报告书签署日，除新余北岸、开元腾信及其子公司，以及搭建及调整返程投资架构过程中设立的境外持股平台 NewYouth 之外，程炳皓未控制或投资其他企业。

（四）嘉乐投资的具体情况

1、企业概况

企业名称	共青城嘉乐投资管理合伙企业（有限合伙）
企业类型	有限合伙企业
注册地	江西省九江市共青城市私募基金园区405-376
执行事务合伙人	深圳嘉禾资产管理有限公司（委派代表：林建勋）
认缴出资额	21,250万元
成立日期	2016年4月20日
统一社会信用代码	91360405MA35HD312R
合伙期限	自2016年04月20日至2021年04月19日
经营范围	投资管理、资产管理、项目投资。（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）

2、历史沿革

（1）2016年4月，嘉乐投资成立

2016年4月20日，嘉禾资产和林建勋签订《合伙协议》，共同出资设立嘉乐投资，设立时认缴出资额为3,000万元。2016年4月20日，嘉乐投资领取了由共青城市市场监督管理局颁发的营业执照，设立完成后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例（%）	类型
1	嘉禾资产	100.00	3.3333	普通合伙人
2	林建勋	2,900.00	96.6667	有限合伙人
合计		3,000.00	100.00	-

（2）2016年8月，增加出资额

根据嘉乐投资合伙人于2016年7月18日签订的《合伙协议》，嘉乐投资新增22名有限合伙人，认缴出资额增加至21,250万元。2016年8月29日，嘉乐

投资完成工商变更登记，领取了由共青城市市场监督管理局换发的营业执照，本次增加出资额后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例（%）	类型
1	嘉禾资产	50	0.24	普通合伙人
2	林建勋	2,000	9.41	有限合伙人
3	陈婵凤	5,000	23.53	有限合伙人
4	李鹤	3,000	14.12	有限合伙人
5	陆娜	1,000	4.71	有限合伙人
6	陈滨	1,000	4.71	有限合伙人
7	纪金浚	500	2.35	有限合伙人
8	陈涛	1,000	4.71	有限合伙人
9	陈志雄	500	2.35	有限合伙人
10	谭永才	500	2.35	有限合伙人
11	程玉贤	600	2.82	有限合伙人
12	吴宇风	300	1.41	有限合伙人
13	黄美琴	200	0.94	有限合伙人
14	李佳	500	2.35	有限合伙人
15	肖燕銮	500	2.35	有限合伙人
16	安凤友	500	2.35	有限合伙人
17	深圳高鹏企业服务股份有限公司	200	0.94	有限合伙人
18	郑鹏贞	200	0.94	有限合伙人
19	曹勇	200	0.94	有限合伙人
20	郑清英	1,000	4.71	有限合伙人
21	谢伟峡	300	1.41	有限合伙人
22	吴俊祥	100	0.47	有限合伙人
23	陈昊宇	100	0.47	有限合伙人
24	陈颂敏	2,000	9.41	有限合伙人
合计		21,250	100.00	-

3、出资结构及实际控制人

根据嘉乐投资《合伙协议》，嘉禾资产是嘉乐投资的普通合伙人及执行事务合伙人，负责嘉乐投资日常运营管理、对外投资及对被投资对象实施管理等相关工作，有限合伙人不参与合伙企业经营管理。根据《合伙企业法》，合伙企业普通合伙人对合伙企业债务承担无限连带责任，嘉禾资产对嘉乐投资有一定的控制权。嘉禾资产的具体情况如下：

(1) 基本信息

企业名称	深圳嘉禾资产管理有限公司
企业类型	有限责任公司
注册地	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)
法定代表人	林建勋
注册资本	1,000万元
成立日期	2015年7月28日
统一社会信用代码	91440300349804394Q
经营期限	永久
经营范围	受托资产管理(不得从事信托、金融资产管理、证券资产管理等业务); 受托管理股权投资基金(不得以任何方式公开募集和发行基金及其它 限制项目); 投资于证券市场的投资管理(理财产品须通过信托公司 发行,在监管机构备案,资金实现第三方银行托管,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; 投资咨询、投资顾问、企业管理咨询(以上均不含限制项目); 投资兴办实业(具体项目另行申报)。

(2) 股权结构

截至本报告书签署日,广州市嘉诺投资咨询有限公司持有嘉禾资产 50% 股权,系嘉禾资产控股股东。李枝持有广州市嘉诺投资咨询有限公司 100% 的股权,是嘉禾资产的实际控制人。

李枝,女,中国国籍,无境外永久居留权,身份证号码为445121198307*****。

嘉禾资产的具体股权结构如下表:

序号	股东名称	认缴出资(万元)	持股比例(%)
1	广州市嘉诺投资咨询有限公司	500	50
2	陈华	400	40
3	林建勋	100	10
合计		1,000	100

(3) 主营业务概况与对外投资情况

嘉禾资产成立于 2015 年 7 月 28 日,主要从事受托资产管理及股权投资业务。截至本报告书签署日,除嘉乐投资和嘉志投资外,嘉禾资产投资的其他企业如下:

序号	公司/企业名称	控制关系	主营业务
1	共青城嘉逸投资管理合伙企业 (有限合伙)	持有 0.195% 出资并任普通合伙人	股权投资

序号	公司/企业名称	控制关系	主营业务
2	深圳嘉和壹号股权投资合伙企业（有限合伙）	持有 0.5% 出资并任普通合伙人	股权投资
3	深圳嘉和贰号股权投资合伙企业（有限合伙）	持有 1% 出资并任普通合伙人	股权投资
4	深圳嘉逸股权投资合伙企业（有限合伙）	持有 58.33% 出资并任普通合伙人	股权投资
5	共青城嘉启投资管理合伙企业（有限合伙）	持有 1% 出资并任普通合伙人	股权投资
6	共青城嘉立投资管理合伙企业（有限合伙）	持有 1% 出资并任普通合伙人	股权投资
7	共青城嘉飞投资管理合伙企业（有限合伙）	持有 1% 出资并任普通合伙人	股权投资
8	共青城嘉向投资管理合伙企业（有限合伙）	持有 1% 出资并任普通合伙人	股权投资

（4）嘉禾资产最近两年的主要财务数据

嘉禾资产成立于 2015 年 7 月 28 日，其 2015 年经审计的主要财务数据如下：

单位：元

项目	2015-12-31/2015 年度
总资产	3,151,933.17
总负债	184,461.69
所有者权益	2,967,471.48
营业收入	499,000.00
营业利润	-32,186.84
利润总额	-32,528.52
净利润	-32,528.52

4、主营业务概况及对外投资情况

嘉乐投资设立以来的主营业务为对开心人信息进行投资和投资管理，无其他业务，亦无其他对外投资。

5、最近两年的主要财务数据

嘉乐投资设立于 2016 年 4 月 20 日，成立至今尚未满一个会计年度。

6、备案情况

截至本报告书签署日，嘉禾资产已办理私募基金管理人登记，编号为 P1026625；嘉乐投资已于 2016 年 9 月 7 日在中国证券投资基金业协会完成私募

投资基金备案证明，备案编码为 SM2081。

（五）嘉志投资的具体情况

1、企业概况

企业名称	共青城嘉志投资管理合伙企业（有限合伙）
企业类型	有限合伙企业
注册地	江西省九江市共青城市私募基金园区405-378
执行事务合伙人	深圳嘉禾资产管理有限公司（委派代表：林建勋）
认缴出资额	5,050万元
成立日期	2016年4月20日
统一社会信用代码	91360405MA35HD304Y
合伙期限	自2016年04月20日至2036年04月19日
经营范围	投资管理、资产管理、项目投资。（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）

2、历史沿革

（1）2016年4月，嘉志投资成立

2016年4月20日，嘉禾资产和林建勋签订《合伙协议》，共同出资设立嘉志投资，设立时认缴出资额为3,000万元。2016年4月20日，嘉志投资领取了由共青城市市场监督管理局颁发的营业执照，设立完成后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例（%）	类型
1	嘉禾资产	100	3.3333	普通合伙人
2	林建勋	2,900	96.6667	有限合伙人
合计		3,000	100.00	-

（2）2016年7月，增加出资额

根据嘉志投资合伙人作出的《变更登记决定书》以及于2016年7月28日签订的《合伙协议》，嘉志投资新增7名有限合伙人，认缴出资额增加至7,950万元。本次增加出资额后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例（%）	类型
1	嘉禾资产	50	0.6289	普通合伙人
2	林建勋	2,900	36.4780	有限合伙人
3	蔡永忠	1,100	13.8365	有限合伙人
4	广州路翔投资有限公司	800	10.0629	有限合伙人

5	林佳楷	800	10.0629	有限合伙人
6	周俊卿	300	3.7736	有限合伙人
7	陈宇丹	300	3.7736	有限合伙人
8	林伟填	1,400	17.6101	有限合伙人
9	庄泽勇	300	3.7736	有限合伙人
合计		7,950	100.00	-

（3）2016年7月，减少出资额

根据嘉志投资合伙人作出的《变更登记决定书》及2016年7月28日签署的《合伙协议》，林建勋自嘉志投资退伙，嘉志投资认缴出资减少至5,050万元。本次减少出资额后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例（%）	类型
1	嘉禾资产	50	0.9901	普通合伙人
2	蔡永忠	1,100	21.7822	有限合伙人
3	广州路翔投资有限公司	800	15.8416	有限合伙人
4	林佳楷	800	15.8416	有限合伙人
5	周俊卿	300	5.9406	有限合伙人
6	陈宇丹	300	5.9406	有限合伙人
7	林伟填	1,400	27.7228	有限合伙人
8	庄泽勇	300	5.9406	有限合伙人
合计		5,050	100.00	-

3、出资结构及实际控制人

根据嘉志投资的合伙协议，嘉禾资产是嘉志投资的普通合伙人及执行事务合伙人，负责嘉志投资日常运营管理、对外投资及对被投资对象实施管理等相关工作，有限合伙人不参与合伙企业经营管理。根据《合伙企业法》，合伙企业普通合伙人对合伙企业债务承担无限连带责任，因此嘉禾资产对嘉志投资有一定的控制权。嘉禾资产的具体情况详见本节“二、本次交易对方的具体情况/（四）嘉乐投资的具体情况”之具体内容。

4、主营业务概况及对外投资情况

嘉志投资设立以来的主营业务为对开心人信息进行投资和投资管理，无其他业务，亦无其他对外投资。

5、最近两年主要财务数据

嘉志投资设立于 2016 年 4 月 20 日，成立至今尚未满一个会计年度。

6、备案情况

截至本报告书签署日，嘉禾资产已办理私募基金管理人登记，编号为 P1026625；嘉志投资已于 2016 年 9 月 5 日在中国证券投资基金业协会办理完毕私募基金备案，编号为 SM2073。

（六）福鹏宏祥的具体情况

1、企业概况

企业名称	深圳市福鹏宏祥贰号股权投资管理中心（有限合伙）
企业类型	有限合伙企业
注册地	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）
执行事务合伙人	深圳市福鹏资产管理有限公司
认缴出资额	7,694.10万元
成立日期	2015年6月23日
统一社会信用代码	914403003429374502
合伙期限	自2015年6月23日至2035年6月22日
经营范围	投资管理、经济信息咨询、企业管理咨询（均不含限制项目）；股权投资。

2、历史沿革

（1）2015 年 6 月，福鹏宏祥成立

2015 年 6 月 8 日，福鹏资产和胡波签订《合伙协议》，共同出资设立福鹏宏祥，设立时认缴出资额为 500 万元。2015 年 6 月 23 日，福鹏宏祥领取了由深圳市市场监督管理局颁发的营业执照，设立完成后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例（%）	类型
1	福鹏资产	495	99	普通合伙人
2	胡波	5	1	有限合伙人
合计		500	100	-

（2）2016 年 8 月，增加出资额

2016 年 8 月 26 日，福鹏宏祥新增 6 名有限合伙人，认缴出资额增加至 3,399.1

万元。2016年8月30日，福鹏宏祥完成工商变更登记。根据福鹏宏祥合伙人于2016年8月26日签订的《合伙协议》，本次增加出资额后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例（%）	类型
1	福鹏资产	495.00	14.5626	普通合伙人
2	许尔明	1,000.00	29.4195	有限合伙人
3	何四匹	500.00	14.7097	有限合伙人
4	梅立寰	392.00	11.5324	有限合伙人
5	陈文康	330.00	9.7084	有限合伙人
6	杨杰	277.10	8.1521	有限合伙人
7	胡波	205.00	6.0310	有限合伙人
8	黄瑾	200.00	5.8839	有限合伙人
合计		3,399.10	100.0000	-

(3) 2016年9月，增加出资额

2016年9月28日，福鹏宏祥新增19名有限合伙人，认缴出资额增加至8,188.10万元。根据深圳市市场监督管理局出具的[2016]第84824275号变更（备案）通知书，本次增加出资额后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例（%）	类型
1	福鹏资产	495.00	6.0455	普通合伙人
2	李绍珍	1000.00	12.2128	有限合伙人
3	许尔明	1000.00	12.2128	有限合伙人
4	王忠义	500.00	6.1064	有限合伙人
5	何四匹	500.00	6.1064	有限合伙人
6	袁汝平	500.00	6.1064	有限合伙人
7	郑耀英	500.00	6.1064	有限合伙人
8	梅立寰	392.00	4.7874	有限合伙人
9	陈文康	330.00	4.0302	有限合伙人
10	杨杰	277.10	3.3842	有限合伙人
11	李景红	220.00	2.6868	有限合伙人
12	姚水龙	206.00	2.5158	有限合伙人
13	贾荣世	206.00	2.5158	有限合伙人
14	胡波	205.00	2.5036	有限合伙人
15	张鑫娇	200.00	2.4426	有限合伙人
16	常立	200.00	2.4426	有限合伙人
17	黄瑾	200.00	2.4426	有限合伙人
18	庞华麒	200.00	2.4426	有限合伙人
19	吕成英	200.00	2.4426	有限合伙人
20	周治川	157.00	1.9174	有限合伙人

21	张俊兰	100.00	1.2213	有限合伙人
22	周娅	100.00	1.2213	有限合伙人
23	韦日鹏	100.00	1.2213	有限合伙人
24	张戎梅	100.00	1.2213	有限合伙人
25	卓双辉	100.00	1.2213	有限合伙人
26	林群	100.00	1.2213	有限合伙人
27	范伟	100.00	1.2213	有限合伙人
合计		8,188.10	100.0000	-

（4）2016年9月，减少出资额

2016年9月29日，经福鹏宏祥合伙人一致同意，普通合伙人福鹏资产减少认缴出资额至1万元，相应福鹏宏祥的认缴出资额减少至7,694.10万元。根据深圳市市场监督管理局出具的[2016]第84838681号变更（备案）通知书，本次减少出资额后的出资结构如下：

序号	合伙人名称	认缴出资（万元）	认缴出资比例（%）	类型
1	福鹏资产	1.00	0.0130	普通合伙人
2	李绍珍	1,000.00	12.9970	有限合伙人
3	许尔明	1,000.00	12.9970	有限合伙人
4	王忠义	500.00	6.4985	有限合伙人
5	何四匹	500.00	6.4985	有限合伙人
6	袁汝平	500.00	6.4985	有限合伙人
7	郑耀英	500.00	6.4985	有限合伙人
8	梅立寰	392.00	5.0948	有限合伙人
9	陈文康	330.00	4.2890	有限合伙人
10	杨杰	277.10	3.6015	有限合伙人
11	李景红	220.00	2.8593	有限合伙人
12	姚水龙	206.00	2.6774	有限合伙人
13	贾荣世	206.00	2.6774	有限合伙人
14	胡波	205.00	2.6644	有限合伙人
15	张鑫娇	200.00	2.5994	有限合伙人
16	常立	200.00	2.5994	有限合伙人
17	黄瑾	200.00	2.5994	有限合伙人
18	庞华麒	200.00	2.5994	有限合伙人
19	吕成英	200.00	2.5994	有限合伙人
20	周治川	157.00	2.0405	有限合伙人
21	张俊兰	100.00	1.2997	有限合伙人
22	周娅	100.00	1.2997	有限合伙人
23	韦日鹏	100.00	1.2997	有限合伙人
24	张戎梅	100.00	1.2997	有限合伙人

25	卓双辉	100.00	1.2997	有限合伙人
26	林群	100.00	1.2997	有限合伙人
27	范伟	100.00	1.2997	有限合伙人
合计		7,694.10	100.0000	-

3、出资结构及实际控制人

根据福鹏宏祥的合伙协议，福鹏资产是福鹏宏祥的普通合伙人及执行事务合伙人，负责福鹏宏祥日常运营管理、对外投资及对被投资对象实施管理等相关工作，有限合伙人不参与合伙企业经营管理。根据《合伙企业法》，合伙企业普通合伙人对合伙企业债务承担无限连带责任，福鹏资产对福鹏宏祥有一定的控制权。福鹏资产的具体情况如下：

（1）基本信息

企业名称	深圳市福鹏资产管理有限公司
企业类型	有限责任公司（自然人独资）
注册地	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）
法定代表人	杨杰
注册资本	1,000万元
成立日期	2014年7月30日
统一社会信用代码	91440300311809667C
经营期限	自2014年07月30日至2024年07月30日
经营范围	受托资产管理（不得从事信托、金融资产管理、证券资产管理等业务）；根据法律、行政法规、国务院决定等规定需要审批的，依法取得相关审批文件后方可经营）；经济信息咨询、企业管理咨询（以上均不含限制项目）；股权投资；投资管理、投资咨询（以上各项根据法律、行政法规、国务院决定等规定需要审批的，依法取得相关审批文件后方可经营）。

（2）股权结构

截至本报告书签署日，陈宝淦持有福鹏资产 100% 股权，系福鹏资产实际控制人。

陈宝淦，男，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码为 350203196709*****。

（3）主营业务概况与对外投资情况

福鹏资产成立于 2014 年 7 月 30 日，主要从事受托资产管理及股权投资业务。

截至本报告书签署日，福鹏资产控制的其他企业如下：

序号	公司名称	控制关系	主营业务
1	深圳市福鹏宏祥股权投资管理中心（有限合伙）	持有 0.05% 并任普通合伙人	股权投资
2	深圳市福鹏宏祥壹号股权投资管理中心（有限合伙）	持有 0.5% 并任普通合伙人	股权投资
3	深圳市福鹏宏祥叁号股权投资管理中心（有限合伙）	持有 0.1173% 并任普通合伙人	股权投资
4	深圳市縵子福鹏股权投资管理中心（有限合伙）	持有 0.01% 并任普通合伙人	股权投资
5	宁波梅山保税港区福鹏宏祥陆号股权投资管理中心（有限合伙）	持有 1% 并任普通合伙人	股权投资
6	宁波梅山保税港区福鹏宏祥柒号股权投资管理中心（有限合伙）	持有 0.03% 并任普通合伙人	股权投资
7	宁波梅山保税港区福鹏宏祥捌号股权投资管理中心（有限合伙）	持有 0.03% 并任普通合伙人	股权投资
8	宁波梅山保税港区福鹏宏祥玖号股权投资管理中心（有限合伙）	持有 1% 并任普通合伙人	股权投资
9	宁波梅山保税港区福鹏宏祥拾号股权投资管理中心（有限合伙）	持有 1% 并任普通合伙人	股权投资

（4）福鹏资产最近两年主要财务数据

福鹏资产 2014 年、2015 年经审计的主要财务数据如下：

单位：元

项目	2015-12-31/2015 年度	2014-12-31/2014 年度
总资产	571,729.57	7,367.29
总负债	687,220.00	40,000.00
所有者权益	-115,490.43	-32,632.71
营业收入	388,349.51	-
营业利润	-82,857.72	-32,632.71
利润总额	-82,857.72	-32,632.71
净利润	-82,857.72	-32,632.71

4、主营业务概况及对外投资情况

福鹏宏祥设立以来的主营业务为对开心人信息、国科政信科技（北京）股份有限公司及深圳市四季青园林股份有限公司进行投资和投资管理，无其他业务，亦无其他对外投资。

5、最近两年主要财务数据

福鹏宏祥成立于 2015 年 6 月 23 日，其 2015 年的主要财务数据如下：

单位：元

项目	2015-12-31/2015 年度
总资产	9,962.72
总负债	10,100.00
所有者权益	-137.28
营业收入	-
营业利润	-137.28
利润总额	-137.28
净利润	-137.28

注：上述财务数据未经审计。

6、备案情况

截至本报告书签署日，福鹏资产已办理私募基金管理人登记，编号为 P1010673；福鹏宏祥已于 2016 年 9 月 21 日在中国证券投资基金业协会完成私募基金备案，编号为 SM2854。

三、交易对方与上市公司的关联关系的说明

根据《上市规则》，本次交易前交易对方与上市公司不存在关联关系。本次交易完成后，交易对方新余北岸直接持有赛为智能的股份比例将超过 5%，周斌为新余北岸的实际控制人，其直接和间接持有赛为智能的股份比例也超过 5%，新余北岸、周斌将成为上市公司的关联方。

四、交易对方向上市公司推荐董事或者高级管理人员的情形

截至本报告书签署日，各交易对方未向上市公司推荐董事、监事及高管人员。根据《资产购买协议》，本次交易完成后，在上市公司第三届董事会成员任期届满之时，周斌将被提名为赛为智能第四届董事会董事候选人。

（一）本次交易完成后上市公司董事的具体推荐安排以及对上市公司治理及生产经营的影响

经核查，截至本报告书签署日，上市公司第三届董事会成员共有 9 名董事，

其中独立董事 3 名，第三届董事会将于 2017 年 8 月任期届满。根据上市公司和交易对方于 2016 年 10 月 12 日和 2016 年 12 月 13 日签署的《资产购买协议》和《资产购买补充协议》，本次交易完成后，上市公司将提名周斌为第四届董事会董事候选人。根据上市公司的确认，对周斌作为第四届董事会董事候选人的提名和选举，上市公司将严格根据《公司法》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》及上市公司章程、股东大会事规则等相关法律、法规、规范性文件的规定进行，最终以股东大会选举结果为准。除上述安排外，本次交易不涉及其他对上市公司董事会成员或组成的调整安排，也不涉及对上市公司治理结构的其他调整。

本次交易所涉及对第四届董事会的成员选派安排不会对赛为智能治理及生产经营产生不利影响，具体如下：

1、本次交易不会影响上市公司控制权及治理结构的稳定

根据赛为智能的公开披露信息，自首次公开发行股票并上市以来，董事会成员的构成情况如下表所示：

届次	董事名单
第一届董事会	周勇（董事长）、封其华、陈中云、周新宏、林敏雄、周嵘 独立董事：王立彦、梅慎实、潘玲曼
第二届董事会	周勇（董事长）、封其华、陈中云、周新宏、宁群仪、商毛红 独立董事：梅慎实、潘玲曼、彭海朝
第三届董事会	周勇（董事长）、封其华、陈中云、周新宏、宁群仪、商毛红 独立董事：胡振超、刘宁、王立彦

如上表所示，赛为智能历届董事会成员一直为 9 名，董事会构成一直较为稳定。目前的 9 名董事中，周勇、封其华、陈中云与周新宏均自第一届董事会以来一直担任赛为智能的董事，宁群仪及商毛红则分别于 1999 年与 2000 年入职赛为智能，并且自第二届董事会以来一直担任赛为智能的董事。根据赛为智能的说明，周勇作为公司的创始人和董事长，在上市公司决策战略性事务方面起到决定性影响，其他董事会成员在董事会决策层面上尊重周勇的意见，因此，周勇的意见对董事会的决策能够产生重要影响。

根据上市公司的确认，为保证上市公司业务的稳定运营，上市公司将尽力保证董事会构成的稳定，如周斌在本次交易完成后最终被选任为上市公司第四

届董事会成员之一，周斌应根据上市公司章程等依法参加上市公司董事会会议，参与讨论上市公司的经营计划和投资方案的制定等重大事项。

同时考虑到周新宏已承诺本次交易完成后将在董事会上与周勇保持一致，周斌已出具承诺认可周勇的赛为智能实际控制人地位，因此本次交易对赛为智能第四届董事会成员的安排不会对周勇在上市公司董事会层面的影响力产生重大不利影响。

2、本次交易所涉董事会成员选派安排将有利于上市公司的治理和业务经营

根据周斌的确认，如届时被任命为上市公司的董事，周斌将更加积极地结合自身作为互联网专业人才的优势，为上市公司实现利润增长和业务多元化而参与以开心人信息为代表的互联网文化娱乐板块的经营。

因此，上述对上市公司第四届董事会成员的安排事实上有利于促进上市公司的治理结构和业务经营。

（二）本次交易完成后上市公司监事、高级管理管理人员的选聘方式及调整安排

1、监事的选聘方式及调整安排

根据上市公司章程并经核查，上市公司监事会由 3 名监事组成，包括 2 名股东代表监事和 1 名职工代表监事。非职工监事由股东大会选举产生，职工代表监事由上市公司职工代表大会民主选举产生。

本次交易不涉及对监事会的调整安排。本次交易完成后，若涉及监事中非职工代表监事的调整，根据上市公司章程，有权股东可提出相关议案，提交股东大会审议。

2、高级管理人员的选聘方式及调整安排

根据上市公司章程并经核查，截至本报告书签署日，上市公司的高级管理人员包括总经理 1 名、副总经理 5 名、财务总监 1 名以及董事会秘书 1 名。高级管理人员均由上市公司董事会聘任或解聘。

本次交易不涉及对高级管理人员的调整安排。根据上市公司的确认，本次

交易完成后，在保持高级管理人员团队稳定的前提下，上市公司董事会可以根据实际业务开展的需要，适时选聘或调整高级管理人员。

（三）本次交易完成后保持上市公司控制权稳定的具体措施

为保持本次交易完成后上市公司控制权稳定，上市公司、交易对方采取的具体措施如下：

1、本次交易完成后，考虑配套融资前后，周勇单独持有上市公司 16.11% 及 14.64% 的股份，为上市公司的控股股东和实际控制人。为维护上市公司控制权的稳定，周勇已出具《关于不放弃深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺》，承诺在本次交易完成后的 60 个月内将不放弃上市公司控制权，将采取通过二级市场增持、协议受让、参与定向增发等措施以维持其对赛为智能的实际控制地位，切实保障了上市公司控制权的稳定性。为巩固周勇对上市公司的控制权，周勇与周新宏已签署了《一致行动协议》，双方约定在本次交易所发行的股份登记至交易对方名下之日起 36 个月内，周新宏（1）将其作为上市公司股东表决权委托给周勇行使；（2）在担任上市公司董事期间，对董事会审议议案的表决与周勇一致。通过以上安排，考虑配套融资前后，周勇实际控制的上市公司股份比例将达到 22.90% 和 20.82%，与周斌和新余北岸合计持股比例的差距进一步拉大到 14.90% 和 13.54%，周勇对赛为智能的控制权得到了进一步的巩固，并且至少将在本次交易后 60 个月内保持稳定。

2、交易对方均已签署了《关于不谋求深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺书》，承诺不谋求上市公司的控制权。

3、根据上市公司的承诺函，本次交易完成后，对于第三届董事会董事任职期满的改选事宜，将在尽力保证上市公司董事会构成的稳定的基础上进行。

4、根据周斌出具的承诺函，本次交易完成后，如周斌最终被选任为上市公司第四届董事会成员之一，其将根据上市公司章程依法参加上市公司董事会会议，参与讨论上市公司的经营计划和投资方案的制定等重大事项。

综上所述，上市公司控股股东和实际控制人以及交易对方已采取明确、有效的控制权稳定措施，巩固了周勇的实际控制人地位，促进了上市公司控制权

的稳定，该等措施及安排有利于完善上市公司治理结构，并且对上市公司的生产经营产生积极影响。

五、交易对方及其主要管理人员最近五年内受到行政处罚的基本情况

截至本报告书签署日，本次交易对方及其主要管理人员已出具承诺函，声明最近五年内未受过行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情形。

六、交易对方及其主要管理人员最近五年的诚信情况

截至本报告书签署日，本次交易对方及其主要管理人员最近五年诚信情况良好，并已出具承诺函，声明不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

七、各交易对方之间是否存在一致行动关系的说明

新余北岸为周斌控制的有限合伙企业，周斌和新余北岸存在一致行动关系。周斌和新余北岸持有开心人信息的股权合计占比为 59.0419%。

嘉乐投资和嘉志投资的普通合伙人（执行事务合伙人）均为深圳嘉禾资产管理有限公司，存在一致行动关系。嘉乐投资和嘉志投资持有开心人信息的股权合计占比为 25.6938%。

除上述一致行动关系和关联关系外，本次交易的交易对方之间不存在其他一致行动关系或关联关系，具体分析如下：

（一）本次重组的交易对方之间存在的一致行动关系

1、周斌与新余北岸之间构成一致行动关系

根据新余北岸现行有效的合伙协议，截至本报告书签署日，新余北岸合伙人的权益结构如下表所示：

序号	合伙人名称/姓名	合伙人性质	认缴出资额（万元）	认缴出资比例
1	开元腾信	普通合伙人	53.00	1%

序号	合伙人名称/姓名	合伙人性质	认缴出资额（万元）	认缴出资比例
2	周斌	有限合伙人	4,875.85	92%
3	程炳皓	有限合伙人	370.99	7%
	合计	—	5,299.84	100%

根据开元腾信现行有效的公司章程，截至本报告书签署日，开元腾信的股东及股权比例如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额（万元）	认缴出资比例
1	周斌	99.00	99%
2	程炳皓	1.00	1%
	合计	100.00	100%

周斌直接及通过开元腾信间接持有新余北岸合计 93% 的权益。本次交易完成后，周斌和新余北岸均直接持有赛为智能的股份，符合《上市公司收购管理办法》第八十三条第二款第（七）项“持有投资者 30% 以上股份的自然人，与投资者持有同一上市公司股份”，为一致行动人。

2、嘉乐投资与嘉志投资之间构成一致行动关系

根据嘉乐投资与嘉志投资现行有效的合伙协议和营业执照，嘉乐投资和嘉志投资的普通合伙人及执行事务合伙人均为嘉禾资产，符合《上市公司收购管理办法》第八十三条第二款第（二）项“投资者受同一主体控制”，为一致行动人。

（二）交易对方周斌和程炳皓之间不构成一致行动关系

经核查，周斌与程炳皓虽然共同持有新余北岸和开元腾信的权益，存在《上市公司收购管理办法》第八十三条第二款第（六）项规定的“投资者之间存在合伙、合作、联营等其他经济利益关系”的情形，但基于以下事项，周斌与程炳皓之间不构成一致行动关系：

1、新余北岸和开元腾信均仅为持股平台，并不实际开展任何其他经营业务，周斌和程炳皓并不存在通过新余北岸和开元腾信的其他经营活动获取经济利益的安排。

2、根据新余北岸的合伙人协议，开元腾信作为新余北岸的普通合伙人执行合伙企业事务；根据开元腾信的公司章程，周斌持有开元腾信 99% 的股权并按持

股比例享有股东权利，包括但不限于表决权、提案权等，可以绝对控制开元腾信。因此，周斌可以通过开元腾信间接控制新余北岸，无须为获得对开元腾信和新余北岸的控制权而与程炳皓采取一致行动。

3、程炳皓作为新余北岸的有限合伙人不执行合伙事务，作为开元腾信的股东仅按其 1%的持股比例享有股东权利，程炳皓对新余北岸及开元腾信并无其他特殊权利安排。此外，程炳皓已于 2016 年 7 月从开心人信息离职，不再参与开心人信息的日常经营管理。

4、程炳皓与周斌已出具《关于不存在一致行动关系的声明》，确认其在过去、现在行使新余北岸的合伙人权益或开元腾信的股东权利时，均根据自身意愿独立行使股东权利，彼此未签署一致行动协议，也不存在其他一致行动的安排，未来也不会通过协议、其他安排等方式采取任何一致行动；本次交易完成并取得赛为智能的股份后，彼此也不会因为共同持有新余北岸或开元腾信的权益而在行使上市公司的股东的权利时采取任何一致行动。

综上所述，周斌与程炳皓彼此之间相互独立，不构成一致行动关系。

第四节 交易标的基本情况

一、开心人信息基本情况

公司名称	北京开心人信息技术有限公司
成立日期	2008年02月26日
公司类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
注册资本	1,298万元
法定代表人	周斌
主要经营场所	北京市海淀区海淀北二街 10 号 1101 室
社会统一信用代码	91110108672848792T
经营期限	2008年2月26日至2028年2月25日
经营范围	技术开发；利用信息网络经营音乐娱乐产品、游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）、艺术品、演出剧（节）目、动漫产品、从事网络文化产品的展览、比赛活动；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）（互联网信息服务不含新闻、教育、医疗保健、药品和医疗器械，含出版、电子公告服务），利用www.kaixin001.com网站发布广告；互联网游戏出版；第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务）。（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、开心人信息的历史沿革

（一）公司设立

2008年2月22日，程炳皓和俞驰签署《北京开心人信息技术有限公司章程》，共同出资人民币3万元设立开心人信息，其中程炳皓以货币出资1.8万元，俞驰以货币出资1.2万元。

2008年2月21日，北京永恩力合会计师事务所有限公司出具的永恩验字[2008]第08A029243号《验资报告》，审验截至2008年2月2日，开心人信息已收到全体股东缴纳的注册资本合计人民币3万元。其中程炳皓以货币缴纳出资1.8万元，俞驰以货币缴纳出资1.2万元。

2008年2月26日，北京市工商行政管理局海淀分局向开心人信息颁发了《企业法人营业执照》（注册号：110108010824247），开心人信息正式成立，设立

时注册资本为 3 万元。开心人信息设立时的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴出资（万元）	出资方式	持股比例
1	程炳皓	1.80	1.80	货币	60.00%
2	俞驰	1.20	1.20	货币	40.00%
合计		3.00	3.00	-	100.00%

（二）历次增资及股权转让情况

1、2008 年 8 月，第一次增资

2008 年 8 月 12 日，开心人信息股东会通过决议，同意注册资本由 3 万元增加至 100 万元，其中程炳皓以货币增资 58.2 万元，俞驰以货币增资 38.8 万元，并相应修改公司章程。同日，北京永恩力合会计师事务所有限公司出具永恩验字[2008]第 08A184121 号《验资报告》，对上述出资进行了审验。

2008 年 8 月 14 日，北京市工商行政管理局海淀分局向开心人信息核发了新的《企业法人营业执照》（注册号：110108010824247），开心人信息已就本次注册资本变更完成工商登记。

本次增资后，开心人信息的股权结构为：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴出资（万元）	出资方式	持股比例
1	程炳皓	60.00	60.00	货币	60.00%
2	俞驰	40.00	40.00	货币	40.00%
合计		100.00	100.00	-	100.00%

2、2009 年 8 月，第二次增资

2009 年 7 月 30 日，开心人信息股东会通过决议，同意注册资本由 100 万元增加至 1,000 万元，其中新股东开心人广告以货币增资 900 万元，并相应修改公司章程。

2009 年 8 月 4 日，北京诚和会计师事务所有限公司出具了诚和[2009]验字第 041 号《验资报告》，对上述出资进行了审验。

2009 年 8 月 7 日，北京市工商行政管理局海淀分局向开心人信息核发了新的《企业法人营业执照》（注册号：110108010824247），开心人信息已就本次注册资本变更完成工商登记。

本次增资后，开心人信息的股权结构为：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴出资（万元）	出资方式	持股比例
1	程炳皓	60.00	60.00	货币	6.00%
2	俞驰	40.00	40.00	货币	4.00%
3	开心人广告	900.00	900.00	货币	90.00%
合计		1,000.00	1,000.00	-	100.00%

3、2009年8月，第一次股权转让

2009年8月12日，开心人信息股东会通过决议，同意开心人广告将其持有的540万元出资转让给程炳皓，360万元出资转让给俞驰，并相应修改公司章程。同日，开心人广告与程炳皓、俞驰就上述股权转让签订了相应的《出资转让协议书》。

2009年8月27日，北京市工商行政管理局海淀分局向开心人信息核发了新的《企业法人营业执照》（注册号：110108010824247），开心人信息已就本次股权变更完成工商变更登记。

本次股权变更后，开心人信息的股权结构为：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴出资（万元）	出资方式	持股比例
1	程炳皓	600.00	600.00	货币	60.00%
2	俞驰	400.00	400.00	货币	40.00%
合计		1,000.00	1,000.00	-	100.00%

4、2016年7月，第二次股权转让

2016年7月4日，开心人信息股东会通过决议，同意股东俞驰将其持有的400万元出资转让给新余北岸，股东程炳皓将其持有的357.1193万元出资转让给新余北岸、9.2447万元出资转让给周斌，并相应修改公司章程。

2016年7月4日，程炳皓、俞驰与新余北岸、周斌签订《股权转让协议》，约定俞驰将其持有的400万元出资转让给新余北岸，转让价款2,800万元；股东程炳皓将其持有的357.1193万元出资、9.2447万元出资分别转让给新余北岸和周斌，转让价款分别为2,499.8351万元和64.7129万元。

2016年7月7日，北京市工商行政管理局海淀分局向开心人信息核发了新

的《营业执照》（统一社会信用代码：91110108672848792T），开心人信息已就本次股权变更完成工商变更登记。

本次股权变更后，开心人信息的股权结构为：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴出资（万元）	出资方式	持股比例
1	新余北岸	757.1193	757.1193	货币	75.7119%
2	程炳皓	233.6360	233.6360	货币	23.3636%
3	周斌	9.2447	9.2447	货币	0.9245%
合计		1,000.0000	1,000.0000	-	100.0000%

5、2016年8月，第三次增资和第三次股权转让

2016年7月25日，嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥与周斌、新余北岸、程炳皓签署了《关于北京开心人信息技术有限公司的投资协议》，约定：（1）嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥以共计22,300.00万元的增资款向开心人信息增资，其中的298.00万元计入开心人信息的注册资本，剩余22,002.00万元计入开心人信息的资本公积；（2）程炳皓将其持有的53.9468万元出资转让给嘉乐投资，转让价款为4,071.4286万元；将其持有的13.4867万元出资转让给嘉志投资，转让价款为1,017.8571万元；将其持有的8.092万元的出资转让给福鹏宏祥，转让价款610.7143万元。同日，程炳皓与嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥分别签订了相应的《出资转让协议》。

2016年8月17日，开心人信息股东会通过决议，同意开心人信息注册资本由1,000.00万元增至1,298.00万元，由新股东嘉乐投资以货币缴纳新增注册资本212.8571万元，嘉志投资以货币缴纳新增注册资本53.2143万元，福鹏宏祥以货币缴纳新增注册资本31.9286万元；股东程炳皓将其持有的53.9468万元出资转让给嘉乐投资，将其持有的13.4867万元出资转让给嘉志投资，将其持有的8.092万元出资转让给福鹏宏祥，并相应修改公司章程。

2016年8月30日，北京慧智宏景会计师事务所有限公司出具了慧智宏景会验字[2016]048号《验资报告》，对上述出资进行了审验。

2016年8月18日，北京市工商局海淀分局向开心人信息核发了新的《营业执照》（统一社会信用代码：91110108672848792T），开心人信息已就本次增

资及股权转让变更完成工商变更登记。

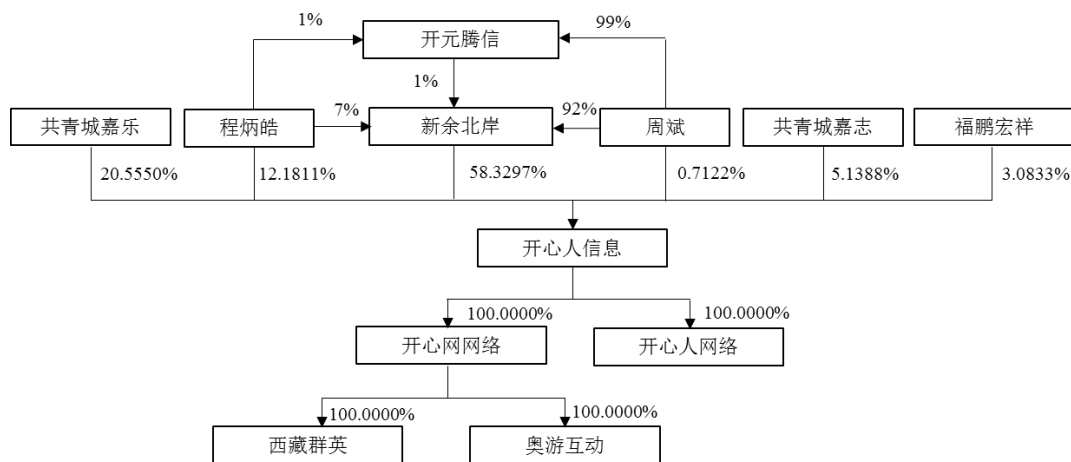
本次变更后，开心人信息的股权结构为：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴出资（万元）	出资方式	持股比例
1	新余北岸	757.1193	757.1193	货币	58.3297%
2	周斌	9.2447	9.2447	货币	0.7122%
3	程炳皓	158.1105	158.1105	货币	12.1811%
4	嘉乐投资	266.8039	266.8039	货币	20.5550%
5	嘉志投资	66.7010	66.7010	货币	5.1388%
6	福鹏宏祥	40.0206	40.0206	货币	3.0833%
合计		1,298.0000	1,298.0000	-	100.0000%

三、开心人信息股权结构及控制关系情况

（一）股权结构图

截至本报告书签署日，开心人信息的股权结构如下：



（二）控股股东、实际控制人情况

新余北岸持有开心人信息 58.3297% 的股权，是开心人信息的控股股东。周斌直接持有开心人信息 0.7122% 的股权和新余北岸 92.00% 的出资份额，并通过持有开元腾信 99% 的股权另外间接持有新余北岸 0.99% 的出资份额，对新余北岸拥有控制权。因此，周斌是开心人信息的实际控制人。新余北岸和周斌的具体情况详见本报告书“第三节 交易对方的基本情况\二、本次交易对方的具体情况”。

（三）周斌从开心人信息副总裁变为实际控制人的原因和合理性

1、周斌开拓的移动网络游戏业务推动标的公司业务转型，经各方协商，2015年2月周斌通过增资入股 AllAccess 于境外层面取得开心人信息权益，周斌及程炳皓对标的公司形成共同控制

（1）标的公司业务转型的背景

程炳皓、俞驰 2008 年创立标的公司伊始，标的公司主要从事社交平台开心网的运营。社交平台开心网自上线以来，凭借《争车位》、《朋友买卖》、《开心农场》等社交游戏的风靡实现迅速扩张，峰值时开心网日登录人数超过千万，并借助社交游戏的高流量开拓了网页游戏联运及品牌广告业务。此后，由于移动互联网市场的蓬勃兴起，社交平台业务所处市场环境发生较大变化而发展不力，标的公司主动谋求业务拓展。自 2012 年加入标的公司担任联运游戏业务负责人，周斌所带领的团队不断开拓，使标的公司拓展了移动网络游戏研发、发行及运营业务，并凭借《一统天下》的成功发行及其逐步增强的盈利能力逐步推动标的公司主营业务的转型。从 2014 年开始，周斌所带领的团队全面负责标的公司的各项游戏业务，移动网络游戏成为标的公司主要的营收及盈利贡献点。

（2）周斌于 2015 年 2 月增资入股 AllAccess，俞驰实现退出，周斌与程炳皓对标的公司形成共同控制

鉴于上述业务转型的背景、标的公司业务拓展及转型过程中周斌所做的贡献、俞驰完全退出标的公司的个人意愿和其已于 2014 年 12 月自标的公司离职的事实，经过程炳皓、俞驰、周斌友好协商，AllAccess 于 2015 年 2 月作出股东会决议，同意分别向程炳皓控制的 NewYouth 及周斌控制的 Kagitar 增发股份。

周斌通过增资入股 AllAccess 于境外层面取得开心人信息权益，并成为开曼公司董事，俞驰自境外层面退出标的公司。此次增资入股后，程炳皓和周斌对 AllAccess 的持股比例分别约为 60%和 40%，而 AllAccess 持有开曼公司 52.18% 股权，程炳皓及周斌通过其所持有的 AllAccess 权益，以及在开曼公司董事会层面影响力（董事会成员共计 7 人，分别为周斌、程炳皓及双方共同指定的人员合计 3 人，以及 4 名境外财务投资人代表），实现了对标的公司重大经营决策及其他重大事项的共同控制，标的公司实际控制人由程炳皓及俞驰变更为程炳

皓及周斌，在 2014 年 12 月被任命为开心人信息副总裁的基础上，周斌进一步成为标的公司的实际控制人之一。

2、业务转型持续深化背景下，基于程炳皓退出标的公司运营的个人意愿及周斌实际全面掌控标的公司运营管理的现状，周斌进一步取得控制权从而成为标的公司单一实际控制人

(1) 周斌 2015 年 2 月增资入股 AllAccess 后，标的公司业务转型持续深化

自周斌 2015 年 2 月增资入股 AllAccess 后，随着《一统天下》各版本及《三国群英传》陆续上线并相继取得良好市场反应，周斌全面领导及负责的移动网络游戏业务成为战略上主要投入及发展的业务，标的公司的战略及主要经营事务决策权亦随着业务转型的持续深化逐步向周斌转移。

(2) 周斌、新余北岸于 2016 年 7 月受让程炳皓股份，程炳皓实现部分退出及控制权转移，周斌成为标的公司实际控制人

基于上述标的公司业务转型持续深化的背景、程炳皓退出标的公司经营管理的个人意愿、境外基金完全退出标的公司的意向以及本次交易的机会，经程炳皓、俞驰、周斌、境内投资人、境外投资人通过商定与相关方共同签订了《开心人信息重组框架协议》，并经开曼公司股东会决议通过，同意标的公司 VIE 协议控制架构拆除的基本方案。

2016 年 7 月，开心人信息股东会通过决议，同意股东俞驰将其持有的 400 万元出资转让给新余北岸，股东程炳皓将其持有的 357.1193 万元出资转让给新余北岸、9.2447 万元出资转让给周斌。该等股权转让完成后，周斌实际控制标的公司 76.64%的股权，达成程炳皓部分退出及转让公司控制权予周斌的目的，周斌成为标的公司的实际控制人。

综上所述，周斌成功推动标的公司主要业务由社交平台运营转变为移动网络游戏的研发、发行及运营，基于其对标的公司的贡献以及对经营事务的全面管理，在 2015 年 2 月通增资入股境外公司 AllAccess 实现与程炳皓对标的公司的共同控制，而后通过 2016 年 7 月受让程炳皓及俞驰所持标的公司股权成为实

际控制人。周斌从标的公司副总裁变为实际控制人的过程具有合理的商业背景，符合标的公司历史经营的情况，具有合理性。

四、开心人信息下属公司情况和组织结构

截至本报告书签署日，开心人信息共有 2 家全资子公司、2 家全资孙公司和 5 家分公司，具体情况如下：

（一）开心人信息子公司情况

1、开心人网络

（1）基本信息

公司名称	开心人网络科技（北京）有限公司
成立日期	2008年12月11日
公司类型	有限责任公司（法人独资）
注册资本	13,662.578万元
法定代表人	周斌
主要经营场所	北京市海淀区海淀北二街 10 号 11 层 1102 室
统一社会信用代码	911101086828516616
经营期限	自2008年12月11日至2028年12月10日
经营范围	研究、开发计算机及互联网应用技术；技术服务、技术咨询、技术转让。（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。）

（2）历史沿革

① 2008 年 12 月，开心人网络的设立

2008 年 12 月 1 日，Kaixin001 签署了《开心人网络科技（北京）有限公司章程》，出资 500.00 万美元设立开心人网络。

2008 年 12 月 5 日，中关村科技园区海淀园管理委员会出具《关于外资企业“开心人网络科技（北京）有限公司”章程的批复》（海园发[2008]865 号），同意 Kaixin001 在北京市海淀区投资设立外资企业开心人网络，批准开心人网络的章程生效。

2008 年 12 月 10 日，北京市人民政府向开心人网络颁发《中华人民共和国

台港澳侨投资企业批准证书》（商外资京资字[2008]17213 号），开心人网络的投资总额和注册资本均为 500.00 万美元。

2008 年 12 月 11 日，北京市工商行政管理局向开心人网络颁发《企业法人营业执照》（注册号：110000450075239）。至此，开心人网络正式设立。

设立完成后，开心人网络注册资本情况如下：

单位：万美元

序号	股东	认缴出资
1	Kaixin001	500.00

② 2009 年 3 月，实缴出资

2009 年 3 月 23 日，北京诚和会计师事务所有限公司出具《开心人网络科技（北京）有限公司验资报告第一期》（诚和[2009]验字第 004 号），审验截至 2009 年 3 月 17 日，开心人网络已收到股东 Kaixin001 首次缴纳的资本金合计美元 160 万元，出资方式为货币。

2009 年 3 月 24 日，北京市工商局向开心人网络核发了新的《企业法人营业执照》（注册号：110000450075239），开心人网络已就此次变更办理完成工商变更登记，下期出资时间 2010 年 12 月 10 日。

本次变更完成后，开心人网络注册资本情况如下：

单位：万美元

序号	股东	认缴出资	实缴出资	出资方式	持股比例
1	Kaixin001	500.00	160.00	货币	100.00%

③ 2009 年 6 月，实缴出资

2009 年 6 月 5 日，北京诚和会计师事务所有限公司出具《开心人网络科技（北京）有限公司验资报告第二期》（诚和[2009]验字第 023 号），审验截至 2009 年 6 月 2 日，开心人网络已收到股东 Kaixin001 第二期缴纳的货币出资美元 340 万元，累计实缴出资美元 500 万元。

2009 年 6 月 9 日，北京市工商局向开心人网络核发了新的《企业法人营业执照》（注册号：110000450075239），开心人网络已就此次变更办理完成工商

变更登记。

本次变更完成后，开心人网络注册资本情况如下：

单位：万美元

序号	股东	认缴出资	实缴出资	出资方式	持股比例
1	Kaixin001	500.00	500.00	货币	100.00%

④ 2009年8月，增加注册资本

2009年7月2日，Kaixin001作出股东决定，同意变更开心人网络的投资总额为2,000.00万美元，变更开心人网络注册资本为2,000.00万美元，并相应修改公司章程。

2009年7月10日，中关村科技园区海淀园管理委员会出具《关于外资企业“开心人网络科技（北京）有限公司”增资的批复》（海园发[2009]423号）。同日，北京市人民政府向开心人网络颁发新的《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资京资字[2008]17213号），开心人网络投资总额和注册资本均为2,000.00万美元。

2009年7月24日，北京诚和会计师事务所有限公司出具《开心人网络科技（北京）有限公司验资报告》（诚和[2009]验字第039号），审验截至2009年7月22日，开心人网络已收到股东Kaixin001新增出资800.00万美元，出资方式为货币，累计实缴出资1,300.00万美元。

2009年8月8日，北京市工商行政管理局向开心人网络核发了新的《企业法人营业执照》（注册号：110000450075239），开心人网络就本次变更完成工商变更登记。

本次变更完成后，开心人网络的股权结构如下：

单位：万美元

序号	股东	注册资本	实收资本	出资方式	持股比例
1	Kaixin001	2,000.00	1,300.00	货币	100%

⑤ 2009年10月，实缴出资

2009年9月22日，北京诚和会计师事务所有限公司出具《开心人网络科技

（北京）有限公司验资报告》（诚和[2009]验字第 052 号），审验截至 2009 年 9 月 22 日，开心人网络已收到股东 Kaixin001 缴纳的第二期新增注册资本 700.00 万美元，出资方式为货币，累计实缴出资 2,000.00 万美元。

2009 年 10 月 10 日，北京市工商局向开心人网络核发了新的《企业法人营业执照》（注册号：110000450075239），开心人网络已就此次变更办理完成工商变更登记。

单位：万美元

序号	股东	注册资本	实收资本	出资方式	持股比例
1	Kaixin001	2,000.00	2,000.00	货币	100%

⑥ 2016 年 8 月，股权转让

2016 年 7 月 4 日，Kaixin001 与开心人信息签订《关于开心人网络科技（北京）有限公司之股权转让协议》，约定 Kaixin001 将其持有的开心人网络的 2,000 万美元出资以 28,800.00 万元人民币的价格转让给开心人信息。

2016 年 7 月 14 日，开心人网络通过股东决定，同意 Kaixin001 将其持有的开心人网络 100%股权转让给开心人信息，公司注册资本变更为 13,277.6 万元，并相应修改公司章程。同日，开心人网络签署通过了新的《开心人网络科技（北京）有限公司章程》。

2016 年 7 月 14 日，北京市海淀区商务委员会出具了《关于开心人网络科技（北京）有限公司转为内资企业的批复》（海商审字[2016]533 号），同意开心人网络原股东 Kaixin001 将所持有开心人网络 100%股权转让给开心人信息并变更为内资企业。

根据中国农业银行北京市分行出具《电子缴税付款凭证》，2016 年 8 月 24 日，就本次开心人网络股权转让，开心人信息已经为 Kaixin001 代扣代缴其应缴的企业所得税 1,547.70 万元。

根据开心人信息提供的中信银行《境外汇款申请书》及《授权支付通知书》，2016 年 8 月 29 日，开心人信息向 Kaixin001 支付了扣除其应缴纳企业所得税款后的转让价款 27,252.30 万元。

2016年8月9日，北京市工商行政管理局向开心人网络核发了新的《营业执照》（统一社会信用代码：911101086828516616），开心人网络已就本次股权变更办理完成工商变更登记。

本次股权变更后，开心人网络的股权结构为：

单位：万元

序号	股东	注册资本	实收资本	出资方式	持股比例
1	开心人信息	13,277.60	13,662.578	货币	100.00%

前述历次实缴注册资本时，开心人网络均以资本金实际入账时的即期汇率计量以人民币计价的实收资本账面价值。本次股权变更时，则按照北京市工商行政管理局的要求，以递交本次股权变更登记申请时的即期汇率一次性折算注册资本，以此计算以人民币计量的注册资本金额。因此，不同的折算时点对应的汇率差异导致了开心人网络实收资本大于注册资本的情形。

⑦ 2016年10月，增加注册资本

2016年10月18日，开心人网络通过股东决定，同意开心人网络注册资本增加至13,662.578万元，并相应修改公司章程。

2016年10月28日，北京市工商行政管理局向开心人网络核发了新的《营业执照》（统一社会信用代码：911101086828516616），开心人网络已就本次股权变更办理完成工商变更登记。

本次变更后，开心人网络的股权结构为：

单位：万元

序号	股东	注册资本	实收资本	出资方式	持股比例
1	开心人信息	13,662.578	13,662.578	货币	100.00%

（3）最近两年及一期主要财务指标以及业务经营情况

目前，开心人网络未对外开展业务。报告期内，除2014年向开心人信息提供技术服务外，开心人网络未对外开展其他业务。

①资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产合计	7,955.81	7,868.25	8,842.96
非流动资产合计	115.00	137.50	6.70
资产合计	8,070.81	8,005.75	8,849.66
流动负债合计	0.86	153.56	331.74
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	0.86	153.56	331.74
所有者权益合计	8,069.96	7,852.19	8,517.92

②利润表主要数据

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
营业收入	-	-	1,143.28
营业利润	208.96	-781.34	-1,560.96
利润总额	215.24	-705.27	-1,520.01
净利润	215.24	-705.27	-1,520.01

注：开心人网络 2014 年度营业收入来自开心人信息，除此之外并未对外开展业务。

2、开心网网络

（1）基本信息

公司名称	开心网网络科技（北京）有限公司
成立日期	2013年11月6日
公司类型	有限责任公司（法人独资）
注册资本	13,277.6万元
法定代表人	周斌
主要经营场所	北京市海淀区海淀北二街 10 号 11 层 1103 室
统一社会信用代码	9111010808050665X1
经营期限	自2013年11月6日至2033年11月5日
经营范围	计算机软硬件技术、网络技术、通信技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询。（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。）

（2）历史沿革

① 2013 年 11 月，开心网网络设立

2013 年 9 月 22 日，Kaixin001 签署《开心网网络科技（北京）有限公司章程》，出资 2,000.00 万美元设立开心网网络。

2013年10月23日，北京市海淀区商务委员会出具《关于设立开心网网络科技（北京）有限公司的批复》（海商审字[2013]774号），同意Kaixin001在北京市海淀区投资设立外资企业开心网网络科技（北京）有限公司。

2013年10月26日，北京市人民政府向开心网网络颁发《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资京资字[2013]8155号），开心网网络投资总额和注册资本均为2,000.00万美元。

2013年11月6日，北京市工商行政管理局向开心网网络颁发《企业法人营业执照》（注册号：110000450245775）。

开心网网络正式成立时，注册资本情况如下：

单位：万美元

序号	股东	认缴注册资本总额
1	Kaixin001	2,000.00

② 2014年2月及2015年1月，实缴出资

2014年2月24日，北京凯钰会计师事务所出具《验资报告》（凯钰[2014]验字第012号），审验截至2014年2月18日，开心网网络已收到股东Kaixin001缴纳的首次出资美元600万元，出资方式为货币。

2015年1月16日，北京中永昭阳会计师事务所出具《验资报告》（中永昭阳验字（2015）第002号），审验截至2015年1月8日，开心网网络已收到股东Kaixin001缴纳的第二期出资2,173.8240万元，折合美元354.608985万，出资方式为货币，累计实收资本为美元954.608985万。

本次实缴出资后，开心网网络注册资本实收情况如下：

单位：万美元

序号	股东	认缴资本	实缴资本	出资方式	股份比例
1	Kaixin001	2,000.00	954.608985	货币	47.73%

③ 2016年8月，股权转让

2016年7月4日，开心人信息与Kaixin001签订《关于开心网网络科技（北京）有限公司之股权转让协议》，约定Kaixin001将其持有的开心网网络的2,000.00

万美元出资以 6,600.00 万元人民币的价格转让给开心人信息。

2016 年 7 月 14 日，开心网网络股东 Kaixin001 通过股东决定，同意 Kaixin001 将其持有的开心网网络 2,000.00 万元出资转让给开心人信息，并相应修改公司章程。同日，开心网网络签署通过了新的《开心网网络科技（北京）有限公司章程》。

2016 年 7 月 14 日，北京市海淀区商务委员会出具了《关于开心网网络科技（北京）有限公司转为内资企业的批复》（海商审字[2016]555 号），同意开心网网络 100% 股权转让给开心人信息并变更为内资企业。

根据中国农业银行北京市分行出具《电子缴税付款凭证》，截至 2016 年 8 月 24 日，就开心网网络本次股权变更，开心人信息已为 Kaixin001 代扣代缴其应缴纳的企业所得税 24.09 万元。

根据开心人信息提供的中信银行《境外汇款申请书》及《授权支付通知书》，2016 年 8 月 30 日，开心人信息向 Kaixin001 支付了扣除其应缴纳企业所得税款后的转让价款 6,575.91 万元。

2016 年 8 月 8 日，北京市工商行政管理局向开心网网络核发了新的《营业执照》（统一社会信用代码：9111010808050665X1），开心网网络已就本次股权变更办理完成工商变更登记。

本次股权变更后，开心网网络的股权结构为：

单位：万元

序号	股东	注册资本	实收资本	出资方式	持股比例
1	开心人信息	13,277.60	5,830.82	货币	100.00%

（3）最近两年及一期主要财务指标以及业务经营情况

目前，开心网网络未对外开展业务。报告期前期，开心网网络曾向开心人信息提供技术服务和对外开展游戏业务。

①资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
----	------------	-------------	-------------

流动资产合计	2,773.50	2,767.99	1,417.17
非流动资产合计	799.36	4.26	5.39
资产合计	3,572.86	2,772.25	1,422.55
流动负债合计	653.45	2.72	656.82
非流动负债合计	153.42	-	-
负债合计	806.87	2.72	656.82
所有者权益合计	2,765.99	2,769.53	765.74

②利润表主要数据

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
营业收入	-	391.78	267.01
营业利润	-5.90	-169.49	-2,885.57
利润总额	-3.54	-170.03	-2,891.26
净利润	-3.54	-170.03	-2,891.26

（二）开心人信息孙公司情况

1、西藏群英

（1）基本信息

公司名称	西藏群英互娱科技有限公司
成立日期	2016年6月27日
公司类型	有限责任公司（非自然人投资或控股的法人独资）
注册资本	150万元
法定代表人	杨延峰
主要经营场所	拉萨市经济技术开发区金珠西路158号世通阳光新城19幢4号
统一社会信用代码	91540091MA6T1DH115
经营期限	长期
经营范围	互联网技术开发；软件技术开发、技术转让、技术服务；代理、发布广告；经济贸易服务；会议服务（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可经营该项目）。

（2）历史沿革

① 2016年6月，设立

2016年6月，杨延峰、熊永钢、王洋及刘娜娜签署《西藏群英互娱科技有限公司章程》，共同出资150万元设立西藏群英，其中杨延峰以货币出资55.5

万元，熊永钢以货币出资 45 万元，王洋以货币出资 4.5 万元，刘娜娜以货币出资 45 万元。

2016 年 6 月 27 日，西藏拉萨经济技术开发区工商行政管理局核发《营业执照》（统一社会信用代码：91540091MA6T1DH115），西藏群英正式成立，注册资本为 150 万元。

西藏群英设立时的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴资本（万元）	持股比例
1	杨延峰	55.50	0.20	37%
2	熊永钢	45.00	-	30%
3	王洋	4.50	-	3%
4	刘娜娜	45.00	-	30%
合计		150.00	0.20	100%

② 2016 年 9 月，股权转让

2016 年 9 月 14 日，杨延峰、熊永钢、刘娜娜、王洋与开心网网络签订《转让协议》，约定杨延峰、熊永钢、刘娜娜及王洋将其持有西藏群英的 55.5 万元、45 万元、45 万元及 4.5 万元认缴出资额转让给开心网网络，转让价款分别为 16.65 万元、13.50 万元、13.50 万元及 1.35 万元。

2016 年 9 月 14 日，西藏群英股东会通过决议，同意前述股权变更并相应修改公司章程。

2016 年 9 月 30 日，西藏拉萨经济技术开发区工商行政管理局核发《营业执照》（统一社会信用代码：91540091MA6T1DH115），西藏群英已就本次股权转让完成工商变更登记。

本次变更后，西藏群英的股权结构为：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴资本（万元）	持股比例
1	开心网网络	150.00	0.20	100%
合计		150.00	0.20	100%

2、奥游互动

（1）基本信息

公司名称	北京奥游互动科技有限公司
成立日期	2015年1月20日
公司类型	有限责任公司（法人独资）
注册资本	100万元
法定代表人	周斌
主要经营场所	北京市海淀区翠微路2号院1幢3层3226号
统一社会信用代码	91110108327316939M
经营期限	自2015年1月20日至2035年1月19日
经营范围	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；代理、发布广告；经济贸易咨询；投资咨询；会议服务。（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）。

（2）历史沿革

① 2015年1月，设立

2015年1月，安新宇和李全平签署《北京奥游互动科技有限公司章程》，约定共同出资100万元设立奥游互动，其中安新宇以货币认缴出资40万元，李全平以货币认缴出资60万元，出资时间为2017年1月14日前。

2015年1月20日，北京市工商局海淀分局向奥游互动颁发《营业执照》（注册号：110108018512096），奥游互动正式成立，注册资本为100万元。

奥游互动设立时的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴出资（万元）	出资方式	持股比例
1	李全平	60.00	0	货币	60%
2	安新宇	40.00	0	货币	40%
合计		100.00	0	-	100%

② 2016年2月，第一次股权转让

2016年1月22日，奥游互动股东会通过决议，同意：（1）安新宇将其持有奥游互动的20万元出资转让给杨延峰，20万元出资转让给路继亮；（2）李全平将其持有奥游互动的60万元出资额转让给路继亮；（3）并相应修改公司章程。同日，奥游互动的股东签署通过了新的《北京奥游互动科技有限公司章程》。

2016年1月22日，安新宇分别与杨延峰、路继亮签订《股权转让协议》，由于安新宇尚未实缴出资，且奥游互动尚未开展业务，因此约定安新宇将其持有奥游互动的20万元出资无偿转让给杨延峰，20万元出资无偿转让给路继亮。

2016年1月22日，李全平与路继亮签订《股权转让协议》，由于李全平尚未实缴出资，且奥游互动尚未开展业务，约定李全平将其持有奥游互动的60万元出资无偿转让给路继亮。

2016年2月15日，北京市工商局海淀分局向奥游互动核发了新的《营业执照》（统一社会信用代码：91110108327316939M），奥游互动已就本次变更完成工商变更登记。

根据招商银行于2016年4月19日出具的《收款回单》，奥游互动已收到股东杨延峰、路继亮缴纳的注册资本共计100万元。

本次变更后，奥游互动的股权结构为：

序号	股东	认缴出资（万元）	实缴出资（万元）	出资方式	持股比例
1	路继亮	80.00	80.00	货币	80%
2	杨延峰	20.00	20.00	货币	20%
合计		100.00	100.00	-	100%

③ 2016年9月，第二次股权转让

2016年9月14日，奥游互动股东会通过决议，同意：（1）路继亮将其持有奥游互动的80万元出资转让给开心网网络；（2）杨延峰将其持有奥游互动的20万元出资额转让给开心网网络；（3）并相应修改公司章程。同日，奥游互动股东签署通过了新的《北京奥游互动科技有限公司章程》。

路继亮、杨延峰与开心网网络分别签订了相应的《转让协议》，约定路继亮、杨延峰分别将其持有的奥游互动80万元、20万元出资转让给开心网网络，转让价款分别为120万元、30万元。

2016年9月20日，北京市工商局海淀分局向奥游互动核发了新的《营业执照》（统一社会信用代码：91110108327316939M），奥游互动已就本次变更办理完成工商变更登记。

本次变更后，奥游互动的股权结构为：

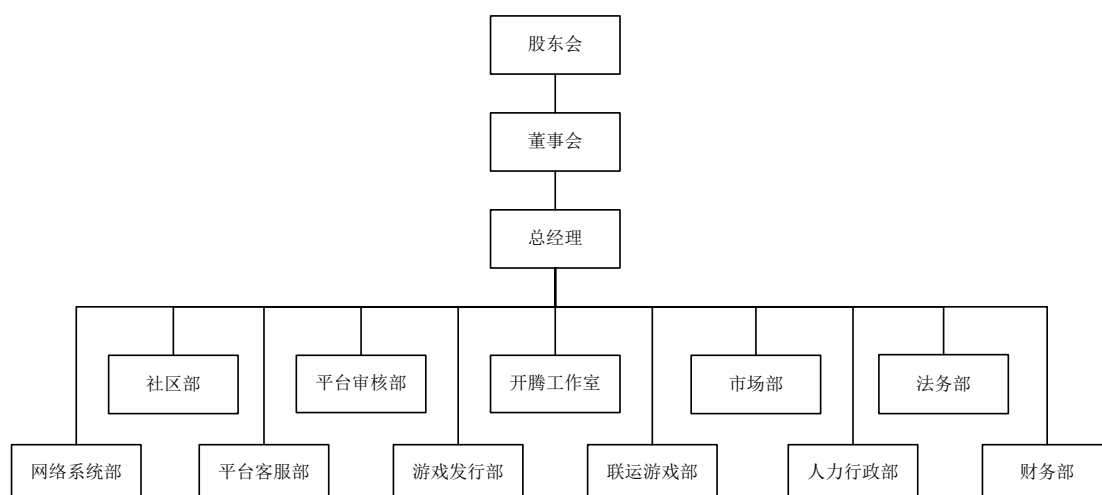
序号	股东	认缴出资（万元）	实缴出资（万元）	出资方式	持股比例
1	开心网网络	100.00	100.00	货币	100%
合计		100.00	100.00	-	100%

（三）开心人信息分公司情况

截至本报告书签署日，开心人信息共有 5 家分公司，分别为上海分公司、广州分公司、西安分公司、长春分公司和成都分公司，上述分公司系根据《电信业务经营许可证管理办法》的规定，为维护全网 SP 证的需要而设立的，分别负责东北区、华东区、中南区、西南区、西北区的业务经营、客户服务等事务。

（四）开心人信息的组织结构

截至本报告书签署日，开心人信息的组织架构图如下：



开心人信息的职能部门包括了网络系统部、社区部、平台客服部、平台审核部、游戏发行部、联运游戏部、开腾工作室及市场部这八个主要职能部门。其各部门的职能详述如下：

部门名称	部门职责
网络系统部	开心人信息的网络系统部主要职能是网络系统的管理，主要分为信息系统的规划及开发、硬件设备管理、信息资源及权限管理、内部运作及外部供应商管理等几个方面。 其中，信息系统的规划及开发包括了制定公司的信息化发展规划以及开发内

	部应用项目；硬件设备管理包括了机房硬件、服务器等的管理；信息资源及权限管理则包括了建立完善公司信息化管理制度以及接受各部门全线开通需求等；内部运作及外部供应商管理包括了完善部门间工作计划、供应商选择及合同审核签署等各方面。
社区部	开心人信息的社区部主要职能包括了指导调研及竞品分析、研发及测试的管理。其中，社区部需要监督落实调研报告并参与评审。在研发及测试的管理方面，需明确各阶段的方向和时间点，并监督落实。
平台客服部	开心人信息的平台客服部主要职能包括了客户服务沟通、后期质检、客户回访管理及投诉意见处理。 其中，后期质检包括了电话沟通及线上沟通等方式，而客户回访主要是以电话回访的形式。而投诉意见处理的职能包括了从投诉受理到原因分析再到提出方案并改进等阶段。
平台审核部	开心人信息的平台审核部主要职能包括政府事务处理及网站应用审核管理。该部门的审核管理职能主要是根据有关部门要求，监督用户举报管理工作、协调审核人员进行违规内容删除，并对所有审核进行监督。
游戏发行部	开心人信息的游戏发行部主要职能是游戏上线删档测试，负责工作包括游戏运营、选择和上线运营等内容。其中，游戏运营主要是负责制定指标并合理分配资源，而上线运营主要是负责整体运营并承担所有指标。
联运游戏部	开心人信息的联运游戏部主要职能是游戏的联合运营，负责工作包括游戏选择、测评及上线运营。
开腾工作室	开腾工作室是开心人信息的游戏项目部，其主要职能包括游戏项目的立项准备及评审、游戏研发、上线内测及游戏运营（合作运营）。 其中，游戏研发工作还包括了美术及音乐的外包管理选择；立项评审工作包括了从市场调查到财务预算及研发计划等各方面细节的确认；产品运营包括了从 BUG 反馈优化到海外联运及本地化开发等方面。
市场部	开心人信息的市场部主要负责公司资源管理，主要包括互联网热点研究、广告政策及资源分配政策的制定，以及公司的对外合作。

五、VIE 协议控制架构的搭建和拆除

（一）VIE 协议控制架构搭建及拆除的原因

开心人信息的创始股东程炳皓及俞驰曾为筹划开心人信息在境外上市而搭建了返程投资架构并通过 VIE 协议控制境内运营公司，并于 2011 年聘请中介机构启动了境外市场上市计划。此后，由于社交平台业务所处市场形势发生变化，开心人信息放弃并终止了在境外上市的计划。为配合本次重组，开心人信息启动了 VIE 协议控制架构的拆除工作。截至本报告书签署日，开心人信息的 VIE 协

议控制架构已经完成拆除。

（二）返程投资架构的搭建

1、管理层持股公司 AllAccess 的设立

AllAccess 为一家于 2008 年 7 月 8 日在英属维京群岛设立的公司。2008 年 11 月 27 日，程炳皓、俞驰分别通过其在英属维京群岛设立的 NewYouth 和 RichWill 受让、认购 AllAccess 的股份，AllAccess 的股权结构变更为：

序号	股东名称	股份类别	股份数（股）	持股比例
1	NewYouth	普通股	12	60%
2	RichWill	普通股	8	40%
合计		普通股	20	100%

根据国家外汇管理局北京外汇管理部于 2013 年 8 月 2 日出具的个字（2008）453B3 和 2013 年 12 月 18 日出具的个字（2008）453B4《境内居民个人境外投资外汇登记表》，程炳皓和俞驰已就其在境外设立特殊目的公司及返程投资办理了外汇登记。

2、开曼公司的设立

开曼公司为一家于 2008 年 8 月 8 日在开曼群岛设立的公司。2008 年 9 月 12 日，AllAccess 通过受让取得开曼公司的股份，开曼公司的股权结构变更为：

序号	股东名称	股份类别	持有股份数（股）	持股比例
1	AllAccess	普通股	1	100%

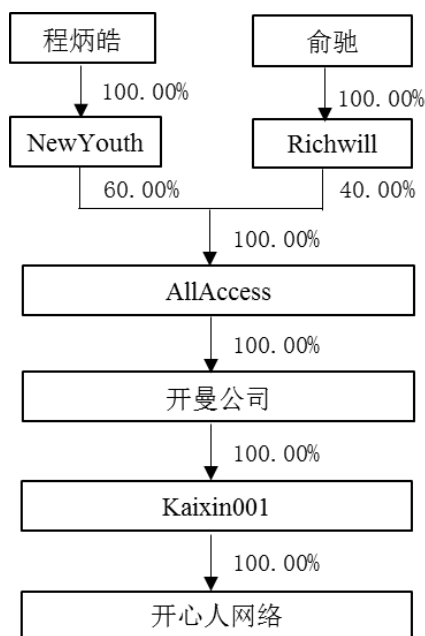
3、Kaixin001 的设立

Kaixin001 为一家于 2008 年 1 月 17 日在香港设立的公司。2008 年 9 月 22 日和 2008 年 10 月 15 日，开曼公司分别通过认购和受让股份的方式取得 Kaixin001 的全部股份。截至 2008 年 10 月 15 日，Kaixin001 的股权结构如下：

序号	股东名称	股份类别	持有股份数（股）	持股比例
1	开曼公司	普通股	100	100%

4、开心人网络的设立

Kaixin001 于 2008 年 12 月 11 日设立外商独资企业开心人网络。开心人网络的设立具体请见本节“四、开心人信息下属公司情况和组织结构\（一）开心人信息子公司情况\1、开心人网络\（2）历史沿革”。截至 2008 年 12 月，开心人网络返程投资架构初步搭建完成，具体如下：



（三）返程投资架构的调整

1、2008 年 12 月，开曼公司引入 A 轮境外投资人

A 轮融资前，开曼公司由 AllAccess 完全持股，并为员工期权池预留了 2,000,000 股普通股。2008 年 12 月，开曼公司以每股 1 美元的价格向极光和新浪分别增发了 3,000,000 股和 714,286 股优先股，并给予新浪 20% 的折扣，共计融资 3,571,429 美元。

A 轮融资后，开曼公司的股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量（股）		持股比例
		普通股	A 轮优先股	
1	AllAccess	14,285,714	-	79.37%
2	极光	-	3,000,000	16.67%
3	新浪	-	714,286	3.97%
合计		18,000,000		100.00%

2、2009年5月，开曼公司引入B轮投资者

2009年5月，开曼公司以每股3.5美元的价格向启明、新浪、北极光分别增发了2,518,447股、1,804,161股和861,861股B轮优先股，其中对北极光以可转换债券支付的部分给予10%的折扣；同时，开曼公司还向启明1、启明2、启明3分别授予了127,659份、11,178份和1,858份行权比例为1:1、行权价格为3.5美元的认股权证。

B轮融资后，开曼公司的股权结构如下：

序号	股东名称		持股数量（股）			持股比例
			普通股	A轮优先股	B轮优先股	
1	AllAccess		14,285,714	-	-	61.62%
2	北极光		-	3,000,000	861,861	16.66%
3	新浪		-	714,286	1,804,161	10.86%
4	启明	启明1	-	-	2,285,097	9.86%
		启明2	-	-	200,096	0.86%
		启明3	-	-	33,254	0.14%
合计			23,184,469			100.00%

3、2009年及2011年开曼公司两次拆股及启明行使认股权

B轮融资后，开曼公司对总股本进行了调整，分别于2009年12月和2011年7月进行了1拆2、1拆10两次分拆股票。

2011年5月，启明行使其在B轮融资中得到的认股权。认股权的行权价格为每股3.5美元，共计492,432.5美元。

上述两次拆股和启明行使认股权后，开曼公司的股权结构如下：

序号	股东名称		持股数量（股）			持股比例
			普通股	A轮优先股	B轮优先股	
1	AllAccess		285,714,280	-	-	61.25%
2	北极光		-	60,000,000	17,237,220	16.56%
3	新浪		-	14,285,720	36,083,220	10.80%
4	启明	启明1	-	-	48,255,120	10.34%
		启明2	-	-	4,225,480	0.91%
		启明3	-	-	702,240	0.15%

合计	466,503,280	100.00%
----	-------------	---------

4、2011年10月，开曼公司引入C轮境外投资人

2011年10月，开曼公司以每股0.4935082美元的价格向THL增发了81,040,520股C轮优先股，共计融资40,000,000美元，并授予THL合计425,381,710份认股权，认股权的有效期为C轮融资协议签订之日起三年内。

C轮融资后，开曼公司的股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量（股）				持股比例
		普通股	A轮优先股	B轮优先股	C轮优先股	
1	AllAccess	285,714,280	-	-	-	52.18%
2	北极光	-	60,000,000	17,237,220	-	14.11%
3	新浪	-	14,285,720	36,083,220	-	9.20%
4	启明	启明1	-	48,255,120	-	8.81%
		启明2	-	4,225,480	-	0.77%
		启明3	-	702,240	-	0.13%
5	THL	-	-	-	81,040,520	14.80%
合计		547,543,800				100.00%

THL未在认股权有效期内行使认股权。

5、2013年11月6日，开心网网络的设立

Kaixin001于2013年11月6日设立外商独资企业开心网网络。开心网网络的设立具体请见本节“四、开心人信息下属公司情况和组织结构\（一）开心人信息子公司情况\2、开心网网络\（2）历史沿革”。

6、2015年2月，AllAccess的股权结构调整

（1）AllAccess向NewYouth及Kagitar增发

2015年2月，AllAccess对NewYouth和周斌在英属维京群岛设立的Kagitar分别增发股份29,983股和19,997股普通股。本次增发完成后，AllAccess的股权结构变更为如下：

序号	股东名称	股票类型	增发前股份数（股）	增发后股份数（股）	持股比例
----	------	------	-----------	-----------	------

1	NewYouth	普通股	12	29,995	59.990%
2	RichWill	普通股	8	8	0.016%
3	Kagitar	普通股	0	19,997	39.994%
合计			20	50,000	100.00%

（2）此次增发的背景、原因以及合理性

① 此次增发系基于标的公司业务转型背景下，经各方协商于境外层面落实周斌权益以及俞驰退出的举措，具有合理性。

程炳皓、俞驰自 2008 年创立标的公司伊始，标的公司主要从事社交平台开心网的运营。社交平台开心网自上线以来，凭借《争车位》、《朋友买卖》、《开心农场》等社交游戏的风靡实现迅速扩张，峰值时开心网日登录人数超过千万，并借助社交游戏的高流量开拓了网页游戏联运及品牌广告增值业务。此后，由于移动互联网市场的蓬勃兴起，社交平台业务所处市场环境发生较大变化，标的公司主动谋求业务拓展。在周斌的带领下，依托网页游戏联运业务，拓展了移动网络游戏研发、发行及运营业务，并凭借《一统天下》、《龙纹三国》、《三国群英传》等游戏的发行及运营逐步推动标的公司主营业务的转型。

AllAccess 于 2015 年 2 月作出股东会决议，同意分别向程炳皓控制的 NewYouth 及周斌控制的 Kagitar 增发股份，同时向股东宣告分红。俞驰控制的 RichWill 获得对价 502 万美元（按照当时人民币兑美元汇率中间价计算的对价约为 3,070 万元），周斌控制的 Kagitar 不参与此次分红，实质达成俞驰获取对价并自境外层面退出的目的，定价参照依据为开曼公司回购 AllAccess 股份获得的回购款。此次增发系经过程炳皓、俞驰、周斌友好协商，综合考虑前述标的公司业务拓展及转型过程中周斌所做的贡献、后续开曼公司股份回购的安排、俞驰完全退出的个人意向以及其于 2014 年 12 月自标的公司离职的事实等因素作出的决定，相关背景及定价具有合理性。

② 此次增发不存在股份代持的情形

俞驰于《关于北京开心人信息技术有限公司 VIE 协议控制架构之声明》中声明，自标的公司 VIE 协议控制架构搭建至拆除期间，其通过 RichWill 间接持有的标的公司权益均未设置任何权利限制，均无任何股权代持安排（无论是代他

人持有或委托他人持有），亦不存在任何的纠纷或争议；对于开心人信息 VIE 协议控制架构存续期间，涉及到的其本人持有的任何权益的变动（无论境内外），均系其本人单独且真实的意思表示。结合本次增发相关的 AllAccess 股东会、董事会决议，此次增发实质达成俞驰完全退出的目的而落实的举措，不存在股份代持的情形。

经核查，独立财务顾问认为：2015 年 2 月 AllAccess 增资系基于标的公司原社区平台业务发展不力、周斌于标的公司业务转型过程中所作贡献以及俞驰希望退出的个人意愿，经程炳皓、俞驰及周斌协商确定的于境外层面落实周斌权益并使俞驰退出的举措，俞驰所全资控制的 RichWill 于增资前通过 AllAccess 分红的方式获得了相应的退出对价，定价合理，是程炳皓、俞驰及周斌共同认可的结果，不存在股份代持或类似安排的情形。

7、2015 年 3 月，开曼公司部分股份回购

2015 年 3 月，开曼公司对部分股份进行了回购，回购情况及回购后各股东持股的具体情况如下：

序号	股东名称	股票类型	回购股份数	回购单价（美元）	回购总价（美元）	剩余股份数（股）		持股比例
1	AllAccess	普通股	30,390,195	0.517	15,700,000	255,324,085		53.87%
2	北极光	A 轮优先股	-	-	-	68,568,957	60,000,000	14.47%
		B 轮优先股	8,668,263	0.175	1,516,946		8,568,957	
3	新浪	A 轮优先股	-	-	-	39,995,238	14,285,720	8.44%
		B 轮优先股	10,373,702	0.175	1,815,398		25,709,518	
4	启明 1	B 轮优先股	12,721,804	0.175	2,226,316	39,161,910	35,533,316	8.26%
	启明 2	B 轮优先股	1,113,990	0.175	194,948		3,111,490	
	启明 3	B 轮优先股	185,136	0.175	32,399		517,104	
5	THL	C-1 轮优先股	10,130,065	0.494	5,000,000	70,910,455		14.96%
合计			73,583,155	-	26,486,007	473,960,645		100.00%

8、2016 年 7 月，AllAccess 的股权结构进一步调整

2016 年 7 月，AllAccess 向 NewYouth 和 Kagitar 分别增发股份 5,705,038 股和 14,227,870 股普通股，AllAccess 的股权结构变更为如下：

序号	股东名称	股票类型	增发前股份数（股）	增发后股份数（股）	持股比例
1	NewYouth	普通股	29,995	5,735,033	28.69969%
2	RichWill	普通股	8	8	0.00004%
3	Kagitar	普通股	19,997	14,247,867	71.30027%
合计			50,000	19,982,908	100.00000%

此次增资系 2016 年 7 月标的公司股权转让之后（具体内容详见本节“二、开心人信息的历史沿革\（二）历次增资及股权转让情况\4、2016 年 7 月，第二次股权转让”），在 AllAccess 层面根据程炳皓及周斌依据当时穿透后实际享有的开心人信息股权比例，相应进行调整的行为。

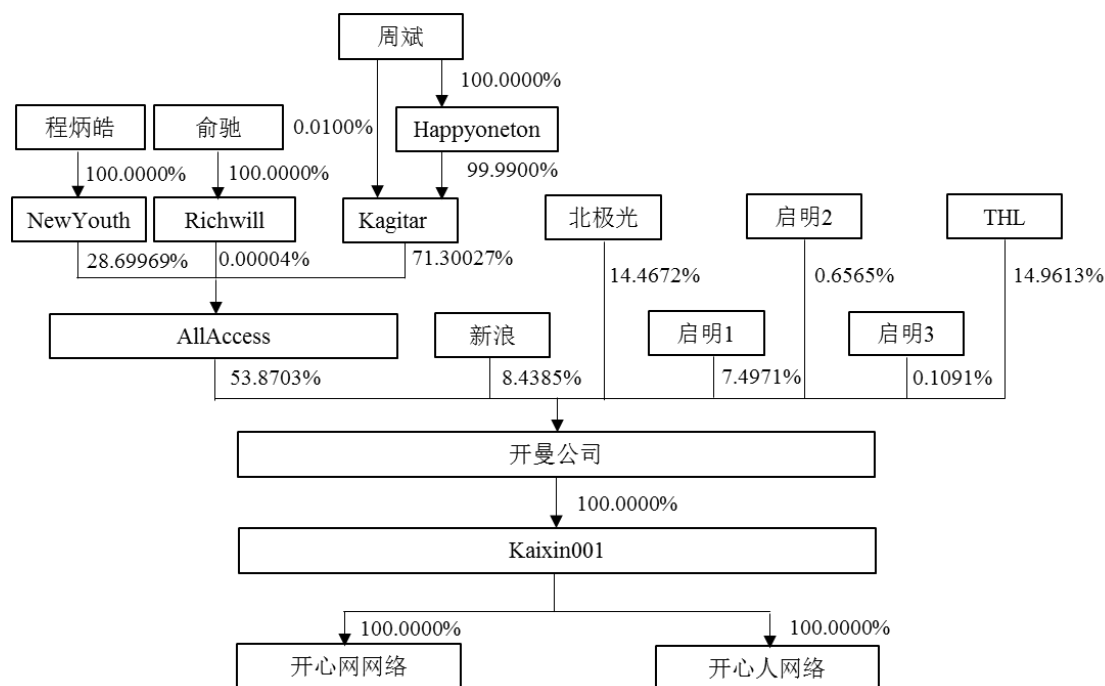
9、2016 年 7 月，Kagitar 的股权结构调整

2016 年 7 月，Kagitar 向周斌在英属维京群岛设立的 Happyoneton 增发股份 9,999 股，Kagitar 的股权结构变更为如下：

序号	股东名称	股票类型	增发前股份数（股）	增发后股份数（股）	持股比例
1	周斌	普通股	1	1	0.01%
2	Happyoneton	普通股	-	9,999	99.99%
合计			1	10,000	100.00%

根据招商银行股份有限公司北京分行营业部于 2016 年 7 月 25 日核发的《境内居民个人境外投资外汇登记表》，周斌已就其在境外设立特殊目的公司及返程投资办理了外汇登记。

2016 年 7 月 AllAccess 及 Kagitar 股权结构调整完毕后，返程投资架构如下：



(四) VIE 协议控制架构的搭建与变更

1、VIE 协议控制的境内运营公司

除通过一系列 VIE 协议控制开心人信息外，开心人网络 VIE 架构控制下的境内运营公司共有 5 家，包括启星易游、开心科技、归真益寿、天津乐群以及天津讯通达，在开心人信息 VIE 协议控制架构拆除前，该等境内运营公司（除开心人信息）的基本情况具体如下：

公司名称	股东/持股比例	注册资本	设立日期	经营范围
启星易游	程炳皓持股 73.33%； 俞驰持股 26.67%。	150 万元	2008 年 11 月 27 日	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；经济贸易咨询、投资咨询；会议服务。（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。）
开心科技	程炳皓持股 60%； 俞驰持股 40%。	100 万元	2010 年 2 月 1 日	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务。
归真益寿	程炳皓持股 60%； 俞驰持股 40%。	10 万元	2005 年 8 月 17 日	组织文化艺术交流活动（不含演出）；技术推广服务；软件设计；计算机技术培训；计算机系统服务；电脑图文设计；广告设计；工艺美术设计；装饰设计；企业形象策划；会议及展览服务。（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。）
天津乐群	程炳皓持股 60%； 俞驰持股 40%。	100 万元	2011 年 3 月 15 日	计算机软硬件及网络设备的研究开发，计算机网络设备的安装与维护，计算机系统集成、销售；从事广告业务；商务

				信息咨询，项目投资咨询，会议会展信息咨询，旅游信息咨询，文化信息咨询，计算机技术服务与技术咨询。（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）
天津讯通达	程炳皓持股 60%； 俞驰持股 40%。	100 万元	2011 年 3 月 15 日	计算机软硬件及网络设备的研究开发，计算机网络设备的安装与维护，计算机系统集成、销售；从事广告业务；商务信息咨询，项目投资咨询，会议展览信息咨询，旅游信息咨询，文化信息咨询，计算机技术服务与技术咨询。（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）

2、VIE 协议的签订、调整和执行情况

（1）开心人信息 VIE 协议的签订和执行情况

2009 年至 2011 年，开心人网络、开心人信息、程炳皓和俞驰签署了多份关于开心人网络通过 VIE 协议控制开心人信息的协议。2016 年 7 月开心人信息的股权结构调整之前，开心人信息尚有效的 VIE 协议的具体情况如下：

序号	协议/文件名称	协议/文件签署方	签署日期	主要内容	执行情况
1	独家业务合作协议	甲方：开心人网络 乙方：开心人信息	2009.02.17	开心人信息独家委托开心人网络提供技术、业务支持及相关咨询服务，并向其支付服务费。	自协议签署至终止之时，开心人网络从未向开心人信息提供任何该协议项下所述的技术、业务支持及相关咨询服务，开心人信息亦从未向开心人网络支付相关服务费。
2	股权质押协议	甲方：开心人网络 乙方：程炳皓 丙方：开心人信息	2011.03.03	程炳皓将其拥有的开心人信息 60% 股权质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。	2009 年 3 月 4 日、2009 年 4 月 1 日，程炳皓、俞驰分别办理了股权出质登记手续。 自协议签署至终止之时，开心人网络从未行使过质权。
3	股权质押协议	甲方：开心人网络 乙方：俞驰 丙方：开心人信息	2011.03.03	俞驰将其拥有的开心人信息 40% 股份质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。	截至本报告书签署日，前述股权出质已经办理完毕注销登记手续。
4	授权委托书	程炳皓	2011.03.03	程炳皓作为开心人信息股东，不可撤销地	自该协议签署至终止之时，开心人网络从未代程

序号	协议/文件名称	协议/文件签署方	签署日期	主要内容	执行情况
				授权开心人网络代表程炳皓本人行使全部股东权和表决权，以及代表其行使相关任命的权利，并可代表其签署独家购买权合同。	炳皓及俞驰行使任何开心人信息的股东权和表决权。
5	授权委托书	俞驰	2011.03.03	俞驰作为开心人信息股东，不可撤销地授权开心人网络代表俞驰本人行使全部股东权和表决权，以及代表其行使相关任命的权利，并可代表其签署独家购买权合同。	
6	借款合同	贷款人：开心人网络 借款人：程炳皓	2011.03.03	程炳皓作为借款人，向开心人网络借款 540 万元，用于向开心人信息增加注册资本。	程炳皓、俞驰已于 2016 年 8 月 16 日、2016 年 8 月 17 日归还其分别欠开心人网络的 598.2 万元、398.8 万元开心人信息资本金借款。
7	借款合同	贷款人：开心人网络 借款人：俞驰	2011.03.03	俞驰作为借款人，向开心人网络借款 360 万元，用于向开心人信息增加注册资本。	
8	借款合同	贷款人：开心人网络 借款人：程炳皓	2011.06.08	程炳皓作为借款人，向开心人网络借款 58.2 万元，用于向开心人信息增加注册资本。	
9	借款合同	贷款人：开心人网络 借款人：俞驰	2011.06.08	俞驰作为借款人，向开心人网络借款 38.8 万元，用于向开心人信息增加注册资本。	
10	独家购买权合同	甲方：开心人网络 乙方：程炳皓 丙方：开心人信息	2011.06.08	程炳皓作为丙方股东，不可撤销地且无任何附加条件地独家授予开心人网络，以规定价格收购其所持有的开心人信息股权的购买权。	
11	独家购买权合同	甲方：开心人网络 乙方：俞驰 丙方：开心人信息	2011.06.08	俞驰作为丙方股东，不可撤销地且无任何附加条件地独家授予	自该合同签署至终止之时，开心人网络从未行使开心人信息股权的购买权。

序号	协议/文件名称	协议/文件签署方	签署日期	主要内容	执行情况
				开心人网络，以规定价格收购其所持有的开心人信息股权的购买权。	

(2) 开心人信息 VIE 协议的调整

2016 年 7 月开心人信息的股权结构调整后，俞驰不再持有开心人信息的股权，开心人信息的股东变更为周斌、新余北岸和程炳皓。为此，2016 年 7 月，开心人网络与开心人信息股东周斌、新余北岸和程炳皓签订了《借款合同》、《独家购买合同》及《股权质押协议》，具体情况如下：

序号	协议/文件名称	协议/文件签署方	签署日期	主要内容	执行情况
1	借款合同	贷款人：开心人网络 借款人 1：程炳皓 借款人 2：周斌 借款人 3：新余北岸	2016.07.04	程炳皓、周斌、新余北岸作为借款人，分别向开心人网络借款 233.6360 万元、9.2447 万元、757.1193 万元，遵守独家购买权合同和独家业务合作协议的各项规定，用于向开心人信息增加注册资本。	自该合同签署至合同终止之时，新余北岸、周斌及程炳皓未实际就该合同中约定的金额和用途向开心人网络进行借款，该合同未实际执行。
2	独家购买权合同	甲方：开心人网络 乙方 1：程炳皓 乙方 2：周斌 乙方 3：新余北岸 丙方：开心人信息	2016.07.04	程炳皓、周斌、新余北岸作为开心人信息股东，不可撤销地且无任何附加条件地独家授予开心人网络，以规定价格收购其所持有的开心人信息股权的购买权。	自该合同签署至终止之时，开心人网络未行使其对开心人信息股权的独家购买权。
3	股权质押协议	甲方：开心人网络 乙方：程炳皓 丙方：开心人信息	2016.07.04	程炳皓将其拥有的开心人信息 23.3636% 的股权质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。	就该等股权质押，相应质权人及出质人一致同意未办理股权出质登记的工商登记。
4		甲方：开心人网络 乙方：周斌 丙方：开心人信息	2016.07.04	周斌将其拥有的开心人信息 0.9245% 的股权质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。	
5		甲方：开心人网络 乙方：新余北岸 丙方：开心人信息	2016.07.04	新余北岸将其拥有的开心人信息 75.7119% 的股权质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协	

序号	协议/文件名称	协议/文件签署方	签署日期	主要内容	执行情况
				议的实施。	

通过签订上述 VIE 协议，开心人信息的 VIE 协议控制架构在 2016 年 7 月开心人信息股权转让后继续有效。

（3）其他境内运营公司 VIE 协议的基本情况

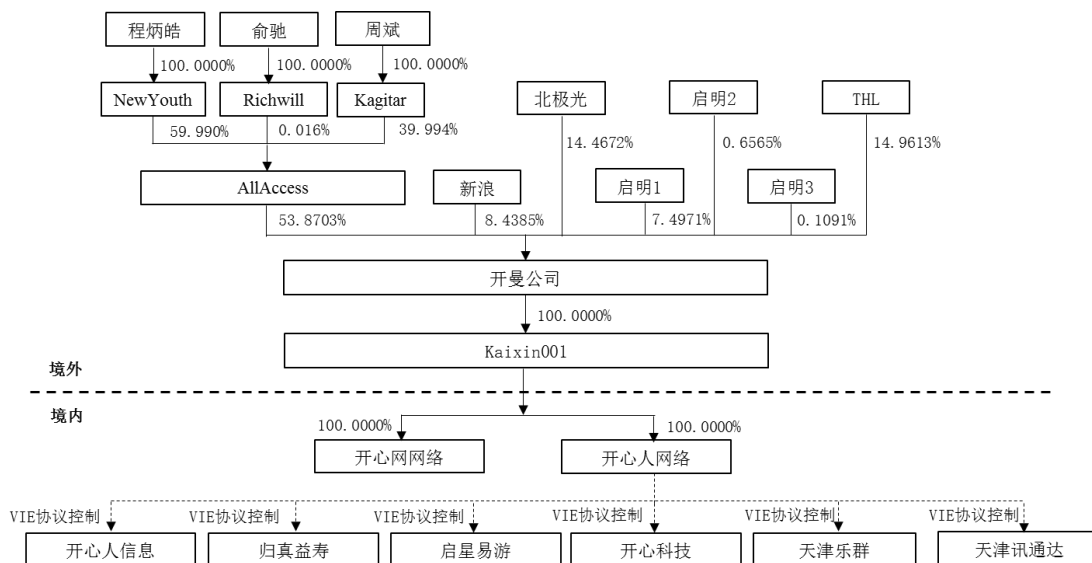
除开心人信息签署的 VIE 协议之外，2009 年至 2013 年，开心人网络和其他境内运营公司、程炳皓和俞驰签署了多份关于开心人网络通过 VIE 协议控制境内运营公司的协议。截至 2016 年 7 月开始拆除开心人信息 VIE 架构之前，境内运营公司（除开心人信息）尚有效的 VIE 协议的具体情况如下：

协议/文件名称	协议/文件签署方	签署日期	主要内容
启星易游			
独家业务合作协议	甲方：开心人网络 乙方：开心人广告	2009.11.03	开心人广告（启星易游）独家委托开心人网络提供技术、业务支持及相关咨询服务，并向其支付服务费。
股权质押合同	甲方：开心人网络 乙方：程炳皓 丙方：俞驰 丁方：开心人广告	2012.07.20	程炳皓和俞驰将其拥有的开心人广告（启星易游）60%、40%股份质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。
开心科技			
独家业务合作协议	甲方：开心人网络 乙方：开心科技	2011.02.28	开心科技独家委托开心人网络提供技术、业务支持及相关咨询服务，并向其支付服务费。
股权质押合同	甲方：开心人网络 乙方：程炳皓 丙方：俞驰 丁方：开心科技	2012.07.20	程炳皓、俞驰分别将其拥有的开心科技 60%、40%股权质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。
归真益寿			
独家业务合作协议	甲方：开心人网络 乙方：归真益寿	2009.02.17	归真益寿独家委托开心人网络提供技术、业务支持及相关咨询服务，并向其支付服务费。
股权质押协议	甲方：开心人网络 乙方：程炳皓 丙方：归真益寿	2009.02.17	程炳皓将其拥有的归真益寿 60%股权质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。
股权质押协议	甲方：开心人网络 乙方：俞驰 丙方：归真益寿	2009.02.17	俞驰将其拥有的归真益寿 40%股权质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。
授权委托	程炳皓	2009.02.17	程炳皓作为归真益寿股东，不可撤销地

协议/文件名称	协议/文件签署方	签署日期	主要内容
书			授权开心人网络代表程炳皓本人行使全部股东权和表决权，以及代表其行使相关任命的权利，并可代表其签署独家购买权合同。
授权委托书	俞驰	2009.02.17	俞驰作为归真益寿股东，不可撤销地授权开心人网络代表俞驰本人行使全部股东权和表决权，以及代表其行使相关任命的权利，并可代表其签署独家购买权合同。
借款合同	贷款人：开心人网络 借款人：程炳皓	2011.05.30	程炳皓作为借款人，向开心人网络借款 6 万元，用于向归真益寿增加注册资本。
借款合同	贷款人：开心人网络 借款人：俞驰	2011.05.30	俞驰作为借款人，向开心人网络借款 4 万元，用于向归真益寿增加注册资本。
独家购买权合同	甲方：开心人网络 乙方：程炳皓 丙方：归真益寿	2011.05.30	程炳皓作为归真益寿股东，不可撤销地且无任何附加条件地独家授予开心人网络，以规定价格收购其所持有的归真益寿股权的购买权。
独家购买权合同	甲方：开心人网络 乙方：俞驰 丙方：归真益寿	2011.05.30	俞驰作为归真益寿股东，不可撤销地且无任何附加条件地独家授予开心人网络，以规定价格收购其所持有的归真益寿股权的购买权。
天津乐群			
独家业务合作协议	甲方：开心人网络 乙方：天津乐群	2011.04.20	天津乐群独家委托开心人网络提供技术、业务支持及相关咨询服务，并向其支付服务费。
股权质押合同	甲方：开心人网络 乙方：程炳皓 丙方：俞驰 丁方：天津乐群	2013.04.01	程炳皓、俞驰分别将其拥有的天津乐群 60%、40% 股权质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。
天津讯通达			
独家业务合作协议	甲方：开心人网络 乙方：天津讯通达	2011.04.20	天津讯通达独家委托开心人网络提供技术、业务支持及相关咨询服务，并向其支付服务费。
股权质押合同	甲方：开心人网络 乙方：程炳皓 丙方：俞驰 丁方：天津讯通达	2013.04.01	程炳皓、俞驰分别将其拥有的天津讯通达 60%、40% 股权质押给开心人网络，用以担保独家业务合作协议的实施。

通过签订上述 VIE 协议，在境内运营公司的 VIE 协议控制架构完成搭建。2016 年 7 月开始拆除开心人信息 VIE 协议控制架构之前（即签订《开心人信息重组框架协议》之时），包括开心人信息在内的境内运营公司的控制关系结构图

如下：



（五）VIE 协议控制架构的拆除

自 2016 年 7 月，开心人信息着手拆除 VIE 协议控制架构，总体的思路为：

（1）在境内层面，开心人信息进行股权结构调整，程炳皓减少持有开心人信息的股权，同时俞驰退出，进而引进财务投资股东；同时，开心人信息收购开心人网络与开心网网络的股权，并注销或转让其他境内运营公司的股权，包括启星易游、开心科技、归真益寿、天津乐群及天津讯通达；（2）在境外层面，境外公司逐层回购各自公司股权，随后对相应的持股平台进行注销。

为确定 VIE 协议控制架构的拆除方案，2016 年 7 月 11 日，嘉乐投资（境内基金牵头人）、极光、新浪、启明、THL、周斌、程炳皓、俞驰、AllAccess、开曼公司、Kaixin001、开心人网络、开心网网络、开心人信息签订了《开心人信息重组框架协议》，经开曼公司股东会决议通过，同意本次 VIE 架构拆除的基本方案。

1、开心人信息的股权结构调整

根据上述《开心人信息重组框架协议》，开心人信息进行了 2016 年 7 月的股权转让和 2016 年 8 月的增资及股权转让，具体请参见本节“二、开心人信息的历史沿革\（二）历次增资及股权转让情况\4、2016 年 7 月，第二次股权转让”

和“二、开心人信息的历史沿革\（二）历次增资及股权转让情况\5、2016年8月，第三次增资和第三次股权转让。”

开心人信息的股权结构调整完成后，开心人信息的股东变更为周斌、新余北岸、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资和福鹏宏祥，俞驰通过股权转让完全退出开心人信息。

2、开心人信息收购开心人网络和开心网网络

2016年7月4日，Kaixin001与开心人信息签订《关于开心人网络科技（北京）有限公司之股权转让协议》，约定Kaixin001以28,800万元的对价向开心人信息转让其持有的开心人网络100%股权（对应出资2,000万美元）。

同日，Kaixin001与开心人信息签订《关于开心网网络科技（北京）有限公司之股权转让协议》，约定Kaixin001以6,600万元的对价向开心人信息转让其持有的开心网网络100%的股权（对应出资2,000万美元）。

2016年7月14日，北京市海淀区商务委员会出具《关于开心人网络科技（北京）有限公司转为内资企业的批复》（海商审字[2016]533号）、《关于开心网网络科技（北京）有限公司转为内资企业的批复》（海商审字[2016]555号），分别同意开心人网络及开心网网络由外商独资企业变更为内资企业。

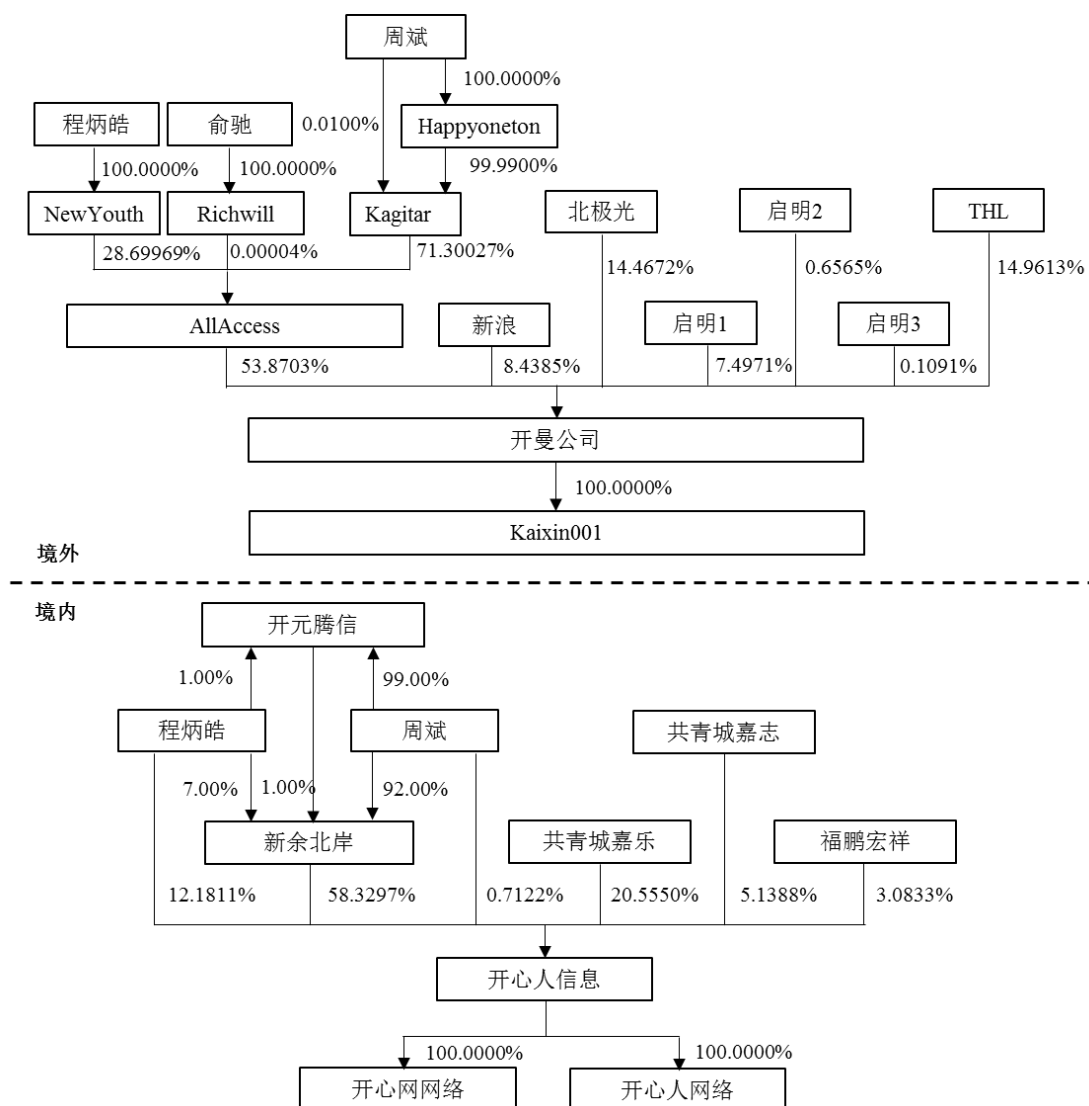
2016年7月14日，Kaixin001作出两份股东决定，分别同意将其持有的开心人网络2,000万美元的出资、开心网网络2,000万美元的出资转让给开心人信息。同日，开心人信息分别签署了新的开心人网络公司章程及开心网网络公司章程。

北京市工商局于2016年8月8日向开心网网络核发《营业执照》（统一社会信用代码：9111010808050665X1），于2016年8月9日向开心人网络核发《营业执照》（统一社会信用代码：911101086828516616），开心人网络和开心网网络变更为内资法人独资有限责任公司，开心人信息持有其100%的股权。

根据中国农业银行北京市分行出具的《电子缴税付款凭证》，就本次收购开心人网络和开心网网络，开心人信息已经代Kaixin001分别缴纳相应的预提企业

止协议》自 2016 年 8 月 30 日生效，VIE 协议终止。有关开心人信息收购开心人网络和开心网网络事项，请详见本节“四、开心人信息下属公司情况和组织结构\（一）开心人信息子公司情况\1、开心人网络\（2）历史沿革\③2016 年 8 月，股权转让”和本节“四、开心人信息下属公司情况和组织结构\（一）开心人信息子公司情况\2、开心网网络\（2）历史沿革\②2016 年 8 月，股权转让。”

至此，VIE 协议已终止，周斌成为开心人信息的实际控制人，终止后的股权结构图如下：



另外，根据相应工商主管部门核发的《股权出质注销登记通知书》，程炳皓与俞驰持有的归真益寿、开心科技及启星易游的全部股权已经解除质押。

4、境外股份回购和员工期权注销

（1）境外股份回购

① 2016年9月，开曼公司回购境外投资者所持全部优先股

根据开曼公司提供的其向境外投资人电汇付款的证明信息，开曼公司已根据《开心人信息重组框架协议》，于2016年9月1日支付完毕境外投资人的股权回购价款，具体回购安排如下表所示：

股东名称	回购股份数 (股)	股份种类	回购单价 (美元/股)	回购总价 (美元)	持股 比例	
北极光	60,000,000	A 轮优先股	0.100000	6,000,000.00	12.66%	
	8,568,957	B 轮优先股	0.175000	1,499,567.48	1.81%	
新浪	14,285,720	A 轮优先股	0.080000	1,142,858.00	3.01%	
	25,709,518	B 轮优先股	0.175000	4,499,165.00	5.42%	
启明	启明 1	35,533,316	B 轮优先股	0.175000	6,218,329.00	7.50%
	启明 2	3,111,490	B 轮优先股	0.175000	544,511.00	0.66%
	启明 3	517,104	B 轮优先股	0.175000	90,493.00	0.11%
THL	70,910,455	C-1 轮优先股	0.493580	35,000,000.00	14.96%	
合计	218,636,560	-	-	54,994,923.48	46.13%	

根据截至2016年9月2日的开曼公司最新股东名册，境外投资人所持有的开曼公司股份已全部回购注销，境外投资者实现完全退出。

截至本报告书签署日，开曼公司的股权结构如下表所示：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例
1.	Kagitar	1	100.00%
	合计	1	100.00%

②本次交易估值与2016年9月回购时开曼公司整体估值由于交易的背景、目的和标的不同，不完全具有可比性，两次交易在对价形式、风险承担等方面也具有较大不同，估值差异具有合理性

本次交易估值与2016年9月回购时开曼公司整体估值由于交易的背景、目的和标的不同，不完全具有可比性。此外，2016年9月回购的支付对价全部为现金，投资人得以实现安全退出，而本次交易对价由上市公司以发行股份及支付现金方式支付，同时各交易对方取得的股份对价均做了股份锁定安排，并且周斌、新余北岸承担了业绩对赌承诺，因此2016年9月回购与本次交易在对价

形式、风险承担等方面也具有较大不同，估值差异具有合理性，具体分析如下：

A、交易背景、目的和标的的不同

标的公司 2008 年 2 月设立之时主要从事的业务为社交平台开心网的运营，开心网创立伊始藉由社交游戏的风靡，实现了高速扩张和发展。基于当时标的公司社交平台业务快速发展的现状、良好的发展前景以及运营扩张的资金需求，A 轮、B 轮及 C-1 轮境外投资人分别于 2008 年 12 月、2009 年 5 月和 2011 年 10 月通过认购开曼公司优先股的方式实现对标的公司的间接投资。

2016 年 7 月，鉴于标的公司社交平台业务发展情况不及预期，主要业务已经转变为移动网络游戏的研发、发行和运营，标的公司股东、境内投资人及境外投资人友好协商，签订了《开心人信息重组框架协议》并于开曼公司层面通过相关股东会及董事会决议，同意以标的公司受让 Kaixin001 所持开心人网络及开心网网络 100% 股权，并利用股权转让款支付回购境外投资人所持开曼公司全部优先股股份所需回购款的方式使境外投资人实现退出。经各方协商约定，A 轮境外投资人以初始投资成本 2 倍的价格实现退出，B 轮及 C-1 轮境外投资者分别以初始投资成本退出，退出价格综合考虑了投入资金的沉淀时间和成本，具有合理性。

按照中国人民银行公布的 2016 年 9 月 1 日银行间外汇市场人民币汇率中间价，2016 年 9 月境外投资人回购开曼公司股份对应回购价款为 36,727.81 万元。考虑到 Kaixin001 向标的公司转让开心人网络及开心网网络 100% 股权时缴纳共计 1,571.79 万元企业所得税，以及 2016 年 9 月回购前境外投资者所持有开曼公司股权比例，开曼公司 100% 股权对应的估值为 83,025.92 万元，与本次交易标的公司 100% 股权作价的差价为 25,474.08 万元。

开曼公司回购全部境外投资人优先股股份，是综合考虑了标的公司社交平台业务发展现状、投入资金沉淀时间、成本以及退出机会的可行性及可得性等因素，通过多方友好协商而落实的境外投资人退出举措，交易标的为开曼公司共计 46.13% 的股权；本次交易的背景和目的是上市公司分享移动游戏产业高速发展红利、获取持续稳定现金流、提升盈利与持续经营能力，本次交易作价以开心人信息 100% 股权的评估结果为参考由交易各方协商确定的，充分考虑了开

心人信息的财务状况、经营业绩以及未来年度的潜在盈利能力。因此，该次交易的背景、目的和标的与本次交易具有根本性的不同，两次交易对应的估值不完全具有可比性。

B、两次交易获得交易对价形式不同，附带的风险承担不同

（A）获得交易对价形式不同

本次交易中，交易对方获得的对价包含现金和上市公司股份两个部分。2016年9月，开曼公司回购境外投资人股份，境外投资人以全现金的形式退出。考虑到现金具有较好的流动性，而上市公司股份附有股份锁定安排的限制，所获股份对价最终兑现的价值具有不确定性。因此，开曼公司股份回购时所对应估值与本次交易对应估值相比存在流动性折价。

（B）交易对价附带的风险承担不同

本次交易中，周斌及新余北岸所获交易对价附有业绩补偿义务，业绩承诺期较长，所获交易对价需要承担补偿责任和风险。鉴于境外投资人所获对价为现金，无附带风险承担的情形，因此对应的开曼公司估值相较本次交易估值较低且具有合理性。

本次交易以及开曼公司2016年7月股份回购均系交易各方协商达成的共识，并履行了股东会、董事会等决策程序，两次交易是交易各方一致且真实的意思表达。

综上所述，综合考虑到本次交易估值与2016年9月回购时开曼公司整体估值由于交易的背景、目的和标的不同，不完全具有可比性，两次交易在对价形式、风险承担等方面也具有较大不同，本次交易估值与2016年9月回购时开曼公司整体估值存在一定差异具有合理性。

（2）员工股票期权激励计划

2016年7月11日，开曼公司做出股东会决议及董事会决议，同意终止开曼公司员工股票期权激励计划。

5、除开心人信息外的其他运营公司的处置

（1）归真益寿股权转让给无关联第三方

2016年8月12日，归真益寿作出股东会决议，同意俞驰将其持有的归真益寿3.5万元、0.5万元出资额分别转让予章莎莎和王烽杰；程炳皓将其持有的归真益寿6万元出资额转让予章莎莎，并相应修改公司章程。同日，上述各方签署了相应的《转让协议》。根据北京市工商局朝阳分局于2016年8月16日核发的《营业执照》（统一社会信用代码：91110105779531939Y），归真益寿就本次股权转让，已办理工商变更登记。

截至本报告书签署日，归真益寿正在办理工商注销手续。

（2）开心科技股权转让给无关联第三方

2016年8月8日，开心科技作出股东会决议，同意俞驰将其持有的开心科技35万元、5万元出资额分别转让予章莎莎和王烽杰；程炳皓将其持有的开心科技60万元出资额转让予章莎莎，并相应修改公司章程。同日，上述各方签署了相应的《转让协议》。根据北京市工商局海淀分局于2016年8月9日核发的《营业执照》（统一社会信用代码：91110108551449074E），开心科技就本次股权转让，已办理工商变更登记。

截至本报告书签署日，开心科技正在办理工商注销手续。

（3）启星易游股权转让给无关联第三方

2016年7月1日，启星易游作出股东会决议，同意俞驰将其持有的启星易游32.5万元、7.5万元出资额分别转让予章莎莎和王烽杰；程炳皓将其持有的启星易游110万元出资额转让予章莎莎，并相应修改公司章程。同日，上述各方签署了相应的《转让协议》。

根据北京市工商局海淀分局于2016年8月10日核发的《营业执照》（统一社会信用代码：91110108682866636E），启星易游就本次股权转让，已办理完成工商变更登记。

（4）天津乐群、天津乐通达

根据天津市滨海新区工商局生态城分局于2016年8月26日核发的两份《私

营公司注销登记核准通知书》，天津乐群、天津讯通达已办理完毕注销程序。

截至本报告书签署日，根据各境内运营公司分别提供的付款回单，各境内运营公司与开心人网络根据原 VIE 协议中各《借款协议》项下发生借款均已结清。

6、境外特殊目的公司的注销

截至本报告书出具日，AllAccess 已经注销完毕，开曼公司、Kaixin001、Kagitar 和 Happyoneton 等境外特殊目的公司正在办理注销手续。

（六）VIE 协议控制架构搭建及拆除过程的合法合规性

1、VIE 协议控制架构的搭建和拆除过程符合外资、外汇、税收等有关规定，不存在行政处罚风险

（1）外资合规

根据开心人网络、开心网网络的工商资料，如本节“四、开心人信息下属公司情况和组织结构\（一）开心人信息子公司情况\1、开心人网络\（2）历史沿革”及“四、开心人信息下属公司情况和组织结构\（一）开心人信息子公司情况\2、开心网网络\（2）历史沿革”所述，开心人网络及开心网网络的设立、历次股权变更（包括为拆除 VIE 协议控制架构而变更为内资企业）均取得主管商务部门的批复及换发的批准证书，并在主管工商部门办理工商登记手续。因此，开心人网络及开心网网络的设立及历次股权变更符合外商投资管理法律法规的规定。

（2）外汇合规

根据开心人信息提供的相关凭证，开心人网络、开心网网络的历次股东出资均办理了法律法规所需的外汇登记手续。就 VIE 协议控制架构下的境内自然人的境外投资，根据国家外汇管理局北京外汇管理部分别于 2013 年 8 月 2 日和 2013 年 12 月 18 日盖章确认的《境内居民个人境外投资外汇登记表》（个字（2008）453B3）和《境内居民个人境外投资外汇登记表》（个字（2008）453B4），以及招商银行股份有限公司北京分行营业部于 2016 年 7 月 25 日盖章确认的《境内居民个人境外投资外汇登记表》，程炳皓、俞驰及周斌均已就其在境外设立特殊目的公司及返程投资按照相关法律法规的要求办理了外汇登记。

（3）税收合规

标的公司 VIE 协议控制架构搭建及拆除过程中涉税事宜及合法合规情况如下：

①根据北京市海淀区国家税务局第一税务所于 2016 年 10 月 20 日出具的《海淀区国家税务局涉税保密信息查询结果单》、北京市海淀区地方税务局第四税务所于 2016 年 10 月 13 日出具的《北京市地方税务局纳税人、扣缴义务人涉税保密信息告知书》（海四所（2016）告字第 2193 号）、北京市海淀区国家税务局分别于 2016 年 10 月 13 日、2016 年 10 月 20 日出具的《海淀区国家税务局涉税保密信息查询结果单》，以及北京市海淀区地方税务局于 2016 年 10 月 13 日出具的编号分别为“海四所（2016）告字第 2194 号”及“海四所（2016）告字第 2192 号”的两份《北京市地方税务局纳税人、扣缴义务人涉税保密信息告知书》，自 2014 年 1 月 1 日至 2016 年 9 月 30 日期间，除开心人信息 2014 年 5 月因逾期未办理税务变更登记被税务主管机关要求限期办理和开心网网络于 2014 年 3 月因税务负责人员离职交接导致税务逾期未申报外，开心人信息、开心人网络和开心网网络均未因税收不合规被处以行政处罚，开心人信息和开心网网络的前述不合规行为已处理完毕。

② 根据中国农业银行北京市分行分别出具的两份《电子缴税付款凭证》，就 Kaixin001 转让其持有的开心人网络和开心网网络 100%的股权应缴纳的企业所得税，开心人信息已进行了代扣代缴。

③ 根据本报告书“第四节 交易标的基本情况\五、VIE 协议控制架构的搭建和拆除\（二）返程投资架构的搭建”以及“第四节 交易标的基本情况\五、VIE 协议控制架构的搭建和拆除\（三）返程投资架构的调整”的相关历史沿革，标的公司 VIE 协议控制架构下的境外公司股权结构的调整不涉及非居民企业间接转让中国居民企业的股权，不存在应按照《国家税务总局关于加强非居民企业股权转让所得企业所得税管理的通知》（国税函[2009]698 号，2009 年 12 月 10 日发布并于 2008 年 1 月 1 日起实施）和《关于非居民企业间接转让财产企业所得税若干问题的公告》（国家税务总局公告 2015 年第 7 号，2015 年 2 月 3 日实施）申报纳税的情形。

综上所述，标的公司 VIE 协议控制架构的搭建和拆除过程符合国家外资、外汇及税收的相关法律法规，不存在受到相关行政管理部门处罚的情形。

根据周斌及新余北岸出具的承诺，如标的公司因历史上 VIE 协议控制架构搭建与拆除过程受到国家外资、外汇、税收相应主管机关的强制措施、行政处罚，或引致纠纷、争议，对于标的公司或赛为智能因前述事项遭受的任何损失，由周斌及新余北岸全部承担。

2、VIE 协议控制架构已彻底拆除，标的公司股权权属清晰，不存在诉讼等可能导致股权权属争议或纠纷的法律风险

根据本报告书“第四节 交易标的基本情况\五、VIE 协议控制架构的搭建和拆除\（五）VIE 协议控制架构的拆除”披露的内容，为拆除 VIE 协议控制架构，标的公司已完成收购开心人网络及开心网网络、终止全部 VIE 控制协议、转让或注解除标的公司之外的其他境内运营公司、回购并注销境外投资人所持有的开曼公司全部优先股股份、终止员工股票期权激励计划等事项。

根据交易对方分别出具的《关于所持股权权属清晰完整未受限的声明》，各交易对方承诺其各自持有的开心人信息股权权属清晰，不涉及任何纠纷或争议，该等股权上不存在任何限制，亦不存在委托持股、信托持股或类似情形。

综上所述，经核查，独立财务顾问认为：标的公司因筹划境外上市搭建了 VIE 协议控制架构，上述相关上市筹划进展及终止原因属实，符合标的公司业务发展及资本运作的真实需求和情况；标的公司 VIE 控制架构搭建及拆除的过程符合外资、外汇、税收等有关规定，不存在行政处罚风险；标的公司的 VIE 协议控制架构已经彻底拆除，拆除后标的资产股权权属清晰准确完整，不存在因此引致诉讼等法律风险。

截至《法律意见书》出具之日，君合律师认为：开心人信息 VIE 协议控制架构的搭建和拆除过程符合外资、外汇、税收等有关规定，不存在行政处罚风险；该等 VIE 协议控制架构已彻底拆除，拆除后标的资产股权权属清晰，不存在诉讼等法律风险，其转让亦不存在实质性法律障碍；且 VIE 协议控制架构拆除后，标的资产的生产经营符合国家产业政策相关法律法规等规定。

（七）开曼公司近三年回购事项的基本情况

近三年，开曼公司于 2015 年 3 月及 2016 年 9 月分别发生过两次股份回购事项，两次回购事项的基本情况如下所示：

时间	被回购股份	回购总价款 (万美元)	回购股份占回 购前已发行股 份的比例	回购的背景及目的
2015.03	部分普通股、B 轮优先股以及 C-1 轮优先股	2,648.60	13.44%	因当时标的公司主要业务从运营资金需求较强的社交平台业务转型为现金流较好的移动网络游戏研发、发行及运营业务造成融资资金利用率较低，经程炳皓与境外投资人协商并通过股东会决议，以回购部分开曼公司股份方式将闲置资金分配予各股东
2016.09	部分普通股、全部 A 轮优先股、B 轮优先股以及 C-1 轮优先股	5,499.49	46.13%	鉴于标的公司收购开心人网络及开心网网络股权转让款项已支付，VIE 协议已经终止，根据《开心人信息重组框架协议》及开曼公司股东会、董事会决议，境外投资人通过开曼公司回购其所持有全部优先股股份的方式实现完全退出

2015 年 3 月开曼公司股份回购的详细情况详见本节“五、VIE 协议控制架构的搭建和拆除\（三）返程投资架构的搭建及拆除\7、2015 年 3 月，开曼公司部分股份回购”的相关内容。2016 年 9 月开曼公司股份回购的详细情况详见本节“五、VIE 协议控制架构的搭建和拆除\（五）VIE 协议控制架构的拆除\4、境外股份回购和员工期权注销\（1）境外股份回购”的相关内容。

（八）红筹架构拆除前后开心人信息最终持有人的权益对比情况以及权益调整情况

1、VIE 协议控制架构拆除前后开心人信息最终持有人的权益对比情况以及权益调整情况

（1）VIE 协议控制架构拆除前开心人信息最终持有人的权益情况

《开心人信息重组框架协议》签署前，开心人信息一直保持其 VIE 协议控

制架构，且其全部权益均实际在境外开曼公司层面体现。

《开心人信息重组框架协议》签署前，开曼公司的股权结构如下列表格所示：

序号	股东	持股数量（股）	持股比例
1	AllAccess	255,324,085	53.8703%
2	新浪	39,995,238	8.4385%
3	北极光	68,568,957	14.4672%
4	启明 1	35,533,316	7.4971%
5	启明 2	3,111,490	0.6565%
6	启明 3	517,104	0.1091%
7	THL	70,910,455	14.9613%
	合计	473,960,645	100%

其中，此时开曼公司各股东向上追溯的最终权益持有方情况如下：

① AllAccess

AllAccess 为一家依据英属维尔京群岛法律设立的有限责任公司，其股东分别为程炳皓控制的 NewYouth、周斌控制的 Kagitar 及俞驰控制的 RichWill。《开心人信息重组框架协议》签署前 AllAccess 的权益结构如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例
1	NewYouth	29,995	59.9900%
2	RichWill	8	0.0160%
3	Kagitar	19,997	39.9940%
	合计	50,000	100%

根据上表，程炳皓控制的 NewYouth 通过 AllAccess 持有的开曼公司实际股权比例折算为 32.3168%，周斌控制的 Kagitar 通过 AllAccess 持有的开曼公司实际股权比例折算为 21.5449%，俞驰控制的 RichWill 通过 AllAccess 持有的开曼公司实际股权比例折算为 0.0086%。

② 境外投资人

A、启明

根据启明提供的文件，启明 1、启明 2 及启明 3 的普通合伙人均为 Qiming Corporate GP II, Ltd.（以下简称“启明有限”），启明有限系一家于开曼群岛

设立的有限责任公司，启明有限有 4 名股东，分别为邝子平，JP Gan, Gary Rieschel 和 Robert Headley，前述启明有限的 4 名股东均为美国或香港的外籍人士。

B、北极光

根据北极光提供的文件，北极光有 2 名自然人股东，分别为邓锋（持有北极光 95%的股份）和柯严（持有北极光 5%的股份），邓锋和柯严均为美籍人士。

C、新浪

根据新浪提供的文件，新浪为设立于开曼群岛的 Sina Corporation 的 100% 全资子公司，根据公开渠道的查询，Sina Corporation 为美国上市公司（股票代码：SINA）。

D、THL

根据 THL 提供的文件，THL 为设立于开曼群岛的 Tencent Holdings Limited（腾讯控股有限公司）的 100% 全资子公司，根据公开渠道的查询，腾讯控股有限公司为香港上市公司（股票代码：00700）。

（2）VIE 协议控制架构拆除后开心人信息最终持有人的权益情况

VIE 协议控制架构彻底拆除后，境外投资人全部退出，VIE 协议全部终止，开心人信息的权益仅体现在境内层面，开心人信息的股权结构为：

序号	股东	认缴出资（万元）	持股比例
1	新余北岸	757.1193	58.3297%
2	周斌	9.2447	0.7122%
3	程炳皓	158.1105	12.1811%
4	嘉乐投资	266.8039	20.5550%
5	嘉志投资	66.701	5.1388%
6	福鹏宏祥	40.0206	3.0833%
	合计	1,298	100%

其中，开心人信息各股东向上追溯的最终权益持有方情况如下：

①周斌

如上表所示，周斌直接持有开心人信息 0.7122%的股权，同时直接和间接持有新余北岸共计 93%的权益，故 VIE 协议控制架构拆除后，周斌合计持有的开心人信息的权益比例为 54.9530%。

②程炳皓

如上表所示，程炳皓直接持有开心人信息 12.1811%的股权，同时直接和间接持有新余北岸共计 7%的权益，故 VIE 协议控制架构拆除后，程炳皓合计持有的开心人信息的权益比例为 16.2700%。

③境内投资人的权益结构

A、嘉乐投资与嘉志投资

嘉乐投资与嘉志投资分别持有开心人信息 20.5550%和 5.1388%股权，嘉乐投资与嘉志投资的普通合伙人和执行事务合伙人均为嘉禾资产，嘉禾资产的股东分别为广州市嘉诺投资咨询有限公司（自然人李枝持有其 100%的股权）和自然人陈华、林建勋，前述股东分别持有嘉禾资产 50%、40%和 10%的股权。根据嘉乐投资和嘉志投资的确认，嘉乐投资和嘉志投资与开心人信息 VIE 协议控制架构解除前的境外投资人北极光、新浪、启明、THL 均无关联关系，亦未曾通过前述境外投资人持有开心人信息的权益。经核查，嘉乐投资和嘉志投资与周斌、程炳皓、新余北岸均无关联关系和一致行动关系。

B、福鹏宏祥

福鹏宏祥持有开心人信息 3.0833%股权，福鹏宏祥的普通合伙人和执行事务合伙人为福鹏资产，自然人陈宝淦持有福鹏资产 100%的股权。根据福鹏宏祥的确认，福鹏宏祥和开心人信息 VIE 协议控制架构解除前的境外投资人北极光、新浪、启明、THL 均无关联关系，亦未曾通过前述境外投资人持有开心人信息的权益。经核查，福鹏宏祥与周斌、程炳皓、新余北岸均无关联关系和一致行动关系。

(3) VIE 协议控制架构拆除前后开心人信息最终持有人的权益对比情况

VIE 协议控制架构拆除前后开心人信息最终持有人的权益对比情况如下表

所示：

序号	权益最终持有人	拆除前权益持有比例	拆除后权益持有比例	权益持有比例变动情况
1	程炳皓	32.3168%	16.2700%	-16.0468%
2	周斌	21.5449%	54.9530%	33.4081%
3	俞驰	0.0086%	0.0000%	-0.0086%
4	北极光	14.4672%	0.0000%	-14.4672%
5	新浪	8.4385%	0.0000%	-8.4385%
6	启明（注）	8.2627%	0.0000%	-8.2627%
7	THL	14.9613%	0.0000%	-14.9613%
8	嘉乐投资及嘉志投资	0.0000%	25.6938%	25.6938%
9	福鹏宏祥	0.0000%	3.0833%	3.0833%
	合计	100%	100%	0

注：启明 1、启明 2 及启明 3 的普通合伙人均为 Qiming Corporate GP II, Ltd.，因此合并列示

如上表所示，拆除 VIE 协议控制架构后，境外投资人北极光、新浪、启明和 THL 全部退出，新引入的境内投资人嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥成为开心人信息股东，程炳皓、俞驰与周斌根据拆除 VIE 协议控制架构的一揽子安排，进行了内部股权调整，实现了俞驰从境内层面退出，以及程炳皓进一步向周斌转让控制权。

2、调整原因及权益作价情况

（1）权益调整概况

VIE 协议控制架构拆除前后，开心人信息最终持有人权益调整的原因及权益作价情况如下表所示：

序号	权益调整类型	权益最终持有人	调整情况及原因	权益作价情况 (详见“(2)权益调整的具体情况”)
1	内部股权调整 (控制权变更)	程炳皓	根据拆除 VIE 协议控制架构的一揽子安排，进行了内部股权调整，实现了俞驰从境内层面退出，以及程炳皓进一步向周斌转让控制权	(1) 股权内部调整：2016 年 7 月，程炳皓、俞驰向新余北岸、周斌等协议转让开心人信息股权，转让作价参考开心人信息净资产确定，对应的开心人信息整体估值 7,000 万元； (2) 股权外部转让：程炳皓向境内机构投资者转让开心人信息 5.8186% 的股
2		周斌		

3		俞驰		权，总对价为 5,700 万元，境内机构投资者该次受让老股与增资为一揽子交易，对应整体估值为 97,300 万；
4	境外机构投资者退出	北极光	综合考虑了标的公司社交平台业务发展现状、投入资金沉淀时间、成本以及退出机会的可行性及可得性等因素，通过开曼公司股份回购实现投资退出	A 轮境外投资人以初始投资成本 2 倍的价格实现退出，B 轮及 C-1 轮境外投资者分别以初始投资成本退出，回购总价款 5,499.49 万美元，考虑回购交易所涉及所得税税款，开曼公司 100% 股权对应的估值为 83,025.92 万元
5		新浪		
6		启明（注）		
7		THL		
8	境内机构投资者进入	嘉乐投资及嘉志投资	认可开心人信息的管理团队和经营业绩，进而决定投资开心人信息并参与其拆除 VIE 协议控制架构等事宜	总对价 28,000 万元，对应开心人信息整体估值 97,300 万元
9		福鹏宏祥		

注：启明 1、启明 2 及启明 3 的普通合伙人均为 Qiming Corporate GP II, Ltd.，因此合并列示

上述权益调整是开心人信息拆除 VIE 协议控制架构的一揽子安排，是经嘉乐投资（境内基金牵头人）、北极光、新浪、启明、THL、周斌、程炳皓、俞驰等相关方友好协商，并于 2016 年 7 月 11 日签署《开心人信息重组框架协议》后，落实本次拆除 VIE 协议控制架构整体方案的具体举措。

（2）权益调整的具体情况

① 内部股权调整

2016 年 7 月，程炳皓将其持有的开心人信息 357.1193 万元出资额和 9.2447 万元出资额分别转让予新余北岸和周斌，俞驰将其持有开心人信息的 400.00 万元出资额转让予新余北岸，以上转让价款均为 7.00 元/每出资额。程炳皓、俞驰以较低价格向新余北岸、周斌等转让开心人信息股权，系开心人信息拆除 VIE 协议控制架构过程中的内部股权调整安排，原有创始人程炳皓和俞驰退出，周斌进一步取得控制权。本次内部股权调整的作价系参考开心人信息净资产账面价值，并由交易各方友好协商而定，对应的开心人信息整体估值 7,000 万元。

②引入境内投资人

2016年8月，嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥以共计22,300.00万元的增资款向开心人信息增资，同时以共计5,700.00万元受让程炳皓所持开心人信息75.5255万元出资额，合计取得开心人信息28.7771%股权。该次增资和股权受让系境内投资人认可开心人信息的管理团队和经营业绩，进而决定投资开心人信息并参与其拆除VIE协议控制架构等事宜的行为，同时程炳皓通过对外转让开心人信息5.8186%股权实现部分退出，境内机构投资者该次受让老股与增资为一揽子交易，对应整体估值为97,300万。

③境外投资人退出

2016年9月，开曼公司回购境外投资者所持全部优先股，境外投资人综合考虑了标的公司社交平台业务发展现状、投入资金沉淀时间、成本以及退出机会的可行性及可得性等因素，通过开曼公司股份回购实现投资退出。其中，A轮境外投资人以初始投资成本2倍的价格实现退出，B轮及C-1轮境外投资者分别以初始投资成本退出，回购总价款5,499.49万美元，考虑回购交易所涉及所得税税款，开曼公司100%股权对应的估值为83,025.92万元，具体如下表所示：

股东名称	回购股份数 (股)	股份种类	回购单价 (美元/股)	回购总价 (美元)	持股 比例
极光	60,000,000	A轮优先股	0.100000	6,000,000.00	12.66%
	8,568,957	B轮优先股	0.175000	1,499,567.48	1.81%
新浪	14,285,720	A轮优先股	0.080000	1,142,858.00	3.01%
	25,709,518	B轮优先股	0.175000	4,499,165.00	5.42%
启明	35,533,316	B轮优先股	0.175000	6,218,329.00	7.50%
	3,111,490	B轮优先股	0.175000	544,511.00	0.66%
	517,104	B轮优先股	0.175000	90,493.00	0.11%
THL	70,910,455	C-1轮优先股	0.493580	35,000,000.00	14.96%
合计	218,636,560	-	-	54,994,923.48	46.13%

综上所述，上述权益调整是开心人信息拆除VIE协议控制架构的一揽子安排，是相关方友好协商的结果，权益调整作价情况存在差异系交易背景、交易目的、交易对象等因素有所不同导致。本次权益调整符合相关方的不同利益诉求，是相关方友好协商的结果，具有合理性。

六、出资及合法存续情况

根据工商登记部门的材料显示，截至本报告书签署日，周斌、新余北岸、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥等 6 名交易对方合法持有开心人信息 100% 股份。同时，上述 6 名交易对方分别出具声明承诺函：本人/本企业所持开心人信息的股权的出资已全部足额、及时缴纳，并且用于向开心人信息出资的资金系本人自有及自筹资金，来源合法；持有开心人信息的股权权属清晰，不涉及任何纠纷或争议，不存在其他任何权利受到限制的情形，亦不存在任何潜在法律权属纠纷；所持开心人信息的股权不存在被质押或设定其他第三者权益的情况，不存在被司法冻结或保全的情形；所持开心人信息的股权不存在信托持股、委托持股或任何其他间接持股的情形，本人将来亦不进行代持、信托或任何类似安排。

根据开心人信息工商档案，开心人信息历次股权变更、注册资本变更均依法履行相应程序并获得工商管理部门的核准，开心人信息主体资格合法、有效。

综上所述，本次交易涉及资产权属清晰，开心人信息自设立至今合法存续，不存在出资瑕疵或影响其合法存续的其他情况。

七、开心人信息最近三年与交易、增资或改制相关的评估或估值情况

最近三年，开心人信息分别于 2016 年 7 月及 2016 年 8 月完成两次股权转让，具体情况如下：

序号	转让时间	转让方	受让方	转让出资额 (万元)	对应估值 (万元)	支付对价 (万元)	股权转让目的
1	2016.7	程炳皓	新余北岸	357.1193	7,000.00	2,499.8351	股权内部调整： 根据拆除 VIE 协议控制架构的一揽子安排，进行了内部股权调整，实现了俞驰从境内层面退出，以及程炳皓进一步向周斌转让控制权。
			周斌	9.2447	7,000.00	64.7129	
		俞驰	新余北岸	400.0000	7,000.00	2,800.0000	
2	2016.8	程炳皓	嘉乐投资	53.9468	97,300.00	4,071.4286	股权外部转让： 程炳皓向外

	皓	嘉志投资	13.4867	97,300.00	1,017.8571	部机构投资者转让部分股权进一步退出。
		福鹏宏祥	8.0920	97,300.00	610.7143	

注：嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥该次受让老股与增资为一揽子交易，对应的开心人信息估值为 97,300 万元，即嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥分别以 20,000 万元、5,000 万元和 3,000 万元取得开心人信息 20.5550%、5.1388%和 3.0833%股权。

最近三年，开心人信息有一次增资事项，具体情况如下：

序号	增资时间	增资方	增加注册资本（万元）	增资价格（万元）	对应估值（万元）	增资目的
1	2016.8	嘉乐投资	212.8571	15,928.5714	97,300.00	认可开心人信息的管理团队和经营业绩，进而决定投资开心人信息并参与其拆除 VIE 协议控制架构等事宜
		嘉志投资	53.2143	3,982.1429	97,300.00	
		福鹏宏祥	31.9286	2,389.2857	97,300.00	

（一）2016 年 7 月，股权转让

2016 年 7 月，程炳皓、俞驰以较低价格向新余北岸、周斌等转让开心人信息股权，系开心人信息拆除 VIE 协议控制架构过程中的内部股权调整，原有创始人程炳皓和俞驰退出，周斌原来通过开曼公司实际享有的权益在境内落实并进一步取得控制权。本次内部股权调整的作价系参考开心人信息净资产账面价值，并由交易各方友好协商而定，具有合理性，具体分析如下：

1、程炳皓、俞驰以较低价格向新余北岸、周斌等转让开心人信息股权的具体情况

2016 年 7 月 4 日，经开心人信息股东会决议，同意程炳皓将其持有的开心人信息 357.1193 万元出资额和 9.2447 万元出资额分别转让予新余北岸和周斌；俞驰将其持有开心人信息的 400.00 万元出资额转让予新余北岸，以上转让价款均为 7.00 元/每出资额，对应开心人信息整体估值 7,000 万元。2016 年 7 月 4 日，以上各方签署了相应的《转让协议》。2016 年 7 月 7 日，北京市工商行政管理局海淀分局向开心人信息核发了新的《企业法人营业执照》，开心人信息已就本次股权变更办理完成工商变更登记，具体情况如下：

单位：万元

序号	股东	调整前出资额	调整前持股比例	调整后出资额	调整后持股比例
1	程炳皓	600.00	60.00%	233.64	23.36%
2	俞驰	400.00	40.00%	-	0.00%
3	周斌	-	-	9.24	0.92%
4	新余北岸	-	-	757.12	75.71%
4-1	程炳皓	-	-	53.07	5.31%
4-2	周斌	-	-	704.05	70.40%
合计		1,000.00	100.00%	1,000.00	100.00%

穿透至最终自然人，该次股权调整的最终持有人权益变动情况如下表所示：

序号	股东	调整前权益比例	调整后权益比例	权益调整比例	本次内部股权调整安排的情况说明
1	俞驰	40.00%	0.00%	-40.00%	俞驰已于2015年2月从境外层面间接退出开心人信息，本次权益调整是拆除VIE协议控制架构的安排，俞驰进一步从境内层面退出开心人信息，本次调整所涉股权比例为40%。
2	程炳皓	60.00%	28.67%	-31.33%	本次权益调整是程炳皓向周斌转让控制权，本次调整所涉股权比例为31.33%。
3	周斌	0.00%	71.33%	71.33%	(1) 周斌已于2015年2月从境外层面间接享有开心人信息权益，本次权益调整包含在境内层面落实实际享有权益，本次调整所涉股权比例为40%； (2) 周斌进一步取得控制权，本次调整所涉股权比例为31.33%。
合计		100.00%	100.00%	0.00%	

如上表所示，本次股权转让系开心人信息拆除VIE协议控制架构过程中的内部股权调整，原有创始人程炳皓和俞驰退出，周斌在境内层面取得开心人信息控制权。

2、俞驰以较低价格向新余北岸转让开心人信息股权，是拆除VIE协议控制架构的安排，实现俞驰进一步从境内层面退出开心人信息，具有合理性

(1) 俞驰于2015年2月从境外层面间接退出

程炳皓、俞驰自2008年创立标的公司伊始，标的公司主要从事社交平台开心网的运营。社交平台开心网自上线以来，凭借《争车位》、《朋友买卖》、《开心农场》等社交游戏的风靡实现迅速扩张，峰值时开心网日登录人数超过千万，并借助社交游戏的高流量开拓了网页游戏联运及品牌广告业务。

此后，由于移动互联网市场的蓬勃兴起，社交平台业务所处市场环境发生较大变化，原社交平台业务发展不力，标的公司在周斌的带领下主动谋求业务拓展，拓展了移动网络游戏研发、发行及运营业务，并凭借《一统天下》、《龙纹三国》、《三国群英传》等游戏的发行及运营逐步推动标的公司主营业务的转型。

基于以上情况，综合考虑前述标的公司业务拓展及转型过程中周斌所做的贡献、俞驰完全退出的个人意向以及其于2014年12月自标的公司离职的事实，2015年2月，开心人信息管理层境外间接持股公司 A11Access 进行了增发，股份调整后 A11Access 的股权结构变更为如下：

序号	股东名称	最终权益人	股票类型	增发前股份数 (股)	增发后股份数 (股)	持股比例
1	NewYouth	程炳皓	普通股	12	29,995	59.990%
2	RichWill	俞驰	普通股	8	8	0.016%
3	Kagitar	周斌	普通股	0	19,997	39.994%
合计				20	50,000	100.00%

本次增发前，程炳皓和俞驰对 A11Access 的持股比例分别为 60%和 40%；本次增发后，程炳皓和周斌对 A11Access 的持股比例分别约为 60%和 40%，俞驰对 A11Access 的持股数量很少，实际基本不再享有开心人信息权益，并不再担任标的资产的境外控股公司（开曼公司）董事。俞驰本次退出的实际对价为其控制的 RichWill 获得的 A11Access 分红款 502 万美元（按照当时人民币兑美元汇率中间价计算的对价约为 3,070 万元）。周斌通过本次增发间接取得俞驰原来享有的开心人信息权益。

(2) 俞驰 2016 年 7 月向新余北岸转让开心人信息股权是拆除 VIE 协议控制架构的安排，该次股权转让系参考开心人信息净资产账面价值，并由交易各方友好协商而定，具有合理性

2016 年 7 月 11 日，嘉乐投资（境内基金牵头人）、极光、新浪、启明、THL、周斌、程炳皓、俞驰、A11Access、开曼公司、Kaixin001、开心人网络、开心网网络、开心人信息签订了《开心人信息重组框架协议》，经开曼公司股东会决议通过，同意本次 VIE 架构拆除的基本方案并启动相关工作。

根据上述《开心人信息重组框架协议》，在引入外部投资者之前，开心人信息原有股东于 2016 年 7 月进行了股权转让，对开心人信息进行了内部股权调整，本次权益调整是拆除 VIE 协议控制架构的安排，俞驰进一步从境内层面退出开心人信息，周斌在境内层面落实实际享有权益，本次调整所涉开心人信息股权比例为 40.00%。该次股权转让价格由交易各方参考开心人信息净资产账面价值友好协商而定，具有合理性。

（3）俞驰已出具《关于股权转让无异议的声明函》，声明该次股权转让行为真实，不存在股权代持，不存在任何股权纠纷或潜在纠纷

对于此次股权转让，俞驰出具了《关于股权转让无异议的声明函》，发表声明如下：

①本人签署《股权转让协议》是真实意思的表示，股权转让行为真实，不存在股权代持，不存在任何股权纠纷或潜在纠纷；

②本人已收到新余北岸按照《股权转让协议》支付给本人的所有股权转让款，并已依据相关法律法规完成所得税缴纳的义务；

③本人已知悉 2016 年 7 月程炳皓向新余北岸和周斌分别转让开心人信息 357.1193 万元出资和 9.2447 万元出资的相关事宜，并对此无异议，本人就以上事项不存在任何股权纠纷或潜在纠纷；

④本人已知悉 2016 年 8 月青城嘉乐投资管理合伙企业（有限合伙）、共青城嘉志投资管理合伙企业（有限合伙）和深圳市福鹏宏祥贰号股权投资管理中心（有限合伙）分别受让程炳皓持有的开心人信息 53.9468 万元出资、13.4867 万元出资和 8.092 万元出资并对开心人信息增资的相关事宜，并对此无异议，本人就以上事项不存在任何股权纠纷或潜在纠纷；

⑤本人已知悉深圳市赛为智能股份有限公司拟发行股份及支付现金购买开心人信息 100%股权的相关事宜，并对此无异议，本人就以上事项不存在任何股权纠纷或潜在纠纷。

3、程炳皓以较低价格向新余北岸、周斌等转让开心人信息股权，是其向周斌转让控制权的内部股权调整，转让价格由交易各方参考开心人信息净资产账

面价值友好协商确定，具有合理性

（1）报告期内开心人信息业务转型持续深化，周斌成为开心人信息核心业务经营管理的实际负责人

自 2015 年 2 月增资入股 A11Access 并成为开曼公司董事会成员之后，周斌实现了与程炳皓对标的公司重大经营决策及其他重大事项的共同控制，随着《一统天下》各版本及《三国群英传》陆续上线并相继取得良好市场反应，周斌全面领导及负责的移动网络游戏业务成为战略主要投入及发展的业务。报告期内，开心人信息移动网络游戏业务的比重从 2014 年的 61.36%逐年上升至 2015 年和 2016 年 1-9 月的 77.31%和 87.69%，净利润从 2014 年的-1,291.57 万元上升至 2015 年和 2016 年 1-9 月的 5,538.34 万元（剔除周斌股权激励股份支付影响）和 7,206.87 万元，周斌成为开心人信息核心业务经营管理的实际负责人。

（2）基于上述背景，并结合完全退出开心人信息经营管理的个人意愿，程炳皓同意进一步向周斌转让控制权

基于开心人信息业务成功转型，以及周斌已成为核心业务经营管理的实际负责人的背景，在曾经取得辉煌成绩并给开心人信息初期发展带来重大支撑的社交平台业务发展情况远不如预期的情况下，程炳皓退出开心人信息实际经营的个人意愿较强。

在周斌团队及开心人信息移动网络游戏得到境内投资人认可的机遇下，2016 年 7 月，经程炳皓、俞驰、周斌、境内投资人、境外投资人等协商一致，并经开曼公司股东会决议通过，各方同意启动拆除开心人信息 VIE 协议控制架构的相关工作，共同签订了《开心人信息重组框架协议》。

根据《开心人信息重组框架协议》安排，2016 年 7 月，开心人信息股东会通过决议，同意股东程炳皓将其持有的 357.1193 万元出资转让给新余北岸、9.2447 万元出资转让给周斌。该等股权转让完成后，周斌实际控制标的公司 76.64%的股权，达成程炳皓部分退出及进一步转让公司控制权予周斌的目的，周斌成为标的公司的单一实际控制人。本次内部股权调整的作价系参考开心人信息净资产账面价值，并由交易各方友好协商而定，对应开心人信息整体估值 7,000 万元。

综上所述，程炳皓以较低价格向新余北岸、周斌等转让开心人信息股权，是在开心人信息业务转型持续深化背景下，基于周斌实际全面负责核心业务经营管理现状，以及程炳皓退出标的公司经营的个人意愿，进一步向周斌转让控制权的内部股权调整，该次股权转让系落实拆除 VIE 协议控制架构重组框架协议的举措，转让价格由交易各方参考开心人信息净资产账面价值友好协商确定，具有合理性。

（3）程炳皓已出具《关于股权转让无异议的声明函》，声明该次股权转让行为真实，不存在股权代持，不存在任何股权纠纷或潜在纠纷

对于此次股权转让，独立财务顾问对程炳皓进行了访谈并取得了其出具的《关于股权转让无异议的声明函》，程炳皓发表声明如下：

①本人签署《股权转让协议》是真实意思的表示，股权转让行为真实，不存在股权代持，该等协议签署之时本人已悉深圳市赛为智能股份有限公司拟发行股份及支付现金收购开心人信息 100%股权事宜，并对此无异议，不存在任何股权纠纷或潜在纠纷；

②本人已收到新余北岸和周斌分别按照《股权转让协议》支付给本人的所有股权转让款，并已依据相关法律法规完成所得税缴纳的义务；

③本人已知悉 2016 年 7 月俞驰向新余北岸转让开心人信息 400 万元出资的相关事宜，并对此无异议，本人就以上事项不存在任何股权纠纷或潜在纠纷。

综上所述，2016 年 7 月，程炳皓、俞驰以较低价格向新余北岸、周斌等转让开心人信息股权，系开心人信息拆除 VIE 协议控制架构过程中的内部股权调整，原有创始人程炳皓和俞驰退出，周斌原来通过开曼公司实际享有的权益在境内落实并进一步取得控制权。本次内部股权调整的作价系参考开心人信息净资产账面价值，并由交易各方友好协商而定，具有合理性。

（二）2016 年 8 月增资及股权转让

1、基本情况

2016 年 7 月 25 日，嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥与周斌、新余北岸、程

炳皓签署了《关于北京开心人信息技术有限公司的投资协议》，约定：（1）嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥以共计 22,300.00 万元的增资款向开心人信息增资。

（2）嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥以共计 5,700.00 万元受让程炳皓所持开心人信息 75.5255 万元出资额。同日，程炳皓与嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥分别签订了相应的《出资转让协议》。

2016 年 8 月 17 日，开心人信息股东会通过决议，同意开心人信息注册资本由 1,000.00 万元增至 1,298.00 万元；股东程炳皓将其持有的共计 75.5255 万元出资额分别转让给嘉乐投资、嘉志投资和福鹏宏祥，并相应修改公司章程。同日，开心人信息的股东签署通过了新的《北京开心人信息技术有限公司章程》。

2016 年 8 月 18 日，北京市工商局海淀分局向开心人信息核发了新的《营业执照》（统一社会信用代码：91110108672848792T），开心人信息已就本次增资及股权转让变更办理完成工商变更登记。

嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥的前述增资和受让老股为一揽子交易，该次交易对应的开心人信息估值为 97,300 万元，即嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥分别以 20,000 万元、5,000 万元和 3,000 万元取得开心人信息 20.5550%、5.1388% 和 3.0833% 股权。

2、背景及作价依据

本次股权转让及增资的背景主要系嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥作为外部机构投资者，认可开心人信息的管理团队和经营业绩，进而决定投资开心人信息并参与其拆除 VIE 协议控制架构等事宜。虽然该次增资及转让协议的签署时间和工商变更完成时间分别为 2016 年 7 月和 8 月，但由于拆除 VIE 协议控制架构涉及相关方较多，且涉及流程复杂的外部审批，本次股权转让及增资的实际谈判时间为 2016 年 6 月，谈判时点的可参照业绩为开心人信息 2015 年和 2016 年上半年经营业绩，本次股权转让及增资是按照市场化原则，经友好协商作出的外部投资行为。

因此，2016 年 8 月增资及股权转让的交易作价，与 2016 年 7 月开心人信息拆除 VIE 协议控制架构过程中的内部股权调整安排，在交易背景、交易对象、

作价依据等方面均有实质性差别，两次交易对应的估值不具有可比性。

（三）本次交易与 2016 年 8 月股权转让及增资相比，作价有所增长的原因及其合理性

1、本次交易作价相比 2016 年 8 月股份转让整体估值有小幅增值的原因及合理性

嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥 2016 年 8 月入股开心人信息时，开心人信息整体估值为 97,300 万元，是参考开心人信息 2015 年全年及 2016 年上半年经营状况，未进行资产评估，由交易各方协商确定；本次交易作价 108,500 万元，是以开心人信息 100% 股权的评估结果 108,687.36 万元为参考由交易各方协商确定的，充分考虑了开心人信息的财务状况、经营业绩以及未来年度的潜在盈利能力。

本次交易作价相比 2016 年 8 月股权转让及增资整体估值的增值率为 11.51%，增值率相对较小。本次交易作价有小幅增值的原因为交易时点不同，标的公司 2016 年下半年业绩增长较快，并且主要交易对方承担了业绩补偿责任，所获得的股份对价具有较长的锁定期，此外 2016 年 8 月股份转让相比本次交易存在非控制权折价，具体分析如下：

（1）两次交易时点不同，标的公司 2016 年下半年业绩增长较快

① 2016 年 8 月股权转让及增资的实际谈判时间为 2016 年 6 月，该次交易未进行资产评估，系由交易各方参照开心人信息 2015 年和 2016 年上半年经营业绩协商确定

2016 年 8 月的股权转让及增资的实际谈判时间为 2016 年 6 月，其中嘉乐投资于 2016 年 7 月 11 日作为外部机构投资人代表，与开心人信息及其境内外股东签订了拆除 VIE 协议控制架构的《开心人信息重组框架协议》。本次股权转让及增资未进行资产评估，2016 年 6 月谈判时点各方可参照历史业绩为开心人信息 2015 年和 2016 年上半年经营业绩，其净利润分别为 5,538.34 万元（扣除周斌股权激励股份支付影响）和 3,629.69 万元（未经审计），交易各方协商确定开心人信息整体估值为 97,300 万元。

②本次交易是以中国证监会审批通过为前提，评估基准日为 2016 年 9 月 30 日，实际交割时间将在 2017 年，开心人信息 2016 年下半年业绩增长较快，估值小幅提升具有合理性

本次交易是以中国证监会审批通过为前提，本次交易以开心人信息 100% 股权的评估值为基础，评估基准日为 2016 年 9 月 30 日，实际交割时间将在 2017 年。2016 年下半年，开心人信息研发并由飞流九天运营的《三国群英传》表现良好，2016 年 7 月起《三国群英传》月流水突破了 2,500 万元并持续保持良好成果，对开心人信息的业绩发展起到了积极贡献，开心人信息 2016 年下半年业绩增长较快。根据未经审计财务数据，开心人信息 2016 年全年实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润 7,751.65 万元，相比 2015 年同比增长 39.96%，2016 年下半年实现净利润 4,121.96 万元，相比 2016 年上半年环比增长 13.56%。本次交易作价相比开心人信息前次交易整体估值的增值率为 11.51%，估值小幅提升具有合理性。

(2) 风险承担不同，本次交易中周斌、新余北岸作为业绩承诺方承担了业绩补偿责任，业绩承诺期较长并具有较强的补偿约束

①2016 年 8 月的股权转让及增资，系程炳皓的进一步退出和机构投资人为拆除 VIE 协议控制架构提供部分资金，不附有对赌约束

2016 年 8 月的股权转让及增资，系程炳皓的进一步退出和机构投资人为拆除 VIE 协议控制架构提供部分资金，不附有对赌约束，投资人承担了一定的投资风险。因此，经各方协商，2016 年 8 月股权转让及增资时开心人信息的整体估值存在一定风险折价。

②本次交易周斌、新余北岸承担了业绩对赌承诺，自身投资风险较大，但充分保障了中小股东利益

本次交易中周斌、新余北岸承担了业绩对赌和补偿承诺：开心人信息 2016 年、2017 年、2018 年和 2019 年合并财务报表中扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润数分别不低于 7,300 万元、9,300 万元、11,600 万元和 14,075 万元。如开心人信息实际净利润低于上述承诺金额，则由周斌、新余北岸按照《盈利预测补偿协议》的约定负责向上市公司进行补偿；在业绩承诺期届满时，

上市公司将对标的公司 100%股权进行减值测试，如果减值额大于已补偿总额，则周斌和新余北岸将另行向上市公司作出资产减值补偿。本次交易周斌、新余北岸承担了较为充分的业绩对赌承诺责任，累计承诺净利润为 42,275 万元，占本次交易作价的比例为 38.96%，自身投资风险较大，但充分保障了中小股东利益。

鉴于交易完成后交易对方中的各方未来承担的业绩补偿责任和风险不同，程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥不参与业绩承诺与补偿安排，均按 2016 年 8 月股权转让及增资的交易估值 97,300 万元其各自持股比例取得交易对价，剩余交易对价由业绩承诺方新余北岸、周斌按其各自持股比例享有。

（3）对价支付方式不同，本次交易中业绩承诺方周斌、新余北岸所获得的股份对价具有较长的锁定期

2016 年 8 月的股权转让及增资，均以现金方式支付，支付方式具有较好的流动性。

本次交易对价由上市公司以发行股份及支付现金方式支付，其中股份对价占比 70.32%，现金对价占比 29.68%，同时各交易对方取得的股份对价均做了股份锁定安排。其中，业绩承诺方周斌、新余北岸所获得的股份对价具有较长的锁定期，其在本次非公开发行中认购的赛为智能之股份自新增股份登记日起至下列日期（以较晚发生者为准）止不得转让：A、36 个月届满；B、周斌、新余北岸履行完毕履行全部业绩补偿承诺之日。

因此，2016 年 8 月的股权转让及增资与本次交易的对价支付方式不同，2016 年 8 月的股权转让及增资整体估值与本次交易相比存在流动性因素折价。

（4）非控制权折价，2016 年 8 月的股权转让及增资系取得了开心人信息的参股权，而本次交易取得了开心人信息 100%股权，前次交易相比本次交易存在非控制权折价

2016 年 8 月的股权转让及增资系取得了开心人信息的参股权，本次交易系转让开心人信息的控股权。由于具有控制权的股东与没有控制权的小股东相比，相对具有更多的权利，2016 年 8 月的股权转让及增资对于本次交易相比存在非

控制权折价。

综上，本次交易作价相比 2016 年 8 月股权转让及增资整体估值的增值率为 11.51%，增值率相对较小。本次交易作价有小幅增值的原因为交易时点不同，标的公司 2016 年下半年业绩增长较快，并且主要交易对方承担了较为充分的业绩补偿责任，所获得的股份对价具有较长的锁定期，此外 2016 年 8 月股份转让相比本次交易存在非控制权折价，因此本次交易作价估值小幅提升具有合理性。

八、本次交易是否涉及立项、环保等有关报批事项

本次交易标的资产为开心人信息 100% 股权，不涉及立项、环保、行业准入、用地、规划、建设施工等相应的许可证书或者有关主管部门的批复文件。

九、开心人信息重要会计政策及主要财务数据

（一）重要会计政策

1、收入确认原则和计量方法

（1）销售商品的收入，在下列条件均能满足时予以确认：

- ① 标的公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方。
- ② 标的公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制。
- ③ 收入的金额能够可靠计量。
- ④ 相关经济利益很可能流入标的公司。
- ⑤ 相关的、已发生的或将发生的成本能够可靠计量。

（2）提供劳务的收入，在下列条件均能满足时予以确认：

- ① 收入的金额能够可靠计量。
- ② 相关的经济利益很可能流入标的公司。
- ③ 交易的完工进度能够可靠确定。

④ 交易中已发生的和将发生的成本能够可靠计量。

在同一个会计年度内开始并完工的劳务，在完成劳务时确认收入。

(3) 让渡资产使用权收入在下列条件均能满足时予以确认：

① 相关的经济利益很可能流入标的公司。

② 收入的金额能够可靠计量。

(4) 标的公司收入实现的具体核算原则为：

① 游戏业务收入：

A. 自主运营

自主运营模式下，标的公司通过自研游戏、代理游戏（包括独家代理）或其他合作模式等形式获得游戏产品经营权后，利用自有的游戏平台发布并运营游戏产品。标的公司负责游戏的运营、推广和维护，提供平台游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理。游戏玩家直接在游戏中注册进入游戏，通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币后，使用虚拟货币进行游戏道具的购买。其中，对于标的公司自研的游戏，在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入。对于标的公司代理或其他合作模式的游戏，在相关虚拟货币消费、游戏道具购买等玩家行为有后台记录并能够完整获取的情况下，在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入；如无法获取完整记录，则按照自有平台充值流水扣除相关渠道费税费后确认营业收入。

B. 非自主运营

非自主运营模式包括联合运营、代理运营、授权运营及其他合作模式。

联合运营和代理运营模式下，标的公司通过自研或者代理（包括独家代理）的方式获得一款游戏产品的经营权后，与第三方游戏运营商进行合作，联合运营该款游戏。

授权运营模式下，标的公司将自研的游戏产品交由第三方发行运营商发行运营，游戏发行运营商以支付授权金或预付分成款的方式获得相关游戏在特定区域的独家代理权。

(A) 对标的公司自主研发的游戏，根据与第三方运营方合作协议所计算的分成金额，在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入。

(B) 对标的公司代理的游戏，按照运营协议约定的比例分成金额确认营业收入。

(C) 对标的公司收取的授权金，在被授权方正式商业运营该游戏后，按照双方约定的授权期间分期摊销确认营业收入。

② 广告业务收入：

已按合同约定提供服务，服务收入金额已确定，预计可以收回货款或收讫货款；服务的成本能够可靠计量。

③ 提供劳务收入：

在同一会计年度内开始并完成的劳务，在完成劳务时确认收入；如果劳务的开始和完成分属不同的会计年度，在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，采用完工百分比法确认提供劳务收入。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：

A、已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本。

B、已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认提供劳务收入。

2、应收款项的相关会计政策和会计估计

(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	单项金额 100 万元以上（含）的应收款项
<p>单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法</p>	<p>期末如果有客观证据表明应收款项发生减值，根据其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。单独测试未发生减值的单项金额重大的应收款项，按信用风险特征组合计提坏账准备，参见（2）按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项</p>

(2) 按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

组合名称	坏账准备计提方法
账龄组合	账龄分析法
员工备用金组合	不计提坏账
合并报表范围内会计主体组合	不计提坏账
受同一最终实际控制人控制的关联方组合	不计提坏账

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账 龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
1 年以内	3	3
1—2 年	10	10
2—3 年	20	20
3—4 年	50	50
4—5 年	80	80
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账款

单项计提坏账准备的理由	期末有客观证据表明应收款项发生减值。
坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备

3、无形资产

(1) 无形资产计价

A、外购无形资产的成本，按使该项资产达到预定用途所发生的实际支出计价。

B、标的公司内部研究开发项目的支出，区分研究阶段支出与开发阶段支出。

研究阶段支出是指标的公司为获取并理解新的科学或技术知识而进行的独创性的有计划调查而发生的支出。标的公司内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。

开发阶段支出是指在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等发生的支出。开发阶段的支出，只有在同时满足下列条件时，才能予以资本化，即：

(a) 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；(b) 具有完成该无形资产并使用或出售的意图；(c) 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，证明其有用性；(d) 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；(e) 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，于发生时计入当期损益。

C、投资者投入的无形资产，按照投资合同或协议约定的价值作为成本，但合同或协议约定价值不公允的除外。

D、接受债务人以非现金资产抵偿债务方式取得的无形资产，或以应收债权换入无形资产的，按换入无形资产的公允价值入账。

E、非货币性交易投入的无形资产，以该项无形资产的公允价值和应支付的相关税费作为入账成本。

F、接受捐赠的无形资产，捐赠方提供了有关凭据的，按凭据上标明的金额加上应支付的相关税费计价；捐赠方没有提供有关凭据的，如果同类或类似无形资产存在活跃市场的，按同类或类似无形资产的市场价格估计的金额，加上应支付的相关税费，作为实际成本；如果同类或类似无形资产不存在活跃市场的，按接受捐赠的无形资产的预计未来现金流量现值，作为实际成本；自行开发并按法律程序申请取得的无形资产，按依法取得时发生的注册费，聘请律师费等费用，作为实际成本。

(2) 无形资产的后续计量

A、无形资产使用寿命的估计

标的公司拥有或者控制的来源于合同性权利或其他法定权利的无形资产，其使用寿命不超过合同性权利或其他法定权利的期限；合同性权利或其他法定权利在到期时因续约等延续、且有证据表明标的公司续约不需要付出大额成本的，续约期计入使用寿命；合同或法律没有规定使用寿命的，无形资产的使用寿命参考历史经验或聘请相关专家进行论证等确定。按照上述方法仍无法合理确定无形资产为标的公司带来经济利益期限的，标的公司将该项无形资产作为使用寿命不确定的无形资产。

B、无形资产使用寿命的复核

企业至少应当于每年年度终了,对无形资产的使用寿命进行复核,如果有证据表明无形资产的使用寿命不同于以前的估计,对于使用寿命有限的无形资产应改变其摊销年限,对于使用寿命不确定的无形资产,如果有证据表明其使用寿命是有限的,应当按照使用寿命有限的无形资产的处理原则进行处理。

C、无形资产的摊销

标的公司对于使用寿命有限的无形资产,自取得当月起在预计使用寿命内采用直线法分期摊销。使用寿命不确定的无形资产不摊销,每年末均进行减值测试。无形资产的应摊销金额为其成本扣除预计残值后的金额。已计提减值准备的无形资产,还应扣除已计提的无形资产减值准备累计金额。无形资产的摊销金额计入当期损益。使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计及摊销情况:

项 目	预计使用寿命	摊销方法
商标及域名使用权	1-10 年	直线法
软件	2-5 年	直线法
游戏授权金	授权期限	直线法
合同权益	合同权益期限	直线法

(3) 无形资产减值测试方法及减值准备计提方法

资产负债表日,有迹象表明无形资产发生减值的,则计提无形资产减值准备。无形资产减值损失一经确认,在以后会计期间不再转回。

4、同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

(1) 同一控制下的企业合并

对于同一控制下的企业合并,标的公司在企业合并中取得的资产和负债,按照合并日最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。标的公司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;资本公积不足冲减的,调整留存收益。

(2) 非同一控制下的企业合并

对于非同一控制下的企业合并,合并成本为购买方在购买日为取得对被购买

方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。通过多次交换交易分步实现的企业合并，合并成本为每一单项交易成本之和。标的公司为进行企业合并发生的各项直接相关费用计入当期损益。购买日是指标的公司实际取得对被购买方控制权的日期。标的公司对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉。标的公司对合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，经复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期损益。

5、会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异及对利润的影响

开心人信息的收入确认原则和计量方法、应收款项坏账准备计提政策、固定资产折旧年限及残值率、无形资产摊销年限等会计政策和会计估计与同行业上市公司不存在重大差异。

6、财务报表编制基础

开心人信息以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》、41项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定以及中国证监会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》（2014年修订）的披露规定编制财务报表。

（二）主要财务数据

根据正中珠江出具的《审计报告》，开心人信息最近两年及一期的主要财务数据如下：

1、资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产合计	8,459.51	20,054.11	13,869.21
非流动资产合计	2,250.88	1,535.48	419.26
资产合计	10,710.39	21,589.59	14,288.48
流动负债合计	3,166.51	3,982.16	4,397.11

非流动负债合计	1,004.16	684.82	381.80
负债合计	4,170.67	4,666.98	4,778.91
所有者权益合计	6,539.72	16,922.62	9,509.57

注：2016年8月，为拆除VIE协议控制架构，开心人信息接受了嘉乐投资、嘉志投资和福鹏宏祥合计22,300万元的增资，利用增资款和自有资金合计35,400万元收购了对其实施VIE协议控制的外商独资企业开心人网络和开心网网络100%的股权，上述事项导致合并日开心人信息合并层面所有者权益减少13,100万元，因此2016年9月30日所有者权益有所下降。

2、利润表主要数据

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度		2014年度
		报表数	剔除周斌股权激励股份支付影响	
营业收入	13,412.02	18,060.34	18,060.34	17,373.79
营业利润	5,667.89	1,557.46	5,374.69	-1,441.72
利润总额	7,206.87	1,721.11	5,538.34	-1,291.57
净利润	7,206.87	1,721.11	5,538.34	-1,291.57

注：2015年度开心人信息时任副总裁周斌通过增资境外VIE协议控制架构下的AllAccess公司，间接享有开心人信息的股东权益，开心人信息据此确认股份支付费用3,817.23万元。

3、现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
经营活动产生的现金流量净额	5,377.03	5,470.52	-1,080.98
投资活动产生的现金流量净额	-34,951.89	-1,520.73	-336.09
筹资活动产生的现金流量净额	20,353.06	2,660.69	4,646.75
现金及现金等价物净增加额	-9,182.23	6,768.93	3,256.90

4、主要财务指标

项目	2016年1-9月 /2016-9-30	2015年度 /2015-12-31	2014年度 /2014-12-31
资产负债率	38.94%	21.62%	33.45%
毛利率	72.05%	64.09%	41.66%
净利润率	53.73%	9.53%	-7.43%
净利润率（剔除周斌股权激励股份支付影响）	53.73%	30.67%	-7.43%

5、非经常性损益

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
非流动性资产处置损益,包括已计提资产减值准备的冲销部分	-11.78	61.35	19.00
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	215.50	-875.31	-4,411.27
委托他人投资或管理资产的损益	70.21	-	1.61
计入当期损益的政府补助,但与企业业务密切相关,符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	-	-	102.00
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	1,550.76	102.30	29.15
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-711.70	-	-
非经常性损益合计	1,113.00	-711.65	-4,259.51
扣除非经常性损益后的净利润	6,093.87	2,432.76	2,967.94
扣除非经常性损益后的净利润 (剔除周斌股权激励股份支付影响)	6,093.87	6,249.99	2,967.94

十、开心人信息的主营业务发展情况

（一）主营业务情况

开心人信息是一家综合型互联网互动娱乐公司,其主营业务为移动网络游戏的研发、发行和运营以及社交平台的运营。

标的公司成立之初,主要从事社交游戏及社交平台开心网的运营,2008年先后自主开发运营了《争车位》、《朋友买卖》、《开心农场》、《开心城市》等多款社交游戏,利用精品社交游戏的快速传播、易上手等特性,开心网迅速发展成为国内著名的社交网站;随着社交平台的发展,2010年起标的公司利用开心网用户资源,探索和发展了网页游戏联运和广告业务,与多家知名网页游戏开发商联合运营了《弹弹堂》、《神仙道》、《神曲》等多款网页游戏,并与多家知名品牌公司和互联网公司进行了广告业务合作。

2013年,开心人信息将业务拓展至移动网络游戏的研发和发行运营,开心人信息自身强大的研发实力,集研发、发行、运营一体化的全产业链模式,海外发行本地化调优的优势,创新型的客服机制以及始终坚持移动网络游戏精品化开发战略,让开心人信息研发的《一统天下》、《三国群英传》等移动网络游戏取得了较大的成功。

2013年6月，开心人信息研发的《一统天下》简体版正式在大陆地区上线，获得了众多游戏玩家的青睐，之后开心人信息又陆续推出了《一统天下》中文繁体、英文、韩文、日文等多个语言版本，分别在港澳台、东南亚、韩国、日本等国家和地区发行，《一统天下》自2013年6月发行上线至今已持续运营逾三年，注册用户数超过720万人，目前月度流水保持在1,500万以上，成为优质的高流水、长生命周期游戏；2016年7月，开心人信息研发和大陆地区由飞流九天运营的《三国群英传》开启全平台公测后，取得了App Store畅销榜前10名的优异成绩，上线仅三个月，注册用户数量便超过100万人，月流水突破了2,500万。

凭借《一统天下》、《三国群英传》等游戏的出色表现，开心人信息在移动网络游戏行业内树立了良好的口碑和品牌，也与飞流九天、易幻网络、真好玩等游戏代理商、运营平台建立了良好的合作关系，为双方的长足进步和发展奠定了坚实的基础。

开心人信息拥有一支经验丰富、能力卓著的研发团队，配备管理高效、协同紧密的运营团队，拥有独立的运营平台，秉持着与优秀合作方互惠共赢的合作理念，旨在成为具有“自主品牌、自主研创能力、自主运营能力”、同时坚持合作共赢的国际化互联网互动娱乐公司。

（二）开心人信息所处行业情况

开心人信息系一家集研发、运营、发行移动网络游戏与自建社交网络平台于一体的综合型互联网互动娱乐公司。根据开心人信息的主营业务属性分析，开心人信息所处行业为互联网行业，其主要细分行业为网络游戏行业。根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012年修订）的规定，开心人信息所处行业隶属于“信息传输、软件和信息技术服务业（I6）”下属的“互联网和相关服务业（I64）”。

1、网络游戏行业概述

开心人信息所从事的行业属于网络游戏行业细分的移动网络游戏行业和网页游戏行业，网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏（或“手游”、“移动网游”）三个大类。客户端游戏，是需要游戏用户将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑，通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏。网页游戏是基于网页开发技术，以标准协议为基础传输形式的，无客户端或基于浏览器内核的微客户端网络游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏。移动网络游戏是指运行于手机或其他移动终端上，通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏。

2、网络游戏行业的行政主管部门

中国网络游戏行业的行政主管部门为工信部、文化部、广电总局、国家版权局等政府部门，还有中国软件行业协会游戏软件分会、中国出版工作者协会游戏工作委员会等自律性组织。

（1）工信部

工信部主要负责制定并组织实施工业、通信业的行业发展规划、产业政策、技术标准和规范，依法对电信与信息服务市场进行监管，指导推进信息化建设，承担通信网络安全及相关信息安全管理责任。

（2）文化部

文化部是网络游戏的主管部门，负责网络游戏相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管，拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展，对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。

文化部主要负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度；对互联网文化内容实施监管，对违反国家有关法规的行为实施处罚。

根据中央机构编制委员会办公室 2009 年 9 月 7 日印发的《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》，在文化部的统一管理下，新闻出版总署负责“网络游戏

的网上出版前置审批”。“网络游戏的网上出版”是指网络游戏的出版物，“前置审批”是指在经工业和信息化部许可通过互联网向上网用户提供服务之前由新闻出版总署对网络游戏出版物进行审批。一旦上网，完全由文化部管理。对经新闻出版总署前置审批过的网络游戏，文化部应允许上网，不再重复审查，并在管理中严格按新闻出版总署前置审批的内容管理；网络游戏出版物未经新闻出版总署前置审批擅自上网的，由文化部负责指导文化市场执法队伍进行查处，新闻出版总署不直接对上网的网络游戏进行处理。

（3）国家新闻出版广电总局

根据 2013 年 3 月第十二届全国人民代表大会第一次会议审议通过的《国务院机构改革和职能转变方案》及其说明，为进一步推进文化体制改革，统筹新闻出版广播影视资源，将国家新闻出版总署、国家广播电影电视总局的职责整合，组建国家新闻出版广电总局，不再保留国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署。

在游戏行业中，国家新闻出版广电总局主要负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理，对境内举办各种游戏的会展交易节庆活动中涉及境外游戏作品的展示、演示、交易、推广等内容进行审查批准。

此外，国家新闻出版广电总局加挂国家版权局，在著作权管理上，以国家版权局名义行使职权；关于动漫和网络游戏管理，与文化部的职责分工维持不变。

（4）国家版权局

国家版权局主要负责拟定国家版权战略纲要和著作权保护管理使用的政策措施并组织实施，承担国家享有著作权作品的管理和使用工作，对作品的著作权登记和法定许可使用进行管理；组织查处著作权领域重大及涉外违法违规行为；组织推进软件正版化工作。

（5）中国软件行业协会游戏软件分会

中国软件行业协会游戏软件分会是中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。

（6）中国出版工作者协会游戏工作委员会

中国出版工作者协会游戏工作委员会是目前中国游戏领域规模最大的自律性组织，于 2003 年 7 月 23 日正式成立。其成立的主要目的是为了改善游戏出版业，规范游戏出版物市场，消除产业发展中的不良因素，使游戏出版业更加健康和繁荣。中国出版工作者协会游戏工作委员会是每年游戏产业年会的主要组织者。

3、网络游戏行业政策环境分析

网络游戏行业横跨互联网信息服务产业、软件行业、文化娱乐产业、出版发行行业等多个宏观产业，其发展显著受到国家对信息产业以及文化产业政策的影响，随着互联网的高速发展和普及，网络游戏产业已成为文化娱乐产业中重要的组成部分。开心人信息主营的网络游戏不仅迎合了当下大文化市场的市场导向，也符合国家推行的相关政策。

（1）宏观产业政策

对网络游戏行业造成重大影响的宏观行业的相关法规及政策如下：

发文时间	政策法规及发文主体	主要内容以及影响
2015.7	《国务院关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》（国务院：国发〔2015〕40号）	加快推进“互联网+”发展，目标到 2018 年，互联网与经济社会各领域的融合发展进一步深化，基于互联网的新业态成为新的经济增长动力。其中，网络设施和产业基础得到有效巩固加强，应用支撑和安全保障能力明显增强。固定宽带网络、新一代移动通信网和下一代互联网加快发展，物联网、云计算等新型基础设施更加完备。
2014.3	《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》（国务院：国发〔2014〕10号）	大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。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。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。
2013.8	《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》（国务院：国发〔2013〕）	提出培育信息消费需求，丰富信息消费内容，大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等

	32号)	数字文化内容的消费。
2012.9	《文化部“十二五”文化科技发展规划》(文化部:办科技发〔2012〕18号)	生产领域:增强动漫与游戏等电子娱乐体验的设计与制作技术;催生新的文化产品科技化形态。文化装备与系统平台建设领域:加快发展文化装备制造,以先进技术支撑文化装备、软件、系统研制和自主发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平。
2012.5	《互联网行业“十二五”发展规划》(工信部)	互联网正逐步成为信息时代人类社会发展的战略性基础设施,历经多年发展,我国互联网已成为全球互联网发展的重要组成部分。互联网全面渗透到经济社会的各个领域,成为生产建设、经济贸易、科技创新、公共服务、文化传播、生活娱乐的新型平台和变革力量,推动着我国向信息社会发展。
2012.4	《软件和信息技术服务业“十二五”发展规划》(工信部)	规划指出,“十二五”时期,实现软件和信息技术服务业平稳较快发展,产业的整体质量效益得到全面提升,创新能力显著增强,应用水平明显提高,推动经济社会发展、促进信息化和工业化深度融合的服务支撑能力显著增强。

(2) 网络游戏以及互联网文化行业相关政策

网络游戏行业从资质获取、经营管理,到游戏发行前的前置审批、游戏内容和宣传方式等方面,均受到与网络游戏行业一致的一般性政策规范;由于开心人信息的相关业务涉及整体互联网行业以及互联网文化行业的相关内容,因而同时也必须满足其他各相关行业政策规范,相关政策如下表所示:

序号	发文时间	文件名称	相关行业
1	2016	《移动互联网应用程序信息服务管理规定》	互联网行业
2	2016	《网络出版服务管理规定》(国家新闻出版广电总局、中华人民共和国工业和信息化部第5号令)	互联网行业
3	2013	《信息网络传播权保护条例》(国务院令 第634号)	互联网行业
4	2013	《网络文化经营单位内容自审管理办法》(文市发[2013]39号)	网络游戏行业
5	2011	《互联网文化管理暂行规定》(文化部令[2011]第51号)	网络游戏行业
6	2010	《互联网视听节目服务业务分类目录(试行)》(国家新闻出版广电总局、信息产业部令 第56号)	互联网行业
7	2010	《网络游戏管理暂行办法》(文化部令[2010]	网络游戏行业

		第 49 号)	
8	2009	《电信业务经营许可管理办法》(工业和信息化部令[2009]第 5 号)	电信行业
9	2009	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》(文市发[2009]20 号)	网络游戏行业
10	2004	《互联网等信息网络传播视听节目管理办法》(国家新闻出版广电总局第 15 号)	互联网行业
11	2002	《计算机软件著作权登记办法》(国家版权局令第 1 号)	软件及信息技术行业

(三) 开心人信息的主要业务模式

1、开心人信息的盈利模式

开心人信息主要收入来源为移动网络游戏产品的运营收入和社交平台的运营收入。

(1) 移动网络游戏的收费方式

移动网络游戏主要存在虚拟道具销售收费、时间收费、下载收费三种类型的盈利模式。

虚拟道具销售收费模式是指移动网络游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。游戏玩家注册一个游戏账户后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中的虚拟道具。

时间收费模式是指移动网络游戏玩家可免费注册账号，但需要购买点卡、月卡充值时间才能进行游戏，通常以秒为单位计算或包月的形式。

下载收费模式是指移动网络游戏玩家通过 App Store 等手机游戏应用市场下载游戏或其他应用时，向应用市场支付相应的费用，应用市场再与开发商就收取的下载费用进行分成的盈利模式。

开心人信息游戏产品主要采用的是按虚拟道具销售收费的盈利模式。

(2) 社交平台的收费方式

社交平台的收入主要来源于广告收入以及联合运营网页游戏的分成收入。

①网页游戏的联合运营

网页游戏的盈利模式与移动网络游戏类似，存在虚拟道具销售收费、时间收费等模式，开心人信息在开心网上与其他游戏研发商联合运营的网页游戏多采用虚拟道具销售收费模式。

②广告业务

开心人信息与百度、淘宝等广告联盟合作，通过技术安排从百度、淘宝的推广客户库中自动匹配与开心网页面内容、访问用户相关的若干条推广广告。该内容在开心人信息安排出现在网站相应正文周围合适的页面位置进行推广，使其呈现在开心网用户面前。

广告业务的盈利模式主要有：CPC、CPA、CPM。CPC是按照广告投放点击数收费的计费模式，CPA是指按照新增下载、安装或用户注册等收费的计费模式，CPM是指按照每千次广告展示曝光收费的收费模式。

目前开心人信息采用以CPM为主、CPC为辅的广告收费模式，由合作方根据其后台的浏览量以及点击量确认相关费用后，将其支付给开心人信息。

2、开心人信息游戏运营模式

开心人信息目前主要采取自主运营、联合运营、授权运营、代理运营等多种游戏运营模式。

（1）自主运营模式

自主运营模式是指开心人信息将自主研发的游戏产品在自有平台heysell、飞豆上进行运营，游戏用户通过上述网站提供的链接进行游戏的下载，然后通过heysell、飞豆提供的充值接口直接进行游戏的充值，充值金额直接兑换入游戏。自主运营模式下，开心人信息负责游戏的发行、游戏版本的更新、技术支持和维护、客户服务、充值服务及计费系统的管理。在自主运营模式下，游戏玩家利用开心人信息自有的登录系统和充值渠道进行游戏的登录和消费。

（2）联合运营模式

①移动网络游戏

移动网络游戏的联合运营是指开心人信息与苹果、Google 等一个或多个渠道商进行合作，将游戏放在 App Store、Google Play 等运营渠道，游戏用户先注册成为上述平台的用户，然后通过上述渠道下载移动游戏手机客户端，并通过上述渠道商提供的充值接口进行充值消费后，开心人信息通过游戏收入分成的方式从渠道商处按照合同的约定获取相关收入。在联合运营模式下，渠道商负责提供玩家充值服务及计费系统的管理，且大多数渠道商负责游戏的宣传、推广，开心人信息负责游戏版本的更新、技术支持和维护、以及客户服务。

该模式下，游戏产品通过游戏研发商、游戏渠道商到达最终游戏用户，游戏研发商与游戏渠道商按照一定的比例对游戏渠道商从游戏用户处获得的收入进行分成。

联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势，通过与其他平台商的合作，开心人信息可以利用其他平台商的用户资源，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。

②网页游戏

网页游戏的联合运营是指开心人信息与其他网页游戏研发商合作，网页游戏研发商将研发的网页游戏放置在开心网的平台上，游戏用户注册成为开心网用户，然后直接在网页上进行游戏，通过开心网的充值接口进行充值后，开心人信息根据合同约定的比例将游戏收入分成，并将游戏分成款支付给游戏研发商。开心人信息负责游戏的宣传和推广，游戏研发商负责网页游戏版本的更新、技术支持和维护。

（3）授权运营模式

授权运营模式是指开心人信息将自主研发的产品交由易幻网络、真好玩等游戏发行运营商发行运营，游戏发行运营商以支付授权金或预付分成款的方式获得相关游戏在特定区域的独家代理权，由游戏发行运营商负责该款游戏在特定区域各项运营工作，包括：市场推广、信息反馈、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等多项工作，开心人信息负责游戏的版本更新。在授权运营模式下，开心人信息按照合作协议从游戏发行运营商处获得收入分成。

（4）代理运营模式

网络游戏的代理运营模式是指开心人信息与游戏授权方合作，通过给游戏授权方支付版权金或预付分成款的方式获得游戏授权方授权的游戏产品在特定区域的独家代理权，然后开心人信息通过自主运营以及联合运营的方式在特定区域进行市场推广、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等多项工作。在代理运营模式下，开心人信息需要支付给游戏授权方版权金或者预付分成款，并且开心人信息需按照合作协议将收入分成支付给游戏授权方。

（5）其他合作模式

随着游戏产业链分工的日趋精细化，产业链上下游的合作模式愈发多样化。开心人信息为发挥其在精品游戏研发和海外游戏运营的优势，积极探索与国内外游戏厂商的创新合作模式。比如，游戏发行运营商向 IP 授权方采购优质 IP 进行储备，委托游戏研发商围绕 IP 内容研发游戏产品，游戏版权归属于游戏发行运营商，而游戏研发商从游戏发行运营商获得产品制作费收入和游戏流水分成，并与游戏发行运营商就该款游戏在不同地区的联合运营或授权运营达成合作关系，开心人信息与飞流九天的合作则属于上述模式。此外，开心人信息为积极探索在三国题材以外其他题材、类型的市场研发、发行精品化游戏的空间，亦会委托其他游戏研发商定制开发符合市场需求的 game 产品。

3、开心人信息的采购模式

开心人信息属于网络游戏行业，与传统生产型企业有一定的区别，不存在一般意义上的原材料采购。开心人信息主要的采购内容：硬件设备及带宽、游戏产品资源采购等。

（1）硬件设备及带宽采购

报告期内，标的公司对外采购包括平台开发和运营所需的服务器、电脑等硬件设备，租赁 IDC 机柜、带宽等。采购模式主要根据游戏、开心网平台、策划人员等的需求并结合开心人信息实际情况，选择市场信誉好且价格合理的企业作为采购目标，并综合考虑地域位置、知名度等因素，进行沟通洽谈以确定数量、价格和其他服务条款。

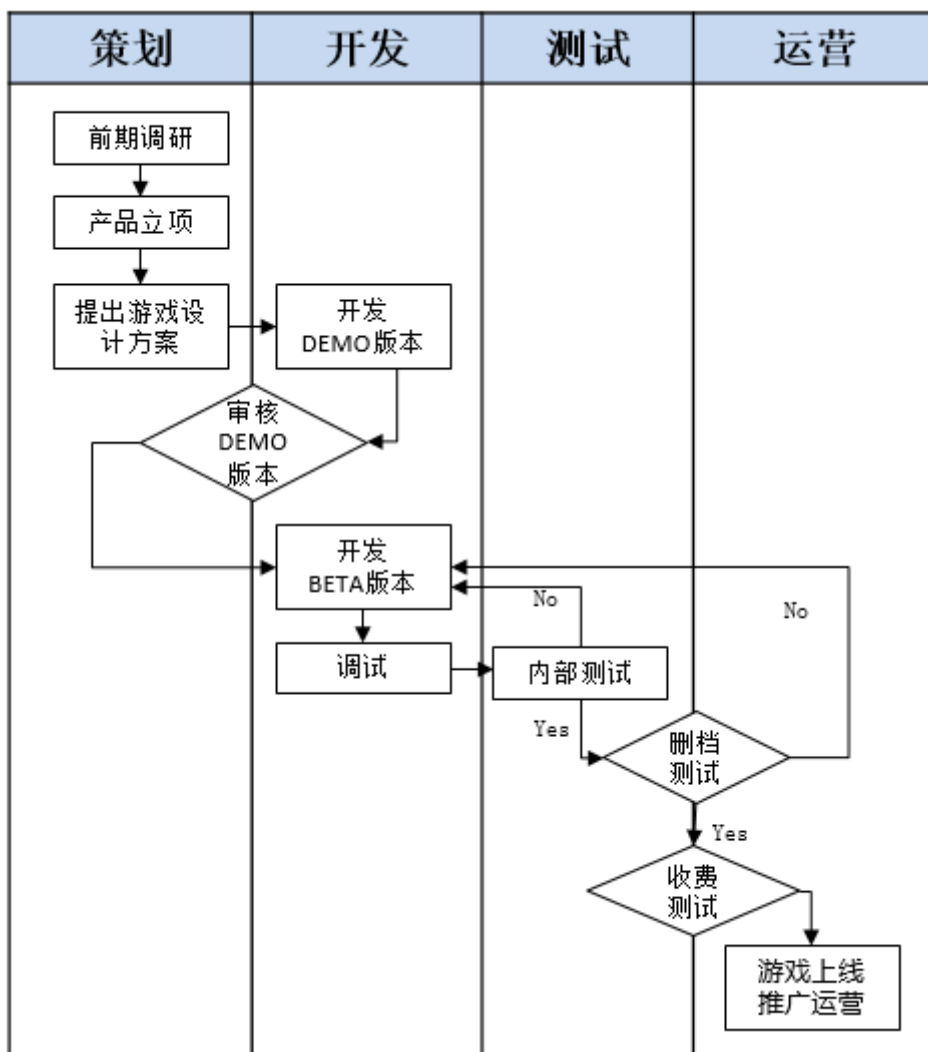
（2）游戏产品资源采购

开心人信息采购的游戏产品资源主要是网络游戏的特许经营权或代理权。开心人信息的策划人员经市场调研后，综合考虑市场游戏的热点、空白点、公司现有游戏的品类等多个因素，明确公司要代理的产品需求，由商务人员负责与该游戏研发商或授权商进行沟通接洽，并进行筛选，筛选通过后商务人员会与对方进行洽谈签约。

4、开心人信息的业务流程

开心人信息的核心业务为网络游戏的研发、运营和发行。开心人信息在多年业务经验积累的基础上，建立了完备的业务流程体系，各个环节紧密衔接并设有相关的质量审核措施，为开心人信息推出高品质的产品和服务提供了有效保障。具体的业务流程如下：

（1）自主研发业务流程



① 前期调研

通过市场调研，策划人员了解市场的总体趋势、空白点、用户规模、盈利空间和渠道关注度的情况，把握目标用户对游戏的心理诉求，瞄准用户群对游戏类型、题材及特点的偏好，结合开心人信息自身的技术特点及研发能力，确定新游戏的研发方向。

② 产品立项

根据前期调研的结果，确定产品基本构想并组建方案设计团队，讨论产品的开发周期、产品功能、人力及财力的部署，并提交内部立项报告，并经开心人信息相关负责人对产品立项进行审核与评估，确定是否通过立项。

③ DEMO 版本开发

立项通过后，核心策划人员对游戏结构进行设计，核心技术人员对游戏架构进行搭建，并逐步完善核心玩法及功能，建立基础场景、绘制游戏人物、验证技术难点，完成游戏的 DEMO 版本。

④ DEMO 版本审核

DEMO 版本开发完成后，核心技术人员及核心策划人员向开发主管人员展示 DEMO 版本游戏的技术表现、美术风格以及核心玩法，主管人员根据审核标准确定 DEMO 版本是否通过审核，并提出反馈意见供技术人员及策划人员进行优化调整。

⑤ BETA 版本开发与内部测试

策划人员进一步细化游戏的玩法，并与技术人员、测试人员进行需求核对分工：开发团队集中研发，编写各类功能代码，对可能存在的 bug 进行初步修改调试，调试通过后提交测试团队进行产品质量的把控。测试人员对产品进行功能性测试、服务器上线预演、渠道版本集成与内部测试等工作。开发团队在公司内部进行代码共享、减少重复开发成本，分享技术经验。

⑥ 删档测试

删档测试阶段由运营人员和测试人员参与，确保美术量全部完成并且没有重大功能上的 bug。这一阶段主要进行 bug 的测试与修复，包括外围系统（用户注册、登录与充值等系统）的对接测试、平台数据系统的对接测试。此外，开心人信息会将阶段性测试结果与事先设定的目标体系进行比对，考察用户满意度情况。测试结果显示用户满意度不达标，则需开发团队继续修改，直至达标方可进入收费测试阶段。

⑦ 收费测试

删档测试后，对游戏进行收费测试。收费测试在保留与删档测试版本主要功能相同的前提下，发现问题并进行修补，不断优化游戏数据，从而使用户拥有更佳的游戏体验。

⑧ 产品上线、推广与运营

产品测试达标后，运营人员根据产品情况安排产品的正式上线。游戏产品正式上线后，网络系统部、发行团队与研发工作室紧密配合。网络系统部负责项目上线的部署、维护、更新等支持，发行团队进行市场推广，工作室内部进行产品的持续开发改进等，通过反复更新与迭代，持续满足用户的需求，不断提升体验质量。

开心人信息利用渠道资源，采用线上、线下相结合的方式推广运营。

在大陆地区，产品通过自主运营以及联合运营模式发行运营，自主运营是指开心人信息将游戏放在自有平台飞豆上运营，联合运营主要是与包括苹果、百度、360、腾讯等平台进行合作运营。

在海外的部分区域，开心人信息除了在自有平台 heysell 上发行推广游戏产品，也会选择将部分区域的游戏运营权独家授权给第三方运营商，由第三方运营商负责游戏的上线、推广与运营，在不授权第三方运营商的情况下，一般都会选择与 App Store 和 Google Play 合作进行联合运营。

游戏运营方面，开心人信息对游戏的运营维护主要分三大模块：

①日常运营数据监控

开心人信息会通过自主开发的数据系统对所有上线的游戏进行数据监控与管理，运营团队对游戏的活跃用户数、在线人数、新登人数、玩家留存率、付费情况等运营核心数据进行监控。同时，运营团队会对游戏整体运营状况进行定期的分析和评估，并和开发团队建立有效、通畅的沟通机制，为游戏产品的改进、更新提供数据支持。

②版本定期优化与更新

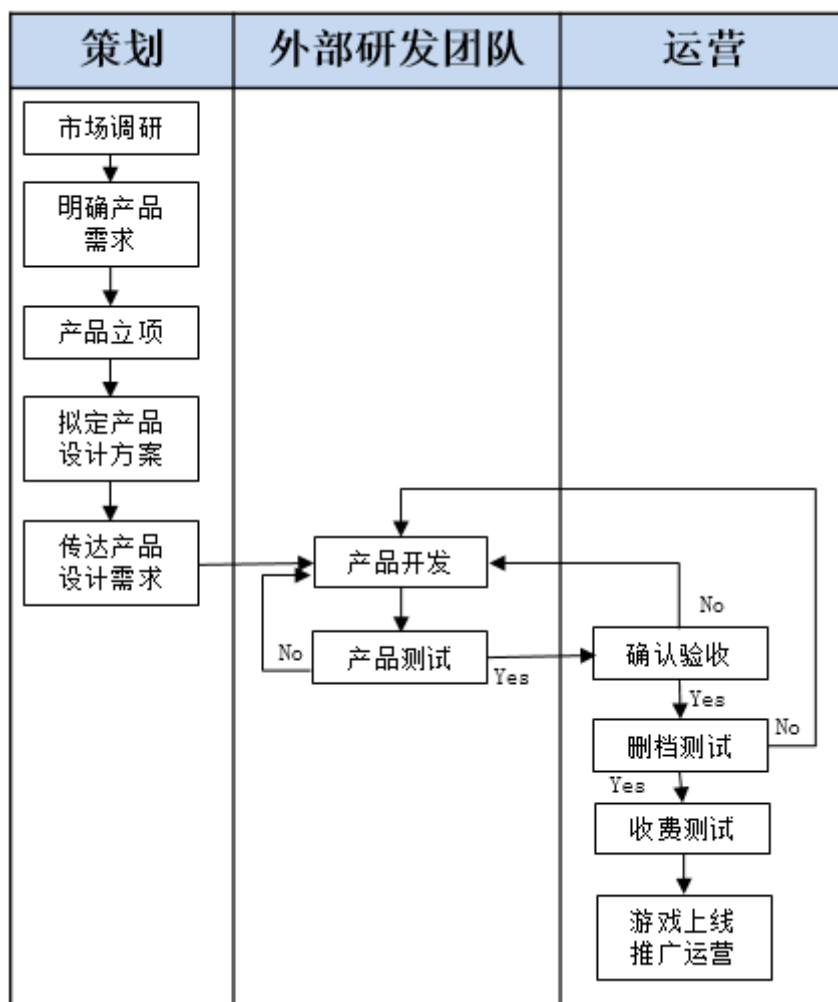
游戏上线运营后，开心人信息开发团队会根据游戏运营情况，综合产品后续开发计划，定期进行线上版本的优化及新版本的制作。

③玩家长期维护

开心人信息针对海内外发行组建了相应的本地化客服团队，客服人员为玩家提供咨询和技术服务，收集玩家建议或投诉，并及时反馈给开发团队。开发团队

根据相关反馈对游戏产品的问题进行修复及优化调整，保证产品能够持续吸引玩家。同时，客服团队通过现有的创新型客服机制，帮助玩家解决其在游戏内遇到的各种问题；并通过定期开展线上运营活动，调动玩家积极性。

(2) 定制研发业务流程



①前期调研与产品立项

与自主研发流程类似，定制研发流程中，策划人员首先进行市场调研，确定产品基本方向，明确产品需求，立项并组建项目组，拟定产品设计方案。

②外部研发团队确认

商务人员与外部研发团队进行合作事宜接洽，并安排好合作协议书签署等事项。项目组就具体的产品设计方案与外部研发团队进行交流，确认产品设计需求顺利传达。

③产品开发

定制产品的开发过程与自主研发过程基本一致，需要经过 DEMO 版本的开发与审核、BETA 版本的开发与测试等过程，具体流程由外部研发团队自行完成。

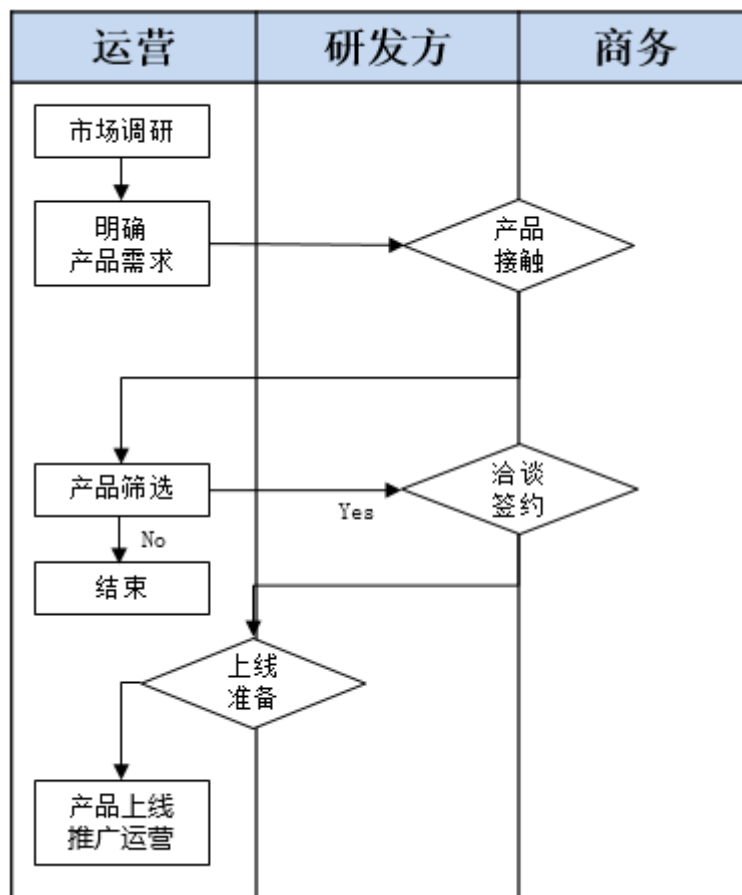
④产品验收

游戏产品开发完成后，外部研发团队将产品移交开心人信息项目组进行验收。验收不通过，外部研发团队进行修改；验收通过后，开心人信息进行删档测试和收费测试，删档测试和收费测试具体详见“第四节 交易标的基本情况\十、开心人信息的主营业务发展情况\（三）开心人信息的主要业务模式\4、开心人信息的业务流程\（1）自主研发业务流程\⑥删档测试、⑦收费测试”。

⑤产品上线、推广与运营

详见“第四节 交易标的基本情况\十、开心人信息的主营业务发展情况\（三）开心人信息的主要业务模式\4、开心人信息的业务流程\（1）自主研发业务流程\⑧产品上线、推广与运营”。

（3）代理发行业务流程



①前期调研

开心人信息运营人员对市场进行调研，根据调研分析结果，了解游戏市场发展趋势、玩家特点及偏好，最终确定产品需求。

②产品接触

运营人员会通过全面实时的监控市场新闻、应用商店榜单等途径，主动获取最新的产品信息；部分研发商会主动向开心人信息提供和展示其新游戏的产品资料，以寻求合作机会；通过商务洽谈、会展等途径，也可以接触到大量的产品信息。

③产品筛选

产品接触之后，运营人员会对比较中意的产品进行一个初步的筛选，且设置严格的筛选程序。至少符合下列其中一条标准的游戏产品才能获得通过，不符合以下标准的产品将被放弃：A、当前运营平台所欠缺的产品类型；B、在某一代表区域已取得优秀运营业绩的产品；C、该产品开发团队拥有成功的产品经验及

稳定的核心成员；D、该产品具有一定的创新性；E、该产品类型在意向区域已有成功的先例。

初步筛选后，开心人信息将对用户体验、产品技术、美术风格、功能玩法等多方面的评估，决定是否采购。

④洽谈签约

对于批准签约的产品，商务人员与游戏授权商取得初步沟通，洽谈游戏代理事宜。法务部配合完成对游戏授权商的资质认证和对游戏产品著作权属的认证。若双方合作意向积极，开心人信息将与游戏授权商就合作具体事宜进行商讨并签订合同，包括授权金和分成比例的确定、代理授权范围和方式的确定、后续服务条款的确定等。

⑤产品上线前期准备

代理产品通常由开心人信息提供服务器，研发方提供相关技术文档（服务器架构说明、配置需求等）。另外，研发方一般还需要提供游戏资料、图素，引导页及 APP 素材等；代理游戏开心人信息需向研发方提供接口文档、SDK（注册、登录、充值、数据、渠道等）。

⑥产品上线、推广与运营

详见“第四节 交易标的基本情况\十、开心人信息的主营业务发展情况\（三）开心人信息的主要业务模式\4、开心人信息的业务流程\（1）自主研发业务流程\⑧产品上线、推广与运营”。

（四）开心人信息报告期内的业务发展状况

1、业务发展总体状况

（1）按业务板块划分

2014 年度、2015 年度及 2016 年 1-9 月，开心人信息按业务板块划分的主营业务收入情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-9 月	2015 年度	2014 年度
----	--------------	---------	---------

	金额	占比	金额	占比	金额	占比
社交平台	1,650.42	12.31%	4,098.38	22.69%	6,712.97	38.64%
移动网络游戏	11,761.61	87.69%	13,961.95	77.31%	10,660.82	61.36%
总计	13,412.02	100.00%	18,060.34	100.00%	17,373.79	100.00%

（2）按业务区域划分

2014 年度、2015 年度及 2016 年 1-9 月，开心人信息按区域划分的主营业务收入情况如下：

单位：万元

区域	2016 年 1-9 月		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
大陆地区	6,470.56	48.24%	7,235.07	40.06%	9,509.50	54.73%
海外地区	6,941.47	51.76%	10,825.26	59.94%	7,864.29	45.27%
总计	13,412.02	100.00%	18,060.34	100.00%	17,373.79	100.00%

注：开心人信息将部分游戏在海外区域的运营授权给合作的游戏发行运营商，如易幻网络和真好玩等，来自该等客户的收入均统计为境外收入；Google Inc 和 Apple Inc 与开心人信息以美元结算，来自 Google Inc 和 Apple Inc 的全部收入均统计为境外收入。

开心人信息在三国类题材的移动网络游戏具有较强的竞争力，该题材在港澳台、东南亚、日韩等国家和地区影响力较大，开心人信息海外地区收入主要来自上述国家和地区，该等国家和地区的游戏产业情况详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析/二、交易标的所处行业特点和经营情况/（二）网络游戏行业市场情况”相关内容。

2、业务发展具体情况

（1）移动网络游戏

截至 2016 年 9 月 30 日，开心人信息移动网络游戏的收入情况如下：

单位：万元

游戏名称	2016 年 1-9 月		2015 年度		2014 年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
一统天下	8,585.30	72.99%	12,218.93	87.52%	9,402.54	88.20%
三国群英传	1,606.50	13.66%	-	-	-	-
龙纹三国	382.64	3.25%	1,349.81	9.67%	445.34	4.18%
其他	1,187.16	10.09%	393.21	2.82%	812.94	7.63%
总计	11,761.61	100.00%	13,961.95	100.00%	10,660.82	100.00%

《三国群英传》于 2016 年 5 月上线，于 2016 年 7 月开始在全平台公测，截

至 2016 年 9 月 30 日，《三国群英传》累计注册玩家 183.61 万人，2016 年 7 月、8 月、9 月月流水均在 2,500 万元以上。《三国群英传》将对开心人信息未来业绩产生积极贡献。

截至 2016 年 9 月 30 日，开心人信息主要游戏的推广营销费用情况如下：

单位：万元

游戏名称	2016 年 1-9 月			2015 年度			2014 年度		
	推广费用	占主要游戏推广费用比例 (%)	占主要游戏收入总额比例 (%)	推广费用	占主要游戏推广费用比例 (%)	占主要游戏收入总额比例 (%)	推广费用	占主要游戏推广费用比例 (%)	占主要游戏收入总额比例 (%)
一统天下	416.57	96.78	3.94	1,313.62	95.28	9.68	909.17	74.41	9.23
龙纹三国	13.84	3.22	0.13	65.09	4.72	0.48	312.70	25.59	3.18
合计	430.41	100.00	4.07	1,378.71	100.00	10.16	1,221.88	100.00	12.41

注：《三国群英传》为开心人信息研发、飞流九天运营（大陆地区），因此截至 2016 年 9 月 30 日，该游戏暂无推广营销费用。

截至本报告书签署日，开心人信息的主要移动网络游戏情况如下：

游戏名称	上线时间	运营模式	主要收费方式	主要运营合作方	取得方式
一统天下	2013.6	自主运营 联合运营 授权运营	虚拟道具收费	苹果、Google、 腾讯、真好玩、 易幻网络	自主研发
三国群英传	2016.5	大陆地区由飞流九天运营，开心人信息取得部分海外区域运营权	虚拟道具收费	飞流九天	受托研发
龙纹三国	2014.9	代理运营	虚拟道具收费	苹果、Google、 T-Store、N-Store	他方授权

注：《三国群英传》的具体开发和运营情况详见下文“② 《三国群英传》\B、《三国群英传》的知识产权归属，开心人信息与飞流九天的具体业务合作关系\（A）开心人信息与飞流九天的具体业务合作关系，以及《三国群英传》的开发情况和运营模式”相关内容。

① 《一统天下》

A、游戏简介



《一统天下》是一款以“实时国战”为核心玩法的大型三国题材 SLG 游戏。游戏中画风精美写实，地图场景贴合史实，武将设计丰富多样，为玩家营造出超强的三国代入感。国战玩法中，世界地图共有 252 个历史城池供玩家实时争夺，可支持万人级别国战，计策丰富局势多变充满战略性；单人玩法副本中，共有二十余张地图、数百个关卡等待挑战，带领玩家重温三国历史，感受名将风采；游戏中建设及养成玩法丰富，玩家可以建设主城升级建筑，通过获得资源来不断提升等级，强化装备、兵器、宝石、战车等属性，提升个人实力；武将培养玩法多样，《一统天下》共提供了上百名三国名将供玩家招募培养，每名武将设计方向都与史实相符合，特色鲜明天赋各异。玩家可根据武将特点为其搭配装备、副将、器灵、将星，同时结合战斗排阵、战术操作，充分体验策略性玩法带来的乐趣；游戏交互玩法覆盖面广，同服务器内三国势力可进行国家外交、世界城池争夺、皇城官职战、竞技场等玩法。游戏还支持跨服跨平台的大型 PVP 赛事，经常举行跨服国战、跨服任务、跨区至尊擂台赛等，给众多玩家提供展示实力互相交流的平台。《一统天下》曾获得年中国优秀制作人大赛最佳游戏数值平衡设计奖和中国优秀制作人大赛最佳移动游戏制作奖等多项荣誉。

《一统天下》已发行 8 个语言版本，分别为简体版、繁体版、英文版、日文版、韩文版、韩文 kakao 版、越南版、泰国版等，在大陆地区、东南亚地区、日本等国家和地区由开心人信息自主运营或者在 Google Play、App Store 等平台联

合运营，在港澳台地区授权真好玩独家代理，在韩国地区授权易幻网络独家代理。

《一统天下》于 2013 年 6 月正式上线，截至 2016 年 9 月 30 日，《一统天下》累计注册玩家 731.35 万人，游戏玩家的区域分布情况如下：

区域	人数	占比
大陆地区	2,920,498	39.93%
台湾	1,207,853	16.52%
韩国	700,572	9.58%
印度尼西亚	664,602	9.09%
越南	455,333	6.23%
其他	1,364,654	18.66%
合计	7,313,512	100.00%

《一统天下》在主要运营区域的 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

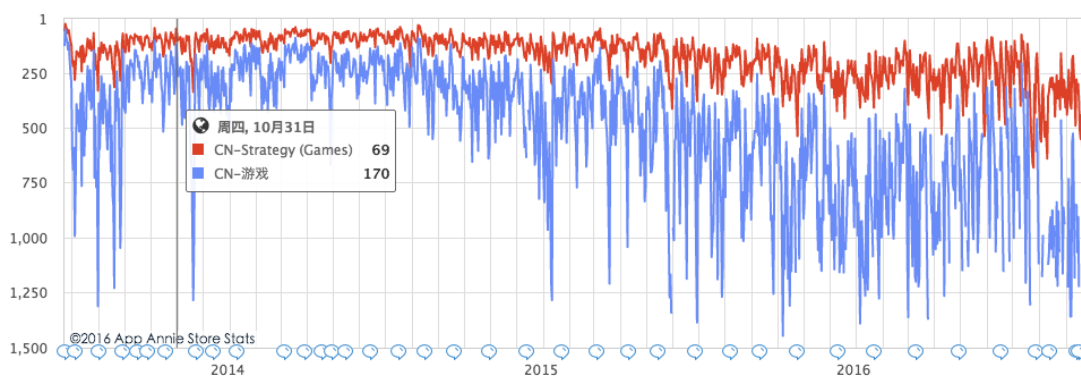
主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
大陆地区	49	—
台湾	7	61
韩国	6	18

注 1：畅销排名是指综合反映付费用户的充值情况、日活跃用户数量、新增付费用户的比例等各项指标的排名，排名数据均来源于 APP Annie（下同）。

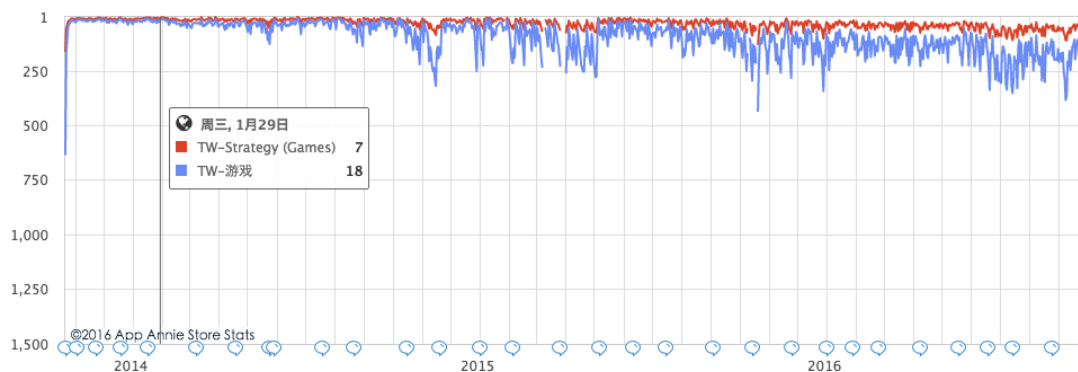
注 2：《一统天下》在大陆地区未在 Google Play 上运营。

注 3：《一统天下》的英文版本《Clash of Three Kingdoms》在东南亚等主要国家（如新加坡、越南、印度尼西亚等）也曾取得了 App Store 最高排名前 3 名的佳绩。

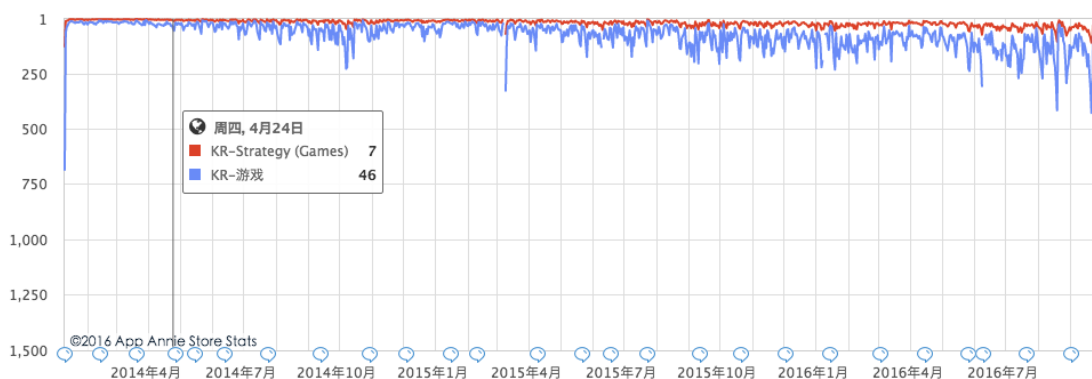
《一统天下》在 App Store 的排名情况（大陆）



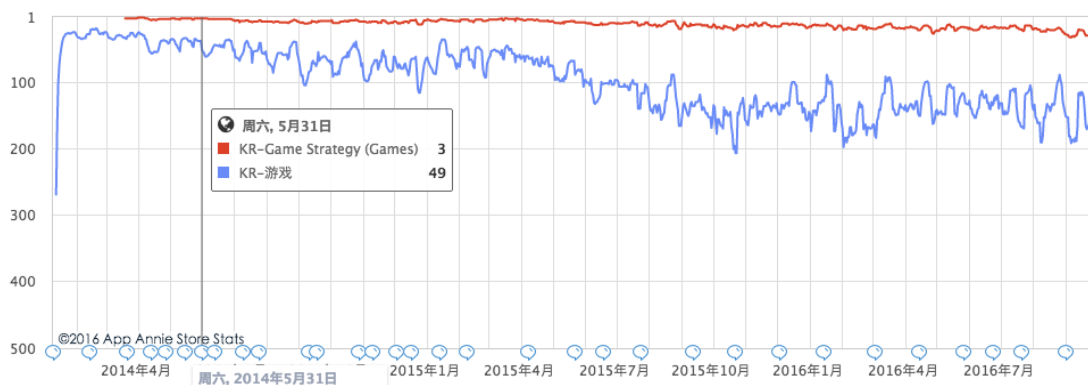
《一统天下》在 App Store 的排名情况（台湾）



《一统天下》在 App Store 的排名情况（韩国）



《一统天下》在 Google Play 的排名情况（韩国）



2014 年、2015 年及 2016 年 1-9 月，《一统天下》的主要运营数据如下：

月份	总玩家数（人）	月活跃 玩家数（人）	月付费 玩家数（人）	充值额 （万元）	充值用户 ARPU（元）
2014.1	870,406	174,112	25,751	1,433.91	556.84
2014.2	1,032,490	131,919	20,715	1,663.80	803.19
2014.3	1,252,355	130,246	18,628	2,031.12	1,090.36
2014.4	1,495,533	142,863	17,496	1,939.30	1,108.42
2014.5	1,672,746	133,584	16,986	2,182.19	1,284.70

2014.6	1,919,504	159,037	16,346	2,023.41	1,237.86
2014.7	2,257,101	198,566	18,168	2,094.99	1,153.12
2014.8	2,468,540	166,973	17,504	2,330.54	1,331.43
2014.9	2,749,769	144,381	18,011	2,370.42	1,316.10
2014.10	2,953,487	140,003	17,567	2,597.98	1,478.90
2014.11	3,109,591	131,719	16,723	2,719.70	1,626.32
2014.12	3,473,588	157,080	15,926	2,294.07	1,440.46
2015.1	3,780,943	162,960	19,549	2,782.73	1,423.46
2015.2	3,904,538	123,611	15,949	2,852.43	1,788.47
2015.3	4,040,085	119,747	15,231	2,613.02	1,715.59
2015.4	4,352,769	150,167	19,977	2,649.29	1,326.17
2015.5	4,760,673	151,848	17,051	2,713.68	1,591.51
2015.6	4,962,516	122,774	15,376	2,712.41	1,764.05
2015.7	5,252,252	131,067	14,151	2,656.16	1,877.01
2015.8	5,474,055	127,164	13,657	2,485.92	1,820.26
2015.9	5,655,982	114,787	12,370	2,384.58	1,927.71
2015.10	5,851,879	109,380	11,849	2,250.11	1,898.99
2015.11	6,064,857	119,749	12,535	2,167.05	1,728.80
2015.12	6,253,153	103,805	11,758	2,249.38	1,913.06
2016.1	6,430,052	104,413	12,624	2,361.28	1,870.47
2016.2	6,584,687	97,518	13,250	2,171.47	1,638.85
2016.3	6,694,934	91,371	12,567	2,134.53	1,698.52
2016.4	6,790,876	82,499	11,513	2,153.14	1,870.18
2016.5	6,926,003	86,275	11,336	1,950.69	1,720.79
2016.6	7,028,829	78,109	10,513	1,928.29	1,834.20
2016.7	7,116,041	72,684	9,702	1,927.08	1,986.27
2016.8	7,225,159	74,923	9,980	1,845.84	1,849.54
2016.9	7,313,512	68,324	9,378	1,790.14	1,908.87

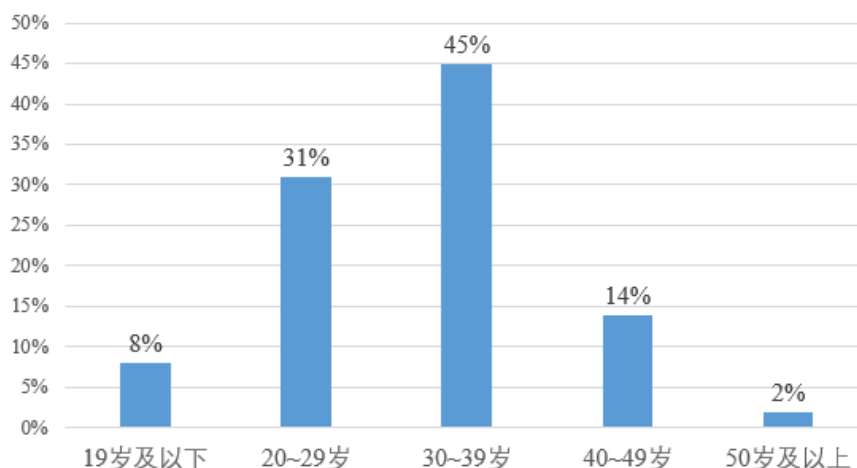
注：上表运营数据系《一统天下》全部语言版本的合计数。

2014年、2015年、2016年1-9月，《一统天下》游戏用户充值金币数、消耗金币数及充值消耗比情况如下：

期间	充值金币数（万个）	消耗金币数（万个）	充值消耗比
2014年	206,909.68	205,439.27	99.29%
2015年	237,675.57	236,585.68	99.54%
2016年1-9月	145,223.33	144,532.57	97.05%

注：上表充值消耗数据系《一统天下》全部语言版本的合计数。

《一统天下》的游戏玩家的年龄分布情况如下：



注：对于《一统天下》的玩家年龄分布情况，此处采用百度指数的人群画像来反映其玩家年龄分布情况。百度指数是以百度海量网民行为数据为基础的数据分享平台，其人群画像模块为百度根据自身用户的搜索数据，采用数据挖掘方法，对关键词的人群属性进行聚类分析，反映出性别比例、年龄分布、兴趣分布等社会属性信息。因此百度指数的人群画像可大致反映出《一统天下》游戏的玩家年龄分布情况。

B、主要运营数据变动合理性分析

《一统天下》报告期内主要运营数据如下：

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
月均活跃用户数（个）	84,013	128,088	150,874
月均付费用户数（个）	11,207	14,954	18,318
月均ARPU值（元）	1,810.62	1,700.59	1,168.32
月均充值流水（万元）	2,029.16	2,543.06	2,140.12

指标波动原因及合理性分析

用户群体	游戏上线时间较早，吸引了较早一批智能手机用户，因为三国题材以及策略游戏的类型，本游戏的深度付费用户群体主要集中在20到39岁之间，具备较好的经济基础，有较强的付费能力和付费意愿。
消费需求	游戏设计兼顾了付费用户及免费用户的游戏体验及游戏乐趣。游戏内有合理的消费点及消费深度，满足玩家的成长追求和数值追求。同时产品不断进行版本迭代更新，丰富玩家体验内容，稳定游戏付费情况，延长游戏生命周期。
游戏类型	《一统天下》是一款以“实时国战”为核心玩法的大型三国题材SLG游戏。游戏计策丰富局势多变充满战略性，游戏还支持跨服跨平台的大型PVP赛事，经常举行跨服国战、跨服任务、跨区至尊擂台赛等，给众多玩家提供展示实力互相交流的平台，吸引玩家长期驻留。
主要竞争对手比较分析	《笑傲三国》（《风云天下》海外版）同样是一款三国题材SLG游戏，由易幻网络在港澳台、东南亚和韩国独家代理运营，于2013年1月上线运营，2013年-2015年1-7月，月均付费用户数分别为3,979人、2,437人和1,239人，月均ARPU值分别为168美元、267美元和256美元，上线大力推广时付费用户数达到峰值，随后逐期减少，核心玩家逐渐沉淀，月均ARPU值在第2年快速增长达到较高水平，随后保持相对平稳； 《一统天下》于2013年6月上线，2014年-2016年9月，月均付费用户数

	<p>分别为18,318人、14,954人和11,207人, 月均ARPU值分别为1,168.32元、1,700.59元、1,810.62元。</p> <p>总体而言,《一统天下》和《笑傲三国》相比,游戏相关指标变动趋势相近。</p>
月均活跃用户数	<p>《一统天下》的海外版本陆续于2013年第四季度至2015年上半年期间上线,2014年属于游戏的主要推广期和成长期,大量新用户涌入《一统天下》,因此月均活跃玩家数较高;随着主要推广期和成长期的结束,2015年《一统天下》的月均活跃玩家数有所下降;2016年1-9月,《一统天下》月均活跃玩家数继续有所下降,主要是由于活跃用户的自然流失,与游戏生命周期相匹配。</p>
月均付费用户数	<p>随着新渠道、新运营区域的接入,用户基数稳定上升,月均付费用户数也随着上升。运营期间会通过约一个半月为一个周期的版本更新、运营活动,维持用户付费率。运营后期,随着忠诚度较高的深度玩家占比升高,用户付费率随之上升,同时付费用户数处于稳定水平。</p>
月均 ARPU 值	<p>《一统天下》的各个版本陆续于2013年下半年至2014年上半年期间上线,2014年属于《一统天下》的主要推广期和成长期,大量新用户涌入该游戏,用户付费习惯尚未固化,因此月均ARPU值较低;2015年《一统天下》进入平稳期,游戏玩家的结构也发生了一定变化,低付费额的轻度玩家逐渐离场,付费金额较高的中重度强粘性玩家占比相对增长较快;2016年1-9月,《一统天下》进入游戏生命周期中后期,中重度强粘性玩家占比进一步有所提升,上述游戏生命周期和玩家结构变动导致了月均ARPU值的变动。</p>
月均充值流水	<p>前期及中期流水的提升主要得益于新渠道的接入,上线新区域,流水稳定增长。2014年下半年,各个版本《一统天下》基本都已经上线,加之运营活动配合到位,游戏2015年达到运营峰值。游戏后期,在新进用户数平稳下降的情况下,游戏不断增加玩法和消费点,配合合理的运营推广活动,稳定游戏流水在一个相对平稳的水平。</p>

C、《一统天下》ARPU 变动合理性分析

(A) 游戏生命周期和游戏玩家结构变动是导致《一统天下》月均 ARPU 变动的主要原因,具有合理性

报告期内《一统天下》月均 ARPU 值变动的情况如下表所示:

项目	2016年1-9月	2015年	2014年
月均 ARPU 值(元)	1,810.62	1,700.59	1,168.32
增幅	6.47%	45.56%	-

2015年《一统天下》月均ARPU值相比2014年的增幅为45.56%,增长较快的主要原因为2014年游戏处于主要推广期和成长期,2015年游戏进入稳定期,付费金额较高的中重度强粘性玩家占比增长较快;2016年1-9月《一统天下》

月均 ARPU 值相比 2015 年的增幅为 6.47%，增长幅度较为平缓，与 2016 年 1-9 月进入稳定期后期和中重度强粘性玩家占比进一步有所提升的情况相匹配，具体分析如下：

《一统天下》各语言版本的上线时间具体如下表所示：

序号	版本	上线时间
1	《一统天下》简体版	2013 年 6 月
2	《一统天下》繁体版	2013 年 10 月
3	《一统天下》英文版	2013 年 11 月
4	《一统天下》韩文版	2014 年 1 月
5	《一统天下》日文版	2014 年 4 月
6	《一统天下》越南版	2014 年 9 月
7	《一统天下》泰国版	2014 年 12 月
8	《一统天下》韩文 kakao 版	2015 年 3 月

《一统天下》的各个版本陆续于 2013 年下半年至 2014 年上半年期间上线，2014 年属于《一统天下》的主要推广期和成长期，大量新用户涌入该游戏；2015 年《一统天下》进入平稳期，游戏玩家的结构也发生了一定变化，低付费额的轻度玩家逐渐离场，付费金额较高的中重度强粘性玩家占比相对增长较快；2016 年 1-9 月，《一统天下》进入稳定期后期，中重度强粘性玩家占比进一步有所提升，上述游戏生命周期和玩家结构变动导致了 ARPU 值的变动。

a、从付费金额看，《一统天下》年充值金额不低于 5,000 元的中重度玩家比例从 2014 年的 6.90%增加到 2015 年的 10.47%以及 2016 年 1-9 月的 12.33%，付费金额较高的中重度玩家数量占比增幅分别为 51.74%和 17.77%，上述变化与同期月均 ARPU 值增幅比例分别为 45.56%和 6.47%的情况具有相关性。

项目	2016 年 1-9 月	2015 年	2014 年
月均 ARPU 值（元）	1,810.62	1,700.59	1,168.32
ARPU 值增幅	6.47%	45.56%	-
充值不低于 5,000 元的玩家占比	12.33%	10.47%	6.90%
玩家占比增幅	17.77%	51.74%	-

b、从付费粘性看，《一统天下》注册时间超过 2 个月的老付费玩家比例从 2014 年的 44.13%增加到 2015 年的 65.72%以及 2016 年 1-9 月的 71.82%，老付费玩家数量占比增幅分别为 48.92%和 9.28%，上述变化与同期月均 ARPU 值增幅

比例分别为 45.56%和 6.47%的情况具有相关性。

项目	2016年1-9月	2015年	2014年
月均 ARPU 值(元)	1,810.62	1,700.59	1,168.32
ARPU 值增幅	6.47%	45.56%	-
老付费玩家占比	71.82%	65.72%	44.13%
玩家占比增幅	9.28%	48.92%	-

老付费玩家对游戏较为认可，参与度较深，因此付费意愿较强、付费金额较高，其 ARPU 值高于当月和次月新增付费玩家，老付费玩家数量占比的提升对于游戏月均 ARPU 值有重要影响，具体如下表所示：

玩家分类	2016年1-9月		2015全年		2014全年	
	占比	月均 ARPU	占比	月均 ARPU	占比	月均 ARPU
新付费玩家	28.18%	494	34.28%	581	55.87%	566
老付费玩家	71.82%	2,327	65.72%	2,285	44.13%	1,926

注：新付费玩家指注册时间不超过两个月的付费玩家。

综上所述，报告期内《一统天下》月均 ARPU 值 2015 年增长较快和 2016 年 1-9 月略有增长的主要原因系游戏生命周期和游戏玩家结构变动导致，具有合理性。

(B)《一统天下》ARPU 值较高的主要原因及其合理性

a、策略类游戏一般来说 ARPU 值较高

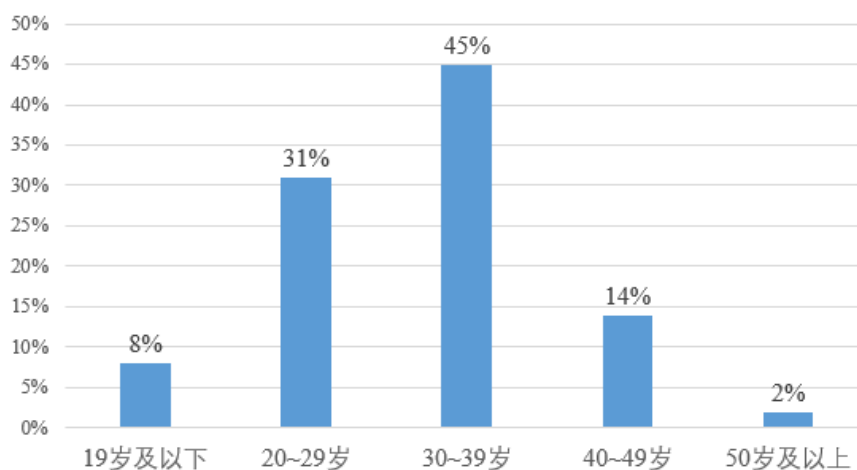
《一统天下》为开心人信息精心打造的一款以“实时国战”为核心玩法的大型三国题材 SLG 游戏（策略类游戏），SLG、ARPG、MMOARPG 类型的游戏由于玩法多样、付费点多，且玩家的付费习惯较好，一般来说 ARPU 值较高。

b、游戏品质较高，且不断地升级更新和推出运营活动

《一统天下》游戏品质较高，在韩国、台湾、东南亚等地区取得 App Store 的最高畅销排名均在前 10 名，并曾获得了中国优秀制作人大赛最佳移动游戏制作奖、最佳游戏数值平衡设计奖。同时，开心人信息坚持精品化运营策略，持续地进行版本研发及更新迭代（平均每一个半月左右出具更新版本），持续推出跨服国战、跨服争霸赛等极具特色的跨服功能性活动。较高的游戏品质和持续的运营活动，使得《一统天下》获取了较高的 ARPU 值。

c、玩家年龄层相对较大，付费能力较强

《一统天下》地图场景贴合史实，武将设计丰富多样，为玩家营造出超强的三国代入感，且为策略类，因此玩家年龄层相对较大，用户群体大多分布在20-39岁，玩家有更强的付费意愿和付费能力。《一统天下》的游戏玩家的年龄分布情况如下：



注：此处采用百度指数的人群画像来反映《一统天下》的玩家年龄分布情况。

d、中重度强粘性玩家占比较高

《一统天下》目前处于游戏生命周期的稳定期后期，付费金额较高的中重度强粘性玩家占比相对较高，2016年1-9月，年充值金额不低于5,000元的中重度玩家比例为12.33%，注册时间超过2个月的老付费玩家比例为71.82%，而老付费玩家付费意愿较强、付费金额较高，从而使得《一统天下》ARPU值较高。

e、《一统天下》海外地区主要面向韩国、港澳台、日本等发达地区，游戏玩家付费能力较强

开心人信息精准地把握了中国游戏海外发行的机遇，成功将《一统天下》推向了韩国、港澳台、日本等发达地区，该等地区游戏玩家付费能力较强。同时，《一统天下》对韩文版、日文版、英文版制定了较高的单价，游戏元宝价格是简体中文版的2-3倍，进而使得《一统天下》的ARPU值较高。

单位：元

项目	版本	2016年1-9月	2015年	2014年
ARPU值	简体版	997.34	1,034.17	834.62
	海外版	2,184.02	1,899.66	1,246.92

	全部版本	1,810.62	1,700.59	1,168.32
流水占比	简体版	17.33%	13.99%	13.62%
	海外版	82.67%	86.01%	86.38%
	全部版本	100.00%	100.00%	100.00%

注1:《一统天下》海外版包括韩文版、韩文kakao版、繁体版、英文版、日文版、越南版、泰国版等;

注2:《一统天下》简体中文版上线时间为2013年6月,而主要海外版本在2013年10月至2014年4月上线,相比简体中文版上线时间晚了4-10个月,游戏生命周期不同因此ARPU值在报告期内变动有所不同;

综上所述,《一统天下》ARPU值较高主要受到策略类游戏高ARPU值特征、游戏品质较高、持续运营良好、中重度强粘性玩家占比较高、玩家年龄较大、海外玩家付费能力较强、差异化定价等因素影响,具有合理性。

(C) 可比游戏的ARPU值情况

根据近年来游戏行业并购重组案例,综合考虑游戏类型(策略类、ARPG、MMOARPG)、游戏品质和题材(三国、武侠)、发行区域等因素,选择以下游戏作为可比游戏,其ARPU值情况如下表所示:

单位:元

标的公司	游戏名称	游戏简介	2016年	2015年	2014年	2013年
智明星通	《悍将三国》	角色扮演与策略类结合的三国题材移动网络游戏,在台湾、韩国、日本、泰国等发行	-	-	1,188	1,315
易幻网络	《三国志PK(一统天下)》	以“实时国战”为核心玩法的三国题材SLG游戏(策略类),在韩国发行	2,639	2,547	1,523	-
	《神雕侠侣》	2D MMORPG 回合制手游,在港澳台发行	1,300	1,090	1,284	
	《笑傲三国》(风云天下)	三国题材的SLG游戏(策略类),在港澳台、东南亚地区及韩国发行		1,519	1,640	886
炎龙科技	《Call of Chaos》	MMORPG 游戏,在港澳台运营		2,320	1,030	1,072
恺英网络	《蜀山传奇》(自主运营平台)	剑侠题材类RPG网页网络游戏,自主运营平台玩家主要来自台湾、马来西亚、香港	-	944	1,026	1,083
巨人网络	《仙侠世界》	MMORPG 游戏,在中国地区运营	-	1,817	2,432	993

注 1: 由于部分案例未披露最新业务数据, 故部分年度以部分月度数据予以代替, 对于以美元披露 ARPU 值的案例根据同期美元对人民币平均汇率折算为人民币;

注 2: 开心人信息授权易幻网络在韩国独家运营《一统天下》(即上表中的《三国志 PK (一统天下)》)

从上表可以看出, 策略类/ARPG/MMOARPG 具有 ARPU 较高的特征, 游戏品质较高的三国题材策略类游戏 ARPU 值也比较高, 此外日韩等经济发达地区玩家付费能力强, 在该等地区发行的游戏 ARPU 值也比较高。《一统天下》简体中文版 ARPU 值在 1,000 左右, 海外版本在 2,000 左右, 均在可比游戏 ARPU 值区间内, 综合考虑游戏品质、发行区域、玩家特征等因素看, 《一统天下》ARPU 值较高具有合理性。

D、《一统天下》收入确认、成本结转的具体方法

《一统天下》是开心人信息于 2013 年研发上线运营的自研移动网络游戏, 主要采取自主运营、联合运营和授权运营模式进行运营。

《一统天下》属于开心人信息的自研游戏, 其较完整地保存了虚拟货币购买虚拟道具的记录, 开心人信息对《一统天下》的收入确认方法如下: 在自主运营模式下, 游戏玩家直接通过开心人信息自有游戏平台进行充值, 在获得游戏内的虚拟货币后使用虚拟货币进行游戏道具的购买, 开心人信息在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入; 在联合运营模式下, 游戏玩家通过苹果、Google 等第三方联合运营方(渠道商)提供的充值接口进行充值消费, 开心人信息根据合作协议所计算的分成金额在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入; 在授权运营模式下, 游戏发行运营商以支付授权金或预付分成款的方式获得《一统天下》在特定区域的代理权并负责游戏的发行运营工作, 对于该模式下获得的授权金, 开心人信息在授权游戏正式商业运营后按照双方约定的授权期间内分期摊销确认营业收入, 对于该模式下的运营分成, 开心人信息根据合作协议所计算的分成金额在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入。

《一统天下》的相关营业成本主要有: (A) 直接归属于《一统天下》运营业务人员的职工薪酬及其他直接相关的人员费用, 包括工资、奖金、福利费、社保公积金及其他与运营业务直接相关的差旅费用办公费用等; (B) 《一统天下》

服务器托管费及其他技术费用；（C）折旧与摊销，包括分摊的《一统天下》运营部门的固定资产折旧费用和商标摊销费用；（D）外包制作费，即支付给外部公司的美术外包费、技术外包费、游戏版本翻译费、视频制作费、游戏测试费等；（E）自主运营模式下，第三方支付平台虚拟货币销售代收手续费，即游戏玩家通过支付宝、易宝、财付通等第三方充值平台充值，第三方支付平台收取的手续费。上述营业成本在发生时进行确认结转。

② 《三国群英传》

A、游戏简介



《三国群英传》是一款由宇峻奥汀唯一正版授权，由开心人信息研发，由飞流九天负责中国大陆地区发行运营的国战策略类手游。《三国群英传》以三国历史为背景，在部分保留宇峻奥汀设计的人物形象、单机经典玩法的基础上，开心人信息在核心玩法、人物设计上大胆创新。游戏中三国人物尽数登场，造型精美、英姿重现。既让宇峻奥汀的《三国群英传》系列经典战斗模式得以保留，同时全新的改编让游戏在策略性玩法上得到了进一步加强；酣畅热血的万人 PVP 国战，一对一的战斗模式激起游戏玩家的游戏欲望；随时查看敌方动态的“影视级视角调节功能”，重现了恢弘的“三国乱世”，给游戏玩家带来独特的视觉感官享受；独特的“缘分”加成系统，给特殊关系角色之间设定的特殊游戏技能，增加游戏

玩家的沟通互动；全新的自动战斗模式，让玩家无需亲手操刀，便可观赏战斗的壮观场面。同时，94版《三国演义》电视剧中关羽的扮演者陆树铭作为《三国群英传》游戏代言，并倾情演唱了游戏主题曲《大丈夫》，使得《三国群英传》吸引了众多电视剧粉丝和游戏用户的目光。《三国群英传》于2016年获得“2016年金翎奖最佳境外移动游戏奖”荣誉。

《三国群英传》于2016年5月上线，于2016年7月开始在全平台公测，截至2016年9月30日，《三国群英传》已发行了简体版和繁体版，《三国群英传》累计注册玩家183.61万人，游戏玩家的区域分布情况如下：

区域	人数	占比
大陆	1,808,905	98.52%
其他	27,196	1.48%
合计	1,836,101	100.00%

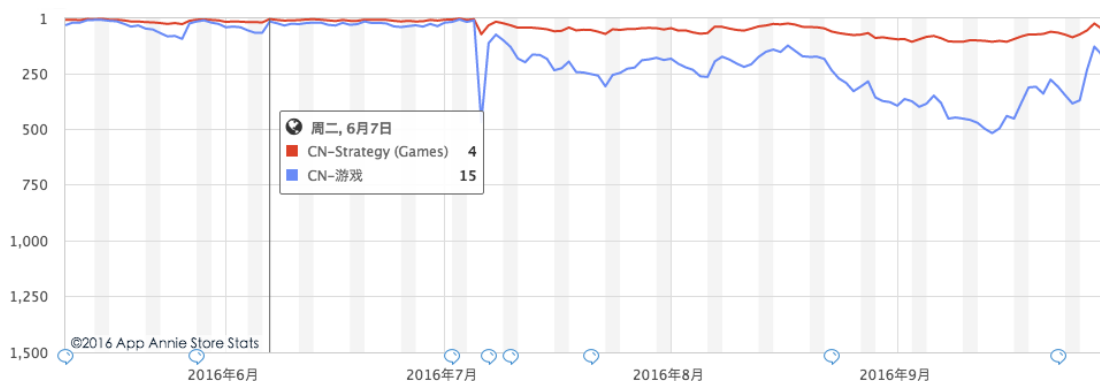
注：上表玩家数据系《三国群英传》简体版和繁体版的合计数。

《三国群英传》在主要运营区域的 App Store 和 Google Play 的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
大陆地区	6	—

注：《三国群英传》在大陆地区未在 Google Play 上运营。

《三国群英传》在 App Store 的排名情况（大陆）



2016年5-9月，《三国群英传》的月度运营数据如下：

期间	总玩家数 (人)	月活跃 玩家数 (人)	月付费 玩家数 (人)	充值额 (万元)	充值用户 ARPU (元)
2016.5	50,862	9,391	3,142	136.03	432.95
2016.6	337,278	63,329	15,834	1,183.38	747.37

2016.7	1,070,087	228,552	53,294	2,552.71	478.99
2016.8	1,491,445	182,287	40,724	2,597.90	637.93
2016.9	1,836,101	168,684	40,870	2,515.17	615.41

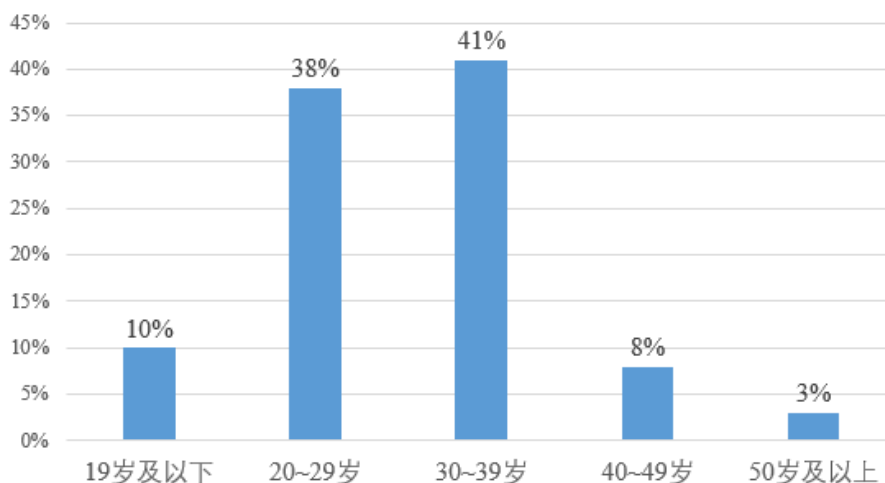
注：上表运营数据系《三国群英传》简体版和繁体版的合计数。

2016年5-9月，《三国群英传》游戏用户充值金额、消耗金额及充值消耗比情况如下：

期间	充值金额（万元）	消耗金额（万元）	充值消耗比
2016.5	136.03	116.32	85.51%
2016.6	1,183.38	1,099.89	92.94%
2016.7	2,552.71	2,427.26	95.09%
2016.8	2,597.90	2,391.66	92.06%
2016.9	2,515.17	2,440.06	97.40%

注：上表充值消耗数据系《三国群英传》简体版和繁体版的合计数。

《三国群英传》的游戏玩家年龄分布情况如下：



注：对于《三国群英传》的玩家年龄分布情况，此处采用百度指数的人群画像来反映其玩家年龄分布情况。百度指数是以百度海量网民行为数据为基础的数据分享平台，其人群画像模块为百度根据自身用户的搜索数据，采用数据挖掘方法，对关键词的人群属性进行聚类分析，反映出性别比例、年龄分布、兴趣分布等社会属性信息。因此百度指数的人群画像可大致反映出《三国群英传》游戏的玩家年龄分布情况。

B、《三国群英传》运营指标波动原因及合理性分析

《三国群英传》报告期内主要运营数据如下：

项目	2016年9月	2016年8月	2016年7月	2016年6月	2016年5月
月活跃用户数（个）	168,684	182,287	228,552	63,329	9,391
月付费用户数（个）	40,870	40,724	53,294	15,834	3,142
月ARPU值（元）	615.41	637.93	478.99	747.37	432.95
月充值流水（万元）	2,515.17	2,597.90	2,552.71	1,183.38	136.03

指标波动原因及合理性分析

用户群体	《三国群英传》在部分保留宇峻奥汀原有设计基础上，进行大胆创新，丰富玩家体验内容，增加游戏的策略性。游戏玩家主要集中在20岁到39岁之间，有一定经济基础，具有较强的付费能力和付费意愿。
消费需求	游戏兼顾付费用户及免费玩家的生存环境及游戏乐趣。游戏内有合理的消费点及消费深度，满足玩家的成长追求和国战荣誉感。同时产品不断进行版本迭代更新，丰富玩家体验内容，稳定游戏付费情况，延长游戏生命周期。
游戏类型	《三国群英传》是一款三国题材国战策略类手游。在保留宇峻奥汀的《三国群英传》系列经典战斗模式基础上，进一步加强策略性玩法；酣畅热血的万人PVP国战，一对一的战斗模式激起游戏玩家的游戏欲望，吸引了众多游戏用户的目光。
主要竞争对手比较分析	<p>《啪啪三国》是一款由火溶信息研发的以三国为题材的3D卡牌策略类精品手机网络游戏，2013年9月在大陆上线，并陆续进入了港澳台和韩国市场，注册用户数以国内为主。游戏运营上线的前5个月内，《啪啪三国》付费用户数逐渐增加至2.98万人，月均ARPU值从366元逐渐上升至448元。</p> <p>《三国群英传》由知名IP改编而来，有较好的粉丝基础，2016年5月上线后，付费用户数快速增长，第3个月达到了5.33万人并随后稳定在4万人左右，上线以来至报告期期末的月均ARPU值为583.99元。</p> <p>总体而言，《三国群英传》和《啪啪三国》相比，得益于经典IP的影响力，付费用户数量增长快速，玩家付费意愿和付费能力较强，ARPU值表现较好，相关指标波动与游戏特征相符。</p>
月均活跃用户数	《三国群英传》于2016年5月上线，仍处于推广期，因此各月度之间的运营数据波动较大，2016年6月简体安卓版本上线测试后，《三国群英传》月均活跃玩家数高速增长，之后游戏进入平稳期，用户有一定的自然流失。
月均付费用户数	随着游戏不同版本的上线，新增用户增加，游戏月均活跃用户数持续攀升，以及不断的迭代更新游戏玩法和消费点，运营活动更加精细化，游戏付费用户逐月提升，之后游戏进入平稳期，月均付费用户数随着月均活跃用户数下降而有所回落。
月均ARPU值	《三国群英传》处于推广期而且随着渠道的增加迎来月均活跃玩家数、月均付费玩家数的高速增长，由于游戏上线初期玩家结构等波动相对较大，ARPU值有所波动，上线以来至报告期期末的月均ARPU值为583.99元。
月均充值流水	游戏上线后，随着渠道扩展，新用户增加，版本迭代更新玩法和消费点，游戏运营活动精细化和大客户服务质量提升，游戏收入持续攀升，之后运营流水保持相对平稳。

C、《三国群英传》的知识产权归属，开心人信息与飞流九天的具体业务合作关系

(A) 开心人信息与飞流九天的具体业务合作关系，以及《三国群英传》的

开发情况和运营模式

a、开心人信息与飞流九天的具体业务合作关系

《三国群英传》原版游戏（单机版和网络客户端版）为台湾知名游戏厂商宇峻奥汀旗下的知名IP，堪称三国题材策略类游戏的经典。飞流九天作为国内领先的移动游戏发行运营商，取得了将宇峻奥汀《三国群英传》原版游戏开发为移动网络游戏（或称“手游”），并在中国大陆、港澳台、日本、韩国、东南亚等区域开发、发行、运营和推广的独家授权。

鉴于《三国群英传》原版游戏为三国题材策略类游戏领域的知名IP，飞流九天在策略类游戏的精品化长线运营方面取得了优异的市场成绩，开心人信息在三国题材策略类游戏领域拥有制作高流水、长生命周期精品游戏的成功经验，开心人信息与飞流九天达成了合作协议，开心人信息接受飞流九天的委托，在其提供的原始游戏授权许可内容基础上，完成《三国群英传》（手游版）（下称“《三国群英传》”）的开发和制作，具体语言版本为简体中文版，合作区域为中国大陆地区。此外，在港澳台、日本、韩国等地区，开心人信息与飞流九天签署了合作协议，向其支付运营许可金，进而获取了《三国群英传》其他语言版本的独家开发制作权和在该等区域的运营权，目前相关语言版本的游戏产品正在有计划地开发、测试、发行之中。

b、《三国群英传》的开发情况

《三国群英传》手游版的简体中文版和其他语言版本均为由飞流九天委托开心人信息，在其从宇峻奥汀获得的原始游戏相关授权许可内容基础上，进行开发和制作的游戏产品。开心人信息始终坚持移动网络游戏精品化开发战略，在部分保留宇峻奥汀设计的人物形象、单机经典玩法的基础上，在策划、美术、技术等核心方面进行了精心打磨和自主创新，如在策划方面重新设计了游戏系统玩法、关卡结构、数值体系，在美术方面重新设计实现了人物原画、3D模型、场景及更符合手机操作的UI体验，在技术实现过程中使用Cocos2d-x和Java完成了底层代码搭建及游戏各项功能实现。2016年7月，《三国群英传》在大陆地区开启全平台公测后，取得了App Store畅销榜前10名的优异成绩，上线仅三个月，注册用户数量便超过100万人，月流水突破了2,500万。

c、《三国群英传》的运营模式

在中国大陆地区，《三国群英传》由飞流九天独家运营，包括游戏的运营、宣传推广，提供平台游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理；开心人信息负责游戏的维护和更新，负责游戏服务器的部署和相应服务器和带宽成本，提供二级客服支持，并获得《三国群英传》的运营收入分成。

在港澳台、日本、韩国、东南亚等地区，开心人信息获取了《三国群英传》其他语言版本的独家开发制作权和运营权，开心人信息获取游戏运营收益并向飞流九天支付一定比例的游戏运营收益分成，《三国群英传》海外版本自2016年9月开始陆续在港澳台、韩国、日本等区域上线运营。

随着游戏产业链分工的日趋精细化，产业链上下游企业间的合作愈发普遍，开心人信息与飞流九天的上述合作，是各方发挥资源和优势互补的合理商业行为，与游戏行业发展趋势相符。

(B)《三国群英传》的知识产权归属

a、《三国群英传》单机版、网络客户端版的知识产权归属

根据宇峻奥汀于2015年12月30日出具的《授权书》及相关协议，宇峻奥汀为《三国群英传》单机版与网络客户端版的合法权利人，拥有或有权管理该游戏的改编权，可以授权第三人合法使用。宇峻奥汀授予飞流九天于中国大陆、台湾、澳门、香港、日本、韩国及东南亚地区对《三国群英传》的开发和代理运营权，飞流九天有权在以上授权区域内对授权游戏进行开发、发行、运营和推广改编；飞流九天有权委托其合作伙伴在全部渠道、包括但不限于第三方应用市场、网站、移动终端内置等平台上运营、宣传推广改编作品；开发授权期限为自授权游戏交付起2年；代理运营期限为自改编作品正式商业化后5年。根据该《授权书》和相关协议，飞流九天拥有《三国群英传》于中国大陆、台湾、澳门、香港、日本、韩国及东南亚地区的开发和代理运营权，可以进行开发、发行、运营和推广改编。《三国群英传》单机版和网络客户端版相关知识产权的权利人为宇峻奥汀。

b、《三国群英传》手游版的知识产权归属

（a）相关法律规定

根据《计算机软件保护条例》第 2 条和第 3 条第 1 款的规定，计算机软件是指计算机程序及其有关文档。计算机程序是指为了得到某种结果而可以由计算机等具有信息处理能力的装置执行的代码化指令序列，或者可以被自动转换成代码化指令序列的符号化指令序列或者符号化语句序列。计算机软件著作权受法律保护。手机游戏可以作为一种计算机软件受软件著作权的法律保护。一款手机游戏除其计算机程序可享有软件著作权外，游戏中包括的音乐、人物、故事情节、原画设计等诸多内容均可能享有独立的著作权。

根据《著作权法》第 11 条和《计算机软件保护条例》第 9 条，除非有另外规定，自主创作的作品的著作权属于作者，自主开发的软件著作权属于软件开发者。根据《著作权法》第 17 条和《计算机软件保护条例》第 11 条的规定，受委托创作的作品，包括软件，著作权的归属由委托人和受托人通过合同约定。合同未作明确约定或者没有订立合同的，著作权属于受托人。

（b）合作协议关于知识产权归属的约定

开心人信息分别于 2015 年 11 月 13 日、2016 年 6 月 15 日和 2017 年 1 月 5 日与飞流九天就《三国群英传》手游版简体中文版和其他语言版本签订了《〈三国群英传〉游戏委托开发及独家运营合作服务协议》、《〈三国群英传〉合作协议》及其补充协议。该等协议中就《三国群英传》手游版中文版和其他语言版本相关知识产权的约定如下：

I. 简体中文版《三国群英传》知识产权的归属

开发完成后，简体中文版《三国群英传》（除源代码外）的所有权、知识产权及在中国大陆地区的运营权均归属飞流九天所有，而源代码的所有权及全部知识产权归属开心人信息永久所有，开心人信息拥有绝对自主的使用权。双方按照约定对产品运营流水总收入进行分成。

II. 其他语言版本《三国群英传》知识产权的归属

开发完成后，其他语言版本《三国群英传》的源代码所有权、应为开心人信息拥有的知识产权（如由开心人信息创作完成的《三国武将》、《三国英雄》

系列美术作品著作权等）均归开心人信息单独所有。开心人信息取得在港澳台、日本、韩国、东南亚等地区的运营权。双方按照约定对产品运营流水总收入进行分成。

综上所述，飞流九天和开心人信息已分别就《三国群英传》简体中文版和其他语言版本的知识产权作出了约定，双方应按照合同约定享有知识产权。

(c)《三国群英传》的知识产权归属不会对本次交易产生不利影响

I. 飞流九天和开心人信息已分别就《三国群英传》简体中文版和其他语言版本的知识产权作出了约定，双方按照合同约定享有知识产权，该等约定符合《著作权法》和《计算机软件保护条例》等法律法规的规定；

II. 飞流九天已从原始权益人宇峻奥汀处获得《三国群英传》在相关区域的游戏开发和代理运营权，飞流九天和开心人信息已就《三国群英传》合作方式和知识产权归属做了明确约定，开心人信息在本次合作中获取了开发费用和境内运营收益分成，并取得了境外授权地区的游戏运营权。

综上所述，《三国群英传》相关知识产权归属的约定不违反相关法律、法规，不影响开心人信息的游戏运营收益，不会对本次交易产生不利影响。

(C) 相关游戏业务收入和费用的确认方法，以及与该游戏流水的对应关系

目前，简体中文版《三国群英传》已在中国大陆地区上线，根据开心人信息与飞流九天签订的合作协议，开心人信息关于《三国群英传》的收入类型有以下几种：1、产品开发制作费，开心人信息按照约定的合同进度确认产品开发制作费收入；2、游戏流水分成收入，根据协议约定《三国群英传》IOS版本，开心人信息应得分成收入=合作产品运营流水总收入×（1-Appstore分成比例-相关税率）×开心人信息分成比例30%，《三国群英传》IOS越狱版本和Android版本，开心人信息应得分成收入=合作产品运营流水总收入×（1-支付渠道费率-第三方平台分成比例-相关税率）×开心人信息分成比例30%。开心人信息根据与飞流九天合作协议所计算的分成金额并在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入。

《三国群英传》的相关营业成本及费用主要有：1、直接归属于《三国群英

传》版本维护更新及提供技术服务的人员职工薪酬及其他直接相关的人员费用，包括工资、奖金、福利费、社保公积金及直接相关的差旅费用、办公费用等；2、《三国群英传》服务器托管费及其他技术费用；3、折旧与摊销，包括分摊的《三国群英传》相关部门的固定资产折旧费用；4、外包制作费，即支付给其他公司的美术外包费、技术外包费、游戏版本翻译费、视频制作费、游戏测试费等。上述营业成本及费用在发生时确认。

此外，开心人信息向飞流九天支付运营许可金，获取了《三国群英传》其他语言版本的独家开发制作权和在港澳台、日本、韩国等地区的运营权，目前相关语言版本的游戏产品正在有计划地开发、测试、发行之中。游戏上线运营后，已支付的运营许可金在合作期限内按直线法进行摊销。

③ 《龙纹三国》

A、游戏简介



《龙纹三国》是一款由成都简乐研发，由开心人信息在韩国、日本和港澳台地区独家代理发行的角色扮演类手游。《龙纹三国》中融入了卡牌玩法，游戏玩家可以通过收集不同品质的符文，邀请游戏中的三国名将，与其并肩作战；《龙纹三国》几乎涵盖了三国中的所有将领，将领分为前军、中军、后军三大类型，游戏的排兵布阵的策略性得到了进一步加强；《龙纹三国》设置的军团鏖战模式，通过军团化作战，使手机端的个体玩家有了更加紧密的联系；此外，《龙纹三国》

增添了宠物设定和游乐场设置，让游戏玩家可以体验千变万化的萌宠搭配和休闲放松，增强游戏的娱乐性和真实感。

《龙纹三国》于2014年9月上线，截至2016年9月30日，《龙纹三国》的注册玩家数量为26.99万人，游戏玩家的区域分布情况如下：

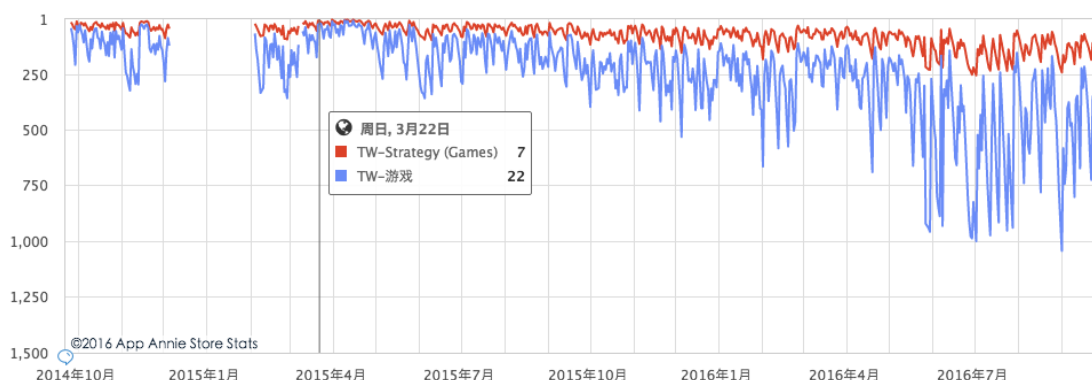
区域	人数	占比
台湾	215,742	79.95%
韩国	29,462	10.92%
日本	24,651	9.13%
合计	269,855	100.00%

注：上表玩家数据系《龙纹三国》各语言版本的合计数。

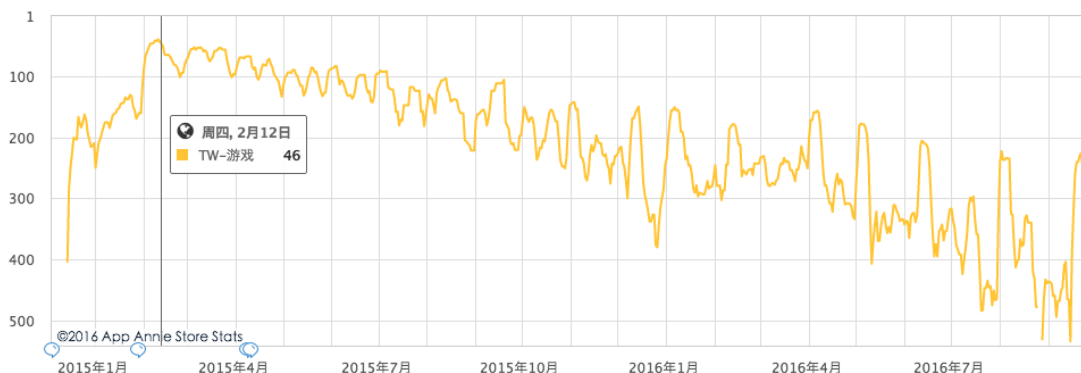
《龙纹三国》在主要运营区域的App Store和Google Play的畅销排名情况如下所示：

主要上线地区	App Store 最高排名	Google Play 最高排名
台湾	7	39

《龙纹三国》在 App Store 的排名情况（台湾）



《龙纹三国》在 Google Play 的排名情况（台湾）



2014年、2015年及2016年1-9月，《龙纹三国》的主要运营数据如下：

期间	总玩家数(人)	月活跃 玩家数(人)	月付费 玩家数(人)	充值额 (万元)	充值用户 ARPU(元)
2014.9	96,325	20,243	1,314	55.27	420.61
2014.10	105,934	10,289	1,517	162.81	1,073.25
2014.11	115,134	8,034	1,258	142.29	1,131.09
2014.12	163,630	17,077	2,103	207.21	985.29
2015.1	176,669	11,165	1,883	221.52	1,176.42
2015.2	195,045	12,606	2,125	228.00	1,072.92
2015.3	211,920	13,086	2,127	247.06	1,161.55
2015.4	220,562	10,660	1,865	213.95	1,147.18
2015.5	236,494	12,584	2,129	209.58	984.41
2015.6	244,383	10,628	1,787	186.78	1,045.21
2015.7	247,574	9,105	1,460	164.52	1,126.86
2015.8	252,388	8,915	1,480	160.54	1,084.70
2015.9	254,494	7,734	1,206	126.44	1,048.46
2015.10	259,700	7,876	1,198	119.22	995.15
2015.11	261,114	6,493	905	97.38	1,075.98
2015.12	262,298	6,050	894	105.28	1,177.59
2016.1	263,710	6,146	976	102.39	1,049.10
2016.2	264,808	5,966	799	77.88	974.72
2016.3	265,584	5,697	687	79.29	1,154.11
2016.4	266,381	5,517	689	70.87	1,028.61
2016.5	267,072	5,070	608	51.92	853.96
2016.6	267,810	4,815	551	54.98	997.73
2016.7	268,746	4,582	490	50.14	1,023.32
2016.8	269,439	4,145	385	28.30	734.99
2016.9	269,855	3,754	384	29.91	778.92

注：上表主要运营数据系《龙纹三国》各语言版本的合计数。

《龙纹三国》为开心人信息在海外地区运营的游戏，开心人信息运营游戏的海外地区不强制要求游戏服务商采集用户年龄信息，因此开心人信息及游戏研发商后台未记录玩家年龄数据。

B、主要运营数据变动合理性分析

《龙纹三国》报告期内主要运营数据如下：

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
月均活跃用户数(个)	5,077	9,742	13,911
月均付费用户数(个)	619	1,588	1,548

月均 ARPU 值（元）	979.85	1,091.49	916.63
月均充值流水（万元）	60.63	173.36	141.89

指标波动原因及合理性分析

用户群体	游戏主体用户为热爱三国历史的玩家。付费用户主要为拥有一定经济基础和付费能力的用户。
消费需求	游戏兼顾付费用户及免费玩家的生存环境及游戏乐趣，游戏内有合理的消费点及消费深度，满足玩家的成长追求和军团作战的乐趣，提高用户的付费意愿。
游戏类型	《龙纹三国》是由开心人信息代理发行的三国题材角色扮演策略类手游，游戏同时融入了卡牌玩法，设置了军团鏖战模式，同时增添了宠物设定和游乐场设置，增强游戏的娱乐性和真实感。
主要竞争对手比较分析	《马上三国》是另一款角色扮演和策略类结合的三国类题材移动网络游戏，由值尚互动独家代理运营，于2014年4月在中国大陆地区上线，2014年-2015年，月均ARPU值分别为561.11元、433.86元，游戏上线4个月后充值流水达到峰值。 《龙纹三国》于2014年9月上线，在韩国、日本和港澳台地区运营，2014年-2016年9月，月均ARPU值分别为916.63元、1,091.49元、979.85元，运营7个月后充值流水达到峰值。 《龙纹三国》与《马上三国》相比，ARPU值相对较高，主要与发达地区游戏玩家付费能力和付费意愿较强相关，符合游戏特征。具有合理性。
月均活跃用户数	2014年度，《龙纹三国》仅收入贡献度最大的港澳台版上线，因此月均活跃用户数较低；2015年度上半年，《龙纹三国》的韩文版和日文版陆续上线，受游戏推广和运营渠道增加的影响，月均活跃用户数有所上升；而2016年1-9月，游戏进入衰退期，月均活跃用户数随之下降。
月均付费用户数	受最初月均活跃用户数的影响，月均付费用户数也较低，后随着不同版本的游戏上线，月均活跃用户的增加，以及运营活动精细化，游戏付费用户逐月提升，并于2015年8月达到高峰。之后，由于用户的自然流失，月付费用户数有一定下滑。目前，游戏处于成熟稳定期，剩余玩家较大比例为忠诚度较高的深度玩家，月付费用户数维持在一个平稳的水平。
月均 ARPU 值	游戏早期版本内容较少，付费设计较弱，用户消费习惯需要时间培养，因此付费用户率和月均ARPU值较低；后随着游戏不同版本上线，月充值额对比2014年度均有所提升，月均ARPU值亦受益于发达地区玩家的经济实力和游戏持续运营过程中精英玩家的沉淀和付费习惯养成而有所上升；而2016年1-9月，游戏进入衰退期，月均ARPU值也随之降低。
月均充值流水	游戏上线后，随着不同版本的增加，新用户增加，游戏收入持续攀升，并于2015年3月份达到高峰。之后由于用户的自然流失，产品收入有一定的下滑。目前，游戏进入衰退期，游戏玩家总体活跃度下降，月活跃玩家数、月付费玩家数下降，导致月充值额大幅下降。

C、《龙纹三国》收入确认、成本结转的具体方法

《龙纹三国》是开心人信息2014年通过他方授权取得的代理移动网络游戏，

开心人信息获得该游戏的海外运营权后，将该游戏在开心人自有游戏平台 heysell 和苹果、Google 等第三方联合运营方（渠道商）的 App Store、Google Play 等运营渠道进行运营。

《龙纹三国》研发商对该游戏本身并未设置虚拟货币购买虚拟道具的相关记录，故在虚拟货币购买虚拟道具的相关记录不可获得的情况下，开心人信息对《龙纹三国》的收入确认方法如下：对于自有游戏平台的运营收入，开心人信息采用自有平台充值流水扣除相关渠道费税费后确认营业收入；对于 App Store、Google Play 等运营渠道的运营收入，开心人信息根据合作协议约定的比例分成，并与合作方核对数据确认无误后按分成金额确认营业收入。

《龙纹三国》的相关营业成本主要有：1、游戏收入分成成本，即向《龙纹三国》游戏研发商按照约定的分成比例支付的分成款；2、直接归属于《龙纹三国》运营业务人员的职工薪酬及其他直接相关的人员费用，包括工资、奖金、福利费、社保公积金及其他与运营业务直接相关的差旅费用办公费用等；3、折旧与摊销，包括分摊的《龙纹三国》运营部门的固定资产折旧费用和商标摊销费用，以及支付给研发商的授权金即特许权使用费在授权期内的摊销费用；4、自有游戏平台运营时，第三方支付平台虚拟货币销售代收手续费，即游戏玩家通过 Paypal 等第三方充值平台充值，第三方支付平台收取的手续费；5、因《龙纹三国》的服务器架设维护以及游戏版本更新由研发商承担，故《龙纹三国》无相关服务器费用及外包制作费。上述营业成本在发生时进行确认结转。

（2）社交平台

开心人信息社交平台业务主要为网页游戏的联合运营业务和广告业务。

① 网页游戏联运业务

开心人信息与深圳第七大道科技有限公司、广州菲音信息科技有限公司、上海游族信息技术有限公司等多家网页游戏研发商合作，在自有平台开心网联合运营《神曲II》《凡人修真2》《女神联盟》等知名的网页游戏，主要联合运营的网页游戏运营情况如下：

序号	游戏名称	主要运营平台	目前状态	合作方
1	神曲 II	www.kaixin001.com	运营中	深圳第七大道科技有限公司

2	神仙道	www.kaixin001.com	运营中	心动网络股份有限公司
3	攻城掠地	www.kaixin001.com	运营中	上海锐战网络科技有限公司
4	弹弹堂 2	ddt.kaixin001.com	运营中	深圳第七大道科技有限公司
5	女神联盟	www.kaixin001.com	运营中	上海游娱信息技术有限公司
6	龙将	www.kaixin001.com	运营中	广州九娱网络科技有限公司
7	凡人修真2	www.kaixin001.com	运营中	广州菲音信息科技有限公司
8	大天使之剑	www.kaixin001.com	运营中	上海硬通网络科技有限公司
9	暗黑西游记	www.kaixin001.com	运营中	安徽九娱网络技术有限公司

2014年、2015年及2016年1-9月，开心人信息在自有平台运营的网页游戏的基本情况如下：

期间	2016年1-9月/ 2016年9月30日	2015年/ 2015年12月31日	2014年/ 2014年12月31日
新增运营游戏	3	14	21
期末运营游戏	43	71	90

②广告业务

开心人信息与百度、淘宝等广告联盟合作，通过技术安排从百度、淘宝的推广客户库中自动匹配与开心网页面内容、访问用户相关的若干条推广广告。该内容由开心人信息安排出现在网站相应正文周围合适的页面位置进行推广，使其呈现在开心网用户面前。目前开心人信息采用以 CPM 为主、CPC 为辅的广告收费模式，由合作方根据其后台的浏览量以及点击量确认相关费用后，将其支付给开心人信息。

2014年、2015年及2016年1-9月，开心人信息的广告业务的收入具体情况如下：

单位：万元

客户名称	2016年1-9月		2015年		2014年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
淘宝平台	113.24	28.78%	204.78	23.01%	307.20	58.93%
百度在线	276.86	70.37%	643.27	72.27%	140.27	26.91%
其他	3.35	0.85%	42.01	4.72%	73.83	14.16%
合计	393.45	100.00%	890.06	100.00%	521.29	100.00%

3、储备游戏情况

截至本报告书签署日，除《三国群英传》相关版本外，开心人信息的其他主

要储备游戏情况如下：

序号	游戏代号	游戏类型	游戏特点简介	取得方式
1	三国群英传之一统天下（网页版）	策略类国战	《三国群英传之一统天下》是一款三国题材的 SLG 页游。在还原宇峻奥汀《三国群英传》经典战斗的基础上，结合了 MMORPG 战斗特点，打造出半开放战场中实时操作的策略玩法。游戏中策略元素丰富，武将设计特色鲜明，兵种丰富多样，阵法百变，能够让玩家充分发挥策略能力，排兵布阵调兵遣将，体验深度的实时战斗乐趣。	自主研发
2	一统天下 2	策略类国战	游戏人物生动写实，城池场景丰富逼真，打造出超强的史实代入感。游戏着重国战设定，魏蜀吴三方阵营供玩家选择，世界地图支持玩家 24 小时全天候国战。玩家可培养麾下三国名将，搭配独特的装备坐骑，参与国战争夺。攻城拔寨，加官进爵充分让玩家体验战斗中成长的乐趣。	自主研发
3	吞食天地	策略类卡牌	玩家将以历史主公的形式展开自己的游戏历程，通过不断招募三国名将，布阵策划，循序渐进的体验一幕幕史诗级战役。《吞食天地》在普通卡牌的基础上，主打军团战玩法。加入军团后，每天晚上军团玩家都将进行军团领地争夺。军团战过程中，玩家通过调整武将、布阵策划，实时地进行策略的博弈。	授权代理

基于在三国题材领域成功的游戏研发、发行、运营经验，以及精品移动网络游戏的主要研发方向，标的公司储备了上述有明确上线发行计划的游戏。此外，凭借市场部、游戏发行部对市场热点及消费者偏好的捕捉、研究和预测的支持，标的公司也在积极探索在其他题材、类型的市场研发、发行精品化游戏的空间，并相应储备有《钢铁战争》、《红色激战》等游戏。

（五）主要客户及供应商

1、开心人信息的前五大客户

2014 年、2015 年及 2016 年 1-9 月，开心人信息向前五大客户的销售情况如下：

2016 年 1-9 月			
序号	客户名称	销售金额（万元）	占营业收入的比例

1	广州易幻网络科技有限公司	1,720.99	12.83%
2	北京飞流九天科技有限公司	1,676.23	12.50%
3	真好玩娱乐科技股份有限公司	1,366.40	10.19%
4	Google Inc	1,243.83	9.27%
5	Apple Inc	1,119.43	8.35%
合计		7,126.88	53.14%

2015 年度

序号	客户名称	销售金额（万元）	占营业收入的比例
1	广州易幻网络科技有限公司	2,796.77	15.49%
2	真好玩娱乐科技股份有限公司	2,415.92	13.38%
3	Apple Inc	2,229.57	12.35%
4	Google Inc	2,080.95	11.52%
5	百度在线网络技术（北京）有限公司	643.27	3.56%
合计		10,166.47	56.29%

2014 年度

序号	客户名称	销售金额（万元）	占营业收入的比例
1	广州易幻网络科技有限公司	2,630.05	15.14%
2	真好玩娱乐科技股份有限公司	2,437.07	14.03%
3	Apple Inc	1,781.54	10.25%
4	Google Inc	743.69	4.28%
5	杭州阿里妈妈软件服务有限公司	307.20	1.77%
合计		7,899.54	45.47%

注 1：真好玩娱乐科技股份有限公司和旗下子公司 9splay Holding Co., Limited 作为《一统天下》在港澳台地区的独家授权运营方，向开心人信息支付了授权金和运营收入分成，销售收入合并披露。

注 2：北京飞流九天科技有限公司作为《三国群英传》研发委托方和游戏运营方，向开心人信息支付了产品开发制作费和运营收入分成。

报告期内，开心人信息不存在向单一客户销售金额超过总收入 50% 或依赖单一客户的情况。开心人信息董事、监事、高级管理人员和核心技术人员，其他主要关联方及开心人信息持股 5% 以上股份的股东与上述客户均无关联关系。

2、开心人信息的前五大供应商

开心人信息的主营业务是移动网络游戏的研发、运营和发行以及社交平台的运营，主营业务相关的对外采购主要为游戏运营推广所需支付的推广费，购置用于网络游戏研发及运营所需的服务器、电脑等硬件设备和开发软件，以及租赁办公场地、服务器、机柜、宽带，为联合运营、代理运营的游戏支付的版权金、分成款项，为游戏定制开发支付的技术服务费、定制开发费等。开心人信息 2014

年、2015年及2016年1-9月前五名供应商的具体情况如下：

单位：万元

2016年1-9月			
序号	供应商名称	采购金额	占同期采购总额的比例
1	北京市泰华房地产开发集团有限公司	664.65	15.41%
2	北京飞流九天科技有限公司	480.00	11.13%
3	中国联合网络通信有限公司北京市分公司	405.50	9.40%
4	Facebook	348.00	8.07%
5	真好玩娱乐科技股份有限公司	252.68	5.86%
合计		2,150.83	49.86%
2015年			
序号	供应商名称	采购金额	占同期采购总额的比例
1	上海触控科技发展有限公司	1,000.00	13.00%
2	北京市泰华房地产开发集团有限公司	838.89	10.91%
3	Facebook	543.41	7.07%
4	中国联合网络通信有限公司北京市分公司	542.05	7.05%
5	成都简乐互动科技有限公司	500.04	6.50%
合计		3,424.39	44.52%
2014年			
序号	供应商名称	采购金额	占同期采购总额的比例
1	北京市泰华房地产开发集团有限公司	841.82	9.73%
2	中国联合网络通信有限公司北京市分公司	591.54	6.83%
3	深圳第七大道科技有限公司	535.00	6.18%
4	Facebook	444.53	5.14%
5	北京颗豆互动科技股份有限公司	246.78	2.85%
合计		2,659.67	30.73%

注1：开心人信息分别向北京市泰华房地产开发集团有限公司和北京泰鹏投资管理有限公司支付房屋租赁费和物业管理费，二者为母子公司关系，此处为合并计算。

注2：开心人信息为获得《三国群英传》在港澳台、韩国、日本的运营权限，向北京飞流九天科技有限公司支付了运营许可金。

注3：9splay Holding Co., Limited 是真好玩娱乐科技股份有限公司旗下子公司，其为《吞食天地》的授权方，开心人信息向其采购《吞食天地》在大陆地区的代理权，上表供应商名称按母公司真好玩娱乐科技股份有限公司列示。

报告期内，开心人信息不存在向单一供应商采购金额超过总采购额50%或依赖单一供应商的情况。开心人信息董事、监事、高级管理人员和核心技术人员，其他主要关联方及开心人信息持股5%以上股份的股东与上述供应商均无关联关系。

3、飞流九天和真好玩同时作为客户和供应商的原因和合理性

（1）飞流九天同时作为客户和供应商系双方围绕《三国群英传》开展强强联合、优势互补的业务合作结果，具有商业可行性和合理性

① 开心人信息与飞流九天的合作情况

飞流九天与开心人信息合作的主要模式为其他合作模式，即飞流九天取得《三国群英传》IP 授权后委托开心人信息研发移动网络游戏，并由飞流九天在其优势区域（中国大陆）进行独家运营，同时其将海外区域的运营权授予了开心人信息。

2016 年 1-9 月，开心人信息向飞流九天的销售金额为 1,676.23 万元，主要系《三国群英传》的产品开发制作费以及游戏分成款；开心人信息向飞流九天的采购金额为 480.00 万元，主要系开心人信息为获得《三国群英传》在港澳台、韩国、日本的运营权限，向飞流九天支付的运营许可金。

② 飞流九天同时作为客户和供应商的原因和合理性 飞流九天作为国内领先的移动网络游戏发行运营商，业务重心在策略类游戏的发行和运营，核心业务区域为中国大陆；开心人信息在三国题材策略类游戏的研发方面具有较强的竞争优势，并具有移动网络游戏海外发行运营的成功经验。开心人信息与飞流九天的上述业务合作系双方在降低风险的情况下追求利益最大化而进行的优势互补的强强合作，具有商业可行性和合理性：

A、飞流九天委托开心人信息进行《三国群英传》开发并支付开发制作费以及游戏分成款

飞流九天向宇峻奥汀采购了《三国群英传》原版的 IP，鉴于《三国群英传》原版游戏为三国题材策略类游戏领域的知名 IP，飞流九天在策略类游戏的精品化长线运营方面取得了优异的市场成绩，开心人信息在三国题材策略类游戏领域拥有制作高流水、长生命周期精品游戏的成功经验，双方达成合作共识并于 2015 年 11 月 13 日签订了《〈三国群英传〉游戏委托开发及独家运营合作服务协议》，飞流九天委托开心人信息在其提供的《三国群英传》原始游戏授权许可内容基础上，完成《三国群英传》（手游版）的开发和制作，具体语言版本为简体中文版，合作区域为中国大陆地区，飞流九天作为委托方需要向开心人信息支付产品开发制作费以及游戏分成款，因此飞流九天成为开心人信息的客户。

B、开心人信息向飞流九天支付运营许可金，取得《三国群英传》海外运营权

开心人信息作为优秀的移动网络游戏的发行运营商，具有移动网络游戏海外发行运营的成功经验，基于对自身竞争优势的信心以及《三国群英传》在国内的良好表现，以及飞流九天对平衡一部分前期 IP 采购和游戏研发的成本、降低自身的运营风险的考虑，开心人信息于 2016 年 6 月 15 日与飞流九天签订了《〈三国群英传〉合作协议》，向其采购《三国群英传》港澳台、日本、韩国等国家和地区的经营权，据此开心人信息向飞流九天支付了运营许可金，飞流九天也因此成为了开心人信息的供应商。截至报告书签署日，《三国群英传》繁体版、韩文版、英文版等已陆续上线运营。

(2) 真好玩同时作为开心人信息的客户和供应商，系双方充分发挥彼此区域化运营优势，进行区域化分工、实现合作共赢的选择，具有合理商业逻辑

① 开心人信息与真好玩的合作情况

真好玩与开心人信息的合作模式主要为授权运营和代理运营，一方面开心人信息将《一统天下》和《三国群英传》授权给真好玩由其全面负责在港澳台地区的运营，另一方面开心人信息向真好玩采购了三国题材游戏《吞食天地》的大陆地区运营权。

报告期内，开心人信息向真好玩的销售收入分别为 2,437.07 万元、2,415.92 万元和 1,366.40 万元，主要为《一统天下》授权金和运营收入分成；报告期内，开心人信息向真好玩的采购金额为 2016 年 1-9 月的 252.68 万元，主要为向其采购《吞食天地》在大陆地区运营权。

② 真好玩同时作为客户和供应商的原因和合理性

真好玩作为台湾地区优秀的手机游戏的全球发行及开发商，一般会通过对前期已经上线运营的游戏数据对游戏进行筛选，然后进行内部评估决策，选择与合格优质的游戏研发商，向其采购相关游戏特定区域（主要为港澳台地区）的游戏代理权/经营权，在部分特定区域自主运营或者将该游戏代理权/经营权转授权给其他游戏运营商。

A、真好玩向开心人信息采购《三国群英传》在港澳台地区的独家代理权

一方面，开心人信息作为移动网络游戏的研发商，其自主研发的《一统天下》于2013年6月在大陆地区上线，其受托开发并取得港澳台等多地运营权的《三国群英传》于2016年5月在大陆地区上线，上述游戏已经上线得到了广大游戏玩家的青睐，取得了颇佳的游戏运营数据。真好玩通过对《一统天下》、《三国群英传》的各项运营数据进行了分析评估内部决策后，向开心人信息采购了《一统天下》以及《三国群英传》在港澳台地区的独家代理权，为此向开心人信息支付了游戏授权金以及分成款，从而成为了开心人信息的客户。

B、开心人信息向真好玩采购了《吞食天地》的大陆地区的运营权

开心人信息在三国题材类游戏国内运营方面具有成功经验，同时真好玩代理发行的《吞食天地》在海外地区取得了不俗的运营表现，双方通过协商达成了《吞食天地》大陆地区的运营合作，开心人信息向真好玩采购了《吞食天地》的大陆地区的运营权，真好玩因此成为了开心人信息的供应商。

开心人信息与真好玩的合作系双方充分发挥彼此区域化运营优势，进行区域化分工、实现合作共赢的选择，具有合理商业逻辑。

（六）开心人信息的技术开发情况

1、客户端技术

开心人信息的客户端开发技术较为全面、技术储备较为完善，基本涵盖了大部分的主流开发架构，其中包含了Flash AIR、Unity3D、Cocos2d-x、HTML5等。

（1）Flash AIR

Flash AIR是一套成熟的网页、移动端开发框架，在网页端，Flash是目前网页开发最成熟的方案；在移动端，使用Flash AIR开发的游戏可以在iOS、Android、网页上进行跨平台运行。开心人信息在Flash技术上积累了大量经验，开发了一套完善的框架，基于该框架可以快速高效地开发新的游戏，大大缩短了游戏的开发上线周期。同时，基于Flash AIR的相关开发工具也很完善，比如Flash Builder、Flash Develop，Flash Pro等，可以使游戏开发成本以及风险降到最低，开心人信息基于上述开发工具开发了多语言工具、资源处理工具、自动化打包工具等多款

实用性工具。

（2）Unity3D

Unity3D 是一个用于创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的综合型创作工具，由 Unity Technologies 开发，是一个全面整合的专业游戏引擎。Unity3D 提供了一套非常完善的游戏开发流程，可以用 Unity3D 进行 3D/2D 游戏、VR/AR 游戏、建筑可视化、实时互动内容等的开发。开心人信息已成功将《一统天下》从 Flash AIR 移植到了 Unity3D 上并且上线到 Windows Phone 商店，由此积累了完善的游戏框架、大量的游戏插件、自动化打包工具等。

（3）Cocos2d-x

Cocos2d-x 是一款专业的 2D 游戏开发引擎，在 2D 游戏领域 Cocos2d-x 具有性能优势，其支持使用脚本语言 Lua、JS 等进行开发，可以在线对游戏进行动态更新。开心人信息在游戏研发过程中大胆采用了该引擎，使游戏的性能和品质有了质的提升，其特殊的动态更新技术可以在不提交游戏包的情况下优化线上发现的 bug，降低游戏的迭代成本。在使用该开发引擎的同时，开心人信息积累了一套完整的游戏开发工具和工艺流程，包括 UI 设计工具、打包工具、资源动态更新工具等。

（4）HTML5

HTML5 技术是一个新兴的技术，其用途不仅限于游戏的开发，在未来很有可能成为跨平台开发的标准，目前已经有大批量的公司投入到了 HTML5 的研究之中，开心人信息也投入人力研发该技术，并且成功地将《一统天下》游戏移植到了 HTML5 上。基于 HTML5 技术，开心人信息已经积累了一套完善的游戏开发流程和相关工具，并持续研究以及储备 HTML5 的相关技术。

2、服务器技术

开心人信息使用的后端程序开发主要使用的是 Java 语言，Java 拥有良好编译能力和运行效率、维护性强，适合大型精品游戏开发。开心人信息采用 Java 作为主要的开发语言积累了自己的一套完善的游戏开发框架和工具流。

开心人信息使用 Java 开发的游戏框架，涉及到主游戏服务器、GM 服务器、

日志服务器、充值中心服务器、跨服中心服务器等多个服务器，承载了开心人信息的游戏服务器核心业务。

3、运维技术

（1）登录安全系统

开心人信息数据后台采用 PHP 语言开发，使用 Mysql 集群数据库存储，开发快捷，可扩展性强，安全性高；采用内网服务器保证数据安全，外网无法访问；采用单点认证登录系统，保证登录账号方便使用和易于管理；每月定期密码失效，并通过记录用户所有登录浏览日志等措施保证系统安全。

（2）自动数据预警技术

开心人信息独特的自动数据预警机制，能够及时发现游戏内的各种异常，比如网络异常、服务器宕机等，以便及时介入处理，恢复正常运行。

（3）游戏数据统计系统

开心人信息一直坚持以数据驱动工作的运营理念，目前已经自主开发专业的游戏数据统计系统。实时对游戏的用户登录情况、活跃人数、玩家在线情况、留存与付费情况进行监控，并定期对游戏运营整体情况进行总结与分析，为游戏研发商提供强而有力的数据支持，计算出用户的活跃、存留情况，付费、消费情况，游戏内各功能用户参与情况等详细数据，使游戏运营有的放矢，实现精细化运营，同时给游戏策划调整游戏功能提供真实依据，为游戏研发、开发商提供强而有力的数据支持、提供有价值的改进方向，帮助其实现产品的可持续性运营与市场价值的升华。

（七）开心人信息的产品质量控制情况

1、立项阶段的质量控制

（1）核心策划人员根据创意方向，结合对当前市场的调研分析，确定游戏创意的可行性，进而确定产品研发方向，而后制定游戏的基本题材及核心玩法，敲定美术风格及概念设计方案，针对该设计方案召开立项会议进行立项审核。

（2）产品方向及设计文档通过后，核心开发人员介入开始进行 DEMO 的研

发。项目制作人负责组织核心团队人员推进工作，美术人员负责把握人物、场景的风格，技术人员负责攻克技术难点，从而可以按计划完成任务。

（3）DEMO 研发完成后，项目制作人向产品评审人员展示游戏的概念、风格及核心玩法内容。

2、开发阶段的质量控制

立项之后，质量管理与研发并行操作。质量管理过程分为规划、实施和控制三个阶段。需要对测试对象不断的监控，依据现有的范围、时间及质量进行不断的修改完善，以保证控制质量。

（1）开发阶段

进入开发阶段后，策划人员对版本内容进行设计，完成设计文档后，召集技术人员及测试人员进行需求分解会议。技术人员按策划设计方案进行开发设计，测试人员并行进行质量审核标准文档的编写，完成后相互进行评审。以确保双方对产品设计及测试均达到覆盖完整，并在功能完成后保证质量。

（2）测试阶段

产品完成开发及内部测试后，将通过与游戏发行商或平台运营商合作，进行新游戏的体验测试。发行商或平台运营商会将游戏发布到体验服务器上，邀请玩家试玩体验。在此过程中既可以避免内测在网络环境、参与人数等条件限制下所不能发现的漏洞，也可以让玩家对设计本身进行体验，有利于游戏研发商进行后期线上运营前的修改调试。

（3）上线调试阶段

在与游戏发行商和平台运营商合作准备上线研发产品时，测试人员及运营人员会共同协作，配合进行游戏的充值付费接口的对接、测试游戏的下载、服务器连接的稳定性等工作，以确保产品上线运营后的稳定与流畅。

3、上线后的质量控制

（1）版本更新迭代

产品上线运营后，通过游戏产品运营数据及反馈信息，对产品进行后续版本

规划, 并持续进行迭代开发和版本更新。

（2）新版本及活动相关测试

新版本规划完成后, 开发人员及测试人员依据版本开发及测试的流程, 对现版本的功能进行开发测试, 发现问题及时修改及优化, 并回归原有的系统功能, 从而确保新版本上线后的质量及稳定。

（3）游戏数据记录及日志查询

游戏在开发期间, 研发团队会相应加入日志查询功能及游戏管理员工具开发功能, 以便于研发团队快速定位一些内部测试无法发现的问题, 以便于运营团队进行相关数据的查询。

（4）快速反应机制

当线上玩家发现问题时, 可先将问题提交给客服人员, 客服人员会在第一时间引导玩家并反馈问题到运营部门。由运营部门提交至测试组, 测试人员对该问题进行复现并提交技术进行修复, 修复后再由测试人员进行测试验收。客服及运营人员会通过多个途径, 如论坛、QQ、游戏内公告等, 对出现的问题进行公示并尽快把修复的问题更新到线上版本。

（八）开心人信息的开发实力及核心技术人员情况

开心人信息自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。经过多年的游戏开发和运营, 开心人信息已经建立了一支优良的研发团队。截至报告期期末, 开心人信息员工总数为 216 人, 其中研发团队 123 人, 核心技术人员 6 名。核心技术人员包括:

序号	姓名	性别	学历	从事游戏行业时间	任职
1	周斌	男	本科	2005年至今	总裁
2	王珂	男	本科	2005年至今	制作人
3	冯跃	男	硕士	2008年至今	高级技术经理
4	张紫薇	女	本科	2011年至今	运营总监
5	陈千绪	男	本科	2009年至今	技术专家
6	彭杨金	男	硕士	2011年至今	高级开发工程师

核心技术人员的具体情况如下:

（1）周斌

周斌，男，2003年毕业于兰州大学，本科学历。2005年4月就职于北京中搜网络技术有限公司，负责中国搜索联盟的联盟拓展工作。2005年11月至2012年2月就职于千橡互动集团人人游戏部门，历任部门运营经理、游戏运营高级经理、游戏项目总监、战略与分析部总监等职位，2012年4月至今就职于开心人信息，历任联运游戏部资深总监、开腾工作室负责人、副总裁。目前，在开心人信息担任总裁，负责全公司的管理工作以及《三国群英传》的研发。

（2）王珂

王珂，男，2001年毕业于北京建筑工程学院，本科学历。2005年12月至2009年6月就职于软星科技（北京）有限公司担任主数值兼系统策划，2009年6月至2010年9月就职于杭州千橡网络信息科技有限公司担任主数值兼系统策划，2010年12月至2011年6月就职于万游在线（北京）科技有限公司担任主策划和项目经理，2011年7月至2012年1月就职于上海盛大网络发展有限公司担任项目主策划，2012年1月至2012年4月就职于北京涂鸦软件有限公司担任数值策划员，2012年4月至今就职于开心人信息担任《一统天下》项目制作人。目前，在开心人信息担任《一统天下》项目制作人，负责《一统天下》的设计及数值工作。

（3）冯跃

冯跃，男，2008年毕业于沈阳工业大学，硕士学历，2008年4月至12月就职于群硕软件开发（上海）有限公司担任软件开发工程师，2008年12月至2011年6月就职于爱可信中国（北京）有限公司担任高级软件开发工程师，2011年7月至2013年1月就职于千橡互动集团人人游戏部门担任客户端技术负责人，2013年1月至今就职于开心人信息担任高级技术经理。目前，在开心人信息担任高级技术经理，负责《一统天下》整体开发工作。

（4）张紫薇

张紫薇，女，2011年毕业于北京科技大学，本科学历。2011年至今就职于开心人信息，历任运营主管、运营经理、高级运营经理。目前，在开心人信息担

任运营总监，负责《三国群英传》产品的整体运营及项目管理工作。

（5）陈千绪

陈千绪，男，2009年毕业于湖北民族大学，本科学历，2009年8月至2001年8月就职于深圳路通科技有限公司担任客户端技术负责人，2011年9月至2012年12月就职于互爱互动科技有限公司担任技术经理，负责开发SNS社交游戏及Webgame，2012年12月至今就职于开心人信息担任技术专家。目前，在开心人信息担任技术专家，负责《一统天下》、《三国群英传之一统天下》项目的客户端技术底层架构、版本开发及技术管理等工作。

（6）彭杨金

彭杨金，男，2011年毕业于华中科技大学，硕士学历。2011年4月至2011年11月就职于铁血科技（北京）有限公司工作担任客户端开发工程师，2011年11月至2012年12月就职于千橡互动集团人人游戏部门担任客户端开发工程师，2013年1月至今就职于开心人信息担任高级开发工程师。目前，在开心人信息担任客户端高级开发工程师，负责《一统天下》项目的前端开发工作。

（九）开心人信息的财务核查情况

1、开心人信息和易幻网络、真好玩公开披露信息的差异情况及合理性

（1）易幻网络

易幻网络为创业板上市公司无锡宝通科技股份有限公司（股票代码：300031）（以下简称“宝通科技”）的子公司，《一统天下》韩文版由开心人信息授权易幻网络在韩国独家运营。

根据宝通科技于2016年12月31日公告的《重大资产购买暨关联交易报告书（草案）修订稿》，披露了《一统天下》（韩文版名称《三国志PK（一统天下）》）最近两年及一期的主要运营数据，其运营充值流水数据如下所示：

指标	2016年1-8月	2015年度	2014年度
当期流水合计（万美元）	825.44	1,760.98	1,650.10

由于开心人信息后台系统按人民币计价统计运营充值流水，因此将易幻网络披露的《一统天下》充值流水金额换算为人民币后与开心人信息的后台系统进行比对，对比情况如下：

指标	2016年1-8月	2015年度	2014年度	合计
易幻网络披露的流水(万美元)	825.44	1,760.98	1,650.10	4,236.52
当期美元对人民币汇率平均值	6.5655	6.2284	6.1428	-
易幻网络以人民币计价的流水合计(万元)	5,419.43	10,968.11	10,136.21	26,523.74
开心人信息后台记录的流水合计(万元)	5,326.24	11,142.63	10,099.38	26,568.24
差异金额(万元)	-93.19	174.53	-36.83	44.50
差异率	-1.75%	1.57%	-0.36%	0.17%

注：后台记录的流水主要用于满足运营管理等业务需求，按系统设定的固定汇率折算为人民币后进行存储，财务记账以对账单和实际汇率为依据。

易幻网络和开心人信息记录的《一统天下》运营充值流水差异主要来源于汇率换算差异。开心人信息后台记录的充值流水数据，按系统设定的固定汇率折算为人民币后进行存储，由于2015年起人民币汇率波动较大，因此两者存在汇率换算差异。总体来看，两者的差异较小，具有合理性。

此外，独立财务顾问和会计师对开心人信息与易幻网络之间的游戏分成销售收入、授权金、奖励金实施了函证程序，回函情况如下：

单位：万元

游戏分成款(注)	2016年1-9月	2015年度	2014年度
开心人信息含税金额	1,644.38	2,736.20	2,519.07
易幻网络回函金额	1,645.32	2,736.20	2,519.07
差异	-0.94	-	-
收到的游戏授权金、奖励金	2016年1-9月	2015年度	2014年度
开心人信息账面金额	398.20	114.66	489.93
易幻网络回函金额	398.20	114.66	489.93
差异	-	-	-

注：上表中函证的游戏分成款包括已对账金额/预估金额，开心人信息对易幻网络的收入包括游戏分成款和游戏授权金、奖励金在报告期各期内的摊销。

如上表所示，报告期内开心人信息记录的游戏分成销售收入、授权金、奖励金与易幻网络的回函结果一致，仅 2016 年 1-9 月游戏分成款存在 0.94 万元的较小差异，主要是由于截至发函日期，开心人信息与易幻网络尚未对 2016 年 9 月份的游戏分成款进行对账结算，因此开心人信息对 2016 年 9 月份游戏分成款进行了暂估，与易幻网络产生暂估差异。开心人信息记录的游戏分成销售收入、授权金、奖励金可以得到确认。

综上所述，开心人信息和易幻网络公开披露信息《一统天下》充值流水比对显示为汇率换算差异，且差异较小，具有合理性；游戏分成销售收入（剔除税费影响）、授权金、奖励金与易幻网络的回函结果基本一致，仅 2016 年 1-9 月存在较小暂估差异，具有合理性，开心人信息财务记录真实、准确。

（2）真好玩

真好玩（8491.TWO）为台湾兴柜上市公司，根据真好玩娱乐科技股份有限公司披露的《公开说明书》和 2015 年年报，2014 年度和 2015 年度真好玩向开心人信息的采购额分别为 13,480.14 万元新台币和 13,179.19 万元新台币。真好玩披露的采购额与开心人信息记录的收入金额对比分析如下：

项目	2015 年度	2014 年度
真好玩披露采购额（万元新台币）	13,179.19	13,480.14
当期新台币对美元平均汇率	0.0315	0.0330
当期美元对人民币平均汇率	6.2284	6.1428
真好玩以人民币计价的采购额（万元）	2,586.26	2,731.24
真好玩以人民币计价的不含税采购额（万元）	2,393.53	2,449.10
开心人信息记录的收入额（万元）	2,415.92	2,437.07
差异	-22.39	12.03
差异率	-0.93%	0.49%

注：开心人信息对真好玩的收入包括游戏分成款和游戏授权金、奖励金在报告期各期内的摊销；真好玩披露的采购额中，含 2015 年 5 月之前为开心人信息代扣的当地企业所得税 4.95%，亦包含国内增值税 6% 的税额，因此将真好玩披露的采购额调整为不含税采购额进行对比分析。

如上表所示，真好玩的不含税采购额与开心人信息记录的收入金额差异较小，主要是折算汇率差异等因素导致，不存在异常情形。

此外，独立财务顾问和会计师对开心人信息与真好玩以美元计价之间的游戏分成款、支付的授权金和奖励金实施了函证程序，回函相符，具体如下表所示：

单位：万美元

游戏分成款	2016年1-9月	2015年度	2014年度
开心人信息账面金额	185.69	378.06	390.19
真好玩回函金额	185.69	378.06	390.19
差异	-	-	-
收到的游戏授权金、奖励金	2016年1-9月	2015年度	2014年度
开心人信息账面金额	27.00	46.00	-
真好玩回函金额	27.00	46.00	-
差异	-	-	-

注：上表中函证的游戏分成款包括已对账金额/预估金额，开心人信息对真好玩的收入包括游戏分成款和游戏授权金、奖励金在报告期各期内的摊销。

综上所述，开心人信息和真好玩公开披露信息存在较小差异，主要是折算汇率差异等因素导致，不存在异常情形；游戏分成款、授权金、奖励金与真好玩回函结果一致，开心人信息财务记录真实、准确。

2、海外收入真实性核查的手段充分、结论可靠

报告期内，开心人信息境外收入主要来源于《一统天下》和《龙纹三国》两款游戏，具体如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
境外收入	6,941.47	100.00%	10,825.26	100.00%	7,864.29	100.00%
其中：《一统天下》	6,167.57	88.85%	8,984.54	83.00%	6,559.36	83.41%
《龙纹三国》	382.64	5.51%	1,349.81	12.47%	445.34	5.66%

报告期内，《一统天下》和《龙纹三国》境外收入合计占开心人信息境外收入的平均比重均达到 92.97%。进一步看，报告期内《一统天下》的境外收入占该款游戏收入的比例分别为 69.76%、73.53%、71.84%，《龙纹三国》的境外收入占该款游戏收入的比例均为 100%。因此，独立财务顾问和会计师主要针对《一统天下》和《龙纹三国》对开心人信息的境外收入真实性进行了核查。

(1) 《一统天下》境外收入的核查

《一统天下》以三国题材为主题，核心玩法丰富，深受境内外玩家的欢迎，在中国大陆地区上线之后，相继推出了 7 个海外版本，分别为韩文版、韩文 kakao 版、繁体版、英文版、日文版、越南版、泰国版。其中，韩文版、韩文 kakao 版和繁体版为授权运营，营业收入来源于授权方易幻网络和真好玩，其运营流水占境外版本总运营流水的 79.21%，英文版、日文版、越南版和泰国版为自主运营及与 Apple、Google 等知名游戏平台联合运营，其运营流水占境外版本总运营流水的 20.79%。

2014 年度、2015 年度及 2016 年 1-9 月，《一统天下》的境外收入来源如下：

单位：万元

区域	2016 年 1-9 月		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
易幻网络	1,720.99	27.90%	2,796.77	31.13%	2,630.05	40.10%
真好玩	1,366.40	22.15%	2,415.92	26.89%	2,437.07	37.15%
Google	904.96	14.67%	1,308.71	14.57%	211.68	3.23%
Apple	736.54	11.94%	1,309.69	14.58%	633.95	9.66%
其他	1,613.75	26.17%	1,284.92	14.30%	723.33	11.03%
减：递延收益	-175.08	-2.84%	-131.46	-1.46%	-76.73	-1.17%
小计	6,167.57	100.00%	8,984.54	100.00%	6,559.36	100.00%

注：易幻网络和真好玩分别为开心人信息在韩国地区和港澳台地区的游戏授权运营方，来自易幻网络和真好玩均统计为境外收入；Google 和 Apple 的境外收入为海外发行游戏在其平台上的联运分成收入；其他境外收入主要来源于其他境外合作渠道和自有平台 Heyshell。

《一统天下》的境外收入来源丰富，不存在对单一合作伙伴或平台渠道的收入依赖性，且《一统天下》境外发行运营的授权运营商、联运渠道平台均为海外游戏产业内的知名公司，业务真实性得到了较大保证。在此基础上，为核查境外收入的真实性，独立财务顾问和会计师根据开心人信息境外收入的业务模式特征执行了如下核查程序：

序号	核查程序	核查方式	核查结果
1	从境外收入来源获取第三方证据比对核查	(1) 对易幻网络、真好玩进行函证和走访，并复核其合同协议、分成对账单、银行回款单等第三方证据，比对公开披露数据；	收入确认与第三方证据的一致性良好，不存在重大差异

		<p>(2) 抽查 App Store、Google Play 后台收入分成与收入确认的一致性，并通过银行流水核查回款情况；</p> <p>(3) 比对自有平台交易金额与第三方支付工具后台数据的一致性。</p>	
2	对信息系统的一般控制和应用控制进行评估、测试	<p>(1) 对游戏后台系统执行穿行测试，测试内容包括注册、登录、充值、消费行为是否被准确记录；</p> <p>(2) 会计师的 IT 团队对标的公司的信息系统执行了商定程序并出具报告。</p>	穿行测试和 IT 审计结果均支持信息系统一般控制和应用控制有效，能够真实、准确、完整记录游戏数据的结论
3	通过游戏业务数据对境外收入进行整体性核查	<p>(1) 分析游戏运营数据变动的合理性；</p> <p>(2) 随机抽查某月内每日游戏整体充值流水是否发生异常波动，是否与消耗数据匹配。</p>	游戏整体运营数据和抽查月份的充值消耗数据不存在异常
4	通过主要玩家数据对境外收入进行专项核查	对境外版本充值前 375 名玩家账号进行整体情况的综合核查和异常情形的专项核查，境外玩家核查覆盖率达到 29.58%，核查的内容包括注册时间、登录频次、充值时间与金额、消费情况等方面。	境外前 375 名玩家账号整体情况不存在异常，按定义的异常情形筛选的游戏账号进一步核查后均得到合理解释
5	通过非主要玩家分层抽样对境外收入进行补充核查	对境外版本非主要玩家账号进行分层抽样，补充核查后境外玩家 397 名，整体核查覆盖率达到 81.61%，对抽样玩家账号进行整体情况的综合核查和异常情形的专项核查。	补充抽样玩家账号整体情况不存在异常，按定义的异常情形筛选的游戏账号进一步核查后均得到合理解释

上述核查程序的具体执行情况如下：

① 针对不同的境外收入来源开展收入真实性财务核查

针对不同的境外收入来源，独立财务顾问和会计师对其收入真实性执行的核查程序如下：

A、授权运营——易幻网络和真好玩收入真实性核查

易幻网络是国内领先的中国移动网络游戏海外发行和运营商，为创业板上市公司宝通科技（300031）的控股子公司；真好玩以手机游戏全球发行为主营业务，为台湾兴柜上市公司（8491）。易幻网络和真好玩均为游戏行业知名公司，财务信息公开透明，独立财务顾问和会计师对来自易幻网络和真好玩的收入真实性核查结果如下：

(A) 分成核查：检查了开心人信息关于《一统天下》与易幻网络和真好玩签订的合作协议，并将合作协议中约定的分成规则与账面核算实际执行情况进行了核对，经核对相符。其中，《一统天下》繁体版由真好玩独家在港澳台地区运营，开心人信息应分成收入占游戏流水的比例约为 28%；《一统天下》韩文版由易幻网络独家在韩国地区运营，根据实际执行情况看，开心人信息应分成收入占游戏流水的比例约为 30%。综上，开心人信息在《一统天下》授权运营中获得的分成比例较低，与产业链中的普遍情况相符；获取报告期内与易幻网络、真好玩的分成结算对账单，对报告期内的游戏充值流水及每月运营分成收入进行比对分析，分成比例与合同约定的分成规则相符。

(B) 业务真实性核查：对易幻网络和真好玩进行访谈，核实开心人信息与对方业务合作的真实性及是否存在关联方关系，经核查，易幻网络和真好玩均为游戏产业知名公司，与开心人信息的业务合作情况真实，且均与开心人信息不存在关联关系。

(C) 函证核查：采用函证方式对来自易幻网络、真好玩的游戏分成销售收入、授权金、奖励金进行核查。经核查，易幻网络回函结果显示主要为暂估差异（剔除税费影响），且差异较小，真好玩回函相符，不存在异常。

(D) 细节性测试：获取报告期内与易幻网络、真好玩的分成结算对账单，与开心人信息报告期内数据系统中的充值流水、财务记账凭证、银行收款凭证或发票等进行比对，差异主要来源于折算汇率差异、渠道结算周期差异，不存在异常。

(E) 披露数据核查：获取易幻网络和真好玩公开披露的与开心人信息相关的业务数据或财务数据，并与开心人信息记录的数据进行比对核查，差异较小且具有合理性，详见本节“1、开心人信息和易幻网络、真好玩公开披露信息的差异情况及合理性”。

B、联合运营——Google 和 Apple 收入真实性核查

Google 旗下的 Google Play 为知名的安卓手机应用商城，Apple 旗下的 App Store 为知名的苹果手机应用商城，是移动网络游戏海内外发行的重要渠道。开心人信息通过 Google Play 和 App Store 运营的收入分成均为游戏流水的 70%。

Google Play 和 App Store 具有良好的公信力，且其为所有合作的游戏运营商提供了完善的后台业务数据查询系统，分成款项也按固定周期自动结算，后台系统真实可靠。因此，独立财务顾问和会计师抽查了 App Store、Google Play 后台查询系统记录的运营收入分成金额，与开心人信息当月确认的收入进行比对。经核查，除结算周期不同导致的差异外，无重大差异。

此外，独立财务顾问和会计师获取了开心人信息报告期内银行流水和货币资金明细账，采用双向勾稽方式核查了对 Google 和 Apple 的收款情况，经核查不存在异常。

C、自主运营——Heyshe11 平台收款的核查

独立财务顾问和会计师获取了开心人信息旗下 Heyshe11 的充值流水，将其平台充值金额与第三方支付渠道 PayPal 的后台交易记录进行核对，以核查自主运营收入的真实性。Heyshe11 平台的充值情况核查如下：

年份	财务记录的充值金额（万美金）	第三方支付渠道记录的充值金额（万美金）	差异
2015 年	144.98	144.78	0.13%
2016 年 1-9 月	85.86	85.88	-0.02%

如上表所示，Heyshe11 平台记录的充值金额与第三方支付渠道 PayPal 的后台交易记录基本一致。

由于部分支付渠道不支持查询最近一年以外的交易数据或无法查询每月交易汇总金额，针对该类支付渠道，独立财务顾问和会计师执行了替代性程序：获取开心人信息从该类支付渠道的收款金额和收款凭证，与自有平台记录的充值金额进行比对，具体核查情况如下：

Heyshe11 平台的第三方支付渠道由于不是实时到账或者 T+1 天到账，一般具有一定的结算周期，或在达到一定的充值额度后自动提取，因此选择第 T 月

的财务记录的充值金额与第 T+1 月的从第三方支付渠道收款金额进行比对，比对结果如下：

期间	财务记录的充值金额（万美金）	从第三方支付渠道的收款金额（万美金）	差异率
2014年10月至2016年9月	404.26	391.36	0.91%

注：Heyshe11 平台 2014 年投入运营，其第三方支付渠道一般具有一定的结算周期，或在达到一定的充值额度后自动提取，因此替代性程序选择第 T 月的财务记录的充值金额与第 T+1 月的从第三方支付渠道收款金额进行比对。

综上，Heyshe11 平台的收款金额与充值金额的差异较小，主要来源于第三方支付渠道的代扣交易手续费差额。

②对开心人信息的信息系统执行核查程序

独立财务顾问和会计师分别选取《一统天下》韩文 efun 版、繁体版和英文版进行穿行测试分析，穿行测试结果良好，后台系统能够正确记录用户注册、登录、充值、消费等信息。

会计师对开心人信息 2016 年 9 月 30 日的游戏运营后台系统执行了商定程序，对其一般控制和应用控制进行评估，并出具了《对游戏运营后台系统执行商定程序的报告》（广会专字[2016]G16036090023 号），核查结果认为开心人信息游戏业务系统能够真实、准确、完整记录与财务有关的数据。

③对海外版本游戏业务数据进行整体核查

A、获取并检验《一统天下》海外版本的年度充值消耗比、ARPU 值等指标，分析其在运营期间的变化趋势，具体如下：

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
期末累计注册用户（个）	4,311,221	3,831,223	2,398,815
月均活跃用户数（个）	55,107	89,849	109,941
月均付费用户数（个）	7,681	11,514	14,825
月均 ARPU 值（元）	2,184.02	1,899.66	1,246.92
月均充值流水（万元）	1,677.47	2,187.27	1,848.54
年充值消耗比（%）	97.20%	99.51%	99.30%

《一统天下》的海外版本陆续于 2013 年第四季度至 2015 年上半年期间上线，2014 年属于游戏的主要推广期和成长期，大量新用户涌入《一统天下》，付费习惯尚未固化，因此月均活跃用户数、月均付费用户数处于较高水平，而月

均 ARPU 值较低；随着主要推广期和成长期的结束，2015 年《一统天下》的月均活跃用户数、月均付费用户数有所下降，但经过 2014 年大量新用户持续导入和 2015 年精英玩家沉淀及付费习惯养成，2015 年月均 ARPU 值有较大提升；2016 年 1-9 月，《一统天下》月均活跃用户数、月均付费用户数继续有所下降，与游戏生命周期相匹配，由于忠实玩家沉淀基本完成，占据了付费玩家中的较大比重，游戏玩家结构相对单一，且开心人信息坚持精品游戏开发和运营策略，持续进行内容迭代和版本更新、开展跨服国战等活动，使得 2016 年 1-9 月的月均 ARPU 值向好。

经核查，独立财务顾问和会计师认为，《一统天下》境外版本在报告期内的主要运营数据变动与游戏所处生命周期阶段及开心人信息的运营策略相匹配，未发现异常。

B、随机选取 4 月和 7 月作为核查月份，抽取《一统天下》各个海外版本在 2014 年、2015 年和 2016 年的 4 月和 7 月两个月每一天的汇总充值消耗数据。经核查，2014 年至 2016 年每年度 4 月份和 7 月份的每日充值流水数据和每日充值金币消耗数据拟合情况良好，每日充值流水和金币消耗的波动具有规律性和周期性，与周末或节假日、运营推广活动、游戏版本更新等因素息息相关，未发现异常波动的情况。

④对境外主要玩家游戏行为进行核查

独立财务顾问及会计师对《一统天下》全部版本充值前 200 大主要玩家进行了详细核查，其中有 175 名为海外版本的游戏玩家。同时，针对性地进一步核查了充值前 201-500 大玩家中的前 200 大境外玩家（以下简称“前 200 大境外玩家”），上述前 375 名境外玩家的充值金额占《一统天下》海外版本充值总流水的 29.58%。

通过获取并统计分析前述 375 名境外玩家的历史信息，核查主要玩家的注册时间、充值消耗比、游戏时间、首次充值时间、充值前后两天登录情况、道具/服务消费情况、主要充值 IP 等事项，并结合主要玩家的登录日志、充值日志和消费日志等对玩家行为进行详细核查，具体分析详见本节之“十、开心人

信息的主营业务发展情况\（九）开心人信息的财务核查情况\4、对异常账户充分核查，有利于支撑业绩真实性”。

经核查《一统天下》前 375 名境外玩家均有深度的游戏行为，是真实的游戏玩家。

⑤通过分层抽样办法对境外非主要玩家游戏行为进行补充核查

独立财务顾问和会计师进一步对非主要玩家游戏账号进行了分层抽样，总计选定非主要玩家样本 500 个（其中海外玩家 397 个），获取并统计分析非主要玩家样本的相关信息，核查非主要玩家的游戏行为是否真实。通过分层抽样补充核查，《一统天下》核查流水覆盖率达到 80.36%（其中海外流水覆盖率达到 81.61%），对境外收入核查形成了较好的支撑，分层抽样涉及的境外玩家样本情况如下：

分层标准	抽样总体占总充值流水的比重	核查样本数	其中：境外玩家数量
充值金额第 1-200 名	19.39%	200	175
充值金额第 201-500 名	11.40%	200	
		100	65
充值金额第 501-1000 名	10.83%	100	86
充值金额第 1001-2000 名	12.74%	100	85
充值金额第 2001-4000 名	13.48%	100	84
充值金额第 4001-8000 名	12.51%	100	77
合计	80.36%	900	772

注：《一统天下》充值金额第 201-500 名的 300 名玩家中，有 200 名境外玩家已在上文当中进行了核查，其余 100 名玩家作为分层抽样的样本进行了补充核查。

经核查，境外非主要玩家样本的游戏行为均符合正常玩家的行为逻辑，是真实的游戏玩家，《一统天下》境外充值流水具有真实性，具体分析详见本节之“十、开心人信息的主营业务发展情况\（九）开心人信息的财务核查情况\4、对异常账户充分核查，有利于支撑业绩真实性”。

（2）《龙纹三国》境外收入的核查

开心人信息从《龙纹三国》研发商成都简乐获得《龙纹三国》游戏在港澳台地区、韩国地区和日本地区的独占使用权，在上述地区代理运营《龙纹三国》游戏，开心人信息关于《龙纹三国》的收入均为境外收入。开心人信息通过 App

Store、Google Play 等第三方平台获得联运分成收入或 Heyshe11 自有平台获得游戏用户充值收入，并向成都简乐支付一定的授权金和运营收入分成。成都简乐掌握了《龙纹三国》的境外玩家登录信息、消耗信息等，开心人信息仅掌握《龙纹三国》的境外玩家充值信息。针对《龙纹三国》境外收入的核查，独立财务顾问和会计师执行的核查程序如下：

序号	核查程序	核查方式	核查结果
1	从境外收入来源获取第三方证据比对核查	(1) 抽查 App Store、Google Play 后台收入分成与收入确认的一致性，并通过银行流水核查回款情况； (2) 比对 Heyshe11 后台系统与收入确认的一致性； (3) 比对自有平台交易金额与第三方支付工具后台数据的一致性； (4) 对研发商成都简乐进行函证和走访，以分成成本的准确性反证收入的真实性。	收入确认与第三方证据、后台系统的一致性良好，不存在重大差异
2	对信息系统的一般控制和应用控制进行评估、测试	(1) 对游戏后台系统执行穿行测试，测试内容包括注册、登录、充值、消费行为是否被准确记录； (2) 会计师的 IT 团队对标的公司的信息系统执行了商定程序并出具报告。	穿行测试和 IT 审计结果均支持信息系统一般控制和应用控制有效，能够真实、准确、完整记录游戏数据的结论
3	通过游戏业务数据对境外收入进行整体性核查	(1) 分析游戏运营数据变动的合理性； (2) 随机抽查某月内每日游戏整体充值流水是否发生异常波动。	游戏整体运营数据和抽查月份的充值流水不存在异常
4	通过主要玩家数据对境外收入进行专项核查	对充值前 200 名玩家账号进行整体情况的综合核查和异常情形的专项核查，玩家账号的核查覆盖率为 46.98%，核查的内容包括注册时间、登录频次、充值时间与金额、消费情况等方面。	前 200 名玩家账号整体情况不存在异常，按定义的异常情形筛选的游戏账号进一步核查后均得到合理解释

上述核查程序的具体执行情况如下：

① 对游戏整体收入的真实性核查

A、报告期内，《龙纹三国》来自 Apple 和 Google Play 的运营分成收入金额为 1,275 万元，占《龙纹三国》全部收入总额的 57%。通过抽查 App Store、Google Play 的后台查询系统数据，与开心人信息报告期数据系统中的充值流水、财务记账凭证进行比对，不存在异常情形。

B、抽查 Heyshe11 的后台系统数据，与《龙纹三国》的收入确认进行对比，不存在重大异常情形。

C、获取 Heyshe11 平台的充值流水，将 Heyshe11 平台充值交易金额与 PayPal 等第三方支付渠道后台系统进行核对，不存在异常情形。

D、对游戏研发商成都简乐进行走访和函证，经核查，开心人信息与对方业务合作情况真实，报告期内游戏授权金金额、游戏分成成本发生额回函结果一致，通过分成比例换算间接验证运营收入的真实性。

②对开心人信息的信息系统执行核查程序

独立财务顾问和会计师对《龙纹三国》进行穿行测试分析，穿行测试结果良好，后台系统能够正确记录用户注册、登录、充值、消费等信息。

会计师对开心人信息 2016 年 9 月 30 日的游戏运营后台系统执行了商定程序，对其一般控制和应用控制进行评估，并出具了《对游戏运营后台系统执行商定程序的报告》（广会专字[2016]G16036090023 号），核查结果认为开心人信息游戏业务系统能够真实、准确、完整记录与财务有关的数据。

③对游戏业务数据的核查

A、获取并检验《龙纹三国》的年度充值消耗比、ARPU 值等指标，分析其在运营期间的变化趋势，具体如下：

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
期末累计注册用户（个）	269,855	232,836	163,630
月均活跃用户数（个）	5,077	9,742	13,911
月均付费用户数（个）	619	1,588	1,548
月均 ARPU 值（元）	979.85	1,091.49	916.63
月均充值流水（万元）	60.63	173.36	141.89

2014 年度，《龙纹三国》仅收入贡献度最大的港澳台版上线，2015 年度上半年，《龙纹三国》的韩文版和日文版陆续上线，累计注册用户数和月均充值流水对比 2014 年度均有所提升，月均 ARPU 值亦受益于经济发达地区玩家的购买能力和游戏持续运营过程中精英玩家的沉淀和付费习惯养成而有所上升；而

2016年1-9月，随着游戏进入衰退期和开心人信息运营投入的减少，游戏玩家总体活跃度、月均付费用户数均有所下降，导致月均充值流水大幅下降。

B、随机选取4月作为核查月份，抽取《龙纹三国》2015年4月和2016年4月份的每日充值流水数据，经查验，每日充值流水的波动具有规律性，与周末或节假日、运营推广活动等因素息息相关，未发现异常波动的情况。

C、对《龙纹三国》进行了穿行测试，穿行测试结果良好，后台系统能够正确记录用户注册、登录、充值、消费等信息。

④对主要玩家游戏行为的核查

A、核查方法

本次核查的主要玩家范围为《龙纹三国》游戏上线至今充值前200名玩家（以下简称“前200大玩家”），覆盖总流水前46.98%。通过获取并统计分析前200大玩家的历史信息和游戏行为数据，核查主要玩家的游戏行为是否真实。

B、前200大玩家账户的整体核查情况

（A）注册时间

从年份和月份上来看，175名的玩家注册于2014年下半年和2015年上半年，注册时间与《龙纹三国》的游戏生命周期相匹配。其中，注册人数较多的月份为2014年9月和2015年5月，与《龙纹三国》韩国版和日本版的主要上线推广期相符。

进一步从日期上来看，同一天注册的玩家数量最多不超过6名，因此可以认为不存在特定日期集中注册的情况。

（B）游戏时间

前200大玩家的登录时间分布情况如下：

累计登录天数	人数	比例
720天及720天以上	27	13.50%
360至720天	113	56.50%
180至360天	39	19.50%
90至180天	11	5.50%

90 天以下	10	5.00%
--------	----	-------

前 200 大玩家的平均登录天数为 477 天，最高为 766 天，最低为 25 天。总体来看，登录天数越多，充值金额也就越大，二者呈正相关关系。

（C）首次充值时间是否异常的核查

经核查，《龙纹三国》前 200 大玩家大部分不存在首次充值时间早于账号注册时间的异常情况，31 名玩家首次充值时间早于账号注册时间，主要是由于后台系统登录日志每天只记录同一玩家在同一个服务器内的最后一次登录信息。经进一步核查，上述玩家的首次充值时间与账号注册时间在一天内，不存在异常情况。

（D）充值前后两天是否登录及 IP 地址是否匹配的核查

经核查《龙纹三国》前 200 大玩家的充值日志和登录日志，游戏上线至今，前 200 大玩家发生充值记录合计 4.50 万条，其中，充值前一天或者充值后一天未登录游戏的记录有 318 条，占比 0.71%，充值前后两天均未登录游戏的记录有 17 条，占比 0.04%，充值前后两天未登录游戏的情况占全部充值日志记录的比重较低，大部分玩家在充值前后两天均有登录游戏，符合正常玩家游戏行为的逻辑。

C、异常玩家账户的专项核查情况

本次核查将主要玩家中出现下列情况视为异常情形，列入重点核查账户：

（A）累计登录天数少于 90 天，且活跃天数比率低于 85%（活跃天数比率=累计登录天数/注册天数*100%，其中注册天数为从玩家注册日至最后一次登录日的总天数）；

（B） 单次充值金额超过 5,000 元（不含）；

（C） 平均每次充值金额超过 1,000 元（不含）；

（D） 首次充值时间早于账号注册时间；

（E） 充值前后两天均未登录游戏；

(F) 核查玩家的主要充值 IP 地址之间相同。

本次核查对符合上述异常条件的玩家账户进行汇总专项核查并分析其合理性，具体分析详见本节之“十、开心人信息的主营业务发展情况\（九）开心人信息的财务核查情况\4、对异常账户充分核查，有利于支撑业绩真实性”。

经过上述核查，独立财务顾问和会计师认为《龙纹三国》前 200 大玩家均有深度的游戏行为，是真实的游戏玩家。

3、其他两款游戏前 200 名玩家的流水覆盖情况，以及《一统天下》专项核查覆盖率对真实性核查及其结论的影响

(1) 《三国群英传》和《龙纹三国》的流水覆盖情况

《三国群英传》充值金额前 200 名游戏玩家的流水覆盖率为 13.05%，《龙纹三国》充值金额前 200 名游戏玩家的流水覆盖率为 46.98%。《三国群英传》充值金额前 200 名游戏玩家的流水覆盖率较低，主要是由于游戏上线时间较短，新增用户基数大，流动性高，精英玩家的充值消费金额尚未与其他玩家拉开一定差距；《龙纹三国》充值金额前 200 名游戏玩家的流水覆盖率较高，主要受限于《龙纹三国》较小的规模，以及其游戏生命周期处于衰退期所致。

(2) 《一统天下》专项核查覆盖率较低的情况是否影响真实性核查结论，是否存在替代性核查措施

独立财务顾问针对《一统天下》主要游戏玩家账号的核查以外，进行了如下替代性核查程序和补充核查程序：

序号	核查程序	核查方式	核查结果
1	借助会计师 IT 专家团队对信息系统执行商定程序	对开心人信息的信息系统执行一般控制检查，对重要业务流程执行应用控制测试，为支持财务审计重新进行测试	信息系统一般控制和应用控制有效，游戏数据能够被准确记录
2	对游戏后台系统执行穿行测试	选取《一统天下》四个版本对注册、登录、充值、消费等行为进行测试	后台系统记录准确、完整、有效
3	执行细节性测试，比对交易金额或收入确认是否与第三方证据一致	核查自有平台与第三方支付渠道后台交易金额是否一致，抽查收入确认与 App Store、Google Play 后台是否一致，核查授权运营收入是否与函证、	收入确认与第三方证据比对无重大差异

		访谈、分成对账单、公开披露信息等一致	
4	执行分析性复核，测算收入分成是否无误	对授权运营商易幻网络、真好玩的分成结算单进行复核计算	分成比例与合同约定的分成规则相符
5	对游戏整体充值流水进行抽样核查	随机抽取月份，核查当月内每日充值流水是否异常波动，是否与消耗数据匹配	抽样月份充值流水的波动于消耗数据、节假日、运营活动等匹配。
6	对游戏整体业务数据进行统计分析	(1) 比对分析报告期内各年的运营指标变动； (2) 比对游戏充值消耗比情况	各运营指标未发现异常
7	对游戏内道具/服务消耗情况进行统计分析	了解前十大道具/服务的玩法、功能和单价、消费频率，并在游戏内进行消费体验	整体道具/服务价格信息等与游戏实际情况相符，不存在异常
8	员工自我充值行为核查	(1) 统计公司内部 IP 地址在游戏内的充值情况； (2) 统计公司员工游戏账号的充值情况	充值金额较低，均为游戏充值测试或员工个人充值，不存在异常情况
9	银行流水双向勾稽核查	对开心人信息报告期内的大额银行流水与银行日记账进行双向勾稽比对	银行日记账与银行流水相符，交易对方记录相匹配，不存在大额异常交易
10	对非主要玩家通过分层抽样方法进行补充核查	对前 8000 名玩家进行分层抽样补充核查，补充后核查的玩家流水覆盖率达到 80.36%，核查内容包括整体情况的一般核查和异常情况的专项核查	抽样玩家账号整体情况不存在异常，按定义的异常情形筛选的游戏账号进一步核查后均得到合理解释

上述核查程序具体执行情况如下：

① 《一统天下》收入真实性除主要玩家游戏账号核查以外的替代性核查程序：

《一统天下》是一款长线运营的三国策略类游戏，在长达三年的运营周期里，积累了一批忠实玩家，忠实玩家对充值流水的贡献度较大，因而针对忠实玩家进行游戏行为分析，具有一定的代表性。独立财务顾问选取了《一统天下》所有版本充值金额排名前 200 名玩家以及其余玩家中充值金额排名前 200 名的海外玩家进行了核查，核查的玩家充值流水合计覆盖游戏充值流水的 27.47%。独立财务顾问针对《一统天下》报告期内的收入真实性执行了多项核查程序，除针对主要玩家游戏账号真实性的核查外，其他替代性核查程序主要如下：

A、借助会计师的 IT 专业团队的专家工作，对开心人信息 2016 年 9 月 30 日的游戏运营后台系统执行了商定程序。包括：

(A) 对开心人信息所属信息系统执行一般控制检查，包括对信息系统整体控制、系统开发、系统变更、程序与数据的访问控制、计算机运行进行测试，测试的主要方法包括询问、观察、检查和穿行测试。

(B) 对重要业务流程层面的自动应用控制测试，即对公司财务相关游戏数据进行穿行测试包括：注册并登录游戏、选择各渠道进行充值；完成支付；进行道具购买并确认道具购买交易记录；获取免费币并进行记录；在每笔操作完成之后，从后台数据库中获取相关操作记录进行核对。

(C) 为支持财务审计重新执行测试，包括游戏金币记录统计抓取验证、游戏金币消耗记录测算验证、游戏金币留存记录测算验证、游戏道具购买消耗记录统计抓取验证。

经核查，开心人信息所属信息系统管理部门组织分工清晰，建立完善、合规的信息安全管理制度，对于网络相关的硬件以及软件的管理、数据备份及接口控制与信息安全措施建立了有效的控制，系统后台访问、修改权限明确、审批监督有效；玩家的行为能在游戏业务系统真实、准确、完整记录；游戏业务系统能够真实、准确、完整记录与财务有关的数据。

B、分别选取《一统天下》简体中文版、韩文 efun 版、繁体版和英文版进行穿行测试分析。经核查，《一统天下》的后台系统能够正确记录用户注册、登录、充值、消费等信息，《一统天下》的后台系统记录准确、完整、有效。

C、针对《一统天下》自主运营模式、联合运营模式和授权运营模式，分别采取了核对自有平台与第三方支付渠道后台记录的充值交易金额或实际收款金额是否匹配，抽查 App Store、Google Play 后台查询系统记录的运营收入分成金额与开心人信息记录的收入是否匹配，全面核查授权运营商易幻网络和真好玩的分成结算对账单、银行收款凭证、发票等与开心人信息的充值流水、财务记账凭证是否匹配，并对易幻网络和真好玩执行了函证和访谈程序。经核查，

自主运营模式、联合运营模式和授权运营模式下开心人信息记录的交易金额或收入金额与外部第三方证据无重大差异。

D、对授权运营商易幻网络、真好玩的分成结算单进行复核计算，经核查，分成比例与合同约定的分成规则相符。

F、随机抽取《一统天下》每日充值消耗数据，独立财务顾问选取了4月和7月作为核查月份，抽取并统计分析了《一统天下》在2014年、2015年和2016年的4月和7月两个月每一天的汇总充值消耗数据。经核查，每日充值流水和每日充值金币消耗数据拟合情况良好，两者的波动具有规律性，与周末或节假日、运营推广活动、游戏版本更新等因素息息相关，未发现异常波动的情况。

B、获取《一统天下》的年度运营数据和月度运营数据并进行统计分析，《一统天下》的年度运营数据变动与其所处游戏生命周期阶段及开心人信息在当期的运营策略相匹配，未发现异常；《一统天下》的每月充值消耗比均保持在90%以上，未发现单月充值消耗比偏低的月份。

F、对《一统天下》全部玩家的整体道具/服务消耗情况进行核查。经核查，全体玩家共购买了97类道具和服务，其中消耗金币数量前10名的道具/服务信息如下：

主要道具/服务	用途介绍	购买次数 (万次)	平均单价 (个/次)	消耗金币 数(万个)	占总消耗量 的比重(%)
限时商城购买	购买资源、道具礼包	738	77.39	57,129	13.70%
转盘活动	获取资源/道具	989	49.33	48,794	11.70%
十次金币拜将	获取副将	24	1,377.52	32,883	7.88%
跨服领奖消耗	“跨服国战”中购买 奖励点券消耗	136	213.43	29,016	6.96%
龙脉寻宝	获得资源/道具	788	29.28	23,067	5.53%
洗炼装备	升级装备技能	3,396	5.03	17,075	4.09%
收益	获得资源产量、经验 加成	93	165.59	15,384	3.69%
许愿池许愿	购买资源/道具	400	34.76	13,915	3.34%
幻影	国战中获得武将幻影	691	19.97	13,790	3.31%
每日特惠购买	购买活动中限时打折 资源/道具	58	222.22	12,810	3.07%

以上前 10 名的道具/服务消耗金币总数占玩家购买道具消耗金币数量的 63.27%，《一统天下》玩法丰富，道具/服务消耗较为分散，不存在针对某一道具/服务的集中消费。其中，限时商城购买和转盘活动是获取镡铁、粮食等资源的重要渠道，十次金币拜将的主要贡献是提升武将能力，因此上述三项道具服务的金币消耗数量位居游戏前三名。此外，独立财务顾问对游戏内上述主要付费项目进行了游戏消费体验，道具/消费功能与用途介绍相符，且均为游戏内的常见项目或精英玩家获取大量资源、提升战力的关键付费点项目。经核查，全部游戏玩家的整体道具/服务价格信息等与游戏实际情况相符，不存在异常。

G、获取开心人信息所有内部 IP 地址信息和员工的游戏账号信息，在业务系统内进行匹配查询。经核查，《一统天下》充值 IP 与标的公司 IP 地址相同的累计充值金额总额为 4,449 元，主要为员工为自己的游戏账号充值和开心人信息内部进行少量的充值测试；开心人信息员工在《一统天下》共有 45 个游戏账号（扣除测试账号），其中 19 个账号有充值记录，累计充值金额为 252 元，均为员工小额充值，不存在异常情况。

H、获取开心人信息报告期内全部银行账户的对账单（银行流水），对其大额银行流水（人民币 50 万元及以上、美元 8 万及以上），与银行日记账进行了双向勾稽比对。经核查，开心人信息银行日记账与银行流水相符，交易对方记录相匹配，不存在大额异常交易。

② 《一统天下》收入真实性的补充核查程序

为提高《一统天下》玩家游戏账号的核查范围流水覆盖率，进一步核查《一统天下》的收入真实性，独立财务顾问对《一统天下》充值金额前 200 名以外的非主要玩家游戏账号实施了分层抽样程序，补充获取非主要玩家游戏账号的历史信息，核查玩家的游戏行为是否真实。具体核查情况如下：

A、核查方法

独立财务顾问将《一统天下》前 8000 名非主要玩家按照充值金额大小进行排序，根据玩家的排序情况，将充值总流水的每约 10%划分为一层，每层利用函数工具随机抽取至少 100 个样本作为核查对象，最终抽取的样本数量情况如下：

分层标准	抽样总体占总充值流水的比重	核查样本数
充值金额第 1-200 名	19.39%	原已核查全部 200 名
充值金额第 201-500 名	11.40%	100（原已核查 200 名）
充值金额第 501-1000 名	10.83%	100
充值金额第 1001-2000 名	12.74%	100
充值金额第 2001-4000 名	13.48%	100
充值金额第 4001-8000 名	12.51%	100
合计	80.36%	500

注：考虑到充值金额第 201-500 名中已包含 200 名前期核查的境外玩家，因此选取剩余 100 名玩家作为核查样本。

通过分层随机抽样，独立财务顾问补充了对 500 位玩家的核查，补充抽样核查后对充值流水的核查覆盖比例达到 80.36%，核查结果具有一定的代表性。

B、抽样玩家账户的整体核查情况

(A) 注册时间

从年份上来看，71.4%的玩家注册于 2013 年或 2014 年，注册时间与游戏上线推广期相近，与《一统天下》总体和前 200 大玩家的注册年份分布相似。

从月份上来看，抽样玩家的注册月份分布比较分散，主要集中于 2013 年 10 月至 2014 年 10 月，平均每月注册人数为 24 人，单月最高注册人数为 2014 年 1 月的 47 名，与《一统天下》主要版本韩文 efun 版的上线时间相符。

进一步从日期上来看，同一天注册的玩家数量最多不超过 5 名，因此可以认为不存在特定日期集中注册的情况。

(B) 充值消耗比

截至 2016 年 9 月 30 日，抽样玩家的平均充值消耗比为 99.67%，与游戏整体充值消耗比相近。

(C) 游戏时间

抽样玩家的登录时间分布情况如下：

累计登录天数	人数	比例
1000天及1000天以上	46	9.20%
720至1000天	209	41.80%

360至720天	170	34.00%
180至360天	54	10.80%
90至180天	14	2.80%
90天以下	7	1.40%

抽样玩家的平均登录天数为 684 天，最高为 1,189 天，最低为 25 天。通过分层总体来看，登录天数越高，充值金额也就越大，两者呈正相关关系。

(D) 充值前后两天是否登录游戏的核查

经核查抽样玩家的充值日志和登录日志，游戏上线至今，500 名抽样玩家发生充值记录合计 17.73 万条，其中，充值前一天或者充值后一天未登录游戏的记录有 1,242 条，占比 0.70%，充值前后两天均未登录游戏的记录有 57 条，占比 0.03%，充值前后两天未登录游戏的情况占全部充值日志记录的比重较低，大部分玩家在充值前后两天均有登录游戏，符合正常玩家游戏行为的逻辑。通过进一步随机抽取充值前后两天未登录玩家的前后五天消耗日志，均有游戏内消费行为，未发现异常情形。

(E) 抽样玩家道具/服务消耗的行为分析

截至 2016 年 9 月 30 日，500 名抽样玩家共购买了 97 类道具和服务，其中消耗金币数量前 10 名的道具/服务信息如下：

主要道具/服务	用途介绍	购买次数 (万次)	平均单价 (个/次)	消耗金币 数(万个)	占总消耗量 的比重(%)
限时商城购买	购买资源、道具礼包	78	77.60	6,073	15.61%
十次金币拜将	获取副将	3	1,389.98	3,643	9.36%
转盘活动	获取资源/道具	63	49.72	3,133	8.05%
跨服领奖消耗	“跨服国战”中购买 奖励点券消耗	9	302.75	2,677	6.88%
龙脉寻宝	获得资源/道具	83	29.55	2,446	6.29%
每日特惠购买	购买活动中限时打折 资源/道具	6	241.14	1,376	3.54%
跨服争霸翻倍	升级饰品属性	9	146.40	1,340	3.44%
饰品雕琢属性花 费	升级饰品属性	20	65.09	1,332	3.42%
许愿池许愿奖励	购买资源/道具	36	34.45	1,241	3.19%
幻影	国战中获得武将幻影	61	19.98	1,226	3.15%

以上前 10 名的道具/服务消耗金币总数占抽样玩家购买道具消耗金币数量的 62.94%，不存在针对某一道具/服务的集中消费。抽样玩家的整体道具/服务消耗前 10 大类别与前 200 名玩家的前 10 大道具/服务消耗类别相同；与游戏整体前 10 大道具/服务消耗的分布情况相似，其中有 8 类道具/服务消耗与游戏整体消耗前十大道具/服务相同。综上，抽样玩家的道具/服务消耗情况与玩家特征、游戏特色和开心人信息运营策略相匹配。

经核查，抽样玩家购买道具/服务的种类分布特征如下：

购买道具/服务种类的数量	玩家人数（人）	占比（%）
80 及 80 类以上	8	1.60%
70 至 80 类	65	13.00%
60 至 70 类	105	21.00%
50 至 60 类	100	20.00%
40 至 50 类	83	16.60%
30 至 40 类	56	11.20%
20 至 30 类	36	7.20%
少于 20 类	47	9.40%

由上表可见，大部分玩家购买的道具/服务超过 40 类，占比达到 72.20%，抽样玩家道具/服务购买种类丰富，不存在集中消费少量道具/服务的情况。

C、异常玩家账户的专项核查情况

本次核查将非主要玩家抽样中出现下列情况视为异常情形，列入重点核查账户：

(A) 累计登录天数少于 180 天，且活跃天数比率低于 85%（活跃天数比率=累计登录天数/注册天数*100%，其中注册天数为从玩家注册日至最后一次登录日的总天数）；

(B) 充值消耗比低于 90%；

(C) 单次充值金额超过 10,000 元（不含）；

(D) 平均每次充值金额超过 5,000 元（不含）；

(E) 首次充值时间早于账号注册时间；

(F) 充值前后两天均未登录游戏;

(G) 抽样玩家的主要充值 IP 地址之间相同;

(H) 抽样玩家购买道具/服务的种类少于 20 类。

本次核查对符合上述异常条件的玩家账户进行汇总专项核查并分析其合理性，具体分析详见本节之“十、开心人信息的主营业务发展情况\（九）开心人信息的财务核查情况\4、对异常账户充分核查，有利于支撑业绩真实性”。。

D、核查结论

综上所述，独立财务顾问通过分层抽样随机抽取的《一统天下》500 名玩家样本，游戏登录、充值、消费行为符合正常玩家行为逻辑，不存在真实性问题，亦可佐证《一统天下》抽样总体的真实性。

（3）《三国群英传》的替代性核查程序和补充核查程序

独立财务顾问针对《三国群英传》主要游戏玩家账号的核查以外，进行了如下替代性核查程序和补充核查程序：

序号	核查程序	核查方式	核查结果
1	实施函证和访谈程序	对合作方飞流九天进行函证和访谈，对定制开发收入和运营分成收入进行确认	收入确认与函证、访谈情况一致
2	对游戏后台系统执行穿行测试	对注册、登录、充值、消费等行为进行测试	后台系统记录准确、完整、有效
3	对游戏整体充值流水进行抽样核查	随机抽取月份，核查当月内每日充值流水是否异常波动，是否与消耗数据匹配	抽样月份充值流水的波动于消耗数据、节假日、运营活动等匹配。
4	对游戏整体业务数据进行统计分析	(1) 比对分析游戏上线后月度运营指标变动； (2) 比对游戏充值消耗比情况	各运营指标未发现异常
5	对游戏内道具/服务消耗情况进行统计分析	了解前十大道具/服务的玩法、功能和单价、消费频率，并在游戏内进行消费体验	整体道具/服务价格信息等与游戏实际情况相符，不存在异常
6	员工自我充值行为核查	(1) 统计公司内部 IP 地址在游戏内的充值情况； (2) 统计公司员工游戏账号的充值情况	充值金额较低，均为游戏充值测试或员工个人充值，不存在异常情况
7	对非主要玩家通	对非主要玩家进行分层抽样补充核	抽样玩家账号整体情况不

过分层抽样方法进行补充核查	查，补充后核查的玩家流水覆盖率达到 59.16%，核查内容包括整体情况的一般核查和异常情况的专项核查	存在异常，按定义的异常情形筛选的游戏账号进一步核查后均得到合理解释
---------------	----------------------------------------------------	-----------------------------------

上述核查程序具体执行情况如下：

① 《三国群英传》收入真实性除主要玩家游戏账号核查以外的替代性核查程序：

《三国群英传》上线时间较短，新增用户基数大，流动性高，精英玩家的充值消费金额尚未与其他玩家拉开一定差距，因此充值金额前 200 名玩家充值流水占游戏总体充值流水的比重较低。独立财务顾问针对《三国群英传》报告期内的收入真实性执行了多项核查程序，除针对主要玩家游戏账号真实性的核查外，其他替代性核查程序主要如下：

飞流九天是国内领先的移动游戏发行运营商，为纽交所上市公司网秦移动（代码：NQ）旗下公司，开心人信息报告期内关于《三国群英传》的运营分成收入均来自于飞流九天。

A、独立财务顾问对飞流九天进行了访谈和函证，函证报告期内定制开发费收款金额、游戏分成销售收入发生额。经核查，开心人信息记录收入金额可以确认。

B、在合作方飞流九天的协助配合下，对《三国群英传》进行穿行测试分析，经核查，《三国群英传》的后台系统能够正确记录用户注册、登录、充值、消费等信息，后台系统记录准确、完整、有效。

C、随机抽取《三国群英传》每日充值消耗数据，独立财务顾问选取了 7 月份作为核查月份，抽取并统计分析了《三国群英传》2016 年 7 月每一天的汇总充值数据。经核查，每日充值流水的波动具有规律性，与周末或节假日、运营推广活动等因素息息相关，未发现异常波动的情况。

D、获取《三国群英传》的月度运营数据并进行统计分析，《三国群英传》的月度运营数据变动与其新版本上线和市场推广期相匹配，未发现异常。

B、对《三国群英传》全部玩家的整体道具/服务消耗情况进行核查。经核查，全体玩家共购买了 48 类道具和服务，其中消耗金币数量前 10 名的道具/服务信息如下：

主要道具/服务	用途介绍	购买次数 (万次)	平均单价 (个/次)	消耗钻石数 量(万个)	占总消耗量 的比重(%)
招募扣除	招募武将	305	814.57	248,357	17.91%
商城购买	购买商城物品	1,428	171.01	244,294	17.62%
限时购买消耗	购买商城活动折扣物品	448	438.44	196,413	14.17%
购买商店商品	购买武将/突破/神机商店内道具	605	192.93	116,639	8.41%
七日活动第二季消耗	购买第8-14天开服活动中的特惠折扣物品	256	339.26	86,804	6.26%
七日活动消耗	购买第1-7天开服活动中的特惠折扣物品	65	963.14	62,776	4.53%
购买无双密藏	购买折扣物品	134	465.51	62,184	4.49%
帮派祭祀消耗	可得帮派相关资源，增加帮派经验	266	140.70	37,492	2.70%
帮派刷新商店	购买帮派中定时刷新出的折扣商品	152	226.34	34,467	2.49%
购买VIP商城物品	购买VIP玩家特价物品	139	194.06	27,040	1.95%

以上前 10 名的道具/服务消耗金币总数占玩家购买道具消耗金币数量的 80.53%，《三国群英传》玩法丰富，道具/服务消耗较为分散，不存在针对某一道具/服务的集中消费。其中，招募扣除是获取武将卡牌的重要渠道，商城购买、限时购买消耗和购买商店商品是获取饰品、修炼石等道具的重要渠道，上述道具服务的金币消耗数量位居游戏前四名。此外，独立财务顾问对游戏内上述主要付费项目进行了游戏消费体验，道具/消费功能与用途介绍相符，且均为游戏内的常见项目或精英玩家获取大量资源、提升战力的关键付费点项目。经核查，全部游戏玩家的整体道具/服务价格信息与游戏实际情况相符，不存在异常。

F、获取开心人信息所有内部 IP 地址信息和员工的游戏账号信息，在业务系统内进行匹配查询。经核查，《三国群英传》充值 IP 与标的公司 IP 地址相同的累计充值金额总额为 2,080 元，主要为员工为自己的游戏账号充值和开心人信息内部进行少量的充值测试；开心人信息员工在《三国群英传》共有 59 个游

戏账号（扣除测试账号），其中 25 个账号有充值记录，累计充值金额为 4,250 元，均为员工小额充值，不存在异常情况。

② 《三国群英传》收入真实性的补充核查程序

为提高玩家游戏账号的核查范围流水覆盖率，进一步核查《三国群英传》的收入真实性，独立财务顾问对《三国群英传》充值金额前 200 名以外的非主要玩家游戏账号实施了分层抽样程序，补充获取非主要玩家游戏账号的历史信息，核查玩家的游戏行为是否真实。具体核查情况如下：

A、核查方法

独立财务顾问将《三国群英传》截至 2016 年 9 月 30 日累计充值金额在 5,000 元以上的玩家按照充值金额大小进行排序，共计 3,685 名。根据玩家的排序情况，将充值总流水的每约 10% 划分为一层，每层利用函数工具随机抽取至少 100 个样本作为核查对象，最终抽取的样本数量情况如下：

分层标准	抽样总体占总充值流水的比重	核查样本数
充值金额第 1-200 名	13.05%	已核查
充值金额第 201-500 名	8.34%	100
充值金额第 501-1000 名	10.49%	100
充值金额第 1001-2000 名	14.13%	100
充值金额第 2001-3685 名	13.15%	100
合计	59.16%	400

通过分层随机抽样，独立财务顾问补充了对 400 位玩家的核查，补充抽样核查后对充值流水的核查覆盖比例达到 59.16%，核查结果具有一定的代表性。

B、抽样玩家账户的整体核查情况

（A）注册时间

从月份上来看，抽样玩家的注册月份主要集中在 2016 年 7 月至 8 月，两个月内的注册人数共计 322 人，占比高达 80.50%，与《三国群英传》的主要推广期基本相符。

进一步从日期上来看，同一天注册的玩家数量最多为 25 名，平均每日有 7 名玩家注册，考虑到《三国群英传》在 2016 年 7 月和 8 月处于主要推广期，新增用户数高，因此可以认为不存在特定日期集中注册的情况。

（B）充值消耗比

截至 2016 年 9 月 30 日，抽样玩家的平均充值消耗比为 98.31%，与游戏整体充值消耗比相近。

（C）游戏时间

抽样玩家的登录时间分布情况如下：

累计登录天数	人数	比例
100天及100天以上	9	9.20%
60至100天	158	39.50%
30至60天	151	37.75%
15至30天	55	13.75%
15天以下	27	6.75%

结合《三国群英传》的主要上线推广周期，抽样玩家的累计登录天数的分布情况与玩家的主要注册月份相匹配。

（D）前后两天是否登录游戏的核查

经核查抽样玩家的充值日志和登录日志，游戏上线至今，400 名抽样玩家发生充值记录合计 3.62 万条，其中，充值前一天或者充值后一天未登录游戏的记录有 1,605 条，占比 4.43%，充值前后两天均未登录游戏的记录有 70 条，占比 0.19%，充值前一天或充值后一天未登录游戏的充值记录占比较大，主要是受注册当天的充值无法匹配到充值前一天登录记录和统计截止日的充值无法匹配到充值后一天登录记录的影响，剔除该因素后的占比为 1.33%；充值前后两天未登录游戏的情况占全部充值日志记录的比重较低，大部分玩家在充值前后两天均有登录游戏，符合正常玩家游戏行为的逻辑。通过进一步随机抽取充值前后两天未登录玩家的前后五天登录日志，均有登录游玩行为，未发现异常情形。

（E）抽样玩家道具/服务消耗的行为分析

截至 2016 年 9 月 30 日，400 名抽样玩家共购买了 48 类道具和服务，其中消耗金币数量前 10 名的道具/服务信息如下：

主要道具/服务	用途介绍	购买次数 (万次)	平均单价 (个/次)	消耗金币 数(万个)	占总消耗量 的比重(%)
商城购买	购买商城物品	13.63	255.77	3,486.04	16.84%
限时购买消耗	购买商城活动折扣物品	7.36	399.22	2,940.02	14.20%
购买商店商品	购买武将/突破/神机商店内道具	9.57	185.05	1,770.49	8.55%
招募扣除	招募武将	1.19	1,151.44	1,371.13	6.62%
七日活动第二季消耗	购买第 8-14 天开服活动中的特惠折扣物品	3.88	295.33	1,146.52	5.54%
限时团购活动花费	在限时开启的跨服团购活动中，购买限量贩售的特价道具	0.90	971.96	878.26	4.24%
限时优惠购买道具	限时优惠功能中购买道具	3.22	215.19	692.14	3.34%
饰品重铸	提升饰品级别	0.67	948.59	635.84	3.07%
帮派祭祀消耗	可得帮派相关资源，增加帮派经验	2.48	251.04	622.66	3.01%
购买 VIP 商城物品	购买 VIP 玩家特价物品	1.74	326.76	567.19	2.74%

以上前 10 名的道具/服务消耗金币总数占抽样玩家购买道具消耗金币数量的 68.14%，不存在针对某一道具/服务的集中消费。抽样玩家的整体道具/服务消耗前 10 大类与游戏整体前 10 大道具/服务消耗、游戏前 200 名玩家前 10 大道具/服务消耗的分布情况相似。综上，抽样玩家的道具/服务消耗情况与玩家特征、游戏特色和《三国群英传》的运营策略相匹配。

经核查，抽样玩家购买道具/服务的种类分布特征如下：

购买道具/服务种类的数量	玩家人数(人)	占比(%)
40 至 50 类	74	18.50%
30 至 40 类	290	72.50%
20 至 30 类	36	9.00%

玩家购买道具/服务种类数量的高低主要受玩家等级、游戏时间、玩家偏好等因素的影响。《三国群英传》抽样玩家中购买过 30 至 50 类道具的数量占比较高，介于 20 至 30 类玩家购买的主要道具/服务亦为游戏常用的道具/服务，并未出现抽样玩家集中购买少数几类道具的异常情形。

C、异常玩家账户的专项核查情况

本次核查将非主要玩家抽样中出现下列情况视为异常情形，列入重点核查账户：

(A) 累计登录天数少于 15 天，且活跃天数比率低于 85%（活跃天数比率=累计登录天数/注册天数*100%，其中注册天数为从玩家注册日至最后一次登录日的总天数）；

(B) 充值消耗比低于 90%；

(C) 单次充值金额超过 2,000 元（不含）；

(D) 平均每次充值金额超过 1,000 元（不含）；

(E) 首次充值时间早于账号注册时间；

(F) 充值前后两天均未登录游戏；

(G) 抽样玩家的主要充值 IP 地址之间相同；

(H) 抽样玩家购买道具/服务的种类少于 20 类。

本次核查对符合上述异常条件的玩家账户进行汇总专项核查并分析其合理性，具体分析详见本节之“十、开心人信息的主营业务发展情况\（九）开心人信息的财务核查情况\4、对异常账户充分核查，有利于支撑业绩真实性”。

D、核查结论

综上所述，独立财务顾问通过分层抽样随机抽取的 400 名《三国群英传》玩家样本，游戏登录、充值、消费行为符合正常玩家行为逻辑，不存在真实性问题，亦可佐证《三国群英传》抽样总体的真实性。

4、对异常账户充分核查，有利于支撑业绩真实性

独立财务顾问针对以下抽样核查玩家进行了异常账户识别及核查：

游戏	核查玩家数量	其中境外玩家数量	抽样核查覆盖流水比例	抽样核查覆盖境外流水比例
《一统天下》	900	772	80.36%	81.61%
《三国群英传》	600	-	59.16%	-

《龙纹三国》	200	200	46.98%	46.98%
--------	-----	-----	--------	--------

针对经正中珠江 IT 部门复核后的脚本文件运行提取的玩家账号信息统计情况，独立财务顾问将上述账户中满足以下条件之一的账户确定为异常账户：

(1) 《一统天下》

① 累计登录天数和活跃天数比率均较低：其中，主要玩家的标准为累计登录天数少于 360 天，且活跃天数比率低于 85%；非主要玩家的标准为累计登录天数少于 180 天，且活跃天数比率低于 85%；

② 充值消耗比低于 90%；

③ 单次充值金额超过 10,000 元（不含）；

④ 平均每次充值金额超过 2,000 元（不含）；

⑤ 首次充值时间早于账号注册时间；

⑥ 充值前后两天均未登录游戏；

⑦ 核查玩家的主要充值 IP 地址之间相同；

⑧ 核查玩家购买道具/服务的种类较少：其中，主要玩家的标准为购买道具/服务的种类少于 40 类；非主要玩家的标准为购买道具/服务的种类少于 20 类。

(2) 《三国群英传》

① 累计登录天数和活跃天数比率均较低：其中，主要玩家的标准为累计登录天数少于 30 天，且活跃天数比率低于 85%；非主要玩家的标准为累计登录天数少于 15 天，且活跃天数比率低于 85%；

② 充值消耗比低于 90%；

③ 单次充值金额超过 5,000 元（不含）；

④ 平均每次充值金额超过 1,000 元（不含）；

⑤ 首次充值时间早于账号注册时间；

⑥ 充值前后两天均未登录游戏；

⑦核查玩家的主要充值 IP 地址之间相同；

⑧核查玩家购买道具/服务的种类较少：其中，主要玩家的标准为购买道具/服务的种类少于 30 类；非主要玩家的标准为购买道具/服务的种类少于 20 类。

（3）《龙纹三国》

①累计登录天数少于 90 天，且活跃天数比率低于 85%；

②单次充值金额超过 5,000 元（不含）；

③平均每次充值金额超过 1,000 元（不含）；

④首次充值时间早于账号注册时间；

⑤充值前后两天均未登录游戏；

⑥核查玩家的主要充值 IP 地址之间相同。

（4）针对符合上述条件的异常游戏账户，独立财务顾问重点实施的一般核查程序如下：

①获取和分析异常游戏账户的登录日志，查验其登录时间分布情况，分析其登录频率验证玩家活跃度；

②获取和分析异常游戏账户的充值日志，查验其充值时间与充值金额，分析其充值行为是否登录活跃度相匹配；

③获取和分析异常游戏账户的道具/服务消耗情况，包括但不限于购买的道具/服务种类、数量、道具/服务功能与玩法、与游戏玩家所在等级的匹配度、与游戏整体道具/服务消耗情况的匹配度等，判断其消耗行为是否符合正常玩家的游戏行为逻辑。

④分析比较异常游戏账户的充值金额、登录天数、游戏玩家等级的匹配情况，查验是否存在低等级游戏玩家高充值情形；

⑤《一统天下》是一款长线运营策略类游戏，具备较强的社交属性，同一个服务区同处一国的玩家可在游戏内公开聊天，聊天记录保存一定的时限，此外大陆地区还设有官方网站、官方论坛。独立财务顾问获取《一统天下》玩家

所在服务器及所在国家信息，通过检索该国家的社区聊天信息和网站论坛，了解玩家是否活跃或在游戏内具备一定知名度，以佐证玩家的真实性。

（5）按照游戏账户产生异常原因的分类，独立财务顾问针对主要游戏实施的专项核查程序列示如下：

① 《一统天下》

异常项目类型	核查范围	专项核查方式	产生异常的原因及核查结果
累计登录天数和活跃天数比率均较低	核查玩家中，11名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为1.22%，占核查流水比重为0.64%。	剔除玩家流失后偶尔登录游戏、中途流失的因素，重新统计活跃天数比率，同时关注玩家流失后是否不再发生充值行为，关注玩家的充值行为与登录行为是否匹配，充值消耗比是否正常	1、8名玩家由于早期已流失，不再充值消费，但后期偶尔登录游戏，导致活跃天数比率失真。剔除偶尔登录的影响，6名流失玩家的活跃天数比率超过85%，其余2名亦在70%以上，活跃度较高。 2、1名玩家中途流失，不再发生充值行为，后来重新回归游戏，剔除中途未登录影响，活跃天数比率超过85%，活跃度较高。 3、2名玩家充值金额较低，其用户粘性较低，故活跃度较低，其充值消费行为与其登录行为匹配，且充值消耗比均为100%。
充值消耗比低于90%	核查玩家中，仅1名玩家的充值消耗比低于90%，占核查玩家比重为0.11%，占核查流水比重为0.01%。	获取玩家报告期内各期末时点、最近时点的充值消耗比情况，查验多个时点的充值消耗比是否处于合理水平、是否异常波动	该现象系数据统计日玩家恰巧进行大额充值所致。截至2016年12月31日，该玩家充值消耗比为93.90%，处于较高水平，不存在异常。
单次充值金额超过10,000元	核查玩家中，18名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为2%，合计充值金额占核查流水比重为0.53%。	抽查玩家单笔大额充值之后的消耗日志，分析充值行为与消耗行为的匹配性；关注玩家的等级、登录天数、充值消耗比、道具/服务购买情况等游戏行为是否存在异常情形。	由于游戏时有充值优惠活动和忠实玩家的个人消费习惯，部分玩家偶尔会选择单次大额充值。上述玩家的充值消耗比均高于98%，其大额充值当月的活跃比率均处于较高水平。从消耗行为看，大额充值行为后玩家通常有密集、符合游戏玩法的消耗行为，与充值行为具有良好的匹配性。经玩家游戏行为特征分析，上述玩家为重度玩家，以单笔充值金额最高（34,000元）的繁体版玩家账号为例，其等级为接近封顶的170级，充值消耗比为99.78%，登录天数为704天，活跃比率高达92.27%。
平均每次充值金额超过2,000元	核查玩家中，14名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为1.56%，合计充值金额	进一步筛选出各个玩家的大额充值记录，抽查玩家单笔大额充值之后的消耗日志，分析充值行为与消耗行为的匹配性；关注玩	游戏重度玩家付费能力和消费金额较高，且游戏时有充值优惠活动和，部分重度玩家每次充值金额较高，导致平均每次充值金额较高。上述玩家的充值消耗比均高于98%，其大额充值当月的活跃比率均处于较高水平。从消耗行为看，大额充值行为后玩家通常有密集、符合游戏玩法的消耗行为，与充值行

	占核查流水比重为 3.94%。	家的等级、登录天数、充值消耗比、道具/服务购买情况等游戏行为是否存在异常情形。	为具有良好的匹配性。经玩家游戏行为特征分析，上述玩家为重度玩家，以平均每次充值金额最高（4,282元）的英文版玩家账号为例，其等级为161级，充值消耗比为98.99%，登录天数为1,014天，活跃比率高达98.16%。
首次充值时间早于账号注册时间	核查玩家中，55名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为6.11%。	进一步查验首次充值与账号注册是否发生于同一日	由于移动游戏登录下线频繁，登录数据量巨大，数据库中的登录日志每天只抓取储存同一玩家在同一个服务器内的最后一次登录信息，而充值信息则是全部记录储存，导致注册当天抓取的登录记录可能晚于首次充值时间。经核查，全部玩家的首次充值不早于账号注册日期，不存在异常。
充值前后两天均未登录游戏	核查玩家中，49名玩家符合该异常情形，涉及148条充值记录，占核查流水比重为0.04%。	核查范围至前后五天，查验该玩家前后五天是否有正常的登录行为和消费行为	上述玩家充值前后五天内，均有正常登录行为和消费行为，可以认定玩家系个人原因前后两天内未登录游戏，不存在异常。
玩家主要充值IP地址之间相同	核查玩家中，13名玩家（6组）符合该异常情形，占核查流水比重为0.62%。	核查主要充值IP地址的物理位置，是否为公共服务器机房；核查玩家是否同服同国，国家内聊天信息或网站论坛是否反映玩家活跃或相识；比对玩家之间的游戏行为是否显著不同、相互独立；抽取玩家实施访谈程序，确认玩家真实性；核查主要充值IP地址充值金额是否较小	<p>1、存在部分渠道的联运商出于保护用户隐私的目的，其SDK仅向开心人信息游戏后台提供服务器所在IP地址作为充值IP地址。3名玩家为国内小米渠道的玩家，符合该情形，经查询验证，小米渠道玩家通过小米平台的充值均来源于IDC机房的IP地址。</p> <p>2、存在部分重度玩家为占据新服优势地位、体验游戏乐趣等会拥有自己的小号，具体体现为昵称具有高度相似性、均有深度游戏行为。2个游戏账号符合以上情形，充值消耗比均接近100%。</p> <p>3、由于《一统天下》主打国家间国战对垒，调动忠实玩家的集体参与度，因此部分忠实玩家因故无法上线时会委托同服同国熟识的玩家代玩代充，具体体现为代充金额较小、玩家间游戏行为互相独立、显著不同。经论坛查询、国家内聊天记录搜索、联系玩家进行在线访谈等方式，确认8名玩家符合上述情形，其代充金额占核查流水的比重为0.07%，且经分析登录日志、充值日志和道具消耗情况，玩家间的游戏行为互相独立、显著不同，不存在异常。</p>
玩家购买道具	核查玩家中，56名玩	核查玩家的主要充值行为是否	《一统天下》对道具/服务的统计最早始于2014年8月，存在部分早期玩家

/服务的种类较少	家符合该异常情形，占核查玩家比重为6.22%。	发生于游戏道具/服务统计时间之前，其充值消耗比、登录天数、等级是否正常	充值消费较早，未纳入道具/服务消耗统计的情况。上述玩家均是由于充值消费时间较早，大部分充值金币购买道具/服务的行为未被纳入统计，但其充值消耗比、登录天数、等级等游戏行为均正常。
----------	-------------------------	-------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

② 《三国群英传》

异常项目类型	核查范围	专项核查方式	产生异常的原因及核查结果
累计登录天数和活跃天数比率均较低	核查玩家中，11名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为1.83%，占核查流水比重为1.19%。	了解游戏所处的生命周期阶段以及该阶段玩家的特征，同时关注玩家的充值行为与登录行为是否匹配，充值消耗比是否正常	由于《三国群英传》上线时间较短，忠实玩家尚未沉淀，玩家流动性较高，粘性较低的付费用户会出现登录频次不稳定、容易流失的情形，导致活跃度较低。上述11名玩家中多数已流失，但其充值消耗比处于较高水平，平均充值消耗比达到97.60%，合计充值金额为21.67万元，亦处于较低水平，符合该阶段总体玩家特征，不存在异常。
充值消耗比低于90%	核查玩家中，4名玩家的充值消耗比低于90%，占核查玩家比重为0.67%，占核查流水比重为1.16%。	获取玩家报告期内各期末时点、最近时点的充值消耗比情况，查验多个时点的充值消耗比是否处于合理水平、是否异常波动	截至2016年10月31日，上述4名玩家中的3名充值消耗比已达到95%以上，另外1名玩家最后一次登录时间为2016年7月25日，已经流失的可能性较大，该玩家累计充值金额4.06万元，充值消耗比为87.51%，充值金额较低而充值消耗比接近90%，不存在异常。
单次充值金额超过5,000元	不存在符合异常情形的玩家。	不适用	不适用
平均每次充值金额超过1,000元	核查玩家中，20名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为3.33%，合计充值金额占核查流水比重为4.91%。	进一步筛选出各个玩家的大额充值记录，抽查玩家单笔大额充值之后的消耗日志，分析充值行为与消耗行为的匹配性；关注玩家的等级、登录天数、充值消耗比、道具/服务购买情况等游戏行为是否存在异常情形。	由于一般单次充值金额越高，优惠力度越大，以及玩家的个人消费习惯，部分玩家倾向于选择较高档位的充值金额，导致平均每次充值金额较高。上述玩家的充值消耗比均高于90%，其大额充值前后均有较密集的登录行为。从消耗行为看，大额充值行为后玩家通常有密集、符合游戏玩法的消耗行为，与充值行为具有良好的匹配性。经玩家游戏行为特征分析，上述玩家为重度玩家，以平均每次充值金额最高（2,000元）且累计充值额最高的账号为例，其等级为101级，充值金额4.2万元，充值消耗比为99.99%，登录天数为66天，活跃比率为91.67%。

首次充值时间早于账号注册时间	不存在符合异常情形的玩家。	不适用	不适用
充值前后两天均未登录游戏	核查玩家中，18名玩家符合该异常情形，涉及86条充值记录，占核查流水比重为0.23%。	核查范围至前后五天，查验该玩家前后五天是否有正常的登录行为和消费行为	上述玩家充值前后五天内，均有正常登录行为和消费行为，可以认定玩家系个人原因前后两天内未登录游戏，不存在异常。
玩家主要充值IP地址之间相同	不存在符合异常情形的玩家。	不适用	不适用
玩家购买道具/服务的种类较少	核查玩家中，1名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为0.17%。	核查玩家的购买道具/服务的种类是否与整体玩家情况相似	该名玩家购买了26类道具/服务，其前十大道具/服务的种类与整体玩家和核查玩家的前十大道具/服务购买相同，不存在对单一道具/服务的大额异常集中消费。

③ 《龙纹三国》

异常项目类型	核查范围	专项核查方式	产生异常的原因及核查结果
累计登录天数和活跃天数比率均较低	不存在符合异常情形的玩家。	不适用	不适用
单次充值金额超过5,000元	核查玩家中，26名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为13%，合计充值金额占核查流水比重为3.99%。	抽查玩家单笔大额充值之后的登录日志，分析充值行为与登录行为的匹配性；关注玩家的等级、登录天数、活跃比率等游戏行为是否存在异常情形。	由于通常单次充值金额越高，优惠力度越大，以及玩家的个人消费习惯，部分玩家倾向于选择较高档位的充值金额。上述玩家的平均每次充值金额最高仅1,040元，其大额充值行为更多是选择价格最优化的理性个人行为。从登录行为看，上述玩家大额充值前后均有较密集的登录行为，与充值行为具有良好的匹配性。经玩家游戏行为特征分析，上述玩家为重度玩家，以单笔充

			值金额最高（6,000元）的玩家账号为例，其等级为最高等级200级，登录天数为714天，活跃比率高达95.45%。
平均每次充值金额超过1,000元	核查玩家中，2名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为1%，合计充值金额占核查流水比重为4.48%。	进一步筛选出各个玩家的大额充值记录，抽查玩家单笔大额充值之后的登录日志，分析充值行为与登录行为的匹配性；关注玩家的等级、登录天数、活跃比率情况等游戏行为是否存在异常情形。	游戏重度玩家付费能力和消费金额较高，且游戏时有充值优惠活动和，部分重度玩家每次充值金额较高，导致平均每次充值金额较高。上述玩家的平均每次充值金额仅1,000余元，相对处于较低水平。从登录行为看，上述玩家大额充值前后均有较密集的登录行为，与充值行为具有良好的匹配性。经玩家游戏行为特征分析，上述玩家为重度玩家，以平均每次充值金额最高（1,040元）的玩家账号为例，其等级为最高等级200级，登录天数为552天，活跃比率高达94.04%。
首次充值时间早于账号注册时间	核查玩家中，31名玩家符合该异常情形，占核查玩家比重为15.50%。	进一步查验首次充值与账号注册是否发生于同一日	由于移动游戏登录下线频繁，登录数据量巨大，数据库中的登录日志每天只抓取储存同一玩家在同一个服务器内的最后一次登录信息，而充值信息则是全部记录储存，导致注册当天抓取的登录记录可能晚于首次充值时间。经核查，全部玩家的首次充值不早于账号注册日期，不存在异常。
充值前后两天均未登录游戏	核查玩家中，4名玩家符合该异常情形，涉及17条充值记录，占核查流水比重为0.06%。	核查范围至前后五天，查验该玩家前后五天是否有正常的登录行为	上述玩家充值前后五天内，均有正常登录行为，可以认定玩家系个人原因前后两天内未登录游戏，不存在异常。
玩家主要充值IP地址之间相同	核查玩家中，2名玩家符合该异常情形，占核查流水比重为0.13%。	核查玩家是否同服同国，国家内聊天信息是否反映玩家活跃或相识；比对玩家之间的游戏行为是否显著不同、相互独立；对玩家实施访谈程序，确认玩家真实性；核查主要充值IP地址充值金额是否较小	由于《龙纹三国》处于游戏生命周期的衰退期，前200大玩家中部分玩家已流失，一般会将其账号赠与或转让给同区其他玩家继续使用，以保持己方阵营的竞争力，因而出现少数主要充值IP地址相同的情况。经访谈上述玩家，确认2名玩家均来自于游戏内同一个区，现为同一个玩家使用两个游戏账号，因此有相同主要充值IP的情况。且主要充值IP地址合计充值额仅2.01万元，金额较小，不存在异常。

独立财务顾问通过以上一般核查程序和专项核查程序相结合的方式，对异常游戏账号进行了进一步的深入核查，核查手段充分，核查结果显示游戏账号产生异常的原因可以得到合理解释，游戏玩家的游戏行为符合正常游戏玩家的行为逻辑，具备真实性，有利于支撑业绩真实性的结论。

十一、开心人信息主要资产、负债、对外担保及或有负债情况

（一）主要资产

截至 2016 年 9 月 30 日，开心人信息主要资产构成情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 9 月 30 日	占总资产比例
货币资金	4,425.24	41.32%
应收账款	3,198.49	29.86%
预付款项	693.62	6.48%
其他应收款	93.77	0.88%
其他流动资产	48.40	0.45%
流动资产合计	8,459.51	78.98%
固定资产	79.87	0.75%
无形资产	2,019.39	18.85%
长期待摊费用	19.36	0.18%
递延所得税资产	132.25	1.23%
非流动资产合计	2,250.88	21.02%
资产总计	10,710.39	100.00%

（二）主要负债

截至 2016 年 9 月 30 日，开心人信息主要负债情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 9 月 30 日	占总负债比例
应付账款	635.17	15.23%
预收款项	837.04	20.07%
应付职工薪酬	1,094.32	26.24%
应交税费	491.82	11.79%
其他应付款	108.16	2.59%

流动负债合计	3,166.51	75.92%
递延收益	850.73	20.40%
递延所得税负债	153.42	3.68%
非流动负债合计	1,004.16	24.08%
负债总计	4,170.67	100.00%

（三）对外担保情况

截至本报告书签署日，开心人信息不存在对外担保情况。

十二、开心人信息所获业务资质

（一）业务资质

截至本报告书签署日，开心人信息已取得的经营资质具体情况如下：

1、网络文化经营许可证

公司名称	证书编号	经营范围	有效期限	发证机关
开心人信息	京网文 (2015) 2180-400号	利用信息网络经营游戏产品（含 网络游戏虚拟货币发行）	2009.12.06- 2018.12.05	北京市 文化局

2、增值电信业务经营许可证

单位名称	证书编号	业务种类	有效期限	发证机关
开心人信息	B2-20100010	第二类增值电信业务中的信息 服务业务（不含互联网信息服 务）	2016.11.07- 2019.12.31	北京市通 信管理局

3、网络出版服务许可证

单位名称	证书编号	业务范围	有效期限	发证机关
开心人信息	总网出证（京） 字第027号	互联网游戏出版	2017.01.01- 2021.12.31	广电总局

开心人信息于2011年1月6日取得了广电总局颁发的《互联网出版许可证》（新出网证京字087号），有效期自2011年1月6日至2016年12月31日。

2016年2月4日，广电总局和工业和信息化部颁布了《网络出版服务管理规定》。在《网络出版服务管理规定》自2016年3月10日期施行后，原《互联网出版管理暂行规定》同时废止。自《网络出版服务管理规定》施行后，《互联网出版许可证》变更为《网络出版服务许可证》。

开心人信息是经广电总局批准的互联网出版机构，原先取得的《互联网出版许可证》于2016年12月31日到期。2017年3月13日，广电总局向开心人信息换发新的《网络出版服务许可证》，有效期自2017年1月1日至2021年12月31日。

4、电信与信息服务业务经营许可证

单位名称	证书编号	业务范围	有效期限	发证机关
开心人信息	京ICP证080482号	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）	2016.11.7-2018.10.23	北京市通信管理局

（二）软件企业认定证书

开心人信息于2013年7月、2013年10月分别获得了两个软件产品登记证书，于2013年12月获得了软件企业资格，从而具备“双软企业”资质，获得证书的具体情况如下：

名称	证书名称	证书编号	发证机关	发证日期
开心人信息	软件企业认定证书	京R-2013-1502	北京市经济和信息化委员会	2013.12.03
开心网开心人生游戏软件V1.0	软件产品登记证书	京DGY-2013-2514	北京市经济和信息化委员会	2013.07.02
开心网游戏运营系统软件V1.0	软件产品登记证书	京DGQ-2013-0148	北京市经济和信息化委员会	2013.10.31

（三）高新技术企业证书

截至本报告书签署日，开心人信息拥有的高新技术企业证书的具体情况如下：

证书名称	证书编号	发证时间	有效期限	批准机关
高新技术企业证书	GR201611004843	2016.12.22	三年	北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局、北京市地方税务局
中关村高新技术企业	20152010679401	2015.7.9	三年	中关村科技园区管理委员会

（四）主要游戏产品备案和版号办理情况

截至本报告书签署日，开心人信息上线运营的主要游戏产品共计12款；其中，《三国群英传》（简体中文版）为开心人信息研发，由飞流九天于境内运营的游戏，《三国群英传》（非简体中文版）和《龙纹三国》为开心人信息于境外运营

的游戏。开心人信息境内上线游戏的审批、备案和出版物号具体情况如下：

序号	游戏名称	备案文号	审批文号
1	一统天下	文网游备字【2016】M-SLG 2176号	新广出审【2015】700号
2	神曲II	文网游备字【2015】W-RPG 003号	新广出审【2014】434号
3	神仙道	文网游备字【2011】W-PRG 089号	科技与数字【2011】208号
4	攻城掠地	文网游备字【2012】W-SLG 021号	科技与数字【2012】571号
5	弹弹堂2	文网游备字【2012】W-CSG 022号	科技与数字【2012】134号
6	女神联盟	文网游备字【2013】W-RPG 155号	新出审字【2013】893号
7	暗黑西游记	文网游备字【2013】W-RPG 223号	科技与数字【2012】695号
8	龙将	文网游备字【2012】W-RPG 008号	科技与数字【2011】456号
9	凡人修真2	文网游备字【2011】W-RPG 092号	科技与数字【2011】278号
10	大天使之剑	文网游备字【2014】W-RPG 108号	新广出审【2014】541号
11	三国群英传	文网游备字[2016]M-SLG 0905号	新广出审[2017]1239号

《三国群英传》（简体中文版）为开心人信息研发，由飞流九天在境内运营的游戏。《三国群英传》于2016年5月上线，于2016年7月开始在全平台公测。就《三国群英传》游戏审批，飞流九天委托上海科学技术文献出版社有限公司作为游戏出版服务单位进行游戏审批、出版申报和游戏出版物号申领工作，并于2016年9月30日获上海市新闻出版局受理，于2016年11月28日获广电总局受理，并于2017年2月取得广电总局签发的《关于同意出版运营进口移动网络游戏〈三国群英传一争霸〉的批复》（新广出审[2017]1239号）。

《三国群英传》的出版申报已分别于2016年9月30日和2016年11月28日获上海市新闻出版局和广电总局的受理，并已获得网络游戏出版物号，符合《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》（新广出办发〔2016〕44号）和《国家新闻出版广电总局办公厅关于顺延〈关于移动游戏出版服务管理的通知〉有关工作时限的通知》等相关规定。因此，《三国群英传》不存在被按照非法出版物查处的风险，对开心人信息未来经营业绩不会产生重大不利影响。

十三、开心人信息租赁、商标、专利、域名、软件著作权及作品著作权登记证书情况

（一）租赁

开心人信息的办公场所均通过租赁方式取得，主要租赁房产情况如下：























承租方	出租方	物业坐落	用途	租赁期限	租赁面积 (m ²)
开心人信息	北京市泰华房地产开发集团有限公司	北京市海淀区海淀北二街10号泰鹏大厦11层1101-1103、1105-1113、1115-1120室	办公	2015.9.1-2017.8.31	1,959.44
奥游互动	北京静安物业发展有限公司	北京朝阳区北三环东路8号静安中心5层5061/62/63房间	办公	2016.3.16-2018.4.30	489.22

























（二）商标
























截至本报告书签署日，开心人信息拥有商标 412 项，具体情况如下：























序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
1	开心	38	6804663	开心人信息	2010.10.7-2020.10.6
2	开心	40	7900266	开心人信息	2013.12.7-2023.12.6
3	开心	41	7900283	开心人信息	2015.3.28-2025.3.27
4	开心	42	833997	开心人信息	2016.4.21-2026.4.20
5	开心	42	6804664	开心人信息	2010.9.28-2020.9.27
6	开心	42	7900303	开心人信息	2014.3.14-2024.3.13
7	开心	43	7861368	开心人信息	2011.2.21-2021.2.20
8	开心	44	7900321	开心人信息	2012.5.21-2022.5.20
9	开心	45	7338424	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
10	开心	45	7945671	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
11	开心网	35	7313169	开心人信息	2012.6.21-2022.6.20
12	开心网	38	6804662	开心人信息	2010.10.7-2020.10.6
13	开心网	41	7313163	开心人信息	2013.4.14-2023.4.13
14	开心网	42	6804665	开心人信息	2010.9.28-2020.9.27
15	开心网	45	7945669	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
16	开心网	45	7338473	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
17	开心网 001	42	8289958	开心人信息	2012.11.21-2022.11.20
18	开心网 001	45	8289982	开心人信息	2011.8.7-2021.8.6
19	开心人	9	7313173	开心人信息	2010.11.28-2020.11.27
20	开心人	35	7333833	开心人信息	2011.2.21-2021.2.20

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
21	开心人	38	7313165	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
22	开心人	45	7945668	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
23	开心人	45	7338504	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
24	开心001	38	7000114	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
25	开心001	42	7000116	开心人信息	2011.7.28-2021.7.27
26	开心001	45	7945670	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
27	开心001	45	7338446	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
28	kaixin	9	7313172	开心人信息	2011.7.7-2021.7.6
29	kaixin	35	7333905	开心人信息	2011.2.21-2021.2.20
30	kaixin	41	7313160	开心人信息	2011.1.21-2021.1.20
31	kaixin	45	7945667	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
32	kaixin	45	7338401	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
33	kaixin001	9	7313171	开心人信息	2011.7.7-2021.7.06
34	kaixin001	35	7333942	开心人信息	2011.2.21-2021.2.20
35	kaixin001	41	7313159	开心人信息	2011.1.21-2021.1.20
36	kaixin001	45	7945666	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
37	kaixin001	45	7338383	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
38	kaixinren	9	7314441	开心人信息	2010.11.28-2020.11.27
39	kaixinren	35	7314503	开心人信息	2010.10.21-2020.10.20
40	kaixinren	35	7334006	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
41	kaixinren	38	7314548	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
42	kaixinren	41	7314594	开心人信息	2010.12.07-2020.12.6
43	kaixinren	42	7314626	开心人信息	2010.12.7-2020.12.6
44	kaixinren	45	7945664	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
45	kaixinren	45	7334062	开心人信息	2010.10.07-2020.10.6
46	kaixinwang	41	7314573	开心人信息	2011.3.7-2021.3.6
47	kaixinwang	42	7314609	开心人信息	2011.3.7-2021.3.6
48	kaixinwang	45	7945665	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
49	kaixinwang	9	7314369	开心人信息	2010.11.28-2020.11.27

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
50	kaixinwang	35	7314465	开心人信息	2010.11.28-2020.11.27
51	kaixinwang	38	7314528	开心人信息	2010.12.28-2020.12.27
52	kaixinwang	35	7333978	开心人信息	2010.12.28-2020.12.27
53	kaixinwang	45	7334041	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
54		1	8707465	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
55		2	8707641	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
56		3	8707736	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
57		4	8707784	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
58		5	8707905	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
59		6	8707967	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
60		7	8708061	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
61		8	8708078	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
62		9	7396261	开心人信息	2011.3.14-2021.3.13
63		10	8711799	开心人信息	2011.11.7-2021.11.6
64		11	8711853	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
65		12	8711924	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
66		13	8711966	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
67		14	8712017	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
68		15	8712051	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
69		16	8712138	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
70		17	8712200	开心人信息	2012.2.28-2022.2.27
71		20	8716221	开心人信息	2013.10.7-2023.10.6
72		21	8716373	开心人信息	2013.10.7-2023.10.6
73		22	8716946	开心人信息	2014.1.7-2024.1.6
74		25	8717004	开心人信息	2011.10.21-2021.10.20
75		26	8717008	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13





















序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
76		28	8721388	开心人信息	2014.1.7-2024.1.6
77		29	8721454	开心人信息	2014.5.28-2024.5.27
78		30	8721534	开心人信息	2014.8.14-2024.8.13
79		31	8721678	开心人信息	2011.10.21-2021.10.20
80		32	8721708	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
81		33	8721734	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
82		34	8721768	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
83		35	7396319	开心人信息	2010.10.28-2020.10.27
84		35	8722248	开心人信息	2011.11.14-2021.11.13
85		36	8704912	开心人信息	2011.11.7-2021.11.6
86		37	8704892	开心人信息	2012.2.21-2022.2.20
87		38	7396359	开心人信息	2010.10.21-2020.10.20
88		38	8704860	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
89		39	8704846	开心人信息	2011.10.7-2021.10.6
90		40	8704832	开心人信息	2011.10.14-2021.10.13
91		41	7396740	开心人信息	2013.2.14-2023.2.13
92		41	8704685	开心人信息	2011.10.7-2021.10.6
93		42	7396753	开心人信息	2010.12.7-2020.12.6
94		42	8704666	开心人信息	2011.10.14-2021.10.6
95		43	8704644	开心人信息	2012.1.21-2022.1.20
96		44	8704619	开心人信息	2011.11.14-2021.11.13
97		45	7396769	开心人信息	2010.10.21-2020.10.20
98		45	7945676	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
99		45	8704594	开心人信息	2011.11.14-2021.11.13
100		1	9297209	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13













序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
101		2	9297208	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
102		3	9297207	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
103		4	9297206	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
104		5	9297210	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
105		6	9297211	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
106		7	9297221	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
107		8	9297205	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
108		10	9297204	开心人信息	2012.5.14-2022.5.13
109		11	9297203	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
110		12	9297197	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
111		13	9297198	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
112		14	9297199	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
113		15	9297200	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
114		16	9297201	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
115		17	9297202	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
116		20	9297214	开心人信息	2012.6.21-2022.6.20
117		21	9297215	开心人信息	2014.5.21-2024.5.20
118		22	9297216	开心人信息	2014.5.7-2024.5.6
119		25	9297217	开心人信息	2014.5.28-2024.5.27
120		26	9297193	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
121		27	9297192	开心人信息	2014.1.14-2024.1.13
122		28	9297218	开心人信息	2014.5.7-2024.5.6
123		30	9297220	开心人信息	2014.5.7-2024.5.6


序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
124		31	9297222	开心人信息	2013.7.28-2023.7.27
125		32	9297191	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
126		33	9297190	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
127		34	9297189	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
128		35	9297223	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
129		36	9297188	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
130		37	9297224	开心人信息	2012.5.21-2022.5.20
131		38	9297225	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
132		39	9297226	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
133		40	9297227	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
134		41	9297228	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
135		42	9297229	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
136		43	9297187	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
137		44	9297186	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
138		45	9297185	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
139		1	9297271	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
140		2	9297272	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
141		3	9297273	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
142		4	9297274	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
143		5	9297270	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
144		6	9297269	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
145		7	9297268	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
146		8	9297275	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
147		10	9297276	开心人信息	2015.5.14-2022.5.13
148		11	9297277	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
149		12	9297278	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
150		13	9297279	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
151		14	9297280	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
152		15	9297281	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
153		16	9297282	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
154		17	9297283	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
155		20	9297265	开心人信息	2012.6.21-2022.6.20
156		21	9297264	开心人信息	2014.5.21-2024.5.20
157		22	9297263	开心人信息	2014.5.7-2024.5.6
158		25	9297262	开心人信息	2014.5.28-2024.5.27
159		26	9297287	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
160		27	9297288	开心人信息	2014.1.14-2024.1.13
161		28	9297261	开心人信息	2014.5.7-2024.5.6
162		30	9297259	开心人信息	2014.5.14-2024.5.13
163		31	9297258	开心人信息	2013.7.28-2023.7.27
164		32	9297289	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13





















序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
165		33	9297290	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
166		34	9297180	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
167		35	9297257	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
168		36	9297181	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
169		37	9297256	开心人信息	2012.5.21-2022.5.20
170		38	9297255	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
171		39	9297254	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
172		40	9297253	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
173		41	9297252	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
174		42	9297251	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
175		43	9297182	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
176		44	9297183	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
177		45	9297184	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
178		1	9297335	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
179		2	9297291	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
180		3	9297292	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
181		4	9297293	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
182		5	9297334	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
183		6	9297333	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
184		7	9297315	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13







序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
185		8	9297294	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
186		10	9297295	开心人信息	2012.5.14-2022.5.13
187		11	9297296	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
188		12	9297297	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
189		13	9297298	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
190		14	9297299	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
191		15	9297300	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
192		16	9297301	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
193		17	9297302	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
194		20	9297330	开心人信息	2012.6.21-2022.6.20
195		21	9297329	开心人信息	2014.5.21-2024.5.20
196		22	9297328	开心人信息	2014.5.7-2024.5.6
197		25	9297327	开心人信息	2014.5.28-2024.5.27
198		26	9297306	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
199		27	9297307	开心人信息	2014.1.14-2024.1.13
200		28	9297326	开心人信息	2014.5.7-2024.5.6
201		30	9297324	开心人信息	2014.5.7-2024.5.6
202		31	9297323	开心人信息	2013.7.28-2023.7.27
203		32	9297308	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
204		33	9297309	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
205		34	9297310	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
206		35	9297322	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
207		36	9297311	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
208		37	9297321	开心人信息	2012.5.21-2022.5.20
209		38	9297320	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
210		39	9297319	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
211		40	9297318	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
212		41	9297317	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
213		42	9297316	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
214		43	9297312	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
215		44	9297313	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
216		45	9297314	开心人信息	2012.4.14-2022.4.13
217	开心农场	41	7313158	开心人信息	2011.3.7-2021.3.6
218	开心农场	42	7313227	开心人信息	2011.1.28-2021.1.27
219	开心农场	45	7912346	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
220	开心农场	45	7945662	开心人信息	2011.3.7-2021.3.6
221	开心游戏	9	7912156	开心人信息	2011.4.28-2021.4.27
222	开心游戏	35	7912225	开心人信息	2013.11.28-2023.11.27
223	开心游戏	38	7912297	开心人信息	2014.1.28-2024.1.27
224	开心游戏	41	7313156	开心人信息	2013.2.07-2023.2.6
225	开心游戏	42	7313225	开心人信息	2011.1.7-2021.1.6
226	开心游戏	45	7945677	开心人信息	2011.2.28-2021.2.27
227	开心游戏	45	7915495	开心人信息	2011.3.28-2021.3.27
228	开心花园	9	7912135	开心人信息	2011.3.28-2021.3.27


序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
229	开心花园	35	7912210	开心人信息	2013.11.28-2023.11.27
230	开心花园	38	7912283	开心人信息	2011.3.14-2021.3.13
231	开心花园	41	7313157	开心人信息	2011.3.7-2021.3.6
232	开心花园	42	7313226	开心人信息	2010.12.7-2020.12.6
233	开心花园	45	7915469	开心人信息	2011.2.21-2021.2.20
234	开心花园	45	7945663	开心人信息	2011.3.7-2021.3.6
235		35	8293413	开心人信息	2011.11.21-2021.11.20
236		45	8293504	开心人信息	2011.11.21-2021.11.20
237	开心团购	36	8745423	开心人信息	2012.1.7-2022.1.6
238	开心团购	38	8745514	开心人信息	2012.6.7-2022.6.6
239	开心团购	41	8745558	开心人信息	2012.8.14-2022.8.13
240	开心团购	42	8745636	开心人信息	2012.6.14-2022.6.13
241	开团	35	9048073	开心人信息	2012.1.21-2022.1.20
242	开团	36	9048145	开心人信息	2012.1.21-2022.1.20
243	开团	38	9048165	开心人信息	2012.1.21-2022.1.20
244	开团	41	9048182	开心人信息	2012.1.21-2022.1.20
245	开团	42	9048197	开心人信息	2012.1.21-2022.1.20
246	九宫格	38	8912798	开心人信息	2011.12.14-2021.12.13
247	九宫格	45	8912883	开心人信息	2012.1.28-2022.01.27
248	开心地摊	36	8894587	开心人信息	2012.2.14-2022.2.13
249	开心商铺	36	8894874	开心人信息	2012.2.14-2022.2.13
250	开心地摊	38	8898772	开心人信息	2011.12.21-2021.12.20
251	开心地摊	41	8899022	开心人信息	2012.1.14-2022.1.13
252	开心地摊	42	8903280	开心人信息	2012.1.14-2022.1.13
253	开心摆地摊	36	8894896	开心人信息	2012.2.14-2022.2.13
254	开心摆地摊	38	8898805	开心人信息	2011.12.21-2021.12.20
255	开心商铺	38	8898787	开心人信息	2012.8.7-2022.8.6





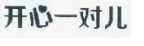



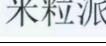
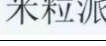
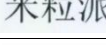
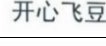
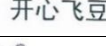



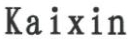

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
256	开心商铺	41	8899033	开心人信息	2015.3.28-2025.3.27
257	开心摆地摊	42	8903318	开心人信息	2012.5.14-2022.5.13
258	开心商铺	42	8903303	开心人信息	2012.5.14-2022.5.13
259	开心微博	35	8688258	开心人信息	2012.2.14-2022.2.13
260	开心微博	38	8688278	开心人信息	2011.10.7-2021.10.6
261	开心微博	41	8688313	开心人信息	2014.2.14-2024.2.13
262	开心微博	42	8688333	开心人信息	2013.11.28-2023.11.27
263	开心微博	45	8688346	开心人信息	2011.11.7-2021.11.6
264	豚鼠	9	9175856	开心人信息	2012.3.14-2022.3.13
265	豚鼠	16	9175865	开心人信息	2012.3.14-2022.3.13
266	豚鼠	28	9176020	开心人信息	2012.4.14-2022.4.14
267	豚鼠	35	9176041	开心人信息	2012.6.7-2022.6.6
268	豚鼠	38	9176053	开心人信息	2012.3.14-2022.3.13
269	豚鼠	41	9176070	开心人信息	2012.3.14-2022.3.13
270	豚鼠	42	9176093	开心人信息	2012.3.14-2022.3.13
271	飞豆	20	9240489	开心人信息	2012.3.28-2022.3.27
272	飞豆	21	9240498	开心人信息	2012.3.28-2022.3.27
273	飞豆	22	9240501	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
274	飞豆	23	9240502	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
275	飞豆	24	9240503	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
276	飞豆	25	9240488	开心人信息	2012.6.21-2022.6.20
277	飞豆	26	9240490	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
278	飞豆	27	9240504	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
279	飞豆	28	9240505	开心人信息	2012.6.21-2022.6.20
280	飞豆	29	9240491	开心人信息	2012.6.28-2022.6.27
281	飞豆	30	9240492	开心人信息	2012.5.7-2022.5.6
282	飞豆	31	9240499	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
283	飞豆	32	9240506	开心人信息	2012.5.7-2022.5.6
284	飞豆	33	9240507	开心人信息	2012.5.7-2022.5.6
285	飞豆	34	9240508	开心人信息	2012.5.7-2022.5.6
286	飞豆	35	9240496	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
287	飞豆	38	9240493	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
288	飞豆	39	9240497	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
289	飞豆	40	9240494	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
290	飞豆	41	9240495	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
291	飞豆	42	9240500	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
292		20	9262964	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
293		21	9262965	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
294		22	9263000	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
295		23	9262999	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
296		24	9262998	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
297		25	9262970	开心人信息	2012.6.14-2022.6.13
298		26	9262972	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
299		27	9262993	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
300		28	9262992	开心人信息	2012.6.14-2022.6.13
301		29	9262983	开心人信息	2012.9.14-2022.9.13
302		30	9262982	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
303		31	9262981	开心人信息	2013.11.28-2023.11.27
304		32	9262987	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
305		33	9262988	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
306		34	9263002	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
307		35	9262962	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
308		38	9262963	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
309		39	9262966	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
310		40	9262967	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
311		41	9262968	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
312		42	9262969	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
313	开心飞豆	9	9262997	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
314	开心飞豆	20	9262971	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
315	开心飞豆	21	9262973	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
316	开心飞豆	22	9262996	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
317	开心飞豆	23	9262995	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
318	开心飞豆	27	9262991	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
319	开心飞豆	28	9262990	开心人信息	2012.4.28-2022.4.27
320	开心飞豆	29	9262976	开心人信息	2012.9.14-2022.9.13
321	开心飞豆	30	9262977	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
322	开心飞豆	32	9262985	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
323	开心飞豆	33	9262986	开心人信息	2013.12.28-2023.12.27
324	开心飞豆	34	9262989	开心人信息	2012.4.7-2022.4.6
325	开心飞豆	38	9262978	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
326	开心飞豆	39	9262979	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
327	开心飞豆	40	9262959	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
328	开心飞豆	41	9262960	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
329	开心飞豆	42	9262961	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
330	开心城市	9	9321744	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
331	开心城市	38	9321214	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
332	开心城市	42	9321749	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
333		9	9321221	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
334		38	9321746	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
335		42	9321748	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
336		9	9321219	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
337		35	9321227	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
338		38	9321226	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
339		41	9321225	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
340		42	9321747	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
341		9	9321224	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
342		35	9321223	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
343		38	9321222	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
344		41	9321212	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
345		42	9321750	开心人信息	2012.4.21-2022.4.20
346	开心餐厅	9	8053201	开心人信息	2011.8.7-2021.8.6
347	开心餐厅	38	8053346	开心人信息	2011.3.28-2021.3.27
348	开心餐厅	41	8053431	开心人信息	2011.6.14-2021.6.13
349	开心餐厅	42	8053452	开心人信息	2011.6.14-2021.6.13
350	开心餐厅	43	8053502	开心人信息	2011.3.21-2021.3.20
351	开心餐厅	45	8053519	开心人信息	2011.3.21-2021.3.20
352	开心集品	38	10222047	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
353	开心集品	42	10222045	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
354	开心集品	45	10222046	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
355	集品	38	10222049	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
356	集品	45	10222048	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
357	品图	9	10222052	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
358	品图	38	10222053	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
359	品图	41	10222054	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
360	品图	42	10222050	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
361	品图	45	10222051	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
362	品趣	9	10222056	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
363	品趣	38	10222057	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
364	品趣	41	10222058	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
365	品趣	42	10222055	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
366	品趣	45	10222059	开心人信息	2013.1.28-2023.1.27
367	美刻	1	10573559	开心人信息	2013.5.28-2023.5.27
368	美刻	9	10573560	开心人信息	2013.6.7-2023.6.6
369	美刻	16	10573561	开心人信息	2013.7.28-2023.7.27
370	美刻	18	10573562	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
371	美刻	20	10573563	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
372	美刻	24	10573564	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
373	美刻	30	10573566	开心人信息	2013.6.21-2023.6.20
374	美刻	35	10573567	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
375	美刻	36	10573568	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
376	美刻	38	10573569	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
377	美刻	39	10573570	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
378	美刻	41	10573571	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
379	美刻	42	10573558	开心人信息	2013.6.7-2023.6.6
380	美刻	45	10573572	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
381	开心美刻	38	10573575	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
382	开心美刻	41	10573576	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
383	开心美刻	42	10573573	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
384	开心美刻	45	10573574	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
385	每刻	38	10573578	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
386	每刻	41	10573579	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
387	每刻	42	10573577	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
388	每刻	45	10573580	开心人信息	2013.5.14-2023.5.13
389		42	11844882	开心人信息	2014.6.7-2024.6.6
390	米圈	9	12164990	开心人信息	2014.7.28-2024.7.27
391	米圈	35	12164989	开心人信息	2014.7.28-2024.7.27
392	米淘	35	12164995	开心人信息	2014.7.28-2024.7.27
393	米圈	38	12164992	开心人信息	2014.7.28-2024.7.27

序号	商标名称	类别	证书编号	权利人	有效期限
394	 米圈	42	12164991	开心人信息	2014.7.28-2024.7.27
395	 米淘	42	12164996	开心人信息	2014.8.21-2024.8.20
396	 一对儿	42	12126123	开心人信息	2014.7.21-2024.7.20
397	 一对儿	45	12109617	开心人信息	2014.8.21-2024.8.20
398	 开心一对儿	9	12109927	开心人信息	2014.7.21-2024.7.20
399	 开心一对儿	38	12109925	开心人信息	2014.7.21-2024.7.20
400	 开心一对儿	41	12109924	开心人信息	2014.7.21-2024.7.20
401	 开心一对儿	42	12109928	开心人信息	2014.7.21-2024.7.20
402	 开心一对儿	45	12109929	开心人信息	2014.7.21-2024.7.20
403	 米粒派	9	12164986	开心人信息	2014.7.28-2024.7.27
404	 米粒派	35	12164987	开心人信息	2014.7.28-2024.7.27
405	 米粒派	42	12164985	开心人信息	2014.7.28-2024.7.27
406	 开心飞豆	25	9262974	开心人信息	2014.5.14-2024.5.13
407	 开心飞豆	31	9262984	开心人信息	2013.11.28-2023.11.27
408	 开心网	38	7000115	开心人信息	2010.10.14-2020.10.13
409	 开心网	42	7000117	开心人信息	2011.7.28-2021.7.27
410	 橙子	45	10757373	开心人信息	2014.2.14-2024.2.13
411	 Kaixin	38	7002924	开心人信息	2014.3.7-2024.3.6
412	 开心网	35	7333790	开心人信息	2015.11.14-2025.11.13

（三）专利

截至本报告书签署日，开心人信息拥有专利 48 项，具体情况如下：

序号	类型	申请号	发明名称	专利权人	申请日	有效期限
1	发明	201010270075.3	一种可扩展的计数方法与系统	开心人信息	2010.9.2	20年
2	发明	201010282530.1	一种读取缓存数据的方法及系统	开心人信息	2010.9.16	20年
3	发明	201110002779.7	一种过滤非正常点击广告的方法及系统	开心人信息	2011.1.7	20年
4	发明	201110003818.5	一种即时通讯的方法及系统	开心人信息	2011.1.10	20年
5	发明	201110022526.6	一种第三方组件安全	开心人	2011.1.20	20年

			接入WAP平台的方法与系统	信息		
6	发明	201110033356.1	一种截取照片缩略图的方法及系统	开心人信息	2011.1.30	20年
7	发明	201110152230.6	二维图像的生成方法及装置	开心人信息	2011.6.8	20年
8	发明	201210249633.7	一种实现网络用户多身份的方法及装置	开心人信息	2012.7.18	20年
9	发明	201210249612.5	一种即时通信工具中用户多身份的方法及装置	开心人信息	2012.7.18	20年
10	发明	201310059734.2	一种实时匹配通信终端的方法及服务器	开心人信息	2013.2.26	20年
11	发明	201310080076.5	一种基于对象标签的通用推荐方法及系统	开心人信息	2013.3.13	20年
12	发明	201110074233.2	一种网络评论信息的共享方法和系统	开心人信息	2011.3.25	20年
13	发明	201110065352.1	一种点对点文件下载方法、服务器及客户端	开心人信息	2011.3.17	20年
14	实用新型	201020199150.7	一种好友输入提示装置	开心人信息	2010.5.21	10年
15	实用新型	201020205749.7	一种移动设备数据更新的装置	开心人信息	2010.5.27	10年
16	实用新型	201020513992.5	一种可扩展的计数系统	开心人信息	2010.9.2	10年
17	实用新型	201020523595.6	一种基于多词表的关键词快速匹配的系统	开心人信息	2010.9.9	10年
18	实用新型	201020525088.6	一种在线状态的提示系统	开心人信息	2010.9.10	10年
19	实用新型	201020530572.8	一种读取缓存数据的系统	开心人信息	2010.9.16	10年
20	实用新型	201020532720.X	一种服务器的高效缓存系统	开心人信息	2010.9.17	10年
21	实用新型	201020537952.4	基于地理位置信息的话题群聚系统	开心人信息	2010.9.21	10年
22	实用新型	201020543647.6	一种移动通讯设备即时交互中查找联系人的装置	开心人信息	2010.9.27	10年
23	实用新型	201020568153.3	一种基于页面的多人即时对话系统	开心人信息	2010.10.20	10年
24	实用新型	201020600014.4	一种基于网页的即时通知系统	开心人信息	2010.11.10	10年
25	实用新型	201020601300.2	一种好友内容更新提示的系统	开心人信息	2010.11.11	10年
26	实用新型	201020608992.3	一种社交网站中用户向好友推荐好友的系统	开心人信息	2010.11.16	10年
27	实用新型	201020619966.0	一种在网页中显示好友动态信息的系统	开心人信息	2010.11.23	10年

28	实用新型	201020636029.6	一种可扩展的举报不良信息的系统	开心人信息	2010.12.1	10年
29	实用新型	201020636455.X	一种基于标签的评论系统	开心人信息	2010.12.1	10年
30	实用新型	201020636274.7	一种展示好友动态的系统	开心人信息	2010.12.1	10年
31	实用新型	201020640459.5	一种防止社交网络中陌生人骚扰的系统	开心人信息	2010.12.3	10年
32	实用新型	201020644477.0	一种基于社交网络的事件提醒系统	开心人信息	2010.12.6	10年
33	实用新型	201020665891.X	一种利用好友动态提高用户交互的系统	开心人信息	2010.12.17	10年
34	实用新型	201020673463.1	发光靠垫	开心人信息	2010.12.22	10年
35	实用新型	201120000713.X	一种基于隐私保护的交互系统	开心人信息	2011.1.4	10年
36	实用新型	201120001800.7	一种查询文件进度的系统	开心人信息	2011.1.5	10年
37	实用新型	201120014234.3	一种移动终端中快速搜索微博对象的系统	开心人信息	2011.1.18	10年
38	实用新型	201120017582.6	一种第三方组件安全接入WAP平台的系统	开心人信息	2011.1.20	10年
39	实用新型	201120017834.5	一种二级图片验证码的实现系统	开心人信息	2011.1.20	10年
40	实用新型	201120027966.6	一种文件批量转发的系统	开心人信息	2011.1.27	10年
41	实用新型	201120031760.0	一种保护用户隐私的系统	开心人信息	2011.1.28	10年
42	实用新型	201120033591.4	一种展示位置服务信息的系统	开心人信息	2011.1.30	10年
43	实用新型	201120033579.3	一种文件排重的系统	开心人信息	2011.1.30	10年
44	实用新型	201120049065.7	一种网络广告的更新系统	开心人信息	2011.2.25	10年
45	实用新型	201020199152.6	陌生人页好友排序装置	开心人信息	2010.5.21	10年
46	实用新型	201020205750.X	一种海量小文件的存储装置	开心人信息	2010.5.27	10年
47	外观设计	201030659152.5	靠垫	开心人信息	2010.12.6	10年
48	外观设计	201030659144.0	MP3播放器	开心人信息	2010.12.6	10年

（四）域名

截至本报告书签署日，开心人信息拥有的主要域名有 93 项，具体情况如下：

序号	域名	所有者	注册日期	到期日期
1	kx001.com	开心人信息	2008.1.27	2018.1.27

2	bolo001.com	开心人信息	2011.2.21	2018. 2. 21
3	boluo001.com	开心人信息	2011.2.21	2018. 2. 21
4	feidou.com	开心人信息	2008.3.1	2018. 3. 1
5	kx001.cn	开心人信息	2007.3.7	2018. 3. 7
6	qun009.com	开心人信息	2011.3.9	2018. 3. 9
7	kaixin001.name	开心人信息	2010.3.10	2018. 3. 10
8	kaixin001.biz	开心人信息	2010.3.10	2018. 3. 10
9	haibei002.com	开心人信息	2011.3.11	2018. 3. 11
10	haibei001.com	开心人信息	2011.3.11	2018. 3. 11
11	imghb.com	开心人信息	2011.3.11	2018. 3. 11
12	milipai.com.cn	开心人信息	2013.3.11	2018. 3. 11
13	feidou.mobi	开心人信息	2011.3.17	2018. 3. 17
14	kaixin002.com.cn	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
15	kaixin01.com.cn	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
16	kaixin007.com.cn	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
17	kaixin008.com.cn	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
18	kaixin01.com	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
19	kaixin002.com	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
20	kaixin003.com	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
21	kaixin004.com	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
22	kaixin005.com	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
23	kaixin006.com	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
24	kaixin007.com	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
25	kaixin008.com	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
26	kaixin009.com	开心人信息	2008.4.3	2017.4.3
27	kxzoo.com	开心人信息	2012.4.10	2017.4.10
28	kxzoo.com.cn	开心人信息	2012.4.10	2017.4.10
29	kxzoo.cn	开心人信息	2012.4.10	2017.4.10
30	kaituan.com.cn	开心人信息	2010.5.10	2017.5.10
31	kaituan.cn	开心人信息	2010.5.10	2017.5.10
32	kaixin008.cc	开心人信息	2010.5.18	2017.5.18
33	kaixin004.cc	开心人信息	2010.5.18	2017.5.18
34	kaixin007.cc	开心人信息	2010.5.18	2017.5.18
35	kaixin003.cc	开心人信息	2010.5.18	2017.5.18
36	kaixin002.cc	开心人信息	2010.5.18	2017.5.18
37	kaixin006.cc	开心人信息	2010.5.18	2017.5.18
38	kaixin005.cc	开心人信息	2010.5.18	2017.5.18
39	kaixing001.com	开心人信息	2008.5.29	2017.5.29
40	kaixing001.com.cn	开心人信息	2008.5.29	2017.5.29
41	aiwan001.com	开心人信息	2013.5.31	2017.5.31
42	kximg.cc	开心人信息	2010.6.28	2017.6.28
43	kxu.cc	开心人信息	2011.6.28	2017.6.28
44	haibei.cn	开心人信息	2006.6.8	2017.7.8

45	feidou.cn	开心人信息	2008.7.9	2017.7.9
46	haibei.tw	开心人信息	2013.7.10	2017.7.10
47	heysell.com	开心人信息	2013.7.10	2017.7.10
48	kaituan.com	开心人信息	2009.7.13	2017.7.13
49	feidou.com.cn	开心人信息	2008.7.14	2017.7.14
50	kxapp.com.cn	开心人信息	2012.7.17	2017.7.17
51	kxapp.cn	开心人信息	2012.7.17	2017.7.17
52	kaixin-inc.com	开心人信息	2011.7.20	2017.7.20
53	playaholic.net	开心人信息	2014.7.21	2017.7.21
54	kx001.cc	开心人信息	2010.8.2	2017.8.2
55	kx004.com	开心人信息	2010.8.18	2017.8.18
56	kx005.com	开心人信息	2012.8.2	2017.8.18
57	kaixin0.com	开心人信息	2008.8.25	2017.8.26
58	kaixin10.com	开心人信息	2008.8.25	2017.8.26
59	kaixin0.com.cn	开心人信息	2008.8.26	2017.8.26
60	kaixin-01.com	开心人信息	2008.8.26	2017.8.27
61	kaixin-100.com	开心人信息	2008.8.26	2017.8.27
62	kaixin-001.com	开心人信息	2008.8.26	2017.8.27
63	kaixin-100.com.cn	开心人信息	2008.8.27	2017.8.27
64	kaixin-001.com.cn	开心人信息	2008.8.27	2017.8.27
65	kaixin-01.com.cn	开心人信息	2008.8.27	2017.8.27
66	huanmili.com	开心人信息	2013.8.29	2017.8.29
67	huanmili.com.cn	开心人信息	2013.8.29	2017.8.29
68	huanmili.cn	开心人信息	2013.8.29	2017.8.29
69	quwanapp.com	开心人信息	2013.9.4	2017.9.4
70	quwanapp.com.cn	开心人信息	2013.9.4	2017.9.4
71	quwanapp.cn	开心人信息	2013.9.4	2017.9.4
72	kx001.com.cn	开心人信息	2010.9.9	2017.9.9
73	kx001-api.com	开心人信息	2010.9.21	2017.9.21
74	imgkx001.com	开心人信息	2010.9.27	2017.9.27
75	4889.com	开心人信息	2002.10.8	2017.10.8
76	milipai.cn	开心人信息	2012.10.12	2017.10.12
77	heysell.net	开心人信息	2013.11.6	2017.11.6
78	heysell.cn	开心人信息	2013.11.6	2017.11.6
79	loftygame.com	开心人信息	2012.11.8	2017.11.8
80	haibei.com.cn	开心人信息	2006.11.10	2017.11.10
81	kaixin001.cc	开心人信息	2009.11.24	2017.11.24
82	kxjipin.com	开心人信息	2011.12.6	2017.12.6
83	kaixinjipin.com	开心人信息	2011.12.6	2017.12.6
84	kaixinjipin.com.cn	开心人信息	2011.12.6	2017.12.6
85	kaixinjipin.cn	开心人信息	2011.12.6	2017.12.6
86	kxjipin.com.cn	开心人信息	2011.12.14	2017.12.14
87	kxjipin.cn	开心人信息	2011.12.14	2017.12.14

88	kaixin001.com	开心人信息	2007.12.17	2017.12.17
89	kaixin001.com.cn	开心人信息	2007.12.17	2017.12.17
90	feidou.org	开心人信息	2011.3.17	2018.3.18
91	开心网.网络	开心人信息	2014.8.21	2021.8.21
92	开心网.公司	开心人信息	2014.8.21	2021.8.21
93	sangokurinotice.com	开心人信息	2016.9.13	2017.9.13

（五）软件著作权

截至本报告书签署日，开心人信息及其子公司合计拥有 98 项软件著作权，具体情况如下：

序号	登记号	软件名称	著作权人	取得方式	开发完成	登记日期
1	2010SR071451	开心网朋友买卖游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2008.5.15	2010.12.22
2	2010SR071519	开心网模拟炒股游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2008.7.20	2010.12.22
3	2010SR071518	开心网咬人游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2008.9.15	2010.12.22
4	2009SR056971	开心网虚拟礼物互动软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.1.1	2009.12.8
5	2010SR047064	开心网java客户端软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.1.1	2010.9.8
6	2009SR056973	开心网投票互动软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.1.5	2009.12.8
7	2009SR056941	开心网争车位游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.2.7	2009.12.8
8	2009SR056976	开心网买房子游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.3.10	2009.12.8
9	2009SR056945	开心网拉力赛游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.4.7	2009.12.8
10	2009SR056975	开心网花园牧场游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.4.20	2009.12.8
11	2010SR071455	开心网X世界游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.5.10	2010.12.22
12	2010SR071454	开心网钓鱼游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.5.15	2010.12.22
13	2010SR071526	开心网脑大福大游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.6.15	2010.12.22
14	2010SR071449	开心网邻家朋友游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.7.10	2010.12.22
15	2010SR071517	开心网真心话大冒险游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.7.10	2010.12.22
16	2010SR071452	开心网虚拟朋友游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.8.18	2010.12.22
17	2010SR071450	开心网开心富翁	开心人信	原始取得	2009.11.10	2010.12.22

序号	登记号	软件名称	著作权人	取得方式	开发完成	登记日期
		游戏软件V1.0	息			
18	2010SR071996	开心网大师游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.11.10	2010.12.23
19	2010SR071456	开心网超级大亨游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.11.15	2010.12.22
20	2010SR071457	开心网心语星愿游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2009.12.10	2010.12.22
21	2010SR047059	开心网iPhone客户端软件V1.0	开心人信息	原始取得	2010.1.7	2010.9.8
22	2010SR071453	开心网开心餐厅游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2010.2.1	2010.12.22
23	2013SR090499	疯狂猜歌开心版手机终端游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2010.2.11	2013.8.27
24	2010SR047062	开心网Android客户端软件V1.0	开心人信息	原始取得	2010.5.1	2010.9.8
25	2010SR071458	开心网开心庄园游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2010.7.20	2010.12.22
26	2013SR091716	开心网游戏运营系统软件V1.0	开心人信息	原始取得	2010.8.5	2013.8.29
27	2010SR071998	开心网摆地摊游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2010.11.20	2010.12.23
28	2011SR004685	开心网掏鸟窝游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2011.1.11	2011.1.28
29	2016SR014935	飞豆Symbian S60第三版手机客户端软件V1.0	开心人信息	受让	2011.3.15	2016.1.21
30	2016SR014930	飞豆Android手机客户端软件V1.0	开心人信息	受让	2011.3.15	2016.1.21
31	2016SR014926	飞豆iPhone手机客户端软件V1.0	开心人信息	受让	2011.3.15	2016.1.21
32	2011SR022984	开心网开心城市游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2011.3.28	2011.4.25
33	2011SR095724	开心网开心人生游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2011.10.15	2011.12.15
34	2012SR027623	开心图藤iPhone版软件V1.1	开心人信息	原始取得	2011.12.10	2012.4.10
35	2012SR027343	开心图藤Android版软件V1.0	开心人信息	原始取得	2011.12.10	2012.4.10
36	2012SR048366	开心X世界-竞技场iOS版游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2012.3.12	2012.6.8
37	2012SR047891	美刻iPhone版软件V1.0	开心人信息	原始取得	2012.3.31	2012.6.7
38	2012SR047883	开心动物王国iPhone版游戏软	开心人信息	原始取得	2012.4.10	2012.6.7

序号	登记号	软件名称	著作权人	取得方式	开发完成	登记日期
		件V1.0				
39	2013SR056897	恶魔宝藏手机终端游戏软件V2.0	开心人信息	原始取得	2012.12.20	2013.6.8
40	2013SR075490	开心网争车位触屏版游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2013.5.13	2013.7.27
41	2013SR105547	女神养成计划游戏软件V1.0	开心人信息；北京开心就好科技有限公司	原始取得	2013.7.10	2013.9.29
42	2014SR029545	三国志PK游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2013.7.19	2014.3.12
43	2014SR121322	全民国战游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2013.7.19	2014.8.18
44	2013SR110845	土豪传奇手机终端游戏软件	开心人信息	原始取得	2013.7.24	2013.10.21
45	2013SR118110	暴走大搜索手机终端游戏软件V1.0	开心人信息；西安摩摩信息技术有限公司	原始取得	2013.7.24	2013.11.2
46	2013SR121113	土豪OL手机终端游戏软件V1.1	开心人信息	原始取得	2013.7.31	2013.11.7
47	2013SR107812	一统天下V2.0	开心人信息	原始取得	2013.8.1	2013.10.12
48	2013SR135312	三国一统天下游戏软件V6.0	开心人信息	原始取得	2013.8.10	2015.3.30
49	2014SR007896	开心钓鱼手机终端游戏V1.0	开心人信息	原始取得	2013.10.14	2014.1.20
50	2015SR072688	天天爱国战游戏软件V1.0	开心人信息	受让	2013.11.17	2015.4.30
51	2015SR071362	三国一统天下游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2013.12.5	2015.4.29
52	2015SR072690	群雄争霸游戏软件V1.0	开心人信息	受让	2013.12.5	2015.4.30
53	2015SR072566	血战天下游戏软件V1.0	开心人信息	受让	2013.12.13	2015.4.30
54	2014SR084723	街区狂飙游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2014.4.10	2014.6.24
55	2014SR127563	脸萌疯狂猜明星游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2014.6.24	2014.8.26
56	2014SR131311	三国连萌游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2014.8.8	2014.9.1
57	2015SR000559	怪物大营救游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2014.9.19	2015.1.4
58	2014SR208847	开心城市2：美丽	开心人信	原始取得	2014.10.31	2014.12.24

序号	登记号	软件名称	著作权人	取得方式	开发完成	登记日期
		新世界游戏软件V1.0	息			
59	2015SR090288	国家战争1942手机终端游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.5.1	2015.5.26
60	2015SR146008	坦克1942游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.5.1	2015.7.29
61	2015SR124012	一统天下2游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.5.15	2015.7.6
62	2015SR152788	三国群英传一统天下游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.5.15	2015.8.7
63	2015SR197508	三国名将传游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.5.15	2015.10.15
64	2015SR245623	中华刀剑游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.5.15	2015.12.5
65	2015SR107212	主公驾到手机终端游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.6.03	2015.6.16
66	2016SR031566	坦克大兵团游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.6.30	2016.2.16
67	2015SR199177	红警战争游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.7.1	2015.10.19
68	2016SR037444	三国英雄传游戏软件	开心人信息	原始取得	2015.8.15	2016.2.25
69	2015SR216100	开心台球游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.9.10	2015.11.9
70	2015SR222993	开心三国游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2015.10.20	2015.11.16
71	2016SR071145	主公Q传手机终端游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2016.2.1	2016.4.7
72	2009SR056980	好友关系管理与对象缓存软件V2.0	开心人网络	原始取得	2009.1.2	2009.12.8
73	2009SR056979	缓存服务软件V1.0	开心人网络	原始取得	2009.1.10	2009.12.8
74	2009SR056982	访问记录软件V1.0	开心人网络	原始取得	2009.1.20	2009.12.8
75	2009SR056977	聊天服务软件V1.0	开心人网络	原始取得	2009.2.5	2009.12.8
76	2009SR056984	存储管理服务软件V1.5	开心人网络	原始取得	2009.3.17	2009.12.8
77	2009SR056978	转帖内容搜索软件V1.0	开心人网络	原始取得	2009.4.10	2009.12.8
78	2012SR077044	开心集品iPhone客户端软件V1.1.0	开心人网络	原始取得	2012.5.21	2012.8.21
79	2012SR076452	农场也疯狂iPhone版游戏软件V1.0	开心人网络	原始取得	2012.6.20	2012.8.20

序号	登记号	软件名称	著作权人	取得方式	开发完成	登记日期
80	2012SR131334	你问我答手机应用软件V1.0	开心人网络	原始取得	2012.9.28	2012.12.22
81	2012SR131338	动动手机应用软件V1.0	开心人网络	原始取得	2012.9.28	2012.12.22
82	2012SR123439	开心宝宝手机应用软件V1.0	开心人网络	原始取得	2012.10.29	2012.12.12
83	2012SR123437	开心一对儿应用软件V1.0	开心人网络	原始取得	2012.11.22	2012.12.12
84	2013SR019622	恶魔宝藏手机终端游戏软件V1.0	开心人网络	原始取得	2012.12.5	2013.3.4
85	2013SR036466	一统天下游戏软件V1.0	开心人网络	原始取得	2013.4.10	2013.4.23
86	2013SR062944	国战天下游戏软件V1.0	开心人网络	原始取得	2013.5.10	2013.6.26
87	2013SR075494	三国演义HD游戏软件V1.0	开心人网络	原始取得	2013.5.15	2013.7.27
88	2013SR105700	大神传手机终端游戏软件V1.0	开心人网络	原始取得	2013.7.24	2013.9.29
89	2013SR109085	诸仙手机终端游戏软件V1.0	开心人网络	原始取得	2013.8.2	2013.10.15
90	2013SR109097	开心水果龙手机终端游戏软件V1.0	开心人网络	原始取得	2013.8.20	2013.10.15
91	2014SR094132	西游玩过界游戏软件V1.0	开心网网络	原始取得	2014.1.21	2014.7.9
92	2014SR085081	极速争霸游戏软件V1.0	开心网网络	原始取得	2014.4.10	2014.6.25
93	2014SR144638	三国萌萌哒游戏软件V1.0	开心网网络	原始取得	2014.8.8	2014.9.25
94	2016SR384249	全民群英传游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2016.11.16	2016.12.21
95	2016SR384100	三国群英传一统天下游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2016.11.10	2016.12.21
96	2016SR384297	我的天空城手机终端游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2016.11.01	2016.12.21
97	2016SR386089	红色激战手机终端游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2016.10.21	2016.12.21
98	2017SR029955	群英三国志OL游戏软件V1.0	开心人信息	原始取得	2016.12.14	2017.02.04

（六）作品著作权登记情况

截至本报告书签署日，开心人信息已获得作品著作权登记证书情况如下：

序号	登记号	作品名称	作品类别	著作权人	首次发表日期
1	国作登字	三国英雄	美术	开心人信息	2016.3.22

	-2016-F-00269906				
2	国作登字 -2015-F-00187160	三国武将	美术	开心人信息	2013.6.22
3	国作登字 -2012-F-00077917	开心宝宝图标	图形	开心人信息	2012.11.8
4	国作登字 -2012-F-00068881	开心网图标	美术	开心人信息	2008.3.1

十四、诉讼、仲裁及行政处罚情况

（一）诉讼、仲裁情况

截至本报告书签署日，开心人信息及其下属公司不存在尚未了结的或可预见的诉讼、仲裁及行政处罚情况。

（二）行政处罚情况

1、行政处罚情况

2014年6月20日，北京市文化市场行政执法总队向开心人信息出具《北京市文化市场行政处罚案件告知书》，告知开心人信息正在进行互联网出版的《令人战栗的格林童话-白雪公主篇》载有宣扬暴力的内容，开心人信息的行为违反了《互联网出版管理暂行规定》，北京市文化市场行政执法总队依法作出行政处罚。为此，开心人信息向北京市文化市场行政执法总队缴纳了处罚款1万元。

2015年10月8日，北京市文化市场行政执法总队出具《行政处罚决定书》，开心人信息未经批准，擅自从事互联网出版物的出版，超出了其持有《互联网出版许可证》的出版范围，违法经营额2,300元，无违法所得。开心人信息违反了《互联网出版管理暂行规定》第六条第一款的规定，被处以罚款1万元。为此，开心人信息向北京市文化市场行政执法总队缴纳了处罚款1万元。

北京市文化市场行政执法总队于2016年7月11日出具《证明》，确认开心人信息上述两次违法行为不属于重大违法违规行为。

开心人信息上述违规行为情节较轻，受到的行政处罚金额较小，且北京市文化市场行政执法总队已经证明该等行政处罚不属于重大违法违规行为，因此该等处罚事项不会对本次交易构成重大不利影响。

根据开心人信息及其子公司主管工商、税务、文化、社保、公积金等政府机

关出具的证明文件并经核查，自 2014 年 1 月 1 日至本报告书签署日，开心人信息及其子公司不存在重大违法违规行为，不存在受到重大行政处罚的情形。

2、关于 2015 年 10 月行政处罚的进一步说明

（1）整改情况

① 行政处罚情况

根据北京市文化市场行政执法总队于 2015 年 10 月 8 日出具的《行政处罚决定书》（京文执罚[2015]第 40279 号），北京市文化市场行政执法总队在对开心人信息经营的“开心网”（www.kaixin001.com）网站的执法检查中发现，开心人信息在前述网站上向用户提供互联网小说在线阅读，该等业务属于互联网出版，而开心人信息持有的《互联网出版许可证》（新出网证（京）字 087 号）证载的业务范围仅为“互联网游戏出版”，不含其他互联网出版活动。开心人信息未经批准即提供互联网小说在线阅读服务的行为违反了当时尚有效的《互联网出版管理暂行规定》第 6 条第 1 款“从事互联网出版活动，必须经过批准。未经批准，任何单位或个人不得开展互联网出版活动”的规定，被北京市文化市场执法总队要求立即改正，并处以 10,000 元的罚款。

根据开心人信息提供的《行政处罚缴款书》，2015 年 10 月 12 日，开心人信息已缴纳了 10,000 元的罚款。根据北京市文化市场行政执法总队于 2016 年 7 月 11 日出具的《证明》，开心人信息前述的违法行为不属于情节严重的情形，该等行政处罚不属于重大处罚。

② 相关违法行为已经整改完毕，且不存在其他不符合上述相关规定的行为

根据北京市文化市场行政执法总队于 2016 年 7 月 11 日以及北京市新闻出版广电局数字出版处于 2017 年 2 月 24 日各自出具的《证明》、开心人信息的确认以及登录“开心网”网站浏览查询的结果，前述违法行为已经整改完毕，且除已披露的情形外，开心人信息自 2014 年 1 月 1 日至本报告书签署日，无其它涉及互联网出版、网络游戏运营等方面的违法违规行，亦未受到相关主管机关的行政处罚。

（2）对本次交易的影响

开心人信息因未经批准从事超出《互联网出版许可证》许可范围内的互联网出版所涉及事项已经整改完毕，且开心人信息自 2014 年 1 月 1 日以来无其它违法违规的经营行为，不会对开心人信息的正常经营及本次交易产生重大不利影响。

3、其他说明

开心人信息上述违规行为情节较轻，受到的行政处罚金额较小，且北京市文化市场行政执法总队已经证明该等行政处罚不属于重大违法违规行为，因此该等处罚事项不会对本次交易构成重大不利影响。

根据开心人信息及其子公司主管工商、税务、文化、社保、公积金等政府机关出具的证明文件并经核查，自 2014 年 1 月 1 日至本报告书签署日，开心人信息及其子公司不存在重大违法违规行为，不存在受到重大行政处罚的情形。

第五节 标的公司的评估及定价情况

一、评估及定价情况

（一）本次评估情况说明

中企华接受赛为智能的委托，根据有关法律、法规和资产评估准则，遵循独立、客观、公正的原则，采用收益法、市场法两种评估方法，按照必要的评估程序，对赛为智能拟收购的开心人信息的股东全部权益在 2016 年 9 月 30 日的市场价值进行了评估。

（二）评估对象及评估范围

根据评估目的，评估对象是开心人信息的股东全部权益价值。评估范围具体包括流动资产、非流动资产（长期股权投资、固定资产、无形资产）、流动负债及非流动负债。评估范围内的资产包括流动资产、固定资产、长期待摊费用、递延所得税资产，总资产账面价值为 18,498.81 万元；负债为流动负债及非流动负债，总负债账面价值为 11,955.28 万元；股东全部权益账面价值为 6,543.53 万元。

评估对象和评估范围与经济行为涉及的评估对象和评估范围一致。评估基准日，评估范围内的资产、负债账面值已经正中珠江审计，并于 2016 年 12 月 13 日出具了广会专字（2016）G16036090012 号标准无保留意见审计报告。

（三）评估假设

本次评估分析估算采用的假设条件如下：

1、一般假设

- （1）假设评估基准日后开心人信息持续经营；
- （2）假设评估基准日后国家宏观经济政策、产业政策和区域发展政策无重大变化；
- （3）本次评估以公开市场交易为假设前提；
- （4）假设评估基准日后开心人信息所处国家和地区的政治、经济和社会环

境无重大变化；

（5）假设评估基准日后开心人信息采用的会计政策和评估基准日时所采用的会计政策在重要方面保持一致；

（6）假设和开心人信息相关的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化；

（7）假设评估基准日后开心人信息的管理层是负责的、稳定的，且有能力担当其职务；

（8）假设评估基准日后开心人信息在现有管理方式和管理水平的基础上，经营范围、方式与目前方向保持一致；

（9）假设评估基准日后开心人信息的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出；

（10）假设评估基准日后开心人信息的产品或服务保持目前的市场竞争态势；

（11）假设开心人信息完全遵守所有相关的法律法规；

（12）假设评估基准日后无不可抗力对开心人信息造成重大不利影响；

（13）开心人信息及相关责任方提供的有关本次评估资料是真实的、完整、合法、有效的。

2、特殊假设

（1）开心人信息在现有的管理方式和管理水平的基础上，经营范围、营运模式、合作分成比例等与目前方向保持一致。且在未来可预见的时间内开心人信息按提供给评估机构的发展规划进行发展，生产经营政策不做重大调整；

（2）假设评估基准日后开心人信息的研发能力和技术先进性保持目前的水平。

（3）开心人信息及下属公司已取得的《增值电信业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》、《互联网出版许可证》、《电信与信息服务业务经营许可证》，

本次评估以认证期满后仍可继续获相关资质为前提。

（4）开心人信息已取得《软件产品登记证书》和《软件企业认定证书》，具备“双软企业”资质。根据《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27号）规定，开心人信息享受两免三减半优惠政策，2015年至2016年按100%免征企业所得税，2017年至2019年按50%免征企业所得税。

（5）开心人信息于2013年11月11日取得《北京市高新技术企业证书》，有效期至2016年11月11日。本次评估以认证期满后仍可继续获得相关资质为前提。

（6）假设委估无形财产权利的实施是完全按照有关法律、法规的规定执行的，不会违反国家法律及社会公共利益，也不会侵犯他人任何受国家法律依法保护的权力。

（7）《三国群英传》为开心人信息研发、大陆地区由飞流九天运营的游戏，《三国群英传》为新上线游戏，飞流九天已经委托上海科学技术文献出版社有限公司为其进行该游戏的版号办理工作，目前该游戏的版号办理正在进行中，本次评估假设《三国群英传》正常如期取得相应的版号。

本评估报告评估结论在上述假设条件下在评估基准日时成立，当上述假设条件发生较大变化时，签字注册资产评估师及本评估机构将不承担由于假设条件改变而推导出不同评估结论的责任。

（四）评估方法的选择

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。

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。

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。收益法常用的具体方法包括股利折现法和现金流量折现法。

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。市场法常用的两种具体方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

《资产评估准则——企业价值》规定，注册资产评估师执行企业价值评估业务，应当根据评估目的、评估对象、价值类型、资料收集情况等相关条件，分析收益法、市场法和资产基础法三种资产评估基本方法的适用性，恰当选择一种或者多种资产评估基本方法。

根据评估目的、评估对象、价值类型、资料收集情况等相关条件，以及三种评估基本方法的适用条件，本次评估选用的评估方法为：收益法和市场法。评估方法选择理由如下：

评估对象作为一家主营游戏的轻资产公司，人力资源、销售渠道、核心技术、竞争优势和品牌影响力等商誉类无形资产对企业价值影响较大，适合采用收益法评估。且移动网络游戏业近两年并购市场较为活跃，2014年初到2016年9月游戏收购案例较多，适合采用交易案例比较法评估。故本次评估选择收益法、市场法进行评估。

（五）收益法评估

1、收益法具体方法和模型的选择

本次采用收益法对开心人信息的股东全部权益进行评估，即以未来若干年度内的企业自由现金流量作为依据，采用适当折现率折现后加总计算得出营业性资产价值，再加上溢余资产价值、非经营性资产价值，减去有息债务得出股东全部权益价值。

本次收益法预测，采用合并口径数据。合并数据由下列公司组成：

公司级别	公司名称
母公司	开心人信息
子公司	开心人网络
子公司	开心网网络
孙公司	奥游互动
孙公司	西藏群英

（1）评估模型

本次评估拟采用未来收益折现法中的企业自由现金流模型。

（2）计算公式

股东全部权益价值=企业整体价值-有息债务

企业整体价值=经营性资产价值+溢余资产+非经营性资产价值

其中：经营性资产价值按以下公式确定

企业自由现金流量折现值=明确的预测期期间的自由现金流量现值+明确的预测期之后的自由现金流量现值

明确的预测期期间是指从评估基准日至企业达到相对稳定经营状况的时间。

（3）预测期的确定

根据被评估单位的实际状况及企业经营规模，预计被评估单位在未来几年公司业绩会稳定增长，据此，本次预测期选择为 2016 年 10 月至 2021 年，以后年度收益状况保持在 2021 年水平不变。

（4）收益期的确定

根据对被评估单位所从事的经营业务的特点及公司未来发展潜力、前景的判断，考虑其历年的运行状况、人力状况等均比较稳定，可保持长时间的经营，本次评估收益期按永续确定。

（5）自由现金流量的确定

本次评估采用企业自由现金流量，自由现金流量的计算公式如下：

（预测期内每年）自由现金流量=息税前利润×（1-所得税率）+折旧及摊销-资本性支出-营运资金追加额

（6）终值的确定

对于收益期按永续确定的，终值公式为：

$P_n = R_{n+1} \times \text{终值折现系数}$ 。

R_{n+1} 按预测期末年现金流调整确定。

（7）年中折现的考虑

考虑到自由现金流量全年都在发生，而不是只在年终发生，因此自由现金流量折现时间均按年中折现考虑。

（8）折现率的确定

按照收益额与折现率口径一致的原则，本次评估收益额口径为企业自由现金流量，则折现率选取加权平均资本成本(WACC)。

$$\text{公式： } WACC = K_e \times E / (D + E) + K_d \times D / (D + E) \times (1 - T)$$

式中： K_e ：权益资本成本；

K_d ：债务资本成本；

T ：所得税率；

$E / (D + E)$ ：股权占总资本比率；

$D / (D + E)$ ：债务占总资本比率；

其中： $K_e = R_f + \beta \times MRP + R_c$

R_f = 无风险报酬率；

β = 企业风险系数；

MRP = 市场风险溢价；

R_c = 企业特定风险调整系数。

（9）溢余资产价值的确定

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产，采用成本法进行评估。

（10）非经营性资产价值的确定

非经营性资产是指与企业经营性收益无直接关系的，未纳入收益预测范围的

资产及相关负债，采用成本法进行评估。

（11）有息债务价值的确定

有息债务主要是指被评估单位向金融机构或其他单位、个人等借入款项及相关利息，截至评估基准日企业无有息债务。

2、预测期的收益预测

（1）营业收入的预测

本次评估对于公司未来营业收入的预测是根据公司目前的经营状况、竞争情况、现有游戏及未来上线游戏收入的运营数据预测况等因素综合分析的基础上进行的。

①主营业务收入历史数据及运营情况分析

开心人信息历史年度按类别统计收入情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
社交平台	1,650.42	12.31%	4,098.38	22.69%	6,712.97	38.64%
移动网络游戏	11,761.61	87.69%	13,961.95	77.31%	10,660.82	61.36%
合计	13,412.02	100.00%	18,060.34	100.00%	17,373.79	100.00%

从历史数据可以看出，开心人信息社交平台贡献的营业收入占比在其业务转型的大背景下逐年下降；移动网络游戏业务则得益于《一统天下》多个版本陆续上线运营以及《三国群英传》简体版于2016年5月在大陆地区上线运营，保持了较快的收入增长速度，所贡献的营业收入占比逐年上升。

A、移动网络游戏收入

截至评估基准日，开心人信息移动网络游戏的收入情况如下：

单位：万元

游戏名称	2016年1-9月		2015年度		2014年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
一统天下	8,585.30	72.99%	12,218.93	87.52%	9,402.54	88.20%
三国群英传	1,606.50	13.66%	-	-	-	-

龙纹三国	382.64	3.25%	1,349.81	9.67%	445.34	4.18%
其他	1,187.16	10.09%	393.21	2.82%	812.94	7.63%
总计	11,761.61	100.00%	13,961.95	100.00%	10,660.82	100.00%

2014年至2016年9月，开心人信息发行并运营的移动网络游戏主要的产品包括：《一统天下》、《三国群英传》、《龙纹三国》等。其中，移动网络游戏收入主要来自《一统天下》和《三国群英传》。

《一统天下》和《三国群英传》两款移动网络游戏的介绍详见本报告书“第四节 交易标的基本情况/十、开心人信息的主营业务发展情况/（四）开心人信息报告期内的业务发展状况/2、业务发展具体情况/（1）移动网络游戏”。

B、社交平台收入

开心人信息社交平台收入主要为网页游戏的联合运营收入和广告业务收入。

开心人信息的网页游戏联运业务及广告业务的介绍详见本报告书“第四节 交易标的基本情况/十、标的公司主营业务发展情况/（四）开心人信息报告期内的业务发展状况/2、业务发展具体情况/（2）社交平台”。

②主营业务收入预测

A、移动网络游戏运营收入预测

移动网络游戏收入预测通过综合考虑开心人信息一贯秉承的精品化移动网络游戏研发、发行及运营战略、移动网络游戏市场近期及未来年度的市场展望并结合游戏的生命周期等因素，基于开心人信息各款移动网络游戏的历史运营数据、相关指标的变动情况及发展趋势或以及计划发行上线的进度，分别计算确定未来年度不同运营产品的分成收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

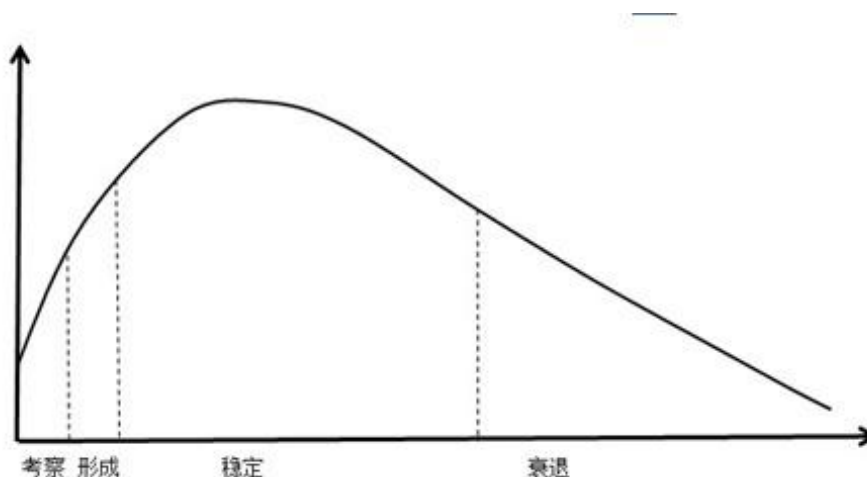
（A）企业战略发展目标

开心人信息未来将充分发挥现有游戏业务积累的先发优势，依托现有的品牌实力、研发能力、发行能力和技术支持能力，仍将打造精品移动网络游戏作为公司的目标，一方面加大对移动游戏的研发投入，坚持优质游戏的代理及运营方式，通过不断研发、发行精品的移动网络游戏实现持续经营和营收增长；另一方面将进一步发挥现有产品的品牌及优质客户优势，不断采取版本迭代、开发替代产品

等方式维护及拓展新的市场，以此实现企业的持续经营。

（B）游戏的生命周期

由于游戏产品具有生命周期的特性，整个生命周期经过测试期、成长期、成熟期、衰退期四个阶段。本次预测结合目标市场情况及开心人信息的具体运营能力，对各款游戏的生命周期进行了预测。鉴于开心人信息专注于精品移动网络游戏产品的长线运营，主要游戏的生命周期较长，因此本次评估过程中各款游戏产品预测的在参考历史年度游戏生命周期的基础上予以审慎预测并最终确定。



a、考察期（测试期）：是玩家初次接触网络游戏的认识期。

新游戏投放市场的开始，进入测试期，此时玩家对游戏不是很熟悉，注册的玩家数量较少，依赖于精彩的游戏背景、具有真实感的画面及音乐，需要进行大量的投入，目的是提高产品的知名度及注册用户数量，尽可能打开市场。

b、形成期（成长期）：成长期是玩家对网络游戏的熟悉期，是比较关键的阶段。

当游戏产品进入测试期，并且吸引足够数量的付费玩家之后，产品将进入成长期。这时候玩家逐渐接受了游戏的玩法，游戏用户的活跃度变高，充值次数和金额不断增加。

c、稳定期（成熟期）：成熟期是玩家对网络游戏的完全参与期，游戏注册人数逐渐趋于稳定，玩家每天活跃和付费也逐渐趋于稳定。随着运营投入的增加，

注册人数逐渐趋于饱和这个阶段运营的主要目的应该是获取最大的利润、最大的市场占有率以及维护玩家的忠诚度。

d、退化期（衰退期）：衰退期指的是游戏进入了淘汰阶段。随着玩游戏的时间的增长，用户逐渐会对游戏失去兴趣；或者在玩游戏的过程中产生了很多负面情绪，导致玩家逐渐离开了游戏；又或者市面上出现了更流行更好玩的新游戏；或者游戏玩家的好朋友都去玩其它游戏，导致玩家的盲目跟随。

（C）重要指标分析及预测

a、月登录用户数

月登录用户指每个月至少登录一次的游戏用户。开心人信息的主要游戏产品上线初期处于高位之后开始逐步下降，与游戏生命周期曲线较为接近。

b、付费率

付费率是实际付费用户数量占登陆用户的比率。根据开心人信息主要游戏历史年度情况，付费率在 0 至 20% 之间波动，当游戏达到稳定期后曲线较为稳定。

月付费率=月付费用户/月登录用户

本次评估计算付费率时活跃用户数特指每月登录一次以上的游戏用户数。

c、付费用户

付费用户=月活跃用户数×月活跃用户付费率

根据历史年度开心人信息主要游戏的运营情况，在游戏产品推出后，付费用户数在测试期、成长期爆发较快，主要系前期进行大规模的用户推广，随着用户的增加，付费用户数量增加也把游戏的收入逐步推到高点。在测试期、成长期推到用户高点后，开心人信息按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，不断导入付费用户，游戏产品逐步进入生命周期的稳定期，维持相对较平稳的收入。此后随着推广用户数量减少，付费用户数量逐渐下降，游戏进入退化期，流水开始逐步下降并最终退出运营。

d、ARPU 值

ARPU 值即平均每付费用户收入。

能够影响 ARPU 值的因素很多，游戏质量的好坏、运营活动的力度、一次性充值较大金额或累计充值金额较大的用户的影响、用户群特征的吻合度以及用户付费能力是其中最为重要的几个因素，也是游戏从始至终都会起作用的因素。

游戏初期 ARPU 值较低，主要因用户对游戏的尝试心理、初期运营活动的特征、以及消费能力较强的用户尚未出现等。随着推广以及活跃用户的增多，用户逐渐对游戏认可，消费能力较强的用户逐渐出现，因此 ARPU 值也逐渐提升。到游戏产品的生命周期成熟期，产品的推广运营活动越频繁，力度越大，ARPU 值也会随之提升。此外，付费用户的逐渐流失也是一项重要因素。影响 ARPU 值的因素可归类为四点：游戏质量、运营、用户、发展阶段。对以上四点进行影响因素分析，游戏所处不同时期，所占权重比例不同，并对以上四点影响因素进行评价测算，得出不同游戏时期的 ARPU 值。

本次评估对开心人信息现有游戏以及未来开发游戏的各项运营指标预测时，主要根据已运营主要游戏的历史数据进行测算，并结合开心人信息的未来坚持精品移动网络游戏产品研发、发行及运营的发展战略，依据游戏所处的生命周期做出审慎、合理的判断。

月游戏流水=月付费用户×ARPU 值

e、游戏流水分成比例

本次评估对于正在运营的游戏产品，分成比例依据已签订的协议约定的分成比例进行预测；未来开发拟运营的游戏的相关分成比例主要参考已运营游戏的分成比例，对于已签订合同的按照合同约定分成比例进行预测，并假设未来保持不变。

(D) 未来年度游戏产品的充值流水预测情况

本次评估，未来年度开心人信息主要游戏产品的流水情况如下：

单位：万元

游戏名称	2016年 10-12月	2017年	2018年	2019年
《一统天下》	4,988.02	13,954.25	6,441.92	-

《龙纹三国》	59.01	61.75	-	-
《三国群英传》	7,793.98	33,281.43	20,873.51	9,149.81
《吞食天地》	-	1,657.84	586.42	-
《红色激战》	-	1,619.72	1,447.09	-
《三国群英传 H5 版》	-	1,825.50	867.61	-
《三国群英传之一统天下》	-	4,819.21	6,673.59	4,615.93
《一统天下 2 》	-	5,177.24	13,860.41	10,238.06
《乱世三国》	-	-	7,489.43	16,493.63
《全球战争》	-	-	351.55	14,060.72
《称霸三国》	-	-	-	1,478.21
其他游戏合计	52.43	604.58	-	-
合计	12,893.44	63,001.52	58,591.53	56,036.36

(E) 历史运营游戏产品收入预测依据及其合理性分析

历史运营游戏产品的预测期运营指标见下表:

游戏	项目	2016 年 10-12 月	2017 年	2018 年	2019 年
《一统天下》	总流水 (万元)	4,988.02	13,954.25	6,441.92	-
	登录用户数	424,865	1,261,445	546,899	-
	月均 ARPU 值 (元)	1,804.71	1,765.96	1,802.82	-
	月均付费率	6.51%	6.26%	6.53%	-
《龙纹三国》	总流水 (万元)	59.01	61.75	-	-
	登录用户数	6,953	6,258	-	-
	月均 ARPU 值 (元)	832.28	1,056.56	-	-
	月均付费率	10.20%	9.34%	-	-

历史运营游戏产品以《一统天下》简体版为例对主要运营指标的预测情况进行分析。

《一统天下》是一款由开心人信息自主研发，以“实时国战”为核心玩法的大型三国题材 SLG 游戏。《一统天下》于 2013 年 6 月上线开始运营，其全部语言版本合计的月峰值流水为 2,850 万元。截至评估基准日，《一统天下》全版本累计总流水已超过 7.6 亿元。

a、历史运营情况分析

通过对其历史运营情况、主要运营指标的历史情况，2016 年 1-9 月详细运营指标的详细分析，评估师对其未来收入进行审慎预测：

2016 年 1-9 月，《一统天下》简体版的主要月度运营指标情况如下：

时间	2016.1	2016.2	2016.3	2016.4	2016.5	2016.6	2016.7	2016.8	2016.9
月登陆用户数	123,823	106,477	68,889	70,229	90,506	74,250	69,960	75,052	64,148
月新登用户数	104,101	85,100	49,239	52,734	73,018	56,065	53,174	58,408	48,522
月付费用户数	3,787	4,928	3,863	3,326	3,633	3,155	2,899	3,130	3,016
月付费率	3.06%	4.63%	5.61%	4.74%	4.01%	4.25%	4.14%	4.17%	4.70%
月ARPU值(元)	854.08	768.03	949.41	1,153.77	997.36	1,024.29	1,200.32	1,071.97	1,139.97
月流水(万元)	323.44	378.48	366.76	383.74	362.34	323.16	347.97	335.53	343.81

如上表所示，游戏进入稳定周期，用户结构及各项数值亦趋于稳定，新增用户对付费用户转化效果长期来看较为平缓，公司结合市场运营经验和版本更新状况适时择机推广，显示不同月份月登陆用户数部分波动。但与此同时，开心人信息延续了着力维护核心用户的长线运营策略，月付费率及月ARPU值虽在此期间一定范围内有所波动，总体保持较为稳定的发展态势。

基于2016年1-9月的运营状况来判断，《一统天下》简体版处于游戏生命周期中后期。鉴于目前的核心付费玩家的沉淀和维护情况良好、版本更新等运维策略正常实施，截至评估基准日，《一统天下》简体版的运营情况较为稳定，月流水350万左右，预计未来一定期间内仍能为开心人信息带来持续的收入。

b、预测期内主要运营参数的预测情况，以及与报告期运营参数的对比情况

本次评估报告出具日前，开心人信息已取得《一统天下》2016年10月实际运营数据，本次评估参照2016年1-10月实际运营数据进行参数预测。本次评估时，评估师预计《一统天下》简体版的月登陆用户数及付费用户数将在未来年度逐渐降低，月付费率及月ARPU值采用2016年1-10月期间实际已发生的平均值进行预测。

预测期内，《一统天下》简体版主要参数的预测情况以及和报告期相应参数的历史对比情况如下：

时间	2014年	2015年	2016年 1-10月	2016年 11-12月	2017年	2018年
平均月登录用户数	90,726	137,181	79,937	68,898	50,495	20,992
平均月付费用户数	3,494	3,440	3,516	3,128	2,292	953
平均月付费率	3.85%	2.51%	4.54%	4.54%	4.54%	4.54%
平均月ARPU值(元)	834.62	1,034.17	1,016.26	1,016.26	1,016.26	1,016.26
平均月流水(万元)	291.58	355.80	350.84	317.89	232.97	96.85

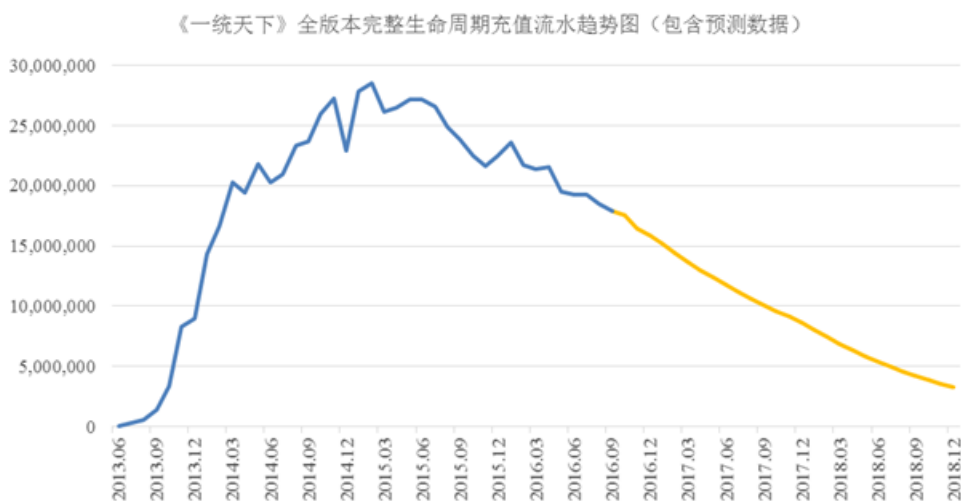
由上表可见，本次评估预测中，2016年11-12月、2017年及2018年，《一

《一统天下》简体版的平均月登陆用户数、平均月付费用户数以及平均月流水指标均呈现逐步快速下降的趋势，均显著低于报告期内各期内相应运营指标的水平，符合游戏产品的生命周期状态及特征，预测依据充分，预测结果谨慎、合理。

如上述《一统天下》简体版预测分析，《一统天下》其他版本的预测思路与简体版一致，相关运营指标均秉持审慎、保守的态度进行未来预测，各版本 2016 年 10-12 月、2017 年及 2018 年的发展趋势和与报告期各期相应指标的对比情况也与简体版相同，预测依据充分，具有合理性。

c、《一统天下》全版本的收入预测结果及其合理性

《一统天下》全版本的预测流水预测情况如下图所示：



如上图所示，《一统天下》未来流水的预测情况与历史流水和生命周期变动情况相匹配，具有合理性。

综合各版本的收入预测结果，本次评估对《一统天下》各版本报告期各期内及预测期未来收入的情况如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年 10-12 月	2017 年	2018 年
营业收入	2,270.24	6,363.74	2,809.82

《一统天下》预测期收入规模均呈下降趋势，符合游戏产品的生命周期状态及特征，预测依据充分，预测结果谨慎、合理。

(F) 新上线及拟上线收入预测依据及其合理性分析

新上线及拟上线游戏产品的预测期运营指标见下表:

游戏	项目	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
《三国群英传》	总流水(万元)	7,793.98	33,281.43	20,873.51	9,149.81
	登录用户数	1,490,634	7,071,485	4,695,752	2,113,364
	月均ARPU值(元)	591.82	609.25	608.30	607.77
	月均付费率	8.83%	7.72%	7.31%	7.12%
《吞食天地》	总流水(万元)	-	1,657.84	586.42	-
	登录用户数	-	836,920	293,209	-
	月均ARPU值(元)	-	398.08	400	-
	月均付费率	-	4.98%	5.00%	-
《红色激战》	总流水(万元)	-	1,765.42	1,447.09	-
	登录用户数	-	656,687	578,837	-
	月均ARPU值(元)	-	542.63	500.00	-
	月均付费率	-	4.95%	5.00%	-
《三国群英传H5版》	总流水(万元)	-	1825.50	946.96	-
	月登录用户数	-	768,626	361,503	-
	月均ARPU值(元)	-	494.80	545.73	-
	月均付费率	-	4.80%	4.80%	-
《三国群英传之一统天下》	总流水(万元)	-	4,819.21	6,673.59	4,615.93
	月登录用户数	-	1,344,921	1,853,775	1,282,203
	月均ARPU值(元)	-	598.32	600.00	600.00
	月均付费率	-	5.99%	6.00%	6.00%
《一统天下2》	总流水(万元)	-	5,177.24	13,860.41	15,718.92
	月登录用户数	-	1,450,621	3,850,113	4,366,367
	月均ARPU值(元)	-	596.89	600.00	600.00
	月均付费率	-	5.98%	6.00%	6.00%

新上线及拟上线游戏产品以《三国群英传》简体IOS版为例对主要运营指标的预测情况进行分析。

《三国群英传》是由台湾游戏厂商宇峻奥汀授权、开心人信息研发的官方正版策略美国战移动网络游戏。《三国群英传》简体IOS版及简体安卓版在中国大陆地区由飞流九天负责运营。开心人信息已取得《三国群英传》其他语言版本在港澳台、日本、韩国等区域的运营权，繁体版、英文版、韩文版已先后于2016年9月、2016年10月及2016年11月上线运营，日文版也将于近期上线运营。

a、《三国群英传》简体IOS版的历史运营情况及运营指标变化情况分析

截至 2016 年 9 月，《三国群英传》简体 IOS 版的主要运营指标情况如下：

时间	2016.05	2016.06	2016.07	2016.08	2016.09
月登录用户数	48,622	46,420	307,108	221,937	161,606
月付费人数	3,142	3,479	15,531	19,078	15,464
月 ARPU 值（元）	229.44	479.08	443.20	616.69	687.95
月付费率	6.46%	7.49%	5.06%	8.60%	9.57%
月流水（万元）	136.03	166.67	688.33	1,176.52	1,063.85

《三国群英传》简体 IOS 版于 2016 年 5 月上线运营，公测后即取得了 App Store 畅销榜第 6 名的优异成绩，上线 5 个月后累计流水达到了 3,167.47 万元，突显了开心人信息游戏所研发移动网络游戏较高的精品品质。

根据游戏运营规划，《三国群英传》简体 IOS 版在上线即进行大规模的推广及用户导流，随后专注于数值调优和用户维护，核心付费用户开始自然沉淀。由上表可知，《三国群英传》简体 IOS 版在上线第 3 个月后当月登录用户数达到顶峰，随后开始回落并趋于稳定。虽然月登录用户数有所减少，但月付费人数并没有显著下降，且随着游戏上线时间的增加，核心付费玩家数量也逐步积累增多，玩家结构逐步趋于稳定，ARPU 值与付费率也维持在较高水平。

b、预测期主要运营参数预测情况，以及与报告期运营参数的对比情况

本次评估报告出具日前，开心人信息已取得《三国群英传》2016 年 10 月实际运营数据。本次评估时，基于谨慎性及预测的准确性考虑，在未来预测时采用已渡过市场集中推广期的 2016 年 8-10 月实际运营参数的平均数作为未来预测的主要参考。

预测期内，《三国群英传》简体 IOS 版主要参数的预测情况如下：

时间	2016 年 8-10 月	2016 年 11-12 月	2017 年	2018 年	2019 年
平均月登录用户数（人）	183,173	168,026	137,191	71,121	28,109
平均月付费用户数（人）	16,590	15,122	12,347	6,401	2,530
平均月付费率	9.11%	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%
平均月 ARPU 值（元）	675.85	675.86	675.86	675.86	675.86
平均月流水（万元）	1,113.73	1,022.06	834.50	432.61	170.98

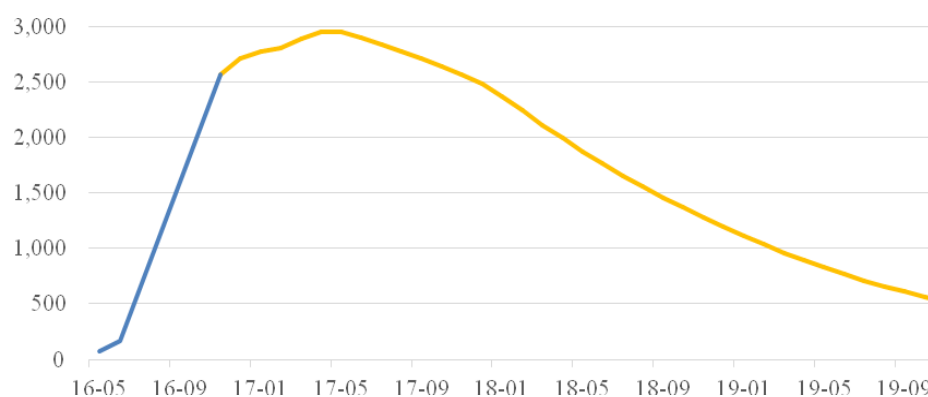
由上表可见，2016 年 11-12 月、2017 年、2018 年及 2019 年《三国群英传》简体 IOS 版未来收入预测主要依据的运营数据的预测中，月登陆用户数、月付费及月流水数据均呈现逐年下降的趋势，预测较为谨慎；月 ARPU 值及月付费率

则主要参考 2016 年 8-10 月的实际历史数据进行预测，虽然未来 ARPU 值及付费率随着核心付费用户进一步沉淀可能继续上升，但本次评估预测期内 ARPU 值保持历史水平不再上升。因此，本次收入预测主要依据的关键未来运营参数取值谨慎、合理。

《三国群英传》简体安卓版的未来收入预测及其依据的未来运营数据参数的预测思路与简体 IOS 版基本一致，具有合理性。其他未上线海外版本的预测均综合参考了《一统天下》相应语言版本的历史运营数据、《三国群英传》简体 IOS 版的历史运营数据以及全生命周期的运营数据预测，相关收入预测依据具有合理性。

c、《三国群英传》全版本的收入预测结果及其合理性

《三国群英传》全版本的预测流水预测情况如下图所示（单位：万元）



《三国群英传》全版本峰值流水预测为 2,950 万元，生命周期总流水预测为 7.9 亿元，低于《一统天下》截至本报告书签署日时的总流水（8.35 亿元），截至 2017 年 1 月《三国群英传》已实现累计流水 1.9 亿元，当月流水 2,841 万元，考虑到《三国群英传》拥有更高的 IP 知名度，游戏产品品质较为优异且受到玩家的认可，本次评估对《三国群英传》的未来充值流水预测总体较为谨慎。

综合各版本的收入预测结果，本次评估对《三国群英传》各版本未来年度收入的预测情况如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年 10-12 月	2017 年	2018 年	2019 年
营业收入	1,431.18	9,840.08	7,404.69	3,498.65

从《三国群英传》预测期贡献收入的情况来看，《三国群英传》收入规模均呈下降趋势，至2019年末不再贡献收入。运营指标和收入预测依据主要依据上线简体版的运营数据并综合考虑《一统天下》相应语言版本的历史运营数据，符合游戏及各个地区市场的实际运营状况，具有合理性。

(G) 储备游戏产品未来收入预测依据及其合理性分析

储备游戏产品的未来年度运营指标见下表：

游戏	项目	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
《乱世三国》	总流水(万元)	-	-	7,489.43	16,493.63
	月登录用户数	-	-	2,086,648	4,581,563
	月均ARPU值(元)	-	-	598.92	600.00
	月均付费率	-	-	5.99%	6.00%
《全球战争》	总流水(万元)	-	-	351.55	14,060.72
	月登录用户数	-	-	103,904	2,991,228
	月均ARPU值(元)	-	-	544.21	562.50
	月均付费率	-	-	6.22%	8.36%
《称霸三国》	总流水(万元)	-	-	-	1,478.21
	月登录用户数	-	-	-	416,863
	月均ARPU值(元)	-	-	-	633.44
	月均付费率	-	-	-	5.60%

储备游戏产品以《乱世三国》为例对主要运营指标的预测情况进行分析。

a、开心人信息的未来发展战略

根据开心人信息管理层规划，开心人信息未来将着力打造精品化的策略类移动网络游戏产品，并将利用自身研运一体化的能力，未来上线的主要游戏均将采用自主运营以及与苹果、Google等渠道商联合运营的模式，秉承对移动网络游戏精品化的品质要求和多版本、多地区发行及运营的推广策略。

b、储备游戏产品的收入预测

(a) 充值流水及收入的预测思路

目前储备游戏产品的未来流水预测，基于截至评估基准日开心人信息已经上线且仍在运营产品的运营历史数据，综合考虑未来年度上线运营产品的品质、预计发行推广计划及每种产品计划采用的运营模式等因素，参考开心人信息同类已上线产品运营指标及游戏产品生命周期的变化趋势，分别计算确定未来年

度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

（b）运营数据预测以及收入预测合理性的分析

根据上述运营流水的预测思路，预测期内，未来上线主要游戏的运营数据及主要运营数据参数如下表所示：

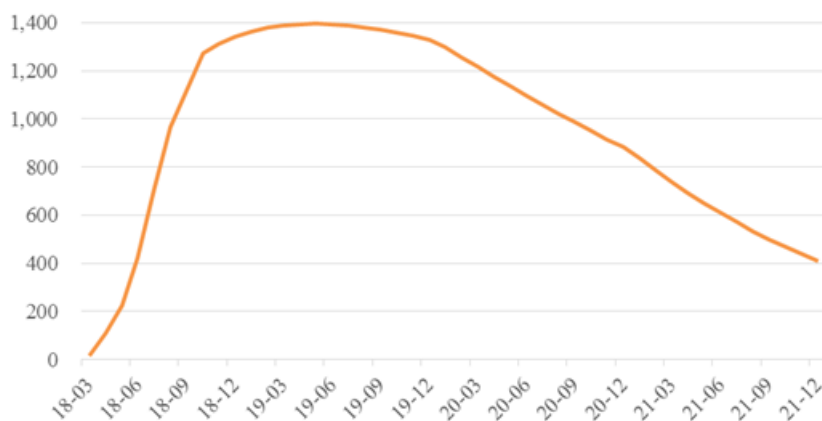
游戏	平均月付费用户数	平均月付费率	平均月 ARPU 值（元）	平均月流水（万元）	月流水峰值（万元）	总流水（万元）
《乱世三国》	16,027	6.00%	593.48	961.32	1,396.27	44,220.59
《一统天下》 全生命周期	10,225	5.77%	1,541.09	1,527.06	2,852.43	102,312.96
《三国群英传》 全生命周期	29,845	7.65%	593.64	1,795.53	2,953.92	79,003.54

对于未来上线的主要游戏，本次结合《一统天下》与《三国群英传》的历史实际运营数据以及完整生命周期的经营指标进行预测。

如上表所示，本次预测时，未来上线的主要游戏各项数据均基于谨慎性原则进行审慎预测。未来上线游戏的平均付费用户数及付费率的预测结果均处于《一统天下》与《三国群英传》之间；平均月 ARPU 值基本与《三国群英传》持平，低于《一统天下》的 ARPU 值水平；平均月流水、峰值流水及总流水均低于《一统天下》与《三国群英传》相应数据的水平。因此，未来游戏产品的充值流水及收入预测具有合理性，可实现性较强。

（c）《乱世三国》的收入预测结果及其合理性

《乱世三国》的预测流水预测情况如下图所示（单位：万元）



《乱世三国》平均月流水、峰值流水及总流水均远低于《一统天下》与《三国群英传》相应数据的水平，本次评估对《乱世三国》的未来充值流水预测较为谨慎。

本次评估对《乱世三国》未来年度收入的预测情况如下表所示：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
营业收入	-	-	4,945.85	10,892.02

(H) 本次评估将未来拟开发游戏产品纳入了评估范围的合理性分析

a、将未开发产品纳入收益法评估范围是持续经营假设的前提

开心人信息未来开发的新游戏是开心人信息获得收益的基础产品，如果开心人信息停止开发新的游戏产品，则表明开心人信息生产的停止和经营的结束。故从企业持续运营假设的角度考虑，需要将未来开发的产品纳入收益法评估范围。一般来说，在研游戏的研发时间较短，推出节奏较快。在游戏推出后无法假设企业不继续开发游戏并保持持续的运营。

移动网络游戏存在固有的生命周期，中重度移动网络游戏的生命周期大约在三到四年左右，如在收益法评估时不考虑未开发的游戏，则在数年后当现有和正在开发的游戏生命周期结束，则开心人信息将无收入来源，经营终止，与持续经营性假设相违背。

b、将未开发产品纳入收益法评估范围符合开心人信息业务特点

开发新游戏产品是开心人信息自身内部的生产过程，在正常持续经营下，新游戏开发过程受外界环境因素影响较小，无法持续开发新产品的可能性极低。故使得预测未来游戏的开发具有可行性和可靠性。

c、开心人信息具有可持续开发产品的能力

开心人信息现已形成一支高效、稳定、创新能力极强的研发队伍，为开心人信息的可持续发展提供了强有力保障。其中，核心研发人员具备成功的主策划及主数值经验，大多数研发成员亦拥有多款成功产品的研发经验，游戏研发经验丰富，构成了一支集聚竞争力和创造力的研发团队。目前，开心人信息下设置多个游戏研发项目组，每个项目组具备同时研发多款高质量游戏产品的研发能力和成功经验，具有持续开发出优秀产品的能力。

d、未开发产品的预测是结合其历史产品研发及未来研发规划作出

根据企业的发展规划，开心人信息将保持一定的频率每年推出新的有移动网络游戏产品上线运营，本次评估未来营业收入的预测正是基于目前运营产品及新开发产品推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品及每种产品计划采用的运营模式、参考已上线产品运营指标的变化趋势，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。本次收益预测考虑了已上线产品的盈利预测、又考虑了在研产品的收益实现及企业未来产品规划。对于未来上线新产品，通过对管理层访谈，并对历史年度游戏研发成功情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的成功情况，并充分考虑未来发展需要的研发人员数量的增长、研发实力的提高带来研发费用的增加，一定程度保证了未来开发游戏数量的增长和研发成功并上线游戏数量的增长。因此将未来已开发及未开发产品纳入收益预测具有合理性。

B、社交平台运营收入

(A) 评估预测方法

a、网页游戏的联合运营

网页游戏的盈利模式与移动网络游戏类似，存在虚拟道具销售收费、时间收费等模式，开心人信息在开心网上与其他游戏研发商联合运营的网页游戏多采用

虚拟道具销售收费模式。

依据开心人信息的战略发展规划和历史财务数据，预计未来年度社交平台联运游戏收入会保持逐年下降的趋势。

b、广告业务

根据公司的战略部署，社交平台以后年度将不再新增运营游戏，维持现有网页游戏的运营直至游戏下线。考虑到开心网社交平台的活跃用户数近几年来一直呈现下降的趋势，故本次预测时，对于社交平台相关的游戏业务及广告业务按较为谨慎的趋势进行预测。

(B) 社交平台类业务运营收入的预测过程

a、社交平台业务将专注于现有社区平台及沉淀用户的稳定运维，不再进行大规模投入

2016年1-9月，开心人信息移动网络游戏和社交平台业务占营业收入的比例分别为87.69%和12.31%，开心人信息已基本完成从社交平台运营商向精品化移动网络游戏研发、发行及运营商转型，社交平台业务将专注于维护现有社区及已经完好沉淀的核心用户，不再进行大规模投入。

开心人信息社交平台业务的收入主要来源于广告收入以及网页游戏联合运营的分成收入。本次评估依据社交平台两类收入的历史关键运营数据，顺应开心人信息未来的发展战略，保守、审慎地对未来的关键运营数据进行预测，具体如下：

b、社交平台网页游戏联合运营的收入预测

网页游戏的盈利模式与移动网络游戏的盈利模式相似，存在虚拟道具销售收费、时间收费等模式。开心人信息在社交平台开心网（www.kaixin001.com）上与其他游戏研发商联合运营的网页游戏多数采用虚拟道具销售收费模式，月度预测流水=月均用户数*月均付费率*月均ARPU值*分成比例

开心平台联运游戏历史年度及预测期关键运营数据如下表所示：

项目	2016年1-9月	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
----	-----------	-------------	-------	-------	-------

月均流水（万元）	143.88	95.78	60.49	27.39	7.35
月均用户数	1,313,946	1,066,781	850,500	417,909	119,541
月均付费率	1.11%	0.91%	0.59%	0.43%	0.41%
月均 ARPU 值（元）	93.80	98.82	122.29	148.30	151.14

根据开心人信息管理层对社交平台业务未来的详细发展规划，社交平台业务以后年度将不再新增运营游戏，维持现有网页游戏的联合运营直至游戏下线。预测期内，社交平台用户将继续呈现下降趋势，付费率在下降到极低水平后保持相对稳定。随着新增用户越来越少，深度付费用户占比越来越高，ARPU 值呈现逐步上涨的趋势直至稳定在合理区间以内。

c、广告业务的收入预测

开心人信息与百度、淘宝等广告联盟合作开展广告增值业务。通过技术安排从百度、淘宝的推广客户库中自动匹配与开心网页面内容、访问用户相关的若干条推广广告，开心人信息安排该等广告内容出现在开心网网站正文周围合适的页面位置进行推广，使其呈现在开心网用户面前。目前，开心人信息采用以 CPM 为主、CPC 为辅的广告收费模式，由合作方根据其后台的浏览量以及点击量确认相关费用后，将其支付给开心人信息。

本次评估，预测期内广告业务收入参考平台总用户登录数下降比例进行预测。开心平台总用户登录数见下表：

项目	2016年1-9月	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
平台用户总登录数	11,825,510	3,200,344	10,206,000	5,014,910	1,434,488
年增长率	-	-	-32.08%	-50.86%	-71.40%

(C) 社交平台业务未来收入的预测结果

根据以上预测方法及关键运营数据的预测，本次评估预测期内社交平台类运营收入预测情况如下：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
联运游戏收入	271.10	684.80	310.00	83.20
广告业务收入	106.50	300.00	120.00	36.00

（D）未来年度社交平台类运营收入预测的合理性分析

a、PC 端社交平台业务市场前景较为黯淡，互联网流量向移动端集中，催生移动网络游戏市场蓬勃发展

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的第 39 次《中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2016 年 12 月，中国网民规模达 7.31 亿，互联网普及率达到 53.2%，超过全球平均水平 3.1 个百分点。截至 12 月，我国手机网民规模达 6.95 亿，增长率连续三年超过 10%，使用率占到网民的 95.1%。台式电脑、笔记本电脑的使用率均出现下降，手机不断挤占其他个人上网设备的使用。随着微信、微博等主要基于移动端的社交平台软件的风靡，主要基于 PC 端的社交平台业务发展前景较为黯淡。

同时，庞大的用户基数和快速增长的移动端客户催生了多样化的网络娱乐需求，为产品线不断丰富的移动网络游戏产业发展提供了良好的市场机遇。根据《2016 年移动互联网白皮书》，2016 年全球游戏市场总量高达 996 亿美元，年增长率 8.5%，而移动网络游戏在所有游戏中的占比高达 37%，对应 369 亿美元的市场，较 2015 年水平增长了 22.6%。预计在 2017 年，移动网络游戏占整体游戏市场的比例与份额总量还会持续上升，为标的公司移动网络游戏业务的持续扩张和发展奠定了良好的基础。

b、标的公司业务转型系顺应行业发展趋势，未来年度社交平台类运营收入预测符合标的公司未来发展战略，结果谨慎、合理

根据标的公司管理层的发展战略规划，社交平台业务以后年度将不再新增运营游戏，维持现有网页游戏的运营直至游戏下线，总体上不再进行大规模投入，专注于现有存留用户的有效运营维护。考虑到开心网社交平台的活跃用户数近几年来一直呈现下降的趋势，因此本次评估将社交平台相关的游戏业务及广告业务按较为谨慎的趋势进行预测，符合标的公司的正常发展趋势和相关业务的行业情况，结果较为谨慎，具有合理性。

③营业收入预测小结

企业时刻监测其移动网络游戏产品的研发、运营情况并根据市场及用户需求

的变化，力图研运的每一款新游戏均能尽快适应市场及消费用户的偏好，以达到成本效益最佳的运营效果，高质量的移动网络游戏产品、多区域多版本的发行策略以及持续高效运营的能力是开心人信息团队主要游戏产品取得成功的关键因素。

本次预测根据开心人信息游戏研发和代理情况，以历史数据为基础，在综合考虑行业的发展趋势、发展战略及业务拓展规划、标的公司核心竞争力、经营状况等因素的基础上进行了适当预计。预测未来年度的主营业务收入情况如下：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
主营业务收入合计	4,143.40	25,061.40	29,273.20	33,492.00	36,464.10	38,466.60

（2）营业成本的预测

① 主营业务成本的具体构成和预测方法

本次交易收益法评估中，评估师根据开心人信息的主营业务成本构成，对各项主营业务成本项目在预测期内的发生金额分别单独进行预测。

对于职工薪酬福利，包括人工工资、养老保险、医疗保险等，人工工资参考人事部门提供的未来年度人工需求量因素，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。开心人信息缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，上述各项费率以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额。

收入分成为企业需要支付给版权方的分成，该项成本按照实际签定的合同分成率确定。

对于服务器托管费，随着社区业务量下降，固定服务器托管费减少，而移动网络游戏开始采用云服务，未来年度服务器托管费的变动趋势与主营业务收入相一致，本次评估参考历年情况，确定该项费用占主营业务收入的比例，将该比例乘以预测的主营业务收入，预测这部分主营业务成本。

对于累计折旧的测算，除了现有存量资产外，以后各年为了维持正常经营，随着业务的增长，需要每年投入资金新增资产或对原有资产进行更新，根据固定

资产的未来投资计划（未来年度的资本性支出形成的固定资产）及现有固定资产规模来测算年折旧。

对于无形资产的摊销，包括商标使用权费的摊销和游戏特许使用权费的摊销，按照实际情况进行测算。

虚拟货币销售代收手续费为需支付给第三方支付平台的手续费，根据该项费用占主营业务收入的比例预测。

交通费、电话费、差旅费、业务招待费、其他等费用根据占收入的比重预测未来。

对于办公费，参考前一年发生的费用，结合开心人信息经营规模考虑一定比例的增长，对未来各年度进行预测。

②开心人信息未来年度预测主营业务成本的具体构成和金额情况

本次评估，开心人信息未来年度的主营业务成本的具体构成情况如下：

单位：万元

序号	项目	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
1	服务器托管费	248.60	1,503.70	1,756.40	2,009.50
2	职工薪酬福利	242.40	1,017.90	1,238.50	1,478.50
3	折旧费	1.44	6.34	5.93	7.08
4	办公费	9.80	41.00	43.10	47.40
5	虚拟货币销售代收手续费	8.30	50.10	58.50	67.00
6	运营分成成本	132.90	1,024.80	840.10	384.20
7	无形资产摊销	234.02	1,475.56	964.98	522.54
8	其他	42.38	230.99	254.90	278.80
主营业务成本合计		919.84	5,350.39	5,162.41	4,795.02

注：其他包含交通费、电话费、差旅费、业务招待费、域名相关费用等费用。

③开心人信息预测成本中人工成本预测的合理性分析

根据开心人信息的财务核算处理方法，开心人信息将已正式上线运营游戏产品相关运营维护人员的薪酬支出，计入主营业务成本。

对于主营业务成本中的人工成本，评估师综合考虑开心人信息人事部门提供的未来年度人工需求量测算，开心人信息管理层提供的未来年度游戏开发及

上线计划，以及近年来开心人信息所处地区社会平均工资的增长水平进行预测，各个游戏产品所配备的运营人员则综合其运营时间、运营模式等因素进行分布，配备人员数量随着流水规模变化而相应增减。

预测期内，开心人信息运营人员分布测算的具体情况如下表所示：

运营人员项目分布	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
市场运营及其他	32	24	24	27
《一统天下》	15	10	5	-
《三国群英传》	14	12	10	5
《吞食天地》	2	3	1	-
《三国群英传 H5》	-	2	1	-
《红色激战》	-	3	2	-
《三国群英传之一统天下》	-	5	12	10
《一统天下 2》	-	4	9	12
《乱世三国》	-	-	6	12
《全球战争》	-	-	3	12
《称霸三国》	-	-	-	5
合计	63	63	73	83

本次评估，开心人信息未来年度运营人员工资预测情况如下表：

单位：万元

项目	2016年7-9月	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
营业成本—— 员工工资总额	229.91	242.36	1,017.90	1,238.50	1,478.50
员工平均年薪	14.60	15.39	16.16	16.97	17.81

预测期内，开心人信息运营人员工资系结合2016年7-9月实际发生月工资的平均水平，考虑年底奖金因素，在合理的增长率水平下进行未来预测。2017年至2019年开心人信息员工平均工资复合增长率为5%，符合开心人信息未来业务及游戏运维的实际需求，具有合理性。

④预测期内主营业务成本的预测结果

本次评估，开心人信息的主营业务成本预测情况如下：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
主营业务成本合计	919.84	5,350.39	5,162.41	4,795.02	4,719.13	4,905.74

（3）营业税金及附加的预测

营业税金及附加包括城市维护建设税、教育费附加费、地方教育附加及文化事业建设费。

开心人信息的城市维护建设税按应交流转税的 7% 计缴、教育费附加按应交流转税的 3% 计缴、地方教育费附加按应交流转税的 2% 计缴，文化事业建设费按广告收入（含税）的 3% 计缴。

各年度营业税金及附加预测结果如下表所示：

单位：万元

税种	2016 年 10-12 月	2017 年度	2018 年度	2019 年度	2020 年度	2021 年度
营业税金及附加	24.06	149.26	168.81	194.61	213.43	225.88

（4）销售费用的预测

开心人信息的销售费用包括职工薪酬福利、办公费、差旅费、市场推广费、业务招待费。

对于职工薪酬福利，包括人工工资、养老保险、医疗保险等，人工工资参考人事部门提供的未来年度人工需求量因素，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。企业缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，上述各项费率以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额。

对差旅费、业务招待费、交通费等费用根据占收入的比重预测未来。

对于办公费，参考前一年发生的费用，结合企业经营规模考虑一定比例的增长，对未来各年度进行预测。

对于市场推广费，根据历史年度推广费发生情况，结合开心人信息的未来年度推广计划进行预测。

销售费用的预测数据详见下表：

单位：万元

项目	2016 年 10-12 月	2017 年度	2018 年度	2019 年度	2020 年度	2021 年度
----	----------------	---------	---------	---------	---------	---------

销售费用	573.70	2,819.40	3,339.30	3,859.80	4,164.80	4,368.60
------	--------	----------	----------	----------	----------	----------

（5）管理费用的预测

开心人信息的管理费用包括职工薪酬福利、办公费、差旅费、租赁费、业务招待费、研发费用等。

对于职工薪酬福利，包括人工工资、养老保险、医疗保险等，人工工资参考人事部门提供的未来年度人工需求量因素，并考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额。开心人信息缴纳的养老保险、医疗保险、失业保险等社保费用以及住房公积金等，上述各项费率以法律法规规定的比率计缴，计算基数为当期工资总额。

对于累计折旧和摊销的测算，除了现有存量资产外，以后各年为了维持正常经营，随着业务的增长，需要每年投入资金新增资产或对原有资产进行更新，根据固定资产的未来投资计划（未来年度的资本性支出形成的固定资产）及现有固定资产规模来测算年折旧和摊销。

租赁费根据已签订合同约定的费用结合未来年度人工需求量进行预测。

对差旅费、业务招待费、税金、交通费等费用根据占收入的比重预测未来。

对于办公费，参考前一年发生的费用，结合企业经营规模考虑一定比例的增长，对未来各年度进行预测。

对于顾问费，参考历史年度发生费用对未来各年度进行预测。

其余费用结合企业未来营业规模，对未来各年度进行预测。管理费用的预测数据详见下表：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
管理费用	1,427.54	6,187.62	7,419.53	8,646.29	9,720.54	10,538.87

（6）财务费用的预测

本次评估中采用企业自由现金流量模型，企业自由现金流量不计算财务费用。

（7）营业外收支预测

开心人信息 2014 年度至 2016 年 1-9 月营业外收入主要为盘盈利得、政府补助、诉讼回款等，营业外支出主要是资产处置损失、提前退租保证金损失等。对此未来是否发生不确定，故不予预测。

（8）所得税的预测

根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）第三条规定：“我国境内新办的集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。”开心人信息已分别于 2013 年 11 月和 2013 年 12 月取得软件产品登记证书和软件企业认定证书，适用上述优惠政策。开心人信息自 2015 年起盈利，故 2016 年 10-12 月免征企业所得税，2017 年至 2019 年按 12.5% 征企业所得税。自 2020 年以后年度均按 15% 征企业所得税。

开心人网络科技（北京）有限公司的企业所得税为 25%。

开心网网络科技（北京）有限公司的企业所得税为 25%。

西藏群英为开心网网络科技（北京）有限公司的全资子公司。根据《西藏自治区人民政府关于印发西藏自治区企业所得税政策实施办法的通知》（藏政发[2014]51 号）中的《西藏自治区企业所得税政策实施办法》，“第三条 西藏自治区的企业统一执行西部大开发战略中企业所得税 15% 的税率。第四条 自 2015 年 1 月 1 日起至 2017 年 12 月 31 日止，暂免征收我区企业应缴纳的企业所得税中属于地方分享的部分。”西藏群英 2016 年 10-12 月按税率 9% 计缴企业所得税。2017 年按 9% 征企业所得税，自 2018 年以后年度均按 15% 征企业所得税。

奥游互动为开心网网络科技（北京）有限公司的全资子公司。奥游互动的企业所得税为 25%。

所得税的预测数据详见下表：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
所得税费用	-	1,319.34	1,647.89	1,999.53	2,646.93	2,764.13

（9）未来年度折旧、摊销的预测

根据公司固定资产计提折旧和无形资产的摊销方式，评估机构对存量、增量固定资产和无形资产，按照开心人信息现行的折旧（摊销）年限、残值率和已计提折旧（摊销）的金额逐一进行了测算。并根据原有固定资产和无形资产的分类，将测算的折旧及摊销分至营业成本、管理费用。

折旧的预测数据详见下表：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
折旧额	9.72	42.750	39.98	47.77	52.10	71.11

摊销的预测数据详见下表：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
摊销额	236.93	1,484.76	972.98	523.90	451.31	471.70

（10）未来资本性支出的预测

①预测期资本性支出

根据企业的发展规划及目前实际执行情况，未来年度资本性支出具体预测如下：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
一、增量资产的构建						
电子设备	6.00	3.00	37.00	25.00	32.00	25.00
其他无形资产	339.62	583.96	471.70	471.70	471.70	471.70
二、存量资产的更新						
电子设备	5.00	30.00	30.00	30.00	50.00	50.00
合计	350.62	616.96	538.70	526.70	553.70	546.70

②永续期资本性支出

为了保持企业持续生产经营，2021年以后到固定资产更新和改造前要保持

一定日常维修和保养费用。

不同类别的固定资产更新的周期也不同，本次评估电子设备按 5 年的平均使用年限来考虑，运输设备按 15 年的平均使用年限来考虑，无形资产按 3 年的平均使用年限来考虑。

本次评估首先预测更新年度的资本性支出总金额，然后折现计算出 2021 年及以后年度的年资本性支出金额，以后年度的年资本性支出的计算公式为：

$$P = R_t \times r \times \frac{(1+r)^m}{(1+r)^m - 1} \times (1+r)^{-t}$$

式中：P 为永续期年资本性支出额；

R_t 为资产预计的重置价值；

t 为资产 2021 年至资产更新的年限；

m 为资产的平均使用年限；

r 为折现率。

根据以上公式和思路，计算永续期年资本性支出 664.55 万元，年折旧与摊销额 630.00 万元。

（11）营运资金增加额的预测

营运资金的追加是指随着企业经营活动的变化，因提供商业信用而占用的现金，正常经营所需保持的现金等；同时，在经济活动中，获取他人提供的商业信用，相应可以减少现金的即时支付。开心人信息的非经营性资产为其他应收款中的员工借款、物业押金、房租押金等，非经营性负债为其他应付款中的团购业务保证金等；应交税费和应付职工薪酬等项目因周转快，拖欠时间较短，且金额相对较小，预测时假定其保持基准日余额持续稳定。所以计算营运资金的增加需考虑正常经营所需保持的现金、应收账款、预付款项、应付账款、预收款项等几个因素。

开心人信息评估基准日的营运资金系根据资产基础法评估结果，剔除溢余资产、非经营性资产及负债后确定，经计算评估基准日的营运资金为 1,665.96 万元。

开心人信息的营运资金预测在确定基准日营运资金的基础上，通过预测最低现金保有量及非现金营运资金最终确定，具体预测如下：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
现金保有量	899.49	1,191.54	1,393.75	1,576.97	1,746.79	1,855.03

（12）非现金营运资金的预测

评估人员分析企业历史年度应收账款、预付款项、应付账款、预收款项的周转情况，综合分析评估基准日以上科目内容及金额的构成情况及历史年度的周转情况，预测了未来周转天数。

按照以上方法对未来营运资金预测如下：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
营运资金	902.28	1,929.06	2,565.43	3,190.40	3,664.41	3,968.49
营运资金的变动	-763.68	1,026.78	636.37	624.97	474.01	304.08

（13）永续期净现金流量的预测

因收益期按永续确定，预测期后经营按稳定预测，故永续经营期年自由现金流，按预测末年自由现金流调整确定。主要调整包括：

资本性支出：按企业未来规划，若确保企业能够正常的稳定的持久的运营下去，结合目前企业资产的状况和更新投入资产的情况，确定预测期后每年的资本性支出金额为 664.55 万元；

折旧摊销费：根据企业预测年后的年资本性支出，结合企业的固定资产的折旧政策，确定预测期后每年的折旧摊销费为 630.00 万元；

营业成本：由于折旧摊销费用发生变化，企业营业成本也相应变化，折旧摊销费用的变化额，就是营业成本的调整数，故确定预测期后的营业成本为 4,918.67 万元；

管理费用：由于折旧摊销费用发生变化，企业管理费用也相应变化，折旧摊销费用的变化额，就是管理费用的调整数，故确定预测期后的管理费用为

10,613.14 万元；

则预测年后按上述调整后的年自由现金流为 15,589.27 万元。

（14）未来年度企业自由现金流量的预测

单位：万元

项目	2016 年 10-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年至永续
一、主营业务收入	4,143.40	25,061.40	29,273.20	33,492.00	36,464.10	38,466.60	38,466.60
减：主营业务成本	919.84	5,350.39	5,162.41	4,795.02	4,719.13	4,905.74	4,918.67
主营业务税金及附加	24.06	149.26	168.81	194.61	213.43	225.88	225.88
二、主营业务利润	3,199.50	19,561.75	23,941.99	28,502.36	31,531.54	33,334.98	33,322.05
减：销售费用	573.7	2,819.40	3,339.30	3,859.80	4,164.80	4,368.60	4,368.60
管理费用	1,427.54	6,187.62	7,419.53	8,646.29	9,720.54	10,538.87	10,613.14
三、营业利润	1,198.26	10,554.73	13,183.16	15,996.27	17,646.20	18,427.51	18,340.32
四、利润总额	1,198.26	10,554.73	13,183.16	15,996.27	17,646.20	18,427.51	18,340.32
减：所得税费用	0	1,319.34	1,647.89	1,999.53	2,646.93	2,764.13	2,751.05
五、净利润	1,198.26	9,235.39	11,535.26	13,996.74	14,999.27	15,663.38	15,589.27
六、息前税后利润	1,198.26	9,235.39	11,535.26	13,996.74	14,999.27	15,663.38	15,589.27
加：折旧及摊销	246.65	1,527.51	1,012.96	571.68	503.41	542.81	630.00
减：资本性支出	350.62	616.96	538.7	526.7	553.7	546.7	664.55
营运资金需求净增加	-763.68	1,026.78	636.37	624.97	474.01	304.08	0.00
七、净现金流量	1,857.98	9,119.16	11,373.16	13,416.74	14,474.97	15,355.42	15,554.72

3、折现率的确定及其参数选取的合理性分析

（1）标的公司的业务特点

截至报告期期末，标的公司的主营业务为移动网络游戏的研发和发行运营。标的公司人员及团队稳定性较好，技术研发实力较强，在策略类移动网络游戏领域具有较强的独特竞争优势，具有研运一体化和海内外发行运营优势，对市场需求把握准确和具有较好的预判性，主要游戏产品的运营指标优异，在多方面具有较为突出的竞争优势。

报告期内，标的公司研发的《一统天下》、《三国群英传》等移动网络游戏取得了较大的成功，并拥有多款优质储备游戏。标的公司并在移动网络游戏行业内树立了良好的口碑和品牌，也与飞流九天、易幻网络、真好玩等游戏代理商、运营平台建立了良好的合作关系，为双方的长足进步和发展奠定了坚实的基础。

（2）标的公司的经营风险

①与上市公司规模差异较大

标的公司与可比上市公司在业务结构、经营模式、企业规模和资产配置方面与上市公司差异较大。

②市场竞争加剧的风险

移动网络游戏运营行业发展日渐成熟，竞争者数量较多，成为行业中优秀的企业需要克服较高的进入壁垒。虽然标的公司具有丰富的游戏研发、发行、运营经验，具有较强的竞争优势，但是随着游戏市场规模的快速增长、游戏产品的更新换代、用户习惯的不断变化，如果标的公司不能持续发行新的精品游戏，不断强化自身核心优势，扩大市场份额，则将面临来自市场的激烈竞争。

③游戏收入较为集中的风险

标的公司移动网络游戏业务的营业收入主要来自于《一统天下》和《三国群英传》等游戏，存在游戏收入较为集中的风险。尽管历史年度标的公司的精品游戏发展策略取得了良好的效益，目前主要游戏产品运营状况良好，并储备了数款优质游戏产品，但如果未来标的公司主要游戏产品运营状况出现重大不利变化，同时储备游戏发展情况大幅低于预期，导致游戏产品生命周期缩短或盈利能力大幅下降，则可能对标的公司的经营业绩产生不利影响。

④人才流失风险

标的公司所处的网络游戏行业均属于技术人才密集型行业，公司的专业游戏研发人才及游戏运维团队，尤其是核心管理团队和主要游戏的主数值策划和主系统人员，是公司核心竞争力的重要组成部分。尽管公司较为注重专业人才培养与梯队建设，给予关键人员与业内优质企业看齐的薪酬福利，并以通过一系列的激励机制降低核心管理团队的人才流失率，但由于此类高端人才在人力资源市场上稀缺程度较高，不排除部分员工由于自身发展规划、竞争对手争抢等原因离职。因此，人才的流失可能对公司造成不利影响，并在很大程度上影响公司的盈利能力和可持续发展能力。

⑤汇率波动风险

标的公司主要业务收入来自于境外，与境外支付渠道的结算涉及美元等货币，并存在一定的账期，期间应收账款中的外币资产会面临一定的汇率风险，如果未来我国汇率政策发生重大变化或者未来人民币的汇率出现大幅波动，标的公司可能面临一定的汇率波动风险。

（3）标的公司收益法评估中折现率相关参数测算的过程及依据

本次评估收益额口径为企业自由现金流量，折现率选取加权平均资本成本(WACC)，计算公式为： $WACC=K_e \times E / (D+E) + K_d \times D / (D+E) \times (1 - T)$

其中： K_e ：权益资本成本；

K_d ：债务资本成本；

T ：所得税率；

$E / (D+E)$ ：股权占总资本比率；

$D / (D+E)$ ：债务占总资本比率；

其中： $K_e=R_f + \beta \times MRP + R_c$

R_f =无风险报酬率；

β =企业风险系数；

MRP =市场风险溢价；

R_c =企业特定风险调整系数。

①无风险收益率的确定

根据 Wind 资讯查询评估基准日银行间固定利率国债收益率（10 年期）的平均收益率确定，因此本次无风险报酬率 R_f 取 2.7258%。

②权益系统风险系数的确定

标的公司的权益系统风险系数计算公式如下：

$$\beta_L = [1 + (1 - t) \times D/E] \times \beta_U$$

式中： β_L ：有财务杠杆的权益的系统风险系数；

β_u : 无财务杠杆的权益的系统风险系数;

t : 被评估单位的所得税税率;

D/E: 被评估单位的目标资本结构。

查询可比上市公司的有财务杠杆风险系数，根据各对应上市公司的资本结构将其还原为无财务杠杆风险系数。

根据 Wind 资讯查询的沪深 A 股股票 100 周信息传输、软件和信息技术服务业似上市公司 Beta 计算确定，具体确定过程如下：

首先根据类似上市公司的 Beta 计算出各公司无财务杠杆的 Beta，然后得出类似上市公司无财务杠杆的平均 Beta 为 1.0959。

再结合开心人信息经营后运行的时间及贷款情况、管理层未来的筹资策略、可比上市公司的资本结构等确定企业的 Beta。由于开心人信息在基准日无贷款，预计未来无借款计划，确定企业的 D/E 为 0%。

则根据上述计算得出企业风险系数 Beta 为 1.0959。

③ 市场风险溢价的确定

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合，投资者所要求的高于无风险利率的回报率。

由于国内证券市场是一个新兴而且相对封闭的市场。一方面，历史数据较短，并且在市场建立的前几年投机气氛较浓，市场波动幅度很大；另一方面，目前国内对资本项目下的外汇流动仍实行较严格的管制，再加上国内市场股权割裂的特有属性，因此，直接通过历史数据得出的股权风险溢价不具有可信度。而在成熟市场中，由于有较长的历史数据，市场总体的股权风险溢价可以直接通过分析历史数据得到。因此国际上新兴市场的风险溢价通常也可以采用成熟市场的风险溢价进行调整确定。

即：市场风险溢价=成熟股票市场的基本补偿额+国家风险补偿额

式中：成熟股票市场的基本补偿额取 1928 至 2014 年美国股票与国债的算术平均收益差 6.18%；国家风险补偿额取 0.93%。

则： $MRP=6.18\%+0.93\%=7.11\%$ 。

故本次市场风险溢价取 7.11%。

④企业特定风险调整系数的确定

企业特定风险调整系数是根据标的公司与所选择的对比企业在企业特殊经营环境、企业规模、经营管理、抗风险能力、特殊因素所形成的优劣势等方面的差异进行的调整系数。标的公司面临的经营风险包括与上市公司规模差异较大、市场竞争加剧的风险、游戏收入较为集中的风险、人才流失风险和汇率波动风险详见“重大风险提示\二、与标的公司相关的风险”。

综合考虑以上差异，特定风险调整系数取 3.5%。

⑤预测期折现率的确定

A、计算权益资本成本

将上述确定的参数代入权益资本成本计算公式，计算得出被评估单位的权益资本成本。

$$K_e = R_f + \beta \times MRP + R_c$$

$$=14.02\%$$

B、计算加权平均资本成本

$$WACC = K_e \times E / (D+E) + K_d \times D / (D+E) \times (1 - T)$$

由于企业无有息负债， $K_d=0$ ，则 $WACC = K_e=14.02\%$ 。

（4）预期折现率参数选取的合理性分析

根据 2014 年至今 A 股上市公司收购网络游戏业标的的交易案例，案例中评估折现率及个性风险取值情况如下表所示：

上市公司	标的公司	评估基准日	折现率	个性风险
天神娱乐	幻想悦游	2015/12/31	13.10%	3.00%
天舟文化	游爱网络	2015/12/31	13.46%	2.00%
金科娱乐	杭州哲信	2015/11/30	13.06%	1.50%
完美环球	完美世界	2015/9/30	13.10%	3.00%

帝龙文化	苏州美生元	2015/9/30	14.28%	4.00%
世纪游轮	巨人网络	2015/9/30	13.28%	4.50%
宝通科技	易幻网络	2015/7/31	13.58%	3.00%
中南重工	值尚互动	2015/7/31	14.89%	5.00%
升华拜克	炎龙科技	2015/6/30	14.10%	4.00%
掌趣科技	天马时空	2015/5/31	-	-
	上游信息		-	-
金利科技	MMOGA	2015/4/30	15.76%	6.50%
凯撒文化	天上友嘉	2015/4/30	13.99%	5.00%
泰亚股份	恺英网络	2015/2/28	13.43%	3.00%
三五互联	道熙科技	2014/10/31	14.39%	5.00%
科冕木业	雷尚科技	2014/10/31	13.50%	4.00%
富春通信	骏梦网络	2014/7/31	14.40%	5.00%
巨龙管业	艾格拉斯	2014/6/30	14.50%	5.50%
骅威股份	第一波	2014/5/31	14.51%	4.20%
拓维信息	火溶信息	2014/4/30	13.63%	4.00%
凯撒文化	酷牛互动	2014/3/31	14.11%	5.00%
中文传媒	智明星通	2014/3/31	14.00%	4.49%
平均值			13.95%	4.08%
中位数			14.00%	4.10%
赛为智能	开心人信息	2016/09/30	14.02%	3.50%

注：掌趣科技收购天马时空 80%及上游信息 30%的交易案例中使用了资产基础法及市场法对标的资产进行权益价值评估，未使用收益法作为评估方法。

由上表可见，根据上市公司收购网络游戏行业标的公司相关案例的评估情况，本次评估的折现率取值略高于市场案例的折现率取值的平均值及中位数，取值合理；本次评估的个性风险取值介于案例取值的上、下限之间，略低于市场案例取值的平均值及中位数，测算过程遵循行业准则，具有合理性。

4、收益法的评估值及评估结论

收益期内各年预测自由现金流量折现考虑，从而得出企业的营业性资产价值。计算结果详见下表：

单位：万元

项目	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年至永续
净现金流量	1,857.98	9,119.16	11,373.16	13,416.74	14,474.97	15,355.42	15,554.72
折现率年限	0.13	0.75	1.75	2.75	3.75	4.75	
折现率	14.02%	14.02%	14.02%	14.02%	14.02%	14.02%	14.02%
折现系数	0.9837	0.9063	0.7948	0.6971	0.6114	0.5362	3.8247
各年净现金流量折现值	1,827.76	8,264.55	9,039.91	9,352.96	8,849.91	8,233.83	59,491.41

预测期经营价值

105,060.32

（1）溢余资产的评估

溢余资产是指评估基准日超过开心人信息生产经营所需，评估基准日后开心人信息自由现金流量预测不涉及的资产。经测算，开心人信息溢余资产为3,581.44万元。

（2）非经营性资产和负债的评估

非经营性资产、负债是指与被评估单位生产经营无关的，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债（合并抵消后的数据）。本次评估非经营性资产为其他应收款，非经营性负债为其他应付款等，本次采用成本法评估，非经营性资产合计 45.60 万元。

（3）收益法评估结果

①企业整体价值的计算

$$\begin{aligned} \text{企业整体价值} &= \text{经营性资产价值} + \text{溢余资产} + \text{非经营性资产价值} \\ &= 105,060.32 + 3,581.44 + 45.60 \\ &= 108,687.36 \text{ 万元} \end{aligned}$$

②有息债务价值的确定

截至评估基准日，开心人信息无有息债务。

③股东全部权益价值的计算

$$\begin{aligned} \text{股东全部权益价值} &= \text{企业整体价值} - \text{有息债务价值} \\ &= 108,687.36 - 0.00 \\ &= 108,687.36 \text{ 万元} \end{aligned}$$

④评估结论

根据上述计算，开心人信息的股东全部权益评估值为 108,687.36 万元。

（六）市场法评估

1、市场法具体方法和模型的选择

（1）市场法的定义和原理

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。市场法常用的两种具体方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

上市公司比较法是指通过对资本市场上与被评估企业处于同一或类似行业的上市公司的经营和财务数据进行分析，计算适当的价值比率或经济指标，在与被评估企业比较分析的基础上，得出评估对象价值的方法。

交易案例比较法是指通过分析与被评估企业处于同一或类似行业的公司的买卖、收购及合并案例，获取并分析这些交易案例的数据资料，计算适当的价值比率或经济指标，在与被评估企业比较分析的基础上，得出评估对象价值的方法

（2）市场法的应用前提和选择

上市公司比较法和交易案例比较法，两种方法的共同特点是均需要使用相应的价值比率（乘数）进行对比，并最终以此为基础评估出被评估单位的价值。其适用前提如下：

- ①必须有一个充分发展、活跃的资本市场；
- ②存在相同或类似的参照物；
- ③参照物与评估对象的价值影响因素明确，可以量化，相关资料可以搜集。

（3）市场法的方法选择及模型

评估企业主营业务为移动网络游戏的研究、发行和运营以及社交平台的运营，与上市公司在业务结构、经营模式、资产规模上差异较大，故未选择上市公司比较法。

移动网络游戏业近两年并购市场较为活跃，2014年初到2016年9月游戏收购案例有二十余家，其价值体现的基础主要由已有主要游戏确定，且与并购案例相关联的、影响交易价格的某些特定的条件以及相关数据可以通过上市公司公告获知，可以对其对价做出分析，适合采用交易案例比较法评估。

结合本次资产评估的对象、评估目的和所收集的资料，评估机构采用交易案例比较法对开心人信息的股东全部权益价值进行评估。计算公式为：

被评估单位股东全部权益价值=（被评估单位相应价值比率×被评估单位相应参数）+溢余资产价值+非经营性资产价值

其中：被评估单位相应价值比率=可比公司价值比率×修正系数

本次评估选用的价值比率为动态市盈率（P/E）这一盈利价值比率。计算公式为：

动态市盈率（P/E）=经营性股东权益价值/净利润

由于可比案例的评估结果中包含部分非经常性损益的价值，故需将股东全部权益价值调整为经营性股东权益价值。根据可比公司交易时的公开市场报告，净利润采用首年预测净利润。

本次市场法评估，采用合并口径对开心人信息股东全部权益进行评估，即本次预测数据包括了开心人信息及其下属子公司的数据。

（4）市场法评估思路与步骤

①明确被评估企业的基本情况，包括评估对象及其相关权益状况，如企业性质、资本规模、业务范围、营业规模、成长潜力等；

②选择资本市场。在明确被评估企业的基本情况后，选择 A 股并购交易市场作为选择可比交易案例的资本市场；

③选择与被评估企业进行比较分析的可比公司。在明确资本市场后，选择与被评估单位属于同一行业、从事相同或相似的业务、交易类型一致、时间跨度接近、受相同经济因素影响的交易实例作为可比公司；

④对所选择的参考交易案例的业务和财务情况进行分析，与被评估企业的情况进行比较、分析，并做必要的调整。首先收集参考交易案例的各项信息，如与交易相关的交易报告书、审计报告、评估报告、行业统计数据、上市公司公告、研究机构的研究报告等。对上述从公开渠道获得的业务、财务信息进行分析调整，尽可能准确及客观，使其与被评估企业的财务信息具有可比性；

⑤价值比例的选择

采用交易案例比较法，一般是根据估值对象所处市场的情况，选取某些公共指标如价值 EBITDA 比率（EV/EBITDA）、EBIT 比率（EV/EBIT）、NOIAT 比率（EV/NOIAT）、市盈率（P/E）、收入乘数（P/S）等与可比公司进行比较，通过对评估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，来得到评估对象的价值 EBITDA 比率（EV/EBITDA）、EBIT 比率（EV/EBIT）、NOIAT 比率（EV/NOIAT）、市盈率（P/E）、收入乘数（P/S），据此计算标的公司股权价值。

根据评估对象所处行业特点，考虑到此次评估的目的为股权收购，且移动网络游戏公司属于轻资产企业，由于企业固定资产较少，其价值体现在未来收益，因此基于账面价值的资产价值比率的参考意义不大，故不选用资产价值比率进行测算。收入基础价值比率主要反映企业经营规模与市场价值之间的关系，收入价值比率虽然可以通过企业的营收规模体现游戏的好坏，但企业经营规模及经营模式的差异往往会导致经营盈利不完全一致，主要是企业的经营毛利水平不一致，经营毛利的好坏也是影响企业价值的重要因素。故也不选用收入价值比率进行测算。本次评估选择与企业收益相关的盈利价值比率作为本次市场法评估的价值比率。

盈利价值比率一般根据估值对象所处市场的情况，选取 EV/EBITDA 比率、EV/EBIT 比率、EV/NOIAT 比率、静态市盈率、动态市盈率等与可比公司进行比较，通过对评估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，来得到评估对象的价值比率并据此计算标的公司股权价值。EV/EBITDA 比率虽然可以消除资本密集度和折旧方法不同对价值倍数的影响，但由于游戏公司属轻资产企业，固定资产折旧摊销值对企业价值影响较小，而且该比率和 EV/EBIT 比率、EV/NOIAT 比率一样均没有考虑税收因素的影响，而游戏公司的税收政策差异较大，故税收政策的不同对估值结果也有影响较大。静态市盈率只能说明企业过去的盈利能力，不适用增长型的企业，而动态市盈率模型把价格和收益联系起来，并考虑到了企业的增长性，能较合理的反映股东权益价值，因此本次评估采用选择动态市盈率（P/E）这一盈利价值比率对开心人信息的股东权

益价值进行评估。计算公式为：

$$\text{动态市盈率 (P/E)} = \text{经营性股东权益价值} / \text{净利润}$$

由于可比公司的评估结果中包含部分非经常性损益的价值，故需将股东全部权益价值调整为经营性股东权益价值。根据可比公司交易时的公开市场报告，净利润采用首年预测净利润；

⑥价值比率的修正和调整

由于被评估单位与可比公司之间存在差异，包括交易日期、企业风险控制、经营能力、盈利能力和成长潜力等等，因此需要进行必要的修正和调整。修正系数如下：

$$\text{修正系数} = \text{交易日期修正系数} \times \text{交易情况修正系数} \times \text{预测期收益复合增长率修正系数} \times \text{运营状况修正系数} \times \text{财务状况修正系数}$$

⑦运用修正后价值比率得出经营性股东权益价值。在计算并调整参考企业的价值比率后，与评估对象相应的财务数据或指标相乘，计算得到被评估单位的经营性股东权益价值；

⑧溢余资产价值的确定同收益法；

⑨非经营性资产价值的确定同收益法。

2、市场法的评估过程

(1) 可比交易案例的选择

①选择原则

根据《资产评估准则——企业价值》的要求，市场法评估应当选择与被评估企业有可比性的公司或者案例。本次评估确定的可比公司选择原则如下：

- A、同处一个行业，受相同经济因素影响；
- B、企业业务结构和经营模式类似；
- C、企业规模和成长性可比，盈利能力相当；

D、交易行为性质类似。

②可比交易案例的筛选、认定思路

2014 年至今，游戏行业巨大的市场规模和快速增长，吸引了众多 A 股上市公司的进入，市场上游戏行业的交易较为活跃。涉及境内上市公司收购游戏企业的具体情况如下：

序号	收购方	被收购企业	交易基准日	主营业务
1	天神娱乐	幻想悦游	2015/12/31	移动游戏和网页游戏的运营
2	天舟文化	游爱网络	2015/12/31	移动网络游戏的研发以及发行运营
3	金科娱乐	杭州哲信	2015/11/30	自主开发的开放型“移动游戏综合运营平台”
4	完美环球	完美世界	2015/9/30	移动游戏、网络游戏和网页游戏的研发、运营
5	帝龙文化	苏州美生元	2015/9/30	移动游戏的研发、运营
6	世纪游轮	巨人网络	2015/9/30	以网络游戏为主的互联网产品开发和运营
7	宝通科技	易幻网络	2015/7/31	中国移动网络游戏的海外发行和运营商
8	中南重工	值尚互动	2015/7/31	移动游戏的运营
9	升华拜克	炎龙科技	2015/6/30	网络游戏和网页游戏的研发、运营
10	掌趣科技	天马时空	2015/5/31	移动游戏的研发
		上游信息	2015/5/31	移动游戏和网页游戏的研发、运营
11	金利科技	MMOGA	2015/4/30	提供游戏交易服务的互联网 B2C 电子商务中介平台
12	凯撒文化	天上友嘉	2015/4/30	移动游戏和网页游戏的研发、运营
13	泰亚股份	恺英网络	2015/2/28	闭环互联网生态系统
14	三五互联	道熙科技	2014/10/31	移动游戏和网页游戏的研发、运营
15	科冕木业	雷尚科技	2014/10/31	移动网游和网页网游的研发、运营
16	富春通信	上海骏梦	2014/7/31	移动游戏和网页游戏的研发、运营
17	巨龙管业	艾格拉斯	2014/6/30	移动游戏的研发、运营
18	骅威股份	第一波	2014/5/31	移动游戏的研发、运营
19	拓维信息	火溶信息	2014/4/30	移动游戏的研发
20	凯撒文化	酷牛互动	2014/3/31	移动游戏的研发、运营
21	中文传媒	智明星通	2014/3/31	闭环互联网产品生态系统

开心人信息主要从事移动游戏的研发和运营，评估人员对上述可比交易案例进行分析及比对，将 7 家企业作为准可比公司，具体为：游爱网络、值尚互动、天马时空、上海骏梦、艾格拉斯、第一波和酷牛互动。

评估人员对上述 7 家可比公司的主营业务、成长能力状况等因素进行适当筛选，通过从产品类型、市场与渠道等因素分析，剔除了 2 家可比性相对较差的公司，确定 5 家企业具有可比性、行业相关程度也较为接近，因此最终选择游爱网络、值尚互动、天马时空、第一波和酷牛互动为可比公司，可比性分析统计的具

体情况如下：

序号	公司名称	运营模式	所属细分行业	主要产品类型	预测三年净利润复合增值率	可比性分析
1	游爱网络	研发和运营	手游	策略类、卡牌类	31.11%	所属细分行业相同，产品类型相似，可比性较好
2	值尚互动	运营	手游	RPG 角色扮演	39.70%	所属细分行业相同，可比性较好
3	天马时空	研发	手游	RPG 角色扮演	24.88%	所属细分行业相同，可比性较好
4	上海骏梦	研发和运营	页游 手游	回合制 RPG	37.59%	所属细分行业差异较大，产品类型差异一般，可比性较差
5	艾格拉斯	研发和运营	手游	MMORPG	95.89%	产品类型差异较大，成长能力远高于行业平均水平，可比性较差
6	第一波	研发和运营	手游	ARPG、卡牌策略类	27.47%	所属细分行业相同，产品类型相似，可比性较好
7	酷牛互动	研发和运营	手游	角色扮演、卡牌策略类	25.30%	所属细分行业相同，产品类型相似，可比性较好

（2）可比交易案例基本情况

评估人员对最终选择的 5 个可比公司的交易情况、主营业务情况、资产及财务状况进行了对比和分析，具体情况如下：

①交易情况

交易买方	标的公司	并购方式	支付方式	交易股权比例	交易总价值
天舟文化 SZ.300148	游爱网络	发行股份及支付 现金购买资产	股权+现金	100%	162,000.00
掌趣科技 SZ.300315	天马时空	发行股份及支付 现金购买资产	股权+现金	80%	267,760.00
中南重工 SZ.002445	值尚互动	发行股份及支付 现金购买资产	股权+现金	100%	87,000.00
骅威股份 SZ.002502	第一波	发行股份及支付 现金购买资产	股权+现金	80%	80,640.00
凯撒文化 SZ.002425	酷牛互动	发行股份及支付 现金购买资产	股权+现金	100%	75,580.00

②主营业务情况

序号	标的公司	主营业务情况
1	游爱网络	游爱网络主营业务包括移动网络游戏的研发以及发行运营。游爱网络经过多年来的发展，坚持走产品类型多样化、精品开发及稳健发行路线，拥有经验丰富并稳定的研发团队，研发业务体系日趋完善，产品线更加丰富，旗下产

		品涉及科幻战争、奇幻修仙、上古神话、厚重历史等多种题材，覆盖策略类、卡牌类、APRG、动作类、休闲类等各种移动网络游戏类型。2012年末至今游爱网络研发的移动网络游戏产品主要包括策略类游戏《风云天下 OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》以及其他类型游戏产品，其中《风云天下 OL》最高月充值流水超过 3,000 万元，《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》的最高月充值流水超过 1,000 万元。
2	天马时空	天马时空的主营业务为移动网络游戏的开发。天马时空成立于 2012 年 3 月，在设立之初主要从事网页游戏的研发。2012 年至 2013 年，天马时空成功开发了网页游戏《怒斩》。2013 年，天马时空结合其网页游戏研发经验，将公司研发重点调整为移动网络游戏领域，于 2013 年 7 月立项并开始研发移动网络游戏《全民奇迹》，并于 2014 年 12 月正式登录安卓平台和 AppStore。《全民奇迹》正式于苹果 AppStore 上线 5 天内即登录苹果 AppStore 畅销榜榜首，在 AppStore 单日最高充值 300 万。自《全民奇迹》2014 年 8 月正式收费测试至 2015 年 5 月 31 日，《全民奇迹》累计注册玩家数量超过 2,486 万，累计充值金额达到 15.67 亿元。
3	值尚互动	深圳值尚互动科技有限公司成立于 2013 年 6 月，主要从事移动游戏代理发行及运营业务、信息推广服务，旨在为游戏研发商和第三方平台渠道搭建一个快捷、精细、互利的桥梁。作为移动发行运营商，值尚互动主要职责分为三部分：1、为游戏研发商提供精细化运营方案；2、为第三方平台渠道提供互惠互利的合作推广方案；3、为玩家提供良好的售后服务。形成了从发行到运营的“一站式”服务体系，包括从游戏的引入、端口接入、本地化、市场营销、发行、支付支持及完善的客户服务等。
4	第一波	第一波的主营业务为移动网络游戏的制作开发与运营推广。顺应移动网络游戏的发展趋势，第一波成立至今坚持走“网络文学+游戏”的精品化移动游戏路线，专注于研发与推行围绕网络文学 IP 改编的游戏类型，先后打造出《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》等多个成功产品，探索出独有的网络文学和游戏相结合的娱乐发展模式。第一波的《莽荒纪》上线以来月流水最高接近 1,700 万元，曾在 IOS 下载排行榜上名列第十；《唐门世界》和《绝世天府》上线至 2014 年 5 月底累计流水分别超过 7,300 万元和 3,700 万元。
5	酷牛互动	酷牛互动成立于 2011 年，主要从事移动游戏的研发及运营。在游戏研发方面，酷牛互动先后研发并上线运营《大话水浒 WAP》、《兄弟萌》、《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》等多款精品手机游戏。《兄弟萌》、《唐门世界》、《绝世天府》上线运营以来月均活跃用户付费率分别为：3.57%、8.74%、9.07%，高于行业平均水平。《唐门世界》上线八个月累计充值金额超过 6,500 万元，《绝世天府》上线四个月累计充值金额将近 3,000 万元。在发行运营方面，酷牛互动以自身网站为平台自主运营游戏产品，同时通过对外部资源的有效运用，先后与腾讯、360、苹果、联想、第一波、值尚互动、云顶等多家知名企业成为合作伙伴共同联合运营游戏产品。

③资产及财务状况

标的企业	评估基准日账面情况（万元）		两年一期净利润（万元）			评估基准日
	总资产	净资产	当期	前一年	前两年	
游爱网络	13,719.83	10,330.30	4,030.78	2,202.29	-	2015 年 12 月 31 日

天马时空	14,147.04	9,975.27	9,943.89	-601.46	-14.00	2015年5月31日
值尚互动	6,955.87	3,608.58	1,208.15	2,208.07	796.26	2015年7月31日
第一波	7,876.40	5,438.31	3,511.08	2,085.00	46.30	2014年5月31日
酷牛互动	3,101.49	2,692.34	1,205.00	748.16	-5.71	2014年3月31日

（3）价值比率的计算

根据本次评估确定的盈利价值比率，选择动态市盈率作为具体的价值比率。

动态市盈率（P/E）=经营性股东权益价值/净利润

由于可比公司的评估结果中包含部分非经常性损益的价值，故需将股东全部权益价值调整为经营性股东权益价值。根据可比公司交易时的公开市场报告，净利润采用首年预测净利润。

①交易案例股东权益价值的计算

根据对交易案例成交价格和评估结果的分析，成交价格基本与评估结果相近，考虑到交易方式和交易条款有较大主观判断的影响，选择交易案例的评估结果作为本次评估交易案例股东全部权益价值的取值依据较为合理。

标的公司	交易基准日	估值（万元）	交易价格（万元）	差异
游爱网络	2015/12/31	162,245.51	162,000.00	-0.15%
天马时空	2015/5/31	335,043.71	334,700.00	-0.10%
值尚互动	2015/7/31	87,112.04	87,000.00	-0.13%
第一波	2014/5/31	100,821.80	100,800.00	-0.02%
酷牛互动	2014/3/31	75,100.03	75,000.00	-0.13%

②可比公司非经常性损益调整

评估人员根据可比公司的公开财务信息，对各个可比公司进行了非经常性损益及非经营性资产和负债的分析，并对各个可比公司的估值进行了调整，调整后得到的经营性股东权益价值见下表：

标的公司	评估基准日	经营性股东权益价值（万元）	估值（万元）	溢余性非经营性资产价值（万元）
游爱网络	2015/12/31	158,400.00	162,245.51	3,845.51
天马时空	2015/5/31	330,269.71	335,043.71	4,774.00
值尚互动	2015/7/31	87,165.22	87,112.04	-53.18
第一波	2014/5/31	97,848.53	100,821.80	2,973.27
酷牛互动	2014/3/31	73,959.01	75,100.03	1,141.02

③可比公司净利润的确定及价值比率的计算

根据可比公司交易时的公开市场报告，确定可比公司的首年承诺净利润。根据市盈率（P/E）=经营性股东权益价值/净利润计算的 PE（调整前）结果见下表：

标的公司	经营性股东权益价值（万元）	首年预测净利润（万元）	PE（调整前）
游爱网络	158,400.00	10,826.03	14.63
天马时空	330,269.71	21,090.72	15.66
值尚互动	87,165.22	5,972.42	14.59
第一波	97,848.53	7,996.97	12.24
酷牛互动	73,959.01	5,968.56	12.39
平均值			13.90

（4）价值比率的修正和调整

由于被评估单位与可比公司之间存在差异，包括交易日期、交易情况、收益增长率、经营能力、盈利能力等等，因此需要对价值比率进行必要的修正和调整。修正系数如下：

修正系数=交易日期修正系数×交易情况修正系数×预测期净利润复合增长率修正系数×运营状况修正系数×财务状况修正系数

①交易日期修正

2014 年游戏行业交易情况较少，移动网络游戏市场处于快速发展阶段，至 2015 年期间，游戏行业交易情况逐渐活跃，手游市场移动网络游戏市场规模扩大，交易价格变化较大。2016 年游戏行业交易情况趋于稳定，交易价格变化不大。故交易日期修正指标系数结果见下表：

影响因素	开心人信息	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动
交易日期	100	100	100	100	97	97

②交易情况修正

开心人信息和五家可比公司均为正常交易，除第一波外均为非关联方关系。第一波案例交易中，上市公司控股股东和实际控制人不发生变更，不构成借壳上市。故交易情况修正指标系数结果见下表：

影响因素	开心人信息	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动
交易情况	100	100	100	100	100	100

③预测三年净利润复合增长率修正

由于开心人信息与可比公司在未来的增长预期、主营产品的运营情况、团队的研发能力等方面差异较大，故需对其进行调整。

对于处于创业初期的行业，其近期的盈利增长可能较低，甚至为负，无法真实体现公司的价值，因此可以采用增长性参数调整，弥补价值比率对企业动态成长性估计的不足。

本次评估根据各个公司披露的股权收购方案中的数据，采用各个公司的实际财务数据及对比公司的预测期净利润数，测算净利润复合增长速度如下：

项目	公司名称	预测第1年净利润（万元）	预测第2年净利润（万元）	预测第3年净利润（万元）	复合增长率
预测三年净利润复合增长率	开心人信息	7,294.14	9,235.39	11,535.26	25.77%
	游爱网络	10,826.03	14,877.76	18,609.88	31.11%
	天马时空	21,090.72	25,897.11	32,892.74	24.88%
	值尚互动	5,972.42	9,015.81	11,655.98	39.70%
	第一波	7,996.97	10,399.19	12,994.28	27.47%
	酷牛互动	5,968.56	7,466.26	9,371.43	25.30%

根据以上数据，按照可比公司增长率与开心人信息增长率的差异程度，净利润复合增长率修正指标系数结果见下表：

影响因素	开心人信息	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动
预测三年净利润复合增长率	100	105	99	108	102	99

④运营状况修正

A、运营状况修正系数选择依据

近日，国内权威调研机构 iiMedia Research（艾媒咨询）发布数据显示，2016年 Q2，第三方手机应用商店的行业局势保持稳定，第三方手机用户活跃度分布上，360 手机助手以 42.2% 的活跃用户数占比稳居第一。此外，报告还显示，在用户好感度、活跃用户度两个方面的综合表现，360 手机助手都居于领先地位。根据 360 手机助手公布的 A 级手游评级标准确定可比公司和开心人信息的手游等级。在 2015 年手游渠道市场的头部位置依旧由腾讯、百度、360 把控，因此

本次评估参考手游渠道商“360手机助手”制定的评价标准，根据各个公司披露的股权收购方案中的可获取数据，对可比公司的运营状况进行了修正。

B、开心人信息与可比公司运营状况分析

	可比因素	开心人信息	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动
运营状况修正	公司品牌	较好	较好	较好	较好	较好	较好
	主要游戏	《一统天下》、《三国群英传》	《风云天下OL》、《蜂鸟五虎将》、《屠龙之刃》、《武林萌主（比武招亲）》	《全民奇迹》	《龙印OL》、《马上三国》、《兄弟萌》、《街头激战》	《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》	《唐门世界》、《绝世天府》、《兄弟萌》、《大话水浒WAP》
	运营模式	自主、联合、代理、授权	自主、联合、代理、授权	代理	自主、联合	自主、联合	自主、联合
	发行市场	国内、国外	国内、国外	国内、韩国	国内	国内	国内
	产品题材独特性	历史题材	历史题材	魔幻题材	历史题材	文学题材	文学题材
	游戏玩法创新性	策略类，较好	策略类、卡牌类、ARPG，较好	3D动作类RPG，好	RPG角色扮演手游、策略类，较好	ARPG、卡牌策略类，较好	RPG角色扮演、卡牌策略类，较好
	主要游戏生命周期	相对较长	相对较长	相对较短	一般	相对较短	相对较短
	主要游戏付费率	5.24%	5.24%	7.94%	4.83%	10.13%	8.74%

注：付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率，付费率=付费用户/活跃用户，本次评估计算付费率时活跃用户数特指每月登录一次以上的游戏用户数。

C、运营情况修正指标系数

根据以上可比因素，评估人员根据评价标准，对可比公司的运营状况进行了修正，修正系数详见下表：

	影响因素	开心人信息	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动
运营状况	公司品牌	100	100	100	100	100	100
	产品数量	100	104	98	104	102	104
	运营模式	100	100	97	98	98	98
	发行市场	100	100	98	95	95	95

修正	产品题材独特性	100	100	102	100	100	100
	游戏玩法创新性	100	100	102	100	100	100
	主要游戏的生命周期	100	102	95	98	95	95
	主要游戏付费率	100	100	102	99	104	103

⑤财务状况修正

财务状况主要从开心人信息与可比公司的盈利能力和偿债能力角度修正。

A、盈利能力

衡量游戏企业盈利能力的主要指标有净资产收益率、总资产报酬率、成本费用利润率、销售净利率和营收规模等。由于本次评估为游戏公司，属于轻资产行业，净资产收益率、总资产报酬率和成本费用利润率无法合理体现开心人信息和可比公司之间盈利能力的差异。故本次评估游戏企业盈利能力的主要指标取销售净利率和营收规模。

盈利能力指标	开心人信息	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动
销售净利率	53.73%	25.60%	71.77%	33.43%	37.21%	42.29%
主营业务收入 (万元)	17,882.70	15,746.40	33,251.89	6,195.48	22,645.26	11,397.28

注1：鉴于各个可比案例评估基准日不一致，截至评估基准日最近一期的主营业务收入数据不具有可比性。为了实现财务数据的可比性，上表中所列示的主营业务收入金额均系截至评估基准日最近一期的主营业务收入进行年化处理后而得；

注2：销售净利率均系根据开心人信息及各可比公司审计评估基准日的损益表数据计算而得。

B、偿债能力

衡量企业偿债能力的主要指标为资产负债率、流动比率和速动比率。由于本次评估中开心人信息和可比公司均无存货，故不考虑速动比率因素的调整。

偿债能力指标	开心人信息	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动
资产负债率	38.94%	24.71%	29.49%	48.12%	30.95%	13.19%
流动比率	267.16%	423.17%	412.87%	203.18%	312.62%	753.61%

注：资产负债率及流动比率均系根据开心人信息及各可比公司评估基准日的资产负债表数据计算而得。

C、财务状况修正指标系数

影响因素	开心人信息	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动
财务 销售净利率	100	95	103	97	97	98

状况	营收规模	100	100	104	97	101	99
修正	资产负债率	100	97	98	102	98	95
	流动比率	100	102	102	99	101	105

⑥开心人信息与可比公司修正系数的确定

根据上述分析，标的公司与可比公司的修正指标汇总如下：

影响因素	标的公司	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动	
交易日期	2016年9月30日	2015年12月31日	2015年5月31日	2015年7月31日	2014年5月31日	2014年3月31日	
交易情况	正常，非关联方	正常，非关联方	正常，非关联方	正常，非关联方	正常，关联方	正常，非关联方	
预测三年净利润复合增长率	25.77%	31.11%	24.88%	39.70%	27.47%	25.30%	
运营状况修正	公司品牌	较好	较好	较好	较好	较好	较好
	产品数量	《一统天下》、《三国群英传》	《风云天下OL》、《蜂鸟五虎将》、《屠龙之刃》、《武林萌主（比武招亲）》	《全民奇迹》	《龙印OL》、《马上三国》、《兄弟萌》、《街头激战》	《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》	《唐门世界》、《绝世天府》、《兄弟萌》、《大话水浒WAP》
	运营模式	自主、联合、代理、授权	自主、联合、代理、授权	代理	自主、联合	自主、联合	自主、联合
	发行市场	国内、国外	国内、国外	国内、韩国	国内	国内	国内
	产品题材独特性	历史题材	历史题材	魔幻题材	历史题材	文学题材	文学题材
	游戏玩法创新性	策略类，较好	策略类、卡牌类、ARPG，较好	3D动作类RPG，好	RPG角色扮演手游、策略类，较好	ARPG、卡牌策略类，较好	RPG角色扮演、卡牌策略类，较好
	主要游戏的生命周期	相对较长	相对较长	相对较短	一般	相对较短	相对较短
	主要游戏付费率	5.24%	5.24%	7.94%	4.83%	10.13%	8.74%
财务状况修正	销售净利率	53.73%	25.60%	71.77%	33.43%	37.21%	42.29%
	营收规模(万元)	17,882.70	15,746.40	33,251.89	6,195.48	22,645.26	11,397.28
	资产负债率	38.94%	24.71%	29.49%	48.12%	30.95%	13.19%
	流动比率	267.16%	423.17%	412.87%	203.18%	312.62%	753.61%

注：标的公司销售净利率、资产负债率、流动比率的财务指标均为交易基准日的财务指标，营收规模为截至评估基准日最近一期（即2016年1-9月）的销售收入年化后计算而得。

开心人信息作为比较基准和调整目标，将开心人信息各指标系数均设为100，可比公司各指标系数与开心人信息比较后确定，低于开心人信息指标系数的则指

标系数小于 100，高于开心人信息指标系数的则指标系数大于 100。

经计算可得各影响因素调整系数，详见下表：

影响因素	标的公司	游爱网络	天马时空	值尚互动	第一波	酷牛互动
交易日期	100/(100)	1.0000	1.0000	1.0000	1.0309	1.0309
交易情况	100/(100)	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000
预测三年净利润复合增长率	100/(100)	0.9524	1.0101	0.9259	0.9804	1.0101
运营状况修正	公司品牌	100/(100)	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000
	产品数量	100/(100)	0.9615	0.9615	0.9804	0.9615
	运营模式	100/(100)	1.0000	1.0204	1.0204	1.0204
	发行市场	100/(100)	1.0000	1.0526	1.0526	1.0526
	产品题材独特性	100/(100)	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000
	游戏玩法创新性	100/(100)	1.0000	1.0000	1.0000	1.0000
	主要游戏的生命周期	100/(100)	1.0000	1.0204	1.0526	1.0526
主要游戏付费率	100/(100)	1.0000	1.0101	0.9615	0.9709	0.9709
运营状况修正系数	100/(100)	0.9615	1.0647	1.0644	1.0657	1.0554
财务状况修正	销售净利率	100/(100)	1.0526	1.0309	1.0309	1.0204
	营收规模（万元）	100/(100)	1.0000	1.0309	0.9901	1.0101
	资产负债率	100/(100)	1.0309	0.9804	1.0204	1.0526
	流动比率	100/(100)	0.9804	1.0101	0.9901	0.9524
财务状况修正系数	100/(100)	1.0639	0.9339	1.0524	1.0312	1.0333
综合调整系数	1.0000	0.9742	1.0044	1.0372	1.1107	1.1356

（5）动态市盈率（P/E）的确定

根据可比公司交易时的公开市场报告，确定可比公司的首年预测净利润。根据动态市盈率（P/E）=经营性股权价值/首年预测净利润计算的 P/E，结果见下表：

标的公司	经营性股权价值（万元）	首年预测净利润（万元）	P/E（调整前）	调整系数	P/E（调整后）
游爱网络	158,400.00	10,826.03	14.63	0.9742	14.25
天马时空	330,269.71	21,090.72	15.66	1.0044	15.73
值尚互动	87,165.22	5,972.42	14.59	1.0372	15.13
第一波	97,848.53	7,996.97	12.24	1.1107	13.59
酷牛互动	73,959.01	5,968.56	12.39	1.1356	14.07
平均值				-	14.55

根据上表的计算结果，开心人信息的动态市盈率（P/E）为 14.55。

3、市场法的评估结果

根据经审计的开心人信息的 2016 年 1-9 月财务数据以及收益法评估预测的开心人信息 2016 年 10-12 月的财务数据，预测首年净利润为 7,292.14 万元，则：

$$\begin{aligned} & \text{被评估单位股东全部权益价值} = (\text{被评估单位相应价值比率} \times \text{被评估单位相应参数}) + \text{溢余资产价值} + \text{非经营性资产价值} \\ & = 14.55 \times 7,292.14 + 3,581.44 - 45.60 \\ & = 109,727.63 \text{（万元）} \end{aligned}$$

根据以上测算，按照市场法评估的方式对开心人信息股权全部权益价值进行评估后的评估结果为 109,727.63 万元。

（七）评估结论

中企华接受赛为智能的委托，根据有关法律、法规和资产评估准则，遵循独立、客观、公正的原则，采用收益法、市场法，按照必要的评估程序，对赛为智能拟收购股权涉及的开心人信息股东全部权益在评估基准日的市场价值进行了评估。根据以上评估工作，得出如下评估结论：

1、收益法评估结果

截至评估基准日 2016 年 9 月 30 日，开心人信息总资产账面价值为 18,498.81 万元，总负债账面价值为 11,955.28 万元，开心人信息归属于母公司股东的全部权益账面价值为 6,543.53 万元（账面值业经正中珠江审计），评估后企业股东全部权益价值为 108,687.36 万元，增值 102,143.83 万元，增值率 1560.99%。

2、市场法评估结果

市场法评估后的股东全部权益价值为 109,727.63 万元，增值 103,184.10 万元，增值率 1576.89%。

3、评估结论

收益法评估后的股东全部权益价值为 108,687.36 万元，市场法评估后的股东全部权益价值为 109,727.63 万元，两者相差 1,040.27 万元，差异率为 0.95%。

本次评估目的为赛为智能收购股权涉及的开心人信息股东全部权益价值，收

益法是在对企业未来收益预测的基础上计算评估价值的方法，不仅考虑了各分项资产是否在企业中得到合理和充分利用、组合在一起时是否发挥了其应有的贡献等因素对企业股东全部权益价值的影响，也考虑了企业所享受的各项优惠政策、运营资质、行业竞争力、公司的管理水平、人力资源、要素协同作用等因素对股东全部权益价值的影响。由于市场法评估过程中，受交易实例限制，且影响股权交易的隐形因素较多，鉴于本次评估的目的，交易双方更看重的是被评估企业未来的经营状况和获利能力，且收益法使用数据的质量和数量优于市场法，因此收益法更适用于本次评估目的，选用收益法评估结果更为合理。

根据上述分析，本次评估的评估结论采用收益法评估结果，即：开心人信息的股东全部权益价值评估结果为 108,687.36 万元。

二、董事会对本次交易的评估合理性及定价公允性分析

（一）董事会对评估机构的独立性、假设前提的合理性、评估方法与目的的相关性等的意见

董事会在认真审阅了本次评估的相关资料后，就本次重大资产重组评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性以及评估定价的公允性发表如下意见：

1、评估机构的独立性

中企华为本次交易提供专业服务的评估机构，其具有证券、期货相关业务资格，评估机构及经办评估师与公司、交易对方、开心人信息均不存在影响其为公司提供服务的现实及预期的利益关系或冲突。董事会认为评估机构具有独立性。

2、评估假设前提的合理性

本次交易相关评估报告的评估假设前提均按照相关法律法规进行、并遵循市场通用的惯例或准则、符合评估对象的实际情况。董事会认为评估假设前提具有合理性。

3、评估方法与评估目的的相关性

本次评估的目的是确定标的资产于评估基准日的市场价值，为本次重大资产

重组提供价值参考依据。针对开心人信息全部 100% 股权，评估机构采用了收益法和市场法进行评估，根据两种方法的适用性及评估对象的具体情况，评估机构最终确定了收益法的评估值作为本次评估结果。董事会认为本次评估所选的评估方法恰当，评估结果客观、公正地反映了评估基准日评估对象的实际情况，评估方法与评估目的具有相关性。

4、评估定价的公允性

评估机构在评估过程中实施了相应的评估程序，遵循了独立性、客观性、科学性、公正性等原则，运用了合规并且符合标的资产实际情况的评估方法，选用的参照数据、资料可靠，评估定价公允。本次交易以评估值作为定价的基础，交易价格公平、合理，不会损害公司及广大中小股东的利益。

综上所述，公司本次交易所选聘的评估机构具有独立性，评估假设前提合理，评估方法与评估目的具有相关性，出具的资产评估报告的评估结论合理，评估定价公允。

（二）本次交易的评估依据及合理性分析

1、本次交易的评估依据

本次交易的标的资产的交易价格以具有证券期货业务资格的评估机构中企华出具的资产评估结果为基础，并经各方协商一致后最终予以确定，本次交易定价与评估结果不存在较大差异。

本次交易拟购买资产开心人信息 100% 股权的交易价格为 108,500 万元。中企华分别采取了收益法和市场法对开心人信息 100% 股权进行评估，并最终选用收益法评估结果作为最终评估结果。根据中企华出具的中企华评报字（2016）第 4171 号《评估报告》，开心人信息在评估基准日的股东全部权益评估值为 108,687.36 万元，评估增值率为 1560.99%。上述评估的具体情况详见本节“一、评估及定价情况”。

2、评估依据的合理性分析

（1）财务预测的合理性

本次收益法评估对开心人信息 2016 年至 2021 年期间的营业收入等数据进行了预测。

开心人信息的历史合并财务数据如下表所示：

单位：万元

项目	历史数据		
	2016 年 1-9 月	2015 年度	2014 年度
营业收入	13,412.02	18,060.34	17,373.79
营业成本	3,748.73	6,484.61	10,136.52
毛利率	72.05%	64.09%	41.66%
净利润率	53.73%	9.53%	-7.43%
净利润率（剔除周斌股权激励股份支付影响）	53.73%	30.67%	-7.43%

上表相关财务数据及指标分析详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析\四、交易标的财务状况与盈利能力分析\（二）标的公司盈利能力分析”。

本次收益法评估的预测财务数据及相关财务指标如下表所示：

单位：万元

项目	预测数据					
	2016 年度	2017 年度	2018 年度	2019 年度	2020 年度	2021 年度
营业收入	17,555.42	25,061.40	29,273.20	33,492.00	36,464.10	38,466.60
营业收入增长率	-2.80%	42.76%	16.81%	14.41%	8.87%	5.49%
营业成本	4,668.57	5,350.39	5,162.41	4,795.02	4,719.13	4,905.74
毛利率	73.41%	78.65%	82.36%	85.68%	87.06%	87.25%
净利润率	41.54%	36.85%	39.41%	41.79%	41.13%	40.72%

注：2016 年度预测数据中的营业收入及营业成本系开心人信息 2016 年 1-9 月经审计合并口径的财务数据与收益法评估对 2016 年 10-12 月的预测财务数据加总而得，其他 2016 年度财务会标系根据前述预测财务数据相应计算而得。

①营业收入预测合理性分析

如上表所示，本次收益法评估对预测期内开心人信息各年（2017 年至 2021 年）的营业收入进行了预测，2016 年至 2019 年营业收入的年增长率分别为 42.76%、16.81%、14.41%、8.87% 和 5.49%，呈现逐渐下降的趋势。其中，移动网络游戏

业务收入自 2016 年至 2018 年的年复合增长率为 26.49%，低于艾瑞咨询发布的《2016 年中国移动游戏行业研究报告》中同期 28.98% 的市场规模增速。2017 年，在现有游戏持续稳健运营的基础上，随着《三国群英传》各海外版本以及《三国群英传之一统天下》、《一统天下 2》等优质精品储备游戏产品陆续上线运营，开心人信息 2017 年营业收入将呈现较高的增长态势。此后，开心人信息将继续秉承精品移动网络游戏研发战略和长生命周期的游戏运营策略，随着已上线和有明确上线及发行计划的游戏运营进入稳定期，以及移动网络游戏市场逐步趋于成熟，开心人信息的营业收入增长速度将逐年放缓，最终回归较为保守的营收增长水平。综上所述，本次评估营业收入预测符合开心人信息的运营现状，契合开心人信息短期内明确的业务发展规划，逻辑合理，营业收入的总体预测较为稳健，具有合理性。

②未来年度游戏和平台业务的预测毛利率情况，以及开心人信息未来年度预测毛利率的合理性分析

A、未来年度游戏业务和平台业务的预测毛利率情况

报告期和预测期内，开心人信息的预测毛利率情况见下表：

项目	2014 年	2015 年	2016 年 1-9 月	2016 年 (E)	2017 年	2018 年	2019 年
移动网络游戏	41.19%	73.47%	79.80%	80.93%	81.55%	83.55%	85.99%
社交平台业务	41.13%	32.17%	16.83%	15.83%	7.70%	3.17%	0.37%
综合毛利率	41.66%	64.09%	72.05%	73.41%	78.65%	82.36%	85.68%

开心人信息报告期内毛利率的分析内容详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析/四、交易标的财务状况与盈利能力分析/（二）标的公司盈利能力分析/2、毛利率分析”相关内容。

B、未来年度毛利率的合理性分析

本次评估开心人信息未来年度的预测毛利率变动，是开心人信息注于移动网络游戏业务的发展战略，并坚持自主研发和运营精品移动网络游戏的结果，具有合理性，具体分析如下：

（A）2016 年预测毛利率与实际毛利率的对比分析

项目	2016 年预测数 (E)	2016 年实际数 (A)
移动网络游戏	80.93%	80.98%

社交平台业务	15.83%	15.44%
综合毛利率	73.41%	73.48%

注：实际数为企业报表数，未经审计。

如上表所示，开心人信息 2016 年预测毛利率基本与 2016 年实际毛利率相符。

(B) 2017-2019 年预测毛利率变动的合理性

2017-2019 年开心人信息的预测毛利率情况见下表：

项目	2016 年 (A)	2017 年	2018 年	2019 年
移动网络游戏	80.98%	81.55%	83.55%	85.99%
社交平台业务	15.44%	7.70%	3.17%	0.37%
综合毛利率	73.48%	78.65%	82.36%	85.68%

注：2016 年实际数为企业报表数，未经审计。

如上表所示，2017 年至 2019 年，开心人信息综合毛利率从 73.48% 平稳上升至 85.68%，主要原因为业务结构持续调整和移动网络游戏毛利率水平有所上升导致，具体分析如下：

a、移动网络游戏业务收入占比快速提升，标的公司毛利率向移动网络游戏毛利率趋同

2017 年至 2019 年，游戏业务和社交平台业务的收入占比情况见下表：

序号	项目	2016 年 (A)	2017 年	2018 年	2019 年
1	移动网络游戏	88.55%	96.07%	98.53%	99.64%
2	社交平台业务	11.45%	3.93%	1.47%	0.36%
主营业务收入合计		100%	100%	100%	100%

注：2016 年实际数为企业报表数，未经审计。

如上表所示，未来年度内开心人信息移动网络游戏收入占比从 2016 年的 88.55% 持续上升至 2019 年的 99.64%，综合毛利率向移动网络游戏毛利率趋同，由于移动网络游戏毛利率水平相对较高，因此预测期内开心人信息毛利率呈上升趋势。

b、移动网络游戏业务向自主研发和自主运营游戏聚焦，代理发行游戏业务逐渐减少，导致运营分成成本减少

根据评估预测，2017 年至 2019 年，开心人信息移动网络游戏业务各个游戏

产品的营业收入如下表所示：

产品名称	2017 年度	2018 年度	2019 年度
《一统天下》（自主研发）	6,363.74	2,809.82	-
《三国群英传》（受托研发）	9,840.08	7,404.69	3,498.65
《三国群英传之一统天下》（自主研发）	2,045.89	2,833.12	1,959.59
《一统天下 2》（自主研发）	3,418.93	9,153.09	6,760.98
《三国群英传 H5 版》（自主研发）	774.98	368.32	-
《乱世三国》（自主研发）	-	4,945.85	10,892.02
《全球战争》（自主研发）	-	232.16	9,285.38
其他移动网络游戏（代理发行为主）	1,632.98	1,096.14	976.18
移动网络游戏收入合计	24,076.60	28,843.20	33,372.80
主营业务总收入	25,061.40	29,273.20	33,492.00

如上表所示，开心人信息未来将坚持精品移动网络游戏的自主研发、发行及运营业务，逐步减少代理发行等业务，因此所涉及的运营分成成本将逐步减少，从而使得移动网络游戏业务毛利率上升。

c、随着代理运营业务的减少，相关游戏授权金支出和摊销逐年减少，导致毛利率进一步上升

2017 年至 2019 年，开心人信息无形资产摊销金额及其占当期主营业务收入的比如下表所示：

单位：万元

项目	2017 年	2018 年	2019 年
无形资产摊销额（万元）	1,475.56	964.98	522.54
无形资产摊销占主营业务收入的比例	5.89%	3.30%	1.56%

开心人信息的无形资产摊销主要为代理运营业务模式的游戏授权金摊销。2016 年，开心人信息先后签订了《三国群英传》、《三国群英传之一统天下（网页版）》、《三国群英传 H5 版》等游戏合作协议，相关授权金分期于 2016 年及 2017 年向授权合作方支付，并在受益期间内进行摊销，随着该等授权金摊销结束，开心人信息移动网络游戏毛利率逐步上升。

C、与同行业同业务模式上市公司和可比案例毛利率水平的对比情况

2016 年及以后年度，开心人信息将建设成为自主研发游戏为主，研发、发行及运营一体化的专业移动网络游戏厂商。

（A）与同行业同业务模式可比上市公司毛利率的比较

A 股上市公司中，与开心人信息业务模式相似，同样坚持研发、发行及运营一体化业务模式，且自研游戏收入贡献占比较高的上市公司包括天神娱乐、天舟文化及电魂网络。

该等上市公司报告期内毛利率水平如下表所示：

序号	上市公司名称	2016年1-9月	2015年度	2014年度
1	天神娱乐	92.75%	93.06%	98.49%
2	电魂网络	87.55%	94.63%	97.63%
3	天舟文化	92.74%	90.46%	89.41%
	平均值	91.01%	92.72%	95.18%
	开心人信息预测期平均毛利率	82.23%		

注：由于上市公司第三季度报告不披露分产品及分行业毛利率数据，因此取上市公司2016年1-6月的移动游戏业务毛利率数据进行对比分析。

由上表可知，本次评估预测开心人信息在未来年度的综合毛利率低于可比上市公司的平均毛利率水平，具有合理性。

（B）与同行业同业务模式可比案例标的公司毛利率的比较

2014年以来我国A股上市公司并购同行业标的公司的可比案例中，主要运营游戏均为自主研发，且该等主要游戏不涉及从其他方获取IP从而支付大额收入分成的标的公司报告期内主营业务毛利率情况如下表所示：

可比案例标的公司	预测期第一年	预测期第二年	预测期第三年
游爱网络	88.80%	88.96%	89.00%
天马时空	78.00%	94.85%	97.38%
火熔信息	99.20%	98.76%	98.82%
道熙科技	91.24%	92.21%	92.69%
炎龙科技	88.55%	80.36%	74.80%
雷尚科技	94.59%	96.61%	97.30%
巨人网络	80.07%	78.42%	76.36%
平均值	88.64%	90.02%	89.48%
开心人信息预测期毛利率	78.65%	82.36%	85.68%

由上表可知，本次评估预测开心人信息在未来年度的综合毛利率低于可比案例的毛利率水平，具有合理性。

综上所述，综合开心人信息坚持自主研发游戏为主，研发、发行及运营一体化发展战略，以及未来年度移动网络游戏收入占比快速提升的事实，结合同

行业同类型上市公司和可比案例标的公司毛利率水平的比较分析，开心人信息未来年度主营业务预测毛利率具有合理性。

（2）本次评估预测期游戏产品关键运营指标预测情况的合理性分析

①ARPU 值

开心人信息历史上运营的游戏和未来游戏的月均 ARPU 值如下所示：

游戏名称	平均月 ARPU 值
《一统天下》	1,782.73
《三国群英传》	606.82
《三国群英传 H5 版》	511.09
《三国群英传之一统天下》	599.50
《一统天下 2 》	599.53
《吞食天地》	398.58
《红色激战》	522.56
《乱世三国》	599.66
《全球战争》	562.04
《称霸三国》	633.44

一般来说，一款游戏刚上线时 ARPU 值比较低且不稳定，波动较大，主要因用户对游戏的尝试心理、初期运营活动的特征、以及高价值玩家尚未出现、各主要付费点尚未被玩家涉及。随着推广以及活跃用户的增多，用户逐渐对游戏认可，高价值玩家逐渐出现，因此 ARPU 值也逐渐提升。到游戏运营中后期，随着付费人数的减少，留存用户中深度玩家的占比提高。

本次评估时，《一统天下》的预测期月均 ARPU 值是依据 2016 年 1-10 月实际发生的平均 ARPU 值来预测的，《三国群英传》的预测期月均 ARPU 值是依据 2016 年 8-10 月实际发生的平均 ARPU 值来预测的，因此《一统天下》和《三国群英传》预测期月均 ARPU 值高于历史数据是合理的。

本次评估时，根据开心人信息规划，其他主要的拟上线和储备游戏均为中重度策略游戏，游戏题材包括三国题材、战争题材等，根据易观发布的《中国移动游戏中重度游戏盘点专题分析 2016》，中重度游戏普遍具有玩法系统相对复杂、强调对抗性及社交性、玩家重视度及黏性高、盈利能力较强和生命周期较长的特征。结合上述中重度游戏的特征以及开心人信息历史运营游戏的情况看，相关游戏的预测 ARPU 值在 398.58 元和 633.44 元之间，具有合理性。与行业内

可比游戏月均 ARPU 值比较如下：

标的公司	游戏名称	月均 ARPU 值
雷尚科技	《坦克风云》	403.00
智明星通	《Age of Warring Empire》	628.82
游爱网络	《风云天下 OL》	816.56
火溶信息	《啪啪三国》	453.01
智明星通	《悍将三国》	1,208.35
	最低值	403.00
	最高值	1,208.35
	平均值	701.95

可比移动游戏月均 ARPU 值差距较大，开心人信息预测期主要游戏的月均 ARPU 值处于可比移动游戏月均 ARPU 值的波动范围内，且低于可比月均 ARPU 值的平均值，相关预测谨慎合理。

② 游戏生命周期

本次评估中，评估师结合历史游戏的运营情况对已上线及未上线的游戏生命周期预测如下：

游戏名称	已运营时间（月）	预测期（月）	生命周期（月）
《一统天下》	40	27	67
《三国群英传》	5	39	44
《吞食天地》	-	18	18
《红色激战》	-	18	18
《三国群英传 H5 版》	-	18	18
《三国群英传之一统天下》	-	47	47
《一统天下 2 》	-	44	44
《乱世三国》	-	46	46
《全球战争》	-	48	48
《称霸三国》	-	41	41
	平均值		36

如上表所示，开心人信息未来年度的主要运营游戏为三国题材、战争题材等策略类游戏，与其战略规划和核心竞争优势相一致。根据易观发布的《中国移动游戏中重度游戏盘点专题分析 2016》，中重度游戏普遍具有玩法系统相对复杂、强调对抗性及社交性、玩家重视度及黏性高、盈利能力较强和生命周期较长的特征。因此本次评估中，开心人信息相关中重度策略类游戏的生命周期相对较长。

同行业可比游戏产品具体情况如下：

标的公司	游戏名称	上线时间	已运营时间（月）
雷尚科技	《坦克风云》	2014-1	38
智明星通	《Age of Warring Empire》	2011-12	63
游爱网络	《风云天下 OL》	2012-5	58
火溶信息	《啪啪三国》	2013-9	42
智明星通	《悍将三国》	2012-9	54
最低值			38
最高值			63
平均值			51

上表可见，同类移动网络游戏的平均运营周期为 51 个月，且生命周期尚未结束。本次评估预测时，除《一统天下》外，其他游戏的预测生命周期分布在 18-48 月之间，主要中重度策略游戏的生命周期均值为 45 个月，评估师对开心人信息游戏产品的生命周期预测与行业内同类游戏生命周期相比均处于其合理区间内，预测具有合理性。

评估师对《一统天下》预测期生命周期时长的合理性判断如下：

A、游戏品质较高，且属于策略类游戏，具有长生命周期的特征

《一统天下》为开心人信息自主研发和主导运营的精品国战策略类移动网络游戏，自 2013 年 6 月发行上线以来至今已持续运营逾三年，月度流水仍保持在 1,700 万以上，曾获“中国优秀制作人大赛最佳游戏数值平衡设计奖\最佳移动游戏制作奖”等奖项，是一款优质的高流水、长生命周期精品移动网络游戏产品。

B、游戏处于生命周期稳定期后期，运营状态稳健，月流水处于相对稳定状态

《一统天下》于 2015 年 2 月到达流水峰值 2,852 万，2016 年 10 月流水为 1,753 万（占流水峰值的比例为 61.47%），2017 年 1 月流水为 1,796 万（占流水峰值的比例为 62.97%），月流水数据处于相对稳定状态，结合游戏流水曲线，《一统天下》仍处于生命周期稳定期后期。

C、开心人信息在精品长线运营方面具有独特优势

从运营数据看，《一统天下》用户群体趋于稳定，核心用户占比较高，整体

用户流失速率较小。结合《一统天下》研发及运营团队在过去持续较长时间内，在《一统天下》产品质量把控、版本内容设计以及运营活动投放等方面所作出的成绩以及所展现出的能力来看，开心人信息在精品长线运营方面具有独特优势，对《一统天下》在未来两年内的持续稳定运营具有充足信心。

D、从优质精品游戏已运营时间看，《一统天下》预测生命周期具有合理性

《Age of Warring Empire》（战争策略类）、《风云天下 OL》（三国题材策略类）、《悍将三国》（三国题材策略类）与《一统天下》题材类似、游戏类型、运营流水规模相近的精品游戏，截至本报告书签署日，该等游戏运营时间已分别达到 63、58 和 54 个月，目前运营状态仍然良好，而《一统天下》预测的全生命周期为 67 个月，具有审慎性，较为合理。

③分成比例

分成比例系指企业实际获得的游戏收入（含税）占游戏流水的比例。

本次评估对于正在运营的游戏产品，分成比例依据已签订的协议约定的分成比例进行预测；未来拟运营的游戏，如已对外签订合作合同的，按照合同约定分成比例进行预测，尚未签署合作合同的，相关分成比例主要参考已运营游戏的分成比例，并假设未来保持不变。

已经上线游戏报告期实际分成比例如下：

游戏名称	运营模式	2016 年 1-9 月分成比例
《一统天下》	自主运营、联合运营	74.76%
《一统天下》	授权运营	31.55%
《三国群英传》	其他运营	22.48%

预测期各游戏分成比例和预测依据如下：

游戏名称	运营模式	分成比例	分成预测依据
《一统天下》	自主运营、联合运营	72.14%	结合历史情况按运营模式审慎预测，低于 2016 年 1-9 月实际分成比例
《一统天下》	授权运营	27.63%	按照合同签订实际约定分成比例测算
《三国群英传》	其他运营	19.29%	按照合同签订实际约定分成比例测算

游戏名称	运营模式	分成比例	分成预测依据
《三国群英传》	自主运营、联合运营	70.00%	参照《一统天下》自主运营和联合运营历史实际分成比例审慎预测
《三国群英传之一统天下》	自主运营、联合运营	45.00%	页游，自主运营的分成率为95%，联合运营的分成率按市场情况为28.5%，预测综合分成率为45%
《一统天下2》	自主运营、联合运营	70.00%	参照《一统天下》自主运营和联合运营历史实际分成比例审慎预测
《吞食天地》	代理运营	25.40%	按照合同签订实际约定分成比例测算
《红色激战》	自主运营、联合运营	70.00%	参照《一统天下》自主运营和联合运营历史实际分成比例审慎预测
《三国群英传 H5 版》	自主运营、联合运营	45.00%	页游，自主运营的分成率为95%，联合运营的分成率按市场情况为28.5%，预测综合分成率为45%
《乱世三国》	自主运营、联合运营	70.00%	参照《一统天下》自主运营和联合运营历史实际分成比例审慎预测
《全球战争》	自主运营、联合运营	70.00%	
《称霸三国》	自主运营、联合运营	70.00%	

由上表可知，开心人信息各主要游戏的分成比例预测具有合理性。

综上所述，开心人信息未来年度主要游戏收入预测依据与报告期游戏产品生命周期、主要游戏流水经营数据、分成比例信息相符，符合开心人信息的未来发展战略及对各款产品的发行运营规划，总体预测结果审慎、合理。

（3）未来游戏产品研发周期规划的合理性

①历史年度游戏产品的研发周期情况

截至本报告书签署日前，开心人信息已经上线主要游戏的研发周期如下：

项目	研发时间	研发周期（月）
《一统天下》	2012年10月至2013年5月	8
《三国群英传》	2015年5月至2016年4月	12
《三国群英传之一统天下》	2016年1月至2017年1月	13
平均值		11

如上表所示，从调研立项直至产品测试上线，开心人信息移动网络游戏产

品的研发周期一般为 8-13 个月。

②预测期未来产品的研发及上线规划

A、未来产品的研发及上线规划情况

根据开心人信息的未来发展战略、管理层对未来游戏研发进程的规划、历史游戏的研发情况、研发团队的负荷安排以及评估师的合理估计，开心人信息管理层对其预测期内上线运营产品的研发及上线规划进行了合理预测，具体情况如下：

项目	游戏来源	研发周期（月）	未来预计上线时间
《一统天下 2》	自主研发	12	2017 年 5 月
《红色激战》	自主研发	8	2017 年 5 月
《三国群英传 H5 版》	自主研发	6	2017 年 3 月
《乱世三国》	自主研发	15	2018 年 3 月
《全球战争》	自主研发	15	2018 年 10 月
《称霸三国》	自主研发	14	2019 年 8 月
平均值		11.67	-

B、未来产品的研发及上线规划合理性说明

本次评估中未来主要游戏产品的研发周期约为 8 至 15 个月，与开心人信息历史游戏产品的研发周期相当，研发周期的规划合理、谨慎，符合主要游戏的上线推广或筹备的实际情况。

《三国群英传之一统天下》已于 2017 年 1 月初开启删档封测，封测数据良好，次日留存率为 23.8%，3 日留存率为 17.83%；《一统天下 2》、《红色激战》目前处于开发中；《乱世三国》处于 DEMO 版本开发阶段。开心人信息现有游戏的研发进度可以支持评估过程中预测的上线时间，评估中对未来游戏产品的上线规划符合既往运营情况，未来游戏产品的相关规划具有合理性。

综上所述，开心人信息未来产品发展规划预测符合企业正常发展趋势，具有合理性。

（4）行业分析

详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析/二、交易标的所处行业特点和经营情况”。

（5）标的公司的业务

详见本报告书“第四节 交易标的基本情况/十、开心人信息的主营业务发展情况/（四）开心人信息报告期内的业务发展状况”以及“第九节 管理层讨论与分析/三、标的公司的行业地位和核心竞争力”。

（三）本次评估增值率较高的原因及合理性分析

本次评估增值率较高，主要原因为收益法评估主要是从企业未来经营活动所产生的净现金流角度反映企业价值。经过多年的发展，开心人信息已经拥有移动网络游戏行业内较强的人力资源、业务网络、服务能力、品牌优势等重要的无形资产，本次交易业绩承诺方承诺开心人信息 2016 年、2017 年、2018 年和 2019 年合并财务报表中扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润数分别不低于 7,300 万元、9,300 万元、11,600 万元和 14,075 万元，开心人信息未来持续盈利能力较强，收益法评估值较审计评估基准日账面净资产金额增值率较高。

本次评估增值率较高，亦与开心人信息账面净资产值较低有关，主要受开心人信息 2016 年拆除 VIE 协议控制架构和现金分红的影响。开心人信息 2016 年拆除 VIE 协议控制架构导致合并日开心人信息合并层面所有者权益减少 13,100 万元。此外，开心人信息 2016 年 9 月向新余北岸、周斌和程炳皓进行了 4,500 万元的现金分红，使得开心人信息报告期末的账面净资产值进一步减少。

开心人信息账面资产仅对各单项有形资产、可辨认无形资产进行了列示，不能完全体现各个单项资产组合对整个公司的贡献，也不能完全衡量各单项资产间的互相匹配和有机组合因素可能产生出来的整合效应。而开心人信息整体收益能力是企业所有环境因素和内部条件共同作用的结果，收益法评估的途径能够客观合理地反映开心人信息的价值。

综上所述，本次评估增值率较高的原因主要系收益法评估从未来收益的现值层面体现标的公司整体价值、2016 年开心人信息拆除 VIE 协议控制架构及 2016 年 9 月分红共同导致评估基准日开心人信息合并层面账面净资产的金额较低。由于收益法评估能够通过预测未来净现金流更好地反映开心人信息作为完整的经营性资产能够预期创造的经济效益和产生的盈利价值，因此本次评估增值率较高

具有合理性。

（四）交易定价的公允性分析

1、标的资产的定价情况

根据《评估报告》（中企华评报字（2016）第 3667 号），开心人信息 100% 股权与评估基准日的估值为 108,687.36 万元，经交易双方友好协商最终确定的开心人信息 100% 股权的交易价格为 108,500 万元，该交易价格对应的交易市盈率如下表所示：

项目	2015 年度 (实际)	2016 年度 (承诺)	2017 年度 (承诺)	2018 年度 (承诺)	2019 年度 (承诺)
开心人信息扣除非经常性 损益后归属于母公司股东 的净利润（万元）	6,249.99	7,300.00	9,300.00	11,600.00	14,075.00
交易市盈率（倍）	17.36	14.86	11.67	9.35	7.71
交易市净率（倍）	16.58				

注 1：2016 年度至 2019 年度开心人信息归属于母公司股东的净利润取自本次交易业绩承诺期内的承诺净利润；

注 2：2015 年度扣除非经常损益后归属于母公司股东的净利润金额剔除了周斌 2015 年度股份支付费用的影响；

注 3：交易市盈率=标的公司的交易价格/标的公司归属于母公司股东的净利润；

注 4：交易市净率=标的公司的交易价格/标的公司归属于母公司所有者权益。

2、本次交易市盈率、市净率与可比上市公司比较的情况

（1）同行业可比上市公司的市盈率及市净率情况

按照中国证监会公布的《2016 年 3 季度上市公司行业分类结果》以及标的公司所按照《上市公司行业分类指引》（2012 年修订）所述的行业分类结果，通过选择“信息传输、软件和信息技术服务业（I6）”下属的“互联网和相关服务业（I64）”中剔除市盈率为负或高于 100 倍的公司，得出同行业上市公司估值情况如下：

证券代码	证券简称	市盈率	市净率
002131.SZ	利欧股份	49.07	3.81
002174.SZ	游族网络	48.06	9.27
002354.SZ	天神娱乐	48.56	4.23
002464.SZ	金利科技	94.02	9.23

002467.SZ	二六三	81.07	4.51
002517.SZ	恺英网络	50.77	9.51
002555.SZ	三七互娱	38.48	9.17
002558.SZ	世纪游轮	78.97	11.52
002624.SZ	完美世界	50.82	7.18
300031.SZ	宝通科技	61.77	3.75
300059.SZ	东方财富	88.88	5.39
300113.SZ	顺网科技	43.77	9.87
300242.SZ	明家联合	48.72	4.53
300295.SZ	三六五网	49.67	5.91
300315.SZ	掌趣科技	34.98	3.11
300343.SZ	联创互联	68.76	3.70
300418.SZ	昆仑万维	44.03	9.40
300494.SZ	盛天网络	95.87	10.25
600804.SH	鹏博士	36.66	4.88
600986.SH	科达股份	39.61	3.89
平均值		57.63	6.65
中位数		49.37	5.65
开心人信息（2016年承诺净利润/2016年实现净利润）		14.86/14.00	16.58

注1：可比上市公司市盈率采用截至2016年9月30日收盘价和总股本以及年化的2016年归属于母公司股东净利润金额计算的市盈率值（年化净利润=前三季度净利润/3*4），可比上市公司市净率采取截至2016年9月30日的收盘价和总股本以及2016年9月30日归属于母公司股东的所有者权益计算的市净率值，以上数据均来自Wind资讯；

注2：标的公司市盈率取本次交易价格除以开心人信息2016年度承诺净利润；

注3：标的公司2016年实现净利润为未经审计的合并口径扣除非经常性损益后的净利润金额；

注4：开心人信息本次交易作价对应2016年承诺净利润和已实现净利润（未经审计）的市盈率分别为14.86倍和14.00。

根据可比上市公司截至2016年9月30日的市盈率和市净率情况，可比上市公司的市盈率、市净率的平均值分别为57.63倍和6.65倍，中位数分别为49.37倍和5.65倍。本次交易开心人信息的市盈率及市净率分别为14.86倍和16.58倍，市盈率水平远低于同行业可比上市公司的平均水平，市净率水平高于上市公司平均水平。

（2）标的公司市净率相较可比上市公司水平较高主要系拆除VIE协议控制架构及2016年9月标的公司分红影响所致

本次交易标的公司市净率较高，主要受以下两个因素的影响：

①可比上市公司首次公开发行股票均进行过大额融资，因此净资产规模较大。鉴于可比上市公司均为互联网和相关服务业企业，大部分属于轻资产的经营模式，在首次公开发行并上市时融资额较大，普遍导致净资产规模大幅上升，进而拉低了市净率指标；

②受标的公司 2016 年拆除 VIE 协议控制架构和现金分红的影响，标的公司净资产账面价值较低。标的公司 2016 年拆除 VIE 协议控制架构导致合并日的公司合并层面的所有者权益减少 13,100 万元。此外，标的公司 2016 年 9 月向新余北岸、周斌和程炳皓进行了 4,500 万元的现金分红，使得标的公司报告期末的账面净资产值进一步减少。

若剔除标的公司拆除 VIE 协议控制架构及 2016 年 9 月分红的影响，标的公司的市净率测算情况如下表所示：

假设情况	市净率
本次交易未调整市净率	16.58
剔除 2016 年 9 月分红对净资产减少的影响	9.83
剔除拆除 VIE 协议控制架构构成同一控制下合并导致净资产下降的影响	5.52
同时剔除上述两种因素的影响	4.49
可比上市公司市净率平均值	6.65
可比上市公司市净率中位数	5.65

由上表可见，剔除拆除 VIE 协议控制架构对标的公司造成的影响或同时剔除 2016 年 9 月分红对标的公司造成的影响，标的公司市净率略低于可比上市公司市净率的平均值及中位数。因此，标的公司市净率较低主要受以上两个因素影响，剔除该等因素影响后标的公司市盈率低于可比上市公司水平，具有合理性。

3、本次交易定价与可比并购交易市盈率及市净率比较的情况

根据 2014 年以来 A 股上市公司收购网络游戏行业标的的交易案例情况统计，同行业可比交易作价的具体情况如下表所示：

序号	收购方	标的企业	评估基准日	市净率	评估基准日所在年度市盈率	交割日所在年度市盈率
1	天神娱乐	幻想悦游	2015/12/31	5.31	14.61	14.61
2	天舟文化	游爱网络	2015/12/31	15.64	13.50	13.50
3	浙江娱乐	杭州哲信	2015/11/30	11.53	17.06	17.06

4	完美环球	完美世界	2015/9/30	123.93	15.89	15.89
5	帝龙文化	美生元	2015/9/30	19.70	18.89	10.63
6	世纪游轮	巨人网络	2015/9/30	13.60	13.10	13.10
7	宝通科技	易幻网络	2015/7/31	74.14	12.16	9.35
8	中南重工	值尚互动	2015/7/31	24.11	14.50	9.56
9	升华拜克	炎龙科技	2015/6/30	13.91	17.78	12.70
10	掌趣科技	天马时空	2015/5/31	33.53	15.86	15.86
		上游信息		9.18	11.02	11.02
11	金利科技	MMOGA	2015/4/30	4.51	11.10	11.10
12	凯撒文化	天上友嘉	2015/4/30	43.25	14.21	10.60
13	泰亚股份	恺英网络	2015/2/28	22.25	13.64	13.64
14	三五互联	道熙科技	2014/10/31	33.75	11.92	9.17
15	科冕木业	雷尚科技	2014/10/31	28.03	13.97	11.17
16	富春通信	骏梦网络	2014/7/31	13.19	14.06	10.75
17	巨龙管业	艾格拉斯	2014/6/30	16.22	13.98	8.34
18	骅威股份	第一波	2014/5/31	22.31	12.60	12.60
19	拓维信息	火溶信息	2014/4/30	31.44	15.00	15.00
20	凯撒文化	酷牛互动	2014/3/31	27.86	12.50	10.00
21	中文传媒	智明星通	2014/3/31	28.72	17.62	13.15
可比案例平均值				28.00	14.32	12.22
开心人信息				16.58	14.86/14.00	11.67

注 1：上表数据来源于各可比案例中上市公司的公告文件；

注 2：评估基准日所在年度市盈率=标的公司 100%股权的交易价格/标的资产业绩承诺期第一年承诺的净利润；

注 3：交割日所在年度市盈率=标的公司 100%股权的交易价格/标的资产过户工商变更核准之日所在年度的承诺净利润；

注 4：市净率=标的公司 100%股权的交易价格/标的资产评估基准日合并口径归属于母公司股东的所有者权益账面价值。

注 5：开心人信息本次交易作价对应 2016 年承诺净利润和已实现净利润（未经审计）的市盈率分别为 14.86 倍和 14.00。

如上表所示，本次交易开心人信息的市净率显著低于同行业可比交易市净率平均值；根据未经审计财务数据，开心人信息 2016 年全年实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润 7,751.65 万元，本次交易作价对应 2016 年已实现净利润的市盈率为 14.00 倍，对应 2017 年承诺净利润的市盈率为 11.67 倍，均低于同行业可比交易市盈率平均值，本次交易作价具有合理性。

此外，考虑到本次交易周斌及新余北岸的业绩承诺期直至 2019 年终止，累计承诺净利润为 42,275 万元，占本次交易作价的比例为 38.96%，充分保障了本次交易前上市公司股东的利益。

（五）本次交易业绩承诺的可实现性分析

1、开心人信息现有游戏运营稳健，多款优质储备游戏将于 2017 年陆续上线

截止本报告书签署日，开心人信息主要运营的《一统天下》处于游戏生命周期的中后期，核心付费用户沉淀良好，2016 年 9 月至 2017 年 1 月月流水均高于 1,700 万，未来仍将贡献较高盈利；《三国群英传》于 2016 年 5 月正式上线，处于游戏生命周期的成长期，上线三个月月流水便突破了 2,500 万元，此后各项运营指标持续向好，至 2017 年 1 月月流水已达 2,800 万元，未来成长性较好。

2017 年及业绩承诺期内的以后年度，在《一统天下》和《三国群英传》保持良好运营基础上，开心人信息将陆续上线多款自主研发的储备游戏，对 2017 年及以后年度的移动网络游戏收入快速增长产生积极影响，具体情况如下：

游戏产品	游戏来源	未来预计上线时间
《三国群英传之一统天下》	自主研发	2017 年 2 月
《三国群英传 H5 版》	自主研发	2017 年 3 月
《一统天下 2》	自主研发	2017 年 5 月
《红色激战》	自主研发	2017 年 5 月
《乱世三国》	自主研发	2018 年 3 月
《全球战争》	自主研发	2018 年 10 月
《称霸三国》	自主研发	2019 年 8 月

因此，开心人信息现有游戏持续稳固运营，未来仍有较强的盈利能力。2017 年及以后年度将上线包括《三国群英传之一统天下》以及《一统天下 2》在内的多款优质移动网络游戏产品，进一步提升开心人信息的业务规模及未来业绩。

2、标的公司未来年度业绩增长较快且保持稳定的合理性以及可实现性分析

（1）标的公司 2016 年经营状况良好，超额完成 2016 年度承诺净利润

根据开心人信息提供的未经审计的财务数据，开心人信息 2016 年度的预测营业收入与承诺净利润的实现情况如下表所示：

单位：万元

项目	评估预测数	实际数	完成百分比
营业收入	17,555.42	18,030.97	102.71%
扣除非经常性损益后的净利润	7,292.14	7,751.65	106.30%

注：实际数为企业报表数，未经审计。

2016年度，标的公司的主要游戏《一统天下》继续稳健运营，《三国群英传》上线运营后亦取得了良好的经营数据，展现出较强的盈利能力，顺利地完成了2016年度的承诺净利润。标的公司经营情况稳定，基本面未发生重大变化，为以后年度业绩的实现构筑了稳固的业务基础。

（2）标的公司2017年至2019年业绩的可实现性分析

2017年至2019年，开心人信息业绩承诺的实现将主要依托于精品移动网络游戏产品的持续自主研发及上线运营。根据评估预测，2017年至2019年，开心人信息移动网络游戏业务各个游戏产品的营业收入如下表所示：

产品名称	2017年度	2018年度	2019年度
《一统天下》	6,363.74	2,809.82	-
《三国群英传》	9,840.08	7,404.69	3,498.65
《三国群英传之一统天下》	2,045.89	2,833.12	1,959.59
《一统天下2》	3,418.93	9,153.09	6,760.98
《三国群英传H5版》	774.98	368.32	-
《乱世三国》	-	4,945.85	10,892.02
《全球战争》	-	232.16	9,285.38
其他移动网络游戏	1,632.98	1,096.14	976.18
移动网络游戏收入合计	24,076.60	28,843.20	33,372.80
主营业务总收入	25,061.40	29,273.20	33,492.00

如上表所示，随着开心人信息原有主要游戏的持续稳健运营，优质储备游戏按规划上线运营并不断贡献新的营收增长点，开心人信息营收及盈利能力将不断增长，使2017年至2019年的承诺业绩的实现得到有力支撑，具体情况如下：

①标的公司所属行业发展情况良好

根据艾瑞咨询发布的《2016年中国移动游戏行业研究报告》，2015年中国移动游戏市场规模约562亿，2014年至2015年增长率再创新高，年增长率超过100%，移动游戏成为推动网络游戏行业增长的主要动力。报告预测，移动游戏市场占网络游戏的市场比例将从2015年的39.2%增长到2018年的60.5%，2016年、2017年和2018年的市场规模将分别达到912.7亿元、1,252.8亿元和1,518.4亿元，增长率与标的公司移动网络游戏业务增长情况的匹配情况如下：

项目	2016年至2018年 年均复合增长率	2016年至2017年 增长率	2017年至2018年 增长率
移动游戏市场规模	28.98%	37.26%	21.20%
开心人信息移动网络游戏业务收入	26.49%	33.55%	19.80%

由上表可见，开心人信息移动网络游戏业务营收增长速度与行业市场的发展速度相匹配。鉴于开心人信息在策略类中重度游戏领域具备较强的产品研发和运营能力，在三国题材、策略国战类游戏领域也具积累了较丰富的成功经验，核心竞争力较强，其未来的未来业绩将显著受益于行业增长，可实现性较强。

②原有主要游戏运营状况稳定，优质储备游戏将陆续上线推广运营，有力支撑标的公司2017年至2019年业绩实现快速增长

A、《三国群英传》处于游戏生命周期成长期，运营情况持续向好

《三国群英传》为三国题材策略类游戏领域的知名端游IP改变的精品移动网络游戏产品，自2016年5月上线运营后迅速取得了App Store畅销榜第6名的成绩，上线仅三个月，注册用户数量便超过100万人，月流水便突破2,500万，被评为“2016年金翎奖最佳境外移动游戏”。截至本报告书签署日，《三国群英传》的月度运营数据如下：

期间	月付费用户数（人）	月ARPU值（元）	月流水（万元）
2016.05	3,142	432.95	136.03
2016.06	15,834	747.37	1,183.38
2016.07	53,294	478.99	2,552.71
2016.08	40,724	637.93	2,597.90
2016.09	40,870	615.41	2,515.17
2016.10	44,831	562.63	2,522.34
2016.11	36,962	592.74	2,190.88
2016.12	40,824	637.07	2,600.78
2017.01	42,380	670.45	2,841.36

注：2016年11月充值流水水平较其他月份有所下降主要系受“双11”电商大量投放网络推广活动，推高部分与游戏推广重叠的渠道的广告投放成本，游戏运营方相应减少广告投放导致游戏的新用户导入量暂时有所下降所致。

根据评估预测，《三国群英传》2017年至2019年各年度关键运营数据预测情况如下：

运营数据	2017年	2018年	2019年
------	-------	-------	-------

月均付费用户数（人）	45,522	28,595	12,546
月均 ARPU 值（元）	609.25	608.30	607.77
月均流水（万元）	2,773.45	1,739.46	762.48

如上表所示,《三国群英传》自上线以来的运营状况持续向好。2017 年 1 月,《三国群英传》月均付费玩家数达 42,280 人,月均 ARPU 为 670.45 元,月流水高达 2,841.36 万元,各项关键运营指标已经接近或超过评估预测的水平。同时,考虑到《三国群英传》海外版本自 2016 年 9 月开始陆续在港澳台、韩国、日本等区域上线运营,游戏整体尚处于成长期,未来年度业绩可实现性较强。

B、《一统天下》核心付费用户留存良好,流水水平较高,运营情况稳定

《一统天下》为开心人信息自主研发和主导运营的精品国战策略类移动网络游戏,自 2013 年 6 月发行上线以来至今已持续运营逾三年,月度流水仍保持在 1,700 万以上,曾获“中国优秀制作人大赛最佳游戏数值平衡设计奖\最佳移动游戏制作奖”等奖项,是一款优质的高流水、长生命周期精品移动网络游戏产品。截至本报告书签署日,《一统天下》2016 年至今的月度运营数据如下:

期间	月付费用户数（人）	月 ARPU 值（元）	月流水（万元）
2016.01	12,624	1,870.47	2,361.28
2016.02	13,250	1,638.85	2,171.47
2016.03	12,567	1,698.52	2,134.53
2016.04	11,513	1,870.18	2,153.14
2016.05	11,336	1,720.79	1,950.69
2016.06	10,513	1,834.20	1,928.29
2016.07	9,702	1,986.27	1,927.08
2016.08	9,980	1,849.54	1,845.84
2016.09	9,378	1,908.87	1,790.14
2016.10	9,476	1,850.30	1,753.34
2016.11	10,311	1,762.21	1,817.01
2016.12	10,946	1,580.09	1,729.57
2017.01	10,357	1,734.18	1,796.09

根据评估预测,《一统天下》2017 年至 2018 年各年度关键运营数据预测情况如下:

运营数据	2017 年	2018 年
月均付费用户数（人）	6,585	2,978
月均 ARPU 值（元）	1,765.96	1,802.82
月均流水（元）	1,162.85	536.83

如上表所示,《一统天下》目前的运营状况稳定,仍有较强的盈利能力。2017年1月,《一统天下》月付费用户数为10,357人,月ARPU值为1,734.18元,月流水为1,796.09万元,结合2016年9月至12月的数据综合判断,除月ARPU值与预测期数据相近,《一统天下》目前的付费用户存留情况及月流水情况均明显好于预测数据,运营状态稳定可控。随着版本更新等运营策略持续实施,核心付费玩家将得到精细化维护,预计《一统天下》未来仍将产生较高的流水与收益,对标的公司未来的经营业绩产形成稳固支撑,具有合理性。

C、两款重磅精品游戏上线陆续于2017年上线进行推广及运营,进一步助推标的公司业绩增长

2017年,开心人信息重金投入并调配核心研发团队开发的重磅精品游戏《三国群英传之一统天下》及《一统天下2》预计会取得较好的发行及运营收益,将显著增强开心人信息未来的营收规模与业绩实现能力。

《三国群英传之一统天下》融合了经典端游IP以及《一统天下》特色国战系统,将《三国群英传》核心战斗系统、MMORPG的战斗特点与动态均衡的三国博弈成功结合,创造出半开放战场中实时操作的策略玩法。截至本报告书签署日,《三国群英传之一统天下》已进行了上线测试,测试期间游戏次日留存率达23.80%、3日存留率达17.83%,测试结果良好。

《一统天下2》则系经典产品《一统天下》的正统续作,享有较好的品牌效应。该续作由开心人信息核心研发团队倾力打造,延续了《一统天下》24小时全天候国战的核心玩法,在核心战斗模式、画面、特效音效等方面均进行了大幅优化和创新,让玩家充分体验综合对抗中成长的乐趣。

根据评估预测,《三国群英传之一统天下》以及《一统天下2》运营指标的未来预测情况以及其与现有主要游戏实际运营情况的对比如下:

游戏	平均月付费用户数 (人)	平均月ARPU值 (元)	月均流水 (万元)	月流水峰值 (万元)
《三国群英传之一统天下》	6,586	599.50	394.86	618.37
《一统天下2》	13,176	599.53	789.92	1,207.89
《一统天下》上线至2017年1月	13,267	1,401.14	1,905.76	2,852.43
《三国群英传》上线至2017年1月	39,465	617.83	2,375.60	2,841.36

由上表可见，《三国群英传之一统天下》以及《一统天下 2》运营数据的评估预测均小于现有主要游戏自上线至今的实际运营数据，相关评估预测结果比较审慎。鉴于两款重磅精品游戏均有较强的知名度且测试数据良好，2017 年上线后预期将取得较高的运营收益，未来业绩具有较强的实现性。

D、专注中重度策略类游戏开发及长线运营策略，储备多款优质游戏产品

开心人信息坚持中重度策略类移动网络游戏的精品化开发和长线精细化运营战略。根据易观发布的《中国移动游戏中重度游戏盘点专题分析 2016》，中重度游戏普遍具有玩法系统相对复杂、强调对抗性及社交性、玩家重视度及黏性高、盈利能力较强和生命周期较长的特征。通过《一统天下》及《三国群英传》的成功发行及运营，开心人信息已在三国题材以及策略类游戏领域积累了丰富的产品开发、运营推广及项目管理经验，除《三国群英传之一统天下》、《一统天下 2》之外，还储备有以下优质移动网络游戏产品：

序号	游戏代号	游戏类型	运营方式	游戏特点介绍
1	吞食天地	卡牌策略类	代理发行	玩家将以历史主公的形式展开自己的游戏历程，通过不断招募三国名将，布阵策划，循序渐进的体验一幕幕史诗级战役。《吞食天地》在普通卡牌的基础上，主打军团战玩法。加入军团后，每晚军团玩家都将进行军团领地争夺。军团战过程中，玩家通过调整武将、布阵策划，实时地进行策略的博弈。
2	红色激战	即时战略类	自主运营 联合运营	一款以二次世界大战为背景的军事题材即时战略类游戏，保持了即时战略类游戏的经典游戏风格，让玩家可以实时指挥多兵种组合的进攻部队，突破敌方防御阵地，攻陷敌方大本营。在传统即时战略游戏玩法基础上，《红色激战》增加了极具特色的 RVR 阵营对抗玩法，全真模拟二战时期的著名攻防战役，给玩家带来更逼真的战争游戏体验。
3	三国群英传 H5 版	国战策略类	自主运营 联合运营	还原三国群英传经典单机玩法的 H5 小游戏，玩家可招募并培养三国史实名将，排兵布阵，重温三国经典战役。在三国群英传单机玩法基础上，游戏还将提供私人秘书等贴心服务，可挂机自动完成部分每日例行操作，最大限度解放玩家的双手，让玩家有更多精力体验来自游戏本身的乐趣。

4	乱世三国	国战策略类	自主运营 联合运营	玩家以个人形式在全真三国大地图上建立并发展自己的领地，带领所招募的三国名将，占领野外领土扩大自身势力范围，并可征服其他玩家并将其势力范围纳入自身势力版图。玩家之间可通过结盟形式实现协同进攻与防守，同盟势力达到一定数量时可形成阵营并推举领袖，各阵营通过抢占三国时期各大州首府城池来争夺各州归属权。占领州县达到一定数量的阵营可以立国，并可最终通过占领所有州县来达成三国版图统一，终结三国乱世。
5	全球战争	军事战争策略类	自主运营 联合运营	游戏以模拟的第三次世界大战为背景，玩家选择对应国家进入游戏，并默认加入该国所在政治阵营，并以将军身份同本阵营其他玩家一起，帮助阵营抢夺更多地区控制权，为本阵营赢取更大生存及发展空间。游戏内玩家可通过未来科技召唤世界各国历史名将为自己效力，玩家通过为阵营效力提升阵营内荣誉与地位，一定地位玩家可参与阵营领袖选举，领袖可主导本阵营后续征战方向。
6	称霸三国	国战策略类	自主运营 联合运营	玩家将选择三国势力后进入游戏，并可在该势力初始城池获得自己的领地。玩家通过招募并培养武将、训练并升级士兵、内政及防御建设等提升自身战斗力，同本势力其他玩家一起抢夺城池。玩家可在本势力所占有城池内建立据点并进行建设发展，据点可为玩家生成对应城池资源并可独立招募士兵，编制战斗部队。最终占领全部城池的势力将完成统一霸业！

以上储备游戏基本均为开心人信息自主研发的精品移动网络游戏产品，系开心人信息所擅长的三国题材、策略类中重度游戏开发及运营战略的延续，预期上线运营后也将对标的公司 2017 年至 2019 年实现业绩增长做出重要贡献，进一步增强业绩承诺的可实现性。

3、标的公司承诺净利润增长速度与同行业可比案相比处于合理水平

2014 年以来，我国境内上市公司收购移动游戏研发、运营企业的可比案例中，标的公司承诺净利润增长率与本次收购承诺净利润增长率的对比情况如下：

序号	上市公司	收购标的公司名称	标的公司承诺净利润增长率第 1-2 年	标的公司承诺净利润增长率第 2-3 年	标的公司三年承诺净利润复合增长率
----	------	----------	---------------------	---------------------	------------------

1	天神娱乐	幻想悦游	30.00%	25.00%	27.48%
2	天舟文化	游爱网络	25.00%	25.00%	25.00%
3	金科娱乐	杭州哲信	35.29%	30.43%	32.84%
4	完美环球	完美世界	30.86%	21.26%	25.97%
5	帝龙文化	美生元	77.78%	46.25%	61.25%
6	世纪游轮	巨人网络	20.09%	24.95%	22.50%
7	宝通科技	易幻网络	30.00%	30.00%	30.00%
8	中南重工	值尚互动	51.67%	30.00%	40.42%
9	升华拜克	炎龙科技	40.00%	30.16%	34.99%
10	掌趣科技	天马时空	22.75%	27.41%	25.06%
11		上游信息	21.82%	-	-
12	金利科技	MMOGA	43.00%	43.00%	43.00%
13	凯撒文化	天上友嘉	34.04%	25.04%	29.46%
14	泰亚股份	恺英网络	23.63%	22.89%	23.26%
15	三五互联	道熙科技	30.00%	30.00%	30.00%
16	科冕木业	雷尚科技	25.00%	25.00%	25.00%
17	富春通信	骏梦网络	30.78%	35.01%	32.88%
18	巨龙管业	艾格拉斯	67.68%	33.83%	49.80%
19	骅威股份	第一波	30.00%	25.00%	27.48%
20	拓维信息	火溶信息	30.00%	25.00%	27.48%
21	凯撒文化	酷牛互动	25.00%	25.00%	25.00%
22	中文传媒	智明星通	33.92%	24.12%	28.93%
可比案例平均数			34.47%	28.78%	31.80%
23	赛为智能	开心人信息	27.40%	24.73%	26.06%

注：上表中掌趣科技收购上游信息的案例中，上游信息业绩承诺期为2年，故仅有第1-2年的净利润增长率。

由上表可见，本次交易标的公司承诺净利润各年增长率均低于可比案例的各年增长率的平均值，因此标的公司承诺净利润增长率符合同行业可比案例水平，具有合理性。

综上所述，开心人信息已完成2016年承诺业绩，在移动网络游戏市场高速发展的趋势下，其现有主要游戏运营状况良好，2017年将有精品游戏产品陆续上线，对未来业绩的增长和实现构筑坚实的基础。开心人信息将延续中重度策略类移动网络游戏的自主研发和海内外长线运营策略，借助现有游戏以及在研、储备的多款优质精品游戏，未来业绩保持将保持高速增长，承诺业绩的可实现性较高。

（六）评估基准日至重组报告书签署日的重要变化事项及其对评估结果的影响

评估基准日至本报告书签署日，开心人信息无重要变化事项。

（七）标的公司后续经营过程中政策、宏观环境、技术、行业、税收优惠等方面的变化趋势及应对措施及其对评估的影响

截至本报告书签署日，开心人信息在经营中所需遵循的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，本次交易各方所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化，无其他不可预测和不可抗力因素造成的重大不利影响；行业存续发展的情况不会产生较大变化，开心人信息在评估基准日后持续经营，不会对评估值造成影响。在可预见的未来发展时期，开心人信息后续经营过程中相关政策、宏观环境、技术、行业、税收优惠等方面不存在重大不利变化。

（八）独立董事对本次交易评估事项的意见

根据《公司法》、《证券法》、中国证监会发布的《重组管理办法》、《若干问题的规定》、《创业板发行办法》、《上市规则》、《创业板信息披露业务备忘录第13号——重大资产重组相关事项（2016修订）》等有关法律、法规、规范性文件以及《公司章程》等有关法律、法规、规范性文件以及《公司章程》等有关规定，公司的独立董事本着实事求是、认真负责的态度，基于独立判断立场，对公司提供的本次交易所涉及事项的相关材料进行了认真、全面的审查，听取了有关人员对本次交易方案及整体安排的详细介绍，经认真审阅相关文件、审慎分析后，我们就如下事项发表独立意见：

1、评估机构的独立性

中企华为本次交易提供专业服务的评估机构，其具有证券、期货相关业务资格，评估机构及经办评估师与公司、交易对方、开心人信息均不存在影响其为公司提供服务的现实及预期的利益关系或冲突，评估机构具有独立性。

2、评估假设前提的合理性

本次交易相关评估报告的评估假设前提均按照相关法律法规进行、并遵循市场通用的惯例或准则、符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。

3、评估方法与评估目的的相关性

本次评估的目的是确定标的资产于评估基准日的市场价值，为本次重大资产重组提供价值参考依据。针对开心人信息全部 100% 股权，评估机构采用了收益法和市场法进行评估，根据两种方法的适用性及评估对象的具体情况，评估机构最终确定了收益法的评估值作为本次评估结果。本次评估所选的评估方法恰当，评估结果客观、公正地反映了评估基准日评估对象的实际情况，评估方法与评估目的具有相关性。

4、评估定价的公允性

评估机构在评估过程中实施了相应的评估程序，遵循了独立性、客观性、科学性、公正性等原则，运用了合规并且符合标的资产实际情况的评估方法，选用的参照数据、资料可靠，评估定价公允。本次交易以评估值作为定价的基础，交易价格公平、合理，不会损害公司及广大中小股东的利益。

综上所述，公司本次交易所选聘的评估机构具有独立性，评估假设前提合理，评估方法与评估目的具有相关性，出具的资产评估报告的评估结论合理，评估定价公允。

第六节 本次发行股份的相关情况

一、本次交易方案概要

本次交易包含发行股份及支付现金购买资产和发行股份募集配套资金两部分。本次发行股份及支付现金购买资产交易的生效和实施是本次募集配套资金生效和实施的前提条件。本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否，或配套资金是否足额募集，均不影响本次发行股份及支付现金购买资产行为的实施。本次交易具体方案如下：

2016年10月12日及2016年12月13日，上市公司与周斌、新余北岸、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥分别签署了《资产购买协议》和《资产购买补充协议》。本次拟购买资产的交易价格参考中企华出具的中企华评报字（2016）第4171号评估报告的评估结果，由本次重组交易各方协商确定为108,500万元。

鉴于本次交易完成后，各交易对方未来承担的业绩补偿责任和风险有所不同，交易对方内部协商后同意其各方并不完全按照其持有的标的公司的股权比例取得交易对价。程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥不参与业绩承诺与补偿安排，均按嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥等财务投资者取得开心人信息股权时的交易估值97,300万元及其各自持股比例取得本次交易对价；剩余交易对价由业绩承诺方新余北岸、周斌按其各自持股比例享有。

本次重组交易价格为108,500万元，由上市公司以发行股份及支付现金方式支付。其中，交易对价的70.32%，共计76,300万元以发行股份方式支付，共计发行股份58,288,766股；交易对价的29.68%，共计32,200万元以现金方式支付。新余北岸、周斌、程炳皓取得的交易对价中40%以现金方式支付，其余60%以发行股份方式支付；嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥等取得的交易对价全部以发行股份方式支付。

本次交易中，各交易对方取得的对价情况如下：

单位：万元、股

序号	交易对方	股权比例	交易对价	交易对价占比	股份对价		现金对价
					金额	发股数量	
1	新余北岸	58.3297%	67,819.70	62.5066%	40,691.82	31,086,187	27,127.88
2	周斌	0.7122%	828.10	0.7632%	496.86	379,572	331.24
3	程炳皓	12.1811%	11,852.20	10.9237%	7,111.32	5,432,635	4,740.88
4	嘉乐投资	20.5550%	20,000.00	18.4332%	20,000.00	15,278,838	-
5	嘉志投资	5.1388%	5,000.00	4.6083%	5,000.00	3,819,709	-
6	福鹏宏祥	3.0833%	3,000.00	2.7650%	3,000.00	2,291,825	-
合计		100.00%	108,500.00	100.00%	76,300.00	58,288,766	32,200.00

上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过 54,000 万元，不超过本次交易中以发行股份方式购买标的资产交易价格（不包括交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格）的 100.00%。本次交易募集的配套资金拟用于支付本次交易的现金对价、标的公司 IP 授权使用及游戏开发建设项目建设以及支付本次交易的中介机构费用。

二、本次股份发行情况

（一）发行股份购买资产

1、发行种类和面值

本次交易拟发行的股票种类为境内上市的人民币普通股（A 股），每股面值为人民币 1.00 元。

2、发行方式

本次交易发行股份采用向特定对象发行股份的方式。

3、发行对象及认购方式

本次交易的股票发行方式为向特定对象非公开发行，发行对象为新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥。发行对象以其持有的开心人信息股权认购公司本次发行的股份。

4、定价基准日和发行价格

根据《重组管理办法》规定：“上市公司发行股份的价格不得低于市场参考

价的 90%。市场参考价为本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日、60 个交易日或者 120 个交易日的公司股票交易均价之一。”

本次发行股份购买资产的定价基准日为公司第三届董事会第二十九次会议决议公告日。

根据《重组管理办法》规定：“董事会决议公告日前若干个交易日公司股票交易均价=决议公告日前若干个交易日公司股票交易总额/决议公告日前若干个交易日公司股票交易总量。”

为兼顾各方利益，经与交易对方友好协商，确定本次发行股份购买资产选择的市場参考价为定价基准日前 60 个交易日的公司股票交易均价。上市公司前 60 个交易日股票交易的均价为 14.54 元/股（已考虑权益分派影响），本次发行股份购买资产的股份发行价格为 13.09 元/股，不低于市场参考价的 90%。

若上市公司股票在前述董事会决议公告日至本次发行股份购买资产的股票发行日期间发生权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，本次发行股份购买资产的股票发行价格将作相应调整。

5、发行数量

根据本次交易方案，本次发行股份购买资产的发行股份数量为 58,288,766 股，发行股份数量具体如下表：

序号	交易对方	持有开心人信息 股权比例	其中以股份支付 的对价（万元）	发行股份数量（股）
1	新余北岸	58.3297%	40,691.82	31,086,187
2	周斌	0.7122%	496.86	379,572
3	程炳皓	12.1811%	7,111.32	5,432,635
4	嘉乐投资	20.5550%	20,000.00	15,278,838
5	嘉志投资	5.1388%	5,000.00	3,819,709
6	福鹏宏祥	3.0833%	3,000.00	2,291,825
合 计		100.00%	76,300.00	58,288,766

注：计算发行股份数结果不足一股的，尾数舍去取整。

定价基准日至发行日期间，上市公司如有权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，将依据相关规定对本次发行价格作相应除权除息处理，发行

数量也将根据本次发行价格的变动情况进行相应调整。

最终发行股份数量以中国证监会核准的数额为准。

6、发行股份的上市地点

本次交易发行的股票将在深交所创业板上市。待锁定期满后，本次交易发行的股票将依据证监会和深交所的规定进行交易。

7、本次发行股份锁定期

（1）周斌、新余北岸的股份锁定期

本着有利于重组后上市公司持续稳定发展以及业绩承诺的顺利履行，周斌、新余北岸在本次交易中取得的上市公司股份自新增股份登记日起至下列日期（以较晚发生者为准）止不得转让：（1）36 个月届满；（2）周斌、新余北岸履行完毕全部业绩补偿承诺之日。

非经上市公司同意，周斌和新余北岸处于锁定期内的股份不得质押、转让或进行其他可能导致该等股份的资产权属发生变化的情形。

（2）嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥的股份锁定期

嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥在本次交易中取得的上市公司股份自新增股份登记日起 12 个月内不得转让。如嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥取得本次发行的股份时，对其用于认购股份的开人信息股权持续拥有权益的时间不足 12 个月，则其在本次发行中认购的上市公司股份自新增股份登记日起 36 个月内不得转让。

（3）程炳皓的股份锁定期

程炳皓在本次交易中取得的股份自新增股份登记日起 12 个月内不得转让。

本次发行结束后，因上市公司送红股、转增股本等原因导致交易对方所持的上市公司股份增加的部分，亦应遵守上述承诺。

在前述承诺锁定期外，若中国证监会等监管机构对本次发行的新股的锁定期另有其他要求，相关方将根据中国证监会等监管机构的监管意见进行相应调整且

无需再次提交上市公司董事会、股东大会审议。

8、业绩承诺及补偿

新余北岸、周斌承诺开心人信息 2016 年、2017 年、2018 年和 2019 年合并报表中扣除非经常性损益前后归属于母公司所有者净利润孰低数分别不低于 7,300 万元，9,300 万元，11,600 万元，14,075 万元。如果实际实现净利润低于上述承诺净利润的，则新余北岸、周斌将按照《资产购买协议》和《盈利预测补偿协议》的约定方式以股份和现金进行补偿。

9、上市公司滚存未分配利润的安排

本次交易发行股份完成后，由上市公司新老股东共同享有上市公司发行前的滚存未分配利润。

10、标的资产过渡期间损益归属

评估基准日（不含基准日当日）至交割日（含交割日当日）期间，标的公司运营所产生的盈利由赛为智能享有，标的公司运营产生的亏损及其他净资产减少由新余北岸和周斌按照其在标的公司的持股比例与其合计持有标的公司的股权比例的总数量的比例以现金方式全额补足。

11、标的资产办理权属转移的合同义务和违约责任

标的资产应在本次交易获得中国证监会批准之日起一个月内办理完毕标的资产的交割手续，交易对方若未能履行上述合同义务，将承担违约赔偿责任。

12、决议的有效期限

本次交易发行股份的有效期限为上市公司股东大会审议通过本次交易之日起十二个月。如果上市公司已于该有效期内取得中国证监会对本次发行的核准文件，则该有效期自动延长至本次交易完成日。

（二）发行股份募集配套资金

1、发行种类和面值

本次募集配套资金发行股票的股票种类为境内上市的人民币普通股（A 股），

每股面值为人民币 1.00 元/股。

2、发行方式

本次募集配套资金发行采用向特定对象非公开发行的方式。

3、发行对象及认购方式

本次募集配套资金发行将向不超过 5 名的特定投资者定向发行。特定投资者包括符合法律法规规定的境内产业投资者、证券投资基金管理公司、证券公司、信托投资公司、财务公司、保险机构投资者、合格境外机构投资者、自然人投资者以及其他合法投资者等，并以现金方式认购本次配套融资发行的股份。

4、定价基准日和发行价格

本次募集配套资金发行的定价原则为询价发行，募集配套资金的定价基准日为发行期首日。

本次募集配套资金发行的发行价格将按照以下方式之一进行询价：

- (1) 不低于发行期首日前一个交易日上市公司股票均价；
- (2) 低于发行期首日前 20 个交易日上市公司股票均价但不低于 90%，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日上市公司股票价格但不低于 90%。

最终发行价格将在本次发行获得中国证监会核准后，由上市公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定，依据发行对象申购报价的情况，与本次交易的独立财务顾问协商确定。

若上市公司在发行股份募集配套资金的发行期首日至发行前的期间有权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，则依据相关规定对本次发行价格作相应除权除息处理。

5、发行数量

上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定投资者以询价的方式非公开发行股份募集配套资金不超过 54,000 万元，进而确定募集配套资金的发行股份数量。

若上市公司在发行股份募集配套资金的发行期首日至发行前的期间有权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，则依据相关规定对本次发行价格作相应除权除息处理，发行数量也将根据本次发行价格的情况进行相应调整。

6、发行股份的上市地点

本次募集配套资金发行的股票将在深交所创业板上市。待锁定期满后，本次募集配套资金发行的股票将依据证监会和深交所的规定进行交易。

7、锁定期安排

本次募集配套资金发行的股份的锁定期安排如下：

本次非公开发行发行对象认购的股份自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

锁定期内，由于上市公司送红股、资本公积转增等原因导致发行对象所持股份增加的部分，亦应遵守上述约定。

若中国证监会等监管机构对本次募集配套资金发行股份的锁定期另有其他要求，相关方将根据中国证监会等监管机构的监管意见进行相应调整且无需再次提交公司董事会、股东大会审议。

8、上市公司滚存未分配利润的安排

在本次募集配套资金发行完成后，由上市公司新老股东共同享上市公司本次发行前的滚存未分配利润。

9、募集资金用途

本次募集配套资金总额不超过人民币 54,000 万元，具体用途如下：

本次发行股份募集配套资金的具体用途如下：

单位：万元		
序号	项目	拟投入募集资金
1	支付本次交易的现金对价	32,200.00
2	IP授权使用及游戏开发建设项目	19,000.00
3	支付本次交易的中介机构费用	2,800.00
合计		54,000.00

10、决议的有效期限

本次募集配套资金发行股份的有效期限为上市公司股东大会审议通过本次发行之日起十二个月。如果上市公司已于该有效期内取得中国证监会对本次发行的核准文件，则该有效期自动延长至本次发行完成日。

三、募集配套资金情况

（一）募集资金基本情况

上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过 54,000 万元，不超过本次交易中以发行股份方式购买标的资产交易价格（不包括交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格）的 100.00%。

本次发行股份募集配套资金的具体用途如下：

单位：万元

序号	项目	拟投入募集资金
1	支付本次交易的现金对价	32,200.00
2	IP授权使用及游戏开发建设项目	19,000.00
3	支付本次交易的中介机构费用	2,800.00
合计		54,000.00

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否，或配套资金是否足额募集，均不影响本次发行股份及支付现金购买资产行为的实施。

（二）本次募集配套资金方案符合相关规定

根据《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第 12 号》（2016 年 9 月 9 日），“上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金，所配套资金比例不超过拟购买资产交易价格 100% 的，一并由并购重组审核委员会予以审核；超过 100% 的，一并由发行审核委员会予以审核。”

根据证监会《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金的相关问题与解答》（2016 年 6 月 17 日）：“拟购买资产交易价格指本次交易中以发行股份

方式购买资产的交易价格，但不包括发行股份及支付现金交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格。”；“考虑到募集资金的配套性，所募资金仅可用于：支付本次并购交易中的现金对价；支付本次并购交易税费、人员安置费用等并购整合费用；投入标的资产在建项目建设。募集配套资金不能用于补充上市公司和标的资产流动资金、偿还债务。”

本次交易募集配套资金总额不超过 54,000 万元，根据本次重组交易各方商定，本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格为 76,300 万元，剔除交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格 22,300 万元后，拟购买资产交易价格为 54,000 万元，本次募集配套资金总额不超过拟购买资产交易价格的 100%。

本次交易募集配套资金总额不超过 54,000 万元，不超过本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格（不包括交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格）的 100%。同时本次配套融资所募资金拟用于支付本次交易的现金对价、标的公司 IP 授权使用及游戏开发建设项目以及支付本次交易的中介机构费用，符合中国证监会 2016 年 6 月 17 日发布的《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金的相关问题与解答》的相关规定。

综上，本次交易募集配套资金的比例未超过本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格的 100%，将一并提交并购重组审核委员会审核，本次交易符合《重组办法》第四十四条及其适用意见。

（三）本次募集配套资金的必要性

1、上市公司前次募集资金使用状况

（1）上市公司前次募集资金基本情况

经中国证券监督管理委员会《关于核准深圳市赛为智能股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市的批复》（证监许可[2009]1460 号）核准，由主承销商招商证券股份有限公司采用网下询价配售与网上资金申购定价发行相结合的方式发行人民币普通股（A 股）20,000,000 股，发行价格为每股 22.00 元。截至 2010

年1月12日止，本公司共募集资金440,000,000.00元，扣除发行费用53,706,029.95元，募集资金净额386,293,970.05元。

截止2010年1月12日，上市公司上述发行募集的资金已全部到位，已经立信大华会计师事务所以“立信大华验字[2010]6号”验资报告验证确认。

（2）募集资金使用及结余情况

截止2016年6月30日，公司对募集资金项目累计投入372,013,143.77元，募集资金累计使用进度达到96.30%，募集资金余额为人民币15,889,239.90元（含利息收入）。前次募集资金具体使用情况如下：

单位：元

募集资金总额		386,293,970.05						
累计变更用途的募集资金总额		39,704,043.61		已累计投入募集资金总额		372,013,143.77		
累计变更用途的募集资金总额比例		10.28%						
承诺投资项目和超募资金投向	是否已变更项目（含部分变更）	募集资金承诺投资总额	调整后投资总额（1）	截至期末累计投入金额（2）	截至期末投资进度（3）=（2）/（1）	项目达到预定可使用状态日期	是否达到预计效益	项目可行性是否发生重大变化
承诺投资项目								
城市轨道交通智能化系统解决方案技术开发及产业扩大化项目	是	50,050,000.00	26,814,742.28	26,814,742.28	100.00%	2013年7月31日	是	否
高速铁路信息化数字化系统解决方案技术开发及产业化项目	是	32,030,000.00	15,561,214.11	15,561,214.11	100.00%	2013年7月31日	否（注1）	否
补充流动资金	否	38,000,000.00	38,000,000.00	38,240,608.70	100.63%	-	-	-
补充流动资金	是	-	10,425,422.35	10,425,422.35	100.00%	-	-	-
承诺投资项目小计		120,080,000.00	90,801,378.74	91,041,987.44	-	-	-	-
超募资金投向								
其他与主营业务相关的营运资金	否	35,000,000.00	35,000,000.00	35,000,000.00	100.00%	-	-	-
补充流动资金	否	40,000,000.00	40,000,000.00	40,000,000.00	100.00%	-	-	-
赛为智能合肥基地一期建设项目	否	120,000,000.00	165,000,000.00	160,961,156.33	97.55%	2015年3月31日	是	否
投资广东赛翼智能科技	否	11,400,000.00	11,400,000.00	11,400,000.00	100.00%	-	（注2）	-
补充流动资金	否	33,610,000.00	33,610,000.00	33,610,000.00	100.00%	-	-	-
超募资金投向小计		240,010,000.00	285,010,000.00	280,971,156.33	-	-	-	-
合计		360,090,000.00	375,811,378.74	372,013,143.77			-	-

注1：高速铁路信息化数字化系统解决方案技术开发及产业化项目未达到预计效益主要原因系国家投资政策变化及市场竞争的加剧，公司在铁路数字

化信息化领域的合同额和结算额均受到影响，因此截止2016年6月末未达到首次公开发行招股说明书中披露的未来发展与规划目标。

注2：2015年12月，公司将持有广东赛翼13%的股权以人民币2,184万元转让给广州海宜鑫。本次交易完成后，公司持有的广东赛翼股权由 38%减少至25%，不再纳入公司合并范围。截至2016年6月末，公司从广东赛翼及其原股东累计分得的分红款和业绩承诺补偿款，加上2015年出售13%股权的投资收益，已超过投资广东赛翼时的预计投资收益。

(3) 变更募集资金投资项目的资金使用情况：

①2012年4月23日召开的第二届董事会第九次会议审议通过，公司对两个募集资金项目“城市轨道交通智能化系统解决方案技术开发及产业扩大化项目”和“高速铁路信息化数字化系统解决方案技术开发及产业化项目”的投资进度进行调整，由原定2012年1月31日延长至2013年7月31日。

②2012年10月17日公司第二届董事会第十三次和2012年第二次临时股东大会通过《关于部分募投项目实施地点、实施方式变更及投资金额调整的议案》，具体情况如下表：

项目与费用名称		投资金额（万元）		实施地点		实施方式	
		调整前	调整后	变更前	变更后	变更前	变更后
城市轨道交通智能化系统解决方案技术开发及产业扩大化项目	1、建设项目	2,876.00	921.00	深圳市南山区商业文化中心海岸大厦西座	深圳市南山区高新区科技中二路软件园2号楼3楼公司部分办公区域	购置办公用房	利用公司现有办公地点
	其中：办公用房购置及装修工程	1,970.00	15.00				
	研发设备及软件工具等购置	906.00	906.00				
	2、铺底流动资金	2,129.00	2,129.00				
合计		5,005.00	3,050.00				
高速铁路信息化数字化系统解决方案技术开发及产业化项目	1、建设项目	1,896.00	490.00	深圳市南山区商业文化中心海岸大厦西座	深圳市南山区高新区科技中二路软件园2号楼3楼公司部分办公区域	购置办公用房	利用公司现有办公地点
	其中：办公用房购置及装修工程	1,416.00	10.00				
	研发设备及软件工具等购置	480.00	480.00				
	2、铺底流动资金	1,307.00	1,307.00				

项目与费用名称	投资金额（万元）		实施地点		实施方式	
	调整前	调整后	变更前	变更后	变更前	变更后
合 计	3,203.00	1,797.00				
合 计	8,208.00	4,847.00				

上述项目已于 2013 年 7 月 31 日全部完成，截至 2013 年 7 月 31 日上述项目的实际支出合计 4,237.60 万元，实际支出与调整后预计支出 4,847 万元差异 609.40 万元。依据公司第二届董事会第二十一次会议审议通过了《关于深圳市赛为智能股份有限公司使用超募资金及募投项目节余募集资金永久性补充流动资金的议案》，决定将上述未使用完毕的募投项目资金 609.40 万元以及上述募投项目历年产生的利息 433.14 万元，合计 1,042.54 万元作为永久性补充流动资金。

综上，截至 2016 年 6 月 30 日，上市公司募集资金使用进度良好，上市公司前次募集资金使用进度与首次公开发行招股说明书及后续信息披露承诺的进度一致。前次募集资金使用进度和效果与披露情况基本一致，符合《证券发行管理暂行办法》第十一条第（一）项的规定。

2、IP 授权使用及游戏开发建设项目的必要性

随着移动网络游戏行业维护知识产权力度的增强以及 IP 在游戏产业链中的地位越发凸显，游戏企业逐渐意识到精品 IP 对移动网络游戏的重要性。精品 IP 本身具有广泛的受众，IP 游戏能够通过 IP 本身的渠道推广并将 IP 本身的受众以一定的转化率转化成 IP 游戏的受众，从而在节约大量推广费用的基础上短期内导入大量用户，提升游戏产品的推广效率和盈利能力。

以《三国群英传》取得的良好绩效为例，《三国群英传》是一款由台湾游戏厂商宇峻奥汀经典 PC 游戏改编的手游，得益于该知名 IP 的广泛影响力，自 2016 年 5 月上线测算以来，《三国群英传》游戏用户数量快速增长，上线第 3 个月月充值流水就突破了 2,500 万元，截至 2016 年末的总流水已近 1.6 亿元，运营绩效良好。

本次交易拟投入 1.9 亿元建设标的公司的 IP 授权使用及游戏开发项目，是抓住移动网络游戏市场发展机遇，进一步提升标的公司的盈利能力以及产品的市场竞争力和影响力的重要举措。本次募投项目的成功实施，将有助于更好地发挥标的公司较为突出的移动网络游戏的研发、发行及运营实力，使本次交易完成后上市公司股东充分享受移动网络游戏市场高速发展的市场红利，提升上市公司股东回报，具有必要性。

3、上市公司及标的公司的货币资金用途

（1）上市公司货币资金用途及未来支出安排

①上市公司货币资金用途

根据《备考审阅报告》，截至2016年9月30日，上市公司合并口径的货币资金账面余额为12,939.28万元，明细如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日
库存现金	10.68
银行存款	12,497.64
其中：募集资金账户余额	759.84
其他货币资金（受限制的货币资金）	430.96
分项列示：保函及其他保证金	45.83
银行承兑汇票保证金	385.13
货币资金余额合计	12,939.28
不受限的货币资金余额合计	11,748.48

截止2016年9月30日，上市公司货币资金余额虽有一定存留，但由于智慧城市建设及数据中心等业务高速发展，形成了大额的未来付现压力，货币资金余额仅能够满足上市公司保持日常生产经营的顺利推进所需，不存在货币资金闲置的情形，无法满足本次交易所涉及的资金支出安排。

②上市公司未来支出安排

根据上市公司截至2016年9月30日正在执行的销售合同的施工进度安排及相应的项目预算情况，上市公司未来主要的大额资金支出安排如下表所示：

单位：万元

序号	项目	计划使用金额
1	合肥数据谷 IDC 机房建设项目	16,331
2	深圳横岗 10 号楼数据中心项目	28,302
3	深圳坪山 7 号楼数据中心项目	36,408
4	北京有孚安泰数据云服务平台项目	16,037
5	安徽工业大学工商学院	25,000
6	智慧吉首 PPP 项目	20,000
7	吉首智慧停车场 PPP 项目	30,000
	合计	172,078

如上表所示，上市公司正在执行的在手订单较为充足，未来的付现需求较

大。结合前述上市公司现有货币资金的既有安排和未来大额支出安排，以及其他未列示的进行日常生产经营所必需的开支情况，上市公司未来的资金付现压力较大。

（2）标的公司货币资金用途及未来支出安排

①标的公司货币资金用途

根据《审计报告》以及标的公司的测算，截至2016年9月30日，标的公司合并口径的货币资金账面余额为4,425.24万元，标的公司货币资金的余额及支出安排明细如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日
库存现金	4.06
银行存款	4,421.17
货币资金余额合计	4,425.24
其中： 游戏研发投入支出	1,373.40
游戏持续运营及市场推广支出	1,011.00
其他运营开支支出	411.85
已有明确支出安排的支出金额合计	2,796.25

由上表所示，截至2016年9月30日，标的公司的货币资金余额中有2,796.25万元已有明确的支出安排，剩余资金余留水平较低，主要用于保障标的公司日常生产经营活动顺利开展，不存在大额资金闲置的情形，亦不足以支撑标的公司本次交易募投项目建设。

因此，相较于各自的生产经营规模，上市公司及标的公司的货币资金余额均处于较为合理的水平，能够满足开展日常生产经营活动所需，但无法满足本次交易所需的现金支出。

②标的公司未来支出安排

根据评估师对标的公司2016年9月30日以后预测期各期间付现成本的测算，标的公司的未来现金支出金额的测算情况如下表所示：

单位：万元

科目	2016年10-12月	2017年	2018年	2019年
----	-------------	-------	-------	-------

主营业务成本	919.84	5,350.39	5,162.41	4,795.02
加：销售费用	573.70	2,819.40	3,339.30	3,859.80
管理费用	1,427.54	6,187.62	7,419.53	8,646.29
主营业务税金及附加	24.06	149.26	168.81	194.61
所得税费用	0.00	1,319.34	1,647.89	1,999.53
减：折旧及摊销	246.65	1,527.51	1,012.96	571.68
年付现成本	2,698.48	14,298.50	16,724.97	18,923.59
其中：研发人员薪酬福利	1,015.70	4,362.30	5,489.80	6,294.70
市场推广费	500.00	2,500.00	3,000.00	3,500.00
服务器费用	248.60	1,503.70	1,756.40	2,009.50

标的公司正处于移动网络游戏业务快速增长的阶段，随着生产经营规模的扩大，标的公司未来年度在研发人员薪酬福利、市场推广费用及服务器费用等方面的付现需求较大，且现有货币资金余额无大额余留的情况，在未来的几年内对货币资金的需求较高。

因此，上市公司及标的公司的主营业务均处于高速发展的阶段，未来付现需求处于较高水平，且账面货币资金均已有明确的支出安排，无法满足本次交易所涉及的资金支出安排。

4、上市公司及标的公司营运资金需求的测算分析

(1) 上市公司营运资金需求测算

上市公司的营运资金占用主要来源于其生产经营过程中产生的经营性流动资产和流动负债。上市公司采用销售百分比法，根据 2013 年至 2015 年的财务状况，对 2016 年末、2017 年末及 2018 年末的经营性流动资产和经营性流动负债进行预测，计算各年末的经营性流动资金需求量（即经营性流动资产和经营性流动负债的差额）。2018 年末的流动资金占用额与 2015 年末的流动资金占用额的差额即为流动资金缺口，即上市公司的营运资金需求额。

①上市公司 2016 年至 2018 年的营业收入预测

根据目前的经营状况，参考上市公司 2013 年至 2015 年经审计合并口径的营业收入增长情况，保守采用上市公司 2013 年至 2015 年营业收入复合年增长率 24.60% 为未来营业收入的复合增长率，预测 2016 年至 2018 年的营业收入情况如下：

单位：万元

项目	2016年E	2017年E	2018年E
营业收入	82,852.75	103,235.49	128,632.62
年增长率	24.60%	24.60%	24.60%

②主要经营性资产和经营性负债占营业收入的比重情况

进行流动资金缺口预测时，选择上市公司最近三年经审计合并口径的主要经营性资产和经营性负债的期末平均账面余额占最近三年营业收入的平均金额比重作为2016年至2018年相关科目的占比：

项目	2013年至2015年各期末平均数	
	金额（万元）	销售百分比
营业收入	57,094.07	100.00%
应收账款	22,215.84	38.91%
存货	26,880.52	47.08%
应收票据	827.45	1.45%
预付账款	1,899.71	3.33%
经营性流动资产合计	51,823.52	90.77%
应付账款	18,319.38	32.09%
应付票据	3,229.19	5.66%
预收账款	4,355.12	7.63%
经营性流动负债合计	25,903.69	45.37%

③营运资金需求测算

上市公司未来三年的经营性资产及负债的对流动资金的占用情况主要是基于上市公司2015年经审计合并口径的经营性应收应付项目、预收预付项目及营业收入金额，按照上述的经营性项目占销售收入的比例和营业收入的增长情况进行预测来测算。流动资金的占用额等于各年经营性流动资产合计额与经营性负债的差额。在其他经营要素不变的情况下，上市公司2016年至2018年流动资金占用情况如下表所示：

单位：万元

项目	2016-2018年预计比例	基期	预测期			2018年末预测数-2015年末实际数
		2015年度/2015.12.31	2016年度/2016.12.31	2017年度/2017.12.31	2018年度/2018.12.31	
营业收入	100.00%	66,494.36	82,852.75	103,235.49	128,632.62	62,138.26
应收账款	38.91%	24,526.88	32,238.79	40,169.90	50,052.17	25,525.29

存货	47.08%	30,428.13	39,007.99	48,604.41	60,561.66	30,133.53
应收票据	1.45%	2,138.36	1,200.77	1,496.17	1,864.25	-274.11
预付账款	3.33%	1,378.61	2,756.79	3,434.99	4,280.03	2,901.42
经营性流动资产合计	90.77%	58,471.99	75,204.33	93,705.47	116,758.11	58,286.12
应付账款	32.09%	23,438.35	26,584.39	33,124.46	41,273.46	17,835.11
应付票据	5.66%	4,450.29	4,686.08	5,838.90	7,275.34	2,825.05
预收账款	7.63%	6,281.22	6,319.99	7,874.78	9,812.07	3,530.85
经营性流动负债合计	45.37%	34,169.87	37,590.46	46,838.15	58,360.88	24,191.00
流动资金占用额	45.40%	24,302.12	37,613.88	46,867.33	58,397.24	34,095.12

如上表所示，上市公司未来三年的流动资金缺口，即上市公司的营运资金需求额为 34,095.12 万元，未来所需进一步占用的流动资金金额较大。

截至本报告书签署日，上市公司 2016 年以来已签订（或已中标）的重要合同金额累计超过 28 亿元，随着相关重大合同的顺利实施，上市公司将继续迎来主营业务快速增长的发展态势，合同的具体情况如下表所示：

单位：万元

序号	项目名称	合同对方	合同内容	合同金额 (注1)
1	合肥市轨道交通2号线工程综合监控系统集成及安装	合肥城市轨道交通有限公司	轨道交通智能化	6,900.81
2	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期一标段采购设备工程	北京有孚云计算科技有限公司	设备采购及维护	6,800.64
3	深圳坪山银德保税仓7号楼数据中心建设项目	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	28,249.50
4	深圳横岗雅力嘉工业园10号楼数据中心建设项目	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	25,885.20
5	智慧吉首 PPP 项目	吉首市经济和信息化局	基础建设、智慧路边停车、智慧交通、公共信息平台、城市基础数据库等多项智慧城市相关内容	97,782.06
6	吉首市停车场建设和城区、小区综合改造及物业管理	吉首市住房和城乡建设局	停车场建设和城区、小区综合改造及物业管理	50,000.00

	PPP 项目（注2）		理	
7	深圳坪山7号楼数据中心施工项目合同	北京科瑞机电工程有限公司	项目设计、设备采购、竣工验收	17,260.50
8	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期智能化工程	北京有孚云计算科技有限公司	对工期、质量等进行施工总管理、总协调	14,620.05
9	北京有孚安泰大数据云服务平台项目一期二标段采购设备工程	北京有孚云计算科技有限公司	设备采购及维护	5,426.55
10	深圳横岗10号楼数据中心施工项目	北京科瑞机电工程有限公司	设备采购、竣工验收。	9,492.17
11	合肥数据谷 IDC 机房建设设备采购及供货	安徽金宇网络科技有限公司	设备运送、安装、验收	19,131.54
12	合肥数据谷 IDC 机房建设施工安装	安徽金宇网络科技有限公司	施工管理、总协调	4,198.53
	合计			285,747.55

注 1：上述合同中 PPP 项目按投资金额列示，其他合同金额为暂定/暂估合同金额，具体以最终签订并实际发生的单项合同最终结算金额为准。

注 2：上市公司为该项目的中标联合体成员之一，联合体中标项目预估总投资额 195,043.18 万元。其中，上市公司主要负责子项目停车场建设 PPP 项目的筹资及运营、管理活动和智能化、电气及照明等施工，子项目一吉首市停车场建设项目预计总投资约 5 亿元。

由上表可见，上市公司在手合同金额大，未来合同执行过程中的资金筹措及支付压力较大。

因此，上市公司智慧城市建设业务高速发展，未来经营过程中对流动资金将存在较大的需求，亟需募集配套资金满足本次交易所涉的资金支付安排，以支持主营业务所需流动资金的正常使用。

（2）标的公司营运资金需求测算

根据本次交易的收益法评估，标的公司的营运资金主要为企业流动资产减去不含有息负债的流动负债。随着标的公司生产经营规模的变化，标的公司的营运资金也会相应产生变化。根据标的公司的资产负债结构，对其而言，营运资金的增减主要体现在最低现金保有量、应收账款、预付款项和应付账款、预收款项的变化之上。

对于最低现金保有量的测算，本次评估根据上述年付现成本测算结果，结

合标的公司月付现成本的周转情况测算得到付现周转所需的现金保有量，即标的公司的最低现金保有量。

对于标的公司经营性应收应付、预收预付项目的测算，评估师结合标的公司前述营运资产或负债项目在预测期各期末的金额，以及在预测期各期间的周转天数占 365 天的比例，调整得到预测期各期内相应营运资产或负债项目所占用的营运资金的金额。

同时，对于其他应收款、其他流动资产、其他应付款等其他同样影响营运资产或营运负债金额的科目，本次评估参考标的公司截至 2016 年 9 月 30 日经审计的财务数据，分别测算了该等科目对评估基准日标的公司营运资金的影响，在预测期保持该等项目的综合影响不变，即保持其他营运资金项目的金额在预测期各期内保持不变，使该等项目对营运资金需求的测算不产生影响。

综合上述情况，本次评估对 2016 年 10-12 月、2017 年和 2018 年的营运资金追加额情况进行了测算，具体情况如下：

单位：万元

项目	基期	预测期		
	2016.9.30	2016年10-12月 /2016.12.31	2017年度 /2017.12.31	2018年度 /2018.12.31
最低现金保有量	843.80	899.49	1,191.54	1,393.75
应收账款	3,198.49	2,597.24	3,707.71	4,330.83
预付款项	693.62	550.00	630.32	608.17
营运资产合计	4,735.91	4,046.73	5,529.57	6,332.75
应付账款	635.17	729.06	835.54	806.18
预收款项	837.04	817.65	1,167.24	1,363.41
营运负债合计	1,472.21	1,546.71	2,002.78	2,169.59
其他营运资金项目	-1,597.73	-1,597.73	-1,597.73	-1,597.73
营运资金占用额	1,665.97	902.28	1,929.06	2,565.43
营运资金占用的变动（与基期相比）	-	-763.68	263.09	899.46

由上表可见，根据评估师的测算，自 2016 年 10 月到 2018 年，标的公司持续经营的过程中营运资金占用额总体呈现小幅上升的趋势，对营运资金投入的额外需求较小，基本不存在营运资金结余的情形。

综合上述预测期的营运资金测算结果，上市公司未来营运资金需求较大，

主营业务快速扩张进一步提高了对营运资金的需求；标的公司业务亦快速发展，对营运资金的投入亦有小额需求。因此，上市公司及标的公司对未来对营运资金均有需求，需要借助募集配套资金解决本次交易所涉现金支付和募投项目建设的安排，减缓该等支出安排对交易完成后上市公司资金筹措造成的较大压力。

5、上市公司资产负债率与同行业上市公司的比较分析

根据证监会公布的《上市公司行业分类指引》（2012年修订），公司所属行业为软件和信息技术服务业。

根据证监会行业分类，截至2016年9月30日，公司同行业可比上市公司资产负债率指标对比如下：

证券简称	资产负债率(%)
	2016年9月30日
神州泰岳	25.91
立思辰	18.01
网宿科技	13.90
银江股份	43.97
华星创业	61.23
超图软件	20.36
天源迪科	36.33
世纪鼎利	12.77
三五互联	25.51
华平股份	15.32
数字政通	23.25
银之杰	33.74
易联众	31.04
高新兴	19.71
世纪瑞尔	8.07
东方国信	17.83
迪威视讯	37.07
万达信息	64.15
汉得信息	13.61
天泽信息	17.17
.... (注)
同行业可比上市公司平均值	28.48
赛为智能	46.82

注：根据证监会分类，赛为智能所处的软件和信息技术服务业共有上市公司样本 151 家（不含赛为智能）。

数据来源：Wind 资讯

从上表可知，上市公司报告期内的资产负债率均高于行业平均水平。本次交易上市公司如果继续通过债务融资的方式筹集本次交易的现金对价、中介机构费用和标的公司募投项目投资金额，会削弱上市公司的盈利能力与长期发展能力，同时资产负债率过高也会增加财务风险，使上市公司的综合竞争力下降。

6、上市公司及标的公司可利用的融资渠道以及银行授信额度

(1) 上市公司可利用的融资渠道以及银行授信额度

截至 2016 年 9 月 30 日，上市公司的银行授信情况如下表所示：

单位：万元

序号	授信银行名称	授信额度	已用额度	授信余额	借款结构
1	中国银行深圳高新区支行	42,000.00	5,000.00	18,171.25	短期借款
			3,064.24		银行承兑汇票
			15,764.51		银行保函
2	民生银行深圳分行	10,000.00	3,100.00	6,900.00	短期借款
3	平安银行南山支行	10,000.00	2,000.00	6,392.47	短期借款
			1,070.00		银行承兑汇票
			537.53		银行保函
4	招商银行福民支行	10,000.00	7,000.00	2,909.20	短期借款
			90.80		银行保函
5	宁波银行科技园支行	20,000.00	2,150.00	11,289.81	短期借款
			6,560.19		银行保函
母公司合计		92,000.00	46,337.27	45,662.73	-
1	杭州银行合肥科技支行	3,000.00	1,500.00	1,500.00	短期借款
2	交通银行安徽省分行营业部	2,000.00	2,000.00	0.00	短期借款
合肥赛为合计		5,000.00	3,500.00	1,500.00	-
1	中信银行马鞍山康乐路支行	5,000.00	2,000.00	3,000.00	短期借款
2	徽商银行当涂县支行	3,200.00	3,200.00	0.00	短期借款
安徽工业大学工商学院合计		8,200.00	5,200.00	3,000.00	-
合并口径合计		105,200.00	55,037.27	50,162.73	-

由上表所示，截至 2016 年 9 月 30 日，上市公司已获得银行授信共计 105,200.00 万元，已使用的授信额度共计 55,037.27 万元。上市公司的主要融资渠道为银行授信及发行债券等债权类融资方式和非公开发行股份等股权融资类方式，由于股权融资所需履行的审批程序较为繁复、获批时间较长，银行授

信成为上市公司筹集短期资金的重要渠道。未使用的 50.162.73 万元银行授信余额则是上市公司预留的安全额度，以确保上市公司在紧急状况下能够快速筹集流动资金，防范现金流出现问题而引致的各类风险。

此外，由于上市公司主营的智慧城市业务高速发展，截至本报告书签署日在手订单金额已逾 28 亿元。鉴于工程总包类合同履行的时间普遍较长，回款进度较慢，对上市公司未来的资金支付和筹措构成较大的压力。根据截至本报告书签署日上市公司的银行借款情况测算，2017 年全年预计需要偿还的到期银行借款金额为 43,400.00 万元，应支付的银行借款利息金额共计 4,166.78 万元，偿还银行到期借款及支付借款利息的资金付现压力较大。同时，鉴于上市公司资产负债率已经较高且保持持续上升的趋势，若上市公司进一步申请银行贷款，将继续提升资产负债水平并加大上市公司的财务风险，盈利能力也会因财务费用的增加而受负面影响。

综合以上情况，上市公司现有的银行授信额度为满足主营业务正常经营开展所需，应优先采用股权融资的方式满足本次交易支付现金对价、相关税费以及标的公司募投项目建设对资金的需求。

（2）标的公司可利用的融资渠道以及银行授信额度

截至 2016 年 9 月 30 日，标的公司无取得银行授信的情况。鉴于网络游戏行业企业普遍轻资产运营，向银行获得授信较为困难，一般采用股权融资的方式获得外部融资。

7、募集配套资金必要性的分析结论

由上述分析可知，上市公司及标的公司截至 2016 年 9 月 30 日的货币资金账面余额为 12,939.28 万元，仅为满足上市公司保持日常生产经营所需。上市公司智慧城市建设业务高速发展，在手订单金额已逾 28 亿元，未来经营的付现压力较大。截至 2016 年 9 月 30 日，标的公司的货币资金账面余额为 4,425.24 万元，由于其正处于生产经营规模快速增长扩大的阶段，利用留存收益支撑募投项目建设的压力较大。因此，综合考虑上市公司待执行在手合同金额较大、未来经营计划的资金需求较高、资产负债率较高、未来到期应偿还的银行借款金额较高且营运资金存在较大的缺口的情况，以及标的公司自有资金无法满足

募投项目实施所涉资金安排的情况，本次交易宜采用股权融资的方式满足本次交易所需支付现金对价、相关税费及标的公司募投项目建设对资金的需求，因此募集配套资金具有必要性。

（四）募投项目投资规模与标的公司生产经营规模的匹配性分析

1、募投项目投资规模与标的公司资产规模具备匹配性

（1）募投项目投资规模与标的公司资产规模情况

根据《审计报告》，截至2016年9月30日，标的公司合并口径的总资产为10,710.39万元，净资产为6,539.72万元，资产负债率为38.94%。本次交易拟募集配套资金不超过5.4亿元，其中1.9亿元用于投资标的公司IP授权使用及游戏开发建设项目。该募投项目的投资规模与标的公司资产规模的匹配情况如下表所示：

项目	金额（万元）	募投项目投资规模占比
标的公司总资产	10,710.39	177.40%
标的公司净资产	6,539.72	290.53%

与募投项目投资规模相比，标的公司资产规模较小，主要系标的公司拆除VIE协议控制架构导致同一控制下企业合并以及2016年9月分红分别减少标的公司净资产13,100万元及4,500万元所致。剔除前述两个因素的影响，则本次交易募投项目投资规模与标的公司资产规模的匹配情况如下：

项目	金额（万元）	募投项目投资规模占比
标的公司总资产（剔除拆除VIE协议控制架构及2016年9月分红影响）	28,310.39	67.11%
标的公司净资产（剔除拆除VIE协议控制架构及2016年9月分红影响）	24,139.72	78.11%

由上表可知，若剔除拆除VIE协议控制架构及2016年9月分红的影响，本次交易募投项目规模小于标的公司的资产规模。

（2）募投项目投资期较长，投资期内募投项目各年投资规模相对较小

本次交易募投项目拟通过购买知名IP的独家游戏改编及发行权进行移动网络游戏的研发、发行及运营，需要从外部招募研发人员组建项目实施所需的研发团队，新增办公场所租赁、设备购置、IP购置等项目启动所需的必要费用。

本次交易募投项目投资期为三年，相应投入亦在项目实施的三年内先后陆续投入，具体情况如下表所示：

单位：万元

序号	项目	T1年	T2年	T3年
1	IP购置费用	2,300	2,300	4,600
2	开发成本	1,427	1,570	3,222
3	设备、软件购置	305	305	610
4	场地租赁及装修费用	1,124	624	624
	总计	5,156	4,799	9,056

从本次交易募投项目投资的整体周期来看，募投项目的投资规模较大。但是从项目投资期中每一年的投资金额来看，相较于标的公司的资产规模和经营规模，募投项目投资期各年内的投资规模较小。

（3）标的公司资产规模较小符合网络游戏行业轻资产的生产经营特点

网络游戏行业公司普遍呈现轻资产的经营模式，其行业性质、生产经营资源的调配及组织方式决定了企业资产规模普遍较小的特征。

网络游戏行业属于技术密集型行业，其研发、发行及运营主要组织及调配的是企业的人力资源。作为技术、经验的载体，网络游戏行业企业的生产经营能力主要取决于管理团队的战略布局能力、研发团队的技术实施能力、运营团队的精细运营能力等因素，企业账面资产不能充分体现人力资源、品牌、行业经验等无形资产的全部价值，也无法完全反映各单项资产及资产之间的实际和协同价值。

此外，由于游戏产品发行、推广及运营活动的开展主要以互联网为主要载体，且网络游戏行业普遍将服务器需求向云服务迁移，网络游戏行业企业对固定资产的需求较小，生产经营中关键资源的消耗主要以费用化的形式体现在主营业务成本及期间费用之中，资产层面的变化主要体现的是留存收益或亏损的影响，无法完全体现企业的生产经营规模，相关性较弱。

（4）从资产规模来看，募投项目投资规模符合同行业交易水平

2014年至今我国A股上市公司收购网络游戏类标的公司的可比案例中，案例交易涉及募投项目且项目实施主体为被收购公司的案例的募投项目投资规模

及标的公司的资产规模情况如下表所示：

序号	上市公司	被收购标的公司名称	标的公司总资产	标的公司净资产	标的公司募投项目金额	募投项目金额占标的公司总资产比例	募投项目金额占标的公司净资产比例
1	天舟文化	游爱网络	13,719.83	10,330.30	27,000.00	196.80%	261.37%
2	金科娱乐	杭州哲信	27,849.20	25,161.43	88,576.30	318.06%	352.03%
3	完美环球	完美世界	189,117.21	9,682.60	200,000.00	105.75%	2065.56%
4	世纪游轮	巨人网络	173,762.62	103,252.39	500,000.00	287.75%	484.25%
5	升华拜克	炎龙科技	22,693.86	18,145.93	70,000.00	308.45%	385.76%
6	掌趣科技	天马时空	14,147.04	9,975.27	44,400.00	313.85%	445.10%
7	泰亚股份	恺英网络	128,194.68	53,791.70	267,060.45	208.32%	496.47%
可比案例平均数			81,354.92	32,905.66	171,005.25	248.43%	641.51%
可比案例中位数			27,849.20	18,145.93	88,576.30	287.75%	445.10%
8	赛为智能	开心人信息	10,710.39	6,539.72	19,000.00	177.40%	290.53%

注1：上表数据来源于各可比案例中收购方即上市公司的公告文件；

注2：被收购标的公司的总资产、净资产为截至相应交易审计基准日的经审计合并口径相关数据；

由此可见，与同行业可比案例情况相比，本次交易募投项目规模占标的公司总资产及净资产的比例均低于同行业平均水平，符合同行业企业募投项目与企业资产规模匹配的行业惯例。

2、标的公司的经营水平及经营规模能够充分支持募投项目有效实施及实现预期的经济效益，具备匹配性

标的公司拥有经验丰富的研发团队，具备多年海内外市场拓展运营经验的业务团队，以及以数据驱动的创新型客户服务团队，具备贯穿移动游戏的研发、发行和运营各环节的服务能力，覆盖了游戏产业链的大部分关键环节，在 IP 购置、产品研发、发行推广、运维更新等方面均有完备的技术和管理水平及充足的项目成功经验，能够充分、有效的支撑募投项目顺利实施，具体说明如下：

(1) IP 购置方面，标的公司管理层及商务、市场团队人员均从事网络游戏行业多年，对网络游戏行业的发展动向和游戏产品的成功因素有深刻的认知力和洞察力，具备充足的行业资源和准确把握 IP 受众需求、判断 IP 游戏改编可行性以及改编游戏市场前景的能力，能够保障募投项目实施过程中 IP 筛选及洽谈的顺利落实。

(2) 产品研发方面，标的公司具备一支优良的游戏产品研发团队，始终坚

持精品化的研发战略，能够充分满足募投项目实施对标的公司研发力量的需求。截至报告期期末，标的公司具有研发人员共计 123 人，其中核心技术人员 6 名。标的公司研发团队曾成功研发《一统天下》、《三国群英传》等月流水超过 2,500 万元的畅销游戏产品，产品品质优良且广受用户认可及喜爱，能够较好的保障 IP 改编游戏的产品质量及预期的经济效益。

（3）产品发行推广方面，标的公司的精品移动网络游戏贯彻多渠道、多区域发行的市场推广策略，具备充足的发行经验及团队力量支持募投项目游戏产品的上线及发行工作。标的公司具备游戏多区域发行的经验和能力，与易幻网络、真好玩等境外发行运营商建立了良好的合作关系，曾实现《一统天下》、《龙纹三国》在中国大陆、香港、台湾、韩国、日本、东南亚等国家和地区的成功发行，在区域版本优化、多语言版本、本地化推广活动等方面具备丰富的经验。

（4）产品运营维护方面，在打造精品化移动网络游戏的战略下，标的公司坚持产品的长线运营维护策略，能够以较低的运维成本充分增加用户存留并挖掘付费需求。标的公司《一统天下》自上线以来至今已持续运营超过 44 个月，月流水仍保持在 1,700 万元以上，在日常运营数据监控、版本定期优化与更新、核心玩家长期维护等方面具备较为突出的实力。结合优异的游戏产品品质，标的公司能够较好的维护 IP 受众在改编游戏中的转化留存程度，通过持续版本更新、定期开展线上运营活动等形式优化用户体验，有效利用粉丝经济保障预期收益水平。

综上所述，标的公司的资产规模符合网络游戏企业轻资产的行业特征，与募投项目投资规模的比例也符合同行业交易的平均水平，生产经营水平也能够充分支撑募投项目的实施，因此，标的公司生产经营规模与募投项目投资规模具有匹配性。

（五）募集资金投资项目的具体情况

1、募投项目概况

本募投项目拟向标的公司外部主体获取如经典版 PC 游戏、体育运动、一线漫画、全球可发行的经典动漫以及电视剧等类型的 IP，通过 IP 改编使用制作成策略类、卡牌类等类型的移动网络游戏，为原创 IP 既有受众及新增玩家提供美

术风格独特、游戏玩法多样的移动网络游戏产品，并通过与 IP 授权方、国内外的线上游戏运营平台进行收入分成方式获得业务收入来源。

标的公司将陆续组建相应的产品研发团队，每一个产品研发团队设置专门的制作人（项目经理）统筹管理，自项目经理以下设置主策划、主美术、服务器主程、客户端主程、测试主管，下辖各类专业团队。根据募投项目的不同阶段，研发团队的人员配置将进行相应调整。

2、募投项目实施进度安排

本项目拟于募集配套资金到位之后（预计为 2017 年）开始建设，将此时间节点设为 T，预计建设期需 36 个月，分三批进行建设完成，每批建设周期为 12 个月。根据公司发展规划需求，将甄选并收购 8 个 IP 的使用权，通过自主开发及定制开发的模式开发出 IP 游戏。其中，T+1 年及 T+2 年期间内，每年收购 2 个 IP；T+3 年期间，收购 4 个 IP，各年的总体建设安排相同，具体实施安排为：Q1 进行前期产品方案制定、选择 IP；Q2 进行 IP 洽谈、签署协议；Q3 进行 Demo 开发、游戏 Beta 版本开发；Q4 进行删档测试、收费测试。

本次交易募投项目的项目实施进度表如下：

序号	项目	T+1				T+2				T+3			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
1	前期产品方案制定、选择 IP	■				■				■			
2	IP 洽谈、签署协议		■				■				■		
3	Demo 开发、游戏 Beta 版本开发			■				■				■	
4	删档测试、收费测试				■				■				■

3、募投项目资金需求的测算依据及过程

本项目预计投资总额为 19,011 万元，其中 IP 购置费用 9,200 万元，项目开发成本 6,219 万元，项目场地相关费用 2,372 万元，项目设备及软件投资 1,220 万元，本项目拟通过发行股票再融资取得 19,000 万元进行投资。项目的总体投资情况如下：

单位：万元

序号	项目	金额	比例
1	建设投资	18,147	95.46%
1.1	IP 购置费用	9,200	48.39%
1.2	开发成本	6,219	32.71%
1.3	场地租赁及装修费用	2,372	12.48%
1.4	设备、软件购置	1,220	6.42%
1.5	基本预备费	-	-
2	铺底流动资金	-	-
总投资金额		19,011	100.00%

（1）IP 购置费用

本次交易募投项目的 IP 数量、类型的选择、金额的安排均以标的公司现阶段移动网络游戏的实际开发、运营能力进行选择安排。其中，在 IP 数量购置方面，根据公司目前每年 2 至 3 款游戏开发的研发运营节奏，本次交易募投项目实施的前两年内，安排每年进行一个 IP 的自主研发和一个 IP 的委外研发，第三年则安排两个 IP 的自主研发和两个 IP 的委外研发；在 IP 类型选择方面，根据公司目前的畅销产品多以策略类、国战类、卡牌类类型为主，结合市场需求公司，本次募投进行购置包括不限于经典 PC 游戏、体育类、一线漫画、全球知名动漫、电视剧等多题材知名 IP 进行改编；在金额预算方面，根据公司目前已采购 IP 所花费的金额及未来对于 IP 类型、知名度的要求，预估 IP 购置费用共计 9,200 万元。

本次交易募投项目 IP 购置投资估算表如下：

序号	项目	IP 类型	T+1	T+2	T+3
1	IP1、IP2	PC 游戏、体育类、一线漫画、 全球知名动漫、电视剧等	2,300		
2	IP3、IP4			2,300	
3	IP5、IP6、IP7、IP8				4,600

（2）开发成本

本次交易募投项目研发主要采用自主研发和委外研发两种方式。其中，自主研发的开发成本测算方面，结合标的公司现阶段游戏开发人数配比关系，募投项目每款游戏进行安排 25 个研发人员，具体人员类型包括：项目管理、策划、美工、特效、开发、测试等。本次交易募投项目合计安排开发三批共 8 款游戏开发，其中自主研发模式下开发团队的组成情况如下：

序号	人员类型	项目	T+1	T+2	T+3
1	项目经理	人数	1	1	2
2	主策划	人数	1	1	2
3	数值策划	人数	1	1	2
4	执行策划	人数	1	1	2
5	主美	人数	1	1	2
6	UI	人数	2	2	4
7	原画	人数	1	1	2
8	特效	人数	1	1	2
9	3D模型	人数	1	1	2
10	服务器主程	人数	1	1	2
11	服务器高级开发工程师	人数	2	2	4
12	服务器开发工程师	人数	3	3	6
13	客户端主程	人数	1	1	2
14	客户端高级开发工程师	人数	2	2	4
15	客户端开发工程师	人数	4	4	8
16	测试主管	人数	1	1	2
17	测试工程师	人数	1	1	2
研发人员合计			25	25	50

根据以上研发团队组成，结合人员年薪的确认原则参考标的公司现阶段研发部门每个级别、每个类型研发人员的基本工资、奖金、补贴的合计金额，确认相应的合计薪酬成本即开发成本，测算得到 T+1、T+2、T+3 年内研发人员投入分别为 877 万元、965 万元和 2,122 万元。

委外研发的开发成本测算方面，结合标的公司委外开发费用的历史水平以及行业平均的委外开发成本水平进行保守估算，委外开发的成本为每款游戏一次性 550 万元左右的发展费用，外加后续游戏流水的 15%（不计入募投项目实施所需发生的成本费用），再适当考虑递增情况进行测算，最终加总开发期三年的委外研发费用作为相应的委外研发预计成本，本次交易募投项目委外研发费用测算如下：

单位：万元

序号	研发形式	T+1	T+2	T+3
1	委外研发	550	605	1,100

（3）场地租赁及装修费用

本次交易募投项目将在标的公司现有办公地址进行租赁一处面积为 2,000

平方米的办公场地用于游戏前期的研发和上线后的运营，租赁场所的租金、装修单价参考标的公司现阶段费用标准进行预测。其中，标的公司于2017年至2019年期间每年进行一批游戏的研发，每批游戏的研发时间平均为一年，所以募投项目建设期间的租金为三年租金金额。

本次交易募投项目具体的场地租赁费用明细如下：

地址	面积 (M ²)	租金单价 (万元/M ² /年)	T+1	T+2	T+3
中关村	2,000	0.312	624	624	624

本次交易募投项目具体的装修费用明细如下：

地址	面积 (M ²)	装修单价 (万元/M ²)	合计 (万元)
中关村	2,000	0.25	500

(4) 设备购置及安装费用

① 设备购置费用

本次交易募投项目通过购置 IP 自主研发和委外开发移动网络游戏产品，其所需购置设备主要用于移动网络游戏的前期开发和后期运营等环节，具体设备类型包括：办公设备、办公家具、生活电器、开发设备、测试设备、其他设备。游戏设备购置及安装费用为 1,194 万元，主要用于自主研发，拟购置设备的具体品牌、功能属性选择均根据游戏开发、运营等业务环节需要进行规划、选择，具体价格来源于标的公司现阶段采购金额和多家供应商询价可得。

自主开发所需的设备购置及安装费用具体测算明细如下：

序号	设备类型	设备名称	品牌 (型号)	数量 (台/套)	单价 (万元)	总金额 (含税价)
1	办公设备	彩色打印机	震旦 ADC208	4	2.20	8.80
2		打印机耗材	墨盒一套	4	0.44	1.76
3		会议室音响	ANNO DOMINI	4	0.35	1.40
4		扫描仪	惠普 277dw	4	0.50	2.00
5		扫描仪耗材	四色硒鼓一套	24	0.21	5.04
6		传真机	KX-FL333CH	4	0.16	0.64
7		碎纸机	SD9331	4	0.08	0.32
8		投影仪	夏普 M825XA	12	0.50	6.00
9		电视	SHARP	4	0.52	2.08
10		电话	ALCATEL	200	0.01	1.80

11		电话会议设备	宝利通 SoundStation2 EX	4	0.65	2.60	
12		插线板	公牛	480	0.01	2.40	
13	办公家具	办公桌	国林 1.8M*1.4M L形办公桌+屏风	20	0.33	6.60	
14		办公桌	国林 1.4M*1.4M L形办公桌+屏风	180	0.21	37.80	
15		办公桌	国林推柜	200	0.05	10.00	
16		办公桌	线槽	200	0.03	5.00	
17		办公椅	国林	200	0.06	11.00	
18		会议桌	国林大会议桌	4	3.00	12.00	
19		会议桌	国林会议室会议桌	8	0.25	2.00	
20		会议椅	国林白皮会议椅	280	0.15	42.00	
21		老板桌	国林老板桌	4	0.50	2.00	
22		老板椅	国林老板桌	4	0.76	3.04	
23		等候区沙发	国林沙发	48	0.06	2.88	
24		等候区会客桌	国林会客桌	24	0.08	1.92	
25		文件柜	国林铁品文件柜	40	0.16	6.40	
26		保险柜	德宝防火保险柜	4	0.36	1.44	
27		生活电器	饮水机	一般型号	16	0.02	0.24
28			桶装水	景田	2880	0.001	2.88
29	空气净化器		blueair 410B	8	0.54	4.32	
30	净化器滤网		复合型过滤网	16	0.07	1.12	
31	电风扇		美的	40	0.02	0.64	
32	微波炉		格兰仕	4	0.04	0.16	
33	电冰箱		海信	4	0.16	0.64	
34	按摩椅		OSIM	8	1.60	12.80	
35	开发设备	开发高端机	惠普（HP）Z440	52	1.80	93.60	
36		开发机	联想（ThinkCentre）E74Y	148	1.40	207.05	
37		普通台式机	联想（Lenovo）A8800F	100	0.98	98.00	
38		笔记本电脑	联想 thinkpad p50s	40	1.50	60.00	
39		苹果笔记本	Apple MacBook Pro 15.4英寸	12	1.80	21.60	
40		显示器	戴尔（DELL）P2415Q	300	0.38	113.70	
41		手绘板	和冠（Wacom）DTK-2200/K0-F	24	1.88	45.12	
42		带锁机箱	电脑主机柜	100	0.02	2.00	
43		键盘+鼠标	微软 Designer 蓝牙桌面套装	300	0.08	22.50	
45		机房服务器	服务器	40	3.50	140.00	
46		机房空调	维护	4	0.80	3.20	
47		机房空调采购	一般型号	4	0.20	0.80	
48		机房机架	一般型号	4	0.05	0.20	
49		光纤宽带	20兆光纤宽带	4	14.40	57.60	
50		交换机	思科 3560	16	2.00	32.00	
51		防火墙	一般型号	4	2.50	10.00	
52		测试	iOS设备	苹果 iPad3	16	0.37	5.92

53	设备	iOS 设备	苹果 iPadair	16	0.54	8.64
54		iOS 设备	苹果 iPadmini2	16	0.26	4.16
55		iOS 设备	苹果 iPhone6	16	0.47	7.52
56		iOS 设备	苹果 iPhone 6Splus	16	0.60	9.60
57		iOS 设备	苹果 iPhone5S	16	0.30	4.80
58		iOS 设备	苹果 iPad Pro	16	0.79	12.61
59		Android 设备	安卓高端机	20	0.45	9.00
60		Android 设备	安卓中端机	20	0.30	6.00
61		Android 设备	安卓低端机	20	0.20	4.00
62	其他	足球桌	一般型号	4	0.21	0.83
63		绿植	一般型号	140	0.01	1.54
64		办公用品	一般型号	160	0.06	9.60
总计				-	-	1194.36

②软件购置费用

本次交易募投项目所需购置软件主要用于前期开发和后期运营等环节，具体设备类型包括：办公类、服务器系统类、美术开发类，主要用于 4 款自主研发游戏，全部软件购置费用合计为 25 万元。具体品牌、功能属性选择均根据游戏开发、运营等业务环节需要进行规划、选择，价格来源于标的公司现阶段采购软件所支付的费用以及向多家供应商询价而得。

自主开发所需的软件购置费用具体测算明细如下：

序号	设备名称	型号	数量	单价 (万元)	总金额 (万元)
1	windows 7 系统	通用版本	4	0.1899	0.7596
2	TexturePackerPro	通用版本	4	0.0259	0.1036
3	Particle Designer 2.0 (Indie License)	通用版本	4	0.0487	0.1948
4	nod32 杀毒软件	通用版本	4	0.3000	1.2000
5	windows office 2013	办公使用	4	0.3300	1.3200
6	windows server 2008	服务器系统	4	0.6010	2.4040
7	Adobe Photoshop CS6	完整版	4	0.5850	2.3400
8	Adobe Flash Professional CS6	完整版	4	0.5850	2.3400
9	Adobe After Effects CS6	完整版	4	0.8350	3.3400
10	AutoCAD 3DMAX	通用版本	4	2.8000	11.2000
合计			-	-	25.20

4、募投项目投资回收期及内部收益率的测算

（1）募投项目的营业收入结构

本次交易募投项目的营业收入主要是标的公司通过购置 IP，凭借自主和委外研发进行 IP 的游戏衍生开发。报告期内，标的公司主要专注于精品移动网络游戏的研发、发行、运营。标的公司现有研发技术、渠道优势将助力以移动网络游戏开发为主的募投项目实施，具体安排及测算依据如下：

① 游戏流水

移动网络有游戏产品收入主要是通过每款游戏的消费流水（付费流水）。依据标的公司现阶段研发团队规模下每年 2-3 款精品移动网络游戏的开发数量，并以《一统天下》、《三国群英传》为代表的高流水精品化运营的在营游戏作为主要参考，募投项目将分三批进行 IP 衍生移动网络游戏的自主研发或委外研发，研发游戏的数量分别为 2、2、4 个。每款研毕的移动网络游戏的消费流水暂保守按照运营周期 18 个月进行估算、峰值流水保守按照一统天下的 55%进行测算，其他月份流水金额按照《一统天下》每月占比进行计算，上线正式运营 4 个月后的消费流水按照一定比例下降计算；

② 分成比例

本次交易募投项目标的公司主要采取自营模式进行游戏的运营。标的公司报告期内国内以 IOS 为代表的主要渠道分成比例大致 70%，国外以 IOS、GooglePlay 及自营平台 Heyshell 等为代表的主要渠道的分成比例大致 70%。本次募投项目的分成流水暂保守按照 60%进行测算。其中，委外研发的移动网络游戏项目另需扣除向委外研发公司支付的分成流水比例 15%、以及向 IP 版权方支付流水分成比例 5%，最终留存于标的公司的流水收益占总流水的分成比例为 40%；自研项目则仅扣除向 IP 版权方支付的 5%消费分成，总体分成比例为 55%。

本次交易募投项目自达产年（T+2）后各年的营业收入测算情况表如下：

单位：万元

序号	项目类型	名称	游戏数量	分成比例	T+2		T+3		T+4		T+5	
					上半年	下半年	上半年	下半年	上半年	下半年	上半年	下半年
1	第一批	自主研发	1	55%	3,577	2,743	1,479	-	-	-	-	-

2		委外 研发	1	40%	2,601	1,995	1,076	-	-	-	-	-
3	第二 批	自主 研发	1	55%	-	-	3,577	2,743	1,479	-	-	-
4		委外 研发	1	40%	-	-	2,601	1,995	1,076	-	-	-
5	第三 批	自主 研发	2	55%	-	-	-	-	7,154	5,485	2,958	-
6		委外 研发	2	40%	-	-	-	-	5,203	3,989	2,151	-
合计收入					10,916		13,470		24,386		5,109	

（2）募投项目成本费用分析

本次交易募投项目成本费用主要包括：运营成本、管理费用、销售费用三大项，各项构成明细如下：

①运营成本

营业成本主要包括运营人员薪酬、以及场地租金等，考虑到标的公司目前运营团队工作负荷已经较大，募投项目的团队人员数量参考标的公司现阶段水平，每款游戏配置 25 人，薪酬水平参考标的公司现阶段运营部门每个级别、类型的人员的基本工资、奖金、补贴合计水平进行测算。

②管理费用

管理费用主要包括研发人员工资及福利、购置设备折旧、购置软件摊销、其他管理费用。其中，设备依据资产原值和标的公司设备的折旧摊销政策，以 5 年的期限进行测算。其他管理费用按照标的公司的历史费用收入比情况，按照 9%的比例进行计算。

③销售费用

销售费用主要系用于移动网络有游戏的发行、推广所发生的费用及其他销售费用。其中，运营推广费用包括品牌广告费、效果广告费等，前两项每个游戏按照大致 350 万元的固定金额投入，后者按照流水的 10%进行持续投入。其他销售费用参考标的公司的历史费用收入比情况，以 1%的比例进行计算。

本次交易募投项目自达产年（T+2）后各年的成本费用测算情况表如下：

单位：万元

序号	项目	T+2	T+3	T+4	T+5
1	运营成本	1,066	1,325	1,705	945
1.1	运营人员薪酬	380	570	950	190
1.2	租金	686	755	755	755
2	管理费用	5,185	9,244	7,445	3,389
2.1	研发人员薪酬	2,447	4,626	2,605	1,061
2.2	摊销折旧	1,749	3,399	2,632	1,865
2.3	其他管理费用	989	1,220	2,209	463
3	营销费用	1,847	2,115	3,962	537
3.1	其他销售费用	55	68	123	26
3.2	推广费用	1,792	2,047	3,839	511
4	总成本费用	8,098	12,684	13,112	4,871
5	可变成本（付现成本）	5,662	8,531	9,725	2,251
6	固定成本（1.2+2.2）	2,436	4,154	3,387	2,620

（3）募投项目损益分析

本次交易募投项目的损益测算情况表如下：

净利润=营业收入-产品成本-营业税金及附加-管理费用-财务费用-企业所得税

营业税金及附加=（增值税+营业税+消费税）*12%

本次交易募投项目自达产年（T+2）后各年的损益测算情况如下：

单位：万元

序号	项目	T+2	T+3	T+4	T+5
1	营业收入	10,916	13,470	24,386	5,109
2	减：产品成本	1,066	1,325	1,705	945
3	减：营业税金及附加	68	86	176	37
4	减：管理费用	5,185	9,244	7,445	3,389
5	减：销售费用	1,847	2,115	3,962	537
7	利润总额	2,750	700	11,098	201
8	减：所得税	0	87	1,665	30

序号	项目	T+2	T+3	T+4	T+5
9	净利润	2,750	612	9,433	171

（4）募投项目现金流量分析

本现金流量表的估算，系以现金的流入与现金的流出作为计算的依据，在此基础上，现金流入包括全部的募投项目销售收入，回收固定/无形资产余值，回收流动资金；现金流出包括建设投资，流动资金，付现成本以及税金及附加。

本次交易募投项目的现金流量表情况如下：

单位：万元

序号	项目	T+1	T+2	T+3	T+4	T+5
1	现金流入	0	10,916	13,470	24,386	7,465
1.1	营业收入	0	10,916	13,470	24,386	5,109
1.2	回收资产余值					350
1.3	回收流动资金					2,007
2	现金流出	7,831	10,809	17,326	12,479	2,318
2.1	项目建设投资	6,404	4,175	8,432		
2.2	维持营运投资					
2.3	流动资金投入	0	904	189	913	0
2.4	经营成本	1,427	5,662	8,531	9,725	2,251
2.5	营业税金及附加	0	68	86	176	37
2.6	所得税	0	0	87	1,665	30
3	税后净现金流量	-7,831	107	-3,856	11,907	5,148
4	税后累计净现金流量	-7,831	-7,724	-11,580	327	5,475

（5）募投项目经济效益指标

综合以上测算结果并根据本次交易募投项目的《可行性研究报告》，从动态角度分析，本次交易募投项目的经济效益指标情况如下：

序号	项目	单位	指标
1	项目达产年均销售收入	万元	13,470.17
2	项目达产年均利润	万元	3,242.61
3	内部收益率（IRR）税后	%	14.93%
4	静态回收期税后	年	3.97

上市公司和业绩承诺方签署的《盈利预测补偿协议》已明确约定，标的公

司使用募集配套资金投资项目在业绩承诺期内的相应业绩及募集资金专户存储或现金管理所产生的利息等收益，不计入即标的公司业绩承诺期各年实现的实际净利润数，募集配套资金投入不影响标的公司业绩承诺期间财务费用及业绩承诺金额。

5、募投项目的投资风险及相应的控制措施

（1）新 IP 改编游戏表现未达预期的风险及控制措施

本次交易募投项目中，标的公司获取的原创 IP 改编及使用权主要应用于移动网络游戏产品，因而标的公司未来相关的经营业绩与财务状况，将与其所开发及投入市场运营的 IP 改编游戏所产生的收入息息相关。IP 的重要价值之一在于其所积累的既有受众对于 IP 改编产品的题材和游戏等有较强的认知程度及试玩倾向，能够基于认知度降低游戏发行及运营过程中的获客成本并增强用户的存留和游戏体验。然而，移动网络游戏上线运营需要相关产品通过文化部、广电总局等前置审批过程，游戏发行审核要求可能使标的公司在改编 IP 过程中对原创 IP 的内容进行调整。而相关调整是否符合既有受众群体对原创 IP 的既定认知，满足其期待和情感体验，能否以移动网络游戏的游戏形式较好的契合及承载 IP 的引人之处，比如是否能还原经典场景、经典人设、经典剧情，并以此聚拢 IP 原有粉丝甚至开发新的受众群体，构成了本次募投项目运作过程中将面临的风险。

为保障 IP 授权使用及相应移动网络游戏开发过程中所投入的人力资源及费用成本能够被后期的运营收入所覆盖，标的公司将在游戏开发、游戏发行推广、游戏运营等阶段采取必要的风险防范措施。在游戏开发阶段，公司将与 IP 授权方共同进行 IP 监修，将游戏的数值体系、核心玩法、美术风格等阶段性开发成果与授权方进行确认优化，保证游戏本身与原创 IP 的一致性；在游戏推广阶段，公司将通过线上线下的品牌广告、效果广告等方式进行针对性的推广，提升游戏的知名度与覆盖面，有效吸引原创 IP 既有受众及新增玩家，导入更多的游戏用户；在游戏运营阶段，通过日常数据监控、玩家维护、游戏版本更新等长期性工作，深度挖掘 IP 题材，保证运营后期的消费流水稳定，增强用户黏性。

（2）募投项目实施的人力资源风险及控制措施

本次交易募投项目将向原创 IP 方购买 8 个 IP 的游戏改编及发行权，其中的 4 个 IP 将以自主研发的方式进行游戏开发。募投项目的实施需要组建新的研发团队和运营团队以开展移动网络游戏的研制以及推动后续的发行、上线及运营工作。虽然标的公司现有的管理团队拥有多年的移动网络游戏策划、开发的成功经验和多项目团队的管理经验，但新招募研发团队的研发实力、研发经验、在现有管理团队下工作的效率、团队组建的速度等仍有较大的不确定性，存在由于人力资源的不确定性导致募投项目实施的进度、移动网络游戏的游戏品质以及后续运营的效率及效果不及预期的风险。此外，虽然标的公司具备充分的游戏长线运营成功经验，相关核心人员在游戏上线后的持续运维方面也有较强的统筹和项目管理能力，但游戏产品上线运营后的运营团队能否与现有管理层和核心人员充分合作继而秉承标的公司坚持的精品化移动网络游戏长线运营策略也存在一定的不确定性。

为防范上述募投项目实施落地过程中存在的人力资源风险，标的公司将分别在团队人员招募、研发及运营的各个核心环节中依托标的公司现有的流程管控措施和人员经验对人力资源风险进行控制。在团队组建和人员招聘方面，标的公司将在行为面试的基础上，通过多轮的技术面试确认拟招募人员的技术能力是否符合应聘岗位及项目的其他技术需求。同时，在项目关键人员的聘用方面，标的公司将聘用业内具有丰富移动游戏成功开发、项目管理和在线持续运维经验的人才，最大程度的保障最终游戏产品的优良品质和后续运营过程的高效及稳定。在流程管控方面，标的公司管理层将积极参与立项审核、数值体系及核心玩法设计、美术风格确立、内部测试、上线前调试等自主研发的各个关键环节，在共同把关移动网络游戏的游戏品质，提升募投项目开发团队在融入公司文化和形成管理层认同等方面的速度，从而有效控制项目实施过程中的各种人力资源风险。

（3）技术资料及商业秘密泄露的风险及控制措施

移动网络游戏作为具有独创性、技术性的商业创作成果，创意资源与技术门槛是其商业价值的重要组成部分，对标的公司及外部竞争者均有很大的吸引力。因此，募投项目的 IP 授权使用、游戏自主开发或委外定制开发、游戏推广、游戏运营等过程涉及大量技术资料及商业秘密，不排除项目知情人员由于受到

外部利益驱使，做出损害标的公司及各关联方的相关利益的泄密行为。另外，鉴于游戏开发过程主要依托计算机及互联网技术的运用，标的公司若存在监管缺失或使用不当的情形，将有可能出现技术资料及成果泄露的风险。

为防止上述情况发生，标的公司将通过在内控制度的健全层面及物理技术层面采取必要的控制措施。一方面，标的公司在员工招聘及项目运作过程中，严格会要求员工严格执行保密制度，对秘密信息、秘密信息载体、保密定义、各类知识产权、竞业禁止、违约责任、争议解决方式等作出详细规定，并明确各方责任，以制度保障标的公司技术资料、商业秘密及技术成果的安全性。另一方面，在游戏开发过程中，标的公司将规定每个同事只负责开发若干个模块，使得非主要负责人在游戏开发阶段无法获取游戏的完整资料信息。同时，标的公司将对游戏开发所使用的电脑主机等硬件设备设置多重锁定措施，包括为办公区电脑主机进行上锁固定、关闭 USB 等数据传输接口的对外传输功能、关闭游戏开发主机的上网功能等等，防止资料通过可移动设备及网络进行转移。

6、募投项目 IP 资源的购买计划及潜在的合作意向

本次募投进行购置包括不限于经典 PC 游戏、体育类、一线漫画、全球知名动漫、电视剧等多题材知名 IP 进行改编，具体购买计划如下表所示：

序号	项目	IP 类型	T+1	T+2	T+3
1	IP1、IP2	PC 游戏、体育类、一线漫画、 全球知名动漫、电视剧等	2,300		
2	IP3、IP4			2,300	
3	IP5、IP6、IP7、IP8				4,600

根据购买计划，募投项目实施第一年拟对外购买两个 IP 进行改编，截至报告书签署日，开心人信息已与台湾知名游戏公司宇峻奥汀、无锡天工影业有限公司签署了《IP 战略合作意向书》，并与国内知名互动娱乐上市公司、国内知名影视公司等就 IP 游戏改编事宜开展洽谈工作。

7、募投项目的相关开发人员背景

本次交易募投项目拟通过购置优质 IP 的游戏改编及发行权以自主研发及委外研发的方式开发共计 8 款基于 IP 的移动网络游戏。募投项目移动网络游戏需要策划制作、技术研发方面具备全面的专业项目团队实施方能较好的保障其产品质量。

(1) 标的公司核心研发人员团队具有丰富的产品开发及研发团队管理经验，将通过充分参与产品开发的各个环节的质量控制保障募投项目实施效益

标的公司具备一支优良的游戏产品研发团队。截至报告期期末，标的公司具有研发人员共计 123 人，其中核心技术人员 6 名。核心技术人员包括：

序号	姓名	性别	学历	从事游戏行业时间	任职
1	周斌	男	本科	2005年至今	总裁
2	王珂	男	本科	2005年至今	制作人
3	冯跃	男	硕士	2008年至今	高级技术经理
4	张紫薇	女	本科	2011年至今	运营总监
5	陈千绪	男	本科	2009年至今	技术专家
6	彭杨金	男	硕士	2011年至今	高级开发工程师

上述核心技术人员将在标的公司自主研发 IP 转化游戏产品的过程中在产品立项、方案设计、DEMO 及 BETA 版本审核的过程中充分参与。在委外研发产品的过程中，该等核心技术人员将在需求确认、过程监理、产品验收等环节充分参与，对产品开发过程中的各个关键流程进行审核及质量把控，最大程度地保障 IP 转化游戏产品能够产生预期的经济效益。

此外，在游戏上线发行后的持续运维过程中，以上核心技术人员也将充分参与各 IP 转化游戏产品的持续更新、项目管理和运营策略的制定工作，利用对《一统天下》、《三国群英传》等成功游戏产品的项目管理和运营经验和技能积累，加强登录安全、自动数据预警技术等运维技术的支持，协助 IP 转化游戏运营团队利用做好玩家用户长期维护和线上推广的各项工作，以此实现游戏的长线运营，以期实现更高的募投项目效益。

(2) 基于成功的 IP 转化移动网络游戏产品经验合理组建产品开发团队

相较开发原创主题游戏产品，通过外购 IP 进行移动网络游戏的策划、改编和研发对开发团队的组建及研发人员有较为特殊的要求。例如，定制开发团队的制作人及主策划应具备其他同类型 IP 定制产品策划和开发的经验，需要对目标 IP 有足够的深入的认知与理解方能更好的将 IP 内容在核心玩法、人设、美术画风、剧情等方面嫁接或体现到产品之中，从而保障 IP 受众对产品的接受及认可程度。

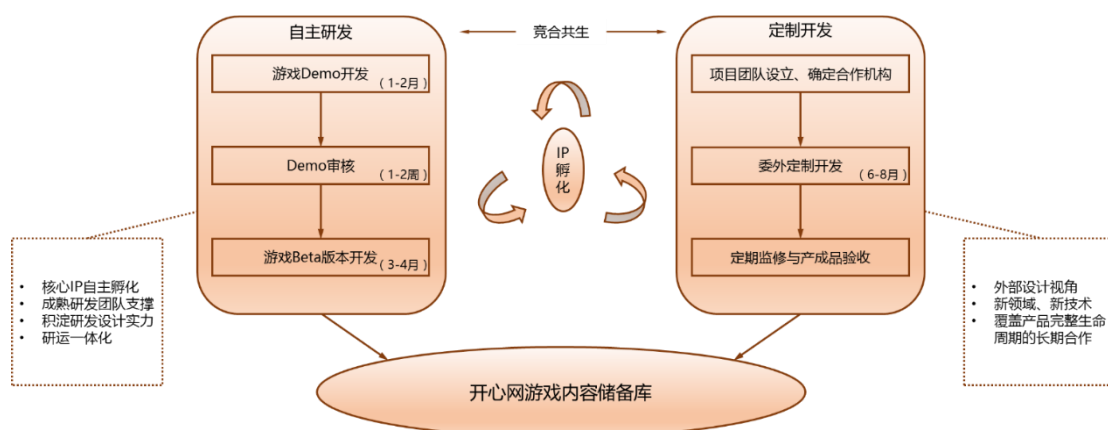
标的公司具备成功的 IP 定制移动网络游戏产品的开发经验。基于宇峻奥丁《三国群英传》端游 IP，标的公司开发的《三国群英传》（手游版）上线曾取得 App Store 畅销榜第六名的成绩，截至目前月流水仍保持在 2,500 万元以上。此外，标的公司还向飞流九天获取了《三国群英传》其他语言版本的独家开发制作权和在该等区域的运营权，目前相关语言版本的游戏产品已陆续上线。本次交易募投项目在主研发团队组建方案充分参考了前述产品开发的经验，在岗位类型、人数方面进行了针对性的优化，并已全面细化了各岗位人员的职责规划和任职素质要求。

标的公司将在募投项目开始实施后综合采用内部推荐、社会招聘和猎头推荐的方式优选开发团队人员，借助 IP 改编产品开发项目成功的策划、管理及团队组建经验，合理组建募投项目实施所需的项目研发团队。

8、募投项目的可行性

（1）多维的移动网络游戏研发体系是实现 IP 最优价值的切实保障

本次交易募投项目将购置多个优质原创 IP 的游戏改编权及发行权，并围绕该等 IP 开发多款移动网络游戏。标的公司将采取自主研发和委外研发并存的多维研发体系，切实保障募投项目的开发和实施。



开心网信息游戏研发设计体系

在自主开发模式下，标的公司将招募适量的研发及运营人员，扩充移动网络游戏产品研发和运营团队，以支撑募投项目实施过程中研发及运营工作的开展。

同时，标的公司将适度选择委外研发的研发模式，聘请专业的移动网络游戏研发机构围绕 IP 资源与标的公司的初步方案开发游戏，以此实现对公司自主研发团队的减负，防范标的公司在募投项目实施过程中若自主研发全部产品可能带来的人力资源风险，使自有研发团队能够专注于其他核心 IP 的游戏开发。

综上所述，标的公司多维的移动网络游戏研发体系是实现 IP 最优价值的切实保障。

（2）贯穿产品研发至上线全生命周期的完善质量措施有效保障产品品质

标的公司拥有多个移动网络游戏产品同时研发、推广及运营的经验及管理能力，在立项、开发、上线运营等阶段形成了全面、完善的质量控制措施，在游戏产品研发的各个关键阶段把控研发进度及产品质量，以此实现高效产品品质保障制度。

（3）研运一体化和海内外发行运营优势保障产品获取较好经济效益

开心人信息通过多年游戏领域的经验积累，整合游戏产业链细分领域，形成了研发、发行、运营闭环，一方面通过精细化运营把握用户的最新需求和偏好，将运营的大数据反向指导游戏研发和内容迭代，保证项目成功率、延长游戏生命周期；另一方面，通过整合产业链上下游，降低综合运作成本，提高游戏研发、发行和运营的整体效率。开心人信息研运一体化和海内外发行运营优势为募投项目获取较好经济效益提供有利保障。

9、项目涉及报批事项情况

开心人信息已就“IP 授权使用及游戏开发建设项目”向北京市海淀区发展和改革委员会申请备案，并于 2016 年 11 月 7 日取得了京海淀发改（备）【2016】434 号《项目备案通知书》。

由于开心人信息上述募集资金使用项目的实施不涉及外商投资、土地、规划、环保等事宜，因此，除已履行的向北京市海淀区发展和改革委员会备案程序外，就该等募集资金使用项目不存在需要向有关部门办理其他审批程序的情形。

因此，本次交易募投项目不需要履行其他审批程序。

（六）标的资产盈利预测范围不包含本次募集配套资金投资项目

本次收益法评估是评估师在对开心人信息所在行业进行分析的基础上，综合考虑其经营历史、市场环境、行业变化等情况，并以现有业务基础在未来经营期间产生的收益作为测算依据后形成的专业判断，因此，收益预测中不考虑未来不可预见的资金投入影响。

本次交易中发行股份及支付现金购买资产不以发行股份募集配套资金的成功实施为前提，最终发行股份募集配套资金成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施，未来是否取得募集配套资金尚存在不确定性，因此评估师预测现金流时不以募集配套资金的投入为前提，未考虑未来募集配套资金后对开心人信息经营的影响，评估的企业价值中未包含募集配套资金投入项目建设带来的影响。

综上所述，本次交易中标的资产收益法评估预测现金流不包含募集配套资金投入带来的收益，本次募集资金投资项目不影响开心人信息的收益法评估值。

（七）本次募集配套资金管理和使用的内部控制制度

自上市以来，公司根据《公司法》、《证券法》和《上市公司治理准则》、《上市规则》等法律、法规及部门规章、交易规则的规定，制订了以《公司章程》为核心的一系列内部规章和管理制度，形成了规范有效的内部控制体系，确保股东大会、董事会、监事会的召集、召开、决策等行为合法、合规、真实、有效。

为了规范募集资金的管理和使用，最大限度保护投资者权益，公司依照相关法律法规并结合公司实际情况，制定了《募集资金管理制度》。该制度明确了募集资金使用的分级审批权限、决策程序、风险控制措施及信息披露程序，对募集资金存储、使用、变更、管理与监督等内容进行了明确规定。根据《募集资金管理制度》的要求并结合公司生产经营需要，公司对募集资金采用专户存储制度，对募集资金实行严格的审批制度，便于对募集资金使用情况进行监督，以保证募集资金专款专用。本次交易所涉及的配套募集资金将以上述制度为基础，进行规范化的管理和使用，切实维护公司募集资金的安全、防范相关风险、提高使用效益。

（八）本次募集配套资金失败的补救措施

本次交易方案中，募集配套资金以发行股份及支付现金购买资产为前提和实施条件，最终募集配套资金实施与否不影响发行股份及支付现金购买资产的实施；如募集配套资金未获实施或虽获准实施但不足以支付本次交易的全部现金对价及项目投资需要的，则不足部分由公司自筹资金补足。

本次交易中，上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定对象发行股份募集配套资金不超过 54,000 万元，拟用于支付本次交易现金对价、IP 授权使用及游戏开发建设项目及支付本次并购交易税费。若本次募集配套资金未能实施，上市公司和标的公司将根据自身战略、生产、收购及资本性支出规划，采用自有资金投入、银行贷款等债务性融资方式，解决自身的资金需求。

（九）募集配套资金投入对业绩承诺的影响

本次配套融资所募资金拟用于支付本次交易的现金对价、支付本次交易的中介机构费用、标的公司 IP 授权使用及游戏开发建设项目。本次募集配套资金将根据上市公司《募集资金管理制度》的要求进行专户存储和严格监管，保证募集资金专款专用。

本次募集配套资金到位后，上市公司将根据标的公司项目建设的进度逐步分笔投入募集资金，针对尚未投入项目建设的募集资金，本次交易已在《盈利预测补偿协议》中明确约定：募集资金专户存储或现金管理所产生的利息等收益不计入标的公司业绩承诺期各年实现的实际净利润数。

本次募集配套资金逐步投入“标的公司 IP 授权使用及游戏开发建设项目”后，上市公司将根据《募集资金管理制度》等相关制度和规范，对该募投项目进行专项核算，本次交易已在《盈利预测补偿协议》中明确约定：标的公司使用募集配套资金投入项目在业绩承诺期内的相应业绩不计入标的公司业绩承诺期各年实现的实际净利润数。

综上所述，募集配套资金投入不影响标的公司业绩承诺期间财务费用及业绩承诺金额。

第七节 本次交易合同的主要内容

一、与交易对方签署《资产购买协议》及其补充协议

（一）合同主体、签订时间

本公司分别于 2016 年 10 月 12 日及 2016 年 12 月 13 日与周斌、新余北岸、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥签署了《资产购买协议》和《资产购买补充协议》。

（二）标的资产

本次交易标的资产为周斌、新余北岸、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥合计持有的开心人信息 100% 股权。具体情况请参见本报告书“第四节 交易标的基本情况”。

（三）交易价格及定价依据

经根据中企华出具的中企华评报字（2016）第 4171 号《评估报告》，开心人信息 100% 股权截至评估基准日 2016 年 9 月 30 日的评估价值为 108,687.36 万元，经参照前述评估值并经交易各方友好协商，标的资产的最终交易价格为 108,500 万元。其中，程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥不参与业绩承诺与补偿安排，其持有的标的资产股权对应的总估值为 97,300 万元，剩余交易对价由业绩承诺方新余北岸、周斌按其各自持股比例享有。本次交易中，各交易对方取得的对价情况如下：

单位：万元

序号	交易对方	股权比例	交易对价
1	新余北岸	58.3297%	67,819.70
2	周斌	0.7122%	828.10
3	程炳皓	12.1811%	11,852.20
4	嘉乐投资	20.5550%	20,000.00
5	嘉志投资	5.1388%	5,000.00
6	福鹏宏祥	3.0833%	3,000.00
合计		100.0000%	108,500.00

（四）支付方式

本次交易赛为智能以发行股份及支付现金相结合的方式支付交易价格108,500.00万元，其中，以现金支付32,200.00万元，剩余76,300.00万元以发行股份的方式支付，发行股份价格为13.09元/股，共计发行5,828.8766万股。赛为智能向周斌、新余北岸、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥分别支付交易对价的具体方式如下表所示：

单位：万元、股

序号	交易对方	股权比例	交易对价	股份对价		现金对价
				金额	发股数量	
1	新余北岸	58.3297%	67,819.70	40,691.82	31,086,187	27,127.88
2	周斌	0.7122%	828.10	496.86	379,572	331.24
3	程炳皓	12.1811%	11,852.20	7,111.32	5,432,635	4,740.88
4	嘉乐投资	20.5550%	20,000.00	20,000.00	15,278,838	-
5	嘉志投资	5.1388%	5,000.00	5,000.00	3,819,709	-
6	福鹏宏祥	3.0833%	3,000.00	3,000.00	2,291,825	-
合计		100.0000%	108,500.00	76,300.00	58,288,766	32,200.00

（五）现金支付进度

1、在本次交易获得中国证监会核准、标的资产交割完成的情况下，若本次募集配套资金在标的资产交割完成之日起6个月内完成的，配套资金到账后15个工作日内，赛为智能应向周斌、新余北岸、程炳皓一次性支付全部的现金收购款。

2、若本次交易获得中国证监会核准、标的资产交割完成但本次募集配套资金在标的资产交割完成之日起6个月内未完成，赛为智能将以自有现金以及自筹资金在标的资产交割完成满6个月之日起15个工作日内先行支付现金收购款的60%。若后续配套资金募集成功，赛为智能应在配套募集资金到账后15个工作日内向周斌、新余北岸、程炳皓支付剩余的现金收购款。

3、若中国证监会核准本次募集配套资金批复的有效期限内未能完成配套资金募集，但标的资产交割已经完成，则赛为智能最迟应在2018年9月30日前向周斌、新余北岸、程炳皓支付剩余的全部现金收购款。

4、若中国证监会不予核准本次募集配套资金或赛为智能取消本次募集配套资金的，在标的资产交割已经完成的前提下，赛为智能将以自有现金以及自筹资金在标的资产交割完成满 6 个月之日起 15 个工作日内先行支付现金收购款的 60%，剩余的全部现金收购款赛为智能最迟应在 2018 年 9 月 30 日前向新余北岸、周斌、程炳皓支付。

（六）标的资产和发行股份的交割

1、标的资产的交割

标的资产交割日指工商登记机关就标的资产转让给赛为智能事项完成股东工商变更登记之日。标的资产应在本次交易获得中国证监会核准之日起一个月内完成交割。标的资产交割手续由交易对方负责办理。自标的资产交割日起，赛为智能作为标的公司唯一股东，持有标的公司 100% 股权，并依法行使股东权利、履行股东义务、承担股东责任。

2、发行股份的交割

为进行本次非公开发行，需要获得有关审批机关的批准和/或核准和/或备案，包括但不限于获取中国证监会对本次公开发行的核准、就新增股份向中登公司办理登记等。协议各方应共同负责办理本次非公开发行所需的报批和/或备案手续。自《资产购买协议》成立日起，协议各方应尽最大努力，尽快准备并向审批机关提供报批和/或备案所需之一切文件，以便尽早完成本次非公开发行。

自标的资产交割日起 2 个月内，赛为智能应负责办理如下事项以完成本次非公开发行的具体发行事宜，包括但不限于办理本次非公开发行涉及的验资手续、向深交所和中登公司办理将本次非公开发行股票登记至交易对方名下的手续、向工商登记主管机关办理赛为智能注册资本变更登记手续、向深交所办理本次非公开发行股票挂牌交易手续等。自非公开发行股份登记至交易对方名下之日起，交易对方即合法拥有所认购股份并享有相应的股东权利。

（七）限售期

本着有利于重组后赛为智能持续稳定发展以及业绩承诺的顺利履行，周斌和新余北岸在本次非公开发行中认购的赛为智能之股份自新增股份登记日起至下

列日期（以较晚发生者为准）止不得转让：A、36个月届满；B、周斌、新余北岸履行完毕履行全部业绩补偿承诺之日。

程炳皓在本次非公开发行中认购的赛为智能之股份自新增股份登记日起12个月内不得转让。

嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥在本次非公开发行中认购的赛为智能之股份自新增股份登记日起12个月内不得转让，如嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥取得本次发行的股份时，对其用于认购股份的标的资产持续拥有权益的时间不足12个月，则其在本次发行中认购的赛为智能之股份自新增股份登记日起36个月内不得转让。

非经赛为智能同意，周斌和新余北岸处于锁定期内的股份不得质押、转让或其他可能导致该等股份的资产权属发生变化的情形。

本次发行结束后，因赛为智能送红股、转增股本等原因导致原股东所持的赛为智能股份增加的部分，亦应遵守上述锁定期约定。

在前述承诺锁定期外，若中国证监会等监管机构对本次发行的新股的锁定期另有其他要求，相关方将根据中国证监会等监管机构的监管意见进行相应调整且无需再次提交赛为智能董事会、股东大会审议。

（八）过渡期间损益归属和承担

过渡期间，标的资产运营所产生的盈利由赛为智能享有，标的资产运营产生的亏损及其他净资产减少由周斌和新余北岸按照其在标的公司的持股比例与周斌和新余北岸合计持有标的公司的股权比例的总数量的比例以现金方式全额补足。

为明确标的资产在相关期间的盈亏情况，赛为智能与交易对方同意以交割日最近的一个月末或各方另行协商的时间为审计基准日，由共同确认的具有证券从业资格的审计机构对标的资产在过渡期间的净资产变化进行审计。

自标的资产交割日起，标的资产股东权利和义务由赛为智能享有、承担。

（九）滚存未分配利润安排

以本次交易完成为前提，标的公司交割日前的滚存未分配利润由赛为智能享有。

（十）标的资产预测利润保证

由周斌和新余北岸作为补偿义务人，对 2016 年、2017 年度、2018 年度和 2019 年度四个会计年度的标的资产的净利润数额作出承诺和保证。盈利预测及补偿的具体安排由赛为智能、周斌和新余北岸签署的《盈利预测补偿协议》予以明确。

（十一）人员安置及债务处理

本次交易不涉及标的公司的人员安置问题。

本次交易不涉及标的公司债权债务转移问题，标的公司对其现有的债权债务在本次交易完成后依然以其自身的名义享有或承担。

（十二）标的公司的公司治理

1、本次交易完成后且在业绩承诺期内（除以下第 7 项外，下述各事项适用期限均与此期限相同），标的公司的董事会由 5 名董事组成，赛为智能将委任 3 名董事，周斌、新余北岸将委任 2 名董事（其中 1 名由周斌担任），周斌将担任董事长。标的公司的重大事务，包括高级管理人员（总/副经理、财务负责人）聘用、经营计划、对外投资等重大事项由董事会决议。

2、标的公司经营过程中的下列重大事项应由标的公司董事会全体董事过半数同意方能通过，其中需至少包含一名赛为智能委任的董事：

- （1）修订标的公司的经营方针和投资计划；
- （2）决定标的公司的经营计划和投资方案；
- （3）制订标的公司的年度预算方案、决算方案；
- （4）制订标的公司的利润分配方案和弥补亏损方案；
- （5）制订标的公司增加或者减少注册资本以及发行公司债券的方案；
- （6）制订标的公司合并、分立、解散或者变更公司形式的方案；

（7）修订标的公司章程；

（8）对除标的公司在正常经营过程中因交易原因而发生的债务之外发生的其他债务进行担保；

（9）对外提供贷款；

（10）单笔超过 400 万元，连续 12 个月累计超过 2,000 万元的对外投资，包括①成立子公司、非全资拥有的关联公司、投资于其他人的证券或以其他方式取得其他人的股权、股份或类似证券；②设立合营企业或合伙制企业；③设立分公司；

（11）进行证券、期货或金融衍生品投资；

（12）聘请或更换标的公司的独立审计师，或对于标的公司会计以及财务准则进行重大变更；

（13）改变标的公司的主营业务或公司名称、进入新的业务领域及退出现有的业务领域；

（14）与标的公司的董事、高级管理人员、核心管理人员或前述人员的关联方进行的交易；

（15）超出标的公司财务预算的单笔超过 300 万元，或者累计超过 1,000 万元的支出；

（16）向银行单笔贷款额超过 1,000 万元或每年度累计超过 1,000 万元的新增债务；

（17）进行或和解任何超过 500 万元的重大法律诉讼、仲裁或赔偿；

（18）任何会计年度在标的公司正常经营活动之外出售、抵押、质押、租赁、转让或处置总额或估值超过 500 万元或其账面价值超过 500 万元的资产、业务或财产；及

（19）在任何会计年度超出预算之外标的公司作出总额超过 300 万元的资本性支出或投资承诺

上述第（15）至第（19）项涉及的具体金额，在标的公司未来规模发生较大变化时，可由标的公司董事会提出公司章程修改案，经标的公司股东确认后修改公司章程。

上述事项应按照标的公司章程和赛为智能章程及证券监管要求提交标的公司股东大会和赛为智能董事会或股东大会审议（如需）。

3、为了确保标的公司的平稳整合、做大做强，本次交易完成后，标的公司具体的经营仍由原标的公司的总经理及核心管理团队负责，周斌将继续担任标的公司的总经理，赛为智能将不对标的公司的核心管理团队作重大调整。标的公司将聘用赛为智能委派的财务负责人，该财务负责人向标的公司的董事长及赛为智能汇报，其费用由标的公司承担。其他核心管理人员的委任具体由总经理决定。标的公司的总经理负责各项具体经营事务，按照公司章程及其他公司治理文件规范行使各项经营与管理决策权，对完成董事会制定的年度经营目标负责。

4、标的公司不设监事会，设监事1名，由赛为智能委派。

5、本次交易完成后，标的公司原则上仍将独立、完整地履行其与员工的劳动合同，标的公司现有的薪酬、福利体系基本维持不变。为了确保经营团队的稳定性，尤其是主要骨干人员的稳定性，赛为智能和周斌将研究并推行新的、更加有效的、合理的激励政策方式来稳定团队。

6、交割日后，标的公司的具体公司治理结构以交割日后标的公司的公司章程为准。

7、业绩承诺期之后，标的公司的公司治理将根据赛为智能和标的公司的经营发展需要确定，并以标的公司章程为准。

8、本次交易完成后，周斌将被提名为赛为智能第四届董事会董事候选人，并将采取一切可能和必要的措施促使和保证其股东大会通过此项提名议案。

（十三）不竞争与不干预

1、为保障标的公司的利益，周斌和新余北岸将确保标的公司核心管理人员承诺在自《资产购买协议》签署之日起至业绩承诺期届满不主动离职。

2、为保障标的公司的利益，周斌和新余北岸承诺：于业绩承诺期及其后的2年内，其不以任何方式直接或间接地设立、从事或投资于（且不以任何方式直接或间接地帮助任何其他方设立、从事或投资于）任何与标的公司的主营业务相同或类似的业务（二级市场证券投资导致持有某上市公司低于5%股份比例除外），亦不会在标的公司以外雇佣标的公司的雇员、不会劝诱任何标的公司的高级管理人员和核心技术人员离开标的公司。若发生此种行为，则周斌和新余北岸按实际发生交易获利金额的3倍向赛为智能支付赔偿。周斌和新余北岸按其分别持有标的公司的股权比例与周斌和新余北岸合计持有标的公司的股权比例的总数量的比例承担前述赔偿义务。周斌、新余北岸及程炳皓应尽最大可能促使标的公司核心管理人员一并作出以上承诺（核心管理人员不竞争相应期限为业绩承诺期或其所在标的集团任职期间（较早者）及前述期间后的2年内）。

3、鉴于在《资产购买协议》下的交易完成后周斌和新余北岸对赛为智能负有业绩承诺义务，因此在本次交易完成后的业绩承诺期间，赛为智能承诺将确保标的公司的经营管理仍由周斌及现有的核心管理人员负责，除依照《资产购买协议》第八条和标的公司章程的规定行使相关权力外，赛为智能将不对标的公司进行不当干预，并且不委派或不更换标的公司的核心管理人员，除非周斌和/或现有的核心管理人员做出严重损害赛为智能和/或标的公司利益的行为或者出现其不配合履行利润补偿义务的情形。

（十四）过渡期安排

1、周斌、新余北岸、程炳皓保证并承诺，过渡期间，其将对标的公司尽善良管理义务，保证持续拥有标的公司股权的合法、完整的所有权以使其权属清晰、完整；确保其持有的标的公司股权（或股份）不存在司法查封、冻结、为任何其他第三方设定质押或设置任何形式的权利负担或第三方权利；合理、谨慎地运营、管理标的公司；确保标的公司管理层、客户的稳定和业务的正常经营；不从事任何非正常的导致标的公司股权价值减损的行为，亦不从事任何非正常导致标的公司的无形资产或经营资质无效、失效或丧失权利保护的行为；保证标的公司的经营状况将不会发生重大不利变化。

过渡期间，未经赛为智能的事先书面同意，标的公司不得，且周斌、新余北

岸、程炳皓应确保标的公司不得，采取以下规定的任何行为（下列 1-17 项中的“公司”指标的公司及其子公司）：

（1）公司合并、分立、解散、清算、重整、破产、变更公司形式或其他重大变更；

（2）修改公司的经营方针、投资计划、年度或季度营业计划、投资计划、中长期发展规划，包括但不限于改变公司的主营业务或公司名称、进入新的业务领域及退出现有的业务领域；

（3）修改公司的年度财务预算方案、决算方案；超出公司财务预算的单笔超过 300 万元，或者累计超过 1,000 万元的支出；

（4）任何会计年度在公司正常经营活动之外出售、抵押、质押、租赁、转让或处置总额或估值超过 300 万元或其账面价值超过 300 万元的资产、业务或财产；

（5）在任何会计年度超出预算之外作出总额超过 300 万元的资本性支出或投资承诺；

（6）对除公司在正常经营过程中因交易原因而发生的债务之外发生的其他债务进行担保；

（7）回购公司或子公司的股权，宣布支付或支付股息或进行利润分配；

（8）购买汽车（正常经营过程中所需除外）或者不动产；

（9）修改公司章程；

（10）增加或减少注册资本；

（11）促使或允许公司（1）成立子公司、非全资拥有的关联公司、投资于其他人的证券或以其他方式取得其他人的股权、股份或类似证券，（2）设立合营企业或合伙制企业（3）设立分公司；

（12）进行证券、期货或金融衍生品投资；

（13）与公司的董事、高级管理人员、核心管理人员或前述人员的关联方进

行的交易；

（14）聘请或更换公司的独立审计师，或对于公司会计以及财务准则的重大变更；

（15）聘用或解雇公司的高级管理人员以及将公司员工中报酬最高的 5 个人的报酬在过去 12 个月内提高 15% 及以上；

（16）批准、实施、修改和管理期权计划或员工激励计划；及

（17）针对上述各项签署协议或做出承诺。

2、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥保证并承诺，过渡期内，其将对标的公司尽善良管理义务，保证持续拥有标的公司股权的合法、完整的所有权以使其权属清晰、完整；确保其持有的标的公司股权（或股份）不存在司法查封、冻结、为任何其他第三方设定质押或设置任何形式的权利负担或第三方权利。

（十五）协议的生效、变更及终止

1、协议的生效

《资产购买协议》于下列条件全部满足之日起生效：

- （1）协议各方法定代表人、本人或授权代表签字（法人）并加盖各自公章；
- （2）本次交易经赛为智能的董事会和股东大会批准；
- （3）中国证监会核准本次交易。

《资产购买补充协议》自《资产购买补充协议》生效之日起生效。

2、协议的变更

协议的变更需经协议各方协商一致并签署书面协议

3、协议的终止

- （1）协议经协议各方协商一致，可在生效前终止；
- （2）协议签署后 18 个月内如协议的生效条件未能全部成就，除非各方同意延长，则协议终止。

（十六）违约责任

1、除不可抗力因素外，任何一方如未能履行其在协议项下之义务或承诺或所作出的陈述或保证失实或严重有误，则该方应被视作违反协议。

2、违约方应依协议约定和法律规定向守约方承担违约责任，赔偿守约方因其违约行为而遭受的所有损失（包括为避免损失而支出的合理费用）。

二、与周斌、新余北岸签署《盈利预测补偿协议》

（一）合同主体、签订时间

2016年10月12日，赛为智能与周斌、新余北岸签署了《盈利预测补偿协议》。

（二）业绩承诺期

根据《盈利预测补偿协议》，周斌和新余北岸对赛为智能的业绩承诺期为2016年度、2017年度、2018年度和2019年度。

（三）利润补偿义务

周斌及新余北岸承诺，经赛为智能聘请的具有相关证券业务资格的会计师事务所审计的标的公司2016年、2017年、2018年和2019年合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润数分别不低于7,300万元、9,300万元、11,600万元、14,075万元（“承诺净利润数”，前述期间的年度净利润合计数下称“承诺净利润累计数”），前述承诺净利润数均不低于标的公司资产评估报告中对应年度的预测净利润数。

（四）利润补偿计算原则

自本次重大资产重组实施完毕后，在2016年、2017年、2018年和2019年每一个会计年度结束后四个月内，赛为智能将聘请具有相关证券业务资格的会计师事务所对标的公司当年实现的实际净利润（“实际净利润数”，业绩承诺期实际实现的净利润合计数下称“实际净利润累计数”）进行审计并出具《专项审核报告》，实际净利润数与承诺净利润数的差额以会计师事务所的专项审核意见为准。

标的公司使用募集配套资金投资项目在业绩承诺期内的相应业绩及募集资金专户存储或现金管理所产生的利息等收益，不计入《盈利预测补偿协议》上述的实际净利润数。

业绩承诺期标的公司的实际净利润数与承诺净利润数的差额部分由周斌和新余北岸根据《盈利预测补偿协议》约定进行补偿。

（五）实现净利润不及承诺净利润的相关补偿计算原则

如标的公司在业绩承诺期的实际实现的净利润累计数额不到对应同期的承诺净利润累计数的，则周斌和新余北岸应以其在本次交易中获得的对价按下列方式对赛为智能进行补偿。

1、股份补偿数额

（1）业绩承诺期，当年补偿股份数计算公式为：

当年应补偿金额=（标的公司截至当期期末承诺净利润累计数－标的公司截至当期期末实际净利润累计数）÷标的公司在业绩承诺期内各年的承诺净利润数总和×标的资产交易价格－累积已补偿金额

当年应补偿股份数量=当年应补偿金额÷本次发行的发行价格

当年股份不足补偿的部分，应现金补偿。

（2）在逐年补偿的情况下，如根据上述公式计算的当年应补偿股份数量小于或等于0时，则按0取值，即周斌和新余北岸无需向赛为智能补偿股份。但周斌和新余北岸已经补偿的股份不冲回。

（3）周斌和新余北岸按其在本次交易发生时分别持有标的公司的股权比例与周斌和新余北岸合计持有标的公司的股权比例的总数量的比例分别承担上述应补偿股份数量。

2、现金补偿金额

周斌和新余北岸尚未出售的股份不足以补偿当年应补偿金额的，差额部分由周斌和新余北岸以现金补偿。

周斌和新余北岸按其在本本次交易发生时分别持有标的公司的股权比例与周斌和新余北岸合计持有标的公司的股权比例的总数量的比例分别承担上述应补偿现金金额。

3、补偿数额的调整

如果业绩承诺期赛为智能以转增或送股等方式进行分配而导致周斌和新余北岸持有的赛为智能股份数发生变化，则当年应补偿股份的数量应调整为：按照上述“业绩承诺期，当年补偿股份数计算公式”计算的当年应补偿股份数 \times （1+转增或送股比例）。

如赛为智能在业绩承诺期有现金分红，业绩承诺方按照上述“业绩承诺期，当年补偿股份数计算公式”计算的当年应补偿股份在业绩承诺期累计获得的现金分红收益，应于实施股份回购或赠予时赠予赛为智能。

（六）减值测试及补偿

在业绩承诺期届满时，赛为智能将对标的公司 100% 股权进行减值测试，如果减值额大于已补偿总额（指已补偿股份总数 \times 本次发行的发行价格+已补偿现金金额），则周斌和新余北岸同意另行向赛为智能作出资产减值补偿，减值补偿优先采取股份补偿的形式。

资产减值补偿的股份数量为：资产减值应补偿股份数量=减值额 \div 本次发行的发行价格-已经补偿的股份-已补偿现金 \div 本次发行的发行价格。

股份数不足时，以现金补偿，应补偿现金数为：（资产减值应补偿股份数量-资产减值已补偿股份数量） \times 本次发行的发行价格。

（七）股份补偿的具体安排

如根据《盈利预测补偿协议》第四条约定出现应进行利润补偿的情形，赛为智能在相应专项审核报告出具后 2 个月内就股票回购事宜召开股东大会。若股东大会审议通过回购议案，则赛为智能将以总价 1.00 元的价格向周斌和新余北岸回购相应数量的股份，并予以注销。

若股东大会审议未通过回购议案，则赛为智能应在股东大会决议公告后 10

个交易日内书面通知周斌和新余北岸，周斌和新余北岸应在接到通知后的 30 日内将相应数量的股份赠与赛为智能董事会确定的股权登记日在册的除周斌和新余北岸以外的其他股东（“其他股东”），其他股东按其持有股份数量占股权登记日扣除周斌和新余北岸持有的股份数后赛为智能的股份数量之比例享有相应的获赠股份。

（八）有关利润补偿的其他事项

周斌和新余北岸补偿股份合计数以本次交易下周斌和新余北岸认购的赛为智能股份数量（包括转增或送股的股份）为上限。

周斌和新余北岸现金补偿的总额不超过其基于参与赛为智能本次重大资产重组而取得的现金支付对价（包括现金分红）。

周斌和新余北岸应严格按照《盈利预测补偿协议》履行承诺，不得变更其作出的利润补偿承诺。

周斌和新余北岸均对期在《盈利预测补偿协议》项下的利润补偿义务承担连带责任。

（九）超额完成利润奖励

业绩承诺期届满时，标的公司 2017 年、2018 年及 2019 年的实际净利润累计数超过承诺净利润累计数的，标的公司应当以现金方式对标的公司的高级管理人员和其他核心骨干人员进行奖励，奖励金额=（标的公司 2017 年、2018 年和 2019 年实际净利润累计数－标的公司 2017 年、2018 年和 2019 年承诺净利润累计数）×30%。但奖励总额不应超过本次交易作价的 20%。具体奖励方案由标的公司总经理提出，董事会批准。

标的公司董事会批准的超额业绩奖励方案的款项支付应在标的公司已收回全部承诺净利润对应的销售回款的前提下，按照业绩承诺期内标的公司超额完成业绩承诺部分对应的销售收入回款进度进行发放。其中，首期超额业绩奖励金额应在当 2019 年度专项审核报告出具后的 30 个工作日内发放（若已满足发放前提），其余超额业绩奖励金额按照超额完成业绩承诺部分对应的销售收入回款进度发放。

标的公司应依法行使代扣代缴个人所得税的义务。

（十）违约责任

除不可抗力因素外，任何一方如未能履行其在本协议项下之义务或所作出的承诺与保证失实或严重有误，则该方应被视作违反本协议。

违约方应依本协议约定和法律规定向守约方承担违约责任，赔偿守约方因其违约行为而遭受的所有损失（包括为避免损失而支出的合理费用）。

（十一）协议生效、变更、修改及解除

- 1、《盈利预测补偿协议》自《购买资产协议》生效之日起生效。
- 2、本协议的变更或修改应经协议双方协商一致并以书面形式作出。
- 3、本协议的变更和修改构成本协议不可分割的一部分。
- 4、未经其他方书面同意，任何一方均不得转让本协议项下的权利或义务的部分或全部。
- 5、出现下列情形之一或多项的，本协议可通过以下方式解除：
 - （1）经本协议双方协商一致；
 - （2）本协议签署后 18 个月内未能生效，除非双方同意延长，则本协议终止；
 - （3）若《购买资产协议》终止或者被解除，则本协议相应终止或解除。

如因双方任一方过错或双方过错而导致出现上述导致《盈利预测补偿协议》解除的情形，则双方应承担相应违约责任。

（十二）关于业绩补偿安排的原因及合理性说明

1、本次交易仅部分交易对方参与业绩补偿的合理性

（1）本次交易业绩补偿安排是交易各方友好协商的结果

本次交易是上市公司落实“智慧+”多元化发展战略、丰富智慧城市产品和服务的举措，开心人信息具有较强的市场竞争力和盈利能力，本次交易对提升

上市公司盈利能力和可持续发展具有积极影响。交易谈判过程中，上市公司从有利促成本次交易以落实长远发展规划，提升盈利能力以实现上市公司和中小股东利益最大化的角度出发，与相关交易各方进行了充分友好协商，相关业绩补偿安排是交易各方友好协商的结果。

(2) 对生产经营活动产生重大影响的交易对方均参与业绩补偿，且以其获取的全部对价对开心人信息业绩承担补偿责任

本次交易前，开心人信息股东分别为自然人周斌、程炳皓、周斌控制的持股平台新余北岸，和三家财务投资者（嘉乐投资、嘉志投资和福鹏宏祥）。

① 业绩承诺方对开心人信息生产经营活动产生重大影响，且以其获取的全部对价对开心人信息业绩承担补偿责任

本次交易前，周斌是开心人信息的实际控制人，亦为开心人信息经营管理的主要负责人，本次交易完成后，周斌将继续担任开心人信息总经理，仍对开心人信息经营管理活动产生重大影响。同时，考虑到周斌为新余北岸的实际控制人，周斌对开心人信息的持股权益主要体现在新余北岸对开心人信息的持股权益上，因此周斌和新余北岸均参与业绩补偿，且以其获取的全部对价对开心人信息业绩承担补偿责任。

② 其他未作出业绩承诺的股东不参与开心人信息生产经营活动

程炳皓已于 2016 年 7 月从开心人信息离职，不再参与开心人信息的经营活
动；嘉乐投资、嘉志投资和福鹏宏祥仅为开心人信息拆除 VIE 协议控制架构中引入的财务投资人，本次交易前后均不参与开心人信息的经营活
动。

同时，本次交易中，嘉乐投资、嘉志投资和福鹏宏祥等财务投资人获取的交易对价与其入股开心人信息的对价相同，且相关方所获得股份对价具有一定的锁定期。

因此，经各方友好协商，周斌和新余北岸以其获取的全部对价对业绩承诺承担补偿责任，程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资和福鹏宏祥未参与业绩补偿。

(3) 本次业绩补偿安排不违反法律法规相关规定

根据《重组管理办法》第三十五条第三款的规定，上市公司向控股股东、实际控制人或者其控制的关联人之外的特定对象购买资产且未导致控制权发生变更的，上市公司与交易对方可以根据市场化原则，自主协商是否采取业绩补偿和每股收益填补措施及相关具体安排。

本次交易系赛为智能向控股股东、实际控制人或者其控制的关联人之外的特定对象购买资产且本次交易未导致控制权发生变更，因此，上市公司与交易对方可以根据市场化原则，自主协商是否采取业绩补偿和每股收益填补措施及相关具体安排。因此，仅部分交易对方参与业绩补偿不违反《重组管理办法》对重大资产重组中业绩补偿的要求。

（4）业绩补偿责任的测算情况

业绩承诺方在承诺期内承诺的净利润金额及业绩补偿责任的测算情况如下：

单位：万元

年份	业绩承诺金额	假设当年实现净利润数	补偿金额测算
2016年	7,300.00	7,751.65	-
2017年	9,300.00	2,592.01	16,057.08
2018年	11,600.00	2,592.01	23,119.26
2019年	14,075.00	2,592.01	29,471.42
合计	42,275.00	15,527.68	68,647.76

根据未经审计财务数据，开心人信息 2016 年全年实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润 7,751.65 万元。业绩承诺方以其本次交易获取的全部交易对价（68,647.8 万元）为限对开心人信息业绩承担补偿责任。从净利润角度测算，当且仅当开心人信息 2017 年至 2019 年累计实现净利润数低于 7,776.02 万元（相当于 3 年累计净利润总额低于 2016 年实现净利润数）时，上市公司才会实际承担风险和损失。结合行业发展态势和开心人信息经营情况看，周斌和新余北岸在本次交易中获取的对价不足以覆盖业绩补偿义务的可能性较低，本次业绩补偿安排不会对上市公司造成重大不利影响。

2、保障本次交易业绩补偿实施的具体措施及对相关方追偿的约束措施

（1）保障本次交易业绩补偿实施的具体措施

①聘请会计师事务所对实现的净利润情况进行专项审计

自本次重大资产重组实施完毕后，在 2016 年、2017 年、2018 年和 2019 年每一个会计年度结束后 4 个月内，赛为智能将聘请具有相关证券业务资格的会计师事务所对标的公司当年实现的实际净利润进行审计并出具专项审核报告，实际净利润数与承诺净利润数的差额以会计师事务所的专项审核报告为准。在业绩承诺期届满时，将对标的公司 100% 股权进行减值测试。

② 业绩补偿优先采取股份补偿的形式，差额部分再以现金进行补偿

如标的公司在业绩承诺期内的实际实现的净利润累计数额不到对应同期的承诺净利润累计数的，以及在业绩承诺期届满标的公司 100% 股权减值额大于已补偿总额，周斌和新余北岸以其在本次交易中获得的对价对赛为智能进行补偿，业绩补偿优先采取股份补偿的形式，差额部分再以现金进行补偿。

③ 制定了切实可行的保障本次交易业绩补偿实施的具体措施

如根据《盈利预测补偿协议》第 4 条约定进行利润补偿的情形，赛为智能在相应专项审核报告出具后 2 个月内就股票回购事宜召开股东大会。若股东大会审议通过回购议案，则赛为智能将以总价 1 元的价格向周斌和新余北岸回购相应数量的股份，并予以注销。

若股东大会审议未通过回购议案，则赛为智能应在股东大会决议公告后 10 个交易日内书面通知周斌和新余北岸，周斌和新余北岸应在接到通知后 30 日内将相应数量的股份赠与赛为智能董事会确定的股权登记日在册的除周斌和新余北岸以外的其他股东（“其他股东”），其他股东按其持有股份数量占股权登记日扣除周斌和新余北岸持有的股份数后赛为智能的股份数量之比例享有相应的获赠股份。

(2) 对相关方追偿的约束措施

① 对业绩承诺人获得股份约定较长的锁定期

赛为智能与交易对方签署的《资产购买协议》及其补充协议规定，周斌和新余北岸在本次交易中认购的赛为智能股份自新增股份登记日起至下列日期（以较晚发生者为准）止不得转让：A、36 个月届满；B、周斌、新余北岸履行完毕全部业绩补偿承诺之日。因此，周斌和新余北岸本次交易获得的股票至少

锁定 36 个月，涵盖了整个业绩承诺期（2016 年至 2019 年）。较长的锁定期能够保障业绩补偿安排的执行，能够更好地保护中小股东的利益。

②对业绩承诺人获得股份的权利限制

赛为智能与交易对方签署的《资产购买协议》规定：“4.10 各方确认，非经甲方（赛为智能）同意，乙方 1（周斌）和乙方 2（新余北岸）处于锁定期内的股份不得质押、转让或其他可能导致该等股份的资产权属发生变化的情形。”因此，业绩承诺人处于锁定期内的股份未经上市公司同意，不得质押、转让或者其他可能导致该等股份的资产权属发生变化的情形发生，从而对业绩承诺人进行约束并保障本次交易业绩补偿的实施。

③不得变更其作出的利润补偿承诺

赛为智能与交易对方签署的《盈利预测补偿协议》规定：“8.3 乙方（周斌和新余北岸）应严格按照本协议履行承诺，不得变更其作出的利润补偿承诺”。业绩承诺人不得随意变更利润补偿承诺，保证本次业绩补偿的有效实施。

③ 上市公司强化监督

赛为智能与交易对方签署的《资产购买协议》规定：“8.3 标的公司将聘用甲方（赛为智能）委派的财务负责人，该财务负责人向标的公司的董事长及甲方汇报，其费用由标的公司承担。”上市公司通过向标的公司委派财务负责人的方式，实时了解标的公司财务状况及经营情况，对于可能出现导致无法完成承诺业绩的情形，及时采取预防措施。

⑤本次交易业绩承诺人具有一定的资金实力和支付保障能力

根据本次交易协议约定，周斌和新余北岸均对其在《盈利预测补偿协议》项下的利润补偿义务承担连带责任。同时，业绩承诺人周斌从事游戏行业多年，具备一定的资金实力和支付保障能力，从而保证其履行协议项下的补偿义务。

综上所述，根据现有的业绩补偿的实施方案和业绩承诺人的股份锁定安排，本次交易具有较好的业绩补偿实施措施及对相关方追偿的约束措施。

3、对上市公司中小股东权益的影响

开心人信息具有较强竞争力，经营业绩和未来发展前景良好，有利于保护上市公司和中小股东权益。同时，本次交易采取了差异化定价提高补偿义务上限、约定较长期限的股份锁定安排、优先以股份进行业绩补偿、提供网络投票并充分提示风险等措施进一步对上市公司中小股东权益进行了保护。因此，本次交易中的业绩承诺安排并未损害上市公司中小股东的利益。

（1）开心人信息具有较强竞争力，经营业绩和未来发展前景良好，有利于保护上市公司和中小股东权益

本次交易是上市公司落实“智慧+”多元化发展战略、丰富智慧城市产品和服务的举措，开心人信息具有较强的市场竞争力和盈利能力，本次交易对提升上市公司盈利能力和可持续发展具有积极影响。根据未经审计财务数据，开心人信息 2016 年全年实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润 7,751.65 万元，占 2016 年业绩承诺金额 7,300 万元的比例为 106.19%，经营业绩良好。

2016 年至 2019 年，开心人信息的承诺净利润分别为 7,300 万元、9,300 万元、11,600 万元和 14,075 万元，年均复合增长率为 24.46%。根据艾瑞咨询发布的《2016 年中国移动游戏行业研究报告》，2015 年至 2018 年中国移动游戏市场规模将从 562.2 亿元增长至 1,518.4 亿元，年均复合增长率为 39.26%，结合开心人目前的经营业绩、现有游戏运营情况、储备游戏上线推广运营计划等情况看，开心人信息业绩承诺具有较高的可实现性，未来发展前景良好，有利于保护上市公司和中小股东权益。

（2）本次交易采用差异化定价提高补偿义务上限

由于交易对方未来承担的业绩补偿责任和风险有所不同，各交易对方并不完全按照其持有的标的公司的股权比例取得交易对价，程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资和福鹏宏祥以财务投资者获取开心人信息股权时的交易估值为基准获取交易对价，剩余交易对价由新余北岸和周斌按其各自持股比例占两者持股比例之和的比重享有。由于其他股东（程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥）在交易对价上做出了一定的让步，从而使周斌和新余北岸获得更多的交易对价，提高了交易对价对业绩补偿的覆盖率，进一步保证了业绩承诺补偿的有效实施，

从而在一定程度上保障了上市公司和中小股东权益。

（3）对中小股东权益保护的其他措施

关于本次交易，上市公司严格履行相关法定程序。包括业绩补偿在内的相关方案已经上市公司第三届董事会第三十二次会议以及2016年第三次临时股东大会决议通过，在表决过程中，为方便中小股东参加股东大会提供便利，就本次交易相关事宜的表决提供了网络投票平台。此外，上市公司按照信息披露相关规定，及时、公平地向所有投资者披露可能对公司股票交易价格产生较大影响的相关信息。

综上，本次交易中的业绩补偿方案系交易各方根据市场化原则商业谈判的结果，充分考虑了交易各方诉求、未来业绩承诺责任、经营管理责任和补偿风险等因素，具有合理性。本次交易方案设计已充分考虑了中小股东权益。

第八节 本次交易的合规性

一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条的规定

（一）本次交易符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定

开心人信息系一家集研发、运营、发行移动网络游戏与自建社交网络平台于一体的综合型互联网互动娱乐公司，其主营业务为移动网络游戏的研发、发行和运营以及社交平台的运营。根据开心人信息的主营业务属性分析，开心人信息所处行业为互联网行业，细分行业为网络游戏行业。

网络游戏行业横跨互联网信息服务产业、软件行业、文化娱乐产业、出版发行行业等多个宏观产业，其发展受国家对信息产业以及文化产业政策的影响较大，随着互联网的高速发展和普及，网络游戏产业已成为文化娱乐产业中重要的组成部分。开心人信息主营的网络游戏符合当下文化产业的市场导向以及国家推行的振兴文化产业的相关政策。因此，本次交易符合国家相关的产业政策。

开心人信息是一家综合型互联网互动娱乐公司，其主营业务为移动网络游戏的研发、发行和运营以及社交平台的运营，不属于高能耗、高污染的行业，不涉及环境保护问题，亦不存在违反国家环境保护相关法规的情形。

开心人信息未拥有土地使用权，办公场所均系通过合法租赁方式取得。因此，本次交易不存在违反国家关于土地管理方面有关法律和行政法规规定的情形。

根据《中华人民共和国反垄断法》等有关法律规定，赛为智能本次收购开心人信息 100%股权的行为，不构成行业垄断行为，不涉及反垄断审批。本次交易不存在违反反垄断法律和行政法规规定的情况。

综上所述，本次交易符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定，符合《重组管理办法》第十一条第（一）项的规定。

（二）本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件

《上市规则》规定如下：“股权分布发生变化不具备上市条件：指社会公众

持有的股份连续二十个交易日低于公司股份总数的 25%，公司股本总额超过四亿元的，社会公众持有的股份连续二十个交易日低于公司股份总数的 10%。

上述社会公众是指除了以下股东之外的上市公司其他股东：1、持有上市公司 10% 以上股份的股东及其一致行动人；2、上市公司的董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员，上市公司董事、监事、高级管理人员直接或者间接控制的法人或者其他组织。”

本次交易完成后，上市公司的股本将增加至不超过 43,279.63 万股（假设本次重组配套资金成功足额募集，并假设发行价格为第三届董事会第二十九次会议决议日前 20 个交易日均价的 90%（即 13.71 元/股）），社会公众股占本次发行后总股本的比例均不低于 25%，均符合《上市规则》有关股票上市交易条件的规定。因此，本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件，符合《重组管理办法》第十一条第（二）项的规定。

（三）本次交易所涉及的资产定价公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形

本次交易依法进行，由上市公司董事会提出方案，聘请有关中介机构出具审计、评估、法律、独立财务顾问等相关报告。上市公司独立董事同时对本次交易发表独立董事意见。整个交易过程不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。

1、交易标的定价公允

在本次交易中，公司已聘请具有证券、期货相关业务资格的评估机构对标的资产进行评估，评估机构及其经办评估师与标的公司、交易对方及上市公司均没有现时的及预期的利益或冲突，具有充分的独立性，其出具的评估报告符合客观、公正、独立、科学的原则。

本次交易标的资产为开心人信息 100% 股权。标的资产的交易作价以中企华出具的中企华评报字(2016)第 4171 号《资产评估报告》的评估值为依据，经交易各方协商，交易价格为 108,500 万元。本次交易，标的资产的交易定价以评估报告的评估结果为定价基础，经交易各方公平协商确定，定价合法、公允，没有损害公司及广大股东利益。

2、发行股份的定价公允

本次交易涉及的股份发行包括发行股份购买资产和发行股份募集配套资金两部分。

（1）发行股份购买资产

根据《重组管理办法》规定：“上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价的 90%。市场参考价为本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日、60 个交易日或者 120 个交易日的公司股票交易均价之一。”

本次发行股份购买资产的定价基准日为公司第三届董事会第二十九次会议决议公告日。

根据《重组管理办法》规定：“交易均价的计算公式为：董事会决议公告日前若干个交易日公司股票交易均价=决议公告日前若干个交易日公司股票交易总额/决议公告日前若干个交易日公司股票交易总量。”

为兼顾各方利益，经与交易对方友好协商，确定本次发行股份购买资产选择的市場参考价为定价基准日前 60 个交易日的公司股票交易均价。上市公司前 60 个交易日股票交易的均价为 14.54 元/股（已考虑权益分派影响），本次发行股份购买资产的股份发行价格为 13.09 元/股，不低于市场参考价的 90%。

若上市公司股票在前述董事会决议公告日至本次发行股份购买资产的股票发行日期间发生权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，本次发行股份购买资产的股票发行价格将作相应调整。

（2）发行股份募集配套资金

本次募集配套资金发行的定价原则为询价发行，定价基准日为发行期首日。

本次募集配套资金发行的发行价格将按照以下方式之一进行询价：

①不低于发行期首日前一个交易日上市公司股票均价；

②低于发行期首日前 20 个交易日上市公司股票均价但不低于 90%，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日上市公司股票价格但不低于 90%。

最终发行价格将在本次发行获得中国证监会核准后，由上市公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定，依据发行对象申购报价的情况，与本次交易的独立财务顾问协商确定。

若上市公司在发行股份募集配套资金的发行期首日至发行前的期间有权益分派、公积金转增股本、配股等除息、除权行为，则依据相关规定对本次发行价格作相应除权除息处理。

3、交易过程合法合规

本次交易已聘请具有证券、期货相关业务资格的审计机构、评估机构、律师事务所和具有保荐机构资格的独立财务顾问等中介机构出具相关报告，并按程序报有关监管部门审批。本次交易依据《公司法》、《上市规则》、《公司章程》等规定遵循公开、公平、公正的原则并履行合法程序，不存在损害公司及其股东利益的情形。

4、独立董事意见

公司独立董事关注了本次交易的背景、交易定价以及交易完成后上市公司的发展前景，就本次交易发表了独立意见。公司独立董事意见详见“第十三章 其他重要事项/十、关于本次交易的结论性意见/（一）独立董事意见”。

综上所述，本次交易涉及的资产依照具有证券业务资格的评估机构出具的《资产评估报告》显示的资产评估价值作为定价依据，交易标的定价公允；非公开发行的发行价格符合中国证监会的相关规定；同时本次交易严格履行了必要的法律程序，独立董事发表了意见，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形，符合《重组管理办法》第十一条第（三）项的规定。

（四）资产交易所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法

本次交易标的资产为新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥持有的开心人信息 100% 股权。根据开心人信息的工商登记资料，标的资产股权权属清晰、完整，不存在质押或其它权利限制的情形。本次交易对方合法拥有标的资产的股权，权属清晰，不存在质押、担保权益或其它受限制的情形，并

能在约定期限内办理完毕权属转移手续。同时，交易对方做出了如下不可撤销的承诺：

“一、本人/本企业所持开心人信息的股权的出资已全部足额、及时缴纳，并且用于向开心人信息出资的资金系本人自有及自筹资金，来源合法。

二、本人/本企业持有开心人信息的股权权属清晰，不涉及任何纠纷或争议，不存在其他任何权利受到限制的情形，亦不存在任何潜在法律权属纠纷。

三、本人/本企业所持开心人信息的股权不存在被质押或设定其他第三者权益的情况，不存在被司法冻结或保全的情形。

四、本人/本企业目前所持开心人信息的股权不存在信托持股、委托持股或任何其他间接持股的情形，本人/本企业将来亦不进行代持、信托或任何类似安排。

五、本人/本企业在本声明中所述情况均客观真实，不存在虚假记载、误导性陈述和重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担法律责任。”

本次交易为上市公司向交易对方发行股份及支付现金收购其持有的开心人信息 100% 股权，不涉及债权债务的转移问题。

如本报告书“第四节 交易标的基本情况”之“十三、开心人信息租赁、商标、专利、域名、软件著作权及作品著作权登记证书情况”所披露，开心人信息持有 412 项注册商标、48 项专利、98 项软件著作权和 4 项作品著作权登记、93 项主要域名，开心人信息及其子公司合法拥有前述注册商标、专利、软件著作权和作品著作权登记以及域名，不存在重大产权纠纷或潜在纠纷。

综上所述，本次交易所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法，符合《重组管理办法》第十一条第（四）项的规定。

（五）本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形

本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司全资子公司。上市公司通过并

购开心人信息拥有了产品市场前景广阔、盈利增长情况良好的优质经营性资产，开拓了移动网络游戏研发、发行及运营的业务。此外，上市公司藉由开心人信息涉足并深耕互联网行业，特别是移动互联网行业多个细分领域多年积累的经验，探索以“互联网+”的战略和经营思维反哺公司在本次交易前主营业务的传统业态的可能性，力图通过后续的资金运作，在做大做强智慧文娱业务板块的同时，继续探求发挥互联网对传统行业资源配置、服务创新等方面优化和集成作用的发展空间，积极挖掘纳入互联网文化及娱乐服务之后公司智慧城市服务生态圈各板块、应用领域之间的潜在协同效应或聚合效应。同时，相比上市公司，开心人信息主营的游戏研发、发行及运营业务直接面向终端游戏玩家，具有轻资产、高毛利、现金流较好的特点。鉴于上市公司业务订单金额大，合同执行时间长，回款进度较慢，现金流占用时间长等特点，本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司全资子公司，一定程度上降低上市公司的外部融资需求，提高资金周转率及利用率，充分发挥财务上的协同效应。

综上所述，本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形，符合《重组管理办法》第十一条第（五）项的规定。

（六）本次交易有利于上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定

本次交易前上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与控股股东、实际控制人及其关联方保持独立，信息披露及时，运行规范，未因违反独立性原则而受到中国证监会、深交所等相关机构的处罚。

本次交易对方为独立于上市公司、控股股东及实际控制人的第三方，在本次交易前与上市公司及上市公司关联方之间不存在关联关系，且本次交易未构成上市公司控制权变更。上市公司实际控制人周勇于2016年10月12日出具承诺函，保证本次交易完成后，上市公司仍将在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及关联方继续保持独立，该措施有利于完善上市公司的治理机制，增强上市公司的独立性，符合上市公司及其全体股东的利益。故本次交易符合中国证

监会关于上市公司独立性的相关规定，符合《重组管理办法》第十一条第（六）项的规定。

（七）本次交易有利于上市公司保持健全有效的法人治理结构

本次交易前，上市公司已经依据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律、法规的要求建立了完善的上市公司治理结构。本次交易完成后，上市公司将继续推进上市公司治理结构的建设，不会对赛为智能的法人治理结构造成不利影响。上市公司实际控制人周勇于2016年10月12日出具了承诺函，承诺于本次交易完成后将充分发挥其作为上市公司实际控制人的积极作用，协助上市公司进一步加强和完善治理机构。本次交易符合《重组管理办法》第十一条第（七）项的有关规定。

综上所述，本次交易符合《重组管理办法》第十一条的有关规定。

二、本次交易不适用《重组管理办法》第十三条的说明

根据《重组管理办法》第十三条，构成重组上市指：上市公司自控制权发生变更之日起 60 个月内，向收购人及其关联人购买资产，导致上市公司发生以下根本变化情形之一的：（一）购买的资产总额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末资产总额的比例达到 100% 以上；（二）购买的资产在最近一个会计年度所产生的营业收入占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告营业收入的比例达到 100% 以上；（三）购买的资产在最近一个会计年度所产生的净利润占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告净利润的比例达到 100% 以上；（四）购买的资产净额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末净资产额的比例达到 100% 以上；（五）为购买资产发行的股份占上市公司首次向收购人及其关联人购买资产的董事会决议前一个交易日的股份的比例达到 100% 以上；（六）上市公司向收购人及其关联人购买资产虽未达到本款第（一）至第（五）项标准，但可能导致上市公司主营业务发生根本变化；（七）中国证监会认定的可能导致上市公司发生根本变化的其他情形。

本次交易完成前后，持有上市公司股份超过 5% 的股东情形如下：

股东名称	本次交易前		本次交易后 (不考虑配套融资)		本次交易后 (考虑配套融资)	
	持股数 (万股)	持股 比例	持股数 (万股)	持股 比例	持股数 (万股)	持股 比例
周勇	6,337.37	18.91%	6,337.37	16.11%	6,337.37	14.64%
周新宏	2,671.39	7.97%	2,671.39	6.79%	2,671.39	6.17%
封其华	2,150.19	6.42%	2,150.19	5.47%	2,150.19	4.97%
周斌及其一致行动人新余北岸	-	-	3,146.58	8.00%	3,146.58	7.27%

注：根据上市公司 2016 年 12 月 14 日的《关于第二期限制性股票首次授予登记完成的公告》，上市公司授予激励对象共计 690.68 万股限制性股票，截至本报告书签署日，赛为智能的股本已变更为 342,027,050 股，尚未办理完毕工商变更登记，本次报告书涉及到上市公司本次交易前后股本总数时均未考虑前述事项影响。

本次交易完成前后，上市公司控股股东、实际控制人均为自然人周勇，上市公司控制权没有发生变更：

1、本次交易前，周勇为上市公司的实际控制人。周勇一直为上市公司的第一大股东，并且持股比例较为稳定，于 2014 年末、2015 年末及 2016 年 9 月末的持股比例分别为 19.63%、18.89%及 18.91%。同时，作为公司创始人，周勇自公司上市以来一直担任上市公司的董事长，对上市公司的董事会和生产经营管理能够施加重大影响，对上市公司具有较强的控制力，始终为上市公司的实际控制人。

2、本次交易完成后，考虑配套融资前后，周勇单独持有上市公司 16.11%及 14.64%的股份，仍为上市公司的第一大股东。周斌及其一致行动人新余北岸合计持股比例在考虑配套融资前后分别为 8.00%和 7.27%，周勇与周斌及其一致行动人新余北岸合计持有上市公司股份比例有较大差距（在考虑配套融资前后持股差距分别为 8.11%和 7.37%），并且继续担任董事长和总经理，仍为上市公司实际控制人；

3、上市公司实际控制人周勇已出具《关于不放弃深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺》，承诺：在本次交易完成后的 60 个月内，（i）将积极维持其对赛为智能的控制权，不会全部或者部分放弃在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会协助任何第三方增强其在赛为智能股东大会、董事会的表决权，不会通过任何方式协助任何第三方成为赛为智能的控股股东或者实际控制人；（ii）如有需要，其本人将在符合法律、法规及规范性文件的前提下，通过二

二级市场增持、协议受让、参与定向增发等措施以维持其本人对赛为智能的实际控制地位；(iii) 将切实履行作为赛为智能实际控制人的职责，促进上市公司继续大力发展智慧城市投资、建设、运营业务，积极实施“智慧+”多元化发展战略，以实现可持续发展。

4、交易对方均已出具《关于不谋求深圳市赛为智能股份有限公司控制权的承诺书》，承诺(i) 认可周勇作为赛为智能实际控制人的地位，在本次交易完成后 60 个月内，将尽力保证赛为智能的控制权稳定；(ii) 其与其控制的公司本次交易完成后 60 个月内不会单独或联合其他方（包括但不限于关联方、一致行动人等）通过在二级市场购买赛为智能股票、接受委托行使表决权、签署一致行动协议等方式以谋求上市公司实际控制人地位，如其进行的任何直接或间接增持赛为智能股份的行动可能导致赛为智能的实际控制人变动，其将立即终止该等行动。

5、考虑到本次交易完成后上市公司股权相对较为分散，而周勇作为上市公司创始股东、董事长、总经理，对赛为智能的智慧城市投资、建设、运营综合服务业务的发展具有重要影响。赛为智能董事周新宏为赛为智能的创始股东之一，与周勇长期共事并在上市公司担任重要职务，周勇与周新宏有良好的一致行动基础，为加强周勇对赛为智能的控股地位，经协商一致，周勇与周新宏签署了《一致行动协议》，双方就作为赛为智能的股东行使股东权利以及作为赛为智能的董事行使决策权的相关事宜，达成以下协议：(1) 双方承诺并同意，自本次交易所发行的股份登记至开心人信息全体股东名下之日起 36 个月内，周新宏同意将其在赛为智能的股东大会上的全部表决权授权给周勇行使；(2) 双方承诺并同意，自本次交易所发行的股份登记至开心人信息全体股东名下之日起 36 个月内，以及双方均担任赛为智能董事期间，双方应确保在赛为智能董事会审议议案行使表决权时协商一致，形成一致意见。如双方对董事会审议的议案的表决有不同意见时，以周勇的意见作为一致意见，周新宏须按该一致意见行使董事权利；(3) 除非法律、法规或规范性文件另有要求，双方承诺并同意赛为智能可在公开性的文件中披露双方为赛为智能的一致行动人；(4) 本协议的双方均应切实履行约定的义务，任何一方违反约定的，应就其违约给守约方造成的损失承担赔偿责任。通过以上安排，考虑配套融资前后，周勇实际控制的上市公司股权比例将达到

22.90%和 20.82%，与周斌和新余北岸合计持股比例的差距进一步拉大到 14.90%和 13.54%，进一步巩固了其对赛为智能的控制权。

综上所述，本次交易不导致上市公司控制权变化，不构成重组上市，本次交易不适用《重组管理办法》第十三条。

三、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条的规定

（一）本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善财务状况和增强持续盈利能力；有利于上市公司减少关联交易、避免同业竞争、增强独立性

1、本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善财务状况和增强持续盈利能力

① 本次交易有利于提高上市公司资产质量

本次交易完成后，开心人信息将成为公司的全资子公司。公司通过并购开心人信息拥有了产品市场前景广阔、盈利增长情况良好的优质经营性资产，开拓了智慧文娱的业务。公司将在原有的智慧交通、智慧建筑、智慧数据中心等智慧城市建设与运营相关业务板块的基础上，通过纳入开心人信息的网络游戏研发、发行、运营业务以及互联网社交平台业务，布局互联网文化娱乐板块，进一步实现公司的“智慧+”多元化发展战略，构建更完善的智慧城市服务生态圈，提高公司的资产质量水平。

② 本次交易有利于改善财务状况

赛为智能是专业的智慧城市投资、建设、运营综合服务商，其提供的智慧交通和智慧建筑服务主要面对大中型基建项目的承办方，提供数据中心、建筑智能化、轨道交通智能化等系统集成及施工承包服务，具有订单金额大，合同执行时间长，回款进度较慢，现金流占用时间长等特点。相比上市公司的主营业务，开心人信息主营的游戏研发、发行及运营业务直接面向终端游戏玩家，具有轻资产、高毛利、现金流较好的特点。因此，通过本次交易，上市公司将获益于标的公司持续稳定的现金流，一定程度上降低上市公司的外部融资需求，提高资金周转率

及利用率，充分发挥财务上的协同效应，改善上市公司的财务状况。

③ 本次交易有利于增强持续盈利能力

本次交易完成后，上市公司将在保持标的公司业务团队正常运营经营的基础上，尽快将标的公司资产、业务、人员纳入上市公司管控体系，积极推动标的公司募集资金投资项目的执行与落实，以期快速实现募集资金投资项目的经济效益，增强标的公司网络游戏产品的研发、推广力度，促使标的公司盈利能力不断提升。

此外，上市公司藉由开心人信息涉足并深耕互联网行业，特别是移动互联网行业多个细分领域多年积累的经验，探索以“互联网+”的战略和经营思维反哺公司在本次交易完成前主营业务的传统业态的可能性，力图通过后续的资本运作，在做大做强智慧文娱业务板块的同时，继续探求发挥互联网对传统行业资源配置、服务创新等方面优化和集成作用的发展空间，积极挖掘纳入互联网文化及娱乐服务之后公司智慧城市服务生态圈各板块、应用领域之间的潜在协同效应或聚合效应，进一步提升上市公司的持续盈利能力。

综上所述，本次交易使上市公司体系纳入差异化经营性资产，有利于增强上市公司业务组合的抗风险能力、有利于上市公司多元化发展和进一步在互联网文化娱乐产业的战略布局，从而充分保障股东利益。本次拟注入资产质量优良，有助于提高赛为智能资产质量和盈利能力、改善赛为智能财务状况、增强赛为智能持续经营能力。

2、本次交易有利于上市公司减少关联交易、避免同业竞争、增强独立性

（1）本次交易有利于减少关联交易

本次交易前，上市公司与开心人信息之间不存在关联关系和关联交易，与交易对方之间亦不存在关联关系和关联交易。本次交易完成后，交易对方新余北岸直接持有赛为智能的股份比例将超过 5%，周斌为新余北岸的实际控制人，其直接和间接持有赛为智能的股份比例也超过 5%，新余北岸、周斌将成为上市公司的关联方。因此，根据《上市规则》的相关规定，本次交易构成关联交易。

为充分保护交易完成后上市公司的利益，规范将来可能存在的关联交易，新

余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥等均出具了《关于规范关联交易的承诺函》，承诺的内容请参见本报告书“第十一节 同业竞争及关联交易/三、本次交易完成后关联交易情况/（二）本次交易完成后，上市公司与交易对方及其关联企业之间的关联交易的情况”。

本次交易完成后，上市公司将对开心人信息的关联交易进行规范，避免和减少不必要的关联交易；对于确有必要且无法回避的关联交易，开心人信息将遵守上市公司的《公司章程》、《关联交易制度》和《规范关联方资金往来管理制度》等相关制度要求，履行必要的批准程序，确保关联交易价格公允，维护上市公司和全体股东的利益。

（2）本次交易不会导致同业竞争

本次交易前，标的公司控股股东、实际控制人及其关联企业未从事与上市公司相同或类似业务，与上市公司不存在同业竞争关系。通过本次交易，上市公司将持有标的公司 100%的股权，本次交易完成后，不会导致上市公司控股股东及实际控制人变更，赛为智能的控股股东及实际控制人亦未通过赛为智能以外的主体投资、经营与赛为智能相同或类似的业务，因此本次交易不会导致上市公司与实际控制人及其关联企业出现同业竞争。

本次交易完成后，为了避免与赛为智能及其下属公司可能产生的同业竞争，新余北岸、周斌出具了《关于避免同业竞争的承诺函》。承诺的内容请参见本报告书“第十一节 同业竞争及关联交易/一、本次交易完成后同业竞争情况/（二）本次交易完成后，上市公司与交易对方及其关联企业之间的同业竞争的情况”。

（3）本次交易关于独立性影响

本次交易对方为独立于上市公司、控股股东及实际控制人的第三方，在本次交易前与上市公司及上市公司关联方之间不存在关联关系，且本次交易未构成上市公司控制权变更。本次交易完成后，上市公司仍将在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及关联方继续保持独立。

综上，本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况、增强持续盈利能力，有利于上市公司减少关联交易和避免同业竞争，增强独立性，符合

《重组管理办法》第四十三条第一款第（一）项的规定。

（二）上市公司最近一年财务会计报告被注册会计师出具无保留意见审计报告

赛为智能最近一年财务会计报告已经立信会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了“信会师报字[2016]第310290号”标准无保留意见的审计报告。上市公司不存在最近一年财务会计报告被注册会计师出具非标准无保留意见的情形，符合《重组管理办法》第四十三条第一款第（二）项的规定。

（三）上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形

截止本报告书签署日，上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形，符合《重组管理办法》第四十三条第一款第（三）项的规定。

（四）上市公司本次发行股份所购买的资产，为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续

1、标的资产权属清晰

根据本节“一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条规定/（四）资产交易所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法”的结论，本次交易涉及的资产权属清晰，交易对方所持开心人信息的股权的出资已全部足额、及时缴纳，对上述股权拥有完整的处置权利；交易对方所持有的开心人信息股权不存在以信托代持、委托他人代持或者接受他人委托等方式持有标的公司股权的情形，且该等股权不存在被质押或设定其他第三者权益的情形，不存在纠纷或潜在纠纷，未被司法机关冻结或保全，标的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍。

2、标的资产为经营性资产

标的公司开心人信息是一家综合型互联网互动娱乐公司，其主营业务为移动网络游戏的研发、发行和运营以及社交平台的运营。标的资产属于经营性资产范畴。

3、标的资产能在约定期限内办理完毕权属转移手续

本次交易各方在已签署的《资产购买协议》中对资产过户和交割作出了明确安排，在各方严格履行协议的情况下，交易各方能在合同约定期限内办理完毕权属转移手续。

综上所述，本次交易所涉及的资产为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续，符合《重组管理办法》第四十三条第一款第（四）项的规定。

（五）本次交易不存在重大违反中国证监会其他规定的情形

根据上市公司出具的说明，本次交易不存在重大违反中国证监会其他规定的情形，符合《重组管理办法》第四十三条第一款第（五）项的规定。

（六）本次交易属于“为促进行业的整合、转型升级，在其控制权不发生变更的情况下，向控股股东、实际控制人或者其控制的关联人之外的特定对象发行股份购买资产”之情形

本次交易前，上市公司致力于智慧城市顶层设计、大数据分析，擅于提供智慧交通、智慧建筑、智慧医疗、智慧教育、智慧农业、智慧数据中心等行业整体解决方案。标的公司开心人信息是一家综合型互联网互动娱乐公司，其主营业务为移动网络游戏的研发、发行和运营以及社交平台的运营。

本次交易完成后，标的公司开心人信息成为上市公司子公司，标的公司的移动游戏研发、发行与运营业务和网络社交平台服务拓展了公司业务领域，使公司具有了直接服务城市居民的文化和娱乐需求领域的的能力，实现了公司智慧城市生态圈对城市居民的“食、住、行、用、娱”等需求领域的全面覆盖，增加了公司智慧城市产品及服务的品类，丰富了智慧城市服务的内涵，延伸了未来进一步延展外延领域的空间及可能性。

本次交易符合公司一直以来的“智慧+”多元化发展战略，切实落实公司在以往定期报告中披露的“在‘互联网+’思维下努力实现模式创新”的2016年度发展目标以及“继续利用资本市场融资平台，结合自身优势，积极探索行业内外可持续发展的新机会，通过投资与创业孵化、合资与收购、兼并重组等多种方式，实现外延式扩展和多元化发展战略，提升企业的规模和竞争实力”的2016年度经营目标，是公司继续实行战略转型及智慧城市投资、建设、运营综合服务商这一基本定位的关键举措。

本次交易系向控股股东、实际控制人或者其控制的关联人之外的特定对象发行股份及支付现金购买资产。但本次交易完成后上市公司的控制权不会发生变更。

据此，本次交易符合《重组管理办法》第四十三条第二款的规定。

综上所述，本次交易符合《重组管理办法》第四十三条规定。

四、本次交易符合《重组管理办法》第四十四条及其适用意见要求的说明

根据《〈上市公司重大资产重组管理办法〉第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第12号》（2016年9月9日），“上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金，所配套资金比例不超过拟购买资产交易价格100%的，一并由并购重组审核委员会予以审核；超过100%的，一并由发行审核委员会予以审核。”

根据证监会《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金的相关问题与解答》（2016年6月17日）：“拟购买资产交易价格”指本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格，但不包括发行股份及支付现金交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格。”；“考虑到募集资金的配套性，所募资金仅可用于：支付本次并购交易中的现金对价；支付本次并购交易税费、人员安置费用等并购整合费用；投入标的资产在建项目建设。募集配套资金不能用于补充上市公司和标的资产流动资金、偿还债务。”

本次交易募集配套资金总额不超过 54,000 万元，根据本次重组交易各方商定，本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格为 76,300 万元，剔除交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格 22,300 万元后，拟购买资产交易价格为 54,000 万元。因此，本次募集配套资金总额不超过拟购买资产交易价格的 100%。同时，本次配套融资所募资金拟用于支付本次交易的现金对价、标的公司 IP 授权使用及游戏开发建设项目以及支付本次交易的中介机构费用。因此，本次交易符合中国证监会 2016 年 6 月 17 日发布的《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金的相关问题与解答》的相关规定。

综上所述，本次交易募集配套资金的比例未超过本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格的 100%，将一并提交并购重组审核委员会审核，本次交易符合《重组管理办法》第四十四条及其适用意见。

五、上市公司符合《创业板发行办法》第九条和第十七条的规定

上市公司本次配套融资，符合《创业板发行办法》第九条和第十七条的规定。其中，第九条规定如下：

“上市公司发行证券，应当符合《证券法》规定的条件，并且符合以下规定：

（一）最近二年盈利，净利润以扣除非经常性损益前后孰低者为计算依据；

（二）会计基础工作规范，经营成果真实。内部控制制度健全且被有效执行，能够合理保证公司财务报告的可靠性、生产经营的合法性，以及营运的效率与效果；

（三）最近二年按照上市公司章程的规定实施现金分红；

（四）最近三年及一期财务报表未被注册会计师出具否定意见或者无法表示意见的审计报告；被注册会计师出具保留意见或者带强调事项段的无保留意见审计报告的，所涉及的事项对上市公司无重大不利影响或者在发行前重大不利影响已经消除；

（五）最近一期末资产负债率高于百分之四十五，但上市公司非公开发行股票除外；

（六）上市公司与控股股东或者实际控制人的人员、资产、财务分开，机构、业务独立，能够自主经营管理。上市公司最近十二个月内不存在违规对外提供担保或者资金被上市公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或者其他方式占用的情形。”

第十七条规定如下：

“上市公司非公开发行股票募集资金用于收购兼并的，免于适用本办法第九条第（一）项的规定。”

1、本次交易为上市公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金，适用《创业板发行办法》第十七条规定情形，免于适用《创业板发行办法》第九条第（一）项的规定。

2、根据赛为智能的说明、最近三年内部控制自我评价报告以及大华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的“大华核字[2014]000418号”《内部控制鉴证报告》（2013年度）、“大华核字[2015]002014号”《内部控制鉴证报告》（2014年度），赛为智能会计基础工作规范，经营成果真实。内部控制制度健全且被有效执行，能够合理保证公司财务报告的可靠性、经营的合法性，符合《创业板发行办法》第九条第（二）项的规定。

3、根据赛为智能最近两年实际现金分红情况及大华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的“大华审字[2015]003917号”《审计报告》（2014年度）以及立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具的“信会师报字[2016]第310290号”《审计报告》（2015年度），赛为智能最近两年按照《公司章程》的规定实施现金分红，具体情况详见“第十三章其他重要事项/五、本次交易完成后现金分红政策”，符合《创业板发行办法》第九条第（三）项的规定。

4、根据大华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的“大华审字[2014]000565号”《审计报告》（2013年度）和“大华审字[2015]003917号”《审计报告》（2014年度）以及立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具的“信会师报字[2016]第

310290号”《审计报告》（2015年度）。赛为智能不存在最近三年财务报表被注册会计师出具否定意见或者无法表示意见的审计报告的情形，符合《创业板发行办法》第九条第（四）项的规定。

5、根据本次重组方案，赛为智能本次募集配套资金为非公开发行股票，免于适用《创业板发行办法》第九条第（五）项的规定。

6、根据赛为智能出具的说明、立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具“信会师报字[2016]第310291号”《深圳市赛为智能股份有限公司控股股东及其他关联方占用资金情况的专项审计说明》及经独立财务顾问、律师核查，赛为智能与控股股东或实际控制人的人员、资产、财务分开，机构、业务独立，能够自主经营管理；上市公司最近十二个月内不存在违规对外提供担保或者资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或者其他方式占用的情形，符合《创业板发行办法》第九条第（六）项的规定。

综上所述，上市公司本次配套融资，符合《创业板发行办法》第九条和第十七条的规定。

六、上市公司不存在《创业板发行办法》第十条规定的不得发行股票的情形

上市公司不存在《创业板发行办法》第十条规定的不得发行证券的情形：

“第十条上市公司存在下列情形之一的，不得发行证券：

（一）本次发行申请文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏；

（二）最近十二个月内未履行向投资者作出的公开承诺；

（三）最近三十六个月内因违反法律、行政法规、规章受到行政处罚且情节严重，或者受到刑事处罚，或者因违反证券法律、行政法规、规章受到中国证监会的行政处罚；最近十二个月内受到证券交易所的公开谴责；因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查；

（四）上市公司控股股东或者实际控制人最近十二个月内因违反证券法律、

行政法规、规章，受到中国证监会的行政处罚，或者受到刑事处罚；

（五）现任董事、监事和高级管理人员存在违反《公司法》第一百四十七条、第一百四十八条规定的行为，或者最近三十六个月内受到中国证监会的行政处罚、最近十二个月内受到证券交易所的公开谴责；因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查；

（六）严重损害投资者的合法权益和社会公共利益的其他情形。”

七、上市公司非公开发行股份募集资金符合《创业板发行办法》第十一条、第十五条及第十六条的规定

上市公司非公开发行股份募集资金应当符合《创业板发行办法》第十一条、第十五条及第十六条的规定：

“第十一条上市公司募集资金使用应当符合下列规定：

（一）前次募集资金基本使用完毕，且使用进度和效果与披露情况基本一致；

（二）本次募集资金用途符合国家产业政策和法律、行政法规的规定；

（三）除金融类企业外，本次募集资金使用不得为持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资，不得直接或者间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司；

（四）本次募集资金投资实施后，不会与控股股东、实际控制人产生同业竞争或者影响公司生产经营的独立性。”

“第十五条非公开发行股票的特定对象应当符合下列规定：

（一）特定对象符合股东大会决议规定的条件；

（二）发行对象不超过五名。”

“第十六条上市公司非公开发行股票确定发行价格和持股期限，应当符合下列规定：

（一）发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行

股份自发行结束之日起可上市交易；

（二）发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份自发行结束之日起十二个月内不得上市交易；

（三）上市公司控股股东、实际控制人或者其控制的关联方以及董事会引入的境内外战略投资者，以不低于董事会作出本次非公开发行股票决议公告日前二十个交易日或者前一个交易日公司股票均价的百分之九十认购的，本次发行股份自发行结束之日起三十六个月内不得上市交易。

上市公司非公开发行股票将导致上市公司控制权发生变化的，还应当符合中国证监会的其他规定。”

1、截至本报告书签署日，赛为智能前次募集资金基本使用完毕，且使用进度和效果与赛为智能定期报告和其他信息披露文件的披露情况基本一致（相关内容详见本报告书“第六节 本次发行股份的相关情况\三、募集配套资金情况\（三）本次募集配套资金的必须性\1、上市公司前次募集资金使用状况”），符合《创业板发行办法》第十一条第一项的规定。

2、本次交易中，上市公司拟向不超过5名（含5名）符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过54,000万元，其中的32,200万元将用于支付本次交易中的现金对价，19,000万元用于标的公司IP授权使用及游戏开发项目的建设，2,800万元用于支付本次交易的中介机构费用，符合国家产业政策和法律、行政法规的规定，本次募集配套资金符合《创业板发行办法》第十一条第二项及第十五条的规定。

3、上市公司不存在将募集资金使用于持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资，或者直接或者间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司的情形，符合《创业板发行办法》第十一条第三项的规定。

4、本次募集资金投资实施后，不会与控股股东、实际控制人产生同业竞争或者影响公司生产经营的独立性，符合《创业板发行办法》第十一条第四项的规定。

5、根据公司第三届董事会第三十二会议决议，赛为智能本次配套融资发行的发行价格，将按照《创业板发行办法》的规定，在赛为智能取得中国证监会关于本次配套融资发行的核准批文后，根据询价结果由赛为智能董事会根据股东大会的授权与本次重组的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。就赛为智能本次配套融资发行的股份，根据《创业板发行办法》的相应规定履行锁定期安排，本次配套融资发行涉及的股份锁定期安排符合《创业板发行办法》第十六条第一款的规定。此外，本次交易不会导致公司控制权发生变化，公司的实际控制人仍为周勇，故不存在《创业板发行办法》第十六条第二款的情形。

综上所述，上市公司募集资金符合《创业板发行办法》第十一条、第十五条及第十六条规定。

八、独立财务顾问和法律顾问对本次交易是否符合《重组管理办法》的规定发表的明确意见

1、独立财务顾问意见

上市公司聘请广发证券、英大证券作为本次交易的独立财务顾问。根据广发证券、英大证券出具的《独立财务顾问报告》，广发证券、英大证券认为本次交易符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《创业板发行办法》等法律、法规和规范性文件的规定。

2、法律顾问意见

上市公司聘请了君合律师作为本次交易的法律顾问。根据君合律师出具的《法律意见书》，君合律师认为本次重组的方案不存在违反有关法律法规规定的情形，本次重组涉及的相关协议内容符合法律法规的规定，本次重组符合《创业板发行办法》对创业板上市公司非公开发行股票规定的实质性条件，符合《重组管理办法》对于上市公司重大资产重组和上市公司发行股份购买资产规定的实质性条件。

第九节 管理层讨论与分析

一、本次交易前上市公司财务状况与经营成果分析

上市公司最近两年经审计的财务数据及最近一期经审阅的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产合计	83,089.94	87,921.59	80,224.61
非流动资产合计	74,168.32	38,186.93	19,076.53
资产合计	157,258.25	126,108.53	99,301.14
流动负债合计	70,809.08	45,877.29	29,034.92
非流动负债合计	2,814.90	4,280.67	2,307.00
负债合计	73,623.99	50,157.95	31,341.92
所有者权益合计	83,634.27	75,950.57	67,959.22
归属母公司股东的权益	76,496.27	73,464.70	64,942.53
利润表	2016年1-9月	2015年度	2014年度
营业总收入	34,925.97	66,494.36	61,958.58
利润总额	3,801.80	9,717.29	7,145.49
净利润	4,009.40	8,281.55	6,224.07
归属于母公司所有者的净利润	3,596.87	7,745.72	5,245.44

注：上述数据均是合并财务报表数据，以下分析如无特殊说明，均是以合并财务报表数据为基础进行分析。

（一）本次交易前，上市公司财务状况分析

上市公司最近两年及一期的资产、负债结构情况如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
资产总额	157,258.25	126,108.53	99,301.14
负债总额	73,623.99	50,157.95	31,341.92
所有者权益	83,634.27	75,950.57	67,959.22
归属于母公司的所有者权益	76,496.27	73,464.70	64,942.53
股本总额（万股）	33,512.03	22,362.10	22,365.60
归属于上市公司股东的每股净资产（元/股）	2.28	3.29	2.90
资产负债率	46.82%	39.77%	31.56%

报告期各期末，上市公司的资产负债率分别为 31.56%、39.77%和 46.82%，报告期内上市公司的资产负债率逐年上升，主要系上市公司深化开展智慧城市战略，根据 PPP 等新兴业务模式的发展需要进行债务融资，以及销售、生产规模增加导致应付票据、应付账款上升所致。

总体而言，上市公司的资产规模在报告期内呈逐年上升趋势，资产结构合理，偿债能力较强。

1、本次交易前，上市公司资产结构及变动分析

本次交易前，上市公司最近两年及一期的资产结构如下表：

单位：万元

项目	2016年9月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	占总资产比例	金额	占总资产比例	金额	占总资产比例
流动资产	83,089.94	52.84%	87,921.59	69.72%	80,224.61	80.79%
非流动资产	74,168.32	47.16%	38,186.93	30.28%	19,076.53	19.21%
资产总额	157,258.25	100.00%	126,108.53	100.00%	99,301.14	100.00%

（1）资产规模变化分析

报告期各期末，上市公司的资产总额分别为 99,301.14 万元、126,108.53 万元和 157,258.25 万元，呈稳定增长趋势。

2015 年末，上市公司的资产总额较 2014 年末增长 27.00%，主要系发放贷款及垫款和其他非流动资产增幅较大所致，其中，发放贷款及垫款主要来源于子公司深圳前海皓能互联网服务有限公司的对外放贷，其他非流动资产主要为上市公司增资上海国富光启云计算科技股份有限公司 10%的预付股权款，该次股权投资已于 2016 年完成股权变更手续，从其他非流动资产科目转至可供出售金融资产科目。2016 年 9 月末，上市公司的资产总额继续增长，主要系上市公司控股子公司安徽工业大学工商学院的新校区的投资建设导致在建工程涨幅较大。

（2）资产结构分析

报告期内，上市公司的资产结构以流动资产为主；同时，随着基建投资、股权投资的增加，非流动资产的比重呈上升趋势。报告期各期末，上市公司流动资

产的比例分别为 80.79%、69.72% 和 52.84%。

2016 年 9 月末，上市公司资产构成中，流动资产主要由货币资金、应收账款和存货构成，占资产总额的比例分别为 8.23%、13.97%、23.08%；非流动资产主要由可供出售金融资产、固定资产和在建工程构成，占资产总额的比例分别为 9.05%、8.34%、10.57%。

赛为智能是专业的智慧城市投资、建设、运营综合服务商，公司致力于智慧城市顶层设计、大数据分析，擅于提供智慧交通、智慧建筑、智慧医疗、智慧教育、智慧农业、智慧数据中心等行业整体解决方案，企业实力位居国内行业前列。近年来，借助智慧城市快速发展的契机，上市公司加大对外投资力度，大力发展智慧产品的研发与生产，不断开拓智能化系统应用的各个领域，同时在稳步发展主业的同时积极通过股权投资等合作模式探索新业务。上市公司目前的资产结构体现了公司现阶段的经营战略和发展状况，符合所处行业的特征。

2、本次交易前，上市公司负债结构及变动分析

本次交易前，上市公司最近两年及一期的负债结构如下表：

单位：万元

项目	2016年9月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动负债	70,809.08	96.18%	45,877.29	91.47%	29,034.92	92.64%
非流动负债	2,814.90	3.82%	4,280.67	8.53%	2,307.00	7.36%
负债总额	73,623.99	100.00%	50,157.95	100.00%	31,341.92	100.00%

（1）负债规模分析

报告期内，上市公司的负债规模随着生产经营规模的扩大和新业务的开展呈上升趋势。报告期各期末，上市公司负债总额分别为 31,341.92 万元、50,157.95 万元和 73,623.99 万元。2015 年末和 2016 年 9 月末，负债规模增长率高达 60.03% 和 46.78%，增长的原因主要系上市公司随着生产经营规模的扩大增加短期债务融资所致。

（2）负债结构分析

报告期各期末，上市公司的负债结构较为稳定，流动负债占负债总额的比例

分别为 92.64%、91.47% 和 96.18%。2016 年 9 月末，上市公司流动负债主要由短期借款、应付票据、应付账款、预收账款等构成，占负债总额的比例分别为 35.04%、10.40%、32.44% 和 10.24%。

3、公司偿债能力分析

本次交易前，上市公司偿债能力情况如下：

偿债能力指标	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动比率	1.17	1.92	2.76
速动比率	0.66	1.25	1.88
资产负债率	46.82%	39.77%	31.56%
营运能力指标	2016年1-9月	2015年度	2014年度
应收账款周转率	1.50	2.57	2.94
存货周转率	0.85	1.80	1.91

注：上述财务指标的计算方法如下：

流动比率=流动资产/流动负债

速动比率=（流动资产-存货净额）/流动负债

资产负债率=负债总额/资产总额

应收账款周转率=营业收入/应收账款平均净额

存货周转率=营业成本/存货平均净额

报告期各期末，上市公司的流动比率和速动比率有所下降，主要是由于上市公司加大了基建投资和智慧城市建设布局的股权投资，相应地增加短期借款融资规模所致。但总体来看，上市公司资产负债率低于 50%，偿债能力较强，财务风险较低。

上市公司约 80% 的收入来源于计算机系统集成，由于系统工程交付周期较长，因此应收账款周转率和存货周转率受制于业务特征维持在较低水平。2016 年 1-9 月应收账款周转率和存货周转率的水平较低，主要是由于受销售季节性因素影响，上市公司大部分系统工程的交付时间集中于第四季度，因此营运能力指标在第三季度通常处于较低水平。

（二）本次交易前，上市公司经营成果分析

1、经营成果分析

上市公司最近两年及一期的利润表情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
营业收入	34,925.97	66,494.36	61,958.58
营业成本	28,270.51	50,535.10	48,022.49
利润总额	3,801.80	9,717.29	7,145.49
净利润	4,009.40	8,281.55	6,224.07
归属于母公司所有者的净利润	3,596.87	7,745.72	5,245.44

报告期内，上市公司营业收入分别为 61,958.58 万元、66,494.36 万元和 34,925.97 万元，归属于母公司所有者的净利润分别为 5,245.44 万元、7,745.72 万元和 3,596.87 万元。

2015 年度公司营业收入、归属于母公司所有者的净利润分别比 2014 年度增长了 7.32%和 47.67%，归属于母公司所有者的净利润增幅大于营业收入增幅，主要是由于公司于 2015 年出让了子公司广东赛翼 13% 股权，由此在 2015 年度确认了 1,635.58 万元的投资收益。

2016 年 1-9 月，受收入季节性因素影响，上市公司实现的营业收入相比 2015 年度较低，但从在手订单情况看，上市公司经营情况向好：

截至 2016 年 9 月 30 日，上市公司在前期已签订的重大合同包括：（1）中国联通国富光启月浦 IDC 数据中心项目二期工程系统集成及施工承包合同，该项目合同金额为 35,949.82 万元，累计收款 4,850.00 万元，累计完成 13,876.63 万元，累计完工比例为 38.60%；（2）中国联通国富光启北京航丰 IDC 数据中心项目系统集成及施工承包合同，该项目合同金额为 25,846.75 万元，累计收款 1,870.00 万元，累计完成 2,638.95 万元，累计完工比列为 10.21%。2016 年 1-9 月，公司新签订单总额 27,954.32 万元，截至 2016 年 9 月末完成 3,728.53 万元，完成比例为 13.34%，正在实施的新增订单确保了公司未来收入和利润的稳定性。

2016 年 9 月 30 日至本报告书签署日期间，上市公司持续在智慧城市领域发力，屡获重要合同订单。在此期间，上市公司已经签订或者正在签订的重要工程合同如下：

单位：万元

序号	项目名称	合同对方	合同内容	合同金额 (注1)
----	------	------	------	--------------

1	北京有孚安泰大数据云服务 平台项目一期一标段采购设 备工程	北京有孚云计算 科技有限公司	设备采购及维护	6,800.64
2	深圳坪山银德保税仓7号楼 数据中心建设项目	北京科瑞机电工 程有限公司	项目设计、设备采购、 竣工验收	28,249.50
3	深圳横岗雅力嘉工业园10号 楼数据中心建设项目	北京科瑞机电工 程有限公司	项目设计、设备采购、 竣工验收	25,885.20
4	智慧吉首 PPP 项目	吉首市经济和信 息化局	基础建设、智慧路边停 车、智慧交通、公共信 息平台、城市基础数据 库等多项智慧城市相 关内容	97,782.06
5	吉首市停车场建设和城区、 小区综合改造及物业管理 PPP 项目（注2）	吉首市住房和城 乡建设局	停车场建设和城区、小 区综合改造及物业管 理	195,043.18
6	深圳坪山7号楼数据中心施 工项目合同	北京科瑞机电工 程有限公司	项目设计、设备采购、 竣工验收	17,260.50
7	北京有孚安泰大数据云服务 平台项目一期智能化工程	北京有孚云计算 科技有限公司	对工期、质量等进行施 工总管理、总协调	14,620.05

注 1：合同金额均为暂定/暂估金额，具体金额以最终签订并实际发生的单项合同金额最终结算为准。

注 2：上市公司为该项目的中标联合体成员之一，联合体中标项目预估总投资额 195,043.18 万元。其中，上市公司主要负责子项目停车场建设 PPP 项目的筹资及运营、管理活动和智能化、电气及照明等施工，子项目一吉首市停车场建设项目预计总投资约 5 亿元。

综上所述，上市公司 2016 年已签合同/订单金额累计超过 25 亿元（联合体中标项目按公司主要负责的子项目投资额计算）。随着前期重大合同的顺利实施和新增重大合同的落地，上市公司将不断完善智慧城市战略版图的部署，保持稳健的发展态势，提高上市公司的盈利能力和经营业绩。

2、盈利指标分析

上市公司最近两年及一期的盈利能力指标如下：

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
加权平均净资产收益率	4.80%	11.26%	7.92%
销售毛利率	19.06%	24.00%	22.49%
销售净利率	11.48%	12.45%	10.05%

报告期内，上市公司的各项盈利能力指标均呈上升趋势，2016 年 1-9 月，加

权平均净资产收益率和销售净利率对比上年同期分别上升了 2.08% 和 5.85%，销售毛利率对比上年同期下降了 3.02%，销售毛利率下降主要是由于 2016 年 1-9 月结转收入成本的工程项目合同毛利率略低于去年同期所致。

二、交易标的所处行业特点和经营情况

（一）开心人信息所属行业的基本情况

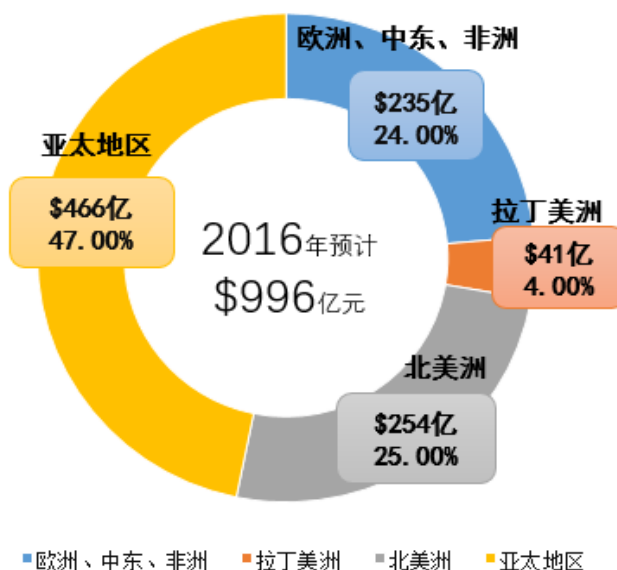
本次交易的标的资产为开心人信息 100% 的股权，开心人信息是一家综合型互联网互动娱乐公司，其主营业务为移动网络游戏的研发、发行和运营以及社交平台的运营。根据开心人信息的主营业务属性分析，开心人信息所处行业为互联网行业，其主要细分行业为网络游戏行业。根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订）的规定，开心人信息所处行业隶属于“信息传输、软件和信息技术服务业（I6）”下属的“互联网和相关服务业（I64）”。

（二）网络游戏行业市场情况

1、全球网络游戏市场情况

根据Newzoo2016年最新发布的《全球游戏市场报告》季度报告显示，全球游戏玩家在2016年将创造996亿美元的收入，比2015年增加8.5%。移动平台以369亿美元的收入首次超越PC端，全球增幅达21.3%。亚太地区将在2016年创造466亿美元的收入，继续主导全球市场，占全球游戏收入的47%。

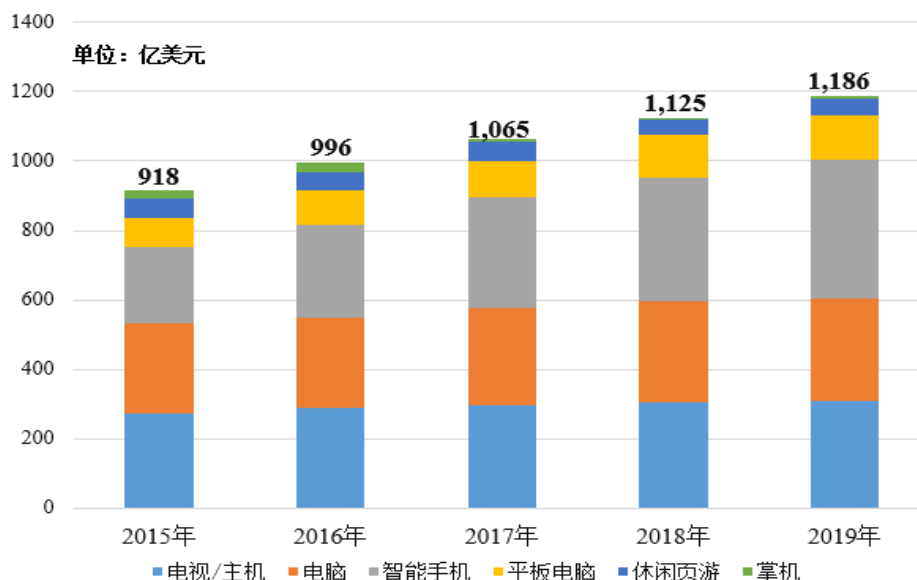
图 2016年全球游戏市场按地区分收入情况



数据来源: Newzoo

根据Newzoo的预测，直到2019年，全球游戏市场将以6.6%的复合年增长率持续发展，最终达到1,186亿美元的市场总额，其中移动网络游戏收入将达到525亿元。

图 2015年-2019年预计全球游戏市场收入情况



数据来源: Newzoo

2、亚太地区游戏市场情况

根据Newzoo预测，2016年亚太地区的游戏收入将达到466亿美元，占全球游

戏收入的47%，其中亚洲主要地区中国、东南亚地区、韩国、日本等的游戏收入将达到450亿美元，占全球游戏收入的45%。

（1）韩国地区

根据韩国文化体育观光部与韩国文化产业振兴院《2015韩国游戏产业白皮书》，2014年韩国游戏市场同比增长2.6%，成功逆转了2013年的下降态势（2013年韩国游戏市场降幅为0.3%）。其中，手游在2014年仍然保持增长，增长率为25.2%，在整个游戏行业的比重由2013年的23.9%提升到了2014年的29.2%。据《2015韩国游戏产业白皮书》预测，2015年韩国游戏产业规模将达到10兆5788亿韩元，同比增长6.1%，2016年及2017年整个游戏产业将维持每年4.3%左右的增长率，产业规模将可能会保持在11兆韩元左右（约100亿美元）。其中手游将继续保持较高速增长态势并成为牵引整个游戏产业增长的“领头羊”。

（2）台湾地区

根据果合移动广告平台发布的《2015台湾移动游戏市场白皮书》，据App Annie的数据报告显示：在Google Play平台，台湾地区收入全球排名第五，在亚洲仅次于日本、韩国。在App Store平台，台湾地区收入在全球排名第十；仅在Google Play和App Store两个平台，2014年台湾约800万人的手游玩家为台湾手游带来的账面收入约为36亿人民币(约180亿台币)，如果加上第三方平台，台湾手游市场应该会达到50亿人民币左右(约250亿台币)。

（3）东南亚游戏市场情况

根据市场调研公司NikoPartners2016年发布的报告显示，东南亚游戏市场正处于增长的高峰期，该地区的PC在游戏和手游收入预计到2020年将翻倍增至33亿美元。而且，该地区手游的覆盖率和收入将在2018年超越PC在线游戏市场。据NikoPartners的报告显示，东南亚手游市场将会以25%的年复合增长率，从2015年的5.87亿美元增至2020年的18亿美元。目前，在东南亚地区印度尼西亚、泰国和越南是游戏收入和增长最快的，泰国是东南亚地区游戏市场最大的地区，同时泰国游戏玩家多为核心玩家，每周平均游戏时长21小时。

（4）日本地区

根据市场研究公司SuperData发布的数据报告，2015年日本移动游戏玩家人数为1.32亿，收入层面达到62亿美元，2014至2015年间，移动游戏的收入增长25%，较2013年增长近150%，日本浓厚的游戏文化促成了移动游戏在日本快速广泛的普及。与美国市场相比，日本移动游戏的收入更多地集中于热门游戏，日本的移动游戏玩家具有高度的活跃性，在日本Google Play与iOS App Store的盈利能力势均力敌，国外游戏公司到日本开展业务时，本地化战略和经营策略十分重要。

3、中国网络游戏市场情况

一方面，随着中国经济的不断发展，居民收入水平的不断提高，对文化娱乐产品的需求也越来越旺盛。网络游戏作为大众日常娱乐的重要组成部分，发展迅速；另一方面随着科学技术的不断进步，尤其是智能手机、4G网络的不断普及，居民可以越来越方便地通过游戏享受互动娱乐的便利。近年来，中国游戏用户特别是移动网络游戏用户不断增加，用户在网络游戏上的消费能力以及支付意愿越来越强。据GPC、CNG与IDC联合发布的《2015年中国游戏产业报告》统计，2015年底全国游戏市场用户数量达到5.34亿人，2011-2015年的复合增长率为12.82%；全国游戏市场销售收入达到1,407亿元，同比增长22.90%，2011-2015年的复合增长率为33.26%。在全国游戏市场销售收入中：客户端游戏市场销售收入611.6亿元，同比增长0.4%；网页游戏市场销售收入为219.6亿元，同比增长8.3%；移动网络游戏市场销售收入514.6亿元，同比增长87.2%。

图 2011-2015年中国游戏市场销售收入情况



数据来源：GPC、CNG与IDC《2015年中国游戏产业报告》

图 2011-2015年中国移动网络游戏市场销售收入情况



数据来源：GPC、CNG与IDC《2015年中国游戏产业报告》

同时，随着中国游戏市场的不断发展，中国游戏研发商研发水平也在不断提高，中国游戏研发商的国际市场竞争力也在不断提升。2015年中国自主研发游戏产品实际销售收入达到986.7亿元，同比增长35.80%，自主研发网络游戏海外市场销售收入达到53.1亿美元，同比增长72.40%。随着中国游戏自主研发能力的不断增强，中国网络游戏将进一步在国际市场占有越来越大的份额，将在一定程度

上促进国民经济的不断发展。

图 2011-2015年中国自主研发网络游戏海外市场销售收入情况



数据来源：GPC、CNG与IDC《2015年中国游戏产业报告》

（三）网络游戏行业的竞争格局

中国网络游戏行业在经历了十几年的飞速发展，产生了一批具有较强研发实力、较大营收规模的优秀网络游戏企业。以企业营收规模来看，规模较大的网络游戏企业主要包括腾讯、网易、畅游、盛大、完美世界、巨人网络、金山网络（现“猎豹移动公司”）等。这些网络游戏公司基本上布局了游戏产业链的研发和运营环节，是行业内的龙头企业，目前基本都已经在上市，产品类型丰富，运营实力较强，研发团队经验丰富，资金充足。这部分企业通常对客户端游戏、网页游戏和移动网络游戏领域均有涉及。

除上述行业领军企业外，国内还有众多优秀的网络游戏公司，这类企业在行业内各个细分领域都占有一席之地，发展情况良好，主要有上市公司掌趣科技、中青宝、天神娱乐、昆仑万维等。

一方面，基于马太效应，中国网络游戏行业龙头企业得以积累越来越多的优势，优秀的人才、更多的资金资源、更好的运营渠道等将有助于大企业更好地在复杂多变的竞争环境中突破创新，迎来更好的发展机遇；另一方面，中小游戏企业由于改变的机会成本较低，为了寻求在游戏市场占有一席之地，更愿意在细分

的游戏领域深入挖掘，从而在特定类型的游戏上取得成功。近年来，中小企业与大企业合作成为我国网络游戏行业的常规模式，小企业利用自身的创意优势、大企业利用其庞大的用户基础、推广渠道，双方优势互补、合作共赢。

（四）行业利润水平的变动趋势

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

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

（五）网络游戏行业技术水平特点

1、网络游戏开发的技术水平特点

从游戏开发的角度来讲，目前我国大多数游戏研发商采用的主要技术有：Flash AIR，Unity3D，Cocos2d-x等。Flash AIR 是一套成熟的网页、移动端开发框架，在网页端，Flash是目前网页开发最成熟的方案；在移动端，使用Flash AIR 开发的游戏可以在iOS、Android、网页上进行跨平台运行。Unity3D是一个用于创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的综合型创作工具，由Unity Technologies开发，是一个全面整合的专业游戏引擎。Cocos2d-x是一款专业的2D游戏开发引擎，在2D游戏领域Cocos2d-x具有性能优势，其支持使用脚本语言Lua、JS等进行开发，可以在线对游戏进行动态更新。

目前，我国网络游戏研发商的技术处于较高水平。同时，随着通用3D商业引擎在兼容性、灵活性、实用性、可靠性方面的不断成熟，网络游戏立体化成为游戏的发展趋势，越来越多的游戏研发商都在其游戏中加入3D元素，增加游戏玩家的代入感。

2、网络游戏运营的技术水平特点

从游戏运营的角度来看，网络游戏行业的核心技术是定量运营数据的收集和分析，目前网络游戏行业运营主要采用的技术有：Java语言、PHP语言、GM服

务器、Mysql集群数据库等。通过上述技术从而实现对游戏用户的登录情况、活跃人数、玩家在线情况、留存与付费情况的监控，从而可以为游戏研发商提供强而有力的数据支持、提供有价值的改进方向，帮助其实现产品的可持续性运营与市场价值的升华。

（六）网络游戏行业发展的有利与不利因素

1、有利因素

（1）居民消费水平的提高

2015年，我国实现国内生产总值676,708亿元，比上年增长6.9%；全国居民人均可支配收入21,966元，比上年增长8.9%；全国居民人均消费支出15,712元，比上年增长8.4%。按常住地分，城镇居民人均消费支出21,392元，增长7.1%；农村居民人均消费支出9,223元，增长10.0%。

随着国民经济继续平稳较快发展，国内居民人均可支配收入和人均消费支出均实现了平稳增长。人民生活水平和游戏付费能力地迅速提升，催化了人们对网络游戏多样化的需求。

（2）互联网普及程度进一步提高

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的第38次《中国互联网络发展状况统计报告》，截至2016年6月，中国网民规模达7.10亿，互联网普及率达到51.7%，超过全球平均水平3.1个百分点。截至2016年6月，我国手机网民规模达6.56亿，网民中使用手机上网的人群占比达到92.5%，仅通过手机上网的网民占比达到24.5%。特别是现代社会的快节奏生活带来的时间碎片化趋势日益明显，而智能手机能够与人们碎片化的时间较完美的契合，让人们可以更好地利用碎片化的时间进行休闲娱乐，也让网络游戏特别是手机游戏，成为拉动互联网用户增长的主要因素。

庞大的用户基数和快速增长的移动端客户催生了多样化的网络娱乐需求，为产品线丰富的网络游戏产业发展提供了良好的市场机遇。

（3）技术进步催生移动网络游戏快速发展

根据《2014-2015年中国手机游戏用户调研报告》网络环境对手机网络游戏的流畅性有很大影响，87.3%的用户选择在有Wi-Fi的环境下玩手机游戏；使用过3G/4G网络的用户占比也分别达到了33.6%和35.7%；仅有16.8%的用户会在体验较差的2G环境下玩游戏。同时，随着智能终端的不断发展进步，智能终端的性能不断提升，价格不断降低，越来越多的用户选择使用智能移动终端。优质的网络环境和高性能设备是良好游戏体验的重要基础，近年来技术进步促进了光纤、4G网络的全面普及和智能移动终端性能地大幅度提升。移动通信网络环境的不断完善以及智能终端的进一步普及，为移动网络游戏发展奠定了良好的基础。

（4）国家政策的不断扶持

一方面，游戏产业作为文化产业的一部分，伴随着我国文化产业战略地位的不断提升，国家政策对文化产业的大力扶持，为我国游戏产业发展提供难得的战略机遇，同时，伴随着企业的规模效应和全球化布局，游戏企业还将有着巨大的未来发展空间。

另一方面，游戏作为互联网产业的一部分，在“互联网+”等战略推动下，已经成为重点发展的领域之一，得到了国家新闻出版广电总局等政府部门支持。国家新闻出版广电总局正在着手组织实施“中国原创游戏精品出版工程”，实施网络游戏精品战略，推动游戏产业升级。

（5）游戏研发国际竞争力增强，海外市场的不断扩张

一方面，我国游戏产业经历了十几年的发展后，逐步形成了自己的发展优势，行业巨头腾讯、网易的出现更是带来了巨大的外溢效应，我国优秀的游戏研发人员不断增加，游戏研发技术不断提升，国际竞争力不断增强；同时，随着国家“一带一路”战略的不断深化，我国与其他国家、地区的文化、贸易、旅游、金融等交流日益频繁，也使得我国游戏厂商迎来新的发展机遇。2015年我国自研游戏海外市场实际销售收入达到53.10亿美元，同比增长72.40%，在国内游戏竞争日益激烈的环境下，海外游戏市场的扩大无疑为我国游戏厂商带来了新的生机。

2、不利因素

（1）用户增长放缓

据GPC、CNG与IDC联合发布的《2015年中国游戏产业报告》统计，2015年底全国游戏市场用户数量达到5.34亿人，2011-2015年的复合增长率为12.82%，在经过连续多年的持续增长后，人口红利逐渐减少。因此，能否打造高品质的精品游戏吸引玩家，并通过精细化运营和服务提升用户的游戏体验，增强用户粘性，实现游戏收入的持续增长，将是大多数游戏厂商必须面临的考验。

（2）资金短缺

受行业发展时间较短的限制，目前网页游戏和移动网络游戏公司与客户端网络游戏企业相比，资金实力普遍较弱。随着行业竞争加剧，开发、运营、推广成本持续升高，业内公司需要通过多种渠道筹措资金，以发展新技术、开发新产品，从而在竞争中获得优势，资金短缺在一定程度上阻碍网页游戏和移动网络游戏市场的发展。

（七）网络游戏行业的主要进入壁垒

网络游戏行业是一个集文化创意、美术动画、软件编程、商业推广、运营管理为一体的行业，进入该行业的壁垒主要包括市场准入、技术、人才、资金等，具体情况如下：

1、市场准入壁垒

网络游戏行业主要受到工信部、文化部、广电总局及国家版权局等部门的监管。从事网络游戏研发、推广运营等网络游戏经营活动的单位，应当具备一定条件，并取得《网络文化经营许可证》。根据《中华人民共和国电信条例》的规定，经营增值电信业务须经国务院信息产业主管部门或地方电信管理机构审查批准并取得《增值电信业务经营许可证》。网络游戏行业企业需要达到一定标准才能获得这些经营资质，准入资格构成了进入本行业的壁垒之一。

2、技术壁垒

网络游戏的研发是一个系统性的工程，一方面，网络游戏研发过程中涉及的策划、开发、测试、运营等任何一个环节的技术缺失都会影响游戏产品的最终质量，因此，游戏研发商在研发过程的各个环节必须有极高的技术标准；另一方面，互联网技术日新月异，Unity3D、HTML5等新技术的出现，对游戏研发商的持续

学习能力和研发能力更是提出了更高的要求。

随着行业的快速发展和行业内竞争的日趋激烈，当前网络游戏的品质已经上升至较高的水准。网络游戏研发商需要保持对新技术的持续学习和吸收研发能力，才能不断更新、优化其游戏开发技术，为客户带来新的、更好的体验和效果。成功的网络游戏研发商已基于一定的游戏引擎、开发语言积累了相关的游戏引擎和开发工具等，后续游戏产品研发的效率将大大提升，研发的周期将大大缩短，使得游戏能够以适当的节奏推向市场，获得更高经济利益，而新进的企业在短时间内很难达到较高的技术积累。因此，游戏开发技术是进入本行业的主要壁垒之一。

3、人才壁垒

网络游戏的策划、开发、美术、测试等整套流程均需要具有特定技术的高素质从业人员来实现。目前，网络游戏行业市场上人才储备不足，优秀的开发、运营人才更成为业内企业竞相追逐的目标。大量的网络游戏研发商由于自身的资金实力与品牌的限制，无法有效地吸引、留存、培养高素质的开发运营人才，大多数以十到二十人的小团队或工作室的形式存在，不具备同时开发储备多款游戏、持续开发精品游戏的能力。高素质从业人才的紧缺，构成了进入本行业的又一壁垒。

4、资金壁垒

精品网络游戏的开发、推广和运营均需要大量的资金投入，首先，高素质人才的引进需要大量的资金投入；另一方面，游戏开发、推广、运营过程中服务器的购买、各种宣传推广等成本也日益增加。因此资金壁垒也是进入本行业的主要壁垒之一。

（八）网络游戏行业的周期性、季节性和区域性特征

1、网络游戏行业的周期性

我国国民经济已进入持续稳定增长、经济结构快速升级、城市化水平迅速提升的新阶段，社会消费结构将向教育、科技、文化、旅游等领域转移，为文化产业发展提供了更广泛的市场需求。受益于国民经济增长、人均收入的提高以及

人民群众文化娱乐消费支出比重的增加，网络游戏行业能够在国民经济高速增长时保持同步增长。网络游戏行业具有内容轻松、类型丰富、受众广泛的特点，提供了一种性价比较高的娱乐休闲方式，能够在经济快速增长时缓解人们的工作压力。在国内经济增速放缓以来，网络游戏行业体现出一定的抗衰退特征。

2、网络游戏行业的季节性

网络游戏的消费主要为个人休闲娱乐消费，网游收入可能会因多种因素而波动。受到游戏玩家消费习惯和游戏厂商营销策略的影响，通常在传统节日和法定假日期间用户对网络游戏产品拥有更多的消费需求。由于下半年节假日相对较多，通常下半年网络游戏行业收入略高于上半年。除此以外，网络游戏行业整体并无明显的季节性特征。

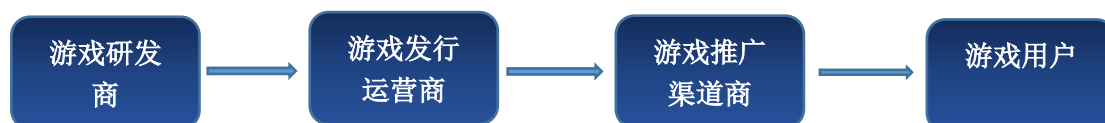
3、网络游戏行业的区域性

作为通过网络传播的游戏形态，网络游戏并无区域限制，其运营范围覆盖全球范围。但由于网络游戏以互联网为传播基础，仍受到各地区互联网以及3G、4G移动网络设施普及程度的影响。目前，欧美、日本、韩国等经济发达国家以及港澳台等经济发达地区，互联网基础设施建设较为完善，互联网普及程度较高，同时这些地区人均可支配收入较高，消费能力较强，网络游戏消费较为旺盛。此外，中国大陆地区的互联网基础设施也不断完善，游戏玩家数量庞大，网络游戏消费能力日渐增强。因此，我国网络游戏行业的收入主要来源于上述国家和地区。

（九）上下游行业的基本情况

1、网络游戏行业的产业链分析

网络游戏行业产业链的主要参与者包括游戏研发商、游戏发行运营商、游戏推广渠道商和游戏用户，其他参与者包括支付通道提供商、网络设备提供商、电信服务商等。



（1）游戏研发商

即游戏产品的创意创作及研发设计的厂商，其根据市场需求策划游戏开发项目，组织文案、美工、编程等各种资源完成游戏的初步开发，再经过内外部的多轮测试并调整完善形成正式的游戏产品。其后通过自主运营、联合运营或授权运营等方式盈利。

（2）游戏发行运营商

游戏发行运营商主要负责游戏的代理发行，是游戏研发商与终端用户连接的重要桥梁，也是整个网络游戏产业链中的核心参与者。游戏发行运营商以授权或购买的方式获得游戏产品后负责寻找与探索游戏产品的分发推广渠道，开展游戏上线发行与推广工作；负责客户服务和服务器维护、备份，确保游戏持续运作，提升用户的游戏体验；收集玩家对游戏的反馈信息，并对接游戏研发商进行产品更新换代。

（3）游戏推广渠道商

游戏推广渠道商连接游戏运营商和终端游戏用户，通过渠道优势覆盖广大用户，在移动游戏领域，游戏推广渠道商主要包括移动应用的商店或者门户，提供支付渠道。游戏推广渠道商主要负责向用户推广游戏，提供下载入口让最终用户接触到游戏。游戏推广渠道商又可根据其推广方式分为平台推广（包括Google Play、App Store等移动应用商店，或微信等集成游戏平台）、广告推广（如内嵌广告条、论坛游戏产品广告、网吧广告）、下载推广（如积分墙下载推广、手机预装游戏软件）等等不同类型的游戏推广渠道商。其共同特征是具有海量的潜在用户基础以及强大的宣传推广优势，使游戏用户能够接触到游戏的核心内容并对游戏产生兴趣。游戏推广渠道商是产业链中“平台”的实际形式，是实现游戏产品价值的重要组成部分，是网络游戏产业链的“最后一公里”。

（4）游戏用户

用户作为产业链的终端，是游戏的使用者，同时也为产品的改善提供建议，并通过各种支付渠道进行支付。

在网络游戏行业的产业链上，开心人信息同时扮演着游戏研发商、游戏发行运营商的双重角色。

2、网络游戏行业的上下游行业情况及其影响

网络游戏行业的上游行业主要包括通信行业、硬件设备制造业、软件行业、媒体行业、支付服务行业等。通信行业主要指电信运营商；硬件设备制造业主要包括计算机、服务器制造商；软件行业主要包括游戏开发软件、办公软件开发商；媒体行业主要为运营推广服务的提供商；支付服务行业主要包括线上支付平台、线下充值卡代理销售商等。

上游行业，尤其是通信行业、硬件设备制造业、支付服务行业的发展能为本行业的发展提供技术支持，增加网络游戏对用户的吸引力；行业的发展也能带动上游行业的发展，中国产业信息网发布的《2013-2018年中国网络游戏行业市场深度研究及投资前景评估报告》显示，网络游戏为电信业、IT 行业、出版和媒体行业等带来了较高的直接收入。

网络游戏行业直接面向游戏玩家销售，网络游戏用户即该行业下游。网络游戏用户数尤其是付费用户数的增长将促进网络游戏行业的发展；网络游戏行业的发展也将为网络游戏用户提供更好的游戏体验。

三、标的公司的行业地位和核心竞争力

（一）开心人信息的行业地位

开心人信息的主营业务为网络游戏的研发、发行和运营，其专注于精品游戏，特别是大型策略类国战游戏的设计开发。开心人信息拥有一支有着较强研发实力、富有创造力、善于把握市场机遇的研发团队，是国内大型策略类国战网络游戏的优秀研发商之一。2013年，开心人信息抓住市面三国类题材移动网络游戏稀缺的机遇，积极布局大型策略类国战手游，推出了《一统天下》，获得了大陆游戏玩家的青睐。同年，开心人信息大力开拓海外市场，将《一统天下》推广至港澳台、东南亚、日韩等国家和地区，受到了广大游戏玩家的一致好评。得益于开心人信息的不断创新与换代改版，《一统天下》从上线至今始终保持着强大的生命力，运营至今仍可保持月流水过1,500万的良好业绩。

依托于《一统天下》积累下的高流水、长生命周期的精品游戏研发经验，开心人信息再次紧跟市场发展趋势，与飞流九天、宇峻奥汀合作，将宇峻奥汀《三

《三国群英传》的经典IP重新打造成一款三国题材的精品移动网络游戏，上线仅三个月，《三国群英传》游戏玩家数量便突破百万、月流水超过二千五百万。

（二）开心人信息的核心竞争力

1、核心技术人员具备较为深厚的游戏策划、开发、运营经验，人员及团队稳定性较好

开心人信息自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。经过多年的游戏开发和运营，开心人信息已经建立了一支优良的研发团队。截至2016年9月30日，开心人信息员工总数为216人，其中研发团队123人，核心技术人员6名。核心技术人员从事游戏开发运营时间均在5年以上，具备较为深厚的游戏策划、开发、运营经验，其具体情况如下表所示：

序号	姓名	性别	学历	从事游戏行业时间	任职
1	周斌	男	本科	2005年至今	总裁
2	王珂	男	本科	2005年至今	制作人
3	冯跃	男	硕士	2008年至今	高级技术经理
4	张紫薇	女	本科	2011年至今	运营总监
5	陈千绪	男	本科	2009年至今	技术专家
6	彭杨金	男	硕士	2011年至今	高级开发工程师

开心人信息虽然转型从事手游时间较短，但汇集了大批行业内优秀人才，前述核心技术人员陆续在2011至2013年初加入开心人信息，以具有10多年游戏行业从业经验的总裁周斌为核心，形成了一个相对稳定的团队。

2、技术研发实力较强，具有较全面的客户端开发技术，拥有较为完善的游戏开发框架和工具流，并在运维方面形成了特有的技术和系统技术

开心人信息的客户端开发技术较为全面、技术储备较为完善，基本涵盖了大部分的主流开发架构，其中包含了Flash AIR、Unity3D、Cocos2d-x、HTML5等。在服务器技术方面，开心人信息采用Java作为主要的开发语言积累了自己的一套完善的游戏开发框架和工具流，涉及到主游戏服务器、GM服务器、日志服务器、充值中心服务器、跨服中心服务器等多个服务器，承载了开心人信息的游戏服务器核心业务。

此外，在运维技术方面，开心人信息开发了自有的数据后台系统，形成了

独特的自动数据预警机制，并坚持以数据驱动工作的运营理念，自主开发专业的游戏数据统计系统，实时对游戏的运营情况进行监控，并定期对游戏运营整体情况进行总结与分析，为游戏研发商提供强而有力的数据支持。

3、在策略类移动网络游戏领域拥有领先的研究技术，及独到、丰富的三国题材开发经验

开心人信息坚持移动端平台策略类游戏的精品化开发战略。

技术方面，开心人信息研发并不断积累完善了策略类游戏客户端引擎、高性能服务端开发引擎及其他相关开发技术，该技术具备高度集成化的特征，可以帮助开心人信息进行策略类游戏的迭代研发。引擎内部定制化集成了大量高效战斗算法及战斗效果，同时具备强大的动态扩展功能，可以极大的发挥策略类游戏核心战斗策略性较强的特征。同时可以支持单服、跨服、跨区域的用户交互，极大的拓展了策略类游戏的交互性和竞争性。在提升游戏开发效率的同时，提升游戏的可玩性和高品质。

开心人信息通过深度挖掘三国题材的优点，并以策略类移动网络游戏为切入点，成功研发了多款精品三国题材策略类游戏，充分挖掘和发挥了三国题材在中国大陆、港澳台、日本、韩国甚至东南亚地区具有广泛地影响力，以及世界观和剧情完整、素材丰富（阵营，装备，人物，战争，战斗，坐骑，奇术，地图，故事）、平衡性较好等特点。开心人信息成功将相关游戏推向港澳台、日本、韩国、东南亚等国家和地区，并通过举办跨海国战、跨海个人赛及跨海争霸赛等赛事，形成了自身独特的竞争优势。

4、具有研运一体化和海内外发行运营优势

开心人信息通过多年游戏领域的经验积累，整合游戏产业链细分领域，形成了研发、发行、运营闭环，一方面通过精细化运营把握用户的最新需求和偏好，将运营的大数据反向指导游戏研发和内容迭代，保证项目成功率、延长游戏生命周期；另一方面，通过整合产业链上下游，降低综合运作成本，提高游戏研发、发行和运营的整体效率。

与此同时，开心人信息基于自身的国际化视野，通过自主运营、联合运营、

授权运营等多种运营方式相结合，成功进入了海外市场，走出了一条海内外发行运营相结合的发展道路。目前，开心人信息已打造了专业的海内外发行和运营团队，并与海内外优秀的发行运营商建立了良好的合作关系，使得开心人信息在成功研发并推出一款中文简体版游戏之后，能够进一步以较低成本制作符合本地化娱乐习惯的多语言版本，并顺利在海外发行运营，使得研发成果获取最大化效益。

5、对市场需求把握准确和具有较好的预判性

为了更好地把握市场需求和做出更准确的市场预判，开心人信息相关部门会对相关游戏市场进行调查、研究、分析和判断，特别是针对海外市场，开心人信息相关部门每周召开市场调研会，针对海外市场排名比较靠前的游戏进行分析、探究，了解市场最新动态和需求。每次市场调研会，相关项目研发人员会出席相关会议，与调研人员进行充分分析探究，从而对市场做出更好的预判，使游戏的设计更符合市场的需求。由于开心人信息对市场需要的准确把握和预判，《一统天下》、《三国群英传》等游戏获得了出色表现。

6、主要游戏产品的运营指标优异

开心人信息坚持移动端平台策略类游戏的精品化开发和长线运营战略，其研发的游戏具有策略性强，平衡性好、可玩性高，游戏消费较高等特点，在精品开发和长线运营战略下，游戏生命周期相对较长，玩家粘性较强，ARPU 值相对较高的特点。

从 2013 年上线以来，《一统天下》月度流水仍保持在 1,500 万以上，成为优质的高流水、长生命周期游戏。2016 年 7 月全平台公测的《三国群英传》，取得了 App Store 畅销榜前 10 名的优异成绩，上线仅三个月，月流水突破了 2,500 万，2017 年 1 月月流水达到 2,800 万元，成为另一款优质的移动网络游戏。

7、获得行业认可，具有一定的行业地位

开心人信息坚持移动端平台策略类游戏的精品化开发战略，拥有贯通移动游戏产业链各环节的营运能力，以及制作高流水、长生命周期精品游戏的成功经验，在移动游戏自主研发和海外发行方面具有突出的核心竞争力，其研发能

力也得到了市场的充分认可。

凭借相关游戏的出色表现，开心人信息在移动网络游戏行业内树立了良好的口碑和品牌，得到了行业内知名公司飞流九天、易幻网络、真好玩等游戏代理商、运营平台的认可和信任。

（三）开心人信息的主要竞争对手

1、雷尚科技

雷尚（北京）科技有限公司（以下简称“雷尚科技”）成立于2007年9月，于2015年被大连天神娱乐股份有限公司收购。雷尚科技是游戏行业内领先的游戏产品研发商，主营业务为移动网游和网页网游的研发和发行。雷尚科技的游戏产品主要集中于军事类SLG策略类游戏，主要游戏产品有《玩具战争》、《战争指挥官》、《坦克风云》、《火力全开HD》。

2、游爱网络

广州游爱网络技术有限公司（以下简称“游爱网络”）成立于2011年12月，于2016年被天舟文化股份有限公司收购。游爱网络的主营业务为移动网络游戏的研发以及发行运营。游爱网络的主要游戏产品有《风云天下OL》（海外版《笑傲三国》）、《武林萌主》、《蜂鸟五虎将》。

3、墨鸮科技

上海墨鸮数码科技有限公司（以下简称“墨鸮科技”）成立于2013年5月，于2016年拟被芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司收购。墨鸮科技主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，所研发的网络游戏类型包括精品网页游戏与移动端网络游戏，主要产品有《全民无双》、《决战武林》。

4、深圳淘乐网络

深圳淘乐网络科技有限公司（以下简称“淘乐网络”）成立于2009年8月，于2015年被宝诚投资股份有限公司（2016年6月更名为“大晟时代文化投资股份有限公司”）收购。淘乐网络主要从事客户端游戏、移动终端游戏的研发、运营，主要游戏产品有《桃花源记》、《灵域》。

5、火溶信息

上海火溶信息科技有限公司（以下简称“火溶信息”）成立于2012年9月，主要从事移动领域创新游戏的研发，2015年被拓维信息系统股份有限公司收购，主要产品包括《啪啪三国》、《龙战争》及《龙门镖局》。

四、交易标的财务状况与盈利能力分析

（一）开心人信息财务状况分析

根据正中珠江出具的《审计报告》（广会专字[2016]G16036090012号），开心人信息最近两年及一期的财务状况如下：

1、开心人信息资产结构分析

单位：万元

项目	2016年9月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	4,425.24	41.32%	13,607.47	63.03%	6,838.54	47.86%
应收账款	3,198.49	29.86%	2,097.37	9.71%	2,392.94	16.75%
预付款项	693.62	6.48%	495.82	2.30%	466.65	3.27%
其他应收款	93.77	0.88%	2,822.83	13.07%	3,145.99	22.02%
其他流动资产	48.40	0.45%	1,030.63	4.77%	1,025.09	7.17%
流动资产合计	8,459.51	78.98%	20,054.11	92.89%	13,869.21	97.07%
固定资产	79.87	0.75%	123.76	0.57%	170.32	1.19%
无形资产	2,019.39	18.85%	1,411.72	6.54%	242.92	1.70%
长期待摊费用	19.36	0.18%	-	-	6.02	0.04%
递延所得税资产	132.25	1.23%	-	-	-	-
非流动资产合计	2,250.88	21.02%	1,535.48	7.11%	419.26	2.93%
资产总计	10,710.39	100.00%	21,589.59	100.00%	14,288.48	100.00%

2014年末、2015年末和2016年9月末，开心人信息资产总额分别为14,288.48万元、21,589.59万元和10,710.39万元。2015年末，开心人信息资产总额增长较快，主要是开心人信息移动网络游戏业务发展迅速，经营规模和盈利能力持续提升，货币资金、无形资产等快速增长，导致资产总额大幅增长。2016年9月末，开心人信息资产总额有所下降，主要是2016年1-9月拆除VIE协议控制架构和现金分红导致货币资金大幅减少导致。

从资产构成方面看，开心人信息属于轻资产企业，报告期各期末，流动资产占总资产的比例分别为97.07%、92.89%和78.98%；其中，流动资产主要由货币资金、应收账款及其他应收款构成，报告期内上述三项资产合计占流动资产总额的比重分别为89.24%、92.39%和91.23%，上述资产结构特点与其所属网络游戏行业轻资产的特点相符合。

主要资产类别变动分析如下：

（1）货币资金

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
库存现金	4.06	3.55	2.41
银行存款	4,421.17	13,603.92	6,836.13
合计	4,425.24	13,607.47	6,838.54

报告期内，开心人信息经营情况良好，货币资金充沛。报告期各期末，货币资金余额分别为6,838.54万元、13,607.47万元和4,425.24万元。2015年末，货币资金余额增幅较大，主要是由于开心人信息业务结构的不断优化，盈利能力较高的移动网络游戏业务规模逐步扩大，盈利水平持续提升。2016年9月末，货币资金余额降幅较大，一方面由于2016年8月，为拆除VIE协议控制架构，开心人信息出资35,400万元收购了对其实施VIE协议控制的外商独资企业开心人网络和开心网网络100%的股权，其中利用股东在2016年1-9月内的增资款22,300万元、留存资金13,100万元；另一方面，2016年9月开心人信息向原股东进行分红，分红款项合计4,500万元。

（2）应收账款

① 应收账款余额分析

报告期各期末，开心人信息应收账款余额如下：

单位：万元

应收账款	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
账面余额	3,297.41	2,162.23	2,467.17
坏账准备	98.92	64.87	74.23

账面净值	3,198.49	2,097.37	2,392.94
------	----------	----------	----------

由于社交平台的广告业务、移动网络游戏的联合运营和授权运营模式下，开心人信息对各个客户的销售收入具有一定的结算周期，同时自主运营模式下第三方支付渠道的充值款项也存在一定的到账时间，上述事项为开心人信息报告期各期末应收账款的主要来源。

报告期内，开心人信息应收账款收款情况良好，应收账款余额保持在较低的水平，与所属网络游戏行业应收账款周转较快的行业特征相符。2016年9月末，开心人信息应收账款余额增长幅度较大，主要来源于本期新增《三国群英传》游戏。开心人信息关于《三国群英传》中国大陆地区的收入来自于该游戏运营商飞流九天的游戏运营分成和游戏定制开发费，飞流九天需与国内各游戏渠道平台结算后，再与开心人进行收入结算，因此具有一定的结算周期。

② 应收账款账龄情况

报告期各期末，开心人信息应收账款账龄情况如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	账面余额	比例	账面余额	比例	账面余额	比例
1年以内	3,297.41	100.00%	2,162.23	100.00%	2,466.71	99.98%
1-2年	-	-	-	-	-	-
2-3年	-	-	-	-	-	-
3年以上	-	-	-	-	0.46	0.02%
合计	3,297.41	100.00%	2,162.23	100.00%	2,467.17	100.00%

报告期内各期末，开心人信息应收账款账龄主要在1年以内，账龄较短，与开心人信息的结算政策相符，应收账款质量较高。

(3) 预付款项

报告期内各期末，开心人信息的预付款项余额分别为466.65万元、495.82万元和693.62万元，主要为向游戏版权方预付游戏运营分成款、预付游戏授权金、向广告营销服务企业或广告平台预付推广费等。

(4) 其他应收款

报告期各期末，开心人信息其他应收款余额情况如下：

单位：万元

其他应收款	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
账面余额	115.85	3,134.02	3,474.18
坏账准备	22.08	311.19	328.19
账面净值	93.77	2,822.83	3,145.99

报告期内，其他应收款余额的主要核算内容为往来款、保证金、押金、员工备用金和借款等，具体情况如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
往来款	6.39	2,758.09	3,072.97
保证金、押金	85.86	343.73	330.86
员工备用金	2.00	2.00	20.12
员工借款	21.60	30.20	50.23
合计	115.85	3,134.02	3,474.18

2014年末和2015年末，其他应收款余额较大，主要来源于开心人网络和开心网网络为设立VIE协议控制架构境内运营主体对相关自然人股东的资本金借款以及开心人信息及其子公司与VIE协议控制架构内关联公司之间的往来款，截至本报告书签署日，上述款项已全部清偿完毕。

（5）固定资产

开心人信息固定资产主要包括电子设备、办公设备和运输设备。2014年末、2015年末以及2016年9月末，开心人信息固定资产净值分别为170.32万元、123.76万元和79.87万元，占总资产的比例较低，主要是由于开心人信息处于网络游戏行业，系轻资产公司；同时，由于开心人信息设立时间较早，主要固定资产服务器等电子设备大部分已摊销完毕，而报告期内置换或新增的服务器主要通过租用云服务器实现，因此固定资产净值较低。

（6）无形资产

报告期内，开心人信息内部研究开发项目的支出全部进行费用化，不存在费用资本化的情形。报告期各期末，开心人信息无形资产主要包括商标及域名使用

权、软件、游戏授权金及合同权益。2014年末、2015年末以及2016年9月末，开心人信息无形资产净值分别为242.92万元、1,411.72万元和2,019.39万元，占总资产的比例分别为1.70%、6.54%和18.85%。无形资产净值和占总资产的比例在报告期内呈上升趋势，主要是开心人信息为了丰富自身游戏、提升产品竞争力，加大了对优质 IP 内容授权和优质移动网络游戏代理运营或联合运营授权的资源投入力度。

①无形资产所计量资产的具体内容、初始计量成本的确认方式

报告期各期末，开心人信息无形资产所计量具体内容净值如下：

单位：万元

无形资产净值	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
商标及域名使用权	65.00	87.50	117.50
软件	2.11	5.29	17.90
游戏授权金	1,308.88	1,318.93	107.52
合同权益	643.40	-	-
合计	2,019.39	1,411.72	242.92

开心人信息各期期末无形资产所计量资产的具体内容包括商标及域名使用权、软件、游戏授权金、合同权益：

A、商标及域名使用权是开心人信息支付对价取得的商标名称为“开心”的注册商标专有权和该商标设计图样的著作权以及取得的域名使用费；

B、软件是开心人信息购买的办公软件及游戏制作软件；

C、游戏授权金是指开心人信息与游戏授权方合作，通过给游戏授权方支付版权金的方式获得游戏授权方授权的游戏产品在特定区域的独家代理权，报告期期末主要包括三国群英传（手游版）、三国群英传（网页版）等游戏的授权金；

商标及域名使用权、软件、游戏授权金均为外购取得，开心人信息按使该项资产达到预定用途所发生的实际支出进行初始成本计量。

D、合同权益是指开心人信息收购奥游互动和西藏群英时，相关公司在被收购时点已签订的预计未来可带来显著可计量经济效益的合同权益。

合同权益按照相关合同预计带来收入扣减预计流出成本费用所得到的在可

预见未来可产生的效益进行初始成本计量。

②开心人信息不存在开发费用资本化的情况

报告期内，开心人信息内部研究开发项目的支出全部进行费用化，不存在开发费用资本化的情况，开发项目支出均直接费用化计入管理费用研发费用明细，报告期各期，研发支出费用化情况如下：

单位：万元

项 目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
管理费用-研发费用	1,365.15	2,219.60	3,063.47

2、开心人信息负债结构分析

单位：万元

项目	2016年9月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
应付账款	635.17	15.23%	938.81	20.12%	1,062.72	22.24%
预收款项	837.04	20.07%	819.28	17.55%	783.39	16.39%
应付职工薪酬	1,094.32	26.24%	1,239.40	26.56%	1,465.62	30.67%
应交税费	491.82	11.79%	207.19	4.44%	354.12	7.41%
其他应付款	108.16	2.59%	777.49	16.66%	731.26	15.30%
流动负债合计	3,166.51	75.92%	3,982.16	85.33%	4,397.11	92.01%
递延收益	850.73	20.40%	684.82	14.67%	381.80	7.99%
递延所得税负债	153.42	3.68%	-	0.00%	-	0.00%
非流动负债合计	1,004.16	24.08%	684.82	14.67%	381.80	7.99%
负债总计	4,170.67	100.00%	4,666.98	100.00%	4,778.91	100.00%

报告期各期末，开心人信息负债总额分别为4,778.91万元、4,666.98万元和4,170.67万元，负债总额保持在相对稳定的水平。从负债结构来看，开心人信息的负债主要由流动负债构成，报告期内，开心人信息流动负债平均占比接近85.00%。流动负债主要由应付账款、预收款项、应付职工薪酬、应交税费及其他应付款构成。

(1) 应付账款

报告期各期末，开心人信息应付账款余额分别为1,062.72万元、938.81万元和635.17万元，主要包括应付游戏研发商的分成款和授权金、应付腾讯云等的服务器费用、应付广告营销服务企业的推广费用等。报告期内，开心人信息应付账

款余额呈下降趋势，主要是由于开心人信息进行了业务战略调整，社交平台业务中的网页游戏联运收入占比逐步下降，因此向网页游戏研发商的运营分成成本随之逐年下降，相应的应付账款呈下降趋势。

（2）预收款项

报告期各期末，开心人信息预收款项余额分别为783.39万元、819.28万元和837.04万元，主要为开心网平台发行的开心币余额以及对游戏授权运营商的预收运营分成款。

（3）应付职工薪酬

报告期各期末，开心人信息应付职工薪酬分别为1,465.62万元、1,239.40万元和1,094.32万元，应付职工薪酬的下降主要由开心人信息业务调整后员工人数下降所致。

（4）其他应付款

报告期内，开心人信息其他应付款的主要核算内容为往来款、待支付人才奖励金、保证金、押金等，具体情况如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
往来款	30.00	378.57	216.80
待支付人才奖励金	50.00	50.00	177.80
保证金、押金	15.29	321.37	321.37
其他	12.87	27.55	15.29
合计	108.16	777.49	731.26

其中，往来款主要为VIE协议控制架构拆除前开心人信息及其子公司与VIE协议控制架构内关联公司的往来款，截至本报告书出具日，上述关联往来款已经清偿完毕；保证金、押金主要为网罗天下和热度时代与开心人信息团购业务合作的保证金款项，2016年8月，开心人信息与网罗天下、热度时代就团购业务纠纷达成和解协议，上述保证金款项约300万元不再返还，开心人信息将其计入营业外收入。

（5）递延收益

报告期内，开心人信息的递延收益余额主要来源于自研游戏授权金和玩家未消耗充值。根据开心人信息相关会计政策，自研游戏授权金在授权运营合同约定的期限内直线摊销，分期确认营业收入；自主运营的移动游戏通常在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入。报告期内，开心人信息递延收益的具体情况如下：

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
递延授权金	514.85	504.37	270.41
玩家未消耗充值	335.89	180.45	111.38
合计	850.73	684.82	381.80

随着开心人信息游戏运营流水规模的扩大，递延收益余额呈上升趋势。

3、财务状况指标分析

（1）偿债能力指标分析

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动比率	2.67	5.04	3.15
速动比率	2.67	5.04	3.15
资产负债率	38.94%	21.62%	33.45%

注：① 流动比率=期末流动资产余额/期末流动负债余额；

② 速动比率=（期末流动资产余额-期末存货）/期末流动负债余额；

③ 资产负债率=期末负债余额/期末资产余额；

④ 由于开心人信息处于网络游戏行业，不存在存货，因此流动比率与速动比率相同

报告期内，开心人信息流动资产较为充裕，流动比率和速动比率保持在较高水平，公司具备良好的偿债能力；2016年9月末流动比率与速动比率有所下降主要是由于流动资产中的货币资金下降所致。

（2）营运能力指标分析

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
应收账款周转率	5.10	8.04	11.07
总资产周转率	0.83	1.01	1.09

注：① 应收账款周转率=主营业务收入/应收账款平均净额

② 总资产周转率=主营业务收入/平均资产总额

报告期内，开心人信息应收账款周转率保持在较高的水平。2014年度，开心人信息应收账款周转率高于2015年度，主要系2014年初应收账款余额较低导致；2016年1-9月，由于新增的《三国群英传》在中国大陆地区的渠道结算周期较长，标的公司2016年9月末应收账款余额有所上升，相应地，应收周转率有所下降。

（二）标的公司盈利能力分析

根据正中珠江出具的《审计报告》，开心人信息最近两年及一期的盈利情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
营业收入	13,412.02	18,060.34	17,373.79
减：营业成本	3,748.73	6,484.61	10,136.52
营业税金及附加	76.19	122.16	114.82
销售费用	777.23	2,157.83	3,071.21
管理费用	3,611.89	8,019.70	5,654.09
财务费用	-143.52	-255.05	-125.25
资产减值损失	-256.18	-26.37	-34.28
加：投资收益	70.21	-	1.61
营业利润	5,667.89	1,557.46	-1,441.72
加：营业外收入	1,646.30	184.20	179.22
减：营业外支出	107.33	20.55	29.07
利润总额	7,206.87	1,721.11	-1,291.57
减：所得税费用	-	-	-
净利润	7,206.87	1,721.11	-1,291.57
归属于母公司所有者的净利润	7,206.87	1,721.11	-1,291.57
归属于母公司所有者的净利润 （剔除周斌股权激励股份支付影响）	7,206.87	5,538.34	-1,291.57

注：2015 年度开心人信息时任副总裁周斌通过增资境外 VIE 协议控制架构下的 AllAccess 公司，间接享有开心人信息的股东权益，开心人信息据此确认股份支付费用 3,817.23 万元，剔除该笔股份支付影响的 2015 年度归属于母公司所有者的净利润为 5,538.34 万元。

报告期内，开心人信息完成了从社交平台业务与移动网络游戏业务并重到以移动网络游戏为发展重心的业务转型调整。盈利能力较强的移动网络游戏业务持续为其创造良好效益，净利润呈现上升趋势。报告期内，开心人信息实现的营业

收入分别为 17,373.79 万元、18,060.34 万元和 13,412.02 万元，剔除周斌股权激励股份支付影响，实现的归属于母公司所有者的净利润分别为-1,291.57 万元、5,538.34 万元和 7,206.87 万元。

1、营业收入分析

（1）营业收入分析

报告期内，开心人信息的营业收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
社交平台	1,650.42	12.31%	4,098.38	22.69%	6,712.97	38.64%
移动网络游戏	11,761.61	87.69%	13,961.95	77.31%	10,660.82	61.36%
合计	13,412.02	100.00%	18,060.34	100.00%	17,373.79	100.00%

报告期内，开心人信息由国内著名的社交网站运营平台逐步转型为一家移动网络游戏为主、社交平台运营为辅的综合型互联网互动娱乐公司，移动网络游戏收入的比重保持了较快的上升速度。报告期内，开心人信息得益于精品化的研发战略和全产业链的运营能力，凭借着《一统天下》、《龙纹三国》和《三国群英传》等多款三国题材移动网络游戏的成功研发或运营，实现了移动网络游戏收入的持续增长。与之相反，社交平台业务相对于移动网络游戏业务而言盈利能力较弱，其收入主要来源于开心网平台网页游戏联合运营和开心网平台广告业务，报告期内，开心人信息减少了上述两项业务的资源投入力度，联合运营的网页游戏数量和广告客户数量均呈下降趋势。

（2）移动网络游戏业务营业收入变动分析

报告期内，开心人信息移动网络游戏业务的营业收入情况如下：

单位：万元

游戏名称	2016年1-9月		2015年度		2014年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
一统天下	8,585.30	72.99%	12,218.93	87.52%	9,402.54	88.20%
三国群英传	1,606.50	13.66%	-	-	-	-
龙纹三国	382.64	3.25%	1,349.81	9.67%	445.34	4.18%
其他	1,187.16	10.09%	393.21	2.82%	812.94	7.63%

总计	11,761.61	100.00%	13,961.95	100.00%	10,660.82	100.00%
----	-----------	---------	-----------	---------	-----------	---------

报告期内，开心人信息移动网络游戏业务实现的收入分别为 10,660.82 万元、13,961.95 万元和 11,761.61 万元，呈现持续增长态势，而《一统天下》、《三国群英传》和《龙纹三国》三款主要游戏是收入增长的主要来源。

报告期内，《一统天下》、《三国群英传》和《龙纹三国》的收入变动与其运营情况息息相关，具体情况如下：

① 《一统天下》

报告期内，《一统天下》的主要运营数据如下：

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
当期新上线版本	/	韩文 kakao 版	韩文版/日文版/越南版/泰国版
当期充值流水（万元）	18,262.46	30,516.76	25,681.43
月均充值流水（万元）	2,029.16	2,543.06	2,140.12
期末累计注册用户（个）	7,313,512	6,253,153	3,473,588
月均付费用户数（个）	11,207	14,954	18,318
月均 ARPU 值（元）	1,810.62	1,700.59	1,168.32

2015 年，《一统天下》韩文 kakao 版上线，全面覆盖了目标市场区域，游戏进入了生命周期的平稳期，月均充值流水和年度充值流水达到峰值水平，使得营业收入快速增长；

2016 年 1-9 月，《一统天下》游戏生命周期进入平稳期后期，月均付费用户数和月均充值流水均有所减少，标的公司持续进行版本更新和市场推广投入，营业收入略有下降。

② 《三国群英传》

报告期内，《三国群英传》的主要运营数据如下：

项目	2016年9月	2016年8月	2016年7月	2016年6月	2016年5月
月充值流水（万元）	2,515.17	2,597.90	2,552.71	1,183.38	136.03
期末累计注册用户（个）	1,836,101	1,491,445	1,070,087	337,278	50,862
月付费用户数（个）	40,870	40,724	53,294	15,834	3,142
月 ARPU 值（元）	615.41	637.93	478.99	747.37	432.95

《三国群英传》于 2016 年 5 月在大陆地区上线，获得良好的市场反响，自

2016年7月至报告期期末，已连续3个月充值流水超过2,500万元，注册用户数已呈快速增长趋势。截至2016年9月30日，《三国群英传》大陆地区累计实现充值流水8,985.19万元，为标的公司移动网络游戏业务累计贡献收入1,606.50万元（含技术开发服务收入），是标的公司2016年1-9月移动网络游戏业务重要的收入增长点。

③ 《龙纹三国》

报告期内，《龙纹三国》的主要运营数据如下：

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
当期新上线区域	/	韩文版/日文版	台湾版
当期充值流水（万元）	545.68	2,080.27	567.58
月均充值流水（万元）	60.63	173.36	141.89
期末累计注册用户（个）	269,855	232,836	163,630
月均付费用户数（个）	619	1,588	1,548
月均ARPU值（元）	979.85	1,091.49	916.63

2014年9月，《龙纹三国》台湾版上线运营，由于上线运营时间相对较短，收入相对较少；2015年，《龙纹三国》韩文版、日文版陆续上线，月均充值流水达到峰值，营业收入增长较快；2016年1-9月，《龙纹三国》进入衰退期，运营流水和营业收入快速下降。

综上所述，开心人信息报告期内移动网络游戏业务的收入变动，主要受《一统天下》、《三国群英传》、《龙纹三国》各个版本上线时间和游戏生命周期所处阶段的影响，与游戏主要运营数据相匹配，具有合理性。

（3）社交平台收入变动分析

报告期内，开心人信息的社交平台的收入具体情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
网页游戏联运收入	1,255.01	3,200.06	6,176.30
广告业务收入	393.45	890.06	521.29
其他	1.96	8.26	15.38
合计	1,650.42	4,098.38	6,712.97

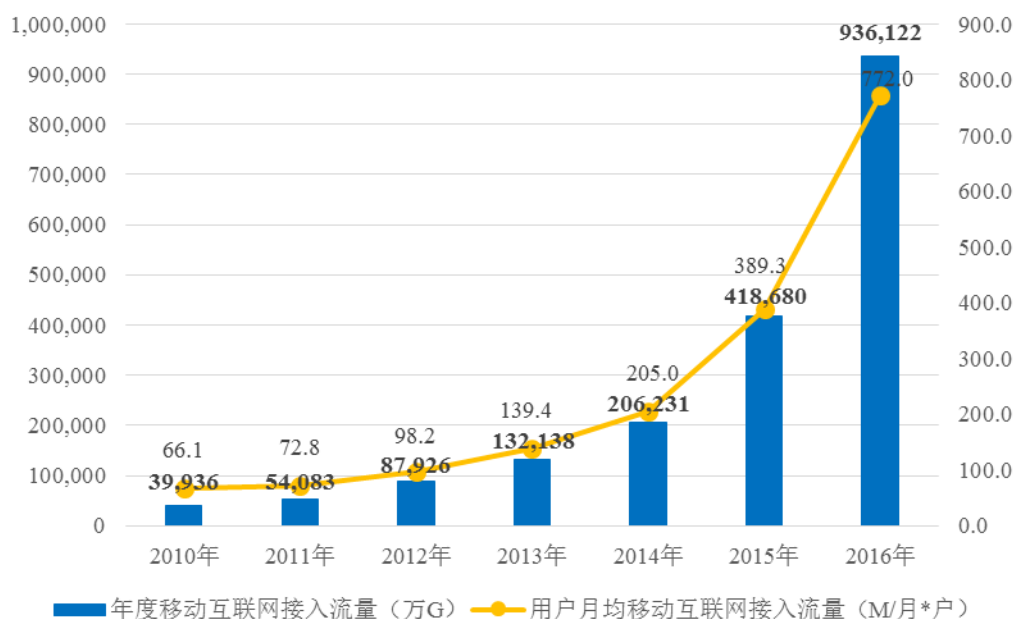
开心人信息报告期内社交平台收入下滑主要原因是2011年起互联网市场新增流量由PC端逐步向移动端转移，给以PC端用户为主的开心网造成了较大冲

击。在该种情况下，开心人信息将经营战略逐渐向移动网络游戏转移，与开心人信息业务发展重心和未来年度发展方向相匹配，具体分析如下：

①移动互联网市场蓬勃兴起，互联网市场新增流量由 PC 端逐步向移动端转移

自 2011 年开始，移动互联网市场蓬勃兴起，互联网市场新增流量由 PC 端逐步向移动端转移，标的公司社交平台业务所处的市场环境在同时发生较大变化，网络社交不再受时间、地点限制，手机、平板电脑等移动设备将更多的碎片化时间释放出来，吸引并转移了大量 PC 端社交平台用户，对标的公司社交平台业务造成了较大冲击，导致彼时的业务发展受阻，活跃用户数、用户增长等指标呈现滞缓的趋势。

2010 年以来移动互联网流量的增长情况说明



资料来源：工信部

②业务发展重心转移和社交平台投入减少，从而导致联运网页数量及平台用户流量的减少，直接使得网页游戏联运收入的下滑

A、联运的网页游戏数量减少导致网页游戏联运收入减少

报告期内，开心人信息在自有平台运营的网页游戏的基本情况如下：

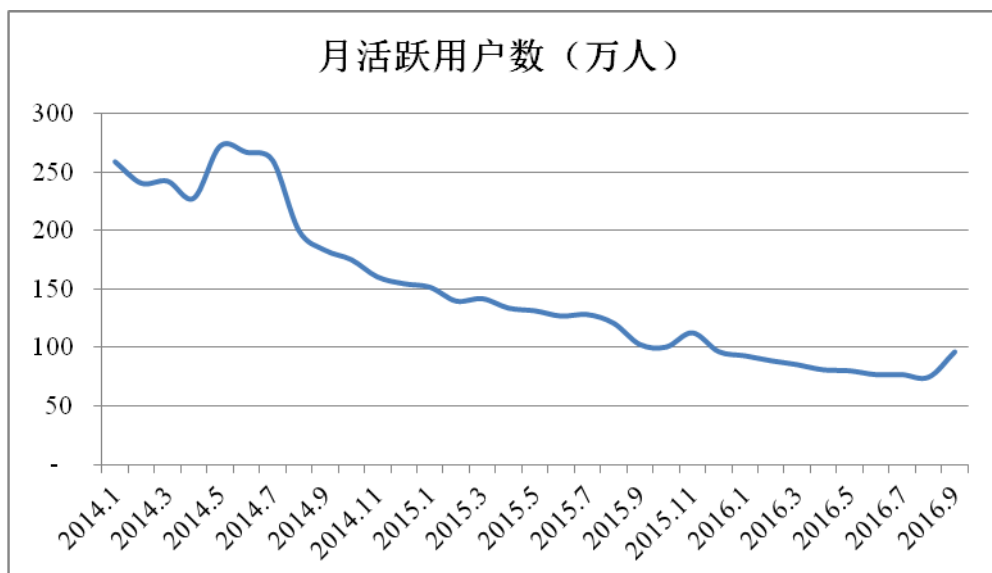
期间	2016 年 1-9 月 /	2015 年 /	2014 年 /
----	----------------	----------	----------

	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
新增运营游戏	3	14	21
期末运营游戏	43	71	90

在社交平台业务所处的市场环境较大变化的背景下，开心人信息经营战略逐渐向移动网络游戏聚焦，主动减少了社交平台 and 网页游戏联运业务的投入，直接表现为报告期内开心人信息新增联运网页游戏和期末联运网页游戏数量的下降，导致开心人信息网页游戏联运收入减少。

B、开心人信息社交平台用户流量下降导致网页游戏收入下降

报告期内，开心人信息社交平台开心网的用户流量变化如下：



如上图所示，报告期内，开心人信息社交平台开心网的月活跃用户数呈现整体下滑的趋势，主要原因为：以手机为主要媒介的移动终端社交平台如微信等的快速发展，导致以网页为基础的社交平台用户流量缺失，开心人信息根据市场变化情况，对社交平台人员与资源投入的减少，平台运营的吸引力下降。平台用户流量的减少，降低了网页联运游戏的玩家数量，从而使得网页游戏联运收入下降。

③报告期内，开心人信息社交平台用户流量的减少导致开心人信息广告业务收入的下降

2014年、2015年及2016年1-9月，开心人信息的广告业务的收入具体情况如下：

单位：万元

客户名称	2016年1-9月		2015年		2014年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
淘宝平台	113.24	28.78%	204.78	23.01%	307.20	58.93%
百度在线	276.86	70.37%	643.27	72.27%	140.27	26.91%
其他	3.35	0.85%	42.01	4.72%	73.83	14.16%
合计	393.45	100.00%	890.06	100.00%	521.29	100.00%

注：2015年开心人信息对百度在线的广告业务收入增长，主要系2015年5月百度在线在开心人信息社交平台投放了新式的游戏贴片广告，该类广告嵌入在网页游戏的主界面，用户每次进入该游戏，广告就会随之加载出现。该类广告采用CPM为主、CPC为辅的方式进行收费，2015年游戏贴片广告的曝光量超过2亿次，点击量超过1,176万次，从而使得2015年广告业务收入有了较大幅度的增长。2016年1-9月，随着平台用户流量的流失，上述广告业务收入也有了一定幅度的减少。

报告期内，开心人信息采用以CPM为主、CPC为辅的广告收费模式，CPM是指按照每千次广告展示曝光收费的收费模式。CPC是按照广告投放点击数收费的计费模式。用户的点击量以及广告展示曝光次数与社交平台的用户流量有密切关系，社交平台的用户数量减少直接导致开心人信息广告业务收入的下降。

2、营业成本分析

报告期内，开心人信息的主营业务成本结构如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
运营分成成本	467.88	1,341.07	2,179.80
服务器成本	817.34	1,033.04	1,083.94
无形资产摊销	583.72	322.07	959.05
职工薪酬福利	1,364.75	2,968.06	4,884.29
其他	515.03	820.38	1,029.43
合计	3,748.73	6,484.61	10,136.52

(1) 运营分成成本

运营分成成本为开心人信息根据游戏充值金额按约定比例支付给游戏研发商的充值流水分成成本。开心人信息的游戏分成成本主要来自于社交平台业务的网页游戏联运和移动网络游戏业务中的代理运营模式。报告期内，相关运营模式的游戏分成成本如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
----	-----------	--------	--------

网页游戏联运	364.04	869.89	1,775.40
移动网络游戏代理运营模式	103.84	471.18	404.41
合计	467.88	1,341.07	2,179.80

开心人信息的运营分成成本在报告期内逐年下降，主要是由于标的公司的经营战略在报告期内逐步向自研移动游戏聚焦，网页游戏联运和移动游戏代理运营的投入资源逐步下降。

（2）服务器成本

服务器成本由物理服务器托管费、云服务器费用及 CDN 费用构成。

报告期内，开心人信息的服务器成本构成如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
物理服务器托管费	633.74	875.07	883.13
云服务器	104.84	37.50	39.72
CDN 费用	78.76	120.46	161.08
合计	817.34	1,033.04	1,083.94

报告期内，开心人信息服务器成本主要包括物理服务器托管费（含机房、机柜等租赁费用）、云服务器费用和 CDN 费用：1、物理服务器托管费主要为机柜租赁费用和带宽费用，报告期内服务器托管费较为稳定；2、鉴于现有物理服务器已运营较长年限及云服务模式的兴起，开心人信息正逐步将物理服务器替换为云服务器，因此云服务器的成本呈快速上升趋势；3、CDN 费用主要来自社交平台业务，报告期内社交平台业务规模逐年缩小，因此 CDN 费用呈下降趋势。

（3）无形资产摊销

开心人信息报告期内的无形资产摊销成本主要为游戏授权金、商标和软件的摊销，具体构成如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
授权金摊销	558.04	279.47	903.69
商标及域名使用权摊销	22.50	30.00	30.00
软件摊销	3.18	12.61	25.37
合计	583.72	322.07	959.05

授权金通常为针对移动游戏联合运营或代理运营的游戏授权金或针对网页游戏和移动游戏开发的 IP 使用许可费。2014 年度，开心人信息的授权金摊销较高，主要是由于当年度采购的游戏海外代理运营权较多，且部分游戏运营不及预期，下线时间较早，相应的授权金一次性计入当年成本所致；2015 年度，由于业务调整，当年新上线的海外代理运营游戏较少，因此授权金处于较低水平；2016 年 1-9 月，开心人信息加大了对优质移动游戏联合运营权的投入力度，新增了《三国群英传》海外运营权等授权金开支，因此授权金摊销对比 2015 年度有所上升。商标及域名使用权摊销主要来源于开心人信息在 2008 年向第三方购买的“开心”相关商标，并在 10 年期限内摊销。

（4）职工薪酬福利

报告期内，开心人信息营业成本中的职工薪酬福利主要核算产品、运营、客服和审核岗位员工的工资、奖金、社保公积金和福利，职工薪酬的整体情况和平均情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
职工薪酬福利	1,364.75	2,968.06	4,884.29
当期计薪人次（注）	870	1,543	2,204
每月人均职工薪酬	1.57	1.92	2.22

注：当期计薪人次等于当期各月计薪人数累计。

职工薪酬的下降主要是由报告期内业务调整后员工人数精简以及人员结构变动导致的。其中，社交平台和代理运营游戏的业务调整精简了开心人信息的人员数量，报告期内各期的计薪人次分别为 2,204 人次、1,543 人次和 870 人次，下降幅度达到 29.99%和 43.62%，是职工薪酬福利下降的主要原因。

此外，每月人均职工薪酬的下降亦对职工薪酬福利的下降带来一定影响。计入成本的岗位职能中，产品岗位的薪酬水平远高于其他岗位，约为客服、审核人员的 3 倍、运营人员的 1.5 倍，而报告期内，随着标的公司社交平台业务萎缩以及《一统天下》等主要游戏进入长线运营周期，客服、运营人员比重上升，产品人员比重下降，以上人员结构的变动导致了平均薪酬水平有所降低。

（5）其他成本

报告期内，其他成本包括外包制作及技术服务费、折旧费、虚拟货币充值的第三方支付渠道手续费等，具体情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
外包制作及技术服务	422.87	567.98	452.87
折旧费	7.22	10.40	229.62
虚拟货币销售代收手续费	21.53	64.62	72.35
办公费	29.29	61.84	93.55
业务招待费	10.72	31.38	36.05
差旅费及交通费	20.55	72.40	113.37
其他	2.86	11.76	31.36
合计	515.03	820.38	1,029.43

报告期内，外包制作及技术服务费用相对较为稳定；折旧费主要为服务器折旧，随着开心网访问量的下降，以及云服务模式的兴起，标的公司对服务器的采购需求较低，大部分服务器在2014年度已计提完折旧，因此2015年度和2016年1-9月的折旧费较低；虚拟货币销售代收手续费是指开心平台、飞豆网接受用户通过第三方支付渠道充值，第三方支付渠道会向企业收取一定比例的交易手续费，随着社交平台业务的萎缩和第三方支付渠道手续费率下降，虚拟货币销售代收手续费呈下降趋势；由于业务结构调整、标的公司整体人数有所精简，相关办公费、业务招待费、差旅费及交通费等办公成本在报告期内呈下降趋势。

3、毛利率分析

报告期内，开心人信息各主营业务的毛利情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月			2015年度			2014年度		
	收入	成本	毛利	收入	成本	毛利	收入	成本	毛利
社交平台	1,650.42	1,372.62	277.79	4,098.38	2,779.94	1,318.44	6,712.97	3,952.03	2,760.94
移动网络游戏	11,761.61	2,376.11	9,385.50	13,961.95	3,704.67	10,257.28	10,660.82	6,184.49	4,476.33
合计	13,412.02	3,748.73	9,663.29	18,060.34	6,484.61	11,575.72	17,373.79	10,136.52	7,237.27

报告期内，开心人信息各主营业务的毛利率结构如下：

项目	2016年1-9月			2015年度			2014年度		
	收入比重 (%)	毛利率 (%)	毛利率贡献	收入比重 (%)	毛利率 (%)	毛利率贡献	收入比重 (%)	毛利率 (%)	毛利率贡献

			(%)			(%)			(%)
社交平台	12.31	16.83	2.07	22.69	32.17	7.30	38.64	41.13	15.89
移动网络 游戏	87.69	79.80	69.98	77.31	73.47	56.79	61.36	41.99	25.76
合计	100.00	/	72.05	100.00	/	64.09	100.00	/	41.66

（1）报告期内毛利率的变动分析

开心人信息 2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-9 月的综合毛利率分别为 41.66%、64.09%和 72.05%，毛利率有所上升，毛利率提升的驱动因素主要是各业务的收入结构发生变化以及移动网络游戏板块内运营模式的调整。

2014 年度，毛利率较低的社交平台业务占收入比重较高；而移动网络游戏业务内，由于开心人信息前期对代理运营模式进行了一定拓展尝试，当年度引入了较多的移动游戏海外代理运营权，海外代理发行运营的游戏数量和发行部门人数均处于报告期内的较高水平，同时，部分代理运营游戏因运营情况不及预期，下线时间较早，相应的授权金一次性计入当年成本，导致了移动网络游戏业务毛利率和综合毛利率均低于正常水平。

2015 年度，代理运营游戏业务已进行调整，精简了游戏数量和人员规模，整个移动网络游戏业务以自研游戏运营为主，代理运营业务仅保留了《龙纹三国》等少数盈利能力较强的游戏，移动网络游戏业务毛利率提高至 73.47%；同时，随着移动网络游戏收入的增长和社交平台业务的萎缩，移动网络游戏业务的收入比重上升至 77.31%，上述两个因素大幅提升了移动网络游戏对毛利率的贡献度，2015 年度综合毛利率提升至 64.09%。

2016 年 1-9 月，由于代理运营模式的业务规模进一步缩小、新增《三国群英传》中国大陆地区游戏版本由飞流九天运营，开心人信息主要负责版本更新维护，因研发支出主要体现在研发费用当中，开心人信息的成本中仅反映了对《三国群英传》承担的服务器成本，从而导致了标的公司移动网络游戏业务的毛利率进一步提升；而社交平台业务的收入比重继续下降，因此综合毛利率提升至 72.05%。

（2）毛利率与同行业比较情况

选取与开心人信息业务较为接近的 5 个上市公司披露的移动游戏业务毛利

率数据，对比如下：

序号	上市公司名称	2016年1-9月	2015年度	2014年度
1	掌趣科技	61.49%	65.03%	65.09%
2	天神娱乐	92.75%	93.06%	98.49%
3	电魂网络	87.55%	94.63%	97.63%
4	天舟文化	92.74%	90.46%	89.41%
5	游久游戏	72.27%	69.38%	73.13%
	平均值	81.36%	82.51%	84.75%
	中位值	87.55%	90.46%	89.41%
	开心人信息综合毛利率	72.05%	64.09%	41.66%
	开心人信息移动网络游戏业务毛利率	79.80%	73.47%	41.99%

注：由于上市公司第三季度报告不披露分产品/分行业毛利率数据，因此取上市公司 2016 年 1-6 月的移动游戏业务毛利率数据进行对比分析。

其中，天神娱乐、天舟文化、电魂网络坚持研发、发行、运营一体化，自研游戏占比较高，因此移动游戏的毛利率对比开心人信息较高；掌趣科技和游久游戏业务规模较大，在发行运营方面形成了较强的竞争力，在其游戏收入中代理游戏占了较高的比例，因此毛利率稳定，但由于存在较高的分成成本，因此毛利率略低于以自研游戏为主的公司。而开心人信息在报告期内，前期代理游戏的运营收入业务占了一定比例，但盈利情况不佳，后期自研游戏的收入比重逐年上升，因此其移动网络游戏业务的毛利率呈现出从低于同行平均水平上升至介于自研为主的游戏公司和代理发行运营为主的游戏公司之间的发展趋势。

总体来看，开心人信息报告期内，随着业务结构调整的完成，其移动网络游戏业务毛利率水平与同行业上市公司的毛利率平均值与中位值趋近；综合毛利率水平由于社交平台业务毛利率较低，因此低于可比同行业公司的毛利率平均值与中位值。

4、期间费用

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度		2014年度
		报表数	剔除周斌股权激励股份支付影响	
销售费用	777.23	2,157.83	2,157.83	3,071.21

管理费用	3,611.89	8,019.70	4,202.47	5,654.09
财务费用	-143.52	-255.05	-255.05	-125.25
期间费用合计	4,245.60	9,922.48	6,105.25	8,600.05

报告期内，开心人信息期间费用合计占营业收入比例分别为 49.50%、54.94% 和 31.66%，剔除周斌股权激励股份支付影响后，期间费用率分别为 49.50%、33.80% 和 31.66%。随着开心人信息完成对业务和人员的调整、精简，报告内的期间费用有所下降。

（1）销售费用

销售费用主要包含职工薪酬、市场推广费、业务招待费等。报告期内，销售费用具体构成情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
职工薪酬	170.66	359.03	495.41
市场推广费	586.44	1,773.06	2,485.66
其中：《一统天下》推广费	416.57	1,313.62	909.17
《龙纹三国》推广费	13.84	65.09	312.70
其他游戏和社交平台推广费	156.03	394.35	1,263.79
业务招待费	3.69	9.76	39.00
差旅费	1.77	10.38	34.24
办公费	14.67	5.60	16.91
合计	777.23	2,157.83	3,071.21

报告期内，开心人信息的销售费用逐年下降，主要来源于职工薪酬和市场推广费的下降。职工薪酬的变动源于开心人信息业务结构调整后，销售职能员工占比较高的社交平台业务和游戏代理运营业务在报告期内规模有所萎缩，销售人员人数有所下降。市场推广费2015年度对比2014年度有所下降，主要是由于社交平台业务规模缩小、代理发行运营游戏数量减少，网站推广费用和游戏上线推广费均呈下降趋势；2016年1-9月对比2015年度大幅下降，主要是由于《一统天下》各版本在2014年和2015年处于上线推广期和成长期，市场推广费用较高，而2016年1-9月，《一统天下》处于游戏成熟期，游戏的主要运营策略为维系游戏整体活跃度，市场推广投入降低，同时，当期新增的主要游戏《三国群英传》在大陆地区的发行运营工作由飞流九天负责，开心人信息不承担市场推广费，因此整体游戏推广投入有所下降。

（2）管理费用

管理费用主要包含研发费用、职工薪酬、租赁费和股份支付费用等。报告期内，管理费用具体构成情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
研发费用	1,365.15	2,219.60	3,063.47
职工薪酬	580.72	877.14	804.43
租赁费	636.24	894.94	1,003.21
中介机构顾问费	794.88	131.05	91.11
办公费用	120.69	231.25	259.53
折旧与摊销费用	28.87	91.37	155.18
业务招待费	29.08	22.02	14.36
差旅费	12.22	9.42	27.11
税费	33.82	13.71	12.36
股份支付费用	10.23	3,518.11	216.58
其他	-	11.09	6.76
合计	3,611.89	8,019.70	5,654.09

报告期内，开心人信息的管理费用波动较大，主要是由于开心人信息在公司发展经营壮大的过程中，为吸引和留住核心人才，先后在 VIE 协议控制架构中的开曼公司层面实施了员工期权计划，在 AllAccess 公司层面通过周斌增资入股激励其继续发展壮大移动网络游戏业务，并根据会计准则确认了员工期权和周斌增资入股的股份支付费用。其中，时任开心人信息副总裁的周斌于2015年2月通过增资境外 VIE 协议控制架构下的 AllAccess 公司，间接享有开心人信息的股东权益，开心人信息据此在2015年度一次性确认了相应的股份支付费用，导致2015年度管理费用较高。

报告期内，开心人信息剔除周斌股权激励股份支付费用后的管理费用分别为 5,654.09万元、4,202.47万元和3,611.89万元，管理费用的下降主要是由于开心人信息主动减少社交平台业务资源投入，同时在游戏产品上坚持精品化研发策略，导致公司研发人员数量减少，研发费用有所下降。除此以外，公司整体人数下降，亦带来租赁费、办公费等费用一定程度的下降。

（3）财务费用

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
利息支出	-	-	-
减：利息收入	106.55	101.91	104.99
手续费	2.61	5.31	6.96
汇兑损益	-39.57	-158.45	-27.22
合计	-143.52	-255.05	-125.25

报告期内，开心人信息的财务费用主要为利息收入和汇兑损益，由于开心人信息与 Apple Inc、Google Play、真好玩等公司的收入结算以外币为主，在人民币贬值的背景下，产生了一定的汇兑收益。

5、非经常性损益

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
非流动性资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	-11.78	61.35	19.00
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	215.50	-875.31	-4,411.27
委托他人投资或管理资产的损益	70.21	-	1.61
计入当期损益的政府补助，但与企业业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	-	-	102.00
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	1,550.76	102.30	29.15
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-711.70	-	-
非经常性损益合计	1,113.00	-711.65	-4,259.51
扣除非经常性损益后的净利润	6,093.87	2,432.76	2,967.94

2014年度和2015年度，开心人信息的非经常性损益主要来源于开心人信息2016年8月收购开心网网络和开心人网络，构成同一控制下的企业合并，因此开心网网络和开心人网络从报告期期初至合并日的净损益全部计为非经常性损益。此外，2016年1-9月，发生了开心人信息拆除 VIE 协议控制架构发生的中介机构费用和收到网罗天下和热度时代关于团购业务合作纠纷的和解金1,300万元和原300万保证金不再归还等事项，均计入非经常性损益，导致2016年1-9月非经常性损益较大。

上述非经常性损益并未在实质上对开心人信息的长期运营能力和盈利能力

造成影响，开心人信息也不存在净利润主要依赖于非经常性损益的情况。

6、周斌股权激励的会计处理及其合理性

Kagitar 系周斌在英属维京群岛设立的公司，持有其 100%股权；2015 年 2 月，AllAccess 对 Kagitar 进行增发，周斌据此间接享有开曼公司的股东权益。根据《企业会计准则第 11 号—股份支付》规定，企业为获取职工和其他方提供服务而授予权益工具或者承担以权益工具为基础确定的负债的交易，为股份支付。本次增发的主要目的是公司为了激励周斌更好地为开心人信息提供服务，鼓励周斌与公司共同发展，因此按准则规定在会计处理上以股份支付核算。

根据准则，权益结算的股份支付，应按授予日权益工具的公允价值计量，不确认后续公允价值变动。以权益工具作为对价取得其他金融工具等交易，适用《企业会计准则第 22 号—金融工具确认和计量》。对于权益工具公允价值的计量，由于公司股份价值无活跃交易市场价格，因此选用了采用估值技术，聘请评估机构出具资产评估报告。

根据《HAPPY NETWORKS LIMITED 股东权益价值项目资产评估报告书》（中财国誉评咨字[2015]第 1130 号），截至 2014 年 12 月 31 日，开曼公司股东全部权益的评估值为人民币 34,042.66 万元。2015 年 3 月，开曼公司支付 2,648.60 万美元（按照 2015 年 3 月 31 日人民币兑美元中间价换算，折合人民币 16,268.24 万元），回购各股东部分股份，导致股东权益同比例减少。同时考虑到周斌（Kagitar）在 2015 年 2 月增资 AllAccess 时，AllAccess 董事会已对 3 月份收到的开曼公司股份回购款进行了分红安排，分红对象不包括新增股东 Kagitar（周斌持股 100%）。因此，以开曼公司截至 2014 年 12 月 31 日全部股东权益评估值人民币 34,042.66 万元，扣除 2015 年 3 月份股份回购款折合人民币 16,268.24 万元，按照股份回购后周斌通过 AllAccess 间接享有开曼公司 21.54% 的股东权益计算享有股东权益为人民币 3,829.48 万元。周斌对 AllAccess 出资 19,997.00 美元（按照认缴出资日 2015 年 2 月 16 日人民币兑美元中间价换算，折合人民币 12.25 万元）；综上，权益工具的公允价值减去已认缴出资的金额，确认为股权激励费用 3,817.23 万元。

根据准则规定，授予后立即可行权的换取职工服务的以权益结算的股份支

付，应当在授予日按照权益工具的公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积。授予日，是指股份支付协议获得批准的日期。Kagitar 对 AllAccess 进行增资获得了股东大会的批准签订了增资协议，获取了相应的股东权益，不涉及绩效目标，无分期行权条款等其他限制性条件，属于可立即行权的情况，因此在 2015 年当期相应确认股权激励费用 3,817.23 万元，会计核算计入管理费用相应增加资本公积。

综上所述说明，AllAccess 向周斌持股 100%Kagitar 增发股份系公司为了获取职工提供服务而授予权益工具的行为，按准则规定以股份支付进行会计处理；股份支付费用的计算过程、参数选取、结果及相关的会计处理均符合《企业会计准则》的规定。

（三）标的公司现金流量分析

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	5,377.03	5,470.52	-1,080.98
投资活动产生的现金流量净额	-34,951.89	-1,520.73	-336.09
筹资活动产生的现金流量净额	20,353.06	2,660.69	4,646.75
汇率变动对现金及现金等价物的影响	39.57	158.45	27.22
现金及现金等价物净增加额	-9,182.23	6,768.93	3,256.90

报告期内，开心人信息经营活动产生的现金流量净额分别为-1,080.98 万元、5,470.52 万元和 5,377.03 万元。2014 年度开心人信息经营活动产生的现金流量净额为负，主要是由于当期社交平台业务的规模和员工人数较大，人工成本等运营开支较高；2015 年度及 2016 年 1-9 月，开心人信息业务结构调整后以盈利能力较强的移动网络游戏为核心业务，经营活动产生的现金流量净额持续向好。

报告期内，开心人信息投资活动支出的现金主要为购买无形资产和拆除 VIE 协议控制架构时收购开心网网络和开心人网络的股权收购款项等，筹资活动产生的现金流量主要为拆除 VIE 协议控制架构吸收第三方投资者战略投资收到的现金以及分配利润所支付现金的差额。

（四）报告期内主要游戏匹配情况

报告期内，开心人信息主要游戏产品为《一统天下》、《龙纹三国》及《三国群英传》，主要采取自主运营、联合运营、授权运营、其他合作模式等多种游戏运营模式。

1、《一统天下》

(1)《一统天下》在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入、递延收益的情况如下表：

单位：万元

年度	运营模式	服务器数量	用户充值金额	用户消费金额	收入确认金额	经营活动现金流入	递延收益-分成收入
2014 年度	自主运营	86	2,806.36	2,786.44	2,620.99	-	32.06
	联合运营		3,165.57	3,143.09	1,754.88	1,600.78	21.14
	授权运营	51	19,025.56	18,890.48	4,762.03	3,926.70	58.17
	合计	137	24,997.49	24,820.01	9,137.90	-	111.38
2015 年度	自主运营	99	3,858.09	3,840.34	3,618.17	-	54.44
	联合运营		5,451.72	5,426.64	3,403.95	3,497.94	51.97
	授权运营	67	19,243.91	19,155.39	4,892.01	5,856.25	74.04
	合计	166	28,553.72	28,422.37	11,914.12	-	180.45
2016 年 1-9 月	自主运营	111	3,625.85	3,518.87	3,372.45	-	100.87
	联合运营		3,503.01	3,399.66	2,134.22	2,371.69	63.30
	授权运营	54	10,666.23	10,351.53	2,797.77	3,220.71	82.81
	合计	165	17,795.09	17,270.05	8,304.44	-	246.98

注 1：上表中用户充值金额为自主平台/联运渠道/被授权方收到的扣除坏账、测试费、手续费后的游戏用户充值金额，开心人信息据此与相关方结算分成款和确认收入，与业务后台系统记录的充值流水存在汇率折算差、坏账、测试费、手续费等差异；

注 2：《一统天下》存在混服情况，无法区分自主运营模式和联合运营模式下各自对应服务器数量，故汇总统一列示，服务器数量按各期末时点存量进行统计；

注 3：自主运营模式下，第三方支付渠道并非按照各个游戏应付分成款分别回款，无法精确统计各个游戏自主运营模式下的经营活动现金流入；

注 4：上表中收入确认金额不包括授权金和奖励金收入。

(2)《一统天下》在各运营模式下游戏用户充值金额、收入确认金额和递延收益的匹配情况

①在自主运营模式下，开心人信息在自有开心平台、飞豆平台、heysell 平台上运营《一统天下》，承担主要运营责任，根据自主运营模式用户充值金额扣除税费后在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入，未消耗虚拟货币对应的分成收入部分确认为递延收益。自主运营模式用户充值金额、收

入确认金额和递延收益的匹配关系为：期初递延收益+自主运营模式用户充值金额-增值税费-期末递延收益=收入确认金额。

单位：万元

年度	期初递延收益	自主运营模式用户充值金额	增值税费	收入确认金额	期末递延收益	是否匹配
2014年度	6.09	2,806.36	159.39	2,620.99	32.06	是
2015年度	32.06	3,858.09	217.54	3,618.17	54.44	是
2016年1-9月	54.44	3,625.85	206.96	3,372.45	100.87	是

②在联合运营模式下，开心人信息将一统天下放在 App Store、Google Play、各安卓平台等运营渠道进行运营，通过游戏收入分成的方式从渠道商处按照合同的约定获取相关收入，该种模式下根据与第三方运营方合作协议所计算的分成金额，在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入，未消耗虚拟货币对应的分成收入部分确认为递延收益。联合运营模式用户充值金额、收入确认金额和递延收益的匹配关系为：期初递延收益+联合运营模式用户充值金额-渠道费税费-增值税费-期末递延收益=收入确认金额。

单位：万元

年度	期初递延收益	联合运营模式用户充值金额	渠道费税费	增值税费	收入确认金额	期末递延收益	是否匹配
2014年度	30.51	3,165.57	1,315.33	104.73	1,754.88	21.14	是
2015年度	21.14	5,451.72	1,810.86	206.09	3,403.95	51.97	是
2016年1-9月	51.97	3,503.01	1,228.72	128.73	2,134.22	63.30	是

③在授权运营模式下，开心人信息将《一统天下》交给代理方发行运营，开心人信息按照合作协议从代理方处获得收入分成，该种模式下开心人信息不承担主要运营责任，按照净额法，即根据与代理方合作协议所计算的分成金额，在游戏玩家使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入，未消耗虚拟货币对应的分成收入部分确认为递延收益。授权运营模式用户充值金额、收入确认金额和递延收益的匹配关系为：期初递延收益+授权运营模式用户充值金额-渠道费税费-增值税费-期末递延收益=收入确认金额。

单位：万元

年度	期初递延收益	授权运营模式用户充值金额	渠道费税费	增值税费	收入确认金额	期末递延收益	是否匹配
----	--------	--------------	-------	------	--------	--------	------

2014 年度	17.73	19,025.56	13,934.94	288.15	4,762.03	58.17	是
2015 年度	58.17	19,243.91	14,041.56	294.47	4,892.01	74.04	是
2016年1-9月	74.04	10,666.23	7,691.30	168.39	2,797.77	82.81	是

综上所述，报告期内《一统天下》在各运营模式下游戏用户充值金额、收入确认金额和递延收益匹配一致。

(3)《一统天下》在各运营模式下游戏用户充值金额、经营活动现金流入的匹配情况

游戏用户充值金额、经营活动现金流入的匹配关系为：期初应收账款余额+各运营模式用户充值金额-渠道费税费-经营活动现金流入=期末应收账款余额。

单位：万元

运营模式	年度	期初应收账款余额	用户充值金额	渠道费税费	经营活动现金流入	期末应收账款余额	是否匹配
联合运营	2014 年度	69.99	3,165.57	1,315.33	1,600.78	319.45	是
	2015 年度	319.45	5,451.72	1,810.86	3,497.94	462.37	是
	2016年1-9月	462.37	3,503.01	1,228.72	2,371.69	364.97	是
授权运营	2014 年度	401.01	19,025.56	13,934.94	3,926.70	1,564.93	是
	2015 年度	1,564.93	19,243.91	14,041.56	5,856.25	911.03	是
	2016年1-9月	911.03	10,666.23	7,691.30	3,220.71	665.24	是

自主运营模式下，第三方支付渠道并非按照各个游戏应付分成款分别回款，无法精确统计各个游戏自主运营模式下的经营活动现金流入。针对该种情况，独立财务顾问和会计师执行了替代性程序：通过检查自主运营平台合计经营活动现金流入与自主运营平台上运营的所有游戏玩家充值流水匹配情况来验证《一统天下》在自主运营模式下游戏用户充值金额与经营活动现金流入金额是否匹配。

自主运营平台所有游戏用户充值金额与经营活动现金流入金额匹配情况如下：

单位：万元

运营模式	年度	期初应收账款余额	用户充值金额	经营活动现金流入	期末应收账款余额	是否匹配
自主	2014 年度	200.92	9,950.81	9,893.79	257.94	是

运营	2015 年度	257.94	8,051.35	7,933.60	375.69	是
	2016年1-9月	375.69	5,265.68	5,352.10	289.27	是

综上所述，报告期内《一统天下》在各运营模式下游戏用户充值金额、经营活动现金流入金额匹配一致。

2、《龙纹三国》

(1)《龙纹三国》在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、收入确认金额、经营活动现金流入的情况如下表：

单位：万元

年度	运营模式	服务器数量	用户充值金额	收入确认金额	经营活动现金流入
2014 年度	自主运营	12	135.85	162.14	-
	联合运营		428.87	283.21	164.15
	合计	12	564.72	445.34	-
2015 年度	自主运营	24	611.49	542.89	-
	联合运营		1,222.07	806.92	938.22
	合计	24	1,833.55	1,349.81	-
2016 年 1-9 月	自主运营	21	142.99	134.89	-
	联合运营		375.05	247.75	297.73
	合计	21	518.03	382.64	-

注 1：上表中用户充值金额为自主平台/联运方收到的扣除坏账、测试费、手续费后的游戏用于充值金额，开心人信息据此与相关方结算分成款和确认收入，与业务后台系统记录的充值流水存在汇率折算差、坏账、测试费、手续费等差异。

注 2：《龙纹三国》存在混服情况，无法区分自主运营模式和联合运营模式下各自对应服务器数量，故汇总统一列示，服务器数量按各期末时点存量进行统计；

注 3：自主运营模式下，第三方支付渠道并非按照各个游戏应付分成款分别回款，无法精确统计各个游戏自主运营模式下的经营活动现金流入；

注 4：2014 年度自主运营模式用户充值金额小于收入确认金额，系因 2014 年末开心人信息错记收入，在 2015 年初冲回所致；

《龙纹三国》是由成都简乐研发，由开心人信息在韩国、日本和港澳台地区独家代理的手游，其虚拟货币及游戏道具的设计、开发、定价及管理维护由游戏研发商成都简乐实施，开心人信息后台数据库未记录虚拟货币消费、游戏道具购买等玩家行为情况，故无法完整获取用户消费金额相关数据。

开心人信息收入确认原则中对于公司代理的游戏，在无法获取虚拟货币消费、游戏道具购买的完整记录时，自主运营模式下按照充值流水扣除相关渠道税费后确认营业收入，联合运营模式下按照运营协议约定的比例分成金额确

认营业收入，故《龙纹三国》无因未消耗虚拟货币形成的递延收益。

（2）《龙纹三国》在各运营模式下游戏用户充值金额、收入确认金额的匹配情况

①在自主运营模式下，开心人信息在自有平台 heyshe11 上运营《龙纹三国》，承担主要运营责任，按照充值流水扣除相关税费后确认营业收入。自主运营模式用户充值金额、收入确认金额的匹配关系为：自主运营模式用户充值金额-增值税费=收入确认金额。

单位：万元

年度	自主运营模式用户充值金额 (1)	增值税费 (2)	收入确认金额 (3)	差异 (1-2-3)
2014 年度	135.85	9.73	162.14	-36.02
2015 年度	611.49	32.57	542.89	36.02
2016年1-9月	142.99	8.09	134.89	0.00

自主运营模式用户充值金额与收入确认金额 2014 年度和 2015 年度存在差异，系因 2014 年末开心人信息错记收入，在 2015 年初冲回所致，上述错记收入金额相对较小，占 2014 年收入比例分别为 0.21%，并已及时冲回。

②在联合运营模式下，开心人信息将《龙纹三国》放在 App Store、Google Play 等运营渠道进行运营，通过游戏收入分成的方式从渠道商处按照合同约定获取相关收入，该种模式下按照运营协议约定的比例分成金额确认营业收入。联合运营模式用户充值金额、收入确认金额的匹配关系为：联合运营模式用户充值金额-渠道费税费-增值税费=收入确认金额。

单位：万元

年度	联合运营模式用户充值金额	渠道费税费	增值税费	收入确认金额	是否匹配
2014 年度	428.87	128.67	16.99	283.21	是
2015 年度	1,222.07	367.83	47.32	806.92	是
2016年1-9月	375.05	112.43	14.87	247.75	是

由上表可见，报告期内《龙纹三国》在联合运营模式下游戏用户充值金额、收入确认金额匹配一致。

③龙纹三国在各运营模式下游戏用户充值金额、经营活动现金流入的匹配

情况

游戏用户充值金额、经营活动现金流入的匹配关系为：期初应收账款余额+各运营模式用户充值金额-渠道费税费-经营活动现金流入=期末应收账款余额。

单位：万元

运营模式	年度	期初应收账款余额	用户充值金额	渠道费税费	经营活动现金流入	期末应收账款余额	是否匹配
联合运营	2014年度	-	428.87	128.67	164.15	136.04	是
	2015年度	136.04	1,222.07	367.83	938.22	52.06	是
	2016年1-9月	52.06	375.05	112.43	297.73	16.94	是

自主运营模式下，第三方支付渠道并非按照各个游戏应付分成款分别回款，无法精确统计各个游戏自主运营模式下的经营活动现金流入，相关替代程序详见本节之“四、交易标的财务状况与盈利能力分析\（四）报告期内主要游戏匹配情况\1、《一统天下》\（3）《一统天下》在各运营模式下游戏用户充值金额、经营活动现金流入的匹配情况”。

由上表可见，报告期内《龙纹三国》在各运营模式下游戏用户充值金额、经营活动现金流入金额匹配一致。

3、《三国群英传》

（1）《三国群英传》在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入、递延收益的情况如下表：

单位：万元

年度	运营模式	服务器数量	其他合作模式用户充值金额	用户消费金额	收入确认金额-分成收入	收入确认金额-定制开发收入	经营活动现金流入	递延收益
2016年1-9月	其他合作模式	329	8,863.78	8,370.05	1,181.98	424.53	360.00	69.72

注1：上表中用户充值金额为运营方收到的扣除坏账、测试费、手续费后的游戏用户充值金额，开心人信息据此与相关方结算分成款和确认收入，与业务后台系统记录的充值流水存在汇率折算差、坏账、测试费等差异；

注2：服务器数量按期末时点存量进行统计，三国群英传服务器为云服务器。

开心人信息接受飞流九天委托研发三国群英传，从飞流九天获得产品制作费收入和游戏流水分成，并从飞流九天获得该款游戏在海外地区的运营权。

(2) 《三国群英传》在各运营模式下游戏用户充值金额、收入确认金额和递延收益的匹配情况

游戏用户充值金额、收入确认金额和递延收益的匹配关系为：期初递延收益+其他合作模式用户充值金额-渠道费税费-增值税费-期末递延收益=分成收入确认金额

单位：万元

年度	期初递延收益	其他合作模式用户充值金额	渠道费税费	增值税费	收入确认金额-分成收入	期末递延收益	是否匹配
2016年1-9月	-	8,863.78	7,534.42	77.67	1,181.98	69.72	是

注：《三国群英传》的定制开发收入与游戏用户充值金额无直接关系，故此处只分析分成收入与充值金额的匹配情况。

由上表可见，报告期内《三国群英传》游戏用户充值金额、收入确认金额匹配一致。

③ 《三国群英传》在各运营模式下游戏用户充值金额、经营活动现金流入的匹配情况

游戏用户充值金额、经营活动现金流入的匹配关系为：期初应收账款余额+其他合作模式用户充值金额-渠道费税费+含税定制开发收入-经营活动现金流入=期末应收账款余额。

单位：万元

年度	期初应收账款余额	其他合作模式用户充值金额	渠道费税费	含税定制开发收入	经营活动现金流入	期末应收账款余额	是否匹配
2016年1-9月	-	8,863.78	7,534.42	450.00	360.00	1,419.36	是

由上表可见，报告期内《三国群英传》游戏用户充值金额、经营活动现金流入匹配一致。

五、本次交易对上市公司财务状况、盈利能力及未来趋势的分析

本次交易完成后，上市公司将持有开心人信息 100% 股权，开心人信息将纳入上市公司合并财务报表的编制范围。结合上市公司及开心人信息最近一年一期

的财务状况和经营成果，以及立信会计师出具的《备考审阅报告》，对本次交易完成后上市公司财务状况和经营成果分析如下：

（一）本次交易完成后对上市公司财务状况的影响

1、交易前后资产结构及其变化分析

以 2016 年 9 月 30 日作为对比基准日，本次交易前上市公司合并报表与本次交易完成后的备考合并报表之间的资产构成对比情况如下所示：

单位：万元

项目	实际数		备考数		变化情况	
	金额	占比	金额	占比	金额	增长率
流动资产	83,089.94	52.84%	91,549.45	36.15%	8,459.51	10.18%
非流动资产	74,168.32	47.16%	161,685.87	63.85%	87,517.55	118.00%
资产合计	157,258.25	100.00%	253,235.32	100.00%	95,977.06	61.03%

本次交易完成后，上市公司的总资产规模将随着标的资产的注入出现较大幅度的增加，尤其是非流动资产增加 87,517.55 万元，增幅为 118.00%，主要来源于本次购买开心人信息 100% 股权产生的商誉。

2、交易前后负债结构及其变化分析

以 2016 年 9 月 30 日作为对比基准日，本次交易前上市公司合并报表与本次交易完成后的备考合并报表之间的负债构成对比情况如下所示：

单位：万元

项目	实际数		备考数		变化情况	
	金额	占比	金额	占比	金额	增长率
流动负债	70,809.08	96.18%	106,175.59	96.53%	35,366.51	49.95%
非流动负债	2,814.90	3.82%	3,819.06	3.47%	1,004.16	35.67%
负债合计	73,623.99	100.00%	109,994.65	100.00%	36,370.67	49.40%

本次交易完成后，上市公司的负债总额较交易前增加 36,370.67 万元，增长幅度 49.40%。负债的增加主要来源于模拟合并中增加的其他应付款，即上市公司应当向交易对方支付的现金对价。由于开心人信息属于轻资产公司，截至 2016 年 9 月 30 日的负债总额为 4,170.67 万元，且均为经营性负债，并考虑募集配套资金中 32,200.00 万元将用于支付本次交易的现金对价，本次交易不会导致上市公司的负债规模增长过快。

3、交易前后上市公司的偿债能力及其变化分析

以 2016 年 9 月 30 日作为对比基准日，本次交易前上市公司合并报表与本次交易完成后的备考合并报表之间的偿债能力指标对比情况如下所示：

项目	实际数	备考数
资产负债率	46.82%	43.44%
流动比率（倍）	1.17	0.86
速动比率（倍）	0.66	0.52

注：流动比率=流动资产/流动负债

速动比率=（流动资产-存货）/流动负债

本次交易后，上市公司的资产负债率有所下降，而流动比率从交易前的 1.17 倍下降至交易后的 0.86 倍，速动比率从交易前的 0.66 倍下降至交易后的 0.52 倍。流动比率和速动比率下降的主要原因系本次交易的对价中的 29.68% 拟以现金方式支付，上市公司在备考报表中确认了该部分的现金支付义务所致，如本次募集配套资金成功，则该部分现金对价通过募集资金支付，不会降低上市公司的流动比率和速动比率。

4、交易前后上市公司资产周转能力及其变化分析

以 2016 年 9 月 30 日作为对比基准日，本次交易前上市公司合并报表与本次交易完成后的备考合并报表之间的偿债能力指标对比情况如下所示：

项目	实际数	备考数
应收账款周转率	1.50	1.87
存货周转率	0.85	0.96

注：应收账款周转率=当期营业收入/应收账款期初期末平均净额

存货周转率=当期营业成本/存货期初期末平均净值

因开心人信息属于互联网游戏公司，应收账款周转率较高，不存在存货科目，因此本次交易完成后，上市公司的应收账款周转率和存货周转率水平均有所提高。

（二）本次交易完成后对上市公司经营成果及盈利能力的影响

1、交易前后收入规模、利润水平及其变化分析

2016年1-9月，上市公司经审阅的合并报表与本次交易完成后的备考合并报表之间的收入规模及利润水平对比情况如下所示：

单位：万元

项目	实际数		备考数		变化情况	
	金额	占收入比例	金额	占收入比例	金额	增长率
营业收入	34,925.97	100.00%	48,337.99	100.00%	13,412.02	38.40%
营业成本	28,270.51	80.94%	32,019.24	66.24%	3,748.73	13.26%
利润总额	3,801.80	10.89%	11,008.67	22.77%	7,206.87	189.56%
净利润	4,009.40	11.48%	11,216.28	23.20%	7,206.87	179.75%
归属于上市公司股东的净利润	3,596.87	10.30%	10,803.75	22.35%	7,206.87	200.36%

本次交易完成后，2016年1-9月上市公司备考合并报表实现营业收入为48,337.99万元，净利润为11,216.28万元，归属于上市公司股东的净利润为10,803.75万元，均对比交易完成前的增幅分别达到38.40%、179.75%和200.36%，上市公司盈利水平显著提高。

2、交易前后期间费用及其变化分析

2016年1-9月，上市公司经审阅的合并报表与本次交易完成后的备考合并报表之间的期间费用对比情况如下所示：

单位：万元

项目	实际数		备考数		变化情况	
	金额	占收入比例	金额	占收入比例	金额	增长率
销售费用	2,063.22	5.91%	2,840.45	5.88%	777.23	37.67%
管理费用	4,116.13	11.79%	7,728.02	15.99%	3,611.89	87.75%
财务费用	400.09	1.15%	256.57	0.53%	-143.52	-35.87%

本次交易完成后，上市公司管理费用占营业收入的比重有所上升，主要系开心人信息为互联网游戏公司，游戏研发费用较高所致。

3、交易前后盈利能力及其变化分析

2016年1-9月，上市公司经审阅的合并报表与本次交易完成后的备考合并报表之间的盈利能力指标对比情况如下所示：

项目	实际数	备考数
----	-----	-----

毛利率	19.06%	33.76%
净利率	11.48%	23.20%
加权平均净资产收益率	4.80%	6.33%

本次交易完成后，上市公司的毛利率和净利率均有了较大幅度的提高，主要原因系开心人信息系盈利能力较强的互联网游戏资产，2016年1-9月的毛利率和净利率分别达到72.05%和53.73%。总体来看，本次交易完成后，上市公司盈利能力将大幅度提高。

（三）本次交易对上市公司未来资本性支出的影响及融资计划

本次交易完成后，上市公司的业务规模将进一步扩大，标的公司的资本性支出将纳入上市公司体系，上市公司未来将增加的可预见的资本性支出包括游戏IP购置、移动及网络游戏开发、运营等支出。为了满足上述资本性支出需求，上市公司拟使用留存收益、债务融资、股权融资等手段筹集资金。

（四）本次交易职工安置方案及执行情况

本次交易中，上市公司收购的资产为开心人信息100%的股权，不涉及职工安置方案事宜。

（五）本次交易成本对上市公司的影响

本次资产重组支付中介机构费用将通过配套资金募集，对公司现金流不构成重大影响。

（六）开心人信息可辨认净资产公允价值和商誉的确认依据及对上市公司未来经营业绩的影响

1、可辨认净资产公允价值的确认依据

公司聘请北京中企华资产评估有限责任公司以2016年9月30日为基准日对开心人信息的股东全部权益价值进行评估，并出具中企华评报字（2016）第4171号评估报告。评估机构本次采用收益法和市场法两种方法对开心人信息的股东全部权益价值进行评估。截至评估基准日，开心人信息100%股权的评估结果为108,687.36万元。根据友好协商，交易各方确认开心人信息100%股权的交

易价格为 108,500 万元。

公司聘请广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）对开心人信息 2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日、2016 年 9 月 30 日的合并及公司资产负债表，2014 年度、2015 年度、2016 年 1 至 9 月的合并及公司利润表、现金流量表、所有者权益变动表以及财务报表附注进行了审计，开心人信息截止 2016 年 9 月 30 日经审计的合并口径下总资产账面价值为 10,710.39 万元，总负债账面价值为 4,170.67 万元，归属于母公司所有者权益账面价值为 6,539.72 万元。

经核查，开心人信息作为一家以主营游戏的轻资产公司，人力资源、销售渠道、核心技术、竞争优势和品牌影响力等商誉类无形资产对企业价值影响较大，采用资产基础法评估时难以逐一准确量化，适合采用收益法评估。且移动网络游戏业近两年并购市场较为活跃，2014 年初到 2016 年 9 月游戏收购案例较多，适合采用交易案例比较法评估。故本次评估选择收益法、市场法进行评估。评估报告中未对各类资产单独评估增值，而是对企业整体价值进行的评估。

根据审计报告，开心人信息截止 2016 年 9 月 30 日合并口径下资产构成情况如下：

项目	2016 年 9 月 30 日
货币资金	4,425.24
应收账款	3,198.49
预付款项	693.62
流动资产合计	8,459.51
固定资产	79.87
无形资产	2,019.39
长期待摊费用	19.36
递延所得税资产	132.25
非流动资产合计	2,250.88
资产总计	10,710.39

鉴于以上这些资产的特点，其账面价值可以确认为可辨认资产的公允价格。在备考报表编制过程中，开心人信息除原已确认的资产外未发现新的符合可辨认标准的其他资产。据此，本次备考报告编制时分别以开心人信息各报告期末的账面净资产值为基础，并假设开心人信息截止 2016 年 9 月 30 日的股东增资已在 2015 年 1 月 1 日完成，调整后作为可辨认净资产的公允价值。

2、商誉的确认依据

依据《企业会计准则第 20 号—企业合并》和《企业会计准则解释第 4 号》相关规定，本次股权投资为以赛为智能为合并方主体对开心人信息进行非同一控制下企业合并，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，于购买日后在公司合并财务报表账面列示。本次重组交易价格为 108,500 万元，因此，在实际交易过程中公司对开心人信息的并购成本为 108,500 万元。备考报表中，假设本次发行股份及支付现金购买资产已于 2015 年 1 月 1 日完成，并依据本次收购交易完成后的股权架构，自期初即存在并持续经营，且在 2015 年 1 月 1 日至 2016 年 9 月 30 日止期间内（即本报告期内）无重大改变，对应开心人信息 2014 年 12 月 31 日的净资产，公司按 100%的股权应享有部分为 23,233.33 万元（已假设截止 2016 年 9 月 30 日的股东增资在 2014 年 12 月 31 日完成），产生商誉 85,266.67 万元。

本次交易经中国证监会核准后，在开心人信息 100%股权实际交割时，将以实际购买日开心人信息的可辨认净资产价值和本次交易作价确定实际购买日的商誉价值。

3、对上市公司未来经营业绩的影响

根据《企业会计准则》规定，本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年终进行减值测试。如开心人信息未来利润承诺未实现，可能给公司以后年度造成商誉减值压力，对公司业绩将造成不利影响。

针对商誉减值可能发生的风险，本次重组业绩承诺方已经在本次交易中对业绩补偿期内的业绩补偿事项及业绩补偿期届满时减值测试事项进行了约定。根据相关方签署的《盈利预测补偿协议》，开心人信息实现的净利润未达到对应的承诺净利润，则业绩承诺方应按约定的补偿方式和补偿金额以本次交易中取得的股份对价和现金对价进行补偿；在业绩承诺期届满时，赛为智能将对开心人信息进行减值测试，如果减值额大于已补偿总额，则业绩承诺方将另行向上市公司作出资产减值补偿，减值补偿优先采取股份补偿的形式。上述措施在一定程度上能够对上市公司及中小股东的利益提供保障。

第十节 财务会计信息

一、开心人信息财务会计报表

正中珠江对开心人信息编制的2014年、2015年及2016年1-9月财务报告进行了审计，并出具了《审计报告》（广会专字[2016]G16036090012号）。正中珠江认为，开心人信息财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了开心人信息2014年12月31日、2015年12月31日和2016年9月30日的合并及母公司财务状况，以及2014年度、2015年度和2016年1-9月的合并及母公司经营成果和现金流量。

开心人信息经审计的财务报表如下：

（一）合并资产负债表

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产：			
货币资金	4,425.24	13,607.47	6,838.54
应收账款	3,198.49	2,097.37	2,392.94
预付款项	693.62	495.82	466.65
其他应收款	93.77	2,822.83	3,145.99
其他流动资产	48.40	1,030.63	1,025.09
流动资产合计	8,459.51	20,054.11	13,869.21
非流动资产：			
固定资产	79.87	123.76	170.32
无形资产	2,019.39	1,411.72	242.92
长期待摊费用	19.36	-	6.02
递延所得税资产	132.25	-	-
非流动资产合计	2,250.88	1,535.48	419.26
资产总计	10,710.39	21,589.59	14,288.48
流动负债：			
应付账款	635.17	938.81	1,062.72
预收款项	837.04	819.28	783.39
应付职工薪酬	1,094.32	1,239.40	1,465.62
应交税费	491.82	207.19	354.12
其他应付款	108.16	777.49	731.26
流动负债合计	3,166.51	3,982.16	4,397.11

非流动负债：			
递延收益	850.73	684.82	381.80
递延所得税负债	153.42	-	-
非流动负债合计	1,004.16	684.82	381.80
负债合计	4,170.67	4,666.98	4,778.91
所有者权益：			
实收资本	1,298.00	1,000.00	1,000.00
资本公积	11,116.19	24,503.95	18,812.01
盈余公积	102.06	102.06	-
未分配利润	-5,976.52	-8,683.39	-10,302.45
所有者权益合计	6,539.72	16,922.62	9,509.57

（二）合并利润表

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
一、营业总收入	13,412.02	18,060.34	17,373.79
二、营业总成本	7,814.34	16,502.88	18,817.12
其中：营业成本	3,748.73	6,484.61	10,136.52
营业税金及附加	76.19	122.16	114.82
销售费用	777.23	2,157.83	3,071.21
管理费用	3,611.89	8,019.70	5,654.09
财务费用	-143.52	-255.05	-125.25
资产减值损失	-256.18	-26.37	-34.28
加：投资收益	70.21	-	1.61
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	5,667.89	1,557.46	-1,441.72
加：营业外收入	1,646.30	184.20	179.22
减：营业外支出	107.33	20.55	29.07
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	7,206.87	1,721.11	-1,291.57
减：所得税费用	-	-	-
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	7,206.87	1,721.11	-1,291.57
归属于母公司所有者的净利润	7,206.87	1,721.11	-1,291.57

注：2015 年度开心人信息时任副总裁周斌通过增资境外 VIE 协议控制架构下的 AllAccess 公司，间接享有开心人信息的股东权益，开心人信息据此确认股份支付费用 3,817.23 万元，剔除该笔股份支付影响的 2015 年度归属于母公司所有者的净利润为 5,538.34 万元。

（三）合并现金流量表

单位：万元

项目	2016年1-9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	13,176.34	20,073.81	17,021.04
收到的其他与经营活动有关的现金	1,686.76	275.86	415.77
经营活动现金流入小计	14,863.11	20,349.67	17,436.81
购买商品、接受劳务支付的现金	3,223.03	4,358.76	5,293.40
支付给职工以及为职工支付的现金	3,498.68	6,421.97	8,453.93
支付的各项税费	852.48	1,055.13	776.67
支付的其他与经营活动有关的现金	1,911.89	3,043.29	3,993.78
经营活动现金流出小计	9,486.08	14,879.15	18,517.79
经营活动产生的现金流量净额	5,377.03	5,470.52	-1,080.98
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资所收到的现金	-	-	500.00
处置固定资产、无形资产和其他长期资产所收回的现金净额	2.98	80.41	46.83
收到的其他与投资活动有关的现金	1,070.21	-	701.61
投资活动现金流入小计	1,073.20	80.41	1,248.44
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	575.18	1,601.13	584.53
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	35,449.91	-	-
支付的其他与投资活动有关的现金	-	-	1,000.00
投资活动现金流出小计	36,025.09	1,601.13	1,584.53
投资活动产生的现金流量净额	-34,951.89	-1,520.73	-336.09
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资所收到的现金	22,300.00	2,173.82	3,657.00
收到其他与筹资活动有关的现金	2,729.41	772.50	1,526.89
筹资活动现金流入小计	25,029.41	2,946.32	5,183.89
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	4,337.08	-	-
支付的其他与筹资活动有关的现金	339.27	285.64	537.14
筹资活动现金流出小计	4,676.35	285.64	537.14
筹资活动产生的现金流量净额	20,353.06	2,660.69	4,646.75
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	39.57	158.45	27.22
五、现金及现金等价物净增加额	-9,182.23	6,768.93	3,256.90
加：期初现金及现金等价物余额	13,607.47	6,838.54	3,581.64
六、期末现金及现金等价物余额	4,425.24	13,607.47	6,838.54

二、上市公司备考财务报表

假设本次发行股份购买资产交易于2015年1月1日已经完成，不考虑配套融资

影响，公司编制了最近一年及一期的备考合并财务报表，立信会计师出具了上市公司2015年和2016年1-9月的《备考审阅报告》。

公司最近一年及一期的备考合并财务报表如下：

（一）备考合并资产负债表

单位：万元

项目	2016年9月30日	2015年12月31日
流动资产：		
货币资金	17,364.51	36,728.22
应收票据	25.00	2,138.36
应收账款	25,174.31	26,624.25
预付款项	4,100.83	1,874.43
应收利息	194.23	119.84
其他应收款	6,685.73	5,311.65
存货	36,295.98	30,428.13
其他流动资产	1,708.86	27,050.83
流动资产合计	91,549.45	130,275.70
非流动资产：		
发放贷款及垫款	3,901.80	3,466.75
可供出售金融资产	14,229.96	420.00
长期股权投资	1,298.97	1,111.91
投资性房地产	3,039.60	356.31
固定资产	13,190.76	16,454.83
在建工程	16,617.98	2,023.84
无形资产	9,717.07	5,312.23
开发支出	1,962.67	1,137.91
商誉	88,438.90	85,885.29
长期待摊费用	1,131.15	609.56
递延所得税资产	817.68	710.47
其他非流动资产	7,339.32	7,500.00
非流动资产合计	161,685.87	124,989.09
资产总计	253,235.32	255,264.79
流动负债：		
短期借款	25,800.00	5,389.62
应付票据	7,657.91	4,450.29
应付账款	24,521.39	24,377.16
预收款项	8,373.20	7,100.51
应付职工薪酬	1,508.83	1,582.97
应交税费	1,416.62	3,296.64
应付利息	5.50	24.95

其他应付款	36,892.15	35,837.31
流动负债合计	106,175.59	82,059.45
非流动负债：		
递延收益	3,665.64	4,965.48
递延所得税负债	153.42	-
非流动负债合计	3,819.06	4,965.48
负债合计	109,994.65	87,024.93
所有者权益：		
股本	39,340.90	28,190.98
资本公积	75,108.43	121,744.22
减：库存股	728.97	825.99
其他综合收益	234.21	129.82
盈余公积	2,380.12	2,380.12
未分配利润	19,767.98	14,134.84
归属于母公司所有者权益合计	136,102.67	165,753.99
少数股东权益	7,137.99	2,485.87
所有者权益合计	143,240.66	168,239.86

（二）备考合并利润表

单位：万元

项目	2016年1-9月	2015年度
一、营业总收入	48,337.99	84,554.70
其中：营业收入	48,337.99	84,554.70
二、营业总成本	42,916.52	76,046.03
其中：营业成本	32,019.24	57,019.71
营业税金及附加	264.59	1,090.83
销售费用	2,840.45	4,504.06
管理费用	7,728.02	13,085.49
财务费用	256.57	-272.43
资产减值损失	-192.35	618.37
加：投资收益	260.53	1,620.52
三、营业利润	5,682.00	10,129.19
加：营业外收入	5,479.49	1,353.36
减：营业外支出	152.81	44.15
四、利润总额	11,008.67	11,438.40
减：所得税费用	-207.60	1,435.74
五、净利润	11,216.28	10,002.66
归属于母公司所有者的净利润	10,803.75	9,466.83
少数股东损益	412.53	535.83
六、其他综合收益的税后净额	234.21	129.89

七、综合收益总额	11,450.48	10,132.55
归属于母公司所有者的综合收益总额	11,037.96	9,596.72
归属于少数股东的综合收益总额	412.53	535.83

第十一节 同业竞争及关联交易

一、本次交易完成后同业竞争情况

（一）本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间的同业竞争的情况

本次交易完成后，不会导致上市公司控股股东及实际控制人变更，赛为智能的控股股东及实际控制人未通过赛为智能以外的主体投资、经营与赛为智能相同或类似的业务，因此本次交易不会导致上市公司与实际控制人及其关联企业出现同业竞争。

（二）本次交易完成后，上市公司与交易对方及其关联企业之间的同业竞争的情况

本次交易完成后，为了避免与赛为智能及其关联企业可能产生的同业竞争，新余北岸、周斌出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，具体内容如下：

“（一）截至本承诺函出具之日，本人/本企业及其下属全资、控股子公司及其他可实际控制企业（以下简称“本人/本企业及本人/本企业控制的企业”）与赛为智能及其下属公司（包括但不限于开心人信息，但在开心人信息任职除外，下同）不存在同业竞争。

（二）在本次交易完成后至2021年12月31日期间，本人/本企业及本人/本企业控制的企业将不直接或间接从事与赛为智能及其下属公司的主营业务相同或相竞争的业务，并且不经营、控制、或参股与赛为智能及其下属公司的主营业务相同或相竞争的公司或企业，不在该等公司或企业内担任董事、监事、高级管理职务或顾问，不从该等公司或企业中领取任何形式的现金或非现金的报酬。

（三）本人/本企业及本人/本企业控制的企业从第三方获得的商业机会如果属于赛为智能及下属子公司主营业务范围内的，则本人/本企业将及时告知赛为智能，并尽可能地协助赛为智能或下属子公司取得该商业机会。

（四）本人/本企业及本人/本企业控制的企业将不利用对赛为智能及其下

属公司了解和知悉的信息协助第三方从事、参与或投资与赛为智能相竞争的业务或项目。

（五）如本人/本企业及本人/本企业控制的企业违反本承诺，本人/本企业保证将赔偿赛为智能因此遭受或产生的任何损失。”

二、报告期内标的公司的关联交易情况

（一）关联交易情况

1、受让股权情况

2016年7月14日，开心人网络通过股东决定，同意 Kaixin001 将其持有的开心人网络 2,000.00 万美元出资以 28,800 万元的价格转让给开心人信息，并于同日签署通过了新的《开心人网络科技（北京）有限公司章程》，具体情况详见本报告书“第四节 交易标的基本情况\四、开心人信息下属公司情况和组织结构\（一）开心人信息子公司情况\1、开心人网络\（2）历史沿革\⑥ 2016年8月，股权转让”。

2016年7月14日，开心网网络通过股东决定，同意 Kaixin001 将其持有的开心网网络 2,000.00 万美元出资以 6,600 万元的价格转让给开心人信息，并于同日签署通过了新的《开心网网络科技（北京）有限公司章程》，具体情况详见本报告书“第四节 交易标的基本情况\四、开心人信息下属公司情况和组织结构\（一）开心人信息子公司情况\2、开心网网络\（2）历史沿革\③ 2016年8月，股权转让”。

2、关联管理人员薪酬

单位：万元

项 目	2016年1-9月	2015年度	2014年度
关键管理人员薪酬	156.22	244.24	417.52

（二）关联方往来余额

1、其他应收款

单位：万元

关联方	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
-----	------------	-------------	-------------

	账面余额	账面余额	账面余额
程炳皓	-	714.20	664.20
李春弟（注1）	-	60.00	60.00
俞驰	-	398.88	442.80
张素花（注2）	-	40.00	40.00
开元腾信	-	0.30	-
归真益寿	6.39	6.39	26.39
创新易游	-	400.00	366.50
义游赳赳	-	50.69	50.69
启星易游	-	631.59	349.22
天津讯通达	-	-	13.07
天津乐群	-	-	4.27
开曼公司	-	61.89	61.89
Easyplay Interactive Network Technology Limited	-	93.42	93.42

注 1：李春弟为程炳皓之配偶。

注 2：张素花为俞驰之配偶。

2、其他应付款

单位：万元

关联方	2016年9月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
	账面余额	账面余额	账面余额
程炳皓	-	14.62	14.62
天津讯通达	-	84.00	39.94
天津乐群	-	62.00	-
启星易游	-	208.65	160.95
创新易游	30.00	-	-

三、本次交易完成后关联交易情况

（一）本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间的关联交易的情况

本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司的全资子公司，上市公司不会与实际控制人及其关联方新增持续性关联交易。

（二）本次交易完成后，上市公司与交易对方及其关联企业之间的关联交易的情况

本次交易完成后，为规范未来可能发生的关联交易行为，新余北岸、周斌、程炳皓、嘉乐投资、嘉志投资、福鹏宏祥等均出具了《关于规范关联交易的承诺函》，具体内容如下：

“（一）在本人/本企业直接或间接持有赛为智能股份期间，本人/本企业将严格遵守相关法律、法规、规范性文件及赛为智能《公司章程》的有关规定行使股东权利；在股东大会对涉及本人/本企业的关联交易进行表决时，履行回避表决的义务。

（二）在本人/本企业直接或间接持有赛为智能股份期间，本人/本企业将杜绝一切非法占用赛为智能的资金、资产的行为。

（三）在本人/本企业直接或间接持有赛为智能股份期间，就本人/本企业及其下属全资、控股子公司及其他可实际控制企业（以下简称“本人/本企业及其控制的企业”）与赛为智能之间将来无法避免或有合理原因而发生的关联交易事项，本人/本企业及其控制的企业将遵循市场交易的公开、公平、公正的原则，按照公允、合理的市场价格进行交易，并依据有关法律法规的规定履行关联交易决策程序，依法履行信息披露义务；本人/本企业及其控制的企业将不通过与赛为智能的关联交易取得任何不正当的利益或使赛为智能承担任何不正当的义务。

（四）如因本人/本企业未履行本承诺函所作的承诺而给赛为智能造成一切损失和后果，本人/本企业承担赔偿责任。”

第十二节 风险因素

一、与本次重组相关的风险

（一）审批风险

本次交易尚需履行一系列批准、核准，包括但不限于以下事项：

截至本报告书签署日，本次交易尚需中国证监会核准。

本次交易能否取得上述批准或核准，以及取得上述批准或核准的时间，均存在不确定性。因此，本次交易能否最终成功实施存在不确定性，提醒广大投资者注意审批风险。

（二）本次交易可能被暂停、终止、取消或出现交易结构调整的风险

上市公司在本次交易过程中严格执行了内幕信息管理制度，并在与交易对方磋商过程中尽可能缩小内幕信息知情人员的范围，减少内幕信息的传播。尽管在本次重组过程中上市公司已经按照相关规定采取了严格的保密措施，但仍不排除相关主体利用本次交易内幕信息进行内幕交易的可能，因此本次交易存在因相关主体可能涉嫌内幕交易而暂停、终止或取消的风险。

在本次交易审核过程中，交易各方可能需要根据监管机构的要求及各自的诉求不断调整和完善交易方案，如交易各方无法就调整和完善交易方案的措施达成一致，则可能导致对本次交易方案进行重大调整而需重新召开上市公司董事会审议交易方案甚至终止本次交易的风险。

此外，上市公司与交易对方签署的《资产购买协议》中约定，《资产购买协议》签署后 18 个月内，如本次交易的生效条件未能全部成就，除非各方同意延长，则《资产购买协议》终止。因此，若本次重大资产重组事项未能在《资产购买协议》签署之日起 18 个月内获得赛为智能股东大会审议通过及获得中国证监会核准，则存在交易终止的风险。

基于以上因素，提请投资者关注本次交易可能暂停、终止、取消或出现交易

结构调整的风险。

（三）募集配套资金失败的风险

本次交易上市公司拟向不超过 5 名（含 5 名）符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过 54,000 万元，其中的 32,200 万元将用于支付本次交易中的现金对价，19,000 万元用于标的公司 IP 授权使用及游戏开发项目的建设，2,800 万元用于支付本次交易的中介机构费用。若本次重组配套资金未能实施或者募集不足，上市公司将通过自筹方式支付该部分现金，可能降低公司的现金储备和投资能力，进而影响公司日常运营或其他支出的能力。通过银行贷款等方式筹集部分资金将导致公司财务费用增加，资产负债率提升，进而影响公司偿债压力和经营业绩。

（四）收购整合导致的上市公司经营管理风险

本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的全资子公司。标的公司系一家集研发、运营、发行移动网络游戏与自建社交网络平台于一体的综合型互联网互动娱乐公司，上市公司是国内专业的智慧城市投资、建设、运营综合服务商，提供交通、建筑等行业的智能化系统解决方案。标的公司与上市公司在经营模式、运营管理体系、盈利模式、企业文化等方面存在较大差异。

虽然上市公司近年来充分发挥上市平台的作用，不断通过投资、收购等方式进行“智慧+”多元化发展，相继布局并投资了智慧数据中心、智慧教育、智慧农业、智慧医疗等领域，极大的丰富和完善了智慧城市产业布局，取得了较为良好的业绩，具备了比较丰富的整合经验。本次交易完成后，上市公司将主要在企业文化、团队管理、财务管控等方面对标的公司进行整合，不会对其组织架构和人员安排进行重大调整，保障标的公司不因受此次收购及后续整合而对其正常运营产生负面影响。但本次交易完成后，能否同时实现上市公司对标的公司具有控制力，保持标的公司原有竞争优势并顺利在团队、文化、财务、运营等方面与标的公司进行对接和整合仍具有不确定性，从而存在因此给上市公司和股东造成损失的相关风险。

（五）标的资产评估增值率较高的风险

根据中企华评估出具的中企华评报字（2016）第 4171 号评估报告，中企华评估根据开心人信息的特性以及评估准则的要求，确定采用市场法和收益法两种方法对标的资产进行评估，最终采用了收益法评估结果作为本次交易标的股权的评估结论。本次标的资产开心人信息股东全部权益价值为 108,687.36 万元，评估结论较账面净资产增值 102,143.83 万元，增值率 1560.99%。

本次交易，开心人信息的资产评估增值率较高，其评估结果是评估机构基于标的公司所属行业的特点、未来发展规划、企业的经营情况以及收入、成本和费用等指标的历史情况进行综合预测而得出的。故本次交易存在因特定评估假设、宏观经济波动和行业市场变化等因素影响标的资产盈利能力，进而影响标的资产评估价值的风险。

（六）业绩补偿实施违约的风险

根据上市公司与业绩承诺方签署的《盈利预测补偿协议》，由业绩承诺方周斌、新余北岸承担对上市公司的利润补偿义务。如标的公司实现的净利润未达到对应的承诺净利润，则业绩承诺方应按约定的补偿方式和补偿金额以本次交易中取得的股份对价和现金对价进行补偿。

业绩承诺方周斌、新余北岸承担补偿义务金额上限占本次交易价格的比例为 63.27%，若业绩承诺期内标的公司业绩实现的实际情况距承诺的净利润水平有较大差距，业绩承诺方承担补偿义务金额可能不足以覆盖业绩补偿责任，且《盈利预测补偿协议》约定业绩承诺方在以股份补偿完毕后以现金补偿的方式进行补偿，由于现金补偿的可执行性较股份补偿的可执行性低，有可能出现业绩承诺方业绩补偿实施违约的风险。

另外，《资产购买协议》中约定非经上市公司同意，业绩承诺方处于锁定期内的股份不得质押、转让或发生其他可能导致该等股份的资产权属发生变化的情形，若业绩承诺方仍在未经上市公司同意的情况下质押其所持有的上市公司股份，也可能存在业绩承诺方不能以股份补偿，从而导致业绩补偿实施违约的风险。

虽然 2015 年以来标的公司经营业绩较好（剔除周斌股权激励的股份支付影响），但是仍然不能排除出现未来标的公司实现经营业绩与承诺情况差距较大从而导致业绩承诺方不能履行业绩补偿义务的可能性，进而可能对上市公司及其股

东的权益造成损害，特别提请广大投资者予以关注。

（七）股票价格波动风险

股票市场投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受公司盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经济政策调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。本次交易需要有关部门审批且需要一定的时间周期方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波动，从而给投资者带来一定的风险。

为此，本公司提醒投资者应当具有风险意识，以便做出正确的投资决策。同时，本公司一方面将以股东利益最大化作为公司最终目标，提高资产利用效率和盈利水平；另一方面将严格按照有关法律、法规的要求规范运作，及时、充分、准确地进行信息披露，以利于投资者做出正确的投资决策。

（八）本次交易完成后新增商誉存在的减值风险

本次交易系非同一控制下的企业合并，根据《企业会计准则》，购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，即标的资产交易价格超出可辨认净资产公允价值部分形成新增商誉。本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年终进行减值测试。根据备考审阅报告，本次交易完成后上市公司报告期期末将新增商誉 8.53 亿元，因此，若标的资产在未来的经营过程中不能较好地实现预期收益，那么本次交易形成的商誉将面临减值风险，进而对上市公司的资产情况和经营业绩造成不利影响。

二、与标的公司相关的风险

（一）市场竞争加剧的风险

游戏行业近些年总体呈现爆发式的发展趋势，市场潜能的高速释放吸引众多企业涉足该领域。其中，移动网络游戏市场的突出表现，吸引了众多页游、端游公司携资本、经典 IP 和深厚的技术研发实力转型参与到移动网络游戏市场的竞争之中。众多上市公司亦通过重组并购优质移动游戏公司、投资精英团队等方式参与到市场竞争之中。

随着移动网络游戏市场的竞争日益激烈，标的公司的市场份额及经营业绩可能会受到一定程度冲击。尽管标的公司不断致力于通过改善管理、运营及研发以保持其竞争优势，但若其不能不断持续强化核心优势，充分参与竞争并扩大市场份额，日趋激烈的市场竞争可能对标的公司的业务、财务状况及经营业绩造成不利影响。

（二）行业监管风险

标的公司所在的网络游戏产业属于新兴行业，该行业的监管环境随着行业的发展而不断调整变化。目前，在中国大陆地区，包括工信部、文化部、广电总局和国家版权局在内的相关监管部门均针对其所管辖的领域，对网络游戏的发行运营商提出了更加严格的监管规范与要求。标的公司未来若不能迅速适应行业监管政策的变化，及时应对并取得新的监管批准或许可，有可能出现不符合网络游戏相关主管部门监管要求的状况，存在因不满足行业监管要求从而被限制游戏正常运营和业务发展的风险。

（三）标的公司业绩承诺无法实现的风险

本次交易对标的公司 100% 股权的估值主要依赖于收益法评估的结果，即通过对标的公司未来各年的净利润、现金流净额进行预测，从而得到截至评估基准日的估值结果。根据上市公司与业绩承诺方签署的《盈利预测补偿协议》，业绩承诺方承诺标的公司业绩承诺期内的净利润分别不低于 7,300 万元、9,300 万元、11,600 万元、14,075 万元。若标的公司净利润无法达到承诺数值，将按照本次交易业绩承诺方签署的《盈利预测补偿协议》中有关业绩补偿的条款进行补偿。

根据业绩承诺方的承诺，业绩承诺期内标的公司经营业绩仍将维持快速增长。虽然如此，考虑到业绩承诺期间内可能出现宏观经济环境不利变化、行业增长放缓、产品研发和市场推广不力、汇率波动等对标的公司的盈利状况造成不利影响的因素，标的公司未来能否实现持续快速发展存在一定不确定性，未来标的公司的业绩承诺能否实现存在一定的不确定性，即存在标的公司业绩承诺无法实现的风险。

（四）游戏收入较为集中的风险

标的公司秉承精品化移动网络游戏研发、发行及运营战略，报告期内，标的公司移动网络游戏业务的营业收入主要来自于《一统天下》和《三国群英传》等游戏，前述两款游戏合计营业收入占移动网络游戏收入的比例在 85% 以上，存在游戏收入较为集中的风险。尽管报告期内标的公司精品游戏发展策略取得了良好的效益，目前主要游戏产品运营状况良好，并储备了数款优质游戏产品，但如果未来标的公司主要游戏产品运营状况出现重大不利变化，同时储备游戏发展情况大幅低于预期，导致游戏产品生命周期缩短或盈利能力大幅下降，则可能对标的公司的经营业绩产生不利影响。

（五）主要游戏产品盈利波动的风险

报告期内，开心人信息开发的主要移动网络游戏产品为《一统天下》及《三国群英传》。其中，《一统天下》自正式上线以来为开心人信息贡献了较高的累计充值流水。通过持续关注游戏用户体验，开心人信息以持续的版本更新迭代、组织跨服交流及战斗等方式在游戏的生命周期中不断增加新的游戏元素，不断优化用户体验，有效增强了用户满意度和《一统天下》的生命周期。但由于移动网络游戏产品固有的生命周期特征，《一统天下》的充值流水自 2015 年 2 月达到峰值后呈现逐渐平缓下降的趋势，若开心人信息后续产品更新迭代及相关运营维护不能及时响应市场变化，《一统天下》将加速进入衰退期，从而对开心人信息的未来盈利能力造成不利影响，提请投资者关注相关风险。

（六）新游戏产品盈利水平不确定性的风险

一般来说，网络游戏行业具有产品更新换代快、用户偏好变化快、产品生命周期较短的特点。随着网络游戏行业的竞争激烈程度的加剧，以及产品同质化程度的增加，若标的公司不能持续对产品进行升级改良来增强玩家粘性以尽可能延长游戏产品生命周期，或者不能及时推出有竞争力的新游戏以实现产品的更新换代，则可能导致标的公司业绩出现波动。

另外，若标的公司不能在游戏的研发及运营过程中对市场口味及玩家需求的变化做出及时的反应，亦或不能及时准确把握新技术的发展方向，将存在因此影响游戏产品的最终品质，导致新游戏产品的盈利水平不能达到预期水平，进而对公司经营业绩造成不利影响的风险。

（七）无法继续享受税收优惠而导致的业绩波动风险

截至本报告书签署日，标的公司已获得《软件产品登记证书》和《软件企业认定证书》以及《高新技术企业证书》，具备“双软企业”资质。根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财政[2012]27号）规定，标的公司享受自获利年度起，两年免征企业所得税、三年减半征收企业所得税的税收优惠：免税期限为2015年和2016年，减半期限为2017年至2019年。

未来，若国家关于税收优惠的政策发生变化或由于标的公司自身经营等原因导致标的资产无法持续获得税收优惠，则将其经营业绩产生一定的不利影响。

（八）成本上升导致利润下降的风险

标的公司目前是“轻资产”型公司，经营投入的主要成本是人力成本，由于移动游戏行业面临着激烈的人才竞争，为了留住和吸引更多更优秀的人才，公司员工的平均薪酬水平将保持在具有市场竞争力的水平。随着公司所处行业的不断发展，行业的平均薪酬水平可能继续上涨，进而存在导致公司成本随之上涨的可能性。

如果未来标的公司的人力成本及业务开发成本攀升，而业务收入不能获得同比上涨，则标的公司的整体利润水平将可能下降，进而对上市公司的财务状况造成不利影响。

（九）游戏收入来自境外的市场、政策和汇率波动风险

报告期内，标的公司境外业务收入占主营业务收入的比例分别为45.27%、59.94%和51.76%，境外业务收入占总收入一定的比重，境外业务主要涉及港澳台、韩国、日本、东南亚等国家和地区。

由于各个国家和地区的文化和市场情况不尽相同，玩家喜好也有差异。如果标的公司推出的游戏产品无法持续满足境外玩家的喜好，或市场推广不符合当地的市场环境，可能导致其无法获得理想的收益，甚至无法收回前期投入；同时，由于标的公司的境外业务涉及地域范围较广，各个国家或地区的政治环境、法律法规等政策存在差异，而且存在变化的可能。如果标的公司在拓展境外业务时，

没有充分理解和把握上述政策和市场因素或未能根据国外市场政策的变动及时调整经营策略，则可能会对标的公司的未来经营造成不利影响；最后，标的公司与境外支付渠道的结算涉及美元等境外货币，并存在一定的账期，期间应收账款面临一定的汇率风险。如果未来我国汇率政策发生重大变化，或者人民币的汇率出现大幅波动，标的公司可能面临一定的汇率风险。

（十）人才流失风险

标的公司所处的网络游戏行业均属于技术人才密集型行业，标的公司的专业游戏研发人才及游戏运维团队，尤其是核心管理团队和主要游戏的主数值策划和主系统人员，是公司核心竞争力的重要组成部分。尽管标的公司较为注重专业人才培养与梯队建设，给予关键人员与业内优质企业看齐的薪酬福利，并以通过一系列的激励机制降低核心管理团队的人才流失率，但由于此类高端人才在人力资源市场上稀缺程度较高，不排除部分员工由于自身发展规划、竞争对手争抢等原因离职。因此，人才的流失可能对标的公司造成不利影响，并在很大程度上影响标的公司的盈利能力和可持续发展能力。

（十一）知识产权风险

标的公司从事移动网络游戏和网页游戏的开发与运营，属于智力创造活动。在游戏的开发过程中，标的公司会创造自有的游戏人物名称、形象、情节、背景、音效，也可能会涉及使用他人创造的知识产权。在游戏经营过程中，为游戏宣传设计的标识、申请的注册商标亦属于知识产权范畴。据此，一款成功开发及运营的游戏产品需要集中计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权保护。在标的公司的日常经营中，可能存在一定的知识产权侵权风险。

（十二）系统安全性的风险

作为面向公众的开放性平台，网络游戏客观上存在网络设施故障、软件漏洞及黑客攻击等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据泄露或丢失等风险，从而降低玩家的游戏体验，造成玩家流失。如果标的公司不能及时发现并消除系统安全隐患，将可能对其经营业绩造成不利影响。

（十三）社交平台收入下滑风险

报告期内，开心人信息社交平台的收入分别为 6,712.97 万元、4,098.38 万元、1,650.42 万元，呈现不断下滑的趋势，主要原因为 2011 年起互联网市场新增流量由 PC 端逐步向移动端转移，给以 PC 端用户为主的开心网造成了较大冲击。在该种情况下，开心人信息经营重心逐渐向移动网络游戏转移，在一定程度上减少了对社交平台的运营支持投入，使得社交平台的用户有一定的流失，从而导致社交平台业务收入的下降。因此，开心人信息面临社交平台收入下滑的风险。未来年度，开心人信息将更加聚焦发展移动网络游戏业务，以降低社交平台收入下滑带来的整体收入下降的风险。

（十四）游戏运营模式变动的风险

报告期内，开心人信息大力发展移动网络游戏业务，积极探索新的游戏运营模式，目前主要存在自主运营模式、联合运营模式、代理运营模式和其他合作模式，多个运营模式共存有助于丰富标的公司收入结构，分散经营风险，但亦对标的公司的项目甄选能力、市场判断能力、发行运营水平、资金实力、风险管理控制等综合能力提出更高的要求。2014 年度，在代理运营模式发展初期，由于扩张较快、经验不足，导致部分代理运营游戏经营情况不及预期，对 2014 年度的净利润水平造成一定影响。尽管随着标的公司经营管理团队对公司发展战略、运营模式定位的进一步明确和经营管理水平的不断进步，2015 年度和 2016 年 1-9 月移动网络游戏业务发展稳健，经营情况良好，但囿于移动网络游戏行业变化较快、经营风险较高的特点，若开心人信息未来不能根据游戏行业发展特点和公司经营发展阶段选择合适的游戏运营模式，或者不能对已有游戏运营模式和新兴游戏运营模式进行有效的风险管理控制，则可能对其经营业绩造成一定的不利影响。

第十三节 其他重要事项

一、本次交易完成后，上市公司不存在资金、资产被实际控制人、控股股东及其他关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形

（一）本次交易完成后，上市公司不存在资金、资产被实际控制人、控股股东及其他关联人占用的情况

本次交易前，根据赛为智能出具的说明、立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具的信会师报字[2016]第 310291 号《深圳市赛为智能股份有限公司控股股东及其他关联方占用资金情况的专项审计说明》及经独立财务顾问、律师核查，上市公司不存在资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形。本次交易完成后，上市公司实际控制人、控股股东未发生变化，上市公司不存在因本次交易导致资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形。

（二）本次交易完成后，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形

本次交易完成后，上市公司实际控制人、控股股东未发生变化，上市公司不存在为控股股东、实际控制人及其他关联人进行担保的情形。同时，上市公司《公司章程》等已明确对外担保的审批权限和审议程序，上市公司将严格执行以上相关规定，避免违规担保情形的发生。

二、本次交易对上市公司负债结构的影响

根据《备考审阅报告》，以 2016 年 9 月 30 日为比较基准日，本次交易前后上市公司资产、负债变动情况如下：

单位：万元

项目	交易前（实际数）	交易后（备考数）
资产总额	157,258.25	253,235.32
负债总额	73,623.99	109,994.65

资产负债率	46.82%	43.44%
-------	--------	--------

注：备考合并财务报表未考虑公司本次交易方案中配套融资的影响。

本次交易完成后，上市公司的负债总额较交易前增加 36,370.67 万元，增长幅度 49.40%。负债的增加主要来源于模拟合并中增加的其他应付款，即上市公司应当向交易对方支付的现金对价。由于开心人信息属于轻资产公司，截至 2016 年 9 月 30 的负债总额为 4,170.67 万元，且均为经营性负债，并考虑募集配套资金中 32,200.00 万元将用于支付本次交易的现金对价，本次交易不会导致上市公司的负债规模增长过快。根据上表分析，本次交易完成后，上市公司资产负债率有所下降，本次交易不会对上市公司的偿债能力构成重大不利影响。

三、上市公司在最近十二个月内发生资产交易情况

根据《重组管理办法》的规定，对于不构成重组上市（《重组管理办法》第十三条第一项的规定）的重大资产重组，上市公司在 12 个月内连续对同一或者相关资产进行购买、出售的，以其累计数分别计算相应数额。已按照本办法的规定编制并披露重大资产重组报告书的资产交易行为，无须纳入累计计算的范围。交易标的资产属于同一交易方所有或者控制，或者属于相同或者相近的业务范围，或者中国证监会认定的其他情形下，可以认定为同一或者相关资产。

本次交易前 12 个月内，赛为智能发生资产交易情况具体如下：

1、对外投资设立控股子公司贵州赛云智能科技有限公司

2016 年 11 月 4 日，赛为智能召开第三届董事会第三十一次会议，审议通过了《关于对外投资设立控股子公司贵州赛云智能科技有限公司的议案》。赛为智能拟与贵州翼云投资有限公司、贵阳观山湖投资（集团）有限公司共同出资设立“贵州赛云智能科技有限公司”（暂定名，以工商登记为准，以下简称“贵州赛云”），公司拟使用自有资金人民币 1,020 万元，占其 51% 的股权。2016 年 11 月 23 日，贵州赛云已完成了工商变更手续。

贵州赛云拟定的经营范围为：计算机软件的开发、销售、技术咨询、技术服务、技术转让，电子产品及通信产品的设计、开发、生产、安装及销售，网络产品的开发、销售，电器、自动化设备的开发、生产、安装及销售，计算机领域内

的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，办公设备、教学仪器及教学设备的销售与安装，货物及技术的进出口业务（国家禁止或限制的除外），楼宇智能化工程、消防工程、安防工程的设计、施工、系统集成。（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）

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

2、收购控股子公司新疆赛为皓能科技有限公司部分股权

因赛为智能控股子公司新疆赛为皓能科技有限公司（以下简称“新疆赛为”）原股东靳德良因病去世，经新疆维吾尔自治区公证处公证，靳德良遗留新疆赛为40%的股权由其配偶马雪莲和子女靳轶继承，上述继承人同意将其持有的新疆赛为40%的股权转让给赛为智能，转让完成后，公司持有新疆赛为100%股权，新疆赛为成为公司全资子公司。2016年10月18日，赛为智能与马雪莲、靳轶签署了股权转让协议。2016年11月2日，新疆赛为已完成了工商变更手续。

新疆赛为经营范围为：电子产品研发及销售；计算机系统集成及咨询技术；信息化平台建设及管理、基础数据库建设；城市规划、设计、咨询；楼宇智能化系统工程、环保项目的规划、设计、施工、管理、咨询，石油技术开发、技术转让、技术咨询服务、技术推广服务；销售：石油制品、化工产品、环保设备；机械设备销售及租赁，货物与技术的进出口业务。（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）

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

3、对外投资设立控股子公司中新赛为私人有限公司

2016年9月15日，赛为智能披露了《关于对外投资设立控股子公司的公告》，赛为智能使用自有资金100万元新加坡币（约490万元人民币）投资设立中新赛为私人有限公司，占50.1%的股权。2016年9月28日，赛为智能披露了《关于控股子公司完成工商注册登记的公告》，公司取得了由深圳市经济贸易和信息化委员会颁发的《企业境外投资证书》，编号为境外投资证第N4403201601033号，

并经新加坡 ACRA（会计与企业管理局）核准，工商注册登记手续办理完毕。

中新赛为私人有限公司经营范围为：信息技术和计算机服务业务，广告业务。

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

4、全资子公司合肥赛为智能有限公司增资收购北京华翼星空科技有限公司

2016年6月23日，赛为智能全资子公司合肥赛为智能有限公司召开第二届董事会第六次会议，审议并通过了《关于收购增资北京华翼星空科技有限公司的议案》。合肥赛为智能有限公司使用自筹资金 2,030 万元投资北京华翼星空科技有限公司，占 51.09%的股权。2016年7月19日，北京华翼星空科技有限公司完成工商设立登记并取得营业执照。

北京华翼星空科技有限公司经营范围为：技术开发、技术服务；销售民用航空器、计算机、软件及辅助设备、电子产品、通讯设备、家用电器、机械设备、文化用品、建筑材料、五金交电、化工产品（不含危险化学品及一类制毒化学品）。（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）（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。）

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

5、全资子公司合肥赛为智能有限公司投资设立合肥翔越通用航空科技有限公司

2016年4月18日，赛为智能全资子公司合肥赛为智能有限公司召开第二届董事会第五次会议，审议通过了《关于成立子公司的议案》。合肥赛为智能有限公司出资 500 万元投资成立合肥翔越通用航空科技有限公司，占 100%的股权。2016年5月6日，合肥翔越通用航空科技有限公司完成工商设立登记并取得营业执照。

合肥翔越通用航空科技有限公司经营范围为：无人驾驶航空器、航空电子设备、自动控制设备、无线电数据传输系统、电子元器件、计算机软件的研发、销

售；农业植保服务、灾害应急救援服务；无人机及多功能飞行器的技术咨询、技术安装与技术服务；无人机及飞行器的销售、租赁；自营和代理各类商品及技术的进出口业务（国家法律法规禁止或限制的商品和技术除外）。（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）

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

6、对外投资设立控股子公司安徽海思达机器人有限公司

2016年3月27日，赛为智能召开第三届董事会第二十二次会议，审议通过了《关于对外投资设立控股子公司的议案》。赛为智能使用自筹资金1,580万元投资安徽海思达机器人有限公司，占50.97%的股权。2016年6月8日，安徽海思达机器人有限公司完成工商设立登记并取得营业执照。

安徽海思达机器人有限公司经营范围为：工业机器人及成套自动化生产系统、非标成套设备及自动化生产线的生产、研发、销售及售后服务。（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）

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

7、对外投资设立全资子公司深圳前海博益科技发展有限公司

2016年3月4日，赛为智能披露《关于对外投资设立全资子公司的公告》（公告编号：2016-011），赛为智能拟使用自有资金人民币3,000万元投资设立深圳前海博益投资有限公司有限公司，占100%的股权。最终工商核准登记的公司名称为：深圳前海博益科技发展有限公司。2016年5月9日，深圳前海博益科技发展有限公司完成工商设立登记并取得营业执照。

深圳前海博益科技发展有限公司经营范围为：教育产品领域的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；投资兴办实业（具体项目另行申报）；投资咨询（不含限制项目）；在合法取得使用权的土地上从事房地产开发经营；房地产经纪；房地产信息咨询；自有物业租赁；机械设备租赁（不配备操作人员的机械设备租赁，不包括金融租赁活动）；汽车租赁（不包括带操作人员的汽车出租）；计

算机及通讯设备租赁；自行车、照相器材出租；体育设备出租；教育科技产品研发、销售（涉及前置许可的除外）；教育信息咨询（除教育）；企业管理咨询（不含限制项目）。（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）许可经营项目：物业管理。

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

8、对外投资设立控股子公司湖南吉赛智慧城市建设投资有限公司，控股子公司广州市赛皓达智能科技有限公司

2016年1月18日，赛为智能召开第三届董事会第二十一次会议，审议通过了《关于对外投资设立控股子公司湖南省吉赛智慧城市建设投资有限公司的议案》和《关于对外投资设立控股子公司广州市赛皓智能科技有限公司的议案》。赛为智能使用自有资金2,550万元投资设立湖南省吉赛智慧城市建设投资有限公司，占51%的股权；赛为智能拟使用自有资金1,555.50万元投资设立广州市赛皓智能科技有限公司，占51%的股权。最终工商核准登记的公司名称分别为：湖南吉赛智慧城市建设投资有限公司和广州市赛皓达智能科技有限公司。2016年3月11日和2016年3月2日湖南吉赛智慧城市建设投资有限公司和广州市赛皓达智能科技有限公司分别完成工商设立登记并取得营业执照。

湖南吉赛智慧城市建设投资有限公司经营范围为：计算机系统服务，数据处理，公共软件，基础软件与应用软件的开发与服务，软件咨询与培训，弱电工程的设计与施工，智能楼宇布线，宽带及多媒体解决方案，计算机、电子产品与通信设备与配件的销售，进出口经营，税控收款机的工程安装、销售、技术支持与售后服务，智慧城市的顶层设计、建设、投资、运营及服务。（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）

广州市赛皓达智能科技有限公司经营范围为：工业自动控制系统装置制造（仅限分支机构经营）；电力电子元器件制造（仅限分支机构经营）；配电开关控制设备制造（仅限分支机构经营）；电容器及其配套设备制造（仅限分支机构经营）；计算机应用电子设备制造（仅限分支机构经营）；电器辅件、配电或控制设备的零件制造（仅限分支机构经营）；信息技术咨询服务；电力抄表装置、负荷控

制装置的设计、安装、维修;电力电子技术服务;电子、通信与自动控制技术研究、开发;网络技术的研究、开发;商品批发贸易(许可审批类商品除外);商品零售贸易(许可审批类商品除外);电子元器件零售;安全智能卡类设备和系统制造(仅限分支机构经营);电力输送设施安装工程服务;软件开发。(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)

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产,在计算本次交易是否构成重大资产重组时,无需纳入累计计算范围。

9、转让控股子公司合肥赛为智慧医疗有限公司部分股权

2016年1月4日,赛为智能召开第三届董事会第二十次会议,审议通过了《关于转让控股子公司合肥赛为智慧医疗有限公司部分股权的议案》。赛为智能将持有的控股子公司合肥赛为智慧医疗有限公司6%的股权作价300万元转让给刘志伯先生,将合肥赛为智慧医疗有限公司3%的股权作价150万元转让给宋薇女士。本次股权转让完成后,赛为智能持有的合肥赛为智慧医疗有限公司股权由90%减少至81%。2016年9月6日,合肥赛为智慧医疗有限公司完成工商变更登记并取得新的营业执照。

合肥赛为智慧医疗有限公司经营范围为:医疗技术的研发及技术转让,生物医疗产品的研发、销售(除专项许可)及检验技术的研发、技术转让、技术咨询、技术服务、市场信息咨询与调查;医疗器械的销售;食品、保健品、日化品、化妆品的研发、销售;医院项目的投资及投资管理;医疗信息的电子商务;互联网信息服务;医疗相关软件、数据库开发应用。(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)

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产,在计算本次交易是否构成重大资产重组时,无需纳入累计计算范围。

10、控股子公司合肥赛为智慧医疗有限公司收购泰州比尔夫生物科技有限公司

2015年12月23日,赛为智能控股子公司合肥赛为智慧医疗有限公司召开第一届董事会第三次会议,审议通过了《关于收购泰州比尔夫生物科技有限公司

的议案》。合肥赛为智慧医疗有限公司以自有资金 1,000 万元收购泰州比尔夫生物科技有限公司 100% 股权。2016 年 2 月 3 日，泰州比尔夫生物科技有限公司完成工商变更登记并取得新的营业执照。

泰州比尔夫生物科技有限公司的经营范围为：生物技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，化妆品销售，预包装食品批发与零售，医疗器械销售。（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）

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

11、转让参股公司广东赛翼智能科技有限公司部分股权

2015 年 12 月 4 日，赛为智能召开第三届董事会第十八次会议，审议通过了《关于转让参股公司广东赛翼智能科技有限公司部分股权的议案》。赛为智能将持有的广东赛翼智能科技有限公司 13% 的股权以 2,184 万元转让给广州海宜鑫投资管理合伙企业（有限合伙）。2016 年 2 月 3 日，广东赛翼智能科技有限公司完成工商变更登记并取得新的营业执照。2016 年 3 月 7 日，广东赛翼智能科技有限公司更名为广东赛翼智能科技股份有限公司。

广东赛翼智能科技股份有限公司经营范围为：工程和技术研究和试验发展；智能化安装工程服务；安全技术防范系统设计、施工、维修；计算机技术开发、技术服务；软件开发；软件服务；信息系统集成服务；机电设备安装服务；电气设备修理；商品批发贸易（许可审批类商品除外）；商品零售贸易（许可审批类商品除外）；商品信息咨询服务；室内装饰、设计；房屋建筑工程施工。（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）

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

12、对上海国富光启云计算科技股份有限公司进行增资暨对外投资

2015 年 11 月 10 日，赛为智能召开第三届董事会第十七次会议，审议通过了《关于对上海国富光启云计算科技股份有限公司进行增资的议案》。赛为智能使用自有资金 13,809.96 万元对上海国富光启云计算科技股份有限公司进行增

资，增资完成后将持有 10%的股权，前述增资已经完成工商变更。

上海国富光启云计算科技股份有限公司经营范围为：在云计算专业科技领域内从事技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询，计算机软件开发，云软件服务、云平台服务、云基础设施服务，计算机网络布线工程，弱电工程设计、施工、安装，计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品），通风设备及配件、电子设备、监控设备销售。（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）

该项交易标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算范围。

除上述资产交易外，上市公司最近十二个月内未发生其他资产性交易。

综上所述，本次交易前 12 个月内，公司发生的资产交易涉及的公司与本次交易标的不属于相同或相近的业务范围，不属于上市公司在 12 个月内连续对同一或者相关资产进行购买、出售，无需纳入本次交易的累计计算范围。

四、本次交易对上市公司治理机制的影响

（一）本次交易完成后对上市公司的治理情况的影响

本次交易前，公司已根据《公司法》、《证券法》、《上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》和其它有关法律法规、规范性文件的要求，建立健全了法人治理结构。截至本报告书签署日，公司治理的实际状况符合《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等规范性文件要求。

本次交易完成后，公司将继续严格按照上述相关要求规范运作，不断完善公司法人治理结构，以保证公司运作更加符合本次交易完成后的实际情况。

1、股东与股东大会

本次交易完成后，上市公司股东将继续按照《公司章程》的规定按其所持股份享有平等地位，并承担相应义务；上市公司将严格按照《上市公司股东大会规则》和《股东大会议事规则》等规定和要求，召集、召开股东大会，确保股东合法行使权益，平等对待所有股东。

2、控股股东、实际控制人与上市公司

本次交易前后，上市公司的实际控制人均为周勇。上市公司控股股东和实际控制人严格规范自己的行为，没有超越股东大会直接或间接干预公司的决策和经营活动。上市公司拥有独立完整的业务和自主经营能力，在业务、人员、资产、机构、财务上独立于控股股东，公司董事会、监事会和内部机构独立运作。本次交易完成后，上市公司将继续积极督促控股股东、实际控制人严格依法行使出资人的权利，切实履行对公司及其他股东的诚信义务，不直接或间接干预公司的决策和生产经营活动，不利用其控股地位谋取额外的利益。

3、董事与董事会

本次交易前，上市公司董事会设董事9名，其中独立董事3名，董事会的人数及人员构成符合法律、法规和《公司章程》的要求。各位董事能够依据《董事会议事规则》、《独立董事工作制度》及《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等开展工作，出席董事会和股东大会，勤勉尽责地履行职务和义务，同时积极参加相关培训，熟悉相关法律法规。

本次交易完成后，在上市公司第三届董事会成员换届时，周斌将被提名为赛为智能第四届董事会董事候选人。届时公司将进一步完善治理结构，充分发挥董事及董事会在规范公司运作、维护中小股东的合法权益、提高公司决策的科学性等方面的积极作用。董事的选聘及董事工作制度的建立和执行将严格遵守国家有关法律、法规、规章以及《公司章程》的有关规定。

本次交易完成后上市公司董事的具体推荐安排以及对上市公司治理及生产经营的影响详见“第三节 交易对方的基本情况”之“四、交易对方向上市公司推荐董事或者高级管理人员的情形”相关内容。

4、监事与监事会

本次交易完成后，公司将继续严格按照《公司章程》、《监事会议事规则》的要求，为监事正常履行职责提供必要的协助，保障监事会对公司财务以及公司董事、经理和其他高级管理人员履行职责的合法、合规性进行监督的权利，维护公司及股东的合法权益。

5、高级管理人员

截至本报告书签署日，上市公司尚无对现任高级管理人员进行调整的计划。

6、关联交易

公司在《公司章程》、《关联交易管理制度》中规定了关联交易的回避制度、决策权限、决策程序等内容，并在实际工作中充分发挥独立董事的作用，以确保关联交易价格的公开、公允、合理，从而保护股东利益。本次交易完成后，公司将继续采取有效措施防止股东及其关联方以各种形式占用或转移公司资金、资产及其他资源和防止关联人干预公司的经营，损害公司利益，并进一步完善公司日常经营中的关联交易管理。

7、信息披露与透明度

上市公司严格按照有关法律法规以及《公司章程》、《深圳市赛为智能股份有限公司信息披露制度》等要求，真实、准确、及时、公平、完整地披露有关信息。本次交易完成后，公司将进一步完善《信息披露管理制度》，指定公司董事会秘书负责信息披露工作，负责与新闻媒体及投资者的联系，接待股东来访，回答投资者咨询，向投资者提供公司已披露的资料；并指定《证券时报》、《中国证券报》、《证券日报》和巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）为上市公司指定信息披露媒体，所有需披露的信息均通过上述媒体公告。

8、相关利益者

上市公司能够充分尊重和维护相关利益者的合法权益，实现股东、员工、社会等各方利益的协调平衡，共同推动公司持续、健康的发展。本次交易完成后，上市公司将继续按照上述要求，不断完善公司治理机制，促进公司持续稳定发展。

（二）本次交易完成后对上市公司的独立性的影响

本次交易前上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与控股股东、实际控制人及其关联方保持独立，信息披露及时，运行规范，未因违反独立性原则而受到中国证监会、深交所等相关机构的处罚。本次交易完成后，上市公司仍将在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及关联方继续保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

1、人员独立

上市公司的董事、监事均严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定选举，履行了相应程序；上市公司的人事及工资管理与股东完全分开，上市公司高级管理人员均未在股东单位兼职或领取薪酬；上市公司在员工管理、社会保障、工资报酬等方面独立于股东和其他关联方。本次交易完成后，公司人员的独立性仍将得到有效保障。

2、资产独立

上市公司拥有独立的采购、销售、研发、生产及销售设施，上市公司股东与上市公司的资产产权界定明确。上市公司拥有的土地使用权证、房屋所有权证、商标注册证及其他产权证明的取得手续完备，资产完整、权属清晰。本次交易完成后，公司的资产将继续保持良好的独立性及完整性。

3、财务独立

上市公司设有独立的财务会计部门，配备了专门的财务人员，建立了符合有关会计制度要求、独立的会计核算体系和财务管理制度。本次交易完成后，公司将继续保持良好的财务独立性。

4、机构独立

上市公司健全了股东大会、董事会、监事会等法人治理机构，各组织机构依法行使各自的职权；上市公司建立了独立的、适应自身发展需要的组织机构，制订了完善的岗位职责和管理制度，各部门按照规定的职责独立运作。本次交易完成后，公司将继续保持机构独立。

5、业务独立

上市公司已经建立了符合现代企业制度要求的法人治理结构和内部组织结构，在经营管理上独立运作。上市公司独立对外签订合同，开展业务，形成了独立完整的业务体系，具备面向市场自主经营的能力。本次交易完成后，公司将继续保持业务的独立性。

（三）本次交易完成后上市公司与标的公司在本次收购完成后的

整合计划和相应的风险管理控制措施

1、本次收购完成后的整合计划

本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司的全资子公司，仍以独立法人主体的形式存在。为了保障本次收购整合不对标的公司的业务经营产生负面影响，标的公司将与上市公司在诸如经营管理团队、技术研发团队、运营推广团队等涉及业务及人员的层面保持相对独立。在内控治理和信息披露等方面，上市公司将结合开心人信息的经营特点、业务模式以及组织架构，根据上市公司的相关治理规则对开心人信息原有的管理制度进行补充和完善，使之在公司治理、内部控制以及信息披露等方面达到上市公司的标准。

为顺利实现上市公司的战略发展目标并达成本次交易的战略目的，上市公司根据自身的制度安排、运营管理现状以及标的公司的业务运营和内部管理模式，规划了本次交易完成后上市公司与标的公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面清晰、可实现的整合计划，主要如下：

（1）业务整合

上市公司将依据标的公司移动网络游戏研发、发行及运营业务的特点，从“智慧+”多元化战略出发，将标的公司的业务经验、经营理念、市场拓展等方面的发展方向纳入本公司的整体发展蓝图之中，完善上市公司智慧城市服务生态圈，谋求上市公司进一步投资、发展和运营的领域或方向，整体统筹，以实现上市公司整体及各方自身平衡、有序、健康的协同发展。

上市公司将发挥在资金、市场、经营管理等方面的优势，支持标的公司扩大业务规模、提升市场占有率。一方面，上市公司拟通过委派财务负责人并推进OA、ERP等一体化信息平台建设的方式将标的公司的资金管理、业务管理纳入到上市公司统一管理系统中，保证上市公司对标的公司业务资源和经营状况的掌握；另一方面，上市公司将加大对标的公司移动网络游戏业务研发、技术、市场、资金等方面的持续投入，充分利用本次交易募集配套资金投资项目及后续融资机会不断强化其市场地位和盈利能力。

（2）资产整合

本次交易完成后，标的公司将按照上市公司内控制度正常行使资产购买、使用、处置等经营决策权，对超出正常生产经营以外的资产购买、使用、处置，遵照中国证监会、深圳证券交易所、公司章程等相关法规和制度履行相应程序。上市公司方面也将根据标的公司的资产状况及特点，相应修订和完善上市公司资产的相关管理制度。

（3）财务整合

本次交易完成后，公司将把标的公司纳入上市公司统一财务管理体系之中，其财务和经营管理权限将直接由上市公司实施控制和监督。标的公司将参照上市公司财务核算原则，修订和完善现有的财务管理制度。

上市公司将向标的公司派驻财务负责人，控制和监督标的公司的财务风险，提高上市公司资金的整体使用效率。本次交易完成后，未来上市公司将根据业务发展不同阶段的实际需求，在保证财务稳健的前提下，积极利用多种方式筹措资金，优化资本结构，提高股东回报率，促进本次交易前上市公司业务及标的公司主营业务持续、健康的发展。

（4）人员整合

上市公司充分认可标的公司的管理团队及业务团队，标的公司主要核心人员均签署了《开心人信息核心员工保证在职及竞业禁止承诺》，以保障本次交易完成后核心团队的稳定性。此外，上市公司将积极采取其他相关措施保持标的公司原核心运营管理团队的稳定，赋予标的公司原管理团队充分的经营自主权，以确保其管理机制的高效运行，保障标的公司业务的未来可持续发展。

鉴于本次交易前上市公司管理层并无网络游戏行业相关经验，上市公司将不断加强自身高管团队建设，学习移动网络游戏产品的研发、发行、运营等业务及管理知识，提升在游戏、互联网相关业务方面的管理及知识水平。同时，上市公司将广泛吸纳优秀的互联网相关专业人才加入公司的管理团队，学习消化先进的管理运营理念，不断扩充公司的人才队伍，努力提升公司在新业务领域的管理水平，并力图借助“互联网+”思维反哺本次交易前上市公司的主营业务，多方面、多角度地探求潜在的协同效应或整合效应。

（5）机构整合

本次交易完成后，开心人信息将成为上市公司的控股子公司，上市公司将按照子公司管理规定对其实施管理，充分践行“智慧+”多元化战略过程中积累的跨行业投资及整合经验，在保证上市公司有效控制交易标的的经营风险的前提下，鼓励开心人信息发挥业务和管理的灵活性，进一步提升其移动网络游戏业务竞争力和行业影响力。

2、对整合风险的管理控制措施

本次交易完成后，上市公司需要在业务、资产、财务、人员、机构等多个维度对开心人信息实施有效地整合，上市公司向标的公司委派的管理人员及后续的综合举措可能导致在团队磨合、业务管理、内控优化等一系列整合问题方面产生风险。为了防范该等风险，上市公司制定了相应的管理控制措施：

（1）本次交易完成后标的公司的董事会和管理层安排

为了保证上市公司对标的公司经营管理的最高决策权，业绩承诺期内，标的公司的董事会由5名董事组成，上市公司将委任3名董事，周斌将担任董事长并与新余北岸再委任1名董事。标的公司的重大事务，包括高级管理人员聘用、经营计划、对外投资等重大事项都由董事会决议。相关重大事项须经标的公司董事会全体董事过半数同意方能通过，且其中至少包含一名上市公司委任的董事。通过该等董事会的相关安排，上市公司保障了其对标的公司重大经营事务的决策权。

（2）本次交易完成后标的公司具体经营的安排

为了同时保证上市公司对标的公司的控制力又不干扰标的公司正常的管理运营决策，交易双方在《资产购买协议》约定，为了确保标的公司的平稳整合、做大做强，本次交易完成后，标的公司具体的经营仍由原标的公司的总经理及核心管理团队负责，周斌将继续担任标的公司的总经理。除向标的公司委派财务负责人外，上市公司将不对标的公司的核心管理团队作重大调整，其他核心管理人员的委任具体由总经理决定。标的公司的总经理负责各项具体经营事务，按照公司章程及其他公司治理文件规范行使各项经营与管理决策权，对完成董事会制定

的年度经营目标负责。

（3）本次交易已对核心人员任职期限及竞业禁止做出妥善安排

为了保证标的公司业务及经营管理团队核心人员的稳定性，标的公司核心管理人员及核心技术人员周斌等 11 人均已签署了《开心人信息核心员工保证在职及竞业禁止承诺》，承诺在自《资产购买协议》签署之日起至 2019 年 12 月 31 日不主动从标的公司离职，在标的公司任期期间及其后的 2 年内，不以任何方式直接或间接地设立、从事或投资于任何与标的公司的主营业务相同或类似的业务，亦不会在标的公司以外雇佣标的公司的其他雇员、不会劝诱任何标的公司其他高级管理人员和核心技术人员离开标的公司。通过签订相关竞业禁止承诺，上市公司有效制定了对开心人信息核心经营管理团队稳定性的控制措施，能够有效防范相关的管理和经营风险。

（4）本次交易完成后对标的公司高级管理人员和其他核心骨干人员的激励安排

为了增强标的公司管理人员的积极性，促进本次收购后顺利整合，交易双方在《资产购买协议》约定，本次交易完成后，标的公司仍将独立、完整地履行其与员工的劳动合同，标的公司现有的薪酬、福利体系基本维持不变。此外，为了确保经营团队的稳定性，尤其是主要骨干人员的稳定性，上市公司和周斌将研究并推行新的、更加有效的、合理的激励政策方式来稳定团队。具体来说，相关措施可以包括对接上市公司人力资源管理体系，持续完善绩效考核机制，提供在行业内全面、有竞争力的员工激励体系和人才培养制度，并通过定期组织企业文化和业务交流，增强对标的公司核心员工的吸引力，营造良好的工作环境和氛围等，以进一步提升本次交易完成后上市公司整体团队的凝聚力。

此外，《资产购买协议》约定，业绩承诺期届满时，标的公司 2017 年、2018 年及 2019 年的实际净利润累计数超过承诺净利润累计数时，标的公司将以现金方式对标的公司的高级管理人员和其他核心骨干人员进行奖励，进一步增强了标的公司核心团队在短期内勤勉尽责经营业务的动力，有效防范了整合过程中相关的经营风险。

3、本次交易完成后保持核心人员稳定的相关安排

开心人信息的核心人员为周斌、王珂、阮颖、冯悦、孙志伟、张紫薇、陶欢欢、王佳、王静利、陈千绪和彭杨金，该等人员均拥有丰富的从业经验，对开心人信息运营及发展起到重要的作用。为保障核心人员的稳定性，开心人信息采取了有效安排与措施，具体如下：

（1）本次交易已对核心人员任职期限及竞业禁止做出妥善安排

为了保障核心人员的稳定性，开心人信息核心人员均已签署了《开心人信息核心员工保证在职及竞业禁止承诺》，承诺在自《资产购买协议》签署之日起至2019年12月31日不主动从开心人信息离职，在开心人信息任期期间及其后的2年内，以任何方式直接或间接地设立、从事或投资于任何与开心人信息的主营业务相同或类似的业务，亦不会在开心人信息以外雇佣开心人信息的其他雇员、不会劝诱任何开心人信息其他高级管理人员和核心技术人员离开开心人信息。通过签定相关竞业禁止承诺，开心人信息制定了保障核心人员稳定性的措施，能够有效防范相关的管理和经营风险。

（2）本次交易完成后仍保留开心人信息现有核心管理团队，以维持核心人员的稳定性

上市公司与各交易对方签订《资产购买协议》第8.3条约定，“为了确保标的公司的平稳整合、做大做强，本次交易完成后，标的公司具体的经营仍由原标的公司的总经理及核心管理团队负责，乙方1（周斌）将继续担任标的公司的总经理，甲方（赛为智能）将不对标的公司的核心管理团队作重大调整。标的公司将聘用甲方委派的财务负责人，该财务负责人向标的公司的董事长及甲方汇报，其费用由标的公司承担。其他核心管理团队的委任具体由总经理决定。标的公司的总经理负责各项具体经营事务，按照公司章程及其他公司治理文件规范行使各项经营与管理决策权，对完成董事会制定的年度经营目标负责”。

上市公司充分认可开心人信息的管理团队，为保证开心人信息在本次交易后可以维持核心人员的稳定性，上市公司在管理层面将保留标的公司现有的核心管理团队，并仍由其负责开心人信息的日常经营管理工作；在业务层面对开心人信息给予较大程度的自主权和灵活性，保持其原有的业务团队及管理风格，

为开心人信息核心人员的稳定提供充分的支持。

（3）本次交易设置了合理的核心人员激励性安排

①超额业绩奖励

《盈利预测补偿协议》第 9.1 条约定，“业绩承诺期届满时，标的公司 2017 年、2018 年及 2019 年的实际净利润累计数超过承诺净利润累计数的，标的公司应当以现金方式对标的公司的高级管理人员和其他核心骨干人员进行奖励，奖励金额=（标的公司 2017 年、2018 年和 2019 年实际净利润累计数 - 标的公司 2017 年、2018 年和 2019 年承诺净利润累计数）× 30%。但奖励总额不应超过本次交易作价的 20%。具体奖励方案由标的公司总经理提出，董事会批准”，该等举措增强了开心人信息核心人员在任期内勤勉尽责经营业务的动力，有效防范了人才流失风险。

②上市公司激励政策

上市公司与各交易对方签订《资产购买协议》第 8.5 条约定，“本次交易完成后，标的公司原则上仍将独立、完整地履行其与员工的劳动合同，标的公司现有的薪酬、福利体系基本维持不变。为了确保经营团队的稳定性，尤其是主要骨干人员的稳定性，甲方（赛为智能）和乙方 1（周斌）将研究并推行新的、更加有效的、合理的激励政策方式来稳定团队”。前述具体措施可以包括对接上市公司人力资源管理体系，持续完善绩效考核机制，提供在行业内全面、有竞争力的员工激励体系和人才培养制度，并通过定期组织企业文化和业务交流，增强对开心人信息核心人员的吸引力，营造良好的工作环境和氛围等，以进一步提升本次交易完成后开心人信息整体团队的凝聚力。

（4）充分利用上市公司发展平台，提供更广阔发展空间

本次交易完成后，开心人信息将成为赛为智能的全资子公司，上市公司不仅将持续为开心人信息的核心人员提供具有吸引力的薪酬水平，进一步完善激励机制，而且将为开心人信息核心人员提供更广阔的平台，激发核心人员工作热情和潜力，实现个人价值和上市公司价值的统一，保持核心人员稳定。

五、本次交易完成后现金分红政策

公司根据《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》（证监发[2012]37号）的要求在《公司章程》中对利润分配决策机制特别是现金分红机制进行了修订和完善。本次交易将不会改变公司的现金分红政策。公司现金分红政策具体情况如下：

（一）利润分配政策

根据现行有效的《公司章程》，本公司的利润分配政策如下：

第一百五十六条公司可以采取现金或者股票的方式分配股利，并可进行中期现金分红。

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后2个月内完成股利（或股份）的派发事项。

公司分配现金股利，以人民币计价和宣布。

第一百五十七条公司保证利润分配政策的连续性和稳定性，努力实施积极的利润分配政策，特别是现金分红的政策。上述政策主要包括：

（一）公司的利润分配应充分重视投资者的实际利益，在通常情况下，应保证最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的百分之三十；

（二）公司董事会在年度报告中应披露利润分配预案，对于年度报告期内盈利但未提出现金利润分配预案的，应详细说明未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途；

（三）公司董事会未做出现金利润分配预案的，应当在定期报告中披露原因，并由独立董事应当对此发表独立意见；

（四）公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。

（二）公司近三年利润分配情况

2016年4月20日，公司召开2015年度股东大会，审议并通过《关于2015

年度利润分配方案的议案》。利润分配方案为：向全体股东每 10 股派发现金股利 0.3 元（含税）；同时，以资本公积金每 10 股转增 5 股。

2015 年 6 月 26 日，公司召开 2014 年度股东大会，审议并通过《关于 2014 年度利润分配方案的议案》。利润分配方案为：向全体股东每 10 股派发现金股利 0.2 元（含税）。

2014 年 6 月 19 日，公司召开 2014 年度股东大会，审议并通过《关于 2013 年度利润分配方案的议案》。利润分配方案为：向全体股东每 10 股派发现金股利 0.2 元（含税）。

（三）股东分红回报规划

根据赛为智能《未来三年（2015-2017 年）股东回报规划》（以下简称“本规划”）的规定，公司 2015 年至 2017 年的具体股东分红回报规划如下：

“1、未来三年（2015-2017 年）内，公司将坚持以现金分红为主，在符合相关法律法规及公司章程和本规划有关规定和条件，同时保持利润分配政策的连续性与稳定性的情况下，每年以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的 10%，且公司连续三年以现金方式累计分配的利润不少于该三年实现的年均可分配利润的 30%；

2、如果未来三年内公司净利润保持持续稳定增长，公司可提高现金分红比例或者实施股票股利分配，加大对投资者的回报力度；

3、未来三年（2015-2017 年）公司原则上每年度进行一次现金分红，公司董事会可以根据公司盈利情况及资金需求状况提议公司进行中期现金分红；

4、存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减股东所分配的现金红利，以偿还其所占用的资金。”

股东回报规划的决策机制：“公司董事会结合具体的经营数据，充分考虑公司盈利规模、现金流量状况、发展阶段及当期资金需求，并结合股东（特别是社会公众股东）、独立董事和监事的意见，制定年度或中期分红方案，并经公司股东大会表决后通过实施。”

六、公司股票连续停牌前股价未发生异动说明

按照中国证监会《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字[2007]128号）等法律法规的要求，赛为智能对股票停牌前股价波动的情况进行了自查，结果如下：

上市公司筹划本次交易事项停牌前最后一个交易日为2016年5月11日。从停牌前最后一个交易日起前20个交易日（2016年4月13日至2016年5月11日），公司股价波动情况如下：

2016年4月13日，公司股票收盘价格为24.89元/股；2016年5月11日，公司股票收盘价格为12.97元/股。其中公司于2016年4月29日按每10股派0.3元送5股进行除权除息，对4月13日收盘价进行复权处理为16.57元/股。其间公司股价变动幅度为-21.73%。

2016年4月13日，创业板指数（SZ：399006）收盘为2,294.01点；2016年5月11日，创业板指数收盘为2,034.93点，其间创业板指数变动幅度为-11.29%。

2016年4月13日，深证成指（SZ：399001）收盘为10,684.92点；2016年5月11日，深证成指收盘为9,781.15点，其间深证成指变动幅度为-8.46%。

根据中国证监会行业分类，公司属于软件和信息技术服务业，2016年4月13日，深证行业综合指数成份类——信息指数（SZ：399620）收盘为3,949.40点，2016年5月11日，深证行业综合指数成份类——信息指数收盘为3,546.96点，其间指数变动幅度为-10.19%。

赛为智能在上述期间内股价变动幅度为-21.73%，扣除创业板指数的影响后赛为智能股价变动幅度为-10.44%；扣除深证成指的影响后的赛为智能股价变动幅度为-13.27%；扣除深证信息指数影响后赛为智能股价变动幅度为-11.54%。剔除大盘因素和行业板块因素影响后的公司股票价格波动未超过20%，未达到《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字[2007]128号）第五条的相关标准。

七、本次交易相关主体不存在依据《关于加强上市公司重

大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形

《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第七条所列主体包括：

（一）上市公司、占本次重组总交易金额的比例在 20% 以上的交易对方及上述主体的控股股东、实际控制人及其控制的机构；

（二）上市公司董事、监事、高级管理人员，上市公司控股股东、实际控制人的董事、监事、高级管理人员，交易对方的董事、监事、高级管理人员，占本次重组总交易金额的比例在 20% 以下的交易对方及其控股股东、实际控制人及其控制的机构，为本次重大资产重组提供服务的证券公司、证券服务机构及其经办人员。

截至本报告书签署日，本次重组相关主体即上市公司、交易对方及上述主体的控股股东、实际控制人及其控制的机构，上市公司董事、监事、高级管理人员，交易对方的执行事务合伙人、董事、监事、高级管理人员，为本次重大资产重组提供服务的证券公司、证券服务机构及其经办人员，参与本次重大资产重组的其他主体未曾因涉嫌参与重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查且尚未结案，最近 36 个月内未曾因与重大资产重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任。

八、本次交易涉及的相关主体买卖上市公司股票的自查情况

根据《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字[2007]128 号）等法律法规的要求，就本公司股票停牌前 6 个月至报告书披露之前一日止（即 2015 年 11 月 11 日至 2016 年 12 月 12 日，以下简称“自查期间”）上市公司、交易对方、标的公司及其各自现任董事、监事、高级管理人员，相关中介机构及具体业务经办人员，其他知悉本次交易的法人和自然人，以及上述相关人员的直系亲属（指配偶、父母、年满 18 周岁的成年子女和兄弟姐妹，以下合称“自查范围内人员”）是否进行内幕交易进行了自查，并出具了自查报告。

根据自查范围内人员出具的自查报告和结算公司出具的《信息披露义务人持股及股份变更查询证明》查询结果：

（一）上市公司相关方买卖赛为智能股票的情况

经自查，公司董事周新宏，副董事长封其华，证券事务代表谢丽南在自查期间有单边减持公司股票的行为；公司董事陈中云，董事、副总经理兼董事会秘书商毛红在本公司自查期间亦有单边买入公司股票的行为，情况如下表：

单位：股、元/股

姓名	职务/身份	减持日期	减持股份数量	减持均价
封其华	副董事长	2016-04-25	4,581,711	21.18
周新宏	董事	2016-04-25	2,235,000	21.18
谢丽南	证券事务代表	2015-12-24	5,000	27.70
姓名	职务/身份	买入日期	买入股份数量	买入均价
陈中云	董事	2015-11-30	91,800	25.90
商毛红	董事会秘书	2015-11-30	38,500	25.93

经自查，以上人员单边减持赛为智能股票的时间为2015年12月和2016年4月，单边买入赛为智能股票的时间为2015年11月。2016年5月11日之前，赛为智能尚未与开心人信息接洽本次重大资产重组事项。

故相关人员在2015年12月和2016年4月单边减持赛为智能股票，在2015年11月单边买入赛为智能股票的行为均与本次重大资产重组事项无关。

以上人员单边减持赛为智能股票的行为，系其本人根据市场信息和个人独立判断做出的投资决策，系个人投资行为，不存在任何利用本次重大资产重组事项内幕信息进行股票交易的情形；以上人员单边买入赛为智能股票的行为，系履行2015年7月9日所作出的增持公司股票承诺，增持时点系其本人根据市场信息和个人独立判断做出的投资决策，属个人投资行为，不存在任何利用本次重大资产重组事项内幕信息进行股票交易的情形。

除以上人员外，公司其他内幕信息知情人以及其他董事、监事、高级管理人员及其近亲属均未在自查期间买卖过公司股票。

（二）交易对方相关方买卖赛为智能股票的情况

经自查，交易对方及其现任执行事务合伙人或其委派代表、董事、监事、高级管理人员，以及自查范围内人员均不存在在自查期间买卖上市公司股票之情形。

（三）标的公司相关方买卖赛为智能股票的情况

经自查，标的公司及其现任董事、监事、高级管理人员，以及自查范围内人员均不存在在自查期间买卖上市公司股票之情形。

（四）中介机构相关方买卖赛为智能股票的情况

经自查，中介机构及具体业务经办人员均不存在在自查期间买卖上市公司股票之情形。

九、本次交易对中小投资者权益保护的安排

本次交易对中小投资者权益保护的安排具体情况请参见本报告书“重大事项提示\本次交易对中小投资者权益保护的安排”。

十、关于本次交易的结论性意见

（一）独立董事意见

根据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《创业板发行办法》、《上市规则》等有关法律、法规以《公司章程》的有关规定，公司独立董事对本次交易发表如下独立意见：

1、根据本次交易的重组报告书，本次交易的交易对方在本次交易前均与公司不存在法律、法规、规章及规范性文件规定的关联关系，本次交易完成后，新余北岸技术服务中心（有限合伙）直接持有公司的股份比例将超过 5%，周斌为新余北岸技术服务中心（有限合伙）的实际控制人和一致行动人，其直接和间接持有公司的股份比例也超过 5%，新余北岸技术服务中心（有限合伙）、周斌将成为公司的关联方。根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》，本次交易构成关联交易。

2、本次交易的重组报告书以及相关协议，符合《公司法》、《证券法》、《上

市公司重大资产重组管理办法（2016年修订）》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》有关法律、法规和中国证监会颁布的规范性文件的规定，本次交易具备可操作性。

3、公司聘请的资产评估机构具有证券、期货相关资产评估业务资格，选聘程序合规，评估机构及经办评估师与公司及交易各方不存在影响其提供服务的现实及预期的利益关系或冲突，具有充分的独立性。

4、公司本次发行股份的定价原则符合相关法律法规的规定；本次交易的标的资产即交易对方持有的开心人信息 100% 股权的交易价格由交易各方根据具有证券期货从业资格的资产评估机构出具的资产评估报告中确认的标的资产评估值协商确定，不会损害公司及其全体股东的利益，特别是中小股东的利益。

5、本次交易符合公司发展战略，有利于提高公司资产质量和盈利能力，有利于增强公司的持续经营能力和核心竞争力，从根本上符合公司全体股东的利益，特别是广大中小股东的利益。

6、本次交易符合有关法律、法规和政策的规定，遵循了公开、公平、公正的准则，符合公司和全体股东的利益，不会损害非关联股东的利益，对全体股东公平、合理。

7、本次交易尚需多项条件满足后方可完成，包括但不限于公司股东大会审议通过本次交易方案以及中国证监会核准本次交易方案事宜。

综上所述，我们同意公司本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易，同意公司董事会就本次交易的总体安排。

（二）独立财务顾问的结论性意见

上市公司聘请广发证券、英大证券作为本次交易的独立财务顾问。

根据广发证券、英大证券出具的独立财务顾问报告，对本次交易结论性意见如下：

1、本次交易方案符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》等法律、法规和规范性文件的规定。本次交易遵守了国家相关法律、法规的要求，履行了必

要的信息披露程序，并按有关法律、法规的规定履行了相应的程序；

2、本次交易符合国家相关产业政策，符合环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的相关规定，不存在违反环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规规定的情形；

3、本次交易标的资产的定价原则公允，非公开发行的股票的定价方式和发行价格符合证监会的相关规定，不存在损害上市公司及股东合法利益的情形；

4、本次交易完成后有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力，本次交易有利于上市公司的持续发展、不存在损害股东合法权益的问题；

5、本次交易构成关联交易；本次交易完成后上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及关联方将继续保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定；公司治理机制仍旧符合相关法律法规的规定；有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构；

6、本次重大资产重组涉及的标的资产权属清晰，不存在纠纷和潜在纠纷，资产过户或者转移不存在实质性法律障碍；

7、本次交易完成后，上市公司仍具备股票上市的条件；

8、赛为智能与补偿义务人关于扣除非经常性损益后的净利润未达到利润承诺的补偿安排做出了明确约定，利润补偿方案切实可行、具有合理性，不会损害上市公司股东利益，尤其是中小股东利益；

9、本次交易充分考虑到了对中小股东利益的保护，切实、可行。对本次交易可能存在的风险，赛为智能已经在重组报告书及相关文件中作了充分揭示，有助于全体股东和投资者对本次交易的客观评判；

10、本次交易完成后，上市公司资金、资产不存在被实际控制人或其他关联方占用及为实际控制人及其关联人提供担保的情形；

11、本次交易完成后上市公司实际控制人未发生变更，不构成重组上市。

（三）律师的结论性意见

- 1、本次重组的方案不存在违反有关法律法规规定的情形；
- 2、本次重组的交易各方为境内自然人、有效存续的境内公司及有限合伙企业，具备参与本次重组中其所涉交易的主体资格；
- 3、本次重组涉及的相关协议内容符合法律法规的规定，该等协议将从其约定的生效条件全部得到满足之日起生效；
- 4、本次重组符合《创业板发行办法》对创业板上市公司非公开发行股票规定的实质性条件，符合《重组管理办法》对于上市公司重大资产重组和上市公司发行股份购买资产规定的实质性条件；
- 5、本次重组拟购买开心人信息 100%的股权，标的公司股权权属清晰，其转让不存在实质性法律障碍；
- 6、本次重组的标的资产为开心人信息 100%股权，不涉及债权债务的转移；
- 7、赛为智能已经依照《重组管理办法》履行了现阶段的相关信息披露义务，本次重组不存在应披露而未披露的合同、协议、安排或其他事项。本次重组交易各方尚须根据本次重组进展情况，按照《重组管理办法》等相关法律、法规以及规范性文件的规定履行相关信息披露义务；
- 8、参与本次重组的证券服务机构具备必要的资格；
- 9、本次重组已履行的批准或授权合法有效，本次重组尚须取得中国证监会对本次重组的核准。

十一、本次交易相关证券服务机构

（一）独立财务顾问

1、广发证券

名称：广发证券股份有限公司

注册地址：广东省广州市天河区天河北路 183-187 号大都会广场 43 楼（4301-4316 房）

法定代表人：孙树明

电话：020-87555888

传真：020-87557566

项目主办人：方逸峰、沈杰

2、英大证券

名称：英大证券有限责任公司

住所：深圳市福田区深南中路 2068 号华能大厦 30、31 层

联系地址：深圳市福田区深南中路 2068 号华能大厦 30、31 层

法定代表人：吴骏

电话：0755-83007176

传真：0755-83007150

项目主办人：袁聃、周耿明

（二）法律顾问

名称：北京市君合律师事务所

住所：北京市东城区建国门北大街 8 号华润大厦 20 层

联系地址：北京市东城区建国门北大街 8 号华润大厦 20 层

单位负责人：肖微

电话：010-85191300

传真：010-85191350

经办律师：赵君、叶军莉

（三）审计机构

1、正中珠江

名称：广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）

注册地址：广州市越秀区东风东路 555 号 1001-1008 房

联系地址：广州市东风东路 555 号粤海集团大厦 10 楼

单位负责人：蒋洪峰

电话：0086-20-83939698

传真：0086-20-83800977、83800722

经办注册会计师：王旭彬、张腾

2、立信会计师

名称：立信会计师事务所（特殊普通合伙）

注册地址：上海市黄浦区南京东路 61 号四楼

联系地址：上海市黄浦区南京东路 61 号四楼

首席合伙人：朱建弟

电话：021-63391166

传真：021-63392558

经办注册会计师：陈卫武、陈延柏

（四）资产评估机构

名称：北京中企华资产评估有限责任公司

注册地址：北京市东城区青龙胡同 35 号

联系地址：北京市朝阳区门外大街泛利大厦 910 室

单位负责人：权忠光

电话：010-65881818

传真：010-65882651

经办人员：王祖宁、李永健

第十四节 声明与承诺

一、上市公司及全体董事、监事、高级管理人员声明

二、独立财务顾问声明——广发证券股份有限公司

三、独立财务顾问声明——英大证券有限责任公司

四、法律顾问声明

五、标的公司财务信息审计机构声明

六、上市公司备考财务信息审计机构声明

七、资产评估机构声明

以上声明均附后。

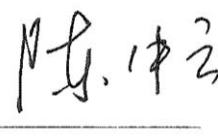
一、上市公司及全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员保证《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要，以及本公司所出具的相关申请文件内容真实、准确、完整，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个别和连带的法律责任。

全体董事签字：

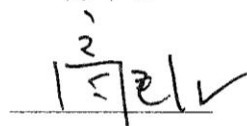

周勇

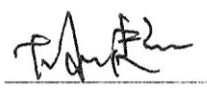

封其华



陈中云


周新宏


宁群仪


商毛红


胡振超


刘宁


王立彦

全体监事签字：



封其国

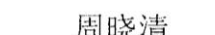

王大为

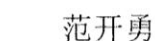

袁永青

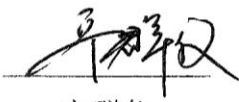
全体高级管理人员签字：



周勇


林必毅


周晓清

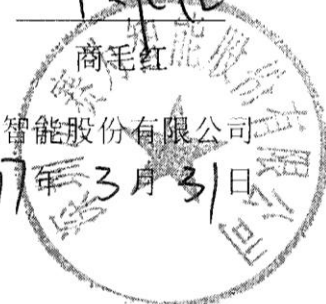

范开勇


宁群仪


商毛红

深圳市赛为智能股份有限公司

2017年3月31日



一、上市公司及全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员保证《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要，以及本公司所出具的相关申请文件内容真实、准确、完整，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个别和连带的法律责任。

全体董事签字：

周 勇	封其华	陈中云
周新宏	宁群仪	商毛红
胡振超	刘 宁	王立彦

全体监事签字：

封其国	王大为	袁永青
-----	-----	-----

全体高级管理人员签字：

周 勇	林必毅	周晓清
 范开勇	宁群仪	商毛红

深圳市赛为智能股份有限公司

2017年3月3日

一、上市公司及全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员保证《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要，以及本公司所出具的相关申请文件内容真实、准确、完整，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个别和连带的法律责任。

全体董事签字：

周 勇	封其华	陈中云
周新宏	宁群仪	商毛红
胡振超	刘 宁	王立彦

全体监事签字：

封其国	王大为	袁永青
-----	-----	-----

全体高级管理人员签字：

周 勇	林必毅	周晓清
范开勇	宁群仪	



一、上市公司及全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员保证《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要，以及本公司所出具的相关申请文件内容真实、准确、完整，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个别和连带的法律责任。

全体董事签字：

周 勇	封其华	陈中云
周新宏	宁群仪	商毛红
胡振超	刘 宁	王立彦

全体监事签字：

封其国	王大为	袁永青
-----	-----	-----

全体高级管理人员签字：

周 勇	林必毅	周晓清
范开勇	宁群仪	商毛红

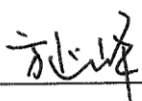
深圳市赛为智能股份有限公司

2017年 3月 31日


二、独立财务顾问声明——广发证券股份有限公司

本公司及本公司经办人员同意《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要中援引本公司出具的独立财务顾问报告相关内容，并对所引述内容进行了审阅，确认《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要不致因相关引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。

财务顾问主办人：

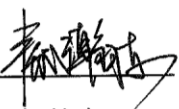


方逸峰

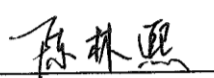


沈杰

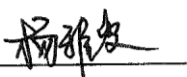
项目协办人：



秦瀚东



陈林熙



杨雅雯



梁宏勇

法定代表人（或授权代表）：



孙树明



三、独立财务顾问声明——英大证券有限责任公司

本公司及本公司经办人员同意《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要中援引本公司出具的独立财务顾问报告相关内容，并对所引述内容进行了审阅，确认《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要不致因相关引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。

财务顾问主办人：
袁 聃 周耿明

项目协办人：
刘光宇 郁 昆

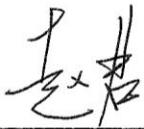
张洪峰

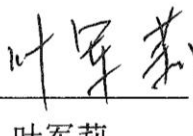
法定代表人（或授权代表）：
吴 骏




四、法律顾问声明

本所及本所经办律师同意《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要中援引本所出具的法律意见书相关内容，并对所引述内容进行了审阅，确认《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要不致因相关引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：

赵君


叶军莉

单位负责人：

肖微



五、标的公司财务信息审计机构声明

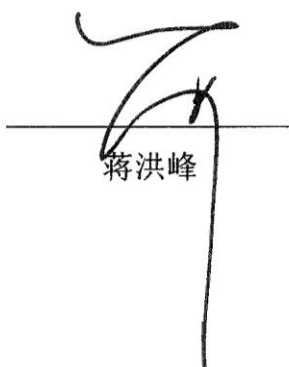
本所及本所经办注册会计师同意《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要中援引本所出具的审计报告相关内容，并对所引述内容进行了审阅，确认《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要不致因相关引述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办会计师：


王旭彬


张腾

单位负责人：

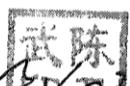

蒋洪峰

广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)
CPA CERTIFIED PUBLIC ACCOUNTANTS
广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)
(特殊普通合伙)
2017年3月31日
*

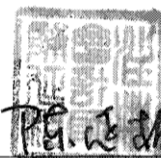
六、上市公司备考财务信息审计机构声明

本所及本所经办注册会计师同意《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要中援引本所出具的备考审阅报告相关内容，并对所引述内容进行了审阅，确认《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要不致因相关引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。

经办会计师：

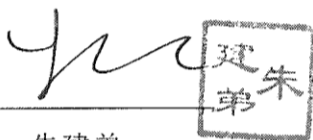


陈卫武



陈延柏

首席合伙人：



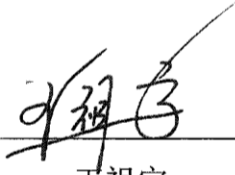

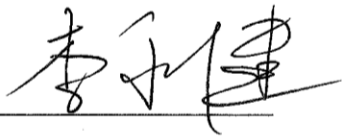

朱建弟

立信会计师事务所（特殊普通合伙）

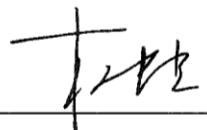


七、资产评估机构声明

本公司及本公司经办资产评估师同意《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要中援引本所出具的评估报告相关内容，并对所引述内容进行了审阅，确认《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要不致因相关引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。

资产评估师：    
王祖宁 李永健

法定代表人（或授权代表）：


权忠光



第十五节 备查文件

一、备查文件目录

（一）赛为智能第三届董事会第二十九次、第三十二次会议决议，2016 年第三次临时股东大会决议；

（二）赛为智能独立董事关于本次交易的公司重大资产重组之独立董事意见；

（三）广发证券及英大证券出具的《独立财务顾问报告》；

（四）君合律所出具的《法律意见书》；

（五）正中珠江出具的《审计报告》；立信会计师出具的上市公司《备考审阅报告》；

（六）中企华出具的《评估报告》；

（七）赛为智能与交易对方签署的《资产购买协议》及《资产购买补充协议》；

（八）赛为智能与周斌、新余北岸签署的《盈利预测补偿协议》；

（九）交易对方关于本次发行股份购买资产有关事宜的内部批准文件；

（十）交易对方关于股份锁定期的承诺及其他承诺；

（十一）上市公司董事会关于公司股价波动是否达到《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》第五条相关标准的说明；

（十二）上市公司董事会关于本次交易履行法定程序的完备性、合规性及提交法律文件有效性的说明；

（十三）上市公司关于本次重大资产重组前 12 个月内购买资产的说明；

（十四）其他文件。

二、备查文件地点

投资者可于下列地点查阅上述备查文件：

深圳市赛为智能股份有限公司

地址：深圳市南山区高新区科技中二路软件园 2 号楼 3 楼

电话：0755-86169631

传真：0755-86169393

联系人：谢丽南

三、查阅时间

工作日每日上午 9:30-11:30，下午 14:00-17:00

四、查阅网址

指定信息披露网址：

深圳证券交易所 www.szse.com.cn；巨潮资讯网 www.cninfo.com.cn

（此页无正文，为《深圳市赛为智能股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》之签章页）

深圳市赛为智能股份有限公司

