

股票简称：金利科技

股票代码：002464

上市地点：深圳证券交易所

昆山金利表面材料应用科技股份有限公司

发行股份及支付现金购买资产 并募集配套资金报告书



交易对方	通讯地址/办公地址
陈路	上海市浦东新区严家桥1号宏慧音悦湾8号楼 5楼
祝华	
王一夫	
胡禹平	
雷亮	
吴丕江	
上海能观投资管理合伙企业（有 限合伙）	上海市崇明县长兴镇潘园公路1800号2号楼 6934室（上海泰和经济发展区）
募集配套资金交易对方	不超过10名特定对象

独立财务顾问



海通证券股份有限公司
HAITONG SECURITIES CO., LTD.

签署日期：二零一七年五月

公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员保证本报告书内容的真实、准确、完整，对本报告书及其摘要的虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏负连带责任。

本公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证本报告书中财务会计报告真实、完整。

本次重大资产重组完成后，本公司经营与收益的变化由本公司负责；因本次重大资产重组引致的投资风险，由投资者自行负责。

本次交易相关事项的生效尚需取得有关审批机关的批准或核准。审批机关对于本次交易相关事项所做的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益做出实质性判断或保证。

本报告书所述事项并不代表中国证监会、交易所对于本次重大资产重组相关事项的实质性判断、确认或批准。本报告书所述本次重大资产重组相关事项的生效和完成尚待取得中国证监会的核准。

投资者在评价本公司本次重大资产重组时，除本报告书内容以及与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

本次重组的交易对方陈路、祝华、胡禹平、王一夫、吴丕江、雷亮、能观投资已出具承诺函：

“本人/本企业保证将及时向上市公司提供本次重大资产重组相关信息，并保证所提供的有关信息均为真实、准确和完整的，如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给上市公司或者投资者造成损失的，将依法承担赔偿责任。

如本次交易因涉嫌所提供或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以前，本人/本企业将暂停转让在上市公司拥有权益的股份（如有）。

本人/本企业声明向参与本次重大资产重组的各中介机构提供的资料均为真实的、原始的书面资料或副本资料，该等资料的副本或复印件均与其原始资料或原件一致，是准确和完整的，所有文件上的签名、印章均是真实的，并无任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

本人/本企业保证为本次重大资产重组所出具的说明及确认均为真实、准确和完整的，无任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

如违反上述承诺及声明，本人/本企业将承担相应的法律责任。”

中介机构声明

本次重组的独立财务顾问海通证券、法律顾问中伦文德、审计机构瑞华及资产评估机构中企华承诺：“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。”

目录

公司声明.....	1
交易对方声明.....	2
中介机构声明.....	3
目录.....	4
释义.....	11
修订说明.....	14
方案调整说明.....	19
一、方案调整基本情况.....	19
二、本次方案调整履行的相关程序.....	22
三、本次方案调整不构成重组方案的重大调整.....	23
四、独立财务顾问核查意见.....	25
重大事项提示.....	26
一、本次交易方案概述.....	26
二、本次交易构成重大资产重组.....	28
三、本次交易不构成重组上市.....	28
四、本次交易对价支付方式安排.....	29
五、业绩承诺及补偿安排.....	34
六、本次交易对上市公司的影响.....	34
七、本次交易标的评估情况.....	36
八、本次交易不构成关联交易.....	36

九、本次交易已履行及尚需履行的决策和审批程序.....	36
十、本次交易相关方所作出的重要承诺.....	37
十一、本次交易对中小投资者权益保护的安排.....	42
十二、关于并购重组委审核意见的答复.....	46
重大风险提示.....	66
一、本次交易相关风险.....	66
二、标的公司的经营风险.....	68
三、其他风险.....	72
第一节 本次交易概述.....	73
一、本次交易的背景和目的.....	73
二、本次交易已履行及尚需履行的决策和审批程序.....	74
三、本次交易的具体方案.....	75
四、本次交易对上市公司的影响.....	80
五、本次交易构成重大资产重组、不构成重组上市.....	81
第二节 上市公司基本情况.....	83
一、上市公司基本情况.....	83
二、上市公司设立、历次股本变动及重大变更情况.....	83
三、上市公司最近三年控股权变动及重大资产重组情况.....	90
四、上市公司主营业务发展情况.....	93
五、上市公司最近三年主要财务指标.....	93
六、上市公司控股股东、实际控制人概况.....	94
七、公司前十大股东情况.....	95

八、上市公司最近三年处罚情况.....	96
第三节 交易对方基本情况.....	97
一、陈路.....	97
二、祝华.....	98
三、王一夫.....	101
四、胡禹平.....	103
五、吴丕江.....	105
六、雷亮.....	108
七、能观投资.....	109
第四节 交易标的情况.....	115
一、交易标的基本情况.....	115
二、历史沿革.....	115
三、产权及控制关系.....	122
四、主要资产的权属情况、对外担保和主要负债情况.....	124
五、标的公司业务与技术.....	147
六、报告期标的主要财务指标.....	209
七、出资及合法存续情况.....	213
八、最近三年内进行的股权转让、增资、减资或改制相关的评估情况.....	213
九、微屏软件涉及的立项、环保、行业准入、用地、规划、建设许可等有关报批情况.....	216
十、下属企业情况.....	223
十一、报告期的会计政策及相关会计处理.....	226

第五节 非现金支付方式情况及募集配套资金情况.....	235
一、发行股份购买资产基本情况.....	235
二、募集配套资金情况.....	238
三、本次交易前后主要财务数据和其他重要指标的变化.....	282
四、本次交易前后上市公司控制权未发生变化.....	283
第六节 本次交易标的评估情况.....	285
一、微屏软件 100%股权评估情况	285
二、上市公司董事会对交易标的评估合理性以及定价的公允性分析....	352
三、独立董事对本次资产交易评估事项的意见.....	362
第七节 本次交易合同的主要内容.....	364
一、合同主体及签订时间.....	364
二、交易方案.....	364
三、交易价格及定价依据.....	364
四、交易对价的支付方式.....	365
五、股份锁定期.....	366
六、现金的支付方式及支付时间.....	367
七、交易标的自评估基准日至交割日期间损益的归属.....	368
八、资产交付或过户的时间安排.....	368
九、上市公司滚存未分配利润的处置.....	368
十、重组协议生效条件和生效时间.....	369
十一、违约责任条款.....	369
十二、业绩承诺及补偿安排.....	369

第八节 本次交易的合规性分析.....	372
一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条规定.....	372
二、本次交易不适用《重组管理办法》第十三条的说明.....	378
三、符合《重组管理办法》第四十三条规定.....	379
四、本次交易符合《重组管理办法》第四十四条及其适用意见、相关解答要求的说明.....	382
五、本次重组不存在依据《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.....	384
六、本次交易不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形.....	384
七、独立财务顾问和法律顾问的结论性意见.....	385
第九节 管理层讨论及分析.....	386
一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果的讨论与分析.....	386
二、标的资产行业特点和经营状况的讨论与分析.....	391
三、本次交易对上市公司的影响.....	444
四、本次交易对上市公司未来发展前景影响的分析.....	446
五、本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标和非财务指标影响的分析.....	448
第十节 财务会计信息.....	450
一、标的资产财务会计信息.....	450
二、上市公司备考合并财务会计信息.....	452
第十一节 同业竞争和关联交易.....	455

一、标的公司同业竞争及关联交易情况.....	455
二、本次交易完成后上市公司同业竞争和关联交易情况.....	456
第十二节 风险因素.....	459
一、本次交易相关风险.....	459
二、标的公司的经营风险.....	461
三、其他风险.....	465
第十三节 其他重要事项.....	466
一、本次交易完成后，不存在上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用，或为实际控制人及其关联人提供担保的情形.....	466
二、本次交易对上市公司负债结构的影响.....	466
三、上市公司在最近十二个月内发生的主要资产交易情况.....	466
四、本次交易对上市公司治理机制影响的说明.....	467
五、上市公司股东分红回报计划及近三年现金分红情况.....	467
六、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况.....	469
七、关于上市公司停牌前股票价格波动未达到《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》第五条相关标准的说明.....	473
第十四节 独立董事及相关证券服务机构的意见.....	475
一、独立董事意见.....	475
二、独立财务顾问核查意见.....	476
三、法律顾问意见.....	477
第十五节 中介机构及有关经办人员.....	478
一、独立财务顾问.....	478

二、律师事务所.....	478
三、审计机构.....	478
四、资产评估机构.....	479
第十六节 本次重组交易各方及有关中介机构声明.....	480
一、全体董事、监事及高级管理人员声明.....	481
二、独立财务顾问声明.....	482
三、律师声明.....	483
四、拟购买资产及上市公司备考财务信息审计机构声明.....	484
五、拟购买资产评估机构声明.....	485
第十七节 备查文件及备查地点.....	486
一、备查文件.....	486
二、备查地点.....	486

释义

在本报告书中，除非另有说明，下列简称具有如下特定含义：

一般性释义		
本报告书	指	昆山金利表面材料应用科技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报告书
本次交易、本次资产重组、本次重组	指	昆山金利表面材料应用科技股份有限公司发行股份及支付现金购买交易对方持有的微屏软件科技（上海）有限公司 93% 股权并募集配套资金
交易对方	指	陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮、能观投资
金利科技、上市公司、本公司、公司	指	昆山金利表面材料应用科技股份有限公司，股票代码 002464
标的公司、微屏软件	指	微屏软件科技（上海）有限公司
能观投资	指	上海能观投资管理合伙企业（有限合伙）
人民澳客	指	人民澳客传媒科技有限公司
人民网	指	人民网股份有限公司
交易标的、标的资产、拟购买资产	指	微屏软件科技（上海）有限公司 93% 股权
冉盛盛瑞	指	宁波冉盛盛瑞投资管理合伙企业（有限合伙）
珠海长实	指	珠海横琴新区长实资本管理有限公司
维尔京金利	指	维尔京 EVER BRIGHT EMBLEM COMPANY
MMOGA	指	香港摩伽科技有限公司，为金利科技下属公司
霍市摩伽	指	霍尔果斯市摩伽互联娱乐有限公司
峰实公司	指	昆山峰实电子科技有限公司
微乐网络	指	新疆微乐网络科技有限公司，为微屏软件下属公司
帅客网络	指	上海帅客网络科技有限公司，为微屏软件参股公司
青露网络	指	上海青露网络科技有限公司，为微屏软件下属公司
半丁数码	指	上海半丁数码科技有限公司
沉朴投资	指	上海沉朴投资管理合伙企业（有限合伙）
《资产购买协议》及其补充协议	指	上市公司与陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资签订的《昆山金利表面材料应用科技股份有限公司与微屏软件科技（上海）有限公司股东之发行股份并支付现金购买资产协议》及补充协议
《盈利承诺与补偿协议》及其补充协议	指	上市公司与陈路、祝华、王一夫、雷亮、胡禹平、吴丕江及能观投资签订的《昆山金利表面材料应用科技股份有限公司与微屏软件科技（上海）有限公司股东之盈利承诺与补偿协议》及补充协议
海通证券、独立财务顾问	指	海通证券股份有限公司
中伦文德、法律顾问	指	北京市中伦文德律师事务所

中企华	指	北京中企华资产评估有限责任公司
瑞华	指	瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）
《标的公司审计报告》	指	瑞华出具的《微屏软件科技（上海）有限公司审计报告》（报告编号：瑞华审字[2016]01280026号）
《标的公司补充审计报告》	指	瑞华出具的《微屏软件科技（上海）有限公司审计报告》（报告编号：瑞华审字[2017]01280007号）
《资产评估报告》	指	中企华出具的《昆山金利表面材料应用科技股份有限公司拟购买股权涉及的微屏软件科技（上海）有限公司股东全部权益项目评估报告》（报告编号：中企华评报字(2016)第3746号）
《补充资产评估报告》	指	中企华出具的《昆山金利表面材料应用科技股份有限公司拟购买股权涉及的微屏软件科技（上海）有限公司股东全部权益项目评估报告》（报告编号：中企华评报字(2017)第3038号）
《上市公司备考审阅报告》	指	瑞华出具的《昆山金利表面材料应用科技股份有限公司备考审阅报告》（报告编号：瑞华阅字[2016]01280006号）
《上市公司补充备考审阅报告》	指	瑞华出具的《昆山金利表面材料应用科技股份有限公司备考审阅报告》（报告编号：瑞华阅字[2017]01280001号）
《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》
《重组管理办法》	指	《上市公司重大资产重组管理办法》
《实施细则》	指	《上市公司非公开发行股票实施细则》
《发行管理办法》	指	《上市公司证券发行管理办法》
《上市规则》	指	《深圳证券交易所股票上市规则》
《规范运作指引》	指	《深圳证券交易所中小企业板上市公司规范运作指引》
《公司章程》	指	《昆山金利表面材料应用科技股份有限公司章程》
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
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责任公司深圳分公司
审计基准日	指	2016年12月31日
评估基准日	指	2016年6月30日
补充评估基准日	指	2016年12月31日
元，万元	指	人民币元，人民币万元
专业名词释义		
B2C	指	是 Business-to-Customer 的缩写，其中文简称为“商对客”。“商对客”是电子商务的一种模式，即企业直接面向消费者销售产品和服务的商业零售模式
点卡	指	点卡（time card）全称为“虚拟消费积分充值卡”，一种按照服务公司的规定以现金兑换虚拟点（积分），并通过消耗虚拟点（积分）来享受该公司服务的钱款支付形式

电子竞技	指	电子竞技运动就是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动
IP	指	Intellectual Property, 即知识产权, 是基于智力的创造性活动所产生的权利。各种智力创造比如发明、文学和艺术作品, 以及在商业中使用的标志、名称、图像以及外观设计, 都可被认为是某一个人或组织所拥有的知识产权
ARPPU 值	指	英文 Average Revenue Per Paying User 的缩写, 指平均每个付费用户贡献的收益金额, 可有效反映游戏对单个用户的盈利能力
企业云	指	企业云是专门应用在商业领域的商业云系统, 系专门设计 CRM(Customer Relationship Management)客户关系管理软件、HR(Human Resource)人力资源管理软件、Database 数据库软件等企业内部系统供商业公司使用的云系统

注: 本报告书中部分合计数与各单项加数直接相加之和在尾数上可能因四舍五入存在差异。

本报告书所引用的财务数据和财务指标, 如无特殊说明, 指合并报表口径的财务数据和根据该类财务数据计算的财务指标。

修订说明

根据中国证监会第 170658 号《中国证监会行政许可项目审查一次反馈意见通知书》及附件的要求，公司逐项落实了反馈意见通知书中提出的问题，并对本报告中相关部分进行了相应的修订、补充和完善。

同时，上市公司于 2017 年 3 月 29 日召开了第四届董事会第十八次会议，审议通过了《关于调整公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案的议案》等相关议案，对本次重组方案进行了调整。上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开 2016 年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以截至 2016 年 12 月 31 日公司总股本为基数，以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，不进行现金分红，不送红股。上市公司于 2017 年 5 月 19 日召开了第四届董事会第二十一次会议，审议通过了《关于调整公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案的议案》、《关于本次调整不构成重组方案重大调整的说明的议案》，上市公司据此对报告进行了相应的修订、补充和完善。

现将报告更新、修订的主要内容说明如下：

1、修订了本次交易发行股份及支付现金购买资产的发行价格及发行数量。详见本报告书“方案调整说明”、“重大事项提示\一、本次交易方案概述”、“重大事项提示\四、本次交易对价支付方式安排”、“重大事项提示\六、本次交易对上市公司的影响”、“第五节 非现金支付方式情况及募集配套资金情况\一、发行股份购买资产基本情况”、

2、修订了本次交易募集配套资金的金额。详见本报告书“方案调整说明”、“重大事项提示\一、本次交易方案概述”、“重大事项提示\四、本次交易对价支付方式安排”、“第一节 本次交易概述\三、本次交易的具体方案”、“第五节 非现金支付方式情况及募集配套资金情况\二、募集配套资金情况”、

3、更新了标的公司主要游戏办理完成前置审批手续的情况。详见本报告书

“重大风险提示\二、标的公司经营风险”、“第四节 交易标的情况\九、微屏软件涉及的立项、环保、行业准入、用地、规划、建设许可等有关报批情况\（一）业务资质与许可”、“第十二节 风险因素\二、标的公司经营风险”。

4、更新了标的公司主要游戏办理完成前置审批手续的情况、预计办毕时间及逾期未办毕对微屏软件生产经营的影响。详见本报告书“重大风险提示\二、标的公司经营风险”、“第四节 交易标的情况\九、微屏软件涉及的立项、环保、行业准入、用地、规划、建设许可等有关报批情况\（一）业务资质与许可”、“第十二节 风险因素\二、标的公司经营风险”。

5、补充披露了标的公司主要游戏产品逾期未办办理完成前置审批手续对微屏软件生产经营的影响。详见本报告书“第四节 交易标的情况\九、微屏软件涉及的立项、环保、行业准入、用地、规划、建设许可等有关报批情况\（一）业务资质与许可”。

6、补充披露了上市公司 2015 年重大资产重组的业绩承诺及实际业绩实现情况以及上市公司区分本次重组实现业绩与前次重组实现业绩的措施及有效性。详见本报告书“第二节 上市公司基本情况\三、上市公司最近三年控股权变动及重大资产重组情况\（二）前次重组业绩补偿方案的执行情况、前次标的资产的主营业务与微屏软件的协同效应”、“第二节 上市公司基本情况\三、上市公司最近三年控股权变动及重大资产重组情况\（三）上市公司区分本次重组实现业绩与前次重组实现业绩的措施及有效性”。

7、补充说明了标的公司主要游戏产品报告期内的用户行为的合理性以及业绩真实性。详见本报告书“第四节 交易标的情况\五、标的公司业务与技术\（三）标的公司主要游戏产品”。

8、补充披露了标的公司 2016 年四季度销售收入增长的原因及合理性。详见本报告书“第四节 交易标的情况\五、标的公司业务与技术\（三）标的公司主要游戏产品”。

9、补充说明了标的公司主要游戏产品的经营流水、用户充值消费情况、以

及不存在自充值或委托第三方充值、虚增销售收入，刷榜等事项，不存在期末集中确认或提前确认收入的情形，并补充披露了海通证券及瑞华就该等事项的核查范围、核查方法、核查情况、核查结论。详见本报告书“第四节 交易标的情况\五、标的公司业务与技术\（四）标的公司主营业务收入情况品”。

10、补充说明了标的公司主要游戏产品不存在线上游戏，线下额外结算的情形。详见本报告书“第四节 交易标的情况\五、标的公司业务与技术\（五）标的公司主要经营模式”

11、补充说明了标的公司本次交易募投项目所需资金的测算依据、本次募投项目所需资金与标的资产规模的匹配性、。详见本报告书“第五节 非现金支付方式情况及募集配套资金情况\二、募集配套资金\（三）募集配套资金拟投资标的公司建设项目情况”。

12、更新了本次交易募集配套资金的合法合规性分析。详见本报告书“第五节 非现金支付方式情况及募集配套资金情况\（六）本次交易募集配套资金的合法合规性分析”。

13、更新了本次交易募集配套资金失败的影响及补救措施。详见本报告书“第五节 非现金支付方式情况及募集配套资金情况\二、募集配套资金\（八）募集配套资金失败的影响及补救措施”。

14、补充披露了本次评估中标的公司预测期内付费人数、付费率和人均ARPPU值的预测依据和合理性。详见本报告书“第六节 本次交易标的评估情况\一、微屏软件100%股权评估情况\（六）标的资产预测期内付费人数、付费率和人均ARPPU值的预测依据和合理性”。

15、补充披露了“掌心游”游戏平台短代用户及非短代用户数量在不同月份之间波动剧烈的原因及合理性。详见本报告书“第六节 本次交易标的评估情况\一、微屏软件100%股权评估情况\（七）掌心游游戏平台短代用户及非短代用户数量在不同月份之间波动剧烈的原因及合理性”。

16、补充披露了标的公司承诺业绩的可实现性，以及标的公司为保证业绩承诺拟采取的具体措施及合法合规性。详见本报告书“第六节 本次交易标的的评估情况\一、微屏软件 100%股权评估情况\（八）标的资产承诺业绩的可实现性，以及标的资产为保证业绩承诺拟采取的具体措施及合法合规性”。

17、更新并补充披露了本次交易的合法合规性分析。详见本报告书“第八节 本次交易的合规性分析\一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条规定\（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”。

18、补充披露了标的公司主要游戏产品排名情况。详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析\二、标的资产行业特点和经营状况的讨论与分析\（十）标的公司行业地位及核心竞争力”。

19、补充披露了标的公司报告期内应收账款增长的原因、对学天网络的销售金额、信用政策和报告期内的回款情况。详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析\二、标的资产行业特点和经营状况的讨论与分析\（十一）标的公司财务状况分析\1、资产结构及其变化分析”。

20、补充披露了报告期内标的公司固定资产、无形资产与业务规模的匹配性。详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析\二、标的资产行业特点和经营状况的讨论与分析\（十一）标的公司财务状况分析\1、资产结构及其变化分析”。

21、补充披露了标的公司各报告期末应付股利余额与报告期内筹资活动产生的现金流量净额的匹配性。详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析\二、标的资产行业特点和经营状况的讨论与分析\（十一）标的公司财务状况分析\3、现金流量分析”。

22、补充披露了“掌心游”系列游戏的毛利率在报告期内波动的原因及合理性、标的资产毛利率及净利率水平的合理性和真实性。详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析\二、标的资产行业特点和经营状况的讨论与分析\（十二）标的公司盈利能力分析\3、利润表项目变化分析”。

23、补充披露了标的公司租赁费用总额小于云租赁费用的原因、报告期内标的资产租赁情况、报告期标的公司员工数量、各个报告期内的薪酬费用情况。详见本报告书“第九节 管理层讨论与分析\二、标的资产行业特点和经营状况的讨论与分析\（十二）标的公司盈利能力分析\4、期间费用分析”。

方案调整说明

一、方案调整基本情况

(一) 发行股份及支付现金购买资产交易对价及发行数量调整

调整前:

本次交易中,标的资产的交易价格以具有证券期货相关业务资格的资产评估机构出具评估结果为准。根据中企华出具的《资产评估报告》,微屏软件 100.00% 股权的评估值为 198,115.28 万元,微屏软件 93.00% 股权对应的评估值为 184,247.21 万元,本次交易标的资产的交易价格以上述评估结果为基础,经交易各方协商确定为 184,140.00 万元。

本次交易标的资产交易价格共计 184,140.00 万元,其中现金对价 34,958.64 万元,股份对价为 149,181.36 万元,本次购买资产发行股票数量为 27,529,314 股,具体情况如下:

交易对方	股份支付		现金支付	交易对价合计 (万元)
	对价金额 (万元)	股份数量 (股)	对价金额 (万元)	
陈路	66,195.85	12,215,509	-	66,195.85
能观投资	28,083.09	5,182,337	28,083.09	56,166.17
祝华	30,089.02	5,552,504	-	30,089.02
王一夫	10,029.67	1,850,834	-	10,029.67
胡禹平	9,327.60	1,721,276	-	9,327.60
吴丕江	-	-	6,875.55	6,875.55
雷亮	5,456.14	1,006,854	-	5,456.14
合计	149,181.36	27,529,314	34,958.64	184,140.00

注:交易对方吴丕江在本次交易中只取得现金对价且不进行业绩承诺,经交易各方协商,其所获得的交易对价有一定折价

调整后:

根据中企华出具的《资产评估报告》,截至 2016 年 6 月 30 日,标的公司 100%

股权的评估值为 198,115.28 万元，其中交易标的为交易对方合计持有的标的公司 93.00% 的股权，评估值为 184,247.21 万元。考虑到评估基准日后微屏软件已实施分红 8,000 万元，经交易各方友好协商，本次重组交易价格以评估值扣除分红金额为基础，确定为 176,700.00 万元，其中现金支付对价为 33,546.17 万元，股份支付对价为 143,153.83 万元。

本次发行股份及支付现金购买资产的发行方式系向陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮及能观投资非公开发行 A 股股票，向吴丕江及能观投资支付现金购买其持有标的公司 93% 的股权。具体安排如下：

交易对方	股份支付		现金支付	交易对价合计 (万元)
	对价金额 (万元)	股份数量 (股)	对价金额 (万元)	
陈路	63,521.27	18,754,433	-	63,521.27
能观投资	26,948.42	7,956,426	26,948.42	53,896.83
祝华	28,873.30	8,524,742	-	28,873.30
王一夫	9,624.43	2,841,580	-	9,624.43
胡禹平	8,950.72	2,642,670	-	8,950.72
吴丕江	-	-	6,597.75	6,597.75
雷亮	5,235.69	1,545,819	-	5,235.69
合计	143,153.83	42,265,670	33,546.17	176,700.00

注：吴丕江在本次交易中只取得现金对价且不进行业绩承诺，经交易各方协商，其所获得的交易对价有一定折价，折价部分由其他交易对方按股权比例分摊

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行数量为 42,265,670 股（计算公式为：股份发行数量=标的资产交易价格*股份支付比例÷股份发行价格），上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开 2016 年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以截至 2016 年 12 月 31 日公司总股本为基数，以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，不进行现金分红，不送红股，本次发行股份及支付现金购买资产的发行价格调整为 33.87 元/股，具体如下：

序号	发行对象	发行股数（股）
1	陈路	18,754,433
2	能观投资	7,956,426
3	祝华	8,524,742
4	王一夫	2,841,580

序号	发行对象	发行股数（股）
5	胡禹平	2,642,670
6	雷亮	1,545,819
合计		42,265,670

（二）配套资金金额、发行价格及募集配套资金用途调整

调整前：

本次交易上市公司拟以询价方式向不超过 10 名特定投资者非公开发行股票募集配套资金，募集配套资金上限为 149,181.36 万元，不超过本次拟发行股份购买资产交易价格的 100.00%。

本次交易中，上市公司向特定投资者非公开发行股票募集配套资金的定价原则为询价发行。2016 年 9 月 19 日，上市公司召开第四届董事会第十三次会议，审议通过本次募集配套资金的股份发行价格不低于该次董事会决议公告日前 20 个交易日金利科技股票交易均价的 90%，即 57.72 元/股。

本次交易中，募集配套资金拟用于支付本次交易现金对价、标的公司项目建设及支付本次交易相关费用等用途。具体如下：

单位：万元

用途	项目	实施主体	项目投资金额	拟使用募集资金
产业 项目 投资	地方棋牌手游研发及推广项目	标的公司	48,529.00	48,529.00
	海外发行渠道建设项目	标的公司	48,008.74	48,008.74
	虚拟现实游戏研究开发及体验馆建设项目	标的公司	7,905.90	7,905.90
	智力竞技赛事项目	标的公司	6,093.65	3,026.83
	电竞游戏平台升级项目	帅客网络	3,152.25	3,152.25
小计				110,622.72
支付现金对价				34,958.64
支付本次交易相关费用				3,600.00
合计				149,181.36

调整后：

本次交易上市公司拟以询价方式向不超过 10 名特定投资者非公开发行股票募集配套资金，募集配套资金上限为 95,309.16 万元，不超过本次拟发行股份购买资产交易价格的 100.00%。募集配套资金的股份发行数量将不超过本次发行前上市公司总股本的 20%。

本次募集配套资金发行股份的定价基准日为本次募集配套资金的发行期首日，发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。

本次募集配套资金的投资项目中，地方棋牌手游研发及推广项目中用于购置 IP 的支出 21,027.00 万元、海外发行渠道建设项目中用于购置 IP 的支出 20,000.00 万元以及智力竞技赛事项目的部分支出将由上市公司以自筹资金解决。

本次配套募集资金调整后，将用于投资以下项目：

单位：万元

用途	项目	实施主体	项目投资金额	拟使用募集资金
产业 项目 投资	地方棋牌手游研发及推广项目	微屏软件	48,529.00	27,502.00
	海外发行渠道建设项目	微屏软件	48,008.74	28,008.74
	电竞游戏平台升级项目	帅客网络	3,152.25	3,152.25
小计				58,662.99
支付现金对价				33,546.17
支付本次交易相关费用				3,100.00
合计				95,309.16

二、本次方案调整履行的相关程序

上市公司于 2016 年 10 月 18 日召开了 2016 年第二次临时股东大会，审议通过了《关于提请股东大会授权董事会全权办理发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金相关事宜的议案》，授权范围包括但不限于：

“1、根据具体情况制定和实施本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的具体方案，包括但不限于资产价格、发行时机、发行数量、发行起止日期、发行价格、发行对象的选择；

2、修改、补充、签署、递交、呈报、执行与本次发行股份及支付现金购买

资产并募集配套资金事项有关的一切协议和文件；

3、根据本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的结果，修改《公司章程》的相应条款、办理工商变更登记及有关备案手续；

4、在本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金完成后，办理本次发行的股票在深圳证券交易所上市事宜；

5、如果证券监管部门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政策有新的规定，根据证券监管部门新的政策规定，对本次具体发行方案作出相应调整；

6、在法律、法规、有关规范性文件及《公司章程》规定的范围内，根据股东大会授权和具体情况办理本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金有关的其他事项；

7、根据需要授权或指派具体人员办理上述已经股东大会授权的事项。”

上市公司于 2017 年 3 月 29 日召开了第四届董事会第十八次会议，审议通过了《关于调整公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案的议案》等相关议案，对本次重组方案进行了调整。上市公司独立董事就上述议案及材料进行了认真的审阅，并发表了独立意见。

上市公司于 2017 年 5 月 19 日召开了第四届董事会第二十一次会议，审议通过了《关于调整公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案的议案》、《关于本次调整不构成重组方案重大调整的说明的议案》，对本次重组方案进行了调整。

三、本次方案调整不构成重组方案的重大调整

根据《重组管理办法》第二十八条规定：

“股东大会作出重大资产重组的决议后，上市公司拟对交易对象、交易标的、交易价格等作出变更，构成对原交易方案重大调整的，应当在董事会表决通过后

重新提交股东大会审议，并及时公告相关文件。”

同时，《上市公司监管法律法规常见问题与解答修订汇编》（以下简称“《问答汇编》”）中对是否构成对重组方案的重大调整进行了明确：

“1、关于交易对象

1) 拟增加交易对象的，应当视为构成对重组方案重大调整。

2) 拟减少交易对象的，如交易各方同意将该交易对象及其持有的标的资产份额剔除出重组方案，且剔除相关标的资产后按照下述第 2 条的规定不构成重组方案重大调整的，可以视为不构成重组方案重大调整。

3) 拟调整交易对象所持标的资产份额的，如交易各方同意交易对象之间转让标的资产份额，且转让份额不超过交易作价 20% 的，可以视为不构成重组方案重大调整。

2、关于交易标的

拟对标的资产进行变更，如同时满足以下条件，可以视为不构成重组方案重大调整。

1) 拟增加或减少的交易标的的交易作价、资产总额、资产净额及营业收入占原标的资产相应指标总量的比例均不超过 20%；

2) 变更标的资产对交易标的的生产经营不构成实质性影响，包括不影响标的资产及业务完整性等。

3、关于配套募集资金

1) 调减或取消配套募集资金不构成重组方案的重大调整。重组委会议可以审议通过申请人的重组方案，但要求申请人调减或取消配套募集资金。

2) 新增配套募集资金，应当视为构成对重组方案重大调整。”

在本次重大资产重组方案调整中：（1）将标的资产的交易作价减少 7,440.00 万元，占标的资产原交易对价 184,140.00 万元的比例为 4.04%，未超过 20%；（2）

未新增或减少交易对象，亦未调整交易对象所持标的资产份额；（3）调减配套募集资金规模，由不超过 149,181.36 万元调整为不超过 95,309.16 万元，未新增配套募集资金。

因此，本次方案调整不构成重组方案的重大调整。

四、独立财务顾问核查意见

经核查，独立财务顾问认为：根据《问答汇编》等规定，本次方案调整不构成本次重组方案的重大调整。

重大事项提示

特别提醒投资者认真阅读本报告书全文，并特别注意下列事项：

一、本次交易方案概述

本次交易总体方案包括：（1）发行股份及支付现金购买资产；（2）募集配套资金。募集配套资金实施与否或配套资金是否足额募集不影响发行股份及支付现金购买资产的实施。

（一）发行股份及支付现金购买资产

本次交易上市公司拟通过发行股份及支付现金的方式购买陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资共计 7 名交易对方持有的标的公司 93.00% 的股权，其中以发行股份的方式支付交易对价的 81.02%，以现金方式支付交易对价的 18.98%。本次交易完成后，上市公司将直接持有标的公司 93.00% 的股权，标的公司将成为上市公司控股子公司。

根据中企华出具的《资产评估报告》，截至 2016 年 6 月 30 日，标的公司 100% 股权的评估值为 198,115.28 万元，其中交易标的为交易对方合计持有的标的公司 93.00% 的股权，对应评估值为 184,247.21 万元。考虑到评估基准日后微屏软件已实施分红 8,000 万元，经交易各方友好协商，本次重组标的资产交易价格以评估值扣除分红金额为基础，确定为 176,700.00 万元，其中现金支付对价为 33,546.17 万元，股份支付对价为 143,153.83 万元。根据中企华出具的《补充资产评估报告》，截至 2016 年 12 月 31 日，标的公司 100% 股权的评估值为 190,662.00 万元，其中交易对方合计持有的标的公司 93.00% 的股权评估值为 177,315.66 万元，高于本次交易标的资产交易价格，未损害上市公司股东的利益。

经交易各方友好协商，本次发行股份及支付现金购买资产定价基准日为上市公司第四届董事会第十三次会议决议公告日。本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行价格为 54.19 元/股，不低于定价基准日前 120 个交易日公司股票交易均价的 90%（经分红、资本公积转增股本调整）。上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开 2016 年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转

增股本的议案》，拟以截至 2016 年 12 月 31 日公司总股本为基数，以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，不进行现金分红，不送红股，本次发行股份及支付现金购买资产的发行价格调整为 33.87 元/股。

本次交易具体对价情况如下：

交易对方	股份支付		现金支付	交易对价合计 (万元)
	对价金额 (万元)	股份数量 (股)	对价金额 (万元)	
陈路	63,521.27	18,754,433	-	63,521.27
能观投资	26,948.42	7,956,426	26,948.42	53,896.83
祝华	28,873.30	8,524,742	-	28,873.30
王一夫	9,624.43	2,841,580	-	9,624.43
胡禹平	8,950.72	2,642,670	-	8,950.72
吴丕江	-	-	6,597.75	6,597.75
雷亮	5,235.69	1,545,819	-	5,235.69
合计	143,153.83	42,265,670	33,546.17	176,700.00

注：交易对方吴丕江在本次交易中只取得现金对价且不进行业绩承诺，经交易各方协商，其所获得的交易对价有一定折价，折价部分由其他交易对方按股权比例分摊

（二）发行股份募集配套资金

为提高本次重组绩效，增强重组完成后上市公司的盈利能力和可持续发展能力，上市公司拟采用询价发行方式向不超过 10 名符合条件的特定对象非公开发行股份募集配套资金，总金额不超过 95,309.16 万元，上市公司的控股股东或其控制的关联人不参与募集配套资金部分的认购，配套资金总额不超过本次交易拟购买资产交易价格的 100%

根据《实施细则》的相关规定，本次募集配套资金的发行数量上限为本次交易前上市公司总股本的 20%，即 29,117,990 股，上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开了 2016 年年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，资本公积金转增股本完成后，发行数量上限相应调整为 46,588,784 股。

募集配套资金拟用于支付本次交易现金对价、标的公司项目建设及支付本次

交易相关费用等用途。实际募集配套资金不足部分，由上市公司自筹资金解决。

募集配套资金的生效和实施以本次发行股份及支付现金购买资产的生效和实施为前提条件。募集配套资金实施与否或配套资金是否足额募集不影响发行股份及支付现金购买资产的实施。

二、本次交易构成重大资产重组

经交易各方协商确定的标的资产交易对价为 176,700 万元，占上市公司 2016 年经审计的合并财务报告期末资产总额的比例达到 50% 以上，根据《重组管理办法》第十二条的规定，本次交易构成重大资产重组。

三、本次交易不构成重组上市

本次交易完成前，郭昌玮通过冉盛盛瑞、珠海长实控制上市公司 29% 的股份，为上市公司的实际控制人。本次交易完成后，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 24.55% 的股份，仍为金利科技的实际控制人。本次交易不会导致上市公司控制权发生变化。

2015 年 4 月 21 日，萨摩亚 SONEM INC.（以下简称“SONEM”）与珠海长实签订了《股份转让协议》，约定 SONEM 向珠海长实转让其持有的上市公司 42,221,086 股股份，占上市公司股份总数的 29%。2015 年 5 月 12 日，珠海长实收到中登公司《证券过户登记确认书》。本次股份转让完成后，上市公司控股股东变更为珠海长实，实际控制人变更为郭昌玮。

2015 年 10 月，上市公司通过其子公司霍市摩伽收购 MMOGA 100% 的股权，同时将主要资产、业务及担保、负债以及留用员工过户或转移至由自然人方幼玲控股的峰实公司，完成重大资产重组，主营业务由原来的传统制造业转型为游戏电子商务平台服务。

珠海长实取得上市公司控制权后完成了对 MMOGA 的股权收购，珠海长实在取得上市公司控制权时并未筹划收购微屏软件的交易。上市公司已出具《关于上市公司控制权发生变动时无任何注入其他资产的安排之专项承诺》、珠海长实已出具《关于取得上市公司控制权时无任何注入其他资产的安排之专项承诺》，

上市公司控制权发生变更之时不存在任何关于注入本次交易标的资产的交易计划或安排。

本次交易中交易对方与上市公司控股股东、实际控制人均不存在任何形式的关联关系。

根据《重组管理办法》相关规定，上市公司自控制权发生变更之日起 60 个月内，未向收购人及其关联人购买资产，不存在《重组管理办法》第十三条规定的导致上市公司发生根本变化的相关情形。本次交易亦不会导致上市公司控制权发生变化，本次重组完成后郭昌玮仍是上市公司的实际控制人。综上，本次交易不构成重组上市。

四、本次交易对价支付方式安排

（一）发行股份及支付现金购买资产

1、发行股份的种类、面值、上市地点

本次发行股份及支付现金购买资产所发行股份种类为人民币普通股（A 股），每股面值为人民币 1.00 元，上市地点为深交所。

2、标的资产交易价格

标的资产为微屏软件 93.00% 的股权。根据《资产购买协议》及其补充协议，标的资产的交易价格以具有证券期货相关业务资格的评估机构出具的资产评估报告确认的评估值为依据，在此基础上由各方协商确定。

根据中企华出具的《资产评估报告》，截至 2016 年 6 月 30 日，标的公司 100% 股权的评估值为 198,115.28 万元，其中交易标的为交易对方合计持有的标的公司 93.00% 的股权，评估值为 184,247.21 万元。考虑到评估基准日后微屏软件已实施分红 8,000 万元，经交易各方友好协商，本次重组交易价格以评估值扣除分红金额为基础，确定为 176,700.00 万元，其中现金支付对价为 33,546.17 万元，股份支付对价为 143,153.83 万元。

3、发行方式及发行对象

本次发行股份及支付现金购买资产的发行方式系向陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮及能观投资非公开发行 A 股股票，向吴丕江及能观投资支付现金购买其持有标的公司 93%的股权。具体安排如下：

交易对方	支付对价总额 (万元)	股份对价 (万元)	现金对价 (万元)
陈路	63,521.27	63,521.27	-
能观投资	53,896.83	26,948.42	26,948.42
祝华	28,873.30	28,873.30	-
王一夫	9,624.43	9,624.43	-
胡禹平	8,950.72	8,950.72	-
吴丕江 ^注	6,597.75	-	6,597.75
雷亮	5,235.69	5,235.69	-
合计	176,700.00	143,153.83	33,546.17

注：吴丕江在本次交易中只取得现金对价且不进行业绩承诺，经交易各方协商，其所获得的交易对价有一定折价，折价部分由其他交易对方按股权比例分摊

4、发行价格及定价原则

根据《重组管理办法》相关规定：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及支付现金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。

根据上述规定，上市公司通过与交易对方之间的协商，兼顾各方利益，确定发行价格采用定价基准日前 120 个交易日公司股票交易均价作为市场参考价，并不低于该市场参考价的 90%，即 54.19 元/股作为发行价格。

上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开 2016 年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以截至 2016 年 12 月 31 日公司总股本为基数，以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，不进行现金分红，不送红股，本次发行股份及支付现金购买资产的发行价格调整为 33.87 元/股。

在本次发行的定价基准日至发行日期间，上市公司如再有派息、送股、资本

公积金转增股本等除权、除息事项，本次交易的发行价格将作相应调整，发行股份的数量也随之进行调整。

5、发行数量

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行数量为 42,265,670 股（计算公式为：股份发行数量=标的资产交易价格*股份支付比例÷股份发行价格），具体如下：

序号	发行对象	发行股数（股）
1	陈路	18,754,433
2	能观投资	7,956,426
3	祝华	8,524,742
4	王一夫	2,841,580
5	胡禹平	2,642,670
6	雷亮	1,545,819
合计		42,265,670

本次发行股份及支付现金购买资产的最终股份发行数量以中国证监会核准的发行数量为准。本次重大资产重组实施前，若上市公司股票发生其他除权、除息等事项，则上述发行数量将进一步进行相应调整。

6、股份锁定期安排

据交易各方签署的《资产购买协议》及其补充协议，在《重组管理办法》规定的锁定期情况下，交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资以其持有的微屏软件股权认购而取得的上市公司股份自上市之日起 12 个月内不得转让。上述法定限售期满后，交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资在本次交易中取得的上市公司股份的解禁原则和条件如下：

（1）法定限售期满且此前年度的利润补偿义务（以交易相关方签署的《盈利承诺与补偿协议》及其补充协议为准，下同）承担完毕之日起，在本次交易中取得的上市公司股票的 50%可自由转让（需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）；

（2）法定限售期已届满 12 个月且此前年度的利润补偿义务已承担完毕之日起，在本次交易中取得的上市公司股票的 80%可自由转让（需扣减该时点该方因

承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量)；

(3) 法定限售期已届满 24 个月且全部利润补偿义务已承担完毕之日起，在本次交易中取得的上市公司股票的 100% 可自由转让（需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）。

本次发行的股份上市后还应当遵守证券监管部门其他关于股份锁定的要求。本次交易完成后，如上市公司以未分配利润或者公积金转增股本，上述交易对方在本次交易中取得的上市公司股份孳生出的股份，亦将对应承担上述限售义务。

7、过渡期损益安排

根据《资产购买协议》及其补充协议，自评估基准日起至交割日止的过渡期间，交易对方所持标的公司 93% 股权对应的标的公司所产生的盈利，由上市公司享有，所产生的亏损，由交易对方按其在本次交易中取得的对价金额比例以现金向上市公司补偿。上述损益归属期间的损益及数额应由具有证券期货相关业务资格的会计师事务所进行审计确认。

8、滚存未分配利润安排

本次交易完成后，上市公司于本次交易前的滚存未分配利润由其新老股东按照发行后的持股比例共同享有。

(二) 募集配套资金

1、募集配套资金总额及募投项目

本次交易上市公司拟以询价方式向不超过 10 名特定投资者非公开发行股票募集配套资金，募集配套资金上限为 95,309.16 万元，不超过本次拟发行股份购买资产交易价格的 100.00%。

募集配套资金将用于投资以下项目：

单位：万元

用途	项目	实施主体	项目投资金额	拟使用募集资金
产业项目	地方棋牌手游研发及推广项目	微屏软件	48,529.00	27,502.00

用途	项目	实施主体	项目投资金额	拟使用募集资金
投资	海外发行渠道建设项目	微屏软件	48,008.74	28,008.74
	电竞游戏平台升级项目	帅客网络	3,152.25	3,152.25
小计				58,662.99
支付现金对价				33,546.17
支付本次交易相关费用				3,100.00
合计				95,309.16

2、发行股票的种类、面值、上市地点

本次募集配套资金所发行股份种类为人民币普通股（A股），每股面值为人民币 1.00 元，上市地点为深交所。

3、发行对象及认购方式

本次非公开发行股份募集配套资金采取询价方式，发行对象为依据市场询价结果确定的不超过 10 名符合条件的特定对象，上市公司的控股股东或其控制的关联人不参与募集配套资金部分的认购。

4、发行价格及发行数量

本次募集配套资金发行股份的定价基准日为本次募集配套资金的发行期首日。

本次募集配套资金所发行股份的发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%（定价基准日前 20 个交易日股票交易均价=定价基准日前 20 个交易日股票交易总额÷定价基准日前 20 个交易日股票交易总量）。

在定价基准日至发行日期间，公司如有派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，发行价格将进行相应调整。本次募集配套资金的发行数量将根据募集配套资金总额及发行价格确定。根据《实施细则》的相关规定，本次募集配套资金的发行数量上限为本次交易前上市公司总股本的 20%，即 29,117,990 股，上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开了 2016 年年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，资本公积金转增股本完成后，发行数量上限相应调整为 46,588,784 股。最终发行数量将由公司董事会根据股东大会授权，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情况，与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

5、股份锁定期安排

本次募集配套资金涉及的不超过 10 名特定对象认购的股份自股份发行上市之日起 12 个月内不得转让。

五、业绩承诺及补偿安排

根据《资产评估报告》收益法评估过程中所采用的对应年度微屏软件净利润预测数（合并口径扣除非经常性损益后归属母公司所有者的净利润），陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资向上市公司承诺：微屏软件 2017 年度、2018 年度和 2019 年度的扣除非经常性损益后归属母公司所有者的净利润分别为 17,560 万元、20,992 万元和 21,780 万元。如果实际实现的净利润低于上述承诺的净利润，上述各方将优先以股份进行补偿；股份不足以补偿的，将以现金进行补偿。

根据《重组管理办法》第三十五条第三款规定：“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，不适用本条前二款规定，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。”

本次交易金利科技向非关联方购买资产，上市公司与交易对方根据市场化原则协商确定了业绩承诺及补偿的金额、期限和其他安排。业绩承诺的安排符合《重组管理办法》第三十五条第三款的规定，业绩承诺与补偿安排已经上市公司董事会和股东大会表决通过，有利于保护中小股东的权益。

六、本次交易对上市公司的影响

（一）对主营业务的影响

本次交易完成后，公司的收入及利润规模增长，每股收益增厚。本次交易有利于增强公司的持续经营能力和抗风险能力，符合公司全体股东的利益。本次交

易有利于提高上市公司资产质量和增强盈利能力，有利于公司的长远发展。

（二）本次交易对上市公司主要财务指标的影响

本次交易完成前后（未考虑募集配套资金），上市公司 2016 年的主要财务指标如下表所示：

财务指标	本次交易前	本次交易后（备考合并）
	2016 年 12 月 31 日	
总资产（万元）	210,376.22	394,367.68
总负债（万元）	93,493.85	138,940.11
归属于母公司股东的净资产（万元）	116,882.38	255,103.14
资产负债率（%）	44.44	35.23
财务指标	本次交易前	本次交易后（备考合并）
	2016 年年度	
营业收入（万元）	37,055.80	61,321.44
归属于母公司股东的净利润（万元）	18,457.53	31,773.55
基本每股收益（元/股）	1.27	1.85

本次交易完成后，上市公司 2016 年度的营业收入、归属于母公司股东的净利润均显著增长，基本每股收益将增厚。根据中企华出具的《资产评估报告》，标的公司 2017 年度、2018 年度和 2019 年度收益法评估中，预计实现的扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润分别为 17,439.13 万元、20,898.93 万元及 21,658.29 万元。本次交易有利于增强上市公司的持续盈利能力，符合上市公司全体股东的利益。

（三）本次交易对股权结构的影响

截至本报告书签署日，上市公司总股本为 145,589,953 股。经上市公司 2016 年度股东大会审议通过，上市公司拟以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，不进行现金分红，不送红股。若本次利润分配方案实施完成后，上市公司总股本将变更为 232,943,925 股。根据本次交易方案进行测算，本次交易拟向陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮及能观投资共计 6 名交易对方非公开发行股份数量为 42,265,670 股。不考虑募集配套融资因素，本次重组完成后，公司的股权结构变化情况如下：

股东名称	本次交易前	本次交易后 （不考虑配套融资）

	持股数	持股比例	持股数	持股比例
冉盛盛瑞	56,000,000	24.04%	56,000,000	20.35%
石亚君	32,512,586	13.96%	32,512,586	11.81%
珠海长实	11,553,738	4.96%	11,553,738	4.20%
FIRSTEXINC.	9,005,552	3.87%	9,005,552	3.27%
其他股东	123,872,050	53.17%	123,872,050	45.01%
陈路	-	-	18,754,433	6.81%
能观投资	-	-	7,956,426	2.89%
祝华	-	-	8,524,742	3.10%
王一夫	-	-	2,841,580	1.03%
胡禹平	-	-	2,642,670	0.96%
雷亮	-	-	1,545,819	0.56%
合计	232,943,925	100.00%	275,209,595	100.00%

本次交易完成前，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 29.00% 股份，为上市公司的实际控制人。本次重组完成后，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 24.55% 股份，仍是金利科技的实际控制人。

七、本次交易标的评估情况

截至 2016 年 6 月 30 日，标的公司 100% 股权的评估值为 198,115.28 万元，评估增值 189,715.10 万元，增值率 2,258.46%。

标的资产的评估情况详情参见本报告书“第六节 本次交易的评估情况”。

八、本次交易不构成关联交易

本次重组的交易对方均与上市公司不存在关联关系，本次交易不构成关联交易。

九、本次交易已履行及尚需履行的决策和审批程序

（一）本次交易已履行的决策和审批程序

- 1、本次交易方案已经交易对方内部决策审议通过；
- 2、本次交易方案已经微屏软件股东会审议通过，陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮和能观投资分别将各自所持微屏软件的股权转让予金利科技，

人民网同意放弃对上述被转让股权的优先购买权；

- 3、本次交易方案已经上市公司第四届董事会第十三次会议审议通过；
- 4、本次交易方案已经上市公司股东大会审议通过；
- 5、本次交易方案已经上市公司第四届董事会第十八次会议审议通过；
- 6、本次交易方案调整已经上市公司第四届董事会第二十一次会议审议通过。

（二）本次交易尚需履行的决策和审批程序

本次交易尚需获得中国证监会核准。

十、本次交易相关方所作出的重要承诺

承诺方	出具的相关承诺	承诺的主要内容
金利科技全体董事、高级管理人员	关于重大资产重组摊薄即期回报及填补措施的承诺	<ol style="list-style-type: none"> 1、本人承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益； 2、本人承诺对本人的职务消费行为进行约束； 3、本人承诺不动用公司资产从事与本人履行职责无关的投资、消费活动； 4、本人承诺由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩； 5、本人承诺若公司未来实施股权激励计划，其行权条件将与公司填补回报措施的执行情况相挂钩； 6、自本承诺出具日至公司本次重大资产重组实施完毕前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。 <p>作为填补回报措施相关责任主体之一，本人若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本人同意中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构按照其制定或发布的有关规定、规则，对本人作出相关处罚或采取相关管理措施。</p>
金利科技及全体董事、高级管理人员	关于合法合规性的承诺	上市公司及全体董事、高级管理人员承诺，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券监督管理委员会立案调查的情形。
金利科技控股股东、实际控制人	关于重大资产重组摊薄即期回报及填补措施的承诺	<p>本人/本企业不会越权干预公司经营管理活动，不会侵占公司利益。</p> <p>自本承诺出具日至公司本次重大资产重组实施完毕前，</p>

承诺方	出具的相关承诺	承诺的主要内容
		<p>若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的,且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时,本人/本企业承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。</p> <p>作为填补回报措施相关责任主体之一,本人/本企业若违反上述承诺或拒不履行上述承诺,本人/本企业同意中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构按照其制定或发布的有关规定、规则,对本人/本企业作出相关处罚或采取相关管理措施。</p>
金利科技控股股东、实际控制人	关于避免同业竞争的承诺	<p>1、截至承诺函出具之日,本人/本企业直接或间接控制或影响的其他企业未从事与上市公司及其下属子公司、微屏软件及其下属子公司主营业务构成或可能构成竞争关系的相同或相近的业务;</p> <p>2、本人/本企业直接或间接控制或影响的其他企业将来不会以任何方式(包括但不限于自营、合资、联营)参与或从事与上市公司及其下属子公司、微屏软件及其下属子公司主营业务相同或相近的业务,以避免与上市公司及其下属子公司、微屏软件及其下属子公司主营业务构成直接或间接的竞争关系;</p> <p>3、本人/本企业将不会利用对上市公司的控制地位从事任何损害上市公司或上市公司其他股东利益的活动。</p>
陈路、祝华、胡禹平、王一夫、吴丕江、雷亮、能观投资	关于提供信息及资料真实性、准确性和完整性的承诺	<p>本人/本企业保证将及时向上市公司提供本次重大资产重组相关信息,并保证所提供的有关信息均为真实、准确和完整的,如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,给上市公司或者投资者造成损失的,将依法承担赔偿责任。</p> <p>如本次交易因涉嫌所提供或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以前,本人/本企业将暂停转让在上市公司拥有权益的股份(如有)。</p> <p>本人/本企业声明向参与本次重大资产重组的各中介机构提供的资料均为真实的、原始的书面资料或副本资料,该等资料的副本或复印件均与其原始资料或原件一致,是准确和完整的,所有文件上的签名、印章均是真实的,并无任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。</p> <p>本人/本企业保证为本次重大资产重组所出具的说明及确认均为真实、准确和完整的,无任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。</p> <p>如违反上述承诺及声明,本人/本企业将承担相应的法</p>

承诺方	出具的相关承诺	承诺的主要内容
	关于标的资产权属清晰、经营合规的承诺	<p>律责任。</p> <p>本人/本企业承诺其真实、合法、完整持有上述股权，且对该等股权合法有效享有占有、使用、收益及处分权。上述股权权属清晰，不存在抵押、质押、留置等权利限制，不存在委托持股或其他利益安排，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序。</p> <p>本人/本企业承诺：微屏软件在最近三年的生产经营中不存在重大违法违规行为，微屏软件不存在有关法律、法规、规范性文件和公司章程规定的应终止的情形。截至本承诺函出具之日，微屏软件不存在尚未了结或可以预见的重大诉讼、仲裁及行政处罚。</p> <p>如果微屏软件因为本次交易前已存在的事实导致其受到相关行政主管部门（包括但不限于工商、税务、环境保护、房屋、土地、社会保险、住房公积金以及业务经营涉及的监管部门等）追缴费用或处罚的，本人/本企业将向微屏软件全额补偿微屏软件所有欠缴费用并承担上市公司及微屏软件因此遭受的一切经济损失。</p> <p>如违反上述承诺及声明，本人/本企业将承担相应的法律责任。</p>
	关于其具备参与重大资产重组交易主体资格的承诺	<p>本人/本企业依法存续，具有完全的民事行为能力，与上市公司及其控股股东、实际控制人均不存在关联关系，不存在法律法规规定的任何不得参与上市公司本次重大资产重组的情形，具备相应的主体资格。</p> <p>如违反上述承诺及声明，本人/本企业将承担相应的法律责任。</p>

承诺方	出具的相关承诺	承诺的主要内容
陈路、祝华、胡禹平、王一夫、雷亮、能观投资	关于减少及规范关联交易的承诺	<p>本人/本企业作为上市公司的关联方期间，本人/本企业及所控制或影响的企业将尽量避免或减少与上市公司及其下属企业之间产生关联交易事项；对于上市公司及其下属企业能够通过市场与独立第三方之间发生的交易，将由上市公司及其下属企业与独立第三方进行。本人/本企业及所控制或影响的企业将严格避免向上市公司及其下属企业拆借、占用上市公司及其下属企业资金或采取由上市公司及其下属企业代垫款项、代偿债务等方式侵占上市公司资金；</p> <p>本人/本企业承诺对于本企业/本人及所控制或影响的企业与上市公司及其下属企业之间不可避免的关联交易，将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，交易价格将按照市场公认的合理价格确定。</p> <p>本人/本企业将严格遵守上市公司章程等规范性文件中关于关联交易事项的回避规定，所涉及的关联交易均按照规定的决策程序进行，并将履行合法程序、及时对关联交易事项进行信息披露；不利用关联交易转移、输送利润，损害上市公司及其他股东的合法权益。</p> <p>本人/本企业保证不通过关联交易取得任何不正当的利益或使上市公司及其下属企业承担任何不正当的义务。如违反上述承诺及声明，本人/本企业将承担相应的法律责任。</p>
	关于股份锁定期的承诺	<p>本人/本企业在本次重大资产重组中取得的上市公司股票自上市之日起 12 个月内不转让。上述法定限售期满后，该等股票的转让按照以下原则和条件进行：</p> <p>（1）法定限售期满且本人/本企业此前年度的利润补偿义务（以交易各方签署的盈利承诺和补偿协议为准，下同）承担完毕之日起，本人/本企业在本次交易中取得的上市公司股票的 50%可自由转让（但需扣减该时点本人/本企业因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）；</p> <p>（2）法定限售期已届满 12 个月且本人/本企业此前年度的利润补偿义务已承担完毕之日起，本人/本企业在本次交易中取得的上市公司股票的 80%可自由转让（但需扣减该时点本人/本企业因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）；</p> <p>（3）法定限售期已届满 24 个月且本人/本企业全部利润补偿义务已承担完毕之日起，本人/本企业在本次交易中取得的甲方股票的 100%可自由转让（但需扣减该</p>

承诺方	出具的相关承诺	承诺的主要内容
		<p>时点本人/本企业因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量)。</p> <p>虽有上述,但如在上市公司因本次重大资产重组向本人/本企业发行股份时,本人/本企业连续持有微屏软件权益不足 12 个月,则本人/本企业在本次重大资产重组中取得的上市公司股票自上市之日起 36 个月内不转让。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券监督管理委员会立案调查的,在案件调查结论明确之前,本人/本企业将暂停转让其在上市公司拥有权益的股份。</p> <p>本次重大资产重组完成后,如上市公司以未分配利润或者公积金转增股本,本人/本企业在本次重大资产重组中取得的上市公司股份孳生出的股份,亦将对应承担上述限售义务。</p> <p>法律法规或上市公司监管机构另有要求的,按其要求执行。</p> <p>如违反上述承诺及声明,本人/本企业将承担相应的法律责任。</p>
	<p>交易对手关于保证上市公司独立性的承诺</p>	<p>1、保证上市公司的人员独立</p> <p>(1) 保证本人/本企业直接或间接控制的其他企业的劳动、人事及薪酬管理体系与上市公司的该等体系之间完全独立。</p> <p>(2) 保证本人/本企业合法使用股东权利,不干预上市公司董事会和股东大会已经做出的人事任免决定。</p> <p>2、保证上市公司的财务独立</p> <p>(1) 保证本人/本企业及本人/本企业直接或间接控制的其他企业不干预上市公司的资金使用,上市公司及其下属子公司能够独立做出财务决策。</p> <p>(2) 保证本人/本企业及本人/本企业直接或间接控制的其他企业不与上市公司及其下属子公司共用一个银行账户。</p> <p>3、保证上市公司的机构独立</p> <p>(1) 保证上市公司及其下属子公司依法建立独立和完善的法人治理结构,股东大会、董事会、监事会等机构独立行使职权。</p> <p>(2) 保证本人/本企业直接或间接控制的其他企业的组织机构与上市公司及其下属子公司的组织机构完全分开;保证本人/本企业直接或间接控制的其他企业与上市公司及其下属子公司之间在办公机构和生产经营场</p>

承诺方	出具的相关承诺	承诺的主要内容
		<p>所等方面完全分开。</p> <p>4、保证上市公司的资产独立、完整</p> <p>(1) 保证本次重大资产重组完成后，上市公司对标的资产拥有完整、独立的所有权。</p> <p>(2) 保证本人/本企业及本人/本企业直接或间接控制的其他企业不以任何方式违规占用上市公司的资金、资产及其他资源；不以上市公司的资产为本人/本企业及本人/本企业直接或间接控制的其他企业的债务提供担保。</p> <p>5、保证上市公司的业务独立</p> <p>(1) 保证本人/本企业除依法行使股东权利外，不会对上市公司的正常经营活动进行干预。</p> <p>(2) 保证上市公司继续拥有独立的经营管理系统，有独立开展经营业务的资产、人员、资质和能力，具有面向市场独立自主持续经营的能力。</p> <p>6、保证不通过单独或一致行动的途径，以依法行使股东权利以外的任何方式干预上市公司的重大决策事项，影响公司资产、人员、财务、机构、业务的独立性。</p>
金利科技	关于严格区分本次重组与前次重组业绩实现之承诺	MMOGA 及其控股子公司与标的公司在未来经营中发生的关联交易将遵循公允、合理的市场定价原则，并严格按照上市公司《公司章程》及关联交易决策制度的规定进行。

十一、本次交易对中小投资者权益保护的安排

(一) 独立董事针对本次交易发表独立意见

本次交易方案经全体独立董事出具事前认可意见后，提交公司董事会审议。同时，独立董事已就本次交易相关事项发表了独立意见。

(二) 严格履行上市公司信息披露义务

在本次重组方案报批以及实施过程中，上市公司将严格按照《重组管理办法》等相关法律、法规的要求，及时、完整地披露相关信息，切实履行法定的信息披露义务，公平地向所有投资者披露可能对上市公司股票交易价格产生较大影响的重大事件以及本次交易的进展情况。

（三）股东大会通知公告程序

上市公司发出召开股东大会的通知后，在股东大会召开前以公告方式提示全体股东参加本次股东大会。

（四）网络投票安排

上市公司通过深交所交易系统和互联网投票系统向全体股东提供网络形式的投票平台，全体股东通过交易系统和互联网投票系统参加网络投票，切实保护股东的合法权益。

（五）中小投资者投票情况

上市公司单独统计并予以披露公司的董事、监事、高级管理人员、单独或者合计持有上市公司 5% 以上股份的股东以外的其他股东的投票情况。

（六）确保本次交易标的资产定价公允

上市公司已聘请具有证券期货相关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，并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，确保本次交易标的资产定价公允、公平，定价过程合法合规，不会损害上市公司股东利益。

（七）制定公司利润分配政策

上市公司的利润分配政策保持连续性和稳定性，同时兼顾公司的长远利益、全体股东的整体利益及公司的可持续性发展。公司充分考虑公司的可持续发展和对投资者的合理回报，在母公司未分配利润为正且当期净利润为正、现金流满足公司正常经营需要、无重大投资计划的情况下，实施积极的利润分配政策，并优先采用现金分红的利润分配方式，且以现金方式分配的利润不少于当期实现的可分配利润的 10%，任意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%。除现金分红外，公司在经营情况良好，并且董事会和独立董事认为公司股票价格与公司股本规模、股本结构不匹配、发放股票股利有利

于公司全体股东整体利益时，可以采取发放股票股利的利润分配方式。

本次重组完成后，公司将按照《公司章程》的约定，继续实行可持续、稳定、积极的利润分配政策，并结合公司实际情况、政策导向和市场意愿，不断提高公司运营绩效，完善公司股利分配政策，增加分配政策执行的透明度，维护公司全体股东利益。

（八）本次重组摊薄即期回报情况及相关填补措施

1、本次重大资产重组对股东即期回报的影响

根据瑞华出具的《上市公司补充备考审阅报告》，交易前后公司每股收益如下：

项目	2016 年度实际数	2016 年度备考数	2015 年度实际数	2015 年度备考数
基本每股收益（元）	1.27	1.85	0.22	0.73
稀释每股收益（元）	1.27	1.85	0.22	0.73

上市公司即期基本每股收益不存在因本次重组而被摊薄的情况。

2、公司即期回报被摊薄的填补措施

为了保护投资者利益，公司将采取多种措施有效防范即期回报被摊薄的风险、提高未来的回报能力，具体措施包括：

（1）充分发挥上市公司与标的公司之间的战略合作协同效应进而提升公司整体竞争力

本次重大资产重组的标的公司在移动网络游戏领域具有较强的研发能力和运营能力，与公司现有的游戏产品相比存在差异化优势，本次重大资产重组将丰富上市公司在移动网络游戏领域的产品类型，打造新的利润增长点。

本次重大资产重组后，微屏软件将成为上市公司的控股子公司，上市公司和微屏软件通过产业并购可以发挥上市公司与微屏软件之间的战略合作协同效应，进一步扩大产业规模，从而增厚盈利水平，实现客户资源的共享和商业价值最大化，促进上市公司的可持续发展。

(2) 在符合利润分配条件的情况下，公司将积极回报股东

上市公司已经按照《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》和《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》及其他相关法律、法规和规范性文件的要求修订了《公司章程》，进一步明确了公司利润分配尤其是现金分红的具体条件、比例、分配形式和股票股利分配条件等，完善了公司利润分配的决策程序和机制以及利润分配政策的调整原则，强化了中小投资者权益保障机制；本次交易完成后，公司将严格执行现行分红政策，在符合利润分配条件的情况下，积极推动对股东的利润分配，努力提升对股东的回报。

3、董事、高级管理人员及控股股东、实际控制人的承诺

为保障公司本次重大资产重组发行股票摊薄即期回报的填补措施能够得到切实履行，公司控股股东冉盛盛瑞、实际控制人郭昌玮作出如下承诺：

“本人/本企业不会越权干预公司经营管理活动,不侵占公司利益。

自本承诺出具日至公司本次重大资产重组实施完毕前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人/本企业承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

作为填补回报措施相关责任主体之一，本人/本企业若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本人/本企业同意中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构按照其制定或发布的有关规定、规则，对本人/本企业作出相关处罚或采取相关管理措施。”

公司董事、高级管理人员作出如下承诺：

“1、本人承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；

2、本人承诺对本人的职务消费行为进行约束；

3、本人承诺不动用公司资产从事与本人履行职责无关的投资、消费活动；

4、本人承诺由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

5、本人承诺若公司未来实施股权激励计划，其行权条件将与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

6、自本承诺出具日至公司本次重大资产重组股票实施完毕前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

作为填补回报措施相关责任主体之一，本人若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本人同意中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构按照其制定或发布的有关规定、规则，对本人作出相关处罚或采取相关管理措施。”

4、关于承诺主体失信行为的处理机制

如公司董事、高级管理人员、控股股东、实际控制人违反其做出的填补被摊薄即期回报措施切实履行的相关承诺，公司将根据中国证监会、深交所的相关规定对承诺主体的失信行为进行处理。

十二、关于并购重组委审核意见的答复

2017年1月4日，公司本次重组经中国证监会上市公司并购重组审核委员会（以下简称“并购重组委”）2017年第1次并购重组委会议审核，未获通过，并购重组委对本次重大资产重组的审核意见为：“申请材料关于标的资产定价的公允性以及盈利预测的主要业绩指标缺乏合理依据，不符合《上市公司重大资产重组管理办法》第十一条和第四十三条的相关规定。”

公司根据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》等有关法律、法规和规章的要求，会同独立财务顾问及其他中介机构，对并购重组委就本次重组提出的审核意见认真进行了核查分析和落实整改，现将落实情况说明如下：

（一）微屏软件 2016 年度盈利预测实现情况

根据《标的公司补充审计报告》，2016 年度，微屏软件实现营业收入 24,265.64 万元，高于《资产评估报告》中的预测营业收入，具体情况如下：

单位：万元

平台	预测收入	实际收入	完成率
“人民棋牌”	8,103.10	8,115.88	100.16%
“掌心游”	14,772.53	15,435.74	104.49%
其他	/	714.02	/
合计	22,875.63	24,265.64	106.08%

注：2016 年度微屏软件实际营业收入中除“人民棋牌”游戏平台收入以及“掌心游”游戏平台收入外，游戏推广等收入合计 714.02 万元，由于在评估基准日，管理层无法对该部分收入的未来年度情况进行合理预测，因此，未在本次评估预测中考虑该部分收入

根据交易各方签署的《盈利承诺与补偿协议》，交易对方承诺 2016 年度微屏软件扣除非经常性损益后归属母公司所有者的净利润为 14,300.00 万元。2016 年度，微屏软件扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润为 14,620.49 万元，高于 2016 年度承诺净利润，具体情况如下：

单位：万元

时间	业绩承诺净利润	实际完成净利润	完成率
2016 年度	14,300.00	14,620.49	102.24%

（二）盈利预测主要业绩指标的合理性

微屏软件经过多年的自主研发和业务拓展，旗下主要游戏产品达上百款，主要分为“人民棋牌”系列游戏和“掌心游”系列游戏。其中，“人民棋牌”系列游戏主要为客户端游戏，“掌心游”系列游戏均为移动端游戏。

1、主要评估参数的合理性分析

（1）“人民棋牌”系列游戏收入评估参数

“人民棋牌”系列游戏收入测算公式如下：

“人民棋牌”系列游戏收入=月付费用户数×“人民棋牌”ARPPU 值

月付费用户数=月活跃登录用户数×月付费率

月活跃登录用户数=当月累计用户数×活跃率

1) 当月累计用户数

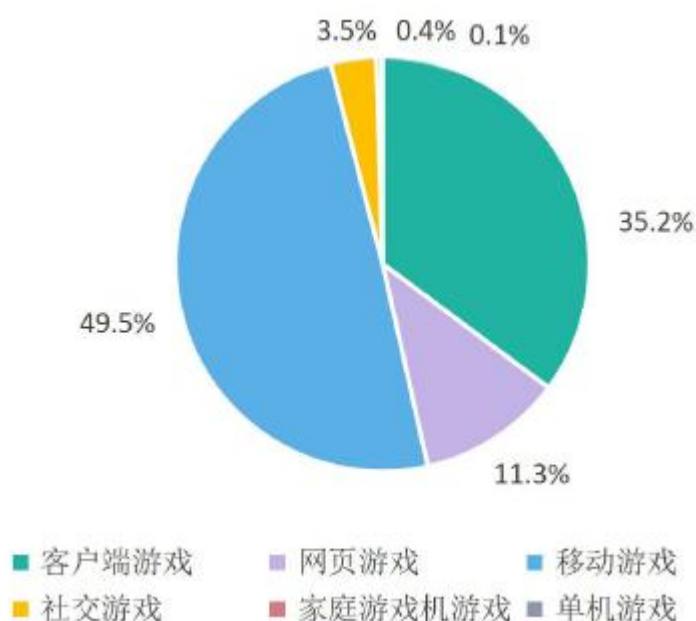
当月累计用户数等于本月新增用户加上月注册用户数，微屏软件历史年度的月累计用户数一直保持稳定增长趋势，具体情况如下：

单位：万人

时间	2014年12月31日	2015年12月31日	2016年6月30日
月累计用户数	4,370.65	4,501.32	4,534.56

微屏软件历史年度的累计用户数一直保持稳定增长趋势，未来年度随着微屏软件游戏平台的游戏玩法不断补充更新，继续在区域市场深耕细作，累计用户数将保持持续增长。随着“人民棋牌”移动化的战略部署，未来年度“人民棋牌”系列游戏的累积用户数增长率高于历史年度，符合网络游戏行业的发展趋势。

根据《2016年中国游戏产业报告》，2016年，移动游戏市场占比超过客户端游戏市场达到49.5%，成为份额最大、增速最快的细分市场。



为了顺应网络游戏移动化的发展趋势，微屏软件自2016年下半年逐步推出“人民棋牌”系列游戏的移动端版本《阿拉上海麻将》、《天乐塘沽麻将》以及《365竞技捕鱼》等多款颇受市场好评的移动端网络游戏。“人民棋牌”移动化将是微屏软件未来重点发展方向之一。

未来年度累计用户数预测情况如下：

单位：万人

年度	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
平均累计用户数	4,548.43	4,749.44	5,279.45	5,939.45	6,719.45	7,559.45

2016年度，“人民棋牌”游戏平台实际平均月累计用户数为4,547.20万人，与2016年度的预测值基本一致，预测具合理性。

2) 活跃率

活跃率是月活跃登陆用户数量占月累计用户的比率。2014年由于游戏操作日志缺失，故无法获得2014年的活跃率。2015年“人民棋牌”系列游戏年平均用户活跃率为0.41%，2016年1-6月平均用户活跃率为0.26%，较2015年下降的主要原因系客户端网络游戏用户的流失，随着智能移动终端的大规模普及以及移动端网络游戏更能满足用户利用碎片化时间进行娱乐的需求，近年来移动端网络游戏发展迅速，2016年度市场规模首次超越了客户端网络游戏，因此“人民棋牌”系列游戏活跃率下降是受到网络游戏行业整体发展趋势的影响。

出于谨慎考虑，“人民棋牌”系列游戏2016年下半年的活跃率参照2016年1-6月数据进行预测，未来年度活跃率将稳步提升，符合网络游戏行业的发展趋势。

未来年度预测情况如下：

年度	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
平均活跃率	0.28%	0.35%	0.38%	0.39%	0.40%	0.40%

自2016年下半年以来，“人民棋牌”移动化战略初见效应。除新增移动端游戏外，“人民棋牌”移动端及客户端平台可实现用户账号跨平台使用，有助于提高老玩家的活跃率，同时能通过移动端吸引更多的新增用户，并通过良好的游戏体验将其转化为活跃用户。“人民棋牌”系列游戏用户活跃率持续上升，2016实际月平均活跃率为0.35%，与2017年预测平均活跃率一致，预测具合理性。

3) 付费率

付费率是付费用户数占月活跃登陆用户数的比率。“人民棋牌”系列游戏2015

年平均付费率为 5.62%，2016 年 1-6 月平均付费率为 5.16%，较 2015 年度下降的主要原因系网络游戏行业的发展重心逐渐由客户端网络游戏向移动端网络游戏转移。

“人民棋牌”系列游戏的付费率在历史年度存在一定的波动性，主要原因是微屏软件在经营过程中会根据经营情况不定期推出充值优惠活动，推出充值优惠活动的月份付费率会相应提高，符合游戏行业的普遍情况，同时伴随着新游戏的上线及大规模推广，付费率也会相应发生变化。由于适时推出充值优惠活动是游戏公司惯用的营销手段，未来年度微屏软件依旧会根据经营情况适时推出各类充值优惠活动，因此，以历史年度平均付费率为基础，考虑微屏软件未来的发展策略，预测未来年度付费率基本保持稳定。

未来年度预测情况如下：

年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
年平均付费率	5.37%	5.30%	5.50%	5.60%	5.70%	5.70%

自 2016 年下半年以来，“人民棋牌”系列游戏付费率持续上升，除“人民棋牌”移动化布局因素外，支付宝、微信等便捷支付方式的进一步普及，亦大大提高了玩家的付费意愿，因此，“人民棋牌”系列游戏的付费率在 2016 年下半年大幅提升。

2016 年度实际平均付费率为 5.64%，高于未来年度预测年平均付费率，预测具有可合理性。

4) ARPPU 值

“人民棋牌”ARPPU 值即平均每个付费用户的消耗收入金额，“人民棋牌”系列游戏 2014 年至 2016 年 1-6 月平均 ARPPU 值如下：

单位：元

年度	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月
平均 ARPPU 值	525.44	679.88	1,007.75

在游戏行业整体由客户端游戏向移动端游戏过渡的趋势下，“人民棋牌”系列游戏付费用户数从 2015 年开始整体呈现逐月缓慢降低的趋势，但由于流失用户

多为小额充值玩家，大额充值玩家一般对游戏的忠诚度较高，因此“人民棋牌”系列游戏各月的充值总金额整体上仍保持平稳，平均 ARPPU 值整体逐渐提升。

由于 ARPPU 值受充值优惠活动、新游戏上线及推广活动等因素的影响较大，因此 ARPPU 值的波动也较大，以单月 ARPPU 值为依据预测未来年度“人民棋牌”系列游戏收入不具有合理性，而且充值优惠活动和新游戏上线及推广活动是微屏软件常态化的经营模式，在未来年度仍将持续，因此，以半年度平均 ARPPU 值作为评估依据具有合理性。考虑到未来年度“人民棋牌”系列游戏将推出移动端版本以及《365 竞技捕鱼》，付费用户数将大幅增加，其 ARPPU 值会有一个下降的过程，最终趋于平稳，因此，出于谨慎性的考虑，未来年度的预测 ARPPU 值低于 2016 年上半年，具体预测如下：

单位：元

年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
年平均 ARPPU 值	964.78	900.00	860.00	830.00	820.00	810.00

2016 年度，人民棋牌系列游戏实际平均 ARPPU 值为 715.56 元，低于评估预测的未来年度 ARPPU 值，主要原因系微屏软件重点推广的休闲游戏《365 竞技捕鱼》在 2016 年 9 月上线，以及“人民棋牌”系列游戏的移动端版本亦在 2016 年下半年上线，《365 竞技捕鱼》的受欢迎程度高于管理层及评估机构的预期，“人民棋牌”系列游戏的活跃用户数及付费用户数大幅增长，2016 年 12 月，“人民棋牌”系列游戏付费用户数达到 20,982 人，较 2016 年 6 月增幅超过 300%。由于游戏玩家在接触一个游戏平台的初始阶段，存在试探心理，初始付费意愿不强，故 2016 年下半年新用户的大量流入稀释了“人民棋牌”系列游戏的 ARPPU 值。随着游戏粘度的增加，玩家逐步适应游戏平台，后期付费意愿逐步提高，未来年度预测 ARPPU 值将会有所上升。

5) 营业收入

根据上述评估参数的测算，未来年度“人民棋牌”系列游戏的营业收入预测情况如下：

单位：万元

年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
----	--------	--------	--------	--------	--------	--------

年度	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
营业收入	8,103.10	9,786.96	11,260.67	12,890.65	14,986.81	16,893.44

2016年度，“人民棋牌”系列游戏实际完成营业收入 8,115.88 万元，高于预测营业收入，“人民棋牌”系列游戏分别在 2016 年 9 月和 2016 年 11 月上线了《365 竞技捕鱼》和《阿拉上海麻将》、《天乐塘沽麻将》，相较于 2016 年上半年，下半年盈利能力进一步提升，实现营业收入 4,335.69 万元，月平均营业收入为 722.62 万元，2017 年预测月平均营业收入为 815.58 万元，较 2016 年下半年月平均营业收入有一定增长，营业收入预测具有合理性。

综上所述，“人民棋牌”系列游戏收入主要评估参数的选取具有合理性。

(2) “掌心游”系列游戏收入评估参数

根据艾瑞咨询编写的 2016 年《中国地方特色棋牌游戏行业白皮书》，中国地方特色棋牌游戏将向移动化、社交化、多元化不断发展，地方特色棋牌游戏移动端用户规模及市场表现均超过客户端。目前中国地方特色棋牌游戏用户中会使用移动设备游戏的用户已高达 91.6%。虽然其中大部分用户是客户端、移动端的双向用户，但这一数据足以说明棋牌游戏近几年在移动端的发展已趋于成熟。

“掌心游”系列游戏为微屏软件旗下的移动端棋牌类网络游戏，涵盖众多地方特色的棋牌玩法，以及众多全国性通用休闲小游戏玩法。

“掌心游”系列游戏收入=充值金额×收入充值比

充值金额=付费用户×“掌心游”ARPPU 值

1) 收入充值比

收入充值比是指收入占实际总充值金额的比例。历史年度，“掌心游”系列游戏的收入充值比稳步提升，未来年度随着支付宝、微信等便捷支付渠道的进一步普及，用户充值将更为便捷，通过其他渠道商充值的用户将有所减少，微屏软件的渠道费用支出亦将有所减少；另一方面，随着微屏软件盈利能力不断增强，行业地位不断提升，在未来的联运分成模式中不断提升自身的议价能力，提高分成比例，因此，未来年度“掌心游”系列游戏收入充值比将逐步提高。

收入充值比受充值优惠活动、联运游戏数量、联运分成比例等多种因素影响，因此本次评估在 2016 年上半年平均收入充值比的基础上，结合未来年度收入充值比提升的预期，对未来年度收入充值比进行预测，具体预测如下：

历史年度	2014 年		2015 年		2016 年 1-6 月	
收入充值比	41%		55%		56%	
预测年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
收入充值比	61%	65%	65%	65%	65%	66%

历史年度“掌心游”游戏收入充值比如下：



2016 年度，“掌心游”系列游戏平均收入充值比为 57%，低于未来年度预测收入充值比，主要原因系微屏软件 2016 年下半年推出了数款联运移动端网络游戏，从 2016 年 9 月开始，“掌心游”系列游戏收入充值比开始逐步回升，2016 年 12 月，“掌心游”系列游戏收入充值比达到 69%，因此，未来年度预测收入充值比具有合理性。

2) 付费用户

移动游戏付费用户根据支付方式分为短代用户和非短代用户，短代用户指的是通过短信支付方式进行充值的用户，非短代用户指的是通过短信支付以外的充值渠道进行充值的用户。

历史年度，“掌心游”系列游戏短代用户数和非短代用户数在 2014 年的变动均较为稳定，2014 年末，微屏软件与人民网开展合作，采用了人民网的短代支付代码，保证了扣费成功率和结算成功率，在此前提下，微屏软件也开始进行大规模的商业推广，同时，人民网及其旗下四家游戏运营公司通过自身的营销推广渠道向微屏软件导入用户，并就玩家通过人民网短信支付代码充值的金额与微屏软件进行分成。得益于优秀的短代支付渠道以及营销推广渠道，“掌心游”系列游

游戏的短代用户数出现爆发式增长。但由于受到运营商短代支付业务政策变化的影响，2015年6月至2016年6月之间，短代用户数大幅下降。但是随着2015年短代业务受限以及支付宝、微信等便捷支付渠道的逐步推广普及，非短代用户数开始稳步增长，并在2016年下半年迎来爆发期。

根据《2016年中国游戏产业报告》，2016年，移动游戏用户数达到5.28亿，同比增长15.9%，移动游戏依然是用户增速最快的一个细分市场。



未来年度微屏软件将继续优化短代支付渠道，同时经过一年多的市场培育，支付宝、微信等便捷支付渠道进一步普及，用户充值更为便捷，未来年度付费用户数将呈上升趋势，预测情况如下：

单位：人

年度	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
“掌心游”月平均短代用户数	12,905	26,339	31,202	35,485	37,235	43,943
“掌心游”月平均非短代用户数	24,636	29,735	36,301	43,092	51,441	56,666

2016年度，“掌心游”系列游戏月平均非短代用户数为42,324人，高于2016年度的预测值；“掌心游”系列游戏月平均短代用户数为4,052人，低于2016年

度的预测值，但由于短代用户的 ARPPU 值低于非短代用户，其充值金额对营业收入预测的影响也较小。因此，虽然短代用户数低于预测值，但由于非短代用户数高于预测值，“掌心游”系列游戏收入高于预测值。

3) ARPPU 值

“掌心游”ARPPU 值即平均每个付费用户的充值金额，2014 年至 2016 年 1-6 月 ARPPU 值如下：

单位：元

年度	2014 年			2015 年			2016 年 1-6 月		
	最高值 (月)	最低值 (月)	平均值 (年)	最高值 (月)	最低值 (月)	平均值 (年)	最高值 (月)	最低值 (月)	平均值 (年)
“掌心游”ARPPU 值（短代用户）	20.85	11.64	14.66	24.69	14.15	16.66	39.95	18.41	20.13
“掌心游”ARPPU 值（非短代用户）	691.76	295.26	472.83	728.38	213.33	371.85	1,144.90	451.09	775.00

受到充值优惠活动、新游戏上线及推广因素的影响，历史年度“掌心游”系列游戏 ARPPU 值波动较大，但整体而言，短代用户平均 ARPPU 值最近三年始终保持稳定增长，非短代用户 2015 年度平均 ARPPU 值下降是因为 2015 年短代支付方式受限，导致部分低 ARPPU 值的短代用户使用非短代支付渠道，降低了非短代用户的平均 ARPPU 值。同时鉴于短代支付方式受限，微屏软件通过大量推广其他支付方式引入新的付费用户，由于游戏玩家在接触一个游戏平台的初始阶段，会产生试探心理，初始付费意愿不强，新用户的大量流入亦会稀释 ARPPU 值。但是随着游戏玩家逐步适应游戏平台，对游戏的粘度逐渐增加，后期付费意愿逐步提高，2016 年上半年非短代用户平均 ARPPU 值稳步增长。

由于 ARPPU 值受到充值优惠活动、新游戏上线及推广活动等因素的影响较大，而且充值优惠活动和新游戏上线及推广活动是微屏软件常态化的经营模式，在未来年度仍将持续，因此，以 2016 年上半年平均 ARPPU 值作为评估依据具有合理性。未来年度微屏软件将继续优化短代支付渠道，并且支付宝、微信等便捷支付渠道将会不断普及，同时考虑到未来年度移动端游戏行业将保持高速增长，因此，预测未来年度短代用户和非短代用户平均 ARPPU 值均将小幅增长后

基本保持稳定，具体预测如下：

单位：元

年度	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
“掌心游”年平均 ARPPU 值（短代用户）	24.85	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00
“掌心游”年平均 ARPPU 值（非短代用户）	801.97	767.18	752.40	755.74	756.55	756.71

2016年“掌心游”系列游戏短代用户实际平均 ARPPU 值为 29.26 元，高于评估预测的未来年度 ARPPU 值。2016 年“掌心游”系列游戏非短代用户实际平均 ARPPU 值为 671.23 元，低于评估预测的未来年度 ARPPU 值，主要原因系在 2016 年 8 至 9 月，微屏软件向市场集中推出了 6 款“掌心游”系列新游戏，如《掌心福州麻将》，2016 年 11 月至 12 月，微屏软件再次向市场集中推出了 8 款“掌心游”系列新游戏，如《掌心泉州麻将》，在向市场大量推出新游戏的同时，微屏软件与当地联运商合作，进行了大量的推广宣传活动，因此“掌心游”的活跃用户数和充值用户数在 2016 年下半年大幅增长，由于游戏玩家在接触一个游戏平台的初始阶段，存在试探心理，初始付费意愿不强，新用户的大量流入稀释了 ARPPU 值。随着玩家逐步适应游戏平台，对游戏的粘度逐渐增加，后期付费意愿逐步提高，未来年度 ARPPU 值将会有所上升。

4) 营业收入

根据上述评估参数的测算，未来年度“掌心游”系列游戏的营业收入预测情况如下：

单位：万元

年度	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
营业收入	14,772.53	18,307.00	21,912.00	26,094.00	31,082.00	34,828.00

2016 年度，“掌心游”系列游戏实现营业收入 15,435.74 万元，高于预测营业收入，2016 年下半年，“掌心游”系列游戏上线了《快乐斗地主》、《掌心福州麻将》、《掌心武汉麻将》等 14 款移动端网络游戏，盈利情况持续走高，明显高于 2016 年上半年，2016 年下半年“掌心游”系列游戏实现营业收入 9,734.21 万元，月平均营业收入为 1,622.37 万元，高于 2017 年预测月平均营业收入的 1,525.58

万元，营业收入预测具有合理性。

综上，“掌心游”系列游戏收入主要评估参数的选取具有合理性。

2、未来年度盈利预测的合理性分析

(1) 微屏软件未来收入预测情况合理性分析

微屏软件 2016 年至 2021 年的预测营业收入的预测情况如下：

单位：万元

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
营业收入	22,875.63	28,093.96	33,172.67	38,984.65	46,068.81	51,721.44
收入增长率	/	22.81%	18.08%	17.52%	18.17%	12.27%

根据《2016 年中国游戏产业报告》，2016 年度，中国游戏市场实际销售收入达到 1,655.70 亿元，同比增长 17.70%。



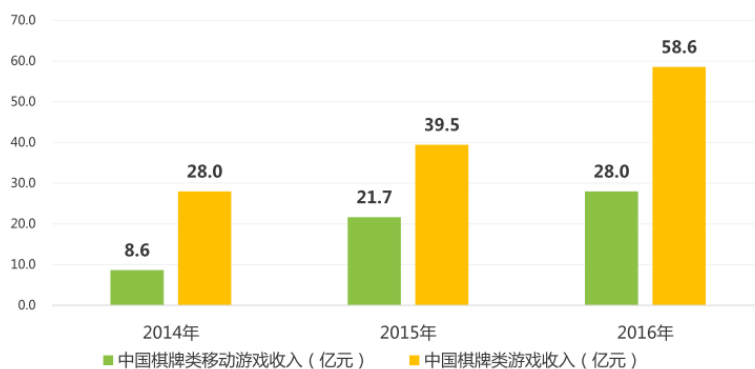
数据来源：《2016年中国游戏产业报告》

其中，移动端网络游戏市场实际销售收入为 819.20 亿元，同比增长 59.20%，成为网络游戏市场未来高速增长的驱动力。



数据来源：《2016年中国游戏产业报告》

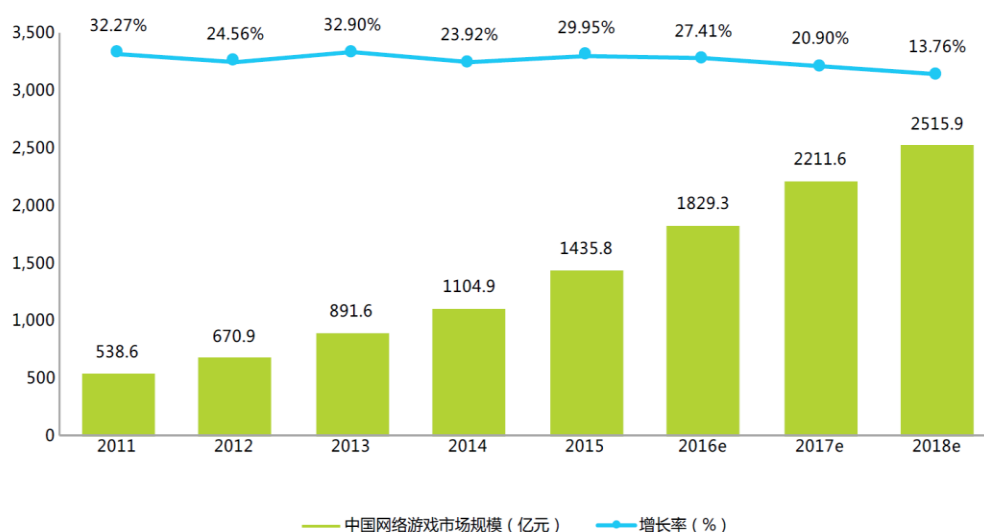
棋牌类网络游戏作为网络游戏行业的一个细分市场，2016 年度，国内游戏玩家规模达到 2.58 亿人，同比增长 5.90%，游戏收入达到 58.60 亿元，同比增长 48.35%，未来年度预计将保持持续高速增长。



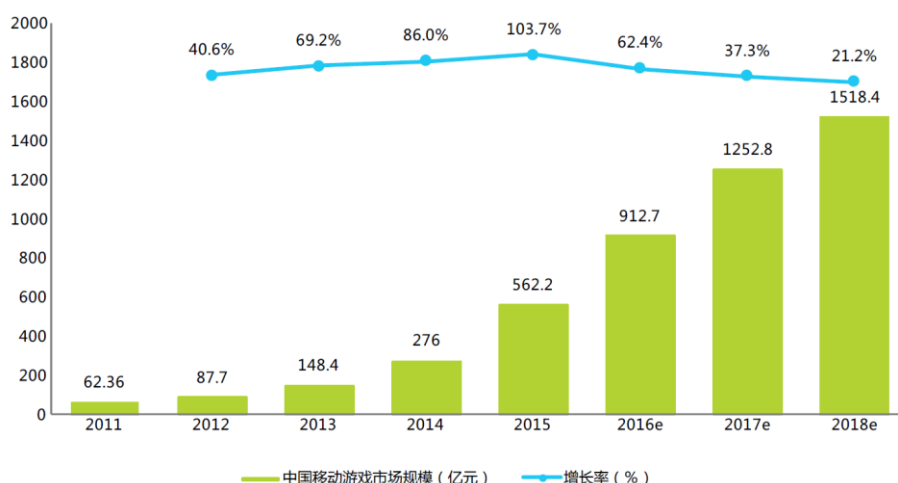
数据来源：《2016年中国地方性棋牌游戏发展报告》

根据艾瑞咨询相关数据，网络游戏行业 2016 年至 2018 年的复合增长率预计为 20.56%，移动端网络游戏行业 2016 年至 2018 年的复合增长率预计为 39.29%。

2011-2018年中国网络游戏市场规模



2011-2018年中国移动游戏市场规模



微屏软件未来年度预测年复合增长率为 23.55%，略高于未来年度网络游戏行业复合增长率，但是低于移动端网络游戏行业复合增长率。随着微屏软件“人民棋牌”移动化的战略部署及“掌心游”的持续发展，未来年度营业收入将持续保持增长，本次评估预测的营业收入谨慎、合理。

(2) 同行业 A 股上市公司可比交易案例情况

近年市场可比交易案例收入预测情况统计如下：

单位：万元

上市公司	标的公司	预测期前一年收入	未来年度收入预测						复合增长率
			第一年	第二年	第三年	第四年	第五年	第六年	

上市公司	标的公司	预测期前一年收入	未来年度收入预测						复合增长率
			第一年	第二年	第三年	第四年	第五年	第六年	
泰亚股份	恺英网络	72,780.21	229,767.27	222,421.77	218,768.80	236,083.97	246,139.85	/	27.60%
凯撒股份	天上友嘉	1,798.47	12,810.50	16,398.89	20,310.88	24,173.06	27,649.01	29,247.96	59.17%
宝通科技	易幻网络	61,403.22	80,899.98	147,567.04	184,458.80	221,350.56	/	/	37.79%
慈文传媒	赞成科技	16,090.13	36,060.25	49,922.97	59,144.05	67,361.73	74,253.52	78,063.50	30.11%
中南重工	值尚互动	4,185.10	15,627.85	23,103.79	28,325.23	32,995.44	36,053.68	39,167.11	45.17%
完美世界	完美世界	374,570.69	376,410.98	479,417.00	599,650.00	716,498.00	838,320.00	949,010.00	16.76%
世纪游轮	巨人网络	233,936.97	195,373.45	258,014.67	320,418.93	415,943.06	472,612.59	501,980.08	13.57%
帝龙新材	美生元	6,332.42	42,825.70	67,264.36	100,452.04	125,343.28	139,305.95	147,968.05	69.08%
天舟文化	游爱网络	15,764.40	25,923.00	37,100.50	45,509.25	52,335.64	58,615.92	63,305.19	26.07%
天神娱乐	幻想悦游	36,213.91	71,723.53	104,263.72	147,993.68	192,181.36	225,390.10	71,723.53	12.06%
世纪华通	点点开曼	50,178.18	88,591.60	127,187.41	136,218.78	141,667.49	147,334.20	/	24.04%
三七互娱	墨鹍科技	1,308.40	22,361.16	30,037.84	37,583.75	44,724.66	50,986.11	53,535.42	85.63%
三七互娱	智铭网络	27,531.08	40,353.64	41,548.59	48,473.27	54,856.50	60,377.13	65,811.07	15.63%
赛为智能	开心人信息	18,060.34	17,555.42	25,061.40	29,273.20	33,492.00	36,464.10	38,466.60	13.43%
中南文化	极光网络	5,397.86	7,801.57	10,937.04	13,457.19	16,261.24	18,103.42	19,190.57	23.54%
平均值									33.31%

数据来源：Wind 资讯

微屏软件未来年度预测年复合增长率为 23.55%，低于近年市场可比交易案例平均复合增长率，本次评估预测的营业收入谨慎、合理。

(3) 微屏软件的竞争优势及行业地位

1) 竞争优势

①人才与技术优势

微屏软件拥有一支卓越的研发团队，团队成员具有丰富的研发经验、过硬的研发技术以及优秀的创意基因，确保了游戏产品的生命线延展能力及游戏内容的持续生产能力，在行业内具有一定的影响力。经过多年棋牌类网络游戏的开发，微屏软件的研发技术团队在棋牌类网络游戏的设计架构和发行运营推广等方面已具有丰富的实践经验。为满足玩家对游戏产品品质不断提升的要求，在激烈的市场竞争中赢得主动权，微屏软件积极进行人才与技术储备，在图形图像处理、手机 iOS 及安卓应用研发、2D 及 3D 美术制作、数据建模、动画特效等领域均

有相应的人才与技术储备。微屏软件加强核心人才和技术储备的同时，也会依据市场情况引进新的研发团队，以适应行业的发展要求。

②研运一体化的业务模式

目前，微屏软件已经形成“游戏开发—游戏发行—平台运营”的业务产业链。在该模式下，微屏软件与游戏玩家直接建立联系，大大降低了新游戏测评成本和推广成本。作为游戏开发商，微屏软件持续推出广受欢迎的游戏产品，给公司业绩增长带来强劲的增长动力；同时作为游戏发行商，微屏软件可以获得用户从选择游戏到体验游戏整套行为数据，该数据通过大数据分析后台直接反馈到网络游戏开发部门，有利于公司对过往游戏产品做出精准快捷的优化调整，以及开发出更受欢迎的新游戏产品。研运一体化的业务模式有利于微屏软件扩大收入，提高利润水平，为进一步提高综合竞争力与市场议价能力奠定基础。

③玩家基础及品牌优势

微屏软件是地方性棋牌类网络游戏行业的领导者，依靠一流的游戏品质和贴心的客户服务在玩家间拥有出众的口碑并树立了良好的品牌形象，已拥有了广泛的游戏玩家基础和付费用户群体。微屏软件在地方性棋牌类网络游戏市场占据重要地位，其广泛的知名度吸引了众多游戏玩家，玩家的良好口碑，又为其带来更多的品牌积累，形成了一种良性循环。庞大的玩家基础和卓越的品牌效应有利于新产品迅速进入市场，抢占市场份额，提高微屏软件盈利能力。

④运营优势

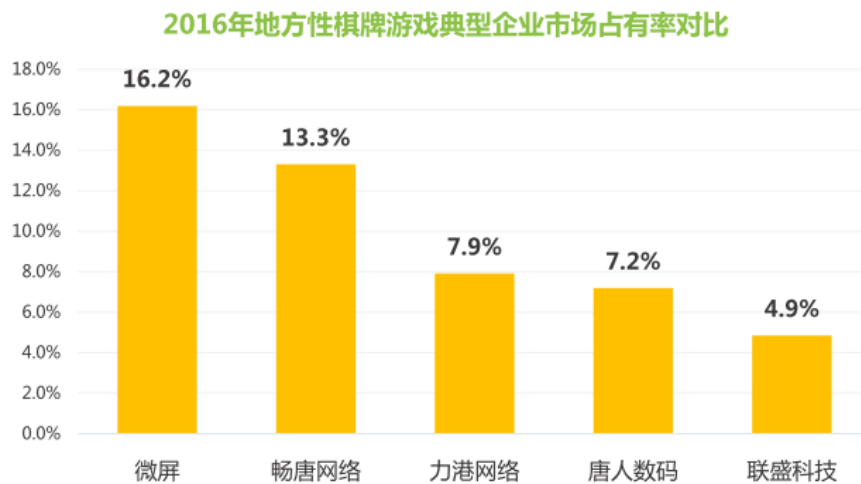
在长期的运营过程中，微屏软件积累了丰富的客户维护经验，维持了较高的客户留存率，提高了整体运营效率。微屏软件建立了一套有效衡量玩家价值的指标体系，通过指标体系实时监测玩家的游戏情况，识别玩家的游戏习惯。在运营的同时随时改进游戏功能，不断提升玩家的游戏体验。同时，对高充值玩家提供有针对性的优惠，进一步提升高充值玩家的付费水平和玩家粘性，针对不同阶段用户的细分需求策划和实施丰富的营销活动。

同时，微屏软件深耕区域地方市场，开发了大量符合地方游戏习惯和文化特色的地方性棋牌类网络游戏，吸引了大量当地玩家，相较于综合性游戏平台，独

立的区域化游戏平台直接面向终端用户，更易获得当地玩家的认可，提高玩家粘性。

2) 行业地位

目前，地方性棋牌类网络游戏市场正吸引越来越多的棋牌类游戏企业加入。这些企业综合实力强弱不一，覆盖区域也有所不同。其中，微屏软件、浙江畅唐网络股份有限公司、桂林力港网络科技有限公司等五家企业处于市场领先地位，约占据 49% 的市场份额。其中，微屏软件通过多年来在国内地方性棋牌市场的深耕细作和契合地方性特点的运营模式，获取不同区域的用户群，取得了棋牌类网络游戏的先发优势，占据了最大的市场份额。



数据来源：《2016年中国地方性棋牌游戏发展报告》

未来年度，微屏软件将充分利用行业先入者的优势，继续在地方性棋牌类网络游戏市场深耕细作，提高市场占有率，同时不断巩固自身在人才素质、技术创新、经营模式、用户积累以及品牌影响力等方面的优势，提高市场竞争力和盈利能力。

（三）标的资产的定价公允性

1、标的资产的定价依据

根据中企华出具的《资产评估报告》，截至 2016 年 6 月 30 日，微屏软件 100% 股权的评估值为 198,115.28 万元，其中交易标的为交易对方合计持有的标的公司

93.00%的股权，评估值为 184,247.21 万元。考虑到评估基准日后微屏软件已实施分红 8,000 万元，经交易各方友好协商，本次重组交易价格以评估值扣除分红金额为基础，确定为 176,700.00 万元。

2、标的资产定价的公允性分析

(1) 标的资产的估值指标

根据中企华出具的《资产评估报告》，微屏软件 100% 股权的评估值为 198,115.28 万元，收益法评估方法下 2017 年、2018 年、2019 年公司预测的扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别为 17,439.13 万元、20,898.93 万元及 21,658.29 万元，微屏软件的估值指标情况如下：

年度	市盈率
2017 年	11.36
2018 年	9.48
2019 年	9.15

注：市盈率=标的公司100%股权评估值/扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润

(2) 同行业可比上市公司市盈率情况

微屏软件 A 股可比上市公司的市盈率指标如下：

序号	证券简称	证券代码	市盈率
1	掌趣科技	300315.SZ	36.23
2	中青宝	300052.SZ	88.04
3	昆仑万维	300418.SZ	63.67
4	天神娱乐	002354.SZ	52.02
5	三七互娱	002555.SZ	49.75
6	游族网络	002174.SZ	43.44
7	完美世界	002624.SZ	32.64
8	恺英网络	002517.SZ	77.04
9	世纪游轮	002558.SZ	180.01
平均值			69.20
中值			52.02

数据来源：Wind资讯

注：可比上市公司的市盈率为2016年9月30日TTM市盈率

微屏软件 100%股权的评估值为 198,115.28 万元，2016 年实现归属于母公司的净利润为 14,864.94 万元，对应的市盈率倍数为 13.33，显著低于可比上市公司市盈率平均值和中值。

(3) 同行业 A 股上市公司可比交易案例情况

近年市场可比交易案例市盈率情况统计如下：

单位：万元

上市公司	标的公司	基准日	交易作价	市盈率倍数
泰亚股份	恺英网络	2015 年 2 月 28 日	630,000.00	13.64
凯撒股份	天上友嘉	2015 年 4 月 30 日	121,500.00	14.21
掌趣科技	天马时空	2015 年 5 月 31 日	334,700.00	15.86
掌趣科技	上游信息	2015 年 5 月 31 日	121,213.33	11.02
宝通科技	易幻网络	2015 年 7 月 31 日	188,500.07	12.16
慈文传媒	赞成科技	2015 年 7 月 31 日	110,000.00	13.75
中南重工	值尚互动	2015 年 7 月 31 日	87,000.00	14.50
完美环球	完美世界	2015 年 9 月 30 日	1,200,000.00	15.89
世纪游轮	巨人网络	2015 年 9 月 30 日	1,312,424.00	13.10
帝龙新材	美生元	2015 年 9 月 30 日	340,000.00	18.89
天舟文化	游爱网络	2015 年 12 月 31 日	162,000.00	13.50
天神娱乐	幻想悦游	2015 年 12 月 31 日	393,000.00	14.61
世纪华通	点点开曼	2015 年 12 月 31 日	683,900.00	13.22
平均值				14.18

注：以上市盈率=交易作价/首年承诺净利润

微屏软件 100%股权的评估值为 198,115.28 万元，首年承诺净利润为 17,560.00 万元，微屏软件 100%股权的评估值与首年承诺净利润的倍数为 11.36，低于近年市场可比交易案例的 14.18 倍。

3、补充评估情况

根据中企华出具的《补充资产评估报告》，截至 2016 年 12 月 31 日，微屏软件 100%股权的评估值为 190,662.00 万元，其中交易对方合计持有的标的公司 93.00%的股权评估值为 177,315.66 万元，高于本次交易标的资产交易价格 176,700.00 万元，补充评估结果进一步验证了原评估结果的可靠性以及以此为作价基础的合理性。因此，本次评估的评估值具有合理性。

综上所述，微屏软件所处行业发展迅速，未来年度仍将保持高速发展，微屏软件在细分行业处于领先地位，盈利预测的主要业绩指标具有合理性和可实现性。本次交易的标的资产定价是基于中企华出具的《资产评估报告》，评估值市盈率倍数低于近年市场可比交易案例，补充评估结果高于本次标的资产交易价格，标的资产定价公允。

重大风险提示

投资者在评价公司本次重大资产重组时，还应特别认真地考虑下述各项风险因素。

一、本次交易相关风险

（一）审批风险

2017年1月4日，本次交易经中国证监会上市公司并购重组审核委员会2017年第1次并购重组委会议审核，未获通过。虽然公司已根据中国证监会上市公司并购重组审核委员会的审核意见并结合公司实际情况，修改、调整、完善方案后继续推进本次重大资产重组，但本次重组仍存在未能通过并购重组委审核的风险，提前投资者注意审批风险。

（二）交易被暂停、中止或取消的风险

本次交易存在如下被暂停、中止或取消的风险：

- 1、本次交易存在因上市公司股价的异常波动或异常交易可能涉嫌内幕交易，而被暂停、中止或取消的风险；
- 2、本次交易存在因标的公司出现无法预见的业绩下滑，而被暂停、中止或取消的风险；
- 3、在本次交易过程中，交易双方可能需根据监管机构的要求不断完善交易方案，如交易双方无法就完善交易方案的措施达成一致，则本次交易存在中止的可能；
- 4、其他原因可能导致本次重组被暂停、中止或取消的风险，提请投资者注意投资风险。

（三）标的资产估值较高的风险

根据中企华出具的《资产评估报告》，截至2016年6月30日，标的公司100%股权采用收益法的评估值为198,115.28万元，评估增值189,715.10万元，增值率

为 2,258.46%。

本次交易标的资产的评估增值率较高，主要原因是微屏软件属于互联网游戏行业，具有“轻资产”的特点，其固定资产投资相对较小，账面值不高，而企业的主要价值除了固定资产、营运资金等有形资源之外，也考虑了企业所拥有的资质、业务网络、服务能力、人才团队等重要的无形资产。微屏软件拥有具备多年游戏行业从业经验的技术人才，具有全面的产品战略和市场感知，对游戏市场的触觉灵敏，能够保持技术不断更新。经过多年的积累及商务投放推广，微屏软件的产品已在区域化领域取得不错的成绩。本次交易标的资产的评估值较净资产账面值增值较高，提醒投资者关注本次交易定价估值较净资产账面值增值较高的风险。

评估机构在评估过程中勤勉、尽责，并严格执行了评估的相关规定，但因标的公司目前尚未完全完成运营游戏前置审批等的办理，后续仍有一定不确定性。仍可能出现因未来实际情况与评估假设不一致，从而盈利达不到资产评估预测，导致出现标的资产的估值与实际情况不符的情形。提请投资者注意本次交易存在标的资产盈利能力未达到预期进而影响标的资产估值的风险。

（四）标的公司业绩承诺无法实现的风险

根据《业绩承诺和补偿协议》及其补充协议，陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资向上市公司承诺：微屏软件 2017 年度、2018 年度和 2019 年度的扣除非经常性损益后归属母公司所有者的净利润分别为 17,560 万元、20,992 万元和 21,780 万元。

若承诺期内标的公司受宏观经济、市场环境、监管政策等因素影响，公司的经营受到影响，则标的公司存在业绩承诺无法实现的风险，提醒投资者注意风险。

（五）业绩补偿风险

本次交易完成后，陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资作为业绩承诺补偿义务人承担补偿责任。虽然相关方签署了《业绩承诺和补偿协议》及补充协议，约定了触发补偿的情形、计算补偿股份数量的公式、业绩补偿承诺中股份回购的具体方法，但如果标的公司未来实际盈利与业绩承诺数差异巨大，则补偿责任人可能无法顺利承担补偿责任，本次交易存在业绩承诺补偿义务人承担补

偿义务能力不足的风险。

（六）收购整合风险

本次交易完成后，微屏软件将成为上市公司的控股子公司，上市公司将从游戏电子商务领域进入网络游戏运营领域。上市公司将调整业务发展战略及业务管理模式，在企业文化、公司治理、团队管理、产品研发、营销模式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。为保持标的公司原有的竞争优势，同时保证上市公司对标的公司的控制力，上市公司会最大程度保持标的公司的自主经营权。

但是，上市公司仍然需要在战略规划、公司治理、企业文化等方面进行调整，可能与标的公司产生分歧，公司业务延伸后，将面临一定的整合风险。

二、标的公司的经营风险

（一）行业政策风险

网络游戏行业受工业和信息化部、文化部、广电总局等权力机构的共同监管，以上监管部门也逐步加强了网络游戏行业的监管力度，出台一系列监管政策及法规，对游戏开发商、运营商的资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范，未来政策的调整及变化将可能对标的公司的业务造成不利影响。

（二）市场风险

中国网络游戏从上世纪 90 年代末发展至今，市场相对较新但发展迅速。目前网络游戏行业竞争激烈，从业企业基数大，且规模呈两极分化。近些年，游戏行业产品类型集中，同质化严重，创新不足。标的公司在此种情况下如果不能持续研发出符合市场走向和公司定位的新产品，把握住现有客户及潜在客户，将对标的公司的盈利情况及未来发展造成不利影响。

（三）行业风险

网络游戏行业是一个大众消费行业，客户数量众多，对社会影响大，政府对其监管力度大，标的公司一旦违反法律政策，受到处罚，公司业务将受到不利影

响；另一方面，网络游戏行业依托于互联网，互联网固有的风险如黑客入侵、病毒也有可能给公司带来风险。

（四）现有游戏盈利能力下降的风险

标的公司目前在线运营的主打游戏为人民棋牌游戏平台 and 掌心游游戏平台，平台内均含有众多游戏，报告期内盈利较好，棋牌类游戏较之其他游戏种类，不存在明显的生命周期，客户群体相对稳定。即便如此，如果标的公司不能够持续推出新的玩法，不能及时对在线运营的游戏进行改良和升级，以保持对玩家的持续吸引，可能导致玩家数目减少，在市场上受欢迎的程度降低，公司的经营业绩将受到不利影响。

（五）网络游戏未完成前置审批的风险

截至本报告书签署日，微屏软件正在办理相关前置审批手续，其主要款类游戏均有游戏已完成前置审批并取得版号，具体情况如下：

序号	游戏项目	审批进展
客户端在运营游戏		
1	麻将类小游戏（共108种玩法）	漳州麻将、南京麻将已完成审批取得版号；上海麻将、重庆麻将等106款游戏处于准备申报材料或提交至出版代理机构过程中。
2	棋牌类小游戏（共23种玩法）	台球、中国象棋、斗地主、牛牛已完成出版审批取得版号；对对碰、飞行棋和升级等19款游戏处于准备申报材料或提交至出版代理机构过程中。
移动端在运营游戏		
1	麻将类小游戏（共31款应用）	除掌心荆州麻将、掌心武穴麻将提交国家新闻出版总局（以下简称“广电总局”）审批暂未取得版号外，其余29款小游戏均完成出版审批取得版号。
2	棋牌类小游戏（共6款应用）	除快乐斗地主已提交广电总局审批暂未取得版号外，其余5款小游戏均完成出版审批取得版号。

微屏软件相同及相似款类游戏正在积极报请审批，部分在运营游戏尚未完成新闻出版主管部门的前置审批程序。按照《网络出版服务管理规定》、《中央机构编制委员会办公室关于印发〈中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释〉的通知》等规定，微屏软件正在运营的尚未完成前置审批程序的游戏存在被监管部门责令

下线和处罚的风险，微屏软件的日常经营可能会因此受到影响、进而导致标的公司业绩出现下滑，从而对业绩承诺履行产生影响，且可能进一步影响到本次交易的估值，提请投资者关注相关风险。

目前文化市场执法部门不存在对微屏软件的网络游戏运营情况进行处罚或要求产品下线的情形。上海市文化广播影视管理局、上海市文化市场行政执法总队、上海市通信管理局均已就微屏软件游戏的运营出具了相关合规证明。本次重组交易方对均出具书面承诺，如微屏软件网络游戏运营备案存在瑕疵被主管部门要求停止运营或进行处罚，给微屏软件造成的损失由上述各方予以承担和补偿。

同时根据 2016 年 3 月 10 日开始实施的《网络出版服务管理规定》（广电总局、工业和信息化部令（第 5 号）），从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。

目前，我国移动网络游戏行业普遍通过委托第三方出版服务机构申请出版审批和游戏版号，报告期内微屏软件未进行网络出版业务，其游戏出版审批和版号申请皆通过委托第三方出版机构进行。为后续业务发展需要，微屏软件正在积极开展上述证照的申办工作，目前尚未取得《网络出版服务许可证》，提请投资者关注相关风险。

（六）技术革新的风险

网络游戏行业具有产品更新换代快、可模仿性强、用户偏好转换快等特点。如果微屏软件今后未能准确把握行业技术发展趋势并调整新技术的研究方向，或研发速度不及行业技术更新速度，标的公司可能会面临游戏开发的技术瓶颈，导致其未及时推出在新的技术环境下符合市场期待的新类型、新题材的游戏产品，亦或致其未能对正在运营维护的主打游戏产品进行升级改良，以保持其对玩家的持续吸引力，对公司的竞争能力和持续发展产生不利影响。

（七）税收政策风险

2014 年至 2016 年，微屏软件及其主要控股子公司所得税税率情况如下：

公司名称\年份	2014 年 度	2015 年 度	2016 年 度	备注
---------	-------------	-------------	-------------	----

公司名称\年份	2014年 度	2015年 度	2016年 度	备注
微屏软件	0%	0%	12.5%	微屏软件被上海市经济和信息化委员会被认定为双软企业，颁发了编号为沪 DGY-2013-0379 的软件产品登记证书和编号为沪 R-2013-0034 的软件企业认定证书；根据《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》（国发〔2000〕18 号）的相关规定，新创办软件企业经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”的优惠政策；微屏软件 2015 年 2 月 12 日取得上海市嘉定区财税局沪地税嘉六【2015】000006 号批文，同意微屏软件自 2014 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日免征企业所得税，自 2016 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日减半征收企业所得税。
微乐网络	/	/	0%	根据《财政部国家税务总局关于新疆喀什霍尔果斯两个特殊经济开发区企业所得税优惠政策的通知》（财税【2011】112 号文），2010 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日，对在新疆喀什、霍尔果斯两个特殊经济开发区内新办的属于《新疆困难地区重点鼓励发展产业企业所得税优惠目录》范围内的企业，自取得第一笔生产经营收入所属纳税年度起，五年内免征企业所得税。微乐网络于 2016 年 8 月 11 日取得新疆喀什、霍尔果斯特殊经济开发区新办企业定期免征企业所得税税收优惠备案，自 2016 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日免征企业所得税。

尽管微屏软件的经营业绩不依赖于税收优惠政策，但税收优惠政策有助于其经营业绩的提升。未来，若国家关于税收优惠的法规发生变化或其他原因导致微屏软件及其下属部分子公司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。

三、其他风险

（一）股价波动风险

股票价格不仅取决于公司的盈利水平及发展前景，也受到市场供求关系、国家相关政策、投资者心理预期以及各种不可预测因素的影响，从而使公司股票的价格偏离其价值。本次交易需要有关部门审批且需要一定的时间方能完成，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。针对上述情况，公司将根据《公司法》、《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》和《上市规则》等有关法律、法规的要求，真实、准确、及时、完整、公平的向投资者披露有可能影响公司股票价格的重大信息，供投资者做出投资判断。

（二）不可抗力风险

不可抗力是指不能预见、不能避免并不能克服的客观情况。自然灾害以及其他突发性不可抗力事件将可能影响本次交易的顺利进行。公司不排除因经济、自然灾害等其他不可抗力因素带来不利影响的可能性。

（三）商誉减值风险

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，应当确认为商誉。该等商誉不作摊销处理，但需要在未来每年会计年末进行减值测试。本次交易完成后上市公司将会确认较大额度的商誉，若标的公司未能在未来经营中较好地实现收益，商誉将面临减值风险，从而对公司经营业绩产生不利影响。

第一节 本次交易概述

一、本次交易的背景和目的

（一）上市公司和微屏软件主要产品均属于游戏相关行业

金利科技主营业务为游戏电子商务平台运营。其主要运营主体 MMOGA 是专门为正版授权/注册码及游戏虚拟物品提供相关交易服务的互联网 B2C 电子商务中介平台。MMOGA 专注于线上游戏相关产品的零售业务，致力于为全球的优秀游戏商品经销商和游戏玩家提供一个安全、可靠、高效、便利、专业的中介交易平台。全球的游戏玩家均可在公司交易平台上，采购到各类游戏软件正版产品的授权/注册码、游戏虚拟物品（金币、点卡、道具、装备等）及预付费卡等。

微屏软件是中国优秀的互联网棋牌游戏公司，专注于在线棋牌游戏尤其是地方性棋牌游戏的互联网游戏的研发、发行以及平台运营。微屏软件游戏涵盖移动端、客户端等终端，研发和运营的游戏产品众多。微屏软件客户端业务以“人民棋牌”为主打品牌，以区域化游戏平台为主要模式。移动端业务运营的核心产品——“掌心游”系列，更成为国内优秀的移动棋牌游戏品牌。

二者的整合属于同行业的整合，能够实现双方优势互补，提升上市公司未来盈利能力。

（二）网络游戏相关行业前景广阔

网络游戏行业前景广阔，自 2009 年以来，中国网民规模特别是智能移动设备用户规模迅速扩大，为网络游戏产业提供了大量基础用户，进一步推动了游戏产业的快速增长。根据中国互联网络信息中心 2017 年 1 月发布的《中国互联网络发展状况统计报告》，中国网民规模从 2009 年的 3.84 亿人增加至 2016 年的 7.31 亿人；截至 2016 年 12 月，互联网普及率为 53.2%，较 2015 年底提升了 2.9 个百分点。

网络游戏产业的规模稳步增长，成为未来游戏产业发展的主流趋势之一。根据《2016 年中国游戏产业报告》数据显示，2016 年中国游戏市场实际销售收入

达到 1,655.7 亿元，同比增长 17.7%，销售收入增量保持稳定。随着我国收入水平的进一步提升，人们对休闲游戏的需求越来越多，网络游戏行业未来具有广阔的空间。

（三）并购整合实现优势互补，提升未来发展潜力

标的公司经过多年的发展，积累了稳定优质的活跃用户群体，作为棋牌休闲娱乐游戏行业优秀企业之一，凭借未来更多优秀游戏的运营，获得良好的可持续盈利能力。通过本次重组，上市公司可以快速获得标的公司的优质休闲娱乐游戏平台及用户资源，获得休闲娱乐游戏领域的优势地位，提高其市场竞争力。本次交易完成后，上市公司的盈利能力和可持续发展能力将得到大幅提升。

二、本次交易已履行及尚需履行的决策和审批程序

（一）本次交易已履行的决策和审批程序

- 1、本次交易方案已经交易对方内部决策审议通过；
- 2、本次交易方案已经微屏软件股东会审议通过，陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮和能观投资分别将各自所持微屏软件的股权转让予金利科技，人民网同意放弃对上述被转让股权的优先购买权；
- 3、本次交易方案已经上市公司第四届董事会第十三次会议审议通过；
- 4、本次交易方案已经上市公司股东大会审议通过；
- 5、本次交易方案已经上市公司第四届董事会第十八次会议审议通过。
- 6、本次交易方案调整已经上市公司第四届董事会第十九次会议审议通过。

（二）本次交易尚需履行的决策和审批程序

本次交易尚需获得中国证监会核准。

三、本次交易的具体方案

(一) 发行股份及支付现金购买资产

1、发行股份的种类、面值、上市地点

本次发行股份及支付现金购买资产所发行股份种类为人民币普通股(A股),每股面值为人民币1.00元,上市地点为深交所。

2、标的资产交易价格

标的资产为微屏软件93.00%的股权。根据《资产购买协议》及其补充协议,标的资产的交易价格以具有证券期货相关业务资格的评估机构出具的资产评估报告确认的评估值为依据,在此基础上由各方协商确定。

根据中企华出具的《资产评估报告》,截至2016年6月30日,标的公司100%股权的评估值为198,115.28万元,其中交易标的为交易对方合计持有的标的公司93.00%的股权,评估值为184,247.21万元。考虑到评估基准日后微屏软件已实施分红8,000万元,经交易各方友好协商,本次重组标的资产交易价格以评估值扣除分红金额为基础,确定为176,700.00万元,其中现金支付对价为33,546.17万元,股份支付对价为143,153.83万元。

3、发行方式及发行对象

本次发行股份及支付现金购买资产的发行方式系向陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮及能观投资非公开发行A股股票,向吴丕江及能观投资支付现金购买其持有的标的公司93%股权。具体安排如下:

交易对方	支付对价总额 (万元)	股份对价 (万元)	现金对价 (万元)
陈路	63,521.27	63,521.27	-
能观投资	53,896.83	26,948.42	26,948.42
祝华	28,873.30	28,873.30	-
王一夫	9,624.43	9,624.43	-
胡禹平	8,950.72	8,950.72	-
吴丕江 ^注	6,597.75	-	6,597.75
雷亮	5,235.69	5,235.69	-

交易对方	支付对价总额 (万元)	股份对价 (万元)	现金对价 (万元)
合计	176,700.00	143,153.83	33,546.17

注：吴丕江在本次交易中只取得现金对价且不进行业绩承诺，经交易各方协商，其所获得的交易对价有一定折价，折价部分由其他交易对方按股权比例分摊

4、发行价格及定价原则

根据《重组管理办法》相关规定：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及支付现金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。

根据上述规定，上市公司通过与交易对方之间的协商，兼顾各方利益，确定发行价格采用定价基准日前 120 个交易日公司股票交易均价作为市场参考价，并不低于该市场参考价的 90%，即以 54.19 元/股作为发行价格。

上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开 2016 年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以截至 2016 年 12 月 31 日公司总股本为基数，以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，不进行现金分红，不送红股，本次发行股份及支付现金购买资产的发行价格调整为 33.87 元/股。

在本次发行的定价基准日至发行日期间，上市公司如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，本次交易的发行价格将作相应调整，发行股份的数量也随之进行调整。

5、发行数量

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行数量为 42,265,670 股（计算公式为：股份发行数量=标的资产交易价格*股份支付比例÷股份发行价格），具体如下：

序号	发行对象	发行股数（股）
1	陈路	18,754,433
2	能观投资	7,956,426
3	祝华	8,524,742

序号	发行对象	发行股数（股）
4	王一夫	2,841,580
5	胡禹平	2,642,670
6	雷亮	1,545,819
合计		42,265,670

本次发行股份及支付现金购买资产的最终股份发行数量以中国证监会核准的发行数量为准。本次重大资产重组实施前，若上市公司股票发生其他除权、除息等事项，则上述发行数量将进一步进行相应调整。

6、股份锁定期安排

据交易各方签署的《资产购买协议》及其补充协议，在《重组管理办法》规定的锁定期情况下，交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资以其持有的微屏软件股权认购而取得的上市公司股份自上市之日起 12 个月内不得转让。上述法定限售期满后，交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资在本次交易中取得的上市公司股份的解禁原则和条件如下：

(1) 法定限售期满且此前年度的利润补偿义务（以交易相关方签署的《盈利承诺与补偿协议》及其补充协议为准，下同）承担完毕之日起，在本次交易中取得的上市公司股票的 50% 可自由转让（需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）；

(2) 法定限售期已届满 12 个月且此前年度的利润补偿义务已承担完毕之日起，在本次交易中取得的上市公司股票的 80% 可自由转让（需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）；

(3) 法定限售期已届满 24 个月且全部利润补偿义务已承担完毕之日起，在本次交易中取得的上市公司股票的 100% 可自由转让（需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）。

本次发行的股份上市后还应当遵守证券监管部门其他关于股份锁定的要求。本次交易完成后，如上市公司以未分配利润或者公积金转增股本，上述交易对方在本次交易中取得的上市公司股份孳生出的股份，亦将对应承担上述限售义务。

7、过渡期损益安排

根据《资产购买协议》及其补充协议，自评估基准日起至交割日止的过渡期间，交易对方所持标的公司 93% 股权对应的标的公司所产生的盈利，由上市公司享有，所产生的亏损，由交易对方按其在本次交易中取得的对价金额比例以现金向上市公司补偿。上述损益归属期间的损益及数额应由具有证券期货相关业务资格的会计师事务所进行审计确认。

8、滚存未分配利润安排

本次交易完成后，上市公司于本次交易前的滚存未分配利润由其新老股东按照发行后的持股比例共同享有。

（二）募集配套资金

1、募集配套资金总额及募投项目

本次交易上市公司拟以询价方式向不超过 10 名特定投资者非公开发行股票募集配套资金，募集配套资金上限为 95,309.16 万元，不超过本次拟发行股份购买资产交易价格的 100.00%。

募集配套资金将用于投资以下项目：

单位：万元

用途	项目	实施主体	项目投资金额	拟使用募集资金
产业 项目 投资	地方棋牌手游研发及推广项目	微屏软件	48,529.00	27,502.00
	海外发行渠道建设项目	微屏软件	48,008.74	28,008.74
	电竞游戏平台升级项目	帅客网络	3,152.25	3,152.25
小计				58,662.99
支付现金对价				33,546.17
支付本次交易相关费用				3,100.00
合计				95,309.16

上述交易方案中发行股份及支付现金购买资产的成功实施为募集配套资金的前提和实施条件，但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。地方棋牌手游研发及推广项目中用于购置 IP 支出的 21,027.00 万元、海外发行渠道建设项目中用于购置 IP 支出的 20,000.00 万元将由上市公司以

自筹资金解决。

2、发行股票的种类、面值、上市地点

本次募集配套资金所发行股份种类为人民币普通股（A股），每股面值为人民币 1.00 元，上市地点为深交所。

3、发行对象及认购方式

本次非公开发行股份募集配套资金采取询价方式，发行对象为依据市场询价结果确定的不超过 10 名符合条件的特定对象，上市公司的控股股东或其控制的关联人不参与募集配套资金部分的认购。

4、发行价格及发行数量

本次募集配套资金发行股份的定价基准日为本次募集配套资金的发行期首日。

本次募集配套资金所发行股份的发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%（定价基准日前 20 个交易日股票交易均价=定价基准日前 20 个交易日股票交易总额÷定价基准日前 20 个交易日股票交易总量）。

在定价基准日至发行日期间，公司如有派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，发行价格将进行相应调整。本次募集配套资金的发行数量将根据募集配套资金总额及发行价格确定。根据《实施细则》的相关规定，本次募集配套资金的发行数量上限为本次交易前上市公司总股本的 20%，即 29,117,990 股，上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开了 2016 年年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，资本公积金转增股本完成后，发行数量上限相应调整为 46,588,784 股。最终发行数量将由公司董事会根据股东大会授权，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情况，与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

5、股份锁定期安排

本次募集配套资金涉及的不超过 10 名特定对象认购的股份自股份发行上市

之日起 12 个月内不得转让。

四、本次交易对上市公司的影响

（一）对主营业务的影响

本次交易完成后，公司的收入及利润规模增长，每股收益增厚。本次交易有利于增强公司的持续经营能力和抗风险能力，符合公司全体股东的利益。本次交易有利于提高上市公司资产质量和增强持续盈利能力，有利于公司的长远发展。

（二）本次交易对上市公司主要财务指标的影响

本次交易完成前后（未考虑募集配套资金），上市公司 2016 年的主要财务指标如下表所示：

财务指标	本次交易前	本次交易后（备考合并）
	2016 年 12 月 31 日	
总资产（万元）	210,376.22	394,367.68
总负债（万元）	93,493.85	138,940.11
归属于母公司股东的净资产（万元）	116,882.38	255,103.14
资产负债率（%）	44.44	35.23
财务指标	本次交易前	本次交易后（备考合并）
	2016 年年度	
营业收入（万元）	37,055.80	61,321.44
归属于母公司股东的净利润（万元）	18,457.53	31,773.55
基本每股收益（元/股）	1.27	1.85

本次交易完成后，上市公司 2016 年度的营业收入、归属于母公司股东的净利润均显著增长，基本每股收益将增厚。根据中企华出具的《资产评估报告》，标的公司 2017 年度、2018 年度和 2019 年度收益法评估中，预计实现的扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润分别为 17,439.13 万元、20,898.93 万元及 21,658.29 万元。本次交易有利于增强本公司的持续盈利能力，符合本公司全体股东的利益。

（三）本次交易对股权结构的影响

截至本报告书签署日，上市公司总股本为 145,589,953 股。经上市公司 2016 年度股东大会审议通过，上市公司拟以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，

不进行现金分红，不送红股。若本次利润分配方案实施完成后，上市公司总股本将变更为 232,943,925 股。根据本次交易方案进行测算，本次交易拟向陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮及能观投资共计 6 名交易对方非公开发行股份数量为 42,265,670 股。不考虑募集配套融资因素，本次重组完成后，公司的股权结构变化情况如下：

股东名称	本次交易前		本次交易后 (不考虑配套融资)	
	持股数	持股比例	持股数	持股比例
冉盛盛瑞	56,000,000	24.04%	56,000,000	20.35%
石亚君	32,512,586	13.96%	32,512,586	11.81%
珠海长实	11,553,738	4.96%	11,553,738	4.20%
FIRSTEXINC.	9,005,552	3.87%	9,005,552	3.27%
其他股东	123,872,050	53.17%	123,872,050	45.01%
陈路	-	-	18,754,433	6.81%
能观投资	-	-	7,956,426	2.89%
祝华	-	-	8,524,742	3.10%
王一夫	-	-	2,841,580	1.03%
胡禹平	-	-	2,642,670	0.96%
雷亮	-	-	1,545,819	0.56%
合计	232,943,925	100.00%	275,209,595	100.00%

本次交易完成前，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 29.00% 股份，为上市公司的实际控制人。本次重组完成后，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 24.55% 股份，仍是金利科技的实际控制人。

五、本次交易构成重大资产重组、不构成重组上市

(一) 本次交易构成重大资产重组

经交易各方协商确定的标的资产交易对价为 176,700 万元，占上市公司 2016 年经审计的合并财务报告期末资产总额的比例达到 50% 以上，根据《重组管理办法》第十二条的规定，本次交易构成重大资产重组。

(二) 本次交易不构成重组上市

本次交易完成前，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 29% 的股份，为上市公司的实际控制人。本次交易完成后，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长

实控制上市公司 24.55%的股份，仍为金利科技的实际控制人。本次交易不会导致上市公司控制权发生变化。

2015年4月21日，SONEM与珠海长实签订了《股份转让协议》，约定SONEM向珠海长实转让其持有的上市公司42,221,086股股份，占上市公司股份总数的29%。2015年5月12日，珠海长实收到中登公司《证券过户登记确认书》。本次股份转让完成后，上市公司控股股东变更为珠海长实，实际控制人变更为郭昌玮。

2015年10月，上市公司通过其子公司霍市摩伽收购了MMOGA 100%的股权，同时将主要资产、业务及担保、负债以及留用员工过户或转移至由自然人方幼玲控股的峰实公司，完成重大资产重组，主营业务由原来的传统制造业转型为游戏电子商务平台服务。

珠海长实取得上市公司控制权后完成了MMOGA的股权收购，珠海长实在取得上市公司控制权时并未筹划收购微屏软件的交易。上市公司已出具《关于上市公司控制权发生变动时无任何注入其他资产的安排之专项承诺》、珠海长实已出具《关于取得上市公司控制权时无任何注入其他资产的安排之专项承诺》，上市公司控制权发生变更之时不存在任何关于注入本次交易标的资产的交易计划或安排。

本次交易中交易对方与上市公司控股股东、实际控制人均不存在任何形式的关联关系。

根据《重组管理办法》相关规定，上市公司自控制权发生变更之日起60个月内，未向收购人及其关联人购买资产，不存在《重组管理办法》第十三条规定的导致上市公司发生根本变化的相关情形。本次交易亦不会导致上市公司控制权发生变化，本次重组完成后郭昌玮仍是金利科技的实际控制人。综上，本次交易不构成重组上市。

（三）本次重组不构成关联交易

本次交易的对方均与上市公司不存在关联关系，本次交易不构成关联交易。

第二节 上市公司基本情况

一、上市公司基本情况

中文名称:	昆山金利表面材料应用科技股份有限公司
英文名称:	Kee Ever Bright Decorative Technology Co.,Ltd.
上市地点:	深圳证券交易所
股票简称:	金利科技
股票代码:	002464
统一社会信用代码:	913205006082757232
住所:	江苏省昆山市经济技术开发区昆嘉路 1098 号
法定代表人:	郑玉芝
注册资本:	14,558.9953 万元
成立日期:	2007 年 3 月 29 日
经营范围:	商标印制。生产各类铭板、电子电器零配件、相关汽车零件、轮圈附件、新型电子元器件（敏感元器件及传感器、电力电子器件、光电子器件）；塑料射出成型、组装、表面加工；柔性线路板、非金属制品模具设计、制造；销售自产产品。从事与本企业生产同类产品的批发、佣金代理（拍卖除外）、进出口业务及相关配套服务（涉及配额及许可证管理、专项规定管理的商品应按国家有关规定办理）。

二、上市公司设立、历次股本变动及重大变更情况

（一）设立及首次公开发行并上市前股本变动情况

1、1993 年 4 月，公司前身昆山金利商标有限公司成立

1993 年 3 月 23 日，经江苏昆山经济技术开发区管理委员会“昆经开资（93）字第 40 号”文批准，由台湾金利商标股份有限公司委托子公司香港金利商标有限

公司投资设立昆山金利商标有限公司，注册资本为 84 万美元。

公司设立时，公司股东实际出资情况及股权结构为：

股东名称	注册资本（万美元）	持有比例
香港金利商标有限公司	84.00	100.00%
合计	84.00	100.00%

2、1994 年，增加注册资本

1994 年 12 月 15 日，经江苏昆山经济技术开发区管理委员会“昆经开资（94）字第 137 号”文批准，注册资本由 84 万美元增加至 210 万美元。香港金利商标有限公司认缴全部新增注册资本。

本次增加注册资本后股东出资情况如下：

股东名称	注册资本（万美元）	持有比例
香港金利商标有限公司	210.00	100.00%
合计	210.00	100.00%

3、1999 年，股权转让

1998 年 7 月 21 日，经江苏昆山经济技术开发区管理委员会“昆经开资（98）字第 174 号”文批准，香港金利商标有限公司（已于 2003 年 6 月 20 日解散注销）将其拥有的本公司全部股权转让给维尔京金利。

股权转让后股东出资情况如下：

股东名称	注册资本（万美元）	持有比例
维尔京金利	210.00	100.00%
合计	210.00	100.00%

4、2000 年，增加注册资本

2000 年 3 月 2 日，经江苏昆山经济技术开发区管理委员会“昆经开资（2000）字第 93 号”文批准，注册资本由 210 万美元增加至 270 万美元。维尔京金利将在昆山金利商标有限公司取得的未分配利润 405.94 万元转作对公司的出资，折合 40.04 万美元。2000 年 7 月 30 日维尔京金利再次投入合计 11.14 万美元机器设备，其中 10.96 万美元进入注册资本。

本次增加注册资本后的股东出资情况如下：

股东名称	注册资本（万美元）	持有比例
维尔京金利	270.00	100.00%
合计	270.00	100.00%

5、2002 年，增加注册资本

2002 年 6 月 18 日，经江苏昆山经济技术开发区管理委员会“昆经开资(2002)字第 426 号”文批准，注册资本由 270 万美元增加到 351 万美元。

维尔京金利将其在昆山金利商标有限公司获得的 2001 年度利润 1,151.46 万元转作对公司的投资，其中 670.44 万元(折合 81 万美元)入实收资本，其余 481.02 万元作为“其他应付款”。

本次增加注册资本后股东出资情况如下：

股东名称	注册资本（万美元）	持有比例
维尔京金利	351.00	100.00%
合计	351.00	100.00%

6、2004 年，增加注册资本

2004 年 4 月 1 日，经江苏昆山经济技术开发区管理委员会“昆经开资(2004)字第 364 号”文批准，公司注册资本由 351 万美元增加到 1,351 万美元。维尔京金利将其在昆山金利商标有限公司获得的 2003 年度利润 2,939.86 万元转作对公司的投资，其中 2,938.34 万元（折合 355 万美元）入实收资本，其余 1.53 万元作为“其他应付款”。至此，维尔京金利已累计投入资本 706 万美元。

本次增加注册资本后股东出资情况如下：

股东名称	注册资本（万美元）	持有比例
维尔京金利	1,351.00	100.00%
合计	1,351.00	100.00%

7、2006 年 7 月，减少注册资本

2006 年 7 月 4 日，经江苏昆山经济技术开发区管理委员会“昆开资[2006]275 号”文批准，公司注册资本由 1,351 万美元减至 706 万美元。上述减资仅是维尔京金利减少其认缴的注册资本，公司的实收资本未发生变化。

8、2006年9月，股权转让

2006年9月1日，维尔京金利分别与 SONEM INC、FIRSTEX INC、富兰德林咨询（上海）有限公司（以下简称“富兰德林”）、昆山吉时报关有限公司（以下简称“吉时报关”）签订《股权转让协议》，将其所持本公司股份的 90%、8.5%、1%、0.5%的分别转让给 SONEM INC、FIRSTEX INC、富兰德林、吉时报关。

本次股权转让后，公司股本结构如下：

股东名称	注册资本（万美元）	持有比例
SONEM INC.	635.40	90.00%
FIRSTEX INC.	60.01	8.50%
富兰德林	7.06	1.00%
吉时报关	3.53	0.50%
合计	706.00	100.00%

9、2007年3月，整体变更设立外商投资股份有限公司

经商务部《关于同意昆山金利商标有限公司变更为外商投资股份有限公司的批复》（商资批[2007]468号）批准，昆山金利商标有限公司以经审计的2006年9月30日账面净资产8,000万元，按1:1的比例折为8,000万股，整体变更为股份有限公司，同时公司名称变更为“昆山金利商标股份有限公司”。

变更设立后，本公司股东及持股情况如下：

股东名称	持股数（万股）	持股比例
SONEM INC.	7,200.00	90.00%
FIRSTEX INC.	680.00	8.50%
富兰德林	80.00	1.00%
吉时报关	40.00	0.50%
合计	8,000.00	100.00%

10、2008年12月，股权转让

2008年3月6日，吉时报关与昆山吉立达投资咨询有限公司（以下简称“昆山吉立达”）签订《关于金利商标股权转让协议》，并经2008年11月19日江苏省对外贸易经济合作厅《关于同意昆山金利商标股份有限公司股权变更的批复》（苏外经贸资[2008]1065号）批准，吉时报关将其持有本公司的0.5%股权全部转让给昆山吉立达。

本次股权转让完成后，公司的股东及持股情况如下：

股东名称	持股数（万股）	持股比例
SONEM INC.	7,200.00	90.00%
FIRSTEX INC.	680.00	8.50%
富兰德林	80.00	1.00%
昆山吉立达	40.00	0.50%
合计	8,000.00	100.00%

11、2008年12月，增资

2008年12月23日，经江苏省对外贸易经济合作厅《关于同意昆山金利商标股份有限公司增资的批复》（苏外经贸资[2008]1160号）批准，公司股本总额由8,000万股增加到10,000万股，注册资本由8,000万元增加到10,000万元，新增2,000万元注册资本由原股东按出资比例以公司2007年实现的净利润转增。

本次增资完成后，公司的股东及持股情况如下：

股东名称	持股数（万股）	持股比例
SONEM INC.	9,000.00	90.00%
FIRSTEX INC.	850.00	8.50%
富兰德林	100.00	1.00%
昆山吉立达	50.00	0.50%
合计	10,000.00	100.00%

（二）首次公开发行并上市后股本变动情况

1、2010年8月，公司公开发行股票并上市

2010年8月18日，经中国证监会证监许可[2010]906号、深交所深证上[2010]273号文批准，本公司向社会公众公开发行新股3,500万股，并于2010年8月31日在深交所上市。新股发行后本公司的注册资本由10,000万元增加至13,500万元，此次增资事项已经天健正信会计师事务所有限公司审验，并出具了“天健正信验(2010)综字第010088”号《验资报告》予以确认。

2、2013年1月，发行股份及支付现金购买资产

2012年12月21日，金利科技取得中国证监会证监许可[2012]1700号《关于核准昆山金利表面材料应用科技股份有限公司重大资产重组及向康铨（上海）

贸易有限公司发行股份购买资产的批复》，核准金利科技本次重大资产重组及向康铨（上海）贸易有限公司（以下简称“上海康铨”）发行 10,589,953 股股份购买相关资产的交易。

2013 年 1 月 16 日，大华会计师事务所（特殊普通合伙）出具了大华验字 [2013] 000019 号《验资报告》，确认：截至 2013 年 1 月 16 日，金利科技已收到新增注册资本（实收资本）合计 1,059.00 万元。

本次发行股份及支付现金购买资产完成后，公司股东及持股情况如下：

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例
1	SONEM INC.	9,000.00	61.82%
2	上海康铨	1,059.00	7.24%
3	FIRSTEX INC.	850.00	5.84%
4	其他股东	3,650.00	25.07%
	合计	14,558.99	100.00%

3、2015 年 4 月，股权转让

2015 年 4 月 21 日，SONEM INC.与珠海长实和嘉实资本管理有限公司（以下简称“嘉实资本”）分别签订了《股份转让协议》，SONEM INC.向珠海长实和嘉实资本分别转让 42,221,086 股和 11,498,548 股。

2015 年 5 月 12 日，公司收到中登公司出具的《证券过户登记确认书》，本次股权转让完成后，上市公司控股股东变更为珠海长实，实际控制人变更为郭昌玮。公司股东及持股情况如下：

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例
1	珠海长实	4,222.11	29.00%
2	SONEMINC	2,912.04	20.00%
3	嘉实资本	1,149.85	7.90%
4	上海康铨	1,058.99	7.27%
5	FIRSTEX INC.	640.00	4.40%
6	其他股东	4,576.00	31.43%
	合计	14,558.99	100.00%

4、2015 年 6 月，股权司法裁决股份转让

2015 年 6 月 3 日，长沙仲裁委员会做出[2015]长仲裁字第 486 号《裁决书》

裁决，被申请人佳康国际贸易（上海）有限公司（以下简称“佳康国际”）无法按该裁决书规定向申请人石亚君履行 20,000 万元的清偿义务，被申请人 SONEM INC. 作为担保人，将其持有的金利科技 29,120,366 股股票以每股 20.5 元价格，清偿佳康国际所欠石亚君人 20,000 万元债务，并于二日内协助石亚君办理完毕上述股票的过户手续。清偿后股票价值差额部分 396,967,503 元，由石亚君在股票过户完成后 20 日内支付至 SONEM INC. 指定账户。

2015 年 6 月 11 日，湖南省长沙市望城区人民法院出具了（2015）望执字第 00357 号《执行裁定书》，其主要内容如下：申请执行人石亚君申请强制执行长沙市仲裁委员会（2015）长仲裁字第 486 号裁决书一案，该院根据申请执行人石亚君的执行申请及湖南省长沙市中级人民法院（2015）长中民执字第 00513 号执行裁决书对该案立案执行，并依照《中华人民共和国民事诉讼法》第一百五十四条第一款第（十一）项，第二百五十二的规定裁定，将被执行人 SONEM INC. 持有的金利科技 29,120,366 股股份过户至申请执行人石亚君名下。

2015 年 6 月 30 日，以上 29,120,366 股股份完成过户程序。本次司法裁决股份转让完成后，石亚君持有上市公司 29,120,366 股股份，占上市公司股份的比例为 20.00%，SONEM INC. 不再持有上市公司的股份。本次股权转让完成后，公司股东及持股情况如下：

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例
1	珠海长实	4,222.11	29.00%
2	石亚君	2,912.04	20.00%
3	嘉实资本	1,149.85	7.90%
4	上海康铨	1,058.99	7.27%
5	FIRSTEX INC.	640.00	4.40%
6	其他股东	4,576.00	31.43%
	合计	14,558.99	100.00%

5、2016 年 7 月，股权转让

2016 年 7 月 26 日，珠海长实与冉盛盛瑞签订了《股份转让协议》，珠海长实向冉盛盛瑞转让其持有的金利科技 3,500 万股股份，占上市公司总股本的 24.04%，转让价款为 213,220 万元。

公司于 2016 年 8 月 19 日、2016 年 9 月 5 日分别收到中登公司关于第一次

1,750 万股转让以及第二次 1,750 万股转让的《证券过户登记确认书》，本次股权转让完成后，上市公司控股股东变更为冉盛盛瑞。因冉盛盛瑞的实际控制人为郭昌玮，故本次股权变动为同一实际控制人控制的不同主体之间协议转让股权，不会导致公司实际控制人发生变化，公司实际控制人仍为郭昌玮。

本次股权转让完成后，金利科技的前十大股东情况如下：

序号	股东名称	持股数量 (股)	持股比 例 (%)
1	宁波冉盛盛瑞投资管理合伙企业（有限合伙）	35,000,000	24.04
2	石亚君	20,320,366	13.96
3	珠海横琴新区长实资本管理有限公司	7,221,086	4.96
4	红塔资产-浙江银行-红塔鹏光一号资产管理计划	6,898,548	4.74
5	FIRSTEX INC.	5,628,470	3.87
6	渤海证券-工商银行-渤海分级汇鑫 10 号集合资产管理计划	4,986,900	3.43
7	中国银行股份有限公司-富国改革动力混合型证券投资基金	4,900,000	3.37
8	深圳新华富时-浙商银行-新华富时宏利投资 1 号专项资产管理计划	4,800,000	3.30
9	平安期货有限公司-平安期货-安睿 18 号资产管理计划	4,470,000	3.07
10	康铨（上海）贸易有限公司	4,149,953	2.85
	合计	98,375,323	67.59

三、上市公司最近三年控股权变动及重大资产重组情况

（一）最近三年控股权变动及重大资产重组情况

2015 年 4 月 21 日，SONEM INC. 与珠海长实签订了《股份转让协议》，SONEM INC. 向珠海长实转让其持有的上市公司 42,221,086 股股份，占上市公司股份总数的 29%。2015 年 5 月 12 日，公司收到中登公司《证券过户登记确认书》。本次股权转让完成后，上市公司控股股东变更为珠海长实，实际控制人变更为郭昌玮。

2015 年 10 月，上市公司通过其子公司霍市摩伽现金收购 Mikel Alig 持有的 MMOGA 100% 的股权，同时将除货币资金和权益以外的全部资产、业务及担保、负债以及留用员工过户或转移至由自然人方幼玲控股的峰实公司，完成重大资产重组，主营业务由原来的传统制造业转型为游戏电子商务平台服务。

珠海长实取得上市公司控制权后完成了 MMOGA 的股权收购，珠海长实在

取得上市公司控制权时并未筹划收购微屏软件的交易。上市公司、珠海长实已分别出具《关于上市公司控制权发生变动时无任何注入其他资产的安排之专项承诺》，上市公司控制权发生变更之时不存在任何关于注入本次交易标的资产的交易计划或安排。

2016年7月26日，珠海长实与冉盛盛瑞签订了《股份转让协议》，珠海长实向冉盛盛瑞转让其持有的金利科技3,500万股股份，占上市公司总股本的24.04%，转让价款为213,220万元。公司于2016年8月19日、2016年9月5日分别收到中登公司关于第一次1,750万股转让以及第二次1,750万股转让的《证券过户登记确认书》，本次股权转让完成后，上市公司控股股东变更为冉盛盛瑞。因冉盛盛瑞的实际控制人为郭昌玮，故本次股权转让未导致公司实际控制人发生变化，公司实际控制人仍为郭昌玮。

（二）前次重组业绩补偿方案的执行情况、前次标的资产的主营业务与微屏软件的协同效应

1、MMOGA 被收购时的业绩承诺情况

MMOGA 2015年度、2016年度和2017年度（“承诺年度”）的承诺净利润分别不少于27,599,000欧元、39,466,570欧元和56,437,195欧元，实现连续三年每年同比不低于43%的增长。MMOGA最终实现的承诺净利润以针对特定承诺年度进行的专项审计报告为准。若MMOGA在承诺年度实际净利润超过承诺净利润20%及以上的，上市公司应额外奖励Mikel Alig超额净利润的50%（“业绩奖励”），超额净利润等于承诺年度的实际净利润减去该承诺年度的承诺净利润金额之差；若MMOGA承诺年度届时实现的实际净利润未能达到承诺净利润，Mikel Alig应就业绩差额对上市公司进行业绩补偿，业绩补偿金额=业绩差额=承诺年度承诺净利润减去承诺年度标的公司实际净利润。

2、MMOGA 2015年度及2016年度实际业绩

信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）对MMOGA 2015年度财务报表进行了审计，并出具XYZH/2016BJA90562号审计报告，MMOGA 2015年度实现净利润为19,011.50万元，折2,753.85万欧元，与2015年度业绩承诺净利润差额

为 6.05 万欧元，主要原因系 2015 年伴随 MMOGA 业务国际化布局，市场推广成本有一定的增加。上市公司严格按照与 Mikel Alig 的《股份收购协议书》执行现金补偿方案。

中兴华会计师事务所（特殊普通合伙）对 MMOGA 2016 年度财务报表进行了审计，并出具了审计报告，MMOGA 2016 年度实现净利润为 25,284.66 万元，折 3,443.56 万欧元，与 2016 年度业绩承诺差额为 503.10 万欧元，主要原因系 2016 年部分国际大型游戏研发商市场策略变化，部分游戏虚拟物品产业链进入调整期，且拓展实施的推广业务因合作方因素不具备可在年内确认收入的条件。

因 MMOGA 2015 年度实际利润与承诺利润的差额为 6.05 万欧元，折人民币 42.90 万元抵减应付 Mikel Alig 的收购款，并相应冲减商誉。

因 MMOGA 2016 年度实际利润与承诺利润的差额为 503.10 万欧元，折人民币 3,694.06 万元，抵减应付 Mikel Alig 的收购款，相应冲减商誉。

上市公司 2015 年重大资产重组的业绩承诺及实际业绩实现情况如下表所示：

单位：万欧元

期间	业绩承诺金额	业绩实现金额	业绩承诺完成率
2015 年度	2,759.90	2,753.85	99.78%
2016 年度	3,946.66	3,443.56	87.25%

3、标的公司与 MMOGA 的协同效应

本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的控股子公司，标的公司与 MMOGA 在运营管理、技术研发、业务发展、资本运作和客户资源等多方面可以实现协同效应。

4、对本次重组的影响

根据《昆山金利表面材料应用科技股份有限公司与 Mikel Alig 关于香港摩伽科技有限公司之股份收购协议书》及其补充协议，金利科技在首付款支付后仍保留了 48% 的股权转让价款尚未支付，待根据 MMOGA 实际业绩情况分批支付。

故如出现 MMOGA 业绩未达承诺的情况，将冲减应付股权转让款和扣减商

誉，对上市公司现金流无影响，对本次重组无影响。

5、上市公司区分本次重组实现业绩与前次重组实现业绩的措施及有效性

为确保区分本次重组实现业绩与前次重组实现业绩。上市公司承诺：MMOGA 及其控股子公司与标的公司在未来经营中发生的关联交易将遵循公允、合理的市场定价原则，并严格按照上市公司《公司章程》及关联交易决策制度的规定进行。

同时，上市公司在利润承诺期内各年度的年度审计时对微屏软件当年的实际盈利数与承诺盈利数的差异情况进行审查，并聘请具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具专项审核意见，实际盈利数与承诺盈利数之差额以该专项审核结果确定。

四、上市公司主营业务发展情况

公司原主营业务为各类铭板、薄膜开关、传统塑胶件和 IMD 产品（主要是 IML 塑胶件）以及摄像头光学防尘镜片、触摸屏表面玻璃镜片及高阶光学镀膜等产品的研发、制造和销售。

2015 年，公司实施了重大资产重组，将原有主营业务全部剥离，收购了 MMOGA 100% 股权。通过对 MMOGA 的收购，公司由原来的传统制造业转型为游戏电子商务平台企业。

MMOGA 是专门为正版授权/注册码及游戏虚拟物品提供相关交易服务的互联网 B2C 电子商务中介平台，是欧洲地区较大的游戏虚拟物品电商平台之一。MMOGA 专注于线上游戏相关产品的零售行业，致力于为全球的优秀游戏商品经销商和游戏玩家提供一个安全、可靠、高效、便利、专业的中介交易平台。全球的游戏玩家均可通过交易平台采购到各类游戏软件正版产品的授权/注册码、游戏虚拟物品（金币、点卡、道具、装备等）及预付费卡等。

五、上市公司最近三年主要财务指标

截至本报告书签署日，公司最近三年的经审计的主要财务指标如下：

单位：万元

资产负债表摘要	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
总资产	210,376.22	227,313.85	90,485.02
总负债	93,493.85	129,971.32	14,923.06
归属于母公司所有者 权益	116,882.38	97,342.52	75,561.96
利润表摘要	2016年度	2015年度	2014年度
营业收入	37,055.80	56,064.77	52,820.85
营业利润	18,513.72	-8,801.84	-12,910.66
净利润	18,457.53	3,234.87	-12,944.89
归属于母公司股东的 净利润	18,457.53	3,234.87	-12,944.89
基本财务指标	2016年度/2016年 12月31日	2015年度/2015年12 月31日	2014年度/2014年12 月31日
资产负债率	44.44%	57.18%	16.49%
基本每股收益（元）	1.27	0.22	-0.89

六、上市公司控股股东、实际控制人概况

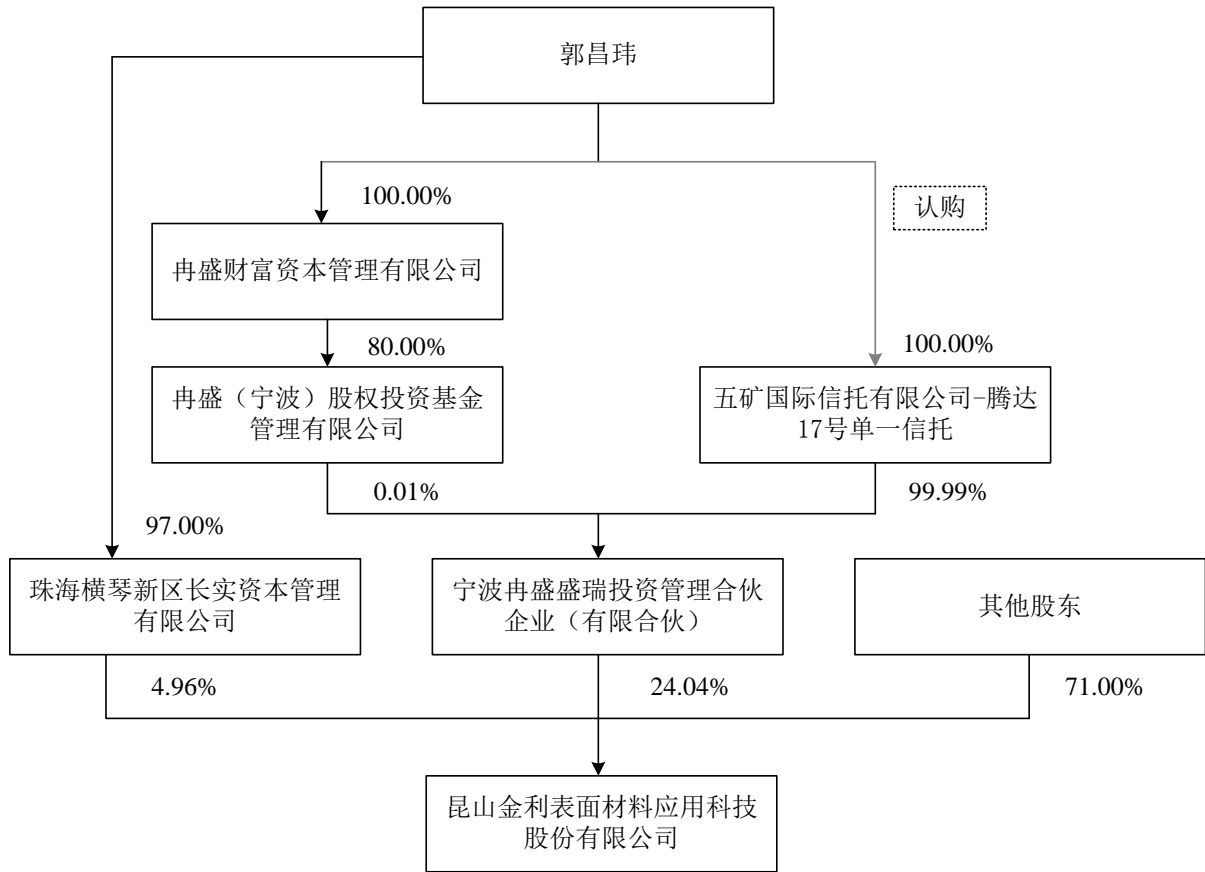
（一）控股股东

公司控股股东系冉盛盛瑞，截至本报告书签署日，冉盛盛瑞直接持有公司24.04%的股份。冉盛盛瑞的基本情况如下：

公司名称：	宁波冉盛盛瑞投资管理合伙企业（有限合伙）
企业性质：	有限合伙企业
统一社会信用代码：	91330206MA281XXR4D
住所：	浙江省宁波市北仑区梅山大道商务中心十七号办公楼 323 室
执行事务合伙人：	冉盛（宁波）股权投资基金管理有限公司（委派代表：张晖）
认缴出资：	85,298 万元
成立日期：	2016 年 5 月 6 日
经营范围：	投资管理。（未经金融等监管部门批注不得从事吸收存款、融资担保、代客理财、向社会公众集（融）资等金融业务）（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）

（二）实际控制人

截至本报告书签署日，上市公司控股股东股权结构如下图所示：



郭昌玮通过冉盛盛瑞、珠海长实控制上市公司 29.00%的股权，为上市公司的实际控制人。

郭昌玮，中国国籍，无国外永久居留权，住所地为中国北京市。1999年11月至2001年6月任北京润恒投资有限公司总经理；2001年7月至2003年12月任北京东方华纳投资有限公司总经理、北京东方卓越房地产开发公司常务副总经理；2004年1月至2008年3月任北京长实财富资本管理有限公司总经理；2008年4月至2016年3月，任北京安控投资有限公司总裁；2013年6月至2016年4月，任珠海横琴新区长实股权投资基金管理有限公司（有限合伙）执行事务代表；2013年6月至今，任珠海横琴新区长实资本管理有限公司执行董事。

七、公司前十大股东情况

截至2016年12月31日，上市公司前十大股东情况如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	占总股本比例
1	宁波冉盛盛瑞投资管理合伙企业（有限合伙）	35,000,000	24.04%

序号	股东名称	持股数量（股）	占总股本比例
2	石亚君	20,320,366	13.96%
3	珠海横琴新区长实资本管理有限公司	7,221,086	4.96%
4	FIRSTEX INC.	5,628,470	3.87%
5	渤海证券-工商银行-渤海分级汇鑫 10 号集合资产管理计划	4,986,900	3.43%
6	中国银行股份有限公司-富国改革动力混合型证券投资基金	4,900,000	3.37%
7	深圳新华富时-浙商银行-新华富时宏利投资 1 号专项资产管理计划	4,800,000	3.30%
8	平安期货有限公司-平安期货-安睿 18 号资产管理计划	4,407,500	3.03%
9	红塔资产-浙商银行-红塔资产鹏光一 号资产管理计划	3,898,579	2.68%
10	康铨（上海）贸易有限公司	3,891,953	2.67%
	合计	95,054,854	65.31%

八、上市公司最近三年处罚情况

截至本报告书签署日，上市公司不存在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的情形。公司最近三年亦未受到相关行政处罚和刑事处罚。

第三节 交易对方基本情况

一、陈路

(一) 基本情况

姓名:	陈路
性别:	男
国籍:	中国
身份证号码:	51250119800305****
住所:	上海市浦东新区齐恒路****
通讯地址:	上海市浦东新区严家桥1号8号楼5楼
其他国家或者地区的居留权:	无

(二) 最近三年的任职经历

时间	任职单位	担任职务	与任职单位的 产权关系
2016年1月至2016年6月	微禹软件科技(上海)有限公司	执行董事	有
2016年6月至今	上海一羽网络科技有限公司	董事长	有
2016年5月至2016年6月	霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公司	执行董事	有
2016年6月至今	帅客网络	董事长	有
2016年5月至2016年6月	微乐网络	执行董事	有
2016年2月至2016年7月	陌星软件科技(上海)有限公司	执行董事	有
2015年7月至2016年6月	上海微屏投资管理有限公司	执行董事	有
2016年2月至2016年10月	上海续谷信息技术有限公司	监事	无
2016年3月至今	微屏软件	董事	有
2015年1月至2016年3月	微屏软件	总经理兼 董事	有
2014年2月至2015年1月	微屏软件	执行董事	有
2007年1月至今	半丁数码	董事	有
2007年1月至2016年8月	半丁数码	总经理	有

(三) 交易对方控制的核心企业和关联企业基本情况

截至本报告书签署日,除微屏软件外,陈路控制的企业和关联企业的基本情况如下:

序号	企业名称	注册资本 (万元)	持股比例 (%)	主营业务
1	半丁数码	1,000	68.00	数码产品、电子产品、计算机硬件的销售，图文制作，会务会展服务，企业形象策划，市场营销策划。
2	南京好多龙数码科技有限公司	100	9.24	许可经营范围:一般经营范围:计算机软硬件、通讯产品技术开发、技术服务、销售;网络工程设计、施工;图文设计;自营和代理各类商品及技术的进出口业务(国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外)。

(四) 与上市公司之间的关联关系

陈路在本次交易前与上市公司不存在关联关系。截至本报告书签署日，陈路未向上市公司推荐董事或者高级管理人员。

(五) 交易对方最近五年未受到相关处罚及重大诉讼或仲裁的情况

截至本报告书签署日，陈路在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，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

(六) 交易对方最近五年的诚信情况

截至本报告书签署日，陈路在最近五年内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等。

二、祝华

(一) 基本情况

姓名:	祝华
性别:	男
国籍:	中国
身份证号码:	62010219770309****
住所:	北京市海淀区教育部留学服务中心学院路****
通讯地址:	上海市浦东新区严家桥1号8号楼5楼
其他国家或者地区的永久居留权:	无

（二）最近三年的任职经历

时间	任职单位	担任职务	与任职单位的 产权关系
2014 年至今	微屏软件	投资总监及 董事	有
2016 年 6 月至今	深圳市人民金台股权投资有限公司	董事	无
2016 年 5 月至今	霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公 司	监事	有
2016 年 5 月至今	微乐网络	执行监事	有
2015 年 10 月至今	北京金台安泰投资中心（有限合伙）	执行事务合 伙人代表	有
2015 年 9 月至今	金台正和投资（北京）有限公司	董事长兼总 经理	有
2015 年 3 月至 2016 年 6 月	深圳市度度智能科技有限公司	董事	无
2014 年 10 月至今	上海陌百股权投资基金管理有限公 司	执行董事兼 总经理	有
2014 年 10 月至今	上海君路股权投资基金管理有限公 司	执行董事兼 总经理	有
2012 年 1 月至 2016 年 6 月	深圳市研强通信技术有限公司	董事	无
2006 年至今	北京正和安泰投资管理有限公司	执行董事兼 总经理	有

（三）交易对方控制的核心企业和关联企业基本情况

截至本报告书签署日，除微屏软件外，祝华控制的企业和关联企业的基本情况如下：

序号	企业名称	注册资本 (万元)	持股比例 (%)	主营业务
1	北京正和安泰投资管理有限 责任公司	3,000	99.90	投资管理；投资咨询。（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。）

序号	企业名称	注册资本 (万元)	持股比例 (%)	主营业务
2	金台正和投资（北京）有限公司	200	北京正和安泰投资有限公司持有70.00%的股权	项目投资；投资管理；资产管理；企业管理咨询；投资咨询；经济贸易咨询；教育咨询（不含出国留学咨询及中介服务）；市场调查。（1、不得以公开方式募集资金；2、不得公开交易证券类产品和金融衍生品；3、不得发放贷款；4、不得向所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益。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。）
3	北京金台安泰投资中心（有限合伙）	-	99.00	项目投资；投资管理；资产管理；企业管理咨询；投资咨询；经济贸易咨询；教育咨询（不含出国留学咨询及中介服务）；市场调查。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；下期出资时间为2025年10月09日；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。）
4	上海君路股权投资基金管理有限公司	3,000	50.00	股权投资管理，投资管理，资产管理，实业投资，投资咨询，企业管理咨询，商务信息咨询。【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】

序号	企业名称	注册资本 (万元)	持股比例 (%)	主营业务
5	上海陌百股权投资基金管理有限公司	1,000	50.00	股权投资管理，投资管理，资产管理，实业投资，投资咨询，企业管理咨询，商务信息咨询。【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】
6	半丁数码	1,000	15.00	数码产品、电子产品、计算机软硬件的销售，图文制作，会务会展服务，企业形象策划，市场营销策划。

(四) 与上市公司之间的关联关系

祝华在本次交易前与上市公司不存在关联关系。截至本报告书签署日，祝华未向上市公司推荐董事或者高级管理人员。

(五) 交易对方最近五年未受到相关处罚及重大诉讼或仲裁的情况

截至本报告书签署日，祝华在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，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

(六) 交易对方最近五年的诚信情况

截至本报告书签署日，祝华在最近五年内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等。

三、王一夫

(一) 基本情况

姓名:	王一夫
性别:	男
国籍:	中国
身份证号码:	42212919810923****
住所:	湖北省武穴市花桥镇郑公塔古塔路****
通讯地址:	上海市浦东新区严家桥1号8号楼5楼
其他国家或者地区的永久居留权:	无

（二）最近三年的任职经历

时间	任职单位	担任职务	与任职单位的产权关系
2014年5月至今	微屏软件	移动事业部 总监	有
2015年1月至2016年8月	微屏软件	监事	有
2016年12月至今	新疆行者无疆虚拟现实网络技术股份有限公司	监事	有
2013年8月至今	南京好多龙数码科技有限公司	监事	有
2016年2月至今	陌星软件科技（上海）有限公司	监事	有
2016年6月至今	帅客网络	董事	有
2016年2月至今	上海一羽网络科技有限公司	董事	有
2009年12月至2016年12月	南京半丁数码科技有限公司	监事	无
2016年8月至今	半丁数码	董事	有
2008年1月至2014年4月	半丁数码	技术顾问	有

（三）交易对方控制的核心企业和关联企业基本情况

截至本报告书签署日，除微屏软件外，王一夫控制的企业和关联企业的基本情况如下：

序号	企业名称	注册资本 (万元)	持股比例 (%)	主营业务
1	半丁数码	1,000	4.25	数码产品、电子产品、计算机硬件的销售，图文制作，会务会展服务，企业形象策划，市场营销策划。
2	南京好多龙数码科技有限公司	100	4.62	许可经营范围：一般经营范围：计算机软硬件、通讯产品技术开发、技术服务、销售；网络工程设计、施工；图文设计；自营和代理各类商品及技术的进出口业务（国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外）。

（四）与上市公司之间的关联关系

王一夫在本次交易前与上市公司不存在关联关系。截至本报告书签署日，王一夫未向上市公司推荐董事或者高级管理人员。

（五）交易对方最近五年未受到相关处罚及重大诉讼或仲裁的情况

截至本报告书签署日，王一夫在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，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

（六）交易对方最近五年的诚信情况

截至本报告书签署日，王一夫在最近五年内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等。

四、胡禹平

（一）基本情况

姓名：	胡禹平
性别：	男
国籍：	中国
身份证号码：	31010419620606****
住所：	上海市长宁区延安西路 1573 弄****
通讯地址：	上海市浦东新区严家桥 1 号 8 号楼 5 楼
其他国家或者地区的永久居留权：	无

（二）最近三年的任职经历

时间	任职单位	担任职务	与任职单位的 产权关系
2016 年 1 月至今	微禹软件科技（上海）有限公司	监事	有
2015 年 8 月至 2016 年 10 月	青露网络	监事	有
2015 年 8 月至 2016 年 10 月	上海微鸟投资管理有限公司	监事	有
2015 年 7 月至今	微禹软件科技（上海）有限公司	监事	有
2016 年 7 月至今	上海微屏投资管理有限公司	财务经理	有
2015 年 7 月至今	上海微屏投资管理有限公司	监事	有
2014 年 10 月至今	上海陌百股权投资基金管理有限公司	监事	有
2014 年 10 月至今	上海君路股权投资基金管理有限公司	监事及财务 经理	无

时间	任职单位	担任职务	与任职单位的产权关系
2014年5月至今	微屏软件	财务总监	有
2010年至今	上海红艺动画影视制作有限公司	监事	无
2009年12月至 2016年12月	南京半丁数码科技有限公司	董事	无
2016年10月至今	半丁数码	董事	有
2008年5月至2014 年4月	半丁数码	财务总监	有

(三) 交易对方控制的核心企业和关联企业基本情况

截至本报告书签署日，除微屏软件外，胡禹平控制的企业和关联企业的基本情况如下：

序号	企业名称	注册资本 (万元)	持股比例 (%)	主营业务
1	上海赛源环境检测技术有限公司	800	6	在环保专业领域内从事技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让，环保工程，商务信息咨询，环境卫生检测，安全评价（范围详见安全评价机构资质证书）。 【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	半丁数码	1,000	8.5	数码产品、电子产品、计算机硬件的销售，图文制作，会务会展服务，企业形象策划，市场营销策划。
3	上海陌百股权投资基金管理有限公司	1,000	50	股权投资管理，投资管理，资产管理，实业投资，投资咨询，企业管理咨询，商务信息咨询。【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】

(四) 与上市公司之间的关联关系

胡禹平在本次交易前与上市公司不存在关联关系。截至本报告书签署日，胡禹平未向上市公司推荐董事或者高级管理人员。

(五) 交易对方最近五年未受到相关处罚及重大诉讼或仲裁的情况

截至本报告书签署日，胡禹平在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，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

(六) 交易对方最近五年的诚信情况

截至本报告书签署日，胡禹平在最近五年内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等。

五、吴丕江

(一) 基本情况

姓名:	吴丕江
性别:	男
国籍:	中国
身份证号码:	51010819791213****
住所:	成都市成华区建设路****
通讯地址:	上海市浦东新区严家桥1号8号楼****
其他国家或者地区的永久居留权:	无

(二) 最近三年的任职经历

时间	任职单位	担任职务	与任职单位的 产权关系
2012年至今	微屏软件	市场总监	有
2016年2月至今	成都魔屏科技有限公司	执行董事	有
2014年10月至今	成都爱美秀文化传播有限公司	执行董事兼 总经理	有
2014年1月至今	成都极游天下科技有限公司	执行董事	有
2013年6月至今	成都美帮医疗科技有限公司	执行董事兼 总经理	有
2009年3月至今	上海标值文化传播有限公司	执行董事	有

(三) 交易对方控制的核心企业和关联企业基本情况

截至本报告书签署日，除微屏软件外，吴丕江控制的企业和关联企业的基本情况如下：

序号	企业名称	注册资本 (万元)	持股比例 (%)	主营业务
1	成都爱美秀文化传播有限公司	200	50	组织策划文化交流活动、企业形象策划、市场营销策划、会议及展览展示服务、礼仪服务、企业管理咨询、公共关系服务；摄影服务；图文设计、网页设计；软件开发；销售计算机、软件及辅助设备、服装、鞋帽、化妆品、日用品；批发兼零售预包装食品兼散装食品、乳制品（未取得相关行政许可（审批），不得开展经营活动）。（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	成都美帮医疗科技有限公司	100	90	医疗技术开发（不含前置许可项目，后置许可项目凭许可证或审批文件经营）；网络技术开发；健康咨询（不含医疗卫生活动）；计算机软硬件开发并提供技术咨询、技术服务；计算机系统集成。
3	成都极游天下科技有限公司	100	个人持股1%；通过成都爱美秀文化传播有限公司持股49.5%	软件技术开发并提供技术服务；网络技术开发、技术咨询、技术转让；会议服务、商务咨询（不含前置许可项目，后置许可项目凭许可证或审批文件经营）；计算机系统集成；基础软件服务、应用软件开发服务。

序号	企业名称	注册资本 (万元)	持股比例 (%)	主营业务
4	上海标值文化传播有限公司	100	50	文化艺术活动交流策划，设计、制作、代理、发布各类广告，图文设计制作（除网页），会务服务，展览展示服务，投资管理咨询，企业管理咨询，商务信息咨询，计算机技术领域内的技术开发、技术咨询，计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品）、通讯器材、日用百货批发零售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
5	成都魔屏科技有限公司	10	40	软件技术开发并提供技术服务；网络技术开发、技术咨询、技术转让；会议服务；商务咨询（不含投资咨询）；计算机系统集成；基础软件服务、应用服务。（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）。
6	成都城康企业管理中心（有限合伙）	-	1	企业管理咨询（法律、行政法规、国务院决定限制或禁止的除外）。

（四）与上市公司之间的关联关系

吴丕江在本次交易前与上市公司不存在关联关系。截至本报告书签署日，吴丕江未向上市公司推荐董事或者高级管理人员。

（五）交易对方最近五年未受到相关处罚及重大诉讼或仲裁的情况

截至本报告书签署日，吴丕江在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，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

（六）交易对方最近五年的诚信情况

截至本报告书签署日，吴丕江在最近五年内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等。

六、雷亮

(一) 基本情况

姓名:	雷亮
性别:	男
国籍:	中国
身份证号码:	51021319801005****
住所:	上海市徐汇区漕宝路****
通讯地址:	上海市浦东新区严家桥1号8号楼5楼
其他国家或者地区的永久居留权:	无

(二) 最近三年的任职经历

时间	任职单位	担任职务	与任职单位的产权关系
2016年12月至今	新疆行者无疆虚拟现实技术股份有限公司	监事	有
2014年5月至今	微屏软件科技(上海)有限公司	PC事业部 总监	有
2010年4月至今	半丁数码	监事	有
2006年3月-2014年4月	半丁数码	总监	有

(三) 交易对方控制的核心企业和关联企业基本情况

截至本报告书签署日,除微屏软件外,雷亮控制的企业和关联企业的基本情况如下:

序号	企业名称	注册资本 (万元)	持股比例 (%)	主营业务
1	半丁数码	1,000	4.25	数码产品、电子产品、计算机硬件的销售,图文制作,会务会展服务,企业形象策划,市场营销策划。

(四) 与上市公司之间的关联关系

雷亮在本次交易前与上市公司不存在关联关系。截至本报告书签署日,雷亮未向上市公司推荐董事或者高级管理人员。

（五）交易对方最近五年未受到相关处罚及重大诉讼或仲裁的情况

截至本报告书签署日，雷亮在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，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁的情况。

（六）交易对方最近五年的诚信情况

截至本报告书签署日，雷亮在最近五年内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等。

七、能观投资

（一）基本情况

公司名称：上海能观投资管理合伙企业（有限合伙）
企业性质：有限合伙企业
注册地址：上海市崇明县长兴镇潘园公路 1800 号 2 号楼 6934 室（上海泰和经济发展区）
执行事务合伙人：苏菲
注册资本：29,000 万元
统一社会信用代码：913102303231935800
经营范围：投资管理。【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】

（二）历史沿革及最近三年注册资本变化情况

1、2014 年 12 月，公司设立

2014 年 12 月，能观投资在上海市工商局崇明分局注册成立，并取得由上海市工商局崇明分局核发的《企业法人营业执照》。能观投资设立时的出资情况如下：

序号	出资人名称	合伙人类别	认缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
----	-------	-------	---------------	----------

序号	出资人名称	合伙人类别	认缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	苏菲	普通合伙人	160.00	80.00
2	陈浩	有限合伙人	40.00	20.00
合计			200.00	100.00

2、2015年4月，第一次增资

2015年4月3日，能观投资经合伙人表决，能观投资注册资本由200万元增至1,000万元，其中普通合伙人苏菲出资由160万元增至800万元，有限合伙人陈浩出资由40万元增至200万元。

2015年4月3日，能观投资通过了新的合伙协议并就本次增资事宜完成工商变更登记，并换领新的《企业法人营业执照》。此次增资后，能观投资出资情况如下：

序号	出资人名称	合伙人类别	认缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	苏菲	普通合伙人	800.00	80.00
2	陈浩	有限合伙人	200.00	20.00
合计			1000.00	1,000.00

3、2016年7月，第二次增资及有限合伙人变更

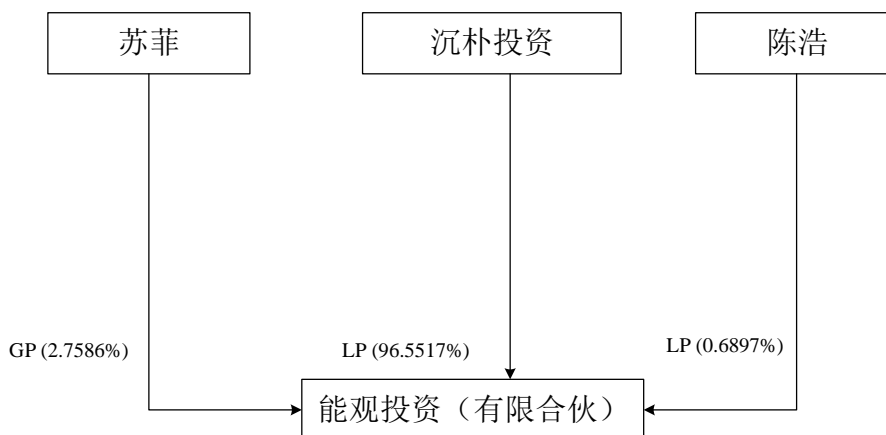
2016年7月15日，能观投资经合伙人表决，通过入伙协议增加新有限合伙人上海沉朴投资管理合伙企业（有限合伙）（以下简称“沉朴投资”），认缴出资额28,000万元。能观投资注册资本由1,000万元增资29,000万元。

2016年7月15日，能观投资通过了新的合伙协议并于同月就本次增资事宜完成工商变更登记，并换领新的《企业法人营业执照》。此次增资后，能观投资出资情况如下：

序号	出资人名称	合伙人类别	认缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	苏菲	普通合伙人	800.00	2.7586
2	陈浩	有限合伙人	200.00	0.6897
3	沉朴投资	有限合伙人	28,000.00	96.5517
合计			29,000.00	100.00

（三）出资结构关系及主要合伙人基本情况

1、能观投资出资结构关系



2、主要合伙人基本情况

能观投资的合伙人及出资情况如下：

出资人	合伙人类别	出资方式	认缴资本 (万元)
苏菲	普通合伙人	货币出资	800.00
陈浩	有限合伙人	货币出资	200.00
沉朴投资	有限合伙人	货币出资	28,000.00
合计			29,000.00

能观投资主要合伙人为苏菲及沉朴投资。

（1）苏菲基本情况

能观投资的普通合伙人为苏菲。苏菲，男，籍贯湖南，出生于 1974 年 5 月，中国公民，身份证号码 43010219740501XXXX，联系地址为长沙市芙蓉区荷花园小区 3 片 11 栋，毕业于国防科技大学，本科学历。苏菲现任能观投资的执行事务合伙人。

（2）沉朴投资基本情况

能观投资主要有限合伙人沉朴投资对能观投资的资金来源为沉朴投资管理

的契约型私募基金沉朴二期股权投资私募基金所募集份额对应之资金。由于沉朴二期股权投资私募基金不具备民事主体资格，故工商登记时将其管理人沉朴投资登记为合伙人。

沉朴二期股权投资私募基金的管理人沉朴投资已取得中国证券投资基金业协会出具的第“P1015864”号《私募投资基金管理人登记证明》。其出资结构如下：

出资人	合伙人类别	出资方式	认缴资本 (万元)
韦武	普通合伙人	货币出资	200.00
陈浩	有限合伙人	货币出资	800.00
合计			1,000.00

沉朴二期股权投资私募基金系契约型基金，已于 2016 年 7 月 18 日取得由中国证券投资基金业协会出具的第“SK8788”号《私募投资基金备案证明》。沉朴二期股权投资私募基金份额持有人如下所示：

基金份额持有人	持有份额类型	出资方式	持有份额（份）
苏菲	管理型份额	货币出资	224,080,000.00
陈浩	管理型份额	货币出资	56,020,000.00
合计			280,100,000.00

能观投资、沉朴投资及沉朴二期股权投资私募基金中均不存在结构化安排。

（四）控股子公司情况

截至本报告书签署日，能观投资除微屏软件外尚无对外投资。

（五）最近三年主营业务发展状况

能观投资自成立以来主要从事投资业务。

（六）最近两年主要财务指标

能观投资最近两年的主要财务指标如下：

单位：万元

资产负债项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
资产总计	30,573.71	209.36
负债合计	2,572.72	15.18

所有者权益	28,000.99	195.18
收入利润项目	2016 年度	2015 年度
营业收入	2,165.81	203.86
利润总额	3,894.78	195.18
净利润	3,894.78	195.18

注：以上数据未经审计。

(七) 与上市公司之间的关联关系及向上市公司推荐董事、高级管理人员的情况

能观投资及其出资人与上市公司、上市公司董事、监事、高级管理人员、持股比例 5% 以上的各股东之间均不存在任何形式的关联关系。截至本报告书签署日，能观投资未向上市公司推荐董事或者高级管理人员。

(八) 交易对方及其主要管理人员最近五年受到行政和刑事处罚、涉及诉讼或者仲裁情况

截至本报告书签署日，最近五年内，能观投资及其主要管理人员未受过行政处罚（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况。

(九) 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，最近五年内，能观投资及主要管理人员诚信情况良好，不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被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。

(十) 私募投资基金登记备案情况

能观投资属于有限合伙企业，不需要进行私募投资基金登记备案。

能观投资作为微屏软件股东和本次交易的交易对方之一，就其是否为私募投资基金及是否担任私募投资基金管理人的情况进行如下声明及承诺：

“本企业不属于以非公开方式向合格投资者募集资金并以投资为目的设立的私募投资基金，且未担任任何私募投资基金的基金管理人，若本企业在存续期间拟作为私募投资基金的基金管理人从事相关活动，将依法办理私募投资基金管理

备案登记手续，否则将依法承担全部法律责任。”

第四节 交易标的情况

一、交易标的基本情况

公司名称：微屏软件科技（上海）有限公司
企业性质：有限责任公司（自然人投资或控股）
注册地址：嘉定区银翔路 655 号 208 室
主要办公地址：浦东新区严家桥 1 号宏慧音悦湾 8 号楼 5 楼
法定代表人：吴炳
注册资本：1,000 万元
成立日期：2012 年 3 月 27 日
统一社会信用代码：91310114593112138J

经营范围：从事计算机领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，通讯工程，网络工程，计算机系统集成，电子商务（不得从事增值电信业务、金融业务），会务服务，创意服务，公关活动组织策划，图文设计制作，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），计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售。【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】

二、历史沿革

（一）2012 年 3 月，公司设立

2012 年 2 月 20 日，微屏软件召开首次股东会，审议通过由吴丕江、半丁数码分别以货币出资 65 万元、35 万元共同成立微屏软件。

2012 年 3 月 9 日，上海海明会计师事务所有限公司出具《验资报告》（沪海验内字号（2012）第 0448 号），确认截至 2012 年 3 月 7 日，微屏软件已收到其股东投入的资本 100 万元。

2012年3月27日，微屏软件在上海市商局嘉定分局注册成立，并取得由上海市工商局嘉定分局核发的《企业法人营业执照》。

微屏软件设立时，股东及出资结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	半丁数码	35.00	35.00
2	吴丕江	65.00	65.00
合计		100.00	100.00

（二）2012年12月，第一次股权转让

2012年11月27日，吴丕江与陈路签订《股权转让协议》，约定吴丕江将其所持有的微屏软件25%的股权作价25万元转让给陈路。同日，吴丕江与王一夫签订《股权转让协议》，约定将其持有的微屏软件20%的股权作价20万的价格转让给王一夫。

同日，微屏软件出具股东会决定，微屏软件全体股东一致同意吴丕江持有的微屏软件25%的股权作价25万元转让给陈路，其他股东放弃优先购买权；同意吴丕江持有的微屏软件20%的股权作价20万元转让给王一夫，其他股东放弃优先购买权。

本次股权变更完成后，微屏软件的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	半丁数码	35.00	35.00
2	吴丕江	20.00	20.00
3	陈路	25.00	25.00
4	王一夫	20.00	20.00
合计		100.00	100.00

（三）2013年1月，第二次股权转让

2013年1月21日，半丁数码与陈路签订《股权转让协议》，约定半丁数码将其所持有的微屏软件15%的股权作价15万元转让给陈路。

同日，微屏软件出具股东会决定，微屏软件全体股东一致同意半丁数码将其所持有的微屏软件15%的股权作价15万元转让给陈路，其他股东放弃优先购买权。

本次股权变更完成后，微屏软件的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	半丁数码	20.00	20.00
2	吴丕江	20.00	20.00
3	陈路	40.00	40.00
4	王一夫	20.00	20.00
合计		100.00	100.00

（四）2013年8月，第三次股权转让及第一次增资

2013年8月6日，陈路与半丁数码签订《股权转让协议》，约定陈路将其所持有的微屏软件15%的股权作价15万元转让给半丁数码。

同日，微屏软件出具股东会决定，公司全体股东一致同意陈路将其所持有的微屏软件15%的股权作价15万元转让给半丁数码，其他股东放弃优先购买权。同时杭州比尔道夫科技有限公司（以下简称“杭州比尔道夫科技”）向微屏软件现金增资600万元，其中25万元作为注册资本，575万元作为资本公积。

2013年8月13日，上海友道会计师事务所有限公司出具《验资报告》（友验字[2013]31686号），确认截至2013年8月6日，微屏软件已收到其杭州比尔道夫科技实缴出资600万元，其中25万元为新增注册资本金，余下575万计入资本公积。变更后的累计注册资本125万元，实收资本125万元。

2013年8月27日，微屏软件就本次股权转让及增资事宜完成工商变更登记，并换领新《企业法人营业执照》。

本次股权变更完成后，微屏软件的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	半丁数码	35.00	28.00
2	吴丕江	20.00	16.00
3	陈路	25.00	20.00
4	王一夫	20.00	16.00
5	杭州比尔道夫科技	25.00	20.00
合计		125.00	100.00

（五）2013年12月，第二次增资

2013年12月5日，微屏软件全体股东决定，微屏软件全体股东进行同比例现金增资，其中：杭州比尔道夫科技现金增资175万元；半丁数码现金增资245万元；陈路现金增资175万元；吴丕江现金增资140万元；王一夫现金增资140万元。

2013年12月6日，上海兢实会计师事务所有限公司出具《验资报告》（沪兢会验字（2013）第1-7261号），确认截至2013年12月5日，微屏软件已收到杭州比尔道夫科技、半丁数码、陈路、吴丕江、王一夫新增实缴出资合计875万元。变更后的累计注册资本1000万元，实收资本1000万元。

2013年12月10日，微屏软件就本次股权转让及增资事宜完成工商变更登记，并换领新《企业法人营业执照》。

本次股权变更完成后，微屏软件的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	半丁数码	280.00	28.00
2	吴丕江	160.00	16.00
3	陈路	200.00	20.00
4	王一夫	160.00	16.00
5	杭州比尔道夫科技	200.00	20.00
合计		1,000.00	100.00

（六）2014年2月，第四次股权转让

2014年2月12日，杭州比尔道夫科技与陈路签订《股权转让协议》，约定杭州比尔道夫科技将其所持有的微屏软件20%的股权作价640万元转让给陈路。半丁数码与陈路签订《股权转让协议》，约定半丁数码将其所持有的微屏软件28%的股权作价280万元的价格转让给陈路。吴丕江与陈路签订《股权转让协议》，约定吴丕江将其所持有的微屏软件6%的股权作价60万元的价格转让给陈路。王一夫与陈路签订《股权转让协议》，约定王一夫将其所持有的微屏软件6%的股权作价60万元的价格转让给陈路。

同日，微屏软件出具股东会决定，微屏软件全体股东一致同意杭州比尔道夫科技将其所持有的微屏软件20%的股权转让给陈路，半丁数码将其所持有的微屏

软件 28%的股权转让给陈路，吴丕江将其所持有的微屏软件 6%的股权转让给陈路，王一夫将其所持有的微屏软件 6%的股权转让给陈路，其他股东放弃优先购买权。

本次股权变更完成后，微屏软件的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	陈路	800.00	80.00
2	吴丕江	100.00	10.00
3	王一夫	100.00	10.00
合计		1,000.00	100.00

（七）2014年2月，第五次股权转让

2014年2月17日，吴丕江与祝华签订《股权转让协议》，约定吴丕江将其所持有的微屏软件 1.5%的股权作价 15 万的价格转让给祝华。王一夫与祝华签订《股权转让协议》，约定王一夫将其所持有的微屏软件 1.5%的股权作价 15 万元的价格转让给祝华。陈路与祝华签订《股权转让协议》，约定陈路将其所持有的微屏软件 12%的股权作价 120 万元的价格转让给祝华。

同日，微屏软件出具股东会决定，微屏软件全体股东一致同意吴丕江将其所持有的微屏软件 1.5%的股权转让给祝华，王一夫将其所持有的微屏软件 1.5%的股权转让给祝华，陈路将其所持有的微屏软件 12%的股权转让给祝华，其他股东放弃优先购买权。

本次股权变更完成后，微屏软件的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	陈路	680.00	68.00
2	吴丕江	85.00	8.50
3	王一夫	85.00	8.50
4	祝华	150.00	15.00
合计		1,000.00	100.00

（八）2014年2月，第六次股权转让

2014年2月20日，吴丕江与胡禹平签订《股权转让协议》，约定吴丕江将其所持有的微屏软件 1.15%的股权作价 11.5 万元的价格转让给胡禹平。吴丕江与

雷亮签订《股权转让协议》，约定吴丕江将其所持有的微屏软件 2.72%的股权作价 27.2 万元的价格转让给雷亮。王一夫与胡禹平签订《股权转让协议》，约定王一夫将其所持有的微屏软件 3.5%的股权作价 35 万元的价格转让给胡禹平。

同日，微屏软件出具股东会决定，微屏软件全体股东一致同意吴丕江将其所持有的微屏软件 1.15%的股权转让给胡禹平，吴丕江将其所持有的微屏软件 2.72%的股权转让给雷亮，王一夫将其所持有的微屏软件 3.5%的股权转让给胡禹平，其他股东放弃优先购买权。

本次股权变更完成后，微屏软件的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	陈路	680.00	68.00
2	祝华	150.00	15.00
3	王一夫	50.00	5.00
4	胡禹平	46.50	4.65
5	吴丕江	46.30	4.63
6	雷亮	27.20	2.72
合计		1,000.00	100.00

（九）2014 年 2 月，与半丁数码进行整合

2014 年 2 月 22 日，为配合人民网后续收购，半丁数码将其 PC 线上棋牌游戏业务经营的相关资产以 284.51 万元的价格转让给微屏软件，作价依据为半丁数码拟转让资产账面净值，其中软件等无形资产净值 52.63 万元，固定资产净值 231.88 万元。

转让后，半丁数码及其下属公司未从事其他网络游戏开发运营业务。

（十）2014 年 9 月，第七次股权转让

2014 年 8 月 21 日，陈路与人民网签订《股权转让协议》，约定陈路将其所持有的微屏软件 7%的股权作价不超过 3,654 万元转让给人民网。陈路与人民澳客签订《股权转让协议》，约定陈路将其所持有的微屏软件 28%的股权作价不超过 14,616 万元转让给人民澳客。经陈路与人民网、人民澳客友好协商，本次交易的最终作价为微屏软件 2014 年扣除非经常性损益后净利润（如低于 4,200 万

元则按 4,200 万元计算，若超过 5,800 万元则按 5,800 万元计算）的 9 倍乘以拟转让的股权比例。同时业绩补偿义务人陈路承诺微屏软件 2015 年度、2016 年度实现的扣除非经常性损益后的净利润分别不低于 7,200 万元和 8,900 万元。人民澳客和人民网按业绩承诺完成情况分期支付股权转让价款。

同日，微屏软件出具股东会决定，微屏软件全体股东一致同意陈路将其所持有的微屏软件 28% 的股权转让给人民澳客，陈路将其所持有的微屏软件 7% 的股权转让给人民网，其他股东放弃优先购买权。

北京中天华资产评估有限公司以 2014 年 2 月 28 日为评估基准日对微屏软件的全部资产及负债进行了评估，并出具《人民网股份有限公司及人民澳客传媒科技有限公司拟收购微屏软件科技（上海）有限公司股权项目所涉及的股东全部权益价值资产评估报告》（中天华资评报字[2014]第 1140 号），微屏软件股东全部权益的评估值为 53,000 万元。

2014 年度微屏软件经审计的扣除非经常性损益后的净利润超过 5,800 万元，故本次交易股权价格为 5,800 万的 9 倍乘以拟转让的股权比例 35%，即 18,270 万元。

本次股权变更完成后，微屏软件的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	陈路	330.00	33.00
2	祝华	150.00	15.00
3	王一夫	50.00	5.00
4	胡禹平	46.50	4.65
5	吴丕江	46.30	4.63
6	雷亮	27.20	2.72
7	人民网	70.00	7.00
8	人民澳客	280.00	28.00
合计		1,000.00	100.00

（十一）2016 年 3 月，第八次股权转让

2015 年 8 月 15 日，微屏软件召开股东会。经审议，微屏软件股东一致同意股东人民澳客在北京产权交易所挂牌转让其持有的微屏软件 28% 的股权。同等条件下，其他股东有优先购买权。

北京中天华资产评估有限公司以 2014 年 12 月 31 日为评估基准日对微屏软件的全部资产及负债进行了评估，并出具《资产评估报告书》（中天华资评报字[2015]1309 号），微屏软件股东全部权益的评估值为 60,866.93 万元。

参照北京中天华资产评估有限公司的评估结果，2015 年 12 月，人民澳客将其持有的微屏软件 28% 的股权挂牌 28,000 万元在北京产权交易所网络竞价的形式进行公开转让。能观投资以 28,000 万元摘牌价取得上述股权。

2016 年 2 月 16 日，人民澳客与能观投资签订股权转让协议，约定人民澳客将其所持有的微屏软件 28% 的股权作价 28,000 万元的价格转让给能观投资。

同日，微屏软件出具股东会决定，微屏软件全体股东一致同意人民澳客其所持有的微屏软件 28% 的股权转让给能观投资，作价以产权交易价格为准。

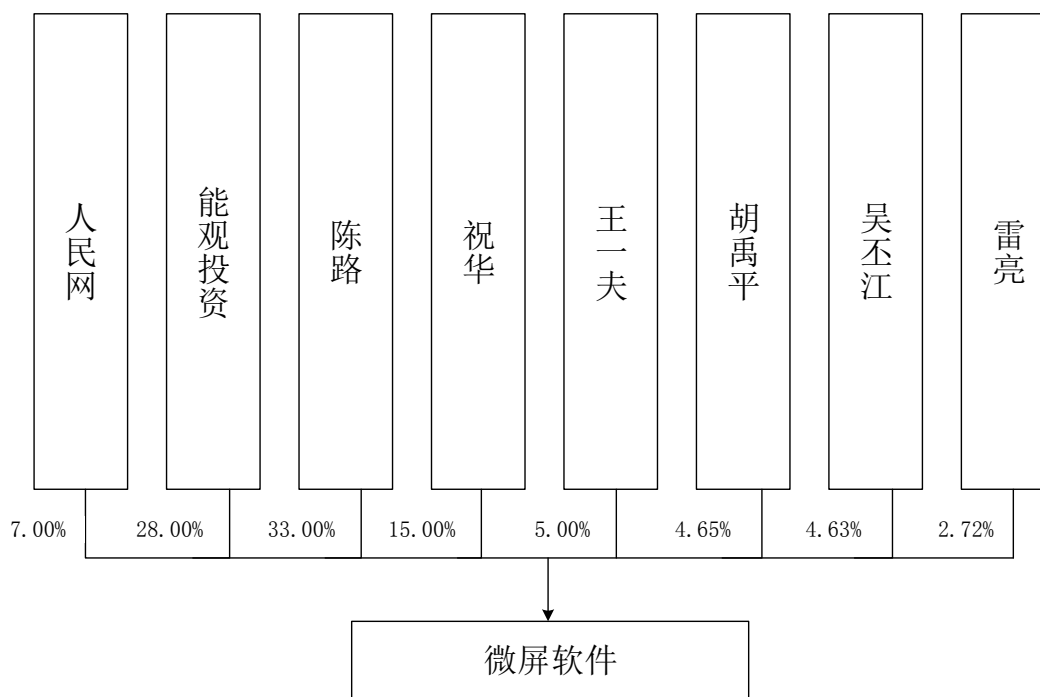
本次股权变更完成后，微屏软件的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	陈路	330.00	33.00
2	祝华	150.00	15.00
3	王一夫	50.00	5.00
4	胡禹平	46.50	4.65
5	吴丕江	46.30	4.63
6	雷亮	27.20	2.72
7	人民网	70.00	7.00
8	能观投资	280.00	28.00
合计		1,000.00	100.00

三、产权及控制关系

（一）产权关系

截至本报告书签署日，陈路持有微屏软件 33% 的股份，为微屏软件的控股股东和实际控制人。微屏软件各股东之间均不存在一致行动关系。微屏软件产权及控制关系如下所示：



（二）公司章程不存在对本次交易产生影响的安排

截至本报告书签署日，微屏软件公司章程中不存在可能对本次交易产生影响的主要内容或相关投资协议、高级管理人员的安排，不存在影响微屏软件独立性的协议或其他安排（如让渡经营管理权、收益权等）。

（三）原高管人员和核心人员的安排

本次交易完成后，微屏软件现有人员不存在特别安排事宜，原则上仍沿用原有的管理机构和管理人员。若实际经营需要，将在遵守相关法律法规和公司章程的情况下进行调整。

（四）持有标的公司 5%以上股份的主要股东情况

除人民网外，持有标的公司 5% 以上股份的主要股东情况参见本报告书“第三节 交易对方基本情况”。

人民网的具体情况如下所示：

公司名称：	人民网股份有限公司
公司类型：	其他股份有限公司（上市）
法定代表人：	牛一兵

统一社会信用代码:	91110000710933198U
营业期限自:	2005年02月06日
住所:	北京市西城区新街口外大街28号B座234号
经营范围:	从事互联网文化活动；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，有效期至2020年1月12日）；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）（互联网信息服务业务不含出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械，含新闻、电子公告服务）；广告设计制作、发布、代理；计算机软件及外部设备开发、销售；计算机网络技术开发、咨询、服务；技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；组织展览展示及文化交流活动、会议服务；公关策划及咨询；翻译服务；物流服务；文娱演出票务的销售代理；日用百货销售；物业管理；舆情监测；影视器材设备、舞台灯光音响设备租赁。（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。）

人民网直接持有微屏软件7.00%的股权。

四、主要资产的权属情况、对外担保和主要负债情况

（一）主要资产的权属情况

1、固定资产情况

截至2016年12月31日，微屏软件固定资产的具体情况如下表所示：

单位：万元

项目	账面原值	累计折旧	账面价值	成新率（%）
电子及办公设备	402.79	230.79	171.99	42.70
运输设备	159.41	45.74	113.66	71.30
合计	562.19	276.53	285.66	50.81

（1）土地和房产

截至本报告书签署日，微屏软件及其控股子公司未拥有土地使用权和房屋所有权。

（2）房屋租赁情况

截至本报告书签署日，微屏软件及其控股子公司的主要房产租赁情况如下：

序号	承租方	出租方	座落	租赁期限
1	微屏软件	上海蓝天创业广场物业管理有限公司	上海市嘉定区银翔路 655 号 208 室	2016 年 6 月 2 日至 2026 年 6 月 1 日
2	微屏软件	上海金蒙文化产业投资管理有限公司	上海市浦东新区严家桥 1 号 宏慧音悦湾 8 号楼 5 层	2014 年 9 月 15 日至 2019 年 9 月 14 日
3	微屏投资	上海蓝天创业广场物业管理有限公司	上海市嘉定区陈翔路 88 号 7 幢 2 楼 A 区 2270 室	2015 年 7 月 1 日至 2020 年 6 月 30 日
4	微禹软件	上海蓝天创业广场物业管理有限公司	上海市嘉定区真南路 4268 号 2 幢 J337 室	2015 年 12 月 4 日至 2017 年 12 月 3 日
5	陌星软件	上海沐远实业投资有限公司	中国（上海）自有贸易试验区德堡路 38 号 1 幢 3 层 304-24 室	2017 年 1 月 22 日至 2018 年 1 月 21 日
6	微屏虚拟	张素云	新疆伊犁州霍尔果斯口岸卡拉苏河欧陆经典小区 11 幢 332 室	2016 年 5 月 22 日至 2036 年 5 月 21 日
7	微乐网络	张素云	新疆伊犁州霍尔果斯口岸卡拉苏河欧陆经典小区 11 幢 332 室	2016 年 5 月 22 日至 2036 年 5 月 21 日
8	行者无疆	杨永红	新疆伊犁州霍尔果斯市友谊西路亚欧国际小区 2-2-1101	2016 年 11 月 18 日至 2017 年 11 月 18 日
9	龙谷网络	杨永红	新疆伊犁州霍尔果斯市友谊西路 24 号亚欧国际小区 2-2-1101	2016 年 8 月 24 日至 2017 年 8 月 24 日
10	微鸟投资	上海蓝天创业广场物业管理有限公司	上海市嘉定区陈翔路 88 号 7 幢 2 楼 A 区 2071 室	2015 年 7 月 1 日至 2022 年 6 月 30 日
11	帅客网络	上海蓝天创业广场物业管理有限公司	上海市嘉定区真南路 4268 号 2 幢 J1252 室	2016 年 5 月 31 日至 2018 年 5 月 30 日
12	帅客网络	上海驰宏投资管理有限公司	上海市浦东新区银盛大厦 5 幢 7 层 03 单元	2016 年 11 月 1 日至 2018 年 10 月 31 日
13	青露网络	上海蓝天创业广场物业管理有限公司	上海市嘉定区陈翔路 88 号 7 幢 3 楼 A 区 3091 室	2015 年 7 月 28 日至 2022 年 7 月 27 日
14	一羽网络	上海蓝天创业广场物业管理有限公司	上海市嘉定区真南路 4268 号 2 幢 J1177 室	2015 年 5 月 18 日至 2018 年 5 月 17 日


上述房屋权属清晰，不涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等重大争议。租赁协议在许可范围、使用稳定性、协议安排方面均具有合理性，不会对标的公司的持续经营造成重大不利影响。

2、无形资产

(1) 商标

截至本报告书签署日，微屏软件及其控股子公司持有的主要商标共计 20 项，具体情况如下：

序号	注册号	商标图案	注册有效期限	权利人
1	8981796	潮汕游	2012 年 01 月 07 日至 2022 年 01 月 06 日	微屏软件
2	8981803	五邑游	2012 年 01 月 07 日至 2022 年 01 月 06 日	微屏软件
3	9458441	 BANDING	2012 年 06 月 14 日至 2022 年 06 月 13 日	微屏软件
4	16094151	 MICROBEAM	2016 年 03 月 07 日至 2026 年 03 月 06 日	微屏软件
5	8981963	粤游	2012 年 01 月 07 日至 2022 年 01 月 06 日	微屏软件
6	8981806	八闽游	2012 年 01 月 07 日至 2022 年 01 月 06 日	微屏软件
7	8981805	八闽游	2012 年 01 月 07 日至 2022 年 01 月 06 日	微屏软件
8	14684640	推推鸡	2015 年 08 月 21 日至 2025 年 08 月 20 日	微屏软件
9	11457188	掌心游	2014 年 02 月 14 日至 2024 年 02 月 13 日	微屏软件
10	7840686		2011 年 03 月 28 日至 2021 年 03 月 27 日	微屏软件
11	9458383	半丁	2012 年 05 月 28 日至 2022 年 05 月 27 日	微屏软件
12	8981804	潮汕游	2012 年 01 月 07 日至 2022 年 01 月 06 日	微屏软件
13	8981962	惠游	2012 年 01 月 07 日至 2022 年 01 月 06 日	微屏软件

序号	注册号	商标图案	注册有效期限	权利人
14	9458224		2012年06月21日至 2022年06月20日	微屏软件
15	9458251		2012年06月21日至 2022年06月20日	微屏软件
16	8480217		2011年07月28日至 2021年07月27日	微屏软件
17	7840693		2011年03月28日至 2021年03月27日	微屏软件
18	16094298		2016年03月07日至 2026年03月06日	微屏软件
19	7645466	苏游	2010年12月21日至 2020年12月20日	微屏软件
20	7645485	苏游	2011年01月07日至 2021年01月06日	微屏软件

(2) 域名

截至本报告书签署日，微屏软件及其控股子公司持有的域名共计 141 项，具体情况如下：

序号	域名	域名注册人	注册日期	到期日期
1	50777.com	微屏软件	2006年5月23日	2018年5月23日
2	microbeam.cn	微屏软件	2013年12月30日	2017年12月30日
3	microbeam.net	微屏软件	2014年12月2日	2017年12月2日
4	1717520.com	微屏软件	2012年5月10日	2018年5月10日
5	js67.com	微屏软件	2009年4月28日	2018年4月28日
6	008.net	微屏软件	2000年3月2日	2024年11月15日
7	02178.com	微屏软件	2009年6月30日	2024年6月30日
8	ybwan.com	微屏软件	2012年4月11日	2024年4月11日
9	01qipai.com	微屏软件	2011年12月2日	2023年12月2日
10	96pk.tw	微屏软件	2012年6月26日	2017年6月26日
11	525678.net	微屏软件	2012年4月13日	2018年4月13日
12	17ko8.net	微屏软件	2012年6月29日	2017年6月29日
13	17ko8.tw	微屏软件	2016年8月9日	2017年8月9日

序号	域名	域名注册人	注册日期	到期日期
14	17ko8.com	微屏软件	2012年6月29日	2017年6月29日
15	17ko8.cn	微屏软件	2012年7月2日	2017年7月2日
16	17ko8.com.cn	微屏软件	2012年7月2日	2017年7月2日
17	51785178.mobi	微屏软件	2010年7月1日	2017年7月1日
18	77ko8.com	微屏软件	2012年6月29日	2024年6月29日
19	bb78.tw	微屏软件	2012年10月16日	2017年11月25日
20	bb78.cn	微屏软件	2010年10月19日	2017年10月19日
21	cq78.net	微屏软件	2010年4月12日	2024年4月12日
22	wan78.net	微屏软件	2013年11月8日	2020年11月8日
23	changyu.net.cn	微屏软件	2012年7月1日	2017年7月1日
24	mobaitek.cn	微屏软件	2014年1月23日	2024年1月23日
25	mobaitek.com	微屏软件	2016年8月9日	2017年8月9日
26	mobaitek.net	微屏软件	2014年1月23日	2024年1月23日
27	mobaitek.com.cn	微屏软件	2014年1月23日	2024年1月23日
28	morebaitech.cn	微屏软件	2016年8月9日	2017年8月9日
29	morebaitech.com	微屏软件	2016年8月9日	2017年8月9日
30	morebaitech.net	微屏软件	2016年8月9日	2017年8月9日
31	morebaitech.com.cn	微屏软件	2016年8月9日	2017年8月9日
32	xiyugame.com	微屏软件	2009年9月3日	2017年9月3日
33	xiyugame.cn	微屏软件	2009年9月3日	2017年9月3日
34	xiyugame.net	微屏软件	2009年9月3日	2017年9月3日
35	7hgame.com	微屏软件	2012年7月23日	2017年7月23日
36	weipinggame.pw	微屏软件	2016年6月23日	2017年6月23日
37	weipinggame.net.cn	微屏软件	2016年6月23日	2018年6月23日
38	weipinggame.com.cn	微屏软件	2016年6月23日	2018年6月23日
39	weipinggame.cc	微屏软件	2016年6月23日	2018年6月23日
40	weipinggame.cn	微屏软件	2016年6月23日	2018年6月23日
41	weipinggame.net	微屏软件	2016年6月23日	2018年6月23日
42	weipinggame.com	微屏软件	2016年6月23日	2018年6月23日
43	wpgame.cc	微屏软件	2016年6月23日	2018年6月23日
44	wpgame.net.cn	微屏软件	2016年6月23日	2018年6月23日
45	wpgame.com.cn	微屏软件	2016年6月23日	2018年6月23日
46	izhangxin.net	微屏软件	2011年6月25日	2020年6月25日
47	izhangxin.com	微屏软件	2011年6月25日	2020年6月25日
48	hiigame.net	微屏软件	2010年1月19日	2020年1月19日
49	hiigame.com	微屏软件	2010年1月19日	2020年1月19日
50	fk78.net	微屏软件	2010年9月17日	2017年9月17日
51	fkqp.net	微屏软件	2010年9月17日	2017年9月17日
52	bb78.net	微屏软件	2010年9月17日	2024年9月17日
53	rr178.com	微屏软件	2015年5月8日	2018年5月8日

序号	域名	域名注册人	注册日期	到期日期
54	people78.com.cn	微屏软件	2014年9月2日	2021年9月2日
55	people78.cn	微屏软件	2014年9月2日	2022年9月2日
56	people78.com	微屏软件	2014年9月2日	2022年9月2日
57	people78.net	微屏软件	2014年9月2日	2021年9月2日
58	renrenle178.com	微屏软件	2015年4月2日	2018年4月2日
59	alexwork.net	微屏软件	2011年6月20日	2017年6月20日
60	alexwork.cn	微屏软件	2011年6月23日	2017年6月23日
61	alexchen.cn	微屏软件	2011年6月23日	2017年6月23日
62	alexchen.com.cn	微屏软件	2011年6月23日	2017年6月23日
63	bbdao.net	微屏软件	2010年9月17日	2017年9月17日
64	78wang.net	微屏软件	2010年9月17日	2017年9月17日
65	1738090.com	微屏软件	2010年8月27日	2017年8月27日
66	51785178.net	微屏软件	2010年7月1日	2017年7月1日
67	51785178.com	微屏软件	2010年7月1日	2017年7月1日
68	17xunqin.com	微屏软件	2009年8月25日	2017年8月25日
69	jiagame.net	微屏软件	2009年5月12日	2017年5月12日
70	jiagame.com	微屏软件	2009年5月12日	2017年5月12日
71	alaplay.cn	微屏软件	2009年2月19日	2018年2月19日
72	alaplay.net	微屏软件	2009年2月19日	2018年2月19日
73	alayout.net	微屏软件	2009年2月19日	2018年2月19日
74	oneshow-mobi.com	微屏软件	2008年3月20日	2018年3月20日
75	9egame.net	微屏软件	2007年10月26日	2017年10月26日
76	xyjoy.net	微屏软件	2007年8月1日	2017年8月1日
77	xyjoy.cn	微屏软件	2007年8月1日	2017年8月1日
78	xyjoy.com	微屏软件	2007年8月1日	2017年8月1日
79	leyoyo.cn	微屏软件	2006年3月1日	2018年3月1日
80	worthytraining.com	微屏软件	2006年2月15日	2018年2月15日
81	banding.com.cn	微屏软件	2005年8月5日	2017年8月5日
82	bbbang.net	微屏软件	2010年9月17日	2017年9月17日
83	78king.com	微屏软件	2010年9月17日	2017年9月17日
84	tjgame.net	微屏软件	2007年4月13日	2018年4月13日
85	gx173.com	微屏软件	2003年3月11日	2020年3月11日
86	fj173.net	微屏软件	2007年12月16日	2024年12月15日
87	fj173.cn	微屏软件	2007年2月28日	2020年2月28日
88	dzdy78.com	微屏软件	2015年2月2日	2018年2月2日
89	dzdy173.net	微屏软件	2015年1月29日	2020年1月29日
90	hz173.net	微屏软件	2010年12月15日	2024年12月15日
91	cs173.net	微屏软件	2009年12月9日	2024年12月9日
92	gx173.net	微屏软件	2003年3月11日	2020年3月11日
93	cq173.net	微屏软件	2014年1月6日	2018年1月6日

序号	域名	域名注册人	注册日期	到期日期
94	dz173.net	微屏软件	2012年2月27日	2024年2月27日
95	dd173.net	微屏软件	2015年3月23日	2018年3月23日
96	hb173.net	微屏软件	2015年3月9日	2018年3月9日
97	jj173.net	微屏软件	2015年1月27日	2018年1月27日
98	nc173.net	微屏软件	2012年2月27日	2024年2月27日
99	zj173.net	微屏软件	2012年2月27日	2024年2月27日
100	zs173.net	微屏软件	2010年12月16日	2023年12月16日
101	13wan.net	微屏软件	2013年10月25日	2017年10月25日
102	10759.net	微屏软件	2010年12月16日	2024年12月16日
103	txy123.com	微屏软件	2008年8月22日	2020年8月22日
104	txy123.net	微屏软件	2008年8月22日	2020年8月22日
105	thzwy.com	微屏软件	2010年11月17日	2017年11月17日
106	半丁.net	微屏软件	2011年7月6日	2017年7月6日
107	半丁.com	微屏软件	2011年7月6日	2017年7月6日
108	qipaiquan66.cc	微屏软件	2016年8月19日	2018年8月19日
109	qipaiquan66.pw	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
110	qipaiquan66.cn	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
111	qipaiquan88.pw	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
112	qipaiquan88.net.cn	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
113	qipaiquan88.com.cn	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
114	qipaiquan88.cc	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
115	qipaiquan88.net	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
116	qipaiquan88.cn	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
117	aizhangxin.pw	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
118	aizhangxin.cc	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
119	aizhangxin.net.cn	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
120	aizhangxin.com.cn	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
121	aizhangxin.net	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
122	aizhangxin.cn	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
123	qipaiquan.pw	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
124	qipaiquan.net.cn	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
125	qipaiquan.com.cn	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
126	qipaiquan.cc	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
127	qipaiquan.net	微屏软件	2016年8月19日	2017年8月19日
128	zxqpyx.pw	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日
129	zxqp.pw	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日
130	zhxqp.net	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日
131	zhxqp.net.cn	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日
132	zhxqp.pw	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日
133	zhxqpyx.com.cn	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日

序号	域名	域名注册人	注册日期	到期日期
134	zhxqpyx.cn	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日
135	zxqpyx.net.cn	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日
136	zxqpyx.com.cn	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日
137	zxqpyx.cn	微屏软件	2017年2月7日	2019年2月7日
138	tsingroad.com	青露网络	2016年5月11日	2018年5月11日
139	qingdew.com	青露网络	2015年6月1日	2017年6月1日
140	dokee.cn	帅客网络	2006年1月10日	2021年1月10日
141	xjweile.com	微乐网络	2016年10月13日	2018年10月13日

(3) 软件著作权

截至本报告书签署日，微屏软件及其控股子公司持有的软件著作权共计 259 项，具体情况如下：

序号	软件名称	版本号	著作权人	登记日期	权利取得方式	登记号
1	微屏掌心炸金花软件	V1.0	微屏软件	2013/2/25	原始取得	2013SR016684
2	微屏掌心牛牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2013/6/15	原始取得	2013SR058345
3	微屏掌心梭哈游戏软件	V1.0	微屏软件	2013/7/13	原始取得	2013SR065036
4	微屏掌心二人麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2013/9/9	原始取得	2013SR097651
5	微屏掌心21点游戏软件	V1.0	微屏软件	2013/9/9	原始取得	2013SR097655
6	微屏掌心斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2013/9/9	原始取得	2013SR097944
7	微屏掌心厦门麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2013/11/16	原始取得	2013SR127472
8	微屏掌心四川麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2013/11/18	原始取得	2013SR127991
9	港式扑克游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/2/12	原始取得	2014SR016091
10	炸翻天游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/2/12	原始取得	2014SR016168
11	真人斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/4/8	原始取得	2014SR039192
12	快乐赢三张游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/4/8	原始取得	2014SR039197
13	真人麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/4/8	原始取得	2014SR039203
14	91 欢乐斗地主软件	V1.0	微屏软件	2014/5/12	原始取得	2014SR058259

15	微屏滚你个球游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/6/27	原始取得	2014SR087282
16	吕梁麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/9/20	原始取得	2014SR141903
17	人民斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/10/31	原始取得	2014SR165033
18	赢话费斗地主游戏软件	V3.0	微屏软件	2014/11/3	原始取得	2014SR166993
19	人民棋牌游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/11/3	原始取得	2014SR167217
20	人民麻将游戏软件	V2.0	微屏软件	2014/11/3	原始取得	2014SR167221
21	上海麻将游戏软件	V2.0	微屏软件	2014/11/4	原始取得	2014SR167826
22	赢话费麻将游戏软件	V2.0	微屏软件	2014/11/6	原始取得	2014SR170162
23	百人牛牛手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/11	原始取得	2014SR193333
24	消灭星星宝石版游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/20	原始取得	2014SR202886
25	人人牛牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/23	原始取得	2014SR206615
26	人人赢三张游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/24	原始取得	2014SR208575
27	人人麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/27	原始取得	2014SR213205
28	人人斗地主手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/27	原始取得	2014SR213208
29	天天赢三张手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/31	原始取得	2014SR217261
30	天天麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/31	原始取得	2014SR217304
31	天天牛牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/31	原始取得	2014SR217306
32	天天斗地主手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2014/12/31	原始取得	2014SR217308
33	欢乐赢三张游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/8	原始取得	2015SR003653
34	欢乐斗地主手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/8	原始取得	2015SR004214
35	欢乐斗牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/8	原始取得	2015SR004216
36	欢乐麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/8	原始取得	2015SR004284
37	掌心全民麻将游戏软件（软著名称变更）	V1.0	微屏软件	2015/1/8	原始取得	2015SR004657
38	全民牛牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/9	原始取得	2015SR004663
39	全民斗地主手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/9	原始取得	2015SR004781
40	全民赢三张游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/12	原始取得	2015SR006140
41	人民赢三张游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/21	原始取得	2015SR011935
42	欢乐癞子斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/21	原始取得	2015SR011980

43	欢乐疯狂斗牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/21	原始取得	2015SR011986
44	欢乐二人雀神游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/21	原始取得	2015SR011989
45	消灭星星 2015 版游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/1/31	原始取得	2015SR019252
46	欢乐闷抓斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/3	原始取得	2015SR021423
47	长春麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/3	原始取得	2015SR021550
48	欢乐斗牛世界大战游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/3	原始取得	2015SR022407
49	欢乐四川麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/3	原始取得	2015SR022537
50	广东麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/4	原始取得	2015SR023014
51	啪啪娱乐城游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/4	原始取得	2015SR023242
52	大连穷胡麻将游戏软件	V2.0 .0.0	微屏软件	2015/2/4	原始取得	2015SR023909
53	欢乐牛牛手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/4	原始取得	2015SR023966
54	人民牛牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/5	原始取得	2015SR026020
55	福州麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/5	原始取得	2015SR026510
56	掌心吕梁麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/11	原始取得	2015SR030146
57	掌心上海麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/11	原始取得	2015SR030362
58	掌心长春麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/12	原始取得	2015SR030551
59	掌心石家庄麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/12	原始取得	2015SR030603
60	掌心填大坑游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/12	原始取得	2015SR030703
61	掌心广东麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/12	原始取得	2015SR031145
62	广东鸡平胡麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/26	原始取得	2015SR035403
63	全民斗牛手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/2/26	原始取得	2015SR035426
64	哈尔滨麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/3	原始取得	2015SR038156

65	人人斗牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/3	原始取得	2015SR038322
66	人民斗牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/6	原始取得	2015SR040312
67	贵阳捉鸡麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/6	原始取得	2015SR040546
68	合肥麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/9	原始取得	2015SR041504
69	天天斗牛手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/9	原始取得	2015SR041507
70	火拼斗地主手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/9	原始取得	2015SR041733
71	赢话费斗牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/9	原始取得	2015SR041980
72	填大坑手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/10	原始取得	2015SR042983
73	视频斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/13	原始取得	2015SR044802
74	麻辣斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/16	原始取得	2015SR045896
75	真人斗牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/16	原始取得	2015SR046144
76	南昌麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/16	原始取得	2015SR046446
77	斗地主挑战赛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/3/23	原始取得	2015SR050882
78	陕西麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/4/15	原始取得	2015SR063235
79	广东推倒胡麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/4/20	原始取得	2015SR065019
80	杭州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/4/22	原始取得	2015SR066482
81	天津麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/4/24	原始取得	2015SR068009
82	石家庄麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/4/28	原始取得	2015SR070675
83	河北麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/4/28	原始取得	2015SR070766
84	长沙麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/4/30	原始取得	2015SR072377
85	麻将挑战赛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/5/13	原始取得	2015SR080951
86	滑水麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/5/13	原始取得	2015SR081091
87	宁波麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/5/18	原始取得	2015SR084203
88	火拼麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/5/20	原始取得	2015SR086395
89	山东麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/5/21	原始取得	2015SR087199
90	温州麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/5/21	原始取得	2015SR087573
91	太原立四麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/5/25	原始取得	2015SR089899
92	武汉麻将手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/5/28	原始取得	2015SR092684
93	电视牛牛游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/6/4	原始取得	2015SR097948

94	小宝斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/6/16	原始取得	2015SR107167
95	比大小手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/6/16	原始取得	2015SR107170
96	人人比大小游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/6/23	原始取得	2015SR112907
97	掌心欢乐电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/8/27	原始取得	2015SR167387
98	天天电玩城手机游戏软件	V1.1	微屏软件	2015/10/20	原始取得	2015SR201476
99	天天娱乐城游戏软件	V1.1	微屏软件	2015/10/24	原始取得	2015SR204857
100	全民游戏集合游戏软件	V1.1	微屏软件	2015/10/24	原始取得	2015SR205170
101	全民娱乐城游戏软件	V1.1	微屏软件	2015/10/26	原始取得	2015SR206261
102	欢乐游戏厅游戏软件	V1.1	微屏软件	2015/10/26	原始取得	2015SR206263
103	全民游戏厅游戏软件	V1.1	微屏软件	2015/10/28	原始取得	2015SR208365
104	我要斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2015/10/29	原始取得	2015SR208644
105	真人街机电玩城游戏软件	V1.1	微屏软件	2016/1/12	原始取得	2016SR007687
106	鹤城棋牌圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/14	原始取得	2016SR076276
107	全民炸金花游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/19	原始取得	2016SR080008
108	全民棋牌游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/19	原始取得	2016SR080431
109	棋牌圈手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/19	原始取得	2016SR080461
110	全民捕鱼手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/19	原始取得	2016SR080464
111	全民电玩城手机游戏软件	V1.1	微屏软件	2016/4/19	原始取得	2016SR080930
112	微屏掌心捕鱼游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/21	原始取得	2016SR083002
113	掌心鹤城麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/22	原始取得	2016SR084254
114	掌心漳州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/22	原始取得	2016SR084257
115	掌心福州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/22	原始取得	2016SR084261
116	掌上电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/4/28	原始取得	2016SR089638
117	漳州麻将圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/3	原始取得	2016SR092193
118	福州麻将圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/3	原始取得	2016SR092347
119	超级电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/3	原始取得	2016SR092713
120	牛牛来了游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/5	原始取得	2016SR094835
121	掌心电玩城游戏软件	V1.1	微屏软件	2016/5/6	原始取得	2016SR096620
122	森林舞会电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/6	原始取得	2016SR096631
123	掌心棋牌圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/9	原始取得	2016SR098835

124	人民棋牌漳州麻将游戏软件	V10 34	微屏软件	2016/5/18	原始取得	2016SR110160
125	人民棋牌欢乐斗地主游戏软件	V10 48	微屏软件	2016/5/18	原始取得	2016SR110166
126	人民棋牌南京麻将游戏软件	V10 30	微屏软件	2016/5/18	原始取得	2016SR110171
127	真人电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/19	原始取得	2016SR111095
128	人民棋牌牛牛游戏软件	V10 25	微屏软件	2016/5/19	原始取得	2016SR111895
129	人民棋牌数字娱乐互动平台	V50 43	微屏软件	2016/5/23	原始取得	2016SR114587
130	天乐塘沽麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/24	原始取得	2016SR116357
131	大咖电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/24	原始取得	2016SR116447
132	水果机电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/26	原始取得	2016SR120338
133	啪啪电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/28	原始取得	2016SR122995
134	赢流量电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/5/31	原始取得	2016SR126166
135	摇摇乐电玩城游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/6/3	原始取得	2016SR130333
136	八闽棋牌圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/6	原始取得	2016SR169747
137	龙江棋牌圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/6	原始取得	2016SR169285
138	掌心电玩城游戏软件(2.0)	V2.0	微屏软件	2016/7/8	原始取得	2016SR172047
139	掌心麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/19	原始取得	2016SR184747
140	掌心芜湖麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/8/10	原始取得	2016SR211814
141	掌心宜昌麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/8/10	原始取得	2016SR211819
142	掌心麻将圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/8/12	原始取得	2016SR215930
143	人民棋牌中国象棋游戏软件 V.1.025	V1.0 25	微屏软件	2016/8/25	原始取得	2016SR235287
144	人民棋牌台球游戏软件 V1.120	V1.1 20	微屏软件	2016/8/25	原始取得	2016SR235266
145	掌心斗牛游戏软件 V.6.1.1	V6.1 .1	微屏软件	2016/8/29	原始取得	2016SR237312
146	掌心拼三张游戏软件 V.3.2.0	V3.2 .0	微屏软件	2016/8/29	原始取得	2016SR238274
147	同城麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/8/31	原始取得	2016SR243301
148	同城棋牌游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/8/31	原始取得	2016SR243297

149	阿拉上海麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/9/2	原始取得	2016SR246152
150	掌心白城麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/9/2	原始取得	2016SR246525
151	同城棋牌圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/9/5	原始取得	2016SR248352
152	同城麻将圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/9/5	原始取得	2016SR248366
153	掌心棋牌游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/9/5	原始取得	2016SR248775
154	掌心绵阳麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/9/12	原始取得	2016SR257652
155	掌心南充麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/9/30	原始取得	2016SR282095
156	掌心德州扑克游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/10/10	原始取得	2016SR286385
157	微屏掌心厦门麻将游戏软件	V2.0	微屏软件	2016/10/10	原始取得	2016SR287096
158	掌心马鞍山麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/10/27	原始取得	2016SR309092
159	掌心南京麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/10/31	原始取得	2016SR312646
160	掌心九江麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/10/31	原始取得	2016SR312653
161	掌心武汉麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/11/2	原始取得	2016SR316674
162	掌心泉州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/11/2	原始取得	2016SR316688
163	掌心宜春麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/11/10	原始取得	2016SR324856
164	掌心快乐斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/11/14	原始取得	2016SR328176
165	休闲斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/11/14	原始取得	2016SR328215
166	掌心单机斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/11/14	原始取得	2016SR329467
167	掌心红中麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/11/16	原始取得	2016SR332606
168	掌心荆州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/11/16	原始取得	2016SR332618
169	掌心合肥麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/11/16	原始取得	2016SR332833
170	掌心扬州麻将游戏软件	V1.0 .0	微屏软件	2016/11/30	原始取得	2016SR347342

171	掌心武穴麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/2	原始取得	2016SR350896
172	掌心龙岩麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/6	原始取得	2016SR356653
173	掌心邯郸麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/9	原始取得	2016SR361591
174	掌心安庆麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/12	原始取得	2016SR366008
175	掌心全民斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/12	原始取得	2016SR366022
176	邳州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/16	原始取得	2016SR377927
177	掌心全民捕鱼游戏软件 V1.5	V1.5	微屏软件	2016/12/20	原始取得	2016SR383376
178	掌心汕头麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/21	原始取得	2016SR385047
179	掌心惠州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/21	原始取得	2016SR385320
180	掌上嘉兴麻将游戏软件（软著名称变更）	V1.0	微屏软件	2016/12/22	原始取得	2016SR387847
181	掌心十三水游戏软件	V1.0 .0	微屏软件	2016/12/23	原始取得	2016SR390686
182	黄梅麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/26	原始取得	2016SR395422
183	掌心小宝斗地主游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/12/29	原始取得	2016SR403862
184	掌心泸州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/1/10	原始取得	2017SR009746
185	掌心哈尔滨麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/1/11	原始取得	2017SR010502
186	蕲春麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/1/13	原始取得	2017SR012818
187	浠水麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/1/16	原始取得	2017SR014238
188	罗田麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/1/26	原始取得	2017SR027174
189	英山麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/1/26	原始取得	2017SR027354
190	掌心泰州麻将游戏软件	V1.0 .0	微屏软件	2017/2/28	原始取得	2017SR059745
191	掌上温州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/3/3	原始取得	2017SR066706
192	掌心麻城麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/3/8	原始取得	2017SR071138
193	掌心红安麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/3/14	原始取得	2017SR078001

194	华宇盘锦麻将游戏软件	V1.0 .0	微屏软件	2017/3/16	原始取得	2017SR080237
195	掌心滁州麻将游戏软件	V1.0 .0	微屏软件	2017/3/22	原始取得	2017SR087079
196	掌心黄石麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/3/27	原始取得	2017SR092666
197	丰县 14 张游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/3/29	原始取得	2017SR096589
198	济宁麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/3/31	原始取得	2017SR099354
199	掌心太湖麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/5	原始取得	2017SR102810
200	掌心宿松麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/5	原始取得	2017SR102819
201	掌心岳西麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/5	原始取得	2017SR102824
202	掌心淮南麻将游戏软件	V1.0 .0	微屏软件	2017/4/10	原始取得	2017SR106594
203	掌心中山麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/10	原始取得	2017SR106637
204	掌心通河麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/10	原始取得	2017SR106650
205	掌心佛山麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/10	原始取得	2017SR106981
206	掌心阿城麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/10	原始取得	2017SR107247
207	掌心方正麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/12	原始取得	2017SR112657
208	新沂麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/14	原始取得	2017SR114907
209	沛县麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/14	原始取得	2017SR115756
210	睢宁麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/14	原始取得	2017SR116275
211	掌心潜山麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/14	原始取得	2017SR116278
212	掌心怀宁麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/14	原始取得	2017SR116285
213	掌心依兰麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/14	原始取得	2017SR116287
214	掌心望江麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/14	原始取得	2017SR116289
215	掌心梅州麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/14	原始取得	2017SR116347
216	苏游徐州麻将游戏软件（软著名称变更）	V1.0	微屏软件	2017/4/14	原始取得	2017SR116619

217	掌上乾安麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/17	原始取得	2017SR118916
218	安阳麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/17	原始取得	2017SR120563
219	掌上长春麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/17	原始取得	2017SR120567
220	掌心崇阳麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/20	原始取得	2017SR129422
221	掌心南安麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/21	原始取得	2017SR131215
222	掌心桐城麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/21	原始取得	2017SR131245
223	掌上丽水麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/4/25	原始取得	2017SR137687
224	奉贤麻将圈游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/5/11	原始取得	2017SR173389
225	掌心赤壁麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/5/11	原始取得	2017SR174539
226	来吧！斗地主游戏软件	V1.0 .0	微屏软件	2017/5/11	原始取得	2017SR174704
227	掌上乐清麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/5/11	原始取得	2017SR174762
228	掌上宝应麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2017/5/13	原始取得	2017SR177133
229	半丁乐悠游数字娱乐互动平台软件	V2.0	微屏软件	2014/8/8	继受取得	2014AR000124
230	半丁江湖网络游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000131
231	半丁八闽游游戏大厅软件	V20 12	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000113
232	龙道网页游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000112
233	半丁魔法坦克游戏软件	V2.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000126
234	魔法坦克游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000125
235	半丁比比棋牌在线游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000117
236	比比麻将游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000116
237	半丁坦克乐翻天在线游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000118
238	半丁数字电视游戏平台软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000120
239	行镖天下网页游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000121

240	明朝大亨软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000127
241	半丁空中骑士游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000115
242	半丁虚拟现实数字娱乐平台软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000114
243	半丁苏游游戏大厅软件	V20 12	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000129
244	半丁3D仿真休闲网络游戏引擎软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000128
245	半丁乐悠游数字娱乐互动平台软件	V3.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000119
246	半丁掌心游手机游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000130
247	回到明朝做皇帝游戏软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000122
248	半丁寻秦在线数字娱乐网络平台软件	V1.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000111
249	半丁寻秦在线数字娱乐网络平台软件	V2.0	微屏软件	2016/7/27	继受取得	2014AR000123
250	青露手游系列之无尽的小麻烦软件	V1.0	青露网络	2016/1/31	原始取得	2016SR094775
251	消灭星星粉碎糖果软件	V1.0	青露网络	2016/4/8	原始取得	2016SR071240
252	消灭苹果7游戏软件	V1.0	青露网络	2016/9/29	原始取得	2016SR281186
253	小宝斗地主游戏软件	V1.0	青露网络	2016/8/18	原始取得	2016SR225263
254	贪吃蛇大决战游戏软件	V1.0	青露网络	2016/12/29	原始取得	2016SR404799
255	云海千炮捕鱼手机游戏软件	V2.5	微乐网络	2016/11/17	原始取得	2016SR333875
256	云海捕鱼游戏软件	V1.1	微乐网络	2016/11/7	原始取得	2016SR321226
257	同道游游戏软件	V2.0	微乐网络	2016/11/30	原始取得	2016SR346995
258	云海游戏中心软件	V1.0	微乐网络	2016/12/2	原始取得	2016SR350971
259	365 竞技捕鱼游戏软件	V1.0	微乐网络	2016/12/8	原始取得	2016SR361317

(二) 资产抵押、质押、对外担保情况

截至本报告书签署日，微屏软件的主要资产产权清晰，不存在抵押、质押及对外担保等权利限制的情况，不涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等重大争议或者存在妨碍权属转移的其他情况。

（三）主要负债情况

根据瑞华出具的《标的公司审计报告》，截至 2016 年 12 月 31 日，微屏软件的负债情况如下：

单位：万元

项目	金额
应付账款	596.75
预收款项	108.72
应付职工薪酬	685.98
应交税费	1,126.59
应付股利	8,000.00
其他应付款	17.66
其他流动负债	1,364.39
流动负债合计	11,900.10
非流动负债合计	-
负债合计	11,900.10

本次交易标的资产为微屏软件 93% 股权。本次交易完成后，微屏软件成为上市公司控股子公司，其债权债务仍由其自身承担，不涉及债权债务转移的情形。

（四）或有负债情况

截至 2016 年 12 月 31 日，微屏软件不存在或有负债。

（五）股权质押等情况

截至本报告书签署日，本次重组交易对方及人民网合法拥有微屏软件 100% 股权，该等股权不存在质押、担保或任何形式的第三方权利限制，也不存在争议、纠纷、被采取司法保全措施或强制执行措施等任何限制、阻滞或禁止被转让的情形。微屏软件不存在出资不实或者影响其合法存续的情况。

（六）最近三年处罚情况

截至本报告书签署日，微屏软件最近三年不存在重大的行政处罚，亦不存在涉嫌犯罪被司法机关或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形。

（七）诉讼、仲裁情况

截至本报告书签署日，微屏软件不存在尚未了结或可预见的可能对本次交易

造成实质性法律障碍的重大诉讼、仲裁情形。

（八）特许经营权情况

截至本报告书签署日，微屏软件及其控股子公司不存在拥有特许经营权的情况。

（九）资产许可使用情况

截至本报告书签署日，微屏软件及其控股子公司资产许可的情况如下：

序号	许可方	被许可方	被许可的知识产权	许可范围	是否独家许可	许可费用	签署日/协议期限
1	微屏软件	小沃科技有限公司	微屏掌心牛牛游戏软件	推广	否	免费	永久
		咪咕互动娱乐有限公司					2015/7/1-2020/6/30
2	微屏软件	小沃科技有限公司	八闽棋牌圈游戏软件	推广	否	免费	2016/7/11-2018/7/10
		炫彩互动网络科技有限公司					2016/7/11-2018/7/10
3	微屏软件	上海傲英网络科技有限公司	百人牛牛手机游戏软件	推广	否	免费	2016/6/21-2017/6/20
4	微屏软件	咪咕互动娱乐有限公司	广东麻将手机游戏软件	推广	否	免费	2015/7/13-2020/7/12
5	微屏软件	咪咕互动娱乐有限公司	鹤城棋牌圈游戏软件	推广	否	免费	2016/3/31-2018/3/30
6	微屏软件	上海汇火网络科技有限公司	欢乐斗地主手机游戏软件	推广	否	免费	2015/8/28-2018/8/27
7	微屏软件	小沃科技有限公司	欢乐麻将手机游戏软件	推广	否	免费	永久
		咪咕互动娱乐有限公司					2015/7/1-2020/6/30
8	微屏软件	上海汇火网络科技有限公司	欢乐四川麻将手机游戏软件	推广	否	免费	2015/12/7-2018/12/6
		北京奇虎科技有限公司					2015/9/15
9	微屏软件	深圳尚品世家礼品有限公司	啪啪娱乐城游戏软件	推广	否	免费	2015/11/23-2017/11/22
10	微屏软件	在线途游（北京）有限公司	全民牛牛游戏软件	推广	否	免费	2015/8/1-2018/7/31
11	微屏软件	咪咕互动娱乐有限公司	人民斗地主游戏软件	推广	否	免费	2015/7/14-2020/7/13
12	微屏软件	上海傲英网络科技有限公司	人民牛牛游戏软件	推广	否	免费	2015/6/1-2017/5/31
13	微屏软件	咪咕互动娱乐有限公司	上海麻将游戏软件	推广	否	免费	2015/7/13-2020/7/12
14	微屏软件	华为软件技术有限公司	天天电玩城手机游戏软件	推广	否	免费	2016/7/26-下线

序号	许可方	被许可方	被许可的知识产权	许可范围	是否独家许可	许可费用	签署日/协议期限
		凯美广告（上海）有限公司					2016/8/25-2017/8/25
15	微屏软件	咪咕互动娱乐有限公司	天天斗地主手机游戏软件	推广	否	免费	2015/7/13-2020/7/12
16	微屏软件	小沃科技有限公司	天天麻将手机游戏软件	推广	否	免费	永久
		咪咕互动娱乐有限公司					2015/7/1-2020/6/30
17	微屏软件	咪咕互动娱乐有限公司	微屏掌心二人麻将游戏软件	推广	否	免费	2015/7/1-2020/6/30
		南京好多龙数码科技有限公司					2014/9/1-2017/8/31
18	微屏软件	小沃科技有限公司	微屏掌心四川麻将游戏软件	推广	否	免费	永久
		咪咕互动娱乐有限公司					2015/7/1-2020/6/30
		南京好多龙数码科技有限公司					2014/9/1-2017/8/31
19	微屏软件	华为软件技术有限公司	小宝斗地主游戏软件	推广	否	免费	2015/11/3
		小沃科技有限公司					永久
		咪咕互动娱乐有限公司					2015/7/1-2020/6/30
		成都天翼空间科技有限公司					2015/9/10-下线 2 年
20	微屏软件	炫彩互动网络科技有限公司	漳州麻将圈游戏软件	推广	否	免费	2016/3/31-2018/3/30
		小沃科技有限公司					2016/3/31-2018/3/30
		成都天翼空间科技有限公司					游戏已下线
21	微屏软件	小沃科技有限公司	长春麻将手机游戏软件	推广	否	免费	永久
		咪咕互动娱乐有限公司					2015/7/13-2020/7/12
22	微屏软件	炫彩互动网络科技有限公司	掌心福州麻将游戏软件	推广	否	免费	2016/4/15-2018/4/14
23	微屏软件	深圳市腾讯计算机系统有限公司	掌心广东麻将游戏软件	推广	否	免费	2016/9/26-2017/11/24
		凯美广告（上海）有限公司					2016/10/11-2018/12/12
24	微屏软件	成都亲游网络科技有限公司	掌心鹤城麻将游戏软件	推广	否	免费	2016/4/29-2018/4/28
		华为软件技术有限公司					2016/6/30-下线
		成都市众游网络科技有限公司					2016/8/22-2018/8/21
25	微屏软件	小沃科技有限公司	掌心上海麻将游戏软件	推广	否	免费	永久

序号	许可方	被许可方	被许可的知识产权	许可范围	是否独家许可	许可费用	签署日/协议期限
26	微屏软件	炫彩互动网络科技有限公司	掌心漳州麻将游戏软件	推广	否	免费	2016/4/15-2018/4/14
		成都亲游网络科技有限公司					2016/4/29-2018/4/28
		小沃科技有限公司					2016/4/27-2018/4/26
		成都天翼空间科技有限公司					2016/4/27-下线
27	微屏软件	小沃科技有限公司	真人斗地主游戏软件	推广	否	免费	永久
		咪咕互动娱乐有限公司					2015/7/1-2020/6/30
		南京好多龙数码科技有限公司					2014/9/1-2017/8/31
28	微屏软件	深圳市腾讯计算机系统有限公司	真人街机电玩城游戏软件	推广	否	免费	2015/11/25-2017/11/24
		深圳尚品世家礼品有限公司					2015/11/23-2017/11/22
29	微屏软件	北京奇虎科技有限公司	真人麻将游戏软件	推广	否	免费	2015/9/15
		南京好多龙数码科技有限公司					2014/9/1-2017/8/31
		广州市三影网络科技有限公司					2015/1/26
30	微屏软件	华为软件技术有限公司	微屏掌心斗地主游戏软件	推广	否	免费	2015/10/26
		小沃科技有限公司					2015/11/11-2020/11/10
		成都亲游网络科技有限公司					2016/4/29-2018/4/28
		天津百度紫桐科技有限公司					2016/9/12

微屏软件及其控股子公司对他人使用其软件著作权予以授权许可系基于其与第三方联合运营网络游戏的联运需要或委托第三方代为推广其自主研发的网络游戏的需求,该等授权书或联合运营协议中不存在基于该等对外授权行为而约定的收费模式,该等对外授权行为不涉及费用分成。上述各协议均正常履行,不存在法律纠纷,未因此导致微屏软件及其控股子公司的经营出现法律风险或经济风险。在本次交易完成后,微屏软件成为上市公司控股子公司,其与其控股子公司对外授权的软件著作权的行为亦不会对上市公司经营造成不利影响。

五、标的公司业务与技术

(一) 标的公司主营业务概况

微屏软件是国内领先的互联网棋牌游戏公司,专注于在线棋牌游戏,并以地方性棋牌游戏的研发及运营为主。自成立至今,微屏软件研发和运营的棋牌游戏上百种,种类齐全,玩法众多,覆盖全国多个地区,且其产品涵盖了客户端、移动端,方便玩家通过多种渠道进入和体验游戏。微屏软件的客户端网络游戏业务以“人民棋牌”为主打品牌,移动端网络游戏业务以“掌心游”为主打品牌。微屏软件不断通过新款游戏的研发、现有游戏的迭代开发和现有玩法的升级替换,同时运用合理的游戏运营推广策略等多种举措,吸引并沉淀了大量棋牌游戏玩家。经过多年的开发和运营,“人民棋牌”与“掌心游”已成为国内优秀的棋牌游戏品牌。

(二) 标的公司所处行业的主管部门、监管体制、法律法规及产业政策

1、主管部门及监管体制

根据中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》(2012 年修订),微屏软件主营业务网络游戏业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I64 互联网和相关服务”。互联网行业主要受到相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。行业行政主管单位包括工业和信息化部、文化部、广电总局、国家互联网信息办公室等部门,以上相关部门在各自职责范围内依法对涉及特定领域或内容的互联网信息服务实施监督管理。

(1) 工业和信息化部

工业和信息化部主要负责制定并组织实施行业规划、计划和产业政策，提出优化产业布局、结构的政策建议，起草相关法律法规草案，制定规章，拟订行业技术规范和标准并组织实施，指导行业质量管理工作；依法对电信与信息服务实行监管，提出市场监管和开放政策；负责市场准入管理，监管服务质量；保障普遍服务，维护国家和用户利益。

（2）文化部

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；协调动漫、网络游戏产业规划；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），拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展等。

（3）广电总局

广电总局主要负责统筹规划新闻出版广播电影电视事业产业发展，监督管理新闻出版广播影视机构和业务以及出版物、广播影视节目的内容和质量，负责著作权管理等。

（4）国家互联网信息办公室

国家互联网信息办公室是经国务院为促进互联网信息服务健康有序发展，保护公民、法人和其他组织的合法权益，维护国家安全和公共利益，授权组建负责全国互联网信息内容管理工作，并负责监督管理执法的监管机构。其主要职责包括，落实互联网信息传播方针政策和推动互联网信息传播法制建设，指导、协调、督促有关部门加强互联网信息内容管理，指导有关部门做好网络游戏、网络视听、网络出版等网络文化领域业务布局规划，域名注册管理和服务机构等做好域名注册、互联网地址分配、网站登记备案、接入等互联网基础等工作。

（5）其他行业自律性组织

除行政主管部门外，互联网行业还包括中国互联网协会、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。

2、网络游戏相关行业法律法规

我国网络游戏行业的法律法规监管体系主要包括了《中华人民共和国电信条例》、《互联网信息服务管理办法》、《互联网文化管理暂行规定》、《网络出版服务管理规定》、《网络游戏管理暂行办法》和《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》等规定。上述法律法规及规章，涉及对经营网络游戏的企业从资质获取、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。

序号	文件名称	实施日期	文件主要内容
一、互联网相关法规			
1	《中华人民共和国电信条例》	2016年修订	规定国家对电信业务经营按照电信业务分类，实行许可制度；规定了基础电信业务和增值电信业务的经营资质。
2	《互联网信息服务管理办法》	2011年修订	主要目的是为了规范互联网信息服务活动，促进互联网信息服务健康有序发展。规定从事经营性、非经营性信息服务的机构分应分别在电信管理机构取得增值电信业务经营许可证、办理备案手续。
3	《互联网文化管理暂行规定》	2011年修订	规定申请设立经营性互联网文化单位，应当向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门提出申请，由初审同意后，报文化部审批，经批准后取得《网络文化经营许可证》。
4	《电信业务经营许可管理办法》	2009年	规定《基础电信业务经营许可证》和《跨地区增值电信业务经营许可证》由工信部审批，省、自治区、直辖市范围内的《增值电信业务经营许可证》由省、自治区、直辖市通信管理局审批，凡经营电信业务的企业，应当依法取得电信管理机构颁发的经营许可证。
5	《中国互联网络域名管理办法》	2004年	规范中国互联网络域名系统管理，保障中国互联网络域名系统安全、可靠地运行；对域名管理、域名注册、域名争议进行了明确规定
二、网络游戏经营有关法规			
1	《网络出版服务管理规定》	2016年	申请从事网络出版服务，应当向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。
2	《关于移动游戏出版服务管理的通知》	2016年	国家新闻出版广电总局下发，要求自7月1日起，新上线的移动游戏将先审批，后上线；已经批准出版的移动游戏升级作品及新资料片视为新作品，上线时需重新审批；已经上线的移动游戏，10月1日前完成审批补办手续。

序号	文件名称	实施日期	文件主要内容
3	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	2013年	要求网络文化经营单位应当建立健全内容管理制度，设立专门的内容管理部门，配备取得《内容审核人员证书》的人员负责网络文化产品及服务的内容管理，保障网络文化产品及服务内容的合法性。同时，网络文化经营单位内容管理制度应当明确内容审核工作职责、标准、流程及责任追究办法，并报所在地省级文化行政部门备案。
4	《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》	2011年	要求网络游戏经营单位建立专门的“未成年人家长监护工程”服务页面，公布专线咨询电话，开通专门受理渠道，介绍受理方式，做到“四有”，即有专人负责、有专线电话、有转区设置、有季度报告。
5	《网络游戏管理暂行办法》	2010年	规定从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应当向省、自治区、直辖市文化行政部门申请并取得《网络文化经营许可证》。
6	《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》	2009年	规定将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批，禁止外商以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务，变相控制和参与网络游戏运营业务。
7	《关于加强进口网络游戏审批管理的通知》	2009年	在境内举办各种游戏的会展交易节庆活动中，凡涉及境外游戏作品的展示、演示、交易、推广等内容的，必须按进口网络游戏审批规定，事先报新闻出版总署审查批准。
8	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	2009年	要求凡有提供“网络游戏虚拟货币发行服务”或“网络游戏虚拟货币交易服务”任一项业务的企业，须符合设立经营性互联网文化单位的有关条件，向企业所在地省级文化行政部门提出申请，省级文化行政部门初审后报文化部审批，并且同一企业不得同时经营以上两项业务。同时，《通知》还进一步规范了网络游戏虚拟货币的发行和交易行为，要求加大执法力度，严厉打击利用虚拟货币从事赌博等违法犯罪行为。
9	《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	2009年	进一步强调了关于网络游戏内容管理与网络游戏管理责任的相关信息，包括建立网络游戏经营单位自我约束机制、完善网络游戏内容监管制度和强化网络游戏社会监督与行业自律。

序号	文件名称	实施日期	文件主要内容
10	《关于进一步 加强网吧及网 络游戏管理工 作的通知》	2007 年	明确了中国人民银行加强规范和管理网络游戏虚拟货币的具体内容，严禁倒卖虚拟货币，并从严整治带有赌博色彩的网络游戏，积极推动网络游戏防沉迷系统的开发应用，运用科技手段解决青少年沉迷网络游戏问题。
11	《关于保护未 成年人身心健 康实施网络游 戏防沉迷系统 的通知》	2007 年	要求各网络游戏运营企业必须严格按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》在所有网络游戏中开发设置网络游戏防沉迷系统，并严格按照配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》加以实施。

3、网络游戏行业相关政策

随着网络经济的持续增长，网络游戏成为互联网行业和文化传媒行业中的重要组成部分。随着国家经济结构的优化和发展战略的调整，文化娱乐行业成为国家重点支持对象。相关部门先后制定政策规划，为游戏产业健康发展提供有利的政策环境，鼓励和保护行业发展。微屏软件主营的网络游戏研发和运营业务迎合了当下大文化市场的市场导向，也符合国家大力扶持网络游戏行业发展的政策方向。网络游戏行业的相关政策如下：

序号	政策名称	时间	出台部门	内容
1	《关于加快 文化产业发 展的指导意 见》	2009 年	文化部	《意见》要求，增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
2	《关于金融 支持文化产 业振兴和发 展繁荣的指 导意见》	2010 年	中央宣 传部、中 国人民 银行、财 政部、文 化部、广 电总局、 新闻出 版总署、 银监会、 证监会、 保监会	《意见》要求，对于动漫、游戏，出版内容的采集、加工、制作、存储等相关设备的企业，可发放融资租赁贷款。积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务。各金融机构应积极培育文化产业消费信贷市场，通过消费信贷产品创新，不断满足文化产业多层次的消费信贷需求。可通过开发分期付款等消费信贷品种，扩大对动漫游戏、数字产品、创意设计等消费信贷投放。

序号	政策名称	时间	出台部门	内容
3	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	2011年	国务院办公厅	《意见》提出，促进数字内容和信息网络技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用。
4	《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》	2012年	文化部	《规划》提出，要积极协调有关部门，逐步完善文化产业各门类政策，改造提升演艺、娱乐、文化旅游、工艺美术等传统文化产业，加快发展动漫、游戏、网络文化、数字文化服务等新兴文化产业，构建结构合理、门类齐全、科技含量高、竞争力强的现代文化产业体系，形成各行业百花齐放、共同繁荣的良好局面，推动文化产业跨越式发展。
5	《文化部“十二五”文化科技发展规划》	2012年	文化部	《规划》提出，要加快发展文化装备制造业，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；发展面向公共文化服务与传播渠道建设的文化资源处理装备、展演展映展播展览装备和流动服务装备与系统平台。
6	《中共中央关于全面深化改革若干重大问题的决定》	2013年	中国共产党第十八届中央委员会第三次全体会议	《决定》之“十一、推进文化体制机制创新”中明确提出，鼓励各类市场主体公平竞争、优胜劣汰，促进文化资源在全国范围内流动。继续推进国有经营性文化单位改制，加快公司制、股份制改造。对按规定转制的重要国有传媒企业探索实行特殊管理股制度。推动文化企业跨地区、跨行业、跨所有制兼并重组，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。建立多层次文化产品和要素市场，鼓励金融资本、社会资本、文化资源相结合。完善文化经济政策，扩大政府文化资助和文化采购，加强版权保护。健全文化产品评价体系，改革评奖制度，推出更多文化精品。
7	《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	2014年	国务院	《意见》要求，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。
8	《关于深入推进文化金融》	2014年	文化部、中国人	《意见》提出要鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统，鼓

序号	政策名称	时间	出台部门	内容
	融合作的意见》		民银行、财政部	励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。探索开展艺术品、工艺品资产托管，鼓励发展文化消费信贷。鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合，促进文化领域的信息消费。
9	《关于加快高速宽带网络建设推进网络提速降费的指导意见》	2015年	国务院	指出要建设高速畅通、覆盖城乡、质优价廉、服务便捷的宽带网络基础设施和服务体系，进一步提速降费，提升服务水平。
10	《关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》	2015年	国务院	指出到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，互联网支撑大众创业、万众创新的作用进一步增强，互联网成为提供公共服务的重要手段，网络经济与实体经济协同互动的发展格局基本形成。

（三）标的公司主要游戏产品

1、主要游戏、软件产品概况

微屏软件经过多年的自主研发和业务拓展，旗下主要游戏产品达上百款，主要分为“人民棋牌”系列游戏和“掌心游”系列游戏。考虑到多数二线以下城市居民业余网络活动有限，地方特色棋牌游戏则是接触该等用户的良好途径，经过多年的区域化经营，微屏软件累计并沉淀了一批核心用户玩家，该等玩家普遍对游戏较为忠实，粘性较高。

“人民棋牌”系列游戏主要为客户端棋牌类网络游戏，亦包含少量移动端网络游戏，该系列游戏涵盖众多地方特色棋牌玩法，以及众多通用玩法。微屏软件为方便各个地区玩家或具有不同地方特色偏好的玩家能够迅速进入并找到自己感兴趣的棋牌游戏，采取了区域性经营策略，即以地方游戏大厅的形式为其“人民棋牌”系列游戏设立了客户端游戏入口及移动端游戏入口，该等游戏大厅既包含了不同的地方性特色棋牌游戏，同时也配备了全国性通用玩法，玩家通过不同的游戏大厅进入后，可以分别体验别具当地特色的麻将和纸牌游戏以及通用游戏，例如通过“八闽游”游戏大厅（微屏软件客户端游戏入口之一）接入后，玩家可以

体验福建特色的《福州麻将》、《南平红二》等棋牌游戏，同时可以选择《连连看》、《中国象棋》、《台球》等全国性玩法的休闲游戏进行体验。此外，微屏软件为进一步丰富旗下“人民棋牌”游戏品类，于2016年9月采用联合运营的方式向市场推出了可同时通过客户端和移动端进入的《365 竞技捕鱼》。截至本报告书签署日，“人民棋牌”系列游戏共下辖14个客户端游戏入口及3个移动端游戏入口。

“掌心游”系列游戏为微屏软件旗下的移动端棋牌类网络游戏，涵盖众多地方特色的棋牌玩法，以及众多全国性通用休闲小游戏玩法。微屏软件为方便各个地区或具有不同地方特色偏好的移动端游戏玩家能够迅速找到并下载进入自己感兴趣的棋牌游戏，以移动应用的形式分别为不同地方特色的棋牌麻将游戏设置了29个移动端应用，玩家通过该等移动应用，可以分别体验不同的地方特色棋牌游戏。此外，“掌心游”同时推出了6款全国性休闲玩法的移动游戏。截至本报告书签署日，“掌心游”系列游戏共下辖35个主要的移动端游戏应用。

截至本报告书签署日，微屏软件主要游戏产品的客户端接入口和移动端应用情况如下：

序号	类型	图标	名称	取得方式	运营模式
一、“人民棋牌”系列					
1	端游		八闽游	自主研发	自主运营
2	端游		苏游	自主研发	自主运营
3	端游		江汉游	自主研发	自主运营
4	端游		广西游	自主研发	自主运营
5	端游		广东游	自主研发	自主运营
6	端游		九艺游戏	自主研发	自主运营

序号	类型	图标	名称	取得方式	运营模式
7	端游		人人乐	自主研发	自主运营
8	端游		上游	自主研发	自主运营
9	端游		天乐游戏	自主研发	自主运营
10	端游		天下游	自主研发	自主运营
11	端游		五龙游戏	自主研发	自主运营
12	端游		逍遥游	自主研发	自主运营
13	端游		斗智斗勇	自主研发	自主运营
14	端游/手游		365 竞技 捕鱼	自主研发	联合运营
15	手游		天乐塘沽 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
16	手游		阿拉上海 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
二、“掌心游”					
1	手游		四川麻将	自主研发	自主运营/联合运营

序号	类型	图标	名称	取得方式	运营模式
2	手游		掌心二人 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
3	手游		上海麻将	自主研发	自主运营/联合运营
4	手游		长春麻将	自主研发	自主运营/联合运营
5	手游		掌心广东 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
6	手游		哈尔滨麻 将	自主研发	自主运营/联合运营
7	手游		掌心吕梁 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
8	手游		掌心厦门 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
9	手游		掌心漳州 麻将	自主研发	自主运营/联合运营

序号	类型	图标	名称	取得方式	运营模式
10	手游		掌心鹤城 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
11	手游		掌心福州 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
12	手游		掌心宜昌 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
13	手游		掌心绵阳 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
14	手游		掌心芜湖 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
15	手游		掌心白城 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
16	手游		掌心马鞍 山麻将	自主研发	自主运营/联合运营
17	手游		掌心九江 麻将	自主研发	自主运营/联合运营

序号	类型	图标	名称	取得方式	运营模式
18	手游		掌心宜春 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
19	手游		掌心泉州 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
20	手游		掌心武汉 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
21	手游		掌心荆州 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
22	手游		掌心武穴 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
23	手游		掌心邯郸 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
24	手游		掌心南充 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
25	手游		掌心扬州 麻将	自主研发	自主运营/联合运营

序号	类型	图标	名称	取得方式	运营模式
26	手游		掌心南京 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
27	手游		掌心惠州 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
28	手游		掌心汕头 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
29	手游		掌心龙岩 麻将	自主研发	自主运营/联合运营
30	手游		掌心斗地 主	自主研发	自主运营/联合运营
31	手游		小宝斗地 主	自主研发	自主运营/联合运营
32	手游		消灭星星	自主研发	自主运营/联合运营
33	手游		快乐斗地 主	自主研发	自主运营/联合运营

序号	类型	图标	名称	取得方式	运营模式
34	手游		全民斗地主	自主研发	自主运营/联合运营
35	手游		休闲斗地主	自主研发	自主运营/联合运营

2、“人民棋牌”游戏平台

(1) “人民棋牌”游戏平台基本情况

“人民棋牌”游戏平台是注重地方化特色的棋牌游戏平台，下辖 14 个客户端游戏接入口及 3 个移动端游戏接入口，该等游戏入口同时提供了大量富有地方特色玩法的棋牌游戏及全国通用玩法的休闲游戏，例如“八闽游”游戏大厅提供《小溪麻将》、《漳浦麻将》、《云霄麻将》等多个融合了福建特色玩法的棋牌游戏以及《斗地主》、《泡泡龙》、《象棋》、《连连看》等休闲游戏。“人民棋牌”各游戏平台的具体情况如下：

1) “八闽游”

“八闽游”游戏大厅是以福建地区区域特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除包含通用玩法的游戏外，还涵盖了福建特色玩法的棋牌游戏，如《漳州麻将》、《福州麻将》、《厦门麻将》、《泉州麻将》《龙岩麻将》、《莆田麻将》等。

2) “苏游”

“苏游”游戏大厅是以江苏地区特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了江苏南京本地特色游戏如《高淳麻将》、《南京麻将》、《掬蛋》；徐州特色游戏如包括《邳州麻将》、《邳州斗地主》、《睢宁麻将》、《沛县麻将》、《徐州憋十》等。

3) “江汉游”

“江汉游”游戏大厅是以湖北省江汉平原地区区域特色棋牌游戏为主的休闲

游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了江汉地区特色游戏如《潜江广华晃晃》、《仙桃干瞪眼》、《千分》等。

4) “广西游”

“广西游”游戏大厅是以广西地区区域特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了广西本地特色游戏如《北海-钦州-防城港麻将》、《南宁-百色-崇左麻将》、《柳州-来宾-河池麻将》、《广西拖拉机》、《八一字牌》、《三公》等。

5) “广东游”

“广东游”游戏大厅是以广东地区特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了广东本地特色游戏如《汕头麻将》、《惠州麻将》、《湛江麻将》、《潮州麻将》、《揭阳麻将》、《湛江打地主》、《潮汕升级》、《潮汕木虱》、《揭阳上游》等。

6) “九艺游戏”

“九艺游戏”游戏大厅是以山东地区特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了山东本地特色游戏如《泰安 258 麻将》、《德州麻将》、《潍坊保皇》、《潍坊打穴》、《莱芜保皇》、《泰安升级》等。

7) “人人乐”

“人人乐”游戏大厅是以湖北省武汉地区特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了湖北武汉本地特色游戏如《武汉麻将》、《湖北癞子斗地主》等。

8) “上游”

“上游”游戏大厅是以上海地区特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了上海本地特色游戏如《上海麻将》、《上海斗地主》、《大怪路子》等。

9) “天乐游戏”

“天乐游戏”大厅是以天津、河北区域特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了天津、河北本地特色游戏如《塘沽麻将》、《廊坊麻将》、《天津麻将》、《塘沽毛四》、《塘沽毛二（蛤蟆锤）》等。

10) “天下游”

“天下游”游戏大厅是以湖北区域（不包括江汉平原地区）特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了湖北本地特色游戏如《卡五星麻将》、《随州拳打脚踢麻将》、《血流麻将（换三张）》、《湖北花牌》、《红中杠》、《红中赖子杠》、《晃晃麻将》、《麻城痞子杠》、《鄂州凑一色》、《宜昌推倒胡》等。

11) “五龙游戏”

“五龙游戏”大厅是以吉林区域特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了吉林本地特色游戏如《长春麻将》、《松原麻将》、《松原快听》、《白城麻将》、《江城麻将》、《通化麻将》、《四平麻将》、《延边麻将》、《辽源麻将》、《白山麻将》、《填大坑》、《东北刨幺》、《三打一》、《四幺四》、《刨六》、《嘎巴锅》、《东北红十》、《延边红十》、《通化红十》、《江城红十》等。

12) “逍遥游”

“逍遥游”游戏大厅是以四川地区特色棋牌游戏为主的休闲游戏平台入口。除通用玩法的游戏外，还涵盖了重庆四川本地特色游戏如《重庆花牌斗地主》、《幺地人（长牌）》、《万州麻将》、《宜宾血听》、《血战麻将》、《重庆麻将》等。

13) “斗智斗勇”

“斗智斗勇”游戏是为福建电视台体育频道（TV8）的一档节目搭建的休闲游戏平台入口，除通用玩法的游戏外，还涵盖了福建特色游戏如《小溪麻将》、《漳浦麻将》、《云霄麻将》、《漳州麻将》、《福州麻将》、《厦门麻将》、《泉州麻将》、《宁德麻将》、《龙岩麻将》、《三明麻将》、《莆田麻将》、《南平麻将》、《莆田抓只》、《南平红二》、《福州五十K》、《跑得快》等。

14) 《365 竞技捕鱼》

《365 竞技捕鱼》是微屏软件为丰富“人民棋牌”游戏种类而自主研发并联合运营的，一款以“捕鱼”为主题设计的休闲游戏。该游戏还原了“捕鱼”游戏的经典玩法，并将其同时移植到客户端和移动端，玩家使用同一账号可分别登录客户端和移动端。《365 竞技捕鱼》易于操作，玩法丰富，集合了市面上流行的捕鱼游戏精华：该游戏以深海为场景，融合精美的画面、动听的音效，并推出了最高达千炮的捕鱼火力，有效提高了捕鱼游戏的乐趣。游戏玩家可与其他玩家共同向屏幕中发出炮弹捕获各种精美的海洋生物，有效增加了捕鱼游戏的竞技性和对抗性。

15) 《天乐塘沽麻将》

《天乐塘沽麻将》是微屏软件基于天津塘沽地区流行麻将玩法所开发的一款移动端棋牌游戏。该游戏采用业界领先的 COCOS2D 游戏引擎进行开发，同时结合微屏软件多年游戏开发的经验和优势，使该游戏具有界面美观、操作便捷、玩法多样、活动丰富等特点，通过与真人玩家进行真实体验和互动，在保证游戏本身玩法的基础上，形成了独特的塘沽麻将游戏特点。

16) 《阿拉上海麻将》

《阿拉上海麻将》是以上海地区特色麻将玩法为基础开发和运营的一款移动端棋牌游戏。玩家可以随时随地创建私人房间并邀请好友进行在线对局，且在私人房间内玩家不会消耗游戏币。游戏中设置了多种玩法，包括上海本地最受欢迎的敲麻、百搭和清混碰三种玩法。

(2) “人民棋牌”游戏平台主要数据统计情况

对于“人民棋牌”系列游戏而言，虽然微屏软件采取区域性经营策略，使得微屏软件的各款地方棋牌游戏及《365 竞技捕鱼》需通过不同的游戏端口进入，但“人民棋牌”系列游戏玩家在任意客户端游戏大厅注册账户后，均可以使用同一账户登入其他客户端游戏大厅，享受其他地方特色的棋牌游戏和通用玩法的游戏，玩家在任一游戏大厅中的充值和消耗情况均可带入其他游戏大厅。而《365 竞技捕鱼》的玩家可使用同一账号进入《365 竞技捕鱼》客户端平台和《365 竞技捕鱼》的移动应用，同一玩家在客户端或移动端的充值和消耗均共通。“人民棋牌”

游戏平台全部所属系列游戏均使用同一套游戏经济系统，该等共通设计可以极大便利游戏玩家使用同一账号在不同游戏或不同端口之间进行切换，使得玩家可以便利地接触棋牌游戏的多样玩法，可以有效吸引玩家，增强玩家的游戏体验。

由于“人民棋牌”系列游戏均采用同一套游戏经济系统，除《365 竞技捕鱼》因服务器独立外，微屏软件无法按照具体的游戏或玩法统计玩家数量、充值金额、ARPPU 值等指标，且“人民棋牌”系列游戏均为轻度休闲游戏，仅玩法和趣味性存在差异，即使同一玩家在同一次登录中，也通常会选择多次体验多种不同的游戏并消耗虚拟物品。因此，微屏软件按照游戏系统整体进行游戏运营数据的统计，即，将“人民棋牌”游戏平台所有游戏统一进行游戏运营数据的统计。

1) 报告期内“人民棋牌”游戏平台的主要运营数据情况

月份	累计用户数(万人)	当月活跃用户数(万人)	当月付费用户数(万人)	当月充值金额(万元)	当月收入确认金额(万元)	当月ARPPU值(元)
2014.1	4,292.10	注 1	1.30	528.08	注 2	注 2
2014.2	4,298.78	注 1	1.13	462.16	注 2	注 2
2014.3	4,307.64	注 1	1.46	787.06	721.57	495.72
2014.4	4,314.18	注 1	1.34	764.73	696.95	520.62
2014.5	4,320.35	注 1	1.29	822.94	754.80	584.89
2014.6	4,328.84	注 1	1.30	731.21	618.30	476.68
2014.7	4,334.34	注 1	1.34	796.92	544.86	406.46
2014.8	4,339.94	注 1	1.13	706.19	625.96	553.51
2014.9	4,344.95	注 1	1.03	510.56	746.75	726.69
2014.10	4,350.25	注 1	1.08	525.58	636.01	591.53
2014.11	4,357.51	注 1	1.61	685.89	883.72	547.88
2014.12	4,370.65	注 1	2.20	1,624.02	1,007.18	457.31
2015.1	4,384.82	37.29	1.55	1,247.82	1,470.86	951.03
2015.2	4,399.01	16.57	1.12	664.64	640.49	573.19
2015.3	4,418.34	24.39	1.24	755.55	774.94	626.01
2015.4	4,428.87	12.94	1.09	638.35	645.98	592.86
2015.5	4,441.11	16.75	1.09	651.26	645.11	589.19
2015.6	4,449.72	12.05	1.01	707.05	708.22	704.14
2015.7	4,460.12	18.59	0.93	565.06	569.40	612.32
2015.8	4,467.38	14.09	0.73	694.60	667.68	917.02
2015.9	4,475.35	15.55	1.06	563.02	513.79	485.08
2015.10	4,485.22	18.51	1.03	592.12	598.31	580.88
2015.11	4,494.55	18.09	0.78	607.94	602.52	772.86

月份	累计用户数(万人)	当月活跃用户数(万人)	当月付费用户数(万人)	当月充值金额(万元)	当月收入确认金额(万元)	当月ARPPU值(元)
2015.12	4,501.32	14.57	0.70	657.97	540.75	768.22
2016.1	4,507.39	14.33	0.70	821.00	749.48	1,073.75
2016.2	4,513.55	13.55	0.69	599.49	542.46	783.90
2016.3	4,519.95	13.29	0.65	624.84	548.29	838.88
2016.4	4,525.07	11.63	0.61	921.57	891.70	1,450.63
2016.5	4,529.70	9.63	0.57	707.65	642.35	1,122.21
2016.6	4,534.56	10.29	0.52	510.41	405.90	779.98
2016.7	4,540.15	10.68	0.51	790.08	612.76	1,193.07
2016.8	4,544.24	9.60	0.49	707.45	783.06	1,584.82
2016.9	4,562.87	24.34	1.44	769.88	591.56	412.24
2016.10	4,580.40	26.66	1.50	830.38	780.88	521.80
2016.11	4,595.29	21.30	1.55	890.73	785.94	505.92
2016.12	4,613.21	27.13	2.10	1,022.42	781.50	372.46

注 1：由于 2014 年游戏操作日志缺失，故无法获得 2014 年玩家登陆数据，因此无法统计 2014 年月度活跃玩家数。

注 2：微屏软件于 2014 年 2 月收购半丁数码相关经营性资产并取得“人民棋牌”系列游戏，因此微屏软件并未确认 2014 年 1 月及 2014 年 2 月“人民棋牌”的收入。

报告期内“人民棋牌”的充值消费比情况如下：

年份	充值消费比
2014 年	101.69%
2015 年	108.46%
2016 年	97.05%

报告期内，标的公司通过不断开发新的游戏或玩法，定期更新或替换“人民棋牌”游戏平台内置的各款游戏，开拓多种多样的玩家充值渠道，并在适当时机推出各种营销活动，以不断增强用户的游戏体验，提高用户的充值意愿。

2014 年度，“人民棋牌”业务发展态势良好，标的公司通过不断开发新的游戏或玩法，定期更新或替换“人民棋牌”游戏平台内置的各款游戏，开拓多种多样的玩家充值渠道，并在适当时机推出各种营销活动，以不断增强用户的游戏体验，提高用户的充值意愿。2014 年“人民棋牌”的运营数据基本保持平稳状态。

2014 年 11 月至 2015 年 2 月，“人民棋牌”进行了三次较大力度的充值优惠活

动, 充值优惠活动反响强烈并吸引了大量玩家充值, 当月充值金额出现较大提高。2015 年度, 在游戏市场行业整体由客户端向移动端过渡的趋势下, “人民棋牌”充值玩家数量整体呈现逐月缓慢降低的趋势, 但流失用户多为小额充值玩家等非沉淀用户, 大额充值玩家一般为沉淀用户, 对游戏较为忠实和依赖, 因此“人民棋牌”各月的充值金额整体上仍保持平稳, 当月 ARPPU 值也呈上升趋势。

2016 年 1 至 8 月, 随着客户端网络游戏市场增长持续缓慢, “人民棋牌”充值玩家数量持续减少, 当月付费用户数已由 2014 年 12 月的 2.20 万人降低至 2016 年 8 月的 0.49 万人。随着核心玩家对游戏的持续投入, “人民棋牌”月 ARPPU 值呈现波动性上升。

在游戏行业整体面临客户端向移动端倾斜的趋势下, “人民棋牌”主动寻求差异化和移动化。2016 年 9 月后, “人民棋牌”向市场推出了两款移动端棋牌游戏《天乐塘沽麻将》和《阿拉上海麻将》, 以及跨客户端和移动端的《365 竞技捕鱼》。尤其是自 2016 年 9 月微屏软件向市场推出《365 竞技捕鱼》以来, 在较好的营销策略和较大的推广力度下, 《365 竞技捕鱼》吸引了大量游戏玩家充值付费, 带动“人民棋牌”的整体活跃用户充值率得到较大提升, 有效扭转了“人民棋牌”付费玩家数量逐渐下滑的趋势。但由于上述游戏向市场推出时间较短, 玩家初始接触游戏时存在试探心理, 充值金额较小, 因此虽然“人民棋牌”总体充值金额有所上升, 但由于充值玩家数量更大幅度的上升, “人民棋牌”整体的 ARPPU 值在 2016 年 9 月出现下降。

2016 年 9 月至 12 月, 《365 竞技捕鱼》的运营数据如下:

月份	付费率 (%)	当月活跃用户数(万人)	当月付费用户数(万人)	当月充值金额(万元)	当月收入确认金额(万元)	当月 ARPPU 值(元)
2016.9	9.26	10.69	0.99	351.82	239.34	354.87
2016.10	7.66	13.44	1.03	343.50	317.83	334.73
2016.11	10.39	10.11	1.05	378.86	294.94	362.44
2016.12	9.41	13.28	1.25	356.09	326.45	284.24

注: 前述“人民棋牌”于 2016 年 9 月至 12 月的运营数据已包含《365 竞技捕鱼》的运营数据。《365 竞技捕鱼》的服务器独立于“人民棋牌”其他游戏, 因此仅可单独导出该单款游戏的运营数据。

在较好的营销策略和较大的推广力度下,《365 竞技捕鱼》吸引了大量游戏玩家充值付费,带动“人民棋牌”的整体活跃用户充值率得到较大提升,有效扭转了“人民棋牌”付费玩家数量逐渐下滑的趋势。但由于《365 竞技捕鱼》向市场推出时间较短,玩家初始接触游戏时存在试探心理,充值金额较小,因此虽然“人民棋牌”总体充值金额有所上升,但由于充值玩家数量更大幅度的上升,“人民棋牌”整体的 ARPPU 值在 2016 年 9 月出现下降。

2016 年 12 月末,“人民棋牌”进行了元旦大促销活动——“人民棋牌献祝福”,活动执行情况良好,玩家积极响应。因此“人民棋牌”当月充值玩家数较上月上升,ARPPU 值因小额付费玩家的增加而降低。

2) 2016 年第四季度“人民棋牌”大额付费玩家对游戏的忠诚度及消耗行为验证

微屏软件“人民棋牌”系列游戏在 2016 年第四季度取得的充值金额及确认的收入金额较以前月份稳定增长,系因“人民棋牌”在 2016 年下半年推出《365 竞技捕鱼》及两款移动应用,并选择了较好的运营策略。为验证“人民棋牌”充值金额及收入确认金额的真实性,海通证券及瑞华对“人民棋牌”在 2016 年第四季度的大额付费玩家于 2017 年的注册、登录、充值及消耗等行为进行了进一步的验证。

具体验证过程如下:

海通证券及瑞华获取了“人民棋牌”2016 年第四季度充值金额前 500 名玩家在 2016 年第四季度及 2017 年第一季度的登录、充值、消耗等行为数据,该 500 名玩家在 2016 年第四季度合计充值金额为 1,230.75 万元,占“人民棋牌”2016 年第四季度累计取得充值金额比例为 44.85%,且第 500 名玩家的充值金额为 8,800 元,占累计充值金额比例仅为 0.03%,金额较小,因此补充核查“人民棋牌”在 2016 年度第四季度充值金额前 500 名的游戏账户的覆盖率较高,能够较充分地验证 2016 年第四季度“人民棋牌”玩家的登录、充值、消耗等行为真实性,进而验证“人民棋牌”2016 年第四季度收入增长的合理性。

海通证券及瑞华获取了“人民棋牌”2016 年第四季度的前 500 名付费玩家的

登录、充值、消耗行为数据，若玩家在 2017 年第一季度登录超过 30 次，或虽登录少于 30 次，但其在 2016 年 12 月 31 日游戏币余额少于 100 万个（根据“人民棋牌”大额玩家通常选择的游戏币兑换比例计算，价值约 79.1 元，金额较小），则可认定该玩家已消费完所获得的游戏币或将持续消费，经统计该等玩家占比达 97.2%，仅剩余 2.8%（14 名）玩家在 2017 年登录少于 30 次且其账户游戏币余额多于 100 万个，该等玩家于 2016 年第四季度充值金额为占前 500 名玩家累计充值金额的比例为 2.53%，占比极小。针对剩余在 2017 年登陆次数较少且账户余额较高的 14 名玩家，海通证券及瑞华进行了如下核查程序：

①微屏软件记录了玩家注册设备号，且部分玩家进行游戏时会选择关联手机号码，针对剩余 14 个游戏账户，通过玩家的注册设备号或其关联手机号码查询该玩家是否注册其他账号及该账号是否于 2017 年登录，若该等玩家注册其他账号并在 2017 年存在较为活跃的登录行为，则可认为该等玩家的行为是真实的。经过核查，共有 9 名游戏玩家注册其他账号并在 2017 年第一季度累计登录达到 200 次以上，可认为该 9 名玩家的行为是真实的，仅余 5 名游戏玩家无法确定是否注册其他账号；②针对剩余 5 名玩家其于 2016 年 12 月 31 日留存的游戏币余额较高，进一步取得该等玩家于 2017 年的消耗数量。经过核查，其中 4 名玩家在 2017 年存在大量消耗，其于 2016 年 12 月 31 日账户余额已基本消耗完毕；③针对剩余 1 名玩家，该账户因利用系统漏洞刷分而于 2016 年 12 月 21 日遭到禁用，该账户禁用时游戏币余额为 822.57 万个，按照大额玩家通常选择的游戏币兑换比例计算价值约 650.65 元，金额较低。

通过上述核查程序“人民棋牌”2016 年第四季度的大额付费玩家已消耗完毕当季度所获得的游戏币或于 2017 年仍旧较为活跃并持续进行游戏，可以较为充分地验证“人民棋牌”2016 年第四季度的收入增长具有真实性和合理性。

3) 报告期内“人民棋牌”主要游戏账户的地域分布情况

地域	2016 年充值玩家地域分布比例	2015 年充值玩家地域分布比例
云南	12.61%	0.19%
福建	10.03%	15.20%
上海	10.29%	13.55%
江苏	9.96%	13.19%
天津	8.86%	4.62%

地域	2016年充值玩家地域分布比例	2015年充值玩家地域分布比例
黑龙江	6.66%	27.61%
广东	6.00%	2.77%
广西	4.74%	1.17%
湖南	4.06%	0.21%
湖北	3.71%	1.88%
浙江	2.83%	1.36%
四川	2.33%	0.72%
辽宁	2.28%	5.50%
山东	2.16%	1.64%
吉林	1.53%	1.54%
北京	1.35%	1.64%
江西	1.34%	0.34%
重庆	1.23%	2.06%
河北	1.12%	0.35%
陕西	1.02%	0.19%
其他	4.85%	3.77%
无法统计（注）	1.05%	0.49%
合计	100.00%	100.00%

注：玩家地域分布的统计口径为：根据充值玩家的注册 IP 地址所属的地域进行统计，部分充值玩家的注册 IP 地址未予记录，因此无法判断该等玩家的地域分布。

2016年，“人民棋牌”来自云南地区的充值玩家人数占比显著上升，自2016年9月微屏软件向市场推出《365 竞技捕鱼》以来，吸引了大量玩家进行充值。2016年“人民棋牌”来自云南地区的充值玩家中，由《365 竞技捕鱼》导入的玩家数量达99.10%。

4) 报告期内“人民棋牌”游戏玩家的年龄分布

年龄段	2016年	2015年	2014年
20岁以下	1.64%	1.21%	0.37%
20-30岁	35.32%	37.73%	42.05%
30-40岁	30.35%	33.04%	32.75%
40岁以上	32.70%	28.01%	24.82%
合计	100.00%	100.00%	100.00%

注：玩家年龄分布的统计口径为：根据各年充值玩家的注册身份证号进行判断并统计，部分充值玩家的未填写身份证号，因此无法判断该等玩家的年龄。上述统计表格未包含《365 竞技捕鱼》相关数据。

3、“掌心游”游戏平台

(1) “掌心游”系列游戏基本情况

“掌心游”系列游戏为微屏软件旗下的移动端网络游戏。鉴于近年来移动端网络游戏发展趋势较好，微屏软件及时将自身在客户端棋牌类网络游戏中的丰富经验和研运优势向移动端拓展，早在 2012 年便自主开发并向市场推出了多款地方特色的移动端棋牌类网络游戏应用，提供多种多样的移动端棋牌游戏或玩法。

“掌心游”的具体游戏主要包括《四川麻将》、《二人麻将》、《上海麻将》、《长春麻将》、《广东麻将》、《哈尔滨麻将》、《吕梁麻将》、《厦门麻将》、《掌心漳州麻将》、《掌心鹤城麻将》等地方性麻将游戏和《欢乐麻将》、《掌心斗地主》、《小宝斗地主》、《消灭星星》等全国性休闲游戏。“掌心游”推出后，广受玩家喜爱，成为业内较受欢迎的移动端棋牌类网络游戏，该系列游戏的《芜湖麻将》、《掌心泉州麻将》、《掌心福州麻将》、《掌心漳州麻将》等在推出后占据中国 AppStore 扑克牌类游戏游戏的畅销排行榜前 100 名。

为了方便不同地区或不同偏好的玩家可以通过下载不同的移动端应用，迅速找到并进入其感兴趣的棋牌游戏，“掌心游”按照地方区域开发推出了 29 款极具地方特色的移动端麻将类游戏应用，同时推出了 6 款全国性休闲玩法的游戏应用，该等移动端应用主要以地方特色棋牌游戏为主，辅以少量通用休闲玩法，玩家下载该等应用可分别体验不同的地方特色棋牌游戏，有效提升了游戏的可玩性和客户粘性。若游戏玩家在其中一个移动应用注册成功后，可以同时使用该账号进入“掌心游”游戏平台下所有的其他移动应用，玩遍所有“掌心游”玩法，且玩家在所有游戏中的信息均共用同一套游戏经济系统，共享充值和消耗信息，即玩家在其中一个移动应用中的充值和消耗都将在其他移动应用中同步实时更新。

(2) “掌心游”游戏平台主要数据统计情况

由于“掌心游”游戏玩家在其中一个“掌心游”移动应用中充值的金额可以在所有其他“掌心游”移动应用中使用，同时玩家可以使用该账户通过每个移动应用登入所有移动端棋牌类网络游戏，所有移动端棋牌类网络游戏均共用同一套游戏系统。微屏软件无法按照每款游戏或玩法分别统计玩家数量、充值金额、ARPPU

值等指标。因此微屏软件按照游戏系统进行游戏数据的统计，即按照“掌心游”游戏平台下所有游戏统一进行游戏运营数据的统计。

1) 报告期内“掌心游”游戏平台运营数据情况

月份	累计用户数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月付费用户数 (万人)	当月充值金额 (万元)	当月收入确认金额 (万元) (注 2)	当月 ARPPU 值 (元)
2014.1	248.86	注 1	3.84	453.00	196.15	51.07
2014.2	291.03	注 1	4.27	469.45	198.74	46.52
2014.3	293.43	注 1	4.46	458.38	212.19	47.55
2014.4	295.96	注 1	3.83	428.38	207.43	54.18
2014.5	318.90	注 1	3.96	427.95	202.94	51.24
2014.6	392.77	注 1	4.19	474.14	221.25	52.87
2014.7	467.79	注 1	4.64	716.42	293.29	63.27
2014.8	532.85	注 1	5.16	718.60	296.91	57.54
2014.9	589.82	注 1	4.27	720.56	298.13	69.87
2014.10	656.57	注 1	4.25	574.61	235.28	55.37
2014.11	731.87	注 1	8.25	732.87	301.34	36.54
2014.12	805.87	注 1	7.76	880.59	236.49	30.48
2015.1	902.00	132.77	8.79	449.27	296.53	33.74
2015.2	1,027.33	166.61	9.66	390.91	210.97	21.83
2015.3	1,167.70	190.72	13.50	641.40	305.53	22.63
2015.4	1,315.01	200.37	16.93	970.46	426.81	25.21
2015.5	1,440.22	187.44	14.52	933.21	608.69	41.93
2015.6	1,550.02	163.64	2.13	636.10	494.96	232.78
2015.7	1,656.94	161.45	3.88	754.73	373.06	96.21
2015.8	1,757.83	151.87	4.66	826.02	470.77	101.13
2015.9	1,860.80	146.41	3.23	1,022.18	598.64	185.33
2015.10	1,961.26	144.20	5.66	1,526.08	600.86	106.24
2015.11	2,039.49	120.84	5.07	1,438.39	682.23	134.48
2015.12	2,119.69	118.75	4.83	1,437.49	1,025.09	212.35
2016.1	2,209.31	131.09	4.41	1,522.47	813.12	184.24
2016.2	2,310.35	145.23	4.52	1,326.83	737.65	163.08
2016.3	2,388.29	122.67	3.52	1,711.29	919.68	261.40
2016.4	2,452.34	104.71	1.82	1,798.05	955.04	525.12
2016.5	2,501.66	88.00	1.74	1,887.38	1,051.99	603.62
2016.6	2,548.13	83.07	1.72	1,889.81	1,224.05	712.90
2016.7	2,626.29	118.43	2.85	2,080.86	887.64	311.58
2016.8	2,697.31	116.07	3.99	2,175.57	1,365.11	342.48
2016.9	2,769.41	111.82	4.44	2,238.75	901.71	203.02

月份	累计用户数 (万人)	当月活跃用户数 (万人)	当月付费用户数 (万人)	当月充值金额 (万元)	当月收入确认金额 (万元) (注 2)	当月 ARPPU 值 (元)
2016.10	2,840.66	119.84	6.69	2,584.53	1,352.83	202.10
2016.11	2,913.50	125.46	6.94	2,806.82	1,748.90	251.88
2016.12	3,036.04	182.52	13.00	5,036.04	3,478.02	267.45

注 1: 由于 2014 年游戏操作日志缺失, 故无法获得 2014 年玩家登陆数据, 因此无法统计 2014 年月度活跃玩家数。

注 2: 由于“掌心游”采用联合运营和自主运营相结合的运营模式, 在联运模式下, 微屏软件采用的“净额法”确认收入, 即以扣除联运平台的分成比例后微屏软件实际收到的账款作为确认收入的依据。

报告期内“掌心游”的充值消费比情况如下:

年份	充值消费比
2014 年 (注)	/
2015 年	104.97%
2016 年	98.00%

注: 由于微屏软件未保留“掌心游”2014 年玩家充值购买的虚拟金币道具数量和消耗的虚拟金币道具数量, 因此无法计算“掌心游”2014 年充值消费比。

随着移动端网络游戏的快速发展, 在报告期内, 微屏软件的“掌心游”玩家注册用户数、当月充值金额、当月收入均保持着快速增长的趋势。截至 2016 年 12 月 31 日, “掌心游”注册用户数已达到 3,036.04 万人, 而当月充值金额及当月收入确认金额已分别从 2014 年 1 月的 453 万元和 196.15 万元迅速增长至 2016 年 12 月的 5,036.04 万元和 3,478.02 万元。

为了推广游戏并吸引更多的玩家, 微屏软件在报告期内与各类联运平台和充值渠道展开合作, 为玩家提供了多种加入游戏的途径和充值的渠道, “掌心游”游戏玩家可通过联运平台、支付宝、微信、电信运营商等平台或渠道进行充值。

2014 年度, 顺应移动端网络游戏市场的快速增长, “掌心游”业务发展态势良好。2014 年年末, 微屏软件与人民网及其旗下三家无线增值业务公司开展合作, 人民网及其旗下四家无线增值业务公司通过自身的营销推广渠道向微屏软件

导入用户，并就该等玩家通过人民网短代支付充值的金额与微屏软件进行分成。因此自 2014 年末，“掌心游”的充值玩家数量出现爆发式增长，该等充值用户虽然数量较多，但其充值金额普遍较小，充值次数较少。

自 2015 年 4 月开始，为了整合和优化支付渠道，提升玩家充值便利性，微屏软件逐步减少了短信充值渠道，而该等以短代支付充值的玩家多为非核心用户，除短代支付方式以外，较少接触或使用其他充值渠道，因此随着短代支付渠道的减少，造成大量短代支付玩家的流失，因此自 2015 年 4 月以来，“掌心游”的付费用户数及活跃用户数出现较大幅度的下降。但该等非核心玩家的流失并不显著影响“掌心游”的整体充值金额，因此付费用户数的大量减少，反而导致了“掌心游”的 ARPPU 值出现较大的提升。

“掌心游”短代用户付费人数情况如下：



2016 年上半年，“掌心游”付费用户数及活跃用户数呈下降趋势，主要原因系微屏软件上半年推广宣传力度较小，小额付费玩家数量出现流失，但充值金额总体保持稳定。此外，越来越多的游戏玩家放弃短信支付的方式也造成“掌心游”玩家用户数量总体上的降低。

2016 年下半年，“掌心游”付费用户数及充值金额稳定上升，主要原因系：

①多种支付渠道的引入及普及

在整合和优化支付渠道期间，为了减小短代支付渠道整合带来的不利影响，微屏软件一方面积极地维护核心玩家，另一方面亦通过开通多种其他充值渠道、探索其他充值方式，努力引导短代支付玩家转向其他更加便捷的充值渠道，以期

吸引住该等玩家并转化成沉淀用户。随着微信和支付宝等移动支付的迅速普及，“掌心游”通过大力引入微信和支付宝等充值渠道，引导新用户通过该等渠道充值，培养现有付费用户的充值习惯，该等充值方式便利了玩家充值，加强了玩家体验，有效的维持了用户的稳定性，提高了活跃用户的转化率，吸引并沉淀了一批新的游戏玩家。

②“掌心游”多款游戏的推出及市场宣传效应

2016年8至9月，微屏软件向市场推出了6款新上线运营的移动端地方棋牌类游戏，2016年11月至12月，微屏软件再次向市场推出了8款移动端地方棋牌类游戏。在向市场大量推出新游戏的同时，标的公司通过多种渠道和手段加大了“掌心游”系列游戏的宣传推广，该等地方棋牌游戏一上线，便取得了良好的市场反馈。因此“掌心游”的活跃用户数和充值玩家数在2016年下半年得到大幅度的提升，但由于新进入游戏玩家在初始阶段充值意愿不强，充值金额普遍较小，尚需经过一定时间的玩家培育和维护后方能逐步沉淀为核心玩家，因此2016年9月至12月，“掌心游”的付费玩家数量增长幅度大于充值总额的增长幅度，游戏ARPPU值亦有所降低。

微屏软件2016年游戏上线情况如下所示：

游戏类型	具体游戏	上线时间
“掌心游”	掌心鹤城麻将	2016年3月
“掌心游”	掌心漳州麻将	2016年4月
“掌心游”	快乐斗地主	2016年8月
“掌心游”	掌心福州麻将	2016年9月
“掌心游”	掌心芜湖麻将	2016年9月
“掌心游”	掌心白城麻将	2016年9月
“掌心游”	掌心宜昌麻将	2016年9月
“掌心游”	全民斗地主	2016年9月
“掌心游”	掌心绵阳麻将	2016年11月
“掌心游”	掌心马鞍山麻将	2016年11月
“掌心游”	掌心宜春麻将	2016年11月
“掌心游”	掌心厦门麻将	2016年11月
“掌心游”	掌心九江麻将	2016年11月
“掌心游”	掌心武汉麻将	2016年12月
“掌心游”	掌心荆州麻将	2016年12月
“掌心游”	掌心泉州麻将	2016年12月

③2016年度棋牌类网络游戏行业整体收入保持增长

根据《2016年中国地方性棋牌游戏发展报告》，棋牌类网络游戏作为网络游戏行业的一个细分市场，2016年度，国内游戏玩家规模达到2.58亿人，同比增长5.90%，游戏收入达到58.60亿元，同比增长48.35%，未来年度预计将保持持续高速增长。行业收入的增长趋势为“掌心游”的经营带来良好环境。

④“掌心游”新增联运商的运营

2016年下半年，为加强企业运营效率，降低游戏产品经营风险，“掌心游”在游戏运营方面积极加强联合运营模式，“掌心游”在联合运营模式下取得的充值金额或分成金额大幅上升，具体情况如下：

单位：万元

运营模式	2015年	2016年	2016年1-6月	2016年7-12月
联合运营	746.87	3,235.41	509.68	2,725.73
自主运营	5,587.26	12,528.10	5,176.42	7,351.69
合计	6,334.13	15,763.51	5,686.10	10,077.42

2016年下半年，“掌心游”主要新增联运厂商的合作情况如下：

单位：万元

联运商	合作开始日期	分成比例	分成金额
上海迅鸟网络科技有限公司	2016年7月	70%	1,615.70
成都市雀友圈文化传播有限公司	2016年7月	30%	605.43
三格科技（海南）有限公司	2016年7月	30%	446.84
合计	/	/	2,667.97

由以上图表可知，“掌心游”2016年度通过联运厂商应取得的充值分成金额较2015年度增长333.20%，2016年7-12月较2016年1-6月增长达434.79%。“掌心游”主要联运商为上海迅鸟网络科技有限公司、成都市雀友圈文化传播有限公司和三格科技（海南）有限公司。

2016年下半年，“掌心游”联运商对游戏进行大量线下及线上的宣传和推广活动，“掌心游”联运商的宣传和推广活动得到了玩家积极反响，取得了显著的经济效应，并间接带动了“掌心游”自营模式游戏收入的增加。2016年下半年，“掌心游”的游戏玩家数及游戏充值金额逐步上升。

2016年12月，“掌心游”联运商在玩家充值热情不断提升的情况下，为保证

游戏热度，联运商随即开展了年底宣传及促销活动，极大的增加了玩家的充值热情，“掌心游”经营数据出现较大幅度的上升。除充值因素影响外，根据约定，微屏软件将“掌心游”2016年7-9月因与三家新增联运商的联合运营所产生的收入795.71万元于2016年12月结算确认，亦导致“掌心游”于2016年12月的收入出现较大幅度的上升。

2) 2016年第四季度“掌心游”大额付费玩家对游戏的忠诚度及登录消耗行为验证

微屏软件“掌心游”系列游戏在2016年第四季度取得充值金额及确认的收入金额较以前月份出现大幅增长，系因“掌心游”在2016年下半年推出多款地方游戏应用，并进行了较好的推广。为验证“掌心游”取得的游戏玩家充值金额及收入确认金额的真实性，海通证券及瑞华对“掌心游”在2016年第四季度的大额付费玩家的消耗情况及其于2017年的登录及消耗等行为进行了进一步的验证。

具体验证过程如下：

海通证券及瑞华获取了“掌心游”2016年第四季度充值金额前500名玩家在2016年第四季度及2017年第一季度的登录、充值、消耗等行为数据，该500名玩家在2016年第四季度合计充值金额为5,480.44万元，占“掌心游”2016年第四季度累计取得充值金额比例为41.61%，且第500名玩家的充值金额为6,826元，占累计充值金额比例仅为0.005%，金额较小，因此补充核查“掌心游”在2016年度第四季度充值金额前500名的游戏账户的覆盖率较高，能够较充分地验证2016年第四季度“掌心游”玩家的登录、充值、消耗等行为真实性，进而验证“掌心游”2016年第四季度收入增长的合理性。

海通证券及瑞华获取了“掌心游”2016年第四季度的前500名付费玩家的登录、充值、消耗等行为数据，若玩家在2017年第一季度登录超过30次，或虽然登录少于30次，但其2016年12月31日游戏币余额少于100万个（根据“掌心游”大额玩家通常选择的游戏币兑换比例计算，价值约55.56元，金额较小），则认为该等玩家已消费完所获得的游戏币或将持续消费，经统计该等玩家占比达到97.4%。仅剩余2.6%（共13名玩家）的玩家登录次数较小，且游戏币余额大于100万个，该等剩余玩家在2016年第四季度累计充值金额为56.72万元，仅占前

500 名玩家累计充值金额的 1.04%，占比极小。针对剩余在 2017 年登录较少且玩家账户内游戏币余额较多的玩家，海通证券及瑞华进行了如下核查程序：

①针对剩余 13 个游戏账户，分别获取该等玩家于 2016 年第四季度获得及消耗的游戏币数量是否匹配，即核查该等玩家消耗的游戏币数量与其获得的游戏币数量比例是否介于 95%至 105%之间。经过核查，仅有 3 名账户于 2016 年第四季度消耗游戏币数量与增加的游戏币数量比例不匹配；②剩余 3 名游戏账户中，2 名游戏账户在 2016 年第四季度消耗游戏币数量占获得的游戏币数量 106%及 114%，进一步获取了该等玩家分别在 2016 年第四季度累计进行游戏局数，该等玩家 2016 年第四季度进行的游戏局数分别为 6486 次、371 次，进行的游戏局数较多，属于正常大额玩家的游戏行为特征，其游戏币消耗行为具有较高可信度；③针对剩余 3 名游戏账户中最后 1 名游戏账户，该账户在 2016 年第四季度消耗游戏币数量占其获得游戏币数量的 76%，在第四季度的消耗较少，进一步获取了该玩家于 2017 年第一季度进行游戏的局数及游戏消耗情况，该玩家于 2017 年第一季度共进行 3361 局游戏，且其游戏币余额仅剩 26.97 万个，可认定该玩家已消耗其所获得的游戏币。

经过上述核查程序，“掌心游”2016 年第四季度的大额付费玩家，已消耗完当季度所获得的游戏币或于 2017 年仍旧较为活跃并持续进行游戏，可充分验证“掌心游”2016 年第四季度的收入增长具有真实性及合理性。

3) “掌心游”游戏平台玩家的地域分布情况

地域	2016 年充值玩家地域分布比例	2015 年充值玩家地域分布比例
福建	13.51%	3.58%
广东	11.36%	12.58%
安徽	6.88%	3.47%
四川	6.32%	7.58%
江苏	5.84%	8.08%
湖北	4.97%	3.48%
浙江	4.92%	6.61%
黑龙江	4.35%	2.71%
北京市	3.36%	3.82%
上海市	3.05%	3.20%
云南	2.86%	2.58%
湖南	2.53%	2.98%

地域	2016 年充值玩家地域分布比例	2015 年充值玩家地域分布比例
辽宁	2.47%	3.14%
河北	2.44%	4.59%
江西	2.35%	1.63%
山东	2.35%	4.07%
河南	2.28%	3.55%
山西	2.03%	2.71%
贵州	1.97%	2.86%
陕西	1.96%	2.07%
重庆市	1.94%	2.20%
吉林	1.84%	2.08%
广西	1.74%	2.24%
内蒙古	1.43%	2.36%
新疆	1.15%	1.44%
其他	4.10%	4.39%
合计	100.00%	100.00%

注：由于“掌心游”游戏平台未记录玩家注册时的 IP 地址，因此上述玩家地域分布系根据玩家充值当年最后一次登录 IP 地址进行统计。

2016 年，“掌心游”来自福建的充值玩家分布比例显著上升，主要原因系微屏软件在 2016 年度先后向市场推出了《掌心漳州麻将》、《掌心福州麻将》、《掌心泉州麻将》，该等游戏均主要面向福建地区的玩家，且自该等游戏推出以来，受到福建地区玩家的欢迎，长期占据 AppStore 棋牌类游戏、娱乐场类游戏排行榜前列。

4) 报告期内“掌心游”游戏玩家的年龄分布

由于“掌心游”游戏平台未记录玩家的身份证信息，因此微屏软件无法取得“掌心游”游戏玩家的年龄分布。

(四) 标的公司主营业务收入情况

标的公司的游戏产品主要运营平台为客户端平台和移动端平台，各平台内含有众多玩法各异的游戏。对于“人民棋牌”游戏平台的玩家来说，玩家充值购买的游戏币可在任一游戏大厅使用（对于“人民棋牌”游戏平台下的移动端游戏玩家来说，若其使用微信号或手机号注册，则可同时在“人民棋牌”的客户端游戏大厅中切换使用）、“掌心游”游戏平台玩家充值购买的游戏币在各个移动端应用中可自

由使用，因此微屏软件并未按照具体游戏进行收费。

1、点卡经销商、支付渠道商、联运商的营业收入及分成比例

微屏软件向游戏玩家提供了包括点卡或网络支付等多种充值购买游戏服务的方式，各方式下微屏软件获取收益的方式及与经销商、支付渠道商和联运商的分成比例情况如下：

分类	获取收益的方式	分成比例
点卡经销商	点卡经销商负责客户端官方点卡的销售和推广，该服务采用用户预付费模式，即用户需要先购买点卡，然后在官方渠道进行充值兑换，点卡经销商按照一定分成比例与标的公司结算分成服务费。	点卡经销商根据游戏充值总额结算分成服务费的比例主要为 20%
客户端支付渠道商	支付渠道商提供软件系统及其附随提供的款项收付服务。该服务使用即时到账交易模式的服务规则，用户可以使用电脑通过该服务完成支付。	支付渠道商一般收取单笔交易流量的 0.3%-20% 作为支付手续服务费
移动端支付渠道商	支付渠道商主要为支付宝、财付通，提供软件系统及其附随提供的款项收付服务。该服务使用即时到账交易模式的服务规则，用户可以通过移动终端使用该服务完成支付。	支付渠道商收取单笔交易流量的 0.6%-2.5% 作为支付手续费
移动端联运商	标的公司移动端游戏的联运商众多，玩家通过联运商进入游戏并充值后，联运商与标的公司根据合同约定的比例及计算方式进行分成。	根据合作的平台不同，移动端联运商的分成比例差异较大，为 20%-80%

2、各类游戏产品或业务的营业收入

报告期内，微屏软件的各类游戏产品或业务的主营业务收入情况如下：

单位：万元

项目	2014 年		2015 年		2016 年	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
“人民棋牌”	7,236.10	71.39%	8,378.05	57.61%	8,115.88	33.65%
“掌心游”	2,900.14	28.61%	6,094.15	41.91%	15,435.74	64.01%
游戏推广	-	-	70.11	0.48%	442.31	1.83%
其他	-	-	-	-	121.71	0.50%
合计	10,136.24	100.00%	14,542.30	100.00%	24,115.64	100.00%

3、标的公司不存在期末集中确认及提前确认收入的情形

(1) 标的公司游戏业务收入确认原则及确认模型

标的公司网络游戏运营模式主要包括自主运营及联合运营。在自主运营模式下，标的公司在游戏玩家充值后，根据游戏玩家在游戏中消耗的充值游戏币的比

例确认收入。在联运模式下，游戏玩家通过游戏平台进行充值，游戏平台将其在合作运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给标的公司，标的公司在双方核对数据无误后，作为确认最终收入的计算基数。

在实际确认收入时，标的公司采用的收入确认模型如下：

步骤	收入确认模型
1	本期消耗金币数=期初平台留存金币数+本期金币增加数-期末平台留存金币数(注)
2	本期汇兑比例=(期初递延金额+本期累计充值金额)÷(期初平台留存金币数+本期增加金币数)
3	本期收入=本期消耗金币数×本期汇兑比例

注：玩家账户内同时留存有金币及游戏币，对于玩家留存的游戏币，此处统一按照游戏内固定比例换算成金币数，因此平台留存金币数为玩家账户内的金币及换算后的游戏币合计数量。

根据标的公司的收入确认原则和方法以及收入确认模型，标的公司最终确认的收入金额与当期游戏币消耗数存在正比关系，与充值金额不存在严格的对应关系。

(2) 标的公司游戏产品充值金额及收入金额情况

标的公司“人民棋牌”及“掌心游”于 2016 年各月取得充值金额与收入确认金额如下：

单位：万元

月份	人民棋牌-充值金额	人民棋牌-收入金额	掌心游-充值金额	掌心游-收入金额	合计-充值金额	合计-收入金额
2016.1	821.00	749.48	1,522.47	813.12	2,343.47	1,562.60
2016.2	599.49	542.46	1,326.83	737.65	1,926.32	1,280.11
2016.3	624.84	548.29	1,711.29	919.68	2,336.13	1,467.97
2016.4	921.57	891.70	1,798.05	955.04	2,719.62	1,846.74
2016.5	707.65	642.35	1,887.38	1,051.99	2,595.03	1,694.34
2016.6	510.41	405.90	1,889.81	1,224.05	2,400.22	1,629.95
2016.7	790.08	612.76	2,080.86	887.64	2,870.94	1,500.40
2016.8	707.45	783.06	2,175.57	1,365.11	2,883.02	2,148.17
2016.9	769.88	591.56	2,238.75	901.71	3,008.63	1,493.27
2016.10	830.38	780.88	2,584.53	1,352.83	3,414.91	2,133.71
2016.11	890.73	785.94	2,806.82	1,748.90	3,697.55	2,534.84
2016.12	1,022.42	781.50	5,036.04	3,478.02	6,058.46	4,259.52

合计	9,195.90	8,115.88	27,058.40	15,435.74	36,254.30	23,551.63
----	----------	----------	-----------	-----------	-----------	-----------

2016 年度，微屏软件取得的玩家充值金额稳步增长，其收入确认金额亦总体保持增长。除充值因素影响外，微屏软件在 2016 年下半年新增 4 家联运商，除《365 竞技捕鱼》的联运商外，微屏软件根据约定将 2016 年 7-9 月间“掌心游”与 3 家新增联运商的的联运分成金额于 2016 年 12 月予以结算确认，亦导致“掌心游”系列游戏于 2016 年 12 月的收入出现上升。

(3) 标的公司主要游戏产品的收入不存在集中确认或提前确认的情形

根据标的公司的收入确认原则方法以及收入确认模型，海通证券及瑞华进行了如下核查程序：

1) 针对标的公司“人民棋牌”系列游戏

①微屏软件“人民棋牌”系列游戏主要通过玩家在参加游戏时收取一定比例的局费，进而根据平台整体的游戏币消耗量确认游戏收入。游戏收入波动主要与游戏收费模式、玩家参与棋牌游戏的局数和场次级别、付费用户数量与用户付费能力、付费意愿、市场推广效果等有关。海通证券和瑞华结合上述影响因素与“人民棋牌”的 MAU、游戏付费用户数和 ARPPU 值，对收入波动进行分析，并就该等波动与“人民棋牌”业务负责人进行访谈；

②根据微屏软件经销商点卡销售情况，向该经销商就点卡销售金额进行了函证，同时对点卡销售情况进行了细节测试，包括查看了微屏软件与经销商之间就点卡销售订立的合同，检查合同主要条款，并同时检查了微屏软件与点卡经销商之间的结算对账单及银行收款凭证，并进行交叉比对；

③根据“人民棋牌”游戏平台的收入与“人民棋牌”游戏平台的递延收益在报告期间的变动数，与经销商点卡销售金额、经瑞华 IT 审计验证的充值金额进行交叉检查；

④核查“人民棋牌”系列游戏的支付宝和微信充值明细，是否存在相同账户同一时间多次大额充值、是否存在异常账号异常充值的情况；

⑤根据经瑞华 IT 审计团队测试的“人民棋牌”系列游戏的游戏币期初数量、期末数量、本期充值购买数量及赠送数量等游戏币数量，验算“人民棋牌”系列游戏的收入确认金额。

2) 针对标的公司“掌心游”系列游戏

①“掌心游”系列游戏主要采用局费收费模式。玩家充值金额及游戏收入的波动，主要与游戏上线时间及玩家进行游戏的局数、活跃用户数量、付费用户数量与用户付费能力、付费意愿、市场推广效果等有关。海通证券和瑞华结合上述影响因素和游戏付费玩家数量和 ARPPU 值，对收入波动进行分析程序，并就该等波动与“掌心游”业务负责人进行访谈；

②根据“掌心游”系列游戏部分采用自主运营的模式，海通证券获取了微屏软件在自营模式下与主要充值渠道商的合作合同，查看了与充值渠道商的合作合同中的手续费率、结算方式、账期等主要条款，并与充值渠道商之间的结算单、充值金额及提现至银行的记录进行比对；

③根据“掌心游”系列游戏部分采用联合运营的模式，海通证券获取了微屏软件在联运模式下与联营平台的合作合同，同时查看了运营平台的合作合同中的分成比例、玩家充值金额结算周期和对账方式等主要条款，与运营平台结算单、银行收款记录进行比对。同时向部分联运平台函证了已结算和尚未结算的运营平台充值金额和微屏软件应收的分成金额；

④检查微屏软件对运营平台的应收账款的期后收款情况和结算差异；

⑤根据“掌心游”联运模式下采用净额法确认收入的特点，海通证券取得了“掌心游”玩家在联运平台的充值金额及其与联运平台结算的分成比例，重新匡算了总收入确认额；

⑥海通证券与瑞华获取了“掌心游”经济系统中各月初的金币数量、当月增加的游戏币数量、月末游戏币数量，匡算得出当月金币消耗数，并根据收入确认模型计算当月收入金额。

标的公司按照其收入会计确认原则及收入确认模型确认各月收入，且海通证券及瑞华对相关充值及收入确认事项进行了充分核查，不存在期末集中确认及提前确认收入的情形。

4、标的公司不存在自充值情形

(1) 标的公司员工无自充值行为

海通证券及瑞华取得标的公司的员工花名册，并重点核查了标的公司的主要研发及运营人员是否存在自充值行为，具体如下：

1) 发放调查表以调查主要研发及运营人员的从业时间、从业履历、从业经验等信息，以确定该等员工具备在微屏软件履行职责所相应的任职资历；

2) 取得社保局针对主要研发及运营人员的社保缴费状态确认函，以确定该等员工确为微屏软件正式员工，而非临时雇佣员工；

3) 对主要研发及运营相关人员进行访谈，以了解该等员工在微屏软件的职位及是否存在游戏充值行为及充值目的；

4) 随机访谈了除纳入核查范围人员以外的其他部分员工；

5) 取得纳入核查范围的核心员工的游戏账号，并由瑞华 IT 审计导出该等游戏账号的充值、登录行为数据，并判断是否与其持有该等账号的目的匹配；

6) 取得微屏软件在报告期内的支付宝和微信渠道下玩家充值流水记录，并根据主要研发及运营人员的游戏账号取得的所有充值记录，同时将支付宝和微信充值方式下的游戏玩家信息（玩家姓名及其支付宝账号）与微屏软件主要研发和运营人员姓名信息进行比对，以检查是否存在员工自充值行为。

通过上述核查程序，微屏软件的主要研发及运营人员均具有相关从业经验，该等员工的充值金额均较小，且其充值目的为游戏测试或自我体验，不存在自充值行为。

（2）标的公司银行账户及资金流水的核查

海通证券及瑞华自标的公司基本户所在银行处获取了其银行账户开户信息清单，经核查，标的公司无其他账外之账户。海通证券及瑞华同时获取了标的公司现有银行账户流水，并对其中的大额资金收支进行了核查，未发现标的公司存在日常合理经营支出以外的大额现金支出，亦未发现标的公司的主要股东向公司大额拆借/拆入、自公司大额领薪的情形。

综合以上，标的公司不存在利用自有资金进行体外循环、账外归集成本的情形，亦不存在利用自有资金进行自充值的情形。

(3) 标的公司大额充值账户的核查

海通证券按照中国证监会及《上市公司监管问题与解答》的要求，在本次微屏软件业绩真实性专项核查报告中对微屏软件主要游戏经营流水、用户充值消费情况、是否存在自充值等事项进行了详细的分析和充分的核查，海通证券和瑞华分别获取了主要游戏在报告期内前 500 名游戏玩家账户统计情况，重点核查该等玩家账户的基本信息和充值情况。通过对游戏玩家充值消费行为的分析，海通证券和瑞华确定了需重点核查的异常账户及异常充值行为，并针对该异常账户及异常充值行为实施了进一步的核查工作，在可实施核查范围内海通证券及瑞华未发现主要游戏的前 500 大账户存在异常充值行为。此外，海通证券及瑞华补充核查了“掌心游”及“人民棋牌”在 2016 年 10-12 月累计充值金额前 500 名玩家在 2017 年 1-3 月的注册、登录、充值、消耗等行为，并通过验证该等玩家进行游戏的持续性进一步说明该等大额玩家不存在自充值行为。

(4) 标的公司客户与供应商核查

1) 报告期内，针对标的公司主要客户及供应商进行函证，包括年度分成金额、采购金额，以及期末应收金额、期末应付金额等，核查分析回函情况未发现异常收付行为。

2) 对标的公司主要供应商、客户进行了实地访谈，实地走访该等供应商及客户的主要经营场所，并重点确认了该等供应商及客户与微屏软件不存在关联关系；不存在自微屏软件及其股东、高级管理人员处收取资金，而后对微屏软件游戏产品充值的情形；不存在微屏软件通过其他方式向经销商、供应商及联运商补偿利益的情况。

3) 获取微屏软件与主要供应商及客户签订的合同，检查合同主要条款中的手续费率/分成比例、结算方式、账期等主要条款，并与主要供应商及客户之间的结算对账单及银行收付款凭证记录进行比对，未发现超出正常经营需要之外的异常交易行为。

综上，标的公司不存在自充值以虚增收入的情形。

5、标的公司不存在恶意充值和刷榜情形

若标的公司采取自充值或委托其他第三方充值等进行恶意充值，或者委托第三方进行恶意刷榜，将会产生公司的资金异常流出现象，将相应引起公司财务报表部分科目出现异常变化，主要体现在成本、费用增加等。

据此，海通证券及瑞华核查了标的公司银行账户流水，并对其中的大额资金收支进行了核查，未发现标的公司存在日常合理经营支出以外的大额现金支出。同时，海通证券及瑞华针对标的公司的主要供应商进行了核查，包括（1）向主要供应商就标的公司的采购金额及期末应付余额进行函证，并就函证结果进行分析核查，未发现异常；（2）前往标的公司实际经营场所进行实地走访和访问，并重点确认了该等供应商与微屏软件不存在关联关系；未曾通过微屏软件及其股东、高级管理人员处收取资金，而后对微屏软件游戏产品充值的情形；不存在微屏软件通过其他方式向其补偿利益的情况；（3）检查了微屏软件的主要采购合同中的主要条款，并比对了结算对账单及银行收付款凭证记录，未发现超出正常经营需要之外的异常交易行为。

综上，标的公司报告期内不存在异常的资金流出，不存在通过自充值或委托第三方充值等恶意充值或恶意刷榜情形。

6、不存在虚增销售收入情形

海通证券及瑞华针对标的公司主要游戏的经营流水、用户充值消费情况、是否存在自充值或委托第三方充值、是否存在恶意刷榜、主要游戏产品道具的购买和消耗情况等方面拟定了充分的核查范围、核查手段，并根据标的公司的收入确认会计准则和收入确认模型对标的公司的销售收入进行验证，标的公司不存在虚增销售收入的情形。

7、收入真实性核查中进行的核查范围、核查方法、核查情况、核查结论

海通证券和瑞华针对上述事项进行了充分核查，并在专项核查报告中，就核查手段及覆盖比例进行了详细披露及发表了明确意见，具体执行的核查范围、核查方法、核查情况、核查结论如下：

（1）核查范围

微屏软件游戏产品分为“掌心游”系列游戏及“人民棋牌”系列游戏。海通证券针对该等主要游戏产品，分别从游戏产品的经营流水、报告期内前 500 大玩家的真实性、是否存在公司自充值或恶意刷榜、游戏产品虚拟道具购买和消耗情况、易卡售充值平台玩家真实性等五个角度核查了标的公司的充值、消耗和收入确认的真实性。其中：1) 针对游戏产品经营流水核查，海通证券核查了游戏运营模式、收费模式、收入确认方式、玩家数量、付费玩家数量、第三方支付平台的在线充值明细、ARPPU 值、充值金额等；2) 针对主要游戏产品的充值消耗情况，海通证券核查了微屏软件主要游戏产品“人民棋牌”和“掌心游”在报告期内充值金额前 500 名的游戏用户以及易卡售充值平台前 100 名游戏用户的充值和消耗行为，核查范围包括但不限于游戏账号、报告期累计充值金额、充值次数、单次最高充值金额、充值消费比、充值银行账号、报告期首次充值时间、登陆天数、登陆次数、登录 IP 个数、游戏账户注册时间、玩家体验游戏的局数、报告期各年最后一次充值 IP 地址，充值前后两日用户再次登录 IP 地址等；3) 针对主要游戏产品是否存在自充值或委托第三方充值等恶意充值情形，海通证券核查了标的公司主要研发及运营员工、主要股东是否存在自充值，是否通过委托供应商或客户等第三方进行充值；4) 针对主要游戏产品的虚拟道具购买消耗情况，海通证券重点核查了游戏产品的单价前十大及购买前十大虚拟物品的购买和消耗情况。

经过核查，海通证券和瑞华认为上述收入真实性核查的核查范围充分且有效。

(2) 核查方法及核查情况

针对上述核查范围，海通证券和瑞华采用了多种核查手段，具体进行的核查程序如下：

1) 收入真实性核查中涉及的游戏数据之完整性及准确性校验

①玩家穿行测试：针对公司旗下“人民棋牌”与“掌心游”游戏平台，分别注册游戏账号，并用该注册账号进行充值、登录，核对注册账号游戏行为与后台数据库的一致性，以验证公司后台数据库可准确完整记录玩家游戏行为；

②游戏币平衡性关系校验：标的公司“人民棋牌”与“掌心游”游戏平台于每天 0 点锁定后台数据库状态，并在此状态下统计并记录所有玩家游戏币余额数据。

针对标的公司旗下“人民棋牌”与“掌心游”游戏平台，各随机选取连续 6 天对其游戏币余额统计的准确性进行验证，确认两游戏平台后台数据库能准确记录平台游戏币余额数据；

③收入真实性核查所涉及数据的取数逻辑：海通证券及瑞华在瑞华 IT 审计的协助下，就收入真实性核查中所涉及的相关披露内容与标的公司两大游戏平台的业务管理团队沟通，标的公司开通“人民棋牌”与“掌心游”平台的后台数据库查询权限并分配查询账号，瑞华 IT 审计按照披露要求通过查询账号开展披露所需数据的统计工作，并将统计结果递交海通证券及瑞华，具体取数过程如下：

A.与标的公司业务管理团队进行访谈和沟通，了解标的公司数据记录、存储的逻辑及其完整性情况，标的公司“人民棋牌”及“掌心游”的玩家数据存放情况如下：

游戏平台	数据内容	具体数据库名	表名
人民棋牌	玩家注册信息	db_lobbyv2	tb_account
人民棋牌	玩家充值信息	db_paycenter	tb_transactdetail
人民棋牌	玩家登录信息	db_lobbylog	tb_loginlog
人民棋牌	玩家操作信息	db_lobbylog	tb_playerlog
人民棋牌	玩家游戏币余额信息	db_lobbyv2	tb_account
掌心游	玩家注册信息	db_account_detail	tb_account_detail
掌心游	玩家充值信息	db_paystore00	tb_succ_pay_log
掌心游	玩家登录信息	db_authen_log	tb_authen_log
掌心游	玩家操作信息	db_casino_log	tb_player_log
掌心游	玩家游戏币余额信息	db_casino	tb_user_data

B.要求标的公司开放数据库进入权限，并分配数据库查询账号，标的公司分配的查询账号如下：

游戏平台	数据库	主机名（IP 地址）	端口	查询账号
人民棋牌	My Sql	192.168.0.119	3306	Root
掌心游	My Sql	192.168.0.130	3306	Wolfplus

C.瑞华 IT 审计向标的公司获取标的公司数据库中各项指标的相关字段列表，访谈微屏科技信息系统运营人员，了解列表中各字段所指代的数据内容；

D.根据收入真实性核查需要，制列核查所需数据样式，根据数据库字段列表编制并复核数据查询脚本；

E.瑞华 IT 审计通过所分配的查询账号进入标的公司数据库，并运行所编制的查询脚本语句，导出查询结果并整理形成数据列表，提供予海通证券及瑞华；

F.海通证券及瑞华针对数据进行分析，分析过程中如再有其他数据需求，瑞华 IT 审计按照需求再次编写脚本并进入数据库调取数据。

2) 内部控制检查

海通证券和瑞华对微屏软件主要经营管理和研发人员进行了访谈，了解和测试了微屏软件的游戏研发、游戏运营和维护、收入确认和回款等主要流程和相应的内部控制情况。

3) 计算机辅助检查

由于微屏软件收入的统计和计算较为依赖计算机系统，本次游戏核查中引入瑞华 IT 审计团队对微屏软件游戏收入确认模型和收入确认金额的合理性进行了复核，瑞华 IT 审计团队执行的具体程序如下：

①协助海通证券与瑞华测试微屏软件的充值系统、游戏运行环境等计算机系统是否有效；

②测试微屏软件的 IT 一般控制是否有效，具体包括各业务应用系统和游戏系统的程序变更管理、逻辑访问管理、安全保密控制以及其他计算机系统一般控制管理；

③协助海通证券与瑞华进行穿行测试、对微屏软件内部控制进行测试，测试与收入确认相关的具体应用控制是否设计合理并有效运行；

④测试主要游戏系统中用于计算收入的数据的合理性和完整性（如期初平台留存的金币和游戏币数量、玩家充值购买或赠送取得的金币数量和游戏币数量、玩家当期消耗的金币和游戏币数量、期末平台留存的金币和游戏币数量等）；

⑤测试网络游戏运营数据的储存和读取的可靠性，游戏运营数据的逻辑合理性，包括用户总人数、活跃用户数、充值用户数、用户登录频次、用户充值金额、ARPPU 值；

⑥通过抽样检查被判定为呆滞的玩家是否再次登录，验证收入及递延收入确认模型中使用的呆滞玩家生命周期的合理性；

⑦通过取得微屏软件部分数据库进入权限直接导出部分所需数据，如微屏软件月度游戏经营数据、不同充值渠道对应的充值金额、大额付费玩家的登录、操作、充值等行为数据；

⑧复核标的公司直接提供的游戏数据，如玩家分布、道具购买和消耗情况等。

4) 核查第三方文件记录

海通证券获取并检查了支付宝及微信支付的后台充值明细记录、微屏软件与主要供应商和客户签订的合同及对账单和发票、与第三方往来的银行凭证等第三方文件记录。海通证券根据该等文件，查看了充值明细中是否存在异常账户进行异常充值的情形；检查了合同中关于费率、分成比例、结算方式、结算周期等主要合同条款，并对其对账单和银行凭证进行比对。同时海通证券核查了主要客户的期后收款记录。

5) 针对主要供应商及客户进行函证及实地访谈

分析针对标的公司主要客户及供应商进行的函证结果，包括年度分成金额、采购金额，以及期末应收金额、期末应付金额等。

对标的公司主要供应商、客户进行了实地访谈，实地走访该等供应商及客户的主要经营场所，并重点确认了该等供应商及客户与微屏软件不存在关联关系；不存在自微屏软件及其股东、高级管理人员处收取资金，而后对微屏软件游戏产品充值的情形；不存在微屏软件向经销商、供应商及联运商通过其他方式补偿利益的情况。

6) 针对游戏产品的充值和收入情况进行分析性复核

微屏软件“人民棋牌”及“掌心游”系列游戏主要通过玩家在参加游戏时收取一定比例的局费，进而根据平台整体的游戏币消耗量确认游戏收入。游戏收入波动主要与游戏收费模式、玩家参与棋牌游戏的局数和场次级别、付费用户数量与用户付费能力、付费意愿、市场推广效果等有关。海通证券结合上述影响因素与“人民棋牌”和“掌心游”的 MAU、游戏付费用户数和 ARPPU 值，对收入波动进行分析，并就该等波动与“人民棋牌”和“掌心游”业务负责人进行进一步访谈。

根据微屏软件的收入确认原则及收入确认模型，海通证券与瑞华获取了经瑞

华 IT 审计团队测试的“人民棋牌”及“掌心游”系列游戏的期初游戏币数量、期末数量、本期充值购买数量及赠送数量等，验算“人民棋牌”及“掌心游”系列游戏的收入确认金额。

7) 重点核查主要游戏产品充值金额前 500 名及易卡售充值平台前 100 名游戏玩家的游戏账户情况和充值情况

鉴于网络游戏具有总体付费用户数量众多、游戏的大额充值消费用户较少但充值金额占比较高的特点，海通证券和瑞华选取微屏软件主要游戏产品报告期充值金额前 500 名游戏用户，以及通过易卡售充值平台的前 100 名游戏用户作为具体核查对象，核查范围包括但不限于游戏账号、报告期累计充值金额、充值次数、单次最高充值金额、充值消费比、充值银行账号、报告期首次充值时间、登陆天数、登陆次数、登录 IP 个数、游戏账户注册时间、玩家体验游戏的局数、报告期各年最后一次充值 IP 地址，充值前后两日用户再次登录 IP 地址等。对于无法获取的信息，海通证券查明原因并拟定了替代性措施。

根据微屏软件的经营模式和游戏玩法，海通证券和瑞华筛选出疑似异常行为玩家，并针对特定的异常行为拟定了相应的核查程序，进行了逐一排查。

此外，为进一步验证“人民棋牌”及“掌心游”大额玩家在充值后的消耗行为是真实的，海通证券及瑞华获取了“人民棋牌”及“掌心游”2016 年第四季度充值金额前 500 名玩家在 2016 年第四季度及 2017 年第一季度的充值、登录、消耗等行为数据。

8) 重点核查标的公司及其主要研发及运营员工是否存在自充值，标的公司是否委托第三方充值，是否存在恶意刷榜

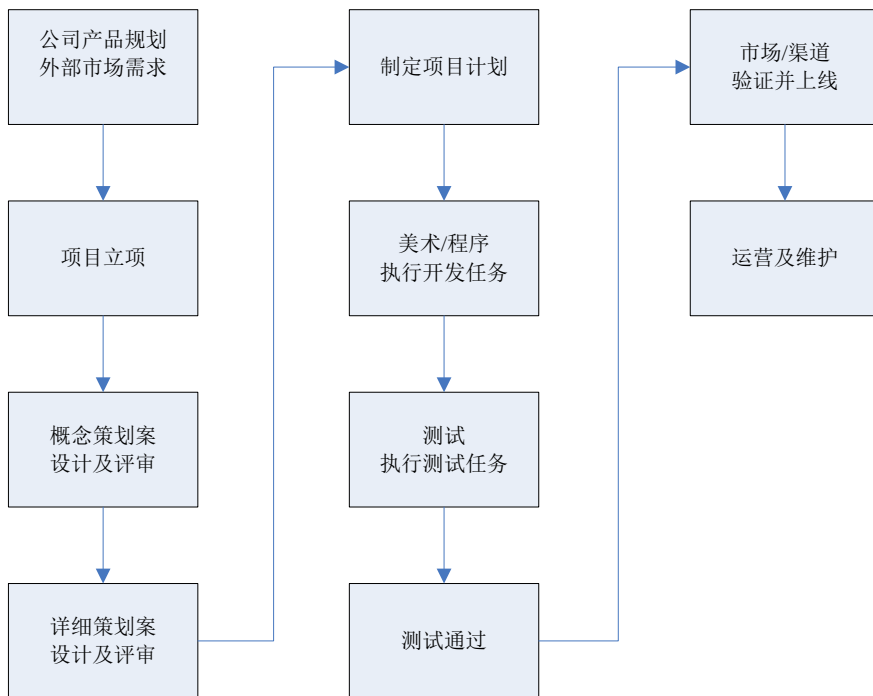
海通证券及瑞华取得标的公司的员工花名册，并针对主要研发及运营员工进行了资历核查、发放问卷及访谈、核查员工进行游戏充值行为，核查标的公司的银行流水及标的公司是否存在账外资金流转、大额异常资金流出等方法，重点核查了标的公司及其主要研发及运营人员是否存在自充值，标的公司是否存在委托第三方进行充值。

(3) 核查结论

通过上述核查方法及核查情况，海通证券及瑞华认为，对标的公司的收入真实性专项核查的核查范围、核查方法、核查情况是充分且有效的。标的公司主要游戏经营流水、用户充值消耗是真实的，标的公司不存在自充值、委托第三方充值等恶意充值或刷榜等情形。

（五）标的公司主要经营模式

作为国内领先的棋牌类网络游戏开发商和运营商，微屏软件致力于研发和运营各项丰富有趣的的游戏，并为广大玩家提供优质的游戏服务。微屏软件的基本服务流程如下：



1、采购模式

微屏软件的采购主要包括游戏研发及运营所需的渠道推广服务的采购、带宽服务的租赁、服务器的租赁和采购、电脑等硬件设备的采购，以及购买各类技术软件和基础办公软件等内容。其中，客户端和移动端的渠道推广服务采购包括支付渠道及渠道推广。除少量研发用服务器外，微屏软件的游戏平台运营所需的服务器主要向百度云或阿里云等公司进行租赁。同时，由于产品开发和日常办公需要，微屏软件也采购了各类技术软件和基础办公软件。在采购环节，微屏软件建立了采购管理制度，要求相关部门按照章程完成预算管理、采购申请、合同签订与审批、验收管理、付款及对账管理等流程。

（1）预算管理

微屏软件每年根据次年的发展规划和主营业务预估情况，并定期对在研游戏产品推广发行计划进行预估后，结合当年现有服务器或硬件设备的使用情况，编制次年的采购预算，经微屏软件财务部和管理层审批后，作为次年进行采购的参考标准。

（2）采购申请

研发、运营或其他需求部门根据当年实际研发进度、已上线游戏的运营情况、未来将上线游戏预估、现有硬件设备等情况，提出采购申请。该采购申请由财务部及管理层审核批准。

（3）合同签订与审批

微屏软件主要考虑供应商的资质品牌、产品质量、维护能力、价格等因素，采用向供应商询价的方式选择供应商，经过充分沟通洽谈后确定采购数量、价格和服务条款，并由法务部审核批准。

（4）验收管理

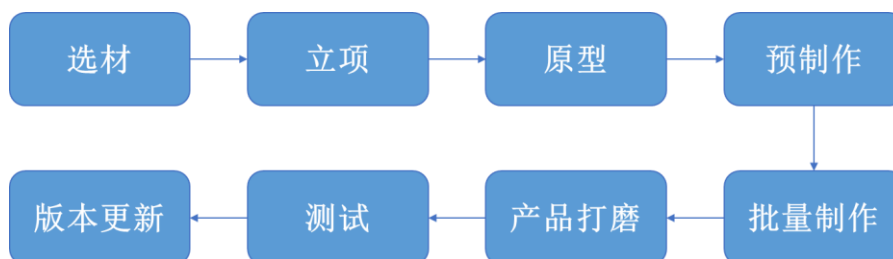
微屏软件将采购或租赁的设备进行验收并登记在册，后交由实际需求部门使用，实际使用部门根据实际情况实施调配和试用。

（5）付款和对账管理

对于购买的硬件设备，微屏软件在验收并试用（若有）后，向财务部提出付款申请，财务部在收到供应商提供的发票后进行付款。

2、研发模式

微屏软件的研发模式如下：



（1）选材阶段

微屏软件对于新游戏题材和创意的开发流程有由上至下和由下至上两种方式。

由上至下的方式为：充分了解当下市场情况，调研市场需求，描绘出新产品的设计要求和基本方向。在此基础上，选定合适的题材，会对其进行评估讨论，在评估通过后，则由微屏软件项目组选定研发团队进入开发阶段。

由下至上的方式为：由微屏软件部门成员提供创意并向上汇报，当微屏软件对题材审批通过后，则交由研发部门进行产品的直接开发。

对于以上题材的选取，微屏软件研发部门由专业团队负责题材的审核，从市场的发展趋势、玩家的需求变化、同类竞品的市场反应、市场对于产品创新点的预期、市场监管新政策等信息出发，决定该题材的选取是否适当。

（2）立项阶段

在该阶段，微屏软件的项目成员会完成新项目立项计划书，包括产品策划、技术标准、成员编制、项目周期、项目投入、项目预期收益、项目可行性分析、设备需求、进度控制等内容。当新项目立项计划书得到微屏软件管理层审批通过后，即可进入产品的原型开发阶段。

（3）原型阶段

在原型阶段，将有 5-6 个成员完成原型的开发工作，并据此考察产品开发的可行性。在该阶段中，将重点关注产品的核心玩法和核心技术，并形成产品小样，交由微屏软件管理层进行验收。

对于具有技术创新要素的游戏产品，微屏软件将在项目立项之前进行产品的原型开发，从而确保项目在技术环节上切实可行。对于较以往游戏不存在创新要素的、甚至已完成类似项目的工程试验的产品，微屏软件将不再进行原型开发，而直接进行后续的优化步骤。

由于微屏软件的研发工作针对于地方性用户，因此在核心玩法与技术的设计阶段，研发团队将以目标市场的文化与消费习惯为基础进行定制化的开发。

（4）预制作阶段

在预制作阶段，开发人员主要负责解决与产品相关的工程问题，包括确定开发工程的效率和时间等。该环节中，开发人员将产出更加精细的产品模型，并交由负责人进行验收。

（5）批量制作阶段

本阶段是产品的正式开发阶段，其内容包括了游戏策划的整改、美工设计和程序编调等，以完善各种具体应用操作功能，形成最终游戏产品，并交给负责人进行验收。每个版本需要上传至SVN（Subversion的简称，是一个开放源代码的版本控制系统）。

（6）打磨阶段

当负责人验收通过后，研发人员将对产品进行反复打磨，不断纠正游戏中的错误内容，优化游戏的功能，并对各方面的策划、美工和程序进行改进，准备进行测试。

（7）测试阶段

在测试环节采用了“三层测试”体系：第一层级的测试为研发人员自测，主要进行技术层面上的修改；第二层级的测试为项目组专业测试人员的测试；而第三层级的测试包括了对外测试，是模拟更新至外网后玩家对游戏的测试。

测试完成后将产品交由运营平台进行审核。当产品的质量和规范性被认可后，产品方可上线运营。

（8）版本持续更新

产品上线运营后，研发团队对玩家的反馈意见及隐藏的问题进行修改和优化，对版本进行持续更新。

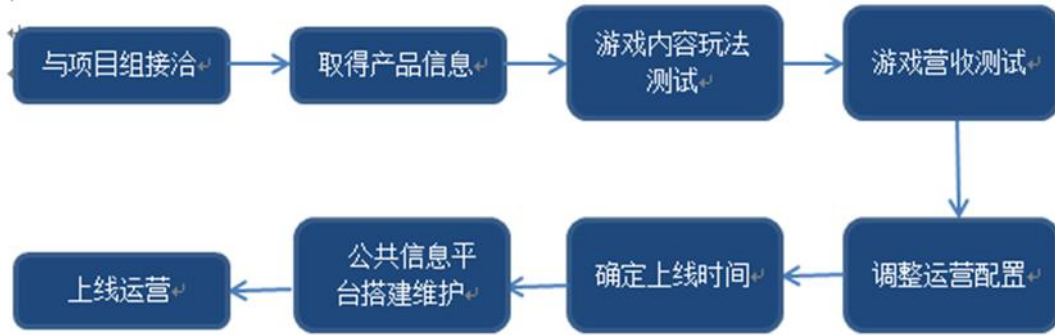
3、发行模式

微屏软件旗下的“人民棋牌”系列游戏平台主要采用自主发行模式，辅以少量代理发行模式。

微屏软件旗下的“掌心游”系列游戏采用的是自主发行和代理发行相结合的模式。

(1) 自主发行模式

自主发行的发行流程图如下：



1) 游戏资料获取阶段与研发接洽：主动挖掘市场的热门游戏产品，或接受其他部门的策划需求。在业务的初期，开展项目讨论会议，完成与研发之间的接洽。

2) 取得产品信息：了解产品的各方面信息，包括游戏的题材、形式、后台数据、盈利模式、配置需求、市场定位等。

3) 游戏内容玩法测试：微屏软件将基于游戏的内容深度、地方特性和玩家接受程度等内容进行评测。在游戏内容玩法测试阶段，微屏软件将着重考虑产品题材及内容与发行运营地区文化的契合度，从而对在不同地区的发行业务设计不同的评测方法。

4) 游戏运营测试：微屏软件会对游戏用户的接受度并结合市场进行评测，也会针对不同地区的发行的游戏制定不同的修改优化计划。

5) 调整运营配置：对于通过测试的产品，项目组将基于运营过程中的关键数据（用户活跃度、用户付费率、用户留存周期等），建立或调整数据模型。并将协助研发建立起一系列接口，包括玩家前台登录接口、充值接口、运营数据后台查询交互接口、系统公告信息接口等。

6) 确定上线时间：当一切准备工作就绪后，项目组和运营组将讨论确定产品的更新上线时间。

7) 公共信息平台搭建维护：在官方网站搭建产品信息，同时运营部门与项目组沟通完成游戏产品维护工作，发布上线公告，更新广告宣传图片等。

8) 上线运营：此后，产品将正式上线运营并进行版本的持续更新，运营后对玩家反馈意见的采集整理，数据监控做好工作。

(2) 代理发行模式

代理发行模式与自主发行的区别主要体现在上线的环节，自主发行模式下，游戏通过自身测评后即可按照之前确定的时间上线，而代理模式在最后发行阶段需要与游戏联运平台申请，需通过平台审核后才可由联运平台发布。

除上述环节外，代理发行模式和自主发行模式完全一致。

4、运营模式

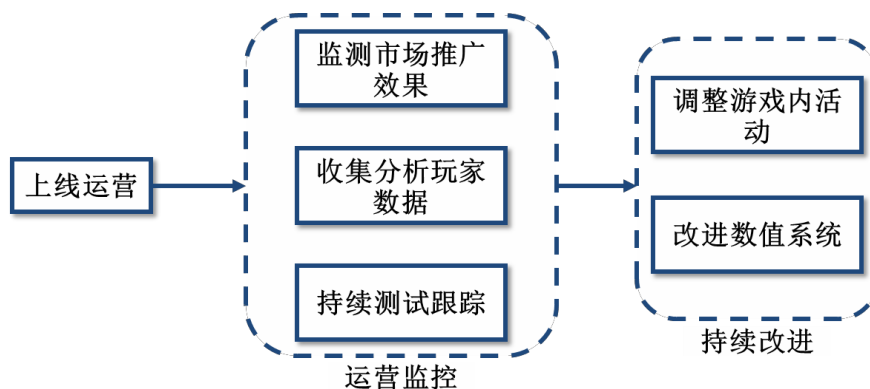
微屏软件的客户端游戏采用自主运营的运营模式，移动端游戏采用自主运营与联合运营相结合的运营方式。

(1) 自主运营模式

自主运营模式是指游戏研发完成后通过自有游戏平台发布并运营游戏产品。在自主运营模式下，微屏软件全面负责自主研发游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作并提供游戏的运营服务。玩家可以通过游戏的官方网站进行客户端游戏安装包的下载。运营过程中，独立进行各种后台支持和数据提取，并独立完成产品版本的更新。

自主运营模式的优点在于，微屏软件直接从游戏玩家处取得收入，除少量支付渠道手续费外，无须与其他运营平台进行分成，且资金回收周期较快，玩家的忠诚度较高。此外，在自主运营模式下，微屏软件可在第一时间对游戏数据进行记录和保存，即使游戏突然出现问题，微屏软件亦可及时进行验证并加以修改优化。通过自主运营模式结合一定的市场宣传推广手段，游戏产品可取得较高的市场覆盖率。

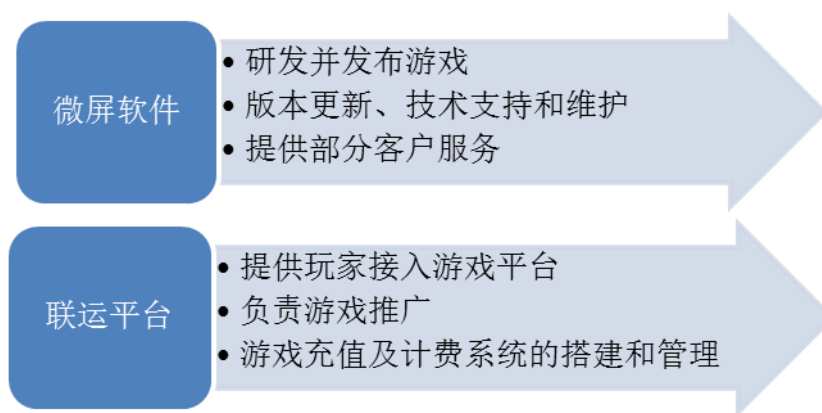
自主运营的运营流程图如下：



在游戏产品正式上线运营后，微屏软件的测试体验部门、运营部门和客服部门将对于市场推广效果、玩家行为数据、运营数据等信息进行提取、分析和维护。根据这些数据，微屏软件可及时发现技术缺陷、玩家需求变化等，并通过调整游戏内活动和改进数值系统的方式进行改善，以保持并提高游戏的可玩性和吸引力。

(2) 联合运营模式

联合运营模式下，微屏软件与联合运营平台之间的角色和主要责任如下：



联合运营模式是指微屏软件与第三方联运平台（比如腾讯应用宝、AppStore、360、搜狗等游戏平台）共同联合运营网络游戏的运营方式。联合运营模式中，联运平台负责平台的运营并进行网络游戏的推广、导入用户；微屏软件负责研发游戏，并持续提供游戏版本的更新、技术支持和维护、提供部分客户服务，并自行管理玩家数据库；联运平台和微屏软件各自建立计费系统并定期对账。

联合运营的优势在于整合微屏软件和第三方联运平台双方的资源优势，迅速提高市场占有率和知名度，降低运营风险。同时游戏研发商可以将一款网络游戏

产品交付给多个网络游戏联运平台，充分利用各游戏平台的资源和渠道运营游戏，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。

5、盈利模式

目前我国网络游戏市场中主要存在按虚拟道具收费、按时间/局数收费、按下载收费这三类基本的盈利方式。同时，市场上还存在广告收费、IP 授权再开发、IP 衍生品销售等类型的其他盈利模式。

按虚拟道具收费是指游戏厂商为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验（不包括因下载而产生的数据流量费用），而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售；按时间/局数收费模式是指游戏玩家按照游戏时间/游戏局数支付费用，按时间收费可以按照小时/天数等时间单位计费，也可以包月计费，按局数收费则一般针对玩家参与每一局收取一定的局费；按下载收费模式是指游戏玩家通过相关平台下载游戏或应用时，需向平台支付相应的费用。

微屏软件旗下游戏的主要盈利模式为按局费收费，即，向每局参与游戏的玩家收取一定金额或比例的局费。此外，微屏软件亦存在道具收费模式，即玩家购买微屏软件的游戏中的道具并进行消耗，道具收费模式下的收入占比极小。

目前按局费收费的盈利模式在棋牌类游戏中较为常见，国内目前较大的棋牌游戏供应商包括联众国际控股有限公司（以下简称“联众”）、杭州边锋网络技术有限公司（以下简称“边锋游戏”）、博雅互动国际有限公司（以下简称“博雅互动”）、上海波克城市网络科技股份有限公司（以下简称“波克城市”）、竞技世界（北京）网络技术有限公司（以下简称“竞技世界”）等。上述游戏供应商均有通过收取局费获得收入的盈利模式。

根据波克城市披露的招股说明书，游戏产品采用的盈利模式为虚拟道具收费模式。在该模式下，游戏玩家可以免费登录游戏，参与基本游戏，若玩家希望进一步加强游戏体验，则可选择付费购买游戏中的虚拟道具。以波克城市的斗地主为例，分为初级、中级、高级和 VIP 场，玩家账户内拥有的波克点需达到一定的要求才可以进入相应场次进行游戏，同时每场游戏结束后，游戏会扣除一定的波克点作为局费。玩家可以通过人民币充值获得波克点，可将波克点视为道具的一

种，这与微屏软件的经营模式类似。

根据浙报传媒披露的相关文件，边锋游戏在线棋牌业务主要存在三种收费方式，分别是特定游戏收费、会员收费、功能类道具收费。其中部分场次需要达到最低积分要求才可进入。以边锋斗地主为例，初级房、中级房和高级房对金币分别有相应的要求，每局结束后，游戏系统会抽取一定的金币作为费用，这一模式也与微屏软件类似。

根据联众披露的公开发售资料，联众主要收入来自于虚拟物品的销售。联众玩家可选择购买虚拟货币并将其交换为虚拟物品，从而提升游戏体验，包括装饰、标志以及会员特权等。对于高端赛事，需缴纳一定的万能豆才可报名，而万能豆可以通过商城直接购买，这一模式与微屏收取局费类似。

根据博雅互动的公开发售资料，其主要收入来源于销售游戏虚拟代币及其他虚拟物品。对于棋牌游戏，玩家可以直接购买代币或其他虚拟道具以获得更好游戏体验。以《斗地主三人场》为例，参与不同的场次有最低的金币要求，同时每局游戏结束后，玩家除输赢导致的金币变动外，还会扣除一定金币的局费。上述盈利模式也与微屏软件的模式类似。

对于竞技世界，由于其未有公开披露的信息，通过注册其游戏账号进行体验的方式大致获取其游戏情况。以《JJ斗地主》为例，除免费场外，其他场次都需要以金豆模式缴纳入场费，玩家可以通过充值获得金豆，从而满足参与特定场次的条件，提升游戏体验。上述模式也与微屏软件的模式类似。

综上，上述游戏的盈利模式都是吸引玩家通过充值获得更好的游戏体验从而获得收入的，是棋牌游戏行业的普遍做法，游戏玩家在游戏中充值消费的行为是合理的。

6、结算模式

（1）自主运营的结算模式

在自主运营模式下，微屏软件的充值系统、计费系统、玩家账户数据库均由微屏软件自行管理。当游戏玩家需要进行充值时，玩家可选择网络支付渠道进行充值，如网上银行充值、支付宝充值等，亦可选择购买点卡后进行官方充值。在

自主运营模式下，玩家充值金额直接进入微屏软件自有账户。

（2）联合运营的结算模式

在联合运营模式下，微屏软件与第三方联运平台商合作，游戏玩家通过联运平台向微屏软件的游戏进行充值购买虚拟游戏币或其他道具。微屏软件与联运平台在合作协议中对游戏授权运营期内的分成比例作出约定。双方每月对计费系统中的交易记录进行核对，经双方核对无误后，按约定比例进行结算。

7、标的资产防范主要游戏产品不存在线上游戏，线下额外结算的情形的具体措施

微屏软件在运营游戏的过程中未设置任何线上游戏、线下额外结算的平台、渠道，亦未间接提供任何线上游戏、线下额外结算的平台、渠道。同时，为进一步遏制线上游戏、线下额外结算的现象，微屏软件在游戏运营过程中针对线上游戏、线下额外结算的检测防范措施如下：

1、微屏软件运营部员工定期检测“人民棋牌”和“掌心游”平台游戏玩家的整体情况，对于游戏账户长期依赖系统赠送的游戏币且未进行游戏发生消耗情形的，微屏软件将对该等游戏玩家账户所赠游戏币进行回收清零，同时对该账户发出警告。

2、微屏软件长期监测玩家游戏账户交易等异常违规行为，一经查实，将处以游戏账号封禁、游戏币清零等处罚。

3、微屏软件在“人民棋牌”和“掌心游”平台游戏内置界面中显著位置进行公示，提醒游戏玩家切勿通过非官方充值渠道进行游戏币充值和交易的行为。

4、微屏软件在其官方网站和微信公众号中均发布了关于打击游戏赌博活动和游戏币交易等违规行为的公告，对“人民棋牌”和“掌心游”平台游戏玩家明确了公司对于该等行为的立场以及相应的处理措施。此外，微屏软件通过官方网站不定期公示其封禁的发生违规行为（例如在游戏内发布交易游戏币广告等）的游戏玩家账号名单，以此提示和警示游戏玩家。

5、微屏软件运营部员工对游戏玩家的账户状况等行为信息进行巡查，了解

用户账户的游戏币变动情况（包括重大/异常变动情况等），及时发现有游戏作弊等违规行为的玩家游戏账号，并予以警告。

6、微屏软件在日常运营中重视与当地文化主管部门、通信主管部门等监管机构的沟通，及时了解行业有关的监管规定和要求。

（六）标的公司安全生产及环境保护情况

微屏软件属于互联网服务行业，其业务过程不涉及安全生产和环境保护问题。

（七）标的公司主要客户及供应商情况

1、标的公司主要客户及销售情况

报告期内，微屏软件向前五名客户销售产品或服务情况如下：

单位：万元

年份	序号	客户名称	销售额（含税）	占比
2016 年度	1	支付宝（中国）网络技术有限公司	10,662.34	41.47%
	2	上海学天网络科技有限公司	5,910.24	22.99%
	3	财付通支付科技有限公司	3,319.19	12.91%
	4	上海迅鸟网络科技有限公司	1,712.64	6.66%
	5	霍尔果斯三趣网络科技有限公司	1,367.91	5.32%
			合计	22,972.32
2015 年度	1	上海学天网络科技有限公司	5,798.70	37.62%
	2	支付宝（中国）网络技术有限公司	5,596.18	36.30%
	3	易宝支付有限公司	2,059.67	13.36%
	4	财付通支付科技有限公司	183.95	1.19%
	5	上海谷羽网络科技有限公司	93.93	0.61%
			合计	13,732.43
2014 年度	1	上海学天网络科技有限公司	6,481.25	60.32%
	2	南京盈乾科技有限公司	1,691.69	15.74%
	3	易宝支付有限公司	1,107.41	10.31%
	4	南京趣宝网络科技有限公司	489.6	4.56%
	5	支付宝（中国）网络技术有限公司	292.69	2.72%
			合计	10,062.64

注：1、由于单个游戏玩家充值金额较小，统计前五大客户时，微屏软件将第三方支付渠道商、点卡经销商、点卡经销商作为客户统计；

2、支付宝为微屏软件提供移动端主要计费渠道，微屏软件在游戏中接入支付宝计费代码，支付宝收取手续费后支付微屏软件；

3、易宝支付、财付通为微屏软件提供客户端计费渠道，微屏软件在游戏中接入易宝支付和财付通计费代码，易宝支付和财付通收取手续费后支付微屏软件。

报告期内微屏软件主要通过向游戏玩家提供游戏服务获取收入，微屏软件与点卡经销商及网络支付渠道商合作，向游戏玩家提供了包括点卡或网络支付等多种充值购买游戏服务的方式。微屏软件与点卡经销商或网络支付渠道商进行结算。上海学天网络科技有限公司为标的公司的点卡经销商，2014 年标的公司向上海学天网络科技有限公司销售总额占标的公司收入的 60.32%。

报告期内，微屏软件持股 5% 以上的股东及其董事、监事、高级管理人员、核心技术人员均未在前五名客户中占有权益。

2、标的公司主要供应商及采购情况

报告期内，微屏软件向前五名供应商采购产品或服务情况如下：

单位：万元

年份	序号	供应商名称	采购金额（含税）	占比
2016 年度	1	上海学天网络科技有限公司	1,226.39	33.36%
	2	深圳市敏绪网络科技有限公司	813.06	22.12%
	3	南京九步网络信息技术有限公司	559.48	15.22%
	4	上海熙游网络科技有限公司	300.00	8.16%
	5	霍尔果斯掌心软件科技有限公司	161.60	4.40%
		合计		3,060.53
2015 年度	1	上海学天网络科技有限公司	1,338.88	39.46%
	2	南京九步网络技术有限公司	1,041.86	30.71%
	3	上海熙游网络科技有限公司	300.00	8.84%
	4	北京搜狗网络技术有限公司	157.71	4.65%
	5	上海逐缘网络科技有限公司	80.33	2.37%
		合计		2,918.77
2014 年度	1	上海学天网络科技有限公司	1,937.17	73.05%
	2	上海邦多信息科技有限公司	206.00	7.77%
	3	北京搜狗网络技术有限公司	70.57	2.66%
	4	北京力天无限网络技术有限公司	42.57	1.61%
	5	北京昂然时代广告有限公司	42.15	1.59%
		合计		2,298.46

微屏软件对外采购主要为对客户端和移动端的渠道服务、云服务器租赁、软硬件设备采购。其中，客户端和移动端的渠道服务包括支付渠道手续费及渠道推广费用。云服务器租赁主要向百度云，阿里云等公司租赁云设备用于游戏平台的运营。报告期内，标的公司向上海学天网络科技有限公司采购的是点卡销售服务，标的公司根据点卡销售合同向上海学天网络科技有限公司支付点卡销售金额的一定比例并计入采购成本。

报告期内，微屏软件的董事、监事、高级管理人员、核心技术人员，其他主要关联方及持有微屏软件 5% 以上股份的股东均未在前五名供应商中占有权益。

（八）标的公司主要产品和服务的质量控制情况

微屏软件在新游戏产品的立项、开发、测试、上线运营、客户服务等多个环节，均采用了严格的质量控制措施，形成了一套完善的质量控制体系。通过对游戏产品与服务质量进行控制，确保游戏产品上线时能够达到各项测试指标，在最大程度上保障游戏玩家的利益。

1、微屏软件在流程管控上的质量控制

为了建立有效的质量管理和风险控制体系，微屏软件设立了流程管理部，保障了各项业务程序的规范性，同时在不断的流程优化中做到质量与效率的同步提升。

流程管理部门以微屏软件现有的流程制度为基础，在微屏软件内部开展培训工作，使得各项业务的负责人充分了解正确的流程与方法，实现经济高效的业务经营。同时，该部门还致力于不断优化各项业务的流程，强化节点的意义和评审环节的作用，严格质量、风险控制及退出机制，提高专业人士的话语权，提升微屏软件在流程管理上的竞争优势。

微屏软件从纵横两个维度出发，将纵向的各产品项目维度的质量风险管理与横向的各区域市场布局相结合，在纵向优化的同时考虑横向布局的优势，并以成本意识的精细化管理为理念贯穿全程，实现有效的质量控制与提升。

2、产品研发过程的质量控制

在产品的研发过程中，微屏软件制定了详尽的验收计划。对于开发流程中的每个里程碑式节点，微屏软件有关部门都会对上一时期的研发过程及成果进行验收。对于较为重要的里程碑式节点，如各个阶段的收尾及各个版本的成型，微屏软件的管理层将从流程合规性、成果质量方面进行全面的验收。而对于其他的里程碑式节点，微屏软件的项目管理部会检验其项目进度是否与计划一致，而流程管理部则会检验其项目程序是否与微屏软件流程相符。通过完备的验收体系，微屏软件可以对其产品的研发进行密切的监控，防止质量漏洞的出现。

（1）选材阶段

题材和创意的选择对一款新游戏质量的优劣有着重要的影响，微屏软件为新产品题材的选定设立了专门的审核团队。当研发部门提出新产品创意时，由该团队负责题材的审核，从市场的发展趋势、玩家的需求变化、同类竞品的市场反应、市场对于产品创新点的预期、市场监管新政策等信息出发，决定该题材的选取是否适当。仅当审核团队对于新产品创意的审核通过后，该创意才有机会真正投入开发，对于创意的审核机制在很大程度上保证了产品原型的质量，预防失败作品的出现。

（2）原型开发阶段

经过原型阶段的开发，能够展现产品核心技术和主要玩法的样品将完成制作。通过原型开发，微屏软件将重点考核游戏核心玩法和核心技术的可行性，对于存在重大可行性问题的产品，微屏软件将放弃其进一步研发。通过这种手段，微屏软件的研发部门降低了其后续开发阶段的失败率，是一种十分有效的质量控制手段。

（3）预制作阶段

在预制作阶段，开发人员主要负责解决与产品相关的工程问题，包括确定开发工程的效率和时间等。该环节中，开发人员将产出更加精细的产品模型，对于工程上存在巨大缺陷的产品，微屏软件将重新考虑其立项申请。预制作阶段可以确保产品在正式开发过程中的高效，同时可以预防工程性问题的出现。

（4）批量制作和打磨阶段

项目组策划、美工和程序开发团队分别设置了相应的测试人员，在开发过程中，团队内的测试人员可有效地把控批量制作的质量。在批量制作完成后，团队将对于其成品进行反复的打磨修改，不断纠正游戏开发中的错误内容，并对各方面的策划、美工和程序进行改进，不断提升成品的质量水平，准备进行测试部门的测试。

（5）三层测试体系

微屏软件在测试环节采用了“三层测试”体系：第一层级的测试为研发人员自测，主要进行技术层面上的修改；第二层级的测试为项目组专业测试人员的测试；而第三层级的测试包括了微屏软件测试部门对外的一系列对外测试。该体系循序渐进地将测试范围逐渐扩大，逐一排查技术、玩法和美工上的问题，是一种有效的质量控制手段。

当新游戏经过了开发人员自测和项目组测试后，将由测试部门对其进行封闭测试。该阶段仅少量玩家参与，其目的是完成技术层面的测试与改善。封闭测试保证了产品在接纳大规模用户前在技术方面的完善性，同时也由项目组对于测试部门提供的反馈意见进行修改。

微屏软件测试部门在内部测试阶段根据游戏产品立项计划、产品特点，对新游戏展开较多玩家参与的针对性测试。测试过程涉及游戏产品的重大功能时，将会调动其他部门的人力配合，进行更大范围和更深层次的产品测试。测试部门将会记录测试结果，并反馈给开发团队进行游戏的优化，并对游戏的改动进行测试，从而保证游戏产品各项计划指标的实现。

在新游戏完成内部测试后，微屏软件将游戏发布到体验服务器上，邀请玩家进行试玩。外部测试可以核查内测在网络环境、参与人数等条件限制下所不能发现的游戏漏洞。外部测试会根据游戏玩家反馈的意见进行修改调试，保证了游戏产品在正式发布时的稳定性与可靠性。

（九）标的公司主要产品生产技术与研发情况

目前，互联网棋牌类游戏的相关技术均较为成熟。

1、游戏开发技术

(1) 大厅及游戏程序

微屏软件在平台大厅开发及游戏开发程序上使用多语言开发环境。游戏大厅集合各类功能于一体，完美的结合了客户端、官网、及后台操作。微屏软件掌握多种棋牌程序算法规则，配合多年开发经验，能快速开发各类主流及地方性特色棋牌游戏。

(2) 服务器程序

微屏软件在服务器程序开发方面具有丰富的经验和长期的技术积累。微屏软件的服务器程序框架使服务器具有较高的承载能力，可容纳大规模的玩家同时在线，保障了压力情况下服务器运行的稳定性。此外，该程序带来了服务器性能的改善，从而提高了用户上线期间游戏运行的流畅性。同时，该服务器程序增强了运营数据的安全性，可大幅提升用户的娱乐体验。

2、核心技术人员特点分析及变动情况

(1) 核心技术人员情况

微屏软件自设立以来高度重视人才储备及培养，经过多年的游戏产品研发和运营，微屏软件已经建立起一支高效的研发团队，能够有效的支持标的公司产品开发。截至 2016 年 12 月 31 日，微屏软件研发团队合计为 167 人，核心技术团队均在游戏行业从业多年，拥有较强的产品开发、市场开拓、客户服务和运营维护经验。

报告期内，微屏软件核心技术人员整体保持稳定，基本情况如下：

序号	姓名	性别	从业年限	近三年任职情况	现任职务
1	王一夫	男	13	微屏软件技术总监	技术总监
2	雷亮	男	14	微屏软件 PC 事业部总监	PC 事业部总监
3	高见	男	13	微屏软件研发部经理	研发部经理
4	汪新峰	男	7	微屏软件游戏产品经理	产品经理

王一夫，微屏软件技术总监。拥有十余年游戏开发制作及运营经验。2005 年曾加入上海盛大网络科技有限公司担任软件工程师，参与多款休闲类游戏服务器开发工作。自 2006 年加入半丁数码（微屏软件前身）担任棋牌平台项目总监，

完成整套棋牌游戏平台的开发，实现大量用户同时在线，并持续运营至今。2011年王一夫带领团队进入智能手机游戏开发领域，负责新产品架构设计及技术实现，目前其负责指导开发和运营的“掌心游”系列游戏，已有多款产品在 Android 与 AppStore 平台上线。

雷亮，微屏软件 PC 事业部总监，拥有十余年游戏开发制作及运营经验。加入微屏软件前，曾先后在成都音泰思计算机科技有限公司担任项目组长、在上海鑫诺科技有限公司担任项目经理。雷亮自 2006 年加入半丁数码，担任半丁数码/微屏软件技术 PC 事业部总监，负责微屏软件旗下“人民棋牌”的开发和运营，成功地将“人民棋牌”打造成全国知名棋牌类游戏品牌。

高见，微屏软件研发部经理，拥有近五年系统开发经验，近十年的游戏开发制作经验。高见分别于 2003 年加入上海韶光信息有限公司任高级研发工程师，2008 年加入香港骏溢集团任高级研发工程师，2011 年加入上海霖业网络科技有限公司任 iOS 项目负责人，其先后参与并负责开发了 TenxMCU 嵌入式开发系统、BlueSuite 蓝牙手机系统，设计与实现了 Internet 无纸化传真解决方案、多款全球/国内/香港的商品期货交易软件，开发多种 iOS 客户端工具。2012 年高见加入微屏软件任研发部经理。

汪新峰，微屏软件游戏产品经理，拥有近 3 年软件开发经验，超过 4 年的游戏研发制作经验。加入微屏软件前，汪新峰历任上海飞裕信息技术有限公司软件工程师、深圳掌炫世纪科技有限公司手机软件开发工程师，从事手机 MTK 平台开发以及安卓智能机应用开发。2012 年加入微屏软件后，汪新峰担任移动事业部产品经理，参与设计的多款“掌心游”游戏产品已成功在 iOS 平台和安卓平台上线运营。

(2) 研发人员变动情况

报告期内，标的公司各期末的研发人员构成情况如下：

单位：人

岗位	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
技术	70	52	58
美术	16	10	9

岗位	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
测试	12	8	10
运营	49	57	30
其他	20	18	20
合计	167	145	127

3、标的公司在研游戏项目情况

未来微屏软件将充分发挥自身在棋牌类网络游戏的先发优势，依托现有的品牌和实力，通过加大对移动游戏的研发投入、优质游戏的运营等方式，继续加大向移动端棋牌游戏的拓展。同时微屏软件将不断采取版本迭代、开发替代玩法等方式维护及拓展新的市场。目前微屏软件共有7款游戏处于研发阶段，将于2017年陆续推出。具体如下：

游戏名称	游戏平台	研发阶段	游戏来源	预计上线计划
嘉兴麻将	人民棋牌	开发	自研	2017年
邳州麻将	人民棋牌	开发	自研	2017年
徐州麻将	人民棋牌	开发	自研	2017年
丰县麻将	人民棋牌	开发	自研	2017年
掌上温州麻将	人民棋牌	开发	自研	2017年
掌心捕鱼	掌心游	后期测试	自研	2017年
掌心德州扑克	掌心游	公测	自研	2017年

4、未来发展方向

(1) 企业云系统

微屏软件着手自研的企业云服务系统，可以灵活地进行配置服务，在不增加物理服务器的条件下，可以方便地增加虚拟机数量，大幅降低运维成本。该系统采用了基于浏览器/服务器模式的云主机管理系统，可以进行虚拟机的快速配置，使得部署一组游戏新服务器所需的时间从一周变为几个小时。同时，该系统还引入了新的动态迁移技术，可以将虚拟机在物理机之间进行无缝迁移，使得物理机在硬件更换过程中无需停止相应的服务。

(2) 持续提升产品技术水平，提升用户体验

微屏软件的产品更新紧跟发展潮流，未来的研发工作将配合硬件设备功能的提升，不断推出与之相匹配的接口。通过率先更新现有技术的方式，可以抢占硬件新系统下的用户群，为新系统用户带来更好的用户体验。

(3) 布局虚拟现实端产品

微屏软件计划推出硬件产品配合游戏产品获得更好体验。目前，微屏软件已经与部分虚拟现实团队展开合作，力争快速布局虚拟现实端产品业务。

六、报告期标的公司的主要财务指标

根据瑞华出具的《标的公司审计报告》及《标的公司补充审计报告》，微屏软件最近三年经审计的合并财务报表主要财务数据列示如下：

(一) 合并资产负债表

单位：万元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
资产总额	14,963.09	12,559.47	8,763.12
负债总额	11,900.10	2,031.35	1,499.00
归属于母公司所有者权益	3,053.06	10,528.12	7,264.12

报告期内，标的公司总资产规模增长的主要原因系标的公司业务规模扩大所致；2016年年末总负债相较于2015年年末大幅增长以及净资产大幅降低的主要原因系标的公司于2016年12月分红所致。

(二) 合并利润表

单位：万元

项目	2016年度	2015年度	2014年度
营业收入	24,265.64	14,542.30	10,136.24
利润总额	16,319.32	8,564.00	5,829.36
归属于母公司所有者的净利润	14,864.94	8,564.00	5,829.36
扣除非经常性损益的归属于母公司所有者的净利润	14,620.49	8,277.34	5,807.16

报告期内，标的公司营业收入和盈利水平保持稳定增长。2016年度标的公司实现营业收入24,265.64万元，较2015年度的14,542.30万元增长66.86%。2016年度标的公司归属于母公司所有者净利润为14,864.94万元，较2015年度的8,564.00万元增长73.57%，原因主要系标的公司作为优秀的棋牌类网络游戏公司，在棋牌类网络游戏领域具有较大的市场影响力，自成立以来，紧紧抓住网络游戏行业快速发展的潮流，营业收入和净利润均呈现快速增长趋势。

微屏软件 2016 年收入及利润较 2015 年上升的具体原因及合理性如下：

1、微屏软件在 2016 年的新游戏上线情况

微屏软件通过不断改进旗下现有游戏的玩法，提高用户体验，不断补充开发新的游戏和玩法，吸引新的玩家用户，以提高公司整体盈利能力。2016 年，微屏软件共向市场推出 19 款游戏，其中“人民棋牌”共 3 款，“掌心游”共 16 款，具体如下：

游戏类型	具体游戏	上线时间
“人民棋牌”	365 竞技捕鱼	2016 年 9 月
“人民棋牌”	阿拉上海麻将	2016 年 11 月
“人民棋牌”	天乐塘沽麻将	2016 年 11 月
“掌心游”	掌心鹤城麻将	2016 年 3 月
“掌心游”	掌心漳州麻将	2016 年 4 月
“掌心游”	快乐斗地主	2016 年 8 月
“掌心游”	掌心福州麻将	2016 年 9 月
“掌心游”	掌心芜湖麻将	2016 年 9 月
“掌心游”	掌心白城麻将	2016 年 9 月
“掌心游”	掌心宜昌麻将	2016 年 9 月
“掌心游”	全民斗地主	2016 年 9 月
“掌心游”	掌心绵阳麻将	2016 年 11 月
“掌心游”	掌心马鞍山麻将	2016 年 11 月
“掌心游”	掌心宜春麻将	2016 年 11 月
“掌心游”	掌心厦门麻将	2016 年 11 月
“掌心游”	掌心九江麻将	2016 年 11 月
“掌心游”	掌心武汉麻将	2016 年 12 月
“掌心游”	掌心荆州麻将	2016 年 12 月
“掌心游”	掌心泉州麻将	2016 年 12 月

对于“人民棋牌”系列游戏，一方面，由于其主要为客户端游戏，随着游戏市场行业整体出现由客户端向移动端转移的趋势，以客户端游戏为主的“人民棋牌”系列游戏在 2014 年至 2016 年上半年，玩家充值金额呈现缓慢降低的趋势，但大额充值玩家对游戏较为忠实和依赖，“人民棋牌”各年实现的充值金额和收入金额整体上仍保持平稳；另一方面，为了应对游戏行业整体面临客户端向移动端倾斜的不利影响，“人民棋牌”主动寻求差异化和移动化。2016 年下半年，“人民棋牌”向市场推出了两款移动端棋牌游戏《天乐塘沽麻将》和《阿拉上海麻将》，以及跨客户端和移动端的休闲游戏《365 竞技捕鱼》。尤其是自 2016 年 9 月微屏软件以联运模式向市场推出《365 竞技捕鱼》以来，在较好的营销策略和较大的推广

力度下,《365 竞技捕鱼》吸引了大量游戏玩家充值付费,在推出当年度,微屏软件通过《365 竞技捕鱼》共取得分成金额达到 1,290.48 万元。

对于“掌心游”,在 2016 年上半年,微屏软件向市场推出了 2 款移动端地方棋牌游戏,如《掌心鹤城麻将》,在 2016 年 8 至 9 月,微屏软件向市场推出了 6 款移动端地方棋牌类游戏,如《掌心福州麻将》,2016 年 11 月至 12 月,再次向市场推出了 8 款移动端地方棋牌类游戏,如《掌心泉州麻将》。该等游戏均以独立的区域化移动端应用的形式推出,可直接面向当地玩家,辅以同时进行的推广宣传活动,更易获得当地玩家的认可,因此该等地方棋牌游戏上线后取得了良好的市场反馈,《掌心福州麻将》、《掌心泉州麻将》、《掌心宜春麻将》自推出以来长期占据 AppStore 棋牌类游戏排行榜前列。该等游戏的推出和成功运营,吸引了大量的玩家充值付费,有效地推动了“掌心游”的收入增长。

此外,微屏软件在推出新游戏和新玩法的同时,针对不同阶段用户的细分需求,联合推广机构和联运平台,策划和实施了丰富的推广和营销活动。通过该等促销活动,微屏软件吸引了大量新用户进入游戏,同时有效提高了活跃用户的转化率。

2、微屏软件不同运营模式下取得的充值金额情况

为了推广游戏并吸引更多的玩家付费,微屏软件在报告期内采用联运和自营相结合的模式,微屏软件同时与各类联运平台和充值渠道展开合作,为玩家提供了多种加入游戏的途径和充值的渠道,游戏玩家可通过联运平台进行充值,亦可通过支付宝、微信、电信运营商等渠道进行充值。

2015 年度及 2016 年度,微屏软件在不同运营模式下应取得的充值金额或分成金额如下:

单位:万元

运营模式	2015 年	2016 年	增长率 1 (%)	2016 年 1-6 月	2016 年 7-12 月	增长率 2 (%)
联运	746.87	4,525.89	505.98	509.68	4,016.21	687.99
自营	13,391.77	19,570.33	46.14	9,053.45	10,516.88	16.16

注 1: 增长率 1 为 2016 年度较 2015 年度的充值分成金额增长比率, 增长率 2 为 2016 年 7-12 月较 2016 年 1-6 月的充值分成金额增长比率;

注 2：微屏软件联运模式下取得的充值金额为微屏软件自联运厂商取得的当期分成金额。

(1) 在联运模式下，微屏软件利用联运平台进行网络游戏的推广和导入用户，迅速提高市场占有率和知名度，降低运营风险。微屏软件根据合同约定与联运厂商进行分成。微屏软件 2016 年度通过联运厂商应取得的充值分成金额较 2015 年度增长 505.98%，2016 年 7-12 月较 2016 年 1-6 月亦增长达 687.99%，主要原因系微屏软件为了更好地推广游戏，在 2016 年新增加部分具有较好的渠道推广资源的联运商。

在 2016 年下半年，微屏软件与主要新增联运厂商的合作情况如下：

单位：万元

联运商	游戏类别	合作开始日期	微屏软件分成金额
霍尔果斯三趣网络科技有限公司	人民棋牌	2016 年 9 月	1,290.48
上海迅鸟网络科技有限公司	掌心游	2016 年 7 月	1,615.70
成都市雀友圈文化传播有限公司	掌心游	2016 年 7 月	605.43
三格科技（海南）有限公司	掌心游	2016 年 7 月	446.84
合计	/	/	3,958.46

微屏软件 2016 年 7-12 月通过联运模式应取得的充值总金额为 4,016.21 万元，而通过上述主要联运厂商应取得的分成金额达 3,958.46 万元，占微屏软件 2016 年 7-12 月联运模式下应取得充值金额的比例达 98.56%。

(2) 在自营模式下，微屏软件无需就玩家通过自营渠道充值的金额与其他联运商进行分成。2016 年初，随着微信和支付宝等移动支付的迅速普及，微屏软件在自营模式下大力推广微信、支付宝等充值渠道，2016 年下半年，微屏软件通过支付宝和微信支付取得的玩家充值金额占比迅速提高并占据较大比重。通过引导新用户以该等渠道进行充值，培养了用户的充值习惯，不仅有效的维持了现有付费用户的稳定性，同时提高了活跃用户的转化率，吸引并沉淀了一批新的付费玩家。

综上所述，微屏软件 2016 年收入及利润增长具有合理性。

(三) 非经常性损益情况

报告期内，微屏软件的非经常性损益明细如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
非流动性资产处置损益	0.01	-0.75	-0.78
计入当期损益的政府补助	266.47	287.20	22.98
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	12.89	0.22	0.00
小计	279.37	286.66	22.20
所得税影响额	34.92	-	-
少数股东权益影响额（税后）	-	-	-
合计	244.45	286.66	22.20

报告期内，微屏软件非经常性损益金额较小，不具有可持续性。2014 年、2015 年和 2016 年分别为 22.20 万元、286.66 万元和 244.45 万元，对微屏软件净利润影响较低。

七、出资及合法存续情况

截至本报告书签署日，微屏软件不存在出资瑕疵或影响其合法存续的情况。本次交易完成后，上市公司将持有微屏软件 93% 股权，微屏软件将成为上市公司控股子公司。

八、最近三年内进行的股权转让、增资、减资或改制相关的评估情况

（一）最近三年评估情况

最近三年，微屏软件共进行 3 次评估（含本次交易评估），如下所示：

1、人民网及人民澳客收购微屏软件 35% 股权时所作评估

北京中天华资产评估有限公司以 2014 年 2 月 28 日为评估基准日对标的公司股东全部权益进行了评估（以下简称为“第一次评估”），出具了《人民网股份有限公司及人民澳客传媒科技有限公司拟收购标的公司微屏软件科技（上海）有限公司股权项目所涉及的股东全部权益价值资产评估报告》（中天华资评报字[2014]第 1140 号），标的公司股东全部权益账面价值 1,561.00 万元，收益法下的评估值为 53,000 万元，评估增值率为 3,295.26%。

2、人民澳客出售微屏软件 28% 股权所作评估

北京中天华资产评估有限公司以 2014 年 12 月 31 日为评估基准日对标的公司的股东全部权益进行了评估（以下简称为“第二次评估”），出具了《人民澳客

传媒科技有限公司拟转让微屏软件科技（上海）有限公司股权项目所涉及的微屏软件科技（上海）有限公司股东全部权益价值资产评估报告》（中天华资评报字[2015]1309号），标的公司股东全部权益账面价值 7,377.06 万元，收益法下的评估值为 60,866.93 万元，评估增值率为 725.36%。

2015 年 12 月，人民澳客将其持有的微屏软件 28% 的股权挂牌 28,000 万元在北京产权交易所网络竞价的形式进行公开转让。能观投资以 28,000 万元摘牌价取得上述股权。

3、本次交易所作评估

根据中企华出具的《资产评估报告》，本次交易评估以 2016 年 6 月 30 日为评估基准日，选取收益法及资产基础法对微屏软件 100% 股权进行评估，最终采用收益法确定评估结论。经收益法评估，微屏软件股东全部权益价值为 198,115.28 万元，评估增值 189,715.10 万元，增值率 2,258.46%。

4、前两次股权转让的原因及背景

人民网因公司整体发展需要于 2014 年 8 月收购了微屏软件 35% 的股权，收购完成后人民网持有微屏软件 7% 的股权，其下属控股子公司人民澳客持有微屏软件 28% 的股权。人民澳客主营互联网彩票业务，收购微屏软件目的是借助微屏软件的棋牌游戏平台打造人民澳客的“彩票+棋牌游戏”业务平台。2015 年 2 月国家体育总局发布《体育总局关于切实落实彩票资金专项审计意见加强体育彩票管理工作的通知》（体经字〔2015〕74 号），要求依法进行整改，彻底清理整治违规利用互联网销售彩票等问题，并配合公安、工商行政管理等部门严厉打击销售私彩等非法经营活动。为积极响应上述通知要求，人民网决定其下属控股子公司人民澳客自 2015 年 2 月 28 日起，暂停体彩、福彩的彩票委托业务。鉴于彩票业务相关政策不明朗，该项业务后续一直无法推进，也无法预期政策放开时间，人民澳客决定出售其持有的微屏软件 28% 股权，人民网持有的微屏软件 7% 股权不做变动。

2015 年 12 月 1 日，人民澳客通过北京产权交易所会员单位人民日报社在北京产权交易所正式挂牌转让其持有的微屏软件 28% 的股权，挂牌底价为 2.8 亿元，挂牌期限自 2015 年 12 月 1 日至 2015 年 12 月 28 日止。挂牌期间仅产生一个有

效的意向受让方，即能观投资。

2015年12月30日，人民网召开第二届董事会第十九次会议，全体董事一致同意人民澳客出售其持有的微屏软件28%的股权，并放弃优先购买权。同时授权人民澳客董事会根据交易竞价结果签署股权转让协议、履行后续法律程序。

2016年1月6日，北京产权交易所有限公司出具了《关于微屏软件科技（上海）有限公司28%股权项目一次性报价结果的通知》，载明受让方为能观投资且最终受让报价为2.8亿元。

2016年2月5日，微屏软件全体股东达成一致意见，同意人民澳客将其持有的微屏软件28%的股权转让至能观投资，其他股东放弃优先购买权。

2016年2月16日，人民澳客与能观投资签署《产权交易合同》，约定人民澳客将其持有的微屏软件28%的股权转让给能观投资，股权转让价款为2.8亿元。

（二）三次评估差异的对比分析

1、评估依据和评估方法对比分析

第一次评估、第二次评估和本次交易所作评估的评估依据均采用了（1）经济行为依据；（2）相关法律法规依据；（3）评估准则依据；（4）权属依据；（5）取价依据；（6）其他参考依据，不存在根本性差异。

三次评估均取收益法结论作为评估结果，不存在差异。

2、评估情况的对比分析

单位：万元

评估情况	账面价值	评估值	折现率	100%股权 交易价格	交易当年 预测扣非 后净利润	估值倍数
				A	B	C=A/B
第一次评估	1,561.00	53,000.00 ^注	16.10%	52,200.00 ^注	5,800.00 ^注	9
第二次评估	7,377.06	60,866.93	15.86%	100,000.00	7,568.07	13.21
本次交易所作 评估	8,400.19	198,115.28	13.76%	198,000.00	14,295.36	13.85

注：人民网和人民澳客收购标的公司35%股权的交易的最终作价为标的公司2014年扣除非经常性损益后净利润（如低于4,200万元则按4,200万元计算，若超过5,800万元则按

5,800 万元计算) 经交易各方协商的 9 倍乘以拟转让的股权比例。因标的公司 2014 年经审计的扣非后净利润大于 5,800 万元, 故最终 100% 股权对应交易价格为 $5,800 \times 9 = 52,200.00$ 万元。

(三) 本次评估与前两次评估差异说明

本次评估估值较前两次估值增幅较大, 主要原因系标的公司经营情况良好, 盈利水平增长, 以及对未来经营业务存在良好预期:

1、标的公司经营情况的变化

随着国家对于网络基础建设的逐步完善及推进、4G 网络的普及以及智能手机硬件性能的大幅度提升, 微屏软件移动游戏业务获得大幅度增长, 2014 年以来, 微屏软件的业务结构发生了较为显著的变化。相较于客户端游戏, 移动游戏的盈利能力更强, 未来移动游戏将为标的公司带来较高的业务流水, 并贡献较高的盈利。另一方面, 通过多年来不断对支付渠道的开拓, 较历史年度增加了更多更成熟的支付渠道, 降低了原有渠道成本。

2、未来经营业绩存在良好预期

作为优秀的互联网棋牌游戏公司, 微屏软件管理层拥有丰富的棋牌游戏平台运营经验, 结合游戏行业发展情况制定了未来数年的发展战略和经营规划, 一方面, 微屏软件不断加强数据分析、进一步完善游戏玩法、保证游戏玩法的前瞻性, 增大研发投入的力度, 通过已有的忠实游戏用户和项目本土化推广的丰富经验, 进一步提高用户的体验感和粘性; 另一方面, 微屏软件的核心经营团队也对未来三年的业绩表现作出了承诺和相应的补偿安排, 以充分彰显管理层的信心。

综上, 本次交易符合市场化定价原则, 交易定价公允、合理。

九、微屏软件涉及的立项、环保、行业准入、用地、规划、建设许可等有关报批情况

(一) 业务资质与许可

截至本报告书签署日, 微屏软件及其控股子公司已取得的生产经营相关资质及许可证书如下:

公司	资质名称	证书编号	核发单位	有效期间
----	------	------	------	------

公司	资质名称	证书编号	核发单位	有效期间
微屏软件	增值电信业务经营许可证	沪B2-20140029	上海市通信管理局	2016年7月27日至2019年3月27日
微屏软件	网络文化经营许可证	沪网文[2017]1086-010号	上海市文化广播影视管理局	2017年1月14日至2020年1月14日
青露网络	网络文化经营许可证	沪网文[2016]2210-122号	上海市文化广播影视管理局	2016年6月至2019年6月
帅客网络	网络文化经营许可证	沪网文[2016]6366-472号	上海市文化广播影视管理局	2016年11月28日至2019年11月28日
微乐网络	网络文化经营许可证	新网文[2016]6515-030号	新疆维吾尔自治区文化厅文化市场处	2016年12月6日至2019年12月6日

1、新闻出版广电总局出版审批情况

截至本报告书签署日，微屏软件在运营游戏的审批进展情况如下：

序号	游戏项目	审批进展
客户端在运营游戏		
1	麻将类小游戏（共108种玩法）	漳州麻将、南京麻将已完成审批取得版号；上海麻将、重庆麻将等106款游戏处于准备申报材料或提交至出版代理机构过程中。
2	棋牌类小游戏（共23种玩法）	台球、中国象棋、斗地主、牛牛已完成出版审批取得版号；对对碰、飞行棋和升级等19款游戏处于准备申报材料或提交至出版代理机构过程中。
移动端在运营游戏		
1	麻将类小游戏（共31款应用）	除掌心荆州麻将、掌心武穴麻将提交国家新闻出版总局审批暂未取得版号外，其余29款小游戏均完成出版审批取得版号。
2	棋牌类小游戏（共6款应用）	除快乐斗地主已提交广电总局审批暂未取得版号外，其余5款小游戏均完成出版审批取得版号。

微屏软件目前已取得的游戏版号具体如下：

序号	游戏名称	出版审批文号
1	微屏掌心斗地主游戏软件	新广出审[2016]1124号
2	微屏掌心四川麻将游戏软件	新广出审[2016]1127号
3	天乐塘沽麻将	新广出审[2016]3125号
4	阿拉上海麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2016]3486号

序号	游戏名称	出版审批文号
5	消灭星星 2015 版游戏软件 v1.0	新广出审[2016]3487 号
6	上海麻将游戏软件 v2.0	新广出审[2016]3856 号
7	微屏掌心厦门麻将游戏软件 v2.0	新广出审[2017]474 号
8	掌心绵阳麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]475 号
9	掌心泉州麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]476 号
10	掌心鹤城麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]477 号
11	掌心芜湖麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]478 号
12	掌心白城麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]479 号
13	掌心九江麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]601 号
14	掌心南充麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]602 号
15	掌心宜春麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]723 号
16	掌心吕梁麻将	新广出审[2017]1066 号
17	掌心马鞍山麻将	新广出审[2017]1098 号
18	掌心漳州麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]1120 号
19	掌心武汉麻将	新广出审[2017]1191 号
20	掌心扬州麻将	新广出审[2017]1192 号
21	休闲斗地主	新广出审[2017]1193 号
22	掌心南京麻将	新广出审[2017]1194 号
23	掌心小宝斗地主游戏软件 v1.0	新广出审[2017]2360 号
24	掌心全民斗地主游戏软件 v1.0	新广出审[2017]2362 号
25	掌心哈尔滨麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]2294 号
26	掌心长春麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]2295 号
27	掌心汕头麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]3027 号
28	掌心邯郸麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]3070 号
29	掌心龙岩麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]3071 号
30	掌心惠州麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]3072 号
31	微屏掌心二人麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]5070 号
32	掌心广东麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]5071 号
33	掌心福州麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]5072 号
34	掌心宜昌麻将游戏软件 v1.0	新广出审[2017]5073 号
35	《人民棋牌漳州麻将游戏软件 v1034》等 6 款	新广出审[2017]4081 号

2016 年微屏软件运营的在线网络游戏总收入为 22,373.08 万元，分为“掌心游”及“人民棋牌”两大系列游戏，其中“掌心游”系列游戏共有 35 款移动端游戏，其中 32 款已取得版号，“人民棋牌”系列游戏主要为客户端游戏，并包含 2 款移动端游戏，其中 2 款移动端游戏已取得版号。2016 年度“掌心游”系列游戏收入为 15,435.74 万元、“人民棋牌”系列游戏收入为 6,937.33 万元，“掌心游”系列游

戏收入占全年度微屏软件运营的网络游戏总收入比例为 68.99%。微屏软件 2016 年第四季度运营的网络游戏总收入为 7,988.85 万元，其中“掌心游”在线运营游戏收入为 6,579.75 万元，“人民棋牌”在线运营游戏收入为 1,909.10 万元，2016 年微屏软件第四季度“掌心游”在线运营游戏收入占同季度微屏软件运营的在线网络游戏总收入比例为 82.36%。

类别	“人民棋牌”	“掌心游”
移动端	共 2 款，均取得版号	共 35 款，32 款已取得版号
客户端	大部分尚未取得版号	/
2016 年收入及占比	6,937.33 万元 占比 31.01%	15,435.74 万元 占比 68.99%
2016 年第四季度收入及占比	1,409.10 万元 占比 17.64%	6,579.75 万元 占比 82.36%

由此可见，微屏软件移动端在线运营游戏收入占公司游戏产品收入比例较高且呈逐步上升趋势，且微屏软件未取得版号的游戏主要为“人民棋牌”客户端游戏及 2 款“掌心游”游戏，微屏软件未取得版号的游戏贡献的收入占公司游戏产品收入总额比例较小且呈逐步降低趋势，对微屏软件的经营不产生实质性影响。

截至本报告书出具日，微屏软件移动端在线运营的共计 37 款游戏中已经有 34 款游戏完成出版审批并取得版号，未取得版号的 3 款游戏均已通过北京市新闻出版广电局审核并上报至广电总局审批。

根据《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署<“三定”规定>中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》(中央编办发[2009]35 号)、《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》(新出联[2009]13 号)、《网络游戏管理暂行办法》、《网络出版服务管理规定》等相关法律、法规及规范性文件，网络游戏需在新闻出版主管部门办理网络出版的前置审批工作并取得出版版号。

目前微屏软件的在线游戏主要为民间常见和通行的各项棋牌休闲益智类游戏，包括麻将、纸牌、棋类等几大类型。基于地域特色或规则细节，每类游戏进一步细分出了多个子游戏（例如四川麻将、上海麻将等），但各子游戏的基本内容并无太大差距。在上述几大类游戏中，麻将、斗地主等重要游戏类型均已取

得相应出版版号的情况，细分的具体游戏版本也正在申请出版版号，其中重要类型的网络游戏的各主要玩法均已完成审批申报工作。

由于近年来网络游戏发展迅速，我国网络游戏行业（尤其是针对手机游戏）的相关立法及监管要求也处于不断发展和完善的过程中，实践中监管机构对于网络游戏的版号审批程序和工作要求也是不断调整和摸索，办理周期和标准始终存在不确定性。而网络游戏的产品特性决定了其对时效性的要求较高，所以我国游戏市场普遍存在产品研发完成后立即上线运营，同时申请版号或版号申请办理工作滞后的现象。

2016 年随着《网络出版服务管理规定》和《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）等相关有针对性的法规出台，网络游戏的版号申请工作要求和程序正在逐步清晰和规范。但大量此前未完成版号申请的网络游戏在此时间段集中申报，审批权限又集中在国家新闻出版广电总局，客观上造成了审核机关的工作压力，审核速度，甚至接收材料速度均大幅降低。微屏软件的版号申请工作也因此受到较大影响，很多已经申报的或准备申报的游戏版号无法正常按时取得。

根据 2016 年 5 月《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）的规定，申请出版不涉及政治、军事、民族、宗教等题材内容，且无故事情节或者情节简单的消除类、跑酷类、飞行类、棋牌类、解谜类、体育类、音乐舞蹈类等休闲益智国产移动游戏，仅需出版服务单位参照中国音像与数字出版协会制定的《移动游戏内容规范》，审核申请出版的移动游戏内容，填写《出版国产移动游戏作品申请表》，并将此表及相关证照的复印件报送属地省级出版行政主管部门。省级出版行政主管部门收到申请材料后 5 个工作日内应完成审查并报送国家新闻出版广电总局，国家新闻出版广电总局收到省级出版行政主管部门报送材料 10 个工作日内，作出是否批准的决定。

从上述通知可以看出，我国出版行政管理部门对于棋牌益智休闲类游戏的出版审查程序较其他类游戏做出了进一步简化的要求。

根据中央机构编制委员会办公室发出的《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署<“三定”规定>中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文

的解释》（中央编办发[2009]35号）的规定，文化部是网络游戏的主管部门，新闻出版总署在文化部的统一管理下负责网络游戏的网上出版审批工作。游戏上网后完全由文化部管理，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。

综上，微屏软件虽部分网络游戏版号仍正在申请过程中，但未对微屏软件目前的正常经营产生实质性影响。

目前文化市场执法部门不存在对微屏软件的网络游戏运营情况进行处罚或要求产品下线的情形。根据在信用中国（<http://www.creditchina.gov.cn>）、中华人民共和国文化部官方网站政府信息公开披露平台（<http://www.mcprc.gov.cn>）、国家企业信用信息公示系统（<http://www.gsxt.gov.cn/index.html>）的核查情况，目前文化市场执法部门不存在对微屏软件的网络游戏运营情况进行处罚或要求产品下线的情形，且微屏软件及其子公司申请获得或继续续展《网络文化经营许可证》均不存在障碍。基于微屏软件及其子公司的游戏运营情况，上海市文化广播影视管理局于2017年2月8日出具《情况说明》，确认微屏软件持有《网络文化经营许可证》，具有利用信息网络经营游戏产品（游戏产品运营、网络游戏虚拟货币发行）的资质，自2014年1月1日至《情况说明》出具之日，在日常监管中未发现微屏软件在产品运营中存在违反《互联网文化管理暂行规定》及《网络游戏管理暂行办法》的行为；上海市文化市场行政执法总队于2017年2月8日出具《关于微屏软件科技（上海）有限公司合规性经营情况的证明》，确认微屏软件自2014年1月1日起至证明出具日期间，从事网络游戏上网运营等相关经营活动正常，未发现其存在违反《互联网文化管理暂行规定》和《网络游戏管理暂行办法》的违法行为，无受到该部门行政处罚的记录；上海市通信管理局于2017年1月22日出具《关于微屏软件科技（上海）有限公司经营增值电信业务规范情况的证明》，确认微屏软件自2014年3月28日取得增值电信业务经营许可证之日起至证明出具日，未发现违反电信监管法律法规的记录；上海市文化广播影视管理局于2017年2月8日出具《情况说明》，确认青露网络持有《网络文化经营许可证》，具有利用信息网络经营游戏产品（游戏产品运营、网络游戏虚拟货币发行）的资质，自取得经营许可资质以来，在日常监管中未发现青露网络在产品

运营中存在违反《互联网文化管理暂行规定》及《网络游戏管理暂行办法》的行为；新疆维吾尔自治区文化厅于 2017 年 1 月 23 日出具《无违规证明》，确认微乐网络持有新网文[2016]6515-030 号《网络文化经营许可证》，成立之日至《无违规证明》出具日正常经营，暂未发现违规行为。

为进一步确保金利科技及其股东的利益，陈路、祝华、胡禹平、王一夫、吴丕江、雷亮、能观投资共同承诺，如微屏软件及其控制或影响的下属公司的网络游戏出版问题存在瑕疵被主管部门要求停止运营或进行处罚，给微屏软件及其下属公司造成的损失由上述各承诺方予以承担和补偿，并争取于 2017 年底前完成微屏软件全部运营网络游戏的出版审批工作。

综上，微屏软件部分网络游戏版号正在申请过程中，未对微屏软件目前的正常经营产生实质性影响，未受到相关执法部门的处罚，并已取得相关执法部门的合规证明文件；为确保未来亦不会影响微屏软件的整体价值，相关方已承诺将承担因此可能给微屏软件造成的损失和风险。因此，上述情形不会对本次交易构成实质性法律障碍。

2、文化部运营备案情况

根据《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第 49 号）等的相关规定，国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。

截至本报告书签署日，微屏软件在运营游戏的备案情况如下：

序号	游戏/游戏平台名称	备案号
1	人民棋牌	文网游备字[2016]C-CBG6128
2	掌心棋牌	文网游备字[2016]M-CBG6130
3	掌心宜春麻将	文网游备字[2016]M-CBG0021
4	阿拉上海麻将	文网游备字[2016]M-CBG0022
5	掌心绵阳麻将	文网游备字[2016]M-CBG0029
6	天乐塘沽麻将	文网游备字[2016]M-CBG0030
7	掌心南充麻将	文网游备字[2016]M-CBG0049
8	掌心泉州麻将	文网游备字[2016]M-CBG0050
9	消灭星星 2015 版	文网游备字[2016]M-CSG5774
10	掌心芜湖麻将	文网游备字[2016]M-CBG8536

序号	游戏/游戏平台名称	备案号
11	掌心白城麻将	文网游备字[2016]M-CBG8537
12	掌心宜昌麻将	文网游备字[2016]M-CBG8541
13	掌心福州麻将	文网游备字[2016]M-CBG8542
14	掌心武穴麻将	文网游备字[2016]M-CBG8797
15	休闲斗地主	文网游备字[2016]M-CBG8799
16	掌心扬州麻将	文网游备字[2016]M-CBG8800
17	掌心九江麻将	文网游备字[2016]M-CBG8801
18	掌心马鞍山麻将	文网游备字[2016]M-CBG8802
19	掌心武汉麻将	文网游备字[2017]M-CBG0059
20	掌心邯郸麻将	文网游备字[2017]M-CBG0060
21	掌心全民斗地主	文网游备字[2017]M-CBG0097
22	掌心南京麻将	文网游备字[2017]M-CBG0106
23	掌心快乐斗地主	文网游备字[2017]M-CBG0108
24	掌心荆州麻将	文网游备字[2017]M-CBG0210
25	掌心惠州麻将	文网游备字[2017]M-CBG0061
26	掌心汕头麻将	文网游备字[2017]M-CBG0062
27	掌心龙岩麻将	文网游备字[2016]M-CBG8796

微屏软件客户端全部在线运营游戏均已通过“人民棋牌”游戏运营平台完成运营备案申报程序并取得备案批文，微屏软件移动端在线运营游戏部分游戏已通过“掌心棋牌”游戏运营平台完成运营备案申报程序并取得备案批文，其余部分游戏根据上线时间进度分别、独立完成运营备案申报程序并取得了相应的备案批文。

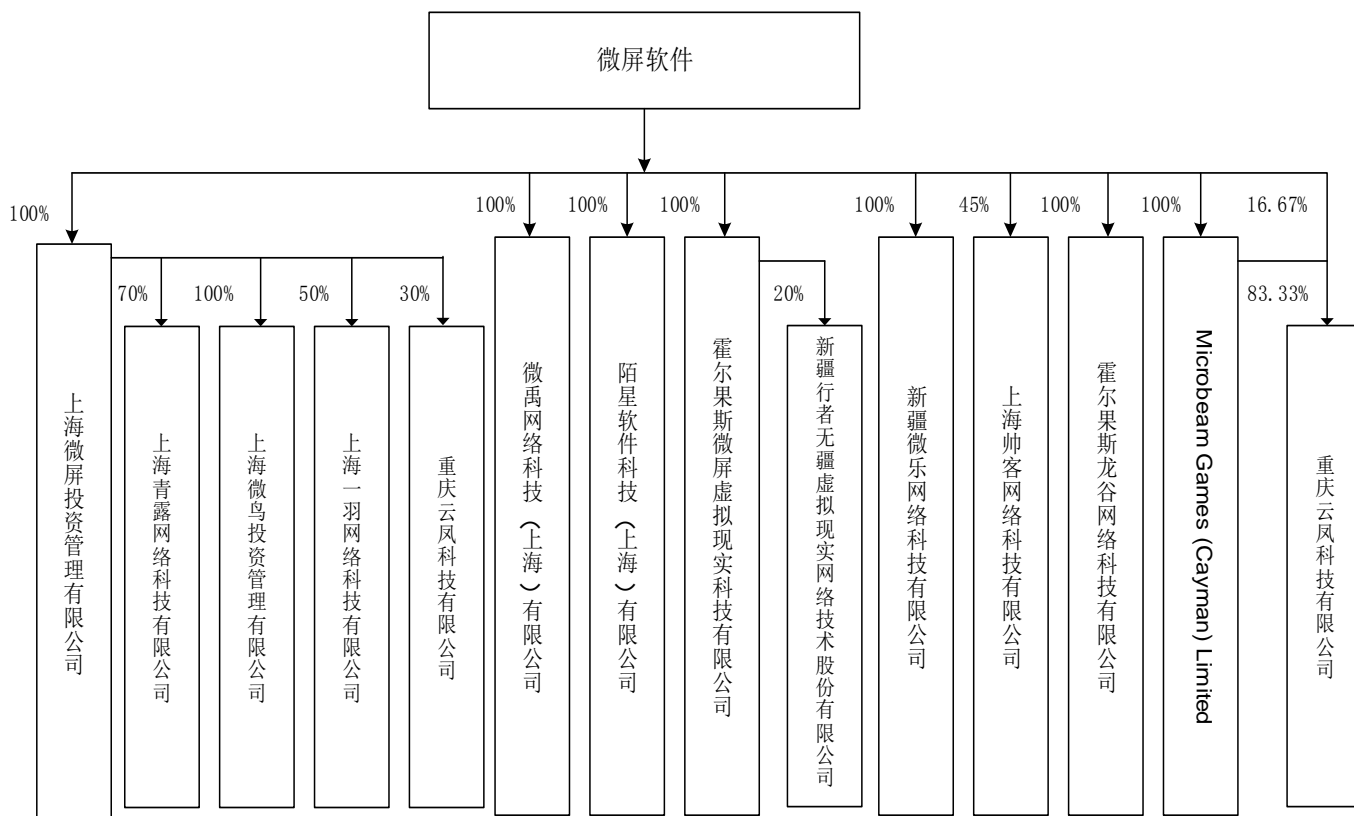
（二）涉及的立项、环保、行业准入、用地、规划、建设许可等有关报批情况

截至本报告书签署日，微屏软件未涉及立项、环保、行业准入、用地、规划、建设许可等有关报批。

十、下属企业情况

（一）公司架构

截至本报告书签署日，微屏软件的公司架构如下：



截至本报告书签署日，微屏软件一级控股子公司基本情况如下：

序号	企业名称	持股比例 (%)	产业类别
1	上海微屏投资管理有限公司	100	投资管理
2	微禹软件科技（上海）有限公司	100	软件业经营
3	陌星软件科技（上海）有限公司	100	软件业经营
4	霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公司	100	软件业经营
5	微乐网络	100	软件业经营
6	帅客网络	45	软件业经营
7	霍尔果斯龙谷网络科技有限公司	100	软件业经营
8	MicrobeamGames(Cayman)Limited	100	软件业经营

其中，占微屏软件最近一期经审计的资产总额、营业收入、净资产额或净利润来源 20% 以上且有重大影响的控股子公司为微乐网络。

（二）微乐网络

1、基本情况

公司名称 新疆微乐网络科技有限公司

企业性质	有限责任公司（非自然人投资或控股的法人独资）
注册地址	新疆伊犁州霍尔果斯口岸卡拉苏河欧陆经典小区 11 幢 332 室
法定代表人	吴炳
注册资本	1,000 万
成立日期	2016 年 5 月 23 日
统一社会信用代码	91654004MA7766NP6D
经营范围	从事网络技术、计算机技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，通讯工程，网络工程，计算机系统集成，电子商务（不得从事增值电信、金融业务），会务服务，创意服务，公关活动组织策划，图文设计制作，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售。（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

2016 年 5 月 22 日，微屏软件签署《新疆微乐网络科技有限公司章程》，约定设立微乐网络作为微屏软件的全资子公司，注册资本 1,000 万元，全部由微屏软件认缴。

2016 年 5 月，微乐网络就本次公司设立办理了工商登记备案手续，并于 2016 年 5 月 23 日取得《企业法人营业执照》。

3、股权结构

微乐网络为微屏软件 100% 持股的子公司。

4、最近三年主营业务发展情况

微乐网络于 2016 年 5 月设立，微乐网络主营业务为互联网游戏的运营。

5、最近三年的主要财务数据

微乐网络成立于 2016 年 5 月 22 日，最近一年经审计的主要合并财务数据如

下表所示：

单位：万元

项目	2016年12月31日
总资产	4,328.57
总负债	3,905.53
所有者权益	423.04
项目	2016年度
营业收入	4,156.27
利润总额	4,018.04
净利润	4,018.04
扣除非经常性损益的净利润	4,018.04

报告期内微乐网络不存在非经常性损益。

十一、报告期的会计政策及相关会计处理

（一）收入成本的确认原则和计量方法

1、销售商品收入确认时间的具体判断标准

标的公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；标的公司既没有保留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；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

2、收入的确认原则、方式和流程

标的公司目前的网络游戏运营模式主要包括自主运营、与游戏平台联合运营和分服运营¹。

（1）标的公司自主运营收入的确认原则、方式

标的公司是通过游戏玩家在网络游戏中购买虚拟游戏道具、某些特殊游戏功能模块或购买游戏币的方式取得在线网络游戏运营收入。游戏玩家可以从标的公司的游戏点卡渠道商处购得游戏点卡，也可以从标的公司的官方运营网站上通过银行借记卡、信用卡、手机支付以及银行转账等方式购得游戏点卡。游戏玩家可

¹ 微屏软件目前尚无分服运营业务。

以使用上述游戏点卡进入标的公司的运营网络游戏中进行消费（如购买游戏虚拟道具及其他特殊游戏功能体验或游戏币）。

在按购买游戏币收费模式下，玩家充值后，标的公司按照游戏玩家在游戏中消耗的充值游戏币比例确认收入。

在按道具收费模式下，游戏玩家可以免费体验标的公司在线运营的网络游戏的基本功能，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具时才需要支付费用。销售游戏虚拟道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟道具金币购买道具时予以确认。

（2）与游戏平台联合运营收入的确认原则、方式

标的公司已与移动基地，AppStore 等多家大型网络游戏平台签订合作运营网络游戏协议。其玩家通过平台的宣传了解标的公司游戏产品，直接通过平台提供的游戏链接下载游戏客户端，注册后进入游戏。游戏用户通过购买平台发行的点卡充值到账户中兑换成虚拟道具金币，在游戏中购买道具等虚拟物品。游戏玩家购买的是平台发行的点卡，并通过平台的链接进入到游戏，游戏的服务器由标的公司提供，游戏的维护、升级、客户服务等仍由标的公司负责。网络游戏平台将其在合作运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给标的公司。按此模式，整体运作由平台完成，标的公司属于为平台提供技术服务的平台外包项目，因此在双方核对收入数据确认无误后，标的公司确认营业收入。

（3）分服运营服务收入的确认原则、方式

标的公司与分服商签订合作运营协议，由标的公司为其提供约定的后续服务，分服商将其在合作运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给标的公司，在双方核对数据确认无误后，标的公司确认营业收入。

标的公司与分服运营商签订合作运营网络游戏协议，由于标的公司需后续不断提供服务，将一次性收取的版权金予以递延并列为其他流动负债项下的递延收益，分别于协议约定的受益期间内对其按直线法摊销确认营业收入。

3、确认让渡资产使用权收入的依据

与交易相关的经济利益很可能流入企业，收入的金额能够可靠地计量时，分

别依下列情况确定让渡资产

使用权收入金额：

(1) 利息收入金额，按照他人使用本企业货币资金的时间和实际利率计算确定。

(2) 使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

4、标的公司的收入成本确认政策

(1) 收入确认政策

标的公司的收入主要分为运营游戏收入和游戏推广收入，其中游戏推广收入通过青露网络获得。

玩家充值后，标的公司每一个独立经济系统游戏通过计算库存币及本期充值币的加权平均汇率，按照玩家游戏币的消耗量，确认本期游戏运营收入；游戏推广收入则根据本期完成的推广工作，与第三方对账，取得双方确认的对账单金额确认收入。

(2) 成本确认政策

标的公司业务按照成本业务部门，设置成本核算对象；按成本性质设推广成本、信息服务费及费用构成，推广成本包括分成成本、渠道成本，信息服务费主要为高防服务器费用和账户服务费，费用为办公费、差旅费、招待费、资质版权费及互联网数据中心（以下简称“IDC”）托管费用等。

营业成本确认以权责发生制为原则，按实际发生历史成本确认，如：账户服务费、办公费、差旅费、招待费、资质版权费等在实际发生时，按取得的发票等单据和实际支付的款项确认；高防服务器费用、IDC 托管费用在收益期内均匀摊销，渠道成本分为固定渠道成本、比例渠道成本、及推广渠道成本，固定渠道成本在成本归属期内均匀摊销，比例渠道成本依照当期确认充值金额按合同约定的比例进行确认渠道成本、推广渠道成本按照 CPA、CPM 等结算期，在推广活动发生的时按照双方取得的对账单金额进行权责确认，分成成本为标的公司移动端

取得充值金额后按照产品分成合同，向分成方按比例进行分成。

（二）会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异

微屏软件属于互联网和相关服务业行业，会计政策和会计估计与同行业上市公司相比，不存在重大差异。

（三）财务报表编制基础

微屏软件财务报表以持续经营假设为基础，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》（财政部令第33号发布、财政部令第76号修订）、于2006年2月15日及其后颁布和修订的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（以下合称“企业会计准则”），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。

根据企业会计准则的相关规定，微屏软件会计核算以权责发生制为基础。除某些金融工具外，财务报表均以历史成本为计量基础。资产如果发生减值，则按照相关规定计提相应的减值准备。

（四）合并范围

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

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

微屏软件合并财务报表范围及变化情况如下表所示：

公司名称	是否纳入合并范围			
	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日	注释
上海微屏投资管理有限公司	是	是	否	注1
青露网络	是	是	否	注2
微禹网络科技（上海）有限公司	是	否	否	注3

陌星网络科技（上海）有限公司	是	否	否	注 4
上海微鸟投资管理有限公司	是	否	否	注 5
上海一羽网络科技有限公司	是	否	否	注 6
霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公司	是	否	否	注 7
微乐网络	是	否	否	注 8
帅客网络	是	否	否	注 9
霍尔果斯龙谷网络科技有限公司	是	否	否	注 10
MicrobeamGames(Cayman)Limited	是	否	否	注 11

注 1：2015 年 12 月标的公司出资 350.00 万元，设立上海微屏投资管理有限公司，持股比例 100.00%。自 2015 年 12 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 2：2015 年 8 月标的公司之子公司上海微屏投资管理有限公司出资 300.00 万元，设立青露网络，持股比例 70.00%。自 2015 年 8 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 3：2016 年 5 月标的公司出资 10.00 万元设立微禹网络科技（上海）有限公司，持股比例 100.00%。自 2016 年 5 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 4：2016 年 5 月标的公司出资 10.00 万元设立陌星网络科技（上海）有限公司，持股比例 100.00%。自 2016 年 5 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 5：2016 年 5 月标的公司之子公司上海微屏投资管理有限公司出资 10.00 万元设立上海微鸟投资管理有限公司，持股比例 100.00%。自 2016 年 5 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 6：2016 年 7 月标的公司之子公司上海微屏投资管理有限公司设立上海一羽网络科技有限公司，持股比例 50.00%。根据上海一羽网络科技有限公司章程的规定，该公司董事会成员三人，其中标的公司在董事会中占有两个席位，并规定董事会决议须经董事会全体成员过半数通过，标的公司对该公司享有实际控制权，自 2016 年 7 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 7：2016 年 7 月标的公司出资 5.00 万元设立霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公司，持股比例 100.00%。自 2016 年 7 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 8：2016 年 7 月标的公司出资 5.00 万元设立微乐网络，持股比例 100.00%。自 2016 年 7 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 9：2016 年 6 月标的公司出资 300.00 万元设立上海帅客网络科技有限公司（以下简称“帅客网络”），持股比例 45.00%。根据上海帅客网络科技有限公司章程的规定，该公司董事会成员三人，其中标的公司在董事会中占有两个席位，并规定董事会决议须经董事会全体成员过半数通过，标的公司对该公司享有实际控制权，自 2016 年 9 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 10：2016 年 9 月标的公司设立霍尔果斯龙谷网络科技有限公司，持股比例 100.00%。自 2016 年 9 月起将其纳入合并财务报表范围。

注 11：2016 年 9 月标的公司通过代理公司从 OffshoreIncorporations(Cayman)Limited 取得 MicrobeamGames(Gayman)Limited 全部股权，MicrobeamGames(Gayman)Limited 转让日注册资本 1.00 美元，净资产为 0.00 元，股权取得成本为代理服务费 53,244.00 元，已于发生时确认为当期损益。

（五）报告期内资产转移剥离调整情况

报告期内，微屏软件不存在资产转移剥离调整的情形。

（六）重大会计政策及会计估计

1、重大会计政策或会计估计变更

根据瑞华出具的《标的公司审计报告》，在报告期内，微屏软件不存在重大会计政策或会计估计变更的情形。

2、重大会计政策或会计估计与上市公司的差异

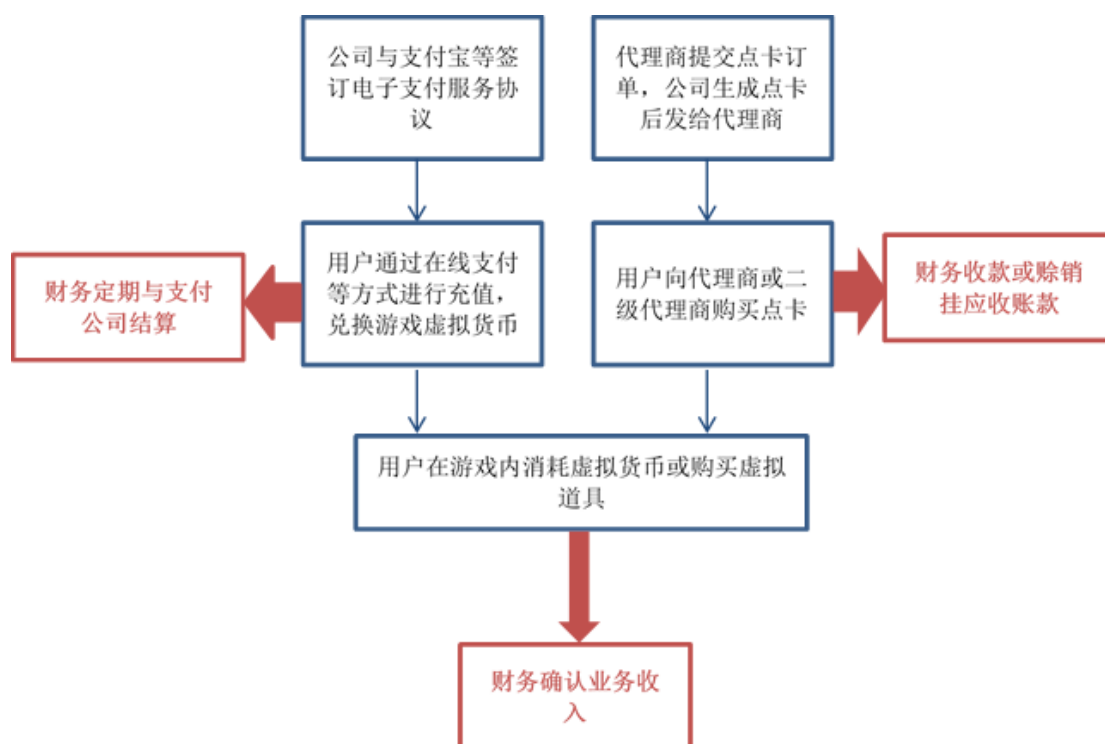
微屏软件与上市公司在重大会计政策、重大会计估计方面不存在重大差异。

（七）行业特殊的会计处理政策

微屏软件属于互联网和相关服务业行业，不存在行业特殊的会计处理。

（八）标的公司各业务流程时点的会计处理

1、自主运营模式



各个业务流程时点的会计处理如下表所示

（1）自主运营模式中第三方支付模式

业务流程时点	会计处理方式
1、从第三方支付渠道商取得充值金额	借：其他货币资金 财务费用 贷：递延收益 应交税费-应交增值税--销项税额
2、按当期消耗数确认收入	借：递延收益 贷：主营业务收入

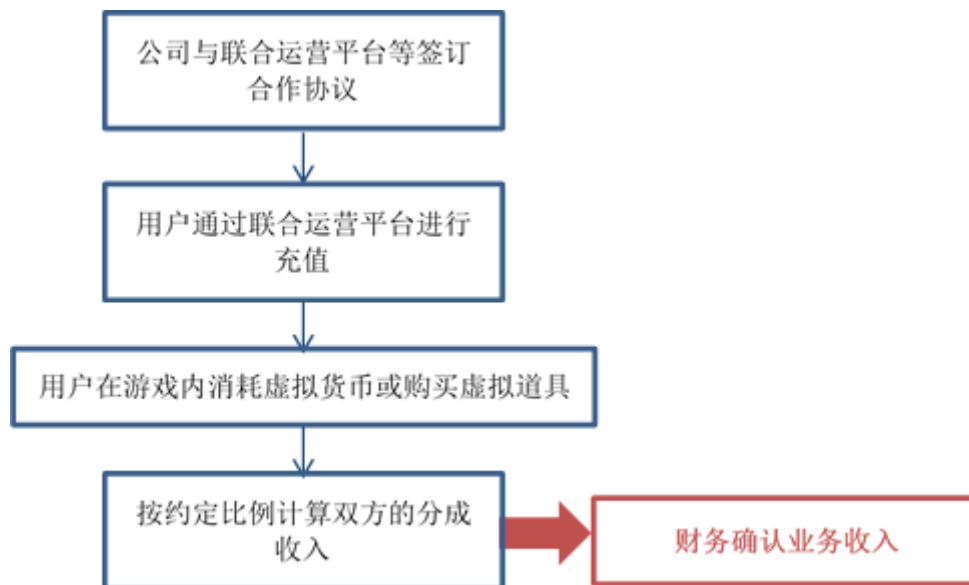
（2）自主运营中点卡经销商模式：自主运营模式下标的公司业务流程如下：

业务流程时点	会计处理方式
1、标的公司通过后台数据系统取得当期充值总金额	借：应收账款-暂估 贷：递延收益
2、标的公司取得经销商确认单	借：主营业务成本 贷：应付账款-未开票 借：应收账款-未开票 贷：应收账款-暂估

3、开具销售发票	借：应收账款-已开票 贷：应收账款-未开票 应交税费-应交增值税--销项税额
4、收到渠道费用发票	借：应付账款-未开票 应交税费-应交增值税-进项税额 贷：应付账款-已开票
5、进行结算	借：应付账款-已开票 银行存款 贷：应收账款-已开票
6、按当期消耗数确认收入	借：递延收益 贷：主营业务收入

2、联合运营模式

联合运营模式下标的公司业务流程图如下：



各个业务流程时点的会计处理如下表所示

业务流程时点	会计处理方式
1、标的公司取得联合运营商确认单	借：应收账款-未开票 贷：递延收益
2、开具销售发票	借：应收账款-已开票 贷：应收账款-未开票 应交税费-应交增值税--销项税额
3、按当期消耗数确认收入	借：递延收益 贷：主营业务收入

标的公司对于收入确认采用按照当期消耗数据确认收入。《企业会计准则-14

号收入准则》第十一条规定提供劳务交易收入的条件为：（1）收入的金额能够可靠地计量；（2）相关的经济利益很可能流入企业；（3）交易的完工进度能够可靠地确定；（4）交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量。标的公司为游戏行业，其取得收入的形式实际为标的公司向玩家提供游戏运营服务所得，标的公司通过计算当期消耗系统货币的数量乘以人民币兑换游戏币的加权平均汇率得出当期实现的收入金额，该部分金额已在系统内完成消耗，满足收入确认条件，确认收入，符合准则要求。

第五节 非现金支付方式情况及募集配套资金情况

一、发行股份购买资产基本情况

（一）发行股份的种类、面值及上市地点

本次交易所发行的股票种类为人民币普通股（A股），每股面值为人民币1.00元，上市地点为深交所。

（二）标的资产交易价格

标的资产为微屏软件93.00%的股权。根据《资产购买协议》，标的资产的交易价格以具有证券期货相关业务资格的评估机构出具的资产评估报告确认的评估值为依据，在此基础上由各方协商确定。

根据中企华出具的《资产评估报告》，截至2016年6月30日，标的公司100%股权的评估值为198,115.28万元，其中交易标的为交易对方合计持有的标的公司93.00%的股权，评估值为184,247.21万元。评估基准日之后标的公司拟分红8,000.00万元，考虑到评估基准日后的分红情况，在扣除了分红金额的评估值190,115.28万元的基础上（93.00%股权对应的评估值为176,807.21万元），经交易各方友好协商，本次交易标的资产交易价格共计176,700.00万元，其中现金支付对价为交易对价的18.98%，共计33,546.17万元，股份支付对价为交易对价的81.02%，共计143,153.83万元。

根据中企华出具的《补充资产评估报告》，截至2016年12月31日，标的公司100%股权的评估值为190,662.00万元，其中交易标的为交易对方合计持有的标的公司93.00%的股权，评估值为177,315.66万元，高于本次交易标的资产交易价格。

（三）发行价格

1、发行价格选择依据

根据《重组管理办法》的规定：“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。”

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

上市公司定价基准日前 20 个交易日、60 个交易日、120 个交易日股票交易均价具体情况如下表所示：

股票交易均价计算区间	交易均价（元/股）	交易均价的90%（元/股）
前20个交易日	64.13	57.72
前60个交易日	63.35	57.02
前120个交易日	60.21	53.74

本次交易的定价基准日为上市公司第四届董事会第十三次会议决议公告日。经过交易各方商议决定，选择董事会决议公告日前 120 个交易日的上市公司股票交易均价为市场参考价，本次发行股份价格不低于该次董事会决议公告日前 120 个交易日金利科技股票交易均价的 90%。

2、发行价格

本次交易的定价基准日为上市公司第四届董事会第十三次会议决议公告日。经过交易各方商议决定，发行价格选择定价基准日前 120 个交易日上市公司股票交易均价为市场参考价，本次发行股份价格不低于该次董事会决议公告日前 120 个交易日上市公司股票交易均价的 90%，确定为 54.19 元/股。

上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开 2016 年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以截至 2016 年 12 月 31 日公司总股本为基数，以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，不进行现金分红，不送红股，本次发行股份及支付现金购买资产的发行价格调整为 33.87 元/股。

定价基准日至发行日期间如有派息、送股、资本公积转增股本、增发新股或配股等除权、除息行为，发行价格将按照深交所的相关规则进行相应调整。

上述发行价格的最终确定尚须经中国证监会核准。

（四）发行数量及发行对象

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行数量的计算公式为：股份发行

数量=(标的资产交易价格-现金对价)/股份发行价格。

本次交易标的资产交易价格为 176,700.00 万元，其中现金对价 33,546.17 万元，股份对价为 143,153.83 万元，本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行数量为 42,265,670 股，具体情况如下：

交易对方	股份支付		现金支付	交易对价合计 (万元)
	对价金额 (万元)	股份数量 (股)	对价金额 (万元)	
陈路	63,521.27	18,754,433	-	63,521.27
能观投资	26,948.42	7,956,426	26,948.42	53,896.83
祝华	28,873.30	8,524,742	-	28,873.30
王一夫	9,624.43	2,841,580	-	9,624.43
胡禹平	8,950.72	2,642,670	-	8,950.72
吴丕江	-	-	6,597.75	6,597.75
雷亮	5,235.69	1,545,819	-	5,235.69
合计	143,153.83	42,265,670	33,546.17	176,700.00

注：交易对方吴丕江在本次交易中只取得现金对价且不进行业绩承诺，经交易各方协商，其所获得的交易对价有一定折价，折价部分由其他交易对方按股权比例分摊

如本次发行定价基准日至发行日期间上市公司有派息、送股、资本公积转增股本、增发新股或配股等除权、除息行为，导致发行价格调整的，股份发行数量亦将作相应调整。最终股份发行数量以中国证监会核准结果为准。

（五）股份锁定安排

根据交易各方签署的《资产购买协议》及其补充协议，在《重组管理办法》规定的锁定期情况下，交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮共 5 名自然人和能观投资以其持有的微屏软件股权认购而取得的上市公司股份自上市之日起 12 个月内不得转让。上述法定限售期期满后，交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮共 5 名自然人和能观投资在本次交易中取得的上市公司股份的出售按照以下原则和条件进行：

1、法定限售期满且此前年度的利润补偿义务（以交易相关方签署的《盈利承诺与补偿协议》及其补充协议为准，下同）承担完毕之日起，在本次交易中取得的上市公司股票的 50%可自由转让（需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）；

2、法定限售期已届满 12 个月且此前年度的利润补偿义务已承担完毕之日起，在本次交易中取得的上市公司股票的 80%可自由转让（需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）；

3、法定限售期已届满 24 个月且全部利润补偿义务已承担完毕之日起，在本次交易中取得的上市公司股票的 100%可自由转让（需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量）。

本次交易完成后，如上市公司以未分配利润或者公积金转增股本，上述交易对方在本次交易中取得的上市公司股份孳生出的股份，亦将对应承担上述限售义务。

二、募集配套资金情况

（一）募集配套资金概况

本次交易上市公司拟以询价方式向不超过 10 名特定投资者非公开发行股票募集配套资金，募集配套资金上限为 95,309.16 万元，不超过本次拟发行股份购买资产交易价格的 100.00%。

根据《实施细则》的相关规定，本次募集配套资金的发行数量上限为本次交易前上市公司总股本的 20%，即 29,117,990 股，上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开了 2016 年年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，资本公积金转增股本完成后，发行数量上限相应调整为 46,588,784 股。

定价基准日为本次募集配套资金的发行期首日，发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%，最终发行价格将遵照价格优先的原则，由董事会和独立财务顾问按照相关法律法规的规定和监管部门的要求，根据发行对象申购报价情况协商确定。

假设按照本报告书出具之日前公司股票交易均价的 90%，即 66.37 元/股为发行价格测算，本次募集配套资金发行数量为 14,360,277 股，上市公司资本公积金转增股本完成后，本次募集配套资金发行数量将相应调整为 22,977,135 股，不会超过本次交易前上市公司总股本的 20%。

在确定发行期后，上市公司及独立财务顾问将在发行期首日的前一日向投资人发出认购邀请书等资料，并在发行期首日启动本次募集配套资金的非公开发行股票事项的询价工作，发行价格遵照价格优先的原则由董事会和独立财务顾问按照相关法律法规的规定和监管部门的要求，根据发行对象申购报价情况确定，发行数量将不超过本次发行前上市公司总股本的 20%。

募集配套资金拟用于支付本次交易现金对价、标的公司项目建设及支付本次交易相关费用等用途。具体如下：

单位：万元

用途	项目	实施主体	项目投资金额	拟使用募集资金
产业 项目 投资	地方棋牌手游研发及推广项目	微屏软件	48,529.00	27,502.00
	海外发行渠道建设项目	微屏软件	48,008.74	28,008.74
	电竞游戏平台升级项目	帅客网络	3,152.25	3,152.25
小计				58,662.99
支付现金对价				33,546.17
支付本次交易相关费用				3,100.00
合计				95,309.16

上述交易方案中发行股份及支付现金购买资产的成功实施为募集配套资金的前提和实施条件，但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。地方棋牌手游研发及推广项目中用于购置 IP 支出的 21,027.00 万元、海外发行渠道建设项目中用于购置 IP 支出的 20,000.00 万元将由上市公司以自筹资金解决。

如因为相关主管部门要求或其他任何原因导致本次募集配套资金的融资额度发生变化或整个募集配套资金被取消，导致募投项目资金不足以或无法支付转让价款，上市公司将以银行贷款或者其他融资方式解决所需资金。

（二）募集配套资金的股份发行情况

1、发行股份的种类、面值及上市地点

募集配套资金拟发行的股票种类为人民币普通股（A 股），每股面值为人民币 1.00 元，上市地点为深交所。

2、发行方式及发行对象

募集配套资金的发行对象为符合证监会规定的证券投资基金管理公司、证券公司、信托投资公司、财务公司、资产管理公司、保险机构投资者、合格境外机构投资者以及其他机构投资者、自然人等合计不超过 10 名的特定投资者。证券投资基金管理公司以多个投资账户持有股份的，视为一个发行对象；信托投资公司作为发行对象的，只能以自有资金认购。上述特定对象均以现金方式、以相同价格认购本次非公开发行的股票。

3、发行价格及发行数量

本次募集配套资金发行股份的定价基准日为本次募集配套资金的发行期首日。

本次募集配套资金所发行股份的发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%（定价基准日前 20 个交易日股票交易均价=定价基准日前 20 个交易日股票交易总额÷定价基准日前 20 个交易日股票交易总量）。

本次募集配套资金的最终发行价格将遵照价格优先的原则，由董事会和独立财务顾问按照相关法律法规的规定和监管部门的要求，根据发行对象申购报价情况协商确定，发行数量将不超过本次发行前上市公司总股本的 20%。在定价基准日至发行日期间，公司如有派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，发行价格将进行相应调整。

本次募集配套资金的发行数量将根据募集配套资金总额及发行价格确定。最终发行数量将由公司董事会根据股东大会授权，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情况，与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

4、募集资金金额

本次募集配套资金总额不超过 95,309.16 万元，不超过本次拟发行股份购买资产交易价格的 100.00%。

5、股份锁定期

根据《实施细则》，不超过 10 名特定投资者认购的股份自其股票完成股权登记之日起 12 个月内不得转让。

本次发行股份募集配套资金发行的股份上市后还应当遵守证券监管部门其他关于股份锁定的要求。本次配套募集资金认购方因上市公司送股、转增股本而取得的新增股份，亦遵守上述锁定日期安排。

（三）募集配套资金拟投资标的公司建设项目情况

1、募集配套资金用于标的资产在建项目建设相关部门的审批情况

募集配套资金投资项目已于 2016 年 9 月 7 日取得上海市嘉定区发展和改革委员会《关于微屏软件科技（上海）有限公司募投项目备案申请的复函》，微屏软件三个募投项目仅有少量涉及固定资产投资的部分可予以备案，其余非固定资产投资内容不在备案范围之内。

募集配套资金投资项目已于 2016 年 8 月 31 日取得上海市浦东新区环境保护和市容卫生管理局出具的《关于微屏软件科技（上海）有限公司募集资金投资项目不涉及环评审批的情况说明》，微屏软件三个募投项目不需要办理建设项目环境影响评价审批手续。

2、本次募集配套资金投资项目具体情况分析

（1）地方棋牌手游研发及推广项目

1) 项目建设内容

本项目将专注于地方特色产品开发，深耕区域市场，坚持区域化运营，为 75 个地区定制专属棋牌类网络游戏 85 款，以标的公司现有地方棋牌业务以及项目新增业务所涉及城市为基点，连点成面，逐步覆盖全国。项目实施过程中，以标的公司现有业务区域为基础，寻找具有地方棋牌游戏特色的地区，派遣调研组进入考察，通过与当地棋牌游戏玩家座谈、参与当地棋牌活动等方式，总结出当地棋牌游戏规则、玩家偏好等地方特色元素，结合项目购买的 IP 资源，有针对性地开发地方性棋牌类网络游戏产品，并在移动端发行推广。

2) 项目必要性

①顺应行业发展，拓展移动游戏产品的市场占有率

2016年中国移动端游戏市场实际销售收入819.2亿元，增长率达到59.20%，占网络游戏市场的49.50%。增长率再创新高的原因主要有两点，一方面多家传统游戏公司推出客户端游戏IP的移动游戏产品，引导一部分用户跨界移动端游戏市场。另一方面移动端游戏更能够满足玩家利用碎片化时间进行娱乐的需求。随着游戏产品种类的丰富，以及游戏体验的提高，玩家对游戏移动化的需求不断提升。

因此，标的公司有必要在现有客户端业务成熟的运营基础上，不断增加移动端游戏产品数量及市场覆盖范围，以获得更多用户，提高移动端游戏产品的市场占有率。

②拓展地方棋牌市场，积累用户资源

国内棋牌类网络游戏市场被行业内几家主要公司垄断，中小型企业数量众多，实力参差不齐，部分企业虽然可以研发出几款广受市场欢迎的游戏产品，但是综合运营实力欠佳，可持续发展能力较弱。随着市场竞争的加剧，中小型企业由于在资金、用户、产品等方面无法形成规模效应，生存空间将受到较大限制，竞争愈发激烈，行业集中度大幅抬升。因此，积累优质用户资源对标的公司的发展具有重大意义。

本项目的实施将增加标的公司地方性棋牌类网络游戏市场的覆盖范围，从差异性较大的细分市场入手，增加用户数量，并通过大数据分析，提高用户留存率和付费率，增强标的公司竞争力和运营实力，为标的公司赢得发展机会，进而获得更多渠道、人才、IP等优质资源。

③完善产品结构，赢得竞争优势

目前，国内网络游戏同质化较为严重，尤其是棋牌类网络游戏，产品辨识度低，行业竞争激烈，同质化的产品难以在激烈的竞争中赢得用户的关注并获得一定的市场份额，如果游戏企业不能够在游戏玩法、游戏节奏、游戏效果等方面推陈出新，很容易在玩家的对比中失去竞争力。

因此，为了能够在市场上赢得竞争优势，标的公司有必要进一步提升自主研发能力，开发出满足市场需要的游戏产品，不断丰富产品种类，提升产品品质，赢得竞争优势。

3) 项目可行性

①区域化运营能力

标的公司客户端游戏及移动端游戏平台广泛分布于全国多个城市，结合各地方棋牌玩法，推出了多款适应当地地方特色的棋牌类网络游戏，并提供当地方言的独特客服服务，为标的公司赢得了广泛的游戏用户。

标的公司会选择具有深厚棋牌游戏文化底蕴的地区实施游戏产品的推广，这些地区具有良好的棋牌游戏群众基础，有利于游戏产品的迅速渗透，同时标的公司建立了一套完善的地方性棋牌类网络游戏的开发流程，能够有效保证游戏产品符合当地玩家的需求并成功将其推向市场。

②研运一体化的经营模式

标的公司实行网络游戏研运一体化的经营模式，拥有一支完整成熟的研发团队，能够独立自主地开发游戏产品，通过自有的“人民棋牌”及“掌心游”游戏平台发布运营，形成了“研发-发行-平台运营”的完整业务链。

研运一体化的经营模式使标的公司与游戏玩家直接建立联系，同时减少了游戏产品研发到运营之间繁琐的环节，降低了游戏的运营成本和中间环节的交易成本，有利于标的公司扩大收入，提高利润水平，并以此整合产业链资源，从而增强标的公司核心竞争力及整体盈利能力，为进一步提高标的公司综合竞争力与市场议价能力奠定基础。

③数据分析能力

经过多年运营，标的公司积累了大量用户数据和产品数据，建立了数据分析模型。

在游戏产品完善方面，标的公司通过分析游戏人数、游戏峰值、游戏营收数据，了解所运营游戏的市场认可度；通过分析用户心理、玩家留存率等因素，发

现用户流失环节，从而对游戏产品做出相应的调整。数据模型分析结果将作为产品更新的数据依据，传达给产品开发人员，并有针对性地改进或更新游戏设计，提供更加切合用户需求的游戏内容和玩法，提升玩家的满意度。

在产品运营方面，标的公司对所运营游戏进行相关运营数据的分析，其中包括用户消费水平、活跃用户数、登陆用户数、付费账号数等，评估游戏产品的运营状况，并据此选择适合的推广活动，并根据市场变化情况调整市场营销方式，以保证游戏产品的用户留存率及付费率。

④品牌效应

标的公司主要从事棋牌类网络游戏的研发、发行以及平台运营，自成立以来，以独具浓厚地方特色的休闲棋牌、麻将等游戏为主要内容，在国内各个地区拥有广大的用户基础，众多地方运营平台，平台化推广运营能力的优势为公司吸引了更多用户。

历经多年发展，标的公司已从当初的十余人的小团队发展成为上百人的成熟企业，成为跨平台棋牌类网络游戏公司，旗下同时运营具有广泛潜在用户的多款棋牌类网络游戏，并拥有众多的忠实游戏玩家。

⑤人才与技术储备

为应对用户对游戏产品品质不断提升的要求，在激烈的市场竞争中赢得主动权，标的公司积极进行人才与技术储备，在图形图像处理、手机 iOS 及安卓应用研发、2D 及 3D 美术制作、数据建模、动画特效等领域均有相应的人才与技术储备。标的公司在加强核心人才和技术储备的同时，也会依据市场情况引进新的研发团队，以适应行业的发展要求。

4) 项目投资金额估算及募集资金使用安排

本项目总投资 48,529.00 万元，其中建设费用 6,235.00 万元，研发、推广等实施费用 21,267.00 万元，购置 IP 等支出 21,027.00 万元。本项目预计使用配套募集资金合计 27,502.00 万元，主要用于建设费用以及研发和推广等实施费用，购置 IP 等支出所需资金将由上市公司自筹解决。

地方棋牌手游研发及推广项目投资计划如下：

单位：万元

项目名称	第一年	第二年	第三年	合计
设备购置	400.00	-	-	400.00
机房建设	900.00	900.00	1,000.00	2,800.00
渠道建设	1,011.67	1,011.67	1,011.66	3,035.00
研发费用	900.00	1,840.00	1,322.50	4,062.50
推广费用	3,096.81	6,881.80	7,225.89	17,204.50
合计	6,308.48	10,633.47	10,560.05	27,502.00

标的公司 2016 年下半年与联运商合作，推出了 9 款地方棋牌手游，标的公司负责游戏的研发及运营，联运商负责游戏推广，9 款地方棋牌手游发生的研发、运营及推广费用如下：

单位：万元

项目	金额
设备购置费	30.68
机房租赁费	64.06
渠道建设费	362.00
研发费用	761.66
推广费用	2,030.00
合计	3,248.40

注：上述费用中，设备购置费、机房租赁费、研发费用为标的公司实际发生的费用，渠道建设及推广费用包含在标的公司分给联运商的分成支出中

标的公司未来计划实施地方棋牌手游研发、运营及推广一体化战略，在前期通过与联运商联合运营部分地方棋牌手游后，标的公司已经深入了解了地方推广公司的运作模式、推广渠道及整体成本，标的公司未来将组建营销团队，建设推广渠道，这将能够有效减少地方棋牌手游的渠道及推广成本，实现标的公司效益的最大化。

以标的公司 2016 年下半年推出的 9 款地方棋牌手游的成本测算，每款地方棋牌手游的研发、运营及推广费用约为 360.93 万元，按照标的公司 3 年在 75 个地区推广 85 款地方棋牌手游测算，地方棋牌手游研发及推广项目共需资金 27,070 万元，地方棋牌手游研发及推广项目的募集资金金额与实际需求相符，具有合理性。

5) 项目投资金额合理性分析

①投资金额测算依据

标的公司 2016 年在广州、泉州、厦门委托联运公司三格科技（海南）有限公司分别推广了《掌心广东麻将》、《掌心泉州麻将》和《掌心厦门麻将》；在宜昌、宜春、成都委托成都市雀友圈文化传播有限公司分别推广了《掌心宜昌麻将》、《掌心宜春麻将》和《掌心四川麻将》；在芜湖、马鞍山、上海委托上海迅鸟网络科技有限公司分别推广了《掌心芜湖麻将》、《掌心马鞍山麻将》和《掌心上海麻将》，根据三家联运商提供的资料，上述地区推广费用的构成如下：

推广地点：广州

单位：元

项目	明细	费用	占比
物料、物资制作	物料制作\工作服、防晒服、背包、小蜜蜂等其他物资	100,000.00	3.57%
广告、推广	线上线下广告、推广	700,000.00	25.00%
工资、奖励	兼职工资、奖励	1,500,000.00	53.57%
场地及差旅费用	办公场地等费用、市内交通、租车费用、电动车、县城住宿费用、往返市区交通成本	300,000.00	10.71%
其他杂费	宴请、团建、活动经费、杂费	200,000.00	7.14%
总计		2,800,000.00	100.00%

推广地点：泉州

单位：元

项目	明细	费用	占比
物料、物资制作	物料制作\工作服、防晒服、背包、小蜜蜂等其他物资	80,000.00	2.86%
广告、推广	线上线下广告、推广	500,000.00	17.86%
工资、奖励	兼职工资、奖励	1,100,000.00	39.29%
场地及差旅费用	办公场地等费用、市内交通、租车费用、电动车、县城住宿费用、往返市区交通成本	220,000.00	7.86%
其他杂费	宴请、团建、活动经费、杂费	200,000.00	7.14%
总计		2,100,000.00	100.00%

推广地点：厦门

单位：元

项目	明细	费用	占比
物料、物资制作	物料制作\工作服、防晒服、背包、小蜜蜂等其他物资	100,000.00	3.57%
广告、推广	线上线下广告、推广	600,000.00	21.43%
工资、奖励	兼职工资、奖励	1,200,000.00	42.86%
场地及差旅费用	办公场地等费用、市内交通、租车费用、电动车、县城住宿费用、往	300,000.00	10.71%

	返市区交通成本		
其他杂费	宴请、团建、活动经费、杂费	300,000.00	10.71%
总计		2,500,000.00	100.00%

推广地点：宜昌

单位：元

项目	明细	费用	占比
物料、物资制作	物料制作\工作服、防晒服、背包、小蜜蜂等其他物资	80,000.00	2.86%
广告、推广	线上线下广告、推广	300,000.00	10.71%
工资、奖励	兼职工资、奖励	1,100,000.00	39.29%
场地及差旅费用	办公场地等费用、市内交通、租车费用、电动车、县城住宿费用、往返市区交通成本	250,000.00	8.93%
其他杂费	宴请、团建、活动经费、杂费	270,000.00	9.64%
总计		2,000,000.00	100.00%

推广地点：宜春

单位：元

项目	明细	费用	占比
物料、物资制作	物料制作\工作服、防晒服、背包、小蜜蜂等其他物资	100,000.00	3.57%
广告、推广	线上线下广告、推广	300,000.00	10.71%
工资、奖励	兼职工资、奖励	1,000,000.00	35.71%
场地及差旅费用	办公场地等费用、市内交通、租车费用、电动车、县城住宿费用、往返市区交通成本	200,000.00	7.14%
其他杂费	宴请、团建、活动经费、杂费	200,000.00	7.14%
总计		1,800,000.00	100.00%

推广地点：成都

单位：元

项目	明细	费用	占比
物料、物资制作	物料制作\工作服、防晒服、背包、小蜜蜂等其他物资	100,000.00	3.57%
广告、推广	线上线下广告、推广	450,000.00	16.07%
工资、奖励	兼职工资、奖励	1,400,000.00	50.00%
场地及差旅费用	办公场地等费用、市内交通、租车费用、电动车、县城住宿费用、往返市区交通成本	300,000.00	10.71%
其他杂费	宴请、团建、活动经费、杂费	150,000.00	5.36%
总计		2,400,000.00	100.00%

推广地点：芜湖

单位：元

项目	明细	费用	占比
物料、物资制作	物料制作\工作服、防晒服、背包、小蜜蜂等其他物资	100,000.00	3.57%
广告、推广	线上线下广告、推广	350,000.00	12.50%
工资、奖励	兼职工资、奖励	1,100,000.00	39.29%
场地及差旅费用	办公场地等费用、市内交通、租车	150,000.00	5.36%

	费用、电动车、县城住宿费用、往返市区交通成本		
其他杂费	宴请、团建、活动经费、杂费	200,000.00	7.14%
总计		1,900,000.00	100.00%

推广地点：马鞍山

单位：元

项目	明细	费用	占比
物料、物资制作	物料制作\工作服、防晒服、背包、小蜜蜂等其他物资	80,000.00	2.86%
广告、推广	线上线下广告、推广	450,000.00	16.07%
工资、奖励	兼职工资、奖励	900,000.00	32.14%
场地及差旅费用	办公场地等费用、市内交通、租车费用、电动车、县城住宿费用、往返市区交通成本	150,000.00	5.36%
其他杂费	宴请、团建、活动经费、杂费	220,000.00	7.86%
总计		1,800,000.00	100.00%

推广地点：上海

单位：元

项目	明细	费用	占比
物料、物资制作	物料制作\工作服、防晒服、背包、小蜜蜂等其他物资	150,000.00	5.36%
广告、推广	线上线下广告、推广	650,000.00	23.21%
工资、奖励	兼职工资、奖励	1,650,000.00	58.93%
场地及差旅费用	办公场地等费用、市内交通、租车费用、电动车、县城住宿费用、往返市区交通成本	350,000.00	12.50%
其他杂费	宴请、团建、活动经费、杂费	200,000.00	7.14%
总计		3,000,000.00	100.00%

标的公司 2016 年下半年与联运商合作在 9 个地区推广地方棋牌手游，推广费用因地区不同存在一定差异，推广费用最低为 180 万，最高为 300 万元，平均每个城市推广费用约为 225 万元。

②投资金额测算过程

地方棋牌手游研发及推广项目 85 款棋牌类网络游戏总投资 48,529 万元的投资金额测算如下：

单位：万元

序号	项目名称或费用	投资金额	占总投资额
1	实施费用	21,267.00	43.82%
1.1	研发费用	4,062.50	8.37%
1.2	推广费用	17,204.50	35.45%
2	建设费用	6,235.00	12.85%

2.1	研发推广设备	400.00	0.82%
2.2	机房建设	2,800.00	5.77%
2.3	渠道建设	3,035.00	6.25%
3	IP 购置	21,027.00	43.33%
	合计	48,529.00	100.00%

具体明细如下：

A、实施费用测算

a、研发费用

研发费用主要为游戏研发期间研发人员的薪酬福利，所需研发费用总额为 4,062.50 万元，具体明细如下：

单位：万元

时间	第一年	第二年	第三年	合计
研发费用	900.00	1,840.00	1,322.50	4,062.50

标的公司 2016 年研发人员数量及投入情况如下：

单位：万元

	2016 年
研发人员数量（人）	147
研发人员总薪酬	2,286.65
研发人员年平均薪酬	15.56

标的公司地方棋牌手游研发及推广项目研发费用具体明细如下：

单位：万元

	第一年	第二年	第三年
研发费用	900.00	1,840.00	1,322.50
研发人员数量	60	115	80
研发人员年平均薪酬	15	16	16.5

地方棋牌手游研发及推广项目研发人员平均薪酬与标的公司 2016 年研发人员平均薪酬基本一致，测算具有较强合理性。

b、推广费用

标的公司未来计划实施地方棋牌手游研发、运营及推广一体化战略，在前期通过与联运商联合运营部分地方棋牌手游后，标的公司已经深入了解了地方推广

公司的运作模式、推广渠道及整体成本，标的公司未来将组建营销团队，建设自身推广渠道。同时，标的公司未来将继续专注于地方特色产品开发，为 75 座城市定制专属棋牌游戏 85 款，以标的公司现有地方棋牌业务以及项目新增业务所涉及城市为基点，连点成面，逐步覆盖全国。以标的公司现有业务区域为基础，寻找具有地方棋牌游戏特色的地区，派遣调研组进入考察。通过与当地棋牌游戏玩家座谈、参与当地棋牌活动等方式，总结出当地棋牌游戏规则、玩家偏好等地方特色元素，结合项目购买的游戏 IP，有针对性地开展地方棋牌游戏产品，并在移动端发行推广。标的公司地方棋牌手游研发及推广项目的推广费用测算情况如下：

单位：万元

时间	第一年	第二年	第三年
线上推广			
当地自媒体	135.00	300.00	315.00
当地分类网站	108.00	240.00	252.00
当地主流媒体	180.00	400.00	420.00
全国性媒体（定向微信等）	810.00	1,800.00	1,890.00
小计	1,233.00	2,740.00	2,877.00
线下推广			
物料、物资制作	405.36	900.80	945.84
场地租赁及办公设施用品	108.00	240.00	252.00
交通、住宿	405.00	900.00	945.00
商务、团队活动	135.45	301.00	316.05
兼职人员工资与奖金	810.00	1,800.00	1,890.00
小计	1,863.81	4,141.80	4,348.89
总计			17,204.50

随着市场竞争的加剧，各城市推广费用在后期略有上升，单个地区的推广费用预计最高升至 240 万元左右。根据本项目地区开发进度，可以测算每年推广费用金额如下：

单位：万元

时间	第一年	第二年	第三年
推广费用总计	3,096.81	6,881.80	7,225.89
开发地区	15	30	30
平均每个城市推广费用	206.45	229.39	240.86

地方棋牌手游研发及推广项目中平均每个城市的推广费用测算与实际情况

基本一致，具有合理性。

B、建设费用测算

a、研发推广设备费用

序号	设备名称	数量 (台/套)	单价 (万元)	金额 (万元)	折旧/摊销年 (年)
1	高性能 PC	100	1.00	100.00	3
2	MACMINI	50	1.00	50.00	3
3	推广运营人员电脑	100	0.50	50.00	3
4	高性能设计电脑	50	2.00	100.00	3
5	游戏开发服务器	10	5.00	50.00	3
6	开发环境组建	1	50.00	50.00	3
合计(万元)					400.00

b、机房建设和渠道建设费用

本项目将投入 2,800.00 万元构建支撑标的公司业务扩张所需的机房。标的公司目前采用租赁云服务器的方式满足经营所需，但随着标的公司经营规模不断扩大，对于服务器的需求也不断增加，租赁成本不断提高；同时由于目前地方性棋牌类网络游戏市场竞争激烈，针对棋牌类网络游戏公司的 DDOS（Distributed Denial of Service，即分布式拒绝服务）攻击愈发严重，用户对游戏平台安全性、稳定性的要求也在不断提高，标的公司的高防租赁支出也不断增加，未来标的公司计划通过自建机房满足自身对各类服务器的需求，随着规模效应的逐渐体现，自建机房将降低相关成本，增强标的公司的盈利能力。以标的公司现有业务数据为基础，经测算在地方棋牌手游研发及推广项目中月活跃用户数将达到 300 万人，按照每台服务器可支持 1 万活跃用户测算，标的公司需要购置约 300 台服务器用于响应服务请求，同时需购置约 300 台服务器用于热机备份，共计购置 600 台服务器，每台服务器含税售价约 3 万元，标的公司购置服务器费用合计 1,800 万元。

可安装 1,000 台机柜的机房建设成本如下：

序号	项目	投资(万元)	备注
1	基础设施		
	机房装饰、承重分散等工程	650.00	35mm 硫酸钙静电地板
	气体消防系统	220.00	1 楼机房为气体灭火，柴油机房

序号	项目	投资(万元)	备注
			为干粉灭火
	建筑土建造价	3,500.00	主体楼房建造
	小计	4,370.00	
2	供配电系统		
	柴油发电机、UPS 等供配电设备	1,400.00	
	母排、线缆、配电柜、强电桥架等	1,100.00	
	小计	2,500.00	
3	空调暖通系统		
	精密空调设备以及给排水、室外机安装平台处理等	1,645.00	
	新风系统、VRV 空调，自然冷却等	495.00	
	小计	2,140.00	
4	综合布线		
	机房综合布线系统	90.00	
	隐蔽工程（金属管、金属线槽等）	55.00	
	小计	145.00	
5	机柜安装	398.00	
6	门禁系统	55.00	
7	视频监控系统	68.00	
8	环境监控系统	83.00	
9	监控室大屏	62.00	
10	配电外线改造	3,200.00	2 路 35KV 上接大场站，每路 6 公里
11	网络交换机	350.00	品牌 Cisco
12	配电内线建设	3,500.00	1 个 35KV 用户站，2 个 10KV 用户站
	合计	16,871.00	

每台机柜理论上可放置 12 台服务器，考虑散热等需求每台机柜实际可放置 8 台服务器，标的公司需放置 600 台服务器，应购置约 75 台机柜，机房购置成本为 $=75/1000*16,871.00=1,265.33$ 万元，机房建设合计投入 3,065.33 万元，高于地方棋牌手游研发及推广项目机房建设费用，因此，地方棋牌手游研发及推广项目机房建设费用的测算具有合理性。

同时，标的公司投入渠道建设费用 3,035.00 万元，拓展地方性棋牌类网络游戏在相关主要城市的销售渠道。标的公司 2016 年下半年与三家联运商签订合同，推广 9 款地方棋牌手游。根据联运商提供的资料，9 款地方棋牌手游的渠道建设费用支出合计约为 362 万元。

标的公司未来计划实施地方棋牌手游研发、运营及推广一体化战略，在前期通过与联运商联合运营部分地方棋牌手游后，标的公司已经深入了解了地方推广公司的运作模式、推广渠道及整体成本，标的公司未来将组建营销团队，建设推广渠道，能够有效减少地方棋牌手游的渠道成本，实现标的公司效益的最大化。

标的公司 2016 年下半年推广 9 款地方棋牌业务产生渠道成本 362 万元。地方棋牌手游研发及推广项目中共计在 75 个地区推广 85 款地方棋牌手游，预计渠道成本共计 3,016.67 万元，与地方棋牌手游研发及推广项目的渠道建设费用基本一致，渠道建设费用测算具有合理性。

6) 项目进度安排及预期收益测算

本项目投入期共 3 年，将采取迭代的方式在两年半内陆续投入 5 批共 85 款游戏，每半年完成一批游戏的研发、线下推广及完善等流程，具体收益测算如下：

A、测算依据

本项目收益测算依据来源于标的公司地方棋牌当前试点城市的收益数据及相关指标（未经审计），具体内容如下：

单位：元

时间	当月注册数（人）	月总活跃数（人）	月付费数（人）	付费总和	付费率	ARPPU
2016 年 6 月	25,743	32,206	2,987	200,318	9.27%	67.06
2016 年 7 月	41,023	60,920	6,419	616,920	10.54%	96.11
2016 年 8 月	42,859	80,776	8,757	951,456	10.84%	108.65
2016 年 9 月	131,908	182,964	17,364	1,416,511	9.49%	81.58
2016 年 10 月	213,944	331,979	34,238	2,951,442	10.31%	86.20

B、测算过程及合理性

项目收益测算表如下：

时间	第一年		第二年		第三年		第四年		第五年	
游戏平台累计注册用户(人)	1,500,000	4,575,000	9,303,750	14,268,938	19,482,384	24,956,504	26,204,329	27,514,545	28,890,272	30,334,786
活跃用户比例	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%
月活跃用户数(人)	150,000	457,500	930,375	1,426,894	1,948,238	2,495,650	2,620,433	2,751,455	2,889,027	3,033,479
新增注册用户(人)	1,500,000	3,075,000	4,728,750	4,965,188	5,213,447	5,474,119	1,247,825	1,310,216	1,375,727	1,444,514
月活跃付费率	23.00%	22.70%	22.40%	22.10%	21.80%	21.50%	21.20%	20.90%	20.60%	20.30%
月活跃付费用户(人)	34,500	103,853	208,404	315,344	424,716	536,565	555,532	575,054	595,140	615,796
月ARPPU(元)	136.96	102.05	74.81	66.36	63.41	61.64	61.85	62.07	62.30	62.53
充值(万元)	1,620.00	6,359.07	10,831.80	12,705.92	16,159.47	19,588.11	20,351.02	21,141.24	21,959.61	22,806.97
渠道成本占比	30.00%	30.00%	30.00%	30.00%	30.00%	30.00%	30.00%	30.00%	30.00%	30.00%
收入转换系数	93.23%	93.23%	93.23%	93.23%	93.23%	93.23%	93.23%	93.23%	93.23%	93.23%
收入(万元)	1,057.23	4,149.99	7,068.94	8,292.01	10,545.83	12,783.40	13,281.28	13,796.98	14,331.06	14,884.06
	5,207.22		15,360.95		23,329.23		27,078.26		29,215.12	
合计(万元)	100,190.78									

活跃率、付费率、ARPPU 值等参数均参考标的公司实际实施数据进行测算，取值相对保守，测算过程符合公司以往业务特点，具有较强的合理性。

（2）海外发行渠道建设项目

1) 项目建设内容

本项目建设内容主要为标的公司棋牌类及其他休闲娱乐类网络游戏产品在海外市场的推广。标的公司将与主要国际游戏分销平台展开合作，将现有游戏更新、推广至海外，目标市场主要为海外华人市场。

标的公司将在现有游戏产品和品牌影响力的基础上，通过自有资深游戏制作团队研发符合自身发展特点以及海外市场需求的棋牌类及休闲娱乐类网络游戏，并通过购买的适应海外游戏市场的优质 IP 资源，吸引 IP 原粉丝群体，提升用户转化率，提高海外游戏市场占有率。

2) 项目必要性

①顺应行业发展，增强全球影响力

随着全球网络游戏市场规模的持续增加和中国网络游戏行业的快速发展，国内网络游戏行业竞争日益激烈，越来越多的游戏企业开始注重拓展海外市场，网络游戏出口呈现爆发式增长，行业的全球化发展趋势凸显。据统计，2016 年，我国自主研发网络游戏海外市场销售收入高达 72.30 亿美元，同比增长 36.20%。

同时，在拓展海外市场的过程中，游戏企业将具有中国历史文化底蕴的游戏产品推广到海外，并通过整合全球的产品设计、生产、运营等各方面资源，实现了全球化的产业链条。从“中国代理”到“中国创造”，从“进口替代”到“出口导向”，我国网络游戏已经成为了在全球提升中国文化影响力的重要平台。因此，本项目的实施既顺应了网络游戏行业全球化发展的趋势，又为增强国产网络游戏在国际上的影响力起到一定的推动作用。

②降低运营成本，提升盈利能力

2003 年以来，我国网络游戏企业数量不断增加，行业竞争不断加剧和产品同质化程度不断提高。为了将产品推向市场，游戏企业不得不加大推广力度，相

应的推广费用和人工成本大幅增加，降低了企业的盈利能力，而市场也逐渐形成了大型企业把控能力增强，中小企业承受压力、被迫转型的格局。近年来，中国游戏企业无论是研发成本还是运营成本都呈现整体攀升的特点，成本上升直接影响到企业的经营策略。相比之下，海外的网络游戏市场，竞争相对缓和，开拓海外市场有利于标的公司降低运营成本，提升盈利能力。

③拓展海外市场，积累海外用户资源

当前国内网络游戏市场已成红海，网络游戏对用户的渗透趋于饱和，而海外市场还是一片蓝海。在休闲竞技类游戏领域，标的公司的游戏产品在内容和数量上已经具有一定优势，在商业化运作方面更有着丰富的经验；同时，国产游戏在海外具有巨大市场潜力，这也为国产休闲竞技类游戏进入海外市场提供了机会。海外发行渠道的搭建与发展将会是标的公司树立全球品牌形象的重点，也为标的公司快速增加收入提供了保障。在此背景下，本项目的实施一方面可以提升标的公司的自主运营能力，另一方面又能进一步拓展海外市场，积累海外用户资源。

3) 项目可行性

①良好的产业政策和市场环境

国内网络游戏行业快速发展的同时，文化部也陆续出台相关政策规划，支持国产游戏走出国门，积极拓展海外市场。2012年2月20日，文化部发布《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》，鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场，主要政策包括促进游戏产品出口，鼓励我国游戏产品参与国际竞争，搭建游戏产业国际交流平台等；同年5月7日，《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》指出，将“加大对原创动漫游戏产品的扶持力度，从技术研发、人才培养、文化内涵、行业标准制定等方面引导动漫游戏产业的发展方向，实施中国原创动漫游戏海外推广计划”；2014年3月20日，文化部《关于贯彻落实〈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〉的实施意见》指出要“提高游戏产品的文化内涵，培育国产游戏知名品牌，增强游戏产业核心竞争力和国际影响力”。

市场方面，国内网络游戏市场规模持续扩大的同时，国产游戏海外出口规模也大幅增加，2016年自主研发网络游戏海外销售收入较2015年大幅增加，国产

游戏在海外的竞争力也逐渐增强，为本项目的建设创造了机遇。

②丰富的研发和运营经验

作为集自主研发与运营于一体的网络游戏公司，标的公司拥有丰富的游戏研发和运营经验。作为研发商，标的公司拥有强大的自主研发团队，成功研发了多款网络游戏等，并拥有庞大的用户群体，如《掌心斗地主》、《掌心四川麻将》、《掌心泉州麻将》等，能够根据海外市场用户的需求选择适合的游戏题材、画面风格、文化元素、核心玩法等，研发满足海外市场需求的网络游戏；作为运营商，标的公司成功运营了“人民棋牌”和“掌心游”两大知名游戏平台，拥有丰富的游戏平台运营经验，能准确定位用户群体，精准营销，并在市场拓展过程中根据市场反馈，不断调整推广策略、完善游戏产品，迅速抢占市场份额。

③玩家基础及品牌效应

标的公司是地方性棋牌类网络游戏行业的领导者，依靠一流的游戏品质和贴心的客户服务在玩家间拥有出众的口碑并树立了良好的品牌形象，已拥有了广泛的游戏玩家基础和付费用户群体。标的公司在地方性棋牌类网络游戏市场占据重要地位，其广泛的知名度吸引了众多游戏玩家，玩家的良好口碑，又为其带来更多的品牌积累，形成了一种良性循环。庞大的玩家基础和卓越的品牌效应有利于游戏产品迅速进入海外市场，抢占市场份额，提高标的公司盈利能力。

④MMOGA 平台的协同效应

MMOGA 是一家知名的游戏电商交易平台公司，是专门为正版授权/注册码及游戏虚拟物品提供相关交易服务的互联网 B2C 电子商务中介平台，是欧洲地区最大的游戏垂直电商平台之一，专注于网络游戏相关产品的零售行业，致力于为全球的优秀游戏商品经销商和游戏玩家提供一个安全、可靠、高效、便利、专业的中介交易平台。

经过多年的发展，该交易平台培养了庞大的海外注册会员群体，已经上线了 68 种游戏的 4 万多款相关产品，将为标的公司棋牌类网络游戏的海外推广提供稳定的用户资源。

4) 项目投资金额估算及募集资金使用安排

本项目总投资 48,008.74 万元，其中推广费用 18,820.00 万元，人员费用 8,847.54 万元，购置 IP 等支出 20,000 万元，固定资产支出 341.20 万元。本项目预计使用配套募集资金合计 28,008.74 万元，主要用于推广费用、人员费用和固定资产支出，购置 IP 等支出所需资金将由上市公司自筹解决。

海外发行渠道建设项目投资计划如下：

单位：万元

项目名称	第一年	第二年	第三年	合计
固定资产	138.00	112.20	91.00	341.20
推广费用	4,878.00	7,244.00	6,698.00	18,820.00
人员费用	1,124.00	2,938.10	4,785.44	8,847.54
合计	6,140.00	10,294.30	11,574.44	28,008.74

随着全球网络游戏市场规模的持续增加和中国网络游戏行业的快速发展，国内网络游戏行业竞争日益激烈，越来越多的游戏企业开始注重拓展海外市场，网络游戏出口呈现爆发式增长，行业的全球化发展趋势凸显。

标的公司海外发行渠道建设项目投资计划包括固定资产费用 341.20 万元，主要用于购置开发环境组件、服务器、电脑等硬件设备，均依据各主要设备的市场价格及项目需求数量测算；推广费用 18,820.00 万元，主要用于线上及线下的推广支出以及推广人员工资，线上及线下的推广支出依据广告渠道的市场价格及流量导入需求测算；人员费用 8,847.54 万元，主要用于支付项目经理、运营人员及客服人员的工资费用，均依据标的公司负责海外游戏推广的子公司的人员薪酬及人员需求测算。

海外发行渠道建设项目投资金额的测算均按照标的公司未来发展的实际需求及市场价格测算，同时适当参照了世纪华通、升华拜克等同行上市公司重组中的海外募投项目测算。

5) 项目金额合理性分析

本项目总投资 48,008.74 万元，其中推广费用 18,820.00 万元，人员费用 8,847.54 万元，购置 IP 等支出 20,000 万元，固定资产支出 341.20 万元，具体测算如下：

单位：万元

序号	项目	金额	占比
1	固定资产	341.20	0.71%
1.1	机器设备	341.20	0.71%
2	推广费用	18,820.00	39.20%
2.1	调研费用	60.00	0.12%
2.2	线上推广	10,200.00	21.25%
2.3	线下推广	4,000.00	8.33%
2.4	推广人员费用	4,560.00	9.50%
3	人员费用	8,847.54	18.43%
3.1	项目经理费用	1,942.00	4.05%
3.2	研发人员费用	5,493.29	11.44%
3.3	管理人员费用	728.25	1.52%
3.4	客服费用	684.00	1.42%
4	IP 购买	20,000.00	41.66%
合计		48,008.74	100.00%

①固定资产

本项目固定资产支出具体安排如下：

单位：万元

设备	单价	第一年		第二年		第三年	
		数量	费用	数量	费用	数量	费用
普通电脑	0.80	15	12.00	19	15.20	20	16.00
高性能 PC	1.00	31	31.00	42	42.00	30	30.00
MACMINI	1.00	30	30.00	40	40.00	30	30.00
游戏开发服务器	5.00	3	15.00	3	15.00	3	15.00
开发环境组建	50.00	1	50.00				
小计			138.00		112.20		91.00
合计							341.20

②推广费用

本项目推广费用主要用于发放推广人员工资及开展市场推广。其中推广人员工资 3 年合计 4,560 万元，线上推广和线下推广费用约 14,200 万元。线上推广主要为各类线上渠道的广告投放，线下推广主要为各类线下渠道的广告投放。具体费用安排如下：

渠道	第一年	第二年	第三年
线上推广			
Facebook	1,000.00	1,200.00	1,000.00
Google Adwords	500.00	640.00	500.00

渠道	第一年	第二年	第三年
Twitter	500.00	680.00	500.00
Adcolony	100.00	120.00	100.00
Vungle	90.00	120.00	90.00
Unityads	90.00	100.00	90.00
Applovin	80.00	100.00	80.00
Chartboost	80.00	100.00	80.00
Fyber	40.00	60.00	40.00
网盟	400.00	600.00	400.00
Influencer	100.00	240.00	100.00
PR 渠道	80.00	120.00	80.00
小计	3,060.00	4,080.00	3,060.00
线下推广			
电视广告	600.00	800.00	600.00
地铁 LED 广告	300.00	400.00	300.00
公交站/公交车广告	250.00	350.00	250.00
杂志广告	50.00	50.00	50.00
小计	1,200.00	1,600.00	1,200.00
调研			
玩家交流会	4.00	6.00	4.00
玩家测试	8.00	10.00	8.00
线上调查	4.00	4.00	4.00
手办	2.00	4.00	2.00
小计	18.00	24.00	18.00
推广人员费用			
推广人员费用	600.00	1,540.00	2,420.00
合计	4,878.00	7,244.00	6,698.00

I.线上推广费用

标的公司将通过 App Store、Facebook、Google Adwords、Twitter 等渠道购买海外流量导入用户,标的公司将在各个渠道购买 CPI 广告,CPI 即 Cost-Per-Install (按安装次数收费模式),在不同区域,CPI 广告的成本也各不相同,在发展中国家,CPI 广告单成本约为 50 美分,在发达国家,CPI 广告单成本为 2-3 美元,而在竞争相对激烈的国家及地区,CPI 广告单成本可达 5 美元。根据海外发行渠道建设项目的收益测算,标的公司每年需要通过线上推广导入 200 万人次的流量,依照平均 3 美元,即 20 元的流量成本测算,每年线上推广费用约为 4,000 万元,因此海外发行渠道建设项目线上推广费用的测算具有合理性。

II.线下推广费用

作为线上推广的补充，标的公司也会根据未来棋牌类网络游戏在海外的发行、推广情况，通过电视广告、地铁 LED 广告、公交站/公交车广告等线下推广形式获取流量。600 万元电视广告预算预计可在地方电视频道连续播放 8 周，每日播放 10 次；300 万元地铁 LED 广告预算预计可在 10 个不同城市连续播放 6 周，每日播放 60 次；250 万元公交站/公交车广告预算预计可在 10 个不同城市连续张贴 6 周。标的公司将会在未来年度根据棋牌类网络游戏在海外的发行、推广的实际情况，选择使用不同的线下推广方式，配合线上推广活动，达到游戏推广效果的最大化。

III.推广人员费用

标的公司海外发行渠道建设项目推广人员费用具体明细如下：

单位：万元

	第一年	第二年	第三年
推广人员工资	600.00	1,540.00	2,420.00
推广人员数量	26	52	80
推广人员年平均薪酬	23.08	29.62	30.25

标的公司 2017 年入股上海万容，持有其 15% 股份，上海万容的德国子公司 Panda Games 负责游戏在德国市场的发行，Panda Games 推广人员薪酬如下：

单位：万元

项目	月薪	年薪
推广人员	1.20	14.40

注：由于 Panda Games 处于业务发展初期，尚未发放年终奖，因此，上述年薪仅包含员工工资，未包含根据业绩考核发放的年终奖

海外发行渠道建设项目的推广人员薪酬高于 Panda Games 的推广人员，主要是因为 Panda Games 推广人员薪酬中未包含年终奖，仅为 12 个月基本工资金额，若考虑年终奖因素，两者基本一致，预测具有合理性。

综上，海外发行渠道建设项目推广费用测算具有合理性。③人员费用

本项目需针对目标海外市场用户特点和玩家偏好研发新游戏，以满足海外市场用户需求。因此本项目需聘请项目经理、研发人员、管理人员和客服人员等各级各类员工。相关费用具体如下所示：

单位：万元

	第一年	第二年	第三年
项目经理工资	240.00	644.00	1,058.00
人数	3	8	12
平均年薪	80.00	80.50	88.17
研发人员工资	704.00	1,821.60	2,967.69
人数	41	74	91
平均年薪	17.17	24.62	32.61
管理人员工资	90.00	241.5	396.75
人数	6	14	20
平均年薪	15.00	17.25	19.84
客服	90.00	231.00	363.00
人数	12	30	40
平均年薪	7.50	7.70	9.08

标的公司 2017 年入股上海万容，持有其 15% 股份，上海万容的德国子公司 Panda Games 负责游戏在德国市场的发行，Panda Games 员工薪酬如下：

单位：万元

项目	月薪	年薪
高管	3.80	45.60
运营经理	1.71	20.47

注：由于 Panda Games 处于业务发展初期，尚未发放年终奖，因此，上述年薪仅包含员工工资，未包含根据业绩考核发放的年终奖

海外发行渠道建设项目需要聘请具有海外发行经验以及相关管理能力的项目经理以及运营人员，运营人员薪酬水平低于 Panda Games 的运营经理，具有合理性，项目经理薪酬水平高于 Panda Games 的高管，主要原因 Panda Games 高管薪酬中未包含年终奖，仅为 12 个月基本工资金额，若考虑年终奖因素，两者基本一致，预测具有合理性。

2016 年，标的公司研发人员数量及投入情况如下：

单位：万元

	2016 年
研发人员数量（人）	147
研发人员总薪酬	2,286.65
研发人员年平均薪酬	15.56

海外发行渠道建设项目聘请的研发人员主要集中在国内，其薪酬水平与标的公司的研发人员基本一致，测算具有合理性。

6) 项目进度安排及预期收益测算

本项目投入期共 3 年，其中新游戏的研发将在 3 年内每年上线一批新的游戏款类，线上、线下的推广在三年内持续投入。项目完成后，标的公司将增加对海外市场的覆盖，在积累海外用户资源的同时，提升品牌的海外知名度。

本项目将每年推出若干款棋牌类游戏和休闲竞技类游戏，通过该等游戏获取收入。测算过程中，为易于理解，假设分为国内棋牌类游戏、海外棋牌类游戏和竞技类游戏的海外收入，该假设不影响最终收益测算结果。

测算期各年度游戏的收入来源有四个，即：购买 IP 带来的用户、购买流量导入用户收入、MMOGA 平台带来的转化用户收入和休闲竞技游戏 IP 交叉转化用户带来的收入。

本项目分别通过 IP 引入、流量购买、以及 MMOGA 平台覆盖一定的人群，转化为注册用户。通过行业月留存率平均水平和累计注册用户计算得出 MAU，通过游戏的月付费率和累计注册用户计算得出活跃付费用户，通过活跃付费用户乘以月度 ARPPU 得出充值金额，充值金额的 70% 为收入（MMOGA 平台收入为充值金额的 50%，除 30% 渠道成本外，另外 20% 为广告联运费用）。

棋牌游戏和休闲娱乐游戏收入之和为当年总收入。因根据行业规律，通常游戏在一定时间后有一定的衰减率（假设每年 20%），故当年收入为前一年度收入乘以衰减率加上当年新游戏的收入。

本项目营业收入总体估算如下：

单位：万元

项目	第一年	第二年	第三年	第四年	第五年
总收入	14,137.25	23,242.67	30,208.88	24,167.11	19,333.69

① 测算依据

标的公司参考市场上海外游戏发行领域案例的运营推广数据，将相关项目数据结合自身具体情况，得出本项目预期收益测算结果。

②测算过程

项目前三年投入期每年新游戏收入测算如下：

项目	第一年			第二年			第三年		
	国内棋牌类	休闲竞技类	海外棋牌类	国内棋牌类	休闲竞技类	海外棋牌类	国内棋牌类	休闲竞技类	海外棋牌类
总收入（万元）	7,056.00	4,197.31	2,858.69	5,873.673	3,662.860	2,374.598	5,943.898	3,422.293	2,228.173
购买 IP 带来的用户									
收入（万元）	3,753.26	2,963.52	1,298.28	3,275.20	2,585.94	1,132.94	3,059.94	2,416.26	1,058.48
IP 宣传覆盖的人群	40,000,000	150,000,000	30,000,000	30,000,000	150,000,000	30,000,000	30,000,000	150,000,000	30,000,000
IP 转化率	10%	20%	8%	10%	20%	8%	10%	20%	8%
累计注册用户（人）	3,600,000	12,000,000	1,200,000	2,700,000	12,000,000	1,200,000	2,700,000	12,000,000	1,200,000
付费率	9.20%	5.00%	9.00%	9.20%	5.00%	9.00%	9.20%	5.00%	9.00%
活跃付费用户（人）	331,200	600,000	108,000	248,400	600,000	108,000	248,400	600,000	108,000
ARPPU（元）	161.89	70.56	171.73	188.36	61.57	149.86	175.98	57.53	140.01
充值（万元）	5,361.80	4,233.60	1,854.68	4,678.86	3,694.20	1,618.49	4,371.34	3,451.80	1,512.11
购买流量带来的用户									
收入（万元）	1,490.79	1,143.07	620.91	1,300.81	997.49	541.85	1,215.35	931.88	506.22
IP 宣传覆盖的人群	100,000,000	120,000,000	75,000,000	80,000,000	180,000,000	70,000,000	75,000,000	170,000,000	60,000,000
IP 转化率	2%	3%	3%	2%	3%	3%	2%	3%	3%
累计注册用户（人）	1,800,000	2,016,000	675,000	1,440,000	3,024,000	630,000	1,350,000	2,856,000	540,000
付费率	8.30%	7.50%	9.00%	8.30%	7.50%	9.00%	8.30%	7.50%	9.00%
活跃付费用户（人）	149,400	151,200	60,750	119,520	226,800	56,700	112,050	214,200	48,600
ARPPU（元）	142.55	108	146.01	155.48	62.83	136.52	154.95	62.15	148.8
充值（万元）	2,129.70	1,632.96	887.01	1,858.30	1,424.98	774.07	1,736.21	1,331.25	723.17
MMOGA 用户									
收入（万元）	705.60	91.05	343.59	617.33	79.66	300.61	577.73	74.56	281.33
IP 宣传覆盖的人群	6,000,000	6,000,000	6,000,000	6,000,000	6,000,000	6,000,000	6,000,000	6,000,000	6,000,000
IP 转化率	10%	5%	10%	10%	5%	10%	10%	5%	10%

项目	第一年			第二年			第三年		
	国内棋牌类	休闲竞技类	海外棋牌类	国内棋牌类	休闲竞技类	海外棋牌类	国内棋牌类	休闲竞技类	海外棋牌类
累计注册用户（人）	600,000	240,000	360,000	600,000	240,000	360,000	600,000	240,000	360,000
付费率	12.50%	9.20%	9.90%	12.50%	9.20%	9.90%	12.50%	9.20%	9.90%
活跃付费用户（人）	75,000	22,080	35,640	75,000	22,080	35,640	75,000	22,080	35,640
ARPPU（元）	188.16	82.47	192.81	164.62	72.15	168.69	154.06	67.53	157.87
充值（万元）	1,411.20	182.09	687.17	1,234.65	159.31	601.21	1,155.45	149.11	562.65
休闲竞技游戏 IP 交叉转化用户									
收入（万元）	1,128.96	/	598.23	700.04	/	401.02	1,109.22	/	383.81
IP 宣传覆盖的人群	12,000,000	/	12,000,000	7,500,000	/	9,000,000	10,000,000	/	8,000,000
IP 转化率	8%	/	8%	8%	/	8%	8%	/	8%
累计注册用户（人）	960,000	/	576,000	600,000	/	432,000	800,000	/	384,000
付费率	12.50%	/	9.90%	12.50%	/	9.90%	12.50%	/	9.90%
活跃付费用户（人）	120,000	/	57,024	75,000	/	42,768	100,000	/	38,016
ARPPU（元）	134.4	/	149.87	133.34	/	133.95	158.46	/	144.23
充值（万元）	1,612.80	/	854.62	1,000.05	/	572.88	1,584.60	/	548.30

(3) 电子竞技平台升级项目

1) 项目建设内容

本项目主要通过帅客网络实施，对豆客电竞平台进行整体升级，沉淀原有玩家并吸引新玩家。本项目将通过加大硬件设备和软件系统的投入，提高豆客电竞平台的网络带宽以及数据同步速度，同时引进相应研发人才及运营管理人才，升级原有系统，通过专业化的运营及良好的用户体验拓展市场份额，提升豆客电竞平台的盈利能力和影响力。

2) 项目必要性

①顺应电竞发展趋势，升级电子竞技平台

2006年9月，国家体育总局颁布电子竞技运动管理规定，为电子竞技产业化、职业化奠定了基础。2006年11月，国家体育总局正式将电子竞技项目分为对战类和休闲类，电竞内容规范进一步细化。2008年，国家体育总局经过项目整合，将电子竞技重新定义为第78号运动项目。2009年6月，国家体育总局信息中心接受电子竞技项目的管理工作，电竞管理进一步规范化。2016年，电子竞技游戏市场实际销售收入达到504.60亿元，随着电竞赛事的增加、直播平台的迅速发展，电子竞技市场规模不断扩大。

随着玩家数量的增多和对用户体验需求的提高，豆客电竞游戏平台原有的电竞平台系统已经不足以支撑未来的发展。为了给玩家带来更流畅的用户体验，豆客电竞游戏平台亟需在软件技术和硬件系统方面进行升级调整，运用最新技术升级和更新电竞平台的功能与服务，在原有基础上吸引更多玩家，保障电竞平台的长期运营。

②升级硬件系统，进一步加强运营效率

硬件系统的升级可以强化电竞平台的服务运营、产品推广、活动策划、数据分析及版本管理。游戏服务器、数据交换服务器、通讯服务器的升级将加大豆客电竞平台的承载能力；后台监控、数据分析系统的升级将帮助标的公司有效记录并管理豆客电竞平台用户的行为数据，分析用户游戏习惯和消费习惯，通过对用户行为数据的分析，标的公司可以实现营销活动的精准投放，降低市场推广费用，

提高运营效率。

③优化产品内容，提升公司的盈利能力

目前豆客电竞游戏平台的业务主要集中在第一人称射击（FPS）类型游戏领域，目前运营的游戏主要为《CS（反恐精英）》，平台登录端口集中在客户端，缺少移动端的接入和赛事系统的更新，平台玩家群体主要为CS游戏爱好者，收入来源较为单一。

通过本项目的实施，标的公司将升级现有电竞平台，引入《CSGO》游戏并加以改造，打造新的赛事系统，搭建新的经典游戏平台，吸引更多游戏玩家，同时力争承办区域性或全国性的电子竞技大赛，提高标的公司行业内影响力和竞争力，通过玩家付费享受增值服务、赛事收费等盈利模式，实现更多盈利。

3) 项目可行性

①雄厚的研发实力

标的公司掌握多种游戏程序算法规则并拥有多年开发经验，在服务器程序开发方面具有丰富的经验和长期的技术积累，拥有国内领先的自研服务器程序系统框架，大大提升了服务器的承载能力，实现了大规模玩家的同时在线，保障了高负载下服务器的稳定运行，同时提高了游戏运行的流畅性以及运营数据的安全性，有利于玩家充分享受游戏的乐趣。未来标的公司仍将继续配合硬件设备功能的提升，不断推出与之相匹配的服务器程序，为豆客电竞平台的系统升级奠定良好的基础。

②成功的运营经验

标的公司成功运营了“人民棋牌”和“掌心游”两大游戏平台，其运营团队在数据收集处理、数据同步、平台安全防护等多方面积累了较为丰富的运营经验，本项目是在现有豆客竞技游戏平台基础上进行系统升级，升级后的营运方案将以现有经验为基础，并借鉴国内外领先的运营经验，确保项目的顺利推进。

③庞大的玩家基础

豆客电竞游戏平台是国内较早一批从事电子竞技的专业网站，并一直以经典

单机 CS 游戏的电子竞技为发展方向，吸引了超过 1,200 万的注册用户，同时在线人数保持在 15,000 人左右，月活跃用户超过 300 万，每月线上比赛超过 1,000 个，全国加盟网吧和比赛服务器超过 1,000 家，玩家分布范围包含港澳台和内地所有省份。

目前，标的公司拥有众多的忠实游戏玩家，注册用户已超过 1 亿，主要棋牌类网络游戏活跃用户达数百万人，活跃用户主要年龄层与豆客电竞游戏平台玩家相同。本项目实施后，标的公司可利用庞大的玩家基础，通过在“人民棋牌”和“掌心游”平台上的推广及用户导入，为豆客电竞平台吸引更多玩家。

4) 项目投资金额估算

本项目总投资为 3,152.25 万元。其中市场推广费用 854.80 万元，研发费用 973.86 万元，运营费用 507.29 万元，其他支出 816.30 万元。

电竞游戏平台升级项目的投资计划如下：

单位：万元

项目名称	第一年	第二年	第三年	合计
固定资产	173.15	64.00	11.15	248.30
无形资产	83.00	-	-	83.00
市场推广费用	175.00	294.00	385.80	854.80
机房宽带费用	65.00	70.00	80.00	215.00
运营费用	98.00	163.30	245.99	507.29
研发费用	219.00	310.50	444.36	973.86
场地租赁费用	90.00	90.00	90.00	270.00
合计	903.15	991.80	1,257.30	3,152.25

标的公司控股子公司帅客网络旗下的豆客电竞游戏平台是以经典单机游戏电子竞技为方向的 FPS 电子竞技平台。电竞游戏平台升级项目计划引入《CS:GO》并加以改造，打造新的赛事系统，搭建新的经典游戏平台，吸引更多游戏玩家；同时对帅客网络的后台硬件系统和运营系统进行整体升级。该项目的实施将完善标的公司在电竞行业的产品布局，增强标的公司产品业务的多样性和盈利能力，同时进一步开发标的公司在电竞游戏市场的发展潜力，为标的公司吸引更多的游戏用户，最终实现标的公司游戏业务的全面发展。

5) 项目进度安排及收益

项目建设期为 3 年。本项目税后静态回收期是 3.35 年（含投入期）。

6) 标的公司为帅客网络的控股股东的依据以及合理性

截至本报告书签署日，微屏软件持有帅客网络 45% 的出资份额。同时，杨锦和段雪峰已出具《说明函》；该二人不存在一致行动关系，且承认微屏软件对帅客网络的控股地位。帅客网络股权结构如下：

序号	股东	出资额（万元）	出资比例
1	微屏软件	900.00	45.00%
2	杨锦	825.00	41.25%
3	段学峰	275.00	13.75%
合计		2,000.00	100.00%

2016 年 9 月 19 日，微屏软件与帅客网络其他股东杨锦、段学峰签署《上海帅客网络科技有限公司增资协议》，协议中明确约定本次交易完成后微屏软件有权以本次募集资金中不超过 3,152.25 万元的资金用于向帅客网络进行增资，该等增资款全部计入帅客网络的新增注册资本，其他股东杨锦、段学峰同意放弃增资的权利并积极配合办理帅客网络相关的工商变更登记手续。

本次交易完成并取得募集资金后，微屏软件将通过使用募集资金向帅客网络增资的方式实现对帅客网络的绝对控股，从而确保募投项目的顺利实施，保障上市公司权益。

7) 将募集资金用于帅客网络电竞游戏平台升级项目的合规性

根据《重组管理办法》、《规范运作指引》以及中国证监会于 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》等相关监管规定，上市公司发行股份购买资产且不属于重组上市情形的，可以同时募集部分配套资金，该等募集资金可以用于投入标的资产在建项目的建设，实施主体既可以是上市公司的全资子公司也可以是上市公司控制的其他企业。

作为本次募集资金投资项目之一的电竞游戏平台升级项目拟由微屏软件控股的帅客网络予以实施。本次交易完成后，微屏软件成为上市公司控股子公司，帅客网络成为上市公司间接控股的企业，其具备作为募集资金投资项目实施主体的资格。

8) 市场推广费用的依据以及合理性

该项目市场推广费用主要用于推广电竞游戏平台，主要分为推广人员工资及平台推广费用两大项。

单位：万元

项目	投入期（第一年）	投入期（第二年）	投入期（第三年）
推广人员工资	40.00	69.00	105.80
平台推广费用	135.00	225.00	280.00
小计	175.00	294.00	385.80
总计			854.80

报告期内，标的公司市场及推广人员工资构成如下：

单位：万元

	2014年	2015年	2016年
市场及推广人员数量（人）	15	15	10
市场及推广人员总薪酬	111.96	108.16	63.00
市场及推广人员年平均薪酬	7.46	7.21	6.30

电子竞技平台升级项目为对帅客网络旗下的豆客电竞游戏平台进行升级改造，在引入《CS：GO》游戏后，将承办大型电竞线上赛事，多渠道扩大盈利能力，进一步扩大电竞游戏平台的影响力。因此需要一定数量的推广人员进行游戏及赛事的组织和推广，电子竞技平台升级项目推广费用中人员成本构成如下：

单位：万元

	第一年	第二年	第三年
推广人员数量	6	10	14
推广人员总薪酬	40.00	69.00	105.80
推广人员年平均薪酬	6.67	6.90	7.56

电子竞技平台升级项目推广人员的平均薪酬与标的公司实际薪酬情况接近，测算具有合理性。

平台推广费用主要用于网吧渠道线下活动推广，重点网站广告投放，线上赛事推广，APP应用商店推广等，费用规划明细如下表：

单位：万元

项目	项目明细	投入期（第一年）	投入期（第二年）	投入期（第三年）
----	------	----------	----------	----------

项目	项目明细	投入期 (第一年)	投入期 (第二年)	投入期 (第三年)
网吧渠道线下活动	与网吧合作，举行线下赛事，设置奖金奖品，吸引玩家	35.00	45.00	60.00
重点网站广告投放	在电竞游戏玩家聚集的贴吧或论坛网站进行广告投放	30.00	45.00	10.00
线上赛事推广	联合部分赞助厂商或电竞协会，举办线上电竞赛事	60.00	75.00	90.00
APP应用商店推广	在各大APP应用商店进行推广	0.00	30.00	40.00
国外专题网站广告	与APP应用商店推广类似，在国外游戏专题网站进行广告推广	0.00	0.00	35.00
职业俱乐部合作	与职业俱乐部合作，俱乐部成员在比赛时穿着平台宣传服装，或与俱乐部联合举办表演赛，吸引玩家关注	10.00	30.00	45.00
小计		135.00	225.00	280.00

2015年、2016年，标的公司与地方电视台开展合作，充分利用电视台的渠道及资源，搭建海选平台，举办线上及线下的斗地主竞技赛事，取得良好的市场反响，2015年度标的公司发生相关推广费用79.17万元，2016年1-6月发生相关推广费用50万元。电子竞技平台升级项目计划将《CS: GO》游戏引入中国，推广成本将高于在中国普及率较高的斗地主游戏，因此未来每年推广费用高于标的公司历史年度竞技游戏推广费用，具有合理性。

9) 电子竞技平台升级项目研发费用测算依据和合理性

帅客网络为电竞游戏平台升级项目的实施主体，其2016年研发投入情况如下：

单位：万元

项目	2016年
研发人员平均数量	10
研发人员总薪酬	46.97
研发人员年平均薪酬（注）	18.79

注：帅客网络设立不满一年，因此研发人员年平均薪酬为经换算金额

电子竞技平台升级项目研发费用具体明细如下：

单位：万元

项目		第一年	第二年	第三年
系统研发人员	人数	8	10	12
	人均年工资	18.00	20.70	23.81
	总额	144.00	207.00	285.66
平台设计人员	人数	5	6	8
	人均年工资	15.00	17.25	19.84
	总额	75.00	103.50	158.70
合计		219.00	310.50	444.36

标的公司电子竞技平台升级项目研发费用依据帅客网络的实施经验以及数据，测算过程符合业务特点，具有合理性。

3、本次募投项目所需资金与标的资产规模的匹配性

(1) 募投项目投资规模与标的公司资产规模情况

根据《标的公司补充审计报告》，截至 2016 年 12 月 31 日，标的公司合并口径的总资产为 14,963.09 万元，净资产为 3,062.98 万元，归属于母公司股东权益为 3,053.06 万元，资产负债率为 79.53%。本次交易拟募集配套资金不超过 95,309.16 万元，其中 58,662.99 万元用于投资标的公司地方棋牌手游研发及推广项目、海外发行渠道建设项目以及电竞游戏平台升级项目。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：

单位：万元

项目	金额	募投项目投资金额占比
标的公司总资产	14,963.09	392.05%
标的公司净资产	3,062.98	1,915.23%

与募投项目投资规模相比，标的公司资产规模较小，主要原因系标的公司 2016 年 8 月以及 2016 年 12 月分别通过了 2016 年上半年和下半年的利润分配方案，并分别于 2016 年 11 月和 2017 年 4 月实施完毕，减少标的公司净资产 6,200 万以及 8,000 万元。剔除前述因素的影响，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：

单位：万元

项目	金额	募投项目投资金额占比
----	----	------------

项目	金额	募投项目投资金额占比
标的公司总资产	21,163.09	277.19%
标的公司净资产	17,262.98	339.82%

(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：

单位：万元

项目名称	第一年	第二年	第三年	合计
地方棋牌手游研发及推广项目				
设备购置	400.00	-	-	400.00
机房建设	900.00	900.00	1,000.00	2,800.00
渠道建设	1,011.67	1,011.67	1,011.66	3,035.00
研发费用	900.00	1,840.00	1,322.50	4,062.50
推广费用	3,096.81	6,881.80	7,225.89	17,204.50
小计	6,308.48	10,633.47	10,560.05	27,502.00
海外发行渠道建设项目				
设备购置	138.00	112.20	91.00	341.20
推广费用	4,878.00	7,244.00	6,698.00	18,820.00
人员费用	1,124.00	2,938.10	4,785.44	8,847.54
小计	6,140.00	10,294.30	11,574.44	28,008.74
电竞游戏平台升级项目				
设备购置	173.15	64.00	11.15	248.30
软件购置	83.00	-	-	83.00
市场推广费用	175.00	294.00	385.80	854.80
机房宽带费用	65.00	70.00	80.00	215.00
运营费用	98.00	163.30	245.99	507.29
研发费用	219.00	310.50	444.36	973.86
场地租赁费用	90.00	90.00	90.00	270.00
小计	903.15	991.80	1,257.30	3,152.25
合计	13,351.63	21,919.57	23,391.79	58,662.99
标的公司总资产占比 (剔除分红因素)	63.09%	103.57%	110.53%	277.19%
标的公司净资产占比 (剔除分红因素)	77.34%	126.97%	135.50%	339.82%

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，与标的公司资产及经营规模相匹配。

(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公司的人力资源。作为技术、经验的载体，网络游戏公司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，公司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，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) 募投项目投资规模与同行业平均水平一致

近期 A 股上市公司收购网络游戏类标的公司的可比案例中，涉及募投项目且项目实施主体为标的公司的募投项目投资规模及标的公司的资产规模情况如下：

单位：万元

序号	上市公司	标的公司	标的公司被收购前最近一期末总资产	标的公司被收购前最近一期末净资产	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	泰亚股份	恺英网络	128,194.68	53,791.70	267,060.45	208.32%	496.47%
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%	2,065.56%
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	天舟文化	游爱网络	13,719.83	10,330.30	27,000.00	196.80%	261.37%
7	掌趣科技	天马时空	14,147.04	9,975.27	44,400.00	313.85%	445.10%
	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%
	金利科技	微屏软件	14,963.09	3,062.98	55,510.74	370.98%	1812.31%
	金利科技	微屏软件 (剔除分红影响)	21,163.09	17,262.98	55,510.74	262.30%	321.56%

剔除分红影响，本次交易募投项目规模占标的公司总资产的比例与同行业平均水平基本相当，占标的公司净资产的比例低于同行业平均水平，符合行业惯例。

（四）募集配套资金的必要性

1、前次募集资金使用情况

经中国证监会证监许可【2010】906号文《关于核准昆山金利表面材料应用科技股份有限公司首次公开发行股票批复》核准，公司向社会公开发行人民币普通股（A股）股票3,500万股，发行价格为每股15.50元。截至2010年8月23日，公司已收到社会公众股东缴入的出资款54,250.00万元，扣除发行费用后实际募集资金净额50,187.55万元。

截至2015年9月2日，上市公司累计使用募集资金44,103.08万元，其中：以前年度累计使用40,377.66万元，2015年1至9月累计使用3,725.42万元，尚未使用的募集资金余额10,906.10万元。

募集资金累计产生利息收入4,822.19万元，扣除银行手续费等费用0.56万元，其中2014年将利息收入1,042.60万元用于永久补充流动资金。

上市公司于2015年9月2日召开2015年第三次临时股东大会，审议通过了《关于公司重大资产购买、出售的议案》，同意指定霍市摩伽作为特殊目的公司，由霍市摩伽执行重大资产购买、出售暨关联交易中的资产购买交易，即以现金购买Mikel Alig持有的MMOGA 100%的股权；同时向峰实公司出售除货币资金和权益以外的全部资产、业务和负债。

因上市公司实施重大资产重组，原募投项目随资产一并置出公司，募集资金所对应的项目已不在公司，公司已将剩余募集资金10,906.10万元用于收购MMOGA。

2、募集配套资金有利于上市公司降低财务风险，提升公司未来盈利水平，有利于提高本次交易的整合绩效

2015年12月31日、2016年12月31日，上市公司资产负债率分别为57.18%、44.44%。假设本次交易的现金对价33,546.17万元全部通过银行贷款解决，按照同期银行贷款基准利率4.75%计算，则每年的利息支出约为1,593.44万元，这将减少上市公司的利润规模，增加上市公司财务风险。通过募集配套资金，将降低交易完成后上市公司的资产负债率水平，改善公司财务结构，提高抗风险能力和

持续经营能力。

2015 年度及 2016 年度,上市公司实现营业收入为 56,064.77 万元和 37,055.80 万元,净利润为 3,234.87 万元和 18,457.53 万元,2015 年度及 2016 年度,微屏软件实现营业收入 14,542.30 万元和 24,840.36 万元,净利润为 8,564.00 万元和 14,874.87 万元。微屏软件有较强的盈利能力,本次交易完成后,上市公司营业收入、净利润水平显著提升,每股收益明显增长,本次交易有利于增强上市公司持续经营能力和抗风险能力,符合全体股东的利益,本次交易完成前后,公司经营数据如下:

项目	2016年度		2015年度	
	交易前	交易后	交易前	交易后
毛利率	84.43%	84.60%	32.72%	42.04%
净利率	49.81%	53.47%	5.77%	15.94%
每股收益(元/股)	1.27	1.85	0.22	0.73

注:交易后数据均不含配套募集资金数据

上市公司目前的主营业务为游戏电子商务平台运营。微屏软件是中国优秀的在线休闲竞技游戏开发商及平台运营商,专注于以棋牌类网络游戏尤其是地方性棋牌类网络游戏的研发、发行以及平台运营。二者的整合属于同行业整合,能够实现双方优势互补,提升上市公司未来盈利能力。

3、上市公司及标的公司报告期末货币资金余额及资金需求情况

本次交易完成后,截至 2016 年 12 月 31 日,上市公司货币资金余额为 9,040.58 万元,微屏软件货币资金余额 8,727.13 万元,现有货币资金已有明确用途,具体用途如下:

(1) 上市公司货币资金余额及其用途

截至 2016 年 12 月 31 日,上市公司货币资金余额为 9,040.58 万元,其中现金 2.19 万元,银行存款 8,515.18 万元,其他货币资金 523.20 万元(其他货币资金为存放在第三方支付平台的款项),其中,存放在境外的款项为 8,141.10 万元。现有货币资金主要用于:1) 支付 MMOGA 股权转让款约 11,948.45 万欧元;2) 日常经营预留货币资金,根据中企华评报字(2016)第 3748 号评估报告 2017 年 MMOGA 最低现金保有量 605.87 万欧元。截至 2016 年 12 月 31 日,上市公

司货币资金余额 9,040.58 万元，较货币资金需求 91,731.92 万元（以 2016 年 12 月 31 日欧元对人民币中间折算价 7.3068 估算）尚存在较大资金缺口。

（2）标的公司的货币资金及用途

截至 2016 年 12 月 31 日，标的公司合并口径范围货币资金余额 8,727.13 万元，其中库存现金 6.83 万元，银行存款 8,563.67 万元，其他货币资金 156.63 万元（其他货币资金为存放在第三方支付平台的款项）。标的公司现有货币资金主要用于：1）日常经营预留货币资金，根据中企华评报字（2016）第 3746 号评估报，2017 年标的公司最低现金保有量为 520.44 万元；2）标的公司于 2016 年 12 月 28 日召开股东会，审议并通过了标的公司向其全体股东现金分红共计 8,000 万元的决议，标的公司的货币资金用于现金分红。

因此，上市公司及标的公司的期末货币资金已有明确用途且存在一定的资金缺口。

4、上市公司属于轻资产企业，较难通过债务融资筹集所需资金

（1）本次交易完成后上市公司的财务状况及资产负债率状况

根据瑞华会出具的《上市公司补充备考审阅报告》，本次交易完成后上市公司的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
资产总计	394,367.68	409,448.35
其中：货币资金	17,767.71	21,551.76
负债合计	138,940.11	308,702.66
归属于母公司所有者权益合计	255,103.14	99,869.67
所有者权益合计	255,427.57	100,745.68
资产负债率	35.23%	75.39%
流动资产	40,939.32	40,162.15
流动负债	109,843.90	204,381.67
流动比率	0.37	0.20

（2）上市公司偿债能力与同行业对比

截至 2016 年 9 月 30 日，可比上市公司的资产负债率对比情况如下：

序号	证券简称	证券代码	流动比率	速动比率	资产负债率(%)
1	掌趣科技	300315.SZ	2.27	2.27	17.11
2	中青宝	300052.SZ	3.86	3.86	10.48
3	昆仑万维	300418.SZ	0.67	0.67	48.20
4	天神娱乐	002354.SZ	1.78	1.78	15.04
5	三七互娱	002555.SZ	1.54	1.49	24.24
6	游族网络	002174.SZ	1.01	1.01	43.72
7	恺英网络	002517.SZ	4.84	4.83	16.78
8	完美世界	002624.SZ	2.47	2.27	39.63
9	世纪游轮	002558.SZ	8.55	8.55	10.35
平均值			3.00	2.97	25.06
上市公司			0.42	0.42	44.44
重组完成后上市公司（未考虑配套融资）			0.37	0.37	35.23

上市公司资产负债率显著高于可比上市公司平均值，流动比率和速动比率显著低于可比上市公司平均值。本次交易完成后，通过募集配套资金，上市公司的偿债能力以及持续经营能力将得到提升。

（3）上市公司并购完成后的未来支出计划、融资渠道、授信额度等状况

截至2016年12月31日，上市公司货币资金余额9,040.58万元，剩余11,948.45万欧元股权转让款待支付。

本次交易完成后，上市公司的货币资金将主要用于：1）支付前次重组股权转让款；2）以现有游戏电子商务平台为依托，向文化娱乐全产业链发展，在游戏制作、游戏视频、游戏竞技、影视和动漫等娱乐领域加大布局力度。

目前，上市公司在银行暂未获取授信额度，且上市公司属于“轻资产”企业，房产、土地等抵押物较少，较难通过债务融资筹集资金。

综上，上市公司需要通过发行股份获取相应募集配套资金，用于支付交易对价、本次交易相关费用以及支持标的公司业务进一步发展。

（五）单独核算募投项目收益的具体措施以及有效性

本次收益法评估中未考虑募投项目的收益。

募集资金项目除地方棋牌推广项目外实施方式均为微屏软件为实施主体出资设立或增资下属子公司以区分业务板块，每个募投项目对应子公司独立核算，

用于募投项目的实施。会计师审计时将对关联交易的公允性进行重点关注，以验证募投项目收益的有效性；

地方棋牌推广项目实施主体为微屏软件，实施方式为微屏软件对于募投项目设立专门的游戏品类，推出更加细分的定制产品，该产品独立于公司目前的游戏经济系统，收入成本单独区分，并按合理的方法进行成本切分。会计师审计时将对成本切分方式进行重点关注，以验证募投项目收益的有效性。

(六) 本次交易募集配套资金的合法合规性分析

根据中国证监会发布的《<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》、《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金用途等问题与解答》以及《关于上市公司监管法律法规常见问题与解答修订汇编》、《关于引导规范上市公司融资行为的监管要求》，上市公司募集配套资金应当满足下述要求：

1、上市公司发行股份购买资产的，可以同时募集部分配套资金，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

本次重组交易拟募集配套融资不超过 95,309.16 万元，本次交易拟购买资产交易价格为 176,700.00 万元，募集配套资金未超过本次交易拟购买资产价格的 100%，本次配套募集资金由并购重组审核委员会审核，符合相关规定。

2、募集资金仅可用于：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

本次募集的配套资金将用于支付本次交易现金对价、标的公司项目建设及支付本次交易相关费用，不存在用于补充上市公司和标的资产流动资金或偿还债务的情况，符合募集配套资金用途的规定。

3、发行股份购买资产部分应当按照《上市公司重大资产重组管理办法》、《上市公司并购重组财务顾问业务管理办法》等相关规定执行，募集配套资金部分应当按照《上市公司证券发行管理办法》、《证券发行上市保荐业务管理办法》

等相关规定执行。募集配套资金部分与购买资产部分应当分别定价，视为两次发行。具有保荐人资格的独立财务顾问可以兼任保荐机构

本次募集资金投资项目测算的资金需求量为 136,336.16 万元，募集资金数额未超过测算的项目需要量；本次募集资金用途符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理等法律和行政法规的规定；本次募集资金使用项目不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，未直接或间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司；投资项目实施后，不会与控股股东或实际控制人产生同业竞争或影响公司生产经营的独立性；公司已建立募集资金专项存储制度，募集资金将存放于公司董事会决定的专项账户。本次募集资金使用用途符合《上市公司证券发行管理办法》第十条的相关要求。

本次交易独立财务顾问为海通证券，具有保荐人资格，本次交易募集配套资金符合《证券发行上市保荐业务管理办法》的相关规定。

4、上市公司申请非公开发行股票，拟发行的股份数量不得超过本次发行前总股本的 20%

本次非公开发行股份募集配套资金的发行股份数量将不超过本次发行前上市公司总股本的 20%。

5、本次募集资金使用用途符合《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》的相关要求

本次交易拟募集配套资金总额不超过 95,309.16 万元，扣除本次交易的现金对价和相关费用后拟投入于地方棋牌手游研发及推广项目、海外发行渠道建设项目以及电竞游戏平台升级项目。2016 年标的公司已经向市场推出了 9 款地方棋牌手游，市场反应良好，未来拟继续在地方性棋牌类网络游戏市场深耕细作，不断提高市场占有率；标的公司 2017 年入股了上海万容信息科技有限公司（以下简称“上海万容”），持有其 15% 股份，上海万容的德国子公司 Panda Games 主要业务为网络游戏在德国市场的发行，同时标的公司已经开始了数款适合海外市场的地方性棋牌类网络游戏的开发，并与上海万容签订了意向协议，未来将通过上海万容在海外发行网络游戏；2016 年标的公司出资 300 万元设立了帅客网

络，电竞游戏平台升级项目将对帅客网络旗下的豆客电竞游戏平台进行升级。因此，本次募投项目均为标的公司在建项目，符合募集资金用于“投入标的资产在建项目建设”的相关用途规定。上述募投项目的顺利实施有利于提升标的资产的盈利能力以及核心竞争力，提高本次重组的整合绩效。

本次募集资金用于支付本次交易的现金对价和相关费用及标的资产在建项目建设，未用于补充上市公司和标的资产流动资金、偿还债务，符合中国证监会《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》的相关要求。

（七）募集配套资金管理和使用的内部控制制度

为规范上市公司募集资金的管理和使用，保护投资者利益，根据《公司法》、《证券法》、《首次公开发行股票并上市管理办法》、《发行管理办法》、《上市规则》、《深圳证券交易所中小企业板块上市公司特别规定》、《规范运作指引》等法律、行政法规、规范性文件及《公司章程》的有关规定，结合公司实际情况，上市公司制定了《募集资金管理制度》，就募集资金的存储、使用、变更、监督和责任追究等内容进行了明确规定，并已经上市公司 2012 年度股东大会审议通过。

（八）募集配套资金失败的影响及补救措施

本次交易拟配套募集资金 95,309.16 万元，其中 33,546.17 万元用于支付本次交易的现金对价，3,100.00 万元用于支付本次交易相关费用，58,662.99 万元用于标的公司在建项目。如因为相关主管部门要求或其他任何原因导致本次募集配套资金的融资额度发生变化或整个募集配套资金被取消，导致募投项目资金不足以或无法支付转让价款，上市公司拟采用自有资金和债务性融资相结合的方式解决。

三、本次交易前后主要财务数据和其他重要指标的变化

本次交易完成前后（不考虑配套融资），上市公司财务指标对比如下：

单位：万元

项目	2016 年 12 月 31 日 /2016 年度实际数	2016 年 12 月 31 日 /2016 年度备考数	增幅
----	---------------------------------	---------------------------------	----

项目	2016年12月31日 /2016年度实际数	2016年12月31日 /2016年度备考数	增幅
资产总额	210,376.22	394,367.68	87.46%
负债总额	93,493.85	138,940.11	48.61%
归属于母公司所有者权益	116,882.38	255,103.14	118.26%
营业收入	37,055.80	61,321.44	65.48%
营业利润	18,513.72	34,007.03	83.69%
利润总额	18,510.00	34,282.67	85.21%
归属于母公司股东净利润	18,457.53	31,773.55	72.14%
基本每股收益（元）	1.27	1.85	45.67%

本次交易完成后，上市公司资产总额、资产净额、营业收入、净利润及每股收益均将明显提升。

四、本次交易前后上市公司控制权未发生变化

截至本报告书签署日，上市公司总股本为 145,589,953 股。经上市公司 2016 年度股东大会审议通过，上市公司拟以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，不进行现金分红，不送红股。若本次利润分配方案实施完成后，上市公司总股本将变更为 232,943,925 股。根据本次交易方案进行测算，本次交易拟向陈路等 5 名自然人及能观投资非公开发行 42,265,670 股，同时以询价方式向不超过 10 名特定投资者非公开发行股票募集不超过 95,309.16 元配套资金。

股东名称	本次交易前		本次交易后 (不考虑配套融资)	
	持股数	持股比例	持股数	持股比例
冉盛盛瑞	56,000,000	24.04%	56,000,000	20.35%
石亚君	32,512,586	13.96%	32,512,586	11.81%
珠海长实	11,553,738	4.96%	11,553,738	4.20%
FIRSTEXINC.	9,005,552	3.87%	9,005,552	3.27%
其他股东	123,872,050	53.17%	123,872,050	45.01%
陈路	-	-	18,754,433	6.81%
能观投资	-	-	7,956,426	2.89%
祝华	-	-	8,524,742	3.10%
王一夫	-	-	2,841,580	1.03%
胡禹平	-	-	2,642,670	0.96%
雷亮	-	-	1,545,819	0.56%
合计	232,943,925	100.00%	275,209,595	100.00%

本次交易完成前，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 29.00% 股

份，为上市公司的实际控制人。本次重组完成后（不考虑募集配套资金），郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 24.55% 股份，仍为上市公司的实际控制人。本次交易不会导致上市公司控制权发生变化。

第六节 本次交易标的评估情况

一、微屏软件 100%股权评估情况

(一) 评估基本情况

本次交易标的资产的评估机构为中企华。根据中企华出具的《资产评估报告》，本次评估以 2016 年 6 月 30 日为评估基准日，选取收益法及资产基础法对微屏软件 100% 股权进行评估，最终采用收益法确定评估结论。经收益法评估，微屏软件股东全部权益价值为 198,115.28 万元，评估增值 189,715.10 万元，增值率 2,258.46%。

根据中企华出具的《补充资产评估报告》，补充评估基准日为 2016 年 12 月 31 日，选取收益法及资产基础法对微屏软件 100% 股权进行评估，最终采用收益法确定评估结论。经收益法评估，微屏软件股东全部权益价值为 190,662.00 万元，评估增值 188,009.75 万元，增值率 7,088.69%。

(二) 不同评估方法评估结果的差异

经收益法评估，微屏软件股东全部权益评估价值为 198,115.28 万元，评估增值 189,715.10 万元，增值率 2,258.46%；经资产基础法评估，微屏软件股东全部权益评估价值为 9,994.29 万元，评估增值 1,594.10 万元，增值率 18.98%。收益法与资产基础法评估结果的差异率为 1,882.29%。

收益法和资产基础法评估结果差异的主要原因是：资产基础法是指在合理评估企业各分项资产价值和负债价值的基础上确定评估对象价值的评估方法，即将构成企业的各种要素资产的评估值加总减去负债评估值求得企业股东权益价值的方法。收益法是从企业的未来获利能力角度出发，反映了企业各项资产的综合获利能力。两种方法的估值对企业价值的显化范畴不同，服务、营销、团队、资质、客户等无形资产难以在资产基础法中逐一计量和量化反映，而收益法则能够客观、全面的反映标的公司的价值，因此，造成两种方法评估结果存在较大的差异。

（三）最终确定评估结论的理由

微屏软件属于网络游戏行业，具有“轻资产”的特点，其固定资产投资相对较小，账面值不高，而企业的主要价值除了固定资产、营运资金等有形资源之外，也必须考虑企业所拥有的业务资质、业务网络、服务能力、研发团队等重要的无形资产。微屏软件拥有具备多年游戏行业从业经验的技术人才，对游戏市场的感知敏锐，能够保持游戏开发技术不断更新。经过多年的用户积累及商务推广，微屏软件的产品已在区域化领域取得了较好的成绩。资产基础法仅对各单项有形资产、无形资产进行了评估，不能完全体现各个单项资产组合对公司整体的贡献，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，而公司整体收益能力是所有环境因素和内部条件共同作用的结果。鉴于本次评估的目的，投资者更看重的是标的公司未来的经营状况和盈利能力，故选用收益法评估结果更为合理。

因此，本次评估以收益法评估结果作为最终评估结论。

（四）对评估结论有重要影响的评估假设

1、一般假设

（1）国家现行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，无其他人力不可抗拒因素及不可预见因素造成的重大不利影响；

（2）假设评估基准日后标的公司持续经营；

（3）标的公司的经营者是负责的，且其管理层有能力担当其职务；

（4）除非另有说明，标的公司完全遵守所有有关的法律法规，不会出现影响公司发展和收益实现的重大违规事项；

（5）标的公司未来将采取的会计政策和进行本次评估时所采用的会计政策在重要方面基本一致；

（6）假设评估基准日后标的公司的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出；

(7) 本次评估报告以产权人拥有评估对象的合法产权为假设前提；

(8) 有关利率、赋税基准及税率、政策性征收费用等不发生重大变化；

(9) 由标的公司提供的与评估相关的产权证明文件、财务报表、会计凭证、资产清单及其他有关资料真实、合法、完整、可信。标的公司或评估对象不存在应提供而未提供、评估人员已履行评估程序仍无法获知的其他可能影响资产评估值的瑕疵事项、或有事项或其他事项。

2、特殊假设

(1) 假设评估基准日后标的公司的研发能力和技术先进性保持目前的水平；

(2) 假设委估无形资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利；

(3) 评估师未对各种设备在评估基准日时的技术参数和性能做技术检测，评估师在假定标的公司提供的有关技术资料 and 运行记录是真实有效的前提下，通过实地勘察作出的判断；

(4) 评估人员对评估对象的现场勘查仅限于评估对象的外观和使用状况，并未对结构等内在质量进行测试，故不能确定其有无内在缺陷。本报告以评估对象内在质量符合国家有关标准并足以维持其正常使用为假设前提；

(5) 没有考虑将来可能承担的抵押、担保事宜，以及特殊的交易方式可能追加付出的价格等对评估结论的影响；

(6) 标的公司已取得的《增值电信业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》，本次评估以许可期满后仍可继续获得相关资质为前提。

(五) 评估方法与结论

1、收益法

标的公司股东全部权益账面价值为 8,400.19 万元，标的公司股东全部权益的评估值为 198,115.28 万元，增值 189,715.09 万元，增值率 2,258.46%。

(1) 收益法具体方法和模型的选择

本次采用收益法对标的公司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、长期股权投资价值，减去有息债务得出股东全部权益价值。

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+长期股权投资价值

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

根据标的公司的实际状况及经营规模，预计标的公司在未来几年业绩会稳定增长，据此，本次预测期选择为 2016 年 7 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

根据对标的公司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模型，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) 长期股权投资价值

对于全资的长期股权投资—上海微屏投资管理有限公司，由于企业经营亏损，企业管理层对未来盈利预测难以合理量化，收益法评估条件不充分，故本次采用资产基础法进行评估，并按评估后的股东全部权益价值乘以实际持股比例确定评估值。

对于全资的长期股权投资—微禹软件科技（上海）有限公司、陌星软件科技（上海）有限公司，由于成立时间较短、尚未展开业务，企业管理层对未来盈利预测难以合理量化，收益法评估条件不充分，故采用资产基础法进行评估，并按评估后的股东全部权益价值乘以实际持股比例确定评估值。

对于全资的长期股权投资—霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公司、微乐网络，控股的长期股权投资—帅客网络，于评估基准日前新成立，账面投资为零，注册资本尚未缴纳，未开展经营，企业管理层对未来盈利预测难以合理量化，故本次评估按零确认其评估值。

12) 有息债务价值的确定

有息债务主要是指标的公司向金融机构或其他单位、个人等借入款项及相关利息，截至评估基准日标的公司无有息债务。

(2) 预测期的收益预测

对标的公司的未来财务数据预测是以标的公司 2014 年度至 2016 年 1-6 月的

经营业绩为基础，遵循我国现行的有关法律、法规，根据国家宏观政策、国家及地区的宏观经济状况，标的公司的发展规划和经营计划、优势、劣势、机遇及风险等，尤其是所面临的市场环境和未来的发展前景及潜力，并结合标的公司未来年度财务预算对未来的财务数据进行预测。

其中主要数据预测说明如下：

1) 营业收入的预测

本次评估对于标的公司未来营业收入的预测是根据公司目前的经营状况、竞争情况及市场情况等因素综合分析的基础上进行的。

①主营业务收入分析

标的公司主营业务收入主要为棋牌类网络游戏收入，分为“人民棋牌”系列游戏收入及“掌心游”系列游戏收入。

历史年度标的公司按类别统计收入情况如下：

单位：万元

序号	项目	2014年	2015年	2016年1-6月
1	“人民棋牌”系列游戏收入	7,236.10	8,378.05	3,780.19
2	“掌心游”系列游戏收入	2,900.14	6,094.15	5,701.53
主营业务收入合计		10,136.24	14,472.20	9,481.72
收入增长率			42.78%	31.03%

历史年度标的公司按列别统计收入占比如下：

序号	项目	2014年	2015年	2016年1-6月
1	“人民棋牌”系列游戏收入	71.39%	57.89%	39.87%
2	“掌心游”系列游戏收入	28.61%	42.11%	60.13%
主营业务收入合计		100.00%	100.00%	100.00%

A、“人民棋牌”系列游戏介绍

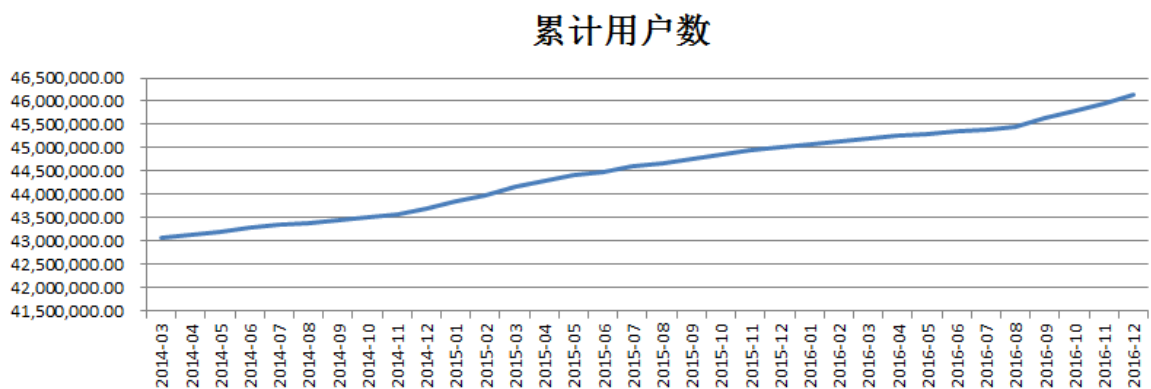
“人民棋牌”系列游戏主要以区域化游戏平台为主要模式，建立了多个区域化游戏平台入口。“人民棋牌”系列游戏目前拥有多种不同玩法的游戏，其中大部分游戏是经久不衰的经典游戏：

项目	游戏名称

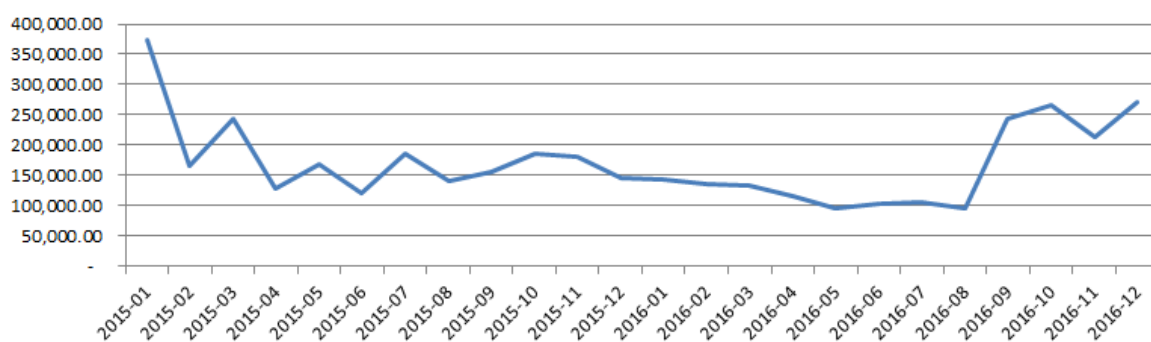
项目	游戏名称
麻将类游戏	齐齐哈尔麻将、辽阳麻将、鄂尔多斯麻将、呼和浩特麻将、通辽麻将、二人麻将、3D 血战麻将等
牌类游戏	欢乐斗地主、牛牛、同花顺、炸金花、升级 3 副牌、升级 2 副牌等
棋类游戏	象棋翻翻棋、围棋、中国象棋、五子棋、飞行棋、四国军棋等
休闲游戏	大家来找茬、俄罗斯方块、迷宫桌球、泡泡龙、对对碰、连连看、台球等

“人民棋牌”游戏平台自推出以来，累积注册用户数迅速增长，截至 2016 年年底，“人民棋牌”游戏平台累积注册用户数已突破 4,600 万人次，每月活跃用户数维持在 15 万人次以上，且月充值金额保持稳定，尤其是随着 2016 年 9 月标的公司重点推广的休闲游戏《365 竞技捕鱼》的上线，月充值金额稳步提升。《365 竞技捕鱼》将原版街机捕鱼游戏的经典玩法 100% 还原，并移植到客户端及移动端，易于操作，玩法丰富，集合了目前市面上各类捕鱼游戏的精华，让玩家深入捕鱼游戏的乐趣之中。自 2016 年 9 月以来，“人民棋牌”系列游戏活跃用户数及付费用户数呈大幅度上涨趋势。由于游戏玩家在接触一个游戏平台的初始阶段，存在试探心理，初始付费意愿不强，故 2016 年 9 月至 12 月，新用户的大量流入稀释了“人民棋牌”系列游戏的 ARPPU 值。随着玩家逐步适应游戏平台，对游戏的粘度逐渐增加，后期付费意愿逐步提高，未来年度预测 ARPPU 值将会有所上升。

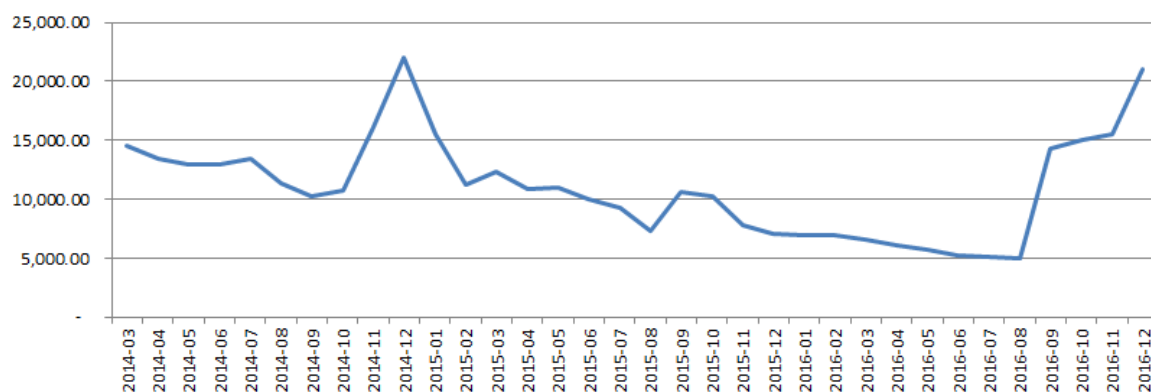
历史年度运营数据如下图所示：



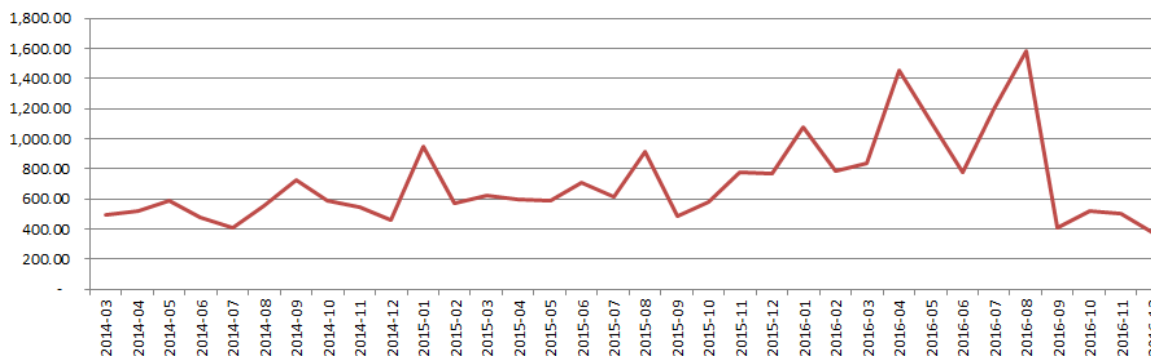
月活跃用户数



月付费人数



ARPPU值（消耗收入）

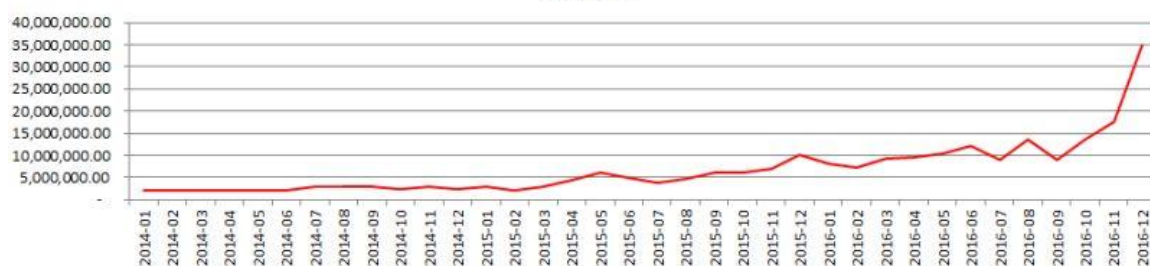


B、“掌心游”游戏系列介绍

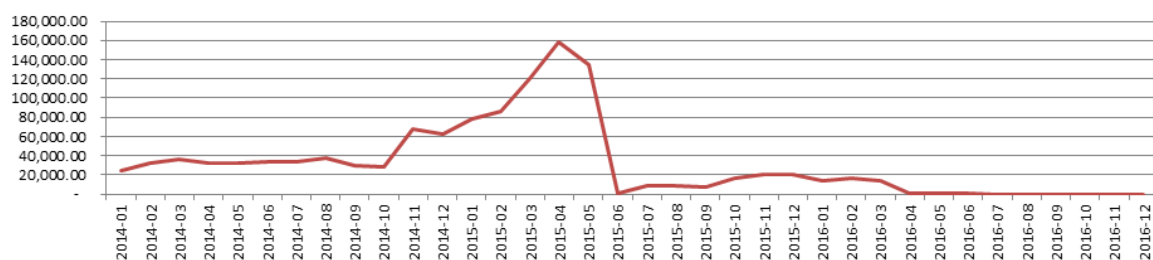
“掌心游”系列游戏主要游戏有《掌心斗地主》、《二人麻将》、《四川麻将》等多款棋牌类手游。

移动端游戏行业的高速发展推动了标的公司移动端游戏收入的高速增长，历史年度运营数据图如下：

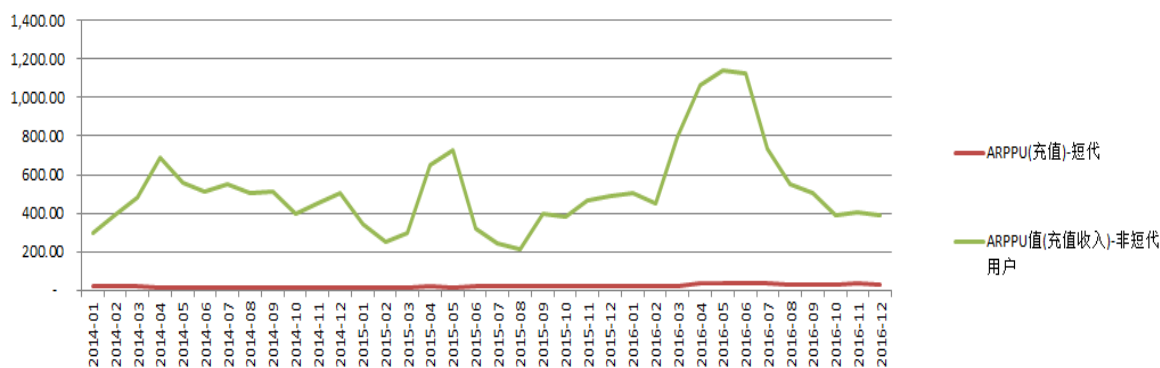
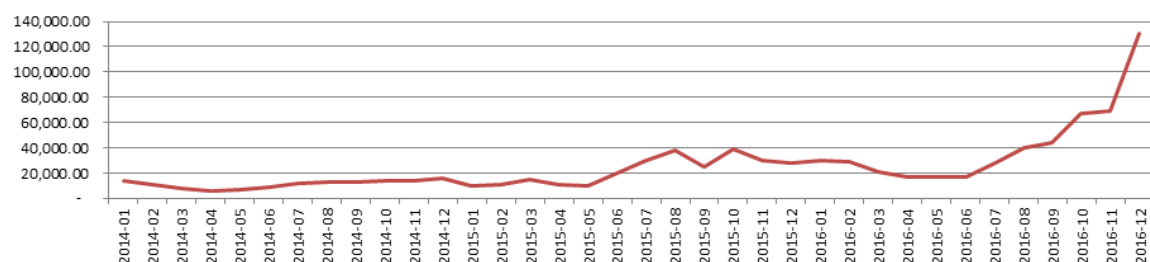
月收入



短代用户付费人数



非短代用户付费人数



移动支付用户根据支付方式分为短代用户和非短代用户，短代用户主要指通过短信支付方式进行充值的用户，非短代用户主要指通过短信支付方式以外的充值渠道进行充值的用户。2014 年游戏行业迅速发展期间，玩家通过手机短信代码支付方式充值较为普遍，2014 年至 2015 年 4 月期间，短代用户数迅速增长。受短代支付业务受限的影响，在 2015 年 6 月至 2016 年 6 月之间，短代用户大幅下降。同期，由于支付宝、微信等支付方式的开通及普及，玩家可以通过短信支

付方式以外的充值渠道进行充值，故非短代用户大幅增加。

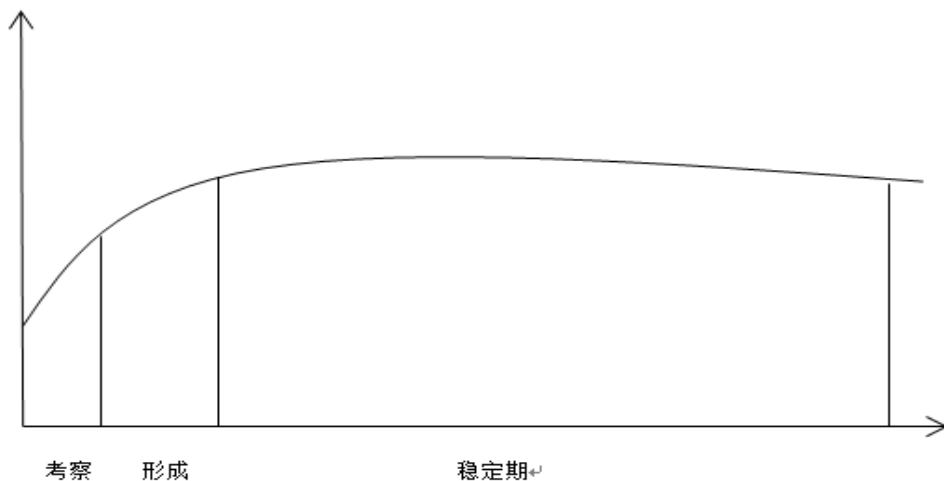
由于玩家在接触一个游戏平台的初始阶段，存在试探心理，初始付费意愿不强，2016年下半年，新用户的大量流入稀释了“掌心游”系列游戏的 ARPPU 值；但随着玩家逐步适应游戏平台，对游戏的粘度逐渐增加，后期付费意愿逐步提高，未来年度预测 ARPPU 值将会保持稳定。

截至评估基准日，“人民棋牌”系列游戏收入主要为客户端游戏收入，“掌心游”系列游戏收入主要为移动端游戏收入。从历史年度数据可以看出，“掌心游”系列游戏收入占比逐年增高，主要是因为随着近年来国家对于网络基础建设的逐步完善，4G 网络的普及，以及智能移动设备性能的大幅度提升，移动端游戏用户大幅增长。结合网络游戏行业的发展趋势，标的公司未来年度的运营将以移动端游戏为主。

C、标的公司游戏生命周期特点介绍

a、行业生命周期特点

棋牌类网络游戏行业的周期特点如下：



考察期（测试期）：是玩家初次接触网络游戏的认识期。

在此阶段，游戏给予玩家的第一印象相当重要，游戏的介绍要生动，画面及音乐要有真实感，游戏操作界面要简洁易懂，这些都是能否吸引玩家的重要因素。

形成期（成长期）：是玩家对网络游戏的熟悉期，是比较关键的阶段。

在此阶段，玩家不仅要继续熟悉游戏规则，而且开始与其他玩家进行互动，好胜心理、攀比心理开始出现。玩家因为胜率等因素开始分级，级别差异化造成玩家的心里落差，高级别玩家开始享受游戏带来的成就感，并开始对虚拟世界产生依赖感；低级别的玩家会因为没有成就感开始放弃或者转向其他游戏。

稳定期（成熟期）：稳定期是玩家对网络游戏的完全参与期，也是该游戏生命周期中最长的时期，该时期是游戏运营商创收的关键时期，也是最容易出问题的时期。由于棋牌类游戏一直为国内玩家所喜欢，如斗地主和各种玩法的麻将，经久不衰，因此棋牌类网络游戏的稳定期相对较长。

b、标的公司游戏产品生命周期

标的公司是国内优秀的在线休闲竞技游戏开发商及平台运营商，以自主研发、发行及运营棋牌类网络游戏为主要业务。棋牌类网络游戏的玩法较为通俗，不存在明显的生命周期，如斗地主和各种玩法的麻将，一直为国内玩家所喜欢，是棋牌类游戏中较为经典、经久不衰的游戏，故其游戏平台具有可持续性。

②主营业务收入预测

A、未来行业增长分析

微屏软件的主营业务为棋牌类网络游戏尤其是地方性棋牌类网络游戏的研发、发行以及平台运营，属于网络游戏行业。2015 年中国网络游戏市场规模突破 1,400 亿元，同比增长 29.95%，未来网络游戏市场规模将稳步上升，预计 2018 年将突破 2,500 亿元。

2015 年移动端游戏份额增长至 39.20%，客户端游戏份额首次跌落至 50% 以下，移动端游戏成为推动网络游戏行业增长的主要动力。2015 年中国客户端游戏市场规模约 657.60 亿元，同比增长 5.71%，客户端游戏市场保持平稳增长状态。2015 年移动端游戏市场规模约 562.83 亿元，同比增长 103.76%，移动端游戏步入高速增长期。

B、标的公司未来年度收入预测

标的公司未来年度收入主要为棋牌类网络游戏收入，分为“人民棋牌”系列游

戏收入及“掌心游”系列游戏收入。

a、“人民棋牌”系列游戏收入预测

历史年度“人民棋牌”系列游戏收入主要来自客户端，未来年度，随着国家对于网络基础建设的逐步完善，4G网络的普及，以及移动设备性能的大幅度提升，标的公司紧跟行业发展方向，在2016年年底上线了“人民棋牌”系列移动端游戏，玩家可以使用相同的账号在不同的移动设备和客户端登录，在平台上通过充值购买的游戏币可以同时支持跨平台上的所有游戏使用。“人民棋牌”游戏平台的这种特性有助于提高老玩家的活跃度，同时能通过移动端吸引更多的新增用户，并通过良好的游戏体验转化为活跃用户。与此同时，标的公司上线了一款市场普及度较高的休闲游戏《365 竞技捕鱼》，未来年度移动端及《365 竞技捕鱼》将成为“人民棋牌”系列游戏用户增长的主要途径。

“人民棋牌”系列游戏收入测算公式如下：

“人民棋牌”系列游戏收入=月付费用户数×“人民棋牌”ARPPU 值

月付费用户数=月活跃登录用户数×月付费率

月活跃登录用户数=当月累计用户数×活跃率

I、当月累计用户数

当月累计用户数等于本月新增用户加上月注册用户数，标的公司历史年度的月累计用户数一直保持稳定增长趋势，未来年度也将保持稳定增长趋势，未来年度预测情况如下：

单位：万人

年度	2016年 7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
平均累计用户数	4,575.16	4,749.44	5,279.45	5,939.45	6,719.45	7,559.45

2016年7-12月，“人民棋牌”游戏平台实际平均月累计用户数为4,572.69万人，与2016年7-12月的预测值基本一致。

II、活跃率

活跃率是月活跃登陆用户数量占月累计用户的比率。由于 2014 年游戏操作日志缺失，故无法获得 2014 年的活跃率。2015 年年均用户活跃率为 0.41%，2016 年 1-6 月平均用户活跃率为 0.26%。标的公司下半年推出“人民棋牌”系列游戏移动端，并可以实现用户账号跨平台使用，有助于提高老玩家的活跃率，同时能通过移动端吸引更多的新增用户，并通过良好的游戏体验将其转化为活跃用户，提高活跃率。结合 2016 年 1-6 月的实际经营数据，预测未来年度的用户活跃率情况如下：

年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
平均活跃率	0.28%	0.35%	0.38%	0.39%	0.40%	0.40%

注：2016年1-6月按企业实际经营数据预测

自 2016 年下半年以来，微屏软件用户活跃率持续上涨，2016 年 7-12 月实际平均活跃率为 0.44%，2016 年全年实际年平均活跃率为 0.35%，高于未来年度预测活跃率。

III、付费率

付费率是付费用户数占月活跃登陆用户数的比率。“人民棋牌”系列游戏 2015 年平均付费率为 5.62%，2016 年 1-6 月平均付费率为 5.16%。标的公司通过对玩家数据进行分析，根据分析结果及时发现技术缺陷、玩家需求变化等问题，适时调整游戏内活动、改进数值系统，以保持并提高游戏的可玩性和吸引力。随着“人民棋牌”移动端的上线，将有效提高用户活跃率，同时由于支付宝、微信等便捷支付渠道的普及，付费率亦将逐步提高。在历史年度平均付费率的基础上，结合 2016 年 1-6 月的实际经营数据，预测未来年度的“人民棋牌”系列游戏的年平均付费率情况如下：

年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
年平均付费率	5.37%	5.30%	5.50%	5.60%	5.70%	5.70%

注：2016年1-6月按企业实际经营数据预测

自 2016 年下半年以来，“人民棋牌”系列游戏用户付费率持续上升，2016 年 7-12 月实际平均付费率为 6.08%，超过未来年度预测年平均付费率。

IV、ARPPU 值

ARPPU 值即平均每个付费用户的消耗收入金额，“人民棋牌”系列游戏 2014 年至 2016 年 1-6 月平均 ARPPU 值如下：

单位：元

年度	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月
平均 ARPPU 值	525.44	679.88	1,007.75

未来年度随着“人民棋牌”移动端的上线，通过移动端进行游戏的玩家将逐步增加，其 ARPPU 值会有一个下降的过程，最终趋于平稳。结合历史年度“人民棋牌”系列游戏平均 ARPPU 值，未来年度预测如下：

单位：元

年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
年平均 ARPPU 值	964.78	900.00	860.00	830.00	820.00	810.00

2016 年“人民棋牌”系列游戏实际平均 ARPPU 值为 715.56 元，低于评估预测的未来年度 ARPPU 值，主要原因系标的公司重点推广的休闲游戏《365 竞技捕鱼》在 2016 年 9 月上线，以及“人民棋牌”系列游戏的移动端版本亦在 2016 年下半年上线，活跃用户数及付费用户数大幅增长，2016 年 12 月，付费用户数达到 20,982 人，较 2016 年 6 月增幅超过 300%。由于游戏玩家在接触一个游戏平台的初始阶段，存在试探心理，初始付费意愿不强，故 2016 年下半年新用户的大量流入稀释了“人民棋牌”系列游戏的 ARPPU 值。

2016 年度评估预测“人民棋牌”系列游戏收入为 8,103.10 万元，实际收入为 8,115.88 万元，高于预测收入，随着玩家逐步适应游戏平台，对游戏的粘度逐渐增加，后期付费意愿逐步提高，未来年度预测 ARPPU 值将会有所上升。

b、“掌心游”系列游戏收入计算公式

“掌心游”系列游戏收入=充值金额×收入充值比

充值金额=付费用户×“掌心游”ARPPU 值

I、收入充值比

收入充值比是指收入占实际总充值金额的占比。从标的公司历史年度的收入充值比可见其呈稳定上升趋势，未来随着支付渠道的扩展，用户充值消耗将更为

便捷，另一方面，通过渠道商充值的用户会减少，平台推出新的优惠充值方式直接面对终端用户，引导其通过标的公司自身的计费系统直接充值，未来年度“掌心游”系列游戏收入充值比将不断提高，具体数据如下：

历史年度	2014 年		2015 年		2016 年 1-6 月	
收入充值比	41%		55%		56%	
预测年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
收入充值比	61%	65%	65%	65%	65%	66%

“掌心游”游戏历史月度收入充值比情况如下：



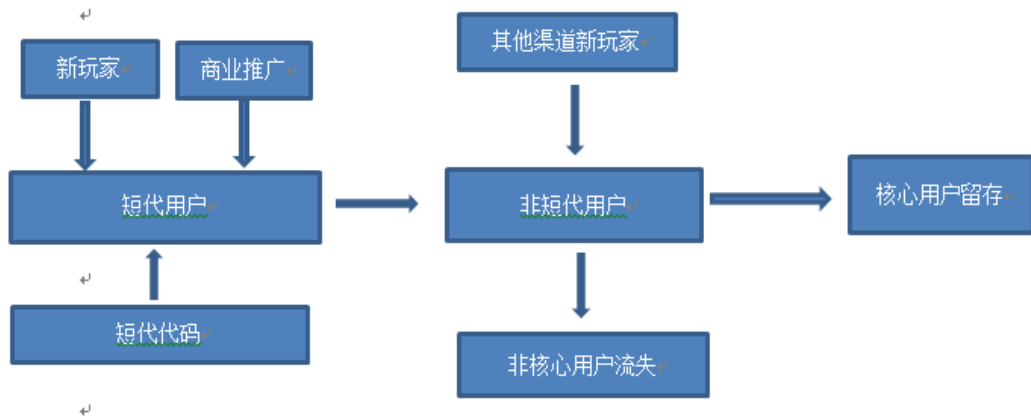
2016 年度，“掌心游”系列游戏平均收入充值比为 57%，低于未来年度预测收入充值比，主要原因系微屏软件 2016 年下半年推出了数款联运移动端网络游戏，从 2016 年 9 月开始，“掌心游”系列游戏收入充值比开始逐步回升，2016 年 12 月，“掌心游”系列游戏收入充值比达到 69%，因此，未来年度预测收入充值比具有合理性。

II、付费用户

移动端游戏付费用户根据支付方式分为短代用户和非短代用户，短代用户指的是通过短信支付方式进行充值的用户，非短代用户指的是通过短信支付以外的充值渠道进行充值的用户。

影响短代业务的有两个关键指标，扣费成功率和结算成功率。前期标的公司并没有找到优秀的短代代码，所以并没有做大规模的商业推广。后期标的公司和人民网合作，采用了人民网的短代支付代码，保证了扣费成功率和结算成功率，在此前提下，标的公司也开展了大规模的商业推广，所以短代用户开始急剧增加。在短代用户增加的基础上，标的公司积极引导短代用户变为非短代用户中的核心

付费用户，其吸引用户的流程总结如下：



未来年度预测用户数上涨，是基于标的公司将从市场找寻扣费成功率高、充值准确率高的优秀短代渠道商，同时经过一年的市场培育，培养了用户使用支付宝、微信等支付渠道的习惯，用户充值更为便捷。拥有良好支付渠道后，标的公司将开展大规模的商业投放推广，未来年度付费用户数将呈上升趋势，未来年度预测如下：

单位：人

年度	2016年 7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
“掌心游”月平均短代用户数	17,845	26,339	31,202	35,485	37,235	43,943
“掌心游”月平均非短代用户数	27,682	29,735	36,301	43,092	51,441	56,666

2016年度，“掌心游”系列游戏月平均非短代用户数为42,324人，高于2016年7-12月的预测值，“掌心游”系列游戏月平均短代用户数为4,052人，低于2016年7-12月的预测值，短代用户的ARPPU较小，其充值金额对营业收入预测的影响也较小，虽然短代用户数低于预测值，但由于非短代用户数高于预测值，“掌心游”系列游戏收入亦高于预测值。

III、“掌心游”ARPPU值

“掌心游”ARPPU值即平均每个用户的充值金额，2014年至2016年1-6月ARPPU值如下：

单位：元

年度	2014 年			2015 年			2016 年 1-6 月		
	最高值 (月)	最低值 (月)	平均值 (年)	最高值 (月)	最低值 (月)	平均值 (年)	最高值 (月)	最低值 (月)	平均值 (年)
“掌心游”ARPPU 值（短代用户）	20.85	11.64	14.66	24.69	14.15	16.66	39.95	18.41	20.13
“掌心游”ARPPU 值（非短代用户）	691.76	295.26	472.83	728.38	213.33	371.85	1,144.90	451.09	775.00

考虑未来标的公司将从市场找寻扣费成功率高、充值准确率高的优秀短代渠道商引入短代用户；同时标的公司将不断培养用户使用支付渠道的习惯，使用户通过支付宝、微信等支付更为便捷的渠道进行充值付费。结合标的公司历史年度“掌心游”系列游戏平均 ARPPU 值，未来年度预测如下：

单位：元

年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
“掌心游”年平均 ARPPU 值（短代用户）	24.85	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00
“掌心游”年平均 ARPPU 值（非短代用户）	801.97	767.18	752.40	755.74	756.55	756.71

2016 年“掌心游”系列游戏短代用户实际平均 ARPPU 值为 29.26 元，高于评估预测的未来年度 ARPPU 值，2016 年“掌心游”系列游戏非短代用户实际平均 ARPPU 值为 671.23 元，低于评估预测的未来年度 ARPPU 值，主要原因系在 2016 年 8 至 9 月，微屏软件向市场集中推出了 6 款“掌心游”系列新游戏，如《掌心福州麻将》，2016 年 11 月至 12 月，微屏软件再次向市场集中推出了 8 款“掌心游”系列新游戏，如《掌心泉州麻将》，在向市场大量推出新游戏的同时，微屏软件与当地联运商合作，进行了大量的推广宣传活动，因此“掌心游”的活跃用户数和充值用户数在 2016 年下半年大幅增长，由于游戏玩家在接触一个游戏平台的初始阶段，存在试探心理，初始付费意愿不强，新用户的大量流入稀释了 ARPPU 值。

2016 年 7-12 月预测“掌心游”系列游戏充值金额为 13,958.02 万元，实际充值金额为 16,922.57 万元，高于预测充值金额，随着玩家逐步适应游戏平台，对游戏的粘度逐渐增加，后期付费意愿逐步提高，未来年度 ARPPU 值将会有所上升。

C、未来产品发展规划预测的合理性

标的公司是国内优秀的在线休闲竞技游戏开发商及平台运营商，以自主研发、发行及运营棋牌类网络游戏为主要业务。棋牌类网络游戏的玩法较为通俗，不存在明显的生命周期，如斗地主和各种玩法的麻将，一直为国内玩家所喜欢，是棋牌类游戏中较为经典，经久不衰的游戏。故棋牌类网络游戏平台是持续经营的，通过不断改进旗下现有游戏的玩法，提高用户体验，不断补充挖掘新的游戏玩法，积极深入地方进行推广，以提高用户粘度，增加用户数量，提高标的公司整体盈利能力。

“人民棋牌”游戏平台是注重地方化特色的棋牌类网络游戏平台，下辖多个地方端口，例如“八闽游”、“苏游”、“广西游”等，每个端口提供大量符合当地特色的棋牌玩法，例如“八闽游”端口提供《小溪麻将》，《漳浦麻将》，《云霄麻将》等多个地道的福建当地特色麻将玩法，除此之外，每个端口也配备了全国性的游戏玩法如《斗地主》、《台球》、《象棋》、《连连看》等。“人民棋牌”游戏平台评估基准日后已上线及在研游戏玩法具体情况如下：

玩法名称	具体介绍	上线时间/预计上线时间
阿拉上海麻将	上海敲麻是按照上海本地区玩家日常敲麻规则来制定的麻将玩法，共 144 张牌，敲麻必须先听牌才能胡牌，没有听牌不容许胡牌，听牌之后不得再换牌。	2016 年 11 月 12 日
天乐塘沽麻将	天乐塘沽麻将是通过手机客户端体验塘沽本地麻将玩法的游戏。塘沽麻将广泛流行于天津塘沽地区，是一款地方性十足、打法灵活多样、健康又休闲的棋牌游戏。	2016 年 11 月 28 日
嘉兴麻将	嘉兴麻将只能自摸胡，并且要符合规定的番型与台型才能胡，而且嘉兴麻将中有百搭牌，可以增加牌局的变数。对于麻将高手来说，又是一个新的挑战，可以充分体现玩家的麻将水平。	2017 年
邳州麻将	邳州麻将是通过手机客户端体验邳州本地麻将玩法的游戏。邳州麻将广泛流行于江苏邳州地区，是一款地方性十足、打法灵活多样、健康又休闲的棋牌游戏。	2017 年
徐州麻将	徐州麻将为徐州流行的麻将打法，其核心是胡牌的前提条件是必须有夹，它的特点是允许配儿（百搭）的出现，配儿可以充当玩家想要的任何一张牌。	2017 年

玩法名称	具体介绍	上线时间/预计上线时间
丰县麻将	丰县 14 张由丰县传统老牌演变而来，用扑克牌替代老牌，更加通俗易懂。与大众麻将胡牌方式类似，独具特色是每牌局结束后，4 家进行单独、分别结算。	2017 年
掌上温州麻将	掌上温州麻将是为温州麻友设计的本地特色娱乐游戏，游戏包括十六张 4 人、十六张 2 人和十三张 4 人玩法。地道的温州本地配音，及方便快捷的私人对局设置，游戏节奏明快，趣味性极强。	2017 年

“掌心游”游戏平台为标的公司的移动端游戏平台，提供了多款主要的棋牌游戏玩法，同时在游戏中还提供了广受欢迎的休闲小游戏插件，提升了游戏的可玩性和客户粘性。

“掌心游”游戏平台评估基准日后已上线及在研游戏玩法具体情况如下：

游戏玩法	具体介绍	上线时间/预计上线时间
快乐斗地主	AppStore 上线的斗地主游戏，包含癞子斗地主，经典斗地主和新研发的二人斗地主玩法。	2016 年 8 月 16 日
掌心福州麻将	以福建地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 9 月 1 日
掌心芜湖麻将	以芜湖地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 9 月 6 日
掌心白城麻将	以白城地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 9 月 8 日
掌心宜昌麻将	以宜昌地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 9 月 10 日
全民斗地主	与本地大厅结合，将斗地主的各种玩法拆分为小游戏模块，可以配置上线。	2016 年 9 月 10 日
掌心绵阳麻将	以绵阳地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 11 月 1 日
掌心马鞍山麻将	以马鞍山地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 11 月 10 日
掌心宜春麻将	以宜春地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 11 月 14 日
掌心厦门麻将	以厦门地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 11 月 20 日
掌心九江麻将	以九江地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 11 月 24 日
掌心武汉麻将	以武汉地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 12 月 22 日
掌心荆州麻将	以荆州地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏。	2016 年 12 月 23 日
掌心泉州麻将	以泉州地方规则为主要玩法的移动端棋牌游戏	2016 年 12 月 23 日
掌心捕鱼	是一款针对于大众玩家的休闲游戏，结合高品质的美术和街机厅传统的玩法给玩家带来最好的捕鱼产品体验。	2017 年
掌心德州扑克	作为建立掌心专业竞技类棋牌游戏圈的重要一步，全力打造了掌心德州扑克玩法，游戏借鉴了国内外知名德州扑克手游产品，力争成为一款经典的竞技类德扑手游力作。	2017 年

基于标的公司游戏平台具有可持续性的特点，收益法中根据公司自身经营特点、对未来新玩法的研发情况以及未来发展预期，对游戏平台未来游戏产品进行

了合理预测，具有合理性。

③营业收入预测小结

A、营业收入预测

本次预测以历史数据为基础，同时综合考虑行业的发展趋势及标的公司的核心竞争力、经营状况等因素，经过适当预计，标的公司未来年度的预测销售收入情况如下：

单位：万元

项目	2016年7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
“人民棋牌”系列游戏收入	4,322.91	9,786.96	11,260.67	12,890.65	14,986.81	16,893.44
“掌心游”系列游戏收入	9,071.00	18,307.00	21,912.00	26,094.00	31,082.00	34,828.00
主营业务收入合计	13,393.91	28,093.96	33,172.67	38,984.65	46,068.81	51,721.44

B、营业收入预测的合理性

根据艾瑞咨询相关数据，游戏行业 2016 年至 2018 年的复合增长率为 20.56%，移动端游戏行业 2016 年至 2018 年的复合增长率为 39.29%。

近年市场可比交易案例收入预测的情况统计如下：

单位：万元

上市公司	标的公司	预测期前一年收入	未来年度收入预测						复合增长率
			第一年	第二年	第三年	第四年	第五年	第六年	
泰亚股份	恺英网络	72,780.21	229,767.27	222,421.77	218,768.80	236,083.97	246,139.85	/	27.60%
凯撒股份	天上友嘉	1,798.47	12,810.50	16,398.89	20,310.88	24,173.06	27,649.01	29,247.96	59.17%
宝通科技	易幻网络	61,403.22	80,899.98	147,567.04	184,458.80	221,350.56	/	/	37.79%
慈文传媒	赞成科技	16,090.13	36,060.25	49,922.97	59,144.05	67,361.73	74,253.52	78,063.50	30.11%
中南重工	值尚互动	4,185.10	15,627.85	23,103.79	28,325.23	32,995.44	36,053.68	39,167.11	45.17%
完美世界	完美世界	374,570.69	376,410.98	479,417.00	599,650.00	716,498.00	838,320.00	949,010.00	16.76%
世纪游轮	巨人网络	233,936.97	195,373.45	258,014.67	320,418.93	415,943.06	472,612.59	501,980.08	13.57%
帝龙新材	美生元	6,332.42	42,825.70	67,264.36	100,452.04	125,343.28	139,305.95	147,968.05	69.08%
天舟文化	游爱网络	15,764.40	25,923.00	37,100.50	45,509.25	52,335.64	58,615.92	63,305.19	26.07%
天神娱乐	幻想悦游	36,213.91	71,723.53	104,263.72	147,993.68	192,181.36	225,390.10	71,723.53	12.06%
世纪华通	点点开曼	50,178.18	88,591.60	127,187.41	136,218.78	141,667.49	147,334.20	/	24.04%

上市公司	标的公司	预测期前一年收入	未来年度收入预测						复合增长率
			第一年	第二年	第三年	第四年	第五年	第六年	
三七互娱	墨鸮科技	1,308.40	22,361.16	30,037.84	37,583.75	44,724.66	50,986.11	53,535.42	85.63%
三七互娱	智铭网络	27,531.08	40,353.64	41,548.59	48,473.27	54,856.50	60,377.13	65,811.07	15.63%
赛为智能	开心人信息	18,060.34	17,555.42	25,061.40	29,273.20	33,492.00	36,464.10	38,466.60	13.43%
中南文化	极光网络	5,397.86	7,801.57	10,937.04	13,457.19	16,261.24	18,103.42	19,190.57	23.54%
平均值									33.31%

数据来源：Wind 资讯

本次评估中，标的公司 2016 年至 2021 年的营业收入分别为 22,875.63 万元、28,093.96 万元、33,172.67 万元、38,984.65 万元、46,068.81 万元和 51,721.44 万元，其复合增长率为 23.55%，略高于艾瑞咨询公布的游戏行业复合增长率，但是低于艾瑞咨询公布的移动端游戏行业复合增长率和近年市场可比交易案例平均复合增长率。

经过多年运营，标的公司积累了大量用户数据和产品数据，通过优秀的数据分析能力，实现了精准的市场投放，建立了以数据为依托、以用户行为为导向的精细化运营体系，将市场用户转化为自有用户，并不断提高用户粘性，维持了较高的客户留存率和付费率，提高了标的公司整体运营效率，能够实现公司的持续成长。因此，标的公司营业收入的预测具有合理性。

C、营业收入预测的可实现性

得益于标的公司“人民棋牌”游戏平台移动化的推进以及“掌心游”地域化发展运营能力的提升，评估基准日后标的公司营业收入的实现情况良好，标的公司 2016 年度的预测收入和实际收入完成情况如下：

单位：万元

2016 年度实际收入	2016 年度预测收入	完成比
24,265.64	22,875.63	106.08%

因此，标的公司未来年度的营业收入预测具有可实现性。

D、净利润预测的可实现性

2016 年 7 月-12 月单月净利润实现情况持续走高，明显高于 2016 年上半年。

2016 年度，标的公司实现净利润 14,864.94 万元。微屏软件 2016 年 7-12 月的预测净利润和实际净利润完成情况如下：

单位：万元

2016 年度完成数	2016 年度预测数	完成比
14,864.94	14,295.36	103.98%

因此，标的公司未来年度的净利润预测具有可实现性。

E、标的公司未来预测的具体运营数据

a、“人民棋牌”游戏平台

月份	当月付费用户数 (人)	付费率	ARPPU 值(元)	当月收入(元)
2016.7	4,824	4.52%	930.92	4,490,772.65
2016.8	6,264	5.10%	930.00	5,825,682.24
2016.9	7,529	5.50%	930.00	7,001,687.65
2016.10	8,500	5.80%	930.00	7,905,353.71
2016.11	9,383	6.00%	930.00	8,726,069.52
2016.12	9,978	6.00%	930.00	9,279,543.73
2017.1	8,852	5.30%	900.00	7,966,800.00
2017.2	8,890	5.30%	900.00	8,001,000.00
2017.3	8,928	5.30%	900.00	8,035,200.00
2017.4	8,967	5.30%	900.00	8,070,300.00
2017.5	9,005	5.30%	900.00	8,104,500.00
2017.6	9,043	5.30%	900.00	8,138,700.00
2017.7	9,081	5.30%	900.00	8,172,900.00
2017.8	9,119	5.30%	900.00	8,207,100.00
2017.9	9,157	5.30%	900.00	8,241,300.00
2017.10	9,196	5.30%	900.00	8,276,400.00
2017.11	9,234	5.30%	900.00	8,310,600.00
2017.12	9,272	5.30%	900.00	8,344,800.00
2018.1	10,499	5.50%	860.00	9,029,140.00
2018.2	10,574	5.50%	860.00	9,093,640.00
2018.3	10,649	5.50%	860.00	9,158,140.00
2018.4	10,724	5.50%	860.00	9,222,640.00
2018.5	10,799	5.50%	860.00	9,287,140.00
2018.6	10,874	5.50%	860.00	9,351,640.00

月份	当月付费用户数 (人)	付费率	ARPPU 值 (元)	当月收入 (元)
2018.7	10,949	5.50%	860.00	9,416,140.00
2018.8	11,024	5.50%	860.00	9,480,640.00
2018.9	11,099	5.50%	860.00	9,545,140.00
2018.10	11,174	5.50%	860.00	9,609,640.00
2018.11	11,249	5.50%	860.00	9,674,140.00
2018.12	11,324	5.50%	860.00	9,738,640.00
2019.1	12,248	5.60%	830.00	10,165,840.00
2019.2	12,374	5.60%	830.00	10,270,420.00
2019.3	12,500	5.60%	830.00	10,375,000.00
2019.4	12,627	5.60%	830.00	10,480,410.00
2019.5	12,753	5.60%	830.00	10,584,990.00
2019.6	12,879	5.60%	830.00	10,689,570.00
2019.7	13,006	5.60%	830.00	10,794,980.00
2019.8	13,132	5.60%	830.00	10,899,560.00
2019.9	13,258	5.60%	830.00	11,004,140.00
2019.10	13,384	5.60%	830.00	11,108,720.00
2019.11	13,511	5.60%	830.00	11,214,130.00
2019.12	13,637	5.60%	830.00	11,318,710.00
2020.1	14,375	5.70%	820.00	11,787,500.00
2020.2	14,530	5.70%	820.00	11,914,600.00
2020.3	14,686	5.70%	820.00	12,042,520.00
2020.4	14,841	5.70%	820.00	12,169,620.00
2020.5	14,997	5.70%	820.00	12,297,540.00
2020.6	15,153	5.70%	820.00	12,425,460.00
2020.7	15,308	5.70%	820.00	12,552,560.00
2020.8	15,464	5.70%	820.00	12,680,480.00
2020.9	15,620	5.70%	820.00	12,808,400.00
2020.10	15,775	5.70%	820.00	12,935,500.00
2020.11	15,931	5.70%	820.00	13,063,420.00
2020.12	16,086	5.70%	820.00	13,190,520.00
2021.1	16,447	5.70%	810.00	13,322,070.00
2021.2	16,617	5.70%	810.00	13,459,770.00
2021.3	16,787	5.70%	810.00	13,597,470.00
2021.4	16,956	5.70%	810.00	13,734,360.00
2021.5	17,126	5.70%	810.00	13,872,060.00
2021.6	17,295	5.70%	810.00	14,008,950.00

月份	当月付费用户数 (人)	付费率	ARPPU 值(元)	当月收入(元)
2021.7	17,465	5.70%	810.00	14,146,650.00
2021.8	17,634	5.70%	810.00	14,283,540.00
2021.9	17,804	5.70%	810.00	14,421,240.00
2021.10	17,974	5.70%	810.00	14,558,940.00
2021.11	18,143	5.70%	810.00	14,695,830.00
2021.12	18,313	5.70%	810.00	14,833,530.00

b、“掌心游”游戏平台

月份	短代用户 (人)	非短代用 户(人)	短代用户 ARPPU 值 (元)	非短代用 户 ARPPU 值(元)	收入充值 比	当月收入(元)
2016.7	274	16,094	36.33	1,077.06	64.98%	11,270,000.00
2016.8	7,509	22,000	32.00	850.00	64.99%	12,310,000.00
2016.9	10,448	26,000	30.00	830.00	65.00%	14,230,000.00
2016.10	20,253	32,000	30.00	810.00	64.99%	17,240,000.00
2016.11	30,525	34,000	25.00	780.00	64.99%	17,730,000.00
2016.12	38,063	36,000	25.00	740.00	64.98%	17,930,000.00
2017.1	40,145	35,000	25.00	720.00	64.99%	17,030,000.00
2017.2	41,301	35,934	25.00	720.00	65.01%	17,490,000.00
2017.3	40,348	37,934	25.00	720.00	65.00%	18,410,000.00
2017.4	23,000	28,000	25.00	910.00	65.02%	16,940,000.00
2017.5	5,000	20,200	25.00	910.00	65.00%	12,030,000.00
2017.6	5,000	20,200	25.00	910.00	65.00%	12,030,000.00
2017.7	5,000	20,200	25.00	910.00	65.00%	12,030,000.00
2017.8	10,000	25,000	25.00	720.00	64.99%	11,860,000.00
2017.9	22,000	28,000	25.00	720.00	64.99%	13,460,000.00
2017.10	38,398	32,782	25.00	720.00	65.02%	15,970,000.00
2017.11	40,436	35,782	25.00	720.00	64.99%	17,400,000.00
2017.12	45,436	37,782	25.00	720.00	65.00%	18,420,000.00
2018.1	45,727	42,792	25.00	720.00	65.00%	20,770,000.00
2018.2	40,352	44,267	25.00	720.00	64.99%	21,370,000.00
2018.3	35,977	40,742	25.00	720.00	64.99%	19,650,000.00
2018.4	28,602	39,217	25.00	720.00	65.01%	18,820,000.00
2018.5	12,000	25,200	25.00	860.00	64.99%	14,280,000.00
2018.6	12,000	25,200	25.00	860.00	64.99%	14,280,000.00
2018.7	12,000	25,200	25.00	860.00	64.99%	14,280,000.00
2018.8	24,102	25,200	25.00	860.00	65.01%	14,480,000.00
2018.9	34,727	33,592	25.00	720.00	65.02%	16,290,000.00
2018.10	40,352	42,067	25.00	720.00	64.99%	20,340,000.00

月份	短代用户 (人)	非短代用 户(人)	短代用户 ARPPU 值 (元)	非短代用 户 ARPPU 值(元)	收入充值 比	当月收入(元)
2018.11	42,977	46,067	25.00	720.00	65.01%	22,260,000.00
2018.12	45,602	46,067	25.00	720.00	65.00%	22,300,000.00
2019.1	45,852	48,207	25.00	720.00	65.01%	23,310,000.00
2019.2	48,102	50,397	25.00	720.00	65.01%	24,370,000.00
2019.3	38,352	46,587	25.00	720.00	65.01%	22,430,000.00
2019.4	30,602	44,777	25.00	720.00	64.99%	21,450,000.00
2019.5	20,000	33,000	25.00	860.00	64.99%	18,770,000.00
2019.6	20,000	33,000	25.00	860.00	64.99%	18,770,000.00
2019.7	20,000	33,000	25.00	860.00	64.99%	18,770,000.00
2019.8	20,000	33,000	25.00	860.00	64.99%	18,770,000.00
2019.9	38,852	44,000	25.00	720.00	64.99%	21,220,000.00
2019.10	45,102	48,917	25.00	720.00	65.01%	23,630,000.00
2019.11	48,352	50,107	25.00	720.00	65.01%	24,240,000.00
2019.12	50,602	52,107	25.00	720.00	65.00%	25,210,000.00
2020.1	50,852	55,207	25.00	720.00	64.99%	26,660,000.00
2020.2	50,102	53,397	25.00	720.00	64.99%	25,800,000.00
2020.3	40,352	50,587	25.00	720.00	65.00%	24,330,000.00
2020.4	30,602	50,777	25.00	720.00	65.00%	24,260,000.00
2020.5	25,000	47,000	25.00	840.00	65.00%	26,070,000.00
2020.6	25,000	47,000	25.00	840.00	65.00%	26,070,000.00
2020.7	25,000	47,000	25.00	840.00	65.00%	26,070,000.00
2020.8	25,000	47,000	25.00	840.00	65.00%	26,070,000.00
2020.9	31,852	50,000	25.00	720.00	65.01%	23,920,000.00
2020.10	42,102	54,917	25.00	720.00	65.01%	26,390,000.00
2020.11	48,352	56,107	25.00	720.00	64.99%	27,040,000.00
2020.12	52,602	58,297	25.00	720.00	65.01%	28,140,000.00
2021.1	52,727	60,672	25.00	720.00	66.00%	29,700,000.00
2021.2	52,852	60,672	25.00	720.00	65.99%	29,700,000.00
2021.3	52,977	60,672	25.00	720.00	66.01%	29,710,000.00
2021.4	43,102	55,957	25.00	720.00	66.00%	27,300,000.00
2021.5	30,000	52,000	25.00	840.00	65.99%	29,320,000.00
2021.6	30,000	52,000	25.00	840.00	65.99%	29,320,000.00
2021.7	30,000	52,000	25.00	840.00	65.99%	29,320,000.00
2021.8	30,000	52,000	25.00	840.00	65.99%	29,320,000.00
2021.9	43,727	52,000	25.00	720.00	66.00%	25,430,000.00
2021.10	53,852	60,672	25.00	720.00	66.00%	29,720,000.00
2021.11	53,977	60,672	25.00	720.00	66.00%	29,720,000.00
2021.12	54,102	60,672	25.00	720.00	65.99%	29,720,000.00

2) 营业成本的预测

A、营业成本预测情况

营业成本主要为主营业务成本，是主营业务收入相对应的成本。

主营业务成本主要包括推广成本、服务费、外包成本及其他。历史年度标的公司主营业务成本清单如下：

单位：万元

序号	项目	2014年	2015年	2016年1-6月
1	推广成本	2,326.35	2,976.12	1,196.29
2	服务费	8.99	60.31	49.81
3	其他	164.35	122.93	57.26
4	外包成本	1.99	1.43	3.35
主营业务成本合计		2,501.67	3,160.78	1,306.70
综合毛利率		75.32%	78.16%	86.22%

主营业务成本各项占比：

序号	项目	2014年	2015年	2016年1-6月
1	推广成本	92.99%	94.16%	91.55%
2	服务费	0.36%	1.91%	3.81%
3	其他	6.57%	3.89%	4.38%
4	外包成本	0.08%	0.05%	0.26%
合计		100.00%	100.00%	100.00%

标的公司历史年度的主要成本为产品的推广成本，2014年、2015年毛利率分别为75.32%、77.99%。2016年1-6月毛利率为86.22%，高于历史年度的原因主要系标的公司“掌心游”系列游戏占比增加，同时增加了更多的支付渠道，降低了原有渠道成本。考虑到未来年度微屏软件将继续加强多种支付渠道的拓展，以后将使用更多成本较低的支付渠道，本次评估在2016年1-6月毛利率的水平上，结合未来标的公司发展规划及竞争力水平，对其营业成本进行合理预测。

预测未来年度的营业成本情况如下：

单位：万元

序号	项目	2016年7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
1	推广成本	1,875.15	3,933.15	4,644.17	5,457.85	6,449.63	7,241.00

2	服务费	70.99	148.90	175.82	206.62	244.16	274.12
3	其他	80.36	168.56	199.04	233.91	276.41	310.33
4	外包成本	4.73	9.92	11.72	13.77	16.27	18.27
主营业务成本合计		2,031.23	4,260.54	5,030.74	5,912.15	6,986.48	7,843.72
毛利率		84.83%	84.83%	84.83%	84.83%	84.83%	84.83%
其中:							
推广成本占比		92.32%	92.32%	92.32%	92.32%	92.32%	92.32%
服务费占比		3.49%	3.49%	3.49%	3.49%	3.49%	3.49%
其他占比		3.96%	3.96%	3.96%	3.96%	3.96%	3.96%
外包成本占比		0.23%	0.23%	0.23%	0.23%	0.23%	0.23%
合计		100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

标的公司 2016 年度实际毛利率为 84.85%，未来年度预测毛利率平均值为 84.83%，营业成本预测具有合理性和可实现性。

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、地方教育附加及河道管理费。

标的公司的城市维护建设税按应交流转税的 5% 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，河道管理费按应交流转税的 1% 计缴。未来年度根据历史年度占比进行预测。

未来年度营业税金及附加预测结果如下：

单位：万元

税种	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
营业税金及附加	73.67	154.52	182.45	214.42	253.38	284.47

4) 销售费用的预测

标的公司的销售费用主要包括人工工资、市场推广费、业务招待费、差旅费等。

人工工资包括工资、奖金、劳务费等，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。

标的公司缴纳的养老保险、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。

市场推广费、业务招待费、差旅费等费用参考历史年度比例进行预测。销售费用的预测数据如下：

单位：万元

项目	2016年7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
销售费用	221.62	457.57	541.31	609.91	693.18	759.97

5) 管理费用的预测

①管理费用预测情况

标的公司的管理费用主要包括人工工资、差旅费、业务招待费、租赁费、折旧与摊销费、维护服务费、会议费及研发费等。

人工工资包括工资、奖金、劳务费等，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。

标的公司缴纳的养老保险、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。

租赁费根据合同约定的费用进行预测。

业务招待费等费用参考历史年度占收入的比重进行预测。办公费、差旅费等根据业务量的增加每年以一定比例增长。

研发费用主要为工资和折旧，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。

其他费用结合企业未来发展战略和未来年度经营计划,对未来各年度进行预测。

未来年度管理费用的预测数据如下:

单位: 万元

项目	2016年7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
管理费用	1,650.53	3,341.96	3,574.50	3,699.77	3,879.85	4,034.25

②标的公司历史年度与未来年度评估预测的员工人数、年度平均工资情况

标的公司为集开发、发行及运营为一体的网络游戏公司,人员工资按照不同工种分别确认为管理费用或销售费用。游戏研发、游戏运营、公司行政及管理层工资均计入管理费用,游戏销售人员工资计入销售费用。

根据上述划分,标的公司的员工人数、工资总额及平均工资情况如下:

人员划分	2014年实际	2015年实际	2016年1-6月实际	2016年7-12月预测	
销售人员	9	10	10	12	
管理人员	117	164	156	159	
员工总数	126	174	166	171	
工资总额(万元)	1,288.32	1,951.90	951.26	1,246.02	
年平均工资(万元)	10.22	11.22	5.73	7.29	
人员划分	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
销售人员	13	15	15	15	15
管理人员	163	166	167	168	169
员工总数	176	181	182	183	184
工资总额(万元)	2,478.24	2,638.41	2,691.18	2,718.10	2,745.28
年平均工资(万元)	14.08	14.58	14.79	14.85	14.92

注:历史年度,标的公司员工人数为年平均人数,且仅为母公司口径。2016年上半年较2015年人数低的原因是因为公司运营中心向移动端的转移,2016年初裁员了一批推广福建当地棋牌游戏的客服推广人员所致。未来年度将在2016年上半年的基础上保持稳定。

③未来年度与工资相关管理费用和销售费用预测的合理性

对于销售费用、管理费用中的工资部分,主要参考未来年度人工需求量因素,考虑近几年当地社会平均工资的增长水平,预测未来年度所需员工人数、工资总

额，具体情况如下：

单位：万元

项目	2016年7-12月	2017年	2018年
销售费用—工资薪酬	67.21	137.62	163.55
管理费用—工资薪酬	1,178.81	2,340.62	2,474.86
项目	2019年	2020年	2021年
销售费用—工资薪酬	166.82	168.49	170.18
管理费用—工资薪酬	2,524.36	2,549.61	2,575.10

对上述人员未来平均工资及奖金的预测是基于报告期内的历史数据，在合理的增长率水平下预测的。2016至2021年的销售费用与管理费用年均工资薪酬平均增幅5.97%。通过Wind资讯查询最新3年的上海地区第三产业职工平均工资的年增长率为5.94%，与评估的预测基本一致，具有合理性。

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) 营业外收支的预测

标的公司2014年度至2016年1-6月营业外收入主要为政府补助等，营业外支出主要是非流动资产处置损失等。本次评估对未来年度的财政补助做了谨慎的预测，预测期为2016年7-12月至2018年，具体如下：

根据标的公司2012年10月15日与上海蓝天经济城发展有限公司签订的协议显示，银南翔文化商务区文化信息类企业享受嘉府办发（2009）64号文件精神按两免三减半进行政府扶持。企业经营所产生的地方财力：（营业税区级13%、镇级7%、经济城45%，企业所得税区级4%、镇级2%、经济城14%），前二年区、镇二级部分100%扶持企业，经济城部分按95%扶持（营业税63%，企业所得税19.3%），后三年区、镇二级财力按50%扶持企业，经济城部分按90%扶持企业（营业税50.5%，企业所得税15.6%）。截至评估报告出具日上述文件尚处于有效期，且未有明显证据表明该政策在预测期内可能失效，本次评估按照上述文件规定的返还政策，同时结合标的公司历史年度实际税收返还情况对未来年度进行了预测，具体情况如下：

单位：万元

项目	2016年 7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
营业外收入	268.36	565.50	675.25	0.00	0.00	0.00

8) 所得税的预测

标的公司被上海市经济和信息化委员会认定为双软企业，颁发了编号为沪 DGY-2013-0379 的软件产品登记证书和编号为沪 R-2013-0034 的软件企业认定证书；根据《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》（国发〔2000〕18 号）的相关规定，新创办软件企业经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”的优惠政策；标的公司 2015 年 2 月 12 日取得上海市嘉定区财税局沪地税嘉六【2015】000006 号批文，同意标的公司自 2014 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日免征企业所得税，自 2016 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日减半征收企业所得税，2019 年至永续年度所得税率按 25% 考虑。

未来年度所得税的预测数据如下：

单位：万元

项目	2016年 7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
所得税	1,151.04	2,436.30	2,940.06	6,883.77	8,307.60	9,440.74

9) 未来年度折旧、摊销的预测

根据标的公司固定资产计提折旧和无形资产的摊销方式，评估人员对存量、增量固定资产和无形资产，按照标的公司现行的折旧（摊销）年限、残值率和已计提折旧（摊销）金额逐一进行测算。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划分至销售费用、管理费用。

未来年度折旧的预测数据如下：

单位：万元

项目	2016年7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
折旧额	51.63	113.67	101.79	82.32	89.69	91.58

未来年度摊销的预测数据如下：

单位：万元

项目	2016年7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
摊销额	18.51	35.33	32.63	2.36	1.03	0.15

①预测期固定资产情况

标的公司属于网络游戏行业，具有“轻资产”的特点，且随着互联网行业技术的改进，已不再需要购买昂贵的硬件服务器搭建机房满足运营所需，可以通过租赁成本较低的云服务器等方式满足经营所需，故其固定资产投入相对较小，账面值不高。未来年度所需投入的固定资产为公司所需的部分服务器及办公设备的购置。

根据标的公司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7-12月		2017年度		2018年度	
	数量	金额	数量	金额	数量	金额
一、增量资产的购建电子设备		30		30		30
电脑	20	8	20	8	20	8
服务器	10	15	10	15	10	15
手机	35	7	35	7	35	7
二、存量资产的更新电子设备		50		50		50
电脑	20	8	20	8	20	8
服务器	20	30	20	30	20	30
手机	60	12	60	12	60	12
项目	2019年度		2020年度		2021年度	
	数量	金额	数量	金额	数量	金额
一、增量资产的购建电子设备		30		30		30
电脑	20	8	20	8	20	8
服务器	10	15	10	15	10	15
手机	35	7	35	7	35	7
二、存量资产的更新电子设备		50		50		50
电脑	20	8	20	8	20	8
服务器	20	30	20	30	20	30
手机	60	12	60	12	60	12

从历史年度情况看，2014年末、2015年末和2016年6月30日标的公司固定资产占总资产的比例分别为2.92%、1.82%和3.27%，占比均不高，本次评估

预测未来年度固定资产投入基本能满足公司经营所需，与其业务规模相匹配。

②预测期无形资产情况

历史年度，标的公司的无形资产均为软件，没有通过标的公司内部研发形成的无形资产。标的公司现有的游戏玩法多为内部研发并费用化，计入研发费用。对于账面所载无形资产，如财务软件，未来年度可以通过升级更新持续使用，相关费用已经在管理费用中考虑。

③历史年度与预测期折旧摊销费用情况

单位：万元

项目	2014年	2015年	2016年月1-6月	2016年7-12月
折旧及摊销	80.37	60.40	45.97	70.14

单位：万元

项目	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
折旧及摊销	149.00	134.41	84.68	90.72	91.73

未来年度对于固定资产投入，主要是覆盖标的公司未来年度人员支配所需，至于服务器等承载用户，支持运营的固定投入主要是通过租赁成本较低的云服务器等方式满足经营所需，故固定资产投入较小，每年折旧及摊销基本维持在100万元左右就能满足经营所需。

10) 资本性支出的预测

①预测期资本性支出

根据标的公司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的预测如下：

单位：万元

项目	2016年7-12月	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
一、增量资产的购建						
电子设备	30.00	30.00	30.00	30.00	30.00	30.00
二、存量资产的更新						

项目	2016年 7-12月	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
电子设备	50.00	50.00	50.00	50.00	50.00	50.00
合计	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00

②永续期资本性支出

为了保持标的公司的持续生产经营，2021年至固定资产更新和改造前会持续产生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，本次评估车辆按15年、电子设备按5年的平均使用年限来考虑，长期待摊费用、无形资产按5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2022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，计算出永续期年资本性支出为142.40万元，年折旧与摊销额为118.29万元。

11) 营运资金增加额的预测

营运资金的追加是指随着标的公司经营活动的变化，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。通常其他应收款和其他应付款核算内容绝大多数为关联方往来；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。

①评估基准日营运资金的确定

标的公司评估基准日营运资金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，评估基准日的调整后营运资金为 1,231.42 万元。

②最低现金保有量的预测

一般情况下，标的公司要维持正常运营，通常需要一定数量的现金保有量。通过对标的公司 2014 年度至 2016 年 6 月各期营运资金的现金持有量与付现税费情况进行的分析，标的公司营运资金中现金的持有量约为 1 个月的付现税费，预测期内各年日常现金保有量如下表：

单位：万元

项目	2016年7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
现金保有量	504.45	520.44	592.38	944.13	1,087.48	1,202.85

③非现金营运资金的预测

评估人员分析标的公司历史年度应收账款、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7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
营运资金	742.20	944.05	1,196.87	1,755.63	2,151.29	2,467.98
营运资金的变动	-489.22	201.85	252.83	558.75	395.66	316.70

④永续期净现金流量的预测

因收益期按永续确定，预测期后经营保持稳定，故永续经营期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：按标的公司未来规划，确保其能够正常、稳定、持久的运营下去，结合目前标的公司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 142.40 万元；

折旧摊销费：根据标的公司预测期后的年资本性支出，结合固定资产的折旧政策，确定预测期后每年的折旧摊销费为 118.29 万元；

管理费用：由于折旧摊销费用发生变化，标的公司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 4,060.81 万元；

则预测期后按上述调整后的年自由现金流为 29,307.77 万元。

12) 未来年度标的公司自由现金流量的预测

单位：万元

项目	2016年 7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年至 永续
一、营业收入	13,393.91	28,093.96	33,172.67	38,984.65	46,068.81	51,721.44	51,721.44
加：其他业务利润	-	-	-	-	-	-	-
减：营业成本	2,031.23	4,260.54	5,030.74	5,912.15	6,986.48	7,843.72	7,843.72
营业税金及附加	73.67	154.52	182.45	214.42	253.38	284.47	284.47
销售费用	221.62	461.50	545.98	616.26	699.60	766.46	766.46
管理费用	1,650.53	3,341.96	3,574.50	3,699.77	3,879.85	4,034.25	4,060.81
财务费用	-	-	-	-	-	-	-
资产减值损失	-	-	-	-	-	-	-
二、营业利润	9,416.86	19,875.44	23,838.99	28,542.06	34,249.50	38,792.54	38,765.99
加：投资收益	-	-	-	-	-	-	-
营业外收入	268.36	565.50	675.25	-	-	-	-
减：营业外支出	-	-	-	-	-	-	-
三、利润总额	9,685.22	20,440.93	24,514.24	28,542.06	34,249.50	38,792.54	38,765.99
减：所得税费用	1,151.04	2,436.30	2,940.06	6,883.77	8,307.60	9,440.74	9,434.10
四、净利润	8,534.18	18,004.63	21,574.18	21,658.29	25,941.89	29,351.80	29,331.88
扣税后财务费用	-	-	-	-	-	-	-
扣非后归母净利润	8,265.82	17,439.13	20,898.93	21,658.29	25,941.89	29,351.80	29,331.88
五、息前税后净利润	8,534.18	18,004.63	21,574.18	21,658.29	25,941.89	29,351.80	29,331.88
加：折旧及摊销	70.14	149.00	134.41	84.68	90.72	91.73	118.29
减：资本性支出	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	142.40
营运资金需求净增加	-489.22	201.85	252.83	558.75	395.66	316.70	-
六、企业自有现金	9,013.54	17,871.78	21,375.77	21,104.22	25,556.95	29,046.84	29,307.77

项目	2016年 7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年至 永续
流量							

(3) 折现率的确定

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 2.8411%。

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：标的公司的所得税税率；

D/E：标的公司的目标资本结构

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。

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 1.1844。具体计算过程如下：

本次评估过程中，评估师选取了北纬通信、游族网络、拓维信息、天神娱乐、恺英网络、三七互娱等 14 家可比上市公司评估基准日前 700 天的 β_L ，然后根据可比上市公司的所得税率、资本结构换算成无财务杠杆的权益的系统风险系数 β_U ，并取其平均值 1.1844 作为标的公司的 β_U 值。

再结合标的公司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标的公司的 Beta。由于标的公司在基准日无贷款，预计未来无借款计划，确定公司的 D/E 为 0。则根据上述计算得出企业风险系数

Beta 为 1.1844。

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 1928-2015 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

标的公司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。

标的公司企业特定风险调整系数 Rc 取 2.5%。

5) 预测期折现率的确定

①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，计算得出标的公司的权益资

本成本。

$$K_e = R_f + \beta \times \text{MRP} + R_c$$

$$=13.76\%$$

②计算加权平均资本成本

$$\text{WACC} = K_e \times E/(D+E) + K_d \times D/(D+E) \times (1 - T)$$

由于企业无有息负债， $K_d=0$ ，则 $\text{WACC}=K_e=13.76\%$ 。

6) 折现率合理性分析

2015 年以来已经完成/过会的上市公司收购游戏公司案例折现率取值的情况统计如下：

上市公司	标的公司	评估基准日	折现率	个别风险系数
泰亚股份	恺英网络	2015 年 2 月 28 日	13.43%	3.00%
凯撒股份	天上友嘉	2015 年 4 月 30 日	14.01%	5.00%
宝通科技	易幻网络	2015 年 7 月 31 日	13.58%	3.00%
慈文传媒	赞成科技	2015 年 7 月 31 日	13.70%	/
中南重工	值尚互动	2015 年 7 月 31 日	14.89%	5.00%
完美环球	完美世界	2015 年 9 月 30 日	13.10%	3.00%
世纪游轮	巨人网络	2015 年 9 月 30 日	13.28%	4.50%
帝龙新材	美生元	2015 年 9 月 30 日	14.28%	4.00%
天舟文化	游爱网络	2015 年 12 月 31 日	13.46%	2.00%
天神娱乐	幻想悦游	2015 年 12 月 31 日	13.10%	3.00%
世纪华通	点点开曼	2015 年 12 月 31 日	12.14%	4.00%
高位			14.89%	5.00%
低位			12.14%	2.00%
平均值			13.54%	3.65%
金利科技	微屏软件	2016 年 6 月 30 日	13.76%	2.50%

微屏软件是以自主研发、发行及运营棋牌类网络游戏为主要业务的网络游戏公司，棋牌休闲类游戏的玩法较为通俗，不存在明显的生命周期，如斗地主和各种玩法的麻将，一直为国内玩家所喜欢，是棋牌类游戏中较为经典，经久不衰的游戏，故棋牌类网络游戏平台可以持续经营。因此，微屏软件相比其他游戏公司整体经营风险相对较小。

2015 年以来可比交易中公司的个别风险系数取值区间为 2.00%-5.00%，

微屏软件的个别风险系数为 2.50%，略低于行业平均水平，主要原因系微屏软件相比其他游戏公司整体经营风险相对较小。近期相关行业可比公司重组项目的折现率取值区间为 12.14%-14.89%，平均折现率为 13.54%，微屏软件本次评估采用的折现率为 13.76%，高于平均值，预测较为谨慎合理。

(4) 评估值的计算过程及评估结论

将收益期内各年预测自由现金流量折现后加总，得出标的公司的营业性资产价值。

计算结果如下：

单位：万元

项目	2016年 7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年至 永续
一、企业自有现金流量	9,013.54	17,871.78	21,375.77	21,104.22	25,556.95	29,046.84	29,307.77
折现率年限	0.25	1.00	2.00	3.00	4.00	5.00	
二、折现率	13.76%	13.76%	13.76%	13.76%	13.76%	13.76%	13.76%
折现系数	0.9683	0.8790	0.7727	0.6793	0.5971	0.5249	3.8145
三、各年净现金流量折现值	8,727.66	15,710.07	16,517.43	14,335.09	15,259.86	15,245.83	111,793.48
四、预测期经营价值	197,589.43						

1) 溢余资产的评估

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需，评估基准日后标的公司自由现金流量预测不涉及的资产。主要为多余的货币资金，评估基准日溢余资产的评估值为 5,383.51 万元。

2) 非经营性资产和负债的评估

非经营性资产、负债是指与标的公司生产经营无关的，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。本次评估非经营性资产为其他应收款中的往来款，本次采用成本法评估，非经营性资产合计 1,036.47 万元。

3) 长期股权投资价值的确定

对于全资的长期股权投资—上海微屏投资管理有限公司，由于企业经营亏损，企业管理层对未来盈利预测难以合理量化，收益法评估条件不充分，故本次

采用资产基础法进行评估，并按评估后的股东全部权益价值乘以实际持股比例确定评估值。

对于全资的长期股权投资—微禹软件科技（上海）有限公司、陌星软件科技（上海）有限公司，由于成立时间较短、尚未展开业务，企业管理层对未来盈利预测难以合理量化，收益法评估条件不充分，故采用资产基础法进行评估，并按评估后的股东全部权益价值乘以实际持股比例确定评估值。

对于全资的长期股权投资—霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公司、微乐网络，控股的长期股权投资—帅客网络，于基准日前新成立，账面投资为零，注册资本尚未缴纳，未开展经营，企业管理层对未来盈利预测难以合理量化，故本次评估按零确认其评估值。

经评估，长期股权投资评估值为 305.87 万元。

（5）收益法评估结果

1) 企业整体价值的计算

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+长期股权投资价值

$$=197,589.43+5,383.51+1,036.47+305.87$$

$$=204,315.28 \text{ 万元}$$

2) 有息债务价值的确定

截至评估基准日，标的公司无有息债务。

3) 股东全部权益价值的计算

股东全部权益价值=企业整体价值-有息债务价值

$$=204,315.28-0.00$$

$$=204,315.28 \text{ 万元}$$

4) 期后事项

根据标的公司于 2016 年 8 月 17 日签订的董事会决议，依据预分红方案及 2016 年上半年审计报告结果，同意向全体股东分配 2016 年上半年税后可分配利润：6,200 万元。本次评估已考虑该事项对评估结果的影响。

调整后股东全部权益价值=股东全部权益价值-期后事项

=204,315.28-6,200.00

=198,115.28 万元

5) 评估结论

根据上述计算，标的公司的股东全部权益评估值为 198,115.28 万元。

(6) 两次评估差异说明

单位：万元

序号	评估基准日	评估方法	评估参数		
			折现率	评估值	评估值（不考虑标的公司评估基准日后分红影响）
1	2016 年 6 月 30 日	收益法	13.76%	198,115.28	190,115.28
2	2016 年 12 月 31 日	收益法	13.80%	190,662.00	190,662.00

2017 年 2 月，中企华对标的公司进行了补充评估，折现率与本次评估基本一致，不考虑标的公司评估基准日后分红影响情况下，收益法评估值略高于本次评估的评估值。

2、资产基础法

(1) 资产基础法汇总结果

单位：万元

项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率%
		A	B	C=B-A	D=C/A×100
流动资产	1	9,444.05	9,444.05	0.00	0.00
非流动资产	2	748.79	2,342.89	1,594.10	212.89
其中：长期股权投资	3	370.00	305.87	-64.13	-17.33
固定资产	4	286.50	298.87	12.37	4.32

项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率%
		A	B	C=B-A	D=C/A×100
无形资产	5	25.99	1,671.85	1,645.86	6,332.04
长期待摊费用	6	63.17	63.17	-	-
递延所得税资产	7	3.13	3.13	-	-
资产总计	8	10,192.84	11,786.94	1,594.10	15.64
流动负债	9	1,792.65	1,792.65	-	-
非流动负债	10	-	-	-	/
负债总计	11	1,792.65	1,792.65	-	-
股东全部权益（净资产）	12	8,400.19	9,994.29	1,594.10	18.98

中企华对标的公司 100% 股权进行了补充评估，以 2016 年 12 月 31 日作为评估基准日，资产基础法评估结果如下：

单位：万元

项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率%
		A	B	C=B-A	D=C/A×100
流动资产	1	15,806.47	15,806.47	-	-
非流动资产	2	1,027.19	2,831.27	1,804.08	175.63
其中：长期股权投资	3	680.00	1,078.08	398.08	58.54
固定资产	4	270.52	307.31	36.79	13.60
无形资产	5	20.08	1,389.30	1,369.22	6,818.97
长期待摊费用	6	50.53	50.53	-	-
递延所得税资产	7	6.05	6.05	-	-
资产总计	8	16,833.65	18,637.74	1,804.08	10.72
流动负债	9	14,181.41	14,181.41	-	-
非流动负债	10	-	-	-	-
负债总计	11	14,181.41	14,181.41	0.00	0.00
股东全部权益（净资产）	12	2,652.25	4,456.33	1,804.08	68.02

（2）流动资产评估说明

纳入评估范围内的流动资产主要包括：货币资金、应收账款、预付账款、其他应收款和其他流动资产。

1) 货币资金

货币资金账面值 5,793.11 万元，其中库存现金 1.80 万元，银行存款 5,699.94 万元，其他货币资产 91.37 万元。

经评估，货币资金评估值为 5,793.11 万元。

2) 应收账款

应收账款账面价值合计 2,471.12 万元，计提坏账准备 25.03 万元，账面净额 2,446.08 万元，为应收取的充值款。

应收账款评估价值=应收账款的账面价值-预计可能发生的风险损失

$$=24,711,173.57-250,326.82$$

$$=24,460,846.75 \text{ 元}$$

经评估，应收账款评估值为 2,446.08 万元。

3) 预付账款

预付账款账面价值合计 31.14 万元，未计提坏账准备，账面净额 31.14 万元，主要为按照合同规定预付的宽带费及服务费等。

经评估，预付账款评估值 31.14 万元。

4) 其他应收款

其他应收款账面价值合计 1,148.46 万元，计提坏账准备 0.02 万元，账面净额 1,148.44 万元，主要为备用金、往来款、保证金等。

其他应收款评估值=其他应收款账面价值-预计可能发生的风险损失

$$=11,484,611.19-163.37$$

$$=11,484,447.82 \text{ 元}$$

经评估，其他应收款评估值为 1,148.44 万元。

5) 其他流动资产

其他流动资产账面值合计 25.27 万元，为未来一年以内将要摊销的装修款。

经评估，其他流动资产评估值为 25.27 万元。

(3) 非流动资产评估说明

1) 长期股权投资

①评估范围

纳入本次评估范围的长期股权投资账面值为 370.00 万元，共有 6 项，投资情况如下：

单位：万元

序号	被投资单位名称	投资日期	投资比例	账面价值
1	上海微屏投资管理有限公司	2015-07	100.00%	350.00
2	微禹软件科技（上海）有限公司	2016-01	100.00%	10.00
3	陌星软件科技（上海）有限公司	2016-02	100.00%	10.00
4	霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公司	2016-05	100.00%	-
5	微乐网络	2016-05	100.00%	-
6	帅客网络	2016-06	45.00%	-
合计				370.00

②评估方法

纳入评估范围的长期股权投资共 6 家，评估人员对长期股权投资单位的股东全部权益予以评估。

对于全资的长期股权投资—上海微屏投资管理有限公司，由于企业经营亏损，企业管理层对未来盈利预测难以合理量化，故本次采用资产基础法进行评估。并按评估后的股东全部权益价值乘以实际持股比例确定评估值。

对于全资的长期股权投资—微禹软件科技（上海）有限公司、陌星软件科技（上海）有限公司，由于成立时间较短、尚未展开业务，企业管理层对未来盈利预测难以合理量化，收益法评估条件不充分的，故采用资产基础法进行评估。并按评估后的股东全部权益价值乘以实际持股比例确定评估值。

对于全资的长期股权投资—霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公司、微乐网络，控股的长期股权投资—帅客网络，于评估基准日前新成立，账面投资为零，注册资本尚未缴纳，未开展经营，企业管理层对未来盈利预测难以合理量化，故本次评估按零确认其评估值。

③评估结果

单位：万元

序号	被投资单位名称	账面价值	评估价值	增减值	增值率%
----	---------	------	------	-----	------

1	上海微屏投资管理有限公司	350.00	287.42	-62.58	-17.88
2	微禹软件科技（上海）有限公司	10.00	10.00	0.00	-0.02
3	陌星软件科技（上海）有限公司	10.00	8.45	-1.55	-15.49
4	霍尔果斯微屏虚拟现实科技有限公司	-	-	-	-
5	微乐网络	-	-	-	-
6	帅客网络	-	-	-	-
总计		370.00	305.87	-64.13	-17.33

经评估，长期股权投资评估值为 305.87 万元。

2) 固定资产

①评估范围

纳入评估范围的固定资产为车辆和电子设备，固定资产评估基准日账面价值如下：

单位：万元

项目名称	账面价值	
	原值	净值
车辆	142.81	111.15
电子设备	369.70	175.35
固定资产合计	512.51	286.50
减：固定资产减值准备	-	-
固定资产净额	512.51	286.50

②设备类资产概况

纳入评估范围的设备类资产主要购置于 2012 年至 2016 年，设备类资产基本概况如下：

A、车辆：三辆小轿车，一辆正常使用，另外两辆尚未取得牌照，未办理车辆行驶证。

B、电子设备：共计 277 项，主要为服务器、电脑、打印机等设备，电脑、打印机等办公设备主要分布于办公场所内，服务器分布于电信机房。

运输设备的账面原值主要由车辆购置价、车辆购置税及牌照费等构成。电子设备的账面原值主要由设备购置价、相关税费、运输费、装卸费、安装费等构成。

标的公司采用（年限平均法）计提折旧。按设备资产类别、预计使用寿命和

预计残值，确定各类设备资产的年折旧率如下：

固定资产类别	使用年限	残值率%
运输设备	5	5.00
电子设备	5	5.00

③评估方法

结合评估对象具体情况，固定资产主要采用成本法评估，部分设备采用了二手市场价确定评估值。

成本法基本公式为：评估值=重置全价×成新率

A、重置全价的确定

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

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

即：车辆重置全价=不含税购置价+[购置价/(1+增值税税率)]×车辆购置税税率+其他合理费用

根据财政部、国家税务总局财税（2008）170号《关于全国实施增值税转型改革若干问题的通知》，财政部、国家税务总局财税（2009）113号《关于固定资产进项税额抵扣问题的通知》，《中华人民共和国增值税暂行条例实施细则》（财政部、国家税务总局令第50号，经财政部、国家税务总局令第65号修订），《财政部国家税务总局关于将铁路运输和邮政业纳入营业税改征增值税试点的通知》（财税【2013】106号），对于符合条件的设备，本次评估重置全价未考虑其增值税。

B、成新率的确定

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

b、对于车辆，依据国家颁布的车辆强制报废标准，以车辆行驶里程确定成新率，然后结合现场勘察情况进行调整，其公式为：

$$\text{行驶里程成新率} = (\text{规定行驶里程} - \text{已行驶里程}) / \text{规定行驶里程} \times 100\%$$

$$\text{综合成新率} = \text{行驶里程成新率} \times \text{调整系数}$$

C、评估值的确定

$$\text{设备评估值} = \text{设备重置全价} \times \text{综合成新率}$$

其中：自 2004 年 9 月 28 日起因上海的公车牌照以公开竞标拍卖定价取得新增公车额度，在确定该类车辆评估值时，须加计评估基准日公车额度平均中标价。

④评估结果

单位：万元

项目名称	账面价值		评估价值		增值额	
	原值	净值	原值	净值	原值	净值
车辆	142.81	111.15	140.93	135.45	-1.88	24.30
电子设备	369.70	175.35	249.27	163.42	-120.43	-11.93
固定资产合计	512.51	286.50	390.20	298.87	-122.31	12.37
减：固定资产减值准备	-	-	-	-	-	-
固定资产净额	512.51	286.50	390.20	298.87	-122.31	12.37

3) 无形资产

①评估范围

纳入评估范围的无形资产账面价值 25.99 万元，主要为 7 项外购软件、163 项计算机软件著作权、127 项域名、20 项商标。

②评估方法

本次评估范围内的无形资产主要为外购软件、计算机软件著作权、商标及域名。

A、外购软件

对于外购软件，采用市场法进行评估。对于评估基准日市场上有销售且无升级版本的外购软件，按照同类软件评估基准日市场价格确定评估值。对于目前市场上有销售但版本已经升级的外购软件，以现行市场价格扣减软件升级费用确定评估值。

B、计算机软件著作权、域名和商标

a、计算机软件著作权、域名

无形资产的评估方法主要包括市场法、收益法、成本法。

对于计算机软件著作权和域名，由于目前国内外与评估对象相似的技术转让案例极少，信息不透明，缺乏可比性，因此不适宜采用市场法评估。

由于计算机软件著作权和域名的投入、产出存在比较明显的弱对应性，即很难通过投入的成本来反映资产的价值，因此也不适宜采用成本法评估。

本次评估分别对计算机软件著作权和域名采用收益法进行评估，即分别预测运用计算机软件著作权、域名对应的产品未来可能实现的收益，通过一定的分成率（即待估资产在未来收益中应占的份额）确定评估对象能够为标的公司带来的利益，并通过折现求出评估对象在一定的经营规模下在评估基准日的公允价值。

收益法应用的技术思路是把无形资产预计在未来年度获得的所占企业收益的一定份额折现后加总得出评估值。

收入分成模型的基本公式如下：

$$P = \sum_{t=1}^n \frac{R_t \times K}{(1+r)^t}$$

其中：P 为评估价值

r 为折现率

R_t 为第 t 年的收入

K 为分成率

n 为经济寿命年限

t 为时序，未来第 t 年

b、商标

纳入评估范围的商标并非为驰名商标，起到了标识的作用，为了防止法律风险，本次采用成本法评估。

成本法的技术思路是把取得资产的成本、期间费用以及合理利润加总得出重置成本，减去无形资产损耗或贬值来确定无形资产的价格。

③评估结果

无形资产评估值为 1,671.85 万元，评估增值 1,645.86 万元，增值率为 6,332.04%，评估增值的主要原因系标的公司账面未记录计算机软件著作权、商标及域名，造成评估增值较大。

4) 长期待摊费用

评估基准日长期待摊费用账面价值 63.17 万元，核算内容为装修费。

长期待摊费用以资产尚存权利的价值作为评估值。

经评估，长期待摊费用评估值为 63.17 万元。

5) 递延所得税资产

评估基准日递延所得税资产账面价值 3.13 万元，核算内容为标的公司因计提资产减值准备而确认的所得税资产等。

递延所得税资产以核实后的账面值作为评估值。

经评估，递延所得税资产评估值为 3.13 万元。

(4) 负债评估说明

①评估范围

纳入评估范围的负债包括：应付账款、预收款项、应付职工薪酬、应交税费、其他应付款和其他流动负债，上述负债评估基准日账面价值如下：

单位：万元

科目名称	账面价值
应付账款	172.98
预收款项	18.53
应付职工薪酬	122.40
应交税费	547.01
其他应付款	44.83
其他流动负债	886.89
负债合计	1,792.65

③评估方法

A、应付账款

评估基准日应付账款账面价值 172.98 万元，为标的公司因经营活动应支付的款项，主要为推广费。

应付账款以核实无误后的账面价值作为评估值。

经评估，应付账款评估值为 172.98 万元。

B、预收款项

评估基准日预收款项账面价值 18.53 万元，为标的公司因经营活动预收的款项，主要为充值服务费。

预收款项以核实无误后的账面价值作为评估值。

经评估，预收款项评估值为 18.53 万元。

C、应付职工薪酬

评估基准日应付职工薪酬账面价值 122.40 万元，为标的公司根据有关规定应付给职工的工资、奖金、津贴、补贴、工会经费和职工教育经费等。

应付职工薪酬以核实无误后的账面价值作为评估值。

经评估，应付职工薪酬评估值为 122.40 万元。

D、应交税费

评估基准日应交税费账面价值 547.01 万元，为标的公司按照税法等规定计

算应交纳的各种税费，包括：增值税、城市维护建设税、个人所得税、河道费、企业所得税、教育费附加及地方教育费附加等。

应交税费以核实无误后的账面价值作为评估值。

经评估，应交税费评估值为 547.01 万元。

E、其他应付款

评估基准日其他应付款账面价值 44.83 万元，为标的公司除预收款项、应付职工薪酬、应交税费等以外的其他各项应付、暂收的款项。

其他应付款以核实无误后的账面价值作为评估值。

经评估，其他应付款评估值为 44.83 万元。

F、其他流动负债

评估基准日其他流动负债账面价值 886.89 万元，为游戏用户充值但未消耗的游戏金币存量价值。

其他应付款以核实无误后的账面价值作为评估值。

经评估，其他流动负债评估值为 886.89 万元。

④评估结果

单位：万元

科目名称	账面价值	评估价值	增值额	增值率%
应付账款	172.98	172.98	-	-
预收款项	18.53	18.53	-	-
应付职工薪酬	122.40	122.40	-	-
应交税费	547.01	547.01	-	-
其他应付款	44.83	44.83	-	-
其他流动负债	886.89	886.89	-	-
负债合计	1,792.65	1,792.65	-	-

(六)标的资产预测期内付费人数、付费率和人均 ARPPU 值的预测依据和合理性

本次评估主要根据历史运营数据和未来在研游戏玩法的运营规划，对未来年

度的收入进行预测，主要指标包括付费人数、付费率和 ARPPU 值等。

1、付费人数

(1) “人民棋牌”系列游戏付费人数

“人民棋牌”系列游戏付费人数 2014 年至 2016 年付费用户具体数据如下：

单位：人

项目	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月	2016 年
年累计付费用户	137,715	123,229	42,335	113,420

历史年度“人民棋牌”游戏平台是注重地方化特色的棋牌类网络游戏平台，主要登录口径为客户端登录，但近年随着互联网用户行为向移动端转移，客户端付费用户有所下降。本次评估在历史年度经营数据的基础上，结合标的公司未来年度的经营方针，考虑到 2016 年下半年“人民棋牌”系列游戏将增加移动端版本，符合游戏玩家利用碎片化时间进行娱乐的需求，同时能增加新用户的流入，提高付费用户，同时“人民棋牌”系列游戏亦将在 2016 年下半年推出广受欢迎的《365 竞技捕鱼》，付费用户数将大大提升。故本次评估在考虑历史同时结合未来规划的基础上进行预测。未来年度“人民棋牌”系列游戏付费人数预测如下：

单位：人

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
年累计付费用户	83,990	108,744	130,938	155,309	182,766	208,561

“人民棋牌”系列游戏 2016 年实际付费用户数为 113,420 人，超过 2016 年预测累计付费用户数，未来预测谨慎合理。

2017 年 2 月，中企华以 2016 年 12 月 31 日为评估基准日，对标的公司进行了补充评估，未来年度“人民棋牌”系列游戏付费人数预测情况如下：

单位：人

项目	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
年累计付费用户	178,522	205,978	238,819	273,655	308,492

补充评估根据 2016 年下半年的实际经营数据对预测付费用户数进行了修正，预测数高于本次评估。

(2) “掌心游”系列游戏付费人数

“掌心游”系列游戏付费人数付费用户根据支付方式分为短代用户和非短代用户，短代用户指的是通过短信支付方式进行充值的用户，非短代用户指的是通过短信支付以外的充值渠道进行充值的用户。2014 年游戏行业迅速发展期间，玩家通过手机短信代码支付方式充值较为普遍，其 2014 年至 2015 年 4 月期间，短代用户迅速增长。2015 年 4 月受短代支付业务受限的影响，在 2015 年 6 月至 2016 年 6 月之间，短代用户大幅下降。同期，支付宝、微信等支付方式的开通及普及，玩家可以通过短信支付方式以外的充值渠道进行充值，故非短代用户大幅增加。

单位：人

项目	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月	2016 年
年累计短代用户	453,516	661,597	47,791	48,624
年累计非短代用户	135,152	266,882	129,543	507,891
短代用户增长率	/	45.88%	/	-92.65%
非短代用户增长率	/	97.47%	/	90.31%

未来年度预测用户数上涨，是基于标的公司将从市场找寻扣费成功率高、充值准确率高的优秀短代渠道商，同时经过一年的市场培育，培养了用户使用支付宝、微信等支付渠道的习惯，用户充值更为便捷。拥有良好支付渠道后，标的公司将开展大规模的商业投放推广，未来年度付费用户数将呈上升趋势，未来年度预测如下：

单位：人

年度	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
“掌心游”月平均短代用户数	17,845	26,339	31,202	35,485	37,235	43,943
“掌心游”月平均非短代用户数	27,682	29,735	36,301	43,092	51,441	56,666

2016 年度，“掌心游”系列游戏月平均非短代用户数为 42,324 人，高于 2016 年度的预测值；“掌心游”系列游戏月平均短代用户数为 4,052 人，低于 2016 年度的预测值，但由于短代用户的 ARPPU 值低于非短代用户，其充值金额对营业收入预测的影响也较小。因此，虽然短代用户数低于预测值，但由于非短代用户

数高于预测值，“掌心游”系列游戏收入高于预测值。

截至《资产评估报告》出具日，虽然支付宝、微信等第三方支付渠道已经逐步普及，标的公司尚不确定在预测期内非短代支付渠道能否完全取代短代支付渠道，因此仍然在通过挖掘市场寻找扣费成功率高、充值准确率高的优秀短代渠道商提高其短代用户数，评估师基于标的公司的历史数据以及标的公司继续重视短代支付渠道拓展的经营策略，对标的公司预测期内的短代用户数进行预测。

但是由于第三方支付渠道极速扩张，用户行为快速变化，第三方支付渠道通过其便捷、高效等优势成功抢占了短代支付渠道市场，2016年下半年越来越多的用户通过第三方支付渠道进行充值付费。在以2016年12月31日为评估基准日的补充评估中，评估师根据2016年下半年标的公司的经营情况，在《补充资产评估报告》中对预测期内“掌心游”系列游戏月平均短代用户数进行了修正，预测情况如下：

单位：人

年度	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
“掌心游”月平均短代用户数	130	130	130	130	130
“掌心游”月平均非短代用户数	55,667	66,917	77,750	87,750	95,917

补充评估中，2017年月平均短代用户数为130人，月平均非短代用户数为55,667人，预测2017年“掌心游”系列游戏营业收入为18,835.00万元，高于以2016年6月30日为评估基准日的评估中“掌心游”系列游戏的预测营业收入。

综上，本次评估是基于2016年6月30日标的公司的实际经营情况对预测期内标的公司的经营状况进行预测，具有合理性。

2、付费率

“人民棋牌”系列游戏2015年平均付费率为5.62%，2016年1-6月平均付费率为5.16%。标的公司通过对玩家数据进行分析，根据分析结果及时发现技术缺陷、玩家需求变化等问题，适时调整游戏内活动、改进数值系统，以保持并提高游戏的可玩性和吸引力。随着“人民棋牌”移动端的上线，将有效提高用户活跃率，同时由于支付宝、微信等便捷支付渠道的普及，付费率亦将逐步提高。在历史年度平均付费率的基础上，结合2016年1-6月的实际经营数据，预测未来年度的“人

民棋牌”系列游戏的年平均付费率情况如下：

年度	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
年平均付费率	5.37%	5.30%	5.50%	5.60%	5.70%	5.70%

注：2016年1-6月按企业实际经营数据预测

自2016年下半年以来，“人民棋牌”系列游戏付费率持续上升，除“人民棋牌”移动化布局因素外，支付宝、微信等便捷支付方式的进一步普及，亦大大提高了玩家的付费意愿，因此，“人民棋牌”系列游戏的付费率在2016年下半年大幅提升。2016年度实际平均付费率为5.64%，高于未来年度预测年平均付费率，预测具有可合理性。

以2016年12月31日为评估基准日的《补充资产评估报告》中，未来年度的“人民棋牌”系列游戏的年平均付费率情况如下：

项目	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
年累计付费用户	5.60%	5.60%	5.60%	5.60%	5.60%

补充评估中的“人民棋牌”系列游戏的年平均付费率与本次评估的预测结果基本保持一致。

根据“掌心游”系列游戏收入确认的基本公式：

掌心游系列游戏收入=充值金额×收入充值比

充值金额=付费用户×掌心游ARPPU值

“掌心游”系列游戏平台的付费用户是直接由系统后台导出，没有付费率这一运营指标。

3、ARPPU值

(1) “人民棋牌”系列游戏ARPPU值

“人民棋牌”系列游戏2014年至2016年1-6月平均ARPPU值如下：

单位：元

年度	2014年	2015年	2016年1-6月
平均ARPPU值	525.44	679.88	1,007.75

未来年度随着“人民棋牌”移动端的上线，通过移动端进行游戏的玩家将逐步增加，其 ARPPU 值会有一个下降的过程，最终趋于平稳。结合历史年度“人民棋牌”系列游戏平均 ARPPU 值，未来年度预测如下：

单位：元

年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
年平均 ARPPU 值	964.78	900.00	860.00	830.00	820.00	810.00

2016 年“人民棋牌”系列游戏实际平均 ARPPU 值为 715.56 元，低于评估预测的未来年度 ARPPU 值，主要原因系标的公司重点推广的休闲游戏《365 竞技捕鱼》在 2016 年 9 月上线，以及“人民棋牌”系列游戏的移动端版本亦在 2016 年下半年上线，活跃用户数及付费用户数大幅增长，2016 年 12 月，付费用户数达到 20,982 人，较 2016 年 6 月增幅超过 300%。由于游戏玩家在接触一个游戏平台的初始阶段，存在试探心理，初始付费意愿不强，故 2016 年下半年新用户的大量流入稀释了“人民棋牌”系列游戏的 ARPPU 值。

2016 年度评估预测“人民棋牌”系列游戏收入为 8,103.10 万元，实际收入为 8,115.88 万元，高于预测收入，随着玩家逐步适应游戏平台，对游戏的粘度逐渐增加，后期付费意愿逐步提高，未来年度预测 ARPPU 值将会趋于稳定。故“人民棋牌”系列游戏 ARPPU 值预测具有合理性。

以 2016 年 12 月 31 日为评估基准日的《补充资产评估报告》中，未来年度“人民棋牌”系列游戏平均 ARPPU 值情况如下：

单位：元

项目	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
年平均 ARPPU 值	550	540	520	500	480

补充评估中，2017 年“人民棋牌”系列游戏年平均 ARPPU 值为 550 元，低于本次评估，但由于“人民棋牌”系列游戏付费用户数大幅增加，预测 2017 年“人民棋牌”系列游戏营业收入为 8,182.26 万元，高于以 2016 年 6 月 30 日为评估基准日的评估中“人民棋牌”系列游戏的预测营业收入。

(2) “掌心游”系列游戏 ARPPU 值

“掌心游”ARPPU 值即平均每个用户的充值金额，2014 年至 2016 年 1-6 月

ARPPU 值如下：

单位：元

年度	2014 年			2015 年			2016 年 1-6 月		
	最高值 (月)	最低值 (月)	平均值 (年)	最高值 (月)	最低值 (月)	平均值 (年)	最高值 (月)	最低值 (月)	平均值 (年)
“掌心游”ARPPU 值（短代用户）	20.85	11.64	14.66	24.69	14.15	16.66	39.95	18.41	20.13
“掌心游”ARPPU 值（非短代用户）	691.76	295.26	472.83	728.38	213.33	371.85	1,144.90	451.09	775.00

截至评估基准日，考虑未来标的公司将从市场找寻扣费成功率高、充值准确率高的优秀短代渠道商引入短代用户；同时标的公司将不断培养用户使用支付渠道的习惯，使用户通过支付宝、微信等支付更为便捷的渠道进行充值付费。结合标的公司历史年度“掌心游”系列游戏平均 ARPPU 值，未来年度预测如下：

单位：元

年度	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
“掌心游”年平均 ARPPU 值（短代用户）	24.85	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00
“掌心游”年平均 ARPPU 值（非短代用户）	801.97	767.18	752.40	755.74	756.55	756.71

2016 年“掌心游”系列游戏短代用户实际平均 ARPPU 值为 29.26 元，高于评估预测的未来年度 ARPPU 值，2016 年“掌心游”系列游戏非短代用户实际平均 ARPPU 值为 671.23 元，低于评估预测的未来年度 ARPPU 值，主要原因系在 2016 年 8 至 9 月，微屏软件向市场集中推出了 6 款“掌心游”系列新游戏，如《掌心福州麻将》，2016 年 11 月至 12 月，微屏软件再次向市场集中推出了 8 款“掌心游”系列新游戏，如《掌心泉州麻将》，在向市场大量推出新游戏的同时，微屏软件与当地联运商合作，进行了大量的推广宣传活动，因此“掌心游”的活跃用户数和充值用户数在 2016 年下半年大幅增长，由于游戏玩家在接触一个游戏平台的初始阶段，存在试探心理，初始付费意愿不强，新用户的大量流入稀释了 ARPPU 值。

2016 年 7-12 月预测“掌心游”系列游戏充值金额为 13,958.02 万元，实际充值

金额为 16,922.57 万元，高于预测充值金额，随着玩家逐步适应游戏平台，对游戏的粘度逐渐增加，后期付费意愿逐步提高，未来年度 ARPPU 值将会趋于稳定。故“掌心游”系列游戏 ARPPU 值预测具有合理性。

以 2016 年 12 月 31 日为评估基准日的《补充资产评估报告》中，未来年度的“掌心游”系列游戏平均 ARPPU 值情况如下：

单位：元

年度	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
“掌心游”年平均 ARPPU 值(短代用户)	29.00	29.00	29.00	29.00	29.00
“掌心游”年平均 ARPPU 值(非短代用户)	494.61	491.23	488.23	485.93	482.74

补充评估中，2017 年“掌心游”短代用户年平均 ARPPU 值为 29 元，“掌心游”短代用户数较小，充值金额可以忽略不计，2017 年“掌心游”非短代用户年平均 ARPPU 值为 494.61 元，低于本次评估，但由于“掌心游”系列游戏非短代用户数大幅增加，预测 2017 年“掌心游”系列游戏营业收入为 18,835.00 万元，高于以 2016 年 6 月 30 日为评估基准日的评估中“掌心游”系列游戏的预测营业收入。

4、营业收入

本次评估以历史数据为基础，同时综合考虑行业的发展趋势及标的公司的核心竞争力、经营状况等因素，经过适当预计，标的公司未来年度的预测营业收入情况如下：

单位：万元

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
“人民棋牌”系列游戏收入	8,103.10	9,786.96	11,260.67	12,890.65	14,986.81	16,893.44
“掌心游”系列游戏收入	14,772.53	18,307.00	21,912.00	26,094.00	31,082.00	34,828.00
主营业务收入合计	22,875.63	28,093.96	33,172.67	38,984.65	46,068.81	51,721.44

2016 年度，“人民棋牌”系列游戏实现营业收入 8,115.88 万元，预测收入完成比为 100.16%，“掌心游”系列游戏实现营业收入 15,435.74 万元，预测收入完成比

为 104.49%，标的公司实现营业收入 24,265.64 万元，预测收入完成比为 106.08%，实现 2016 年营业收入预测。

2017 年 1-4 月，“人民棋牌”系列游戏实现营业收入 2,737.51 万元，完成预测收入的 27.97%，“掌心游”系列游戏实现营业收入 6,126.07 万元，完成预测收入的 33.46%，标的公司实现营业收入 9,013.77 万元，完成 2017 年预测收入的 32.08%，2017 年营业收入预测具有可实现性。

（七）掌心游游戏平台短代用户及非短代用户数量在不同月份之间波动剧烈的原因及合理性

本次评估基于标的公司历史期间“掌心游”游戏平台付费用户数每个月的波动情况，同时结合标的公司未来年度经营策略对未来年度付费用户数进行预测。

“掌心游”系列游戏付费用户根据支付方式分为短代用户和非短代用户，短代用户指的是通过短信支付方式进行充值的用户，非短代用户指的是通过短信支付方式以外的充值渠道进行充值的用户。“掌心游”系列游戏历史年度付费用户数波动较大，历史年度及预测期具体情况如下：

单位：人

月份	2014-01	2014-02	2014-03	2014-04	2014-05	2014-06	2014-07	2014-08	2014-09	2014-10	2014-11	2014-12
短代用户	24,822	32,299	36,456	32,662	32,719	33,453	34,186	38,337	29,367	28,934	68,320	61,961
非短代用户	13,590	10,426	8,166	5,621	6,886	8,399	12,168	13,264	13,304	13,557	14,138	15,633
月份	2015-01	2015-02	2015-03	2015-04	2015-05	2015-06	2015-07	2015-08	2015-09	2015-10	2015-11	2015-12
短代用户	78,106	85,899	119,746	158,660	135,368	1,361	8,539	8,603	7,043	17,261	21,012	19,999
非短代用户	9,768	10,742	15,270	10,659	9,812	19,902	30,237	37,947	25,258	39,294	29,719	28,274
月份	2016-01	2016-02	2016-03	2016-04	2016-05	2016-06	2016-07	2016-08	2016-09	2016-10	2016-11	2016-12
短代用户	14,628	16,513	13,968	1,327	977	378	274	7,509	10,448	20,253	30,525	38,063
非短代用户	29,506	28,719	21,215	16,860	16,451	16,792	16,094	22,000	26,000	32,000	34,000	36,000
月份	2017-01	2017-02	2017-03	2017-04	2017-05	2017-06	2017-07	2017-08	2017-09	2017-10	2017-11	2017-12
短代用户	40,145	41,301	40,348	23,000	5,000	5,000	5,000	10,000	22,000	38,398	40,436	45,436
非短代用户	35,000	35,934	37,934	28,000	20,200	20,200	20,200	25,000	28,000	32,782	35,782	37,782
月份	2018-01	2018-02	2018-03	2018-04	2018-05	2018-06	2018-07	2018-08	2018-09	2018-10	2018-11	2018-12
短代用户	45,727	40,352	35,977	28,602	12,000	12,000	12,000	24,102	34,727	40,352	42,977	45,602
非短代用户	42,792	44,267	40,742	39,217	25,200	25,200	25,200	25,200	33,592	42,067	46,067	46,067
月份	2019-01	2019-02	2019-03	2019-04	2019-05	2019-06	2019-07	2019-08	2019-09	2019-10	2019-11	2019-12
短代用户	45,852	48,102	38,352	30,602	20,000	20,000	20,000	20,000	38,852	45,102	48,352	50,602

非短代用户	48,207	50,397	46,587	44,777	33,000	33,000	33,000	33,000	44,000	48,917	50,107	52,107
月份	2020-01	2020-02	2020-03	2020-04	2020-05	2020-06	2020-07	2020-08	2020-09	2020-10	2020-11	2020-12
短代用户	50,852	50,102	40,352	30,602	25,000	25,000	25,000	25,000	31,852	42,102	48,352	52,602
非短代用户	55,207	53,397	50,587	50,777	47,000	47,000	47,000	47,000	50,000	54,917	56,107	58,297
月份	2021-01	2021-02	2021-03	2021-04	2021-05	2021-06	2021-07	2021-08	2021-09	2021-10	2021-11	2021-12
短代用户	52,727	52,852	52,977	43,102	30,000	30,000	30,000	30,000	43,727	53,852	53,977	54,102
非短代用户	60,672	60,672	60,672	55,957	52,000	52,000	52,000	52,000	52,000	60,672	60,672	60,672

历史期间，标的公司出于经营持续性的考虑，在每年年初及年末会推出较多的充值优惠活动，而年中的充值优惠活动相对较少，因此导致了历史期间标的公司每年年中付费用户数相对较少，年初和年末付费用户数相对较多，全年月付费用户数波动较大。由于2015年短代支付业务受限，部分短代用户转变为非短代用户，因此，标的公司从2015年6月开始短代付费用户数迅速下降，同期非短代用户数迅速增长，但随着支付渠道趋于稳定，2016年开始标的公司“掌心游”系列游戏付费用户数的变动回归常态。

本次评估基于未来年度标的公司的经营策略不会发生较大变化的假设，预测未来年度标的公司依然会延续年初及年末充值优惠活动力度较大，年中充值优惠活动较少的经营策略，“掌心游”系列游戏付费用户数在稳定增长的同时，月付费用户数在每年均会呈现年初及年末较多，年中较少的变化趋势，因此预测期内，“掌心游”系列游戏付费用户数波动具有合理性。

（八）预测营业收入的可实现性

2016年1至4月及2017年1至4月，标的公司未经审计的收入及利润情况如下：

单位：万元

项 目	2016年1-4月	2017年1-4月	微屏软件2017 年收入预测数 及业绩承诺数	占比
营业收入	6,309.93	9,013.77	28,093.96	32.08%
归属于母公司所有者净利润	3,852.41	5,479.57	17,560.00	31.20%

得益于标的公司“人民棋牌”平台移动化的推进以及“掌心游”区域化发展运营能力的提升，评估基准日后标的公司营业收入的实现情况较好，2017年1-4月，标的公司实现营业收入9,013.77万元，同比增长42.85%，占2017年全年预测收入的32.08%，完成情况良好，2017年营业收入预测具有可实现性。归属于母公司所有者净利润占其业绩承诺数的31.20%，较去年同期同比增长42.24%。

近年市场可比交易案例收入预测情况统计如下：

单位：万元

上市公司	标的公司	预测期前一年收入	未来年度收入预测						复合增长率
			第一年	第二年	第三年	第四年	第五年	第六年	
泰亚股份	恺英网络	72,780.21	229,767.27	222,421.77	218,768.80	236,083.97	246,139.85	/	27.60%
凯撒股份	天上友嘉	1,798.47	12,810.50	16,398.89	20,310.88	24,173.06	27,649.01	29,247.96	59.17%
宝通科技	易幻网络	61,403.22	80,899.98	147,567.04	184,458.80	221,350.56	/	/	37.79%
慈文传媒	赞成科技	16,090.13	36,060.25	49,922.97	59,144.05	67,361.73	74,253.52	78,063.50	30.11%
中南重工	值尚互动	4,185.10	15,627.85	23,103.79	28,325.23	32,995.44	36,053.68	39,167.11	45.17%
完美世界	完美世界	374,570.69	376,410.98	479,417.00	599,650.00	716,498.00	838,320.00	949,010.00	16.76%
世纪游轮	巨人网络	233,936.97	195,373.45	258,014.67	320,418.93	415,943.06	472,612.59	501,980.08	13.57%
帝龙新材	美生元	6,332.42	42,825.70	67,264.36	100,452.04	125,343.28	139,305.95	147,968.05	69.08%
天舟文化	游爱网络	15,764.40	25,923.00	37,100.50	45,509.25	52,335.64	58,615.92	63,305.19	26.07%
天神娱乐	幻想悦游	36,213.91	71,723.53	104,263.72	147,993.68	192,181.36	225,390.10	71,723.53	12.06%
世纪华通	点点开曼	50,178.18	88,591.60	127,187.41	136,218.78	141,667.49	147,334.20	/	24.04%
三七互娱	墨鹍科技	1,308.40	22,361.16	30,037.84	37,583.75	44,724.66	50,986.11	53,535.42	85.63%
三七互娱	智铭网络	27,531.08	40,353.64	41,548.59	48,473.27	54,856.50	60,377.13	65,811.07	15.63%
赛为智能	开心人信息	18,060.34	17,555.42	25,061.40	29,273.20	33,492.00	36,464.10	38,466.60	13.43%
中南文化	极光网络	5,397.86	7,801.57	10,937.04	13,457.19	16,261.24	18,103.42	19,190.57	23.54%
平均值									33.31%

数据来源：Wind 资讯

标的公司未来年度预测年复合增长率为23.55%，低于近年市场可比交易案例平均复合增长率，本次评估预测的营业收入谨慎、合理，具有可实现性。

根据《2016年中国游戏产业报告》，2016年度，中国游戏市场实际销售收入达到1,655.70亿元，同比增长17.70%。



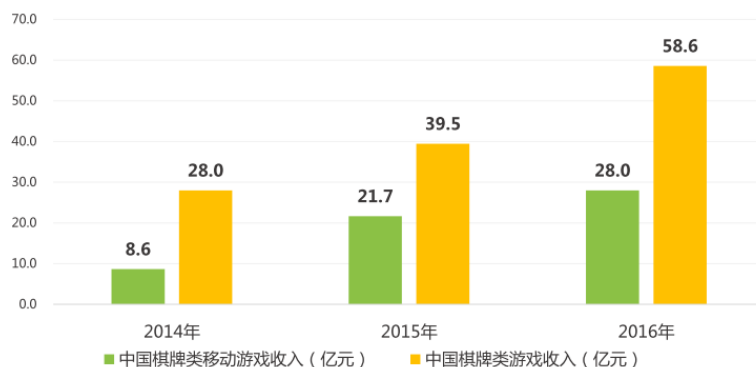
数据来源：《2016年中国游戏产业报告》

其中，移动端网络游戏市场实际销售收入为 819.20 亿元，同比增长 59.20%，成为网络游戏市场未来高速增长的驱动力。



数据来源：《2016年中国游戏产业报告》

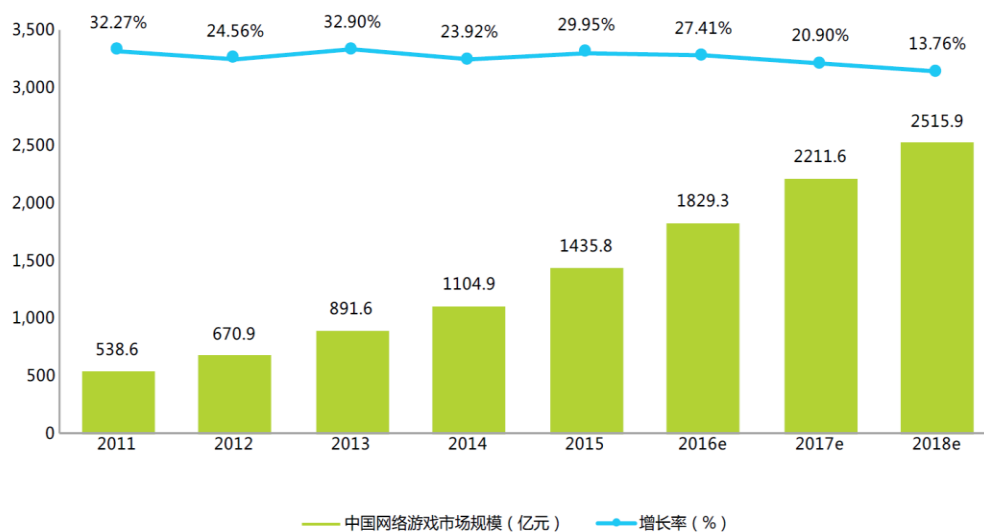
棋牌类网络游戏作为网络游戏行业的一个细分市场，2016 年度，国内游戏玩家规模达到 2.58 亿人，同比增长 5.90%，游戏收入达到 58.60 亿元，同比增长 48.35%，未来年度预计将保持持续高速增长。

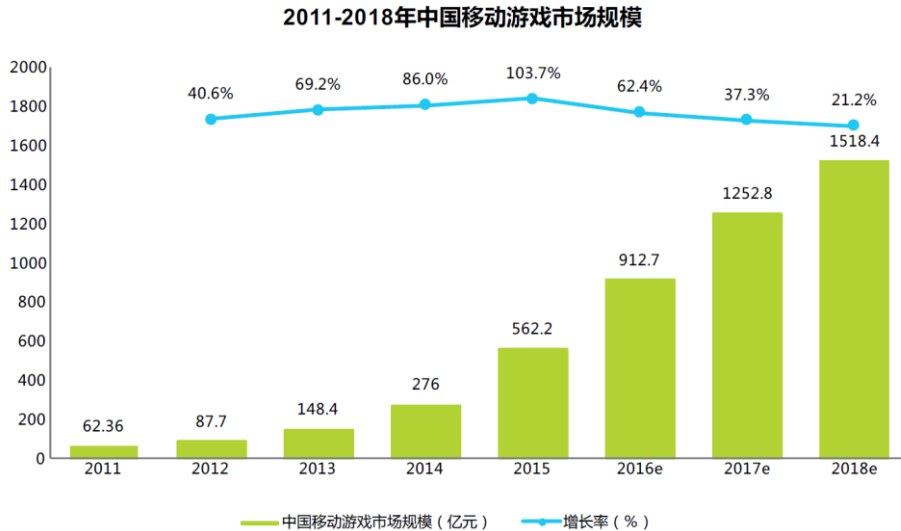


数据来源：《2016年中国地方性棋牌游戏发展报告》

根据艾瑞咨询相关数据，网络游戏行业 2016 年至 2018 年的复合增长率预计为 20.56%，移动端网络游戏行业 2016 年至 2018 年的复合增长率预计为 39.29%。

2011-2018年中国网络游戏市场规模





微屏软件未来年度预测年复合增长率为 23.55%，略高于未来年度网络游戏行业复合增长率，但是低于移动端网络游戏行业复合增长率。随着微屏软件“人民棋牌”移动化的战略部署及“掌心游”的持续发展，若标的公司保持 2017 年 1 至 4 月的经营态势，在与联运商合作及游戏宣传推广下，其 2017 年的业绩承诺具有可实现性。

为保证业绩承诺的可实现性，微屏软件采取的具体措施如下：

1、顺应网络游戏移动化的发展趋势，“人民棋牌”移动端化

根据《2016 年中国游戏产业报告》，2016 年，移动游戏市场占比超过客户端游戏市场达到 49.5%，成为份额最大、增速最快的细分市场。为了顺应网络游戏移动化的发展趋势，微屏软件自 2016 年下半年逐步推出“人民棋牌”系列游戏的移动端版本《阿拉上海麻将》、《天乐塘沽麻将》以及《365 竞技捕鱼》等多款颇受市场好评的移动端网络游戏。“人民棋牌”移动化将是微屏软件未来重点发展方向之一。

2、加强地方棋牌游戏布局，逐步实现全国地方棋牌“全覆盖”

微屏软件是地方性棋牌类网络游戏行业的领导者，依靠一流的游戏品质和贴心的客户服务在玩家间拥有出众的口碑并树立了良好的品牌形象，已拥有了广泛的游戏玩家基础和付费用户群体。虽然微屏软件在地方性棋牌类网络游戏市场已占据重要地位，但国内地方棋牌玩法众多。随着移动互联网的高速发展，及因国

家建设务工人员的流动，越来越多的地方性棋牌游戏由线下转入线上。抓住地方棋牌的长尾流量已是地方棋牌网络游戏的发展的重中之重。

微屏软件 2017 年地方棋牌游戏上线情况如下所示：

具体游戏	上线时间
掌心南充麻将	2017 年 1 月
掌心武汉麻将	2017 年 2 月
掌心荆州麻将	2017 年 2 月
掌心武穴麻将	2017 年 2 月
掌心扬州麻将	2017 年 2 月
掌心南京麻将	2017 年 2 月
掌心邯郸麻将	2017 年 4 月
掌心惠州麻将	2017 年 4 月
掌心汕头麻将	2017 年 4 月
掌心龙岩麻将	2017 年 4 月

未来，微屏软件拟通过不断的研发及推广，加强地方棋牌游戏布局，逐步实现全国地方棋牌玩法“全覆盖”。

3、完善公司合规管理，加强玩家行为监控管理，确保企业经营合规性

网络游戏是国家政策支持的新兴行业，但也受到工业信息、文化和新闻出版等部门的监管，在国内从事网络游戏运营的，需要取得该等部门的许可。随着网络游戏行业的快速发展，政府不断加强对网络游戏行业的监管和立法，尤其是运营商的资质、游戏内容、游戏时间、游戏经营场所等多方面进行了更多、更严格的要求，行业准入标准将持续提高。

为确保企业经营合规性，微屏软件将完善公司合规管理，在原有人员基础上，外部招聘具备丰富网络游戏行业合规管理经营的人才，并定期聘请专业律师对公司主要业务和生产经营进行审查、监督；持续跟踪各相关法律法规动态，及时、准确掌握相关业务政策的变化。同时，协调有关风险管理和内部控制策略，聘请专业风险控制人员，对游戏业务及内容进行监督、检查。同时，积极研发游戏实时监控系统自动化，最大程度上杜绝游戏玩家线下交易的可能。

二、上市公司董事会对交易标的评估合理性以及定价的公允性分析

本公司聘请中企华担任本次交易的评估机构，前述评估机构已就标的资产出具了《资产评估报告》。根据《重组管理办法》等相关规定，经审慎判断，本公司董事会对本次标的资产评估的合理性以及定价的公允性做出如下分析：

（一）资产评估机构的独立性、评估假设前提的合理性以及评估方法与目的的相关性

1、评估机构的独立性

本公司聘请的中企华具有证券、期货相关资产评估业务资格。本次评估机构的选聘程序合法合规，评估机构及其经办人员与本次交易各方均不存在现实的及预期的利益或者冲突，其进行评估符合客观、公正、独立的原则和要求，具有充分的独立性。

2、评估假设前提的合理性

本次评估假设详见本报告书“第六节 本次交易标的评估情况\一、微屏软件100%股权评估情况\（四）对评估结论有重要影响的评估假设”。

《资产评估报告》中的评估假设前提符合国家相关法规规定、遵循了市场的通用惯例或准则、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，为本次交易提供价值参考依据。中企华采用了收益法和资产基础法两种评估方法分别对标的资产进行了评估，并最终选择了收益法评估结果作为最终评估结论。本次资产评估工作按照国家有关法规与行业规范的要求，遵循独立、客观、公正、科学的原则，按照公认的资产评估方法，实施了必要的评估程序，对标的资产在评估基准日的市场价值进行了评估，所选用的评估方法合理，与评估目的具有相关性。

（二）本次评估依据的合理性及评估增值的具体原因

根据《资产评估报告》，本次收益法评估对标的公司 2014 年至 2016 年 1-6

月期间的营业收入、成本费用等财务数据进行了分析并对未来年度相关财务数据进行了预测，预测结果详见本报告书“第六节 本次交易标的评估情况\一、微屏软件 100%股权评估情况\（五）评估方法与结论\1、收益法”。未来各项财务数据均基于历史发生额、比率或增长率进行预测，与历史年度的财务情况差异较小，总体预测较为稳健、合理。

1、收益法评估增值原因

标的公司集网络游戏研发、发行及运营于一体，网络游戏公司普遍采取“轻资产”的经营模式，生产经营过程中的主要要素投入为游戏研发支出、人员劳务、测试费及宽带费等，因此不需要投入较多的诸如生产线、厂房等固定资产。

标的公司拥有“人民棋牌”游戏平台和“掌心游”游戏平台，“人民棋牌”游戏平台以区域化经营为主要模式，建立了 15 个客户端端口以及 3 个移动端口。“掌心游”游戏平台分别与腾讯、百度、91、360、知名手机厂商等各大游戏渠道建立了深入的合作关系。标的公司研发和运营的游戏产品达到数百款，积累了大量用户数据和产品数据，并建立了数据分析模型，通过分析游戏人数、游戏峰值、游戏营收数据，了解游戏市场认可度；通过分析用户心理、玩家留存率等因素，发现用户流失环节，从而对游戏产品做出相应的调整。

同时，标的公司在图形图像处理、手机 iOS 及安卓应用研发、2D 及 3D 美术制作、数据建模、动画特效等领域都有充足的人才储备。标的公司在加强核心技术人才储备的同时，将依据市场情况引进新的研发团队，以适应行业的发展要求，优秀的核心团队构筑了标的公司在行业内牢固的市场地位。

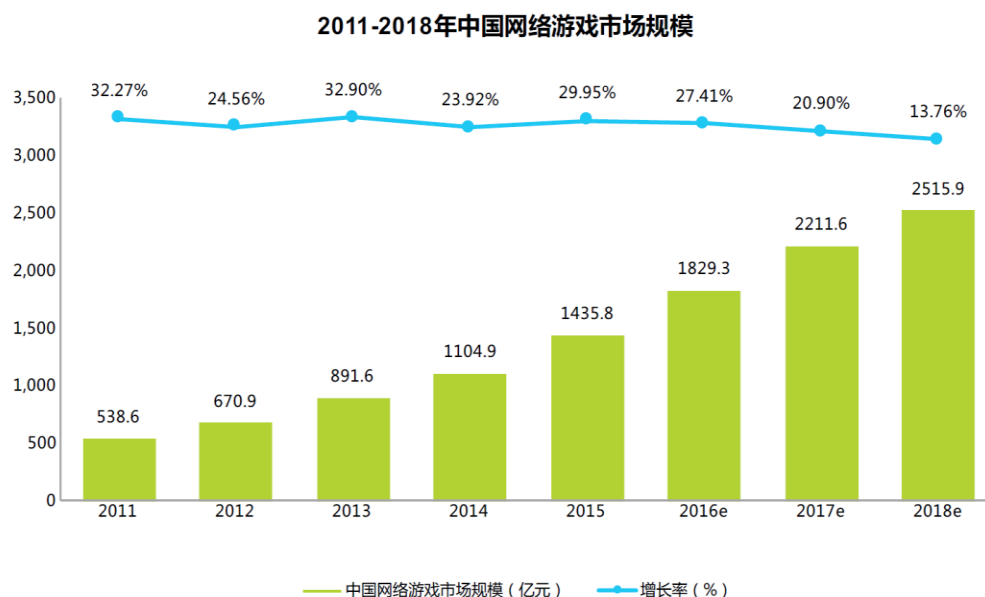
收益法是从企业的未来获利能力角度出发，反映了标的公司各项资产的综合获利能力，将平台、服务、营销、团队、资质、客户等无形资源进行量化反映，客观、全面的反映了标的公司的价值，因此造成评估增值。

2、本次评估增值的合理性

（1）标的公司所处行业发展状况

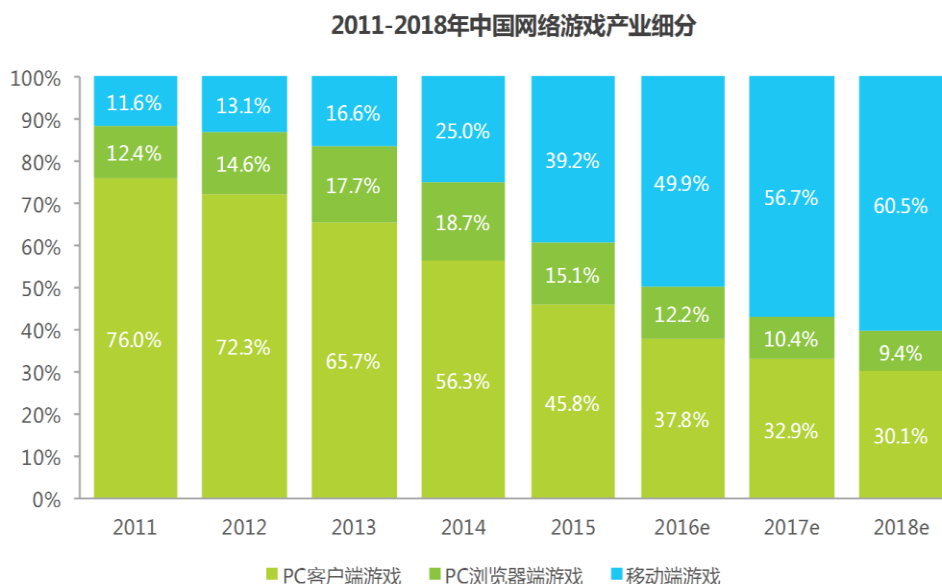
标的公司的主营业务为棋牌类网络游戏尤其是地方性棋牌类网络游戏的研发、发行以及平台运营，属于网络游戏行业。2015 年中国网络游戏市场规模突

破 1,400 亿元，同比增长 29.95%，未来网络游戏市场规模将稳步上升，预计 2018 年突破 2,500 亿元。



数据来源：艾瑞咨询

2015 年移动端游戏份额增长至 39.20%，客户端游戏份额首次跌落至 50% 以下，移动端游戏成为推动网络游戏行业增长的主要动力。



数据来源：艾瑞咨询

2015 年中国客户端游戏市场规模约 657.60 亿元，同比增长 5.71%，客户端游戏市场保持平稳增长状态。2015 年移动端游戏市场规模约 562.83 亿元，同比

增长 103.76%，移动端游戏步入高速增长期。

（2）标的公司核心竞争力

1) 区域化产品创新优势

标的公司结合各个地方棋牌民风文化，推出了多款适应当地地方特色的棋牌类网络游戏，并提供当地方言的独特客服服务，为标的公司赢得了广泛的游戏玩家。同时，标的公司还建立了一套地方特色棋牌游戏开发流程，能够有效保证产品在特定地区成功推广。创新的区域化产品使标的公司的产品深入各个区域，树立了良好的品牌影响力。

2) 研运一体运营模式优势

标的公司拥有一支完整成熟的研发团队，能够独立自主地开发各种游戏玩法，再通过自有游戏平台发布运营。研运一体的模式使标的公司与游戏玩家直接建立联系，降低了游戏运营成本和中间环节的交易成本，有利于公司扩大收入，提高利润水平。研运一体的模式有利于标的公司实现用户和渠道的共享，提高用户粘性，在未来激烈的市场竞争中掌握更多的选择权和话语权。

3) 数据分析能力优势

经过多年运营，标的公司积累了大量用户数据和产品数据，建立了数据分析模型。通过分析用户心理、玩家留存率等因素，发现用户流失环节，了解各游戏玩法的市场认可度，从而对游戏玩法做出相应的调整，提供更加切合用户需求的游戏内容和玩法，提升玩家的满意度。通过分析用户消费水平、活跃用户数、登陆用户数、付费账号数等数据，调整市场营销方式，维持较高的客户留存率和付费率。

4) 团队优势

标的公司在图形图像处理、手机 iOS 及安卓应用研发、2D 及 3D 美术制作、数据建模、动画特效等领域都有充足的人才储备，公司在加强核心技术人才储备的同时，将依据市场情况引进新的研发团队，以适应行业的发展要求。

（3）同行业可比交易情况

2015 年以来已经完成/过会的上市公司对游戏公司收购评估情况如下：

上市公司	标的企业	评估基准日	市盈率 1	市盈率 2	市盈率 3
泰亚股份	恺英网络	2015 年 2 月 28 日	13.70	11.08	9.02
凯撒股份	天上友嘉	2015 年 4 月 30 日	12.31	9.95	8.38
掌趣科技	天马时空	2015 年 5 月 31 日	15.89	12.94	10.19
掌趣科技	上游信息	2015 年 5 月 31 日	11.64	9.13	8.15
宝通科技	易幻网络	2015 年 7 月 31 日	11.92	9.06	7.05
慈文传媒	赞成科技	2015 年 7 月 31 日	13.76	10.02	8.47
中南重工	值尚互动	2015 年 7 月 31 日	9.66	7.47	6.98
完美环球	完美世界	2015 年 9 月 30 日	15.94	12.20	10.05
世纪游轮	巨人网络	2015 年 9 月 30 日	13.10	10.91	8.73
帝龙新材	美生元	2015 年 9 月 30 日	11.77	8.88	7.04
天舟文化	游爱网络	2015 年 12 月 31 日	14.99	10.91	8.72
天神娱乐	幻想悦游	2015 年 12 月 31 日	14.62	11.24	8.99
世纪华通	点点开曼	2015 年 12 月 31 日	13.87	10.22	8.58
平均值			13.32	10.31	8.49
中位数			13.70	10.22	8.58
微屏软件			11.36	9.48	9.15

注 1：市盈率 1=可比公司 100%股权价值÷交易完成当年收益法预计归属于母公司股东的净利润

注 2：市盈率 2=可比公司 100%股权价值÷交易完成第二年收益法预计归属于母公司股东的净利润

注 3：市盈率 3=可比公司 100%股权价值÷交易完成第三年收益法预计归属于母公司股东的净利润

本次标的公司的评估值为 198,115.28 万元，标的公司交易完成当年、第二年及第三年预计市盈率分别为 11.36 倍、9.48 倍及 9.15 倍，完成当年及第二年市盈率明显低于可比交易案例的平均水平，第三年市盈率略高于可比交易案例的平均水平。

综上，标的公司所处行业发展前景良好，且标的公司拥有较强的核心竞争力，评估增值具有合理性。

(三) 交易标的后续经营过程中政策、宏观环境、技术、行业、重大合作协议、经营许可、技术许可、税收优惠等方面的变化趋势、董事会拟采取的应对措施及其对评估或估值的影响

截至本报告书签署日，标的公司后续经营过程中在政策、宏观环境、技术、行业、重大合作协议、经营许可、技术许可、税收优惠等方面预计不会发生重大不利变化。

(四) 报告期变动频繁且影响较大的指标对评估的影响及敏感性分析

标的公司股东全部权益价值的评估结论采用收益法评估结果，本次评估各项参数中对评估值影响较显著的是预测期内营业收入、毛利率、折现率的变化，故将以上因素确定为敏感性因素。上述因素对评估结果的影响测算分析如下：

1、标的公司评估值对营业收入的敏感性分析：

单位：亿元

收入变动率	股东全部权益价值	股权价值变动率
-16%	16.38	-17.31%
-12%	17.24	-12.98%
-8%	18.10	-8.65%
-4%	18.95	-4.33%
0%	19.81	0.00%
4%	20.67	4.33%
8%	21.53	8.65%
12%	22.38	12.98%
16%	23.24	17.31%

2、标的公司评估值对毛利率的敏感性分析：

单位：亿元

毛利率变动率	股东全部权益价值	股权价值变动率
-16%	16.21	-18.15%
-12%	17.11	-13.62%
-8%	18.01	-9.08%
-4%	18.91	-4.54%
0%	19.81	0.00%
4%	20.71	4.54%
8%	21.61	9.08%
12%	22.51	13.62%
16%	23.41	18.15%

3、标的公司评估值对折现率的敏感性分析：

单位：亿元

折现率变动	股东全部权益价值	股权价值变动率
-16%	23.77	20.00%
-12%	22.65	14.31%
-8%	21.62	9.11%
-4%	20.68	4.36%
0%	19.81	0.00%
4%	19.01	-4.02%
8%	18.28	-7.74%
12%	17.60	-11.18%
16%	16.96	-14.39%

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系，假设除营业收入变动以外，其他条件不变，则营业收入每波动4%，股东全部权益价值将同向变动约4%。毛利率与股东全部权益价值存在正相关变动关系，假设除毛利率变动以外，其他条件不变，则毛利率每波动4%，股东全部权益价值将同向变动约4%。折现率与股东全部权益价值存在反相关变动关系，假设除折现率变动以外，其他条件不变，则折现率每波动4%，股东全部权益价值将反向变动约4%。

（五）未来拟开发游戏产品纳入收益法评估范围的说明

网络游戏公司与一般工业企业的最主要区别就是其发展与人的创意密切相关，无论是经营模式，还是游戏产品等，都充满了创意的色彩，只有依托于具有创新精神的员工，网络游戏公司才能不断推陈出新，不断创造价值、取得发展。网络游戏公司的持续经营，主要依赖于市场认知以及新产品、新玩法的不断开发。对网络游戏公司进行收益预测，近期预测需要考虑在研及已上线的游戏产品；远期预测，要充分考虑网络游戏公司发展战略和与发展目标相匹配的人才储备规模，这都是影响持续收益能力的重要因素。

标的公司是国内优秀的在线休闲竞技游戏开发商及平台运营商，以自主研发、发行及运营棋牌类网络游戏为主要业务，旗下主要拥有两大游戏平台：“人民棋牌”游戏平台及“掌心游”游戏平台，同一平台内的所有游戏均共用同一套游戏经济系统。未来年度标的公司将在现有两大游戏平台中不断补充新的游戏玩

法，如不同的斗地主玩法和麻将玩法。故对未开发的游戏玩法无法单独预测，需要纳入游戏平台中统一测算。

标的公司通过多年的经验积累，已具备了优秀的研发能力，建立了完善的游戏玩法研发机制，形成严格的评审流程，保证新游戏玩法的开发效率以及产品质量。同时，标的公司积累了大量用户数据和产品数据，建立了数据分析模型，通过分析用户心理、玩家留存率等因素，发现用户流失环节，从而对游戏玩法做出相应的调整。因此，在正常持续经营下，新游戏玩法的开发过程受外界环境因素影响较小，无法持续开发新游戏玩法的可能性极低，本次评估中预测未来新游戏玩法的开发具有可行性和可靠性。

标的公司在运营期间，通过开发各种新游戏玩法，以提高游戏平台用户粘度，两大游戏平台是标的公司获得持续收益的基础产品，如标的公司停止开发新的游戏玩法，则表明标的公司生产的停止和经营活动的结束。因此，从标的公司持续运营假设的角度考虑，需要将标的公司未来开发的新游戏玩法纳入收益法评估范围。

（六）交易标的与上市公司的协同效应

本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的控股子公司，标的公司与上市公司在运营管理、技术研发、业务发展、资本运作和客户资源等多方面可以实现协同效应。但由于上市公司和标的公司业务不存在显著可量化的协同效应，因此，本次评估中不考虑协同效应。

（七）交易标的定价的公允性

1、本次重组标的资产定价依据

本次交易的标的资产为微屏软件 93.00% 股权，根据中企华出具的《资产评估报告》，以 2016 年 6 月 30 日为基准日对微屏软件的股东全部权益分别采用了收益法和资产基础法两种评估方法进行了评估，并且最终选择了收益法的评估值作为定价依据，收益法评估结果为 198,115.28 万元，对应微屏软件 93.00% 股权的估值为 184,247.21 万元。

根据公司与陈路等 7 名交易对方签订的附条件生效的《资产购买协议》及其

补充协议，同意标的资产的作价以本公司聘请的评估机构评估确定的评估值为基础。

标的公司于 2016 年 12 月 28 日召开股东会，审议并通过了标的公司现金分红的决议，标的公司向全体股东现金分红共计 8,000 万元。考虑到评估基准日后的分红情况，在扣除了分红金额的评估值 190,115.28 万元的基础上（93.00% 股权对应的评估值为 176,807.21 万元），经交易各方友好协商，本次交易标的资产交易价格共计 176,700.00 万元。

标的资产的交易价格是以具有证券期货相关业务资格的评估机构的评估结果为定价依据，由交易双方协商确定，定价过程合规，定价依据公允，标的资产定价与评估结果不存在较大差异，未损害上市公司及全体股东的合法利益。

2、标的资产定价的公允性分析

（1）标的资产估值情况

根据中企华出具的《资产评估报告》，标的公司 100% 股权的评估值为 198,115.28 万元，收益法评估方法下 2017 年、2018 年、2019 年公司预测的扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别为 17,439.13 万元、20,898.93 万元及 21,658.29 万元，标的公司 100% 股权的估值指标情况如下：

年度	市盈率
2017 年	11.36
2018 年	9.48
2019 年	9.15

注：市盈率=标的公司100%股权评估值/扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润

（2）同行业可比上市公司市盈率情况

A 股可比上市公司的市盈率指标如下：

序号	证券简称	证券代码	市盈率
1	掌趣科技	300315.SZ	36.23
2	中青宝	300052.SZ	88.04
3	昆仑万维	300418.SZ	63.67
4	天神娱乐	002354.SZ	52.02

序号	证券简称	证券代码	市盈率
5	三七互娱	002555.SZ	49.75
6	游族网络	002174.SZ	43.44
7	完美世界	002624.SZ	32.64
8	恺英网络	002517.SZ	77.04
9	世纪游轮	002558.SZ	180.01
平均值			69.20
中位数			52.02

数据来源：Wind资讯

注：可比上市公司的市盈率为2016年9月30日TTM市盈率

标的公司 100%股权的评估值为 198,115.28 万元，2016 年归属于母公司的净利润为 14,864.94 万元，对应的市盈率倍数为 13.33，显著低于可比上市公司市盈率平均值和中值。

(3) 市场可比交易价格

近期 A 股同类上市公司收购案例情况如下：

单位：万元

上市公司	标的公司	基准日	交易作价	市盈率倍数
泰亚股份	恺英网络	2015 年 2 月 28 日	630,000.00	13.64
凯撒股份	天上友嘉	2015 年 4 月 30 日	121,500.00	14.21
掌趣科技	天马时空	2015 年 5 月 31 日	334,700.00	15.86
掌趣科技	上游信息	2015 年 5 月 31 日	121,213.33	11.02
宝通科技	易幻网络	2015 年 7 月 31 日	188,500.07	12.16
慈文传媒	赞成科技	2015 年 7 月 31 日	110,000.00	13.75
中南重工	值尚互动	2015 年 7 月 31 日	87,000.00	14.50
完美环球	完美世界	2015 年 9 月 30 日	1,200,000.00	15.89
世纪游轮	巨人网络	2015 年 9 月 30 日	1,312,424.00	13.10
帝龙新材	美生元	2015 年 9 月 30 日	340,000.00	18.89
天舟文化	游爱网络	2015 年 12 月 31 日	162,000.00	13.50
天神娱乐	幻想悦游	2015 年 12 月 31 日	3,93000.00	14.61
世纪华通	点点开曼	2015 年 12 月 31 日	683,900.00	13.22
平均值		/	/	14.18
微屏软件 100%股权评估值		2016 年 6 月 30 日	198,115.28	11.36

注：以上市盈率=交易作价/首年承诺净利润

标的公司 100%股权的评估值为 198,115.28 万元，首年（2017 年）承诺净利润为 17,560.00 万元，标的公司 100%股权的评估值与首年承诺净利润的倍数为

11.36，低于近年市场可比交易案例的平均值 14.18 倍。

3、本次交易对上市公司盈利能力、持续发展能力的影响

本次交易将增强上市公司盈利能力和可持续发展能力，具体影响见本报告书“第九节管理层讨论与分析/三、本次交易对上市公司的影响”。从本次交易对上市公司盈利能力、持续发展能力的影响角度来看，标的资产定价是合理的。

综上所述，本次重组标的资产定价公允，充分保护了上市公司全体股东，尤其是中小股东的合法权益。

（八）交易定价与评估结果差异分析

根据中企华出具的《资产评估报告》，截至 2016 年 6 月 30 日，标的公司 100% 股权的评估值为 198,115.28 万元，其中交易标的为交易对方合计持有的标的公司 93.00% 的股权，评估值为 184,247.21 万元。考虑到评估基准日后微屏软件已实施分红 8,000 万元，经交易各方友好协商，本次重组标的资产交易价格以评估值扣除分红金额为基础，确定为 176,700.00 万元。因此，本次重组标的资产交易定价与评估结果的差异主要系评估基准日后标的公司分红所致，交易定价合理。

三、独立董事对本次资产交易评估事项的意见

根据《重组管理办法》、《上市规则》、《规范运作指引》等法律、法规、规范性文件以及《公司章程》的规定，公司的独立董事认真审阅了公司第四届董事会第十八次会议提供的《昆山金利表面材料应用科技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报告书（草案）》及其摘要等相关议案材料，经审慎分析，发表如下独立意见：

“本次交易的评估机构北京中企华资产评估有限责任公司具有证券期货相关业务资格，本次评估机构的选聘程序合法合规，评估机构及其经办评估师与标的公司及其关联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，能够胜任本次重大资产购买相关的工作；资产评估假设前提和评估结论合理，评估方法选取得当，评估方法与评估目的具有相关性；本次交易以具有证券从业资格的专业评估机构以 2016 年 6 月 30 日为基准日进行评估的结果作

为定价依据具有公允性、合理性，符合公司和全体股东的利益。”

第七节 本次交易合同的主要内容

一、合同主体及签订时间

2016年7月25日，金利科技与交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资签署了《收购意向协议》；

2016年9月19日，金利科技与交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资签署了附生效条件的《资产购买协议》；

2016年9月19日，金利科技与交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资签署了附生效条件的《盈利承诺与补偿协议》；

2017年3月29日，金利科技与交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资签署了附生效条件的《资产购买协议》之补充协议；

2017年3月29日，金利科技与交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资签署了附生效条件的《盈利承诺与补偿协议》之补充协议。

二、交易方案

本次交易总体方案为：上市公司拟通过发行股份及支付现金的方式购买陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资共计7名交易对方持有的标的公司93.00%的股权，其中以发行股份的方式支付交易对价的81.02%，以现金方式支付交易对价的18.98%。

三、交易价格及定价依据

根据中企华出具的《资产评估报告》，截至2016年6月30日，标的公司100%股权的评估值为198,115.28万元，其中交易标的为交易对方合计持有的标的公司93.00%的股权，对应评估值为184,247.21万元。考虑到评估基准日后微屏软件已实施分红8,000万元，经交易各方友好协商，本次重组标的资产交易价格以评估值扣除分红金额为基础，确定为176,700.00万元，其中现金支付对价为33,546.17万元，股份支付对价为143,153.83万元。

四、交易对价的支付方式

本次交易上市公司拟通过发行股份及支付现金的方式购买交易对方持有的标的公司股权，其中以发行股份的方式支付交易对价的 81.02%，以现金方式支付交易对价的 18.98%。具体安排如下：

交易对方	支付对价总额 (万元)	股份对价 (万元)	现金对价 (万元)
陈路	63,521.27	63,521.27	-
能观投资	53,896.83	26,948.42	26,948.42
祝华	28,873.30	28,873.30	-
王一夫	9,624.43	9,624.43	-
胡禹平	8,950.72	8,950.72	-
吴丕江 ^注	6,597.75	-	6,597.75
雷亮	5,235.69	5,235.69	-
合计	176,700.00	143,153.83	33,546.17

如标的股权最终作价发生调整，向交易对方支付的股份和现金对价分配由上市公司和交易对方另行协商确定。

上市公司向交易对方发行股票具体安排如下：

1、发行方式

向特定对象非公开发行股票。

2、发行股票种类和面值

本次交易中拟发行的股票种类为境内上市人民币普通股（A 股），每股面值为人民币 1.00 元。

3、发行对象和认购方式

发行对象为陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮共 5 名自然人和能观投资。上述对象以其持有的微屏软件相应股权中除现金收购部分以外的部分为对价认购新增股份。

4、定价基准日及发行价格

按照《重组管理办法》第四十五条规定，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。经交易

各方协商并综合考虑交易各方利益,选择董事会决议公告日前 120 个交易日的上市公司股票交易均价为市场参考价,本次发行股份价格不低于该次董事会决议公告日前 120 个交易日金利科技股票交易均价的 90%,确定为 54.19 元/股。

如《发行股份并支付现金购买资产协议》签订后至股份发行日前上市公司发生除权除息事项,则上述股票发行价格将根据监管要求进行相应除权除息调整。

5、股票发行数量

本次交易中,上市公司向陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮共 5 名自然人和能观投资中一方发行股票的数量=该方应获得的股份对价总额÷本次发行股份购买资产的股票发行价格。发行股份的数量应为整数,精确至个位;若依据上述公式确定的发行股票数量不为整数的应向下调整为整数。

本次交易向陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮共 5 名自然人和能观投资发行股票数量合计 26,417,017 股,具体如下:

交易对方	股份支付对价	
	对价金额(万元)	股份数量(股)
陈路	63,521.27	11,721,953
能观投资	26,948.42	4,972,949
祝华	28,873.30	5,328,160
王一夫	9,624.43	1,776,053
胡禹平	8,950.72	1,651,729
雷亮	5,235.69	966,173
合计	143,153.83	26,417,017

最终发行数量以中国证监会正式核准的发行数量结果为准。

6、股票发行时间

上市公司应在交割日起 45 天内或交易各方共同同意的其他期限内,按照《资产购买协议》及其补充协议约定向陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮共 5 名自然人和能观投资非公开发行股份,并完成该等股份在中登公司的登记工作。

五、股份锁定期

《资产购买协议》及其补充协议中所载限售期条款如下:

“上市公司在本次交易中向陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮共 5 名自然

人和能观投资新增发行的股票自上市之日起 12 个月内不得转让。上述法定限售期满后,上述股票发行对象中任何一方在本次交易中取得的上市公司股份的出售按照以下原则和条件进行:

(1) 法定限售期满且此前年度的利润补偿义务(以上市公司和上述股票发行对象另行签署的盈利承诺和补偿协议为准,下同)承担完毕之日起,在本次交易中取得的上市公司股票的 50%可自由转让(需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量);

(2) 法定限售期已届满 12 个月且此前年度的利润补偿义务已承担完毕之日起,在本次交易中取得的上市公司股票的 80%可自由转让(需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量);

(3) 法定限售期已届满 24 个月且全部利润补偿义务已承担完毕之日起,在本次交易中取得的上市公司股票的 100%可自由转让(需扣减该时点该方因承担利润补偿义务确定应予以回购或已被回购的股份数量)。

虽有上述,但如按截至股份发行日计算,上述股票发行对象中任何一方连续持有微屏软件权益不足 12 个月,则本次交易中上市公司向该方新增发行的股票自上市之日起 36 个月内不得对外转让,并不再适用于上述约定。

如本次交易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,上述股票发行对象将暂停转让其在上市公司拥有权益的股份。

本次交易完成后,如上市公司以未分配利润或者公积金转增股本,则上述股票发行对象在本次交易中取得的上市公司股份孳生出的股份,亦将对应承担上述限售义务。

法律法规或上市公司监管机构另有要求的,按其要求执行。”

六、现金的支付方式及支付时间

上市公司用于购买标的资产的现金对价部分,将由上市公司以向不超过 10 名的特定投资者发行股份募集的配套资金支付,不足部分由公司自筹资金支付。

《资产购买协议》及其补充协议中所载现金支付条款如下:

各方同意，在配套募集资金到账后 5 个工作日内（但最长不超过交割日后 90 天），上市公司应一次性向将全部约定的现金对价支付至交易对方相关方指定的账户。

七、交易标的自评估基准日至交割日期间损益的归属

《资产购买协议》及其补充协议中所载过渡期安排条款如下：

各方同意，本次交易完成后，过渡期内交易对方所持标的公司 93% 股权对应的微屏软件的盈利由上市公司享有。如过渡期内微屏软件出现亏损，则交易对方需于亏损金额确定之日起 60 个工作日内以现金方式向上市公司补足标的股权对应的亏损额（交易对方内部之间的分摊比例按照本次交易中各自取得的对价金额比例确定）。过渡期内微屏软件的损益以本次交易完成后上市公司聘请的具有证券业务资质的审计机构出具的专项审计意见为准。

过渡期内，除经上市公司事先书面认可的情况外，交易对方各方应充分发挥股东作用以确保微屏软件与其子公司以及交易对方不发生对微屏软件及其子公司股权、资产、业务、财务、人员等状况可能产生重大影响，或可能影响本次交易方案或微屏软件股权评估价值的事件，包括但不限于微屏软件变动股权或注册资本，利润分配，其资产、负债或业务发生重大或不正常的变更或调整，其人员或薪酬发生重大变动等。如面临或已知将面临上述情况，交易对方各方应及时向上市公司披露。

八、资产交付或过户的时间安排

《资产购买协议》及其补充协议中所载交割的相关条款如下：

“本协议各方应于本协议生效后 15 个工作日内或共同同意的其他期限内共同配合完成标的股权转让事项的工商变更登记手续。”

九、上市公司滚存未分配利润的处置

在本次发行股份购买资产完成后，由上市公司的新老股东共同享有本次发行前的滚存未分配利润。

十、重组协议生效条件和生效时间

《资产购买协议》及其补充协议经金利科技、交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资合法签署后成立，在下述条件全部得到满足之日起生效：

- (1) 本次交易获得上市公司董事会、股东大会会议审议通过；
- (2) 本次交易取得中国证监会的核准。

上市公司和交易对方可就本次交易中的未决事项和补充约定签署补充协议。补充协议属于《资产购买协议》不可分割的一部分。

《盈利承诺与补偿协议》及其补充协议经金利科技、交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资合法签署后成立，在《资产购买协议》及其补充协议生效之日起生效。

十一、违约责任条款

任何一方未能履行其在《资产购买协议》及其补充协议和《盈利承诺与补偿协议》及其补充协项下之义务、责任、承诺，或所作出的声明、承诺存在虚假、严重误导或遗漏，则该方应被视作违反上述协议。违约方应依上述协议约定和法律规定向守约方承担违约责任。如果多方存在违约，各方应各自承担其违约引起的相应责任。

《资产购买协议》及其补充协议任何一方因违反保密义务、进行内幕交易或故意违反上述协议导致本次交易终止或无法完成，违约金按照守约各方实际发生的损失计算。

非因各方的过错导致本次交易不能完成，各方均无须对此承担违约责任。

十二、业绩承诺及补偿安排

1、利润承诺数

基于《资产评估报告》收益法评估过程中所采用的对应年度微屏软件净利润预测数（合并口径扣除非经常性损益后归属母公司所有者的净利润），陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资向上市公司承诺：微屏软件 2017 年度、

2018 年度和 2019 年度的合并口径扣除非经常性损益后归属母公司所有者的净利润分别为 17,560 万元、20,992 万元和 21,780 万元。

2、补偿安排

(1) 上市公司应当在利润承诺期内各年度年度审计时对微屏软件当年的实际盈利数与承诺盈利数的差异情况进行审查,并聘请具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具专项审核意见,实际盈利数与承诺盈利数之差额以该专项审核结果确定。

(2) 本次交易中陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资的利润补偿将采取股份补偿和现金补偿两种方式。上述补偿责任人优先用本次交易中取得的上市公司股份进行补偿,股份不足以承担利润补偿义务时再以现金方式补偿。如上述补偿责任人在本次交易中取得的全部上市公司股票及现金不足以履行补偿责任时,上述补偿责任人继续以自有资金或另行取得的上市公司股票进行补偿。上述补偿责任人的补偿额上限为标的股权在本次交易中的作价。

(3) 补偿股份数目及金额计算方式如下:

1) 股份补偿

利润承诺期内某年应补偿金额 = (截至当年年末累积承诺盈利数 - 截至当年年末累积实际盈利数) ÷ 承诺期内各年承诺盈利数的总和 × 本次交易中标的股权的作价 - 已补偿金额。

当期应补偿股份数量 = 当期应补偿金额 ÷ 本次股票发行价格

按照上述公式计算,如某年应补偿股份数量计算结果小于等于 0 时,则上述补偿责任人无需进行补偿,但之前已经补偿的股份或现金亦不计算冲回。

应补偿股份数量在上述各补偿责任人之间按比例分摊,某个补偿责任人分摊比例 = 该补偿责任人在本次交易中取得的对价金额 ÷ 全体补偿责任人在本次交易中取得的对价金额。各补偿责任人在本次交易中取得的对价金额按照《发行股份并支付现金购买资产协议》中确定的金额计算,不随后续股票价格变动而变化。各补偿责任人单独对上市公司承担补偿责任,互不承担连带责任。

若本次股份发行日后上市公司发生未分配利润或公积金转增股本等行为,补

偿股份的单价相应做除权处理。

2) 现金补偿

如补偿责任人持有的股份不足以补偿时，则超过的部分由上述补偿责任人以现金形式进行补偿。

现金补偿金额=计算得出的当期应补偿金额－补偿责任人当期用股份方式补偿的金额

(4) 补偿的具体实施安排如下：

如果上述补偿责任人需向上市公司进行股份补偿，上市补偿责任人同意上市公司以总价 1 元的价格回购其持有的应补偿股份数。

如出上述补偿责任人需向上市公司进行现金补偿，上述补偿责任人在接到上市公司通知后 60 天内直接支付至上市公司指定账户。

若本次股份发行日后上市公司发生未分配利润或公积金转增股本等行为，上述补偿责任人依本次交易中取得的上市公司股份而衍生获得的上市公司股份亦承担股份补偿的责任。如在股份补偿完成前上市公司进行了现金分红，则应回购或赠予其他股东的股份所对应的现金分红应由红利取得方在相应股份回购或赠送给股东时无偿全额退还给上市公司。

3、减值测试及补偿

在利润承诺期届满时，上市公司应当聘请会计师事务所对标的股权进行减值测试，如期末减值额>利润承诺期内已补偿总金额（含已确定进行补偿但尚未实施的金额），则上述补偿责任人应按照协议约定的方式和计算方法就差额向上市公司进行进一步的股份和现金补偿。该减值测试补偿与最后一期盈利预测补偿一并操作和实施。

第八节 本次交易的合规性分析

本次交易行为符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》以及《上市规则》等法律法规。现就本次交易的合规情况说明如下：

一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条规定

(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

1、本次交易符合国家产业政策

本次交易拟购买的资产为微屏软件 93% 股权。微屏软件的主营业务为在线棋牌游戏尤其是地方性棋牌游戏的研发、发行以及平台运营，产品覆盖了客户端、移动端等终端。

按照中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），微屏软件属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I64 互联网和相关服务业”。根据国家发改委公布的产业结构调整目录，网络游戏的研发、发行和运营属于产业指导目录中鼓励类项目。本次重组符合国家大力发展文化产业，鼓励已上市文化企业通过并购重组做大做强的产业政策。

同时，根据《公安部、信息产业部、文化部、新闻出版总署关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》、《文化部、商务部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）、《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》（文市发[2007]20 号）、《最高人民法院、最高人民检察院关于办理赌博刑事案件具体应用法律若干问题的解释》（法释[2005]3 号）、《最高人民法院、最高人民检察院、公安部关于办理网络赌博犯罪案件适用法律若干问题的意见》（公通字[2010]40 号）等法律、法律及规范性文件，网络游戏服务单位研发和运营网络游戏产品活动中涉及赌博类业务的情况主要包括以下几项：

- (1) 收取或以“虚拟货币”等方式变相收取与游戏输赢相关的佣金；
- (2) 开设使用游戏积分押输赢、竞猜等游戏的，未设置用户每局、每日游戏积分输赢数量；

(3) 在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下，采取抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币；

(4) 提供游戏积分交易、兑换或以“虚拟货币”等方式变相兑换现金、财物的服务；

(5) 提供用户间赠予、转让等游戏积分转账服务；

(6) 同时从事网络游戏虚拟货币发行业务与网络游戏虚拟货币交易服务业务。

微屏软件作为网络游戏的研发和运营主体不存在网络游戏虚拟货币交易服务的经营业务；其业务经营过程中及其研发和运营的网络游戏产品中不存在收取或变相收取与游戏输赢相关的佣金的现象；所有存在使用游戏积分押输赢、竞猜环节的网络游戏产品均设置了用户每局、每日游戏积分输赢数量上限；不存在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下以抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币的行为；不存在提供游戏积分交易、兑换或以“虚拟货币”等方式变相兑换现金、财物的服务；不存在提供用户间赠予、转让等游戏积分转账服务。

此外，作为网络游戏产品运营的监管机构，上海市文化广播影视管理局、上海市文化市场行政执法总队、上海市通信管理局均开具了微屏软件合规经营的证明文件。

为进一步确保上市公司及其股东的利益，陈路、祝华、胡禹平、王一夫、吴丕江、雷亮、上海能观共同承诺，如微屏软件研发及运营的网络游戏产品如涉及赌博类业务被主管部门要求停止运营或进行处罚，给微屏软件造成的损失由上述各方予以承担和补偿。

2、本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定

本次交易的标的公司主营业务为在线棋牌游戏尤其是地方性棋牌游戏的网络游戏的研发、发行以及平台运营，产品覆盖了客户端、移动端等终端。不属于高能耗、高污染的行业，不涉及环境保护问题，不存在违反国家环境保护相关法律法规的情形。

因此，本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定。

3、本次交易符合土地管理法律和行政法规的规定

截至本报告书签署日，微屏软件未拥有土地使用权，本次交易不涉及土地管理相关问题。

4、本次交易符合有关反垄断方面的法律和行政法规的规定

本次交易的标的公司属于网络游戏行业，网络游戏行业为高度竞争的行业，行业展业者众多且市场份额分散。本次交易前上市公司系立足于境外市场的游戏电子商务平台，与标的公司分属于不同市场。

本次交易不构成行业垄断行为，不存在违反反垄断法规规定的情形。

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。

5、本次交易中上市公司并购从事网络游戏业务的公司，不违反中宣部、工信部、文化部及广电总局或其他行业主管部门的政策规定；无需事先取得专门的政府监管机构的审批，且不涉及法律法规禁止或限制的内容

根据《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》、《网络出版服务管理规定》、《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署<“三定”规定>中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》（中央编办发[2009]35号）、《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作领导小组办公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13号）、《网络出版服务管理规定》和《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）、《文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》（文市发[2016]32号）等相关法律、法规及规范性文件，目前中宣部、工信部、文化部及广电总局或其他行业主管部门暂未对上市公司并购从事互联网游戏的研发、发行以及平台运营业务的游戏公司作出限制性规定，亦未作出上市公司并购该等游戏公司需要事先取得前述主管部门审批的有关规定。同时，上市公司不属于国有控股公司，微屏软件全体股东均为境内企业或自然人，无外资背景，

因此，本次交易不涉及国有资产监督管理部门、商务主管部门的事前审批。

作为本次交易的标的资产，微屏软件及其控股子公司业务主管部门均已经出具微屏软件及其控股子公司业务经营合规证明文件。同时，作为本次交易的交易对方，陈路、祝华、胡禹平、王一夫、吴丕江、雷亮、上海能观投资管理合伙企业（有限合伙）已经就微屏软件的资产权属及合规经营情况出具承诺函，承诺如果微屏软件因为本次交易前已存在的资产权属或业务经营问题导致其受到相关行政主管部门（包括但不限于工商、税务、环境保护、房屋、土地、社会保险、住房公积金以及业务经营涉及的监管部门等）追缴费用或处罚的，交易对方将向微屏软件全额补偿微屏软件所有欠缴费用并承担上市公司及微屏软件因此遭受的一切经济损失。

此外，上市公司人民网的子公司人民澳客曾于 2014 年 8 月通过受让股权的方式入股微屏软件，成为微屏软件控股股东。截至本报告书出具之日，人民网仍持有微屏软件 7% 股权。

近年来，资本市场中存在上市公司并购棋牌类网络游戏公司案例，如 2013 年，浙报数字文化集团股份有限公司以非公开发行方式收购棋牌类网络游戏公司杭州边锋网络技术有限公司；2016 年 9 月大连天神娱乐股份有限公司通过下属全资子公司收购棋牌类网络游戏类公司深圳市一花科技有限公司；2016 年 12 月，北京昆仑万维科技股份有限公司通过其全资子公司收购了以棋牌类网络游戏为主要业务的北京闲徕互娱网络科技有限公司 51% 股权。以上这些案例中，收购方均为上市公司，被收购公司均以棋牌类网络游戏的研发及运营为主营业务。综上所述，中宣部、工信部、文化部及广电总局或其他行业主管部门暂未对上市公司并购从事互联网游戏的研发、发行以及平台运营业务的游戏公司作出限制性规定。本次交易中上市公司并购微屏软件无需事先取得专门的政府监管机构的审批，不涉及法律法规禁止或限制的内容。

（二）本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件

本次重组完成后，上市公司总股本将增加至 275,209,595 股（不考虑配套融资），其中，社会公众股持有的股份占公司股份总数的比例为 10% 以上，不会导致上市公司不符合《上市规则》有关股票上市交易条件的规定。因此，本次发行

完成后，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

1、标的资产的定价公允

本次交易所涉及的标的资产的价格以具有证券从业资格的评估机构出具的评估结果为依据并由交易各方协商确定；上市公司董事会和独立董事均已对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性和评估定价的公允性发表肯定性意见，资产的定价依据公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。

2、发行股份的价格

（1）发行股份购买资产的股票发行价格

本次发行股份购买资产所发行股份的定价基准日为上市公司第四届董事会第十五次会议决议公告日。本次发行股份购买资产发行价格为 54.19 元/股，不低于定价基准日前 120 个交易日上市公司股票交易均价的 90%。上市公司于 2017 年 4 月 20 日召开 2016 年度股东大会，审议通过了《关于 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本的议案》，拟以截至 2016 年 12 月 31 日公司总股本为基数，以资本公积向全体股东每 10 股转增 6 股，不进行现金分红，不送红股，本次发行股份及支付现金购买资产的发行价格调整为 33.87 元/股，定价原则符合《重组管理办法》第四十五条“上市公司发行股份的价格不低于市场参考价的 90%（经分红、资本公积转增股本调整）。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”的规定。

（2）募集配套资金股票发行价格

本次募集配套资金发行股份的定价基准日为本次募集配套资金的发行期首日。本次募集配套资金所发行股份的发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%（经分红、资本公积转增股本调整），定价原则符合《重组管理办法》、《非公开发行股票实施细则》等相关规定。

3、本次交易程序合法合规

本次交易依法进行，由上市公司的董事会提出方案，聘请独立财务顾问、律师和具有证券期货相关业务资格的审计机构、评估机构出具相关报告，并按程序报送有关监管部门审批。整个交易严格履行法律程序，充分保护全体股东利益，尤其是中小股东的利益，不存在损害上市公司及全体股东权益的情形。

4、独立董事意见

上市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，对本次交易方案提交董事会表决前予以事前认可，同时就本次交易发表了独立意见，交易过程不存在损害上市公司和全体股东利益的情形。

综上所述，本次交易的资产定价公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形，符合《重组管理办法》第十一条第（三）项的规定。

（四）本次交易涉及的资产产权清晰，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

截至本报告书签署日，陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮、能观投资合计持有的标的资产股权权属清晰，不存在产权纠纷或潜在纠纷及质押或其他权利受到限制的情形。

综上，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。

（五）本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在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

微屏软件资产质量良好，本次交易有利于上市公司增强持续经营能力。本次交易不会导致交易后上市公司的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）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

本次交易对方为独立于上市公司、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、上市公司控股股东及实际控制人之间不存在关联关系，且本次交易未导致上市公司控制权变更。

本次交易前后，上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面均与实际控制人及其关联方保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

（七）有利于上市公司形成或保持健全有效的法人治理结构

本次交易前，上市公司已建立健全了有效的法人治理结构；本次交易完成后，上市公司仍将保持健全有效的法人治理结构。上市公司将依据《公司法》、《证券法》、《上市规则》、《规范运作指引》等法律法规的要求，继续执行上市公司章程及相关的议事规则或工作细则，保持健全、有效的法人治理结构。本次交易不会对金利科技的法人治理结构造成不利影响。

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

本次交易完成前，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 29% 的股份，为上市公司的实际控制人。本次交易完成后，郭昌玮通过冉盛盛瑞和珠海长实控制上市公司 24.55% 的股份，仍为金利科技的实际控制人。本次交易不会导致上市公司控制权发生变化。

2015 年 4 月 21 日，SONEM 与珠海长实签订了《股份转让协议》，约定 SONEM 向珠海长实转让其持有的上市公司 42,221,086 股股份，占上市公司股份总数的 29%。2015 年 5 月 12 日，珠海长实收到中登公司《证券过户登记确认书》。本次股份转让完成后，上市公司控股股东变更为珠海长实，实际控制人变更为郭昌玮。

2015 年 10 月，上市公司通过其子公司霍市摩伽收购了 MMOGA 100% 的股权，同时将主要资产、业务及担保、负债以及留用员工过户或转移至由自然人方幼玲控股的峰实公司，完成重大资产重组，主营业务由原来的传统制造业转型为游戏电子商务平台服务。

珠海长实取得上市公司控制权后完成了 MMOGA 的股权收购，珠海长实在取得上市公司控制权时并未筹划收购微屏软件的交易。上市公司已出具《关于上市公司控制权发生变动时无任何注入其他资产的安排之专项承诺》、珠海长实已

出具《关于取得上市公司控制权时无任何注入其他资产的安排之专项承诺》，上市公司控制权发生变更之时不存在任何关于注入本次交易标的资产的交易计划或安排。

本次交易中交易对方与上市公司控股股东、实际控制人均不存在任何形式的关联关系。

根据《重组管理办法》相关规定，上市公司自控制权发生变更之日起 60 个月内，未向收购人及其关联人购买资产，不存在《重组管理办法》第十三条规定的导致上市公司发生根本变化的相关情形。本次交易不适用《重组管理办法》第十三条的相关规定。

三、符合《重组管理办法》第四十三条规定

（一）本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力

微屏软件资产质量良好，具备较强的盈利能力。微屏软件 2014 年、2015 年和 2016 年分别实现营业收入 10,136.24 万元、14,542.30 万元和 24,265.64 万元，归属于母公司所有者的净利润分别为 5,829.36 万元、8,564.00 万元和 14,864.94 万元。上市公司收购微屏软件将有利于提高上市公司的持续盈利能力，提高上市公司资产质量。

本次交易完成后，上市公司净资产规模增大，盈利能力增强，本次交易有利于提高上市公司资产质量，改善上市公司财务状况和增强持续盈利能力。

（二）本次交易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

1、关于关联交易

本次交易对方陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资本次交易前与上市公司不存在关联关系，本次交易不构成关联交易。

本次交易完成后，公司的控股股东和实际控制人未发生变化。本次交易完成后将不会导致新增关联交易。

为规范未来可能发生的关联交易行为，本次交易发行股份购买资产的交易对方为陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮及能观投资出具了《关于减少和规范关联交易的承诺函》，承诺：

“本人/本企业作为上市公司的关联方期间，本人/本企业及所控制或影响的企业将尽量避免或减少与上市公司及其下属企业之间产生关联交易事项；对于上市公司及其下属企业能够通过市场与独立第三方之间发生的交易，将由上市公司及其下属企业与独立第三方进行。本人/本企业及所控制或影响的企业将严格避免向上市公司及其下属企业拆借、占用上市公司及其下属企业资金或采取由上市公司及其下属企业代垫款项、代偿债务等方式侵占上市公司资金；

本人/本企业承诺对于本企业/本人及所控制或影响的企业与上市公司及其下属企业之间不可避免的关联交易，将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，交易价格将按照市场公认的合理价格确定。

本人/本企业将严格遵守上市公司章程等规范性文件中关于关联交易事项的回避规定，所涉及的关联交易均按照规定的决策程序进行，并将履行合法程序、及时对关联交易事项进行信息披露；不利用关联交易转移、输送利润，损害上市公司及其他股东的合法权益。

本人/本企业保证不通过关联交易取得任何不正当的利益或使上市公司及其下属企业承担任何不正当的义务。

如违反上述承诺及声明，本人/本企业将承担相应的法律责任。”

2、关于同业竞争

本次交易前，上市公司与控制股东、实际控制人及其控制的关联企业之间不存在同业竞争。本次交易完成后，上市公司的控制股东和实际控制人未发生变更，上市公司控制股东、实际控制人及其控制的关联企业未从事与上市公司相同的业务，与上市公司不存在同业竞争情形。

上市公司控股股东冉盛盛瑞及实际控制人郭昌玮出具了承诺：

“1、截至承诺函出具之日，本人/本企业直接或间接控制或影响的其他企业未从事与上市公司及其下属子公司、微屏软件及其下属子公司主营业务构成或可能构成竞争关系的相同或相近的业务；

2、本人/本企业直接或间接控制或影响的其他企业将来不会以任何方式（包括但不限于自营、合资、联营）参与或从事与上市公司及其下属子公司、微屏软件及其下属子公司主营业务相同或相近的业务，以避免与上市公司及其下属子公司、微屏软件及其下属子公司主营业务构成直接或间接的竞争关系；

3、本人/本企业将不会利用对上市公司的控制地位从事任何损害上市公司或上市公司其他股东利益的活动。”

3、关于独立性

本次交易前上市公司与实际控制人及其关联方保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定；本次交易完成后上市公司与实际控制人及其关联方仍继续保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

综上，本次交易有利于上市公司减少关联交易和避免潜在同业竞争，增强独立性。

（三）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

中兴华会计师事务所（特殊普通合伙）对上市公司 2016 年度财务报告进行了审计，出具中兴华审字（2017）第 010402 号的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。

（四）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正被中国证监会立案调查的情形

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调查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形。

（五）上市公司发行股份所购买的资产，应当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

本次交易涉及的资产为陈路、祝华、王一夫、胡禹平、吴丕江、雷亮及能观投资合计持有的微屏软件 93% 股权，根据交易对方出具的承诺、微屏软件的工商档案等相关资料，本次交易拟购买的标的资产权属清晰，不存在质押、冻结或其他法律、法规、规范性文件或其公司章程所禁止或限制转让的情形，标的资产转让、过户不存在法律障碍。

本次交易各方在已签署的《资产购买协议》及其补充协议中约定在协议生效之日起 15 个工作日内完成标的资产交割。

综上所述，上市公司本次交易所购买的资产为权属清晰的经营性资产，若交易对方能保证切实履行其出具的承诺和签署的协议，则交易双方能在约定期限内办理完毕权属转移手续。

（六）上市公司为促进行业的整合、转型升级，在其控制权不发生变更的情况下，可以向控股股东、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

上市公司本次收购微屏软件 93% 股权，有利于促进行业整合、符合自身战略发展方向，将进一步增强上市公司的核心竞争力和盈利能力。交易对方与上市公司控股股东、实际控制人或其控制的关联人之间不存在关联关系。本次交易完成后，上市公司的实际控制人仍为郭昌玮，上市公司的控制权不会发生变更。

综上所述，本次交易符合《重组管理办法》第四十三条的要求。

四、本次交易符合《重组管理办法》第四十四条及其适用意见、相关解答要求的说明

根据中国证监会发布的《<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》、《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金用途等问题与解答》、《关于上市公司监管法律法规常见问题与解答修订汇编》以及《关于引导规范上市公司融资行为的监管要

求》，上市公司募集配套资金应当满足下述要求：

（一）上市公司发行股份购买资产的，可以同时募集部分配套资金，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

本次重组交易拟募集配套融资不超过 95,309.16 万元，本次交易拟购买资产交易价格为 176,700.00 万元，募集配套资金未超过本次交易拟购买资产价格总金额的 100%，本次配套募集资金由并购重组委审核，符合相关规定。

（二）募集资金仅可用于：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

本次募集的配套资金拟用于支付本次交易现金对价、标的公司项目建设及支付本次交易相关费用等用途，不存在用于补充上市公司流动资金、偿还债务的情况，符合募集配套资金用途的规定。

（三）发行股份购买资产部分应当按照《上市公司重大资产重组管理办法》、《上市公司并购重组财务顾问业务管理办法》等相关规定执行，募集配套资金部分应当按照《上市公司证券发行管理办法》、《证券发行上市保荐业务管理办法》等相关规定执行。募集配套资金部分与购买资产部分应当分别定价，视为两次发行。具有保荐人资格的独立财务顾问可以兼任保荐机构

本次交易募集配套资金符合《发行管理办法》的相关规定。本次交易独立财务顾问为海通证券，具有保荐人资格，本次交易募集配套资金符合《证券发行上市保荐业务管理办法》的相关规定。

（四）上市公司申请非公开发行股票，拟发行的股份数量不得超过本次发行前总股本的 20%

本次非公开发行股份募集配套资金的发行股份数量将不超过本次发行前上市公司总股本的 20%。

五、本次重组不存在依据《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

本次重组的相关主体均进行了自查并出具自查报告，不存在因涉嫌本次重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查的情况，亦不存在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的情况。本次重组不存在依据《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9月修订）第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形。

六、本次交易不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形

上市公司不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定之不得非公开发行的如下情形：

（一）本次交易申请文件有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；

（二）公司的权益被控股股东或实际控制人严重损害且尚未消除；

（三）公司及其附属公司违规对外提供担保且尚未解除；

（四）公司现任董事、高级管理人员最近三十六个月内受到过中国证监会的行政处罚，或最近十二个月内受到过证券交易所公开谴责；

（五）公司或其现任董事、高级管理人员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；

（六）最近一年及一期财务报表被注册会计师出具保留意见、否定意见或无法表示意见的审计报告；

（七）严重损害投资者合法权益和社会公共利益的其他情形。

综上，本次交易不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形。

七、独立财务顾问和法律顾问的结论性意见

（一）独立财务顾问对本次交易发表的明确意见

本次交易符合《重组管理办法》等有关法律、法规的规定。

（二）法律顾问对本次交易发表的明确意见

本次交易符合《重组管理办法》规定的实质性条件。

第九节 管理层讨论及分析

一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果的讨论与分析

2015年实施重大资产重组前，上市公司的主营业务为各类铭板、薄膜开关、传统塑胶件和IMD产品（主要是IML塑胶件）以及摄像头光学防尘镜片、触摸屏表面玻璃镜片及高阶光学镀膜等产品的研发、制造和销售。

2015年，上市公司以现金方式向Mikel Alig收购其持有的MMOGA 100%股权，同时向峰实公司出售除货币资金和除外权益以外的全部资产、负债和业务。通过对MMOGA的收购，上市公司由原来的传统制造业企业转型为游戏电子商务平台企业。

上市公司最近三年的合并报表主要财务数据如下：

单位：万元

资产负债表	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
资产总额	210,376.22	227,313.85	90,485.02
负债总额	93,493.85	129,971.32	14,923.06
所有者权益合计	116,882.38	97,342.52	75,561.96
利润表	2016年度	2015年度	2014年度
营业收入	37,055.80	56,064.77	52,820.85
营业利润	18,513.72	-8,801.84	-12,910.66
净利润	18,457.53	3,234.87	-12,944.89
基本财务指标	2016年度/2016年12月31日	2015年度/2015年12月31日	2014年度/2014年12月31日
基本每股收益（元）	1.27	0.22	-0.89
资产负债率	44.44%	57.18%	16.49%

（一）本次交易前上市公司财务状况

1、资产结构分析

上市公司最近三年的资产结构如下：

单位：万元

项目	2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产：						
货币资金	9,040.58	4.30%	12,306.98	5.41%	10,851.67	11.99%

项目	2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应收票据	-	-	-	-	878.47	0.97%
应收账款	7,968.51	3.79%	12,314.72	5.42%	11,556.92	12.77%
预付款项	18.82	0.01%	32.89	0.01%	879.70	0.97%
应收利息	-	-	9.22	0.00%	8.26	0.01%
其他应收款	9,382.52	4.46%	3,286.49	1.45%	571.88	0.63%
存货	-	-	-	-	7,644.00	8.45%
其他流动资产	374.32	0.18%	15.75	0.01%	18,287.54	20.21%
流动资产合计	26,784.73	12.73%	27,966.06	12.30%	50,678.43	56.01%
非流动资产：						
可供出售金融资产	4,643.29	2.21%	-	-	1,369.20	1.51%
固定资产	282.54	0.13%	298.21	0.13%	21,986.85	24.30%
在建工程	-	-	39.98	0.02%	3,777.39	4.17%
无形资产	7,892.01	3.75%	7,684.26	3.38%	3,261.29	3.60%
商誉	170,773.57	81.18%	191,305.26	84.16%	8,956.80	9.90%
长期待摊费用	-	-	-	-	87.17	0.10%
递延所得税资产	0.07	0.00%	20.08	0.01%	367.88	0.41%
非流动资产合计	183,591.49	87.27%	199,347.79	87.70%	39,806.59	43.99%
资产总计	210,376.22	100.00%	227,313.85	100.00%	90,485.02	100.00%

截至 2014 年末、2015 年末及 2016 年末，上市公司的资产总额分别为 90,485.02 万元、227,313.85 万元和 210,376.22 万元。2016 年末资产总额较 2015 年末减少 16,937.63 万元，减幅 7.45%，主要原因系 MMOGA 2015 年度经审计的净利润未达约定，冲减商誉同时扣减应付 Mikel Alig 股份收购款。2015 年末公司资产总额大幅增长系因为公司 2015 年完成了对 MMOGA 的收购。

2014 年末、2015 年末及 2016 年末，上市公司的流动资产占资产总额的比率分别为 56.01%、12.30%和 12.73%，上市公司的流动资产主要由货币资金、应收账款和其他应收款构成。2015 年年末流动资产占比较 2014 年年末大幅下降的主要原因系上市公司收购 MMOGA 形成较大商誉。

2014 年末、2015 年末及 2016 年末，上市公司的非流动资产占资产总额的比率分别为 43.99%、87.70%和 87.27%。2015 年及 2016 年上市公司的非流动资产主要为商誉和无形资产，由收购 MMOGA 100%股权产生。

2、负债结构分析

上市公司最近三年的负债结构如下：

单位：万元

项目	2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债：						
短期借款	-	-	-	-	3,574.66	23.95%
应付票据	-	-	-	-	485.40	3.25%
应付账款	1,001.72	1.07%	1,175.21	0.90%	7,916.39	53.05%
预收款项	158.12	0.17%	1,023.62	0.79%	523.39	3.51%
应付职工薪酬	103.43	0.11%	350.53	0.27%	1,488.03	9.97%
应交税费	61.85	0.07%	860.62	0.66%	225.54	1.51%
应付利息	49.88	0.05%	-	-	3.13	0.02%
应付股利	-	-	-	-	4.32	0.03%
其他应付款	28,954.61	30.97%	1,506.44	1.16%	647.49	4.34%
一年内到期的非流动负债	33,572.55	35.91%	20,733.91	15.95%	-	-
其它流动负债	495.48	0.53%	-	-	-	-
流动负债合计	64,397.64	68.88%	25,650.33	19.74%	14,868.34	99.63%
非流动负债：						
长期应付款	29,096.21	31.12%	104,320.99	80.26%	-	-
递延所得税负债	-	-	-	-	54.71	0.37%
非流动负债合计	29,096.21	31.12%	104,320.99	80.26%	54.71	0.37%
负债合计	93,493.85	100.00%	129,971.32	100.00%	14,923.06	100.00%

2014年末、2015年末及2016年末，上市公司的负债总额分别为14,923.06万元、129,971.32万元和93,493.85万元。2016年末上市公司负债总额较2015年末减少的主要原因系MMOGA 2015年度经审计的净利润未达约定，冲减商誉同时扣减应付Mikel Alig股份收购款。2015年末上市公司负债总额较2014年末增加的主要原因系上市公司收购MMOGA 100%股权的股权收购款未支付。

2015年末上市公司的非流动负债占负债总额的80.26%，主要由应付Mikel Alig股份收购款构成。2016年末上市公司的负债主要由流动负债组成，占负债总额的31.12%，较2015年末变动较大的主要原因系应付Mikel Alig股份收购款部分已经支付，部分由长期应付款调整至一年内到期的非流动负债。

3、偿债能力分析

上市公司最近三年的偿债能力指标如下：

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
流动比率	0.42	1.09	3.41
速动比率	0.42	1.09	2.89
资产负债率	44.44%	57.18%	16.49%
息税折旧摊销前利润（万元）	19,154.28	6,061.18	-10,015.57
利息保障倍数（倍）	26.20	96.39	-128.27

注：上述财务指标的计算公式为：

- (1) 流动比率 = 流动资产 / 流动负债
- (2) 速动比率 = (流动资产 - 存货) / 流动负债
- (3) 资产负债率 = 总负债 / 总资产
- (4) 息税折旧摊销前利润 = 利润总额 + 利息费用 + 折旧费用 + 摊销费用
- (5) 利息保障倍数 = EBIT (息税前利润) / 利息费用

自 2015 年完成对 MMOGA 100% 股权的收购后，上市公司的流动比例、速动比例较 2014 年大幅下降，资产负债率显著上升，主要原因系收购 MMOGA 形成较大商誉。2016 年上市公司新增借款 1.5 亿元，导致 2016 年度利息支出较 2015 年有所增加，利息保障倍数较 2015 年度有所下降。

4、资产运营效率分析

上市公司最近三年的资产周转能力指标如下表所示：

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
应收账款周转率（次）	3.65	4.70	5.01
存货周转率（次）	-	-	5.65
总资产周转率（次）	0.17	0.35	0.55

注：上述资产周转能力指标的计算公式为：

- (1) 应收账款周转率 = 营业收入 / 应收账款期初期末平均值；
- (2) 存货周转率 = 营业成本 / 存货期初期末平均值；
- (3) 总资产周转率 = 营业收入 / 资产总计期初期末平均值；

2015 年上市公司完成对 MMOGA 100% 股权的收购，同时将原有资产、负债及业务置出，故上市公司 2015 年度与 2014 年度的资产运营数据不具备可比性。

上市公司 2016 年度应收账款周转率较 2015 年度保持稳定，总资产周转率较 2015 年有所下降，主要原因是上市公司完成对 MMOGA 100% 股权的收购后，资产总额大幅增加。

(二) 本次交易前上市公司经营情况

1、利润构成分析

上市公司最近三年的利润构成如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
营业总收入	37,055.80	56,064.77	52,820.85
其中：主营业务收入	37,055.80	56,064.77	52,820.85
其他业务收入		-	-
营业总成本	18,542.08	65,167.19	66,502.26
其中：营业成本	5,770.19	37,721.18	40,830.90
营业税金及附加	11.61	249.17	379.81
销售费用	2,408.85	1,935.92	2,599.57
管理费用	4,139.85	18,617.47	8,233.95
财务费用	4,950.01	-941.00	-178.44
资产减值损失	1,261.56	7,584.45	14,636.46
公允价值变动净收益	-	-	-35.19
投资净收益	-	300.59	805.95
营业利润	18,513.72	-8,801.84	-12,910.66
加：营业外收入	-	12,889.34	217.54
减：营业外支出	3.72	471.27	40.88
其中：非流动资产处置净损失	3.72	372.68	23.69
利润总额	18,510.00	3,616.23	-12,733.99
减：所得税	52.47	381.36	210.90
加：未确认的投资损失	-	-	-
净利润	18,457.53	3,234.87	-12,944.89
归属于母公司所有者的净利润	18,457.53	3,234.87	-12,944.89

2014 年度、2015 年度和 2016 年度，上市公司分别实现营业收入 52,820.85 万元、56,064.77 万元和 37,055.80 万元，分别实现净利润-12,944.89 万元、3,234.87 万元和 18,457.53 万元。上市公司完成对 MMOGA 100% 股权的收购后，2015 年的营业收入部分来自于 MMOGA 的游戏电子商务平台业务，净利润较 2014 年度

有较大提高。2016 年度，上市公司主营业务变更为游戏电子商务平台运营，净利润较 2015 年度大幅提高。

2、盈利能力分析

上市公司最近三年的盈利能力指标具体情况如下表所示：

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
毛利率	84.43%	32.72%	22.70%
净利率	49.81%	5.77%	-24.51%
加权平均净资产收益率	17.32%	4.19%	-15.63%

上市公司完成对 MMOGA 100% 股权的收购后，上市公司的盈利能力大幅提高，2014 年度、2015 年度及 2016 年度，上市公司净利率分别为-24.51%、5.77%和 49.81%，加权平均净资产收益率分别为-15.63%、4.19%和 17.32%。

3、收入构成分析

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，上市公司营业收入由主营业务收入和其他业务收入构成，具体金额如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	35,798.01	96.61%	55,931.31	99.76%	52,567.72	99.52%
其他业务收入	1,257.80	3.39%	133.46	0.24%	253.12	0.48%
营业收入	37,055.80	100.00%	56,064.77	100.00%	52,820.85	100.00%

二、标的资产行业特点和经营状况的讨论与分析

（一）网络游戏行业的基本情况

微屏软件的主营业务为棋牌类网络游戏尤其是地方性棋牌类网络游戏的研发、发行以及平台运营，产品覆盖了客户端、移动端。

微屏软件主营业务所属行业为网络游戏行业，参照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），微屏软件属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I64 互联网和相关服务业”。

1、网络游戏行业概述

网络游戏是指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和计算机、手机、电视等为处理终端，以客户端软件、互联网浏览器、手机应用等为信息交互窗口的个体性多人在线游戏，旨在实现娱乐、休闲、交流和取得成就等目标。

网络游戏市场主要可分为客户端游戏市场、网页游戏市场以及移动端游戏市场。客户端游戏，简称端游，是网络游戏的形式之一，是需要安装在计算机、游戏主机等终端上安装客户端软件才能运行的网络游戏。网页游戏简称页游，是用户可以直接通过互联网浏览器进行娱乐的网络游戏，不需要安装任何客户端软件。移动端游戏是指运行在移动终端上的网络游戏，是以移动互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端，以移动终端软件为信息交互窗口的多人在线游戏方式。

2、网络游戏行业的盈利模式

网络游戏行业的传统盈利模式主要有三种：计时收费模式是指游戏玩家按照游戏时间支付费用，可以按照小时等时间单位计费，也可以通过包月、包季等方式计费；下载收费模式是指游戏玩家在下载游戏时支付费用，从而获得产品全部或部分内容的使用权；道具收费模式是指游戏玩家可以享受网络游戏的免费下载、注册及体验，在游戏过程中，玩家可以选择付费购买增强游戏体验的虚拟道具。

除了上述三种传统盈利模式之外，用户流量变现也开始成为网络游戏行业重要的盈利模式，成功的网络游戏产品将集聚大量的用户流量，使游戏产品本身成为一种有效的广告媒介。同时，作为文化传媒行业的子行业，网络游戏行业与其他文化产业具有较强的联动效应，优质 IP 通过授权其他文化企业进行网络游戏 IP 的衍生产品开发，网络游戏企业获取相应的授权或分成收入。

（二）网络游戏行业发展阶段

2000 年 7 月，中国第一款图形网络游戏《万王之王》的正式发行，标志着中国网络游戏行业的崛起。随后十几年间，受到国家政策扶持、资本投资推动以及网络设施的不断完善，我国网络游戏行业呈现爆发式和多样化的发展。其发展

历程大致可以分为以下四个阶段：

发展阶段	时间	特点
市场培育期	2000年-2003年	中国网络游戏市场以进口国外的网络游戏产品为主，这一阶段主要依靠代理运营，因此市场竞争主要表现为游戏运营商对代理权的竞争。
快速增长期	2004年-2008年	在吸收了国外网络游戏产品的制作技术后，国产网络游戏逐渐兴起，大型游戏开发商的品牌竞争开始逐步上演。国产网络游戏在逐步占领国内市场的基础上，开始逐步向海外市场拓展。
稳步发展期	2009年-2011年	2009年开始，游戏的题材内容进一步得以丰富，伴随着激烈的市场竞争，整个产业的集中度得到逐步提升。
快速发展期	2012年至今	2012以后，以手机游戏为代表的移动端游戏经历了爆发式的发展，相关政策、经济等方面都为移动端游戏行业的快速发展提供了基础条件，大量产业资本、企业、从业人员进入移动端游戏领域，带动了市场规模的不断扩大。

2000年以后，受到国家政策扶持以及资本投资推动的影响，网络游戏产品数量快速增加。网络游戏的发展主要集中于大型客户端游戏领域，特别是在2003年前后中国互联网基础设施的大规模发展和普及，网民数量出现快速增长，同时，分时段收费的商业模式开始出现，直接推动了大型客户端游戏在2003-2008年进入了黄金发展期。

2009年以后，基础设施与网络环境等硬件条件的不断改善，促使移动端游戏与网页游戏开始快速发展。在这一阶段，客户端游戏增速开始放缓，而网页游戏和移动端游戏开始迅速发展。

2012年前后，随着智能手机等移动终端的逐渐普及，以及移动端游戏更易满足玩家利用碎片时间进行娱乐的需求，移动端游戏开始受到广大用户的欢迎，目前我国移动端游戏的竞争已经趋于白热化。

（三）行业市场规模、竞争格局及未来发展趋势

1、行业市场规模

（1）游戏市场整体规模

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会、伽马数据、国际数据公司联合出版的《2016年中国游戏产业报告》，2016年中国游戏市场实际销售收入达到1,655.70亿元，同比增长17.7%，增长率相对上年有所放缓，但销售收入增

量保持稳定。



数据来源：《2016年中国游戏产业报告》

(2) 客户端网络游戏市场规模

2016年,客户端网络游戏市场实际销售收入为582.50亿元,同比下降4.80%。虽然客户端网络游戏受电子竞技影响而出现用户回流,用户出现增长。但相比于传统的角色扮演类客户端游戏,竞技类客户端游戏用户付费率与ARPU值偏低,对市场收入增长带动有限,无法抵消角色扮演类客户端游戏用户流失造成的收入减少。此外,不少客户端游戏市场主力产品改编成同名移动端游戏,造成的用户分流,也拉低了客户端游戏市场实际销售收入。



数据来源：《2016年中国游戏产业报告》

客户端网络游戏已经进入相对平稳的发展阶段，用户群体稳定，需求具有持续性。在用户需求基础上，企业不断在产品题材、产品质量、营销模式等方面进行微创新，高质量游戏的研发和精细化的运营，是吸引玩家、加快发展的后继动力。为了挖掘更大的发展空间，客户端网络游戏与移动端网络游戏等其他游戏互相借鉴、彼此融合的发展模式，正在成为企业关注的焦点和探索的领域，以驱动整个游戏产业做大做强。

（3）移动端网络游戏市场规模

随着 3G、4G 网络覆盖范围的进一步扩大、城市 WIFI 等基础设施和网络技术的加速发展，以及智能手机、平板电脑等移动终端的普及，我国移动端网络游戏用户数量增长迅猛，带动移动端网络游戏市场规模的高速发展。2016 年，移动端网络游戏市场实际销售收入为 819.20 亿元，同比增长 59.20%。



数据来源：《2016年中国游戏产业报告》

由于移动端网络游戏具有消费用户广、市场潜力大等特点，目前已成为各方竞相追逐的热点领域，成为网络游戏市场未来高速增长的驱动力。深度挖掘用户的消费能力，提高游戏产品生命周期是保证整个移动端网络游戏市场继续增长的关键点。

(4) 棋牌类网络游戏市场规模

近几年来，随着政府和社会各界的大力推广，中国的棋牌运动正在走出一条“普及、竞技、文化、产业”的发展之路。棋牌运动的发展，带动产业链上诸如棋牌类网络游戏、棋牌竞技、赛事转播等相关行业的快速发展，市场潜力巨大。

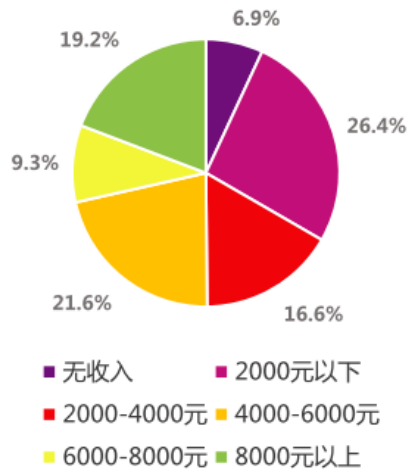
2016年，国内棋牌类游戏玩家规模达到2.58亿人，同比增长5.9%，其中，移动端是主要增长点。从棋牌类移动端游戏用户属性来看，月收入4000元以上的用户接近五成，高中及以上学历超过八成，这表明，棋牌类移动端游戏用户普遍拥有较高的付费能力。

中国棋牌类游戏用户规模（亿）



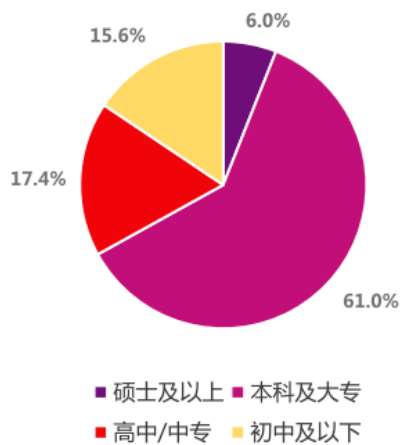
数据来源：《2016年中国地方性棋牌游戏发展报告》

中国棋牌类移动游戏用户薪资分布



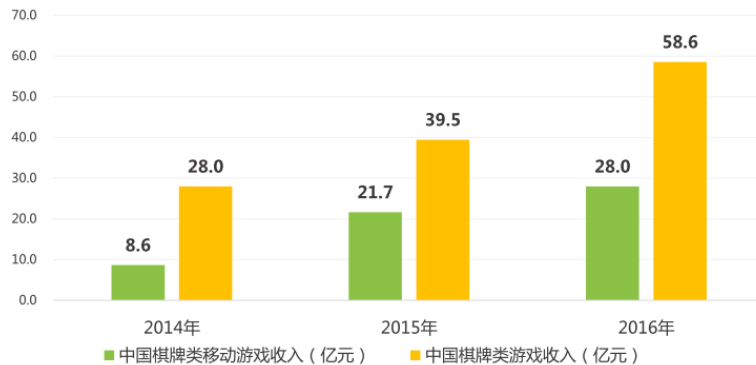
数据来源：《2016年中国地方性棋牌游戏发展报告》

中国棋牌类移动游戏用户学历分布



数据来源：《2016年中国地方性棋牌游戏发展报告》

2016年，中国棋牌类游戏市场规模为58.60亿元，市场进入快速增长阶段。一方面，这与移动端游戏快速发展拉动用户增长有关，另一方面，腾讯、博雅互动、微屏软件等主要棋牌类游戏企业大举开拓移动端游戏市场，推动了这一市场收入的增长。



数据来源：《2016年中国地方性棋牌游戏发展报告》

2、行业竞争格局

国内棋牌类网络游戏行业竞争格局呈现集中度高，竞争激烈的特点。目前，国内六大棋牌类网络游戏供应商分别为腾讯、联众、边锋游戏、博雅互动、波克城市及竞技世界，这六家占据市场份额高达80%。

根据不同的运作方式，棋牌类游戏市场还可分为全国性市场和地方性市场。全国性棋牌类游戏市场，产品往往选择全国通用的种类，规则较为简单，用户量大，产品研发难度低。因此，全国性棋牌类游戏市场已进入饱和状态，竞争激烈；地方性棋牌类游戏市场则门槛较高，产品种类丰富，规则与产品根据不同地区的特点进行变化，产品研发运营难度高。在网络游戏尤其是移动端游戏领域，地方性棋牌类游戏开拓进程慢，市场依然存在较大发展空间。国内中小型棋牌类游戏企业多从差异化明显的省、市、县寻找市场，提供更具地方文化特色的棋牌类网络游戏，受到当地玩家的欢迎，成为进行差异化经营的重要突破口，并取得了良好的经营成果。

3、未来发展趋势

得益于网络游戏行业整体市场规模的不断扩大，棋牌类网络游戏市场未来一段时间仍将保持增长势头。其中，客户端网络游戏向移动端网络游戏转移趋势明显，移动端网络游戏未来将成为棋牌类网络游戏的主要市场。从市场格局方面看，大型棋牌类网络游戏企业仍然占据垄断地位，中小型企业通过深耕细分市场，提供差异化棋牌类网络游戏产品获得发展机会。从产品角度看，棋牌类网络游戏同质化是困扰行业发展的主要因素，高品质游戏以及依靠新硬件设备提供多元化游戏体验，将成为行业发展的关键因素。

（1）研运一体化成为网络游戏企业发展的重要趋势

研运一体化的网络游戏企业能够形成了自身强大的运营平台、广泛的产品发布渠道和庞大的玩家群体；同时拥有丰富的自主研发或代理运营的精品网络游戏产品资源。随着网络游戏行业的不断发展，市场的竞争格局不断的变化调整，研运一体化的网络游戏企业在未来市场竞争格局中更加具备竞争优势。

（2）移动端网络游戏成为网络游戏企业发展重点

由于移动端网络游戏更能满足玩家利用碎片化时间进行娱乐的需求，同时，移动网络环境不断改善、智能移动终端迅速普及、流量资费不断下调，这些因素都推动了移动端网络游戏走上高速发展的道路。以往客户端网络游戏、网页端网络游戏积累的用户资源也为企业跨平台发展提供了必要的支撑，此外，技术条件的改善也将加速业务多平台、产品跨平台模式的发展。面对日益增长的移动端网络游戏市场需求，许多网络游戏企业利用自身在技术、经验、用户等方面形成的既有优势，纷纷将更多资源投向移动端网络游戏的开发及运营。

（3）跨行业并购趋势明显

随着网络游戏行业的快速发展的以及行业内竞争日趋激烈，游戏、影视、动漫等跨行业整合并购的力度将持续加大。通过跨行业整合，可丰富游戏产品类型、多元化利用优质IP、促进线上线下市场结合、增加用户粘度从而增加付费用户数量及销售收入。

（4）网络游戏产品向“平台化”发展

随着我国网络游戏市场竞争的加剧以及市场门槛的提高，网络游戏研发企业纷纷建立自己的运营平台，以提升核心竞争力。以腾讯为代表的大型游戏公司，依托用户资源和资金实力，利用强大的游戏平台抢占市场份额。“平台化”发展有利于游戏开发商实现用户和渠道的共享，提高用户粘性，降低运营风险。

（5）跨平台、跨终端游戏的发展

如何在特定时间、特定地点满足用户需求成为跨平台网络游戏发展的驱动力，为用户提供随时随地的游戏体验成为网络游戏企业关注的焦点。伴随互联网及跨平台技术的升级，未来将有更多的游戏终端、游戏平台得到普及，跨平台的游戏业务也将从 PC 端、手机端向更多的终端延伸，从而给网络游戏开发商带来更大的发展空间。

（6）电子竞技发展迅速

电子竞技是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动，在 2003 年 11 月 18 日，国家体育总局批准将电子竞技列为第 99 个正式体育竞赛项目。近年来，国家体育总局对电子竞技发展的重视程度不断提高，文化部也牵头成立了电竞分会，国内、国际电子竞技赛事也在如火如荼举办，电子竞技奥运会也开始进入了人们的视野。

（四）行业的利润水平与变动趋势

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，网络游戏企业的商业模式和所开发网络游戏的生命周期是影响利润率水平的重要因素。

在商业模式方面，随着网络游戏行业的发展深入和市场的竞争加剧，拥有完整业务体系，掌握从内容开发到平台发布各环节核心技术的研运一体化企业，将在未来市场竞争格局中更加具备竞争优势，其净利润率也相对较高；以代理运营为主的网络游戏企业的净利润率相对较低。

（五）行业经营模式和经营特点分析

1、经营模式

网络游戏行业的经营模式可以分为自主运营模式、联合运营模式两种。

（1）自主运营模式

企业独立进行产品研发、服务器架设和维护、市场推广、运营活动开展以及平台建设和维护等多项工作，独立享有运营收入并独自承担运营成本，游戏玩家则直接通过公司官方网站或者客户端、移动端等独立完成注册。

在自主运营模式下，企业涉及前期游戏研发、市场推广、运营控制、服务器支持和支付渠道等多重环节，有利于企业对游戏运营和服务实施控制，需要严格的流程控制标准和突出的资源整合能力。

（2）联合运营模式

企业主要负责网络游戏的运营工作，如搭建和维护运营平台，并通过运营平台联合运营网络游戏开发商的游戏产品。企业主要与游戏代理商或者直接与网络游戏开发商合作，承担运营成本，取得运营收入，同时按代理协议或联合运营协议支付游戏授权金和收入分成款。

在代理运营模式下，网络游戏产品的采购是最重要的环节，企业应当建立健全网络游戏产品采购流程，准确地选择具有较好市场前景、适合自身运营平台的优质网络游戏产品，增强用户的粘性，提升运营平台的整体效益。

2、行业特征

（1）游戏引擎模块化

随着网络游戏行业的竞争加剧，在保证游戏产品质量的同时，提升游戏产品的开发效率，在市场中取得先发优势，对于提高和巩固游戏企业的行业地位意义重大。游戏引擎是网络游戏程序的核心，是影响游戏产品质量水平的重要因素，主要由基础引擎、服务器引擎、数据库引擎等部分组成，游戏引擎性能的高低直接影响网络游戏企业的开发效率。

为了让游戏开发积累的成果得到重复使用，企业将复用性很强的功能代码进行封装和整理，成为功能接口，将多款游戏的功能研发整合到同一个开发环境，对游戏引擎中的功能进行通用化处理，用于多款游戏产品的开发，可以显著提高游戏开发效率，大幅降低游戏开发成本。游戏引擎的不断成熟，功能模块组件的逐渐完善，为开发高质量的游戏产品做出了有力的技术基础，对网络游戏行业的快速发展也起到了促进作用。

（2）游戏终端微端化

游戏终端是玩家和服务器之间的中介，玩家通过游戏终端输入指令，发送给服务器，服务器处理完输出结果，然后再由游戏终端将输出结果图像化呈现给玩家。传统游戏终端一般较大，下载过程通常需要较长时间，玩家的下载成本也较高，不利于网络游戏企业的发展。

推出微端化版本已成为网络游戏企业的发展趋势，微端技术就是通过极小的游戏终端的下载运行，实现游戏在短时间内能够正常运行，迎合用户对快速游戏的需求，降低了玩家的进入门槛和下载成本，便于迅速体验游戏乐趣，增加玩家的覆盖范围。

（3）虚拟现实技术的应用

虚拟现实技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，它利用计算机生成一种模拟环境，是一种多源信息融合的、交互式的三维动态视景和实体行为的仿真系统，满足用户多感知、沉浸感、交互性和构想性的体验需求。在制作流程、开发引擎和商业模式等重要环节上，传统网络游戏与虚拟现实网络游戏具有较多共通之处，受到传统网络游戏研发商的大力推广；而虚拟现实游戏带来的全新体验，极大丰富了网络游戏的玩家体验，必将成为网络游戏行业的增长蓝海。

（4）跨平台化

在三网融合推进、移动网络建设加速以及智能终端普及的背景下，为了满足玩家社交化和移动化的需求，提供玩家通过不同设备方便地登录游戏的跨平台服务整合方案，成为目前网络游戏产业流行的运营模式。不同平台之间的多端数据

互通，既能让用户拥有全方位的游戏载体选择，提升游戏的社交功能，又能让用户体验跨平台娱乐的便捷。网络游戏的跨平台化既有利于提高现有用户黏性，也有利于拓展新的用户群，实现用户资源累积。

3、行业的周期性、区域性和季节性特征

(1) 行业的周期性特征

目前随着国民经济水平的提高，资本市场的青睐，以及各终端网络游戏的共同发力，网络游戏行业增长迅速，处在快速发展期。网络游戏属于低成本的大众休闲娱乐消费产品，市场规模一直保持着持续增长的态势，未体现出明显的周期性特征。

(2) 行业的区域性特征

由于网络游戏的运行高度依赖互联网和计算机、移动设备等终端，游戏玩家的消费能力又取决于可支配收入水平，因此，网络游戏的普及程度与地区经济的发达程度密切相关。一方面，经济发达地区具有更强的消费能力和更高的文化娱乐需求；另一方面，经济越发达的地区，互联网、计算机和智能手机等终端设备往往更普及。

(3) 行业的季节性特征

网络游戏的消费主要为个人休闲娱乐消费，因此在节假日期间，网络游戏市场规模会小幅增长，但整体来看并无明显季节性特征。

(六) 影响行业发展的有利和不利因素

1、有利因素

(1) 国家产业政策的鼓励和扶持

网络游戏行业的快速发展离不开国家产业政策的鼓励和扶持以及不断优化的游戏出版产业环境。

近年来，为了促进互联网及移动互联网产业在我国更好更快的发展，中央政府密集推出了多项产业扶持政策。2014年，《关于推进文化创意和设计服务与相

关产业融合发展的若干意见》及《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变，提升国家文化软实力和产业竞争力，推动文化产品和服务的数字化、网络化进程；强化互联网思维，坚持先进技术为支撑，内容建设为根本，形成立体多样、融合发展的现代传播体系。2015年8月，国务院常务会议通过《关于促进大数据发展的行动纲要》（以下简称“《纲要》”），《纲要》部署三方面主要任务：一要加快政府数据开放共享，推动资源整合，提升治理能力；二要推动产业创新发展，培育新业态，助力经济转型；三要强化安全保障，提高管理水平，促进健康发展。一系列的互联网、大数据产业扶持政策的出台为网络游戏行业的发展奠定了良好的基础。

（2）国民文化消费能力提升

2016年，我国人均GDP超过8,500美元，预计未来仍将持续增长，城镇居民及农村居民人均可支配年收入逐年递增，国民文化消费能力同步增强，而网络游戏作为文化消费之一，其市场容量也逐步扩大。日益坚实的物质基础和不断提高的生活质量使得互联网用户在网络游戏上的消费需求和消费能力逐步提升，为网络游戏企业不断拓展市场规模、提升用户ARPPU值以及发展研运一体化模式奠定了良好的经济环境基础。

（3）互联网通信技术发展及网络普及率提升

近几年来，互联网通信技术迅猛发展，互联网基础设施尤其是移动互联网设施不断改善。根据工信部公布的数据显示，截至2015年底，全国固定宽带用户规模超过2亿户，全国移动宽带用户达到7.85亿户，其中4G用户总数达3.86亿户。在优质的网络宽带环境下，游戏运行更加流畅，游戏画面更加清晰，增强了网络游戏对玩家的吸引力。同时，智能手机、平板电脑等移动终端的普及，使得移动端游戏网络玩家的范围得到大幅拓展，推动了用户规模和付费率的提升，促进行业的持续发展。

（4）网络游戏开发和运营技术升级

随着全球计算机和互联网技术的不断发展，网络游戏行业技术也得以持续升级。在开发层面，日益丰富的游戏开发工具提升了游戏开发效率和游戏产品质量，

互联网和计算机、移动设备技术的发展为网络游戏的开发提供了更广阔的平台，网络游戏产品数量的丰富和品质的提升，将为网络游戏行业导入更多的玩家，推动行业的持续发展。在运营层面，通过前期市场调查对玩家群体进行细分，以及通过大数据分析技术对历史游戏数据进行深度挖掘，针对目标玩家群体进行有针对性的活动策划和宣传，增强网络游戏对玩家的吸引力，是网络游戏产品未来推向市场和快速发展的基础。

（5）推广渠道助力游戏市场开拓

在移动互联网的高速发展下，国内应用分发渠道呈现多元化发展趋势，从传统的应用商店扩展到浏览器、垂直媒体、微信公众账号，国产智能手机的应用预装和内置的品牌应用商店也迅速发展，这些均为用户提供了更丰富的游戏下载渠道。游戏开发商可以与区域运营企业合作，既可以预先拿到授权金，又有助于解决游戏产品本地化运营的问题。综合分析，渠道的拓展在某种程度上可以缓解开发商竞争压力，为其提供多元的运营推广渠道选择，提升议价能力，同时也有利于拓宽网络游戏产品的玩家群体。

2、不利因素

（1）人才相对匮乏

网络游戏是集创意策划、软件技术、营销推广和用户管理于一体的综合化产品，在游戏策划、程序编制、美术设计、运营维护和市场推广等环节均需要大量的专业技术人才，同时还需要具备丰富的从业经验、深刻的市场理解以及敏锐的产品直觉的高水平管理人才。目前，国内网络游戏行业仍然是一个新兴行业，相关的专业培训和教育市场尚未成熟，企业内部人才培养周期又较长。随着国内网络游戏行业市场规模的迅速扩大，人才不足问题将进一步凸显，制约网络游戏行业的进一步发展。

（2）网络游戏同质化现象严重

目前，国内网络游戏内容同质化问题较为严重，一些网络游戏开发商的创新能力不足，通过模仿、抄袭当下玩家追捧的作品，希望能够以相似的题材获得一定的商业份额。这种同质化竞争，不仅打击了网络游戏开发商的创新精神，阻碍

网络游戏行业整体自主研发能力和产品质量的提升；并且还造成了玩家对新产品的敏感度降低，增加了游戏推广成本，降低了整个行业的利润率。

（七）进入行业的主要障碍

1、技术壁垒

网络游戏行业属于典型的技术密集型行业，在控制产品研发成本和耗时的前提下，能够精确把握用户需求，对每款游戏进行合理定位并展开自主研发，对网络游戏开发商在策划、程序、美术、测试等各环节均有较高的技术要求，并需要游戏开发商具有较强的技术创新能力。随着行业竞争的日趋激烈，游戏开发商不仅需要具备专业的技术开发实力，能够不断提升游戏产品的品质，还需要具备对新型技术的持续跟踪和适应能力，不断更新、优化其游戏开发技术，为玩家带来更好的游戏效果和用户体验。行业中具备领先地位的游戏开发商已经积累了一定的游戏引擎和开发工具，可提高后续游戏产品研发的效率，从而缩短整个研发的周期，新进企业在短时间内难以完成各方面技术的综合积累，因此开发技术的积累是进入网络游戏行业的主要壁垒之一。

2、人才壁垒

网络游戏行业是个非常专业化的行业，对人才综合素质要求较高，是一个融合了创意策划、美术动画、软件开发、市场推广等不同专业的新兴行业，需要各类专业的策划、美术、软件、市场等高端人才以及具备丰富的从业经验、深刻的市场理解以及敏锐的产品直觉的高水平管理人才。优秀的网络游戏企业不仅需要强大的技术研发能力，而且需要对互联网市场营销、游戏行业业务特点、网络游戏市场环境具有深刻的理解。然而目前中国网络游戏行业发展时间相对较短，优秀的业内人才在大型游戏企业的集中度较高，且短时间内该行业的快速发展吸引了大量的资本投入，加剧了行业整体综合性人才的稀缺性。因此，专业及综合性人才的稀缺是进入网络游戏行业的主要壁垒之一。

3、资金壁垒

网络游戏行业也是典型的资金密集型行业，在游戏研发、市场推广、平台运营、用户服务等环节，均需要大量资金支持。在产品研发环节，拥有性能良好的

游戏引擎是进行网络游戏开发的基础，主研发游戏引擎是项复杂的系统性工程，开发成本巨大，而购买游戏引擎需要支付大额一次性版权费及后续使用费；在市场推广环节，行业普遍存在的同质化现象增加了市场推广的难度，资金投入不断增加。此外，由于我国网络游戏行业起步较晚，游戏研发、运营管理及客户服务等专业人才供不应求，行业人员的薪资水平不断提高，从而带动研发、营销及管理等环节的人力成本不断上升。同时，网络游戏企业还面临着游戏产品投入运营失败后无法收回前期投入资金的风险。因此，持续的资金投入构成了网络游戏行业的资金壁垒。

4、准入壁垒

网络游戏行业受到工信部、广电总局、文化部等相关部门的管理和监督，内容涉及电信通信、软件版权、出版前置审批、产品内容审查或备案、互联网信息安全、未成年人保护等众多领域。新进企业需要取得一系列行政许可方可进入，同时受到上述部门的严格监管，因此构成较高的行业准入壁垒。

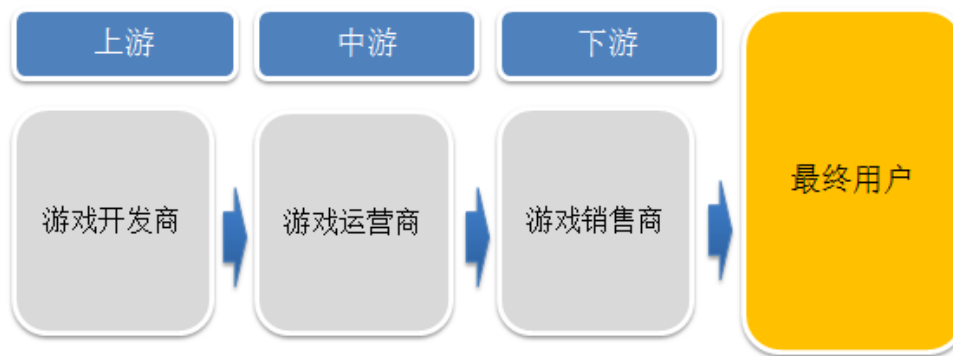
5、玩家基础壁垒

网络游戏企业最终都要依赖玩家的消费获得利润，聚集的玩家数量越多，网络游戏企业的盈利能力越强，因此网络游戏行业的客户基础壁垒较强。尤其是棋牌类网络游戏，其玩法相对固定，一旦游戏体验能够满足玩家需求，玩家再迁移到其他同类产品的动力较小，玩家忠诚度较高。因此，新进企业很难在短时间内吸引足够的玩家并保持一定的玩家数量，构成了网络游戏行业的玩家基础壁垒。

（八）网络游戏行业的产业链结构上下游情况

1、网络游戏行业的产业链结构

网络游戏行业的产业链结构主要为游戏开发商、游戏运营商、游戏销售商及最终用户。其中游戏开发商主要为一些具有网络游戏开发能力的团队及公司；游戏运营商是网络游戏产品达到最终用户的桥梁，是网络游戏产品运行的平台，并为游戏系统运行提供稳定的网络环境和安全保障；而游戏销售商则主要是进行线下或线上销售，比如部分客户端软件、使用时间（月费卡、点数卡等）、周边衍生产品（图书、漫画）等。具体如下：



(1) 游戏开发商

游戏开发商负责根据市场需求组织策划、美术、程序开发人员去制定产品的开发或者升级，主要为一些具有开发网络游戏产品能力的团队及公司，属于网络游戏行业的上游行业，是网络游戏行业的物质基础，决定了行业的发展方向，直接影响最终用户的游戏体验和消费意愿，并决定游戏代理商和平台运营商在推广环节和运营环节的投入和回报水平。

如果游戏开发商的研发素材来自于 IP 资源，则产业链上游还包括 IP 授权方和 IP 代理商。IP 授权方拥有 IP 资源，其将所拥有的 IP 资源授权给 IP 代理商或游戏研发商。IP 代理商从 IP 授权方取得 IP 授权后，通过向游戏研发商转授权或以委托研发、合作研发的方式研发网络游戏产品并获取相关收益。

(2) 游戏运营商

游戏运营商作为网络游戏独有的环节是网络游戏产品达到最终用户的桥梁，是网络游戏产品运行的平台，是网络游戏实现价值的核心环节，并为游戏系统运行提供稳定的网络环境 and 安全保障。游戏运营商掌握着最终用户的数据库，全面为最终用户提供游戏平台架设、策划管理、销售推广及客户服务。

(3) 游戏销售商

游戏销售商主要负责进行线下或线上销售，比如部分客户端软件、使用时间（月费卡、点数卡等）、周边衍生产品（图书、漫画）的销售等，直接面向最终用户，有助于帮助游戏运营商扩大用户规模，提高游戏产品的整体收益，并在整个产业链中扮演着信息反馈的重要角色。

(4) 其他参与者

其他参与者包括网络运营商、支付渠道服务商等。网络运营商为网络游戏提供网络支持，支付渠道服务商为玩家提供购买道具或服务的支付渠道。

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。其中通信行业、硬件设备制造业、支付服务行业的发展能为游戏行业的发展提供技术支持，增加网络游戏对用户的吸引力以及优化用户对网络游戏的体验感。

网络游戏最终用户即该行业下游，主要是网络游戏的玩家及购买网游衍生产品的顾客，网络游戏用户尤其是付费用户数量的增长能够促进网络游戏行业的发展，同时网络游戏行业的发展也将为网络游戏最终用户提供更好的游戏体验。

(九) 行业内主要企业情况

目前，我国在线休闲竞技游戏市场的主要企业包括腾讯、联众、博雅互动、边锋网络、波克城市、竞技世界等，具体情况如下：

公司名称	公司简介
腾讯	腾讯成立于 1998 年 11 月，旗下四大网络平台之一的腾讯游戏是全球领先的游戏开发和运营机构，也是国内最大的网络游戏社区。腾讯游戏已拥有休闲游戏平台、大型网游、中型休闲游戏、桌面养成游戏、对战平台五大类逾六十款游戏，覆盖所有产品类型，为国内玩家提供丰富、健康、时尚、快乐的游戏体验。该公司主要游戏产品包括《穿越火线》、《英雄联盟》等。2015 年腾讯营业收入 1,028.63 亿元，净利润 288.06 亿元。
联众	联众成立于 1998 年，自创业之初，就专注于在线棋牌休闲游戏领域，目前已成为中国领先的棋牌休闲游戏互联网服务商之一，主要游戏有《天天斗地主》、《扑克世界》等。2015 年联众营业收入 7.70 亿元，净利润 1.60 亿元。
博雅互动	博雅互动成立于 2004 年，是中国领先的社交应用开发和运营商，同时也是技术领先的聊天室系统开发商和真人社交网络社区（SNS）游戏开发商。主要游戏产品有《德克萨斯斗地主》、《十六张麻将》、《十三张麻将》等。2015 年博雅互动营业收入 8.14 亿元，净利润 3.58 亿元。
边锋网络	边锋网络成立于 1999 年，主要由边锋游戏和游戏茶苑两家棋牌游戏公司合并运营发展而成，目前以在线棋牌、电子竞技平台、桌面游戏、无线终端为四大主营业务，旗下拥有边锋游戏、游戏茶苑、浩方电竞、三国杀等众多知名品牌。其母公司浙报传媒 2015 年在线游戏运营收入 9.11 亿元，游戏衍生产品销售收入 3,803.25 万元，游戏平台运营收入 3,294.3 万元。

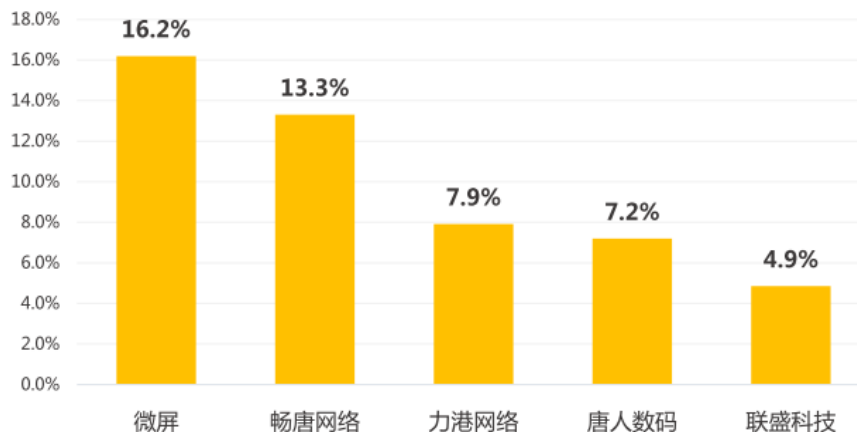
公司名称	公司简介
波克城市	波克城市成立于 2010 年 4 月，是中国领先的在线休闲竞技游戏开发商及平台运营商，专注于以在线休闲游戏为主的互联网游戏的研发、发行以及平台运营。现拥有跨移动端、PC 端的波克平台，该平台目前提供三十余款自主研发的在线休闲类游戏。截至 2015 年 6 月末，波克平台累计注册用户已突破 1.08 亿人次，2015 年半年度波克城市营业收入 2.76 亿元，净利润 1.62 亿元。
竞技世界	竞技世界成立于 2007 年 12 月，秉承将传统棋牌文化与现代网络科技完美融合的宗旨，努力推动中国大众棋牌的竞技之路，是中国竞技棋牌的缔造者和领军者，致力于成为一家提供棋牌、游戏、娱乐、工具等优质服务的综合性互联网企业。旗下核心产品品牌 JJ 比赛注册用户突破 3 亿大关，峰值在线用户超过 170 万；JJ 手机激活用户达到 2 亿，日活跃用户超过 1500 万。

（十）标的公司行业地位及核心竞争力

1、行业竞争地位

目前，地方性棋牌类网络游戏市场正吸引越来越多的棋牌类游戏企业加入。这些企业综合实力强弱不一，覆盖区域也有所不同。其中，微屏软件、浙江畅唐网络股份有限公司、桂林力港网络科技有限公司等五家企业处于市场领先地位，约占据 49% 的市场份额。其中，微屏软件借助人民网及电信运营商渠道，通过多年来在国内地方性棋牌市场的深耕细作和契合地方性特点的运营模式，获取不同区域的用户群，取得了棋牌类网络游戏的先发优势，占据了最大的市场份额。

2016年地方性棋牌游戏典型企业市场占有率对比



数据来源：《2016年中国地方性棋牌游戏发展报告》

微屏软件研发和运营的游戏产品超过 200 款，注册用户数超过 1 亿。微屏软件客户端网络游戏业务以“人民棋牌”为主打品牌，以区域化运营平台为主要模

式。移动端网络游戏业务运营的核心产品—“掌心游”，更成为国内优秀的棋牌类网络游戏品牌。

2、微屏软件主要游戏产品排名情况

微屏软件的移动端主要游戏产品为地方棋牌类网络游戏。鉴于移动互联网的日益发展，地方棋牌类网络游戏的新增游戏玩家除通过各种介绍途径了解并下载游戏外，亦通过 App Store 的关键词搜索功能以选择满意的移动游戏或应用。通过关键词搜索后的地方棋牌类网络游戏的排名情况是吸引新增游戏玩家的重要渠道之一。

截至 2017 年 5 月 17 日，微屏软件移动端主要地方棋牌类网络游戏通过关键词搜索后，在 App Store 所排位置情况良好，具体如下：

序号	游戏名称	关键词	关键词搜索后在 App Store 所排位置
1	掌心厦门麻将	厦门麻将	1
2	掌心泉州麻将	泉州麻将	1
3	掌心鹤城麻将	鹤城麻将	1
4	掌心芜湖麻将	芜湖麻将	1
5	掌心马鞍山麻将	马鞍山麻将	1
6	掌心漳州麻将	漳州麻将	1
7	掌心邯郸麻将	邯郸麻将	1
8	掌心惠州麻将	惠州麻将	1
9	阿拉上海麻将	上海麻将	2
10	掌心汕头麻将	汕头麻将	2
11	掌心福州麻将	福州麻将	2
12	天乐塘沽麻将	塘沽麻将	3
13	掌心扬州麻将	扬州麻将	3
14	掌心南京麻将	南京麻将	3
15	掌心白城麻将	白城麻将	10
16	掌心龙岩麻将	龙岩麻将	18
17	掌心宜春麻将	宜春麻将	22
18	掌心宜昌麻将	宜昌麻将	28

3、标的公司的核心竞争力

微屏软件是中国优秀的在线休闲竞技游戏开发商及平台运营商，专注于棋牌

类网络游戏尤其是地方性棋牌类网络游戏的研发、发行以及平台运营，具有如下核心竞争能力：

（1）人才与技术优势

微屏软件拥有一支卓越的研发团队，团队成员具有丰富的研发经验、过硬的研发技术以及优秀的创意基因，确保了游戏产品的生命线延展能力及游戏内容的持续生产能力，在行业内具有一定的影响力。经过多年棋牌类网络游戏的开发，微屏软件的研发技术团队在棋牌类网络游戏的设计架构和发行运营推广等方面已具有丰富的实践经验。为满足玩家对游戏产品品质不断提升的要求，在激烈的市场竞争中赢得主动权，微屏软件积极进行人才与技术储备，在图形图像处理、手机 iOS 及安卓应用研发、2D 及 3D 美术制作、数据建模、动画特效等领域均有相应的人才与技术储备。微屏软件加强核心人才和技术储备的同时，也会依据市场情况引进新的研发团队，以适应行业的发展要求。

此外，微屏软件的管理层及核心业务人员均在网络游戏行业领域具有丰富的从业经验，拥有较强的对市场走向的判断能力。其中，陈路拥有多年的游戏行业从业经验，具备敏锐的商业头脑与前瞻性的商业眼光，雷亮和王一夫亲自带领研发团队，为微屏软件快速可持续发展提供了坚实的技术保障。

（2）研运一体化的业务模式

目前，微屏软件已经形成“游戏开发—游戏发行—平台运营”的业务产业链。在该模式下，微屏软件与游戏玩家直接建立联系，大大降低了新游戏测评成本和推广成本。作为游戏开发商，微屏软件持续推出广受欢迎的游戏产品，给公司业绩增长带来强劲的增长动力；同时作为游戏发行商，微屏软件可以获得用户从选择游戏到体验游戏整套行为数据，该数据通过大数据分析后台直接反馈到网络游戏开发部门，有利于公司对过往游戏产品做出精准快捷的优化调整，以及开发出更受欢迎的新游戏产品。研运一体化的业务模式有利于微屏软件扩大收入，提高利润水平，为进一步提高综合竞争力与市场议价能力奠定基础。

（3）玩家基础及品牌优势

微屏软件是地方性棋牌类网络游戏行业的领导者，依靠一流的游戏品质和贴

心的客户服务在玩家间拥有出众的口碑并树立了良好的品牌形象，已拥有了广泛的游戏玩家基础和付费用户群体。微屏软件在地方性棋牌类网络游戏市场占据重要地位，其广泛的知名度吸引了众多游戏玩家，玩家的良好口碑，又为其带来更多的品牌积累，形成了一种良性循环。庞大的玩家基础和卓越的品牌效应有利于新产品迅速进入市场，抢占市场份额，提高微屏软件盈利能力。

(4) 运营优势

在长期的运营过程中，微屏软件积累了丰富的客户维护经验，维持了较高的客户留存率，提高了整体运营效率。微屏软件建立了一套有效衡量玩家价值的指标体系，通过指标体系实时监测玩家的游戏情况，识别玩家的游戏习惯。在运营的同时随时改进游戏功能，不断提升玩家的游戏体验。同时，对高充值玩家提供有针对性的优惠，进一步提升高充值玩家的付费水平和玩家粘性，针对不同阶段用户的细分需求策划和实施丰富的营销活动。

同时，微屏软件深耕区域地方市场，开发了大量符合地方游戏习惯和文化特色的地方性棋牌类网络游戏，吸引了大量当地玩家，相较于综合性游戏平台，独立的区域化游戏平台直接面向终端用户，更易获得当地玩家的认可，提高玩家粘性。

(十一) 标的公司财务状况分析

1、资产结构及其变化分析

单位：万元

项目	2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	8,727.13	58.32%	9,244.78	73.61%	5,525.97	63.06%
应收账款	5,245.61	35.06%	1,841.77	14.66%	1,772.57	20.23%
预付款项	64.34	0.43%	7.85	0.06%	3.48	0.04%
其他应收款	92.16	0.62%	1,076.43	8.57%	1,056.42	12.06%
其他流动资产	25.35	0.17%	25.27	0.20%	15.24	0.17%
流动资产合计	14,154.58	94.60%	12,196.09	97.11%	8,373.68	95.56%
长期股权投资	17.19	0.11%	28.43	0.23%		0.00%
固定资产	285.66	1.91%	229.21	1.82%	286.94	3.27%
无形资产	449.07	3.00%	29.94	0.24%	41.56	0.47%

项目	2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
长期待摊费用	50.53	0.34%	75.80	0.60%	60.94	0.70%
递延所得税资产	6.05	0.04%	-	-	-	-
非流动资产合计	808.50	5.40%	363.38	2.89%	389.44	4.44%
资产总计	14,963.09	100.00%	12,559.47	100.00%	8,763.12	100.00%

(1) 流动资产

微屏软件作为典型的“轻资产”运营公司，流动资产占比较高。2014年末、2015年末及2016年末微屏软件流动资产合计8,373.68万元、12,196.09万元和14,154.58万元，分别占各期末资产总额的95.56%、97.11%和94.60%，资产流动性较好。微屏软件的流动资产主要为货币资金和应收账款。

1) 货币资金

单位：万元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
库存现金	6.83	1.36	3.46
银行存款	8,563.67	9,179.99	5,515.37
其他货币资金	156.63	63.43	7.14

2014年末、2015年末及2016年末，微屏软件的货币资金的账面价值分别为5,525.97万元、9,244.78万元和8,727.13万元，占各期末资产总额的63.06%、73.61%和58.32%；货币资金主要来源于日常经营活动，符合游戏行业特点。

2) 应收账款

2014年末、2015年末及2016年末，微屏软件的应收账款账面价值分别为1,772.57万元、1,841.77万元和5,245.61万元，分别占各期末资产总额的20.23%、14.66%和35.06%。应收账款主要为充值结算款，因为游戏充值主要通过第三方充值渠道完成，第三方充值渠道存在一定结算周期。最近三年，微屏软件应收账款账龄情况如下：

单位：万元

账龄	2016年12月31日		
	应收账款	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	5,291.11	52.91	1.00

1至2年	3.40	0.17	5.00
2至3年	4.64	0.46	10.00
合计	5,299.15	53.54	1.01
账龄	2015年12月31日		
	应收账款	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	1,855.67	18.31	0.99
1至2年	4.64	0.23	5.00
合计	1,860.31	18.54	1.00
账龄	2014年12月31日		
	应收账款	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	1,790.27	17.70	0.99
合计	1,790.27	17.70	0.99

注：标的公司对组合计提中的关联方及保证金类的应收款项单独进行减值测试，单独测试未发生减值的金融资产未计提减值准备

最近三年，微屏软件应收账款前五名情况如下：

单位：万元

2016年12月31日			
序号	企业名称	账面余额	占应收账款余额比例
1	上海学天网络科技有限公司	2,618.03	49.91%
2	上海迅鸟网络科技有限公司	1,263.33	24.08%
3	成都市雀友圈文化传播有限公司	404.07	7.70%
4	霍尔果斯三趣网络科技有限公司	306.58	5.84%
5	三格科技(海南)有限公司	204.86	3.91%
合计		4,796.87	91.45%
2015年12月31日			
序号	企业名称	账面余额	占应收账款余额比例
1	上海学天网络科技有限公司	1,535.95	83.40%
2	北京世界星辉科技有限责任公司	63.19	3.43%
3	南京九步网络信息技术有限公司	57.57	3.13%
4	上海雪鲤鱼计算机科技有限公司	56.19	3.05%
5	北京百度多酷科技有限公司	32.22	1.75%
合计		1,745.13	94.75%
2014年12月31日			
序号	企业名称	账面余额	占应收账款余额比例
1	上海学天网络科技有限公司	1,439.66	81.22%
2	南京盈乾科技有限公司	134.40	7.58%
3	福建博瑞网络科技有限公司	73.21	4.13%
4	南京趣宝网络科技有限公司	62.17	3.51%
5	尚游网络技术(上海)有限公司	39.74	2.24%

合计	1,749.19	98.68%
----	----------	--------

由上表所示，标的公司报告期内应收账款前五名合计金额均占当年应收账款账面余额的 90% 以上，前五名应收账款变化情况基本反映整体应收账款变化情况。标的公司 2014 年和 2015 年年末的应收账款余额变化较小，2016 年末应收账款余额较 2015 年末出现上升。

2016 年度应收账款余额大于 2015 年度的主要原因系标的公司 2016 年下半年为更好的推广地方棋牌业务，与上海迅鸟网络科技有限公司、成都市雀友圈文化传播有限公司、霍尔果斯三趣网络科技有限公司以及三格科技（海南）有限公司开展了联合运营工作。2016 年下半年微屏软件数款网络游戏借助联运商的渠道推广，取得了良好的市场表现，微屏软件 2016 年末的应收账款余额前五名客户中，除上海学天网络科技有限公司（以下简称“学天网络”）外，其余 4 家公司均为 2016 年下半年新增联运商。因联运地方棋牌游戏事项导致标的公司 2016 年末新增应收账款 2,178.84 万元，截至本报告书出具日，该部分应收账款已全部收回。

学天网络系标的公司的点卡经销商，标的公司自 2014 年与学天网络开展点卡经销合作。2016 年末标的公司应收学天网络款项较 2015 年上升 1,082.08 万元，主要原因系随着充值渠道的不断丰富，学天网络点卡销售回款情况较往年出现下降。学天网络存在资金压力而向微屏软件申请延长结算货款周期，将结算周期延至 6 个月所致。

微屏软件建立了《客户信用管理制度》，以客户的信用按照履约记录和还款能力为核心，进行量化的评定。评估指标分为品质特性评价、信用履约评价、资本状况评价三大类共 10 项，对各项指标设置相应分值。信用等级评定实行百分制，评分后按得分的高低对客户分为 AAA、AA、A、B、C 五个等级。根据信用等级评定对客户账期进行管理，现有客户的信用期限主要为 30 至 90 个工作日。

2016 年末，微屏软件应收账款前五名客户的账龄情况如下：

单位：万元

企业名称	期末余额	期末账龄
------	------	------

		3 个月以内		3 到 6 个月		合计
		金额	占比	金额	占比	
上海学天网络科技有限公司	2,618.03	2,017.04	77.04%	600.99	22.96%	2,618.03
上海迅鸟网络科技有限公司	1,263.33	1,263.33	100.00%	-	-	1,263.33
成都市雀友圈文化传播有限公司	404.07	404.07	100.00%	-	-	404.07
霍尔果斯三趣网络科技有限公司	306.58	306.58	100.00%	-	-	306.58
三格科技（海南）有限公司	204.86	204.86	100.00%	-	-	204.86
合计	4,796.87	4,195.88	87.47%	600.99	12.53%	4,796.87

微屏软件应收账款前五名企业的应收账款账龄基本都在 3 个月以内，符合其《客户信用管理制度》的相关规定，微屏软件应收上海学天网络科技有限公司的部分账款账龄超过 3 个月的主要原因系上海学天网络科技有限公司因拓展业务区域向微屏软件申请资金支持，延迟了结算时间。

报告期内标的公司与学天网络销售金额及回款情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
销售点卡金额	5,910.24	5,798.70	6,481.25
销售点卡佣金	1,226.39	1,338.88	1,937.17
扣佣金后金额	4,683.85	4,459.82	4,544.08
回款金额	3,601.78	4,496.28	3,175.89

标的公司与学天网络报告期内的信用政策如下：

年度	信用政策
2014 年度	标的公司开票后 7 个工作日结算货款
2015 年度	点卡充值核对完毕后 4 个月以内结算货款
2016 年度	点卡充值核对完毕后 6 个月以内结算货款

2015 年，学天网络为保证点卡销售量，需开拓更多销售卡点渠道，因此向标的公司申请变更信用政策；2016 年，随着充值渠道的不断丰富，学天网络点卡销售的回款情况较往年出现下降。学天网络存在资金压力因此向微屏软件申请

变更信用政策。截至本回复说明出具日，微屏软件于 2016 年 12 月 31 日对学天网络的应收账款均按照信用政策在信用期内回款。

①学天网络的基本情况如下：A.基本情况

公司名称：上海学天网络科技有限公司
 企业性质：有限责任公司（自然人投资或控股）
 注册地址：上海市青浦区胜利路 588 号 3 幢一层 M 区 104 室
 法定代表人：徐芮芮
 注册资本：100.00 万人民币
 统一社会信用代码：913102303231935800
 成立日期：2014 年 05 月 26 日
 经营范围：网络科技（不得从事科技中介），计算机软硬件开发，计算机专业领域内的技术服务，计算机网络工程（除专项审批）。【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】

B.股东及出资信息、控股股东及实际控制人

序号	股东姓名/名称	股东类型	出资方式	出资额	
				认缴（万元）	实缴（万元）
1	高雁鸣	自然人股东	货币	40.00	40.00
2	徐芮芮	自然人股东	货币	60.00	60.00
合计				100.00	100.00

学天网络成立至今，徐芮芮一直系公司的控股股东及实际控制人。

C.学天网络主营业务及主要客户

学天网络主营业务为网络游戏的推广和点卡代理销售。

根据学天网络提供的材料，除微屏软件外，2014 年至 2016 年学天网络的主要客户为中国电信股份有限公司上海分公司、上海慕和网络科技有限公司、上海心翔网络科技有限公司、上海触韵网络科技有限公司及上海际游网络科技有限公司。

D.学天网络主要财务数据

最近三年，学天网络未经审计的财务数据如下：

单位：万元

项目	2014年	2015年	2016年
总资产	2,377.19	3,091.47	3,665.10
总负债	2,267.29	2,973.83	3,545.97
所有者权益	109.89	117.64	119.14
营业收入	3,162.12	6,316.51	5,444.32
营业利润	13.19	8.31	2.87
净利润	9.89	7.74	1.50

注：学天网络的营业收入小于微屏软件向学天网络销售的点卡金额，主要系学天网络为点卡代理公司，向微屏软件提供点卡销售服务，其收入确认为扣除对点卡发行公司（即微屏软件）分成后的金额，以净额结算确认收入。

E. 是否与相关主体存在关联关系

经核查，学天网络与微屏软件、实际控制人、控股股东、董事、监事、高级管理人员及其直接或间接控制的其他企业、与上市公司、实际控制人、控股股东、董事、监事、高级管理人员及其直接或间接控制的其他企业均不存在任何关联关系或其他利益安排。

② 微屏软件应收账款相对于营业收入变动情况如下：

单位：万元

项目	2016年度	2015年度	2014年度
营业收入	24,265.64	14,542.30	10,136.24
应收账款	5,245.61	1,841.77	1,772.57
应收账款周转天数	52.57	44.74	62.95

注：上述财务指标的计算公式为：

- (1) 应收账款周转天数=360/应收账款周转率，下同
- (2) 应收账款周转率=营业收入/（（应收账款期末余额+期初余额）/2），下同
- (3) 因半丁数码自2014年2月底将棋牌业务相关资产转让给标的公司，标的公司2014年年初数据不具有可比性，因此，标的公司2014年应收账款周转率=营业收入/应收账款期末余额

微屏软件应收账款增加的主要原因系业务规模的不断扩大，2016年度、2015

年度及 2014 年度的应收账款周转天数分别为 52.57 天、44.74 天和 62.95 天，基本保持稳定。2016 年度应收账款余额大于 2015 年度的主要原因系 2016 年下半年微屏软件数款网络游戏借助联运商的渠道推广，该等游戏取得了良好的市场表现，2016 年度微屏软件应取得的充值分成金额为 4,525.89 万元，较 2015 年度增加 505.98%。微屏软件 2016 年末的应收账款余额前五名客户中，除上海学天网络科技有限公司外，其余 4 家公司均为 2016 年下半年新增联运商。

可比上市公司应收账款账龄情况如下：

公司名称	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日	
	1 年以内应收账款的比例	应收账款周转天数	1 年以内应收账款的比例	应收账款周转天数
掌趣科技	99.87%	50.92	96.83%	54.19
中青宝	80.00%	173.57	79.01%	154.48
昆仑万维	95.12%	59.07	87.85%	54.61
天神娱乐 ^[注 1]	87.31%	85.01	97.47%	96.18
三七互娱 ^[注 2]	98.73%	37.43	98.82%	/
游族网络	88.18%	73.63	97.97%	62.76
恺英网络	98.96%	50.49	99.78%	34.09
完美世界 ^[注 3]	83.21%	91.06	/	/
世纪游轮 ^[注 4]	99.75%	25.33	/	/
行业平均值	92.35%	71.83	93.96%	76.05
行业中值	95.12%	59.07	97.47%	58.69

注1：因天神娱乐未披露单项计提坏账准备的应收账款的账龄情况，故计算1年以内应收账款的比例时，不考虑前述应收账款的影响

注2：三七互娱2014年汽车零部件业务占比仍较大，其2014年应收账款余额不具有可比性，因此三七互娱2015年收账款周转天数不具有可比性

注3：完美世界于2016年完成重组，因此2015年1年以内应收账款的比例、应收账款周转天数不具有可比性

注4：世纪游轮于2016年完成重组，因此2015年1年以内应收账款的比例、应收账款周转天数不具有可比性

微屏软件应收账款管理良好，截至 2016 年 12 月 31 日，应收账款中 99.85% 属于 1 年以内，高于可比上市公司 2016 年 6 月 30 日 1 年以内应收账款的比例的平均值和中值；2016 年度微屏软件应收账款周转天数为 52.57 天，低于可比上市

公司 2016 年半年度应收账款周转天数的平均值和中值。

综上所述，微屏软件应收账款增长随着公司业务规模的扩大而同步增加，具有合理性，与公司主营业务的发展相匹配。

3) 其他应收款

2014 年末、2015 年末及 2016 年末，微屏软件的其他应收款账面价值分别为 1,056.42 万元、1,076.43 万元和 92.16 万元，占各期末资产总额的 12.06%、8.57% 和 0.62%。

最近三年，微屏软件其他应收款按款项性质分类如下：

单位：万元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
往来款	-	1,036.47	1,036.47
备用金	51.45	69.50	5.88
保证金	40.70	22.27	24.44
其他	-	0.62	-
合计	92.16	1,128.85	1,066.79

截至 2016 年 12 月 31 日，微屏软件其他应收款余额前五名的情况如下：

单位：万元

单位名称	款项性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例
胡禹平	备用金	27.82	1 年以内	30.19%
上海宏慧创意产业投资管理有限公司	保证金	19.37	2 至 3 年	21.02%
上海驰宏投资管理有限公司	保证金	14.76	1 年以内	16.02%
汪洋	备用金	9.00	1 年以内	9.77%
冯建玉	备用金	6.00	1 年以内	6.51%
合计	/	76.95	/	83.51%

2016 年末，微屏软件的其他应收款均为保证金及备用金，且金额较小，不涉及关联方资金占用。2014 年末、2015 年末其他应收款主要为与半丁数码的往来款，半丁数码于 2014 年 2 月 22 日将其用于棋牌类网络游戏业务经营的相关资产以 284.51 万元的价格转让给微屏软件，但因半丁数码在资产转让前游戏玩家已充值未消耗收益由半丁数码取得，而向对应玩家的应履行义务由微屏软件在获

得半丁数码的棋牌类网络游戏业务后承担。2016年1月5日，双方就半丁数码在资产转让前已通过游戏玩家充值获得的收益以及该部分收益对应的应向玩家履行的义务之价值进行计算，半丁数码应向微屏软件支付费用1,036.47万元，并签订了资产转让补充协议。2016年8月16日，半丁数码已经按合同约定向微屏软件支付1,036.47万元价款。

(2) 非流动资产

报告期内微屏软件非流动资产占比较低，固定资产、无形资产、长期待摊费用等科目基本保持稳定。长期股权投资为微屏软件对重庆云凤科技有限公司的股权投资。

1) 固定资产情况

微屏软件最近三年固定资产情况如下：

单位：万元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
固定资产	285.66	229.21	286.94
资产总计	14,963.09	12,559.47	8,763.12
固定资产占比	1.91%	1.82%	3.27%

最近三年，微屏软件的固定资产占总资产的比例分别为3.27%、1.82%和1.91%，属于“轻资产”公司，2015年起主要服务器采用云租赁形式，固定资产占总资产比例较低。截至2016年12月31日，微屏软件固定资产为电子及办公设备和运输设备。

单位：万元

项目	2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	账面价值	比例(%)	账面价值	比例(%)	账面价值	比例(%)
电子及办公设备	171.99	60.21	196.59	85.77	244.93	85.36
运输设备	113.66	37.79	32.62	14.23	42.01	14.64
合计	285.66	100.00	229.21	100.00	286.94	100.00

微屏软件最近三年服务器情况及相关费用如下所示：

项目	2016年末	2015年末	2014年末
自有服务器(台)	83	83	98

项目	2016 年末	2015 年末	2014 年末
客户端云租赁服务器（台）	31	28	-
移动端云租赁服务器（台）	63	37	23
云租赁服务器小计（台）	94	65	23
服务器数量合计（台）	177	148	121
IDC 托管费用（万元）	-	-	56.65
云租赁费用（万元）	160.16	67.42	6.98
营业收入（万元）	24,265.64	14,542.30	10,136.24

微屏软件从 2015 年开始回收的服务器不再用作平台负载服务器，而用作测试上线之用，故未采用 IDC 托管模式，不再支付 IDC 托管费用，且不再区分客户端，移动端使用。2014 年度、2015 年度、2016 年度云租赁服务费分别为 6.98 万元、67.42 万元、160.16 万元，微屏软件通过云租赁服务器满足运营负载，与实际经营情况匹配。

截至 2016 年 12 月 31 日，可比上市公司固定资产情况如下：

公司名称	固定资产占总资产比例		
	2016 年 12 月 31 日	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日
掌趣科技	1.04%	1.06%	1.39%
中青宝	1.55%	1.97%	2.15%
昆仑万维	0.41%	0.47%	0.65%
天神娱乐	0.16%	0.19%	0.16%
三七互娱	4.25%	5.31%	6.73%
游族网络	15.08%	17.11%	25.43%
恺英网络	0.44%	1.22%	1.42%
完美世界	3.23%	2.97%	7.68%
世纪游轮	4.73%	4.22%	16.90%
行业平均值	3.43%	3.83%	6.95%
行业中值	1.55%	1.97%	2.15%

截至 2016 年 12 月 31 日，微屏软件固定资产占比为 1.91%，为电子及办公设备和运输设备，与同行业可比上市公司中值接近，低于平均值。考虑到游族网络固定资产中 80.46% 为房屋与建筑物，三七互娱固定资产中 86.37% 为原汽车零部件业务的房屋及建筑物和机械设备，去除这两个极值后，可比上市公司固定资产占比平均值为 1.73%，微屏软件固定资产占比与行业保持一致，与业务发展情况相匹配。

2) 无形资产

最近三年，微屏软件无形资产情况如下：

单位：万元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
无形资产	449.07	22.94	41.56
资产总计	14,963.09	12,559.47	8,763.12
无形资产占比	3.00%	0.24%	0.47%

报告期内，微屏软件的无形资产均为软件，无通过内部研究开发形成的无形资产。微屏软件研发的游戏产品多为内部研发并费用化，2014年度、2015年度、2016年度相关研发费用分别为577.45万元、1,296.22万元、1,648.52万元（各年度研发费用不包含研发人员的年终奖）。

截至2016年12月1日，可比上市公司无形资产情况如下：

公司名称	无形资产占总资产比例		
	2016年12月31日	2016年6月30日	2015年12月31日
掌趣科技	1.12%	2.13%	2.97%
中青宝	5.25%	7.22%	8.24%
昆仑万维	0.58%	0.21%	0.32%
天神娱乐	0.56%	0.20%	0.21%
三七互娱	0.69%	0.91%	1.11%
游族网络	4.09%	5.00%	0.44%
恺英网络	0.26%	1.75%	2.29%
完美世界	0.81%	1.49%	3.28%
世纪游轮	1.28%	1.47%	8.07%
行业平均值	1.62%	2.27%	2.99%
行业中值	0.81%	1.49%	2.29%

微屏软件无形资产占比略高于同行业可比上市公司的平均值与中值，主要系微屏软件于2016年因控股子公司帅客网络纳入合并报表编制范围，新增无形资产-游戏平台约429.00万元所致，与微屏软件业务发展情况相匹配。

2、负债结构及其变化分析

单位：万元

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

	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	596.75	5.01%	43.59	2.15%	14.35	0.96%
预收款项	108.72	0.91%	32.39	1.59%	48.36	3.23%
应付职工薪酬	685.98	5.76%	377.64	18.59%	103.18	6.88%
应交税费	1,126.59	9.47%	750.19	36.93%	171.70	11.45%
应付股利	8,000.00	67.23%	-	-	-	-
其他应付款	17.66	0.15%	22.07	1.09%	6.69	0.45%
其他流动负债	1,364.39	11.47%	805.48	39.65%	1,154.73	77.03%
流动负债合计	11,900.10	100.00%	2,031.35	100.00%	1,499.00	100.00%
非流动负债合计	-	-	-	-	-	-
负债合计	11,900.10	100.00%	2,031.35	100.00%	1,499.00	100.00%

微屏软件的负债均为流动负债，2016 年末，负债总额大幅增加的主要原因系计提了 8,000 万元的应付股利，除去应付股利的影响，微屏软件最近三年负债结构较为稳定，未发生明显变化，整体负债结构与业务发展相匹配。

最近三年，微屏软件流动负债主要为应交税费和其他流动负债。应交税费主要为应交增值税和应交企业所得税和个人所得税；其他流动负债为未消耗金币确认的递延收益。

2016 年末及 2015 年末，微屏软件应付职工薪酬较上年末均大幅增长，增幅分别为 81.65%和 266.00%，主要原因系微屏软件近年来经营状况大幅提升，公司规模也不断扩大，计划发放的奖金也相应增加。

2016 年末微屏软件应付账款为 596.75 万元，较 2015 年末增长较快，主要原因系 2016 年微屏软件收购帅客网络的游戏平台，收购价款为 427.99 万元，该价款尚未支付。

3、现金流量分析

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	14,663.10	8,422.95	5,567.74
投资活动产生的现金流量净额	-151.75	-93.14	-398.74
筹资活动产生的现金流量净额	-15,029.00	-4,611.00	-
现金及现金等价物净增加额	-517.65	3,718.81	5,169.00

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，微屏软件经营活动产生的现金流量净额分别为 5,567.74 万元、8,422.95 万元和 14,663.10 万元，与经营规模的增长相匹

配。

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，微屏软件筹资活动产生的现金流量净额分别为 0 万元、-4,611 万元和-15,029 万元，主要原因系微屏软件于 2015 年支付普通股股利 4,611 万元，2016 年支付普通股股利及支付 2015 年度股利分配个人所得税合计 15,029 万元。

(1) 2014 年至 2016 年标的资产的分红情况及标的公司各报告期末应付股利余额与报告期内筹资活动产生的现金流量净额的匹配性

标的公司 2014 年至 2016 年的分红情况及具体支付时间如下所示：

单位：万元

分配时间	支付时间	分配金额	个税金额	实际支付股利金额
2015 年 7 月	2015 年 10 月	5,300.00	689.00	4,611.00
2016 年 1 月	2016 年 3 月	640.00	83.20	556.80
2016 年 3 月	2016 年 5 月	7,500.00	975.00	6,525.00
2016 年 8 月	2016 年 10 月	2,170.00	282.10	1,887.90
2016 年 8 月	2016 年 11 月	4,030.00	523.90	3,506.10
2016 年 12 月	2017 年 4 月	8,000.00	1,040.00	6,960.00
合计		27,640.00	3,593.20	24,046.80

2014 年至 2016 年标的资产共计分配股利 27,640.00 万元，实际支付股利 17,086.80 万元，支付股利分配个税 2,553.20 万元，2016 年末应付股利余额 8,000.00 万元，已于 2017 年 4 月进行分配。

2015 年实际支付股利 4,611.00 万元，期末应付股利余额为 0 元，应付股利分配个人所得税 689.00 万元，2015 年度分配股利、利润或偿付利息支付的现金 4,611.00 万元，与股利分配情况匹配。

2016 年实际支付股利 12,475.80 万元，支付 2015 年度股利分配个人所得税 689.00 万元，支付 2016 年度股利分配个人所得税 1,864.20 万元，合计支付 15,029.00 万元。2016 年分配股利、利润或偿付利息支付的现金 15,029.00 万元与股利分配情况匹配。

(2) 标的资产大额分红的原因及合理性

报告期内，标的公司于 2015 年 7 月及 2016 年 1 月进行大额分红的主要原因系标的公司该时控股股东人民网对其下属公司的现金分红需求导致。2016 年 3 月及以后，出于机构投资者及自然人股东的投资及消费需求，经标的公司各股东协商后进行分红。

能观投资为财务投资人以取得公司股利分红及股份转让收益为经营目的，其现金分红金额用于其投资人偿还各自借款，不存在通过分红达到再次充值，虚增标的公司业绩情形。

标的公司自然人股东提供了自 2015 年 10 月第一笔分红款到账至 2016 年末分红账户，及其持有的分红款转入账户的银行流水以供核查，经海通证券和瑞华核查，标的公司自然人股东银行流水不存在异常情形。

4、偿债能力分析

项目	2016 年 12 月 31 日/2016 年度	2015 年 12 月 31 日/2015 年度	2014 年 12 月 31 日/2014 年度
流动比率	1.19	6.00	5.59
速动比率	1.19	6.00	5.59
资产负债率（%）	79.53	16.17	17.11
息税折旧摊销前利润（万元）	16,446.92	8,649.96	5,933.88

注：上述财务指标的计算公式为：

- (1) 流动比率 = 流动资产 / 流动负债
- (2) 速动比率 = (流动资产 - 存货) / 流动负债
- (3) 资产负债率 = 总负债 / 总资产
- (4) 息税折旧摊销前利润 = 利润总额 + 利息费用 + 折旧费用 + 摊销费用

2016 年末微屏软件流动比率、速动比率大幅降低，资产负债率大幅增加的主要原因系 2016 年微屏软件计提了 8,000 万元的应付股利。历史期间微屏软件流动比率、速动比率均较高，短期偿债能力良好；资产负债率较低，息税折旧摊销前利润较高，利息费用支出费用较低。综上，微屏软件拥有较强的偿债能力，不存在偿债风险。

截至 2016 年 9 月 30 日，可比上市公司偿债能力情况如下：

公司名称	资产负债率%	流动比率	速动比率
------	--------	------	------

公司名称	资产负债率%	流动比率	速动比率
掌趣科技	17.11	2.27	2.27
中青宝	10.48	3.86	3.86
昆仑万维	48.20	0.67	0.67
天神娱乐	15.04	1.78	1.78
三七互娱	24.24	1.54	1.49
游族网络	43.72	1.01	1.01
恺英网络	16.78	4.84	4.83
完美世界	39.63	2.47	2.27
世纪游轮	10.35	8.55	8.55
行业平均值	25.06	3.00	2.97
微屏软件	79.53	1.19	1.19

由于微屏软件于 2016 年末计提了 8,000 万元的应付股利，因此，流动比率、速动比率低于行业平均值，资产负债率高于行业平均值。

5、资产周转能力分析

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
应收账款周转率	6.85	8.05	5.72
总资产周转率	1.76	1.36	1.16

注：上述财务指标的计算公式为：

(1) 应收账款周转率=营业收入/((应收账款期末余额+期初余额)/2)；

(2) 总资产周转率=营业收入/((总资产期末余额+期初余额)/2)；

(3) 因半丁数码自2014年2月底将棋牌业务相关资产转让给标的公司，标的公司2014年年初数据不具有可比性，因此，标的公司2014年应收账款周转率=营业收入/应收账款期末余额，总资产周转率=营业收入/总资产期末余额

2016 年度，微屏软件应收账款周转率较 2015 年度略有下降，但总体应收账款回收能力保持较高水平；总资产周转率较 2015 年度略有提升，表明微屏软件总体资产管理水平稳步提升。

截至 2016 年 9 月 30 日，可比上市公司的资产周转能力情况如下：

公司名称	应收账款周转率	总资产周转率
掌趣科技	7.19	0.20
中青宝	2.08	0.22
昆仑万维	6.02	0.50
天神娱乐	4.06	0.26

公司名称	应收账款周转率	总资产周转率
三七互娱	8.94	0.95
游族网络	5.07	0.63
恺英网络	6.67	1.04
完美世界	4.64	0.58
世纪游轮	12.54	0.51
行业平均值	6.36	0.54
微屏软件	6.47	1.77

微屏软件的应收账款周转率与同行业上市公司平均值相近，总资产收益率为高于行业平均值，资产周转能力较好。

（十二）标的公司盈利能力分析

最近三年，微屏软件利润表情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
一、营业总收入	24,265.64	14,542.30	10,136.24
其中：营业收入	24,265.64	14,542.30	10,136.24
二、营业总成本	8,214.45	6,273.89	4,329.09
其中：营业成本	3,675.88	3,200.82	2,501.67
营业税金及附加	133.38	63.12	32.14
销售费用	586.44	366.29	108.90
管理费用	3,818.33	2,583.08	1,651.65
财务费用	17.84	17.68	1.26
资产减值损失	-17.42	42.90	33.47
加：公允价值变动收益	-	-	-
投资收益	-11.24	8.93	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
汇兑收益	-	-	-
三、营业利润	16,039.95	8,277.34	5,807.15
加：营业外收入	292.05	287.42	22.99
其中：非流动资产处置利得	0.01	-	-
减：营业外支出	12.69	0.75	0.79
其中：非流动资产处置损失	-	0.75	0.79
四、利润总额	16,319.32	8,564.00	5,829.36
减：所得税费用	1,444.45	-	-
五、净利润	14,874.87	8,564.00	5,829.36
归属于母公司股东的净利	14,864.94	8,564.00	5,829.36

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
润			
少数股东损益	9.93	-	-

微屏软件作为优秀的棋牌类网络游戏公司，在棋牌类网络游戏领域具有较大的市场影响力，自成立以来，紧紧抓住网络游戏行业快速发展的潮流，营业收入和利润均呈现快速增长趋势。

最近三年，微屏软件营业收入和盈利水平保持稳定增长。2016 年度微屏软件实现营业收入 24,265.64 万元，比 2015 年度的 14,542.30 万元增长 66.86%。2016 年度实现净利润 14,874.87 万元，比 2015 年度的 8,564.00 万元增长 73.75%。

1、营业收入构成

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	收入	成本	收入	成本	收入	成本
主营业务收入	24,115.64	3,675.88	14,542.30	3,200.82	10,136.24	2,501.67
其他业务收入	150.00	-	-	-	-	-
合计	24,265.64	3,675.88	14,542.30	3,200.82	10,136.24	2,501.67

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，微屏软件的营业收入分别为 10,136.24 万元、14,542.30 万元和 24,265.64 万元，保持稳定增长。微屏软件营业收入主要来源于玩家的游戏消费，营业成本主要为渠道成本、产品分成成本、信息服务费等。

(1) 主营业务收入按产品构成分析

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
“人民棋牌”系列游戏	8,115.88	33.65%	8,378.05	57.61%	7,236.10	71.39%
“掌心游”系列游戏	15,435.74	64.01%	6,094.15	41.91%	2,900.14	28.61%
游戏推广	442.31	1.83%	70.11	0.48%	-	-
其他	121.71	0.50%				
合计	24,115.64	100.00%	14,542.30	100.00%	10,136.24	100.00%

微屏软件的游戏产品主要包括移动端网络游戏和客户端网络游戏，客户端网络游戏产品为“人民棋牌”系列游戏，移动端网络游戏产品主要为“掌心游”系列游

戏。2014年至2016年，微屏软件客户端网络游戏收入保持稳定，占比逐步下降。移动端网络游戏收入占比不断上升，与网络游戏行业整体趋势保持一致。

(2) 主营业务收入按地区构成分析

微屏软件的主营业务收入主要来自于境内，无明显地区特征。

2、主要利润来源及盈利驱动因素分析

微屏软件是中国优秀的在线休闲竞技游戏开发商及平台运营商，专注于棋牌类网络游戏的研发、发行以及平台运营。目前微屏软件的客户端网络游戏采用自营模式进行运营，而移动端网络游戏则采用自营模式和联运模式相结合的方式运营。因此，客户端网络游戏主营业务收入来自于运营期间点卡销售及自有平台产生之流水收入，移动端收入来源于运营期间与运营平台或渠道商的收入分成及自有平台产生的流水收入。因此，微屏软件的用户情况、用户付费意愿及能力及公司在充值消费活动中获取的收入与发生的成本将直接影响公司的盈利能力。

3、利润表项目变化分析

最近三年，微屏软件利润表各项目及占营业收入比例如下：

单位：万元

项目	2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
一、营业总收入	24,265.64	100.00	14,542.30	100.00	10,136.24	100.00
二、营业总成本	8,214.45	33.85	6,273.89	43.14	4,329.09	42.71
其中：营业成本	3,675.88	15.15	3,200.82	22.01	2,501.67	24.68
营业税金及附加	133.38	0.55	63.12	0.43	32.14	0.32
销售费用	586.44	2.42	366.29	2.52	108.9	1.07
管理费用	3,818.33	15.74	2,583.08	17.76	1,651.65	16.29
财务费用	17.84	0.07	17.68	0.12	1.26	0.01
资产减值损失	-17.42	-0.07	42.9	0.30	33.47	0.33
加：公允价值变动收益	-	-	-	-	-	-
投资收益	-11.24	-0.05	8.93	0.06	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-	-	-	-
汇兑收益	-	-	-	-	-	-
三、营业利润	16,039.95	66.10	8,277.34	56.92	5,807.15	57.29
加：营业外收入	292.05	1.20	287.42	1.98	22.99	0.23

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
其中：非流动资产处置利得	0.01	0.00	-	-	-	-
减：营业外支出	12.69	0.05	0.75	0.01	0.79	0.01
其中：非流动资产处置损失	-	-	0.75	0.01	0.79	0.01
四、利润总额	16,319.32	67.25	8,564.00	58.89	5,829.36	57.51
减：所得税费用	1,444.45	5.95	-	-	-	-
五、净利润	14,874.87	61.30	8,564.00	58.89	5,829.36	57.51
归属于母公司股东的净利润	14,864.94	61.26	8,564.00	58.89	5,829.36	57.51

(1) 营业收入

详见本节“（十二）标的公司盈利能力分析\1、主营业务收入构成”。

(2) 营业成本

2014 年度、2015 年度以及 2016 年度，微屏软件的营业成本分别为 2,501.67 万元、3,200.82 万元和 3,675.88 万元。

按业务模式分类，微屏软件的成本如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
“人民棋牌”系列游戏	1,585.56	43.13%	1,641.22	51.28%	2,116.42	84.60%
“掌心游”系列游戏	1,822.51	49.58%	1,519.56	47.47%	385.25	15.40%
游戏推广	262.84	7.15%	40.03	1.25%	-	-
其他	4.97	0.14%	-	-	-	-
合计	3,675.88	100.00%	3,200.82	100.00%	2,501.67	100.00%

注：成本中的费用如办公费、差旅费、招待费等按照客户端网络游戏收入和移动端网络游戏收入占比进行拆分。

按具体科目分类，微屏软件的营业成本主要由推广成本、信息服务费及其他费用构成，推广成本包括分成成本、渠道成本，信息服务费主要为高防服务器费用和账户服务费，其他费用包括办公费、差旅费、招待费、资质版权费及 IDC 托管费用等。

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
----	---------	---------	---------

	金额	占比	金额	占比	金额	占比
推广成本	3,419.49	93.03%	3,016.15	94.23%	2,326.35	92.99%
外包成本	3.35	0.09%	1.43	0.04%	1.99	0.08%
信息服务费	155.61	4.23%	60.31	1.88%	8.99	0.36%
其中：云服务费	155.61	4.23%	60.31	1.88%	6.98	0.28%
其他服务费					2.01	0.08%
人工成本	-	-	18.94	0.59%	40.88	1.63%
累计折旧	-	-	-	0.00%	32.83	1.31%
其他费用	97.43	2.65%	103.99	3.25%	90.64	3.62%
其中：办公费	2.11	0.06%	1.04	0.03%	0.06	0.00%
差旅费	40.94	1.11%	52.56	1.64%	2.64	0.11%
招待费	17.27	0.47%	27.59	0.86%	5.08	0.20%
福利费	-	0.00%	1.45	0.05%	0.81	0.03%
交通费	0.03	0.00%	0.35	0.01%	-	0.00%
IDC 托管费用		0.00%		0.00%	56.65	2.26%
IDC 租赁费	4.55	0.12%	7.11	0.22%		0.00%
资质、版权费	26.33	0.72%	5.40	0.17%	25.40	1.02%
汽车费用	6.20	0.17%	8.49	0.27%	-	0.00%
合计	3,675.88	100.00%	3,200.82	100.00%	2,501.67	100.00%

注：1、随着微屏软件业务规模的逐渐增大，原主营业务成本中的技术人员，更多的参与到产品研发工作中来，其主要工作为产品研发，仅兼职客服工作，故将转岗人员工资核算到研发费用中，且随着微屏软件业务更加专业，客户端网络游戏业务趋于稳定，移动端网络游戏业务采用渠道推广方式，原推广人员不再需要，故主营业务成本中人员工资逐步下降，至 16 年不再存在应在主营业务成本中核算薪酬的人员。

2、微屏软件服务器设备逐步替换为云服务器，原老旧设备折旧剩余年限逐年降低，累计折旧减少，且转移至研发人员的业务人员，配备设备，核算转至研发费用中。

云服务器租赁费为标的公司游戏运营成本中的一部分，核算计入主营业务成本，因此，标的公司云租赁费即主营业务成本中的云服务费与 IDC 租赁费之和。云租赁费用不在管理费用及销售费用中的租赁费中进行核算。

报告期内服务器租赁情况如下：

单位：万元

类别	2014 年	2015 年	2016 年
----	--------	--------	--------

	数量（台）	金额	数量（台）	金额	数量（台）	金额
服务器	23	6.98	65	67.42	94	160.16

标的公司 2014 年度主要通过自有服务器 IDC 托管形式运营，相关设备年末开始租赁，故 2014 年年度服务器租赁费较低。自 2016 年 3 月，国内针对棋牌游戏公司的 DDOS 攻击愈发严重，标的公司为应对可能出现的 DDOS 攻击采用租赁高防服务器的形式进行防护，2016 年度共计支付高防设备费用 83.78 万元，故 2016 年度服务器租赁费用相比 2015 年显著提升，租赁费用与租赁情况相匹配。

微屏软件发生的研发费用在研发支出中核算，并结转至管理费用，将发生的明细在管理费用中分项归集，不包含在营业成本中。2014 年度、2015 年度、2016 年度研发支出分别为 577.45 万元、1,296.22 万元、1,648.52 万元（各年度研发费用不包含研发人员的年终奖）。

（3）毛利率分析

报告期内，微屏软件毛利率及相关指标构成如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
营业收入	24,265.64	14,542.30	10,136.24
营业成本	3,675.88	3,200.82	2,501.67
营业毛利	20,589.76	11,341.48	7,634.57
毛利率	84.85%	77.99%	75.32%

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，微屏软件毛利率分别为 75.32%、77.99% 和 84.85%，毛利率维持在较高的水平。报告期内，微屏软件毛利率不断提高，原因如下：

- 1) 最近三年微屏软件品牌效应开始体现，收入的增长超过了成本的增长；
- 2) 微屏软件将移动端网络游戏业务逐步转至自有平台，盈利能力进一步增强，毛利率不断提高，同时移动端网络游戏业务收入占比不断提高；
- 3) 报告期内，微屏软件网络游戏业务引入支付宝及微信作为官方直营充值渠道，随着支付宝和微信支付渠道的普及，越来越多的客户选择使用支付宝或微信进行充值。报告期内，官方直营充值渠道的充值流水占总流水的比例不断提高，

且微屏软件通过官网取得的玩家充值金额仅需向微信或支付宝支付极小比例的手续费，并不需要与任何第三方进行分成或产生其他渠道成本，因此随着官网充值收入占比渐高，微屏软件的毛利率水平亦逐渐提高。

报告期内，微屏软件按产品分类的毛利率如下：

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
“人民棋牌”系列游戏	80.46%	80.41%	70.75%
“掌心游”系列游戏	88.19%	75.07%	86.72%
游戏推广	40.58%	42.90%	-
其他	95.91%	-	-
合并	84.76%	77.99%	75.32%

标的公司报告期内“掌心游”系列游戏的收入成本构成如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
掌心游收入	15,435.74	6,094.15	2,900.14
掌心游用户导入成本	1,683.27	1,430.01	304.49
掌心游其他成本	139.24	89.55	80.76

2014 年，标的公司与各渠道平台签订合作运营协议，在 APP 渠道平台发布游戏并由渠道平台收取游戏充值款，渠道平台收款后扣除其应得分成将剩余款项支付给标的公司，标的公司以净额确认收入。标的公司在 2014 年度为导入用户所支付的成本较少。因此，标的公司“掌心游”系列游戏 2014 年度营业成本较低，毛利率较高。

2015 年，标的公司转变了“掌心游”系列游戏的经营模式，更加重视用户的导入，通过主动推广的方式与游戏用户直接建立联系，提高用户粘性，避免了过于依赖渠道平台所带来的运营风险。标的公司在用户导入方面加大了投入，进行更多的推广活动。2015 年全年“掌心游”系列游戏的用户导入成本较 2014 年大幅上升，导致 2015 年营业成本大幅上升，毛利率有所下降。

2016 年，标的公司在用户导入方面继续保持较高投入，“掌心游”系列游戏全年的用户导入成本投入较 2015 年有所上升。标的公司经过长期运营，积累了丰富的客户维护经验。通过指标体系实时监测玩家的游戏情况，识别玩家的游戏习惯。在运营的同时随时改进游戏功能，不断提升玩家的游戏体验。同时，对高

充值玩家提供有针对性的优惠活动,进一步提升高充值玩家的付费水平和玩家粘性,针对不同阶段用户的细分需求策划和实施丰富的营销活动。经过游戏用户的积累和培养,标的公司 2016 年度“掌心游”系列游戏的自营收入大幅上升,自营模式 2016 年的充值金额达 12,528.10 万元。2016 年下半年标的公司为更好的推广“掌心游”地方棋牌业务,与三家推广公司开展了联运合作,三家联运公司通过自身渠道以及线上、线下推广等多种活动,为标的公司带来 2,667.97 万元的充值收入。因标的公司自营业的良好发展以及联运模式的净额收入确认因素,2016 年标的公司的毛利率较 2015 年有所上升。

4) 同行业可比上市公司毛利率对比分析

报告期内,同行业可比上市公司毛利率情况如下:

序号	证券简称	证券代码	2016 年度 (%)	2015 年度 (%)	2014 年度 (%)
1	掌趣科技	300315.SZ	56.15	61.43	61.75
2	中青宝	300052.SZ	61.70	43.08	59.28
3	昆仑万维	300418.SZ	52.99	60.95	69.07
4	天神娱乐	002354.SZ	92.50	93.06	98.49
5	三七互娱	002555.SZ	67.50	62.82	68.76
6	游族网络	002174.SZ	47.62	58.02	69.63
7	恺英网络	002517.SZ	63.52	61.19	72.41
8	完美世界	002624.SZ	65.35	/	80.70
9	世纪游轮	002558.SZ	82.24	/	84.58
中位数			63.52	61.19	69.63
平均数			65.51	62.94	73.85
标的公司			84.85	77.99	75.32

注:同行业上市公司相关业务毛利率来源于其年度报告、重组报告书。未有公开数据提供世纪游轮及完美世界 2015 年度关于游戏业务的毛利率。

由上表可知,游戏行业整体毛利率水平偏高。恺英网络、昆仑万维及中青宝所运营的网络游戏主要以代理运营及联合运营为主,支付较高的游戏分成费用,使得其网络游戏业务毛利率相对较低。而完美世界除了自主研发、自主运营的游戏产品外,还以独家代理运营方式代理了《DOTA2》,并支付授权方一定比例的

分成，从而一定程度上拉低了完美世界的毛利率。标的公司在研运一体化的优势下，拥有其主要游戏的版权，其主营业务成本中游戏分成费用较低。

行业内对于移动端网络游戏的收入确认包括按照扣除平台分成后的净额确认收入，以及按照总额确认收入，平台分成计入成本两种方式。根据标的公司的收入确认政策，标的公司采用了扣除平台分成后的净额确认收入，使得其毛利率水平相对较高；世纪游轮与标的公司情况相似，拥有其主要运营游戏的版权，且移动端网络主要游戏采用净额确认收入，因此标的公司毛利率水平与世纪游轮相似。

游族网络、掌趣科技尽管按照扣除平台分成后的净额确认收入，但其将市场推广成本计入营业成本因此毛利率水平较低。

(4) 净利率分析

报告期内，微屏软件净利率情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
净利率	61.30%	58.89%	57.51%

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，微屏软件净利率分别为 57.51%、58.89% 和 61.30%，净利率维持在较高的水平。

报告期内，同行业可比上市公司净利率情况如下：

序号	证券简称	证券代码	2016 年度 (%)	2015 年度 (%)	2014 年度 (%)
1	掌趣科技	300315.SZ	30.04	44.60	45.23
2	中青宝	300052.SZ	-20.41	18.25	1.32
3	昆仑万维	300418.SZ	22.49	22.65	16.87
4	天神娱乐	002354.SZ	32.57	37.88	49.22
5	游族网络	002174.SZ	23.60	32.91	48.33
6	恺英网络	002517.SZ	24.84	27.91	8.53
7	完美世界	002624.SZ	/	/	16.55
8	世纪游轮	002558.SZ	48.52	/	53.83
中位数			24.84	30.41	31.05
平均数			23.09	30.70	29.99
标的公司			61.30	58.89	57.51

注：同行业上市公司相关业务毛利率来源于其年度报告、重组报告书。未有公开数据提

供三七互娱 2014 年度至 2016 年度、完美世界 2015 年度至 2016 年度及世纪游轮 2015 年度关于网络游戏业务的净利率。

报告期内微屏软件期间费用及占收入比率情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	586.44	2.42%	366.29	2.52%	108.90	1.07%
管理费用	3,818.33	15.74%	2,583.08	17.76%	1,651.65	16.29%
财务费用	17.84	0.07%	17.68	0.12%	1.26	0.01%
合计	4,422.61	18.23%	2,967.05	20.40%	1,761.81	17.38%

标的资产毛利率处于较高水平，且期间费用占其收入比率较低，因此标的公司净利率在同行业中处于较高水平。

2016 年度同行业可比上市公司期间费用占收入比率情况如下：

序号	证券简称	证券代码	2016 年度 (%)
1	掌趣科技	300315.SZ	20.51
2	中青宝	300052.SZ	59.19
3	昆仑万维	300418.SZ	46.91
4	天神娱乐	002354.SZ	25.94
5	三七互娱	002555.SZ	40.34
6	游族网络	002174.SZ	25.98
7	恺英网络	002517.SZ	39.09
8	完美世界	002624.SZ	42.09
9	世纪游轮	002558.SZ	38.00
中位数			39.09
平均数			37.56
标的公司			18.23

标的公司期间费用率较低，主要原因系标的公司推广方式采用将地方棋牌研发完成后，与该地区优秀联运商与推广团队合作，采用联运分成的形式进行游戏推广，因此标的公司的市场宣传推广费用较低，导致销售费用占营业收入比例显著低于同行业公司。

2016 年度同行业可比上市公司销售费用占收入比率情况如下：

序号	证券简称	证券代码	2016 年度 (%)
----	------	------	-------------

序号	证券简称	证券代码	2016 年度 (%)
1	掌趣科技	300315.SZ	1.49
2	中青宝	300052.SZ	20.89
3	昆仑万维	300418.SZ	26.35
4	天神娱乐	002354.SZ	4.55
5	三七互娱	002555.SZ	30.64
6	游族网络	002174.SZ	7.24
7	恺英网络	002517.SZ	29.35
8	完美世界	002624.SZ	12.26
9	世纪游轮	002558.SZ	12.83
中位数			12.83
平均数			16.18
标的公司			2.42

此外，标的公司业务规模及人员编制小于同行业可比上市公司，标的公司的用户导入成本、研发成本及宣传推广成本所产生边际效益及经济效率高于同行业可比上市公司。

根据厦门三五互联科技股份有限公司于 2017 年 4 月 6 日公告的《重大资产购买报告书（草案）》，其收购标的上海成蹊信息科技有限公司主营业务同为棋牌类网络游戏的研发及运营，且公司规模与微屏软件接近。上海成蹊信息科技有限公司 2016 年度的毛利率、净利率及期间费用占收入比例情况如下：

项目	2016 年度
毛利率 (%)	96.84
净利率 (%)	71.26
期间费用占收入比例 (%)	18.77

由上表可知，标的公司毛利率、净利率及期间费用占收入比例与规模接近的同细分行业公司相近。

4、期间费用分析

最近三年，微屏软件期间费用如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	586.44	2.42%	366.29	2.52%	108.90	1.07%
管理费用	3,818.33	15.74%	2,583.08	17.76%	1,651.65	16.29%

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
财务费用	17.84	0.07%	17.68	0.12%	1.26	0.01%
合计	4,422.61	18.23%	2,967.05	20.40%	1,761.81	17.38%

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，微屏软件期间费用总额占营业收入的比例整体较低，分别为 17.38%、20.40% 和 18.23%。

(1) 销售费用

最近三年，微屏软件销售费用的明细构成如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
市场推广费	518.71	88.45%	264.12	72.11%	8.84	8.11%
工资薪金	63.00	10.74%	87.76	23.96%	70.27	64.53%
业务招待费	3.44	0.59%	4.00	1.09%	9.01	8.28%
差旅费	0.23	0.04%	7.35	2.01%	18.63	17.11%
其他	1.06	0.18%	3.06	0.84%	2.15	1.97%
合计	586.44	100.00%	366.29	100.00%	108.90	100.00%

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，微屏软件的销售费用分别为 108.90 万元、366.29 万元和 586.44 万元，主要为市场推广费和工资薪金，市场推广费主要为微屏软件地推和举办推广活动相关的费用。

(2) 管理费用

最近三年，微屏软件管理费用的明细构成如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
工资薪金	2,782.93	72.88%	1,920.49	74.35%	1,218.05	73.75%
差旅费	232.86	6.10%	120.71	4.67%	61.44	3.72%
业务招待费	227.44	5.96%	113.54	4.40%	99.42	6.02%
租赁费	132.09	3.46%	143.99	5.57%	43.86	2.66%
办公经费	117.21	3.07%	87.89	3.40%	75.14	4.55%
折旧	89.60	2.35%	48.65	1.88%	57.40	3.48%
摊销	54.00	1.41%	25.71	1.00%	13.31	0.81%
维护费	99.91	2.62%	62.81	2.43%	30.92	1.87%

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
会议费	18.60	0.49%	41.44	1.60%	15.53	0.94%
制作费	12.32	0.32%	16.20	0.63%	-	-
其他	51.37	1.35%	1.66	0.06%	36.58	2.21%
合计	3,818.33	100.00%	2,583.08	100.00%	1,651.65	100.00%

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，微屏软件管理费用分别为 1,651.65 万元、2,583.08 万元和 3,818.33 万元，占收入比例分别为 16.29%、17.76% 和 15.74%。管理费用中，工资薪金占管理费用比重较大，主要是研发人员的工资薪金。

标的资产房屋租赁费情况如下：

单位：万元

类别	2014 年		2015 年		2016 年	
	面积 (m ²)	金额	面积 (m ²)	金额	面积 (m ²)	金额
房屋	1,166.27	43.86	1,166.27	143.99	1,568.15	132.09

标的公司于 2014 年 9 月更换了办公地址，相比新办公地址，原办公地址的租赁面积及费用较少，故 2014 年度整体租赁费较低。

2016 年度，标的公司租赁面积大于 2015 年度，但租赁费用小于 2015 年度主要原因系：（1）标的公司 2015 年度所列示租赁费用包含相应的物业费及水电费，标的公司 2016 年度所列示费用仅为实际租赁费用，物业费及水电费重分类至其他费用中；（2）2016 年，微屏软件因为子公司经营所需新增了租赁面积，但新增租赁面积的租赁时间相对较短，产生费用较低。

（3）财务费用

报告期内，微屏软件财务费用的明细构成如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
利息收入	-65.04	-24.81	-3.57
手续费	81.63	42.03	4.44
其他	1.25	0.46	0.39
合计	17.84	17.68	1.26

报告期内，微屏软件的财务费用分别为 1.26 万元、17.68 万元和 17.84 万元。

其中，手续费主要为微屏软件支付给支付宝等充值平台 1% 的手续费用。

(4) 标的公司的期末员工人数、薪酬费用等情况

微屏软件报告期内期末员工人数、薪酬费用等情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 12 月 31 日 /2016 年度	2015 年 12 月 31 日/2015 年度	2014 年 12 月 31 日/2014 年度
营业收入	24,265.64	14,542.30	10,136.24
标的公司职工人数	198	175	139
职工薪酬费用	2,845.93	2,008.25	1,288.32
职工薪酬费用占营业收入比例	11.69%	13.81%	12.71%

单位：万元

人员类别	2014 年度			2015 年度			2016 年度		
	人数	薪酬	平均薪酬	人数	薪酬	平均薪酬	人数	薪酬	平均薪酬
管理及技术人员	111	1,176.36	10.60	161	1,900.09	11.80	169	2,782.93	16.47
市场及推广人员	15	111.96	7.46	15	108.16	7.21	10	63	6.30
合计	126	1,288.32	10.22	176	2,008.25	11.41	179	2,845.93	15.90

随着微屏软件业务规模的逐渐增大，报告期标的公司员工平均人数稳步上涨，对应标的公司工资薪酬金额出现增长。2016 年度薪酬显著高于以往年度，主要因为标的公司经营状况良好，较往年发放更多年终奖。

2014 年度、2015 年度及 2016 年度薪金构成如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
工资	2,269.18	1,694.89	1,212.55
年终奖	576.75	313.36	75.77
合计	2,845.93	2,008.25	1,288.32

扣除年终奖后 2015 年度、2016 年度工资增长率为 39.78% 及 33.88%，职工人数增长率为 25.90% 及 13.14%，由于微屏软件 2016 年发展迅速，盈利情况较好，职工工资有所上涨，因此工资增长幅度大于人数增长幅度，具有合理性。

微屏软件 2014 年度、2015 年度及 2016 年度职工薪酬费用分别为 1,288.32 万元、2,008.25 万元和 2,845.93 万元，职工薪酬费用占营业收入比例分别为

12.71%、13.81%和 11.46%，职工薪酬费用与业务发展规模相匹配。

5、营业外收入

最近三年，微屏软件营业外收入的明细构成如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	发生额	计入当期非经常性损益的金额	发生额	计入当期非经常性损益的金额	发生额	计入当期非经常性损益的金额
非流动资产处置利得合计	0.01	0.01	-	-	0.01	0.01
其中：固定资产处置利得	0.01	0.01	-	-	0.01	0.01
赔偿金	20.21	20.21	-	-	-	-
政府补助	266.47	266.47	287.20	287.20	22.98	22.98
其他	5.37	5.37	0.22	0.22	0.00	0.00
合计	292.05	292.05	287.42	287.42	22.99	22.99

微屏软件营业外收入主要为政府补助，对公司的经营活动不造成重大影响，报告期内政府补助均为嘉定财政扶持资金。

6、非经常性损益构成情况

最近三年，微屏软件非经常性损益明细如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
非流动性资产处置损益	0.01	-0.75	-0.78
计入当期损益的政府补助，但与企业正常经营业务密切相关，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	266.47	287.20	22.98
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	12.89	0.22	0.00
小计	279.37	286.66	22.20
所得税影响额	34.92	-	-
少数股东权益影响额（税后）	-0.00	-	-
合计	244.45	286.66	22.20

2014 年度、2015 年度及 2016 年度，微屏软件的非经常损益分别为 22.20 万元、286.66 万元和 244.45 万元，占营业收入的比重较小。

7、所得税费用分析

最近三年，微屏软件所得税的明细构成如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
当期所得税费用	1,450.51	-	-
递延所得税费用	-6.05	-	-
所得税费用合计	1,444.45	-	-

报告期内微屏软件所得税优惠情况如下：

微屏软件被上海市经济和信息化委员会被认定为双软企业，颁发了编号为沪 DGY-2013-0379 的软件产品登记证书和编号为沪 R-2013-0034 的软件企业认定证书；根据《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》（国发〔2000〕18 号）的相关规定，新创办软件企业经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”的优惠政策；微屏软件 2015 年 2 月 12 日取得上海市嘉定区财税局沪地税嘉六【2015】000006 号批文，同意微屏软件自 2014 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日免征企业所得税，自 2016 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日减半征收企业所得税。

三、本次交易对上市公司的影响

（一）对上市公司的持续经营能力影响的分析

近年来，随着互联网电商行业和游戏行业的迅速发展，游戏产品电子商务平台业务市场规模不断扩大。上市公司的全资子公司 MMOGA 作为欧洲地区一流的游戏虚拟物品电商平台之一，业绩大幅增长的同时，已经建立起了良好的品牌知名度和信誉度。而微屏软件通过在国地方性市场多年深耕细作，培育了不同区域稳定的玩家市场，形成了市场优势地位。上市公司拟收购微屏软件 93.00% 的股权，从而进一步完善产业链，在游戏电子商务平台业务的基础上增加棋牌类网络游戏业务，并在未来持续增强游戏相关业务的经营能力，提高上市公司未来盈利能力和持续发展能力，为上市公司的股东带来丰厚的回报。

本次交易完成后，上市公司将进一步改善经营现状，寻找新的利润增长点，以实现产业升级、转型。上市公司作为游戏 B2C 电商平台，核心竞争力是基于

平台品牌优势积累的海量优质客户群，属于典型的“轻资产”公司，组织结构相对简单。而微屏软件目前拥有近亿注册用户，客户端网络游戏业务以“人民棋牌”为主打品牌，以区域化游戏平台为主要模式，移动端网络游戏业务运营的核心产品——“掌心游”，更成为国内一流的棋牌类移动端网络游戏品牌。

上市公司可以有效的利用微屏软件的客户资源，实现优势互补，进一步促进主营业务的发展，同时 MMOGA 在欧洲有较强的影响力，可以帮助微屏软件打开海外市场。

（二）上市公司未来经营的优势和劣势

本次交易将扩展上市公司在游戏领域的业务版图，通过资本市场杠杆的撬动，巩固上市公司的市场地位，完善其细分产业链布局，从而提高上市公司的盈利能力。

1、优势

（1）渠道优势

本次交易完成后，上市公司将有效利用已有的游戏交易平台和渠道优势促进微屏软件游戏的发行，进一步促进其主营业务的发展。

（2）丰富和拓展的产品业务组合

本次交易完成后，上市公司将丰富和拓展产品线和业务线。在既有的网络/PC 游戏授权码和虚拟商品交易业务的基础上，增加客户端和移动端网络游戏业务，同时根据微屏软件在国内的渠道，逐步实现 MMOGA 业务在中国市场的落地。

（3）资本市场的支持

上市公司拥有较强的资金实力和较为有效的资本市场融资渠道。上市公司的资本支持保障了微屏软件在满足用户诉求的基础上进一步提升其研发及运营能力，巩固其行业领先地位。与此同时，通过资本杠杆的撬动，上市公司将有能力扩展其全球化布局，在海外市场投资相应的制作团队或游戏项目，从而实现以现有的游戏业务网络为根基的全球性游戏布局。

2、劣势

随着上市公司业务版图的拓展与经营规模的增长，不同业务条线之间的协调和跨业务的管理模式在一定程度上决定了公司的运作效率。因此，若上市公司不能建立有效的机制以完成跨业务条线之间的协同运作，其部门间的信息不对称性将有可能造成项目的低效甚至停滞，从而在一定程度上削弱上市公司在游戏行业的竞争力。

四、本次交易对上市公司未来发展前景影响的分析

（一）本次交易的整合计划

本次交易完成后，针对微屏软件的资产特点、业务模式特点、管理运营架构特点，上市公司将实施切实有效的措施，全面完整地接收和稳固控制微屏软件包括但不限于品牌、管理平台系统、数据信息、知识产权和固定资产等既有资产。同时，发挥上市公司的资本平台优势，在业务、人员、财务等方面进行整合。

1、业务整合

本次交易完成后，上市公司将与微屏软件共享客户和渠道资源，借助微屏软件先进的地方性营销策略和庞大的客户资源，逐步实现 MMOGA 业务在中国市场的落地，帮助上市公司进行产业链的全面拓展升级，增强盈利能力。上市公司作为欧洲一流的游戏虚拟物品电商平台，具有良好的品牌知名度和信誉度，能够持续为微屏软件提供海外运营渠道，帮助微屏软件实现海外市场的开拓。

2、人员整合

本次交易完成后，上市公司将在保持微屏软件现有团队基本稳定、给予其充分发展空间的基础上，为微屏软件引入法律、税务和财务等方面的专业人才、具有规范治理经验的优秀管理人才以及具有并购等资本运作经验的金融人才，以保障微屏软件在满足上市公司的各项规范性要求的条件下，实现自身的快速发展。

同时，在本次交易完成后，上市公司和微屏软件将加强沟通交流，相互吸收对方在内部管理、员工福利、团队建设方面的良好经验，加强企业文化的宣传和贯彻，迅速形成基于共同企业文化和愿景的有机体，充分利用各自高管团队操作

的一致性，保持对于游戏乃至其他娱乐文化产业的战略前瞻性，从而实现游戏业务的同步协同发展。

3、管理体系的完善

本次交易完成后，双方将在保持现有管理体系的基础上，在不影响各项业务流畅运作的前提下，汲取各自的优点，建立更加严密而完善的运作机制。微屏软件将借鉴上市公司高效的信息化管理体系，并通过系统模块分割的方式为不同业务团队提供不同的信息与进度管理服务，尽可能地在保障有效交流的基础上降低团队之间的干扰。

4、财务整合

本次交易完成后，上市公司将对微屏软件实行统一的财务管理，制定和实行统一的重大会计政策和财务管理制度，并按照上市公司规范运作要求，根据微屏软件的业务模式和财务管理特点，在内部控制体系、财务人员设置等方面搭建符合上市公司标准的财务管理体系。

(二) 上市公司在交易当年及未来两年拟执行的发展计划

1、加强对欧洲和北美等其它市场的扩张

公司自 2016 年年初开始，加大了对法国市场的开发，投入市场推广费用主攻 GoogleSEM、Facebook、Youtube、Twitter 等互联网媒体及社交媒体；从 2016 年开始，启动了对美国、加拿大等北美市场和澳大利亚、新西兰以及其它英语国家的市场开发；从 2017 年开始，将正式启动对西班牙、葡萄牙、拉丁美洲的市场开发。

2、推动业务多元化发展战略

本次交易完成后，上市公司将根据自身的商业模式特点，围绕产业链上下游和相关领域，针对电子商务、虚拟商品、游戏、互联网媒体等细分领域，持续地主导并购相关产业资源来支持或协同上市公司业务。

五、本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标和非财务指标影响的分析

（一）本次交易对上市公司财务指标的影响

1、本次交易前后上市公司盈利能力分析

本次交易前后，上市公司盈利能力情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度	
	交易前	交易后	交易前	交易后
营业收入	37,055.80	61,321.44	56,064.77	70,607.07
净利润	18,457.53	31,773.55	3,234.87	11,252.22
归属于母公司所有者净利润	18,457.53	31,773.55	3,234.87	10,691.01
基本每股收益(元)	1.27	1.85	0.22	0.73

本次交易完成后，上市公司营业收入、净利润、每股收益均显著提升。本次交易有利于增强上市公司持续经营能力和抗风险能力，符合全体股东的利益。

2、上市公司未来财务安全性分析

截至 2016 年 12 月 31 日，上市公司的资产负债率、流动比率、速动比率情况如下：

项目	本次交易前（实际数）	本次交易后（备考数）
资产负债率（%）	44.44	35.23
流动比率	0.42	0.37
速动比率	0.42	0.37

本次交易完成前后，上市公司资产负债率均处于较低水平，长期偿债能力较好；流动比率及速动比率均处于较低水平，短期偿债能力有所减弱，总体而言，上市公司未来的财务风险控制在一定范围内。

（二）并购重组摊薄当期每股收益的填补回报安排

根据瑞华出具的《上市公司补充备考审阅报告》，本次交易完成后，上市公司 2015 年及 2016 年的基本每股收益相应增加，上市公司盈利能力将得到提高，每股收益亦随之增长，不存在重组摊薄当期每股收益的情形，有利于保护中小投

投资者的利益。

（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，预计上市公司在未来几年将处于高速发展期，随着业务的不断发展，上市公司将在业务整合、新游戏研发生产等方面存在一定的资本性支出。本次交易完成后，上市公司可能利用资本平台的融资功能，通过自有货币资金、上市公司再融资、银行贷款、申请政府补助等方式筹集所需资金，满足未来资本性支出的需要。

（四）本次交易职工安置方案及执行情况

本次交易所涉标的资产的转让不涉及员工安置问题，依据“人随资产走、人随业务走”的原则，在标的公司明确进入上市公司的前提下，原由标的公司聘任的员工在交割日后仍然由标的公司继续聘任。本次交易不存在承担标的公司相关人员的工资、社保等有关隐形负债的风险。

（五）本次交易成本对上市公司的影响

本次交易涉及的税负成本由相关责任方各自承担，中介机构费用等按照市场收费水平确定，上述交易成本不会对上市公司造成重大不利影响。

第十节 财务会计信息

一、标的资产财务会计信息

根据瑞华出具的《标的公司审计报告》及《标的公司补充审计报告》，标的公司最近三年合并财务会计信息如下：

(一) 标的公司最近三年的合并资产负债表

单位：万元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
货币资金	8,727.13	9,244.78	5,525.97
应收账款	5,245.61	1,841.77	1,772.57
预付款项	64.34	7.85	3.48
其他应收款	92.16	1,076.43	1,056.42
其他流动资产	25.35	25.27	15.24
流动资产合计	14,154.58	12,196.09	8,373.68
长期股权投资	17.19	28.43	-
固定资产	285.66	229.21	286.94
无形资产	449.07	29.94	41.56
长期待摊费用	50.53	75.8	60.94
递延所得税资产	6.05	-	-
非流动资产合计	808.50	363.38	389.44
资产总计	14,963.09	12,559.47	8,763.12
应付账款	596.75	43.59	14.35
预收款项	108.72	32.39	48.36
应付职工薪酬	685.98	377.64	103.18
应交税费	1,126.59	750.19	171.70
应付股利	8,000.00	-	-
其他应付款	17.66	22.07	6.69
其他流动负债	1,364.39	805.48	1,154.73
流动负债合计	11,900.10	2,031.35	1,499.00
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	11,900.10	2,031.35	1,499.00
实收资本	1,000.00	1,000.00	1,000.00
资本公积	575	575	575
盈余公积	500	500	500
未分配利润	978.06	8,453.12	5,189.12
归属于母公司股东权益合计	3,053.06	10,528.12	7,264.12

项目	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
少数股东权益	9.93	-	-
所有者权益合计	3,062.98	10,528.12	7,264.12
负债和所有者权益总计	14,963.09	12,559.47	8,763.12

(二) 标的公司最近三年的合并利润表

单位：万元

项目	2016年度	2015年度	2014年度
一、营业总收入	24,265.64	14,542.30	10,136.24
其中：营业收入	24,265.64	14,542.30	10,136.24
二、营业总成本	8,214.45	6,273.89	4,329.09
其中：营业成本	3,675.88	3,200.82	2,501.67
营业税金及附加	133.38	63.12	32.14
销售费用	586.44	366.29	108.90
管理费用	3,818.33	2,583.08	1,651.65
财务费用	17.84	17.68	1.26
资产减值损失	-17.42	42.90	33.47
加：公允价值变动收益	-	-	-
投资收益	-11.24	8.93	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
三、营业利润	16,039.95	8,277.34	5,807.15
加：营业外收入	292.05	287.42	22.99
其中：非流动资产处置利得	0.01	-	-
减：营业外支出	12.69	0.75	0.79
其中：非流动资产处置损失	-	0.75	0.79
四、利润总额	16,319.32	8,564.00	5,829.36
减：所得税费用	1,444.45	-	-
五、净利润	14,874.87	8,564.00	5,829.36
归属于母公司股东的净利润	14,864.94	8,564.00	5,829.36
少数股东损益	9.93	-	-

(三) 标的公司最近三年的合并现金流量表

单位：万元

项目	2016年度	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	22,509.24	13,592.01	7,235.11
收到其他与经营活动有关的现金	5,417.08	808.89	1,754.01
经营活动现金流入小计	27,926.32	14,400.91	8,989.12

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
购买商品、接受劳务支付的现金	2,509.29	1,991.77	593.82
支付给职工以及为职工支付的现金	2,526.30	1,740.74	1,183.66
支付的各项税费	1,627.58	764.12	401.67
支付其他与经营活动有关的现金	6,600.05	1,481.33	1,242.22
经营活动现金流出小计	13,263.23	5,977.96	3,421.38
经营活动产生的现金流量净额	14,663.10	8,422.95	5,567.74
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金	-	5,000.00	-
取得投资收益收到的现金	-	10.50	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	0.30	0.60	1.60
投资活动现金流入小计	0.30	5,011.10	1.60
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	152.05	74.24	400.34
投资支付的现金	-	5,000.00	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	30.00	-
投资活动现金流出小计	152.05	5,104.24	400.34
投资活动产生的现金流量净额	-151.75	-93.14	-398.74
三、筹资活动产生的现金流量：			
筹资活动现金流入小计	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	15,029.00	4,611.00	-
筹资活动现金流出小计	15,029.00	4,611.00	-
筹资活动产生的现金流量净额	-15,029.00	-4,611.00	-
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	-517.65	3,718.81	5,169.00
加：期初现金及现金等价物余额	9,244.78	5,525.97	356.97
六、期末现金及现金等价物余额	8,727.13	9,244.78	5,525.97

二、上市公司备考合并财务会计信息

根据瑞华出具的《上市公司补充备考审阅报告》，上市公司最近两年的备考合并主要财务信息如下：

（一）上市公司最近两年期的备考合并资产负债表

单位：万元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
货币资金	17,767.71	21,551.76
应收账款	13,214.12	14,156.48

项目	2016年12月31日	2015年12月31日
预付款项	83.16	40.75
应收利息	-	9.22
其他应收款	9,474.67	4,362.92
其他流动资产	399.67	41.02
流动资产合计	40,939.32	40,162.15
可供出售金融资产	4,643.29	-
长期股权投资	17.19	28.43
固定资产	606.46	565.67
在建工程	-	39.98
无形资产	9,742.62	9,662.38
商誉	338,362.15	358,893.84
长期待摊费用	50.53	75.80
递延所得税资产	6.12	20.08
非流动资产合计	353,428.37	369,286.19
资产总计	394,367.68	409,448.35
短期借款	-	-
应付账款	1,598.48	1,218.79
预收款项	266.84	1,056.01
应付职工薪酬	789.41	728.17
应交税费	1,188.45	1,610.82
应付利息	49.88	-
应付股利	8,000.00	-
其他应付款	62,518.44	178,228.49
一年内到期的非流动负债	33,572.55	20,733.91
其他流动负债	1,859.87	805.48
流动负债合计	109,843.90	204,381.67
长期应付款	29,096.21	104,320.99
递延所得税负债	-	-
非流动负债合计	29,096.21	104,320.99
负债合计	138,940.11	308,702.66
股本	17,200.70	14,559.00
资本公积	228,996.55	88,484.44
其他综合收益	2,611.54	1,529.22
盈余公积	3,530.64	3,530.64
未分配利润	2,763.72	-8,233.62
归属于母公司股东权益合计	255,103.14	99,869.67
少数股东权益	324.43	876.02
股东权益合计	255,427.57	100,745.68
负债和股东权益总计	394,367.68	409,448.35

(二) 上市公司最近两年的备考合并利润表

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度
一、营业总收入	61,321.44	70,607.07
其中：营业收入	61,321.44	70,607.07
二、营业总成本	27,303.17	71,987.73
其中：营业成本	9,446.08	40,922.00
营业税金及附加	144.99	312.29
销售费用	2,995.29	2,302.22
管理费用	8,504.82	21,747.19
财务费用	4,967.85	-923.32
资产减值损失	1,244.15	7,627.35
加：公允价值变动收益	-	-
投资收益	-11.24	309.51
汇兑收益	-	-
三、营业利润	34,007.03	-1,071.14
加：营业外收入	292.05	13,176.76
其中：非流动资产处置利得	0.01	5.56
减：营业外支出	16.41	472.02
其中：非流动资产处置损失	3.72	373.44
四、利润总额	34,282.67	11,633.59
减：所得税费用	1,496.92	381.36
五、净利润	32,785.75	11,252.22
归属于母公司股东的净利润	31,773.55	10,691.01
少数股东损益	1,012.21	561.21

第十一节 同业竞争和关联交易

一、标的公司同业竞争及关联交易情况

(一) 标的公司同业竞争情况

微屏软件的控股股东和实际控制人为陈路，其实际直接持有标的公司股权比例为 33%。陈路控制的核心企业和关联企业情况参见本报告书“第三节 交易对方基本情况\一、陈路\（三）交易对方控制的核心企业和关联企业基本情况”。

截至本报告书签署日，陈路所控制的其他企业在中国境内外任何地区没有以任何形式直接或间接从事和经营与微屏软件构成或可能构成竞争的业务。

(二) 标的公司关联交易情况

最近三年，标的公司的主要关联交易情况如下：

1、出售商品/提供劳务

单位：万元

关联方	关联交易内容	2016 年度	2015 年度	2014 年度
北京捷游互动科技有限公司	充值分成收入	-	68.68	-
北京网聚汇音文化传媒有限公司	充值分成收入	-	84.59	-
上海谷羽网络科技有限公司	充值分成收入	-	88.61	-
人民网	充值分成收入	-	88.42	-
合计		-	330.30	-

2016 年度，标的公司不存在出售商品/提供劳务的关联交易，历史年度关联交易均为人民网及其子公司的充值分成收入，仅占 2015 年度营业收入的 2.27%，对标的公司经营不存在重大影响。

2、应收项目

单位：万元

项目名称	2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
北京捷游互动科技有限公司	1.63	-	1.63	-	-	-
上海谷羽网络科技有限公司	1.58	-	1.58	-	-	-

项目名称	2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
人民网	-	-	19.82	-	-	-
合计	3.21	-	23.02	-	-	-

截至2016年末及2015年末，标的公司关联方应收账款金额分别为3.21万元和23.02万元，历史年度关联方应收账款均为人民网及其子公司充值分成收入的应收账款，分别占2016年末和2015年末应收账款的0.06%和1.25%，对标的公司经营不存在重大影响。

3、其他应收项目

单位：万元

项目名称	2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
半丁数码	-	-	1,036.47	51.82	1,036.47	10.36
胡禹平	27.82	-	1.00	-	1.00	-
合计	27.82	-	1,037.47	51.82	1,037.47	10.36

截至本报告书签署日，微屏软件对半丁数码的1,036.47万元其他应收款已经收回，对胡禹平的其他应收款为高级管理人员的备付金。

二、本次交易完成后上市公司同业竞争和关联交易情况

（一）本次交易完成后的同业竞争情况

本次交易完成前，上市公司控股股东为冉盛盛瑞，实际控制人为郭昌玮，公司的控股股东与实际控制人未从事与上市公司及其控股企业构成直接或间接竞争关系的业务或活动，公司控股股东、实际控制人与上市公司之间不存在同业竞争的情况。

本次交易完成后，微屏软件成为上市公司的控股子公司，上市公司控股股东为冉盛盛瑞，实际控制人为郭昌玮。公司的控股股东与实际控制人并不控制与上市公司或微屏软件主营业务类似的企业或经营性资产，因此，本次交易不会产生同业竞争。

（二）避免同业竞争的措施

上市公司的控股股东冉盛盛瑞、实际控制人郭昌玮已就本次交易完成后避免与上市公司及其下属子公司经营业务的同业竞争事宜作出以下承诺：

“1、截至承诺函出具之日，本人/本企业直接或间接控制或影响的其他企业未从事与上市公司及其下属子公司、微屏软件及其下属子公司主营业务构成或可能构成竞争关系的相同或相近的业务；

2、本人/本企业直接或间接控制或影响的其他企业将来不会以任何方式（包括但不限于自营、合资、联营）参与或从事与上市公司及其下属子公司、微屏软件及其下属子公司主营业务相同或相近的业务，以避免与上市公司及其下属子公司、微屏软件及其下属子公司主营业务构成直接或间接的竞争关系；

3、本人/本企业将不会利用对上市公司的控制地位从事任何损害上市公司或上市公司其他股东利益的活动。”

（三）本次交易对关联交易的影响

1、本次交易关联交易情况

（1）本次交易不构成关联交易

鉴于本次收购的交易标的、交易对方陈路、祝华等 6 名自然人以及能观投资与上市公司及其控股股东、实际控制人不存在关联关系，本次交易不构成关联交易。

（2）本次交易后新增关联方情况及关联往来情况

本次交易完成后，公司的控股股东和实际控制人未发生变化，陈路及其控制的企业成为公司新增关联方。本次交易完成后将不会导致新增关联交易。

2、规范关联交易的措施

为规范本次交易完成后将来可能存在的关联交易，本次交易完成后成为金利科技股东的交易对方已分别作出如下承诺：

“本人/本企业作为上市公司的关联方期间，本人/本企业及所控制或影响的企

业将尽量避免或减少与上市公司及其下属企业之间产生关联交易事项；对于上市公司及其下属企业能够通过市场与独立第三方之间发生的交易，将由上市公司及其下属企业与独立第三方进行。本人/本企业及所控制或影响的企业将严格避免向上市公司及其下属企业拆借、占用上市公司及其下属企业资金或采取由上市公司及其下属企业代垫款项、代偿债务等方式侵占发行人资金；

本人/本企业承诺对于本企业/本人及所控制或影响的企业与上市公司及其下属企业之间不可避免的关联交易，将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，交易价格将按照市场公认的合理价格确定。

本人/本企业将严格遵守上市公司章程等规范性文件中关于关联交易事项的回避规定，所涉及的关联交易均按照规定的决策程序进行，并将履行合法程序、及时对关联交易事项进行信息披露；不利用关联交易转移、输送利润，损害上市公司及其他股东的合法权益。

本人/本企业保证不通过关联交易取得任何不正当的利益或使上市公司及其下属企业承担任何不正当的义务。

如违反上述承诺及声明，本人/本企业将承担相应的法律责任。”

第十二节 风险因素

投资者在评价公司本次重大资产重组时，还应特别认真地考虑下述各项风险因素。

一、本次交易相关风险

（一）审批风险

2017年1月4日，本次交易经中国证监会上市公司并购重组审核委员会2017年第1次并购重组委会议审核，未获通过。虽然公司已根据中国证监会上市公司并购重组审核委员会的审核意见并结合公司实际情况，修改、调整、完善方案后继续推进本次重大资产重组，但本次重组仍存在未能通过并购重组委审核的风险，提前投资者注意审批风险。

（二）交易被暂停、中止或取消的风险

本次交易存在如下被暂停、中止或取消的风险：

- 1、本次交易存在因上市公司股价的异常波动或异常交易可能涉嫌内幕交易，而被暂停、中止或取消的风险；
- 2、本次交易存在因标的公司出现无法预见的业绩下滑，而被暂停、中止或取消的风险；
- 3、在本次交易过程中，交易双方可能需根据监管机构的要求不断完善交易方案，如交易双方无法就完善交易方案的措施达成一致，则本次交易存在中止的可能；
- 4、其他原因可能导致本次重组被暂停、中止或取消的风险，提请投资者注意投资风险。

（三）标的资产估值较高的风险

根据中企华出具的《资产评估报告》，截至2016年6月30日，标的公司100%股权采用收益法的评估值为198,115.28万元，评估增值189,715.10万元，增值率

为 2,258.46%。

本次交易标的资产的评估增值率较高，主要原因是微屏软件属于互联网游戏行业，具有“轻资产”的特点，其固定资产投资相对较小，账面值不高，而企业的主要价值除了固定资产、营运资金等有形资源之外，也考虑了企业所拥有的资质、业务网络、服务能力、人才团队等重要的无形资产。微屏软件拥有具备多年游戏行业从业经验的技术人才，具有全面的产品战略和市场感知，对游戏市场的触觉灵敏，能够保持技术不断更新。经过多年的积累及商务投放推广，微屏软件的产品已在区域化领域取得不错的成绩。本次交易标的资产的评估值较净资产账面值增值较高，提醒投资者关注本次交易定价估值较净资产账面值增值较高的风险。

评估机构在评估过程中勤勉、尽责，并严格执行了评估的相关规定，但因标的公司目前尚未完全完成运营游戏前置审批等的办理，后续仍有一定不确定性。仍可能出现因未来实际情况与评估假设不一致，从而盈利达不到资产评估预测，导致出现标的资产的估值与实际情况不符的情形。提请投资者注意本次交易存在标的资产盈利能力未达到预期进而影响标的资产估值的风险。

（四）标的公司业绩承诺无法实现的风险

根据《业绩承诺和补偿协议》及其补充协议，陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资向上市公司承诺：微屏软件 2017 年度、2018 年度和 2019 年度的扣除非经常性损益后归属母公司所有者的净利润分别为 17,560 万元、20,992 万元和 21,780 万元。

若承诺期内标的公司受宏观经济、市场环境、监管政策等因素影响，公司的经营受到影响，则标的公司存在业绩承诺无法实现的风险，提醒投资者注意风险。

（五）业绩补偿风险

本次交易完成后，陈路、祝华、王一夫、胡禹平、雷亮和能观投资作为业绩承诺补偿义务人承担补偿责任。虽然相关方签署了《业绩承诺和补偿协议》及补充协议，约定了触发补偿的情形、计算补偿股份数量的公式、业绩补偿承诺中股份回购的具体方法，但如果标的公司未来实际盈利与业绩承诺数差异巨大，则补偿责任人可能无法顺利承担补偿责任，本次交易存在业绩承诺补偿义务人承担补

偿义务能力不足的风险。

（六）收购整合风险

本次交易完成后，微屏软件将成为上市公司的控股子公司，上市公司将从游戏电子商务领域进入网络游戏运营领域。上市公司将调整业务发展战略及业务管理模式，在企业文化、公司治理、团队管理、产品研发、营销模式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。为保持标的公司原有的竞争优势，同时保证上市公司对标的公司的控制力，上市公司会最大程度保持标的公司的自主经营权。

但是，上市公司仍然需要在战略规划、公司治理、企业文化等方面进行调整，可能与标的公司产生分歧，公司业务延伸后，将面临一定的整合风险。

二、标的公司的经营风险

（一）行业政策风险

网络游戏行业受工业和信息化部、文化部、广电总局等权力机构的共同监管，以上监管部门也逐步加强了网络游戏行业的监管力度，出台一系列监管政策及法规，对游戏开发商、运营商的资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范，未来政策的调整及变化将可能对标的公司的业务造成不利影响。

（二）市场风险

中国网络游戏从上世纪 90 年代末发展至今，市场相对较新但发展迅速。目前网络游戏行业竞争激烈，从业企业基数大，且规模呈两极分化。近些年，游戏行业产品类型集中，同质化严重，创新不足。标的公司在此种情况下如果不能持续研发出符合市场走向和公司定位的新产品，把握住现有客户及潜在客户，将对标的公司的盈利情况及未来发展造成不利影响。

（三）行业风险

网络游戏行业是一个大众消费行业，客户数量众多，对社会影响大，政府对其监管力度大，标的公司一旦违反法律政策，受到处罚，公司业务将受到不利影响；另一方面，网络游戏行业依托于互联网，互联网固有的风险如黑客入侵、病

毒也有可能给公司带来风险。

（四）现有游戏盈利能力下降的风险

标的公司目前在线运营的主打游戏为人民棋牌游戏平台 and 掌心游游戏平台，平台内均含有众多游戏，报告期内盈利较好，棋牌类游戏较之其他游戏种类，不存在明显的生命周期，客户群体相对稳定。即便如此，如果标的公司不能够持续推出新的玩法，不能及时对在线运营的游戏进行改良和升级，以保持对玩家的持续吸引，可能导致玩家数目减少，在市场上受欢迎的程度降低，公司的经营业绩将受到不利影响。

（五）网络游戏未完成前置审批的风险

截至本报告书签署日，微屏软件正在办理相关前置审批手续，其主要款类游戏均有游戏已完成前置审批并取得版号，具体情况如下：

序号	游戏项目	审批进展
客户端在运营游戏		
1	麻将类小游戏（共108种玩法）	漳州麻将、南京麻将已完成审批取得版号；上海麻将、重庆麻将等106款游戏处于准备申报材料或提交至出版代理机构过程中。
2	棋牌类小游戏（共23种玩法）	台球、中国象棋、斗地主、牛牛已完成出版审批取得版号；对对碰、飞行棋和升级等19款游戏处于准备申报材料或提交至出版代理机构过程中。
移动端在运营游戏		
1	麻将类小游戏（共31款应用）	除掌心荆州麻将、掌心武穴麻将提交国家新闻出版总局（以下简称“广电总局”）审批暂未取得版号外，其余29款小游戏均完成出版审批取得版号。
2	棋牌类小游戏（共6款应用）	除快乐斗地主已提交广电总局审批暂未取得版号外，其余5款小游戏均完成出版审批取得版号。

微屏软件相同及相似款类游戏正在积极报请审批，部分在运营游戏尚未完成新闻出版主管部门的前置审批程序。按照《网络出版服务管理规定》、《中央机构编制委员会办公室关于印发〈中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释〉的通知》等规定，微屏软件正在运营的尚未完成前置审批程序的游戏存在被监管部门责令下线和处罚的风险，微屏软件的日常经营可能会因此受到影响、进而导致标的公

司业绩出现下滑，从而对业绩承诺履行产生影响，且可能进一步影响到本次交易的估值，提请投资者关注相关风险。

目前文化市场执法部门不存在对微屏软件的网络游戏运营情况进行处罚或要求产品下线的情形。上海市文化广播影视管理局、上海市文化市场行政执法总队、上海市通信管理局均已就微屏软件游戏的运营出具了相关合规证明。本次重组交易方对均出具书面承诺，如微屏软件网络游戏运营备案存在瑕疵被主管部门要求停止运营或进行处罚，给微屏软件造成的损失由上述各方予以承担和补偿。

同时根据 2016 年 3 月 10 日开始实施的《网络出版服务管理规定》（广电总局、工业和信息化部令（第 5 号）），从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。

目前，我国移动网络游戏行业普遍通过委托第三方出版服务机构申请出版审批和游戏版号，报告期内微屏软件未进行网络出版业务，其游戏出版审批和版号申请皆通过委托第三方出版机构进行。为后续业务发展需要，微屏软件正在积极开展上述证照的申办工作，目前尚未取得《网络出版服务许可证》，提请投资者关注相关风险。

（六）技术革新的风险

网络游戏行业具有产品更新换代快、可模仿性强、用户偏好转换快等特点。如果微屏软件今后未能准确把握行业技术发展趋势并调整新技术的研究方向，或研发速度不及行业技术更新速度，标的公司可能会面临游戏开发的技术瓶颈，导致其未及时推出在新的技术环境下符合市场期待的新类型、新题材的游戏产品，亦或致其未能对正在运营维护的主打游戏产品进行升级改良，以保持其对玩家的持续吸引力，对公司的竞争能力和持续发展产生不利影响。

（七）税收政策风险

2014 年至 2016 年，微屏软件及其主要控股子公司所得税税率情况如下：

公司名称\年份	2014 年度	2015 年度	2016 年度	备注
微屏软件	0%	0%	12.5%	微屏软件被上海市经济和信息化委员会被认定为双软企业，颁发了编号

公司名称\年份	2014年 度	2015年 度	2016年 度	备注
				为沪 DGY-2013-0379 的软件产品登记证书和编号为沪 R-2013-0034 的软件企业认定证书；根据《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》（国发〔2000〕18 号）的相关规定，新创办软件企业经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”的优惠政策；微屏软件 2015 年 2 月 12 日取得上海市嘉定区财税局沪地税嘉六【2015】000006 号批文，同意微屏软件自 2014 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日免征企业所得税，自 2016 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日减半征收企业所得税。
微乐网络	/	/	0%	根据《财政部国家税务总局关于新疆喀什霍尔果斯两个特殊经济开发区企业所得税优惠政策的通知》（财税【2011】112 号文），2010 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日，对在新疆喀什、霍尔果斯两个特殊经济开发区内新办的属于《新疆困难地区重点鼓励发展产业企业所得税优惠目录》范围内的企业，自取得第一笔生产经营收入所属纳税年度起，五年内免征企业所得税。微乐网络于 2016 年 8 月 11 日取得新疆喀什、霍尔果斯特殊经济开发区新办企业定期免征企业所得税税收优惠备案，自 2016 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日免征企业所得税。

尽管微屏软件的经营业绩不依赖于税收优惠政策，但税收优惠政策有助于其经营业绩的提升。未来，若国家关于税收优惠的法规发生变化或其他原因导致微屏软件及其下属部分子公司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。

三、其他风险

（一）股价波动风险

股票价格不仅取决于公司的盈利水平及发展前景，也受到市场供求关系、国家相关政策、投资者心理预期以及各种不可预测因素的影响，从而使公司股票的价格偏离其价值。本次交易需要有关部门审批且需要一定的时间方能完成，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。针对上述情况，公司将根据《公司法》、《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》和《上市规则》等有关法律、法规的要求，真实、准确、及时、完整、公平的向投资者披露有可能影响公司股票价格的重大信息，供投资者做出投资判断。

（二）不可抗力风险

不可抗力是指不能预见、不能避免并不能克服的客观情况。自然灾害以及其他突发性不可抗力事件将可能影响本次交易的顺利进行。公司不排除因经济、自然灾害等其他不可抗力因素带来不利影响的可能性。

（三）商誉减值风险

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，应当确认为商誉。该等商誉不作摊销处理，但需要在未来每年会计年末进行减值测试。本次交易完成后上市公司将会确认较大额度的商誉，若标的公司未能在未来经营中较好地实现收益，商誉将面临减值风险，从而对公司经营业绩产生不利影响。

第十三节 其他重要事项

一、本次交易完成后，不存在上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用，或为实际控制人及其关联人提供担保的情形

截至本报告书签署日，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，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。标的公司亦不存在资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。

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，上市公司不会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，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。

二、本次交易对上市公司负债结构的影响

根据《上市公司补充备考审阅报告》，本次交易完成前后，上市公司于 2016 年 12 月 31 日的负债情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 12 月 31 日	
	重组前	重组后
流动负债合计	64,397.64	109,843.90
非流动负债合计	29,096.21	29,096.21
负债合计	93,493.85	138,940.11
资产负债率	44.44%	35.23%

本次交易完成后，上市公司 2016 年末资产负债率由 44.44% 下降至 35.23%，财务结构总体维持在健康的水平。

三、上市公司在最近十二个月内发生的主要资产交易情况

根据《重组管理办法》规定：“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。中国证监会对本办法第十三条第一款规定的重大资产重组的累计期限和范围另有规定

的，从其规定。

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，上市公司发生的资产购买或出售的具体情况请参见本报告书“第二节 上市公司基本情况\三、上市公司最近三年控股权变动及重大资产重组情况\（一）最近三年控股权变动及重大资产重组情况”。

四、本次交易对上市公司治理机制影响的说明

本次交易完成前，公司已按照《公司法》、《证券法》、《公司章程》等法律法规等的规定建立了规范的法人治理机构和独立运营的公司管理体制，做到了业务独立、资产独立、财务独立、机构独立、人员独立；制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》和《信息披露管理制度》，建立了相关的内部控制制度。上述制度的制定与实行，保障了上市公司治理的规范性。

本次交易完成后，本公司的控股股东以及实际控制人未发生变化。本公司将依据有关法律法规的要求进一步完善公司法人治理结构，继续完善公司各项规章制度的建设与实施，维护上市公司及中小股东的利益。

五、上市公司股东分红回报计划及近三年现金分红情况

（一）上市公司股东分红回报规划

为完善和健全分红决策和监督机制，增加利润分配决策透明度和可操作性，切实保护投资者的合法权益，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）、《上市公司监管指引第 3 号——上市公司现金分红》等相关文件完善了相关分红回报规划。

上市公司的《公司章程》对利润分配政策的规定如下：

1、利润分配原则：公司的利润分配应重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展，利润分配政策应保持连续性和稳定性，并符合法律、法规的相关规定。

2、利润分配形式：公司可以采取现金方式、股票方式或者现金与股票相结合的方式分配股利，但优先采用现金方式分配股利。

3、利润分配时间间隔：公司当年如实现盈利并有可供分配利润时，应当进行年度利润分配，公司可以进行中期利润分配。

4、现金分红比例及条件：公司如无重大投资计划或重大现金支出发生，公司每年以现金方式分配的利润不得少于当年母公司实现的可分配利润的 10%，每年具体的现金分红比例方案由董事会根据相关规定、结合公司经营状况及公司未来正常经营发展的需要拟定，并提交股东大会审议批准。当公司经营活动现金流量连续两年为负数时，不得进行高比例现金分红。上述所称“重大投资计划或重大现金支出”是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产、购买设备或者新建厂房等累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 10%，且超过 5,000 万元。

存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的股利，以偿还其占用的资金。

公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照公司章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

（1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

（2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

（3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%。公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

5、股票股利的分配条件：公司在确保足额现金股利分配、保证公司股本规模和股权结构合理的前提下，公司可以发放股票股利。

6、公司的利润分配决策程序：

(1) 公司的利润分配方案由公司管理层根据公司经营情况、中国证监会和证券交易所的有关规定拟定，提交公司董事会、监事会审议；独立董事应当对利润分配方案发表独立意见；董事会应就利润分配方案的合理性进行充分讨论，利润分配方案经董事会审议通过后提交股东大会审议批准。

(2) 公司当年盈利但未提出现金利润分配方案的，董事会应当在定期报告中披露未进行现金分红的原因以及未用于现金分红的资金留存公司的用途以及预计投资的收益等事项，独立董事应当对此发表独立意见。

(3) 监事会应对管理层和董事会执行公司利润分配政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督。

(4) 股东大会审议利润分配方案时，公司可以通过多种渠道主动与公司股东特别是中小股东进行沟通和交流，包括但不限于电话、传真和邮件、互动平台沟通或提供网络投票等方式，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题。

(5) 公司如遇到战争、自然灾害等不可抗力或者公司外部经营环境变化并对公司生产经营造成重大影响，或公司自身经营状况发生重大变化时，公司可对利润分配政策进行调整。

(二) 本次交易后上市公司的现金分红政策及相应的安排

本次重组完成后，公司将按照《公司章程》的约定，继续实行可持续、稳定、积极的利润分配政策，并结合公司实际情况、政策导向和市场意愿，不断提高公司运营绩效，完善公司股利分配政策，增加分配政策执行的透明度，维护公司全体股东利益。

六、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况

公司股票自 2016 年 7 月 12 日起停牌。根据《上市公司重大资产重组信息披露及停复牌业务指引》等有关规定，上市公司组织与本次交易相关的机构和人员对自上市公司董事会就本次重组申请股票停止交易前或首次作出决议前（孰早）

6个月至继续推进本次重大资产重组董事会决议公告日止，即自2016年1月12日至继续推进本次重大资产重组董事会决议公告日止买卖公司股票的情况进行了自查。

自查人员范围包括：上市公司及其董事、监事和高级管理人员，交易对方及其董事、监事和高级管理人员（或主要负责人），相关专业服务机构及其他知悉本次重大资产重组内幕信息的法人和自然人，以及上述相关人员的直系亲属等。

经核查，相关方股票交易行为如下：

（一）微屏软件

微屏软件相关人员自查期间买卖上市公司股票情况如下：

1、微屏软件财务总监胡禹平之弟胡禹力买卖股票情况如下：

时间	买入情况		卖出情况		获利情况(元)
	数量(股)	交易额(元)	数量(股)	交易额(元)	
2016.4.29	700	47,383	-	-	-
2016.4.29	300	20,664	-	-	-
2016.4.29	100	6,890	-	-	-
2016.7.6	-	-	200	13,992	454
2016.7.6	-	-	200	14,374	836
2017.10.17	-	-	700	48,099	238

根据胡禹力出具的承诺函，“本人于2016年4月29日买入金利科技股票共计1,100股，并于2016年7月6日卖出前述股票400股，盈利1,290元。2016年10月17日，本人将所持有的金利科技剩余股票共计700股全部卖出，盈利238元。本人承诺：本人在上述股票买卖前，没有参与金利科技拟进行的重大资产重组的任何工作，因此对拟进行的重大资产重组的具体方案、项目进展和其他相关信息均没有了解。本人购买金利科技股票的行为系本人通过公开渠道上获取的金利科技有关信息、公告等内容而对其投资价值的判断以及本人对证券行业的判断而进行的操作，不存在利用内幕信息进行交易的行为。本人承诺，在金利科技重大资产重组过程中，本人不会再通过二级市场买卖金利科技的股票，亦不会违规对外透露金利科技重大资产重组的内幕消息。”

综上所述，胡禹力上述买卖上市公司股票行为与本次重大资产重组无关联关

系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

2、微屏软件投资经理李宇买卖上市公司股票情况如下：

时间	买入情况		卖出情况		获利情况 (元)
	数量(股)	交易额(元)	数量(股)	交易额(元)	
2016.5.11	200	10,572	-	-	-
2016.5.16	-	-	200	11,360	788

根据李宇出具的承诺函，“本人于2016年5月11日买入金利科技股票共计200股，并于2016年5月16日将前述股票全部卖出，盈利788元。本人郑重承诺：本人在上述股票买卖前，没有参与金利科技拟进行的重大资产重组的任何工作，因此对拟进行的重大资产重组的具体方案、项目进展和其他相关信息均没有了解。本人上述买卖金利科技股票的行为，是依据本人对证券行业和金利科技投资价值的判断而进行的操作，不存在利用内幕信息进行交易的行为。本人承诺，在金利科技重大资产重组过程中，本人不会再通过二级市场买卖金利科技的股票，亦不会违规对外透露金利科技重大资产重组的内幕消息。如违反上述承诺及声明，本人将承担全部法律责任。”

综上所述，李宇上述买卖上市公司股票行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

(二) 冉盛盛瑞

冉盛盛瑞执行事务合伙人委派代表张晖自查期间买卖上市公司股票情况如下：

时间	买入/卖出	股票数量(股)	价格区间(元/股)	结余数量(股)
2016.1	买入	200	55.99	200
2016.3	买入	12,640	61.20-62.28	12,840
2016.4	买入	9,600	58.17-66.15	10,000
2016.4	卖出	12,440	59.88-68.68	
2016.5	买入	16,000	60.01-69.91	9,000
2016.5	卖出	17,000	62.98-65.15	
2016.6	买入	9,000	57.00-57.98	12,000
2016.6	卖出	6,000	60.90-66.63	
2016.7	卖出	12,000	63.09	0

根据张晖出具的承诺函，“本人在上述股票买卖前，没有参与金利科技拟进

行的重大资产重组的任何工作，因此对拟进行的重大资产重组的具体方案、项目进展和其他相关信息均没有了解。本人上述买卖金利科技股票的行为，是依据本人对证券行业和金利科技投资价值的判断而进行的操作，不存在利用内幕信息进行交易的行为。本人承诺，在金利科技重大资产重组过程中，本人不会再通过二级市场买卖金利科技的股票，亦不会违规对外透露金利科技重大资产重组的内幕消息。如违反上述承诺及声明，本人将承担全部法律责任。”

综上所述，张晖上述买卖上市公司股票行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

（三）能观投资

能观投资有限合伙人陈浩自查期间买卖上市公司股票情况如下：

时间	买入/卖出	股票数量（股）	价格区间（元/股）	结余数量（股）
2015.12	-	-	-	300
2016.1	买入	27,400	56.61	400
	卖出	27,300	55.45	
2016.2	买入	10,000	51.15	5,100
	卖出	5,300	53.03	
2016.3	买入	16,900	53.66	2,000
	卖出	20,000	51.95	
2016.4	买入	1,400	61.24	0
	卖出	3,400	60.35	
2016.5	买入	3,300	58.29	0
	卖出	3,300	55.80	
2016.6	买入	100	66.26	0
	卖出	100	67.93	
2016.7	-	-	-	0

根据陈浩出具的承诺函，“本人在上述股票买卖前，没有参与金利科技拟进行的重大资产重组的任何工作，因此对拟进行的重大资产重组的具体方案、项目进展和其他相关信息均没有了解。本人上述买卖金利科技股票的行为，是依据本人对证券行业和金利科技投资价值的判断而进行的操作，不存在利用内幕信息进行交易的行为。本人承诺，在金利科技重大资产重组过程中，本人不会再通过二级市场买卖金利科技的股票，亦不会违规对外透露金利科技重大资产重组的内幕消息。如违反上述承诺及声明，本人将承担全部法律责任。”

综上所述，陈浩上述买卖上市公司股票行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

（四）沉朴投资

沉朴投资执行事务合伙人韦武自查期间买卖上市公司股票情况如下：

时间	买入情况		卖出情况		获利情况（元）
	数量（股）	交易额（元）	数量（股）	交易额（元）	
2016.2.5	-	-	59,000	3,712,961.32	-693,975.02

根据韦武出具的承诺函，“本人在上述股票买卖前，没有参与金利科技拟进行的重大资产重组的任何工作，因此对拟进行的重大资产重组的具体方案、项目进展和其他相关信息均没有了解。本人上述买卖金利科技股票的行为，是依据本人对证券行业和金利科技投资价值的判断而进行的操作，不存在利用内幕信息进行交易的行为。对于上述买卖金利科技的股票，本人未取得任何收益。本人承诺，在金利科技重大资产重组过程中，本人不会再通过二级市场买卖金利科技的股票，亦不会违规对外透露金利科技重大资产重组的内幕消息。如违反上述承诺及声明，本人将承担全部法律责任。”

综上所述，韦武上述买卖上市公司股票行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

除上述情况外，相关机构和人员在自查期间不存在其他通过证券交易所买卖本公司股票的行为。

七、关于上市公司停牌前股票价格波动未达到《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》第五条相关标准的说明

根据《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（以下简称“《通知》”）及深交所《中小企业板信息披露业务备忘录第8号：重大资产重组相关事项》的相关规定，本公司对公司股票连续停牌前20个交易日的股票价格波动情况，以及该期间与深互联网指数（399675）、中小板综合指数（399101）波动情况进行了自查比较。金利科技因本次重组，申请股票自2017年7月12日起开始停牌，停牌前20个交易日的区间段为自2016年6月13日至2016年7月11

日。该区间段内，根据 2016 年 7 月 11 日收盘价格与 2016 年 6 月 13 日收盘价格计算，公司股票（股票代码：002464）价格涨幅为 13.16%。

同期，中小综合指数（399101）涨幅 9.42%，深互联网指数（399675）涨幅为 8.56%，剔除上述指数影响，公司股票停牌前 20 个交易日价格累计涨幅分别为 3.74% 和 4.60%，均未达到《通知》所规定的 20%，公司股票价格未出现异常波动。

综上，在本次重大资产重组信息公布前，金利科技股票价格波动未达到《通知》第五条规定的相关标准。

第十四节 独立董事及相关证券服务机构的意见

一、独立董事意见

本公司独立董事关于公司第四届董事会第十八次会议重大资产重组相关事项发表独立意见如下：

“1、本次提交董事会审议的重大资产重组相关议案，在提交董事会审议前，已事先提交我们审阅。经认真审议，我们同意将上述议案提交公司董事会审议。

2、本次交易方案调整情况为：（1）本次交易对价调整到 176,700 万元（2）本次配套融资规模由不超过 149,181.36 万元调整为不超过 98,335.99 万元。根据中国证监会 2015 年 9 月 18 日发布的《上市公司监管法律法规常见问题与解答修订汇编》，交易作价增加或减少比例不超过 20%，减少配套融资规模均不构成方案重大调整。本次交易调整后方案中交易作价较调整前交易作价减少 7,440 万元，占调整前交易对价 184,140 万元的比例为 4.04%，未超过 20%；调整后方案中募集资金较调整前规模调减。因此，本次交易方案调整不构成方案的重大调整，无须公司股东大会审议通过。

3、本次交易的交易作价以具有证券期货相关业务资质的资产评估机构出具的尚在有效期内的评估结果为依据，同时考虑到微屏软件已实施分红 8,000 万元，经交易各方友好协商，最终作价确定为 176,700 万元。该定价原则和方法恰当、交易公平合理，不存在损害公司及其股东，尤其是公众股东利益的行为。

4、同意公司根据本次调整后的交易方案重新编制的《昆山金利表面材料应用科技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报告书（草案）》及其摘要。

5、本次交易方案调整后仍然具有合理性和可操作性，本次交易完成后，可以提高公司资产质量、改善公司财务状况、增强持续盈利能力，有利于公司的长远发展，符合公司全体股东的利益。

6、同意公司与交易对手签署附生效条件的《发行股份并支付现金购买资产

补充协议》、《盈利承诺与补偿补充协议》以及公司董事会就本次交易事项的总体规划。

7、调整后的交易方案仍构成公司重大资产重组但不构成重组上市。”

本公司独立董事关于公司第四届董事会第二十一次会议重大资产重组相关事项发表独立意见如下：

“1、本次提交董事会审议的重大资产重组相关议案，在提交董事会审议前，已事先提交我们审阅。经认真审议，我们同意将上述议案提交公司董事会审议。

2、本次交易方案调整情况为：本次配套融资规模由不超过 98,335.99 万元调整为不超过 95,309.16 万元；本次募集配套资金的使用用途调整为拟用于支付本次交易的现金对价、本次交易相关费用、微屏软件项目建设（包括：地方棋牌手游研发及推广项目、海外发行渠道建设项目、电竞游戏平台升级项目）等。根据中国证监会 2015 年 9 月 18 日发布的《上市公司监管法律法规常见问题与解答修订汇编》，减少配套融资规模均不构成方案重大调整。因此，本次交易方案调整不构成方案的重大调整，无须公司股东大会审议通过。

3、本次交易方案调整后仍然具有合理性和可操作性，本次交易完成后，可以提高公司资产质量、改善公司财务状况、增强持续盈利能力，有利于公司的长远发展，符合公司全体股东的利益。

4、调整后的交易方案仍构成公司重大资产重组但不构成重组上市。

5、就公司第四届董事会第二十一次会议所审议事项，公司 2016 年第二次临时股东大会已合法授权公司董事会全权办理，该等事项无需另行提交股东大会进行审议。”

二、独立财务顾问核查意见

海通证券作为本次金利科技重大资产重组的独立财务顾问，按照《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》等法律、法规和相关规定，并通过尽职调查和对重组报告书等信息披露文件进行核查后认为：

1、本次交易遵守国家相关法律、法规的要求，履行了必要的信息披露程序，符合《重组管理办法》等有关法律、法规的规定。

2、本次交易定价合理、公允，不存在损害上市公司及其股东利益的情形。

3、本次交易完成后，将有助于提高上市公司的财务状况和持续发展能力。

4、对于本次交易完成后可能发生的关联交易，本次交易完成后成为金利科技股东的交易对方出具了减少及规范关联交易承诺，为本次交易完成后可能发生的关联交易的公平性、公允性和合理性提供了保障。

5、本次交易完成后，上市公司与其控股股东、实际控制人之间不存在同业竞争。同时，上市公司的控股股东冉盛盛瑞、实际控制人郭昌玮出具的相关承诺及其措施将有助于避免与上市公司之间的同业竞争问题。

6、本次交易公平、合理、合法，有利于上市公司的持续发展，符合上市公司全体股东的长远利益。

三、法律顾问意见

本公司聘请了中伦文德作为本次交易的法律顾问，根据中伦文德出具的法律意见书，本次交易的结论性意见如下：

“本次交易方案符合相关法律法规规定的实质性条件；参与本次交易的主体具备合法的主体法律资格；本次交易已取得截至本法律意见出具之日所必须的有效批准与授权，并履行了相关信息披露和报告程序；各方就本次交易所签署的相关协议合法有效；本次交易标的资产权属清晰，股权过户不存在法律障碍；不会导致金利科技与控股股东、实际控制人间形成新的同业竞争；参与本次交易的相关证券服务机构及人员均具备相应合法有效的资质。待尚需履行的必要批准程序全部完成后，本次交易方可实施。”

第十五节 中介机构及有关经办人员

一、独立财务顾问

机构名称：海通证券股份有限公司
法定代表人：周杰
住所：上海市广东路 689 号海通证券大厦
联系电话：021-23219000
传真：021-63411061
项目组成员：李永昊、尉航、胡海锋、王郁峰、陆祎萌

二、律师事务所

机构名称：北京市中伦文德律师事务所
负责人：陈文
住所：北京市朝阳区西坝河南路 1 号金泰大厦 19 层
联系电话：010-64402232
传真：010-64402915
经办律师：夏欲钦、曹春芬

三、审计机构

机构名称：瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）
负责人：顾仁荣
住所：北京市海淀区西四环中路 16 号院 2 号楼 4 层
联系电话：010-88095095
传真：010-88091190

经办人： 罗军、崔迎

四、资产评估机构

机构名称： 北京中企华资产评估有限责任公司

法定代表人 权忠光

住所： 北京市朝阳区门外大街泛利大厦 910 室

联系电话： 010-65881818

传真： 010-65882651

经办人： 倪卫华、胡奇

第十六节 本次重组交易各方及有关中介机构声明

一、全体董事、监事及高级管理人员声明

本公司全体董事、监事及高级管理人员承诺，本次交易的重组报告书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别或连带的法律责任。

董事签字：

郑玉芝

赵小川

卢涛

汪涛

史克通

周长刚

监事签字：

王艳侠

陶玉

梅岩

高级管理人员签字：

郑玉芝

孙铁明

昆山金利表面材料应用科技股份有限公司

年 月 日

二、独立财务顾问声明

本公司同意昆山金利表面材料应用科技股份有限公司在本报告书及其摘要中援引本公司提供的相关材料及内容，本公司已对本报告书及其摘要中援引的相关内容进行了审阅，确认本报告书及其摘要不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。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，本公司未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

项目协办人：

胡海锋

王郁峰

项目主办人：

李永昊

尉航

法定代表人：

周杰

海通证券股份有限公司

年 月 日

三、律师声明

本所同意昆山金利表面材料应用科技股份有限公司在本报告书及其摘要中援引本所提供的相关材料及内容，本所已对本报告书及其摘要中援引的相关内容进行了审阅，确认本报告书及其摘要不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。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，本所未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

律师事务所负责人：

陈 文

经办律师：

夏 欲 钦

曹 春 芬

北京市中伦文德律师事务所

年 月 日

四、拟购买资产及上市公司备考财务信息审计机构声明

本所同意昆山金利表面材料应用科技股份有限公司在本报告书及其摘要中援引本所提供的相关材料及内容，本所已对本报告书及其摘要中援引的相关内容进行了审阅，确认本报告书及其摘要不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。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，本所未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

审计机构负责人：

顾 仁 荣

经办注册会计师：

罗 军

崔 迎

瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）

年 月 日

五、拟购买资产评估机构声明

本公司同意昆山金利表面材料应用科技股份有限公司在本报告书及其摘要中援引本公司提供的相关材料及内容，本公司已对本报告书及其摘要中援引的相关内容进行了审阅，确认本报告书及其摘要不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。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，本公司未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

评估机构负责人：

权 忠 光

签字资产评估师：

倪 卫 华

胡 奇

北京中企华资产评估有限责任公司

年 月 日

第十七节 备查文件及备查地点

一、备查文件

- 1、金利科技关于本次交易的董事会决议；
- 2、金利科技独立董事关于本次交易的独立意见；
- 3、本次交易相关协议；
- 4、本次重大资产重组标的资产审计报告；
- 5、本次重大资产重组标的资产的资产评估报告；
- 6、金利科技备考审阅报告；
- 7、独立财务顾问报告；
- 8、法律意见书；
- 9、本次重组交易对方出具的相关承诺；
- 10、其他与本次交易有关的重要文件。

二、备查地点

投资者可在下列地点查阅有关备查文件：

昆山金利表面材料应用科技股份有限公司

注册地址：江苏省昆山市经济技术开发区昆嘉路 1098 号

主要办公地址：江苏省昆山开发区春旭路 258 号东安大厦 1701 室

法定代表人：郑玉芝

联系人：孙铁明、吕红英

联系电话：0512-36860986

传真：0512-36860985

（本页无正文，为《昆山金利表面材料应用科技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报告书》之盖章页）

昆山金利表面材料应用科技股份有限公司

年 月 日