

创业板风险提示

本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。创业板公司具有业绩不稳定、经营风险高、退市风险大等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。

北京柠檬微趣科技股份有限公司**BEIJING MICROFUN CO., LTD.**

北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层204室



MICROFUN

**首次公开发行股票并在创业板上市
招股说明书****（申报稿）**

声明：公司的发行申请尚未得到中国证监会核准。本招股说明书（申报稿）不具有据以发行股票的法律效力，仅供预先披露之用。投资者应当以正式公告的招股说明书作为投资决定的依据。

保荐机构（主承销商）**CMS 招商证券**

深圳市福田区益田路江苏大厦A座38-45楼

发行人声明

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

发行人及全体董事、监事、高级管理人员、发行人的控股股东、实际控制人以及保荐人、承销的证券公司承诺因发行人招股说明书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券发行和交易中遭受损失的，将依法赔偿投资者损失。

保荐人承诺因其为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。

证券服务机构承诺因其为发行人本次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给他人造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

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招股说明书中财务会计资料真实、完整。

中国证监会对本次发行所作的任何决定或意见，均不表明其对发行人的盈利能力、投资价值或者对投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责；投资者自主判断发行人的投资价值，自主作出投资决策，自行承担股票依法发行后因发行人经营与收益变化或者股票价格变动引致的投资风险。

本次发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A股）
公开发行新股数量	本次拟公开发行新股数量不超过 1,700 万股，本次发行无股东公开发售股份。本次公开发行的股份占发行后总股本的比例不低于 25%
每股面值	人民币 1.00 元
每股发行价格	【】年【】月【】日
预计发行日期	【】年【】月【】日
拟上市的证券交易所	深圳证券交易所
发行后总股本	不超过 6,800 万股
保荐机构（主承销商）	招商证券股份有限公司
招股说明书签署日期	2017 年 7 月 11 日

重大事项提示

公司提醒投资者需特别关注以下列示的风险及其他重要事项，并提醒投资者认真阅读招股说明书“风险因素”部分的全部内容。

一、发行前股东自愿锁定股份的承诺及约束措施

（一）发行前控股股东、实际控制人的承诺

公司控股股东、实际控制人齐伟关于股份的锁定承诺：“自发行人股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本人直接或者通过北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）和北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙）间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本人直接或者通过北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）和北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙）间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份。

本人所持股票在上述锁定期届满后二十四个月内转让的，转让价格不低于以转让日为基准经前复权计算的发行价格；发行人股票上市后六个月内如股票价格连续 20 个交易日的收盘价格均低于以当日为基准经前复权计算的发行价格，或者发行人股票上市后六个月期末收盘价低于以当日为基准经前复权计算的发行价格，则本人所持公司股票的锁定期自动延长六个月。

本人担任发行人董事、监事、高级管理人员期间，每年直接转让的股份以及通过北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）和北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙）间接转让的股份之和不超过本人直接或者间接持有公司股份总数的百分之二十五；离职后半年内，不转让本人直接或间接持有的公司股份。发行人首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的，自申报离职之日起十八个月内不转让本人直接或间接持有的发行人股份；发行人首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的，自申报离职之日起十二个月内不转让本人直接或间接持有的发行人股份。

本承诺函出具日后，若中国证监会或其派出机构作出其他监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会或其派出机构的该等规定时，本人承诺届时将按照该最新规定出具补充承诺。”

（二）公司股东柠檬君、柠檬普惠、红杉盛德的承诺

公司股东柠檬君、柠檬普惠关于股份的锁定承诺：“自发行人股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本单位直接或者间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本单位直接或者间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份。”

本承诺函出具日后，若中国证监会或其派出机构作出其他监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会或其派出机构的该等规定时，本单位承诺届时将按照该最新规定出具补充承诺。”

公司股东红杉盛德关于股份的锁定承诺：“自发行人向本单位定向发行股票完成工商登记之日，即自 2017 年 3 月 22 日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本单位持有的发行人公开发行股票前通过定向发行取得的 216 万股股份，也不由发行人回购本单位持有的发行人公开发行股票前通过定向发行取得的 216 万股股份；就前述 216 万股股份，自发行人股票上市之日起十二个月内，本单位不转让或委托他人管理、也不由发行人回购该等股份。”

自发行人股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本单位持有的发行人公开发行股票前通过受让取得的 192 万股股份，也不由发行人回购本单位持有的发行人公开发行股票前通过受让取得的 192 万股股份。”

本承诺函出具日后，若中国证监会或其派出机构作出其他监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会或其派出机构的该等规定时，本单位承诺届时将按照该最新规定出具补充承诺。”

（三）持有公司股份的董事、监事和高级管理人员的承诺

文明、胡增荣关于股份锁定的承诺：“自发行人股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本人直接或者通过北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本人直接或者通过北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份。”

本人所持股票在上述锁定期届满后二十四个月内转让的，转让价格不低于以转让日为基准经前复权计算的发行价格；发行人股票上市后六个月内如股票价格

连续 20 个交易日的收盘价格均低于以当日为基准经前复权计算的发行价格，或者发行人股票上市后六个月期末收盘价低于以当日为基准经前复权计算的发行价格，则本人所持公司股票的锁定期自动延长六个月。

本人在发行人担任董事、监事、高级管理人员期间，每年直接转让的股份以及通过北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）间接转让的股份之和不超过所持有的发行人可转让股份总数的百分之二十五；离职后半年内，不转让本人直接或间接持有的公司股份。发行人首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的，自申报离职之日起十八个月内不转让本人直接或间接持有的公司股份；发行人首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的，自申报离职之日起十二个月内不转让本人直接或间接持有的公司股份。

本承诺函出具日后，若中国证监会或其派出机构作出其他监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会或其派出机构的该等规定时，本人承诺届时将按照该最新规定出具补充承诺。”

李竹关于股份锁定的承诺：“自发行人股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本人直接或者间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本人直接或者间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份。

本人所持股票在上述锁定期届满后二十四个月内转让的，转让价格不低于以转让日为基准经前复权计算的发行价格；发行人股票上市后六个月内如股票价格连续 20 个交易日的收盘价格均低于以当日为基准经前复权计算的发行价格，或者发行人股票上市后六个月期末收盘价低于以当日为基准经前复权计算的发行价格，则本人所持公司股票的锁定期自动延长六个月。

本人在发行人担任董事、监事、高级管理人员期间，每年直接转让的股份之和不超过本人所持有的发行人可转让股份总数的百分之二十五；离职后半年内，不转让本人直接持有的公司股份。发行人首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的，自申报离职之日起十八个月内不转让本人直接持有的公司股份；发行人首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的，自申报离职之日起十二个月内不转让本人直接持有的公司股份。

本承诺函出具日后，若中国证监会或其派出机构作出其他监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会或其派出机构的该等规定时，本人承诺届时将按照该最新规定出具补充承诺。”

（四）其他股东的承诺

公司其他股东李艳、加速飞、周长远、英诺投资、极客帮、静衡坚勇、李斌、孔毅、南山蓝月、蓝图天兴、刘岗关于股份的锁定承诺：“自发行人股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本人/本单位直接或者间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本人/本单位直接或者间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份。

本承诺函出具日后，若中国证监会或其派出机构作出其他监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会或其派出机构的该等规定时，本人/本单位承诺届时将按照该最新规定出具补充承诺。”

二、持股 5%以上股东的持股、减持意向承诺及约束措施

公司控股股东、实际控制人齐伟及其他持股 5%以上的股东关于持股及减持意向承诺如下：

（一）转让条件

本人/本单位所持公司股份的锁定期已届满，股份转让符合法律法规相关规定。

（二）转让方式

本人/本单位根据需以集中竞价交易、大宗交易、协议转让或其他合法的方式，并根据《公司法》、《证券法》、中国证券监督管理委员会及深圳证券交易所届时有有效的减持要求及相关规定转让部分或全部发行人股票。

（三）未来股份转让价格

本人/本单位承诺锁定期满后的二十四个月内，本人/本单位将根据商业投资原则，审慎制定后续减持股票计划，减持价格不低于发行价，期间发行人如有派发股利、送股、转增股本等除权除息事项，减持底价相应调整。

（四）公告承诺

本人/本单位实施减持公司股份将按照《公司法》、《证券法》、中国证券监督管理委员会及深圳证券交易所届时有效的规定履行信息披露义务；如前述监管规则另有规定或未来发生变化的，本企业实施减持公司股份及信息披露亦应符合相关监管规则的要求。

（五）未履行承诺需要承担的责任

如本人/本单位未能履行上述承诺，本人/本单位愿意承担相应的法律责任，并承担法定赔偿义务。

三、股利分配政策

（一）本次发行前滚存利润分配

经本公司 2017 年度第二次临时股东大会审议通过，为兼顾新老股东利益，本次公司首次公开发行股票并上市完成后，发行上市前滚存的未分配利润全部由公司本次发行上市后的新老股东按持股比例共享。

（二）本次发行上市后的利润分配规划及公司关于股利分配的承诺

1、公司股东上市后三年分红规划

（1）利润分配原则：公司实行连续、稳定的利润分配政策，公司的利润分配应重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展。

（2）利润分配形式：公司可以采用现金分红、股票股利、现金分红与股票股利相结合或者其他法律、法规允许的方式分配利润。其中现金分红优先于股票股利。公司具备现金分红条件的，应当采用现金分红进行利润分配。采用股票股利进行利润分配的，应当充分考虑公司成长性、每股净资产的摊薄情况等真实合理因素。

（3）利润分配的条件及比例

公司在当年盈利、累计未分配利润为正且公司现金流可以满足公司正常经营和持续发展的情况下，如无重大投资计划或重大现金支出等事项发生，公司应当优先采取现金方式分配利润，在当年未分配利润为正的情况下，每年以现金方式

分配的利润不低于当年公司合并报表归属于母公司股东净利润及母公司净利润的孰低者的 10%。在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红。重大投资计划或重大现金支出指以下情形之一：

①公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 30%，且超过 3,000 万元；

②公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 20%；

③中国证监会或者深圳证券交易所规定的其他情形。

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，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或者公司发展阶段不易区分但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%。

若公司经营状况良好，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配时，可以在满足上述现金股利分配之余，提出并实施股票股利分配预案。

（4）利润分配应履行的审议程序

①公司制定利润分配政策时，应当履行《公司章程》规定的决策程序。公司的利润分配预案由公司董事会结合《公司章程》、盈利情况、资金需求和股东回报规划提出并拟定。

②董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，且需事先书面征询全部独立董事的意见，独立董事应当发表明确意见。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

③董事会就利润分配方案形成决议后提交股东大会审议。股东大会在审议利润分配方案时，应充分听取中小股东的意见和诉求，为股东提供网络投票的方式。

④监事会应对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。

⑤公司当年盈利但未提出现金利润分配预案的，董事会应在当年的定期报告中说明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，独立董事应当对此发表独立意见。

2、公司关于股利分配的承诺

根据国务院发布国办发〔2013〕110号《关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》及证监会《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》等规范文件的相关要求，公司重视对投资者的合理投资回报，制定了本次发行上市后适用的《公司章程（草案）》（经公司2017年度第二次临时股东大会审议通过）及《关于上市后三年分红回报规划的议案》（经公司2017年度第二次临时股东大会审议通过），完善了公司利润分配制度，对利润分配政策尤其是现金分红政策进行了具体安排。公司承诺将严格按照上述制度进行利润分配，切实保障投资者收益权。

3、约束措施

公司上市后，如果公司未履行或者未完全履行上述承诺，有权主体可自行依据法律、法规、规章及规范性文件对发行人采取相应惩罚/约束措施，公司对此不持有异议。

四、稳定股价的预案及约束措施

（一）发行人稳定股价的预案

公司2017年第二次临时股东大会通过了《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于稳定股价的预案》，具体内容如下：

1、启动和停止股价稳定预案的条件

（1）启动条件

公司上市后3年内若公司股票连续20个交易日收盘价（如果因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，须按照深圳证券交易

所的有关规定作复权处理，下同)低于公司上一会计年度经审计的每股净资产时，则启动股价稳定预案。

（2）停止条件

因上述第（1）项条件达成而实施的稳定股价具体方案的实施期间内，如公司股票收盘价连续 20 个交易日高于每股净资产时，将停止实施股价稳定措施。

因上述第（1）项条件达成而实施的稳定股价具体措施实施期满后，如再次发生符合上述第（1）项的启动条件或符合上述第（1）项的条件未得到改善，则再次启动股价稳定预案。

2、股价稳定预案的具体措施

公司稳定股价的具体措施包括控股股东增持公司股票、公司董事（不含独立董事，下同）及高级管理人员增持公司股票、公司回购公司股票。当公司某一交易日的股票收盘价触发稳定股价预案的启动条件时，公司将视股票市场情况、公司实际情况，按如下优先顺序（1）控股股东增持股票；（2）董事、高级管理人员增持股票；（3）公司回购股票，实施股价稳定措施，直至触发稳定股价预案的条件消除。

3、公司回购股票的实施条件及方式

公司启动股价稳定措施后，当控股股东、董事及高级管理人员根据股价稳定措施实施完毕“（1）控股股东增持股票”、“（2）董事、高级管理人员增持股票”后，公司股票收盘价连续 20 个交易日仍低于公司上一会计年度经审计的每股净资产时，或无法实施股价稳定措施“（1）控股股东增持股票”、“（2）董事、高级管理人员增持股票”时，公司启动通过二级市场以竞价交易方式回购社会公众股的方案。具体如下：

公司应在符合《上市公司回购社会公众股份管理办法（试行）》、《关于上市公司以集中竞价交易方式回购股份的补充规定》等法律、法规的条件且不导致公司股权分布不符合上市条件的前提下，对公司股票进行回购。公司董事会将在实施“（1）控股股东增持股票”、“（2）董事、高级管理人员增持股票”后，公司股票收盘价连续 20 个交易日仍低于公司上一会计年度经审计的每股净资产时，或无法实施股价稳定措施“（1）控股股东增持股票”、“（2）董事、高级管理人员增持股票”时，尽快制定回购股份的预案，股东大会对回购股份事宜做

出决议，须经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过，公司控股股东及实际控制人承诺就该等回购事宜在股东大会中投赞成票。此外，公司回购股份还应符合下列各项：

（1）公司回购股份的价格不高于公司上一会计年度经审计的每股净资产；

（2）公司单一会计年度用于回购股份的资金总额累计不超过最近一个会计年度经审计的归属于母公司股东净利润的 50%；

（3）公司单次用于回购股份的资金不超过最近一个会计年度经审计的归属于母公司股东净利润的 20%；

（4）公司单次回购股份不超过公司总股本的 2%，如上述第（3）项与本项冲突的，按照本项执行。

公司董事会公告回购股份预案后，公司股票收盘价连续 20 个交易日超过最近一期经审计的每股净资产，公司董事会应作出决议终止回购股份事宜，且在未来 3 个月内不再启动股份回购事宜。

4、启动程序

公司应于满足实施稳定股价预案启动条件之日起 2 个交易日内发布提示公告，并于 10 个交易日内制定且公告股价稳定具体措施。如未按上述期限公告稳定股价具体措施的，则应及时公告具体措施的制定进展情况。

5、约束措施

启动股价稳定措施的条件满足时，如公司未采取稳定股价的具体措施，公司承诺接受以下约束措施：

（1）公司将在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未采取上述稳定股价措施的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉。

（2）自稳定股价措施的启动条件触发之日起，公司董事会应在 10 个交易日内召开董事会会议，并及时公告将采取的具体措施并履行后续法律程序。董事会不履行上述义务的，全体董事以上一年度薪酬为限对股东承担赔偿责任。

（二）关于稳定股价的承诺

发行人、发行人控股股东与实际控制人、发行人董事与高级管理人员均作出承诺如下：

将严格遵守执行发行人 2017 年第二次临时股东大会通过的《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于稳定股价的预案》，按照该预案的规定履行发行人、发行人、发行人控股股东与实际控制人、发行人董事与高级管理人员稳定股价的义务，及在未履行的情况下接受相应的惩罚措施。

五、本次发行对即期回报摊薄的影响及公司采取的填补措施

（一）本次发行对即期回报摊薄的影响

公司本次拟发行新股不超过 1,700 万股，发行后的公司总股本不超过 6,800 万股。本次发行募集资金到位后，公司的净资产将会有大幅度增加。本次募集资金投资项目效益的实现需要一定的时间，若公司利润短期内不能得到相应幅度的增长，公司的每股收益和净资产收益率等指标将出现一定幅度的下降。

（二）发行人填补即期回报被摊薄的具体措施

1、加强募集资金管理，确保募集资金的使用合法合规

为规范募集资金的管理和使用，确保本次募集资金专款专用，公司已制定《募集资金管理制度》，明确公司对募集资金实行专户存储制度。募集资金存放于公司董事会决定的专项账户集中管理，做到专款专用，便于加强对募集资金的监管和使用，保证募集资金合法、合理地使用。

2、积极实施募集资金投资项目，尽快获得预期投资收益

本次发行募集资金紧紧围绕公司主营业务，用于扩大新游戏的研发及现有游戏的运营升级等。公司已对投资项目的可行性进行了充分论证，该等项目的完成有利于提升公司游戏研发水平、优化产品结构并提高市场份额，将促进公司提升盈利能力，增强核心竞争力和可持续发展能力。公司将积极调配内部资源，已先行通过自筹资金开展募投项目。本次发行所募集的资金到位后，公司将加快推进募投项目的建设，提高募集资金使用效率，争取募投项目上线运营实现预期收益，提高股东回报，降低本次发行所导致的即期回报被摊薄的风险。

3、加大研发和技术投入，持续增强公司竞争力

公司将继续立足手机游戏产业，引进高端人才，提升公司的人才素质结构和水平，不断开发新游戏、新玩法，一方面坚持对现有游戏进行研发与创新，持续

提升游戏品质和用户体验，从而持续增强游戏在同行业中的竞争力，提高公司的市场地位和盈利能力；另一方面加强对公司新游戏的研发投入，努力取得突破并逐步实现多款高盈利能力游戏同步运营的格局，从而提升公司的综合实力。

4、加强市场开拓和渠道拓展，实现公司收入提升

公司募集资金的一部分将投入运营中心和共用后台系统建设项目，提升公司营销推广能力和玩家用户体验；同时公司将积极拓展优质的推广渠道，与更多渠道和运营平台建立合作关系，不断提升公司收入水平。

5、进一步加强经营管理和内部控制，提升经营效率和盈利能力

公司将进一步完善企业内部控制，发挥企业管控效能，全面有效地控制公司经营和管控风险，提升经营效率和盈利能力。

6、加强管理层的激励和考核，提升管理效率

公司将坚持“以人为本”的理念，为企业发展提供智力支撑，吸引和聘用业内优秀人才的同时，配套相应的激励机制，把人才优势转化为发展优势和竞争优势，确保公司主营业务的不断拓展。同时，公司将加强对经营管理层的考核，完善与绩效挂钩的薪酬体系，确保管理层恪尽职守、勤勉尽责，提升管理效率，完成业绩目标。

7、建立稳定的利润分配政策，维护投资者资产收益权

为建立对投资者持续、稳定的利润分配机制和回报规划，公司已根据中国证监会的规定和监管要求，制定上市后适用的《公司章程（草案）》，对利润分配尤其是现金分红的条件、比例和股票股利的分配条件等作出了详细规定，完善了公司利润分配的决策程序及机制。同时，公司股东大会审议通过《关于公司上市后三年分红回报规划的议案》，以稳定公司对股东的投资回报，维护公司股东享有的资产收益权利。

（三）发行人控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员关于公司填补回报措施的承诺

1、控股股东的承诺

根据《国务院关于进一步促进资本市场健康发展的若干意见》（国发[2014]17号）、《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的

意见》（国办发[2013]110号）和《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（中国证监会公告[2015]31号）的相关规定，公司控股股东齐伟承诺：

（1）不以控股股东身份越权干预公司经营管理活动、侵占公司利益；

（2）若违反承诺给北京柠檬微趣科技股份有限公司或者其他股东造成损失的，本人将依法承担补偿责任；

（3）本承诺函出具后，若中国证监会作出关于摊薄即期回报的填补措施及其承诺的其他监管规定，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。

2、发行人全体董事、高级管理人员的承诺

（1）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）对本人的职务消费行为进行约束；

（3）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）在自身职责和权限范围内，全力促使公司董事会或薪酬与考核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，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

（5）如果公司实施股权激励，本人承诺在自身职责和权限范围内，全力促使公司拟公布的股权激励行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

（6）忠实、勤勉地履行职责，维护公司和全体股东的合法权益；

（7）本承诺函出具后，若中国证监会作出关于摊薄即期回报的填补措施及其承诺的其他监管规定，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。

（四）保荐机构核查意见

保荐机构认为，公司所预计的即期回报摊薄情况是基于公司本次发行预案、公司报告期内的经营状况和外部经营环境及变化趋势所做的预测，具有合理性；公司已针对本次发行做出填补即期回报措施，发行人控股股东、实际控制人、董

事和高级管理人员对填补即期回报做出了承诺，有利于保护中小股东的合法权益，符合《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》中关于保护中小投资者合法权益的精神，符合中国证监会《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》的相关要求。

六、关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺及约束措施

1、发行人所做的承诺

本公司承诺本次发行申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性、及时性承担个别及连带的法律责任。

2、控股股东、实际控制人齐伟所做的承诺

公司控股股东、实际控制人齐伟承诺，本次发行申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性、及时性承担个别及连带的法律责任。

3、全体董事、监事、高级管理人员所做的承诺

公司全体董事、监事、高级管理人员承诺，本次发行申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性和及时性承担个别及连带的法律责任。

4、中介机构作出的承诺

本次发行的保荐机构和主承销商承诺：“因本公司为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔付投资者损失。该承诺为本公司真实意思表示，本公司自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督，若违反上述承诺，本公司将依法承担相应责任。”

本次发行的发行人律师承诺：“本所为本项目制作、出具的申请文件真实、准确、完整、及时，无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；若因本所未能勤勉尽责，为本项目制作、出具的申请文件有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，给投资者造成损失的，本所将依法赔偿投资者损失。”

本次发行的发行人会计师承诺：“如承诺人因过失为发行人首次公开发行股票并在创业板上市制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，承诺人将根据中国证监会或人民法院等有权部门的最终处理决定或生效判决，依法赔偿投资者损失。

该承诺为本所真实意思表示，本所自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督，若违反上述承诺，本所将依法承担相应的责任。”

本次发行的发行人评估师承诺：“若本公司因过失为发行人首次公开发行股票并在创业板上市制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，本公司依法赔偿投资者由此遭受的直接损失；该承诺为本公司真实意思表示，本公司自愿接受监管机构、自律组织和社会公众的监督，若违反上述承诺，本公司将依法承担相应责任。”

七、本公司特别提醒投资者关注下列风险因素

（一）产品集中度较高的风险

报告期内，公司营业收入主要来源于《宾果消消消》一款游戏产品，2014年度、2015年度、2016年度及2017年1-3月，该款游戏收入占当期营业收入的比重分别为20.00%、94.65%、99.67%和100.00%。

如果公司未能及时对游戏进行改良和升级，继续提升游戏品质，将出现玩家粘性下降和玩家流失；同时公司若无法发挥研发优势和利用技术储备，不能提前把握玩家偏好，加大研发投入，成功开发并推广新的游戏产品，满足游戏用户需求，将会对公司的持续盈利造成重大不利影响。

（二）新产品开发风险

近年来，移动游戏行业发展迅速，玩家爱好转变和游戏热点切换速度越来越快，游戏类别的不断细分导致市场竞争更加激烈。游戏开发商若要在细分市场中获得更高市场份额，必须通过自身技术的改良、游戏版本的升级和专业团队的培养等方式提升综合能力，才能开发出品质优良的移动游戏产品。移动游戏的品质很大程度上决定于游戏公司对玩家偏好的响应，而玩家的兴趣不断变化，能否及时

准确的预测游戏用户的兴趣爱好以及消费需求，并有针对性的推出新游戏产品吸引新用户并留住老玩家，成为游戏开发是否成功的关键因素。

新游戏在开发和测试阶段均需投入大量成本，若新游戏在投放市场后出现下载情况不佳、用户活跃度不够和充值意愿不强的情形，则可能削弱公司的盈利能力，从而对公司经营发展造成不利影响。

（三）渠道集中带来的经营风险

报告期内，公司采用联合运营和授权运营模式进行游戏运营，公司的客户均为渠道商/运营商。2014 年度、2015 年度、2016 年度及 2017 年 1-3 月，公司前五大客户合计收入占比分别为 99.05%、96.20%、76.69%和 72.16%。

若公司不能与主要渠道商/运营商维持良好的合作关系，或开发更多的市场渠道，或未来游戏渠道商/运营商调整合作模式，或因其他因素而终止与公司的合作关系，将影响公司盈利能力和持续经营能力。

（四）业绩下滑的风险

公司所处移动游戏行业属于高成长和高风险的行业。移动游戏市场竞争激烈，新游戏不断推出，移动游戏产品自身具有一定的生命周期，游戏能否满足玩家需求，提供良好的用户体验，决定了一款游戏收入能否保持增长，并影响游戏公司的经营业绩和未来持续发展。

如果游戏玩家对公司核心产品《宾果消消消》等游戏的偏好发生变化，而公司不能迅速推出受玩家喜爱的新款游戏，并取得良好的市场经营表现，则公司未来的经营业绩将存在下滑的风险。

（五）产业政策变化的风险

我国游戏产业处于快速发展阶段，随着游戏内容的推陈出新、产业环境的快速变化和技术的不断更新，我国移动游戏行业的法律监管体系逐渐完善。我国游戏行业受到多个部门共同监管，包括工信部、文化部和新闻出版广电总局等。监管部门针对游戏内容、业务资质、知识产权保护和网络安全等相关的法律、法规和监管制度的调整将对行业发展产生重大影响。

若公司在业务开展等方面不能与监管导向一致，不能顺应国家产业政策的要求，未能持续取得相关的批准和许可，将影响公司业务的发展和正常运营，对公司未来经营发展产生不利影响。

八、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构核查意见

对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素包括但不限于：

产品集中度较高的风险、新产品开发风险、渠道集中带来的经营风险、业绩下滑的风险、产业政策变化的风险、业务规模扩张带来的管理风险、核心技术人员流失的风险、税收优惠政策变化的风险、技术更新风险、核心技术泄密的风险、互联网安全风险、募投项目实施和募集资金投入未达预期收益的风险、跨境经营风险、即期回报摊薄的风险、股票价格波动风险、场地租赁风险等。对公司持续盈利能力构成重大不利影响的情形，请参见本招股说明书“第四节 风险因素”。

经保荐机构核查，报告期内，公司的经营模式、产品或服务的品种结构未发生重大变化，发行人所处行业的经营环境未发生重大变化，发行人在用的商标、专有技术等重要资产或者技术的取得或者使用不存在重大障碍，发行人最近一年的营业收入或净利润对关联方或者有重大不确定性的客户不存在重大依赖，发行人最近一年的净利润非主要来自合并财务报表范围以外的投资收益，发行人不存在其他可能对发行人持续盈利能力构成重大不利影响的情形。保荐机构核查后认为，发行人主营移动游戏产品的研发、销售及维护，其所处行业发展前景较好，内部管理和业务运行规范，发行人的行业地位逐步提升，具备持续盈利能力。

目 录

发行人声明	2
本次发行概况	3
重大事项提示	4
一、发行前股东自愿锁定股份的承诺及约束措施	4
二、持股 5%以上股东的持股、减持意向承诺及约束措施	7
三、股利分配政策	8
四、稳定股价的预案及约束措施	10
五、本次发行对即期回报摊薄的影响及公司采取的填补措施	13
六、关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺及约束措施	16
七、本公司特别提醒投资者关注下列风险因素	17
八、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构核查意见	19
第一节 释义	25
第二节 概览	29
一、发行人概况	29
二、发行人核心竞争优势	29
三、发行人控股股东、实际控制人基本情况	31
四、发行人主要财务数据	31
五、募集资金用途	33
第三节 本次发行概况	35
一、本次发行基本情况	35
二、发行费用	35
三、本次发行的有关当事人	36
四、发行人与本次发行有关的中介机构的关系	37
五、预计发行时间	37
第四节 风险因素	38
一、产品集中度较高的风险	38

二、新产品开发风险	38
三、渠道集中带来的经营风险	39
四、业绩下滑的风险	39
五、产业政策变化的风险	39
六、业务规模扩张带来的管理风险	40
七、核心技术人员流失的风险	40
八、税收优惠政策变化的风险	40
九、技术更新风险	41
十、核心技术泄密的风险	41
十一、互联网安全风险	41
十二、募投项目实施和募集资金投入未达预期收益的风险	41
十三、跨境经营风险	42
十四、即期回报摊薄的风险	42
十五、股票价格波动风险	42
十六、场地租赁风险	43
第五节 发行人基本情况	44
一、发行人基本信息	44
二、公司改制重组及设立情况	44
三、发行人设立以来的重大资产重组情况	46
四、发行人股权结构及组织结构图	46
五、发行人控股、参股公司及分公司情况	50
六、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况	51
七、发行人股本情况	58
八、发行人员工情况	65
九、发行人、发行人的股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员等以及本次发行的有关中介作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施	66
第六节 业务与技术	70
一、公司主营业务和主要产品	70
二、发行人所在行业基本情况	72

三、发行人在行业中的竞争地位	99
四、主营业务情况	102
五、公司主要资产情况	124
六、特许经营权情况	128
七、公司技术与研发情况	129
八、境外经营情况	132
九、未来发展规划	133
第七节 同业竞争与关联交易	140
一、发行人独立性情况	140
二、同业竞争	141
三、关联方	142
四、关联交易	146
第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理	151
一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员	151
二、公司现任董事、监事的提名和选聘情况	154
三、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属持股变动情况	155
四、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员对外投资情况	156
五、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员最近一年薪酬情况	156
六、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员兼职情况	157
七、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员相互之间的亲属关系	158
八、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员有关协议及承诺情况	159
九、公司董事、监事和高级管理人员近两年的变动情况	159
十、公司治理	160
十一、公司内部控制制度情况	164
十二、公司最近三年违法违规行为情况	164
十三、控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占有公司资金或资产以及公司对控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况	165
十四、对外投资、担保事项和资金管理的政策及制度安排和执行情况	165
十五、投资者权益保护的情况	168

第九节 财务会计信息和管理层分析	170
一、报告期经审计的财务报表	170
二、审计意见	179
三、财务报表编制的基础、合并报表范围及变化情况	180
四、报告期内采用的主要会计政策和会计估计	183
五、主要税项	203
六、分部信息	204
七、非经常性损益	204
八、主要财务指标	205
九、盈利能力分析	208
十、财务状况分析	222
十一、现金流量分析	233
十二、本次发行对即期回报摊薄的影响及公司采取的填补措施	235
十三、资本性支出分析	239
十四、财务状况和盈利能力的未来趋势分析	240
十五、期后事项、或有事项及其他重要事项	240
十六、股利分配情况	241
第十节 募集资金运用	247
一、募集资金运用概况	247
二、项目建设的必要性和可行性	250
三、募集资金投资项目情况	254
四、其他与主营业务相关的营运资金	275
五、董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见	278
六、募集资金运用对财务状况和经营能力的影响	278
七、使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目的情况	279
第十一节 其他重要事项	280
一、信息披露和投资者服务的责任机构和相关人员	280
二、重大合同	280
三、对外担保事项	284

四、诉讼和仲裁事项	284
第十二节 有关声明	285
第十三节 附件	292

第一节 释义

本招股说明书中，除非文义另有所指，下列简称和术语具有如下含义：

第一部分：常用词语

公司/本公司/股份公司/ 发行人/柠檬微趣	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司
有限公司、柠檬有限	指	发行人前身，设立时名为“北京嚶鸣谷科技有限公司”，2012年1月更名为“北京柠檬微趣科技有限公司”，2015年11月完成股改，整体变更为“北京柠檬微趣科技股份有限公司”
柠檬网络	指	北京柠檬微趣网络科技有限公司，发行人全资子公司
Microfun Inc.	指	发行人在美国设立的全资子公司
社会公众股、A股	指	公司本次公开发行的每股面值为人民币1.00元的普通股
股东会	指	北京柠檬微趣科技有限公司股东会
股东大会	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司的股东大会
董事会	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司的董事会
监事会	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司的监事会
加速飞	指	北京加速飞科技有限公司，公司股东
金山安全	指	北京金山安全软件有限公司
柠檬君	指	北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙），公司股东
柠檬普惠	指	北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙），公司股东
静衡坚勇	指	杭州静衡坚勇股权投资合伙企业（有限合伙），公司股东
蓝港在线	指	蓝港在线（北京）科技有限公司
极客邦	指	苏州极客邦创业投资合伙企业（有限合伙），公司股东
英诺投资	指	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙），公司股东
红杉盛德	指	北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙），公司股东
蓝图天兴	指	厦门蓝图天兴投资合伙企业（有限合伙），公司股东
南山蓝月	指	南山蓝月资产管理（天津）合伙企业（有限合伙），公司股东
发起人	指	齐伟等5名自然人股东及英诺投资等7名机构股东
《宾果消消消》	指	发行人开发的消除类移动游戏，曾用名《糖果萌萌消》、《宾果消消乐》
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
全国中小企业股份转让系统	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
保荐人/保荐机构/主承销商	指	招商证券股份有限公司
立信、发行人会计师	指	立信会计师事务所（特殊普通合伙）
发行人律师	指	北京国枫律师事务所
本招股说明书	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司首次公开发行并在创业板上市招股说明书

报告期、最近三年及一期	指	2014年、2015年、2016年和2017年1-3月
元/万元/亿元	指	人民币元/万元/亿元
国务院	指	中华人民共和国国务院
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
国家新闻出版广电总局	指	中华人民共和国国家新闻出版广电总局
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
新闻出版总署	指	中华人民共和国新闻出版总署，2013年国务院将新闻出版总署、广电总局的职责整合，组建国家新闻出版广播电影电视总局，随后更名为国家新闻出版广电总局
Statista	指	全球较为知名的数据统计互联网公司，主要为企业、教育和研究机构提供数据服务
Analysys 易观	指	北京易观智库网络科技有限公司，国内较为知名的大数据分析公司
QuestMobile	指	北京贵士信息科技有限公司，主要从事移动APP及移动用户行为数据拾取、分析研究
Newzoo	指	全球知名的游戏市场情报研究机构，成立于2007年，主要从事全球游戏和全球移动互联网行业分析
腾讯	指	腾讯控股有限公司，香港联交所上市公司
网易	指	网易公司，美国纳斯达克上市公司
百度	指	百度控股有限公司，美国纳斯达克上市公司
360	指	北京奇虎科技有限公司
盛大	指	盛大游戏有限公司，美国纳斯达克上市公司
游族网络	指	游族网络股份有限公司，A股上市公司
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技股份有限公司，A股上市公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司，A股上市公司
吉比特	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司，A股上市公司
天神娱乐	指	大连天神娱乐股份有限公司，A股上市公司
巨龙管业	指	浙江巨龙管业股份有限公司，A股上市公司
电魂网络	指	杭州电魂网络科技股份有限公司，A股上市公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司，A股上市公司
网宿科技	指	网宿科技股份有限公司，A股上市公司
北京蓝汛	指	北京蓝汛通信技术有限责任公司
迪士尼	指	华特迪士尼互动科技（北京）有限公司
华为	指	华为技术有限公司
OPPO	指	广东欧珀移动通信有限公司
vivo	指	维沃移动通信有限公司
小米	指	北京小米科技有限责任公司
乐元素	指	乐元素科技（北京）股份有限公司
乐动卓越	指	北京乐动卓越科技有限公司
触控科技	指	北京触控科技有限公司
软众传媒	指	福建省软众数字传媒股份有限公司

福建网龙	指	福建网龙计算机网络信息技术有限公司
猎豹公司	指	Cheetah Technology Corporation Limited, 系纽约证券交易所上市公司 Cheetah Mobile Inc. (CMCM) 在香港设立的全资子公司
《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》
《公司章程》	指	《北京柠檬微趣科技股份有限公司章程》
GPC	指	中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会, 简称中国音数协游戏工委
CNG	指	中新游戏研究中心(伽马数据), 为国家新闻出版广电总局游戏工委《中国游戏产业报告》独家内容制作方和合作调查方
IDC	指	国际数据公司(International Data Corporation), 全球著名的信息技术、电信行业和消费科技市场咨询、顾问和活动服务专业提供商

第二部分：专业术语

移动游戏	指	运行在移动终端上的游戏软件
端游	指	客户端游戏的简称, 是传统的依靠下载客户端, 在电脑上运行的网络游戏
页游	指	网页游戏的简称, 是基于 Web 浏览器的网络在线多人互动游戏, 无需下载客户端
手游	指	手机游戏的简称, 是运行在手机上的游戏
功能机	指	功能手机, 系相对于智能手机而言, 运算能力弱, 功能比较纯粹, 主要用于打电话、发短信, 没有应用操作系统的手机
iOS 平台	指	苹果公司推出的在 iPhone、iPad 设备上运行的移动操作系统平台
安卓平台	指	Android, 系基于 Linux 的开源移动设备操作系统平台
SP	指	通信服务提供商
APP	指	在智能移动终端上运行的第三方应用程序(Application)
App Store	指	iPhone、iPad 等设备上的应用程序下载平台
CP	指	内容提供商, 在游戏行业里指游戏开发商
MMORPG	指	大型多人在线角色扮演类游戏(Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)
RPG	指	角色扮演类游戏(Role-Playing Game)
ARPG	指	动作角色扮演类游戏(Action Role Playing Game)
SLG	指	模拟策略类游戏(Simulation Game)
TCG	指	集换式卡牌类游戏(Trading Card Game)
CEG	指	休闲益智类游戏(Casual & Educational Game)
CBG	指	棋牌休闲类游戏(Cheess and Board Game)
CSG	指	休闲竞技类游戏(Casual & Sports Game)
SNG	指	社交网络类游戏(Social Network Game)
MOBA	指	多人在线竞技类游戏(Multiplayer Online Battle Arena)

RTS	指	即时战略类游戏（Real-Time Strategy Game）
3G	指	第三代移动通信技术，指支持高速数据传输的蜂窝移动通讯技术
4G	指	第四代移动通信技术，理论上可达到 100Mbps 的传输速率
5G	指	第五代移动通信技术，尚未大规模商业应用，将在传输速率、可靠性等方面较上一代通信技术有较大提升
WIFI	指	一种允许电子设备连接到无线局域网（WLAN）的技术
TVC	指	电视广告片（Television Commercial），指针对电视媒体制作的广告
CDN	指	内容分发网络（Content Delivery Network），通过 CDN 可以解决 Internet 网络拥挤的状况，提高用户访问网站的响应速度
ARPPU	指	每用户平均收入（Average Revenue Per Paying User），即每游戏付费用户一段时期（年度/季度/月度）的消费值
BI	指	商务智能系统（Business Intelligence），系统可以整合企业的财务和业务数据，为企业决策提供数据分析支持
AI	指	人工智能（Artificial Intelligence），是研究、开发用于模拟、延伸和扩展人的智能的理论、方法、技术及应用系统的移门新的技术科学。人工智能是计算机科学的一个分支，它试图了解智能的实质，并生产出一种新的研究包括机器人、语言识别、图像识别、自然语言处理和专家系统等
ACID	指	ACID 是数据库事务正确执行的四个基本要素的缩写，四个要素指数据库事务具有的原子性、一致性、隔离性和持久性
KOL	指	关键意见领袖（Key Opinion Leader），指在微博上有话语权的人

注：本招股说明书中若出现所列数值的加总数与合计数不一致、出现尾差时，均为四舍五入所致。

第二节 概览

重要提示

本概览仅对招股说明书全文作扼要提示。投资者作出投资决策前，应认真阅读招股说明书全文。

一、发行人概况

（一）发行人设立情况

发行人的前身北京嚶鸣谷科技有限公司（2012年1月更名为“北京柠檬微趣科技有限公司”）成立于2008年8月25日。2015年10月18日，经有限公司股东会审议通过，同意有限公司以经审计的5,478.3074万元净资产为基础，折为4,800万股股份，公司整体变更为股份有限公司，公司股东齐伟、柠檬君、刘岗、英诺投资、文明等12名股东为股份公司的发起人。2015年11月20日，发行人完成工商注册登记，取得了统一社会信用代码为91110108679625401E的《企业法人营业执照》。

（二）发行人主营业务

公司主要产品所属行业为软件和信息技术服务业。公司的主营业务系移动游戏产品的研发、销售及维护。公司报告期内主营业务未发生变更。

二、发行人核心竞争优势

（一）坚实的自主研发能力

公司的研发团队经过近9年的开发和探索，形成了众多的游戏技术创新、设计和应用创新，积累了不同类型休闲游戏的开发经验，可以实现模块化快速构建游戏，从而提高游戏的开发效率和游戏质量。

公司自主研发、拥有完全知识产权的产品《宾果消消消》在国内外市场取得较好成绩。根据艾媒咨询集团发布《2016-2017中国手机游戏市场研究报告》，《宾果消消消》入选“2016年度国内热门手游TOP10”以及“2016年海外优秀国产手游”。

（二）持续增长的游戏用户规模

公司的主打产品《宾果消消消》自 2014 年上线以来，游戏注册用户数量和月度活跃用户数量逐渐增加。截至 2017 年 3 月 31 日，《宾果消消消》的累计注册用户数超过 1.46 亿，2015 年度、2016 年度及 2017 年一季度，累计注册用户数较上期末增长率分别为 1431.81%、210.16%、22.11%。2015 年 11 月月度活跃用户超过 1,000 万人，2016 年 5 月月度活跃用户超过 2,000 万人，2017 年一季度平均月度活跃用户近 3,200 万人。

（三）快速的市场响应能力和强大的数据挖掘能力

不断涌现的游戏产品加剧了移动游戏市场的竞争，游戏玩家的需求和偏好也会随着玩家的年龄结构、消费习惯、网络环境的变化而变化。只有具有快速的市场反应能力，时刻紧跟用户需求和偏好的移动游戏企业才能在激烈的市场竞争中占据优势地位，在众多游戏企业中脱颖而出。

为了保持市场敏感度，公司逐步建立和完善用户数据的数据库体系，后台数据记录了用户注册、充值、消费、社交、任务完成情况、奖励获得情况等用户行为信息。公司设有专业人员负责对游戏运营中的操作数据、用户充值、道具购买及消耗等相关行为数据进行分析和总结。公司管理层定期联合研发中心、运营中心和维护中心共同研究，优化游戏产品，改善运营策略。

（四）经验丰富的管理团队

公司实际控制人齐伟从事 IT 行业十余年，拥有深厚的技术背景和丰富的团队管理经验。公司的主要管理人员由软件及互联网行业的资深人士担任，拥有很强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业有着深刻的理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。具体情况详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”。

公司拥有高效的项目管理团队，核心团队保持长期稳定，经过多年的探索学习，在游戏设计、版本制作、运营管理等方面都已形成一整套成熟的方案。同时，公司对专业人才高度重视，通过营造良好的企业文化、采取有效的激励机制培养

员工的忠诚度，有效保证了核心人才队伍的稳定，使公司的各项业务能够持续运作，保障公司的稳定发展。

三、发行人控股股东、实际控制人基本情况

发行人的控股股东、实际控制人为齐伟先生。齐伟通过直接持股及对柠檬君、柠檬普惠的控制，合计控制发行人股份 2,471.04 万股，占发行人股本总额的 48.4518%。

齐伟先生，中国国籍，无永久境外居留权，1982 年出生，硕士学历，身份证号码：430221198209*****。2006 年 7 月至 2008 年 9 月就职于微软（中国）有限公司，担任项目经理；2008 年 8 月创立柠檬有限，现任公司董事长、总经理；同时兼任柠檬君和柠檬普惠执行事务合伙人、柠檬网络执行董事、经理、Microfun Inc. 执行董事兼总裁；并担任北京市西城区青年联合会常务委员。

四、发行人主要财务数据

立信会计师事务所（特殊普通合伙）对公司报告期内的财务情况进行审计并出具《北京柠檬微趣科技股份有限公司审计报告》（信会师报字[2017]第 ZG11977 号）。发行人主要财务数据情况如下：

（一）合并资产负债表主要数据

单位：元

项目	2017 年 3 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
流动资产合计	231,410,552.13	141,669,774.94	62,966,870.35	8,640,411.92
资产总计	235,459,986.97	144,852,401.81	66,444,205.65	9,611,567.66
负债合计	21,291,524.07	13,013,536.21	6,843,773.93	1,956,596.10
归属于母公司所有者权益	214,168,462.90	131,838,865.60	59,600,431.72	7,654,971.56
少数股东权益	-	-	-	-

（二）合并利润表主要数据

单位：元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
营业收入	90,620,215.52	193,667,882.12	48,893,020.18	11,193,650.39
营业利润	18,476,947.40	73,362,440.91	1,427,141.13	2,782,959.19
利润总额	18,524,940.57	74,418,636.81	1,430,194.52	2,782,959.19

归属于母公司所有者的净利润	12,746,944.64	60,914,842.66	1,566,401.83	2,353,050.19
少数股东损益	-	-	-	-

（三）合并现金流量表主要数据

单位：元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
经营活动产生现金流量净额	4,720,475.93	29,491,918.94	-538,798.36	-542,908.22
投资活动产生现金流量净额	-352,580.92	-893,540.01	-579,994.79	-353,590.04
筹资活动产生现金流量净额	56,151,393.25	6,552,490.44	44,971,445.62	3,000,000.00
现金及现金等价物净增加额	60,541,262.01	35,150,869.37	43,852,652.47	2,103,501.74

（四）主要财务指标

项目	2017年1-3月/2017年3月31日	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
流动比率（次）	10.87	10.89	9.20	4.42
速动比率（次）	10.87	10.89	9.20	4.42
应收账款周转率（次/年）	6.58	6.37	4.40	2.89
存货周转率（次/年）	-	5,180.27	3,484.45	-
资产负债率（母公司%）	7.64	8.73	10.30	20.36
归属于发行人股东的每股净资产（元/股）	4.20	2.70	1.24	3.37
归属于发行人股东的净利润（万元）	1,274.69	6,091.48	156.64	235.31
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	2,412.16	6,318.78	653.27	235.31

扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净资产收益率（加权平均%）	13.23	68.27	24.89	49.76
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的基本每股收益（元/股）	0.48	1.31	0.15	0.06
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的稀释每股收益（元/股）	0.48	1.31	0.15	0.06
每股经营活动产生的现金净流量（元/股）	0.09	0.60	-0.01	-0.24

五、募集资金用途

根据公司经营发展需要，拟通过投资相关游戏产品开发及配套平台建设等项目，以提升公司核心竞争力，不断扩大业务规模。如公司本次公开发行股票成功，本次发行所募集资金总量扣除发行费用后，募集资金净额拟按照下表所列优先顺序投入以下项目：

单位：万元

项目名称	项目投资总额	拟投入募集资金金额	发改委备案情况	环评批复情况
一、移动游戏升级开发与运营项目				
移动游戏升级开发与运营项目	16,496.70	16,496.70	京西城发改（备）（2017）21号	西环审不20170012号
二、移动游戏新产品开发与运营项目				
新型消除游戏1	18,685.55	18,685.55	京西城发改（备）（2017）22号	西环审不20170013号
新型消除游戏2	7,320.20	7,320.20		
休闲对战游戏1	11,962.62	11,962.62		
休闲对战游戏2	6,383.09	6,383.09		
模拟经营游戏	11,497.47	11,497.47		
新模拟经营游戏	6,706.08	6,706.08		
合计	62,555.01	62,555.01		
三、运营中心建设项目				
运营中心建设项目	12,950.12	12,950.12	京西城发改（备）（2017）25号	西环审不20170016号
四、游戏核心开发工具研发项目				

游戏核心开发工具研发项目	3,177.61	3,177.61	京西城发改（备）（2017）24号	西环审不20170015号
五、游戏共用平台系统建设项目				
游戏共用后台系统建设项目	13,001.55	13,001.55	京西城发改（备）（2017）23号	西环审不20170014号
六、其他与主营业务相关的营运资金				
其他与主营业务相关的营运资金	6,819.01	6,819.01		
合计	115,000.00	115,000.00		

上述募集资金投资项目主要围绕发行人主营业务开展，拟投资项目实际投入时间将按募集资金到位时间和项目的进展情况作适当调整。若本次发行实际募集资金不能满足上述项目的资金需求，则项目的资金缺口部分由发行人自筹解决，募集资金到位前，将以自有资金或采取银行贷款方式筹集资金投入上述项目，待募集资金到位后，再用募集资金予以置换。若实际募集资金投入项目后尚有剩余，剩余部分用于主营业务或者根据中国证监会、深圳证券交易所等相关规定的要求执行。

募集资金运用具体情况详见本招股说明书“第十节 募集资金运用”的有关内容。

第三节 本次发行概况

一、本次发行基本情况

序号	项目	基本情况
1	股票类型	人民币普通股（A股）
2	每股面值	1.00元
3	公开发行股数及占发行后总股本比例	本次发行不超过1,700万股，占发行后总股本比例不低于25%。本次公开发行股票全部为公司公开发行新股，没有公司股东公开发售股份
4	拟发行新股数量	不超过1,700万股
5	每股发行价格	【】元
6	发行前市盈率	【】倍（发行价格除以每股收益，每股收益按照【】年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行前总股本计算）
7	发行后市盈率	【】倍（发行价格除以每股收益，每股收益按照【】年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算）
8	发行前每股净资产	4.20元/股（按公司截至2017年3月31日经审计净资产计算）
9	发行后每股净资产	【】元/股
10	发行前市净率	【】倍（按照发行价格除以发行前每股净资产计算）
11	发行后市净率	【】倍（按照发行价格除以发行后每股净资产计算）
12	发行方式	采用网下向投资者询价配售与网上按市值申购定价发行相结合的方式，或中国证监会等监管机关认可的其他发行方式
13	发行对象	符合资格的询价对象和已开立深交所股票账户并开通创业板交易的中国境内自然人、法人等投资者（国家法律、法规和规范性文件禁止购买者除外）或中国证监会规定的其它对象
14	承销方式	由保荐机构（主承销商）以余额包销方式承销
15	预计募集资金额	募集资金总额为【】万元，募集资金净额为【】万元

二、发行费用

项目	费用
保荐费	【】万元
承销费	【】万元
审计费	【】万元
律师费	【】万元
评估费	【】万元
发行手续费	【】万元

三、本次发行的有关当事人

（一）保荐机构（主承销商）：招商证券股份有限公司

法定代表人：霍达
住 所：深圳市福田区益田路江苏大厦 A 座 38-45 楼
保荐代表人：张鹏 宁博
项目协办人：曾庆波
项目经办人：徐国振、赖元东、耿尧、孙静、韩云伟
联系电话：0755-82943666
传 真：0755-82943121

（二）发行人律师：北京国枫律师事务所

负责人：张利国
住 所：北京市东城区建国门内大街 26 号新闻大厦 7 层
经办律师：曹一然 刘雅婧
联系电话：010-88004488
传 真：010-66090016

（三）会计师事务所：立信会计师事务所（特殊普通合伙）

法定代表人：朱建弟
住 所：上海市南京东路 61 号 4 楼
经办会计师：蔡晓丽 王首一
联系电话：010-56730037
传 真：010-56730088

（四）资产评估机构：北京中天华资产评估有限责任公司

负责人：李晓红
住 所：北京市西城区车公庄大街 9 号院 1 号楼 1 单元 1303 室
经办资产评估师：林海丰 韩朝

联系电话：010-88395166

传 真：010-88395661

（五）股票登记机构： 中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司

地 址： 深圳市福田区莲花街道深南大道 2012 号深圳证券
交易所广场 25 楼

联系电话：0755-25938000

传 真：0755-25988122

（六）保荐机构（主承销商）收款银行：招商银行深圳分行深纺大厦支行

地 址： 深圳市华强北路 3 号深纺大厦 B 座 1 楼

户 名： 招商证券股份有限公司

账 号： 819589052110001

四、发行人与本次发行有关的中介机构的关系

截至报告期末，保荐机构招商证券股份有限公司通过多层投资关系间接持有发行人 0.0124% 的股份。

截至报告期末，除以上间接持股以外，保荐机构或其控股股东、实际控制人、重要关联方不存在持有发行人或其控股股东、实际控制人、重要关联方股份的情况，不存在会影响本保荐机构和保荐代表人公正履行保荐职责的情况。

五、预计发行时间

序号	事 项	日期
1	刊登发行公告日期	【】年【】月【】日
2	开始询价推介的日期	【】年【】月【】日
3	刊登定价公告的日期	【】年【】月【】日
4	申购日期和缴款日期	【】年【】月【】日
5	股票上市日期	【】年【】月【】日

第四节 风险因素

投资者在评价本次发行的股票时，除本招股说明书提供的其他资料外，应特别认真地考虑下述各项风险因素。公司披露的风险可能对公司产生不利的影响，投资者需要谨慎考虑，根据自己的独立判断作出投资决策。

一、产品集中度较高的风险

报告期内，公司营业收入主要来源于《宾果消消消》一款游戏产品，2014年度、2015年度、2016年度及2017年1-3月，该款游戏收入占当期营业收入的比重分别为20.00%、94.65%、99.67%和100.00%。

如果公司未能及时对游戏进行改良和升级，继续提升游戏品质，将出现玩家粘性下降和玩家流失；同时公司若无法发挥研发优势和利用技术储备，不能提前把握玩家偏好，加大研发投入，成功开发并推广新的游戏产品，满足游戏用户需求，将会对公司的持续盈利造成重大不利影响。

二、新产品开发风险

近年来，移动游戏行业发展迅速，玩家爱好转变和游戏热点切换速度越来越快，游戏类别的不断细分导致市场竞争更加激烈。游戏开发商若要在细分市场中获得更高市场份额，必须通过自身技术的改良、游戏版本的升级和专业团队的培养等方式提升综合能力，才能开发出品质优良的移动游戏产品。移动游戏的品质很大程度上决定于游戏公司对玩家偏好的响应，而玩家的兴趣不断变化，能否及时准确的预测游戏用户的兴趣爱好以及消费需求，并有针对性的推出新游戏产品吸引新用户并留住老玩家，成为游戏开发是否成功的关键因素。

新游戏在开发和测试阶段均需投入大量成本，若新游戏在投放市场后出现下载情况不佳、用户活跃度不够和充值意愿不强的情形，则可能削弱公司的盈利能力，从而对公司经营发展造成不利影响。

三、渠道集中带来的经营风险

报告期内，公司采用联合运营和授权运营模式进行游戏运营，公司的客户均为渠道商/运营商。2014 年度、2015 年度、2016 年度及 2017 年 1-3 月，公司前五大客户合计收入占比分别为 99.05%、96.20%、76.69%和 72.16%。

若公司不能与主要渠道商/运营商维持良好的合作关系，或开发更多的市场渠道，或未来游戏渠道商/运营商调整合作模式，或因其他因素而终止与公司的合作关系，将影响公司盈利能力和持续经营能力。

四、业绩下滑的风险

公司所处移动游戏行业属于高成长和高风险的行业。移动游戏市场竞争激烈，新游戏不断推出，移动游戏产品自身具有一定的生命周期，游戏能否满足玩家需求，提供良好的用户体验，决定了一款游戏收入能否保持增长，并影响游戏公司的经营业绩和未来持续发展。

如果游戏玩家对公司核心产品《宾果消消消》等游戏的偏好发生变化，而公司不能迅速推出受玩家喜爱的新款游戏，并取得良好的市场经营表现，则公司未来的经营业绩将存在大幅波动的风险。

五、产业政策变化的风险

我国游戏产业处于快速发展阶段，随着游戏内容的推陈出新、产业环境的快速变化和技术的不断更新，我国移动游戏行业的法律监管体系逐渐完善。我国游戏行业受到多个部门共同监管，包括工信部、文化部和新闻出版广电总局等。监管部门针对游戏内容、业务资质、知识产权保护和网络安全等相关的法律、法规和监管制度的调整将对行业发展产生重大影响。

若公司在业务开展等方面不能与监管导向一致，不能顺应国家产业政策的要求，未能持续取得相关的批准和许可，将严重影响公司业务的发展和正常运营，对公司未来经营发展产生不利影响。

六、业务规模扩张带来的管理风险

2014 年度至 2017 年 1-3 月，公司营业收入分别为 1,119.37 万元、4,889.30 万元、19,366.79 万元和 9,062.02 万元，各期末员工人数分别为 41 人、57 人、80 人和 97 人。

随着公司未来业务规模的扩大，游戏产品种类的增加，公司的资产规模和人员数量将进一步扩大，组织机构也将更为复杂，需要公司对战略规划、资源整合、业务开拓、产品研发、运营维护、财务管理和内部控制等多方面进行调整和完善，不断提升公司各部门的协同性与紧密性。

若公司的管理团队不具备相应管理和协调能力，无法及时调整管理方式，优化经营模式，则会削弱公司的整体竞争力，影响公司未来盈利能力，阻碍公司的发展与扩张。

七、核心技术人员流失的风险

游戏行业是知识和技术密集型行业，核心技术人员对企业产品创新起着关键作用。在移动游戏行业快速发展的环境下，市场对技术人员的需求迅速增加，且游戏行业从业人员流动性较大，业内高水平人才短缺。

公司未来若无法合理运用各项激励机制维护现有技术人员的稳定性并不断吸收新的专业人才，将给公司产品开发带来困难，削弱公司核心竞争能力。

八、税收优惠政策变化的风险

公司于 2014 年 10 月被认定为高新技术企业，有效期三年，根据《中华人民共和国企业所得税法》的规定，公司在 2014 年至 2016 年期间减按 15% 优惠税率计缴企业所得税。公司目前正在办理高新技术企业复审。

根据《营业税改征增值税跨境应税行为增值税免税管理办法（试行）》（国家税务总局公告 2016 年第 29 号），公司从境外单位取得的收入在办理免税备案手续后免征增值税。公司分别于 2016 年 9 月 9 日、2016 年 9 月 13 日、2016 年 11 月 18 日向北京市西城区国家税务局提交跨境应税行为免税备案表，并已通过备案。

若未来公司不具备高新技术企业的条件导致无法通过复审，或者未来国家税收政策发生变化，使得公司无法继续享受当前的税收优惠政策，将在一定程度上影响公司盈利水平。

九、技术更新风险

移动游戏行业处于快速发展阶段，新技术、新产品不断涌现，如增强现实技术、虚拟现实技术等给市场带来新的变化。若公司未来无法把握技术变革和行业发展趋势，并随之调整公司业务发展方向，或公司研发速度及技术储备无法跟进市场更新速度，可能使公司面临游戏开发的技术瓶颈，游戏产品无法获得市场认可，对公司未来的竞争能力与持续经营能力产生不利影响。

十、核心技术泄密的风险

移动游戏的研发需要投入大量专业人才、时间、资金以维持产品的技术先进性，满足市场不断变化的需求，因此核心技术对公司的持续发展至关重要。

在国内信息安全环境和法律法规尚未完善的情况下，公司核心技术存在泄密的风险。一旦公司核心技术被其他公司非法使用或盗用，很可能削弱公司产品市场竞争力，从而影响公司业绩，对公司经营造成不利影响。

十一、互联网安全风险

移动游戏版本的更新以及游戏社交功能等均需要依赖互联网进行。当出现互联网安全风险比如软件病毒或者木马程序时，都可能造成游戏系统故障或者玩家账户数据丢失，将影响公司信誉并造成游戏用户流失等不良影响。

如果公司对安全技术的研发与应用不够重视，未能采取相应的制度和措施保障信息安全，则可能对游戏软件的运行与游戏用户体验产生不利影响。

十二、募投项目实施和募集资金投入未达预期收益的风险

公司本次募集资金拟投资于移动游戏升级开发与运营项目、移动游戏新产品开发与运营项目、运营中心建设项目、游戏核心开发工具研发项目和游戏共用平台系统建设项目，投资总额分别为 16,496.70 万元、62,555.01 万元、12,950.12 万元、3,177.61 万元和 13,001.55 万元。

移动游戏行业具有高投入和高风险的特点，在项目实施过程中项目可能受到产业技术升级、政策环境变化、市场竞争环境变化、客户关系变化与技术人才储备等因素影响。这些不确定性将导致募集资金投资项目的实际收益与可行性研究报告存在一定差异，甚至导致公司投资项目可能无法完成或无法达到预期效果，从而对公司的实际经营及持续盈利能力产生重大不确定性影响。

十三、跨境经营风险

为进一步落实公司国际化发展战略，开拓海外市场，公司在美国设立全资子公司，负责公司游戏产品在海外市场的销售。随着境外业务的开展，公司将面临境内外不同市场环境的挑战。如果相关国家或地区关于业务监管、外汇管理、资本流动管理或税收管理等方面的法律、法规或政策发生对公司不利的变化，将会对公司的业务拓展产生不利影响。此外，跨境经营将增加公司的管理难度，随着公司境内外业务规模的不断扩大，如果公司管理层不能同时提高自身管理水平，也将给公司的经营管理带来一定的风险。

十四、即期回报摊薄的风险

本次发行完成后，随着募集资金的到位，公司股本总额和净资产规模均有较大幅度的增加。由于新开发项目需经历开发和市场推广等时间周期，本次发行募集资金从投入到项目产生效益需要一定的时间，预期经营业绩难以在短期内释放。因此，公司在短期内存在因股本规模及净资产规模扩大导致公司每股收益和净资产收益率被摊薄的风险。

十五、股票价格波动风险

公司股票价格的变化受到多方面因素的影响，一方面受到公司治理、业务经营、产品推广、财务状况等的影响，另一方面也会受到国际和国内宏观经济形势、行业政策、市场竞争、周边资本市场波动、本土资本市场供求、市场心理及突发事件等因素的影响，因此股票价格存在波动风险。投资者在考虑投资本公司股票时，应关注前述各类因素可能带来的投资风险，并作出审慎判断。

十六、场地租赁风险

公司业务经营属于典型的轻资产模式，日常经营场所均系租赁取得，倘若发生租赁到期无法续租、出租方违约收回租赁场地或者租金大幅上涨的情形，公司存在日常经营场所无法续租的风险，将在短期内对公司正常经营活动产生影响。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本信息

公司名称	北京柠檬微趣科技股份有限公司
英文名称	Beijing Microfun Co., Ltd.
法定代表人	齐伟
注册资本	5,100 万元
成立时间	2008 年 8 月 25 日
变更为股份有限公司时间	2015 年 11 月 20 日
住所	北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 204 室
邮政编码	100044
经营范围	技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；应用软件开发；软件开发；销售自行开发后的产品；产品设计；设计、制作、代理、发布广告；货物进出口、代理进出口、技术进出口；从事互联网文化活动；互联网信息服务。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；从事互联网文化活动、互联网信息服务以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
传真	010-68292702
公司网址	http://www.microfun.cn
电子邮箱	ir@microfun.com
信息披露和协调投资者关系部门	证券部
联系人	胡增荣
联系电话	010-68292703

二、公司改制重组及设立情况

（一）有限责任公司设立情况

发行人的前身是北京嚶鸣谷科技有限公司（2012 年 1 月更名为“北京柠檬微趣科技有限公司”），系经北京市工商行政管理局海淀分局批准，由齐伟、刘岗共同出资设立的有限责任公司，并于 2008 年 8 月 25 日取得北京市工商行政管理局海淀分局核发的注册号为 110108011286513 的《企业法人营业执照》。

（二）股份有限公司设立情况

2015年10月9日，立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具《审计报告》（信会师报字[2015]第211526号），截至审计基准日2015年8月31日，有限公司净资产为人民币5,478.3074万元。

2015年10月10日，北京中天华资产评估有限责任公司出具《评估报告》（中天华资评报字[2015]第1451号），截至评估基准日2015年8月31日，有限公司股东全部权益价值的评估值为人民币7,180.14万元。

2015年10月12日，有限公司召开董事会并形成决议：同意公司以现有12名股东作为共同发起人，各发起人以其在公司的出资比例，以公司截至2015年8月31日的经审计的净资产按1:0.87618的比例折合为股份公司的股份4,800万股，净资产扣除股本后的部分转为股份公司的资本公积。

2015年10月18日，有限公司召开股东会，全体股东一致同意通过上述董事会提交审议的议案内容。

2015年10月18日，齐伟等12名有限公司股东签署《发起人协议》，共同确认：根据立信2015年10月9日出具《审计报告》（信会师报字[2015]第211526号），截至2015年8月31日，有限公司的所有者权益为54,783,074.00元，按1:0.87618的比例折为股份公司的总股本48,000,000股，剩余部分6,783,074.00元计入资本公积。

2015年11月2日，立信出具《验资报告》（信会师报字[2015]第211595号），截至2015年11月2日，已收到所有发起人以净资产缴纳的出资4,800万元，确认本次设立股份公司的股东出资已经全部到位。

2015年11月3日，创立大会审议通过了有关公司设立的相关议案，选举了第一届董事会和第一届监事会成员。

2015年11月20日，股份公司取得北京市工商局海淀分局核发的《营业执照》（统一社会信用代码：91110108679625401E）。

股份公司设立时，各发起人股东及持股情况如下：

序号	股东名称	股份数量（万股）	出资比例
1	齐伟	1,874.40	39.05%
2	北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）	512.64	10.68%
3	刘岗	507.36	10.57%
4	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）	427.20	8.90%

5	文明	385.44	8.03%
6	周长远	282.24	5.88%
7	李艳	197.28	4.11%
8	北京金山安全软件有限公司	192.00	4.00%
9	蓝港在线（北京）科技有限公司	120.00	2.50%
10	苏州极客帮创业投资合伙企业（有限合伙）	120.00	2.50%
11	杭州静衡坚勇股权投资合伙企业（有限合伙）	96.00	2.00%
12	北京加速飞科技有限公司	85.44	1.78%
合计		4,800.00	100.00%

（三）股份有限公司挂牌情况

经全国中小企业股份转让系统有限责任公司备案同意，本公司股票于 2016 年 9 月 23 日起在全国中小企业股份转让系统挂牌公开转让，证券简称为“柠檬微趣”，证券代码为“838966”。

根据全国中小企业股份转让系统 2017 年 5 月 30 日发布的 2017 年创新层挂牌公司名单，公司股票进入全国中小企业股份转让系统创新层挂牌交易。

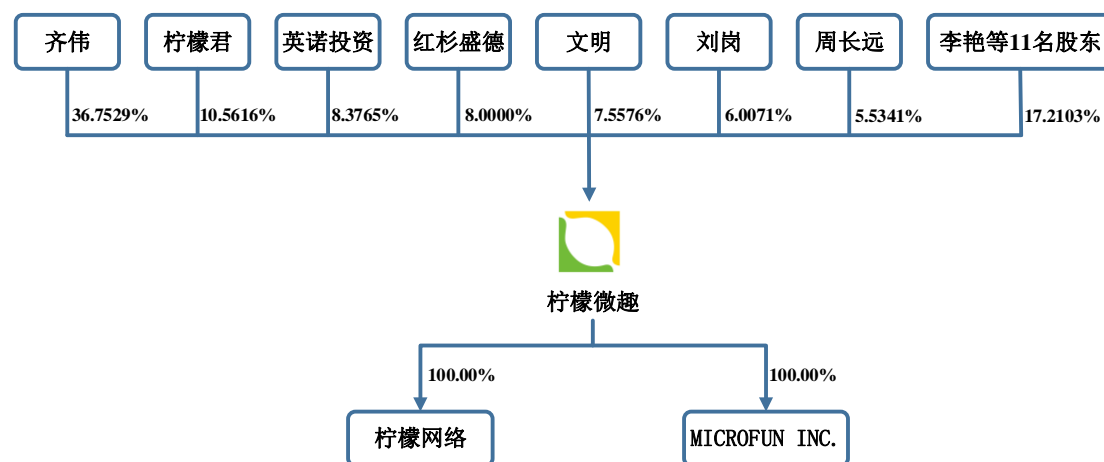
三、发行人设立以来的重大资产重组情况

公司自设立以来，未发生重大资产重组情况。

四、发行人股权结构及组织结构图

（一）公司股权结构图

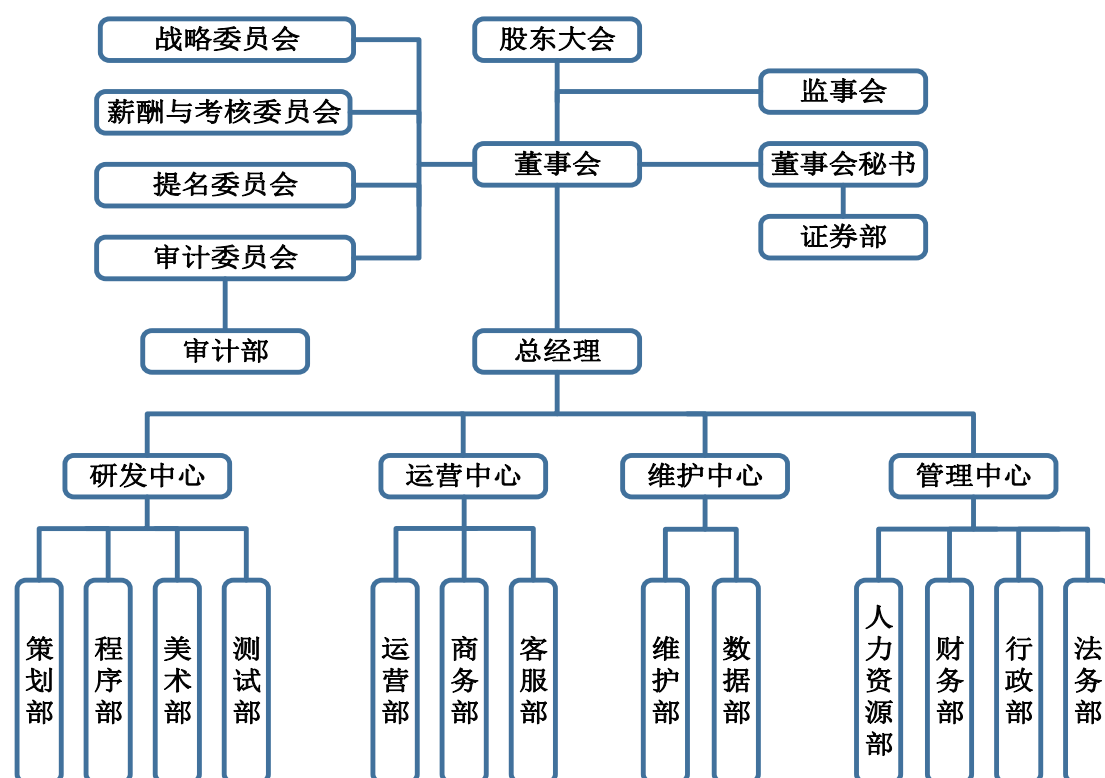
截至本招股说明书签署日，公司的股权结构如下图所示：



截至本招股说明书签署日，发行人各股东详细持股情况如下：

序号	股东名称	股份数量（万股）	出资比例
1	齐伟	1,874.40	36.7529%
2	北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）	538.64	10.5616%
3	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）	427.20	8.3765%
4	北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）	408.00	8.0000%
5	文明	385.44	7.5576%
6	刘岗	306.36	6.0071%
7	周长远	282.24	5.5341%
8	李艳	137.28	2.6918%
9	苏州极客邦创业投资合伙企业（有限合伙）	120.00	2.3529%
10	李斌	100.00	1.9608%
11	杭州静衡坚勇股权投资合伙企业（有限合伙）	96.00	1.8824%
12	李竹	93.00	1.8235%
13	北京加速飞科技有限公司	85.44	1.6753%
14	厦门蓝图天兴投资合伙企业（有限合伙）	83.00	1.6275%
15	南山蓝月资产管理（天津）合伙企业（有限合伙）	69.00	1.3529%
16	北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙）	58.00	1.1373%
17	胡增荣	26.00	0.5098%
18	孔毅	10.00	0.1961%
合计		5,100.00	100.0000%

（二）发行人内部组织机构图



（三）发行人各主要部门主要职能

主要部门		主要职能
研发中心	策划部	负责公司游戏产品的设计，包括制定游戏规则、设计游戏交互环节，计算游戏公式、以及整个游戏产品的一切细节；负责游戏的一些系统规则（如排行榜、好友设定等）的编写，提供界面及界面操作、逻辑判断流程图、各种提示信息等；负责游戏平衡性方面的规则和系统的设计，包括 AI、关卡等；负责游戏场景的设计以及任务流程、关卡难度的设计；负责游戏中的文字内容的设计，丰富整个游戏世界的内容
	程序部	将策划的设计理念与美术的资源用代码的形式组织在一起，构建一个可运行的游戏程序。负责开发游戏的各类系统、各类玩法；负责开发不同平台的版本，包括但不限于 iOS 平台和安卓平台，修复各类错误和缺陷，保证游戏在不同平台都可以高效运行；负责服务器端数据库的构建、CDN 的构建、大数据分析系统的构建、BI 系统的构建等
	美术部	根据策划的设计理念，来设计游戏中所需要的各种美术资源；负责界面的资源设计，包括页面内容的布局设计、图形、图标、动画等；负责角色动画、场景的设计，准确把握各个产品的设计主题和理念，优化完善设计，提升产品的用户体验视觉效果、用户操作体验
	测试部	负责控制游戏整体质量，发现和记录游戏开发中可能会出现的错误和缺陷，确保发布游戏的稳定性。根据策划的设计，寻找错误和缺陷，编写并执行测试用例，根据测试结果撰写测试报告；负责问题处理情况的查证；提供游戏趣味性和平衡性的反馈意见
运营中心	运营部	负责公司产品推广，品牌营销全过程进行计划执行和控制；用户行为的数据采集与分析；综合运营相关数据，协调和配合游戏研发部门对后续开发的优化和改进
	商务部	负责公司产品在国内市场的发行工作、以及对外的品牌宣传合作。联系接洽苹果 App Store、安卓渠道、计费服务提供商等平台关系维护
	客服部	在玩家中推广公司的产品服务，协调玩家的求助、投诉、建议等，通过聊天工具与玩家进行沟通解答问题，并回复电话和网络上的各种产品咨询
维护中心	维护部	负责部署、监控、维护生产环境和办公环境各项服务，并负责管理和维护这些环境的安全性，以支持正常的业务运行和办公需求。生产环境主要包括虚拟和物理服务器主机、虚拟和物理网络、以及线上各种应用程序。办公环境主要包括办公物理网络、办公用计算机、AD 域、邮件系统等

	数据部	负责各项产品及用户数据的收集、整理、汇总、报表和分析工作，为其它部门提供数据支撑；同时负责大数据平台的开发工作，保证大数据平台的技术更新，保证对将来数据增长的支持
管理中心	人力资源部	根据公司发展战略，调整、优化人员的配置和业务流程，拟订、控制公司人力资源成本预算，控制人力成本，提高公司员工的人均产出及公司的综合管理水平；依据公司的人力资源需求，完成人员的招聘、选拔、聘用及配置工作；负责员工薪酬、福利方案的制定、实施和修订，并对公司薪酬福利情况进行监控；公司用工制度的制订、劳动合同及劳务协议的签订、员工手册的编制工作；负责员工日常劳动纪律、考勤、绩效考核工作，并办理员工转正、晋升、调岗、奖惩、离职等人事手续；负责员工的各项社会保险、公积金、工作居住证等业务的办理
	财务部	负责公司财务会计政策和财务管理制度的制订与执行；负责公司年度财务预算的制订、控制和监督；完成日常账务核算和财务报表、内部管理报表的编制；编制公司资金计划，审核各类费用开支，对资金支出实施有效控制；审核各项投资支出、技术改造和基建项目资金支出、产品研发资金支出及薪资支付情况；负责公司税务的筹划、计算、申报等税务相关工作；负责统一安排和落实盘点等各项资产管理工作，确保公司各项资产安全；配合公司内部审计及外部审计工作
	行政部	负责公司办公环境维护；公司行政事务处理；采购公司所需物资；供应商筛选、评估、分析等；负责公司经营资质管理及维护工作；负责公司政府关系管理及维护工作；负责公司档案管理工作；负责公司印章管理工作
	法务部	协助公司正确执行国家法律、法规，对公司重大经营决策提出法律意见；起草与审核公司各类合同与协议，参与重大经营活动的谈判和签约活动；参与公司合并、分立、收购、投资、租赁、资产转让、招投标及进行公司改制等涉及公司权益的重要经济活动，处理有关法律事务；处理公司权益维护、诉讼、申诉、调解、仲裁等事务；负责公司知识产权管理及维护工作；负责公司商业秘密保护等有关法律事务；协助公司外聘律师共同处理与公司有关的法律事务；负责公司政府政策收集及项目申报相关事务；负责公司运营资质、产品前置审批等合法合规事务
证券部（董事会办公室）	负责与证券监管机构、中介机构、证券交易所、登记结算公司等的信息沟通和联络；负责公司信息披露事务和投资者关系管理；负责董事会及股东大会会议的筹备、会议材料制作、相关文件的保管；负责证券档案资料的管理、股权事务的托管登记、证券市场法律法规的咨询等证券事务。 董事会办公室是董事会常设办公机构，与证券部合署办公	

审计部	对公司及其子公司的内部控制的完整性、合理性及其实施的有效性进行检查和评价；对公司及其子公司的会计资料及其他有关经济资料，以及所反映的财务收支及有关的经济活动的合法性、合规性、真实性和完整性进行审计，包括但不限于财务报告、业绩快报、自愿披露的预测性财务信息等
-----	--

五、发行人控股、参股公司及分公司情况

截至本招股说明书签署日，公司拥有 2 家全资子公司，分别为北京柠檬微趣网络科技有限公司和 Microfun Inc.。

除上述 2 家子公司外，公司不存在拥有其他控股、参股公司及分公司的情况。

（一）北京柠檬微趣网络科技有限公司

1、基本情况

公司名称	北京柠檬微趣网络科技有限公司
成立时间	2016 年 11 月 17 日
注册资本	1,000 万元
实收资本	1,000 万元
注册地址	北京市西城区车公庄大街 4 号 3 号楼二层 207 室
主要生产经营地	北京市西城区车公庄大街 4 号 3 号楼二层 207 室
法定代表人	齐伟
股东构成及控制情况	发行人 100%持股
营业范围	互联网信息服务；从事互联网文化活动；技术开发；技术推广；技术转让；技术咨询；技术服务；应用软件开发；软件开发；产品设计；设计、制作、代理、发布广告；货物进出口；代理进出口；技术进出口。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；互联网信息服务、从事互联网文化活动以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
主营业务	游戏研发
主营业务与发行人主营业务关系	负责发行人部分移动游戏的研发工作

2、财务数据

经立信审计的北京柠檬微趣网络科技有限公司最近一年及一期的主要财务数据如下：

单位：元

项目	2017 年 1-3 月/2017 年 3 月 31 日	2016 年度/2016 年 12 月 31 日
总资产	9,212,535.62	10,356,278.34
净资产	7,478,836.55	9,653,345.45

净利润	-2,174,508.90	-346,654.55
-----	---------------	-------------

（二）Microfun Inc.

1、基本情况

公司名称	Microfun Inc.
成立时间	2016年9月19日
授权发行股份总数	100,000股
主要生产经营地	美国华盛顿州柯克兰市柯克兰路620号204室
执行董事兼总裁	齐伟
股东构成及控制情况	发行人100%持股
主营业务	移动游戏的海外销售
主营业务与发行人主营业务关系	负责发行人开发的游戏产品在海外市场的运营

2、财务数据

经立信审计的 Microfun Inc.最近一年及一期的主要财务数据如下：

单位：元

项目	2017年1-3月/2017年3月31日	2016年度/2016年12月31日
总资产	7,495,230.76	1,921,893.30
净资产	4,528,552.24	1,482,478.04
净利润	293,581.54	754,096.95

六、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况

（一）本公司控股股东及实际控制人

公司控股股东和实际控制人为齐伟先生，其基本情况如下：

齐伟先生，中国国籍，无永久境外居留权，1982年出生，硕士学历，身份证号码：430221198209*****。2006年7月至2008年9月就职于微软（中国）有限公司，担任项目经理；2008年8月创立柠檬有限，现任公司董事长、总经理；同时兼任柠檬君和柠檬普惠执行事务合伙人、柠檬网络执行董事、经理、Microfun Inc.执行董事兼总裁；并担任北京市西城区青年联合会常务委员。

（二）持有5%以上股份的主要股东

除控股股东齐伟外，持股 5%以上的股东有柠檬君、英诺投资、红杉盛德、文明、刘岗、周长远，持股比例分别为 10.5616%、8.3765%、8.0000%、7.5576%、6.0071%、5.5341%。

1、北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）

企业名称	北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）
成立时间	2015 年 7 月 13 日
注册资本（出资份额）	53.8640 万元
执行事务合伙人	齐伟
主要经营场所	北京市海淀区香山路 88 号二层 B480 室
主要生产经营地	北京市海淀区香山路 88 号二层 B480 室
营业范围	技术开发、技术咨询、技术推广、技术服务、技术转让；销售开发后的产品；企业管理咨询。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
主营业务	对发行人进行股权投资
与发行人主营业务的关系	柠檬君是发行人的员工持股平台，无具体经营业务

柠檬君合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额（元）	出资比例	在发行人处的任职情况
1	齐伟	普通合伙人	81,946.20	15.22%	董事长、总经理
2	文明	有限合伙人	57,545.60	10.68%	董事、副总经理
3	于剑	有限合伙人	153,520.00	28.51%	董事、副总经理
4	陈家骥	有限合伙人	89,440.00	16.60%	美术总监
5	卢乐	有限合伙人	46,720.00	8.67%	商务总监
6	高翹	有限合伙人	46,720.00	8.67%	高级架构师
7	胡增荣	有限合伙人	46,720.00	8.67%	董事会秘书、财务总监
8	赵靖	有限合伙人	16,028.20	2.98%	Microfun Inc.经理
合计			538,640.00	100.00%	

2、天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）

企业名称	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）
成立时间	2013 年 3 月 19 日
注册资本（出资份额）	18,100.00 万元
执行事务合伙人	天津银诺投资咨询有限公司（委派代表：李竹）
主要经营场所	天津市华苑产业区海泰发展六道 6 号海泰绿色产业基地 G 座 401 室-04-34
主要生产经营地	天津市华苑产业区海泰发展六道 6 号海泰绿色产业基地 G 座 401 室-04-34

营业范围	创业投资；创业投资咨询业务；为创业企业提供创业管理服务业务；参与设立创业投资企业与创业投资管理顾问机构。（以上经营范围涉及行业许可的，凭许可证在有效期内经营，国家有专项、专营规定的，按规定执行。）
主营业务	对外进行股权投资
与发行人主营业务的关系	无

英诺投资合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额（元）	出资比例	在发行人处的任职情况
1	北京嘉豪伟业投资中心（有限合伙）	有限合伙人	45,000,000.00	24.86%	-
2	陈春梅	有限合伙人	40,000,000.00	22.10%	-
3	天津远为创业投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	36,000,000.00	19.89%	-
4	北京正禾谷科技发展有限公司	有限合伙人	26,020,000.00	14.38%	其法定代表人李竹担任发行人董事
5	李智勇	有限合伙人	12,000,000.00	6.63%	-
6	深圳博厚嘉鸿投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	9,990,000.00	5.52%	-
7	上海栩远投资有限公司	有限合伙人	9,990,000.00	5.52%	-
8	天津银诺投资咨询有限公司	普通合伙人	2,000,000.00	1.10%	作为执行事务合伙人，其委派代表李竹担任发行人董事
合计			181,000,000.00	100.00%	

3、北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）

企业名称	北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）
成立时间	2015年06月04日
注册资本（出资份额）	7,243,990,000元
执行事务合伙人	北京红杉坤德投资管理中心（有限合伙）（委派代表：周逵）
主要经营场所	北京市昌平区科技园区创新路7号2号楼2656号
主要生产经营地	北京市昌平区科技园区创新路7号2号楼2656号
营业范围	项目投资；投资管理；资产管理；投资咨询（不含中介服务）。（“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”；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。）

主营业务	对外进行股权投资
与发行人主营业务的关系	无

红杉盛德合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额（元）	出资比例	在发行人处的任职情况
1	北京红杉亚德股权投资中心（有限合伙）	有限合伙人	3,047,760,000.00	42.08%	-
2	杭州红杉珮德智荟股权投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	2,688,010,000.00	37.11%	-
3	信阳新投实业有限责任公司	有限合伙人	500,000,000.00	6.90%	-
4	苏州工业园区国创开元二期投资中心（有限合伙）	有限合伙人	300,000,000.00	4.14%	-
5	深圳市腾讯产业投资基金有限公司	有限合伙人	200,000,000.00	2.76%	-
6	北京红杉懿德股权投资中心（有限合伙）	有限合伙人	157,220,000.00	2.17%	-
7	北京首钢基金有限公司	有限合伙人	100,000,000.00	1.38%	-
8	上海交通大学教育发展基金会	有限合伙人	100,000,000.00	1.38%	-
9	中国科学院控股有限公司	有限合伙人	100,000,000.00	1.38%	-
10	广东省粤科创新创业投资母基金有限公司	有限合伙人	50,000,000.00	0.69%	-
11	北京红杉坤德投资管理中心（有限合伙）	普通合伙人	1,000,000.00	0.01%	-
合计			7,243,990,000.00	100.00%	

截至报告期末，保荐机构招商证券股份有限公司持有招商基金管理有限公司45%的股权，招商基金管理有限公司持有招商财富资产管理有限公司100%的股权，招商财富资产管理有限公司持有广东省粤科创新创业投资母基金有限公司50%的股权，广东省粤科创新创业投资母基金有限公司持有红杉盛德0.69%的出资份额，红杉盛德持有发行人8%的股份。综上，保荐机构招商证券股份有限公司通过上述多层投资关系间接持有发行人0.0124%的股份。

4、文明

男，中国国籍，无境外永久居留权，1982年出生，硕士学历。2007年4月至2008年7月就职于用友网络科技股份有限公司，担任高级开发工程师；2008年7月至2015年11月，就职于柠檬有限，任运营总监；2015年11月至2016年9月，任公司董事、副总经理、董事会秘书，2016年9月至今，任公司董事、副总经理，同时兼任柠檬网络监事。

5、刘岗

男，中国国籍，无境外永久居留权，1971年出生，硕士学历。1998年7月至2001年7月，就职于中国软件与技术服务股份有限公司广州分公司，任总经理；2001年7月至2006年7月，就职于北京润乾软件技术有限公司，任副总经理；2006年7月至今，就职于北京希地码科技有限公司，任董事；2014年3月至2015年10月，任柠檬有限董事；2015年11月至2017年3月，任公司董事。

6、周长远

男，中国国籍，无境外永久居留权，1978年出生，本科学历。2004年7月至2008年8月就职于南京LG新港显示有限公司，担任主管职务；2008年9月至2010年9月就职于莱茵技术—商检（宁波）有限公司，担任项目经理职务；2010年10月至2012年11月就职于新疆金风科技股份有限公司，担任研发高级工程师；2013年至今从事自由职业。

（三）本公司控股股东及实际控制人控制的其他企业

在报告期内，除发行人外，控股股东齐伟控制柠檬君和柠檬普惠。柠檬君和柠檬普惠情况如下：

1、柠檬君

柠檬君基本情况见本节“六、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（二）持有5%以上股份的主要股东”。

柠檬君最近一年及一期未经审计的财务数据如下：

单位：元

项目	2017年1-3月/2017年3月31日	2016年度/2016年12月31日
总资产	3,008,644.30	3,008,236.87
净资产	2,948,644.30	2,948,236.87
净利润	407.43	-8,900.87

2、柠檬普惠

柠檬普惠基本情况如下：

企业名称	北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙）
成立时间	2016年10月12日
注册资本（出资份额）	580万元
执行事务合伙人	齐伟
主要经营场所	北京市海淀区香山路88号二层B526号
主要生产经营地	北京市海淀区香山路88号二层B526号
营业范围	技术开发、技术咨询、技术推广、技术服务、技术转让；销售自行开发后的产品；企业管理咨询。（下期出资时间为2021年10月10日；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
主营业务	对发行人进行股权投资
与发行人主营业务的关系	柠檬普惠是发行人员工的持股平台，无具体经营业务

柠檬普惠合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额（万元）	出资比例	任职部门
1	齐伟	普通合伙人	48.00	8.28%	董事长、总经理
2	申庆杰	有限合伙人	30.00	5.17%	研发中心
3	王鸣辉	有限合伙人	30.00	5.17%	研发中心
4	高嵩	有限合伙人	25.00	4.31%	研发中心
5	张佳娇	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
6	王振鲁	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
7	张莉	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
8	谭洪颂	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
9	陶明	有限合伙人	20.00	3.45%	运营中心
10	朱琰琰	有限合伙人	20.00	3.45%	运营中心
11	郑婷婷	有限合伙人	20.00	3.45%	管理中心
12	刘洋	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
13	庞启波	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
14	朱运萍	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
15	赖颖	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
16	李飞龙	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
17	胡文超	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
18	范晔	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
19	王平	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
20	程胜男	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
21	张蔚蔚	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
22	韩钧剑	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心

23	陶亚男	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
24	史艳萍	有限合伙人	10.00	1.72%	管理中心
25	田竹青	有限合伙人	10.00	1.72%	管理中心
26	熊晓曦	有限合伙人	10.00	1.72%	管理中心
27	梅燕云	有限合伙人	10.00	1.72%	管理中心
28	殷平	有限合伙人	10.00	1.72%	运营中心
29	陈灿锋	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
30	董国华	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
31	田京航	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
32	奚振华	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
33	王恒滨	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
34	赵涛	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
35	王彩凤	有限合伙人	5.00	0.86%	运营中心
36	张宇	有限合伙人	5.00	0.86%	运营中心
37	汪晶	有限合伙人	5.00	0.86%	管理中心
38	崔洁	有限合伙人	5.00	0.86%	研发中心
39	张原	有限合伙人	5.00	0.86%	研发中心
40	郭峰	有限合伙人	5.00	0.86%	维护中心
41	周雪	有限合伙人	5.00	0.86%	管理中心
42	乌铁铮	有限合伙人	4.00	0.69%	研发中心
43	任翔	有限合伙人	3.00	0.52%	研发中心
44	李彤	有限合伙人	3.00	0.52%	管理中心
45	廖燕	有限合伙人	2.00	0.34%	研发中心
合计			580.00	100.00%	

柠檬普惠最近一年及一期未经审计的财务数据如下：

单位：元

项目	2017年1-3月/2017年3月31日	2016年度/2016年12月31日
总资产	5,788,169.00	5,786,695.01
净资产	5,788,169.00	5,786,695.01
净利润	1,473.99	-13,304.99

（四）控股股东和实际控制人直接或间接持有发行人的股份是否存在质押或其他有争议的情况

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人齐伟直接或间接持有的发行人的股份不存在质押或其他有争议的情况。

七、发行人股本情况

（一）本次发行前后的股本变动情况

公司发行前的总股本为 5,100 万股，本次拟公开发行的股份不超过 1,700 万股，全部为新股发行，不存在股东公开转让老股的情形。本次发行及公开发售的股份占发行后总股本的比例不低于 25%。公司发行前后的（假设本次发行新股 1,700 万股）股本变动情况如下：

股东名称	本次发行前股本结构		本次发行后股本结构	
	持股数量（股）	持股比例	持股数量（股）	持股比例
一、发行前股东	51,000,000.00	100.0000%	51,000,000.00	75.0000%
齐伟	18,744,000.00	36.7529%	18,744,000.00	27.5647%
柠檬君	5,386,400.00	10.5616%	5,386,400.00	7.9212%
英诺投资	4,272,000.00	8.3765%	4,272,000.00	6.2824%
红杉盛德	4,080,000.00	8.0000%	4,080,000.00	6.0000%
文明	3,854,400.00	7.5576%	3,854,400.00	5.6682%
刘岗	3,063,600.00	6.0071%	3,063,600.00	4.5053%
周长远	2,822,400.00	5.5341%	2,822,400.00	4.1506%
李艳	1,372,800.00	2.6918%	1,372,800.00	2.0188%
极客邦	1,200,000.00	2.3529%	1,200,000.00	1.7647%
李斌	1,000,000.00	1.9608%	1,000,000.00	1.4706%
静衡坚勇	960,000.00	1.8824%	960,000.00	1.4118%
李竹	930,000.00	1.8235%	930,000.00	1.3676%
加速飞	854,400.00	1.6753%	854,400.00	1.2565%
蓝图天兴	830,000.00	1.6275%	830,000.00	1.2206%
南山蓝月	690,000.00	1.3529%	690,000.00	1.0147%
柠檬普惠	580,000.00	1.1373%	580,000.00	0.8529%
胡增荣	260,000.00	0.5098%	260,000.00	0.3824%
孔毅	100,000.00	0.1961%	100,000.00	0.1471%
二、社会公众股	-	-	17,000,000.00	25.0000%
合计	51,000,000.00	100.0000%	68,000,000.00	100.0000%

（二）前十名股东

截至本招股说明书签署日，发行人前十名股东持股情况见本节“七、发行人股本情况”之“（一）本次发行前后的股本变动情况”。

（三）前十名自然人股东及其在公司担任的职务

截至本招股说明书签署日，发行人自然人股东共计 9 名，在公司任职情况如下：

序号	股东名称	股权比例	在发行人处任职情况
1	齐伟	36.7529%	董事长、总经理
2	文明	7.5576%	董事、副总经理
3	刘岗	6.0071%	2015 年 11 月至 2017 年 3 月任公司董事，已辞职
4	周长远	5.5341%	-
5	李艳	2.6918%	-
6	李斌	1.9608%	-
7	李竹	1.8235%	董事
8	胡增荣	0.5098%	董事会秘书、财务总监
9	孔毅	0.1961%	-
合 计		63.0337%	

（四）最近一年公司新增股东情况

1、增资

2016 年 9 月，公司与齐伟就股份增发签署了《北京柠檬微趣科技股份有限公司与齐伟之股份认购合同》。2016 年 10 月 15 日，经股份公司 2016 年第三次临时股东大会决议通过，股东齐伟认购公司增发的 84.00 万股，认购金额合计 756.00 万元。2017 年 1 月 12 日，公司就上述增资完成工商变更，公司注册资本变更为 4,884.00 万元，增资后齐伟持有公司 1,958.40 万股。

2017 年 1 月 9 日，公司与红杉盛德签署了附条件生效的《北京柠檬微趣科技股份有限公司与北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）之股份认购合同》。2017 年 1 月 24 日，经公司 2017 年第一次临时股东大会决议通过，红杉盛德认购公司增发的 216.00 万股，认购金额合计 5,616.00 万元。2017 年 3 月 22 日，公司就上述增资完成工商变更，公司注册资本变更为 5,100.00 万元，增资后红杉盛德持有公司 408.00 万股。

2、协议转让

时间	转让方	受让方	股份转让数量 (万股)	转让价款 (万元)
2016 年 12 月	刘岗	李斌	100.00	1,900.00
2017 年 1 月	齐伟	柠檬普惠	58.00	522.00
2017 年 1 月	齐伟	柠檬君	26.00	234.00

2017年1月	金山安全	红杉盛德	192.00	4,992.00
2017年2月-3月	李艳	南山蓝月	20.00	520.00
		李竹	40.00	1,040.00
2017年2月-3月	刘岗	胡增荣	26.00	676.00
		南山蓝月	22.00	572.00
		李竹	53.00	1,378.00
2017年2月-3月	蓝港在线	蓝图天兴	83.00	2,158.00
		南山蓝月	27.00	702.00
		孔毅	10.00	260.00

3、最近一年公司新增法人股东基本情况

（1）柠檬君

柠檬君基本情况参见本节“六、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（二）持有5%以上股份的主要股东”。

（2）柠檬普惠

柠檬普惠基本情况参见本节“六、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（三）本公司控股股东及实际控制人控制的其他企业”。

（3）红杉盛德

红杉盛德基本情况参见本节“六、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（二）持有5%以上股份的主要股东”。

（4）蓝图天兴

企业名称	厦门蓝图天兴投资合伙企业（有限合伙）
成立时间	2017年1月4日
注册资本（出资份额）	610,000,000.00元
执行事务合伙人	厦门蓝图蓝标投资合伙企业（有限合伙）（委派代表：侯东）
主要经营场所	中国(福建)自由贸易试验区厦门片区翔云一路40号盛通中心之二A区862单元
营业范围	对第一产业、第二产业、第三产业的投资（法律、法规另有规定除外）；投资管理（法律、法规另有规定除外）；资产管理（法律、法规另有规定除外）。
主营业务	对外进行股权投资
与发行人主营业务的关系	无

截至本招股说明书签署日，蓝图天兴股权结构如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额（元）	出资比例	在发行人处的任职情况
1	厦门市天地股权投资有限公司	有限合伙人	200,000,000.00	32.7869%	-

2	厦门蓝图蓝标投资合伙企业（有限合伙）	普通合伙人	10,000,000.00	1.6393%	-
3	厦门恒兴集团有限公司	有限合伙人	200,000,000.00	32.7869%	-
4	蓝色光标（上海）投资管理有限公司	有限合伙人	200,000,000.00	32.7869%	-
合计			610,000,000.00	100.00%	

(5) 南山蓝月

企业名称	南山蓝月资产管理（天津）合伙企业（有限合伙）
成立时间	2015年7月24日
注册资本（出资份额）	567,000,000.00元
执行事务合伙人	南山资产管理（天津）有限公司（委派代表：何佳）
主要经营场所	天津市生态城中天大道2018号生态城科技园办公楼16号楼301室-568
营业范围	资产管理；互联网技术开发、技术咨询、技术服务；软件开发；商务咨询。（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）
主营业务	对外进行股权投资
与发行人主营业务的关系	无

截至本招股说明书签署日，南山蓝月股权结构如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额（元）	出资比例	在发行人处的任职情况
1	北京掌趣科技股份有限公司	有限合伙人	100,000,000.00	17.64%	-
2	苏州工业园区元禾秉胜股权投资基金合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	100,000,000.00	17.64%	-
3	上海歌斐钥擎投资中心（有限合伙）	有限合伙人	50,000,000.00	8.82%	-
4	天津融智德投资有限公司	有限合伙人	50,000,000.00	8.82%	-
5	上海歌斐鹏礼投资中心（有限合伙）	有限合伙人	50,000,000.00	8.82%	-
6	北京紫荆华融股权投资有限公司	有限合伙人	30,000,000.00	5.29%	-
7	刘智君	有限合伙人	20,000,000.00	3.53%	-
8	上海殷商资产管理股份有限公司	有限合伙人	20,000,000.00	3.53%	-

9	叶凯	有限合伙人	20,000,000.00	3.53%	-
10	嘉兴浙华紫旌投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	20,000,000.00	3.53%	-
11	胡磊万城	有限合伙人	20,000,000.00	3.53%	-
12	领航四海（北京）投资管理有限公司	有限合伙人	20,000,000.00	3.53%	-
13	韩素青	有限合伙人	10,000,000.00	1.76%	-
14	柯新	有限合伙人	10,000,000.00	1.76%	-
15	王莹	有限合伙人	10,000,000.00	1.76%	-
16	上海今誉科技中心（有限合伙）	有限合伙人	10,000,000.00	1.76%	-
17	上海腾御科技中心（有限合伙）	有限合伙人	10,000,000.00	1.76%	-
18	新余挚信投资管理中心（有限合伙）	有限合伙人	10,000,000.00	1.76%	-
19	南山资产管理（天津）有限公司	普通合伙人	5,000,000.00	0.88%	-
20	南山蓝阳文化传播（天津）合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	2,000,000.00	0.35%	-
合计			567,000,000.00	100.00%	

4、最近一年公司新增自然人股东基本情况

李斌，男，中国国籍，无境外永久居留权，1961年出生，硕士学历。1983年至2006年在空军先后任机械师、副中队长、助理、副处长、处长；2006年至2009年任中国天利科技实业有限公司副总经理。2009年至今任大洋汇达科技（北京）有限公司执行董事兼总经理。

孔毅，男，中国国籍，无境外永久居留权，1973年出生，硕士学历。1995年8月至1997年9月，在北京博厦工贸公司任助理工程师；1997年5月至1998年10月，任北京双语软件科技有限公司渠道专员；1998年10月至2003年3月，在北京金山软件科技有限公司任产品经理；2003年3月至2004年3月，在北京欢乐时代游戏公司任副总裁；2004年4月至2007年5月，在北京幻剑书盟科技有限公司任总经理；2007年6月至2009年12月，在北京暴风影音科技有限公司任副总裁；2009年12月至2011年3月，在北京第七时空科技有限公司任总经理；2011年3月至2013年3月，在北京顺为投资管理有限公司任副总裁；2013

年至 2016 年 12 月，在北京真顺投资管理有限公司任合伙人；2016 年 12 月至今，在蓝图创新投资管理（北京）有限公司任合伙人。

胡增荣基本情况参见“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员”之“（三）高级管理人员”所述。

李竹基本情况参见“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员”之“（一）董事”所述。

（五）本次发行前各股东之间的关联关系及关联股东的各自持股比例

本次发行前各股东之间的关联关系及关联股东的各自持股比例情况如下：

序号	股东名称	持有发行人 股份数量（股）	持有发行人 股份比例	股东之间的关联关系
齐伟、柠檬君、柠檬普惠				
1	齐伟	18,744,000.00	36.7529%	齐伟系柠檬君执行事务合伙人，持有柠檬君合伙份额 81,946.20 元，持有份额比例为 15.22%；齐伟系柠檬普惠执行事务合伙人，持有柠檬普惠合伙份额 480,000.00 元，持有份额比例为 8.28%
2	柠檬君	5,386,400.00	10.5616%	
3	柠檬普惠	580,000.00	1.1373%	
实际控制人齐伟控制股份小计		24,710,400.00	48.4518%	
文明、柠檬君				
1	文明	3,854,400.00	7.5576%	文明系柠檬君有限合伙人，持有柠檬君合伙份额 57,545.60 元，份额占比 10.68%
2	柠檬君	5,386,400.00	10.5616%	
胡增荣、柠檬君				
1	胡增荣	260,000.00	0.5098%	胡增荣系柠檬君有限合伙人，持有柠檬君合伙份额 46,720.00 元，持有份额比例为 8.67%
2	柠檬君	5,386,400.00	10.5616%	
李竹、英诺投资、加速飞				
1	李竹	930,000.00	1.8235%	李竹系英诺投资执行事务合伙人天津银诺投资咨询有限公司的委派代表，且为天津银诺投资咨询有限公司的持股 45.00%的股东、执行董事及法定代表人；英诺投资系加速飞的股东，持股占比 30.00%
2	英诺投资	4,272,000.00	8.3765%	

3	加速飞	854,400.00	1.6753%	
李竹控制股份小计		5,202,000.00	10.20%	李竹控制股份未包含加速飞持有发行人的股份
孔毅、蓝图天兴				
1	孔毅	100,000.00	0.1961%	孔毅系蓝图天兴的基金管理人蓝图创新投资管理（北京）有限公司股东，持股比例 25.00%
2	蓝图天兴	830,000.00	1.6275%	

除上述关联关系之外，发行人其他股东之间不存在关联关系。

（六）发行人股东公开发售股份对发行人的控制权、治理结构及生产经营产生的影响

本次公开发行不存在股东公开发售股份的情形，不会对发行人的控制权、治理结构及生产经营产生影响。

（七）本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺

本次发行前发行人股东已就所持股份的流通限制、自愿锁定股份等事项做出了承诺，具体内容详见本招股说明书“重大事项提示”之“一、发行前股东自愿锁定股份的承诺及约束措施”。

（八）发行人正在执行的股权激励等相关制度

柠檬君与柠檬普惠均为公司的员工持股平台，其中柠檬君持有公司 538.64 万股，持股比例为 10.56%；柠檬普惠持有公司 58.00 万股，持股比例为 1.14%。

除此以外，公司不存在其他正在执行的股权激励及其他制度安排。

（九）发行人曾存在工会持股、职工持股会持股、信托持股、委托持股或股东数量超过二百人等有关情况

公司不存在工会持股、职工持股会持股、信托持股、委托持股或股东数量超过二百人等情况。

八、发行人员工情况

（一）员工人数及其变化情况

时 间	人 数
2014年12月31日	41
2015年12月31日	57
2016年12月31日	80
2017年3月31日	97

（二）员工结构

1、专业结构

截至2017年3月31日，公司员工的专业结构情况如下表所示：

项 目	员工人数	占员工总人数比例
研发人员	64	65.98%
管理人员	19	19.59%
运维人员	14	14.43%
合 计	97	100.00%

2、学历构成

截至2017年3月31日，公司员工的学历构成情况如下表所示：

项 目	员工人数	占员工总人数比例
硕士及以上	26	26.80%
大学本科	63	64.95%
专科	6	6.19%
中专及以下	2	2.06%
合 计	97	100.00%

3、年龄构成

截至2017年3月31日，公司员工的年龄构成情况如下表所示：

年 龄	员工人数	占员工总人数的比例
40及以上	2	2.06%
30-40岁	28	28.87%
30岁及以下	67	69.07%
合 计	97	100.00%

九、发行人、发行人的股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员等以及本次发行的有关中介作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施

（一）本次发行前股东自愿锁定股份承诺

详见本招股说明书“重大事项提示”之“一、发行前股东自愿锁定股份的承诺及约束措施”。

（二）5%以上股东持股和减持意向

详见本招股说明书“重大事项提示”之“二、持股 5%以上股东的持股、减持意向承诺及约束措施”。

（三）关于利润分配的承诺

详见本招股说明书“重大事项提示”之“三、股利分配政策”之“（二）公司关于股利分配的承诺”。

（四）关于稳定股价的承诺

详见本招股说明书“重大事项提示”之“四、稳定股价的预案及约束措施”。

（五）关于填补被摊薄即期回报的承诺

详见本招股说明书“重大事项提示”之“五、本次发行对即期回报摊薄的影响及公司采取的填补措施”。

（六）相关主体关于招股说明书所载内容不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺及约束措施

详见本招股说明书“重大事项提示”之“六、关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺及约束措施”。

（七）其他承诺事项

1、避免同业竞争的承诺

发行人控股股东、实际控制人已就避免同业竞争作出承诺，具体内容详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、同业竞争”之“（二）控股股东、实际控制人作出的避免同业竞争的承诺”。

2、关于规范和减少关联交易的承诺

发行人控股股东、实际控制人及其控制的企业已就关于规范和减少关联交易作出了承诺。具体内容详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“四、关联交易”之“（六）规范和减少关联交易的措施”。

3、承担补缴社保、住房公积金的承诺

发行人的控股股东、实际控制人齐伟就补缴社保、住房公积金作出以下承诺：

“如果公司或子公司住所地社会保险管理部门要求公司或子公司对社会保险费进行补缴，承诺人将无条件按主管部门核定的金额无偿代其补缴；如果公司或子公司因未按规定为职工缴纳社会保险费而带来任何其他费用支出或经济损失，承诺人将无条件全部无偿代其承担。

如果公司或其子公司住所地住房公积金主管部门要求公司或其子公司对住房公积金进行补缴，承诺人将无条件按主管部门核定的金额无偿代其补缴；如果公司或其子公司因未按照规定为职工缴纳住房公积金而带来任何其他费用支出或经济损失，承诺人将无条件全部无偿代其承担。”

（八）未能履行承诺的约束措施

1、发行人未履行承诺的约束措施

发行人承诺：公司将严格履行本公司就首次公开发行股票并在创业板上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

（1）如本公司非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺（相关承诺需按法律、法规、《公司章程》的规定履行相关审批程序）并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

①在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

②对公司该等未履行承诺的行为负有个人责任的董事、监事、高级管理人员调减或停发薪酬或津贴。

③不得批准未履行承诺的董事、监事、高级管理人员的主动离职申请，但可以进行职务变更。

④给投资者造成损失的，本公司将向投资者依法承担赔偿责任。

（2）如本公司因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺（相关承诺需按法律、法规、《公司章程》的规定履行相关审批程序）并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

①在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

②尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，并提交股东大会审议，尽可能地保护本公司投资者利益。

2、公司股东、董事、监事、高级管理人员未履行承诺的约束措施

公司全体股东、董事（独立董事除外）、监事、高级管理人员承诺：本企业/本人将严格履行本企业/本人就公司首次公开发行股票并在创业板上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

（1）如本企业/本人非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

①在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

②不得转让公司股份。因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转股的情形除外。

③暂不领取公司分配利润中归属于本企业/本人的部分。

④可以职务变更但不得主动要求离职。

⑤主动申请调减或停发薪酬或津贴。

⑥如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有，并在获得收益的五个工作日内将所获收益支付给公司指定账户。

⑦本企业/本人未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失。

⑧公司未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，本企业/本人依法承担连带赔偿责任。

（2）如本企业/本人因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

①在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。

②尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护公司投资者利益。

公司独立董事承诺：本人将严格履行本人就公司首次公开发行股票并上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

（九）承诺的履行情况

截至本招股说明书签署日，未发生违反上述承诺的事项。

第六节 业务与技术

一、公司主营业务和主要产品

（一）公司主营业务

公司的主营业务系移动游戏产品的研发、销售及维护。公司致力于移动休闲游戏的内容设计、技术开发以及推广、更新等，并主要采用联合运营的方式运营。

公司已成功开发并上线了多款精品游戏，如《宾果消消消》、《怪兽消消消》、《梦幻蛋糕店》、《百变时尚秀》等，游戏用户遍及中国大陆以及北美、欧洲等多个地区，游戏产品得到市场认可。

公司是国家高新技术企业、中关村高新技术企业，公司游戏产品获得多项业内荣誉和奖项。经过多年发展和技术积累，公司经营规模不断扩大，技术研发实力不断增强，产品升级迭代更加快速。公司专注于移动休闲类游戏产品市场，目前有多款游戏处于研发测试阶段。公司运营方式以联合运营为主，联合运营商或渠道商主要为 Apple、Google、OPPO、vivo、腾讯、华为等知名企业。

（二）发行人主要产品及服务

报告期内，公司的主要产品为移动游戏，包括《宾果消消消》、《冰雪奇缘：冰纷乐》、《梦幻蛋糕店》、《百变时尚秀》和《森林总动员》等，其中《宾果消消消》作为一款受到市场认可的游戏，报告期内贡献了公司主要收入。公司专注于移动休闲游戏，不断加大研发投入。公司新一代消除类游戏《怪兽消消消》已于 2017 年 5 月份成功上线运营，注册用户数增长率和留存指标表现良好。

公司的主要产品基本情况如下：

序号	游戏名称	游戏类型	商业化运营时间	运营模式
1	森林总动员	探险游戏	2012 年 12 月	联合运营
2	梦幻蛋糕店	模拟经营游戏	2013 年 1 月	联合运营
3	百变时尚秀	换装游戏	2013 年 7 月	联合运营
4	冰雪奇缘：冰纷乐	消除游戏	2014 年 1 月	联合运营
5	宾果消消消	消除游戏	2014 年 8 月	联合运营、授权运营
6	怪兽消消消	消除游戏	2017 年 5 月	联合运营

（三）主营业务收入构成

1、按产品分类的主营业务收入构成

单位：万元

产品名称	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
宾果消消消	9,062.02	19,302.08	4,621.58	223.89
梦幻蛋糕店	-	-	120.54	512.28
冰雪奇缘：冰纷乐	-	23.08	140.33	368.21
其他	-	41.63	0.24	14.99
合计	9,062.02	19,366.79	4,882.69	1,119.37

2、按服务类型分类的主营业务收入构成

单位：万元

服务类型	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
游戏分成收入	8,060.06	18,083.80	4,602.54	1,026.54
代理权收入	-	184.53	279.61	92.83
广告收入	1,001.96	1,056.83	0.54	-
其他收入	-	41.63	-	-
合计	9,062.02	19,366.79	4,882.69	1,119.37

3、按经营模式分类的主营业务收入构成

单位：万元

经营模式	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
联合运营	9,062.02	17,819.65	3,656.60	1,026.54
授权运营	-	1,547.14	1,226.09	92.83
合计	9,062.02	19,366.79	4,882.69	1,119.37

4、按经营区域划分的主营业务收入构成

单位：万元

地域	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
境内	7,056.05	15,800.91	3,599.96	1,021.17
境外	2,005.97	3,565.88	1,282.73	98.20
合计	9,062.02	19,366.79	4,882.69	1,119.37

（四）发行人主营业务变化情况

2008年设立之初，公司专注社交平台应用开发，多款互联网应用得到市场认可。2009年11月公司实现战略转型，开始专注社交游戏领域，公司第一款游戏《时尚人生》在全球10余个不同平台发布，总用户接近1,000万。第二款游戏《梦幻蛋糕店》在腾讯QQ空间周热度排行榜第5名，并陆续发行到Facebook台湾和日本Mixi平台。2012年5月，公司正式进军手机游戏领域，陆续推出《百

变时尚秀》、《冰雪奇缘：冰纷乐》等精品游戏，均受到市场的认可和玩家的推荐。2014年8月，公司推出消除类游戏《宾果消消消》，游戏品质和用户体验都受到市场认可，并受到苹果应用商店和各大安卓应用平台的推荐。2017年5月，公司新一代消除类游戏《怪兽消消消》已成功上线运营。

公司所属行业为软件和信息技术服务业。公司的主营业务系移动游戏产品的研发、销售及维护。自2012年以来，公司主营业务未发生变更。

二、发行人所在行业基本情况

（一）发行人所在的行业

公司的主营业务系移动游戏产品的研发、销售及维护，根据中国证监会于2012年颁布的《上市公司行业分类指引》，公司属于信息传输、软件和信息技术服务业行业下的软件和信息技术服务业（行业分类代码为I65）。

（二）行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策

1、行业主管部门、监管体制

移动游戏行业属于互联网信息服务业的分支，该行业目前受工信部、文化部、国家新闻出版广电总局及国家版权局的监管和管理，行业自律组织是中国软件协会游戏软件分会和中国音像与数字出版协会游戏工作委员会。

工信部主要负责拟订产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规草案；依法对电信与信息服务市场进行监管，实行必要的经营许可制度以及进行服务质量的监督。

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。游戏行业作为文化产业的细分领域之一，文化部主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展；对游戏服务进行监管。

国家新闻出版广电总局主要负责监督管理全国互联网出版工作，制定全国互联网出版规划，并组织实施；制定互联网出版管理的方针、政策和规章；对互联

网出版机构实行前置审批；依据有关法律、法规和规章，对互联网出版内容实施监管。具体到游戏行业，其主要负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

国家版权局主要负责游戏软件著作权的登记管理工作。

2、主要法律法规

2003年5月10日，文化部发布了《互联网文化管理暂行规定》，并于2004年7月1日和2011年2月17日进行了修订，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，由省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门初审同意后，报文化部审批，经批准后取得《网络文化经营许可证》。

2009年3月，工信部颁布《电信业务经营许可管理办法》，该办法规定了申请电信业务经营许可证的条件、所需文件及程序，并明确指出使用许可证的要求及电信业务经营者必须遵守的行为规范。

2009年6月4日，文化部、商务部联合发布《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》，规定从事“网络游戏虚拟货币发行服务”和“网络游戏虚拟货币交易服务”业务的企业需向企业所在地省级文化行政部门提出申请，同一企业不得同时经营以上两项业务。

2010年6月3日，文化部发布了《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号），对网络游戏的管理体系、经营单位、经营内容、经营活动、法律责任做了明确规定。

2011年1月15日，文化部联合八部委发布了《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》，要求各经营单位建立“家长监护工程”服务页面，公布专线咨询电话，开通在线受理渠道和其他受理方式，为家长提供管理未成年人游戏行为的具体措施。

2013年8月12日，文化部发布了《网络文化经营单位内容自审管理办法》，对网络文化经营单位产品及服务内容自审工作进行了规范，要求网络文化经营单位建立健全内容管理制度，配备适应审核工作需要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。

2016年2月14日，国家新闻出版广电总局联合工信部发布了《网络出版服务管理规定》，规定对从事网络出版服务准入条件、公司经营、行政监管、法律责任等提出明确要求。

2016年12月1日，文化部发布了《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》，明确规定网络游戏运营范围、规范网络游戏虚拟道具发行服务、加强网络游戏用户权益保护、加强网络游戏运营事中事后监管、严肃查处违法违规运营行为。

3、产业政策

2009年7月22日，国务院常务会议通过了《文化产业振兴规划》，提出文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业；重点扶持具有民族特色的画片、网络游戏、出版物等产品和服务的出口，抓好国际营销网络建设。支持网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场。

2010年8月16日，新闻出版总署发布《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》，提出了大力增强网游动漫出版产品的创作和研发能力的目标，鼓励企业通过自主创新，充分挖掘中华优秀传统文化，开发网游动漫精品，提高国产网游动漫产品的质量和市场占有率。打造网游动漫知名品牌，组织实施民族网游动漫海外推广计划，大力支持国产原创网游动漫产品开发海外市场。

2011年4月20日，新闻出版总署发布《新闻出版业“十二五”时期发展规划》，提出动漫游戏出版产业发展重点是加快发展民族动漫产业，大幅度提高国产动漫产品的数量和质量；积极发展民族网络游戏产业，鼓励扶持民族原创网络动漫产品的创作和研发，拓展民族网络文化发展的空间。

2012年2月23日，文化部发布《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》，提出2015年游戏业市场收入规模达到2,000亿元的目标。鼓励网游企业到海外投资，形成10家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业，培育一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品，力争每年向世界推出百款网游。

2013年8月8日，国务院发布《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，提出培养信息消费需求，丰富信息消费内容，大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。

2014年3月14日，国务院发布《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》，将加快数字内容产业发展作为重点任务，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。

2016年11月15日，国家新闻出版广电总局发布《关于实施“中国原创游戏精品出版工程”》的通知，提出在2016-2020年间建立健全扶持游戏精品出版工作机制，累计推出150款左右游戏精品，扩大精品游戏消费，落实鼓励和扶持措施，支持优秀游戏企业做大做强。

（三）行业市场情况

1、移动游戏全球市场发展概况

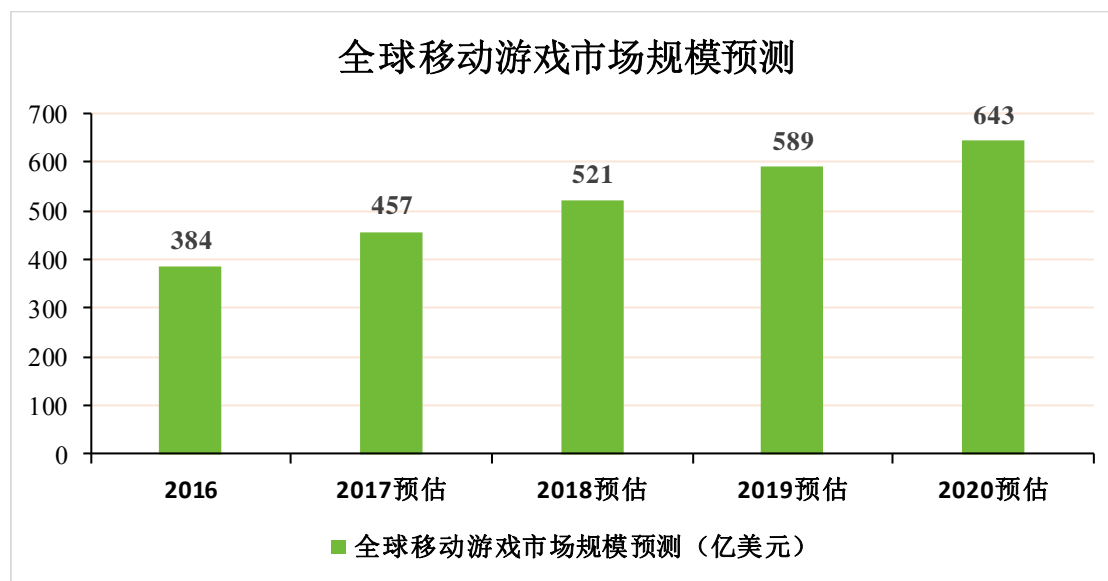
（1）移动游戏发展历程

二十世纪九十年代，诺基亚发布首款手机游戏《贪吃蛇》，这款由黑色和白色的2D像素图形构成的游戏虽然简单却成为当时全球的热门手机游戏。二十一世纪初，JAVA应用程序开始在手机端应用，Gameloft公司推出的“打飞机”和“赛车”游戏采用彩色界面，操作体验进一步提升。2008年，Rovio公司推出《愤怒的小鸟》借势触屏智能手机的全球普及在游戏中加入逼真的物理引擎，用户体验实现质的飞跃，成为移动游戏尤其是移动单机游戏的典范作品，全球移动游戏行业进入快速发展阶段。2009年-2016年，热门游戏陆续出现，比如《植物大战僵尸》、《水果忍者》、《部落冲突》、《糖果粉碎传奇》、《王者荣耀》等等。随着移动游戏产品的玩法演变和下载方式的变化，移动游戏的收费模式也经历了手机出厂内置、下载安装收费、按道具收费、广告收费等收费模式的探索。目前海外移动游戏市场的主流收费模式为下载收费与道具收费相结合，国内移动游戏市场的主流收费模式为道具收费。

（2）全球移动游戏市场的主要特点

①全球移动游戏市场保持增长

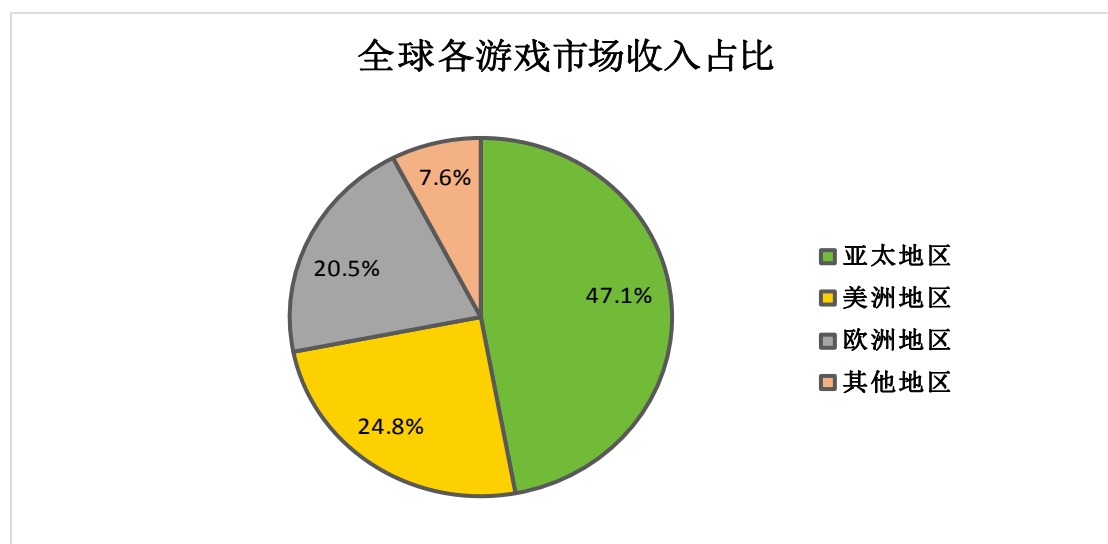
随着移动互联网和移动设备的快速发展，全球移动游戏市场保持增长。市场分析公司Newzoo发布《2017年全球游戏市场报告》数据显示，2017年-2020年全球移动游戏市场收入预测可达到457亿美元、521亿美元、589亿美元、643亿美元，移动游戏收入持续保持增长，并维持在较大规模。



数据来源：Newzoo 《2017 年全球游戏市场报告》

②亚太地区是全球最大的游戏市场

根据 Newzoo 的《2017 年全球游戏市场报告》预测，2017 年亚太地区游戏玩家数量将达到 11.45 亿，游戏收入将达到 512 亿美元，占全球市场收入的 47.1%，为全球最大的游戏市场；2017 年北美市场游戏玩家数量将达到 1.80 亿，游戏收入将达到 270 亿美元，占全球市场收入的 24.8%，成为全球第二大游戏市场；2017 年欧洲市场游戏玩家数量将达到 3.43 亿，游戏收入将达到 220 亿美元，成为全球第三大游戏市场。



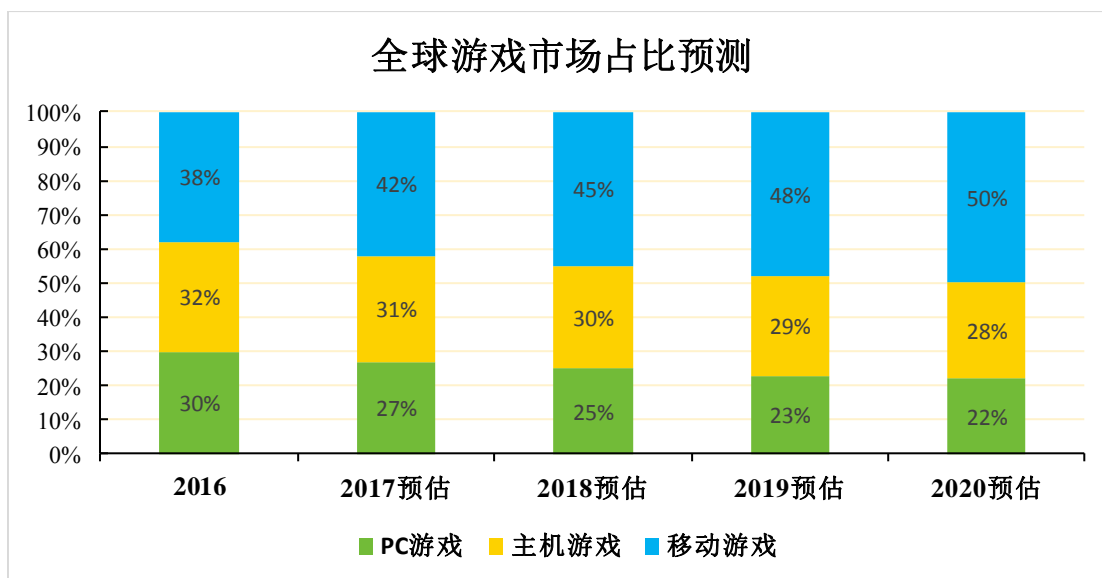
数据来源：Newzoo 《2017 年全球游戏市场报告》

预计 2017 年，中国游戏市场收入将达到 275 亿美元，成为亚太地区乃至全球最大的游戏市场。

③移动游戏占游戏市场的份额逐渐提高

Newzoo 发布的《2017 年全球游戏市场报告》数据显示，2017 年全球游戏业收入规模有望达到 1,089 亿美元，比 2016 年增长 7.8%。智能手机和平板电脑游戏收入将同比增长 19%至 461 亿美元，占市场总收入的 42%。预计 2020 年移动游戏收入将达到 642.5 亿美元，占全球游戏市场总规模的 50%。

2016 年，移动游戏市场收入占游戏市场的 38%，成为主流游戏形态。2017-2020 年，全球移动游戏收入规模依然不断增长，挤占更多的 PC 游戏和主机游戏的市场份额，在 2020 年预计全球一半的游戏收入来自于移动游戏。



数据来源：Newzoo 《2017 年全球游戏市场报告》

注：本图标中的移动游戏包括智能手机游戏和平板电脑游戏；PC 游戏包括 PC 客户端游戏和网页游戏；主机游戏包括掌机游戏和家用机游戏。

2、移动游戏国内市场发展概况

(1) 2003-2012 年，市场探索期

2003-2007 年，国内移动游戏处于功能机年代。在功能机年代，移动游戏发展又可细分为发送定制短信即可下载移动游戏的电信运营商时期、从 WAP 网免费下载移动游戏的 FreeWap 时期、手机出厂内置移动游戏的终端厂商时期。随着产业链上参与者不断增加，国内移动游戏市场产品得到了丰富，手机用户接触到了简单的移动游戏。

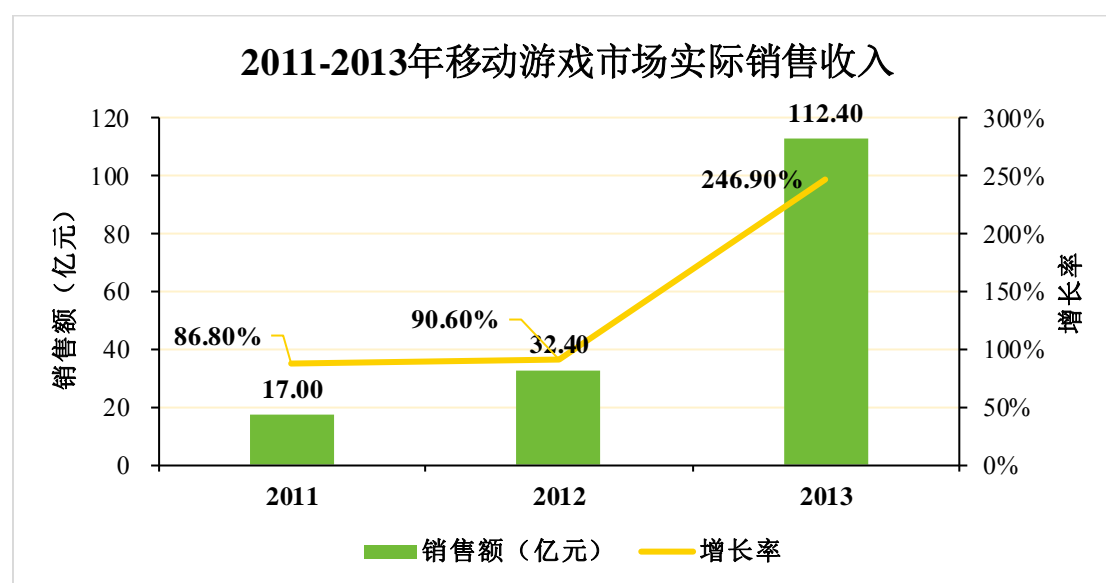
2007 年与 2008 年，首款 iPhone 手机和首款安卓手机先后面市发售。根据 Statista 统计数据，自 2009 年起，安卓手机的出货量开始暴增，至 2012 年第四

季度末，安卓手机占全部手机市场份额超过了 70%；安卓手机和 iPhone 手机合计市场份额超过了 90%。智能手机的普及，为移动游戏市场的爆发提供了硬件基础和用户基础。

智能手机的普及，不仅改变移动游戏产品本身，还改变了移动游戏行业的产业链。2009 年前后，国内出现了一些智能手机论坛，这些论坛成为游戏玩家寻找和下载移动游戏的入口。为了方便游戏玩家方便下载和搜索移动游戏，国内应用商店应运而生。2011 年，很多互联网公司意识到移动游戏下载平台将成为获取手机用户流量的重要窗口，国内手机应用商店和手机助手类产品开始快速涌现。

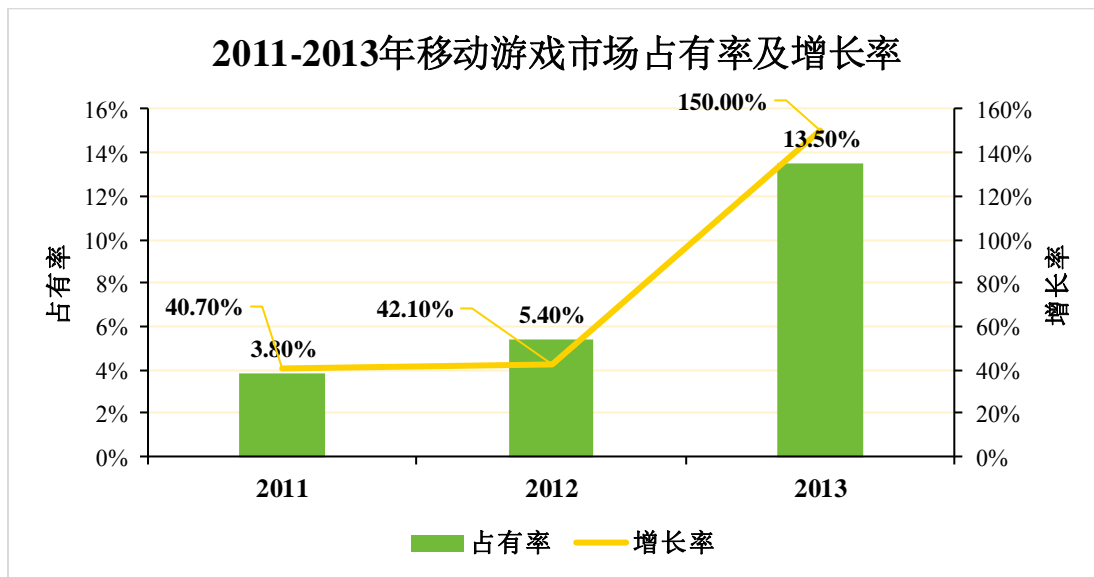
（2）2012-2013 年，市场启动期

2012 年，国内移动游戏行业迎来爆发期。根据 GPC、CNG、IDC 联合发布的《2013 年中国游戏产业报告》，2011-2013 年中国移动游戏市场实际销售收入分别为 17.00 亿元、32.40 亿元、112.40 亿元，增长率分别为 86.80%、90.60%、246.90%。



数据来源：GPC、CNG、IDC 《2013 年中国游戏产业报告》

2011-2013 年中国移动游戏市场占整体游戏市场的比重分别为 3.80%、5.40%、13.50%，增长率分别为 40.74%、42.10%、150.00%。



数据来源：GPC、CNG、IDC 《2013年中国游戏产业报告》

随着移动游戏市场规模的急剧扩大，行业发生了多个变化：其一，2012年电信运营商成功接入移动游戏支付环节，用户可以通过短信付费的方式完成游戏虚拟货币或者道具的购买支付；其二，移动游戏产业链进一步细分，一些凭借热点产品获得大量用户的移动游戏开发商，开始转型成为游戏运营商；其三，渠道推广对移动游戏获取用户越来越重要。

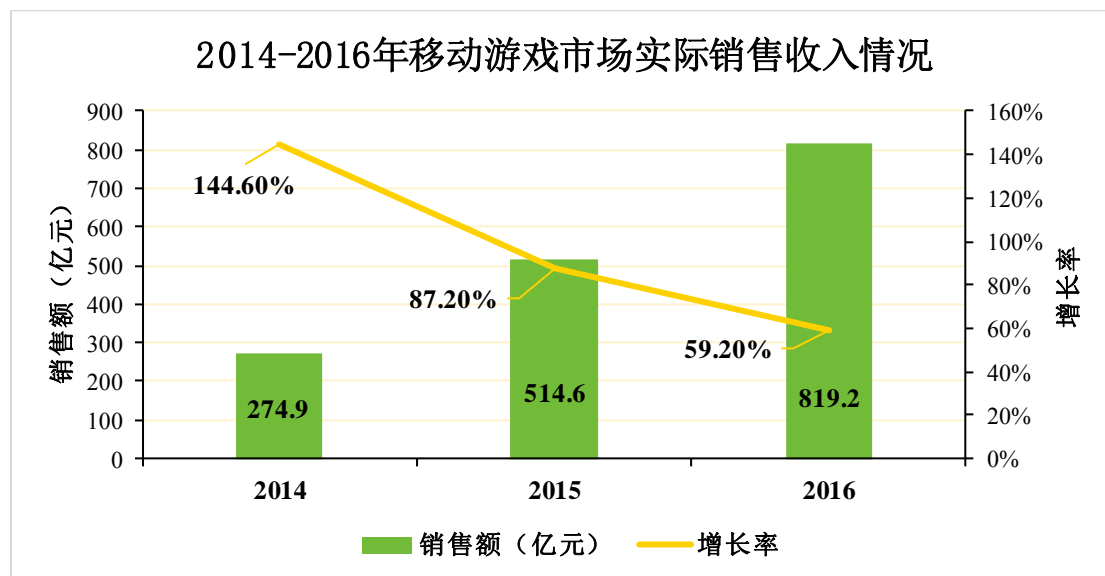
在此期间，多款较为热门的、营收规模较大的移动休闲游戏的出现显示了休闲游戏也拥有强劲营收能力和广阔的用户市场；逐渐确立了休闲游戏依靠道具收费和广告收费的商业模式；验证了持续的宣传推广可以促进休闲游戏取得长期成功；培养了移动游戏用户的消费习惯。

游戏运营分发渠道的重要性也日益受到企业和市场的关注。作为连接移动游戏与玩家的桥梁，一款优秀的移动游戏需要借由各种渠道来接触尽可能多的潜在用户，以获得更多的用户量与游戏收入。

（3）2014 以来，高速发展期

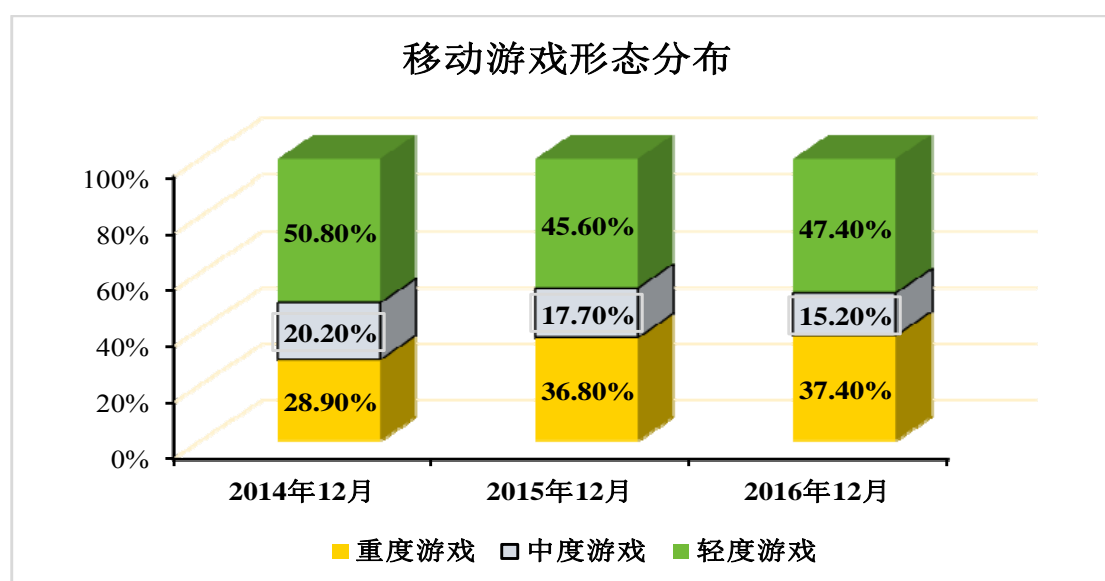
2014 年以来，移动游戏行业仍处于快速发展阶段。巨大的游戏充值和丰厚的利润吸引着移动游戏产业链上的各个参与方加大投入，市场上不断出现创意新颖的游戏产品，移动游戏行业出现百花齐放的局面。2016 年度，出现了数款现象级移动游戏产品，其极强的盈利能力和巨大的用户影响力说明移动游戏市场较大的增长潜力。

根据 GPC、CNG、IDC 联合发布的《2016 年中国游戏产业报告》，2014-2016 年中国移动游戏市场实际销售收入分别为 274.90 亿元、514.60 亿元、819.20 亿元，增长率分别为 144.60%、87.20%、59.20%。



数据来源：GPC、CNG、IDC 《2016 年中国游戏产业报告》

根据 Talking Data 公布《2016 年中国移动游戏行业报告》，2014 年 12 月份、2015 年 12 月份、2016 年 12 月份，国内轻度移动游戏的 MAU 占整体移动游戏 MAU 比例分别为 50.80%、45.60%、47.40%。其中在 2016 年以休闲智力游戏为代表的轻度游戏 MAU 占比提高了 1.80%，高于其他游戏形态，在激烈的移动游戏产品竞争中，轻度游戏保持着较强的竞争力和生命力。



数据来源：Talking Data 《2016 年中国移动游戏行业报告》

注：

1、移动游戏形态分布根据不同类型游戏 MAU 占整体移动游戏 MAU 比例计算得出。

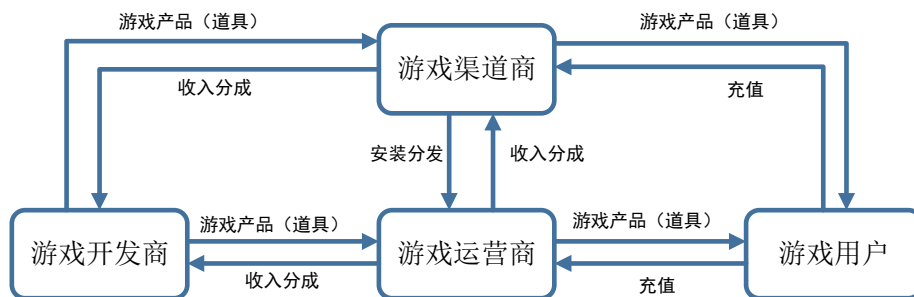
2、轻度游戏指消除、棋牌、塔防等类型游戏；中度游戏指模拟、球类、卡牌等类型游戏；重度游戏指角色扮演、策略、MOBA 等类型游戏。

目前，国内已形成了一批研发能力较强和营收规模较大的移动游戏企业，而市场上的中小游戏企业通过在细分市场深耕细作，集中资源重点开发和运营少数几款热门游戏，表现出一定的市场竞争力。

3、移动游戏行业上下游情况

移动游戏行业参与方包括游戏开发商、游戏运营商、游戏渠道商、游戏用户等。其中，游戏开发商、游戏运营商与游戏渠道商为产业链重点环节，负责游戏的设计、开发、分发、推广等工作。此外还有基础服务商，包括基础网络服务商、支付工具提供商等。

移动游戏行业上下游如下图所示：



（1）移动游戏开发商

移动游戏开发商是游戏产品研发的主体，负责游戏的创意设计、内容制作，主要包括移动游戏的逻辑设计、代码编程、界面美术和声效、游戏测试等工作。移动游戏研发是一个多领域、跨学科的复杂工程，主要包括三个方面：一是对用户偏好需要较准确的把握，体现在背景设定、关卡设计、奖惩机制等方面；二是研发团队坚实的技术能力，包括代码编程、界面美术、音乐音效技术等方面；三是周密的组织能力，能够保证高效优质的完成游戏的开发进程。移动游戏开发商整体研发能力决定着移动游戏产品品质和用户体验效果，也影响着游戏的生命周期，是移动游戏产业链的基础。

（2）移动游戏运营商

移动游戏运营商主要负责移动游戏的营销、游戏平台的搭建、运行、维护、客户管理服务等工作，包括研究用户需求，反馈指导游戏研发，规范游戏内容，并按规定向文化主管部门报审。同时，移动游戏运营商还负责对新游戏进行上线测试、推广和销售移动游戏（含虚拟货币发行）等。移动游戏运营商连接了移动游戏开发商、移动游戏渠道商、基础网络服务商和移动游戏用户。

（3）移动游戏渠道商

游戏渠道商主要负责游戏下载引导和产品分发，属于连接产品和用户的重要环节。移动游戏是以应用程序的形态运行在移动终端上，移动游戏开发商和移动游戏运营商必须让游戏产品安装到用户的移动终端才能够获利。经过多年的渠道竞争，现在产品分发渠道商主要有三类，一类为手机终端厂商，如 Apple、华为、OPPO、vivo 等厂商的自有手机应用商店；一类为互联网企业第三方应用，如腾讯应用宝、百度手机助手等；一类为电信运营商，如中国移动的咪咕游戏、中国联通的沃商店、中国电信的爱游戏等软件应用商店。

移动游戏行业的基础服务商包括基础网络服务商和支付工具提供商：

（1）基础网络服务商

基础网络服务商为移动游戏提供移动互联网接入和移动电话等基础电信业务，以及服务器托管、带宽租用、服务器租用等互联网数据中心服务。目前，国内的移动互联网接入服务提供商主要为电信运营商及网宿科技、阿里云等互联网数据中心服务企业。

（2）支付工具提供商

支付工具是游戏玩家进行游戏产品消费时的交易载体，包括支付宝、微信支付（财付通）、游戏点卡、手机话费代扣、手机充值卡、银行卡等。

公司目前处于移动游戏产业链上游地位，承担着移动游戏开发商这一关键核心角色，在整个移动游戏产业链中占据重要地位。同时，公司还自主进行游戏产品的市场推广、用户数据分析及客户服务等工作。

4、移动游戏产品分类

（1）以终端形式划分

随着移动智能设备不断更新换代，移动设备的硬件配置越来越高，运算处理能力的提升使得移动游戏画质与可玩性不断提高。移动互联网的迅速发展，移动网络网速不断升级提速，为移动游戏的普及提供了坚实的基础。

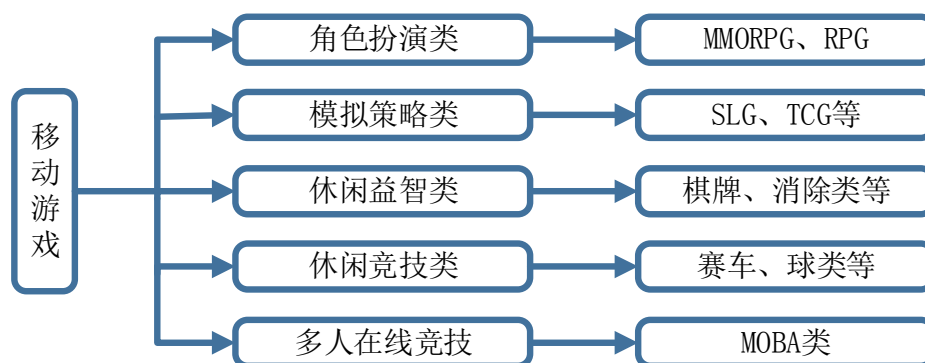
以终端形式划分移动游戏类型，可以分为手机游戏和平板电脑游戏。这两种不同的终端游戏各有利弊，在用户人群中存在交叉使用的情况。在便携性上，用户非移动空间内倾向于使用平板电脑，在移动空间中更倾向于使用智能手机玩游戏。在交互性上，平板电脑上游戏的误操作率较低，界面交互信息较完整，交互体验较好。智能手机上的游戏通过优化操控按钮的布置以及交互界面的展示方式提升交互体验，满足玩家的操作需求。

（2）以网络使用划分

移动游戏按照是否需要使用网络划分为基于移动互联网的游戏（以下简称“移动网络游戏”）和可不需要网络平台的单机游戏（以下简称“移动单机游戏”）。随着电信基础设施的扩建，3G、4G网络的普及给移动设备联网提供了便利，移动上网用户数量保持高速增长，移动游戏可以接触到更多的手机用户。为了增加游戏的趣味性和用户粘性，目前市场上的移动单机游戏也纷纷加入了需要连接网络的社交互动功能，移动网络游戏和移动单机游戏界限越来越模糊。

（3）以游戏内容划分

移动游戏按照游戏内容可以划分为角色扮演类、模拟策略类、休闲益智类、休闲竞技类、多人在线竞技类。



①角色扮演（RPG，Role-Playing Game）或大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG，Massive Multiplayer Online Role-Playing Game），是端游的主要类型，游戏玩家在游戏构建的虚拟世界中扮演一个或者多个角色，根据不同游戏情节实现在虚拟世界中成长，与其他游戏玩家扮演的角色进行互动或者对抗竞技。

目前移动游戏行业比较有代表性的 MMORPG 游戏有《阴阳师》、《火影忍者》、《梦幻西游》等。

②模拟策略类（SLG, Simulation Game）是模拟游戏的衍生游戏类型，指在模拟现实的场景和事件中游戏用户通过控制和决策使得游戏中模拟事物获得类似现实世界的成长和成就。通常策略游戏分为模拟养成游戏和战争策略游戏。模拟养成游戏包括了模拟经营、恋爱和宠物养成游戏。战争策略游戏包括回合制策略游戏和即时战略游戏。

③休闲益智类（CEG, Casual & Educational Game）是棋牌、消除等休闲益智游戏的统称，棋牌类是指传统棋牌等桌面游戏在网络上的实现；消除类游戏通常玩法是三个相同的图案连在一起可以消除，也称为三消游戏。其中，消除类游戏玩法简单、规则易懂，这使得玩家学习游戏的成本极低，从而降低了玩家操作游戏门槛。随着智能移动设备的普及，低操作门槛的游戏也将获得更多用户基础。同时，该类游戏每关用时较短，玩家们无需大量的时间来进行游戏，契合了移动设备端碎片化时间的使用习惯，因此更适合在移动设备上运行。

④休闲竞技类游戏（CSG, Casual & Sports Game）是指带有竞技元素的简单易玩的游戏，大致可分为音乐类游戏和体育类游戏。在音乐类游戏中，玩家通过屏幕上的虚拟按键操作使游戏角色的动作方位和速度能与音乐节拍保持协调，或使虚拟乐器奏出相应的音效合成特定的乐曲。体育游戏以各类体育比赛为主题，用户通过操作特定角色来完成比赛，一般包括球类比赛、赛车竞速、射击、冰雪运动等主题内容的游戏。

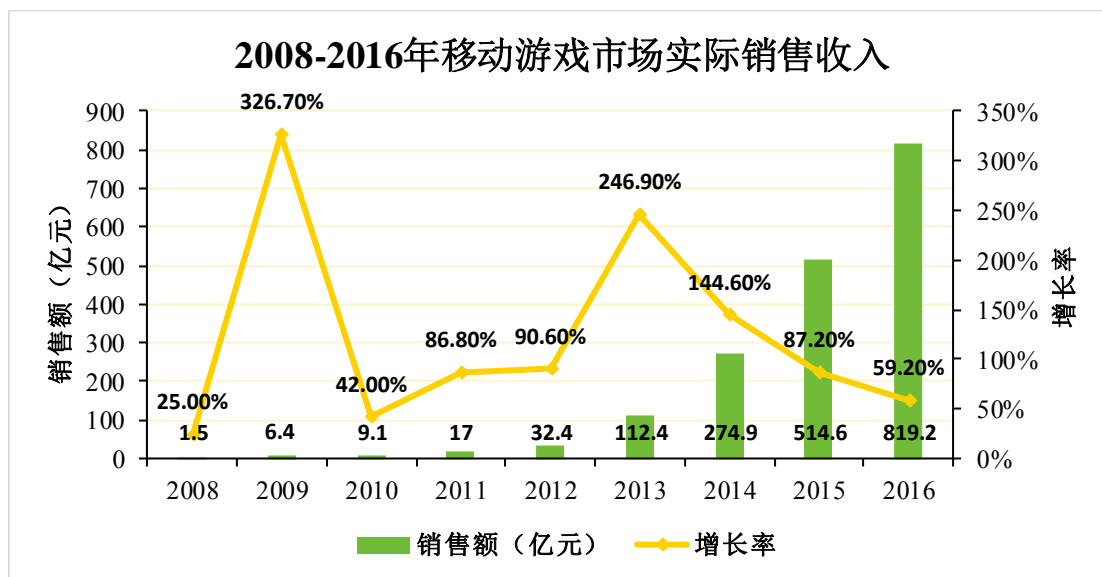
⑤多人在线竞技类（MOBA, Multiplayer Online Battle Arena）是角色扮演游戏和动作游戏的衍生子类游戏。在 MOBA 游戏中，玩家通常被分为两队，两队在同一游戏地图中互相对抗竞技，每个玩家都通过一个即时战略游戏（RTS）风格的界面控制单个角色。目前 MOBA 游戏比较有代表性的产品有《王者荣耀》、《虚荣 Vainglory》、《自由之战 Fight For Freedom》等。

5、移动游戏行业规模

移动游戏产品具有可随身携带、可随时登陆退出的优点，方便游戏用户在碎片时间进行游戏体验。近年来，随着移动互联网技术的快速发展和智能手机、平板电脑等移动设备的普及，移动游戏市场规模增长迅速。

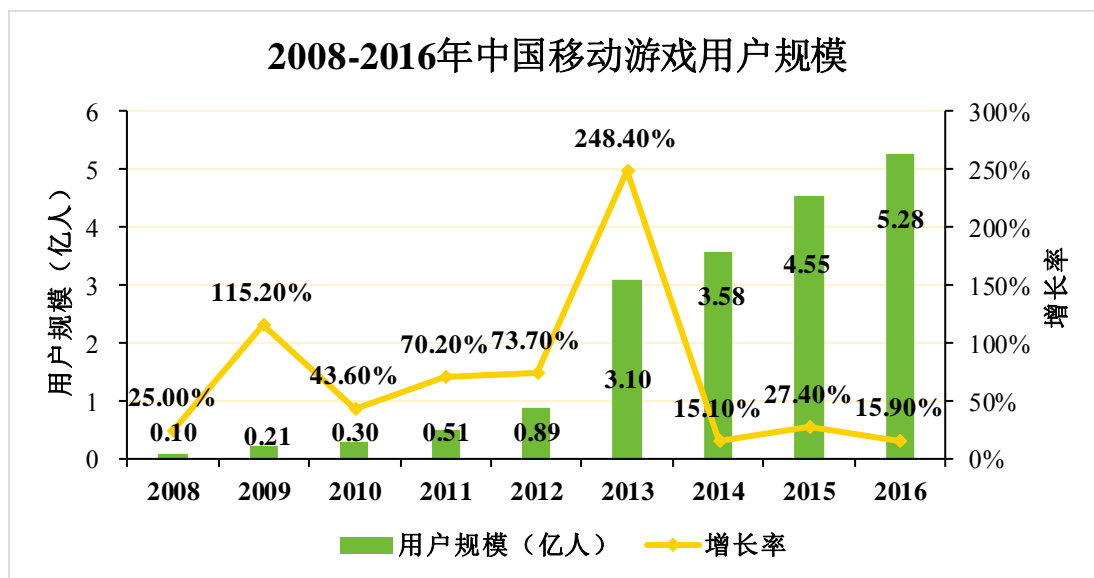
（1）国内移动游戏市场规模持续高速增长

根据《2016年中国游戏产业报告（摘要版）》显示，2008年中国移动游戏市场实际销售收入1.5亿元，2016年中国移动游戏市场实际销售收入819.2亿元，比2015年增长59.2%，自2008年以来中国移动游戏市场实际销售收入的年复合增长率为119.86%。



数据来源：GPC、CNG、IDC《2016年中国游戏产业报告（摘要版）》

2008年时中国移动游戏用户数为0.10亿人，随后进入快速发展阶段，到2016年中国移动游戏用户数为5.28亿人，9年来的复合增长率为64.18%。

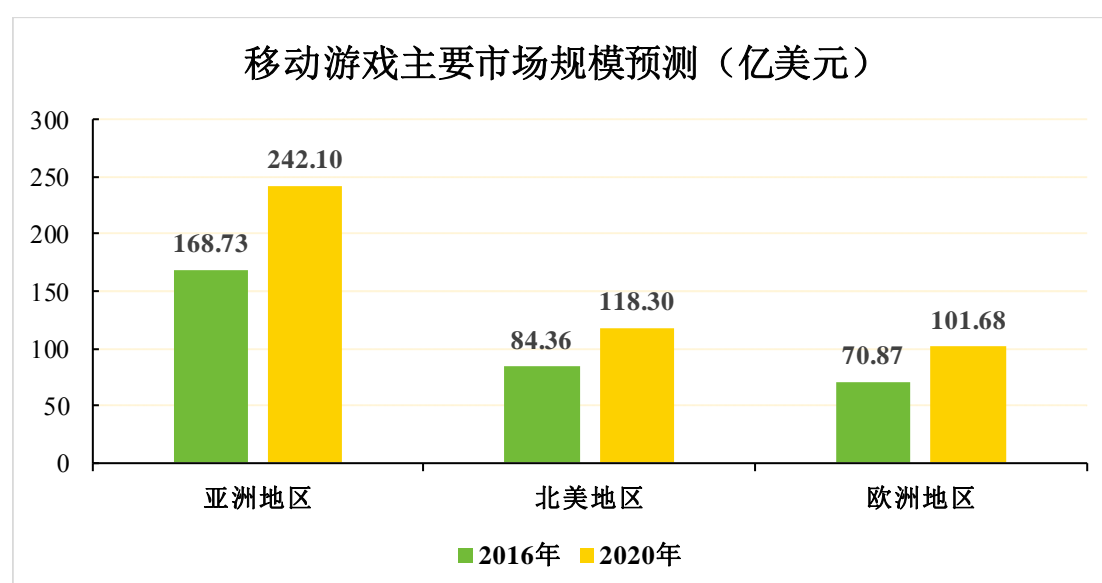


数据来源：GPC、CNG、IDC《2016年中国游戏产业报告（摘要版）》

（2）海外移动游戏市场规模较大

海外移动游戏市场规模较大，具有较大的发展空间，游戏用户消费能力相比较国内游戏用户较强，同时国内移动游戏市场竞争越来越激烈，许多游戏公司开始涉足海外移动游戏市场。

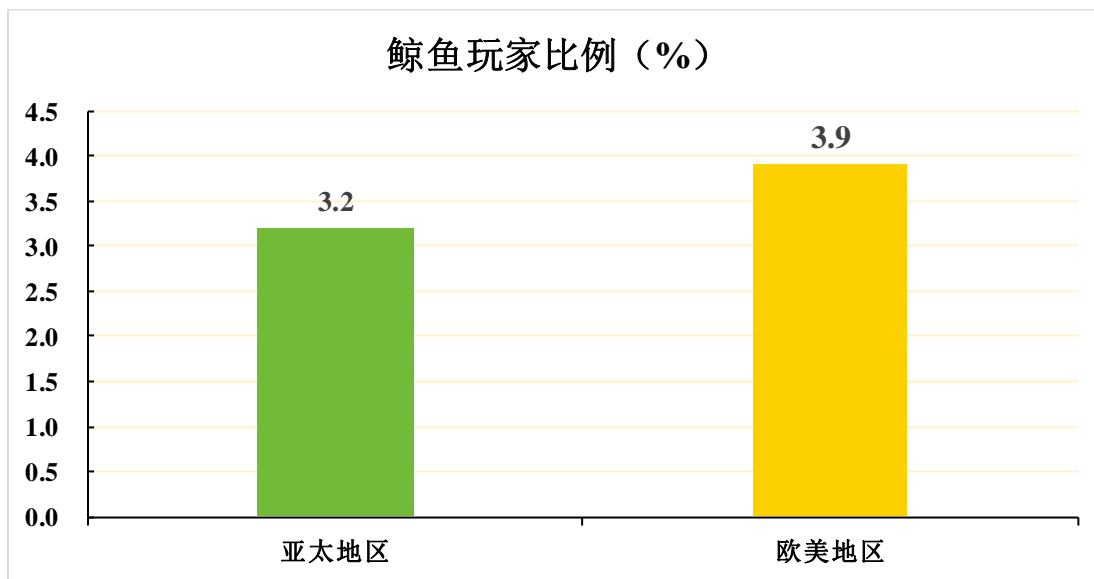
根据 Analysys 易观发布的数据显示，2016 年亚洲、北美、欧洲移动游戏市场规模分别达到 168.73 亿美元、84.36 亿美元、70.87 亿美元。预计在 2020 年亚洲、北美、欧洲移动游戏市场规模分别达到 242.10 亿美元、118.30 亿美元、101.68 亿美元。



数据来源：Analysys 易观

在前三大游戏市场中，亚太地区的市场份额基本维持在 50%左右。根据 Newzoo 的数据显示，在 2017 年亚太地区市场预测中，中国的游戏收入约 275 亿美元，日本、韩国、澳大利亚等市场的游戏收入总额约 189 亿美元，北美和欧洲地区约 490 亿美元；在中国市场以外的游戏市场大约 679 亿美元，是中国市场规模的 2.5 倍左右，海外移动游戏市场空间较大，刺激国内移动游戏企业主动拓展海外市场。

根据 Newzoo 发布《消费者洞察》提供的数据，亚太地区的鲸鱼玩家（按照美国的标准即每月在游戏中消费 25 美元以上的玩家）比例约 3.2%，欧美地区的约 3.9%的移动玩家为鲸鱼玩家。其中，美国的鲸鱼玩家比例最高，达到了 6.6%。欧美地区相对较高的鲸鱼玩家比例，显示了更强的付费意愿。



数据来源：Newzoo《2016年消费者观察》

（四）行业竞争格局

1、国内移动游戏市场竞争情况

国内移动游戏行业自 2012 年以来高速发展，形成了一批研发能力较强和营收规模较大的移动游戏企业。移动游戏行业的竞争主要体现在游戏产品质量的竞争以及推广运营能力的竞争。优质的、契合玩家需求的的游戏产品通过良好的推广运营，将会获取更高的留存率和更大的市场份额，为企业带来较大的营业收入。随着移动互联网行业的不断变革、游戏玩家群体特征的不断变化，移动游戏行业的竞争格局处于不断调整变化之中。目前，从游戏企业拥有的游戏类型数量、营收规模、研发和运营能力等方面可以将国内移动游戏行业划分为三个梯队。

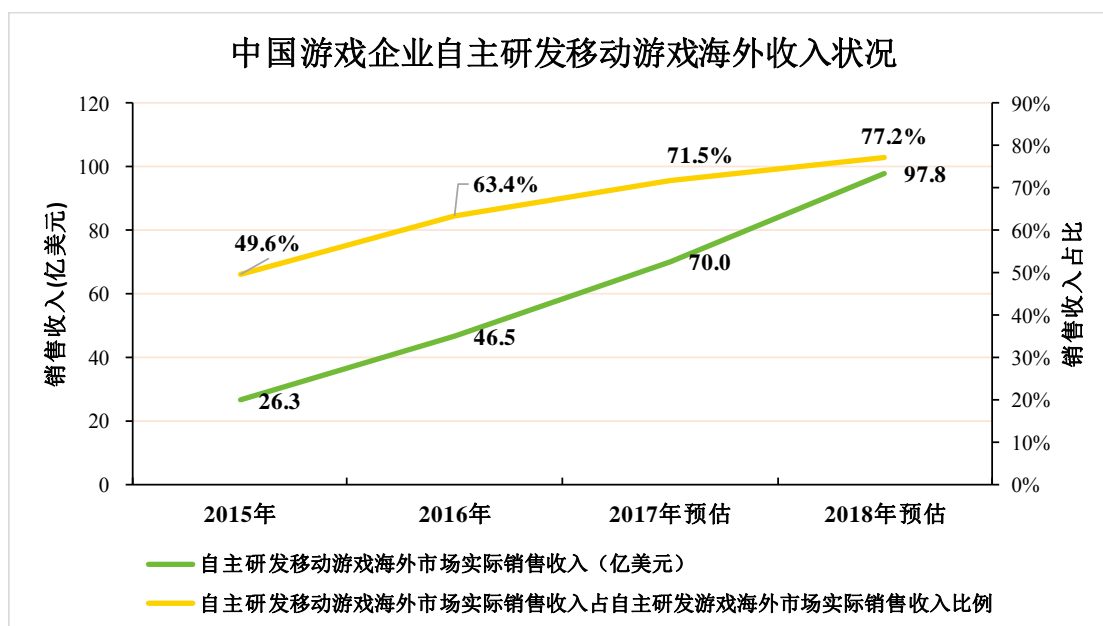
第一梯队的移动游戏企业具备强大的研发和运营能力，游戏产品类型丰富，营收规模较大，代表企业包括腾讯、网易等。这些游戏公司的产品通常涉及多个游戏类型，并且拥有多款热门移动游戏；基本上实现了游戏研发和运营一体化，能够独立自主运营自有游戏，营业收入规模较大。这部分企业大部分已在资本市场上上市，自有资金也较为充足。

第二梯队的移动游戏企业具备较强的游戏产品研发能力和一定的运营能力，游戏产品类型较为集中，但其主打游戏产品在细分领域处于领先地位，可以为企业带来较大的营收。这部分企业在细分领域深耕细作并具有一定的竞争优势，能够获取所在领域内的较大市场份额。

第三梯队的移动游戏企业通常是具有一定的移动游戏开发能力，但企业规模较小，没有实力进行游戏推广运营，推出的产品大多未在中成为热门游戏。行业内大部分的企业属于这一梯队。

2、国产移动游戏海外市场竞争情况

国内移动游戏行业经过多年的高速发展，在内容创意、美术制作、逻辑控制等环节逐渐达到国际水平，自主研发移动游戏海外销售收入不断大幅增长。根据 GPC、CNG、IDC 联合发布的《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，2012 年度，国内自主研发网络游戏海外市场实际销售收入为 5.7 亿美元，2016 年度销售收入跃升为 72.3 亿美元，增幅达到 11.68 倍，并且依然保持高速增长趋势。GPC、CNG 联合发布的《2017 年 1-3 月移动游戏产业报告——海外市场专题（摘要版）》显示，2015 年和 2016 年国内自主研发移动游戏海外销售收入占自主研发网络游戏海外销售收入的比分别为 49.6%和 63.4%，并预测 2017 年和 2018 年相应占比分别为 71.5%和 77.2%，移动游戏销售占比持续增长，具体见下图。



数据来源：GPC、CNG《2017 年 1-3 月移动游戏产业报告——海外市场专题（摘要版）》

受移动互联网快速普及，中国移动游戏市场逐步成为全球最大的移动游戏市场，这促使游戏企业更快的发展，中国游戏企业也得以取得先发优势，获取进军国际市场的基础。另外，最近几年国产游戏海外销售收入持续高速增长，彰显了国内游戏企业在国际市场中较强的竞争力。

海外市场的拓展，能够为国内游戏企业提供更多利润增长点和更为广阔的市场空间。要在海外市场取得成功，不仅要求游戏研发企业具备雄厚的设计开发能力，还需要具备一定的国际视野，理解国外文化元素和当地人文环境，并根据自身情况与海外市场特点选择合适的运营模式。对于拥有游戏产品在海外市场运营经验的企业，会在国产移动游戏“走出去”浪潮中取得较好发展。

（五）行业利润水平

移动游戏属于知识密集型行业，利润率水平较高。目前整个行业仍处于高速发展期，行业整体利润率依然保持较高水平。根据国内已上市游戏行业公司披露的公开信息，在包含推广费用的情况下，已上市游戏行业公司的平均毛利率在50%以上；在未包含推广费用的情况下，已上市游戏行业公司的平均毛利率在90%以上。报告期内，公司的毛利率均超过95%，并且保持持续上升。

（六）行业特有的经营模式

1、收费模式

我国移动游戏的收费模式主要有按虚拟道具收费、游戏内容收费、初次下载收费以及游戏内置广告这四种。

（1）按虚拟道具收费模式是国内移动游戏的主流盈利模式。虚拟道具收费是指游戏公司为玩家提供移动游戏的免费下载和免费游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。游戏玩家注册一个游戏账号后，即可参与游戏而无需支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中的虚拟道具。

（2）游戏内容收费模式是游戏玩家可以免费玩部分游戏关卡或者版本，对于更高的关卡等级或者游戏新版本的使用需要进行付费。目前，国内移动游戏市场中采用内容收费模式的游戏数量较少。

（3）初次下载收费模式是游戏玩家通过移动游戏渠道商下载游戏时，向渠道商支付相应的费用，渠道商再与游戏开发商就收取的下载费用进行分成的盈利模式。

（4）游戏内置广告是指以免费作为吸引用户手段，以提高用户量为核心，吸引其他厂家在游戏中内置商业广告，主要表现形式包括游戏场景内置广告、游戏道具赞助、游戏内文字广播、游戏登录退出时的弹出广告等形式。

2、经营模式

国内移动游戏的经营模式通常分为联合运营、授权运营、自主运营三种，其中以联合运营和授权运营为主。

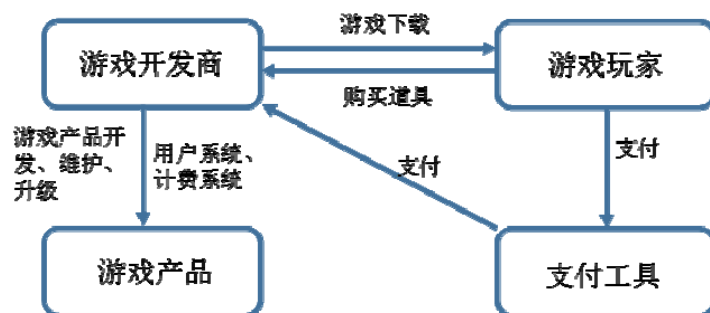
与端游、页游不同，移动游戏玩家使用的游戏硬件终端是智能手机、平板电脑等。移动游戏市场中，硬件设备厂商掌控着应用分发的渠道，是重要的市场参与者。以智能手机为例，iPhone 手机和安卓手机是市场的主流手机设备。iPhone 手机的操作系统是一个相对封闭系统，所有的游戏下载、更新、升级都必须通过 iPhone 手机的 App Store 应用商店，因而所有运行在 iPhone 手机上的移动游戏都需要经过 App Store 渠道才能到达游戏玩家。安卓手机的操作系统是相对开放的，用户可以通过官网、应用商店等多渠道下载、更新游戏应用。在安卓手机的早期发展中，第三方应用商店类手机软件，如腾讯应用宝、360 手机助手等，凭借方便快捷的用户体验，逐渐成为游戏玩家下载移动游戏的主要渠道。近年来随着国产手机厂商市场占有率的不断提升，为保证用户体验的统一性并获取软件分发收入，国产手机厂商在手机中预装自有的应用商店平台。因其使用的便利性，大多数手机用户倾向通过手机应用商店平台下载、更新手机应用软件。在移动游戏市场上，游戏渠道商在游戏产品的推广、分发环节发挥着重要作用，市场上其他专业的移动游戏运营商亦需要与这些游戏渠道商进行合作运营。

在国内移动游戏市场中，游戏开发商为了获取更多的用户，通常与游戏渠道商/运营商展开联合运营，或者独家授权给专业游戏运营商进行游戏运营。

（1）自主运营模式

自主运营是指游戏开发商不依赖于其他游戏运营企业，直接面向游戏玩家，独立运营自主研发游戏产品的一种经营模式。在自主运营模式下，游戏开发商负责游戏产品的研发、升级和维护，拥有自己的用户系统和计费系统，游戏玩家购买道具充值通过支付工具直接支付给游戏开发商。

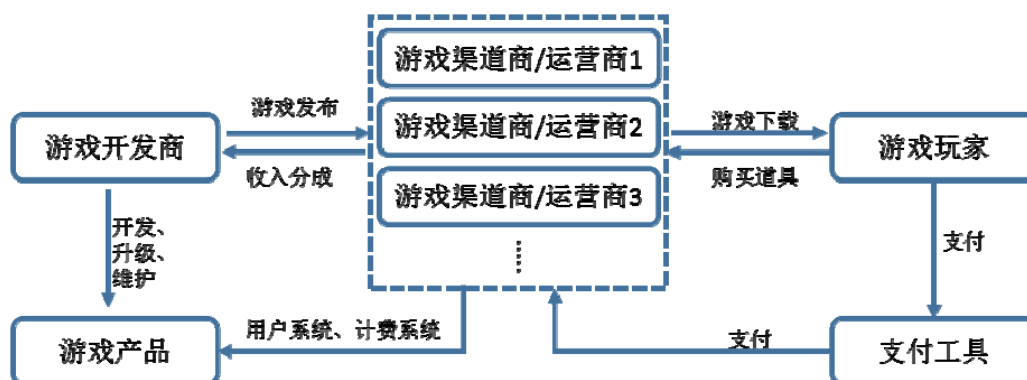
自主运营模式的简化示意图如下：



（2）联合运营模式

联合运营则是指游戏开发商与一家或者多家游戏渠道商/运营商共同运营一款游戏产品的模式。在联合运营模式下，游戏开发商负责游戏版本更新、客服支持和网络带宽、服务器购买或租赁等方面的工作，游戏渠道商/运营商负责提供游戏推广、下载安装以及计费服务，同时向游戏开发商提供数据接口以便核对运营数据。通常游戏玩家通过支付工具向游戏渠道商/运营商完成支付，再由渠道商/运营商向游戏开发商进行收入分成。

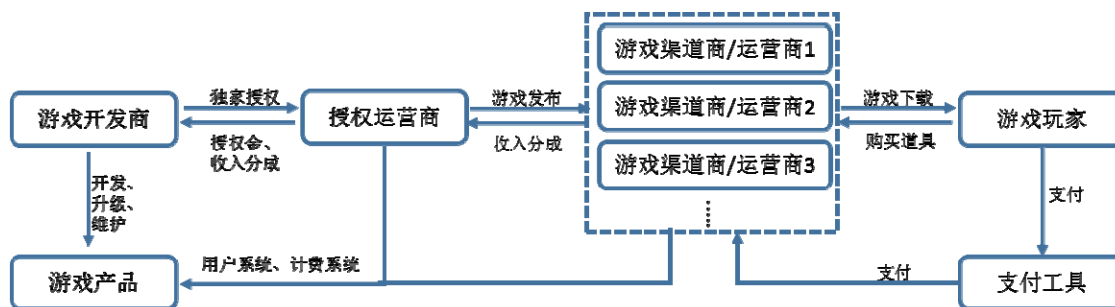
联合运营模式的简化示意图如下：



（3）授权运营模式

授权运营是指游戏开发商独家授权游戏运营商在一定区域范围内运营公司游戏的一种模式。在授权运营模式下，游戏开发商负责游戏产品的研发及后期技术维护，授权运营商负责移动游戏的发布、推广等，用户系统和计费系统根据协商约定由授权运营商或游戏渠道商/运营商提供。游戏开发商除获得游戏授权金外，游戏充值收入通过授权运营商分成给游戏开发商。

授权运营模式的简化示意图如下：



公司目前的经营模式为联合运营，报告期内曾使用联合运营模式和授权运营模式。

（七）行业技术水平和技术特点

随着移动终端硬件不断升级，近年来移动游戏画质逐步提升，拥有复杂的游戏架构、多样的游戏玩法并且能满足多人同时在线的移动游戏数量越来越多。这使得移动游戏种类更加丰富，也带动了移动游戏市场规模不断扩大。

1、产品开发技术

移动游戏的开发是智力高度密集的工作，主要包括游戏策划、程序开发和美术制作三个方面。游戏策划最先启动，软件工程师根据游戏策划设计代码实现逻辑，美术工程师根据策划情节设计符合游戏内涵的游戏画面和游戏动态效果，由测试部门对已开发的游戏部分进行测试。

（1）游戏策划

游戏策划是移动游戏开发的起始点，同时也是整个游戏的核心。游戏策划的质量高低决定着游戏产品的用户体验。游戏策划师需要以创建者和维护者的身份参与到游戏的世界，将想法和设计准确、高效地传递给软件工程师和美术工程师。

游戏策划需要在游戏过程中添加各种有趣的故事和事件，使整个游戏生动又有吸引力，令玩家沉浸游戏之中获取游戏的快乐。同时还要防止玩家过于沉迷游戏，调节游戏中的相关控制变量和数值，使得游戏的难度和乐趣得到较好的平衡。

（2）游戏程序开发

游戏程序开发是把游戏策划变为可执行程序的过程，移动游戏程序对开发技术上的要求主要体现在游戏的稳定性、高效性和表现力三个方面。

随着游戏开发商不断增加，移动游戏产品也越来越丰富，而且有大量的免费游戏可供选择，游戏的选择成本较低，玩家根据自己的游戏体验可以随时决定是

否更换游戏。而游戏运行的稳定性是良好游戏体验的基础，只有当游戏稳定的运行，才能够吸引和留存玩家。程序稳定性的难点大致有两方面，一方面有些移动游戏需要承受多人同时在线，同时在线人数有可能达到数万人，在高负荷运转的情况下易出现程序错误；另一方面移动游戏的玩法设计具有较高的复杂性和多样性，软件本身复杂性导致出现错误的可能性增大。

随着游戏的关卡、道具、效果展示等等不断的升级，游戏程序文件越来越大，运行起来可能会出现响应迟缓现象。游戏运行的流畅度是由游戏图片和效果文件的大小以及逻辑算法的高效性共同决定的。在保证画面显示效果的情况下，就需要程序算法更加简洁、高效。

移动游戏需要向游戏玩家展现角色动作、技能光效和动画场景等各种效果，处理战斗、副本、活动等各项功能。这些效果和功能的表現主要依赖于游戏程序的支持，因此移动游戏还要求程序具有较强的表现力。

（3）美术制作

近年来移动游戏开发商逐渐重视游戏美术制作，努力提升画面效果，给玩家强烈的沉浸感，提高用户游戏粘性。优秀的移动游戏美术制作要求：第一，做到准确把握游戏风格，以休闲类游戏为例，此类游戏画面的特点色彩明快、造型可爱、画面清新萌动；第二，对绘画品质的全面规划，对游戏的基调、题材以及所有的美术资源都要创新性地设计，追求更契合用户趣味的画面细节展示，争取每一个元素都细致精美，让用户有更多惊喜去发现；第三，画面以及动画设计以游戏操作舒适、简单、有趣为原则。

2、技术发展趋势

移动游戏市场近年来迅猛发展，移动游戏玩家数量高速增长，这要求游戏开发商不断革新技术。近年来，移动游戏的技术发展趋势包括 3D 游戏开发、通用移动游戏引擎、不断优化跨服技术、用户大数据分析等。

（1）3D 游戏开发

3D 游戏泛指全程使用 3D 引擎制作的三维立体游戏。3D 游戏的人物角色、场景等游戏内容素材均使用 3D 引擎建模制作完成；游戏内容放置在 X、Y、Z 轴（长宽高）的三维立体空间内；3D 游戏的视角特点是可以自由缩放旋转游戏

的视角。由于 3D 游戏具备了 2D 游戏所不具备的立体和纵深感，所以根据游戏类型玩法的不同，游戏操作复杂程度也会略有提升。

3D 游戏被广泛的应用在家用机和 PC 端的游戏硬件平台，3D 画面现已成为了端游游戏产品的主流画面表现形式。在移动游戏领域，3D 游戏具有良好的市场表现，市场份额在逐年增加，未来随着移动设备的硬件性能提升，3D 游戏将逐渐成为移动游戏的主流。

（2）通用移动游戏引擎

移动游戏引擎主要由基础引擎、APP 客户端引擎、服务器引擎、数据库引擎、工具等部分组成，是移动游戏程序的核心。通用引擎是指一款游戏引擎适用于开发多款类型近似的移动游戏，同一公司的多款游戏可以使用同一款游戏引擎。游戏引擎的通用并非是不同的游戏开发商之间通用或同质化，而是同一游戏开发商的不同游戏之间的基础技术通用。另外，游戏引擎的通用具有相对性，不能机械照搬使用，开发新游戏时必须根据新游戏的特点对部分程序进行个性化修改。

通用引擎技术的应用有助移动游戏的高效开发。由于游戏程序开发的复杂性，成熟的游戏引擎往往是在后续运营过程中不断更新修改完善而成的，通用引擎技术允许游戏开发商在开发新游戏时使用原有游戏的成熟引擎，可以大大降低游戏的开发成本和开发风险，提高游戏程序的稳定性，实现移动游戏的高效开发。

总体来说，通用型游戏引擎有两个方面的优点：在游戏开发方面，通用型游戏引擎为其提供了通用基础框架，可以简化游戏开发流程和工作量；在游戏运行方面，通用型游戏引擎能够更好的控制游戏各个模块协同的运行，保证游戏的各项功能流畅、稳定、有序运行。

（3）不断优化跨服技术

移动互联网的革新和普及方便游戏玩家随时随地玩游戏，从而给移动游戏行业带来了海量的数据。游戏开发商或者游戏运营商通过对游戏行为数据的分析，捕捉玩家喜好和习惯，从而设计出更加优秀的游戏。

游戏数据的接收和处理都需要服务器的参与，游戏服务器用于实时接收、处理玩家通过 APP 客户端发送的指令，向玩家 APP 客户端发送处理结果。服务器是连接不同玩家计算机的枢纽，实现了移动游戏多用户同时参与、用户间交流互动的功能。服务器的稳定性直接关系到游戏的娱乐性和玩家的游戏体验。

从服务器的计算能力和带宽负荷角度看，单个服务器的承载能力有限，只能允许一定数量的玩家同时登陆操作。在普通技术条件下，不同服务器上的玩家间无法交流互动。跨服技术采用分布式处理，多服务器架构，可以将多个服务器的数据整合起来，不同服务器之间的玩家可以随时互动交流，从而增加游戏的社交互动性和趣味性，提升游戏的用户粘性和留存率。

（4）用户大数据分析

移动游戏渠道商把众多游戏放在自由平台上，分门别类的列示各游戏。这种情况下，游戏用户可以知道自己的选择有多少个，并且会知道每一款移动游戏的评分。那么，游戏用户的切换游戏成本会降低了许多，用户流失会更加容易。

为了能留住游戏用户，在移动游戏行业中取得成功，就要求移动游戏企业在最短时间内抓住游戏用户的需求。因此，能更快的从海量数据中获得精准数据的游戏企业就能够在游戏市场竞争中取得领先优势。对于大数据的深入分析可以让游戏企业更加全面、真实地了解游戏用户，为产品更新、提高付费率、营销模式等方面的提升和完善提供支撑。

（八）行业壁垒

1、人才壁垒

移动游戏行业是一个融合了创意策划、美术动漫、软件开发等多种不同专业的新兴行业，需要各类专业的策划、美术、软件高端人才以及跨行业的复合型人才。由于移动游戏行业在我国属于新兴产业，具有较高游戏开发能力或者兼具多项专业技能的复合型人才非常稀缺，人才完备性成为进入移动游戏行业的主要壁垒之一。

2、技术壁垒

移动游戏行业竞争激烈，只有内容精良、制作精美、运行流畅、程序稳定的产品才能赢得游戏玩家的青睐，而移动游戏产品的开发技术难度大，涉及的创意策划、美术动漫、软件开发等各环节均需要较高的技术开发水平，行业存在较高的技术壁垒。

3、资金壁垒

研发和运营一款优秀的移动游戏需要有大量资金做保证。由于移动游戏的创意策划、开发程序与运营的高端人才稀缺，研发与运营人力成本较高；其次是移动游戏的运行及维护需要进行服务器、机房、带宽等基础设施的建设，需要投入大量的资金，以保证移动游戏的正常运营和良好的用户体验；此外，移动游戏的运营需要大量资金持续投入，以确保广告宣传、游戏后续服务到位。移动游戏产品通常采用迭代方式进行设计和开发，不断更新漏洞和版本，持续投入人力和基础设施费用；同时，为了提升现有游戏用户对游戏品牌的认可度以及吸引潜在游戏用户，要求移动游戏企业持续通过不同媒体投放广告宣传，需要大量资金支持。

4、市场准入壁垒

移动游戏行业是实行跨部门联合监管的行业，网络游戏企业受到政府部门的严格监管，必须取得工信部、文化部、新闻出版广电总局及国家版权局颁发的一系列经营许可证件和备案之后，才能从事网络游戏行业的运营业务，对行业的新进入者形成了较高的市场准入壁垒。

（九）影响行业的有利因素和不利因素

1、有利因素

（1）智能手机用户数量的持续增长为移动游戏行业长远发展奠定良好基础

根据《第39次中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至2016年12月，我国网民规模达7.31亿，手机网民规模达6.95亿，其中新增手机网民7,550万人。手机游戏用户规模达到了3.52亿，较2015年增长7,239万人，占手机网民的50.6%，手机游戏用户规模增速为25.89%。

持续增长的手机用户数量为移动游戏带来不断增长的新生用户，增加移动游戏行业的营业收入。网络游戏行业在2016年整体保持平稳发展，作为增长核心的移动游戏不仅在用户规模和使用率增长显著，而且行业营收也全面超越电脑客户端游戏，成为网络游戏行业营收支柱。

（2）国家政策鼓励移动游戏产业健康繁荣发展

2013年3月，国家发改委公布《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》，将“数字内容服务”列入国家战略性新兴产业重点产品目录，其中包括数字文化产业（指依托互联网、手机和移动智能终端等新兴媒体进行传播的数字音乐、动漫、

游戏、演出、移动多媒体等）、数字动漫设计制作服务（指数字动漫设计、数字动漫制作）。

2017年2月，文化部发布《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》，规划中指出推动文化产业成为国民经济支柱性产业，完善现代文化产业体系，培育新型文化业态，全面提升文化产业发展的质量和效益。推动文化产业结构优化升级。加快发展动漫、游戏、创意设计、网络文化等新型文化业态。落实国家战略性新兴产业发展的部署，加快发展以文化创意为核心，依托数字技术进行创作、生产、传播和服务的数字文化产业，培育形成文化产业发展新亮点。推动中国国际网络文化博览会、中国国际动漫游戏博览会等重点文化产业展会市场化、国际化、专业化发展。

国家产业政策将有力支持和推动移动游戏行业的持续健康发展。

（3）网络技术和支付技术不断优化升级，为行业长远发展提供技术保障并提升企业盈利能力

2017年1月，工信部发布《信息通信行业发展规划（2016-2020年）》提出，“十三五”期末，将进一步完善覆盖陆海空天的国家信息通信网络基础设施，光网和4G网络全面覆盖城乡，宽带接入能力大幅提升。同时上述规划要求，深入推进互联网新业态发展，大力推动电子商务、视频、泛娱乐、社交媒体、搜索等网站类和移动APP类互联网应用发展。网络基础设施的不断优化升级，加速了网络接入的宽带化建设，从而为移动游戏的技术进步提供了有力保障。

另外，随着移动通信技术的发展，4G技术的覆盖范围扩大和质量持续提升，为手机用户提供了覆盖面广、信号强、网速快的移动互联网信息服务。随着网络支付特别是像微信支付、支付宝支付等移动支付的便捷性、安全性、稳定性不断提高，网络消费已经成为移动互联网用户的一种日常消费习惯，游戏消费意愿逐渐增强，扩大了移动游戏企业的盈利空间。

（4）行业发展逐渐规范，有利于行业的健康发展

移动游戏行业相较于端游和页游起步较晚，2013年开始爆发式增长。由于行业发展速度较快，移动游戏产品大量涌现但质量良莠不齐。近年来，随着国家相关部门对移动游戏行业出台了多部法规，规范了行业的发展，国内涌现出一批

规模化、良性发展的移动游戏企业。行业的规范管理和有序竞争，将促进移动游戏行业的快速发展。

2、不利因素

（1）游戏专业人才严重匮乏

游戏开发商涉及策划、美术、软件开发等诸多专业领域。目前，移动游戏市场处于快速发展期，对各类专业人才以及复合型人才的需求量越来越大，如果国内相关专业的教育培训市场以及行业内人才培养机制不能跟上市场的发展，人才匮乏将成为制约整个移动游戏行业发展的一大瓶颈。

（2）市场竞争激烈导致用户获取成本逐渐提升

目前，市场上的移动游戏种类丰富，数量众多，用户有较多的选择空间。移动游戏市场存在游戏类型、题材跟风抄袭严重的问题，同质化竞争现象较为突出，因此一款优秀的移动游戏开发完成后需要投入较大的市场推广费用以尽可能多的获取用户，形成用户壁垒。随着大量资金进入移动游戏行业，市场竞争越发激烈，渠道推广成本亦逐步抬升，这对中小型游戏开发商提出了更高的挑战。

（十）行业的周期性、区域性或季节性特征

1、周期性特征

移动游戏行业受经济周期的影响较小。与传统文娱消费相比，游戏行业属于低成本娱乐方式，用户可以在碎片时间以较少的开支开展休闲娱乐活动，满足大多数人群的娱乐诉求。未来随着移动互联网技术不断更新，移动通信网络的升级换代，网络支付方式的不断改善，移动游戏用户基数持续增长，游戏的 ARPPU 逐渐提高，预计行业整体业务规模在一定时期内仍呈现持续增长的情况。因此，宏观经济波动对移动游戏行业的影响较小，不存在明显的周期性。

2、季节性特征

作为移动互联网新兴产业的重要产品领域，移动游戏玩家可以使用手机网络或者 WIFI 网络购买和消费道具，基本不受天气、季节等因素的影响，因此不存在明显的季节性特征。

但由于游戏自身的消费属性，在传统节日和假期来临的时候，移动游戏企业的收入有所增长。

3、区域性特征

移动游戏行业不受地域分布限制，其发展与移动互联网普及率、地区经济发展水平以及人口结构有较大的关系。根据艾瑞咨询 2016 年 1-10 月数据统计显示，手机游戏用户规模最大的五个省份、直辖市分别为广东、江苏、浙江、山东以及河南，玩家充值付费亦较为活跃。同时，移动游戏行业呈现全球化的特点。优质的游戏往往打破国界，进行全球化的市场投放。近些年来，国内游戏公司大规模进军海外市场，通过代理国外优质游戏进行国内运营的同时，也将自主研发的优质国产游戏不断的推向全球市场。根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，2016 年国内自主研发网络游戏海外市场实际销售收入为 72.3 亿美元，同比增长 36.2%。

三、发行人在行业中的竞争地位

（一）公司的行业地位

公司 2008 年成立以来，先后开发出多款移动游戏，积累了丰富的移动游戏开发经验，为后续游戏开发奠定了基础。

2014 年 8 月公司推出移动游戏《宾果消消消》，出色的品质和精美的原创 IP 获得玩家广泛好评，并得到部分游戏应用平台的推荐。同年 9 月，公司与猎豹公司签署《独家代理协议》，拓展海外游戏市场。截至 2017 年 3 月 31 日，《宾果消消消》的累计注册用户数超过 1.46 亿，2017 年一季度平均月度活跃用户数近 3,200 万。

艾媒咨询发布《2016-2017 年中国手机游戏市场研究报告》对 2016 年度热门手机游戏统计 TOP10 如下表所示：

2016 年度热门手游 TOP10

序号	游戏名称	上线时间
1	王者荣耀	2015 年 11 月
2	阴阳师	2016 年 6 月
3	宾果消消消	2014 年 8 月
4	球球大作战	2015 年 6 月
5	全民枪战	2014 年
6	皇室战争（iOS）	2016 年 1 月
7	贪吃蛇大作战（中文版）	2016 年 8 月
8	开心消消乐	2014 年初

9	梦幻西游	2015年3月
10	欢乐斗地主（微信版）	2012年4月

艾媒咨询注：本榜单根据 2016 年度手游下载热度、搜索热度及应用用户活跃情况综合排行，排名不分先后。

2017 年 5 月，公司上线新款消除类游戏《怪兽消消消》。相较于《宾果消消消》，《怪兽消消消》的设计和开发使用 3D 技术，在游戏背景设置中丰富了剧情内容，增强了游戏的带入感。

作为一家快速发展的游戏开发商，公司现阶段聚焦于移动休闲游戏市场，并已拥有一款高用户数、高活跃度的移动游戏产品，具有一定的市场影响力。公司将在此基础上进一步丰富游戏产品线，实现业绩的持续、稳定增长。

（二）公司主要竞争对手情况

公司目前的产品《宾果消消消》、《怪兽消消消》均为消除类游戏。在消除类游戏中市场份额较大的除了《宾果消消消》之外，还有《开心消消乐》和《天天爱消除》。

《开心消消乐》是由乐元素开发的一款消除类移动游戏，并于 2014 年初上线。乐元素成立于 2009 年，是一家以游戏研发运营为主营业务的互动娱乐公司，总部位于北京，旗下拥有《开心水族箱》、《开心消消乐》、《梅露可物语》、《偶像梦幻祭》等多款游戏。

《天天爱消除》是由腾讯旗下天美工作室群的 T1 工作室开发的一款消除类手机游戏，于 2013 年 8 月上线。天美工作室群（英文名：TiMi Studio Group）成立于 2014 年，是腾讯 IEG（互动娱乐事业群）旗下负责研发移动游戏的工作室。T1 工作室专注于移动端产品的研发和制作，代表作品为《天天酷跑》、《天天爱消除》等。

（三）公司的竞争优势

1、坚实的自主研发能力

公司的研发团队经过近 9 年的开发和探索，形成了众多的游戏技术创新、设计和应用创新，积累了不同类型休闲游戏的开发经验，可以实现模块化快速构建游戏，从而提高游戏的开发效率和游戏质量。

公司自主研发，拥有完全知识产权的产品《宾果消消消》在国内外市场取得较好成绩。根据艾媒咨询集团发布《2016-2017 中国手机游戏市场研究报告》，《宾果消消消》入选为“2016 年度国内热门手游 TOP10”以及“2016 年海外优秀国产手游”。

2、持续增长的游戏用户规模

公司的主打产品《宾果消消消》自 2014 年上线以来，游戏注册用户数量和月度活跃用户数量逐渐增加。截至 2017 年 3 月 31 日，《宾果消消消》的累计注册用户数超过 1.46 亿，2015 年度、2016 年度及 2017 年一季度，累计注册用户数较上期末增长率分别为 1431.81%、210.16%、22.11%。2015 年 11 月月度活跃用户超过 1,000 万人，2016 年 5 月月度活跃用户超过 2,000 万人，2017 年一季度平均月度活跃用户近 3,200 万人。

3、快速的市场响应能力和强大的数据挖掘能力

不断涌现的游戏产品加剧了移动游戏市场的竞争，游戏玩家的需求和偏好也会随着玩家的年龄结构、消费习惯、网络环境的变化而变化。只有具有快速的市场反应能力，时刻紧跟用户需求和偏好的移动游戏企业才能在激烈的市场竞争中占据优势地位，在众多游戏企业中脱颖而出。

为了保持市场敏感度，公司逐步建立和完善用户数据的数据库体系，后台数据记录了用户注册、充值、消费、社交、任务完成情况、奖励获得情况等用户行为信息。公司设有专业人员负责对游戏运营中的操作数据、用户充值、道具购买及消耗等相关行为数据进行分析 and 总结。公司管理层定期联合研发部门、产品部门、运营部门共同研究，优化游戏产品，改善运营策略。

4、经验丰富的管理团队

公司实际控制人齐伟从事 IT 行业十余年，拥有深厚的技术背景和丰富的团队管理经验。公司的主要管理团队由软件及互联网行业的资深人士担任，拥有很强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业有着深刻的理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。具体情况详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”。

公司拥有高效的项目管理团队，核心团队保持长期稳定，经过多年的探索学习，在游戏设计、版本制作、运营管理等方 面都已形成一整套成熟的方案。同时，

公司对专业人才高度重视，通过营造良好的企业文化、采取有效的激励机制培养员工的忠诚度，有效保证了核心人才队伍的稳定，使公司的各项业务能够持续运作，保障公司的稳定发展。

（四）公司的竞争劣势

1、产品数量较少，收入结构单一

公司目前主营一款游戏《宾果消消消》，与业内大型游戏公司相比，产品数量较少，收入结构较为单一。针对该情况，公司总结多年游戏开发经验，结合《宾果消消消》的成功设计，完成了新游戏产品《怪兽消消消》的开发，并于 2017 年 5 月正式运营。

2、资金实力较薄弱

移动游戏行业是一个资金密集型行业，游戏的策划、开发、推广都需要巨大的投入。公司计划未来将开发数款移动游戏，如果公司通过上市募集足够的资金，结合公司较强的自主研发实力，公司将取得更大的发展空间。

3、缺乏完善的维护保障机制

随着移动游戏行业发展，游戏维护的后援保障机制变得越来越重要，已成为决定游戏产品用户满意度的关键性因素。公司一直以来以高质量产品，高效率的技术服务，快速的客户反应能力，积累了丰富而稳定的客户资源，在客户心中树立了良好的品牌形象。但由于公司介入移动游戏运营业务的时间尚短，涉及游戏维护的相关支撑平台如客户服务中心、安全技术平台等建设还不完善及成熟。公司计划投资运营中心建设项目，在建设大数据分析应用平台过程中同步完善维护保障机制。

四、主营业务情况

（一）公司主要游戏产品情况

1、公司主要游戏的基本情况

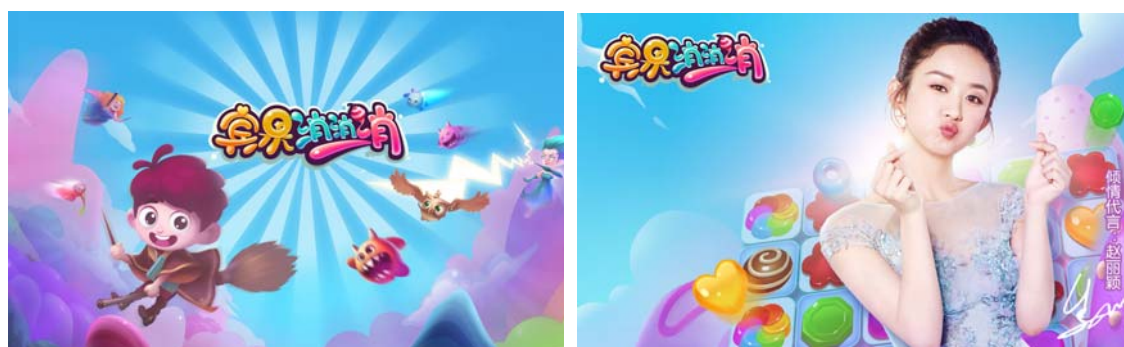
（1）《宾果消消消》

《宾果消消消》是公司自主研发的一款消除类移动游戏，具备移动、社交和娱乐三大行业元素。《宾果消消消》作为公司主打产品，游戏画面制作优良、操

作界面简洁、关卡设计奇妙、玩法多样、趣味性较高，在玩法上继承了消除类游戏的经典元素，尽力做到随机性和技巧的平衡，同时游戏所具备的品质和原创 IP，深受市场青睐。

在回归休闲减压的游戏本质、继承传统消除类游戏的经典玩法之外，《宾果消消消》不断融合创新元素和创新玩法。目前，该款游戏已有 1,000 多种不同的关卡并融入许多策略元素，用户对游戏保持持续的热度。

《宾果消消消》具有以下特点：①游戏画风可爱，界面制作精良。游戏采用欧美卡通画风，整体画面清新，每一枚糖果都刻画精致。②故事主线清晰，游戏场景带入感很强。《宾果消消消》每个版本都围绕魔法学徒宾果与猫头鹰导师打败魔法女巫拯救糖果王国居民的故事主线展开，同时不断增加新的场景。游戏中的探险路线元素丰富，由江南水乡到印度泰姬陵、再到埃及金字塔、德国天鹅城堡以及夏威夷海滩等；③玩法丰富，关卡模式多元。公司根据玩家反馈，针对游戏场景、游戏道具以及分享界面等方面不断进行优化改动和版本升级，增加新玩法和新元素，大大提升了玩家体验。通过多元化的玩法设置和丰富的关卡模式，不断给玩家带来新鲜体验，延长游戏的生命周期；④打造社交关系链，增加玩家互动和分享。公司自建游戏内好友关系链，充分挖掘社交元素的价值，有效增加用户粘性；⑤游戏操作简单，每个关卡耗时短，可以充分利用碎片化时间。玩家只要成功下载游戏便可以不受网络限制，不用担心流量，玩家粘性较高。



在开发技术上，《宾果消消消》拥有多项技术创新。该游戏的前端技术使用成熟的开源游戏引擎 cocos2d-x，结合三维光照渲染技术，既保证了游戏画面的精美程度，又可以在低端移动设备上流畅运行。后端技术是基于分布式 Mongo 集群的可扩展架构，支持每日 5,000 万以上活跃用户的信息交互。大数据模块采用了 Hadoop 和 Hive 架构，确保收集到每一位用户的行为日志。通过对用户行为

的深入分析，不断更新《宾果消消消》产品内容，推动《宾果消消消》品牌的可持续发展。

《宾果消消消》技术创新具体情况如下列表所示：

技术创新	具体内容
前端引擎技术创新	<p>1、高性能渲染模型：渲染是一个游戏引擎最重要的部分。渲染的效率决定了游戏的流畅度和清晰度。技术团队设计了基于 OpenGL ES 进行图形渲染的模式，可以根据材质的属性和层级自动实现连续渲染，从而让移动设备的 GPU 性能发挥到极致。即使在低端的移动设备上，也可以流畅运行。</p> <p>2、组件化：抛弃面向对象继承的扩展方式，严格用组件化思路来扩展引擎。业务组件之间的依赖关系是一种多层传递关系，而不是交叉依赖关系。如 A 组件依赖 B 组件，B 组件依赖 C 组件。整个组件依赖关系是一种倒金字塔的结构，这样可以实现最大化的组件独立部署。</p> <p>3、高效工作流：策划和美术能够通过自有的引擎编辑器独立生产和调试，让程序员减轻资源管理更新上的负担，专注于功能开发，降低各个角色之间的交流成本，提高团队开发效率。</p> <p>4、高度可扩展：引擎框架和编辑器都可以灵活扩展，通过统一的编辑环境整合各种自定义工作流和扩展工具。组件化和数据驱动都是为高度可扩展服务的。</p>
数据管理技术创新	<p>1、分布式缓存技术：分布式缓存提供的数据内存缓存可以分布于大量单独的物理机器中。换句话说，分布式缓存所管理的机器实际上就是一个集群。它负责维护集群中成员列表的更新，并负责执行各种操作，比如在集群成员发生故障时执行故障转移，以及在机器重新加入集群时执行故障恢复。</p> <p>2、分布式数据库技术：克服了物理中心数据库组织的弱点。首先，降低了数据传送代价，因为大多数对数据库的访问操作都是针对局部数据库，而不是对其他位置的数据库进行访问；其次，系统的可靠性大为提高，因为当网络出现故障时，系统仍然允许对局部数据库的操作，而且一个位置的故障不影响其他区域。</p> <p>3、分布式日志存储技术：能够从各种日志源上收集日志，存储到一个中央分布式文件系统中，以便进行集中统计分析处理。它为日志的“分布式收集、统一处理”提供了一个可扩展的、高容错的方案。</p> <p>4、数据包批处理技术：支持将批量数据包进行缓存并统一发送，在服务端统一接收并完成批量数据更新，可大大降低网络 IO 频率及服务端的计算压力。</p> <p>5、数据包压缩技术：实现在用户数据下载过程中的数据压缩，极大地降低从服务端至客户端的网络流量，节省带宽成本。</p>
多媒体技术创新	<p>资源延迟加载技术：通过支持按设定的加载顺序来按需加载图片、动画及声音等多媒体资源，从而减少用户首次加载的等待时间。</p>
服务器架构技术创新	<p>1、负载均衡技术：可以将大量并发的访问或数据流量分担到多台节点的设备上分别处理，减少用户等待响应的的时间；其次，单个重负载的运算分担到多台节点设备上做并行处理，每个节点设备处理结束后，将结果汇总，返回给用户，系统处理能力得到大幅度提高。</p> <p>2、全局换成管理技术：通过对缓存服务器资源进行统一的管理并提供单一的访问接口，将各换成服务器虚拟成一个全局缓存，从而节省了业务模块开发中对</p>

缓存的处理操作，也使服务端代码框架的维护和调整更加简易。

（2）《怪兽消消消》

2017年5月，公司推出新的消除类游戏《怪兽消消消》。相较于《宾果消消消》，《怪兽消消消》的设计和开发使用了3D技术，交互界面细节丰富且具有动感；关卡设计融入新的算法，给游戏玩家带来更大的挑战性和趣味性；游戏背景中添加了更为丰富的剧情内容，增强了游戏的带入感。截至本招股说明书签署日，游戏注册用户数近150万，最高日活跃用户数超过40万。



（3）公司其他游戏产品情况

2013年1月，公司与迪士尼合作推出《梦幻蛋糕店》iOS版，该游戏为模拟经营类游戏，游戏注册用户数近1,200万，最高月度活跃用户数近200万，最高日活跃用户数近30万。



2014年1月公司与迪士尼合作推出《冰雪奇缘：冰纷乐》，该游戏系根据

迪士尼同名电影《冰雪奇缘》改编的经典消除类移动游戏。该游戏制作画面精良，故事背景强大、游戏特效酷炫，受到玩家的喜爱和追捧。上线后游戏注册用户数近 1,400 万，最高月度活跃用户数超过 300 万，最高日活跃用户数近 100 万。



为进一步丰富公司游戏产品线，公司在总结过去游戏开发经验基础上，继续组建研发团队，投入新游戏开发。目前公司有多款游戏正在开发之中。

2、公司主要游戏的运营情况

2014 年 8 月《宾果消消消》上线，截至本招股书签署日，已推出 2 大游戏主题，5 种游戏活动，14 个卡通形象，60 多个游戏场景，50 多种核心玩法。公司游戏产品已在 30 多个国家与地区上线，游戏玩家数量、充值消费情况均呈现快速增长的态势。随着公司对《宾果消消消》的大规模推广，凭借优良的游戏品质和较强的趣味性，《宾果消消消》成为支撑公司业绩持续增长的重要盈利来源。

《宾果消消消》的开发及版本更新如下图所示：



3、主要运营数据情况

自2014年8月上线以来,《宾果消消消》凭借精良的制作品质获得众多玩家的欢迎,截至2017年3月31日,累计注册用户数已超过1.46亿,付费玩家数累计达到669.46万,玩家累计充值超过6.23亿元。

各报告期末公司后台运营数据具体情况如下表所示:

年度	月份	累计注册用户数(万人)	月度活跃用户数(MAU)(万人)	月度付费用户数(万人)	月度充值总额(万元)	ARPPU	付费率
2014	12	252.23	61.06	6.04	157.16	26.03	9.89%
2015	12	3,863.67	1,222.49	39.78	1,909.38	48.00	3.25%
2016	12	11,983.70	2,601.59	58.03	4,183.21	72.08	2.23%
2017	3	14,633.01	2,946.33	57.32	4,009.26	69.94	1.95%

注:

1、月度充值总额中,月度美元换算为人民币的汇率取自 Wind 美元兑人民币月平均汇率。

2、2014年8月-2015年4月,公司记录了游戏的DAU,未记录游戏的MAU。这部分MAU数据是根据2015年5月-12月游戏DAU与MAU的关系进行测算。测算过程:①计算2015年5月-12月游戏DAU与MAU的比值;②计算上述比值的平均值a;③2015年5月-12月的MAU=DAU/a。

3、表格中部分指标定义如下:

新增注册用户数:当月新增加的注册玩家数量

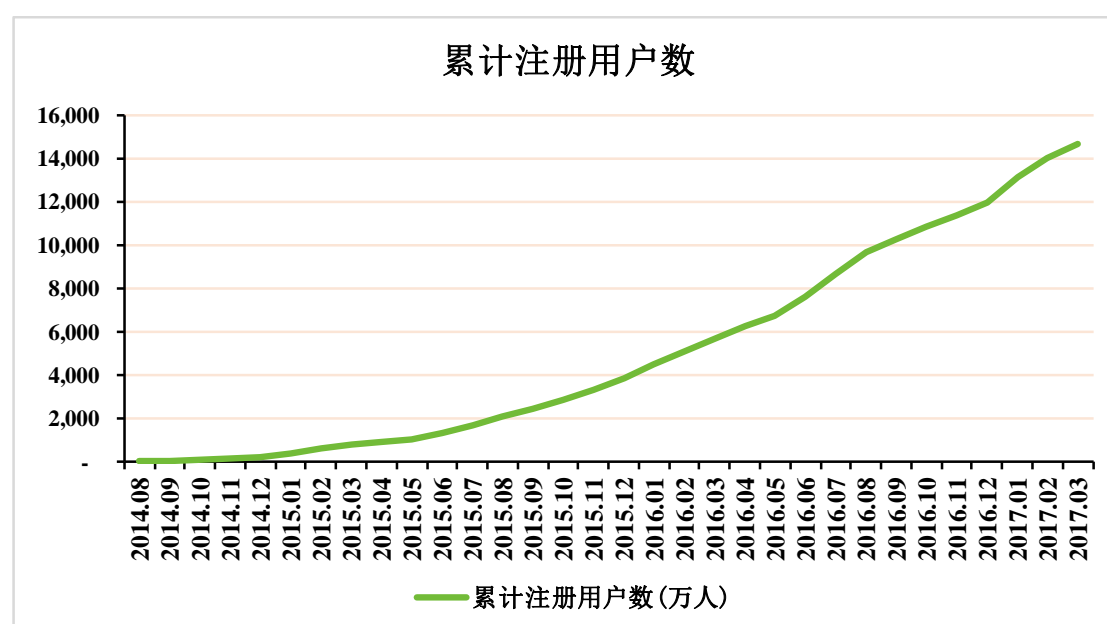
月度活跃用户数（MAU）：在该月份登陆过并向公司服务器上传数据的玩家数

月度付费用户数：该月份在游戏平台充值的玩家数

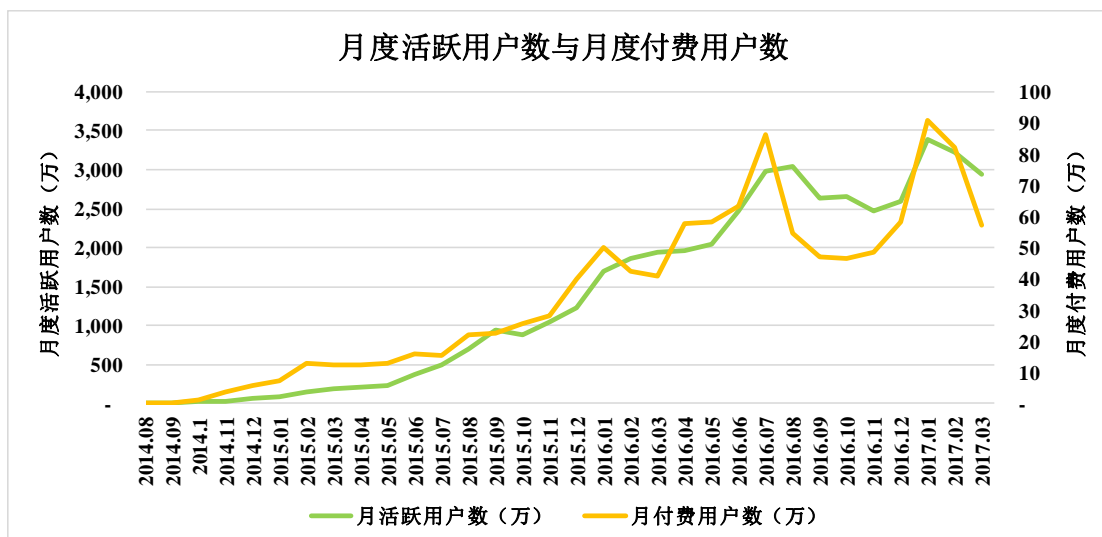
ARPPU：月度付费玩家人均付费金额=月度充值总额/月度付费用户数

付费率=月度付费用户数/月度活跃用户数

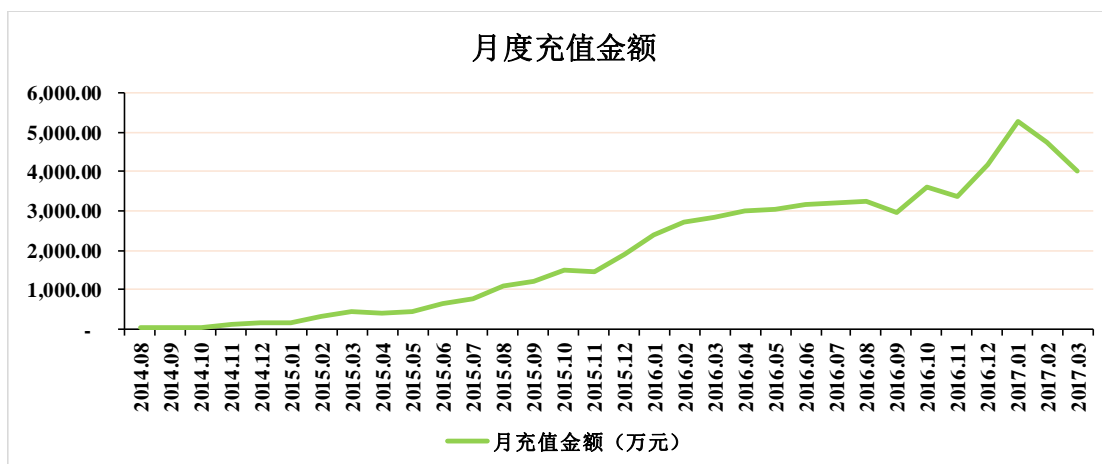
《宾果消消消》上线以来，注册用户数持续大幅增长，月新增用户数最高达 1,100 万，公司产品市场份额不断提升。2015 年 5 月，累计注册用户数超过 1,000 万，2016 年 9 月，累计注册用户数超过 1 亿。截至 2017 年 3 月 31 日，《宾果消消消》的累计注册用户数超过 1.46 亿。



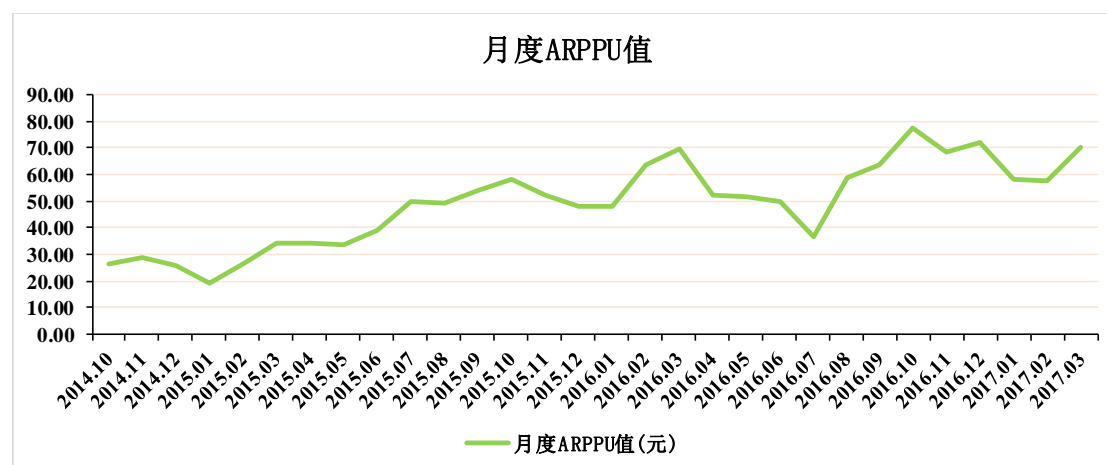
为取得良好的推广效果，公司在 2016 年寒暑假期间加大市场推广的力度，进行了较多的电视综艺节目和网络剧推广，月活跃用户数与月付费用户数也表现出一定的联动性，在 2016 年 7 月至 8 月及 2016 年 12 月至 2017 年 2 月期间，月活跃用户数与月付费用户数增长明显。报告期内，《宾果消消消》游戏月活跃用户数峰值超过 3,300 万，报告期内游戏月付费人数最高超过 90 万。《宾果消消消》属于小额、频繁充值类游戏，玩家比较分散，截至 2017 年 3 月 31 日，游戏充值排名前 30 万玩家贡献了超过 70% 的游戏总充值金额。游戏活跃用户数与付费用户数呈现出很强的关联性，玩家付费意愿保持较好的稳定性。



《宾果消消消》自 2014 年 8 月上线以来，用户规模迅速扩大，付费用户快速增加，贡献了公司主要的收入来源。随着付费用户的增加及 ARPPU 值的提升，游戏用户月度充值金额不断上升。报告期内，《宾果消消消》累计充值金额达 6.23 亿元。



《宾果消消消》具有较强的趣味性和用户粘性，游戏充值记录表现良好。报告期内，受游戏版本更新、不定期充值优惠活动等影响，月度付费用户人均付费金额有波动，但整体呈现上升趋势，从 2014 年 10 月份的 26.33 元上升到 2017 年 3 月份的 69.94 元。



（二）主营业务具体流程

1、公司主营业务所需履行的审批手续及流程

公司主营业务系移动游戏产品的研发、销售及维护。公司已经取得北京市通信管理局审批出具的《电信与信息服务业务经营许可证》，具备开展经营活动所需要的资质。

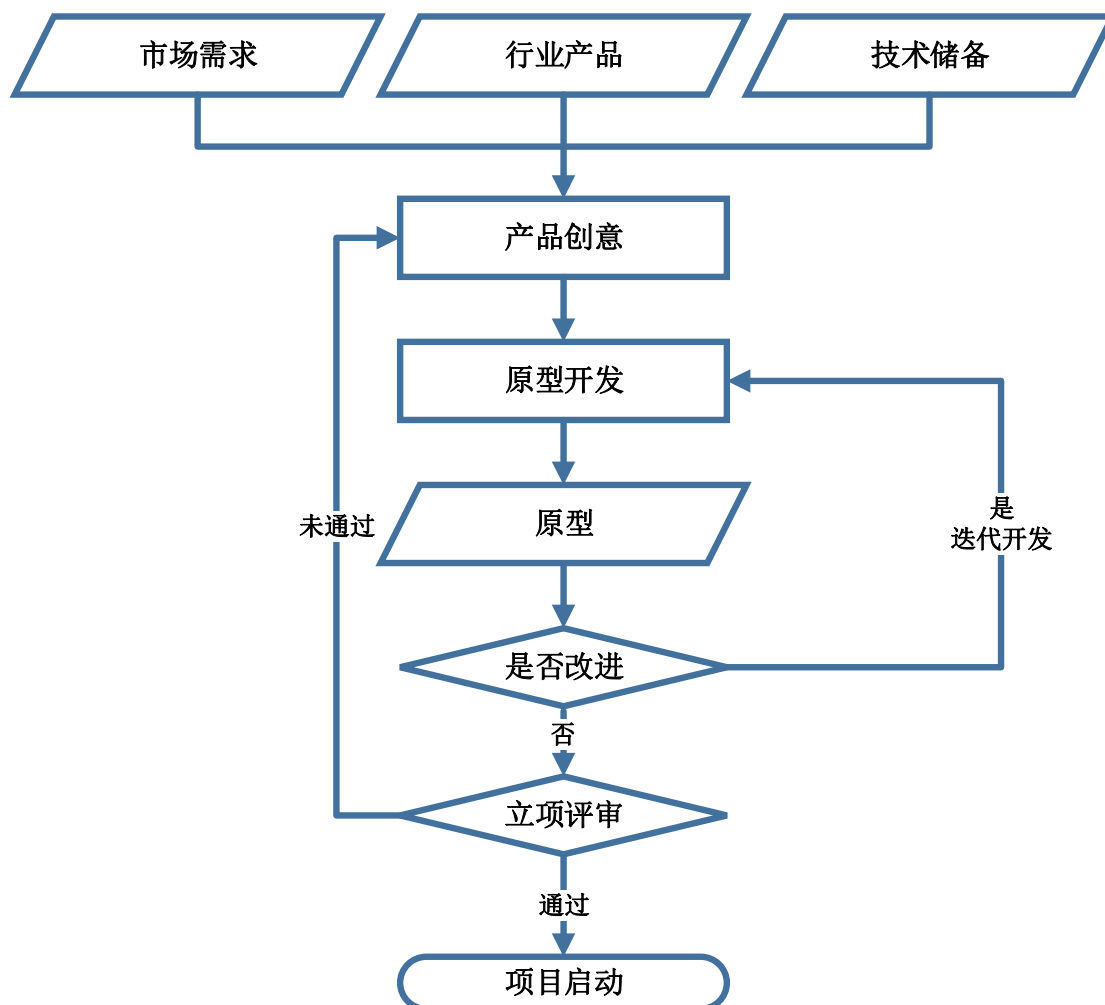
公司游戏产品需要取得主管机关的备案和审批。公司游戏产品已经完成在国家版权局的软件著作权登记，取得工商行政管理总局商标局核定的商标注册证，完成向新闻出版广电总局进行游戏出版备案（包括审查批准文号和网络游戏出版物号（ISBN））和向文化部游戏运营备案等手续。

公司及公司游戏产品取得的资质证书信息详见本节“五、公司主要资产情况”之“（三）无形资产”之“5、经营资质和产品资质”。

2、公司具体的业务流程

公司从事移动游戏的研发、销售及维护，游戏产品涉及项目策划与立项、项目开发、产品验收测试、推广以及版本更新与升级等多个业务流程。

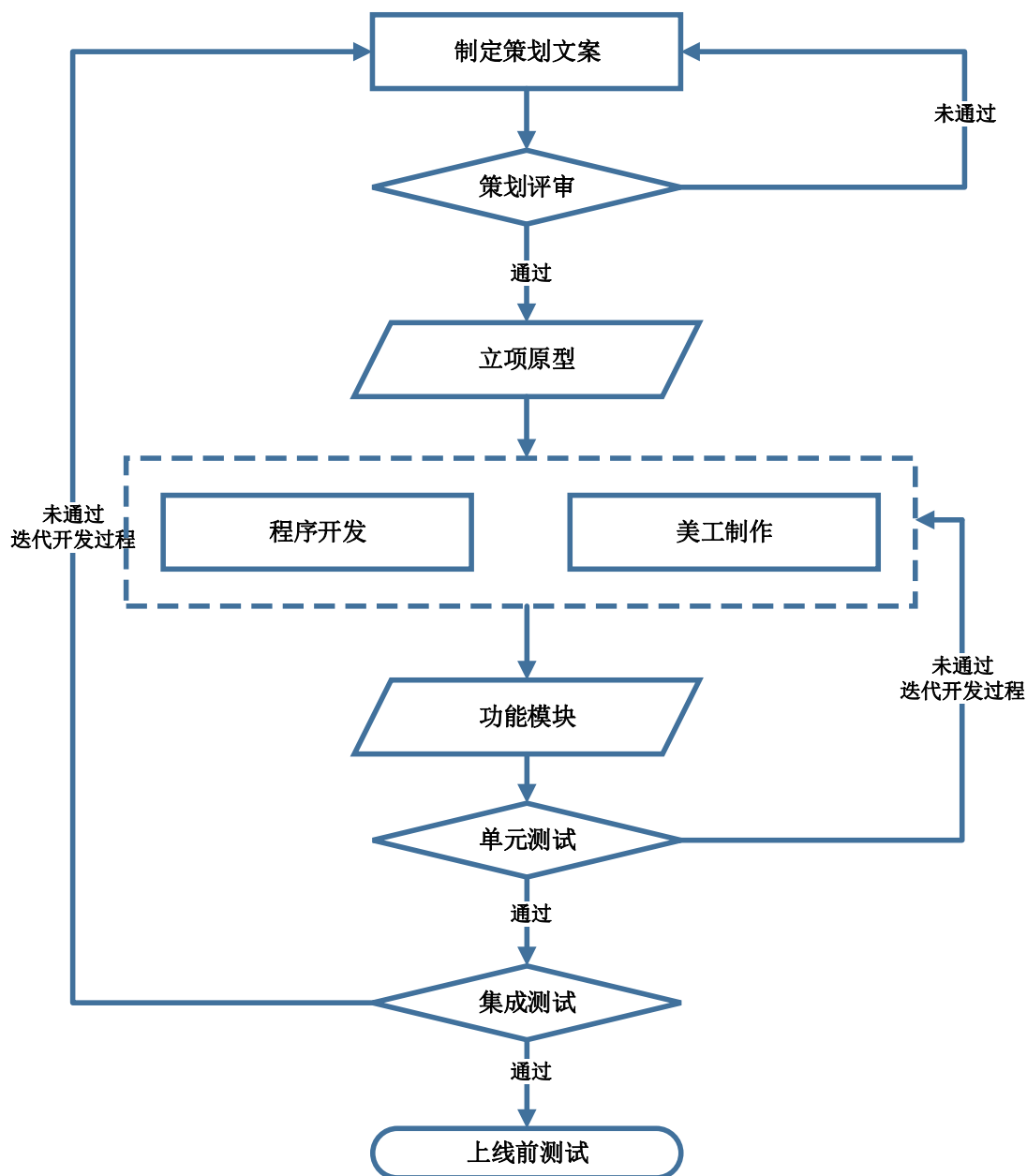
(1) 项目策划与立项



项目策划人员通过行业分析、玩家交流、业内分享资料和行业产品分析等渠道和方式调查游戏市场信息，并根据公司现有技术储备，提出游戏开发的故事背景、内容、风格、玩法逻辑等，并形成创意说明书。创意说明书是游戏制作前期应准备的重要文档，它对于后面的所有工作起到了指导和总纲的作用。

项目策划人员联合程序开发负责人和美术负责人进行原型开发，包括程序开发和美术效果图制作两个方面。当项目原型制作初步完成，就可以向项目评审小组提交项目立项申请书。项目申请获得通过就可以正式立项，启动新项目的后续工作。

(2) 项目开发



在评审小组通过评审批准项目立项后，策划组根据创意说明书进行游戏世界框架设计和具体的游戏系统设计。通过策划评审后，联合程序开发负责人和美术负责人根据项目总体的计划安排制定程序开发计划和美术效果图绘制计划表，并将开发和美工任务分配至各程序开发人员和美工，美术组进行游戏原画设计，程序组开发实现游戏逻辑。在开发和美工的配合下完成功能模块后进行单元测试和集成测试，最后进入上线前测试阶段。

(3) 产品验收测试



在项目程序开发及美术开发完成后，由测试组对整个项目做验收测试。游戏测试需要分别完成内部测试、封闭测试和区域/渠道测试，最后进入公开测试阶段。

内部测试是在游戏基本完成研发后开始，此时游戏已经具备比较完善的内容，各系统搭建基本完成。内部测试就是由公司内部的测试人员作为玩家完成包括下载、登录、操作、充值等在内的一系列行为。

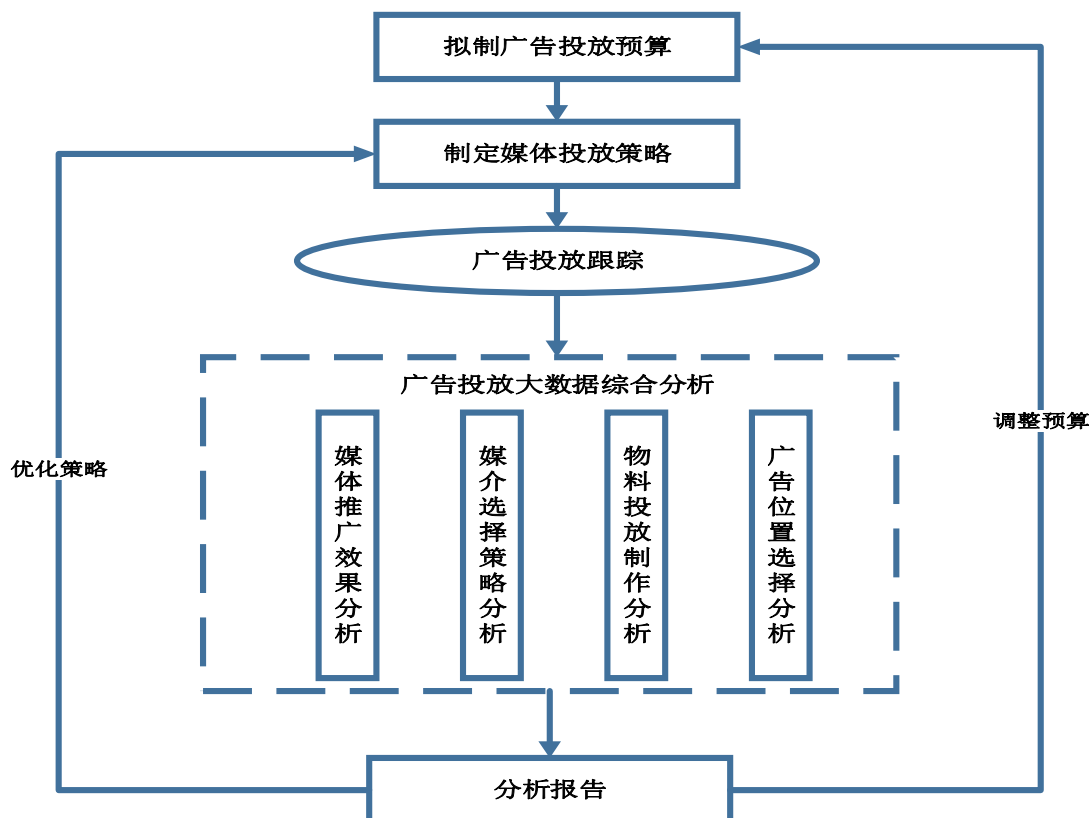
封闭测试是在小范围的玩家之间进行游戏测试，主要是为了检测游戏在操作上的缺陷，一般需要资深的玩家进入游戏进行体验和测试。封闭测试玩家一般在100-500人之间，封闭测试持续的时间在一个月左右。

区域/渠道测试指公司通过划定在某个区域或者通过某个平台渠道进行测试，将试玩玩家范围扩大，不断迭代测试游戏中存在的缺陷及系统运营承载力。

公开测试即游戏满足了面向所有玩家进入游戏的程度，一般邀请全国各地的用户参加测试，参与的范围更为广泛。公测一段时间后游戏即进入正式运营。

每个测试阶段公司都会根据游戏玩家的反馈和发现的问题进行游戏产品的改进和修改，保证游戏产品中功能的实现和系统运营的稳定。

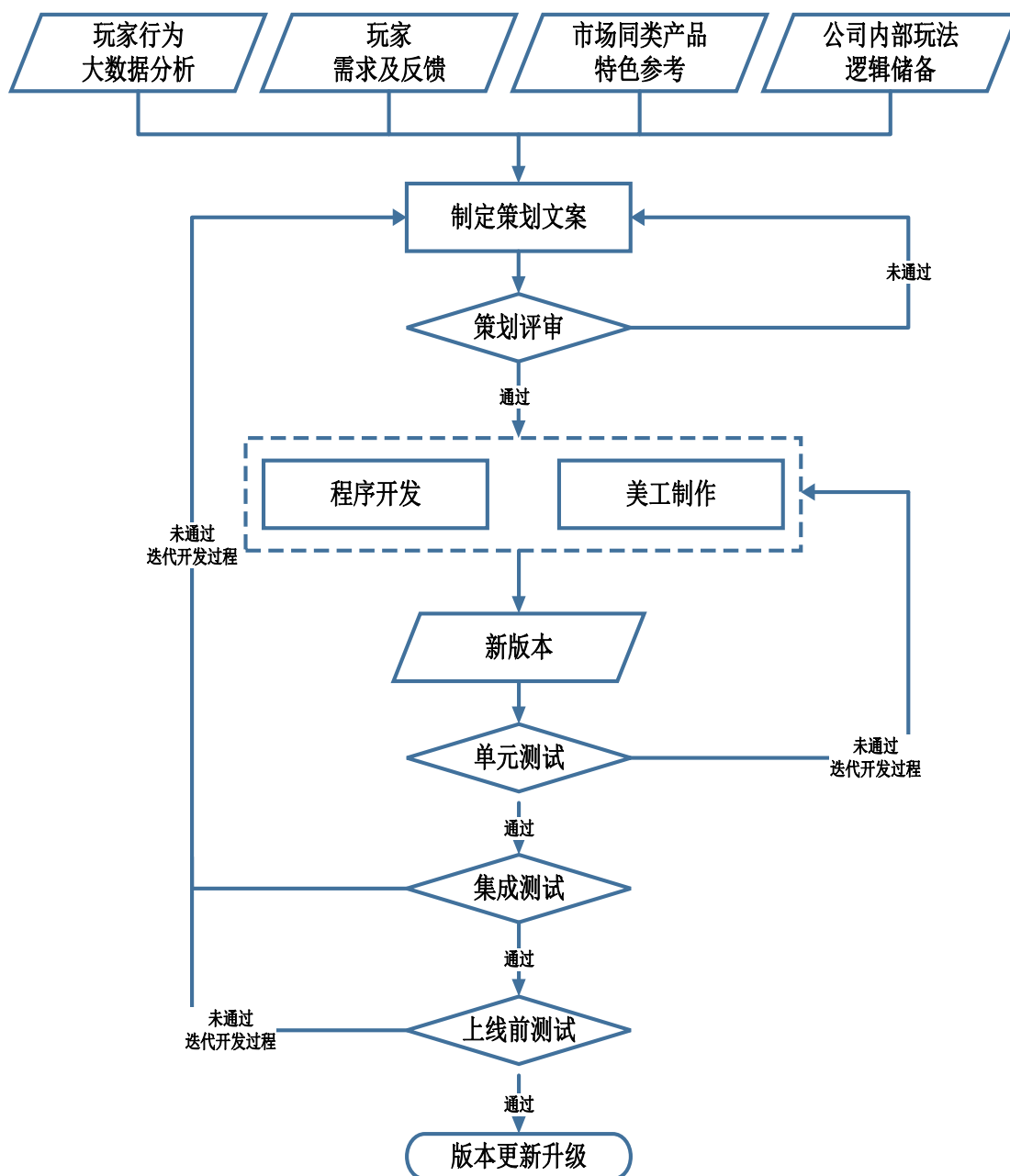
（4）产品推广



游戏产品通过测试后即进入上线运营和推广阶段。公司运营部根据不同的运营模式采用不同的推广策略。

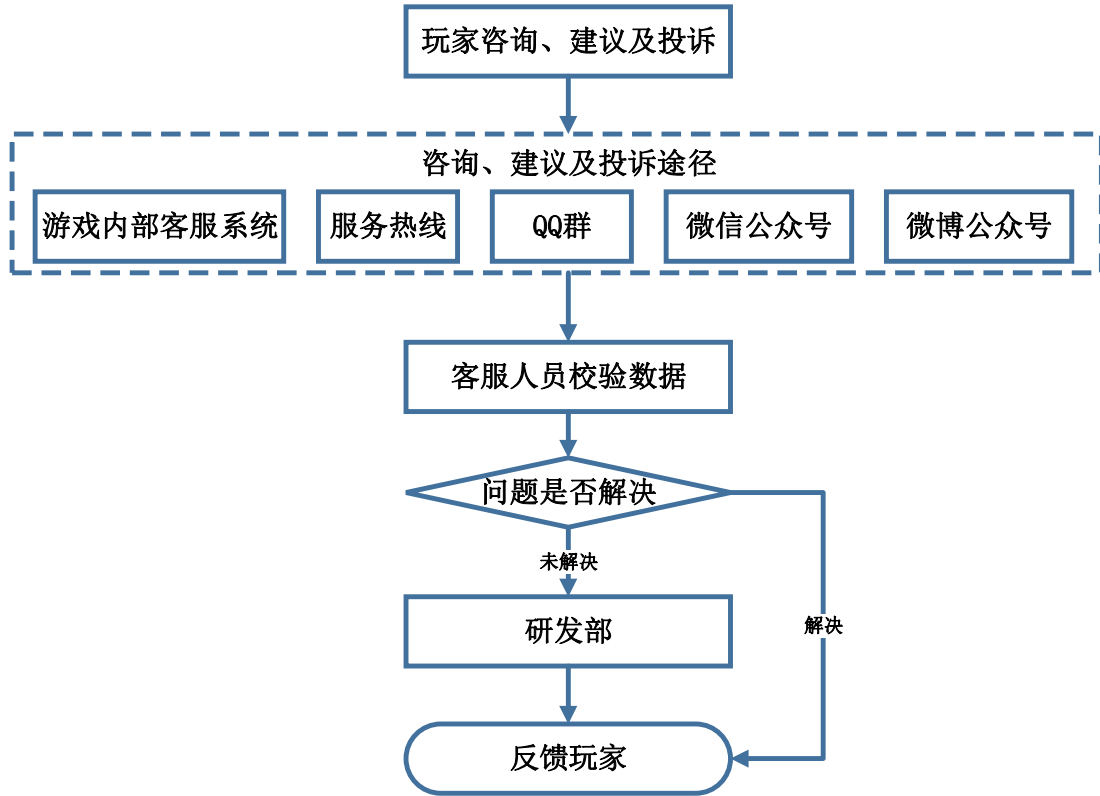
运营部根据季度推广预算选择推广的媒介及投放物料。公司根据网络剧的播出平台、热度、演员及导演等因素选择网络剧进行创意中插，或者根据综艺节目的热度及主要观看人群，选择情节植入。广告植入的投放物料形式多样，包括文字、小视频和图片等。同时关于合作的内容、形式、期限、曝光度和报价等都会根据实际情况不断调整，推广预算也会根据推广效果、激活玩家和产品收入不断进行调整，保证达到最优的推广效果。

（5）版本更新和升级



公司后续还将根据游戏玩家行为、玩家需求及反馈、市场同类型游戏产品和公司内部玩法逻辑储备定期/不定期进行游戏版本更新与产品升级。

（6）玩家服务



公司通过游戏内部客服系统、客服服务热线、QQ、微信公众号及微博公众号等多渠道为玩家提供道具购买咨询和支付问题解决，将玩家对游戏功能及系统的建议及时反馈给研发中心进行改进，为玩家提供优质的游戏产品体验。

（三）公司主要经营模式

公司在整个移动游戏产业链中承担着游戏开发商的角色，是移动游戏产业链的内容提供商。

1、盈利模式

报告期内，公司的主要收入来自于《宾果消消消》，具体的盈利来源包括移动游戏分成收入、广告收入和代理权收入等。具体的收费方式为游戏免费、道具收费。在此模式下，游戏玩家下载游戏登录后，即可进行游戏操作而无需支付任何费用；如果游戏玩家为了获取额外尝试通关的机会，或者通过使用特定道具以降低通关难度等，则需要通过充值购买游戏道具。

目前，公司主要通过手机终端厂商、第三方应用平台及电信运营商等手机游戏渠道商/运营商联合运营创造收入。报告期内，公司也曾通过授权运营模式盈利。

2、研发模式

公司自主研发移动游戏产品。游戏产品开发涉及项目策划与立项、项目开发、产品验收测试、推广以及版本更新与升级等多个业务流程，需要策划部、程序部、美术部、测试部、运营部等多个部门的配合和协调。

为保证研发质量，加强研发过程管理，公司制订了《研发中心管理制度》、《项目开发管理制度》和《游戏测试制度》等管理制度，同时在项目初期即根据实际情况制定了整体项目进度表和阶段性项目进度表，在研发过程中跟踪整体进度和分项进度，以保障游戏品质。

3、采购模式

公司主要采购市场推广服务、云服务及服务器托管服务、网络加速服务和服务器、电脑、机柜等硬件设备，不同产品和服务的采购模式如下：

（1）市场推广服务采购

《宾果消消消》作为一款简单易玩的休闲游戏，潜在用户基数较大。公司自2015年度起，投入了大量的市场推广费用，通过网络信息推广平台、电视广告、网络剧创意中插等多渠道进行游戏推广，以扩大信息推广的覆盖群体，快速扩充用户规模。

市场推广服务主要包括展示性广告和搜索类服务。展示性广告指通过多种媒介和多元形式主动宣传游戏。主要方式包括：在网络剧中植入创意中插，费用主要根据网络剧的播出平台、热度、演员及导演等决定；综艺节目中选择情节植入，费用主要根据该节目收视率、播出时段及植入的时长等决定；明星代言宣传，包括明星形象代言、录制 TVC、微博推广，费用主要根据该明星的影响力及号召力等决定；网络信息平台推广，包括腾讯广点通等，费用主要根据推广链接点击付费或下载次数付费。搜索类服务指通过百度等搜索引擎导入用户打开宣传推广链接，通常按固定费用计费。

具备广告发布的终端媒体通常采用代理模式推广业务。一般终端媒体会选择数家代理商代理其广告服务，公司在采购目标广告服务时，会选择多家代理机构进行报价，综合考虑价格、业界口碑、提供的服务内容等选择最优的代理机构。

（2）云服务及服务器托管服务采购

公司主要采购金山云、亚马逊云和阿里云等云服务，以满足游戏数据存储与计算需求。同时，公司向服务器托管商采购托管服务，将公司的服务器及附属设备（交换机、防火墙、存储、磁盘阵列等）等置于托管商网络环境下，并为网络用户提供信息服务。公司一般选择行业内服务技术专业、品牌过硬的服务器托管商作为合作方。

（3）网络加速服务采购

网络加速服务即 CDN 加速，加速内容包括玩家下载游戏客户端、公司推送游戏版本更新数据、公司官方主页加载、公司推广的宣传资料等。网络加速服务通常按照流量和带宽进行收费，目前公司 CDN 服务商为网宿科技和北京蓝汛。

（4）硬件设备采购

公司从供应商采购硬件设备，包括交换机、电脑、机柜、测试机等。硬件设备的采购模式主要为设备供应商询价采购。

4、运营模式

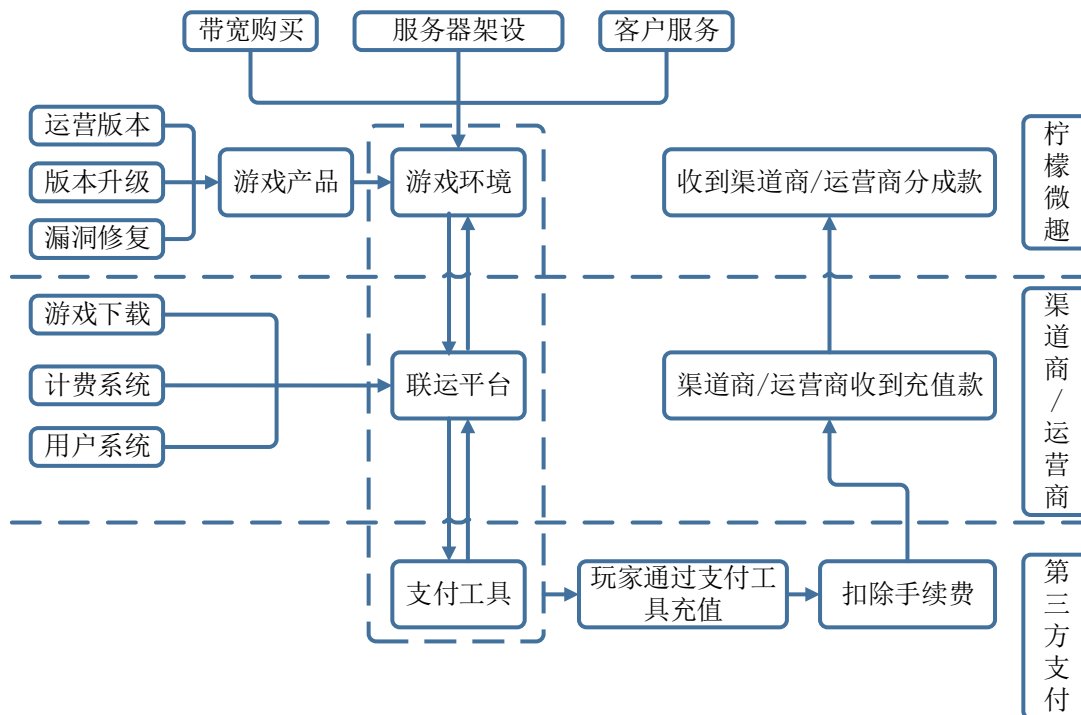
目前，公司主要通过与手机终端厂商、第三方应用平台及电信运营商等移动游戏渠道商/运营商联合运营创造收入。报告期内，公司也曾通过授权运营模式盈利。

（1）联合运营

联合运营是指游戏开发商与一家或者多家游戏渠道商/运营商共同运营一款游戏产品的模式。在联合运营模式下，公司负责游戏版本更新、客服支持和网络带宽、服务器购买或租赁等方面的工作，游戏渠道商/运营商负责提供游戏展示推广、下载安装以及计费服务，同时向公司提供数据接口以便核对运营数据。为取得更好的市场推广效果，公司亦自主进行游戏产品的市场推广，并通过收集游戏中用户行为数据改进游戏体验与推广策略。通常游戏玩家通过支付工具向游戏渠道商/运营商完成支付，再由渠道商/运营商向游戏开发商进行收入分成。亦有

少数特殊情况下，经与渠道商/运营商协商同意，游戏玩家通过支付工具向公司完成支付，再由公司向游戏渠道商/运营商进行收入分成。

联合运营模式的公司业务流程如下：



在联合运营模式下，渠道商/运营商每月根据玩家充值收入净额按照约定比例与公司进行分成结算，经双方核对确认后，公司确认营业收入。

游戏玩家主要通过 App Store、腾讯应用宝等手机应用市场下载游戏客户端，并主要通过支付宝、财付通等网络支付工具完成充值消费，亦有部分用户通过移动运营商渠道短信支付。其中不同手机系统环境下，公司的分成比例不同，大致如下：

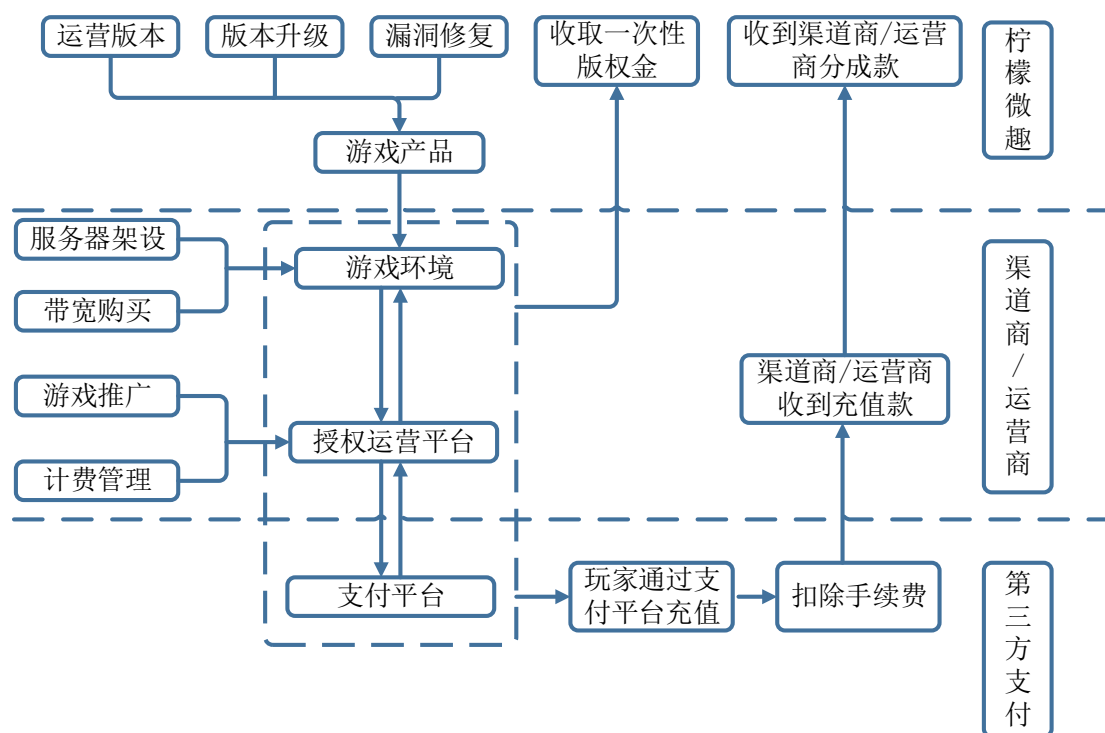
渠道商/运营商	公司分成比例	分成公式	备注
iOS 系统移动终端	70%	分成=流水* (1-X) *0.7	X 为支付服务费率，支付服务商主要为支付宝、财付通、现在支付、银联等
Android 系统移动终端	30%-70%	分成=流水* (1-X) *公司分成比例	

注：Android 系统移动终端下，境外 google 商店的分成比例为 70%，境内 Android 系统移动终端渠道的分成比例大多为 50%，但少数渠道对分成比例有特殊约定。

(2) 授权运营

授权运营是指公司独家授权某一游戏运营企业在一定区域范围内运营公司游戏的一种模式，在授权运营下，代理商向公司一次性支付游戏产品的版权金，

游戏运营收入以合同约定分成比例结算。版权费收入列为预收账款，分别于协议约定的受益期间内对其按直线法摊销计入营业收入；代理商对游戏产品所获得的收入按合同约定在扣除不超过占收入额约定比例的渠道成本后的净收益每月与公司进行分成结算，公司经双方核对确认后，确认营业收入。



报告期内，公司授权运营的游戏为《宾果消消消》，该游戏授权运营情况如下：

游戏名称	被授权方	授权内容	合作期间	收入构成	关联关系
宾果消消消	Cheetah Technology Corporation Limited	宾果消消消在全球的非中文简体版的独家代理权	2014年9月22日至2016年9月21日	①版权金：100 万美元 ②收入分成：公司分成比例为 36%	无

（3）运营平台资质情况

截至 2017 年 3 月 31 日，公司游戏主要运营的平台及其资质如下：

序号	公司名称	渠道名称	文网文证	SP/ICP
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	腾讯	粤网文 [2014]0633-233 号	粤 B2-20090059 B2-20090028
2	东莞市讯怡电子科技有限公司	OPPO	粤网文 [2014]0445-145 号	粤 B2-2014205
3	广州天宸网络科技有限公司	vivo	粤网文 [2014]0698-298 号	粤 ICP 备 05100288 号-1

4	华为软件技术有限公司	华为	苏网文 [2015]1599-026号	苏 B2-20130048 号 B1.B2-20070312
5	珠海市魅族通讯设备有限公司	魅族	粤网文 [2014]0823-323号	粤 B2-20130198
6	北京世界星辉科技有限责任公司	360	京网文 [2015]2080-381号	京 ICP 证 140771 号
7	北京联想调频科技有限公司	联想	京网文 [2016]0938-093	京 ICP 证 010221 号
8	北京力天无限网络技术有限公司	安智	京网文 [2015]0642-272号	京 ICP 证 101039 号
9	广州爱九游信息技术有限公司	UC	粤网文 [2014]0209-059号	粤 B2-20130739
10	北京瓦力网络科技有限公司	小米	京网文 [2014]0059-009号	京 ICP 证 110507 号
11	天津百度紫桐科技有限公司	百度	津网文许字 [2014]1209-012号	津 ICP 备 14004638-2
12	合一信息技术（北京）有限公司	优酷	京网文 [2014]0934-236号	京 ICP 证 060288 号；
13	小沃科技有限公司	联通沃商店	沪网文 [2015]0585-135号	A2.B1.B2-20090003
14	北京卓易讯畅科技有限公司	豌豆荚	京网文 [2016]0801-073号	京 B2-20170348 京 ICP 证 111039 号 B2-20140087
15	中国移动通信集团江苏有限公司	中国移动	苏网文 [2015]1667-030号	苏 ICP 备 05007322 号
16	炫彩互动网络科技有限公司	电信爱游戏	苏网文 [2015]2296-056号	苏 B2-20140317
				苏 B2-20140183
				苏 B2-20130117
17	中国移动通信集团广东有限公司/中移互联网有限公司	移动 MM	--	粤 ICP 备 08034647 号
18	咪咕互动娱乐有限公司	咪咕游戏	苏网文 [2016]1274-038	苏 B2-20160260

5、公司采用当前经营模式的原因、影响因素及未来变化趋势

在移动游戏市场上，游戏渠道商/运营商直接面对终端用户，在游戏产品的推广、分发环节发挥着重要作用，移动游戏市场上普遍采用联合运营的方式进行游戏运营。公司为尽可能多的覆盖终端用户市场，与市场上主流渠道商/运营商均建立了联合运营合作关系。

由于移动游戏市场竞争激烈，需要投入较多的市场推广费用，部分游戏开发商为节约市场推广成本，快速回笼游戏研发投入，减小项目风险，往往选择把游戏授权给某家有实力的游戏运营商负责游戏运营，由该授权运营商负责市场推广相关工作。公司经过多年的发展，不仅开发出了优质的移动游戏产品，而且积累了一定的市场推广与运作经验，通过前期股东投入亦获取了部分进行市场推广所需的资金，公司已具备自主进行市场推广的实力，在国内市场采用联合运营的方式能使得公司保留较大的自主权。且联合运营模式下，公司获得的游戏分成收入亦高于授权运营模式，采用联合运营模式能使得公司利益最大化。

公司在《宾果消消消》上线伊始与猎豹公司就该游戏境外市场运营进行合作，授予猎豹公司在非中国大陆地区的独家运营权。该授权到期后，公司为了加强海外市场的发展，在美国设立子公司自主负责海外市场的运营推广工作。

报告期内，上述影响公司经营模式的关键因素未发生重大变化，预计未来发行人的经营模式不会发生重大变化。

（四）公司主要客户情况

报告期内，联合运营模式和授权运营模式下，公司的客户均为渠道商/运营商。主要客户分为三大类，一类为手机终端厂商，如 App Store、华为、OPPO、vivo 等厂商的自有手机应用商店；一类为互联网软件企业第三方应用，如腾讯应用宝等；一类为电信运营商，如中国移动的咪咕游戏、中国联通的沃商店、中国电信的爱游戏等软件应用商店。

报告期内公司前五大客户情况如下：

1、2017 年 1-3 月公司前五大客户具体情况

序号	客户名称	销售额（万元）	占比
1	Apple Inc.	3,874.12	42.75%
2	东莞市讯怡电子科技有限公司	726.69	8.02%
3	Google Inc.	723.68	7.99%
4	深圳市腾讯计算机系统有限公司	707.83	7.81%
5	华为软件技术有限公司	506.14	5.59%
合计		6,538.46	72.16%

2、2016 年度公司前五大客户具体情况

序号	客户名称	销售额（万元）	占比
1	Apple Inc.	8,830.63	45.60%

2	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,484.47	12.83%
3	Cheetah Technology Corporation Limited	1,547.14	7.99%
4	东莞市讯怡电子科技有限公司	1,170.73	6.05%
5	Google Inc.	816.73	4.22%
合计		14,849.70	76.69%

3、2015 年度公司前五大客户具体情况

序号	客户名称	销售额（万元）	占比
1	Apple Inc.	2,581.73	52.80%
2	Cheetah Technology Corporation Limited	1,226.09	25.08%
3	咪咕互动娱乐有限公司	289.01	5.91%
	中国移动通信集团广东有限公司	225.39	4.61%
	小计	514.40	10.52%
4	华特迪士尼互动科技（北京）有限公司	232.61	4.76%
5	深圳市腾讯计算机系统有限公司	148.85	3.04%
合计		4,703.68	96.20%

4、2014 年度公司前五大客户具体情况

序号	客户名称	销售额（万元）	占比
1	华特迪士尼互动科技（北京）有限公司	857.53	76.61%
2	Cheetah Technology Corporation Limited	92.83	8.29%
3	中国移动通信集团广东有限公司	63.02	5.63%
	中国移动通信集团江苏有限公司	0.03	0.00%
	小计	63.05	5.63%
4	Apple Inc.	58.08	5.19%
5	深圳市腾讯计算机系统有限公司	37.22	3.33%
合计		1,108.71	99.05%

注：中国移动通信集团广东有限公司、中国移动通信集团江苏有限公司、咪咕互动娱乐有限公司最终实际控制人均为中国移动通信有限公司，故合并计算。

报告期内，公司前五大客户收入占比较高，系与智能手机市场格局相吻合。总体上前五大客户收入占比呈现下降趋势，公司收入来源日趋多元化，结构更加合理。

公司董事、监事、高级管理人员及其他核心技术人员，主要关联方或持有发行人 5%以上股份的股东未在上述客户中占有权益。

（五）公司主要供应商情况

报告期内，公司主营业务相关的对外采购包括公司日常办公所需的租赁费用、办公场所装修费用，游戏推广所需的市场推广服务费，游戏开发和运维所需

的服务器、电脑、机柜等硬件设备款项以及网络加速服务费、服务器托管服务费等。

公司报告期内向前五名供应商采购情况如下所示：

1、2017年1-3月公司前五大供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购内容	采购占比
1	湖南网睿文化传媒有限公司	1,096.80	市场推广	15.41%
2	福建省软众数字传媒股份有限公司	567.00	市场推广	7.97%
3	北京腾讯文化传媒有限公司	500.70	市场推广	7.03%
4	上海何年何月影视文化工作室	250.00	市场推广	3.51%
5	上海即悦文化传媒有限公司	193.00	市场推广	2.71%
合计		2,607.50		36.63%

2、2016年度公司前五大供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购内容	采购占比
1	湖南正弘广告有限公司	1,751.75	市场推广	14.76%
2	北京腾讯文化传媒有限公司	980.18	市场推广	8.26%
3	北京艾尚智美科技有限公司	867.92	市场推广	7.32%
4	福建省软众数字传媒股份有限公司	643.73	市场推广	5.43%
5	北京凤嘉源文化传播有限公司	488.25	市场推广	4.12%
合计		4,731.83		39.89%

3、2015年度公司前五大供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购内容	采购占比
1	北京腾讯文化传媒有限公司	757.09	市场推广	16.20%
	深圳市腾讯计算机系统有限公司	108.58	市场推广	2.32%
	小计	865.67		18.52%
2	北京四海欢腾广告有限公司	702.18	市场推广	15.03%
3	北京领效时代广告传媒有限公司	349.06	市场推广	7.47%
4	上海触控科技有限公司	183.92	市场推广	3.94%
5	上海青墨网络科技有限公司	125.34	市场推广	2.68%
合计		2,226.17		47.64%

4、2014年度公司前五大供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购内容	采购占比
1	北京市文化创新工场投资管理有限公司	44.98	办公租赁	5.54%
2	北京华远盈都房地产开发有限公司	39.45	办公租赁	4.85%
2	定州市华润建设工程有限公司	11.83	办公装修	1.46%
3	北京世界星辉科技有限责任公司	8.52	市场推广	1.05%
4	多盟睿达（中国）科技有限公司	6.42	市场推广	0.79%
合计		111.20		13.69%

注：北京腾讯文化传媒有限公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司为关联公司，故合并

计算。

公司董事、监事、高级管理人员及其他核心技术人员，主要关联方或持有发行人 5%以上股份的股东未在供应商中占有权益。

五、公司主要资产情况

（一）主要固定资产

发行人生产经营中使用的固定资产包括电子设备及办公家具，固定资产维护、使用情况良好，不存在重大闲置资产、非经营性资产及不良资产。

截至 2017 年 3 月 31 日，公司设备主要为电子设备及办公家具。公司生产经营所使用的固定资产情况如下表所示：

单位:元

资产类别	原值	累计折旧	净值	成新率
电子设备	1,603,708.82	428,976.64	1,174,732.18	73.25%
办公家具	506,538.60	61,399.47	445,139.13	87.88%
合计	2,110,247.42	490,376.11	1,619,871.31	76.76%

（二）房产租赁情况

公司经营场所均为租赁房产，截至 2017 年 3 月 31 日，公司及其子公司租赁的主要房产情况如下：

序号	出租方	租赁期限	面积 (m ²)	租赁标的
1	北京市文化创新工场投资管理有限公司	2016.07-2022.06	467.5	北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 204、205 室
2	北京市文化创新工场投资管理有限公司	2016.09-2022.08	156	北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 201 室
3	北京市文化创新工场投资管理有限公司	2016.09-2022.08	156	北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 202 室
4	北京市文化创新工场投资管理有限公司	2016.09-2022.08	311.5	北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 203 室
5	北京市文化创新工场投资管理有限公司	2016.10-2022.09	175.3	北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 210 室
6	北京市文化创新工场投资管理有限公司	2016.08-2022.08	888.3	北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 207 室
7	Spektra Capital, LLC ^[1]	2017.01-2018.06	137.87 ^[2]	620 Kirkland Way Suite 204, Kirkland, WA 98033

注：

1、Spektra Capital, LLC 与 Microfun Inc.和 Six-Twenty Associates 签订协议，约定 Spektra Capital, LLC 从 Six-Twenty Associates 处租赁的房产转租给 Microfun Inc.。

2、协议约定出租方面为 1,484 平方英尺，该处面积按照 1 平方英尺≈0.09290304 平方米换算而来。

列于上表第 1-6 项的出租方向公司及其境内子公司提供了租赁房屋的房屋所有权证明文件，第 7 项为发行人境外子公司的房屋租赁情况。

（三）无形资产

公司的无形资产主要包括软件著作权、商标、域名及其他资质等。

1、软件著作权

截至本招股说明书签署日，公司共取得 14 项软件著作权，具体情况如下：

序号	软件名称	著作权人	登记号	证书号	首次发表日期	取得方式	权利范围
1	宾果消消消游戏软件 V1.0	发行人	2016SR311494	软著登字第 1490111 号	未发表	原始取得	全部权利
2	冰雪奇缘冰纷乐游戏软件[简称：冰雪奇缘冰纷乐]V1.0	发行人	2014SR108309	软著登字第 0777553 号	2014.01.20	原始取得	全部权利
3	怪兽消消消游戏软件[简称：怪兽消消消]V1.0 ^[1]	柠檬网络	2016SR325180	软著登字第 1503797 号	未发表	受让取得	全部权利
4	果冻萌萌消消游戏软件[简称：果冻萌萌消]V1.0	发行人	2014SR108272	软著登字第 0777516 号	2014.07.04	原始取得	全部权利
5	梦幻精灵村社交游戏软件 V1.0	发行人	2012SR067840	软著登字第 0435876 号	未发表	原始取得	全部权利
6	全民消消乐游戏软件[简称：全民消消乐]V1.0	发行人	2014SR190950	软著登字第 0860186 号	2014.07.04	原始取得	全部权利

7	时间花园解谜游戏软件 [简称：时间花园解谜]V1.0	发行人	2014SR 108217	软著登字第 0777461号	2012.09.30	原始 取得	全部权利
8	时尚蛋糕店社交游戏软件 [简称：时尚蛋糕店]V1.0	发行人	2011SR 024969	软著登字第 0288643号	2011.01.24	受让 取得	全部权利
9	时尚名模社交游戏软件 [简称：时尚名模]V1.0	发行人	2011SR 061502	软著登字第 0325176号	未发表	原始 取得	全部权利
10	时尚人生社交游戏软件 [简称：时尚人生]V1.0	发行人	2011SR 024964	软著登字第 0288638号	2010.02.02	原始 取得	全部权利
11	糖果萌萌消游戏软件 V1.0	发行人	2014SR 162522	软著登字第 0831759号	2014.07.04	原始 取得	全部权利
12	消灭糖果传奇游戏软件 V1.0	发行人	2014SR 112748	软著登字第 0781992号	2014.07.04	原始 取得	全部权利
13	梦幻蛋糕店游戏软件[简称：梦幻蛋糕店]V1.0	发行人	2017SR 172212	软著登字第 1757496号	2013.01.27	原始 取得	全部权利
14	时尚蛋糕店社交游戏软件[简称：时尚蛋糕店]V2.0	发行人	2012SR 112210	软著登字第 0480246号	2012.09.19	受让 取得	全部权利

注：1、2017年1月1日，公司与子公司柠檬网络签署《<怪兽消消消>计算机软件著作权转让合同》将该软件著作权转让予柠檬网络。

2、作品著作权

截至本招股说明书签署日，公司拥有 1 项作品著作权，具体情况如下：

序号	作品名称	证书编号	著作权人	登记号	颁证日期	权利取得方式
1	彩虹糖	No.00457758	发行人	国作登字 -2017-F-00457758	2014.08.01	原始取得

3、商标

截至本招股说明书签署日，公司取得注册商标情况如下：

序号	商标	注册证号	核定服务项目	注册有效期	权属人
1	萌萌消	第 18903982 号	第 41 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
2	柠檬微趣	第 18902897 号	第 9 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
3		第 18903231 号	第 16 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
4		第 18903424 号	第 28 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
5		第 18903584 号	第 35 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
6		第 18903893 号	第 41 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
7		第 18903749 号	第 42 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
8	糖果消消消	第 18902850 号	第 9 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
9		第 18903202 号	第 16 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
10		第 18903386 号	第 28 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
11		第 18903556 号	第 35 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
12		第 18903709 号	第 42 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
13	Microfun	第 18903036 号	第 9 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
14		第 18903296 号	第 16 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
15		第 18903455 号	第 28 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
16		第 18903623 号	第 35 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
17		第 18903916 号	第 41 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
18		第 18903784 号	第 42 类	2017.02.21-2027.02.20	发行人
19		第 19198933 号	第 9 类	2017.04.07-2027.04.06	发行人
20		第 19199268 号	第 41 类	2017.04.07-2027.04.06	发行人
21		第 19199214A 号	第 35 类	2017.05.21-2027.05.20	发行人
22		第 19199382A 号	第 42 类	2017.05.21-2027.05.20	发行人
23		第 19198994A 号	第 16 类	2017.05.21-2027.05.20	发行人
24		第 19199142A 号	第 28 类	2017.05.21-2027.05.20	发行人
25		糖果消消消	第 195178298 号	第 42 类	2017.05.14-2027.05.13
26	第 19517072 号		第 35 类	2017.05.14-2027.05.13	发行人

4、域名

截至本招股说明书签署日，根据公司及其境内子公司提供的域名证书，查询工业和信息化部 ICP/IP 地址/域名备案管理系统，公司及其中国境内控股子公司已备案的域名如下表所示：

序号	域名	备案/许可证号	域名注册人	域名到期日期
1	microfun.cn	京 ICP 备 14023142 号-1	柠檬微趣	2027.04.06
2	microfunplus.cn	京 ICP 备 14023142 号-2	柠檬微趣	2018.05.09
3	bingocrush.cn	京 ICP 备 14023142 号-4	柠檬微趣	2027.05.17
4	candyblast.cn	京 ICP 备 16069562 号-1	柠檬网络	2027.05.15

5、经营资质和产品资质

（1）发行人取得经营资质情况

截至本招股说明书签署日，公司及子公司已取得如下经营资质：

序号	证书名称	编号	被许可主体	有效期	颁发单位
1	电信与信息服务业务经营许可证	京 ICP 证 160568 号	柠檬微趣	2016.05.26-2021.05.26	北京市通信管理局
2	网络文化经营许可证	京网文[2016]1043-115 号	柠檬微趣	2016.03.31-2019.03.30	北京市文化局
3	网络文化经营许可证	京网文[2017]1525-126 号	柠檬网络	2017.01.25-2020.01.24	北京市文化局

目前柠檬网络正按照要求申请《电信与信息服务业务经营许可证》。

（2）发行人及控股子公司游戏产品资质情况

截至本招股说明书签署日，发行人及控股子公司主要游戏产品的资质取得情况如下：

游戏名称	《国家新闻出版广电总局司局函件》审批文号	文化部备案文号	网络游戏出版物号（ISBN）
宾果消消消	新广出审【2016】4824 号	文网游备字[2017]M-CSG 0031 号	ISBN 978-7-7979-3362-9
怪兽消消消	新广出审【2016】5059 号	文网游备字[2017]M-CSG 0424 号	ISBN 978-7-7979-3580-7

（四）被许可使用资产情况

截至本招股书签署日，公司不存在被许可使用资产情况。

六、特许经营权情况

截至本招股书签署日，公司不存在特许经营业务，未拥有特许经营权。

七、公司技术与研发情况

（一）核心技术

序号	产品技术	技术特点	应用对象
1	高性能渲染模型	通用 2D、3D 游戏引擎。渲染是一个游戏引擎最重要的部分。渲染的效率决定了游戏的流畅度和清晰度。技术团队设计了基于 OpenGL ES 进行图形渲染的模式，可以根据材质的属性和层级自动实现连续渲染，从而让移动设备的 GPU 性能发挥到极致。即使在低端的移动设备上，也可以流畅运行。	客户端
2	分布式数据库技术	克服了物理中心数据库组织的弱点。降低了数据传送代价，系统的可靠性大为提高，当网络出现故障时，系统仍然允许对局部数据库的操作，而且一个位置的故障不影响其他区域。	服务器
3	分布式日志存储技术	能够从各种日志源上收集日志，存储到一个中央分布式文件系统中，以便进行集中统计分析处理。为日志的“分布式收集、统一处理”提供了一个可扩展的、高容错的方案。	服务器
4	所见即所得的编辑工具	设计人员可以在工具和游戏客户端内直接编辑内容，实时展示和调试表现效果，缩短开发的迭代流程和周期，提高了工作效率。并整理出一套完整的设计理论和制作方式。	客户端
5	消除游戏引擎	对消除游戏中各种事件（棋子掉落、特效等）进行了抽象建模，使用有限状态机来处理消除游戏中各种复杂逻辑。基于此引擎，可以高效快速开发各种类型的消除游戏	客户端

（二）在研项目情况

序号	暂定名称	游戏描述	游戏类型	进度
1	休闲对战	多人在线，休闲竞技	对战	策划中
2	新一代消除游戏	完全全新设计的创新消除游戏玩法及关卡模式	休闲、消除	开发中

（三）核心技术产品收入

单位：万元

产品名称	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
核心技术产品收入	9,062.02	19,325.16	4,882.45	1,104.38
主营业务收入	9,062.02	19,366.79	4,882.69	1,119.37
占比	100.00%	99.79%	100.00%	98.66%

（四）公司及其产品技术成果获得荣誉情况

公司近年来获得了多项荣誉和认证，具体获奖情况如下：

获奖名称	获奖主体	获奖时间	颁发机构
首届黑石奖——十佳制作人奖	《糖果萌萌消》	2015.12.16	硬核联盟
第五届金鹏奖——最佳休闲单机游戏奖	《糖果萌萌消》	2016.01.08	炫彩互动、人民网和环球网、Gamelook、百视通、卓盟科技
金叹号 2015 年度最快进步奖	柠檬微趣	2016.01.20	泛游戏发展联盟峰会
最佳单机游戏奖	《宾果消消乐》	2016.12.26	金立软件商店
2016 年度人气游戏	《宾果消消乐》	2016.12.21	OPPO 开发者大会
最具创新手游奖	《宾果消消乐》	2016.12.28	Flyme（魅族）
2016 年度人气游戏奖	《宾果消消乐》	2017.01.05	小沃科技、中国联通
2016 年度优秀合作新锐奖	柠檬微趣	2017.01.10	炫彩互动、中国电信
金叹号 2016 年度最快进步奖	柠檬微趣	2017.01.12	移动咪咕
2016 年度人气创意游戏	《宾果消消乐》	2017.01.17	ASO100 大数据研究院
2016 年最具潜质游戏	《宾果消消乐》	2017.01.31	安智

（五）研发投入情况

报告期内，公司研发投入占营业收入的比例，如下表所示：

单位：万元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
研发投入	587.11	1,422.40	703.24	316.82
营业收入	9,062.02	19,366.79	4,889.30	1,119.37
占比	6.48%	7.34%	14.38%	28.30%

公司高度重视研发的投入，并始终将研发创新能力视为公司保持竞争优势和持续发展的重要保障。在报告期内，公司研发投入金额较大，2014 年到 2017 年一季度投入金额分别为 316.82 万元、703.24 万元、1,422.40 万元和 587.11 万元，投入金额逐年增长，2015 年度投入金额相比 2014 年度增长 121.97%，2016 年度投入金额相比 2015 年度增长 102.26%；由于公司收入增长较快，研发投入占营业收入比重呈现逐年下降趋势，报告期内占比分别为 28.30%、14.38%、7.34%和 6.48%。未来公司将持续坚持自主研发和创新，推出更多优秀的原创游戏产品。

（六）公司研发机制

1、研发体制

公司研发工作主要由研发中心负责。研发中心负责公司新产品、新技术的调研、论证、开发、设计工作；负责组织实施研发策划；负责制定研发规范、推行并优化研发管理体系；负责组建公司的技术平台、评估产品研发的技术可行性；汇总每个项目的可重用成果，形成内部技术和知识方面的资源库。同时联合维护中心分析总结研发过程的经验和教训，提高研发质量。

在项目策划与立项阶段，公司游戏开发中心将根据业务发展计划，对新游戏项目进行市场调研分析并论证，最后将创意说明书和项目原型提交到项目评审小组。评审小组成员主要包括总经理、制作人、运营总监、技术总监、商务总监、美术总监，将根据论证报告讨论并最终确定是否立项。如确定立项，则根据项目管理流程制定详细的项目开发计划，包括进度安排、技术模块、技术特点、美工、编程及项目资金等，同时将进行备案。

在项目策划与开发阶段，公司研发中心根据项目开发计划，组织进行游戏产品的研发制作。研发中心将为项目组配备游戏策划人员、程序开发人员、美工、测试人员等协同对项目进行开发，并跟进项目进度。

2、研发激励措施

公司建立了有效的绩效考核与激励机制，对有突出贡献的技术人员实施激励。第一，加强对公司核心技术人员的激励措施，通过股权激励、绩效奖金等形式保持激励核心技术人员稳定性，持续为公司新产品开发和业绩增长作出贡献；第二、充分发挥现有研发人员的技术优势，根据员工技术特点优化岗位安排，充分调动员工积极性。第三、加强对员工的培养，对具有发展潜力的技术人员，制定了较为完善的员工培训计划，一方面通过内部组织形式，如通过资深技术人员分享会和内部交流等；另一方面通过外部讲师培训，帮助员工塑造良好的工作习惯和积极的工作态度。目前公司新老技术人员结构合理，为后续发展储备了高素质的人才。

（七）核心技术人员或研发人员

1、公司核心技术或研发人员情况

截至报告期末，公司拥有研发技术人员 64 人，占公司总人数的 65.98%。

现有研发技术人员毕业于国内外知名院校和科研院所。公司研发人员具有扎实的专业理论知识和丰富的项目实践经验，技术水平较高，人员搭配较为合理。

2、核心技术人员持股情况

公司核心技术人员包括齐伟、于剑及高翹。核心技术人员均直接或间接持有公司股权，有利于保证核心技术人员的稳定性。具体持股情况如下：

序号	姓名	持股方式	间接持股主体	直接或间接持有发行人股份数（股）	持股比例（%）
1	齐伟	直接	-	18,744,000	36.75
		间接	柠檬君	819,462	1.61
		间接	柠檬普惠	48,000	0.09
2	于剑	间接	柠檬君	1,535,200	3.01
3	高翹	间接	柠檬君	467,200	0.92
合计				21,613,862	42.38

3、核心技术人员及专业资质情况

公司核心技术人员为齐伟、于剑和高翹，其简历详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员”。

4、最近两年核心技术人员的变动情况

近两年公司核心技术人员稳定，未发生变动。

（八）持股 5% 以上的外国股东所在地区对于向中国投资和技术转让的法律法规

发行人不存在持股 5% 以上的外国股东。

八、境外经营情况

《宾果消消消》游戏上线后，公司将《宾果消消消》全球区域（除中国大陆地区）的独家运营权授予猎豹公司，合作期限为 2014 年 9 月 22 日至 2016 年 9 月 21 日。双方采用授权运营的模式进行合作，通过“版权金+分成”模式进行收入结算，版权金为 100 万美元，收入分成比例为 64%（猎豹）：36%（发行人）。

为了进一步促进外业务的拓展，提升海外游戏的运营效率，上述与猎豹公司的授权协议到期后，经双方协商，公司收回上述海外市场的相关授权。2017年1月初，公司与猎豹公司达成补充协议，约定公司于2017年3月1日前向猎豹公司支付转移费用10万美元及咨询服务费82.14万美元，猎豹公司将以其名义在Google Play和App Store上发布的《宾果消消消》（非简体中文版）、Facebook主页管理权、Facebook Group的管理权及Facebook开发者的管理权用户数据移交给发行人，并在12个月内提供运营和技术相关咨询服务。

2016年9月，公司在美国设立全资子公司Microfun Inc.，作为公司游戏产品海外市场的推广平台。具体情况请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人控股、参股公司及分公司情况”。

截至2017年3月31日，发行人海外玩家累计注册用户数近2,400万。2017年3月，海外玩家月度活跃用户数达到313万。2014年度、2015年度、2016年度及2017年1-3月，海外收入占比分别为8.77%、26.31%、18.41%和22.14%。公司未来将积极布局海外市场，进一步加大海外市场的营销推广力度，持续提升海外市场收入规模。

九、未来发展规划

（一）发行人总体发展战略和目标

1、公司未来发展战略

公司以“为全球用户提供高品质的文化娱乐产品”为使命，以“让每人每天拥有三十分钟无忧无虑的时光”为愿景。

2、公司总体发展目标和策略

在未来三至五年，公司将在数个休闲游戏品类中成功研发和运营多个千万级月活跃用户量的产品，并在全球主要区域取得市场认可。

公司在《宾果消消消》的成功研发与运营基础上，进一步深挖消除类游戏用户的需求，持续推出《怪兽消消消》等系列产品。

在研发、运营消除类游戏基础上，公司将逐个开拓休闲对战、模拟经营等新的休闲游戏品类，持续扩大用户规模。

未来公司还将继续推行产品“走出去”发展战略，积极拓展海外市场。

公司除了在游戏产品上加大研发投入和运维外，还将不断完善后台建设和技术积累，包括建设运营中心、研发核心开发工具以及搭建共用后台系统等。

（二）发行人发行当年和未来三年具体发展规划及目标

公司已经推出并持续重点投入研发和运营的游戏产品包括《宾果消消消》和《怪兽消消消》两款移动游戏；公司未来还将按照发展规划研发多款休闲移动游戏，拟开发的游戏情况如下：

序号	游戏名称（暂定）	游戏类型
1	新型消除游戏 1	消除游戏
2	新型消除游戏 2	消除游戏
3	休闲对战游戏 1	休闲竞技
4	休闲对战游戏 2	休闲竞技
5	模拟经营游戏 1	模拟经营
6	模拟经营游戏 2	模拟经营

（三）发展计划的假设条件和面临的主要困难

1、公司实现上述规划所依据的假设条件为：

（1）公司所遵循的国家和地方现行的有关法律、法规和经济政策无重大改变；

（2）本公司所处的宏观经济环境、政治、法律和社会环境处于正常发展状态，没有对公司产生重大不利影响的不可抗力事件发生；

（3）用户休闲娱乐的需求会长期存在；

（4）用户会继续使用手机等移动设备进行休闲娱乐的消费；

（5）核心开发工具的顺利研发，后台系统及运营中心的搭建。

2、公司实现上述规划面临的主要困难有：

（1）用户需求的精准把握

公司成功研发《宾果消消消》等游戏，积累了丰富的运营推广经验和巨量的用户行为数据，满足了玩家的娱乐需求。但是随着用户需求不断变化，市场产品更新换代加快，公司在新品类游戏研发以及现有游戏更新升级过程中仍面临能否精准把握用户需求的挑战。

（2）资金需求

在成功研发游戏产品的基础上，公司坚持“先做用户后做收入”的产品运维思路，保证良好的用户体验和优质服务前提下，通过产品推广获得较大的玩家基础和用户活跃度，因此公司前期研发和推广有较大的资金需求。尽管公司已积累较多的盈利资金，产品仍处于成长阶段，公司实现未来三年规划，存在资金实力不足的弱点。

（3）技术人才的招募和培养

公司已经吸引并储备了一定数量的高素质人才，人才结构亦相对完善。随着公司业务规模的不断扩大，新品类产品的研发和运维，可能无法满足未来三年业务发展带来的在技术、管理、市场方面的需要。因此，如何防止公司高素质人才流失，以及继续吸引专业人才，扩大人才队伍，成为未来公司业务发展过程中需要面临的问题。

（4）技术创新和积累

经过多年的游戏开发和运维，公司拥有一支游戏开发能力较强的团队，积累了先进的技术及丰富的研发经验，成为公司核心的竞争优势。但是随着技术的发展和进步，公司仍面临技术突破的困难，技术创新将成为公司重要挑战。

（5）国际化战略

公司游戏产品深受境外玩家喜爱，公司在境外拥有大量活跃玩家，公司产品运营比较成功。同时公司已经设立境外子公司负责境外产品的推广运维，公司国际化战略及探索初步取得成功。但是公司仍面临境外新品类游戏推广的挑战，市场开拓仍面临较大未知数。

（6）行业竞争

公司产品深受玩家喜爱，游戏市场排名前列，公司行业地位突出。但是移动游戏行业竞争激烈，只有内容精良、制作精美、运行流畅、程序稳定的游戏产品才能赢得游戏玩家的青睐，才能在在新游戏频出的情况下，保持自有游戏的用户群。因此行业竞争成为未来公司面临的重要问题。

（四）发行人实现上述计划拟采用的方式和途径

1、产品选型

公司将消除类游戏作为首个突破品类，在研发、运营现有消除类游戏基础上，通过行业研究及用户行为分析，深入挖掘用户需求，精准把握玩家喜好，持续推出消除类系列游戏。公司积极逐个开拓新的休闲游戏品类，持续扩大用户规模，为玩家提供具有较强趣味性和粘性的游戏产品。

2、产品研发

公司始终坚持精品化战略，通过技术创新提升游戏品质，做出用户喜爱的月度活跃用户数达千万级的优质游戏。

3、产品运营

公司坚持“先做用户后做收入”的产品运营思路，通过最优的推广策略吸引大量忠实玩家。通过提供良好的用户体验和游戏趣味性，获得用户充值，增加公司收入。

4、国际化战略

未来公司继续推行产品“走出去”发展战略，积极拓展海外市场。

5、多元化融资

公司将采取多元化的融资方式和手段，满足发展规划的资金需求。首先，公司将做好本次发行上市工作，利用募集资金实现提升游戏研发能力、丰富游戏产品线、增强游戏运营推广能力和优化公司业务结构的规划；其次，在未来融资方面，公司将根据资金、市场的具体情况，择时通过银行信贷与证券市场相结合等方式合理安排制定融资方案，进一步优化资本结构，筹集推动公司发展所需资金。

6、后台建设及研发技术积累

公司将不断完善后台建设和技术积累，包括建设运营中心、研发核心开发工具以及搭建共用后台系统等。运营中心的搭建将充分挖掘用户行为数据，通过大数据分析技术为公司产品选型及研发提供指导和方向。数据挖掘可以帮助公司追踪推广效果，为产品运营提供数据支持。核心研发工具主要为通用游戏基础引擎，通用引擎可以提升公司游戏品质，降低公司项目开发风险。共用后台系统建设主要是搭建大规模数据系统，提升游戏后台数据处理效率。

7、品质化和品牌化

品牌化是公司在竞争中求发展的必然选择，公司坚持精品化战略，通过打造精品游戏，在各大应用平台及游戏用户中树立良好的品牌形象。

（五）公司发展规划和目标与现有业务的关系

公司目前收入主要来源于《宾果消消消》一款移动游戏，该款游戏深受玩家喜爱，截至 2017 年 3 月 31 日，累计注册用户数已超过 1.46 亿，付费玩家数累计达到 669 万，玩家累计充值超过 6.23 亿元。公司在《宾果消消消》的成功研发与运营基础上，分析用户行为特征，不断推出《怪兽消消消》等系列产品。将公司储备的核心资源及技术优势充分应用到新的品类游戏研发中，在未来三至五年，公司力争将在数个休闲游戏品类成功研发和运营多个千万级月度活跃用户数的产品。

公司注重国际市场的开拓，由美国子公司负责现有游戏的境外推广与运维。公司将力争成功开发多款休闲游戏，并在全球主要区域取得市场认可。

公司游戏产品的成功研发离不开后台系统的搭建及技术的积累，公司将通过建设运营中心、研发核心开发工具以及搭建共用后台系统等为公司持续的研发提供数据和技术支持。

公司制定的未来业务发展规划是建立在公司当前的主营业务、技术储备、游戏运营经验、团队构成和行业地位的基础上，充分把握移动游戏行业发展趋势，按照公司整体发展战略，制定的切实可行的发展路径。

（六）发展计划与现有业务和本次发行的关系

1、本次公开发行股票将为公司实现业务目标和发展计划提供坚实的资金支持，募集资金投资项目的建设将推动《宾果消消消》的升级及版本更新，持续为玩家提供趣味性极佳的游戏；新游戏的研发将丰富公司游戏产品数量和品类，结合公司积累的游戏推广运营经验，为公司持续成长不断注入活力。本次发行还将通过大数据挖掘和分析提升运营和推广效果，同时指导公司新产品研发；帮助公司夯实游戏核心研发技术，建立游戏开发引擎，实现后台技术和数据的共享，为公司的中长期发展规划及战略规划提供重要的发展基础。

2、公司发行上市后，将进一步增强公司的行业竞争优势，增提升“柠檬微趣”的品牌认可度，获得更多的渠道和平台资源，有利于公司开拓业务，扩大市场份额。

3、公司本次公开发行股票后，将受到主管机关的监管，接受投资者及公众媒体的监督，督促公司规范运营，改善公司治理结构，提升公司的综合管理水平，促进公司业务发展目标的顺利实现。

4、公司发行上市后，将树立良好的公司形象，增进员工对公司未来发展的信心，增强员工对公司的认同感和归属感，以此吸引并留住优秀人才，从而进一步强化公司核心竞争优势，为公司实现业务发展规划及目标提供重要的人才保障。

（七）发行人在增强成长性、增进自主创新能力、提升核心竞争优势等方面拟采取的措施

1、专业人才的招募及培养

作为技术驱动型的行业，人才是公司的核心竞争力。专业人才是公司发展的重要资源，因此公司着重人力资源的管理和公司文化建设，为公司员工提供良好的工作氛围。

公司将围绕本次募投项目及公司发展战略及规划开展以下几方面的工作：

（1）通过建立合理科学的招聘制度，聚拢行业优秀技术人才，完善公司录用和考核制度，不断吸引业内经验丰富和技术优秀人才，充分发挥人才资源优势。

（2）完善员工培训制度，对现有和新进入的员工提供系统的培训，强化员工的专业能力，同时为员工提供公平的晋升通道和不断学习的机会，不断提升员工素质。

（3）健全与完善薪酬与绩效考核体系。完善人才激励政策和员工福利分配制度，以及长期激励政策等员工激励措施，激发公司员工的积极性、主动性和创造性。

2、游戏新品类研发

公司积极顺应行业发展趋势，合理制定公司发展战略和规划。公司将深挖消除类游戏用户需求，持续推出消除类系列游戏的基础上，有效发挥游戏研发优势，

充分利用公司积累的游戏玩家流量，逐个开拓休闲对战、模拟经营等新的休闲游戏品类，持续扩大用户规模，将募投项目落实到位，为公司持续成长注入新动力。新游戏的研发将丰富公司游戏产品数量和品类，结合公司积累的游戏推广运营经验，为公司持续成长不断注入活力。

3、后台搭建及技术积累

公司将不断完善后台系统建设和技术积累，包括建设运营中心、研发核心开发工具以及搭建共用后台系统等。运营中心通过大数据挖掘和分析提升运营和推广效果，同时指导公司新产品研发；通过核心开发工具提升游戏产品开发效率和质量；共用后台系统建设则实现后台技术和数据的共享。

4、发挥运营推广优势

公司培养了一支高素质的运营推广队伍，积累了丰富的运营经验。公司将充分利用在休闲类移动游戏的运营经验，结合其他品类休闲游戏特点，对受众玩家精准影营销，做好游戏产品运营工作，不断吸引新玩家，为公司的长期发展提供有力保障。

5、国际化战略的推行

公司游戏产品定位全球游戏玩家，将在充分挖掘玩家需求的基础上，积极开拓境外市场，继续推行产品“走出去”发展战略，积极拓展海外市场，提高公司境外市场占有率。

（八）发行人关于持续公告规划实施和目标实现情况的声明

公司声明：公司上市后将通过定期报告或临时公告的方式持续公告规划实施和目标实现的情况。

第七节 同业竞争与关联交易

一、发行人独立性情况

（一）资产完整性

发行人资产完整。发行人具备与生产经营业务体系相配套的设备、设施、场所，同时具有与生产经营有关的资质和技术，相关固定资产、无形资产等资产权属完整有效。发行人资产独立完整、产权明晰，目前不存在被控股股东占用而损害公司利益的情形。发行人资产独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业。

（二）人员独立

发行人人员独立。发行人的总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领薪；发行人的财务人员不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。

（三）财务独立

发行人财务独立。发行人已建立独立的财务核算体系，能够独立作出财务决策、具有规范的财务会计制度和对子公司的财务管理制度；发行人未与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户。

（四）机构独立

发行人机构独立。截至本招股说明书签署日，发行人已建立健全内部经营管理机构、独立行使经营管理职权，与控股股东和实际控制人及其控制的其他企业间不存在机构混同的情形。

（五）业务独立

发行人业务独立。发行人的业务独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争或者显失公平的关联交易。

经核查，保荐机构认为，发行人具有完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力；发行人资产、人员、财务、机构、业务均独立于控股股东、实际控制人及其关联方；发行人关于独立性的披露真实、准确、完整。

二、同业竞争

（一）控股股东、实际控制人与发行人的同业竞争现状

公司控股股东及实际控制人控制的其他企业的基本情况见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（三）本公司控股股东及实际控制人控制的其他企业”。

截至本招股说明书签署之日，公司控股股东及实际控制人齐伟未直接或间接从事与公司相同或相似的业务，未拥有从事与公司相同或相似业务的其他控股公司、联营公司及合营公司，因此公司控股股东、实际控制人与发行人不存在同业竞争的情形。

（二）控股股东、实际控制人作出的避免同业竞争的承诺

为了避免今后因同业竞争损害本公司及其他股东利益，公司控股股东及实际控制人齐伟已出具《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺内容如下：

“1、截至本承诺函出具之日，本人未直接或间接投资于任何与发行人存在相同或类似业务的公司、企业或其他经营实体，未经营也没有为他人经营与发行人相同或类似的业务；本人与发行人不存在同业竞争。今后本人也不会采取控股、参股、联营、合营、合作或其他任何方式在中国境内外直接或间接参与任何导致或可能导致与发行人主营业务直接或间接产生竞争的业务或活动，亦不生产任何与发行人产品相同或相似的产品。

2、若发行人认为本人从事了对发行人的业务构成竞争的业务，本人将及时转让或者终止该等业务。若发行人提出受让请求，本人将无条件按公允价格和法定程序将该等业务优先转让给发行人。

3、如果本人将来可能获得任何与发行人产生直接或者间接竞争的业务机会，本人将立即通知发行人并尽力促成该等业务机会，按照发行人能够接受的合理条款和条件首先提供给发行人。

4、自本承诺函出具日始，如发行人进一步拓展其产品和业务范围，本人保证将不与发行人拓展后的产品或业务相竞争；若出现可能与发行人拓展后的产品或业务产生竞争的情形，本人保证按照包括但不限于以下方式退出与发行人的竞争：（1）停止生产构成竞争或可能构成竞争的产品；（2）停止经营构成竞争或可能构成竞争的业务；（3）将相竞争的业务纳入到发行人来经营；（4）将相竞争的业务转让给无关联的第三方；（5）其他对维护发行人权益有利的方式。

5、本人将保证合法、合理地运用股东权利及控制关系，不采取任何限制或影响发行人正常经营或损害发行人其他股东利益的行为。

6、本人确认本承诺函旨在保障发行人及发行人全体股东权益而做出，本承诺函所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺。任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性。如因本人违反本承诺而导致发行人遭受损失、损害和开支，将由本人予以全额赔偿。”

三、关联方

根据《公司法》和财政部 2006 年颁布的《企业会计准则第 36 号—关联方披露》的相关规定，发行人报告期内的关联方及关联关系披露如下：

（一）存在控制关系的关联方

1、控股股东及实际控制人

发行人的控股股东、实际控制人为齐伟先生。齐伟通过直接持股及对柠檬君、柠檬普惠的控制，共计持有及控制发行人股份 2,471.04 万股，占发行人股本总额的 48.4518%，并担任发行人董事长、总经理，为发行人的控股股东、实际控制人。

2、控股子公司

关联方名称	关联关系
北京柠檬微趣网络科技有限公司	发行人全资子公司
Microfun Inc.	发行人全资子公司

（二）不存在控制关系的关联方

1、受同一控制人控制的其他企业

关联方名称	关联关系
北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）	控股股东、实际控制人齐伟控制的企业，公司股东，是发行人员工持股平台，持有发行人 10.5616%的股份
北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙）	控股股东、实际控制人齐伟控制的企业，公司股东，是发行人员工持股平台，持有发行人 1.1373%的股份

2、直接、间接持股 5%以上的股东

除齐伟外，直接或间接持有公司 5%以上股份的其他主要股东，具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（二）持有 5%以上股份的主要股东”，具体关联关系如下：

关联方名称	关联关系
天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）	公司股东，持有发行人 8.3765%的股份
北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）	公司股东，持有发行人 8.0000%的股份
文明	公司董事、副总经理，持有发行人 7.5576%的股份
刘岗	公司前任董事，持有发行人 6.0071%的股份
周长远	公司股东，持有发行人 5.5341%的股份

3、公司合营和联营企业

截至本招股说明书签署之日，公司无联营企业或合营企业。

4、间接持有及控制公司 5%以上股份的自然人的关系密切的家庭成员

齐伟、文明、刘岗、周长远为直接持有或控制公司 5%以上股份的自然人的，与上述人员关系密切的家庭成员均为公司的关联方。

5、公司董事、监事、高级管理人员及与其关系密切的家庭成员

齐伟、文明、于剑、李竹、董小英、贾绍华、刘凝为发行人董事，肖勃雷、任京辉、曹曦为发行人监事，齐伟、文明、于剑、胡增荣为发行人高级管理人员。上述人员及与其关系密切的家庭成员均为公司的关联方。上述人员的具体情况详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员及其他核心技术人员简介”。最近十二个月内曾担任公司董事的刘岗、曾担任公司监事的张燮峰、曾担任公司财务总监的史艳萍及与其关系密切的家庭成员亦均为公司的关联方。

6、公司直接或间接持股 5%以上的股东、董事、监事、高级管理人员及与上述人员关系密切的亲属控制、共同控制或施加重大影响的其他企业

关联方名称	关联关系
北京推想科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京臻云智能创业投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京臻迪科技股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
广东德生科技股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京大河汇智投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京厚德科创科技孵化器有限公司	发行人董事李竹担任其董事
深圳火橙创业加速器有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京香橙互动网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
上海腾牛电子商务有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京厚德雍和资本管理有限公司	发行人董事李竹担任其副董事长
北京将至信息科技发展股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京将至网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
天下创业（北京）教育科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
上海似颜绘科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
苏州巨佳电子科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京时越网络技术有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有 60.00%股权
北京调果师投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京麦恩思远科技股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有 3.60%股权
北京看山科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京销冠科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
臻云智能（北京）投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有 29.00%股权
天津酷米网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有股份 16.56%
北京北软汇智投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
中科云创（北京）科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
天使聚场（北京）科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京悠彩互动科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京厚德雍和新媒体版权投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京吉芙德信息技术有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京灵远富荣投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
深圳一微克科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京西瓜藤网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
广州誉高信息科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京天地游网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京厚德昌科投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京双髻鲨科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京至信互通信息技术有限公司	发行人董事李竹担任其董事

北京北斗星空文化传播有限公司	发行人董事李竹担任其董事
南京淘氩环保科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
青岛天地游网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
上海东方明珠文化产业股权投资基金管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
深圳南山英诺股权投资基金管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
上海匀养生物科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有40.00%股权
北京爱视游科技文化有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有16.67%股权
深圳市中经饭否科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京亿评网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京酒摄会国际文化传播有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有13.14%股权
北京厚德文华投资咨询有限公司	发行人董事李竹担任其董事长，并持有28.84%股权
北京英诺融科创业投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事
云中万维（北京）科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
北京水木华清投资中心（有限合伙）	发行人董事李竹担任其执行事务合伙人委派代表，并持有7.14%出资
北京视奥联合广告有限公司	发行人董事李竹担任其经理，并持有60.00%股权
长沙市中智信息技术开发有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有3.00%股权
智方（北京）科技发展有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有23.46%股权
水清木华金种子（北京）科技孵化器有限公司	发行人董事李竹担任其董事长、经理及法定代表人，并持有12.00%股权
北京悠视互动科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事长
深圳英诺厚德基金管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、总经理，法定代表人
北京厚德跨客科技孵化器有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理及法定代表人
北京英诺昌盛投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事及法定代表人
一诺汇金（北京）投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其法定代表人
北京英诺昌盛创业投资有限公司	发行人董事李竹担任其法定代表人
北京正禾谷科技发展有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理及法定代表人，并持有49.00%股权
北京云视天创网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有46.06%股权
北京天天宽广网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事长、总经理
北京英诺大河创业投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事长、经理
天津银诺投资咨询有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事，并持有45.00%股权
英诺融科（北京）投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理及法定代表人，并持有20.9%股权
深圳英诺厚德投资企业（有限合伙）	发行人董事李竹持有其26.28%出资
华青融天（北京）技术股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有1.00%股权
异视科技（北京）有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事

北京若愚智能设备有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事
浙江群鑫生物产业开发有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事
深圳通用机器人技术股份有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事
天津将至网络技术有限公司	发行人董事李竹施加重大影响的公司
哈尔滨电气集团佳木斯电机股份有限公司	发行人独立董事贾绍华担任其独立董事
海马汽车集团股份有限公司	发行人独立董事贾绍华担任其独立董事
兖州煤业股份有限公司	发行人独立董事贾绍华担任其独立董事
华夏航空股份有限公司	发行人独立董事董小英担任其独立董事
北京市易行律师事务所	发行人独立董事刘凝担任其主任
北京希地码科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事长及法定代表人
北京越天嘉扬科技发展有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事长及法定代表人，并持有47.20%股权；发行人持股5.00%以上股东刘岗担任其董事
北京奇普嘉信息技术有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事，并持有10.00%股权
北京紫荆同源科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事，并持有10.00%股权
北京离子火花工业技术中心（有限合伙）	发行人监事会主席肖勃雷持有其66.67%出资；发行人5%以上股东刘岗持有其16.58%出资
北京正特健投资管理有限公司	发行人持股5%以上股东刘岗担任执行董事

四、关联交易

（一）报告期关联交易简要汇总表

报告期内，发行人关联交易汇总表如下：

单位：万元

项目		2017年1-3月	2016年	2015年	2014年
经常性关联交易	关联采购	-	0.27	-	-
	支付薪酬	115.81	280.25	174.02	100.23
偶发性关联交易	通过个人账户发放薪酬	-	-	-	173.89
	代垫费用	-	-	1.77	-
关联方往来		-	-	-	25.00

（二）经常性关联交易

1、关联销售

报告期内，发行人未发生关联销售的情形。

2、关联采购

单位：万元

关联方名称	2017年1-3月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占采购总额比例	金额	占采购总额比例	金额	占采购总额比例	金额	占采购总额比例
天津将至网络技术有限公司	-	-	0.27	0.00%	-	-	-	-
合计	-	-	0.27	0.00%	-	-	-	-

2016年度，发行人从关联方天津将至网络技术有限公司采购手机移动端广告营销推广服务，采购价格由双方参照市场价格协商确定，采购金额为0.27万元，占公司采购总额比重较低。

除上述事项外，报告期内，发行人无其他关联采购的情形。

3、支付薪酬

报告期内，发行人向公司董事、监事、高管等关联方发放薪酬金额如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年	2015年	2014年
关键管理人员薪酬	115.81	280.25	174.02	100.23

注：上述支付薪酬数据不含独立董事津贴。

（三）偶发性关联交易

1、通过个人账户发放薪酬

公司2014年度存在通过齐伟个人账户代发部分员工薪酬的情形。代发的员工薪酬共计173.89万元，并最终计入当期管理费用中，未对公司的财务状况和经营结果造成影响。

2、代垫费用

公司2015年度存在齐伟为公司代垫装修押金及域名费用的情形，金额共计1.77万元。公司已于2016年1月向其归还该部分代垫费用。

（四）关联方往来

报告期内，发行人与关联方的往来余额如下：

单位：万元

关联方名称	项目	2017年3月31日		2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日	
		金额	占同类款项比例	金额	占同类款项比例	金额	占同类款项比例	金额	占同类款项比例
齐伟	其他应收款	-	-	-	-	-	-	25.00	50.68%
齐伟	其他应付款	-	-	-	-	1.77	85.92%	-	-

公司与齐伟 2014 年末其他应收款余额 25.00 万元系因日常备用金。公司与齐伟 2015 年末其他应付款余额 1.77 万元系齐伟为公司代垫费用。

（四）关联交易对财务状况和经营成果的影响

报告期内，除发生一笔金额较小的关联方采购情形外，公司未发生其他关联销售和关联采购的情形。2014 年度、2015 年度，公司出于支取便利，存在通过公司控股股东、实际控制人齐伟代付员工薪酬及为公司代付费用的情形。上述情况均不会对公司的财务状况和经营成果产生重大影响，不存在严重影响公司独立性和损害公司利益的情况。

公司已对关联方资金来往进行了规范整改，为了防止控股股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产以及其他资源的行为，公司整体变更时，在《公司章程》中规定了公司应按照关联交易决策制度等规定，规范公司与控股股东、实际控制人及其关联方的关联交易行为；并通过《关联交易管理制度》及《防止控股股东及关联方占用公司资金管理制度》对防止控股股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产以及其他资源的行为做了详细的规定，且均切实、有效执行。

（五）关联交易履行的决策程序、独立董事对关联交易公允性发表的意见

报告期内，在公司整体变更为股份公司前发生的关联交易，均严格遵循了公司内部管理的相关规定；在公司改制之后发生的关联交易，均已按照《公司法》、《公司章程》和《关联交易管理制度》等规定履行了相应的决策审批程序。

独立董事对报告期内发生的各项关联交易的公允性进行了核查，并发表了如下独立意见：

报告期内，公司与关联方之间的关联交易履行了相关决策和审批程序，符合公司章程、公司内部有关制度的规定，遵循了公平、自愿、合理的原则，关联交易定价公允，不存在损害公司及非关联股东利益的情况。

（六）规范和减少关联交易的措施

公司将进一步采取措施规范和减少关联交易。对于合理的、有利于公司发展的关联交易，公司将遵循“公平、公正、公开以及平等、自愿、有偿”的原则，严格按照相关的法律法规、《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》等有关规定，严格执行关联交易决策程序、信息披露、回避制度等以规范关联交易。

公司控股股东、实际控制人齐伟及其控制的柠檬君和柠檬普惠已就规范和减少关联交易作出了如下承诺：

“1、本人/本合伙企业及所属关联方与发行人之间现时不存在任何依照法律、法规和规范性文件的规定应披露而未披露的关联交易。

2、本人/本合伙企业将严格按照《公司法》等法律法规以及《公司章程》、《关联交易管理制度》的有关规定，依法行使股东权利，同时承担相应的股东义务，在董事会、股东大会对涉及本人/本合伙企业及所属关联方的关联交易进行表决时，履行回避表决的义务。

3、根据相关法律、法规和规范性文件的规定减少并规范关联交易，本人/本合伙企业及所属关联方与发行人发生的关联交易，将严格遵循市场原则，尽量避免不必要的关联交易发生，对持续经营所发生的必要的关联交易，应以协议方式进行规范和约束，遵循市场化的定价原则，避免损害中小股东权益的情况发生，保证关联交易的必要性和公允性。

4、不利用自身对发行人的实际控制人地位及控制性影响谋求发行人在业务合作等方面给予优于市场第三方的权利；不利用自身对发行人的实际控制人地位及控制性影响谋求与发行人达成交易的优先权利；不以低于市场价格的条件与发行人进行交易，亦不利用该类交易从事任何损害发行人利益的行为。

5、为保证发行人的独立运作，本人/本合伙企业承诺在作为发行人的实际控制人/股东期间，保证自身以及所属关联方与发行人在人员、财务、机构、资产、业务等方面相互独立。

6、本人/本合伙企业承诺杜绝一切非法占用发行人的资金、资产的行为。

如本人/本合伙企业违反上述承诺，本人/本合伙企业将赔偿由此给发行人造成的全部直接经济损失。”

第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员

截至本招股说明书签署之日，本公司董事会由 7 名成员组成，其中独立董事 3 名；监事会由 3 名成员组成，其中职工代表监事 1 名；高级管理人员共 4 名，其中总经理 1 名，副总经理 2 名，董事会秘书兼财务总监 1 名；核心技术人员 3 名。

本公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员组成情况如下：

（一）董事会成员

姓名	职位	任期
齐伟	董事长、总经理	2015 年 11 月—2018 年 11 月
文明	董事、副总经理	2015 年 11 月—2018 年 11 月
于剑	董事、副总经理	2015 年 11 月—2018 年 11 月
李竹	董事	2015 年 11 月—2018 年 11 月
贾绍华	独立董事	2016 年 10 月—2018 年 11 月
董小英	独立董事	2016 年 10 月—2018 年 11 月
刘凝	独立董事	2016 年 10 月—2018 年 11 月

1、齐伟

简历详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人主要股东及其控制的企业情况”之“（一）本公司控股股东及实际控制人”。

2、文明

简历详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人主要股东及其控制的企业情况”之“（二）持有 5%以上股份的主要股东”。

3、于剑

男，中国国籍，无境外永久居留权，1982 年出生，博士学历。2008 年 8 月至 2012 年 7 月，就职于微软（中国）研发集团有限公司，任软件开发工程师；2012 年 8 月至 2015 年 10 月，就职于柠檬有限，担任技术总监；2015 年 11 月至今，任公司董事、副总经理。

4、李竹

男，中国国籍，无境外永久居留权，1965年出生，本科学历。先后担任过北京新未来电子技术有限公司、清华同方软件与系统集成公司、北京赛迪时代信息产业股份有限公司总经理；2002年2月至2013年3月担任悠视网董事长；2013年3月发起设立英诺天使投资基金，担任创始合伙人。2015年11月至今，担任公司董事；同时兼任北京厚德文华投资咨询有限公司等多家公司董事、经理等职务。

5、贾绍华

男，中国国籍，无境外永久居留权，1950年出生，经济学博士。先后担任宁夏回族自治区财政厅处长、海南省商业集团公司副总经理、江西省国家税务局副局长、国家税务总局扬州税务干部学院院长、海南省国家税务局副局长、中国税务出版社总编辑等职务；2011年至今，就职于中央财经大学税收教育研究所任所长。兼任中国财税法学研究会副会长、中国企业财税管理协会常务理事、中国税务学会学术研究委员、哈尔滨电气集团佳电股份有限公司（000922）、兖州煤业股份有限公司（600188）和海马汽车集团股份有限公司（000572）独立董事等职务；2016年10月至今，任公司独立董事。

6、董小英

董小英，女，中国国籍，无境外永久居留权，1959年出生，博士学历。1987年9月至2001年9月，就职于北京大学信息管理系，任副教授。2001年9月至今，就职于北京大学光华管理学院，任副教授；现任华夏航空股份有限公司独立董事；2016年10月至今，任公司独立董事。

7、刘凝

刘凝，男，中国国籍，无境外永久居留权，1965年出生，本科学历。1987年9月至1992年7月，就职于北京化工学院，任教师；1994年7月至2005年3月，就职于北京市凯源律师事务所工作，任合伙人；2005年3月至今，就职于北京市易行律师事务所，任主任；2016年10月至今，任公司独立董事。

（二）监事会成员

姓名	职位	任期
肖勃雷	监事会主席	2015年11月—2018年11月
曹曦	监事	2017年1月—2018年11月
任京辉	职工监事	2015年11月—2018年11月

1、肖勃雷

男，中国国籍，无境外永久居留权，1972年出生，本科学历。2001年9月至2004年5月，就职于北京五岳鑫信息技术股份有限公司，任软件工程师；2004年6月至2007年7月就职于北京奇普嘉信息技术有限公司，任软件部经理；2007年9月至今，就职于北京希地码科技有限公司，任总经理；2015年11月至今任公司监事会主席。

2、曹曦

男，中国国籍，无境外永久居留权，1985年出生，本科学历。2008年9月至2010年3月，就职于腾讯科技（深圳）有限公司；2010年3月至2011年8月，就职于金山软件（北京）有限公司；2011年8月至2013年8月，就职于深圳同创伟业投资有限公司；2013年8月至今，担任红杉资本投资管理（天津）有限公司，现任合伙人；2017年1月至今担任公司监事。

3、任京辉

男，中国国籍，无境外永久居留权，1986年出生，本科学历。2011年3月至2015年10月，就职于柠檬有限，历任测试主管、市场经理；2015年11月至今任公司职工代表监事、市场经理。

（三）高级管理人员

姓名	职位	任期
齐伟	董事长、总经理	2015年11月—2018年11月
文明	董事、副总经理	2015年11月—2018年11月
于剑	董事、副总经理	2015年11月—2018年11月
胡增荣	董事会秘书、财务总监	2016年9月—2018年11月

1、齐伟

简历详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人主要股东及其控制的企业情况”之“（一）本公司控股股东及实际控制人”。

2、文明

简历详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人主要股东及其控制的企业情况”之“（二）持有 5%以上股份的主要股东”。

3、于剑

现任公司董事、副总经理，简历详见本节“（一）董事会成员”。

4、胡增荣

男，中国国籍，无境外永久居留权，1983 年出生，硕士学历。2009 年 7 月至 2016 年 3 月，就职于西南证券股份有限公司，任高级经理；2016 年 9 月至今，任公司董事会秘书兼财务总监。同时兼任柠檬网络财务负责人。

（四）核心技术人员

本公司核心技术人员为齐伟、于剑、高翹，其中齐伟、于剑的简历详见本节“（一）董事会成员”。

高翹，男，中国国籍，无境外永久居留权，1980 年出生，硕士学历。2005 年 4 月至 2012 年 10 月，就职于微软亚太研发集团，任软件工程师；2012 年 10 月至 2014 年 7 月，就职于英思普科技有限公司，任研发经理；2014 年 7 月至 2015 年 5 月，就职于 EMC 中国卓越研发集团，任高级软件工程师；2015 年 5 月至 2015 年 10 月，就职于北京柠檬微趣科技有限公司，任架构师；2015 年 11 月至今，任公司高级架构师。

二、公司现任董事、监事的提名和选聘情况

（一）董事提名和选聘情况

2015 年 11 月 3 日，发行人创立大会暨第一次股东大会选举齐伟、文明、于剑、李竹、刘岗为公司董事，任期三年。同日，发行人第一届董事会第一次会议选举齐伟为董事长，任期至第一届董事会任期届满。

2016 年 10 月 15 日，发行人召开 2016 年第三次临时股东大会，审议并通过任命董小英、贾绍华、刘凝为独立董事，任期至第一届董事会任期届满。

2017 年 3 月 23 日，董事会收到刘岗递交的辞去董事职位的报告，辞去董事职位后不再担任公司任何其他职务。

（二）监事提名和选聘情况

2015年11月3日，发行人创立大会暨第一次股东大会选举肖勃雷、张燮峰为股东代表监事；2015年10月30日，召开职工代表大会选举任京辉为职工代表监事，肖勃雷、张燮峰和任京辉共同组成股份公司第一届监事会，任期三年。同日，发行人召开第一届监事会第一次会议，选举肖勃雷为监事会主席。

2017年1月6日，监事会收到张燮峰递交的辞去监事职位的报告，辞去监事职位后不再担任公司任何职务。

2017年1月24日，发行人召开2017年第一次临时股东大会，审议并通过任命曹曦为监事，任期至第一届监事会任期届满。

三、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属持股变动情况

（一）直接持股情况

序号	姓名	职位及其他情况	股份数量（万股）	直接持股比例
1	齐伟	董事长、总经理	1,874.40	36.75%
2	文明	董事、副总经理	385.44	7.56%
3	李竹	董事	93.00	1.82%
4	胡增荣	董事会秘书、财务总监	26.00	0.51%

（二）间接持股情况

截至本招股说明书签署日，齐伟、文明、于剑、胡增荣通过对公司持股平台柠檬君、柠檬普惠以及李竹通过公司股东英诺投资、加速飞的投资，间接持有公司股份情况如下：

序号	姓名	职务/亲属关系	间接持股关系	间接持股比例
1	齐伟	董事长、总经理	公司实际控制人，分别持有柠檬君 15.22%的出资份额及柠檬普惠 8.28%的出资份额，并担任两家持股平台的执行事务合伙人	1.70%
2	文明	董事、副总经理	持有柠檬君 10.68%的出资份额	1.13%
3	于剑	董事、副总经理	持有柠檬君 28.51%的出资份额	3.01%
4	胡增荣	董事会秘书、财务总监	持有柠檬君 8.67%的出资份额	0.92%

5	李竹	董事	持有英诺投资执行事务合伙人天津银诺投资咨询有限公司45.00%的股权，天津银诺投资咨询有限公司持有英诺投资1.10%的股权；英诺投资同时持有加速飞30.00%的股权	0.67%
---	----	----	--	-------

四、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员对外投资情况

本公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员对公司及公司股东柠檬君、柠檬普惠、英诺投资、加速飞的投资情况详见本节“三、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属持股变动情况”。除此之外，截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员的其他对外投资情况详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“三、关联方”之“（二）不存在控制关系的关联方”之“6、公司直接或间接持股5%以上的股东、董事、监事、高级管理人员及与上述人员关系密切的亲属控制、共同控制或施加重大影响的其他企业”。

五、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员最近一年薪酬情况

（一）薪酬组成及确定依据

与公司签署劳动合同的董事、监事、高级管理人员与核心技术人员的薪酬由基本工资和奖金组成。公司董事和高级管理人员的薪酬由公司董事会薪酬与考核委员会根据岗位职责、绩效评估制定薪酬方案并提交董事会审议，董事薪酬由股东大会和董事会审议通过，高级管理人员薪酬由董事会审议通过。其他核心技术人员的薪酬方案由人事部进行核定。独立董事领取固定津贴。其他未与公司签署劳动合同的董事、监事不从公司领取薪酬。

（二）薪酬总额占利润总额的比例

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员薪酬总额占利润总额的比重如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
薪酬总计	147.61	343.15	208.15	100.23
利润总额	1,852.49	7,441.86	143.02	278.30
占比	7.97%	4.61%	145.54%	36.02%

（三）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员最近一年薪酬情况

公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员最近一年薪酬情况如下：

姓名	担任职务	薪酬（万元）	备注
齐伟	董事长、总经理、核心技术人员	62.40	
文明	董事、副总经理	62.40	
于剑	董事、副总经理、核心技术人员	62.40	
李竹	董事	-	
刘岗	前任董事	-	
董小英	独立董事	3.00	独立董事津贴，2016年10月起任职
刘凝	独立董事	3.00	独立董事津贴，2016年10月起任职
贾绍华	独立董事	3.00	独立董事津贴，2016年10月起任职
肖勃雷	监事会主席	-	
曹曦	监事	-	
任京辉	监事	33.71	
张燮峰	前任监事	-	
胡增荣	董事会秘书、财务总监	36.00	2016年9月起在公司任职
史艳萍	前任财务总监	23.34	2016年1-9月担任公司财务总监
高翊	核心技术人员	53.90	

截至本招股说明书签署日，除上述薪酬和津贴外，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心技术人员未从公司领取其他薪酬，与公司签署劳动的合同的董事、监事、高级管理人员及核心技术人员也未在公司及公司关联方享受其他待遇和退休金计划。

六、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员兼职情况

公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员在其他单位的兼职情况如下：

姓名	在发行人职务	兼职单位	兼职单位职务	与发行人关联关系
齐伟	董事长、总经理	北京柠檬微趣网络科技有限公司	执行董事、经理	全资子公司
		Microfun Inc.	执行董事兼总裁	全资子公司
		柠檬君	执行事务合伙人	发行人股东
		柠檬普惠	执行事务合伙人	发行人股东
文明	董事、副总经理	北京柠檬微趣网络科技有限公司	监事	全资子公司
李竹	董事	请见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“三、关联方”之“(二)不存在控制关系的关联方”		
董小英	独立董事	北京大学	副教授	无关联关系
		华夏航空股份有限公司	独立董事	无关联关系
刘凝	独立董事	北京市易行律师事务所	主任	无关联关系
贾绍华	独立董事	海马汽车集团股份有限公司	独立董事	无关联关系
		哈尔滨电气集团佳电股份有限公司	独立董事	无关联关系
		兖州煤业股份有限公司	独立董事	无关联关系
肖勃雷	监事会主席	北京希地码科技有限公司	董事长	无关联关系
		北京越天嘉扬科技发展有限公司	董事长, 法定代表人	无关联关系
		北京奇普嘉信息技术有限公司	董事	无关联关系
		北京离子火花工业技术中心(有限合伙)	执行事务合伙人	无关联关系
		深圳市久思成商贸有限公司	董事	无关联关系
胡增荣	董事会秘书、财务总监	北京柠檬微趣网络科技有限公司	财务负责人	全资子公司

七、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员相互之间的亲属关系

公司董事、监事、高级管理人员及其他核心技术人员相互之间不存在亲属关系。

八、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员有关协议及承诺情况

公司全体董事、监事、高级管理人员承诺：已了解与股票发行上市有关的法律法规，知悉上市公司及其董事、监事、高级管理人员的法定义务与责任。

公司分别与董事、监事、高级管理人员及核心技术人员签订了保密协议；与公司签署劳动合同的董事、监事、高级管理人员与其他核心技术人员亦与公司签署了竞业限制协议。

截至本招股说明书签署日，上述协议、承诺均履行正常，不存在违约情形。

九、公司董事、监事和高级管理人员近两年的变动情况

（一）公司董事变动情况

1、根据公司相关股东会决议、公司章程及章程修正案，2015年1月1日，柠檬有限的董事会成员包括齐伟、文明、于剑、李竹、刘岗。

2、2015年11月3日，公司召开创立大会，选举齐伟、文明、刘岗、于剑、李竹为公司第一届董事会董事。同日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举齐伟为董事长。

3、2016年9月29日，公司召开第一届董事会第六次会议，决议拟增选贾绍华、董小英、刘凝作为第一届董事会独立董事。2016年10月15日，公司召开2016年第三次临时股东大会，任命贾绍华、董小英、刘凝为公司的独立董事。任期与第一届董事会任期一致。

4、2017年3月23日，公司董事会收到董事刘岗的辞职报告，刘岗辞去公司董事职务。刘岗辞职后，公司的董事为齐伟、文明、于剑、李竹、董小英、贾绍华、刘凝。经法定程序修改公司章程，公司董事会人数调整为7人。

（二）公司监事变动情况

1、根据公司的相关股东会决议、公司章程及章程修正案，2015年1月1日，柠檬有限的监事为肖勃雷。

2、2015年10月30日，公司召开职工代表大会，选举任京辉为职工代表监事。2015年11月3日，公司召开创立大会，选举肖勃雷、张燮峰为公司第一届监事会非职工监事，与职工代表大会选举的任京辉共同组成公司第一届监事会。同日，公司召开第一届监事会第一次会议，选举肖勃雷为监事会主席。

3、2017年1月6日，监事张燮峰因个人原因提出辞职，并提交了《监事辞职报告》。2017年1月9日，公司召开第一届监事会第四次会议，拟补选曹曦为第一届监事会监事。2017年1月24日，公司召开2017年第一次临时股东大会，任命曹曦为第一届监事会监事，任期为第一届监事会任期相同，张燮峰正式辞去监事职务。

（三）高级管理人员变动情况

1、根据柠檬有限的相关股东会决议与公司章程，2015年1月1日，柠檬有限的高级管理人员为齐伟、文明、于剑，其中齐伟任总经理，文明、于剑任副总经理。

2、2015年11月3日，公司召开第一届董事会第一次会议，聘任齐伟为总经理，文明、于剑为副总经理，史艳萍为财务总监，文明兼任董事会秘书。

3、2016年9月29日，公司召开第一届董事会第六次会议，聘任胡增荣为公司董事会秘书兼任财务总监。文明不再担任董事会秘书，但仍担任副总经理；史艳萍不再担任财务总监职务，改任财务部经理一职。

十、公司治理

自股份公司成立以来，根据《公司法》、《证券法》、《上市公司章程指引》等相关法律、法规、规范性文件及《公司章程》的规定，公司已建立健全了股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度，形成了规范的公司治理结构。公司董事会下设战略委员会、审计委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会四个专门委员会。公司股东大会、董事会、监事会按照相关法律法规、《公司章程》及相关议事规则的规定规范运作，各股东、董事、监事和高级管理人员按照制度规定切实地行使权利、履行义务，公司治理不存在重大缺陷。

（一）股东大会制度的建立健全及运行情况

1、股东大会制度的建立健全情况

公司依法建立了股东大会制度。股东大会为公司的权力机构。公司股东依照《公司法》、《公司章程》享有权利并履行规定的义务。股东大会根据《公司法》、《证券法》、《公司章程》等有关规定，并参照《上市公司治理准则》以及其他法律、行政法规制定了《股东大会议事规则》，对股东大会的召集、提案、出席、议事、表决、决议以及会议的记录等进行了规范。

2、股东大会制度的运行情况

自股份公司成立以来至本招股说明书签署之日，公司共召开 9 次股东大会，历次股东大会的召集、提案、出席、议事、表决、决议以及会议记录程序等均履行了法律法规和《公司章程》的相关规定。公司股东大会就《公司章程》的订立及修改、公司重大制度建设、重大经营投资和财务决策、董事与监事的聘任、首次公开发行股票并在创业板上市的决策和募集资金投向等重大事项进行审议决策，严格依照相关规定行使权力。

（二）董事会制度的建立健全及运行情况

1、董事会制度的建立健全情况

公司建立了董事会制度，公司董事会为公司的决策机构，对股东大会负责。

公司董事享有《公司法》、《公司章程》规定的权利，同时承担相应的义务。公司董事会根据《公司法》、《证券法》、《公司章程》等有关规定，并参照《上市公司治理准则》以及其他法律、法规制定了《董事会议事规则》，并设立了公司董事会战略委员会、审计委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会等四个专门委员会，建立了独立董事工作制度，为公司董事会的规范运作奠定了基础。

2、董事会制度的运行情况

公司董事会由 7 名董事组成，其中独立董事 3 名，董事长 1 人。自股份公司成立至本招股说明书签署日，公司共召开 11 次董事会会议。董事会依照《公司法》、《公司章程》、《董事会议事规则》的规定规范运作，公司董事会就《公司章程》和公司重大制度建设、重大经营投资和财务决策、管理层的聘任、首次

公开发行股票并在创业板上市的决策和募集资金投向等重大事项进行审议和决策，有效履行了职责。

（三）监事会制度的建立健全及运行情况

1、监事会制度的建立健全情况

公司建立了监事会制度。公司监事享有《公司法》、《公司章程》规定的权利并履行相应的义务。监事会根据《公司法》、《证券法》、《公司章程》等有关规定，并参照《上市公司治理准则》以及其他法律、行政法规制定了《监事会议事规则》。

2、监事会制度的运行情况

公司监事会由 3 名监事组成，其中职工代表监事 1 名。自股份公司成立至本招股说明书签署日，公司监事会共召开 6 次会议。公司监事会就监事会成员的选举、董事和高级管理人员执行公司职务行为的监督、审议年度监事会工作报告、审议年度报告等事项有效的履行了职责。

（四）独立董事制度建立健全及运行情况

1、独立董事制度的建立健全情况

根据《公司法》、证监会《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《公司章程》以及其他相关规定，公司建立了独立董事制度，并制定了《独立董事工作制度》。

2、独立董事制度运行情况

公司设独立董事 3 名，其中 1 名为会计专业人士。自股份公司成立至本招股说明书签署日，公司独立董事出席董事会的次数为 5 次。独立董事依据有关法律、法规、《公司章程》谨慎、勤勉的履行了权利和义务，参与了公司重大经营决策，对公司重大关联交易和重大投资项目均发表了公允的独立意见。

（五）各专门委员会人员构成及运行情况

1、审计委员会的人员构成及运行情况

公司制定了《审计委员会工作制度》，审计委员会成员由贾绍华、董小英、李竹三名董事组成，其中贾绍华、董小英为独立董事，贾绍华担任主任委员。

公司董事会审计委员会制度建立于 2016 年 10 月 15 日，自股份公司成立至本招股说明书签署之日，公司审计委员会共召开 2 次会议，均严格按照《公司章程》、《审计委员会工作制度》的规定对职权范围内的公司事务进行讨论决策，依法履行了《公司法》和《公司章程》赋予的权利和义务，运行情况良好。

2、战略委员会的构成及运行情况

公司制定了《战略委员会工作制度》，战略委员会成员由齐伟、文明、董小英组成，并由齐伟担任主任委员。

公司战略委员会制度建立于 2016 年 10 月 15 日，自股份公司成立至本招股说明书签署之日，公司战略委员会共召开 1 次会议，均严格按照《公司章程》、《战略委员会工作制度》的规定对职权范围内的公司事务进行讨论决策，依法履行了《公司法》和《公司章程》赋予的权利和义务，运行情况良好。

3、提名委员会的构成及运行情况

公司制定了《提名委员会工作制度》，董事会提名委员会成员由刘凝、贾绍华、齐伟组成，并由刘凝担任主任委员。

公司提名委员会制度建立于 2016 年 10 月 15 日，自股份公司成立至本招股说明书签署日，公司提名委员会共召开 1 次会议，均严格按照《公司章程》、《提名委员会工作制度》的规定对职权范围内的公司事务进行讨论决策，依法履行了《公司法》和《公司章程》赋予的权利和义务，运行情况良好。

4、薪酬与考核委员会的构成及运行情况

公司制定了《薪酬与考核委员会工作制度》，董事会薪酬与考核委员会由董小英、刘凝、于剑组成，并由董小英担任主任委员。

公司薪酬与考核委员会制度建立于 2016 年 10 月 15 日，自股份公司成立以来至本招股说明书签署日，公司薪酬与考核委员会共召开了 1 次会议，均严格按照《公司章程》、《薪酬与考核委员会工作制度》的规定对职权范围内的公司事务进行讨论决策，依法履行了《公司法》和《公司章程》赋予的权利和义务，运行情况良好。

十一、公司内部控制制度情况

（一）公司管理层对内部控制的自我评价

公司管理层对公司内部控制自我评价发表如下意见：

公司董事会对建立和维护充分的财务报告相关内部控制制度负责。

财务报告相关内部控制的目标是保证财务报告信息真实、完整和可靠防范重大错报风险。由于内部控制存在固有局限性，因此仅能对上述目标提供合理保证。

公司董事会已按照《企业内部控制基本规范》要求对财务报告相关内部控制进行了评价，并认为其在 2017 年 3 月 31 日（基准日）有效。

在内部控制自我评价过程中未发现与非财务报告相关的重大和重要缺陷。

本公司聘请的立信会计师事务所（特殊普通合伙）已对公司财务报告相关内部控制实施了鉴证工作，出具了标准无保留意见的内部控制鉴证报告。

（二）注册会计师对内部控制的鉴证意见

发行人已聘请立信会计师事务所（特殊普通合伙）对公司管理层按照《企业内部控制基本规范》及相关规定对 2017 年 3 月 31 日与财务报表相关的内部控制有效性认定进行了鉴证，并出具《内部控制鉴证报告》（信会师报字[2017]第 ZG11980 号）。发表意见如下：

“我们认为，贵公司按照财政部等五部委颁发的《企业内部控制基本规范》及相关规定于 2017 年 3 月 31 日在所有重大方面保持了与财务报表相关的有效的内部控制。

本结论是在受到鉴证报告中指出的固有限制的条件下形成的。”

十二、公司最近三年违法违规行为情况

发行人最近三年不存在重大违法违规行为。

十三、控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占有公司资金或资产以及公司对控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况

除本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“四、关联交易”中涉及到的资金往来以外，报告期内，公司不存在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫债务、代垫款项或其他方式占有公司资金的情形。公司已对上述行为进行规范，并制定《防止控股股东及关联方占用公司资金管理制度》等防范资金占用的内控制度。

报告期内，公司不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情形。

十四、对外投资、担保事项和资金管理的政策及制度安排和执行情况

（一）对外投资管理

1、对外投资政策及制度安排

为了规范公司投资决策程序，建立系统完善的重大经营及投资决策机制，确保决策的科学、规范、透明、有效防范各种风险。公司制定了《对外投资管理制度》。公司对外投资的决策权限及审批程序如下：

条款	具体内容
第八条	总经理拟定投资方案时应结合投资方和被投资方的实际进行论证，并提供相关法律文件及测算数据等材料支持。
第九条	公司进行对外投资，必须严格执行有关规定，对投资的必要性、可行性、收益率进行切实认真的论证研究。对确信为可以投资的，按照公司章程、本制度及公司其他相关规定，按权限逐层进行审批。
第十条	公司发生的对外投资事项达到下列标准之一的，应提交董事会审议：（一）交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 10%以上，该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的，以较高者作为计算数据；（二）交易的成交金额（含承担债务和费用）占公司最近一期经审计净资产的 10%以上，且绝对金额超过 500 万元；（三）交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上，且绝对金额超过 100 万元；（四）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入的 10%以上，且绝对金额超过

	500 万元；（五）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上，且绝对金额超过 100 万元。上述指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算，并按交易事项的类型在连续十二个月内累计计算。
第十一条	公司发生的对外投资事项达到下列标准之一的，应经董事会审议通过后提交股东大会审议：（一）交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 50%以上，该交易涉及的资产总额同时存在帐面值和评估值的，以较高者作为计算数据；（二）交易的成交金额（含承担债务和费用）占公司最近一期经审计净资产的 50%以上，且绝对金额超过 3000 万元；（三）交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 50%以上，且绝对金额超过 300 万元；（四）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的主营业务收入占公司最近一个会计年度经审计主营业务收入的 50%以上，且绝对金额超过 3000 万元；（五）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 50%以上，且绝对金额超过 300 万元。 上述指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算，并按交易事项的类型在连续十二个月内累计计算。
第十四条	公司的控股子公司拟进行对外投资时应先将方案及材料报公司，在公司履行相关程序批准后方可由子公司实施。

2、对外投资制度执行情况

报告期内，公司的对外投资活动均按照《公司章程》及制定的《对外投资管理制度》的规定履行审批程序，执行情况良好。

（二）对外担保管理

1、对外担保政策及制度安排

为了保护投资者的合法权益和公司的财务安全，加强公司银行信用和担保管理，规避和降低经营风险，公司制定了《对外担保管理制度》，公司对外担保的决策权限及审批程序如下：

条款	具体内容
第二条	公司对外担保实行统一管理，非经公司董事会或股东大会批准、授权，任何人无权以公司名义签署对外担保的合同、协议或其他类似的法律文件。
第七条	应由公司股东大会审批的对外担保，必须经董事会审议通过后，方可提交股东大会审批。对外担保属于下列情形之一的，应当提交股东大会审批：（一）公司及公司控股子公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计净资产的 50%以后提供的任何担保；（二）按照担保金额连续十二个月内累计计算原则，公司的对外担保总额达到或超过最近一期经审计总资产 30%以后提供的任何担保；（三）连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计净资产的 50%且绝对金额超过 3000 万元；（四）为资产负债率超过 70%的担保对象提供的担保；（五）单笔担保额超过公司最近一期经审计净资产 10%的

	担保；（六）对股东、实际控制人及其关联方提供的担保；（七）法律、行政法规、中国证监会、证券交易所或本章程规定的须经股东大会审议通过的其它担保情形。 股东大会在审议为股东、实际控制人及其关联人提供的担保议案时，该股东或者受该实际控制人支配的股东，不得参与该项表决，该项表决由出席股东大会的其他股东所持表决权的半数以上通过。
第八条	第八条 对外担保提交董事会审议时，董事会审议对外担保事项时，除必须经全体董事的过半数通过外，必须取得出席董事会会议的三分之二以上董事的同意方可作出决议。公司董事会或股东大会对担保事项作出决议时，与该担保事项有利害关系的董事或股东应回避表决。除本制度第七条所列情形之外的对外担保，由公司董事会审议批准。
第九条	对外担保的主办部门为公司财务经营部。对外担保事项由总经理组织财务经营部依照相关法律、法规、规章、规范性文件及本管理制度进行审查，审查通过后由总经理以议案的形式提交董事会审议。

2、对外担保制度执行情况

报告期内，公司的对外担保活动均按照《公司章程》及制定的《对外担保管理制度》的规定履行审批程序，执行情况良好。

（三）资金管理

1、资金管理政策及制度安排

为了规范公司财务管理，保证资金安全，提高资金使用效益，公司制定了《备用金管理制度》和《现金管理控制制度》，公司在资金管理上的相关规定如下：

备用金管理制度

第三条	实行备用金制度有利于各部门工作人员积极灵活地开展业务，从而提高工作效率，但必须做到专款专用，不得挪用、转借他人或用于其他用途，一经发现，将严肃处理。
第六条	财务部应当按照借款日期、借款部门、借款人、用途、金额、注销日期建立备用金台账，按月及时清理。
第八条	所有各种备用金，必须在年末进行彻底清理，不允许跨年度使用。对因特殊原因必须跨年度使用备用金时，年底必须重新办理借款手续，并冲销当年借款。

现金管理控制制度

第二条	钱账分管制度即现金出纳和会计记录工作应该适当分离，出纳工作由专人负责。
第三条	现金开支审批制度即所有现金支出应该经过批准，现金记账应根据经审核合法的收付款凭证登记入账，现金支出应该符合国家和公司规定的使用范围，出纳办理收付款后应该在收付款凭证上加盖“收、付讫”戳记，出纳人员收取现金后应该开出收款收据。

第六条	现金清查制度。在坚持日清月结制度，由出纳员自身对库存现金进行检查清查的基础上，由主管会计负责监盘，及时发现可能发生的现金差错或丢失，防止贪污、盗窃、挪用公款等不法行为的发生，确保库存现金安全完整，企业应建立库存现金清查制度，由财务负责人定期或不定期地对库存现金情况进行清查盘点，重点放在账款是否相符、有无白条抵库、有无借用公款、有无挪用公款、有无账外资金等违纪违法行上。
-----	---

2、资金管理制度的运行情况

报告期内，公司的资金管理活动按照《公司章程》及制定的《备用金管理制度》和《现金管理控制制度》的规定履行审批程序，执行情况良好。

十五、投资者权益保护的情况

为切实保障投资者尤其是中小投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策和选择管理者等权利，公司在《公司章程》、《信息披露管理制度》、《投资者关系管理制度》、《累积投票实施细则》等规章制度中明确了投资者尤其是中小投资者享有的权利及履行权利的程序。

（一）内部信息披露制度情况

公司根据《公司法》、《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等相关法律、法规、规范性文件和《公司章程》，制定了《信息披露管理制度》。同时，公司还制定了《内幕信息知情人登记制度》和《年报信息披露重大差错责任追究制度》。《信息披露管理制度》从基本原则、披露的内容及标准、信息披露的程序、管理部门及其职责、内控和监督机制、追责及处罚措施等方面进行了明确的规定，确保信息披露的公平性，切实保护投资者的合法权益。公司及公司的董事、监事和高级管理人员保证公司所披露的信息真实、准确、完整、及时、公平，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

（二）完善股东投票机制情况

1、建立累积投票制度

为了完善公司的法人治理结构，规范公司选举董事、监事的行为、维护中小股东的利益，公司制定了《累积投票实施细则》，规定股东大会选举两名以上董事或股东代表监事时，股东所持每一股份拥有与应选出董事、监事人数相等的投

票表决权，股东拥有的投票表决权总数等于其所持有的股份与应选董事、监事人数的乘积。股东可以按意愿将其拥有的全部投票表决权集中投向某一位或几位董事、监事候选人，也可以将其拥有的全部投票表决权进行分配，分别投向各位董事、监事候选人。

2、中小投资者单独计票机制

根据《公司章程》的规定，股东大会审议影响中小投资者利益的重大事项时，对中小投资者表决应当单独计票。单独计票结果应当及时公开披露。

3、对法定事项采取网络投票方式的相关机制

根据《公司章程》的规定，公司应在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径，为股东参加股东大会提供便利，包括提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段。股东大会审议：（1）公司向社会公众增发新股（含发行境外上市外资股或其他股份性质的权证）、发行可转换公司债券、向原有股东配售股份（但具有实际控制权的股东在会议召开前承诺全额现金认购的除外）；

（2）公司重大资产重组，购买的资产总价较所购买资产经审计的账面净值溢价达到或超过 20%的；（3）一年内购买、出售重大资产或担保金额超过公司最近一期经审计的资产总额 30%的；（4）股东以其持有的公司股权偿还其所欠该公司的债务；（5）对公司有重大影响的附属企业到境外上市；（6）中国证监会、深圳证券交易所要求采取网络投票方式的其他事项时，公司应当安排通过网络投票系统等方式为中小投资者参加股东大会提供便利。

（三）其他保护投资者合法权益的措施

除上述制度外，公司还制定了《股东大会议事规则》、《投资者关系管理制度》、《董事会秘书工作制度》等，以保障公司与投资者实现良好沟通，保障投资者的知情权、收益权、参与重大决策权和选择管理者的权利。增进投资者对公司的了解和认同，提升公司治理水平，以实现公司整体利益最大化和保护投资者合法权益的目标。

第九节 财务会计信息及管理层分析

发行人已聘请立信会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日和 2017 年 3 月 31 日的合并及母公司资产负债表，2014 年度、2015 年度、2016 年度和 2017 年 1-3 月的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表、合并及母公司所有者权益变动表以及财务报表附注进行了审计，并出具了标准无保留意见的《审计报告》（信会师报字[2017]第 ZG11977 号）。

本节引用的财务数据，非经特别说明均引自经审计的公司财务报表，并以合并数据反映；非经特别说明，货币单位为人民币元。投资人欲对本公司的财务状况、经营成果、现金流量和会计政策等进行更详细的了解，请认真阅读备查文件——《财务报表及审计报告》。

一、报告期经审计的财务报表

（一）合并资产负债表

单位：元

项 目	2017 年 3 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
流动资产：				
货币资金	141,787,433.83	81,246,171.82	46,128,039.95	2,242,649.98
应收票据				
应收账款	62,116,032.26	42,478,487.53	15,275,918.51	5,811,418.74
预付款项	24,781,221.49	15,931,315.60	1,218,963.39	93,016.77
其他应收款	1,424,495.21	1,538,959.81	129,526.62	493,326.43
存货	-	-	1,709.38	-
其他流动资产	1,301,369.34	474,840.18	212,712.50	-
流动资产合计	231,410,552.13	141,669,774.94	62,966,870.35	8,640,411.92
非流动资产：				
长期股权投资				
固定资产	1,619,871.31	1,340,504.13	663,088.30	406,509.43
无形资产	-	-	-	516,666.67
长期待摊费用	1,966,118.15	1,500,603.86	-	-
递延所得税资产	463,445.38	341,518.88	2,814,247.00	47,979.64
非流动资产合计	4,049,434.84	3,182,626.87	3,477,335.30	971,155.74
资产总计	235,459,986.97	144,852,401.81	66,444,205.65	9,611,567.66

合并资产负债表（续）

单位：元

项 目	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动负债：				
短期借款	-	-	1,000,000.00	-
应付账款	12,741,995.40	4,178,829.46	541,682.18	121,330.86
预收款项	-	-	1,956,046.29	140,726.88
应付职工薪酬	1,437,920.80	1,672,508.33	788,029.14	320,507.77
应交税费	6,293,895.26	6,800,493.30	2,537,417.22	1,373,230.59
应付利息	-	-	-	-
应付股利				
其他应付款	817,712.61	361,705.12	20,599.10	800.00
流动负债合计	21,291,524.07	13,013,536.21	6,843,773.93	1,956,596.10
非流动负债：				
递延收益				
非流动负债合计	-	-	-	-
负 债 合 计	21,291,524.07	13,013,536.21	6,843,773.93	1,956,596.10
所有者权益：				
股本	51,000,000.00	48,840,000.00	48,000,000.00	2,272,727.00
资本公积	89,490,005.98	22,060,005.98	11,609,655.85	2,727,273.00
其他综合收益	25,893.75	33,241.09	-	-
盈余公积	7,512,604.81	6,049,817.61	-	265,497.16
未分配利润	66,139,958.36	54,855,800.92	-9,224.13	2,389,474.40
归属于母公司股东权益合计	214,168,462.90	131,838,865.60	59,600,431.72	7,654,971.56
少数股东权益	-	-	-	-
股东权益合计	214,168,462.90	131,838,865.60	59,600,431.72	7,654,971.56
负债和股东权益总计	235,459,986.97	144,852,401.81	66,444,205.65	9,611,567.66

（二）合并利润表

单位：元

项 目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
一、营业总收入	90,620,215.52	193,667,882.12	48,893,020.18	11,193,650.39
其中：营业收入	90,620,215.52	193,667,882.12	48,893,020.18	11,193,650.39
二、营业总成本	72,143,268.12	120,305,441.21	47,465,879.05	8,410,691.20
其中：营业成本	2,201,325.92	4,427,527.02	2,978,121.33	542,387.97
税金及附加	125,048.46	535,543.20	242,357.43	64,265.32
销售费用	40,435,939.38	82,083,614.65	25,845,308.24	1,396,391.67
管理费用	28,537,927.53	32,133,663.00	17,899,549.57	6,187,012.85
财务费用	-238,252.33	-390,250.71	1,011.31	-1,516.33
资产减值损失	1,081,279.16	1,515,344.05	499,531.17	222,149.72

加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）				
投资收益（损失以“-”号填列）				
其中：对联营企业和合营企业的投资收益				
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	18,476,947.40	73,362,440.91	1,427,141.13	2,782,959.19
加：营业外收入	300,000.03	1,060,003.82	4,003.39	-
其中：非流动资产处置利得				
减：营业外支出	252,006.86	3,807.92	950.00	-
其中：非流动资产处置损失	5,252.31	1,178.97	950.00	-
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	18,524,940.57	74,418,636.81	1,430,194.52	2,782,959.19
减：所得税费用	5,777,995.93	13,503,794.15	-136,207.31	429,909.00
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	12,746,944.64	60,914,842.66	1,566,401.83	2,353,050.19
归属于母公司股东的净利润	12,746,944.64	60,914,842.66	1,566,401.83	2,353,050.19
少数股东损益	-	-	-	-
六、其他综合收益的税后净额	-7,347.34	33,241.09	-	-
归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额	-7,347.34	33,241.09	-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-	-
1.重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动				
2.权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额				
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益	-7,347.34	33,241.09	-	-

1.权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额				
2.可供出售金融资产公允价值变动损益				
3.持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益				
4.现金流量套期损益的有效部分				
5.外币财务报表折算差额	-7,347.34	33,241.09	-	-
6.其他				
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额	-	-	-	-
七、综合收益总额	12,739,597.30	60,948,083.75	1,566,401.83	2,353,050.19
归属于母公司股东的综合收益总额	12,739,597.30	60,948,083.75	1,566,401.83	2,353,050.19
归属于少数股东的综合收益总额	-	-	-	-
八、每股收益：				
（一）基本每股收益	0.25	1.27	0.03	-
（二）稀释每股收益	0.25	1.27	0.03	-

（三）合并现金流量表

单位：元

项 目	2017年1-3月	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	72,135,499.12	171,868,776.20	43,822,096.98	7,175,498.47
收到的税费返还				
收到其他与经营活动有关的现金	9,257,916.96	16,413,974.68	2,471,289.27	3,351,151.19
经营活动现金流入小计	81,393,416.08	188,282,750.88	46,293,386.25	10,526,649.66
购买商品、接受劳务支付的现金	8,712,577.35	9,679,837.52	2,370,197.47	470,769.51

支付给职工以及为职工支付的现金	9,914,267.99	20,874,506.64	10,081,537.23	3,481,979.70
支付的各项税费	6,338,274.46	10,670,457.02	3,001,965.74	566,454.15
支付其他与经营活动有关的现金	51,707,820.35	117,566,030.76	31,378,484.17	6,550,354.52
经营活动现金流出小计	76,672,940.15	158,790,831.94	46,832,184.61	11,069,557.88
经营活动产生的现金流量净额	4,720,475.93	29,491,918.94	-538,798.36	-542,908.22
二、投资活动产生的现金流量：				
收回投资收到的现金				
取得投资收益收到的现金				
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额				
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额				
收到其他与投资活动有关的现金				
投资活动现金流入小计	-	-	-	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	352,580.92	893,540.01	579,994.79	353,590.04
投资支付的现金				
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额				
支付其他与投资活动有关的现金				
投资活动现金流出小计	352,580.92	893,540.01	579,994.79	353,590.04
投资活动产生的现金流量净额	-352,580.92	-893,540.01	-579,994.79	-353,590.04
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资收到的现金	56,160,000.00	7,560,000.00	44,000,000.00	3,000,000.00
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金				
取得借款收到的现金	-	-	1,000,000.00	-
发行债券收到的现金				
收到其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流入小计	56,160,000.00	7,560,000.00	45,000,000.00	3,000,000.00
偿还债务所支付的现金	-	1,000,000.00	-	-

分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	8,606.75	7,509.56	28,554.38	-
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润				
支付其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流出小计	8,606.75	1,007,509.56	28,554.38	-
筹资活动产生的现金流量净额	56,151,393.25	6,552,490.44	44,971,445.62	3,000,000.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	21,973.75	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	60,541,262.01	35,150,869.37	43,852,652.47	2,103,501.74
加：期初现金及现金等价物余额	81,246,171.82	46,095,302.45	2,242,649.98	139,148.24
六、期末现金及现金等价物余额	141,787,433.83	81,246,171.82	46,095,302.45	2,242,649.98

（四）母公司资产负债表

单位：元

项 目	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产：				
货币资金	132,534,195.57	70,524,069.24	46,128,039.95	2,242,649.98
应收票据				
应收账款	55,957,337.83	41,420,306.16	15,275,918.51	5,811,418.74
预付款项	24,213,469.56	15,528,638.31	1,218,963.39	93,016.77
其他应收款	2,622,745.12	2,199,081.83	129,526.62	493,326.43
存货	-	-	1,709.38	-
其他流动资产	1,257,739.27	474,840.18	212,712.50	-
流动资产合计	216,585,487.35	130,146,935.72	62,966,870.35	8,640,411.92
非流动资产：				
长期股权投资	13,454,980.00	10,695,140.00	-	-
固定资产	1,446,790.32	1,288,104.60	663,088.30	406,509.43
在建工程				
无形资产	-	-	-	516,666.67
长期待摊费用	1,497,325.65	1,500,603.86	-	-
递延所得税资产	463,445.38	341,518.88	2,814,247.00	47,979.64
非流动资产合计	16,862,541.35	13,825,367.34	3,477,335.30	971,155.74
资产总计	233,448,028.70	143,972,303.06	66,444,205.65	9,611,567.66

母公司资产负债表（续）

单位：元

项 目	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动负债：				
短期借款	-	-	1,000,000.00	-
应付账款	10,423,548.51	4,126,462.32	541,682.18	121,330.86
预收款项	-	-	1,956,046.29	140,726.88
应付职工薪酬	1,089,732.55	1,657,295.14	788,029.14	320,507.77
应交税费	6,241,744.58	6,783,720.67	2,537,417.22	1,373,230.59
应付利息				
应付股利				
其他应付款	76,948.95	6,642.82	20,599.10	800.00
流动负债合计	17,831,974.59	12,574,120.95	6,843,773.93	1,956,596.10
非流动负债：				
递延收益				
非流动负债合计	-	-	-	-
负 债 合 计	17,831,974.59	12,574,120.95	6,843,773.93	1,956,596.10
所有者权益：				
股本	51,000,000.00	48,840,000.00	48,000,000.00	2,272,727.00
资本公积	89,490,005.98	22,060,005.98	11,609,655.85	2,727,273.00
其他综合收益				
盈余公积	7,512,604.81	6,049,817.61	-	265,497.16
未分配利润	67,613,443.32	54,448,358.52	-9,224.13	2,389,474.40
股东权益合计	215,616,054.11	131,398,182.11	59,600,431.72	7,654,971.56
负债和股东权益总计	233,448,028.70	143,972,303.06	66,444,205.65	9,611,567.66

（五）母公司利润表

单位：元

项 目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
一、营业总收入	84,155,272.32	192,598,705.04	48,893,020.18	11,193,650.39
其中：营业收入	84,155,272.32	192,598,705.04	48,893,020.18	11,193,650.39
二、营业总成本	63,797,397.56	119,643,706.53	47,465,879.05	8,410,691.20
其中：营业成本	1,401,918.43	4,427,527.02	2,978,121.33	542,387.97
税金及附加	113,083.10	519,505.60	242,357.43	64,265.32
销售费用	36,536,745.14	82,083,614.65	25,845,308.24	1,396,391.67
管理费用	25,175,526.14	31,549,988.49	17,899,549.57	6,187,012.85
财务费用	-242,718.60	-394,326.32	1,011.31	-1,516.33
资产减值损失	812,843.35	1,457,397.09	499,531.17	222,149.72
加：公允价值变动 收益（损失以“-”号填 列）				

投资收益（损失以“—”号填列）				
其中：对联营企业和合营企业的投资收益				
三、营业利润（亏损以“—”号填列）	20,357,874.76	72,954,998.51	1,427,141.13	2,782,959.19
加：营业外收入	300,000.03	1,060,003.82	4,003.39	-
其中：非流动资产处置利得				
减：营业外支出	252,006.86	3,807.92	950.00	-
其中：非流动资产处置损失	5,252.31	1,178.97	950.00	-
四、利润总额（亏损总额以“—”号填列）	20,405,867.93	74,011,194.41	1,430,194.52	2,782,959.19
减：所得税费用	5,777,995.93	13,503,794.15	-136,207.31	429,909.00
五、净利润（净亏损以“—”号填列）	14,627,872.00	60,507,400.26	1,566,401.83	2,353,050.19
六、其他综合收益的税后净额	-	-	-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-	-
1.重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动				
2.权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额				
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益	-	-	-	-
1.权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额				
2.可供出售金融资产公允价值变动损益				
3.持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益				

4.现金流量套期损益的有效部分				
5.外币财务报表折算差额				
6.其他				
七、综合收益总额	14,627,872.00	60,507,400.26	1,566,401.83	2,353,050.19

（六）母公司现金流量表

单位：元

项 目	2017 年 1-3 月	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	70,734,644.25	171,868,776.20	43,822,096.98	7,175,498.47
收到的税费返还				
收到其他与经营活动有关的现金	8,901,216.14	16,067,124.68	2,471,289.27	3,351,151.19
经营活动现金流入小计	79,635,860.39	187,935,900.88	46,293,386.25	10,526,649.66
购买商品、接受劳务支付的现金	6,022,738.34	9,679,837.52	2,370,197.47	470,769.51
支付给职工以及为职工支付的现金	8,352,683.44	20,874,506.64	10,081,537.23	3,481,979.70
支付的各项税费	6,298,850.58	10,670,457.02	3,001,965.74	566,454.15
支付其他与经营活动有关的现金	50,114,731.30	117,298,542.87	31,378,484.17	6,550,354.52
经营活动现金流出小计	70,789,003.66	158,523,344.05	46,832,184.61	11,069,557.88
经营活动产生的现金流量净额	8,846,856.73	29,412,556.83	-538,798.36	-542,908.22
二、投资活动产生的现金流量：				
收回投资收到的现金				
取得投资收益收到的现金				
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额				
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额				
收到其他与投资活动有关的现金				
投资活动现金流入小计	-	-	-	-

购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	236,890.40	841,140.48	579,994.79	353,590.04
投资支付的现金	2,759,840.00	10,695,140.00	-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额				
支付其他与投资活动有关的现金				
投资活动现金流出小计	2,996,730.40	11,536,280.48	579,994.79	353,590.04
投资活动产生的现金流量净额	-2,996,730.40	-11,536,280.48	-579,994.79	-353,590.04
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资收到的现金	56,160,000.00	7,560,000.00	44,000,000.00	3,000,000.00
取得借款收到的现金	-	-	1,000,000.00	-
发行债券收到的现金				
收到其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流入小计	56,160,000.00	7,560,000.00	45,000,000.00	3,000,000.00
偿还债务所支付的现金	-	1,000,000.00	-	-
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	-	7,509.56	28,554.38	-
支付其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流出小计	-	1,007,509.56	28,554.38	-
筹资活动产生的现金流量净额	56,160,000.00	6,552,490.44	44,971,445.62	3,000,000.00
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	62,010,126.33	24,428,766.79	43,852,652.47	2,103,501.74
加：期初现金及现金等价物余额	70,524,069.24	46,095,302.45	2,242,649.98	139,148.24
六、期末现金及现金等价物余额	132,534,195.57	70,524,069.24	46,095,302.45	2,242,649.98

二、审计意见

发行人已聘请立信会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日和 2017 年 3 月 31 日的合并及母公司资产负债表，2014 年度、2015 年度、2016 年度和 2017 年 1-3 月的合并及母公

司利润表、合并及母公司现金流量表、合并及母公司所有者权益变动表以及财务报表附注进行了审计，并出具了标准无保留意见的《审计报告》（信会师报字[2017]第 ZG11977 号）。审计意见如下：

“我们认为，贵公司财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了贵公司 2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日、2017 年 3 月 31 日的合并及公司财务状况以及 2014 年度、2015 年度、2016 年度、2017 年 1-3 月的合并及公司经营成果和现金流量。”

三、财务报表编制的基础、合并报表范围及变化情况

（一）会计报表的编制基础

1、财务报表的编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则——基本准则》和各项具体会计准则、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”），以及中国证券监督管理委员会《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》的披露规定编制财务报表。

2、持续经营

公司自本报告期末至少 12 个月内具备持续经营能力，无影响持续经营能力的重大事项。

（二）合并财务报表的编制方法

本公司合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，所有子公司（包括本公司所控制的被投资方可分割的部分）均纳入合并财务报表。

本公司以自身和各子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，编制合并财务报表。本公司编制合并财务报表，将整个企业集团视为一个会计主体，依据相关企业会计准则的确认、计量和列报要求，按照统一的会计政策，反映本企业集团整体财务状况、经营成果和现金流量。

所有纳入合并财务报表合并范围的子公司所采用的会计政策、会计期间与本公司一致，如子公司采用的会计政策、会计期间与本公司不一致的，在编制合并

财务报表时，按本公司的会计政策、会计期间进行必要的调整。对于非同一控制下企业合并取得的子公司，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其财务报表进行调整。对于同一控制下企业合并取得的子公司，以其资产、负债（包括最终控制方收购该子公司而形成的商誉）在最终控制方财务报表中的账面价值为基础对其财务报表进行调整。

子公司所有者权益、当期净损益和当期综合收益中属于少数股东的份额分别在合并资产负债表中所有者权益项目下、合并利润表中净利润项目下和综合收益总额项目下单独列示。子公司少数股东分担的当期亏损超过了少数股东在该子公司期初所有者权益中所享有份额而形成的余额，冲减少数股东权益。

1、增加子公司或业务

在报告期内，若因同一控制下企业合并增加子公司或业务的，则调整合并资产负债表的期初数；将子公司或业务合并当期期初至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表；将子公司或业务合并当期期初至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表，同时对比较报表的相关项目进行调整，视同合并后的报告主体自最终控制方开始控制时点起一直存在。

因追加投资等原因能够对同一控制下的被投资方实施控制的，视同参与合并的各方在最终控制方开始控制时即以目前的状态存在进行调整。在取得被合并方控制权之前持有的股权投资，在取得原股权之日与合并方和被合并方同处于同一控制之日孰晚日起至合并日之间已确认有关损益、其他综合收益以及其他净资产变动，分别冲减比较报表期间的期初留存收益或当期损益。

在报告期内，若因非同一控制下企业合并增加子公司或业务的，则不调整合并资产负债表期初数；将该子公司或业务自购买日至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表；该子公司或业务自购买日至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表。

因追加投资等原因能够对非同一控制下的被投资方实施控制的，对于购买日之前持有的被购买方的股权，本公司按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益。购买日之前持有的被购买方的股权涉及权益法核算下的其他综合收益以及除净损益、其他综合收益和利润分配之外的其他所有者权益变动的，与其相关的其他综合收益、其他所有者权益

变动转为购买日所属当期投资收益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

2、处置子公司或业务

（1）一般处理方法

在报告期内，本公司处置子公司或业务，则该子公司或业务期初至处置日的收入、费用、利润纳入合并利润表；该子公司或业务期初至处置日的现金流量纳入合并现金流量表。

因处置部分股权投资或其他原因丧失了对被投资方控制权时，对于处置后的剩余股权投资，本公司按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产的份额与商誉之和的差额，计入丧失控制权当期的投资收益。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益或除净损益、其他综合收益及利润分配之外的其他所有者权益变动，在丧失控制权时转为当期投资收益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

因其他投资方对子公司增资而导致本公司持股比例下降从而丧失控制权的，按照上述原则进行会计处理。

（2）分步处置子公司

通过多次交易分步处置对子公司股权投资直至丧失控制权的，处置对子公司股权投资的各项交易的条款、条件以及经济影响符合以下一种或多种情况，通常表明应将多次交易事项作为一揽子交易进行会计处理：

- ①这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的；
- ②这些交易整体才能达成一项完整的商业结果；
- ③一项交易的发生取决于其他至少一项交易的发生；
- ④一项交易单独看是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。

处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，本公司将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的

差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易不属于一揽子交易的，在丧失控制权之前，按不丧失控制权的情况下部分处置对子公司的股权投资的相关政策进行会计处理；在丧失控制权时，按处置子公司一般处理方法进行会计处理。

3、购买子公司少数股权

本公司因购买少数股权新取得的长期股权投资与按照新增持股比例计算应享有子公司自购买日（或合并日）开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整合并资产负债表中的资本公积中的股本溢价，资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

4、不丧失控制权的情况下部分处置对子公司的股权投资

在不丧失控制权的情况下因部分处置对子公司的长期股权投资而取得的处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整合并资产负债表中的资本公积中的股本溢价，资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

（三）合并财务报表范围及变化情况

截至 2017 年 3 月 31 日止，本公司合并财务报表范围包括北京柠檬微趣网络科技有限公司和 Microfun Inc.两家公司，具体信息如下：

公司名称	注册地	业务性质	注册资本	持股比例	取得方式	合并报表期间
北京柠檬微趣网络科技有限公司	北京市	技术开发、推广	1,000 万元	100%	新设	2016 年 11-12 月 /2017 年 1-3 月
Microfun Inc.	美国	技术开发、推广	50 万美元	100%	新设	2016 年 9-12 月 /2017 年 1-3 月

四、报告期内采用的主要会计政策和会计估计

公司报告期内重大会计政策和会计估计与可比上市公司无重大差异。

（一）收入

1、销售商品收入确认的一般原则

（1）本公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；

(2) 本公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；

(3) 收入的金额能够可靠地计量；

(4) 相关的经济利益很可能流入本公司；

(5) 相关的、已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

2、本公司销售收入确认的具体原则

(1) 公司游戏特点与收费模式

公司报告期内主要收入来自消除类游戏《宾果消消消》。该游戏是采用游戏免费、道具收费的盈利模式。玩家免费安装后即可进行游戏；在游戏中，玩家可以购买特定道具以获取额外尝试通关的机会，或者通过使用特定道具以降低通关难度。游戏中道具系直接购买，公司不存在发行虚拟货币的情形。游戏中通用道具为“金砖”，玩家通过直接购买“金砖”可以兑换其他道具；除“金砖”外，玩家无法直接充值购买其他道具。

在《宾果消消消》游戏中，所有道具均为消耗性道具。因《宾果消消消》在非联网状态下亦可进行游戏，故公司不根据道具消耗情况进行收入确认，而按照不同运营模式下分成结算确认收入。

(2) 公司游戏运营模式与收入确认

公司并无自主运营平台，主要通过苹果 App Store、安卓应用市场等各大移动应用平台联合运营创造收入。同时，公司也通过授权运营模式盈利。

在联合运营下，公司通过与苹果公司等渠道商/运营商签订合作协议对公司产品进行推广，合作渠道商/运营商对游戏产品所获得的收入按合同约定在扣除不超过占收入额约定比例的渠道成本后的净收益定期与公司进行分成结算，经双方核对确认后，公司确认营业收入。

在授权运营下，代理商向公司一次性支付游戏产品的版权费，游戏运营收入以合同约定分成比例结算。版权费收入列为预收账款，分别于协议约定的受益期间内按直线法摊销计入营业收入；代理商对游戏产品所获得的收入按合同约定在扣除不超过占收入额约定比例的渠道成本后的净收益定期与公司进行分成结算，公司经双方核对确认后，确认营业收入。

为第三方提供广告服务方式下，公司在游戏内新增了流量变现接口，通过广告运营商接入广告流量进行流量变现。公司与广告运营商签订框架协议，为广告运营商开放在线广告端口，公司与广告运营商定期进行结算，双方核对无误后确认收入。

3、本公司成本结转的具体原则

报告期内，公司成本主要是游戏产品的运营维护成本，具体包括：运营人员的薪酬、固定资产折旧费用、服务器使用费等，于每月末结转当月成本。

（二）现金及现金等价物的确定标准

在编制现金流量表时，将本公司库存现金以及可以随时用于支付的存款确认为现金。将同时具备期限短（从购买日起三个月内到期）、流动性强、易于转换为已知现金、价值变动风险很小四个条件的投资，确定为现金等价物。

（三）外币业务和外币财务报表折算

1、外币业务

外币业务采用交易发生日的即期汇率作为折算汇率将外币金额折合成人民币记账。

资产负债表日外币货币性项目余额按资产负债表日即期汇率折算，由此产生的汇兑差额，除属于与购建符合资本化条件的资产相关的外币专门借款产生的汇兑差额按照借款费用资本化的原则处理外，均计入当期损益。

2、外币财务报表的折算

资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算；所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。

处置境外经营时，将与该境外经营相关的外币财务报表折算差额，自所有者权益项目转入处置当期损益。

（四）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

1、同一控制下企业合并

本公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日被合并方资产、负债（包括最终控制方收购被合并方而形成的商誉）在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。在合并中取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积中的股本溢价，资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

2、非同一控制下企业合并

本公司在购买日对作为企业合并对价付出的资产、发生或承担的负债按照公允价值计量，公允价值与其账面价值的差额，计入当期损益。本公司对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，经复核后，计入当期损益。

为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他直接相关费用，于发生时计入当期损益；为企业合并而发行权益性证券的交易费用，冲减权益。

（五）金融资产与金融负债

金融工具包括金融资产、金融负债和权益工具。

1、金融工具的分类

金融资产和金融负债于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，包括交易性金融资产或金融负债和直接指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债；持有至到期投资；应收款项；可供出售金融资产；其他金融负债等。

2、金融工具的确认依据和计量方法

（1）以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

取得时以公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）作为初始确认金额，相关的交易费用计入当期损益。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入当期损益。

处置时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。

（2）持有至到期投资

取得时按公允价值（扣除已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间按照摊余成本和实际利率（如实际利率与票面利率差别较小的，按票面利率）计算确认利息收入，计入投资收益。实际利率在取得时确定，在该预期存续期间或适用的更短期间内保持不变。

处置时，将所取得价款与该投资账面价值之间的差额计入投资收益。

（3）应收款项

公司对外销售商品或提供劳务形成的应收债权，以及公司持有的其他企业的不包括在活跃市场上有报价的债务工具的债权，包括应收账款、其他应收款等，以向购货方应收的合同或协议价款作为初始确认金额；具有融资性质的，按其现值进行初始确认。

收回或处置时，将取得的价款与该应收款项账面价值之间的差额计入当期损益。

（4）可供出售金融资产

取得时按公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益。期末以公允价值计量且将公允价值变动计入其他综合收益。但是，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

处置时，将取得的价款与该金融资产账面价值之间的差额，计入投资损益；同时，将原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入当期损益。

（5）其他金融负债

按其公允价值和相关交易费用之和作为初始确认金额。采用摊余成本进行后续计量。

3、金融资产转移的确认依据和计量方法

公司发生金融资产转移时，如已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方，则终止确认该金融资产；如保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，则不终止确认该金融资产。

在判断金融资产转移是否满足上述金融资产终止确认条件时，采用实质重于形式的原则。公司将金融资产转移区分为金融资产整体转移和部分转移。金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：

（1）所转移金融资产的账面价值；

（2）因转移而收到的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：

（1）终止确认部分的账面价值；

（2）终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

金融资产转移不满足终止确认条件的，继续确认该金融资产，所收到的对价确认为一项金融负债。

4、金融负债终止确认条件

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，则终止确认该金融负债或其一部分；本公司若与债权人签定协议，以承担新金融负债方式替换现存金融负债，且新金融负债与现存金融负债的合同条款实质上不同的，则终止确认现存金融负债，并同时确认新金融负债。

对现存金融负债全部或部分合同条款作出实质性修改的，则终止确认现存金融负债或其一部分，同时将修改条款后的金融负债确认为一项新金融负债。

金融负债全部或部分终止确认时，终止确认的金融负债账面价值与支付对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

本公司若回购部分金融负债的，在回购日按照继续确认部分与终止确认部分的相对公允价值，将该金融负债整体的账面价值进行分配。分配给终止确认部分的账面价值与支付的对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

5、金融资产和金融负债的公允价值的确定方法

存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值。不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。在估值时，本公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，选择与市场参与者在相关资产或负债的交易中所考虑的资产或负债特征相一致的输入值，并优先使用相关可观察输入值。只有在相关可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，才使用不可观察输入值。

6、金融资产（不含应收款项）减值的测试方法及会计处理方法

除以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产外，本公司于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，如果有客观证据表明某项金融资产发生减值的，计提减值准备。

（1）可供出售金融资产的减值准备

期末如果可供出售金融资产的公允价值发生严重下降，或在综合考虑各种相关因素后，预期这种下降趋势属于非暂时性的，就认定其已发生减值，将原直接计入所有者权益的公允价值下降形成的累计损失一并转出，确认减值损失。

对于已确认减值损失的可供出售债务工具，在随后的会计期间公允价值已上升且客观上与确认原减值损失确认后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

可供出售权益工具投资发生的减值损失，不通过损益转回。

（2）持有至到期投资的减值准备

持有至到期投资减值损失的计量比照应收款项减值损失计量方法处理。

（六）应收款项坏账准备

1、单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

（1）单项金额重大的判断依据或金额标准

以超过应收款项额的 10%为确认标准。

（2）单项金额重大并单独计提坏账准备的计提方法

单独进行减值测试，如有客观证据表明其已发生减值，按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，计入当期损益。单独测试未发生减值的应收款项，将其归入相应组合计提坏账准备。

按信用风险特征组合计提坏账准备应收款项

按信用风险特征组合计提坏账准备的计提方法

组合 1：账龄分析法	账龄分析法
组合 2：关联方应收款项	不计提坏账准备

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的

账龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1 年以内（含 1 年）	5.00	5.00
1—2 年（含 2 年）	10.00	10.00
2—3 年（含 3 年）	20.00	20.00
3 年以上	100.00	100.00

组合中，采用其他方法计提坏账准备的

组合名称	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
组合 2：关联方应收款项	不计提坏账准备	不计提坏账准备

单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项

对于单项金额虽不重大但具备以下特征的应收款项，单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备。这些特征包括与对方存在争议或涉及诉讼、仲裁的应收款项，已有明显迹象表明债务人很可能无法履行还款义务的应收款项等。

（七）固定资产

1、固定资产确认条件

固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有，并且使用寿命超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足下列条件时予以确认：

- （1）与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业；
- （2）该固定资产的成本能够可靠地计量。

2、折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法分类计提，根据固定资产类别、预计使用寿命和预计净残值率确定折旧率。如固定资产各组成部分的使用寿命不同或者以不同方式为企业提供经济利益，则选择不同折旧率或折旧方法，分别计提折旧。

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

各类固定资产折旧方法、折旧年限、残值率和年折旧率如下：

类别	折旧方法	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
电子设备	年限平均法	3.00-5.00	5.00	19.00-31.67
办公家具	年限平均法	5.00	5.00	19.00

3、融资租入固定资产的认定依据、计价方法

公司与租赁方所签订的租赁协议条款中规定了下列条件之一的，确认为融资租入资产：

- （1）租赁期满后租赁资产的所有权归属于本公司；
- （2）公司具有购买资产的选择权，购买价款远低于行使选择权时该资产的公允价值；
- （3）租赁期占所租赁资产使用寿命的大部分；
- （4）租赁开始日的最低租赁付款额现值，与该资产的公允价值不存在较大的差异。

公司在承租开始日，将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费。

（八）在建工程

在建工程项目按建造该项资产达到预定可使用状态前所发生的必要支出，作为固定资产的入账价值。所建造的固定资产在工程已达到预定可使用状态，但尚未办理竣工决算的，自达到预定可使用状态之日起，根据工程预算、造价或者工程实际成本等，按估计的价值转入固定资产，并按本公司固定资产折旧政策计提

固定资产的折旧，待办理竣工决算后，再按实际成本调整原来的暂估价值，但不调整原已计提的折旧额。

（九）长期股权投资

1、共同控制、重大影响的判断标准

共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。本公司与其他合营方一同对被投资单位实施共同控制且对被投资单位净资产享有权利的，被投资单位为本公司的合营企业。

重大影响，是指对一个企业的财务和经营决策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。本公司能够对被投资单位施加重大影响的，被投资单位为本公司联营企业。

2、初始投资成本的确定

（1）企业合并形成的长期股权投资

同一控制下的企业合并：公司以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式以及以发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。因追加投资等原因能够对同一控制下的被投资单位实施控制的，在合并日根据合并后应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额，确定长期股权投资的初始投资成本。合并日长期股权投资的初始投资成本，与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整股本溢价，股本溢价不足冲减的，冲减留存收益。

非同一控制下的企业合并：公司按照购买日确定的合并成本作为长期股权投资的初始投资成本。因追加投资等原因能够对非同一控制下的被投资单位实施控制的，按照原持有的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。

（2）其他方式取得的长期股权投资

以支付现金方式取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本。

以发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

在非货币性资产交换具备商业实质和换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量的前提下，非货币性资产交换换入的长期股权投资以换出资产的公允价值和应支付的相关税费确定其初始投资成本，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠；不满足上述前提的非货币性资产交换，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入长期股权投资的初始投资成本。

通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本按照公允价值为基础确定。

3、后续计量及损益确认方法

（1）成本法核算的长期股权投资

公司对子公司的长期股权投资，采用成本法核算。除取得投资时实际支付的价款或对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或利润外，公司按照享有被投资单位宣告发放的现金股利或利润确认当期投资收益。

（2）权益法核算的长期股权投资

对联营企业和合营企业的长期股权投资，采用权益法核算。初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，不调整长期股权投资的初始投资成本；初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期损益。

公司按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值；按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应享有的部分，相应减少长期股权投资的账面价值；对于被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入所有者权益。

在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位可辨认净资产的公允价值为基础，并按照公司的会计政策及会计期间，对被投资单位的净利润进行调整后确认。在持有投资期间，被投资单位编制合并财务报表的，以合并财务报表中的净利润、其他综合收益和其他所有者权益变动中归属于被投资单位的金额为基础进行核算。

公司与联营企业、合营企业之间发生的未实现内部交易损益按照应享有的比例计算归属于公司的部分，予以抵销，在此基础上确认投资收益。与被投资单位发生的未实现内部交易损失，属于资产减值损失的，全额确认。公司与联营企业、合营企业之间发生投出或出售资产的交易，该资产构成业务的，按照本附注“四、（五）合并财务报表的编制方法”中披露的相关政策进行会计处理。

在公司确认应分担被投资单位发生的亏损时，按照以下顺序进行处理：首先，冲减长期股权投资的账面价值。其次，长期股权投资的账面价值不足以冲减的，以其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益账面价值为限继续确认投资损失，冲减长期应收项目等的账面价值。最后，经过上述处理，按照投资合同或协议约定企业仍承担额外义务的，按预计承担的义务确认预计负债，计入当期投资损失。

（3）长期股权投资的处置

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益。

采用权益法核算的长期股权投资，在处置该项投资时，采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础，按相应比例对原计入其他综合收益的部分进行会计处理。因被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，按比例结转入当期损益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权改按金融工具确认和计量准则核算，其在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，在终止采用权益法核算时全部转入当期损益。

因处置部分股权投资、因其他投资方对子公司增资而导致本公司持股比例下降等原因丧失了对被投资单位控制权的，在编制个别财务报表时，剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或重大影响的，改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；剩余股权不能对被投资单位实施共同控

制或施加重大影响的，改按金融工具确认和计量准则的有关规定进行会计处理，其在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。

处置的股权是因追加投资等原因通过企业合并取得的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权采用成本法或权益法核算的，购买日之前持有的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益和其他所有者权益按比例结转；处置后的剩余股权改按金融工具确认和计量准则进行会计处理的，其他综合收益和其他所有者权益全部结转。

（十）无形资产

1、无形资产的计价方法

（1）公司取得无形资产时按成本进行初始计量；

外购无形资产的成本，包括购买价款、相关税费以及直接归属于使该项资产达到预定用途所发生的其他支出。购买无形资产的价款超过正常信用条件延期支付，实质上具有融资性质的，无形资产的成本以购买价款的现值为基础确定。

债务重组取得债务人用以抵债的无形资产，以该无形资产的公允价值为基础确定其入账价值，并将重组债务的账面价值与该用以抵债的无形资产公允价值之间的差额，计入当期损益。

在非货币性资产交换具备商业实质且换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量的前提下，非货币性资产交换换入的无形资产以换出资产的公允价值为基础确定其入账价值，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠；不满足上述前提的非货币性资产交换，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入无形资产的成本，不确认损益。

（2）后续计量

在取得无形资产时分析判断其使用寿命。

对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊销；无法预见无形资产为企业带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，不予摊销。

使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计情况如下：

项目	预计使用寿命（年）	依据
知识产权	10.00	知识产权评估报告

每年度终了，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。经复核，本年期末无形资产的使用寿命及摊销方法与以前估计未有不同。

2、划分研究阶段和开发阶段的具体标准

公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。

开发阶段：在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等活动的阶段。

3、开发阶段支出资本化的具体条件

内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

- （1）完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；
- （2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- （3）无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；
- （4）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；
- （5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

开发阶段的支出，若不满足上列条件的，于发生时计入当期损益。研究阶段的支出，在发生时计入当期损益。

（十一）长期资产减值

长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产等长期资产，于资产负债表日存在减值迹象的，进行减值测试。减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额

与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

商誉至少在每年年度终了进行减值测试。

本公司进行商誉减值测试，对于因企业合并形成的商誉的账面价值，自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，将其分摊至相关的资产组组合。在将商誉的账面价值分摊至相关的资产组或者资产组组合时，按照各资产组或者资产组组合的公允价值占相关资产组或者资产组组合公允价值总额的比例进行分摊。公允价值难以可靠计量的，按照各资产组或者资产组组合的账面价值占相关资产组或者资产组组合账面价值总额的比例进行分摊。

在对包含商誉的相关资产组或者资产组组合进行减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，并与相关账面价值相比较，确认相应的减值损失。再对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较这些相关资产组或者资产组组合的账面价值（包括所分摊的商誉的账面价值部分）与其可收回金额，如相关资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认商誉的减值损失。

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

（十二）长期待摊费用

长期待摊费用为已经发生但应由本期和以后各期负担的分摊期限在一年以上的各项费用。本公司长期待摊费用包括装修费、营销推广费用等。长期待摊费用在受益期内平均摊销。

（十三）职工薪酬

1、短期薪酬的会计处理方法

本公司在职工为本公司提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

本公司为职工缴纳的社会保险费和住房公积金，以及按规定提取的工会经费和职工教育经费，在职工为本公司提供服务的会计期间，根据规定的计提基础和计提比例计算确定相应的职工薪酬金额。

职工福利费为非货币性福利的，如能够可靠计量的，按照公允价值计量。

2、设定提存计划

本公司按当地政府的相关规定为职工缴纳基本养老保险、基本医疗保险和失业保险，在职工为本公司提供服务的会计期间，按以当地规定的缴纳基数和比例计算应缴纳金额，确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

3、辞退福利的会计处理方法

本公司在不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时，或确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时（两者孰早），确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益。

（十四）股份支付

本公司的股份支付是为了获取职工提供服务而授予权益工具或者承担以权益工具为基础确定的负债的交易。本公司的股份支付分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。

1、以权益结算的股份支付及权益工具

以权益结算的股份支付换取职工提供服务的，以授予职工权益工具的公允价值计量。本公司以限制性股票进行股份支付的，职工出资认购股票，股票在达到解锁条件并解锁前不得上市流通或转让；如果最终股权激励计划规定的解锁条件未能达到，则本公司按照事先约定的价格回购股票。本公司取得职工认购限制性股票支付的款项时，按照取得的认股款确认股本和资本公积（股本溢价），同时就回购义务全额确认一项负债并确认库存股。在等待期内每个资产负债表日，本公司根据最新取得的可行权职工人数变动、是否达到规定业绩条件等后续信息对可行权权益工具数量作出最佳估计，以此为基础，按照授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，相应增加资本公积。在可行权日之后不再对已确认的相关成本或费用和所有者权益总额进行调整。但授予后立即可行权的，在授予日按照公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积。

对于最终未能行权的股份支付，不确认成本或费用，除非行权条件是市场条件或非可行权条件，此时无论是否满足市场条件或非可行权条件，只要满足所有可行权条件中的非市场条件，即视为可行权。

如果修改了以权益结算的股份支付的条款，至少按照未修改条款的情况确认取得的服务。此外，任何增加所授予权益工具公允价值的修改，或在修改日对职工有利的变更，均确认取得服务的增加。

如果取消了以权益结算的股份支付，则于取消日作为加速行权处理，立即确认尚未确认的金额。职工或其他方能够选择满足非可行权条件但在等待期内未满足的，作为取消以权益结算的股份支付处理。但是，如果授予新的权益工具，并在新权益工具授予日认定所授予的新权益工具是用于替代被取消的权益工具的，则以与处理原权益工具条款和条件修改相同的方式，对所授予的替代权益工具进行处理。

2、以现金结算的股份支付及权益工具

以现金结算的股份支付，按照本公司承担的以股份或其他权益工具为基础计算确定的负债的公允价值计量。初始授予日的公允价值计量，并考虑授予权益工具的条款和条件。授予后立即可行权的，在授予日以承担负债的公允价值计入成本或费用，相应增加负债；完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的，在等待期内以对可行权情况的最佳估计为基础，按照承担负债的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，增加相应负债。在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

（十五）递延所得税资产和递延所得税负债

对于可抵扣暂时性差异确认递延所得税资产，以未来期间很可能取得的用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。对于能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，以很可能获得用来抵扣可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认相应的递延所得税资产。

对于应纳税暂时性差异，除特殊情况外，确认递延所得税负债。

不确认递延所得税资产或递延所得税负债的特殊情况包括：商誉的初始确认；除企业合并以外的发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）的其他交易或事项。

当拥有以净额结算的法定权利，且意图以净额结算或取得资产、清偿负债同时进行，当期所得税资产及当期所得税负债以抵销后的净额列报。

当拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利，且递延所得税资产及递延所得税负债是与同一税收征管部门对同一纳税主体征收的所得税相关或者是对不同的纳税主体相关，但在未来每一具有重要性的递延所得税资产及负债转回的期间内，涉及的纳税主体意图以净额结算当期所得税资产和负债或是同时取得资产、清偿负债时，递延所得税资产及递延所得税负债以抵销后的净额列报。

（十六）租赁

1、经营租赁会计处理

（1）公司租入资产所支付的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，计入当期费用。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用。

资产出租方承担了应由公司承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分摊，计入当期费用。

（2）公司出租资产所收取的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，确认为租赁相关收入。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用；如金额较大的，则予以资本化，在整个租赁期间内按照与租赁相关收入确认相同的基础分期计入当期收益。

公司承担了应由承租方承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金收入总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分配。

2、融资租赁会计处理

（1）融资租入资产：公司在承租开始日，将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费用。公司采用实际利率法对未确

认的融资费用，在资产租赁期间内摊销，计入财务费用。公司发生的初始直接费用，计入租入资产价值。

（2）融资租出资产：公司在租赁开始日，将应收融资租赁款，未担保余值之和与其现值的差额确认为未实现融资收益，在将来收到租金的各期间内确认为租赁收入。公司发生的与出租交易相关的初始直接费用，计入应收融资租赁款的初始计量中，并减少租赁期内确认的收益金额。

（十七）重要会计估计的说明

编制财务报表时，本公司管理层需要运用估计和假设，这些估计和假设会对会计政策的应用及资产、负债、收入及费用的金额产生影响。实际情况可能与这些估计不同。本公司管理层对估计涉及的关键假设和不确定性因素的判断进行持续评估。会计估计变更的影响在变更当期和未来期间予以确认。

下列会计估计及关键假设存在导致未来期间的资产及负债账面值发生重大调整的重要风险。

（1）非金融长期资产减值

本公司在资产负债表日对非金融资产进行减值评估，以确定资产可收回金额是否下跌至低于其账面价值。如果情况显示该资产的账面价值超过其可回收金额，其差额确认为减值损失。

（2）递延所得税资产确认的会计估计

递延所得税资产的估计需要对未来各个年度的应纳税所得额及适用的税率进行估计，递延所得税资产的实现取决于公司未来是否很可能获得足够的应纳税所得额。未来税率的变化和暂时性差异的转回时间也可能影响所得税费用（收益）以及递延所得税的余额。上述估计的变化可能导致对递延所得税的重要调整。

（3）长期资产的可使用年限

本公司至少于每年年度终了，对固定资产和无形资产等的预计使用寿命进行复核。预计使用寿命是管理层基于同类资产历史经验、参考同行业普遍所应用的估计并结合预期技术更新而决定的。当以往的估计发生重大变化时，则相应调整未来期间的折旧费用和摊销费用。

（十八）会计政策和会计估计变更

1、会计政策变更

(1) 2014年1月至7月，财政部发布了《企业会计准则第39号——公允价值计量》、《企业会计准则第40号——合营安排》和《企业会计准则第41号——在其他主体中权益的披露》，修订了《企业会计准则—基本准则》、《企业会计准则第2号——长期股权投资》、《企业会计准则第9号——职工薪酬》、《企业会计准则第30号——财务报表列报》、《企业会计准则第33号——合并财务报表》和《企业会计准则第37号——金融工具列报》（简称“企业会计准则第37号”），除企业会计准则第37号在2014年年度及以后期间的财务报告中使用外，上述其他准则于2014年7月1日起施行。

本公司依据调整变更后的会计政策对前期财务报表进行了评估，无需要进行追溯调整的事项，前期财务报表无需追溯调整。

(2) 财政部于2016年12月3日发布了《增值税会计处理规定》（财会[2016]22号），适用于2016年5月1日起发生的相关交易。本公司执行该规定的主要影响如下：

会计政策变更的内容和原因	受影响的报表项目名称	2016年度或2016年12月31日受影响的报表项目金额
①将利润表中的“营业税金及附加”项目调整为“税金及附加”项目。	税金及附加	535,543.20元
②将自2016年5月1日起企业经营活动发生的房产税、土地使用税、车船使用税、印花税从“管理费用”项目重分类至“税金及附加”项目，2016年5月1日之前发生的税费不予调整。比较数据不予调整。	税金及附加 管理费用	调增税金及附加159,274.97元；调减管理费用159,274.97元
③将已确认收入（或利得）但尚未发生增值税纳税义务而需于以后期间确认为销项税额的增值税额从“应交税费”项目重分类至“其他流动负债”（或“其他非流动负债”）项目。比较数据不予调整。	其他流动负债 其他非流动负债 应交税费	不适用
④将“应交税费”科目下的“应交增值税”、“未交增值税”、“待抵扣进项税额”、“待认证进项税额”、“增值税留抵税额”等明细科目的借方余额从“应交税费”项目重分类至“其他流动资产”（或“其他非流动资产”）项目。比较数据不予调整。	其他流动资产 应交税费	调增其他流动资产474,840.18元；调增应交税费474,840.18元

2、会计估计变更

公司报告期内主要会计估计未发生变更。

五、主要税项

（一）企业所得税

公司名称	报告期	税率	备注
北京柠檬微趣科技股份有限公司	2014 年度	15%	注 1
	2015 年度	15%	
	2016 年度	15%	
	2017 年 1-3 月	15%	
北京柠檬微趣网络科技 技术有限公司	2016 年度	25%	注 2
	2017 年 1-3 月	25%	
Microfun Inc.	2016 年度	15%-39%	注 3
	2017 年 1-3 月	15%-39%	

注：

1、经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局、北京市地方税务局批准，公司于 2014 年 10 月 30 日取得高新技术企业证书（证书编号：GR201411001896），按照 15%的税率缴纳企业所得税，有效期三年。公司目前正在办理高新技术企业复审。

2、发行人子公司柠檬网络依照《中华人民共和国企业所得税法》，按应纳税所得额的 25%计缴企业所得税。

3、发行人子公司 Microfun Inc.属于在美国华盛顿州设立的境外子公司，依照美国法律规定，按照利润总额征收联邦所得税，按超额累进税率计缴，具体税率如下：

级别	应税所得额（美元）	相应税率
1	0-50,000.00	15%
2	超过 50,000.00-75,000.00	25%
3	超过 75,000.00-100,000.00	34%
4	超过 100,000.00-335,000.00	39%
5	超过 335,000.00-10,000,000	34%
6	超过 10,000,000-15,000,000	35%
7	超过 15,000,000-18,333,333.33	38%
8	超过 18,333,333.33	35%

（二）增值税

报告期内，发行人与境内子公司柠檬网络收入依照 6%税率缴纳增值税。

（三）城建税及教育费附加

发行人及境内子公司城建税、教育费附加、地方教育费附加均以应纳增值税、营业税和消费税额为计税依据，适用税率分别为 7%、3%和 2%。

（四）税收优惠与批文

1、经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局、北京市地方税务局批准，公司于 2014 年 10 月 30 日取得高新技术企业证书，证书编号：GR201411001896，有效期为 3 年。公司报告期内适用企业所得税税率为 15%。公司现正在办理高新技术企业认证复审。

2、根据《营业税改征增值税跨境应税行为增值税免税管理办法（试行）》（国家税务总局公告 2016 年第 29 号），公司向境外单位提供的完全在境外消费的无形资产（技术除外）办理免税备案手续后免征增值税。公司分别于 2016 年 9 月 9 日、2016 年 9 月 13 日、2016 年 11 月 18 日取得北京市西城区国家税务局受理《跨境应税行为免税备案表》，并已通过备案。

六、分部信息

公司主营业务为移动游戏产品的研发、销售及维护，根据公司实际经营特点，主营业务收入来源于移动游戏，故报告期内公司无分部报告。

七、非经常性损益

根据中国证券监督管理委员会颁布的《公开发行证券的公司的信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益》（2008）（证监会公告[2008]43 号）的规定，本公司编制了最近三年及一期非经常性损益明细表，并由立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具了信会师报字[2017]第 ZG11978 号《非经常性损益及净资产收益率和每股收益的专项审核报告》。2014 年 1 月 1 日至 2017 年 3 月 31 日公司非经常性损益的具体内容、金额和扣除非经常性损益后的净利润金额以及非经常性损益对当期净利润的影响情况如下：

单位：元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
非流动资产处置损益	-5,252.31	-1,178.97	-950.00	-
计入当期损益的政府补助	300,000.00	1,060,000.00	-	-
根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响	-13,430,000.00	-3,730,350.13	-5,845,725.00	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-246,754.52	-2,625.13	4,003.39	-
其他符合非经常性损益定义的损益项目				
小计	-13,382,006.83	-2,674,154.23	-5,842,671.61	-
所得税影响额	2,007,301.02	401,123.13	876,400.74	-
少数股东权益影响额（税后）				
合计	-11,374,705.81	-2,273,031.10	-4,966,270.87	-

注：上述根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响系因股份支付影响的金额。

八、主要财务指标

（一）主要财务指标

报告期内，公司主要财务指标如下表所示：

序号	财务指标	2017/3/31 2017年1-3月	2016/12/31 2016年度	2015/12/31 2015年度	2014/12/31 2014年度
1	流动比率（倍）	10.87	10.89	9.20	4.42
2	速动比率（倍）	10.87	10.89	9.20	4.42
3	母公司资产负债率（%）	7.64	8.73	10.30	20.36
4	应收账款周转率（次/年）	6.58	6.37	4.40	2.89
5	存货周转率（次/年）	-	5,180.27	3,484.45	-
6	息税折旧摊销前利润（万元）	1,862.21	7,464.07	161.04	297.62
7	归属于发行人股东的净利润（万元）	1,274.69	6,091.48	156.64	235.31
8	归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	2,412.16	6,318.78	653.27	235.31
9	利息保障倍数（倍）	2,153.37	9,910.85	51.09	-
10	每股经营活动现金流量（元/股）	0.09	0.60	-0.01	-0.24
11	每股净现金流量（元/股）	1.19	0.72	0.91	0.93

12	无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权后）占净资产的比例（%）	-	-	-	6.75
13	归属于发行人股东的每股净资产（元/股）	4.20	2.70	1.24	3.37

计算公式与说明如下：

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、母公司资产负债率=（负债总额/资产总额）×100%（以母公司数据为基础）

4、应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额

5、存货周转率=营业成本/存货平均余额

6、息税折旧摊销前利润=合并利润总额+利息支出+计提折旧+无形资产摊销

7、归属于发行人股东的净利润为合并利润表中归属于母公司所有者的净利润

8、归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润=归属于发行人股东的净利润—非经常性损益

9、利息保障倍数=（合并利润总额+利息支出）/利息支出

10、每股经营活动的现金流量=经营活动的现金流量的净额/期末股份总额

11、每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额/期末股份总额

12、无形资产（扣除土地使用权）占净资产的比例=（无形资产-土地使用权）/净资产

13、每股净资产=期末净资产/期末股本总额

（二）报告期净资产收益率及每股收益

按照《公开发行证券公司信息披露编报规则第9号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》计算的公司净资产收益率和每股收益如下：

报告期利润	报告期	加权平均净资产收益率	每股收益（单位：元/股）	
			基本每股收益	稀释每股收益
归属于母公司股东的净利润	2017年1-3月	6.99%	0.25	0.25
	2016年度	65.81%	1.27	1.27
	2015年度	5.97%	0.03	0.03

	2014 年度	49.76%	-	-
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	2017 年 1-3 月	13.23%	0.48	0.48
	2016 年度	68.27%	1.31	1.31
	2015 年度	24.89%	0.15	0.15
	2014 年度	49.76%	-	-

计算公式：

1、加权平均净资产收益率

$$\text{加权平均净资产收益率} = P_0 / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0 \pm E_k \times M_k \div M_0)$$

其中：P₀ 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为归属于公司普通股股东的净利润；E₀ 为归属于公司普通股股东的期初净资产；E_i 为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产；E_j 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产；M₀ 为报告期月份数；M_i 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数；M_j 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数；E_k 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动；M_k 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

报告期发生同一控制下企业合并的，计算加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从报告期期初起进行加权；计算扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从合并日的次月起进行加权。计算比较期间的加权平均净资产收益率时，被合并方的净利润、净资产均从比较期间期初起进行加权；计算比较期间扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产不予加权计算（权重为零）。

2、基本每股收益

$$\text{基本每股收益} = P_0 \div S$$

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

其中：P₀ 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润；S 为发行在外的普通股加权平均数；S₀ 为期初股份总数；S₁ 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；S_i 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；S_j 为报告期因回购等减少股份数；S_k 为报告期缩股数；M₀ 报告期月份数；M_i 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数；M_j 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

3、稀释每股收益

稀释每股收益 = P₁ / (S₀ + S₁ + S_i × M_i ÷ M₀ - S_j × M_j ÷ M₀ - S_k + 认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数)

其中，P1 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润，并考虑稀释性潜在普通股对其影响，按《企业会计准则》及有关规定进行调整。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股对归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润和加权平均股数的影响，按照其稀释程度从大到小的顺序计入稀释每股收益，直至稀释每股收益达到最小值。

九、盈利能力分析

公司主营业务是移动游戏产品的研发、销售及维护。报告期内，公司经营业绩增长迅速，盈利能力迅速增强。

（一）公司的盈利能力总体分析

单位：万元

项 目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度
	金额	变动	金额	变动	金额	变动	金额
营业收入	9,062.02	-	19,366.79	296.11%	4,889.30	336.79%	1,119.37
主营业务收入	9,062.02	-	19,366.79	296.64%	4,882.69	336.20%	1,119.37
营业利润	1,847.69	-	7,336.24	5040.66%	142.71	-48.72%	278.30
利润总额	1,852.49	-	7,441.86	5103.37%	143.02	-48.61%	278.30
净利润	1,274.69	-	6,091.48	3788.84%	156.64	-33.43%	235.31
归属于母公司所有者的净利润	1,274.69	-	6,091.48	3788.84%	156.64	-33.43%	235.31
扣除少数股东损益后非经常性损益合计	-1,137.47	-	-227.30	-54.23%	-496.63	-	-
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	2,412.16	-	6,318.78	867.25%	653.27	177.62%	235.31

公司主营业务突出，公司营业收入主要来自移动游戏相关业务收入。报告期内，公司收入规模、利润规模均有较大幅度的增长，2014 年度至 2016 年度，营业收入复合增长率达 315.95%，净利润复合增长率达 408.80%。公司业绩增长主要是由于 2014 年 8 月，公司推出消除类游戏《宾果消消消》，得益于优秀的游戏品质和准确的市场推广策略，该游戏用户数量在报告期内大幅增加，累计注册用户数在 2014 年末、2015 年末、2016 年末和 2017 年 3 月末分别为 252.23 万、3,863.67 万、11,983.70 万和 14,633.01 万。在用户基数迅速增加的基础上，公司对游戏进行持续更新，提升游戏趣味性，充值用户数量和充值金额同步快速增加。2015 年度，虽然营业收入较 2014 年度增长较多，但由于公司在市场推广方面加大了投入，且发生股份支付 584.57 万元，故 2015 年度净利润有所下滑。2016 年

度开始，经过一年多持续的推广投入，以及持续的版本更新和内容扩充，《宾果消消消》用户规模实现了大幅度增长，使得公司营业收入和净利润均取得较大幅度的增长。2017年1-3月，虽然营业收入规模较上年同期增长较多，但因公司本期内实施股权激励产生股份支付1,343.00万元，故净利润增长幅度较营业收入增长幅度低。

（二）营业收入构成及变动分析

1、营业收入构成分析

单位：万元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	9,062.02	100.00%	19,366.79	100.00%	4,882.69	99.86%	1,119.37	100.00%
其他业务收入	-	-	-	-	6.61	0.14%	-	-
合计	9,062.02	100.00%	19,366.79	100.00%	4,889.30	100.00%	1,119.37	100.00%

2、主营业务收入按收入类型分析

报告期内公司主营业务收入按收入类型分类如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏分成收入	8,060.06	88.94%	18,083.80	93.38%	4,602.54	94.26%	1,026.54	91.71%
代理权收入	-	-	184.53	0.95%	279.61	5.73%	92.83	8.29%
广告收入	1,001.96	11.06%	1,056.83	5.46%	0.54	0.01%	-	-
其他收入	-	-	41.63	0.21%	-	-	-	-
主营业务收入合计	9,062.02	100.00%	19,366.79	100.00%	4,882.69	100.00%	1,119.37	100.00%

公司主营业务收入中，游戏分成收入占比较大。除游戏分成收入外，在2014年9月至2016年9月，公司将《宾果消消消》全球区域（除中国大陆地区）的独占运营权授予猎豹公司，故在此期间取得代理权收入。该授权到期后，公司收回境外运营权，改由子公司 Microfun Inc.负责境外市场运营，故2017年1-3月公司无代理权收入。随着公司注册用户数量达到较大规模，公司通过在游戏APP中提供广告推广服务而获得广告收入，其中2016年度广告收入1,056.83万元，占主营业务收入比重5.46%；2017年1-3月广告收入1,001.96万元，占主营业务收入比重11.06%。

3、主营业务收入按游戏产品分析

报告期内公司主营业务收入按游戏产品分类如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
宾果消消消	9,062.02	100.00%	19,302.08	99.67%	4,621.58	94.65%	223.89	20.00%
梦幻蛋糕店	-	-	-	-	120.54	2.47%	512.28	45.77%
冰雪奇缘：冰纷乐	-	-	23.08	0.12%	140.33	2.87%	368.21	32.89%
其他	-	-	41.63	0.21%	0.24	0.00%	14.99	1.34%
主营业务收入合计	9,062.02	100.00%	19,366.79	100.00%	4,882.69	100.00%	1,119.37	100.00%

2014年度，公司业务收入主要来自《梦幻蛋糕店》和《冰雪奇缘：冰纷乐》两款游戏，自2014年底推出《宾果消消消》后，来自该游戏的收入迅速增加，2015年收入占比增至94.65%。2016年，公司其他游戏已逐步停止市场推广，将研发、推广等各项资源向《宾果消消消》集中，来自《宾果消消消》的游戏收入已占公司收入的绝大多数。2017年1-3月，因其他游戏收入金额较小，渠道方尚未与公司结算，公司收入均来自《宾果消消消》。

4、主营业务收入按运营模式分析

报告期内公司主营业务收入按运营模式分类如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
联合运营	9,062.02	100.00%	17,819.65	92.01%	3,656.60	74.89%	1,026.54	91.71%
授权运营	-	-	1,547.14	7.99%	1,226.09	25.11%	92.83	8.29%
主营业务收入合计	9,062.02	100.00%	19,366.79	100.00%	4,882.69	100.00%	1,119.37	100.00%

公司无游戏自主运营平台，大多数收入均通过联合运营的方式取得。2014年9月至2016年9月，公司将《宾果消消消》全球市场（中国大陆地区除外）授权给猎豹公司运营，授权到期后，公司收回境外运营权，改由子公司 Microfun Inc.负责境外市场运营，故2017年1-3月，公司无授权运营收入。

5、主营业务收入按区域分析

报告期内公司主营业务收入按区域分类如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
境内	7,056.05	77.86%	15,800.91	81.59%	3,599.96	73.73%	1,021.17	91.23%
境外	2,005.97	22.14%	3,565.88	18.41%	1,282.73	26.27%	98.20	8.77%
主营业务收入合计	9,062.02	100.00%	19,366.79	100.00%	4,882.69	100.00%	1,119.37	100.00%

《宾果消消消》游戏上线后，公司将《宾果消消消》全球区域（除中国大陆地区）的独占运营权授予猎豹公司，合作期限为2014年9月22日至2016年9月21日；双方采用授权运营的模式进行合作，通过“版权金+分成”模式进行收入结算，版权金为100万美元，收入分成比例为64%（猎豹）：36%（发行人）。

为了进一步促进境外业务的拓展，上述与猎豹公司的授权协议到期后，经双方协商，公司收回境外市场的相关授权，境外市场由授权运营模式变更为联合运营模式。在联合运营模式下，公司直接与境外渠道商对接合作，公司取得的收入分成比例高于与猎豹公司合作的比例，故在2017年1-3月境外收入规模有所上升。

（三）营业成本构成及变动分析

1、营业成本构成情况

报告期内，公司营业成本构成如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务成本	220.13	100.00%	442.75	100.00%	291.20	97.78%	54.24	100.00%
其他业务成本	-	-	-	-	6.61	2.22%	-	-
合计	220.13	100.00%	442.75	100.00%	297.81	100.00%	54.24	100.00%

2、主营业务成本明细

报告期内，公司主营业务成本明细如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
职工薪酬	170.46	77.43%	262.08	59.19%	188.31	64.67%	48.34	89.12%
技术服务费	-	-	3.78	0.85%	64.71	22.22%	-	-
服务器使用费	48.27	21.93%	168.44	38.05%	37.58	12.91%	5.30	9.77%

其他	1.40	0.64%	8.45	1.91%	0.60	0.20%	0.60	1.11%
主营业务成本合计	220.13	100.00%	442.75	100.00%	291.20	100.00%	54.24	100.00%

公司营业成本中职工薪酬主要包含运营部和维护中心人员的薪酬，2016 年公司营业成本中职工薪酬较 2014 年增长了 442.16%，主要原因为：随着公司产品市场认可度快速提升，用户数量大幅增加，相应公司所需系统运营和维护人员也随着增加，同时公司整体薪酬水平也有所提高，综合影响职工薪酬增幅较大。

服务器使用费包括托管费用、网络服务费、CDN 加速费用等。2014 年度、2015 年度、2016 年度、2017 年 1-3 月，公司服务器使用费分别为 5.30 万元、37.58 万元、168.44 万元和 48.27 万元，主要由于《宾果消消消》在报告期内用户数量增长迅速，导致服务器使用费随之增长。

2015 年度和 2016 年度，公司将少量的技术开发外包，分别产生技术服务费 64.71 万元和 3.78 万元，占主营业务成本比重为 22.22%和 0.85%。

主营业务成本中其他类别主要为固定资产折旧。

（四）毛利及毛利率分析

1、毛利及毛利率情况

单位：万元

项 目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
主营业务收入	9,062.02	19,366.79	4,882.69	1,119.37
主营业务成本	220.13	442.75	291.20	54.24
主营业务毛利	8,841.89	18,924.04	4,591.49	1,065.13
毛利率	97.57%	97.71%	94.04%	95.15%

由于行业特点，公司前期研发投入较高，待产品正式上线，用户规模和付费水平达到一定程度后，公司主营业务成本占收入比重较低，因此公司毛利水平较高。并且随着公司业务收入的快速增长，毛利率有所上升。

2、与可比上市公司毛利率的比较

已上市的游戏公司中，并无只经营移动游戏业务的公司，大多同时涵盖端游、页游、手游业务。在有单独披露移动游戏收入成本情况的同行业上市公司中，部分上市公司将市场推广费用计入营业成本中，故分两种情况将移动游戏收入与毛利率相关数据比较如下：

(1) 营业成本未含推广费用

单位：万元

公司	项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
天神娱乐	收入	38,770.60	13,634.42	3,955.57
	成本	2,906.58	945.98	59.70
	毛利率	92.50%	93.06%	98.49%
巨龙管业	收入	34,275.18	22,397.89	-
	成本	442.86	435.36	-
	毛利率	98.71%	98.06%	-
电魂网络	收入	4,437.65	1,789.95	-
	成本	659.03	96.07	-
	毛利率	85.18%	94.63%	-
同行业平均(成本未含推广费用)	毛利率	92.13%	95.25%	98.49%
公司	收入	19,366.79	4,882.69	1,119.37
	成本	442.75	291.20	54.24
	毛利率	97.71%	94.04%	95.15%

数据来源：wind 资讯

未考虑推广费用的情况下，公司毛利率与巨龙管业接近，略高于天神娱乐与电魂网络。主要系由于《宾果消消消》作为一款不需要时时联网的移动游戏，服务器使用费低于同行业上市公司所致。

(2) 营业成本含推广费用

单位：万元

公司	项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
掌趣科技	收入	157,823.89	69,755.51	41,804.25
	成本	68,548.02	24,393.86	14,594.19
	毛利率	56.57%	65.03%	65.09%
中青宝	收入	11,715.05	17,196.67	25,134.20
	成本	6,491.14	9,210.58	8,016.24
	毛利率	44.59%	46.44%	68.11%
游族网络	收入	128,159.73	72,052.51	9,965.08
	成本	60,569.81	29,950.02	3,997.08
	毛利	52.74%	58.43%	59.89%
昆仑万维	收入	180,951.69	146,609.09	134,397.14
	成本	92,474.29	58,415.27	42,474.98
	毛利	48.90%	60.16%	68.40%
同行业平均(成本含推广费用)	毛利率	50.70%	57.52%	65.37%

公司	收入	19,366.79	4,882.69	1,119.37
	成本+制作推广费用	8,571.04	2,780.09	164.68
	毛利率	55.74%	43.06%	85.29%

数据来源：wind 资讯

在考虑推广费用的情况下，由于公司 2014 年度、2015 年度收入规模较小，未进行大规模市场推广，故毛利率比同行业上市公司高；2016 年度公司毛利与掌趣科技、游族网络接近，而略高于中青宝与昆仑万维，主要系《宾果消消消》仍处于上升期，用户规模增长较快所致。

（五）期间费用分析

报告期内，公司三种期间费用的金额与期间费率情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	费用率	金额	费用率	金额	费用率	金额	费用率
销售费用	4,043.59	44.62%	8,208.36	42.38%	2,584.53	52.86%	139.64	12.47%
管理费用	2,853.79	31.49%	3,213.37	16.59%	1,789.95	36.61%	618.70	55.27%
财务费用	-23.83	-0.26%	-39.03	-0.20%	0.10	0.00%	-0.15	-0.01%
合计	6,873.55	75.85%	11,382.70	58.77%	4,374.58	89.47%	758.19	67.73%

公司于 2014 年 8 月推出消除类游戏《宾果消消消》，该年度公司研发费用支出较大，且公司尚未对其进行大规模市场推广，故管理费用占比较高。2015、2016 年度，为获取更多的用户，公司投入了较多的营销推广费用，两个年度销售费用分别为 2,584.53 万元和 8,208.36 万元，成为期间费用中最主要的构成部分。2015 年至 2016 年，公司营业收入规模逐年大幅提升，公司销售费用占营业收入比重由 52.86% 下降至 42.38%。报告期内，现金充足，基本无对外贷款，并产生了一定利息收入，期间财务费用很低或为负数。

1、销售费用

（1）销售费用变动分析

单位：万元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
制作费	462.26	11.43%	863.19	10.52%	3.06	0.12%	1.81	1.30%
市场及推广费用	3,463.53	85.66%	7,265.10	88.50%	2,485.83	96.18%	108.63	77.79%
其他	117.80	2.91%	80.07	0.98%	95.64	3.70%	29.20	20.91%
合计	4,043.59	100.00%	8,208.36	100.00%	2,584.53	100.00%	139.64	100.00%

公司销售费用主要为市场及推广费用，2014年度因游戏刚推出未进行大规模宣传推广，销售费用较低。自2015年度起，随着市场推广的大规模展开，销售费用开始显著增长，与营业收入快速增长的趋势相符。

报告期内，公司主要通过以下形式进行市场推广：

①网络信息推广平台：主要渠道包括腾讯广点通、微博粉丝通等网络信息平台的信息推广投放，也包括 Applovin 等自动化网络信息投放平台的推广投放。

②电视平台推广：为扩大广告覆盖人群，公司先后在湖南卫视、东方卫视等多个热门综艺节目中进行了广告植入，并在特定时段进行了广告投放。

③明星代言：公司先后聘请了多名演艺明星为《宾果消消消》广告代言；

④网络剧创意中插：公司在《鬼吹灯之精绝古城》、《夏至未至》等多部网络剧进行了创意中插推广；

⑤线下广告牌推广：主要是公司在公交站台、地铁等户外广告媒体进行广告投放。

上述推广方式中，除网络信息推广平台外，其他推广或植入均需要进行内容制作，故产生部分制作费用。

2014年度市场推广费用支出金额较低。2015年度以来，公司前五大市场推广服务供应商情况如下：

①2017年1-3月公司前五大市场推广服务供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购占比
1	湖南网睿文化传媒有限公司	1,096.80	27.12%
2	福建省软众数字传媒股份有限公司	567.00	14.02%
3	北京腾讯文化传媒有限公司	500.70	12.38%
4	上海何年何月影视文化工作室	250.00	6.18%

5	上海即悦文化传媒有限公司	193.00	4.77%
合计		2,607.50	64.47%

②2016年度公司前五大市场推广服务供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购占比
1	湖南正弘广告有限公司	1,751.75	21.34%
2	北京腾讯文化传媒有限公司	980.18	11.94%
3	北京艾尚智美科技有限公司	867.92	10.57%
4	福建省软众数字传媒股份有限公司	643.73	7.84%
5	北京凤嘉源文化传播有限公司	488.25	5.95%
合计		4,731.83	57.64%

③2015年度公司前五大市场推广服务供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购占比
1	北京腾讯文化传媒有限公司	757.09	29.29%
	深圳市腾讯计算机系统有限公司	108.58	4.20%
	小计	865.67	33.49%
2	北京四海欢腾广告有限公司	702.18	27.17%
3	北京领效时代广告传媒有限公司	349.06	13.51%
4	上海触控科技有限公司	183.92	7.12%
5	上海青墨网络科技有限公司	125.34	4.85%
合计		2,226.17	86.13%

注：北京腾讯文化传媒有限公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司为关联公司，故合并计算。

除此之外，公司销售费用还包括人员薪酬、奖品、业务招待费等。

(2) 销售费用率与可比上市公司的比较

项目	天神娱乐	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	电魂网络	平均值	公司
2016年度	4.55%	7.24%	26.35%	20.89%	1.49%	11.42%	11.99%	42.38%
2015年度	1.57%	7.15%	38.13%	26.08%	2.58%	14.20%	14.95%	52.86%
2014年度	8.24%	6.68%	36.96%	30.91%	3.38%	15.36%	16.92%	12.47%

上述同行业上市公司销售费用率系同行业上市公司的整体销售费用率，并非单指移动游戏销售费用率。公司销售费用率高于同行业上市公司，主要由于下列原因：

①《宾果消消消》作为一款简单易玩的休闲游戏，提高收入水平和盈利能力需要大量的用户基数作为基础。公司自2015年度起，投入了大量的市场推广费用，通过网络信息推广平台、电视广告、网络剧创意中插等多渠道进行游戏推广，以扩大信息推广的覆盖群体，快速扩充用户规模，故公司销售费用支出金额较大；

②公司处于快速成长期，收入规模较同行业上市公司相比较小，故销售费用率较高；

③其他上市公司中，昆仑万维、中青宝因旗下游戏数量多，整体收入规模高于公司，且部分游戏已进入成熟期，市场推广费用有所缩减，因此销售费用率低于公司；掌趣科技、游族网络均将市场推广费用计入营业成本中，故销售费用率水平明显低于前述公司；天神娱乐因移动游戏收入占比较低，总体收入规模较大且其他业务板块市场营销费用较少，故总体销售费用率偏低。

2、管理费用

（1）管理费用变动分析

报告期内，公司的管理费用主要由研发费用、员工薪酬、股份支付、房屋租赁等费用构成，明细如下：

单位：万元

项 目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
研发费用	587.11	20.57%	1,422.40	44.27%	703.24	39.29%	316.82	51.21%
股份支付	1,343.00	47.06%	373.04	11.61%	584.57	32.66%	-	-
员工薪酬	170.86	5.99%	366.83	11.42%	160.54	8.97%	104.78	16.94%
房屋租赁费	161.26	5.65%	305.93	9.52%	68.75	3.84%	84.43	13.65%
咨询费	409.75	14.36%	298.59	9.29%	96.15	5.37%	4.15	0.67%
福利费	33.84	1.19%	197.58	6.15%	56.80	3.17%	13.53	2.19%
其他	147.97	5.18%	249.00	7.74%	119.90	6.70%	94.99	15.34%
合 计	2,853.79	100.00%	3,213.37	100.00%	1,789.95	100.00%	618.70	100.00%

公司的业务模式中，研发工作是决定产品成败的关键环节，因此历年来均十分重视研发人员的培养和引进，对研发投入逐年加大。2014 年度、2015 年度、2016 年度和 2017 年 1-3 月，研发费用金额分别为 316.82 万元、703.24 万元、1,422.40 万元和 587.11 万元，占管理费用比重分别为 51.21%、39.29%、44.27% 和 20.57%。

股份支付在管理费用中也占较高比例，这主要是为进一步提高员工积极性，增强公司核心竞争力，公司于 2015 年、2016 年、2017 年 1-3 月向管理人员和关键岗位员工进行了股权激励，产生股份支付费用分别为 584.57 万元、373.04 万元、1,343.00 万元，占管理费用比重分别为 32.66%、11.61%、47.06%。

管理费用的其他构成内容中：员工薪酬和福利费随着员工人数增长和待遇水平的提高呈现逐年增加的趋势；房屋租赁费在 2016 年度显著增加，这主要是由于 2016 年公司更换了办公场所，大幅增加了办公面积，故房屋租赁费较前两个年度有显著增加；公司在 2015 年度启动新三板挂牌事宜，2016 年度公司完成新三板挂牌，并启动 IPO 工作，因此咨询费用增长较快。除上述费用外，公司管理费用还包括办公费、差旅费、业务招待费、物业费、工程维修及装修费等。

（2）管理费用率与可比上市公司的比较

项目	天神娱乐	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	电魂网络	平均值	公司
2016 年度	20.52%	17.43%	18.29%	39.95%	18.47%	32.09%	24.46%	16.59%
2015 年度	24.05%	21.16%	12.90%	30.64%	16.41%	32.53%	22.95%	36.61%
2014 年度	29.42%	20.65%	13.66%	25.57%	18.20%	22.78%	21.71%	55.27%

同行业上市公司管理费用率系同行业上市公司的整体管理费用率，并非单指移动游戏管理费用率。2014 年度与 2015 年度，由于公司收入规模较小，故公司管理费用率较可比上市公司更高。2016 年度，随着公司收入水平的快速提升，管理费用率明显下降，并且低于可比上市公司。

3、财务费用

报告期内，公司的财务费用明细如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
利息支出	0.86	0.75	2.85	-
减：利息收入	25.61	41.31	4.30	0.35
加：汇兑损失	-	-	-	-
加：其他支出	0.92	1.53	1.55	0.20
合计	-23.83	-39.03	0.10	-0.15

公司财务费用包括利息支出及收入、汇兑损益和手续费支出。报告期内，公司仅在 2015 年有 100 万的短期银行借款，故利息支出较少。其他支出主要为手续费。2016 年度和 2017 年 1-3 月，随着公司营业收入的增加及新增股权融资，公司货币资金增加，分别产生利息收入 41.31 万元和 25.61 万元。

（六）影响利润的其他项目

1、税金及附加

2014年至2017年1-3月，公司各期缴纳的税金及附加分别为6.43万元、24.24万元、53.55万元和12.50万元，对公司经营业绩的影响较小。报告期内，公司的税金及附加金额分别如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
城市维护建设税	-	21.01	13.77	3.75
教育费附加	-	15.01	10.47	2.68
营业税	1.20	1.60	-	-
其他	11.30	15.93	-	-
合计	12.50	53.55	24.24	6.43

说明：营业税为美国子公司 Microfun Inc.广告收入对应的营业税。

2、资产减值损失

报告期内，公司资产减值损失构成情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
坏账损失	108.13	151.53	49.95	22.21
合计	108.13	151.53	49.95	22.21

资产减值损失的变化主要是公司计提应收账款和其他应收款的坏账准备变化导致。随着公司业务收入的扩大，公司应收账款金额也逐步提高，故计提的坏账损失金额亦有所提高，但总体规模较小，占比很低。

3、营业外收入

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
非流动资产处置利得	-	-	-	-
其中：固定资产处置利得	-	-	-	-
政府补助	30.00	106.00	-	-
其他	-	-	0.40	-
合计	30.00	106.00	0.40	-

报告期内，公司营业外收入金额较少。主要内容有：2016年度，公司获得北京市文化创意产业发展专项资金奖励106万元；2017年1-3月，公司获得北京中关村科技园区管理委员会发放的股份改制补贴。

4、营业外支出

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
非流动资产处置损失	0.52	0.12	0.10	-
其中：固定资产处置损失	0.52	0.12	0.10	-
税收滞纳金	24.68	-	-	-
其他	-	0.26	-	-
合计	25.20	0.38	0.10	-

2017年1-3月，公司因2014年度通过齐伟个人账户代发部分员工薪酬应代缴个税49.31万元，该部分产生税收滞纳金24.68万元。

(七) 纳税情况分析

1、增值税缴纳情况

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
期初未交	-	19.34	32.74	4.83
本期应交	-	312.63	128.01	65.05
本期已交	-	331.97	141.41	37.14
期末未交	-	-	19.34	32.74

2、企业所得税缴纳情况

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
期初未交	610.63	173.44	52.25	6.90
本期应交	589.99	1,103.11	263.01	45.35
本期已交	599.72	665.92	141.82	-
期末未交	600.90	610.63	173.44	52.25

3、企业所得税对利润的影响

(1) 所得税影响额

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
当期所得税费用	589.99	1,103.11	263.01	45.35
递延所得税费用	-12.19	247.27	-276.63	-2.36
合计	577.80	1,350.38	-13.62	42.99

(2) 所得税费用与利润总额的关系

单位：万元

项 目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
利润总额	1,852.49	7,441.86	143.02	278.30
按适用税率计算的所得税费用	277.87	1,116.28	21.45	41.75
子公司适用不同税率的影响	24.19	-6.11	-	-
调整以前期间所得税的影响	-	-	-	-
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	-	57.97	7.80	1.24
本期未确认递延所得税资产的可抵扣暂时性差异或可抵扣亏损的影响	275.74	285.40	-	-
研发支出加计扣除影响	-	-103.16	-42.87	-
所得税费用	577.80	1,350.38	-13.62	42.99
实际税率	31.19%	18.15%	-9.52%	15.45%

报告期内，公司所得税费用分别为 42.99 万元、-13.62 万元、1,350.38 万元和 577.80 万元。2016 年度，公司利润总额较前两个年度增长较快，故所得税费用增长较多。公司于 2014 年被认定为高新技术企业，有效期为 3 年。本公司报告期内适用企业所得税税率为 15%。

(八) 持续盈利能力分析

1、对公司持续盈利能力构成重大不利影响的因素

对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素包括但不限于：

产品集中度较高的风险、新产品开发风险、渠道集中带来的经营风险、业绩下滑的风险、产业政策变化的风险、业务规模扩张带来的管理风险、核心技术人员流失的风险、税收优惠政策变化的风险、技术更新风险、核心技术泄密的风险、互联网安全风险、募投项目实施和募集资金投入未达预期收益的风险、跨境经营风险、即期回报摊薄的风险、股票价格波动风险、场地租赁风险等。对公司持续盈利能力构成重大不利影响的，请参见本招股说明书“第四节 风险因素”。

2、管理层对盈利能力的意见

本公司管理层认为，公司资产状况良好，盈利能力较强，经营活动现金流量充足，预计公司未来营业收入仍将保持持续增长的态势，经营活动现金持续流入，

公司的盈利能力将不断增强。本公司将稳步扩张并加强内部管理控制，进而提高公司的经营规模和持续盈利能力。

3、保荐机构对发行人持续盈利能力的核查结论

经保荐机构核查，报告期内，发行人的经营模式、产品或服务的品种结构未发生重大变化，发行人所处行业的经营环境未发生不利变化，发行人在用的商标、专有技术等重要资产或者技术的取得或者使用不存在重大障碍，发行人最近一年的营业收入或净利润对关联方或者有重大不确定性的客户不存在重大依赖，发行人最近一年的净利润非主要来自合并财务报表范围以外的投资收益，发行人不存在其他可能对发行人持续盈利能力构成重大不利影响的情形。保荐机构核查后认为，发行人主营移动游戏产品的研发、销售及维护，其所处行业发展前景较好，内部管理和业务运行规范，发行人的行业地位逐步提升，具备持续盈利能力。

十、财务状况分析

（一）资产项目分析

1、资产的主要构成及变化

报告期各期末，本公司资产结构如下表：

单位：万元

资产	2017年3月31日		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	金额	占比
流动资产	23,141.06	98.28%	14,166.98	97.80%	6,296.69	94.77%	864.04	89.90%
非流动资产	404.94	1.72%	318.26	2.20%	347.73	5.23%	97.12	10.10%
资产总计	23,546.00	100.00%	14,485.24	100.00%	6,644.42	100.00%	961.16	100.00%

报告期内，资产规模持续增长，从2014年末的961.16万元增长至2017年年3月末的23,546.00万元，平均复合增长率达190.43%。报告期内公司资产持续增长的主要原因是2015年8月和2017年1月公司分别进行股权融资4,400.00万元和5,616.00万元。同时，2016年度以来，公司收入规模增长迅速，盈利能力提升，使得公司资产规模进一步扩大。

因公司所处行业具有典型的轻资产特征，固定资产投资较少，故非流动资产占比较低，且随着公司业务规模的扩大，非流动资产占比呈持续下降的趋势。

总体而言，报告期内公司资产结构稳定，未发生重大变化。

2、流动资产分析

公司流动资产以货币资金、应收账款、预付款项、其他应收款为主，具体构成情况如下：

单位：万元

流动资产	2017年3月31日		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	金额	占比
货币资金	14,178.74	61.27%	8,124.62	57.35%	4,612.80	73.26%	224.26	25.96%
应收账款	6,211.60	26.84%	4,247.85	29.98%	1,527.59	24.26%	581.14	67.26%
预付款项	2,478.12	10.71%	1,593.13	11.25%	121.90	1.94%	9.30	1.08%
其他应收款	142.45	0.62%	153.90	1.09%	12.95	0.21%	49.33	5.70%
存货	-	-	-	-	0.17	0.00%	-	-
其他流动资产	130.14	0.56%	47.48	0.33%	21.27	0.33%	-	-
流动资产合计	23,141.05	100.00%	14,166.98	100.00%	6,296.68	100.00%	864.03	100.00%

（1）货币资金

2014年末、2015年末、2016年末和2017年3月末，公司货币资金余额分别为224.26万元、4,612.80万元、8,124.62万元和14,178.74万元，占流动资产的比重分别为25.96%、73.26%、57.35%和61.27%。公司货币资金占流动资产比重较高的原因主要是：一方面公司在报告期内进行了多次股权融资，融资总额达到11,072.00万元；另一方面由于公司收入主要来自于游戏分成收入，渠道结算周期较短，故公司现金流情况良好，货币资金余额增长较快。

（2）应收账款

①应收账款变化分析

截至2014年末、2015年末、2016年末和2017年3月末，公司的应收账款情况如下：

单位：万元

项目	2017年3月31日	2016年12月31日		2015年12月31日		2014年12月31日
	金额	金额	变动	金额	变动	金额
应收账款余额	6,539.09	4,471.99	178.01%	1,608.56	162.91%	611.82
坏账准备	327.49	224.14	176.82%	80.97	163.92%	30.68
应收账款净额	6,211.60	4,247.85	178.08%	1,527.59	162.86%	581.14
当期营业收入	9,062.02	19,366.79	296.11%	4,889.30	336.79%	1,119.37
应收账款净额占营业收入比例	68.55%	21.93%	-29.80%	31.24%	-39.82%	51.92%

2014年末、2015年末、2016年末和2017年3月末，公司应收账款净额分别为581.14万元、1,527.59万元、4,247.85万元和6,211.60万元，占流动资产的比重分别为67.26%、24.26%、29.98%和26.84%。

随着公司营业收入的增长，公司应收账款的余额随之增长，且增幅低于收入增幅。报告期各期期后应收账款回款情况良好，并无实际大额坏账的发生，坏账准备计提充分。

②应收账款周转率

2014年、2015年、2016年，公司的应收账款周转率分别为2.89、4.40、6.37，公司应收账款周转率与同行业可比上市公司对比情况如下表：

项目	天神娱乐	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	平均值	公司
2016年度	4.06	4.86	5.58	2.92	6.47	4.78	6.37
2015年度	3.74	5.74	6.59	2.33	6.64	5.01	4.40
2014年度	4.71	8.17	7.98	3.71	11.28	7.17	2.89

与可比上市公司相比，2016年度公司应收账款周转率高于中青宝与游族网络等，与掌趣科技相当，主要系由于各公司运营模式差异导致。

③坏账准备计提政策

公司与同行业上市公司坏账准备计提比例对比如下：

项目	天神娱乐	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	电魂网络	公司
1年以内	3.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
1-2年	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%
2-3年	30.00%	50.00%	20.00%	20.00%	50.00%	20.00%	20.00%
3年以上	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

公司坏账准备计提比例与同行业上市公司相比基本一致。

④应收账款账龄分析

报告期内，公司应收账款余额的账龄分布如下：

单位：万元

账龄	2017年3月31日		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	金额	占比
1年以内	6,538.52	99.99%	4,471.42	99.99%	1,607.99	99.96%	611.25	99.91%
1-2年	-	-	-	-	-	-	-	-
2-3年	-	-	-	-	-	-	0.57	0.09%
3年以上	0.57	0.01%	0.57	0.01%	0.57	0.04%	-	-
合计	6,539.09	100.00%	4,471.99	100.00%	1,608.56	100.00%	611.82	100.00%

报告期内，公司绝大多数应收账款账龄均在一年以内，账龄结构良好。

⑤报告期各期末应收账款前5名客户

截至2017年3月31日的应收账款前五名客户及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占应收账款总额的比例
Apple Inc.	2,273.52	1年以内	34.77%
深圳市腾讯计算机系统有限公司	750.17	1年以内	11.47%
Cheetah Technology Corporation Limited	722.63	1年以内	11.05%
Google Inc.	375.72	1年以内	5.75%
华为软件技术有限公司	355.22	1年以内	5.43%
合计	4,477.26		68.47%

截至2016年12月31日的应收账款前五名客户及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占应收账款总额的比例
Apple Inc.	1,318.86	1年以内	29.49%
深圳市腾讯计算机系统有限公司	705.24	1年以内	15.77%
Cheetah Technology Corporation Limited	344.60	1年以内	7.71%
Vungle Inc.	278.91	1年以内	6.24%
Google Inc.	266.05	1年以内	5.95%
合计	2,913.66		65.16%

截至2015年12月31日的应收账款前五名客户及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占应收账款总额的比例
Cheetah Technology Corporation Limited	602.63	1年以内	37.46%
Apple Inc.	421.97	1年以内	26.23%
咪咕互动娱乐有限公司	189.98	1年以内	11.81%
深圳市腾讯计算机系统有限公司	146.22	1年以内	9.09%
华特迪士尼互动科技（北京）有限公司	48.51	1年以内	3.02%
合计	1,409.31		87.61%

截至2014年12月31日的应收账款前五名客户及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占应收账款总额的比例
华特迪士尼互动科技（北京）有限公司	382.08	1年以内	62.45%
Cheetah Technology Corporation Limited	98.40	1年以内	16.08%
中国移动通信集团广东有限公司	66.80	1年以内	10.92%
Apple Inc.	51.60	1年以内	8.43%
小沃科技有限公司	5.84	1年以内	0.95%

合 计	604.72		98.83%
-----	--------	--	--------

（3）预付账款

截至 2014 年末、2015 年末、2016 年末和 2017 年 3 月末，公司预付账款余额分别为 9.30 万元、121.90 万元、1,593.13 万元和 2,478.12 万元。2016 年以来，预付账款余额增幅较大，主要系由于公司预付市场营销推广费用增加所致。其中，对福建省软众数字传媒股份有限公司预付金额较高，系由于其代理明星代言及多部网络剧的植入式推广业务，预付相关款项所致。

截至 2017 年 3 月 31 日的预付账款前五名供应商及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占预付账款总额的比例
福建省软众数字传媒股份有限公司	1,825.28	1 年以内	73.66%
湖南正弘广告有限公司	283.02	1 年以内	11.42%
上海何年何月影视文化工作室	141.51	1 年以内	5.71%
北京市文化创新工场	88.09	1 年以内	3.55%
北京腾讯文化传媒有限公司	54.24	1 年以内	2.19%
合 计	2,392.14		96.53%

截至 2016 年 12 月 31 日的预付账款前五名供应商及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占预付账款总额的比例
福建省软众数字传媒股份有限公司	941.49	1 年以内	59.10%
北京凤嘉源文化传播有限公司	244.12	1 年以内	15.32%
北京腾讯文化传媒有限公司	180.00	1 年以内	11.30%
湖南网睿文化传播有限公司	47.17	1 年以内	2.96%
北京神州环宇影视传媒文化有限公司	45.69	1 年以内	2.87%
合 计	1,458.47		91.55%

（4）其他应收款

2014 年末、2015 年末、2016 年末和 2017 年 3 月末，公司其他应收款分别为 49.33 万元、12.95 万元、153.90 万元和 142.45 万元，占流动资产的比例分别为 5.70%，0.21%、1.09%和 0.62%，占比较低。公司的其他应收款主要为房屋押金及备用金等。其中，2016 年以来公司其他应收款余额增加较多，主要为房屋押金增加所致。

3、非流动资产分析

报告期内，本公司主要非流动资产构成情况如下表：

单位：万元

项目	2017年3月31日		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	金额	占比
非流动资产：								
固定资产	161.99	40.00%	134.05	42.12%	66.31	19.07%	40.65	41.86%
无形资产	-	-	-	-	-	-	51.67	53.20%
长期待摊费用	196.61	48.55%	150.06	47.15%	-	-	-	-
递延所得税资产	46.34	11.45%	34.15	10.73%	281.42	80.93%	4.80	4.94%
非流动资产合计	404.94	100.00%	318.26	100.00%	347.73	100.00%	97.12	100.00%

（1）固定资产

公司固定资产主要包括公司生产经营所需电子设备与办公设备。公司固定资产维护和运行状况良好，不存在重大闲置资产、非经营性资产和不良资产。

2016年末及2017年3月末，公司固定资产较以前两个年度有所上升，主要系公司随着业务规模扩大与员工增多，公司进一步添置电子设备与办公设备所致。

（2）长期待摊费用

2016年末及2017年3月末，公司新增长期待摊费用，主要系装修费与宣传推广费用，具体明细如下：

单位：万元

项目	2017年初余额	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2017年3月末余额
装修费	135.91	45.42	7.54	-	173.79
宣传推广费用	14.15	13.39	4.72	-	22.82
合计	150.06	58.81	12.26	-	196.61

单位：万元

项目	2016年初余额	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2016期末余额
装修费	-	143.12	7.21	-	135.91
宣传推广费用	-	621.77	607.62	-	14.15
合计	-	764.89	614.83	-	150.06

（3）递延所得税资产

2014 年末、2015 年末、2016 年末和 2017 年 3 月末，公司递延所得税资产分别为 4.80 万元、281.42 万元、34.15 万元和 46.34 万元，占非流动资产的比例分别为 4.94%、80.93%、10.73%和 11.44%。公司递延所得税资产主要系资产减值准备以及允许以后年度抵扣的广告费产生，具体明细如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-3 月 /2017 年 3 月 31 日		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	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
资产减值准备	308.96	46.34	227.68	34.15	81.94	12.29	31.99	4.80
允许以后年度抵扣的广告费	-	-	-	-	1,794.23	269.13	-	-
合计	308.96	46.34	227.68	34.15	1,876.17	281.42	31.99	4.80

因公司广告费用持续投入较高，故自 2016 年度起，公司预计广告费用不再存在可抵扣的暂时性差异，不再计提递延所得税资产，故 2016 年末递延所得税资产较 2015 年末有所下降。

4、资产减值准备提取情况

本公司已按照资产减值准备计提政策的规定足额计提了各项资产减值准备，各项减值准备的计提符合公司目前资产状况。报告期内，本公司计提的各项资产减值准备期末余额情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 3 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
坏账准备	327.49	224.14	80.97	30.68
合计	327.49	224.14	80.97	30.68

报告期内坏账准备逐年增加的主要原因是随着收入规模的快速增加，各期末应收账款余额逐年增长。

（二）负债项目分析

1、负债结构

报告期内，公司负债的构成情况如下表所示：

单位：万元

负 债	2017年3月31日		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	金额	占比
流动负债	2,129.15	100.00%	1,301.35	100.00%	684.38	100.00%	195.66	100.00%
非流动负债	-	-	-	-	-	-	-	-
负债总计	2,129.15	100.00%	1,301.35	100.00%	684.38	100.00%	195.66	100.00%

报告期内，公司所有负债均为流动负债，无非流动负债。

2、流动负债分析

报告期内，公司流动负债的构成情况如下表所示：

单位：万元

流动负债	2017年3月31日		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	金额	占比
短期借款	-	-	-	-	100.00	14.61%	-	-
应付账款	1,274.20	59.85%	417.88	32.11%	54.17	7.92%	12.13	6.20%
预收款项	-	-	-	-	195.60	28.58%	14.07	7.19%
应付职工薪酬	143.79	6.75%	167.25	12.85%	78.80	11.51%	32.05	16.38%
应交税费	629.39	29.56%	680.05	52.26%	253.74	37.08%	137.32	70.19%
其他应付款	81.77	3.84%	36.17	2.78%	2.07	0.30%	0.09	0.04%
流动负债合计	2,129.15	100.00%	1,301.35	100.00%	684.38	100.00%	195.66	100.00%

（1）短期借款

报告期内，公司在2015年7月17日从招商银行北京西直门支行取得半年期贷款100.00万元，该借款于2016年1月归还完毕。

除上述借款事项外，公司无其他银行借款情形。

（2）应付账款

2014年末、2015年末、2016年末和2017年3月末，公司应付账款分别为12.13万元、54.17万元、417.88万元和1,274.20万元，占非流动资产的比例分别为6.20%、7.92%、32.11%和59.85%。公司应付账款主要系公司应付外部渠道的收入分成以及应付市场推广费用或技术服务费用。

其中，2016年以来，应付账款余额增加较快，主要系在2016年度OPPO、魅族等渠道的部分收入采用公司先收款，在双方结算后再向渠道方支付分成的形式合作，随着公司2016年度收入规模扩大，应付外部渠道分成的金额增长较快。2017年3月末，应付账款余额增长较多，除上述应付渠道分成外，为取得猎豹公司在代理《宾果消消消》海外市场的App、海外推广平台的管理权及用户数据，公司同意向猎豹公司支付转移费用10万美元及咨询服务费82.14万美元，故期末应付账款余额较高。

截至2017年3月31日的应付账款前五名供应商或渠道商及金额如下表所示：

单位：万元

单位名称	余额	账龄	款项性质	占应付账款总额的比例
Cheetah Technology Corporation Limited	352.35	1年以内	技术服务费	27.65%
广东天宸网络科技有限公司	253.42	1年以内	渠道分成	19.89%
Applovin Limited	140.93	1年以内	推广费用	11.06%
东莞市讯怡电子科技有限公司	104.53	1年以内	渠道分成	8.20%
珠海市魅族通讯设备有限公司	60.43	1年以内	渠道分成	4.74%
合计	911.66			71.54%

（3）应付职工薪酬

2014年末、2015年末、2016年末和2017年3月末，公司应付职工薪酬分别为32.05万元、78.80万元、167.25万元和143.79万元，占非流动资产的比例分别为16.38%、11.51%、12.85%和6.75%。应付职工薪酬主要为短期薪酬，包括工资、奖金、津贴和社保等。

（4）应交税费

2014年末、2015年末、2016年末和2017年3月末，公司应交税费分别为137.32万元、253.74万元、680.05万元和629.39万元，占非流动资产的比例分别为70.19%、37.08%、52.26%和29.56%。报告期内各期末应交税费明细如下：

单位：万元

项目	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
增值税	-	-	19.34	32.74
企业所得税	600.90	610.63	173.44	52.25
个人所得税	19.43	49.32	49.31	49.31
城市维护建设税	3.47	3.47	5.70	1.46
教育费附加	2.48	2.48	4.07	1.04
其他	3.11	14.15	1.88	0.52
合计	629.39	680.05	253.74	137.32

应交税费主要有增值税及附加税、企业所得税、个人所得税构成。公司严格按照税法规定核算、申报、缴纳各项税费。公司及其子公司最近3年依法纳税，不存在重大违反税收法律法规的事项。

报告期内各期末公司应交企业所得税的余额波动较大主要系各期实际缴纳的所得税额不一致导致。公司每个季度计提当季度所得税，次月15日前申报预缴，年终汇算清缴，并于次年缴清上年所欠税款。受公司各年各季度利润总额波动影响，公司预缴的所得税有所波动，加之次年缴纳的所得税与当期所得税费用存在时间差，各年应交所得税金额波动较大。

（三）股东权益分析

报告期各期末，本公司股东权益情况如下：

单位：万元

项目	2017年3月31日		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	金额	占比
股本	5,100.00	23.81%	4,884.00	37.05%	4,800.00	80.54%	227.27	29.69%
资本公积	8,949.00	41.78%	2,206.00	16.73%	1,160.96	19.48%	272.73	35.63%
其他综合收益	2.59	0.01%	3.33	0.03%	-	-	-	-
盈余公积	751.26	3.51%	604.98	4.59%	-	-	26.55	3.47%
未分配利润	6,614.00	30.88%	5,485.58	41.61%	-0.92	-0.02%	238.95	31.21%
归属于母公司所有者权益	21,416.85	100.00%	13,183.89	100.00%	5,960.04	100.00%	765.50	100.00%
少数股东权益	-	-	-	-	-	-	-	-
股东权益合计	21,416.85	100.00%	13,183.89	100.00%	5,960.04	100.00%	765.50	100.00%

1、股本

公司股本情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“四、发行人股权结构及组织结构图”。

2、资本公积

报告期内，本公司资本公积的变动情况如下：

单位：万元

项目	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
股本溢价	6,648.39	1,248.39	576.39	272.73
其他资本公积	2,300.61	957.61	584.57	-
合计	8,949.00	2,206.00	1,160.96	272.73

3、盈余公积

报告期内，本公司盈余公积的变动情况如下：

单位：万元

项目	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
储备基金	751.26	604.98	-	26.55
合计	751.26	604.98	-	26.55

4、未分配利润

报告期内，本公司未分配利润的变动情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
上期期末余额	5,485.58	-0.92	238.95	27.17
加：期初未分配利润调整数	-	-	-	-
本期期初余额	5,485.58	-0.92	238.95	27.17
加：本期归属于母公司所有者的净利润	1,274.69	6,091.48	156.64	235.31
减：提取法定盈余公积	146.27	604.98	-	23.53
应付普通股股利	-	-	-	-
转增资本	-	-	396.51	-
本期期末余额	6,614.00	5,485.58	-0.92	238.95

（四）偿债能力分析

报告期内，本公司各项偿债能力指标如下：

财务指标	2017/3/31 2017年1-3月	2016/12/31 2016年度	2015/12/31 2015年度	2014/12/31 2014年度
流动比率（倍）	10.87	10.89	9.20	4.42
速动比率（倍）	10.87	10.89	9.20	4.42
资产负债率（母公司）（%）	7.64	8.73	10.30	20.36
息税折旧摊销前利润（万元）	1,862.21	7,464.07	161.04	297.62
利息保障倍数（倍）	2,153.37	9,910.85	51.09	-

报告期内，公司资产负债率较低，流动性较高，各项偿债指标良好，公司债务风险较低。

（五）资产周转能力分析

1、资产周转能力指标

报告期内，本公司应收账款周转率和总资产周转率如下表：

项 目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
应收账款周转率（次/年）	6.58	6.37	4.40	2.89
总资产周转率（次/年）	1.91	1.83	1.29	1.83

公司合理控制应收账款水平和结构，报告期内应收账款周转率指标随着公司收入规模的提升逐步提高。公司运行状况良好，总资产周转率维持在合理水平。

2、总资产周转率与同行业上市公司比较

总资产周转率与同行业可比上市公司的比较情况如下表：

项目	天神娱乐	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	电魂网络	平均	公司
2016年度	0.23	0.66	0.48	0.27	0.20	0.40	0.37	1.83
2015年度	0.23	0.71	0.67	0.25	0.17	0.77	0.47	1.29
2014年度	0.56	0.86	1.42	0.33	0.22	0.94	0.72	1.83

因公司目前资产规模较小，故总资产周转率高于同行业上市公司。

十一、现金流量分析

报告期内，公司现金流量情况如下：

单位：万元

项 目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
经营活动产生的现金流量净额	472.05	2,949.19	-53.88	-54.29
投资活动产生的现金流量净额	-35.26	-89.35	-58.00	-35.36
筹资活动产生的现金流量净额	5,615.14	655.25	4,497.14	300.00
汇率变动对现金及现金等价物的影响	2.20	-	-	-
现金及现金等价物净增加额	6,054.13	3,515.09	4,385.26	210.35

（一）经营活动现金流量分析

报告期内，公司经营活动现金流情况如下：

单位：万元

项 目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	2014年度
销售商品、提供劳务收到的现金	7,213.55	17,186.88	4,382.21	717.55
收到其他与经营活动有关的现金	925.79	1,641.40	247.13	335.12
经营活动现金流入小计	8,139.34	18,828.28	4,629.34	1,052.67
购买商品、接受劳务支付的现金	871.26	967.98	237.02	47.08
支付给职工以及为职工支付的现金	991.43	2,087.45	1,008.15	348.20
支付的各项税费	633.83	1,067.05	300.20	56.65
支付其他与经营活动有关的现金	5,170.77	11,756.61	3,137.85	655.03
经营活动现金流出小计	7,667.29	15,879.09	4,683.22	1,106.96
经营活动产生的现金流量净额	472.05	2,949.19	-53.88	-54.29

2014年度、2015年度、2016年度和2017年1-3月，公司经营活动产生的现金流量净额分别为-54.29万元、-53.88万元、2,949.19万元和472.05万元，得益于公司营业收入增长迅速，总体经营性现金流量情况较好。公司报告期内同期净利润分别为235.31万元、156.64万元、6,091.48万元和1,274.69万元，经营活动产生的现金流量净额与净利润的变动趋势基本一致。报告期内，经营活动产生的现金流量净额少于同期净利润，主要系由于公司取得的营业收入有2-3个月的结算周期，报告期内营业收入规模不断上升导致经营性应收项目的增加；同时，公司在报告期内不断加大市场推广支出，由于市场推广支出基本没有账期，部分推广支出还需要预付账款，故经营活动产生的现金流量净额少于同期净利润。

（二）投资活动现金流量分析

2014年度、2015年度、2016年度和2017年1-3月，公司投资活动现金流量净额分别为-35.36万元、-58.00万元、-89.35万元和-35.26万元。公司投资活动现金流量净额较小，除购买办公设备、电子设备等固定资产外，无其他投资活动。

（三）筹资活动现金流量分析

2014年度、2015年度、2016年度和2017年1-3月，公司筹资活动现金流量净额分别为300.00万元、4,497.14万元、655.25万元和5,615.14万元，主要是公司在报告期内分别收到投资款300.00万元、4,400.00万元、756.00万元和5,616.00万元，同时公司在2015年度短期借款100.00万元，在2016年度归还。

报告期内，公司未发生不涉及现金收支的重大投资和筹资活动。

十二、本次发行对即期回报摊薄的影响及公司采取的填补措施

（一）本次发行对即期回报摊薄的影响

公司本次拟发行新股不超过 1,700 万股，发行后的公司总股本不超过 6,800 万股。本次发行募集资金到位后，公司的净资产将会有大幅度增加。本次募集资金投资项目效益的实现需要一定的时间，若公司利润短期内不能得到相应幅度的增长，公司的每股收益和净资产收益率等指标将出现一定幅度的下降。

（二）本次融资的必要性和合理性

公司选择本次融资的必要性和合理性详见本招股说明书之“第十节 募集资金运用”之“二、项目建设的必要性和可行性”。

（三）本次募集资金投资项目与发行人现有业务的关系

公司本次募集资金投资项目顺应游戏市场发展趋势，围绕公司主营业务进行，募集资金投资项目的实施将进一步丰富公司的移动游戏产品、延伸公司业务链条、增强公司的持续盈利能力和核心竞争力，对公司抓住市场机遇保持快速发展具有重大战略意义。

（四）公司从事本次募集资金投资项目在人员、技术、市场方面的储备情况

1、公司具备成功开发移动游戏的经验

（1）优秀的创意策划能力

公司战略方向是以移动游戏中的消除类游戏为突破点，立足休闲类游戏主题，逐步形成多类型游戏协同发展的格局。公司自主开发的消除游戏《宾果消消消》在传统消除类游戏的基础上加入丰富的故事情节、多样化的游戏主题和精美的界面，并设定了多种游戏场景，通过创意设计大大增加了游戏的趣味性，取得了市场和用户的认可。因此，公司具备休闲移动游戏策划和研发的经验和技术储备。

（2）完善的游戏产品开发管理机制

公司在长期的游戏开发工作中，积累了丰富的游戏开发经验，建立了覆盖项目策划和立项、游戏研发、游戏测试、运维推广等一整套游戏产品开发管理机制。公司具备完整的项目开发管理体系，在每个关键环节都探索出一套适用的流程，同时不同环节根据分工不同，各司其职，充分发挥不同技术人员的技术优势，保障项目的顺利推进。

（3）优秀的技术研发、运营管理团队

公司一贯注重技术研发团队建设，拥有一支具有资深游戏制作能力的游戏开发团队，团队中多人具有丰富的游戏研发经验，技术基础过硬。同时公司注重新员工培训，组织新老员工技术交流和指导，目前已经形成了一支老中青相结合、结构合理的研发团队，为公司新产品开发提供了人才保障。

此外，公司始终坚持以市场为导向、以技术为先导、以品牌为核心、以玩家根本，以管理为手段，以人才为保障的发展战略，在游戏研发团队、运营管理等方面建立企业优势，为本项目的成功实施提供了基础保障。

2、公司具有丰富的移动游戏运营经验

（1）庞大的玩家基础

公司凭借高质量的游戏产品，积累了庞大的用户资源，为公司新产品的推出打下坚实的基础。截至 2017 年 3 月末，《宾果消消消》注册账户数已超过 14,600 万，活跃玩家数达到 2,900 万，付费玩家数累计达到 669 万。

（2）丰富的渠道资源

公司的定位是游戏开发商，在宣传推广方面，为了集中主要资源用于游戏研发，同时充分利用渠道商/运营商的平台资源，在运营模式上公司主要采用联合运营模式。公司经过多年的市场运作，拓展了丰富的运营渠道，与 Apple、Google、华为、OPPO、vivo、腾讯等知名公司达成了良好的合作关系。公司可以借助运营商和渠道商的专业优势，提升公司产品的运营效果。

（3）成熟的运营团队

公司的运营团队拥有成功的游戏运营经验，在运营过程中已形成从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、商务合作、客户服务到运营管理完整的移动端游戏运营体系。

（五）发行人填补即期回报被摊薄的具体措施

1、加强募集资金管理，确保募集资金的使用合法合规

为规范募集资金的管理和使用，确保本次募集资金专款专用，公司已制定《北京柠檬微趣科技股份有限公司募集资金管理制度》，明确公司对募集资金实行专户存储制度。募集资金存放于公司董事会决定的专项账户集中管理，做到专款专用，便于加强对募集资金的监管和使用，保证募集资金合法、合理地使用。

2、积极实施募集资金投资项目，尽快获得预期投资收益

本次发行募集资金紧紧围绕公司主营业务，用于扩大新游戏的研发及老游戏的运营升级等。公司已对投资项目的可行性进行了充分论证，该等项目的完成有利于提升公司游戏研发水平、优化产品结构并提高市场份额，将促进公司提升盈利能力，增强核心竞争力和可持续发展能力。公司将积极调配内部资源，已先行通过自筹资金开展募投项目。本次发行所募集的资金到位后，公司将加快推进募投项目的建设，提高募集资金使用效率，争取募投项目上线运营实现预期收益，提高股东回报，降低本次发行所导致的即期回报被摊薄的风险。

3、加大研发和技术投入，持续增强公司竞争力

公司将继续立足手机游戏产业，引进高端人才，提升公司的人才素质结构和水平，不断开发新游戏、新玩法，一方面坚持对现有游戏进行研发与创新，持续提升游戏品质和用户体验，从而持续增强游戏在同行业中的竞争力，提高公司的市场地位和盈利能力；另一方面加强对公司新游戏的研发投入，努力取得突破并逐步实现多款高盈利能力游戏同步运营的格局，从而提升公司的综合实力。

4、加强市场开拓和渠道拓展，实现公司收入提升

公司募集资金的一部分将投入运营中心和共用后台系统建设项目，提升公司营销推广能力和玩家用户体验；同时公司将积极拓展优质的推广渠道，与更多渠道和运营平台建立合作关系，不断提升公司收入水平。

5、进一步加强经营管理和内部控制，提升经营效率和盈利能力

公司将进一步完善企业内部控制，发挥企业管控效能，全面有效地控制公司经营和管控风险，提升经营效率和盈利能力。

6、加强管理层的激励和考核，提升管理效率

公司将坚持“以人为本”的理念，为企业发展提供智力支撑，吸引和聘用业内优秀人才的同时，配套相应的激励机制，把人才优势转化为发展优势和竞争优势，确保公司主营经营的不断拓展。同时，公司将加强对经营管理层的考核，完善与绩效挂钩的薪酬体系，确保管理层恪尽职守、勤勉尽责，提升管理效率，完成业绩目标。

7、建立稳定的利润分配政策，维护投资者资产收益权

为建立对投资者持续、稳定的利润分配机制和回报规划，公司已根据中国证监会的规定和监管要求，制定上市后适用的《公司章程（草案）》，对利润分配尤其是现金分红的条件、比例和股票股利的分配条件等作出了详细规定，完善了公司利润分配的决策程序及机制。同时，公司股东大会审议通过《关于公司上市后三年分红回报规划的议案》，以稳定公司对股东的投资回报，维护公司股东享有的资产收益权利。

（六）发行人控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员关于公司填补回报措施的承诺

1、控股股东的承诺

根据《国务院关于进一步促进资本市场健康发展的若干意见》（国发[2014]17号）、《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发[2013]110号）和《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（中国证监会公告[2015]31号）的相关规定，本人齐伟作为北京柠檬微趣科技股份有限公司控股股东，郑重承诺：

（1）绝不以控股股东身份越权干预公司经营管理活动、侵占公司利益；

（2）若违反承诺给北京柠檬微趣科技股份有限公司或者其他股东造成损失的，本人将依法承担补偿责任；

（3）本承诺函出具日后，若中国证监会作出关于摊薄即期回报的填补措施及其承诺的其他监管规定，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。

2、发行人全体董事、高级管理人员的承诺

(1) 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) 对本人的职务消费行为进行约束；

(3) 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) 在自身职责和权限范围内，全力促使公司董事会或薪酬与考核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，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

(5) 如果公司实施股权激励，本人承诺在自身职责和权限范围内，全力促使公司拟公布的股权激励行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

(6) 忠实、勤勉地履行职责，维护公司和全体股东的合法权益；

(7) 本承诺函出具日后，若中国证监会作出关于摊薄即期回报的填补措施及其承诺的其他监管规定，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。

（七）保荐机构核查意见

保荐机构认为，发行人所预计的即期回报摊薄情况是基于公司本次发行预案、公司报告期内的经营状况和外部经营环境及变化趋势所做的预测，具有合理性；公司已针对本次发行做出填补即期回报措施，发行人控股股东、实际控制人、董事和高级管理人员对填补即期回报做出了承诺，有利于保护中小股东的合法权益，符合《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》中关于保护中小投资者合法权益的精神，符合中国证监会《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》的相关要求。

十三、资本性支出分析

（一）报告期内重大资本支出情况

报告期内，公司无重大资本支出。

（二）未来可预见的重大资本性支出情况

截至本招股说明书签署日，除本次发行募集资金有关投资外，公司还拟利用自有资金适时投资或收购一些研发实力突出、拥有优质产品的优质标的，以进一步丰富公司产品结构，提升公司综合竞争实力。本次发行募集资金具体投资计划见本招股说明书“第十节 募集资金运用”。

十四、财务状况和盈利能力的未来趋势分析

本部分内容可能含有前瞻性描述。该前瞻性描述包含了部分不确定事项，可能与公司的最终经营结果不一致。投资者阅读本部分内容时，应同时参考本招股说明书的相关财务报告及其附注的内容。

（一）公司财务状况及未来趋势分析

报告期内公司资产规模持续增长，流动资产占比高，财务状况良好。从财务指标上看，最近两年内资产负债率均在 10%左右，处于较低水平，流动比率和速动比率较高，偿债能力较强；应收账款周转率处于合理水平，总资产周转率较高，资产运转效率高。预计募集资金到位后，随着募集资金投资项目的实施，公司资产规模将进一步增长，同时股东权益也将进一步增加，资产负债率会显著下降，公司资本结构将更加稳健。

（二）公司盈利能力及未来趋势分析

公司主营业务突出，具有较强的持续盈利能力。凭借行业良好的发展前景和广阔的市场空间，公司未来仍将继续保持稳定的盈利能力。同时公司通过本次发行募集资金，加大研发投入与市场营销推广力度，丰富产品品类和数量，继续保持和提高公司的核心竞争优势，进一步增强公司盈利能力，实现公司持续稳定的发展。

十五、期后事项、或有事项及其他重要事项

（一）资产负债表期后事项

公司于 2017 年 4 月 12 日第一届董事会第九次会议审议通过了《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于 2016 年度利润分配方案的议案》，公司根据信会师报字[2017]第 ZG10683 号审计报告，2016 年年末未分配利润（母公司）为

54,448,358.52 元。公司拟以权益分派股权登记日的股份数作为基数，向全体股东派发现金红利，每 10 股派发现金股利 1.5 元（含税）。

（二）或有事项

无。

十六、股利分配情况

（一）发行前的股利分配政策

1、公司税后利润的分配顺序

公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10% 列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50% 以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

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

公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但公司章程规定不按持股比例分配的除外。

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

2、利润分配政策

公司应当实行持续、稳定的利润分配政策，应重视对投资者的合理投资回报，兼顾公司的可持续发展，保持利润分配政策的连续性和稳定性，并符合法律、法规的有关规定。公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力，并坚持如下原则：

- （1）按法定顺序分配的原则；
- （2）存在未弥补亏损，不得分配的原则；
- （3）公司持有的本公司股份不得分配利润的原则。

公司可以采取现金、股票、现金与股票相结合或者法律法规允许的其他方式分配利润。公司进行利润分配时，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，制定合理的利润分配方案。当年未分配的可分配利润可留待以后年度进行分配。公司实施现金分红应同时满足以下条件：

（1）当年合并报表后的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；

（2）当年合并报表后经营活动产生的现金流量净额为正值；

（3）当年合并报表实现的净利润弥补以前年度亏损后的每股收益不低于人民币 0.1 元；

（4）审计机构对该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告。

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

（二）报告期的股利分配情况

公司于 2016 年度股东大会审议通过《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于 2016 年度利润分配方案的议案》，采用每 10 股现金分红 1.5 元（含税）实施利润分配。该利润分配于 2017 年 5 月 12 日实施完毕。

除上述股利分配外，公司报告期内无其他股利分配的情形。

（三）本次发行完成前滚存利润的处置安排及已履行的决策程序

经本公司 2017 年度第二次临时股东大会审议通过，为兼顾新老股东利益，本次公司首发上市完成后，发行上市前滚存的未分配利润全部由公司本次发行完成后的新老股东按持股比例共享。

（四）发行后的股利分配政策

公司 2017 年第二次临时股东大会审议通过了上市后适用的《公司章程（草案）》，公司本次发行后的股利分配政策为：

1、公司利润分配政策的基本原则

（1）公司充分考虑对投资者的回报，按照股东持有的股份比例分配利润，同股同权、同股同利；每年按当年实现的合并报表中归属于母公司股东的净利润与母公司净利润的孰低者的规定比例向股东分配股利；

(2) 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发展，公司每年利润分配不得超过累计可分配利润；

(3) 公司优先采用现金分红的利润分配方式。公司原则上每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期利润分配。

2、公司利润分配具体政策

(1) 利润分配的形式：公司采用现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利。

(2) 公司现金分红的具体条件和比例：除特殊情况外，公司在当年盈利且累计未分配利润为正的情况下，采取现金方式分配股利，每年以现金方式分配的利润不少于合并报表归属于母公司股东的净利润与母公司净利润的孰低者的10%。

特殊情况是指：

①公司有重大投资计划或重大现金支出等事项发生（募集资金项目除外）。即公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的30%；

②公司合并现金流量表中经营活动现金流量净额连续两年为负；

③当年年末经审计资产负债率超过70%；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：

a. 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%；

b. 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%；

c. 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%。

(3) 公司发放股票股利的具体条件：根据公司现金流状况、业务成长性、每股净资产规模等真实合理因素，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模

不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在满足上述现金分红的条件下，提出股票股利分配预案。

3、公司利润分配方案的审议程序

（1）公司每年利润分配预案由管理层拟订后提交公司董事会、监事会审议。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

董事会就利润分配方案的合理性进行充分讨论，结合具体经营数据，充分考虑公司盈利规模、现金流量状况、发展阶段及当期资金需求，并结合股东（特别是公众投资者）、独立董事和监事会的意见制定利润分配方案，独立董事应当发表明确意见，形成专项决议后提交股东大会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议前，应当通过多种渠道主动与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、邮箱等），充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。

股东大会审议不进行现金分红的利润分配方案时，公司为股东提供网络投票方式。

（2）公司因前述规定的特殊情况而不进行现金分红时，董事会就不进行现金分红的具体原因、公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议，并在公司指定媒体上予以披露。

4、公司利润分配方案的实施

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，董事会须在股东大会召开后2个月内完成股利（或股份）的派发事项。存在股东违规占用公司资金情况，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还该股东占用的资金。

5、公司利润分配政策的变更

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较大变化时，公司可对利润分配政策进行调整。

董事会应就制定或修改利润分配政策做出预案，该预案应经全体董事过半数表决通过并经二分之一以上独立董事表决通过，独立董事应对利润分配政策的制订或修改发表独立意见。对于修改利润分配政策的，董事会还应在相关提案中详细论证和说明原因。公司监事会应当对董事会制订和修改的利润分配政策进行审

议，并且经半数以上监事表决通过，若公司有外部监事（不在公司担任职务的监事），则应经外部监事二分之一以上表决通过，并发表意见。股东大会审议制定或修改利润分配政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过，并且相关股东大会会议应采取现场投票和网络投票相结合的方式，为公众投资者参与利润分配政策的制定或修改提供便利。

公司应当严格执行章程确定的现金分红政策以及股东大会审议批准的现金分红具体方案。公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要，或者公司外部经营环境发生重大变化，确需调整本章程规定的现金分红政策时，董事会需就调整或变更利润分配政策的可行性进行充分论证，形成专项决议后，提交公司股东大会批准，股东大会审议时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过，独立董事应当对此发表独立意见，监事会亦应对此发表意见。公司提出调整利润分配政策时应当以股东利益为出发点，注重对股东利益的保护，并在提交股东大会的议案中详细说明调整的原因。调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定。

6、公司利润分配方案的披露

（1）公司董事会应在定期报告中披露利润分配方案及留存的未分配利润的使用计划安排或原则，公司当年利润分配完成后留存的未分配利润应用于发展公司主营业务。公司董事会未做出年度现金利润分配预案或现金分红的利润少于合并报表归属于母公司股东的净利润与母公司净利润的孰低者的 10%，应当在定期报告中说明原因以及未分配利润的用途和使用计划，独立董事应当对此发表独立意见，监事会亦应对此发表意见。

公司因重大投资计划或重大现金支出的情形发生而不进行现金分红时，董事会应就不进行现金分红的具体原因、公司留存收益的确认用途及预计投资收益等事项进行专项说明，在董事会决议公告和年报全文中披露未进行现金分红或现金分配低于规定比例的原因，经独立董事发表意见后提交股东大会审议，并在公司指定媒体上予以披露。

（2）公司应当在年度报告中详细披露利润分配政策的制定及执行情况，说明是否符合本章程的规定或者股东大会决议的要求；现金分红标准和比例是否明确和清晰；相关的决策程序和机制是否完备；独立董事是否尽职履责并发挥了应

有的作用；中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分保护等。如涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。

（五）本次发行上市后的利润分配规划及公司关于股利分配的承诺

详见本招股说明书“重大事项提示”之“三、股利分配政策”。

第十节 募集资金运用

一、募集资金运用概况

（一）募集资金运用方案

发行人于第一届董事会第十次会议及 2017 年度第二次临时股东大会审议通过《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于申请首次公开发行股票募集资金投资项目及可行性研究报告的议案》。本次申请首次公开发行不超过 1,700 万股人民币普通股，占发行后总股本的 25.00%，募集资金将全部用于与发行人主营业务相关的项目及主营业务发展所需的营运资金。

（二）募集资金投资项目投资计划及审批、核准和备案情况

本次募集资金投资项目投资计划及项目备案情况和环评审批如下：

单位：万元

项目名称	项目投资总额	拟投入募集资金金额	发改委备案情况	环评批复情况
一、移动游戏升级开发与运营项目				
移动游戏升级开发与运营项目	16,496.70	16,496.70	京西城发改（备）（2017）21号	西环审不 20170012号
二、移动游戏新产品开发与运营项目				
新型消除游戏 1	18,685.55	18,685.55	京西城发改（备）（2017）22号	西环审不 20170013号
新型消除游戏 2	7,320.20	7,320.20		
休闲对战游戏 1	11,962.62	11,962.62		
休闲对战游戏 2	6,383.09	6,383.09		
模拟经营游戏 1	11,497.47	11,497.47		
模拟经营游戏 2	6,706.08	6,706.08		
合计	62,555.01	62,555.01		
三、运营中心建设项目				
运营中心建设项目	12,950.12	12,950.12	京西城发改（备）（2017）25号	西环审不 20170016号
四、游戏核心开发工具研发项目				
游戏核心开发工具研发项目	3,177.61	3,177.61	京西城发改（备）（2017）24号	西环审不 20170015号
五、游戏共用平台系统建设项目				
游戏共用后台系统建设项目	13,001.55	13,001.55	京西城发改（备）（2017）23号	西环审不 20170014号

六、其他与主营业务相关的营运资金

其他与主营业务相关的营运资金	6,819.01	6,819.01	-	-
合计	115,000.00	115,000.00	-	-

(三) 募集资金投资项目投资进度安排

单位：万元

项目名称	第一年	第二年	第三年	合计
移动游戏升级开发与运营项目	4,919.75	5,298.22	6,278.73	16,496.70
移动游戏新产品开发与运营项目	10,135.00	19,586.10	32,833.91	62,555.01
运营中心建设项目	3,603.35	4,200.77	5,146.00	12,950.12
游戏核心开发工具研发项目	941.09	1,023.15	1,213.37	3,177.61
游戏共用后台系统建设项目	2,880.17	3,930.59	6,190.79	13,001.55
合计	22,479.36	34,038.83	51,662.81	108,181.99

(四) 募集资金投资项目具体投资计划

为了保持和加强核心竞争力，不断提升业务规模、增强盈利能力，公司管理层拟定了未来一定时期内投资发展的方向，上述项目均是为了实现公司战略发展目标而进行的具体规划部署。如果此次募集资金成功到位，将能够加快这些项目的实施进程，缩短项目的建设时间，为公司未来快速健康发展提供更为有力的基础和保障。项目具体投资支出计划如下：

1、移动游戏升级开发与运营项目和移动游戏新产品开发与运营项目

单位：万元

项目类型	游戏名称	游戏类型	项目基础投资	研发费用	运营费用	基本预备费	铺底流动资金	合计
移动游戏升级开发与运营项目	宾果消消消	消除游戏	2,148.65	5,653.50	7,537.77	306.80	849.98	16,496.70
移动游戏新产品开发与运营项目	新型消除游戏 1	消除游戏	1,384.00	4,698.75	10,353.54	328.73	1,920.53	18,685.55
	新型消除游戏 2	消除游戏	1,384.00	3,136.25	2,146.03	133.33	520.59	7,320.20
	休闲对战游戏 1	休闲竞技	1,384.00	3,923.75	5,489.88	215.95	949.04	11,962.62

	休闲对战 游戏 2	休闲 竞技	1,384.00	2,338.75	2,024.80	114.95	520.59	6,383.09
	模拟经营 游戏 1	模拟 经营	1,384.00	4,688.75	4,268.85	206.83	949.04	11,497.47
	模拟经营 游戏 2	模拟 经营	1,384.00	3,136.25	1,543.95	121.29	520.59	6,706.08

2、运营中心建设项目、游戏核心开发工具研发项目和游戏共用后台系统建设项目

单位：万元

项目类型	工程建设费用	研发投入	基本预备费	运营推广费用	合计
运营中心建设项目	2,352.85	7,037.50	3,305.85	253.92	12,950.12
游戏核心开发工具 研发项目	1,020.13	2,095.18	62.30	-	3,177.60
游戏共用后台系统 建设项目	1,392.92	11,353.70	254.93	-	13,001.55

（五）本次募集资金不足或富余的安排

上述募集资金投资项目主要围绕发行人主营业务开展，拟投资项目实际投入时间将根据募集资金到位时间和项目的进展情况作适当调整。具体项目实施的优先级顺序以“一、募集资金运用概况”之“（二）募集资金投资项目投资计划及审批、核准和备案情况”表格中列示的标题顺序开展。

若本次发行实际募集资金不能满足上述项目的资金需求，则项目的资金缺口部分由发行人自筹解决，募集资金到位前，将以自有资金或采取银行贷款方式筹集资金投入上述项目，待募集资金到位后，再用募集资金予以置换。

若实际募集资金投入项目后尚有剩余，剩余部分用于主营业务或者根据中国证监会、深圳证券交易所等相关规定的要求执行。发行人在实际使用超额募集资金前，将按照相关规定履行相应的董事会或股东大会审议程序并及时披露。

（六）募集资金专户存储安排

为规范对募集资金的使用和管理，提高募集资金的使用效率和效益，最大限度地保障投资者利益，发行人依照《公司法》、《证券法》、《首次公开发行股票并在创业板上市管理办法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等法律

法规的规定和要求，结合发行人实际情况，制定了《募集资金管理制度》，并经发行人第一届董事会第十次会议及 2017 年度第二次临时股东大会审议通过。

发行人根据《募集资金管理制度》实行募集资金专项存储制度，发行人募集资金存放于董事会决定的专户进行集中管理，做到专款专用。同时，发行人将在募集资金到位后一个月内与保荐机构和托管银行签订三方监管协议。

二、项目建设的必要性和可行性

（一）项目建设的必要性

1、有利于不断提升用户体验，拓展游戏生命周期

随着游戏行业的快速发展，市场竞争日趋激烈，玩家对游戏作品的差异化要求也日益明显。用户移动终端设备的升级换代，为制作品质更加精良、画面更为绚丽的游戏提供了硬件基础，同时游戏玩家对游戏体验需求更加多元化，3D 视觉效果、增强现实等技术的广泛应用成为大势所趋。为了留住已有玩家并吸引新玩家，保持《宾果消消消》游戏持续旺盛的生命力，公司必须在现有业务基础上结合市场发展趋势及玩家需求，不断地优化游戏设计，有针对性地修改和增加游戏关卡，修复相关技术漏洞，并配合节日活动不断推出新玩法和新主题，从而使游戏玩家保持游戏新鲜感，不断提升游戏的娱乐性和趣味性，增强游戏的用户粘度与玩家付费贡献。

2、丰富公司游戏产品品类，契合公司发展规划

在未来三至五年，公司将在数个休闲游戏品类成功研发和运营多个千万级月活跃用户量的产品，并在全球主要区域取得市场认可。在研发、运营消除类游戏基础上，公司将积极逐个开拓新的休闲游戏品类，持续扩大用户规模。为丰富产品品类，公司拟开发 6 款主打游戏产品，均是休闲类游戏，通过采用不同的游戏场景，结合玩法创新，对休闲类游戏的主流题材进行开发。一方面利用多年的技术储备和积累，充分发挥公司在移动游戏领域的开发策划经验，另一方面借助公司现有产品的玩家基础，抓住休闲类游戏满足玩家碎片化时间消费需求的特性，能够迅速积累用户资源，树立公司品牌，获得持续稳定的收入。

3、有利于解决研发过程中的通用性技术问题

目前游戏行业支持千万级以上日活跃用户的数据库系统都是采用后台应用服务器管理多个独立 MySQL（MySQL 是一个关系型数据库管理系统）服务器的架构，这种架构会导致后台业务研发的复杂性，而其它的通用 MySQL 集群方案存在如库容量、单个查询规模等限制，增加了开发人员的开发难度。公司通过自己搭建适合自身开发需求的大规模数据系统，可以更好地解决游戏产品开发过程中的通用性问题，而且提供更灵活的查询功能、更优化的数据存储方式，从而为公司游戏产品带来更多的功能实现和性能优化。

项目建设能解决目前数据库对关键性功能的支持问题、大规模数据的一致性问题，以及数据库的性能优化和跨地域支持。建成后的大规模数据系统将统一解决公司各个游戏共同的大规模数据存储、均衡和可靠性等问题，增强公司游戏后台的整体研发技术水平，提升游戏后台研发的效率和质量。

4、有助于降低项目开发风险

游戏引擎属于游戏开发的基础工具，游戏内的光影效果等内容完全由引擎控制，并决定了各种物理系统、管理客户端与服务器之间的通信等内容。国外游戏开发商均以游戏引擎的研发作为游戏开发的重要部分，但国内的引擎行业仍处于起步阶段。通过本项目的实施，公司将研发适合自身游戏特征的通用游戏基础引擎，彻底解决开源引擎工具对公司游戏品质的掣肘，提升公司竞争力。

5、有利于充分利用大数据改善玩家体验，提供新产品开发方向

（1）运营中心建设是游戏大数据技术发展的必然趋势

公司目前主要通过人工分析的方式研究游戏中的用户行为特征和趋势，以及追踪游戏运营效果，工作量较大，分析结果的准确性、时效性和全面性已经无法满足现阶段运营的需要。公司通过建立大数据分析应用平台，可以实时分析游戏中所有用户的实际行为，形成多个维度的游戏业务和投放效果分析，为公司及时调整及优化游戏产品，以及改进广告投放策略等提供指导，从而提升公司游戏产品的娱乐体验，实现公司经营成本的控制与用户精准营销和服务推送。

（2）本项目的建设为公司未来新产品开发提供方向性指引

运营中心建设项目将对海量的游戏数据进行采集、挖掘和分析，通过收集玩家数据和反馈、用户流量来源、玩家行为（包括留存率、付费用户付费行为、付

费转化率等）相关的数据。通过对游戏活动进行实时分析，充分了解玩家需求，建立玩家偏好模型，从而对公司新产品的选型和设计提供指导，起到验证游戏设想、把握游戏策划、指导游戏系统设计和改善的作用。

（二）项目建设的可行性

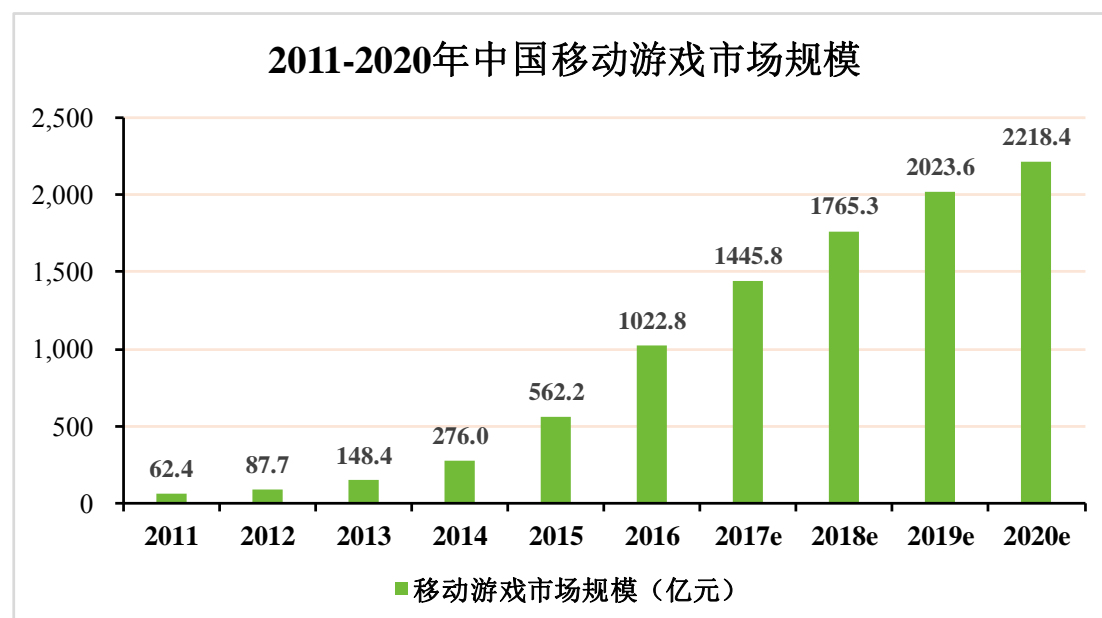
1、本项目的建设符合国家产业发展政策的要求

参见“第六节 业务与技术”之“二、发行人所在行业基本情况”之“（二）行业主管部门、监管体制”之“3、产业政策”。

2、契合移动游戏行业高速增长的趋势，市场前景广阔

随着中国人民生活水平的快速提升，生活质量的改善日益成为民众需求，文化产品购买欲望越发强烈，文化产品消费意愿不断增强，带动了游戏行业的发展。受智能手机等移动终端设备价格下降和通信运营商 3G、4G 收费降低等因素影响，中国移动游戏市场规模迅速增长，并在 2015 年首次超过端游，成为游戏市场最大的细分市场。公司抓住市场的快速发展机遇，同时布局长远，科学规划，契合游戏行业的发展趋势。

2011-2018 年中国移动游戏市场规模如下图：



资料来源：艾瑞咨询 《2017 年中国网络游戏行业研究报告》

注：中国移动游戏市场规模包括中国大陆地区游戏用户消费总金额，以及中国游戏企业在海外市场获得总营收。

3、《宾果消消消》的成功经验和用户基础为升级维护提供了实施保障

公司凭借自主研发《宾果消消消》，建立了从游戏研发升级、运营维护、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展，到客户服务等完整的游戏研发与推广体系，这为《宾果消消消》后续的产品持续升级开发和运营实施提供了保障。

目前，《宾果消消消》作为公司主打游戏产品，经过多年运营已经积累了大量的后台数据，为公司后续升级开发、玩家喜好分析及推广效果验证提供数据支撑；同时公司借此积累了庞大的优质用户群体，且玩家付费意愿表现良好，对新开发游戏项目的成功运营提供助力。

4、公司具备成功开发移动游戏的经验

（1）优秀的创意策划能力

公司战略方向是以移动游戏中的消除类休闲游戏为突破点，多种题材游戏协同发展。公司自主开发的消除游戏《宾果消消消》在传统消除类游戏的基础上加入丰富的故事情节、多样化的游戏主题和炫酷的界面，并设定了多种游戏场景，通过创意设计大大增加了游戏的趣味性，取得较大的成功。公司具备休闲移动游戏策划和研发的经验和技术储备。

（2）完善的游戏产品开发管理机制

公司在长期的游戏开发工作中，积累了丰富的游戏开发经验，建立了覆盖项目策划和立项、游戏研发、游戏测试、运维推广等一整套游戏产品开发管理机制。公司具备完整的项目开发管理体系，在每个关键环节都探索出一套适用的流程，各司其职，充分发挥不同技术人员的技术优势，保障项目的顺利推进。

（3）优秀的技术研发、运营管理团队

公司一贯注重技术研发团队建设，拥有一支具有较强游戏制作能力的游戏开发团队，团队中多人具有丰富的游戏研发经验，技术基础过硬。同时公司注重新员工培训，组织新老员工技术交流和指导，目前已经形成了一支老中青相结合、结构合理的研发团队，为公司新产品开发提供了人才保障。

此外，公司始终坚持以市场为导向、以技术为先导、以品牌为核心、以玩家根本，以管理为手段，以人才为保障的发展战略，在游戏研发团队、运营管理等方面建立企业优势，为本项目的成功实施提供了基础保障。

5、公司具有丰富的移动游戏产品开发及运营经验

（1）庞大的玩家基础

公司凭借高质量的游戏产品，积累了庞大的用户资源，为公司新产品的推出打下坚实的基础。截至 2017 年 3 月末，《宾果消消消》注册账户数已超过 14,600 万，月度活跃玩家数达到 2,900 万，付费玩家数累计达到 669 万。

（2）丰富的渠道资源

公司的定位是游戏开发商，在宣传推广方面，为了集中主要资源用于游戏研发，同时充分利用渠道商/运营商的平台资源，在运营模式上公司主要采用联合运营模式。公司经过多年的市场运作，拓展了丰富的运营渠道，与 Apple、Google、华为、OPPO、vivo、腾讯等知名公司达成了良好的合作关系。

（3）成熟的运营团队及运营管理体系

公司的运营团队拥有成功的游戏运营经验，在运营过程中已形成从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、商务合作、客户服务到运营管理完整的移动端游戏运营体系。

6、共用后台项目建设与公司业务战略规划方向相一致

根据公司发展规划，未来三年公司要通过加强游戏研发，开拓其他品类游戏，做到成功开发多款千万级的月活跃用户的休闲游戏产品。随着活跃用户的量级提升，以及对游戏体验的不断改善，对公司共用后台系统提出了更高的要求。搭建游戏共用的后台系统，将使公司集中后台技术资源，统一解决各个游戏后台的开发难点，有效提升游戏开发效率，并通过对 ACID 事务的支持以及对战系统的开发等，提升公司游戏产品的功能和体验，并为后续开拓新的游戏品类或场景提供保障。

三、募集资金投资项目情况

（一）移动游戏升级开发与运营项目

1、项目概述

持续的产品研发和技术升级是移动游戏研发商的制高点。本项目通过对现有主要游戏《宾果消消消》持续的研发投入和升级维护，进行内容升级更新和娱乐性能延展提升，不断提供贴近游戏玩家需求的产品和内容，并通过创新推广方式，

健全运营和推广体系，进一步提升《宾果消消消》游戏产品市场占有率和行业知名度，以提升公司的盈利能力，增强公司的核心竞争力。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街4号新华1949园区。

（3）项目建设内容

本项目是对《宾果消消消》游戏进行升级开发与持续运营投入，主要建设内容包括两个方面：

其一是按照既定游戏升级开发计划，针对主线关卡、副线关卡以及各类活动进行开发，每年预期进行12个版本的更新升级，不断保持《宾果消消消》的娱乐新鲜度；

其二优化推广策略，加强推广投入。通过明星代言、综艺节目植入、电视广告推广、网络剧植入、网络信息推广服务等推广方式，有针对性的提升公司的品牌和产品。根据玩家在游戏消费习惯，结合玩家的消费时点，进行精准的广告投放，合理的引导消费，提高注册用户向活跃用户、活跃用户向付费用户的引导和转化力度。

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

	岗位名称	利用现有员工	新增员工	总计
人员配置	研发人员	15	15	30
	美术人员	5	5	10
	运营人员	5	5	10
	合计	25	25	50

3、项目组织方式及实施进度计划

公司作为移动游戏开发商，其生产的主要产品为可下载、安装、运行在移动终端上的游戏软件。本公司的生产模式主要系游戏开发模式，游戏的开发包括了项目立项、项目开发和项目测试等三个主要阶段，同时市场推广以及版本更新与

升级也是重要环节。具体实施流程参见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“四、主营业务情况”之“（二）主营业务具体流程”。

项目投资计划如下：

单位：万元

投资项目	T1	T2	T3	投资金额合计
项目基础投资	1,076.56	567.50	504.59	2,148.65
研发费用投资	1,225.00	1,973.50	2,455.00	5,653.50
运营费用投资	2,045.32	2,499.70	2,992.75	7,537.77
基本预备费	86.94	100.81	119.05	306.80
铺底流动资金	485.93	156.70	207.35	849.98

注：T代表年度，T1、T2和T3依次代表项目实施的第一年、第二年和第三年。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境基本无影响，符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	301.32	1.83
2	新增场地租赁及装修	1,170.53	7.10
3	软件购置费	676.80	4.10
4	研发费用投资	5,653.50	34.27
5	运营费用投资	7,537.77	45.70
6	铺底流动资金	849.98	5.15
7	基本预备费	306.80	1.85
项目新增总投资		16,496.70	100.00

（1）硬件设备投资

本项目技术的顺利开发依赖于基础设施的建设和完善，为实现本项目建设目标，在充分利用发行人现有设备的前提下，根据产品技术升级的需要，本项目拟添置与开发、测试环境相关的硬件设备。本项目所需主要开发硬件设备包括：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总价（万元）
1	服务器	台	2	20.00	40.00
2	机柜交换机	台	2	0.66	1.32

3	核心交换机	台	2	1.00	2.00
4	路由器	台	1	60.00	60.00
5	防火墙	台	1	10.00	10.00
6	互联网防护	台	1	16.00	16.00
7	PC机	台	50	0.80	40.00
8	高性能笔记本电脑	台	50	1.50	75.00
9	显示器	台	50	0.30	15.00
10	iMac MF886CH/A 27英寸一体机	台	10	1.70	17.00
合计					276.32

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购设计软件、备份软件、网络管理系统等正版软件的费用。具体情况如下表：

序号	设备名称	单位	数量	单价 (万元)	总价 (万元)
1	方正字库	套	1	15.00	15.00
2	办公软件	套	110	0.30	33.00
3	设计软件	套	10	2.00	20.00
4	CorelDRAW Graphics Suite X7	套	10	0.68	6.80
5	Pro/ENGINEER 5.0	套	10	10.00	100.00
6	备份软件	套	10	50.00	500.00
7	网络管理系统	套	1	2.00	2.00
合计					676.80

（3）研发费用投资

研发费用是指与游戏升级开发有关的游戏程序开发、美术设计和产品运维人员的薪酬福利、培训费用和市场调研等开支，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	技术人员工资	4,937.50	87.34
2	技术相关培训费用	116.00	2.05
3	市场调研费	600.00	10.61
合计		5,653.50	100.00

（4）运维与市场推广费用

游戏运维费用和市场推广费用具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	市场推广费用	5,750.00	76.28
2	运维费用	1,787.77	23.72
合计		7,537.77	100.00

6、项目投资的效益分析

项目预期经济效益指标如下表所示：

项目	单位	计算值	说明
财务内部收益率	%	47.09%	-
财务净现值	万元	1,644.31	Ic=12%
投资回收期（含建设期）	年	3.25 年	-

（二）移动游戏新产品开发与运营项目

1、项目概述

公司将立足于现有的消除类游戏市场，通过不断升级更研发，不断优化用户体验，提升玩家粘性，巩固并持续深挖消除游戏市场。与此同时，公司也将逐步尝试开拓新的休闲游戏品类，利用现有技术储备和运营经验，保证消除类产品的市场优势的同时，争取在其他休闲游戏品类市场占据一席之地。公司将以现有游戏开发与运营能力为基础，通过对游戏开发所需的软硬件环境的建设、各类研发人员的投入以及前期游戏运营推广的投入，在消除类游戏、移动休闲竞技类游戏及移动模拟经营类游戏三个品类上各新增两款新游戏，从而丰富公司游戏产品线，构建高成长性的业务结构，提升公司市场竞争力，保证持续成长性。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街4号新华1949园区。

（3）项目建设内容

根据公司的总体战略方向，公司将以现有游戏开发与运营能力为基础，通过对游戏开发所需的软硬件环境的建设、各类研发人员的投入以及前期的游戏运营推广的投入，在消除类游戏、移动休闲竞技类游戏及移动模拟经营类游戏三个品类上各新增两款，共6款新游戏，从而丰富公司游戏产品线。

6款新游戏产品如下所示：

①新型消除游戏1

此项目是公司精心打造的新款消除游戏，其画面制作精良，在游戏关卡设计中采用深度学习算法，进一步提升游戏体验，提升玩家在游戏过程中的感受度。

②新型消除游戏 2

此项目将在传统消除游戏中融合当前玩家喜爱的其他元素，例如战斗、养成等，对游戏题材进行创新，通过新颖的场景设置和玩家喜闻乐见的游戏主题，给玩家带来全新的游戏体验。

③休闲对战游戏 1

此项目是公司打造的一款多人实时在线混战手游，通过公司自主研发的对战系统，采用当前玩家熟悉的游戏元素，实现玩家之间的轻度竞技对战。对战模式将使玩家获得爽快、娱乐的对战体验，且此游戏竞技时间和所需条件较低，玩家可以随时进行。

④休闲对战游戏 2

此项目是一款团队对抗的多人实时在线混战手游，玩家在线组建团队，并通过团队对抗的模式进行竞技。在竞技过程中，玩家通过展现个人的游戏实力和团队配合，将获得更大的游戏乐趣，并提升了玩家的社交体验。

⑤模拟经营游戏 1

此项目通过优良的画面制作和场景设计，为玩家提供模拟经营的乐趣。此游戏可充分利用玩家的碎片游戏时间，通过精良的游戏制作和趣味性的经营模式，为玩家打造健康娱乐的休闲时光。

⑥模拟经营游戏 2

此项目是在市场现有模拟经营体系下的外围扩展，通过新技术的研发和游戏理念的创新，在游戏中更加强调社交概念，为玩家带来全新的模拟经营体验

本项目 6 款新游戏产品简介如下表所示：

序号	游戏名称	类型	计划发布时间	简单说明	运营区域	盈利模式
1	新型消除游戏 1	消除游戏	2017 年 6 月	新款消除游戏，画面、体验、爽快感进一步升级	海外+中国	游戏内购+广告
2	新型消除游戏 2	消除游戏	2019 年 1 月	将传统消除游戏与其他受玩家欢迎的元素（战斗、养成等）相结合，给玩家带来全新的体验	海外+中国	游戏内购+广告

3	休闲对战游戏 1	休闲竞技	2018 年 6 月	一款多人实时在线混战手游，轻度 PK，采用玩家熟悉的元素，随时拿起随时玩	中国+海外	游戏内购
4	休闲对战游戏 2	休闲竞技	2019 年 6 月	另一款多人实时在线混战手游，也是轻度 PK，但更强调组队合作与队伍之间的对抗	中国+海外	游戏内购
5	模拟经营游戏 1	模拟经营	2018 年 1 月	一款经典的模拟经营类游戏，玩家在游戏中经营一家蛋糕店，制作各种精美的蛋糕	中国+海外	游戏内购
6	模拟经营游戏 2	模拟经营	2019 年 1 月	在现有模拟经营体系下进行外围扩展，引入更多新技术、新理念，更加强调社交，带来全新的模拟经营体验	中国+海外	游戏内购

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

	岗位名称	利用现有员工	新增员工	总计
人员配置	研发人员	15	135	150
	美术人员	5	25	30
	运维人员	5	55	60
	合计	25	215	240

3、项目组织方式及实施进度计划

本项目实施进度表如下：

序号	时间安排	T+6	T+12	T+18	T+24	T+30	T+36
1	办公场地租赁及装修	√	√				
2	软硬件设备购置、安装、调试	√	√				
3	各岗位人员引进与培训	√	√				
4	游戏研发与更新	√	√	√	√	√	√
5	运营推广		√	√	√	√	√

注：T 代表建设初始年，6、12、18 等数字代表月份数。

本项目 6 款新游戏产品开发与发布进度计划如下表：

序号	游戏开发与发布计划	T+6	T+12	T+18	T+24	T+30	T+36
1	新型消除游戏 1	研发	运维升级				
2	新型消除游戏 2			研发	运维升级		

3	休闲对战游戏 1		研发	运维升级
4	休闲对战游戏 2		研发	运维升级
5	模拟经营游戏 1	研发		运维升级
6	模拟经营游戏 2		研发	运维升级

注：T 代表建设初始年，3、6 等数字代表月份数。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境基本无影响，符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	1,400.96	2.24
2	新增场地租赁及装修	5,852.65	9.36
3	软件购置费	1,050.40	1.67
4	研发费用投资	21,922.50	35.05
5	初期运营费用	25,827.05	41.29
6	铺底流动资金	5,380.38	8.60
7	基本预备费	1,121.07	1.79
项目新增总投资		62,555.01	100.00

（1）硬件设备投资

本项目技术的顺利开发依赖于基础设施的建设和完善，为实现本项目建设目标，在充分利用发行人现有设备的前提下，根据产品技术升级的需要，本项目拟添置与开发、测试环境相关的硬件设备。本项目所需主要开发硬件设备包括：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额（万元）
1	服务器	台	4	20.00	80.00
2	机柜交换机	台	6	0.66	3.96
3	核心交换机	台	6	1.00	6.00
4	路由器	台	6	60.00	360.00
5	防火墙	台	6	10.00	60.00
6	互联网防护	台	6	16.00	96.00
7	PC 机	台	240	0.80	192.00
8	高性能笔记本电脑	台	240	1.50	360.00
9	显示器	台	240	0.30	72.00
10	iMac MF886CH/A 27 英寸一体机	台	30	1.70	51.00

合计	1,280.96
----	----------

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购设计软件、备份软件、网络管理系统等正版软件的费用。具体情况如下表：

序号	设备名称	单位	数量	单价 (万元)	总额 (万元)
1	方正字库	套	1	15.00	15.00
2	办公软件	套	510	0.30	153.00
3	设计软件	套	30	2.00	60.00
4	CorelDRAW Graphics Suite X7	套	30	0.68	20.40
5	Pro/ENGINEER 5.0	套	30	10.00	300.00
6	备份软件	套	10	50.00	500.00
7	网络管理系统	套	1	2.00	2.00
合计					1,050.40

（3）研发费用投资

研发费用是指与游戏升级开发有关的游戏程序开发、美术设计和产品运维人员的薪酬福利、培训费用和市场调研等开支，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比
1	技术人员工资	20,797.50	94.87%
2	培训费用	525.00	2.39%
3	市场调研费	600.00	2.74%
合计		21,922.50	100.00%

（4）运维与市场推广费用

游戏运维费用和市场推广费用具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比
1	市场推广费用	21,000.00	81.31%
2	运维费用	4,827.05	18.69%
合计		25,827.05	100.00%

6、项目投资的效益分析

项目预期经济效益指标如下表所示：

项目	单位	计算值	说明
财务内部收益率	%	35.29%	-
财务净现值	万元	15,017.37	Ic=12%
投资回收期（含建设期）	年	4.08年	-

（三）运营中心建设项目

1、项目概述

本项目主要建设内容包括三个方面：其一，建设大数据分析应用平台，包括数据采集系统、Hadoop 集群、实时分析系统、大数据查询系统和应用平台。通过大数据分析应用平台，一方面通过分析用户行为特征和趋势，为公司游戏产品的研发和改进提供指导，另一方面追踪推广效果，为产品运营提供数据支持。其二，建设社区系统，方便玩家交流，提升玩家活跃度。其三，加强公司品牌宣传，提升“柠檬微趣”及“Micro Fun”品牌知名度与影响力。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街4号新华1949园区。

（3）项目建设内容

①大数据分析应用平台建设目标

大数据分析应用平台建设目标主要包括五个方面：

A、数据采集系统：统一归集不同游戏的各类日志，通过分布式存储、统一归集接口，降低数据的存储风险和数据采集的工作量。

B、Hadoop 集群：为大数据分析提供基础技术平台，进一步优化集群执行效率，提高扩展性。

C、实时分析系统：为游戏业务数据分析提供实时计算的技术平台。

D、大数据查询系统：提供海量数据的快速查询功能，实现 TB 级的数据查询规模。

E、大数据应用平台：通过优化数据分析能力，推进公司业务的发展。大数据应用平台主要分为两部分，包括游戏业务分析系统和运营效果追踪系统。

②社区系统建设目标

社区系统建设目标主要包括两个方面：

A、通用游戏社区系统，可以实现不同类型设备和不同游戏的社区系统集成，通过配置实现各游戏中不同子系统的灵活展现，社区系统包括 BBS 系统、公告系统、客服系统等子系统，为游戏用户提供统一的交流互动平台，提高用户的活跃度，增强用户粘性。

B、自媒体运营：加强对微信、微博、百度贴吧等平台粉丝的运营和维护，挖掘用户人脉关系，通过好友推荐、微信转发、分享朋友圈、互动关注等提升玩家数量，通过有效的活动策划，提高用户活跃度和付费意愿，拓展游戏利润空间，提高游戏产品盈利的深度和广度，延长游戏生命周期。

③加强公司品牌宣传

公司的企业愿景是给予每个人每天 30 分钟无忧无虑的时光。针对这一愿景，企业将致力打造健康娱乐、积极向上的企业形象。公司未来将进一步在柠檬微趣品牌宣传推广加大投入，提升公司品牌形象。

大数据分析应用平台及社区系统建设具体情况如下：

建设项目	项目开发要点	建设目标
大数据分析应用平台	数据采集系统	1、统一日志格式和数据采集入口，分布式存储 2、支持高并发情况下的数据完整性 3、提供 Hadoop 集群和实时分析系统的数据获取
	Hadoop 集群建设	1、自动化部署分析节点 2、集群自身的自动化故障处理 3、集群任务执行监控 4、集群执行效率优化，支持多游戏大量任务的并发执行
	实时分析系统	1、完成数据实时获取及分析 2、支持容错及任务自动化重启 3、配合 Hadoop 集群快速分析数据
	大数据查询系统	1、支持在同一任务中多类型数据库的同时查询 2、支持 TB 级数据的快速查询 3、支持监控及故障预警
	技术平台建设	1、完成 BI 的自动化发布及部署 2、快速响应数据分析需求 3、支持灵活的数据订阅和分发 4、完成对分析表的监控 5、完成对各类推广链接的监控及自动控制 6、完成对各类推广效果的精确分析，包括对各个推广所带来的用户的留存分析、充注比分析 7、支持各游戏的兑换码入口功能 8、支持自营包的自动化提交更新功能

社区系统	BBS 系统	1、支持玩家的相互交流及其它常用的 BBS 功能 2、支持玩家投票小系统、玩家抽奖及领奖 3、支持多游戏高并发下的数据操作 4、支持多语言环境的自动适配 5、在不同设备下与各游戏的集成
	公告系统	1、对各种展现方式的支持 2、支持发奖、视频播放等功能 3、支持不同渠道、不同设备类型、不同区域等方式的公告配置 4、支持多语言环境的自动适配
	自媒体运营	1、微信、微博和百度贴吧等粉丝经营 2、不定期推出活动，提高用户活跃度、用户粘性

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

人员岗位类别	利用现有人数	外部招聘人数	总人数
大数据分析	2	4	6
H5 开发	1	1	2
运营系统开发	1	3	4
社区系统开发	1	2	3
社区管理	0	4	4
自媒体运营	3	1	4
品牌推广	1	2	3
渠道推广	2	3	5
客服	4	11	15
测试人员	1	1	2
美术	3	2	5
合计	19	34	53

3、项目组织方式及实施进度计划

本项目实施进度表如下：

序号	时间安排	T+6	T+12	T+18	T+24	T+30	T+36
1	办公场地装修	√	√				
2	软硬件设备购置、安装、调试	√	√				
3	各岗位人员引进与培训	√	√	√	√	√	√
4	大数据分析应用平台研发	√	√	√	√	√	√
5	社区系统研发	√	√	√	√	√	√
6	品牌宣传与推广	√	√	√	√	√	√

注：T 代表建设初始年，6、12、18 等数字代表月份数。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境基本无影响，符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	455.50	3.52
2	新增无形资产购置	726.82	5.61
3	新增场地租赁及装修投资	1,170.53	9.04
4	研发投资	7,037.50	54.34
5	运营推广投资	3,305.85	25.53
6	基本预备费	253.92	1.96
项目新增总投资		12,950.12	100.00

（1）硬件设备投资

本项目所需主要硬件设备如下：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
1	PC 机	台	51	0.80	40.80
2	高性能笔记本电脑	台	51	1.50	76.50
3	显示器	台	51	0.30	15.30
4	千兆路由器	台	4	7.50	30.00
5	交换机	台	6	5.50	33.00
6	工作站	台	21	1.50	31.50
7	企业级 WiFi 路由器	台	5	10.00	50.00
8	磁盘阵列	台	10	18.50	185.00
9	实验室防静电设备	套	1	50.00	50.00
10	测试用手机（iOS）	台	20	0.60	12.00
11	测试用手机（Android）	台	40	0.30	12.00
合计					536.10

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购办公室软件、杀毒软件、服务器系统、域服务、开发工具、涉及软件、备份软件等正版软件和系统的费用。具体情况如下表：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
1	Office 软件	套	102	0.15	15.30
2	杀毒软件	套	102	0.01	1.02
3	邮件服务	套	102	1.00	102.00
4	域服务	套	1	2.00	2.00
5	开发工具	套	40	1.50	60.00
6	代码库	套	12	1.00	12.00
7	数据库集群	套	1	300.00	300.00
8	BUG 管理	套	2	50.00	100.00
9	设计软件	套	15	1.50	22.50
10	3D 软件	套	6	2.00	12.00
11	备份软件	套	2	50.00	100.00
合计					726.82

（3）研发费用投资

研发费用是指与系统开发相关的开发工程师、测试人员、社区管理人员等的薪酬福利和培训费等开支，以及网络资源购买支出，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	研发人员工资	500.00	34.61
2	培训费	25.00	1.73
3	网络资源采购费	919.50	63.66
合计		1,444.50	100.00

6、项目投资的效益分析

该运营中心建设项目主要在于通过大数据分析应用平台分析玩家行为特征，实现新产品研发方向的指导和广告推广的效果的分析，同时建设玩家社区，活跃游戏玩家，增加发行人品牌知名度。该项目作为运营支撑类平台，不产生直接的经济效益，未做具体经济效益预测。

（四）游戏核心开发工具研发项目

1、项目概述

本项目主要建设内容包括两个方面：其一是通用游戏基础引擎研发，游戏基础引擎相当于游戏的“心脏”，决定着游戏的运营效果、游玩体验、开发效率等；其

二是基于深度学习的关卡设计框架开发，关卡是休闲类游戏的最核心部分，关卡设计优劣对游戏玩家的留存率和付费意愿有极大影响，是决定一款休闲类游戏成败的关键。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街4号新华1949园区。

（3）项目建设内容

①通用游戏基础引擎研发目标

通用游戏基础引擎研发目标主要包括三个方面：第一是统一三大主流操作系统底层接口，使游戏代码仅需简单处理就可适用于不同的系统平台，从而极大降低了研发的工作量和维护成本；第二是开发基础算法的集成功能，例如“注册”、“登录”、“常见活动”、“游戏空间”等，减少新游戏研发时的重复开发工作，提升开发效率；第三是研发显示、视频、音频等游戏引擎底层技术，实现完全动态的实时光影系统以及支持传统静态光影效果，提高游戏的表现力和运算性能，从而提升游戏的整体品质。

②基于深度学习的关卡设计框架研发目标

基于深度学习的关卡设计框架研发目标主要体现在三个方面：第一、根据玩家在各个关卡的表现，确定玩家的技能水平，实现动态调整关卡难度，保证玩家的游戏体验；第二、提取关卡属性，并通过大数据分析、建模，得出玩家对关卡和玩法的偏好，采用深度学习算法实现关卡的自动设计。

游戏引擎开发升级项目建设具体情况如下：

建设项目	项目开发要点	建设目标
通用游戏基础引擎	三大主流操作系统的底层接口	1、跨平台统一接口，实现一套游戏代码的多平台部署 2、游戏常用功能的模块化
	动画特效制作	1、三维粒子动画系统 2、基于动作捕捉的动画系统 3、所见即所得的动画编辑系统 4、从美术制作到程序集成的无缝衔接体系

基于深度学习的关卡设计框架	深度学习训练	1、对关卡进行有效特征提取 2、使用深度机器学习算法进行建模 3、计算性能优化
	关卡动态调整	1、根据玩家技能水平进行关卡难度动态调整 2、根据玩家当前表现进行关卡难度动态调整

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

人员岗位类别	利用现有人数	外部招聘人数	总人数
C++开发工程师	5	5	10
测试开发工程师	2	4	6
项目管理	0	1	1
合计	7	10	17

3、项目组织方式及实施进度计划

本项目实施进度表如下：

序号	时间安排	T+4	T+8	T+12	T+16	T+20	T+24	T+28	T+32	T+36
1	办公场地装修	√	√							
2	软硬件设备购置、安装、调试	√	√							
3	各岗位人员引进与培训		√	√	√	√	√			
4	游戏基础引擎研发			√	√	√	√	√		
5	基于深度学习的关卡设计框架研发			√	√	√	√	√	√	
7	测试，产品化								√	√

注：T 代表建设初始年，4、8、12 等数字代表月份数。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境无污染基本无影响。符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	439.50	13.83
2	新增无形资产购置	170.94	5.38
3	新增场地租赁及装修	409.69	12.89
4	研发投资	2,095.18	65.94
5	基本预备费	62.30	1.96
项目新增总投资		3,177.61	100.00

（1）硬件设备投资

本项目所需主要硬件设备如下：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
1	开发用 PC 机	台	17	0.80	13.60
2	高性能笔记本电脑	台	17	1.50	25.50
3	显示器	台	17	0.30	5.10
4	服务器	台	1	20.00	20.00
5	千兆路由器	台	4	7.50	30.00
6	交换机	台	4	5.50	22.00
7	工作站	台	19	1.50	28.50
8	企业级 WiFi 路由器	台	3	10.00	30.00
9	磁盘阵列	台	10	18.50	185.00
10	实验室防静电设备	套	1	50.00	50.00
11	测试用手机	台	20	0.50	10.00
合计					419.70

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购办公室软件、杀毒软件、服务器系统、域服务、开发工具等正版软件和系统的费用。具体情况如下表：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
1	Office 软件	套	34	0.15	5.10
2	杀毒软件	套	34	0.01	0.34
3	服务器系统	套	1	2.00	2.00
4	邮件服务	套	34	1.00	34.00
5	域服务	套	1	2.00	2.00
6	开发工具	套	11	1.50	16.50

7	代码库	套	11	1.00	11.00
8	BUG 管理	套	2	50.00	100.00
合计					170.94

（3）研发费用投资

研发费用是指与系统开发相关的开发工程师、测试人员等的薪酬福利和培训费用等开支，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	研发人员工资	1,460.18	69.69
2	培训费	35.00	1.67
3	合作研发	600.00	28.64
合计		2,095.18	100.00

6、项目投资的效益分析

该核心开发工具项目主要实现发行人研发的流程化和模块化，同时在消除类游戏上提供关卡设计技术支持，属于技术支撑类平台，不产生直接的经济效益，未做具体经济效益预测。

游戏基础引擎研发实现研发的流程化，减少重复工作，降低维护成本，同时提高游戏中的表现力和运算性能，为后续一系列研发提供便利性。

关卡设计框架根据玩家的用户行为进行分析，采用深度学习的方式改善游戏的效果，提升游戏趣味性，保证了游戏的生命力和可玩性。

（五）游戏共用后台系统建设项目

1、项目概述

本项目主要建设内容包括两个方面：其一，是搭建大规模数据系统，采用分布式架构，构建通用的、可横向扩展的数据库系统，并支持 ACID 事务，使游戏后台开发人员不再需要考虑大规模数据的存储、均衡、可靠性等问题，提升游戏后台功能开发效率；其二，是开发多人在线实时对战系统，通过构建能够支持实时对战的在线服务器集群，统一解决实时对战多客户端状态同步的问题，支持高数量级多人同时在线，为将来公司开发实时对战游戏或场景提供技术支撑。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街4号新华1949园区。

（3）项目建设内容

①大规模数据系统研发目标

目前游戏行业能够支持千万级以上日活跃用户的数据库系统通常是采用由后台应用服务器管理多个独立MySQL服务器的方式实现，这种架构使后台开发人员需要考虑大规模数据的存储、均衡和可靠性等问题，增加后台业务开发的复杂性，而其它通用MySQL集群方案也存在如库容量、单个查询规模等限制，需要开发人员在开发过程中特殊考虑。通过大规模数据系统的研发，旨在统一解决以上问题，使查询功能更灵活，数据存储方式更优化，并且支持ACID事务，大大提高了开发人员的开发效率，而且为公司游戏产品的功能设定和性能优化提供有力保障。

②对战系统研发目标

目前实时对战类游戏往往是通过将用户分到不同房间，以房间为单位减少对战规模，降低后台开发的复杂性，对多人在线实时对战多客户端状态同步的问题没有从根本上解决。通过本项目的研发，公司将建立行业内领先的、能够支持大量用户在线实时对战的后台系统，从根本上解决实时对战在线用户的人数限制问题，实现单个房间的同时在线人数可达上万人，极大的提升了用户的游戏体验，也为公司开发实时对战游戏或场景提供了关键技术支撑。

游戏共用后台系统建设项目建设具体情况如下：

建设目标	项目开发要点	建设目标
大规模数据系统	数据库稳定性优化	1、通过在关键路径上使用 Paxos 保证极端情况下的数据一致性 2、其它影响基本功能稳定性的 bug 修复
	数据库自动故障转移	1、完成对单个主机故障自动触发主副切换功能开发 2、确保切换后 Web 端不受影响
	数据库跨地域支持	1、跨多个地域（国家）的统一数据库的研发
	数据库性能优化	1、优化查询引擎分布式查询规划器； 2、保证 Web 端连通性和负载均衡
	服务器运维	1、运维系统的研发，对服务器实施监控 2、部分自动化故障处理功能

	数据备份功能	1、确保能对分布式数据库系统实施全备份 2、确保能在上次全备份的基础上实现增量备份；
	数据迁移	1、完成数据库在线迁移功能开发和测试； 2、完成数据迁移预案，保证随时可以将数据库在线迁移到其它服务商
对战系统	支持分布式的在线对战服务器系统	1、可自由扩展的、分布式的实时对战后台系统
	支持客户端P2P数据传输	1、作为到服务器网络不畅的补充，支持客户端之间直接数据传输； 2、在P2P情况下保证所有玩家数据一致性和反作弊功能
	通用的网络通信序列化库	1、数据量更小的客户端通信序列化库， 2、支持多版本客户端共存

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

人员岗位类别	利用现有人数	外部招聘人数	总人数
C++开发工程师	1	14	15
数据库管理员	0	2	2
测试开发工程师	1	8	9
测试人员	0	3	3
项目管理	0	1	1
合计	2	28	30

3、项目组织方式及实施进度计划

本项目实施进度表如下：

序号	时间安排	T+4	T+8	T+12	T+16	T+20	T+24	T+28	T+32	T+36
1	办公场地装修	√	√							
2	软硬件设备购置、安装、调试	√	√							
3	各岗位人员引进与培训		√	√	√	√	√			
4	大规模数据系统研发			√	√	√	√	√		
5	对战系统研发			√	√	√	√	√	√	
6	测试，产品化								√	√

注：T代表建设初始年，3、6等数字代表月份数。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境基本无影响，符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	427.00	3.28
2	新增无形资产购置	263.60	2.03
3	新增场地租赁及装修	702.32	5.40
4	研发投资	11,353.70	87.33
5	基本预备费	254.93	1.96
项目新增总投资		13,001.55	100.00

（1）硬件设备投资

本项目所需主要硬件设备如下：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	开发用 PC 机	台	30	0.80	24.00
2	高性能笔记本电脑	台	30	1.50	45.00
3	显示器	台	30	0.30	9.00
4	服务器	台	2	20.00	40.00
5	千兆路由器	台	4	7.50	30.00
6	交换机	台	4	5.50	22.00
7	企业级 WiFi 路由器	台	3	10.00	30.00
8	磁盘阵列	台	10	18.50	185.00
9	防静电设备	套	1	50.00	50.00
10	测试用手机	台	20	0.30	6.00
合计					441.00

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购办公室软件、杀毒软件、服务器系统、域服务、数据库软件等正版软件和系统的费用。具体情况如下表：

软件	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
1	Office 软件	套	60	0.15	9.00
2	杀毒软件	套	60	0.01	0.60
3	服务器系统	套	2	1.00	2.00
4	邮件服务	套	60	1.00	60.00

5	域服务	套	1	2.00	2.00
6	开发工具	套	20	1.50	30.00
7	代码库	套	5	2.00	10.00
8	BUG 管理	套	2	50.00	100.00
9	数据库软件	套	1	50.00	50.00
合计					263.60

（3）研发费用投资

研发费用是指与系统开发相关的开发工程师、测试人员、项目管理人员等的薪酬福利和培训费用等开支，以及网络资源购买支出，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	研发人员工资	3,366.70	29.65
2	培训费	81.00	0.71
3	网络资源采购费	7,906.00	69.64
合计		11,353.70	100.00

6、项目投资的效益分析

该共用后台系统不是面向游戏玩家的最终产品，而是公司网络游戏后台研开发和对战游戏研发的重要基础设施，作为共用后台系统，并不会产生直接的经济效益，因此该项目并未做具体经济效益预测。

大规模数据系统主要是建造一套通用的、可横向拓展的数据库系统，从而提升发行人游戏后台开发效率，解决大规模数据存储和可靠性问题。同时该系统帮助现有游戏产品加入对战场景，提高游戏的交互性，为发行人将来开发实时对战游戏或场景提供技术支撑和保障。

四、其他与主营业务相关的营运资金

发行人主要从事的移动游戏具有市场竞争激烈、游戏产品类型层出不穷、玩家流失率高等特点。发行人处于高速发展阶段，游戏运营仍处于上升期，为进一步提升公司抗风险能力，拟投入部分营运资金用于新产品研发、技术储备和市场推广。同时根据发行人发展战略与游戏行业特点，发行人将积极把握市场并购投资机会，整合优质标的，实现跨越式发展。

1、新型移动游戏研发需求

随着移动互联网的快速发展，移动游戏行业快速发展，新型移动游戏层出不穷，吸引了众多游戏玩家。发行人主要定位休闲移动游戏的研发和运营，为把握

市场发展方向，满足游戏玩家需求，发行人还需要投入更多研发力量探索新型移动游戏，根据市场情况开发更多题材新颖、玩法多样、娱乐性十足的新型移动游戏。

2、投资优质标的的资金需求

目前国内游戏行业快速发展，市场容量不断扩大，同时游戏行业竞争激烈，也处于快速整合机遇期，市场集中度将进一步提高。为提升经营的抗风险能力，扩大经营规模，保持竞争优势，发行人一方面将继续加大新产品的研发力度，另一方面将抓住行业整合机遇，投资并购业内优质标的。

投资并购业内优质项目将会实现：

（1）降低新游戏产品的研发风险

游戏行业变化较快，产品迭代周期较短，玩家需求多样化，新型游戏研发和推广具有较大的不确定性。现有的游戏产品经过市场的考验，其技术水平、经营数据、财务指标、市场反映、玩家偏好以及未来增长等均具有较高的可预测性，投资收购该类项目风险较低。

（2）提升研发能力和技术实力

游戏行业是一个靠技术驱动的行业，人才和团队是最核心资源，技术实力是保持市场优势的核心竞争力。投资收购优质项目的研发团队，可以有效提升发行人整体的人员素质，丰富项目经验，增加技术储备，从而提高整体的研发实力。

（3）扩大经营规模，提升盈利能力

优质的游戏项目已有较好的盈利或将来带来丰厚的回报，可以提升发行人盈利水平；投资收购优质游戏公司，一方面可以为发行人带来更多的玩家和渠道资源，另一方面可以利用发行人强大的市场推广、庞大的游戏玩家和独特的游戏运营能力，实现双方的优势互补和资源整合效果，提升发行人的盈利水平。

近年来上市公司已完成及正在进行中的投资或收购网络游戏公司的主要情况如下：

序号	收购方	被收购方	收购标的	支付对价 (万元)	现金支付对价 (万元)
1	升华拜克	炎龙科技	炎龙科技 100%股权	160,000.00	80,000.00
2	天神娱乐	妙趣横生	妙趣横生 95%股权	58,900.00	3,500.00
		雷尚科技	雷尚科技 100%股权	88,000.00	22,000.00

3	长城动漫	新娱兄弟	新娱兄弟 100%股权	50,000.00	50,000.00
		宣诚科技	宣诚科技 100%股权	4,000.00	4,000.00
4	禾欣股份	赞成科技	赞成科技 100%股权	110,000.00	110,000.00
5	帝龙文化	美生元	美生元 100%股权	340,000.00	51,000.00
6	富春通信	摩奇卡卡	摩奇卡卡 100%股权	88,000.00	88,000.00
7	中技控股	宏投网络	宏投网络 51%的股权	163,200.00	163,200.00
8	华闻传媒	漫友文化	漫友文化 85.61%股权	34,244.00	8,561.00
9	*ST 星美	欢瑞世纪	欢瑞世纪 100%股权	300,000.00	-
10	金科娱乐	杭州哲信	杭州哲信 100%股权	290,000.00	87,000.00
11	凯撒股份	酷牛互动	酷牛互动 100%股权	75,000.00	30,000.00
		天上友嘉	天上友嘉 100%股权	121,500.00	48,600.00
12	科冕木业	天神互动	天神互动 100%股权	245,000.00	-
13	天舟文化	游爱网络	游爱网络 100%股份	162,000.00	53,890.28
		神奇时代	神奇时代 100%股权	125,400.00	36,220.00
14	拓维信息	火溶信息	火溶信息 90%股权	81,000.00	32,400.00
15	爱使股份	游久时代	游久时代 100%股权	118,000.00	39,333.33
16	掌趣科技	天马时空	天马时空 80%股权	267,760.00	84,329.93
		上游信息	上游信息 30%股权	36,364.00	-
		玩蟹科技	玩蟹科技 100%股权	173,900.00	76,760.00
		上游信息	上游信息 70%股权	81,400.00	46,514.29

注：1、升华拜克指浙江升华拜克生物股份有限公司；炎龙科技指成都炎龙科技有限公司。

2、天神娱乐指大连天神娱乐股份有限公司；妙趣横生指北京妙趣横生网络科技有限公司；雷尚科技指雷尚（北京）科技有限公司。

3、长城动漫指长城国家动漫游戏股份有限公司；新娱兄弟指北京新娱兄弟网络科技有限公司；宣诚科技指杭州宣诚科技有限公司。

4、禾欣股份指浙江禾欣实业集团股份有限公司；赞成科技指北京赞成科技发展有限公司。

5、帝龙文化指浙江帝龙文化发展股份有限公司；美生元指苏州美生元信息科技有限公司。

6、富春通信指富春通信股份有限公司；摩奇卡卡指成都摩奇卡卡科技责任有限公司。

7、中技控股指上海中技投资控股股份有限公司；宏投网络指上海宏投网络科技有限公司。

8、华闻传媒指华闻传媒投资集团股份有限公司；漫友文化指广州漫友文化科技股份有

限公司。

9、*ST 星美指星美联合股份有限公司；欢瑞世纪指欢瑞世纪联合股份有限公司。

10、金科娱乐指浙江金科娱乐文化股份有限公司；杭州哲信指杭州哲信信息技术有限公司。

11、凯撒股份指凯撒（中国）股份有限公司；酷牛互动指深圳市酷牛互动科技有限公司；天上友嘉指四川天上友嘉网络科技有限公司。

12、科冕木业指大连科冕木业股份有限公司；天神互动指北京天神互动科技有限公司。

13、天舟文化指天舟文化股份有限公司；游爱网络指广州游爱网络技术有限公司；神奇时代指北京神奇时代网络有限公司。

14、拓维信息指拓维信息系统股份有限公司；火溶信息指上海火溶信息科技有限公司。

15、爱使股份指上海爱使股份有限公司；游久时代指游久时代（北京）科技有限公司。

16、掌趣科技指北京掌趣科技股份有限公司；天马时空指北京天马时空网络技术有限公司；上游信息指上游信息科技（上海）有限公司；玩蟹科技指北京玩蟹科技有限公司。

五、董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见

公司董事会已对募集资金投资项目可行性进行了分析，认为以上募集资金建设项目符合国家产业和环境政策以及投资管理、环境保护、土地管理等法律、法规和规章的规定，有利于实现公司主营业务的延伸和公司的发展战略。公司具备实施该等项目的业务经验和优势，该等项目与公司持续发展的生产经营规模、财务状况、技术水平和管理能力相适应；本次募集资金投资项目有利于公司加强竞争优势，进一步提高公司的主营业务收入与利润水平，具有良好的市场前景和盈利能力；该项目实施后不会产生同业竞争亦不会对公司的独立性产生不利影响。

六、募集资金运用对财务状况和经营能力的影响

（一）募集资金运用对公司经营发展的影响

本次募集资金的运用将进一步提升发行人的游戏研发和运营能力，增加发行人游戏产品数量，丰富发行人的游戏类型，增加发行人市场份额，提高发行人的市场竞争力，巩固和提升发行人在行业内的地位。

（二）对财务状况的影响

1、对净资产和每股净资产的影响

募集资金到位后，发行人净资产及每股净资产将大幅提高，资本结构得到优化，从而提升了发行人的偿债能力和抗风险能力，扩大了整体规模和资本实力。

2、对净资产收益率的影响

本次募集资金到位后，发行人净资产将大幅增加，提升发行人的风险抵御能力。而本次募集资金投资项目从资金的投入到项目建成并产生效益需要一定的时间，短期内项目对发行人利润贡献较小，加之新增固定资产折旧和无形资产摊销等影响，发行人净利润增长将滞后于净资产增速，发行人净资产收益率较以前年度将有所下降。从中长期来看，发行人募投项目将陆续贡献业绩，业务规模和销售收入将会增加，利润水平将得到提升，净资产收益率水平也会随之提升。

为降低本次发行摊薄即期回报的影响，发行人拟通过加快项目投资与建设进度，尽快实现项目收益和投资回报；继续加大研发投入，提升游戏推广力度，巩固和提升市场竞争优势；进一步完善利润分配制度，强化投资回报机制等措施，提升资产质量和盈利能力，实现发行人的可持续发展，以填补股东回报。

3、对资本结构的影响

本次募集资金到位后，短期内发行人资产负债率将明显下降，从而可进一步优化发行人的资本结构，增强防范财务风险的能力。

（三）对经营成果的影响

本次募集资金将用于移动游戏升级开发与运营项目、移动游戏新产品开发与运营项目、游戏共用后台系统建设项目、游戏核心开发工具研发项目和运营中心建设项目。若募集资金项目能按时顺利实施，将有助于丰富发行人游戏类型，完善发行人产品线，提升发行人的研发实力以及游戏运营和推广水平，从而进一步扩大发行人的经营规模，改善盈利能力，提升抗风险能力。

七、使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目的情况

截至本招股说明书签署之日，上述募集资金投资项目尚未开始投资。

第十一节 其他重要事项

一、信息披露和投资者服务的责任机构和相关人员

（一）信息披露和投资者服务

公司已根据《公司法》、《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等相关法律、法规，制定了《信息披露管理制度》。本次股票发行上市后，公司将严格按照《公司章程》以及该制度的规定及时、公平、准确、完整的披露信息。

公司所披露信息形式包括年度报告、中期报告和季度报告以及临时报告。凡是对投资者作出投资决策有重大影响的信息，均应当披露。

（二）负责信息披露和投资者服务的责任机构和相关人员

公司负责信息披露和投资者服务的部门为证券部，部门负责人为董事会秘书胡增荣。

二、重大合同

本公司及子公司正在履行的交易金额在 200 万元（含）以上或未达到 200 万元但对公司生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同如下：

（一）运营渠道合作协议

1、2014 年 9 月 17 日，公司与北京世界星辉科技有限责任公司签署了《手机助手软件平台技术服务合同》。合同约定北京世界星辉科技有限责任公司提供“手机助手软件平台”作为服务端口实现公司产品的技术对接，通过对用户的移动设备识别、驱动安装及连接，实现用户对公司产品的安全下载、安装、删除、升级等技术服务，并通过“手机助手软件平台”，实现用户对公司产品的使用及管理。2016 年 6 月 7 日，公司与北京世界星辉科技有限责任公司签署了补充合同将该合同中的游戏名称由《糖果萌萌消》变更为《宾果消消乐》。2016 年 9 月 17 日，公司与北京世界星辉科技有限责任公司签署了补充合同将原合同有效

期顺延至合作游戏从平台下线之日止。2017年1月18日，公司与北京世界星辉科技有限责任公司签署了补充合同将该合同中的游戏名称变更为《宾果消消消》。

2、2015年9月23日，公司与 Google Inc.通过“Google Play Console”平台（play.google.com）签署了《Google Play 开发者分发协议》并购买了 Google Play 开发者账号。协议约定 Google Inc. 将以公司的名义显示商品并提供用户下载及购买，协议有效期为长期。

3、2016年1月4日，公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司通过腾讯开发平台（open.qq.com）签署了《腾讯移动游戏平台开发者协议》。协议约定发行人可以将移动游戏产品接入腾讯移动游戏平台并提供予终端用户。

4、2016年3月4日，公司与咪咕互动娱乐有限公司签署了《咪咕互动娱乐有限公司北京柠檬微趣科技股份有限公司游戏业务合作协议书》。协议约定公司通过咪咕互动娱乐有限公司的游戏业务相关平台放置合作内容，并对其提供内容责任的进行服务支撑，咪咕互动娱乐有限公司为公司提供信息服务、代营销、代客服等服务，协议有效期自2016年2月1日至2016年12月31日，双方协议到期前无书面异议，则有效期自动顺延一年。

5、2016年8月1日，公司与东莞市讯怡电子科技有限公司签署了《游戏推广合作协议》。协议约定公司提供合作产品《宾果消消乐（OPPO定制）》由东莞市讯怡电子科技有限公司进行推广，合同期限自2016年8月1日至2017年7月31日，如合同到期后双方均未提出书面异议的合同自动顺延。

6、2016年9月5日，公司与天津百度紫桐科技有限公司签署了《百度移动游戏单机游戏平台合作分成协议》。协议约定天津百度紫桐科技有限公司负责游戏产品的发行，包括支付通道整合、游戏产品营销和推广，公司负责提供游戏产品，双方按照收益分成的方式合作，合作期限自2016年9月1日至2018年8月31日。

7、2016年12月15日，公司与广东天宸网络科技有限公司通过“vivo 开发者平台”（dev.vivo.com.cn）签署了《单款游戏联运业务合作协议》。协议约定公司依托广东天宸网络科技有限公司的资源推广符合公司要求的游戏产品并产生收益，协议到期日为2017年12月14日。

8、2017年1月10日，公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司签署了《<宾果消消乐>腾讯移动网络游戏合作接入协议》。协议约定游戏在腾讯移动游戏平台发布及运营并进行收入分成，协议合作期限为自协议签订之日起12个月。

9、2017年2月6日，公司与Apple Inc.通过“Apple Developer”平台（developer.apple.com）签署了《Schedule 2》及《Schedule 3》作为其注册开发者账户协议的补充。合同约定Apple Inc.作为公司研发的软件代理商代理公司对收费软件进行推广、销售，合同期限为2017年2月6日至2018年6月24日。

10、2017年2月15日，公司与华为软件技术有限公司通过“华为开发者联盟管理中心”平台（developer.huawei.com）签署了《华为开发者联盟支付协议》。协议约定公司使用华为开发者联盟发布、分发、销售产品，协议有效期为长期。

（二）市场推广合同

1、2016年8月26日，公司与软众传媒签署了《宾果消消乐&鬼吹灯网络广告合作协议》。合同约定软众传媒作为爱奇艺的广告运营代理商代理公司在爱奇艺网剧《鬼吹灯之牧野诡事》发布原创贴片广告，合同总金额为678.00万元。

2、2016年9月6日，公司与软众传媒签署了《电视剧<人间至味是清欢>赞助协议》。协议约定软众传媒在其代理的电视剧《人间至味是清欢》中，通过剧情设计，实现公司在电视剧中的产品、LOGO、口号或企业名称等元素的植入，合同金额为220.00万元。

3、2016年10月10日，公司与软众传媒签署了《宾果消消乐&腾讯视频网剧创意中插投放合作协议》。合同约定软众传媒代理公司在腾讯视频网剧《鬼吹灯之黄皮子坟》、《使徒行者2》发布创意中插广告投放，并进行微博KOL的整合传播，合同总金额为920.70万元。

4、2017年1月11日，公司与上海何年何月影视文化工作室签署了《广告服务协议书》。协议约定公司委托上海何年何月影视文化工作室并由其指派旗下艺人在合同约定期内担任《宾果消消消》、《怪兽消消消》的独家形象代言人，并协调督促参加广告拍摄，在综艺植入中宣传上述品牌；代言期限为一年，自2017年1月5日至2018年1月4日，合同金额为500.00万元。

5、2017年3月17日，公司与软众传媒签署了《服务合同书》。合同约定软众传媒提供其合作艺人为公司游戏《宾果消消消》系列提供独家代言推广及相关服务；合作期限为12个月（不晚于2017年4月1日开始至2018年3月31日），合同金额为1,100.00万元。

2017年3月17日，公司与软众传媒签署了《补充合同书》。该补充合同对软众传媒合作艺人为公司游戏《宾果消消消》提供的独家代言推广等服务内容进行了详细的约定。

6、2017年5月17日，公司与软众传媒签署了《宾果消消消&<醉玲珑>创意中插设计制作委托合同》。合同约定软众传媒为公司的创意中插广告提供策划创意及活动执行服务，合同总金额为175.44万元。

7、2017年5月17日，公司与软众传媒签署了《宾果消消消&<醉玲珑>创意中插投放服务委托合同》。合同约定软众传媒作为爱奇艺的创意中插投放运营代理商代理公司在爱奇艺《醉玲珑》中发布创意中插广告，合同总金额为263.16万元。

8、2017年6月12日，公司与北京艾尚智美科技有限公司签署了《信息系统使用协议（CPA CPC CPM CPT）》。根据该协议，北京艾尚智美科技有限公司为公司提供《宾果消消消》产品在智汇推平台进行投放推广的服务，结算数据单价以双方邮件确认为准，合作期限至2018年1月1日。

9、2017年6月12日，公司与北京派瑞威行广告有限公司签署了《信息系统使用协议（CPA CPC CPM CPT）》。根据该协议，北京派瑞威行广告有限公司为公司提供《宾果消消消》产品在其合作平台进行投放推广的服务，结算数据单价以双方邮件确认为准，公司应在北京派瑞威行广告有限公司每次为其代充值前2日向其支付充值款，合作期限至2017年12月31日。

（三）租赁合同

2016年7月至10月，公司与北京市文化创新工场投资管理有限公司就租赁北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层作为经营场所签署了租赁合同。具体内容详见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“五、公司主要资产情况”之“（二）房产租赁情况”。

三、对外担保事项

截至本招股说明书签署日，公司不存在对外担保情况。

四、诉讼和仲裁事项

（一）公司重大诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署日，公司不存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的诉讼或仲裁事项。

（二）公司控股股东、实际控制人重大诉讼或仲裁

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人未涉及作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

公司控股股东、实际控制人最近三年内不存在重大违法行为。

（三）公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员均未涉及作为一方当事人的诉讼或仲裁事项。

（四）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员涉及刑事诉讼的情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员均未涉及作为一方当事人的刑事诉讼。

第十二节 有关声明

发行人全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

全体董事：

齐伟

文明

于剑

李竹

贾绍华

董小英

刘凝

全体监事：

肖勃雷

曹曦

任京辉

全体高级管理人员：

齐伟

文明

于剑

胡增荣

北京柠檬微趣科技股份有限公司

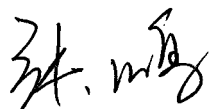
2017年7月11日



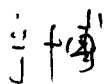
保荐机构（主承销商）声明

本公司已对招股说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

保荐代表人：



张鹏



宁博

项目协办人：



曾庆波

法定代表人（或授权代表）：



霍达



发行人律师声明

本所及经办律师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

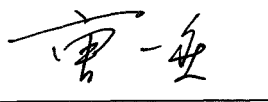
负责人




张利国



经办律师



曹一然



刘雅婧

2017年7月11日

审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的审计报告、盈利预测审核报告（如有）、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的审计报告、盈利预测审核报告（如有）、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人签名：

朱建弟



经办注册会计师签名：

蔡晓丽



王首一




立信会计师事务所（特殊普通合伙）

2017年7月11日

资产评估机构声明

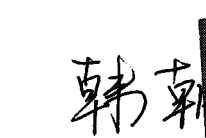
本机构及签字资产评估师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

经办资产评估师：



资产评估师
林海丰
11140028


林海丰



资产评估师
韩朝
11140031

韩朝

资产评估机构负责人：



李晓红

北京中天华资产评估有限责任公司



验资机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

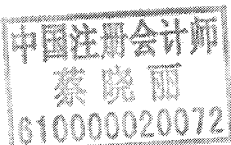
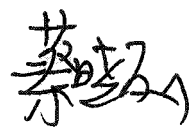
验资机构负责人签名：

朱建弟

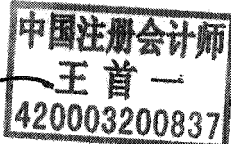


经办注册会计师签名：

蔡晓丽



王首一



立信会计师事务所（特殊普通合伙）

2017年7月11日



验资复核机构声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的验资复核报告无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的验资复核报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

验资复核机构负责人签名：

朱建弟



经办注册会计师签名：

蔡晓丽



王首一



立信会计师事务所（特殊普通合伙）



第十三节 附件

投资者可以查阅与本次公开发行有关的所有正式法律文件，该等文件也在指定网站上披露，具体如下：

- （一）发行保荐书（附：发行人成长性专项意见）及发行保荐工作报告；
- （二）发行人关于公司设立以来股本演变情况的说明及其董事、监事、高级管理人员的确认意见；
- （三）发行人控股股东、实际控制人对招股说明书的确认意见；
- （四）财务报表及审计报告；
- （五）内部控制鉴证报告；
- （六）经注册会计师核验的非经常性损益明细表；
- （七）法律意见书及律师工作报告；
- （八）公司章程（草案）；
- （九）中国证监会核准本次发行的文件；
- （十）其他与本次发行有关的重要文件。

查阅时间：工作日上午 8：00～11：30；下午 14：00～17：30。

文件查阅地点：

发行人：北京柠檬微趣科技股份有限公司

办公地址：北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 204 室

电话：010-68292703

联系人：胡增荣

保荐机构（主承销商）：招商证券股份有限公司

办公地址：深圳市福田区益田路江苏大厦 A 座 38-45 楼

电话：0755-82943666

联系人：张鹏、宁博