

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。

本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。

苏州蜗牛数字科技股份有限公司

Suzhou Snail Digital Technology Co., Ltd.

（苏州市工业园区金鸡湖路 171 号）



Snail 蜗牛

首次公开发行股票并在创业板上市

招股说明书

（申报稿）

保荐人（主承销商）



国信证券股份有限公司
GUOSEN SECURITIES CO., LTD.

（深圳市罗湖区红岭中路1012号国信证券大厦16—26层）

发行概况

发行股票类型：人民币普通股（A 股）	每股面值：1.00 元
发行股数：不超过 4,000 万股（包括本次公开发行的新股数量及股东公开发售股份数量），其中：公司股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过 1,714.28 万股。股东公开发售股份所得资金不归公司所有。	每股发行价格：【】元
	预计发行日期：【】年【】月【】日
发行后总股本：不超过 16,000 万股	拟上市证券交易所：深圳证券交易所
保荐机构（主承销商）：国信证券股份有限公司	
招股说明书签署日期：【】年【】月【】日	

声明及承诺

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。

重大事项提示

一、股东关于股份锁定的承诺

（一）公司实际控制人、控股股东石海、股东周颖承诺：自公司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次发行前所直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购本人持有的股份；所持股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价；上市后六个月内公司股票连续二十个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，持有公司股票的锁定期限自动延长六个月；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

公司控股股东、实际控制人石海及股东周颖还承诺：在公司任职期间内，每年转让的股份不超过所持有的公司股份总数的 25%；离任后六个月内，不转让所持有的公司股份；在申报离任六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售公司股票数量占所持有的公司股票总数的比例不超过 50%。

（二）公司股东高向晖、陆星、李永志承诺：自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理其本次发行前所直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购其持有的股份；所持股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价；上市后六个月内公司股票连续二十个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，持有公司股票的锁定期限自动延长六个月；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

公司股东高向晖、陆星、李永志还承诺：在公司任职期间内，每年转让的股份不超过所持有的公司股份总数的 25%；离任后六个月内，不转让所持有的公司股份；在申报离任六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售公司股票数量占所持有的公司股票总数的比例不超过 50%。

（三）公司股东中新创投、辰融投资、羲融投资、坤融投资、古玉资本承诺：自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理其本次发行

前所持有的发行人股份，也不由发行人回购其持有的股份。

（四）公司股东仓海投资承诺：自公司股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理其本次发行前所持有的发行人股份，也不由发行人回购其持有的股份。

（五）公司股东石补天承诺：自公司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次发行前所直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购本人持有的股份；所持股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价；上市后6个月内公司股票连续20个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后6个月期末收盘价低于发行价，持有公司股票的锁定期限自动延长6个月；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

公司股东石补天还承诺：在公司控股股东和实际控制人石海于公司任职期间内，本人每年转让的股份不超过所持有的公司股份总数的 25%；石海离任后六个月内，本人不转让所持有的公司股份；在石海申报离任六个月后的十二月内本人通过证券交易所挂牌交易出售公司股票数量占所持有的公司股票总数的比例不超过 50%。

（六）公司股东项秋梅、方息珍承诺：自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理其本次发行前所持有的发行人股份，也不由发行人回购其持有的股份。

二、关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺

（一）发行人承诺：发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，发行人董事会将在证券监管部门依法对上述事实作出认定或处罚决定后五个交易日内，制订股份回购方案并提交股东大会审议批准，发行人将依法回购首次公开发行的全部新股，回购价格为发行价格加上同期银行存款利息（若公司股票有派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，发行价格将相应进行除权、除息调整），回购的股份包括首次公开发行的全部新股及其派生股份。发行人招股说明书有虚

虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，发行人将依法赔偿投资者损失。

对于首次公开发行股票时公司股东发售的原限售股份，发行人将在证券监管部门依法对上述事实作出认定或处罚决定后五个交易日内，要求公司控股股东制订股份回购方案并予以公告。

有权获得赔偿的投资者资格、投资者损失的范围认定、赔偿主体之间的责任划分和免责事由按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。

（二）本公司控股股东、实际控制人石海承诺：发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本人将在证券监管部门依法对上述事实作出认定或处罚决定后五个交易日内，制订股份回购方案并予以公告，依法购回首次公开发行股票时发售的原限售股份，回购价格为发行价格加上同期银行存款利息（若发行人股票有派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，发行价格将相应进行除权、除息调整）。发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。本人作为发行人的控股股东、实际控制人，将督促发行人依法回购首次公开发行的全部新股。

有权获得赔偿的投资者资格、投资者损失的范围认定、赔偿主体之间的责任划分和免责事由按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。

（三）本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺：发行人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。发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，全体董事、监事、高级管理人员将依法赔偿投资者损失。

有权获得赔偿的投资者资格、投资者损失的范围认定、赔偿主体之间的责任划分和免责事由按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引

发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。

三、关于稳定股价的承诺

本公司、本公司控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员承诺：本公司/本人将严格按照股价稳定方案之规定全面且有效地履行在股价稳定方案项下的各项义务和责任。

1、触发股价稳定方案的条件

公司上市后三年内，若公司股票出现连续二十个交易日的收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整），公司将启动股价稳定方案：

- （1）控股股东、实际控制人增持公司股票；
- （2）发行人回购公司股票；
- （3）董事（不含独立董事）、高级管理人员增持公司股票；
- （4）其他证券监管部门认可的方式。

自股价稳定方案触发之日起，公司董事会应在五个交易日内制订稳定公司股价的具体方案，并在履行完毕相关内部决策程序和外部审批/备案程序（如需）后实施，且按照上市公司信息披露要求予以公告。若某一会计年度内公司股价多次达到触发股价稳定方案的情况，公司及相关责任主体将继续按照股价稳定方案履行相关义务。

2、终止股价稳定方案的条件

触发股价稳定方案时点至股价稳定方案尚未实施前或股价稳定方案实施后，若出现以下任一情形，则视为本次稳定股价措施实施完毕及承诺履行完毕，已公告的稳定股价方案终止执行：

- （1）公司股票连续三个交易日的收盘价均高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整）；
- （2）继续实施股价稳定方案将导致公司股权分布不符合上市条件。

3、股价稳定方案的具体措施

（1）控股股东、实际控制人增持公司股票

公司控股股东、实际控制人石海自股价稳定方案公告之日起三个月内以自有资金在二级市场增持公司流通股份，增持股票的价格不高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整），增持股票的数量不超过公司股份总数的1.5%，增持计划实施完毕后的六个月内不出售所增持的股份，同时保证增持结果不会导致公司的股权分布不符合上市条件。

（2）发行人回购公司股票

发行人自股价稳定方案公告之日起三个月内以自有资金在二级市场回购公司流通股份，回购股票的价格不高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整），回购股票的数量不超过公司股份总数的3%，同时保证回购结果不会导致公司的股权分布不符合上市条件。

（3）董事（不含独立董事）、高级管理人员增持公司股票

公司董事（不含独立董事）、高级管理人员自股价稳定方案公告之日起三个月内以自有资金在二级市场增持公司流通股份，增持股票的价格不高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整），用于增持股票的资金不低于上一年度从公司领取薪酬的30%，增持计划实施完毕后的六个月内不出售所增持的股份，同时保证增持结果不会导致公司的股权分布不符合上市条件。

若公司未来新聘任董事（不含独立董事）、高级管理人员，公司将在聘任合同中明确上述承诺并要求其履行。

4、股价稳定方案的优先顺序

触发股价稳定方案的条件后，控股股东、实际控制人增持公司股票为第一选择，发行人回购公司股票为第二选择，董事（不含独立董事）和高级管理人员增

持公司股票为第三选择。

公司控股股东、实际控制人所增持的股票数量达到承诺上限后，公司股价仍未满足“公司股票连续三个交易日的收盘价均高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整）”之条件的，则由发行人实施股票回购计划；

发行人所回购的股票数量达到承诺上限后，公司股价仍未满足“公司股票连续三个交易日的收盘价均高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整）”之条件的，则由董事（不含独立董事）、高级管理人员承担股票增持义务。

5、责任追究机制

自股价稳定方案触发之日起，公司董事会应在五个交易日内制订稳定公司股价的具体方案，并在履行完毕相关内部决策程序和外部审批/备案程序（如需）后实施，且按照上市公司信息披露要求予以公告。董事会不履行上述义务的，全体董事以上一年度从公司领取的薪酬为限承担相应的赔偿责任。

控股股东、实际控制人石海未能履行增持公司股票的承诺，则控股股东、实际控制人应向投资者公开道歉，且不参与公司当年的现金分红，应得的现金红利归公司所有。

发行人未能履行回购公司股票的承诺，则发行人应向投资者公开道歉，且以承诺的最大回购金额为限承担相应的赔偿责任。

董事（不含独立董事）、高级管理人员未能履行增持公司股票的承诺，则董事（不含独立董事）、高级管理人员应向投资者公开道歉，且当年从公司领取薪酬的50%归公司所有。

四、关于减持股份意向的承诺

（一）本公司控股股东、实际控制人石海承诺：本人所持股份的锁定期届满后两年内，在不丧失控股股东、实际控制人地位，且不违反已作出的相关承诺的前提下，将存在对所持股份进行减持的可能性，但每年减持数量不超过上一年末

所持股份数量的 25%。

拟减持公司股票，将提前五个交易日向发行人提交减持原因、减持数量、减持对发行人治理结构及持续经营影响的说明，并由发行人在减持前三个交易日予以公告；减持将采用证券交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统或协议转让等方式，且减持价格不低于发行价；若所持公司的股票在锁定期届满后两年内减持价格低于发行价的，则减持价格与发行价之间的差额由相关人员以现金方式或从发行人处领取的现金红利补偿给发行人；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

减持股票时，将依照《公司法》、《证券法》、中国证监会和深圳证券交易所的相关规定执行。

（二）本公司股东周颖承诺：本人所持股份的锁定期届满后两年内，在不违反已作出的相关承诺的前提下，将存在对所持股份进行减持的可能性，但每年减持数量不超过上一年末所持股份数量的 25%。

拟减持公司股票，将提前五个交易日向发行人提交减持原因、减持数量、减持对发行人治理结构及持续经营影响的说明，并由发行人在减持前三个交易日予以公告；减持将采用证券交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统或协议转让等方式，且减持价格不低于发行价；若所持公司的股票在锁定期届满后两年内减持价格低于发行价的，则减持价格与发行价之间的差额由相关人员以现金方式或从发行人处领取的现金红利补偿给发行人；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

减持股票时，将依照《公司法》、《证券法》、中国证监会和深圳证券交易所的相关规定执行。

（三）股东中新创投承诺：本公司所持股份的锁定期届满后两年内，在不违反已作出的相关承诺的前提下，将存在对所持股份进行减持的可能性。

拟减持公司股票，将提前五个交易日向发行人提交减持原因、减持数量、减持对发行人治理结构及持续经营影响的说明，并由发行人在减持前三个交易日予以公告；减持将采用证券交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统或协议转让等方式，且减持价格不低于发行价；若所持公司的股票在锁定期届满后两年内减持价格低于发行价的，则减持价格与发行价之间的差额由相关人员以现金方式或

从发行人处领取的现金红利补偿给发行人；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

减持股票时，将依照《公司法》、《证券法》、中国证监会和深圳证券交易所的相关规定执行。

五、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

（一）公司将采取多种措施保证防范即期回报被摊薄的风险，提高未来的回报能力，并充分保护中小投资者的利益，具体措施如下：

1、公司现有业务板块运营状况，发展态势，面临的主要风险及改进措施

蜗牛数字是一家以图形图像技术为基础，以数字产品为体现，集软硬件研发、生产、发行、运营和服务一体化的高新技术企业。

自 2000 年设立以来，公司始终致力于图形图像技术的深入研发与积累。结合产业技术的更迭，研发了多代符合不同时期产业环境的 3D 图形引擎，并在此技术基础上适时推出不同的数字产品。目前，公司主营业务围绕多平台网络游戏的自主研发和运营两大环节进行。其中，多平台网络游戏的自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏的底层技术开发和内容提供，且随着数字娱乐技术的升级，公司已开始在 VR 游戏和 VR 直播领域进行技术和产品研发；多平台网络游戏的运营包括了自主研发以及代理的网络游戏产品的发行及运营。同时，公司还涉及移动端游戏设备、主机游戏设备等多种产品的研发和生产，为用户在游戏产品、游戏硬件以及未来的影视及 VR 领域提供一站式、多方位的数字内容服务。截至 2017 年 9 月末，公司网络游戏产品累计注册用户数量超过 8,000 万人次，报告期内主要游戏产品的平均月度活跃用户数量超过 250 万人次。

得益于公司的综合实力及游戏市场的快速发展，公司取得了良好的经营业绩。报告期内，公司营业收入分别为 66,101.93 万元、168,497.24 万元、266,044.65 万元及 197,817.64 万元；公司净利润分别为 8,875.52 万元、14,956.24 万元、25,262.67 万元及 17,881.52 万元。目前，公司面临的主要风险及改进措施如下：

（1）针对公司业绩波动风险，首先，公司不断提升研发实力，提升准确判

断游戏玩家偏好的能力；其次，公司将均衡安排主打游戏产品的推出时点，避免或过于集中，或未及时开发出主打产品的情形；再次，公司将对广告费投入以及硬件业务投入进行合理管控，避免公司营业成本或期间费用的大幅增加。

（2）针对在运营游戏特别是主打游戏产品盈利能力下降的风险，公司将充分利用较强的技术升级能力和更新版本开发能力，以及提供优质运营服务的能力，使得公司在运营产品能够持续保持活力。

（3）针对未来游戏业务及全价值链其他环节业务的风险，一方面，公司将不断把握技术和产品的发展趋势，成功研发和运营符合玩家偏好的游戏产品。并在新产品开发模式中注重对产品适销性的把握，力求掌握玩家的真实喜好。另一方面，公司将加快对专业化游戏设备等业务进行整合和再造，使该类业务尽快为公司带来更多盈利。

2、提高公司日常运营效率，降低公司运营成本，提升公司经营业绩的具体措施

（1）加强募集资金管理，保证募集资金合理规范使用

本次首次公开发行股票募集资金到位后，公司将根据相关法律、法规以及公司《募集资金管理办法》，在银行设立募集资金使用专户，并及时与开户银行、保荐机构签订《募集资金三方监管协议》，对募集资金的使用实施严格审批，以保证专款专用。同时，进一步完善募集资金使用的审批流程，在加强监管的同时提高使用效率。

（2）加快募投项目投资进度，争取早日实现项目预期效益

如果本次发行及上市募集资金到位时间与资金需求的时间要求不一致，本公司将根据实际情况以自有资金或银行借款先行投入，待募集资金到位后予以置换。

（3）提升核心竞争力，增强公司可持续盈利能力

A)坚持现有游戏业务持续增长原则。对目前正在运营的游戏加强运营力度，加强对游戏运营系统的规范化管理，聚集优秀人才，定期推出新副本、新资料片等更新材料，优化现有游戏的充值消费模式，更大程度地提升玩家用户粘性，保证公司盈利水平。

B) 坚持不断创新和研发原则。作为数字娱乐服务提供商，公司的核心价值在于创新。公司将坚持对新游戏和新业务的研发，打通数字娱乐服务全产业链，优化公司产品结构，提升产品用户流量水平。

C) 坚持国际市场与国内市场互动发展原则。公司将完善国际市场布局，加强出口游戏海外自主运营和本地化的能力，充分挖掘海外市场机会，做到国际市场与国内市场协调发展。

(4) 提高资金使用效率，保证公司经营规模的扩大

公司拟将首次公开发行股票募集的 30,000 万元资金用作全产业链发展战略储备资金项目，公司将提高该部分资金的使用效率，以保证公司经营规模的扩大，并为公司持续健康发展及业务链延伸提供资金支持。

(5) 严格执行利润分配制度，强化投资者回报机制

积极回报股东是公司的长期发展理念，公司已建立了持续、稳定、科学的利润分配制度，确保公司股东特别是中小股东的利益得到保护。

2015 年 1 月，公司 2015 年第一次临时股东大会审议通过了《关于公司首次公开发行人民币普通股（A 股）股票后分红回报规划的议案》。公司将优先采用现金分红的方式分配利润，注重对投资者尤其是中小股东回报。

公司将切实执行上述措施填补即期回报，但不等于对公司未来利润做出保证。

(二) 董事、高级管理人员对本次首次公开发行摊薄即期回报措施的承诺

公司的董事、高级管理人员忠实、勤勉地履行职责，为维护公司和全体股东的合法权益，根据中国证监会《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（证监会公告[2015]31 号）的要求，对公司填补回报措施能够得到切实履行作出如下承诺：

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

2、承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束。

3、承诺不动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动。

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

5、承诺拟公布的公司股权激励的行权条件（如有）与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

六、本次发行相关中介机构的承诺

（一）国信证券承诺：如国信证券在本次发行工作期间未勤勉尽责，导致国信证券所制作、出具的文件对重大事件作出违背事实真相的虚假记载、误导性陈述，或在披露信息时发生重大遗漏，并造成投资者直接经济损失的，在该等违法事实被认定后，国信证券将本着积极协商、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，自行并督促发行人及其他过错方一并对投资者直接遭受的、可测算的经济损失，选择与投资者和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式进行赔偿。

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。

（二）普华永道承诺：为苏州蜗牛数字科技股份有限公司首次公开发行并在创业板上市出具的报告的真实性和完整性依据有关法律法规的规定承担相应的法律责任，包括如果本所出具的上述报告有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

（三）金杜承诺：如因本所为苏州蜗牛数字科技股份有限公司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，经司法机关生效判决认定后，本所将依法赔偿投资者因本所制作、出具的文件所载内容有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏而遭受的损失。有权获得赔偿的投资者资格、损失计算标准、赔偿主体之间的责任划分和免责事由，按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。本所将严格履行生效司法文书确定的赔偿责任，并接受社会监督，确保投资者合法权益得到有效保护。

七、关于未履行承诺约束措施的承诺

（一）公司承诺：本公司将严格履行在首次公开发行股票并上市过程中所作

出的各项公开承诺事项，积极接受社会监督。若本公司未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任，则本公司将采取以下措施予以约束：

1、以自有资金补偿公众投资者因依赖相关承诺实施交易而遭受的直接损失，补偿金额由本公司与投资者协商确定，或根据证券监督管理部门、司法机关认定的方式确定；

2、自本公司完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之日起12个月内，本公司将不得发行证券，包括但不限于股票、公司债券、可转换的公司债券及证券监督管理部门认可的其他品种等；

3、自本公司未完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本公司不得以任何形式向本公司之董事、监事、高级管理人员增加薪资或津贴。

（二）本公司控股股东、实际控制人石海承诺：本人将严格履行在首次公开发行股票并上市过程中所作出的各项公开承诺事项，积极接受社会监督。若本人未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任，则本人将采取以下措施予以约束：

1、以自有资金（包括但不限于本人自发行人所获分红）补偿发行人及投资者因依赖该等承诺而遭受的直接损失；

2、自本人完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本人不得以任何方式减持持有的发行人股份；

3、自本人完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本人不得以任何方式要求发行人为本人增加薪资或津贴，且亦不得以任何形式接受发行人增加支付的薪资或津贴。

（三）本公司董事、监事、高级管理人员承诺：本人将严格履行在首次公开发行股票并上市过程中所作出的各项公开承诺事项，积极接受社会监督。若本人未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任，则本人将采取以下措施予以约束：

1、以自有资金（包括但不限于本人自发行人所获分红）补偿发行人及投资者因依赖该等承诺而遭受的直接损失；

2、自本人完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本人不得以任何方式减持持有的发行人股份；

3、自本人完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本人不得以任何方式要求发行人为本人增加薪资或津贴，且亦不得以任何形式接受发行人增加支付的薪资或津贴。

八、拟公开发售股份的股东情况，股东公开发售股份事项对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响

请投资者在报价、申购过程中考虑公司股东公开发售股份（即老股转让）的因素。

（一）拟公开发售股份的股东情况

公司 2015 年第二次临时股东大会、2016 年第二次临时股东大会及 2016 年度股东大会审议通过了《关于公司首次公开发行股票并在创业板上市相关事宜的议案》，涉及老股转让的具体安排如下：

1、预计公司公开发行新股的数量不超过 4,000 万股，根据本次发行的定价结果，公开发行新股的数量可进行相应调整；

2、新股发行数量与老股转让数量（统称“本次公开发行后的流通股数量”）的调整机制如下：根据募投项目所需资金总额与发行价格共同确定新股发行数量。若新股发行募集资金净额（新股发行募集资金扣除与新股发行相关的发行费用，监管部门不允许扣除的费用除外）超过募投项目所需资金总额，则发行人减少新股发行数量。同时为保证本次公开发行后流通股数量占发行人股份总数的比例不低于 25%，具备老股转让资格的发行人股东以新股发行价格为老股转让价格，调整老股转让的数量，但老股转让数量上限不超 1,714.28 万股，且不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，新股发行和老股转让的实际发行总量不超过 4,000 万股。新股发行数量根据四舍五入的原则取整数。

3、公司股东公开发售股份的资格：截至本次发行方案审议通过之日，石海、周颖、高向晖、陆星、中新苏州工业园区创业投资有限公司、石补天、项秋梅、方息珍、苏州羲融创业投资有限公司、苏州工业园区辰融创业投资有限公司、苏州坤融创业投资有限公司、苏州仓海投资咨询有限公司、古玉资本管理有限公司

13 名公司股东（以下简称“公开发售股份的股东”）持有公司股份的时间已超过 36 个月，具备公开发售股份资格。

4、公司股东公开发售股份的数量确定原则：

公开发售股份的股东各自应公开发售股份数量=公开发售股份的股东发行前持有发行人股份数×公开发售股份比例（公开发售股份比例=应公开发售股份总数/公开发售股份的股东发行前持有发行人股份合计数）。

如某个公开发售股份的股东所持股份由于法定或其他原因导致无法公开发售或者公开发售数量低于该股东应公开发售股份数量，则其剩余应公开发售股份部分改由其他公开发售股份的股东继续公开发售。其他各公开发售股份的股东继续公开发售股份的数量=（公开发售股份的股东应公开发售股份总数-公开发售股份的股东已确定公开发售股份数量）×可以继续公开发售的股东发行前各自持有发行人股份数/可以继续公开发售的股东持有发行前发行人股份合计数。

股东公开发售股份不得导致公司的股权结构发生重大变化或实际控制人发生变更。

5、公司股东公开发售股份应当遵守《证券发行与承销管理办法》、《首次公开发行股票时公司股东公开发售股份暂行规定》等相关法律、法规、规章和政策性文件的规定，发行价格与新发行股票的价格相同。如中国证监会等相关监管部门修改新股发行规则，则发行方案根据最新规则进行相应调整。

6、公司股东公开发售股份所得资金不归公司所有，归出售股份的公司股东所有；

7、本次发行承销费用的分摊原则：公司按公开发行新股的数量占本次公开发行股份的数量比例分摊发行承销费用；公开发售股份的股东按其发售股份的数量占本次公开发行股份的数量比例分摊发行承销费用；保荐费、审计验资费、律师费、信息披露费、发行手续费等与本次发行相关的其他发行费用由公司承担。

（二）股东公开发售股份事项对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响

公司股东公开发售股份的方案，对公司的股权结构不会产生重大影响，发行完成后，公司的实际控制人不变，不会对公司股东大会、董事会、监事会的有效运行及高级管理人员、核心人员的组成造成影响，不会对公司主要客户、供应商

造成影响。公司股东公开发售股份后不会对公司的治理结构及生产经营造成影响。

综上，本次发行方案涉及的发行人股东公开发售股份相关事宜符合法律、法规及公司章程的规定，发行上市方案尚需中国证监会的核准；本次发行方案涉及的发行人股东公开发售股份相关事宜已履行相关决策及审批程序；发行人股东拟公开发售的股份权属清晰，不存在法律纠纷或质押、冻结及其他依法不得转让的情况；如发生发行人股东公开发售行为，公司的股权结构不会发生重大变化，不会导致实际控制人发生变更；亦不会对发行人公司治理结构及生产经营产生不利影响。

九、本次发行前滚存利润的分配安排

根据本公司 2015 年第一次临时股东大会及 2016 年度股东大会的决议，公司本次公开发行股票前的滚存未分配利润由本次发行后的新老股东共享。

十、本次发行后公司利润分配政策和分红规划

（一）上市后利润分配政策

1、公司的利润分配政策应重视对投资者的合理投资回报，应保持连续性和稳定性。公司可以采取现金或股票等方式分配利润，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。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事、外部监事（如有）和公众投资者的意见。

2、公司当年经审计净利润为正数且符合《公司法》规定的分红条件下，公司应当优先采取现金方式分配股利。如无重大投资计划或重大现金支出事项发生，公司必须进行现金分红，且以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。在实施上述现金分配股利的同时，董事会结合公司经营规模、股票价格与公司股本规模等因素，可以提出股票股利分配预案，但不得单独派发股票股利。公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大生产经营规模或转增公司资本，法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的

25%。

3、利润分配方案由公司董事会制定，并在履行了相应论证和决策机制后，报股东大会批准。利润分配政策应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的 1/2 以上通过。同时就此议案公司必须根据证券交易所的有关规定提供网络或其他方式为公众投资者参加股东大会提供便利。

（二）公司未来分红回报规划

公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配股利，并优先采用现金分红的方式。公司董事会可以根据公司当期的盈利规模、现金流状况、发展阶段及资金需求状况，提议公司进行中期利润分配。

首次公开发行股票并上市后，公司每年以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的20%。公司在实施上述现金分配股利的同时，可以同时派发红股。

公司董事会将综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资产支出安排等因素，并按照公司章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策。

关于公司利润分配政策及股东未来分红回报规划的具体内容，请详细参阅本招股说明书第九节“财务会计信息与管理层分析”的相关内容。

十一、保荐人对发行人是否具备持续盈利能力的核查结论意见

发行人自 2000 年成立以来始终致力于图形图像应用技术、数字传输技术等数字产品基础技术的研发及网络游戏产品的开发，报告期内主要产品为网络游戏，主营业务为网络游戏的研发与运营。

得益于图形图像应用技术的长期积淀，发行人自研开发了 Flexi 系列图形引擎，并能够深刻理解和掌握 Flash、Unity3D、CE3、UE4 等商用图形引擎的深层技术，进而使得发行人开发的端游与手游重度游戏产品在画质的清晰度、游戏的流畅性及用户的视觉体验性等技术方面具有优势，积聚了较多的忠实用户。发行人在报告期内推出了《九阴真经》产品系列（包括《九阴真经（端游）》、《九阴手游》、《九阴真经 3D》）、《太极熊猫》产品系列（包括《太极熊猫》、《太极熊猫

2》、《太极熊猫 3：猎龙》），并代理运营《方舟：生存进化》端游，代理期间内推出《方舟：焦土》及《方舟：大逃杀》新版本并在 Steam 平台、Xbox 平台和 PS4 平台上线。基于众多的游戏产品，发行人游戏产品用户数量从 2013 年末的约 2000 万用户增长到 2017 年约 8000 万用户。业务规模的增大使得发行人业务收入不断增长，报告期内，公司的主营业务收入分别为 66,101.93 万元、168,497.24 万元、266,044.65 万元和 197,817.64 万元，净利润为 8,875.52 万元、14,956.24 万元、25,262.67 万元和 17,881.52 万元。

报告期内，发行人经营模式、主营业务、核心业务均未发生重大变化，主营业务为网络游戏运营，利润也主要来源于网络游戏运营。公司持续盈利能力表现在以下几个方面，具体为：

1、发行人主营业务所处网络游戏行业市场规模仍处于快速增长阶段。根据《Newzoo:2017 Global Games Market Report》，预计至 2020 年，全球游戏市场规模将达到 1,284.6 亿美元，2017 年至 2020 年的年复合增长率仍将达到 5.66%。

2、与普通游戏开发商仅开发游戏产品相比，发行人通过深度研发底层技术，进而带动产品开发、再推向市场的经营模式已经获得市场验证。公司自 2000 年成立以来，一直致力于游戏产品的研发和运营，并且在网络技术和图形技术上长期投入研发，持续积累。2004 年，公司开发出第一代 Flexi3D 网络图形引擎，利用该引擎所开发的《航海世纪》成为我国最早的 3D 网络游戏产品之一。2008 年，公司开发出第二代 Flexi3D 网络图形引擎。2012 年，公司又开发出移动端 Flexi3D 网络图形引擎。上述引擎为公司推出《九阴真经》端游、《太极熊猫》手游、《天堂 2：血盟》手游、《九阳神功》主机游戏等产品提供了坚实的技术基础。2012 年上线的《九阴真经》（端游）截至 2017 年仍处于稳定期，在由国家新闻出版广电总局指导、中国音像与数字出版协会主办、中国游戏工委承办的 2017 年度“中国游戏十强盛典”中被评为“2017 年度十大最受欢迎客户端网络游戏”；《太极熊猫》系列延续产品——《太极熊猫 3：猎龙》被评为“2017 年度十大最受欢迎原创移动网络游戏”。这些成功的产品不仅获得了荣誉，也给发行人带来了丰厚的业绩回报。

3、发行人游戏业务在报告期内已经从国内市场拓展到国际市场，2017 年 1-9 月，发行人海外业务占比已经达到 41.11%，业务市场的扩大也拓展发行人的盈

利空间。

发行人 2015 年底全球代理了《方舟：生存进化》游戏，2015 年、2016 年和 2017 年 1-9 月，分别实现营业收入 8,245.11 万元、48,325.96 万元和 50,015.87 万元，收入占比分别为 4.89%、18.16%和 25.28%，该游戏在国外市场仍处于成长期，不断推出新版本，目前尚未正式进入中国市场，因此其本身具有持续盈利空间，且该游戏的恐龙 IP、开放式生存玩法具有发散性，预计相应衍生产品的盈利空间较大，发行人通过后续开发即将推出的《方舟：方块世界》即属于该范畴。

《方舟：生存进化》端游在海外成功发行的经验，带动了发行人自研游戏在海外市场的运营业务，从 2016 年以来，自主研发的游戏产品海外业务规模不断扩大，运营收入不断增长。

4、历史上各年度持续、较大的研发投入保证了发行人综合研发实力的持续；与《方舟：生存进化》开发商及其他海外游戏商的技术合作，使得发行人产品开发能力有了进一步的提高。报告期内发行人研发费用合计 92,679.58 万元，研发人员保持在 1,300 人以上，其中：蜗牛研究院主要负责图形图像应用技术、数字传输技术等数字产品基础技术的跟踪与研发，与英伟达、AMD、微软等国际企业的图形团队，长期保持了良好的技术合作关系，已经成为全球范围内较有影响力的 3D 网络图形技术团队；产品开发团队（工作室）现有 7 个，在国内原有 4 个，从 2016 年以来在美国增加 2 个，另有一支欧洲团队在苏州成立了研发工作室，海外团队与国内团队的相互学习，特别是学习国外游戏产品（如《方舟：生存进化》）和国外先进引擎技术应用（如虚幻 4 游戏引擎应用）的成功经验，由原有的产品垂直开发模式逐渐过渡为模块开发、类生产线模式。产品开发团队将主要研发力量投入在题材、产品优化、图形图像、可玩性等方面，不仅提高了产品开发质量，还突破了公司原有集中在 RPG 模式较为单一的游戏类型，而且缩短了产品的开发时间，短期内形成了较多的各类型游戏储备产品，包括即将在未来两年推出的《九阴真经 2》（武侠竞技沙盒端游）、《方舟：方块世界》（像素沙盒端游）、《野良神》（类二次元手游）、《Coronado》（生存竞技类端游）、《Rend》（战队沙盒类端游）、《黑暗与光明》（魔幻沙盒类端游）、《天乩》（RPG 手游）、《我的恐龙 Go》（AR 休闲竞技手游）等，发行人强大的产品开发能力及储备的较多各类型产品，也保证了公司未来的盈利持续能力。

5、发行人 IP 储备较多，通过其后续开发将使得公司未来产品的多题材性，适应游戏市场上不同人群的偏好。公司历史上主要产品立足于国内市场，因此表现为我国传统武侠文化题材较多，例如《九阴真经》系列、《太极熊猫》系列、《天子》系列及《关云长》等，报告期内，发行人通过授权改编、代理、购买等多种方式储备了较多国外文化 IP，例如：代理《方舟：生存进化》带来的恐龙造型 IP，购买的日本《野良神》IP，授权改编的《天堂 2：血盟》IP 等，该类 IP 多为各国的主流娱乐文化并且具有较强的发散性和衍生性，其中《方舟：生存进化》产品和《天堂 2：血盟》已实现了较高的产品收入。发行人围绕这些文化 IP 进行后续游戏产品开发，无论从题材性、游戏类型等方面，都将使得公司未来的游戏产品在保证积极、正确的价值观的前提下，呈现出多样性，能够满足游戏用户的不同偏好。

6、发行人长时间的、丰富的游戏运营经验、规范的法人治理结构、完善、有效的内部控制制度为发行人的持续盈利能力提供了保障。

7、在判断游戏技术将随 PC、主机游戏设备、手机设备等游戏设备的显示技术、虚拟现实技术迅速发展而不断演进的情况下，发行人于 2014 年度收购了杭州瑞高，将其作为游戏硬件设备的研发基地，目前该团队研发的内容包括：主机游戏设备、掌机等；同时公司在美国组建了北美研究院，研发虚拟现实技术；在上海组建了研发图形传输技术的研究团队，这些前沿的硬件技术研究一方面大概率保障了公司的产品不会落后于技术的发展，另一方面也能够使得公司在新的机遇面前，有机会脱颖而出。特别是随着互联网产业计算能力和数据传输能力的高速发展，未来在虚拟现实领域存在巨大的潜在爆发市场，而图形图像技术是虚拟现实领域的核心技术之一，长期的技术积累对发行人进入该新增市场奠定了基础。

综上，保荐机构认为发行人具有持续盈利能力。

十二、公司特别提醒投资者注意的风险因素

（一）公司业绩波动风险

报告期内，公司营业收入分别为 66,101.93 万元、168,497.24 万元、266,044.65 万元及 197,817.64 万元；公司净利润分别为 8,875.52 万元、14,956.24 万元、

25,262.67 万元及 17,881.52 万元。业绩整体呈现快速发展态势，这主要得益于：

（1）公司拥有开发高品质网络游戏产品的技术积淀和实力；（2）公司拥有丰富的游戏市场经验，能够较为准确地判断游戏玩家的偏好并推出具有良好适销性的游戏产品；（3）公司主要游戏产品的推出时点具有良好的承接性，具体来看，公司主打的经典客户端游戏产品《九阴真经》在 2014 年进入稳定期后，2014 年 9 月末，公司推出另一个主打的移动网络游戏产品《太极熊猫》；在 2015 年下半年，又相继推出《九阴手游》、《天子手游》等移动网络游戏产品；2015 年底，公司又代理发行了《方舟：生存进化》；2016 年，公司又推出自主研发并运营的《天堂 2：血盟》、《九阴真经 3D》等移动网络游戏产品，上述游戏产品相继为公司带来良好回报。2018 年至 2019 年，公司预计推出《九阴真经 2》、《方舟：方块世界》、《我的恐龙 Go》、《Coronado》、《Rend》等多种类型的游戏产品。

1、产品生命周期导致业绩波动的风险

任何游戏都会经历推广期、成长期、稳定期及衰退期等生命阶段，截至目前，公司主要运营的游戏，《九阴真经》已运营 5 年，《太极熊猫》已运营 3 年，《九阴手游》、《天子手游》、等游戏运营已超过 2 年，已分别进入稳定期/衰退期，表现为月度充值额处于下滑趋势，如果未来公司不能及时对上述游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，或者游戏玩家的偏好发生了重大变化，则上述游戏可能会提早进入衰退期末期，将会对公司未来的经营业绩造成重大不利影响。同时，若公司在上述主要游戏进入衰退期后未能及时推出新的符合市场需求的游戏产品，公司业绩将产生波动，乃至亏损的风险。

2、合作运营商分成成本上升导致业绩波动的风险

报告期，公司的移动网络游戏收入逐年提高，占收入比重逐年提升。在移动网络游戏的自主运营过程中，公司需与苹果 App Store 以及 Google、华为、360 手机助手等安卓平台为代表的合作运营商在支付渠道等方面进行合作，公司支付予上述合作运营商的分成构成移动网络游戏的主要成本。未来如果合作运营商的分成比例提升，则会对公司业绩产生不利影响。

3、推广成本变化导致业绩波动的风险

报告期,公司的广告及推广费分别为 9,009.04 万元、33,741.70 万元、42,985.83 万元及 20,103.48 万元,占营业收入比例分别为 13.63%、20.03%、16.16%及 10.16%,对公司利润有一定影响。未来,如果公司所投放的广告未能带来预期效益或公司未能对广告及推广费金额进行合理管控,则公司的广告及推广费变化会导致业绩波动。

4、主要授权方终止合作及代理费用上升导致业绩波动的风险

报告期内,公司的主要游戏均为自主开发,仅有《方舟:生存进化》为代理取得。2015 年至 2017 年 1-9 月,该游戏的收入占公司营业收入的比例分别为 4.89%、18.16%和 25.28%,如该游戏的授权方违反协议致终止合作、要求提升代理费用,或该游戏的授权运营方终止游戏运营,将导致公司业绩波动。

如公司未来代理新的游戏产品,也可能会发生上述授权方终止合作及代理费用上升等因素,导致公司业绩波动。

5、无形资产减值的风险

报告期内,公司无形资产主要为土地使用权、软件著作权、专利技术及外购游戏版权。2017 年 1-9 月,无形资产净值增加较多,主要是外购《方舟:生存进化》等游戏版权所致,游戏版权价值同比增加 38,614.52 万元。未来如果公司未能顺利开发出具有适销性的游戏产品,或已上线产品的玩家认可度下降,或未能顺利完成已上线产品的扩展包更新,则该类无形资产具有减值的风险。

基于上述,公司可能因上述因素存在业绩大幅下滑乃至亏损的风险。此外,未来如果公司新推出的主打游戏产品的上线时点未能较好衔接,或过于集中,或未及时开发出主打产品,都将导致公司业绩的大幅波动。

(二) 未来游戏业务及移动业务的经营风险

公司自 2000 年设立以来,一直从事网络游戏的开发和运营,网络游戏的开发和运营是公司的核心业务,是公司收入及利润的主要来源。报告期内,公司推出、运营的主要游戏包括九阴真经端游、太极熊猫手游、天子手游、九阴手游及方舟:生存进化主机游戏等不同类型的多款产品,公司具有开发和运营网络游戏的丰富经验。但是,网络游戏行业领域市场变化较快,报告期内,移动网络游戏

已替代客户端游戏成为国内网络游戏市场的主流产品，未来，随着技术推动，新类型的网络游戏产品也可能替代移动网络游戏。如果公司不能准确把握技术和产品的发展趋势，成功研发和运营符合玩家偏好的游戏产品将会对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

此外，新游戏还存在适销性的风险。网络游戏属于文化创意产品，在投入运营之前，游戏开发商较难准确地预测产品的适销性。公司现有新产品开发模式较为注重对产品适销性的把握，新产品的的设计充分考虑市场需求、玩家价值取向等因素；运营中心派专人进入开发项目组，站在玩家角度评价游戏的可玩性；开发过程中将部分重要玩法通过公司官网或游戏媒体等渠道与玩家沟通。本公司未来开发的新游戏产品，若未能掌握玩家的真实喜好，可能造成新游戏的适销性不能达到公司预期。

近年，除了继续致力于公司的核心业务——网络游戏的开发和运营外，公司正逐步打造综合的移动网络数字娱乐服务的平台，具体包括免卡、免商店及游戏掌机。目前，经工信部批准，公司已与中国联合网络通信股份有限公司（简称“中国联通”）和中国电信股份有限公司（简称“中国电信”）签署合作协议并开展移动转售业务，目标是实现移动业务和游戏业务用户共享。

进入移动通信业务是本公司管理层根据行业发展趋势、市场竞争格局以及公司的整体实力作出的战略决策，具有前瞻性，期望实现移动业务和游戏业务用户共享，对公司在未来市场竞争中保持竞争优势产生积极影响。但是，鉴于移动通信业务近年来依然处于前期积累用户阶段、市场竞争激烈，用户共享的目标未达预期且不断亏损，公司管理层计划逐步缩减移动通信业务规模，在取得工信部批准的情况下，不排除退出的可能。如果未来这部分业务发生大额持续亏损，将会对公司业绩带来不利影响。

（三）游戏开发风险

本公司营业收入的主要来源是游戏产品的开发和运营，开发工作是运营成功的前提和基础，而运营能否取得成功又对公司业绩具有重要影响，因此游戏开发工作尤其是精品游戏的开发能否成功对公司业绩具有显著影响。

本公司一贯重视游戏产品的研究开发工作。报告期内，公司研发费用分别为 15,649.37 万元、19,707.76 万元、28,437.73 万元和 28,884.72 万元，占当期营业

收入比例分别为 23.67%、11.70%、10.69%和 14.60%。整体上看，公司的研发投入较高，固定成本较重。

此外，本公司在研游戏项目均经过严格论证立项，具有可行性和前瞻性。但由于一款精品游戏除了先进的开发技术之外，还受制于产品是否符合玩家喜好、推出时机以及市场竞争状况等因素。因此，本公司不能保证每一个在研项目均能研发并运营成功。

综上，如果公司不能成功开发出具有良好市场反应的游戏产品，则本公司业绩面临波动甚至亏损的风险。

（四）人力资源风险

网络游戏行业是一个年轻的朝阳产业，对人才的需求量大、专业要求高，我国高校、社会培训机构对游戏人才的培养均难以满足行业快速发展的需求。针对行业人才紧缺现状，本公司建立了一套成熟的人才引进和培养体系，可将 IT 科学、艺术、中文、外国语等专业背景的人才培养成游戏专业人才。多年来，公司研发人员保持在 1,200 人以上，其规模在同行业中居于前列。

由于行业迅速发展对游戏人才需求激增，许多中小型游戏企业自身没有人才培养能力，导致业内相互“挖角”现象较为普遍。虽然公司采用提升福利、定期加薪等多项措施激励人才，并为员工提供充分的职位晋升通道，但本公司也存在优秀人才大量流失的风险。

公司核心人员流失的具体情况如下：

2008 年 7 月，为激励公司核心人员，石海等股东向何一希等 30 名核心员工以零价格转让股权。截至目前，合计已有 13 名员工陆续从公司离职（后 1 名员工重新入职），年平均离职率不到 5%。此外，经统计，公司近年核心人员（入职时间长于 5 年的经理以及职位在高级经理以上人员）离职率约为 13%。核心员工离职的原因是多方面的：1）公司所处行业发展较快，公司也随之快速发展，已由创业阶段转向快速发展阶段，公司的部分核心员工难以适应行业 and 公司的变化；2）随着行业的不断变化，公司在发展过程中需不断引进新的人才，对原有核心人员带来竞争压力；3）近年，游戏行业的投融资活动较为频繁，市场上也出现了很多技术团队在得到风险投资后开发出精品游戏的案例，这种外在环境也

对核心员工离职创业起到了推动作用。因此，本公司在经营中存在核心员工离职的风险。

（五）核心技术泄密风险

公司是一家知识和技术密集型企业，依赖于自身拥有的核心技术进行产品开发和游戏运营。公司拥有的绝大多数技术，如游戏引擎技术、运营工具技术等，是以程序代码的方式存在，存在泄密的可能。

为防止核心技术成果泄密，公司采取了申请知识产权保护；与高级管理人员和研究开发人员签署《保密协议》；采用分块运行、内部隔离和文件加密等手段加强技术的保密性；严格控制运营服务器管理权限；对核心技术人员和关键管理人员进行股权激励以避免其流失造成核心技术外泄等措施。但随着公司规模不断扩大，如果公司内部约束机制和激励机制未能及时跟进，可能造成核心技术外泄，进而降低公司竞争力，影响公司长期稳定发展。

（六）不同时间段对单一产品依赖的风险

公司目前的主要游戏产品较多，但出于经营策略及市场反响，公司在不同时间段主要推广单一游戏产品，从而在财务结果上形成在不同时间段对不同产品的依赖。2014 年度、2015 年度、2016 年度和 2017 年 1-9 月，发行人各期间收入最大的游戏产品分别为：《九阴真经》、《太极熊猫》、《方舟：生存进化》和《方舟：生存进化》，占当期收入的比例分别为 67.64%、45.13%、18.16%和 25.28%。公司存在不同时间段对当期主打产品依赖的风险。

此外，上述因素亦导致公司游戏收入结构发生变化，报告期，客户端游戏收入在游戏收入占比分别为80.70%、33.94%、35.36%及46.23%；移动网络游戏收入在游戏收入占比分别为16.25%、65.34%、64.29%及53.56%。

十三、诉讼事项

截至本招股说明书签署日，本公司所涉及的尚未了结的、金额在 100 万元以上的诉讼或仲裁事项如下：

1、游戏版权纠纷和不正当竞争纠纷

本公司认为成都天象互动科技有限公司（以下简称“成都天象”）与北京爱奇艺科技有限公司（以下简称“爱奇艺”）推出的手机游戏《花千骨》抄袭使用了本公司《太极熊猫》中的游戏界面及包括游戏规则在内的其他游戏因素。2015年7月30日，本公司就上述的成都天象与爱奇艺的不正当竞争行为向苏州市中级人民法院提起诉讼并要求：成都天象与爱奇艺停止不正当竞争行为；赔礼道歉，消除因不正当竞争行为对本公司造成的不利市场影响；赔偿本公司经济损失3,000万元（该数额为暂计数，实际损失按照成都天象及爱奇艺在不正当竞争期间获得的利润计算）并承担该案的诉讼费用。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于一审阶段。

2016年2月5日，成都天象作为原告向上海市浦东新区人民法院提起诉讼，认为本公司于2015年8月1日召开媒体沟通会并在腾讯、游戏茶馆、凤凰网等多家媒体前宣称成都天象开发的《花千骨》游戏抄袭本公司旗下游戏《太极熊猫》游戏行为构成不正当竞争行为，损害了成都天象的商业信誉、商品声誉并给其造成经济损失，要求判令：本公司停止对原告的侵权行为、消除影响并赔礼道歉；本公司赔偿原告经济损失3,300万元（该金额为暂计数，实际金额参照因不正当竞争行为而获得的利润计算）；本公司赔偿原告律师费及公证费共计30.15万元；本公司承担上述案件诉讼费用。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于一审阶段。原诉讼中本公司为原告，预计该案件不会对公司经营造成重大影响。

2、广告合同纠纷

（1）2016年11月1日，安徽优数科技有限公司作为原告向安徽省合肥高新技术产业开发区人民法院提起诉讼，认为公司违反其与原告通过电子邮件形式确定的“天子”网游广告合同（2015年12月24日、2016年3月17日、2016年3月22日分别约定广告费用为10,000元/天、8,000元/天、按每日实际投放金额计算）以及公司与原告通过电子邮件形式确认的“九阴真经”游戏推广合作合同（广告费用为34.86万元），对于上述广告发布费用，公司无正当理由拒不支付，请求判令：①公司支付原告广告款122.00万元，并依法承担利息损失1.83万元，其后的利息另行计算至实际给付之日止；②公司承担本案的诉讼费、公证费。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于一审阶段。

(2) 2017 年 7 月 26 日，上海安璞信息技术有限公司作为原告向苏州工业园区人民法院提起诉讼，认为其已按《网络广告发布合同》约定履行广告投放义务，但发行人未按约支付款项，请求判令：①发行人支付原告广告费 154.36 万元，并赔偿逾期付款损失；②发行人赔偿原告代理费损失 6 万元，并承担诉讼费用。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于一审阶段。

上述广告诉讼案件金额较小，且本公司已进行了相应的会计处理，预计不会对本公司经营造成重大影响。

3、游戏开发纠纷

2016 年 10 月 20 日，发行人与 Fox Digital Entertainment 签订 Wireless Content License Agreement，约定发行人被授权使用 Fox Digital Entertainment 已制作的《人猿星球》系列电影以及将要发布的电影《猩球崛起 3：终极之战》的相关素材，将其改编为 ARPG 移动端游戏以及 AR-LBS 移动端游戏。Fox Digital Entertainment 为避免上述电影与改编游戏同时发布，无理由推迟提供电影相关素材和信息，使得发行人所开发的移动端游戏未在电影发布后及时推出，同时，Fox Digital Entertainment 也未返还发行人以保函方式支付的最低保证分成费 250 万美元。

2017 年 9 月 26 日，发行人作为原告就上述与 Fox Digital Entertainment, Inc. 的授权协议纠纷向美国加利福尼亚中央区（联邦）地区法院提起诉讼，认为 Fox Digital Entertainment, Inc. 违约，请求法院判令解除协议，并赔偿发行人不低于 300 万美元的损失费用。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于审理阶段。鉴于发行人为该起诉讼案件中的原告，发行人开发的移动端游戏亦未发行，尚未对发行人业务营业收入产生实质影响，且诉讼标的金额相对较小，因此，该起诉讼案件不会对发行人业务经营产生重大不利影响。

目 录

发行概况	1
声明及承诺	2
重大事项提示	3
一、股东关于股份锁定的承诺	3
二、关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺	4
三、关于稳定股价的承诺	6
四、关于减持股份意向的承诺	8
五、填补被摊薄即期回报的措施及承诺	10
六、本次发行相关中介机构的承诺	13
七、关于未履行承诺约束措施的承诺	13
八、拟公开发售股份的股东情况，股东公开发售股份事项对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响	15
九、本次发行前滚存利润的分配安排	17
十、本次发行后公司利润分配政策和分红规划	17
十一、保荐人对发行人是否具备持续盈利能力的核查结论意见	18
十二、公司特别提醒投资者注意的风险因素	21
十三、诉讼事项	26
第一节 释义	34
一、普通术语	34
二、专业用语	36
三、网络游戏企业	38
第二节 概览	41
一、发行人简介	41
二、发行人控股股东及实际控制人简介	42
三、发行人主要财务数据	42
四、募集资金主要用途	43
第三节 本次发行概况	45

一、本次发行的基本情况	45
二、本次发行新股的有关当事人	46
三、与本次发行上市有关的重要日期	47
第四节 风险因素	48
一、与公司业务相关的风险	48
二、与行业、市场相关的风险	56
三、募集资金投向风险	57
四、控制权风险	58
第五节 发行人基本情况	59
一、发行人基本情况	59
二、设立及变更情况	59
三、发行人重大资产重组	65
四、发行人股权结构	65
五、发行人全资子公司、控股子公司及参股公司简要情况	66
六、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况	104
七、发行人股本情况	122
八、发行人的股权激励及其他制度安排和执行情况	124
九、员工情况	128
十、发行人及其股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员以及本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺	130
第六节 业务和技术	132
一、发行人主营业务及变化情况	132
二、公司所处行业的基本情况	146
三、公司在行业中的竞争地位及竞争优势	208
四、公司主营业务的情况	219
五、公司主要固定资产和无形资产	334
六、公司特许经营权	375
七、公司主要经营资质	375
八、公司主要技术与研发情况	377
九、公司境外资产及生产经营情况	388

十、未来发展规划	390
第七节 同业竞争与关联交易	398
一、发行人独立运行情况	398
二、同业竞争	399
三、关联方、关联关系及关联交易	400
四、发行人报告期关联交易的履行程序情况及独立董事的意见	406
第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理	407
一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简历	407
二、董事、监事、高级管理人员、核心人员及其近亲属的持股情况	413
三、公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的其他对外投资情况	414
四、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况	415
五、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员兼职情况	416
六、董事、监事、高级管理人员及核心人员相互之间存在的亲属关系	420
七、董事、监事、高级管理人员及核心人员所签订的协议	420
八、公司董事、监事、高级管理人员任职资格	420
九、报告期内公司董事、监事、高级管理人员的变动情况及原因	420
十、公司治理制度及运行情况	421
十一、公司内部控制制度情况	425
十二、公司报告期内违法违规情况	426
十三、公司报告期内资金占用和对外担保的情况	426
十四、资金管理、对外投资、担保事项的政策及制度安排	426
十五、投资者权益保护的措施及规定	431
第九节 财务会计信息与管理层分析	434
一、报告期财务报表	434
二、会计师事务所的审计意见类型	437
三、影响收入、成本、费用和利润的主要因素，以及对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析	437
四、财务报告审计基准日至招股说明书签署日之间的相关财务信息	441
五、主要会计政策和会计估计	441
六、发行人适用的税率	471

七、分部信息	473
八、非经常性损益明细表	474
九、公司财务指标	475
十、期后事项、或有事项及其他重大事项	477
十一、盈利能力分析	478
十二、财务状况分析	568
十三、所有者权益分析	608
十四、现金流量分析	608
十五、本次发行摊薄即期回报的风险以及对每股收益指标的影响分析	610
十六、股利分配政策	616
第十节 募集资金运用	621
一、募集资金运用概况	621
二、募集资金投资项目的背景、必要性和可行性	623
三、募集资金投资项目的的基本情况	632
四、新增固定资产投资支出的合理性分析	654
五、固定资产折旧、研发支出对公司经营业绩的影响	655
六、本次募集资金项目对公司财务状况和经营成果的影响	656
七、董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见	656
第十一节 其他重要事项	658
一、重要合同	658
二、对外担保事项	666
三、重大诉讼或仲裁事项	666
四、控股股东或实际控制人、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及的重大诉讼或仲裁	668
五、控股股东、实际控制人的重大违法行为	668
六、公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员的刑事诉讼事项	669
第十二节 有关声明	670
一、全体董事、监事、高级管理人员声明	670
二、保荐人（主承销商）声明	671
三、发行人律师声明	672

四、审计机构声明	673
五、验资机构声明	674
六、评估机构声明	676
第十三节 附件	678
一、备查文件	678
二、文件查阅地址	678

第一节 释义

在本招股说明书中，除非另有说明，下列词汇具有如下含义：

一、普通术语

蜗牛数字、发行人、本公司、公司或股份公司	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司
蜗牛有限	指	发行人前身，苏州市蜗牛电子有限公司
公司章程	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司章程
股东大会	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司股东大会
董事会	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司董事会
监事会	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司监事会
上海蜗牛	指	公司全资子公司，上海蜗牛电子有限公司
蜗牛动漫/百里网络	指	公司原全资子公司，苏州蜗牛动漫制作有限公司，现更名为苏州百里游迅网络科技有限公司
美国蜗牛	指	Snail Games USA Inc.，公司全资子公司，美国蜗牛游戏有限公司
俄罗斯蜗牛	指	Snail Games Russia Co., Ltd.，公司全资子公司，俄罗斯蜗牛游戏有限公司
杭州瑞高	指	公司全资子公司，杭州瑞高智能设备有限公司
香港蜗牛	指	公司全资子公司，蜗牛数字（香港）有限公司
韩国蜗牛	指	公司的全资子公司，韩国游戏蜗牛株式会社
大理数字	指	公司的全资子公司，大理市数字翡翠文化科技有限公司
日本蜗牛	指	公司的全资子公司，蜗牛数字日本株式会社
Tempest9	指	公司的参股公司，设立于韩国的 Tempest9 股份有限公司
香港智傲	指	公司的参股公司，设立于香港的智傲控股有限公司
蜗牛通信	指	公司原控股子公司，世纪蜗牛通信科技有限公司
海天传媒	指	公司控股子公司，北京海天世代文化传媒有限公司
仓海投资	指	公司股东，公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，苏州仓海投资咨询有限公司
中新创投	指	公司股东，中新苏州工业园区创业投资有限公司
辰融投资	指	公司股东，苏州工业园区辰融创业投资有限公司
古玉资本	指	公司股东，古玉资本管理有限公司
羲融投资	指	公司股东，苏州羲融创业投资有限公司

坤融投资	指	公司股东，苏州坤融创业投资有限公司
西部餐饮	指	实际控制人曾经控制的其他企业，苏州市西部餐饮娱乐有限公司，已于 2014 年 6 月转让
保荐人（主承销商）、国信证券	指	国信证券股份有限公司
发行人律师、金杜	指	北京市金杜律师事务所
申报会计师、普华永道	指	普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）
本次发行	指	公司本次发行 A 股的行为，包括新股发行和老股发售
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所	指	深圳证券交易所
工信部、工业和信息化部	指	中华人民共和国工业和信息化部
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
国家新闻出版总署/国家新闻出版广电总局	指	中华人民共和国新闻出版总署。根据第十二届全国人民代表大会第一次会议表决通过的《国务院机构改革和职能转变方案》，新闻出版总署与国家广播电影电视总局的职责将进行整合，组建国家新闻出版广电总局。
文化部	指	中华人民共和国文化部
报告期、近三年及一期	指	2014 年度、2015 年度、2016 年度和 2017 年 1-9 月
报告期各期末	指	2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日和 2017 年 9 月 30 日
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元
游戏工委	指	中国出版工作者协会游戏工作委员会，从事游戏作品出版、开发、制作、分销、代理、运营的单位，以及相关的学术研究机构、培训机构、技术研发单位、设备制造商、电信运营商、产品加工制造商、外延产品生产企业、专业媒体等自愿组成的全国性行业组织，为非营利性社会团体。游戏工委隶属于中国出版工作者协会，接受国家新闻出版总署的业务指导和监督管理
ChinaJoy	指	中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会，是由国家新闻出版总署、科学技术部、工业和信息化部、国家体育总局、中国国际贸易促进委员会、国家版权局和上海市人民政府共同主办，其颁发的“金翎奖”是我国游戏行业的权威奖项之一
CNNIC	指	中国互联网络信息中心，是经国家主管部门批准，于 1997 年 6 月 3 日组建的管理和服务机构，行使国家互联网络信息中心的职责，负责管理维护中国互联网地址系统，发布中国互联网统计信息
韩国文化振兴院	指	隶属于韩国文化体育观光部的政府组织，负责推动韩国文化产业的发展。韩国文化体育观光部是韩国国家政府机构之一，负责韩国文化、艺术、体育、观光、宗教、媒体和

		国政宣传
艾瑞咨询	指	www.iresearch.cn，是一家专注于网络媒体、电子商务、网络游戏、无线增值等新经济领域，研究和了解消费者行为，并为网络行业及传统行业客户提供数据产品服务 and 研究咨询服务的专业机构
易观国际	指	www.eguan.cn，是中国信息化、互联网和新媒体以及电信运营行业的市场研究和咨询机构

二、专业用语

IT	指	信息技术（Information Technology）的简称
PC	指	个人电脑（Personal Computer）的简称
IDC	指	Internet Data Center，即互联网数据中心，指为集中式收集、存储、处理和发送数据的设备提供运行维护的设施基地并提供相关的服务
CDN	指	Content Delivery Network，即内容分发网络，指可以避开互联网上有可能影响数据传输速度和稳定性的瓶颈和环节，使内容传输的更快、更稳定的技术
带宽	指	在固定的时间可传输的资料数量，亦即在传输管道中可以传递数据的能力，又称“频宽”。在数字设备中，频宽通常以 bps 表示，即每秒可传输之位数
域名	指	互联网络上对应于计算机 IP 地址的文本地址，也是连接在互联网络上计算机的正式名字
防火墙	指	设置于计算机及其所连接网络之间的软件或硬件，能对流经它的网络通信进行扫描，过滤部分恶意攻击
WAP	指	无线应用协议（Wireless Application Protocol），一种向移动终端提供互联网内容和先进增值服务的全球统一的开放式协议标准
CPS	指	Cost Per Sales，按销售付费的平台推广方式
iOS	指	苹果公司开发的手持设备操作系统
Android	指	谷歌公司开发的手持设备操作系统
TCP/IP	指	传输控制协议/因特网互联协议（Transmission Control Protocol/Internet Protocol）的缩写，由网络层的 IP 协议和传输层的 TCP 协议组成的，是 Internet 最基本的协议和 Internet 国际互联网络的基础
源代码	指	源程序，是未编译的文本代码，一系列可读的计算机语言指令，计算机源代码的最终目的是将可读的文本翻译成为计算机可以执行的二进制指令
软件著作权	指	软件的开发者或者其他权利人依据有关著作权法律的规定，对于软件作品所享有的各项专有权利
IP	指	Intellectual Property，即知识产权，网络游戏领域内通常指

		具有鲜明特点或市场知名度的知识产权产品
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，即三维
2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，即二维
网络游戏	指	由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信网络提供的游戏产品和服务
单机游戏	指	仅使用一台计算机就可以独立运行的电脑游戏。区别于网络游戏，它不需要专门的服务器便可以正常运行游戏，部分也可以通过局域网进行多人对战
客户端游戏	指	需要在电脑上安装游戏客户端软件才能运行的游戏
网页游戏	指	用户可以直接通过互联网浏览器玩的网络游戏，它不需要安装任何客户端软件
移动网络游戏/移动端游戏	指	以手机或游戏掌机等移动设备为载体进行的游戏
主机游戏/电视游戏	指	以游戏主机为载体进行的游戏。目前知名的游戏主机包括索尼公司生产的 PlayStation 系列和微软公司生产的 Xbox 系列产品。
游戏引擎	指	已编写好的可编辑游戏系统或者交互式实时图像应用程序的核心组件，是控制游戏运行的主程序，在开发过程中可以为游戏设计者提供开发游戏所需的各种工具
3D 游戏引擎	指	开发 3D 网络游戏的技术工具平台，并用于控制 3D 网络游戏运行的游戏引擎
CE3	指	CryEngine3，一款由德国的 CRYTEK 公司出品一款对应 DirectX 11 的游戏引擎，拥有实时动态光照、延迟光照、动态软阴影等图形方面的技术，代表作品为《孤岛危机 3》、《狙击手：幽灵战士 2》、《怪物猎人 Online》等
U3D	指	Unity3D，一款由丹麦 Unity Technologies 开发创建的多平台专业游戏引擎
更新版本	指	对游戏软件的更新、完善，或对游戏进行改进或升级而形成的版本
虚拟运营商	指	取得中华人民共和国工信部颁发的移动转售业务资格的企业，可以向中国移动、中国联通等三大运营商租赁带宽，从事类似于电信运营商提供的语音、流量等相关业务
免商店	指	发行人开发的一款手机客户端软件商城
免卡/蜗牛免卡	指	发行人基于虚拟运营商资质提供的一系列 SIM 卡
游戏 DEMO	指	游戏开发中形成的“演示版本”或“体验版本”，可以试玩，但游戏内容不如最终版本丰富，通常用于公司内部评估、市场宣传等目的
虚拟道具/虚拟物品	指	网络游戏中衍生出来的无法物理感知的虚拟物品，只能存在于游戏中，没有实际物体存在
虚拟货币	指	网络游戏经营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟

		兑换工具
VR/虚拟现实	指	Virtual Reality，综合利用计算机图形系统和各种现实及控制等接口设备，在计算机上生成的、可交互的三维环境中提供沉浸感觉的技术
注册用户	指	游戏中有唯一性信息绑定的游戏账户（通过手机号码、邮箱、蜗牛通行证或个性化账户注册），或未完成唯一性信息绑定，但其最后的游戏信息更新时间晚于其账户生成时间的游戏账户
月活跃用户/玩家	指	每月登录游戏产品的游戏用户数量，同一账户在同一个月内登录该项游戏的次数为一次或一次以上的，按照一个活跃账户记入月活跃账户数，注册该账户时的登录行为，不计入登录次数
月付费用户/玩家	指	向游戏运营商购买了游戏时间或者游戏道具的注册用户，同一账户在同一个月内发生一次或多次付费交易的，按照一个付费账户记入月付费账户数
月新增付费用户/玩家	指	从注册该账户至本月付费交易时点，从未发生过付费交易，在本月内第一次发生付费交易的游戏账户
月下载激活量	指	月下载激活量是指当月该项游戏的下载激活累计数量。同一手机设备（或 PC 设备）或同一游戏账户当月超过一次的下载，按照一次下载计入月下载量；激活是指下载并已启动该游戏客户端或应用的行为。游戏开发商可根据与游戏运营商的对账情况计算月下载激活量。
用户月度 ARPU 值	指	某款游戏平均每名活跃玩家的月度充值金额，即月度充值金额/月度活跃玩家数量
付费用户月度 ARPU 值	指	某款游戏平均每名付费玩家的月度充值金额，即月度充值金额/月度付费玩家数量
充值消费比	指	虚拟游戏货币消费数量/虚拟货币获得总量
付费渗透率/付费转化率	指	付费玩家数量/活跃玩家数量
NPC	指	非玩家控制角色（Non-Player-Controlled Character）的缩写
外挂	指	利用电脑技术，通过改变网络游戏软件的部分程序，制作而成的作弊程序，最主要手段是在游戏中用封包和抓包工具对服务端软件提交假的数据从而改变游戏人物能力
私服	指	未经版权拥有者授权，非法获得服务器端程序之后设立的网络服务器，并私自向玩家收取游戏充值收入

三、网络游戏企业

腾讯	指	腾讯控股有限公司
盛大/盛大游戏	指	盛大游戏有限公司
盛大网络	指	上海盛大网络发展有限公司

网易	指	网易公司,旗下广州网易互动娱乐有限公司主要从事网络游戏开发和运营业务
完美世界	指	完美世界股份有限公司,原完美世界(北京)网络技术有限公司
搜狐畅游	指	北京畅游时代数码技术有限公司
巨人网络/巨人	指	上海巨人网络科技有限公司
上海三七玩/三七玩	指	三七互娱(上海)科技有限公司
久游网	指	久游网络科技有限公司
金山	指	北京金山数字娱乐科技有限公司
网龙	指	网龙网络有限公司
奇虎 360	指	奇虎 360 科技有限公司
360 平台/360 助手	指	北京世界星辉科技有限责任公司
蓝港在线	指	蓝港在线(北京)科技有限公司
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技股份有限公司
昆仑在线	指	昆仑在线(香港)股份有限公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司
冰川网络	指	深圳冰川网络股份有限公司
电魂网络	指	杭州电魂网络科技股份有限公司
游族网络	指	游族网络股份有限公司
厦门吉比特	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司
百度	指	百度股份有限公司
多玩	指	多玩游戏网,广州华多网络科技有限公司旗下游戏门户网站
游久游戏	指	上海游久游戏股份有限公司
Valve Corporation	指	游戏平台 Steam 的开发运营商
Microsoft Corporation	指	美国微软公司,游戏主机 Xbox 系列的开发运营商
Sony	指	索尼 Sony Interactive Entertainment LLC,游戏主机 PlayStation 系列的开发运营商
S2G	指	北美地区游戏光盘及媒体销售商 Solutions 2 Go.Inc
多益网络	指	广州多益网络科技股份有限公司
恺英网络	指	恺英网络股份有限公司
Supercell	指	芬兰游戏开发商 Supercell Oy
乐元互动	指	乐元互动(北京)游戏技术有限公司
龙图游戏	指	北京中清龙图网络技术有限公司
智明星通	指	北京智明星通科技有限公司

App Store/苹果公司 App Store	指	美国苹果公司在 iOS 系统上的移动应用下载平台
Google/Google play	指	美国谷歌公司，其推出的移动应用下载平台为 Google play

注：由于四舍五入原因，本招股说明书存在部分总数与各分项数值之和尾数不符的情况。

第二节 概览

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

一、发行人简介

本公司系由蜗牛有限公司于2011年4月26日整体变更设立的股份公司，注册资本为12,000万元，法定代表人为石海，住所为苏州市工业园区金鸡湖路（现中新大道西）171号。经营范围：利用互联网经营游戏产品、动（漫）画等其他文化产品；第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话声讯服务、移动网和固定网信息服务）（按《增值电信业务经营许可证》核定业务覆盖范围经营）。试点移动通信转售业务。利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；网页的制作；设计、制作产品样本广告，代理自制广告业务；软件开发及销售；软件进出口业务；承接计算机网络工程及服务；电脑图像、图片制作；批发零售电脑、电脑零配件及外部设备、办公设备；零售：手机、手机零配件。（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）

本公司是一家以图形图像技术为基础，以数字产品为体现，集软硬件研发、生产、发行、运营和服务一体化的高新技术企业。

自2000年设立以来，公司始终致力于图形图像技术的深入研发与积累。结合产业技术的更迭，研发了多代符合不同时期产业环境的3D图形引擎，并在此技术基础上适时推出不同的数字产品。目前，公司主营业务围绕多平台网络游戏的自主研发和运营两大环节进行。其中，多平台网络游戏的自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏的底层技术开发和内容提供，且随着数字娱乐技术的升级，公司已开始在VR游戏和VR直播领域进行技术和产品研发；多平台网络游戏的运营包括了自主研发以及代理的网络游戏产品的发行及运营。同时，公司还涉及移动端游戏设备、主机游戏设备等多种产品的研发和生产，为用户在游戏产品、游戏硬件以及未来的影视及VR领域提供一站式、多方位的数字内容服务。截至2017年9月末，公司网络游戏产品累计注册用户数量超过

8,000万人次，报告期内主要游戏产品的平均月度活跃用户数量超过250万人次。

二、发行人控股股东及实际控制人简介

发行人控股股东、实际控制人为石海先生。石海先生，1972年出生，中国国籍，无境外永久居留权。历任蜗牛有限执行董事、董事长、总经理。现任本公司董事长、总经理。

截至本招股说明书签署日，本公司控股股东、实际控制人自然人石海直接持有公司7,345.49万股股份，占本次发行前总股本的61.21%；石海控制的仓海投资持有公司3.51%的股权；石海直接和间接控制公司64.72%的股权。

三、发行人主要财务数据

（一）资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
资产总额	193,816.65	177,077.82	116,569.88	45,016.48
负债总额	128,131.09	117,165.20	83,122.44	23,314.17
归属于母公司股东权益	65,538.81	60,428.66	33,485.41	21,702.32
股东权益合计	65,685.56	59,912.62	33,447.44	21,702.32

（二）利润表主要数据

单位：万元

项目	2017年1-9月	2016年	2015年	2014年
营业收入	197,817.64	266,044.65	168,497.24	66,101.93
营业利润	21,274.69	30,435.19	17,360.73	9,464.78
利润总额	21,200.81	31,252.35	18,181.52	9,947.60
净利润	17,881.52	25,262.67	14,956.24	8,875.52
归属于母公司股东的净利润	19,314.51	25,740.75	14,994.21	8,875.52

（三）现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2017年1-9月	2016年	2015年	2014年
经营活动产生的现金流量净额	28,984.54	38,362.92	-20,125.94	11,012.44
投资活动产生的现金流量净额	-18,313.65	-14,334.38	-8,047.19	-6,332.74
筹资活动产生的现金流量净额	-2,535.54	-2,134.92	33,284.17	-1,390.41

项目	2017年1-9月	2016年	2015年	2014年
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-1,388.58	410.68	314.62	-267.66
现金及现金等价物净增加额	6,746.77	22,304.31	5,425.67	3,021.63

(四) 主要财务指标

财务指标	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
流动比率（倍）	0.80	1.04	1.18	1.32
速动比率（倍）	0.79	1.00	1.16	1.28
资产负债率（母公司口径）	64.36%	69.12%	72.09%	46.62%
资产负债率（合并口径）	66.11%	66.17%	71.31%	51.79%
归属于发行人股东的每股净资产（元）*	5.46	5.04	2.79	1.81
无形资产（土地使用权、采矿权除外）占净资产的比例	66.22%	5.81%	5.71%	9.37%
财务指标	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
应收账款周转率（次/年）	8.69	7.64	8.13	11.04
存货周转率（次/年）	112.04	92.74	71.00	44.76
息税折旧摊销前利润（万元）	39,004.79	36,318.64	21,137.83	11,540.64
归属于发行人股东的净利润（万元）	19,314.51	25,740.75	14,994.21	8,875.52
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	19,233.89	25,046.17	14,296.53	8,465.12
利息保障倍数（倍）	14.98	19.63	80.12	338.78
每股经营活动产生的净现金流量（元）*	2.42	3.20	-1.68	0.92
每股净现金流量（元）*	0.56	1.86	0.45	0.25

*2015年，本公司进行了利润转增股本，各期间的每股指标根据最新股本进行计算。

**2017年1-9月的数据已年化。

四、募集资金主要用途

若本次股票发行成功，募集资金将投入以下项目：

序号	项目名称	拟投入募集资金（万元）
1	跨平台网络游戏新产品开发项目	62,230.96
2	移动游戏运营平台建设项目	19,168.38
3	网络游戏核心工具开发项目	14,482.90
4	虚拟现实数字娱乐研发项目	22,542.60
5	全产业链发展战略储备资金项目	30,000.00

若本次发行实际募集资金不能满足上述全部项目投资需要,资金缺口通过公司自筹资金或银行贷款解决;如果本次发行及上市募集资金到位时间与资金需求的时间要求不一致,公司可根据实际情况以自有资金或银行借款先行投入,待募集资金到位后予以置换。

第三节 本次发行概况

一、本次发行的基本情况

1、股票种类	人民币普通股（A股）	
2、每股面值	1.00 元	
3、发行股数	本次公开发行新股数量及股东公开发售股份数量不超过 4,000 万股人民币普通股（A股），其中：公司新股发行数量根据募集资金投资项目资金需求、公司承担的发行费用和最终确定的每股发行价格等合理确定；符合法定公开发售股份条件的公司股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过 1,714.28 万股。 符合法定公开发售股份条件的公司股东公开发售股份应当遵守《证券发行与承销管理办法》、《首次公开发行股票时公司股东公开发售股份暂行规定》等相关法律、法规、规章和政策性文件的规定，发行价格与新发行股票的价格相同。如证监会等相关监管部门修改新股发行规则，则发行方案根据最新规则进行相应调整。	
4、每股发行价格	【】元	
5、市盈率	【】倍（每股收益按照发行前一年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）	
6、发行前每股净资产	【】元（按照发行前一年末经审计的净资产除以本次发行前总股本计算）	
7、发行后每股净资产	【】元（按照发行前一年末经审计的净资产加上本次发行筹资净额之和除以本次发行后总股本计算）	
8、市净率	【】倍（按照发行价格除以发行后每股净资产计算）	
9、发行方式	采用向参与网下配售的询价对象配售与网上资金申购定价发行相结合的方式或证监会等有权监管机关认可的其他发行方式	
10、发行对象	符合资格的询价对象和在深圳证券交易所开户的符合条件的自然人、法人等投资者（国家法律、法规禁止购买者除外）或中国证监会规定的其他对象	
11、预计募集资金总额	约【】亿元	
12、预计募集资金净额	约【】亿元	
13、承销方式	主承销商余额包销	
14、发行费用	承销及保荐费用：	【】万元
	律师费用：	【】万元
	审计及验资费用：	【】万元

	评估费用:	【】万元
	发行手续费:	【】万元
	分摊原则:	发行人与公开发售股份的发行人股东按发行新股数量与公开发售股份数量的比例,确定各方应承担的承销费用;除承销费用以外的其他费用由发行人承担。

二、本次发行新股的有关当事人

- 1、保荐人(主承销商) 国信证券股份有限公司

法定代表人	何如
住所	深圳市罗湖区红岭中路 1012 号国信证券大厦十六层至二十六层
电话	0755-82130833
传真	0755-82133093
保荐代表人	王鸿远、孟繁龙
项目协办人	单兴
项目组成员	王勇、赖聪聪、靳宇辰、赵亦奇

- 2、发行人律师 北京市金杜律师事务所

负责人	王玲
住所	北京市朝阳区东三环中路 7 号北京财富中心写字楼 A 座 40 层
电话	010-58785588
传真	010-58785566
经办律师	牟蓬、周蕊

- 3、审计机构 普华永道中天会计师事务所(特殊普通合伙)

负责人	李丹
住所	上海市浦东新区陆家嘴环路 1318 号星展银行大厦 6 楼
电话	021-23238888
传真	021-23238800
经办注册会计师	高建斌、林晓帆

- 4、验资机构 华普天健会计师事务所(特殊普通合伙)

负责人	肖厚发
住所	北京市西城区阜成门外大街 22 号外经贸大厦 920-926
电话	0551-2646135
传真	0551-2652879

经办注册会计师 张全心、朱艳、赵婷婷

- 5、资产评估机构 中水致远资产评估有限公司
法定代表人 蒋建英
住所 北京市海淀区大钟寺十三号华杰大厦十三层 B8
电话 0551-3475800
传真 0551-2653289
经办资产评估师 方强、张旭军
- 6、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
负责人 戴文华
住所 深圳市深南中路 1093 号中信大厦 18 楼
电话 0755-25938000
传真 0755-25988122
- 7、主承销商收款银行 中国工商银行股份有限公司深圳市分行深港支行
账号名 国信证券股份有限公司
账号 4000029129200042215
- 8、上市证券交易所 深圳证券交易所
办公地址 深圳市福田区深南大道 2012 号
电话 0755-88668279
传真 0755-82083295

截至本招股说明书签署日，发行人与本次发行有关的各中介机构及其负责人、高级管理人员及经办人员之间不存在直接或间接的股权关系或其他权益关系。

三、与本次发行上市有关的重要日期

- 1、发行公告刊登日期：【】年【】月【】日
- 2、开始询价推介日期：【】年【】月【】日
- 3、定价公告刊登日期：【】年【】月【】日
- 4、申购日期和缴款日期：【】年【】月【】日
- 5、预计股票上市日期：【】年【】月【】日

第四节 风险因素

一、与公司业务相关的风险

（一）公司业绩波动风险

报告期内，公司营业收入分别为 66,101.93 万元、168,497.24 万元、266,044.65 万元及 197,817.64 万元；公司净利润分别为 8,875.52 万元、14,956.24 万元、25,262.67 万元及 17,881.52 万元。业绩整体呈现快速发展态势，这主要得益于：

（1）公司拥有开发高品质网络游戏产品的技术积淀和实力；（2）公司拥有丰富的游戏市场经验，能够较为准确地判断游戏玩家的偏好并推出具有良好适销性的游戏产品；（3）公司主要游戏产品的推出时点具有良好的承接性，具体来看，公司主打的经典客户端游戏产品《九阴真经》在 2014 年进入稳定期后，2014 年 9 月末，公司推出另一个主打的移动网络游戏产品《太极熊猫》；在 2015 年下半年，又相继推出《九阴手游》、《天子手游》等移动网络游戏产品；2015 年底，公司又代理发行了《方舟：生存进化》；2016 年，公司又推出自主研发并运营的《天堂 2：血盟》、《九阴真经 3D》等移动网络游戏产品，上述游戏产品相继为公司带来良好回报。2018 年至 2019 年，公司预计推出《九阴真经 2》、《方舟：方块世界》、《我的恐龙 Go》、《Coronado》、《Rend》等多种类型的游戏产品。

1、产品生命周期导致业绩波动的风险

任何游戏都会经历推广期、成长期、稳定期及衰退期等生命阶段，截至目前，《九阴真经》已运营 5 年，《太极熊猫》已运营 3 年，《九阴手游》、《天子手游》、等游戏运营已超过 2 年，已进入稳定期/衰退期，在 2016 年之后的月度充值额处于下滑趋势，如果未来公司不能及时对上述游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，或者游戏玩家的偏好发生了重大变化，则上述游戏可能会提早进入衰退期末期，将会对公司未来的经营业绩造成重大不利影响。同时，若公司在上述主要游戏进入衰退期后未能及时推出新的符合市场需求的游戏产品，公司业绩将产生波动，乃至亏损的风险。

2、合作运营商分成成本上升导致业绩波动的风险

报告期，公司的移动网络游戏收入逐年提高，占收入比重逐年提升。在移动网络游戏的自主运营过程中，公司需与苹果 App Store 以及华为、360 手机助手等安卓平台为代表的合作运营商在支付渠道等方面进行合作，公司支付予上述合作运营商的分成构成移动网络游戏的主要成本。未来如果合作运营商的分成比例提升，则会对公司业绩产生不利影响。

3、推广成本变化导致业绩波动的风险

报告期，公司的广告及推广费分别为 9,009.04 万元、33,741.70 万元、42,985.83 万元及 20,103.48 万元，占营业收入比例分别为 13.63%、20.03%、16.16%及 10.16%，对公司利润有一定影响。未来，如果公司所投放的广告未能带来预期效益或公司未能对广告及推广费金额进行合理管控，则公司的广告及推广费变化会导致业绩波动。

4、主要授权方终止合作及代理费用上升导致业绩波动的风险

报告期内，公司的主要游戏均为自主开发，仅有《方舟：生存进化》为代理取得。2015 年-2017 年 1-9 月，该游戏的收入占公司营业收入的比例分别为 4.89%、18.16%和 25.28%，如该游戏的授权方违反协议致终止合作、要求提升代理费用，或该游戏的授权运营方终止游戏运营，将导致公司业绩波动。

如公司未来代理新的游戏产品，也可能会发生上述授权方终止合作及代理费用上升等因素，导致公司业绩波动。

5、无形资产减值的风险

报告期内，公司无形资产主要为土地使用权、软件著作权、专利技术及外购游戏版权。2017 年 1-9 月，无形资产净值增加较多，主要是外购《方舟：生存进化》等游戏版权所致，游戏版权价值同比增加 38,614.52 万元。未来如果公司未能顺利开发出具有适销性的游戏产品，或已上线产品的玩家认可度下降，或未能顺利完成已上线产品的扩展包更新，则该类无形资产具有减值的风险。

基于上述，公司可能因上述因素存在业绩大幅下滑乃至亏损的风险。此外，

未来如果公司的主打游戏产品的推出时点未能较好衔接，或过于集中，或未及时开发出主打产品，都将导致公司业绩的大幅波动。

（二）未来游戏业务及移动业务的经营风险

公司自 2000 年设立以来，一直从事网络游戏的开发和运营，网络游戏的开发和运营是公司的核心业务，是公司收入及利润的主要来源。报告期内，公司推出、运营的主要游戏包括九阴真经端游、太极熊猫手游、天子手游、九阴手游及方舟：生存进化主机游戏等不同类型的多款产品，公司具有开发和运营网络游戏的丰富经验。但是，网络游戏行业领域市场变化较快，报告期内，移动网络游戏已替代客户端游戏成为国内网络游戏市场的主流产品，未来，随着技术推动，新类型的网络游戏产品也可能替代移动网络游戏。如果公司不能准确把握技术和产品的发展趋势，成功研发和运营符合玩家偏好的游戏产品将会对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

此外，新游戏还存在适销性的风险。网络游戏属于文化创意产品，在投入运营之前，游戏开发商较难准确地预测产品的适销性。公司现有新产品开发模式较为注重对产品适销性的把握，新产品的设计充分考虑市场需求、玩家价值取向等因素；运营中心派专人进入开发项目组，站在玩家角度评价游戏的可玩性；开发过程中将部分重要玩法通过公司官网或游戏媒体等渠道与玩家沟通。本公司未来开发的新游戏产品，若未能掌握玩家的真实喜好，可能造成新游戏的适销性不能达到公司预期。

近年，除了继续致力于公司的核心业务—网络游戏的开发和运营外，公司正逐步打造综合的移动网络数字娱乐服务的平台，具体包括免卡、免商店及游戏掌机。目前，经工信部批准，公司已与中国联合网络通信股份有限公司（简称“中国联通”）和中国电信股份有限公司（简称“中国电信”）签署合作协议并开展移动转售业务，目标是实现移动业务和游戏业务用户共享。

进入移动通信业务是本公司管理层根据行业发展趋势、市场竞争格局以及公司的整体实力作出的战略决策，具有前瞻性，期望实现移动业务和游戏业务用户共享，对公司在未来市场竞争中保持竞争优势产生积极影响。但是，鉴于移动通信业务近年来依然处于前期积累用户阶段、市场竞争激烈，用户共享的目标未达预期且不断亏损，公司管理层计划逐步缩减移动通信业务规模，在取得工信部批

准的情况下，不排除退出的可能。如果未来这部分业务发生大额持续亏损，将会对公司业绩带来不利影响。

（三）游戏开发风险

本公司营业收入的主要来源是游戏产品的开发和运营，开发工作是运营成功的前提和基础，而运营能否取得成功又对公司业绩具有重要影响，因此游戏开发工作尤其是精品游戏的开发能否成功对公司业绩具有显著影响。

本公司一贯重视游戏产品的研究开发工作。报告期内，公司研发费用分别为 15,649.37 万元、19,707.76 万元、28,437.73 万元和 28,884.72 万元，占当期营业收入比例分别为 23.67%、11.70%、10.69%和 14.60%。整体上看，公司的研发投入较高，固定成本较重。

此外，本公司在研游戏项目均经过严格论证立项，具有可行性和前瞻性。但由于一款精品游戏除了先进的开发技术之外，还受制于产品是否符合玩家喜好、推出时机以及市场竞争状况等因素。因此，本公司不能保证每一个在研项目均能研发并运营成功。

综上，如果公司不能成功开发出具有良好市场反应的游戏产品，则本公司业绩面临波动甚至亏损的风险。

（四）人力资源风险

网络游戏行业是一个年轻的朝阳产业，对人才的需求量大、专业要求高，我国高校、社会培训机构对游戏人才的培养均难以满足行业快速发展的需求。针对行业人才紧缺现状，本公司建立了一套成熟的人才引进和培养体系，可将 IT 科学、艺术、中文、外国语等专业背景的人才培养成游戏专业人才。多年来，公司研发人员保持在 1,200 人以上，其规模在同行业中居于前列。

由于行业迅速发展对游戏人才需求激增，许多中小型游戏企业自身没有人才培养能力，导致业内相互“挖角”现象较为普遍。虽然公司采用提升福利、定期加薪等多项措施激励人才，并为员工提供充分的职位晋升通道，但本公司也存在优秀人才大量流失的风险。

公司核心人员流失的具体情况如下：

2008 年 7 月，为激励公司核心人员，石海等股东向何一希等 30 名核心员工

以零价格转让股权。截至目前，合计已有 13 名员工陆续从公司离职（后 1 名员工重新入职），年平均离职率不到 5%。此外，经统计，公司近年核心人员（入职时间长于 5 年的经理以及职位在高级经理以上人员）离职率约为 13%。核心员工离职的原因是多方面的：1）公司所处行业发展较快，公司也随之快速发展，已由创业阶段转向快速发展阶段，公司的部分核心员工难以适应行业 and 公司的变化；2）随着行业的不断变化，公司在发展过程中需不断引进新的人才，对原有核心人员带来竞争压力；3）近年，游戏行业的投融资活动较为频繁，市场上也出现了很多技术团队在得到风险投资后开发出精品游戏的案例，这种外在环境也对核心员工离职创业起到了推动作用。因此，本公司在经营中存在核心员工离职的风险。

（五）核心技术泄密风险

公司是一家知识和技术密集型企业，依赖于自身拥有的核心技术进行产品开发和游戏运营。公司拥有的绝大多数技术，如游戏引擎技术、运营工具技术等，是以程序代码的方式存在，存在泄密的可能。

为防止核心技术成果泄密，公司采取了申请知识产权保护；与高级管理人员和研究开发人员签署《保密协议》；采用分块运行、内部隔离和文件加密等手段加强技术的保密性；严格控制运营服务器管理权限；对核心技术人员和关键管理人员进行股权激励以避免其流失造成核心技术外泄等措施。但随着公司规模的不不断扩大，如果公司内部约束机制和激励机制未能及时跟进，可能造成核心技术外泄，进而降低公司竞争力，影响公司长期稳定发展。

（六）产品侵权风险

作为一家网络游戏开发和运营的科技公司，商标、计算机软件著作权等知识产权对公司业务的正常经营至关重要。自有知识产权受到第三方侵害或被第三方提出知识产权侵权都会对公司经营带来不利影响。

一方面，网络游戏行业存在不法分子利用“外挂”和“私服”方式进行侵权的现象，“外挂”和“私服”均会破坏游戏平衡性，造成用户流失，损害游戏企业的声誉和商业利益。本公司拥有有效的反作弊技术，并采取了严密保护服务端程序、及时发布更新版本、配合公安机关打击不法分子违法犯罪行为等措施，有效遏制了

“外挂”和“私服”对公司的影响。

若公司保护措施出现漏洞或不法分子的侵权手段提升，而公司未能及时发现或未能及时采取有效制止措施，前述侵权行为将对公司经营造成不利影响。

另一方面，本公司及本公司的授权商可能面临第三方提出知识产权侵害的可能。本公司在自主研发游戏过程中，遵循严格的公司内控制度以保证不出现侵犯其他公司知识产权的情况。公司自主运营的游戏均已取得计算机软件著作权登记证书、出版批准文号并向文化部门备案。本公司在代理授权商的游戏时，均对授权方是否拥有相应知识产权进行审查。报告期，本公司知识产权纠纷具体情况参见本招股说明书“第十一节 其他重要事项之三、重大诉讼或仲裁事项”。

除上述诉讼外，未来仍不能排除存在该等情形的可能性。若未来侵权诉讼或仲裁情形再次发生，不论是否属实，公司都将付出相应的财力人力去应对，仍将给公司正常经营带来不利影响。

（七）主要经营场地租赁的相关风险

截至目前，本公司的研发运营所需场地主要通过租赁方式取得，共有 40 处租赁物业。

在本公司租赁的房屋中，其中租赁面积为 3,496.16 平方米的 1 处租赁房屋所在土地使用权性质为划拨地，未取得划拨土地使用权出租的手续。出租人有可能被没收非法收入并处以罚款。如该等租赁合同被认定为无效合同，或出租人主动要求解除租赁合同，发行人可能面临搬迁的风险。

在本公司子公司杭州瑞高深圳分公司租赁的房屋中，其中租赁面积为 250 平方米的 1 处租赁房屋土地性质为集体土地，无法办理房屋所有权证。上述租赁房屋的出租人有可能被没收非法收入并处以罚款。若有权方对该等租赁事宜提出异议，则可能影响杭州瑞高深圳分公司继续承租上述房屋。

本公司及子公司承租物业中有 33 处境内房屋未办理租赁备案登记手续，该种情形不符合《商品房屋租赁管理办法》的规定，存在法律瑕疵，本公司及子公司亦存在因该等瑕疵而受到房地产管理部门罚款的法律风险。

（八）所得税税收优惠政策变动及未能通过高新技术企业重新认定的风险

公司母公司已于 2014 年 10 月 31 日由江苏省科学技术厅、江苏省财政厅、

江苏省国家税务局和江苏省地方税务局共同认定为高新技术企业并取得《高新技术企业证书》（证书编号：GR201432002390，证书有效期为 3 年）。根据《国家税务总局关于实施高新技术企业所得税优惠有关问题的通知》（国税函[2009]203 号）的规定以及主管税务机关的批准，本公司母公司在报告期内按 15% 的优惠税率缴纳企业所得税。

报告期内，公司享受的税收优惠情况如下表所示：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年*
按 15% 优惠税率计算的当期所得税（母公司）	2,176.71	3,449.80	2,703.10	-382.60
按 25% 税率计算的当期所得税（母公司）	3,627.85	5,749.67	4,505.16	-637.66
税收优惠金额	1,451.14	2,299.87	1,802.06	-
税收优惠占净利润的比重	8.12%	9.10%	12.05%	-

*2014 年，因存在收入递延以及研发费用加计扣除等因素，应纳税所得额为负，进而导致当期所得税费用为负。

若国家取消对高新技术企业的税收优惠，将对公司的盈利能力产生不利影响。

此外，上述高新技术企业资格认定已到期，公司正根据相关规定重新申请认定，目前公示期已届满。如果在 2017 年度汇算清缴前未正式取得高新技术企业资格，则本公司将不能享受优惠税率，进而对公司 2017 年业绩产生不利影响。

（九）经营规模迅速扩张所带来的管理风险

公司自成立以来持续快速发展，营业收入增长较快，员工数量扩充迅速，经营规模不断扩大；本次发行后，随着募集资金的到位和投资项目的实施，公司资产、业务、机构和人员将进一步扩张，公司在战略规划、制度建设、组织设置、运营管理、资金管理和内部控制等方面将面临更大的挑战。公司经营规模的不断增长，给公司建立适应企业发展需要的管理体系和制度及在新的条件下完善激励和约束机制等方面带来管理方面的压力。尽管公司已积累了丰富的企业管理经验，建立了规范的法人治理结构、内部控制体系能保证目前公司经营的有序运行，但依然存在现有的管理体系不能完全适应未来公司快速扩张的可能性，进而带来

相应的管理风险。

（十）外汇风险

报告期，对于公司在苹果 App Store 上线的移动网络游戏产品，苹果公司均以美元支付予公司，形成汇兑损益。此外，《方舟：生存进化》游戏目前亦主要在北美地区运营，对于汇回本公司母公司的分成收入亦会形成汇兑损益。报告期，公司的汇兑损益（负号为汇兑收益）金额分别为 395.74 万元、22.36 万元、-1,056.18 万元及 1,004.38 万元。未来随着游戏收入规模的扩大，汇率波动将对公司业绩稳定性带来不利影响。

（十一）不同时间段对单一产品依赖的风险

公司目前的主要游戏产品较多，但出于经营策略及市场反响，公司在不同时间段主要推广单一游戏产品，从而在财务结果上形成在不同时间段对不同产品的依赖。2014 年度、2015 年度、2016 年度和 2017 年 1-9 月，发行人各期间收入最大的游戏产品分别为：《九阴真经》、《太极熊猫》、《方舟：生存进化》和《方舟：生存进化》，占当期收入的比例分别为 67.64%、45.13%、18.16%和 25.28%。公司存在不同时间段对当期主打产品依赖的风险。

此外，上述因素亦导致公司游戏收入结构发生变化，报告期，客户端游戏收入在游戏收入占比分别为 80.70%、33.94%、35.36%及 46.23%；移动网络游戏收入在游戏收入占比分别为 16.25%、65.34%、64.29%及 53.56%。

（十二）充值渠道变化的风险

目前，公司客户端游戏充值渠道主要为支付宝、财付通等，移动网络游戏充值渠道主要为 App Store 和各安卓平台，如未来上述充值渠道发生变化，公司又未能与新的充值渠道达成合作，将会影响游戏运营，从而对公司业绩产生不利影响。

（十三）因产品下架或相关纠纷产生的风险

目前，公司移动网络游戏均需与各大游戏运营平台合作，需遵守相应游戏运营平台的相关规范。截至目前，公司产品不存在因“刷榜”等行为造成产品下架或产生纠纷的情况。未来，若公司产品运营过程中发生不符合运营平台相关规范

的行为，可能导致公司产品被下架或产生相关纠纷，从而对公司业绩产生不利影响。

二、与行业、市场相关的风险

（一）政策监管风险

网络游戏是文化类产品，同时也属于电子出版物，具有覆盖面广、接受便捷的特点，受到国家相关主管部门的严格监督和管理。目前政府对行业的监管主要体现为经营主体的经营资质许可，产品出版环节的审批，以及产品商业化运营后的持续监管。

本公司已经取得了经营网络游戏业务的经营资质，包括增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证和网络出版服务许可证。

但如果公司未能维持已取得的经营资质，未能取得主管部门未来要求的新的经营资质，公司则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，将对公司业务的合规经营以及业绩稳定性等方面产生不利影响。

（二）合规性风险

公司投入运营的游戏产品已通过国家新闻出版总署的审批并出版，并已在文化部进行了备案，公司游戏产品防沉迷系统运行、游戏产品推广、虚拟货币管理、网络安全及个人信息保护等方面均符合相关法律法规要求。截至目前，公司不存在因游戏产品的合规性审批问题被相关主管部门处罚的情况。

但如果公司新开发游戏产品未能通过审批，以及在游戏运营过程中违反相关监管法规的要求，公司则可能产生合规性风险。

（三）互联网系统故障、运维失当或成本上升所引致的经营风险

网络游戏运营商需基于互联网提供运营服务，因此公司业务的持续开展，需要依托于网络系统的安全可靠运行及公司运维工作的保障。

互联网是一个由众多计算机通过光纤、电缆、无线通讯等技术手段互联而成的超大型计算机网络，其最大特点是开放性，也因此导致互联网系统存在着网络基础设施故障、软件漏洞、链路中断以及恶意网络攻击而导致网络瘫痪等风险。

虽然公司已采取措施应对，例如将运营服务器分散托管于电信运营商的多个机房，以保证网络系统平稳运行和数据安全。但如果出现互联网系统风险，则仍可能影响公司游戏产品的正常运营。

此外，公司成立了专门的部门对游戏进行运营维护，并制定了完善的数据备份制度，保障游戏的正常运行。报告期，公司的数据中心租赁费为 2,062.61 万元、4,519.26 万元、7,373.26 万元及 6,247.73 万元。但如果公司运维部门工作不力，运维工作失当，或者数据中心租赁费大幅上升，则会对公司游戏产品的运营产生负面影响。

（四）市场竞争的风险

国内网络游戏市场处于快速成长阶段，竞争较为激烈，除了腾讯、完美世界、网易、金山、搜狐畅游等一批实力较强的竞争对手，还不断有新的企业进入网络游戏行业，尤其是诸如百度等大型互联网企业竞相进入游戏市场。公司若不能顺应行业发展，进一步增强研究开发能力，持续开发出游戏效果更佳、故事内容更为完整、游戏体验感更为丰富的新产品以及对在运营产品持续更新，公司将存在处于不利市场竞争地位的风险。

（五）海外市场风险

海外市场存在一批来自韩国、欧美等游戏发达国家且实力较强的网络游戏企业，市场竞争较为激烈；同时，在海外市场运营的游戏需要适应更多的海外客户的要求，需要让游戏产品在题材、风格和玩法等方面与当地的文化 and 风俗保持一致。

公司若不能适应海外市场的激烈竞争，持续开发和更新适应当地风俗和文化的游戏产品，可能会影响公司来自海外市场的营业收入。

三、募集资金投向风险

（一）募集资金项目风险

公司本次发行募集资金主要用于 5 个投资项目，拟用募集资金投资总额近 15 亿元。虽然公司在项目选择时已进行了慎重的可行性研究论证，项目具有良

好的市场前景，但由于募投项目的实施与国家产业政策、市场供求、行业竞争情况、公司人才储备等情况密切相关，上述任何因素的变动都可能影响项目的经济效益。

（二）摊薄即期回报的风险

本次公开发行募集资金到位后，公司净资产规模和总股本规模将有所提高，由于募投项目利润释放需要一定时间，从而导致短期内公司的每股收益和净资产收益率存在被摊薄的风险。此外，若本次发行募集资金不能实现预期效益，也将可能导致公司的每股收益和净资产收益率被摊薄，从而降低公司的股东回报。

四、控制权风险

本次发行前，公司实际控制人石海直接和间接控制公司 64.72%的股权。本次发行后（在无老股转让情形下），石海仍将直接和间接控制公司 48.54%的股权，仍为公司实际控制人，能够通过股东大会和董事会行使表决权对公司的重大决策产生实质影响。若未来公司的内部控制有效性不足、治理结构不够健全、运作不够规范，可能会面临实际控制人损害公司和中小股东利益的风险。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

(一) 中文名称：苏州蜗牛数字科技股份有限公司

英文名称：Suzhou Snail Digital Technology Co., Ltd.

(二) 统一社会信用代码：91320000723546250X

(三) 注册资本：12,000 万元

(四) 法定代表人：石海

(五) 有限公司成立日期：2000 年 10 月 30 日

股份公司成立日期：2011 年 4 月 26 日

(六) 住所：苏州工业园区金鸡湖路（现中新大道西）171 号

邮政编码：215021

(七) 电话号码：0512-67671313

传真号码：0512-67671231

(八) 互联网网址：<http://www.woniu.com/>

(九) 电子信箱：ir@snailgame.net

(十) 信息披露和投资者关系负责人：陆星

投资者关系及信息披露部门：证券部

电话号码：0512-67671313

二、设立及变更情况

(一) 有限公司设立情况

2000 年 10 月，自然人石海、周颖、高向晖、陆星和潘煜熙以货币资金共同出资申请设立苏州市蜗牛电子有限公司，注册资本 50 万元。2000 年 10 月 19 日，苏州江瑞会计师事务所有限公司出具了苏江瑞会资[2000]1110 号《验资报告》，对注册资本实收情况进行了审验。2000 年 10 月 30 日，蜗牛有限办理了工商注

册登记手续。

蜗牛有限设立时各股东的出资情况如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例
1	石海	36.32	72.64%
2	周颖	8.31	16.62%
3	高向晖	4.23	8.46%
4	陆星	0.66	1.32%
5	潘煜熙	0.48	0.96%
合计		50.00	100.00%

（二）股份公司设立情况

2011年3月21日，蜗牛有限召开股东会，决议通过公司由有限责任公司整体变更为股份有限公司。2011年3月22日，全体股东共同签署了《发起人协议》，约定以截至2011年2月28日经华普天健会计师事务所（北京）有限公司会审字[2011]3916号《审计报告》审计的净资产按2.098:1的比例折为股份公司股本4,500万股，各发起人按原出资比例持有股份公司股份。

2011年3月22日，安徽致远资产评估有限公司出具《资产评估报告》（致远评报字[2011]第44号），确认截至2011年2月28日，公司净资产评估值为11,266.29万元，本次资产评估结果已在苏州工业园区国有资产监督管理办公室备案。

2011年3月28日，华普天健会计师事务所（北京）有限公司出具了会验字[2011]4006号《验资报告》，对公司整体变更后的净资产折股情况进行了审验。

2011年4月11日，公司创立大会审议通过，公司以经审计的截至2011年2月28日净资产为基础，整体变更设立股份公司，其中股本4,500万元，其余计入资本公积。

2011年4月26日，公司在江苏省工商行政管理局办理了注册登记手续，并领取了注册号为320594000023464的《企业法人营业执照》。

股份公司设立时的股权结构如下：

序号	股东名称	股份数量（万股）	比例
1	石海	2,625.82	58.35%
2	周颖	580.79	12.91%
3	中新创投（SS）	410.08	9.11%

序号	股东名称	股份数量（万股）	比例
4	高向晖	159.93	3.55%
5	何一希	143.53	3.19%
6	辰融投资	118.29	2.63%
7	古玉资本	108.43	2.41%
8	仓海投资	99.37	2.21%
9	羲融投资	78.86	1.75%
10	陆星	46.20	1.03%
11	坤融投资	39.43	0.88%
12	石补天	15.99	0.36%
13	李永志	8.20	0.18%
14	陆益平	6.84	0.15%
15	陆利民	5.47	0.12%
16	项秋梅	4.78	0.11%
17	赵月宾	4.10	0.09%
18	吴天奇	4.10	0.09%
19	时涛	3.42	0.08%
20	杨健	3.42	0.08%
21	吴波	3.42	0.08%
22	侯黎峰	2.74	0.06%
23	艾玉松	2.74	0.06%
24	青秉锋	2.74	0.06%
25	林凌	2.74	0.06%
26	顾庆锋	2.74	0.06%
27	马海粟	2.73	0.06%
28	吕文伟	2.39	0.05%
29	宾晓华	2.39	0.05%
30	张御	1.64	0.04%
31	张玲春	1.64	0.04%
32	马维	1.64	0.04%
33	郝瀚	1.09	0.02%
34	魏军	1.09	0.02%
35	折增永	0.68	0.02%
36	方息珍	0.55	0.01%
合计		4,500.00	100.00%

[注]SS 为 State-owned Shareholder 的缩写，表示其为国有股东

蜗牛有限整体变更设立股份公司涉及的净资产审计、资产评估事项和国有股

权管理方案业经江苏省人民政府国有资产监督管理委员会《关于苏州蜗牛数字科技股份有限公司国有股权管理有关问题的批复》（苏国资复[2011]94 号）批准同意，中新创投所持 410.08 万股股份为国有股。

根据财政部、国资委、证监会、社保基金会《关于豁免国有创业投资机构和国有创业投资引导基金国有股转持义务有关问题的通知》（财企[2010]278 号）和《财政部关于豁免中新苏州工业园区创业投资有限公司国有股转持义务的批复》（财企[2012]28 号），中新创投所持 410.08 万股国有股豁免转持全国社会保障基金理事会。

上述自然人股东中，除石海、周颖、高向晖、陆星、石补天、项秋梅、方息珍等 7 人外，其余 23 名自然人股东均为本公司高管或核心人员。23 名自然人股东的股份均于 2008 年从石海、周颖、高向晖和陆星四名股东处以零价格受让获得，并签署相关承诺。具体股份受让情况及承诺函内容参见本招股说明书本节之“八、发行人的股权激励及其他制度安排和执行情况”。

（三）股份公司设立后的变更情况

1、员工离职导致的股权变动

股份公司设立后至 2014 年 5 月，在 23 名自然人股东中，部分员工离职并根据签署的承诺函及公司股东大会决议，将其持有的蜗牛数字及仓海投资股份以零价格转让。具体转让情况如下：

序号	离职员工姓名	转让蜗牛数字的股份数量（股）	转让仓海投资的股份数量（股）	受让方	转让时间
1	折增永	6,840	—	高向晖	2013 年 4 月
2	魏军	10,935	—	高向晖	2013 年 8 月
3	宾晓华	23,940	5,833	高向晖	2013 年 12 月
4	何一希	1,287,405	33,333	石海	2014 年 1 月
		147,870	—	周颖	2014 年 1 月
5	郝瀚	10,935	—	高向晖	2014 年 5 月

2、在职员工股权转让导致的股权变动

为优化股东结构、减少股东数量，提高股东决策效率，2014 年 6 月，自然人股东李永志等 17 人与仓海投资签署股权转让协议，将各自持有的蜗牛数字股

份以每股 1 元价格转给仓海投资，同时，上述人员将以相同价格相同股份数量向仓海投资增资。上述股权转让及增资仓海投资后，各自享有的蜗牛数字股份权益不变。股权转让后，蜗牛数字的股权结构如下：

序号	股东名称	股份数量（万股）	比例
1	石海	2,754.56	61.21%
2	周颖	595.58	13.24%
3	中新创投（SS）	410.08	9.11%
4	高向晖	165.20	3.67%
5	仓海投资	157.96	3.51%
6	辰融投资	118.29	2.63%
7	古玉资本	108.43	2.41%
8	羲融投资	78.86	1.75%
9	陆星	46.20	1.03%
10	坤融投资	39.43	0.88%
11	石补天	15.99	0.36%
12	项秋梅	4.78	0.11%
13	赵月宾	4.10	0.09%
14	方息珍	0.55	0.01%
合计		4,500.00	100.00%

上述股权结构中，本公司与赵月宾就其直接持有的公司股份存在诉讼，具体情况如下：

2008 年 7 月，公司员工赵月宾分别从高向晖、陆星、周颖处以零价格受让 0.1%、0.06%、0.04%蜗牛有限股份，合计 0.2%蜗牛有限股份。根据赵月宾在股权受让时签署的《承诺函》，如果在获授股份完成工商变更至公司股票上市交易满 12 个月期间辞职，公司有权以零价格回购赵月宾持有的全部股份。

2008 年 7 月，蜗牛有限注册资本增至 1,057.69 万元，赵月宾持有的蜗牛有限股份被稀释为 0.1891%。2011 年 1 月，赵月宾将其 0.0945%蜗牛有限股份转让给仓海投资，并在仓海投资中持有相应权益。股权转让后，赵月宾直接持有的蜗牛有限股份和通过仓海投资间接持有的蜗牛有限股份所享有的权益与转让前未发生变化。2011 年 2 月，蜗牛有限增资至 1,097.36 万元，赵月宾直接持有的蜗牛有限股份由 0.0946%稀释为 0.0911%。2011 年 4 月底，蜗牛有限整体变更为蜗牛数字，赵月宾直接持有的蜗牛有限股份变更为持有蜗牛数字股份，股份比例不

变。

2014 年 3 月，赵月宾辞职，但未履行曾签署的承诺，拒绝归还持有的公司股份。2014 年 6 月，本公司就赵月宾拒绝归还其直接持有的 0.0911%蜗牛数字股份等事项向苏州工业园区人民法院提起诉讼。

3、诉讼事项和解导致的股权变动

2015 年 3 月，公司与赵月宾就上述股权诉讼事项达成和解，同时根据 2014 年 9 月公司临时股东大会的决议，赵月宾签署股权转让协议，将其持有的 4.10 万股蜗牛数字的股权按零对价转让给陆星及周颖，将其持有的 4.10 万股仓海投资的股权按零对价转让给高向晖。股权转让协议签署完成后，公司撤回了对赵月宾的全部诉讼请求。本次股权转让具体如下：

序号	转让蜗牛数字 的股份数量（股）	转让仓海投资 的股份数量（股）	受让方	转让时间
1	16,398	—	周颖	2015 年 3 月
2	24,597	—	陆星	
3	—	41,007	高向晖	

股权转让后，蜗牛数字的股权结构如下：

序号	股东名称	股份数量（万股）	比例
1	石海	2,754.56	61.21%
2	周颖	597.21	13.27%
3	中新创投（SS）	410.08	9.11%
4	高向晖	165.20	3.67%
5	仓海投资	157.96	3.51%
6	辰融投资	118.29	2.63%
7	古玉资本	108.43	2.41%
8	羲融投资	78.86	1.75%
9	陆星	48.66	1.08%
10	坤融投资	39.43	0.88%
11	石补天	15.99	0.36%
12	项秋梅	4.78	0.11%
13	方息珍	0.55	0.01%
合计		4,500.00	100.00%

4、未分配利润转增股本

经公司 2015 年 6 月 7 日召开的 2014 年年度股东大会决议，公司决定以当时股本总额 4,500 万股为基数，向全体股东按照其各自股份比例分配现金股利 1,875 万元，同时，以未分配利润 7,500 万元转增公司股本，转增后，公司股本总额变为 12,000 万股，各股东股份比例不变。

本次利润分配及未分配利润转增股本，不影响公司股权结构及各股东持有公司的股权比例。2015 年 6 月 19 日，公司完成了上述股本变更事宜，并领取了新的企业法人营业执照。

本次变更完成后，蜗牛数字的股权结构如下：

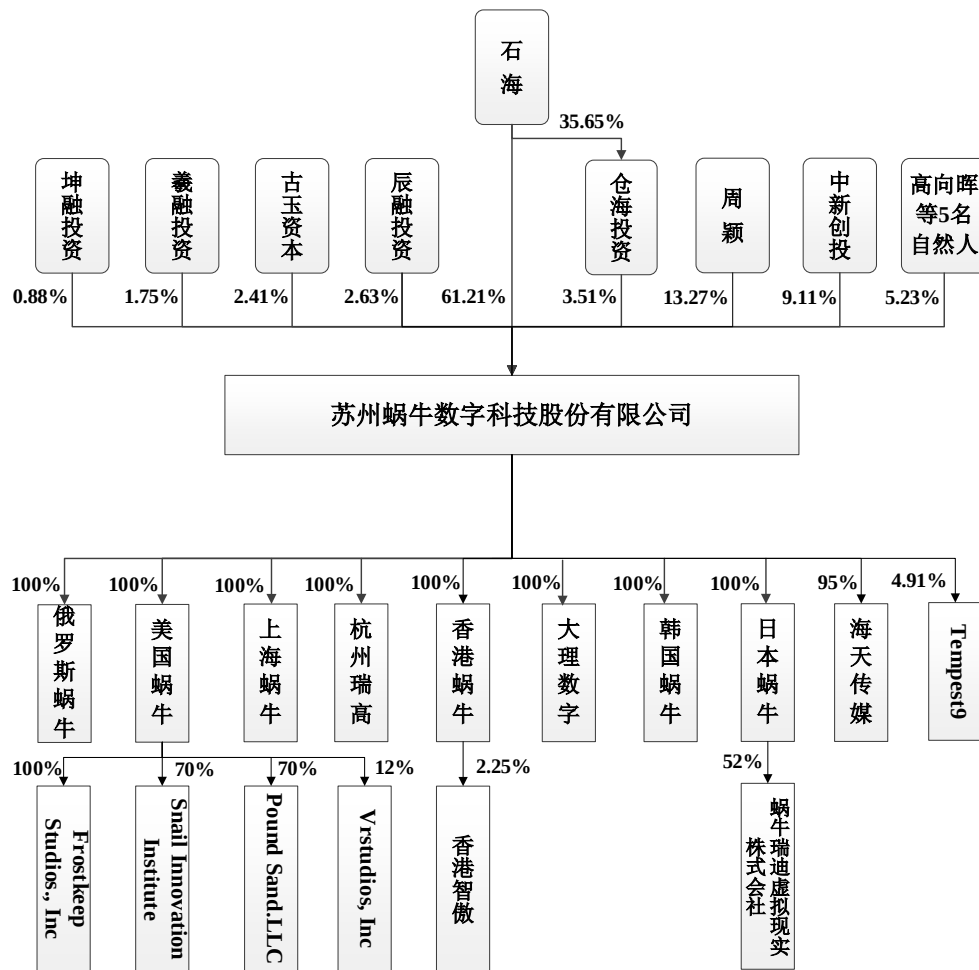
序号	股东名称	股份数量（万股）	比例
1	石海	7,345.49	61.21%
2	周颖	1,592.57	13.27%
3	中新创投（SS）	1,093.54	9.11%
4	高向晖	440.52	3.67%
5	仓海投资	421.22	3.51%
6	辰融投资	315.44	2.63%
7	古玉资本	289.15	2.41%
8	羲融投资	210.30	1.75%
9	陆星	129.76	1.08%
10	坤融投资	105.14	0.88%
11	石补天	42.65	0.36%
12	项秋梅	12.76	0.11%
13	方息珍	1.46	0.01%
合计		12,000.00	100.00%

三、发行人重大资产重组

本公司自成立以来无重大资产重组。

四、发行人股权结构

截至本招股说明书签署日，本公司股权结构如下：



五、发行人全资子公司、控股子公司及参股公司简要情况

(一) 全资子公司基本情况

1、美国蜗牛

美国蜗牛系公司依据江苏省商务厅苏境外投资[2009]00006 号批复同意，并经商务部商境外投资证第 3200200900012 号《企业境外投资证书》批准，于 2009 年 9 月在美国洛杉矶设立的全资子公司，注册地址和主要生产经营地为美国加利福尼亚州圣莫妮卡市林肯大道 1424 号，成立时的投资总额为 13 万美元。美国蜗牛已发行及缴足的股本为 50 万美元。美国蜗牛经营范围为软件的开发、发行，销售和代理等，其主营业务为在北美等地区运营《九阴真经》、《太极熊猫》、《九阴手游》、《太极熊猫 2》、《方舟：生存进化》等游戏。对于《太极熊猫》、《九阴手游》、《太极熊猫 2》等移动网络游戏，美国蜗牛主要采用与苹果 App Store、

Google Play 等平台合作的方式进行自主运营；对于端游产品《九阴真经》，美国蜗牛除与 XSOLLA(支付渠道商)等公司合作进行自主运营外,还通过与 Butterfly Digital Entertainment Ltd.等公司进行授权运营；对于《方舟：生存进化》，美国蜗牛通过授权 Valve Corporation、Microsoft Corporation 及 Sony 等公司进行授权运营。具体游戏运营情况如下：

年份	游戏名称	游戏来源	运营方式	具体流程	渠道
2014 年	Age of Wushu(北美九阴真经)	苏州蜗牛自主研发	自主运营+授权运营	自主运营：运营方式与国内自主运营业务相同，发行人在美国租赁并架设服务器，其游戏版本更新及技术支持均由国内来完成，并为玩家提供在线客服；授权运营：运营方式与国内相同，通过授权运营方进行运营	通过 Xsolla、Moneybook、paypal 等海外充值渠道进行充值；通过 Butterfly 进行授权运营
	Voyage(航海世纪)		自主运营		
	Empire(北美帝国文明)		自主运营		
	5Street(舞街区)		自主运营		
	Hero(英雄之城)		自主运营		
	Black Gold(黑金)		自主运营+授权运营		
2015 年	Age of Wushu(北美九阴真经)	苏州蜗牛自主研发	自主运营+授权运营	自主运营：运营方式与国内自主运营业务相同，发行人在美国租赁并架设服务器，其游戏版本更新及技术支持均由国内来完成，并为玩家提供在线客服；授权运营：运营方式与国内相同，通过授权运营方进行运营	客户端游戏及网页游戏通过 Moneybook、Paypal、Xsolla 等渠道进行充值；移动网络游戏通过 App Store、Google Play 进行充值；通过 Butterfly 进行授权运营
	Voyage(航海世纪)		自主运营		
	Empire(北美帝国文明)		自主运营		
	5Street(舞街区)		自主运营		
	Hero(英雄之城)		自主运营		
	Black Gold(黑金)		授权运营		
	Taichi Panda North America(北美太极熊猫)		自主运营		
	Age of Wushu mobile(北美九阴手游)		自主运营+授权运营		
	方舟生存进化(ARK)	代理其他开发商游戏	授权运营		
2016 年	Age of Wushu(北美九阴真经)	苏州蜗牛自主研发	自主运营	自主运营：运营方式与国内自主运营业务相同，发行人在美国租赁并架设服务器，其游戏版本更新及技术支持均由国内来完成，并为玩家提供在线客服；授权运营：运营方式与国内相同，通过授权运营方进行运营	客户端游戏及网页游戏通过 Moneybook、Paypal、Xsolla 等渠道进行充值；移动网络游戏通过 App
	Voyage(航海世纪)		自主运营		
	Empire(北美帝国文明)		自主运营		
	5Street(舞街区)		自主运营		

年份	游戏名称	游戏来源	运营方式	具体流程	渠道
	Hero(英雄之城)		自主运营	与国内相同，通过授权运营方进行运营	Store、Google Play 进行充值；通过 Butterfly 进行授权运营
	Black Gold(黑金)		自主运营		
	Taichi Panda North America(北美太极熊猫)		自主运营		
	Age of Wushu mobile(北美九阴手游)		自主运营		
	Tianzi(北美天子手游)		自主运营		
	Guan YunChang(北美关云长)		自主运营		
	Age of Wushu 3D (北美九阴真经 3D)		授权运营		
	Taichi2(北美太极熊猫 2)		自主运营		
	方舟生存进化 (ARK)	代理其他开发商游戏	授权运营		
2017 年 1-9 月	Age of Wushu(北美九阴真经)	苏州蜗牛自主研发	自主运营	自主运营：运营方式与国内自主运营业务相同，发行人在美国租赁并架设服务器，其游戏版本更新及技术支持均由国内来完成，并为玩家提供在线客服；授权运营：运营方式与国内相同，通过授权运营方进行运营	客户端游戏及网页游戏通过 Moneybook、Paypal、Xsolla 等渠道进行充值；移动网络游戏通过 App Store、Google Play 进行充值；通过 Butterfly 进行授权运营
	Voyage(航海世纪)		自主运营		
	Empire(北美帝国文明)		自主运营		
	5Street(舞街区)		自主运营		
	Hero(英雄之城)		自主运营		
	Black Gold(黑金)		自主运营		
	Taichi Panda North America(北美太极熊猫)		自主运营		
	Age of Wushu mobile(北美九阴手游)		自主运营		
	Tianzi(北美天子手游)		自主运营		
	Guan YunChang(北美关云长)		自主运营		
	Age of Wushu 3D (北美九阴真经)		授权运营		

年份	游戏名称	游戏来源	运营方式	具体流程	渠道
	3D)				
	Taichi2(北美太极熊猫 2)		自主运营		
	方舟生存进化 (ARK)	代理其他开发商游戏	授权运营		

美国蜗牛设立过程及历次增加投资总额均已依法履行国内审批手续，相关情况如下：

事项	企业境外投资证书号
2009 年设立（注册资本 0.15 万美元，投资总额 13 万美元）	商境外投资证第 3200200900012 号《企业境外投资证书》
2010 年第一次增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 50 万美元）	商境外投资证第 3200201000019 号《企业境外投资证书》
2010 年第二次增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 100 万美元）	商境外投资证第 3200201000121 号《企业境外投资证书》
2011 年增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 150 万美元）	商境外投资证第 3200201100209 号《企业境外投资证书》
2012 年第一次增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 250 万美元）	商境外投资证第 3200201200133 号《企业境外投资证书》
2012 年第二次增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 350 万美元）	商境外投资证第 3200201200369 号《企业境外投资证书》
2012 年第三次增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 950 万美元）	商境外投资证第 3200201200399 号《企业境外投资证书》
2013 年增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 1,950 万美元）	商境外投资证第 3200201300384 号《企业境外投资证书》
2015 年增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 9,000 万美元）	境外投资证第 N3200201500890 号《企业境外投资证书》
2016 年增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 12,000 万美元）	境外投资证第 N3200201601137 号《企业境外投资证书》

截至目前，发行人已对美国蜗牛累计出资 94,164,166.99 美元。根据美国律师 ARDENT Law Group 出具的法律意见书，美国蜗牛系根据美国加利福尼亚州法律依法设立并合法存续的公司，其授权股本为 1,000,000 普通股股份，已发行股本为 500,000 普通股股份，发行人为美国蜗牛唯一股东，自美国蜗牛成立至今其股本结构未发生变化。

经保荐机构和发行人律师核查发行人上述设立及历次增加投资总额、股本变动所取得的《企业境外投资证书》以及国家外汇管理局苏州市中心支局就资本项目外汇核准所出具的业务登记凭证并走访国家外汇管理局苏州市中心支局，保荐

机构和发行人律师认为，发行人对美国蜗牛历次出资均已办理所有必要的境外投资相关核准和外汇登记备案程序，合法合规，不存在违法违规情形。

经保荐机构和发行人律师登陆国家外汇管理局应用服务平台，发行人对美国蜗牛的出资均为其自有资金。

报告期，美国蜗牛的主要财务数据如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月/2017 年 9 月 30 日	2016 年/2016 年 12 月 31 日	2015 年/2015 年 12 月 31 日	2014 年/2014 年 12 月 31 日
营业收入	68,887.94	53,313.23	20,064.27	3,452.52
营业成本	53,162.40	37,161.87	9,817.05	752.70
毛利	15,725.54	16,151.36	10,247.22	2,672.83
毛利率	22.83%	30.30%	51.07%	77.42%
销售费用	3,236.83	7,479.82	8,164.29	1,205.21
管理费用	4,870.89	1,826.62	1,626.26	1,164.04
净利润	2,379.81	4,505.38	-650.12	150.57
资产总额	148,097.04	96,665.09	50,510.89	3,225.85
所有者权益	67,555.10	65,826.71	44,714.48	1,217.08

注：上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内

报告期，美国蜗牛业务规模不断扩大，收入整体呈上升趋势，亏损额不断缩小，业绩逐渐向好，2016 年已开始盈利。具体变动情况如下：

2014 年美国蜗牛稍有盈利，主要因为对九阴真经等游戏的广告费进行合理管控。

2015 年，美国蜗牛在北美地区同时运营九阴真经端游、九阴手游、太极熊猫手游等多款游戏，收入增幅较大，超过 20,000 万元。但因为手游产品需要对苹果 App Store 和 Google Play 等合作平台进行分成，导致 2015 年毛利率有所降低。此外，当年广告费支出为 8,164.29 万元，同比增加近 7,000 万元，上述广告费主要为太极熊猫手游而支出，近 7,800 万元。综上，由于广告费支出较大，抵消了当年收入、毛利增长，导致当年业绩为微亏。

2016 年及 2017 年 1-9 月，美国蜗牛在海外市场前期投入的广告效应逐渐体现，自主研发并运营的移动网络游戏收入有所提高，同时由于《方舟：生存进化》游戏的全球发行，美国蜗牛业绩实现盈利。

报告期，美国蜗牛的成本支出构成情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
手游平台成本	4,697.07	8,036.79	4,635.09	-
游戏分成费	32,832.78	27,362.55	4,122.55	-
数据中心租赁费	2,609.99	1,491.90	706.66	398.89
渠道手续费	215.10	270.63	352.74	353.81
无形资产摊销	12,238.70	-	-	-
其他	568.76	-	-	-
合计	53,162.40	37,161.87	9,817.05	752.70

上表可见，美国蜗牛的营业成本主要由手游平台成本及方舟游戏分成费构成，前者主要是支付予苹果 App Store 和 Google Play 两大平台的分成费，后者是为取得方舟游戏代理权而支付予授权商 SDE 的分成费。2017 年 1 月以来，根据美国蜗牛与 SDE.Inc 签署的《软件独家许可协议之补充协议 II》，原《方舟：生存进化》游戏尚未抵扣的预付分成金 7,200 万美元转换为无形资产—版权使用费，并根据实际使用情况，在 3 年内摊销，因此 2017 年以来美国蜗牛无形资产摊销费用较大。

报告期内，美国蜗牛分游戏的收入和成本情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-9 月				2016 年度			
	收入	成本	毛利	毛利率	收入	成本	毛利	毛利率
九阴真经	1,117.75	193.50	924.25	82.69%	932.13	151.47	780.66	83.75%
太极熊猫	6,441.92	2,457.09	3,984.83	61.86%	14,971.93	5,557.91	9,414.02	62.88%
九阴手游	2,049.18	1,363.65	685.53	33.45%	3,511.99	2,532.33	979.66	27.89%
天子手游	1,074.41	547.01	527.40	49.09%	1,107.64	1,225.48	-117.84	-10.64%
方舟	50,015.87	42,931.66	7,084.21	14.16%	27,282.01	24,162.97	3,119.04	11.43%
九阴 3D	2,021.55	1,869.32	152.23	7.53%	-	-	-	-
小计	62,720.68	49,362.23	13,358.45	21.30%	47,805.70	33,630.16	14,175.54	29.65%
其他	6,166.11	3,800.17	2,365.94	38.37%	5,351.35	3,531.71	1,819.64	34.00%
合计	68,887.94	53,162.40	15,725.54	22.83%	53,313.23	37,161.87	16,151.36	30.30%
项目	2015 年度				2014 年度			
	收入	成本	毛利	毛利率	收入	成本	毛利	毛利率
九阴真经	1,850.15	187.96	1,658.08	89.62%	2,394.32	522.00	1,872.32	78.20%
太极熊猫	11,829.43	5,269.08	6,560.35	55.46%	-	-	-	-
九阴手游	477.73	40.73	437.00	91.47%	-	-	-	-
天子手游	-	-	-	-	-	-	-	-
方舟	4,947.07	4,122.55	824.52	16.67%	-	-	-	-
小计	19,104.38	9,624.43	9,479.95	49.62%	2,394.32	522.00	1,872.32	78.20%

其他	959.89	196.72	767.27	79.93%	1,058.20	230.70	827.50	78.20%
合计	20,064.27	9,817.05	10,247.22	51.07%	3,452.52	752.7	2,699.82	78.20%

上述游戏成本中，除游戏日常运营发生的分成成本、数据中心租赁费等，还包括美国蜗牛因取得游戏运营权而需支付给母公司分成费用，故在美国蜗牛单体报表中，部分上述游戏的毛利率较低。

2、俄罗斯蜗牛

俄罗斯蜗牛系公司依据江苏省商务厅苏境外投资[2009]00146 号批复同意，并经商务部商境外投资证第 3200200900175 号《企业境外投资证书》批准，于 2010 年 1 月成立，目前，注册资本和实收资本均为 33,523,288 卢布。注册地址和主要生产经营地为俄罗斯莫斯科 F.28, B.7, H.152, St. Varshavskoe Shosse，经营范围为软件的开发、发行、销售和代理、建立营销网络、承接服务外包等，其主营业务为在俄罗斯等地区运营《九阴真经》、《帝国文明》等自主研发的游戏，主要与 XSOLLA（支付渠道商）等公司合作进行自主运营。具体游戏运营情况如下：

年份	游戏名称	游戏来源	运营方式	具体流程	渠道
2014 年	Sword(俄罗斯九阴真经)	苏州蜗牛自主研发	自主运营	自主运营：运营方式与国内自主运营业务相同，发行人在俄罗斯租赁并架设服务器，其游戏版本更新及技术支持均由国内来完成	通过 Xsolla 进行渠道充值
	Empire(俄罗斯帝国文明)		自主运营		
	Hero(俄罗斯英雄之城)		自主运营		
2015 年	Sword(俄罗斯九阴真经)	苏州蜗牛自主研发	自主运营	自主运营：运营方式与国内自主运营业务相同，发行人在俄罗斯租赁并架设服务器，其游戏版本更新及技术支持均由国内来完成	通过 Xsolla 进行渠道充值
	Empire(俄罗斯帝国文明)		自主运营		
2016 年	Sword(俄罗斯九阴真经)	苏州蜗牛自主研发	自主运营	自主运营：运营方式与国内自主运营业务相同，发行人在俄罗斯租赁并架设服务器，其游戏版本更新及技术支持均由国内来完成	通过 Xsolla 进行渠道充值
	Empire(俄罗斯帝国文明)		自主运营		
	Voyage(俄罗斯航海)		自主运营		
2017 年 1-9 月	Sword(俄罗斯九阴真经)	苏州蜗牛自主研发	自主运营	自主运营：运营方式与国内自主运营业务相同，发	通过 Xsolla 进行渠道充值

	Empire(俄罗斯帝国文明)		自主运营	行人在俄罗斯租赁并架设服务器，其游戏版本更新及技术支持均由国内来完成	
	Voyage(俄罗斯航海)		自主运营		

俄罗斯蜗牛设立过程及历次增加投资总额均已依法履行国内审批手续，相关情况如下：

事项	企业境外投资证书号
2009 年设立（注册资本 0.15 万美元，投资总额 13 万美元）	商境外投资证第 3200200900175 号《企业境外投资证书》
2010 年第一次增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 50 万美元）	商境外投资证第 3200201000017 号《企业境外投资证书》
2010 年第二次增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 100 万美元）	商境外投资证第 3200201000323 号《企业境外投资证书》
2012 年第一次增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 200 万美元）	商境外投资证第 3200201200047 号《企业境外投资证书》
2012 年第二次增加投资总额（注册资本 0.15 万美元，投资总额 700 万美元）	商境外投资证第 3200201200431 号《企业境外投资证书》《企业境外投资证书》

截至目前，发行人已对俄罗斯蜗牛累计出资 1,907,662 美元。经保荐机构和发行人律师核查发行人上述设立及历次增加投资总额、股本变动所取得的《企业境外投资证书》以及国家外汇管理局苏州市中心支局就资本项目外汇核准所出具的业务登记凭证并走访国家外汇管理局苏州市中心支局，保荐机构和发行人律师认为，发行人对俄罗斯蜗牛历次出资均已办理所有必要的境外投资相关核准和外汇登记备案程序，合法合规，不存在违法违规情形。

经保荐机构和发行人律师登陆国家外汇管理局应用服务平台，发行人对俄罗斯蜗牛的出资均为其自有资金。

俄罗斯蜗牛目前持有商务部颁发的编号为商境外投资证第 3200201200431 号《企业境外投资证书》。根据俄罗斯律师 Forsety 出具的法律意见书，俄罗斯蜗牛依法设立并合法存续。

报告期，俄罗斯蜗牛的主要财务数据如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月/2017 年 9 月 30 日	2016 年/2016 年 12 月 31 日	2015 年/2015 年 12 月 31 日	2014 年/2014 年 12 月 31 日
营业收入	168.13	218.71	316.69	564.82

营业成本	116.45	107.78	98.94	156.84
毛利	51.68	110.93	217.75	407.98
毛利率	30.74%	50.72%	68.76%	72.23%
管理费用	17.39	60.08	120.49	247.56
财务费用	-20.10	-34.75	86.23	435.44
净利润	39.18	75.81	7.49	-284.56
资产总额	313.84	271.53	411.33	415.48
所有者权益	-70.99	-109.82	-151.46	-197.19

注：上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内

报告期，俄罗斯蜗牛主要运营九阴真经、帝国文明等游戏，其管理费用主要是九阴真经、帝国文明等游戏的版权金摊销以及兼职人员薪酬。报告期，相对于发行人母公司业绩来讲，俄罗斯蜗牛业绩处于微亏或微利的状态，其中，俄罗斯蜗牛业绩在 2014 年波动较大，主要是当年财务费用较高，为 435.44 万元，主要为当年卢布贬值导致的汇兑损失。

报告期，俄罗斯蜗牛的成本支出构成情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
数据中心租赁费	116.45	107.78	90.39	95.87
渠道手续费	-	-	8.56	60.97
合计	116.45	107.78	98.94	156.84

上表可见，俄罗斯蜗牛主要运营九阴真经等端游，无手游业务平台成本，营业成本主要由数据中心租赁费构成。

3、韩国蜗牛

韩国蜗牛成立于 2015 年 7 月，根据江苏省商务厅颁发的《企业境外投资证书》（境外投资证第 N3200201400108）及韩国相关部门颁发的营业许可证，韩国蜗牛的投资总额为 500 万美金，经营范围为：软件的开发、发行、销售和代理。韩国蜗牛的注册资本和实收资本为 10 亿韩元，注册地址和主要生产经营地为首尔市江南区德黑兰路 147 号 21 楼 2105 室（驿三洞）。

本公司设立韩国蜗牛的主要目的是拓展在韩国市场的游戏业务。2016 年及 2017 年 1-9 月，韩国蜗牛主要采用与苹果 App Store、Google Play 等平台合作的方式在韩国地区自主运营《太极熊猫 2》、《天子》、《九阴》等移动网络游戏

产品。

经保荐机构和发行人律师登陆国家外汇管理局应用服务平台以及核查出资银行流水，发行人对韩国蜗牛已累计汇出金额为 1,843,180 美元，均为其自有资金。

经核查国家外汇管理局苏州市中心支局就发行人资本项目外汇核准所出具的业务登记凭证并走访国家外汇管理局苏州市中心支局，保荐机构和发行人律师认为发行人对韩国蜗牛的相关出资均已办理必要的外汇登记备案程序，不存在违法违规情形。根据韩国 Landmark 律师事务所出具的法律意见书，韩国蜗牛依法设立并合法存续。

截至 2016 年 12 月 31 日，韩国蜗牛总资产为 5,743.26 万元，净资产为-716.04 万元，2016 年营业收入为 7,272.33 万元，净利润为-2,000.74 万元。2017 年 9 月 30 日，韩国蜗牛总资产为 7,364.48 万元，净资产为 1,729.04 万元，2017 年 1-9 月营业收入为 7,325.06 万元，净利润为 2,529.39 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）。

4、日本蜗牛

日本蜗牛成立于 2016 年 4 月，根据江苏省商务厅颁发的《企业境外投资证书》（境外投资证第 N3200201400135 号）及日本相关部门颁发的营业许可证，日本蜗牛的投资总额为 500 万美金，经营范围为：软件的开发、发行、销售和代理。日本蜗牛的资本金和实收资本为 800 万日元，注册地址和主要生产经营地为日本东京都新宿区西新宿 7-18-5 中央第 7 西新宿大楼 304。

本公司设立日本蜗牛的主要目的是拓展在日本市场的游戏业务。2016 年及 2017 年 1-9 月，日本蜗牛主要采用与苹果 App Store、Google Play 等平台合作的方式在日本地区自主运营《太极熊猫 2》等移动网络游戏产品。

经保荐机构和发行人律师登陆国家外汇管理局应用服务平台以及核查出资银行流水，发行人对日本蜗牛已累计汇出金额为 171,231.36 美元，均为其自有资金。

经核查国家外汇管理局苏州市中心支局就发行人资本项目外汇核准所出具的业务登记凭证并走访国家外汇管理局苏州市中心支局，保荐机构和发行人律师

认为发行人对日本蜗牛的相关出资均已办理必要的外汇登记备案程序，不存在违法违规情形。根据日本西村朝日律师事务所出具的法律意见书，日本蜗牛依法设立并合法存续。

截至 2016 年 12 月 31 日，日本蜗牛总资产为 1,343.25 万元，净资产为-588.68 万元，2016 年营业收入为 1,214.83 万元，净利润为-715.28 万元。截至 2017 年 9 月 30 日，日本蜗牛总资产为 2,099.89 万元，净资产为-27.83 万元，2017 年 1-9 月营业收入为 2,468.91 万元，净利润为 571.90 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）。

5、杭州瑞高

杭州瑞高成立于 2011 年 3 月，注册资本和实收资本均为 3,000 万元，住所为杭州市滨江区长河街道科技馆街 1491 号金龙大厦 1514 室，主要生产经营地为深圳市龙华新区大浪办事处浪口社区浪口工业区 44 号佳鼎科技园 1 号厂房 3 层 307。股本演变情况如下：

（1）2011 年 3 月成立

2011 年 3 月，深圳瑞高信息技术有限公司（简称“深圳瑞高”）以货币资金 200 万元出资申请设立杭州瑞高。2011 年 2 月 22 日，杭州英泰会计师事务所有限公司出具《验资报告》（杭英验字（2011）第 228 号），经审验，截至 2011 年 2 月 18 日，杭州瑞高已收到深圳瑞高缴纳的货币资金 200 万元。杭州瑞高设立时的基本信息如下：

企业名称	杭州瑞高智能设备有限公司
住所	杭州市滨江区西兴街道通和路 68 号浙江中财大厦 10 层 B 区
法定代表人	曾李青
注册资本	200 万元
企业类型	有限责任公司（法人独资）
经营范围	许可经营项目：无。 一般经营范围：技术开发、技术服务、成果转让、销售：多媒体信息终端设备，计算机软、硬件；服务：计算机系统集成。（上述经营范围不含国家法律法规规定禁止、限制和许可经营的项目）
经营期限	2011 年 3 月 11 日至 2041 年 3 月 10 日
成立日期	2011 年 3 月 11 日

杭州瑞高设立时注册资本为 200 万元，股权结构如下：

序号	股东姓名及名称	注册资本（万元）	持股比例
1	深圳瑞高	200	100%

（2）2011 年 4 月注册资本变更

2011 年 3 月 28 日，杭州瑞高通过股东决定同意其注册资本由 200 万元增加至 1,000 万元，并相应修改公司章程。2011 年 3 月 31 日，浙江天誉会计师事务所有限公司出具《验资报告》（浙天誉验内字（2011）第 A0586 号），经审验，截至 2011 年 3 月 28 日，杭州瑞高已收到深圳瑞高缴纳的新增货币出资 800 万元。2011 年 4 月 7 日，杭州市工商局高新区（滨江）分局换发变更后的《企业法人营业执照》（注册号：330108000070145），杭州瑞高的注册资本变更为 1,000 万元。

本次增资完成后，杭州瑞高的股权结构如下：

序号	股东姓名及名称	注册资本（万元）	持股比例
1	深圳瑞高	1,000	100%

（3）2012 年 2 月经营范围变更

2012 年 2 月 23 日，杭州瑞高通过股东决定同意其变更经营范围并相应修改公司章程。2012 年 2 月 24 日，杭州市工商局高新区（滨江）分局换发变更后的《企业法人营业执照》（注册号：330108000070145），杭州瑞高的经营范围变更为：许可经营项目：服务：第二类增值电信业务中的信息服务业务（限互联网信息服务业务，具体按许可证浙 B2-20100261 范围经营，有效期至 2016 年 8 月 4 日）、利用互联网经营游戏产品。一般经营项目：技术开发、技术服务、成果转让、销售；多媒体信息终端设备，计算机软、硬件，电子产品（上述经营范围不含国家法律法规规定禁止、限制和许可经营的项目）。

（4）2013 年 5 月住所变更

2013 年 5 月 16 日，就杭州瑞高变更住所，深圳瑞高签署了修订后的公司章程。2013 年 5 月 16 日，杭州市工商局高新区（滨江）分局换发变更后的《企业法人营业执照》（注册号：330108000070145），杭州瑞高的住所变更为杭州市滨江区西兴街道滨盛路 1509 号天恒大厦 1503 室。

（5）2014 年 6 月注册资本变更

2014年6月1日，杭州瑞高通过股东决定同意其注册资本由1,000万元增加至2,100万元，并相应修改公司章程。杭州瑞高的注册资本变更为2,100万元。

本次增资完成后，杭州瑞高的股权结构如下：

序号	股东姓名及名称	注册资本（万元）	持股比例
1	深圳瑞高	2,100	100%

（6）2014年6月注册资本变更

2014年6月12日，杭州瑞高通过股东决定同意其注册资本由2,100万元增加至3,000万元，并相应修改公司章程。杭州瑞高的注册资本变更为3,000万元。

本次增资完成后，杭州瑞高的股权结构如下：

序号	股东姓名及名称	注册资本（万元）	持股比例
1	深圳瑞高	3,000	100%

（7）2014年7月股权转让、法定代表人变更

2014年7月10日，深圳瑞高与发行人签署《股权转让协议》，深圳瑞高将其持有的杭州瑞高100%股权转让给发行人，股权转让价款为1,050万元。2014年7月25日，杭州市工商局高新区（滨江）分局换发变更后的《营业执照》（注册号：330108000070145），杭州瑞高的法定代表人变更为石海。

本次股权转让完成后，杭州瑞高的股权结构如下：

序号	股东姓名及名称	注册资本（万元）	持股比例
1	发行人	3,000	100%

深圳瑞高在设立杭州瑞高后，逐渐将其销售掌机等相关的开拓市场职能转移至杭州瑞高。同期，深圳瑞高主要有两大业务，一个是游戏仓，是其自主研发的安卓游戏平台；另一个是研发掌机。2014年，深圳瑞高将掌机业务及人员调整至杭州瑞高后，进行了股权转让，仅保留游戏仓相关业务。

2014年股权转让的定价依据主要是发行人与深圳瑞高在杭州瑞高的净资产评估值702.23万元的基础上，考虑到杭州瑞高的品牌以及管理团队等溢价因素，协商确定的股权转让价款为1,050万元。溢价因素在于，杭州瑞高的游戏掌机设计和研发团队已在该领域积累了较为丰富的经验，并已成功推出多款成熟并且具

有市场前景的产品，能够为发行人节省人才团队的培养时间并减少产品试验风险。此外，掌机可以成为发行人推广游戏产品和免商店业务的线下渠道，掌机业务和发行人的游戏产品运营以及移动网络游戏分发平台业务之间具有协同效应。按照收购协议，发行人已支付 1,050 万元的股权转让款。

根据对深圳瑞高及其当时第一大股东深圳市德迅投资有限公司的网络查询以及发行人股东、实际控制人、董监高出具的承诺，深圳瑞高与发行人股东、实际控制人、董监高不存在关联关系或其他利益安排。

杭州瑞高收购前 2 年的相关财务数据如下：

单位：万元

	2013 年/2013 年 12 月 31 日	2012 年/2012 年 12 月 31 日
总资产	1,590.13	800.32
净资产	-260.36	329.94
营业收入	742.13	69.85
净利润	-590.48	-542.03

2012 年数据摘自杭州萧审会计师事务所出具的杭萧审会(2013)02044 号审计报告；2013 年数据摘自杭州萧审会计师事务所出具的杭萧审会(2014)02018 号审计报告。

2014 年 7 月 25 日，杭州瑞高完成股东和法定代表人的工商变更登记，并于 2014 年 7 月底纳入本公司合并报表范围。

杭州瑞高主要从事游戏掌机的研发和设计，制造主要采用与外协厂商合作的方式进行。具体外协合作方式分为两种：1) 来料加工：外协方只负责加工、组装等，委托方负责对外采购 LCD 屏、电池、PCB 板等掌机组件；2) 代工代料：外协方不仅负责加工、组装，还负责部分组件（如摄像头等标准件）或全部组件的对外采购。

杭州瑞高的主要产品为主机（OBOX）和游戏掌机，均采用外协方式进行生产，其自身产能为零。外协厂商为伟创力等知名代工厂商，产品产能较大。

报告期，杭州瑞高主要产品的产量、销量及库存情况如下：

单位：台

	2017 年 1 月 1 日至 2017 年 9 月 30 日**			2016 年 1 月 1 日至 2016 年 12 月 31 日*			2015 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日		
	产量	销量	库存量	产量	销量	库存量	产量	销量	库存量
OBOX	-	2,495	155	-	751	2,650	3,401	-	3,401
78P01	207	659	2,921	1,925	1,483	3,373	5,045	3,835	2,931

I5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
G2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
W3D	-	210	761	1,175	285	971	81	-	81
W2M	1,199	291	1,086	18	-	178	160	-	160

*2016 年，OBOX 销量包含内部领用及赠送的数量 747 台，对外销售数量为 4 台。

**2017 年 1-9 月，OBOX 销量全部为内部领用及赠送，无对外销售数量。78P01 销量包含内部领用及赠送的数量 481 台，对外销售数量为 178 台。W3D 销量包含内部领用及赠送的数量 52 台，对外销售数量为 158 台。W2M 销量全部为内部领用及赠送，无对外销售数量。

单位：台

	2014 年 8 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日			2014 年 7 月 31 日
	产量	销量	库存量	库存量
OBOX	-	-	-	-
78P01	3,865	3,794	1,721	1,650
I5	-	175	-	175
G2	-	3,386	-	3,386
W3D	-	-	-	-
W2M	-	-	-	-

报告期，杭州瑞高产品销售单价变动情况以及营业收入构成情况如下：

单位：台、万元

	2017 年 1 月 1 日至 2017 年 9 月 30 日			2016 年 1 月 1 日至 2016 年 12 月 31 日		
	平均单价	销量	收入	平均单价	销量	收入
OBOX	-	-	-	0.1700	4	0.68
78P01	0.0678	178	12.07	0.0676	1,483	100.21
I5	-	-	-	-	-	-
G2	-	-	-	-	-	-
W3D	0.1643	158	25.96	0.2302	285	65.54
售后服务收入 及掌机配件等	-	-	33.59	-	-	46.50
合计	-	336	71.62	-	1,772	212.93

单位：台、万元

	2015 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日			2014 年 8 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日		
	平均单价	销量	收入	平均单价	销量	收入
OBOX	-	-	-	-	-	-
78P01	0.0720	3,835	276.10	0.1104	3,794	419.00
I5	-	-	-	0.0769	175	13.45

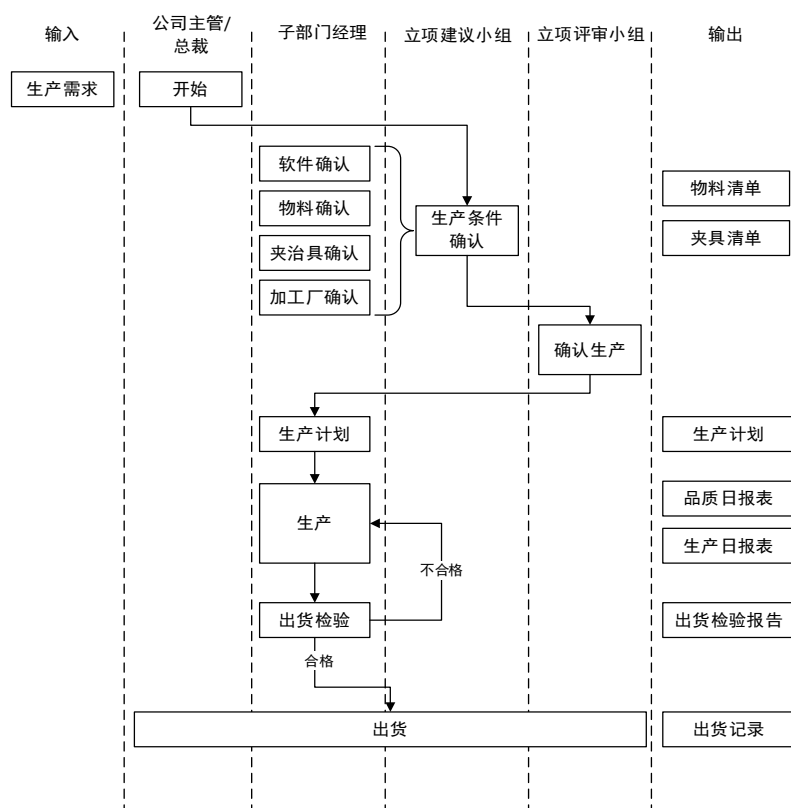
G2	-	-	-	0.0715	3,386	241.98
W3D	-	-	-	-	-	-
售后服务收入及掌机配件等	-	-	3.57	-	-	20.17
合计	-	-	279.67	-	-	694.59

上表可见，杭州瑞高的主要销售产品 78P01 的销售单价呈下降趋势，主要为开拓市场原因。

杭州瑞高产品主要通过线上（天猫和京东）的方式进行销售。此外，发行人还会在推广活动过程中将掌机作为赠品赠予用户，例如，“蜗牛免卡”用户达到一定的消费额，发行人将附送或通过抽奖方式给幸运用户赠送游戏掌机。

杭州瑞高销售掌机的商标为摩奇商标，OBOX 主机的商标为蜗牛游戏商标，分别为杭州瑞高及发行人拥有。

游戏掌机生产的整体流程如下：



报告期，主要外协厂商的基本情况如下：

单位：万元

厂商名称		2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
伟创力制造（珠海）	内容（生产加工）	-	39.69	348.96	65.10
	占杭州瑞高采购	-	14.80%	19.11%	3.00%

厂商名称		2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
有限公司	金额的比重				
	占外协方营业收入的比重	-	小于 1%	小于 1%	小于 1%
深圳市世纪时代电子有限公司	内容（生产加工）	-	1.37	45.83	10.32
	占杭州瑞高采购金额的比重	-	0.51%	2.51%	小于 1%
	占外协方营业收入的比重	-	0.34%	16.37%	2.50%
惠州比亚迪电子有限公司/惠州比亚迪实业有限公司/比亚迪股份有限公司	内容（生产加工）	7.30	-	28.53	24.46
	占杭州瑞高采购金额的比重	1.04%	-	1.56%	1.20%
	占外协方营业收入的比重	小于 1%	-	小于 1%	小于 1%
深圳旗瀚和力科技有限公司	内容（生产加工）	4.16	0.61	-	-
	占杭州瑞高采购金额的比重	0.59%	0.23%	-	-
	占外协方营业收入的比重	小于 1%	小于 1%	-	-
深圳市诺利佳数码科技有限公司	内容（生产加工）	2.18	0.34	-	-
	占杭州瑞高采购金额的比重	0.31%	0.13%	-	-
	占外协方营业收入的比重	小于 1%	小于 1%	-	-
深圳市赛兔数码科技有限公司	内容（生产加工）	3.89	0.34	-	-
	占杭州瑞高采购金额的比重	0.55%	0.13%	-	-
	占外协方营业收入的比重	小于 1%	小于 1%	-	-

以上外协厂商主要从事生产加工制造，外协费按照加工台数*单价收取。单价根据加工费以及提供的标准件费用协商制定。

经访谈和网络查询，上述外协供应商与发行人、发行人控股股东、实际控制人、董事、监事和高级管理人员、其他核心人员之间不存在关联关系。

杭州瑞高在与外协厂商签署外协加工合同时，以约定保密条款的形式对核心技术进行保密。保密条款约定双方应对相互知悉的商业秘密、技术秘密承担保密义务，未经另一方批准擅自披露其秘密的，应承担相应违约金，违约金不足以弥补受损方损失的，受损方有权对其损失向披露方索赔。

此外，外协厂商在生产过程中亦采取相应的保密措施：1）外观件出入生产场地需安检；2）代工厂工程人员入职时需签署保密协议；3）工程人员进入生产场地不准携带手机及通信产品；4）未上市产品的各个生产场地均为安保区，受到全程监控。

杭州瑞高有关财务指标占本公司收购前一年末，即2013年12月31日的资产总额、2013年的营业收入、利润总额的比例如下：

单位：万元

序号	财务指标	杭州瑞高	本公司	占比
1	资产总额	1,590.13	29,846.45	5.33%
2	营业收入	742.13	66,567.32	1.11%
3	利润总额	-590.48	14,145.12	-4.17%

上表显示，收购杭州瑞高对公司的主营业务及利润没有重大影响。

报告期，杭州瑞高的经营业绩情况如下：

单位：万元

	2017年1-9月 /2017年9月30日	2016年 /2016年12月31日	2015年 /2015年12月31日	2014年8月至12月 /2014年12月31日*
资产总额	3,724.61	3,003.94	3,715.68	3,428.24
所有者权益	-5,007.74	-4,082.58	-2,137.59	-88.50
营业收入	671.84	504.32	983.68	988.39
营业成本	197.78	433.02	1,099.23	995.69
销售费用	0.16	27.64	345.22	271.64
管理费用	873.06	1,335.37	1,264.04	500.19
资产减值损失	546.58	635.42	396.04	10.81
净利润	-925.15	-1,945.00	-2,049.09	-790.73

*杭州瑞高从2014年7月底纳入合并报表范围。注：上表中财务数据为杭州瑞高单体报表数据，已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内。

2015年和2014年业绩来看，营业收入及营业成本下降幅度均较大，但因该项业务毛利率较低，因此，营业收入及成本同比下降对净利润影响较小。2015年，杭州瑞高产品销量不佳，销售人员离职较多，导致销售费用有所降低。此外，2015年，杭州瑞高对库存商品进行减值测试后计提减值准备导致资产减值损失大幅增加近390万元。综上，杭州瑞高2015年业绩和2014年业绩相比，有所降低。

2016 年，杭州瑞高的职能逐步转化为游戏硬件的研发，销售量和销售收入进一步减少。与此相对应，销售人员和销售费用同比大幅降低。2016 年,管理费用金额同比稍有增加，主要原因是 2016 年上半年增加一笔掌机模具款 217.96 万元。此外，由于计提存货跌价准备原因，2016 年的资产减值损失金额相较 2015 年进一步增加。综合来看，2016 年杭州瑞高的亏损额同比变动较小。

2017 年 1-9 月，杭州瑞高已无销售费用，管理费用年化后同比保持稳定。

报告期内，杭州瑞高员工人数及专业结构的变动情况如下：

单位：人数

	2017 年 9 月 30 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
市场、销售等人员	0	0	2	21
生产、计划及开发人员	41	49	47	58
财务、人事、行政等人员	4	6	6	8
合计	45	55	55	87

发行人收购杭州瑞高的主要目的是看重其在游戏硬件领域的研发实力。自收购以来，其研发团队在原有掌机研发经验基础上，2015 年研发了游戏主机-OBOX，目前，正在从事 VR 硬件研发。游戏硬件领域的研发是发行人未来战略部署中必不可少的重要环节，未来公司仍将继续对杭州瑞高的研发工作予以支持。

6、香港蜗牛

香港蜗牛成立于 2015 年 6 月，根据江苏省商务厅颁发的《企业境外投资证书》（境外投资证第 N3200201500359 号）、香港特别行政区公司注册处颁发的《公司注册证明书》（编号：2252565），香港蜗牛的投资总额为 1,000 万美元，香港蜗牛已发行及缴足的股本为 100 港币，注册地址和主要生产经营地为香港中环都爹利街 11 号律敦治大厦 1203 室。经营范围为：软件的开发、发行、销售和代理；信息服务业务（不含固定网电话声讯服务、移动网和固定网信息服务）。香港蜗牛的主营业务为在香港地区进行游戏运营业务。

经保荐机构和发行人律师登陆国家外汇管理局应用服务平台以及核查出资银行流水，发行人对香港蜗牛已累计汇出金额为 430,000 美元，均为其自有资金。

经核查国家外汇管理局苏州市中心支局就发行人资本项目外汇核准所出具

的业务登记凭证并走访国家外汇管理局苏州市中心支局，保荐机构和发行人律师认为发行人对香港蜗牛的相关出资均已办理必要的外汇登记备案程序，不存在违法违规情形。根据香港许林律师行出具的法律意见书，香港蜗牛依法设立并合法存续。

截至 2016 年 12 月 31 日，香港蜗牛总资产为 311.14 万元，净资产为 311.14 万元，2016 年营业收入为 0，净利润为-0.11 万元。截至 2017 年 9 月 30 日，香港蜗牛总资产为 628.58 万元，净资产为 588.76 万元，2017 年 1-9 月营业收入为 145.65 万元，净利润为 144.22 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）。

7、上海蜗牛

上海蜗牛成立于 2010 年 5 月，注册资本为 2,000 万元，实收资本为 100 万元，住所和主要生产经营地为上海市徐汇区虹桥路 777 号 1702、1703、1708 室，经营范围为：从事电子科技、网络科技领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机服务（除互联网上网服务营业场所），电子产品、通信设备及相关产品、计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、办公用品的销售，从事货物及技术的进出口业务，企业形象策划，商务咨询，展览展示服务，电脑图文设计制作，动漫设计，设计、制作、代理、发布各类广告。

上海蜗牛成立的主要目的是作为本公司的国际商务接待中心，进一步发展和扩大海外业务。近年，公司不断加强全产业链业务发展布局，上海蜗牛继续在公司的掌机等新领域发挥着展示中心、商务接待中心的作用。

截至 2016 年 12 月 31 日，上海蜗牛总资产为 100.31 万元，净资产为 83.36 万元，2016 年营业收入为 0.59 万元，净利润为 0.37 万元。截至 2017 年 9 月 30 日，上海蜗牛总资产为 93.39 万元，净资产为 85.06 万元，2017 年 1-9 月营业收入为 1.13 万元，净利润为 1.70 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）

8、大理数字

大理数字成立于 2015 年 7 月，注册资本和实收资本为 100 万元，注册地址和主要生产经营地为云南省大理州大理市大理镇密湾小镇一期 B 区 3、4 栋，经

营范围为：从事电子科技、网络科技领域内的技术开发及应用、技术咨询服务；计算机软件开发、销售；网页制作、网络发行；广告设计、制作及发布；商品展览展示服务；文化艺术活动策划咨询；文化用品；工艺品批复零售；仓储、物流服务；摊位出租。（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）。

本公司设立大理数字的主要目的是进一步开展多元化数字娱乐服务，进一步完善数字娱乐服务全产业链的经营模式。

截至 2016 年 12 月 31 日，大理数字总资产为 463.88 万元，净资产为-54.94 万元，2016 年营业收入为 0，净利润为-109.12 万元。截至 2017 年 9 月 30 日，大理数字总资产为 454.85 万元，净资产为-94.55 万元，2017 年 1-9 月营业收入为 3.3 万元，净利润为-39.60 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）。

（二）控股子公司基本情况

海天传媒

海天传媒成立于 2017 年 1 月，住所和主要生产经营地为北京市东城区王府井东街 8 号 13 层 1302-D，注册资金为 500 万元，实收资本为 300 万元，本公司持有海天传媒 95%股权，自然人张晗宇持有 5%股权，法定代表人为张晗宇，经营范围为：组织文化艺术交流；企业策划；舞台灯光音响设计；企业管理咨询；市场营销策划；经济信息咨询；承办展览展示；图文设计制作；设计、制作、代理、发布广告；销售计算机、软件及辅助设备；软件开发。（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。）

本公司设立海天传媒主要是为开展与网络游戏相关的数字传媒业务。

截至 2017 年 9 月 30 日，海天传媒的总资产为 190.83 万元，净资产为 156.29 万元，2017 年 1-9 月营业收入为 0，净利润为-143.71 万元。

（三）孙公司基本情况

1、Snail Innovation Institute

Snail Innovation Institute 成立于 2016 年 11 月，注册地址和主要生产经营地为美国加利福尼亚州圣何塞市 Bering Dr. 1828，注册资本为 50 万美元，其中美

国蜗牛持有 70%股份，自然人 Darwin Hu 持有 15%股份，自然人 Leo Chen 持有 15%股份。Snail Innovation Institute 主营业务为研发和销售虚拟现实相关设备。

根据 2017 年 2 月股东决议，一方面，美国蜗牛共向 Snail Innovation Institute 投资 2,500 万美元作为投资款，分期支付，并有权利在任何时点终止进一步投资，相应股权将被稀释；另一方面，两位自然人以其专利和专有技术授权给公司使用并以自身任职作为出资。根据其所签署的任职雇佣协议，在第一年内离职，两位自然人股东需将自身 50%股权无对价转让给美国蜗牛，在第二年内离职，需将 30%股权无对价转让给美国蜗牛，在第三年内离职，需将 20%股权无对价转让给美国蜗牛。

该笔对外投资已在苏州工业园区行政审批局备案并取得《境外中资企业再投资报告表》（201766599）。截至本招股说明书签署日，美国蜗牛已出资 300 万美元。

截至 2017 年 9 月 30 日，Snail Innovation Institute 总资产为 591.28 万元，净资产为 531.57 万元，2017 年 1-9 月营业收入为 0，净利润为-2,110.33 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）。

2、Frostkeep Studios., Inc.

Frostkeep Studios., Inc.成立于 2016 年 5 月，注册地址和主要生产经营地为美国加利福尼亚州尔湾市 Mauchly 34-B，注册总股数为 600 万股，美国蜗牛持有 100%股权。

本次收购前，Frostkeep Studios., Inc 的股权结构如下：

股东名称	持股数量（万股）	股权比例
Jeremy Wood	200	33.33%
Mat Milizia	200	33.33%
Solomon Lee	200	33.33%
合计	600	100%

2017 年 6 月，美国蜗牛与 Frostkeep Studios., Inc 原股东自然人 Jeremy Wood、自然人 Mat Milizia 和自然人 Solomon Lee 签署《股权收购协议》，美国蜗牛收购该公司的 100%股权，支付方式为根据 Frostkeep Studios., Inc 开发的客户端游戏《Rend》的上线及运营情况进行支付，收购总对价为 2,400 万美元，分以下条件

支付：

付款时间点	金额
首付款	250 万美元
游戏产品 PC 版发行	250 万美元
游戏产品扩展包发行	200 万美元
游戏产品 PS 版发行	250 万美元
游戏产品第一批销量达标	400 万美元
游戏产品第二批销量	400 万美元
游戏产品第三批销量	400 万美元
游戏产品 XBOX 版发行	250 万美元
合计	2,400 万美元

截至 2017 年 9 月 30 日，本公司已支付的投资款为 2,533,035.70 美元（首付款），同时，本公司管理层合理预计该款游戏产品的 PC 版可以上线发行，因此，确认或有对价为 250 万美元。即该笔投资的合并对价为 3,421.36 万元。本次收购后，Frostkeep Studios., Inc 的股权结构如下：

股东名称	持股数量（万股）	股权比例
美国蜗牛	600	100%
合计	600	100%

美国蜗牛于 2017 年 6 月支付第一笔股权收购款 250 万美元。该笔对外投资已在苏州工业园区行政审批局备案并取得《境外中资企业再投资报告表》（201766878）。

根据美国律师事务所 ARDENT Law Group 出具的法律意见书和《股权收购协议》、《担保协议》，美国蜗牛于 2017 年 6 月支付第一笔股权收购款 250 万美元之后，未全部支付股权转让款前，美国蜗牛以其持有的 Frostkeep Studios., Inc 全部股权向 Jeremy Wood 提供担保。

Frostkeep Studios., Inc. 主营业务为研发电脑及主机端游戏，目前正在研发的主要游戏产品为《Rend》客户端游戏。于 2017 年 6 月，Frostkeep Studios., Inc 并入本公司合并报表范围。

截至 2017 年 9 月 30 日，Frostkeep Studios., Inc 总资产为 1,328.77 万元，净资产为 280.58 万元，2017 年 6 月至 9 月营业收入为 0.31 万元，净利润为-544.99 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）。

3、蜗牛瑞迪虚拟现实株式会社

蜗牛瑞迪虚拟现实株式会社成立于 2017 年 10 月，日文名称为スネイルレディ VR 株式会社，英文名称为 Snail Ready VR Co., Ltd，注册地址和主要生产经营地为日本东京都涉谷区南平台町 12 番 11 号，注册资本为 2,000 万日元，已发行股数为 400 股，日本蜗牛持有 52%股权，Sunrise Japan Co Ltd,.持有 24%股权，自然人金耀持有 24%股权。Sunrise Japan Co Ltd,.的基本情况如下：

公司日文名称	株式会社サンライズジャパン
公司英文名称	Sunrise Japan Co Ltd,.
代表董事	兵頭慶爾（真治）
成立时间	1992 年 12 月
注册地址	日本東京都渋谷区南平台町 12-11 Angepatio
注册资本	4,750 万日元
实收资本	4,750 万日元
主营业务	销售及租赁日光浴机，研发和销售化妆品，设立及管理美容院、餐厅等。在全日本日光浴美容院经营、日光浴机销售及租赁方面的市场占有率排名第一。

该笔对外投资已在苏州工业园区行政审批局备案并取得《境外中资企业再投资报告表》（201768460）。截至本招股说明书签署日，日本蜗牛投资总额为 1,040 万日元。

蜗牛瑞迪虚拟现实株式会社主营业务为研发和销售虚拟现实相关设备，目前尚处于前期准备工作阶段。

4、Pound Sand LLC.

Pound Sand LLC.成立于 2013 年 6 月，注册地址和主要生产经营地为美国加利福尼亚州埃尔塞贡多市 El Segundo Blvd Ste 2101 E Ste 201，注册资本为 10 万美元，美国蜗牛持有 70%权益，自然人 Greg Goodrich 持有 9.09%权益，Ooz Station, LLC 持有 8.28%权益，自然人 Andy Cheren 持有 3.41%权益，自然人 Paul Ohanian 持有 3.41%权益，Zoo Station LLC 持有 3.41%权益，Cliquer S.A. de C.V.持有 2.40%权益。

Ooz Station, LLC 的基本情况如下：

公司名称	Ooz Station, LLC
成立时间	2015 年 12 月
注册地址	美国加利福尼亚州格伦代尔市 550 N BRAND BLVD STE 1400
负责人	Billy Rovzar

Zoo Station LLC 的基本情况如下：

公司名称	Zoo Station, LLC
成立时间	2014 年 12 月
注册地址	美国加利福尼亚州洛杉矶市 8391 BEVERLY BLVD #310
授权代表	Matthew Katz

Cliquer S.A. de C.V.的基本情况如下：

公司名称	Cliquer S.A. de C.V.
公司性质	可变动资本额公司
注册地	墨西哥

本次权益购买前，Pound Sand LLC.的权益结构如下：

成员名称	持有的权益数量（份）	权益比例
Greg Goodrich	37.584	30.31%
Ooz Station, LLC	34.228	27.60%
Andy Cheren	14.094	11.36%
Paul Ohanian	14.094	11.36%
Zoo Station, LLC	14.094	11.36%
Cliquer S.A. de C.V.	9.921	8.00%
合计	124.015	100.00%

2017 年 4 月，美国蜗牛与 Pound Sand LLC.及其创始人 Greg Goodrich、Andy Cheren 及 Paul Ohanian 签订《Pound Sand LLC.成员权益购买协议》，美国蜗牛出资 700 万美元并持股 70%。该项投资已在苏州工业园区行政审批局备案并取得《境外中资企业再投资报告表》（201766598）。2017 年 5 月和 12 月，美国蜗牛共投资 700 万美元。Pound Sand LLC 于 2017 年 5 月并入公司合并报表范围。

本次权益购买后，Pound Sand LLC.的权益结构如下：

成员名称	持有的权益数量（份）	权益比例
美国蜗牛	289.3683	70.00%
Greg Goodrich	37.584	9.09%
Ooz Station, LLC	34.228	8.28%
Andy Cheren	14.094	3.41%
Paul Ohanian	14.094	3.41%
Zoo Station, LLC	14.094	3.41%
Cliquer S.A. de C.V.	9.921	2.40%
合计	413.3833	100.00%

Pound Sand LLC.主营业务为研发移动端游戏，目前投入研发的游戏产品包

括客户端游戏《Coronado》、《黑暗与光明》、《月光 Moonlight》等。

截至 2017 年 9 月 30 日，Pound Sand LLC 总资产为 5,842.69 万元，净资产为 5,177.04 万元，2017 年 5 月至 9 月营业收入为 408.60 万元，净利润为-559.74 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）。

（四）参股公司基本情况

1、Tempest9

（1）基本情况

根据江苏省商务厅颁发的《企业境外投资证书》（境外投资证第 N3200201500238 号），本公司向 Tempest9 出资 50 万美元。Tempest9 成立于 2015 年 7 月，注册资本和实收资本为 1,214.45 万韩元，控股股东及实际控制人为株式会社 NSE Entertainment，持股比例为 82.34%。Tempest9 住所和主要生产经营地为韩国首尔特别市江南区德黑兰路 33 路 26,3 楼（驿三洞，cheongsong 大厦）。Tempest9 的主营业务为游戏开发。本公司投资 Tempest9 的目的是与其合作运营移动网络游戏。截至目前，本公司持有 Tempest9 的股权比例为 4.91%。

经保荐机构和发行人律师登陆国家外汇管理局应用服务平台以及核查出资银行流水，发行人对 Tempest9 已累计汇出金额为 500,000 美元，均为其自有资金。

经核查国家外汇管理局苏州市中心支局就发行人资本项目外汇核准所出具的业务登记凭证并走访国家外汇管理局苏州市中心支局，保荐机构和发行人律师认为发行人对 Tempest9 的相关出资均已办理必要的外汇登记备案程序，不存在违法违规情形。根据韩国 Landmark 律师事务所出具的法律意见书，Tempest9 依法设立并合法存续。

截至 2016 年 7 月 31 日，Tempest9 总资产为 1,854,591,295 韩元，净资产为 -1,256,649,323 韩元，2016 年 1-7 月营业收入为 0 韩元，净利润为-770,794,484 韩元（上述财务数据未经审计）。从 2016 年 8 月起，未再开展经营业务。截至目前，股东尚在决议公司解散事宜。发行人已就该笔投资全额计提减值准备。

（2）其他股东情况

Tempest9 总股本 24,289 股，其中株式会社 NSE Entertainment 持有 20,000 股普通股，占总股本的 82.34%；AKGI 青年创业培养投资组合 1 号持有 3,096 股优先股，占总股本的 12.75%；发行人持有 1,193 股普通股，占总股本的 4.91%。

株式会社 NSE Entertainment 于 2010 年 12 月 28 日依据韩国法律合法成立，主要从事开发、制作及销售电脑、外围设备及通信设备。

AKGI 青年创业培养投资组合 1 号系 AKG Invest 于 2012 年成立并运营、规模为 120 亿韩元的基金。

（3）股本演变情况

Tempest9 系一家于 2014 年 9 月 17 日依据韩国法律合法成立的公司，成立时总股本 20,000 股，每股面值 500 韩元，全部股票由株式会社 NSE Entertainment 持有。

2014 年 11 月 7 日，Tempest9 增发 2,667 股可转换优先股，每股面值 500 韩元，由 AKGI 青年创业培养投资组合 1 号以每股 225,000 韩元的价格认购。本次增资后，Tempest9 的总股本为 22,667 股，其中株式会社 NSE Entertainment 持有 20,000 股普通股，占总股本的 88.23%；AKGI 青年创业培养投资组合 1 号持有 2,667 股优先股，占总股本的 11.77%。

2015 年 7 月 14 日，Tempest9 增发 1,193 股普通股，每股面值 500 韩元，由发行人以每股 452,137 韩元的价格认购。本次增资后，Tempest9 的总股本为 23,860 股，其中株式会社 NSE Entertainment 持有 20,000 股普通股，占总股本的 83.82%；AKGI 青年创业培养投资组合 1 号持有 2,667 股优先股，占总股本的 11.18%；发行人持有 1,193 股普通股，占总股本的 5%。

2015 年 7 月 24 日，Tempest9 增发 429 股可转换优先股，每股面值 500 韩元，由 AKGI 青年创业培养投资组合 1 号以每股 466,429 韩元的价格认购。本次增资后，Tempest9 的总股本为 24,289 股，其中株式会社 NSE Entertainment 持有 20,000 股普通股，占总股本的 82.34%；AKGI 青年创业培养投资组合 1 号持有 3,096 股优先股，占总股本的 12.75%；发行人持有 1,193 股普通股，占总股本的 4.91%。

（4）投资金额确定依据

发行人于 2015 年 6 月以 50 万美元投资 Tempest9，获得 5%股权，主要旨在

获得双方增资扩股协议中约定的“投资方有权在投资完成后，享有被投资方制作的《Sura》后续产品 BT2 版本在同等价格及代理条件下的优先代理权”。基于此，双方协商定价。

2、香港智傲

(1) 基本情况

香港智傲成立于 2010 年 4 月，注册地址为 PO BOX 309, Ugland House Grand Cayman, KY 1-1104 开曼群岛，主要办公地址为香港北角英皇道 338 号华懋交易广场 2 期 18 楼 8-9 室。香港智傲的主营业务为在香港和台湾地区进行游戏开发、运营及发行。香港智傲主要通过其网站(www.gameone.com)以及苹果 App Store、Google Play 等第三方平台进行游戏发行及运营。香港智傲于 2016 年 1 月 13 日在香港联交所上市，股票代码 8282，已发行及缴足的股本为 1.6 亿港币。香港智傲的控股股东为 PC Asia Nominees Limited，持股比例为 41.74%，实际控制人为黄添胜及黄佩茵。2015 年，香港蜗牛出资 38.76 万美元。公司投资香港智傲的主要目的是与其合作进一步发展和开拓香港、澳门及台湾地区的游戏市场。截至目前，香港蜗牛持有香港智傲的股权比例为 2.25%。

根据香港智傲 2016 年度报告，截至 2016 年 12 月 31 日，香港智傲总资产为 9,938.10 万元，净资产为 8,110.88 万元，2016 年营业收入为 7,138.55 万元，净利润为-787.88 万元。根据香港智傲 2017 第三季度业绩报告，2017 年 1-9 月，香港智傲营业收入为 4,587.57 万元，净利润为-745.75 万元。

(2) 香港智傲上市前其他股东情况

a.PC Investment Limited

PC Investment Limited（以下简称“PCIL”）系一家于 2001 年 1 月 12 日在香港注册成立的有限公司，PC Asia 及 PC Asia Nominees 分别持有该公司 99%及 1%的股权。

b.Right One Global Limited

Right One Global Limited（以下简称“Right One”）系一家于 2015 年 7 月 2 日在英属维尔京群岛注册成立的有限公司，施仁毅持有该公司 100%的股权。

c.Nineyou International Limited

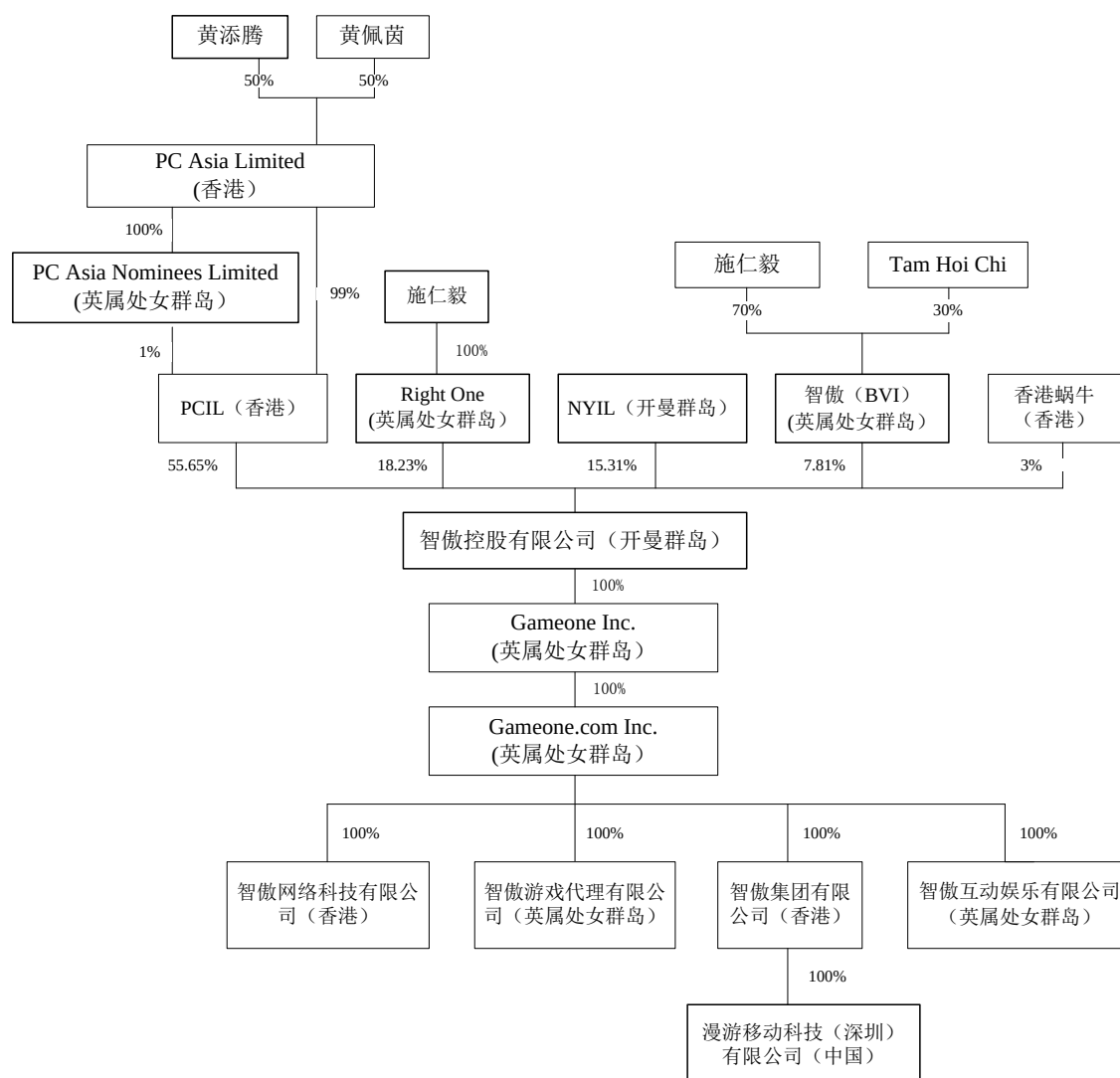
Nineyou International Limited（以下简称“NYIL”）系一家于 2004 年 8 月 25 日在开曼群岛注册成立的公司，Heartland Investment Limited、Wollerton Investments Pte. Ltd.、Fair Gold International Limited、Everstar Overseas Holding Ltd.、Star Fortune Overseas Holding Limited 及 Hongxin International Holdings Limited 分别持有该公司约 44.443%、约 18.958%、约 15.612%、约 10.036%、约 8%及约 2.951%的股权。

d.智傲控股有限公司（BVI）

智傲控股有限公司（以下简称“智傲（BVI）”）系一家于 1999 年 11 月 26 日在英属维尔京群岛注册成立的有限公司，施仁毅及 Tam Hoi Chi 分别持有该公司 70%及 30%的股权。

其余股东均为香港智傲上市后公众股东。

香港智傲在香港上市前的股权架构如下：



(3) 股本演变情况

香港智傲系一家于 2010 年 4 月 14 日在开曼群岛注册成立的有限公司，初步法定股本为 30,000 港元，分为 3,000,000 股每股面值 0.01 港元的股份。同日，首名认购股东转让 1 股面值 0.01 港元的香港智傲已发行股份（即香港智傲全部已发行股本）予施仁毅。

2015 年 9 月 30 日，施仁毅转让 1 股股份（即香港智傲全部已发行股本）予 PCIL。

2015 年 12 月 23 日，香港智傲增设 997,000,000 股股份，将其法定股本增加至 10,000,000 港元。本次增资完成后，PCIL、Right One、NYIL、智傲（BVI）及香港蜗牛分别持有香港智傲 55.65%、18.23%、15.31%、7.81%及 3%的股权。

2016年1月12日，香港智傲以配售方式于香港联合交易所公司创业板上市配售股份数为40,000,000股，配售价为每股配售股份1.25港元，面值为每股0.01港元。

（4）投资金额确定依据

2015年8月24日，香港蜗牛与Gameone Inc.签署《有关认购认购Gameone Inc.的股份之认购协议》，Gameone Inc.同意发行及配发面值为0.01美元的255,797股普通股予香港蜗牛，价格总计387,600美元。本次变更完成后，PCIL、Right One、NYIL、智傲（BVI）及香港蜗牛分别持有Gameone Inc. 55.65%、18.23%、15.31%、7.81%及3%的股权。2015年12月23日，PCIL、Right One、NYIL、智傲（BVI）及香港蜗牛与香港智傲签署股权互换协议并进行相应的重组，重组完成后Gameone Inc.成为香港智傲的全资子公司，PCIL、Right One、NYIL、智傲（BVI）及香港蜗牛分别持有香港智傲55.65%、%、15.31%、7.81%及3%的股权。

香港蜗牛于2015年8月以38.76万美元（人民币251.34万元）认购255,797股香港智傲股份，持股比例为3%。根据上述认股价格，发行人对香港智傲的估值约8,378万元。2014度，香港智傲的税后净利润为704万港元，按照入股前一年税后净利润计算的估值对应的市盈率为14.44，该市盈率与主营业务同为游戏业务的香港上市公司同期平均市盈率16.67基本一致。

2015年8月，港股中涉及游戏业务的公司的市盈率情况如下：

股票代码	游戏公司	2015年8月市盈率
00434.HK	博雅互动	5.8754
00799.HK	IGG	12.7071
01022.HK	飞鱼科技	40.4014
01980.HK	天鸽互动	20.5071
02100.HK	百奥家庭互动	10.5941
06899.HK	联众	22.9051
平均（扣除最高及最低）		16.67

3、Vr studios, Inc.

（1）基本情况

VR Studios, Inc.成立于2014年7月，注册地址和主要生产经营地为美国华盛顿州贝尔维尤市13810 Se Eastgate Way #410，注册资本为600万美元，美国蜗

牛持有 12%股权。该项投资已在苏州工业园区行政审批局备案并取得《境外中资企业再投资报告表》（201768722）。

根据美国蜗牛与 VR Studios, Inc.于 2016 年 7 月签署的《Term Sheet For Series A Preferred Stock Financing of VR Studios, Inc.》和补充协议，VR Studios, Inc.于 2016 年 7 月签署的《Promissory Note》、于 2017 年 1 月签署的补充协议，以及双方于 2017 年 6 月签订的《Series A Preferred Stock Purchase Agreement》，明确美国蜗牛通过债权方式投资 VR Studios, Inc.，并满足约定条件时美国蜗牛可以选择将债权转为 A 序列优先股。美国蜗牛分别于 2016 年 7 月及 2017 年 1 月向 VR Studios, Inc.提供了 100 万美元及 200 万美元的借款，并于 2017 年 6 月根据美国蜗牛要求将前述 300 万美元的本金及利息转为美国蜗牛对 VR Studios, Inc.的优先股，优先股发行后，美国蜗牛持有的优先股占 VR Studios, Inc.已发行总股数的 12%。

Vr studios, Inc.主营业务为虚拟现实内容及无线传输技术的研发，截至目前尚未实现营业收入。

（2）股东情况

根据美国律师事务所 ARDENT Law Group 出具的法律意见书，VR Studios, Inc.的发起股东为 Mark Haverstock、Charles Herrick、Jamie Kelly、Kristina Ponischil、David Ruddell。

目前，VR Studio 的股权结构（包括已发行的普通股、优先股、已发行员工股票期权、未发行的员工股票期权、已发行权证）具体如下：

证券类型	数量（股）	比例（%）
普通股	18,530,359	43.90%
优先股	9,719,994	23.03%
已发行员工股票期权	7,367,765	17.45%
未发行的员工股票期权	4,838,400	11.46%
权证	1,754,540	4.16%
合计	42,211,058	100.00%

其中，VR Studios, Inc.普通股股东具体如下：

序号	股东姓名或名称	普通股（股）	比例（%）

序号	股东姓名或名称	普通股（股）	比例（%）
1	Jamie Kelly	3,203,710	17.29
2	David Ruddell	3,203,710	17.29
3	Mark Haverstock	3,203,710	17.29
4	Charles Herrick	2,730,435	14.73
5	T. Ron Davis	2,580,435	13.93
6	Johnny Hou	489,439	2.64
7	Robert Lance and Kathleen Montgomery, JTWROS	434,783	2.35
8	E. Charles Rieckhoff II	434,783	2.35
9	Steven Lee Silva	434,782	2.35
10	James F. and Dianne D. Lonsbery	326,086	1.76
11	2008 John J. Inskeep III Irrevocable Trust	200,000	1.08
12	BE Holdings	150,000	0.81
13	Keith and Lonna Swenson	141,304	0.76
14	Larry Haverstock	136,628	0.73
15	Gary and Vicki Glant	108,695	0.59
16	Kristina Ponischil	97,082	0.52
17	Gary Fairhead	86,956	0.47
18	Allen Klein Family LLC	65,218	0.35
19	Karl and Laurie Leaverton Revocable Trust, Karl and Laurie Leaverton, Trustees	65,217	0.35
20	Wendy Glant	54,348	0.29
21	Wendy Glant	54,347	0.29
22	Jessica Klein	54,347	0.29
23	Adam Glant	54,347	0.29
24	Michael Chappelle	54,347	0.29
25	Timothy and Vicki Puliz	54,347	0.29
26	A. Tighe Smith	54,347	0.29
27	Allen Klein Family LLC	43,477	0.23
28	Kristina Ponischil	13,479	0.07
合计		18,530,359	100

根据美国蜗牛与 VR Studios, Inc.于 2017 年 6 月签订的《Series A Preferred Stock Purchase Agreement》，VR Studios, Inc.授权发行优先股，除 VR Studios, Inc.原股东外，新增优先股股东具体如下：

投资者名称	债务金额 (美元)	转换股份数	入股价格 (美元/股)
S&M Investments, LLC	274,297.22	448,198	0.61
B. Corry McFarland Family Trust	273,466.48	446,840	0.61
Cedar Grove Partners LLC	109,281.87	178,565	0.61
Kevin R. and Krista J. Hughes	109,124.97	178,308	0.61
Stoney Lonesome Group VRstudios Investors LLC	108,171.02	176,750	0.61
Steve Boyd	53,999.24	88,234	0.61
Joe & Kathy Strausburg	168,208.87	274,851	0.61
Steven W. Grant	26,956.55	44,046	0.61
David Perez	26,952.25	44,039	0.61
James Mortinsen	32,342.70	52,847	0.61
M. Robert Ching MD, Inc. 401K PRP	24,784.19	40,497	0.61
BBB Assets, LLC	82,973.17	135,577	0.61
Adam Manchon	26,926.44	43,997	0.61
Mark Saxton	16,153.29	26,394	0.61
Jenna Berg Family Trust	26,913.55	43,976	0.61
Wei Wu	1,074,653.22	1,755,969	0.61
T&K Capital, LLC	26,836.32	43,850	0.61
James Mortinsen	42,910.71	70,115	0.61
Keith Burleson	107,174.07	175,121	0.61
Stoney Lonesome Group VRstudios Investors LLC	58,908.11	96,255	0.61
Stoney Lonesome Group VRstudios Investors LLC	48,174.47	78,716	0.61
Millennium Trust Co. LLC, Custodian FBO Mark Saxton SEP IRA	26,733.70	43,682	0.61
Cedar Grove Partners LLC	102,718.25	167,840	0.61
Snail Games USA, Inc.	3,099,980	5,065,327	0.61
合计	5,948,640.86	9,719,994	0.61

上述优先股的发行价格系全体股东根据 VR Studios, Inc.的发展前景由各方协商确定。

(3) 发展前景

2015 年以来，虚拟现实（VR）设备逐渐成为电子消费领域的热门话题，并逐渐渗透到影视、游戏、动漫等数字娱乐行业中。在技术发展、用户需求、媒体

报道、资本认同等因素的共同作用下，VR 游戏已成趋势。通过数字图形技术在虚拟现实领域的演变，将会使游戏的情景式交互场景更加真实，从而提升用户的视觉体验。因此，虚拟现实技术和无线传输技术是未来发展方向。同时，VR Studios, Inc.于 2014 年设立之初就致力于发展全动态的无线虚拟现实以用于娱乐和商业用途，自身已拥有该领域的专利技术以及开发一系列系统，具有在该领域发展的基础。

（4）关联关系

经访谈及网络核查，VR Studios, Inc.股东与发行人股东、实际控制人、董监高不存在关联关系。

（四）曾经持有子公司及处置情况

2017 年下半年，本公司对蜗牛通信、Snail Mobile.LLC、百里网络及香港蜗牛通信的股权进行了处置，具体情况如下：

1、处置背景及过程：本公司自 2000 年设立以来，一直致力于数字产品的研发、运营。2014 年 5 月，在取得工信部的移动转售业务资质后，公司开始与中国联通进行合作，正式开展移动转售业务，旨在成为一家互联网综合性数字产品的内容提供商、运营商，为用户在多领域提供一站式、多方位的数字内容服务，并期望移动通信用户和游戏用户的相互转化。2016 年，公司又与中国电信进行移动转售业务合作。根据本公司、蜗牛通信与中国联通签署的《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议》及工信部信管函【2017】79 号文批准，本公司与中国联通合作的移动转售业务由本公司授权蜗牛通信实际开展相关业务。

截至 2017 年 9 月，经过 3 年多的运营，移动转售业务仍处于积累用户的前期阶段，未能实现盈利，而且移动通信用户与游戏用户的协同效应未达预期。因此，公司计划对移动业务进行调整并缩减。2017 年 9 月，本公司股东大会审议通过了将蜗牛通信 51%股权转让给股东陈艳的议案。同月，美国蜗牛和陈艳签署关于转让 Snail Mobile, LLC（美国蜗牛移动）100%股权的协议。11 月，本公司与蜗牛通信、陈艳签署关于转让百里网络（蜗牛动漫）100%股权的协议。

上述股权转让完成后，公司仍为移动通信转售业务试点企业，将继续履行与中国联通、蜗牛通信签署的《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议》，以及

与中国电信已签署的《移动通信转售业务商业合同》。

2、转让标的情况：

（1）蜗牛通信：

蜗牛通信成立于 2014 年 9 月，注册资本为 5,000 万元，实收资本为 150 万元，截至 2017 年 9 月 30 日，本公司持有蜗牛通信 51% 股份，自然人陈艳持有蜗牛通信 49% 股份，法定代表人为陈艳。住所和主要生产经营地为北京市东城区王府井东街 8 号 11 层，经营范围为：计算机领域的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机系统服务；软件开发；设计、制作、代理、发布广告；承办展览展示；销售计算机、软件及辅助设备、通讯设备、文化用品、家用电器、日用品、工艺品；零售电子产品、机械设备；货物进出口、技术进出口、代理进出口；出版物批发；出版物零售；增值电信业务（增值电信业务经营许可证有效期至 2021 年 06 月 12 日）

本公司设立蜗牛通信的主要目的是进一步发展和开拓移动转售业务。根据本公司、蜗牛通信与中国联通签署的《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议》以及工信部下发的《工业和信息化部关于同意苏州蜗牛数字科技股份有限公司授权子公司世纪蜗牛通信科技有限公司开展移动通信转售业务试点的批复》（工信部信管函【2017】79 号），本公司移动转售业务资质已授权蜗牛通信使用，并由蜗牛通信实际开展相关业务。

截至 2016 年 12 月 31 日，蜗牛通信总资产为 21,116.44 万元，净资产为-903.15 万元，2016 年营业收入为 23,859.05 万元，净利润为-975.67 万元。截至 2017 年 9 月 30 日，蜗牛通信总资产为 22,642.17 万元，净资产为-1,969.44 万元，2017 年 1-9 月营业收入为 43,041.23 万元，净利润为-1,066.29 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）。

（2）Snail Mobile, LLC（美国蜗牛移动）

Snail Mobile, LLC（美国蜗牛移动）成立于 2014 年 9 月，住所和主要经营地为美国加州，唯一股东为美国蜗牛。该公司设立目的为开展境外移动转售业务，公司自设立以来，一直在申请移动转售业务资格过程中，未实际开展经营。报告期内，未取得营业收入。

（3）百里网络（由蜗牛动漫更名而来）

百里网络成立于 2010 年 7 月，2017 年 6 月更名为苏州百里游迅网络科技有限公司（简称“百里网络”），注册资本为 2,000 万元，实收资本为 100 万元，住所和主要生产经营地为苏州工业园区中新大道西 171 号，经营范围为：从事电子科技、网络科技领域内技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机软件开发、销售；销售：电子产品、通信设备及产品、计算机软硬件、办公用品；自营和代理各类商品及技术的进出口业务（国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外）；企业形象策划、商务咨询、投资咨询。（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）。报告期内，百里网络未取得营业收入。

百里网络最初成立的目的主要是基于游戏开发引擎和动漫制作引擎具有通用性，公司计划进入动漫制作领域，以期二者在业务上良性互动。由于资金、市场竞争环境等因素，公司尚未开展动漫相关业务。2017 年 6 月，更名后拟从事通信网络技术开发、咨询等服务。

截至 2016 年 12 月 31 日，百里网络总资产 112.62 万元、净资产 111.97 万元，2016 年营业收入为 0，净利润为-0.14 万元。截至 2017 年 9 月 30 日，百里网络总资产 112.46 万元，净资产为 111.81 万元，2017 年 1-9 月营业收入为 0，净利润为-0.16 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）

（4）香港蜗牛通信

香港蜗牛通信成立于 2016 年 11 月 18 日，已发行及缴足的股本为 100 港币，注册地址和主要生产经营地为香港铜锣湾希慎道 33 号利园一期 19 楼 1903 室。目前，百里网络持有香港蜗牛通信 100%股份，该笔投资已取得《企业境外投资证书》（N3200201700594 号）。

3、股权转让价格：

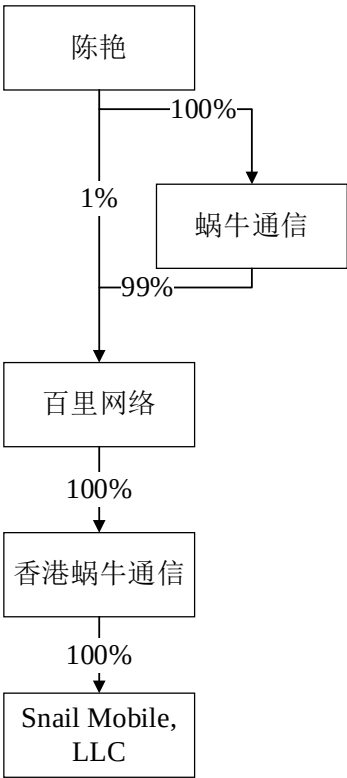
（1）蜗牛通信：根据北京中同华资产评估有限公司出具的对蜗牛通信资产评估报告书（中同华评报字（2017）第 029 号），采用资产基础法作为蜗牛通信股东全部权益在评估基准日市场价值的最终评估结论，2017 年 3 月 31 日的评估值为人民币-2,573.81 万元，结合已有免卡用户的价值，经本公司和陈艳协商，本公司持有蜗牛通信 51%股权的转让价格为 850 万元。

（2）Snail Mobile, LLC（美国蜗牛移动）和百里网络（蜗牛动漫）：由于上

述两家公司自设立以来无实际经营，经协商，参考截至 2017 年 7 月 31 日的评估
值 1,500 美元，Snail Mobile, LLC（美国蜗牛移动）股权转让价格为 1 美元；参
考截至 2017 年 9 月 30 日的账面净资产 111.81 万元，百里网络（蜗牛动漫）转
让定价为 111.81 万元。

4、转让结果：2017 年 9 月，Snail Mobile, LLC（美国蜗牛移动）股东已变
更为陈艳；2017 年 10 月底，蜗牛通信完成工商变更，本公司不再持有其股权，
陈艳已支付完毕股权转让款；2017 年 11 月，陈艳已将 Snail Mobile, LLC 的股权
转让给香港蜗牛通信。2017 年 12 月，百里网络（蜗牛动漫）完成工商变更，本
公司不再持有其股权，陈艳、蜗牛通信已支付完毕股权转让款。2017 年 12 月，
百里网络（蜗牛动漫）取得香港蜗牛通信 100%股权

上述股权转让完成后，受让方的持股结构如下：



5、对公司影响：上述公司的股权转让完成后，本公司主营业务、管理层及
实际控制人均没有发生重大变化。

蜗牛通信有关财务指标占本公司转让前两年的资产总额、营业收入、利润总
额的比例如下：

单位：万元

财务指标		2016 年/2016 年 12 月 31 日	2015 年/2015 年 12 月 31 日
资产总额	蜗牛通信	21,116.44	889.86
	百里网络	112.62	112.76
	Snail mobile	-	-
	合计	21,229.06	1,002.62
	本公司	177,077.82	116,569.88
	占比	11.99%	0.86%
收入总额	蜗牛通信	23,859.05	2,572.84
	百里网络	-	-
	Snail mobile	-	-
	合计	23,859.05	2,572.84
	本公司	266,044.65	168,497.24
	占比	8.97%	1.53%
利润总额	蜗牛通信	-975.67	-77.48
	百里网络	-0.14	-0.11
	Snail mobile	-	-
	合计	-975.81	-77.59
	本公司	31,252.35	18,181.52
	占比	-3.12%	-0.43%

基于上表，上述股权处置对公司财务指标和业绩无重大影响。

六、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况

（一）持有发行人 5%以上股份的主要股东的基本情况

持有公司 5%以上股份的主要股东是石海、周颖和中新苏州工业园区创业投资有限公司，分别占本次发行前总股本的 64.72%（包括间接控制的股份）、13.27%和 9.11%。

1、石海

国籍：中国国籍，未拥有永久境外居留权

身份证号码：32111119721118****

住所：江苏省苏州市工业园区澜韵园

石海详细个人简历参见本招股说明书之“第八节 董事、监事、高级管理人员

员与公司治理之一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简历”部分。

2、周颖

国籍：中国国籍，未拥有永久境外居留权

身份证号码：32110219740131****

住所：江苏省苏州市工业园区澜韵园

周颖详细个人简历参见本招股说明书之“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理之一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简历”部分。

3、中新苏州工业园区创业投资有限公司

成立时间：2001 年 11 月 28 日		
注册资本：173,000 万元		实收资本：173,000 万元
住所：苏州工业园区苏虹东路 183 号东沙湖股权投资中心 19 楼 2 层 235 室		主要经营地：苏州市
股东及其持股比例：苏州元禾控股股份有限公司持有 100%股权		
经营范围：高新技术企业的直接投资，相关产业的创业投资基金和创业投资管理公司的发起与管理；企业收购、兼并、重组、上市策划，企业管理咨询；国际经济技术交流及其相关业务；主营业务以外的其他项目投资。		
最近一年的主要财务数据（万元）		
2016 年 12 月 31 日总资产	2016 年 12 月 31 日净资产	2016 年净利润
555,910.28	387,477.15	24,530.99
2017 年 9 月 30 日总资产	2017 年 9 月 30 日净资产	2017 年 1-9 月净利润
571,015.70	388,324.46	10,308.84

4、辰融投资

成立时间：2008 年 5 月 14 日		
注册资本：8,000 万元		实收资本：8,000 万元
住所：苏州工业园区翠薇街 9 号月亮湾国际商务中心 1 幢 1701 室		主要经营地：苏州市
股东及其持股比例：江苏乾融集团有限公司持有辰融投资 75%股权；江苏乾融资本管理有限公司持有辰融投资 25%股权		
经营范围：创业投资业务；代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务；创业投资咨询业务；为创业企业提供创业管理服务业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）		
最近一年的主要财务数据（万元）		
2016 年 12 月 31 日总资产	2016 年 12 月 31 日净资产	2016 年净利润
18,621.53	13,354.38	217.07
2017 年 9 月 30 日总资产	2017 年 9 月 30 日净资产	2017 年 1-9 月净利润
16,828.86	12,456.85	-496.78

注：辰融投资 2016 年的财务数据已经苏州万隆永鼎会计师事务所有限公司审计。2017 年 1-9 月数据未经审计。

截至目前，辰融投资除投资本公司以外，其他对外投资企业情况如下：

序号	公司名称	成立日期	注册资本	住所	企业类型	法定代表人	经营范围	持股比例 (%)	报告期内是否与发行人存在交易和资金往来	主营业务
1	苏州坤融创业投资有限公司	2010 年 3 月 15 日	5,000 万元	苏州工业园区翠薇街 9 号月亮湾国际商务中心 1 幢 1702 室	有 限 责 任 公 司	叶 晓 明	创业投资业务、代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务、创业投资咨询业务、为创业企业提供创业管理服务业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	10	无	创业投资
2	苏州昆仑绿建木结构科技股份有限公司	2001 年 6 月 22 日	9,904.6676 万元	苏州市吴中区胥口镇时进路 289 号	股 份 有 限 公 司 （ 非 上 市 ）	倪竣	研发、设计、建造、销售节能环保的低碳建筑；建筑装饰装修工程设计与施工；生产、销售木结构活动房及组件、木构件、五金件；研发、制造、销售、安装低碳建筑的配套构件、材料和设备；检测低碳建筑及配套材料；低碳建筑的技术咨询；自营和代理各类商品及技术的进出口业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	3.69	无	主要从事木结构建筑设计、研发、制造、配送、施工、维修业务。
3	苏州麦迪斯顿医疗科技股份有限公司	2009 年 8 月 14 日	6,000 万元	苏州工业园区归家巷 222 号	股 份 有 限 公 司 （ 中 外 资 上 市 ）	翁康	研发医疗器械、计算机软硬件及通信技术，医用机器人导航系统，微创手术平台系统，机电一体化产品；提供计算机系统集成、信息网络及数据处理的技术服务、技术咨询、技术转让；建筑智能化、净化工程的设计、施工及工程咨询；组装生产微型计算机；销售本公司自主研发生产的产品；从事医疗器械、计算机软硬件、带脑子产品的批发、进出口、佣金代理（拍卖除外）、自有房屋租赁及相关业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	3.75	无	主要从事临床医疗管理信息系统研发、生产和销售业务，临床信息化整体解决方案实施。
4	苏州海贝网络科技有限公司	2011 年 1 月 17 日	11,85.79 万元	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 9-504 单元	有 限 责 任 公 司	QILI ZHANG	网站开发及维护；计算机软硬件技术开发、技术咨询、技术转让；赛事活动策划；销售运动器具。（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）	11.81	无	主要从事乒乓球运动的主题社交网络系统的开发、运营及维护业务。

序号	公司名称	成立日期	注册资本	住所	企业类型	法定代表人	经营范围	持股比例 (%)	报告期内是否与发行人存在交易和资金往来	主营业务
5	苏州清听声学科技有限公司	2015 年 3 月 13 日	420.1681 万元	苏州高新区科灵路 78 号	有 限 责 任 公 司	栗振	声学材料及设备、噪声控制设备、电子产品专业技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机系统集成、商务信息咨询（以上咨询除经纪），计算机软硬件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、音像器材、电子产品、通讯设备、网络设备、仪器仪表、电子元器件的加工及销售；网络技术开发。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	12.6	无	主要从事定向声音传播设备、噪声控制设备的研发、生产、销售业务。
6	江苏新瀚新材料股份有限公司	2008 年 7 月 25 日	5,960 万元	南京化学工业园区崇福路 51 号	股 份 有 限 公 司（非上市）	严 留 新	特种工程塑料单体的研发、生产和销售；化工产品的生产和销售；危险化学品批发（按《危险化学品经营许可证》经营）；国内贸易；自营和代理各类商品及技术的进出口业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	3.36	无	专业从事二苯甲酮系列、苯乙酮系列以及其他芳香族酮类产品的研发、生产和销售。

5、羲融投资

成立时间：2010年2月1日		
注册资本：750万元		实收资本：750万元
住所：苏州工业园区翠薇街9号月亮湾国际商务中心1幢1701室		主要经营地：苏州市
股东及其持股比例：江苏苏鑫装饰有限公司持有羲融投资25%股权；苏州新康投资集团有限公司持有羲融投资50%股权；苏州市金印担保投资有限责任公司持有羲融投资12.5%股权；苏州鑫华琴投资咨询有限公司持有羲融投资10%股权；苏州润丽琴投资顾问有限公司持有羲融投资2.5%股权		
经营范围：创业投资业务、代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务、创业投资咨询业务、为创业企业提供创业管理服务业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）		
最近一年的主要财务数据（万元）		
2016年12月31日总资产	2016年12月31日净资产	2016年净利润
884.40	884.32	88.52
2017年9月30日总资产	2017年9月30日净资产	2017年1-9月净利润
955.74	955.74	201.34

注：羲融投资2016年的财务数据已经苏州万隆永鼎会计师事务所有限公司审计。2017年1-9月数据未经审计。

截至目前，羲融投资除投资本公司以外，无其他对外投资企业。

6、坤融投资

成立时间：2010年3月15日		
注册资本：5,000万元		实收资本：5,000万元
住所：苏州工业园区翠薇街9号月亮湾国际商务中心1幢1702室		主要经营地：苏州市
股东及其持股比例：江苏乾融集团有限公司持有坤融投资90%股权；辰融投资持有坤融投资10%股权		
经营范围：创业投资业务、代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务、创业投资咨询业务、为创业企业提供创业管理服务业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）		
最近一年的主要财务数据（万元）		
2016年12月31日总资产	2016年12月31日净资产	2016年净利润
5,229.91	5,174.91	32.63
2017年9月30日总资产	2017年9月30日净资产	2017年1-9月净利润
13,393.49	5,193.49	18.58

注：坤融投资2016年的财务数据已经苏州万隆永鼎会计师事务所有限公司审计。2017年1-9月数据未经审计。

截至目前，坤融投资除投资本公司以外，其他对外投资企业情况如下：

序号	公司名称	成立日期	注册资本	住所	企业类型	法定代表人	经营范围	持股比例 (%)	报告期内是否与发行人存在交易和资金往来	主营业务
1	苏州光格设备有限公司	2010 年 4 月 28 日	1,000 万元	苏州工业园区东平街 270 号澳洋顺昌大厦 3C,3D	有 限 责 任 公 司	姜明武	研发、生产、销售：电力设备智能化监控系统及设备、隧道综合监控系统及设备、光纤传感系统及设备、工业测控系统及设备、工业自动化仪表及电子测量仪器、计算机集成系统及工业监控软件，并提供相关技术服务；市政工程、建筑智能化工程、机电工程、安防工程的安装、施工、维护和保养。（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）	13.68	无	主要从事新一代光、电传感网络及智能化监控系统研发、生产、销售业务。
2	苏州壹达生物科技有限公司	2014 年 11 月 3 日	729.4 12 万元	苏州工业园区若水路 388 号 E1504	有 限 责 任 公 司	EDWARD DAI	从事生物科研、医疗、美容保健用仪器及配件、耗材的研究、开发及销售（不含实验室），并提供技术转让及技术服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	15	无	主要从事生物科研、医疗、美容保健用仪器及配件、耗材的研究、开发及销售
3	上海齐家网信息科技股份有限公司	2007 年 8 月 9 日	5,026.4583 万元	嘉定区马陆镇丰登路 1028 弄 6 号 311 室	股 份 有 限 公 司	邓华金	计算机软硬件、电子产品、电器产品领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，会务服务，商务咨询，展览展示服务，建筑装潢设计，建筑材料、装潢材料、电子产品、电器设备、机电设备、办公用品、家具、灯具的销售，第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）、计算机软硬件及配件（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，自有房屋出租（限分支机构经营），设计、制作、发布各类广告，物业管理。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	0.69	无	主要从事提供互联网家装一站式解决方案业务。

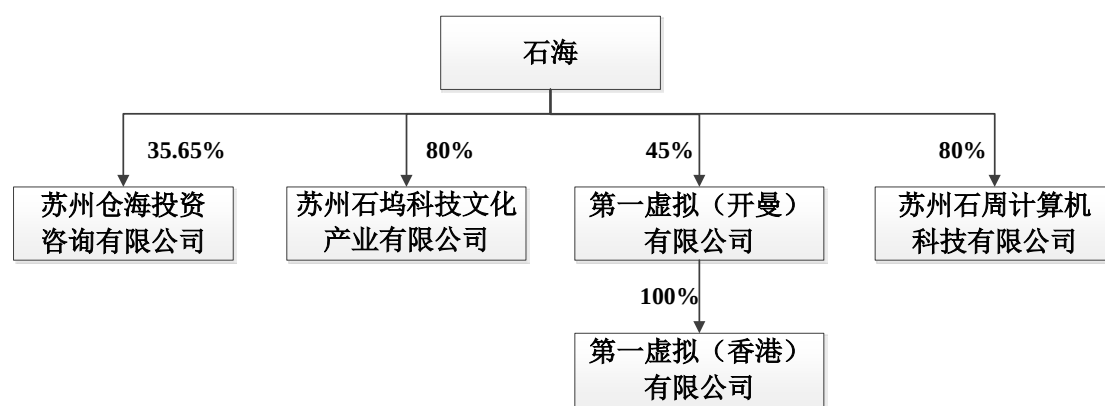
序号	公司名称	成立日期	注册资本	住所	企业类型	法定代表人	经营范围	持股比例（%）	报告期内是否与发行人存在交易和资金往来	主营业务
4	中际旭创股份有限公司	2008 年 4 月 14 日	45,000 万元	苏州工业园区霞盛路 8 号	有 限 责 任 公 司（中 外 合 资）	刘圣	研发、设计、生产高速光电收发模块及测试系统、光纤传感器，并销售本公司所开发设计的产品。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	2.20	无	主要从事高端光模块的研发、设计、制造、销售。

（二）控股股东和实际控制人的基本情况

截至本招股说明书签署日，自然人石海直接持有公司 7,345.49 万股股份，占本次发行前总股本的 61.21%；石海控制的仓海投资持有公司 3.51%的股权；石海直接和间接控制公司 64.72%的股权，为公司控股股东、实际控制人。

（三）控股股东和实际控制人控制的其他企业的情况

1、截至本招股说明书签署日，石海共控制除发行人以外的其他 5 家企业，股权结构图如下：



（1）仓海投资

成立时间：2011 年 1 月 21 日	
注册资本：157.96 万元	实收资本：157.96 万元
注册地：苏州市仓街 110 号	主要生产经营地：苏州市
主营业务：持有蜗牛数字股权	

仓海投资股本演变情况如下：

A 2011 年 1 月设立

2011 年 1 月 15 日，石海、何一希、李永志、陆益平、陆利民、吴天奇、赵月宾、时涛、杨健、马海粟、吕文伟、宾晓华共 12 名自然人股东召开仓海投资股东会，通过公司章程，同意设立公司。

2011 年 1 月 19 日，苏州德衡会计师事务所出具《验资报告》（苏德衡验字（2011）第 208 号），经审验，截至 2011 年 1 月 18 日止，仓海投资已收到其全部股东缴纳的注册资本 24.2332 万元，其中实收资本 24.2332 万元，全部以货币

出资。

2011 年 1 月 21 日，仓海投资取得苏州工商局平江分局核发的《企业法人营业执照》（注册号：320503000091736）。

仓海投资设立时，股权结构如下：

序号	股东姓名及名称	出资额（万元）	出资比例
1	石海	10.4	42.92%
2	何一希	3.3333	13.76%
3	李永志	2	8.25%
4	陆益平	1.6667	6.88%
5	陆利民	1.3333	5.50%
6	吴天奇	1	4.13%
7	赵月宾	1	4.13%
8	时涛	0.8333	3.44%
9	杨健	0.8333	3.44%
10	马海粟	0.6667	2.75%
11	吕文伟	0.5833	2.41%
12	宾晓华	0.5833	2.41%
	合计	24.2332	100%

B 2014 年 12 月股权转让

2014 年 1 月 3 日，高向晖与宾晓华签订《出资回购协议》，宾晓华将其所持的仓海投资 2.41% 股权（对应出资额 0.5833 万元）以零对价转让予高向晖。

2014 年 1 月 11 日，何一希与石海签订《股权转让协议》，何一希将其持有的仓海投资 13.76% 股权（对应出资额 3.3333 万元）以零价格转让予石海。

2014 年 5 月 23 日，仓海投资召开股东会，同意上述股权转让，其他股东放弃优先转让权；通过公司章程修订。

2014 年 12 月 3 日，仓海投资取得苏州工商局姑苏（苏州国家历史文化名城保护区）分局核发的《营业执照》（注册号：320503000091736）。

本次股权转让完成后，仓海投资的股权结构为：

序号	股东姓名及名称	出资额（万元）	出资比例
1	石海	13.733	56.67%

序号	股东姓名及名称	出资额（万元）	出资比例
2	李永志	2	8.25%
3	陆益平	1.6667	6.88%
4	陆利民	1.3333	5.50%
5	吴天奇	1	4.13%
6	赵月宾	1	4.13%
7	时涛	0.8333	3.44%
8	杨健	0.8333	3.44%
9	马海粟	0.6667	2.75%
10	吕文伟	0.5833	2.41%
11	高向晖	0.5833	2.41%
	合计	24.2332	100%

C 2014 年 12 月增资

2014 年 12 月 15 日，仓海投资召开股东会，决议通过公司章程修订，同意公司注册资本由人民币 24.2332 万元增加至人民币 157.9590 万元，其中，新增注册资本由石海、李永志等 11 位原股东及吴波、侯黎峰等 9 位新股东以货币资金认缴。

2014 年 12 月 22 日，仓海投资取得苏州工商局姑苏（苏州国家历史文化名城保护区）分局核发的《营业执照》（注册号：320503000091736）。

本次增资完成后，仓海投资的股权结构为：

序号	股东姓名及名称	出资额（万元）	出资比例
1	石海	56.316	35.65%
2	李永志	16.405	10.39%
3	陆益平	13.67	8.65%
4	陆利民	10.935	6.92%
5	吴天奇	8.2002	5.19%
6	时涛	6.8326	4.33%
7	杨健	6.8326	4.33%
8	马海粟	5.4654	3.46%
9	吕文伟	4.786	3.03%
10	赵月宾	4.1007	2.60%
11	吴波	3.4155	2.16%
12	侯黎峰	2.736	1.73%
13	艾玉松	2.736	1.73%
14	青秉锋	2.736	1.73%

序号	股东姓名及名称	出资额（万元）	出资比例
15	林凌	2.736	1.73%
16	顾庆锋	2.736	1.73%
17	高向晖	2.392	1.51%
18	张御	1.6425	1.04%
19	张玲春	1.6425	1.04%
20	马维	1.6425	1.04%
	合计	157.959	100%

D 2015 年 5 月股权转让

2015 年 3 月 16 日，赵月宾与高向晖签订《股权转让协议》，赵月宾将其所持有的仓海投资 2.5961%股权(对应出资额 4.1007 万元)以零对价转让予高向晖。

2015 年 4 月 13 日，仓海投资召开股东会，同意上述股权转让，决议通过《苏州仓海投资咨询有限公司章程修正案》。

2015 年 5 月 5 日，仓海投资取得苏州工商局姑苏（苏州国家历史文化名城保护区）分局核发的《营业执照》（注册号：320503000091736）。

本次股权转让后，仓海投资的股权结构为：

序号	股东姓名及名称	出资额（万元）	出资比例
1	石海	56.3164	35.6525%
2	李永志	16.4049	10.3856%
3	陆益平	13.6702	8.6543%
4	陆利民	10.9350	6.9227%
5	吴天奇	8.2002	5.1913%
6	时涛	6.8326	4.3256%
7	杨健	6.8326	4.3256%
8	高向晖	6.4927	4.1104%
9	马海粟	5.4654	3.4600%
10	吕文伟	4.786	3.0299%
11	吴波	3.4155	2.1623%
12	侯黎峰	2.736	1.7321%
13	艾玉松	2.736	1.7321%
14	青秉锋	2.736	1.7321%
15	林凌	2.736	1.7321%
16	顾庆锋	2.736	1.7321%
17	张御	1.6425	1.0398%
18	张玲春	1.6425	1.0398%

序号	股东姓名及名称	出资额（万元）	出资比例
19	马维	1.6425	1.0398%
	合计	157.959	100%

上表中，仓海投资股东在发行人处担任职务和任职年限的具体情形如下：

股东名称	在发行人处担任职务	任职年限（进入发行人工作的时间至今的自然年数）
石海	总经理	17
李永志	副总经理	13.5
陆益平	总经理助理（分管运维、IT 等）	14
陆利民	蜗牛研究院首席架构师	15
吴天奇	总经理助理（分管蜗牛研究院）	16
时涛	总经理助理（分管市场）	13.5
杨健	总经理助理（分管运营）	13
高向晖	创始人股东之一、董事	17
马海粟	艺术中心副总监	16
吕文伟	技术中心技术总监	12.5
吴 波	资产管理中心总监	16
候黎峰	艺术中心高级经理	16.5
艾玉松	艺术中心高级总监	16.5
青秉锋	策划中心高级经理	16
林 凌	艺术中心高级总监	16
顾庆锋	艺术中心总监	16
张 御	总经理助理（分管研发）	13
张玲春	技术中心副总监	15
马 维	运维中心副总监	13

经保荐机构及发行人律师核查上述 19 位仓海投资股东出具的承诺函，上述股东所持有的仓海投资股权以及通过仓海投资间接持有的发行人股份均为其真实持有，不存在委托持股、股份代持或其他特殊安排的情形。

（2）苏州石坞科技文化产业有限公司

成立时间：2013 年 8 月 5 日	
注册资本：2.1 亿元	实收资本：4,300 万元
注册地：苏州市	主要生产经营地：苏州市
股东及其持股比例：石海持有 80%股权，周颖持有 20%股权	
经营范围：组织文化艺术交流活动（不含演出）；投资文化项目；计算机软硬件的研发、安装、维护、技术咨询、技术服务；玩具、服装产品外观设计。	
该公司从成立以来未从事经营活动，无实际业务。	

A 成立背景

发行人控股股东、实际控制人石海及其配偶周颖于 2013 年 8 月设立石坞科技，拟从事游戏主题乐园的建设和经营。

B 报告期内主要财务数据

单位：万元

项目	2017 年 1-9 月/2017 年 9 月 30 日	2016 年/2016 年 12 月 31 日	2015 年/2015 年 12 月 31 日	2014 年/2014 年 12 月 31 日
资产总额	4,309.27	4,309.27	4,309.27	4,309.80
负债总额	12.50	12.50	12.75	10.24
净利润	-0.25	-0.25	-3.04	-0.02

C 石坞科技自成立以来未实际开展业务，资产主要为货币资金和其他应收款。

D 保荐机构和发行人律师对石坞科技法定代表人石海进行了访谈，由于石坞科技拟建设的游戏主题乐园相关计划、具体方案和实施细节均尚未论证充分，石坞科技自成立以来未开展实际业务，截至目前亦未注销。

(3) First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）

发行人曾于 2007 年计划通过搭建红筹架构实现境外上市，为此，发行人当时股东石海、周颖、高向晖、陆星通过于 2007 年 5 月在英属维尔京群岛设立的 Wisehin Limited 和中新创投于开曼群岛设立了 First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）。第一虚拟（开曼）有限公司系于 2007 年 10 月 30 日在英属开曼群岛注册成立并有效存续的公司，持有注册号为 CF-198066 的《公司注册证书》，第一虚拟（开曼）有限公司授权股本 5 万美元，分为 5,000 万股，每股面值 0.001 美元。第一虚拟（开曼）有限公司已发行股份为 100 万股，石海、周颖、陆星和高向晖分别持有其 45%、27%、18%和 10%的股份。

经保荐机构和发行人律师对 First Virtual Co.现有股东石海、周颖、陆星、高向晖进行的访谈及查阅 First Virtual Co.的财务资料，因 First Virtual Co.成立目的仅为原计划发行人通过搭建红筹架构实现境外上市，First Virtual Co.除对外投资持有 First Virtual Co., Limited 1 股普通股外，自成立以来未开展实际业务，First

Virtual Co.资产、负债和利润均为零；未将 First Virtual Co.注销主要系石海、周颖、陆星、高向晖未来可能的海外投资计划。

第一虚拟（开曼）有限公司成立以来未从事经营活动，无实际业务。根据衡力斯（Harneys Westwood & Riegels）律师事务所出具的法律意见书，第一虚拟（开曼）有限公司依法设立并合法存续。

根据 Harney Westwood & Riegels 就 First Virtual Co.出具的法律意见书，First Virtual Co.股本为 5 万美元，分为 5,000 万股，每股 0.001 美元。First Virtual Co.已发行股份为 100 万股，分别由登记在册的股东石海、周颖、陆星、高向晖持有 45 万股、27 万股、18 万股及 10 万股，股东石海、周颖、陆星、高向晖未对 First Virtual Co.实际出资，First Virtual Co.成立和股权沿革如下：

A 2007 年 10 月 30 日，Wiselin Limited 和中新创投作为股东记入 First Virtual Co.的股东登记册，分别持有 First Virtual Co.90 万股和 10 万股普通股。

B 2010 年 7 月 28 日，Wiselin Limited 和中新创投将其持有的全部 First VirtualCo.普通股转让予石海、周颖、高向晖和陆星，石海、周颖、高向晖和陆星记入 First Virtual Co.的股东登记册，分别持有 First VirtualCo.45 万股、27 万股、18 万股和 10 万股普通股。

C 上述股权转让完成后，First Virtual Co.股权结构未再发生变化。

根据《国家外汇管理局关于境内居民通过境外特殊目的公司融资及返程投资外汇管理有关问题的通知》（汇发[2005]75 号）以及《国家外汇管理局关于境内居民通过特殊目的公司境外投融资及返程投资外汇管理有关问题的通知》（汇发[2014]37 号）的规定，“境内居民以境内外合法资产或权益向特殊目的公司出资前，应向外汇局申请办理境外投资外汇登记手续”，“境内居民个人办理登记之前，可在境外先行设立特殊目的公司，但在登记完成之前，除支付（含境外支付）特殊目的公司注册费用外，境内居民个人对该特殊目的公司不得发生其他出资（含境外出资）行为，否则按特殊目的公司外汇补登记处理”。因此，股东石海、周颖、陆星、高向晖设立并持有 First Virtual Co.股权但未实际出资无需办理境内居民特殊目的公司境外投资外汇登记，不存在重大违法违规行为。

（4）First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）

发行人曾于 2007 年计划通过搭建红筹架构实现境外上市，为此，发行人当时股东石海、周颖、高向晖、陆星通过于 2007 年 5 月 25 日在英属维尔京群岛设立的 Wisehin Limited 和中新创投于开曼群岛设立了 First Virtual Co.，并由 First Virtual Co. 在香港设立 First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）。第一虚拟（香港）有限公司系于 2007 年 11 月 19 日在中国香港特别行政区注册成立并有效存续的公司，持有注册号为 1186774 的《公司注册证书》，第一虚拟（香港）有限公司法定股本为 1 万港币，分为 1 万股，每股面值为港币 1 元；第一虚拟（香港）有限公司已发行股份为 1 股，全部由第一虚拟（开曼）有限公司认缴。

经保荐机构和发行人律师对 First Virtual Co., Limited 实际股东石海、周颖、陆星、高向晖进行的访谈及查阅 First Virtual Co., Limited 的财务资料，因 First Virtual Co. 成立目的仅为原计划发行人通过搭建红筹架构实现境外上市，First Virtual Co., Limited 自成立以来未开展实际业务，First Virtual Co., Limited 资产、负债和利润均为零；未将 First Virtual Co., Limited 注销主要系石海、周颖、陆星、高向晖未来可能的海外投资计划。

第一虚拟（香港）有限公司成立以来未从事经营活动，无实际业务。根据香港许林律师行出具的法律意见书，第一虚拟（香港）有限公司依法设立并合法存续。

（5）苏州石周计算机科技有限公司

成立时间：2013 年 09 月 17 日	
注册资本：200 万元	实收资本：200 万元
注册地：苏州市	主要生产经营地：苏州市
股东及其持股比例：石海持有 80% 股权，周颖持有 20% 股权	
经营范围：计算机软硬件的研发、安装、维护、技术咨询、技术服务；玩具、服装的产品外观设计。	
目前，该公司无实际经营业务。	

A 成立背景

为鼓励民间资本参与电信建设,加强对电信领域垄断和不正当竞争行为的监管,促进公平竞争,推动资源共享,工信部于 2012 年 6 月和 2013 年 5 月分别颁布了《工业和信息化部关于鼓励和引导民间资本进一步进入电信业的实施意见》(工信部通[2012]293 号)和《工业和信息化部关于开展移动通信转售业务试点工作的通告》(工信部通[2013]191 号),决定开展移动通信转售业务试点工作。在此背景下,发行人控股股东、实际控制人石海及其配偶周颖于 2013 年 9 月设立苏州石周,拟从事移动通信转售业务。

B 报告期内主要财务数据

单位:万元

项目	2017 年 1-9 月/2017 年 9 月 30 日	2016 年/2016 年 12 月 31 日	2015 年/2015 年 12 月 31 日	2014 年/2014 年 12 月 31 日
资产总额	200.00	200.00	200.01	200.05
负债总额	0.29	0.29	0.19	0.19
净利润	-0.11	-0.11	-0.04	-0.13

C 苏州石周由发行人控股股东、实际控制人石海及其配偶周颖于 2013 年 9 月设立,设立后拟从事移动通信转售业务。根据发行人说明并经保荐机构和发行人律师对苏州石周法定代表人石海进行的访谈,由于发行人已于 2014 年 1 月取得开展移动通信转售业务试点的批复,为避免与发行人产生同业竞争,苏州石周放弃从事移动通信转售业务的计划,自成立以来未开展实际业务。

截至目前,苏州石周正在办理税务清算注销手续。在完成税务清算注销手续后,苏州石周将向苏州工业园区市场监督管理局申请办理工商注销手续。

2、报告期,控股股东和实际控制人曾经控制的其他企业的情况

名称	成立时间	主营业务	实际 控制人 持股比例	与发行人 是否存在 关联交易	是否有 其他投 资	目前 状态
西部餐饮	1995 年 5 月	曾为本公司提供 餐饮等后勤服务	石海 73.60%	是	无	已于 2014 年 6 月转让
苏州市星 际演艺娱 乐有限公 司	2002 年 10 月	卡拉 OK 厅、 KTV 包厢;零售: 副食品、冷饮、 饮料;销售中餐 等。	石海 70%	无	无	已于 2014 年 12 月注销

其中，苏州市星际演艺娱乐有限公司（简称“星际娱乐”）的注销情况如下：

发行人设立时的主要股东石海、周颖、高向晖和陆星于 2002 年 10 月设立星际娱乐，主要经营卡拉 OK 厅和 KTV 包厢，并于 2014 年 12 月 26 日注销星际娱乐。

A 注销程序

2014 年 7 月 31 日，星际娱乐全体股东石海、周颖、高向晖和陆星通过股东会决议，决定注销星际娱乐，成立由周颖、高向晖和陆星组成的清算组，并在《江苏经济报》上发布了注销公告，通知债权人申报债权。

苏州市国家税务局第一税务分局和江苏省苏州地方税务局第一税务分局分别于 2014 年 8 月 26 日和 2014 年 11 月 6 日出具《税务事项通知书》（苏州国税一通[2014]70874 号）和《税务事项告知书》（苏州地税一[2014]63484 号），星际娱乐经核准注销税务登记。

2014 年 12 月 24 日，星际娱乐编制了《清算报告》。

苏州工商行政管理局姑苏（苏州国家历史文化名城保护区）分局于 2014 年 12 月 26 日出具《公司准予注销登记通知书》（（05040024-gs）公司注销[2014]第 12250002 号），星际娱乐经核准注销工商登记。

B 经保荐机构和发行人律师对星际娱乐原法定代表人高向晖进行的访谈、走访苏州工商行政管理局姑苏（苏州国家历史文化名城保护区）分局以及网络查询，未发现星际娱乐存续期间存在违法违规行为。

C 经保荐机构和发行人律师核查《清算报告》并对星际娱乐原法定代表人高向晖及原股东石海、周颖、高向晖和陆星进行了访谈，星际娱乐已结清员工工资和福利，并与员工解除了劳动合同；星际娱乐已于 2014 年 10 月 25 日缴清全部税金，并注销了税务登记；星际娱乐各股东按照各自持股比例分配剩余财产 10,592 元，其中石海 7,444 元，高向晖 847.36 元，周颖 2,188.4 元，陆星 211.84 元。

基于上述，保荐机构和发行人律师认为，星际娱乐已完成税务和工商注销，注销程序合法合规；星际娱乐注销后不存在与之相关的争议或潜在纠纷；未发现星际娱乐存续期间存在违法违规行为。

（四）控股股东和实际控制人直接或间接持有发行人的股份存在质押或其他争议情况

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人石海直接或间接持有的发行人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）本次发行前的总股本、本次发行及公开发售的股份，以及本次发行及公开发售的股份占发行后总股本的比例

本次发行前，发行人总股本为 12,000 万股。本次发行不超过 4,000 万股（包括本次公开发行新股数量及股东公开发售股份数量），其中：公司股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过 1,714.28 万股。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%。

（二）本次发行前的前十名股东

序号	股东名称	发行前	
		持股数量（万股）	持股比例
1	石海	7,345.49	61.21%
2	周颖	1,592.57	13.27%
3	中新创投（SS）	1,093.54	9.11%
4	高向晖	440.52	3.67%
5	仓海投资	421.22	3.51%
6	辰融投资	315.44	2.63%
7	古玉资本	289.15	2.41%
8	羲融投资	210.30	1.75%
9	陆星	129.76	1.08%
10	坤融投资	105.14	0.88%
合计		11,943.13	99.52%

注：SS 为 State-owned Shareholder 的缩写，表示其为国有股东。

（三）本次发行前的前十名自然人股东及其在发行人处担任的职务

本次发行前，发行人共有七名自然人股东，其在公司任职情况如下表：

序号	姓名	持股数量（万股）	持股比例	公司任职情况
1	石海	7,345.49	61.21%	董事长、总经理
2	周颖	1,592.57	13.27%	董事
3	高向晖	440.52	3.67%	董事
4	陆星	129.76	1.08%	董事、董事会秘书、财务总监
5	石补天	42.65	0.36%	石海父亲，未在公司任职
6	项秋梅	12.76	0.11%	未在公司任职
7	方息珍	1.46	0.01%	未在公司任职
合计		9,565.21	79.71%	

（四）最近一年新增股东情况

发行人最近一年无新增股东。

（五）发行前股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例

本次发行前，公司各股东间的关联关系具体如下：

1、公司控股股东石海与公司股东周颖系夫妻关系，石海持有本公司 61.21% 的股权，周颖持有本公司 13.27% 的股权；

2、公司股东石补天与公司控股股东石海系父子关系，石补天持有本公司 0.36% 的股权；

3、公司股东仓海投资的实际控制人为公司控股股东石海，仓海投资持有本公司 3.51% 的股权；

4、公司股东辰融投资持有公司股东坤融投资 10% 的股权，且辰融投资和坤融投资均为江苏乾融集团有限公司的控股子公司，辰融投资持有本公司 2.63% 的股权，坤融投资持有本公司 0.88% 的股权；

5、苏州新康投资集团有限公司持有公司股东羲融投资 50% 的股权，同时持有公司股东古玉资本 25% 的股权，羲融投资持有本公司 1.75% 的股权，古玉资本持有本公司 2.41% 的股权。

6、本公司第一届董事叶晓明为辰融投资、坤融投资的实际控制人，并担任

羲融投资董事，因此，辰融投资、坤融投资与羲融投资互为关联方。

除此之外，公司各股东之间不存在其他关联关系。

（六）发行人股东是否存在公开发售股份的情形

截至招股说明书签署日，发行人股东存在公开发售股份的情形。具体情况参见本招股说明书“重大事项提示之八、拟公开发售股份的股东情况，股东公开发售股份事项对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响”。

八、发行人的股权激励及其他制度安排和执行情况

2008年7月，为激励公司核心人员，石海、周颖、高向晖和陆星四名股东向何一希、李永志等30名员工转让7.58%股权（对应出资额75.80万元），转让价格均为零元，具体情况如下：

股权转让方	股权受让方	股权比例	对应出资额（万元）
石海	何一希	3.14%	31.39
周颖	李永志	0.40%	4.00
	何一希	0.36%	3.61
	赵月宾	0.04%	0.37
陆星	赵月宾	0.06%	0.63
高向晖	苏宇	0.40%	4.00
	陆益平	0.33%	3.33
	常胜	0.33%	3.33
	陆利民	0.27%	2.67
	蒋孝黄	0.27%	2.67
	吴天奇	0.20%	2.00
	冯红文	0.20%	2.00
	时涛	0.16%	1.67
	杨健	0.16%	1.67
	马海粟	0.13%	1.33
	吕文伟	0.12%	1.17
	宾晓华	0.12%	1.17
	赵月宾	0.10%	1.00
	吴波	0.08%	0.83
	张勇	0.07%	0.67
	侯黎峰	0.07%	0.67
	艾玉松	0.07%	0.67

股权转让方	股权受让方	股权比例	对应出资额（万元）
	青秉锋	0.07%	0.67
	林凌	0.07%	0.67
	顾庆锋	0.07%	0.67
	任东海	0.07%	0.67
	张御	0.04%	0.40
	曹陟全	0.04%	0.40
	张玲春	0.04%	0.40
	马维	0.04%	0.40
	郝瀚	0.03%	0.27
	魏军	0.03%	0.27
	折增永	0.02%	0.17
	合计	7.58%	75.80

上述 30 名员工当时在发行人处担任职务以及任职年限、进入发行人工作的时间具体如下：

股权激励员工	当时担任职务	任职年限 (截至股权授予时)	进入发行人工作的时间
何一希	总经理办公室高级副总经理	4	2004 年 10 月
李永志	研发中心游戏事业高级总监	4	2004 年 6 月
赵月宾	技术中心总监	7	2001 年 6 月
吴波	海外支持部部长	7	2001 年 9 月
马海粟	设计中心高级部长	7	2001 年 11 月
吴天奇	艺术中心美术部长	6.5	2001 年 12 月
冯红文	技术中心高级技术专家	6	2002 年 5 月
陆利民	技术中心技术中心高级总监	6	2002 年 7 月
陆益平	运营中心技术运维部总监	5	2003 年 10 月
时涛	市场中心国内运营部总监	4.5	2004 年 2 月
常胜	IT 中心 IT 高级总监	4	2004 年 7 月
张御	开发项目部项目管理组部长	4	2004 年 10 月
蒋孝黄	IT 中心 IT 总监	3.5	2005 年 1 月
杨健	运营中心国内运营部总监	4	2004 年 11 月
曹陟全	市场中心市场部高级部长	4	2004 年 11 月
张勇	艺术中心美术经理	7	2001 年 7 月
侯黎峰	开发项目部美术高级经理	7	2001 年 6 月
艾玉松	开发项目部美术经理	7	2001 年 6 月
青秉锋	开发项目部策划高级经理	7	2001 年 10 月
林凌	开发项目部美术经理	6.5	2001 年 11 月
顾庆锋	开发项目部美术高级经理	6.5	2002 年 1 月
张玲春	技术中心开发组高级部长	6	2002 年 7 月

股权激励员工	当时担任职务	任职年限 (截至股权授予时)	进入发行人工作的 时间
马维	运营中心技术运维部部长	4	2004 年 10 月
吕文伟	开发项目部高级技术专家	3	2005 年 4 月
苏宇	技术中心高级总监	2	2006 年 8 月
宾晓华	技术中心技术研发中心总监	2	2006 年 7 月
任东海	开发项目部高级部长	2	2006 年 9 月
郝瀚	策划中心策划部长	3	2005 年 7 月
魏军	IT 中心程序高级部长	2.5	2006 年 1 月
折增永	IT 中心技术研发部部长	2	2006 年 8 月

根据该等 30 名员工于 2008 年 7 月获授上述蜗牛有限股权时签署的《承诺函》，其主要承诺事项如下：

1、禁售期

本人获授的该等蜗牛有限股权自完成工商变更登记之日起 48 个月为禁售期。若公司未来在证券市场得以首次公开发行并上市，则禁售期为以下两个期限中的较长者：本人获授该等蜗牛有限股权自完成工商变更登记之日起 48 个月，或者本人获授该等蜗牛有限股权自完成工商变更登记之日起至公司股票上市交易满 12 个月止。

公司股票上市交易之日起 12 个月内，该等股权及据此获取的公积金转增和利润分配股份（以下简称“限制性股份”）不得转让、质押或委托他人管理；禁售期的其余时间内，限制性股份不得转让、质押或委托他人管理，但根据《承诺函》特别约定的，可以由公司回购。

2、解锁条件

禁售期满后，在不违背本人上市锁定承诺的条件下，在未发生《承诺函》约定的股份回购情形，并且符合有关法律法规规定的董事或高级管理人员股份转让要求的，本人可申请限制性股份全部解锁。

3、股份回购

若发生以下任一情形，在不违背本人上市锁定承诺的条件下，公司有权以零价格回购本人100%的限制性股份：（1）最近三年内被证券交易所公开谴责或宣

布为不适当人选；（2）最近三年内因重大违法行为被中国证监会予以行政处罚；（3）具有《中华人民共和国公司法》规定的不得担任公司董事、监事、高级管理人员的情形；（4）因辞职而终止与公司的劳动合同关系；（5）不能胜任所聘工作岗位或考核不合格；（6）因触犯法律、违背职业道德、泄露公司机密、失职或渎职等行为从而严重损害公司利益或声誉而被公司解聘。

2014年9月，本公司召开临时股东大会并通过决议，同意由2008年7月实施股权激励时无偿转让予员工股权的出让方实施回购离职员工所持有的本公司股权，不再由本公司回购离职员工所持有的公司股权。

此外，本公司子公司 Snail Innovation Institute 亦存在股份支付的情形。Snail Innovation Institute 成立于 2016 年 11 月，美国蜗牛持有 70%股权，自然人 Darwin Hu 持有 15%股权，自然人 Leo Chen 持有 15%股权。该公司从事 VR 设备研究。

2017 年 2 月，Snail Innovation Institute 通过股东决议，一方面，美国蜗牛共向 Snail Innovation Institute 投资 2,500 万美元作为投资款，分期支付，并有权利在任何时点终止进一步投资，相应股权将被稀释；另一方面，两位自然人以其专利和专有技术授权给公司使用并以自身任职作为出资。根据其所签署的任职雇佣协议，在第一年内离职，两位自然人股东需将自身 50%股权无对价转让给美国蜗牛，在第二年内离职，需将 30%股权无对价转让给美国蜗牛，在第三年内离职，需将 20%股权无对价转让给美国蜗牛。截至目前，公司已向 Snail Innovation Institute 累计投资 300 万美元。

上述员工激励安排构成了股份支付，本公司已按企业会计准则要求进行了会计处理，具体计算金额参见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十一、盈利能力分析”之“（四）期间费用分析”。

除上述外，发行人目前没有其他正在执行的对其董事、监事、高级管理人员、其他核心人员、员工实行的股权激励及其他制度安排，如员工持股计划、限制性股票、股票期权等。

九、员工情况

（一）员工人数及变化情况

报告期各期末，公司在职员工人数分别为 1,902 人、2,511 人、2,692 人及 2,287 人。

（二）员工专业结构

截至 2017 年 9 月 30 日，公司员工按照专业结构划分如下：

专业类别	员工人数（人）	占员工总数比例
研发人员	1,372	59.99%
运维及客服人员	306	13.38%
销售人员	428	18.71%
管理及财务人员	181	7.91%
合计	2,287	100.00%

（三）社保和住房公积金

1、社保和住房公积金缴纳情况

	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
社保缴纳金额	2,181.91	2,967.57	2,224.86	1,499.40
社保缴纳人数	2,243	2,653	2,511	1,895
住房公积金缴纳金额	882.83	1,135.82	874.31	590.79
住房公积金缴纳人数	2,243	2,653	2,514	1,892
扣除海外子公司人员在册人数	2,220	2,666	2,500	1,891

发行人根据相关规定为公司在职员工缴纳社会保险和住房公积金，不存在欠缴情形。上表中，实际缴纳人数和在册人数存在差异的原因主要为：如果员工入职晚于公司向苏州工业园区劳动和社会保障局（苏州工业园区公积金管理局）缴纳社保和公积金时间，则该员工从下月开始缴纳社保和公积金，进而导致当月缴纳人数低于在册人数；如果员工离职，该员工当月正常缴纳社保和公积金，这会导致当月缴纳人数高于在册人数。社保缴纳人数和住房公积金缴纳人数存在差异的原因主要为：个别新入职员工的社保和公积金的个人资料未同步提交所致。

根据美国当地律师 ARDENT Law Group 出具的法律意见书，美国蜗牛、

Snail Innovation Institute、Pound Sand LLC和 Frostkeep Studios., Inc 依法为员工购买了社会保障金和强制医疗险。

根据西村朝日律师事务所出具的法律意见书，日本蜗牛的员工加入了日本法规定必须加入的社会保险（健康保险与厚生年金保险）与劳动保险（劳灾保险及雇佣保险）。

根据 Landmark 律师事务所出具的法律意见书，韩国蜗牛依法为员工购买了所有强制险种（健康保险、年金保险、失业保险、工伤保险等），在缴纳保险金时，按时足额缴纳了保险金。

公司原控股子公司蜗牛通信成立后，暂先委托第三方人事代理服务机构代办员工社会保险和住房公积金的缴纳。2015 年 10 月和 2016 年 3 月，蜗牛通信已分别独立缴纳社保和住房公积金。

公司其他子公司无正式员工。

2、主管部门出具的证明

苏州工业园区劳动和社会保障局（苏州工业园区公积金管理局）出具证明，蜗牛数字按规定为员工缴纳园区公积金（社会保险），包含养老、医疗、失业、工伤、生育保险和住房保障等社会保障内容；未因违反劳动法律法规和不缴纳社会保险费的原因而受到行政处罚。

杭州高新区（滨江）人力资源和社会保障局出具证明，杭州瑞高未发现违反劳动保障法律法规的行为，未发现有劳资纠纷的情况。杭州住房公积金管理中心出具证明，经核查，杭州瑞高无住房公积金行政处罚记录。

上海市杨浦区人力资源和社会保障局出具证明，2013 年 7 月 31 日至 2016 年 7 月 31 日，经查询杨浦区劳动保障监察网络系统及上海市劳动保障信息管理系统劳动人事仲裁子系统，未发现对上海蜗牛的监察记录。2016 年 8 月 1 日以来，经查询杨浦区劳动保障监察网络系统及上海市劳动保障信息管理系统劳动人事仲裁子系统，未发现上海蜗牛的违法用工记录。上海市公积金管理中心出具证明，上海蜗牛于 2010 年 8 月建立住房公积金账户，为职工缴存住房公积金。上海蜗牛自建账户以来未有在上海市公积金管理中心行政处罚记录。

北京市东城区人力资源和社会保障局出具证明，2015 年 1 月以来，蜗牛通

信无养老保险、失业保险、基本医疗保险、工伤保险、生育保险方面违法行为记录及社会保险欠费问题。同时，未发现有违反劳动保障法律、法规和规章的行为，也未有因违法受到本行政机关给予行政处罚或行政处理的不良记录。北京住房公积金管理中心出具证明，蜗牛通信于 2016 年 3 月 10 日办理单位住房公积金缴存登记办理，2016 年 4 月 1 日以来，单位没有因住房公积金缴存违法违规行为受到行政处罚，没有发现单位存在住房公积金违法违规行为。

3、中介机构意见

经核查发行人及其子公司缴纳社会保险的凭证、主管机构证明以及境外子公司法律意见书，保荐机构及发行人律师认为，发行人已为其员工足额缴存社保和住房公积金，未因违反社保或住房公积金相关制度受到行政处罚。

十、发行人及其股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员以及本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺

（一）本次发行前股东所持股份的限售安排、自愿锁定股份、延长锁定期限以及相关股东持股及减持意向等承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之一、股东关于股份锁定的承诺及四、关于减持股份意向的承诺”。

（二）稳定股价的承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之三、关于稳定股价的承诺”。

（三）股份回购的承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之二、关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺”。

（四）依法承担赔偿责任或者补偿责任的承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之二、关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺及六、本次发行相关中介机构的承诺”。

（五）利润分配政策的承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之“十、本次发行后公司利润分配政策和分红规划”。

（六）避免同业竞争的承诺

避免同业竞争的承诺，见本招股说明书第七节之“一、同业竞争（二）控股股东、实际控制人为避免同业竞争而出具的承诺”。

（七）规范和减少关联交易的承诺

公司控股股东和实际控制人石海承诺：

“本人及其控制的企业不会利用控股股东的地位，占用蜗牛数字及其子公司的资金，并尽可能避免与减少本人或本人控制的其他公司或企业与蜗牛数字及其子公司的关联交易。对于无法避免或有合理原因而发生的关联交易，均应按照公平、公允和等价有偿的原则与蜗牛数字签订关联交易协议，并依据法律、行政法规、中国证监会及证券交易所的有关规定和公司章程，履行相应的审议程序并及时予以披露。

本人及其控制的其他公司或企业保证严格遵守公司章程的规定，与其他股东一样平等的行使股东权利、履行股东义务。不利用控股股东的地位谋求不当利益，不损害蜗牛数字和其他股东的合法权益。

如有违反以上承诺并给蜗牛数字或其子公司造成损失，本人及控制的公司或企业承诺将承担相应的法律责任。”

（八）关于承诺履行的约束措施

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之七、关于未履行承诺约束措施的承诺”。

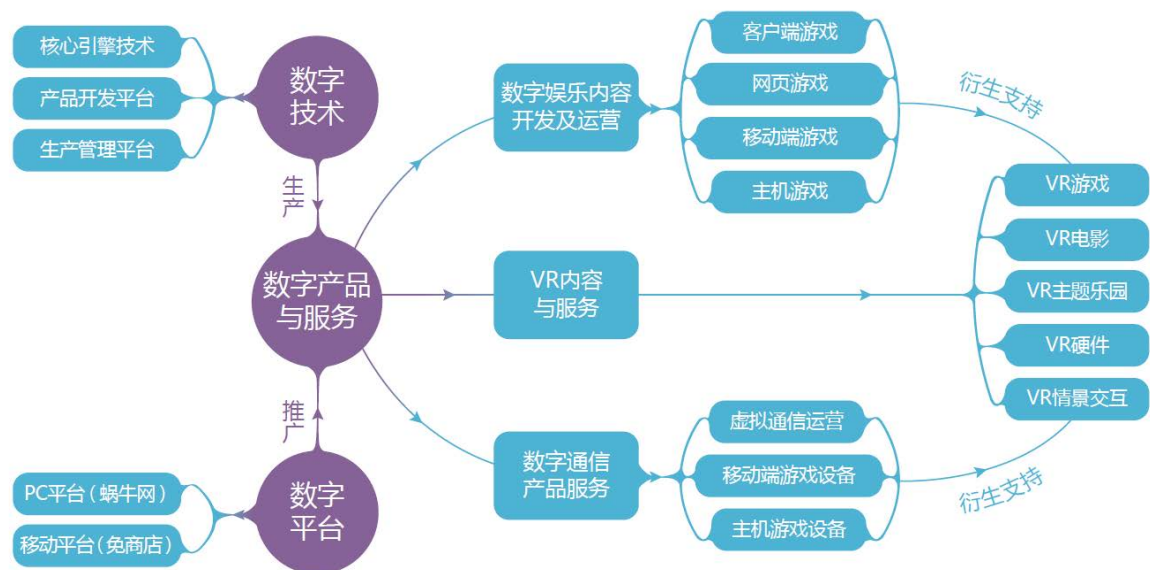
第六节 业务和技术

一、发行人主营业务及变化情况

（一）公司主营业务简介

蜗牛数字是一家以图形图像技术为基础，以数字产品为体现，集软硬件研发、生产、发行、运营和服务一体化的高新技术企业。

自 2000 年设立以来，公司始终致力于图形图像技术的深入研发与积累。结合产业技术的更迭，研发了多代符合不同时期产业环境的 3D 图形引擎，并在此技术基础上适时推出不同的数字产品。目前，公司主营业务围绕多平台网络游戏的自主研发和运营两大环节进行。其中，多平台网络游戏的自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏的底层技术开发和内容提供，且随着数字娱乐技术的升级，公司已开始在 VR 游戏和 VR 直播领域进行技术和产品研发；多平台网络游戏的运营包括了自主研发以及代理的网络游戏产品的发行及运营。同时，公司还提供虚拟通信运营、移动端数字平台和移动端游戏设备、主机游戏设备等多种产品，为用户在游戏领域、通信领域以及未来的影视及 VR 领域提供一站式、多方位的数字内容服务。截至 2017 年 9 月末，公司网络游戏产品累计注册用户数量超过 8,000 万人次，报告期内主要游戏产品的平均月度活跃用户数量超过 250 万人次。公司整体的业务架构如下图所示：



基于公司的业务架构，报告期内，公司主要收入来源的构成情况如下：

单位：万元

业务分类	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
客户端游戏	71,458.23	76,462.01	47,692.42	52,362.58
网页游戏	320.26	752.06	1,014.94	1,977.09
移动网络游戏	82,787.27	139,022.15	91,827.73	10,542.34
游戏收入小计	154,565.76	216,236.22	140,535.09	64,882.01
非游戏业务	43,251.88	49,808.43	27,962.15	1,219.92
其中：移动转售业务	43,041.23	49,455.44	27,524.33	453.31
免商店业务	97.39	133.85	-	-
实物销售业务	106.27	212.93	279.67	694.59
合计	197,817.64	266,044.65	168,497.24	66,101.93

1、数字娱乐产品的内容提供及自主运营

数字娱乐产品的内容提供，即网络游戏的开发和内容提供是公司目前的核心业务，是公司实现业务收入的基础。公司自主研发了多款客户端网络游戏、网页游戏及移动网络游戏，覆盖角色扮演类、休闲竞技类等多个题材，主要产品包括：客户端网络游戏《九阴真经》、《九阳神功》、《航海世纪》、《天子》等；网页游戏《帝国文明》、《英雄之城》等；移动网络游戏《太极熊猫》、《太极熊猫 2》、《九阴手游》、《天子手游》、《横行冒险王》、《关云长》、《天堂 2：血盟》及 Xbox 主机版《九阳神功》等。公司的游戏产品在行业内拥有一定的知名度，3D 引擎技术的游戏画面具有行业竞争优势，因此不论在国内还是海外市场，均取得了良好

的经营业绩。公司自设立以来主要游戏产品如下：



游戏运营在狭义上是指通过具有权限的游戏服务器将所有游戏玩家用户连接至网络，为其提供电子网络游戏娱乐服务的方式；广义的游戏运营则包括游戏产品的前期推广、测试、市场宣传、版本更新等多个方面。自主研发网络游戏的自主运营是公司目前的主要收入来源之一。公司通过蜗牛网、蜗牛免商店等自有渠道和苹果 App store 等第三方渠道为用户提供游戏产品客户端的下载、账号登陆等服务，通过蜗牛商城及游戏内商城为用户提供游戏充值服务，通过在线客服及电话服务为用户提供产品咨询、投诉建议等服务。经过多年发展，公司自主运营能力不断提升，已经组建了拥有丰富运营经验的游戏运营团队。

公司制定了全球化经营战略，在美国、俄罗斯、韩国、日本均设有子公司，以推动公司游戏产品的全球化经营。在全球化游戏运营的发展中，公司通过自主运营和授权运营相结合的方式推广自主研发及代理发行的游戏产品。公司是国产游戏的主要出口商之一，开发的多款 3D 游戏已在全球多个国家和地区运营，涵盖了北美、欧洲、日韩等发达游戏市场，以及东南亚、中东、俄罗斯等处于成长期的游戏市场。

总体来看，对于自主研发的游戏产品，公司通过自主运营、授权运营等方式实现业务收入。公司拥有较强的游戏运营实力，报告期，公司自主运营业务收入占公司报告期业务总收入的比例分别为 91.04%、69.41%、61.16%和 50.45%。

报告期内，发行人通过网络进行游戏推广和运营，其官网及主要游戏官网的具体情况如下：

序号	网站内容	网址
1	蜗牛公司官网	http://www.woniu.com/
2	美国蜗牛公司官网	http://games.snail.com/
3	美国《九阴真经》游戏网站	http://www.ageofwushu.com/
4	《九阴真经》游戏网站	http://9yin.woniu.com/
5	《九阴手游》游戏网站	http://9yinsy.woniu.com/
6	《天子手游》游戏网站	http://tzsy.woniu.com/
7	《太极熊猫》游戏网站	http://panda.woniu.com/
8	美国《太极熊猫》游戏网站	http://panda.snail.com/en/
9	《天堂 2：血盟》游戏网站	http://tt2.woniu.com/
10	《九阴真经 3D》游戏网站	http://jy3d.woniu.com/

上述网站在报告期内的网页浏览量情况如下：

（1）蜗牛官网

报告期内，公司官方网站 <http://www.snail.com/> 的总浏览量按月情况如下：



发行人公司官网的主网页浏览量在报告期内于 2014 年 9 月、2015 年 8 月和 2016 年 9 月出现峰值，主要由于在 2014 年 9 月，公司《太极熊猫》游戏上线，2015 年 8 月，公司《九阴手游》上线及《九阴真经》版本更新，2016 年 9 月，公司开始在公开渠道推广《方舟：生存进化》游戏，因此上述期间的主网页访问量较高。

（2）美国蜗牛公司官网

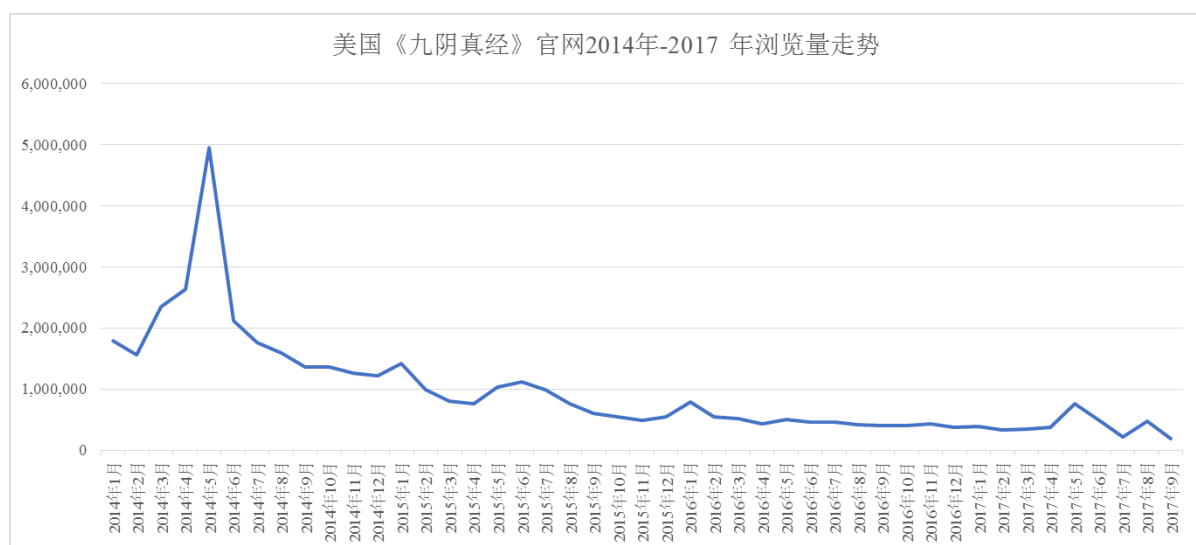
报告期内，发行人在北美地区的主要门户网站为美国蜗牛官网
<http://games.snail.com/>，该网站总浏览量按月情况如下：



2014 年 5-6 月，公司《九阴真经》游戏在海外市场进行版本更新及推广宣传，因此产品影响力有所提高，相应的公司网站及《九阴真经》美国官网的浏览量也有所提高，此后，随着公司在海外市场新发布游戏产品（如 2015 年 1 月《太极熊猫》上线、2016 年 1 月《九阴手游》上线），公司主网页浏览量有小幅提高。

（3）美国《九阴真经》游戏官网

报告期内，发行人在北美地区进行《九阴真经》游戏宣传的门户网站为
<http://www.ageofwushu.com/>，其网站总浏览量按月情况如下：



如上图示，发行人美国《九阴真经》网站的浏览量趋势与美国官网的浏览量趋势基本一致，主要由于在发行人的客户端游戏产品中，《九阴真经》游戏的影响力较大，是海外地区最主要的客户端游戏产品。

（4）《九阴真经》游戏官网

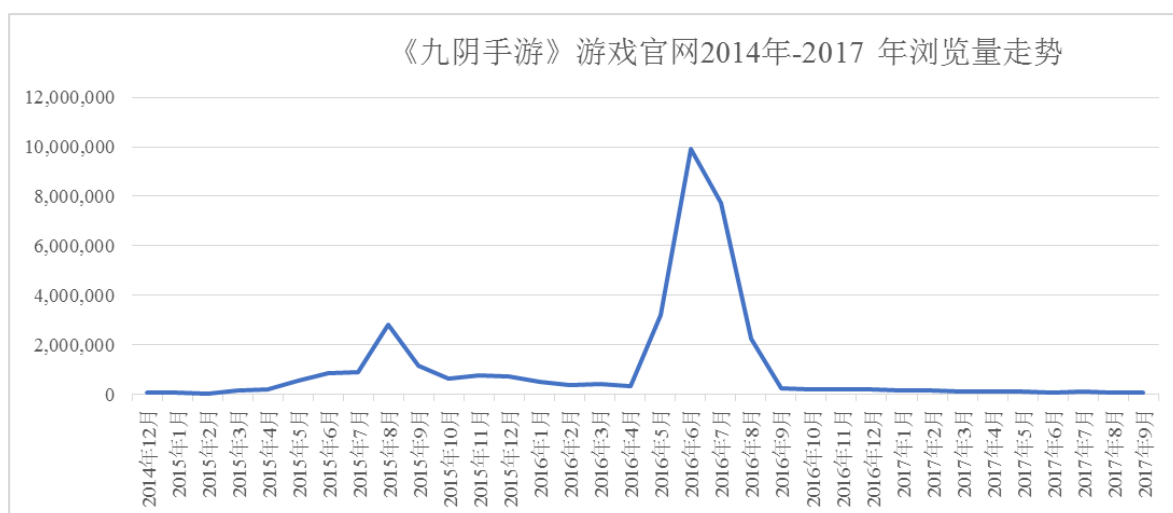
报告期内，公司《九阴真经》游戏主网页 <http://9yin.woniu.com/> 的总浏览量按月情况如下：



《九阴真经》于 2012 年 6 月正式上线，并一般于每年的 6 月或 8 月进行重大版本更新或资料片更新，因此每年这一时段网页浏览量较高。2014 年 6 月，公司与盛大游戏终止《九阴真经》联合运营，此后玩家下载游戏客户端均需要登录上述官网，因此网页浏览量有所提高。

（5）《九阴手游》游戏网站

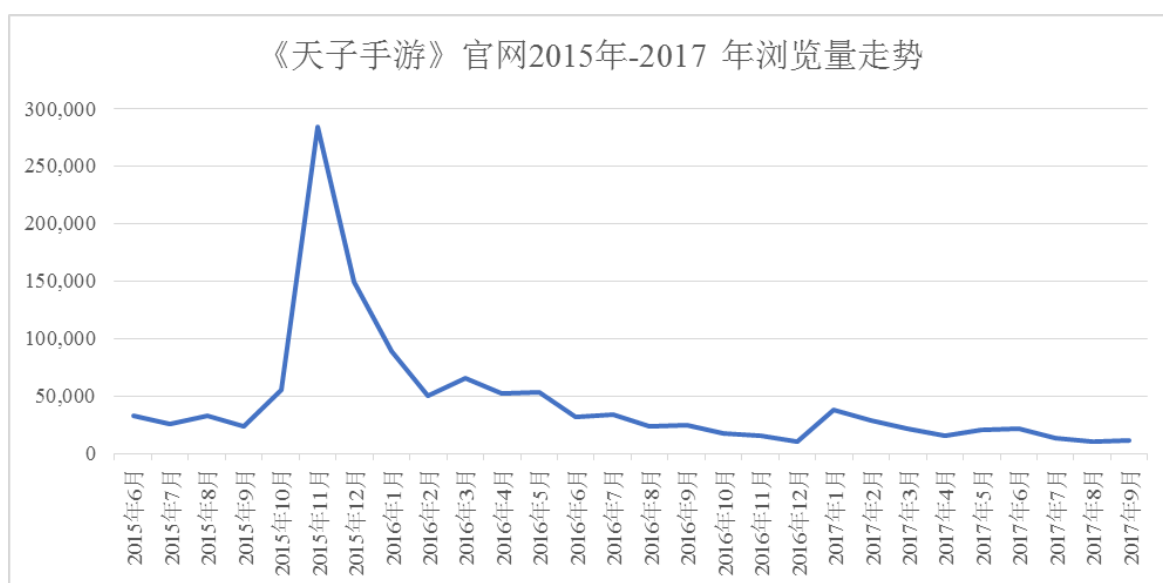
报告期内，公司《九阴手游》游戏主网页 <http://9yinsy.woniu.com/> 的总浏览量分月情况如下：



公司《九阴手游》于2015年6月正式上线，上线后其网页浏览量有所提高，2016年6月，游戏产品进行了重大版本更新并进行了广告推广，当月网页浏览量达到峰值。

(6)《天子手游》游戏网站

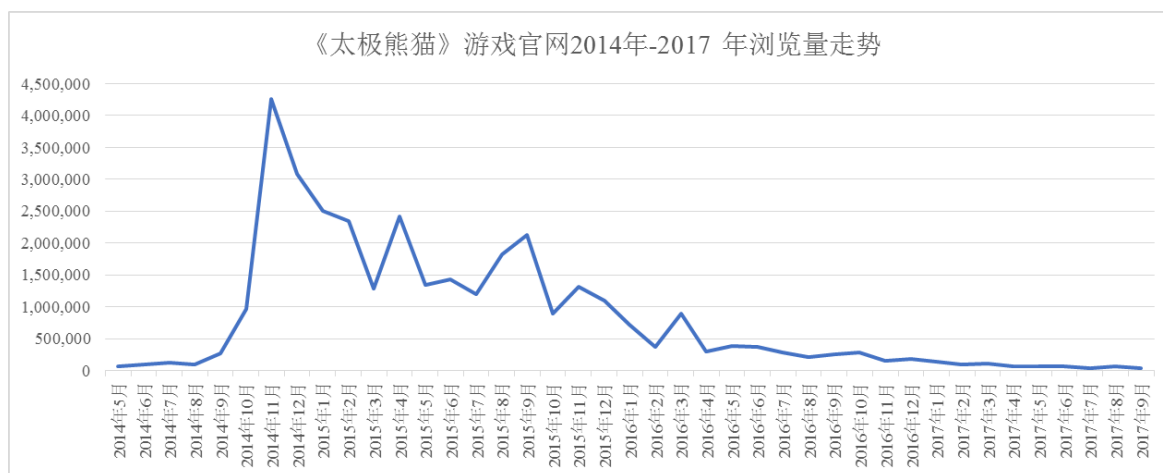
报告期内，公司《天子手游》游戏主网页 <http://tzsy.woniu.com/> 的总浏览量分月情况如下：



《天子手游》于2015年10月上线，上线后游戏官网的浏览量达到峰值，此后在重大版本更新当月，浏览量有所提高。

(7)《太极熊猫》游戏网站

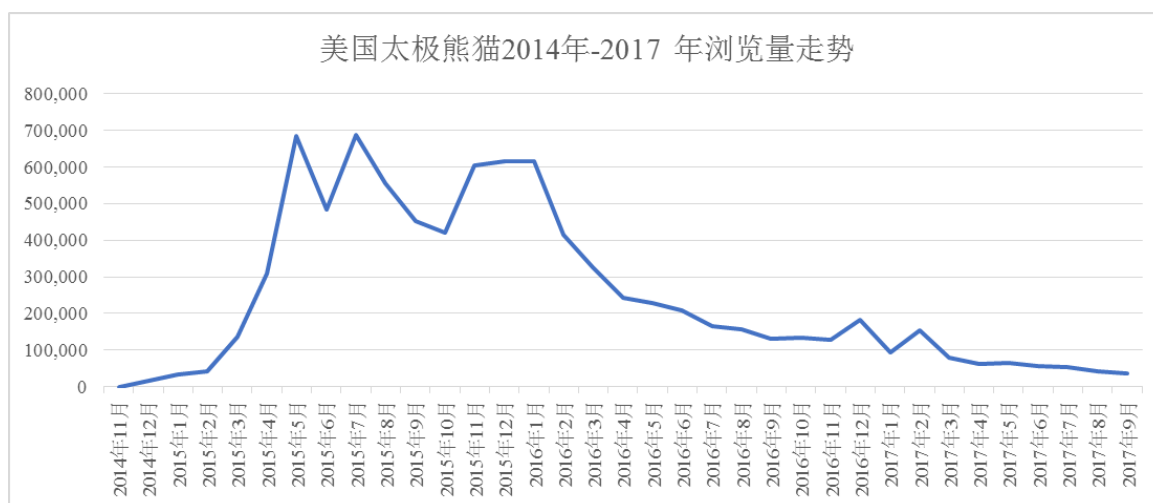
报告期内，公司《太极熊猫》游戏主网页 <http://panda.woniu.com/> 的总浏览量分月情况如下：



《太极熊猫》于 2014 年 9 月末上线运营，上线后其网页浏览量逐步提高，至 2014 年 11 月达到峰值。2015 年 5 月，游戏海外全平台上线，2015 年 9 月游戏推出周年庆版本，上述两个月网页浏览量均有所提高。

(8) 美国《太极熊猫》游戏网站

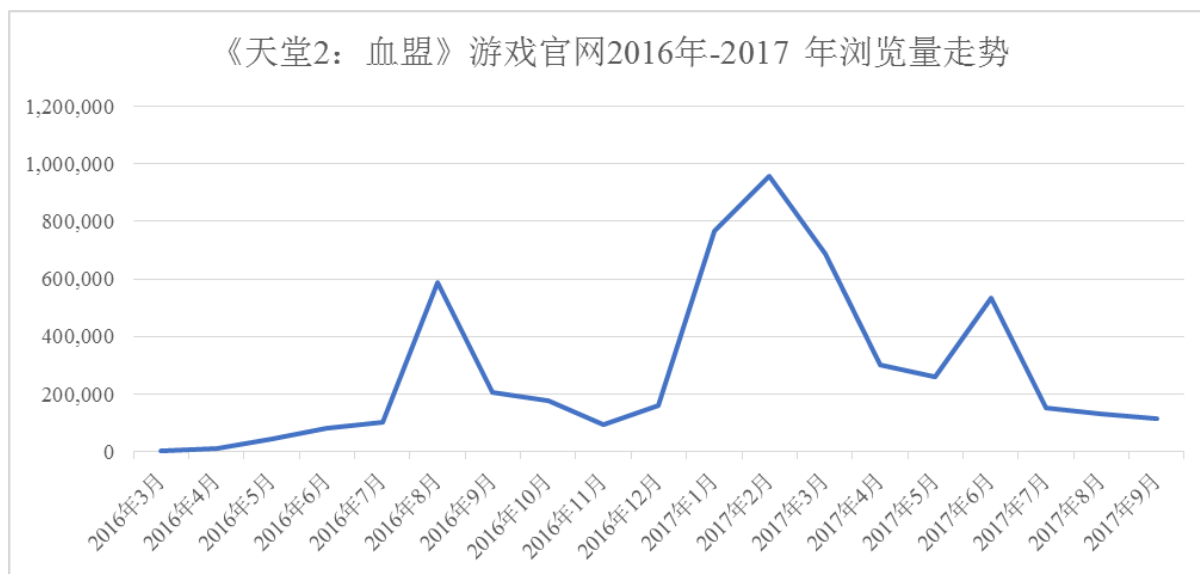
报告期内，公司美国《太极熊猫》游戏主网页 <http://panda.snail.com/en/> 的总浏览量分月情况如下：



北美《太极熊猫》于 2015 年 1 月在 App Store 上线，后于 2015 年 4 月全平台上线时达到峰值，2015 年末，游戏在美国地区进行广告推广活动并邀请明星代言，网页浏览量有所提高。

(9) 《天堂 2：血盟》游戏网站

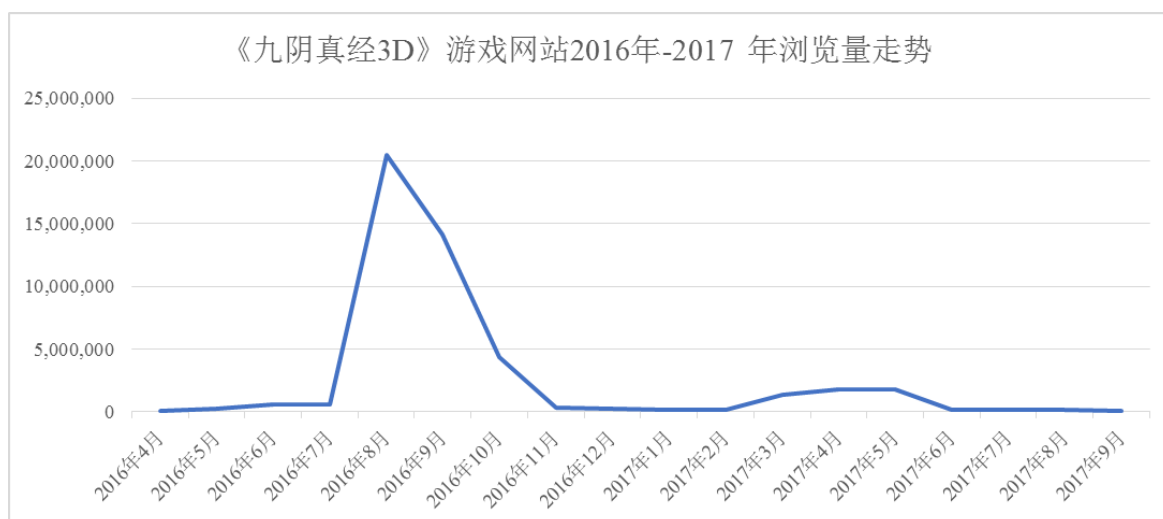
报告期内，公司《天堂 2：血盟》游戏主网页 <http://tt2.woniu.com/> 的总浏览量分月情况如下：



《天堂 2：血盟》于 2016 年 7 月正式上线，次月网页浏览量大幅提高，2017 年以来，公司对游戏产品进行了重大版本更新，并进行广告推广，网页浏览量有所提高。

(10) 《九阴真经 3D》游戏网站

报告期内，公司《九阴真经 3D》游戏主网页 <http://jy3d.woniu.com/> 的总浏览量分月情况如下：



《九阴真经 3D》于 2016 年 8 月开始上线运营，当月及次月网页浏览量达到峰值。

报告期内，公司上述自主运营的主要游戏的主网页浏览量一般均在游戏上线当月或重大版本更新当月出现较为明显的上升，后期均逐渐回落，符合行业内正常趋势。

2、数字娱乐产品的代理发行及运营

在不断提升产品研发能力和开发质量的同时，公司较为重视自主运营能力的提升和游戏运营平台的建设。公司始终以为用户提供高品质的数字娱乐产品为目标，基于在游戏行业十余年的沉淀和积累，除自主研发的游戏外，公司还对其他游戏开发商，尤其是国外开发商推出的高品质游戏产品，在取得其许可后，通过代理发行的方式进行运营。对其他游戏开发商的产品，公司往往通过技术研发团队对游戏进行适当的本地化及产品优化，或通过产品发行团队进行产品的整体包装后，通过自主运营或授权运营的方式进行游戏的推广。

2015 年 12 月，公司与 SDE.Inc 签署《软件产品全球独家许可协议》，成功代理了《方舟：生存进化》产品，并与美国游戏运营平台 Valve Corporation（Steam 平台）、Microsoft Corporation（Xbox 平台）和 Sony Interactive Entertainment LLC（PS4 平台）开展合作，通过上述游戏平台进行授权运营。《方舟：生存进化》游戏为大型沙盒类客户端游戏产品，通过下载付费的方式实现业务收入。目前，该游戏仍保持较高的活跃程度，以 Steam 平台为例，自 2015 年在 Steam 平台上线以来，运营时间已超过 2 年，根据第三方数据监测机构 Steamspy.com 根据 Steam 平台在 2017 年 12 月前两周登录玩家数量及活跃时间的综合排名统计，《方舟：生存进化》游戏在 18,000 多款在库游戏中排名第 12 名。

基于近年来移动网络游戏的快速发展，公司较为注重移动游戏平台的建设。2014 年，公司推出了自主研发、设计并运营的软件商店——“蜗牛兔商店”平台。“兔商店”是一款手机移动端平台的软件商城，提供各类游戏软件的下载、购买渠道，是专业的游戏软件发布平台。“兔商店”可实现游戏用户免流量下载和免流量进行游戏，提升用户的游戏体验。

3、其他数字业务

（1）移动转售业务

经工信部批准，公司为移动转售业务的试点企业，与中国联通和中国电信签署了关于移动转售业务的合作协议，开展移动转售业务，为用户提供语音、短信、流量服务等移动通信服务。

工信部于 2013 年 5 月 17 日发布并实施《工业和信息化部关于开展移动通信转售业务试点工作的通告》（工信部通[2013]191 号），决定开展移动通信转售业务试点工作，试点截止时间为 2015 年 12 月 31 日，工信部将根据试点开展情况适时调整相关政策。

发行人于 2014 年 1 月 28 日获得工信部出具的《工业和信息化部关于同意苏州蜗牛数字科技股份有限公司开展移动通信转售业务试点的批复》（工信部电管函[2014]39 号），同意发行人与中国联合网络通信有限公司合作，在北京、上海、重庆 3 个直辖市以及福州、泉州、东莞、佛山、广州、惠州、深圳、南宁、保定、石家庄、唐山、郑州、哈尔滨、武汉、长沙、南京、苏州、无锡、徐州、盐城、济南、青岛、潍坊、烟台、西安、成都、杭州、金华、宁波、台州、温州 31 个城市范围内开展移动通信转售业务试点，试点截止日期为 2015 年 12 月 31 日。发行人按照工信部试点批复要求和内容开展移动通信转售业务。

根据工信部信息通信发展司于 2015 年 12 月 28 日下发的《关于请做好移动通信转售业务试点结束期间有关事项的通知》（工通信函[2015]1178 号），移动通信转售业务试点计划于 2015 年底结束，工信部正在研究制定移动通信转售业务正式商用政策，正式商用政策出台前，移动通信转售业务试点企业可继续开展相应业务，基础电信企业应继续做好双方合作、服务支撑和相关保障工作。发行人将根据届时工信部发布的移动通信转售业务正式商用政策向工信部申请移动通信转售业务正式牌照。

2016 年 3 月 10 日，发行人与中国联通签署《移动转售业务合作协议》，继续就协议约定的条款下与中国联通开展移动转售业务，协议期限截至 2017 年 12 月 31 日。

2017 年 2 月 21 日，工信部下发了《工业和信息化部关于同意苏州蜗牛数字科技股份有限公司授权子公司世纪蜗牛通信科技有限公司开展移动通信转售业务试点的批复》，发行人移动转售业务资质授权子公司蜗牛通信使用，并由蜗牛通信实际开展相关业务。

2017 年 9 月 17 日，发行人与陈艳签署《股权转让协议》，将持有的蜗牛通信 51%的股权全部转让给陈艳，转让价格为 850 万元；2017 年 10 月 30 日，蜗

牛通信取得了新的《营业执照》。上述股权转让完成后，公司仍为移动通信转售业务试点企业，将继续履行与中国联通、蜗牛通信签署的《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议》，以及与中国电信已签署的《移动通信转售业务商业合同》。

（2）专业化游戏设备

2014年7月，公司收购杭州瑞高100%股权。本次收购完成后，公司开始进入游戏硬件领域。公司通过整合杭州瑞高游戏掌机业务，已先后推出了多款新型游戏掌机及电视游戏主机。

目前，发行人主要收入来源仍然为数字娱乐产品的开发和运营，游戏业务报告期内占主营业务收入的比例分别为98.15%、83.40%、81.28%和78.14%。未来，公司将以现有游戏业务为基础，通过业务创新提升公司的活跃用户数量和盈利能力。

（二）公司自设立以来主营业务的变化情况

自设立以来，公司主营业务未发生重大变化，一直从事基于网络游戏开发和运营的数字娱乐相关服务。公司以数字娱乐产品技术为导向，在网络游戏领域的探索不断深化，产业链条不断延伸，公司游戏业务发展轨迹情况如下：





二、公司所处行业的基本情况

公司的主营业务是提供基于网络游戏开发和运营的互联网综合性数字娱乐服务，根据中国证监会 2012 年 11 月发布的《上市公司行业分类指引（2012 年修订稿）》，公司所处行业为互联网和相关服务（I64）。报告期内，公司主要收入和利润来源为网络游戏的开发和运营。

（一）行业概况

1、网络游戏的概念及主要特点

网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务，玩家可以通过控制游戏中人物角色或者场景与其他用户进行互动，实现娱乐、沟通和交流等目的。随着现代化、电子化程度的不断推进，在物质层面日益得到满足的基础上，人们对于精神娱乐层面的需求不断提高，网络游戏基于其故事性、社会性和交流特性，已经成为当代人群休闲娱乐的主要方式之一，网络游戏的市场规模亦在不断扩大。

网络游戏主要具有以下特点：

（1）社区互动性

网络游戏还原了游戏的本源——人与人之间的互动。单机游戏只能实现人与计算机程序之间或者局域网内少数几个人之间的互动，而网络游戏是多人同时在线、共同参与，一款游戏的同时在线人数可达数万甚至数十万人，玩家之间能够在游戏中形成稳定的社会关系。网络游戏真正实现了人与人之间的及时互动，满足了游戏玩家需要互动、沟通和交流等内在愿望，具有明显的社区特性。

（2）大众参与性

网络游戏延续了互联网无区域局限的特点，能够让不同地区的玩家同时在线参与游戏，且与旅游、看电影、KTV 等消费相比，玩网络游戏的成本更低，特别是在按道具收费的模式下，玩家可以选择免费参与游戏。根据游戏工委等机构联合发布的《2017 年 1-6 月中国游戏产业报告》，2017 年 1-6 月我国游戏市场

用户总数为 5.07 亿人，比 2016 年同期增长 3.6%。网络游戏已成为大众化的文化娱乐方式。

（3）技术领先性

网络游戏需要实现以下技术及功能：①既需要让成千上万的玩家同时连接到一组服务器中进行游戏，又要满足玩家的任何操作都能如单机游戏一样灵活，还需要在几十毫秒内迅速与其它玩家产生互动；②需要以每秒几十次的速度不断地响应用户输入，同时将游戏画面进行重新计算并绘制到屏幕上，而不是简单地如电影、电视那样对事先制作好的图像进行逐帧回放；③游戏场景庞大，游戏的内容和玩法极其丰富；④开发商还需要能够不断对游戏进行升级等。

要实现上述需求，需要多种尖端技术的组合，如实时图形图像渲染技术、实时物理技术、人工智能模拟技术、游戏安全及反盗版技术、网络通讯技术、分布式计算技术、服务器集群技术等。网络游戏开发商对尖端技术的不断探索和应用，推动了互联网整体技术水平的进步。

（4）游戏参与的即时性

相比于其他娱乐方式，用户在参与网络游戏时具有“随时参与，快速融入”的特点，即网络游戏的进行很少局限于时间或空间的限制，只要用户拥有游戏设备和网络，即可随时参与游戏。随着便携式笔记本电脑的普及，以及 3G、4G 网络和各类智能手机、智能移动终端的发展，生活在同一个网络世界的现代社会人们可以通过手中的设备随时连接网络并参与游戏。科技的发展为玩家进行网络游戏提供了更为便捷的方式，让用户随时随地参与游戏成为了可能。

（5）知识产权保护措施的相对有效性

游戏属于软件产品和电子出版物的范畴，知识产权问题是该类产品面临的主要问题之一。传统软件产品，用户安装后即可使用，软件产权人对用户未经许可使用的侵权行为难以有效控制。网络游戏软件包括客户端软件和服务端软件，客户端软件必须与服务端软件建立连接后，玩家才能进入游戏。玩家可以免费下载安装游戏客户端软件，但服务端软件则置于游戏运营商的严密保护之下，权利人

能够相对有效地保护知识产权。

同时，国内的网络游戏基本采用道具收费的模式，客户端则提供免费下载和安装，在一定程度上也减少了盗版对游戏开发商和运营商的侵害。

2、网络游戏的细分

（1）按照视觉体验的效果分类

目前，网络游戏按照不同的视觉体验效果和表现力，主要分为 3D 网络游戏和非 3D 网络游戏两大类。未来，随着视觉显示技术和情景交互技术的发展，虚拟现实（VR）技术预计将会给游戏产品的视觉体验带来较大提升。

①3D 游戏

3D 游戏中的 3D 是英文“Three-Dimensional”的简称，中文是指三维、三个维度或三个坐标。相对于只有长和宽的平面（2D）而言，3D 是立体的。人类一直生活在三维立体空间中，我们的眼睛和身体感知到的世界都是三维立体的。

3D 游戏是使用 3D 游戏引擎技术进行开发，游戏人物、场景均为 3D 建模，每个物体都是立体的，由若干个几何多边形构成，所有的游戏动作都是在一个三维空间中进行，人物角色视角可以 360 度旋转拉伸。

②非 3D 游戏（2D 游戏和 2.5D 游戏）

2D 游戏是使用 2D 游戏引擎技术进行开发，游戏空间只有水平的 X 轴与垂直的 Y 轴，所有图形元素均以平面图片的形式制作，立体感、光影是以人工绘制而成，所有的游戏动作都是在一个平面中进行，游戏视角无法变化，用户只能以固定的视角进行操作。

2.5D 游戏是在 2D 游戏中人物、场景建模方面加入了部分 3D 元素，如 3D 的地图和 2D 的人物，或者 2D 的地图和 3D 的人物。

③3D 游戏与 2D 游戏的主要区别

3D 游戏与 2D 游戏的最显著区别为：3D 游戏世界是由三维空间构成，高度模仿了人类真实的生活环境，能够产生相当逼真的游戏效果，而 2D 游戏世界仅

由二维空间构成，对真实环境的模拟受到了严重限制。3D 游戏与 2D 游戏的主要区别包括以下方面：

项目	3D 游戏	2D 游戏
视角	支持任意视角。游戏中的人物、物品、建筑，玩家均可以从多角度进行观察	视角受限，不支持任意视角。玩家在 2D 游戏中永远看不到物体的另一面，画面没有角度上的移动感
操作	可以让游戏角色向任意方向移动（三维空间）	只能让游戏角色在平面上移动或层间移动（二维空间）
透视（近大远小）	支持。让玩家产生“近大远小”的感觉	不支持或粗略模拟
遮挡效果	游戏内的物体，可以实现任意互相遮挡的效果	只能在固定图层间遮挡
听觉效果	能够根据游戏场景、情节等的变化，产生与之相关联的立体声	是将预先制作的音乐资源进行简单播放，音效不可变化
玩家体验游戏的代入感	高	低
游戏运行对网络质量的要求	高	低
游戏运行对电脑配置的要求	高	低
是否支持 3D 显示器	支持	不支持

综合来看，3D 网络游戏基于其技术的先进性和更加贴近真实感的视觉效果，可以带给玩家更好的游戏体验。随着网速以及个人电脑、智能手机等游戏载体运行速度的不断提高，3D 网络游戏将会受到更多玩家的青睐。

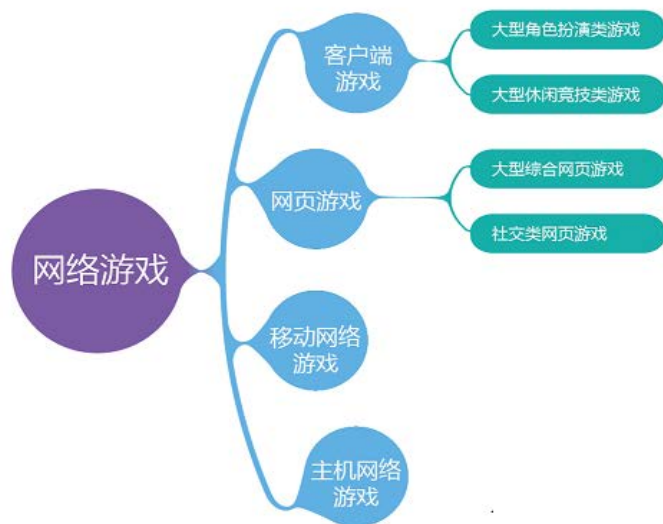
④VR 显示技术游戏

能够为用户带来更加真实的游戏体验，始终是游戏显示技术发展的方向。VR 技术能够给使用者带来沉浸式的用户体验，将 VR 技术应用在游戏领域，通过数字图形技术在虚拟现实领域的演变，将会使游戏的情景式交互场景更加真实，从而提升用户的视觉体验。

（2）按照游戏类型分类

按照游戏运行的载体不同，网络游戏主要分为客户端游戏和网页游戏（主要

载体为个人电脑，即 PC）、移动网络游戏（主要载体为手机和平板电脑）以及主机电视网络游戏（主要载体为游戏主机、智能电视机）等类型。



①客户端游戏

客户端游戏指以个人电脑为载体，通过光盘或下载方式在个人电脑上安装游戏客户端，并在网络连接状态下进入客户端进行的网络游戏。按照游戏内容的不同，客户端游戏主要分为大型角色扮演类游戏（英文名 Massive Multiplayer Online Role Play Game，简称 MMORPG）和大型休闲竞技类游戏。

在 MMORPG 中，所有的用户都存在于一个大的虚拟世界中，用户可以通过扮演拥有不同特点的角色体验虚拟生活，游戏一般具有故事背景和故事情节，并且随着玩家游戏过程的进行，游戏情节可以持续发展。用户在游戏中扮演一个游戏角色，在虚拟游戏世界中与其他用户扮演的游戏角色进行互动，其角色具有成长性。

大型休闲竞技类游戏大都是采用平台竞技方式进行，游戏以“局”的形式存在，每局游戏参与的用户数量相对较少。一局游戏在一段时间内结束，此类游戏以纯粹娱乐为主，不强调剧情。用户在游戏过程中更加注重游戏本身的娱乐性和游戏技巧等。

目前，随着游戏市场的快速发展，各类型大型客户端游戏也相继出现，如 MOBA 竞技类游戏、沙盒类游戏等，也已经受到玩家的关注和青睐。

②网页游戏

网页游戏是指用户通过个人电脑，不需要通过光盘或下载安装客户端，直接通过打开网页的方式进行游戏。网页游戏的优点是运行游戏简单易行，对电脑配置要求低，操作简单，便于上手；主要缺点是游戏画面、音效和操作响应能力等方面均不如客户端游戏，表现力明显不足，游戏内容相对简单、游戏情节相对单一，产品生命周期也相对较短。受现有网络通信质量和个人电脑配置等局限，仅安装微量的客户端或插件难以运行功能庞大的 3D 游戏程序，因此目前成功商业化的网页游戏绝大多数为 2D 游戏。

根据游戏内容的不同，网页游戏可以进一步分为即时战略、角色扮演、模拟经营、社区养成等类别。

③移动网络游戏

移动网络游戏是以用户个人移动设备（包括手机、平板电脑等）为载体进行的游戏品种，该类型的游戏参与起来较方便，容易上手，玩家一般利用零散时间参与游戏。随着智能手机的快速普及，移动网络游戏画面动感性及游戏品质较之前有了大幅度的提高，移动网络游戏也成为当前规模增长最快的游戏品种。

移动网络游戏的概念虽然目前已成为 IT 行业内的热门话题，但该类游戏的发展仍然要取决于手机运行速度、移动网络速度及流量费用等诸多软硬件方面的因素。因此，在移动网络 4G 技术的推动下，能够实现游戏在手机上快速、低流量消耗的运行，将成为移动网络游戏发展的趋势和目标。

移动网络游戏也和客户端游戏及网页游戏一样，可以按照游戏内容的不同，分为即时战略、角色扮演、模拟经营及社区养成等不同类型。

④主机网络游戏

主机游戏也称电视游戏，是指通过游戏主机（如索尼公司 PlayStation 系列、微软公司 Xbox 系列等）与电视机相连，或通过接入电视游戏机顶盒等方式在电视上进行的游戏品种。主机游戏最早以单机游戏为主，随着网络技术的不断发展，越来越多的主机游戏增加了局域网对战及网络化运营的方式，主机网络游戏也随之出现。

2014 年 1 月，国务院发布通知，调整上海自贸区内相关行政法规和行政审批或准入特别管理措施目录，明确规定允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏设备可面向全国市场销售。这意味着自 2014 年开始，我国长达 13 年的游戏机禁售规定正式解除。主机网络游戏的市场份额在国外仅次于客户端游戏，随着我国对主机游戏政策的放开，未来，主机游戏将更多地受到中国玩家的关注，同时结合我国游戏产业发展中网络游戏发展远好于单机游戏的特点，主机网络游戏预计也将借此机会受到更多的欢迎。

随着网络游戏市场规模的快速发展，各类别网络游戏之间的联系也愈加紧密，尤其随着传统客户端游戏市场增长速度的放慢和移动网络游戏市场的爆发增长，大量原已得到市场认可的客户端网络游戏产品通过跨平台开发，改编为移动网络游戏产品，在移动网络平台上也取得了良好的市场效果，如网易的《梦幻西游》、盛大游戏的《传奇》系列、蜗牛数字的《九阴真经》、《天子》等。因此，可以看出，随着智能设备技术的提升，各类别网络游戏之间的界限将逐渐模糊，拥有跨平台游戏研发能力及运营能力的游戏企业将获得更强的市场竞争力。

伴随着视觉显示技术的发展，与 VR 技术相结合的主机游戏（包括体感游戏、VR 眼镜等）也越来越多地出现在商城、游戏城等地域。VR 技术未来将更多的在游戏及主题乐园等领域得到应用，并通过情景交互的场景设计，为用户带来沉浸式的娱乐体验。从行业发展的脉络来看，VR 技术在数字游戏领域内的应用将成为行业发展的必然趋势。

（二）行业内涵及与上下游行业的关系

1、网络游戏的业务模式

在游戏企业的收入构成层面，网络游戏产品的收入构成分为游戏运营收入和游戏开发收入两大类，其中游戏运营商获得运营收入，游戏开发商获得开发收入。然而，不论是游戏开发企业还是运营企业，能够拥有核心竞争优势，并能够提前预判行业发展方向，引领行业发展趋势的产业型游戏公司往往能够实现长期、稳定的发展。从我国游戏行业的整体环境来看，产业型游戏公司往往具有自身的企业文化和核心优势，公司经过长期的发展在核心技术和核心产品方面拥有一定的

积淀，兼具游戏开发和游戏运营。网络游戏业务模式的具体情况如下：

（1）游戏开发

游戏开发是指组织研发团队进行游戏软件程序的开发，并经多轮测试以形成可商业化运营产品版本的活动，以及产品上线运营之后，持续进行后续开发以不断推出更新版本的活动。

游戏开发企业是游戏版权的拥有者，掌握游戏原始版本及更新版本的核心技术，是处于行业上游的“生产商”。开发企业技术研发水平的高低将直接影响游戏产品的质量。

（2）游戏运营

游戏运营是指搭建游戏上线运营的软硬件环境，为用户提供网络游戏服务，通过道具收费、时间收费等模式获取运营收入的活动。

游戏运营商取得游戏产品运营权利的方式目前主要有自主开发、代理运营、联合运营和委托开发，具体情况如下：

取得方式	合作方式
自主开发	自主开发产品，版权归自己所有，并自主运营游戏产品
代理运营	游戏运营商代理游戏开发商的网络游戏产品，向游戏开发商支付版权使用费和分成收入
联合运营	游戏开发商负责后台技术支持，游戏运营商负责市场推广。游戏运营商一般不向游戏开发商支付版权使用费，只需要支付分成收入，但分成比例一般高于代理运营
委托开发	游戏运营商支付开发费用，委托游戏开发商开发游戏产品，版权归游戏运营商所有

从目前的游戏市场整体情况看，网络游戏产品最终面向玩家消费者，游戏产品收入的最终来源是玩家充值，因此从根本上说，网络游戏是通过游戏运营实现收入的，由于游戏运营商直接面对消费者，因此游戏产品经营结果的好坏除了游戏本身的质量外，运营水平的高低将会对其产生更为重要的影响。

（3）产业型游戏企业—兼具游戏开发和运营

不论是游戏开发企业还是游戏运营企业，都无法单纯通过自身的业务实现全产业链的整合，从而只能被动地依靠产业链上、下游的大型游戏企业为自身带来收益。如小型游戏开发企业需要依赖知名游戏运营商推广自身的游戏产品，通过

获得较低比例的分成实现营业收入；而小型的游戏运营企业则没有自身开发游戏产品的能力，除与大型游戏运营商竞争之外，还需要依赖于游戏开发企业。这类企业往往只能随着行业的变化不断调整自身的业务结构，而游戏行业的产品更新和行业发展变化速度较快，如企业无法跟上行业的变化趋势，则会对自身发展产生不利影响。

产业型游戏企业往往具有公司成立时间长、同时拥有游戏开发和游戏运营能力、拥有行业内知名的游戏产品、拥有核心企业文化和管理方式等多项特点，能够通过自身的核心竞争优势推动行业发展。由此来看，产业型游戏企业实质上是可引领新的行业趋势的优质企业，往往走在行业发展变化的前面，对行业变化具有预判性，能够适应行业趋势的变化，从而具有持续、稳定的盈利能力。

2、网络游戏运营的收费模式

在游戏运营领域，运营商的收费模式主要包括按游戏时长收费、按游戏道具收费及游戏内植入广告收费三种类型，具体情况介绍如下：

收费模式	细分模式	简介
时长收费	点卡收费	玩家用户通过购买游戏点卡，进行游戏时间充值，即登录游戏即要消费的模式。
	包月收费	玩家按月支付一定的金额进行游戏，在当月内可以任意登录游戏。
道具收费	购买道具收费	游戏运营商为玩家提供免费网络游戏的互动客户体验，只对提供的游戏增值服务进行收费。玩家注册游戏账户之后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步增强游戏体验，则需向游戏账户充值获得相应的虚拟物品来增加经验、技能等，从而提升客户体验。
	交易道具收费	游戏中为玩家提供虚拟道具交易的平台，运营商收取一定的交易手续费。
游戏内植入广告收费		游戏内植入广告是指以游戏为媒介进行的广告宣传形式，广告可以出现在游戏场景中，穿插于游戏内容中等多种方式。

由于我国玩家用户的消费观念的影响和游戏理念的影响，目前道具收费方式已经成为受国内玩家认可程度最高的网络游戏消费模式。根据文化部发布的《2012 年中国网络游戏市场研究报告》，国内的网络游戏 90%以上是道具收费的经营模式。而在国外，按游戏内容收费、按游戏时长收费和道具收费均有一定的

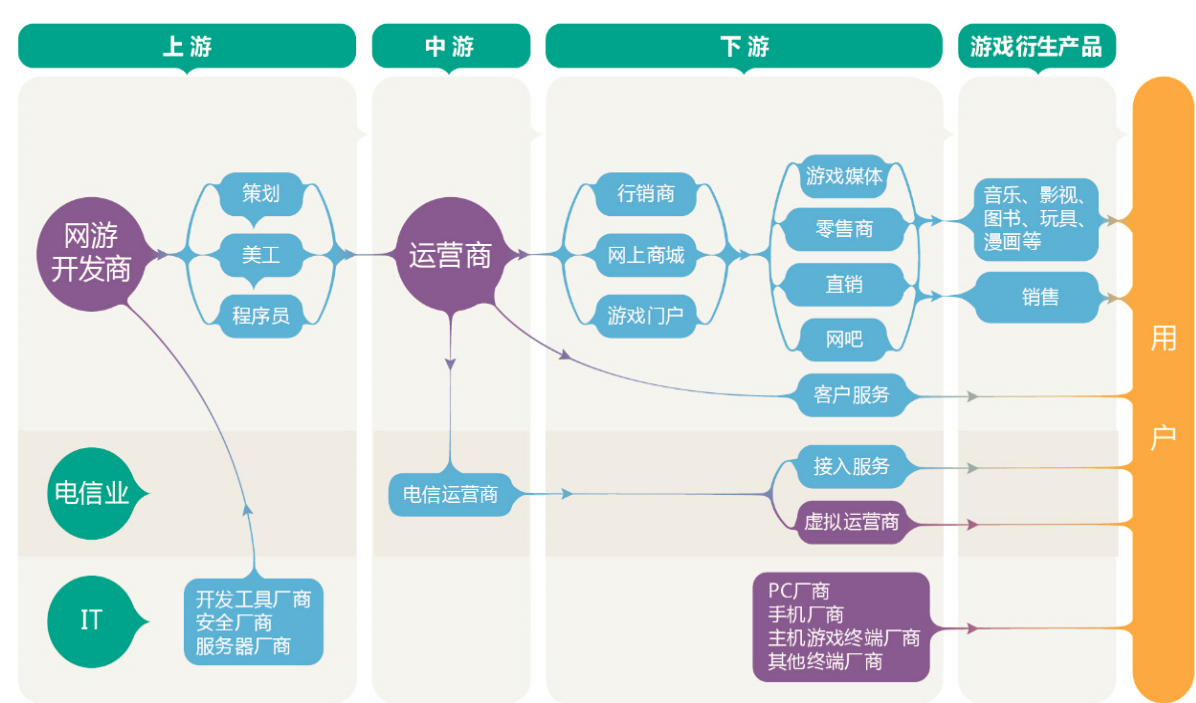
受众主体，均为国外主流的网络游戏收费模式。

随着未来网络游戏与主机游戏、移动网络游戏的整体结合，国内网络游戏收费模式有可能发生变化。

3、网络游戏行业的产业链分布及上下游行业

(1) 网络游戏行业的产业链情况

从根本上看，网络游戏产品属于软件产品，其产业布局涵盖了产品研发、产品运营和客户服务三大环节，覆盖了 IT、电信和软件产品三大产业，是一条从内容来源到游戏消费的价值传递链条。网络游戏行业整体产业链情况如下所示：



注：图中紫色字体为发行人目前在行业产业链条中所涉足的领域。

从游戏产业链环节上看，游戏开发商占据了行业上游位置，属于内容产品提供商，是行业发展的源头；游戏运营商及下游的经销商是连接游戏开发商和玩家用户的重要纽带，是游戏产品价值实现核心部分。发行人自设立以来，经过 10 余年的发展，已经从传统的网络游戏研发型企业向集游戏研发、游戏运营、专业游戏设备制造为一体的多元化数字娱乐服务提供商转变，截至目前，已在行业产业链的上、中、下游环节均有业务涉足。

(2) 网络游戏上下游行业情况

网络游戏行业有多个上下游行业，包括电信业、IT 产业、传媒产业、电子商务、零售业、制造业和展览业等，网络游戏产业与上下游产业的具体关系如下：

行业名称	与网络游戏行业关系	与网络游戏行业的关联性
电信业	上游行业	为游戏运营提供电信服务，如主机托管、带宽接入、网络加速等服务
	下游行业	玩家通过电信渠道进行游戏充值，如使用手机充值卡、手机短信充值
IT 产业	上游行业	为游戏产品开发和运营提供 IT 设备和应用软件
传媒产业	上游行业	提供游戏资讯服务；为游戏推广提供广告服务
展览业	上游产业	举办各类游戏展会，如 ChinaJoy
金融业	下游行业	以互联网金融为基础提供电子商务服务，在线充值等
零售业	下游行业	超市、报亭、杂货店等零售终端，销售游戏点卡
教育培训业	下游行业	为游戏策划、游戏运营等核心岗位提供人才支持
制造业	上游行业	游戏主机、游戏掌机等设备制造，为玩家提供专业硬件支持
	下游行业	获得游戏企业的授权，生产、销售游戏衍生产品，如玩具、饰品

一方面，网络游戏行业的发展，带动了相关行业的发展及就业水平的提高。以 2015 年为例，根据 LinkedIn 网站发布的《2015 年领英全球游戏行业人才库报告》，2015 年，随着网络游戏市场规模增速的回升，各企业都开始大规模地吸纳人才，全球游戏行业人才总数达 65 万人，其中中国游戏行业人才总数达 3.2 万人，广泛分布在北上广深等地，平均从业年限为 6.9 年，39%拥有经理或以上职级。

另一方面，电信、IT 软硬件、金融、传媒等上下游产业的发展，提升了网络游戏品质，改善了网络通信质量，提高了玩家电脑配置，丰富了游戏推广手段，拓宽了游戏充值渠道，从而促进了网络游戏市场的繁荣。

值得注意的是，游戏产品的专业化程度不断加深，游戏运行的画面效果和技术处理水平越来越复杂，因此对游戏运行设备的专业性提出了更高的要求。目前，许多配置一般的个人电脑或手机已经无法顺畅地运行画面宏大或内容复杂的网络游戏，因此，游戏设备的专业化趋势将越来越明显，游戏主机、游戏掌机等专业设备也就相继出现并受到玩家的青睐。

（三）行业主管部门、监管体制及产业政策

1、行业主管部门和监管体制

我国对网络游戏行业采用联合监管模式，文化部、国家新闻出版总署、工业和信息化部等相关部门在各自职责范围内对网络游戏行业实施监督管理。

（1）文化部

文化部的主要职责有：网络游戏管理（不含网络游戏的网上出版前置审批），指导文化市场的综合执法工作，指导副省级城市和地市级以下的文化、广电、新闻出版等部门执法力量的整合，建立统一的文化市场执法力量，拟订游戏产业发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展。

（2）国家新闻出版广播电影电视总局

国家新闻出版广播电影电视总局（国务院对原国家新闻出版总署和广电总局于 2013 年进行整合，组建国家新闻出版广播电影电视总局）负责在出版环节对网络游戏进行管理，对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

（3）工业和信息化部

工业和信息化部的主要职责是制订互联网行业的产业政策、产业标准、产业规划，对行业的发展方向进行宏观调控，总体把握互联网服务内容。

2、主要产业政策

（1）《“互联网+”行动指导意见》

2016 年 6 月，国务院总理李克强主持召开国务院常务会议，通过《“互联网+”行动指导意见》，部署推进“互联网+”行动，促进形成经济发展新动能。一是清理阻碍“互联网+”发展的不合理制度政策，放宽融合性产品和服务市场准入，促进创新创业，让产业融合发展拥有广阔空间；二是实施支撑保障“互联网+”的新硬件工程，加强新一代信息基础设施建设，加快核心芯片、高端服务器等研发和云计算、大数据等应用。三是搭建“互联网+”开放共享平台，加强公共服务，鼓励国家创新平台向企业特别是中小企业在线开放。四是适应“互联网+”特点，加强创新信贷产品和服务，开展股权众筹等试点，支持互联网企业上市。五是注重安全规范，加强风险监测，完善市场监管和社会管理，保障网络和

信息安全，保护公平竞争。

（2）《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》

2016 年 4 月，国家发改委、教育部、工信部等 24 个部门联合下发《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》提出开展电子竞技游戏游艺赛事活动，加强组织协调和监督管理，在做好知识产权保护和青少年引导的前提下，以企业为主体，举办全国性或国际性电子竞技游戏游艺赛事活动。

（3）《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》

2014 年 2 月，国务院发布《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》（国发【2014】10 号，以下简称“若干意见”），提出文化创意和设计服务行业融合发展的整体目标，其中，加快数字内容产业发展作为上述目标的重点任务之一。《若干意见》指出：要加快数字内容产业的发展，需要“大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用”。

（4）《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》

2012 年 2 月，文化部发布《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》，将游戏业列为重点行业，并提出：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族特色、健康向上的原创游戏发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，促进网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

游戏业的发展目标为：到 2015 年，游戏业市场收入规模达到 2,000 亿元。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，其中 3-5 款精品网游跻身国际最受欢迎网游前十位排名。

发展游戏业的主要举措包括：推动民族原创网络游戏产业快速发展，打造具有深厚文化内涵、深受群众喜爱的网络游戏精品；加强科技攻关，研发具有自主

知识产权的网络游戏技术和电子游戏软硬件设备，搭建公共技术服务平台；调整优化产品结构和市场结构，丰富网络游戏类型，鼓励新产品填补细分市场，协调发展各游戏门类，提高游戏产业的核心竞争力；严厉打击网络游戏“私服”、“外挂”等侵犯知识产权的行为。

扶持游戏业的政策包括：促进游戏产品出口，鼓励我国游戏产品参与国际竞争，搭建游戏产业国际交流平台；完善游戏产业相关法律法规，构建监管互动平台，积极引导行业和企业自律；创新人才培养模式，推进产学结合，形成与产业发展相适应的游戏类教育和职业培训体系，培养一批专门人才。

（5）《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》

2012年2月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》提出：重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫游戏等产品市场”，“扶持优秀国产影片进入国外主流院线，国产游戏进入国际主流市场，数字出版拓展海外市场。

（6）《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》

2011年12月，国务院办公厅下发《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》，提出：促进数字内容和信息技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用；并支持高技术服务企业“走出去”，通过海外并购、联合经营、设立分支机构等方式积极开拓国际及港澳台市场，鼓励在境外设立研发机构。

（7）《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》

2011年10月，中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议通过的《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》提出：要在重点领域实施一批重大项目，推进文化产业结构调整，发展壮大出版发行、影视制作、印刷、广告、演艺、娱乐、会展等传统文化产业，加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫、游戏等新兴文化产业。重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫、游戏等产品市场，进一步

完善中国国际文化产业博览交易会等综合交易平台。

（8）《新闻出版业“十二五”时期发展规划》

2011 年 4 月，国家新闻出版总署发布了《新闻出版业“十二五”发展规划》，“专栏 6 新闻出版产业发展重点”提出“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”。

“专栏 7 新闻出版产业振兴工程”提出“每年重点鼓励 100 种原创漫画图书、40 种原创漫画期刊、60 种原创数字动漫、100 种原创游戏作品的创作出版，扶持 100 个优秀原创动漫、游戏人才（团队），支持 50 个国产动漫游戏技术研发重点项目。重点培育一批月发行量超过 100 万册的原创漫画期刊，推出一批具有较强影响力的国产大型网游精品和一定数量的网页游戏、移动网络游戏精品，鼓励手机动漫报、手机动漫杂志的出版，以及手机动漫 WAP 网站建设”。

（9）《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》

2009 年 9 月，文化部发布了《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》，该意见明确了游戏业的发展方向与发展重点为：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

（10）《文化产业振兴规划》

2009 年 7 月，国务院常务会议通过的《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，增强影响力和带动力，拉动相关服务业和制造业的发展；重点扶持具有民族特色的文化艺术、展览、电影、电视剧、动画片、网络游戏、出版物、民族音乐舞蹈和杂技等产品和服务的出口，抓好国际营销网络建设；支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场；支持有条件的文化企业进入主板、创业板上市融资。

3、主要法规

网络游戏行业是互联网行业的重要应用子行业，基于互联网而产生，依托于互联网提供服务，伴随着互联网的进步而发展。同时，网络游戏产品本身又属于

计算机软件。因此，网络游戏行业、互联网行业 and 软件行业的法规均对网络游戏企业有指导作用。

截至目前，关于电信业务、互联网及网络游戏的主要法律法规和监管政策如下：

序号	文件名称	文号	颁布机构	生效时间
增值电信业务				
1	《非经营性互联网信息服务备案管理办法》	信息产业部令第 33 号	原信息产业部	2005 年 3 月 20 日
2	《互联网信息服务管理办法》（2011 年修订）	国务院令 第 588 号	国务院	2011 年 1 月 8 月
3	《中华人民共和国电信条例》（2016 年修订）	国务院令 第 666 号	国务院	2016 年 2 月 6 日
4	《电信业务经营许可管理办法（2017 年修订）》	工业和信息化部令 第 42 号	工业和信息化部	2017 年 9 月 1 日
互联网文化经营				
1	《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	--	文化部	2009 年 11 月 13 日
2	《互联网文化管理暂行规定》	文化部令 第 51 号	文化部	2011 年 4 月 1 日
3	《网络文化市场执法工作指引（试行）》	文市发[2012]35 号	文化部	2012 年 9 月 24 日
4	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	文市发[2013]39 号	文化部	2013 年 12 月 1 日
5	《关于加强网络游戏宣传推广活动监管的通知》	文市发[2015]6 号	文化部	2015 年 3 月 19 日
6	《关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》	文市发[2016]32 号	文化部	2017 年 5 月 1 日
游戏审查、备案				
1	《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》	文市发[2004]14 号	文化部	2004 年 5 月 14 日
2	《关于加强进口网络游戏审批管理的通知》	新出厅字 [2009]266 号	原新闻出版总署	2009 年 7 月 1 日
3	《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署<“三定”规定>中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》	中央编办发 [2009]35 号	中央机构编制委员会办公室	2009 年 9 月 7 日

序号	文件名称	文号	颁布机构	生效时间
4	《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释, 进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》	新出联[2009]13 号	原新闻出版总署、国家版权局、全国扫黄打非工作小组	2009 年 9 月 28 日
5	《网络游戏管理暂行办法》	文化部令第 49 号	文化部	2010 年 8 月 1 日
6	《网络出版服务管理规定》	国家新闻出版广电总局、工业和信息化部令第 5 号	国家新闻出版广电总局、工业和信息化部	2016 年 3 月 10 日
7	《关于移动游戏出版服务管理的通知》	新广出办发[2016]44 号	国家新闻出版广电总局	2016 年 7 月 1 日
网络游戏虚拟货币				
1	《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》	公通字[2007]3 号	公安部、原信息产业部、文化部、原新闻出版总署	2007 年 1 月 25 日
2	《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》	文市发[2007]10 号	文化部、国家工商行政管理总局、公安部等十四个部委	2007 年 2 月 15 日
3	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	文市发[2009]20 号	文化部、商务部	2009 年 6 月 4 日
4	《网络游戏管理暂行办法》	文化部令第 49 号	文化部	2010 年 8 月 1 日
网络安全				
1	《关于加强网络信息保护的決定》	--	全国人民代表大会常务委员会	2012 年 12 月 28 日
2	《电信和互联网用户个人信息保护规定》	工业和信息化部令第 24 号	工业和信息化部	2013 年 9 月 1 日
3	《关于加强电信和互联网行业网络安全工作的指导意见》	工信部保[2014]368 号	工业和信息化部	2014 年 8 月 28 日
4	《互联网信息服务安全管理系統使用及运行维护管理办法(试行)》	工信厅网安[2016]135 号	工业和信息化部	2016 年 9 月 7 日
5	《中华人民共和国网络安全法》	主席令第 53 号	全国人民代表大会常务	2017 年 6 月 1 日

序号	文件名称	文号	颁布机构	生效时间
			委员会	
其他				
1	《关于禁止利用网络游戏从事赌博活动的通知》	新出音[2005]25 号	原新闻出版总署	2005 年 1 月 12 日
2	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	--	文化部、原信息产业部	2005 年 7 月 12 日
3	《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》	新出联[2007]5 号	原新闻出版总署、公安部、原信息产业部等八部委	2007 年 4 月 15 日
4	《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》	新出联[2011]10 号	原新闻出版总署、公安部、教育部等八部委	2011 年 10 月 1 日
5	《关于开展移动通信转售业务试点工作的通告》	工信部通[2013]191 号	工业和信息化部	2013 年 5 月 17 日
6	《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》	新广出发[2014]72 号	国家新闻出版广电总局	2014 年 10 月 1 日

4、产品内容是否存在涉赌、涉黄内容，是否存在违法违规情形

根据《网络游戏管理暂行办法》的规定，文化部负责网络游戏内容审查，并聘请有关专家承担网络游戏内容审查、备案与鉴定的有关咨询和事务性工作；国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向文化部履行备案手续。经核查，截至本招股说明书出具之日，发行人在境内上网运营的网络游戏均已通过文化部内容审查，并在上网运营后按规定向文化部履行了备案手续，符合《网络游戏管理暂行办法》的相关规定。

根据国家新闻出版广电总局《网络出版服务管理规定》和《关于移动游戏出版服务管理的通知》等规定，国家新闻出版广电总局负责网络出版服务的前置审批和监督管理工作，网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。经核查，截至本招股说明书出具之日，发行人在境内上网运营的网络游戏均已获得国

家新闻出版广电总局的批复，符合《网络出版服务管理规定》和《关于移动游戏出版服务管理的通知》等相关规定。

根据发行人提供的资料并经保荐机构和发行人律师对公司研发和运营相关负责人的访谈，发行人已制定《苏州蜗牛数字科技股份有限公司网络游戏内容自审暂行管理制度》，建立了游戏自审制度，并配备已取得江苏省文化厅颁发的《内容审核人员证书》的专业人员对其境内上网运营的网络游戏内容和运营进行自查与管理；发行人已就其境内上网运营的网络游戏编制《自查报告》，明确游戏推广和宣传的内容不含有法律法规规定的禁止内容，并已根据绿色网游的评价标准作出相应的自我调整，符合《网络游戏管理暂行办法》和《网络文化经营单位内容自审管理办法》的相关规定。

根据发行人说明并经保荐机构和发行人律师在文化部网站（<http://www.mcprc.gov.cn/>）查询，2016年9月，文化部开展“双随机一公开”网络游戏市场随机抽查活动，发行人作为被抽查单位，重点抽查网络游戏内容合规情况、网络游戏备案、审批情况等内容；2017年2月，文化部公布首批网络游戏市场“双随机一公开”查处结果，未发现发行人涉嫌提供含有宣扬色情、赌博、教唆犯罪、违背社会公德等禁止内容的网络游戏产品和服务，发行人未受到文化部的行政处罚。

2017年10月17日，保荐机构和发行人律师走访了苏州市文化广电新闻出版局，确认在对发行人进行执法检查时，未发现发行人的游戏产品存在涉黄、涉赌内容，亦未发现发行人因违反网络文化经营许可管理、互联网出版许可管理、网络游戏管理等方面法律法规和规范性文件规定而受到行政处罚。

苏州市文化广电新闻出版局出具《证明》，证明发行人报告期内遵守网络文化经营许可管理、互联网出版许可管理、网络游戏管理等方面法律法规和规范性文件之规定，其在监管过程中未发现发行人产品内容存在涉赌、涉黄情节，未发现发行人违反网络文化经营许可管理、互联网出版许可管理、网络游戏管理等方面法律法规和规范性文件的行为，发行人未因违反上述法律法规及规范性文件的规定而受到行政处罚。

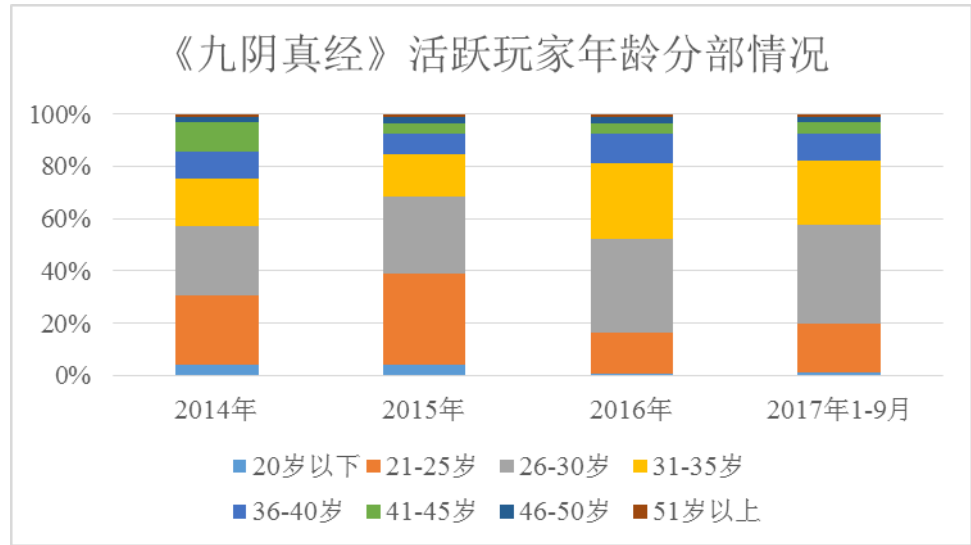
综上所述，保荐机构和发行人律师认为，发行人在境内上网运营的游戏产品内容不存在涉赌、涉黄内容，不存在违法违规情形。

5、主要客户的年龄结构，防沉迷系统的运营情况，经营是否符合国家法律法规的规定

报告期内发行人的主要游戏产品玩家的年龄结构情况如下：

（1）《九阴真经》

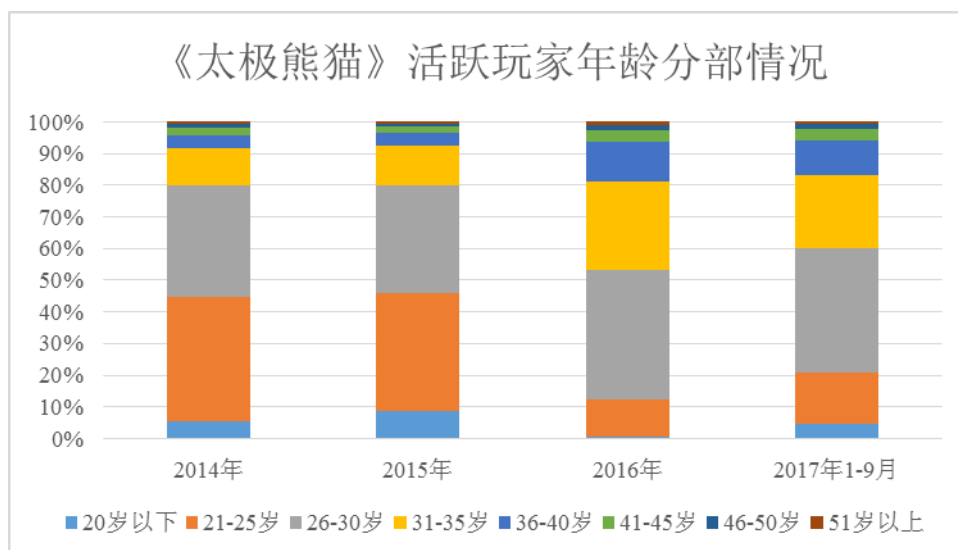
各报告期末，《九阴真经》玩家年龄结构情况如下：



上述年龄分布根据游戏内数据库统计活跃玩家身份证号码得出，活跃玩家年龄主要集中在 21 岁-40 岁。

（2）《太极熊猫》

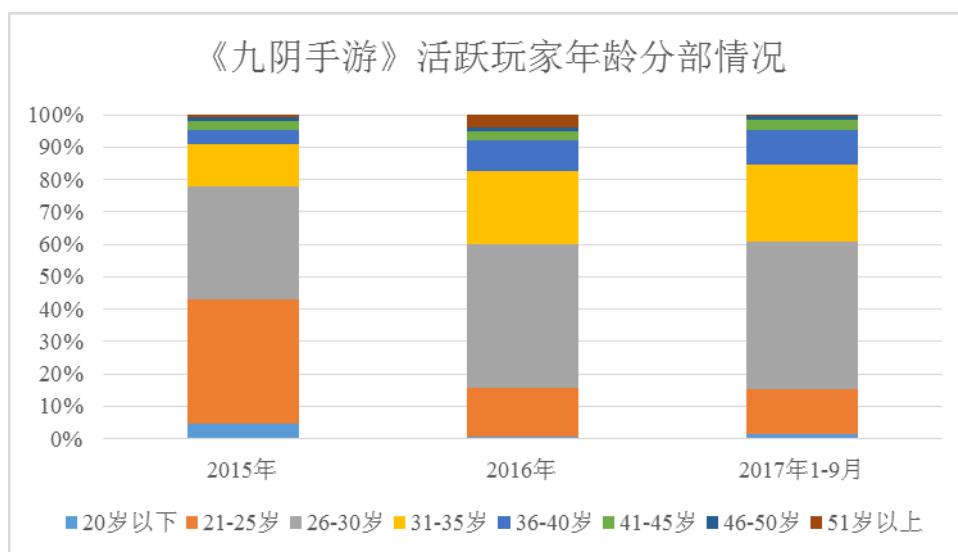
各报告期末，《太极熊猫》玩家年龄结构情况如下：



上述年龄分布根据游戏内数据库统计活跃玩家身份证号码得出，主要集中于21-40岁。

(3) 《九阴手游》

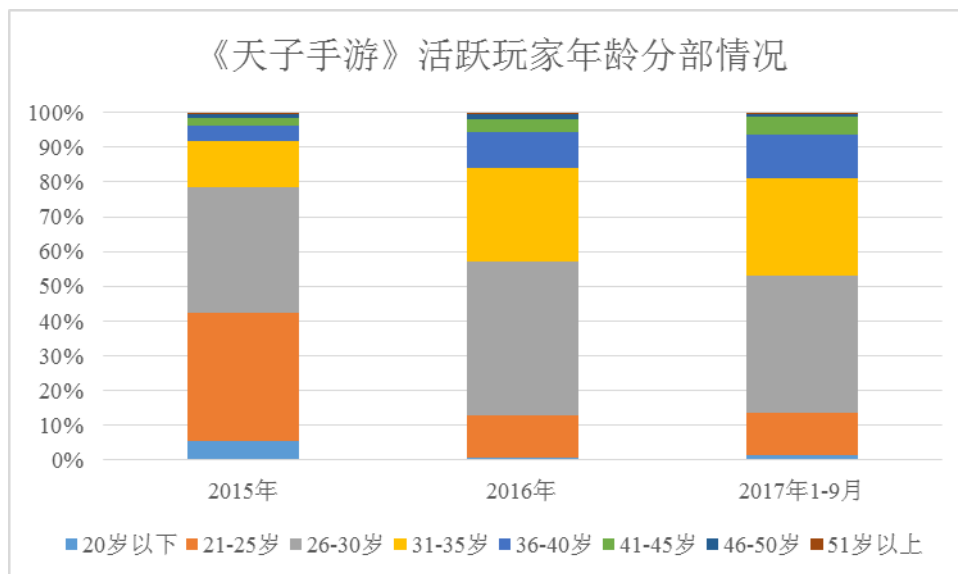
各报告期末，《九阴手游》玩家年龄结构情况如下：



上述年龄分布根据游戏内数据库统计活跃玩家身份证号码得出，主要集中于21-40岁。

(4) 《天子手游》

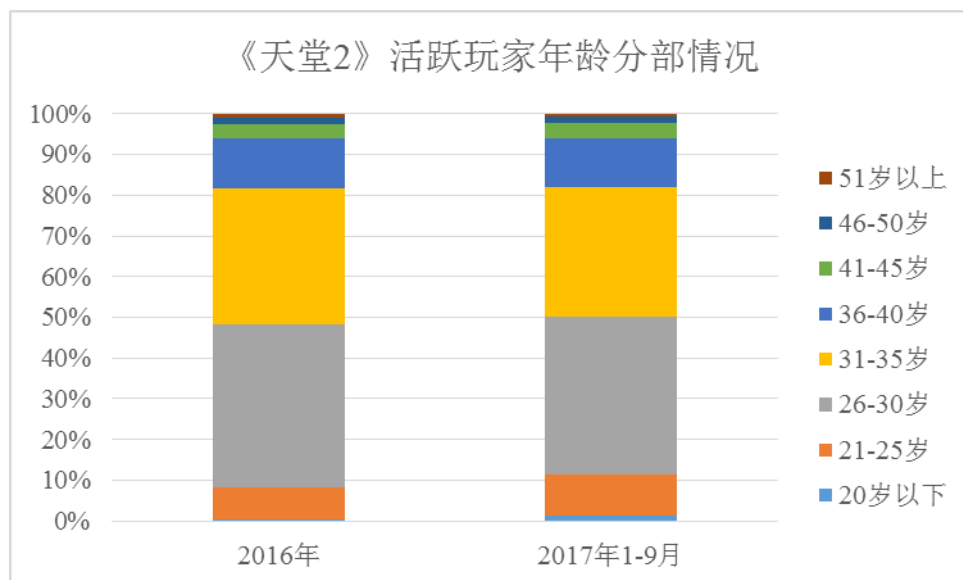
各报告期末，《天子手游》玩家年龄结构情况如下：



上述年龄分布根据游戏内数据库统计活跃玩家身份证号码得出，主要集中于21-40岁。

(5) 《天堂 2：血盟》

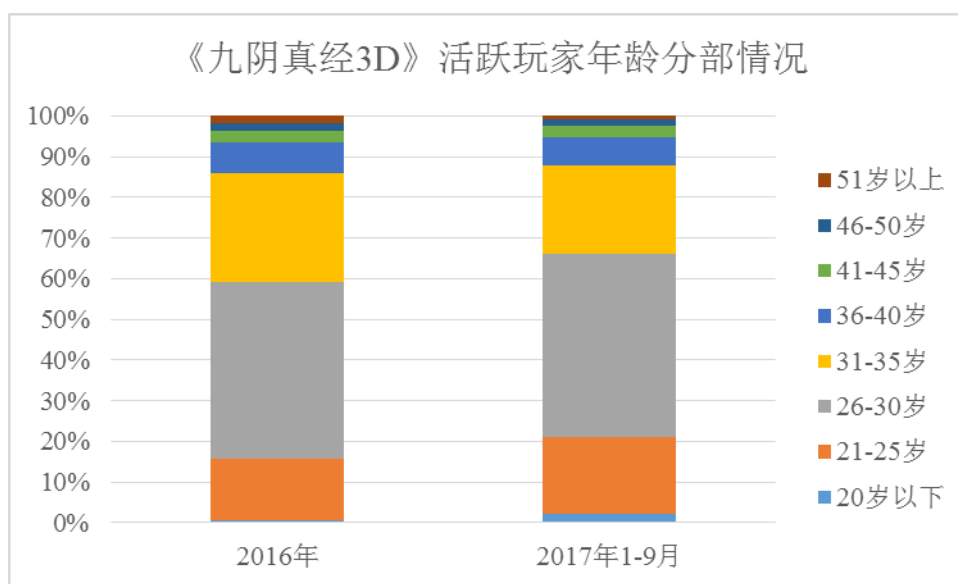
各报告期末，《天堂 2：血盟》玩家年龄结构情况如下：



上述年龄分布根据游戏内数据库统计活跃玩家身份证号码得出，主要集中于21-40岁。

(6) 《九阴真经 3D》

各报告期末，《九阴真经 3D》玩家年龄结构情况如下：



2、防沉迷系统的运营情况

根据发行人提供的资料并经保荐机构和发行人律师对公司研发和运营相关负责人的访谈确认，发行人已根据《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》（新出联[2007]5号）、《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联[2011]10号）和《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新广出发[2014]72号）等相关规定，制定了《网络游戏防沉迷系统实施细则》，发行人对境内上网运营的网络游戏建立并启用了防沉迷系统，要求对用户账号进行实名验证，具体情况如下：

类别	项目	指标	达标要求	发行人执行方案
注册	中国公民身份信息	填写	未填写，纳入防沉迷	执行
		中国居民身份证总位数	非 15 位或 18 位，纳入防沉迷	执行
		年龄（精确度“日”）	低于 18 周岁，纳入防沉迷或禁止注册用户	执行
		年龄转换（精确度“日”）	当满 18 周岁时，提交公安验证	执行
		地区码（精确度“省级”）	不在省级行政区内，纳入防沉迷	执行
提示	1-3 小时提示	3 小时内（不含 3 小时）提示信息	您累计在线时间已满 1 小时（2 小时、3 小时） 注：“提示”类别中的所有提示信息至少在游戏中	1. 按照规定严格执行 2. 增加防沉迷账号登陆提示：防沉迷玩家进入游戏后，游戏弹出对话框提示“尊敬

类别	项目	指标	达标要求	发行人执行方案
			明显位置保留 1 分钟	的用户，您属于防沉迷账号，目前累计在线时间已满 n 小时 n 分钟！”，在对话框里有按钮“补填防沉迷信息”，玩家点击该按钮，将打开补填防沉迷信息的网页。
		3 小时内（不含 3 小时）提示频率	1 次/小时	
		满 3 小时提示信息	您累计在线时间已满 3 小时，请您下线休息，做适当身体活动	
	4-5 小时提示	4-5 小时提示信息	您已经进入疲劳游戏时间，您的游戏收益将降为正常值的 50%，为了您的健康，请尽快下线休息，做适当身体活动，合理安排学习生活	1. 累计时间超过 3 小时后，弹出对话框提示“尊敬的用户，您累计在线时间已满 3 小时，请您下线休息，做适当身体活动！”，并有按钮“补填防沉迷信息”。同时立即将玩家踢下线（客户端在收到
		4-5 小时提示频率	1 次/30 分钟	
	5 小时后提示	满 5 小时后提示信息	您已进入不健康游戏时间，为了您的健康，请您立即下线休息。如不下线，您的身体将受到损害，您的收益已降为零，直到您的累计下线时间满 5 小时后，才能恢复正常	时间后主动断开）。 2. 被踢下线的玩家如未达到休息时间 5 小时就再次登陆游戏，登陆界面提示：尊敬的用户，您属于防沉迷账号，现在是不健康游戏时间，您暂时无法登陆游戏，请您下休息满 5 小时后方可登陆游戏。在提示界面有按钮“补填防沉迷信息”，玩家点击该按钮，将打开补填防沉迷信息的网页。 3. 如果游戏服务器发现玩家累计时间大于 3 小时 10 分钟时，立即将玩家断开。 4. 计费应用，在刷新防沉迷数据时，发现防沉迷数据库出错，直接就返回累计时间 3 小时。 5. 计费库，在角色登陆时(或新建角色)，必须返回该账号的累计时间。 6. 玩家补填信息后，程序需要考虑玩家从防沉
		满 5 小时后提示频率	1 次/15 分钟	

类别	项目	指标	达标要求	发行人执行方案
				迷状态转换到非沉迷状态的处理。
收益	0-3 小时收益	0-3 小时收益	正常收益	执行
	4-5 小时收益	4-5 小时收益	降为正常收益的 50%	无法登陆游戏，登陆界面提示：尊敬的用户，您属于防沉迷账号，现在是不健康游戏时间，您暂时无法登陆游戏，请您下休息满 5 小时后方可登陆游戏。在提示界面有按钮“补填防沉迷信息”，玩家点击该按钮，将打开补填防沉迷信息的网页。
	5 小时后收益	满 5 小时后收益	降为 0	
计时	在线计时	在线计时起始点	一个身份证注册的某个游戏的所有账号之一登入该游戏时为在线计时	执行（或未成年人的身份证只能绑定一个账号，如用同样的身份证绑定其他账号，提示：尊敬的用户，为防止未成年人沉迷游戏，您的身份证目前只能绑定一个账号进行游戏）
		在线时间累计	一个身份证注册的某个游戏的所有账号在线时间要累计	
	下线计时	下线计时起始点	一个身份证注册的某个游戏的所有账号退出该游戏时为下线计时起点	
		下线时间累计	一个身份证注册的某个游戏的所有账号均下线时下线时间累计	
	计时清零	在线时间清零	下线时间累计满 5 小时，在线时间清零	执行
		下线时间清零	下线时间累计满 5 小时，在线时间清零	执行
验证	成年人身份信息验证	按时对新注册用户身份信息进行验证	老用户的身份信息验证工作需在实名认证工作正式开始后半年内完成；对新注册成年人用户身份信息，自注册之日起 1 个月内进行验证	执行
		姓名和身份证号一致	不纳入防沉迷	执行

类别	项目	指标	达标要求	发行人执行方案
		姓名和身份证号不一致	1个月内完成核实，如确为未成年人，将其纳入防沉迷系统	执行
查询	家长查询本人身份信息在某款游戏中是否被注册（家长提供证明本人身份的户口本、身份证复印件）	核实家长身份后，根据家长提供需查询的身份信息，查询其使用情况	将查询及处理结果反馈家长，同时做好记录工作，如家长需要，应提供书面答复	执行
	家长查询未成年子女是否在某款游戏中注册（家长提供证明本人身份的户口本、身份证复印件）	核实家长身份后，根据家长提供需查询的身份信息，查询其使用情况	将查询及处理结果反馈家长，同时做好记录工作，如家长需要，应提供书面答复	执行

3、经营是否符合国家法律法规的规定

经核查，截至本招股说明书出具之日，发行人经营网络游戏业务已取得的相关业务资质如下：

序号	证书名称	编号	许可范围	有效期	发证机关
1	互联网出版许可证	新出网证（苏）字0015号	互联网游戏出版	2010年12月15日至2017年12月15日	新闻出版总署
	网络出版服务许可证	（总）网出证（苏）字第017号	互联网游戏出版	2017年12月16日至2022年12月15日	国家新闻出版广电总局
2	增值电信业务经营许可证	苏B2-20130194	第二类增值电信业务中的因特网信息服务业务	2013年7月16日至2018年7月15日	江苏省通信管理局
3	网络文化经营许可证	苏网文[2013]049	利用信息网络经营游戏产品（含网络游	2013年6月至2016年6月	江苏省文化厅

		4-022 号	戏虚拟货币发行)		
		苏网文 [2016]250 0-058 号	利用信息网络经营 游戏产品(含网络游 戏虚拟货币发行)	2016 年 7 月 1 日至 2019 年 6 月 30 日	江苏省文 化厅

经核查，截至本招股说明书出具之日，发行人在境内上网运营的网络游戏均已取得国家新闻出版广电总局的批复，取得文化部内容审查批准和网络游戏出版物号，并已履行文化部的备案手续。

苏州市文化广电新闻出版局出具《证明》，证明发行人遵守网络文化经营许可管理、互联网出版许可管理、网络游戏管理等方面法律法规和规范性文件之规定，未因违反上述法律法规及规范性文件的规定而受到行政处罚；保荐机构和发行人律师于 2017 年 10 月 17 日走访了苏州市文化广电新闻出版局，确认该局在执法中未发现发行人因违反网络文化经营许可管理、互联网出版许可管理、网络游戏管理等方面法律法规和规范性文件规定而受到行政处罚；江苏省通信管理局出具《证明》，证明发行人自取得增值电信业务经营许可证至今未受到过该局的行政处罚；江苏省新闻出版广电局出具《证明》，证明该局未发现发行人存在违反国家互联网出版相关法律、行政法规及其他规范性文件的情况，发行人未受到该局的行政处罚。

（四）行业内企业的核心竞争力

游戏行业细分为游戏开发和游戏运营两大环节，其中游戏开发是游戏产品的“生产”环节，游戏运营是游戏产品的“销售”环节；没有精良的游戏研发技术，优秀的游戏作品将无法诞生，而没有高超的游戏运营水平，好的游戏作品也将无法实现价值。因此游戏开发和游戏运营在网络游戏行业中处于同等重要的位置。

1、游戏开发的核心竞争力

数字存储、数据传输和图像显示技术是游戏开发企业的核心竞争优势，而开发核心引擎是上述游戏开发技术的基础。

（1）数字存储技术

基于核心引擎的数字存储技术，反映了游戏产品的数据归集、堆栈及数据调

用的能力，一款游戏产品，可能涉及成千上万的玩家用户、充值记录、消费记录等数据，并且需要在服务器中将这些游戏数据长期保存，用户在任何时间登录游戏时，即可以获得最新状态下的游戏数据。优质的游戏产品还可以通过对玩家大数据的分析，制定版本更新方向，以更加符合玩家的需求。无论从数据归集还是数据调用的角度看，数字存储技术是游戏开发的核心技术，拥有优质存储平台的游戏开发商就具备了较强的竞争实力。

（2）数据传输技术

网络游戏需要在网络环境下，在相同的时间内将游戏玩家接入服务器并实现即时的数据传输，包括图像传输、语音传输及数据库的共享等，因此，保证在游戏运营时数据传输的准确性和稳定性，是游戏优化的关键。高品质的游戏产品能够实现多人实时同屏、实时画面渲染，为游戏画面的流畅性提供保证。因此，数据传输技术也是游戏开发企业的核心技术之一。

（3）图像显示技术

图像显示技术是游戏开发中最核心的技术，决定了游戏画面的整体效果和优化程度。较高水平的图像显示技术，在带给玩家真实、立体及渲染力更强的游戏画面的同时，还能够做到画面的清晰、流畅，画面衔接性良好。

未来，随着上述三种核心技术的不断发展，游戏产品的画面将更加复杂，存储及传输的数据容量也将快速增大，并且游戏画面和游戏体验将从 2D、3D 画面逐步向虚拟现实画面过渡，沉浸式的游戏体验将越来越强。因此，这就对游戏开发者的技术水平提出了更高的要求。游戏开发者开发的游戏引擎作为上述三种核心技术的载体，也需要不断升级和优化，从而提升游戏开发者的核心竞争力。

（4）目前我国游戏引擎应用的特点及发展趋势

从目前我国游戏引擎技术的发展情况来看，整体技术水平与国外先进水平仍然存在一定的差距，但致力于引擎技术本土化的公司越来越多。与此同时，国外引擎研发企业的竞争也越来越激烈，国内网络游戏公司使用国外先进引擎的成本有所降低。综上，我国游戏引擎技术未来发展将呈现以下趋势：

①国外游戏引擎在国内的应用将增加

随着游戏引擎技术竞争的不断激烈，国外厂商将降低其引擎产品的授权使用

价格，或调整游戏企业在使用引擎时的付费模式（如由一次性支付授权使用费变为后期游戏分成费），这将大幅降低国内游戏企业的引擎使用成本，因此国外游戏引擎在国内的市场应用将有所增加。

②国内企业自主研发引擎或与国外企业合作开发引擎的意愿强烈

虽然国内游戏企业使用国外先进引擎的成本将会不断降低，但国外引擎具有开源性和通用性，国内企业仍然需要提高自身的研究实力，对国外先进引擎进行本土化改进，同时与需要的游戏产品相结合，根据不同的产品风格对游戏画面进行调整。因此，单纯通过进口国外先进引擎进行开发的游戏始终无法达到预期的效果，国内知名厂商与国外引擎公司合作的意愿愈发强烈。

因此，在引擎研发领域，拥有自主研发实力的企业将在游戏研发市场拥有更大的自主权，同时与国外公司合作、改进国外先进引擎的机会也更多。

③引擎跨平台研发技术将为游戏市场发展提供动力

目前，网络游戏市场已经从传统意义上的电脑网络游戏（PC 端游戏）向多平台游戏市场发展。随着智能手机的快速普及和专业化游戏主机进入中国市场，以及 VR 游戏概念的快速普及，游戏引擎在多平台上的应用将会愈发重要。如何保证一款游戏在多种平台上快速移植，同时保证游戏运行流畅和高质量的画面感，将成为未来引擎技术发展的关键。

综上所述，游戏开发企业拥有自主研发游戏引擎的能力，不仅仅是单纯的引擎研发，而是对专业化游戏引擎拥有自身的理解力，这将保证游戏开发企业游戏产品的可持续性，同时可以在改良国外先进引擎及游戏跨平台移植方面取得较大的竞争优势，从而为游戏开发企业日后的持续盈利能力提供保证。

2、游戏运营的核心竞争力

游戏运营的核心竞争力是用户流量，其中游戏 IP 在提升用户流量方面发挥了愈加重要的作用。

众所周知，玩家用户充值消费是游戏产品收入的核心来源，因此作为游戏运营企业来说，能否取得玩家用户的青睐，保证用户的增长和可持续性，将成为游戏产品运营成败的关键。

（1）用户流量的取得方式

①通过游戏推广直接取得

通过游戏推广宣传的方式及传统的广告模式，将游戏产品的特点直接呈献给广大玩家用户，目前仍然是用户流量取得的最主要方式之一。这种用户的营销策略对于广告内容的策划、广告发布的时间、发布平台的影响力等均有一定的要求，上述因素均可能影响游戏宣传的效果。

广告发布主要包括电视媒体广告、平面广告和网络广告三种模式，其中电视媒体广告和网络广告是最主要的游戏宣传方式。行业内主要的广告宣传及投放企业包括北京思恩客广告有限公司（以下简称“北京思恩客”）、上海龙韵广告传播股份有限公司（以下简称“上海龙韵”）等。

通过游戏推广直接取得用户流量的方式，是“游戏→用户”的直接推广方式，该方式直接面向客户，省去了平台推广的环节，是游戏企业自主推广产品的一种方式。

②通过软件平台推广取得

目前，无论是电脑客户端游戏、网页游戏还是移动网络游戏，各种运营平台不断推出、更新其主打运营的游戏产品，当该平台具有一定影响力时，玩家往往通过该平台寻找自己喜爱的游戏产品。这种推广方式的核心在于不是将游戏直接推送给用户，而是通过软件平台的宣传间接推送给用户。目前通过软件平台推广也是取得用户流量的主要方式，尤其在移动游戏领域，软件平台推广的影响力甚至超过了直接推广取得的方式。

在个人电脑 PC 端，目前主要的游戏平台包括 Steam、盛大游戏平台、腾讯游戏平台、17173 网站、4399 网站等；在移动客户端，目前主要的游戏平台包括苹果商店、91 手机助手、腾讯应用宝、360 手机助手等。

③游戏设备软件前装及相关产品导入方式取得

软件前装指用户在购买手机、游戏主机、游戏掌机等可以运行游戏产品的硬件设备时，该设备即已经安装了相关的游戏软件，无需用户下载即可进行游戏。目前这种用户流量的取得方式仍处于探索阶段，因为前装的软件并不一定符合玩家用户的偏好，也并不一定带来有效的用户流量，同时软件前装要固定支付给硬件设备生产商一定的费用，因此宣传效果存在不确定性。

相关产品导入指通过可能产生用户流量的其他产品，把使用该产品的用户逐渐引导至游戏中，成为游戏的注册用户。例如，中国联通等基础电信运营商通过软件商城等方式将手机用户引导成为移动网络游戏用户。同软件前装一样，这种用户流量的取得方式也处于探索阶段，因为手机用户范围较大，用户获取缺乏一定的针对性，同时游戏开发企业还需要支付给电信运营商推广成本。

如果游戏企业本身拥有与游戏产业链相关的其他产品的研发及生产能力，上述用户取得方式将在一定程度上节约成本。

不论是通过软件平台，还是设备软件前装，或是其他相关产品导入方式取得用户，都是间接取得用户的方式，即“游戏→平台→用户”的推广方式。该种方式会带来一定的宣传效果，但需要在推广平台上花费相应的成本。

（2）影响游戏用户流量的因素

影响游戏用户流量的因素较为复杂，创意新颖、内容丰富的游戏产品由于运营的不好，可能不如内容简单、容易上手的游戏产品火爆；而游戏操纵的复杂程度和游戏内容的编排也要控制在合理的范围内，既不能空洞无物，也不能过于复杂。总体来看，影响游戏用户流量的因素主要包括：

①游戏 IP

随着数字娱乐多元化的发展，网络游戏已经不仅仅局限于游戏本身，其与动漫、影视、小说等其他文化娱乐产业的联系更加紧密，不同类别的文化产品之间不断融合，即同一个 IP 产品可以在多个文化产品类别上加以表现。拥有受大众欢迎的知名 IP，在吸引用户流量方面具有较强的优势。

②游戏运营商本身的用户优势

目前，市场上许多大型游戏运营企业，包括腾讯、盛大、网易等，都是大型网络科技企业，其公司品牌和产品品牌均具有较高的知名度。与此同时，这些企业还会把游戏产品与其现有的明星产品（如腾讯的 QQ、微信等）相结合，利用传统优势产品所积累的用户数量提升新品游戏的用户数量。因此，对于大型游戏运营商而言，其本身前期积累的用户就是影响其游戏用户流量的关键因素。

③游戏产品内容

游戏产品质量的高低，是影响用户流量的最主要因素。和商品市场一样，从

整体看，质量好的商品总会比质量差的商品更受用户的欢迎。虽然好的游戏产品可能由于运行情况的差异，在获取有效用户流量方面有一定的差别，但制作粗糙、内容空洞的游戏产品一定不能在长期市场上处于领先地位。

④游戏运营情况

内容制作精良、画面效果好的游戏产品，有时并不能大范围获得用户的认可，注册玩家数量也较低，主要原因就是游戏运营情况不佳。因此，从获得游戏用户流量这个角度来看，游戏运营要比游戏产品本身有着更大的影响因素，因此游戏运营企业在整体的游戏市场的份额占比始终较高，获得游戏分成收入的大部分。通过因地制宜、因时制宜的游戏运营模式，往往可以在短期内将一款游戏推向火爆。

⑤游戏产品的后续更新和推广

在游戏发布之后，如何提高用户粘性，增强玩家在游戏中的可持续性，也是影响长期用户流量的关键因素。许多游戏在刚刚发布时较为火爆，但随着时间的推移，由于游戏任务内容重复、消费结构不合理等因素，导致玩家纷纷离开游戏。玩家离开游戏的行为会产生“羊群效应”，这是由于网络游戏是一种社交类娱乐方式，具有较强的群众参与性，当大量玩家参与的平台不复存在时，希望继续关注该游戏的玩家也没有足够的兴致留在游戏中。因此，如何保证游戏运营之后玩家仍然不断地参与进来，也是影响用户流量的关键所在。

综上所述，游戏引擎技术和用户流量的获取，分别是游戏开发和游戏运营领域的核心竞争力，因此，拥有产业型战略规划的游戏企业已经向开发-运营全产业链经营模式上靠近，兼顾自主研发和自主运营能力的提升。

（五）行业的市场概况及发展空间

1、全球游戏行业概况

（1）全球游戏市场整体情况

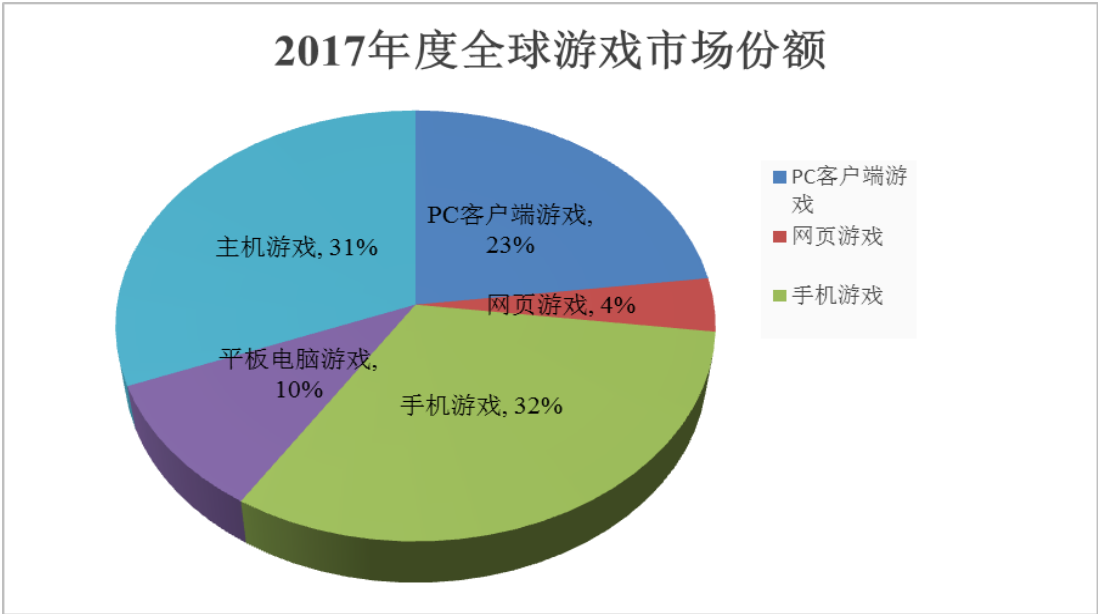
近年来，多种因素共同推动了全球游戏行业市场规模的快速增长。其根本原因在于家用计算机、手机及平板电脑、专业电子游戏设备等硬件设施计算能力的不断提升，玩家可以享受更好的游戏体验，另外的因素也在于游戏产品互动性、

娱乐性的提升及大众娱乐消费观念的不断改变。根据游戏市场研究公司 Newzoo 在 2017 年发布的《2017 Global Games Market Report》，2017 年全球游戏市场预测规模将达到约 1,089 亿美元，同比增长 7.80%。该机构还预测，预计到 2020 年，全球游戏市场规模将达到 1,285 亿美元。

从整体上看，PC、移动设备和主机是全球游戏市场的主要平台。根据 Newzoo 的数据分析，2017 年度，预计在全球游戏市场中，PC 客户端游戏市场规模将达到 248 亿美元，同比减少 1.3%；网页游戏市场规模将达到 45 亿美元，同比下降 9.3%；上述两类 PC 游戏合计占比约 27%；手机游戏市场规模将达到 353 亿美元，同比增长 22%；平板电脑游戏市场规模将达到 108 亿美元，同比增长 11.4%；主机游戏市场规模将达到 335 亿美元，同比增长 3.6%。

根据上述研究结果，中国预计 2017 年游戏市场规模将达到 275.47 亿美元，为全球第一大游戏市场。

2017 年度，按照游戏平台分类的市场规模情况如下：



注：根据 Newzoo 研究资料数据整理

从上图可以看出，2017 年度，全球游戏市场呈现出均衡发展的态势，不同类型的游戏产品均都在市场中占有一定的份额。而在我国，电脑及移动端的网络游戏长期以来均占据了绝大部分的游戏市场收入份额，单机类游戏和主机游戏发展较慢，主要是因为我国版权问题及长期的主机游戏市场禁令所致。2014 年，国

国务院办公厅发布了《在中国（上海）自由贸易试验区内暂时调整有关行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施的决定》，长达 13 年的中国游戏机市场禁令正式解除。中国有大量的潜在电视主机游戏消费群体，该政策变化有望推进中国电子游戏市场与全球接轨，实现多元化的发展。

（2）全球主要游戏市场概况

根据《游戏产业报告》（系列）及 Newzoo 中对海外市场的研究结果，各国游戏行业规模情况如下：

①游戏产业已成为主要发达国家的重要经济产业

美国：美国游戏产业规模连续多年超过好莱坞电影业，发展速度超过电影、唱片业，成为美国最大的文化娱乐产业。2013 年，美国游戏消费总额达到 215.3 亿美元，游戏用户规模达到 2.25 亿人，用户月均游戏时间为 37.2 小时，比全球平均水平高出 13.8 小时。

预计美国 2017 年度游戏市场规模会达到 250.6 亿美元左右，较 2016 年度 236 亿美元增长 6.19%，仍远大于经济增长的速度。

法国：电子游戏产业是法国四大文化产业之一，并且其收入水平已经超过了其他三大产业（电影业、视频和音乐产业）。2017 年，预计法国游戏市场收入将达到 29.67 亿美元。

德国：游戏产业已经成为德国经济中最稳定的产业之一，随着市场中多维娱乐元素的出现和技术的革新，德国游戏市场将会掀起下一个热潮。2017 年，德国游戏产业预计将实现收入 43.78 亿美元，较 2016 年 40.19 亿美元增长 8.93%，远高于 GDP 的增长幅度。

英国：2017 年，英国游戏市场预计总体规模将达到 38.3 亿美元，近年来仍保持快速增长趋势，目前为全球第五大游戏市场。

日本：游戏产业是日本的第一时尚娱乐产业和重要经济支柱产业，在其 GDP 中占有举足轻重的地位。2017 年，预计日本游戏市场规模将达到 125.46 亿美元，是仅次于中国和美国的第三大游戏市场。

韩国：2013 年提出了对未来国际化《五大核心产业》的战略，游戏产业被列为发展的首位。数据显示，2013 年韩国游戏市场规模达到 117.6 亿美元，同比

2012 年增长 19.1%；2017 年，韩国游戏产业预计市场规模将达到 41.88 亿美元，是全球第六大游戏市场。

②新兴市场游戏产业发展迅速

俄罗斯：俄罗斯网络游戏市场规模 2013 年达到 11 亿美元，较 2011 年成倍增长，已经成为欧洲地区第二大网络游戏国家。据统计显示，2017 年，预计俄罗斯将拥有 1.13 亿网络用户，占总人口（俄罗斯 1.43 亿人口）比重将达 79.02%。

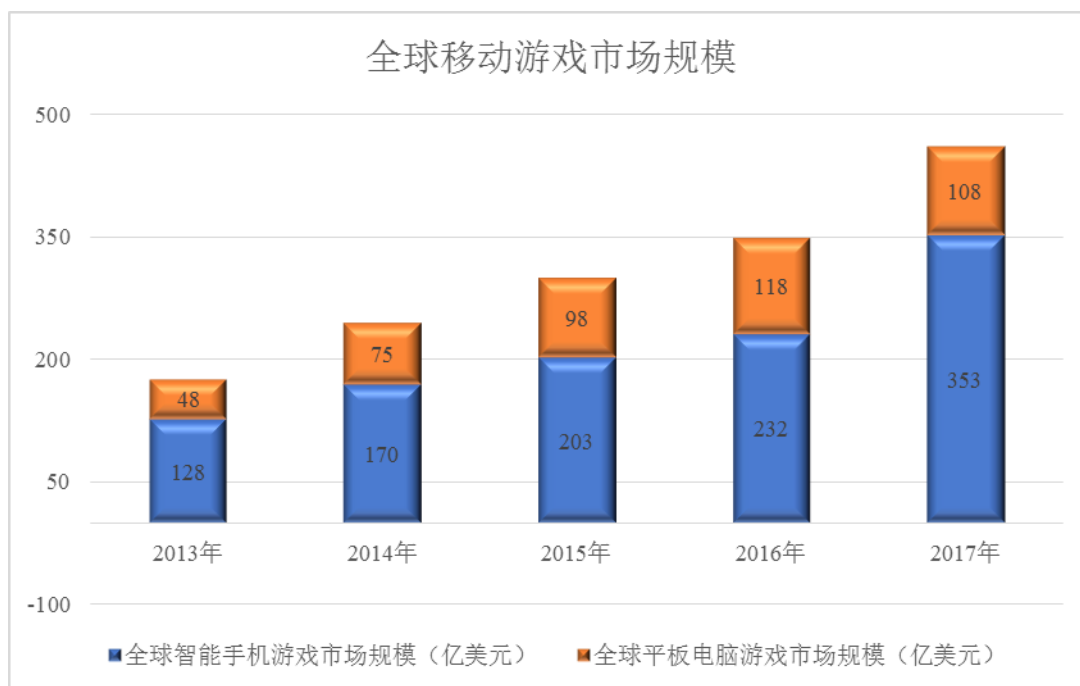
2017 年，预计俄罗斯游戏市场规模约为 14.85 亿美元，较 2016 年 14.14 亿美元增长 5.02%。

印度：2017 年，预计印度游戏市场规模约为 818 亿美元，2017 年预计的网络用户数量为 4.29 亿，已经赶超美国成为全球第二大互联网人口国家。庞大的互联网人口基数为游戏产业规模在日后的提升奠定基础。

拉丁美洲：基于超过 4060%的互联网渗透率，拉丁美洲游戏行业显示出巨大的发展潜力。20162017 年，拉丁美洲地区游戏市场规模预计将达到 4144 亿美元，同比增长率 20.113.9%，呈现快速增长的趋势。

③全球移动游戏市场规模快速增长

根据数据研究机构 Newzoo 的研究结果，近年来，全球移动游戏市场呈快速发展趋势。2017 年，移动游戏全球市场规模预计将达到 461 亿美元，占全球游戏市场规模的比例达到 42%。

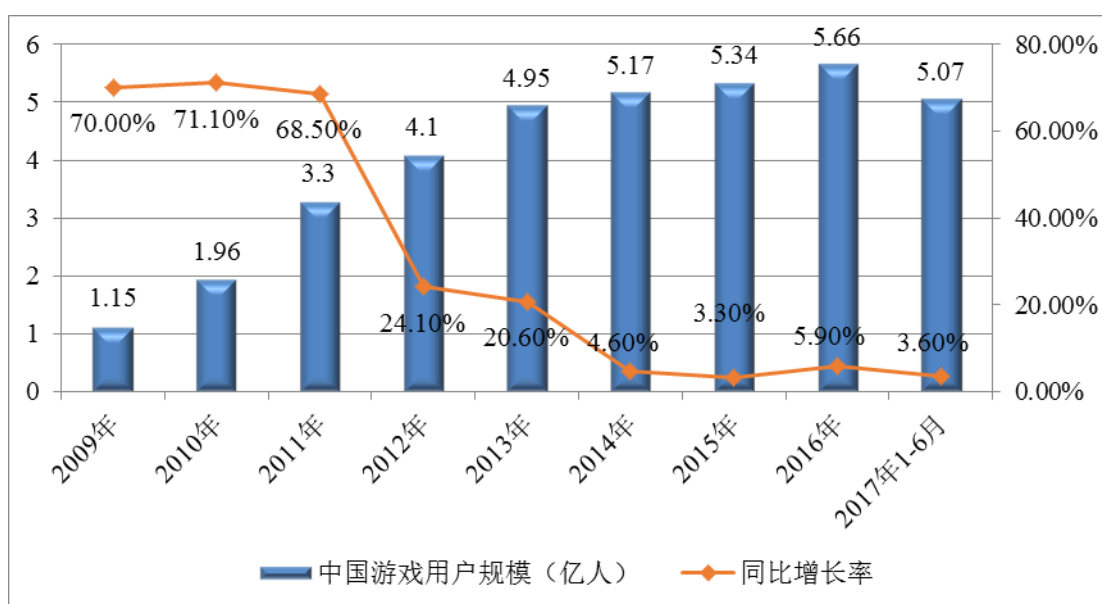


注：根据 Newzoo 研究资料数据整理

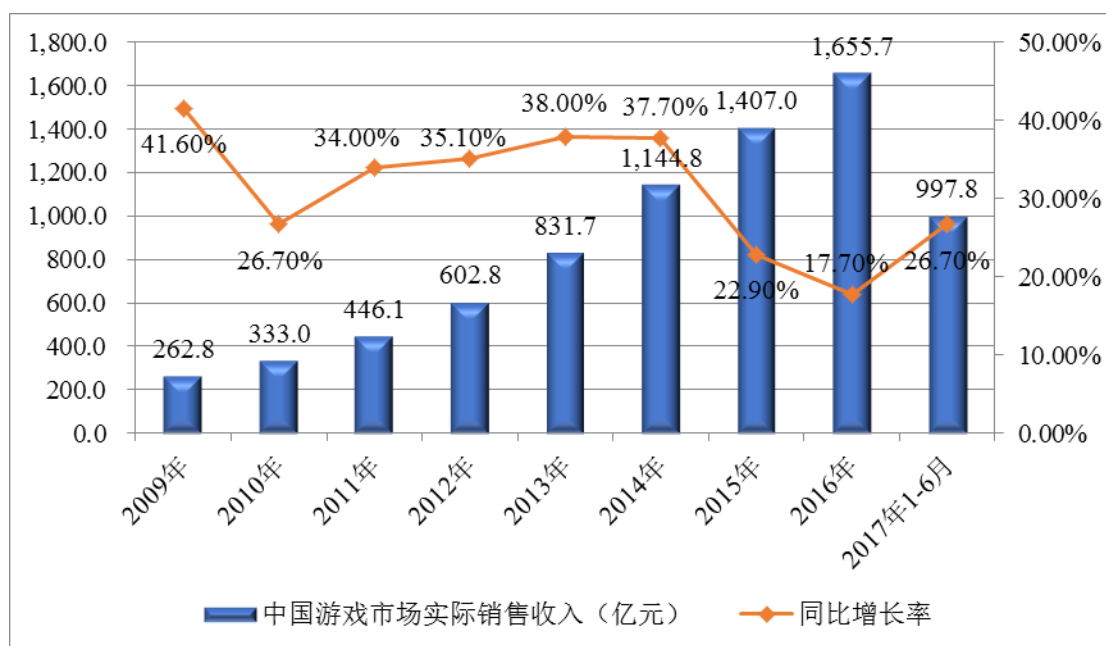
2、国内游戏市场概况及发展情况

(1) 游戏市场的规模庞大，用户规模和收入规模均快速增长

近年来，随着我国经济发展，电子计算机和智能手机等电子产品快速普及，带动了我国游戏市场的发展。根据游戏工委、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（以下简称“IDC”）联合发布的《中国游戏产业报告》（系列），2009 年以来，我国游戏市场的用户规模和收入规模均快速增长：



资料来源：GPC、IDC 及 CNG《中国游戏产业报告》（系列）



资料来源：GPC、IDC 及 CNG《中国游戏产业报告》（系列）

根据上述研究资料，2017 年 1-6 月，我国游戏市场用户数量约达 5.07 亿人，较 2016 年同期增长 3.60%，与此同时，中国游戏市场 2017 年 1-6 月的实际销售收入达到 997.8 亿元，比 2016 年同期增长 26.70%，继续保持高速增长，远远超过我国 GDP 的增长幅度。

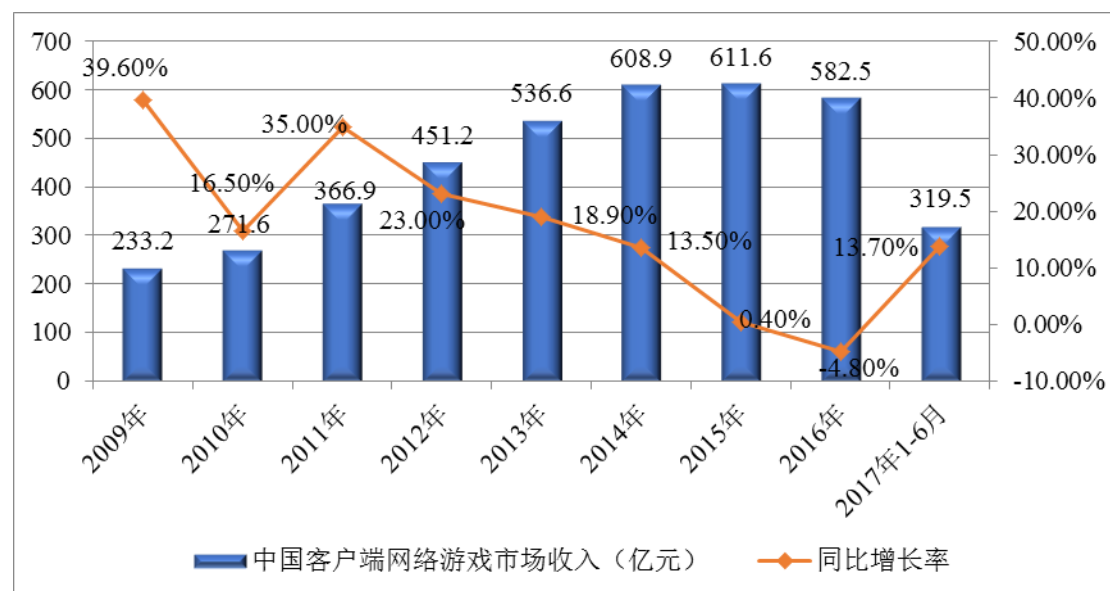
（2）网络游戏市场仍处在快速发展期

目前，网络游戏依然是构成我国游戏行业收入的主要部分，最近 7 年在我国游戏市场收入占比均超过了 90%，中国游戏产业规模的快速增长得益于我国网络游戏产业规模的增加。根据《中国游戏产业报告》，2017 年 1-6 月，我国网络游戏（包括客户端游戏、网页游戏、移动游戏和社交游戏）实现收入占当年游戏市场总收入的 99.9%，值得注意的是，2017 年 1-6 月，我国移动网络游戏收入占比 56.30%，客户端游戏收入占比 32%。我国游戏市场经过十余年的发展，我国移动网络游戏市场份额已经超过客户端游戏。

（3）客户端游戏收入增长率持续下降

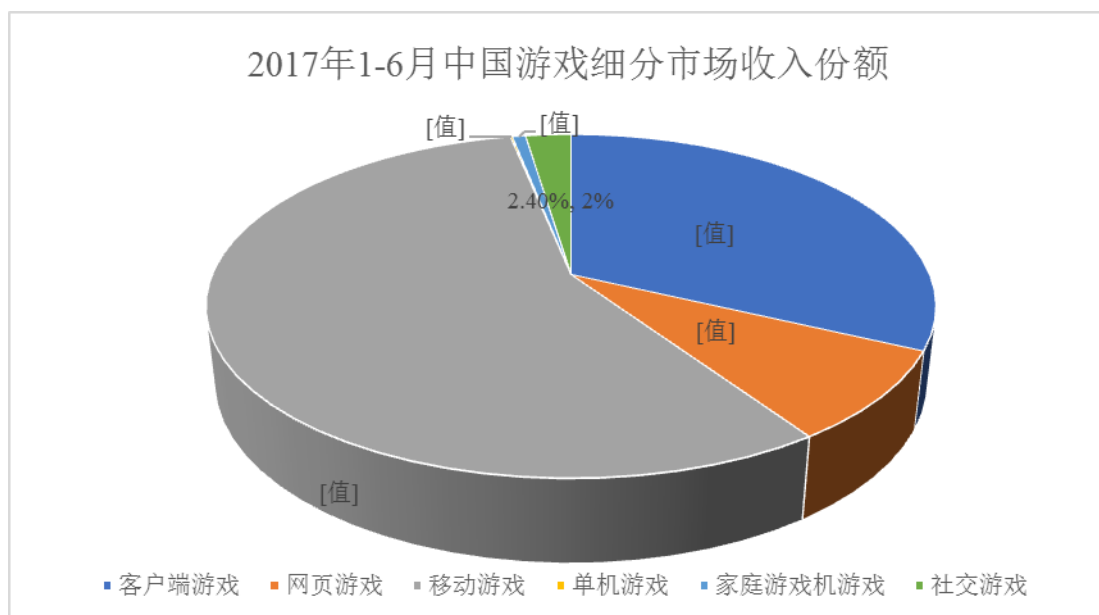
客户端游戏凭借其给用户带来的更加真实的游戏体验、更为便捷的 PC 端操作特点，成为玩家最受欢迎的游戏方式，同时，也带动了客户端游戏的实际销售

收入增长。然而，近年来，随着智能手机的普及，客户端游戏整体规模虽然保持了较高的水平，但增长率及市场份额逐年下降。2009 年以来，我国客户端网络游戏收入情况如下：



资料来源：GPC、IDC 及 CNG《中国游戏产业报告》（系列）

根据《中国游戏产业报告》，2017 年 1-6 月，我国客户端游戏实际销售收入 319.5 亿元，占当年我国游戏市场总收入的 32%，低于移动网络游戏。虽然从中国游戏市场的发展上看，客户端游戏市场规模整体占比较高，但由于近年来智能手机、平板电脑的快速普及，移动游戏快速发展，传统的客户端游戏的市场地位已经逐步被移动游戏所取代。同时，2016 年度，客户端游戏市场规模已经出现了负增长，为历年首次，表明目前客户端游戏市场规模已逐渐被移动游戏取代。截至 2017 年 6 月底，中国游戏细分市场收入份额情况如下：

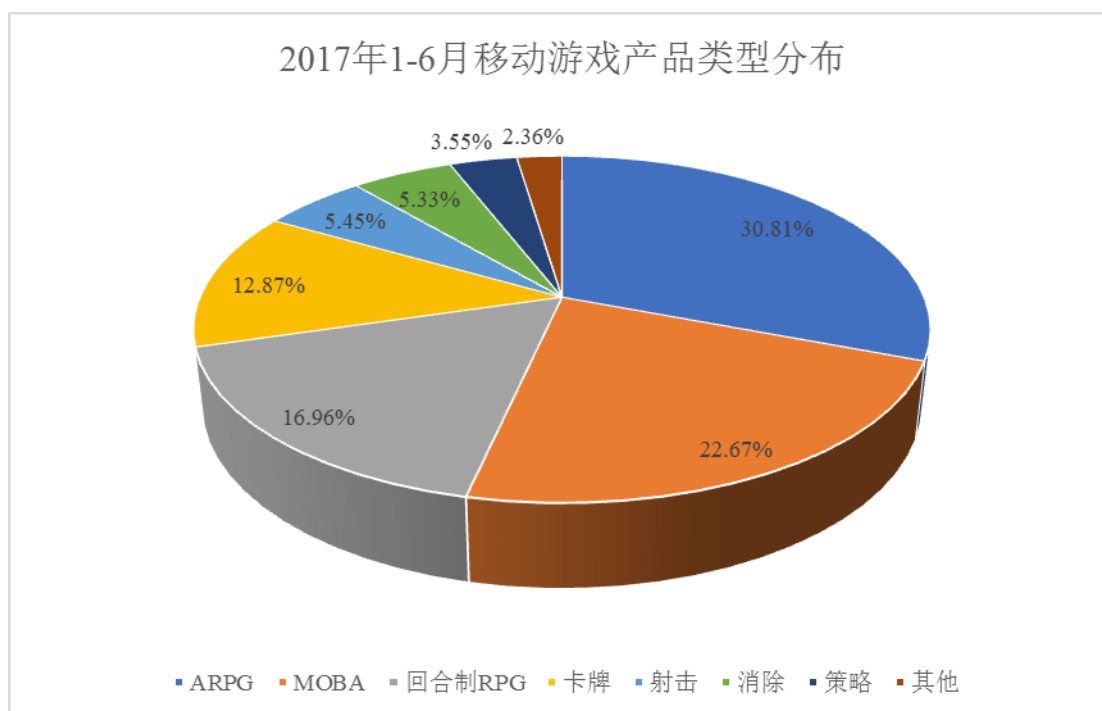


资料来源：GPC、IDC 及 CNG《中国游戏产业报告》（系列）

（4）角色扮演类（RPG）游戏仍受到多数玩家的青睐

在我国游戏市场发展的初期，角色扮演类游戏仅属于客户端游戏的一个分支，与休闲竞技类游戏共同构成客户端游戏的主要组成部分。然而，近年来，随着游戏重度化趋势的发展，越来越多的游戏，包括移动网络游戏，已经向角色扮演类游戏的方向倾斜，另外也出现了同时具有角色扮演类和休闲竞技类游戏特点的产品——多人在线战术竞技类游戏（MOBA）。

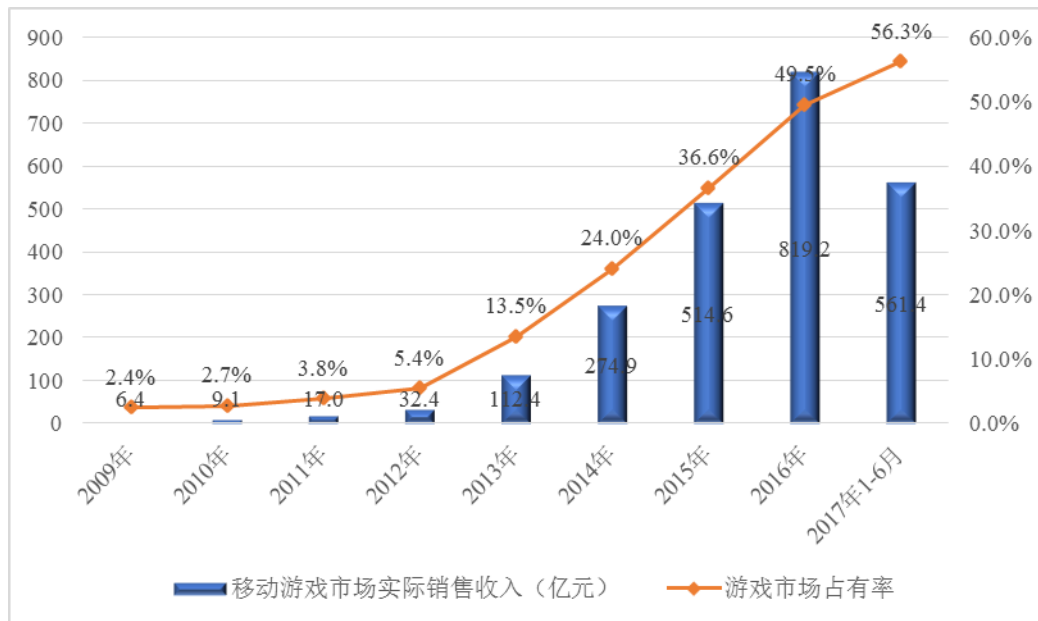
我国玩家在 PC 客户端上对于角色扮演类游戏的青睐，已经随着移动网络游戏的发展，慢慢过渡到手机、平板电脑等移动客户端。根据《2017 年 1-6 月中国游戏产业报告》，2017 年 1-6 月，在移动游戏中，角色扮演类游戏（包括动作角色扮演类游戏 ARPG 及回合制角色扮演类游戏 RPG）占据最大的市场份额，占比达到 47.77%：



资料来源：GPC、IDC 及 CNG《中国游戏产业报告》（系列）

（5）移动游戏市场增长势头迅猛

2013 年以来，我国移动游戏行业快速增长，随着智能手机技术的快速发展以及移动网络高速化进程的加快，移动游戏带给用户的体验程度不断提高，因此移动网络游戏市场增长迅速。2017 年 1-6 月，中国移动游戏用户数量约达到 4.35 亿人，较 2016 年同期持续增长。随着用户数量的增长，移动网络游戏市场的实际收入和市场占有率也在提高，2009 年至 2017 年 1-6 月移动游戏实际销售收入和市场占有率如下图所示：



资料来源：GPC、IDC 及 CNG《中国游戏产业报告》（系列）

从 2013 年开始，随着我国智能手机的普及和 3G、4G 移动网络技术的发展，手机和平板电脑已经成为了新兴的大众化娱乐方式。相应地，移动游戏市场增长迅猛，为我国游戏企业带来了新的发展机遇。2013 年，我国移动游戏市场规模同比增长 246.9%，2014 年同比增长 144.6%，2015 年同比增长 87.2%，2016 年同比增长了 59.2%，2017 年 1-6 月同比增长 49.8%，近年来均实现了高速增长，但增长率逐渐下降，这主要是由于我国移动游戏的用户规模在多年增长后已经跨越了高速增长期，进入稳定增长期。预计 2017 年以后，随着移动游戏设备不断专业化、移动网络技术不断发展、移动游戏的游戏画面及游戏设计更趋于多变，移动游戏市场规模将继续增长。

从目前热门移动游戏的产品类型上看，大部分仍为角色扮演类游戏。并且，知名游戏企业顺应行业发展趋势，不断加大移动游戏投入的同时，客户端游戏改编为移动游戏的情形明显增多，经典 IP 加品牌影响力使产品拥有较强的竞争力。客户端游戏改编为移动游戏的优势体现在以下两点：首先，经典客户端游戏的品质相对较高，从客户端游戏移植，游戏内容和游戏运营方面的优势将得到保障；其次，经过客户端游戏的沉淀，游戏推出时可获得更高的用户量。借助同名客户端游戏 IP，企业将用户导入能覆盖更多使用场景的移动游戏，促使移动游戏市场快速扩张，从而带动了移动游戏向重度化方向转变。

（6）国内主机游戏发展具有潜力

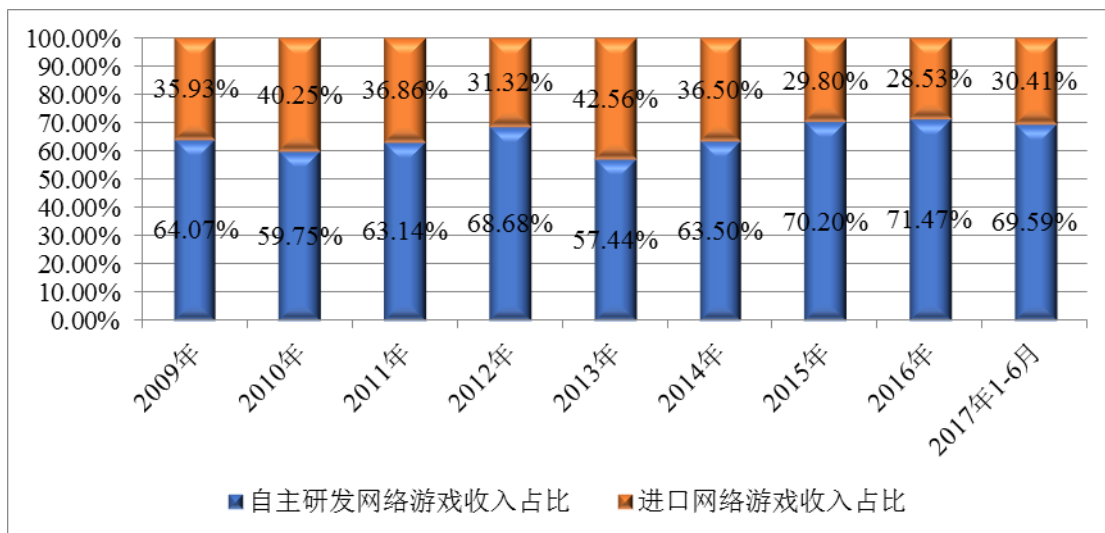
在我国，主机游戏发展并不顺利，2000 年文化部等七个部委联合下发的《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》让国内的主机游戏市场转入地下。但从全球市场来看，主机游戏需求较为旺盛，根据 Newzoo 发布的《全球游戏市场报告(2017 年)》，全球主机游戏市场规模在 2017 年将达到 335 亿美元，占比 31%，已经超过 PC 端游戏的市场规模。

2014 年 1 月，国务院发布通知，调整上海自贸区内相关行政法规和行政审批或准入特别管理措施目录，明确规定允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，这意味着我国长达 13 年的游戏机禁售规定正式解除。根据《2014 年游戏产业报告》，主机游戏在中国的用户基数庞大，同时智能电视销售量近年来以 60% 的年增长率快速增长，将成为带动主机游戏市场发展的基础；除此之外，我国网络环境不断成熟，随着“宽带中国”战略的实施，将为游戏主机和智能电视的联机要求、大容量内容下载和云游戏提供网络环境保障。因此，虽然目前，受众多因素影响，主机游戏在国内的市场规模增长仍然有限，自主研发的高品质主机游戏数量仍然较少，但是，全球三大游戏主机（微软 Xbox、索尼 PlayStation 及任天堂 Wii）都已登录中国，随着游戏参与者数量的提高，可以预见，主机游戏更多地受到中国玩家的关注，包括发行人在内的多家游戏公司已经开始进行主机游戏内容及相关产品的研发。

2015 年以来，虚拟现实（VR）设备逐渐成为电子消费领域的热门话题，并逐渐渗透到影视、游戏、动漫等数字娱乐行业中。在技术发展、用户需求、媒体报道、资本认同等因素的共同作用下，VR 游戏已成趋势。VR 是数字娱乐更为先进的体验方式，能够给用户带来沉浸式的娱乐体验。目前 VR 行业仍处于起步阶段，供应链及配套还不成熟，但预计未来市场潜力巨大。根据权威机构 Digi-Capital 的预测，VR 硬件和软件的市场潜力将达到 1,500 亿美元，预计未来未来 5 年复合增长率超过 100%；而游戏行业分析公司 Superdata 预测，到 2017 年底，全球将会卖出 7,000 万台 VR 头显，带来 88 亿美元的 VR 硬件盈利和 61 亿美元的 VR 软件盈利。VR 与游戏的结合是天然的，无论从终端设备还是数字内容上看，都有助于游戏产品的升级换代，推动游戏行业的发展。

（7）我国自主研发游戏已成为市场主流

根据《中国游戏产业报告》（系列）的统计数据，自 2008 年以来，我国自主研发网络游戏收入保持了快速增长，同时，在我国网络游戏市场的收入结构中，自主研发的网络游戏收入占比始终超过进口游戏，并且从近年来的趋势看，这一比例已经达到稳定。这说明，我国自主研发的网络游戏产品已经成为市场的主流。



资料来源：GPC、IDC 及 CNG《中国游戏产业报告》（系列）

可以看出，自 2013 年以来，自主研发的网络游戏市场规模占比逐渐提高，从 2013 年的 57.44% 增长至 2017 年 1-6 月的 69.59%，目前，自主研发的网络游戏已经成为我国游戏市场的主流。

综合以上七个方面，中国游戏市场的总体情况如下：

- ①游戏产业是文化产业的重要组成部分，市场规模增长速度较快；
- ②在我国，网络游戏收入构成了游戏产业收入的最主要部分（平均贡献了超过 90% 的收入份额），而其中自主研发的网络游戏逐渐成为市场的主流；
- ③角色扮演类游戏仍然是目前我国市场规模最大的游戏品种，是游戏市场的主要收入来源，且该趋势已经延续至移动游戏；经典客户端 IP 游戏改编为移动游戏成为推动移动游戏重度化的趋势。
- ④移动游戏在 2013 年以来呈现快速发展趋势，市场规模和市场占有率不断提高，目前市场规模已经超过了客户端游戏；移动游戏 IP 化趋势不断加强，与传统影视、动漫及客户端游戏共享 IP 成为行业内的普遍现象。

⑤主机游戏随着政策管辖的放开，以及网络环境的不断改善，虽然目前仍处于低速增长阶段，但未来将与国际上主机游戏的发展趋势相迎合，迎来发展的机遇期；VR 产业将与游戏行业融合，推动游戏产业的升级换代。

4、我国 3D 网络游戏的市场概况

由于 3D 网络游戏要求较高的技术研发水平，研发投入资金量较大，因此在我国，专业化 3D 网络游戏研发公司较少，但从游戏类型上看，大型客户端网络游戏中，随着 3D 技术在生活中的不断普及，3D 游戏的数量增长较快。根据新浪中国网游游戏排行榜 CGWR 的统计，在最新的年度网游排行榜前 10 名的游戏中，9 个为 3D 网络游戏，只有 1 个 2.5D 网络游戏。目前，3D 游戏已经成为我国游戏市场的主流。

从市场总体情况看，我国 3D 游戏的发展情况表现在以下方面：

（1）玩家的喜好决定了网络游戏 3D 化是大势所趋

与 2D 游戏和 2.5D 游戏相比，3D 游戏的画面更加真实，操作更加灵活，玩法更加丰富，大多数用户也更偏好 3D 游戏。根据易观智库 2013 年度发布的报告，游戏玩家中，偏爱 3D 游戏画面的玩家数量达到 74.89%。

（2）客户端游戏 3D 化趋势明显，带动整体游戏画面的改良

从目前已经发布运行的客户端游戏上看，3D 游戏的数量越来越多，已经构成了客户端游戏的主要部分。而随着网页动画技术、移动网络技术的发展，3D 游戏也必将越来越多地出现在网页游戏和移动网络游戏中，通过融入 3D 技术使画面更加真实和唯美，将成为未来游戏产品的优势。根据太平洋游戏网的观点：“如今习惯 3D 大作的玩家回过头来很难再接受 2000 年前后的游戏。随着科技技术的进步，人的审美与无形之间的要求也在不断地提升，再别说什么游戏内涵胜过一切，游戏的画面永远是游戏的第一体验。一个连画面都无法满足当下消费者的游戏是无法生存下去的。”目前，移动游戏的 3D 画面愈加精良，3D 移动游戏也逐渐成为了市场主流。

（3）玩家的游戏设备配置和网络质量水平不断改善

为承载优质的画面、操作和玩法，3D 游戏需要进行更大规模的程序运算和数据传输，对游戏设备配置和网络质量的要求高于 2D 游戏和 2.5D 游戏。目前，

我国玩家的设备配置和网络质量的整体水平提升较快，为玩家广泛参与 3D 游戏提供了重要的硬件基础，具体表现在：

①我国网民拥有的电脑配置和手机配置不断提高

IT 新技术层出不穷，同等价位的个人电脑配置提升迅速，个人电脑整体价格水平也呈不断下降，这些因素均有利于我国网民电脑配置的提升，随着电脑新型处理器运算速度的不断提高，能够稳定运行 3D 网络游戏的个人电脑将越来越多。除个人电脑外，近年来，智能手机和平板电脑的运算和图像处理能力快速增强，已经能够加载画面质量优良的移动设备越来越多，从而为 3D 移动游戏的发展奠定了基础。

②我国网络带宽基础设施不断完善

截至 2017 年 9 月末，我国三家基础电信企业的固定互联网宽带接入用户总数达到 3.37 亿户，固定宽带家庭普及率达到 55%。其中，20Mbps 及以上接入速率的固定互联网宽带接入用户总数超 3 亿户，占比为 89%；50Mbps 及以上接入速率的固定互联网宽带接入用户总数达 2.07 亿户，占总用户数的 61.5%；光纤接入（FTTH/O）用户总数达到 2.79 亿户，占比为 82.7%。

目前三大基础电信运营商均对光纤宽带网络建设工程进行了大规模投资，并将宽带业务作为主要竞争领域。宽带上网资费总体呈现下降趋势，用户购买高质量带宽的能力增强。

光纤宽带网络普及后，网民上网速度将实现飞跃式提升，从而促进 3D 游戏的普及。

（4）精品 3D 游戏供应将不断增加

长期以来，我国自主研发的精品 3D 游戏数量较少，但随着国内具备 3D 网络游戏开发能力的游戏企业的不断创新，其开发技术特别是 3D 引擎技术日渐成熟，精品 3D 游戏产品将陆续推出，游戏市场中精品 3D 游戏数量将增加，可以满足玩家对游戏的不同需求。目前，国内市场上精品大型客户端 3D 游戏以及重度化 3D 移动网络游戏已经初具规模。

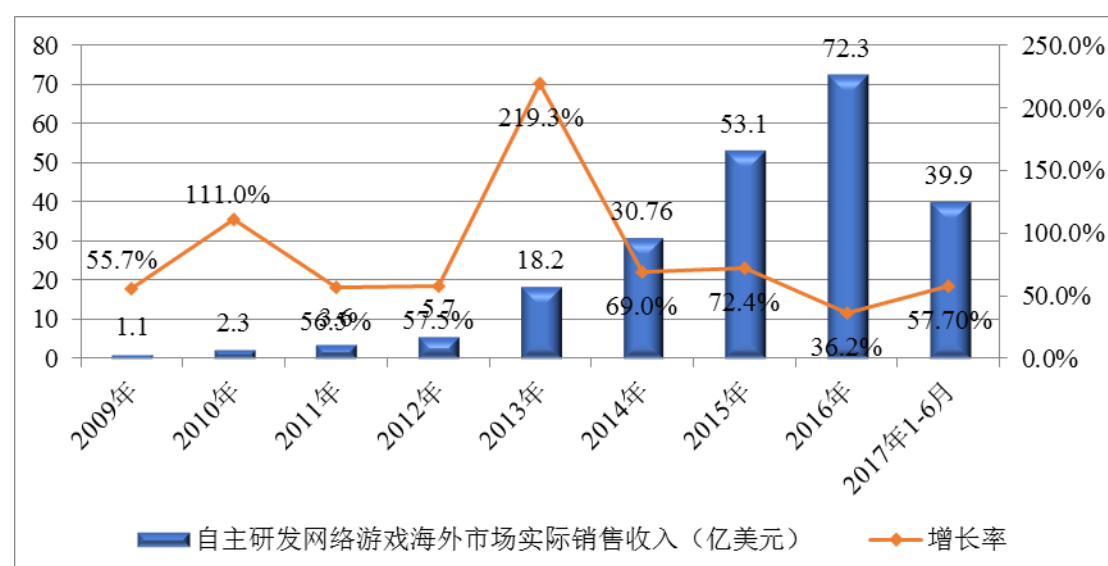
综上所述，随着用户游戏设备配置和网络质量的改善，以及适合国内玩家的精品 3D 游戏增加，将给玩家带来全新的 3D 视觉体验，同时，客户端游戏作为

引领我国 3D 游戏的主要品种，随着玩家对视觉画面要求的提高，将从一定程度上带动网页 3D 游戏和移动 3D 游戏的发展。未来，3D 显示技术还将与 VR 显示技术向结合，为用户带来全新的游戏形式和视觉冲击。

需要补充的是，3D 游戏成为市场主流并不代表非 3D 游戏的消失。由于仍有部分用户更偏好画面简单、操作更为容易的非 3D 游戏，因此 2D 游戏和 2.5D 游戏仍将作为一个重要产品类型而长期存续。

5、国产网络游戏的海外销售情况

近年来，我国自主研发网络游戏的海外出口呈现快速增长的态势，尤其自 2013 年以来，我国网络游戏海外出口实现销售收入大幅增长。



资料来源：GPC、IDC 及 CNG《中国游戏产业报告》（系列）

我国自主原创游戏海外出口的驱动因素主要表现在三个方面：第一，移动游戏出口推动产业发展；第二，产品本地化速度明显提升；第三，海内外游戏企业交流频繁。2015 年、2016 年和 2017 年 1-6 月，我国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入同比分别上涨 72.4%、36.2%和 57.7%。

我国原创游戏的海外出口在近年来保持快速增长的原因，除了网络游戏整体规模和产品质量不断提高之外，另外一个原因是更多的企业不再局限于简单的授权出口模式，而开始尝试多种模式。国内公司建立子公司海外直接自主运营成为更多公司的选择，同时并购也将成为海外拓展的重要手段。

未来，随着国内游戏市场竞争愈加激烈，海外市场将成为国内公司的必争之

地，各家游戏公司将会推出差异化产品，并通过包括独立自主运营在内的多种方式进行游戏海外出口，从而实现中国自主研发网络游戏海外出口规模的增长。

（六）我国网络游戏行业的竞争状况

1、行业整体竞争格局

正如上文所述，网络游戏行业从整体上分为游戏开发和游戏运营两大类业务，开发领域和运营领域存在密切的联系，行业内主要企业也有同时从事游戏开发和游戏运营的趋势，虽然两个领域存在着不同的业务特征和财务特征，但从目前市场情况来看，游戏运营企业在游戏市场份额上占据优势，拥有核心技术优势的开发企业也在不断提升自主运营游戏的能力。

从整体竞争格局看，近年来，我国网络游戏开发和运营企业数量不断增加，与此同时在游戏运营领域传统优势企业仍然具有较大的市场份额。行业整体市场化程度和竞争格局如下：

（1）网络游戏开发领域

我国绝大多数的游戏开发商为尚未开发出产品或仅开发过一到两款产品的中小型开发商，且产品没有取得大的市场成功。这类企业在资金、人才、技术等方面均无明显优势，但运作机制灵活，在扩大产品供应、丰富产品题材等方面发挥了重要作用。

同时，我国已拥有一批实力较强的大型开发商，已经成功开发了多款游戏产品，其中部分产品有较强的市场影响力。这类企业在保障精品游戏供应，扩大行业市场规模，提高行业技术水平层次，增强国产游戏在国际市场上的影响力等方面发挥了决定性作用。

一方面，游戏开发在技术、品牌、资金等方面有很高的进入壁垒，具备较强实力的游戏开发商数量不多；另一方面，由于网络游戏属于具有创意性的文化产品，每款精品游戏都需要有独特的创意，并且需要贴合玩家的心理，这与生产标准化产品或提供标准化服务的企业可能会在某一领域形成垄断所不同，任何企业都难以对创意进行独占。另外，产品开发只有做到精益求精才会取得成功，开发一款精品游戏需要投入大量时间和资源，任一游戏企业都难以垄断游戏开发市

场，我国尚无企业在游戏开发市场取得垄断地位，市场集中度不高。因此，游戏开发领域的竞争主要是一批具备较强实力的游戏开发商之间的竞争。

随着移动网络游戏市场规模的快速增长，网络游戏开发领域的竞争格局也在不断变化，能够推出精品移动游戏的开发商不断加入竞争行列，但从最新的情况来看，移动游戏开发领域的竞争仍然是具备较强技术水平和研发实力的开发商之间的竞争。根据 App Annie index2015 年 1-11 月数据统计，中国苹果 iOS 和 Google play 游戏在 2015 年 1-11 月游戏发行商收入 Top10 情况如下：

收入排名	开发商名称	代表游戏	国家
1	腾讯	《全民突击》	中国
2	网易	《梦幻西游》	中国
3	多益网络	《神武 2》	中国
4	Supercell	《部落冲突》	芬兰
5	掌趣科技	《拳皇 98 终极之战》	中国
6	乐元互动	《开心消消乐》	中国
7	完美世界	《神雕侠侣》	中国
8	龙图游戏	《刀塔传奇》	中国
9	本公司	《太极熊猫》	中国
10	智明星通	《列王的纷争》	中国

（2）网络游戏运营领域

①市场参与者较多

游戏运营市场主要有以下几类参与方：一是拥有用户资源和网站流量的互联网企业，这类企业通过代理运营或联合运营网络游戏以实现盈利或拓展盈利来源，是游戏运营的主要参与者，其优势在于丰富的用户资源；二是游戏开发商，不少游戏开发商也参与游戏运营，其主要优势是掌握游戏的知识产权，且开发团队能够为游戏运营提供最及时、最有效的支持，这类企业的重心一般还是产品开发，通过自主运营能够全面掌握市场需求，以便开发适销对路的产品；三是部分传统企业投资设立的运营企业，这类企业一般具备较强资金实力。

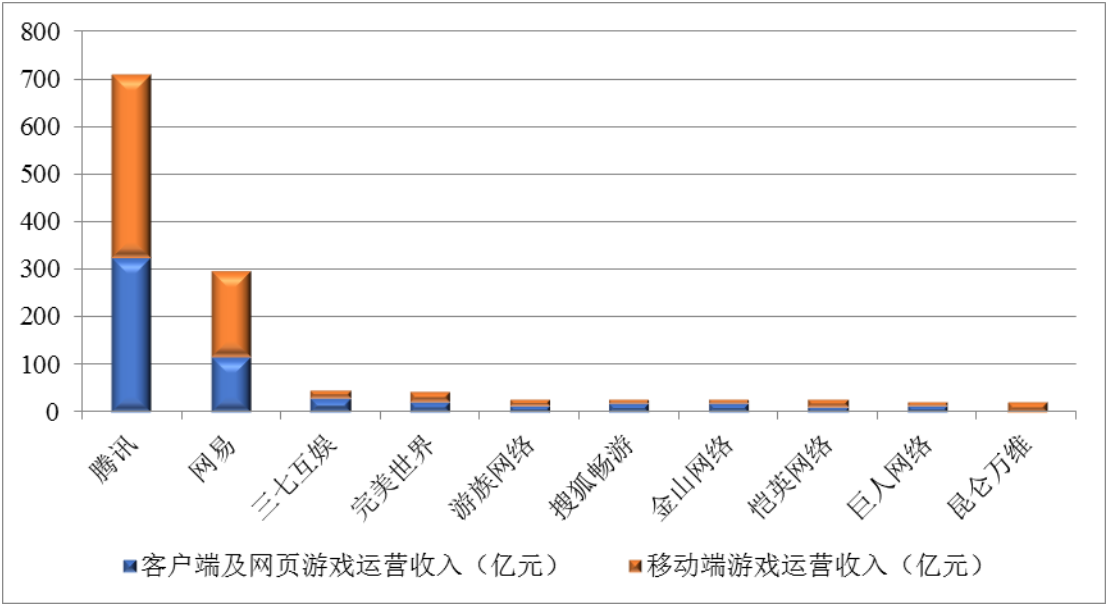
②游戏开发企业不断提升自我运营实力，进入游戏运营领域

正如上文所述，由于游戏运营商在收入分成上占有一定的主导地位，因此拥

有游戏自主开发知识产权的游戏企业正在不断通过本身已经推出的知名游戏扩大公司在游戏市场的知名度和影响力，同时增强自身的运营实力，最终实现公司“开发+运营”的一体化经营模式，从而提升企业的盈利能力，降低收入来源的不确定性。

③市场集中度较高，主要游戏运营商以代理运营为主，同时拥有自主研发的实力

目前，我国游戏市场运营商的市场集中度较高，主要集中在几个大型游戏运营企业，2016 年，国内上市游戏企业游戏运营收入前十名企业的情况如下：



数据来源：艾瑞咨询

上述运营商 2016 年游戏运营收入合计 1,237 亿元，占 2016 年我国游戏市场规模的 74.71%，主要收入已由客户端及网页游戏运营转换为移动端游戏运营。前十名企业的游戏运营收入集中度仍然较高，传统游戏企业及互联网领域内知名企业营收水平较高。除上述企业外，发行人 2016 年实现游戏运营收入 21.62 亿元，排名全国前列。

游戏运营市场集中度较高的原因主要有：第一，作为网络游戏的“卖场”，游戏运营平台可以运营多款游戏产品，同时可以有针对性的推广部分特定开发商的游戏产品，因此，由于游戏运营需要积累一定的客户资源，优秀游戏开发商往往选择把产品运营权利授权给大型游戏运营平台；第二，我国互联网各应用领域均是由少数几家企业掌握着主要用户资源，如即时通讯领域的腾讯，门户网站领

域的网易、搜狐，这类企业运营游戏可以利用其积累的用户资源。

④游戏运营格局在不断变化

游戏运营属于互联网行业的具体应用，而互联网行业的竞争格局变幻莫测，因此游戏运营格局也在不断变化。优秀互联网企业陆续加入游戏运营阵营，如百度、奇虎 360 等；互联网行业总是在不断诞生新的应用领域（如近几年诞生的微博、移动客户端的微信等），以及移动互联网的崛起，从中诞生的新企业，会成为游戏运营的潜在进入者；部分游戏开发商在运营市场的影响力也在不断增强。这些现象均会导致游戏运营格局在不断调整 and 变化。

（3）网络游戏市场竞争的发展趋势

①产业型公司向全产业链经营模式迈进

从整体上看，游戏开发和游戏运营企业的边界越来越模糊，一方面，早期以游戏开发为主的企业不断提升自主运营的实力，期望占据更大的市场份额；另一方面，传统运营企业也在不断提升自主开发的能力，以应对激烈竞争的游戏运营市场。游戏自主开发和自主运营的不断整合，形成游戏开发-运营全产业链经营模式，将是未来行业发展的趋势。

优秀的游戏运营平台需要有优质的游戏产品，才能将用户资源转化为商业价值。目前，各运营平台纷纷加强了对高品质游戏运营权的争夺，随着新的优秀游戏运营商不断产生，游戏运营权的争夺将更加激烈；而具备较强研发实力的游戏开发商，由于拥有所开发游戏产品的知识产权，掌握着选择游戏运营平台的主动权，因此也更加希望在游戏运营市场中占据一定的份额。

进入 2014 年以来，随着我国经济社会中“互联网+”思维模式的发展，全产业链的经营模式已经得到了充分的认可。在传统行业分别通过 O2O、云计算等模式向互联网靠近的同时，本身处于互联网行业的游戏开发和运营企业则也需要对产业链上下游的资源进行整合，实现效益最大化。如多家 A 股上市公司已经先后通过资产重组等方式进入影视、直播、VR 等领域。因此，从行业内代表性企业目前的经营情况来看，全产业链的经营和整合必定成为行业发展的趋势。

产业型游戏企业均具有一定的运营实力和研发实力，能够推出质量优秀的游戏产品，同时能够掌握行业上下游的产业链资源，抓住全产业链经营整合的机会，

利用产业链上下游的协同效应，推广自身的游戏产品，实现游戏开发-运营的整体化盈利模式。

②国产游戏画面质量不断提升

根据《中国游戏产业报告》(系列)，在国内外两个市场上，我国游戏企业自主研发网络游戏的市场份额已经占据了重要地位，而且处于高速增长的状态。由于我国市场整体游戏收入规模不断增长，玩家对游戏产品质量的要求不断提高，这将带动游戏企业在游戏引擎、画面质量、细节化处理等方面不断进步。可以预见，未来网络游戏市场 3D 化的趋势明显，市场对 3D 网络游戏的需求日益增加，能够开发高品质 3D 网络游戏的开发商将取得更多的市场主导权。同时，优秀的 3D 游戏开发企业也会依靠自身已经推广的游戏品牌，增强自身的运营实力。

③海外市场竞争日趋激烈

随着我国网络游戏整体质量的不断提高，国内游戏市场竞争日趋激烈，游戏企业开始关注海外市场。2016 年，我国自主研发网络游戏海外市场收入达到 72.3 亿美元，较 2015 年同比增长 36.2%。

根据文化部发布的中国网络游戏市场研究报告的描述，目前我国网络游戏公司所采取的出口模式主要有 4 种：

A、版权出口模式，即出口企业和海外游戏运营商签署代理合作协议，获取收益，收益既包括一次性授权金，也涵盖后期运营提成；

B、在海外设立分公司独立运营游戏，出口企业获取全部游戏运营收益；

C、与海外游戏运营商联合运营，并进行收入分成；

D、通过应用商店或社交平台直接获取海外收入，多见于移动网游戏和社交游戏。

目前，版权出口模式仍然是我国游戏企业进行海外出口的主要模式，国内企业收取一次性版权使用费和分成收入。但随着国内游戏开发商和运营商实力的不断增强，许多公司也通过直接在海外设立子公司独立运营游戏的方式进行游戏出口。近年来，我国几家具备较强产品开发能力和丰富海外市场经验的游戏开发商已在国外设立分支机构，自主运营游戏产品，如完美世界在美国、荷兰和日本，本公司在美国、俄罗斯、韩国、日本及香港，均已组建了从事相关业务的子公司。

自主运营能够更贴近海外市场，运营更具有针对性，有望进一步增强国产游戏在国际市场的影响力。

可以预见，随着海外游戏市场规模的扩大、国产游戏在海外市场影响力的增强、海外运营模式的不断多样化以及海内外游戏企业的交流增加，国内游戏企业在海外市场的竞争地位将不断提高，海外市场将成为国内公司必争之地。中国游戏企业在海外市场的竞争中，差异化竞争仍是未来竞争的主要策略，同时通过设立区域性子公司实现独立运营的比重将继续提升。

截至目前，本公司游戏产品的出口区域涵盖了亚洲、欧洲、北美，无论在产品出口数量，还是产品出口区域方面，本公司均有较强竞争力。

④资本运作将成为行业内的竞争常态

2013 年以来，网络游戏行业内的资本运作案例越来越多，涉及 A 股市场的资本运作案例包括游族网络登陆 A 股、游久游戏登陆 A 股、顺荣股份发行股份购买三七玩股权、任子行网络技术股份有限公司收购苏州唐人数码科技有限公司、完美世界、恺英网络及巨人网络登陆 A 股等。网络游戏行业是高科技行业，拥有技术密集型和资金密集型的特点，不论是游戏开发还是游戏运营推广，均需要公司具有一定的资金实力。而通过行业产业链上下游之间的收购完成业务布局，也成为越来越多的产业型游戏企业拓展自身业务范围的方式。

随着移动网络游戏的发展，游戏开发数量和玩家用户规模快速增长，催生了很多中小型游戏开发企业及相关产品。而对于希望在行业中长久发展的企业而言，打通全产业链上下游的关系，提供多元化、全方位的数字娱乐服务是企业发展的战略要求，因此行业内企业之间的兼并、收购就越来越多。根据艾瑞咨询发布的《中国移动游戏行业研究报告（2017 年）》，2017 年 1-6 月，中国游戏并购规模为 216.1 亿元，其中移动游戏相关比例高达 71.7%。截至 2017 年 6 月，共有 139 家游戏相关公司挂牌新三板上市。除此之外，2014 年以来，游族网络、游久游戏、昆仑万维、三七互娱、完美世界、巨人网络、恺英网络等游戏公司均已登陆 A 股市场。截至 2017 年 6 月，166 家中国上市游戏企业中，A 股上市企业数量占 85.6%，港股上市游戏企业数量占 9.6%，美股上市游戏企业数量占 4.8%，A 股已经成为游戏企业最青睐的上市选择。

⑤IP 与网络游戏的联系将更加紧密

随着数字娱乐多元化的发展，网络游戏已经不仅仅局限于游戏本身，其与动漫、影视、小说等其他文化娱乐产业的联系更加紧密，不同类别的文化产品之间不断融合，即同一个 IP 产品可以在多个文化产品类别上加以表现。小说可以改编为影视作品，同一个影视作品又可以改编为游戏。除此之外，不同游戏类别之间的衍生也愈加丰富，如《九阴真经》、《天子》等均已拥有同名客户端网络游戏和移动网络游戏产品。因此，可以预计，产品 IP 将在未来的网络游戏市场中发挥愈加重要的作用，IP 在市场及用户中的影响力将对网络游戏产品的经营产生重要影响。

2、同行业主要公司情况介绍

国内拥有众多的网络游戏经营企业，其中不乏腾讯、盛大游戏、云游控股、网易等海外上市公司，也包括掌趣科技、中青宝及昆仑万维等国内上市公司。行业内主要上市公司及拟上市公司的基本情况如下：

（1）腾讯控股有限公司（简称：腾讯）

腾讯成立于 1999 年，为香港联合证券交易所上市公司，股票代码为 0700。根据腾讯 2017 年半年度财务报告，该公司 2017 年 1-9 月网络游戏业务收入 1,140.36（截取的营业收入中产品目录下的增值服务）亿元，占集团业务总收入的 66.54%。

（2）云游控股有限公司（简称：云游控股）

云游控股成立于 2011 年，为香港联合交易所上市公司，股票代码为 0484。2017 年 1-6 月，云游控股实现营业收入 1.25 亿元，净利润-0.18 亿元。

（3）完美世界股份有限公司（简称：完美世界）

完美世界成立于 2004 年。原美国上市公司，目前为深圳证券交易所上市公司，股票代码 002624。2017 年 1-9 月，完美世界实现营业收入 55.24 亿元，净利润 10.36 亿元。

（4）畅游有限公司（简称：搜狐畅游）

畅游有限公司前身为 2002 年成立的搜狐公司游戏事业部，目前该公司独立运作，并在美国纳斯达克交易所上市公司，股票代码 CYOU.O。2017 年 1-9 月，

搜狐畅游实现营业收入 89.69 亿元，净利润-17.28 亿元。

(5) 网易公司（简称：网易）

网易成立于 1997 年，为美国纳斯达克交易所上市公司，股票代码 NTES.O。旗下广州网易互动娱乐有限公司主要从事网络游戏相关业务。2017 年 1-9 月，网易实现营业收入 394.94 亿元，净利润 71.22 亿元。

(6) 深圳中青宝互动网络股份有限公司（简称：中青宝）

中青宝成立于 2003 年 7 月，为深圳证券交易所创业板上市公司，股票代码 300052。2017 年 1-9 月，中青宝实现营业收入 2.30 亿元，净利润 0.17 亿元。

(7) 北京昆仑万维科技股份有限公司（简称：昆仑万维）

昆仑万维成立于 2008 年 3 月，为深圳证券交易所创业板上市公司，股票代码 300418。2017 年 1-9 月，昆仑万维实现营业收入 26.73 亿元，净利润 8.67 亿元。

(8) 深圳冰川网络股份有限公司（简称：冰川网络）

冰川网络成立于 2008 年 1 月，为深圳证券交易所创业板上市公司，股票代码 300533。2017 年 1-9 月，冰川网络实现营业收入 2.25 亿元，净利润 0.62 亿元。

(9) 游族网络股份有限公司（简称：游族网络）

游族网络成立于 2009 年 6 月，为深圳证券交易所中小企业板上市公司，股票代码 002174。2017 年 1-9 月，游族网络实现营业收入 24.33 亿元，净利润 4.62 亿元。

(10) 上海巨人网络科技有限公司（简称：巨人网络）

巨人网络成立于 2004 年 11 月，原为美国上市公司，2016 年完成资产重组，现为深圳证券交易所上市公司，股票代码 002558。2017 年 1-9 月，巨人网络实现营业收入 20.49 亿元，净利润 10.91 亿元。

(11) 恺英网络股份有限公司（简称：恺英网络）

恺英网络，原为上海恺英网络科技有限公司，成立于 2008 年 10 月，目前为深圳证券交易所上市公司，股票代码 002517。2017 年 1-9 月，恺英网络实现营业收入 20.95 亿元，净利润 10.85 亿元。

(12) 芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司（简称：三七互娱）

三七互娱，原为三七互娱（上海）科技有限公司，成立于 2011 年 9 月，目前为深圳证券交易所上市公司，股票代码 002555。2017 年 1-9 月，三七互娱实现营业收入 44.64 亿元，净利润 13.70 亿元。

（13）大连天神娱乐股份有限公司（简称：天神娱乐）

天神娱乐，原为北京天神互动科技有限公司，成立于 2010 年 3 月，为深圳证券交易所上市公司，股票代码 002354。2017 年 1-9 月，天神娱乐实现营业收入 22.37 亿元，净利润 8.92 亿元。

除上述 13 家公司外，国内知名游戏企业还包括电魂网络、久游网、游久游戏、掌趣科技、乐元互动等。

同行业上市公司具体比较分析详见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十一、盈利能力分析”。

（七）进入本行业的主要壁垒

1、技术壁垒

网络游戏技术涵盖通信学、互联网科学、计算机图形学等多个学科，涉及客户端引擎技术、服务端引擎技术、游戏开发工具等游戏开发技术，以及版本发布技术、计费支付系统技术、运营管理工具等运营维护技术。

掌握上述核心技术是进行网络游戏开发的基础。未掌握相关技术，无法进行游戏产品开发；技术不合格，会导致游戏运行时频繁出现程序错误或发生重大程序错误事件，严重影响玩家的体验感，造成用户大量流失；新奇、复杂、与时俱进的游戏内容需要与之相对应的技术去实现，如果技术不够成熟和先进，会对开发人员的游戏内容创新造成很大局限，从而限制了游戏的品质。

除此之外，在游戏运营过程中也需要一定的运营方法，才能保证玩家用户不会流失，而这些方法需要拥有丰富运营经验的人员和运营系统去实现。同时，3D 网络游戏开发技术更为复杂，有着更高的技术壁垒。关于游戏开发和游戏运营的核心技术详见本招股说明书本节之“二、公司所处行业的基本情况之（四）行业内企业的核心竞争力”的相关内容。

2、资金壁垒

网络游戏行业是资金密集型行业，无论是研发环节还是运营环节，均需投入大量资金。

在产品研发环节，拥有性能良好的游戏引擎是进行网络游戏开发的基础。自主研发游戏引擎是项复杂的系统性工程，开发成本很高，而购买游戏引擎需要支付大额一次性版权使用费及后续使用费；游戏产品开发过程涉及设计、制作和测试等诸多环节，耗用时间较长，开发周期通常都在 1 年以上，且行业高端人才短缺，人力成本较高。若开发 3D 网络游戏，其开发周期更长，且精通 3D 引擎技术的人才更加短缺，在没有技术和人才储备情况下，资金需求巨大。

在产品运营环节，游戏企业需要在购买运营服务器、电信带宽等运营环境搭建方面投入较多资金。另外，市场推广及广告宣传也需要大量资金投入，特别在无用户、品牌和运营渠道等资源积累的情况下推广游戏产品，推广成本更高，资金需求更大。

3、人才壁垒

网络游戏行业是个相对专业和细分的行业，自身有着显著的行业特征，对人才的专业素质要求较高，通用型人才未经专业培训，难以胜任游戏开发工作。而网络游戏是个新兴的朝阳产业，产生时间较短，我国尚未建立起完善的网络游戏人才培养体系。目前具备较强研发实力的开发商一般依靠自身的培养体系，将通用性人才培养成网络游戏专业人才，新进入者则不具备这样的能力。专业人才的稀缺构成了行业进入的主要壁垒。

4、品牌壁垒

经过十几年的发展，我国网络游戏市场的产品数量大幅增加，同时玩家数量也大幅增加。由于网络游戏，尤其是大型客户端网络游戏整体剧情和游戏结构均比较复杂，同时具有较强的互动性和社区属性。玩家在挑选游戏时一般更倾向于选择熟悉的、知名的游戏开发商开发的产品，或者根据知名的游戏评选机构的评选结果来选择排名靠前的游戏。因此知名游戏开发商推出新产品时，能够得到玩家更多的关注，容易取得成功。而新进入者不仅需要付出更多的推广成本，成功推出新产品的可能性也大大降低。

5、运营渠道壁垒

游戏代理商运营一款游戏产品时，需要承担版权使用费、购买服务器和电信带宽、产品推广支出、运营人员薪酬等大量前期成本，如果代理运营的产品无法取得成功将损失巨大。另外，新入行的游戏开发商抗风险能力较差，一旦停止经营，将导致其开发的游戏产品无后续更新版本推出，失去网络游戏的核心价值。因此为了规避产品风险，游戏代理商在选择游戏产品时，倾向于选择熟悉的游戏开发商开发的产品，新进入者较难获得游戏代理商认同。

（八）影响本行业发展的有利因素和不利因素

1、有利因素

（1）行业盈利模式清晰，用户基数庞大

拥有清晰的盈利模式对互联网应用行业而言至关重要，部分互联网应用行业目前尚无较为成熟的盈利模式，较大程度地影响了行业的发展壮大。网络游戏拥有按道具收费、按时间收费、游戏内植入广告等盈利模式，这些盈利模式已得到广大用户的认同。根据游戏工委、IDC 和 CNG 联合发布的《中国游戏产业报告》（系列），2017 年 1-6 月，中国游戏市场用户数量达到 5.07 亿人，同比增长 3.6%，实际销售收入达到 997.8 亿元，同比增长 26.7%。

（2）互联网行业巨大的发展潜力蕴藏着广阔的市场空间

①网民规模的增长空间巨大

在我国，根据 CNNIC 第 40 次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至 2017 年 6 月末，我国互联网网民总体规模达 7.51 亿，2017 年 1-6 月共新增网民 1,992 万人，半年增长率为 2.7%；互联网普及率为 54.3%，较 2016 年底提升了 1.1 个百分点。

可见，无论是全球网民数量还是我国网民规模，均有巨大的增长空间。

②我国网络质量的改善速度加快

国家信息化专家咨询委员会、北京市信息化专家咨询委员会和社科文献出版社联合发布的《2011 年中国信息化蓝皮书》显示，2010 年我国宽带上网平均速率位列全球 71 位。为改善网络质量，我国已开始大规模建设光纤到户工程，提

高宽带基础设施建设。2013 年 8 月，国务院印发《“宽带中国”战略及实施方案》的通知。根据上述实施方案的通知，预计到 2020 年，城市宽带接入能力将达到 50Mbps，农村宽带接入能力将达到 12Mbps。预计未来几年，上网速率将得到飞跃式提升。

网民规模的增长和网络质量的改善，将为网络游戏产业的飞速发展提供良好的契机；另外，网络质量的显著改善能够加速促进 3D 网络游戏的普及。

（3）各级政府大力推动网络游戏产业发展

作为中国文化创意产业的重要组成部分，网络游戏产业具有高附加值、高流通及高成长的特点，并且网络游戏产业以创意为源头，以内容为核心，基本不消耗物质资源或者只是消耗很少的物质资源，堪称“低碳产业”。在国家大力发展低碳经济的环境下，网络游戏产业作为典型的低碳经济产业受到各级政府的大力扶持，可以预见国家大力发展低碳经济将给网络游戏产业带来新的发展机会。

中共中央、国务院及各下属部委发布了《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》、《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》、《文化产业振兴规划》、《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》、《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》等产业政策，以及数十个省、市级政府先后出台的网络游戏产业扶持政策，对网络游戏产业均提出了强有力的政策支持。

2013 年 8 月，国务院印发《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》明确提出，要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业。经济结构转型，促进消费升级的大环境有助于我国游戏出版产业的发展。

2014 年 2 月，国务院印发《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》，提出在文化产品方面加快实现由“中国制造”向“中国创造”的转变，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程。近年来，国家先后出台政策性文件支持文化产业的发展，有助于网络游戏行业进入快速发展的通道。

2016 年 3 月，国务院批转国际发展改革委《关于 2016 年深化经济体制改革重点工作的意见》中多次强调深化文化、体育改革，加快构建现代公共文化服务

体系。文化产业转型升级加速，能够为游戏产业释放更多活力，提升整个产业竞争力，丰富游戏产业与传统出版、网络文学、电影、电视、动漫等媒体融合通道。

（4）主管部门加大力度规范游戏产业，推动行业健康可持续发展

作为网络游戏产业的引导者和监督者，政府主管部门的监管对网络游戏产业的健康发展有着重要作用。

立法监管方面，相关部门先后出台了《关于网络游戏发展和管理的若干意见》、《关于规范进口网络游戏产品内容审查申报工作的公告》和《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》等规定，并于 2010 年出台了我国第一部专门针对网络游戏的部门规章《网络游戏管理暂行办法》。这些政策法规对网络游戏行业中部分企业的不规范行为，以及不法分子对网络游戏企业和游戏玩家的侵权行为，均起到了较强的抑制作用。

日常监管方面，主管部门国家新闻出版总署和文化部分别在游戏前置审批、运营市场监管环节不断加强监管力度，有效地净化了行业环境，保护了玩家和游戏企业的合法权益。

（5）三网融合将给网络游戏产业更多的发展契机

三网融合是指电信网（以移动通信网、固话通信网为主）、广播电视网（以有线电视网为主）、互联网的相互融合发展，实现三网互联互通、资源共享，在同一个网络上实现语音、数据、图像的传输。2010 年初国务院常务会议决定加快推进三网融合，并制定了阶段性目标：2010-2012 年重点开展广电和电信业务双向进入试点，探索形成保障三网融合规范有序开展的政策体系和体制机制；2013-2015 年，总结推广试点经验，全面实现三网融合发展，普及应用融合业务。

目前，我国网络游戏的绝大部分市场规模还是来自基于互联网的游戏平台。

随着移动互联网的发展和 3G、4G（第三代和第四代移动通信技术）建设的全面铺开，移动通信网和互联网的融合实际上已基本形成。终端设备方面，智能手机和平板电脑日渐普及，终端设备技术也在不断升级，负载能力将显著提升，从而催生了网络游戏的另一新兴平台——移动网络游戏平台。

从更长远来看，广播电视网与电信网和互联网的融合是必然趋势，苹果、谷歌等厂商已发布了互联网电视机，随着传输网络和终端设备的相继成熟，广电网

网络游戏平台也将会形成,而与之配套的电视主机游戏设备及游戏软件将迎来更大的发展。

2、影响行业发展的不利因素

(1) 网络游戏产品同质化严重

许多游戏开发商过度追求短期利益,采用“短、平、快”(开发周期短、内容平淡、快速投入营运)的急功近利开发策略,热衷于“模仿”、“抄袭”,市场上某款产品一旦取得成功,就迅速跟进,开发同质化、同类型的产品。同质化表现为游戏 IP 同质化和游戏设计同质化两个方面。游戏 IP 同质化,是指多款游戏共用相同或类似题材进行改变,比如,我国以战争为题材的“三国”系列游戏产品超过了 100 款。游戏设计同质化,是指在游戏控制算法方面相互抄袭,虽然是不同的游戏,但是玩家进入游戏后整体的玩法、地图等存在雷同的情形。近年来,随着移动网络游戏的快速发展,许多小型游戏开发企业为追求短期利益,密集推出大量同质化移动网络游戏产品,造成行业内游戏开发企业的淘汰率过高。

产品同质化导致我国网络游戏市场产品数量繁多但精品数量较少,影响了游戏用户的体验感,不利于用户规模的进一步扩大。不仅“模仿”、“抄袭”者无法做大做强,还打击了其他游戏开发商的创新意愿,不利于我国游戏行业整体自主开发能力的进一步提升。产品同质化已成为影响我国网络游戏行业健康发展的首要不利因素。

(2) 侵权行为影响了网络游戏产业的发展

“外挂”和“私服”损害了网络游戏开发商或代理运营商的知识产权,“盗号”则侵犯了用户的虚拟财产权益,并影响了网络游戏产业的健康发展。虽然主管部门早已明确网络游戏“盗号”、“外挂”、“私服”等行为属于违法行为,并且采取专项行动予以打击,企业也通过技术、法律等手段积极应对,但依然有不法分子在利益的驱使下从事这些侵权行为。

(3) 专业人才缺乏

网络游戏是一个年轻的朝阳产业,目前开设网络游戏专业的高校很少,毕业生数量有限,且高校培养的毕业生实用性有待提高,高校培养模式尚不能为游戏行业提供有力的人才支持。社会培训机构从事的网络游戏人才培养,由于师资

不专业、教育设施不规范、学员基础较差，以及培训机构过于看重短期利益，其培养的人员也很难担当重任。

具备较强实力的公司一般都拥有内部人才培养体系，但内部培养模式仅能在一定程度上满足公司自身需求，对于中小型网络游戏企业而言，自己培育人才尚不现实。

由此可见，我国尚未建立起完善的网络游戏人才培养体系，人才短缺依然是发展网络游戏行业面临的主要瓶颈。

（4）移动网络游戏领域发展有失规范

由于移动网络游戏领域发展速度快，因此在发展中存在不规范的现象，比如行业中存在商业欺诈行为，商务合同不够规范，对外宣传过程中部分游戏企业夸大游戏运营数据，缺乏自我约束力，用户信息存在泄漏等情况。部分游戏开发商甚至存在在游戏中故意设置陷阱，嵌入大量广告弹出及木马程序，坑蒙用户钱财等恶劣行为，这些非法行为都严重影响了用户对移动网络游戏的看法和印象，制约了产业健康、持续的发展。

2016 年以来，我国监管部门加强了对移动游戏的管理，并于 2016 年 5 月出台了《关于移动游戏出版服务管理的通知》，一方面进一步提高移动游戏受理和审批工作效率，另一方面也规范移动游戏出版服务管理秩序，促进移动游戏行业健康有序发展。

（九）行业的周期性、区域性、季节性

1、行业的周期性特征

网络游戏行业受经济周期的影响很小。网络游戏定位于大众化娱乐，与旅游、看电影、KTV 等休闲娱乐方式相比，网络游戏属于低成本娱乐方式，用户消费能力受经济周期的影响小；网络游戏产品内容轻松、品种多样，有利于缓解人们工作紧张或经济不景气造成的心理压力。我国网络游戏产业自诞生以来，市场规模一直保持高速增长态势。即使在 2008 年全球金融危机期间，我国网络游戏产业依然保持了 60% 以上的增长速度，充分体现了网络游戏行业受经济周期的影响较小这一特征。

2、行业的区域性特征

互联网消除了用户之间的地域性限制，游戏玩家可以通过通信网络实现互通互联，因此网络游戏行业无明显的地域性。与此同时，网络游戏又属于精神文化娱乐层面的消费范畴，相比而言，沿海发达地区的网络游戏市场更为发达。

3、行业的季节性特征

受网络游戏用户特点的影响，在传统节日和法定假日期间，网络游戏的运营收入会有所增加，但并未呈现明显的季节性特征。

（十）本招股说明书引用第三方机构报告的公开性和使用场合

机构/出版社名称	引用报告	是否公开	使用场合
艾瑞咨询	《中国网络游戏行业报告》（系列）、《手游行业发展数据报告》（系列）、《中国游戏用户行为研究报告》（系列）、《中国移动游戏行业研究报告》（系列）、《季度数据发布-互动娱乐（2016年Q1）》	是	是艾瑞咨询出版的 TMT 行业年度系列报告，该系列报告被相关研究机构广泛引用，上市公司昆仑万维招股说明书、主流媒体评论文章等均有引用。
游戏工委、IDC 等	《中国游戏产业报告》（系列）	是	是游戏工委等联合三家研究机构每年度发布的我国游戏行业权威研究报告，在冰川网络等公司招股说明书中引用，并被多家媒体引用
易观国际	《中国移动游戏市场年度综合报告 2016》	是	易观国际发布的系列研究报告，易观国际是中国互联网化市场产品中具有影响力的研究机构，其报告被行业内广泛使用
CNNIC	《中国互联网发展统计报告》系列	是	是中国互联网信息中心发布的权威数据，反映我国互联网市场发展的整体状况，在行业内被广泛使用。
Newzoo	《Towards The Global Games Market in 2017》、《2016 Global Games Market Report》、《2015	是	该机构为全球知名数据研究机构

机构/出版社名称	引用报告	是否公开	使用场合
	Global Mobile Game Industry White Book》		

三、公司在行业中的竞争地位及竞争优势

（一）公司在行业中的竞争地位

本公司在各年度的中国游戏产业年会上先后获得国家新闻出版广电总局和游戏工委评定的“2011 年度中国十大品牌游戏企业”、“2012 年度中国十大品牌游戏企业”、“2013 年度十大海外拓展游戏企业”、“2015 年度中国十大游戏研发商”、“2016 年度中国十大品牌游戏企业”、“2016 年度中国十大移动游戏发行商”、“2017 年度中国十大品牌游戏企业”、“2017 年度中国十大游戏研发商”、“2017 年度中国十大移动游戏运营商”等称谓。

公司拥有多个精品网络游戏产品，自成立以来，先后自主开发并运营了《航海世纪》、《九阴真经》等客户端游戏以及《太极熊猫》、《九阴手游》、《天子手游》、《天堂 2：血盟》及《九阴真经 3D》等移动网络游戏，并全球代理运营《方舟：生存进化》。关于公司游戏产品的介绍详见本招股说明书“第六节 业务和技术之四、公司主营业务的情况”。

（二）公司的竞争优势

1、核心技术优势

公司采用自主开发的方式研发数字引擎技术，其中最为关键的通用 3D 引擎技术，公司已将其应用到多款游戏产品中并带给玩家良好的视觉感受。公司核心技术优势的具体表现和特点详见本节之“八、公司主要技术与研发情况之（二）核心技术情况”。

电影影像是通过拍摄真实世界后进行逐帧播放形成的，而游戏图像不是预先录制的，是采用程序运算的方式将各用户的个性化操作以每秒数十帧的速度进行即时渲染，进而生成游戏图像，并展示于各用户的显示屏幕上，各用户看到的游戏图像是不同的，且图像是不重复的、不断延续的。公司 3D 引擎技术具备较强

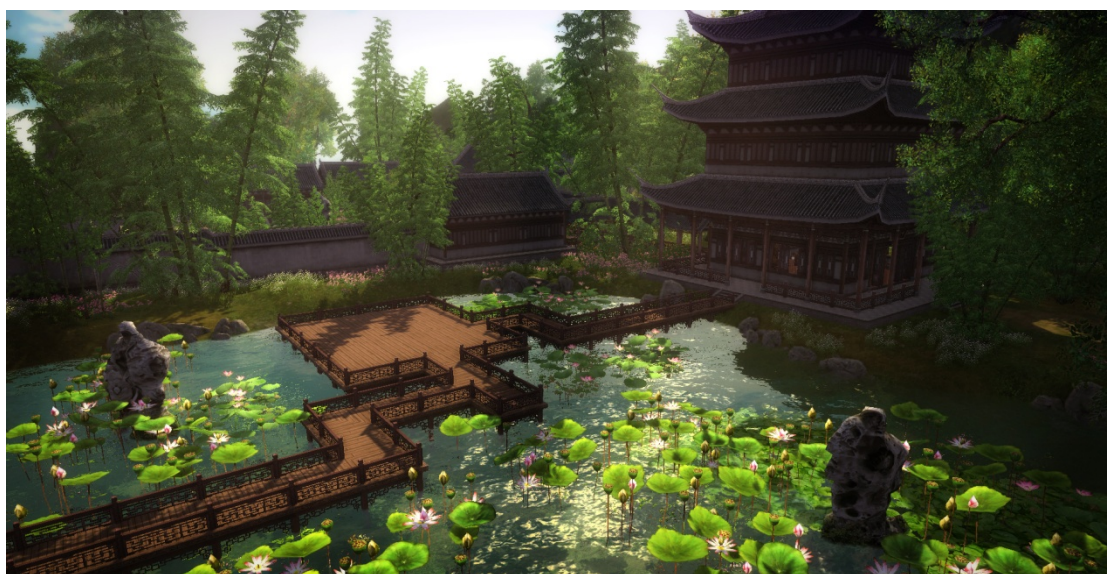
的拟真能力，通过严密、精确、高效、稳定的程序计算，对人类真实生活环境的模拟能力达到了较高的水平。以下五张图片是使用公司 3D 引擎技术开发游戏产品的图像截图（非照片）：



3D 引擎使用高动态范围光照技术形成明暗对比强烈的真实 3D 效果，使得花草可根据风力风向大小随机摆动；使用容积光照技术模拟真实的太阳光遮罩效果形成体积光；使用景深技术模拟人双眼的聚焦效果，使得聚焦范围以外的比较模糊；使用环境遮挡技术模拟光线反弹，使得场景明暗效果更加真实，立体感更强。



使用粒子降雨、降雪、线性雾、指数雾、高度雾、风向、风力、环境光、太阳光、反射光、高动态光照技术模拟真实的特殊气候场景效果。



水面的阳光反射。



人物在水面使用轻功的水花效果。

公司 3D 引擎技术的通用性能良好。公司研发的是可通用引擎技术，适用于开发不同的产品和提供不同的服务；且公司拥有引擎的源代码程序，可根据开发需求进行升级和改良，使得引擎的可扩充性极强。

由于公司的 3D 引擎技术完全是自主开发，因此在新产品的程序适用性上具有较强的优势。公司于 2014 年 9 月推出的动作手游《太极熊猫》的引擎就是在《九阴真经》的引擎上进行改良而形成，游戏引擎技术的积淀及引擎跨平台的通用性使得公司在提高产品质量的同时大大缩短了游戏开发周期。

公司 3D 引擎技术不仅可以应用在 PC 客户端网络游戏，同时也可以应用在网页游戏、移动游戏中。截至目前，公司已经开发出《帝国文明》等网页游戏和《太极熊猫》、《九阴手游》等移动网络游戏。除此之外，公司还在主机网络游戏中发挥其 3D 游戏引擎的技术优势，于 2015 年末推出的主机网络游戏《九阳神功》，已在微软 Xbox 平台上线，并获得 ChinaJoy “2015 年度金翎奖——玩家最期待的网络游戏奖”。

2、创新能力优势

公司一直坚持自主创新的发展战略，注重创新所带来的长期发展，而不是短期商业利益。公司一直努力营造有助于激发员工创造力的工作氛围和文化环境，对创新理念、创新方法进行宣扬以使创新文化得到传承，员工们以推出一款全新

的、受市场称赞的产品而感到自豪，并愿为之付出努力。公司自上而下已形成了勇于创新的工作氛围，“蜗牛，为梦想而生”已成为本公司最为核心的企业文化。

公司通过自主创新成功开发并运营的多款游戏，在题材、玩法等方面均有一定的创新，并得到了市场的认可。同时，公司的“创新”不是对成熟产品的模仿或复制，而是融入了较为颠覆性的创新理念，开发的游戏在海外市场亦受欢迎，这也是公司游戏能够在海外市场广泛运营的重要原因。

2014 年，公司成为获得国家工信部虚拟运营商资格的游戏企业，将游戏业务与移动网络经营业务相结合，推出一系列“免卡”产品，在市场上引起了一定的反响。公司通过现有的“免卡”及“免商店”业务，可以让玩家感受免流量下载、免流量玩游戏、流量语音话费互转等新型移动游戏消费体验，这一系列业务创新都是公司创新能力优势的体现。

3、产品开发优势

本公司是一家拥有超过 1,300 名研究开发人员、能够同时进行多个大型项目开发的游戏开发商，产品开发能力突出。本公司及本公司开发的产品获得了行业主管部门和知名媒体颁发的数十个奖项。

公司突出的产品开发能力，除了受益于前述核心技术、创新能力优势外，主要还得益于以下几个方面的能力：

（1）开发组织能力

公司具备强大的开发组织能力，采用独特的矩阵式研究开发组织架构，能够充分利用公司的开发资源。比如，公司一旦发现市场机会决定实施新产品开发项目，就能够快速组织人员进行游戏设计，设计完成后迅速配置开发人员组成游戏开发团队实施游戏制作；产品开发完成后，能够快速完成“开发力量的重组”，形成新的开发团队。

（2）数百人共同进行产品开发的能力

开发大型 3D 网络游戏，需要由数百名开发人员同时进行，如果采用“分散作业”的方式，不仅开发效率低，产品质量也难以保证。公司先进的引擎技术，能够承载数百名开发人员同时开发一款游戏，标准统一，相关开发人员可以相互配合，且便于复核，大幅提升了游戏开发的质量和效率。

（3）产品设计能力

公司建立了庞大的用户需求信息数据库，并具备深度分析用户需求的能力，使得设计人员可以较为精准地把握用户需求。公司能够通过制作核心玩法模型来反复推演游戏核心乐趣，能够将各种创新的策划概念用表格、图形等形式进行准确地表述，以让策划案能够被艺术和技术开发人员正确理解和执行。

公司于 2014 年 9 月推出移动网络游戏《太极熊猫》，之后先后推出了《九阴手游》、《关云长》、《天子》手游等移动网络游戏，融合了创新玩法，取得了良好的市场效果；另外，公司能够将复杂的策划工作进行恰当的分割，使其“模块化”，并把每个“模块”的工作都“流程化”；策划人员能够与程序人员一同开发编辑器工具，并能熟练地使用。

（4）艺术开发能力

公司艺术中心有能力高水平地把握各产品的总体艺术风格，并能够制定科学的艺术开发工艺标准，使艺术开发人员制作的具体内容与总体艺术风格保持一致，最终让公司产品能够带给玩家较强的视觉震撼。

由于艺术充满了创造性，因此制定艺术开发工时标准是一项难度较高的挑战。基于多年的艺术开发经验，通过不断调整、完善，公司形成了较为科学的艺术开发工时标准，能够用于衡量艺术开发人员的工作效率，对公司提高艺术开发效率产生了重要的作用。

（5）质量控制能力

公司建立了多层次、全方位的产品质量控制体系，包括开发项目组内部两个环节的审核，质量中心和评测中心的独立测试，商业化运营前有玩家参与的多次外部测试，以最大限度地消除产品缺陷。

此外，公司亦是一家掌握了自动化测试技术的游戏开发商，拥有的自动化测试工具可以提升产品质量和提高测试效率。

A 自动化测试技术简介

发行人自动化测试技术全称为“蜗牛自动化云测平台”，该平台为发行人质量中心自主研发的自动化测试平台，是为适应公司移动游戏业务需求而研发。平台主要目的是解决移动项目版本快速迭代测试以缩短测试周期、Android 设备自动

并发测试降低人力投入成本、精准定位问题提升产品质量。平台主要功能有：游戏兼容性测试、游戏性能测试、游戏稳定性测试、游戏压力测试以及数据监控和分析功能。

B 技术来源

主要运用基于 Robtium, UiAutomator, Appium 等框架并进行二次研发, 以适用发行人自身的测试需求并优化了内部测试算法, 坐标适配算法, 加入了实时监控, 日志采集, 脚本引擎系统等, 同时发行人还研制了一套自己的游戏脚本录制工具能够适配不同屏幕和分辨率的手机, 完成自身自定义游戏测试流程的自动化测试。

C 平台特点

a 针对游戏支持深度定制脚本的自动化适配测试, 性能测试, 稳定性测试。目前市面上一般的云测平台大多数只是支持 app 应用的脚本测试。

b 支持多项目多设备批量一键自动化测试。

c 支持 500 多台设备并发测试。

d 支持游戏功能, 众测和脑电波测试。

e 支持游戏服务器性能测试。

f 支持自动和人工测试。

g 支持性能监控, 统计分析和崩溃日志解析精确定位游戏问题。

h 24 小时内出具一份全方位的测试报告。

(6) 新技术和新产品的开发能力

公司已经设立专门的技术研究机构, 对行业内的先进技术进行研发, 已经成为未来支持公司产品技术优势的基础。行业内的先进技术包括高清晰画质的 3D 游戏引擎、动作捕捉技术、视频传输技术等。除此之外, 基于现有的 3D 数字技术, 公司在虚拟现实 (VR) 技术方面已经投入研发力量, 希望将 VR 产品与现有的游戏业务结合, 为用户带来沉浸式的数字娱乐体验。

4、自主研发产品运营优势

作为拥有自主研发能力的游戏开发企业，公司近年来也更加注重提高游戏自主运营的能力，并收到了良好的效果。同时，公司品牌已经在市场上取得了一定的知名度。公司拥有完善的运营体系，在游戏开发的过程中，就已经将游戏产品的开发与各类运营工具的开发进行了对接，游戏产品开发完成时，即具备了完整的运营工具。这些运营工具有用于控制数据，有的用于展现数据，具体包括极效运营工具、运营数据分析工具、角色行为分析工具、计费应用程序等几大工具套件。

序号	工具名称	工具的特点
1	极效运营工具	主要用于精细化地控制游戏产品，使产品运营变得更加灵活，比如可以使用该工具快速地调整游戏某场景内的掉率、经验倍率，此类操作不用重启服务器，均是即时完成。
2	运营数据分析工具	主要用于统一的产品数据展现，比如玩家的注册、登陆、充值等数据，以便公司及时掌握各项运营数据，判断产品运营是否异常。
3	角色行为分析工具	在产品阶段，公司就已嵌入了大量角色行为采集点，在统计和分析角色行为方面具有天然优势，该工具对策划人员不断修正游戏玩法或数值模型，以及对不同时期的运营活动，均有重要的参考和引导意义。
4	计费应用程序	可用于适合作游戏运营商的计费环境，与对方计费系统对接，如果合作游戏运营商未建立计费环境，该工具可直接使用，节省了大部分技术对接成本。

基于上述运营工具，公司在游戏运营过程中能够及时掌握重要数据，分析数据所代表的指导意义后，对产品运营进行快速调整，获取更佳的运营效果。同时，运营系统会自动记录这些调整，存储为一条知识记录，将运营经验固化在系统中，为公司其他产品以及其他运营决策人提供运营经验参考。

总的来看，公司在自主研发游戏产品运营方面的优势主要体现在：

（1）新产品推广能力

公司的运营团队拥有丰富的游戏运营经验，在一款游戏推出之前即通过各种渠道对游戏进行宣传，同时可以有效地将游戏的亮点内容呈现给广大玩家用户，其制作的游戏宣传片内容简洁，重点突出，为游戏推广起到了重要作用。

（2）现有产品的客户维护能力

优秀的游戏运营团队不仅仅体现在将新产品成功推向市场，现有产品的后期运营也是关键的考核因素，这决定了公司能否提高玩家用户的粘性。公司拥有完

善的市场运营部门和客户服务平台，对玩家在游戏行为进行跟踪，及时解答玩家提出的问题，以服务换取玩家的客户粘性。公司主打产品《九阴真经》正式上线至今已经超过 5 年，仍是市场较受欢迎的网络游戏之一。《太极熊猫》作为移动网络游戏，至今运营时间已经超过 3 年，仍然维持着较高的玩家活跃度。《方舟：生存进化》游戏自 2015 年在 Steam 平台上线以来，运营时间已超过 2 年，目前仍为该平台及 Xbox 和 PS4 平台较为活跃的游戏产品。根据第三方数据监测机构 Steamspy.com 根据 Steam 平台在 2017 年 12 月前两周登录玩家数量及活跃时间的综合排名统计，《方舟：生存进化》游戏在 18,000 多款在库游戏中排名第 12 名。

（3）多平台全产业链游戏运营能力

截至目前，公司已经推出包括客户端网络游戏、网页游戏及移动网络游戏等方面的数十款游戏产品，在提高个人电脑端（PC 端）的游戏运营能力的同时，公司亦重视移动网络游戏的运营。公司是获得虚拟运营商资格的游戏企业，其推出的“免卡”及“免商店”游戏平台将为公司在移动端的游戏运营提供保证。截至目前，公司“免商店”已经和 40 余家游戏开发商开展联合运营合作。

目前，公司已初步涉足主机游戏市场，推出一款家用游戏主机产品 Obox 及一款主机网络游戏《九阳神功》，并代理《方舟：生存进化》游戏，在微软公司 Xbox 主机平台和索尼公司 PS4 主机平台上线运营，为玩家用户提供更多样化的游戏运营服务。

5、产品运营及 IP 管理优势

公司拥有超过 10 年的游戏运营经验，在长期的游戏运营中，能够实现有效的产品 IP 管理，将积累的 IP 资源应用在多平台游戏产品中，具体来看，如发行人推出的《九阴真经》和《天子》客户端游戏，于 2015 年改编为同 IP 产品——《九阴手游》和《天子手游》，并取得了较好的经营效果，已经推出的《太极熊猫》移动网络游戏也已经在 2015 年末推出第二代游戏产品——《太极熊猫 2》。总体来看，公司能够将拥有自主知识产权的 IP 产品进行适当改编并推出新的游戏产品，提升用户粘性。

除此之外，公司的产品运营和 IP 管理还体现在能够获得国内外拥有一定知

名度的游戏或影视产品的改编权，并能够进行适当改编，推出相应的游戏产品。截止本招股说明书签署日，公司已经获得 NCSoft 推出《天堂 II》系列游戏的改编权，并推出了移动网络游戏产品《天堂 2：血盟》，取得了较好的运营效果；已经获得盛大游戏《热血传奇》的改编权，并计划将其改编为主机游戏；已经获得《方舟：生存进化》的全球代理权进行授权运营，并计划在中国市场推出《方舟：生存进化 Online》。总体来看，公司在获取国内外知名产品 IP 并进行产品改编方面也拥有一定优势。

6、海外市场优势

截至目前，本公司已有多款产品对外出口（包括已签约、尚未上线运营的产品），产品运营区域已覆盖了全球多个国家和地区，其中既包括北美、日韩、欧洲等成熟市场，也包括南美、中东、印度等新兴市场。

公司在海外市场运营拥有以下能力：

（1）海外市场商务拓展能力

公司是国内最早拓展海外市场的游戏企业之一，拥有超过 10 年的海外市场开拓经历，在寻找优质游戏运营商的方法、进行商务谈判的技巧、巩固双方合作关系的策略等方面，积累了丰富的经验。

（2）产品本地化能力

由于不同国家和地区的语言、习俗、玩家喜好等文化背景存在巨大差异，因此只有经过良好本地化开发的游戏产品才能在海外运营成功。公司具备强大的产品本地化能力，能够将公司游戏进行本地化开发之后，形成适合在授权区域运营的产品版本，以获得当地玩家的认可和喜爱。

（3）国际运营支持能力

公司建立了国际运营支持体系，为海外市场提供全面的国际运营支持服务，解决了各运营区域因语言、时差、节假日等不同所带来的挑战。海外业务管理团队 90% 以上的员工掌握了一门外语，部分员工掌握了两门以上外语，适应多语言环境下的国际运营支持能力。公司良好的国际运营支持能力保障了游戏在全球范围内的稳定运行。

（4）远程架设、监控和维护运营服务器的能力

一般情况下，授权运营商自行、自费采购运营服务器、电信带宽等游戏运营所需的软硬件，公司能够对海外市场的互联网状况进行远程评估，并在此基础上，远程进行运营服务器的架设、游戏产品版本的安装、运营服务器的后续监控和维护。

（5）海外市场自主运营能力

报告期内，公司在美国、俄罗斯、香港、韩国及日本设立了全资子公司，自主运营部分游戏产品。公司已成为国内少数几家能够在海外市场进行自主运营游戏的企业。

公司拥有的海外市场优势，能够让海外市场成为公司重要的盈利来源，并能分享全球网络游戏行业快速发展所带来的商业利益，有效分散公司对单一区域的业绩依赖；由于游戏出口受国家产业政策的扶持，公司能够获得主管部门的更多支持；另外，在新产品开发阶段，公司已与授权运营商签订了授权运营协议，收取了版权使用费，获得了游戏开发所需的部分资金，降低了产品开发风险，而且在新产品推出后，能够迅速进入全球市场，从而降低了新游戏的市场风险。

在未来海外游戏运营过程中，公司将注重自主运营和授权运营的结合，充分利用海外运营商的本地优势，提高甄选海外合作伙伴的标准。同时，将在自主运营环节不断因地制宜调整运营行为，使运营效果更加适合于当地市场。

7、团队和人才优势

（1）拥有规模庞大的业务团队

公司拥有一支超过 1,300 人的研究开发团队，超过 300 人的国内营运团队。公司在俄罗斯和美国等海外地区设立有子公司，由专业人员负责公司产品的海外运营。

（2）公司员工整体素质高

公司 90%以上的员工具备大专以上学历，大专以下学历的员工也基本为在游戏开发或运营方面有特殊才能且经验特别丰富的专业人才。

（3）拥有成熟的人才培养体系

针对行业人才紧缺现状，通过多年的经验总结和方法积累，公司建立了一套较为成熟的人才培养机制，可将计算机科学与技术、信息工程、网络技术、美术、

艺术、中文、外国语言文学等专业背景的人才培养成游戏专业人才。

（三）公司的竞争劣势

1、融资渠道劣势

行业内具有一定实力的公司多数已是上市公司，比如在美国上市的搜狐畅游，在香港上市的腾讯、金山、网龙，已在 A 股上市的中青宝、游族网络、完美世界、巨人网络等。与同行业上市公司相比，本公司存在明显的融资渠道劣势。

公司属于轻资产的研发型企业，缺乏为获得长期借款作抵押的固定资产，主要采用短期借款的融资方式。由于游戏产品特别是精品游戏的研发周期较长，通常都在 2 年以上，使用短期借款筹集研发资金，不符合公司一贯坚持的稳健型筹资政策，故公司主要以自有资金进行产品开发，但却限制了公司产品的开发规模。

2、游戏产品代理的相对劣势

截至目前，公司运营的主要游戏产品仍然是自主研发的游戏产品，而从一个游戏开发企业向兼具游戏开发和运营的综合性数字娱乐服务提供商转变是符合行业发展趋势和公司发展战略规划的。总体来看，目前公司在代理、发行及运营其他游戏开发商开发的游戏产品方面具有相对劣势。作为传统的游戏开发企业，在游戏运营方面仍然与腾讯、网易等大型游戏企业存在一定的差距，同时面临 360、百度等游戏运营平台的竞争。由于游戏运营是游戏业务收入的直接来源，因此上述情况一定程度上限制了公司的盈利能力。

目前，公司已经在提升自主研发游戏品质的同时，推出在移动网络游戏产业链各环节的运营工具，包括“免商店”、蜗牛游戏掌机等产品，增强公司在移动网络游戏方面代理、发行及运营的能力。除此之外，公司也加强了对海外优质游戏的改编及代理发行，先后取得了《方舟：生存进化》的全球代理权和《天堂 2：血盟》游戏的改编权。公司在不断推出精品化移动网络游戏产品的同时，将进一步提升产品运营水平，加强优秀游戏的代理运营能力，从而把握行业机遇。

四、公司主营业务的情况

（一）公司主营业务概况

蜗牛数字是一家以图形图像技术为基础，以数字产品为体现，集软硬件研发、生产、发行、运营和服务一体化的高新技术企业。

自 2000 年设立以来，公司始终致力于图形图像技术的深入研发与积累。结合产业技术的更迭，研发了多代符合不同时期产业环境的 3D 图形引擎，并在此技术基础上适时推出不同的数字产品。目前，公司主营业务围绕多平台网络游戏的自主研发和运营两大环节进行。其中，多平台网络游戏的自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏的底层技术开发和内容提供，且随着数字娱乐技术的升级，公司已开始在 VR 游戏和 VR 直播领域进行技术和产品研发；多平台网络游戏的运营包括了自主研发以及代理的网络游戏产品的发行及运营。同时，公司还涉及移动端游戏设备、主机游戏设备等多种产品的研发和生产，为用户在游戏产品、游戏硬件以及未来的影视及 VR 领域提供一站式、多方位的数字内容服务。截至 2017 年 9 月末，公司网络游戏产品累计注册用户数量超过 8,000 万人次，报告期内主要游戏产品的平均月度活跃用户数量超过 250 万人次。具体的业务框架参见本节之“一、发行人主营业务及变化情况”。

依托于全产业链经营模式的理念，公司在网络游戏上下游主要环节均推出了代表性产品。截至目前，公司主营业务或产品在行业产业链布局方面的情况如下：

产品类别	具体产品	产品内容描述	所处产业链环节
引擎研发	网络游戏引擎	包括客户端网络游戏引擎、移动网络游戏引擎、主机游戏引擎研发及引擎通用化处理	上游
游戏开发	网络游戏开发	包括客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏、主机游戏等产品开发	上游
游戏运营	自主开发游戏运营、免商店	包括自主研发游戏的运营、免商店提供的+移动网络游戏的运营	中游
电信运营	虚拟运营	包括蜗牛免卡及其配套电信运营服务	中游
游戏终端	游戏掌机及游戏主机	包括蜗牛自主研发游戏掌机、游戏主机等硬件产品	下游

（二）公司主要产品或服务

1、公司主要游戏产品情况

截至目前，本公司已经上线运行的自主研发游戏产品主要如下：

游戏名称	游戏类别	具体描述	游戏内容描述	出口地区
九阴真经	客户端游戏	3D	传统中国武侠文化的大型多人在线大型多人在线角色扮演游戏	东南亚、美国、俄罗斯、欧洲
航海世纪			航海主题的大型多人在线角色扮演动作游戏	东南亚、美国、俄罗斯、欧洲
天子			中国古代背景的奇幻类大型多人在线角色扮演游戏	东南亚
舞街区			音乐交友类休闲网游	东南亚、俄罗斯
机甲世纪			机器人主题的即时制大型多人在线角色扮演游戏	日本、台湾、北美等
九阳神功			大型多人在线武侠类竞技场游戏	-
帝国文明	网页游戏	2D	以中世纪战争为题材的网页游戏	东南亚、美国、俄罗斯、欧洲
英雄之城			集战争策略、角色扮演、模拟经营三种流行要素为一体的网页游戏	东南亚、美国、俄罗斯、欧洲
太极熊猫	移动网络游戏	3D	3D 武侠动作类角色扮演移动网络游戏	俄罗斯、北美、东南亚、欧洲
太极熊猫 2				-
九阴手游				俄罗斯、美国、欧洲、东南亚
天子手游			大型多人国战动作手游	东南亚
关云长			大型多人动作策略类游戏	北美、东南亚
天堂 2：血盟			3D 奇幻动作类角色扮演移动网络游戏	-
九阴真经 3D			3D 武侠动作类角色扮演移动网络游戏	北美地区
让麻将飞		2D	竞技麻将类移动网络游戏	-
仙之痕			萌动卡牌系列移动网络游戏	-

除上述自主研发游戏产品外，公司主要代理的游戏产品还包括《方舟：生存

进化》，公司将进一步加强优质网络游戏的代理和发行，提升游戏产品的运营能力。

上述游戏产品中，《九阴真经》、《太极熊猫》、《九阴手游》、《天子手游》、《方舟：生存进化》、《九阴 3D》及《天堂 2：血盟》7 款游戏构成了公司报告期内主营业务收入的主要部分，上述 7 款游戏在报告期内的业务收入情况如下：

单位：万元

游戏名称	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	运营收入	占比	运营收入	占比	运营收入	占比	运营收入	占比
九阴真经	17,167.45	11.11%	24,996.89	11.56%	34,945.06	24.87%	44,713.48	68.92%
太极熊猫	11,423.65	7.39%	38,951.94	18.01%	76,043.56	54.11%	10,424.32	16.07%
九阴手游	13,966.46	9.04%	37,926.26	17.54%	10,508.54	7.48%		
天子手游	3,948.70	2.55%	20,026.13	9.26%	3,448.17	2.45%		
方舟：生存进化	18,475.13	11.95%	15,391.58	7.12%				
天堂 2：血盟	15,263.23	9.87%	4,814.73	2.23%				
九阴 3D	50,015.87	32.36%	48,325.96	22.35%	8,245.11	5.87%		
小计	130,260.49	84.28%	190,433.49	88.07%	133,190.44	94.77%	55,137.80	84.98%
其他游戏及非游戏业务	67,557.15	34.15%	75,611.16	28.42%	35,306.80	20.95%	10,964.13	16.59%
营业收入合计	197,817.64	100.00	266,044.65	100.00	168,497.24	100.00	66,101.93	100.00

报告期内，发行人主要 7 款游戏产品的收入及占游戏业务收入的比例情况如下：

单位：万元

游戏名称	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	占比	营业收入	占比	营业收入	占比	营业收入	占比
九阴真经	17,167.45	11.11%	24,996.89	11.56%	34,945.06	24.87%	44,713.48	68.92%
太极熊猫	11,423.65	7.39%	38,951.94	18.01%	76,043.56	54.11%	10,424.32	16.07%
九阴手游	13,966.46	9.04%	37,926.26	17.54%	10,508.54	7.48%		
天子手游	3,948.70	2.55%	20,026.13	9.26%	3,448.17	2.45%		

游戏名称	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	占比	营业收入	占比	营业收入	占比	营业收入	占比
天堂 2: 血盟	18,475.13	11.95%	15,391.58	7.12%				
九阴 3D	15,263.23	9.87%	4,814.73	2.23%				
方舟: 生存进化	50,015.87	32.36%	48,325.96	22.35%	8,245.11	5.87%		
小计	130,260.49	84.28%	190,433.49	88.07%	133,190.44	94.77%	55,137.80	84.98%
合计	154,565.76	100.00%	216,236.22	100.00%	140,535.09	100.00%	64,882.01	100.00%

综上，上述 7 款游戏构成了发行人游戏业务收入的主要部分，是发行人主要游戏产品。上述产品中，除《方舟：生存进化》外，其他产品均为发行人自主研发，通过自主运营和授权运营相结合的方式进行游戏运营；《方舟：生存进化》为发行人于 2015 年 11 月取得全球代理权的游戏产品，目前通过授权运营的方式在 Steam（Valve 公司游戏平台）、Xbox（微软公司平台）和 PS4（索尼公司平台）平台及向 Solutions 2 Go, Inc（北美地区游戏媒体销售商 <https://solutions2go.com/>）上进行产品销售，并进行全球发行。

2、主要游戏产品的具体情况

（1）主要游戏产品的基本情况

上述游戏产品的游戏类型、上线时间和运营方式如下：

序号	游戏名称	分类	上线时间	游戏类型	运营方式
1	九阴真经	客户端游戏	2012 年 6 月	RPG	自主开发运营+授权运营
2	太极熊猫	移动端游戏	2014 年 9 月	RPG	自主开发运营+授权运营
3	九阴手游	移动端游戏	2015 年 6 月	RPG	自主开发运营+授权运营
4	天子手游	移动端游戏	2015 年 10 月	RPG	自主开发运营+授权运营
5	天堂 2：血盟	移动端游戏	2016 年 7 月	RPG	自主开发运营
6	九阴真经 3D	移动端游戏	2016 年 8 月	RPG	自主开发运营+授权运营
7	方舟：生存进化	客户端游戏	2015 年 11 月	Sandbox Game	授权运营

报告期内，上述游戏产品的运营概况如下：

单位：万元

2017 年 1-9 月						
游戏名称	营业收入		充值金额	推广费用	游戏生命周期	用户生命周期
九阴真经	自主运营	16,475.40	14,986.16	319.47	稳定期	5 个月
	授权运营	692.05				

	合计	17,167.45				
太极熊猫	自主运营	11,402.20	9,119.21	232.29	衰退期	2 个月
	授权运营	21.45				
	合计	11,423.65				
九阴手游	自主运营	12,474.93	10,513.44	151.64	稳定期	2 个月
	授权运营	1,491.53				
	合计	13,966.46				
天子手游	自主运营	3,787.46	2,870.36	35.82	衰退期	2 个月
	授权运营	161.25				
	合计	3,948.70				
天堂 2：血盟	自主运营	18,475.13	14,194.02	1,732.19	稳定期	2 个月
	授权运营	-				
	合计	18,475.13				
九阴真经 3D	自主运营	15,263.23	14,047.13	1,791.21	稳定期	2 个月
	授权运营	-				
	合计	15,263.23				
方舟：生存进化	自主运营	-	-	2,246.12	成长期	
	授权运营	50,015.87				
	合计	50,015.87				
2016 年度						
游戏名称	营业收入		充值金额	推广费用	游戏生命周期	用户生命周期
九阴真经	自主运营	23,833.84	22,023.39	921.52	稳定期	5 个月
	授权运营	1,163.05	-			
	合计	24,996.89	-			
太极熊猫	自主运营	36,873.48	36,288.75	3,446.20	稳定期	2 个月
	授权运营	2,078.45				
	合计	38,951.94				
九阴手游	自主运营	37,071.06	37,936.09	6,227.01	成长期	2 个月
	授权运营	855.20				
	合计	37,926.26				
天子手游	自主运营	19,953.85	20,401.64	3,421.29	成长期	2 个月
	授权运营	72.28				
	合计	20,026.13				
天堂 2	自主运营	15,391.58	20,960.77	1,783.26	推广期	2 个月
	授权运营	-				
	合计	15,391.58				
九阴真经 3D	自主运营	4,457.21	6,865.16	1,722.55	推广期	2 个月
	授权运营	357.52				
	合计	4,814.73				
方舟：生存	自主运营	-	-	10.26	成长期	

进化	授权运营	48,325.96	-			
	合计	48,325.96	-			
2015 年度						
游戏名称	营业收入		充值金额	推广费用	游戏生命 周期	用户生命 周期
九阴真经	自主运营	33,271.31	31,378.70	2,887.20	稳定期	5 个月
	授权运营	1,673.76				
	合计	34,945.06				
太极熊猫	自主运营	63,619.85	64,779.75	11,989.58	成长期	2 个月
	授权运营	12,423.71				
	合计	76,043.56				
九阴手游	自主运营	10,027.00	12,977.65	3,822.81	推广期	2 个月
	授权运营	481.54				
	合计	10,508.54				
天子手游	自主运营	3,448.17	4,186.78	1,439.51	推广期	2 个月
	授权运营	-				
	合计	3,448.17				
方舟：生存 进化	自主运营	-	-		推广期	
	授权运营	8,245.11				
	合计	8,245.11				
2014 年度						
游戏名称	营业收入		充值金额	推广费用	游戏生命 周期	用户生命 周期
九阴真经	自主运营	42,169.65	38,061.33	2,474.56	成长期	5 个月
	授权运营	2,543.83				
	合计	44,713.48				
太极熊猫	自主运营	10,389.02	13,317.28	1,425.59	推广期	2 个月
	授权运营	35.30				
	合计	10,424.32				

因发行人授权运营业务根据与授权运营商签署的合同并完成对账后确认授权运营收入，因此收入的直接来源为授权运营商，采用净额法确认收入，尤其在存在保底分成金或版权金的情况下，授权运营收入与游戏内充值金额不直接相关。故上述表格中的充值金额为自主运营模式的充值金额。

(1) 自主研发的主要游戏产品

①客户端网络游戏

《九阴真经》



《九阴真经》是公司于 2012 年正式推出公测的一款以中国武侠文化为背景的大型多人网络在线游戏产品。该款游戏在展现设计思维上突破创新，融入了“无职业、无等级、奇遇系”等全新的武侠类网络游戏玩法，以及“空中打斗”、“永不离线”等创新元素，还原了一个真实的武侠世界。该款游戏一经推出，便先后获得了“2012 年度金翎奖——玩家最喜爱的十大网络游戏”、“2012 年度金翎奖——最佳原创网络游戏”、“2012 年度金翎奖-最佳 3D 网络游戏”、“2014 年度金翎奖——玩家最喜爱网络游戏”，并获评中国游戏产业年会“2016 年度十大最受欢迎原创客户端网络游戏”、“2017 年度十大最受欢迎原创客户端网络游戏”荣获等多个重要业内奖项，充分体现出市场对《九阴真经》的肯定。

报告期内，在自主运营模式下，截至 2017 年 9 月末，《九阴真经》累计注册用户数量为 2,304.27 万人，报告期内平均月活跃玩家数量为 67.16 万人次，付费用户月平均 ARPU 值为 455.08 元。

②网页游戏

《帝国文明》



《帝国文明》于 2010 年 1 月投入商业化运营，是一款以四大古文明战争为题材的即时战略网页游戏，它同时结合了策略、养成与英雄 RPG 的玩法。在以地中海为中心的版图上，玩家可以选择四大文明中的一方扮演城主并通过智谋武力最终成就一方霸业，也可以抓住时机通过贸易打造商业帝国，甚至可以成为四大文明之一的领袖。

③移动网络游戏

《太极熊猫》



《太极熊猫》是蜗牛数字推出的首款动作类角色扮演移动网络游戏，该款游戏传承了发行人经典 MMORPG 游戏的设计传统，将内容丰富而具有悬念的故事情节以及炫目的打斗场面结合在一起，通过移动网络游戏的方式呈现给广大玩家。游戏拥有浓厚的美式漫画风格，将公司自主研发的成熟 3D 客户端游戏引擎技术移植到移动网络游戏，融入了真人捕捉、浮空连招格斗等游戏战斗体验。

《太极熊猫》推出以来，先后获评金翎奖“2014 年度玩家最期待移动网络游戏”、“2015 年度玩家最喜爱移动网络游戏”等行业内奖项。

截至 2017 年 9 月 30 日，在自主运营模式下，该游戏累计注册用户数量为 2,964.14 万人，报告期内平均月活跃玩家数量 156.19 万人，付费用户月平均 ARPU 值 414.33 元。

《九阴手游》



《九阴手游》于 2015 年推出，基于《九阴真经》研发的大型多人在线角色扮演移动网络游戏。该游戏采用蜗牛数字自主研发的 Flexi 端游引擎，武侠游戏画面自然真实，具有诗情画意。玩家在《九阴真经》中熟悉的无职业、轻功、奇遇等正统武侠特色都将在九阴真经手游中再次出现。《九阴手游》传承了《九阴真经》轻功打斗、虚实架策略 PK、帮派追杀、夺书刺探、组队禁地等众多经典玩法，并增加了大世界自由 PK 等创新特色。此外，该游戏中的武术动作是由多位武术世界冠军进行真人动捕采集而来，可为玩家带来较为真实的武打体验。综上，《九阴手游》可让玩家在移动端也体验到一个真实、富有代入感的武侠江湖。

截至 2017 年 9 月 30 日，在自主运营模式下，该游戏累计注册用户数量 1,069.60 万人，报告期内平均月活跃玩家数量 66.93 万人，付费用户月平均 ARPU 值 498.34 元。

《天子手游》



《天子手游》于 2015 年推出，基于《天子》研发的大型多人在线角色扮演国战手游。该游戏采用 U3D 引擎，可为玩家提供端游级的超清画面、3D 场景动态实时反射、真实物理碰撞及打击感等特色，使玩家的游戏操作便捷流畅，获得端游级的手感，并在手机上进行百人同屏国战。在玩法方面，《天子手游》与《天子》的核心情节类似，即玩家通过几大势力的合纵连横、讨伐纣王、逐鹿中原，最终问鼎天下。《天子手游》与《天子》的不同之处在于引入离线玩法，使玩家在离线时也能完成升级、刷怪、打装备等一系列琐碎的日常任务，最大程度地节省玩家的时间。

截至 2017 年 9 月 30 日，在自主运营模式下，该游戏累计注册用户数量为 386.94 万人，报告期内平均月活跃玩家数量 27.94 万人，付费用户月平均 ARPU 值 444.73 元。

《天堂 2：血盟》



《天堂 2：血盟》是蜗牛数字在取得原《天堂》客户端游戏开发商 NCSOFT 授权并进行自主开发改编后，于 2016 年 7 月正式推出一款移动网络游戏。游戏主题继承了原客户端游戏的部分情节，并融入了“自由转职”、“自由交易”等移动网络游戏的核心玩法，采用全视角 3D 游戏画面，为玩家带来更加真实的 3D 战斗体验，先后荣获“天府奖-2016 年度最佳移动游戏网游奖”、“金翎奖-玩家最喜爱的移动网络游戏”等荣誉。

截至 2017 年 9 月 30 日，在自主运营模式下，该游戏累计注册用户数量为 553.19 万人，报告期平均月活跃玩家数量为 55.45 万人，付费用户月平均 ARPU 值 604.47 元。

《九阴真经 3D》

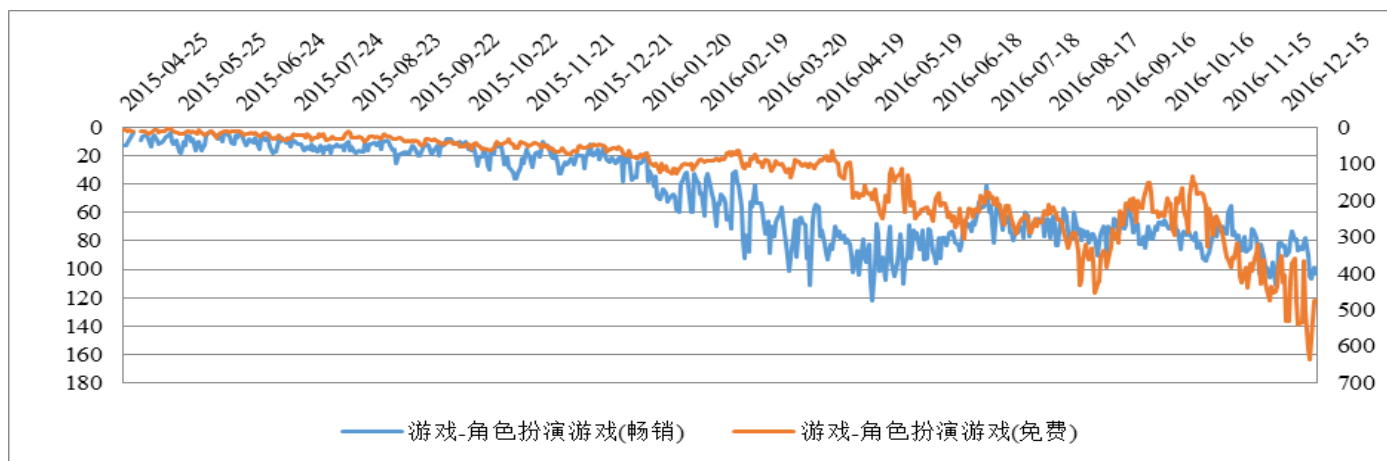


《九阴真经 3D》是公司主打端游《九阴真经》的手游续作，是继《九阴手游》之后的“九阴系列”的又一款主要游戏产品，产品首次采用自研的二代 Flexi 端游引擎打造华丽的 3D 视觉感受；延续自端游的独创战斗轻功和移动端独有御风轻功畅游 3D 全景大世界，带来沉浸式的游戏体验。

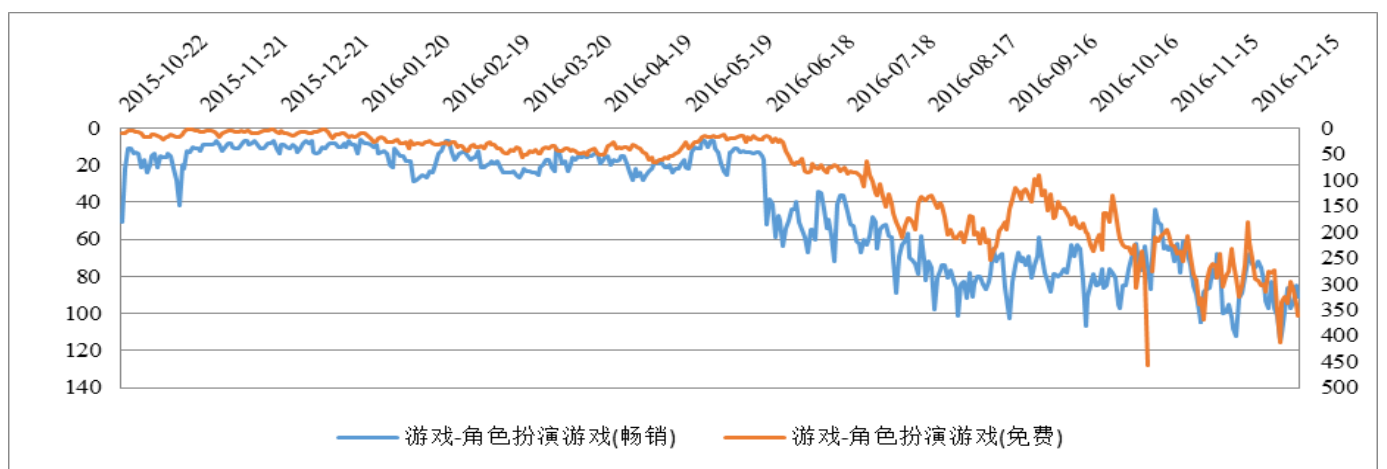
截至 2017 年 9 月 30 日，在自主运营模式下，期末累计注册用户数量为 423.82 万人，报告期内该游戏国内平均月活跃玩家数量为 53.05 万人，付费用户月平均 ARPU 值 410.53 元。

目前，在安卓或 iOS 上的排名仅针对移动游戏产品，因安卓平台数量较多，无统一的排行情况，因此，根据第三方 App Store 数据分析平台 www.aso100.com，上述移动游戏在 iOS 系统平台下同类产品产品的排名如下（2017 年以来，发行人移动网络游戏产品排名已较为靠后，因此未纳入统计范围）：

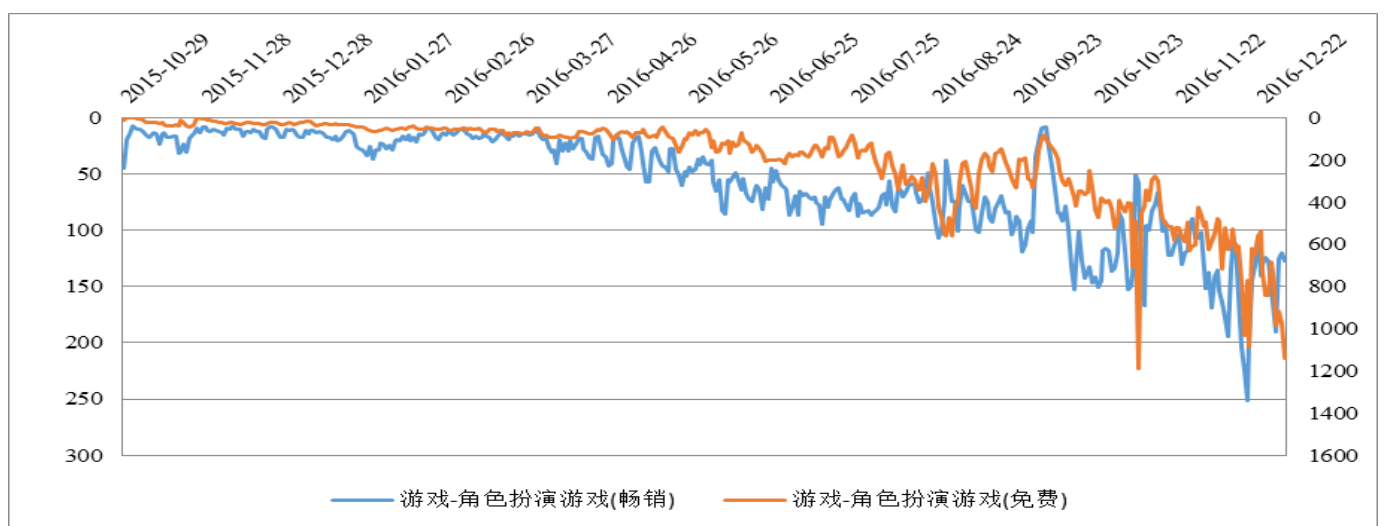
《太极熊猫》



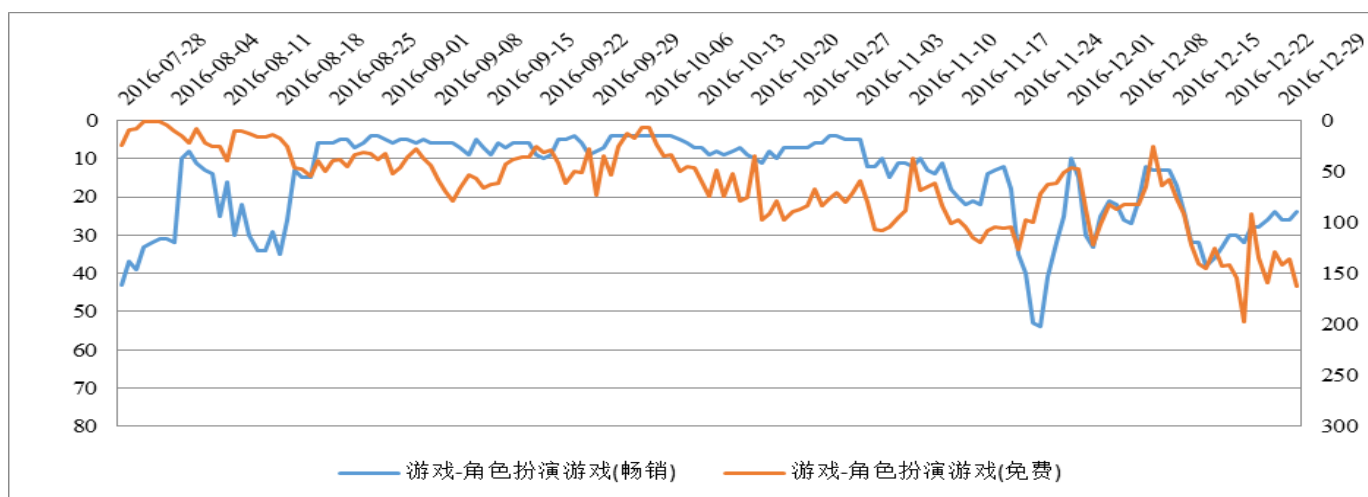
《九阴手游》



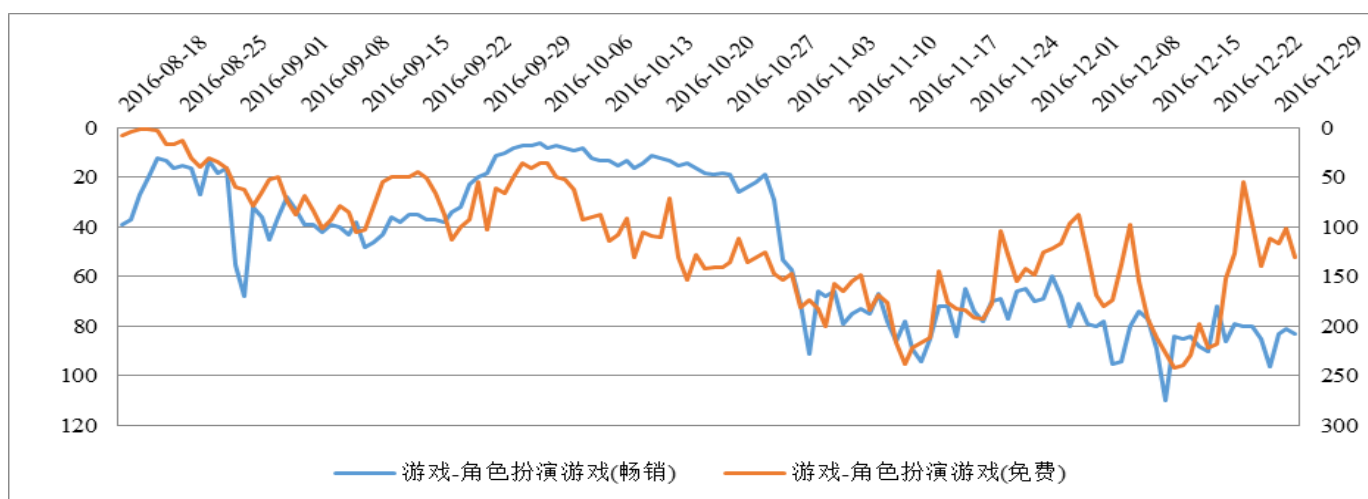
《天子手游》



《天堂 2: 血盟》



《九阴真经 3D》



苹果 App Store 畅销榜和免费榜的排名依据和计算方法由苹果公司制定且并不对外公开，因此发行人无法了解排名波动的具体原因。但结合上述游戏的月充值流水波动情况，App Store 畅销榜的变化趋势与充值流水的变化趋势基本一致。

目前，苹果新发布的 iOS11 操作系统下，App Store 中已不再包含畅销榜。

（2）代理游戏产品

代理游戏指发行人在取得该游戏开发商授权（许可并签订代理协议）后，通过自主运营或授权其他方运营的方式，对该游戏产品进行运营。在发行人游戏收入结构中，体现为自主运营收入或授权运营收入。发行人进行游戏代理业务主要是看好其他游戏开发商所开发的产品质量。报告期内，发行人的游戏运营以自主研发为主，代理游戏产品的数量较少，主要包括网页游戏《X 幻想》、移动网络

游戏《横行冒险王》、《心之城堡》、《樱花三国》以及客户端游戏《方舟：生存进化》。上述游戏的开发商及运营方式如下：

游戏名称	游戏开发商	代理协议主要条款	运营模式
X 幻想	成都汉森信息技术有限公司	自游戏商业化运营开始，3 年有效，自动续期，成都汉森获得的分成比例为该月运营收入的 28%，自预付分成款中抵扣。预付分成款为 400 万元	自主运营
横行冒险王	Pictosoft Co.,Ltd	自游戏商业化运营开始，5 年有效，版权金 60 万美元，预付分成金 60 万美元，当产品净收入小于 1000 万美元时，发行人获得 70%收入；大于 1000 万美元时，发行人获得 60%收入	自主运营
心之城堡	J2J	自游戏商业化运营开始，5 年有效，预付分成款为 40 万美元，当产品净收入小于 500 万美元时，发行人获得 75%收入；大于 500 万美元、小于 1000 万美元时，发行人获得 70%收入；大于 1000 万美元、小于 2000 万美元时，发行人获得 65%收入；大于 2000 万美元时，发行人获得 60%收入	自主运营
樱花三国	NHN Entertainment Corp	自游戏商业化运营开始，5 年有效，版权金 240 万美元，当产品净收入小于 500 万美元时，发行人获得 70%收入；大于 500 万美元、小于 1000 万美元时，发行人获得 60%收入；大于 1000 万美元时，发行人获得 50%收入	自主运营
方舟：生存进化	SDE.Inc	自 2015 年 12 月 1 日起，15 年有效，预付分成款 1.15 亿美元。2015 年 12 月至 2016 年 12 月，SDE 获得游戏净收入的 50%并于预付分成款中抵扣；2017 年 1 月 1 日起，预付分成金转为授权使用费，同时 SDE 获得游戏净收入的 25%，以现金方式支付	授权运营

代理游戏产品的运营和自主研发游戏产品的运营仅是游戏产品的取得方式不同，运营方式一致，均通过自主运营或授权运营方式进行，其渠道亦无特殊性。在收入确认政策及标准上，与自主运营或授权运营相同，自主运营以道具消耗为基础确认收入，授权运营根据授权方支付的游戏分成费或版权金摊销确认收入。发行人与上述游戏开发商均按照合同约定或双方协商的条款进行业务合作，报告期内，不存在与代理游戏业务相关的游戏开发商产生纠纷的情形。

报告期内，发行人代理游戏运营及自主研发游戏运营收入及金额占比如下：

单位：万元

游戏名称	2017 年 1-9 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

游戏名称	2017 年 1-9 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
一、自主运营代理游戏产品收入								
X 幻想	0.11	0.00%	1.13	0.00%	3.15	0.00%	44.95	0.07%
横行冒险王	0.93	0.00%	197.40	0.07%	8.80	0.01%	-	-
心之城堡	0.02	0.00%	27.79	0.01%	-	-	-	-
樱花三国	0.00	0.00%	54.00	0.02%	-	-	-	-
小计	1.06	0.00%	280.32	0.11%	11.95	0.01%	44.95	0.07%
二、授权运营代理游戏产品收入								
方舟：生存进化	50,015.87	25.28%	48,325.96	18.16%	8,245.11	4.89%	-	-
三、代理游戏合计	50,017.99	25.28%	48,606.28	18.27%	8,257.06	4.90%	44.95	0.07%
四、自主研发游戏收入合计	104,547.77	52.85%	167,629.94	63.01%	132,278.03	78.50%	64,837.06	98.09%
五、营业收入合计	197,817.64	100.00%	266,044.65	100.00%	168,497.24	100.00%	66,101.93	100.00%

截至目前，横行冒险王已转为美术资源，心之城堡和樱花三国已进行了处置。X 幻想为中国地区（不包括港澳台地区）独家代理运营权。《方舟：生存进化》为全球独家代理运营权，但实际操作上，发行人主要通过 Steam 平台、微软 Xbox 平台、索尼 PS4 平台及 S2G 公司在中国以外地区进行授权运营。

保荐机构查阅了发行人与其他游戏开发商签署的游戏代理协议及相关款项的支付凭证，复核了发行人对预付分成金及版权金的会计处理方式，并对《方舟：生存进化》的游戏开发商 SDE.Inc 进行了函证及走访。经核查，保荐机构认为，发行人与其他游戏开发商的游戏代理业务真实，并根据合同支付相关款项，不存在与其他游戏开发商产生纠纷的情形。代理游戏产品通过自主运营或授权运营的方式进行运营，相关收入确认方式符合会计准则的要求。

上表中，本公司主要代理的游戏产品为《方舟：生存进化》。公司于 2015 年 11 月与《方舟：生存进化》的游戏开发商 SDE Inc. 签署了《软件独家许可协议》，获得了该游戏的全球代理权。目前，本公司以授权运营的方式授权 Valve Corporation（Steam 平台）、Microsoft Corporation（Xbox 平台）及 Sony（PS 平台）进行游戏运营。该游戏盈利模式采用下载付费方式，截至 2017 年 9 月末，

游戏累计下载激活量超过 1,200 万次。



《方舟：生存进化》是一款生存类沙盒动作角色扮演游戏，游戏主要内容为一群醒来便出现在神秘海滩的人类为了生存而探索远古开放世界，玩家需要通过合作/竞技来获取生活必需品。人类需要打猎、收获、研究技术，甚至要根据动态天气变化（酷热白昼、冰冷夜晚）搭建住处，而危险的远古动物会随机出现威胁人类生存。

上述主要游戏产品的研发、版权及上线情况如下：

游戏名称	累计研发人员	累计研发费用	上线时间	游戏取得方式	知识产权情况	网络游戏出版物号 (ISBN)
九阴真经	286	14,289.54	2012 年 6 月	自主研发	自主拥有	ISBN978-7-89989-251-0
太极熊猫	127	5,066.02	2014 年 9 月	自主研发	自主拥有	ISBN 978-7-89988-248-1
九阴手游	153	4,887.04	2015 年 6 月	自主研发	自主拥有	ISBN 978-7-89988-584-0
天子手游	102	4,175.91	2015 年 10 月	自主研发	自主拥有	ISBN 978-7-89988-610-6
天堂 2	78	3,610.68	2016 年 7 月	自主研发	自主拥有	ISBN 978-7-7979-2019-3
九阴真经 3D	92	3,725.39	2016 年 8 月	自主研发	自主拥有	ISBN 978-7-7979-0803-0
方舟：生存进化	29	2,306.94	2015 年 11 月	代理取得	游戏开发商 SDE,Inc 拥有	-

目前，发行人自主开发的上述游戏拥有完整、有效的知识产权，不存在争议；公司代理并后续开发的《天堂 2：血盟》以《天堂》系列游戏 IP 为基础，韩国 NCsoft 公司拥有完整的知识产权，公司已与 NCsoft 公司签署代理协议，取得了

该游戏的代理及改编权，由公司改编的移动网络游戏目前已经完成国内版本的开发并上线运营，发行人拥有完整、有效的知识产权；公司代理的《方舟：生存进化》游戏的知识产权由 SDE.Inc 拥有，目前已在 Steam（Valve 公司游戏平台）、Xbox（微软公司平台）和 PS4（索尼公司平台）线上平台及 S2G 线下平台进行产品销售并全球发行，也不存在争议。目前，基于《方舟：生存进化》故事背景为基础进行后续开发的《方舟：生存进化 Online》游戏产品正在开发中，该游戏继承了原《方舟：生存进化》沙盒生存类的游戏玩法，丰富了游戏中关于自然环境、动植物、工具使用等内容的设定，目前仍处于测试阶段，尚未实现营业收入。开发完成后，发行人将就《方舟：生存进化 Online》游戏申请独立的知识产权并进行自主运营。截至目前，《方舟：生存进化 Online》已取得网络游戏出版物号：ISBN 978-7-7979-0738-5。

报告期内，公司自主开发的上述游戏均不存在委托开发的情况。

2、不同运营方式的收入情况

报告期内，发行人按运营方式分类的收入构成情况如下：

单位：万元

业务分类	2017 年 1-9 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
自主运营	99,806.04	50.45%	162,714.91	61.16%	116,962.09	69.41%	60,179.70	91.04%
授权运营	54,759.72	27.68%	53,521.31	20.12%	23,573.00	13.99%	3,970.68	6.01%
其他	43,251.88	21.86%	49,808.43	18.72%	27,962.15	16.60%	1,951.55	2.95%
合计	197,817.64	100.00%	266,044.65	100.00%	168,497.24	100.00%	66,101.93	100.00%

注：2014 年其他收入 1,951.55 万元中，包括了游戏受托开发收入 731.63 万元，因此，2014 年度，公司游戏业务收入合计为 64,882.01 万元。

2014 年 6 月前，发行人在运营九阴真经端游时，采用与盛大游戏进行联合运营的方式，该种联合运营下，发行人处于主导地位，可以完整获取所有游戏数据，玩家充值流水在汇集到发行人处后，再由发行人按照协议约定比例分成给盛大游戏。因此，在确认收入时，该种联运方式归于自主运营收入中，将分成费作为自主运营的分成成本。

2014 年 9 月以来，随着移动网络游戏业务发展，发行人先后与苹果 App Store、

360 平台、百度平台等多家手游运营平台进行合作。因移动网络游戏的下载均需要通过软件平台进行，因此即使是自主运营方式，发行人也需要将相应的 App 在软件平台上申请上架。上述游戏平台均为游戏推广及吸引用户起到了相应的作用，平台在获得玩家游戏充值款后，一般按月度与发行人对账并结算，在双方对账完成后，游戏平台扣除其应得的分成款后，将净额支付给发行人。

（1）主要授权运营游戏与游戏运营商的业务开展情况

报告期内，发行人游戏产品的授权运营均在海外地区开展，主要合作的授权运营商的基本情况如下：

授权运营商	基本情况
Cubinet Interactive Intl.Co.,Ltd	Cubinet Interactive 于 2006 年在马来西亚创立，并在近年来将经营范围扩大到新加坡、泰国、菲律宾、越南和印尼。主营业务为在 PC 端和移动端发行游戏
Gala Networks Europe Ltd.	成立于 2006 年，是一家欧洲领先的在线游戏运营商。其母公司 GALA INCORPORATED 成立于 1993 年，注册地为日本东京。
昆仑在线（香港）股份有限公司	A 股上市公司昆仑万维的全资子公司，成立于 2010 年 1 月。
香港智傲	于 2010 年成立，是以香港为主要经营地的电脑游戏发行商，是香港一家集媒体出版、游戏开发、代理运营的互动娱乐集团，资本额为 500 万美金。香港智傲在 2016 年 1 月于港交所上市（港交所：8282）。
Butterfly Digital Entertainment Ltd.	蝴蝶数位于 2013 年 05 月在台北市松山区设立，营业范围涵盖在线游戏、手机游戏、VR 游戏、游戏主机代理以及运营。其注册资本为 2,500 万新台币。
Valve Corporation	美国维尔福软件公司，半条命（反恐精英）系列、DOTA2 游戏开发商，员工数约 360 人，净资产为 25 亿美元，与发行人合作的为旗下 Steam 游戏平台。
Microsoft Corporation	美国微软公司，与发行人合作的为旗下 Xbox 游戏平台。
Sony Interactive Entertainment LLC	索尼公司，与发行人合作的为旗下 PS4 主机游戏平台
Solutions 2 Go Inc	S2G 公司成立于 2004 年，公司总部位于加拿大，是北美地区最大的软件、硬件及电子音像产品渠道分发商之一，也是微软 Xbox 平台授权渠道分发商，公司网址为 https://solutions2go.com/
VNG Corporation	成立于 2004 年 9 月，主营业务为数字内容、在线娱乐、社交网络、电子商务，CEO 及董事长为 Le Hong Minh，员工

	为 2000 人左右，总部位于越南胡志明市

报告期内，发行人主要游戏授权运营业务的开展情况如下：

游 戏 名 称	游戏运营商	公司承担的主要工作	授权期间	合同约定的权利和义务	目前工作进展和上线时间	授权金相关约定	已收到授权金	授 权 性 质	分 成 比 例
九 阴 真 经 (已 上 线)	CubinetInteractiveIntl.Co.,Ltd	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2012.6-2017.6, 到期无异议, 自动续约 1 年	被许可方: 按合同支付授权金、分成款, 本地化翻译、架设服务器, 建立在线支付系统, 承担运营所需要支付的一切市场费用, 许可方: 提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2012 年 6 月 6 日已上线, 未对上线时间进行调整	合同总授权金为 850,000 美金, 3 款游戏, 英雄、帝国、九阴, 分 4 期支付, 第一期付 30%, 第二期 15%, 第三期 15%, 第四期 40%	850,000 美元	非独家	21%
	GalaNetworksEuropeLtd.	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2013.7-2017.6, 到期无异议, 自动续约 1 年	被许可方: 按合同支付授权金、分成款, 本地化翻译、架设服务器, 建立在线支付系统, 承担运营所需要支付的一切市场费用, 许可方: 提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2013 年 7 月 17 日已上线, 未对上线时间进行调整	合同总授权金为 800,000 美金, 分 3 期支付, 第一期付 40%, 第二期 30%, 第三期 30%	800,000 美金	非独家	25%
	智傲集团有限公司	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2012.4-2016.8	被许可方: 按合同支付授权金、分成款, 本地化翻译、架设服务器, 建立在线支付系统, 承担运营所需要支付的一切市场费用, 许可方: 提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2012 年 9 月 13 日已上线,	合同总授权金为 220 万港币, 2 款	150 万 港元	非独家	25% 、

游 戏 名 称	游戏运营商	公司承担的主要工作	授权期间	合同约定的权利和义务	目前工作进展和上线时间	授权金相关约定	已收到授权金	授 权 性 质	分 成 比 例
		件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持		架设服务器，建立在线支付系统，承担运营所需要支付的一切市场费用，许可方：提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	未对上线时间进行调整	游戏，天子九阴，分 3 期支付，第一期付 50%，第二期 20%，第三期 30%			40%
	ButterflyDigitalEntertainmentLtd.	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2012.8-2019.5	被许可方：按合同支付分成款，使用合理商业手段举办相关营销活动，承担服务器、IDC 机房和带宽费用，负责各分销渠道。许可方：提供安装和维护方面的帮助和支持，更正、修改、补正游戏产品错误、承担产品推广费用	2012 年 8 月 1 日已上线，未对上线时间进行调整	无授权金	无 授 权 金	非独家	50-70%
	Turn on Tomorrow Pte.Ltd	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市	2013.7-2014.7	被许可方：按合同支付授权金、分成款，本地化翻译、架设服务器，建立在线支付系统，承担运营所需要支付	2013 年 7 月 1 日已上线，未对上线时间进行调整	合同总授权金为 30 万美金，分 3 期支付，第一期付 10 万美金，第	300,000 美金	-	

游 戏 名 称	游戏运营商	公司承担的主要工作	授权期间	合同约定的权利和义务	目前工作进展和上线时间	授权金相关约定	已收到授权金	授 权 性 质	分 成 比 例
		场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持		的一切市场费用，许可方：提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持		二期 10 万美金，第三期 10 万美金			
	NTREEVSOFT	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2013.7-2014.7	被许可方：按合同支付授权金、分成款，本地化翻译、架设服务器，建立在线支付系统，承担运营所需要支付的一切市场费用，许可方：提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2013 年 7 月已上线，未对上线时间进行调整	合同总授权金为 422,222 美金，分 4 期支付，第一期付 147,778 美金，第二期 63,333 美金，第三期 63,333 美金，第四期 147,778 美金	422,222 美金	非独家	-
太 极 熊 猫 (已 上 线)	昆仑在线（香港）股份有限公司	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品	各区域版本上线之日起三年	被许可方：根据合同支付预付分成及分成，架设服务器，建立和开发销售渠道和付费途径，提供安全保障服务器，承担运营所发生的全部费用。许可方：向被许可方提	2014 年 12 月 30 日已上线，未对上线时间进行调整	无授权金	无授权金	独 家 (港、 澳、台、 韩 国)、 其 他 地 区 非 独	50%

游 戏 名 称	游戏运营商	公司承担的主要工作	授权期间	合同约定的权利和义务	目前工作进展和上线时间	授权金相关约定	已收到授权金	授 权 性 质	分 成 比 例
		相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持		供完整、最新的许可产品文本文件，提供服务器架设方案，提供许可产品市场营销所需的相关数据及资料，提供相关技术服务				家	
九 阴 手 游 (已 上 线)	智傲集团有限公司	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2015.12-2018.11	被许可方：按合同支付授权金、分成款，本地化翻译、架设服务器，建立在线支付系统，承担运营所需要支付的一切市场费用，许可方：提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2015 年 12 月 16 日已上线，未对上线时间进行调整	合同总授权金为 687,600 美金，分 2 期支付，第一期付 537,600 美金，第二期 150,000 美金	687,600 美金	非独家	28%
	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资	2015.8-2018.7	被许可方：按合同支付分成款，使用合理商业手段举办相关营销活动，承担服务器、IDC 机房和带宽费用，负责各分销渠道。许可方：提供安装和维护方面的帮助和支持，更正、修改、补正游戏	2015 年 11 月 3 日已上线，未对上线时间进行调整	无授权金	无 授 权 金	非独家	60%- 70%

游 戏 名 称	游戏运营商	公司承担的主要工作	授权期间	合同约定的权利和义务	目前工作进展和上线时间	授权金相关约定	已收到授权金	授 权 性 质	分 成 比 例
		料、向被许可方提供相关的技术支持		产品错误、承担产品推广费用					
	VNG Corporation	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2016.6-2019.6	被许可方：按合同支付授权金、分成款，本地化翻译、架设服务器，建立在线支付系统，承担运营所需要支付的一切市场费用，许可方：提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2016 年 6 月 28 日已上线，未对上线时间进行调整	前 18 个月预付 150 万美金保底分成，因是保底分成，视为授权金	1,500,000 美元	非独家	28%
天 子 手 游 (已 上 线)	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的	2016.4-2019.4	被许可方：按合同支付分成款，使用合理商业手段举办相关营销活动，承担服务器、IDC 机房和带宽费用，负责各分销渠道。许可方：提供安装和维护方面的帮助和支持，更正、修改、补正游戏产品错误、承担产品推广费用	2016 年 4 月 13 日已上线，未对上线时间进行调整	无授权金	无 授 权 金	非独家	60%- 70%

游 戏 名 称	游戏运营商	公司承担的主要工作	授权期间	合同约定的权利和义务	目前工作进展和上线时间	授权金相关约定	已收到授权金	授 权 性 质	分 成 比 例
		技术支持							
九 阴 真 经 3D (已上线)	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	提供完整的、现有的文本文件、服务器架设方案的、市场营销需要的网络游戏产品相关数据及资料、向被许可方提供相关的技术支持	2016.11-2019.11	被许可方：按合同支付分成款，使用合理商业手段举办相关营销活动，承担服务器、IDC 机房和带宽费用，负责各分销渠道。许可方：提供安装和维护方面的帮助和支持，更正、修改、补正游戏产品错误、承担产品推广费用	2016 年 11 月 25 日已上线，未对上线时间进行调整				
方 舟：生存进化 (已上线)	Microsoft Corporation	向被许可方提供必要的技术支持，在需要时提供产品推广服务	协议自游戏上线之日起至终止条件触发	被许可方：完成产品在平台的上架，管理用户信息；许可方：对产品运营提供技术支持，完成版本更新	2015 年 12 月上线，未对上线时间进行调整	无授权金	无 授 权 金	非独家	70%
	Valve Corporation				2015 年 6 月上线，未对上线时间进行调整	无授权金	无 授 权 金	非独家	70%
	Sony Interactive Entertainment LLC				2016 年 12 月，未对上线时间进行调	无授权金	无 授 权 金	非独家	70%

游 戏 名 称	游戏运营商	公司承担的主要工作	授权期间	合同约定的权利和义务	目前工作进展和上线时间	授权金相关约定	已收到授权金	授 权 性 质	分 成 比 例
					整				
	Solutions 2 Go.Inc		2017.7-2019.6	被许可方：完成产品的线下销售；许可方：对产品运营提供技术支持，完成版本更新	与在游戏运营平台（PC、Xbox 主机或 PS4 主机）上线时间一致	无授权金	无 授 权 金	非独家	70%

注：上表中，分成比例为发行人获得的授权分成部分占总充值的比例；版权使用费均在合同期限内按直线法摊销，若游戏授权提前结束，由于根据合同规定版权金不得退还，则一次性在运营结束当月将剩余未摊销完毕的版权使用费一次性确认。

报告期内，发行人主要游戏产品授权运营模式下的运营金额、分成收入及版权金摊销收入如下：

游戏名称	授权运营商	运营金额（万元）				分成收入（分给发行人部分，万元）				版权金摊销收入（万元）			
		2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
九阴真经	CubinetInteractiveIntl.Co.,Ltd	1,455.41	3,202.29	3,695.81	4,472.52	507.31	672.48	776.12	939.23		32.01	76.82	76.82
	GalaNetworksEuropeLtd.	202.65	598.92	907.80	1,066.60	51.92	149.73	226.95	266.65	68.28	136.56	136.56	62.29
	智傲集团有限公司	20.96	107.25	233.50	627.43	-	42.96	93.40	250.97	-	-	13.22	37.15
	ButterflyDigitalEntertainmentLtd	319.12	616.75	1,606.32	1,773.26	64.53	103.14	274.68	505.38	-	-	-	-
	Turn on Tomorrow Pte.Ltd				418.75	-	-	-	100.50		26.17	56.72	56.72
	NTREEVSOFT					-							237.95

	其他						-	0.06	10.19		-	7.00	-
太极 熊猫	昆仑在线(香港)股份有限公司		2,834.55	11,307.38	64.80	-	2,078.45	12,423.71	35.30		-	-	-
	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	453.24				21.45	-	-	-	-	-	-	-
九阴 手游	智傲集团有限公司	525.31	1,306.36	135.86		104.20	365.78	38.04	-	104.70	151.24	12.22	-
	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	594.53		1,282.53		207.56	-	443.50	-		-	-	-
	VNG Corporation	3,168.21				576.10	-	-	-	498.96	338.18	-	-
天子 手游	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	227.94	209.02			86.65	72.28	-	-		-	-	-
九阴 真经 3D	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	1,150.35					357.52						
方舟： 生存 进化	Microsoft Corporation	15,856.13	28,733.90	8,928.80		11,099.29	20,113.73	6,250.16	-	-	-	-	-
	Valve Corporation	14,502.40	24,876.68	2,849.93		10,151.68	17,413.68	1,994.95	-	-	-	-	-
	Sony Interactive Entertainment LLC	33,788.11	15,426.50			23,651.68	10,798.55	-		-	-		
	Solutions 2 Go.Inc	7,304.60				5,113.22				-	-		
合计		79,568.96	77,912.22	30,947.93	8,423.36	51,635.59	52,168.30	22,521.57	2,108.22	671.94	684.16	302.54	470.93

注：上述运营金额是指该授权运营商运营该游戏产品的充值流水金额，其中《方舟：生存进化》游戏运营金额为扣除税费、退款及欺诈后的运营总流水。

报告期，发行人授权运营收入按照版权金、分成收入的具体构成如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
版权金摊销金额	820.63	768.64	482.98	791.95
分成金额	53,939.09	52,752.67	23,090.02	3,178.74
授权运营收入合计	54,759.72	53,521.31	23,573.00	3,970.69

（2）主要游戏自主运营及与游戏运营商的分成情况

上述游戏产品在报告期内与游戏运营平台（包括苹果 App Store 和各主要安卓平台）分成的情况，具体如下：

游戏名称	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	自主运营收入	分成成本	自主运营收入	分成成本	自主运营收入	分成成本	自主运营收入	分成成本
九阴真经	16,475.40	-	23,833.84	-	33,271.31	-	42,169.65	5,928.80
太极熊猫	11,402.20	3,220.06	36,873.48	13,881.24	63,619.85	34,096.76	10,389.02	5,906.30
九阴手游	12,474.93	4,194.14	37,071.06	15,293.67	10,027.00	5,821.29		
天子手游	3,787.46	1,099.62	19,953.85	8,174.06	3,448.17	1,942.65		
天堂 2：血盟	18,475.13	5,289.73	15,391.58	7,536.19				
九阴真经 3D	15,263.23	5,921.79	4,457.21	2,514.82				

报告期内，上述游戏产品中，《九阴真经》在 2014 年 1-6 月根据与盛大游戏的协议，约定了分成款项。除《九阴真经》外，其他移动网络游戏产品均与 App Store 和各安卓运营平台约定了分成比例，其中 App Store 约定的比例为游戏充值流水的 30%，各安卓平台约定的比例为游戏充值流水的 50%加上平台使用费（一般为 2.5%左右）。实际来看，因产品退款、汇率等因素影响，各运营平台的分成比例会高于约定比例。

2014 年 6 月前，发行人就《九阴真经》游戏与盛大游戏合作。2014 年 9 月以来，随着移动网络游戏业务发展，发行人先后与苹果 App Store、Google、360

平台、百度平台等多家手游运营平台进行合作。因移动网络游戏的下载均需要通过软件平台进行，因此即使是自主运营方式，发行人也需要将相应的 App 在软件平台上申请上架。上述游戏平台均为游戏推广及吸引用户起到了相应的作用，平台在获得玩家游戏充值款后，一般按月度与发行人对账并结算，在双方对账完成后，游戏平台扣除其应得的分成款后，将净额支付给发行人。

报告期内，公司游戏业务分渠道及平台的充值流水情况如下：

期间	渠道/平台名称	销售金额 (万元)	占当期销售 额的比重
2017 年 1-9 月	苹果 App Store	37,221.81	37.29%
	支付宝（中国）网络技术有限公司	12,219.75	12.24%
	Google	9,676.37	9.70%
	深圳市财付通科技有限公司	3,308.60	3.32%
	北京汇元网科技股份有限公司	2,661.25	2.67%
	广州爱九游信息技术有限公司	1,864.29	1.87%
	广州小朋网络科技有限公司	1,656.05	1.66%
	广州沙巴克网络科技有限公司	1,613.28	1.62%
	华为软件技术有限公司	1,542.30	1.55%
	one store	1,526.19	1.53%
	其他	14,622.76	14.65%
	合计	87,912.65	88.08%
	集市手续费	1,012.12	1.01%
	递延收益调整	10,881.27	10.90%
	自主运营收入合计	99,806.04	100.00%
2016 年	苹果 App store	78,750.92	48.40%
	支付宝（中国）网络技术有限公司	21,495.47	13.21%
	Google	16,142.19	9.92%
	深圳市财付通科技有限公司	3,481.35	2.14%
	江苏嘉趣网络科技有限公司	3,259.57	2.00%
	北京汇元网科技股份有限公司	3,041.42	1.87%
	广州爱九游信息技术有限公司	2,925.03	1.80%
	天津百度紫桐科技有限公司	2,838.84	1.74%
	芜湖易玩网络科技有限公司	2,834.17	1.74%
	北京世界星辉科技有限责任公司	2,614.86	1.61%
	其他	33,021.19	20.29%
	合计	170,405.01	104.73%
	集市手续费	1,416.49	0.87%
	递延收益调整	-9,106.59	-5.60%
	自主运营收入合计	162,714.91	100.00%
2015 年	苹果 App store	46,602.53	39.84%

期间	渠道/平台名称	销售金额 (万元)	占当期销售 额的比重
	支付宝（中国）网络技术有限公司	28,907.22	24.72%
	Google	4,981.69	4.26%
	北京世界星辉科技有限责任公司	4,298.96	3.68%
	广州爱九游信息技术有限公司	3,531.39	3.02%
	天津百度紫桐科技有限公司	3,064.72	2.62%
	北京瓦力网络科技有限公司	2,428.23	2.08%
	华为软件技术有限公司	2,112.29	1.81%
	三七互娱（上海）科技有限公司	1,978.72	1.69%
	深圳市财付通科技有限公司	2,871.85	2.46%
	其他	19,347.34	16.54%
	合计	120,124.94	102.70%
	集市手续费	1,634.45	1.40%
	递延收益调整	-4,797.30	-4.10%
	自主运营收入合计	116,962.09	100.00%
2014 年	支付宝（中国）网络技术有限公司	31,019.54	51.54%
	苹果 App store	8,204.61	13.63%
	宁波银行股份有限公司	4,410.76	7.33%
	北京汇元网科技有限责任公司	2,843.70	4.73%
	宜兴图书报刊中心	1,748.34	2.91%
	苏州敦煌广告装潢有限公司	1,044.32	1.74%
	北京神州付科技有限公司	1,042.57	1.73%
	深圳市财付通科技有限公司	813.76	1.35%
	河北网弦信息技术有限公司	677.54	1.13%
	广州泛诺数码科技有限公司	546.77	0.91%
	其他	6,635.66	11.03%
	合计	58,987.57	98.02%
	集市手续费	1,775.58	2.95%
	递延收益调整	-583.45	-0.97%
	自主运营收入合计	60,179.70	100.00%

注：上述充值流水中，不含移动业务的充值流水

上述渠道商中，广州泛诺数码科技有限公司、河北网弦信息技术有限公司、宜兴图书报刊中心、苏州敦煌广告装潢有限公司、上海金虹搜律信息科技有限公司为《九阴真经》游戏线下经销商。

3、基于游戏业务的移动网络数字娱乐服务

报告期内，发行人基于游戏业务的移动网络数字娱乐服务主要包括移动网络游戏的代理发行和运营、虚拟运营商产品服务及移动游戏设备，目前具体的产品

包括公司推出的移动语音 SIM 卡—蜗牛免卡、移动端商店—蜗牛免商店及专业游戏设备—蜗牛掌机、OBOX。

无论是移动通信，还是移动游戏，抑或是移动应用商店，均需要以智能手机为载体进行，未来，移动手机将成为每个人的身份标识。因此，公司希望通过开展移动网络数字娱乐服务，在移动通信、移动游戏、移动应用商店和智能游戏掌机等方面进行整体业务布局，以便更有效地提升用户粘性，实现游戏用户和通信用户之间的相互转化，从而实现游戏业务和移动通信业务的协同。

（1）移动转售业务（移动语音 SIM 卡）

虚拟运营商（VNO—Virtual Network Operator），是指拥有某种或者某几种能力（如技术能力、设备供应能力等）与基础电信运营商在某项业务或者某几项业务上形成合作关系的合作伙伴。作为虚拟运营商的公司能够将自身拥有的用户资源或业务能力与电信业务相融合，以实现用户整合、用户资源共享的目的。

公司作为与中国联通签约的虚拟运营商，是经工信部批准的移动转售业务试点企业。基于移动虚拟运营商的平台，公司以经营基础语音通信和移动网络业务为基础，开展游戏手机业务资费定制及流量定制等服务。报告期内，公司基于虚拟运营商平台提供的移动 SIM 卡为“蜗牛免卡”。

“蜗牛免卡”是公司推出的资费创新型移动语音 SIM 卡，对订购及签约用户在满足一定条件下提供新型语音通信及流量的资费服务。通过“蜗牛免卡”，公司希望把移动网络流量业务和移动网络游戏业务相结合，为免卡用户在进行移动网络游戏方面提供优惠、便捷的服务，增强公司用户流量的持续性和稳定性。

2014 年起，公司开始虚拟运营商移动转售业务，基于多年数字娱乐内容研发、运营和服务的经验，公司迅速成为国内用户人数最多的虚拟运营商。公司发行的 SIM 卡——免卡产品截止到 2017 年 9 月末，在网用户数约 1,000 万。

①与中国联通合作的整体情况

报告期内，发行人主要与中国联通合作，开展移动转售业务。发行人移动转售业务收入及与中国联通购买的各类电信业务数据量及结算成本情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-9 月				2016 年度			
	营业收入	营业成本	资源量	平均价格	营业收入	营业成本	资源量	平均价格
语音（秒）	20,359.89	20,728.26	134,370,701,681	0.0926/分	26,894.73	28,916.98	188,539,584,420	0.0920/分
流量（MB）	5,504.84	3,544.90	688,253,523	0.0515/M	6,307.56	3,572.49	539,339,339	0.0662/M
来电显示（条）	6,256.64	5,571.29	15,800,027	3.5261/月	6,380.49	6,278.33	17,938,099	3.50/月
短信（条）	1,067.77	734.60	113,224,975	0.0649/条	1,744.28	1,318.13	216,243,114	0.0610/条
其他	9,852.08	3,211.55	-	-	8,128.37	4,869.58	-	-
小计	43,041.22	33,790.60	-	-	49,455.44	44,955.51	-	-
项目	2015 年度				2014 年度			
	营业收入	营业成本	资源量	平均价格	营业收入	营业成本	资源量	平均价格
语音（秒）	16,766.83	16,197.30	101,557,613,166	0.0957/分	322.84	477.00	2,701,291,986	0.1059/分
流量（MB）	2,937.39	2,064.11	164,049,545	0.1258/M	70.97	160.95	11,496,291	0.1400/M
来电显示（条）	1,937.12	2,476.23	7,074,953	3.5000/月	22.59	41.99	118,872	3.5324/月
短信（条）	1,098.46	753.10	124,837,290	0.0603/条	33.07	20.04	2,863,044	0.0700/条
其他	4,784.53	1,635.14	-	-	3.85	385.54	-	-
小计	27,524.33	23,125.89	-	-	453.31	1,085.51	-	-

上述营业成本及资源量均来自于发行人与中国联通每月的结算单。发行人将自中国联通购买的电信资源经过整合及重组，形成具有免卡特色的套餐资费产品，发行人的 BSS 系统与中国联通的数据系统进行对接并进行每月结算，结算成本均由双方确认。

报告期内，各期免卡产品的销售情况如下：

单位：张

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年 5-12 月
提卡数量（1）	2,732,055	8,332,010	4,267,520	797,444
开卡数量（2）	2,256,252	5,112,198	3,584,997	644,938
当期销户数量（3）	248,086	774,519	3,467	16,566
开卡比例（2/1）	82.58%	61.36%	84.01%	80.88%
销户的比例（3/2）	11.00%	20.51%	0.10%	3.05%

注：提卡数量是指发行人向经销商销售卡片的数量；开卡数量指经销商向最终用户销售卡片的数量（需符合实名认证要求方能出售）。

报告期内，发行人免卡产品主要通过经销商的方式进行推广，主要推广费用为支付经销商的佣金。此外，发行人还会针对免卡、免商店及游戏产品的具体情况，将上述产品结合起来，自主进行线上及线下的推广。2014 年度卡片销售及当期收入均较低，2015 年以来，发行人对主要经销商计提佣金及期末应付佣金情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度	
	佣金计提	期末应付	佣金计提	期末应付	佣金计提	期末应付
郑州汇杰商务有限公司	1,349.96	1,489.62	3,833.39	499.75	1,144.47	650.73
济南心龙达通信技术有限公司	151.43	78.11	526.92	-	193.13	151.44
其他	1,549.24	427.11	297.87	18.25	325.37	257.29
佣金合计	3,050.63	1,994.84	4,658.18	518.00	1,662.97	1,059.46

②重复开卡情况统计

截至 2017 年 9 月 30 日的所有在网用户中，发行人免卡存在重复开卡的情况，具体情况如下：

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
单张开卡用户数	3,135,321	2,571,312	1,285,418	231,445
2 张开卡用户数	1,030,906	798,322	478,126	62,680

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
3 张及以上开卡用户数	5,103,036	5,012,032	1,647,448	309,848
重复开卡用户数	6,133,942	5,810,354	2,125,574	372,528
用户总数（期末在网用户数）	10,405,744	8,535,099	4,209,902	628,372
重复开卡比例	58.95%	68.08%	50.49%	59.28%

根据相关规定，同一张身份证在同一区域开电话卡数量不超过 5 张，用户重复开卡主要基于用户自身需求的情况。

进入移动通信业务是本公司管理层根据行业发展趋势、市场竞争格局以及公司的整体实力作出的战略决策，具有前瞻性，期望实现移动业务和游戏业务用户共享，对公司在未来市场竞争中保持竞争优势产生积极影响。但是，鉴于移动通信业务近年来依然处于前期积累用户阶段、市场竞争激烈，用户共享的目标未达预期且不断亏损，公司管理层计划逐步缩减移动通信业务规模，调整移动业务的运营模式。基于此，公司将蜗牛通信的股权进行了转让，转让完成后，公司仍为移动通信转售业务试点企业，将继续履行与中国联通、蜗牛通信签署的《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议》，以及与中国电信已签署的《移动通信转售业务商业合同》。

（2）移动端商店

公司重视自主运营能力的提升和游戏运营平台的建设，尤其是手机移动端运营平台的建设。目前公司在移动端开发的软件商店为“蜗牛免商店”平台。

“免商店”是一款手机移动端平台的软件商城，提供各类游戏/软件的下载和购买渠道，并作为蜗牛免卡的网上充值营业厅，为移动网络游戏开发商和移动用户提供综合服务。

报告期内，发行人“免商店”的主要业务数据如下：

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
新增用户数量	578,119	985,418	1,651,224	640,344
期末累计注册用户	3,855,105	3,276,986	2,291,568	640,344
联合运营软件数量	311	300	167	87
收入（万元）	97.39	133.85	-	-

上表中，联合运营为免商店作为运营平台，直接为游戏开发商提供充值渠道、游戏运营等职能。游戏玩家通过登录免商店注册蜗牛通行证进入游戏。

截至 2017 年 9 月 30 日，在免商店上架的 App 全部为游戏产品，与发行人免商店开展联合运营的主要游戏开发商包括恺英网络等 80 余家，开展合作的游戏产品包括《全民奇迹》等 300 多款。发行人与游戏开发商在安卓平台进行游戏运营合作，按照 5:5 的分成比例与开发商进行分成，与其他安卓平台基本相同。对于 iOS 系统，免商店仅作为发行人免卡或游戏产品的推广平台使用。

截至目前，发行人在免商店中未开展下载排名等推广方式，亦未向游戏开发商收取相关推广费用。

（3）专业游戏设备

2014 年 7 月，公司收购杭州瑞高后，获得了游戏掌机的设计能力，完成了游戏业务全产业链的布局。公司通过对杭州瑞高游戏掌机业务的整合，先后推出了多款新型游戏掌机。游戏掌机采用安卓系统，除了具有一般智能手机语音及网络功能之外，增加了游戏手柄摇杆和其他硬件按钮，同时处理器运行速度较快，电池容量较大，相对于一般智能手机更加适合移动网络游戏的体验。在未来业务上，公司将会把游戏掌机与蜗牛免卡、免商店等业务结合，为广大手机用户推出更好的游戏服务。

目前，除游戏掌机外，发行人已在官网推出一款电视游戏主机产品——“蜗牛 OBOX”游戏主机。OBOX 的核心处理器采用移动端芯片，兼容安卓系统，除具有传统游戏主机画面质量优、游戏体验感强等优点之外，还能够为玩家用户带来更全面的游戏内容，实现游戏产品更便捷的在线升级、在线互动等。

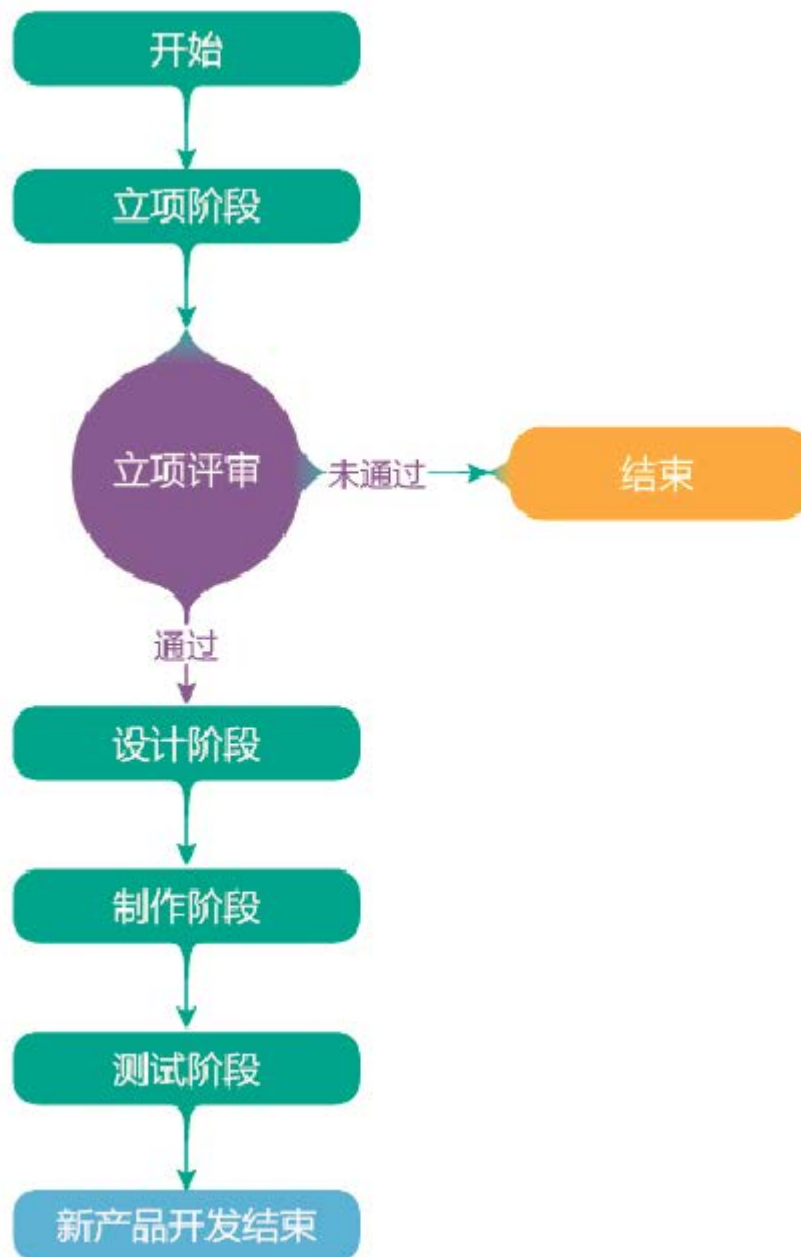
目前，公司该类业务仍然以市场宣传为主，作为推广公司游戏产品的卖点吸引游戏玩家，因此产品销售价格较低，同时有作为礼品赠送的情况，产品综合毛利率为-112.45%，尚不能产生盈利。

（三）主要网络游戏产品的开发流程

公司制定了《网络游戏产品开发管理流程》，对产品开发流程做了全面、系统的规定。产品开发包括新产品开发、在运营产品更新版本开发和出口产品本地化开发，各自开发流程如下：

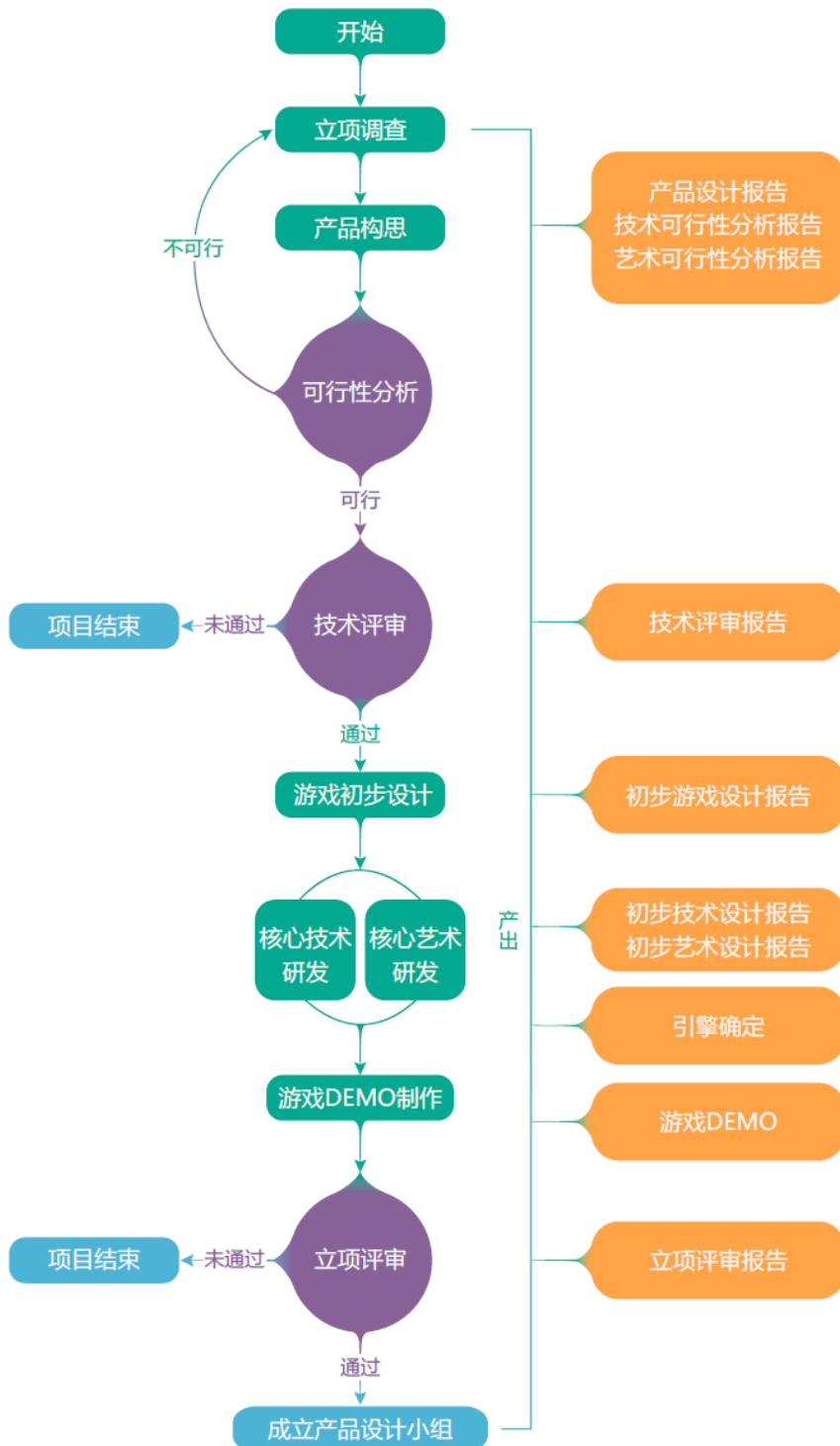
1、新产品开发流程

公司网络游戏新产品的开发流程分为四个阶段：立项阶段、设计阶段、制作阶段以及测试阶段。总体流程如下：



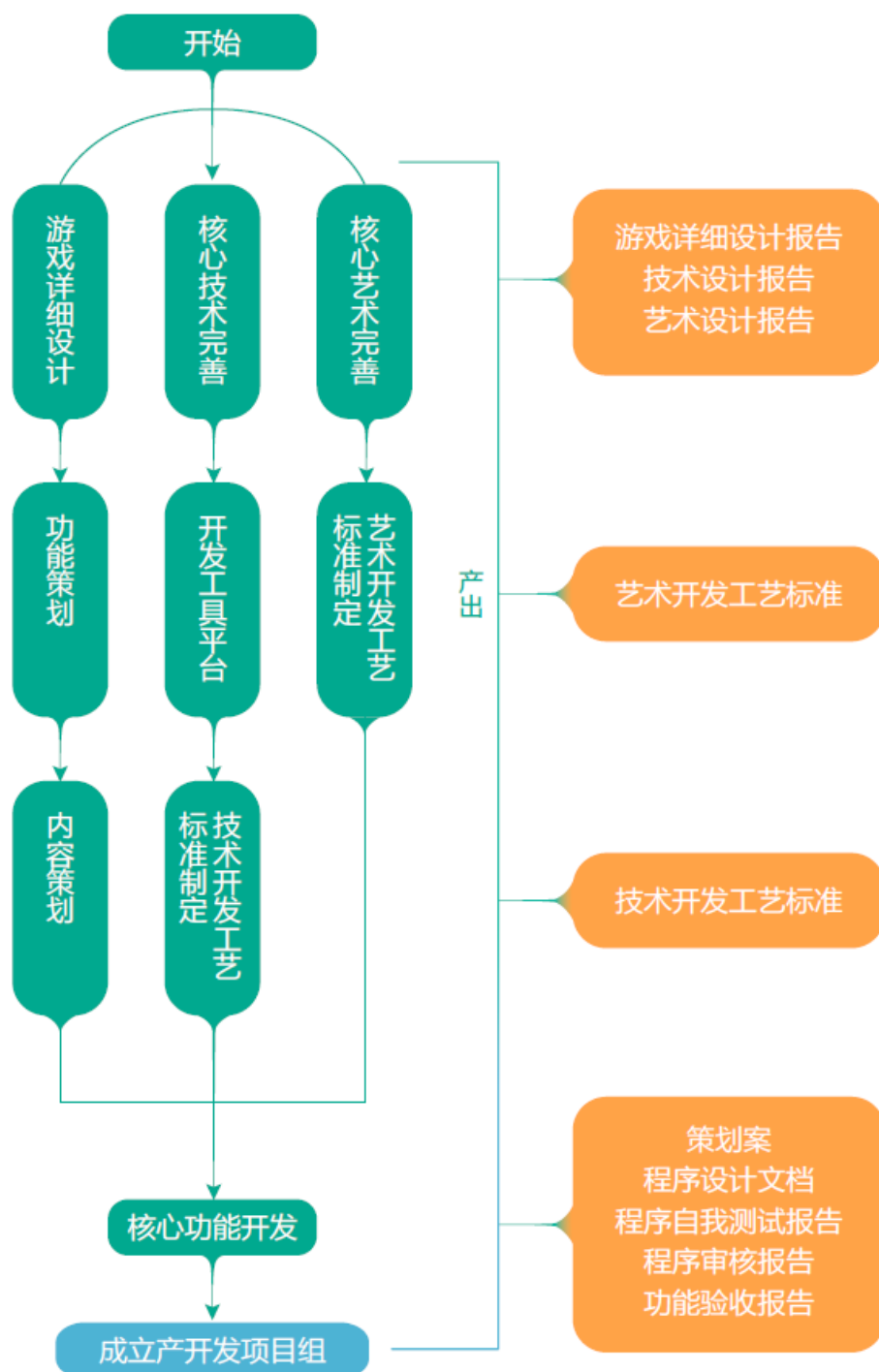
(1) 立项阶段

立项阶段以“全面评估游戏开发可行性”为目标，立项建议小组（产品设计中心）、技术中心、艺术中心、立项评审委员会共同参与，完成产品概要设计、核心艺术研发、核心技术研发，制作核心玩法的游戏 DEMO，编制项目预算成本。该阶段工作流程如下：



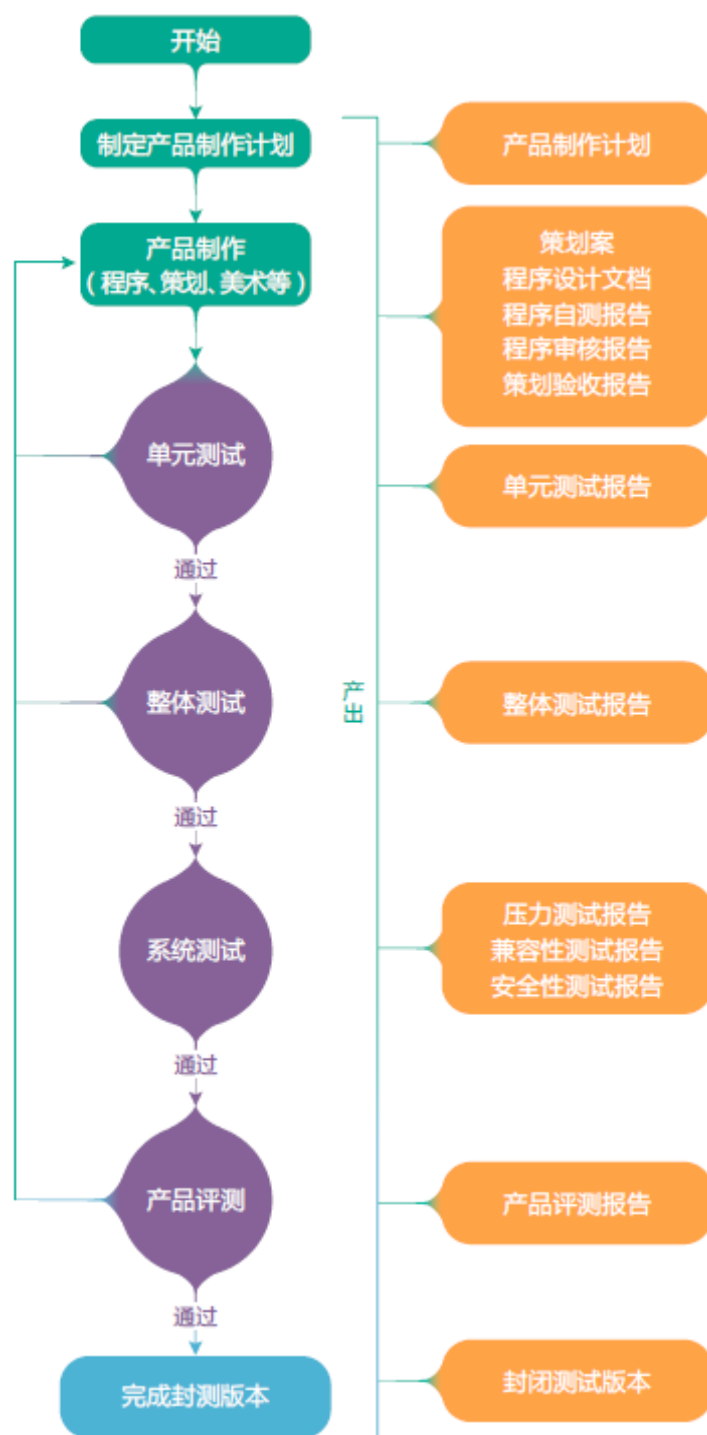
（2）设计阶段

设计阶段以“完成游戏详细设计、明确游戏开发标准”为目标，产品设计小组为主要实施人，负责完成产品的详细设计，以及进行功能策划、核心技术完善、工具开发、形成技术和艺术开发工艺标准，完成游戏核心功能开发，确定项目制作工作总量。该阶段工作流程如下：



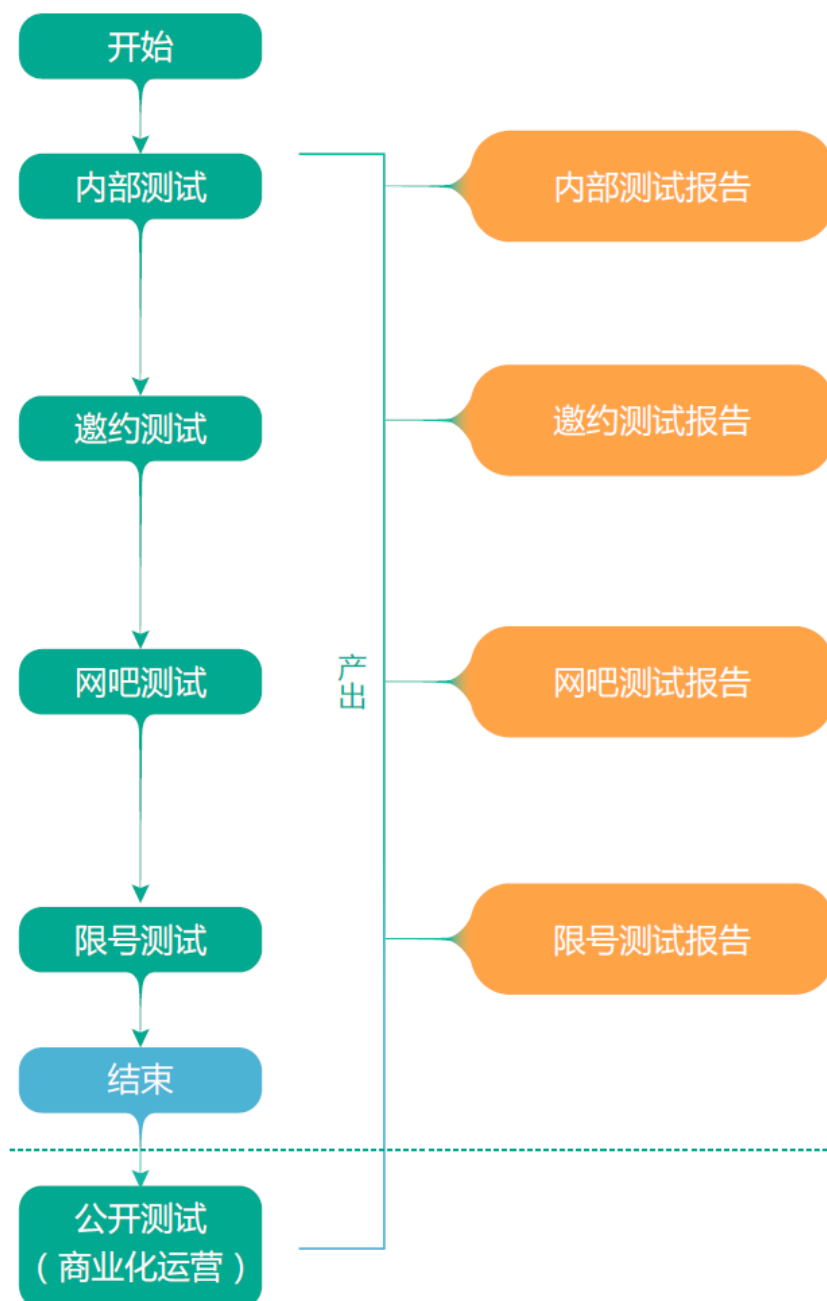
（3）制作阶段

制作阶段以“完成可用于封闭测试的产品版本”为目标，由开发项目组具体实施，进行游戏具体内容制作并完成测试版本的全部功能和内容，质量中心、技术中心、艺术中心、策划中心等部门进行质量控制和业务指导。封闭测试版本完成后标志着制作阶段的结束，将进入产品测试阶段。该阶段工作流程如下：



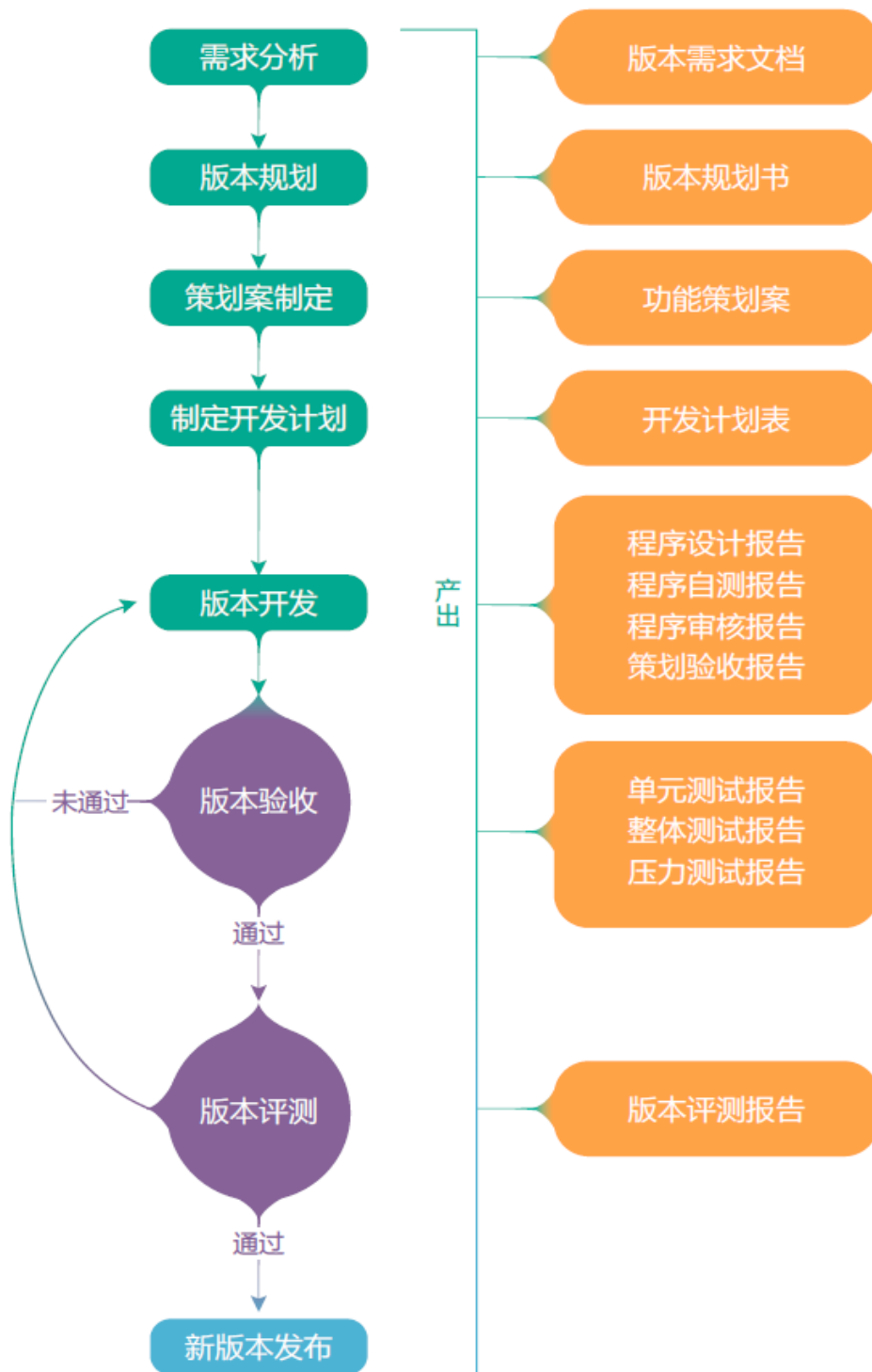
(4) 测试阶段

测试阶段以“完成可商业化运营版本”为目标，开发项目组、质量中心、运营中心、IT 中心等部门以及游戏玩家共同参与。开发项目组根据每次测试反馈结果，修改、调整、补充游戏内容后，游戏将进入公开测试阶段（即商业化运营阶段）。该阶段工作流程如下：



2、更新版本开发流程

公司产品上线运营后，仍保留一批开发人员，进行运营产品后续开发，新增功能、玩法等游戏内容，发布新的产品版本，提高产品盈利能力，延长产品生命周期。更新版本开发流程如下：



3、网络游戏产品的线上测试

本公司端游和页游产品的测试主要集中于对游戏内消费内容的购买和使用。由于端游和页游产品具有复杂的经济系统和自由交易特性，为保证公司产品的上线稳定性，了解用户首次付费、付费流程、付费习惯、游戏内充值及成长情况、充值所带来的游戏平衡性影响，也为用户提供消费保障，在进行产品上线及重大版本迭代时，以发放测试点券的方式，进行特定商品的购买及使用测试。通过绑定专属的测试设备、绑定 MAC 地址，限定每个测试账号的消费金额等测试条例，确保测试行为的安全性和公正性。同时设立专人对账号及点数的使用情况进行追踪，在测试结束后冻结测试账户并注销点券。

鉴于移动网络游戏开发时间短，上线时间快，版本更新频繁的特点，为了更好的了解手游用户首次付费、付费流程、付费习惯、游戏内充值及成长情况、充值所带来的游戏平衡性影响等一系列行为，本公司在运营过程中对游戏上线及版本更新均进行测试，以更好的了解和改进付费用户的游戏体验。按照平台不同，测试方法不同：

对于安卓平台的测试，本公司利用自身推出的蜗牛免商店或其他安卓合作运营商的平台，在游戏版本上线或更新前，向测试用户发放测试点券，供其在游戏中进行各类虚拟消费体验，测试完毕并提取相关数据后，该测试点券予以注销、测试账户予以冻结。

对于 iOS 平台，由于苹果 App Store 禁止绕过其充值体系发放测试点券，因而，本公司以向公司管理的测试账户充值的方式进行测试，测试结束后，测试账户予以冻结。该种测试能够保障测试效果的真实性、完整性、准确性和测试数据的保密性。2014 年四季度、2015 年上半年、2015 年下半年、2016 年上半年、2016 年下半年，本公司因该项测试工作而计入当期成本或费用的支出分别为 433.42 万元、2,378.60 万元、4,879.85 万元、4,365.28 万元、1,123.56 万元，占上述各期营业成本的比例分别为 2.28%、8.14%、9.66%、6.88%和 1.49%；对应的测试移动游戏数量为 1 个、1 个、5 个、5 个、7 个。2016 年 11 月以来，公司未再采用该种测试方式，而是根据 iOS 平台新上线的移动网络游戏的需求、苹果的规定、测试性价比等多种因素综合选择测试方式。在上述测试期间，随着测试时间的推移、游戏数量的变化，总体测试费用呈现从低到高，又快速下降的过程，原因是

随着游戏数量增多和规模增大，所需测试费用不断增长；同时随着时间的推移，测试经验的不断积累，游戏产品的数据模型日趋成熟，测试力度逐步降低。经公司测算，期间内上述测试方式对有效用户的吸引效果不到 3%，因此，对苹果 App Store 内游戏排名影响较小。发行人律师认为：目前并没有针对手机游戏行业充值测试行为的专门法律法规进行监管和规制的规定。具体分析蜗牛数字充值测试行为，首先从行为主观目的来看，蜗牛数字充值测试是为了移动游戏产品本身的设计、运转等，而非推广目的；其次从行为本身来看，充值测试行为虽然在客观上可能影响了 iOS 系统中关于公司部分移动游戏的相关商业数据统计和排名发布，但该影响结果并不涉及公司游戏产品本身的质量、性能等因素，也并非对公司游戏产品本身质量和性能的保证，所以，充值测试行为客观上产生的影响并不构成对游戏商品的质量、性能等作虚假陈述的“虚假宣传”行为；最后，从行为结果来看，充值测试行为客观上所产生可能对 iOS 系统中关于公司部分移动游戏的相关商业数据统计和排名发布的影响，并不导致游戏玩家的消费行为，游戏玩家最终是否购买游戏道具进行消费仍取决于其自身通过游戏体验后作出判断，所以，充值测试行为并不构成引人误解并误导消费者的虚假宣传行为。因此，蜗牛数字充值测试行为并不违反当时《反不正当竞争法》的相关规定，也没有违反其他法律法规强制性规定。

4、出口产品本地化开发

产品本地化包括产品语言、人文环境、功能、玩法等内容的本地化。公司开发初始产品为中文版本，在其他语言区域运营，需要进行翻译，实现语言本地化；各授权区域的文化背景、风俗习惯等因素存在较大差异，需要对产品进行调整，实现游戏内人文环境的本地化；另外，部分授权运营商可能会对操作界面、玩法等游戏内容提出修改或新增需求，在可接受的范围内，本公司将根据游戏运营商的需求修改游戏内容，实现功能、玩法等游戏内容的本地化。

公司产品本地化过程一般为：中文版本产品开发完成后，由公司或授权运营商将产品中文版本翻译为授权语言版本；授权运营商对翻译后的版本进行测试，并结合授权区域文化、习俗、玩家喜好等因素，提出产品本地化的具体需求；公司对需求进行评估并通过后，开始实施产品本地化开发；授权运营商对本地化后的产品版本进行测试，测试过程中发现的问题由本公司及时完善，测试通过后开

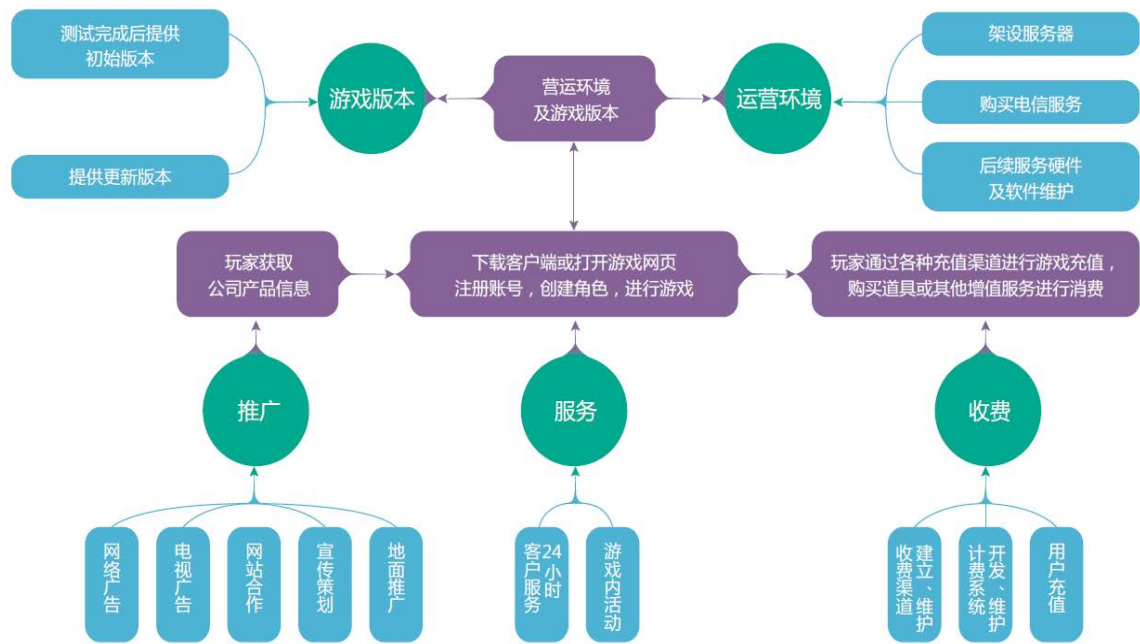
始商业化运营。

（四）主要网络游戏产品运营流程

1、自主运营

自主运营是指公司提供游戏产品上线运行所需的相关条件并进行产品推广，玩家通过个人电脑和互联网进入公司游戏，免费注册账号和进行游戏，公司为玩家持续提供客户服务、版本更新等服务。游戏运营成本由公司承担，通过向玩家提供道具销售等增值服务的方式获取运营收入。

报告期内，公司主要游戏产品均通过自主运营方式实现收入，公司自主运营能力不断提高，已充分具备为玩家提供持续的客户服务和版本更新等能力。公司自主运营业务的主要流程如下：



（1）游戏版本供给

截至目前，公司自主运营的游戏主要为公司自主开发，经本公司测试合格并通过主管部门审批的游戏产品，该部分构成了公司的主要利润来源。除自主研发外，随着运营实力的提升，公司报告期内还取得了韩国游戏开发商拥有的《天堂2：血盟》等游戏的改编权，并改编为移动网络游戏并上线运营。除此之外，随着移动网络游戏业务的发展，公司已经在自主推出的移动游戏平台“免商店”中代理多款移动网络游戏产品。总体来看，未来公司将重点提升网络游戏的运营能

力，自主运营业务下的游戏版本供给也不仅仅来自于公司自主研发。

(2) 运营环境搭建

自主运营模式下，运营环境由本公司搭建，并拥有服务器权限。服务器是公司发布游戏产品的平台，一般通过外购或租赁的方式取得，并在IDC处托管。玩家通过连接公司的游戏服务器下载客户端软件并安装后进行游戏，公司可以根据玩家的登录情况、消费情况和游戏行为提供游戏环境的更新，同时保证玩家的账户安全和游戏环境的稳定。

(3) 推广活动

为提高公司游戏的玩家数量，公司会采用多种运营行为进行推广，包括投放广告、参加展会、组织活动等多种手段。

发行人采用立体化、全方位的推广策略，针对产品不同的推广时期、受众群体、广告商及渠道资源等的不同，采用最具效率的广告推广方式，各类广告推广策略的情况如下：

广告投放	推广环境	广告类型	效果评估方式
	线上广告	效果广告	广告系统可实时呈现各媒体带来用户的成本、留存、付费等数据，根据数据对媒体进行调整出价、更换素材等优化手段
		线上品牌广告	在品牌投放期间扣除此前自然新增平均数、扣除效果类广告用户可得出品牌影响数，以此评估品牌广告成本与媒体质量。
	线下广告	线下品牌广告	

无论是效果广告还是品牌广告，均需要根据推广策略进行不同的选择。效果广告全部为线上广告，其优点是以直接获取用户为目标，针对性强，其吸引的用户也可以直接追踪到，但此类广告吸引的用户属于被动用户，与主动用户或自然用户相比，其用户质量较低。品牌建设广告以培育、维护优质用户为目标，最大

化拓展公司产品的受众群体，有利于建设稳定的用户群体，但一般以趋势做整体判断，不会获取准确的推广效果。

报告期内，在整体用户结构中，线上效果广告带来的用户比例大致为：国内占20%、海外占40%左右，其余用户均为品牌广告用户或自然用户，与行业内整体情况一致。

报告期内，发行人自主运营的主要 6 款游戏的上述推广指标如下：

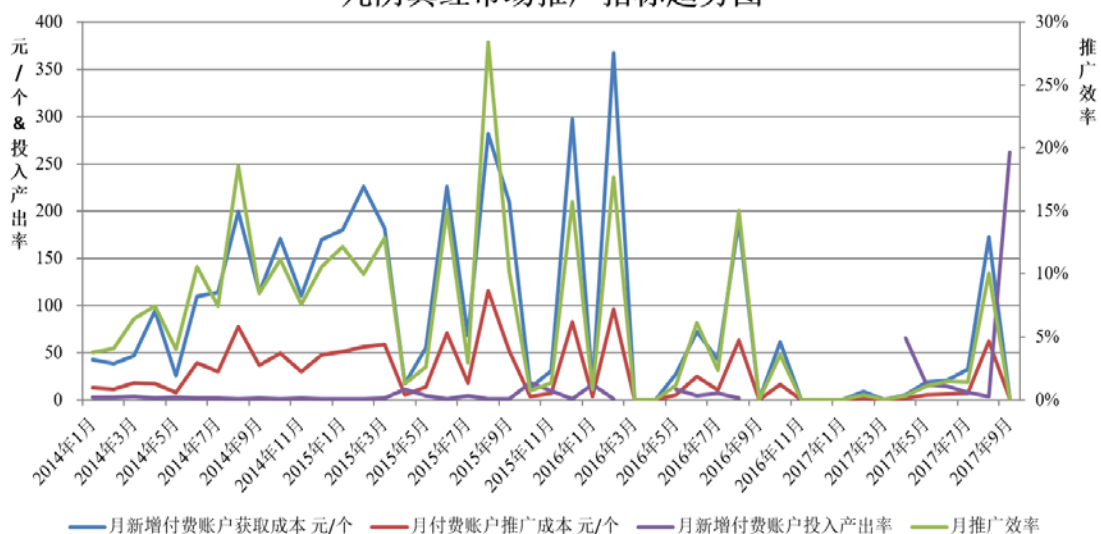
(1)《九阴真经》

月份	月新增付费账户 获取成本（元）	月付费账户推广 成本（元）	月新增付费账户 投入产出率(倍)	月推广效率
2014 年 1 月	42.56	12.41	2.95	3.77%
2014 年 2 月	38.28	10.81	2.71	4.08%
2014 年 3 月	46.55	17.65	3.49	6.43%
2014 年 4 月	94.46	17.05	1.81	7.47%
2014 年 5 月	25.45	7.38	3.00	4.04%
2014 年 6 月	109.85	39.28	1.77	10.54%
2014 年 7 月	113.55	29.79	1.62	7.46%
2014 年 8 月	199.35	77.15	1.31	18.59%
2014 年 9 月	113.38	36.66	1.75	8.47%
2014 年 10 月	170.91	49.60	1.06	11.17%
2014 年 11 月	109.92	30.12	1.63	7.55%
2014 年 12 月	169.67	47.56	1.21	10.59%
2014 年平均	102.83	31.29	2.03	8.34%
2015 年 1 月	179.85	51.26	1.20	12.18%
2015 年 2 月	226.04	56.24	0.79	10.00%
2015 年 3 月	181.57	58.21	1.52	12.87%
2015 年 4 月	16.92	5.39	11.13	1.25%
2015 年 5 月	55.44	13.64	4.56	2.58%
2015 年 6 月	225.71	70.63	1.15	15.06%
2015 年 7 月	67.60	17.73	4.04	2.91%
2015 年 8 月	281.73	115.41	0.87	28.36%
2015 年 9 月	209.26	52.08	1.07	10.19%
2015 年 10 月	12.95	3.21	17.54	0.68%
2015 年 11 月	30.92	7.14	9.66	1.31%
2015 年 12 月	296.61	81.94	0.92	15.72%
2015 年平均	148.72	44.41	4.54	9.43%
2016 年 1 月	13.41	3.82	15.93	0.84%
2016 年 2 月	367.53	95.95	0.70	17.70%
2016 年 3 月	0.00	0.00		0.00%
2016 年 4 月	0.00	0.00		0.00%

月份	月新增付费账户 获取成本（元）	月付费账户推广 成本（元）	月新增付费账户 投入产出率(倍)	月推广效率
2016 年 5 月	27.41	5.49	10.97	1.13%
2016 年 6 月	72.51	24.94	4.54	6.12%
2016 年 7 月	42.46	10.04	7.25	2.36%
2016 年 8 月	189.35	62.56	1.80	15.04%
2016 年 9 月	0.00	0.00		0.00%
2016 年 10 月	61.51	16.54	5.83	3.57%
2016 年 11 月	0.00	0.00		0.00%
2016 年 12 月	0.00	0.00		0.00%
2016 年平均	64.52	18.28	6.72	3.90%
2017 年 1 月	0.00	0.00		0.00%
2017 年 2 月	8.88	2.13	24.53	0.42%
2017 年 3 月	0.00	0.00		0.00%
2017 年 4 月	5.31	1.79	65.79	0.35%
2017 年 5 月	19.02	4.95	15.92	1.07%
2017 年 6 月	20.55	6.16	14.47	1.48%
2017 年 7 月	32.58	6.48	8.03	1.43%
2017 年 8 月	172.16	62.20	3.53	10.07%
2017 年 9 月	2.08	0.51	262.25	0.10%
2017 年 1-9 月平均	28.95	9.36	56.36	1.66%

注：1、计算表中推广指标时使用的是推广费用总额，包含明星代言和线下广告等线下推广费用；以下主要游戏的披露口径相同；2、部分月份的月新增付费账户投入产出率数值为空，是由于当月未产生广告费，无法计算该指标；3、根据定义，月推广效率反映每单位充值投入广告费的金额，0 代表当月未发生广告费。

九阴真经市场推广指标趋势图



报告期内，结合《九阴真经》产品所处的生命周期，其推广策略不同，反映

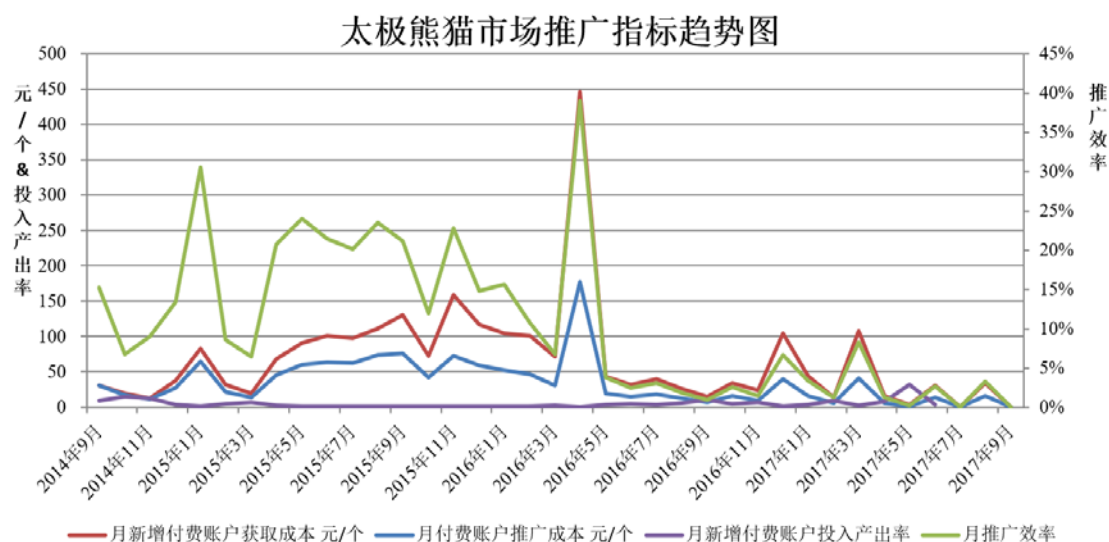
在推广指标趋势的变化上。2014 年至 2015 年，该游戏仍处于成长期，广告投放较多，其新增付费账户获取成本逐渐提高，从 2014 年 102.83 元上升至 2015 年 148.72 元。此后，该游戏逐步进入稳定期，广告投放金额相对降低，新增付费用户主要来自于自然积累，因此 2016 年以来，新增付费用户获取成本大幅降低，2016 年为 64.52 元，2017 年 1-9 月为 28.95 元。由指标趋势图可见，月新增付费账户获取成本、月付费账户推广成本和月新增付费账户投入产出率的波动趋势一致，月推广效率波动趋势相反，其数值越低，说明当月广告效果越好。

（2）《太极熊猫》

月份	月新增付费账户 获取成本（元）	月付费账户推 广成本（元）	月新增付费账户 投入产出率(倍)	月推广效率
2014 年 9 月	30.95	30.62	8.92	15.27%
2014 年 10 月	18.97	17.42	14.39	6.75%
2014 年 11 月	12.01	11.68	11.88	9.03%
2014 年 12 月	37.55	27.33	3.44	13.37%
2014 年平均	24.87	21.76	9.66	11.10%
2015 年 1 月	83.18	64.17	1.58	30.56%
2015 年 2 月	31.56	22.06	4.69	8.60%
2015 年 3 月	19.13	13.35	6.75	6.48%
2015 年 4 月	68.16	45.47	2.20	20.71%
2015 年 5 月	90.83	60.15	1.56	24.04%
2015 年 6 月	100.83	63.47	1.57	21.46%
2015 年 7 月	97.32	62.97	1.46	20.10%
2015 年 8 月	111.51	73.30	1.23	23.48%
2015 年 9 月	130.16	75.50	0.96	21.19%
2015 年 10 月	73.03	42.33	1.61	11.91%
2015 年 11 月	159.31	72.19	0.68	22.83%
2015 年 12 月	116.63	59.15	1.00	14.87%
2015 年平均	90.14	54.51	2.11	18.85%
2016 年 1 月	104.44	52.03	1.07	15.59%
2016 年 2 月	100.72	46.05	1.13	10.74%
2016 年 3 月	71.47	31.14	1.88	6.75%
2016 年 4 月	445.95	177.16	0.29	39.04%
2016 年 5 月	42.59	19.30	3.06	3.74%
2016 年 6 月	31.48	14.47	4.11	2.42%
2016 年 7 月	39.47	18.67	3.00	3.07%
2016 年 8 月	26.31	12.13	5.46	1.84%
2016 年 9 月	14.37	6.25	9.76	0.90%
2016 年 10 月	33.50	15.44	4.27	2.53%
2016 年 11 月	23.86	9.03	6.57	1.47%

月份	月新增付费账户获取成本（元）	月付费账户推广成本（元）	月新增付费账户投入产出率（倍）	月推广效率
2016 年 12 月	104.28	39.28	1.27	6.63%
2016 年平均	86.54	36.75	3.49	7.89%
2017 年 1 月	44.38	16.28	2.89	3.34%
2017 年 2 月	13.96	5.11	9.59	1.27%
2017 年 3 月	107.62	40.46	1.70	8.29%
2017 年 4 月	15.43	6.00	7.51	1.25%
2017 年 5 月	3.50	1.41	31.69	0.25%
2017 年 6 月	31.15	13.47	3.49	2.61%
2017 年 7 月	0.00	0.00		0.00%
2017 年 8 月	34.22	15.81	3.23	3.28%
2017 年 9 月	0.00	0.00		0.00%
2017 年 1-9 月平均	27.80	10.95	8.59	2.25%

报告期内，《太极熊猫》推广指标的变化趋势和《九阴真经》基本一致，在推广期至成长期持续进行推广活动，因此平均单个用户的获取成本提高，游戏产品付费账户获取成本逐渐提高。2016 年以来，游戏逐步进入稳定期，广告投放大幅降低，用户的增长主要来自于自然用户因此用户推广成本降低。《太极熊猫》广告推广指标如下图所示。



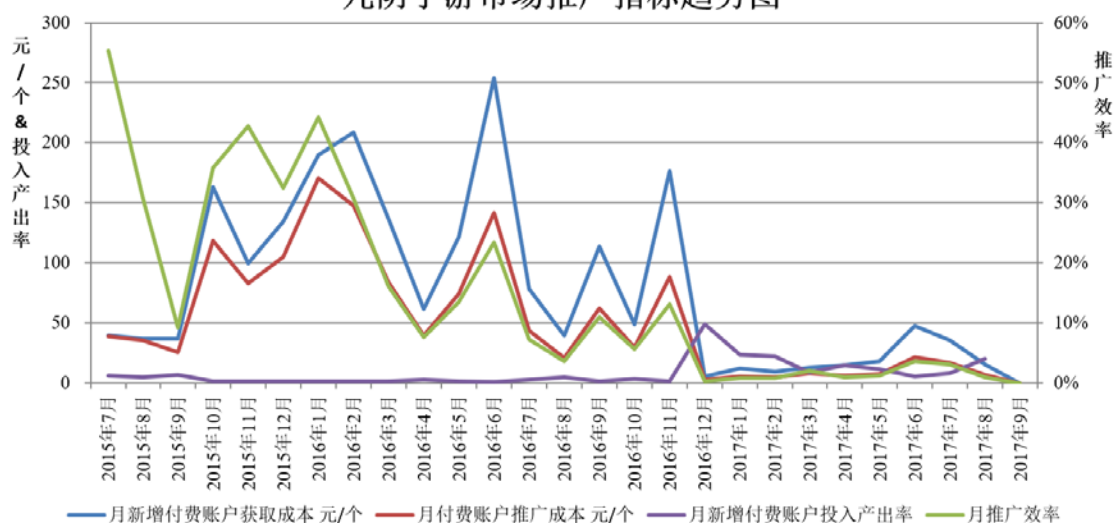
③ 《九阴手游》

月份	月新增付费账户获取成本（元）	月付费账户推广成本（元）	月新增付费账户投入产出率（倍）	月推广效率
2015 年 7 月	39.57	39.10	6.57	55.31%
2015 年 8 月	37.22	35.93	5.01	30.88%
2015 年 9 月	36.88	25.89	7.17	9.21%
2015 年 10 月	163.28	118.23	1.75	35.80%

月份	月新增付费账户 获取成本（元）	月付费账户推广 成本（元）	月新增付费账户 投入产出率(倍)	月推广效率
2015 年 11 月	99.44	83.26	1.70	42.75%
2015 年 12 月	134.52	105.18	1.69	32.51%
2015 年平均	85.15	67.93	3.98	34.41%
2016 年 1 月	189.79	170.29	1.84	44.31%
2016 年 2 月	208.53	147.69	1.38	30.71%
2016 年 3 月	136.35	83.63	1.95	16.05%
2016 年 4 月	62.05	39.56	3.26	7.66%
2016 年 5 月	121.60	74.66	1.88	13.57%
2016 年 6 月	253.98	141.96	0.87	23.45%
2016 年 7 月	78.40	43.97	2.90	7.31%
2016 年 8 月	39.96	20.75	5.18	3.62%
2016 年 9 月	114.07	62.29	1.53	11.05%
2016 年 10 月	49.28	29.59	3.49	5.73%
2016 年 11 月	176.59	88.14	1.36	13.15%
2016 年 12 月	5.89	2.94	49.42	0.38%
2016 年平均	119.71	75.46	6.26	14.75%
2017 年 1 月	12.20	5.71	23.85	0.87%
2017 年 2 月	10.01	4.76	22.20	0.86%
2017 年 3 月	13.18	8.40	9.24	2.06%
2017 年 4 月	15.20	6.56	14.80	1.00%
2017 年 5 月	18.38	7.91	11.96	1.24%
2017 年 6 月	47.92	21.47	5.59	3.73%
2017 年 7 月	35.69	16.90	8.60	3.14%
2017 年 8 月	15.65	6.96	20.55	0.98%
2017 年 9 月	0.05	0.02	6259.38	0.00%
2017 年 1-9 月平均	18.70	8.74	708.46	1.54%

《九阴手游》游戏推广成本变化趋势与《太极熊猫》基本一致，在游戏上线初期，广告投放力度较大，新增付费用户的平均获取成本较高，2015 年的平均成本为 85.15 元，2016 年的平均成本为 119.71 元；在游戏进入稳定期后，广告投放金额减少，新增付费用户平均获取成本明显降低，2017 年 1-9 月的平均成本已降为 18.70 元。除此之外，2017 年 9 月，该游戏广告投放金额极少，付费用户规模正常增长，因此投入产出率指标有所异常。主要 4 个指标的趋势如下图所示：

九阴手游市场推广指标趋势图



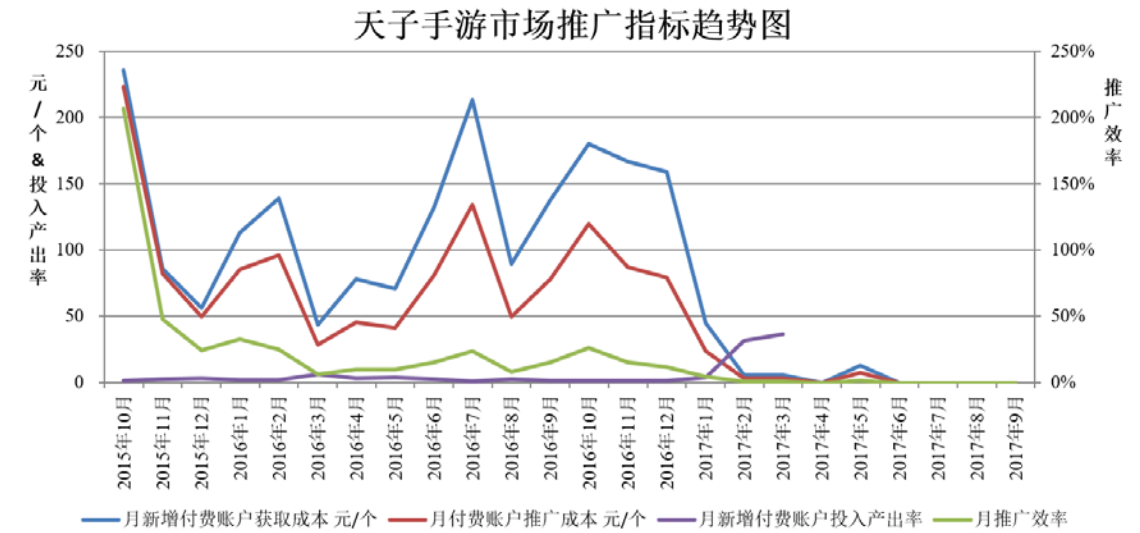
注：月新增付费账户投入产出率的折线图已剔除 2017 年 9 月的异常值。

④ 《天子手游》

月份	月新增付费账户 获取成本（元）	月付费账户推 广成本（元）	月新增付费账户 投入产出率(倍)	月推广效率
2015 年 10 月	235.60	222.78	1.21	206.86%
2015 年 11 月	85.69	82.46	2.74	47.96%
2015 年 12 月	56.64	49.96	3.46	24.20%
2015 年平均	125.98	118.40	2.47	93.01%
2016 年 1 月	113.32	85.56	2.04	32.66%
2016 年 2 月	138.97	95.95	1.91	25.20%
2016 年 3 月	43.80	28.46	6.21	6.40%
2016 年 4 月	77.84	45.56	3.49	9.92%
2016 年 5 月	70.82	41.16	3.63	9.90%
2016 年 6 月	132.41	81.11	2.43	15.56%
2016 年 7 月	213.36	134.32	0.95	24.03%
2016 年 8 月	89.52	49.52	2.43	8.18%
2016 年 9 月	138.04	78.04	1.60	15.37%
2016 年 10 月	179.91	119.81	1.32	26.17%
2016 年 11 月	166.96	87.34	1.40	15.15%
2016 年 12 月	158.78	79.06	1.50	11.62%
2016 年平均	126.98	77.16	2.41	16.68%
2017 年 1 月	44.85	23.54	3.76	4.51%
2017 年 2 月	5.76	3.08	31.65	0.59%
2017 年 3 月	5.59	3.21	36.86	0.58%
2017 年 4 月	0.00	0.00		0.00%
2017 年 5 月	13.09	7.56	12.06	1.47%
2017 年 6 月	0.00	0.00		0.00%

月份	月新增付费账户 获取成本（元）	月付费账户推 广成本（元）	月新增付费账户 投入产出率(倍)	月推广效率
2017 年 7 月	0.00	0.00		0.00%
2017 年 8 月	0.00	0.00		0.00%
2017 年 9 月	0.00	0.00		0.00%
2017 年 1-9 月平均	40.62	21.76	9.92	4.09%

报告期内,《天子手游》的推广指标与上述《太极熊猫》、《九阴手游》的趋势基本一致,2015 年-2016 年,游戏处于推广期和成长期,投入广告费用较高,且随着用户获取成本的提高而提高,2017 年以来,该游戏广告投放大幅降低,用户平均获取成本也大幅下降。整体趋势如下图所示:

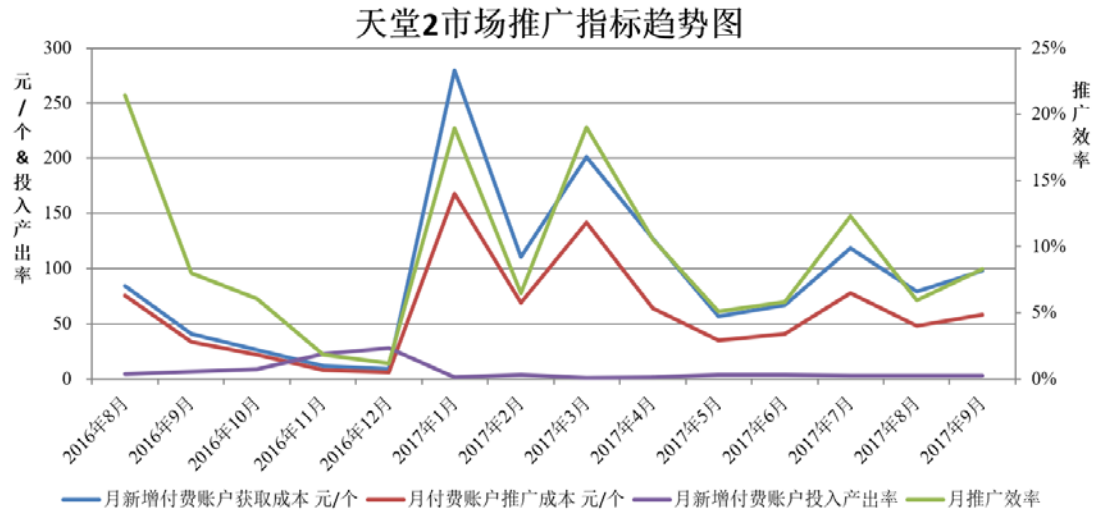


⑤ 《天堂 2：血盟》

月份	月新增付费账户 获取成本（元）	月付费账户推 广成本（元）	月新增付费账户 投入产出率(倍)	月推广效率
2016 年 7 月	111.85	111.44	3.32	104.32%
2016 年 8 月	84.40	75.61	4.19	21.43%
2016 年 9 月	40.65	33.21	6.34	7.96%
2016 年 10 月	26.14	21.43	8.64	6.07%
2016 年 11 月	11.42	8.07	22.20	1.78%
2016 年 12 月	9.10	6.22	27.64	1.16%
2016 年平均	47.26	42.66	12.06	23.79%
2017 年 1 月	279.95	168.19	1.19	18.92%
2017 年 2 月	110.04	68.90	3.34	6.44%
2017 年 3 月	201.30	141.97	1.12	19.03%
2017 年 4 月	126.73	63.74	1.64	10.56%
2017 年 5 月	56.57	35.07	3.51	5.06%
2017 年 6 月	66.89	40.86	3.64	5.82%

月份	月新增付费账户 获取成本（元）	月付费账户推 广成本（元）	月新增付费账户 投入产出率(倍)	月推广效率
2017 年 7 月	118.36	77.96	2.72	12.29%
2017 年 8 月	79.11	48.07	2.73	5.92%
2017 年 9 月	97.70	57.76	2.54	8.30%
2017 年 1-9 月平均	126.29	78.06	2.49	10.26%

《天堂 2：血盟》于 2016 年 7 月上线，并于 2017 年进入成长期，2017 年 1 月至 2017 年 4 月，伴随着新年活动及版本更新，该游戏广告金额大幅提高，付费用户平均获取成本也大幅提高；2017 年 5 月以来，该游戏进入稳定期，广告投放力度下降，付费用户主要来源于自然积累，因此付费用户的获取成本也在下降。该游戏推广指标整体如下：



⑥ 《九阴 3D》

月份	月新增付费账户 获取成本（元）	月付费账户推 广成本（元）	月新增付费账户 投入产出率(倍)	月推广效率
2016 年 8 月	184.87	184.27	4.00	97.59%
2016 年 9 月	80.93	74.28	3.30	38.50%
2016 年 10 月	67.52	54.85	4.75	18.88%
2016 年 11 月	11.84	10.15	14.79	4.81%
2016 年 12 月	73.56	62.90	3.34	17.83%
2016 年平均	83.74	77.29	6.04	35.52%
2017 年 1 月	284.47	187.46	1.30	28.07%
2017 年 2 月	129.57	85.80	2.02	14.11%
2017 年 3 月	76.81	62.26	3.51	15.71%
2017 年 4 月	42.97	31.62	6.21	7.25%
2017 年 5 月	145.91	99.88	1.75	21.60%
2017 年 6 月	34.82	24.81	8.34	5.91%

月份	月新增付费账户获取成本（元）	月付费账户推广成本（元）	月新增付费账户投入产出率（倍）	月推广效率
2017 年 7 月	44.10	32.55	4.44	7.79%
2017 年 8 月	19.70	14.00	13.17	2.67%
2017 年 9 月	64.32	40.00	4.03	6.91%
2017 年 1-9 月平均	93.63	64.26	4.97	12.22%

报告期内,《九阴 3D》的推广指标与《天堂 2: 血盟》基本一致。在上线不久后进入成长期,该阶段广告投放力度较大,付费用户获取成本较高;伴随着新年活动,广告投放大幅增加,付费用户获取成本也于 2017 年 1 月达到最高点。该游戏推广指标整体如下:



综上,根据上述分析来看,公司游戏产品广告推广相关指标的月度变化与当月广告投入有很大关系,当月广告投入与公司的广告投放策略又有密切联系,总体而言,公司关于各游戏的广告投入主要在游戏的推广期和成长期,具体时点又与新版本上线紧密相关,并非各月均衡发生,因此各月间波动较大,上述指标趋势总体向上。在游戏进入稳定期后,广告投入大幅下降,新增付费用户主要依靠自然增长,上述指标数值迅速下降。《方舟: 生存进化》游戏主要通过授权运营进行,整体广告投放量较低。2017 年以来在美国地区进行方舟游戏相关品牌宣传,2017 年 1-9 月发生广告费 2,231.48 万元。

上述指标计算参照以下方法计算:

- ①月新增付费账户获取成本=月推广费 / 月新增付费账户数;
- ②月付费账户推广成本=月推广费 / 月付费账户数;
- ③月新增付费账户投入产出率=月均新增付费账户充值金额 / 月新增付费

账户获取成本；

④月推广效率=月推广费 / 月充值金额；

根据上述指标公式计算出来的投入产出率和推广效率不仅包括效果广告带来的付费用户，亦包括品牌广告及自然增长的付费用户。随着游戏产品逐步进入稳定期，广告投放金额亦逐步降低，自然增长和长期的品牌宣传积累所带来的付费用户占新增用户比例逐渐增加，因此会导致 2016 年以来新增付费用户投入产出率升高，月推广效率指标降低的情况。

实际上，从报告期主要游戏产品的效果广告的实际效果来看，主要端游产品和手游产品的获客成本即投放/用户的指标整体呈上升趋势。对于投放产出比（充值/投放）指标而言，随着市场竞争加剧以及主要游戏运营时间变长，移动网络游戏产品投入产出比呈下降趋势，直至小于 1，即移动网络游戏产品后期的效果广告带来的充值已不能涵盖投放成本；端游产品因为其效果广告导流效果直接，付费转化效率高等原因，投放产出比（充值/投放）较高，且没有明显下滑趋势。具体如下：

1、九阴真经

年份	充值/投放	投放/用户数
2014 年	2.59	16.41
2015 年	2.07	22.47
2016 年	2.34	30.41
2017 年 1-9 月	5.83	30.89

2、九阴手游

年份	充值/投放	投放/用户数
2015 年	2.24	29.89
2016 年	0.70	29.67
2017 年 1-9 月	0.38	57.64

3、天子手游

年份	充值/投放	投放/用户数
2015 年	1.40	32.77
2016 年	1.03	26.92
2017 年 1-9 月	0.25	35.00

4、太极熊猫

年份	充值/投放	投放/用户数

年份	充值/投放	投放/用户数
2014 年	4.29	16.76
2015 年	0.58	22.99
2016 年	0.23	22.11
2017 年 1-9 月	0.23	34.17

5、天堂 2：血盟

年份	充值/投放	投放/用户数
2016 年	1.87	35.04
2017 年 1-9 月	0.48	42.08

6、方舟：生存进化

年份	充值/投放	投放/用户数
2017 年 1-9 月	0.45	3.80

7、九阴 3D

年份	充值/投放	投放/用户数
2016 年	0.65	38.59
2017 年 1-9 月	0.31	23.90

报告期内，主要游戏线下推广的具体情况如下：

单位：万元

九阴真经				
项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
线下广告费	15.90	-	494.92	667.25
明星代言费	-	-	-	775.21
其他宣传费	26.98	-	78.79	0.05
线下推广费小计	42.88	-	573.71	1,442.51
广告推广费合计	319.47	921.52	2,965.99	3,249.82
线下占比	13.42%	0.00%	19.34%	44.39%
太极熊猫				
项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
线下广告费	-	543.80	2,607.56	577.90
明星代言费	-	-	-	-
其他宣传费	28.60	128.69	185.00	23.01
线下推广费小计	28.60	672.49	2,792.56	600.92
广告推广费合计	232.29	3,050.84	12,174.58	1,448.61
线下占比	12.31%	22.04%	22.94%	
九阴手游				
项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
线下广告费	-	609.07	928.44	
明星代言费	-	319.41	131.52	

其他宣传费	15.92	31.86	117.38	
线下推广费小计	15.92	960.35	1,177.35	
广告推广费合计	151.64	6,578.28	4,071.72	
线下占比	10.50%	14.60%	28.92%	
天子手游				
项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
线下广告费	-	430.97	251.92	
明星代言费	-	-	-	
其他宣传费	-	77.81	33.78	
线下推广费小计	-	508.78	285.70	
广告推广费合计	35.82	3,499.10	1,473.29	
线下占比	0.00%	14.54%	19.39%	
天堂 2：血盟				
项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
线下广告费	180.02	229.34		
明星代言费	254.77	91.33		
其他宣传费	83.86	11.28		
线下推广费小计	518.65	331.95		
广告推广费合计	1732.19	1,885.87		
线下占比	29.94%	17.60%		
九阴真经 3D				
项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
线下广告费	308.55	381.87		
明星代言费	291.58	114.61		
其他宣传费	33.07	16.87		
线下推广费小计	518.65	513.35		
广告推广费合计	1,791.21	1,854.04		
线下占比	35.35%	27.69%		
《方舟：生存进化》				
项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
线下广告费	2,231.48	-		
明星代言费	-	-		
其他宣传费	-	28.08		
线下推广费小计	2,231.48	28.08		
广告推广费合计	2,299.28	28.08		
线下占比	97.05%	100%		

以上各项线下推广费用已合并到主要游戏推广费用总额，并按照推广费用总额披露月新增付费账户获取成本、月付费账户推广成本、月新增付费账户投入产出率、月推广效率这四项指标。

发行人在报告期内存在聘请明星为游戏代言情形，主要游戏的相关明星代言情况如下：

代言游戏	代言人	合作供应商	代言费	代言期间
九阴真经	李连杰	Enrich major investments limited	20,000,000.00	2012.8-2014.7
		海南国际传媒有限公司上海分公司	2,800,000.00	
		代扣代缴的税金及电影公司制作费用等	3,778,602.45	
九阴手游	陈意涵	贝立德股份有限公司	4,509,372.57	2015.9.15-2016.9.14
天堂 2：血盟	郭碧婷	贝立德股份有限公司	3,462,118.48	2016.9.25-2017.9.24
《九阴真经 3D》	关晓彤	上海关晓彤影视文化工作室	3,000,000.00	2016.9.17-2017.9.17
		上海雪比广告制作有限公司	1,005,834.00	2016.9.17-2017.9.17

上述明星代言费已分摊到各主要游戏的线下推广费用，并合并到推广费用总额，使用推广费用总额计算了计算市场推广相关业务指标。

由于受众用户逐渐从传统的报刊、书籍、杂志等逐步向线上转移，为了更具针对性地进行公司产品的推广，无论是效果广告还是品牌广告，发行人在报告期内线上广告的投放比例逐渐增加。报告期内，《方舟》的推广方式主要为线下推广，因为《方舟》属于主机类游戏；《天堂 2：血盟》和《九阴 3D》在 2017 年 1-9 月的线下推广费占比升高，主要原因是这两款游戏的明星代言费摊销占比提高了；发行人其他主要游戏产品的推广费用以线上为主，线下推广费用占比较低，且近几年占比整体有所下降，符合行业趋势。

报告期内，发行人不存在游戏内互相推广的情形。

（4）运营服务

公司设有专门的运营部门和客服中心，为玩家提供24小时在线服务；公司建立了完善的服务流程和管理制度，玩家通过游戏内在线呼叫系统、网页上提单、官方论坛、发送邮件等方式向公司运营中心咨询，公司客服人员可以快速响应客户需求，及时解决客户反馈问题，同时监控外挂、盗号等不良游戏行为，引导形成文明、健康的游戏环境。

（5）收费

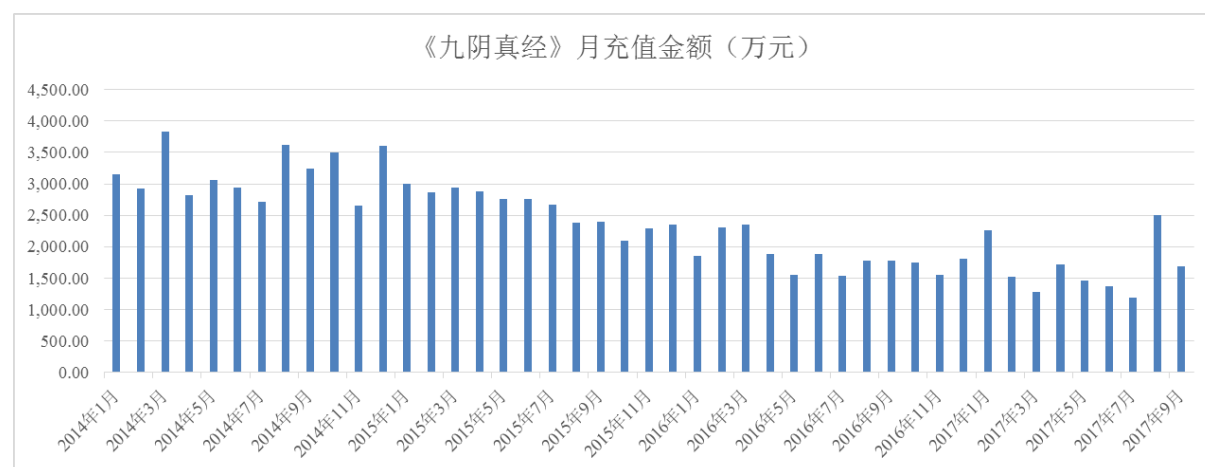
公司配有专门的计费服务器系统，通过为用户提供游戏增值服务的方式取得运营收入，增值服务包括游戏内收费道具及其他服务等。

报告期内，发行人主要游戏产品根据游戏类型的不同，其充值方式有所不同。对于《九阴真经》等客户端游戏，其充值主要通过支付宝、财付通（含微信）、汇元网等支付渠道完成；对于《太极熊猫》等移动网络游戏，玩家首先通过支付宝等支付渠道充值给游戏运营平台，经平台与发行人每月对账后，再将充值款项扣除平台分成后支付给发行人。因此，对于发行人而言，移动网络游戏的直接收款渠道为苹果公司 App Store 和其他安卓平台。

发行人主要游戏产品分月的充值金额和手机业务平台成本情况详见上文。

① 《九阴真经》

报告期内，《九阴真经》游戏月充值金额情况如下：



报告期内，《九阴真经》充值渠道/平台、充值金额及分成比例情况如下：

单位：万元

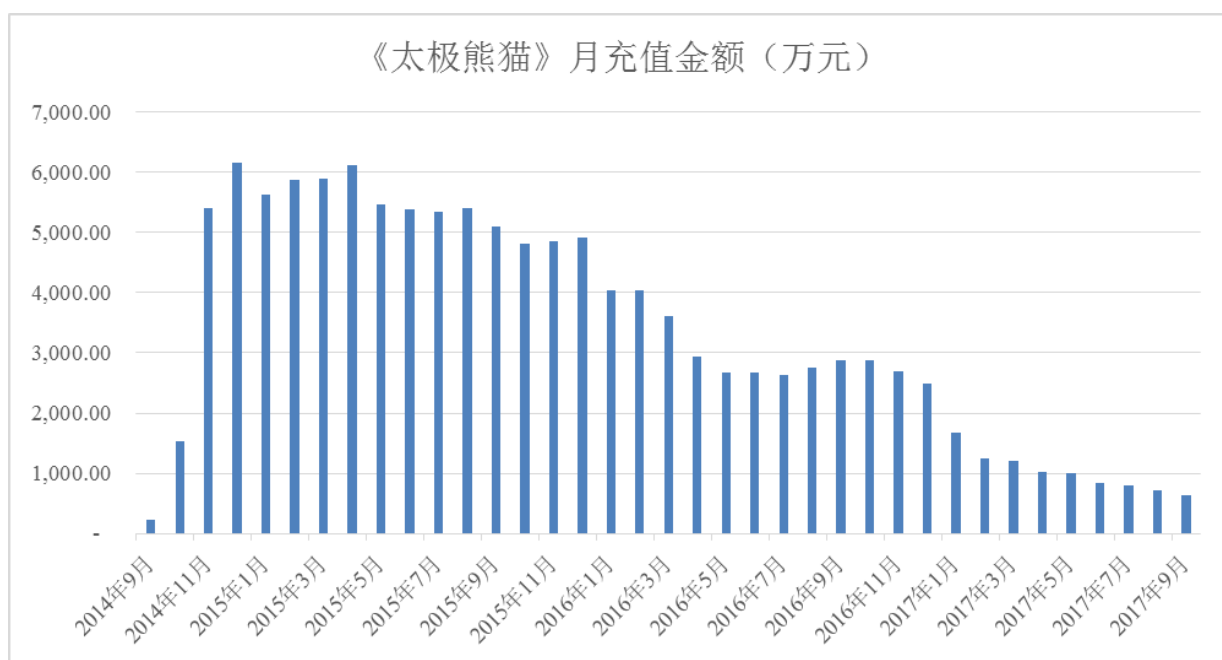
年份	平台名称	充值流水	手续费	比例	约定比例	比例
2017 年 1-9 月	支付宝	8,213.66	35.25	0.43%	扫码 0.5%，快充 1%，淘宝 0.6%， 网银 0.05%，网银直连 0.02%	54.81%
	财付通	2,714.30	54.19	2.00%	微信 2%，网银 0.4%	18.11%
	汇元网	2,628.81	262.44	9.98%	合同约定比例为 10.00%	17.54%
	Paypal	480.42	62.89	13.09%	合同约定比例为 10.00%	3.21%
	京东支付	410.5	2.05	0.50%	合同约定比例为 0.5%	2.74%
	其他	538.47	37.12	6.89%	-	3.59%
	合计	14,986.16	453.94	3.03%	-	100.00%
2016 年度	支付宝	14,133.26	57.67	0.41%	扫码 0.5%，快充 1%，淘宝 0.6%， 网银 0.05%，网银直连 0.02%	64.17%
	财付通	2,941.18	57.4	1.95%	微信 2%，网银 0.4%	13.35%

年份	平台名称	充值流水	手续费	比例	约定比例	比例
	汇元网	2,973.43	297.34	10.00%	合同约定比例为 10.00%	13.50%
	Paypal	556.71	53.93	9.69%	合同约定比例为 10.00%	2.53%
	银联商务	93.78	0.61	0.65%	在线支付 0.7%，电子支付 0.3%	0.43%
	其他	1,325.03	53.15	4.01%	-	6.02%
	合计	22,023.39	520.1	2.36%	-	100.00%
2015 年度	支付宝	25,136.43	79.06	0.31%	手机[网银]1%,直联[网银]0.2%, 网站快充[网银]0.5%	80.11%
	汇元网	1,354.70	135.47	10.00%	合同约定比例为 10.00%	4.32%
	财付通	1,199.72	13.61	1.13%	手机 0.8%，网银 0.3%，微信 2%	3.82%
	Xsolla	648.27	67.87	10.47%	该渠道本身的手续费率 4%， 但是由于其为一个渠道商的联盟 性质，具体玩家使用终端渠道商 还要根据其跟 Xsolla 的合同收取 渠道费	2.07%
	银联商务	605.49	2.85	0.47%	借记卡 0.4%，信用卡 0.6%，手 机支付 0.7%，在线支付 0.5%， 电子支付 0.3%	1.93%
	其他	2,434.09	94.60	3.89%	-	7.76%
	合计	31,378.70	393.46	1.25%	-	100.00%
2014 年度	支付宝	27,120.57	70.74	0.26%	网站快充 0.5%，支付宝直联 0.2%，手机支付 1%	71.25%
	宁波银行	2,396.62	11.98	0.50%	合同约定比例为 0.5%	6.30%
	汇元网	2,248.06	224.81	10.00%	合同约定比例为 10%	5.91%
	宜兴图书 报刊中心	1,748.34	-		-	4.59%
	苏州敦煌 广告装潢 有限公司	1,044.32	-		-	2.74%
	盛大	- 该充值流 水已经 在其他 渠道 反映， 下同	5,928.79		2012 年 5 月至 2014 年 6 月，公 司就《九阴真经》游戏与盛大游 戏开展运营合作，根据双方签订 的协议，公司需向盛大游戏支付 游戏分成款，并计入公司营业成 本。	该充值流水 已经在其他 渠道反映， 下同
	其他	3,503.42	396.29	11.31%	-	9.20%
	合计	38,061.33	6,632.61	17.43%	-	100.00%

注：上述 2014 年的渠道商宜兴图书报刊中心和苏州敦煌广告装潢有限公司为点卡经销商。

② 《太极熊猫》

报告期内，《太极熊猫》游戏月充值金额情况如下：



报告期内，《太极熊猫》充值渠道/平台、充值金额及分成比例情况如下：

单位：万元

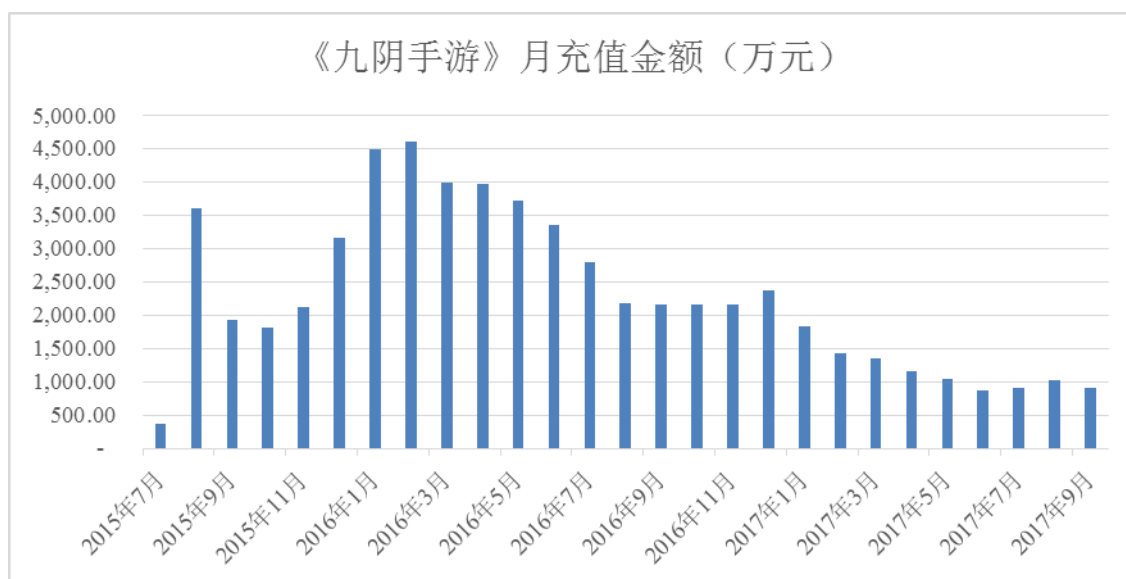
年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占比
2017年1-9月	苹果 App Store	4,005.68	1,296.41	32.36%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	43.93%
	Google	2,563.95	786.01	30.66%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	28.12%
	Amazon	503.76	149.63	29.70%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	5.52%
	北京世界星辉科技有限责任公司	207.28	111.6	53.84%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	2.27%
	东莞市讯怡电子科技有限公司	182.83	96.52	52.79%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	2.00%
	其他	1,655.71	779.91	47.10%	-	18.16%
	合计	9,119.21	3,220.08	35.31%	-	100.00%
2016年	App Store	16,157.87	5,412.55	33.50%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	44.53%
	Google	5,464.02	1,663.67	30.45%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	15.06%
	北京世界星辉科技有限责任公司	1,698.88	891.87	52.50%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	4.68%

年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占比
	华为软件技术有限公司	982.76	516.05	52.51%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	2.71%
	天津百度紫桐科技有限公司	891.7	466.23	52.29%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	2.46%
	其他	11,093.52	4,935.15	44.49%	-	30.57%
	合计	36,288.75	13,885.52	38.26%	-	100.00%
2015 年度	App Store	36,426.89	21,125.45	57.99%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	56.23%
	Google	4,948.32	1,484.50	30.00%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	7.64%
	北京世界星辉科技有限责任公司	3,084.56	1,619.39	52.50%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	4.76%
	广州爱九游信息技术有限公司	2,550.93	1,339.24	52.50%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	3.94%
	天津百度紫桐科技有限公司	2,006.02	1,053.16	52.50%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	3.10%
	其他	15,763.03	7,597.93	48.20%	-	24.33%
	合计	64,779.75	34,219.67	52.82%	-	100.00%
2014 年度	App Store	8,106.82	3,698.11	45.62%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	60.87%
	北京世界星辉科技有限责任公司	1,388.64	729.04	52.50%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	10.43%
	广州爱九游信息技术有限公司	711.73	373.66	52.50%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	5.34%
	支付宝	643.2	0.93	0.14%	直连 0.2%，网站快充 0.5%，平安直连 4%	4.83%
	北京瓦力网络科技有限公司	393.78	196.89	50.00%	游戏净流水的 50%	2.96%
	其他	2,073.11	908.6	43.83%	-	15.57%
	合计	13,317.29	5,907.23	44.36%	-	100.00%

注：因汇率差异，上述根据平台拆分的充值额与系统内充值总额存在细微差异，下同

③ 《九阴手游》

报告期内，《九阴手游》游戏月充值金额情况如下：



报告期内，《九阴手游》充值渠道/平台、充值金额及分成比例情况如下：

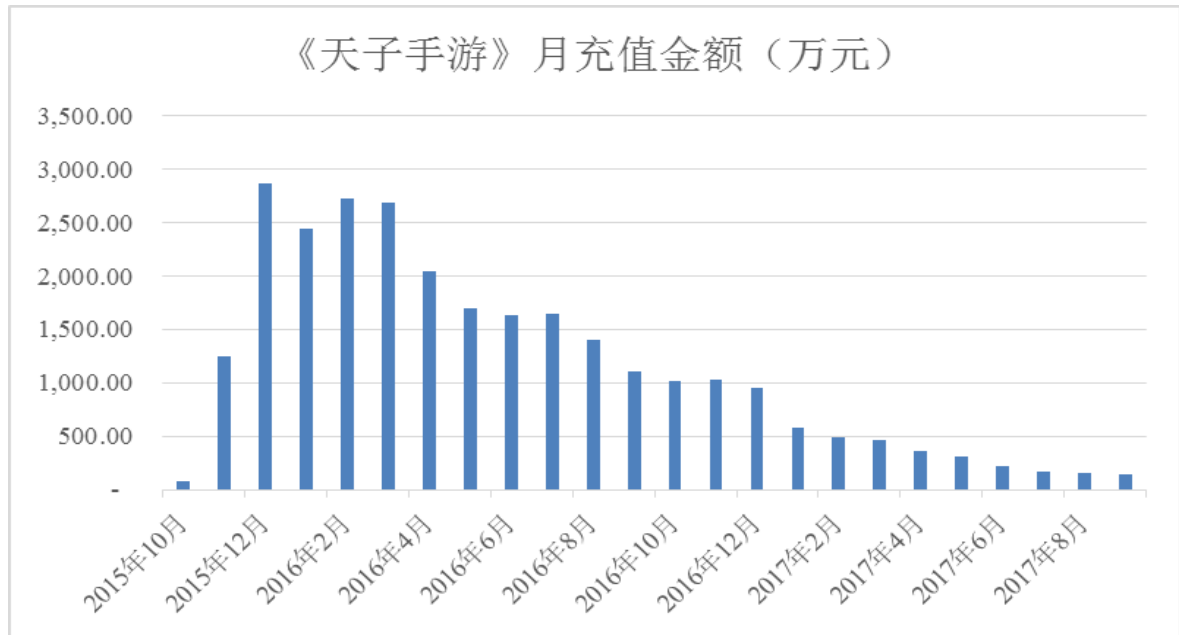
单位：万元

年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占自主运营收入比例
2017年1-9月	苹果 App Store	3,768.85	1,231.84	32.68%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	35.85%
	Google	1,529.48	466.98	30.53%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	14.55%
	芜湖易玩网络科技有限公司	1,090.36	588.79	54.00%	游戏净流水的 50%，平台使用费 4%	10.37%
	江苏嘉趣网络科技有限公司	352.46	224	63.55%	即为三七玩平台和应用宝平台，三七玩平台为 50%，应用宝平台为 63%	3.35%
	北京当乐信息技术有限公司	351.5	193.3	54.99%	游戏净流水的 50%，平台使用费 5%	3.34%
	其他	3,420.79	1,489.27	43.54%	-	32.54%
	合计	10,513.44	4,194.18	39.89%	-	100.00%
2016年度	App Store	18,515.54	6,840.28	36.94%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	48.81%
	Google	5,428.38	1,734.90	31.96%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	14.31%
	芜湖易玩网络科技有限公司	2,006.28	1,086.37	54.15%	游戏净流水的 50%，平台使用费 4%	5.29%
	One-store	1,465.03	483.46	33.00%	30%	3.86%

年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占自主运营收入比例
	天津百度紫桐科技有限公司	1,134.71	596.52	52.57%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	2.99%
	其他	9,386.15	4,577.81	48.77%	-	24.74%
	合计	37,936.09	15,319.34	40.38%	-	100.00%
2015年度	App Store	6,567.75	2,917.27	44.42%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	50.61%
	免商店	649.43	0.01	0.00%	发行人自有平台	5.00%
	广州爱九游信息技术有限公司	647.80	340.10	52.50%	充值流水净额的 50%加平台使用费 2.5%	4.99%
	上海三七玩网络科技有限公司	631.36	408.43	64.69%	即为三七玩平台和应用宝平台，三七玩平台为 50%，应用宝平台为 63%	4.86%
	北京世界星辉科技有限责任公司	625.24	328.25	52.50%	充值流水净额的 50%加平台使用费 2.5%	4.82%
	其他	3,856.08	1,827.23	47.39%	-	29.71%
	合计	12,977.65	5,821.29	44.86%	-	100.00%

④ 《天子手游》

报告期内，《天子手游》游戏月充值金额情况如下：



报告期内，《天子手游》充值渠道/平台、充值金额及分成比例情况如下：

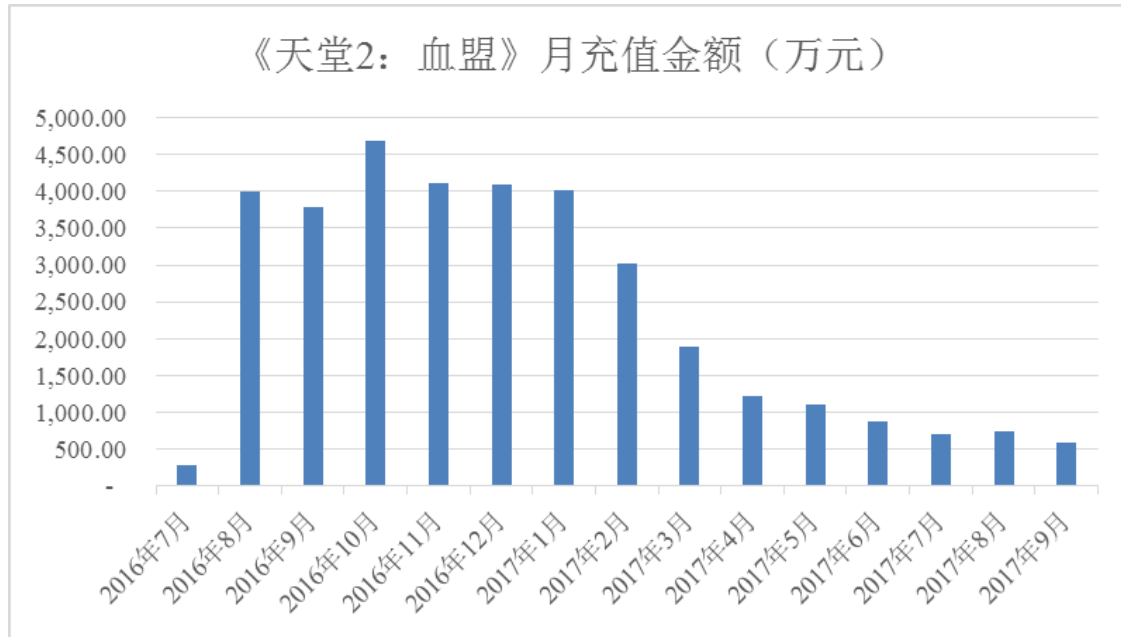
单位：万元

年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占自主运营收入比例
2017年1-9月	苹果 App Store	1,277.75	401.31	31.41%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	44.52%
	Google	480.61	138.12	28.74%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	16.74%
	广州小朋网络科技有限公司	118.66	62.31	52.51%	充值流水净额的 50%加平台使用费 2.5%	4.13%
	东莞市讯怡电子科技有限公司	103.94	54.52	52.45%	充值流水净额的 50%加平台使用费 2.5%	3.62%
	江苏嘉趣网络科技有限公司	99.09	61.51	62.07%	即为三七玩平台和应用宝平台，三七玩平台为 50%，应用宝平台为 63%	3.45%
	其他	790.31	381.85	48.32%	-	27.53%
	合计	2,870.36	1,099.62	38.31%	-	100.00%
2016年度	App Store	9,970.66	3,209.61	32.19%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	48.87%
	江苏嘉趣网络科技有限公司	1,253.97	767.03	61.17%	即为三七玩平台和应用宝平台，三七玩平台为 50%，应用宝平台为 63%	6.15%

年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占自主运营收入比例
	广州沙巴克网络科技有限公司	802.51	422.67	52.67%	充值流水净额的 50%加平台使用费 2.5%	3.93%
	上海颐侨数字科技股份有限公司（乐8助手）	852.54	449.3	52.70%	充值流水净额的 50%加平台使用费 2.5%	4.18%
	东莞市讯怡电子科技有限公司	786.82	415.34	52.79%	充值流水净额的 50%加平台使用费 1.5%	3.86%
	其他	6,735.14	2,910.11	43.21%	-	33.01%
	合计	20,401.64	8,174.06	40.07%	-	100.00%
2015年度	App Store	2,139.13	1,062.92	49.69%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	51.09%
	上海三七玩网络科技有限公司	341.94	188.07	55.00%	即为三七玩平台和应用宝平台，三七玩平台为 50%，应用宝平台为 63%	8.17%
	免商店	307.04	-	0%	-	7.33%
	广州沙巴克网络科技有限公司	303.41	159.29	52.50%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	7.25%
	天津百度紫桐科技有限公司	196.16	102.98	52.50%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	4.69%
	其他	899.10	429.39	47.76%	-	21.47%
	合计	4,186.78	1,942.65	46.40%	-	100.00%

⑤ 《天堂 2：血盟》

报告期内，《天堂 2：血盟》游戏月充值金额情况如下：



报告期内，《天堂 2：血盟》充值渠道/平台、充值金额及分成比例情况如下：

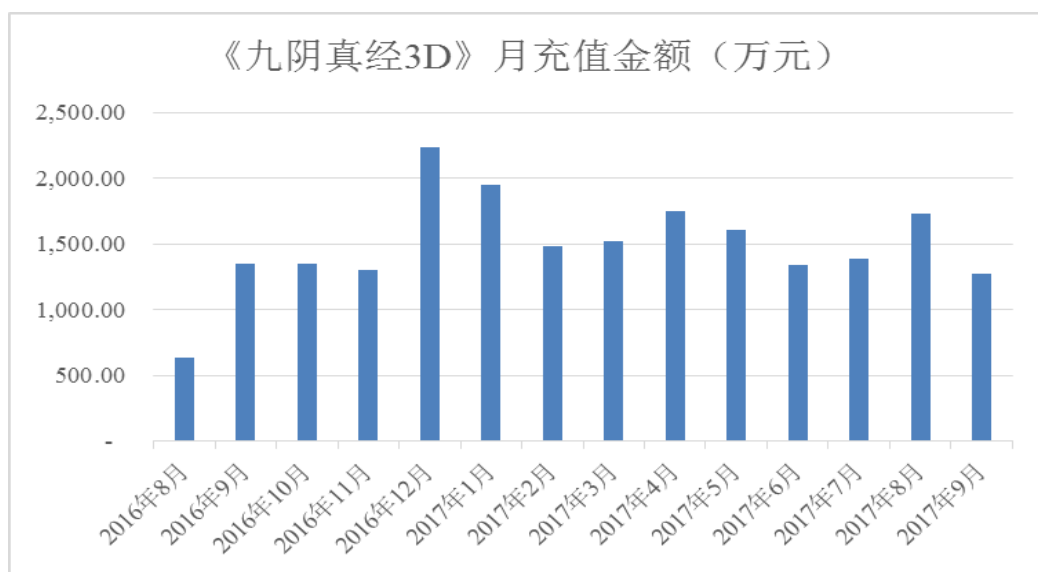
单位：万元

年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占自主运营收入比例
2017年1-9月	苹果 App Store	9,873.35	3,411.04	34.55%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	69.56%
	广州小朋网络科技有限公司	985.79	511.18	51.85%	充值净流水的 50%，平台使用费 2%	6.95%
	免商店	723.03		0.00%	免商店为发行人游戏运营平台	5.09%
	广州沙巴克网络科技有限公司	525.13	275.9	52.54%	充值净流水的 50%，平台使用费 2.5%	3.70%
	广州爱九游信息技术有限公司	497.18	229.73	46.21%	充值流水净额的 30%-50%	3.50%
	其他	1,589.54	861.88	54.22%	-	11.20%
	合计	14,194.02	5,289.73	37.27%	-	100.00%
2016年度	苹果 App Store	16,263.48	5,698.61	35.04%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	77.59%
	免商店	1,241.40	-	-	免商店为发行人游戏运营平台	5.92%
	广州爱九游信息技术有限公司	926.35	416.62	44.97%	充值流水净额的 30%-50%	4.42%

年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占自主运营收入比例
	广州沙巴克网络科技有限公司	651.07	301.96	46.38%	充值流水净额的 30%-50%	3.11%
	广州小朋友网络科技有限公司	517.91	276.89	53.46%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	2.47%
	其他	1,360.60	842.11	61.89%	-	6.49%
	合计	20,960.77	7,536.19	35.95%	-	100.00%

⑥ 《九阴真经 3D》

报告期内，《九阴真经 3D》游戏月充值金额情况如下：



报告期内，《九阴真经 3D》充值渠道/平台、充值金额及分成比例情况如下：

单位：万元

年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占自主运营收入比例
2017年1-9月	苹果 App Store	6,495.14	2,368.98	36.47%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	46.24%
	Google	2,382.30	756.67	31.76%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	16.96%
	广州沙巴克网络科技有限公司	883.69	463.94	52.50%	游戏净流水的 50%，平台使用费 2.5%	6.29%
	火烈鸟网络（广州）股份有限公司	611.26	319.77	52.31%	游戏净流水的 50%，平台使用费 3%	4.35%

年份	平台名称	充值流水	分成费/手续费	比例	约定比例	占自主运营收入比例
	广州爱九游信息技术有限公司	428.56	212.6	49.61%	充值流水净额的 30%-50%	3.05%
	其他	3,246.18	1,799.83	55.44%	-	23.11%
	合计	14,047.13	5,921.79	42.16%	-	100.00%
2016 年度	苹果 App Store	4,102.94	1,414.90	34.49%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	59.76%
	免商店	525.34	-	-	免商店为发行人游戏运营平台	7.65%
	广州爱九游信息技术有限公司	400.23	192.24	48.03%	充值流水净额的 30%-50%	5.83%
	广州沙巴克网络科技有限公司	344.09	166.96	48.52%	充值流水净额的 30%-50%	5.01%
	Google	333.73	110.13	33.00%	扣除税费及汇率等因素的净额的 30%	4.86%
	其他	1,158.83	630.59	54.42%	-	16.88%
	合计	6,865.16	2,514.82	36.63%	-	100.00%

综上，在发行人主要游戏中，客户端游戏《九阴真经》在报告期内的主要充值渠道为支付宝、财付通和汇元网，均为国内知名大型充值渠道；移动网络游戏《太极熊猫》、《九阴手游》、《天子手游》、《天堂 2：血盟》和《九阴真经 3D》的充值渠道为手游运营平台，包括 App Store、Google play、360 平台、UC 平台（广州爱九游）等。上述游戏的充值渠道均为行业内通用充值渠道。

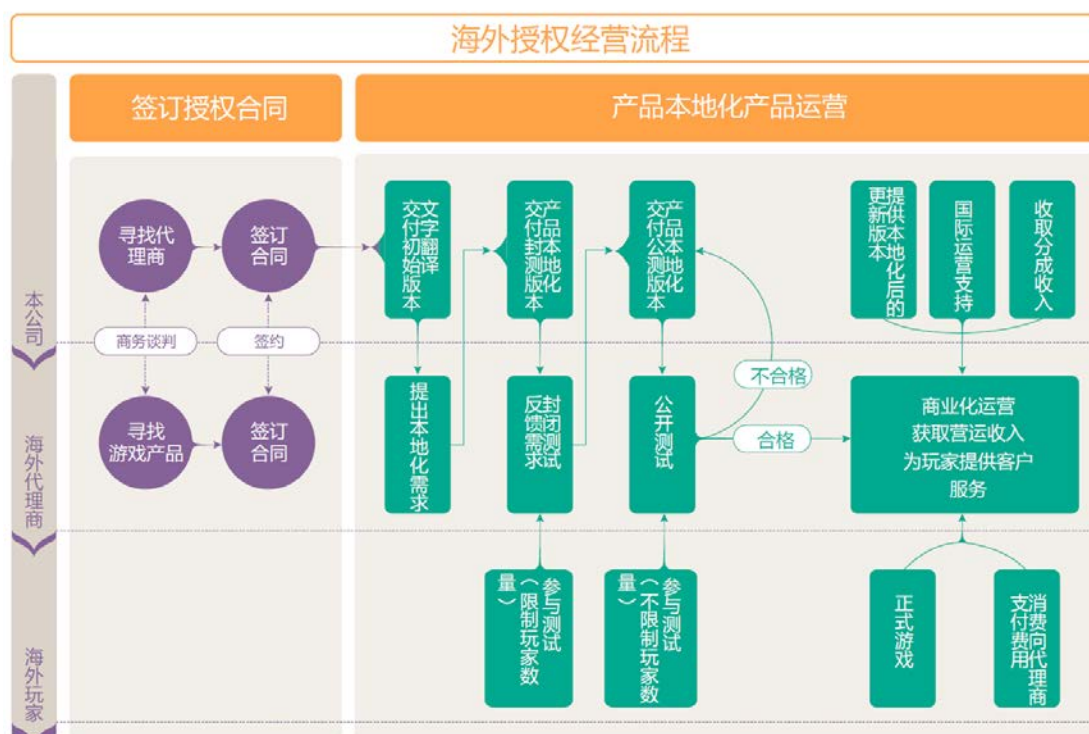
2、联合运营

联合运营是指蜗牛数字与联合运营商签订合作协议，联合运营商在协议约定范围内推广公司的游戏产品，玩家在联合运营商的游戏平台上注册，联合运营商自行建立收费渠道向玩家收取费用。公司免费向联合运营商提供初始游戏版本以及后续升级版本，但各游戏版本均直接由公司在联合运营服务器上安装、维护及升级，联合运营服务器由公司或联合运营商架设，两种方式下公司均拥有服务器的唯一最高管理权限，公司运营中心为联合运营产品提供客户服务。

报告期内，公司游戏的自主管理能力较强，联合运营商主要提供游戏的推广宣传服务，而游戏运营的成本及风险均由公司承担，因此在报告期中，公司对联合运营产生的分成作为自主运营中的成本进行核算。

3、授权运营

授权经营是指蜗牛数字与被许可方签订《软件独家许可协议》，同意被许可方在协定区域和期限内出版、运营、推广授权产品。公司为被许可方提供产品本地化服务和运营支持，被许可方按照《软件独家许可协议》的规定向许可方支付版权费和收入分成。由于在海外软件运营需要在海外架设服务器，故公司授权运营主要应用在海外市场，授权后由授权运营商在海外架设服务器。公司海外授权经营的业务流程如下图所示：



（1）签订授权合同

公司通过参加游戏展览会等方式与海外代理商接触，双方形成合作意向后，协商服务条款，签订《软件独家许可协议》。

（2）产品本地化开发

产品本地化包括产品语言、人文环境、功能、玩法等方面的本地化。公司自主研发的产品为中文版本，中文版本在其他语言国家和地区运营，需要进行言语翻译，完成语言本地化；由于各获准授权区域的文化背景、风俗习惯、网络环境、消费能力等因素存在差异，需要对产品进行调整，实现游戏内人文环境的本地化；

另外，部分代理商可能会对功能、玩法等游戏内容提出修改或新增需求，在可接受的范围内，公司将根据代理商的需求修改游戏内容，实现功能、玩法等游戏内容的本地化。

（3）运营环境搭建

代理商需要按照公司提供的配置要求，自行、自费采购服务器、软件及电信服务等资源，搭建符合游戏运营要求的软硬件环境。公司负责对授权运营商的服务器架设、运营行为等活动进行监督，并提供后续的游戏版本更新。

（4）运营活动

作为授权区域的产品运营商，授权运营商建立运营团队，进行市场推广、客户服务、发行虚拟货币等运营活动；作为产品的开发商和所有权人，公司海外事业中心设有国际运营支持团队，为授权运营商提供市场、客户服务、运维等运营活动的支持与协助，保证所有版权代理区域的正常运营，在此基础上协助代理商提高授权区域的运营收入。

随着公司自主运营能力的不断加强，公司在海外运营游戏方面也在不断提高自主运营的水平 and 品牌市场影响力。公司通过在海外设立的全资子公司开展游戏海外运营，自主海外运营收入占比不断提高。

（五）主要业务模式及收入确认方式

1、网络游戏产品的业务模式

（1）采购模式

公司主营业务为网络游戏的开发、代理和运营，主要成本包括游戏运营分成费用、运营人员费用及互联网服务费。除上述成本费用外，公司还向广告商采购广告业务而产生相应的期间费用。

游戏运营分成费是指如苹果 App Store、Google Play、360 等各大游戏平台为公司自主运营的游戏产品（主要为移动网络游戏）提供游戏上架、下载、版本更新、财务收款等服务，并定期和公司进行财务对账，在扣除平台分成及相关手续费、税费后向公司支付玩家游戏充值款。因此，对于平台扣除的部分，公司计入

相应的主营业务成本。

代理游戏的运营成本是指公司为取得某款游戏的运营权利而向原游戏开发者支付的价款，一般采用收入分成及版权金的方式支付，公司将其计入相应的主营业务成本。

公司采购的互联网服务包括网络加速服务和主机托管服务，均为日常服务。为保证经营稳定性，公司一般与供应商按年签订服务合同，按月结算费用。其中网络加速服务费用一般按实际使用流量和约定的流量单价（如“元/G”）结算，主机托管费则主要为机柜的租赁、购买和带宽接入费用。在租赁机柜的情况下，公司一般按租赁机柜和带宽数量结算；在购买机柜的情况下，公司一次性取得机柜所有权，同时另外按期支付带宽流量费用。

公司投入广告包括电视广告、网络媒体广告、楼宇广告等，公司根据实际需求向广告商发出广告排期表，广告商负责协调发布广告内容，双方根据投放的广告量和约定的价格进行最终结算。

（2）充值模式

游戏充值收入是公司最主要的收入来源。根据充值渠道的不同，公司采用的充值模式分为玩家消费充值、玩家直充道具、经销商点卡销售等 3 种方式。

①玩家消费充值

该种充值模式是指玩家在游戏中或者游戏官方网站上用人民币购买虚拟货币的行为，购买方式可选择支付宝、财付通或银联支付等支付渠道。这是公司获得游戏充值收入最主要的方式。

②玩家直充道具

在公司研发的部分游戏（如《九阴真经》等）中，玩家在相对应的网页商店中直接用人民币购买相关道具及游戏服务产品，而无需通过转换成虚拟货币，这种充值模式叫做玩家直充道具。

③经销商点卡销售

该种充值模式指公司在线下将游戏点卡或虚拟货币以类似于“批发”的方

式销售给经销商，经销商再将虚拟货币销售给最终玩家。

（3）销售模式及收入确认方式

公司的销售模式主要包括自主运营模式、联合运营模式、授权运营模式以及受托开发四种业务模式，其中自主运营构成了公司主要的收入来源。

①自主运营模式及收入确认

自主运营的模式下包括公司在国内自主运营所有自主开发完成的游戏产品，以及在美国、俄罗斯、韩国及日本等海外地区自主运营部分产品，是公司最主要的运营模式。公司的收入确认以游戏内虚拟产品消费及服务为基础，在玩家的游戏虚拟道具或购买的服务已经消耗并满足收入确认条件时，公司确认营业收入。

②联合运营模式及收入确认

在联合运营情况下，公司和联合运营商通过协议约定对游戏收入和成本进行分摊。一般而言，根据联合运营情况的不同，可能存在开发商拥有游戏服务器权限、联合运营商拥有服务器权限或双方共有服务器权限等情况，具体合作方式根据联合运营协议确定，并根据协议约定进行收入和成本的分成的模式，主要包括公司在国内及海外开展的联合运营游戏产品。

报告期内，公司自主运营实力不断增强，游戏产品的运营均由公司主导，联合运营商只负责产品的宣传及推广。因此，报告期内，公司对联合运营模式下的游戏收入按照自主运营模式下的收入确认原则予以确认，对联合运营商应取得的分成款作为主营业务成本进行核算。

③授权运营模式及收入确认

在授权运营模式下，授权运营商负责实施游戏的具体运营（包括运营服务和收费），本公司提供运营支持服务，并向授权运营商收取版权使用费或运营分成收入。公司对版权使用费按照直线法摊销确认收入，对运营分成收入按照与授权运营商核对后的金额确认收入。

④受托开发模式及收入确认

公司接受客户委托，为其设计游戏、制作游戏或提供互联网 3D 应用解决方

案，并按照合同约定收取费用。公司向委托方收取的设计或制作费用根据企业会计准则中相关劳务收入要求确认收入。

2、虚拟运营商服务的业务模式

（1）采购模式

根据与中国联通签订的《移动通信转售业务试点合作协议》及其补充协议，公司向中国联通采购语音、短信及 3G 网络流量等电信业务，并在与中国联通完成对账后，根据公司移动转售业务发生的数量和单位金额，支付给中国联通采购费用。

2013 年 10 月 18 日，发行人与中国联通签署了《移动通信转售业务试点合作协议》，约定协议有效期至 2015 年 12 月 31 日。2016 年 3 月 10 日，发行人与中国联通签署《移动转售业务合作协议》，继续就协议约定的条款下与中国联通开展移动转售业务，协议期限截至 2017 年 12 月 31 日。

2016 年 3 月，发行人召开董事会决议授权子公司蜗牛通信开展移动转售业务；2016 年 8 月，发行人、蜗牛通信与中国联通签署《〈移动转售业务合作协议〉的变更协议》，约定发行人授权蜗牛通信开展并从事发行人授权范围内的各项移动通信转售业务；2017 年 2 月，工信部以《工业和信息化部关于同意苏州蜗牛数字科技股份有限公司授权子公司世纪蜗牛通信科技有限公司开展移动通信转售业务试点的批复》（工信部信管函【2017】79 号）同意上述事宜。

根据发行人及蜗牛通信与中国联通的约定，相应电信资源的采购价格依据阶梯定价原则：

①基础业务

基准价格：国内语音主叫 0.15 元/分钟，国内语音被叫 0，国内数据流量 0.2 元/分钟，国内短信 0.10 元/条，国内彩信 0.6 元/条，阶梯折扣：按当年累计达到的批发收入实施阶梯折扣：

0-1000 万元部分，折扣率为 70%；

超过 1000 万元以后，每增加 2000 万元，折扣率增加一个百分点。折扣率上

限为 60%。

②国际业务

转售企业国际业务年累积批发收入低于 1000 万（含）的部分，中国联通国际业务的转售价格为国际业务标准资费的 98%，每一自然年度累计批发收入超出人民币 1000 万的部分，降低为 95%。

③3G 可视电话

基础通话费、国内漫游费、国内长途费拨打，0.6 元/分。

④语音业务及可视电话：其中的国内语音、国际及港澳台长途直拨、加拨 10193、IP 通话计费按照分钟计费，每次通话不足 1 分钟的按照一分钟计算；数据业务：国内数据业务及国际及港澳漫游数据业务，以 KB 计费，不足 1KB 按 1KB 计费。

2014 年，由于发行人业务刚刚起步，规模较小，平均采购价格较高，并且发行人推出了较为优惠的免卡套餐（如 99 免卡等），从而当年在语音、流量、来电显示等业务中均处于“批零倒挂”的状态；2015 年以来，发行人移动转售业务规模不断提高，基本已经达到与中国联通约定的折扣率上限 60%，并已经推出了多种免卡类型产品，与游戏业务相结合，2016 年，发行人已在流量、来电显示和短信 3 个方面扭转了“批零倒挂”的情形，而在语音业务中，发行人的销售价格与对中国联通的采购价格基本持平。

因此，随着发行人移动转售业务规模的提高，“批零倒挂”的状况目前已有改变，该业务的毛利率逐步提升。

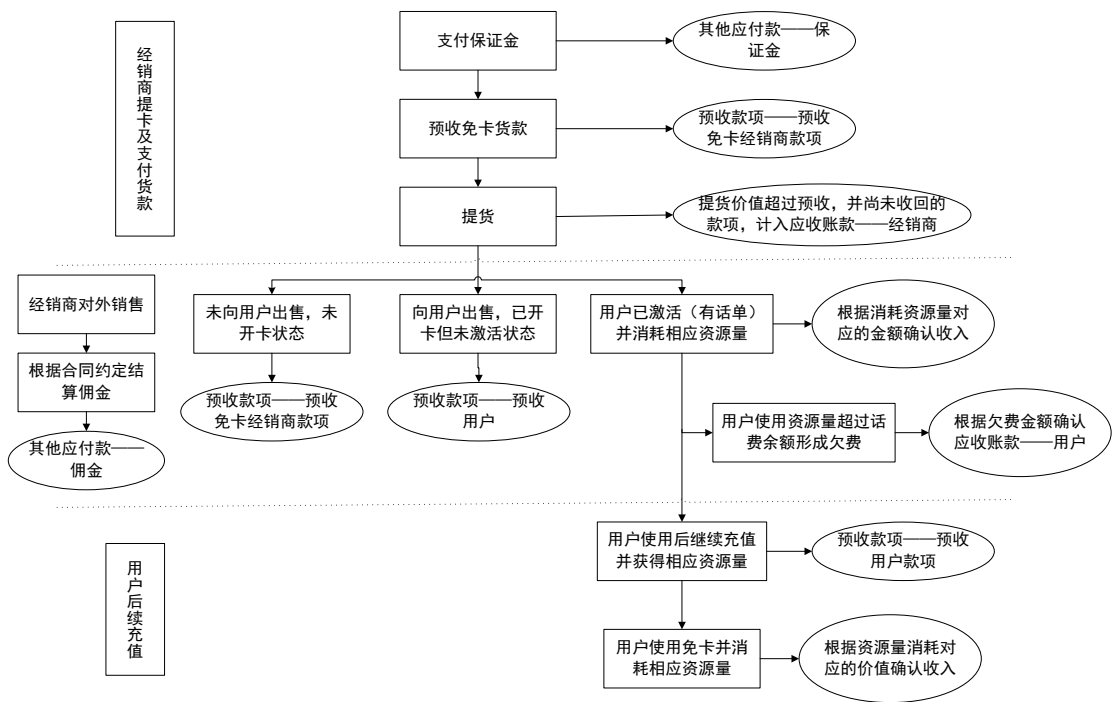
（2）销售模式及收入确认方式

公司主要通过向最终用户或代理商销售“蜗牛免卡”。“蜗牛免卡”包括多种资费套餐，体现为多种语音、流量、短信及国际业务的资费组合。在用户选择相应资费套餐，开卡并实际使用后，根据用户实际使用的语音、短信及流量服务确认移动转售业务收入。

对于部分“靓号”卡（即号码具有一定特殊性的号码，如号码为 1709***8888

的免卡)，公司在卡片销售时，除了和普通卡一样的资费定价外，还有一定程度的溢价，对于该溢价部分，公司在该卡片真实销售并进行身份证实名登记、开卡使用后确认收入，对于用户使用的语音、短信、流量等，和普通免卡一样，在用户实际消费时确认收入。

发行人移动转售业务收入是根据免卡产品中资源量的消耗为基础进行确认的，因此，收入确认金额与是否通过经销商进行销售无关。移动转售业务就经销商和最终用户的业务流程和财务处理示意图如下所示：



①业务往来过程

首先，经销商与发行人签订“蜗牛免卡”购销合同，先行预付一定金额的保证金，并根据合同约定从发行人处提卡。

其次，经销商提卡后，可向最终用户销售“蜗牛免卡”产品，在销售过程中，经销商需根据国家工信部及公安系统的要求，对最终销售用户进行实名认证，并将第二代身份证和“蜗牛免卡”分别置入专业的读卡设备进行开卡和绑定，绑定信息将会上传至发行人 BSS 系统中，并由发行人向中国联通进行登记备案。开卡完成后，此卡片即为“用户已开卡”的状态；

用户开卡完成后，如从未进行使用（BSS 系统中无通话、数据、短信等任何

记录)，则视为卡片未被激活。仅当卡片消费后，才处于激活状态时，发行人定义该张卡片为在网使用状态，即为有效用户。有效用户选择不同类型“蜗牛免卡”（不同类型的蜗牛免卡在卡片中预存不同金额的话费，以“兔兔币”的形式，并体现为不同的资源量）购买后消费。一般情况下，当预存的话费（兔兔币）消耗完毕前，用户必须向卡片中充值，购买相应的兔兔币对应的资源量后，才能够继续使用卡片。在特殊情况下，如用户在达到欠费临界点时仍处于消费状态（如欠费时仍在打电话），根据相应的系统设置，不会强行切断用户的通话，因此可能产生用户的欠费。对于欠费的用户，发行人会对其进行停机处理，并以发送短信的方式进行话费追缴。

②会计核算

移动转售业务会计核算的整体过程

A、发行人移动转售业务的收入确认原则是以相应资源量（语音、短信或流量等）的消耗为基础进行的，即在用户实际消耗进行语音通话、网络数据、短信收发等情形下，才确认收入。在经销商预付“蜗牛免卡”货款、经销商提货、用户开卡、用户充值但未使用等情形下，均不确认收入。

B、会计核算过程：发行人与经销商签订经销协议后，收取保证金时，计入“其他应付款——经销商保证金”；经销商提卡时，包括：“蜗牛免卡”、“固定面值的充值卡”及“直充话费”的相应货款计入“预收账款——经销商”科目，赊销部分计入“应收账款——经销商”；待最终用户开卡时，最终用户卡内预存话费金额从“预收账款——经销商”转入“预收账款——用户”科目；最终用户充值，计入“预收账款——用户”科目；当用户欠费时，计入“应收账款——用户”科目。月底结算后，按最终用户消费金额，从“预收账款——用户”科目结转入“移动转售业务收入”科目；期末，在财务报表列报中，对于在经销商手中尚未开卡且未支付货款的金额，预收账款——经销商和应收账款——经销商相互抵消；期末按发行人与经销商签订的奖励、惩罚规定，核算应计提的佣金或罚金，差额计入“其他应付款——佣金”，并结转“销售费用——佣金”。

综上，免卡销售金额与用户消耗的资源量相关，与经销商销售免卡数量及金额没有直接关系。

③主要经销商情况

根据发行人与经销商签订的合同，发行人对经销商的免卡销售均为买断式销售，报告期内，发行人主要经销商免卡销售及自主销售的情况如下：

年份	经销渠道	提卡数量	用户开卡数量	开卡比例
2014 年	郑州汇杰商务有限公司	454,288	369,624	81.36%
	济南天达通讯器材有限公司	49,250	41,739	84.75%
	上海易物广告策划有限公司	42,000	40,823	97.20%
	济南捷迅通讯器材有限公司	50,002	34,973	69.94%
	济南冠鼎信息咨询有限公司	35,000	33,162	94.75%
	主要经销商小计	630,540	520,321	82.52%
	其他经销商	126,404	84,562	66.90%
	自主销售	40,500	40,055	98.90%
	合计	797,444	644,938	80.88%
2015 年	郑州汇杰商务有限公司	1,963,756	1,700,613	86.60%
	天津市汇通杰科技有限公司	783,034	548,243	70.02%
	济南心龙达通信技术有限公司	587,222	520,341	88.61%
	济南加拓商务信息咨询有限公司	330,400	253,534	76.74%
	北京汇元网科技股份有限公司	294,991	245,952	83.38%
	主要经销商小计	3,959,403	3,268,683	82.55%
	其他经销商	195,205	203,462	104.23%
	自主销售	112,912	112,852	99.95%
	合计	4,267,520	3,584,997	84.01%
2016 年	郑州汇杰商务有限公司	1,530,661	1,171,151	76.51%
	天津市汇通杰科技有限公司	1,178,435	938,647	79.65%
	济南加拓商务信息咨询有限公司	988,678	533,020	53.91%
	济南冠鼎信息咨询有限公司	932,718	474,583	50.88%
	济南心龙达通信技术有限公司	720,378	445,267	61.81%
	主要经销商小计	5,350,870	3,562,668	66.58%
	其他经销商	2,633,227	1,257,242	47.75%
	自主销售	347,913	292,288	84.01%
	合计	8,332,010	5,112,198	61.36%
2017 年 1-9 月	郑州汇杰商务有限公司	564,493	374,598	66.36%
	山东亚飞达信息科技股份有限公司	472,543	442,145	93.57%
	济南冠鼎信息咨询有限公司	426,405	385,180	90.33%
	北京汇元网科技股份有限公司	159,452	157,085	98.52%
	福州雷云网络科技有限公司	134,381	63,684	47.39%
	主要经销商小计	1,757,274	1,422,692	80.96%
	其他经销商	863,601	740,662	85.76%
	自主销售	111,180	92,898	83.56%
	合计	2,732,055	2,256,252	82.58%

2016 年以来，部分主要经销商用户开卡占比较低，主要由于发行人销售策略的改变，更加注重于通过经销商打开市场，因此前期铺货较多。

报告期内，发行人通过经销商进行免卡销售的占比数量均在 90%以上。2014 年度，发行人免卡业务规模较小，主要经销商为郑州汇杰商务有限公司。2015 年以来，发行人主要经销商为上述前五大经销商。保荐机构查阅了发行人与上述经销商签订的合同、每月的对账单及银行往来流水，并对上述经销商进行了函证和现场走访。上述经销商的主要背景如下：

郑州汇杰商务有限公司

企业名称	郑州汇杰商务有限公司
成立日期	2008 年 12 月 3 日
统一社会信用代码	914101056817998229
注册资本	100 万元
企业类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
注册地址	郑州市金水区文化路 102 号院 1 号楼 908 号
经营范围	会议会展服务；计算机系统服务，计算机软件开发及技术服务；企业营销策划；通讯设备的销售及技术开发、技术服务
主营业务	销售手机、手机卡
股权结构	杜海盟 100%
法定代表人	杜海盟
实际控制人	杜海盟
员工人数	180 人左右
营业规模	1.4 亿元左右
主要移动通信供应商	中国移动、中国电信、中国联通、蜗牛数字、中兴视通等

济南加拓商务信息咨询有限公司

企业名称	济南加拓商务信息咨询有限公司
成立日期	2010 年 3 月 12 日
统一社会信用代码	913701046974864417
注册资本	1,000 万元
企业类型	有限责任公司（自然人投资或控股的法人独资）
注册地址	济南市槐荫区阳光新路 25 号阳光 100 国际新城 4 号楼 1406 室
经营范围	商务信息咨询；企业管理咨询；教育信息咨询（不含出国留学及中介）；文化艺术交流活动的策划（不含演出）；企业营销策划；旅游信息咨询；会展服务；翻译服务；国内广告业务；代办移动无线公话、增值业务销售、定制终端、TD 业务；汽车租赁；互联网信息服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

主营业务	销售虚拟运营商电话卡
股权结构	山东好亚飞达信息科技有限公司
法定代表人	陈书朋
实际控制人	任震
员工人数	9
营业规模	2 千万元左右
主要移动通信供应商	迪信通、远特通信、蜗牛数字

济南心龙达通信技术有限公司

企业名称	济南心龙达通信技术有限公司
成立日期	2010 年 5 月 28 日
统一社会信用代码	913701025537239548
注册资本	1,001 万元
企业类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
注册地址	山东省济南市历下区山大路 157 号 1-504
经营范围	受移动公司委托代办移动通信业务；互联网信息服务（凭许可证经营）；电子产品、非专控通讯设备、办公用品、计算机耗材的批发及零售；动漫设计；礼仪庆典服务；增值电信业务（凭许可证经营）；网络游戏服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
主营业务	销售虚拟运营商电话卡及提供增值电信业务
股权结构	代斌（73.27%），耿莉莉（23.76%），徐敏（2.97%）
法定代表人	代斌
实际控制人	代斌
员工人数	100 人左右
营业规模	5 千万元左右
主要移动通信供应商	爱施德、海航通信、蜗牛数字

天津市汇通杰科技有限公司

企业名称	天津市汇通杰科技有限公司
成立日期	2014 年 9 月 19 日
统一社会信用代码	91120222300465045B
注册资本	100 万元
企业类型	有限责任公司
注册地址	天津市武清开发区福源道北侧创业总部基地 C18 号楼中栋 124 室
经营范围	计算机软件、通讯器材及零配件技术开发，监控设备安装、维修，手机维修，日用百货、五金产品、电子产品、办公用品、灯具、办公家具、手机及零配件批发兼零售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
主营业务	销售虚拟运营商电话卡
股权结构	崔富奎 25%，饶大泽 25%，王宝宏 25%，张俊杰 25%
法定代表人	张俊杰

实际控制人	-
员工人数	70 人左右
营业规模	2 千万元左右
主要移动通信供应商	迪信通、海航通信、极信通信、蜗牛数字

北京汇元网科技股份有限公司

企业名称	北京汇元网科技股份有限公司
成立日期	2008 年 11 月 14 日
统一社会信用代码	91110108682887867N
注册资本	18,480 万元
企业类型	股份有限公司（非上市、自然人投资或控股）
注册地址	北京市海淀区人民大学北路 33 号院 1 号楼大行基业大厦第 10 层 1005 室
经营范围	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；互联网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械和 BBS 以外的内容）；利用互联网进行网络游戏虚拟货币交易。（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	第三方支付
股权结构	新三板上市公司，代码 832028 控股股东：吴洪彬（19.86%）
法定代表人	邱磊
实际控制人	吴洪彬、尹航、夏敦煌
员工人数	410
营业规模	1.57 亿元
主要供应商	畅游、腾讯、巨人、金山、360、盛大、完美

济南冠鼎信息咨询有限公司

企业名称	济南冠鼎信息咨询有限公司
成立日期	2013 年 12 月 24 日
统一社会信用代码	913701050840183112
注册资本	500 万元
企业类型	有限责任公司（自然人独资）
注册地址	济南市天桥区泺安路 1 号 1 号楼 702
经营范围	企业管理咨询；经济贸易咨询；互联网技术开发、技术服务；计算机网络技术开发技术、技术咨询、技术转让；非专控通讯器材、电子产品、办公用品的批发、零售；代理协议范围内的移动业务（不含基础、增值电信业务、凭代理协议经营）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
主营业务	电话卡经销
股权结构	宋呈奎 100%控股

法定代表人	宋呈奎
实际控制人	宋呈奎
员工人数	11
营业规模	2,000 万
主要供应商	蜗牛数字、迪信通、海航通信

3、游戏掌机的业务模式

(1) 采购和生产模式

公司游戏掌机的业务主要在全资子公司杭州瑞高进行，由杭州瑞高完成游戏掌机的产品设计和软件系统的调试，再外包给设备生产商进行代工生产。

(2) 销售模式

杭州瑞高产品主要通过线上的方式进行销售，此外，发行人还会在推广活动过程中将掌机作为赠品赠予用户，例如，“蜗牛免卡”用户达到一定的消费额，发行人将附送或通过抽奖方式给幸运用户赠送游戏掌机。

(六) 主营业务构成情况

1、主营业务收入及成本的构成

(1) 按游戏类型分类的主营业务构成情况：

单位：万元

业务分类	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
客户端游戏	71,458.23	31,130.05	76,462.01	27,289.38	47,692.42	7,297.41	52,362.58	9,869.84
网页游戏	320.26	76.73	752.06	126.45	1,014.94	393.42	1,977.09	313.57
移动网络游戏	82,787.27	34,161.52	139,022.15	65,133.10	91,827.73	47,633.43	10,542.34	6,236.28
非游戏业务	43,251.88	34,186.36	49,808.43	46,143.18	27,962.15	24,438.07	1,219.92	2,613.43
合计	197,817.64	99,554.65	266,044.65	138,692.11	168,497.24	79,762.32	66,101.93	19,033.12

(2) 按经营模式分类的主营业务构成情况：

单位：万元

业务分类	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
自主运营	99,806.04	37,191.48	162,714.91	67,513.66	116,962.09	50,913.85	60,179.70	16,117.84
授权运营	54,759.72	28,176.82	53,521.31	25,035.27	23,573.00	4,410.41	3,970.68	238.26
其他	43,251.88	34,186.36	49,808.43	46,143.18	27,962.15	24,438.07	1,951.55	2,677.02
合计	197,817.64	99,554.65	266,044.65	138,692.11	168,497.24	79,762.32	66,101.93	19,033.12

注：2014 年其他收入 1,951.55 万元中，包括了游戏受托开发收入 731.63 万元，因此，2014 年度，公司游戏业务收入合计为 64,882.01 万元。

(3) 按销售区域分类的主营业务构成情况：

单位：万元

业务分类	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
中国大陆	116,488.53	61,162.83	178,328.42	97,921.86	130,241.06	68,815.66	57,902.97	17,624.16
美国	68,482.95	35,213.84	73,907.44	36,428.75	22,643.55	10,187.05	3,452.52	762.18
亚洲其他国家	11,421.45	3,009.53	9,648.92	4,112.63	926.01	39.88	1,108.87	50.12
香港及台湾	831.73	20.88	3,230.82	95.63	13,353.94	569.26	399.47	18.06
俄罗斯	480.03	139.30	630.85	122.68	700.62	123.27	2,019.10	523.50
其他	112.95	8.27	298.20	10.56	632.04	27.22	1,219.01	55.10
合计	197,817.64	99,554.65	266,044.65	138,692.11	168,497.24	79,762.32	66,101.93	19,033.12

2、公司向前五名客户的销售情况

报告期内，公司游戏业务的经营模式分为自主运营（包括与其他运营商的合作运营）、授权运营和受托开发三种方式。除游戏业务外，报告期内公司还进行移动转售业务。不同的经营模式下公司的收入确认方式详见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“五、主要会计政策和会计估计”。

由于个人客户较为分散，单个玩家确认的游戏收入金额较小。因此，在分客户统计的口径下，公司的前五大销售客户主要集中在授权运营和受托开发业务。报告期内，公司前五大直接销售客户的具体情况如下：

期间	客户名称	业务模式	销售金额 (万元)	占当期销售额 的比重
2017 年 1-9 月	Sony Interactive Entertainment LLC	授权运营	23,651.68	11.96%
	Valve Corporation	授权运营	12,094.80	6.11%
	Microsoft Corporation	授权运营	11,099.29	5.61%
	Solutions 2 Go.Inc	授权运营	5,113.22	2.58%
	VNG Corporation	授权运营	1,075.06	0.54%
	合计		53,034.05	26.81%
2016 年 度	Microsoft Corporation	授权运营	20,113.73	7.56%
	Valve Corporation	授权运营	17,413.68	6.55%
	Sony Interactive Entertainment LLC	授权运营	10,798.55	4.06%
	昆仑（在线）香港股份有限公司	授权运营	2,101.29	0.79%
	Cubinet Interactive Intl.Co.,Ltd	授权运营	747.14	0.28%
	合计		51,174.39	19.24%

期间	客户名称	业务模式	销售金额 (万元)	占当期销售额 的比重
2015 年 度	昆仑（在线）香港股份有限公司	授权运营	12,423.71	7.37%
	Microsoft Corporation	授权运营	6,250.16	3.71%
	Valve Corporation	授权运营	1,994.94	1.18%
	Cubinet Interactive Intl.Co.,Ltd	授权运营	887.12	0.53%
	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	授权运营	718.76	0.43%
	合计		22,274.70	13.22%
2014 年 度	Cubinet Interactive Intl.Co.,Ltd.	授权运营	1,050.80	1.59%
	Black Gold Online Ltd. (原 Mental Games LLC)	受托开发	731.63	1.11%
	Nessly Holding Limited	授权运营	675.00	1.02%
	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	授权运营	520.69	0.79%
	Gala Networks Europe Ltd.	授权运营	420.41	0.64%
	合计		3,398.53	5.15%

注：上述客户为本公司销售收入的直接客户，不包括支付宝等充值渠道。

报告期内，公司前五大客户占销售收入的比例较低，主要是由于公司拥有自主运营游戏的能力，自主运营收入占比较高，大部分收入直接面向玩家，授权运营收入在报告期内整体占比较低。2015 年以来，公司与昆仑在线达成《太极熊猫》授权运营协议，与 SDE.Inc 达成《方舟：生存进化》游戏全球代理协议，并在 Microsoft Corporation（Xbox 平台）、Valve Corporation（Steam 平台）和 Sony Interactive Entertainment LLC（PS4 平台）上进行授权运营及通过 Solutions 2 Go.Inc 进行线下授权运营，故前五大直接销售客户占当期销售收入的比例有所提高。

除授权运营和受托开发外，公司客户端游戏收入主要由个人用户通过线上充值渠道充值。报告期内，按充值渠道流水金额分类的前五大渠道商情况如下：

期间	渠道商名称	充值构成形式	充值金额 (万元)	占当期销售 额的比重
2017 年 1-9 月	支付宝（中国）网络技术有限公司	线上充值渠道	26,978.91	13.64%
	深圳市财付通科技有限公司	线上充值渠道	9,158.96	4.63%
	北京汇元网科技股份有限公司	线上充值渠道	2,663.04	1.35%
	Xsolla Inc.	线上充值渠道	614.62	0.31%
	Paypal	线上充值渠道	550.50	0.28%
	合计		39,966.04	20.20%
2016 年 度	支付宝（中国）网络技术有限公司	线上充值渠道	33,274.45	12.51%
	深圳市财付通科技有限公司	线上充值渠道	9,093.07	3.42%
	北京汇元网科技股份有限公司	线上充值渠道、	3,043.11	1.14%

期间	渠道商名称	充值构成形式	充值金额 (万元)	占当期销售 额的比重
		线下经销商		
	上海盛付通电子支付服务有限公司	线上充值渠道	954.05	0.36%
	Paypal	线上充值渠道	706.69	0.27%
	合计		47,071.37	17.69%
2015 年 度	支付宝（中国）网络技术有限公司	线上充值渠道	28,907.22	17.16%
	深圳市财付通科技有限公司	线上充值渠道	2,871.85	1.70%
	宁波银行股份有限公司	线上充值渠道	1,615.08	0.96%
	北京神州付科技有限公司	线上充值渠道	1,397.47	0.83%
	北京汇元网科技股份有限公司	线上充值渠道、 线下经销商	1,381.92	0.82%
	合计		36,173.54	21.47%
2014 年 度	支付宝（中国）网络技术有限公司	线上充值渠道	31,019.54	46.93%
	宁波银行股份有限公司	线上充值渠道	4,410.76	6.67%
	北京汇元网科技股份有限公司	线下经销商	2,843.70	4.30%
	Xsolla Inc.	线上充值渠道	1,891.02	2.86%
	宜兴市图书报刊中心	线下经销商	1,748.34	2.64%
	合计		41,913.36	63.41%

上述线上充值渠道的充值金额既包括游戏业务充值金额，也包括移动转售业务充值金额。2016 年和 2017 年 1-9 月，支付宝、财付通和汇元网的充值流水中包括了移动转售业务充值，其中支付宝移动业务充值分别为 11,778.98 万元和 14,759.16 万元，财付通移动业务充值分别为 5,611.72 万元和 5,850.36 万元，汇元网移动业务充值分别为 1.69 万元和 1.79 万元。

报告期，玩家对公司客户端游戏产品的线上充值主要通过支付宝进行，线上充值成为公司客户端游戏产品充值渠道的主要方式。

公司的移动网络游戏产品的充值主要通过美国苹果公司 App Store 及各大安卓应用商店进行。App Store 和其他安卓应用商店除为公司提供充值渠道服务外，还对公司的游戏产品起到了宣传、推广的作用，并协助公司进行用户充值的归集，对公司游戏产品的运营起到了帮助。因此，在业务分类上，公司将苹果公司及各大安卓应用商店视为合作运营商，支付给苹果公司及各大安卓应用商店的费用计入分成成本。

3、公司向前五名供应商的采购情况

报告期内，本公司对外采购支出主要为公司主导合作运营支付给运营商的分

成费用、移动转售业务成本、广告费、渠道手续费以及互联网服务费等。

报告期内，公司向前五名供应商采购情况如下表所示：

期间	供应商名称	采购内容	采购金额 (万元)	占当期采购额 的比重
2017 年 1-9 月	中国联通	通信语音及流量	30,609.28	25.58%
	苹果公司 App Store	合作运营分成	12,732.13	10.64%
	SDE Inc.	取得代理权分成	12,171.31	10.17%
	Google	合作运营分成	2,927.99	2.45%
	Epic Games	引擎使用分成费	2,434.26	2.03%
	合计		60,874.97	50.87%
2016 年 度	中国联通	通信语音及流量	40,276.68	22.17%
	苹果公司 App Store	合作运营分成	32,616.56	17.95%
	SDE Inc.	取得代理权分成	24,785.74	13.64%
	Google	合作运营分成	5,026.18	2.77%
	北京思恩客广告有限公司	广告费	4,184.06	2.30%
	合计		106,889.22	58.83%
2015 年 度	苹果公司 App Store	合作运营分成	25,612.43	22.57%
	中国联通	通信语音及流量	21,960.37	19.35%
	SDE Inc.	合作运营分成	4,122.55	3.63%
	盛趣信息技术（上海）有限公司	互联网服务费	2,649.97	2.33%
	北京思恩客广告有限公司	广告费	2,251.19	1.98%
	合计		56,596.51	49.86%
2014 年 度	盛趣信息技术（上海）有限公司	合作运营分成、 互联网服务费	6,393.74	22.80%
	苹果公司 App Store	合作运营分成	3,698.11	13.19%
	北京思恩客广告有限公司	广告费	1,112.21	3.97%
	北京世界星辉科技有限责任公司	合作运营分成	761.32	2.71%
	北京互联通网络科技有限公司	互联网服务费	453.53	1.62%
	合计		12,418.91	44.29%

注：①当期采购额包括营业成本及广告推广费；②与盛趣信息技术（上海）有限公司发生的合作运营分成费均为《九阴真经》游戏分成费；③上述供应商不包括明星代言费。

报告期内，公司前五大供应商主要由广告商、IDC 及 CDN 设备提供商、合作运营商及电信运营商构成。

2014 年，公司就新推出的移动网络游戏产品《太极熊猫》与美国苹果公司在 iOS 系统上开展合作运营，与 360 手机助手等安卓平台在安卓系统上开展合作运营，将支付给上述平台的分成部分计入成本。

2015 年以来，公司因开展移动转售业务，向中国联通采购语音、短信、流

量等移动业务，随着业务的开展，采购金额逐渐增加，因此中国联通成为公司的主要供应商；2015 年 11 月，公司与 SDE Inc.签订了《方舟：生存进化》游戏软件独家许可协议，约定公司自 2015 年 12 月 1 日起取得全球独家代理权并按合同约定向 SDE Inc.支付在第三方销售平台所实际分得的分成金额的 50%作为游戏分成款，因此，从 2015 年底开始，SDE Inc.成为本公司供应商；2017 年 1 月 1 日起，根据双方签订的补充协议，上述分成比例调整为 25%，除此之外，发行人还需承担虚幻 4（UE4）的引擎使用费，故 UE4 引擎的开发商 Epic Games 亦成为发行人的主要供应商。

2016 年以来，公司海外市场自主运营规模有所增加，在美国、韩国及日本均自主运营移动网络游戏产品，故 Google Play 作为海外主要的安卓应用平台，在最近一年及一期均构成了本公司主要供应商。

报告期，公司广告费的明细分类情况如下：

单位：万元

广告类型		2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
线上广告	按展示时长付费 CPT	673.89	1,397.98	2,832.53	2,526.28
	按曝光量付费 CPM	1,685.88	4,580.66	2,262.17	388.66
	按点击量付费 CPC	5,681.05	6,047.04	5,434.70	1,397.38
	按下载量付费 CPA	1,930.13	10,099.96	6,834.37	654.38
	按充值分成 CPS	13.86	101.79	72.08	3.82
	线上广告小计	9,984.82	22,227.43	17,435.85	4,970.52
线下广告		3,078.44	3,042.34	5,547.03	1,510.94
合计		13,063.26	25,269.77	22,982.88	6,481.46

2014 年至 2016 年，随着游戏运营时间变长和市场竞争加剧，主要游戏效果广告的用户获取成本（投放/用户）越来越高，投放产出比（充值/投放）越来越低，并在 2016 年部分游戏投入产出比已经小于 1，即充值已不能覆盖投放成本。基于成本效益原则，并结合公司品牌和玩家口碑的逐渐积累所带来的自然增长用户增长情况，2017 年 1-9 月，公司对主要游戏的广告投放及整体投放均大幅减少。

报告期内，公司主要游戏产品线上广告推广的基本情况如下：

产品	广告类型	2017 年 1-9 月		2016 年		2015 年		2014 年	
		金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
九阴真经端游	品牌类广告	164.44	59.45%	754.19	81.84%	1,789.75	74.81%	845.13	46.76%
	效果类广告	112.16	40.55%	167.33	18.16%	602.52	25.19%	962.18	53.24%
	线上广告合计	276.59	100.00%	921.52	100.00%	2,392.28	100.00%	1,807.31	100.00%
太极熊猫	品牌类广告	42.39	20.81%	426.71	17.94%	2,383.56	25.41%	49.00	5.78%
	效果类广告	161.31	79.19%	1,951.64	82.06%	6,998.46	74.59%	798.69	94.22%
	线上广告合计	203.69	100.00%	2,378.35	100.00%	9,382.03	100.00%	847.69	100.00%
九阴手游	品牌类广告	7.04	5.19%	897.66	15.98%	1,233.36	42.61%		
	效果类广告	128.68	94.81%	4,720.27	84.02%	1,661.00	57.39%		
	线上广告合计	135.72	100.00%	5,617.93	100.00%	2,894.37	100.00%		
天子手游	品牌类广告	12.36	34.49%	1,252.42	41.88%	361.83	30.47%		
	效果类广告	23.47	65.51%	1,737.90	58.12%	825.75	69.53%		
	线上广告合计	35.82	100.00%	2,990.32	100.00%	1,187.58	100.00%		
天堂 2：血盟	品牌类广告	277.84	22.89%	211.21	13.59%				
	效果类广告	935.70	77.11%	1,342.70	86.41%				
	线上广告合计	1,213.54	100.00%	1,553.92	100.00%				
九阴 3D	品牌类广告	395.93	34.19%	434.79	32.43%				
	效果类广告	762.09	65.81%	905.89	67.57%				
	线上广告合计	1,158.02	100.00%	1,340.68	100.00%				
方舟	品牌类广告	-	0.00%						
	效果类广告	67.81	100.00%						
	线上广告合计	67.81	100.00%						
主要游戏合计	品牌类广告	899.99	29.11%	3,976.99	26.87%	5,768.51	36.38%	894.13	33.68%
	效果类广告	2,191.20	70.89%	10,825.73	73.13%	10,087.74	63.62%	1,760.88	66.32%
	线上广告合计	3,091.19	100.00%	14,802.72	100.00%	15,856.26	100.00%	2,655.00	100.00%

上表可见，在公司主要游戏广告费构成中，线上广告占主要部分且总体呈上升趋势，这与公司的业务构成中移动网络游戏收入及相对端游产品比重不断上升的趋势相一致。2014 年线下广告及推广费较多，主要是九阴真经的明星代言费近 800 万元所致。2017 年 1-9 月，公司未上线新游戏产品，广告投入大幅降低。

在线上广告构成中，效果广告比重总体不断提升，主要原因是投入效果广告，公司可以更精准地跟踪广告效果以及评估所获取的玩家的后续行为，以有利于公司在后续游戏运营中加以完善和改进。

上述线上广告根据结算方式的不同，区分类型如下：

产品	广告类型	2017 年 1-9 月		2016 年		2015 年		2014 年	
		金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
九阴真经端游	按展示时长付费 CPT	164.44	59.45%	736.93	79.97%	1,907.76	79.75%	1,351.29	74.77%
	按曝光量付费 CPM	-	0.00%	-	0.00%	100.03	4.18%	54.75	3.03%
	按点击量付费 CPC	112.16	40.55%	184.59	20.03%	381.93	15.97%	293.21	16.22%
	按下载量付费 CPA	-	0.00%	-	0.00%	2.56	0.11%	108.07	5.98%
	按充值分成 CPS	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
	线上广告合计	276.59	100.00%	921.52	100.00%	2,392.28	100.00%	1,807.31	100.00%
太极熊猫	按展示时长付费 CPT	13.49	6.62%	41.67	1.75%	129.92	1.38%	55.04	6.49%
	按曝光量付费 CPM	42.39	20.81%	24.01	1.01%	436.65	4.65%	81.12	9.57%
	按点击量付费 CPC	37.77	18.54%	1,034.15	43.48%	3,001.27	31.99%	418.13	49.33%
	按下载量付费 CPA	110.05	54.03%	1,278.52	53.76%	5,812.38	61.95%	293.39	34.61%
	按充值分成 CPS	-	0.00%	-	0.00%	1.80	0.02%	-	0.00%
	线上广告合计	203.69	100.00%	2,378.35	100.00%	9,382.03	100.00%	847.69	100.00%
九阴手游	按展示时长付费 CPT	-	0.00%	83.84	1.49%	411.82	14.23%		
	按曝光量付费 CPM	44.41	32.72%	1,426.79	25.40%	1,049.15	36.25%		

产品	广告类型	2017 年 1-9 月		2016 年		2015 年		2014 年	
		金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
	按点击量付费 CPC	71.95	53.01%	2,240.34	39.88%	1,144.72	39.55%		
	按下载量付费 CPA	19.36	14.27%	1,866.96	33.23%	288.68	9.97%		
	按充值分成 CPS	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%		
	线上广告合计	135.72	100.00%	5,617.93	100.00%	2,894.37	100.00%		
天子手游	按展示时长付费 CPT	-	0.00%	38.02	1.27%	68.87	5.80%		
	按曝光量付费 CPM	12.36	34.49%	1,270.94	42.50%	344.95	29.05%		
	按点击量付费 CPC	4.08	11.40%	864.12	28.90%	598.98	50.44%		
	按下载量付费 CPA	19.39	54.11%	815.97	27.29%	174.78	14.72%		
	按充值分成 CPS	-	0.00%	1.28	0.04%	-	0.00%		
	线上广告合计	35.82	100.00%	2,990.32	100.00%	1,187.58	100.00%		
天堂 2：血盟	按展示时长付费 CPT	96.28	7.93%	104.67	6.74%				
	按曝光量付费 CPM	155.23	12.79%	262.01	16.86%				
	按点击量付费 CPC	472.21	38.91%	879.35	56.59%				
	按下载量付费 CPA	489.81	40.36%	307.89	19.81%				
	按充值分成 CPS	-	0.00%	-	0.00%				
	线上广告合计	1,213.54	100.00%	1,553.92	100.00%				
九阴 3D	按展示时长付费 CPT	176.99	15.28%	76.76	5.73%				
	按曝光量付费 CPM	143.09	12.36%	604.76	45.11%				
	按点击量付费 CPC	293.06	25.31%	517.37	38.59%				
	按下载量付费 CPA	544.87	47.05%	141.79	10.58%				
	按充值分成 CPS	-	0.00%	-	0.00%				
	线上广告合计	1,158.02	100.00%	1,340.68	100.00%				
方舟	按展示时长付费 CPT	-	0.00%						
	按曝光量付费 CPM	-	0.00%						

产品	广告类型	2017 年 1-9 月		2016 年		2015 年		2014 年	
		金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
	按点击量付费 CPC	67.81	100.00%						
	按下载量付费 CPA	-	0.00%						
	按充值分成 CPS	-	0.00%						
	线上广告合计	67.81	100.00%						
主要游戏合计	按展示时长付费 CPT	451.20	14.60%	1,081.89	7.31%	2,518.36	15.88%	1,406.33	52.97%
	按曝光量付费 CPM	397.47	12.86%	3,588.51	24.24%	1,930.78	12.18%	135.87	5.12%
	按点击量付费 CPC	1,059.04	34.26%	5,719.91	38.64%	5,126.90	32.33%	711.35	26.79%
	按下载量付费 CPA	1,183.48	38.29%	4,411.13	29.80%	6,278.41	39.60%	401.46	15.12%
	按充值分成 CPS	-	0.00%	1.28	0.01%	1.80	0.01%	-	0.00%
	线上广告合计	3,091.19	100.00%	14,802.72	100.00%	15,856.26	100.00%	2,655.00	100.00%

从线上广告的结算方式的构成情况来看，主要是与获取玩家更为直接的按点击量付费和按下载量付费的广告占主要部分，该种结算方式的广告类型亦多为移动网络游戏产品所应用。2014 年，按展示时长的广告较多，占比较高，主要原因是公司针对当年的主要游戏为端游产品-九阴真经，将较多广告资源投放到网吧等广告媒体所致。

报告期内，公司主要游戏广告费按照竞价和非竞价分类如下：

产品	广告类型	2017 年 1-9 月		2016 年		2015 年		2014 年	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
九阴真经端游	竞价类广告	112.16	40.55%	184.59	20.03%	477.02	19.94%	293.21	16.22%
	非竞价类广告	164.44	59.45%	736.93	79.97%	1,915.26	80.06%	1,514.10	83.78%
	线上广告合计	276.59	100.00%	921.52	100.00%	2,392.28	100.00%	1,807.31	100.00%
太极熊猫	竞价类广告	34.88	17.12%	1,082.49	45.51%	4,115.41	43.86%	570.82	67.34%

产品	广告类型	2017 年 1-9 月		2016 年		2015 年		2014 年	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
	非竞价类广告	168.82	82.88%	1,295.86	54.49%	5,266.62	56.14%	276.87	32.66%
	线上广告合计	203.69	100.00%	2,378.35	100.00%	9,382.03	100.00%	847.69	100.00%
九阴手游	竞价类广告	109.32	80.55%	2,681.36	47.73%	1,328.36	45.89%		
	非竞价类广告	26.40	19.45%	2,936.58	52.27%	1,566.01	54.11%		
	线上广告合计	135.72	100.00%	5,617.93	100.00%	2,894.37	100.00%		
天子手游	竞价类广告	4.08	11.40%	1,013.23	33.88%	601.58	50.66%		
	非竞价类广告	31.74	88.60%	1,977.09	66.12%	586.00	49.34%		
	线上广告合计	35.82	100.00%	2,990.32	100.00%	1,187.58	100.00%		
天堂 2：血盟	竞价类广告	557.00	45.90%	1,086.27	69.91%				
	非竞价类广告	656.54	54.10%	467.65	30.09%				
	线上广告合计	1,213.54	100.00%	1,553.92	100.00%				
九阴 3D	竞价类广告	333.33	28.78%	648.54	48.37%				
	非竞价类广告	824.68	71.22%	692.14	51.63%				
	线上广告合计	1,158.02	100.00%	1,340.68	100.00%				
方舟	竞价类广告	67.81	100.00%						
	非竞价类广告	-	0.00%						
	线上广告合计	67.81	100.00%						
主要游戏合计	竞价类广告	1,218.58	39.42%	6,696.47	45.24%	6,522.36	41.13%	864.03	32.54%
	非竞价类广告	1,872.62	60.58%	8,106.25	54.76%	9,333.89	58.87%	1,790.97	67.46%
	线上广告合计	3,091.19	100.00%	14,802.72	100.00%	15,856.26	100.00%	2,655.00	100.00%

竞价类广告的媒体资源有限，因此，从报告期整体上看，投放金额小于非竞价类广告。同时，竞价类广告具有导入流量快，效果可以被精准测量等优势，在新游戏产品上线的推广期和成长期投放较多竞价类广告，而在产品稳定期和衰退期时，由于导入新用户的

边际成本会大幅上升，因此，从成本效益原则出发，公司不会大量投入竞价类广告。从竞价/非竞价的构成情况来看，2014 年至 2016 年为公司新游戏产品不断上线的时期，竞价类广告投放较多。2017 年 1-9 月，除天堂 2：血盟外，其他游戏均处于稳定期后期的阶段，广告投放总体金额均较小，天堂 2：血盟由于处于前期阶段，投放了较多竞价类广告。

报告期，公司境内主要媒体情况如下：

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得注册用户	当期获得付费用户
2014	1	百度	北京思恩客广告有限公司	iOS	77.26	移动关键字	竞价	CPC	42,114	4,348
			北京思恩客广告有限公司	全平台	336.59	品牌专区，贴吧硬广	非竞价	CPT	279,975	24,177
			北京思恩客广告有限公司	PC	331.26	PC 关键字	竞价	CPC	216,468	14,720
	2	顺网	杭州顺网科技股份有限公司	PC	406.68	网吧客户端排名前置	非竞价	CPT	177,145	12,046
	3	湖南卫视	上海龙韵	TV	353.14	电视广告	非竞价	/	/	/
	4	CCTV6	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	346.75	电视广告	非竞价	/	/	/
	5	新浪	北京鼎诚文众广告有限公司	PC	20	垂媒展示位	非竞价	CPT	2,500	225
			北京思恩客广告有限公司	PC	66.71	垂媒展示位	非竞价	CPT	8,338	750
			北京臻域合众广告有限公司	PC	170.38	垂媒展示位	非竞价	CPT	21,297	1,915
	6	易游	湖北盛天网络技术股份有限公司	PC	248.11	网吧客户端排名前置	非竞价	CPT	90,381	6,146
	7	多玩	北京臻域合众广告有限公司	PC	199.52	垂媒展示位	非竞价	CPT	19,852	1,350
	8	17173	广州逸新广告有限公司	PC	31.55	垂媒展示位	非竞价	CPT	3,585	306
			北京思恩客广告有限公司	PC	167.6	垂媒展示位	非竞价	CPT	19,064	1,637
	9	pubwin	上海新浩艺软件有限公司	PC	194.95	登录窗口弹出	非竞价	CPT	90,552	6,158
	10	山东卫视	山东舜风	TV	151.02	电视广告	非竞价	/	/	/

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
	11	inmobi	北京指点互动广告有限公司	iOS	145.94	移动联盟	竞价	CPC	109,381	6,344
	12	搜狗	苏州巅峰网络科技有限公司	PC	127.24	PC 关键字	竞价	CPC	42,414	3,931
	13	艾德思奇	无锡艾德无线广告有限公司	iOS	122.73	移动联盟	竞价	CPC	79,092	4,587
	14	腾讯	北京思恩客广告有限公司	PC	121.61	垂直展示位	非竞价	CPT	9,080	617
	15	360	江苏紫博蓝网络科技有限公司	PC	102.38	PC 关键字	竞价	CPC	51,190	4,095
			北京思恩客广告有限公司	PC	11.18	PC 关键字	竞价	CPC	5,590	447
	16	分众	驰众广告有限公司	TV	100	橱窗广告	非竞价	/	/	/
	17	浙江卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	99.58	电视广告	非竞价	/	/	/
	18	触控	上海触控科技发展有限公司	iOS	83.31	移动联盟	竞价	CPC	47,771	3,248
	19	地铁广告	北京新盟世纪广告传媒有限公司	TV	76.72	橱窗广告	非竞价	/	/	/
	20	尚域	上海任毅飞企业管理有限公司	pc	76.6	移动联盟	非竞价	CPT	51,071	3,473
	21	admob	北京指点互动广告有限公司	iOS	65.64	移动联盟	竞价	CPC	35,158	1,867
	22	有米	广州优蜜信息科技有限公司	IOS	49.84	移动联盟	非竞价	CPC	26,614	1,810
2015	1	百度	北京思恩客广告有限公司	安卓	118.77	移动关键字	竞价	CPC	53,935	2,103
			北京思恩客广告有限公司	iOS	690.43	移动关键字	竞价	CPC	219,728	12,744
			北京思恩客广告有限公司	iOS	301.48	DSP	竞价	CPC	94,006	5,452
			北京思恩客广告有限公司	全平台	157.98	品牌专区	非竞价	CPT	338,950	30,164

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得注册用户	当期获得付费用户
	2	inmobi	北京思恩客广告有限公司	PC	201.85	PC 关键字	竞价	CPC	129,075	8,777
			北京指点互动广告有限公司	iOS	593.47	移动联盟	竞价	CPC	197,581	13,436
			直客	iOS	856.26	移动联盟	竞价	CPC	276,089	18,774
	3	湖南卫视	上海龙韵广告传播股份有限公司	TV	1,393.13	电视广告	非竞价	/	/	/
	4	顺网	杭州顺网科技股份有限公司	PC	939.4	网吧客户端排名前置	非竞价	CPT	487,416	4,916
	5	爱奇艺	浩趣信息科技(上海)股份有限公司	iOS	757.76	视频 15 秒前贴	非竞价	CPM	69,423	5,704
	6	舜飞 DSP	广州舜飞信息科技有限公司	iOS	752.57	移动联盟	竞价	CPM	205,882	11,941
	7	优酷视频	浩趣信息科技(上海)股份有限公司	iOS	671.62	视频 15 秒前贴	非竞价	CPM	51,224	7,186
	8	易游	湖北盛天网络技术股份有限公司	PC	646.41	网吧客户端排名前置	非竞价	CPT	266,334	2,891
						热门游戏 top3, 打包资源				
	9	腾讯视频	浩趣信息科技(上海)股份有限公司	iOS	192.63	视频 15 秒前贴	非竞价	CPM	15,997	1,264
			北京思恩客广告有限公司	iOS	453.49	视频 15 秒前贴	非竞价	CPM	32,026	2,999
	10	浙江卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	503.51	电视广告	非竞价	/	/	/
	11	admob	北京指点互动广告有限公司	iOS	350.56	移动联盟	竞价	CPC	121,780	8,281
			思恩客(香港)广告有限公司	iOS	152.45				56,323	3,577

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
	12	17173	广州逸新广告有限公司	PC	327.46	垂媒展示位	非竞价	CPT	29,165	2,606
			北京思恩客广告有限公司	PC	174.74	垂媒展示位	非竞价	CPT	15,595	1,912
	13	安徽卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	501.87	电视广告	非竞价	/	/	/
	14	多盟CPC	多盟智胜网络技术（北京）有限公司	iOS	392.61	移动联盟	竞价	CPC	129,847	7,531
	15	江西卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	356	电视广告	非竞价	/	/	/
	16	江苏卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	253.36	电视广告	非竞价	/	/	/
	17	央视一套	北京中视浩诚国际广告有限公司	TV	219.25	电视广告	非竞价	/	/	/
	18	触控	上海触控科技发展有限公司	iOS	206.59	移动联盟	竞价	CPC	63,930	4,347
	19	山东卫视	山东舜风	TV	115.61	电视广告	非竞价	/	/	/
			上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	58.69					
	20	点入CPC	北京亿起联科技有限公司	iOS	75.28	移动联盟	竞价	CPC	28,887	1,987
			点入广告传媒（上海）有限公司	iOS	88.64	移动联盟	竞价	CPC	32,175	2,574
	21	北上广公交站牌	上海爱弥儿广告有限公司	TV	127.87	橱窗广告	非竞价	CPT	/	/
	22	搜狗SEM	苏州巅峰网络科技有限公司	全平台	124.65	关键字	竞价	CPC	41,613	1,424
	23	天津卫视	上海迈尔广告有限公司北京分	TV	114.12	电视广告	非竞价	/	/	/

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
			公司							
	24	优友	深圳市精准分众传媒有限公司	IOS	111.25	移动联盟	竞价	CPC	32,971	4,004
	25	北京地铁 通道	北京地铁通成	TV	110.56	地铁广告	非竞价	/	/	/
	26	浙江卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	109.92	电视广告	非竞价	/	/	/
	27	湖北卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	103.05	电视广告	非竞价	/	/	/
	28	四川卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	101.97	电视广告	非竞价	/	/	/
	29	新浪	北京掌乐无线广告有限公司	PC	95.08	垂直展示位	非竞价	CPT	7,039	551
	30	分众广告	上海分众德峰广告传播有限公司	TV	94.34	橱窗广告	非竞价	/	/	/
	31	地铁广告	上海申通德高地铁广告有限公司	TV	91.17	地铁广告	非竞价	/	/	/
2016	1	百度	北京思恩客广告有限公司	安卓	144.09	移动关键字	竞价	CPC	47,542	4,122
			北京思恩客广告有限公司	iOS	840.01	移动关键字	竞价	CPC	168,983	9,801
			北京思恩客广告有限公司	iOS	412.62	DSP	竞价	CPC	104,258	6,047
			北京思恩客广告有限公司	iOS	34.03	贴吧信息流	竞价	CPC	8,103	470
			北京思恩客广告有限公司	全平台	54.47	品牌专区	非竞价	CPT	115,688	11,337
			北京思恩客广告有限公司	PC	242.69	PC 关键字	竞价	CPC	70,762	5,997
			苏州唯智互动传媒有限公司	iOS	18.41	百度贴吧信息流	竞价	CPC	5,259	394

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
	2		广州易简广告股份有限公司北京分公司	CPT	3.22	百度贴吧官方吧	非竞价	CPT	/	/
		舜飞	广州舜飞信息科技有限公司	iOS	330.99	移动联盟	竞价	CPC	101,365	6,080
		admob	思恩客（香港）广告有限公司	iOS	1,052.30	移动联盟	竞价	CPC	131,535	7,891
	3	爱奇艺	浩趣信息科技（上海）股份有限公司	iOS	589.69	视频 15 秒前贴	非竞价	CPM	49,141	5,553
			北京思恩客广告有限公司	iOS	735.08	视频 15 秒前贴	非竞价	CPM	55,542	5,443
	4	今日头条	上海智趣广告有限公司	iOS	171.24	原生信息流	竞价	CPC	48,925	5,169
			霍尔果斯顶点信息科技有限公司	iOS	327.8	原生信息流	竞价	CPC	86,264	10,352
			上海晋拓文化传播有限公司	iOS	399.18	原生信息流	竞价	CPC	95,042	11,405
	5	新数	上海新数网络科技股份有限公司	iOS	311.02	移动联盟	竞价	CPC	79,914	3,995
		安徽卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	408.39	电视广告	非竞价	/	/	/
	6	优酷视频	浩趣信息科技（上海）股份有限公司	iOS	704.08	视频 15 秒前贴	非竞价	CPM	43,076	3,790
	7	unity	UnityTechnologiesFinlandOy	iOS	629.47	移动联盟	竞价	CPA	157,366	11,013
	8	腾讯视频	北京思恩客广告有限公司	iOS	420.05	视频 15 秒前贴	非竞价	CPM	33,262	3,292
			上海智趣广告有限公司	iOS	182.53	视频 15 秒前贴	非竞价	CPM	14,602	1,445
	9	巨鲨	北京信中元科技有限公司	iOS	449.26	移动联盟	竞价	CPM	94,124	5,459
			上海晋拓文化传播有限公司	iOS	118.51	移动联盟	竞价	CPM	23,811	1,381

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
	10	点锐	杭州搜影科技有限公司	iOS	68.56	移动联盟	竞价	CPM	17,141	771
			上海晋拓文化传播有限公司	iOS	321.44	移动联盟	竞价	CPM	80,360	3,615
	11	顺网	杭州顺网科技股份有限公司	PC	374.86	网吧客户端排名前置	非竞价	CPT	78,489	6,829
	12	智汇推	上海智趣广告有限公司	iOS	66.04	原生信息流	竞价	CPC	15,676	1,353
			霍尔果斯顶点信息科技有限公司	iOS	202.03	原生信息流	竞价	CPC	54,896	4,195
			上海晋拓文化传播有限公司	iOS	87.45	原生信息流	竞价	CPC	27,010	1,673
	13	多盟	多盟智胜网络技术（北京）有限公司	iOS	274.6	移动联盟	竞价	CPC	78,455	3,922
	14	北京卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	253.27	电视广告	非竞价	/	/	/
	15	卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	237.37	电视广告	非竞价	/	/	/
	16	钱咖试客	北京华众世纪科技有限公司	iOS	193.28	积分墙	非竞价	CPA	/	
	17	东方卫视	上海迈尔广告有限公司北京分公司	TV	192.54	电视广告	非竞价	/	/	/
	18	乐视	北京鹰击科技有限公司	TV	186.66	电视广告	非竞价	/	/	/
	19	coach	上海安璞信息技术有限公司	iOS	97.89	移动联盟	竞价	CPA	27,968	1,202
			coach	iOS	88.45	移动联盟	竞价	CPA	25,266	1,079
	20	优友	深圳市精准分众传媒有限公司	iOS	181.65	移动联盟	竞价	CPC	54,880	2,744
	21	17173	北京思恩客广告有限公司	全平台	181.3	垂直展示位	非竞价	CPT	8,972	269

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
	22	PPTV	广州易简广告股份有限公司北京分公司	iOS	175.07	视频 15 秒前贴	竞价	CPT	21,883	765
2017 年 1-9 月	1	新数	上海新数网络科技股份有限公司	iOS	968.10	信息流	竞价	CPC	242024	20572
				iOS	291.00	网盟	竞价	CPC	64667	4527
	2	mobvista	广州睿搜信息科技有限公司	iOS	840.63	网盟	竞价	CPA	240180	16572
	3	智趣	霍尔果斯顶点信息科技有限公司	iOS	403.43	信息流	竞价	CPC	91689	5795
				iOS	122.96	视频前贴	非竞价	CPM	27323	1913
	4	思恩客	北京思恩客广告有限公司	iOS	342.00	信息流	竞价	CPC	61599	3966
				iOS	99.06	垂直媒体	非竞价	CPT	12625	438
				PC	31.55	垂直媒体	非竞价	CPT	3730	111
	5	晋拓	上海晋拓文化传播有限公司	iOS	336.99	今日头条	竞价	CPC	74185	5193
				iOS	51.00	网盟	非竞价	CPT	11333	793
				iOS	17.00	WAP 站	竞价	CPC	3778	264
	6	优友	深圳市精准分众传媒有限公司	iOS	368.19	信息流	竞价	CPC	78339	4700
	7	有米	有米科技股份有限公司	iOS	316.23	信息流	竞价	CPA	79058	4585
	8	网盟	南京玖可伊特信息科技有限公司	iOS	277.16	网盟	竞价	CPC	34645	6929
	9	网盟	罗城仫佬族自治县顶联科技有限责任公司	iOS	263.55	网盟	竞价	CPC	42507	8501
	10	百度	西藏亦复广告有限公司	iOS	147.14	百度 SEM	竞价	CPC	26701	1869

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
				iOS	71.86	百度品专	非竞价	CPT	13040	913
	11	网盟	聚心（天津）文化传播有限公司	iOS	211.57	网盟	竞价	CPC	34125	6825
	12	网盟	霍尔果斯云速信息科技有限公司	iOS	205.23	网盟	竞价	CPC	33102	6620
	13	网盟	北京天趣互动科技发展有限公司	iOS	193.47	网盟	竞价	CPC	31205	6241
	14	网盟	上海掌友网络科技有限公司	iOS	191.77	网盟	竞价	CPC	30931	6186
	15	网盟	上海奇芬网络科技有限公司	iOS	187.21	网盟	竞价	CPC	30195	6039
	16	yeahmobi	易点天下网络科技股份有限公司	iOS	151.10	网盟	竞价	CPA	43172	4317
	17	网盟	上海迈尔广告有限公司北京分公司	电视	148.55	电视广告	非竞价	CPT	49518	4952
	18	网盟	杭州聚欣广告有限公司	iOS	133.47	网盟	竞价	CPC	26694	2669
	19	网盟	北京华众世纪科技有限公司	iOS	133.28	积分墙	非竞价	CPA	激励用户 不计入	激励用户 不计入
	20	广点通	上海微盟企业发展有限公司	iOS	126.17	信息流	竞价	CPC	21028	1253
	21	摩邑诚	上海摩邑诚广告有限公司	iOS	121.92	网盟	竞价	CPA	40641	2845

报告期，公司境外主要媒体情况如下：

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
2014	1	EntertainmentSoftwareAssociation	直客	PC	76.79	Banner 展示	非竞价	CPT	7,678	76
	2	HQrequest-Taiwanprepaidmarketing	直客	PC	64.11	台湾市场推广预付款	非竞价	CPS	6,410	64
	3	BinariSonoriAmericaInc	直客	PC	50.02	本地化/音频制作	非竞价	-	/	/
	4	GameSpot	LiquidAdvertising,Inc.	PC	48.39	Banner 展示	非竞价	CPT	997	12
	5	ZAM	LiquidAdvertising,Inc.	PC	40.88	Banner 展示	非竞价	CPT	887	11
	6	Curse	LiquidAdvertising,Inc.	PC	40.34	Banner 展示	非竞价	CPT	752	7
	7	IGN	LiquidAdvertising,Inc.	PC	40.2	Banner 展示	非竞价	CPT	504	5
	8	Twitch	LiquidAdvertising,Inc.	PC	40.13	Banner 展示	非竞价	CPT	825	8
	9	TMWebsoftInc	直客	PC	30.84	Banner 展示	非竞价	CPT	3,083	30
	10	Bender/HelperImpact,Inc.	直客	PC	28.44	Banner 展示	非竞价	CPT	2,844	28
	11	CPMStar	直客	PC	24.26	Banner 展示	非竞价	CPA	14,531	83
	12	Wikia	LiquidAdvertising,Inc.	PC	22.37	Banner 展示	非竞价	CPT	402	15
	13	Ad2gamesgmbh	直客	PC	21.9	Banner 展示	非竞价	CPA	16,127	25

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
	14	VisionMarketingInc	直客	PC	21.65	Banner 展示	非竞价	CPT	2,165	21
	15	CyberCreations, Inc	直客	PC	20.98	Banner 展示	非竞价	CPT	2,097	20
	16	GlispaGmbh	直客	PC	17.33	Banner 展示	非竞价	CPA	7,863	14
	17	GameGeneticsGmbh	直客	PC	16.82	Banner 展示	非竞价	CPA	7,126	16
	18	Technicolor	直客	PC	14.57	Banner 展示	非竞价	CPT	1,457	14
	19	Ad4Game	直客	PC	7.71	Banner 展示	非竞价	CPT	770	7
	20	UBMTech	直客	PC	7.47	Banner 展示	非竞价	CPT	747	7
	21	MAILCHIMP.COM	直客	PC	7.09	邮件推送	非竞价	CPA	709	7
	22	CroboGmbh	直客	PC	6.96	Banner 展示	非竞价	CPT	696	6
	23	EntertainmentSoftwareRatingBoard	直客	PC	6.14	应用分级标识	非竞价	/	/	/
2015	1	Facebook	直客	安卓	180.37	信息流	竞价	CPC	75465	3215
				iOS	150.67	信息流	竞价	CPC	46215	2514
			AreOneLtd	安卓	530.88	信息流	非竞价	CPA	227307	10293
				iOS	598.65	信息流	非竞价	CPA	230441	12034
			MeetSocial(HongKong)Digital Marketing Co.,Limit	安卓	249.76	信息流	非竞价	CPA	113029	3632
				iOS	81.06	信息流	非竞价	CPA	38454	1285
	2	OperaMediaworks(Adcol	直客	安卓	435.01	应用内视频展示	非竞价	CPA	234982	6850

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
		ony)		iOS	278.12	应用内视频展示	非竞价	CPA	136976	4284
	3	UnityTechnologiesFinlandOy(Applifier)	直客	安卓	449.4	应用内视频展示	非竞价	CPA	233707	4540
				iOS	174.77	应用内视频展示	非竞价	CPA	86144	2945
	4	GOOGLE	直客	安卓	214.92	搜索广告	竞价	CPC	42986	3586
				iOS	146.2	搜索广告	竞价	CPC	21882	2479
	5	Chartboost,Inc.	直客	安卓	194.49	应用内 banner/视频展示	非竞价	CPA	121837	2073
				iOS	159.13	应用内 banner/视频展示	非竞价	CPA	88338	1685
	6	Applift	直客	安卓	179.54	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	77386	1859
				iOS	119.69	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	49240	1468
	7	TapJoyInc	直客	安卓	155.26	应用内 banner/视频展示	非竞价	CPA	80237	1680
				iOS	127.03	应用内 banner/视频展示	非竞价	CPA	45009	1526
	8	ApplovinCorporation	直客	安卓	154.85	应用内视频展示	非竞价	CPA	85461	2154
				iOS	113.11	应用内视频展示	非竞价	CPA	39585	1245
	9	GlispaGmbh	直客	安卓	76.62	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	43651	846
				iOS	48.81	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	19221	612
	10	GameGeneticsGmbh	直客	安卓	69.55	应用内 banner 展	非竞价	CPA	38364	854

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
						示				
				iOS	33.26	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	13561	478
	11	Cheetahmobile	直客	安卓	29.78	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	13680	320
				iOS	42.84	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	13055	485
	12	Motive	直客	安卓	26.09	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	12149	320
				iOS	34.79	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	8581	450
	13	fyber	直客	安卓	20.18	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	10235	307
				iOS	30.28	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	9608	349
	14	Supersonicads	直客	安卓	12.12	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	5676	153
				iOS	30.3	应用内 banner 展示	非竞价	CPA	8203	410
2016	1	Facebook,Inc.	直客	安卓	143.57	信息流广告	竞价	CPC	61522	2653
				iOS	109.53	信息流广告	竞价	CPC	28162	1554
			MeetSocial(HongKong)Digital Marketing Co.,Limit	安卓	875.17	信息流广告	非竞价	CPA	398942	17390
				iOS	838.7	信息流广告	非竞价	CPA	251602	14273

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
			AreaOneLtd	安卓	95.13	信息流广告	非竞价	CPA	46858	1453
				iOS	59.89	信息流广告	非竞价	CPA	18735	824
			多盟智胜 网络技术 (北京) 有限公司	安卓	27.74	信息流广告	非竞价	CPA	8024	350
				iOS	11.43	信息流广告	非竞价	CPA	3642	211
	2	Chartboost,Inc.	直客	安卓	379.28	视频广告	非竞价	CPA	195913	4120
				iOS	523.76	视频广告	非竞价	CPA	191529	5890
	3	UnityTechnologiesFinlandOy(Applifier)	直客	安卓	400.63	视频广告	非竞价	CPA	207284	4251
				iOS	220	视频广告	非竞价	CPA	87389	2300
	4	nextapps	直客	安卓	521.42	图片展示积分奖励下载	非竞价	CPD	67757	5480
				iOS	20.04	图片展示积分奖励下载	非竞价	CPD	2586	214
	5	OperaMediaworks(Adcolony)	直客	安卓	269.02	视频广告	非竞价	CPA	164208	2965
				iOS	232.8	视频广告	非竞价	CPA	81654	2995
	6	LINE	直客	安卓	85.2	信息流广告	非竞价	CPA	55567	773
				iOS	242.36	信息流广告	非竞价	CPA	68545	1298
	7	TrueView	直客	安卓	127.6	视频广告	非竞价	CPA	44384	621
				iOS	188.53	视频广告	非竞价	CPA	37445	1580
	8	AppLovinCorporation	直客	安卓	130.12	视频广告	非竞价	CPA	65719	1067

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
				iOS	182.57	视频广告	非竞价	CPA	55828	1521
	9	CJE&M	直客	不分平台	295	电视台广告	非竞价	CPT	-	-
	10	Googleadwords	直客	安卓	48.35	信息流广告	非竞价	CPA	29799	426
				iOS	178.57	信息流广告	非竞价	CPA	68712	1030
	11	VungleInc	直客	安卓	157.4	视频广告	非竞价	CPA	118445	1369
				iOS	56.88	视频广告	非竞价	CPA	31799	529
	12	Appdriver	直客	安卓	72.29	激励冲榜广告	非竞价	CPA	18854	862
				iOS	108.44	激励冲榜广告	非竞价	CPA	59816	1505
	13	BIMTKOREA	直客	安卓	69.27	非激励安装	非竞价	CPA	28564	841
				iOS	107.73	非激励安装	非竞价	CPA	24625	889
	14	adpick	直客	安卓	80.77	非激励安装	非竞价	CPA	21908	1946
				iOS	32.15	非激励安装	非竞价	CPA	11933	1016
	15	TapJoyInc	直客	安卓	62.43	视频广告	非竞价	CPA	61652	1396
				iOS	36.97	视频广告	非竞价	CPA	29951	689
	16	Adways	直客	安卓	99.27	预注册	非竞价	CPT	19955	350
				iOS	-					
	17	Applift	直客	安卓	34.14	非激励安装	非竞价	CPA	15221	388
				iOS	63.91	非激励安装	非竞价	CPA	18787	580
	18	Hungryapp	直客	安卓	93.22	预注册	非竞价	CPT	15923	1280

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
				iOS	-					
	19	Careward	直客	安卓	14.89	非激励安装	非竞价	CPA	5046	96
				iOS	78.16	非激励安装	非竞价	CPA	11951	456
	20	Appang	直客	安卓	40.93	非激励安装	非竞价	CPA	13045	209
				iOS	52.09	非激励安装	非竞价	CPA	12351	198
	21	Cheetahmobile	直客	安卓	26.29	非激励安装	非竞价	CPA	14364	215
				iOS	49.32	非激励安装	非竞价	CPA	14622	219
	22	Appboster	直客	安卓	19.17	非激励安装	非竞价	CPA	12823	192
				iOS	42.92	非激励安装	非竞价	CPA	10678	160
	23	Resultsmedia	直客	安卓	20.99	非激励安装	非竞价	CPA	12943	194
				iOS	29.77	非激励安装	非竞价	CPA	11874	178
	24	Smart-C	直客	安卓	15.79	非激励安装	非竞价	CPA	5860	82
				iOS	32.75	非激励安装	非竞价	CPA	5746	106
	25	Reverb	直客	安卓	3.48	非激励安装	非竞价	CPA	2049	29
				iOS	18.29	非激励安装	非竞价	CPA	2797	98
	26	Dotgames	直客	安卓	3.09	视频广告	非竞价	CPA	1300	18
				iOS	16.21	视频广告	非竞价	CPA	3206	87
	27	Oct-Pass	直客	安卓	3.01	非激励安装	非竞价	CPA	1154	16
				iOS	15.82	非激励安装	非竞价	CPA	2789	69

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
2017 年 1-9 月	1	PetrolAdvertisingInc.	直客	电视	1,019.67	品牌广告	-	-	-	-
	2	ReverbCommunicationsInc	直客	PC	745.75	品牌广告	-	-	-	-
	3	TheTradeGroup,Inc.	直客	PC	441.32	品牌广告	-	-	-	-
	4	MeetsocialDigitalMarketingCo	代理	ios/Android	389.36	社交网络广告	竞价	CPC	169277	5078
	5	Mobvista	直客	ios/Android	200.69	网盟	非竞价	CPA	100345	3988
	6	EverC&M	直客	ios/Android	199.33	网盟	非竞价	CPA	99663	1285
	7	AdwaysAsiaHoldingsLimited	直客	ios/Android	184.16	网盟	非竞价	CPA	61386	1227
	8	UnitytechnologiesFinlandOy(Unityads)	直客	ios/Android	158.00	网盟	非竞价	CPA	78998	1184
	9	IScreenwith	直客	ios/Android	153.79	网盟	非竞价	CPA	27962	111
	10	多盟智胜网络技术（北京）有限公司	直客	ios/Android	134.03	网盟	非竞价	CPA	55848	1675
	11	Inusmedia	直客	ios/Android	110.44	品牌广告	非竞价	CPT	-	-
	12	AmberProductionsLLC	直客	PC	74.82	品牌广告	-	-	-	-
	13	株式会社 CyberZ	直客	ios/Android	63.07	网盟	非竞价	CPA	21022	420
	14	SepteniCo.,Ltd	直客	ios/Android	57.57	网盟	非竞价	CPA	16447	328
	15	Oddm	直客	ios/Android	52.13	预注册广告	非竞价	CPT	10376	311
	16	SeoulVision	直客	ios/Android	49.56	品牌广告	非竞价	CPT	-	-
	17	Tapjoyinc	直客	ios/Android	43.11	网盟	非竞价	CPA	21555	503

年度	序号	媒体名称	合作方式	所处平台	采购金额 (万元)	采购内容	定价机制	结算方式	当期获得 注册用户	当期获得 付费用户
	18	AppCPILimited	直客	iOS	37.66	网盟	非竞价	CPT	31383	313
	19	D&M	直客	ios/Android	36.00	预注册广告	非竞价	CPT	3739	186
	20	Smartposting	直客	ios/Android	35.71	网盟	非竞价	CPA	17857	357
	21	CamForce.Inc	直客	ios/Android	35.69	网盟	非竞价	CPA	17843	178
	22	FybermediaGmbH(Sponsorpay)	直客	ios/Android	29.31	网盟	非竞价	CPA	18316	91
	23	OperaMediaworksIrelandlimited	直客	ios/Android	28.46	网盟	非竞价	CPA	12934	258

根据上表，汇总如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
境内主要媒体投放金额	6,751.61	11,761.59	13,687.85	4,284.29
境内广告费	8,360.62	14,638.27	15,675.54	5,673.46
占比	80.75%	80.35%	87.32%	75.51%
注册用户数*	1,330,466	1,422,440	1,421,617	655,792
单位注册用户获取成本平均值**	45.80	42.92	28.92	17.03
付费用户数*	126,471	98,904	91,434	45,397
单位付费用户获取成本平均值**	481.80	617.29	449.71	246.00
主要游戏新增境内付费用户 ARPU 值	516.58	479.19	308.30	270.94
	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
境外主要媒体投放金额	4,279.61	7,764.25	5,147.53	655.39
境外广告费	4,702.64	10,631.51	7,307.34	808
占比	91.00%	73.03%	70.44%	81.11%
注册用户数*	719,453	2,827,959	2,270,665	***
单位注册用户获取成本平均值**	23.80	25.73	22.67	***
付费用户数*	16,683	89,871	76,931	***
单位付费用户获取成本平均值**	1,026.35	809.69	669.11	***
主要游戏新增境外付费用户 ARPU 值	573.41	783.69	470.85	-

*以 CPM/CPT 为主要结算方式的视频广告及垂媒展示位等广告的主要作用是为增加产品曝光量，直接获取的注册用户或付费用户并不能全面反映该类广告的效果，因此在上表中的注册用户数、付费用户数等指标已剔除该类广告数据。

**该指标分子即广告投放金额与分母一致，已剔除以 CPM/CPT 为主要结算方式的视频广告及垂媒展示位等广告金额。

***2014 年，为宣传端游产品，公司境外广告投放主要以 Banner 展示为主要采购内容、以 CPT 等为主要结算方式，该类广告的直接获取的注册用户或付费用户并不能全面反映该类广告的效果，因此，未计算该指标。

上表可见，以上表格列式的主要媒体所投放金额占当期广告费金额的 70% 以上。从单位获取成本的趋势上看，报告期呈总体上升趋势，与行业竞争激烈及竞争态势相一致。从单位付费用户获取成本平均值来看，报告期内，该数值较高，

高于公司主要游戏产品的 ARPU 值，主要是基于该类广告可以增加游戏产品和公司的曝光，有利于品牌建设和营销。

五、公司主要固定资产和无形资产

（一）主要固定资产

本公司是数字娱乐服务提供商，属于轻资产类公司，主要固定资产为办公及开展经营活动所使用的电子设备、运输工具及办公家具等。截至 2017 年 9 月 30 日，本公司固定资产情况如下：

单位：万元

类别	原值	累计折旧	减值准备	账面价值
运输工具	791.72	-480.19	-1.48	310.04
电子设备	12,202.84	-6,518.41	-41.78	5,642.65
办公家具	1,349.76	-358.80	-25.34	965.62
房屋建筑物	7,807.73	-112.83	-	7,694.90
总计	22,152.04	-7,470.23	-68.60	14,613.20

（二）自有房产情况

截至本招股说明书签署日，公司拥有的房屋建筑物的有关情况如下：

序号	地址	面积（平方米）	产权证书	购买价款
1	大理市大理镇三塔北路耀鹏馨院二期（崇圣·院）2-7 号	593.23	截至本招股说明书签署日，房地产权证书正在办理中。	650 万人民币
2	大理市大理镇三塔北路耀鹏馨院二期（崇圣·院）2-8 号	594.05		700 万人民币
3	大理市大理镇三塔北路耀鹏馨院二期（崇圣·院）2-9 号	975.05		1,450 万人民币
4	美国加利福尼亚州洛杉矶杰弗森大道西 12049 号	549.06	Escrow no.:00049727-001-JH3 APN#4220-008-028	460 万美元

（三）租赁房产情况

1、租赁房产明细

截至目前，公司及其子公司向第三方承租 40 处、租赁面积合计 37,501.32

平方米的房屋用于发行人及其控股子公司的研发、运营和办公，该等租赁房产的具体情况如下：

序号	承租人	出租人	位置	月租金	用途	面积 (平方米)	租赁期限
1	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F1-0 单元	月租金 59,172.5 元	办公、 研发	2,366.9	2017 年 8 月 1 日至 2020 年 7 月 31 日
2	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F1-2/3/4 单元	月租金 31,560.5 元	办公、 研发	1,262.42	2017 年 8 月 1 日至 2020 年 7 月 31 日
3	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F1-12 单元	月租金 9,175 元	办公、 研发	367	2016 年 3 月 17 日至 2019 年 2 月 28 日
4	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F1-14/15 单元	月租金 5,008.8 元	办公、 研发	200.35	2015 年 9 月 15 日至 2018 年 9 月 14 日
5	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F2-0 单元	月租金 25,208 元	办公、 研发	1,008.32	2016 年 10 月 9 日至 2019 年 10 月 8 日
6	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F2-2/3/4 单元	月租金 27,291.8 元	办公、 研发	1,091.67	2017 年 8 月 1 日至 2020 年 7 月 31 日
7	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F2-8 单元	月租金 8,804.3 元	办公、 研发	352.17	2015 年 9 月 15 日至 2018 年 9 月 14 日
8	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F2-12 单元	月租金 8,689.3 元	办公、 研发	347.57	2016 年 3 月 17 日至 2019 年 2 月 28 日
9	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F2-22 单元	月租金 4,483.3	办公、 研发	179.33	2016 年 3 月 17 日至 2019 年 2 月 28 日

序号	承租人	出租人	位置	月租金	用途	面积 (平方米)	租赁期限
10	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F1-16 单元	月租金 3,073.3 元	办公、 研发	122.93	2016 年 9 月 1 日至 2019 年 9 月 30 日
11	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F2-17 单元	月租金 3,073.3 元	办公、 研发	122.93	
12	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F2-18 单元	月租金 3,097 元	办公、 研发	123.88	
13	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F1-10 单元	月租金 14,030 元	办公、 研发	561.2	
14	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F2-10 单元	月租金 12,153 元	办公、 研发	486.12	
15	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F0 单元	月租金 97,885.8 元	办公、 研发	3,915.43	2017 年 8 月 1 日至 2020 年 7 月 31 日
16	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F1-13、F2-11、F2-15 单元	月租金 20,292.5 元	办公及 研发	811.7	2017 年 9 月 10 日至 2020 年 9 月 30 日
17	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 19-1F 单元	月租金 29,270.1 元	办公、 研发	665.23	2017 年 7 月 1 日至 2019 年 6 月 30 日
18	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 19-2F 单元	月租金 42,316.0 元	办公、 研发	1,113.58	
19	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 19-3F 单元	月租金 51,928.4 元	办公、 研发	1,298.21	

序号	承租人	出租人	位置	月租金	用途	面积 (平方米)	租赁期限
20	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 19-4/5/6/7/8F 单元	月租金 192,327.7 元	办公、研发	4,579.23	
21	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-2F 单元	月租金 25,214.4 元	办公、研发	741.6	
22	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-4F 单元	月租金 37,212.6 元	办公、研发	979.28	
23	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-3F 单元	月租金 26,395.9 元	办公、研发	733.22	
24	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-B101 单元	月租金 29,732.8 元	办公、研发	743.32	
25	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-A501 单元	月租金 15,837.8 元	办公、研发	377.09	
26	发行人	苏州工业园区科技发展有限公司	苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-B501 单元	月租金 37,212.6 元	办公、研发	979.28	
27	发行人	苏州市平江区集体(国有)资产经营公司	苏州市仓街 140 号	自 2010 年起以基础年租金 818,000 元为基础每年递增 5%	办公、研发	3,496.16	2008 年 11 月 1 日至 2020 年 10 月 31 日
28	发行人	朱亚光	上海市徐汇区虹桥路 777 号 1701 室、1709 室	第一、二、三年月租金 80,000 元; 第四年月租金 84,000 元; 第五年月租金 88,200 元	办公	376.21	2016 年 10 月 20 日至 2021 年 12 月 31 日

序号	承租人	出租人	位置	月租金	用途	面积 (平方米)	租赁期限
29	发行人	邵俭	上海市徐汇区虹桥路 777 号 1702 室、1703 室、1708 室	第一、二、三年月租金 110,000 元；第四年月租金 115,500 元；第五年月租金 121,200 元	办公	514.22	
30	发行人	大理州新华石寨子旅游有限公司	大理市大丽路东密湾小镇商业项目一期 B 区 3、4 幢 1-3 层	第一年装修免租期；第二年、三年月租金 48,168.56 元，第四、五年月租金 50,576.99 元，第六、七年月租金 53,116.78 元	拍摄基地、工作室、文化传媒	2,189.48	2015 年 6 月 12 日至 2022 年 6 月 11 日
31	发行人	刘永兰	盈江县平原镇象城路	年租金 100,000 元	店铺	480.00	2015 年 5 月 12 日至 2018 年 5 月 11 日
32	杭州瑞高	王霏	杭州市滨江区金龙大厦 1514 室	月租金 3,600 元	办公	46.85	2017 年 1 月 14 日至 2018 年 1 月 13 日
33	杭州瑞高深圳分公司	深圳市瑞悦诚科技有限公司	深圳市龙华新区大浪街道浪口工业区 44 号瑞悦城科技园 A 栋 307	月租金 7,600 元	生产经营	250	2016 年 7 月 1 日至 2018 年 5 月 31 日
34	杭州瑞高深圳分公司	四川九洲电器集团有限责任公司	深圳市福田区车公庙深南大道南侧中国有色大厦 1704、1705、1706	月租金 92,442 元	办公	739.53	2017 年 4 月 1 日至 2018 年 3 月 31 日
35	杭州瑞高深圳分公司	深圳市前海华宏盛投资有限公司	深圳市南山区科技南区泰邦科技大厦 2001	月租金 104,600 元	办公	768	2017 年 3 月 1 日至 2019 年 2 月 28 日

序号	承租人	出租人	位置	月租金	用途	面积 (平方米)	租赁期限
36	海天传媒	北京濠江房地产开发有限公司	北京市王府井东街 8 号 1302-D	月租金 78,507.85 元 (不含物业管理费及公用事业费)	办公	376.8	2017 年 1 月 1 日至 2018 年 7 月 31 日
37	美国蜗牛	Murad, LLC	美国加利福尼亚州埃尔塞贡多市 2121 Park Place Suite 100	月租金 21,889 美元	办公	581.02	2017 年 8 月 8 日至 2018 年 10 月 31 日
38	Frostkeep Studios, Inc.	Newport Beach Consulting, LLC	美国加利福尼亚州尔湾市 34-B Mauchly	2017/7/1 至 2018/1/31, 月租金为 5,100 美元; 2018/2/1 至 2019/1/31, 月租金为 5,253 美元; 2019/2/1 至 2020/1/31, 月租金为 5,411 美元。	办公	278.71	2017 年 7 月 1 日至 2020 年 1 月 31 日

序号	承租人	出租人	位置	月租金	用途	面积 (平方米)	租赁期限
39	Snail Innovation Institute	AMB Tripoint, LLC	美国加利福尼亚 州圣何塞市 1828 Bering Drive	2017/5/1 至 2017/10/31, 月租金为 0; 2017/11/1 至 2018/10/31, 月租金为 32,942 美元; 2018/11/1 至 2019/10/31, 月租金为 33,930.26 美 元; 2019/11/1 至 2020/10/31, 月租金为 34,948.17 美 元; 2020/11/1 至 2021/10/31, 月租金为 35,996.62 美 元; 2021/11/1 至 2022/10/31, 月租金为 37,076.52	办公	1,748.81	2017 年 5 月 1 日至 2022 年 10 月 31 日
40	日本蜗牛	株式会社 Vortex (株式会 社ボルテ ックス)	日本东京都新宿 区西新宿 7-18-5 VORT 西新宿 304	月租金为 615,275 日元	办公	125.57	2016 年 4 月 4 日至 2018 年 4 月 3 日

2、租赁物业产权瑕疵情况

(1) 划拨物业

上表所示的第 27 处发行人的租赁面积为 3,496.16 平方米的房屋所在土地使用权性质为划拨地（简称“划拨物业”），未依照相关规定取得当地土地管理部门和房产管理部门的批准等划拨土地使用权出租的手续。出租人有可能被没收非法收入并处以罚款。尽管该等风险应由房屋所有权人和出租人承担，但如该等

租赁合同被认定为无效合同，或出租人主动要求解除租赁合同，发行人可能面临搬迁的风险。

经保荐机构和发行人律师实地走访、就是否因承租该等物业被处罚对发行人总经理石海的访谈及在主管土地管理部门和房产管理部门网站的查询，发行人没有因其承租上述划拨物业发生过任何纠纷或受到任何行政处罚，上述租赁合同仍处于正常的履约状态。划拨物业出租人未取得划拨土地使用权出租的手续没有影响发行人实际使用划拨物业。此外，由于发行人承租上述物业主要为办公研发之用，对该等用途的经营场所和经营工具没有特殊要求，且所在城市均有足够的其他物业可供租赁，发行人的业务开展受上述物业变更的影响较小。

（2）出租人未办理产权证书

经保荐机构及发行人律师核查，杭州瑞高深圳分公司承租的面积为 250 平方米的第 33 项物业，即位于深圳市龙华新区大浪街道浪口工业区 44 号瑞悦城科技园 A 栋物业所在土地性质为集体土地，无法办理房屋所有权证。根据《中华人民共和国房地产管理法》等相关规定，若出租方未拥有该房屋的所有权，则出租方无权出租上述房屋，此种情形下，若有权方对该等租赁事宜提出异议，则可能影响杭州瑞高深圳分公司继续承租上述房屋。但考虑到杭州瑞高主要从事游戏掌机的研发和设计，制造主要采用与外协厂商合作的方式进行，并且掌机业务占发行人营业收入比例极低，因此，发行人的业务开展受上述物业变更的影响较小。

截至本招股说明书签署日，公司及子公司没有因其承租产权瑕疵物业发生过任何纠纷或受到任何行政处罚。上述物业存在的瑕疵没有影响公司及子公司实际使用。此外，公司及子公司经营场所主要为办公经营用途物业，对经营场所和经营工具没有特殊要求，且所在城市均有足够的办公用途物业可供租赁，公司经营受办公和经营场所变更的影响较小。

发行人实际控制人石海已出具承诺：如因上述发行人及其控股子公司、分公司承租存在产权瑕疵房屋等不规范情形被房地产管理部门处以行政处罚或罚款或因发行人变更租赁物业而导致的损失，石海本人将全额补偿发行人因此受

到的全部经济损失。

基于上述，保荐机构及发行人律师认为，发行人租赁物业中存在的产权瑕疵房屋的情形不会对发行人的业务开展及本次发行并上市造成重大不利影响。

3、租赁物业备案情况

上述租赁房产中，除第 28、29 和 32 处物业外，其他物业未履行房屋租赁登记备案手续系由于主管房地产管理部门不予受理或者相关出租物业业主不愿意办理租赁登记备案。

根据最高人民法院《关于审理城镇房屋租赁合同纠纷案件具体应用法律若干问题的解释》，未办理租赁登记手续不影响租赁合同的有效性，出租人就同一房屋订立数份租赁合同，在合同均有效的情况下，承租人均主张履行合同的，人民法院按照下列顺序确定履行合同的承租人：（一）已经合法占有租赁房屋的；（二）已经办理登记备案手续的；（三）合同成立在先的。基于上述，保荐机构和发行人律师认为，发行人已合法占有租赁房屋，即使第三方已与房屋所有权人或出租人就同一处房屋签署了租赁合同并办理了租赁登记备案手续，发行人及其子公司仍将被认定为有权实际使用该处房屋的合法承租人。

根据《商品房屋租赁管理办法》（中华人民共和国住房和城乡建设部令第 6 号）的规定，房屋租赁合同订立后三十日内，房屋租赁当事人不到租赁房屋所在地直辖市、市、县人民政府建设（房地产）主管部门办理房屋租赁登记备案的，直辖市、市、县人民政府建设（房地产）主管部门责令限期改正；个人逾期不改正的，处以一千元以下罚款；单位逾期不改正的，处以一千元以上一万元以下罚款。发行人及其子公司承租前述房屋但未办理备案登记手续的情形不符合《商品房屋租赁管理办法》的规定，存在法律瑕疵，发行人及其子公司存在因该等瑕疵而受到房地产管理部门罚款的法律风险，但该等法律瑕疵不影响租赁合同的法律效力，发行人及其子公司有权根据相关租赁合同使用该等房屋。

发行人控股股东、实际控制人石海已经对上述房屋租赁情况出具《承诺函》，承诺：如因上述发行人及其控股子公司、分公司承租房屋未办理租赁备案登记情形被房地产管理部门处以行政处罚或罚款或因发行人变更租赁物业而导致的损失，石海本人将全额补偿发行人因此受到的全部经济损失。

保荐机构和发行人律师认为，发行人租赁房屋中存在的租赁物业未进行租赁备案登记的瑕疵不会对发行人的持续经营及本次发行并上市造成重大不利影响。

4、租金价格公允性

经保荐机构和发行人律师走访周边房屋中介以及查询生活服务公开平台网站上与发行人及子公司租赁房产各地区地段相近、房产用途及配套设施相近的出租信息，除下列情形外，发行人及其子公司承租物业的价格公允。

发行人租赁上表所示的第 27 项划拨物业的租金略低于市场价格主要系该等物业所在土地使用权性质属于划拨地，发行人租赁上述划拨物业主要考虑到：苏州市仓街 140 号位于苏州市东园和耦园等古建筑群落附近，环境幽静，比较适宜发行人研发人员发挥创造力和想象力、设计研发游戏产品。

基于上述，保荐机构和发行人律师认为发行人及子公司目前所租赁房屋的租金定价与其所租赁房屋所处相同区域、同等用途且配套设施相近的房屋出租方的市场报价相比，除租赁划拨物业的租金略低于市场价格为外，其余定价公允、合理。

5、出租方情况

经保荐机构和发行人律师在全国企业信用信息公示系统查询，发行人及子公司租赁房产的境内法人出租方与发行人股东、实际控制人、董监高不存在关联关系或其他利益安排。此外，经发行人说明及网络核查，苏州市平江区集体（国有）资产经营公司、境外法人出租方及朱亚光、邵俭、刘永兰、王霏等自然人出租方与发行人股东、实际控制人、董监高亦不存在关联关系或其他利益安排。

（四）主要无形资产

1、土地使用权

2017 年 3 月，本公司与苏州工业园区国土环保局签署《国有建设用地使用权出让合同》（合同编号：3205032017CR0009），本公司通过招拍挂程序以 22,100,000 元价款取得坐落于苏州工业园区星湖街东、若水路南的国有建设用地使用权，宗地面积为 28,244.71 平方米，宗地用途为工业（研发）用地。2017 年

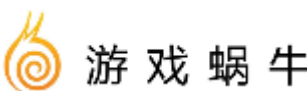
5 月，苏州工业园区国土环保局向公司颁发《不动产权证书》（苏（2017）苏州工业园区不动产权第 0000076 号），使用期限至 2067 年 3 月 14 日止。

2、商标

公司目前正在使用的主要商标情况如下：

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
1		蜗牛数字	4438431	第 42 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
2		蜗牛数字	4438432	第 41 类	2008 年 8 月 21 日至 2018 年 8 月 20 日
3		蜗牛数字	4438433	第 38 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
4	蜗 牛	蜗牛数字	4438435	第 42 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
5	蜗 牛	蜗牛数字	4438436	第 41 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
6	蜗 牛	蜗牛数字	4438437	第 38 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
7	蜗 牛	蜗牛数字	4438438	第 9 类	2017 年 11 月 28 日至 2027 年 11 月 27 日
8		蜗牛数字	6245678	第 42 类	2010 年 6 月 14 日至 2020 年 6 月 13 日
9		蜗牛数字	6245679	第 41 类	2010 年 7 月 28 日至 2020 年 7 月 27 日
10		蜗牛数字	6245680	第 38 类	2010 年 3 月 28 日至 2020 年 3 月 27 日
11		蜗牛数字	6245681	第 9 类	2010 年 3 月 21 日至 2020 年 3 月 20 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
12	九 阴 真 经	蜗牛数字	6454080	第 42 类	2010 年 7 月 14 日至 2020 年 7 月 13 日
13	九 阴 真 经	蜗牛数字	6454081	第 41 类	2010 年 7 月 14 日至 2020 年 7 月 13 日
14	九 阴 真 经	蜗牛数字	6454082	第 38 类	2010 年 4 月 28 日至 2020 年 4 月 27 日
15	九 阴 真 经	蜗牛数字	6793501	第 41 类	2010 年 9 月 28 日至 2020 年 9 月 27 日
16	九 阴 真 经	蜗牛数字	6793502	第 9 类	2010 年 7 月 7 日至 2020 年 7 月 6 日
17	九 阴 真 经	蜗牛数字	6952210	第 16 类	2010 年 9 月 14 日至 2020 年 9 月 13 日
18	wo niu	蜗牛数字	6793605	第 42 类	2010 年 9 月 7 日至 2020 年 9 月 6 日
19	wo niu	蜗牛数字	6793606	第 41 类	2010 年 9 月 7 日至 2020 年 9 月 6 日
20	wo niu	蜗牛数字	6793607	第 38 类	2010 年 4 月 28 日至 2020 年 4 月 27 日
21		蜗牛数字	7536536	第 38 类	2010 年 11 月 14 日至 2020 年 11 月 13 日
22		蜗牛数字	6749911	第 41 类	2011 年 2 月 21 日至 2021 年 2 月 20 日
23		蜗牛数字	7536527	第 9 类	2011 年 2 月 14 日至 2021 年 2 月 13 日
24	the chosen	蜗牛数字	7999238	第 41 类	2011 年 3 月 14 日至 2021 年 3 月 13 日
25	the chosen	蜗牛数字	7999246	第 42 类	2011 年 3 月 14 日至 2021 年 3 月 13 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
26	蜗牛网	蜗牛数字	8573614	第 9 类	2011 年 8 月 21 日至 2021 年 8 月 20 日
27	蜗牛网	蜗牛数字	8573647	第 38 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日
28	蜗牛网	蜗牛数字	8573679	第 42 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日
29	 蜗牛网 www.woniU.com	蜗牛数字	8577501	第 42 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日
30	 woniu.com	蜗牛数字	8577570	第 41 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日
31	 woniu.com	蜗牛数字	8577581	第 42 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日
32	 woniu.com	蜗牛数字	8577549	第 38 类	2011 年 9 月 21 日至 2021 年 9 月 20 日
33	 蜗牛网 www.woniU.com	蜗牛数字	8577468	第 38 类	2011 年 9 月 21 日至 2021 年 9 月 20 日
34	 SNAIL GAME	蜗牛数字	4438434	第 9 类	2017 年 9 月 7 日至 2027 年 9 月 6 日
35	 九陰真經	蜗牛数字	9738642	第 38 类	2012 年 9 月 7 日至 2022 年 9 月 6 日
36	 九陰真經	蜗牛数字	9738648	第 41 类	2012 年 9 月 7 日至 2022 年 9 月 6 日
37	 九陰真經	蜗牛数字	9738653	第 42 类	2012 年 9 月 7 日至 2022 年 9 月 6 日
38	 九陰真經	蜗牛数字	9738640	第 9 类	2012 年 9 月 28 日至 2022 年 9 月 27 日
39	 游戏蜗牛	蜗牛数字	10220369	第 9 类	2013 年 1 月 21 日至 2023 年 1 月 20 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
40	 蜗牛网 www.woniuu.com	蜗牛数字	8577457	第 9 类	2013 年 5 月 7 日至 2023 年 5 月 6 日
41	蜗牛集市	蜗牛数字	11421249	第 9 类	2014 年 1 月 28 日至 2024 年 1 月 27 日
42	蜗牛集市	蜗牛数字	11421255	第 38 类	2014 年 1 月 28 日至 2024 年 1 月 27 日
43	蜗牛集市	蜗牛数字	11421264	第 41 类	2014 年 1 月 28 日至 2024 年 1 月 27 日
44	蜗牛集市	蜗牛数字	11421273	第 42 类	2014 年 1 月 28 日至 2024 年 1 月 27 日
45	太极熊猫	蜗牛数字	6935024	第 41 类	2010 年 11 月 7 日至 2020 年 11 月 6 日
46	太极熊猫	蜗牛数字	6935029	第 42 类	2010 年 9 月 28 日至 2020 年 9 月 27 日
47	太极熊猫	蜗牛数字	6935030	第 38 类	2010 年 6 月 7 日至 2020 年 6 月 6 日
48		蜗牛数字	14331638	第 16 类	2015 年 6 月 14 日至 2025 年 6 月 13 日
49		蜗牛数字	14331661	第 28 类	2015 年 6 月 14 日至 2025 年 6 月 13 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
50		蜗牛数字	14331699	第 38 类	2015 年 5 月 21 日至 2025 年 5 月 20 日
51		蜗牛数字	14332774	第 41 类	2015 年 5 月 21 日至 2025 年 5 月 20 日
52		蜗牛数字	14332812A	第 42 类	2015 年 6 月 7 日至 2025 年 6 月 6 日
53	免商店	蜗牛数字	14332230	第 41 类	2015 年 6 月 7 日至 2025 年 6 月 6 日
54	免商店	蜗牛数字	14331423	第 16 类	2015 年 6 月 14 日至 2025 年 6 月 13 日
55	免商店	蜗牛数字	14332195	第 28 类	2015 年 6 月 7 日至 2025 年 6 月 6 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
56	兔商店	蜗牛数字	14332220	第 35 类	2015 年 5 月 28 日至 2025 年 5 月 27 日
57	兔商店	蜗牛数字	14332206	第 38 类	2015 年 6 月 7 日至 2025 年 6 月 6 日
58	关云长	蜗牛数字	16174585	第 42 类	2016 年 3 月 21 日至 2026 年 3 月 20 日
59	关云长	蜗牛数字	16174354	第 38 类	2016 年 3 月 28 日至 2026 年 3 月 27 日
60	乱斗九阴	蜗牛数字	15740495	第 42 类	2016 年 1 月 14 日至 2026 年 1 月 13 日
61	乱斗九阴	蜗牛数字	15740282	第 41 类	2016 年 1 月 7 日至 2026 年 1 月 6 日
62	乱斗九阴	蜗牛数字	15740055	第 38 类	2016 年 2 月 7 日至 2026 年 2 月 6 日
63	乱斗九阴	蜗牛数字	15739768	第 9 类	2016 年 1 月 28 日至 2026 年 1 月 27 日
64		蜗牛数字	16213501	第 42 类	2016 年 3 月 21 日至 2026 年 3 月 20 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
65		蜗牛数字	16213352	第 41 类	2016 年 3 月 21 日至 2026 年 3 月 20 日
66		蜗牛数字	16212945	第 38 类	2016 年 3 月 21 日至 2026 年 3 月 20 日
67	蜗牛游戏手机	蜗牛数字	15555783	第 28 类	2016 年 2 月 14 日至 2026 年 2 月 13 日
68	蜗牛游戏手机	蜗牛数字	15556048	第 38 类	2015 年 12 月 7 日至 2025 年 12 月 6 日
69		蜗牛数字	17222694	第 9 类	2016 年 8 月 28 日至 2026 年 8 月 27 日
70		蜗牛数字	17222781	第 9 类	2016 年 8 月 28 日至 2026 年 8 月 27 日
71		蜗牛数字	17222565	第 28 类	2016 年 8 月 14 日至 2026 年 8 月 13 日
72	天子手游	蜗牛数字	17611893	第 9 类	2016 年 9 月 28 日至 2026 年 9 月 27 日
73	天子封神诀	蜗牛数字	17912096	第 9 类	2016 年 10 月 28 日至 2026 年 10 月 27 日
74	天子封神诀	蜗牛数字	17912172	第 28 类	2016 年 10 月 28 日至 2026 年 10 月 27 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
75	天子封神诀	蜗牛数字	17912246	第 9 类	2016 年 10 月 28 日至 2026 年 10 月 27 日
76	九阴	蜗牛数字	18001018	第 9 类	2016 年 11 月 14 日至 2026 年 11 月 13 日
77	九阴	蜗牛数字	18001094	第 9 类	2016 年 11 月 7 日至 2026 年 11 月 6 日
78	九阴	蜗牛数字	18001222	第 28 类	2016 年 11 月 14 日至 2026 年 11 月 13 日
79	九阴	蜗牛数字	18001306	第 9 类	2016 年 11 月 7 日至 2026 年 11 月 6 日
80		蜗牛数字	16600690	第 9 类	2016 年 10 月 14 日至 2026 年 10 月 13 日
81	太极熊猫之魔龙世界	蜗牛数字	19016895	第 38 类	2017 年 3 月 7 日至 2027 年 3 月 6 日
82	太极熊猫之魔龙世界	蜗牛数字	19017301	第 41 类	2017 年 3 月 7 日至 2027 年 3 月 6 日
83	太极熊猫之魔龙世界	蜗牛数字	19017498	第 42 类	2017 年 3 月 7 日至 2027 年 3 月 6 日
84	太极熊猫：魔龙世界	蜗牛数字	19016930	第 38 类	2017 年 3 月 7 日至 2027 年 3 月 6 日
85	太极熊猫：魔龙世界	蜗牛数字	19017120	第 41 类	2017 年 3 月 7 日至 2027 年 3 月 06 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
86	太极熊猫：魔龙世界	蜗牛数字	19017403	第 42 类	2017 年 3 月 7 日至 2027 年 3 月 6 日
87	少年太极熊猫	蜗牛数字	19017055	第 38 类	2017 年 3 月 7 日至 2027 年 3 月 6 日
88	少年太极熊猫	蜗牛数字	19017257	第 41 类	2017 年 3 月 7 日至 2027 年 3 月 6 日
89	少年太极熊猫	蜗牛数字	19017463	第 42 类	2017 年 3 月 7 日至 2027 年 3 月 6 日
90	魔龙大陆	蜗牛数字	19109808	第 38 类	2017 年 3 月 21 日至 2027 年 3 月 20 日
91	魔龙大陆	蜗牛数字	19109779	第 41 类	2017 年 3 月 21 日至 2027 年 3 月 20 日
92	魔龙大陆	蜗牛数字	19109787	第 42 类	2017 年 3 月 21 日至 2027 年 3 月 20 日
93	摩奇	杭州瑞高	11227858	第 28 类	2014 年 7 月 7 日至 2024 年 7 月 6 日
94		杭州瑞高	9477912	第 9 类	2012 年 6 月 7 日至 2022 年 6 月 6 日
95		杭州瑞高	9477840	第 9 类	2012 年 7 月 7 日至 2022 年 7 月 6 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
96		杭州瑞高	12365164	第 9 类	2014 年 9 月 14 日至 2024 年 9 月 13 日
97	九阴真经：决战光明顶	蜗牛数字	19357711	第 9 类	2017 年 4 月 28 日 至 2027 年 4 月 27 日
98	九阴真经：决战光明顶	蜗牛数字	19357763	第 38 类	2017 年 4 月 28 日 至 2027 年 4 月 27 日
99	九阴真经：决战光明顶	蜗牛数字	19357841	第 41 类	2017 年 4 月 21 日 至 2027 年 4 月 20 日
100	九阴真经：决战光明顶	蜗牛数字	19357934	第 42 类	2017 年 4 月 28 日 至 2027 年 4 月 27 日
101	九阴真经2	蜗牛数字	19543722	第 9 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日
102	九阴真经2	蜗牛数字	19543944	第 38 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日
103	九阴真经2	蜗牛数字	19544012	第 41 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日
104	九阴真经2	蜗牛数字	19544327	第 42 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
105	九阴真经3D	蜗牛数字	19543886	第 9 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日
106	九阴真经3D	蜗牛数字	19543955	第 38 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日
107	九阴真经3D	蜗牛数字	19544052	第 41 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日
108	九阴真经3D	蜗牛数字	19544147	第 42 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日
109	Ark:Survival Evolved	蜗牛数字	19558821	第 9 类	2017 年 5 月 28 日 至 2027 年 5 月 27 日
110	Ark:Survival Evolved	蜗牛数字	19559217	第 35 类	2017 年 5 月 28 日 至 2027 年 5 月 27 日
111	Ark:Survival Evolved	蜗牛数字	19559227	第 38 类	2017 年 5 月 28 日 至 2027 年 5 月 27 日
112	Ark:Survival Evolved	蜗牛数字	19559400	第 41 类	2017 年 5 月 28 日 至 2027 年 5 月 27 日
113	Ark:Survival Evolved	蜗牛数字	19559480	第 42 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
114	Ark:Survival Evolved Park	蜗牛数字	19558927	第 9 类	2017 年 5 月 28 日 至 2027 年 5 月 27 日
115	Ark:Survival Evolved Park	蜗牛数字	19559115	第 35 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日
116	Ark:Survival Evolved Park	蜗牛数字	19559199	第 38 类	2017 年 5 月 28 日 至 2027 年 5 月 27 日
117	Ark:Survival Evolved Park	蜗牛数字	19559430	第 41 类	2017 年 5 月 21 日 至 2027 年 5 月 20 日
118	Ark:Survival Evolved Park	蜗牛数字	19559588	第 42 类	2017 年 5 月 28 日 至 2027 年 5 月 27 日
119	ARK 公园	蜗牛数字	20003099	第 9 类	2017 年 7 月 7 日 至 2027 年 7 月 6 日
120	方舟公园	蜗牛数字	20003583	第 9 类	2017 年 7 月 7 日 至 2027 年 7 月 6 日
121	方舟公园	蜗牛数字	20004279	第 38 类	2017 年 7 月 7 日 至 2027 年 7 月 6 日
122	ARK PARK	蜗牛数字	20003661	第 9 类	2017 年 7 月 7 日 至 2027 年 7 月 6 日

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
123	ARK PARK	蜗牛数字	20005046	第 42 类	2017 年 7 月 7 日 至 2027 年 7 月 6 日
124	方舟：生存进化公园	蜗牛数字	19559033	第 9 类	2017 年 8 月 21 日 至 2027 年 8 月 20 日
125	方舟：生存进化公园	蜗牛数字	19559644	第 42 类	2017 年 8 月 21 日 至 2027 年 8 月 20 日

根据 ARDENT Law Group 出具的法律意见书，发行人作为注册人，将 BLACK GOLD 在美国和欧盟单独注册；发行人  图标获得马德里商标国际注册。

根据苏州工业园区苏科知识产权保护中心有限公司作为代发行人办理  马德里商标注册的机构出具的《声明》，发行人 （国际注册号：1056359）在白俄罗斯、波斯尼亚黑塞哥维那、克罗地亚、冰岛、黑山、塞尔维亚、挪威、瑞士、乌克兰、美国和欧共体等国家和地区注册，注册有效期为 2010 年 4 月 13 日至 2020 年 4 月 13 日，注册类别为第 9 类、第 41 类和第 42 类。

3、专利

目前，公司及其子公司拥有并正在使用的专利技术共 32 项，其中发明专利 6 项，实用新型专利 4 项，外观设计 22 项（包含美国专利 5 项），具体情况如下：

序号	专利权人	专利号	专利类型	专利名称	申请日	有效期限
1	蜗牛数字	200810020805.7	发明	通过脚本开发电脑游戏的方法	2008 年 7 月 25 日	二十年
2	蜗牛数字	201110364302.3	发明	网络游戏中玩家与 NPC 互动方法	2011 年 11 月 17 日	二十年
3	蜗牛数字	201110364310.8	发明	适用于网络游戏的 3D-SNS 交互系统	2011 年 11 月 17 日	二十年

4	杭州瑞高	201310063439.4	发明	一种双摇杆模拟多点触控的方法、装置及设备	2013 年 2 月 28 日	二十年
5	蜗牛数字	201430014519.6	外观设计	多媒体手机 (SP1)	2014 年 1 月 20 日	十年
6	蜗牛数字	201430014569.4	外观设计	多媒体手机 (SP2)	2014 年 1 月 20 日	十年
7	蜗牛数字	201430014542.5	外观设计	多媒体手机 (SP3)	2014 年 1 月 20 日	十年
8	蜗牛数字	201430014590.4	外观设计	多媒体手机 (SP4)	2014 年 1 月 20 日	十年
9	蜗牛数字	201430014577.9	外观设计	多媒体手机 (SP5)	2014 年 1 月 20 日	十年
10	蜗牛数字	29/485,659	DESIGN (外观设计)	HANDSET (手机)	2014 年 3 月 21 日	十四年
11	蜗牛数字	29/485,660	DESIGN (外观设计)	HANDSET (手机)	2014 年 3 月 21 日	十四年
12	蜗牛数字	29/485,661	DESIGN (外观设计)	HANDSET (手机)	2014 年 3 月 21 日	十四年
13	蜗牛数字	29/485,717	DESIGN (外观设计)	HANDSET (手机)	2014 年 3 月 21 日	十四年
14	蜗牛数字	29/485,724	DESIGN PATENT (外观设计)	HANDSET (手机)	2014 年 3 月 21 日	十四年
15	蜗牛数字	201430066468.1	外观设计	移动 SIM 卡	2014 年 3 月 27 日	十年
16	蜗牛数字	201530418894.1	外观设计	SIM (免卡)	2015 年 10 月 27 日	十年
17	蜗牛数字	201420157143.9	实用新型	移动 SIM 卡套件	2014 年 4 月 2 日	十年
18	蜗牛数字	201530014689.9	外观设计	智能贩售机终端	2015 年 1 月 19 日	十年

19	杭州瑞高	201120080265.9	实用新型	一种压力检测开关	2011 年 3 月 24 日	十年
20	杭州瑞高	201030705920.6	外观设计	游戏机	2010 年 12 月 31 日	十年
21	杭州瑞高	201130054326.X	外观设计	游戏机	2011 年 3 月 24 日	十年
22	杭州瑞高	201530056931.9	外观设计	家庭多媒体娱乐设备	2015 年 3 月 10 日	十年
23	杭州瑞高	201530089477.7	外观设计	便携式游戏机外用设备	2015 年 4 月 8 日	十年
24	蜗牛数字	201310607476.7	发明	触摸选择式电话接听与拒绝方法	2013 年 11 月 27 日	二十年
25	蜗牛数字	201730003438.X	外观设计	相机支架 (GOPRO)	2017 年 1 月 5 日	十年
26	蜗牛数字	201720080680.1	实用新型	一种上电状态的指示电路	2017 年 1 月 22 日	十年
27	蜗牛数字	201720112276.8	实用新型	一种读取多张 SIM 卡信息的读卡装置	2017 年 2 月 7 日	十年
28	蜗牛数字	201730057529.1	外观设计	智能手机 (W3D)	2017 年 3 月 2 日	十年
29	蜗牛数字	201730057331.3	外观设计	多通道 MIFI 装置	2017 年 3 月 2 日	十年
30	蜗牛数字	201730057225.5	外观设计	云卡手机	2017 年 3 月 2 日	十年
31	蜗牛数字	201730061272.7	外观设计	VR 拍摄支架	2017 年 3 月 6 日	十年
32	杭州瑞高	2012101659924	发明	一种 VPN 服务器的访问方法及一种 VPN 客户机	2012 年 5 月 25 日	二十年

4、软件著作权

目前，公司拥有的软件著作权共有120项，其中原始取得的共119项，受让取得的共1项。此外，公司还通过受让方式取得3项软件著作权的使用权。软件著作权主要为其研发的游戏产品及游戏引擎。具体如下：

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
1	蜗牛数字	2002SR0093	原始取得	卡拉 OK 电脑点歌及火灾自动声、光报警系统 [简称：电脑点歌系统]V1.0	2001 年 11 月 25 日	2002 年 6 月 10 日
2	蜗牛数字	2003SR11945	原始取得	《强盗与富商》游戏软件 Beta2.111	2003 年 9 月 6 日	2003 年 11 月 20 日
3	蜗牛数字	2004SR08587	原始取得	大型多人在线 3D 网络游戏《航海世纪》（客户端及服务器端）[简称：航海世纪]V1.0	2004 年 4 月 20 日	2004 年 8 月 31 日
4	蜗牛数字	2005SR14607	原始取得	蜗牛电子“3D 网络游戏通用引擎软件”[简称：3D 网络游戏通用引擎] V1.0	2005 年 10 月 1 日	2005 年 12 月 5 日
5	蜗牛数字	2006SR02920	原始取得	蜗牛电子《机甲世纪》大型多人在线 3D 网络游戏软件[简称：机甲世纪] V1.0	2005 年 12 月 1 日	2006 年 3 月 13 日
6	蜗牛数字	2006SR11447	原始取得	蜗牛电子《加勒比海盗 ONLINE》网络游戏软件 [简称：加勒比海盗 ONLINE] V1.0	2006 年 5 月 31 日	2006 年 8 月 24 日
7	蜗牛数字	2007SR03339	原始取得	网络游戏《舞街区》游戏软件[简称：舞街区]V1.0	2006 年 12 月 1 日	2007 年 3 月 5 日
8	蜗牛数字	2008SR11416	原始取得	蜗牛网络游戏《超级武林大富翁 online》游戏软件[简称：超武 OL]V1.0	2008 年 4 月 1 日	2008 年 6 月 18 日
9	蜗牛数字	2008SR13407	原始取得	蜗牛第 1 虚拟软件[简称：D1XN]V1.0	2008 年 4 月 23 日	2008 年 7 月 14 日
10	蜗牛数字	2008SR16738	原始取得	蜗牛网络游戏《天子 online》游戏软件[简称：天子]V1.0	2008 年 8 月 1 日	2008 年 8 月 21 日
11	蜗牛数字	2008SR18792	原始取得	蜗牛 Xnail 软件[简称：Xnail]V1.0	2008 年 7 月 30 日	2008 年 9 月 10 日
12	蜗牛数字	2008SR26668	原始取得	蜗牛电子《机甲世纪 II》大型多人在线 3D 网络游戏软件[简称：机甲世纪 II] V1.0	2008 年 8 月 15 日	2008 年 10 月 23 日
13	蜗牛数字	2009SR015082	原始取得	蜗牛《星河战记》游戏软件[简称：《星河战	2009 年 2 月 1 日	2009 年 4 月 22 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
				记》]V1.0		
14	蜗牛数字	2009SR015084	原始取得	蜗牛《英雄之城》游戏软件[简称：《英雄之城》]V1.0	2009年2月1日	2009年4月22日
15	蜗牛数字	2009SR015085	原始取得	蜗牛《帝国文明》游戏软件 V1.0	2009年2月1日	2009年4月22日
16	蜗牛数字	2010SR011146	原始取得	蜗牛《九阴真经 online》游戏软件[简称：《九阴真经》]V1.0	2009年11月1日	2010年3月13日
17	蜗牛数字	2010SR012199	原始取得	蜗牛《大航海志》游戏软件[简称：大航海志]V1.0	2009年12月1日	2010年3月17日
18	蜗牛数字	2010SR012197	原始取得	蜗牛《龙战》游戏软件[简称：《龙战》]V1.0	2009年12月1日	2010年3月17日
19	蜗牛数字	2010SR032173	原始取得	蜗牛 MAX 3D 软件[简称：WoNiu MAX] V1.0	未发表	2010年7月2日
20	蜗牛数字	2010SR060242	受让	战争基因游戏软件[简称：战争基因]V1.0	2009年3月6日	2010年11月11日
21	蜗牛数字	2010SR061495	原始取得	蜗牛第2代3D网络游戏通用引擎软件[简称：3D网络游戏通用引擎]V2.0	未发表	2010年11月17日
22	蜗牛数字	2011SR067500	原始取得	蜗牛《独孤九剑》游戏软件[简称：《独孤九剑》]V1.0	2008年9月1日	2011年9月20日
23	蜗牛数字	2011SR073937	原始取得	蜗牛《企鹅战争》游戏软件[简称：企鹅战争]V1.0	未发表	2011年10月17日
24	蜗牛数字	2011SR099862	原始取得	蜗牛《九阳真经》大型多人在线 3D 网络游戏软件[简称：《九阳真经》]V1.0	2011年7月1日	2011年12月23日
25	蜗牛数字	2012SR016341	原始取得	蜗牛《咪呼侠》游戏软件[简称：咪呼侠]V1.0	未发表	2012年3月5日
26	蜗牛数字	2012SR016339	原始取得	蜗牛《黑金》游戏软件[简称：黑金]V1.0	未发表	2012年3月5日
27	蜗牛数字	2012SR058550	原始取得	蜗牛《舞街区 2》游戏软件[简称：舞街区 2]V1.0	未发表	2012年7月3日
28	蜗牛数字	2012SR071088	原始取得	蜗牛《大武侠志》游戏软件[简称：大武侠志]V1.0	未发表	2012年8月6日
29	蜗牛数字	2012SR0	原始	蜗牛集市-线下交易平台	2012年7月	2012年10

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
		93660	取得	软件[简称：蜗牛集市]V1.0	25 日	月 8 日
30	蜗牛数字	2012SR099727	原始取得	蜗牛《大三国志》游戏软件[简称：大三国志]V1.0	未发表	2012 年 10 月 23 日
31	蜗牛数字	2013SR001677	原始取得	蜗牛《龙战》手机游戏软件[简称：《龙战》手游]V1.0	未发表	2013 年 1 月 7 日
32	蜗牛数字	2013SR003504	原始取得	蜗牛《血脉》游戏软件[简称：《血脉》]V1.0	未发表	2013 年 1 月 11 日
33	蜗牛数字	2013SR011722	原始取得	蜗牛《音乐侠》游戏软件[简称：音乐侠]V1.0	未发表	2013 年 2 月 5 日
34	蜗牛数字	2013SR088788	原始取得	蜗牛《太阳风暴》游戏软件[简称：《太阳风暴》]V1.0	未发表	2013 年 8 月 23 日
35	蜗牛数字	2013SR114683	原始取得	蜗牛《仙之痕》手机游戏软件[简称：《仙之痕》手游]V1.0	未发表	2013 年 10 月 28 日
36	蜗牛数字	2013SR114688	原始取得	蜗牛《英雄之城 II》手机游戏软件[简称：《英雄之城 II》手游]V1.0	未发表	2013 年 10 月 28 日
37	蜗牛数字	2013SR115852	原始取得	蜗牛《民国麻将》手机游戏软件[简称：《民国麻将》手游]V1.0	未发表	2013 年 10 月 29 日
38	蜗牛数字	2013SR151005	原始取得	蜗牛《Flexi（飞仙）引擎》软件[简称：《Flexi（飞仙）引擎》]V1.0	未发表	2013 年 12 月 20 日
39	蜗牛数字	2013SR161723	原始取得	蜗牛《让麻将飞》手机游戏软件[简称：《让麻将飞》手游]V1.0	未发表	2013 年 12 月 30 日
40	蜗牛数字	2014SR017571	原始取得	蜗牛《音乐侠》手机游戏软件[简称：《音乐侠》手游]V1.0	未发表	2014 年 2 月 14 日
41	蜗牛数字	2014SR022907	原始取得	蜗牛《疯狂的小鱼》手机游戏软件[简称：《疯狂的小鱼》手游]V1.0	未发表	2014 年 2 月 26 日
42	蜗牛数字	2014SR055183	原始取得	蜗牛《魔法呆呆碰》手机游戏软件[简称：《魔法呆呆碰》手游]V1.0	未发表	2014 年 5 月 6 日
43	蜗牛数字	2014SR084369	原始取得	蜗牛《太极熊猫》手机游戏软件[简称：《太极熊	未发表	2014 年 6 月 24 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
				猫》手游]V1.0		
44	蜗牛数字	2014SR088218	原始取得	蜗牛《蜗牛盾》手机应用软件[简称: 蜗牛盾]V1.0.4	未发表	2014 年 7 月 1 日
45	蜗牛数字	2014SR092646	原始取得	蜗牛《战塔英雄》手机游戏软件[简称:《战塔英雄》手游]V1.0	未发表	2014 年 7 月 7 日
46	蜗牛数字	2014SR100170	原始取得	蜗牛《九阳神功》游戏软件[简称: 九阳神功]V1.0	未发表	2014 年 7 月 18 日
47	蜗牛数字	2014SR167565	原始取得	蜗牛《大航海志》手机游戏软件[简称:《大航海志》手游]V1.0	未发表	2014 年 11 月 3 日
48	蜗牛数字	2014SR166624	原始取得	蜗牛《大三国志 Online》手机游戏软件[简称:《大三国志 Online》手游]V1.0	未发表	2014 年 11 月 3 日
49	蜗牛数字	2014SR173279	原始取得	蜗牛《九阳神功》PlayStation 4 版游戏软件[简称:《九阳神功》PlayStation 4 版]V1.0	未发表	2014 年 11 月 15 日
50	蜗牛数字	2014SR173269	原始取得	蜗牛《九阳神功》XBOX ONE 版游戏软件[简称:《九阳神功》XBOX ONE 版]V1.0	未发表	2014 年 11 月 15 日
51	蜗牛数字	2014SR187678	原始取得	蜗牛《免拨》手机应用软件[简称: 免拨]V1.0	未发表	2014 年 12 月 4 日
52	蜗牛数字	2015SR008307	原始取得	蜗牛《免拨》安卓版手机应用软件[简称:《免拨》安卓版]V1.0	未发表	2015 年 1 月 14 日
53	蜗牛数字	2015SR066134	原始取得	蜗牛《关云长》手机游戏软件[简称:《关云长》手游]V1.0	未发表	2015 年 4 月 21 日
54	蜗牛数字	2015SR092303	原始取得	蜗牛《天子》手机游戏软件[简称:《天子》手游]V1.0	未发表	2015 年 5 月 27 日
55	蜗牛数字	2015SR098773	原始取得	蜗牛《NEXT QUEEN》手机应用软件[简称:《NEXT QUEEN》手机应用软件]V1.0	未发表	2015 年 6 月 4 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
56	蜗牛数字	2015SR106800	原始取得	蜗牛《九阳神功生死决》手机游戏软件[简称:《九阳神功生死决》手游]V1.0	未发表	2015年6月15日
57	蜗牛数字	2015SR111234	原始取得	蜗牛《天子》手机游戏软件 IOS 版[简称:《天子》手游]V1.0	未发表	2015年6月19日
58	蜗牛数字	2015SR111236	原始取得	蜗牛《NEXT QUEEN》手机应用软件安卓版[简称:《NEXT QUEEN》手机应用软件]V1.0	未发表	2015年6月19日
59	蜗牛数字	2015SR115039	原始取得	蜗牛《太极熊猫 2》手机游戏软件[简称:《太极熊猫 2》手游]V1.0	未发表	2015年6月25日
60	蜗牛数字	2015SR149162	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎地形系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎地形系统》]V1.0	未发表	2015年8月3日
61	蜗牛数字	2015SR184026	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎模型系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎模型系统》]V1.0	未发表	2015年9月22日
62	蜗牛数字	2015SR186295	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎渲染系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎渲染系统》]V1.0	未发表	2015年9月24日
63	蜗牛数字	2015SR186299	原始取得	《蜗牛免卡平台》手机应用软件安卓版[简称:《蜗牛免卡平台》安卓版]V1.0	未发表	2015年9月24日
64	蜗牛数字	2015SR188106	原始取得	蜗牛《虚商手机卡安全管理平台》手机应用软件安卓版[简称:《虚商手机卡安全管理平台》安卓版]V1.0	未发表	2015年9月28日
65	蜗牛数字	2015SR2	原始	蜗牛《Flexi(飞仙)引	未发表	2015年12

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
		57338	取得	擎物理系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎物理系统》]V1.0		月 12 日
66	蜗牛数字	2015SR197497	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎特效系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎特效系统》]V1.0	未发表	2015 年 10 月 15 日
67	蜗牛数字	2015SR197565	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎界面系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎界面系统》]V1.0	未发表	2015 年 10 月 15 日
68	蜗牛数字	2015SR197479	原始取得	蜗牛《Flexi Server SoloMember 场景服务器》软件[简称:《Flexi Server SoloMember 场景服务器》]V1.0	未发表	2015 年 10 月 15 日
69	蜗牛数字	2015SR205767	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎世界系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎世界系统》]V1.0	未发表	2015 年 10 月 26 日
70	蜗牛数字	2015SR205762	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎包文件系统》软件 [简称:《Flexi(飞仙)引擎包文件系统》]V1.0	未发表	2015 年 10 月 26 日
71	蜗牛数字	2015SR185012	原始取得	蜗牛《熊猫战记》手机游戏软件[简称:《熊猫战记》手游]V1.0	未发表	2015 年 9 月 23 日
72	蜗牛数字	2015SR215015	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎网络模块》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎网络模块》]V1.0	未发表	2015 年 11 月 6 日
73	蜗牛数字	2015SR215012	原始取得	蜗牛《Flexi Server SoloLoader 引擎启动器》软件[简称:《Flexi Server 引擎启动器》]V1.0	未发表	2015 年 11 月 6 日
74	蜗牛数字	2015SR2	原始	蜗牛《Flexi Server	未发表	2015 年 11 月 6 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
		15026	取得	SoloWorld 世界服务器》 软件[简称:《Flexi Server 世界服务器》]V1.0		
75	蜗牛数字	2015SR2 25996	原始 取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎 插件编辑器》软件[简称: 《Flexi(飞仙)引擎插件 编辑器》]V1.0	未发表	2015 年 11 月 18 日
76	蜗牛数字	2015SR2 26001	原始 取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎 界面编辑器》软件 [简称: 《Flexi(飞仙)引擎界面 编辑器》] V1.0	未发表	2015 年 11 月 18 日
77	蜗牛数字	2015SR2 29263	原始 取得	蜗牛《Flexi Server SoloPlatform 平台服务 器》软件[简称:《Flexi Server 平台服务 器》]V1.0	未发表	2015 年 11 月 23 日
78	蜗牛数字	2015SR2 33057	原始 取得	蜗牛《Flexi Server SoloRoom 房间服务器》 软件 V1.0[简称:《Flexi Server SoloRoom 房间服 务器》]	未发表	2015 年 11 月 25 日
79	蜗牛数字	2015SR2 02437	原始 取得	蜗牛《全民三国战纪》 手机游戏软件[简称:《全 民三国战纪》手游]V1.0	未发表	2015 年 10 月 21 日
80	蜗牛数字	2015SR2 41890	原始 取得	蜗牛《Flexi Server SoloSns SNS 服务器》 软件 [简称:《Flexi Server SNS 服务器》] V1.0	未发表	2015 年 12 月 3 日
81	蜗牛数字	2015SR2 42602	原始 取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎 物件扩展材质系统》 软件 [简称:《Flexi(飞 仙)引擎物件扩展材质 系统》] V1.0	未发表	2015 年 12 月 3 日
82	蜗牛数字	2015SR2 56726	原始 取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎 声音系统》软件[简称: 《Flexi(飞仙)引擎声 音系统》]V1.0	未发表	2015 年 12 月 12 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
83	蜗牛数字	2015SR256724	原始取得	蜗牛《Flexi Server SoloSnsStore SNS 存储服务器》软件[简称:《Flexi Server SNS 存储服务器》]V1.0	未发表	2015 年 12 月 12 日
84	蜗牛数字	2015SR275698	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎 GM2 模型系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎 GM2 模型系统》]V1.0	未发表	2015 年 12 月 23 日
85	蜗牛数字	2015SR227973	原始取得	蜗牛《斩龙封神》手机游戏软件[简称:《斩龙封神》手游]V1.0	未发表	2015 年 11 月 20 日
86	蜗牛数字	2015SR227968	原始取得	蜗牛《独孤九剑传奇》手机游戏软件[简称:《独孤九剑传奇》手游]V1.0	未发表	2015 年 11 月 20 日
87	蜗牛数字	2016SR000326	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎加载器模块》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎加载器模块》]V1.0	未发表	2016 年 1 月 4 日
88	蜗牛数字	2016SR000571	原始取得	蜗牛《Flexi Server SoloStore 存储服务器》软件[简称:《Flexi Server SNS 存储服务器》]V1.0	未发表	2016 年 1 月 4 日
89	蜗牛数字	2016SR000575	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎工具模块》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎工具模块》]V1.0	未发表	2016 年 1 月 4 日
90	蜗牛数字	2015SR243304	原始取得	蜗牛《熊猫战记 2》手机游戏软件[简称:《熊猫战记 2》手游]V1.0	未发表	2015 年 12 月 4 日
91	蜗牛数字	2016SR009313	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎编辑器功能模块》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎编辑器功能模块》]V1.0	未发表	2016 年 1 月 14 日
92	蜗牛数字	2016SR009384	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎更新启动器模块》软	未发表	2016 年 1 月 14 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
				件[简称:《Flexi(飞仙)引擎更新启动器模块》]V1.0		
93	蜗牛数字	2016SR009377	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎 Fmod 声音系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎 Fmod 声音系统》]V1.0	未发表	2016 年 1 月 14 日
94	蜗牛数字	2016SR009308	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎 FFMpeg 视频系统》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎 FFMpeg 视频系统》]V1.0	未发表	2016 年 1 月 14 日
95	蜗牛数字	2016SR024965	原始取得	蜗牛《Flexi Server SoloVoice 语音服务器》软件[简称:《Flexi Server 语音服务器》]V1.0	未发表	2016 年 2 月 2 日
96	蜗牛数字	2016SR024958	原始取得	蜗牛《Flexi Server SoloCross 跨服战场服务器》软件[简称:《Flexi Server 跨服战场服务器》]V1.0	未发表	2016 年 2 月 2 日
97	蜗牛数字	2016SR024998	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎子弹物理模块》软件[简称:蜗牛《Flexi(飞仙)引擎子弹物理模块》]V1.0	未发表	2016 年 2 月 2 日
98	蜗牛数字	2015SR072691	原始取得	蜗牛《九阴》手机游戏软件[简称:《九阴》手游]V1.0	未发表	2016 年 2 月 24 日
99	蜗牛数字	2016SR078596	原始取得	蜗牛《天堂 II: 血盟》手机游戏软件安卓版[简称:《天堂 II: 血盟》手游]V1.0	未发表	2016 年 4 月 15 日
100	蜗牛数字	2016SR078597	原始取得	蜗牛《天堂 II: 血盟》手机游戏软件 ios 版[简称:《天堂 II: 血盟》手	未发表	2016 年 4 月 15 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
				游]V1.0		
101	蜗牛数字	2016SR110178	原始取得	蜗牛《Flexi Server SoloWorld 调试器》软件 [简称:《Flexi Server Debugger》]V1.0	未发表	2016 年 5 月 18 日
102	蜗牛数字	2016SR107048	原始取得	蜗牛《九阴真经决战光明顶》手机游戏软件[简称:《九阴决战》手游]V1.0	未发表	2016 年 5 月 16 日
103	蜗牛数字	2016SR113331	原始取得	蜗牛《九阴真经 3D》手机游戏软件[简称:《九阴真经 3D》手游]V1.0	未发表	2016 年 5 月 20 日
104	蜗牛数字	2016SR189403	原始取得	蜗牛《魔龙世界》手机游戏软件[简称:《魔龙世界》手游]V1.0	未发表	2016 年 7 月 21 日
105	蜗牛数字	2016SR194418	原始取得	蜗牛《九阳神功: 起源》手机游戏软件[简称:《九阳神功: 起源》]V1.0	未发表	2016 年 7 月 26 日
106	蜗牛数字	2016SR110360	原始取得	蜗牛《天堂 2: 血盟》手机游戏软件[简称:《天堂 2》手游]V1.0	未发表	2016 年 5 月 18 日
107	蜗牛数字	2016SR283953	原始取得	蜗牛《黑暗与光明》游戏软件[简称:《黑暗与光明》]V1.0	未发表	2016 年 10 月 8 日
108	蜗牛数字	2016SR337679	原始取得	蜗牛《太极熊猫 3: 猎龙》手机游戏软件[简称:《太极熊猫 3: 猎龙》手游]V1.0	未发表	2016 年 11 月 7 日
109	蜗牛数字	2017SR035848	原始取得	蜗牛《黑暗与光明》手机游戏软件[简称:《黑暗与光明》手游]V1.0	未发表	2017 年 2 月 8 日
110	蜗牛数字	2017SR064933	原始取得	蜗牛《方舟: 方块世界》游戏软件[简称: 方舟: 方块世界]V1.0	未发表	2017 年 3 月 2 日
111	蜗牛数字	2017SR064828	原始取得	蜗牛《九阴真经 2》游戏软件[简称: 九阴真经 2]V1.0	未发表	2017 年 3 月 2 日
112	蜗牛数字	2017SR0	原始	蜗牛《黑暗与光明》手	未发表	2017 年 3 月 9 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
		72651	取得	机游戏软件安卓版[简称:《黑暗与光明》手游]V1.0		
113	蜗牛数字	2017SR089578	原始取得	蜗牛《我的恐龙》手机游戏软件[简称:《我的恐龙》手游]V1.0	未发表	2017 年 3 月 24 日
114	蜗牛数字	2017SR098394	原始取得	蜗牛《天乩》手机游戏软件[简称:《天乩》手游]V1.0	未发表	2017 年 3 月 31 日
115	蜗牛数字	2017SR176392	原始取得	蜗牛《天乩之白蛇传说》手机游戏软件[简称:《天乩之白蛇传说》手游]V1.0	未发表	2017 年 5 月 12 日
116	蜗牛数字	2017SR289941	原始取得	蜗牛《猩球崛起:世界之战》手机游戏软件[简称:《猩球崛起:世界之战》]V1.0	未发表	2017 年 6 月 20 日
117	蜗牛数字、广州爱九游信息技术有限公司	2017SR387351	原始取得	蜗牛《武动乾坤》手机游戏软件[简称:《武动乾坤》]V1.0	未发表	2017 年 7 月 20 日
118	蜗牛数字	2017SR445968	原始取得	蜗牛《九阳神功II》手机游戏软件[简称:《九阳神功II》]V1.0	未发表	2017 年 8 月 14 日
119	蜗牛数字	2017SR460805	原始取得	蜗牛《STONE》游戏平台软件[简称:STONE]V1.7	2017年7月5日	2017 年 8 月 21 日
120	蜗牛数字	2017SR469093	原始取得	蜗牛《野良神》手机游戏软件[简称:《野良神》手游]V1.011	未发表	2017 年 8 月 24 日

此外,根据《计算机软件著作权登记事项变更或补充证明》,登记号为2016SR107048的《计算机软件著作权登记证书》软件名称变更为“蜗牛《九阴真经决战光明顶》手机游戏软件[简称:《决战光明顶》手游]V1.0”。

除上述软件著作权外,发行人获准授权使用的软件著作权包括:

序号	被许可方	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
1	蜗牛数字	2015LR000013	受让	《横行冒险王》手机游戏软件(iOS/安卓版)[简称:《横行冒险王》]	-	2015年6月25日
2	蜗牛数字	2015LR000024	受让	《心之城堡》手机游戏软件(iOS/安卓版)[简称:《心之城堡》]	-	2015年8月3日
3	蜗牛数字	2015LR000039	受让	《樱花三国》手机游戏软件(iOS/安卓)[简称:《樱花三国》]V1.0	-	2015年9月29日

5、域名

截至本招股说明书出具日, 公司主要使用的境内注册的互联网域名情况如下:

序号	注册人	域名	域名类型	到期日
1	发行人	woniu.com	顶级国际域名	2018年1月24日
2	发行人	snailgame.net	顶级国际域名	2018年1月18日
3	发行人	adjwl.com	顶级国际域名	2018年2月14日
4	发行人	Snailshell.cn	顶级国际域名	2018年3月16日

6、作品著作权

截至本招股说明书出具日, 公司共拥有3项作品著作权, 具体情况如下:

序号	著作权人	登记号	作品类别	作品 / 制品名称	发证时间
1	蜗牛数字	苏作登字-2015-A-00009930	文字	《女神我来啦》电视节目策划方案	2015年2月11日
2	蜗牛数字	苏作登字-2015-A-00009928	文字	Next Queen 数字偶像真人选美大赛策划方案	2015年2月11日
3	蜗牛数字	苏作登字-2016-F-00055927	美术	太极熊猫卡通形象	2016年6月12日

7、游戏改编权

报告期, 本公司获得游戏改编权的具体情况如下:

序号	产品名称	具体来源 (授权方)	授权基本情况	获取成本	附加实施条件	支付条件
1	天堂 2: 血盟	NCSoft 公司	1、授权内容: 基于《天堂 II》客户端游改编为移动端游戏; 2、授权地区: 中国大陆; 3、授权期限: 自游戏商业开发日起持续有效 3 年; 4、授权性质: 生效日起 18 个月为独家许可, 之后转为非独家许可。	1、初始费用为 150 万美元; 2、最低收入分成费用为 200 万美元; 3、月收入分成费用根据协议约定的分成比例确定。	1、除协议另有明确规定, 授予被授权方的许可限制于授权地区内, 不得再授权第三方。 2、按照授权方的指示使用版权、商标等知识产权。 3、授权方保留所有与游戏相关的权利和所有权, 被授权方不得进行反编译操作, 除合同约定外, 被授权方不得进行复制或再生产。	1、生效日起 15 个工作日内支付初始费用和最低收入分成的 40%; 2、封测发行日起 15 个工作日内支付初始费用和最低收入分成的 30%; 3、公测发行日起 15 个工作日内支付初始费用和最低收入分成的 30%; 4、月收入分成按照当月月总收入确定, 被授权方在次月第一天起 5 个工作日内提供书面报告, 经授权方认可开具使用形式发票后 15 个工作日支付费用。
2	热血传奇	蓝沙信息技术有限公司 (上海) 有限公司	1、授权内容: 基于《热血传奇》客户端游改编为家庭主机游戏; 2、授权地区: 中国大陆; 3、授权期限: 协议生效日起算至改编游戏商业化运营之日起 2 年期满; 4、授权性质: 独占且不可撤销。	1、授权费为人民币 1500 万元; 2、分成费为改编游戏运营总收入的 10%。	1、改编游戏的游戏名称 (游戏版本名称、资料片名称等) 需事先获得授权方书面同意; 2、授权方有权对策划案等文件提出合理修改意见, 被授权方应按照意见修改; 3、未经书面同意, 被授权方不得自行或委托第三方改编、翻译和再开发改编游戏。	1、自收到授权方游戏素材和游戏技术文档 90 日内支付授权费; 2、改编游戏实现商业化运营后, 被授权方应在每个月结束后 5 个工作日内提供授权区域运营分成费报表。每个月结束后 10 个工作日内支付分成费。
3	猩球崛起	二十一世纪	1、授权内容: 基于	1、著作权使	1、改编游戏最迟于	1、ARPG 移动端游

序号	产品名称	具体来源 (授权方)	授权基本情况	获取成本	附加实施条件	支付条件
		福克斯公司 (Twenty-First Century Fox, Inc.)	已制作的《人猿星球》系列电影以及将要发布的《猩球崛起3: 终极之战》的相关素材改编为ARPG 移动端游戏以及AR-LBS 移动端游戏; 2、授权地区: 世界范围; 3、授权期限: ARPG 移动端游戏发布后2年, 最迟为2019年7月14日; 4、授权性质: ARPG 移动端游戏发布前后各三个月内(最迟为2017年9月30日)为排他性许可, 其余均为有限、非排他且不可转让的许可授权。	用许可费为改编游戏净收入的30%; 2、最低保证分成费250万美元; 3、广告收入分成为因改编游戏而产生的广告费、赞助费收入的50%。	2017年6月1日交付, 须经被授权方测试后书面认可视为完成; 2、被授权方除合同约定外, 不得修改、转让、复制等处授权电影的素材; 3、被授权方除获得授权方书面认可外, 不得使用、复制、再生产授权电影中角色扮演者的真名、肖像以及声音; 4、被授权方不得从事不利于授权电影素材方面的行为, 包括从事侵害行为、忽视他人的侵害, 以及不公平对待行为; 5、被授权方需保证改编游戏的本土化; 6、被授权方开展市场推广工作需要获得授权方书面认可。	戏发布之日起12个月内, 最迟为2018年6月14日, 通过信用证支付最低保证分成费; 2、在授权期间, 每个季度内, 被授权方收到授权销售商和授权广告商费用后三十日内须向授权方提交关于业绩、收入等信息的季度报告。授权方收到报告后出具相应发票, 被授权方自收到发票后30内支付分成费用。
4	野良神 ARAGOTO	日本聚逸株式会社 (GREE, Inc.)	1、授权内容: 基于已制作的“Noragami ARAGOTO (ノラガミ ARAGOTO)”电视动画作品改编为英文版、中文版(繁体、简体)、韩语版和其他东南亚地区当地语言版本的移动端游戏; 2、授权地区: 中国大陆, 香港, 澳门,	1、最低保证金为85,000,000日元。 2、收入分成费用为总收益的10%	1、授权方保留现有内容和参考资料的所有权和知识产权; 2、被授权方就游戏中包含的音乐须事先获得授权方批准; 3、除向区域内终端用户销售的游戏内虚拟货币外, 被授权方不应保留任何与游戏和附加内容有关的收益;	1、被授权方应在生效日期开始后60天内支付70%最低保证金费用, 剩余30%在生效日期后90天内支付。 2、被授权方于每月末15个工作日内提交收入分成报告, 授权方自收到报告后10个工作日确认该报告内容。确认后, 授权方应

序号	产品名称	具体来源 (授权方)	授权基本情况	获取成本	附加实施条件	支付条件
			台湾, 韩国, 美国, 加拿大, 印度尼西亚, 泰国, 马来西亚, 新加坡, 菲律宾, 越南, 缅甸, 柬埔寨, 文莱, 老挝, 东帝汶和巴布亚新几内亚; 3、授权日期: 从生效日期开始到在区域内首次正式发布游戏后的两年三个月内, 最迟为自生效日期起三年三个月内。 4、授权性质: 自商业化起 6 个月内为独家授权, 此后为非独家的, 不可委托他人, 以及不可转让的授权。		4、未经授权方书面同意前, 被授权方不得将其责任全部或部分委派给第三方。	在适用月份的次月最后一个营业日结束时发出收入份额的发票, 被授权方应在适用月份结束后两个月的最后一个营业日结束时支付适用的收入份额。
5	天乩	欢瑞世纪(北京)网络科技有限公司	1、授权内容: 将拥有合法及完整权利的《天乩》影视作品及其名称授权开发改编为手机网络游戏中文简体版软件; 2、授权地区: 全球; 3、授权日期: 自合同签订之日起至 2021 年 12 月 31 日; 4、授权性质: 专有独占性授权和维权权利。	1、授权金为 400 万元; 2、分成费用: 根据不同的渠道约定不同的分成比例。	1、被授权方不得将协议约定的权利单独转授权第三方, 不得将权利转让给第三方; 2、被授权方保证按照协议约定使用授权作品改编手机游戏。	1、协议生效后且收到等额增值税专用发票后 15 个工作日支付 200 万元; 2、收到全部剧本等素材且收到等额增值税专用发票后 15 个工作日, 支付剩余 200 万元; 3、每个自然月为一个结算期, 第 N 月的前 3 个工作日, 一方提供对账单确定结算金额, 双方按照实际分成金额开具发票, 在每月 30 日前支付结算金额。

序号	产品名称	具体来源 (授权方)	授权基本情况	获取成本	附加实施条件	支付条件
6	封神之天启	欢瑞世纪 (北京)网络科技有限公司	1、授权内容: 将拥有合法及完整权利的《封神之天启》影视作品及其名称授权开发改编为手机网络游戏中文简体版软件; 2、授权地区: 全球; 3、授权日期: 自《封神之天启》电视剧首轮开播之日起 5 年; 4、授权性质: 专有独占性授权和维权权利。	1、授权金为 600 万元; 2、分成费用: 根据不同的渠道约定不同的分成比例。	1、被授权方不得将协议约定的权利单独转授权第三方, 不得将权利转让给第三方; 2、被授权方保证按照协议约定使用授权作品改编手机游戏。	1、协议生效后且收到等额增值税专用发票后 15 个工作日支付 300 万元; 2、收到全部剧本等素材且收到等额增值税专用发票后 15 个工作日, 支付剩余 300 万元; 3、每个自然月为一个结算期, 第 N 月的前 3 个工作日, 一方提供对账单确定结算金额, 双方按照实际分成金额开具发票, 在每月 30 日前支付结算金额。
7	武动乾坤	广州爱九游信息技术有限公司	1、授权内容: 独家授权根据《武动乾坤》的文字作品及电视剧进行游戏作品的创作及研发制作, 改编为移动互联网游戏; 2、合同有效期: 游戏作品商业化运营之日起 3 年止, 但不得晚于 2021 年 4 月 1 日; 3、授权性质: 独家授权。	根据大陆地区及海外地区不同约定不同的分成比例。	1、被授权方承诺使用优秀游戏研发、制作团队, 其游戏作品不存在严重的程序错误, 不存在病毒、木马等造成信息泄露; 不存在违反法律法规或行政规章文件的限制性规定的游戏内容或玩法; 不包含任何恶意代码。 2、被授权方不得将游戏作品许可、转让或者授权其他任何第三方进行运营, 未经授权方书面同意, 不得开发衍生产品、进行二次开发等。 3、被授权方仅可在合同范围内使用原始素材, 按照授权方要求合理使用, 不得滥用或超合同约定范围使用。	每个自然月为一个结算周期, 每个自然月前 10 日付款方向收款方提供上个自然月的分成数据, 确认结算金额后, 开具发票, 并自收到发票后 15 个工作日内支付相应款项。

六、公司特许经营权

截至本招股说明书签署日，本公司无特许经营权。

七、公司主要经营资质

截至本招股说明书签署日，公司及其子公司为开展其《企业法人营业执照》中经营范围内的业务，已经取得的经营资质情况如下：

（一）发行人及其子公司取得的有关资质

序号	资质持有人	资质名称	许可范围	颁发机构	有效期限
1	蜗牛数字	互联网出版许可证	互联网游戏出版	国家新闻出版总署	至 2017 年 12 月
		网络出版服务许可证		国家新闻出版广电总局	至 2022 年 12 月
2	蜗牛数字	网络文化经营许可证	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	江苏省文化厅	至 2019 年 6 月
3	蜗牛数字	增值电信业务经营许可证	第二类增值电信业务中的因特网信息服务业务	江苏省通信管理局	至 2018 年 7 月
4	蜗牛数字	移动通信转售业务	基于 3G 网络的移动通信业务	中华人民共和国工信部	至 2015 年 12 月**
5	杭州瑞高	增值电信业务经营许可证	第二类增值电信业务中的信息服务业务（限互联网信息服务业务）	浙江省通信管理局	至 2021 年 8 月
6	杭州瑞高	网络文化经营许可证	利用信息网络经营游戏产品	浙江省文化厅	至 2018 年 5 月
7	杭州瑞高	电信设备进网许可证	TD-LTE 数字移动电话机	工业和信息化部	至 2018 年 8 月 5 日

8	杭州瑞高	国家强制性产品认证证书	TD-LTE 数字移动电话机	中国质量认证中心	至 2019 年 12 月 12 日
9	杭州瑞高	国家强制性产品认证证书	家庭娱乐游戏机（电脑游戏机）	中国质量认证中心	至 2019 年 12 月 12 日

*根据本公司、子公司蜗牛通信与中国联通签署的《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议》以及工信部下发的《工业和信息化部关于同意苏州蜗牛数字科技股份有限公司授权子公司世纪蜗牛通信科技有限公司开展移动通信转售业务试点的批复》（工信部信管函【2017】79 号），本公司移动转售业务资质已授权蜗牛通信使用，并由蜗牛通信实际开展相关业务。

**根据国家工信部相关政策，移动转售业务试点于 2015 年 12 月 31 日到期，试点到期后，国家工信部将出台相关标准及正式的管理办法，原取得试点批复的企业在此之前可以继续开展移动转售业务。

（二）ICP 备案情况

除上述经营资质外，公司正在使用的主要网站均完成了 ICP 备案，具体情况如下：

序号	网站名称	网站首页网址	许可证号
1	蜗牛网	www.woniu.com	苏 ICP 备 08012323 号-1
2	游戏蜗牛官网	www.snailgame.net	苏 ICP 备 08012323 号-2
3	金网络网站联盟	www.adjwl.com	苏 ICP 备 08012323 号-4
4	苏州蜗牛	www.snailshell.cn	苏 ICP 备 08012323 号-9

根据国家工信部网站查询，本公司上述 ICP 备案许可均已获得审核通过，ICP 备案有效期均为长期。

发行人在国内从事网络游戏开发活动无需办理任何审批程序；从事网络游戏运营业务，主要需履行如下审批程序：取得通信管理部门颁发《增值电信业务经营许可证》、文化管理部门颁发《网络文化经营许可证》、新闻出版管理部门颁发《网络出版服务许可证》、《互联网出版许可证》（在取得《互联网出版许可证》之前，可以委托有出版资质的出版社出版网络游戏）。

发行人完成特定游戏开发后，在国内运营该特定游戏时，根据《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》及《网络游戏管理暂行办法》、《网络出版服务管理规定》、《关于移动游戏出版服务管理的通知》的相关规定，应取得国家版权局颁发的《计算机软件著作权登记证书》，并在新闻出版部门办理该特定游戏出版的审批，取得审批文号，在游戏上网运营 30 天内向文化行政部门备案。

根据发行人的说明，并经保荐机构和发行人律师查阅江苏省通信管理局出具的《证明》、苏州市文化广电新闻出版局出具的《证明》以及江苏省新闻出版局科技与数字出版处出具的《证明》，发行人相关游戏产品不存在被主管部门处罚或认定为不规范的情况。

八、公司主要技术与研发情况

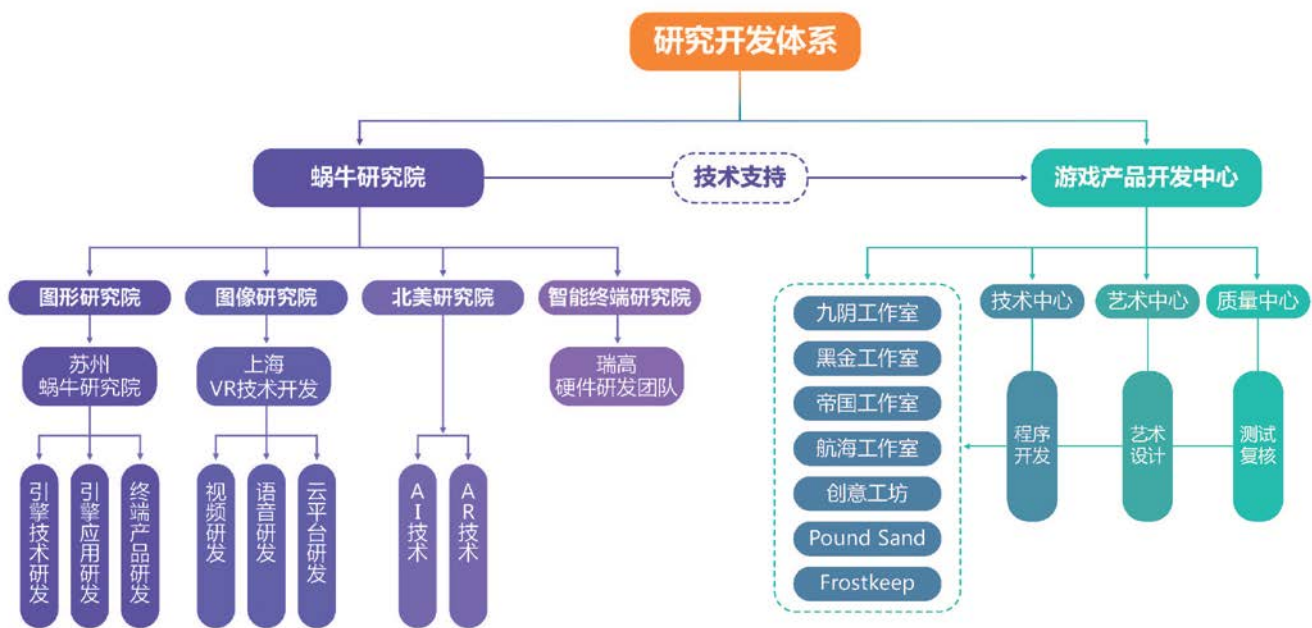
（一）公司研发情况

1、研究开发机构

公司是一家依靠图形图像技术积累来推动数字娱乐产品开发的技术驱动型企业，依靠自身的研发实力，不断进行技术重新，从而带动产品创新。公司内部整体上分为蜗牛研究院和游戏产品开发中心两个体系。

蜗牛研究院负责公司底层技术开发，采用分块垂直管理模式，根据研究团队的各自专长或所属地域，划分为图形研究院、图像研究院、北美研究院（主要研发 AI 和 AR 技术）和智能终端研究院，涵盖了图形图像技术、数字传输技术、云开发技术、游戏产品引擎开发升级及智能硬件等多个块面。

游戏产品开发中心采用矩阵式组织架构，其中新产品开发中心采用工作室模式，横向按资源线分为技术中心、艺术中心和质量中心，纵向按不同产品类型或开发项目分为不同工作室，其中苏州国内研发工作室 4 个，苏州欧洲研发工作室 1 个（创意工坊），美国研发工作室 2 个。公司研究开发的组织架构体系如下：



(1) 蜗牛研究院

蜗牛研究院为发行人底层技术研发机构，作为推动终端产品开发的技术基础，蜗牛研究院始终在技术方面追求创新。2004 年，公司开发出第一代 Flexi3D 网络图形引擎，利用该引擎所开发的《航海世纪》成为我国最早的 3D 网络游戏产品之一。2008 年，公司开发出第二代 Flexi3D 网络图形引擎。2012 年，公司又开发出移动端 Flexi3D 网络图形引擎并提前布局高清画质和 3D 立体的移动网络游戏，2014 年利用该引擎推出《太极熊猫》并获成功。目前，在蜗牛研究院的四大块面中，图形研究院深耕游戏引擎产品的开发，除继续优化公司自主研发的 Flexi3D 系列引擎外，也不断吸取、学习国外先进游戏引擎的先进技术，并提升引擎优化能力；图像研究院由 VR 技术开发团队构成，包括视频研发、语音研发和云平台研发三个内容，致力于研发高效率的图像传输和存储技术；北美研究院坐落于美国旧金山，致力于 AI 和 AR 技术开发；智能终端研究院由杭州瑞高深圳分公司硬件开发团队构成，基于已有的游戏掌机及游戏主机技术，对先进数字娱乐硬件产品进行开发。

(2) 游戏产品开发中心

基于蜗牛研究院在技术方面提供的支持，游戏产品开发中心纵向采用公司独

具特色的工作室组织形式，每个工作室下又分为不同的游戏开发项目组，各自负责多款游戏的共同开发；而横向按不同岗位设置划分，矩阵型的机构设置方式更有助于提供整体的工作效率。

技术中心在程序开发领域、艺术中心在艺术设计和音乐领域，负责核心技术攻关、开发工具研发、开发标准制定、相关人才招聘及培训等事项。质量中心对产品的运营情况进行测试和质量复核。产品开发项目组负责具体产品的开发，在专业上接受技术中心、艺术中心和质量中心这三大中心的指导，考核由项目总监和三大中心共同参与，既能对三类开发人员在项目组的工作成绩进行考核，又能让其获得更合理的专业评价。截至目前，游戏产品开发中心已经立项并且有较为明确推出时间表的游戏产品共 14 个，具体情况如下：

序号	游戏名称	负责工作室	立项时间	游戏推出计划
1	《黑暗与光明》	帝国工作室 +Pound Sand	2016 年 3 月	2017 年 7 月 steam 抢先体验发售， 预计 2018 年上半年正式推出
2	《九阴真经 2》	九阴工作室	2016 年 1 月	2018 年 9 月首测 2018 年 12 月正式推出
3	《黑暗与光明》手游	黑金工作室	2016 年 12 月	2017 年 10 月安卓首测 2017 年 12 月 IOS 首测 2018 年 4 月公测
4	《野良神》手游	黑金工作室	2016 年 12 月	2018 年 3 月首测
5	《猩球崛起 RPA》手游	九阴工作室	2016 年 12 月	2018 年 6 月首测
6	ARK 方块世界	九阴工作室	2016 年 10 月	2018 年 4 月首测
7	天乩（手游）	九阴工作室	2017 年 3 月	2017 年 12 月首测 2018 年 3 月公测
8	我的恐龙 GO	黑金工作室	2016 年 12 月	2017 年 11 月已首测 2018 年 5 月公测
9	武动乾坤（手游）	九阴工作室	2017 年 2 月	2018 年 2 月首测 2018 年 5 月公测
10	ARK PARK	创意工坊	2016 年 2 月	2018 年 5 月上线微软 2018 年 4 月上线 PSVR 以及 PC Steam
11	封神手游	航海工作室	2017 年 5 月	2018 年 5 月首测 2018 年 7 月公测
12	Moonlight 月光	航海工作室 +Pound Sand	2017 年 8 月	预计 2019 年 1 月正式上线
13	REND 撕裂	Frostkeep	2016 年 7 月	预计 2018 年 10 月正式上线
14	Coronado 科罗拉多	Pound Sand	2016 年 8 月	预计 2018 年 8 月正式上线

2、研究开发人员情况

公司是高科技研发型企业，重视游戏产品和游戏运营技术的先进性，员工中大部分由研发人员构成。截至 2017 年 9 月 30 日，公司及其子公司共拥有员工 2,287 人，其中研发人员 1,372 人，占员工总人数的比例近 60%。

公司研发人员学历以本科以上学历为主，具体构成情况如下：

学历情况	人数（人）	占研发人员比例
硕士及以上	45	3.26%
本科	744	54.20%
大专	482	35.12%
中专及以下	102	7.42%
合计	1,372	100%

公司研发人员中，员工年龄结构以 30 岁以下年轻人员为主，具体构成情况如下：

年龄情况	人数（人）	占研发人员比例
30 岁以下	1,039	75.72%
30-40 岁	317	23.12%
40 岁以上	16	1.16%
合计	1,372	100.00%

经过十年来的发展，公司积累了丰富的游戏产品开发经验和运营经验，在自主研发 3D 游戏引擎的基础上，对于画面渲染、多人同屏、运营计费等方面的技术有着较为深刻的理解，同时能够借鉴国外先进的游戏研发技术和运营技术，不断提升本公司的研发实力。

3、研发费用情况

报告期，公司研发费用的情况如下：

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
研发费用（万元）	28,884.72	28,437.73	19,707.76	15,649.37
营业收入（万元）	197,817.64	266,044.65	168,497.24	66,101.93
所占比例	14.60%	10.69%	11.70%	23.67%
自主运营收入（万元）	99,806.04	162,714.91	116,962.09	60,179.70
占自营收入比例	28.94%	17.48%	16.85%	26.00%

内部研究开发项目支出根据其性质以及研发活动最终形成无形资产是否具

有较大不确定性，被分为研究阶段支出和开发阶段支出。

为游戏研究开发而进行的有计划的调查、评价和选择阶段的支出为研究阶段的支出，于发生时计入当期损益；游戏正式上线运营之前，针对游戏研究开发的相关设计、测试阶段的支出为开发阶段的支出，同时满足下列条件的，予以资本化：

（1）游戏研究开发已经技术团队进行充分论证；

（2）管理层已批准游戏研究开发的预算；

（3）已有前期市场调研的研究分析及类似历史经验说明研发的游戏产品具有市场推广能力，并带来足够的经济利益流入；

（4）有足够的技术和资金支持，以进行开发活动及后续的大规模生产；以及游戏开发的支出能够可靠地归集。

不满足上述条件的开发阶段的支出，于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。

基于谨慎性原则，报告期内本公司的研发费用包括研究阶段和开发阶段，全部予以费用化。

（二）核心技术情况

公司自设立以来，专注于优质 3D 网络游戏引擎的自主研发，近 10 年来不断对游戏引擎技术进行升级。在专注于游戏研发技术的同时，公司也较为重视游戏产品运营环节中的技术。截至本招股说明书签署日，公司已掌握的主要核心技术情况如下：

1、网络游戏开发技术

公司的网络游戏开发技术主要包括 3D 引擎技术、服务器引擎技术及跨平台引擎技术等。

（1）3D 引擎技术

3D 引擎技术是游戏产品开发的核心，游戏产品唯美的画面和复杂的动态效果都是基于游戏引擎实现的。截至目前，公司已经成功应用的主要 3D 游戏引擎技术情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	技术来源
次世代 3D 客户端引擎	引擎包含了渲染、场景、动作、特效、物理、通信、对象管理、资源管理、界面等功能系统	难点：场景管理与渲染，对象管理与渲染，骨骼动画，GPU 蒙皮，次世代效果 优势：提供先进的渲染技术；系统采用模块组装开发，架构灵活	自主研发
全 3D 游戏世界	完全的 3D 碰撞检测，并且能在客户端和服务端之间保持碰撞的一致性	难点：数据的精度与存储量 优势：客户端同服务器端数据的一致性，避免外挂	自主研发
实时动态阴影	随着时间而变化的实时逼真的光照阴影效果	难点：性能开销 优势：通过高质量的平行切割阴影，对远处的物体降低分辨率，降低渲染开销，扩大阴影覆盖面积	自主研发
3D 建模软件	能够进行各种 3D 建模、场景制作、3D 粒子，支持动画系统和插件系统	优势：专门针对游戏开发的 3D 建模软件	自主研发

未来公司将继续秉承自主研发 3D 游戏引擎的技术优势，同时吸引、借鉴国外其他先进 3D 游戏引擎的技术特点。未来公司在游戏引擎技术上的主要储备情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势
基于探针阵列的动态物件全局光效果	通过探针收集周围的光照信息，生成间接光，并作用于动态物件	优势：可以给动态物件增加更丰富、真实的光照效果，该技术可为动态物件实现全局光效果，效率较高，不会增加渲染负担，并可用于移动平台
影视 HDR	使用 Filmic Tonemapping 算法改进 HDR 效果	优势：能够更好地还原材质的彩色饱和度，促使眼睛适应光强变化的效果更真实
时间抗锯齿	用于解决视点旋转或移动时三角面边缘出现的抖动锯齿和各种基于视点的随机抖动噪点	优势：可以很好的消除视点旋转或移动时三角面边缘出现的抖动锯齿和各种基于视点的随机抖动噪点
基于 FFD 的模型二次编辑	在不改变原模型资源的前提下，可通过 FFD 将模型进行自由变形	优势：不需要美术重做模型资源就可以改变模型的尺寸和造型，提高开发效率
SVO 实时全局光技术	基于稀疏八叉树体素的实时全局光照技术，支持漫反射和镜面反射的间接光效果	优势：实时全局光照技术，支持漫反射和镜面反射的间接光效果，比较好的解决间接光漏光问

技术名称	技术描述	技术难点与优势
		题
LPV 实时全局 光技术	基于光线传递的实时全局光照技术，支持漫反射间接光效果	优势：实时全局光照技术，支持漫反射间接光效果
基于 Beast 烘焙 光贴图	基于 Beast 烘焙的光贴图可以模拟真实的光照效果，包括更柔和的阴影，光线反弹效果，天光和面光源等复杂光源的支持	优势：提升场景的光照效果，且没有增加额外消耗，可以用于移动平台
影视 编辑器	专门为影视制作打造的编辑器，统一的时间轴控制，可以随时暂停镜头里所有正在播放的角色动作和爆炸等特效进行编辑	优势：提高了影视开发质量和效率，影视运动模糊可以实现更真实的运动模糊效果

(2) 服务器引擎技术

服务器引擎技术是将 3D 引擎源代码应用于具体客户端游戏产品的实现方式，也是游戏研发中较为重要的核心技术。截至目前，公司已经成功应用的服务器引擎技术情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	技术来源
通用服务器引擎技术	通用服务器引擎包含了对象管理、多线程、网络、数据库、服务器集群等功能	难点：对象管理，多线程，网络安全与同步，数据库设计与操作，服务器集群 优势：引擎对游戏逻辑进行了全面的抽象，提高了游戏开发效率，降低了开发难度	自主研发
全分布式通用引擎开发架构技术	采用 lua 脚本控制自由搭建各类游戏服务器组合	难点：实现 lua 与 c++底层对象层面的调用的封装以及脚本管理的服务实体结构实现 优势：架构更清晰，统一服务器种类提升性能。优化服务部署，提升开发、测试效率。	自主研发
引擎崩溃采集和定制化分析技术	线上能采用系统底层 API 能捕获服务器所有异常且采集崩溃文件，线下能通过定制化工具分析问题和提取异常的任何内存	难点：在任何情况下（越界、程序终止、堆栈溢出等）都能精确捕获异常信息，自动匹配版本符号文件，提取异常点的任意内存数据 优势：能精确定位服务器的任何异常，方便开发人员快速定位任何一次问题	自主研发
手游高效的低带宽同步技术	通过本地服和远程服共同验证模式，优化消息协议和压缩技术实现低带宽高效	难点：规划消息结构，本地服务和远程服务的消息同步控制验算模式 优势：低延时、低流量、高同步	自主研发

	的同步		

(3) 跨平台引擎技术

跨平台引擎技术是公司在已有的客户端游戏 3D 引擎技术的基础上，实现引擎在移动客户端跨平台运行的方式。目前，公司的 3D 游戏引擎已经应用在《太极熊猫》等 3D 移动网络游戏中，未来将继续在其他技术方面加大投入，实现 PC 客户端、移动端和主机游戏客户端引擎跨平台通用化。在跨平台引擎技术方面，公司现有及未来的技术情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	技术来源
手持终端云定位	基于自主研发的定位策略，定位多个终端设备，支持数据交换	优势：定位策略的制定，简化了设备之间传输数据的操作	自主研发
移动终端地理信息位置服务（LBS）	基于移动终端的 GPS 信息，提供基于定位服务的应用扩展	优势：GPS 信息获取，提供多元化的服务	自主研发
左右眼分屏渲染	支持 3D 手机、3D 眼镜、头戴式显示器等各种虚拟现实设备的立体显示效果	优势：能够大幅提高游戏的沉浸感，营造出身临其境的感觉	自主研发
支持陀螺仪控制	支持 3D 手机和头戴式显示器等虚拟现实设备通过陀螺仪控制转向和移动	优势：提升游戏体验	自主研发
移动终端语音及时通信	在游戏中实现语音通信功能	优势：独特的编码解码方式，以及对语音的降噪处理，使得语音更加清晰流畅	自主研发
安卓 SDK 一键对接技术	反编译游戏 APK，替换公共的 SDK 接口，资源合并，修改 Smali 文件，把渠道的 SDK 动态的合并到游戏 APK 中	难点：资源的动态合并 优势：提高手游渠道 SDK 的对接速度	自主研发

2、网络游戏运营工具技术

公司在积累网络游戏开发技术的基础上，近年来不断提升游戏运营能力，完善自身的运营服务器和计费服务器等方面，为玩家用户提供高效、便捷的网络游戏平台。公司的运营工具技术主要包括运营管理系统技术和计费支付系统技术。

(1) 运营管理系统技术

运营管理系统技术是公司实现游戏产品运营的核心，是搭建玩家之间及玩家

和服务器之间联系的纽带。截至目前，公司主要的游戏产品运营管理系统技术情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	技术来源
服务器维护系统	实现了所有游戏服务器的监控、更新、远程操作等功能	难点：异常监控和处理 优势：服务器集中管理	自主研发
服务器集群技术	实现了 web 后台服务器集群，并实现了负载均衡，满足大规模用户承载	优势：多服务的会话高效复制，故障节点自动切除，最小化影响用户	自主研发
Web 服务器监视控制系统	实现了 web 服务器运行状态监控，数据库连接池状态监控，以及服务器参数动态调整	优势：部分服务调整，可以做到热部署，提高了系统的可用性	自主研发
通用数据抓取技术	能够满足不同数据源数据抓取的需求，全程监控数据抓取过程，自动预警各种异常情况	优势：不同数据源数据，各种字符集处理，完善的抓取监控	自主研发

（2）计费支付系统技术

公司拥有多年的游戏运营经验，计费服务系统是对公司正常经营、取得游戏运营收入的根本保证。公司在 PC 客户端及手机移动端目前均拥有较为完善的计费系统，具体情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	成果应用	技术来源
分布式缓存同步技术	该技术实现了在多个系统同时拥有本地缓存时，当有人通过单个系统修改缓存数据的同时能够发布一个通知，其他系统能够通过事件触发机制获取通知并且同时更新本系统中的本地缓存信息，保证在各个系统中本地缓存信息的数据一致性	优势：缓存间动态的同步机制，保证在集群环境下缓存的实时同步	核心计费系统	外购
手机动态密码认证	该技术在通过一套安装在智能手机上app应用程序，该APP应用会每分钟生成一个随机的动态密码，动态密码仅仅在当前时间内有效，用于游戏登陆的二级安全认证，保证用户账号的安全，用户在登录游戏时必须输入	优势：手机端的动态密码每分钟动态改变，密码有时效性保证用户账号的安全	蜗牛手机盾	自主研发

技术名称	技术描述	技术难点与优势	成果应用	技术来源
	该动态密码,系统会通过内部一套算法认证用户是否合法,该动态密码随时间变换,确保用户账号的安全			
消息服务	采用分布式软件架构,提供了在多个异构系统之间的通讯问题,主要用于发送计费的通知消息给游戏,使得游戏中能够实时的处理消息,确保业务操作的实时性	优势: 消息通知机制解决了计费服务与游戏间的实时通讯问题	计费消息服务系统	自主研发

3、公司核心技术对经营情况的影响

截至本招股说明书签署日,公司的核心技术包括了网络游戏开发和运营两大环节,而网络游戏的自主运营是公司实现业务收入的主要方式。公司所处的互联网数字娱乐服务行业是高新技术行业,对核心技术的依赖程度较高,公司取得的发明专利《通过脚本开发电脑游戏的方法》与公司游戏开发技术相关,原始取得的游戏产品著作权均来自于公司的游戏开发核心技术。

公司的运营管理系统技术和计费支付系统技术能够确保公司业务数据统计和财务计费的准确性,除应用在自主运营业务外,还会应用在蜗牛兔商店及移动转售业务的计费支持中。总体而言,公司在 IT 方面的核心技术对公司的经营情况有着重要的影响。

(三) 公司的创新机制

不论网络游戏开发,还是网络游戏运营,都属于高科技领域,技术的先进程度是开发商参与市场竞争的基础。网络游戏创意的独特性和玩法的先进性是吸引玩家的关键。公司已经形成了一套有效的创新机制,为本公司保持技术先进性和产品竞争力提供制度保障,并促进了公司的持续、快速、健康发展。

1、战略层次对创新的重视

公司一直坚持自主创新的发展战略,注重创新所带来的长期发展,而不是短期商业利益。公司坚持自主研发游戏引擎,通过技术创新保持核心技术的先进性,并将开发独具创意的精品游戏作为公司的开发策略。同时,公司不断在发展中提

升游戏运营的能力，布局全产业链数字娱乐服务，提升数字娱乐内容的技术开发水平，取得虚拟运营商资格，在战略上拥有较强的创新视野。

2、创新的思维方式和文化氛围

公司一直努力营造有助于激发员工创造力的工作氛围和文化环境，对创新理念、创新方法进行宣扬以使创新文化得到传承，员工们以推出一款全新的、受市场称赞的产品而感到自豪，并愿为之付出努力。公司自上而下已形成了勇于创新的工作氛围，“蜗牛，为梦想而生”已成为本公司最为核心的企业文化。

3、与外界的沟通机制

公司高度注重创新成果与市场需求的衔接，避免盲目创新。为此，公司建立了多种互动机制，与广大游戏玩家进行充分的沟通。例如，通过公司组织玩家进行线下座谈、研发人员直接登录游戏场景等方式，与玩家直接交流；公司客服人员定期对 VIP 玩家进行电话回访，征询玩家意见。另外，公司还通过参加大型游戏展会和权威专业论坛，获取主管部门和权威市场研究机构发布的游戏行业研究报告等方式，了解同行业公司、上下游产业的发展动向，为创新提供依据。

除自主创新外，公司也十分重视与同行业、上下游产业公司的技术沟通，互相取长补短，相互促进。在图形显示技术方面，公司与 NVIDIA（英伟达）公司在游戏显卡与图形引擎的优化方面进行技术沟通，使得游戏画面的显示日臻完善；在 PC 端和主机端图形技术方面，公司与 Intel（英特尔）、Microsoft（微软）等公司开展技术交流，以使得公司的游戏产品与行业内先进的芯片技术保持同步，并能够开发兼容性良好的图形接口适配技术；在移动端图形技术方面，公司与 Qualcomm（美国高通）、ARM（英国 ARM 公司）开展技术交流，促进公司移动端图形显示技术的发展；在游戏引擎方面，公司与 Crytek、Unity、Unreal 等国际游戏引擎公司开展技术合作，提升游戏产品的质量。

4、资源保障措施

与同行业规模相当的公司相比，公司拥有较多的研发人员和运营人员，主要是因为相比于“抄袭”、“模仿”，创新需要投入更多资源，包括资金、人力、时间等诸多方面。例如公司的产品《九阴真经》、《航海世纪》等，开发周期均超

过了3年，每年投入人力超过200人，在开发过程中不断对产品进行修改、完善，使之成为网络游戏的精品。

5、评价和激励机制

对于需要进行创新的工作岗位，公司评价员工的日常工作成果时，成果的创新程度是重要衡量指标；定期对员工进行绩效考核时，创新的意愿、能力以及成果是关键考核点，并将职务晋升、涨薪、内部职称评定等激励向作出重大创新贡献的员工倾斜。

九、公司境外资产及生产经营情况

公司是基于网络游戏开发和运营的互联网综合性数字娱乐服务提供商，公司开发的多款3D客户端网络游戏和网页游戏，已在全球多个国家和地区运营，涵盖了北美、欧洲、日韩等发达游戏市场，以及东南亚、中东、俄罗斯等处于成长期的游戏市场。为更好地为海外市场的授权运营商和游戏玩家提供服务，加强和提升公司在海外市场的优势，本公司分别在美国、俄罗斯、韩国、日本等境外市场设立了子公司。具体情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人全资子公司及控股子公司简要情况”。

除海外游戏运营外，公司近年来还先后获权使用韩国游戏开发商拥有的游戏版权，或取得韩国游戏开发商拥有游戏版权的改编权，并推出了《横行冒险王》、《天堂2》等移动网络游戏。除此之外，公司还取得了SDE.Inc开发的《方舟：生存进化》游戏的全球代理权，并授权Steam平台、Xbox平台和PS4平台进行运营。

报告期内，发行人在海外地区业务销售的情况如下：

单位：万元

项目		2017年1-9月		2016年度		2015年度		2014年度	
		收入	占比	收入	占比	收入	占比	收入	占比
美国	自主	16,522.80	24.13%	25,498.29	34.50%	14,358.00	63.41%	2,931.83	84.92%
	授权	51,958.99	75.87%	48,409.15	65.50%	8,285.55	36.59%	520.69	15.08%
	小计	68,481.79	100.00%	73,907.44	100.00%	22,643.55	100.00%	3,452.52	100.00%
俄罗斯	自主	167.84	34.99%	218.71	34.67%	325.18	46.41%	564.82	27.97%
	授权	311.90	65.01%	412.13	65.33%	375.44	53.59%	722.65	35.79%

项目		2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
		收入	占比	收入	占比	收入	占比	收入	占比
斯	受 托 开发	-	-	-	-	-	-	731.63	36.24%
	小计	479.74	100.00%	630.85	100.00%	700.62	100.00%	2,019.10	100.00%
韩 国	自主	7,325.06	100.00%	7,272.33	100.00%	-	-	-	-
	授权	-	-	-	0.00%	38.89	100.00%	-	-
	小计	7,325.06	100.00%	7,272.33	100.00%	38.89	100.00%	-	-
日 本	自主	2,408.12	100.00%	1,214.83	100.00%	-	-	-	-
	授权	-	-	-	0.00%	-	-	-	-
	小计	2,408.12	100.00%	1,214.83	100.00%	-	-	-	-
台 湾	自主	-	-	-	0.00%	-	-	-	-
	授权	442.50	100.00%	2,634.23	100.00%	13,142.47	100.00%	-	-
	小计	442.50	100.00%	2,634.23	100.00%	13,142.47	100.00%	-	-
其 他 地 区	自主	145.65	6.65%	-	0.00%	-	-	-	-
	授权	2,044.80	93.35%	2,056.55	100.00%	1,730.64	100.00%	2,727.35	100.00%
	小计	2,190.45	100.00%	2,056.55	100.00%	1,730.64	100.00%	2,727.35	100.00%
海 外 合 计	自主	26,569.47	32.67%	34,204.16	38.99%	14,683.18	38.38%	3,496.65	42.65%
	授权	54,758.19	67.33%	53,512.06	61.01%	23,573.00	61.62%	3,970.68	48.43%
	受 托 开发			-	-	-	-	731.63	8.92%
	小计	81,327.66	100.00%	87,716.23	100.00%	38,256.17	100.00%	8,198.96	100.00%

注：上表中收入按照地区划分，存在部分地区收入与当地子公司收入不一致的情形。例如，2016 年，美国地区收入包括发行人母公司授权美国运营商运营游戏的收入，因此，大于美国蜗牛子公司的收入。2017 年 1-9 月，美国蜗牛在台湾地区取得的授权收入不包括在美国地区的收入中。

报告期内，发行人在海外业务的开拓中，采用自主运营和授权运营模式相结合的方式，在美国、俄罗斯、韩国及日本等游戏市场，发行人通过在当地设立全资子公司的方式进行游戏自主运营；在东南亚、台湾、欧洲等游戏市场，发行人通过授权当地游戏运营商的方式进行授权运营。

发行人在海外自主运营和授权运营的比较情况如下：

运营模式	业务流程	充值渠道	成本构成	收入确认方式
自主运营	与国内自主运营一致，发行人或其全资子公司完成游戏运营环境（包括服务器）搭建、	在自主运营模式下，端游产品通过充值渠道商直接充值到发行人。手游产品通过游戏平台充值，玩家先充值到平台，	端游产品的成本主要为游戏运营所必要的数据中心租赁费、职工	因发行人作为游戏运营主体，主导游戏产品的全部运

运营模式	业务流程	充值渠道	成本构成	收入确认方式
	进行游戏推广宣传、对游戏运营数据进行记录、完成版本更新等，发行人或其全资子公司拥有游戏运营数据的全部权限并对玩家承担主要责任。	平台再通过分成款的方式支付给发行人。	薪酬以及充值渠道的手续费等； 手游产品的成本主要为平台分成费、数据中心租赁费、职工薪酬。	营活动和推广活动，拥有游戏数据全部权限，自主运营下采用总额法确认收入。
授权运营	仅存在于海外，发行人将游戏授权给运营商运营，运营商实施游戏运营环境（包括服务器）搭建，进行游戏推广宣传、对游戏运营数据进行记录、并对玩家承担主要运营责任。发行人从游戏运营收入中获得相应分成，或取得授权运营商的游戏版权金收入	充值渠道由授权运营商搭建	对于自主研发游戏产品：授权运营成本较低，主要为数据中心租赁费分摊、职工薪酬等； 对于代理游戏产品，除上述成本外，还包括支付给游戏开发者的分成费。	因发行人在游戏运营过程中不会对游戏用户承担主要责任，因此采用净额法，即根据授权运营商支付给发行人的分成金或版权金确认收入

十、未来发展规划

（一）公司发展规划

1、公司发展战略

公司总体的发展战略是：以“做最好的虚拟世界缔造商”为愿景，以“让虚拟世界和现实世界成为相互的起点和终点”为使命，坚持以“梦想、创新、艺术、执着”的品牌精神和“技术为核、产品为本、研运一体”的经营模式，为全球用户提供更好的虚拟世界体验。

技术驱动未来。公司将一如既往，不断探索缔造最好虚拟世界的数字技术，进一步巩固在PC、移动领域的数字技术优势，积极探索VR、AR、AI等全新数字技术领域，推出高品质的PC、移动、主机、VR、AR等多平台产品，实现“全平台、全球化”的服务，为用户带来更加智慧和更加沉浸式的虚拟世界体验。

2、公司发行当年和未来三年发展规划及发展目标

公司总体的发展规划是：发行当年及未来三年，公司将以上述总体发展战略为指导，强化建设企业的“三大基因、六大能力”，实现全平台产品覆盖，提高公司的活跃用户数量和盈利水平。



（1）在核心技术研发方面，公司将坚持高品质3D游戏引擎的自主研发，同时积极引进国外先进游戏引擎的技术，融入公司特色，并力争将传统PC端引擎技术向移动网络游戏、主机游戏等平台移植，提升游戏的画面感和真实性；同时进一步对游戏掌机、游戏主机等专用游戏设备进行研发，提升公司产品体验。

在10多年的发展中，公司已经积累了在客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏的3D数字内容研发技术，拥有自主知识产权的游戏引擎。随着互联网及图像显示技术的发展，公司将继续深耕核心技术研发，并以其现有的数字技术，向未来的虚拟现实技术实现过渡，实现“做最好的虚拟世界缔造商”的发展愿景。

（2）在游戏开发方面，公司将对现有的游戏产品不断进行版本更新，丰富游戏情节，同时积极探索、开发新的类型和游戏产品，提高产品的市场影响力；未来将兼顾客户端网络游戏、手机网络游戏和主机网络游戏的开发，实现游戏多类型、跨平台运行。

（3）在游戏运营方面，公司将进一步提升自主运营的能力，同时努力打造

全产业链移动网络游戏的运营平台，利用虚拟运营商给公司移动网络运营带来的发展机遇，提高公司品牌的市场影响力。除此之外，公司还将不断完善产业链各个环节，推出适用于移动网络游戏和主机网络游戏的终端设备，打通游戏终端、游戏内容研发、游戏运营全产业链之间的渠道。

（4）在虚拟现实技术方面，与目前市场上涉足VR产业的公司主要通过硬件设备、平台等模式进入VR领域不同，公司将以自身积累的3D数字技术为基础，从VR内容与服务方面切入，发挥自身数字内容提供商的优势，专注于VR游戏、VR虚拟体验、VR情景式交互三大领域的研发，打造核心内容产品与服务，从而为用户带来更加沉浸式的娱乐体验。

（5）在资本运作方面，公司将通过资本市场不断充实资本实力，抢占行业热点发展的先机，重点完成本次募集资金投资项目的建设，利用良好的时机对创新性强的项目与企业进行并购，最终携手缔造最好的虚拟世界。

（二）发行当年和未来三年发展计划及措施

1、核心技术发展计划

公司将进一步提高技术研发实力，实现3D游戏引擎等核心开发工具的升级和跨平台应用。保持并不断提升核心技术的先进性，使得技术应用能够及时适应市场需求，是公司持续发展的根本保证。未来三年，公司计划通过增加研发投入，优化现有3D引擎技术，提高引擎的整合能力和数据处理能力，使之成为行业内通用的代码开源引擎（如Unity-3D引擎等）。同时，公司将对已有3D引擎技术进行升级，结合国外先进引擎（如UE4）的技术特点，将客户端网络游戏的引擎技术移植到移动网络游戏及主机游戏，实现公司游戏产品的跨平台运营。

公司将通过核心技术的发展，把3D数字内容升级至虚拟现实领域，对图像采集、视频传输、图像处理及呈现技术不断优化，打通数字娱乐全产业链。

2、游戏产品开发计划

（1）网络游戏产品开发及运营计划

游戏内容制造和游戏产品发行是目前公司最主要的盈利来源，未来也将是公司业务发展的重要保证。公司将继续完善现有游戏产品版本更新，并加强新款游

戏的研发。公司以自主研发的3D引擎技术为基础，致力于不断推出多类型、精品化的网络游戏产品。未来三年，公司将推出募集资金投资项目中包括的《九阴真经2》、《Rend》、《Coronado》、《黑暗与光明》等大型网络游戏产品，以及力争每年推出10款以上精品网络游戏。同时，对于目前正在运营的《九阴真经》、《太极熊猫》、《天堂2：血盟》等网络游戏产品，公司将持续对其进行产品更新，不断推出新版本运营服务，满足游戏用户的需求，力争公司网络游戏产品的活跃用户数量不断增长。

（2）游戏产品跨平台开发计划

公司将加强游戏跨平台运营方面的研发，争取在多平台游戏市场中取得先机。目前，随着科技的发展，网络游戏载体多样化程度不断加深。近年来，随着智能手机的发展，移动网络游戏也迎来了快速发展的历史机遇期。2014年，随着上海自贸区的建立，中国游戏主机市场正式解禁，由于市场刚刚开放，国内主机游戏市场拥有巨大的增长潜力和发展空间。

鉴于此，公司将加大对跨平台游戏市场的战略部署，利用十年来在PC端网络游戏市场积累的开发技术和运营经验，打造PC端、移动端和主机三大载体的综合性网络游戏产业链条。截至目前，公司已推出《太极熊猫》、《九阴手游》、《天子手游》等多款精品移动网络游戏，还推出了主机网络游戏《九阳神功》并在微软Xbox平台上线。2015年以来，公司成功代理《方舟：生存进化》游戏产品并在微软Xbox和索尼公司PS4平台上线。未来三年，公司将加强对移动网络游戏的研发和运营力度，并成立主机游戏工作室，致力于将现有的《九阴真经》、《方舟：生存进化》等精品游戏继续进行版本更新，同时也将新研发包括《九阴真经2》、《Rend》、《Coronado》等在内的多款跨平台游戏产品，力争在专业化游戏市场领域占得先机。

3、游戏产品运营计划

（1）客户端游戏产品运营计划

未来三年，公司将继续加强自主运营游戏的能力，通过积累的运营经验和品牌效应，提高产品在玩家中的知名度。公司将继续完善游戏运营系统，提高游戏运行流畅性，通过CDN加速技术提高运营效果。同时，公司将做好游戏运营数

据采集及分析工作，根据运营数据结果反馈，通过版本更新不断完善游戏质量。

（2）移动网络游戏运营规划

随着智能手机市场的繁荣和3G、4G网络建设的加快，近年来移动网络游戏市场进入了快速发展的通道。2013年以来，公司先后推出了自主研发的移动网络游戏《太极熊猫》、《九阴手游》、《天子手游》等移动网络游戏产品，以及“蜗牛兔商店”移动游戏运营平台。未来，公司将基于现有的移动网络游戏研发实力，继续推出精品化网络游戏产品。

随着游戏IP在移动网络游戏市场领域的重要程度不断提高，公司基于目前已在市场上有影响力的游戏产品IP包括《九阴真经》、《方舟：生存进化》等，陆续推出主题概念相关、但具有创新性的游戏产品，目前已经推出了《九阴手游》、《九阴真经3D》等，并取得了较好的市场效果。目前，《我的恐龙Go》、《方舟：方块世界》等移动网络游戏已经开始研发，并计划在2018年后上线运营。除此之外，2016年，公司通过引入韩国游戏产品IP并自主开发了《天堂2：血盟》，取得了较好的市场效果，基于《天堂2：血盟》的成功经验，公司还取得了《野良神》游戏产品IP改编权，该游戏也预计将于2018年上线运营。

4、专业游戏设备开发计划

为打造全产业链经营模式，公司已在战略上加快对游戏专业硬件设备的研发和生产。2014年7月，公司完成对杭州瑞高的收购，拥有了专业游戏掌机的生产能力；除此之外，公司已经开始自主研发游戏主机，未来将生产拥有自主知识产权的专业游戏主机设备。公司以期将游戏产品和专业游戏设备相结合，在完整的产业链条中提升用户流量的获取能力，为玩家用户提供全方位的服务。

5、虚拟现实技术研发计划

基于现有的技术积累，公司将从VR游戏、VR虚拟体验和VR情景式交互三方面着手，注重VR数字内容的开发。在VR游戏领域，公司基于十多年的3D游戏技术积累，将现有的高品质游戏进行技术升级，推出游戏虚拟现实版本，实现玩家在虚拟现实环境下的游戏体验；在VR虚拟体验领域，公司计划打造有全新体验的VR主题乐园，使用户足不出户就能畅游超真实环境的虚拟乐园；在VR情景

式交互领域，公司将与已有的虚拟运营商业务结合，实现虚拟现实环境下的人与人之间的通讯。

目前，公司已在VR产业中做战略布局，率先发力的领域是VR直播视频领域。凭借在游戏行业已积累的视觉及图形处理经验，本公司致力于VR直播领域的底层技术，开展VR音频，VR视频拍摄，VR视频传输网络以及VR视频播放等四大方面的研发工作。截至目前，公司已取得的研究成果如下：

在VR音频方面，公司开发出8耳音频采集器，采用模拟人工耳方法，采集8方向声音，并通过声音混合算法，实现音场和视场同步。

在VR拍摄方面，公司采用人眼瞳距对称设计开发出7目摄像头对360° X 180° 全方位取景支架，并通过视频采集卡控制实现7目摄像头帧同步，再由主机进行图像矫正拼接和融合，输出4K@60Hz全景图像。

在VR视频传输网络方面，公司配有自研的多路4G无线上网路由器，接入Internet，且可同时支持不同运营商基站，将移动网络带宽扩展至200Mbps-600Mbps，摆脱室内环境制约和网络带宽制约。

在VR视频播放方面，依托自研陀螺仪算法、ATW算法等核心技术，打造了领先的全平台兼容播放器，并针对点播直播融入了H265、金字塔等创新模型，实现了低带宽还原高清晰度的播放。用户可以通过公司的VR客户端来观看在线直播或视频内容，也可本地播放VR内容。

2016年6月，公司VR团队已成功举办了7千人观看的Next Queen数字偶像演唱会的VR直播整体服务，为用户提供了身临其境的现场体验。后续公司VR团队也将在全景视频点播、全景视频直播、实时3D语音以及VR整个直播产业链上进行深入研发和布局。

未来，公司将继续以VR内容产品为核心，结合VR软硬件的开发及已有的产品，形成数字娱乐虚拟现实的全方位业务体系。

6、人力资源发展计划

公司始终把对人才的引进、培养和优化配置作为实现公司可持续发展的重要

举措，未来三年公司将持续实施人才战略，拟采取以下措施：

（1）加大人才引进力度。通过校园招聘引入年轻力量，通过社会招聘获取成熟人才，利用境外子公司的平台优势，吸引全球领先游戏企业的优秀人才；

（2）增强内部培养能力。公司将进一步完善内部培养机制，对员工进行系统的业务培训，提高员工技能和水平，并通过“融入、考核、选拔、培养、任用”的机制培养中高端专业人才；

（3）继续为员工提供有竞争力且公平的薪酬体系和完善的社会保险，努力营造良好的工作环境和氛围，采用多重现代化激励考核机制，以吸引和留住人才。

（三）拟定上述计划所依据的假设条件及实施的主要困难

1、发展计划的假设条件

（1）发行人所处行业所遵循的国际及地方现行的有关法律、法规及各项规章制度和经济政策无重大变化；

（2）发行人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）本次股票发行顺利完成，募集资金能够及时、足额到位；

（4）发行人所处行业市场需求处于正常发展状态，没有出现重大的市场突变情形；

（5）发行人能够保持现有管理层、核心人员及其团队的稳定性和连续性。

2、实施上述计划的主要困难

（1）资金瓶颈

公司是互联网创新型企业，所处行业发展迅速，新型产品开发、市场推广等需要大量资金，根据公司的发展规划，未来年度公司将进行较大规模的资金投入，单靠自有资金，难以满足公司战略发展规划。如本次不能按计划完成股票发行工作，将对如期实现上述计划目标产生较大影响。

（2）人才瓶颈

公司所处行业对专业人才的要求较高，具体包括软件开发人才、美工设计人才、创意开发人才、产品营销人才等。公司所处行业人员流动性大，人才相对独

立性较强，如公司不能合理安排员工考核机制，适时、适当提高员工福利待遇，将会面临较大的人才流动压力，对公司实现上述发展计划有较大影响。

（3）管理瓶颈

目前，公司研发人员相对较多，管理人员相对较少，随着募投项目的进行及公司业务多元化发展，对公司整体的管理、组织能力将提出更高的要求；如公司不能合理安排各个部门的协调工作，统筹产品研发、运营及市场推广等各个环节，将会产生较大的期间费用，从而对公司利润带来不利影响。

3、确保实现业务发展目标的方法或途径

（1）若本次公司成功发行股票并上市，将会对公司未来的整体发展带来积极有利的影响。本次发行股票募集资金投资项目将用于核心工具开发、游戏产品开发、游戏产品运营、移动网络游戏运营等多个方面，全面覆盖了公司的六大产业链条。募投项目的成功实施将保证公司形成网络游戏全产业链经营模式，进一步提升公司的产品研发实力、丰富公司产品结构，提高公司的玩家用户粘性和盈利水平。

（2）加强优秀人才引进，进一步完善公司内部控制，整体协调管理人员和研发人员的工作安排，保证优秀人员不流失，是公司实现业务发展目标的重要条件。

第七节 同业竞争与关联交易

一、发行人独立运行情况

本公司自设立以来，严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律法规和《公司章程》的要求规范运作，在资产、人员、财务、机构、业务等方面均独立于控股股东、实际控制人及其控制的企业，具有完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力，已达到发行监管对公司独立性的基本要求：

（一）资产完整方面

本公司系由蜗牛有限整体变更设立的股份有限公司，承继了蜗牛有限所有的资产、负债及权益。本公司具备与经营有关的研发和运营系统、辅助系统和配套设施，合法拥有完整的、独立于股东及其他关联方的、用于游戏软硬件等研发和运营所需的资产，包括设备、商标、专利、非专利技术等。

报告期内，本公司租赁办公用房用于研发和经营，但对资产完整性和独立性不构成重大影响。

（二）人员独立方面

本公司董事、监事及高级管理人员严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定产生；公司总经理、副总经理、财务总监、董事会秘书等高级管理人员均专职在公司工作并领取薪酬，未在控股股东、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；公司的财务人员没有在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职，不存在影响人员独立的情形。

（三）财务独立方面

本公司设立了独立的财务部门，配备了专职的财务人员，依法独立核算和作出财务决策，同时公司按照《中华人民共和国会计法》、《企业会计准则》等有关法规的要求建立了独立的财务管理制度和会计核算体系。本公司独立开设银行账

户，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情况。

（四）机构独立方面

本公司依照《公司法》和《公司章程》设置了股东大会、董事会、监事会等决策监督机构，建立了完整、独立的法人治理结构和组织结构。公司各职能部门均独立于控股股东及其他股东并独立行使经营管理职权，本公司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）业务独立方面

本公司拥有独立的经营体系和直接面向市场独立经营的能力，拥有独立的采购、研发、运营体系；具有独立、完整的业务体系和法人财产权，能够独立开展经营活动。本公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争或显失公平的关联交易。

经保荐人查证确认，发行人已达到发行监管对公司独立性的要求，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同业竞争情况

本公司自然人股东石海直接持有公司 7,345.49 万股股份，占本次发行前总股本的 61.21%；石海控制的仓海投资持有公司 3.51%的股权；石海直接和间接控制公司 64.72%的股权，为公司控股股东、实际控制人。公司自然人股东周颖直接持有本公司 1,592.57 万股股份，占本次发行前总股本的 13.27%，石海与周颖为夫妻关系。

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人石海及其配偶周颖未以其他任何形式直接或间接从事与本公司相同或相似的业务，未拥有与股份公司业务相同或相似的其他控股公司、联营公司及合营公司，因此公司控股股东、实际控制人石海及其配偶周颖与发行人不存在同业竞争。

（二）控股股东、实际控制人为避免同业竞争而出具的承诺

公司控股股东、实际控制人石海及其配偶周颖，分别出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，主要内容如下：

1、本人除直接或间接持有蜗牛数字股权外，未直接或间接经营任何与蜗牛数字经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也未参与投资任何与蜗牛数字生产的产品或经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

2、在本人与蜗牛数字存在关联关系期间，本人不直接或间接经营任何与蜗牛数字经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也不参与投资任何与蜗牛数字生产的产品或经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

3、如本人或本人控制的其他企业获得的商业机会与蜗牛数字生产的产品或经营的业务构成同业竞争或可能构成同业竞争的，本人将立即通知蜗牛数字，将该商业机会给予蜗牛数字，以确保蜗牛数字及其全体股东利益不受损害；

4、本人保证，将不利用蜗牛数字控股股东、实际控制人/主要股东的身份对蜗牛数字的正常经营活动进行不正当的干预；

5、如因本人未履行上述承诺，因而取得的相关收益将全部归蜗牛数字；如因本人未履行上述承诺而给蜗牛数字及其他股东造成损失的，将给予蜗牛数字及其他股东全部赔偿。

三、关联方、关联关系及关联交易

（一）关联方和关联关系

1、发行人控股股东、实际控制人及其直接或间接控制的其他企业

关联方名称	关联关系
石海	本公司控股股东、实际控制人，直接持有公司 61.21%的股权
仓海投资	本公司股东，本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，持有本公司 3.51%股权
First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，石海持有其 45%的股权，未从事经营活动
First Virtual Co., Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，第一虚拟(开曼)有限公司持有其 100%的股权，未从事经营活动
西部餐饮	本公司控股股东、实际控制人石海曾经控制的企业，石海曾持有其 73.60%的股权。(于 2014 年 6 月转让给无关联第三方)

关联方名称	关联关系
苏州市星际演艺娱乐有限公司	本公司控股股东、实际控制人石海曾经控制的企业，石海持有其 70%的股权（已于 2014 年 12 月完成注销）
苏州石周计算机科技有限公司	本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，石海持有其 80%的股权
苏州石坞科技文化产业有限公司	本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，石海持有其 80%的股权

2、持有发行人 5%以上股份的关联方：

关联方名称	关联关系
周颖	本公司股东和董事，持有公司 13.27%的股权；与本公司控股股东、实际控制人石海系夫妻关系
中新创投	本公司股东，持有公司 9.11%股权

3、发行人直接或间接控股的子公司或参股的公司。

具体详见本招股说明书之“第五节 发行人基本情况之五、发行人全资子公司、控股子公司及参股公司简要情况”。

4、现任董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员。

（二）关联交易

1、经常性关联交易

（1）大股东为本公司担保

实际控制人、控股股东石海及自然人股东周颖为本公司在银行的授信额度和借款等提供连带责任保证，具体情况如下：

序号	担保人	债权人	担保金额 (万元)	主债权期限
1	石海、周颖	宁波银行苏州吴中支行	500	2013/9/30-2014/9/30
2	石海、周颖	苏州市融达科技小额贷款有限公司	200	2014/9/23-2015/9/23
3	石海、周颖	中国农业银行金鸡湖支行	3,000 万美元	2015/11/16-2016/11/15
4	石海、周颖	中国建设银行苏州园区支行	6,780	2015/11/27-2016/11/26
5	石海、周颖	中国建设银行苏州园区支行	4,850	2015/11/27-2016/11/26
6	石海、周颖	中国建设银行苏州园区支行	6,530	2015/11/27-2016/11/26
7	石海、周颖	中国农业银行金鸡湖支行	1,000 万美元	2016/9/1-2017/2/11
8	石海、周颖	中国农业银行金鸡湖支行	1,000 万美元	2016/9/28-2017/3/21
9	石海、周颖	中国农业银行金鸡湖支行	1,000 万美元	2016/11/4-2017/4/24

10	石海、周颖	中国建设银行苏州园区支行	6,000	2016/9/13-2017/9/12
11	石海、周颖	中国建设银行苏州园区支行	6,000	2016/10/14-2017/10/13
12	石海、周颖	中国建设银行苏州园区支行	6,000	2016/11/14-2017/11/13
13	石海、周颖	中国农业银行苏州工业园区支行	1,000 万美元	2017/2/22-2017/8/4
14	石海、周颖	中国农业银行苏州工业园区支行	1,000 万美元	2017/4/11-2017/9/10
15	石海、周颖	中国农业银行苏州工业园区支行	1,000 万美元	2017/5/9-2017/10/20
16	石海、周颖	中国农业银行苏州工业园区支行	1,000 万美元	2017/9/11-2018/2/26
17	石海、周颖	中国建设银行苏州园区支行	6,000	2017/9/19-2018/9/18
18	石海、周颖	中国农业银行苏州工业园区支行	500 万美元	2017/10/13-2018/4/9
19	石海、周颖	中国建设银行苏州园区支行	6,000	2017/10/13-2018/10/12
20	石海、周颖	中国建设银行苏州园区支行	6,000	2017/11/13-2018/11/12

注：以上担保金额为相对应的实际借款金额。

(2) 关于大股东为本公司开立保函提供反担保保证

A、中国银行国内保函担保（联通事宜）

担保人	债权人	担保金额	主债权期限
石海、周颖	中国银行股份有限公司苏州分行	1,970 万元	2016.4.8-2017.1.31
石海、周颖	中国银行股份有限公司苏州分行	200 万元	2016.4.13-2017.12.31

2016 年 6 月 15 日，实际控制人、控股股东石海及自然人股东周颖与中国银行股份有限公司苏州分行签署《最高额保证合同》（中银苏州保字（2016）第 016 号），约定由石海及周颖对发行人与中国银行股份有限公司苏州分行于 2016 年 3 月 16 日、2016 年 3 月 29 日分别签署的“中银苏州保函字（2016）第 005 号”（保函金额 1,970 万元）、“中银苏州保函字（2016）第 011 号”（保函金额 200 万元）开立保函/备用信用证合同提供最高额担保为 7,000 万元的连带责任保证担保，期限为主合同约定的债务履行期限届满之日起二年。

B、中国农业银行国内保函担保（联通事宜）

担保人	债权人	担保金额	主债权期限
石海、周颖	中国农业银行股份有限公司苏州工业园区分行	4,725 万元	2017.5.11-2018.3.31

C、中国农业银行涉外保函担保（FOX 事宜）

担保人	债权人	担保金额	主债权期限
石海、周颖	中国农业银行股份有限公司苏州工业园区分行	250 万美元	2017.3.3-2018.3.1
石海、周颖	中国农业银行股份有限公司苏州工业园区分行	250 万美元	2017.4.20-2018.6.30

D、中国农业银行涉外保函担保（美国蜗牛事宜）

担保人	债权人	担保金额	主债权期限
石海、周颖	中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行	2,270 万美元	2017.7.27-2019.7.26

E、宁波银行涉外保函担保（美国蜗牛事宜）

担保人	债权人	担保金额	主债权期限
石海、周颖	宁波银行股份有限公司苏州吴中支行	500 万元	2015.11.16-2018.12.31

大股东石海、周颖的上述担保行为，为无偿担保，有利于改善公司财务状况和日常业务的开展，不存在损害公司和其他股东利益的情形。

（3）香港智傲的授权运营相关交易

公司与香港智傲之间的交易为：公司授权香港智傲代理公司游戏《九阴真经》（端游）和《九阴手游》在香港和澳门地区运营。报告期内，双方交易情况如下：

单位：万元

运营游戏	种类	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
九阴真经 （端游）	分成	-	42.96	93.40	239.54
	版权金摊销	-	-	13.22	37.15
	小计	-	42.96	106.62	276.69
九阴手游	分成	104.20	365.78	38.04	-
	版权金摊销	104.70	151.24	12.22	-
	小计	208.90	517.02	50.26	-
合 计		208.90	559.98	156.88	276.69

注：版权金摊销金额系版权金总额在授权期限内按直线法摊销。2016年9月，九阴真经端游的授权协议到期后，未再续约。

公司前身蜗牛有限与香港智傲网络游戏集团有限公司于2009年5月12日签订

了《独家软件许可协议—九阴真经》，授权该公司在香港和澳门地区发行和运营《九阴真经》（端游），双方约定：版权金150万港币；香港智傲网络游戏集团有限公司每月向公司支付当月运营收入总额的25%的分成；许可期限为三年，自繁体中文语言版公测之日起计算。双方于2010年11月30日签订《就有关独家软件许可协议之更替契约—九阴真经》，约定香港智傲网络游戏集团有限公司的权利和义务由其重组后主体香港智傲承接。公司与香港智傲于2012年6月26日就游戏内容签订了《独家软件许可协议之补充协议—九阴真经》；双方于2012年7月6日签订了《独家软件许可协议之补充协议2—九阴真经》，约定授权香港智傲使用《九阴真经》代言人平面公告等事项，授权金为7万美元，授权期限为2012年4月—2014年4月；双方于2012年8月20日就游戏内容签订了《独家软件许可协议之补充协议3—九阴真经》；双方于2012年11月1日就游戏安全保护工具签订了《GAME PROTECT KIT独家软件许可协议之补充协议—九阴真经》；双方于2015年8月18日签订了《独家软件许可协议之补充协议五—九阴真经》，双方约定：在原协议授权期2015年9月12日届满后，续约一年至2016年9月11日，分成比例调整为40%。

公司与香港智傲于2015年9月7日签订了《关于《九阴真经》手机游戏的软件独家许可协议》，授权香港智傲在香港和澳门地区发行和运营《九阴》（手游），双方约定：版权金68.76万美元；香港智傲每月向公司支付当月游戏点数销售额扣除渠道费后28%的分成；许可期限为三年，自繁体中文语言版商业化运营之日起计算。

2、偶发性关联交易

（1）西部餐饮提供后勤服务

西部餐饮主要从事歌厅、食品制售、物业管理服务等业务，报告期内，西部餐饮为公司提供食堂、维修、保洁、保安、绿化、电工等物业后勤综合服务。

2014年度，公司接受西部餐饮提供的物业后勤综合服务的关联交易金额为122.46万元，占当期管理费用的0.53%，对公司财务状况和经营成果不构成重大影响；关联交易的定价主要参考西部餐饮实际发生的人工成本等支出。

为彻底解决持续关联交易以及处理西部餐饮的经营不善问题，2014年6月3

日，西部餐饮股东决议将股权对外转让。2014 年 6 月 6 日，西部餐饮原股东签署股权转让协议，根据公司资产的实际情况作价 140 万元。具体转让情况如下：

序号	转让人	转让比例	转让价格（万元）	受让人
1	石海	40%	56	翁林建
		30%	42	管伟民
		3.6%	5.04	徐章峰
2	周颖	16.62%	23.2680	
3	高向晖	8.46%	11.8440	
4	陆星	1.32%	1.8480	
合计		100%	140	—

本次股权转让的受让方翁林建、管伟民及徐章峰已支付了上述股权转让价款 140 万元。

由于资产、负债均在转让前进行了清理和处置，公司已无净资产。该次股权转让价格主要依据西部餐饮承租的物业的地理位置优越（所在位置为苏州古城中心，靠近苏州观前商业街，有利于商场运营）和租赁期限较长（租赁期至 2024 年）等因素，经转让方和受让方协商后定价为 140 万元。

2014 年 6 月 11 日，西部餐饮完成法定代表人和股东的工商变更登记，不再是本公司关联方。

当月，本公司与西部餐饮提前终止《2013-2014 年度物业外包合同》，并与苏州辰景物业管理有限公司签订《蜗牛数字物业外包合同》，合同约定苏州辰景物业管理有限公司为本公司提供物业后勤综合管理服务，包括物业设施的日常维修及管理，食堂管理以及保安管理等。合同约定本公司每月支付人工费 373,000 元，易耗品费用及清洁用品费等另外结算。

苏州辰景物业管理有限公司股东为马立竿，与本公司及董事、监事、高级管理人员不存在关联关系。

（2）为关联方担保

2013 年，本公司将 400 万元定期存款质押给宁波银行吴中支行，为西部餐饮的 800 万元银行短期贷款作担保。担保期间为 2013 年 8 月至 2014 年 2 月，该项担保已经履行完毕。上述担保事项已经 2013 年第四次临时股东大会批准。

上述关联交易事项均依照《公司章程》以及相关制度进行，履行了相关决策程序，定价公允，交易事项公平、合理，不存在损害公司及其他非关联股东利益的情况。

（三）关联方应收应付款项余额

单位：元

项目名称	关联方	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
应收账款	香港智傲	57,773.62	197,648.87	422,988.28	120,654.67
应付股利	仓海投资	695,614.50	695,614.50	1,573,164.50	695,614.50
	中新创投	-	-	2,278,200.00	-
	高向晖	300,000.00	-	-	-
其他应付款	周颖	-	-	-	0.50
	石海	-	-	20,000.00	20,000.00

上表中，其他应付给周颖、石海的款项为应付的报销款。

四、发行人报告期关联交易的履行程序情况及独立董事的意见

报告期，公司发生的关联交易均履行了《公司章程》、《关联交易管理制度》及其他相关文件规定的程序。关联交易都分别经过独立董事的事前认可，独立董事对关联交易的决策程序及合理性、公允性都发表了独立意见，认为：

公司关联交易事项符合国家法律法规和《公司章程》的规定，对公司及全体股东是公平的，不存在损害中小股东利益的情况，符合公司和全体股东的利益。

公司董事会审议关联交易议案时，相关关联董事回避表决。关联担保表决程序合法有效，符合《公司章程》的规定。

第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简历

本公司第二届董事、监事及高级管理人员的任期为 2014 年 6 月至 2017 年 6 月。2017 年 8 月，本公司进行了董事会、监事会换届工作并任命了高级管理人员。本公司现有董事 9 名、监事 3 名、高级管理人员 3 名，任期为 2017 年 8 月至 2020 年 8 月。

（一）发行人董事、监事、高级管理人员及核心人员名单

序号	姓名	职务
1	石海	董事长、总经理
2	周颖	董事
3	高向晖	董事
4	陆星	董事、董事会秘书、财务总监
5	刘文浩	董事
6	刘飞	董事
7	吕巍	独立董事
8	吕曦	独立董事
9	钱志华	独立董事
10	孙大虎	监事会主席、职工代表监事
11	吴波	监事、资产管理中心总监
12	艾玉松	监事、艺术中心高级总监
13	李永志	副总经理
14	陆益平	总经理助理（分管运维、IT 等）
15	陆利民	蜗牛研究院首席架构师
16	吴天奇	总经理助理（分管蜗牛研究院）
17	杨健	总经理助理（分管运营）

（二）董事简历

石海先生：1972 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，美术专业。1995 年至 2014 年曾任西部餐饮董事、执行董事。2000 年以来任蜗牛有限执行董事、董事长、总经理，2011 年成立股份公司后，担任本公司董事长、总经理。2007 年以来兼任 First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）董事及

First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）董事，2009 年以来兼任美国蜗牛董事，2010 年至 2017 年曾任百里网络执行董事。2011 年以来兼任仓海投资执行董事，2013 年以来兼任苏州石坞科技文化产业有限公司执行董事及苏州石周计算机科技有限公司执行董事，2014 年以来兼任杭州瑞高执行董事。石海先生曾当选“2006-2007 年度数字出版创新人物”、并在 2013 年度游戏产业年会中获评“2013 年度中国游戏产业十大影响人物”。

周颖女士：1974 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，美术专业。1995 年至 2014 年曾任西部餐饮监事，2000 年以来任蜗牛有限执行董事、董事，2011 年成立股份公司后，担任本公司董事。2002 年至 2014 年曾任苏州市星际演艺娱乐有限公司监事，2007 年以来兼任 First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）董事及 First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）董事，2009 年以来兼任美国蜗牛董事，2010 年至 2017 年兼任百里网络总经理，2013 年以来兼任苏州石坞科技文化产业有限公司监事及苏州石周计算机科技有限公司监事。

高向晖先生：1971 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，工商管理专业。1993 年至 1994 年曾任无锡市聚鑫源潮州城主管，1995 年至 2014 年曾任西部餐饮董事、总经理，2002 年至 2014 年曾任苏州市星际演艺娱乐有限公司执行董事、总经理。2007 年以来任 First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）董事及 First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）董事。2015 年以来任苏州唐卡贸易有限公司执行董事。2011 年以来任本公司董事。

陆星先生：1971 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，工商管理专业。1995 年至 2014 年曾任西部餐饮董事，2000 年以来任蜗牛有限市场部部长、人事行政部部长、行政总监、董事，2011 年成立股份公司后，担任本公司董事、董事会秘书、财务总监。2007 年以来兼任 First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）董事及 First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）董事，2014 年以来兼任上海蜗牛执行董事，2015 年以来兼任香港蜗牛执行董事、韩国蜗牛执行董事及大理数字监事，2016 年以来兼任日本蜗牛法定代表人，2017 年以来兼任海天传媒监事。

刘文浩先生：1971 年出生，中国台湾居民，硕士研究生学历。1997 年至 1999 年曾任台育证券承销部高级专员；2000 年至 2001 年曾任立邦创投投资经理；2002 年至 2007 年曾任昶虹电子（苏州）财务经理、财务总监；2007 年至 2012 年曾任昶虹控股（开曼）执行董事、首席财务官、昶虹控股欧洲厂总经理；2012 年至 2013 年曾任新加坡商赫比国际财务总监；2014 年起至今，任苏州元禾控股有限公司投资总监、直接投资部副总经理、苏州晶方科技半导体科技股份有限公司董事。2017 年起至今任本公司董事。

刘飞先生：1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，研究生学历，工商管理硕士学位。2005 年至 2007 年任苏州教育投资有限公司总经理助理，2007 年至 2011 年任苏州天驰新佳汽车销售服务有限公司总经理，2012 年至 2013 年任上海东昌汽车宝山销售服务有限公司总经理，2013 年以来任江苏乾融集团有限公司副总裁，2014 年以来任本公司董事。刘飞先生的兼职情况详见本部分“五、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员兼职情况”。

吕巍先生：1964 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，研究生学历。1989 年至 2003 年任职于复旦大学管理学院，担任助教、讲师、副教授、教授及院长助理；2004 年以来任职于上海交通大学安泰经济与管理学院副院长，担任工商管理系教授、博导。目前，任本公司、上海陆家嘴金融贸易区开发股份有限公司、佛山电器照明股份有限公司、山东沃华医药科技股份有限公司和罗莱生活科技股份有限公司独立董事。

吕曦女士：1972 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，研究生学历。1995 年以来任职于四川美术学院，2005 年至 2006 年作为纽约州立大学布法罗分校艺术中心访问学者，2009 年至 2010 年作为清华大学美术学院访问学者。2010 年至 2015 年曾任四川美术学院数字媒体艺术系主任，2015 年至今任四川美术学院设计学院副院长。2017 年起任本公司独立董事。

钱志华女士：1977 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，会计专业，中国注册会计师。1996 年至 2002 年，任江苏华新建设工程集团公司主办会计；2002 年至 2004 年任中企动力科技公司苏州分公司财务经理；2004 年至 2006 年任苏州广远置业有限公司主办会计；2006 年至 2007 年任苏州中元建设开

发有限公司财务经理；2007年至2011年任苏州市美田房地产开发有限公司财务经理；2011年至2015年任苏州市木渎集团有限公司财务总监、2015年至今任苏州市木渎集团有限公司副总经理。2017年起任本公司独立董事。钱志华女士的其他兼职情况详见“五、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员兼职情况”。

（三）监事简历

孙大虎先生：1974年出生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历，宾馆管理专业。1998年至2000年，任苏州福马设计制作有限公司设计师，2000年至2008年，任苏州工业园区泰世先机广告有限公司创意总监，2008年入职本公司，任蜗牛有限设计中心总监。现任本公司监事会主席（职工代表监事）、产品体系高级总监。

吴波先生：1979年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学本科学历，计算数学及其应用软件专业。2001年入职本公司，任蜗牛有限游戏设计师、项目经理、海外支持部部长、总裁办助理。现任本公司监事、资产管理中心总监。

艾玉松先生：1981年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，装潢设计专业。2001年入职本公司，任蜗牛有限美术主管、主美、副总监，现任本公司监事、艺术中心总监。

（四）高级管理人员简历

石海先生：现任本公司董事长、总经理，详见董事简历。

陆星先生：现任本公司董事、董事会秘书、财务总监，详见董事简历。

李永志先生：1978年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，计算机技术专业。1997年至2000年，任职于山西太原市西铭乡政府，2001入职本公司，任蜗牛有限程序员、项目经理、研发总监。现任本公司副总经理，仓海投资监事。

（五）其他核心人员简历

陆益平先生：1978年出生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历，计算机应用专业。1998年至1999年，任职于南京同创信息产业集团，1999年至

2000 年，任职于西部餐饮。2000 年入职本公司，现任本公司总经理助理、分管公司运维、IT 等工作。

陆利民先生：1974 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，微型计算机应用专业。1998 年至 1999 年，任香港 3C 深圳开发中心软件工程师，2000 年至 2001 年，深圳深联信通发展有限公司项目经理。2002 年入职本公司，现任本公司蜗牛研究院首席架构师，负责或参与了公司《航海世纪》、《舞街区》、《机甲世纪》、《九阴真经》等项目的游戏引擎的研发。

吴天奇先生：1979 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，室内设计专业。2000 年至 2001 年，任昱泉信息技术（上海）有限公司美术组长，2001 年入职本公司，任蜗牛有限艺术中心美术支持。现任本公司总经理助理、分管蜗牛研究院，大理数字执行董事、总经理。

杨健先生：1978 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，市场营销专业。2000 年至 2003 年，任大连宇宏电子有限公司区域经理，2003 年至 2004 年任大连泰富数码科技有限公司渠道经理。2004 年入职本公司，现任本公司总经理助理，负责游戏运营板块的日常管理工作。

（六）公司董事、监事提名和选聘情况

1、董事提名和选聘情况

2011 年 4 月 11 日，公司召开创立大会，选举产生了由石海提名的董事候选人石海、周颖、高向晖、陆星、何一希、程庆丰、彭熹、杨晓堂与中新创投提名的董事候选人刘立冬组成的第一届董事会成员，其中彭熹、杨晓堂为独立董事，各董事任期三年。同日，公司第一届董事会召开第一次会议，选举石海为公司董事长。

2011 年 5 月 31 日，公司召开 2011 年临时股东大会，根据石海的提名，增选陈丽花、丁韶华为公司第一届董事会独立董事，因董事程庆丰辞去公司董事职务，根据辰融投资、坤融投资提名改选叶晓明为公司董事，任期均为三年。

2014 年 1 月，何一希基于个人职业发展原因离职而辞去董事职务，杨晓堂因《中共中央组织部关于进一步规范党政领导干部在企业兼职（任职）问题的意见》（中组发[2013]18 号）的相关规定，主动辞去独立董事职务。

2014年6月29日，公司2013年年度股东大会选举了由提名委员会提名的石海、周颖、高向晖、陆星、彭熹、丁韶华、陈丽花、刘立冬及刘飞组成第二届董事会成员，各董事任期为三年；同日，公司第二届董事会召开第一次会议，选举石海为董事长。

2017年8月21日，公司2017年第二次临时股东大会选举了由提名委员会提名的石海、周颖、高向晖、陆星、吕巍、吕曦、钱志华、刘文浩及刘飞组成第三届董事会成员，各董事任期为三年；2017年8月25日，公司第三届董事会召开第一次会议，选举石海为董事长。

2、监事提名和选聘情况

2011年4月3日，公司召开职工代表大会，选举孙大虎为公司第一届监事会职工代表监事，任期为三年；2011年4月11日，公司召开创立大会，根据石海提名，选举吴波和魏军为公司第一届监事会监事，任期为三年；同日，公司第一届监事会召开第一次会议，选举孙大虎为公司监事会主席。

2014年6月29日，公司2013年年度股东大会选举了提名委员会提名的吴波和艾玉松为第二届监事会成员；同日，公司职工代表大会选举孙大虎为职工代表监事；2014年7月2日，公司第二届监事会召开第一次会议，选举孙大虎为监事会主席。

2017年8月21日，公司2017年第二次临时股东大会选举了提名委员会提名的吴波和艾玉松为第三届监事会成员；同日，公司职工代表大会选举孙大虎为职工代表监事；2017年8月25日，公司第三届监事会召开第一次会议，选举孙大虎为监事会主席。

（七）公司董事、监事、高级管理人员了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况

公司董事、监事、高级管理人员通过自学及参与国信证券、金杜律师所及普华永道对公司的上市辅导，了解并掌握了《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》等股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任。

二、董事、监事、高级管理人员、核心人员及其近亲属的持股情况

（一）直接持有本公司股份情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员、核心人员及其近亲属直接持有本公司股份的情况如下：

序号	姓名	职务/亲属关系	持股数（万股）	持股比例
1	石海	董事长、总经理	7,345.49	61.21%
2	周颖	董事	1,592.57	13.27%
3	高向晖	董事	440.52	3.67%
4	陆星	董事、董事会秘书、财务总监	129.76	1.08%
5	石补天	石海父亲	42.65	0.36%
合计			9,550.99	79.59%

（二）间接持有本公司股份情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员、核心人员及其近亲属间接持有本公司股份的情况如下：

序号	姓名	职务/亲属关系	持股数（万股）	持股比例
1	石海	董事长、总经理	150.19	1.25%
2	高向晖	董事	17.31	0.14%
3	吴波	监事、资产管理中心总监	9.12	0.08%
4	艾玉松	监事、艺术中心高级总监	7.31	0.06%
5	李永志	副总经理	43.73	0.36%
6	陆益平	总经理助理（分管运维、IT 等）	36.45	0.30%
7	陆利民	蜗牛研究院首席架构师	29.15	0.24%
8	吴天奇	总经理助理（分管蜗牛研究院）	21.87	0.18%
9	杨健	总经理助理（分管运营）	18.21	0.15%
合计			333.33	2.76%

[注]间接持股比例系按各层持股比例相乘计算得到。

截至本招股说明书签署日，上述董事、监事、高级管理人员及核心人员直接或间接持有的本公司股份不存在质押、冻结或其他有争议的情况。

三、公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的其他对外投资情况

姓名	公司职务	被投资企业名称	出资比例	投资单位与公司关系
石海	董事长、 总经理	仓海投资	35.65%	最终同一控制方
		First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	45.00%	最终同一控制方
		苏州石坞科技文化产业有限公司	80.00%	最终同一控制方
		苏州石周计算机科技有限公司	80.00%	最终同一控制方
周颖	董事	First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	27.00%	最终同一控制方
		苏州石坞科技文化产业有限公司	20.00%	最终同一控制方
		苏州石周计算机科技有限公司	20.00%	最终同一控制方
高向晖	董事	First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	10.00%	最终同一控制方
		仓海投资	4.11%	最终同一控制方
		苏州唐卡贸易有限公司	50%	无关联
陆星	董事、 董事会秘书、 财务总监	First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	18.00%	最终同一控制方
刘飞	董事	中海润达新材料科技有限公司	6.00%	无关联
		苏州乾融创禾创新资本管理有限公司	5.00%	无关联
吕巍	独立董事	上海伊禾农产品科技发展股份有限公司	1.73%	无关联
钱志华	独立董事	苏州金枫金诚创业投资企业(有限合伙)	8.57%	无关联
吴波	监事	仓海投资	2.13%	最终同一控制方
艾玉松	监事	仓海投资	1.73%	最终同一控制方
李永志	副总经理	仓海投资	10.39%	最终同一控制方
陆益平	总经理助理 (分管运维、 IT等)	仓海投资	8.65%	最终同一控制方
陆利民	蜗牛研究院 首席架构师	仓海投资	6.92%	最终同一控制方
吴天奇	总经理助理 (分管蜗牛 研究院)	仓海投资	5.19%	最终同一控制方

姓名	公司职务	被投资企业名称	出资比例	投资单位与公司关系
杨健	总经理助理 (分管运营)	仓海投资	4.33%	最终同一控制方

上述对外投资与本公司不存在利益冲突，除上述情况外，截至本招股说明书签署日，本公司其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员均未参与任何其他对外投资。

四、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况

(一) 董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况

根据本公司《薪酬管理制度》，担任公司行政职务的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬由岗位工资及奖金组成，其中岗位工资分12个月发放，奖金根据绩效考核情况发放。

本公司独立董事津贴均为71,428.56元/年（税前）。不在公司担任行政职务的非独立董事不领取薪酬。

本公司董事、监事的薪酬和考核情况均经董事会或监事会、股东大会审议，高级管理人员薪酬经公司董事会审议。

2016 年，从本公司领取薪酬的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬总额占当年本公司利润总额的比例为 2.27%。

(二) 董事、监事、高级管理人员及其他核心人员最近一年从发行人领取薪酬情况

董事、监事、高级管理人员及其他核心人员最近一年从本公司领取薪酬情况如下：

姓名	公司职务	薪酬（元）
石海	董事长、总经理	963,781.18
周颖	董事	751,035.03
高向晖	董事	217,197.13
陆星	董事、董事会秘书、财务总监	509,791.49
刘文浩	董事	-

刘飞		-
吕巍		-
吕曦	独立董事	-
钱志华		-
孙大虎	监事会主席	690,199.46
吴波	监事	299,780.14
艾玉松		521,639.81
李永志	副总经理	723,305.45
陆益平	其他核心人员	690,179.46
陆利民		722,316.03
吴天奇		700,189.06
杨健		581,889.84

五、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员兼职情况

姓名	公司职务	兼职单位	任职时间	现兼职情况	兼职单位与本公司关系
石海	董 事 长 兼 总 经 理	仓海投资	2011 年至今	执行董事	本公司股东
		美国蜗牛	2009 年至今	董事	本公司全资子公司
		杭州瑞高	2014 年至今	执行董事	
		Frostkeep Studios, Inc.	2017 年至今	董事	本公司全资孙公司
		Pound Sand ,LLC.	2017 年至今	执行董事	本公司控股孙公司
		Snail Innovation Institute	2017 年至今	董事	本公司控股孙公司
		苏州石坞科技文化产业有限公司	2013 年至今	执行董事	本公司实际控制人石海控制的企业
		First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	2007 年至今	董事	
		First Virtual Co., Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	2007 年至今	董事	
		苏州石周计算机科技有限公司	2013 年至今	执行董事	
周颖	董事	美国蜗牛	2009 年至今	董事	本公司全资子公司
		Frostkeep Studios, Inc.	2017 年至今	董事	本公司全资孙公司

姓名	公司职务	兼职单位	任职时间	现兼职情况	兼职单位与本公司关系
		Snail Innovation Institute	2017 年至今	董事	本公司控股孙公司
		苏州石坞科技文化产业有限公司	2013 年至今	监事	本公司实际控制人石海控制的企业
		First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	2007 年至今	董事	
		First Virtual Co., Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	2007 年至今	董事	
		苏州石周计算机科技有限公司	2013 年至今	监事	
高向晖	董事	First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	2007 年至今	董事	本公司实际控制人石海控制的企业
		First Virtual Co., Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	2007 年至今	董事	
		苏州唐卡贸易有限公司	2015 年至今	执行董事	无关联关系
陆星	董事、董 事 会 秘 书、财务 总监	上海蜗牛	2014 年至今	执行董事	本公司全资子公司
		韩国蜗牛	2015 年至今	执行董事	
		香港蜗牛	2015 年至今	执行董事	
		大理数字	2015 年至今	监事	
		日本蜗牛	2016 年至今	法定代表人	本公司控股子公司
		海天传媒	2017 年至今	监事	
		蜗牛瑞迪虚拟现实株式会社	2017 年至今	董事	本公司控股孙公司
		First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	2007 年至今	董事	本公司实际控制人石海控制的企业
		First Virtual Co. Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	2007 年至今	董事	

姓名	公司职务	兼职单位	任职时间	现兼职情况	兼职单位与本公司关系
刘文浩	董事	苏州元禾控股有限公司	2014 年至今	投资总监、直接投资部副总经理	本公司股东之股东
		苏州晶方科技半导体科技股份有限公司	2014 年至今	董事	无关联关系
刘飞	董事	苏州工业园区辰融创业投资有限公司	2013 年至今	董事	本公司股东
		苏州坤融创业投资有限公司	2013 年至今	董事	本公司股东
		苏州羲融创业投资有限公司	2013 年至今	董事	本公司股东
		江苏乾融资本管理有限公司	2014 年至今	董事、总经理	本公司股东之股东
		苏州鼎融投资管理有限公司	2014 年至今	总经理	本公司股东之股东
		江苏乾融集团有限公司	2009 年至今	副总裁	本公司股东之股东
		苏州合融创新资本管理有限公司	2013 年至今	董事兼总经理	无关联关系
		苏州乾融创禾创新资本管理有限公司	2017 年至今	董事	无关联关系
		苏州丰盛汽车服务咨询有限公司	2014 年至今	执行董事	无关联关系
		太原同巨铜业有限公司	2000 年至今	董事	无关联关系
		苏州清听声学科技有限公司	2015 年至今	董事	无关联关系
		山东泰景电力科技有限公司	2014 年至今	董事	无关联关系
		苏州天驰新佳汽车销售服务有限公司	2014 年至今	董事	无关联关系
		苏州天驰新宇凯马汽车销售服务有限公司	2014 年至今	董事	无关联关系
		苏州天驰新宇汽车销售服务有限公司	2014 年至今	董事	无关联关系
		苏州天驰新泰汽车销售服务有限公司	2014 年至今	董事	无关联关系
		苏州天驰新田汽车销售服务有限公司	2014 年至今	董事	无关联关系
		中海润达新材料科技有限公司	2014 年至今	董事	无关联关系

姓名	公司职务	兼职单位	任职时间	现兼职情况	兼职单位与本公司关系
吕巍	独 立 董 事	上海交通大学安泰经济与管理学院	2004 年至今	教授、博导、副院长	无关联关系
		上海陆家嘴金融贸易区开发股份有限公司	2016 年至今	独立董事	无关联关系
		佛山电器照明股份有限公司	2015 年至今	独立董事	无关联关系
		山东沃华医药科技股份有限公司	2015 年至今	独立董事	无关联关系
		罗莱生活科技股份有限公司	2017 年至今	独立董事	无关联关系
吕曦	独 立 董 事	四川美术学院设计学院	2015 年至今	副院长	无关联关系
钱志华	独 立 董 事	苏州市木渎集团有限公司	2011 年至今	财务总监、副总经理	无关联关系
		苏州市合润房地产有限公司	2011 年至今	财务总监	无关联关系
		苏州惠润置业有限公司	2011 年至今	财务总监	无关联关系
		苏州市木渎惠润汽车产业园发展有限公司	2012 年至今	监事	无关联关系
		苏州市吴中区藏书山羊市场有限公司	2011 年至今	监事	无关联关系
		苏州凯润置业有限公司	2013 年至今	监事	无关联关系
		苏州市木渎集团资产管理有限公司	2015 年至今	监事	无关联关系
		苏州红星美凯龙世博家居广场有限公司	2016 年至今	监事	无关联关系
		苏州市木渎灵润商贸有限公司	2015 年至今	监事	无关联关系
李永志	副 总 经 理	仓海投资	2011 年至今	监事	本公司股东
吴天奇	总 经 理 助理（分管 蜗牛研究院）	大理数字	2015 年至今	执行董事兼总经理	本公司全资子公司
陆益平	总 经 理 助理（分管运维、IT 等）	蜗牛瑞迪虚拟现实株式会社	2017 年至今	董事	本公司控股孙公司

六、董事、监事、高级管理人员及核心人员相互之间存在的亲属关系

公司董事长兼总经理石海与董事周颖系夫妻关系。除此之外，公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员相互之间不存在其它的亲属关系。

七、董事、监事、高级管理人员及核心人员所签订的协议

公司根据国家有关规定，与在公司任职的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员签订了《劳动合同》，同时与高级管理人员、其他核心人员分别签订了《保密协议》及《竞业限制协议》。

2008 年，公司核心团队成员李永志等 30 名员工获得石海等股东以零价格转让的股权，作为股权激励，并与公司签订了《承诺函》。具体请参考本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“八、发行人的股权激励及其他制度安排和执行情况”。

截至本招股说明书签署日，上述合同及协议均得到有效执行。

八、公司董事、监事、高级管理人员任职资格

公司董事、监事、高级管理人员符合《公司法》、《证券法》等法律法规规定的任职资格。

九、报告期内公司董事、监事、高级管理人员的变动情况及原因

（一）董事会人员构成及变动情况

时间	人数	成员	变化情况
2014 年 1 月 -2014 年 6 月	9	石海、周颖、高向晖、陆星、刘立冬、叶晓明、彭熹、丁韶华和陈丽花	-
2014 年 6 月 -2017 年 8 月	9	石海、周颖、高向晖、陆星、刘立冬、刘飞、彭熹、丁韶华和陈丽花	董事会换届选举，除叶晓明更换为刘飞外，其他董事会人员未发生变

			化
2017 年 8 月 至今	9	石海、周颖、高向晖、陆星、刘文浩、刘飞、吕巍、吕曦和钱志华	董事会换届选举

（二）监事会人员构成及变动情况

时间	人数	成员	变化情况
2014 年 1 月 -2014 年 6 月	3	孙大虎、吴波、魏军	-
2014 年 6 月 至今	3	孙大虎、吴波、艾玉松	监事会换届选举，除魏军更换为艾玉松外，其他监事人员未发生变化

（三）高级管理人员构成及变动情况

时间	人数	成员	变化情况
2014 年 1 月- 至今	3	总经理：石海	-
		副总经理：李永志	
		财务总监、董事会秘书：陆星	

在上述董事、高级管理人员变动中，叶晓明、刘立冬、彭熹、丁韶华和陈丽花的变动主要是其董事任期已满，未再续聘。

十、公司治理制度及运行情况

公司成立以来，根据《公司法》、《证券法》等相关法律法规及规范性文件的要求，逐步建立了规范的法人治理结构，制订和完善了相关内部控制制度、股东大会、董事会、监事会的议事规则及独立董事和董事会秘书制度等治理文件。公司股东大会、董事会、监事会依法运作。

公司于 2011 年 4 月召开了股份公司创立大会，审议通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》；2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会审议修订了《公司章程》。《公司章程》和《股东大会议事规则》对股东大会的权责和运作进行了具体规定，公司股东严格按照《公司章程》、《股东大会议事规则》行使自己的权利。

2011 年 4 月，公司创立大会审议通过了《董事会议事规则》，对董事会的召集、提案、出席、议事、表决、决议及会议记录等进行了规范。2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会审议通过了《关于设立公司第一届董事会专门委

员会和制定专门委员会制度的议案》，公司董事会设战略委员会、审计委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会。公司董事会规范运作，董事严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使自己的权利。

2011 年 4 月，公司创立大会审议通过了《监事会议事规则》，对监事会的职权、工作程序、议事规则等进行了细化，有效地保证了监事会的规范运行。公司监事会规范运作，监事严格按照《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使自己的权利。

目前，公司在治理方面的各项规章制度主要有：《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《独立董事制度》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理办法》等。

通过对《公司章程》、股东大会、董事会、监事会的职权和议事规则等相关制度的制定和不断完善，公司已建立起符合股份公司上市要求的公司治理结构。

（一）股东大会制度的运行情况

自整体变更设立股份公司至本招股说明书签署之日，公司共召开了 33 次股东大会，对公司董事、监事和独立董事的选举，《公司章程》及其他主要管理制度的制定和修改以及首次公开发行股票并在创业板上市、募集资金投向、利润分配等重大事项作出了有效决议。公司历次股东大会的召集、提案、出席、议事、表决、决议及会议记录合法有效。

（二）董事会制度的运行情况

本公司根据《公司法》等相关法律法规，制定了健全的《董事会议事规则》，且董事会依法规范运行。董事严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使权力、履行义务。

自整体变更设立股份公司至本招股说明书签署之日，公司共召开了 46 次董事会，所有董事均出席了历次董事会，董事会对公司高级管理人员的考核选聘、公司重大生产经营决策、公司主要管理制度的制定等重大事项作出了有效决议。董事会的召开及决议内容合法有效，确保了董事会的工作效率和科学决策。报告期内，不存在董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他规定行使职权的情形。

（三）监事会制度的运行情况

自整体变更设立股份公司至本招股说明书签署之日，公司共召开了 18 次监事会，所有监事均出席历次监事会。公司监事会对董事会工作的监督、高级管理人员的考核、公司重大生产经营决策、公司主要管理制度的实施情况等重大事项实施了有效监督，监事会的召开及决议内容合法有效。

（四）独立董事制度的履行职责情况

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

1、独立董事选聘情况

2011 年 4 月，公司创立大会选举产生了彭熹、杨晓堂两位独立董事；2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会增选陈丽花、丁韶华为公司第一届董事会独立董事。4 名独立董事占第一届董事会成员比例超过 1/3，符合有关规定。

2014 年 6 月，因发行人第一届董事任期届满，发行人 2013 年年度股东大会选举彭熹、丁韶华和陈丽花为第二届独立董事；本公司第二届董事为 9 名，独立董事达到董事人数的 1/3，符合有关规定。

2017 年 8 月，公司 2017 年第二次临时股东大会选举吕巍、吕曦和钱志华为第三届独立董事；独立董事达到董事人数的 1/3，符合有关规定。

2、独立董事实际发挥作用的情况

自本公司选举独立董事以来，独立董事依据有关法律、法规及《公司章程》，谨慎、认真、勤勉地履行其权利和义务，积极出席任职内的历次董事会会议，参与公司重大经营决策，对公司的关联交易发表了独立意见，为本公司的重大决策提供专业及建设性的意见，认真监督管理层的工作，对保护中小股东权益和依照法人治理结构规范运作起到了积极的作用。

（五）董事会秘书的履职情况

本公司 2011 年 4 月第一届董事会第一次会议聘任陆星先生为公司董事会秘书。公司 2014 年 6 月第二届董事会第一次会议聘任陆星先生为公司董事会秘书。

公司 2017 年 8 月第三届董事会第一次会议聘任陆星先生为公司董事会秘书。陆星先生任职以来，认真履行董事会秘书职权，积极参与公司管理。

（六）专门委员会的人员构成及运行情况

2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会审议通过了关于设立战略、提名、薪酬与考核、审计专门委员会的议案，并制定了各专门委员会工作制度，选聘了各专门委员会的相关人员，确保了董事会对管理层的有效监督，进一步完善了本公司的治理结构。2014 年 6 月，公司第二届董事会第一次会议审议通过并选举了第二届战略、提名、薪酬与考核、审计专门委员会成员。2017 年 8 月，公司第三届董事会第一次会议审议通过并选举了第三届战略、提名、薪酬与考核、审计专门委员会成员。

1、审计委员会的构成及运行情况

本公司第一届董事会审计委员会由陈丽花、彭熹及刘立冬组成，陈丽花为审计委员会召集人。第二届董事会审计委员会由陈丽花、刘立冬及丁韶华组成，陈丽花为审计委员会召集人。第三届董事会审计委员会由钱志华、刘文浩及吕巍组成，钱志华为审计委员会召集人。

报告期内，审计委员会对评估外部审计机构工作、评估内部控制的有效性等事项进行审议并作出了决定，会议召开及决议内容合法有效。所有委员均出席了历次会议。

2、战略委员会的人员构成及运行情况

本公司第一届董事会战略委员会由石海、何一希及杨晓堂组成，第二届董事会战略委员会由石海、陆星及彭熹组成。第三届董事会战略委员会由石海、陆星及吕巍组成。

报告期内，战略委员会对公司发展规划等事项进行审议并作出了决定，会议召开及决议内容合法有效。所有委员均出席了历次会议。

3、薪酬与考核委员会的人员构成及运行情况

本公司第一届董事会薪酬与考核委员会由丁韶华、彭熹及高向晖组成，第二届董事会薪酬与考核委员会成员仍由上述 3 名人员构成。公司第三届董事会薪酬

与考核委员会由钱志华、吕曦及高向晖组成。

报告期内，薪酬与考核委员会对公司董事、高管薪酬相关事项进行审议并作出了决定，会议召开及决议内容合法有效。所有委员均出席了历次会议。

4、提名委员会的人员构成及运行情况

本公司第一届董事会提名委员会由彭熹、叶晓明及杨晓堂组成，第二届董事会提名委员会由彭熹、刘飞及陈丽花组成。公司第三届董事会提名委员会由吕巍、钱志华及刘飞组成。

报告期内，提名委员会对公司董事、高管候选人提名事项进行审议并作出了决定，会议召开及决议内容合法有效。所有委员均出席了历次会议。

十一、公司内部控制制度情况

公司根据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律法规的规定，制定了一套包括组织架构、治理结构、管理制度、财务制度等在内的健全有效的内部控制体系，以确保公司的各项生产、经营活动都能有章可循。在组织架构方面，本公司各部门分工明确、权责明晰、高效协作。对于公司的日常管理，公司制定了议事规则并规定了各项业务的工作程序，同时设立内部审计制度，监督、控制各项工作的执行。公司制定了完善的财务管理制度，其中严格规定了各项财务工作的流程，保障了财务工作正常、有序地进行。

（一）公司管理层对内部控制制度的自我评估意见

本公司自成立以来，根据财务管理工作的需要，建立了和财务报表相关的内部控制体系，制定了一系列管理制度，并且在公司经营活动的各个环节落实这些制度。本公司经营活动的实际证明，这些和财务报表相关的内部控制管理制度在公司生产、经营活动中发挥了应有的作用，促进了本公司规范化运行。本公司确认本公司于 2017 年 9 月 30 日在所有重大方面有效地保持了按照财政部颁发的《企业内部控制基本规范》及内部会计控制具体规范建立的与财务报表相关的内部控制。

（二）注册会计师对公司内部控制的审核意见

申报会计师于 2017 年 12 月出具了普华永道中天特审字（2017）第 2502 号《内部控制审核报告》，认为“蜗牛数字于 2017 年 9 月 30 日按照《企业内部控制基本规范》在所有重大方面保持了有效的财务报告内部控制”。

十二、公司报告期内违法违规情况

公司已根据《公司法》等相关法律法规的规定建立了较为完善的法人治理结构。自整体变更设立至今，公司及其董事、监事和高级管理人员严格按照公司章程及相关法律法规的规定规范运作、依法经营。

报告期内，公司不存在重大违法违规行为，也不存在被相关主管机关处罚的情况。

十三、公司报告期内资金占用和对外担保的情况

报告期内，公司不存在被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款或者其他方式占用资金的情况。

报告期内，本公司于 2013 年 8 月为西部餐饮的银行借款提供担保（该担保已于 2014 年 2 月解除），该项担保经过第一届董事会第十四次会议及 2013 年临时股东大会审议通过，独立董事对该事项进行了事前认可，并认为该关联担保事项符合国家法律法规和《公司章程》的规定，对公司及全体股东是公平的，不存在损害中小股东利益的情况，此项交易符合公司和全体股东的利益。关联担保表决程序合法有效，符合《公司章程》的规定。此外，报告期内，本公司不存在其他为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业进行担保的情况。

十四、资金管理、对外投资、担保事项的政策及制度安排

（一）资金管理政策、制度安排及执行情况

公司按照财务管理的需求建立了《货币资金管理制度》，对公司的资金管理使用权限、审批程序作出了明确及严格的安排。

1、资金管理的决策、使用权限

（1）货币资金管理人员职责权限

根据《货币资金管理制度》第二章的有关规定，不得由一人办理货币资金业务的全过程。出纳人员不得兼任稽核、会计档案保管和收入、支出、费用、债权债务账目的登记工作。公司货币资金支付业务审批权限为：总经理和主管财务的副总经理有货币资金使用和流动资产处理的审批权；公司财务总监负责审批 2,000 元以内的货币资金支付业务；公司总经理负责审批 2,000 元以上的货币资金支付业务。公司对重要的货币资金支付业务，如对外投资项目、价值较大的设备购置以及年度预算外支出项目等货币资金支付业务，应当提交公司总经理审批，并建立责任追究制度，防范贪污、侵占、挪用货币资金行为的发生。

（2）现金的管理

根据《货币资金管理制度》第三章的有关规定：公司使用现金的范围为：职员工资及各项劳保福利费用；个人劳务报酬；出差人员必须携带的差旅费；经批准为正常业务而准备的备用金；及办公用品、运杂费等 1,000 元以下的零星开支。现金余额超限额部份应及时送存银行。禁止以下行为：用不符合制度的凭证顶替库存现金；谎报用途套取现金；用银行账户代其他单位或个人存入或支取现金；将公司收入的现金以个人名义存储；保留账外公款及私设“小金库”等。

（3）银行存款的管理

根据《货币资金管理制度》第四章的有关规定：公司财务中心应当严格按照《支付结算办法》等国家有关规定，严格按照规定开立账户，办理存款、取款和结算，禁止未经审批自行开立银行账户。公司出纳员负责公司银行存款的使用和管理。每日的银行收付业务应根据审核无误的原始凭证逐笔登记银行存款日记账并结出余额。财务中心应当指定专人定期核对银行账户，每月至少核对一次，编制银行存款余额调节表，并指派对账人员以外的其他人员进行审核。

2、资金管理制度的运行情况

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员、核心人员以及经营管理团队其他成员严格按照有关法律、法规及《公司章程》、《货币资金管理制度》的规定，谨慎、勤勉、认真地对待公司资金使用的申报、审批及运用，确保了《货币资金管理制度》的有效执行。

（二）投资管理政策、制度安排及执行情况

2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会审议通过了《关于对外投资管理制度的议案》。《对外投资管理制度》对公司对外投资方面的决策权限、程序等方面做出了明确的规定。

1、对外投资的决策权限

公司对外投资的审批应严格按照国家相关法律、法规和《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《总经理工作细则》等规定的权限履行审批程序。公司股东大会、董事会、董事长及总经理为公司对外投资的决策机构，在各自权限范围内，对相应的公司对外投资做出决策。

2、对外投资的程序规定

公司对外投资事项达到下列标准之一的，由董事会审议：

（1）对外投资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）；

（2）对外投资标的（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；

（3）对外投资标的（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；

（4）对外投资交易的成交金额（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；

（5）对外投资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。

上述指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。

公司对外投资事项达到下列标准之一的，应当提交股东大会审议：

（1）对外投资涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 50%以上（该对外投资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）；

（2）对外投资标的（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 3,000

万元；

（3）对外投资标的（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；

（4）对外投资交易的成交金额（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 3,000 万元；

（5）对外投资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。

上述指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。

低于前述董事会及股东大会决策标准范围的公司对外投资事项，由公司董事长或总经理决定。

3、对外投资制度的运行情况

公司股东大会、董事会、公司经营管理团队严格按照有关法律、法规及《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《对外投资管理制度》的规定，参与公司投资决策，谨慎、勤勉、认真对待公司投资事项的申报、审批及实施，确保《对外投资管理制度》的有效执行。

报告期，本公司发生的新设子公司、境外子公司增加投资总额、对外收购、子公司处置等对外投资事项均已经公司董事会审议批准。对蜗牛通信的处置也经过了公司股东大会的审议批准。报告期内，公司对外投资事项均履行了相应的内控管理制度。

（三）担保事项政策、制度安排及执行情况

2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会审议通过了《对外担保管理制度》，对公司对外担保方面的决策权限、程序等方面做出了明确的规定。

1、担保事项的决策权限

根据《对外担保管理制度》第五条规定，公司对外担保由公司统一管理。未经公司批准，子公司不得对外提供担保，不得相互提供担保，也不得请外单位为其提供担保。根据《对外担保管理制度》第八条规定，公司对外担保应当经董事会审议后及时对外披露。应由股东大会审批的对外担保，必须经董事会审议

通过后提交股东大会审批。

2、担保事项的程序规定

公司发生对外担保事项时，应当经董事会审议后及时对外披露。董事会审议对外担保事项时，须经出席董事会会议的三分之二以上董事审议同意并经全体独立董事三分之二以上同意。

对外提供担保事项属于下列情形的，还应当在董事会审议通过后提交股东大会审议：

- （1）单笔担保额超过公司最近一期经审计净资产 10%的担保；
- （2）公司及其控股子公司的对外担保总额，超过公司最近一期经审计净资产 50%以后提供的任何担保；
- （3）公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计总资产的 30%以后提供的任何担保；
- （4）为资产负债率超过 70%的担保对象提供的担保；
- （5）公司连续十二个月内担保金额，超过公司最近一期经审计总资产的 30%以后提供的任何担保；
- （6）公司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 3,000 万元；
- （7）对公司股东、实际控制人及其关联方提供的担保；
- （8）深圳证券交易所或者《公司章程》规定的其他担保情形。

上述经股东大会审议的对外担保事项，还需由独立董事发表独立意见。

股东大会审议公司在一年内担保金额超过公司最近一期经审计总资产 30%以后提供的任何担保，应经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过；股东大会审议对公司股东、实际控制人及其关联方提供的担保事项时，该股东或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。

3、对外担保制度的运行情况

报告期内，发行人发生一起对外担保事项，即发行人对西部餐饮的担保事项，该事项的具体情况及履行程序情况请参见本招股说明书本节之十三、公司报告期

内资金占用和对外担保的情况。

十五、投资者权益保护的措施及规定

（一）建立健全内部信息披露制度和流程

1、信息披露制度

本公司已按照《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等相关法规制定公司的《信息披露管理办法》，本次公开发行股票上市后，本公司将严格按照上述法律、法规、规则、信息披露制度以及《公司章程》的规定，认真履行公司的信息披露义务，及时公告公司在涉及重要生产经营、重大投资、重大财务决策等方面的事项，包括公布公司年报、中报、季报及临时公告等。

2、信息披露部门及人员

本公司董事会负责公司的信息披露并承担相应的责任，公司董事会秘书陆星具体负责公司的信息披露事务，联系电话：0512-67671313。

根据《董事会秘书工作制度》，公司董事会秘书的主要职责如下：

（1）负责公司和相关当事人与公司股票上市的交易所及其他证券监管机构之间的沟通和联络，保证公司股票上市的交易所可以随时与其取得工作联系；

（2）准备和递交国家有关部门要求提供的公司董事会和股东大会出具的报告和文件；

（3）筹备公司董事会会议和股东大会，并负责会议的记录和会议文件、记录的保管；

（4）负责公司信息披露事务，保证公司信息披露的及时、准确、合法、真实和完整，督促公司制定并执行信息披露管理办法和重大信息的内部报告制度，促使公司和相关当事人依法履行信息披露义务，并按照有关规定向公司股票上市的交易所办理定期报告和临时报告的披露工作，保证公司信息披露的及时、准确、合法、真实和完整；

（5）列席涉及信息披露的有关会议。公司有关部门应当向董事会秘书提供信息披露所需要的资料和信息，公司在作出重大决定之前，应当从信息披露角度征询董事会秘书的意见；

(6) 负责与公司信息披露有关的保密工作，制定保密措施，促使公司董事、监事和其他高级管理人员以及相关知情人员在信息披露前保守秘密，并在内幕信息泄露时，及时采取补救措施并向交易所和证券监管机构报告；

(7) 保证有权得到公司有关文件和记录；

(8) 做好公司与投资者之间的管理关系，接待投资者来访，回答投资者咨询，向投资者提供公司披露的资料；

(9) 负责保管公司股东名册、董事名册、大股东及董事、监事和高级管理人员持有本公司股票的资料以及公司董事会印章，保管公司股东大会和董事会会议文件和会议记录；

(10) 帮助公司董事、监事、高级管理人员了解《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《公司章程》等相关的法律、法规；

(11) 帮助公司董事会依法行使职权，在董事会违反法律、法规作出决议时及时提醒与会董事，并提请列席会议的监事就此发表意见。如果董事会坚持作出上述决议，应当把情况记录在会议记录上，必要时，提交公司监事会或向公司股票上市的交易所及有关部门反映；

(12) 负责处理公司与股东之间的相关事务及股东之间的相关事务；

(13) 为公司独立董事和董事会专门委员会的工作提供支持；

(14) 法律、法规、《公司章程》和公司股票上市的交易所上市规则所规定及公司董事会授权的其他职责。

(二) 完善股东投票机制

2015年1月，本公司2015年第一次临时股东大会审议并通过了《苏州蜗牛数字科技股份有限公司章程（草案）》对股东投票机制进行了完善，具体如下：

《公司章程（草案）》第七十七条中规定：“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。”

《公司章程（草案）》第八十一条中规定：“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，包括提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段，为股东参加股东大会提供便利。

股东大会应当设置会场，以现场会议形式召开，并应当按照法律、行政法规、

中国证监会或本章程的规定，采用安全、经济、便捷的网络或其他方式为股东参加股东大会提供便利。股东通过上述方式参加股东大会的，视为出席。

股东大会议案按照有关规定需要同时征得社会公众股股东单独表决通过的，除现场会议投票外，公司还应当向股东提供股东大会网络投票系统。

公司股东大会提供网络投票的，股东大会股权登记日登记在册的所有股东，均有权通过网络投票系统行使表决权。”

《公司章程（草案）》第一百八十九条中规定：“公司董事会制定的《利润分配计划调整方案》的议案，通过上述决策程序后，方能提交股东大会审议，股东大会提案中应详细论证和说明原因，公司应提供网络等投票方式，为社会公众股东参加投票提供便利。”

（三）其他保护投资者合法权益的措施

2015年1月，本公司2015年第一次临时股东大会审议并通过了《公司章程（草案）》及《上市后分红回报规划》，对公司的分红规划，尤其是现金分红规划，明确了回报计划，能充分保障投资者，尤其是中小投资者依法享有的资产收益等权利。

第九节 财务会计信息与管理层分析

本节财务数据，非经特别说明，均引自公司经普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）出具的普华永道中天审字（2017）第11080号审计报告。

一、报告期财务报表

（一）合并资产负债表

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
流动资产				
货币资金	43,108.88	42,630.49	22,775.18	17,349.51
应收账款	23,021.72	37,647.39	32,011.85	9,449.32
其他应收款	14,634.89	1,214.51	546.49	642.24
预付款项	4,861.21	36,012.95	40,181.78	1,921.36
存货	774.81	1,594.69	1,396.22	850.50
其他流动资产	1,543.64	2,318.29	289.65	18.73
持有待售资产	13,932.53	-	-	-
流动资产合计	101,877.68	121,418.32	97,201.16	30,231.66
非流动资产				
可供出售金融资产	2,437.28	308.87	682.72	-
固定资产	14,613.20	11,232.33	7,085.07	5,092.05
在建工程	2,015.05	6,411.98	2,515.83	1,758.22
无形资产	45,589.87	3,513.68	2,814.03	2,953.00
商誉	3,531.41	-	-	347.77
长期待摊费用	207.87	199.60	194.09	571.41
递延所得税资产	9,338.57	4,051.55	2,287.85	1,893.70
其他非流动资产	14,205.72	29,941.49	3,789.13	2,168.68
非流动资产合计	91,938.98	55,659.50	19,368.72	14,784.83
资产总计	193,816.65	177,077.82	116,569.88	45,016.48

（二）合并资产负债表（续）

单位：万元

负债及股东权益	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
流动负债				
短期借款	49,138.61	41,543.41	38,283.67	200.00

应付账款	22,818.77	18,850.60	14,995.07	4,559.60
预收款项	802.61	16,197.59	7,384.92	4,719.68
应付职工薪酬	4,136.94	4,904.53	2,961.18	2,513.51
应交税费	10,345.85	5,624.74	1,794.12	697.05
应付股利	102.12	72.12	579.37	72.12
应付利息	209.31	-	-	-
其他应付款	3,773.61	6,995.40	1,919.34	1,657.29
一年内到期的非流动负债	576.72	977.10	403.04	299.04
其他流动负债	10,576.00	21,839.91	14,193.70	8,146.17
持有待售负债	24,267.50	-	-	-
流动负债合计	126,748.05	117,005.40	82,514.40	22,864.47
非流动负债				
递延收益	377.75	159.80	608.04	449.69
递延所得税负债	1,005.30			
非流动负债合计	1,383.04	159.80	608.04	449.69
负债合计	128,131.09	117,165.20	83,122.44	23,314.17
股东权益				
股本	12,000.00	12,000.00	12,000.00	4,500.00
资本公积	430.19	250.80	240.38	227.56
其他综合收益	2,007.81	4,891.55	1,199.48	48.41
盈余公积	5,706.99	5,706.99	3,442.48	2,250.00
未分配利润	45,393.82	37,579.32	16,603.07	14,676.35
归属于母公司股东权益合计	65,538.81	60,428.66	33,485.41	21,702.32
少数股东权益	146.75	-516.04	-37.96	-
股东权益合计	65,685.56	59,912.62	33,447.44	21,702.32
负债及股东权益总计	193,816.65	177,077.82	116,569.88	45,016.48

(三) 合并利润表

单位：万元

项目	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
一、营业收入	197,817.64	266,044.65	168,497.24	66,101.93
减：营业成本	99,554.65	138,692.11	79,762.32	19,033.12
营业税金及附加	367.97	739.97	369.45	656.41
销售费用	27,394.38	51,889.98	40,220.00	13,617.58
管理费用	43,893.84	42,853.49	29,706.04	22,898.85
财务费用-净额	2,746.74	487.57	-56.86	381.51
资产减值损失	2,750.16	946.34	1,135.56	49.70
其他收益	-164.80	-	-	-
二、营业利润	21,274.69	30,435.19	17,360.73	9,464.78
加：营业外收入	119.53	1,124.62	990.45	874.16
其中：非流动资产处置利得	50.00	78.34	-	0.16
减：营业外支出	193.42	307.46	169.66	391.34

项目	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
其中：非流动资产处置损失	178.42	31.92	37.31	5.20
三、利润总额	21,200.81	31,252.35	18,181.52	9,947.60
减：所得税费用	3,319.29	5,989.68	3,225.28	1,072.08
四、净利润	17,881.52	25,262.67	14,956.24	8,875.52
归属于母公司股东的净利润	19,314.51	25,740.75	14,994.21	8,875.52
少数股东损益	-1,432.99	-478.08	-37.96	-
持续经营净利润	17,881.52	25,262.67	14,956.24	8,875.52
终止经营净亏损	-	-	-	-
五、其他综合收益	-2,916.75	3,692.07	1,151.06	99.01
归属于母公司股东的其他综合收益的税后净额	-2,883.74	3,692.07	1,151.06	99.01
可供出售金融资产公允价值变动	156.99	-89.27	125.34	-
外币财务报表折算差额	-3,040.72	3,718.34	1,025.72	99.01
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额	-33.01	-	-	-
六、综合收益总额	14,964.77	28,954.75	16,107.31	8,974.54
归属于母公司所有者的综合收益总额	16,430.77	29,432.82	16,145.27	8,974.54
归属于少数股东的综合收益总额	-1,466.00	-478.08	-37.96	-
七、每股收益				
（一）基本每股收益（元）	1.61	2.15	1.25	0.74
（二）稀释每股收益（元）	1.61	2.15	1.25	0.74

（四）合并现金流量表

单位：万元

项目	2017年1-9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	177,095.73	234,998.40	124,341.35	59,948.08
收到的税费返还	10.16	4.25	0.58	2.40
收到其他与经营活动有关的现金	378.84	11,668.60	12,242.11	1,614.18
经营活动现金流入小计	177,484.73	246,671.25	136,584.04	61,564.66
购买商品、接受劳务支付的现金	102,049.50	146,028.51	100,711.72	24,153.85
支付给职工以及为职工支付的现金	32,277.59	35,886.75	26,848.99	20,309.34
支付的各项税费	8,507.97	5,875.44	6,546.33	1,972.34
支付其他与经营活动有关的现金	5,665.12	20,517.64	22,602.92	4,116.69
经营活动现金流出小计	148,500.18	208,308.33	156,709.97	50,552.22
经营活动产生的现金流量净额	28,984.54	38,362.92	-20,125.94	11,012.44
二、投资活动产生的现金流量				
处置固定资产收回的现金净额	242.50	371.87	-	0.24

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
收到其他与投资活动有关的现金	441.00	3,000.00	-	400.00
投资活动现金流入小计	683.50	3,371.87	-	400.24
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	15,778.13	16,491.02	7,489.81	5,600.78
投资支付的现金	1,422.79	664.23	557.38	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	1,779.72	-	-	882.20
支付其他与投资活动有关的现金	16.50	551.00	-	250.00
投资活动现金流出小计	18,997.14	17,706.25	8,047.19	6,732.98
投资活动产生的现金流量净额	-18,313.65	-14,334.38	-8,047.19	-6,332.74
三、筹资活动产生的现金流量				
取得借款收到的现金	64,708.11	40,749.03	55,696.89	200.00
筹资活动现金流入小计	64,708.11	40,749.03	55,696.89	200.00
偿还借款支付的现金	55,049.57	37,640.80	17,639.48	500.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	11,275.45	4,650.49	4,097.56	539.82
支付其他与筹资活动有关的现金	918.63	592.66	675.68	550.58
筹资活动现金流出小计	67,243.65	42,883.95	22,412.72	1,590.41
筹资活动产生的现金流量净额	-2,535.54	-2,134.92	33,284.17	-1,390.41
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-1,388.58	410.68	314.62	-267.66
五、现金及现金等价物净（减少）/增加额	6,746.77	22,304.31	5,425.67	3,021.63
加：年初现金及现金等价物余额	41,829.49	19,525.18	14,099.51	11,077.88
六、年末现金及现金等价物余额	48,576.26	41,829.49	19,525.18	14,099.51

二、会计师事务所的审计意见类型

本公司财务报告已经申报会计师审计并出具了普华永道中天审字（2017）第 11080 号《审计报告》，发表了标准无保留的审计意见。

三、影响收入、成本、费用和利润的主要因素，以及对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析

（一）影响收入、成本、费用和利润的主要因素

1、游戏市场的变化

首先，由于人们生活娱乐习惯的变化，不同时期游戏载体热点将发生改变，即人们对客户端游戏、网页游戏及移动游戏的关注度及参与度将发生改变，三者的市场份额也将发生变化。不同游戏企业对上述三类游戏的侧重不同，则其盈利能力将随着三类游戏的市场变化而变化。

其次，作为文化创意产业的重要组成部分，网络游戏产业正在和电影、电视、音乐等传统文化娱乐产业不断融合，上述三类游戏市场的娱乐热点将随着社会娱乐热点的变化而转移。随着社会热点以及人们生活习惯的变化，游戏行业每隔几年都会出现较为流行的游戏主题，公司运营的游戏主题是否符合游戏行业的主流概念，对游戏产品最终的适销性及盈利能力有着较大影响。

此外，游戏模式或者游戏玩法本身具有自主变化特点。从最初的单机游戏热潮，至后来的网络游戏热潮，甚至具体的游戏细分类型热潮，例如MOBA游戏、MMORPG游戏、休闲竞技类游戏甚至未来全新类型的游戏，都有可能成为不同游戏市场发展阶段盈利能力最强的游戏类型。公司研发的游戏产品能否适应游戏主流模式的变化而更新将直接影响公司的盈利能力。

2、游戏研发能力和运营能力

我国网络游戏开发商由一批大型开发商和大量中小型开发商构成。一批实力较强的大型开发商，已经成功开发了多款游戏产品，其中部分产品有较强的市场影响力，行业竞争较为激烈。目前，游戏市场存在较多同质化同题材的产品，游戏研发能力已成为游戏企业盈利的源泉，能否投入足够的研发力量，研发的游戏产品能否脱颖而出将直接影响公司的盈利能力。

此外，由于游戏业务收入来源于玩家的付费，游戏开发环节并不能直接产生收入，而只有在运营环节，通过吸引玩家进入游戏并消费，才能最终产生收入，因此游戏运营能力亦至关重要。若游戏开发商只能研发不能运营，则只能获得版权使用费和游戏运营商的分成收入。目前，具有市场影响力的游戏企业都拥有较强的运营实力。国内拥有较强研发实力的游戏开发商，在借助运营商推广自己的游戏产品的同时，亦不断增强自主运营的实力，进一步提升自身盈利能力。

3、游戏产品数量及质量的持续能力

任何游戏均具有生命周期属性，包括成长期、稳定期及衰退期。成长期属于

游戏用户数量及游戏口碑积累阶段，盈利能力相对较弱。稳定期内，游戏用户数量波动较小，盈利能力稳定。游戏进入衰退期后，用户数量将逐步下滑，盈利能力将逐步变弱。因此，能否持续推出较多数量的高品质游戏，是游戏企业能否保持持续盈利能力的关键。

一般情况下，游戏稳定期内游戏盈利能力较强，盈利水平较为稳定，如何保证并延长游戏的稳定期，也将影响公司的盈利能力。目前，本公司依据已有的创新能力，成功开发并运营的多款网络游戏产品，不同产品在题材、玩法等方面均有所创新，并能够合理利用已经拥有的IP资源，游戏运营得到了市场的认可，延长了本公司产品的生命周期。例如，公司客户端游戏《九阴真经》，目前上线运营时间已经超过4年，移动网络游戏《太极熊猫》，上线运营时间也超过2年，目前仍保持较好的玩家活跃程度，并以此先后推出了《九阴手游》、《天子手游》等产品，取得了较好的运营效果。

4、游戏运营模式的变化

目前，国内游戏运营模式主要分为自主运营、联合运营和授权运营等3种形式。一般情况下，自主运营模式及授权运营的游戏毛利率较高。其中，在自主运营模式下，玩家充值均归自主运营公司所有，但要求运营公司具有良好的市场开拓及游戏运营能力。联合运营模式下，由游戏开发商及运营公司共同分成，分成比例主要取决于行业惯例及两者在游戏市场的地位，一般情况下，小型游戏开发公司从大型运营商中取得的运营分成较少。

报告期内，公司主要采用自主运营模式和授权经营模式运营游戏产品，自主运营模式收入分别占当期总收入的91.04%、69.41%、61.16%及50.45%。2014年自主运营比例占比较高，2015年、2016年和2017年1-9月主要由于《太极熊猫》、《方舟：生存进化》两款游戏授权运营收入较高,占收入比重增加，导致自主运营比例降低。

未来随着公司运营能力的提升及运营平台的完善，公司将进一步拓展作为游戏运营商的经营模式，公司盈利能力将进一步得到提升。

（二）对公司具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析

1、财务指标

（1）营业收入及毛利率

报告期内，公司的营业收入、毛利率是对公司具有核心意义的财务指标，营业收入及毛利率的变动对公司业绩变动具有较强的预示作用。

报告期内，随着用户对公司游戏产品认可度的提高以及公司自主运营能力的提升，公司营业收入整体呈增长趋势，公司营业收入分别为66,101.93万元、168,497.24万元、266,044.65万元及197,817.64万元。

在收入快速增长的基础上，公司保持了较高的毛利率，分别为71.21%、52.66%、47.87%及49.67%。近两年一期，毛利率较低，主要是毛利率较低的移动网络游戏的收入占游戏业务收入的比重在近期明显提高，且毛利率较低的非游戏业务占营业收入的比例由2014年的1.85%提升至2017年1-9月的21.76%。

（2）研发费用占比

目前，公司主要在运营游戏《九阴真经》、《太极熊猫》等均属于3D游戏，游戏研发成本较高。报告期内，公司研发投入分别达到15,649.37万元、19,707.76万元、28,437.73万元及28,884.72万元，占营业收入比重分别达到23.67%、11.70%、10.69%及14.60%，2014年高于行业平均水平，近两年一期相对较低，主要是营业收入增长较快所致。具体详见本节“十一、盈利能力分析”之“（四）期间费用分析”。

随着公司游戏研发技术能力的提升、通用游戏引擎特别是3D游戏引擎的进一步完善，以及公司游戏运营能力的提高，公司同等级别游戏的研发成本及研发费用占营业收入的比重有望逐步降低。

（3）广告费用率

网络游戏客户群体主要为广泛的互联网用户，为充分覆盖潜在用户群体，在新游戏公测前以及新版本更新前，游戏运营公司均进行大量的广告推广投入。

报告期内，公司广告推广费支出较高，各期支出分别为9,009.04万元、33,741.70万元、42,985.83万元及20,103.48万元，占当期营业收入比重分别为13.63%、20.03%、16.16%及10.16%，广告推广费支出高低将直接影响当期利润

率水平。

2、非财务指标

首先，游戏累计注册用户数将体现游戏玩家对该款游戏的累计关注度，当期活跃用户数，即当期进行登录操作的注册用户的数量，将体现当期游戏玩家对该款游戏的参与度。

其次，由于游戏行业的特殊性，一般情况下，不同游戏均同时存在付费用户及非付费用户。月付费渗透率，即当月付费用户数占当月活跃用户数的比值，将直接影响当期游戏的盈利能力。ARPU 值/付费用户 ARPU 值，即单一游戏用户的月均消费金额/单一付费用户的月均消费金额，也将充分反映该款游戏的盈利能力。关于报告期内公司主要游戏产品的非财务指标情况详见本章节之“十一、盈利能力分析”。

四、财务报告审计基准日至招股说明书签署日之间的相关财务信息

财务报告审计基准日至招股说明书签署日，发行人未发生对其经营情况有重大影响的财务信息。

五、主要会计政策和会计估计

（一）会计期间

本公司会计年度为公历1月1日起至12月31日止。

（二）记账本位币

本公司记账本位币为人民币。

（三）收入确认方法

收入的金额按照本公司在日常经营活动中销售商品和提供劳务时，已收或应收合同或协议价款的公允价值确定。收入按扣除销售折让及销售退回的净额列示。

与交易相关的经济利益能够流入本公司，相关的收入能够可靠计量且满足下列各项经营活动的特定收入确认标准时，确认相关的收入。

本公司在判断收入按照总额法或净额法时，会综合考虑以下情况，判断本公司在有关交易中属于主要责任人的，根据销售交易对价的总额确认收入：

①根据有关合同条款，本公司是主要的义务人，负有向客户销售商品或提供服务的首要责任，包括确保所销售的商品或提供的服务可以被客户接受；

②本公司在交易过程中承担了所交易的商品或服务所有权上的主要风险和报酬，例如标的商品或服务的价格变动风险、滞销积压风险等；

③本公司能够有权自主决定所交易的商品和服务的价格、能够改变所提供的商品和服务，或者自行提供其中的部分服务；

④本公司有权自主选择供应商及客户以履行合同；

⑤本公司承担了与产品销售和服务有关的主要信用风险。

1、自主运营收入

本公司在中国、北美、俄罗斯及日本、韩国等地自主运营所有自主开发完成的游戏产品。自主运营是指本公司搭建游戏产品上线运行所需的条件，自行或与联合运营商合作进行产品推广，玩家免费注册账号后进入游戏，本公司持续为玩家提供维护、客服、版本更新等服务。本公司通过游戏玩家在游戏中消耗虚拟游戏道具和其他增值服务的方式取得游戏运营收入。游戏玩家主要通过网络及线下支付渠道对游戏账户进行充值，兑换成虚拟货币，再利用虚拟货币完成对道具的购买。在道具收费模式下，游戏玩家可以免费体验在线运营的网络游戏的基本功能，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具时才需要支付费用。对于从支付渠道收到的结算款项，本公司将其先计入“预收款项”，当玩家将充值款兑换为虚拟货币时，本公司将其转入“其他流动负债-递延充值款”，然后再按照道具消耗模型根据总额法进行收入确认。即，对于消耗性道具，在游戏玩家购买时确认营业收入；对于永久性道具，在所属游戏的平均付费玩家的存续时间（生命周期）内按照直线法进行摊销确认营业收入；对于期间性道具，在道具有效期限或生命周期孰短的期间内按照直线法进行摊销确认营业收入。针对玩家已充值未消耗的游戏点数，若本公司评估其在未来已无可能被使用，则会立即确认其为当期营业收入（沉没账户收入）。平均付费玩家的存续时间（生命周期）会计估计，请参见

本招股说明书本节之“五、主要会计政策和会计估计”之“（二十六）重要会计估计和判断”。

在游戏体验过程中，本公司会在特定情形下赠送虚拟货币或虚拟道具/服务予玩家。

对于虚拟货币发行时额外赠送的点数或虚拟货币，考虑到赠送的虚拟货币与正常购买的虚拟货币在玩家使用时不会进行区分，上述的点数赠送实质上是对于虚拟币的销售折扣，故公司基于所收到的实际对价和发放的虚拟币数量，用移动平均的方法计算所有“购买虚拟币”的加权平均单价，并以该加权平均单价为基础计算后续的收入确认金额。

对于游戏内赠送的虚拟道具，由于未直接带来经济利益的流入，且与其他通过充值购买的虚拟道具可以明确区分，故公司不确认相应的收入。

2、授权运营收入

授权运营是指本公司与第三方游戏运营商签订许可协议，授权对方在协议范围内运营本公司产品并实施游戏的具体运营（包括运营服务和收费）。在授权运营模式下，由于本公司在游戏运营过程中对玩家不承担主要运营责任，因此按照净额法确认。在净额法下，本公司按照合同或协议约定，以合作运营方支付的版权使用费和分成款项确认收入。

版权使用费是授权运营商为获得本公司的产品运营授权而支付的费用，本公司在授权协议约定的授权期间内按直线法对收到的版权使用费进行分期摊销，确认营业收入。

授权运营商的运营收入需按协议约定的分成比例支付给本公司，本公司按照应得的分成款确认营业收入，并按期与授权运营商对账并结算。

3、受托开发收入

本公司接受客户委托，为其设计游戏、制作游戏或提供互联网3D应用解决方案，并按照合同约定收取费用。本公司在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，本公司采用完工百分比法确认提供劳务收入。完工百分比根据已经发生的成本占预计总成本的比例确定。本公司按照应收的合同价款确定受托开

发收入总额，资产负债表日按照受托开发收入总额乘以完工进度扣除以前会计期间累计已确认受托开发收入后的金额，确认当期受托开发收入；同时，按照估计的受托开发总成本乘以完工进度扣除以前会计期间累计已确认受托开发成本后的金额，结转当期受托开发成本。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，本公司按照已经发生且预计能够得到补偿的劳务成本金额确认提供劳务收入，并结转已经发生的劳务成本。将已经发生且预计全部不能得到补偿的劳务成本计入当期损益，不确认劳务收入。

4、提供移动转售（通信和增值服务）收入

根据本公司与中国联合通信有限公司签订的移动转售业务合作协议，本公司提供基于移动网络的移动通信业务。本公司在移动业务服务提供时确认收入。

5、销售商品

本公司利用外包生产移动网络游戏周边产品（含掌机）并销售予各地经销商和终端客户。本公司在已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，并且不再对该商品实施继续管理和控制，与交易相关的经济利益能够流入本公司，且相关的收入和成本能够可靠计量时确认销售收入的实现。

6、提供移动网络游戏发布平台服务

本公司与第三方游戏开发商签订协议，向其开放互联网移动平台（免商店），最终用户可通过免商店下载使用由游戏开发商设计、开发及运营的游戏。

本公司向第三方游戏开发商按协议约定的分成比例收取平台使用费，同时按照应得的分成款确认营业收入，并按期与游戏开发商对账并结算。

7、让渡资产使用权

利息收入按照银行等金融机构使用本公司货币资金的时间，采用实际利率计算确定。

（四）研发费用确认方法

内部研究开发项目支出根据其性质以及研发活动最终形成无形资产是否具

有较大不确定性，被分为研究阶段支出和开发阶段支出。

为游戏研究开发而进行的有计划的调查、评价和选择阶段的支出为研究阶段的支出，于发生时计入当期损益；游戏正式上线运营之前，针对游戏研究开发的相关设计、测试阶段的支出为开发阶段的支出，同时满足下列条件的，予以资本化：

- （1）游戏研究开发已经技术团队进行充分论证；
- （2）管理层已批准游戏研究开发的预算；
- （3）已有前期市场调研的研究分析说明研发的游戏产品具有市场推广能力；
- （4）有足够的技术和资金支持，以进行开发活动及后续的大规模生产；以及游戏开发的支出能够可靠地归集。

不满足上述条件的开发阶段的支出，于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。

基于谨慎性原则，报告期内本公司的研发费用包括研究阶段和开发阶段，全部予以费用化。

（五）合并财务报表的编制方法

编制合并财务报表时，合并范围包括本公司及全部子公司。

从取得子公司的实际控制权之日起，本公司开始将其纳入合并范围；从丧失实际控制权之日起停止纳入合并范围。对于同一控制下企业合并取得的子公司，自其与本公司同受最终控制方控制之日起纳入本公司合并范围，并将其在合并日前实现的净利润在合并利润表中单列项目反映。

在编制合并财务报表时，子公司与本公司采用的会计政策或会计期间不一致的，按照本公司的会计政策和会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。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。

本公司内所有重大往来余额、交易及未实现利润在合并财务报表编制时予以抵销。子公司的股东权益、当期净损益及综合收益中不属于本公司所拥有的部分分别作为少数股东权益、少数股东损益及归属于少数股东的综合收益总额在合并财务报表中股东权益、净利润及综合收益总额项下单独列示。本公司向子公司出

售资产所发生的未实现内部交易损益，全额抵销归属于母公司股东的净利润；子公司向本公司出售资产所发生的未实现内部交易损益，按本公司对该子公司的分配比例在归属于母公司股东的净利润和少数股东损益之间分配抵销。子公司之间出售资产所发生的未实现内部交易损益，按照母公司对出售方子公司的分配比例在归属于母公司股东的净利润和少数股东损益之间分配抵销。

如果以本公司为会计主体与以本公司或子公司为会计主体对同一交易的认定不同时，从本公司的角度对该交易予以调整。

非同一控制下的企业合并时，购买方发生的合并成本及在合并中取得的可辨认净资产按购买日的公允价值计量。合并成本大于合并中取得的被购买方于购买日可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；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，计入当期损益。为进行企业合并发生的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或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。

（六）现金及现金等价物

现金及现金等价物是指库存现金，可随时用于支付的存款，以及持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

（七）外币折算

1、外币交易

外币交易按交易发生日的即期汇率将外币金额折算为人民币入账。

于资产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日的即期汇率折算为人民币。为购建符合借款费用资本化条件的资产而借入的外币专门借款产生的汇兑差额在资本化期间内予以资本化；其他汇兑差额直接计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，于资产负债表日采用交易发生日的即期汇率折算。汇率变动对现金的影响额在现金流量表中单独列示。

2、外币财务报表的折算

境外经营的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，股东权益中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。

境外经营的利润表中的收入与费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。上述折算产生的外币报表折算差额，计入其他综合收益。境外经营的现金流量项目，采用现金流量发生日的即期汇率折算。汇率变动对现金的影响额，在现金流量表中单独列示。

（八）金融工具

1、金融资产

（1）金融资产分类

金融资产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、应收款项、可供出售金融资产和持有至到期投资。金融资产的分类取决于本公司对金融资产的持有意图和持有能力。本公司持有的金融资产主要为应收款项，包括应收账款及其他应收款。

①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产包括持有目的为短期内出售的金融资产。

②应收款项

应收款项是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产。

③可供出售金融资产

可供出售金融资产包括初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产及未被划分为其他类的金融资产。自资产负债表日起12个月内将出售的可供出售金融资产在资产负债表中列示为其他流动资产。

④持有至到期投资

持有至到期投资是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且管理层有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产。取得时期限超过12个月但自资产负债表日起12个月（含12个月）内到期的持有至到期投资，列示为一年内到期的非流动资产；取得时期限在12个月之内（含12个月）的持有至到期投资，列示为其他流动资产。

（2）确认和计量

金融资产于本公司成为金融工具合同的一方时，按公允价值在资产负债表内确认。以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，取得时发生的相关交易费用计入当期损益；其他金融资产的相关交易费用计入初始确认金额。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和可供出售金融资产按照公允价值进行后续计量，但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，按照成本计量；应收款项以及持有至到期投资采用实际利率法，以摊余成本计量。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产的公允价值变动作为公允价值变动损益计入当期损益；在资产持有期间所取得的利息或现金股利以及处置时产生的处置损益计入当期损益。

除减值损失及外币货币性金融资产形成的汇兑损益外，可供出售金融资产公允价值变动直接计入股东权益，待该金融资产终止确认时，原直接计入权益的公允价值变动累计额转入当期损益。可供出售债务工具投资在持有期间按实际利率法计算的利息，以及被投资单位已宣告发放的与可供出售权益工具投资相关的现金股利，作为投资收益计入当期损益。

（3）金融资产减值

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。

表明金融资产发生减值的客观证据，是指金融资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预计未来现金流量有影响，且本公司能够对该影响进行可靠计量的事项。

表明可供出售权益工具投资发生减值的客观证据包括权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌。本公司于资产负债表日对各项可供出售权益工具投资单独进行检查，若该权益工具投资于资产负债表日的公允价值低于其初始投资成本超过50%（含50%）或低于其初始投资成本持续时间超过一年（含一年）的，则表明其发生减值；若该权益工具投资于资产负债表日的公允价值低于其初始投资成本超过20%（含20%）但尚未达到50%的，本公司会综合考虑其他相关因素诸如价格波动率等，判断该权益工具投资是否发生减值。本公司以加权平均

法计算可供出售权益工具投资的初始投资成本。

以摊余成本计量的金融资产发生减值时，按预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值低于账面价值的差额，计提减值准备。如果有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

以公允价值计量的可供出售金融资产发生减值时，原直接计入股东权益的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入减值损失。对已确认减值损失的可供出售债务工具投资，在期后公允价值上升且客观上与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回并计入当期损益。对已确认减值损失的可供出售权益工具投资，期后公允价值上升直接计入股东权益。

以成本计量的可供出售金融资产发生减值时，将其账面价值与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失，计入当期损益。已发生的减值损失以后期间不再转回。

（4）金融资产的终止确认

金融资产满足下列条件之一的，予以终止确认：①收取该金融资产现金流量的合同权利终止；②该金融资产已转移，且本公司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；或者③该金融资产已转移，虽然本公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但是放弃了对该金融资产控制。

金融资产终止确认时，其账面价值与收到的对价以及原直接计入股东权益的公允价值变动累计额之和的差额，计入当期损益。

2、金融负债

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负债和其他金融负债。本公司的金融负债主要为其他金融负债，包括应付款项及借款等。

应付款项包括应付账款、其他应付款等，以公允价值进行初始计量，并采用实际利率法按摊余成本进行后续计量。

借款按其公允价值扣除交易费用后的金额进行初始计量，并采用实际利率法按摊余成本进行后续计量。

其他金融负债期限在一年以下（含一年）的，列示为流动负债；期限在一年以上但自资产负债表日起一年内（含一年）到期的，列示为一年内到期的非流动负债；其余列示为非流动负债。

当金融负债的现时义务全部或部分已经解除时，终止确认该金融负债或义务已解除的部分。终止确认部分的账面价值与支付的对价之间的差额，计入当期损益。

3、金融工具的公允价值确定

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，并尽可能优先使用相关可观察输入值。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，使用不可观察输入值。

（九）应收款项

应收款项包括应收账款、其他应收款等。本公司对外销售商品或提供劳务形成的应收账款，按从购货方或劳务接受方应收的合同或协议价款的公允价值作为初始确认金额。

1、单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

（1）单项金额重大的应收款项坏账准备的确认标准

对于单项金额重大的应收款项，单独进行减值测试。当存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回款项时，计提坏账准备。单项金额重大的判断依据为：单项金额超过人民币500,000元。

（2）单项金额重大的应收款项坏账准备的计提方法

根据应收款项的预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额进行计提。

2、按组合计提坏账准备的应收款项

对于单项金额不重大的应收款项，与经单独测试后未减值的应收款项一起按信用风险特征划分为若干组合，根据以前年度与之具有类似信用风险特征的应收

款项组合的实际损失率为基础，结合现时情况确定应计提的坏账准备。

确定组合的依据为：

组合名称	确定依据
组合一	除已单独计提减值准备的应收款项及组合二、三和四外，公司根据以前年度与之相同或相类似的、按账龄段划分的具有类似信用风险特征的应收款项组合的实际损失率为基础，结合现时情况分析确定坏账准备计提的比例。
组合二	应收个人电信业务款项
组合三	广告与房租押金、代收代付款项以及尚在信用期内的应收渠道商和应用商店的极低风险应收账款。
组合四	应收关联方款项

按组合计提坏账准备的计提方法：

组合名称	计提方法
组合一	账龄分析法
组合二	账龄分析法
组合三	计提比例为0%
组合四	一般不计提坏账准备，但有客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回款项时，将单独计提坏账准备，即根据应收款项的预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额进行计提

组合一中，采用账龄分析法的计提比例列示如下：

	应收账款计提比例	其他应收款计提比例
一年以内	5%	5%
一到二年	20%	20%
二到三年	50%	50%
三年以上	100%	100%

组合二中，采用账龄分析法的计提比例

组合名称	计提方法
超过信用期后账龄三个月以内	0%
超过信用期后账龄三个月以上	100%

3、单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由为：存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回款项。

坏账准备的计提方法为：根据应收款项的预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额进行计提。

（十）存货

存货包括原材料和库存商品，按成本与可变现净值孰低计量。

（1）发出存货的计价方法

存货于取得时按实际成本入账，存货发出时的成本按加权平均法核算，库存商品成本包括原材料以及在正常生产能力下按系统的方法分配的制造费用。

（2）存货可变现净值的确定依据及存货跌价准备的计提方法

存货跌价准备按存货成本高于其可变现净值的差额计提。可变现净值按日常活动中，以存货的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用以及相关税费后的金额确定。

（3）公司的存货盘存制度采用永续盘存制。

（十一）长期股权投资

长期股权投资包括：本公司对子公司的长期股权投资。

子公司为本公司能够对其实施控制的被投资单位。

对子公司的投资，在公司财务报表中按照成本法确定的金额列示，在编制合并财务报表时按权益法调整后合并；

1、投资成本确定

非同一控制下企业合并取得的长期股权投资，按照合并成本作为长期股权投资的投资成本。

对于以企业合并以外的其他方式取得的长期股权投资：支付现金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；发行权益性证券取得的长期股权投资，以发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

2、后续计量及损益确认方法

采用成本法核算的长期股权投资，按照初始投资成本计量，被投资单位宣告分派的现金股利或利润，确认为投资收益计入当期损益。

3、确定对被投资单位具有控制、共同控制、重大影响的依据

控制是指拥有对被投资单位的权力，通过参与被投资单位的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资单位的权力影响其回报金额。

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本公司及分享控制权的其他参与方一致同意后才能决策。

重大影响是指对被投资单位的财务和经营政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。

4、长期股权投资减值

对子公司的长期股权投资，当其可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

(十二) 固定资产

1、固定资产确认及初始计量

固定资产包括计算机及电子设备、运输工具以及办公家具等。

固定资产在与其有关的经济利益很可能流入本公司、且其成本能够可靠计量时予以确认。购置或新建的固定资产按取得时的成本进行初始计量。

与固定资产有关的后续支出，在与其有关的经济利益很可能流入本公司且其成本能够可靠计量时，计入固定资产成本；对于被替换的部分，终止确认其账面价值；所有其他后续支出于发生时计入当期损益。

2、固定资产的折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法并按其入账价值减去预计净残值后在预计使用寿命内计提。对计提了减值准备的固定资产，则在未来期间按扣除减值准备后的账面价值及依据尚可使用年限确定折旧额。

固定资产的预计使用寿命、净残值率及年折旧率列示如下：

项目	预计使用寿命	预计净残值率	年折旧率
房屋建筑物	30~40 年	5%	2.38%~3.17%
电子设备	4~5 年	5%	19%~23.75%
运输工具	4~10 年	5%	9.5%~23.75%
办公家具	4~5 年	5%	19%~23.75%

对固定资产的预计使用寿命、预计净残值和折旧方法于每年年度终了进行复

核并作适当调整。

3、当固定资产的可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

4、融资租入固定资产的认定依据和计量方法

实质上转移了与资产所有权有关的全部风险和报酬的租赁为融资租赁。融资租入固定资产以租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值两者中的较低者作为租入资产的入账价值。租入资产的入账价值与最低租赁付款额之间的差额作为未确认融资费用。

融资租入的固定资产采用与自有固定资产相一致的折旧政策。能够合理确定租赁期届满时将取得租入资产所有权的，租入固定资产在其预计使用寿命内计提折旧；否则，租入固定资产在租赁期与该资产预计使用寿命两者中较短的期间内计提折旧。

5、固定资产的处置

当固定资产被处置、或者预期通过使用或处置不能产生经济利益时，终止确认该固定资产。固定资产出售、转让、报废或毁损的处置收入扣除其账面价值和相关税费后的金额计入当期损益。

（十三）在建工程

在建工程按实际发生的成本计量。实际成本包括建筑成本、安装成本、符合资本化条件的借款费用以及其他为使在建工程达到预定可使用状态所发生的必要支出。在建工程在达到预定可使用状态时，转入固定资产并自次月起开始计提折旧。当在建工程的可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

（十四）借款费用

发生的可直接归属于需要经过相当长时间的购建活动才能达到预定可使用状态之固定资产的购建的借款费用，在资产支出及借款费用已经发生、为使资产达到预定可使用状态所必要的购建活动已经开始时，开始资本化并计入该资产的成本。当购建的资产达到预定可使用状态时停止资本化，其后发生的借款费用计

入当期损益。如果资产的购建活动发生非正常中断，并且中断时间连续超过3个月，暂停借款费用的资本化，直至资产的购建活动重新开始。

对于为购建符合资本化条件的固定资产而借入的专门借款，以专门借款当期实际发生的利息费用减去尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额确定专门借款借款费用的资本化金额。

对于为购建符合资本化条件的固定资产而占用的一般借款，按照累计资产支出超过专门借款部分的资本支出加权平均数乘以所占用一般借款的加权平均实际利率计算确定一般借款借款费用的资本化金额。实际利率为将借款在预期存续期间或适用的更短期间内的未来现金流量折现为该借款初始确认金额所使用的利率。

（十五）无形资产

无形资产包括土地使用权、软件著作权、专利权、外购游戏版权等，除非同一控制下企业合并取得的无形资产以公允价值进行初始计量外，其余均以成本计量。

1、土地使用权

土地使用权按法律规定的有效年限50年平均摊销。

2、软件著作权

软件著作权按有效使用年限5年平均摊销。

3、专利权

专利权按有效使用年限于1至3年内平均摊销。

4、外购游戏版权

外购游戏版权按合同约定的使用期限平均摊销。

5、定期复核使用寿命和摊销方法

对使用寿命有限的无形资产的预计使用寿命及摊销方法于每年年度终了进行复核并作适当调整。

6、无形资产减值

当无形资产的可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

（十六）长期待摊费用

长期待摊费用包括经营租入固定资产改良及其他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，按预计受益期间分期平均摊销，并以实际支出减去累计摊销后的净额列示。

（十七）长期资产减值

固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产及对子公司的长期股权投资等，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。

在财务报表中单独列示的商誉，无论是否存在减值迹象，至少每年进行减值测试。减值测试时，商誉的账面价值分摊至预期从企业合并的协同效应中受益的资产组或资产组组合。测试结果表明包含分摊的商誉的资产组或资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至该资产组或资产组组合的商誉的账面价值，再根据资产组或资产组组合中除商誉以外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值。

上述资产减值损失一经确认，以后期间不予转回价值得以恢复的部分。

（十八）职工薪酬

职工薪酬是本公司为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿，包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利等。

1、短期薪酬

短期薪酬包括工资、奖金、津贴和补贴、职工福利费、医疗保险费、工伤保

险费、生育保险费、住房公积金、工会和教育经费、短期带薪缺勤等。本公司在职工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。其中，非货币性福利按照公允价值计量。

2、离职后福利

本公司将离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。设定提存计划是本公司向独立的基金缴存固定费用后，不再承担进一步支付义务的离职后福利计划；设定受益计划是除设定提存计划以外的离职后福利计划。于报告期内，本公司的离职后福利主要是为员工缴纳的基本养老保险和失业保险，均属于设定提存计划。

3、基本养老保险

本公司职工参加了由当地劳动和社会保障部门组织实施的社会基本养老保险。本公司以当地规定的社会基本养老保险缴纳基数和比例，按月向当地社会基本养老保险经办机构缴纳养老保险费。职工退休后，当地劳动及社会保障部门有责任向已退休员工支付社会基本养老金，本公司没有继续缴纳支付的义务。本公司在职工提供服务的会计期间，将根据上述社保规定计算应缴纳的金额计入当期损益或相关资产成本。

（十九）股利分配

现金股利于股东大会批准的当期，确认为负债。

（二十）预计负债

因亏损合同形成的现时义务，当履行该义务很可能导致经济利益的流出，且其金额能够可靠计量时，确认为预计负债。

预计负债按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数进行初始计量，并综合考虑与或有事项有关的风险、不确定性和货币时间价值等因素。货币时间价值影响重大的，通过对相关未来现金流出进行折现后确定最佳估计数；因随着时间推移所进行的折现还原而导致的预计负债账面价值的增加金额，确认为利息费用。

于资产负债表日，对预计负债的账面价值进行复核并作适当调整，以反映当

前的最佳估计数。

（二十一）股份支付及权益工具

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。以权益结算的股份支付，是指本公司为获取服务以自身股份或其他权益工具作为对价进行结算的交易。本公司报告期内的股份支付计划均为以权益结算。

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。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；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。权益工具的公允价值采用蒙特卡洛模拟模型确定。

在满足业绩条件和服务期限条件的期间，应确认以权益结算的股份支付的成本或费用，并相应增加资本公积。可行权日之前，于每个资产负债表日，对以权益结算的股份支付所确认的累计金额，反映了本公司对最终可行权的权益工具数量的最佳估计。

对于最终未能达到可行权条件的股份支付，不确认成本或费用，除非可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。

本公司若以不利于职工的方式修改条款和条件，本公司仍继续对取得的服务进行会计处理，视同该变更从未发生。本公司若以有利于职工的方式修改条款和条件，对于任何增加所授予权益工具公允价值的修改，本公司均根据修改前后的权益工具在修改日的公允价值之间的差额，并视修改是否发生在等待期内，相应确认增加的服务成本或费用。

本公司若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。

（二十二）政府补助

政府补助为本公司从政府无偿取得的货币性资产或非货币性资产，包括税费

返还、财政补贴等。

政府补助在本公司能够满足其所附的条件并且能够收到时，予以确认。政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能可靠取得的，按照名义金额计量。

与资产相关的政府补助，是指企业取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助。与收益相关的政府补助是指除与资产相关的政府补助之外的政府补助。

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间，计入当期损益；用于补偿已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

（二十三）递延所得税资产和递延所得税负债

递延所得税资产和递延所得税负债根据资产和负债的计税基础与其账面价值的差额（暂时性差异）计算确认。对于按照税法规定能够于以后年度抵减应纳税所得额的可抵扣亏损，确认相应的递延所得税资产。对于商誉的初始确认产生的暂时性差异，不确认相应的递延所得税负债。对于既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）的非企业合并的交易中产生的资产或负债的初始确认形成的暂时性差异，不确认相应的递延所得税资产和递延所得税负债。于资产负债表日，递延所得税资产和递延所得税负债，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量。

递延所得税资产的确认以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的应纳税所得额为限。

对与子公司投资相关的应纳税暂时性差异，确认递延所得税负债，除非本公司能够控制该暂时性差异转回的时间且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。对与子公司投资相关的可抵扣暂时性差异，当该暂时性差异在可预见的未来很可能转回且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额时，确认递延所得税资产。

同时满足下列条件的递延所得税资产和递延所得税负债以抵销后的净额列

示：

1、递延所得税资产和递延所得税负债与同一税收征管部门对本公司内同一纳税主体征收的所得税相关；

2、本公司内该纳税主体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。

（二十四）租赁

实质上转移了与资产所有权有关的全部风险和报酬的租赁为融资租赁。其他的租赁为经营租赁。

1、经营租赁

经营租赁的租金支出在租赁期内按照直线法计入相关资产成本或当期损益。经营租赁的租金收入在租赁期内按照直线法确认

2、融资租赁

以租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，租入资产的入账价值与最低租赁付款额之间的差额作为未确认融资费用，在租赁期内按实际利率法摊销。最低租赁付款额扣除未确认融资费用后的余额作为长期应付款列示。

（二十五）分部信息

本公司以内部组织结构、管理要求、内部报告制度为依据确定经营分部，以经营分部为基础确定报告分部并披露分部信息。

经营分部是指本公司内同时满足下列条件的组成部分：1、该组成部分能够在日常活动中产生收入、发生费用；2、本公司管理层能够定期评价该组成部分的经营成果，以决定向其配置资源、评价其业绩；3、本公司能够取得该组成部分的财务状况、经营成果和现金流量等有关会计信息。两个或多个经营分部具有相似的经济特征，并且满足一定条件的，则可合并为一个经营分部。

（二十六）重要会计估计和判断

本公司根据历史经验和其他因素，包括对未来事项的合理预期，对所采用的

重要会计估计和关键判断进行持续的评价。

下列重要会计估计及关键假设存在会导致下一会计年度资产和负债的账面价值出现重大调整的重要风险：

（1）应收账款坏账准备

本公司每年对应收款项的减值风险进行评估。在进行评估时，本公司需要估计应收款项的预计未来现金流量现值以及应收款项的信用风险特征。

对于应收分成款，考虑历史损失率，公司根据应收账款的账龄计提坏账准备，具体减值计提准备如下：

一年以内，5%；一到二年，20%；二到三年，50%；三年以上，100%。

（2）授权金减值判断

对于授权金，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。在计算可收回金额时，公司需要估计资产的未来现金流量及折现率以确定其现值。

（3）沉没账户定义、判断依据及摊销处理

本公司定期评估玩家的登陆情况，若发现玩家在过去一段期间内无任何登陆信息，则将相对应的玩家账户归为沉没账户，并将其账户中已充值未消耗的游戏点数，即相对应的递延收益余额，确认为当期营业收入。对于非移动网络游戏，发行人对运营时间超过2年的游戏产品，在玩家游戏账户连续1年未登录游戏时，确认为沉没账户；对于移动网络游戏，发行人对运营时间超过6个月的游戏产品，在玩家游戏账户连续3个月未登录游戏时，确认为沉没账户。

每期期末，本公司对于上述识别的沉没账户中已充值未消耗的游戏点数，即相对应的递延收益余额，确认为当期营业收入。

公司每季度末均对所确认的沉没账户进行回流率测试，在回流率明显低于5%的情况下，认为上述沉没账户的定义符合实际情况。

（4）折旧与摊销

本公司管理层依据相关资产预计未来的获利期间估计固定资产和无形资产的预计使用寿命、净残值率、折旧及摊销额。当实际使用寿命或净残值率与预计不一致时，管理层将修正折旧及摊销金额、或者将已废弃或已处置的技术上落后或非战略性的资产予以核销。

（5）存货跌价准备

本公司管理层根据存货的估计售价减去估计的销售费用以及相关税费后的金额确定存货的可回收净值。于资产负债表日，管理层分产品进行减值复核，并对过时或闲置的存货计提减值准备，使其成本与可回收价值一致。

（6）长期资产减值评估

本公司每年对资产的减值风险进行测试。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。在计算可收回金额时，本公司需要估计资产的未来现金流量及折现率以确定其现值。

（7）收入确认

对于自主运营的游戏收入，由于本公司作为服务提供的主体，对游戏内虚拟道具具有制定并调整价格的权利，属于主要的义务人，故其营业收入根据销售对价的总额进行确认。

根据道具的消耗方式的不同，游戏内道具可以分为消耗性道具、期间性道具和永久性道具。

消耗性道具是指游戏中不可重复使用，使用一次后即消失的游戏道具，公司依照与玩家之间的协议，在玩家取得该道具并进行使用后即为玩家提供游戏服务。

期间性道具是指游戏玩家在首次使用该道具以后的有限期间、有限次数范围或其他定量范围内仍然可以使用该项道具或者能够提升游戏玩家的游戏体验能力，公司依照与玩家之间的协议在以后的有限期间、有限次数范围或其他定量范围内为玩家提供游戏服务。

永久性道具是指游戏玩家在获得道具后，在公司为其提供游戏服务的剩余期间内均可使用该项道具或者能够提升游戏玩家的游戏体验能力，公司依照与游戏玩家之间的协议在服务期间内为游戏玩家提供游戏服务。

对于授予其他方的版权费收入，由于本公司未参与游戏的运营和收费，只提供技术支持服务，故其营业收入根据向被授权方收取的版权费的净额进行确认。

公司通过追踪付费玩家数据（例如登录数据及购买记录）确定各款游戏及各个平台的玩家存续时间，做出最佳估计。相关估计结果每年进行重新评估。若游戏上线时间过短或玩家数据不足（如一款最新推出的游戏），经计算游戏组合、目标玩家及其对不同统计类别的付费玩家的吸引力，公司将会根据自身或其他同类型游戏估计玩家存续时间，直至新游戏建立其自身的记录为止。

定期评估玩家的登陆情况，若发现玩家在过去一段期间内无任何登陆信息，则将相对应的玩家账户归为沉没账户，并将其账户中已充值未消耗的游戏点数，即相对应的递延收益余额，确认为当期营业收入。

公司对游戏产品生命周期和玩家（用户）生命周期的计算方法如下：

游戏产品生命周期

根据行业惯例，游戏产品生命周期一般分为推广期、成长期、稳定期和衰退期四个阶段。发行人主要游戏产品的生命周期的各阶段系结合行业特征及发行人游戏产品的特点、活跃用户和付费用户的变化情况等综合因素确定，发行人游戏生命周期与行业内游戏生命周期的确定方式一致。

玩家（用户）生命周期

玩家生命周期为根据 Matlab 数学模型估计的游戏玩家在该游戏内持续活跃的周期，也是游戏内永久性道具递延摊销的期限，与发行人游戏产品永久性道具的收入确认相关。报告期内，《方舟：生存进化》在海外运营，游戏运营模式为授权 Steam、Xbox 和 PS4 平台运营，收入模式为下载付费，不存在游戏内道具付费，因此不存在永久性道具摊销。同时，该游戏玩家主要通过局域网自行搭建服务器来参与游戏，游戏运营相关数据未进入官方服务器，因此无法验证用户生命周期。

①玩家生命周期计算的总体依据

发行人目前针对客户端游戏与移动网络游戏的生命周期统计方法一致，但因两类游戏性质的差异，所使用的模型参数有所不同。客户端游戏的取样周期为每

个季度的第一个月，登录情况的追踪精度为旬（10 天）；移动网络游戏的取样周期为每个月的第一周，登录情况的跟踪精度为天。

所谓取样周期，是指为测定玩家的生命周期而抓取登录用户数量的统计区间；

所谓跟踪精度，是指统计用户登录行为的频率（即统计周期）。

A、针对某个游戏，获取每个取样周期内的新增付费用户群作为一组跟踪样本；

B、观察每组样本在之后每个跟踪精度内登录的人数；

C、将现有数据输入至 Matlab 程序中，利用自回归函数进行“登录过的人数”vs.“旬”的曲线拟合，其中，“登陆过的人数”为“Y”轴，“旬”为“X”轴，输出确定系数 R-Square，以反映曲线与实际数据的拟合程度，R-Square 越接近于 1 拟合程度越为理想，考虑仅选取 R-Square>0.85 的输出结果作为进一步工作的基础；

D、如果 R-Square 的输出结果>0.85，则考虑利用此拟合的曲线预测未来预测期内的玩家登录人数；

E、计算一组跟踪样本所有玩家的平均生命周期，计算公式如下：

$$\text{平均生命周期} = \frac{\sum(\text{跟踪精度内玩家登录人数} \times \text{跟踪精度})}{\text{跟踪样本的人数}}$$

公司所有游戏产品的生命周期均根据用户实际登录情况，通过曲线拟合的方式进行测算。目前，从已经公开的同行业公司情况来看，均未披露移动网络游戏用户生命周期及永久性道具摊销的具体期限。根据用户实际登录的结果进行测算，具有客观性，主要体现在：

（1）公司采用每月第一周的新增付费用户群体作为观测整体，以用户首次付费作为玩家的出生，而以用户登录作为玩家的活跃标志，用市场上通用的 matlab 模型来预测玩家的生命周期。取用的样本量涵盖时间广，选用的模型有理论依据。

(2) 公司定期用用户实际登录情况与前期模型拟合出来的生命周期曲线进行比较, 保证模型的拟合度在较高水平。保荐机构和申报会计师在每次加期审计时, 也会用独立模型进行复核, 验证了发行人生命周期模型的有效性。

上述用户生命周期的计算方法与行业内公司保持一致。

②主要游戏产品生命周期计算过程及结果

报告期内, 发行人主要 6 款自主运营游戏的用户生命周期如下:

测试日期	九阴真经	太极熊猫	天子手游	九阴手游	天堂 2: 血盟	九阴真经 3D
2014 年 9 月 30 日	5 个月	-	-	-	-	-
2014 年 12 月 31 日	5 个月	2 个月	-	-	-	-
2015 年 6 月 30 日	5 个月	2 个月	-	-	-	-
2015 年 12 月 31 日	5 个月	2 个月	2 个月	2 个月	-	-
2016 年 6 月 30 日	5 个月	2 个月	2 个月	2 个月	-	-
2016 年 12 月 31 日	5 个月	2 个月	2 个月	2 个月	2 个月	2 个月
2017 年 6 月 30 日	5 个月	2 个月	2 个月	2 个月	2 个月	2 个月

具体来看, 以最近一次玩家生命周期测算时点为例, 发行人主要游戏产品在报告期各期间内生命周期的计算结果如下:

A、《九阴真经》

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间 (旬)	样本玩家最大生命周期 (旬)	样本玩家平均生命周期 (旬)	拟合优度
2012-4	13,436	196	255	20.0177	0.9952
2012-7	104,569	187	252	17.2972	0.9927
2012-10	52,367	178	248	18.7571	0.9950
2013-1	34,764	169	228	17.9839	0.9903
2013-4	37,041	160	211	15.8057	0.9912
2013-7	29,506	151	202	15.6449	0.9907
2013-10	24,583	142	192	14.9980	0.9927
2014-1	29,893	133	164	12.7088	0.9499
2014-4	20,157	124	164	13.4595	0.9837
2014-7	16,716	115	168	15.7316	0.9903
2014-10	21,711	106	158	14.2675	0.9877
2015-1	19,258	97	144	13.2356	0.9903
2015-4	20,992	88	133	12.0374	0.9918
2015-7	10,935	79	119	11.8392	0.9880
2015-10	10,725	70	116	11.9800	0.9884
2016-1	11,260	61	111	11.6027	0.9944

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（旬）	样本玩家最大生命周期（旬）	样本玩家平均生命周期（旬）	拟合优度
2016-4	10,288	52	108	12.9927	0.9872
2016-7	8,411	43	77	9.2421	0.9768
2016-10	10,027	34	79	9.5430	0.9848
2017-1-1	8,221	19	32	4.7199	0.7571
2017-4-1	11,126	16	64	7.7659	0.9788
平均生命周期				13.4110	

《九阴真经》生命周期测试过程中，采用每一个季度第一个月的新付费用户为样本，追溯其在之后每旬的登录情况。在生命周期计算过程中，样本人数的统计周期为旬，在将平均生命周期折算为月的时候，考虑到样本选取当月视为第一个统计周期（旬），因此需要在折算结果中减去 1 旬并且加上 1 个月。

根据上述统计结果，目前，《九阴真经》按照跟踪精度计算的平均生命周期为 13.4110（旬），其生命周期估算=（13.4110-1）*10/30=4.1370，最终生命周期测算结果=4.1370+1=5.1370≈5 个月。

因在最终生命周期结果计算中加上了 1 个月，因此，在判定永久性道具具体摊销期间时，在当月开始摊销的永久性道具，均认定为该道具自当月 1 号开始使用。

B、《太极熊猫》

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（天）	样本玩家最大生命周期（天）	样本玩家平均生命周期（天）	拟合优度
2014-10	14,893	1,090	1,135	37.1415	0.9952
2014-11	56,804	1,059	1,129	35.6532	0.9971
2014-12	53,172	1,029	1,148	52.8668	0.9984
2015-1	48,049	998	1,115	52.3834	0.9978
2015-2	44,353	967	1,097	56.0974	0.9984
2015-3	39,495	939	1,046	49.2276	0.9979
2015-4	29,130	908	1,004	48.5748	0.9964
2015-5	27,415	878	984	51.2411	0.9975
2015-6	19,645	847	951	53.1825	0.9980
2015-7	18,053	817	921	53.3273	0.9983
2015-8	14,140	786	886	51.7150	0.9972
2015-9	15,002	755	870	52.4307	0.9973
2015-10	13,476	725	827	49.2069	0.9967
2015-11	11,126	694	795	50.3965	0.9983

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（天）	样本玩家最大生命周期（天）	样本玩家平均生命周期（天）	拟合优度
2015-12	9,044	664	738	44.0770	0.9967
2016-1	10,766	633	694	37.1898	0.9944
2016-2	6,180	602	668	42.0721	0.9949
2016-3	6,806	573	632	37.0299	0.9946
2016-4	4,521	542	601	36.2814	0.9934
2016-5	3,297	512	558	33.9645	0.9933
2016-6	3,351	481	532	32.5933	0.9940
2016-7	3,582	451	493	29.7371	0.9917
2016-8	3,100	420	460	29.2464	0.9891
2016-9	2,339	389	425	30.2327	0.9845
2016-10	3,486	359	389	22.7436	0.9747
2016-11	2,748	328	365	25.7551	0.9863
2016-12	2,191	298	330	23.9543	0.9769
2017-1-1	1,730	184	187	6.8354	0.8375
2017-2-1	1,912	184	187	7.4491	0.8204
2017-3-1	1,251	184	191	11.7388	0.7915
2017-4-1	1,412	177	203	17.9802	0.9590
2017-5-1	1,009	147	170	16.3322	0.9479
2017-6-1	975	116	139	15.3130	0.9386
平均生命周期				36.1809	

根据上述统计结果，目前《太极熊猫》按照跟踪精度计算的平均生命周期为36.1809 天，其生命周期估算=36.1809/30=1.2060，最终生命周期计算结果=1.2060+1=2.2060≈2 个月。

C、《九阴手游》

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（天）	样本玩家最大生命周期（天）	样本玩家平均生命周期（天）	拟合优度
2015-7-1	1,129	817	859	60.9398	0.9198
2015-8-1	86,796	786	811	17.8867	0.9628
2015-9-1	13,729	755	804	35.2869	0.9724
2015-10-1	9,021	725	781	38.4707	0.9818
2015-11-1	10,772	694	765	41.9814	0.9870
2015-12-1	17,023	664	715	32.8201	0.9766
2016-1-1	16,764	633	676	30.0468	0.9702
2016-2-1	9,574	602	666	38.9229	0.9814
2016-3-1	9,532	573	627	35.2121	0.9800
2016-4-1	9,694	542	585	31.4110	0.9686
2016-5-1	6,819	512	548	28.2676	0.9685

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（天）	样本玩家最大生命周期（天）	样本玩家平均生命周期（天）	拟合优度
2016-6-1	7,289	481	516	27.8216	0.9610
2016-7-1	5,560	451	492	30.5446	0.9607
2016-8-1	4,270	420	461	30.6023	0.9644
2016-9-1	3,830	389	430	30.4132	0.9531
2016-10-1	3,840	359	396	28.1088	0.9478
2016-11-1	2,710	328	365	28.3074	0.9472
2016-12-1	2,508	298	331	26.7417	0.9491
2017-1-1	2,041	184	189	9.6240	0.7314
2017-2-1	2,337	184	189	9.7772	0.7311
2017-3-1	4,704	184	187	6.0699	0.8711
2017-4-1	1,421	177	209	21.4634	0.9336
2017-5-1	1,272	147	179	20.7708	0.9260
2017-6-1	1,180	116	144	17.6816	0.9147
平均生命周期				28.2988	

根据上述统计结果，目前《九阴手游》按照跟踪精度计算的平均生命周期为28.2988，其生命周期估算= $28.2988/30=0.9433$ ，最终生命周期计算结果= $0.9433+1=1.9433\approx 2$ 个月。

D、《天子手游》

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（天）	样本玩家最大生命周期（天）	样本玩家平均生命周期（天）	拟合优度
2015-10-1	1,361	717	717	9.9721	0.9110
2015-11-1	12,412	694	741	31.4345	0.9885
2015-12-1	34,283	664	716	27.3976	0.9886
2016-1-1	20,278	633	691	30.6818	0.9911
2016-2-1	10,691	602	665	34.1162	0.9902
2016-3-1	11,312	573	626	31.1411	0.9910
2016-4-1	6,086	542	589	31.2974	0.9884
2016-5-1	5,250	512	548	24.8956	0.9858
2016-6-1	2,598	481	517	27.5077	0.9845
2016-7-1	2,892	451	479	25.8056	0.9826
2016-8-1	2,078	420	451	26.5323	0.9827
2016-9-1	2,009	389	413	23.6917	0.9637
2016-10-1	2,954	359	387	22.3966	0.9697
2016-11-1	1,132	328	350	24.1945	0.9703
2016-12-1	906	298	318	24.5823	0.9673
2017-1-1	858	184	186	6.4484	0.8550
2017-2-1	878	184	188	9.2159	0.7564

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（天）	样本玩家最大生命周期（天）	样本玩家平均生命周期（天）	拟合优度
2017-3-1	743	184	189	10.4903	0.7544
2017-4-1	614	177	193	18.2327	0.9340
2017-5-1	590	147	160	13.7587	0.9389
2017-6-1	480	116	130	13.1336	0.9221
平均生命周期				22.2346	

根据上述统计结果，目前，《天子手游》按照跟踪精度计算的平均生命周期为 22.2346 天，其生命周期估算= $22.2346/30=0.7412$ ，最终生命周期计算结果= $0.7412+1=1.7412\approx 2$ 个月。

E、《天堂 2：血盟》

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（天）	样本玩家最大生命周期（天）	样本玩家平均生命周期（天）	拟合优度
2016-8-1	32,872	420	448	21.6289	0.9263
2016-9-1	21,808	389	411	18.6563	0.9193
2016-10-1	25,912	359	387	19.4225	0.9357
2016-11-1	15,257	328	349	16.2212	0.9226
2016-12-1	14,383	298	314	12.6819	0.9192
2017-1-1	8,838	184	186	3.9825	0.9484
2017-2-1	5,446	184	187	6.1774	0.8623
2017-3-1	2,952	184	189	9.3429	0.7628
2017-4-1	3,081	177	209	21.9947	0.8773
2017-5-1	1,670	147	160	12.7760	0.8951
2017-6-1	2,137	116	138	15.3653	0.8661
平均生命周期				14.3863	

《天堂 2：血盟》于 2016 年 7 月末正式上线运营，根据上述统计结果，《天堂 2：血盟》按照跟踪精度计算的平均生命周期为 14.3863 天，其生命周期估算= $14.3863/30=0.4795$ ，最终生命周期计算结果= $0.4795+1=1.4795$ ，依据谨慎性原则，取其生命周期为 2 个月。

F、《九阴真经 3D》

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（天）	样本玩家最大生命周期（天）	样本玩家平均生命周期（天）	拟合优度
2016-8-1	616	420	426	23.4114	0.6075
2016-9-1	18,484	389	409	16.6321	0.9374
2016-10-1	10,084	359	389	21.1619	0.9542
2016-11-1	10,176	328	360	19.9940	0.9538

样本选取月份	样本人数	样本玩家已经历生命时间（天）	样本玩家最大生命周期（天）	样本玩家平均生命周期（天）	拟合优度
2016-12-1	13,912	298	341	16.1973	0.9667
2017-1-1	5,460	184	187	5.5906	0.8938
2017-2-1	4,360	184	190	10.3614	0.6901
2017-3-1	4,092	184	189	9.0862	0.7681
2017-4-1	3,294	177	196	15.2375	0.9073
2017-5-1	4,625	147	161	10.6490	0.9040
2017-6-1	4,077	116	132	11.3344	0.8746
平均生命周期				14.5142	

《九阴真经3D》于2016年7月末正式上线运营，根据上述统计结果，目前《九阴真经3D》按照跟踪精度计算的平均生命周期为14.5142天，其生命周期估算 $=14.5142/30=0.4838$ ，最终生命周期计算结果 $=0.4838+1=1.4838$ ，依据谨慎性原则，取其生命周期为2个月。

（6）股份支付

于每个资产负债表日，对于完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可归权的权益工具，本公司采用了蒙特卡洛模拟模型计算所发行的权益性工具在授予日的公允价值。在该模型中，公司考虑了股价波动率、行业平均股价上涨率、净利润增长预测、上市概率和无风险利率等可变参数，并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。

（7）税项

本公司在正常的经营活动中，很多交易和事项的最终的税务处理都存在不确定性。因此需以现行的税收法规及其他相关政策为依据，对相关税项或所得税费用的计提作出重大判断。如果这些税务事项的最终认定结果与最初入账的金额存在差异，该差异将对作出上述最终认定期间的所得税费用、递延所得税和应交税费的金额产生影响。

递延税项的确定是根据于资产负债表日已经生效或实质上生效的税率，且预期该税率当相关的递延税项资产或递延税项负债实现时仍适用。递延税项资产以可预见未来有足够的应纳税利润来抵扣的时间性差异为上限予以确认。本公司对递延税项资产的确认是根据已生效或实质上生效的税率和本公司对递延税项资产在未来转回年度利润预测的最佳估计。于每一资产负债表日，本公司将调整利

润预测及其相关假设。

六、发行人适用的税率

本公司适用的主要税种及其税率列示如下：

税种	计税依据	税率
企业所得税	应纳税所得额	10%~39.8%
增值税	应纳税增值额（应纳税额按应纳税销售额乘以适用税率扣除当期允许抵扣的进项税后的余额计算）	6%、11%、17%、18%及 10%
营业税	应纳税营业额	3%及 5%
城市维护建设税	缴纳的增值税和营业税税额	7%
地方教育费附加	缴纳的增值税和营业税税额	2%
国家教育费附加	缴纳的增值税和营业税税额	3%

1、企业所得税

蜗牛数字适用的企业所得税税率为 25%。2014 年 10 月，公司取得《高新技术企业证书》（证书编号：GR201432002390，证书有效期为 3 年）。根据《国家税务总局关于实施高新技术企业所得税优惠有关问题的通知》（国税函[2009]203 号）的规定以及主管税务机关的批准，公司在报告期内按 15%的优惠税率缴纳企业所得税。目前，本公司正在重新申请高新企业资质证书，目前公示期已届满。

上海蜗牛和百里网络为小型微利企业，可将所得减按 50%计入应纳税所得额，按 20%的税率缴纳企业所得税。

杭州瑞高、大理数字、蜗牛通信和海天传媒的企业所得税税率为 25%。

俄罗斯蜗牛的所得税税率为 20%。

香港蜗牛的所得税税率为 16.5%。

韩国蜗牛在韩国首尔设立，其所得税执行累进税率。税率从 10%至 22%不等。

日本蜗牛在日本东京设立，其所得税执行超额累进税率。资本额在 1 亿日元以下的中小企业，年应纳税所得额在 800 万日元以下的部分，2016 年 4 月 1 日至 2018 年 4 月 1 日适用税率为 15%，2018 年 4 月 1 日之后的适用税率尚未决定；

超过 800 万日元的部分,2016 年 4 月 1 日至 2018 年 4 月 1 日适用税率为 23.4%,2018 年 4 月 1 日之后的适用税率为 23.2%; 资本额超过 1 亿日元的大中型企业,2016 年 4 月 1 日至 2018 年 4 月 1 日适用税率为 23.4%,2018 年 4 月 1 日之后的适用税率为 23.2%。

美国蜗牛企业所得税由联邦所得税及加利福尼亚州税构成,联邦所得税执行累进税率,税率从 15%至 39%不等,加利福尼亚州税执行 8.84%税率。若因税务亏损未达到加利福尼亚州所得税缴税标准,仍需缴纳加利福尼亚州的最低特许经营税 800 美元每年。

2017 年 12 月 22 日,美国总统特朗普签署了名为“Tax Cut and Jobs Act”的税改法案《减税和就业法案》(“新税法”)。新税法自 2018 年 1 月 1 日起生效实施。新税法对美国现行的所得税法进行了大幅修改,其中包括将美国公司联邦所得税率降低到 21%。根据美国税务体系改革相关步骤,现阶段仅为新税法主框架条款的确定,后续美国政府相关部门尚需陆续出台若干税法实施细则和解释。管理层将根据新税法和后续陆续出台的相应细则,评估本公司美国子公司及孙公司财务报表涉税事项并进行相应税收筹划和会计处理。

2、流转税及附加税费

(1) 营业税

公司自主运营收入为营业税应税收入,适用税率3%,按收入减除支付给第三方支付平台的渠道手续费和合作运营商的分成费后的净额计算缴纳。2014年6月1日起,公司自主运营收入适用增值税。

2014年6月1日之前,公司其他营业税应税收入按5%缴纳营业税。

(2) 增值税

根据财政部、国家税务总局颁布的《关于将铁路运输和邮政业纳入营业税改征增值税试点的通知》【财税[2013]106号】中的《营业税改征增值税试点实施办法》及根据财政部、国家税务总局颁布的《财政部、国家税务总局关于全面推开营业税改征增值税试点的通知》(财税[2016]36号)等相关规定,自2014年6月1日起,本公司的自主运营收入和移动业务收入适用增值税,税率分别为6%和11%,2014年6月1日前该业务适用营业税,税率为3%。经与当地主管税务机关沟通,

本公司取得的自主运营收入按减除支付给第三方支付平台的渠道手续费和运营平台的平台成本后的净额计算缴纳增值税。

根据财政部、国家税务总局《关于出口货物劳务增值税和消费税政策的通知》【财税[2012]39号】，公司游戏境外授权经营业务属于软件产品出口，免征增值税。本公司与苹果公司境外实体就基于iOS操作系统的手机游戏运营支持签订协议。根据该协议，苹果公司向最终游戏用户收取游戏充值款，并扣除相应的平台运营费后支付给本公司。经与当地主管税务机关沟通确认，本公司收到的游戏充值款免征增值税。

根据财政部、国家税务总局颁布的《关于将铁路运输和邮政业纳入营业税改征增值税试点的通知》【财税[2013]106号】中的《营业税改征增值税试点实施办法》及相关规定，自2014年1月1日起，本公司取得的受托开发收入适用增值税，且自2014年1月1日至2018年12月31日，该部分受托开发收入享受离岸服务外包业务免征增值税优惠政策。

俄罗斯蜗牛的产品及服务收入适用增值税税率为18%。

韩国蜗牛适用的增值税税率为10%。

除上述外，本公司其他含有增值税应税项目的增值税适用税率为17%。

本公司的进项税额是指购进货物或接受应税劳务及服务支付或者负担的增值税额。本公司的增值税应纳税额为当期销项税额抵减可抵扣的进项税额后的余额。

（3）城市维护建设税

本公司按应纳流转税额的7%缴纳城市维护建设税。

（4）教育费附加

本公司按应纳流转税额的3%和2%分别缴纳教育费附加和地方教育附加。

七、分部信息

根据不同地区经营的单元，本公司共有 5 个报告分部，分别是中国分部、美国分部、俄罗斯分部、韩国分部和日本分部。有关对外交易收入的分部信息如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
中国分部	133,883.07	231,306.95	153,063.34	62,084.60
美国分部	53,883.18	26,031.23	15,117.21	3,452.52
俄罗斯分部	168.13	218.71	316.69	564.82
韩国分部	7,325.06	7,272.33	-	-
日本分部	2,408.12	1,214.83	-	-
其他	150.08	0.59	-	-
合计	197,817.64	266,044.65	168,497.24	66,101.93

自 2015 年开始，公司移动业务规模扩大，故根据不同业务经营的单元，本公司共有 3 个报告分部，分别是游戏业务分部和移动业务及其他分部。有关对外交易收入的分部信息如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度
游戏业务	154,554.71	216,392.89	140,831.47
移动业务	43,713.06	49,959.75	28,508.02
其他业务	150.08	0.59	-
分部间抵消	-600.22	-308.59	-842.25
合计	197,817.64	266,044.65	168,497.24

八、非经常性损益明细表

报告期内，经注册会计师鉴证的非经常性损益具体情况如下表所示：

单位：万元

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
非流动资产处置损益	-128.42	46.42	-37.31	-5.04
计入当期损益的政府补助	164.80	1,022.31	889.70	858.71
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	54.53	-251.57	-31.60	-370.84
小计	90.92	817.16	820.79	482.82
所得税影响额	-13.64	-122.57	-123.12	-72.42
少数股东权益影响额（税后）	3.34			
归属于发行人股东的非经常性损益净额	80.62	694.59	697.67	410.40

报告期内，公司非经常性损益主要为计入当期损益的政府补助，政府补助详细分析请参阅本节“十一、盈利能力分析”之“（五）资产减值损失及营业外收支分析”之“2、营业外收入分析”。此外，2014年，除上述各项之外的其他营

业外收入和支出较多，主要是公司与部分用户签订了不可撤销的通信服务合同，履行该合同的预计成本超过预计收入而产生了预计亏损，故公司就上述未履行完毕的合同，按预计亏损部分确认预计负债385.67万元所致；2016年，非经常性损益中除上述各项之外的其他营业外收入和支出较多，主要是营业外支出中的赔偿款275.13万元，具体明细参见本节“十一、盈利能力分析”之“（五）资产减值损失及营业外收支分析”之“3、营业外支出分析”；2017年1-9月，非经常性损益中非流动资产处置损失较大，主要是当期处置了心之城堡和樱花三国两项游戏版权所致，上述无形资产处置损失为155.76万元。

九、公司财务指标

（一）主要财务指标

财务指标	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
流动比率（倍）	0.80	1.04	1.18	1.32
速动比率（倍）	0.79	1.00	1.16	1.28
资产负债率（母公司口径）	64.36%	69.12%	72.09%	46.62%
资产负债率（合并口径）	66.11%	66.17%	71.31%	51.79%
归属于发行人股东的每股净资产（元）*	5.46	5.04	2.79	1.81
无形资产（土地使用权、采矿权除外）占净资产的比例	66.22%	5.81%	5.71%	9.37%
财务指标	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
应收账款周转率（次/年）	8.69	7.64	8.13	11.04
存货周转率（次/年）	112.04	92.74	71.00	44.76
息税折旧摊销前利润（万元）	39,004.79	36,318.64	21,137.83	11,540.64
归属于发行人股东的净利润（万元）	19,314.51	25,740.75	14,994.21	8,875.52
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	19,233.89	25,046.17	14,296.53	8,465.12
利息保障倍数（倍）	14.98	19.63	80.12	338.78
每股经营活动产生的净现金流量（元）*	2.42	3.20	-1.68	0.92
每股净现金流量（元）*	0.56	1.86	0.45	0.25

*2015年，本公司进行了利润转增股本，各期间的每股指标根据最新股本进行计算。

**2017年1-9月的数据已年化。

财务指标计算如下：

- 1、流动比率=流动资产/流动负债
- 2、速动比率=速动资产/流动负债=（流动资产-存货-其他流动资产）/流动负债
- 3、资产负债率=总负债/总资产*100%
- 4、每股净资产=归属于母公司所有者的权益/总股本
- 5、无形资产占净资产的比例=无形资产（不含土地使用权、采矿权等）/归属于母公司所有者权益
- 6、应收账款周转率=营业总收入/应收账款平均净额
- 7、存货周转率=营业成本/存货平均净额
- 8、息税折旧摊销前利润=税前利润+利息支出+折旧费用+摊销费用
- 9、利息保障倍数=（税前利润+净利息支出）/净利息支出
- 10、每股经营活动产生的净现金流量=经营活动产生的现金流量净额/发行前总股本
- 11、每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额/发行前总股本

（二）净资产收益率及每股收益

项目	财务指标	加权平均净资产收益率	每股收益（人民币元/股）	
			基本每股收益	稀释每股收益
2017 年 1-9 月	归属于公司普通股股东的净利润	28.45%	1.61	1.61
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	28.33%	1.61	1.61
2016 年	归属于公司普通股股东的净利润	55.11%	2.15	2.15
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	53.62%	2.09	2.09
2015 年	归属于公司普通股股东的净利润	52.27%	1.25	1.25
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	51.33%	1.19	1.19
2014 年	归属于公司普通股股东的净利润	51.61%	0.74	0.74
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	49.22%	0.71	0.71

注：上述财务指标计算如下：

$$1、\text{加权平均净资产收益率} = P_0 / (E_0 + NP^2 + E_i \times M_i + M_0 - E_j \times M_j - M_0 \pm E_k \times M_k - M_0)$$

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。

2、基本每股收益= P_0/S

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

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

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

其中， P_1 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。

十、期后事项、或有事项及其他重大事项

（一）或有事项

1、履约保证金相关事项

2016年3月2日，本公司与宁波银行股份有限公司苏州吴中支行签订协议，本公司作为被担保人缴纳付款履约保证金3,350,000元，为其向中国工商银行美国分行的借款做担保。宁波银行苏州吴中支行作为担保人，其提供财务担保的金额为美元4,000,000元。上述金额代表本公司若违约将需要偿还给银行的最大损失。本公司的财务状况良好，预期不存在重大债务违约风险，本公司未确认与履约保证相关的预计负债。

2016年3月29日，本公司与中国银行股份有限公司苏州分行签订协议，苏州蜗牛作为被担保付款履约保证金200,000元，为其与中国联通的移动通信业务做担保。中国银行作为担保人，其提供财务担保的金额为2,000,000元。上述人民币2,000,000元代表本公司若违约将需要偿还给银行的最大损失。本公司与中国联通保持正常的业务往来，且本公司的财务状况良好，预期不存在重大债务违约风险，本公司未确认与履约保证相关的预计负债。

2、诉讼相关事项

诉讼事项的具体情况参见本招股说明书“第十一节 其他重要事项之三、重

大诉讼或仲裁事项”。

（二）其他重大事项

无其他需披露之重大事项。

十一、盈利能力分析

（一）营业收入分析

报告期，公司营业收入具体变动情况如下表所示：

单位：万元

	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度
	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率	金额
自主运营	99,806.04	-18.22%	162,714.91	39.12%	116,962.09	94.35%	60,179.70
授权运营	54,759.72	36.42%	53,521.31	127.04%	23,573.00	493.68%	3,970.68
其他	43,251.88	15.78%	49,808.43	78.13%	27,962.15	1332.82%	1,951.55
合计	197,817.64	-0.86%	266,044.65	57.89%	168,497.24	154.91%	66,101.93

注：2017 年 1-9 月的增长率数据已年化；2014 年其他收入 1,951.55 万元中，包括了游戏受托开发收入 731.63 万元，因此，2014 年度，公司游戏业务收入合计为 64,882.01 万元。

报告期，公司营业收入分别为 66,101.93 万元、168,497.24 万元、266,044.65 万元及 197,817.64 万元，整体呈快速增长趋势。2014 年，客户端游戏《九阴真经》的盈利情况对公司营业收入影响较大，近两年的影响逐渐降低。报告期内该款游戏的运营收入分别为 44,713.48 万元、34,945.06 万元、24,996.89 万元及 17,167.45 万元，占营业总收入比重分别达到 67.64%、20.74%、9.40%及 8.68%。自 2012 年 8 月公测后，该款游戏营业收入持续快速增长，使得公司 2014 年营业收入保持较高水平。2015 年，该款游戏进入稳定期后收入有所下滑，但公司 2014 年 9 月推出的移动网络游戏《太极熊猫》取得积极的市场反响，2014 年 9 月至 12 月以及 2015 年分别取得运营收入 10,424.32 万元及 76,043.56 万元，占营业总收入的比重分别达到 15.77%及 45.13%，使公司 2015 年营业收入保持较高水平。

2015 年下半年，公司陆续推出《九阴手游》、《天子手游》和《太极熊猫 2》等移动网络游戏，分别于 2016 年取得收入 37,926.26 万元、20,026.13 万元和 16,065.76 万元，分别占当期营业收入的 14.26%、7.53%和 6.04%，取得了较好的运营效果。除移动网络游戏外，公司在 2015 年 12 月取得 SDE.Inc 开发的《方舟：

生存进化》的全球代理权，并通过授权运营的方式运营，于 2016 年取得营业收入 48,325.96 万元。

2017 年 1-9 月，收入增长主要依靠《方舟：生存进化》、《天堂 2：血盟》和《九阴真经 3D》，上述三款游戏收入分别为 50,015.87 万元、18,475.13 万元和 15,263.23 万元，年化后收入同比增长 38%、60.05%和 322.68%。

此外，公司积极开展移动转售业务，2015 年以来，分别取得 27,524.33 万元、49,455.44 万元和 43,041.23 万元的收入，占营业总收入的比重分别达到 16.34%、18.59%和 21.76%。

总体来看，报告期内，发行人主营业务对单一游戏产品的集中程度逐渐降低，由 2014 年 67.64%的营业收入由《九阴真经》一款游戏构成到最近一期各类产品均能贡献一定的收入，公司的营业收入质量和抗风险能力均得到了提升。

1、报告期内营业收入变动的本质原因

（1）国内游戏行业发展迅速

报告期内，国内游戏行业快速发展，中国游戏市场实际销售收入从2014年的1,144.80亿元增长至2016年的1,655.70亿元，2017年1-6月收入为997.8亿元。游戏市场的快速增长带动了行业内企业营业收入的提高。

（2）公司已积累多年的游戏行业经验

本公司前身蜗牛有限成立于2000年，多年来持续开展游戏业务，已成功推出数十款网络游戏，积累了较为丰富的游戏开发及运营经验，在产品开发、游戏创新、游戏开发团队培育及海外市场拓展等方面已形成先发优势。此外，公司主要采用自主开发的方式研发数字引擎技术，已掌握较为先进的通用3D引擎技术。多年行业积累的竞争优势已经为公司带来了较好的游戏运营能力和经验。

（3）公司持续投入研发力量

近年，为开发优秀的游戏产品，公司持续投入研发力量。截至2017年9月30日，公司共拥有研发人员1,372名。报告期内，公司研发投入分别达到15,649.37万元、19,707.76万元、28,437.73万元及28,884.72万元。

2014年，公司研发费用投入占营业收入比重高于行业平均水平。2015-2016年，由于公司营业收入规模不断提高，公司研发费用投入占营业收入的比重与行业平均水平相一致；2017年1-9月，公司的研发费用占营业收入的比重高于行业，具体情况如下：

单位：万元

单位或项目	2017 年 1-6 月		
	研发费用	营业收入	研发费用占收入比重
搜狐畅游	125,864.64	570,518.53	22.06%
云游控股	1,732.20	12,123.40	14.29%
中青宝	3,995.59	16,652.90	23.99%
昆仑万维	11,280.68	173,735.43	6.49%
游族网络	9,481.40	167,969.03	5.64%
冰川网络	4,790.01	15,592.76	30.72%
巨人网络	30,753.62	140,291.54	21.92%
完美世界	65,912.87	355,804.56	18.53%
恺英网络	9,091.17	129,927.44	7.00%
网易	197,645.40	2,701,659.40	7.32%
行业平均	46,054.76	428,427.50	10.75%
蜗牛数字(2017 年 1-9 月)	28,884.72	197,817.64	14.60%
研发费用占自主运营收入比例情况	28,884.72	99,806.04	28.94%
单位或项目	2016 年度		
	研发费用	营业收入	研发费用占收入比重
搜狐畅游	84,367.10	364,459.57	23.15%
云游控股	9,647.60	36,156.40	26.68%
中青宝	9,498.01	32,134.81	29.56%
昆仑万维	10,096.65	242,467.06	4.16%
游族网络	17,285.71	253,011.44	6.83%
冰川网络	8,572.63	38,067.91	22.52%
巨人网络	49,958.98	232,356.43	21.50%
完美世界	135,127.48	615,883.18	21.94%
恺英网络	22,700.92	272,048.18	8.34%
网易	304,697.90	3,817,884.40	7.98%
行业平均	65,195.30	590,446.94	11.04%
蜗牛数字	28,437.73	266,044.65	10.69%
研发费用占自主运营收入比例情况	28,437.73	162,714.91	17.48%
单位或项目	2015 年度		
	研发费用	营业收入	研发费用占收入比重
搜狐畅游	110,722.65	494,301.76	22.40%
云游控股	13,156.20	51,153.90	25.72%

中青宝	13,124.53	34,309.09	38.25%
昆仑万维	9,305.95	178,914.06	5.20%
游族网络	13,305.81	153,468.75	8.67%
冰川网络	6,726.52	36,988.22	18.19%
巨人网络	不适用	不适用	不适用
完美世界	不适用	不适用	不适用
恺英网络	20,129.95	233,930.45	8.61%
网易	215,888.80	2,280,289.50	9.47%
行业平均	50,295.05	432,919.47	11.62%
蜗牛数字	19,707.76	168,497.24	11.70%
研发费用占自主运营收入比例情况	19,707.76	116,962.09	16.85%
单位 或项目	2014 年度		
	研发费用	营业收入	研发费用占收入比重
搜狐畅游	118,797.16	462,222.79	25.70%
云游控股	23,141.70	64,347.00	35.96%
中青宝	13,575.40	48,952.76	27.73%
昆仑万维	11,180.23	193,414.58	5.78%
游族网络	8,280.88	84,353.57	9.82%
冰川网络	5,610.78	36,000.85	15.59%
巨人网络	57,471.68	233,740.93	24.59%
完美世界	99,837.84	374,570.69	26.65%
恺英网络	9,519.15	72,780.21	13.08%
网易	132,349.80	1,171,283.40	11.30%
行业平均	47,976.46	274,166.68	17.50%
蜗牛数字	15,649.37	66,101.93	23.67%
研发费用占自主运营收入比例情况	15,649.37	60,179.70	26.00%

注：上述部分公司的数据取自相关资产重组报告书，故部分年份缺失。由于大部分公司仅在年报和半年报中披露研发费用，故上述数据仅更新至2017年1-6月。

2015 年、2016 年和 2017 年 1-9 月，由于公司收入的迅速增长，研发费用占营业收入的比例为 11.70%、10.69%和 14.60%，占比较 2014 年有所下降，但研发费用的绝对值仍然较高，公司仍保持较高的研发投入。2015 年、2016 年和 2017 年 1-9 月，若剔除授权运营及移动业务等与研发支出关联度较低的收入，研发费用占自主运营收入比例分别达到 16.85%、17.48%和 28.94%，公司的研发费用率仍高于同行业。

（4）自主运营能力提升

自主运营模式下，玩家充值均归公司所有。即使在支付分成费予合作运营商的情况下，公司亦作为主导方，拥有游戏数据的采集权限，同时管理游戏服务器、计费服务器及充值端口等关键节点，合作运营商主要负责搭建游戏下载及充值的平台，并进行游戏的推广。总体来看，公司拥有较强的自主运营能力。

报告期内，公司积极完善自主运营游戏平台，自主运营收入分别占当期营业收入的91.04%、69.41%、61.16%及50.45%。公司自主运营能力的提升还体现在公司的收入来源从集中在一款游戏到多款游戏同时运营，并取得了较好的运营效果，自主运营收入得到了较大幅度的提高。

最近两年一期，自主运营收入占比有所下降主要是由于公司《太极熊猫》和《方舟：生存进化》两款游戏取得了较高的授权运营收入，以及公司移动转售业务收入的快速增长。

2、玩家参与度对游戏运营业绩的影响

（1）主要游戏产品运营指标的整体情况

报告期内，公司于2012年出品的《九阴真经》游戏不断推出更新版本，玩家认可度逐步提升，积累了较多忠实玩家。2014年起，虽然玩家参与度仍保持较高水平，但由于游戏已进入稳定期，月付费用户数及月单个玩家平均付费金额较峰值水平有所下滑，导致该游戏盈利能力有所下降。

报告期内，《九阴真经》游戏主要用户数据情况如下：

	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
月平均活跃用户数（人）	515,387	624,957	619,083	887,733
月平均付费用户数（人）	31,946	38,608	53,827	97,563

注：上述各年度的月度指标数据为各年度每月数据的平均值，下同

报告期内，《九阴真经》游戏用户月付费渗透率及月单个付费玩家平均ARPU值情况如下：

	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
月付费渗透率（%）	6.22%	6.18%	8.84%	11.62%
月单个付费玩家平均ARPU值（元）	515.23	476.86	493.87	349.41

公司2014年9月新推出的游戏《太极熊猫》获得市场的积极反响，2015年的月平均活跃用户数及月平均付费用户数达到较高水平，带来了较好的玩家活跃程

度。

报告期内，《太极熊猫》游戏主要用户数据情况如下：

	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
月平均活跃用户数（人）	296,379	779,706	2,940,459	2,619,479
月平均付费用户数（人）	20,755	59,509	196,772	197,366

报告期内，《太极熊猫》游戏用户月付费渗透率及月单个付费玩家平均ARPU值情况如下：

	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
月付费渗透率（%）	6.87%	7.57%	6.92%	12.47%
月单个付费玩家平均 ARPU 值(元)	497.76	547.42	290.75	198.10

2015年和2016年，公司先后推出的移动网络游戏《九阴手游》、《天子手游》、《天堂2：血盟》和《九阴真经3D》等游戏均得到市场认可，取得了较好的运营效果。上述游戏具体情况如下：

游戏名称	用户数据	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度
九阴手游	月平均活跃用户数（人）	227,589	773,012	1,235,657
	月平均付费用户数（人）	20,107	59,706	115,109
	月付费渗透率（%）	8.69%	8.17%	9.05%
	月单个付费玩家平均 ARPU 值（元）	598.74	562.53	219.36
天子手游	月平均活跃用户数（人）	76,901	343,552	630,181
	月平均付费用户数（人）	6,414	39,227	72,731
	月付费渗透率（%）	8.21%	10.91%	9.29%
	月单个付费玩家平均 ARPU 值（元）	479.60	489.26	162.03
天堂 2：血盟	月平均活跃用户数（人）	283,687	902,606	-
	月平均付费用户数（人）	19,615	76,498	-
	月付费渗透率（%）	7.43%	8.34%	-
	月单个付费玩家平均 ARPU 值（元）	760.67	370.17	-
九阴真经 3D	月平均活跃用户数（人）	428,388	714,189	-
	月平均付费用户数（人）	31,899	54,980	-
	月付费渗透率（%）	7.91%	7.95%	-
	月单个付费玩家平均 ARPU 值（元）	501.29	247.16	-

报告期内，公司主要游戏产品的付费用户 ARPU 值均呈现上升波动趋势，

主要游戏产品已上线的时间较长，越到后期，去付费用户构成中，新增付费玩家占比逐渐降低，老付费用户的占比逐渐提高。老付费用户一般具有持续付费、高额付费的特点，因此造成总体上付费玩家 ARPU 值总体上升。

报告期各年内，上述 6 款产品的新增付费用户及相应的新增付费用户充值金额占比情况如下：

	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	新增付费用户占比	新增付费用户充值金额占比	新增付费用户占比	新增付费用户充值金额占比	新增付费用户占比	新增付费用户充值金额占比	新增付费用户占比	新增付费用户充值金额占比
九阴真经	55.97%	42.50%	61.98%	38.26%	63.38%	36.13%	70.67%	43.83%
太极熊猫	65.18%	20.48%	76.81%	33.45%	94.29%	79.54%	98.12%	98.55%
九阴手游	76.13%	32.31%	91.83%	73.70%	99.67%	97.93%		
天子手游	78.91%	34.13%	91.29%	78.77%	99.46%	98.52%		
天堂 2：血盟	80.74%	38.74%	99.26%	98.85%				
九阴真经 3D	91.75%	62.45%						

由上述付费用户的统计可以看出，随着时间的推移，上述主要游戏产品的新增付费用户及充值金额占比均呈现下降趋势，同时新增付费用户充值金额占比的下降更为明显，说明越到游戏后期，游戏充值的主体构成约体现为“老用户充值”的特点。在游戏上线第一年，新增付费用户和相应的充值占比略低于 100%，主要游戏有部分玩家系蜗牛游戏产品的老用户，使用之前注册的蜗牛通行证登录游戏。

从公司所有游戏产品的总体来看，付费用户 ARPU 值和新增付费用户 ARPU 值各年的汇总情况如下：

单位：元

	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
全部付费用户 ARPU 值	921.81	739.12	437.91	402.15
新增付费用户 ARPU 值	492.34	532.05	337.14	280.54

总体来看，公司游戏产品的新增付费用户 ARPU 值明显低于全部付费用户 ARPU 值，因此老用户的付费金额较高，公司各游戏产品的用户结构和付费特征基本呈现上述趋势，这是造成公司游戏产品付费用户 ARPU 逐年升高的主要原因。

（2）月注册账户数

报告期内，发行人自主运营的主要游戏产品中，既包括客户端游戏，又包括移动网络游戏，其中移动网络游戏需玩家通过 iOS 平台的苹果商店或安卓平台下载并进入游戏，因此在玩家注册方式上存在差异：

①对于《九阴真经》等发行人自主开发并运营的客户端游戏，发行人能够取得游戏玩家注册的手机号码或邮箱等唯一性信息，但玩家在不绑定手机号码或邮箱信息的情况下，仍可以通过注册蜗牛通行证或其他个性化账户名称完成唯一性的身份识别。账户注册成功后，在线的游戏信息方能储存至玩家账户，以便玩家下次登录时调取。因此，此类游戏产品，玩家一般均需要完成注册行为才能正常进行游戏。

②对于在苹果 iOS 系统中运营的移动网络游戏，发行人能够取得游戏玩家注册的手机号码或邮箱等唯一性信息，但与自主研发并运营的客户端游戏一样，玩家也可通过注册蜗牛通行证或个性化账户登录游戏，实现唯一性的身份识别。与自主研发并运营的客户端游戏不一样的是，玩家可以不提交任何信息的情况下进入游戏（作为游客进入），游戏系统会为此游戏设备（如手机、平板电脑等）随机分配一个游戏账户（该账户玩家不知道），该账户与该设备绑定，当玩家再次以该设备登录游戏时，仍可以调取在线游戏信息，不会影响玩家的正常游戏，但当更换设备登录时，则无法找回之前登录的信息。因此，游戏中存在部分没有唯一性账户识别信息，但存在多次登录或充值记录的游戏玩家。

③对于在安卓平台中运营的移动网络游戏，游戏玩家的信息由安卓平台统一管理，发行人无法取得游戏玩家的注册信息，仅能够取得相应的游戏平台提供的一个玩家账户代码，并根据此代码提供游戏服务。因此，对于此类情况，发行人无法获得玩家的手机号或邮箱等唯一性信息。

基于此，发行人认为，注册用户应具有有效的游戏行为，故对于已经完成用户唯一性信息绑定的账户（通过手机号码、邮箱、蜗牛通行证或个性化账户注册），认定为注册账户；未完成用户唯一性信息绑定的账户，若其最后的游戏信息更新时间晚于其账户生成时间，说明其有一定的游戏行为，也定义其为注册用户。

对于《方舟：生存进化》游戏，发行人的运营模式为授权运营，通过在授权平台下载/销售的方式实现收入，不存在游戏内消费情形，故玩家下载后即成为

游戏用户，其下载激活量即为其注册用户数量。

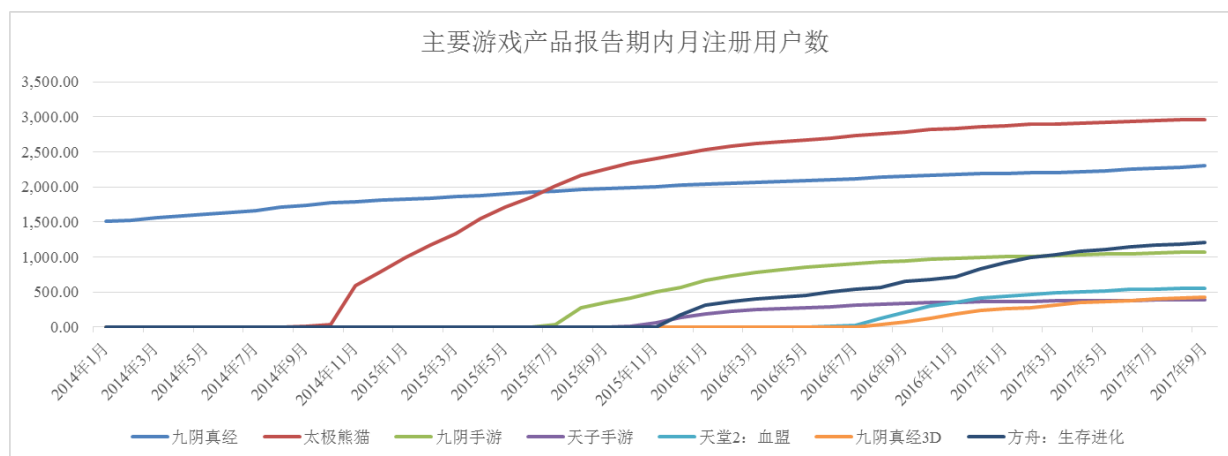
基于上述定义，发行人自主运营的各主要游戏产品月度注册账户数及其变化情况如下：

单位：万个

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2: 血盟	九阴真经 3D	方舟：生存进化
2014 年 1 月	1,506.73						-
2014 年 2 月	1,524.85						-
2014 年 3 月	1,553.88						-
2014 年 4 月	1,581.91						-
2014 年 5 月	1,605.16						-
2014 年 6 月	1,636.34						-
2014 年 7 月	1,659.46						-
2014 年 8 月	1,707.72						-
2014 年 9 月	1,742.46	5.31					-
2014 年 10 月	1,771.67	28.83					-
2014 年 11 月	1,785.74	588.54					-
2014 年 12 月	1,812.74	788.71					-
2015 年 1 月	1,829.66	992.18					-
2015 年 2 月	1,840.79	1,167.91					-
2015 年 3 月	1,859.20	1,339.28					-
2015 年 4 月	1,881.22	1,541.53					-
2015 年 5 月	1,895.74	1,706.00					-
2015 年 6 月	1,926.68	1,849.66	0.25				-
2015 年 7 月	1,937.86	2,017.59	38.79				-
2015 年 8 月	1,968.40	2,169.01	280.11				-
2015 年 9 月	1,981.30	2,256.38	350.20				-
2015 年 10 月	1,993.90	2,343.10	418.84	7.40			-
2015 年 11 月	2,004.70	2,407.65	498.42	56.60			-
2015 年 12 月	2,027.70	2,468.70	566.18	134.53			178.77
2016 年 1 月	2,043.46	2,536.09	664.54	184.10			311.64
2016 年 2 月	2,056.79	2,583.64	729.23	218.83			357.62
2016 年 3 月	2,066.42	2,616.64	773.88	244.05			395.17
2016 年 4 月	2,079.84	2,644.73	815.10	260.04			421.05
2016 年 5 月	2,087.71	2,672.63	851.79	274.52			455.15
2016 年 6 月	2,103.57	2,698.31	878.51	287.29			497.21
2016 年 7 月	2,115.85	2,731.09	906.15	306.45	28.09		536.80
2016 年 8 月	2,136.20	2,763.29	925.42	320.32	123.15	31.32	562.72
2016 年 9 月	2,153.31	2,786.54	946.03	331.09	208.59	74.63	647.81
2016 年 10 月	2,166.50	2,815.87	965.10	344.31	303.52	125.01	677.54

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2: 血盟	九阴真经 3D	方舟：生存进化
2016 年 11 月	2,175.68	2,837.66	979.35	352.20	355.32	185.92	711.19
2016 年 12 月	2,186.48	2,858.67	991.28	358.52	411.49	240.02	830.77
2017 年 1 月	2,194.39	2,877.18	1,002.28	363.27	444.12	261.68	914.64
2017 年 2 月	2,202.28	2,890.61	1,011.66	367.42	465.01	279.98	994.25
2017 年 3 月	2,208.24	2,901.94	1,022.15	371.59	485.11	308.85	1,030.68
2017 年 4 月	2,219.86	2,914.24	1,029.92	375.05	496.78	346.96	1,080.05
2017 年 5 月	2,232.15	2,923.79	1,037.28	378.37	509.19	364.99	1,109.67
2017 年 6 月	2,249.39	2,932.82	1,044.95	380.84	532.89	379.08	1,150.12
2017 年 7 月	2,264.89	2,943.65	1,054.61	383.46	543.60	398.86	1,170.30
2017 年 8 月	2,284.38	2,957.99	1,063.75	385.35	549.38	416.01	1,184.31
2017 年 9 月	2,304.26	2,964.14	1,069.60	386.94	553.19	423.82	1,201.22

上述游戏产品月注册账户数报告期内的变化情况如下图：



发行人各主要游戏产品报告期内注册用户数均呈现在推广期快速增长，后随着游戏逐步进入稳定期，注册用户数增长速度有所减缓。《方舟：生存进化》游戏于 2015 年 12 月和 2016 年 12 月分别在 Xbox 平台和 PS4 平台上线，因此其注册用户数量在当月有较大幅度提高。

报告期内，发行人游戏产品的自主运营业务主要在中国、美国、韩国和日本地区开展，上述注册用户数包括了在上述地区自主运营模式下该游戏的注册用户总数；《方舟：生存进化》游戏通过三大平台在全球开展运营，故注册用户数量包括了三大平台的用户数量，其他运营指标亦如此。

(3) 月付费账户数

发行人自主运营的各主要游戏产品月付费账户数的变化情况如下（其中移动网络游戏分为 iOS 和安卓平台）：

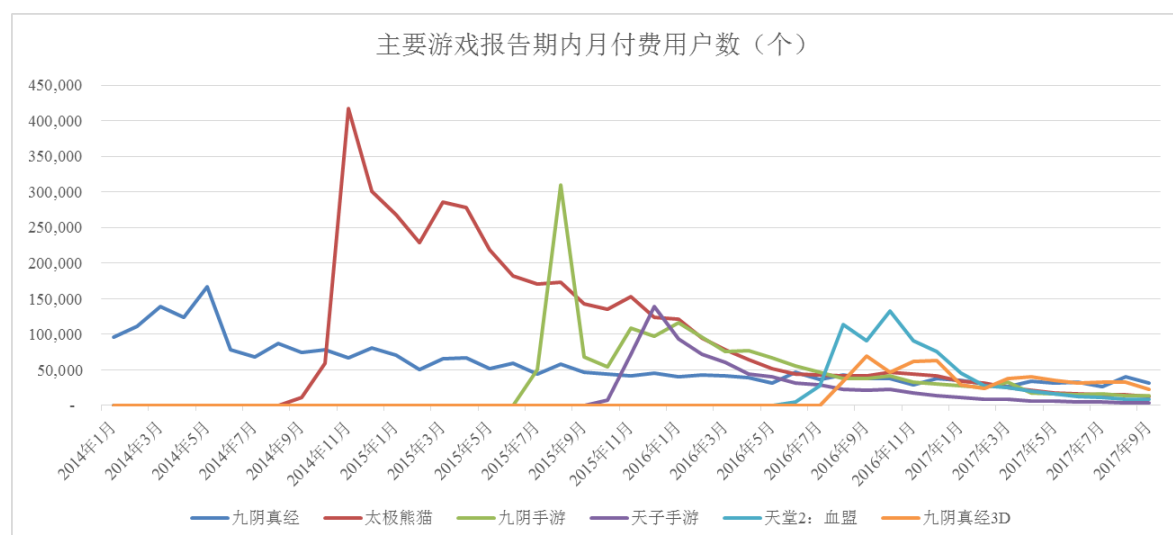
单位：万个

日期	九阴真经	太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D	
		iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓
2014 年 1 月	9.59										
2014 年 2 月	11.06										
2014 年 3 月	13.95										
2014 年 4 月	12.33										
2014 年 5 月	16.71										
2014 年 6 月	7.89										
2014 年 7 月	6.79										
2014 年 8 月	8.71										
2014 年 9 月	7.50	1.11	1.10								
2014 年 10 月	7.86	5.94	4.80								
2014 年 11 月	6.66	41.77	13.11								
2014 年 12 月	8.02	30.14	9.24								
2015 年 1 月	7.13	26.81	9.32								
2015 年 2 月	5.09	22.92	8.44								
2015 年 3 月	6.51	28.63	9.01								
2015 年 4 月	6.65	27.86	9.65								
2015 年 5 月	5.21	21.81	8.56								
2015 年 6 月	5.89	18.23	7.15								
2015 年 7 月	4.38	17.03	7.02	1.55	3.55						
2015 年	5.86	17.28	7.17	8.99	21.99						

日期	九阴真经	太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2: 血盟		九阴真经 3D	
		iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓
8 月											
2015 年 9 月	4.69	14.30	5.55	1.56	5.32						
2015 年 10 月	4.47	13.57	4.88	1.59	3.88	0.68	0.01				
2015 年 11 月	4.20	15.33	5.35	3.29	7.57	3.77	3.47				
2015 年 12 月	4.51	12.35	4.46	4.34	5.43	4.27	9.62				
2016 年 1 月	4.07	12.08	4.20	7.10	4.60	3.52	5.83				
2016 年 2 月	4.24	9.42	3.10	5.33	4.25	2.62	4.53				
2016 年 3 月	4.11	7.82	2.58	3.70	3.94	2.13	3.90				
2016 年 4 月	3.91	6.47	2.04	3.81	3.86	1.74	2.71				
2016 年 5 月	3.21	5.20	1.64	3.42	3.32	1.79	2.29				
2016 年 6 月	4.61	4.46	1.28	2.52	3.03	1.66	1.49				
2016 年 7 月	3.61	4.32	1.19	2.02	2.64	1.56	1.39	2.76	-		
2016 年 8 月	4.28	4.19	1.23	1.50	2.30	1.32	1.00	7.94	3.44	3.36	-
2016 年 9 月	3.83	4.14	1.32	1.36	2.48	1.20	0.98	4.55	4.55	1.97	5.01
2016 年 10 月	3.76	4.72	1.48	1.50	2.67	1.31	0.93	7.91	5.37	1.93	2.73
2016 年 11 月	2.94	4.39	1.48	1.37	1.85	1.04	0.76	5.41	3.65	2.94	3.23
2016 年 12 月	3.76	4.19	1.48	1.24	1.85	0.74	0.66	4.92	2.68	2.57	3.76
2017 年 1 月	3.51	3.42	1.21	1.09	1.68	0.39	0.70	2.39	2.12	0.93	1.98
2017 年 2 月	2.99	3.10	1.06	0.93	1.63	0.39	0.55	1.48	1.34	0.79	1.66
2017 年 3 月	2.59	2.48	0.87	0.87	2.45	0.36	0.47	1.31	1.23	0.99	2.85
2017 年	3.39	2.14	0.74	0.39	1.38	0.20	0.46	1.04	0.99	1.31	2.70

日期	九阴真经	太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂2：血盟		九阴真经 3D	
		iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓
4 月											
2017 年 5 月	3.13	1.77	0.60	0.36	1.27	0.19	0.40	0.93	0.66	1.12	2.36
2017 年 6 月	3.28	1.61	0.54	0.33	1.19	0.15	0.34	0.67	0.60	1.29	1.90
2017 年 7 月	2.62	1.46	0.49	0.44	1.25	0.12	0.32	0.64	0.48	1.19	2.14
2017 年 8 月	4.06	1.47	0.50	0.33	1.11	0.11	0.27	0.48	0.44	1.20	2.09
2017 年 9 月	3.18	1.22	0.42	0.30	1.09	0.09	0.26	0.39	0.46	0.68	1.52

上述游戏报告期内月付费用户数量（移动游戏包括 iOS 和安卓平台）的变化趋势如下：



由上图可见，发行人主要游戏产品的月付费用户数均在游戏推广期出现峰值，后随着时间推移逐步降低。除此之外，在游戏重大版本更新当月，一般月付费用户量有所提升。上述变化趋势与同行业其他游戏产品相似。

因《方舟：生存进化》游戏不存在游戏内付费情形，且通过授权运营模式进行运营，因此未统计其月付费账户数和月新增付费账户数。

（4）月活跃用户数

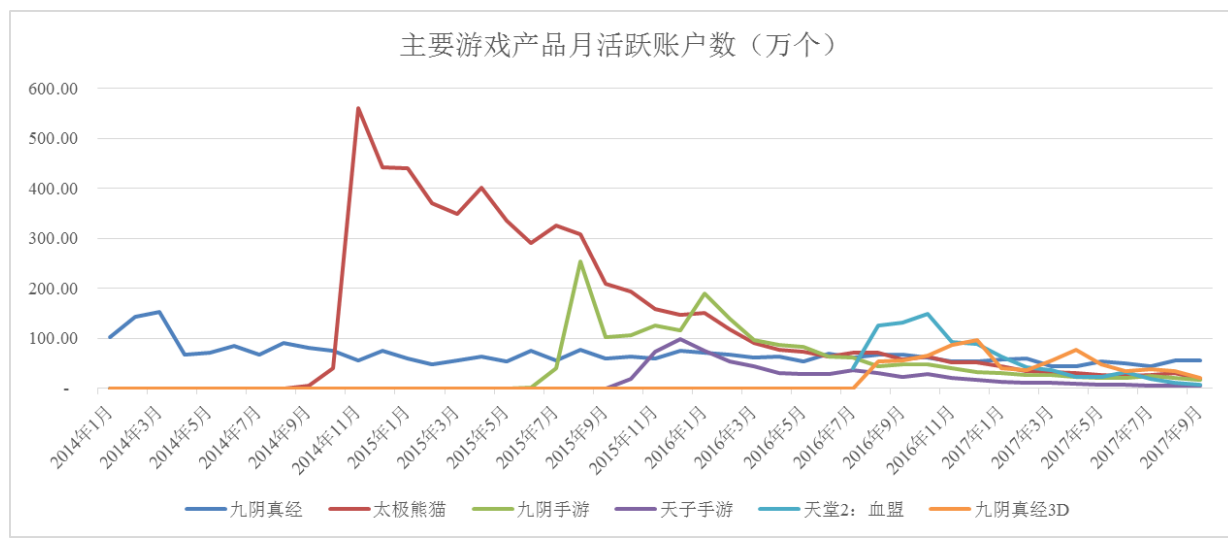
发行人各主要游戏产品月活跃账户数的变化情况如下：

单位：万个

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2： 血盟	九阴真经 3D
2014 年 1 月	102.00	-	-	-	-	-
2014 年 2 月	142.45	-	-	-	-	-
2014 年 3 月	153.28	-	-	-	-	-
2014 年 4 月	66.72	-	-	-	-	-
2014 年 5 月	71.94	-	-	-	-	-
2014 年 6 月	85.53	-	-	-	-	-
2014 年 7 月	66.33	-	-	-	-	-
2014 年 8 月	91.19	-	-	-	-	-
2014 年 9 月	80.92	5.31	-	-	-	-
2014 年 10 月	74.68	40.21	-	-	-	-
2014 年 11 月	55.91	560.64	-	-	-	-
2014 年 12 月	74.32	441.64	-	-	-	-
2015 年 1 月	59.47	440.73	-	-	-	-
2015 年 2 月	47.46	369.79	-	-	-	-
2015 年 3 月	56.31	348.69	-	-	-	-
2015 年 4 月	64.02	401.73	-	-	-	-
2015 年 5 月	54.16	335.47	-	-	-	-
2015 年 6 月	74.85	291.26	0.25	-	-	-
2015 年 7 月	54.70	325.41	39.15	-	-	-
2015 年 8 月	76.08	307.34	252.94	-	-	-
2015 年 9 月	58.80	209.26	102.62	-	-	-
2015 年 10 月	62.53	194.20	106.74	18.21	-	-
2015 年 11 月	58.78	157.54	124.99	72.08	-	-
2015 年 12 月	75.75	147.12	114.96	98.76	-	-
2016 年 1 月	70.95	150.34	189.77	74.07	-	-
2016 年 2 月	67.70	117.65	139.79	53.77	-	-
2016 年 3 月	61.23	90.55	96.73	43.03	-	-
2016 年 4 月	63.07	77.06	85.62	29.94	-	-
2016 年 5 月	53.98	72.03	82.45	29.07	-	-
2016 年 6 月	69.06	63.53	62.35	28.37		-
2016 年 7 月	62.09	70.58	60.79	36.69	40.43	-
2016 年 8 月	66.33	71.16	44.61	30.02	125.05	54.41
2016 年 9 月	66.43	56.61	47.28	22.89	131.61	55.00
2016 年 10 月	61.38	63.17	47.19	29.00	149.18	64.87
2016 年 11 月	53.82	51.84	39.26	19.68	91.81	86.05
2016 年 12 月	53.91	51.14	31.76	15.73	89.46	96.76
2017 年 1 月	57.85	44.00	29.58	11.92	64.13	39.93
2017 年 2 月	58.41	34.24	25.62	10.03	42.17	36.55
2017 年 3 月	43.14	32.34	26.17	10.32	36.82	56.31
2017 年 4 月	44.70	30.46	21.56	8.10	21.82	77.44

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴真经 3D
2017 年 5 月	54.04	26.40	20.44	7.56	22.36	46.89
2017 年 6 月	50.44	24.73	20.38	6.41	31.22	34.31
2017 年 7 月	44.28	26.67	23.42	5.88	18.26	37.63
2017 年 8 月	56.27	29.38	21.38	4.72	10.97	35.04
2017 年 9 月	54.72	18.53	16.27	4.29	7.56	21.46

上述游戏报告期内月活跃用户数量的变化趋势如下：



由上图可见，上述游戏产品月活跃用户数量的波动趋势与月付费用户数的波动趋势基本一致。上述变化趋势与同行业的其他游戏产品类似。

因《方舟：生存进化》游戏通过授权运营方式进行游戏运营，运营平台拥有玩家用户的行为信息，故未统计其月活跃用户数量。

（5）月新增注册用户数

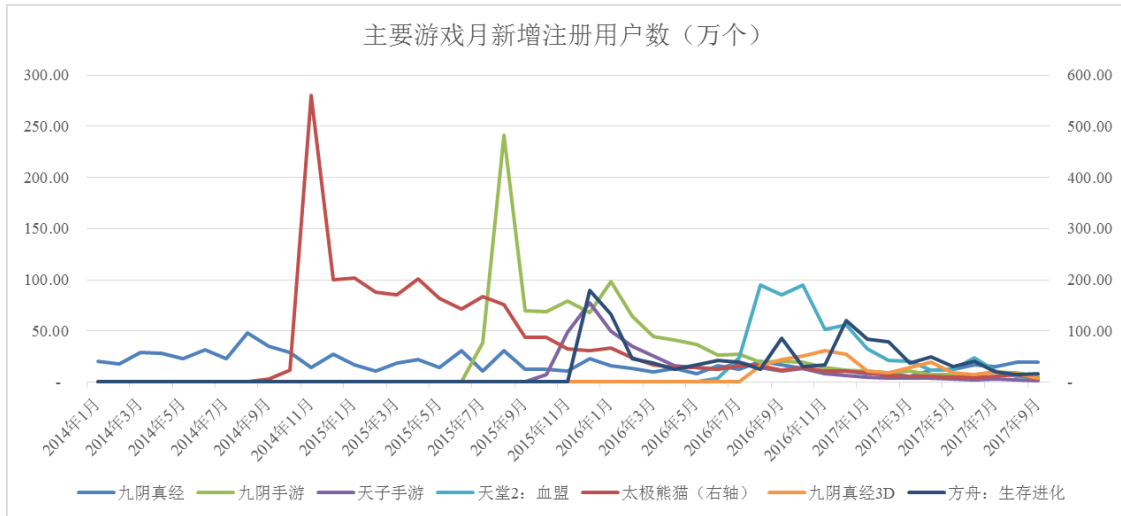
基于注册账户的定义，发行人各主要游戏产品月新增注册账户数的变化情况如下：

单位：万个

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴真经 3D	方舟：生存进化
2014 年 1 月	20.23	-	-	-	-	-	-
2014 年 2 月	18.11	-	-	-	-	-	-
2014 年 3 月	29.03	-	-	-	-	-	-
2014 年 4 月	28.03	-	-	-	-	-	-
2014 年 5 月	23.26	-	-	-	-	-	-

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴真经 3D	方舟：生存进化
2014 年 6 月	31.18	-	-	-	-	-	-
2014 年 7 月	23.12	-	-	-	-	-	-
2014 年 8 月	48.25	-	-	-	-	-	-
2014 年 9 月	34.74	5.31	-	-	-	-	-
2014 年 10 月	29.21	23.52	-	-	-	-	-
2014 年 11 月	14.07	559.71	-	-	-	-	-
2014 年 12 月	27.01	200.17	-	-	-	-	-
2015 年 1 月	16.92	203.47	-	-	-	-	-
2015 年 2 月	11.12	175.73	-	-	-	-	-
2015 年 3 月	18.42	171.38	-	-	-	-	-
2015 年 4 月	22.02	202.25	-	-	-	-	-
2015 年 5 月	14.52	164.47	0.00	-	-	-	-
2015 年 6 月	30.94	143.66	0.25	-	-	-	-
2015 年 7 月	11.18	167.93	38.53	-	-	-	-
2015 年 8 月	30.54	151.42	241.33	-	-	-	-
2015 年 9 月	12.91	87.38	70.09	0.00	-	-	-
2015 年 10 月	12.59	86.72	68.64	7.40	-	-	-
2015 年 11 月	10.80	64.55	79.57	49.20	-	-	-
2015 年 12 月	23.00	61.05	67.77	77.93	-	-	178.77
2016 年 1 月	15.75	67.39	98.36	49.58	-	-	132.87
2016 年 2 月	13.34	47.55	64.69	34.73	-	-	45.98
2016 年 3 月	9.63	33.00	44.65	25.22	-	-	37.55
2016 年 4 月	13.42	28.09	41.21	15.98	-	-	25.88
2016 年 5 月	7.87	27.90	36.69	14.48	-	-	34.10
2016 年 6 月	15.86	25.68	26.72	12.77	4.16	-	42.06
2016 年 7 月	12.28	32.78	27.63	19.16	23.94	-	39.58
2016 年 8 月	20.35	32.20	19.27	13.87	95.06	31.32	25.92
2016 年 9 月	17.11	23.25	20.61	10.77	85.44	43.31	85.10
2016 年 10 月	13.20	29.33	19.07	13.22	94.93	50.38	29.73
2016 年 11 月	9.18	21.79	14.25	7.88	51.80	60.92	33.65
2016 年 12 月	10.81	21.01	11.93	6.32	56.18	54.10	119.58
2017 年 1 月	7.91	18.51	11.00	4.75	32.63	21.66	83.87
2017 年 2 月	7.90	13.43	9.38	4.15	20.89	18.30	79.62
2017 年 3 月	5.96	11.32	10.49	4.17	20.10	28.87	36.43
2017 年 4 月	11.57	10.92	7.75	3.46	11.67	38.10	49.36
2017 年 5 月	12.29	9.55	7.36	3.32	12.40	18.03	29.63
2017 年 6 月	17.24	9.03	7.67	2.47	23.71	14.09	40.44
2017 年 7 月	15.51	10.83	9.66	2.62	10.71	19.78	20.19
2017 年 8 月	19.49	14.33	9.14	1.89	5.78	17.15	14.01
2017 年 9 月	19.88	6.16	5.85	1.59	3.81	7.82	16.90

上述游戏报告期内新增注册用户数的变化趋势如下：



报告期内，上述游戏月新增注册用户数波动趋势与月活跃用户数趋势基本一致，但幅度更大，符合正常情形。上述月新增注册用户数的变化与同行业情况一致。

上述《方舟：生存进化》的月新增注册数量为当月该游戏及其拓展包在三大运营平台的下载数量之和。

（6）月新增付费用户数

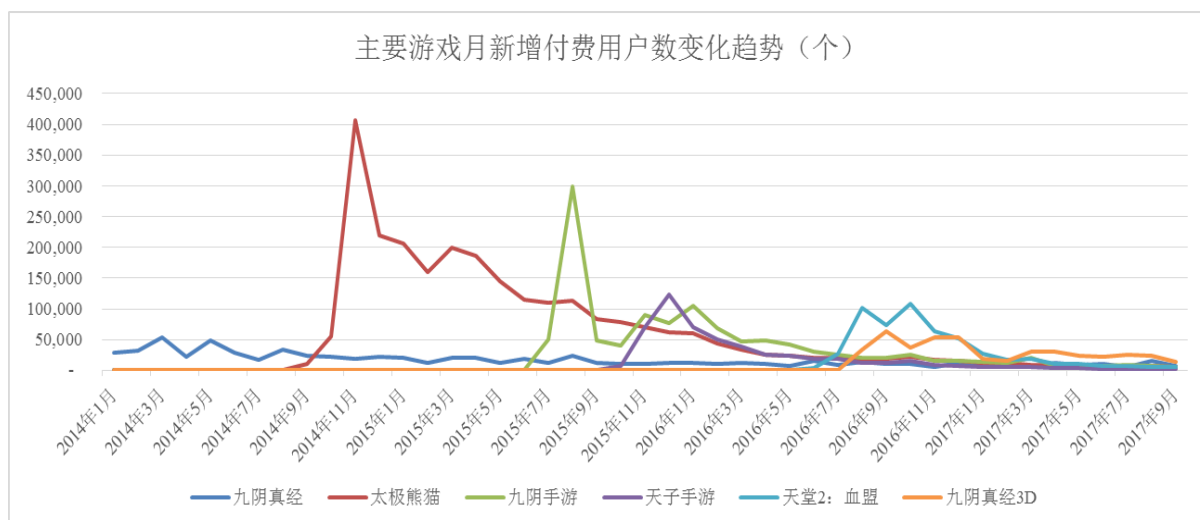
基于上述账户的定义，发行人各主要游戏产品月新增付费账户数（移动游戏分为iOS和安卓平台）的变化情况如下：

单位：万个

日期	九阴真经	太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴 3D	
		iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓
2014 年 1 月	2.80										
2014 年 2 月	3.12										
2014 年 3 月	5.29										
2014 年 4 月	2.23										
2014 年 5 月	4.85										
2014 年 6 月	2.82										
2014 年 7 月	1.78										
2014 年 8 月	3.37										
2014 年 9 月	2.43	1.09	0.01								
2014 年 10 月	2.28	4.48	0.98								

日期	九阴真经	太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴 3D	
		iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓
2014 年 11 月	1.82	12.42	28.19								
2014 年 12 月	2.25	6.40	15.53								
2015 年 1 月	2.03	7.01	13.68								
2015 年 2 月	1.27	5.55	10.46								
2015 年 3 月	2.09	5.65	14.32								
2015 年 4 月	2.12	6.37	12.21								
2015 年 5 月	1.28	5.45	8.99								
2015 年 6 月	1.84	4.20	7.27								
2015 年 7 月	1.15	4.33	6.69	1.49	3.55						
2015 年 8 月	2.40	4.57	6.79	8.49	21.40						
2015 年 9 月	1.17	2.92	5.38	0.88	3.95						
2015 年 10 月	1.11	2.49	5.38	1.16	2.80	0.65	0.00				
2015 年 11 月	0.97	2.13	4.81	2.75	6.34	3.55	3.41				
2015 年 12 月	1.25	2.06	4.20	3.50	4.14	3.51	8.74				
2016 年 1 月	1.16	1.79	4.23	7.24	3.25	2.63	4.43				
2016 年 2 月	1.11	1.15	3.15	3.86	2.93	1.62	3.32				
2016 年 3 月	1.21	0.92	2.48	2.04	2.65	1.23	2.68				
2016 年 4 月	1.05	0.68	1.89	2.39	2.50	0.97	1.63				
2016 年 5 月	0.64	0.62	1.74	2.03	2.11	0.82	1.31				
2016 年 6 月	1.58	0.44	1.62	1.25	1.85	0.38	0.82				
2016 年 7 月	0.85	0.42	1.62	1.00	1.61	0.70	0.83	2.75	-		
2016 年 8 月	1.41	0.48	1.45	0.58	1.39	0.41	0.52	7.18	2.99	3.36	-
2016 年 9 月	0.99	0.50	1.30	0.61	1.49	0.44	0.53	3.52	3.90	1.97	5.01
2016 年 10 月	1.01	0.60	1.58	0.75	1.75	0.61	0.58	6.17	4.70	1.93	2.73
2016 年 11 月	0.49	0.45	1.21	0.66	0.94	0.40	0.38	3.66	2.74	2.94	3.23
2016 年 12 月	1.19	0.47	1.11	0.54	1.00	0.24	0.35	3.22	1.97	2.57	3.76
2017 年 1 月	0.85	0.35	0.90	0.49	0.81	0.17	0.40	1.21	1.50	0.93	1.98
2017 年 2 月	0.72	0.30	0.83	0.40	0.82	0.16	0.34	0.79	0.97	0.79	1.66
2017 年 3 月	0.47	0.26	0.67	0.36	1.75	0.17	0.30	0.87	0.93	0.99	2.85
2017 年 4 月	1.14	0.22	0.61	0.13	0.63	0.09	0.29	0.46	0.56	1.31	2.70
2017 年 5 月	0.82	0.18	0.53	0.13	0.57	0.09	0.25	0.59	0.39	1.12	2.36
2017 年 6 月	0.98	0.18	0.51	0.12	0.56	0.07	0.21	0.39	0.38	1.29	1.90
2017 年 7 月	0.52	0.16	0.49	0.19	0.61	0.06	0.21	0.42	0.32	1.19	2.14
2017 年 8 月	1.47	0.17	0.51	0.12	0.52	0.05	0.17	0.27	0.28	1.20	2.09
2017 年 9 月	0.77	0.15	0.37	0.10	0.46	0.05	0.16	0.20	0.30	0.68	1.52

上述游戏报告期内各月新增付费用户数量的变化趋势如下：



报告期内，上述游戏月新增付费用户数波动趋势与月活跃用户数、月新增注册用户数的趋势一致，由于《九阴真经》在报告期内已经进入稳定期，因此该游戏月新增付费用户的数量及波动幅度较低。上述月新增付费用户数的变化与同行业公司情况基本一致。

（7）月下载激活量、月充值金额、月推广费用及百度指数的关系

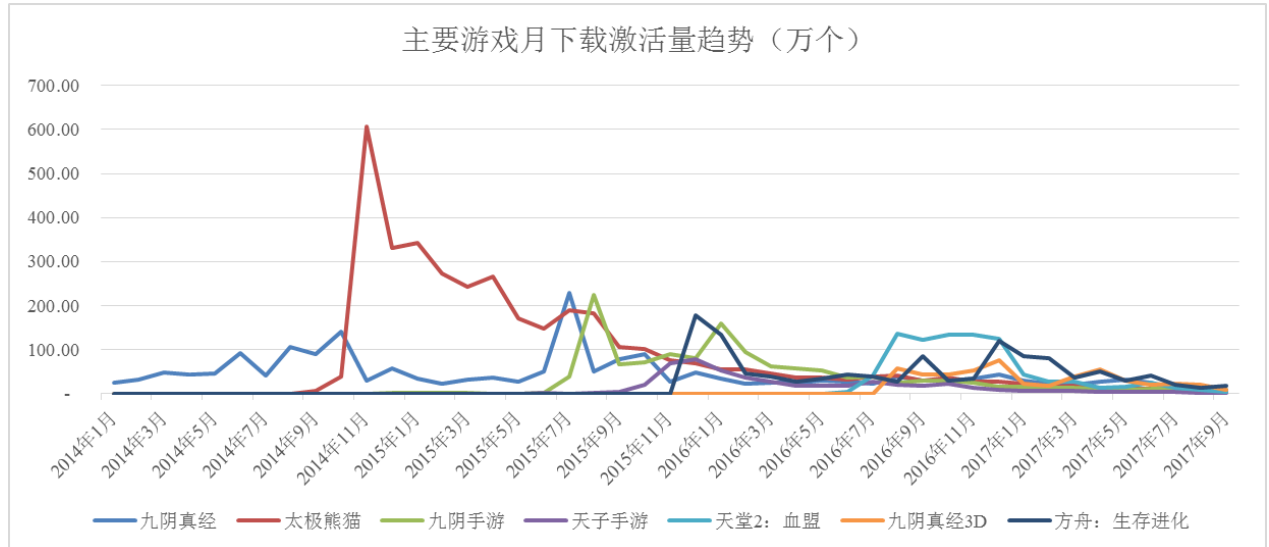
月下载激活量即为当月游戏内新增账户 ID 的数量。发行人主要游戏产品的月下载激活量的变化情况如下：

单位：万个

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂2：血盟	九阴真经3D	方舟：生存进化
2014年1月	23.74	-	-	-	-	-	-
2014年2月	32.30	-	-	-	-	-	-
2014年3月	47.17	-	-	-	-	-	-
2014年4月	43.12	-	-	-	-	-	-
2014年5月	44.66	0.11	-	-	-	-	-
2014年6月	91.94	0.16	-	-	-	-	-
2014年7月	40.94	0.13	-	-	-	-	-
2014年8月	105.11	0.16	-	-	-	-	-
2014年9月	89.53	5.38	-	-	-	-	-
2014年10月	139.58	39.41	-	-	-	-	-
2014年11月	28.98	605.84	-	-	-	-	-
2014年12月	56.86	331.08	0.34	-	-	-	-

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴真经 3D	方舟：生存进化
2015 年 1 月	33.70	341.32	0.62	-	-	-	-
2015 年 2 月	23.28	273.00	0.37	-	-	-	-
2015 年 3 月	30.84	243.06	0.49	-	-	-	-
2015 年 4 月	35.67	265.53	0.06	0.00	-	-	-
2015 年 5 月	28.01	171.74	0.10	0.00	-	-	-
2015 年 6 月	50.64	148.23	1.68	0.27	-	-	-
2015 年 7 月	227.86	190.39	37.60	0.01	-	-	-
2015 年 8 月	50.82	182.22	224.47	0.35	-	-	-
2015 年 9 月	78.20	106.09	65.29	2.64	-	-	-
2015 年 10 月	88.85	102.19	70.42	20.87	-	-	-
2015 年 11 月	26.37	76.14	88.48	68.03	-	-	-
2015 年 12 月	47.06	69.23	79.87	78.38	-	-	178.77
2016 年 1 月	33.91	53.84	159.05	52.71	-	-	132.87
2016 年 2 月	21.59	53.95	94.93	35.06	-	-	45.98
2016 年 3 月	23.88	46.35	61.20	26.40	-	-	37.55
2016 年 4 月	25.34	35.97	56.17	17.22	-	-	25.88
2016 年 5 月	29.48	35.10	52.51	16.78	-	-	34.10
2016 年 6 月	27.86	31.00	35.99	17.58	-	-	42.06
2016 年 7 月	21.91	39.51	37.40	27.27	41.05	-	39.58
2016 年 8 月	38.80	41.11	25.25	20.42	136.02	56.95	25.92
2016 年 9 月	29.91	29.64	30.27	16.52	122.38	44.04	85.10
2016 年 10 月	29.22	36.66	30.05	22.52	134.62	44.04	29.73
2016 年 11 月	34.83	27.61	24.92	12.69	132.96	51.31	33.65
2016 年 12 月	43.71	27.78	16.21	9.45	123.57	75.69	119.58
2017 年 1 月	28.87	21.74	14.67	6.33	42.73	21.78	83.87
2017 年 2 月	22.26	15.78	12.27	5.27	26.10	17.52	79.62
2017 年 3 月	20.13	16.66	13.46	6.20	26.98	38.44	36.43
2017 年 4 月	27.49	14.08	9.81	4.23	14.17	53.62	49.36
2017 年 5 月	31.47	11.39	9.38	4.02	15.80	29.09	29.63
2017 年 6 月	25.72	11.79	9.68	3.15	23.46	19.08	40.44
2017 年 7 月	5.04	12.96	12.58	3.48	13.53	22.27	20.19
2017 年 8 月	8.86	15.85	10.85	2.41	7.55	20.08	14.01
2017 年 9 月	6.35	7.86	7.23	2.13	4.40	8.82	16.90

上述游戏报告期内月下载激活量的变化趋势如下：



上述游戏月下载激活量的变化趋势与月新增注册用户数、月活跃用户数等趋势波动有一致性，亦与同行业情况一致。《方舟：生存进化》游戏分别于 2015 年 12 月和 2016 年 12 月上线 Xbox 平台和 PS4 平台，并在 2016 年 8 月推出新拓展包，因此上述时间区间内下载激活量较高。

报告期内，发行人游戏产品在自主运营模式下的月充值金额根据计费数据库统计，并与 App Store 及其他安卓平台对账后确认。《方舟：生存进化》游戏的充值流水金额根据运营平台提供的对账单进行确认。基于此，上述游戏月充值金额的变化情况如下：

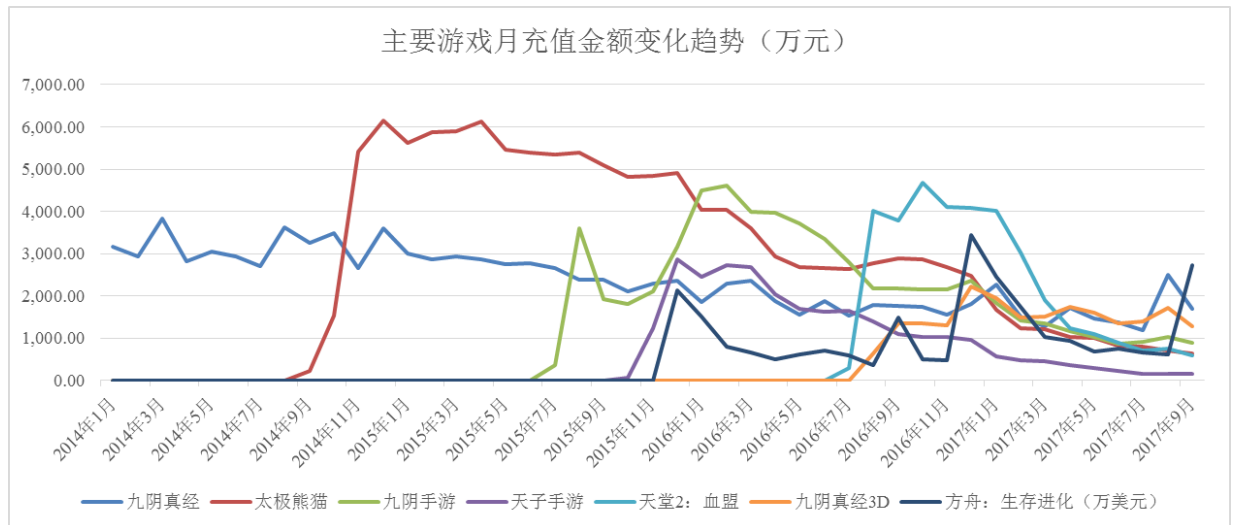
单位：万元

日期	九阴真经	太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D		方舟：生存进化 (万美元)
		iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	
2014 年 1 月	3,156.42											-
2014 年 2 月	2,930.85											-
2014 年 3 月	3,829.70											-
2014 年 4 月	2,815.89											-
2014 年 5 月	3,056.37											-
2014 年 6 月	2,942.90											-
2014 年 7 月	2,711.33											-
2014 年 8 月	3,615.71											-
2014 年 9 月	3,247.50	212.80	8.87									-
2014 年 10 月	3,492.93	1,456.69	76.34									-
2014 年 11 月	2,656.63	2,877.17	2,527.01									-
2014 年 12 月	3,605.09	3,560.16	2,598.23									-
2015 年 1 月	2,998.64	3,195.75	2,433.58									-
2015 年 2 月	2,863.19	3,513.88	2,364.25									-
2015 年 3 月	2,946.42	3,433.29	2,462.35									-
2015 年 4 月	2,872.14	3,346.43	2,770.35									-
2015 年 5 月	2,754.89	3,042.63	2,415.63									-
2015 年 6 月	2,763.96	3,144.36	2,246.53									-
2015 年 7 月	2,664.91	3,038.93	2,297.07	99.40	261.13							-

日期	九阴真经	太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D		方舟：生存进化 (万美元)
		iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	
2015 年 8 月	2,386.54	3,049.36	2,346.30	1,769.19	1,833.60							-
2015 年 9 月	2,394.79	2,962.61	2,132.03	948.22	986.11							-
2015 年 10 月	2,098.75	2,617.13	2,206.34	838.79	966.45	30.66	43.37					-
2015 年 11 月	2,283.96	2,502.82	2,343.49	1,080.69	1,033.31	836.43	408.34					-
2015 年 12 月	2,350.51	2,579.72	2,334.94	1,831.46	1,329.30	1,272.04	1,595.94					2,126.57
2016 年 1 月	1,860.31	2,063.10	1,967.82	2,463.70	2,029.60	1,188.42	1,258.75					1,506.86
2016 年 2 月	2,300.01	1,903.25	2,135.41	2,235.54	2,370.53	1,437.00	1,288.50					797.64
2016 年 3 月	2,358.61	1,706.56	1,900.80	2,063.64	1,919.24	1,325.56	1,354.89					664.29
2016 年 4 月	1,884.18	1,347.30	1,586.76	2,087.67	1,874.57	1,056.58	986.92					511.81
2016 年 5 月	1,557.06	1,219.18	1,462.48	2,005.55	1,705.85	865.14	832.83					612.95
2016 年 6 月	1,878.84	1,190.78	1,474.16	1,761.97	1,596.22	652.52	984.92					699.40
2016 年 7 月	1,535.93	1,135.78	1,495.53	1,384.18	1,412.87	796.69	852.12	294.53	-			600.28
2016 年 8 月	1,780.59	1,156.22	1,607.94	990.20	1,188.44	659.43	744.57	3,603.92	399.24	597.66	37.60	374.52
2016 年 9 月	1,772.42	1,157.45	1,726.29	950.14	1,217.14	504.00	604.87	2,935.23	852.94	798.65	547.68	1,489.20
2016 年 10 月	1,743.11	1,127.04	1,750.55	828.61	1,323.81	493.98	528.06	3,693.72	985.83	897.78	453.77	491.96
2016 年 11 月	1,550.47	1,083.30	1,609.01	864.71	1,293.79	527.12	506.82	2,861.18	1,242.22	722.72	577.10	477.97
2016 年 12 月	1,801.88	1,067.91	1,414.14	879.63	1,488.50	464.21	487.71	2,874.90	1,217.06	1,086.13	1,146.07	3,434.28
2017 年 1 月	2,264.25	734.11	933.66	712.28	1,114.05	288.52	284.06	2,748.20	1,263.71	882.66	1,065.10	2,455.45
2017 年 2 月	1,520.44	516.40	728.09	501.78	917.33	222.01	261.92	2,056.94	962.67	585.89	900.67	1,740.64
2017 年 3 月	1,278.64	551.81	659.66	476.78	873.34	209.72	247.02	1,385.03	512.73	590.08	931.25	1,036.89
2017 年 4 月	1,720.26	465.08	566.74	414.44	746.21	163.72	199.61	858.13	367.16	729.31	1,020.76	929.70
2017 年 5 月	1,454.96	430.71	570.83	356.16	683.80	139.26	165.02	806.30	293.98	720.90	885.63	674.53
2017 年 6 月	1,363.71	354.64	475.33	294.09	581.12	88.94	127.26	634.39	253.57	684.17	655.75	755.28

日期	九阴真经	太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D		方舟：生存进化 （万美元）
		iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	iOS	安卓	
2017 年 7 月	1,188.68	355.42	436.91	329.32	580.77	62.35	104.09	475.17	236.90	762.16	629.17	651.23
2017 年 8 月	2,508.81	323.47	386.64	371.96	658.35	56.85	102.67	509.62	235.53	951.00	775.84	608.42
2017 年 9 月	1,686.40	274.05	355.66	312.05	589.62	46.37	100.97	399.58	194.41	588.97	687.83	700.82

上述游戏报告期内月充值金额的变化趋势如下：



由于发行人游戏产品以道具消耗作为收入确认标准，已充值未消耗的部分和永久性道具尚未摊销的部分计入其他流动负债，未进行收入确认。上述指标均需要根据游戏内对应的虚拟货币月末点数乘以该游戏当月货币单价确定，而游戏点数已经在 ETL 系统中转码存入数据仓库，因此数据仓库未对 iOS 和安卓系统的点数进行区分，故未区分各游戏在 iOS 系统和安卓系统的营业收入。

报告期内，发行人游戏产品的推广费用包括各类线上媒体、线下平面广告、电视广告等，上述广告推广费用计入销售费用；游戏产品在苹果 App Store 和安卓平台发生的平台分成费，计入主营业务成本——手机业务平台成本。发行人在报告期内不存在游戏内互相推广发生的费用。

报告期内，发行人主要游戏产品的线上和线下推广费用的月度趋势如下：

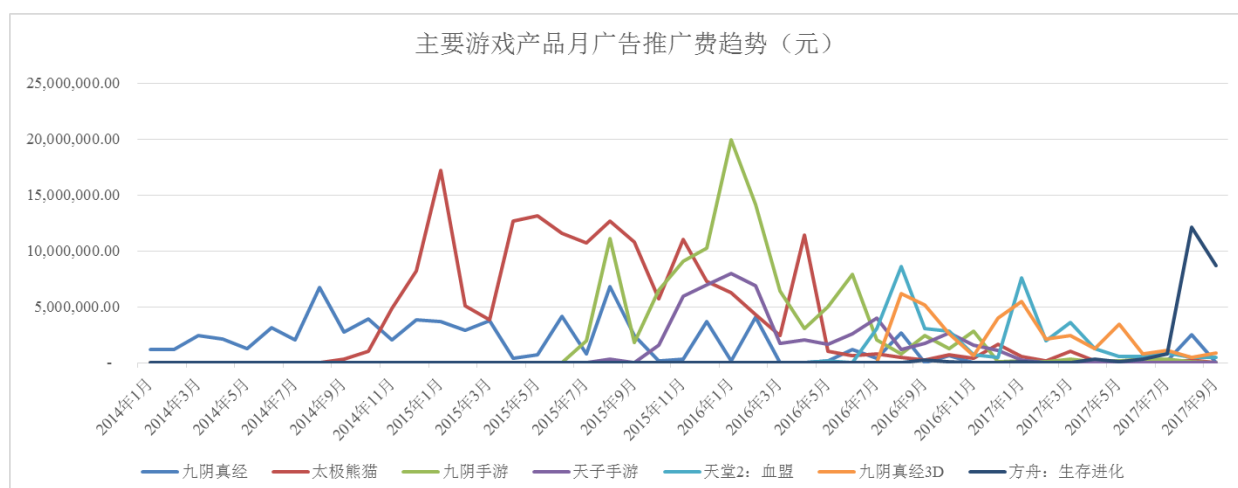
单位：万元

日期	九阴真经		太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D		方舟：生存进化	
	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下
2014 年 1 月	4.29	114.75	-	-	-	-	-	-						
2014 年 2 月	4.29	115.30	-	-	-	-	-	-						
2014 年 3 月	93.68	152.47	-	-	-	-	-	-						
2014 年 4 月	95.47	114.75	-	-	-	-	-	-						
2014 年 5 月	9.77	113.62	-	-	-	-	-	-						
2014 年 6 月	199.27	110.79	-	-	-	-	-	-						
2014 年 7 月	84.68	117.47	-	-	-	-	-	-						
2014 年 8 月	326.74	345.35	-	-	-	-	-	-						
2014 年 9 月	243.49	31.47	29.01	4.83	-	-	-	-						
2014 年 10 月	168.08	221.96	79.50	23.96	-	-	-	-						
2014 年 11 月	200.01	0.47	407.19	80.57	-	-	-	-						
2014 年 12 月	377.56	4.09	332.00	491.55	-	-	-	-						
2015 年 1 月	365.09	0.14	1,152.02	568.49	-	-	-	-						
2015 年 2 月	15.00	271.25	504.91	0.51	-	-	-	-						
2015 年 3 月	369.19	10.00	378.01	4.17	-	-	-	-						
2015 年 4 月	35.22	0.63	906.17	360.52	-	-	-	-						
2015 年 5 月	68.25	2.89	1,188.81	123.24	-	-	-	-						
2015 年 6 月	412.22	3.96	944.08	212.92	4.00	-	-	-						
2015 年 7 月	66.72	10.86	915.69	156.93	184.33	15.08	-	-						
2015 年 8 月	608.97	67.79	614.39	652.48	279.24	833.39	-	29.07						
2015 年 9 月	83.47	160.55	584.18	495.54	135.66	42.52	-	-						

日期	九阴真经		太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D		方舟：生存进化	
	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下
2015 年 10 月	14.35	-	504.37	70.20	592.56	53.76	153.14	-						
2015 年 11 月	30.00	-	1,036.19	70.20	725.51	178.18	555.23	41.74						
2015 年 12 月	323.78	45.65	653.22	77.36	973.08	54.42	479.21	214.89						
2016 年 1 月	15.55	-	555.30	73.31	1,662.21	328.70	574.08	225.16						
2016 年 2 月	407.07	-	312.96	120.80	1,078.79	335.80	440.01	246.83						
2016 年 3 月	-	-	170.07	73.31	591.28	47.87	138.38	33.05						
2016 年 4 月	-	-	1,072.24	73.31	265.91	37.58	202.67	-	-	1.04				
2016 年 5 月	17.63	-	20.27	80.08	448.13	55.42	165.25	2.86	5.52	7.87				
2016 年 6 月	114.91	-	5.27	59.33	730.31	57.32	254.75	-	-	-				
2016 年 7 月	36.29	-	10.00	70.72	166.98	37.58	396.13	-	245.04	62.21				
2016 年 8 月	267.84	-	49.05	1.80	41.27	37.58	114.81	-	840.12	17.80	619.92	-		
2016 年 9 月	-	-	25.92	-	220.59	18.79	170.36	0.05	294.19	7.48	439.58	78.77		20.04
2016 年 10 月	62.21	-	70.09	2.82	123.25	-	266.60	0.82	106.35	177.87	195.55	59.58		8.04
2016 年 11 月	-	-	39.65	-	280.12	3.73	156.64	-	44.25	28.84	29.20	33.38		-
2016 年 12 月	-	-	47.55	116.99	9.07	-	110.66	-	18.45	28.84	56.42	341.62		-
2017 年 1 月	-	-	52.66	3.08	14.68	1.12	25.80	-	549.61	209.31	396.56	150.10	8.90	-
2017 年 2 月	-	6.37	15.82	-	3.76	8.45	2.87	-	170.82	23.72	110.66	99.03	-	-
2017 年 3 月	-	-	99.57	0.80	21.54	6.33	2.67	-	324.07	37.06	205.65	33.38	-	-
2017 年 4 月	6.07	-	12.44	0.42	11.62	-	-	-	86.36	42.98	93.54	33.38	33.49	-
2017 年 5 月	11.94	3.57	1.50	0.99	12.89	-	4.48	-	20.02	35.61	165.04	181.94	7.57	-
2017 年 6 月	20.21	-	21.70	-	32.62	-	-	-	15.68	35.96	42.55	36.60	5.33	29.91
2017 年 7 月	16.99	-	-	-	28.55	-	-	-	31.67	55.86	75.07	33.38	9.41	352.10
2017 年 8 月	88.80	163.93	-	23.30	10.06	-	-	-	15.31	28.84	17.80	28.29	3.11	936.87

日期	九阴真经		太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D		方舟：生存进化	
	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下	线上	线下
2017 年 9 月	-	1.61	-	-	-	0.03	-	-	-	49.30	51.13	37.10	-	912.59

上述游戏产品在报告期内月推广费用的变化趋势如下：



广告费与游戏产品的推广策略有关，一般在游戏处于推广期阶段、iOS 或安卓平台上线初期、重大版本更新阶段等发生金额较大，因此广告费分月的波动趋势较大。2017 年 8 月以来，发行人在美国地区进行《方舟：生存进化》游戏推广及新版本推广活动，因此广告费较高。因该游戏仅在三大运营平台上线，故游戏广告推广方式以线下为主。

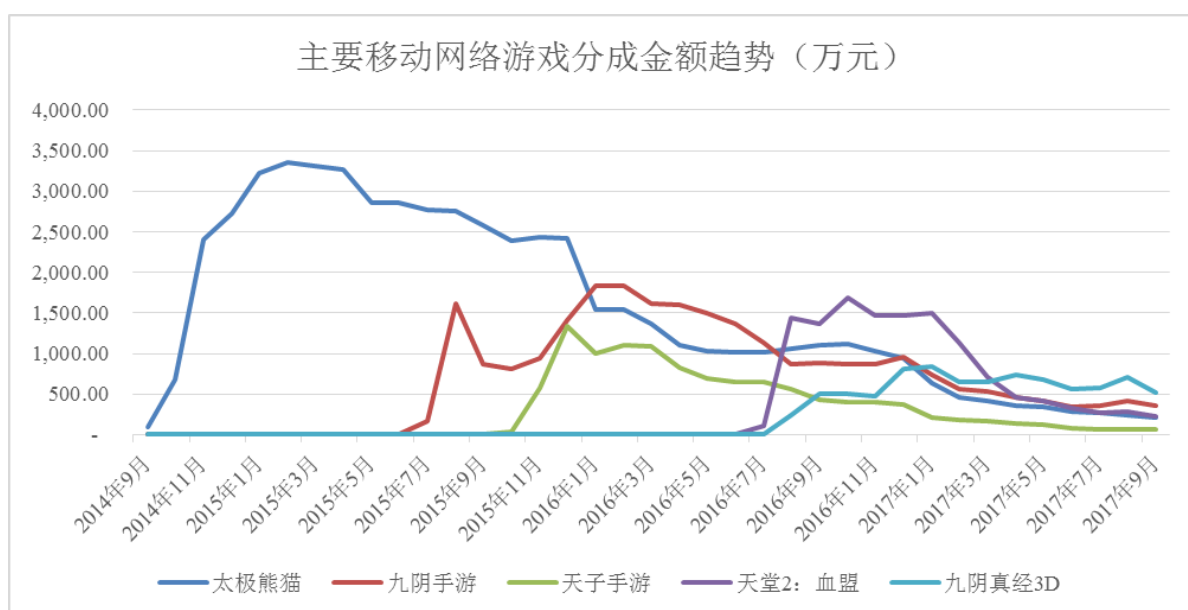
除上述广告推广费外，主要移动网络游戏产品在游戏平台分成费——手机业务平台成本分月情况如下：

单位：万元

日期	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴真经 3D
2014 年 9 月	98.33	-	-	-	-
2014 年 10 月	680.02	-	-	-	-
2014 年 11 月	2,397.17	-	-	-	-
2014 年 12 月	2,731.71	-	-	-	-
2015 年 1 月	3,221.78	-	-	-	-
2015 年 2 月	3,353.60	-	-	-	-
2015 年 3 月	3,306.51	-	-	-	-
2015 年 4 月	3,266.19	-	-	-	-
2015 年 5 月	2,855.98	-	-	-	-
2015 年 6 月	2,863.84	-	-	-	-
2015 年 7 月	2,762.75	161.81	-	-	-
2015 年 8 月	2,761.20	1,617.01	-	-	-
2015 年 9 月	2,582.02	868.17	-	-	-
2015 年 10 月	2,394.68	810.21	34.35	-	-
2015 年 11 月	2,426.28	947.96	577.57	-	-

日期	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂2：血盟	九阴真经 3D
2015 年 12 月	2,424.86	1,416.13	1,330.73	-	-
2016 年 1 月	1,541.87	1,829.93	995.63	-	-
2016 年 2 月	1,547.80	1,836.07	1,108.87	-	-
2016 年 3 月	1,368.76	1,609.39	1,090.54	-	-
2016 年 4 月	1,110.34	1,603.77	831.40	-	-
2016 年 5 月	1,024.69	1,499.82	687.78	-	-
2016 年 6 月	1,021.65	1,361.41	646.14	-	-
2016 年 7 月	1,009.20	1,137.28	651.68	105.89	-
2016 年 8 月	1,061.68	876.49	556.72	1,439.29	234.63
2016 年 9 月	1,107.33	881.97	437.85	1,361.99	497.27
2016 年 10 月	1,113.45	864.75	399.19	1,682.47	499.19
2016 年 11 月	1,035.47	863.39	400.72	1,475.32	479.91
2016 年 12 月	943.29	955.08	367.53	1,471.22	803.82
2017 年 1 月	638.83	735.90	210.96	1,495.13	846.33
2017 年 2 月	455.76	565.57	180.58	1,125.33	648.18
2017 年 3 月	423.58	537.72	173.47	707.24	654.56
2017 年 4 月	356.19	463.65	141.03	456.63	733.18
2017 年 5 月	348.37	411.65	119.87	410.04	674.00
2017 年 6 月	281.96	344.28	85.23	330.92	557.20
2017 年 7 月	264.13	359.94	64.38	265.37	574.98
2017 年 8 月	238.03	413.95	63.55	277.70	708.50
2017 年 9 月	213.24	361.52	60.56	221.37	524.86

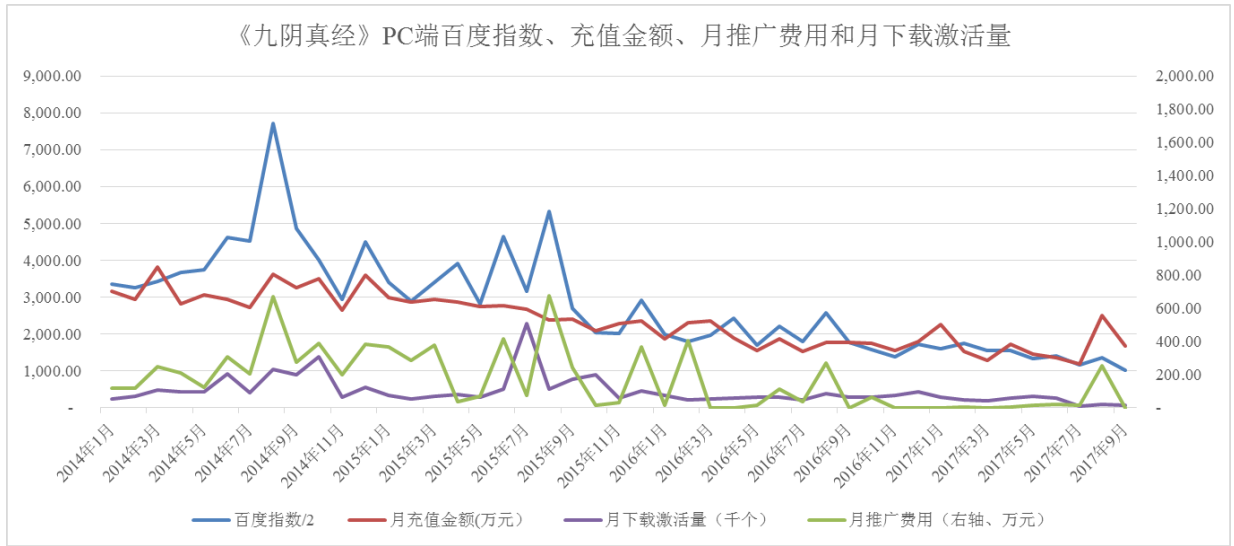
因上述分成金额一般根据当月充值金额，按约定的比例确定，因此分成金额的波动趋势与充值金额的趋势一致：



综上，发行人主要游戏产品月下载激活量、月充值金额、月推广费用和百度

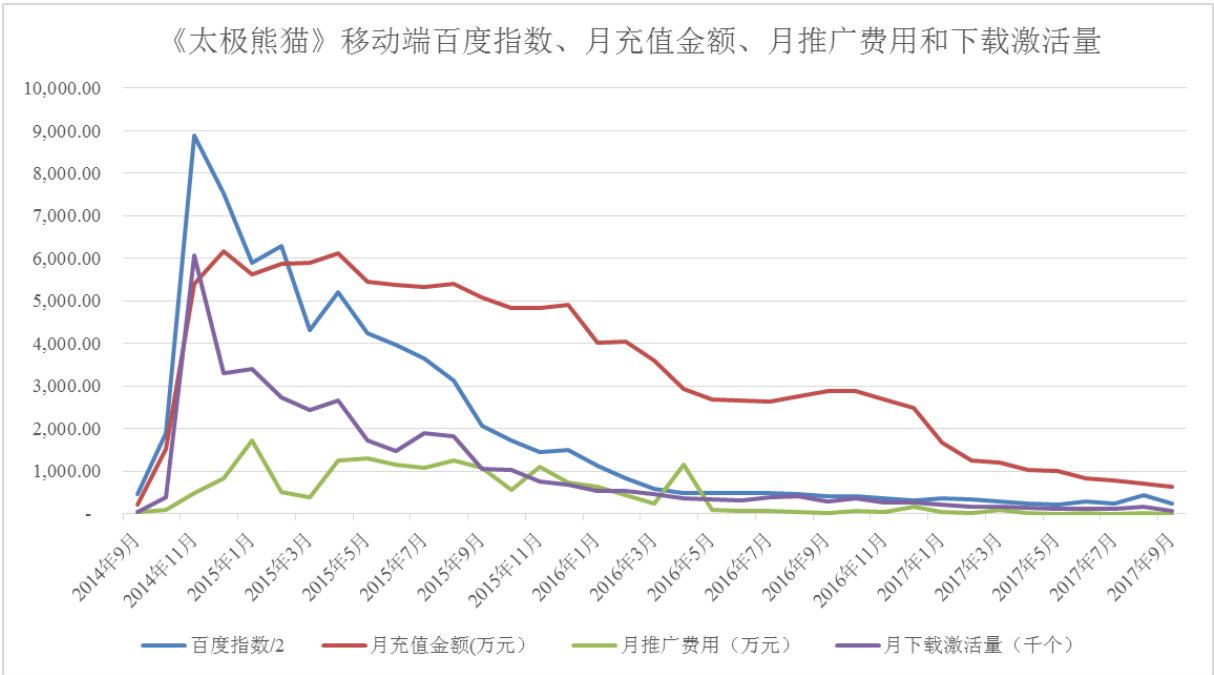
指数的月度趋势情况如下：

① 《九阴真经》



《九阴真经》作为 2012 年上线的客户端游戏，其在 2014 年 8 月两周内版本更新之际，百度指数上升较大，当月广告费用、充值金额和月下载激活量均有所提高。总体来看，上述 4 个指标的波动趋势一致，总体均呈下降趋势。

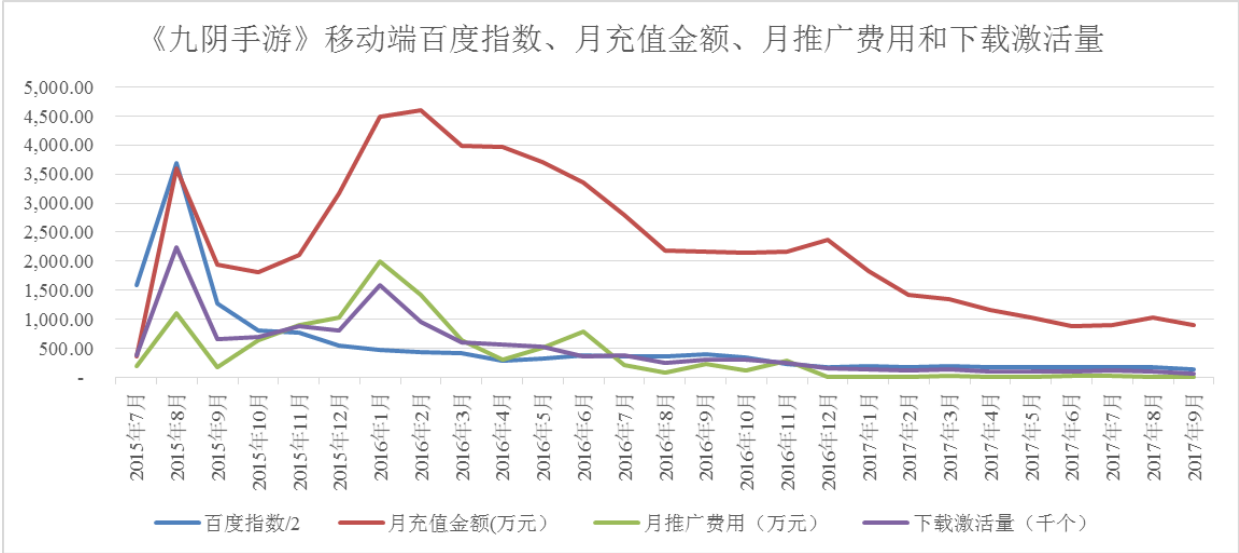
② 《太极熊猫》



《太极熊猫》于 2014 年 9 月末在 iOS 平台上线，上线初期用户数量和充值金额均快速提高，百度搜索指数也相应提高，后期随着时间推移新增用户数及充

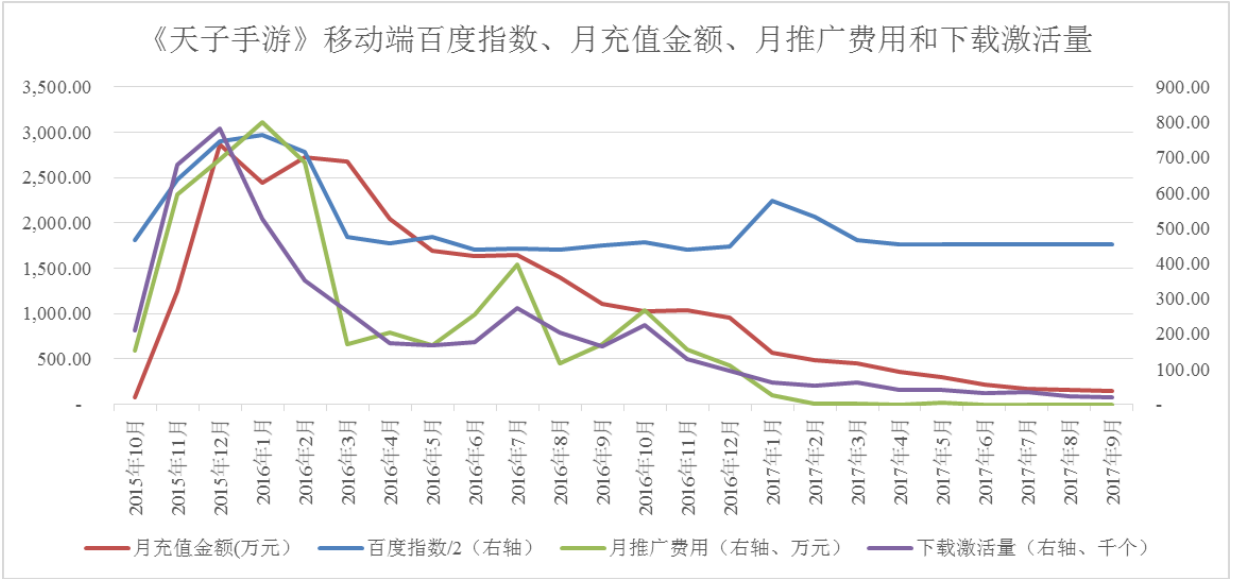
值金额有所回落，公司在 2014 年末至 2015 年初进行了相应的广告投放，此后广告投放力度稳中有降，但新增用户、充值金额和百度指数下降幅度较为明显。

③ 《九阴手游》



《九阴手游》于 2015 年 7 月正式在 App Store 上线后，于 2015 年 12 月在安卓平台上线，新版本上线时一般进行广告费投入，相应充值金额及下载激活量有所提高。目前该游戏已上线运营超过两年，逐渐进入衰退期，相关指标有所回落。总体来看，上述 4 个指标的波动具有一致性。

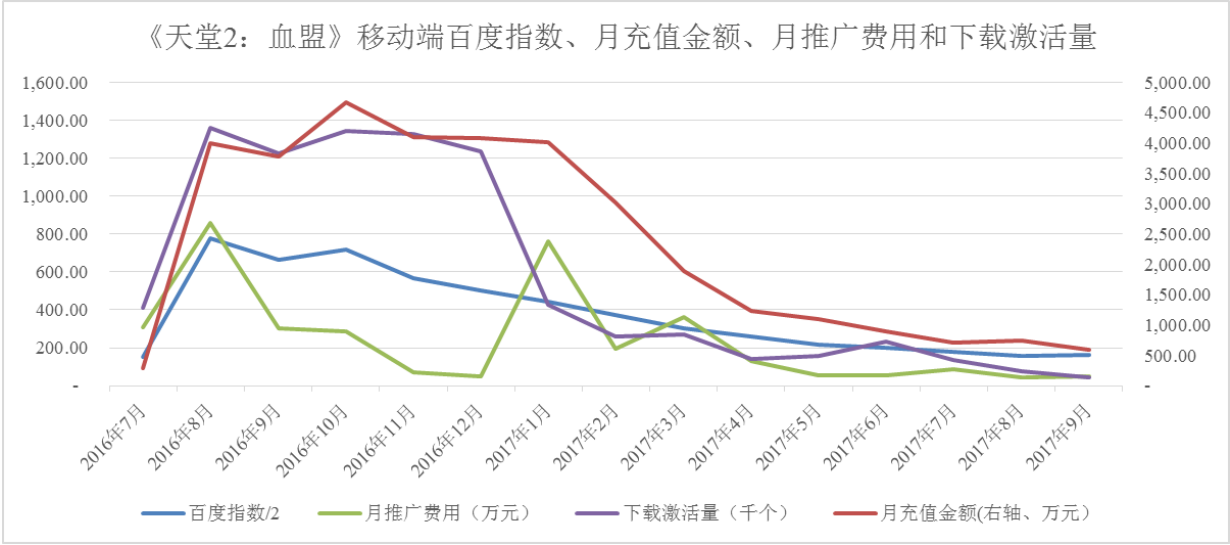
④ 《天子手游》



《天子手游》上述 4 个指标的峰值点均在 2015 年 12 月，此后整体呈下降趋

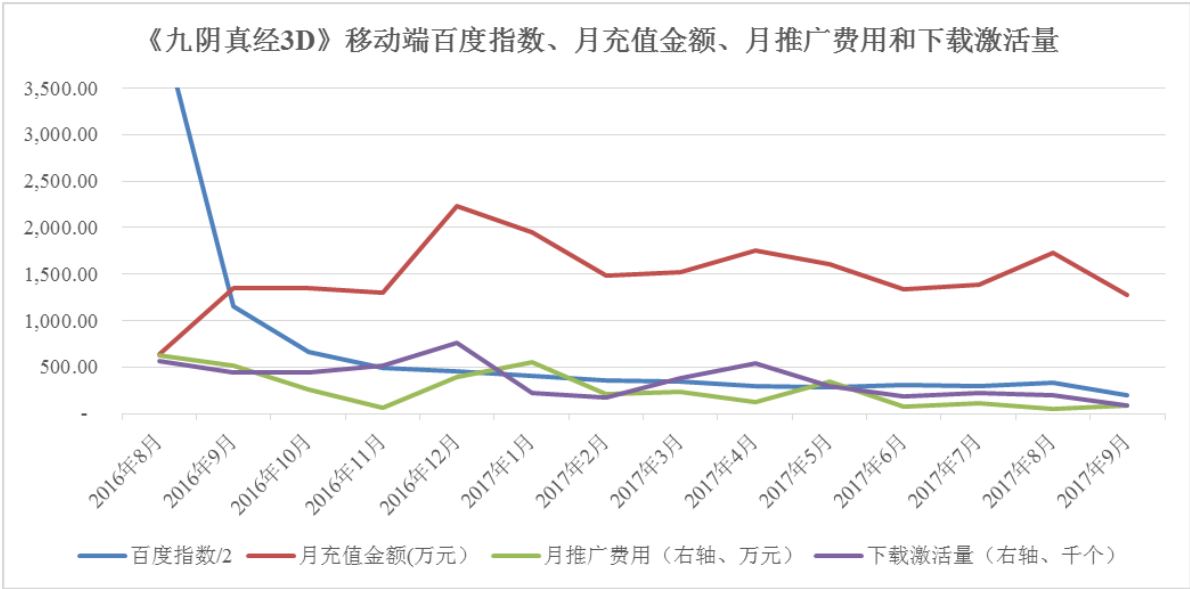
势，其中百度指数波动幅度较小，主要由于“天子”关键词使用较为普遍。广告费推广费波动幅度较大，但与下载激活量波动趋势基本一致。

⑤ 《天堂 2：血盟》



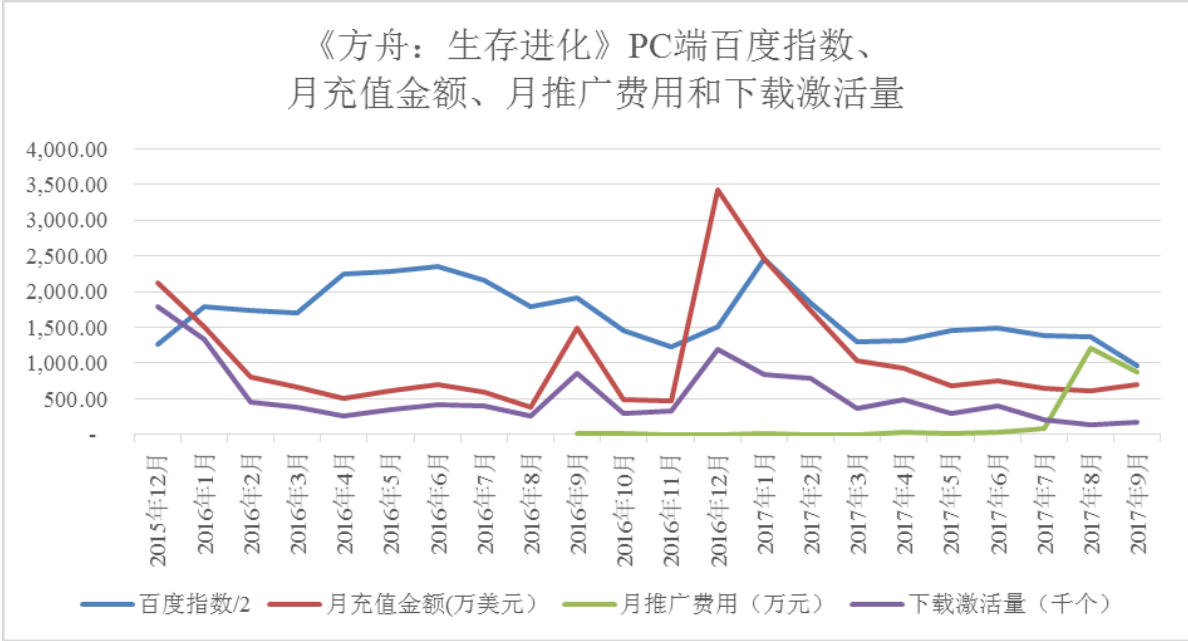
《天堂 2：血盟》于 2016 年 7 月上线，上线初期上述 4 个指标均上升，后保持稳定。2017 年以来，发行人对该游戏加强了广告推广力度，广告推广费有所提高，但月下载激活量、百度指数及充值金额上升并不明显，下降速度有所降低。2017 年 4 月后，游戏进入稳定期，其广告费及相应的用户数量、充值额均有所降低。

⑥ 《九阴真经 3D》



《九阴真经 3D》于 2016 年 8 月正式上线，上线当月百度指数较高，此后逐渐回落，其充值金额与下载激活量呈现正相关关系；该游戏广告费支出整体较低，对用户数量及充值金额未形成明显影响。

⑦ 《方舟：生存进化》



注：上述充值金额和下载激活量不包括线下授权运营部分

发行人于 2015 年 12 月取得《方舟：生存进化》游戏代理权并进行授权运营，由于该游戏为下载/销售付费的模式，因此其月充值金额与下载激活量呈一致趋势。该游戏由于主要在三大平台运营，广告推广费较低，2017 年 8 月以来，为进行游戏线下推广及新拓展包推广活动，广告推广费有所提高。

综上，发行人主要 7 款游戏产品月充值金额、月推广费用、百度指数及月下载激活量在报告期内的整体趋势基本一致，与行业内普遍认识和同行业其他游戏产品情况类似。

(8) 主要产品 ARPU 值

① 发行人主要游戏产品 ARPU 值情况

报告期内，发行人主要游戏产品自主运营的月均每账户充值金额情况如下：

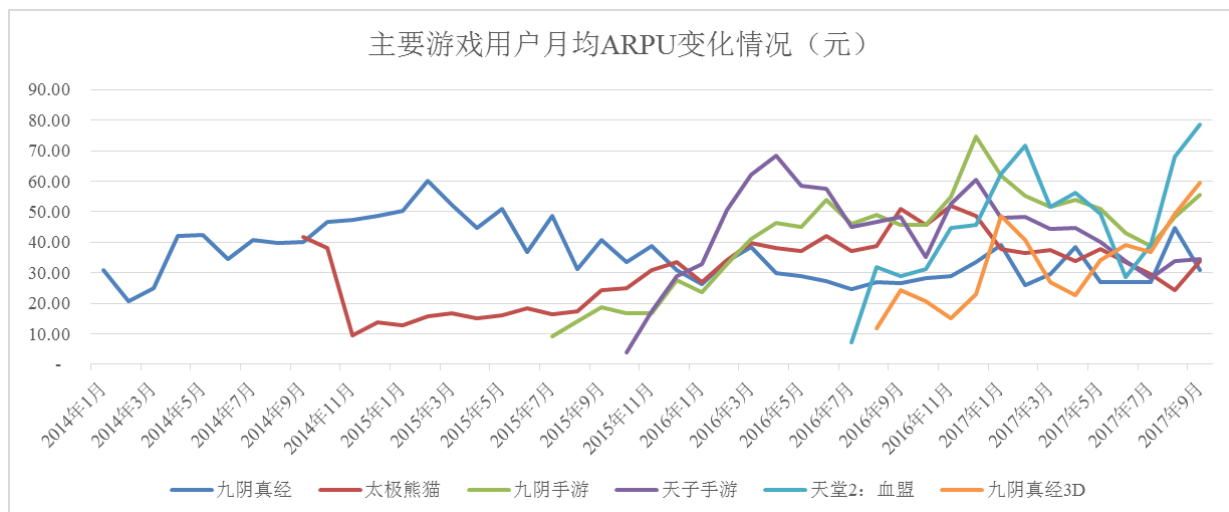
单位：元

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴 3D
2014 年 1 月	30.95					

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2： 血盟	九阴 3D
2014 年 2 月	20.57					
2014 年 3 月	24.98					
2014 年 4 月	42.20					
2014 年 5 月	42.48					
2014 年 6 月	34.41					
2014 年 7 月	40.88					
2014 年 8 月	39.65					
2014 年 9 月	40.13	41.78				
2014 年 10 月	46.77	38.13				
2014 年 11 月	47.51	9.64				
2014 年 12 月	48.51	13.94				
2015 年 1 月	50.42	12.77				
2015 年 2 月	60.33	15.90				
2015 年 3 月	52.33	16.91				
2015 年 4 月	44.86	15.23				
2015 年 5 月	50.86	16.27				
2015 年 6 月	36.93	18.51				
2015 年 7 月	48.72	16.40	9.21			
2015 年 8 月	31.37	17.56	14.24			
2015 年 9 月	40.73	24.35	18.85			
2015 年 10 月	33.57	24.84	16.91	4.07		
2015 年 11 月	38.86	30.76	16.91	17.27		
2015 年 12 月	31.03	33.41	27.49	29.04		
2016 年 1 月	26.22	26.81	23.68	33.04		
2016 年 2 月	33.98	34.33	32.95	50.69		
2016 年 3 月	38.52	39.84	41.18	62.29		
2016 年 4 月	29.87	38.08	46.28	68.25		
2016 年 5 月	28.84	37.23	45.01	58.41		
2016 年 6 月	27.21	41.95	53.86	57.71		
2016 年 7 月	24.74	37.28	46.01	44.94	7.28	
2016 年 8 月	26.85	38.84	48.83	46.77	32.01	11.68
2016 年 9 月	26.68	50.94	45.83	48.44	28.78	24.48
2016 年 10 月	28.40	45.56	45.61	35.25	31.37	20.83
2016 年 11 月	28.81	51.93	54.98	52.55	44.69	15.10
2016 年 12 月	33.43	48.54	74.56	60.53	45.74	23.07
2017 年 1 月	39.14	37.91	61.75	48.06	62.56	48.78
2017 年 2 月	26.03	36.35	55.39	48.26	71.61	40.67
2017 年 3 月	29.64	37.46	51.58	44.27	51.54	27.02
2017 年 4 月	38.48	33.88	53.83	44.88	56.15	22.60
2017 年 5 月	26.93	37.93	50.87	40.26	49.20	34.26
2017 年 6 月	27.04	33.57	42.94	33.72	28.44	39.06

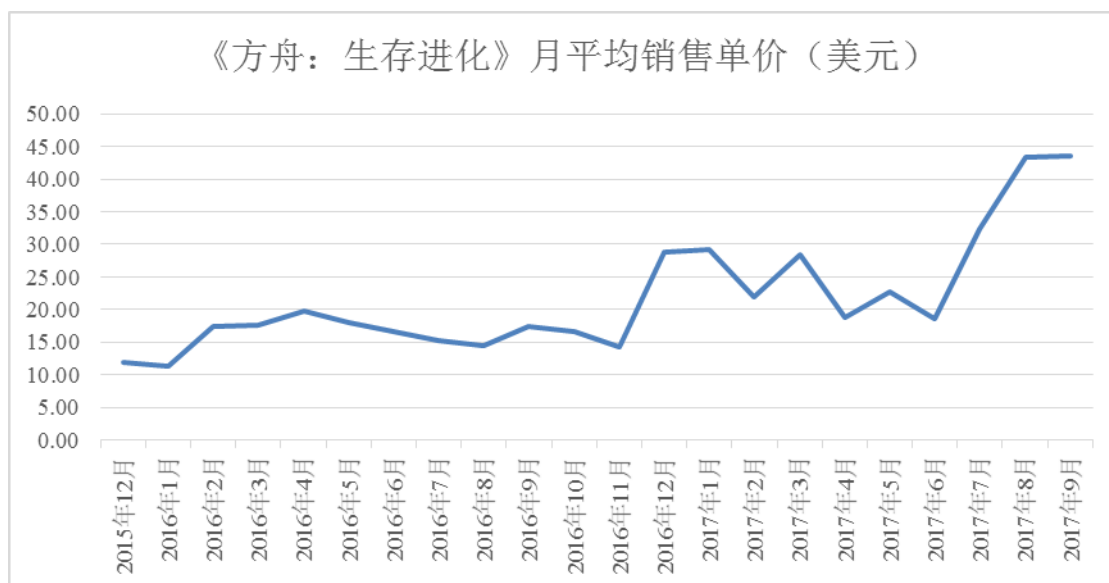
日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴 3D
2017 年 7 月	26.85	29.71	38.86	28.29	38.99	36.97
2017 年 8 月	44.59	24.17	48.19	33.81	67.92	49.29
2017 年 9 月	30.82	33.98	55.41	34.38	78.54	59.50

上述指标的月度变化趋势如下：



上述游戏产品的月均每账户充值金额（ARPU 值）均呈总体上升趋势，主要由于公司游戏产品的上线时间较长，其中《九阴真经》已经上线超过 5 年，移动网络游戏《太极熊猫》上线超过 3 年，《九阴手游》和《天子手游》上线时间超过 2 年，《天堂 2：血盟》和《九阴真经 3D》的上线时间也已经超过了 1 年，由于上线时间较长，在市场上已不再属于新型的游戏产品，新增付费用户规模有所下降，继续付费的用户一般为已经在游戏中较长时间的老用户，这些老用户的用户粘性较强，并有较高的付费意愿和付费能力，愿意为游戏进行持续付费，因此平均充值金额较大，这就表现出随着时间的推移，用户平均充值金额（ARPU 值较大）。

对于《方舟：生存进化》游戏，其收费方式为下载付费，不存在游戏内道具付费，因此其用户 ARPU 值为当月游戏平均销售单价，自 2015 年 12 月以来，该游戏的月平均销售单价变动趋势如下：



在该游戏上线 Steam、Xbox 或 PS4 平台初期，一般会有一定的销售折扣，平均销售单价较低，2016 年 12 月 PS4 平台上线后，由于产品已经包括了《焦土》版本（一般此类游戏原始版本销售后，用户下载后续推出的拓展包需另行付费，方舟游戏拓展包的销售价格为 15 美元/套），因此整体售价较高。2017 年 6 月后，Xbox 平台和 PS4 平台不再推出销售折扣，并且多数产品原始版本+拓展包打包销售，因此平均销售单价逐渐提高。

②与同行业对比情况

报告期内，发行人主要游戏中包括客户端游戏《九阴真经》及 4 款移动网络游戏。对于客户端游戏，选取目前公开披露的并且上线时间、游戏类型均与《九阴真经》接近的游戏作为对比标的，主要选取了完美世界的 2 款游戏：《完美世界》和《诛仙》，以及恺英网络的《武易》作为对比如下：

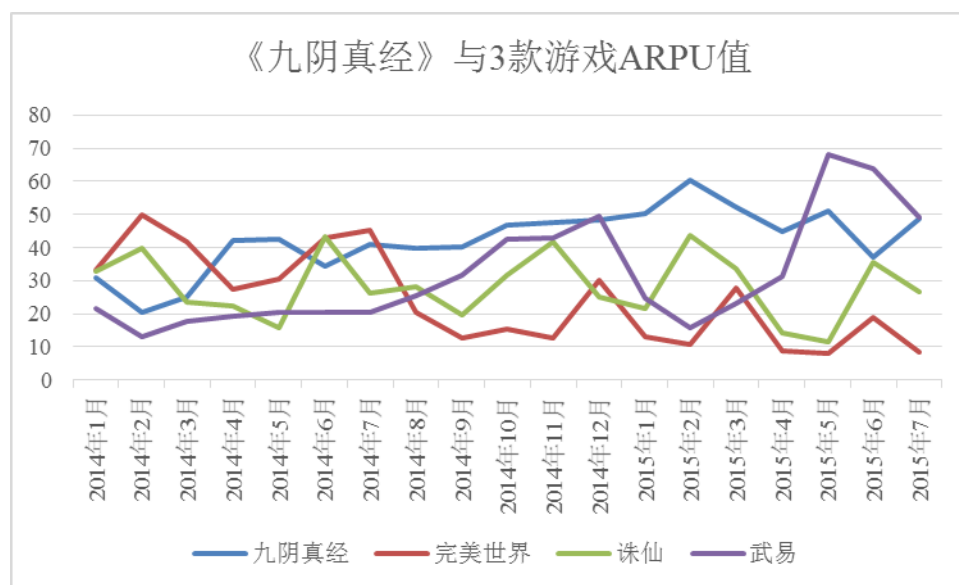
单位：元

日期	九阴真经	完美世界	诛仙	武易	三款游戏平均
2014 年 1 月	30.95	33.20	32.67	21.58	29.15
2014 年 2 月	20.57	49.92	39.86	13.13	34.30
2014 年 3 月	24.98	41.71	23.41	17.65	27.59
2014 年 4 月	42.20	27.44	22.42	19.14	23.00
2014 年 5 月	42.48	30.34	15.90	20.26	22.17
2014 年 6 月	34.41	42.72	43.42	20.41	35.52
2014 年 7 月	40.88	45.04	26.22	20.58	30.61
2014 年 8 月	39.65	20.27	28.10	25.29	24.55
2014 年 9 月	40.13	12.80	19.53	31.61	21.31

日期	九阴真经	完美世界	诛仙	武易	三款游戏平均
2014 年 10 月	46.77	15.26	31.83	42.34	29.81
2014 年 11 月	47.51	12.58	41.70	42.90	32.39
2014 年 12 月	48.51	29.98	25.02	49.38	34.79
2015 年 1 月	50.42	13.06	21.78	24.79	19.88
2015 年 2 月	60.33	10.87	43.51	15.91	23.43
2015 年 3 月	52.33	27.86	33.54	23.19	28.20
2015 年 4 月	44.86	8.77	14.10	31.14	18.00
2015 年 5 月	50.86	7.86	11.58	68.20	29.21
2015 年 6 月	36.93	18.92	35.47	63.98	39.46
2015 年 7 月	48.72	8.42	26.80	48.94	28.05

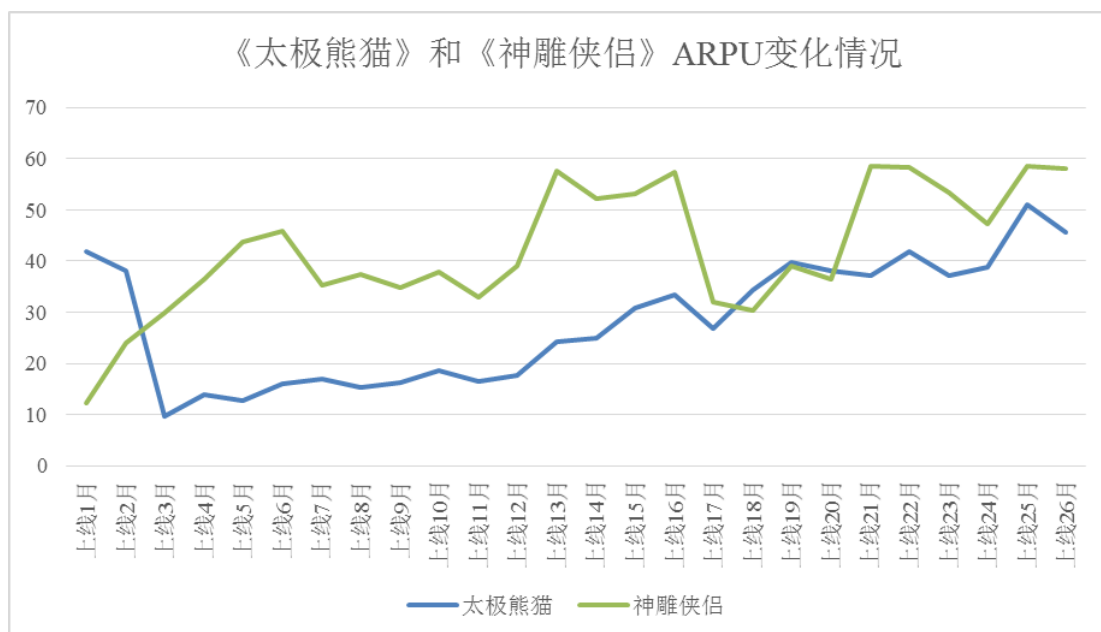
注：上述数据选自上市公司公开披露数据

因上述 3 款游戏在比较期间的运营时间均不同，并且游戏内容也有所差异，因此对于游戏来说，其 ARPU 值不尽相同，但逐月的变化幅度基本相同。《九阴真经》和上述 3 款游戏在比较期间内 ARPU 的逐月变化情况如下：



由此可见，MMORPG 客户端游戏在进入稳定期后，其用户 ARPU 值一般也比较稳定。由于各游戏产品上线时间、推广时间、推广策略、受众群体的不同，其 ARPU 值的变化也有一定差异，但整体趋势基本一致。

因目前公开资料中披露的自主开发并运营模式下的移动网络游戏的业务数据较少，因此选取完美世界的《神雕侠侣手游》作为同行业比较，发行人《太极熊猫》与上述游戏 ARPU 的对比情况如下：



由上图可见,《太极熊猫》在 iOS 上线当月及次月用户 ARPU 值较高,主要由于其玩法和漫画风格较为新颖,此后用户规模不断提高,ARPU 在上线第三个月下降,此后随着时间推移逐步提高,从上图看,无论其整体趋势还是逐月变化趋势,两个游戏均有一定的相似之处,且 ARPU 的波动区间也基本相同。

(9) 月均活跃账户停留时间

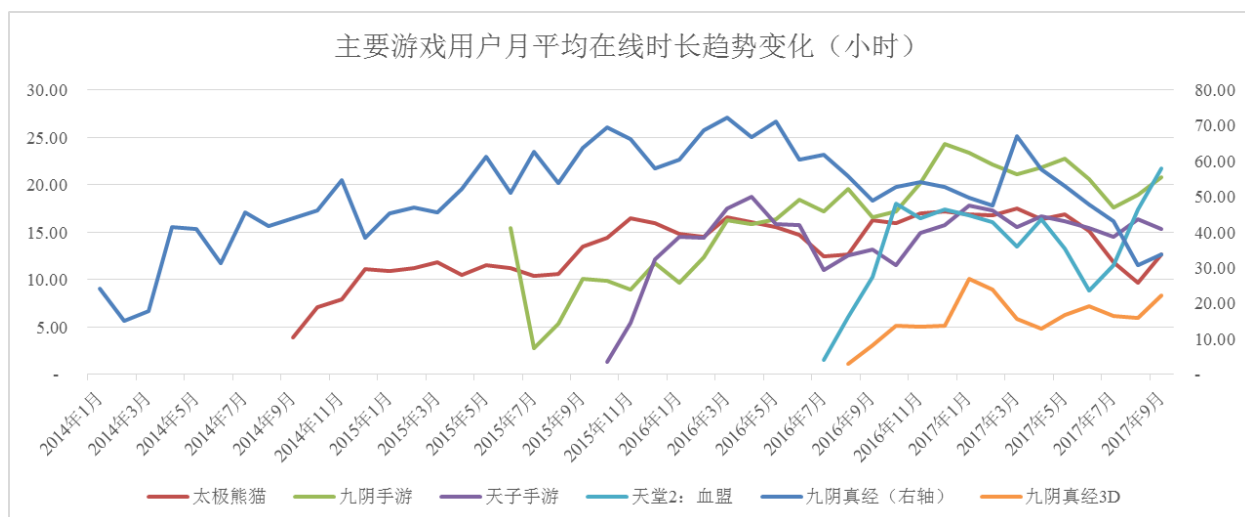
报告期内,发行人主要游戏产品自主运营的月均活跃账户游戏停留时间情况如下:

单位: 小时

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2: 血盟	九阴 3D
2014 年 1 月	24.24					
2014 年 2 月	15.18					
2014 年 3 月	17.87					
2014 年 4 月	41.48					
2014 年 5 月	40.83					
2014 年 6 月	31.37					
2014 年 7 月	45.69					
2014 年 8 月	41.67					
2014 年 9 月	44.03	3.92				
2014 年 10 月	46.11	7.11				
2014 年 11 月	54.56	7.96				
2014 年 12 月	38.36	11.08				
2015 年 1 月	45.24	10.90				
2015 年 2 月	46.98	11.26				

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴 3D
2015 年 3 月	45.54	11.87				
2015 年 4 月	52.23	10.50				
2015 年 5 月	61.35	11.50				
2015 年 6 月	51.14	11.22	15.50			
2015 年 7 月	62.60	10.43	2.74			
2015 年 8 月	53.88	10.66	5.34			
2015 年 9 月	63.76	13.49	10.14			
2015 年 10 月	69.49	14.45	9.84	1.35		
2015 年 11 月	66.17	16.47	8.96	5.44		
2015 年 12 月	58.11	15.99	11.77	12.18		
2016 年 1 月	60.51	14.79	9.64	14.57		
2016 年 2 月	68.78	14.56	12.35	14.43		
2016 年 3 月	72.21	16.60	16.30	17.51		
2016 年 4 月	66.72	16.08	15.86	18.77		
2016 年 5 月	71.07	15.53	16.43	15.87		
2016 年 6 月	60.39	14.73	18.44	15.74		
2016 年 7 月	61.95	12.44	17.17	11.01	1.49	
2016 年 8 月	55.77	12.69	19.62	12.56	6.12	2.87
2016 年 9 月	48.81	16.27	16.59	13.19	10.33	8.15
2016 年 10 月	52.69	15.92	17.19	11.54	18.08	13.68
2016 年 11 月	54.15	16.95	20.18	14.93	16.46	13.39
2016 年 12 月	52.64	17.22	24.35	15.72	17.47	13.62
2017 年 1 月	49.71	16.88	23.42	17.85	16.82	27.04
2017 年 2 月	47.43	16.84	22.16	17.35	16.13	23.83
2017 年 3 月	67.11	17.49	21.17	15.57	13.50	15.73
2017 年 4 月	57.62	16.39	21.84	16.71	16.35	12.91
2017 年 5 月	53.07	16.94	22.77	16.17	13.31	16.75
2017 年 6 月	47.93	15.12	20.60	15.45	8.82	19.16
2017 年 7 月	43.16	11.80	17.67	14.55	11.58	16.56
2017 年 8 月	30.75	9.65	18.93	16.44	17.40	15.88
2017 年 9 月	33.88	12.69	20.81	15.38	21.74	22.11

上述游戏用户月平均在线时长的趋势变化如下：



由上图见，《九阴真经》为客户端游戏，用户月平均在线时长较长，在报告期内逐渐提高，最近一年一期集中在 50-70 小时左右，较为稳定；其他移动网络游戏产品自上线以来，用户月均在线时长一般呈现上升趋势，且集中于 30-50 小时，5 款游戏产品均较为相似，符合 RPG 移动网络游戏的特点，与同行业情况基本一致。

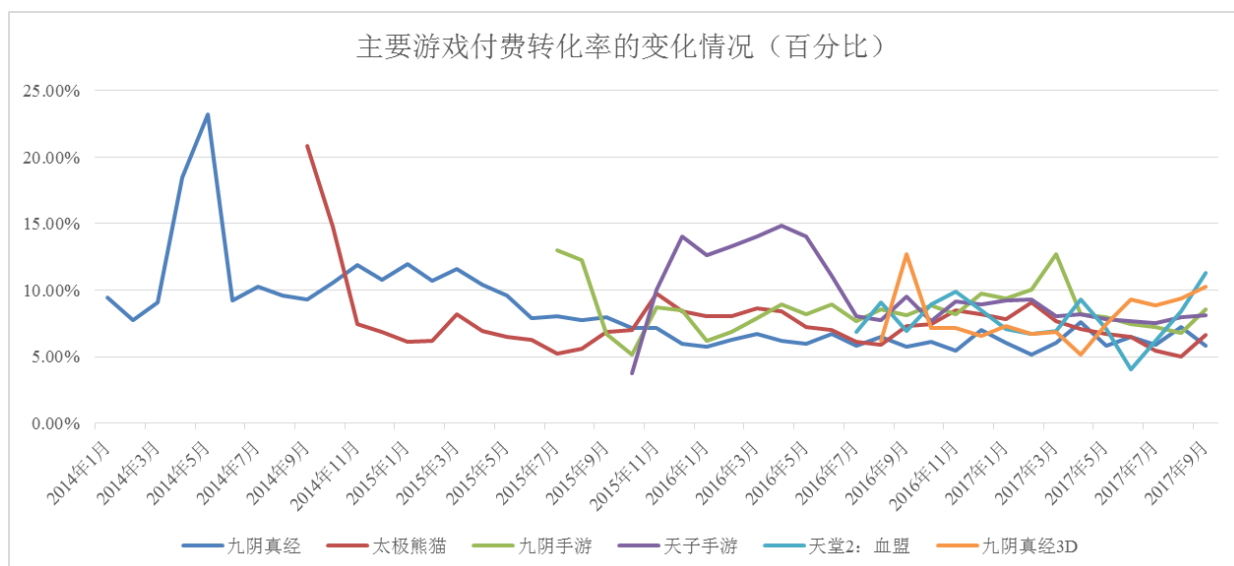
（10）月付费转化率

报告期内，发行人主要游戏产品自主运营的月付费转化率情况如下：

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴 3D
2014 年 1 月	9.40%					
2014 年 2 月	7.77%					
2014 年 3 月	9.10%					
2014 年 4 月	18.48%					
2014 年 5 月	23.22%					
2014 年 6 月	9.23%					
2014 年 7 月	10.23%					
2014 年 8 月	9.55%					
2014 年 9 月	9.27%	20.83%				
2014 年 10 月	10.53%	14.77%				
2014 年 11 月	11.90%	7.45%				
2014 年 12 月	10.80%	6.82%				
2015 年 1 月	11.98%	6.08%				
2015 年 2 月	10.73%	6.20%				
2015 年 3 月	11.57%	8.21%				
2015 年 4 月	10.39%	6.93%				
2015 年 5 月	9.63%	6.50%				

日期	九阴真经	太极熊猫	九阴手游	天子手游	天堂 2：血盟	九阴 3D
2015 年 6 月	7.87%	6.26%				
2015 年 7 月	8.00%	5.23%	13.03%			
2015 年 8 月	7.71%	5.62%	12.24%			
2015 年 9 月	7.97%	6.83%	6.71%			
2015 年 10 月	7.15%	6.99%	5.12%	3.77%		
2015 年 11 月	7.15%	9.73%	8.70%	10.04%		
2015 年 12 月	5.95%	8.40%	8.50%	14.07%		
2016 年 1 月	5.73%	8.04%	6.16%	12.61%		
2016 年 2 月	6.27%	8.01%	6.85%	13.31%		
2016 年 3 月	6.72%	8.63%	7.90%	14.00%		
2016 年 4 月	6.19%	8.39%	8.96%	14.86%		
2016 年 5 月	5.95%	7.22%	8.18%	14.05%		
2016 年 6 月	6.67%	7.03%	8.90%	11.07%		
2016 年 7 月	5.82%	6.13%	7.65%	8.04%	6.82%	
2016 年 8 月	6.45%	5.89%	8.52%	7.72%	9.07%	6.18%
2016 年 9 月	5.76%	7.32%	8.13%	9.54%	6.90%	12.69%
2016 年 10 月	6.13%	7.48%	8.83%	7.70%	8.89%	7.17%
2016 年 11 月	5.46%	8.47%	8.20%	9.12%	9.86%	7.17%
2016 年 12 月	6.97%	8.19%	9.73%	8.90%	8.49%	6.54%
2017 年 1 月	6.07%	7.78%	9.35%	9.20%	7.04%	7.30%
2017 年 2 月	5.12%	9.04%	10.00%	9.31%	6.70%	6.69%
2017 年 3 月	6.00%	7.67%	12.68%	8.06%	6.91%	6.82%
2017 年 4 月	7.57%	7.04%	8.21%	8.17%	9.30%	5.18%
2017 年 5 月	5.79%	6.70%	7.97%	7.84%	7.09%	7.41%
2017 年 6 月	6.51%	6.51%	7.45%	7.68%	4.05%	9.30%
2017 年 7 月	5.92%	5.47%	7.21%	7.48%	6.15%	8.85%
2017 年 8 月	7.22%	5.02%	6.75%	7.99%	8.37%	9.40%
2017 年 9 月	5.81%	6.60%	8.58%	8.11%	11.29%	10.28%

上述主要游戏的付费转化率变化趋势如下：



由上图可见，2015 年以来，发行人主要游戏产品的月付费转化率一般集中在 5%-10%之间，与同行业情况相似。《九阴真经》在 2014 年 4 月和 5 月的月付费转化率较高，主要由于与盛大游戏服务器合并的影响。其他移动网络游戏均在线上当月付费转化率较高，主要发行人游戏产品在线上初期一般会进行新游戏推广及充送活动。2017 年以来，发行人上述主要游戏产品逐渐进入稳定期，其用户群体规模保持稳定，付费转化率也保持稳定。

（11）CDN 使用情况

发行人会根据游戏的运营情况，对游戏运营所需的网络资源进行调整。数据中心租赁费主要包括 IDC 费用和 CDN 费用。其中 IDC 费用包括机柜租赁费用、服务器租赁费用、带宽费用等；CDN 费用主要包括下载加速服务费用。报告期内，发行人主要游戏产品按月的 CDN 月流量（G）和 CDN 支出金额情况如下：

单位：万元/万 G

日期	九阴真经		太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D	
	费用	流量	费用	流量	费用	流量	费用	流量	费用	流量	费用	流量
2014 年 1 月	4.15	22.74										
2014 年 2 月	2.81	13.79										
2014 年 3 月	4.30	23.85										
2014 年 4 月	3.53	23.56										
2014 年 5 月	20.42	32.44										
2014 年 6 月	27.28	21.82										
2014 年 7 月	25.08	74.49										
2014 年 8 月	46.90	204.37										
2014 年 9 月	29.38	109.50	2.34	20.80								
2014 年 10 月	31.06	124.70	0.29	19.57								
2014 年 11 月	18.34	68.24	0.18	15.35								
2014 年 12 月	28.68	72.66	0.22	16.15								
2015 年 1 月	11.18	84.44	6.76	14.09								
2015 年 2 月	9.48	74.60	6.77	18.35								
2015 年 3 月	11.43	84.19	6.73	11.02								
2015 年 4 月	16.06	106.71	7.59	33.67	1.78	0.23						
2015 年 5 月	11.82	86.40	9.06	26.40	1.79	2.54						
2015 年 6 月	148.88	108.33	7.57	21.44	1.80	3.05						
2015 年 7 月	14.13	85.84	9.97	30.46	1.84	8.52						
2015 年 8 月	26.08	83.43	9.97	26.70	2.09	5.21						
2015 年 9 月	10.32	75.30	7.66	68.91	1.90	15.21						

日期	九阴真经		太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D	
	费用	流量	费用	流量	费用	流量	费用	流量	费用	流量	费用	流量
2015 年 10 月	11.94	70.96	7.45	17.52	2.14	2.52						
2015 年 11 月	12.05	83.44	8.19	23.54	2.17	6.21	0.08	-				
2015 年 12 月	12.36	77.06	7.37	23.83	2.14	5.82	0.08	3.01				
2016 年 1 月	17.57	81.36	9.14	25.24	6.04	33.84	0.14	16.99				
2016 年 2 月	16.22	72.47	7.19	18.01	4.40	23.24	0.16	8.11				
2016 年 3 月	17.20	73.58	6.93	20.01	2.72	20.71	0.08	6.14				
2016 年 4 月	16.71	69.32	6.48	12.40	2.49	20.76	0.10	3.24				
2016 年 5 月	15.14	69.61	9.52	9.27	3.31	18.00	0.40	13.53				
2016 年 6 月	18.83	86.22	5.62	8.95	2.58	10.37	1.22	11.27				
2016 年 7 月	18.89	83.56	6.29	8.65	3.34	9.62	0.63	6.43				
2016 年 8 月	21.17	92.84	5.85	9.69	2.29	6.31	0.80	7.91	0.05	14.86	0.01	0.53
2016 年 9 月	17.78	79.40	5.17	7.23	3.56	9.25	0.59	6.73	0.16	26.75	0.07	249.34
2016 年 10 月	15.41	68.91	5.29	6.16	3.35	9.64	0.82	4.27	4.23	100.56	29.86	121.74
2016 年 11 月	14.13	53.10	6.83	6.01	2.89	5.42	0.94	4.89	0.07	8.19	0.02	9.58
2016 年 12 月	13.21	56.77	5.93	6.41	13.02	5.68	0.82	4.43	0.09	10.93	0.62	27.95
2017 年 1 月	14.09	59.99	7.42	3.51	19.29	5.93	2.57	2.64	0.14	7.39	0.80	3.19
2017 年 2 月	11.44	48.24	5.68	1.34	21.58	3.09	1.27	2.47	0.11	5.50	2.84	19.14
2017 年 3 月	12.23	54.62	4.74	1.59	11.30	3.20	1.31	1.34	0.09	3.98	1.64	32.64
2017 年 4 月	13.62	58.07	8.07	6.73	23.32	4.94	0.76	1.58	0.04	3.81	4.09	37.10
2017 年 5 月	12.69	56.37	9.18	7.23	22.67	6.42	1.49	2.26	0.04	3.06	3.53	24.27
2017 年 6 月	13.33	65.88	7.82	6.97	18.77	5.45	1.49	2.67	0.05	3.77	2.87	19.48
2017 年 7 月	14.54	65.12	14.51	8.15	35.63	6.73	1.25	3.60	0.04	0.28	6.72	13.98
2017 年 8 月	16.67	75.85	8.32	6.76	20.41	4.88	2.35	2.11	0.04	2.90	3.91	9.90

日期	九阴真经		太极熊猫		九阴手游		天子手游		天堂 2：血盟		九阴真经 3D	
	费用	流量	费用	流量	费用	流量	费用	流量	费用	流量	费用	流量
2017 年 9 月	15.65	52.92	5.92	5.95	14.08	4.87	1.34	1.12	0.10	2.46	2.96	6.14

报告期内，发行人 CDN 流量下载单价基本保持稳定，但也会由于当月采购量的多少、需求时间是否集中以及供应商定价等存在差异。

因发行人游戏产品的 CDN 消耗需要每月与 CDN 供应商经对账确认后支付相应费用，在对账未完成或对账存在差异时，发行人需要根据自身系统记录的 CDN 流量进行相应费用的预提，因此该预提费用可能与双方对账确认后的 CDN 流量不完全匹配。

2、分运营模式分析

报告期内，自主运营模式是公司营业收入的主要来源。公司国内游戏运营均采用自主运营模式，美国、俄罗斯、韩国、日本等分不同产品分别采用自主运营模式和授权运营模式，上述地区以外的国外区域一般采用授权经营模式。报告期内，公司按游戏运营模式区分的营业收入如下表所示：

单位：万元

业务分类	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
自主运营	99,806.04	162,714.91	116,962.09	60,179.70
授权运营	54,759.72	53,521.31	23,573.00	3,970.68
其他	43,251.88	49,808.43	27,962.15	1,951.55
合计	197,817.64	266,044.65	168,497.24	66,101.93

注：2014 年其他收入 1,951.55 万元中，包括了游戏受托开发收入 731.63 万元，因此，2014 年度，公司游戏业务收入合计为 64,882.01 万元。

(1) 自主运营模式分析

报告期内，自主运营模式收入分别为 60,179.70 万元、116,962.09 万元、162,714.91 万元和 99,806.04 万元，占当期总收入的 91.04%、69.41%、61.16% 和 50.45%，自主运营比例较高，最近两年一期自主运营收入增长较快但占当期总收入的占比有所降低，其原因主要为公司移动业务及授权运营收入增长较多所致。

报告期内，公司主要游戏自主运营模式下充值情况如下：

单位：万元

主要游戏		2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
九阴真经	充值额	14,986.16	22,023.39	31,378.70	38,061.33
	自主运营收入	16,475.40	23,833.84	33,271.31	42,169.65
	充值收入比	0.91	0.92	0.94	0.9
太极熊猫	充值额	9,119.21	36,288.75	64,779.75	13,317.28
	自主运营收入	11,402.20	36,873.48	63,619.85	10,389.02
	充值收入比	0.80	0.98	1.02	1.28

九阴手游	充值额	10,513.44	37,936.09	12,977.65	-
	自主运营收入	12,474.93	37,071.06	10,027.00	-
	充值收入比	0.84	1.02	1.29	-
天子手游	充值额	2,870.36	20,401.64	4,186.78	-
	自主运营收入	3,787.46	19,953.85	3,448.17	-
	充值收入比	0.76	1.02	1.21	-
天堂 2：血盟	充值额	14,194.02	20,960.77	-	-
	自主运营收入	18,475.13	15,391.58	-	-
	充值收入比	0.77	1.36	-	-
九阴真经 3D	充值额	14,047.13	6,865.16	-	-
	自主运营收入	15,263.23	4,457.21	-	-
	充值收入比	0.92	1.54	-	-
合计	充值额	65,730.32	144,475.80	113,322.88	51,378.61
	自主运营收入	77,878.35	137,581.02	110,366.33	52,558.67
	充值收入比	0.84	1.05	1.03	0.98

注：1、充值收入比为当期充值额/自主运营收入；2、报告期内，公司根据《九阴真经》游戏虚拟集市中玩家之间的交易取得集市手续费收入，该部分收入未在充值额中列示。

上表中列式的九阴真经充值收入比较低的原因在于集市手续费未包含在充值金额中，具体的情形如下：

单位：万元

收入类别	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
道具消耗①	15,217.21	22,016.31	31,499.19	38,488.89
沉没收入②	246.07	401.04	137.67	1,905.18
充值收入小计③=①+②	15,463.28	22,417.35	31,636.86	40,394.07
当期充值金额④	14,986.16	22,023.39	31,378.70	38,061.33
充值收入比④/③	0.97	0.98	0.99	0.94
集市手续费⑤	1,012.12	1,416.49	1,634.45	1,775.58
自主运营收入⑥=③+⑤	16,475.40	23,833.84	33,271.31	42,169.65
列式的充值收入比④/⑥	0.91	0.92	0.94	0.90
（充值+集市手续费）收入比（④+⑤）/⑥	0.97	0.98	0.99	0.94

报告期内，公司自主运营收入主要来自于玩家在游戏内的道具消耗，其中以消耗性道具为主，这与整体游戏的特点相符合。但不同游戏产品在玩家道具消耗方面会存在一定的差异，具体情况如下：

单位：万元

《九阴真经》	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
消耗性道具	13,065.90	17,807.56	26,001.59	33,021.84
期间性道具	1,495.30	3,101.12	3,656.00	2,828.50
永久性道具	902.07	1,508.67	1,979.27	4,543.73
非道具类（集市手续费等）	1,012.12	1,416.49	1,634.45	1,775.58

《九阴真经》	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
合计	16,475.40	23,833.84	33,271.31	42,169.65

单位：万元

《太极熊猫》	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
消耗性道具	4,740.52	17,617.04	43,130.91	8,887.24
期间性道具	182.44	4,380.49	749.18	140.91
永久性道具	6,479.25	14,875.95	19,739.76	1,355.10
合计	11,402.20	36,873.48	63,619.85	10,389.02

单位：万元

《九阴手游》	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
消耗性道具	5,222.80	19,242.01	10,027.00	-
永久性道具	6,936.68	17,651.27	-	-
期间性道具	315.45	177.77	-	-
合计	12,474.93	37,071.06	10,027.00	-

单位：万元

《天子手游》	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
消耗性道具	1,796.32	10,095.50	3,448.17	-
永久性道具	1,777.83	8,290.39	-	-
期间性道具	213.31	1,567.96	-	-
合计	3,787.46	19,953.85	3,448.17	-

单位：万元

《天堂 2：血盟》	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
消耗性道具	8,907.57	2,978.02	-	-
期间性道具	70.97	-	-	-
永久性道具	9,496.59	12,413.56	-	-
合计	18,475.13	15,391.58	-	-

单位：万元

《九阴真经 3D》	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
消耗性道具	10,092.11	2,030.53	-	-
期间性道具	744.98	97.55	-	-
永久性道具	4,426.14	2,329.13	-	-
合计	15,263.23	4,457.21	-	-

(2) 授权运营模式分析

报告期，公司授权经营收入分别为3,970.68万元、23,573.00万元、53,521.31万元及54,759.72万元，分别占当期营业收入6.01%、13.99%、20.12%及27.68%，具体情况如下：

单位：万元

游戏名称	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度

游戏名称	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
太极熊猫	21.45	2,078.45	12,423.71	35.30
方舟：生存进化	50,015.87	48,325.96	8,245.11	-
九阴真经	692.05	1,163.05	1,673.76	2,543.83
九阴手游	1,491.53	855.20	481.54	-
其他游戏	2,538.82	1,098.65	748.88	1,391.55
合计	54,759.72	53,521.31	23,573.00	3,970.68

报告期内，公司在海外游戏运营中，除美国、俄罗斯、韩国和日本地区部分游戏采用自主运营外，其他地区和游戏采用授权经营模式。在授权经营模式下，公司营业收入来源主要为版权使用费及游戏分成。

报告期内，授权运营收入的增加主要来自于《太极熊猫》和《方舟：生存进化》两款游戏。最近两年，公司与昆仑（在线）香港股份有限公司在中国香港、澳门和台湾地区以及韩国开展《太极熊猫》游戏的授权运营合作，该款游戏分别取得授权运营收入12,423.71万元和2,078.45万元；2015年11月，公司与美国游戏开发商SDE.Inc达成协议，取得了《方舟：生存进化》游戏的独家运营权并授权Steam在线游戏平台、XBOX游戏平台及PS4平台开展运营，并约定授权期限自2015年12月1日起15年，双方就游戏产品运营收入按一定比例进行分成。2015年度该款游戏的授权运营收入为8,245.11万元，2016年该款游戏的授权运营收入为48,325.96万元，2017年1-9月该款游戏的授权运营收入为50,015.87万元。

（3）其他业务分析

2014年，公司其他业务收入主要为游戏产品的受托开发收入及实物销售（包括游戏掌机和游戏主机）收入。2014年起，公司开始开展移动转售业务及“免商店”游戏平台业务，并于2015年起成为其他业务收入的主要部分。具体情况如下：

单位：万元

业务分类	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
受托开发	-	-	-	731.63
移动转售业务	43,041.23	49,455.44	27,524.33	453.31
免商店业务	97.39	133.85	-	-
实物销售	106.27	212.93	279.67	694.59
游戏周边产品及其他	7.00	6.21	158.14	72.02
合计	43,251.88	49,808.43	27,962.15	1,951.55

报告期前，公司存在受托开发业务并于2014年完工，2014年确认受托开发业务收入731.63万元。由于游戏产品设计和开发周期较长，预计总成本难以合理估

计，完工进度不易确定，提供劳务交易结果不能够可靠估计。因此，公司未采用完工百分比法确认该项受托开发业务收入。在报告期各期，在基于累计收入不得超过约定可收取的报酬为基础，本公司将累计收入扣除前期已经确认收入的差额部分，与当期发生的劳务成本相比，两者孰低确认为提供劳务的收入。

公司2014年开始开展掌机等实物销售业务，2014年至2017年1-9月，公司分别取得实物销售业务收入694.59万元、279.67万元、212.93万元及106.27万元，整体业务规模较小。2015年开始，因为杭州瑞高的职能逐渐转变为游戏前沿领域的开发，其实物销售业务规模逐步缩小。

2014年，公司取得虚拟运营商业务资格，并开展移动转售业务，该项业务收入在报告期内增长较快。

3、分游戏类别分析

2014年，公司主要收入来自于客户端游戏，2015年之后，公司收入则主要来自于移动网络游戏。报告期，网页游戏收入则由于市场因素的影响，呈逐年下降趋势。2014年9月以来，公司先后推出《太极熊猫》、《九阴手游》、《天子手游》、《天堂2：血盟》及《九阴真经3D》等移动网络游戏，导致近两年的移动网络游戏收入呈现较快增长。公司按游戏类型区分的营业收入如下表所示：

单位：万元

业务分类	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
客户端游戏	71,458.23	76,462.01	47,692.42	52,362.58
网页游戏	320.26	752.06	1,014.94	1,977.09
移动网络游戏	82,787.27	139,022.15	91,827.73	10,542.34
游戏收入小计	154,565.76	216,236.22	140,535.09	64,882.01
非游戏业务	43,251.88	49,808.43	27,962.15	1,219.92
其中：移动转售业务	43,041.23	49,455.44	27,524.33	453.31
免商店业务	97.39	133.85	-	-
实物销售业务	106.27	212.93	279.67	694.59
合计	197,817.64	266,044.65	168,497.24	66,101.93

4、分游戏产品分析

报告期，公司按主要游戏产品区分的营业收入情况如下：

单位：万元

游戏名称	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	运营收入	占比	运营收入	占比	运营收入	占比	运营收入	占比
九阴真经	17,167.45	11.11%	24,996.89	11.56%	34,945.06	24.87%	44,713.48	68.92%

太极熊猫	11,423.65	7.39%	38,951.94	18.01%	76,043.56	54.11%	10,424.32	16.07%
九阴手游	13,966.46	9.04%	37,926.26	17.54%	10,508.54	7.48%	-	-
天子手游	3,948.70	2.55%	20,026.13	9.26%	3,448.17	2.45%	-	-
方舟：生存进化	50,015.87	32.36%	48,325.96	22.35%	8,245.11	5.87%	-	-
天堂 2：血盟	18,475.13	11.95%	15,391.58	7.12%	-	-	-	-
九阴真经 3D	15,263.23	9.87%	4,814.73	2.23%	-	-	-	-
小计	130,260.49	84.28%	190,433.49	88.07%	133,190.44	94.77%	55,137.80	84.98%
游戏收入合计	154,565.8	100.00%	216,236.22	100.00%	140,535.09	100.00%	64,882.01	100.00%

2014年度，移动网络游戏市场尚不具备较大规模，发行人于当年9月上线《太极熊猫》，当年实现收入10,424.32万元，其他收入主要由客户端游戏《九阴真经》构成。2015年之后，随着移动网络游戏市场的快速发展，发行人多款移动网络游戏也产生了较大的收入规模。

2015年11月，公司与SDE Inc.签订了《方舟：生存进化》游戏软件独家许可协议，约定公司自2015年12月1日起取得全球独家代理权并按合同约定向SDE Inc.支付游戏分成款，公司授权Steam游戏平台、XBOX游戏平台及PS4平台运营该款游戏，由于海外市场的充分认可，该款游戏在最近两年一期分别取得授权运营收入8,245.11万元、48,325.96万元和50,015.87万元，分别占营业收入的4.89%、18.16%和25.28%。

整体来看，发行人主要游戏产品的收入构成与发行人的产品策略、市场的发展方向相关。

5、分区域分析

报告期内，公司营业收入主要来自中国大陆地区，占各期营业收入的比例分别为87.60%、77.30%、67.03%及58.89%，其次为美国地区，占各期营业收入的比例分别为5.22%、13.44%、27.78%及34.62%。整体上看，公司在报告期内海外业务的规模占比不断提高。

报告期内，公司不断加强公司自主研发游戏在海外的自主运营，以及海外优质游戏产品的代理及授权运营，近年来海外收入，尤其是美国地区收入占比不断提高。俄罗斯地区由于受到受托开发业务完成的影响，2015年营业收入下降较多。

亚洲其他地区收入主要包括马来西亚、韩国等地的授权运营，以及韩国、日本等地区的自主运营。香港及台湾地区收入，主要由该地区的游戏授权运营收入构成。报告期各期，公司海外营业收入占各期营业总收入的比例为12.40%、22.70%、32.97%及41.11%，公司按地区细分的营业收入如下表所示：

单位：万元

业务分类	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
中国大陆	116,488.53	178,328.42	130,241.06	57,902.97
美国	68,482.95	73,907.44	22,643.55	3,452.52
亚洲其他国家	11,421.45	9,648.92	926.01	1,108.87
香港及台湾	831.73	3,230.82	13,353.94	399.47
俄罗斯	480.03	630.85	700.62	2,019.10
其他	112.95	298.2	632.04	1,219.01
合计	197,817.64	266,044.65	168,497.24	66,101.93

（二）营业成本分析

2015年以来，公司营业成本增长较多，主要是移动网络游戏分成比例较高导致分成费较多及移动转售成本较高所致。报告期内，公司营业成本变动情况如下：

单位：万元

	2017年1-9月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率
营业成本	99,554.65	-4.29%	138,692.11	73.88%	79,762.32	319.07%	19,033.12	-

注：2017年1-9月营业成本年化后计算增长率。

报告期内，公司营业成本构成情况如下：

单位：万元

营业成本	2017年1-9月		2016年度		2015年度		2014年度	
	金额	比例%	金额	比例%	金额	比例%	金额	比例%
游戏分成费	15,745.01	15.82	26,245.31	18.92	4,184.85	5.25	6,238.96	32.78
手机业务平台成本	27,134.02	27.26	55,572.07	40.07	42,922.17	53.81	5,959.15	31.31
数据中心租赁费	6,247.73	6.28	7,373.26	5.32	4,519.26	5.67	2,062.61	10.84
职工薪酬费用	2,350.76	2.36	2,825.86	2.04	2,485.51	3.12	1,264.65	6.64
渠道手续费	815.31	0.82	715.02	0.52	728.77	0.91	837.80	4.40
通信、网络流量费	30,609.28	30.75	42,726.17	30.81	22,483.75	28.19	1,392.28	7.32
移动终端销售成本	263.91	0.27	452.37	0.33	311.97	0.39	663.04	3.48
固定资产折旧	723.13	0.73	914.52	0.66	801.88	1.01	374.96	1.97
无形资产摊销	12,760.13	12.82	512.22	0.37	244.96	0.31	51.61	0.27
手机sim卡制作成本	1,867.74	1.88	1,348.83	0.97	995.76	1.25	157.98	0.83
外包费	669.98	0.67	-	-	-	-	-	-

其他	367.64	0.37	6.47	0.00	83.43	0.10	30.07	0.16
合计	99,554.65	100	138,692.11	100	79,762.32	100	19,033.12	100

报告期内，公司营业成本主要由手游业务平台成本、游戏分成费及通信、网络流量费构成。

1、游戏分成费

报告期内，公司游戏分成费明细如下：

单位：万元

游戏产品	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
《九阴真经》	-	-	-	5,928.80
《方舟：生存进化》	14,605.56	24,162.97	4,122.55	-
《天堂 2：血盟》	1,139.43	2,022.00	-	-
其它	0.02	60.34	62.30	310.17
合计	15,745.01	26,245.31	4,184.85	6,238.96

上表可见，2014年，游戏分成费主要为公司因《九阴真经》游戏支付予盛大游戏下属企业盛趣信息技术(上海)有限公司及上海数龙科技有限公司的分成费，2014年6月，公司与上述单位结束了运营合作，之后年度未再发生。2015年11月，公司与SDE Inc.签订了《方舟：生存进化》游戏软件独家许可协议，约定公司自2015年12月1日起取得全球独家代理权并按合同约定向SDE Inc.支付游戏分成款，2015年、2016年及2017年1-9月，公司分别向许可方支付4,122.55万元、24,162.97万元和14,605.56万元分成款。

2016年，本公司外购游戏版权的游戏产品《天堂2：血盟》上线运营，取得了较高的充值流水，2016年和2017年1-9月分别支付分成费2,022万元和1,139.43万元。

2、手游业务平台成本

报告期内，手游业务平台成本明细如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
《太极熊猫》	3,220.06	13,881.24	34,096.76	5,906.30
《九阴手游》	4,194.14	15,293.67	5,821.29	-
《天子手游》	1,099.62	8,174.06	1,942.65	-
《天堂 2：血盟》	5,289.73	7,536.19	-	-
《九阴真经 3D》	5,921.79	2,514.82	-	-

	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
其他	7,408.68	8,172.09	1,061.47	52.85
合计	27,134.02	55,572.07	42,922.17	5,959.15

手游业务平台成本主要为公司向移动网络游戏运营平台支付的分成费用。2014年以来，随着移动网络游戏收入规模提高，手游业务平台成本也相应提高。上述平台成本主要分为两类，一类是苹果公司App Store的分成成本，另一类是安卓系统下软件平台（如Google Play、北京世界星辉科技有限公司等）的分成成本。

3、通信、网络流量费

通信、网络流量费主要为公司支付予电信运营商及其他单位的话费、流量及电信增值服务款项，该部分业务包括“免卡”及“免商店”业务产生的通信及网络费用。公司与电信运营商依据双方确认的每月对账单进行结算。2015年以来，随着移动业务快速增长，该项费用增长较多。2017年以来，发行人“免商店”不再提供免流量业务，因此未发生中国移动及中国电信的通信、网络流量费。

报告期内，通信、网络流量费分供应商明细情况如下：

单位：万元

运营商	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
中国联通	30,609.28	40,285.26	21,960.37	1,156.79
中国移动	-	569.89	282.52	82.92
中国电信	-	804.38	240.86	152.57
其他	-	1,066.63	-	-
合计	30,609.28	42,726.17	22,483.75	1,392.28

2016年，其他项主要为支付北京天源迪科信息技术有限公司关于BSS业务支撑系统运营费用，共计784.91万元。

4、其他营业成本

报告期内，数据中心租赁费为公司支付予 IDC 和 CDN 供应商的服务器机柜租赁费用及带宽费用，该部分费用与公司自主运营情况相关，一般在游戏推广初期或开设新的服务器时有所增加；在游戏进入稳定期、游戏服务器平稳运行时保持平稳；在游戏参与人数下降，逐渐关闭服务器时有所下降。报告期内，本公司数据中心租赁费用及占自主运营游戏收入的比例情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
自主运营收入	99,806.04	162,714.91	116,962.09	60,179.70

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
数据中心租赁费	6,247.73	7,373.26	4,519.26	2,062.61
数据中心租赁费占比	6.26%	4.53%	3.86%	3.43%

报告期内，数据中心租赁费受本公司当期是否推广新游戏及新开设服务器等因素影响，有所波动。

报告期内，公司数据中心租赁费主要包括机柜租赁费用、物理服务器租赁费用、云服务器租赁费用、带宽使用费和 CDN 费用，上述各类型数据中心租赁费的情况如下：

单位：万元

项目类型		2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
IDC 费用	机柜租赁	2,222.55	3,708.63	1,492.65	823.53
	物理服务器	217.03	1,166.47	1,148.01	111.97
	云服务器	2,325.72	599.19	102.40	137.04
	带宽费用	870.59	1,362.67	1,309.09	594.31
CDN	CDN 费用	611.87	536.30	467.11	395.76
合计		6,247.73	7,373.26	4,519.26	2,062.61

因 IDC 业务分别报告期，本公司服务器托管、租赁机柜以及带宽采购前十大供应商的数量、金额和单价情况如下：

2017 年 1-9 月																
供应商名称	机柜租赁			物理服务器			云服务器			CDN 使用				带宽使用		
	月平均数量	单价	金额(万元)	月平均数量	单价	金额(万元)	月平均数量	单价	金额(万元)	类型	数量-G	单价	金额(万元)	数量-M	单价	金额(万元)
上海数龙科技有限公司	60	5000-6000	212.7	105.1	700-1600	100.37	227.8	500-3000	125.6	-	-	-	-	2,391.00	150-251	359.7
北京金山云网络科技有限公司	-	-	-	-	-	-	1228	500-3000	991.5	-	-	-	-	1852	140-162	163.72
IBM SoftLayer							521.4	\$150-\$1,000	\$123.10	-	-	-	-	-	-	-
阿里云	-	-	-	-	-	-	-	-	-	云下载加速	1,770,806	0.18-0.28	307.84	-	-	-
Relcom Group		-	-				11	\$800-\$1,500	\$84,309.00	-	-	-	-	-	-	-
上海橙域网络科技有限公司	13	5000-6000	64.9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	383	140-162	51.75
鹏博士电信传媒集团股份有限公司	5.72	4500-7500	67.6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	137.7	180	22.3
Akamai Technologies, Inc.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	下载加速/网页加速	622,341.90	\$0.03-\$0.04	\$164.96	-	-	-
Marbis GmbH	72	9000-13000	316.9	122	1000-1500	131.8	100	1000-2000	90.85	-	-	-	-	-	-	-
Amazon Web Services	55	9000-13000	229.37	77	1000-1500	78.5	80	1000-2000	85.86							
2016 年度																

供应商名称	机柜租赁			物理服务器			云服务器			CDN 使用				带宽使用		
	月平均数量	单价	金额	台数	单价	金额	台数	单价	金额	类型	数量-G	单价	金额	数量	单价	金额
上海数龙科技有限公司	153.25	5,000-6,000	8,953,634.36	913.42	700-2,500	11,664,651.60	156.42	500-3,000	1,199,479.72	-	-	-	-	3,898.72	150-251	9,050,882.00
IBM Softlayer	-	-	-	-	-	-	488.83	\$150-\$1,000	\$1,535,022.61	-	-	-	-	-	-	-
鹏博士电信传媒集团股份有限公司	24.83	6,000-7,500	2,086,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
北京互联互通网络科技有限公司上海分公司	18	6,000-8,500	1,524,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	227.50	240-340	554,400.00
网宿	-	-	-	-	-	-	-	-	-	客户端下载加速/网页加速/更新包下载	8,677,622.00	0.18-0.28	1,982,470.42	-	-	-
北京金山云网络技术有限公司	3.5	6,000-7,000	22,750.00	-	-	-	760.5	500-3,000	3,951,224.52	-	-	-	-	1,371.70	110-135	1,669,981.80
高升	-	-	-	-	-	-	-	-	-	下载加速	8,877,394.00	0.18-0.28	1,686,704.86	-	-	-
akmai	-	-	-	-	-	-	-	-	-	下载加速/网页加速	6,727,039.00	\$0.03-\$0.04	US\$208,538.00	-	-	-
中国联通上海分公司	6	7,000-12,000	722,640.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	400.00	100-200	540,000.00

司																
中国电 信股份 有限公 司上海 分公司	6.17	4,000-5 ,000	433,100. 00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	140.8 3	200-3 00	490,800.0 0
2015 年度																
供应商名 称	机柜租赁			物理服务器			云服务器			CDN 使用				带宽使用		
	月平 均数 量	单价	金额	台数	单价	金额	台数	单价	金额	类型	数量-G	单价	金额	数量	单价	金额
上海数 龙科技 有限公 司	111. 33	5,000-6 ,000	6,740,00 0.00	826.3 3	800-2,5 00	11,480,1 00.00	91.00	500-3,0 00	168,249. 00	-	-	-	-	3,918. 95	150-2 50	10,314,56 6.00
北京互 联网络 科技有 限公司 上海分 公司	26	6,000-8 ,500	2,234,00 0.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	336.6 7	240-3 40	1,094,800. 00
akmai	-	-	-	-	-	-	-	-	-	下载加速/ 网页加速	5,794,52 8.00	\$0.03-\$ 0.04	US\$17 9,630.0 0			
中国联 通上海 分公司	5	7,000-1 2000	625,140. 00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	400	100-2 00	540,000.0 0
高升	-	-	-	-	-	-	-	-	-	下载加速	5,883,06 2.00	0.18-0.2 8	1,117,7 81.78			
中国电 信股份 有限公 司上海 分公司	7	4,000-7 ,000	468,600. 00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	170	200-3 00	499,200.0 0
中国联 通北京 分公司	7	7,000-8 ,000	624,960. 00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50	110-1 30	72,000.00

IBM Softlayer				-	-	-	125.08	\$150-\$1,000	\$406,733.20	-	-	-	-			
网宿	-	-	-	-	-	-	-	-	-	客户端下载加速/网页加速/更新包下载	2,668,563.00	0.18-0.28	667,140.75			
Relcome Group	-	-	-	10	-	\$10,860.00	11	\$800-\$1,500	\$128,388	-	-	-	-	-	-	-
2014 年度																
供应商名称	机柜租赁			物理服务器			云服务器			CDN 使用				带宽使用		
	月平均数量	单价	金额	台数	单价	金额	台数	单价	金额	类型	数量-G	单价	金额	数量	单价	金额
上海数龙科技有限公司	16.00	5,000-6,000	1,012,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,369.36	150-250	3,376,765.00
北京互联互通网络科技有限公司上海分公司	26.00	6,000-8,500	2,264,400.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	345	240-340	1,264,800.00
快网	-	-	-	-	-	-	-	-	-	下载加速	6,868,846.00	0.18-0.28	1,373,769.20	-	-	-
akmai	-	-	-	-	-	-	-	-	-	下载加速/网页加速	6,275,450.00	\$0.03-\$0.04	US\$231,422.00	-	-	-
中国电信股份有限公司上海分公司	7.00	4,000-7,000	468,600.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	170	200-300	499,200.00
equix	7.83	US\$1,508.00	US\$141,752.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中国联通上海分公司	3.33	7,000-12,000	347,940.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	233.33	100-200	300,000.00

司																
网宿	-	-	-	-	-	-	-	-	-	客户端下载 加速/网页 加速/更新 包下载	2,153,41 5.00	0.18-0.2 8	596,73 3.72	-	-	-
中国联通 北京分公司	5.83	7,000-8 ,000	520,800. 00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	41.67	110-1 30	60,000.00
鹏博士电 信传媒集 团股份有 限公 司 - 云节点	2.00	4,800-5 ,000	144,000. 00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50	-	-
Relcome Group	-	-	-	10	\$800-11 00	\$10,860. 00	14.83	\$800-\$1 500	\$205,58 5.00	-	-	-	-	-	-	-

数据中心租赁费主要包括机柜租赁、物理服务器租赁、云服务购买、CDN流量费用和带宽费用。除此之外，还包括交换机租赁等小额其他费用。

2014年，数据中心租赁费增加较多，原因主要为：一方面，本公司当年5月终止了与盛大游戏关于《九阴真经》的合作运营，接管了部分原盛大游戏主导运营的服务器，该部分新增服务器造成发行人数据中心租赁费用的提高；另一方面，本公司于当年9月推出移动网络游戏《太极熊猫》，新开设了较多服务器，也相应提高了数据中心租赁费用。

2015年，数据中心租赁费占自主运营收入的比例与2014年基本一致，由于公司移动网络游戏经营规模扩大，先后推出《九阴手游》、《天子手游》等移动网络游戏产品，营业收入规模扩大，因此数据中心租赁费用金额提高。

2016年，数据中心租赁费占自主运营收入的比例有所提高，主要是公司推出的《九阴手游》、《天子手游》和《太极熊猫2》等多款产品处于成长期，以及《天堂2：血盟》和《九阴真经3D》两款新的移动网络游戏上线，导致数据中心租赁费用包括网络加速费用增加较多。

2017年1-9月，数据中心租赁费占自主运营收入的比例有所提高，主要是当期支付《方舟：生存进化》（该款游戏收入全部为授权运营收入）的数据中心费用1,092.76万元，扣除该项费用后，数据中心租赁费占自主运营收入的比例为5.17%，与2016年相比增长不大。

2014年至2016年，渠道手续费的金额呈下降趋势，主要是由于公司的客户端游戏收入及占比在下降。相应地，公司移动网络游戏收入及占比均在提升，而移动网络游戏的渠道手续费已包含在手游业务平台成本中。2017年1-9月，渠道手续费有所增加，主要原因是游戏玩家和通信用户通过支付宝等充值渠道在免商店平台充值金额有所增加，导致公司对支付宝等充值渠道的手续费增长。

营业成本中的职工薪酬费用主要为IDC维护人员及客服中心人员的工资福利支出。2015年以后，随着本公司移动转售业务的发展，客服人员增加较多，导致该项成本费用逐年上升；外包费主要为发行人自主研发的游戏产品在海外上线需要支付给外包团队的本地化费用（包括翻译费、图像优化等）。

移动终端销售成本则主要为公司掌机等实物销售业务的相关成本。

2017年1-9月，无形资产摊销增长迅速，主要是《方舟：生存进化》游戏的

版权摊销，具体而言，2017年4月，公司与《方舟：生存进化》游戏开发商SDE签订补充协议，约定：截至2016年12月31日，公司已向SDE支付的预付分成款合计11,500万美元中尚未结算的7,200万美元作为许可产品的授权使用费并由SDE获得，并自2017年1月1日起至2019年12月31日，公司享有《方舟：生产进化》游戏（含更新版本及拓展包）总销售额75%的分成，SDE享有《方舟：生产进化》游戏（含更新版本及拓展包）总销售额25%的分成。据此，本公司将预付款项转为无形资产中核算并开始摊销，本期摊销额为12,238.69万元。

公司线上平台的充值主要通过游戏平台 and 充值渠道进行，游戏平台（包括iOS 和安卓平台）主要针对移动网络游戏，充值渠道主要针对客户端游戏和移动转售业务线上充值。平台手续费主要由游戏业务产生。总体来看，报告期内，游戏业务充值平台/渠道与支付手续费的情况如下：

单位：万元

游戏业务	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
游戏充值总额①	87,912.65	170,405.01	120,124.94	58,987.57
渠道费合计（包括客户端游戏及移动）②	630.24	715.02	728.77	837.8
分成费合计③	27,134.02	61,060.91	42,922.17	5,959.14
其中：安卓平台分成	14,401.89	28,444.35	17,309.74	2,261.03
苹果平台分成	12,732.13	32,616.56	25,612.43	3,698.11
平台手续费合计④=②+③	27,764.26	61,775.93	43,650.94	6,796.94
平台手续费综合比例⑤=④/①	31.58%	36.25%	36.34%	11.52%

从上表来看，2014 年度，公司线上充值主要由客户端游戏构成，平台手续费主要由充值渠道手续费构成，因此平台手续费综合比例较低。2015 年和 2016 年，公司移动网络游戏线上充值占比较大，而分成费比例较高，因此综合比例较 2014 年大幅上升。2017 年以来，公司已无苹果平台测试成本，苹果平台综合分成比例有所下降，因此综合比例较 2015 年和 2016 年有所下降。

2017 年 1-9 月，公司移动转售业务线上充值金额为 25,653.89 万元，支付渠道手续费合计 226.30 万元；2016 年，移动转售业务线上充值按充值金额扣除手续费后的净额核算。

报告期各期，公司游戏业务主要十大平台/渠道充值及分成/渠道费情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月			2016 年度			2015 年度			2014 年度		
	充值额	手续费	费率	充值额	手续费	费率	充值额	手续费	费率	充值额	手续费	费率
支付宝	12,219.75	42.02	0.34%	21,495.47	65.81	0.31%	28,907.22	116.20	0.40%	31,019.54	81.12	0.26%
苹果 App Store	37,221.81	12,732.13	34.21%	78,750.92	32,616.56	41.42%	46,602.53	25,612.43	54.96%	8,204.61	3,698.11	45.07%
Google Play	9,676.37	2,927.99	30.26%	16,142.19	5,026.18	31.14%	4,981.69	1,610.18	32.32%	-	-	-
财付通（含微信）	3,308.60	64.58	1.95%	3,481.35	67.68	1.94%	2,871.85	28.75	1.00%	813.76	2.73	0.34%
汇元网	2,661.25	265.12	9.96%	3,041.42	304.14	10.00%	1,381.92	138.19	10.00%	2,843.70	275.96	9.70%
爱九游（UC 平台）	1,864.29	952.62	51.10%	2,925.03	1,434.01	49.03%	3,531.39	1,841.27	52.14%	719.17	374.73	52.11%
世界星辉（360 平台）	481.00	257.1	53.45%	2,614.86	1,275.00	48.76%	4,298.96	2,194.93	51.06%	1,413.69	761.32	53.85%
百度多酷	627.14	274.58	43.78%	2,838.84	1,478.53	52.08%	3,064.72	1,423.49	46.45%	380.23	199.33	52.42%
江苏嘉趣（三七平台）	1,117.10	663.41	59.39%	3,259.57	2,082.32	63.88%	1,978.72	991.81	50.12%	64.42	42.92	66.63%
华为技术（华为商店）	1,542.30	796.04	51.61%	2,378.81	1,213.95	51.03%	2,112.29	1,168.86	55.34%	146.44	73.22	50.00%
其他	17,193.04	8,788.67	51.12%	33,476.55	16,211.75	48.43%	20,393.65	8,524.83	41.80%	13,382.01	1,287.50	9.62%
游戏业务线上充值总计	87,912.65	27,764.26	31.58%	170,405.01	61,775.93	36.25%	120,124.94	43,650.94	36.34%	58,987.57	6,796.94	11.52%

上述十大平台/渠道构成了公司报告期内主要的充值平台，其中可大致分为四类：

1、苹果 App Store。苹果平台约定的分成比例为扣除欺诈、退款、税费等实收金额的 30%，2014 年-2016 年，该手续费比例明显高于 30%，主要由于公司测试充值及欺诈退款等因素影响；2017 年以来，公司未发生测试充值情形，该平台的分成比例略高于 30%，主要是欺诈因素影响。扣除上述因素外，该平台 2014 年至 2017 年 9 月的分成比例分别为 31.42%、33.31%、30.13%和 31.32%，与约定比例不存在明显差异。

2、支付宝、财付通、汇元网等充值渠道。报告期内，上述充值渠道的渠道手续费基本保持稳定，其中汇元网约定比例为 10%，实际手续费比例与约定比例一致；支付宝及财付通根据不同的支付产品，手续费率从 0.1%至 2%不等，其中支付宝的手续费率在报告期内基本稳定，2016 年和 2017 年 1-9 月财付通的手续费率较高，主要系支付产品（微信）的费率相对较高。

3、Google Play。该平台为海外安卓充值平台，约定比例为 30%，由于汇率及退款等因素的影响，2015 年至 2017 年 1-9 月，手续费率分别为 32.32%、31.14%和 30.26%，与约定比例不存在明显差异。

4、其他国内安卓平台。报告期内，与发行人合作的其他国内安卓平台较多，上述列示的为主要安卓平台。国内安卓平台以充值流水为基础，收取 50%的游戏分成款，另外部分安卓平台还需要游戏开发商支付平台使用费及充值渠道费等其他费用，并在支付给开发商的款项中扣除。上述平台中，三七平台手续费比例较高且波动较大，主要游戏与三七平台对接的应用宝的平台使用费较高，双方已在协议中就该部分平台使用费进行了约定，实际发生的分成比例与双方约定基本一致。

5、2014年手续费率较低的原因是：2014年，公司收入的主要构成仍为客户端游戏，移动网络游戏自2014年9月才开始上线，因此当年客户端游戏充值占比较大，而客户端游戏通过渠道充值，渠道费率较低。2015年以来，移动网络游戏流水占比提高，相关平台分成比例较大，因此整体平台费率上升。上表中的其他项也呈现出该种特点，2014年其他的流水主要为端游，因此手续费率较低；2015

年手游安卓平台流水占比提升，导致手续费率大幅度提升，2016年和2017年1-9月其他流水基本为手游安卓平台流水，因此手续费率接近50%。

（三）主营业务利润来源及毛利率分析

1、主营业务利润来源分析

报告期内，按经营模式区分，公司毛利主要来自自主运营模式，授权运营模式毛利从2015年起逐步提高，主要是来自公司的《太极熊猫》游戏和《方舟：生存进化》的授权运营合作业务，具体毛利构成如下：

单位：万元

业务分类	2017年1-9月		2016年度		2015年度		2014年度	
	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比
自主运营	62,614.56	63.72%	95,201.25	74.75%	66,048.24	74.43%	44,061.86	93.61%
授权运营	26,582.89	27.05%	28,486.04	22.37%	19,162.59	21.60%	3,732.43	7.93%
其他	9,065.53	9.23%	3,665.25	2.88%	3,524.08	3.97%	-725.47	-1.54%
合计	98,262.99	100.00%	127,352.54	100.00%	88,734.91	100.00%	47,068.82	100.00%

从游戏类型来看，毛利的具体构成情况如下：

单位：万元

分类	2017年1-9月		2016年度		2015年度		2014年度	
	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比
客户端游戏	40,328.18	41.04%	49,172.63	38.61%	40,395.01	45.52%	42,492.74	90.28%
网页游戏	243.53	0.25%	625.61	0.49%	621.52	0.70%	1,663.52	3.53%
移动网络游戏	48,625.75	49.49%	73,889.05	58.02%	44,194.30	49.80%	4,306.06	9.15%
小计	89,197.46	90.77%	123,687.29	97.12%	85,210.84	96.03%	48,462.31	102.96%
非游戏业务	9,065.53	9.23%	3,665.25	2.88%	3,524.08	3.97%	-1,393.51	-2.96%
其中：移动转售业务	9,250.63	9.41%	4,499.93	3.53%	4,398.44	4.96%	-632.20	-1.34%
免商店	-34.46	-0.04%	-601.46	-0.47%	-901.33	-1.02%	-823.67	-1.75%
实物销售	-157.64	-0.16%	-239.43	-0.19%	-32.30	-0.04%	31.55	0.07%
合计	98,262.99	100%	127,352.54	100%	88,734.91	100%	47,068.81	100%

2014年，公司重点运营客户端《九阴真经》游戏，公司毛利主要来自于该款游戏。2015年以来，随着《太极熊猫》、《九阴手游》等游戏的推出，移动网络游戏毛利增长明显。2016年，移动网络游戏毛利占比超过58%。2017年1-9月，由于方舟等游戏收入占比提高，客户端游戏毛利占比提升，移动网络游戏产品毛利占比相对降低。

报告期内，网页游戏毛利绝对值及占总毛利的比例整体呈下降趋势。非游戏

业务主要为实物销售业务、移动业务及周边产品销售业务，由于实物销售业务及周邊产品销售业务仍处于前期用户拓展阶段，因此毛利水平整体较低。移动转售业务收入在2015年以来增长较快，但毛利率不高，所以其毛利绝对值不高。2017年1-9月，移动转售业务毛利率有所上升，毛利增长较快。

报告期，公司按主要游戏产品区分的毛利情况如下：

单位：万元

游戏名称	2017年1-9月		2016年度		2015年度		2014年度	
	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比
九阴真经	15,734.03	17.64%	23,010.53	18.60%	32,229.00	37.82%	36,265.81	74.83%
太极熊猫	7,396.68	8.29%	23,468.91	18.97%	38,662.33	45.37%	4,266.60	8.80%
九阴手游	8,922.78	10.00%	20,942.90	16.93%	3,933.74	4.62%	-	-
天子手游	2,612.97	2.93%	10,922.26	8.83%	1,324.28	1.55%	-	-
方舟：生存进化	22,071.58	24.74%	23,508.91	19.01%	4,122.56	4.84%	-	-
天堂2：血盟	11,330.72	12.70%	5,187.96	4.19%	-	-	-	-
九阴真经3D	8,540.38	9.57%	1,919.13	1.55%	-	-	-	-
小计	76,609.14	85.89%	108,960.60	88.09%	80,271.91	94.20%	40,532.41	83.64%
游戏毛利合计	89,197.46	100.00%	123,687.29	100.00%	85,210.84	100.00%	48,462.32	100.00%

2014年，由于公司重点运营客户端游戏，公司毛利主要来自于该类游戏。报告期内，网页游戏毛利绝对值及占总毛利的比例整体呈下降趋势。2015年以来，随着《太极熊猫》、《九阴手游》等游戏的推出，移动网络游戏毛利增长明显。非游戏业务主要为实物销售业务、移动业务及周边产品销售业务，由于业务开展仍处于前期用户拓展阶段，因此毛利水平整体较低。

2014年，公司毛利主要来自于《九阴真经》游戏。2015年以来，由于公司移动网络游戏的快速发展，该类业务对公司整体毛利的贡献已超过《九阴真经》为代表的客户端游戏，2016年，移动网络游戏毛利占比超过58%。2017年1-9月，由于方舟等游戏收入占比提高，客户端游戏毛利占比提升，移动网络游戏产品毛利占比相对降低。

2、毛利率分析

（1）综合毛利率及分业务模式毛利率分析

报告期内，公司分业务模式毛利率情况如下：

业务模式	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
自主运营模式	62.74%	58.51%	56.47%	73.22%
授权运营模式	48.54%	53.22%	81.29%	94.00%
其他业务	20.96%	7.36%	12.60%	-114.23%
综合毛利率	49.67%	47.87%	52.66%	71.21%

2014年，公司综合毛利率较高，2015年、2016年及2017年1-9月较低，主要由于2014年公司收入来源主要为客户端游戏，产生的游戏分成费较少，毛利率较高。

自主运营模式下的毛利率主要和客户端游戏的分成以及移动网络游戏的手游业务平台成本有关。2015年、2016年及2017年1-9月，由于移动网络游戏的收入占游戏业务收入的比重较高，分别为65.34%、64.29%及41.85%，且该项业务需向合作运营商支付较高手游业务平台成本，该项业务毛利率较客户端游戏的毛利率低，故2015年、2016年及2017年1-9月公司自主运营毛利率下降较多。

2014 年，在授权运营模式下，公司主要授权自主研发的游戏，公司仅发生少量客服中心及运维中心员工薪酬成本，故毛利率较高。2015 年、2016 年及 2017 年 1-9 月，授权运营业务中，《方舟：生存进化》游戏收入比重逐渐提高，而该款游戏需向游戏许可方支付游戏分成费，因此其毛利率较低，进而导致授权运营业务毛利率逐渐降低。

2014年，公司其他业务主要为游戏产品的受托开发业务、实物销售业务及移动转售业务，其他业务毛利率为-114.35%，主要是移动转售业务毛利率为负影响所致。2015年以来，移动转售业务的规模效益逐步体现，用户量快速提升，但整体毛利率水平仍然较低。最近两年一期分别实现业务收入27,524.33万元、49,455.44万元及43,041.23万元，毛利率分别为15.98%、9.10%及21.49%。

（2）分游戏类型毛利率分析

报告期内，公司分游戏类型毛利率情况如下：

游戏类型	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
客户端游戏	56.44%	64.31%	84.70%	81.15%
网页游戏	76.04%	83.19%	61.24%	84.14%
移动网络游戏	58.74%	53.15%	48.13%	40.85%
游戏业务小计	57.71%	57.20%	60.63%	74.69%

游戏类型	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
非游戏业务	20.96%	7.36%	12.60%	-114.23%
合计	49.67%	47.87%	52.66%	71.21%

2014年至2015年，公司客户端游戏毛利率与《九阴真经》游戏毛利率变动趋势一致，呈上升趋势。同期，《九阴真经》游戏毛利率分别为81.11%、92.23%，《九阴真经》游戏由于2014年6月取消分成合作的原因，2015年毛利率上升。2016年至2017年1-9月，由于《方舟：生存进化》游戏收入及占比上升，而该款游戏毛利率较低，仅为50%左右，导致客户端游戏整体毛利率有所下降。

报告期内，网页游戏毛利占公司营业毛利总额的比例较低，对公司总体毛利率影响较小，受运营模式变动的影响，毛利率有所波动。

2014年起，由于以《太极熊猫》为代表的移动网络游戏需向运营商（苹果公司App store和安卓应用商店等）支付较高的分成费用（手游业务平台成本），其毛利率相对较低。2015年至2017年1-9月，由于《太极熊猫》等游戏在部分海外地区采取授权运营方式开展运营以及移动网络游戏分成比例有所降低等因素，移动网络游戏毛利率逐渐上升。

报告期内，非游戏业务的毛利率变动主要受移动转售业务经营情况的影响。2014年，非游戏业务毛利率为负主要是公司开展移动转售业务时为积累客户资源投入较多所致。2015年及2016年，移动转售业务有所起色，但仍处于用户发展阶段，毛利率分别为15.98%和9.10%。2017年1-9月，公司移动转售业务快速发展，毛利率提升至21.49%。

（3）分游戏产品的毛利率

报告期内，发行人主要游戏产品的毛利率如下：

游戏产品	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
九阴真经	91.65%	92.05%	92.23%	81.11%
太极熊猫	64.75%	60.25%	50.84%	40.93%
九阴手游	63.89%	55.22%	37.43%	-
天子手游	66.17%	54.54%	38.41%	-
天堂 2：血盟	61.33%	33.71%	-	-
九阴真经 3D	55.95%	39.86%	-	-
方舟：生存进化	44.13%	48.65%	50.00%	-
游戏业务	57.71%	57.20%	60.63%	74.69%

①客户端游戏—九阴真经端游毛利率变动

2014 年 6 月前，发行人对于九阴真经端游采用与盛大合作的方式进行运营，由于此种合作中，发行人承担游戏运营的主要责任和风险，具有游戏道具的定价权，因此，发行人根据道具消耗情况确认收入，将支付予盛大的分成成本作为主营业务成本，其他成本如 IDC、客服运维人员工资金额较小，占比较低，对毛利率影响较小。

根据发行人与盛大所签署的联合运营协议，双方根据不同流水分时间段采取不同的分成比例，主要分成比例区间在 20%-30%之间，导致该款游戏毛利率在 2014 年较低，为 81.11%。

2014 年 7 月以后，发行人与盛大结束联合运营协议，采取独家自主运营方式，没有分成成本，因此，其毛利率大幅提升。2015 年之后，已完全没有分成费的影响，该款游戏成本只有 IDC、客服运维人员工资等因素，所以毛利率均在 90%以上，且基本保持稳定。

②移动网络游戏毛利率变动

移动网络游戏的合作平台主要是苹果 App Store 以及如 Google、百度、360 等安卓平台。其中，苹果和 Google 分成比例约为 30%，但由于税费、汇率、退款、黑卡、测试等因素，苹果 App Store 实际上的分成比例会高于 30%；其他境内安卓平台分成比例约为 52.50%。

报告期，移动网络游戏毛利率的变化由多种因素导致，其中主要因素有：首先，发行人主要移动网络游戏大部分在下半年上线，在上线当年，由于递延因素的影响，部分已充值未消耗的游戏虚拟货币和尚未消耗的永久性道具未确认收入，但相关成本已经发生并计入主营业务成本，因此，一般来说，移动网络游戏上线第一年的毛利率均较低。后期，随着沉没账户确认为收入，毛利率逐渐提高；其次，公司移动网络游戏收入地域发生变化，海外地区的收入比重不断上升，因海外地区的平台综合分成比例整体低于国内平台综合分成比例，导致报告期内毛利率不断上升。第三，公司 2014 年开始移动网络游戏业务，业务发展初期 2014 年和 2015 年发生了较高的移动网络游戏测试成本，其后随着业务成熟，退款、黑卡及测试等因素的减少，相应成本也大幅下降。基于上述综合因素影响，报告期内，发行人移动网络游戏毛利率呈整体上升趋势。

A、太极熊猫毛利率

报告期，按运营模式划分的毛利率情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
自主运营毛利率	64.68%	58.01%	41.48%	40.88%
授权运营毛利率	99.78%	100.00%	98.80%	54.95%
游戏总体毛利率	64.75%	60.25%	50.84%	40.93%

2014 年为太极熊猫游戏上线第一年，由于递延因素影响，当年毛利率较低。此外，当年授权运营业务收入为 35.30 万元，占比较低，对总体毛利率影响较小。2015 年，自主运营毛利率较 2014 年稍有上升，变化不大。此外，当年海外授权运营收入金额为 12,423.71 万元，较 2014 年增加较多，且由于授权运营业务没有分成成本，毛利率较高，导致当期该款游戏总体毛利率较 2014 年上升较多。2016 年，由于测试等成本大为减少，合作平台分成下降较多，导致太极熊猫的自主运营毛利率提升较多。此外，当年授权运营业务收入为 2,078.45 万元，占比较低，对总体毛利率影响较小。2017 年 1-9 月，递延收益确认提升了自主运营毛利率，进而带动了总体毛利率的提升。此外，当年授权运营业务收入为 21.45 万元，占比较低，对总体毛利率影响较小。

B、九阴手游毛利率

报告期，按运营模式划分的毛利率情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
自主运营毛利率	60.19%	54.30%	34.62%	-
授权运营毛利率	94.81%	95.18%	96.07%	-
游戏总体毛利率	63.89%	55.22%	37.43%	-

2015 年为《九阴手游》上线运营第一年，因递延因素的影响，毛利率较低。2016 年及 2017 年 1-9 月，该游戏进入稳定期，随着分成比例降低，毛利率有所提高。此外，2017 年 1-9 月，递延收益确认也提升了自主运营毛利率。报告期，由于该款游戏海外授权运营收入较低，授权运营毛利率对总体毛利率影响较小。

C、天子手游毛利率

报告期，按运营模式划分的毛利率情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
自主运营毛利率	64.86%	54.38%	38.41%	-
授权运营毛利率	97.07%	100.00%	-	-
游戏总体毛利率	66.17%	54.54%	38.41%	-

《天子手游》于 2015 年 10 月上线，上线当年由于递延因素的影响，毛利率较低；2016 年以来，该游戏分成比例有所降低，游戏进入稳定期，自主运营毛利率提高。2017 年 1-9 月，递延收益占主营业务收入比重提升至 24.21%，导致当期自主运营毛利率相比 2016 年上升幅度较大。报告期，由于该款游戏海外授权运营收入较低，授权运营毛利率对总体毛利率影响较小。

D、天堂 2：血盟手游毛利率

报告期，按运营模式划分的毛利率情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
自主运营毛利率	61.33%	33.71%	-	-
授权运营毛利率	-	-	-	-
游戏总体毛利率	61.33%	33.71%	-	-

《天堂 2：血盟》手游于 2016 年 7 月上线运营，截至 2016 年末，已充值未消耗的游戏币尚未确认沉没收入，但发生的相关成本已经确认，故该游戏 2016 年毛利率低于其他上线运营时间较早的移动网络游戏。除此之外，该游戏 IP 为外购，发行人支付给原游戏版权方的游戏分成费为 2,022.00 万元，上述两项因素导致该款游戏上线当年毛利率较低。2017 年 1-9 月，由于递延收益的确认，自主运营毛利率上升较大。

E、九阴真经 3D 手游毛利率

报告期，按运营模式划分的毛利率情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
自主运营毛利率	55.95%	35.04%	-	-
授权运营毛利率	-	100%	-	-
游戏总体毛利率	55.95%	39.86%	-	-

《九阴真经 3D》手游于 2016 年 8 月上线运营，与《天堂 2：血盟》类似，由于递延因素的影响，该游戏上线当年自主运营毛利率较低。2017 年 1-9 月，由

于确认了递延收益，自主运营毛利率有所上升。2016 年该款游戏海外授权运营收入为 357.52 万元，占比为 18.63%，对当年总体毛利率提升影响较大。

③《方舟：生存进化》游戏毛利率变动

2015 年 11 月，公司与 SDE.Inc 签署了《方舟：生存进化》游戏的软件独家许可协议，并通过授权运营的方式进行游戏运营。根据上述协议，公司取得授权运营收入（已扣除支付给平台分成费后的净额部分）的 50%作为支付给 SDE.Inc 的游戏分成费。发行人将从平台收到的流水金额确认收入，将支付予 SDE.Inc 的 50%的分成作为成本，2015 年，对于方舟游戏而言，除 50%分成成本外，无其他运营游戏成本，因此其毛利率为 50%。

2016 年 7 月，美国蜗牛与 SDE.Inc 签署《软件独家许可协议之补充协议 I》，双方约定，SDE.Inc 承担《方舟：生存进化》（焦土版本）上线之前该游戏因运营而产生的 IDC 费用，发行人承担上述版本上线之后该游戏因运营而产生的 IDC 费用。2016 年，发行人承担《方舟：生存进化》系列产品 IDC 费用合计 642.56 万元，因此毛利率较 2015 年有所下降。

2017 年 4 月，公司与 SDE.Inc 签订的《软件独家许可协议之补充协议 II》，双方约定：截至 2016 年 12 月 31 日，发行人已向 SDE 支付的预付分成款合计 11,500 万美元中尚未结算的 7,200 万美元作为许可产品的授权使用费，并自 2017 年 1 月 1 日起至 2019 年 12 月 31 日，就《方舟：生存进化》游戏（含更新版本及拓展包）总销售额，公司享有 75%的现金分成，SDE 享有 25%的现金分成。公司就上述 7,200 万美元（折合 49,957.23 万元）作为无形资产核算，并分 3 年予以摊销，2017 年 1-9 月摊销金额为 12,238.69 万元；就支付给 SDE 的 25%分成部分，作为游戏分成成本核算。双方并约定自 2017 年 1 月 1 日起，由美国蜗牛承担《方舟：生存进化》游戏（含更新版本及拓展包）的 UE4 引擎使用费，2017 年 1-9 月公司承担上述费用 2,434.26 万元。除此之外，发行人还承担 IDC 费用合计 1,092.76 万元。经上述变化后，《方舟：生存进化》游戏 2017 年 1-9 月的毛利率为 44.13%。

3、与同行业公司毛利率的比较分析

报告期内，公司与同行业公司的毛利率比较如下：

公司名称	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
完美世界	57.36%	60.96%	不适用	76.08%
搜狐畅游	43.80%	68.44%	71.54%	73.27%
云游控股	48.30%	20.07%	33.51%	66.08%
昆仑万维	80.22%	52.99%	60.95%	69.07%
冰川网络	87.89%	90.97%	92.55%	91.33%
中青宝	55.31%	61.70%	43.08%	59.28%
游族网络	49.10%	47.62%	58.02%	69.63%
巨人网络	82.45%	82.24%	不适用	84.58%
恺英网络	65.53%	63.52%	61.19%	72.41%
网易	51.07%	56.74%	58.78%	72.15%
平均值	62.10%	60.53%	59.95%	73.39%
公司	49.67%	47.87%	52.66%	71.21%

注：数据自Wind资讯及同行业公司年报；云游控股截至目前尚未公布2017年三季报，因此采用其2017年1-6月的数据作比较。

总体而言，游戏行业毛利率较高，同行业各公司毛利率有一定的差异，主要为各公司游戏运营模式及游戏产品类型不同所致。从报告期内变动趋势看，同行业公司和本公司的毛利率均呈现下降趋势。

2015 年至 2017 年 1-9 月，本公司毛利率较同行业相差较大，主要原因是公司移动业务（含免商店）收入规模在增长，该类业务 2015 年至 2017 年 1-9 月毛利率分别为 12.71%、7.86%和 21.36%，明显低于游戏业务，拉低了公司综合毛利率水平。2015 年至 2017 年 1-9 月，公司游戏业务毛利率为 60.63%、57.20%和 57.71%，与同行业基本一致。

（四）期间费用分析

1、同行业对比

报告期内，公司与同行业公司销售费用率对比情况如下：

公司名称	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
完美世界	10.34%	12.26%	不适用	19.39%
搜狐畅游	21.97%	10.76%	12.13%	31.95%
云游控股	14.82%	24.57%	7.95%	23.28%
昆仑万维	23.98%	26.25%	38.13%	36.96%
冰川网络	26.70%	29.50%	22.63%	25.06%
中青宝	14.88%	20.89%	26.08%	30.91%
游族网络	8.93%	7.24%	7.15%	6.68%
巨人网络	14.31%	12.83%	不适用	8.47%
恺英网络	26.23%	29.35%	22.02%	44.09%
网易	11.55%	11.74%	12.97%	16.18%
平均值	17.37%	18.54%	18.63%	24.30%

公司名称	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
公司	13.85%	19.50%	23.87%	20.60%

注：数据自Wind资讯及同行业公司年报；云游控股截至目前尚未公布2017年三季报，因此采用其2017年1-6月的数据作比较。

本公司销售费用主要和网络游戏产品的广告费相关。2015年，本公司销售费用率较高，且高于同行业平均水平，主要原因是2015年本公司一方面继续对《九阴真经》和《太极熊猫》两款精品游戏进行广告宣传；另一方面，本公司陆续推出《九阴手游》、《天子手游》及《天堂2：血盟》等新移动网络游戏，发生广告推广费的金额较大。2017年1-9月，本公司销售费用率较同行业低，主要原因是2017年1-9月新上线的游戏较少，因而为推广游戏而发生的广告费较少。

报告期内，公司与同行业公司管理费用率对比情况如下：

公司名称	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
完美世界	28.06%	29.80%	不适用	37.41%
云游控股	35.07%	33.74%	17.78%	14.61%
昆仑万维	16.81%	18.29%	12.90%	13.66%
冰川网络	40.00%	28.20%	23.47%	20.79%
中青宝	35.03%	39.95%	30.64%	25.57%
游族网络	18.20%	17.43%	21.16%	20.65%
巨人网络	27.68%	27.48%	不适用	31.75%
恺英网络	9.30%	10.43%	10.90%	17.54%
平均值	26.27%	25.67%	19.48%	22.75%
公司	22.19%	16.11%	17.63%	34.64%

注：数据取自Wind资讯及同行业公司年报；云游控股截至目前尚未公布2017年三季报，因此采用其2017年1-6月的数据作比较；由于境外上市公司管理费用范畴与境内公司存在差异，为保证数据的准确性仅对比按中国会计准则披露管理费用的企业数据。

2014年至2016年，本公司管理费用率呈逐年下降的趋势，主要原因是营业收入的快速增长。2015年和2016年，公司营业收入实现较快增长，增长率分别为154.91%和57.89%，同期管理费用增长幅度保持稳健，分别为29.73%和44.26%，从而导致公司的管理费用率降低。2017年1-9月，本公司的管理费用率上升，主要原因是公司的营业收入同期增长率放缓为-0.86%，而管理费用保持稳健的增长率36.57%，从而导致公司在2017年1-9月的管理费用率提高了。

2、销售费用明细分析

报告期内，公司销售费用明细情况如下：

单位：万元

费用类型	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度

费用类型	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
广告及推广费	20,103.48	42,985.83	33,741.70	9,009.04
职工薪酬费用	4,066.06	5,591.06	3,953.26	2,583.15
办公费、通讯及会务费	908.79	1,133.40	276.71	217.02
房屋租赁费	1,326.57	1,229.21	1,428.47	1,100.85
住宿及交通费	497.37	597.10	356.12	459.80
低值易耗品及物料消耗	73.58	141.29	203.45	80.98
固定资产折旧费用	83.25	63.50	30.81	4.46
业务招待费	192.14	41.81	75.61	80.14
其他	143.14	106.78	153.86	82.12
合计	27,394.38	51,889.98	40,220.00	13,617.58

(1) 广告及推广费

报告期内，广告及推广费包括了公司为推广游戏在互联网、平面媒体、电视等渠道进行的广告费支出，也包括公司参加展会、展销以及促销等其他有助于公司产品宣传推广所支出的费用，其中，广告费占广告及推广费比重平均约为65%。具体来看：

单位：万元

广告服务项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
广告费	13,063.26	25,269.78	22,982.88	6,481.46
宣传费	2,424.84	7,168.84	8,585.17	2,527.58
平台促销（测试成本）	-	5,488.84	-	-
免卡销售佣金	4,092.13	4,658.18	1,662.97	-
短信促销费	523.25	400.19	510.69	-
合计	20,103.48	42,985.83	33,741.70	9,009.04

上表中，广告费为公司为推广游戏产品而进行的线上、线下广告费用，具体明细参见下文。

宣传费主要包括明星代言费、展会展销费以及游戏和免卡、免商店的地推活动费用。其中，明星代言费分别为 775.21 万元、131.52 万元、773.16 万元、546.35 万元；展会展销费金额分别为 1,335.47 万元、3,410.07 万元、2,550.40 万元、308.61 万元，2015 年和 2016 年发生额较大，原因是当期参加展会较多，特别是国际展会费用较大所致；地推活动费用金额分别为 416.90 万元、5,043.58 万元、3,845.28 万元和 1,569.88 万元，地推活动费用在 2015 年和 2016 年金额较大，主要是当期上线游戏产品较多且处于免卡、免商店业务快速占领市场的阶段。地推活动主要是公司在三、四线城市推广免卡、免商店及大学校园等地方推广游戏产品而进行的推广行为。在推广过程中，公司通常与当地广告媒体公司在展台搭建、礼品采

购、标语展示等方面进行合作。为广泛覆盖市场，公司推广地点较多，较为分散，单个广告媒体公司采购金额较小。公司均与上述广告媒体公司签署合同，上述地推费用均在收到发票后以银行转账方式支付。

平台促销费用主要是公司的iOS系统的测试费用金额。免卡销售佣金主要是公司支付予免卡经销商的佣金，包括按照话费收入的一定比例进行计算的话费佣金以及为激励经销商而支付的折扣。随着免卡销售规模逐年增长以及加大对经销商激励力度，2016年以来的销售佣金增加较多。短信促销主要为发行人为推行游戏产品而向玩家发送的短信。

公司各年度广告费及宣传促销费投放金额与公司游戏产品的推广策略相关，一般在新游戏推广阶段，与其相关的广告费及宣传促销费投放金额较大，但公司市场部门会根据该游戏推广期间、稳定期间的用户登录、用户留存等情况，实时调整推广策略。待游戏进入稳定期后，公司会减少广告投放及市场推广。

2014年，《九阴真经》游戏已进入稳定期，广告投放力度有所下降，但由于公司在2014年9月推出移动网络游戏《太极熊猫》，公司在2014年第四季度在移动网络游戏方面的广告投入较多，导致2014年广告费仍保持较高水平。

2015年，公司广告费投入增幅较大，主要是为推广《太极熊猫》游戏在中国大陆、美国等地区共计投入11,989.58万元广告费用，参加各类展会等投入宣传费8,547.93万元，继续为《九阴真经》游戏投入广告费用2,887.20万元以及推广新游戏《九阴手游》投入广告费用3,822.81万元。

2016年，公司一方面继续为《九阴真经》、《太极熊猫》等进行广告宣传；另一方面，先后进行《九阴手游》、《天子手游》、《太极熊猫2》、《天堂2：血盟》和《九阴真经3D》等新游戏的推广，导致当年广告费同比2015年稍有增加。

2017年1-9月，由于本公司主要游戏产品的市场均已成熟，广告费投入有所降低，投放金额为5,827.14万元；同时，公司为《九阳神功：起源》、《太极熊猫3：猎龙》、《魔龙世界》等新款网络游戏产品投放广告费7,017.25万元。

报告期，按照地域划分的广告推广费情况如下：

单位：万元

	2017年1-9月	2016年	2015年	2014年
境内地区	15,346.31	32,278.68	25,569.73	7,794.88

美国地区	3,233.93	6,965.06	8,164.29	1,205.21
韩国地区	1,156.92	3,031.80	6.00	-
境外其他地区	366.32	710.29	1.68	8.96
境外地区小计	4,757.17	10,707.15	8,171.97	1,214.17
合计	20,103.48	42,985.83	33,741.70	9,009.05

上表可见，境外地区广告费主要是美国地区和韩国地区。

报告期，境内地区广告推广费情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
九阴真经端游	292.49	918.25	2,876.24	2,283.77
太极熊猫	58.63	316.86	4,793.63	1,425.19
天子手游	28.74	2,406.40	1,439.51	-
九阴手游	135.72	2,848.62	3,757.08	-
天堂 2	1,393.56	1,783.26	-	-
九阴 3D	823.98	1,389.85	-	-
九阳神功：起源	2,022.59	-	-	-
太极熊猫 3:猎龙	2,755.87	-	-	-
魔龙世界	781.51	-	-	-
决战光明顶	28.84	315.40	-	-
蜗牛移动	-	233.83	294.27	43.00
太极熊猫 2	16.76	3,285.34	806.77	-
关云长	-	196.27	1,553.70	-
横行冒险王	-	112.12	5.70	-
黑金	-	-	-	1,141.25
让麻将飞	-	-	-	173.17
音乐侠	-	-	-	104.86
仙之痕	-	-	-	96.58
其他广告费	21.92	832.09	148.64	405.65
宣传展销费	2,370.31	7,077.91	7,680.03	1,760.17
渠道推广费	-	15.29	40.51	361.24
促销费	523.25	5,889.03	510.69	-
销售佣金	4,092.13	4,658.18	1,662.97	-
合计	15,346.31	32,278.68	25,569.73	7,794.87

报告期，美国地区广告费、展销费情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年	2015 年	2014 年
九阴真经	-	3.26	-	181.84
方舟：生存进化	2,299.28	-	-	-
黑金广告费	-	-	-	542.23
太极熊猫 1 广告费	45.49	3,129.34	7,195.95	-
太极熊猫 2 广告费	-	1,226.13	-	-
九阴手游广告费	-	1,251.36	-	-
九阴真经 3D	358.84	-	-	-

魔龙世界	391.45	-	-	-
其他游戏广告费	87.10	1,292.96	109.71	74.97
美国地区广告费小计	3,182.16	6,903.05	7,305.66	799.04
宣传费/促销费小计	51.77	62.01	858.63	406.17
广告宣传费合计	3,233.93	6,965.06	8,164.29	1,205.21

报告期，韩国地区广告费、展销费情况如下：

单位：万元

	2017 年 1-9 月	2016 年
九阴手游广告费	-	1,853.74
天子手游广告费	-	236.58
九阴真经 3D 广告费	283.74	326.80
太极熊猫 2 广告费	-	178.49
关云长广告费	-	422.55
九阳神功：起源	417.80	-
魔龙世界	402.18	-
其他游戏	50.44	-
韩国地区广告费小计	1,154.17	3,018.17
宣传费/促销费小计	2.75	13.63
广告宣传费合计	1,156.92	3,031.80

销售佣金主要是公司支付予免卡经销商的佣金，包括按照话费收入的一定比例进行计算的话费佣金以及为激励经销商而支付的折扣。随着移动转售业务收入快速增长，销售佣金亦在增长。

（2）其他费用

职工薪酬费用主要为销售部门员工工资薪酬，报告期内有所增加主要是市场推广人员规模增长及工资费用提高所致。房屋租赁费主要为销售部门分摊的办公场所租赁费用，2017年1-9月，由于公司新增机场、港口码头的租赁摊位推广免卡免商店业务而导致租赁费用有所增加。报告期内，公司为进一步拓展市场，办公支出及差旅费用整体呈上升趋势。

3、管理费用明细分析

报告期，发行人管理费用明细如下：

单位：万元

费用类型	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
职工薪酬费用	5,011.26	4,863.36	3,577.07	2,808.48
通讯费	265.41	437.80	477.75	214.48

差旅费	1,528.17	2,236.25	831.55	377.72
会务费	1,171.62	1,397.79	668.63	471.56
办公费	658.93	655.27	709.77	542.53
房屋租赁费	849.75	1,267.26	499.64	434.07
中介机构专业服务费	2,243.85	814.98	505.33	239.09
低值易耗品及物料消耗	150.75	40.11	164.34	65.72
固定资产折旧费用	664.09	728.38	725.28	728.09
物业管理费	645.05	860.70	875.79	452.38
无形资产摊销费用	68.54	73.50	36.00	49.96
装修费	257.50	420.01	421.53	374.13
税费	-	55.92	62.28	30.98
业务招待费	152.78	114.85	185.13	173.85
股份支付	620.61	10.43	12.82	35.28
其他	720.81	439.14	245.37	251.17
小计	15,009.12	14,415.76	9,998.28	7,249.48
研发费用	28,884.72	28,437.73	19,707.76	15,649.37
合计	43,893.84	42,853.49	29,706.04	22,898.85
研发费用占比	65.81%	66.36%	66.34%	68.34%

报告期内，公司管理费用支出主要为研发费用，分别达到 15,649.37 万元、19,707.76 万元、28,437.73 万元及 28,884.72 万元，分别占管理费用的 68.34%、66.34%、66.36%及 65.81%，总体较为稳定。

(1) 除研发费用外，其他管理费用明细及变动原因

报告期，职工薪酬费用主要核算高管、行政、财务、人事、法务、掌机开发人员的职工薪酬以及员工福利费、工会经费和教育经费。报告期，该类人员平均年薪分别为 19.18 万元、18.89 万元、21.99 万元和 30.61 万元。2016 年的平均薪酬相比 2015 年上升 16.43%的主要原因是发行人在 2016 年 3 月和 9 月对高管等人员加薪以及增加 2016 年年年终奖所致。2017 年 1-9 月，平均薪酬年化后同比增长 39.19%，主要是美国蜗牛收购的 Frostkeep Studios., Inc.和 Pound Sand LLC. 等境外管理人员平均薪酬较高所致，2017 年 1-9 月，境外管理人员年化后年平均薪酬为 78.84 万元，较 2016 年增长约 90%。2017 年 1-9 月，境内高管人员年化后薪酬较 2016 年保持稳定。

报告期，与发行人管理特点紧密相关的会务费、办公费、通讯费以及差旅费呈现快速增长的趋势，主要与发行人的人员扩充、新兴业务（通信业务）快速发展，海外市场快速发展导致的管理半径扩大等因素有关。报告期，发行人通信业务、美国蜗牛地区收入、授权业务以及营业收入均取得快速发展，带来了人员的

扩充，同时，因为上述业务管理团队分别分布在北京、美国、苏州等地，扩大了发行人的管理半径，给发行人的管理成本带来了较大提升，因此，发行人在报告期内的办公费、会务费、通讯费以及差旅费呈现快速增长的趋势。

报告期，发行人房屋租赁费随着公司规模扩张，租赁面积增加，整体呈上升趋势。2016 年，租赁费增加近 767.62 万元，主要是发行人母公司从 2015 年下半年陆续在主要办公所在地-苏州工业园区金鸡湖路 171 号新增了租赁面积，导致发行人母公司租赁费用增加 276.38 万元；杭州瑞高深圳分公司新增深圳龙华新区大浪工厂厂房等原因，导致租赁费增加 172.22 万元以及蜗牛通信新增办公面积导致租赁费增加 184.08 万元。2017 年 1-9 月，租赁费年化后同比基本保持稳定。

中介机构专业服务费主要核算技术咨询费用和中介机构费用。2014 年，咨询费为 239.09 万元，主要包含技术咨询服务费用 120 万元以及为汇算清缴、税务审计、法律顾问等相关服务而支付的费用。2015 年，咨询费为 505.33 万元，主要包含技术咨询服务费用 242.50 万元以及美国蜗牛支付 Ardent Law Group, P.C.的律师费用 113.12 万元。2016 年，咨询费为 814.98 万元，较 2015 年咨询费增加近 310 万元，主要是当年发行人聘请简文律师事务所代理“花千骨”手游抄袭案等律师费用 249.16 万元。2017 年 1-9 月，中介机构专业服务费增长较快，金额为 2,243.85 万元，主要是苏州蜗牛聘请的会计师、律师等中介机构费 633.10 万元和技术咨询服务费用 184.31 万元，以及美国蜗牛发生的律师等中介机构费 1,041.90 万元，美国蜗牛聘请律师的费用大幅增加主要是为了配合美国蜗牛业务开拓的需要，为当期收购海外的游戏业务需要及公司日常运营提供法务意见咨询服务。

报告期，物业管理费在 2015 年以后增长较快，主要原因是一方面，2014 年，租赁物业管理费放入租赁费中核算，2015 年以后计入物业管理费中核算。2015 年、2016 年及 2017 年 1-9 月金额分别为 211.58 万元、293.72 万元及 297.37 万元。另一方面，随着公司人员规模和办公场地面积增加，支付予公司物业外包方的管理费用有所增加。

装修费主要核算的是装修费摊销金额，主要是上海蜗牛新址装修工程，年摊销金额为 222.68 万元。2015 年，装修费新增金额主要是蜗牛通信办公地址装修

费摊销 72.95 万元。2016 年，装修费新增金额主要是石坞工程设计款 152.80 万元。2017 年 1-9 月，公司未新增大额装修费支出。

低值易耗品及物料消耗，主要核算维修消耗及运输及装卸费等，金额较小。

报告期，固定资产折旧费用大体保持稳定，无形资产摊销费用主要是金蝶财务软件和明基逐鹿 workflow 办公管理软件摊销额。

报告期内，公司管理费用存在股份支付费用，具体情况如下：

2008年7月，为激励公司核心团队成员，石海、周颖、高向晖和陆星四名股东向30名公司员工转让7.58%股权，转让价格均为零元。

根据《企业会计准则11号—股份支付》，公司创始人股东向公司员工以零对价转让股权，构成股份支付。由于公司创始人股东在对30名公司员工转让股权时，所有员工均签署了承诺函，承诺在公司上市后12个月内如果离职，则公司有权以零价格回购股份，因此构成了股份支付的服务期限条款。经具有证券从业资格的评估机构评估，该股份支付在2008年6月30日的公允价值为2,493.72万元，基于本公司管理层估计，股份支付的受益期为2008年至2019年。公司按公允价值金额在上述期限内分期计入管理费用和资本公积。2017年1-9月，该部分股份支付计入管理费用的金额为5.17万元。

此外，2017年1-9月的股份支付金额还包括本公司子公司 Snail Innovation Institute 的股份支付费用615.44万元，具体情况如下：

Snail Innovation Institute 成立于 2016 年 11 月，美国蜗牛持有 70%股份，自然人 Darwin Hu 持有 15%股份，自然人 Leo Chen 持有 15%股份。该公司拟从事 VR 硬件设备领域研究。

2017 年 2 月，美国蜗牛与两位自然人股东协商，一方面，美国蜗牛共向 Snail Innovation Institute 投资 2,500 万美元作为投资款，分期支付，并有权利在任何时点终止进一步投资，相应股权将被稀释；另一方面，两位自然人以自身任职（分别担任 CEO 和 COO）作为出资。根据其所签署的任职雇佣协议，在第一年内离职，两位自然人股东需将自身 50%股权无对价转让给美国蜗牛，在第二年内离职，需将 30%股权无对价转让给美国蜗牛，在第三年内离职，需将 20%股权无对价转让给美国蜗牛。

截至 2017 年 9 月 30 日，美国蜗牛已投入 300 万美元的投资款，由于两位自

然人所拥有的专利/专有技术为前沿领域的底层技术,非应用型技术,且目前 Snail Innovation Institute 处于前期研究开发阶段,未来产品及其市场均具有较大不确定性,因此,此时的公司价值为 $300/0.7=428.57$ 万美元。相应地,两位自然人所拥有的股权价值为 $428.57*30%=128.57$ 万美元,根据所签署的雇佣协议,两位自然人股东需立即确认股份支付的金额为 $128.57*50%=64.29$ 万美元。此外,针对剩余两年的离职情况,需按月摊销确认股份支付金额,具体如下:

任职满一年需确认 $128.57*20%=25.71$ 万美元股份支付费用,任职满两年需确认 $128.57*30%=38.57$ 万美元股份支付费用。上述两笔股份支付费用需按月摊销确认。截至 2017 年 9 月 30 日,七个月的摊销金额为 $25.71/12*7+38.57/24*7=26.25$ 万美元。即,2017 年 1-9 月,Snail Innovation Institute 需确认的股份支付费用合计为 $64.29+26.25=90.54$ 万美元,折合人民币 615.44 万元。

(2) 研发费用明细及其波动原因

报告期,发行人研发费用明细如下:

单位: 万元

科目明细	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
人工成本	22,285.85	24,549.82	17,280.82	14,040.47
差旅费	1,407.89	1,348.04	990.86	687.43
折旧摊销费	1,987.92	1,097.08	887.57	354.50
外包研发费	3,069.42	1,271.07	366.22	397.44
软件使用费	133.64	171.71	182.29	169.54
合计	28,884.72	28,437.73	19,707.76	15,649.37

报告期,发行人研发人员平均人数呈逐年上升趋势,与发行人业务增长情况及业务规模相适应。从报告期平均薪酬来看,分别为 11.49 万元、12.57 万元、15.86 万元及 19.24 万元。2016 年的平均薪酬同比增长 26.21%,主要原因是为增强人才吸引力,稳定研发技术人员团队,发行人当年两次上调研发人员薪酬及发放奖金所致。2017 年 1-9 月的研发人员总体薪酬年化后同比增长 21.04%,主要原因是 2017 年 1-9 月研发人员平均薪酬上升所致。

报告期,发行人研发费用中的差旅费金额整体呈增长趋势。2015 年差旅费主要是在发行人收购杭州瑞高后,为尽快掌握掌机设备研发技术,发行人的研发人员往返于杭州瑞高的研发基地-深圳与苏州之间,导致当年研发人员的差旅费

用发生金额较多。2016 年及 2017 年 1-9 月，研发人员差旅费主要是发行人母公司研发人员往返于中美之间进行方舟等游戏项目的交流与研发，以及随着通信业务规模迅速扩大，后台系统的搭建、维护日益重要，发行人研发人员往返于蜗牛通信运营地-北京与苏州之间，导致差旅费用持续增长。

报告期，研发费用中的折旧摊销明细如下：

单位：万元

科目明细	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
游戏版权（热血传奇）	250.00	333.33	333.33	194.44
CE3 引擎	-	81.10	243.30	-
UE4 引擎	135.87	-	-	-
ADOBE 软件 455 套	-	42.00	42.00	42.00
游戏版权（兄弟连 3 狂野飙车 8、现代战争 4、狂野之血）	-	128.21	96.15	-
游戏版权（心之城堡）	145.36	-	-	-
游戏版权（樱花三国）	269.28	-	-	-
游戏版权（野良神）	116.69	-	-	-
游戏版权（史诗联盟）	226.01	-	-	-
游戏版权（天乩）	56.60	-	-	-
REND 游戏	61.16	-	-	-
Coronado 游戏	111.16	-	-	-
Sura 游戏版权	100.95	-	-	-
其他	107.01	126.11	127.75	109.24
无形资产摊销小计	1,580.09	710.75	842.53	345.68
固定资产折旧	407.83	386.34	45.04	8.82
合计	1,987.92	1,097.08	887.57	354.50

固定资产折旧费主要是服务器、高配主机、研发专用设备固定资产计提的折旧。2016年折旧金额有所增加，主要是研发用的设备金额有所增加，导致固定资产折旧增加较多。

各期的外包研发费主要是发行人将部分语音通讯、图像传输、硬件等前沿课题相关的研究开发工作外包给外部机构所产生的费用。2016 年增加金额较大，主要是当年新增了 VR 云语音技术的研发外包约 590 万元。

2017 年 1-9 月，外包费为 3,069.42 万元，上升较多，主要外包项目如下：

外包项目名称	外包项目内容	金额 (万元)
苏州蜗牛美术外包费	主要用于根据相关美术制作标准对游戏角色进行制作，涉及游戏包括九阴真经 2、猩球崛起等。	699.43
美国蜗牛技术	委托 Spectronlaser Corp.进行的 VR 技术相关的外包开发。	479.92

外包开发费		
美国蜗牛游戏外包服务费	委托 Virtual Basement 公司开发西部数据游戏产品的费用。	477.15
苏州蜗牛软件外包费	APM 软件外包服务费的内容主要为 1>提供 APM 框架；2>提供基于客户端网络数据的算法；3>提供质量分析监控平台；4>提供数据展示框架。	452.83
美国蜗牛咨询服务费	与 EAD Korea 公司签订的咨询服务合同，提供对 Project D Platform Development NRE 的项目的咨询服务。	365.77
美国蜗牛游戏外包服务费	黑暗与光明游戏外包服务合同。	211.02
苏州蜗牛人力外包费	服务内容主要为以电话回访等形式进行满意度调查，收集玩家对客户服务的满意程度，通过统计和分析，真实反映公司的客服现状，为全球客服中心改善作出依据。	94.34

4、财务费用明细分析

报告期内，公司财务费用明细情况如下：

单位：万元

类型	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
利息支出	1,516.93	1,677.09	229.81	29.45
减：利息收入	205.48	195.19	350.18	60.45
汇兑损益	1,004.38	-1,056.18	22.36	395.74
银行手续费	430.90	61.86	41.16	16.77
合计	2,746.74	487.57	-56.86	381.51

报告期各期末，公司银行借款分别为200万元、38,283.67万元、41,543.41万元及49,138.61万元，近两年一期，公司短期借款规模增加较多，主要是由于公司经营中产生的资金需求，如取得其他游戏开发商的游戏版权或代理权等。利息收入主要为公司银行存款利息所得。汇兑损益则主要是美元和人民币之间汇率波动所致。

（五）资产减值损失、其他收益及营业外收支分析

1、资产减值损失分析

报告期内，公司资产减值损失主要为应收账款、其他应收款计提的坏账准备以及因更新换代速度较快为旧型号的游戏掌机和游戏主机计提的存货跌价损失。此外，2015年，由于电子产品更新换代较快且游戏掌机业务持续未能盈利，公司管理层将收购杭州瑞高形成的商誉全额计提减值损失，涉及金额347.77万元，将相关存货计提跌价损失，涉及金额247.64万元，并将相关专利技术计提减值准备，涉及金额156.56万元。2016年，根据当期的游戏掌机及游戏主机的销售情况，计提存货跌价损失626.77万元。此外，鉴于Tempest9的经营情况，本公司对其投资

全额计提了减值损失306.04万元。2017年1-9月，公司管理层针对游戏掌机及游戏主机的销售情况，计提存货跌价损失516.82万元。

报告期，本公司资产减值损失的具体明细情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
坏账损失/(转回)	2,216.64	8.55	336.68	49.70
存货跌价损失	516.82	626.77	247.64	-
可供出售金融资产减值损失	-	306.04	-	-
商誉减值损失	-	-	347.77	-
固定资产减值准备	16.70	4.99	46.91	-
无形资产减值准备	-	-	156.56	-
合计	2,750.16	946.34	1,135.56	49.70

2、其他收益

报告期，公司2017年其他收益明细如下：

单位：万元

序号	内容	金额（万元）
1	商务发展专项资金	90.00
2	苏州工业园区稳定岗位补贴	49.24
3	知识产权创造与运用专项资金	14.50
4	2017年园区第四批总部奖励	9.00
5	PCT 专利奖励	2.00
6	软件著作权资助	0.06
合计		164.80

3、营业外收入分析

报告期内，公司营业外收入明细情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
非流动资产处置利得	50.00	78.34	-	0.16
其中：固定资产处置利得	50.00	78.34	-	0.16
政府补助	-	1,022.31	889.70	858.71
违约赔偿金	-	-	86.98	-
其他	69.53	23.98	13.76	15.30
合计	119.53	1,124.62	990.45	874.16

上表中，2015年的违约赔偿金为杭州瑞高收到的游戏掌机客户违约的赔付款项。

2016年的政府补助明细如下：

序号	内容	金额（元）
1	2016 年度中央文化产业发展专项资金	5,000,000.00
2	2016 省级工业和信息产业转型升级专项资金	2,000,000.00
3	2015 年度苏州市商务发展专项资金	1,200,000.00
4	企业扶持 2016 省级商务发展资金	800,000.00
5	2016 年第四批苏州市文化产业发展专项扶持资金	650,000.00
6	苏州市财政局《基于 Flexi 引擎开发及产业化应用》	400,000.00
7	宣传部第四批文化繁荣扶持项目	100,000.00
8	专利申请资助	46,000.00
9	其他	27,110.00
合计		10,223,110.00

2015年的政府补助明细如下：

序号	内容	金额（元）
1	2015 年度自主品牌专项资金	3,000,000.00
2	中央文化产业发展资金（出口奖励）	1,300,000.00
3	2015 年省级现代服务业发展引导专项资金	1,000,000.00
4	企业扶持商务发展资金	800,000.00
5	关于下达 2015 年度省级现代服务业发展专项引导资金项目补助经费的通知	800,000.00
6	关于下达 2015 年第二批苏州市文化产业发展专项扶持资金兑现项目经费的通知	800,000.00
7	2014 年度苏州市商务转型发展资金（软件产品出口奖励）	337,272.00
8	2015 年度苏州市版权密集型企业计划项目	200,000.00
9	关于认定首批苏州市服务也创新型示范企业的通知	200,000.00
10	文化繁荣参展补贴	200,000.00
11	2015 年第二批园区服务业（服务外包）引导资金	149,822.00
12	苏州工业园区科技发展资金	36,000.00
13	蜗牛科技网络游戏产业基地获市重点项目	30,000.00
14	工业经济升级版专项资金扶持项目资金	14,500.00
15	其他补贴	29,450.00
合计		8,897,044.00

2014年度的政府补助明细如下：

序号	内容	金额（元）
1	苏州市加快自主品牌建设专项资金	3,000,000.00
2	创新先锋企业专项资金	1,165,600.00
3	2013 年中央文化产业发展专项资金	1,040,000.00

序号	内容	金额（元）
4	2013 年承接国际服务外包业务发展专项资金	990,000.00
5	2014 年园区重点文化产业项目奖励	630,000.00
6	2013 年度苏州市级加快信息化建设专项资金	501,500.00
7	2013 年度苏州市商务转型发展专项资金	395,800.00
8	文化繁荣专项资金	250,000.00
9	苏州工业园区 2014 年第二批科技发展资金	250,000.00
10	2013 年软件技术及相关信息服务出口贴息	120,000.00
11	商标资助	109,000.00
12	财政零余额账户奖励资金	100,000.00
13	其他财政补贴	35,150.00
合计		8,587,050.00

4、营业外支出分析

报告期内，公司营业外支出发生额明细情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
待执行亏损合同的预计负债	6.82	-	132.27	385.67
非流动资产处置损失	178.42	31.92	37.31	5.20
赔偿款	8.18	275.13	-	0.43
其他	-	0.42	0.07	0.05
合计	193.42	307.46	169.66	391.34

2014年，公司在获得移动转售业务资格后与部分用户签订了不可撤销的通信服务合同，履行该合同的预计成本超过预计收入而产生了预计亏损，故公司就上述未履行完毕的合同，于2014年末及2015年末按预计亏损部分分别确认预计负债385.67万元及132.27万元。从2016年1月起，优惠力度减弱，该类用户不能够再从发行人的免商店平台上免费领取语音、短信、流量等资费包，已无新增待执行亏损合同，2016年度无新增该项预计负债，2017年1-9月，新增预计负债金额亦较小。

2016年赔偿款主要由两笔构成，一笔是美国蜗牛发生的劳动纠纷赔偿款18万美元；另一笔是2016年4月，完美世界（北京）软件科技发展有限公司作为原告认为发行人部分产品侵权，截至2016年12月，双方达成和解，发行人一次性支付144.98万元作为赔偿金。2017年1-9月赔偿款为8.18万元，具体情况如下：

2016 年 6 月，北京天源迪科信息技术有限公司（以下简称“天源迪科”）作为原告向法院提起诉讼，认为发行人违反《BSS 业务支撑系统软件销售合同》与《BSS 业务支撑系统软件销售合同之补充协议》的约定，雇佣原告 BSS 业务

核心人员汪某，且截至 2016 年 6 月欠付原告基础运营费 333,332 元、运营收益分成 300 万元，请求判令：（1）发行人按照合同约定向原告支付违约金 500 万元；（2）发行人承担本案的诉讼费用。

经审理，苏州工业园区人民法院于 2017 年 2 月作出一审判决（（2016）苏 0591 民初 6917 号）如下：（1）发行人支付原告天源迪科违约金 8 万元；（2）驳回原告天源迪科的其他诉讼请求。此外，发行人承担案件受理费 0.18 万元。

发行人于 2017 年 5 月支付了上述款项。

2017 年 1-9 月，非流动资产处置损失较大，主要是当期处置了心之城堡和樱花三国两项游戏版权所致，上述无形资产处置损失为 155.76 万元。

公司对所研发项目的日常费用均进行准确归集，并基于谨慎性原则，全部计入当期管理费用-研发费用。对代理权、外购的游戏版权及预付款，公司根据相关产品的运营情况评估其可收回金额，若资产的可收回金额低于其账面价值，则将资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为资产减值损失。若由于开发者破产或财务状况不佳等原因导致不能提供相应游戏资源或后续服务，则公司将该与代理权相关的资产，包括预付分成款或版权金直接进行处置，处置损失计入营业外支出。

报告期内，对外购游戏版权或改编权等资本性投资，公司根据目前资产的状态，尚未发现减值迹象。2017 年 9 月，公司取得的《心之城堡》及《樱花三国》游戏代理权均由于开发者破产且未能提供后续服务，故公司对上述代理权进行处置。

（六）非经常性损益分析

详见本节“八、非经常性损益明细表”的相关披露和分析。

（七）主要税款缴纳情况

报告期内，公司税费的情况如下表所示：

单位：万元

项目		2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
增值税	销项税额	4,730.36	8,945.02	6,188.58	1,902.45
	进项税额	6,766.88	7,298.85	2,854.65	1,096.65
	已交税金	801.33	1,271.73	3,086.31	568.02
营业税金及附加	营业税	-	-	-	514.90

项目		2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
	城市维护建设税	14.85	150.57	214.33	81.96
	教育费附加	8.31	64.53	91.85	35.13
	地方教育费附加	-	43.02	61.24	23.42
	房产税	13.10	-	-	-
	印花税	52.08	-	-	-
	其他	271.16	481.85	2.03	1.00
	小计	367.97	739.97	369.45	656.41
所得税	当期所得税	8,857.47	7,678.69	3,619.43	-272.60
	递延所得税	-5538.18	-1,689.02	-394.15	1,344.68
	小计	3,319.29	5,989.68	3,225.28	1,072.08

本公司递延所得税主要是由公司收入确认时点、研发费用资本化等业务的暂时性差异所产生。2014年度，公司当期所得税为负，主要原因是公司按照当期税前利润应缴纳的税金1,583.58万元基础上存在企业所得税的调增调减额，其中调减额主要来自两方面：一方面，公司因递延所得税资产的转回而调减当期所得税1,344.68万元，递延所得税资产的转回主要是确认以前年度已纳税游戏自主运营和受托开发收入、以前年度未抵扣的广告费和业务宣传费以及以前年度未抵扣的职工薪酬；另一方面是因研发费用加计扣除调减当期所得税836.81万元。

2016年及2017年1-9月，营业税金及附加中的其他项主要是发行人授权海外子公司的游戏授权收入应缴纳的增值税，根据财政部、国家税务总局《关于出口货物劳务增值税和消费税政策的通知》【财税[2012]39号】，公司游戏境外授权经营业务属于软件产品出口，免征增值税。因本公司暂未进行申报，故予以计提。

（八）发行人报告期内的营业收入和净利润的变动情况

发行人报告期内的营业收入和净利润的变动情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-9 月		2016 年度		2015 年度		2014 年度
	金额	增长率 *	金额	增长率	金额	增长率	金额
营业收入	197,817.64	-0.86%	266,044.65	57.89%	168,497.24	154.91%	66,101.93
毛利额	98,262.99	2.88%	127,352.54	43.52%	88,734.91	88.52%	47,068.82
销售费用	27,394.38	-29.61%	51,889.98	29.02%	40,220.00	195.35%	13,617.58
管理费用	43,893.84	36.57%	42,853.49	44.26%	29,706.04	29.73%	22,898.85
净利润	17,881.52	-5.62%	25,262.67	68.91%	14,956.24	68.51%	8,875.52

*2017 年 1-9 月，相应指标年化后计算增长率。

2015 年，发行人的营业收入同比增长 154.91%，但净利润同比仅增长

68.51%，其主要原因是毛利额增长较低以及销售费用增长过快导致。具体而言，2015 年，发行人营业收入的增长主要是来自于移动网络游戏收入增长 771.04%及移动业务收入增长 5,971.86%，但因为前者存在较高分成费，毛利率为 48.13%，后者尚处于市场开拓阶段，毛利率亦较低，上述两类业务的毛利率均低于端游产品毛利率，进而拉低公司的综合毛利率，使得公司毛利额同比仅增长 88.52%。其次，公司在 2015 年为《太极熊猫》以及下半年推出的《九阴手游》等多款移动网络游戏产品进行了大量的宣传推广，导致公司 2015 年销售费用同比增长 195.35%。

2016 年公司游戏业务和移动业务均快速发展，营业收入增长率为 57.89%，净利润增长率与营业收入的增长率基本保持一致。

2017 年 1-9 月与 2016 年相比，公司业绩稳定。

（九）对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构关于公司是否具备持续盈利能力的核查意见

1、对持续盈利能力产生重大不利影响的因素

对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素已在本招股说明书“第四节 风险因素”中进行了分析和披露。

2、保荐机构对发行人持续盈利能力的核查

具体内容请参见本招股说明书“重大事项提示之十一、保荐人对发行人是否具备持续盈利能力的核查结论意见”。

十二、财务状况分析

（一）资产构成分析

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
流动资产	101,877.68	121,418.32	97,201.16	30,231.66
非流动资产	91,938.98	55,659.50	19,368.72	14,784.83
资产总计	193,816.65	177,077.82	116,569.88	45,016.48

上表可见，公司总资产主要由流动资产构成，报告期内，流动资产占比分别达到67.16%、83.38%、68.57%及52.56%。

报告期内，公司资产总额整体呈上升趋势，主要原因为：①公司近年来业务规模不断增长，收入及净利润较高所导致的资产规模的增长；②公司2015年全球代理《方舟：生存进化》游戏，为取得其代理权预付1.15亿美元所致。

1、流动资产分析

报告期内，公司流动资产构成情况如下：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
货币资金	43,108.88	42,630.49	22,775.18	17,349.51
应收账款	23,021.72	37,647.39	32,011.85	9,449.32
其他应收款	14,634.89	1,214.51	546.49	642.24
预付款项	4,861.21	36,012.95	40,181.78	1,921.36
存货	774.81	1,594.69	1,396.22	850.50
其他流动资产	1,543.64	2,318.29	289.65	18.73
持有待售资产	13,932.53	-	-	-
合计	101,877.68	121,418.32	97,201.16	30,231.66

(1) 货币资金

报告期内，公司货币资金明细如下：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
现金	18.07	25.22	10.11	9.63
银行存款	42,714.31	41,804.27	19,515.07	14,089.89
其他货币资金	376.50	801.00	3,250.00	3,250.00
合计	43,108.88	42,630.49	22,775.18	17,349.51

报告期内，公司货币资金主要为银行存款，2016年末及2017年9月末的银行存款余额较大，与公司经营活动净现金流入相匹配。2014年末、2015年末，其他货币资金主要是公司为开展虚拟运营业务，与交通银行苏州分行签订了不可撤销的履约保函，以人民币3,000万元作为保证金为其与中国联通的交易作担保。2016年末，其他货币资金中主要为中国联通的交易保证金466万元及借款担保保证金335万元。2017年9月末，其他货币资金中主要为公司向中国工商银行美国分行的借款保证金351.50万元，以及支付予中国联通的交易保证金20万元。交易保证金和借款担保的具体情况参见本招股说明书本节“十、期后事项、或有事项及其他重大事项之（二）或有事项之1、履约保证金相关事项”。

(2) 应收账款

报告期各期末，公司应收账款主要为合作运营商及渠道商的未达款项、境外授权运营商的分成款。

报告期，应收账款原值及坏账准备的具体明细如下：

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
应收账款	24,349.36	38,186.66	32,540.80	9,645.25
减：坏账准备	1,327.64	539.28	528.95	195.93
合计	23,021.72	37,647.39	32,011.85	9,449.32

报告期，公司应收账款回收情况良好，各期末，账龄一年以内的应收账款占比为96.50%、97.67%、97.79%及91.70%。报告期各期末，公司应收账款原值账龄情况如下：

单位：万元

账龄	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
一年以内	22,327.66	37,342.40	31,783.35	9,307.25
一到二年	1,441.93	536.28	623.33	272.16
二到三年	261.36	210.24	70.01	9.69
三到四年	255.33	41.37	7.98	19.37
四到五年	13.74	8.68	19.36	28.26
五年以上	49.34	47.69	36.76	8.53
合计	24,349.36	38,186.66	32,540.80	9,645.25

2014年至2016年，公司营业收入整体呈上升趋势，报告期各期末应收账款余额整体亦呈现增长趋势；2017年较2016年营业收入保持稳定，期末应收账款余额减少。具体而言，2014年至2016年，自主运营收入和授权运营收入规模不断扩大，相应的应收账款余额也不断增长。对于自主运营业务而言，应收账款规模的增长主要是公司移动网络游戏产品取得市场积极反响，形成较多应收App Store、360手机助手、UC合作平台等合作运营商款项所致。其中，报告期各期末应收苹果公司的款项为4,404.26万元、10,358.13万元、5,206.83万元及4,061.57万元，占各期期末应收账款原值比例分别达到45.66%、31.83%、13.64%及16.68%；对于授权运营业务，从2015年12月1日起，公司开始取得《方舟：生存进化》游戏的全球代理权并进行授权运营。截至2015年末，公司应收运营该款游戏的授权运营商Valve Corporation（Steam游戏平台）、Microsoft Corporation（XBOX游戏平台）的分成费分别为5,864.67万元、1,871.90万元。截至2016年末，公司应收运营该款游戏的授权运营商Valve Corporation（Steam游戏平台）、Microsoft Corporation（XBOX游戏平台）以及Sony（PS4平台）的分成费分别为2,025.86万元、2,845.49

万元及11,277.65万元。

截至2017年9月末，应收账款余额相比2016年底余额减少13,837.30万元，主要原因是公司应收运营《方舟：生存进化》游戏的授权运营商Valve Corporation（Steam游戏平台）、Microsoft Corporation（XBOX游戏平台）以及Sony（PS4平台）的分成费分别为1,257.78万元、1,916.08万元及2,525.47万元，较2016年末合计减少10,499.67万元。

截至2017年9月30日，公司应收账款余额前五名情况如下：

单位：万元

名称	业务性质	与公司关系	金额	年限	期后回款
Solutions 2 Go Inc*	授权运营商	非关联方	4,992.19	一年以内	3,856.22
Apple	合作运营商	非关联方	4,061.57	一年以内	4,061.57
Sony	授权运营商	非关联方	2,525.47	一年以内	2,525.47
Butterfly Digital Entertainment Ltd.	授权运营商	非关联方	2,271.93	两年以内	-
Xbox	合作运营商	非关联方	1,916.08	一年以内	1,916.08
合计			15,767.25		12,359.34

*2017年9月底应收Solutions 2 Go Inc.公司的款项原因为：对于《方舟：生存进化》游戏，除在Steam等线上平台采用CD-Key下载方式进行授权运营外，2017年公司还授权Solutions 2 Go.Inc在线下进行游戏光盘销售。根据签署的销售协议及双方确认的销售清单，截至2017年9月30日，本公司应向其收取销售款项4,992.19万元。

2017年9月末坏账准备余额增加较多，主要原因为本期间公司管理层对认为可能回收困难的应收账款进行单项计提坏账准备543.32万元。

（3）预付款项

报告期各期末，公司预付款项明细如下：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
预付分成金	-	29,828.26	35,926.16	170.89
预付电影制作费	2,330.00	2,500.00	-	-
预付广告及代言费	968.84	1,422.32	3,076.26	191.20
预付展览费	23.31	16.16	450.72	535.94
预付采购款和外包加工费	689.34	849.53	441.88	521.76
预付租赁费	58.92	239.22	78.56	58.60
预付物业管理费	-	-	-	129.49

预付数据中心租赁费	77.69	838.50	-	9.81
预付外包研发费	265.53	-	-	-
其他	447.58	318.98	208.20	303.67
合计	4,861.21	36,012.95	40,181.78	1,921.36

2014年,公司预付款项金额较小,主要为预付展览费及游戏掌机采购预付款。

2015年末较2014年末增加38,260.42万元,主要是公司根据与《方舟:生存进化》许可方SDE Inc.签订的《软件独家许可协议》,公司向该许可方预付游戏分成费6,000万美元。此外,2015年底预付广告及代言费增加较多,主要明细如下:

序号	预付账款对象	内容	金额(万元)
1	Chartboost Inc	《太极熊猫》在 Google Play 等平台的广告推广	631.09
2	Butterfly Digital Entertainment Ltd.	《太极熊猫》在东南亚及日本等地区的广告费。根据与 Butterfly Digital Entertainment Ltd. 签订的游戏授权运营协议,为合作游戏的市场推广费用由本公司承担。	540.86
3	贝立德股份有限公司	《关云长》和《九阴手游》的明星代言费和视频拍摄费	411.15
4	China Branding Group	《太极熊猫》在美国地区的明星代言费	372.28
5	Meetsocial Digital Marketing Co.	《太极熊猫》在北美地区的广告费	370.58
6	IHQ 和 Seoul Vision	《九阴手游》的明星代言和拍摄费用	224.97
7	CJ E&M Corporation	《横行冒险王》的拍摄和代言费用	215.11
8	GSMA Limited	预付 2016 年初巴塞罗那世界移动通信博览会场地费、赞助费等	203.70

2016年,本公司根据与《方舟:生存进化》许可方SDE Inc.签订的《软件独家许可协议》,在2015年支付金额基础上,再支付预付游戏分成费5,500万美元。截至2016年末,上述预付分成费在扣除已抵扣部分后余额为49,957.23万元,根据游戏流水情况,估计一年以上才能抵扣完毕的金额为20,562.94万元,在其他非流动资产—预付长期分成金列示。估计一年以内即可抵扣完毕的金额为29,394.28万元,在预付款项中列式。

2016年3月,公司与北京环球艺动影业有限公司签订电影《九阴真经》联合投资合同,约定双方共同投资拍摄电影《九阴真经》系列三部曲第一部。该款项为根据该合同预付的首期款2,500万元。截至2017年9月末,上述款项余额为2,330万元,目前双方已解除合作协议,该款项已于2017年11月收回。

2017年9月底,预付《方舟:生存进化》的分成费余额为0,主要原因是2017

年4月，本公司与SDE签署《软件独家许可协议之补充协议II》，双方约定：截至2016年12月31日，公司已向SDE支付的预付分成款合计11,500万美元中尚未结算的7,200万美元作为许可产品的授权使用费并由SDE获得，并自2017年1月1日起至2019年12月31日，公司享有《方舟：生产进化》游戏（含更新版本及拓展包）总销售额75%的分成，SDE享有《方舟：生产进化》游戏（含更新版本及拓展包）总销售额25%的分成。据此，本公司将预付款项转为无形资产中核算并开始摊销。

公司预付账款的账龄情况如下：

单位：万元

预付款项	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
一年以内	2,304.26	23,735.69	40,065.99	1,866.26
一到二年	2,556.95	12,277.26	115.79	-
二到三年	-	-	-	55.10
合计	4,861.21	36,012.95	40,181.78	1,921.36

上表中2017年9月末一到两年的预付款项主要为九阴真经电影的预付款2,330万元，后已收回。

（4）其他应收款

其他应收款具体明细情况如下：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
待结算往来款	9,969.95	-	-	-
应收代垫款项	4,636.32	-	-	-
应收押金/保证金	543.39	806.68	414.96	535.78
应收员工备用金	217.55	204.49	133.41	95.58
应收黑金号游艇退款	-	190.00	-	-
其他	33.42	55.63	29.55	28.48
小计	15,400.64	1,256.80	577.93	659.84
减：坏账准备	765.75	42.29	31.43	17.59
合计	14,634.89	1,214.51	546.49	642.24

2015年末，其他应收款余额较2014年变化不大。

2016年末，其他应收款余额上升的主要原因为：

①当期新增向中国联通缴纳的付款保证金490万元。

②当期新增应收黑金号游艇退款。2013年，发行人和深圳法诺签订《帆船销售合同》，约定发行人以350万元的价格购买F60赛船（以下简称“黑金号游艇”），但深圳法诺未按照《帆船销售合同》约定时间交付黑金号帆船、办理与黑金号帆

船相关的证照，且船只质量不符合《帆船销售合同》约定要求。因此，2015年4月，发行人向苏州工业园区人民法院提起诉讼。2016年11月，发行人和深圳法诺达成《调解协议》，深圳法诺确认应向发行人返还购船款300万元，并支付违约金40万元，合计340万元，分三期支付，截至2017年9月末，全部已支付完毕。

2017年9月末，其他应收款较2016年末上升的主要原因为：

①当期新增待结算往来款是由于公司经营战略变化，计划逐步缩减移动业务分部规模，并于2017年9月17日处置了Snail Mobile, LLC全部股权。因此，Snail Mobile, LLC与美国蜗牛未结清的往来款1,500万美元构成公司的其他应收款，双方于2017年9月17日签订了债务清偿协议，约定将于2018年3月结清上述债务。Snail Mobile, LLC于2017年11月30日归还上述款项。

②当期新增应收代垫款项主要是应收 Solutions 2 Go Inc.公司的款项，具体而言，对于《方舟：生存进化》游戏，除在 Steam 等线上平台采用 CD-Key 下载方式进行授权运营外，2017 年公司还授权 Solutions 2 Go, Inc 在线下进行游戏光盘销售。根据双方签署的协议，由公司代垫光盘制作成本，双方定期进行结算。根据双方确认的光盘制作成本清单，截至 2017 年 9 月 30 日，本公司应向其收取的代垫款项为 4,636.32 万元。截至 2017 年 11 月 30 日，上述代垫款项已回收 3,517.08 万元。

报告期内公司其他应收款均按账龄分析法计提坏账准备，坏账准备余额变化与其他应收款余额变化一致。

（5）存货

报告期各期末，发行人的存货明细如下：

单位：万元

	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
原材料	743.26	398.37	321.40	694.63
库存商品	746.95	1,942.41	1,322.46	155.87
存货原值合计	1,490.21	2,340.78	1,643.86	850.50
跌价准备	715.40	746.09	247.64	-
存货净值	774.81	1,594.69	1,396.22	850.50

公司存货由移动硬件设备（掌机及 OBOX）以及移动通信业务 SIM 卡业务而发生。2017 年 9 月末由于蜗牛通信股权尚未转让完毕，存货中的移动业务 SIM 卡重分类至持有待售资产中核算。

上表中，各报告期末原材料主要为发行人为掌机及 OBOX 生产而采购。2015 年末和 2016 年末，库存商品包括掌机、OBOX 以及 SIM 卡等。2017 年 9 月末，库存商品仅包含掌机及 OBOX。

各报告期期末，本公司对上述存货均进行了减值测试，根据测试结果对计提了存货跌价准备。

(6) 其他流动资产

报告期内，公司其他流动资产主要是待抵扣/认证的增值税进项税以及企业所得税，明细情况为：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
待抵扣企业所得税	25.69	25.76	162.68	9.90
待抵扣/认证进项税	1,517.95	2,292.53	126.96	8.83
合计	1,543.64	2,318.29	289.65	18.73

上述待抵扣/认证进项税为公司开展移动转售业务向中国联通采购电信服务尚未抵扣的进项税额。

(7) 划分为持有待售的资产和划分为持有待售的负债

本公司由于经营战略变化而决定出售移动经营分部中的蜗牛通信股权，出售行为已于 2017 年 10 月 30 日完成。截至 2017 年 9 月 30 日的财务报表列式中，本公司将被转让的子公司中的资产和负债在资产负债表的持有待售资产和持有待售负债中分别单独列示。具体科目及金额如下：

单位：万元

货币资金	5,843.89	应付账款	3,303.98
应收账款	1,423.67	预收款项	13,767.53
其他应收款	2,215.43	应付职工薪酬	612.64
预付款项	1,109.47	应交税费	7.33
存货	818.76	其他应付款	3,682.87
其他流动资产	1,505.53	其他流动负债	2,893.15
固定资产	514.14	-	-
无形资产	316.64	-	-
其他长期资产	185.01	-	-
合计	13,932.53	合计	24,267.50

上表中，应收账款主要核算应收免卡经销商及个人用户的款项；其他应收款主要是支付给中国联通的保证金及机场租赁押金；预付款项主要为免卡的制作费

用及预付机场租赁费；存货主要是免卡；其他流动资产主要为待抵扣和待认证的进项税额；其他长期资产为长期的房租押金；固定资产主要为电子设备，无形资产为开展通信业务的专业系统。应付账款主要为应付中国联通的网络、通信流量采购款，及SIM卡采购款。预收款项主要为预收个人免卡用户及免卡经销商款项，其他应付款主要包括应付免卡经销商佣金及免卡销售保证金；其他流动负债为暂估的增值税——销项税额、个人免卡用户已购买但尚未消耗的语音、流量等资源量，以及预计负债。

2、非流动资产分析

报告期内，公司各项非流动资产如下：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
可供出售金融资产	2,437.28	308.87	682.72	-
固定资产	14,613.20	11,232.33	7,085.07	5,092.05
在建工程	2,015.05	6,411.98	2,515.83	1,758.22
无形资产	45,589.87	3,513.68	2,814.03	2,953.00
商誉	3,531.41	-	-	347.77
长期待摊费用	207.87	199.60	194.09	571.41
递延所得税资产	9,338.57	4,051.55	2,287.85	1,893.70
其他非流动资产	14,205.72	29,941.49	3,789.13	2,168.68
合计	91,938.98	55,659.50	19,368.72	14,784.83

(1) 可供出售金融资产

报告期，可供出售金额资产明细如下：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
以公允价值计量的可供出售金融资产				
对香港智傲出资-成本	251.34	251.34	251.34	-
-公允价值增加	194.87	57.53	125.34	-
小计	446.21	308.87	376.68	-
以成本计量的可供出售金融资产				
对 Tempest9 出资-成本	306.04	306.04	306.04	-
对 Tempest9 出资的减值	-306.04	-306.04	-	-
对 VRstudios,Inc.-成本	1,991.07	-	-	-
小计	1,991.07	-	306.04	-
合计	2,437.28	308.87	682.72	-

2015年，公司向香港智傲出资38.76万美元，持有其3%的股权。香港智傲于2016年1月在香港联交所上市，上市后公司持有香港智傲的股权比例为2.25%。公

公司对香港智傲的投资计入按公允价值计量的可供出售金融资产核算，各期末按市场交易价格进行核算。

2015年，公司向Tempest9出资50万美元，持有其5%的股权，公司对该笔投资计入按成本计量的可供出售金融资产。2016年末，鉴于Tempest9业务已停滞，基于谨慎性原则，本公司对该项可供出售金融资产全额计提减值准备306.04万元。

2017年6月，本公司取得VR studios, Inc.公司12%股权，基于VR studios, Inc.为非上市公司，本公司亦无法对其产生重大影响，故将投资款300万美元计入以成本计量的可供出售金融资产核算。目前，VR studios, Inc经营情况正常。

（2）固定资产

报告期内，公司固定资产主要为房屋建筑物、电子设备、运输工具及办公家具，余额整体呈增长趋势，固定资产详细情况请参见本招股说明书之“第六节 业务和技术”之“五、公司主要固定资产和无形资产”。

（3）在建工程

报告期内，在建工程主要为公司办公场所建设及装修工程，具体明细如下：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
网络游戏产业化基地建设工程	2,015.05	1,964.53	1,949.76	1,213.98
业务支撑系统	-	-	25.52	474.93
客服系统工程	-	218.03	186.24	59.06
东园改造工程	-	-	25.96	10.25
金蝶 ERP 系统	-	-	131.58	-
移动客服中心装修工程	-	-	16.98	-
大理数字公司办公室装修	-	-	179.80	-
大理研发基地装修	-	4,229.41	-	-
合计	2,015.05	6,411.98	2,515.83	1,758.22

截至目前，网络游戏产业化基地建设工程已完成前期设计及桩基工程。其余在建工程均已完成。

（4）无形资产

报告期内，公司无形资产主要为土地使用权、软件著作权、专利技术及外购

游戏版权。报告期内，公司无形资产净值明细情况如下：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
土地使用权	2,191.12	-	900.47	920.04
软件著作权	2,432.20	1,161.65	707.47	471.96
专利技术	-	-	81.07	255.44
外购游戏版权	40,966.55	2,352.03	1,125.02	1,305.56
合计	45,589.87	3,513.68	2,814.03	2,953.00

公司的土地使用权为 2012 年购入，主要为建设网络游戏产业化基地建设工程。鉴于本公司实际需要、工程进度及资金状况，2016 年 4 月，公司与苏州工业园区国土环保局签署《收地补偿协议》，公司同意放弃 57538 号宗地 28,244.71 平方米国有建设用地使用权。2016 年 6 月，该项账面价值为 890.68 万元的土地使用权注销，该项资产价值为 0。2017 年 2 月，苏州工业园区国土环保局将该国有建设用地使用权实行公开挂牌出让。2017 年 3 月，本公司与苏州工业园区国土环保局签署《苏州工业园区国有建设用地使用权成交确认书》，本公司通过招拍挂程序以 2,210 万元价款取得该地块的国有建设用地使用权。2017 年 5 月，本公司取得该项土地使用权的土地证。该土地使用权按照 50 年进行摊销。

软件著作权主要为本公司所使用的管理用软件和研发用软件。管理用软件主要包括用于财务管理和记账的用友财务软件、用于办公管理的明基工作软件、用于网络运维和审计管理的德讯系统以及为客服部门服务的客户呼叫中心软件。研发用软件主要包括用于研发游戏而采用的 Mafate 引擎软件、Adobe 软件、LOONA 软件系统、Autodesk 软件系统和 Oracle 数据库软件。2016 年末增加额主要是金蝶 ERP 系统，价值 216.16 万元。2017 年 1-9 月，软件著作权增加较多，主要是当期向 Epic 公司购入了 UE4(Unreal Engine 4)引擎，原价 2,038.02 万元所致。公司软件著作权按照 5 年进行摊销。

报告期，公司对外采购了一些游戏版权或改编权，直接或通过改编进行游戏产品的商业化运营。针对不同的合作方式，对于支付的游戏版权金，公司先计入其他非流动资产科目下，预付的分成金计入预付账款（预计一年以上结转会计入其他非流动资产—预付长期分成金）。对于支付的版权金，基于合同约定，在授权期开始时转入无形资产，根据授权期与预计受益年限孰短来确定无形资产的可使用年限，并在该期间内按直线法摊销。对于预付的分成金计入预付款项，待游

戏正式商业化运营后，根据收入情况按合同约定的分成比例转入成本。在资产负债表日，公司将预计未来一年内不能结转完毕的预付分成款从预付款项转入至其他非流动资产-预付长期分成金。

报告期，主要游戏版权的具体情况如下：

单位：万元

序号	授权方	游戏版权名称	2017 年 9 月 30 日			2016 年 12 月 31 日			2015 年 12 月 31 日			2014 年 12 月 31 日		
			预付 款项	其他非 流动资 产	无形 资产	预付 款项	其他非 流动资 产	无形 资产	预付 款项	其他非 流动资 产	无形 资产	预付 款项	其他非 流动资 产	无形 资产
1	SDE.Inc	方舟：生存进化	-	-	35,847.03	29,394.28	20,562.94	-	34,671.29	-	-	-	-	-
2		海盗 Atlas	-	4,319.99	-	-	4,509.05	-	-	-	-	-	-	-
3	Pictosoft co.,Ltd	Captain Heroes (梦幻突击)	-	-	58.03	58.03	34.82	-	58.03	34.82	-	-	-	-
4		Soul Slash Saga (横行冒险王)	-	-	232.42	14.32	215.33	279.99	242.79	242.79	-	-	-	-
5		Team Guardian (史诗联盟) 大陆	-	-	376.69	278.55	185.70	-	278.55	185.70	-	-	-	-
6		Team Guardian (史诗联盟) 港澳台				83.07	55.38	-	83.07	55.38	-	-	-	-
7	Actoz Game Co.Ltd	Sura	-	-	245.17	-	346.13	-	-	346.13	-	-	-	-
8	NHN Entertainment Corporation	樱花三国	-	-	-	-	-	430.85	-	553.95	-	-	-	-
9	NCSoft Corporation	天堂 2：血盟	-	-	559.62	-	-	788.55	476.63	357.48	-	-	-	-
10	J2JLab	心之城堡	-	-	-	-	-	205.92	115.79	-	-	115.79	-	-
11	成都汉森信息 技术有限公司	X 幻想	-	-	-	-	-	-	-	-	-	55.10	-	-

序号	授权方	游戏版权名称	2017 年 9 月 30 日			2016 年 12 月 31 日			2015 年 12 月 31 日			2014 年 12 月 31 日		
			预付 款项	其他非 流动资 产	无形 资产	预付 款项	其他非 流动资 产	无形 资产	预付 款项	其他非 流动资 产	无形 资产	预付 款项	其他非 流动资 产	无形 资产
12	蓝沙信息技术 (上海)有限公司	热血传奇	-	-	388.89	-	-	638.89	-	-	972.22	-	-	1,305.56
13	音乐版权	—	-	-	12.36	-	-	8.33	-	-	24.60	-	-	-
14	智乐软件(北京)有限公司	狂野飙车 8、现代战争 4、狂野之血、兄弟连 3 等四款游戏	-	-	-	-	-	-	-	-	128.21	-	-	-
15	欢瑞世纪(北京)网络科技有限公司	天乩 IP 版权	-	-	320.75	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	日本 GREE 公司	野良神 IP 版权	-	-	401.91	-	-	-	-	-	-	-	-	-
17	Froskeep	Rend 游戏	-	-	895.76									
18	Pound Sand	Coronado 游戏	-	-	1,627.93									
合计			-	4,319.99	40,966.56	29,828.25	25,909.35	2,352.53	35,926.15	1,776.25	1,125.03	170.89	0.00	1,305.56

上述游戏产品协议约定情况如下：

1、方舟：生存进化：2015 年底，本公司与 SDE.Inc 签订全球代理协议，从 2015 年 12 月开始，本公司需预付 1.15 亿美元分成款，取得该款游戏全球代理权，分成款不具有保底性质。截至 2015 年 12 月 31 日，本公司已支付 6,000 万美元的预付分成款，并对 2015 年 12 月游戏收入所应支付的分成款项进行了抵扣。截至 2016 年 12 月 31 日，本公司已支付完毕 1.15 亿美元分成款并将收入所应支付的分成款项进行了抵扣，余额为 49,957.22 万元，本公司将预计在一年内可以抵扣的预付分成款 29,394.28 万元在预付款项中列式，将估计期限超过 1 年才能抵扣的预付款 20,562.94 万元，在其他非流动资产—预付长期分成金中列示。

2017 年 4 月，公司与 SDE.Inc 签署《软件独家许可协议之补充协议 II》，双方约定：截至 2016 年 12 月 31 日，发行人已向 SDE 支付的预付分成款合计 11,500 万美元中尚未结算的 7,200 万美元作为许可产品的授权使用费并由 SDE.Inc 获得，并自 2017 年 1 月 1 日起至 2019 年 12 月 31 日，发行人享有《方舟：生产进化》游戏（含更新版本及拓展包）总销售额 75% 的分成，SDE.Inc 享有《方舟：生产进化》游戏（含更新版本及拓展包）总销售额 25% 的分成，自 2020 年 1 月 1 日起至授权期限内，双方同意再次进行协商分成比例。据此，公司将授权使用费 48,954.77 万元作为无形资产进行核算，并按 3 年摊销，截至 2017 年 9 月 30 日，净值为 35,847.03 万元。

该款游戏运营良好，本公司未对该游戏产品版权相对应的无形资产计提减值准备。

2、海盗 Atlas：2016 年末，针对 SDE.Inc 开发中的《海盗 Atlas》游戏，本公司预付游戏独家运营权定金 4,509.05 万元，该款游戏预计在 2018 年上线运营。

该款游戏尚处于开发过程中，且根据双方约定，如在 2018 年底未能商业化运营或授予本公司以外的其他第三方运营，则 SDE.Inc 需退还定金及违约金。因此，本公司未对该游戏所产生的其他非流动资产-预付游戏独家运营权定金计提减值准备。

3、Captain Heroes（梦幻突击）：2015 年，本公司与韩国 Pictosoft co.,Ltd 签订了该游戏的中国大陆独家授权协议。根据合同约定，游戏自各自公测运营之日起，授权 5 年有效期。本公司需预付游戏版权金 15 万美元和预付分成金 25 万美

元，合同签约后支付 16 万美金；中文简体版本封测后，支付 12 万美金；中文简体版商业化运营后，支付 12 万美金。

截至 2015 年 12 月 31 日，公司已支付第一期授权金 34.82 万元及预付分成款 58.03 万元，分别计入其他非流动资产及预付款项。截至 2016 年 12 月 31 日，公司尚未支付第二期授权金及分成款。

2017 年 3 月，本公司与韩国 Pictosoft Co.,Ltd 签署补充协议，本公司已支付的版权金和分成金 16 万美元转为取得游戏的美术资源使用权（包括但不限于所有美术资源素材的著作权、专利及商标）的对价，原协议约定的第二期和第三期授权金及分成款不再支付，Pictosoft Co.,Ltd 不再向公司提供游戏支持及更新。目前，公司已取得了美术资源，用于开发新游戏，尚未上线运营。

由于美术资源使用权本身没有约定使用期限，根据已上线游戏产品的生命周期，基于谨慎性原则，公司管理层将该无形资产的摊销期限确定为 2 年，从 2017 年 1 月 1 日开始将已支付的授权金和分成款全部转为无形资产并开始摊销，在 2019 年 1 月 1 日前全部摊销完毕，截至 2017 年 9 月 30 日，与该项美术资源使用权相关资产余额为 58.03 万元。

4、Soul Slash Saga（横行冒险王）：2015 年，本公司与韩国 Pictosoft co.,Ltd 签订了该游戏的中国大陆独家授权协议。根据合同约定，游戏自各自公测运营之日起，授权有效期为 5 年。本公司需预付游戏版权金 60 万美元和预付分成金 60 万美元，合同签约起 10 个工作日，支付 48 万美金；中文简体版本封测之日起 10 个工作日，支付 36 万美金；中文简体版商业化运营起 10 个工作日，支付 36 万美金。

截至 2015 年 12 月 31 日，公司已支付第一期和第二期授权金 242.79 万元及预付分成款 242.79 万元，分别计入其他非流动资产及预付款项。

2016 年 2 月，该款游戏上线，其版权所对应的授权金计入无形资产（入账价值为 342.84 万元）并开始摊销，截至 2016 年 12 月 31 日，无形资产净值为 279.99 万元。此外，根据运营情况，将预计一年内可抵扣的分成款 14.32 万元计入预付款项，将预计一年以上可抵扣的分成款 215.33 万元计入其他非流动资产。

2017 年 6 月，本公司与韩国 Pictosoft Co.,Ltd 签署补充协议，本公司已支付的公司已支付第一期和第二期授权金及预付分成款转为取得游戏的美术资源使

用权（包括但不限于所有美术资源素材的著作权、专利及商标）的对价，原协议约定的第三期授权金及分成款不再支付，Pictosoft Co.,Ltd 不再向公司提供游戏支持及更新。目前，公司已取得了美术资源，用于开发新游戏，尚未上线运营。

由于美术资源使用权本身没有约定使用期限，根据已上线游戏产品的生命周期，基于谨慎性原则，公司管理层将该无形资产的摊销期限确定为 2 年，从 2017 年 1 月 1 日开始将已支付的授权金和分成款全部转为无形资产并开始摊销，在 2019 年 1 月 1 日前全部摊销完毕，截至 2017 年 9 月 30 日，与该项美术资源使用权相关资产余额为 232.42 万元。

5、Team Guardian（史诗联盟）大陆：2015 年 3 月，本公司与韩国 Pictosoft co.,Ltd 签订了该游戏的中国大陆独家、全球英文版以及除新马泰东南亚地区授权协议。根据合同约定，游戏自各自公测运营之日起，授权 5 年有效期。本公司需预付游戏版权金 80 万美元和预付分成金 120 万美元，合同签约起 10 个工作日，支付 80 万美金；中文简体版大陆商业运营起 10 个工作日，支付 60 万美金；英文版北美地区商业化运营起 10 个工作日，支付 60 万美金（英文版授权为全球）。

截至 2015 年 12 月 31 日，公司已支付第一期授权金 185.70 万元及预付分成款 278.55 万元，分别计入其他非流动资产及预付款项。截至 2016 年 12 月 31 日，公司尚未支付第二期授权金及分成款。

6、Team Guardian（史诗联盟）港澳台：2015 年 6 月，本公司与韩国 Pictosoft co.,Ltd 签订了该游戏的港澳台、新马泰独家授权协议。根据合同约定，游戏自各自公测运营之日起，授权 5 年有效期。本公司需预付游戏版权金 24 万美元和预付分成金 36 万美元，合同签约起 10 个工作日，支付 24 万美金；繁体中文版港澳台商业运营起 10 个工作日，支付 18 万美金；东南亚地区商业化运营起 10 个工作日，支付 18 万美金。

截至 2015 年 12 月 31 日，公司已支付第一期授权金 55.38 万元及预付分成款 83.07 万元，分别计入其他非流动资产及预付款项。截至 2016 年 12 月 31 日，公司尚未支付第二期授权金及分成款。

2017 年 3 月，本公司与韩国 Pictosoft Co.,Ltd 签署补充协议，本公司已支付 Team Guardian（史诗联盟）大陆和 Team Guardian（史诗联盟）港澳台的版权金和分成金转为取得游戏的美术资源使用权（包括但不限于所有美术资源素材的著

作权、专利及商标)的对价,原协议约定的第二期和第三期授权金及分成款不再支付,Pictosoft Co.,Ltd 不再向公司提供游戏支持及更新。目前,公司已取得了美术资源,用于开发新游戏,尚未上线运营。

由于美术资源使用权本身没有约定使用期限,根据已上线游戏产品的生命周期,基于谨慎性原则,公司管理层将该无形资产的摊销期限确定为2年,从2017年1月1日开始将已支付的授权金和分成款全部转为无形资产并开始摊销,在2019年1月1日前全部摊销完毕,截至2017年9月30日,与该项美术资源使用权相关资产余额为376.69万元。

7、Sura: 2015年,本公司与韩国公司 Actoz(2015年6月,更名为 Eyedentity Mobile)签署 Sura(大陆地区的简体中文版)游戏代理权协议。根据合同,自商业运营之日起,授权3年有效期。许可费(授权金)为150万美元,在合同生效日后并收到授权方发票后,公司支付60万美元;收到简体中文(安卓)版游戏 CBT 后并收到发票后,公司支付45万美元;在收到本地化游戏商业运营后并收到发票后,公司支付剩余45万美元。

截至2015年12月31日,本公司支付首期授权金60万美元,折合人民币346.13万元,计入其他非流动资产中核算。截至2016年12月31日,公司尚未支付第二期授权金。

2017年3月底,本公司与韩国公司 Eyedentity Mobile 等签订补充协议,本公司支付的首期授权金60万美元转为韩国公司 Eyedentity Mobile 将 Sura 游戏的全球地区开发及运营权限授予本公司三年(自2017年3月起算)的对价,本公司在授权期限内,可以在全球地区开展游戏的持续开发、修改、运营等业务。

根据已上线游戏产品的生命周期,基于谨慎性原则,公司管理层将该无形资产的摊销期限确定为2年,从2017年3月开始将已支付的授权金全部转为无形资产并开始摊销,在2019年3月前全部摊销完毕,截至2017年9月30日,该项资产余额为245.17万元。

8、樱花三国: 2015年4月及2016年6月,本公司与韩国游戏公司 NHN Entertainment Corporation 签订了樱花三国(the Soul)手机游戏的大陆港澳台独家授权协议及补充协议。根据合同约定,授权期限为游戏商业运营之日起5年,本公司需预付游戏版权金(不涉及预付分成金)。合同生效后,收到发票的15个工

作日内，支付 96 万美金版权费；游戏流水超过人民币 8,000 万元时，收到发票的 15 个工作日内，支付 144 万美金，共计 240 万美金授权金（非分成金）。

截至 2015 年 12 月 31 日，本公司支付第一期授权金，折合人民币 553.95 万元，计入其他非流动资产中核算。2016 年 5 月，该游戏上线，公司将其他非流动资产中的授权金转入无形资产核算，无形资产原值为 553.95 万元，基于游戏产品生命周期等因素，公司管理层将该项无形资产的摊销期限确定为 36 个月，当年摊销 123.10 万元，截至 2016 年 12 月 31 日，该项无形资产净值为 430.85 万元。

2017 年 9 月，鉴于该款游戏已经下线，双方已经签署终止协议，基于此，公司对该项无形资产进行了处置，处置损失计入营业外支出。

9、天堂 2：血盟：2015 年，本公司与韩国游戏公司 NCSOFT Corporation 签订《天堂 II》游戏在中华人民共和国（除香港、澳门、台湾特别行政区外）地区的开发运营合同。合同约定，期限自游戏商业发行日起持续有效 3 年，协议到期后，双方协商可以将本协议期限延长 1 年。公司应支付初始费用（150 万美元，授权金费用）和最低收入分成（200 万美元），时间节点分别为：生效日后支付以上费用的 40%（60 万+80 万美元）；封测发行日后支付 30%（45 万+60 万美元）；公测发行后支付剩余的 30%（45 万+60 万美元）。

截至 2015 年 12 月 31 日，本公司支付了 60 万美元（折合人民币 357.48 万元）的授权金及 80 万美元（折合人民币 476.63 万元）的最低收入分成款。针对预付的 357.48 万元授权金部分，本公司计入其他非流动资产；针对预付的 476.63 万元的最低收入分成，基于对商业化运营后业绩的估计，本公司预计可以在 1 年以内抵扣完毕，因此，将 476.63 万元的收入分成款计入预付款项。

2016 年 8 月，该游戏上线，本公司将已支付的授权金费用 150 万美元转入无形资产，原值为 915.74 万元，摊销期限为 36 个月，当年摊销 127.19 万元，截至 2016 年 12 月 31 日，该项无形资产净值为 788.55 万元。截至 2016 年 12 月 31 日，本公司已支付的三期最低收入分成 200 万美元全部抵扣完毕，预付款项无余额。截至 2017 年 9 月 30 日，该项无形资产净值为 559.62 万元。

该款游戏运营良好，最低收入分成金已抵扣完毕，本公司未对其所对应的无形资产计提减值准备。

10、心之城堡：2014 年 12 月，本公司与韩国游戏商 J2JLAB 公司签订《Heart of Castle》简体中文版的游戏软件（IOS 及安卓版）中国地区独家授权协议。合作内容：J2JLAB 公司授权公司在中国大陆独家运营《Heart of Castle》游戏，包括：销售游戏点数，无偿使用及复制游戏的相关文字、图片文件及物品等等。费用与结算：《Heart of Castle》（IOS 及安卓版）的预付分成金为：40 万美金。预付分成款优先抵扣每个月的分成款，具体支付方式如下：（1）合同签订后，本公司需支付 50%的预付分成款（20 万美元）；（2）自中文简体版本封测后，本公司支付剩余 25%分成金（10 万美元）；（3）自中文简体版本商业化运营后，本公司支付剩余 25%分成金（10 万美元）。

截至 2016 年 12 月 31 日，公司已支付了第一期和第二期预付分成款，合计 175.95 万元，尚有第三期预付款 66.31 万元没有支付。

2017 年 9 月，鉴于该产品运营表现不佳，公司对该代理权进行了处置，处置损益计入营业外支出。

11、X 幻想：2013 年 3 月，本公司与成都汉森信息技术有限公司签订了 X 幻想手机版游戏的投资开发协议，协议约定双方一同研发 X 幻想手机版游戏。开发期内，公司应向成都汉森信息技术有限公司支付合计 110 万元人民币的前期开发投资费，其中 55 万元自合同生效后支付。合作运营期间，公司每月支付运营收入的 10%做为分成费。截至 2014 年底，公司已支付 55.10 万元前期开发投资款作为预付款项核算，在 2015 年，根据研发的实际进展情况，公司将上述预付款项已结转成本，后续未再追加投入。

12、热血传奇：2014 年 5 月，公司与蓝沙信息技术（上海）有限公司签订了《热血传奇》游戏的授权合同。蓝沙信息技术（上海）有限公司依法拥有该游戏在中国大陆地区的相关著作权权益，本公司基于《热血传奇》客户端游戏开发家庭主机游戏。合同期限为合同签订之日起 54 个月。此外，公司在收到素材及技术文档 90 天内应支付人民币 1,500 万的授权金，并在游戏商业化运营后，支付运营总收入的 10%作为分成费。

2014 年 5 月底，公司收到所有游戏素材，基于合同规定，公司将 1,500 万元的授权金计入无形资产并于 2014 年 6 月开始摊销，摊销期限为 54 个月。截至 2014 年 12 月底，共摊销 7 个月，摊销金额为 194.44 万元，该项无形资产净值为

1,305.56 万元。每年的摊销额为 333.33 万元，截至 2015 年 12 月 31 日，该无形资产净值为 972.22 万元。截至 2016 年 12 月 31 日，该无形资产净值为 638.89 万元。截至 2017 年 9 月 30 日，该无形资产净值为 388.89 万元。

截至目前，该款游戏 IP 对应的手游产品运营情况良好，公司正按合同约定进行主机游戏产品研发工作，未出现减值迹象，无需计提减值准备。

13、音乐版权：主要是为舞街区游戏购买的音乐版权，总体金额较小。

14、智乐游戏版权：

2015 年 1 月，本公司与智乐软件（北京）有限公司签订购买用于 OBOX 游戏主机的狂野飙车 8、现代战争 4、兄弟连 3 及狂野之血等四款游戏版权。协议有效期为 2 年。

2015 年 3 月，智乐软件（北京）有限公司向本公司交付上述四款游戏产品，基于上述游戏无需较长时间研究开发阶段，本公司于 2015 年 4 月计入无形资产并开始摊销，摊销期限为 21 个月，原值为 224.36 万元，截至 2015 年 12 月 31 日，净值为 128.21 万元。2016 年全部摊销完毕。

15、天乩游戏版权：

2017 年 3 月，公司与欢瑞世纪（北京）网络科技有限公司签署《<天乩>授权许可联合发行合同》，约定欢瑞世纪（北京）网络科技有限公司将其拥有的合法及完整权利的影视作品《天乩》及其名称授权公司开发改编为同名游戏；授权期限为自合同签订之日起至 2021 年 12 月 31 日止，若游戏授权期限届满前一年的游戏年总流水不少于 300 万元的，合同自动续约两年；授权使用费包括 400 万元授权金和分成费用；并约定对开发游戏进行联合运营。

目前，该款游戏处于改编过程中，预计 2018 年上半年上线运营。根据合同约定，公司将其计入无形资产核算，入账价值为 377.36 万元，摊销期自 2017 年 1 月至 2021 年 12 月，共计 60 个月，截至 2017 年 9 月 30 日，该项无形资产净值为 320.75 万元。

16、野良神游戏版权：

2016 年 12 月，公司与日本 GREE 公司签订了《野良神》手游 IP 独家授权协议，合同有效期为 2017 年 1 月起 3 年零 3 个月和游戏正式发行起 2 年零 3 个月中较早的日期。最低分成金（不可退回）为 8,500 万日元，在合同生效后支付至少 70%，剩余 30%可在 90 天内支付。正式运营起的分成金为毛利润的 10%。截至 2017 年 5 月，公司已支付授权金 8,500 万日元。目前，野良神游戏产品尚在开发阶段，预计 2018 年上半年上线运营。

根据合同约定，公司将其计入无形资产核算，入账价值为 518.60 万元，摊销期自 2017 年 1 月至 2020 年 3 月，共计 40 个月，截至 2017 年 9 月 30 日，该项无形资产净值为 401.91 万元。

17、Rend 游戏版权

Rend 游戏由公司收购 Froskeep Studios Inc.公司而形成，根据上海申威资产评估有限公司对购买对价分摊出具的可辨认无形资产价值评估咨询报告（沪申威咨报字（2017）第 1239 号），该款正在研发的游戏采用成本法的评估值为 978.64 万元，基于游戏产品生命周期等因素，公司管理层将该项无形资产的摊销期限确定为 48 个月，截至 2017 年 9 月 30 日，该项无形资产净值为 895.76 万元。

18、Coronado 游戏版权

Coronado 游戏由公司收购 Pound Sand LLC.公司而形成，根据上海申威资产评估有限公司对购买对价分摊出具的可辨认无形资产价值评估咨询报告（沪申威咨报字（2017）第 1239 号），该款正在研发的游戏采用成本法的评估值为 1,778.55 万元，基于游戏产品生命周期等因素，公司管理层将该项无形资产的摊销期限确定为 48 个月，截至 2017 年 9 月 30 日，该项无形资产净值为 1,627.93 万元。

上文所述的 Captain Heroes（梦幻突击）、Soul Slash Saga（横行冒险王）、Team Guardian（史诗联盟）及 Sura 等四款游戏均为本公司从韩国公司 Pictosoft Co.,Ltd 或韩国公司 Actoz Game Co.Ltd（2015 年 6 月，更名为 Eyedentity Mobile）所购买的游戏版权，并于 2017 年开始变更为美术资源使用权或开发及运营权限。根据已上线游戏产品的生命周期，基于谨慎性原则，公司管理层将上述无形资产的摊销期限均确定为 2 年，截至 2017 年 9 月 30 日，上述无形资产净值为 58.03 万

元、232.42 万元、376.69 万元和 245.17 万元，合计 912.31 万元。

（5）商誉

2014年7月，本公司作价1,050万元全资收购深圳瑞高信息技术有限公司持有的杭州瑞高100%股权。本次收购的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、发行人全资子公司、控股子公司及参股公司简要情况”中相关内容。本次交易的购买日为2014年7月25日。经评估机构评估，杭州瑞高在购买日的可辨认净资产公允价值份额为702.23万元，合并成本与可辨认净资产公允价值份额的差额为347.77万元，作为公司收购杭州瑞高的商誉。2015年末，该项资产价值为0，主要是电子产品更新换代较快且游戏掌机业务持续未能盈利，本公司将该项商誉全额计提减值损失所致。

2017年1-9月，商誉增加值主要是本公司全资子公司美国蜗牛收购Frostkeep Studios., Inc.100%股权和Pound Sand LLC.70%股权所形成。具体情况如下：

①商誉计算过程

2017年，本公司分别采用收购和增资的方式对 Frostkeep Studios Inc 和 Pound Sand LLC.实现非同一控制下企业合并，并就合并对价和可辨认净资产公允价值的差额确认商誉。商誉计算过程如下：

	Frostkeep Studios Inc 100%	Pound Sand LLC. 70%
合并对价（人民币）	34,213,570.08	47,584,600.00
购买日享有的可辨认净资产公允价值（人民币）	6,152,763.49	39,475,198.13
商誉（人民币）*	27,396,623.50	7,917,457.01

*剔除外币报表折算差异的影响。

②合并对价确定过程

对 Pound Sand LLC.的合并对价根据公司的实际投资款 700 万美元确定。

对 Frostkeep Studios Inc 的合并对价根据已支付的投资款 2,533,035.70 美元及或有对价 250 万美元计算，合计 503.30 万美元。具体如下：2017 年 6 月，美国蜗牛与 Frostkeep Studios., Inc 原股东签署的《股权收购协议》，美国蜗牛收购该公司的 100%股权，支付方式为根据其所开发的客户端游戏《Rend》的上线及运营情况进行支付，收购总对价为 2,400 万美元，分以下条件支付：

付款时间点	金额
首付款	250 万美元
游戏产品 PC 版发行	250 万美元
游戏产品扩展包发行	200 万美元
游戏产品 PS 版发行	250 万美元
游戏产品第一批销量达标	400 万美元
游戏产品第二批销量	400 万美元
游戏产品第三批销量	400 万美元
游戏产品 XBOX 版发行	250 万美元
合计	2,400 万美元

截至 2017 年 9 月 30 日,公司已支付的投资款为 2,533,035.70 美元(首付款),同时,公司管理层合理预计该款游戏产品的 PC 版可以上线发行,因此,确认或有对价为 250 万美元,合计 503.30 万美元,即该笔投资的合并对价为 3,421.36 万元。后续如达到上述付款时间点所对应条件后的相应支出,计入当期成本。

③可辨认净资产

可辨认净资产的具体情况如下:

单位:人民币元

	Frostkeep Studios Inc (购买日为 2017 年 6 月 19 日)	Pound Sand LLC. (购买日为 2017 年 5 月 24 日)
货币资金	961,446.84	18,513,956.83
应收款项	20,515.76	28,911,742.21
固定资产	-	219,738.89
无形资产	9,786,387.58	17,785,538.23
应付款项	-717,237.92	-1,953,073.54
递延所得税负债	-3,898,348.77	-7,084,762.44
净资产公允价值	6,152,763.49	56,393,140.18
取得的净资产公允价值	6,152,763.49	39,475,198.13

④无形资产价值的确定

根据上海申威资产评估有限公司对购买对价分摊出具的可辨认无形资产价值评估咨询报告(沪申威咨报字(2017)第 1239 号),由于上述两家公司的开发中的游戏软件尚未完成开发,市场的推广及未来的盈利均具有不可预测性,因此,上海申威资产评估有限公司对可辨认无形资产采用成本法进行评估。具体评估过程如下:

单位:美元

	Frostkeep Studios Inc REND 游戏	Pound Sand LLC. Coronado 游戏
游戏立项以来与研发相关的人工、房租、办公费用合计①	1,332,778.25	2,422,158.16
社会平均报酬率②	8.02%	8.02%
估值③=①* (①+②)	1,439,640.41	2,616,366.80
估值人民币	9,786,387.58	17,785,538.23

⑤标的方及游戏开发情况

Frostkeep Studios Inc 公司的开发团队在制作游戏方面拥有超过十五年的丰富经验，包括参与研发制作“魔兽世界”，“英雄联盟”，“项目巨人”，“守望先锋”和“狂野之星”等多款游戏，拥有美术渲染、服务器、游戏性能优化等核心技术，能够从细节上提升玩家游戏体验。该公司定位为多人在线生存类的主机游戏开发商。该公司研发中的 REND 游戏是一款以“幻想”为主题的多人在线生存游戏，在架空的背景设定上，鼓励玩家之间组成同盟，并占据更多资源。目前，该款游戏已开发 30%，游戏地图完成 80%，游戏内容完成 25%，预计 2018 年 10 月正式上线。

Pound Sand公司拥有针对虚幻引擎的定制化模块、可对玩家数据进行分析的后台编辑器、针对动画软件玛雅和对人物设计、骨骼等形象设计等核心技术。该公司定位为多人在线生存类的游戏开发商。该公司研发中的Coronado游戏是一款沙漠大型多人在线生存游戏，以枪战为主，让玩家在约100人的地图内通过获取更多资源来获得最终胜利。目前，该款游戏开发完成了25%，预计2018年8月正式上线。

（6）长期待摊费用

报告期内，长期待摊费用主要为办公场所装修支出摊销。具体情况如下：

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
上海蜗牛新址装修工程	83.09	-	92.78	315.47
北京澳门中心（蜗牛通信办公地址）装修	-	-	69.09	142.04
游艇会籍费用	-	12.89	32.22	51.56
科技园五期装修工程	-	-	-	37.68
苏州仓街装修工程	-	-	-	24.68

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
大理办公楼装修工程	95.60	158.82	-	-
东园改造工程	16.70	24.22	-	-
预付房租	3.64	3.67	-	-
杭州瑞高装修	8.83	-	-	-
合计	207.87	199.60	194.09	571.41

2016年，公司于大理进行子公司大理数字办公场所的装修工程，当期新增长期待摊费用158.82万元。

(7) 递延所得税资产

报告期内，公司递延所得税资产主要为无形资产摊销、预提费用、收入递延、股份支付形成的递延税款等。具体情况如下：

单位：万元

递延所得税资产构成	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
资产减值准备	691.30	161.73	56.94	20.44
无形资产摊销	5,887.51	2,101.45	1,183.88	1,173.16
收入递延	882.06	1,370.42	151.66	165.04
股份支付形成递延税款	78.55	77.78	76.22	74.29
政府补助形成递延税款	-	-	6.00	6.00
可抵扣亏损	362.63	-	-	67.82
预提费用	1,444.36	343.87	735.47	396.92
预计负债	-	-	77.69	57.85
未经抵扣的递延所得税资产	9,346.41	4,055.26	2,287.85	1,961.52
抵扣金额	7.84	3.71	-	67.82
递延所得税资产净额	9,338.57	4,051.55	2,287.85	1,893.70

(8) 其他非流动资产

报告期内，公司其他非流动资产主要为预付长期分成金、游戏版权定金、软件及设备采购款及预付上市审计及律师费等。

报告期内，其他非流动资产明细情况如下：

单位：万元

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
预付长期分成金	-	20,778.28	-	-
预付游戏独家运营权定金	10,950.89	4,509.05	-	-
预付软件及设备采购款	738.95	695.79	1,885.38	803.30
预付上市审计及律师费	2,104.46	1,818.92	1,226.26	615.58
土地使用权款	-	890.68	-	-

资产	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
对外投资款	61.46	693.70	-	-
应收长期房租押金	249.97	455.08	424.69	496.99
土地保证金	100.00	100.00	252.80	252.80
合计	14,205.72	29,941.49	3,789.13	2,168.68

2016 年末，公司其他非流动资产增加较多，主要是在《方舟：生存进化》游戏的预付给 SDE.Inc 的游戏开发款中，估计期限超过 1 年才能抵扣的预付款 20,562.94 万元，在其他非流动资产—预付长期分成金中列示。2017 年因为签署了补充协议，该项预付分成金已作为版权使用费在无形资产中进行核算。

预付游戏独家运营权定金主要是公司预付给 SDE.Inc 开发中的两款游戏，一款是 2016 年预付的《海盗 Atlas》游戏 650 万美元，另一款是 2017 年预付的《方舟：生存进化》手游版游戏代理保证金 1,000 万美元。截至目前，上述两款游戏均在开发过程中，预计在 2018 年下半年开发完成。

2016 年 4 月，公司与苏州工业园区国土环保局签署《收地补偿协议》，公司同意放弃 57538 号宗地 28,244.71 平方米国有建设用地使用权。2016 年 6 月，该项账面价值为 890.68 万元的土地使用权注销。基于本公司计划通过法定途径重新办理该地块的出让及登记手续，公司将应收的土地使用权补偿款计入其他非流动资产。2017 年 2 月，苏州工业园区国土环保局将该国有建设用地使用权实行公开挂牌出让。2017 年 3 月，本公司与苏州工业园区国土环保局签署《苏州工业园区国有建设用地使用权成交确认书》，本公司通过招拍挂程序以 2,210 万元价款取得该国有建设用地使用权。

2016 年 7 月，本公司与 VR STUDIOS, Inc.签订股权投资意向协议。本公司分别于 2016 年 11 月预付 100 万美元，2017 年 1 月预付 200 万美元，作为进一步交易保证金。如达成股权投资事宜，该款项作为股权投资款。2017 年 6 月，该笔投资已完成交割手续，保证金转为投资款并计入可供出售金融资产中核算。

2017 年公司拟设立日本 Snail ready VR 公司，2017 年 9 月 30 日，公司已出资 1,040 万日元，当日该公司尚未设立完毕，因此在其他非流动资产中列示。

（二）负债构成分析

报告期内，公司负债主要由流动负债构成，符合互联网游戏行业的特征。

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
流动负债	126,748.05	117,005.40	82,514.40	22,864.47
非流动负债	1,383.04	159.80	608.04	449.69
合计	128,131.09	117,165.20	83,122.44	23,314.17

1、流动负债分析

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
短期借款	49,138.61	41,543.41	38,283.67	200.00
应付账款	22,818.77	18,850.60	14,995.07	4,559.60
预收款项	802.61	16,197.59	7,384.92	4,719.68
应付职工薪酬	4,136.94	4,904.53	2,961.18	2,513.51
应交税费	10,345.85	5,624.74	1,794.12	697.05
应付股利	102.12	72.12	579.37	72.12
应付利息	209.31	-	-	-
其他应付款	3,773.61	6,995.40	1,919.34	1,657.29
一年内到期的非流动负债	576.72	977.10	403.04	299.04
其他流动负债	10,576.00	21,839.91	14,193.70	8,146.17
持有待售负债	24,267.50	-	-	-
合计	126,748.05	117,005.40	82,514.40	22,864.47

(1) 短期借款

2015年末，短期借款增加较多，主要是公司为预先支付《方舟：生存进化》游戏分成款以及其他短期资金用途而新增较多贷款所致；2016年和2017年，由于美国蜗牛营业规模不断扩大，于上述两年分别新增短期借款所致。

(2) 应付账款

公司应付账款主要为应付广告费和通信、网络流量费用。报告期内，公司应付账款明细如下：

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
应付广告费	12,511.37	10,240.50	10,330.06	2,374.08
应付通信、网络流量费用	502.46	4,251.17	2,200.79	469.09
应付数据中心租赁费	1,952.61	1,447.05	778.04	514.28
应付游戏版权金	1,088.84	1,049.60	1,058.18	880.00
应付设备采购款	967.67	982.27	532.59	63.90
应付游戏分成费	5,633.06	824.24	0.28	246.20
应付展会费	35.96	34.29	28.00	-

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
应付其他	126.81	21.47	67.13	12.05
合计	22,818.77	18,850.60	14,995.07	4,559.60

2015年末、2016年末及2017年9月末，公司应付广告费大幅增加，主要原因是公司为精品手游《太极熊猫》以及陆续推出的《天子》、《关云长》等多款手游产品进行广告宣传而发生费用较多。基于与公司的长期合作，广告商通常在双方对账后，给予公司3个月的账期，进而导致公司2015年以来各期末的应付余额增加较多。

截至2015年12月31日，应付广告费的前五大单位如下：

序号	公司名称	金额（万元）
1	北京思恩客广告有限公司	1,388.84
2	浩趣信息科技（上海）股份有限公司	1,359.96
3	国际武术联合会	817.92
4	上海迈尔广告有限公司北京分公司	776.50
5	广州舜飞信息科技有限公司	748.93

截至2016年12月31日，应付广告费的前五大单位如下：

序号	公司名称	金额（万元）
1	北京思恩客广告有限公司	1,624.17
2	国际武术联合会	1,430.89
3	上海迈尔广告有限公司北京分公司	749.02
4	上海晋拓文化传播有限公司	511.23
5	霍尔果斯顶点信息科技有限公司	465.86

截至2017年9月30日，应付广告费的前五大单位如下：

序号	公司名称	金额（万元）
1	国际武术联合会	1,533.06
2	北京思恩客广告有限公司	1,328.66
3	上海新数网络科技有限公司	1,182.17
4	上海迈尔广告有限公司北京分公司	592.38
5	有米科技股份有限公司	407.86

2015年以来，公司移动业务规模快速扩大，公司2015年末、2016年末应付通信、网络流量费用亦大幅增加。2017年9月末该项费用金额减少较多，主要是通信业务的流量费用已经在划分为持有待售的负债中列式，余额为发行人日常游戏经营及免商店业务需支付的流量费用。

2017年9月末的应付游戏分成费为5,633.06万元，主要是《方舟：生存进化》游戏应付给SDE.Inc公司的分成费。

(3) 预收款项

报告期内，公司预收款项明细情况如下：

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
预收免卡/免商店移动业务款	-	16,000.22	7,201.37	1,261.71
预收分成款	696.83	92.52	92.52	3,055.53
预收实物销售款	-	-	-	299.98
预收软件服务款	59.33	59.33	54.97	51.58
预收游戏充值款	13.80	11.12	36.06	50.89
其他	32.65	34.39	-	-
合计	802.61	16,197.59	7,384.92	4,719.68

2014年末，预收分成款金额较大的原因为：2014年11月，发行人与昆仑万维及其子公司昆仑在线签订《关于<太极熊猫>之软件独家许可协议》，许可昆仑在线在中国香港、澳门、台湾及韩国地区出版、发行、推广及销售移动网络游戏《太极熊猫》，许可期限为3年。根据合同约定，昆仑在线在合同签订后约定时间内支付给公司3,000.00万元首期版权使用费用。2017年9月底，预收分成款主要为预收VNG Corporation的版权金。2017年4月，本公司与其签署了授权九阴真经3D手游在越南地区运营的合同，版权金为200万美金，截至9月底，该款游戏尚未在当地上线，公司将已收取的100万美金计入预收账款。

2015年末、2016年末，预收免卡/免商店移动业务款金额较大，该项预收款主要是公司因开展虚拟运营商业务及“蜗牛免商店”业务，销售移动语音SIM卡、用户充值及免商店的虚拟货币—兔兔币充值，尚未实际消耗的部分，而产生的预收款项，具体明细如下：

单位：万元

项目	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
预收免卡用户的虚拟货币余额	12,789.29	4,145.42	1,063.76
预收免卡经销商款项	3,085.09	1,623.49	169.33
预收尚未开卡的靓号款项	110.12	1,339.09	-
其他	15.73	93.37	28.61
合计	16,000.22	7,201.37	1,261.71

2017年9月末，预收免卡/免商店移动业务款金额为0，主要是该项金额已调整至划分为持有待售的负债中。

(4) 其它应付款

报告期内，公司其它应付款明细情况如下：

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
应付房产采购款	-	2,800.00	-	-
应付投资款	1,659.23	-	-	-
免卡销售保证金	-	1,608.00	156.50	61.50
应付装修费	1,023.46	1,097.82	117.62	130.34
应付免卡销售佣金	-	518.00	1,059.46	-
应付房租	258.12	421.64	158.99	346.26
应付员工报销费用	5.34	46.32	65.43	23.37
应付办公费	84.40	43.36	112.43	49.84
应付黑金帆船款	-	-	50.00	50.00
员工押金	15.94	16.90	14.79	24.20
软件和设计服务费	18.29	18.29	13.13	9.36
员工培训费	12.29	12.29	12.29	12.29
投标保证金	0.80	0.80	0.80	701.80
其他	695.74	411.98	157.90	248.34
合计	3,773.61	6,995.40	1,919.34	1,657.29

2014年末，投标保证金为公司因开展网络游戏产业化基地建设项目预先收取的701.80万元保证金。此外，房租及装修费为公司办公设施租赁及装修发生款项。

2015年末，公司其他应付款主要为移动业务涉及的应付免卡经销商的销售佣金。应付免卡销售佣金为公司因免卡销售业务支付予经销商的销售佣金，销售佣金主要根据话费收入的一定比例进行计算。2015年底应付销售佣金主要是应付公司最大免卡经销商郑州汇杰商务有限公司的佣金余额，为650.73万元。

2016年末，其他应付款主要为：1) 应付子公司大理数字研发基地所用房产的购买款。根据与大理耀鹏房地产开发有限责任公司所签订的《商品房购销合同》，约定本公司以分别650万元、700万元、1,450万元的价格购买位于大理古城的三栋房屋，其面积分别为593.23平方米、594.05平方米和975.05平方米。2) 2016年末，应付装修费主要是子公司大理数字进行研发基地装修的款项。3) 2016年，随着免卡经销商数量增加，公司强化了对免卡经销商采取的预先收取保证金制

度，以达到甄选开发、维护用户能力强的经销商的目的，导致公司2016年末应付保证金金额大幅增加。当经销商与本公司终止合作，该保证金即可退还。4) 2016年末，应付免卡经销商佣金主要为郑州汇杰商务有限公司的销售佣金499.75万元。

2017年9月末，应付免卡销售佣金和免卡销售保证金合计3,557.72万元均已调整至划分为持有待售的负债中。2017年9月末，应付投资款1,659.23万元，主要是公司收购Frostkeep Studios Inc的或有对价250万美元尚未支付所形成。

(5) 一年内到期的非流动负债

报告期内，公司一年内到期的非流动负债金额为299.04万元、403.04万元、977.10万元及576.72万元，主要为公司收到的授权运营业务的待摊销授权收入在短于一年收益期内尚未摊销的余额。

(6) 其他流动负债

报告期内，公司其他流动负债明细情况如下：

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
游戏充值产生的递延收益	9,914.97	20,796.24	11,689.66	6,892.36
移动充值产生的递延收益	-	437.41	1,946.10	828.14
政府补助形成的递延收益	-	-	40.00	40.00
预计负债	-	218.93	517.94	385.67
待转销项税额	661.03	387.32	-	-
其他流动负债合计	10,576.00	21,839.91	14,193.70	8,146.17

报告期内，其他流动负债的构成主要为充值未实现收入产生的递延充值款、预计负债和政府补助形成的递延收益。其中：

①游戏递延充值款主要包括：A 游戏玩家充值后，针对玩家已充值未消耗的游戏点数，在扣除沉没账户收入部分后即形成已充值未使用游戏币产生的递延充值款；B 虚拟道具按照属性分为消耗性道具、期间性道具和永久性道具。消耗性道具在购买时确认收入；永久性道具在所属游戏的平均付费玩家的存续时间（生命周期）内按照直线法进行摊销确认收入；期间性道具在道具有效期限或生命周期孰短的期间内按照直线法进行摊销确认收入。玩家购买道具后，公司扣除上述已确认部分后即形成已购买未消耗道具产生的递延充值款；

玩家通过充值获得游戏内虚拟货币，因此，虚拟货币发行金额即为当期充值金额；期末未使用虚拟货币的金额包括两部分，一部分是沉没用户对应的未使用虚拟货币金额，该部分在期末确认为沉没收入；另一部分是未满足沉没用户确认条件的未使用虚拟货币余额，该部分形成期末递延余额。

对于上述自主运营的主要游戏，报告期内，发行人在游戏玩家进行充值，取得相应虚拟道具并消耗后，在满足道具消耗条件或沉没账户条件时确认自主运营收入。自主运营收入与充值额的勾稽关系为：

期初递延余额+当期充值金额-当期道具消耗金额-当期确认沉没收入金额=期末递延余额

注：对于上线运营第一年的游戏产品，期初递延余额为0。

其中：自主运营收入=当期道具消耗金额+当期确认沉没收入金额

注：《九阴真经》自主运营收入=当期道具消耗金额+当期确认沉没收入金额+集市手续费，关于集市手续费的说明见下文《九阴真经》中的说明

基于上述勾稽关系的等式，报告期内，公司所有游戏产品总体的递延收益变化情况如下：

单位：万元

报告期	期初递延 ①	当期充值 ②	道具消耗 ③	沉没收入 ④	集市手 续费⑤	自营收入③+ ④+⑤	期末递延①+ ②-③-④
2014 年度	6,308.91	58,987.57	56,424.44	1,979.67	1,775.58	60,179.70	6,892.36
2015 年度	6,892.36	120,124.94	102,807.65	12,519.99	1,634.45	116,962.09	11,689.66
2016 年度	11,689.66	170,405.01	151,987.67	9,310.75	1,416.49	162,714.91	20,796.24
2017 年 1-9 月	20,796.24	87,912.65	89,076.51	9,717.41	1,012.12	99,806.04	9,914.97

报告期各期间内每款主要游戏的情况如下：

①《九阴真经》

单位：万元

报告期	期初递延 ①	当期充值 ②	道具消耗 ③	沉没收 入④	集市手 续费⑤	自营收入 ③+④+⑤	期末递延①+②- ③-④
2014 年度	5,426.08	38,061.33	38,488.89	1,905.18	1,775.58	42,169.64	3,093.34
2015 年度	3,093.34	31,378.70	31,499.19	137.67	1,634.45	33,271.31	2,835.19

报告期	期初递延 ①	当期充值 ②	道具消耗 ③	沉没收入 ④	集市手 续费⑤	自营收入 ③+④+⑤	期末递延①+②- ③-④
2016 年度	2,835.19	22,023.39	22,016.31	401.04	1,416.49	23,833.84	2,441.23
2017 年 1-9 月	2,441.23	14,986.16	15,217.21	246.07	1,012.12	16,475.40	1,964.11

游戏玩家可通过网址 <http://9yin.jishi.woniu.com/>注册“蜗牛通行证”并登录《九阴真经》蜗牛集市，在蜗牛集市中与其他游戏玩家进行在线交易，交易产品包括官银、道具，也包括游戏角色，交易形式为玩家间人民币直接交易。对于该部分交易，发行人收取交易标的总价格 5%左右作为集市手续费，计入《九阴真经》自主运营收入。该部分收入与玩家游戏充值无关。除《九阴真经》外，发行人其他 5 款主要游戏不存在集市手续费收入。

②《太极熊猫》

单位：万元

报告期	期初递延 ①	当期充值 ②	道具消耗 ③	沉没收入 ④	自营收入 ③+④	期末递延 ①+②-③-④
2014 年度	-	13,317.29	10,389.02	-	10,389.02	2,928.26
2015 年度	2,928.26	64,779.75	52,343.30	11,276.55	63,619.85	4,088.16
2016 年度	4,088.16	36,288.75	36,698.55	174.93	36,873.48	3,503.43
2017 年 1-9 月	3,503.43	9,119.21	12,659.53	-1,257.33	11,402.20	1,220.44

《太极熊猫》于 2014 年 9 月上线运营，于 2015 年 3 月开始确认沉没账户收入。2017 年 1-9 月，因该游戏内赠送活动较多，游戏内虚拟货币单价大幅下降，按最新的货币单价计算的期末余额低于前一期的期末余额，且当期新增的沉没用户较少，故当期沉没收入为负数。

③《九阴手游》

单位：万元

报告期	期初递延 ①	当期充值 ②	道具消耗 ③	沉没收入 ④	自营收入 ③+④	期末递延 ①+②-③-④
2015 年度	-	12,977.65	9,050.19	976.81	10,027.00	2,950.65
2016 年度	2,950.65	37,936.09	31,036.82	6,034.23	37,071.06	3,815.69
2017 年 1-9 月	3,815.69	10,513.44	11,854.70	620.23	12,474.93	1,854.20

《九阴手游》于 2015 年 6 月上线运营，于 2015 年 12 月开始对已形成沉没账户的部分确认沉没收入。2016 年，该游戏经过快速发展期，用户累计的已充

值未消耗余额较大，故确认了较高的沉没收入。

④《天子手游》

单位：万元

报告期	期初递延 ①	当期充值 ②	道具消耗 ③	沉没收入 ④	自营收入 ③+④	期末递延 ①+②-③-④
2015 年度	-	4,186.78	3,448.17	-	3,448.17	738.61
2016 年度	738.61	20,401.64	18,568.86	1,384.99	19,953.85	1,186.40
2017 年 1-9 月	1,186.40	2,870.36	3,249.67	537.78	3,787.46	269.31

《天子手游》于 2015 年 10 月上线运营，于 2016 年 4 月开始确认沉没账户收入。

⑤《天堂 2：血盟》

单位：万元

报告期	期初递延 ①	当期充值 ②	道具消耗 ③	沉没收入 ④	自营收入 ③+④	期末递延 ①+②-③-④
2016 年度	-	20,960.77	15,391.58	-	15,391.58	5,569.19
2017 年 1-9 月	5,569.19	14,194.02	14,452.72	4,022.42	18,475.13	1,288.07

《天堂 2：血盟》于 2016 年 7 月上线运营，于 2017 年 1 月开始确认沉没收入，因此，2017 年 1-9 月为沉没收入确认的首个期间，故当期确认的沉没收入较高。

⑥《九阴真经 3D》

单位：万元

报告期	期初递延 ①	当期充值 ②	道具消耗 ③	沉没收入 ④	自营收入 ③+④	期末递延 ①+②-③-④
2016 年度	-	6,865.16	4,457.21	-	4,457.21	2,407.95
2017 年 1-9 月	2,407.95	14,047.13	10,561.79	4,701.44	15,263.23	1,191.85

《九阴真经 3D》于 2016 年 8 月上线运营，于 2017 年 2 月开始确认沉没收入，因此，2017 年 1-9 月为沉没收入确认的首个期间，故当期确认的沉没收入较高。

在游戏体验过程中，发行人会在特定情形下赠送虚拟货币或虚拟道具/服务予玩家，对于赠送的虚拟货币或虚拟道具，财务处理如下：

对于虚拟货币发行时额外赠送的点数或虚拟货币，考虑到赠送的虚拟货币与正常购买的虚拟货币在玩家使用时不会进行区分，上述的点数赠送实质上是对于虚拟币的销售折扣，故公司基于所收到的实际对价和发放的虚拟币数量，用移动平均的方法计算所有“购买虚拟币”的加权平均单价，并以该加权平均单价为基础计算后续的收入确认金额。

对于游戏内赠送的虚拟道具，由于未直接带来经济利益的流入，且与其他通过充值购买的虚拟道具可以明确区分，故公司不确认相应的收入。

②移动业务递延充值款，公司于移动业务服务提供时确认收入，客户充值但未使用部分即形成移动收入递延充值款。截至9月底，该项金额为2,893.15万元，已调整至划分为持有待售的负债中。

③因亏损合同确认的预计负债主要是在2014年公司与部分用户签订了不可撤销的通信服务合同，履行该合同的预计成本超过预计收入而产生了预计亏损，故公司就上述未履行完毕的合同，按预计亏损部分在2014年末、2015年末分别确认预计负债。2016年，未新增该类型合同，所以预计负债当年未计提，余额未增加。2017年1-9月，为开拓市场而进行了促销活动，导致语音等资源包价格有所下降，截至2017年9月底，该项预计负债稍有增加，增加金额为6.78万元，并已调整至划分为持有待售的负债中。

2016年末和2017年9月末，待转销项税额分别为387.32万元和661.03万元，主要是尚未开票而暂估的销项税额。

2、非流动负债分析

报告期内，公司非流动负债为授权运营业务产生的递延收益，具体内容为公司收到的授权运营业务所产生的版权费在长于一年收益期内尚未摊销的余额，明细如下：

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
待摊销授权收入	377.75	159.80	608.04	449.69
合计	377.75	159.80	608.04	449.69

3、偿债能力分析

报告期内，公司的主要财务指标如下表所示：

财务指标	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
流动比率（倍）	0.80	1.04	1.18	1.32
速动比率（倍）	0.79	1.00	1.16	1.28
资产负债率（母公司口径）	64.36%	69.12%	72.09%	46.62%
资产负债率（合并口径）	66.11%	66.17%	71.31%	51.79%
财务指标	2017 年 1-9 月	2016 年度	2015 年度	2014 年度
息税折旧摊销前利润（万元）	39,004.79	36,318.64	21,137.83	11,540.64
利息保障倍数（倍）	14.98	19.63	80.12	338.78

报告期各期末，公司流动资产占总资产的比例较高；公司负债主要为短期借款、应付账款等。整体上，公司流动资产及流动负债均较高，符合互联网公司轻资产运营的特点。

报告期内，公司流动比率及速动比率整体较为稳定，最近两期末由于存在较多短期借款，利息保障倍数下降较为明显，资产负债率增长较多。

报告期内，本公司与同行业公司对比情况如下：

公司名称	流动比率（倍）	速动比率（倍）	资产负债率（合并）	利息保障倍数（倍）
2017 年 9 月 30 日				
完美世界	2.03	1.73	49.36%	7.13
搜狐畅游	1.69	不适用	45.13%	-104.89
云游控股	8.99	不适用	7.30%	不适用
昆仑万维	1.07	1.07	44.94%	16.36
冰川网络	8.23	8.23	11.89%	不适用
中青宝	6.48	6.48	30.97%	6.84
游族网络	1.11	1.11	47.75%	5.13
巨人网络	8.38	8.38	11.79%	不适用
恺英网络	2.71	2.71	16.48%	不适用
网易	2.93	不适用	30.40%	不适用
行业平均	4.36	4.24	29.60%	-13.89
蜗牛数字	0.80	0.79	66.11%	14.98
2016 年 12 月 31 日				
完美世界	2.65	2.54	48.13%	30.29
搜狐畅游	2.84	不适用	32.78%	40.03
云游控股	7.44	不适用	8.93%	不适用
昆仑万维	0.87	0.87	49.56%	12.04
冰川网络	7.09	7.09	13.92%	不适用
中青宝	4.49	4.49	11.64%	不适用
游族网络	1.1	1.1	42.17%	18.15
巨人网络	7.21	7.21	12.30%	不适用
恺英网络	4.9	4.9	16.54%	不适用

公司名称	流动比率 (倍)	速动比率 (倍)	资产负债率(合并)	利息保障倍数 (倍)
网易	2.56	2.47	33.72%	不适用
行业平均	4.12	3.83	26.97%	25.13
蜗牛数字	1.04	1.00	66.17%	19.63
2015 年 12 月 31 日				
完美世界	不适用	不适用	不适用	不适用
搜狐畅游	1.78	不适用	40.48%	30.36
云游控股	15.90	不适用	5.27%	不适用
昆仑万维	1.57	1.57	31.08%	不适用
冰川网络	2.62	2.62	36.96%	不适用
中青宝	3.24	3.24	17.62%	5.97
游族网络	2.33	2.33	25.19%	27.77
巨人网络	不适用	不适用	不适用	不适用
恺英网络	1.87	1.87	43.31%	不适用
网易	2.95	2.88	28.75%	不适用
行业平均	4.03	2.42	28.58%	21.37
蜗牛数字	1.18	1.16	71.31%	80.12
2014 年 12 月 31 日				
完美世界	1.66	1.16	45.91%	不适用
搜狐畅游	3.26	不适用	39.10%	不适用
云游控股	8.01	不适用	10.14%	不适用
昆仑万维	2.49	2.49	31.08%	不适用
冰川网络	2.40	2.40	40.46%	不适用
中青宝	1.34	1.34	34.91%	不适用
游族网络	0.84	0.84	34.86%	不适用
巨人网络	3.77	3.77	22.75%	2,496.51
恺英网络	0.82	0.82	92.85%	29.06
网易	4.10	不适用	22.61%	不适用
行业平均	2.87	1.83	37.47%	1,262.79
蜗牛数字	1.32	1.28	51.79%	338.78

注：上述同行业公司对比数据主要来源为Wind资讯，巨人网络数据来自《重庆新世纪游轮股份有限公司重大资产出售及发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书（草案）》，完美世界数据来自《完美环球娱乐股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书（草案）修订稿》。部分公司税前利润为负或利息支出为零，故利息保障倍数不适用。部分公司未披露2014、2015年及2016年经营数据，故未能比较。

由于各公司整体规模、资产负债结构及主要经营模式的不同，同行业公司上述指标均存在一定的差异。总体而言，本公司流动比率及速动比率低于行业平均水平，公司资产负债率高于行业平均水平，利息保障倍数则处于行业中上游水平。

其中，本公司流动比率及速动比率低于行业平均水平，主要原因是 2014 年 2017 年 1-9 月，本公司短期借款金额分别为 200 万元、38,283.67 万元、41,543.41 万元及 49,138.61 万元，最近两期金额增长较快，导致公司流动负债及负债总额较大，进而导致公司在行业内已处于较高水平的资产负债率在近两期更加显著高于同行业可比公司水平。在流动资产、流动负债分别占总资产、总负债比例较高的前提下，该种情形导致公司的流动比率和速动比率显著低于同行业可比公司水平。上述财务指标均符合公司的实际资产及经营情况。

（三）资产周转能力分析

财务指标	2017 年 1-9 月*	2016 年	2015 年	2014 年
应收账款周转率（次/年）	8.69	7.64	8.13	11.04
流动资产周转率（次/年）	2.36	2.43	2.64	2.67
总资产周转率（次/年）	1.42	1.81	2.09	1.77

*2017年1-9月数据已年化。

报告期内，随着公司移动网络游戏经营规模的提高，公司应收各合作运营商平台款项增加，从而降低了应收账款周转率及流动资产周转率和总资产周转率。

报告期内，公司与同行业公司资产周转能力对比情况如下：

	应收账款周转率（次/年）	流动资产周转率（次/年）	总资产周转率（次/年）
2017 年 1-9 月			
完美世界	3.08	0.52	0.34
搜狐畅游	5.76	0.73	0.52
云游控股	3.52	0.17	0.11
昆仑万维	5.28	1.25	0.38
中青宝	2.53	0.58	0.21
游族网络	3.80	1.13	0.45
巨人网络	7.51	0.27	0.23
恺英网络	3.23	0.74	0.45
网易	10.52	0.73	0.63
行业平均	5.03	0.68	0.37
蜗牛数字	8.69	2.36	1.42
2016 年			
完美世界	4.72	0.90	0.64
搜狐畅游	9.13	0.38	0.30
云游控股	6.43	0.36	0.27
昆仑万维	5.58	1.24	0.48
中青宝	2.92	0.66	0.27

	应收账款周转率(次/年)	流动资产周转率(次/年)	总资产周转率(次/年)
游族网络	4.86	1.93	0.66
巨人网络	13.86	0.6	0.5
恺英网络	6.04	1.24	1
网易	11.12	0.91	0.77
行业平均	7.18	0.91	0.54
蜗牛数字	7.64	2.43	1.81
2015 年			
完美世界	不适用	不适用	不适用
搜狐畅游	10.44	0.73	0.46
云游控股	6.31	0.42	0.33
昆仑万维	6.59	1.20	0.67
中青宝	2.33	0.66	0.25
游族网络	5.74	2.22	0.71
巨人网络	不适用	不适用	不适用
恺英网络	9.28	3.28	2.14
网易	13.08	0.73	0.64
行业平均	7.68	1.32	0.74
蜗牛数字	8.13	2.64	2.09
2014 年			
完美世界	15.44	2.16	1.44
搜狐畅游	13.25	0.82	0.48
云游控股	7.06	0.49	0.41
昆仑万维	7.98	1.75	1.42
中青宝	3.71	0.99	0.33
游族网络	8.17	2.47	0.86
巨人网络	69.67	0.51	0.43
恺英网络	15.48	2.15	1.53
网易	18.36	0.46	0.43
行业平均	17.68	1.31	0.81
蜗牛数字	11.04	2.67	1.77

注：上述财务指标中，完美世界和巨人网络数据来自于相关重大资产重组报告书整理，其他同行业公司数据来自于Wind资讯。云游控股截至目前尚未公布2017年三季报，因此采用其2017年1-6月的数据作比较。2017年1-9月行业平均应收账款周转率不含中青宝。

2015年至2017年9月，本公司应收账款周转率、流动资产周转率和总资产周转率均高于同行业平均水平，体现了公司较高的营运能力。

十三、所有者权益分析

报告期内，随着公司盈利能力的增强，公司净资产呈持续增长趋势，明细情况如下表所示：

单位：万元

项目	2017.9.30	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
股本	12,000.00	12,000.00	12,000.00	4,500.00
资本公积	430.19	250.80	240.38	227.56
盈余公积	5,706.99	5,706.99	3,442.48	2,250.00
未分配利润	45,393.82	37,579.32	16,603.07	14,676.35
其他综合收益	2,007.81	4,891.55	1,199.48	48.41
归属于母公司股东权益合计	65,538.81	60,428.66	33,485.41	21,702.32
少数股东权益	146.75	-516.04	-37.96	-
股东权益合计	65,685.56	59,912.62	33,447.44	21,702.32

上表中，2016年末和2017年9月末，其他综合收益主要是外币报表折算差额4,834.02万元和1,812.94万元。

十四、现金流量分析

报告期内，公司现金流量情况如下表所示：

单位：万元

项目	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
经营活动产生的现金流量净额	28,984.54	38,362.92	-20,125.94	11,012.44
投资活动产生的现金流量净额	-18,313.65	-14,334.38	-8,047.19	-6,332.74
筹资活动产生的现金流量净额	-2,535.54	-2,134.92	33,284.17	-1,390.41
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-1,388.58	410.68	314.62	-267.66
现金及现金等价物净（减少）/增加额	6,746.77	22,304.31	5,425.67	3,021.63
加：年初现金及现金等价物余额	41,829.49	19,525.18	14,099.51	11,077.88
年末现金及现金等价物余额	48,576.26	41,829.49	19,525.18	14,099.51

（一）经营活动现金流量分析

单位：万元

项目	2017年1-9月	2016年度	2015年度	2014年度
经营活动产生的现金流量净额	28,984.54	38,362.92	-20,125.94	11,012.44
净利润	17,881.52	25,262.67	14,956.24	8,875.52
经营活动产生的现金流量净额/净利润	162.09%	151.86%	-134.57%	124.08%

2015年，公司经营活动产生的现金流量净额为负，主要原因是根据与《方舟：生存进化》许可方SDE Inc.签订的《软件独家许可协议》，公司于2015年12月向该许可方预付游戏分成费6,000万美元所致。扣除该因素影响后，公司当年经营活动现金流净额为17,222.86万元，与净利润的比值为115.16%。

2014年、2015年（经上述调整后）和2016年，经营活动现金流净额与净利润的关系反映出企业规模扩大，其他流动负债中的游戏递延充值款不断增长，该部分充值当期未确认营业收入，故当期经营活动产生的现金流高于净利润；2016年和2017年，当期经营活动产生的现金流高于净利润比例较大的原因为《方舟：生存进化》游戏收入回款较好，而主要成本已于2015年预付导致。

（二）投资活动现金流量分析

报告期，公司投资活动产生的现金流量净额分别为-6,332.74万元、-8,047.19万元、-14,334.38万元及-18,313.65万元，公司投资活动现金流出主要为购置固定资产、无形资产的支出和长期待摊费用的增加。2013年，公司为开展虚拟运营业务，与交通银行苏州分行签订了不可撤销的履约保函，为其与中国联合网络通信有限公司的交易作担保，保函金额为15,000万元，公司以3,000万元的定期存款作为保证金。该保证金于2016年收回。另外，2014年收购杭州瑞高、2015年投资香港智傲和Tempest9，2016年预付VR Studio投资款，2017年支付VR Studio投资款、支付Frostkeep股权收购款也构成了各年度投资活动现金流出。

（三）筹资活动现金流量分析

报告期，公司筹资活动产生的现金流量净额分别为-1,390.41万元、33,284.17万元、-2,134.92万元及-2,535.54万元。公司筹资活动主要为取得或偿还借款发生的现金流入及流出，以及每年分配股利、利润或偿付利息支付的现金；2015年净额较高，主要是公司因预先支付《方舟：生存进化》分成款而新增较多银行贷款所致。

（四）未来可预见的重大资本性支出计划

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，公司无未来可预见的重大资本性支出计划。本次发行募集资金投资的具体情况参见本招股说明

书“第十节 募集资金运用”。

十五、本次发行摊薄即期回报的风险以及对每股收益指标的影响分析

（一）募集资金到位当年发行人每股收益相对上年度每股收益的变动趋势

本次发行不超过4,000万股股票，拟募集资金总额为不超过148,424.84万元。发行完成后，公司总股本将由12,000万股增加至不超过16,000万股。

假设前提：

①本次首次公开发行方案于2017年9月30日实施完毕。

②本次首次公开发行不超过4,000万股股票，拟募集资金总额为不超过148,424.84万元，未考虑扣除发行费用的影响。本次发行完成后，公司总股本将由12,000万股增加至16,000万股。

③2016年度，公司归属母公司股东的净利润为25,740.75万元，扣除非经常性损益后净利润为25,046.17万元，以下按2017年公司归属母公司股东的净利润、扣除非经常性损益后净利润分别较2016年增长20%、持平、减少20%三种假设，测算本次发行对公司发行当年每股收益、净资产收益率等财务指标的影响。

④假设宏观经济环境、行业情况未发生重大不利变化，公司经营环境亦未发生重大不利变化等。

基于上述假设与前提，本次首次公开发行摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响对比如下：

项目		2016年度/2016年 12月31日	2017年度/2017年12月31日	
			不考虑本次发行	考虑本次发行
总股本（万股）		12,000.00	12,000.00	16,000.00
假设2017年公司归属母公司股东的净利润、扣除非经常性损益后净利润同比增长20%				
归属于母公司股东的净利润（万元）		25,740.75	30,888.90	30,888.90
归属于母公司的所有者权益（万元）		60,428.66	91,317.56	239,742.40
扣除非经常性损益后净利润（万元）		25,046.17	30,055.40	30,055.40
扣除非经常性	基本	2.15	2.57	2.38

项目		2016 年度/2016 年 12 月 31 日	2017 年度/2017 年 12 月 31 日	
			不考虑本次发行	考虑本次发行
损益前每股收 益（元）	稀释	2.15	2.57	2.38
扣除非经常性 损益后每股收 益（元）	基本	2.09	2.50	2.31
	稀释	2.09	2.50	2.31
假设 2017 年公司归属母公司股东的净利润、扣除非经常性损益后净利润同比持平				
归属于母公司股东的净 利润（万元）		25,740.75	25,740.75	25,740.75
归属于母公司的所有者 权益（万元）		60,428.66	86,169.41	234,594.25
扣除非经常性损益后净 利润（万元）		25,046.17	25,046.17	25,046.17
扣除非经常性 损益前每股收 益（元）	基本	2.15	2.15	1.98
	稀释	2.15	2.15	1.98
扣除非经常性 损益后每股收 益（元）	基本	2.09	2.09	1.93
	稀释	2.09	2.09	1.93
假设 2017 年公司归属母公司股东的净利润、扣除非经常性损益后净利润同比减少 20%				
归属于母公司股东的净 利润（万元）		25,740.75	20,592.60	20,592.60
归属于母公司的所有者 权益（万元）		60,428.66	81,021.26	229,446.10
扣除非经常性损益后净 利润（万元）		25,046.17	20,036.93	20,036.93
扣除非经常性 损益前每股收 益（元）	基本	2.15	1.72	1.58
	稀释	2.15	1.72	1.58
扣除非经常性 损益后每股收 益（元）	基本	2.09	1.67	1.54
	稀释	2.09	1.67	1.54

注 1：上述假设仅为测试本次首次公开发行摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响，不代表公司对未来盈利情况的观点，亦不代表公司对未来经营情况及趋势的判断；

注 2：上述测算不考虑可能的分红影响；

注 3：本次首次公开发行的股份数量和发行完成时间仅为估计，最终以经证监会核准发行的股份数量和实际发行完成时间为准。

根据上述测算，公司每股收益和净资产收益率等指标将会出现一定程度的下降。

（二）本次募集资金的必要性和合理性、与公司现有业务的关系、从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

1、董事会选择本次融资的必要性和合理性

本次首次公开发行股票募集资金扣除发行费用后将全部用于跨平台网络游戏新产品开发项目、移动游戏运营平台建设项目、网络游戏核心工具开发项目、虚拟现实数字娱乐研发项目及全产业链发展战略储备资金项目。

（1）必要性

公司首次公开发行股票融资的必要性在于：A）解决公司内部现有资金瓶颈，发挥技术研发优势和产品开发优势；B）完善移动网络数字娱乐服务，实现公司资源高效整合；C）提升技术水平，巩固公司的行业地位。

（2）合理性

首先，公司作为国内较早从事 3D 网络游戏开发和运营的游戏厂商，在游戏开发、游戏运营方面形成了雄厚的技术积累。公司所具有的高品质开发能力，既能保证新开发的网络游戏在题材、理念、品质方面符合市场趋势，又为移动游戏运营平台的建设提供了丰富的开发经验和相应的开发基础。其次，公司也具有丰富的运营资源，包括虚拟运营及移动平台资源、国内媒体资源、商务合作资源及海外合作资源，能够达到募集资金投资项目中跨平台网络游戏新产品和移动游戏运营平台的商业化运营目标。此外，公司已经建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、商务合作到客户服务完整的网络游戏运营体系，已经实现了多款游戏及自有运营平台的商业化运营。

2、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系

蜗牛数字是一家以图形图像技术为基础，以数字产品为体现，集软硬件研发、生产、发行、运营和服务一体化的高新技术企业。

自 2000 年设立以来，公司始终致力于图形图像技术的深入研发与积累。结合产业技术的更迭，研发了多代符合不同时期产业环境的 3D 图形引擎，并在此技术基础上适时推出不同的数字产品。目前，公司主营业务围绕多平台网络游戏的自主研发和运营两大环节进行。其中，多平台网络游戏的自主研发包括了客户

端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏的底层技术开发和内容提供，且随着数字娱乐技术的升级，公司已开始在 VR 游戏和 VR 直播领域进行技术和产品研发；多平台网络游戏的运营包括了自主研发以及代理的网络游戏产品的发行及运营。同时，公司还涉及移动端游戏设备、主机游戏设备等多种产品的研发和生产，为用户在游戏产品、游戏硬件以及未来的影视及 VR 领域提供一站式、多方位的数字内容服务。

本次募集资金投资项目均围绕公司主营业务设计和实施，不会改变公司现有的主营业务，将会进一步优化公司主营业务结构，有助于提高公司网络游戏市场占有率和开拓移动互联业务市场，有利于完善公司的全产业链经营模式，并最终增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。

3、公司从事募投项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

公司是高科技研发型企业，因此较为重视游戏产品和游戏运营技术的先进性，同时员工中大部分由研发人员构成，研发人员占员工总人数的比例约 60%。

从技术储备情况来看，经过十年来的发展，公司积累了丰富的游戏产品开发经验和运营经验，在自主研发 3D 游戏引擎的基础上，对于画面渲染、多人同屏、运营计费等方面的技术有着较为深刻的理解，同时能够借鉴国外先进的游戏研发技术和运营技术，不断提升公司的研发实力。具体而言，在网络游戏开发技术方面，公司的核心技术主要包括 3D 引擎技术、服务器引擎技术及跨平台引擎技术等。在网络游戏运营工具技术方面，公司的核心技术主要包括运营管理系统技术和计费支付系统技术。

在市场方面，公司一贯重视自主研发网络游戏的宣传推广力度，积极拓展宣传媒体资源，并能够与多家移动网络游戏运营平台开展合作运营。同时，公司已在美国、俄罗斯、韩国和日本等地成立子公司，在全球范围内进行原创网络游戏的宣传推广和自主运营，同时与多家国际游戏运营商进行授权运营合作。除此之外，近年来，除自主研发网络游戏外，公司还加强了对其他游戏开发者开发的游戏产品的代理能力，并实现了对代理产品的自主运营和授权运营。

（三）填补被摊薄即期回报的措施

公司将采用多种措施保证防范即期回报被摊薄的风险，提高未来的回报能

力，并充分保护中小投资者的利益，具体措施如下：

1、公司现有业务板块运营状况，发展态势，面临的主要风险及改进措施

蜗牛数字是一家以图形图像技术为基础，以数字产品为体现，集软硬件研发、生产、发行、运营和服务一体化的高新技术企业。

自 2000 年设立以来，公司始终致力于图形图像技术的深入研发与积累。结合产业技术的更迭，研发了多代符合不同时期产业环境的 3D 图形引擎，并在此技术基础上适时推出不同的数字产品。目前，公司主营业务围绕多平台网络游戏的自主研发和运营两大环节进行。其中，多平台网络游戏的自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏的底层技术开发和内容提供，且随着数字娱乐技术的升级，公司已开始在 VR 游戏和 VR 直播领域进行技术和产品研发；多平台网络游戏的运营包括了自主研发以及代理的网络游戏产品的发行及运营。同时，公司还涉及移动端游戏设备、主机游戏设备等多种产品的研发和生产，为用户在游戏产品、游戏硬件以及未来的影视及 VR 领域提供一站式、多方位的数字内容服务。截至 2017 年 9 月末，公司网络游戏产品累计注册用户数量超过 8,000 万人次，报告期内主要游戏产品的平均月度活跃用户数量超过 250 万人次。

得益于公司较强的综合实力及游戏市场的快速发展，报告期，公司取得了良好的经营业绩。具体来看，报告期内，公司营业收入分别为 66,101.93 万元、168,497.24 万元、266,044.65 万元及 197,817.64 万元；公司净利润分别为 8,875.52 万元、14,956.24 万元、25,262.67 万元及 17,881.52 万元。目前，公司面临的主要风险及改进措施如下：

（1）针对公司业绩波动风险，首先，公司不断提升研发实力，提升准确判断游戏玩家偏好的能力；其次，公司将均衡安排主打游戏产品的推出时点，避免或过于集中，或未及时开发出主打产品的情形；再次，公司将对广告费投入以及移动业务投入进行合理管控，避免公司营业成本或期间费用的大幅增加。

（2）针对在运营游戏特别是主打游戏产品盈利能力下降的风险，公司将充分利用较强的技术升级能力和更新版本开发能力，以及提供优质运营服务的能力，使得公司在运营产品能够持续保持活力。

（3）针对未来游戏业务及全价值链其他环节业务的风险，一方面，公司将

不断把握技术和产品的发展趋势，成功研发和运营符合玩家偏好的游戏产品。并在新产品开发模式中注重对产品适销性的把握，力求掌握玩家的真实喜好。另一方面，公司将加快对各类数字娱乐产品进行整合和再造，使该类业务尽快为公司带来较高现金流入。

2、提高公司日常运营效率，降低公司运营成本，提升公司经营业绩的具体措施

（1）加强募集资金管理，保证募集资金合理规范使用

本次首次公开发行股票募集资金到位后，公司将根据相关法律、法规以及公司《募集资金管理办法》，在银行设立募集资金使用专户，并及时与开户银行、保荐机构签订《募集资金三方监管协议》，对募集资金的使用实施严格审批，以保证专款专用。同时，进一步完善募集资金使用的审批流程，在加强监管的同时提高使用效率。

（2）加快募投项目投资进度，争取早日实现项目预期效益

如果本次发行及上市募集资金到位时间与资金需求的时间要求不一致，本公司将根据实际情况以自有资金或银行借款先行投入，待募集资金到位后予以置换。

（3）提升核心竞争力，增强公司可持续盈利能力

A)坚持现有游戏业务持续增长原则。对目前正在运营的游戏加强运营力度，加强对游戏运营系统的规范化管理，聚集优秀人才，定期推出新副本、新资料片等更新材料，优化现有游戏的充值消费模式，更大程度地提升玩家用户粘性，保证公司盈利水平。

B)坚持不断创新和研发原则。作为数字娱乐服务提供商，公司的核心价值在于创新。公司将坚持对新游戏和新业务的研发，打通数字娱乐服务全产业链，优化公司产品结构，提升产品用户流量水平。

C)坚持国际市场与国内市场互动发展原则。公司将完善国际市场布局，加强出口游戏海外自主运营和本地化的能力，充分挖掘海外市场机会，做到国际市场与国内市场协调发展。

（4）提高资金使用效率，保证公司经营规模的扩大

公司拟将首次公开发行股票募集的 30,000 万元资金用作全产业链发展战略储备资金项目，公司将提高该部分资金的使用效率，以保证公司经营规模的扩大，并为公司持续健康发展及业务链延伸提供资金支持。

（5）严格执行利润分配制度，强化投资者回报机制

积极回报股东是公司的长期发展理念，公司已建立了持续、稳定、科学的利润分配制度，确保公司股东特别是中小股东的利益得到保护。

2015 年 1 月，公司 2015 年第一次临时股东大会审议通过了《关于公司首次公开发行人民币普通股（A 股）股票后分红回报规划的议案》。公司将优先采用现金分红的方式分配利润，注重对投资者尤其是中小股东回报。

公司将切实执行上述措施，填补即期回报，但不等于对公司未来利润做出保证。

（四）保障公司填补回报措施能够得到切实履行的承诺

公司的董事、高级管理人员忠实、勤勉地履行职责，为维护公司和全体股东的合法权益，根据中国证监会《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（证监会公告[2015]31 号）的要求，对公司填补回报措施能够得到切实履行作出如下承诺：

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

2、承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束。

3、承诺不动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动。

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

5、承诺拟公布的公司股权激励的行权条件（如有）与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

十六、股利分配政策

（一）现行利润分配政策

根据《公司章程》的规定：（1）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达到公司注册资本的50%以上可以不再提取。（2）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。（3）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。（4）股东大会或者董事会违反规定，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。（5）公司持有的本公司股份不参与分配利润。

（二）报告期股利分配情况

2015年6月，经公司2014年度股东大会决议，以当时总股本4,500万股为基数，以2014年未经审计的未分配利润向全体股东进行利润分配转增股本7,500万股，同时分配现金股利1,875万元（税前）。本次分配后，公司总股本变更为12,000万元，各股东持股比例不变。

2015年8月，经公司2015年第三次临时股东大会决议以2015年6月30日为基准日的财务报表中确定的累计未分配利润向股东分配现金股利2,500万元（税前）。

2016年4月，经公司2015年度股东大会决议，以总股本12,000万元为基数，以2015年未经审计的未分配利润向全体股东分配现金股利2,500万元（税前）。

2017年6月，经公司2016年度股东大会决议，以总股本12,000万元为基数，以2016年未经审计的未分配利润向全体股东分配现金股利2,500万元（税前）。

2017年9月，经公司2017年第四次临时股东大会决议，以总股本12,000万元为基数，以截至2017年6月30日累计未分配利润向全体股东分配现金股利9,000万元（税前）。

（三）本次发行完成前滚存利润的分配政策

根据公司2015年第一次临时股东大会决议，本次发行上市前的滚存未分配利润由发行后的新老股东共享。

（四）上市后利润分配政策

1、公司的利润分配政策应重视对投资者的合理投资回报，应保持连续性和稳定性。公司可以采取现金或股票等方式分配利润，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。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事、外部监事（如有）和公众投资者的意见。

2、公司当年经审计净利润为正数且符合《公司法》规定的分红条件下，公司应当优先采取现金方式分配股利。如无重大投资计划或重大现金支出事项发生，公司必须进行现金分红，且以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。在实施上述现金分配股利的同时，董事会结合公司经营规模、股票价格与公司股本规模等因素，可以提出股票股利分配预案，但不得单独派发股票股利。公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大生产经营规模或转增公司资本，法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的 25%。

3、利润分配方案由公司董事会制定，并在履行了相应论证和决策机制后，报股东大会批准。利润分配政策应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的 1/2 以上通过。同时就此议案公司必须根据证券交易所的有关规定提供网络或其他方式为公众投资者参加股东大会提供便利。

（五）公司未来分红回报规划

1、公司未来分红规划已履行的决策程序

2015年1月，公司2015年第一次临时股东大会，审议通过了《公司章程（草案）》及《上市后分红回报规划》，对公司上市后的利润分配政策进行了明确。

2、公司未来分红回报规划制定的考虑因素

公司实行持续、稳定的利润分配政策，公司的利润分配应当重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展。公司综合考虑了企业实际情况、发展目标，建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制，从而对利润分配作出制度性安排，以保证利润分配政策的连续性和稳定性。

3、公司股东回报规划制定原则

公司股东回报规划应充分考虑和听取股东特别是中小股东的要求和意愿的基础上,可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配股利,并优先采用现金分红的方式。公司在确定以现金方式分配利润的具体金额时,应充分考虑未来经营活动和投资活动的影响,并充分关注社会资金成本、银行信贷和债权融资环境,以确保分配方案符合全体股东的整体利益。

4、上市后股东未来分红回报规划的具体内容

(1) 公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配股利,并优先采用现金分红的方式。公司董事会可以根据公司当期的盈利规模、现金流状况、发展阶段及资金需求状况,提议公司进行中期利润分配。

(2) 首次公开发行股票并上市后,公司每年以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的20%。公司在实施上述现金分配股利的同时,可以同时派发红股。

公司董事会将综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资产支出安排等因素,并按照公司章程规定的程序,提出差异化的现金分红政策。

(3) 在每一个会计年度结束后六个月内,公司应按照《公司章程》的规定,履行利润分配的相应审议程序。公司接受所有股东对公司分红的建议和监督。

5、股东回报规划制定周期

公司至少每三年重新审阅一次《股东分红回报规划》,对公司即时生效的股利分配政策作出适当且必要的修改,确定该时段的股东回报计划,并由公司董事会结合具体经营数据,充分考虑公司目前盈利规模、现金流量状况、发展所处阶段及当期资金需求,制定年度或中期分红方案。

6、信息披露

公司应当在定期报告中详细披露现金分红政策的制定及执行情况,并对下列事项进行专项说明:

(1) 是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求;

(2) 分红标准和比例是否明确和清晰;

(3) 相关的决策程序和机制是否完备；

(4) 独立董事是否履职尽责并发挥了应有的作用；

(5) 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了充分保护等。对现金分红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。若公司年度盈利但未提出现金分红预案，应在年报中详细说明未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划。

第十节 募集资金运用

一、募集资金运用概况

（一）本次募集资金投资项目

根据公司 2015 年第二次临时股东大会决议、2016 年第一次临时股东大会决议、2016 年第二次临时股东大会决议及 2016 年度股东大会决议，本次公开发行新股数量及股东公开发售股份数量不超过 4,000 万股人民币普通股（A 股），其中：股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过 1,714.28 万股。本次募集资金扣除发行费用后的净额拟全部用于公司主营业务相关项目。

本次发行募集资金拟投资项目按轻重缓急程度列示如下：

序号	项目名称	拟投入募集资金 (万元)	备案情况
1	跨平台网络游戏新产品开发项目	62,230.96	苏园经投登字[2014]76 号
2	移动游戏运营平台建设项目	19,168.38	苏园经投登字[2014]75 号
3	网络游戏核心工具开发项目	14,482.90	苏园经投登字[2014]77 号
4	虚拟现实数字娱乐研发项目	22,542.60	苏园经投登字[2016]056 号
5	全产业链发展战略储备资金项目	30,000.00	—
合计		148,424.84	—

（二）募集资金使用

本次募集资金投资项目所需资金拟全部由本次公开发行股票募集资金投入解决。本次股票发行募集资金到位后，公司将采用专款专用、专户存储的方式来管理募集资金，按以上排列顺序及项目投资计划投入资金。

若本次发行实际募集资金不能满足上述全部项目投资需要，资金缺口通过公司自筹资金或银行贷款解决；如果本次发行及上市募集资金到位时间与资金需求的时间要求不一致，公司可根据实际情况以自有资金或银行借款先行投入，待募集资金到位后予以置换。

（三）募集资金投资与公司主营业务的关系

蜗牛数字是一家以图形图像技术为基础，以数字产品为体现，集软硬件研发、生产、发行、运营和服务一体化的高新技术企业。

自 2000 年设立以来，公司始终致力于图形图像技术的深入研发与积累。结合产业技术的更迭，研发了多代符合不同时期产业环境的 3D 图形引擎，并在此技术基础上适时推出不同的数字产品。目前，公司主营业务围绕多平台网络游戏的自主研发和运营两大环节进行。其中，多平台网络游戏的自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏的底层技术开发和内容提供，且随着数字娱乐技术的升级，公司已开始在 VR 游戏和 VR 直播领域进行技术和产品研发；多平台网络游戏的运营包括了自主研发以及代理的网络游戏产品的发行及运营。同时，公司还涉及移动端游戏设备、主机游戏设备等多种产品的研发和生产，为用户在游戏产品、游戏硬件以及未来的影视及 VR 领域提供一站式、多方位的数字内容服务。

本次募集资金将主要投入以下五个项目：

1、跨平台网络游戏新产品开发项目

本项目计划新开发 3 款“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏及 8 款移动网络游戏产品，一方面将提升公司网络游戏开发能力，提高网络游戏作品质量，实现公司主营业务的高速增长；另一方面，将促使公司网络游戏产品线全面覆盖包含 PC 客户端、PC 网页端、移动设备端及家用主机端在内的各类游戏平台，满足不同游戏平台玩家对游戏产品的需求，进而增强公司的整体实力。

2、移动游戏运营平台建设项目

本项目计划重点建设个性推荐系统、market 系统和奖励系统等子系统模块，进一步完善公司移动游戏运营平台功能，在提高目前“免商店”平台前后台功能和用户体验效果的基础上，丰富平台内容、增强平台市场知名度，进而提高公司在移动网络游戏发行、运营市场的影响力，为提升公司自主开发移动网络游戏运营效果和开拓移动网络游戏发行、联运市场奠定平台基础。

3、网络游戏核心工具开发项目

本项目计划开发升级 3D 引擎、游戏运营系统、专业游戏设备等网络游戏核

心工具，从而提升公司在以网络游戏为核心的相关工具的开发能力，为公司在未来新游戏开发、运营，开展移动互联业务及增强用户体验等方面奠定技术基础。

4、虚拟现实数字娱乐研发项目

本项目计划顺应行业前沿技术发展趋势，对虚拟现实在数字娱乐领域的应用技术进行研发，进而抢占行业技术制高点，既可以促进公司开拓虚拟现实娱乐业务，又可以为公司未来游戏产品的虚拟现实化储备技术基础，进而为公司的长远发展奠定坚实的基础。

5、全产业链发展战略储备资金项目

本项目计划根据公司发展战略需要和网络游戏行业特点，将募集资金用于收购同行业优质公司，提高公司自身的资金运作能力，有助于公司在快速多变的市场环境中把握收购机会，抓住市场机遇，实现数字娱乐服务全产业链的经营战略。

综上所述，本次募集资金项目的实施不会改变公司现有的主营业务，将会进一步优化公司主营业务结构，有助于提高公司网络游戏市场占有率和开拓移动互联业务市场，有利于完善公司的全产业链经营模式，将最终增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。

（四）募集资金投资项目投资进度安排

单位：万元

项目名称	项目内容	第一年	第二年	第三年	第四年	合计
跨平台网络游戏新产品开发项目	九阴真经 2	1,865.80	4,151.80	2,800.00	7,495.50	16,313.10
	太阳风暴	1,421.20	2,961.30	3,686.25	-	8,068.75
	无尽的大陆	1,901.30	4,162.80	2,800.00	8,479.19	17,343.29
	8 款移动网络游戏	2,589.40	7,069.15	10,847.28	-	20,505.83
移动游戏运营平台建设项目		2,462.50	5,952.88	10,753.00	-	19,168.38
网络游戏核心工具开发项目		7,795.90	2,986.00	3,701.00	-	14,482.90
虚拟现实数字娱乐研发项目		11,362.60	5,360.00	5,820.00	-	22,542.60
小计		29,398.70	32,643.93	40,407.53	15,974.69	118,424.84
全产业链发展战略储备资金项目		30,000.00				148,424.84

二、募集资金投资项目的背景、必要性和可行性

（一）项目背景分析

1、互联网的快速普及，带动 PC 客户端网络游戏市场的持续增长

我国基础网络设施的持续建设以及互联网应用的快速发展，带动我国网民数量不断增长。根据 CNNIC 第 39 次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至 2016 年末，我国互联网网民总体规模达 7.31 亿，2016 年全年共新增网民 4,299 万人，增长率为 6.1%；互联网普及率为 53.2%，较 2015 年底提升了 2.9 个百分点。

网民规模的快速增长反向带动各类网络应用的发展，其中网络游戏作为一种新兴的文化生活方式和重要的文化消费方式的观念日益深入人心，尤其客户端网络游戏市场基础好、市场规模大，而移动游戏近年来的增长速度快，目前市场规模已经超过了客户端游戏。根据 GPC、IDC 和 CNG 联合发布的《中国游戏产业报告》(系列)数据显示，2016 年，客户端游戏市场规模 582.5 亿元，占比 35.18%，移动游戏市场规模 819.2 亿元，占比 49.50%。

2、游戏设备的革新，促使新兴游戏市场异军突起

随着全球电子技术的深入发展，各类型游戏设备终端不断推向市场，改变了人们的生活和娱乐方式。其中，智能手机、家用主机的出现，更是改变了人们传统的游戏方式，受到游戏玩家的青睐，促使移动网络游戏、家用主机游戏等新兴游戏市场异军突起。

移动游戏市场方面，受益于移动互联网快速发展和智能终端的迅速普及，2016 年，我国移动游戏用户数量达到 5.28 亿人，同比增长 27.4%，由此带动我国移动游戏市场规模达到 819.2 亿元，较 2015 年增长 59.2%，市场整体呈蓬勃发展的态势；家用主机游戏市场方面，2014 年 1 月国务院发布通知，明确规定允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，这意味着我国长达 13 年的游戏机禁售规定正式解除，家用主机游戏更多地受到中国玩家的关注，随着电视终端在客厅娱乐战略中占据的权比加重，未来我国家用主机游戏市场将有较大的发展。

3、移动网络游戏市场的旺盛需求，助推移动游戏运营平台市场百花齐放

随着我国手机网民规模及移动网络游戏市场规模的不断增长，促使手机网络游戏下载需求持续旺盛，游戏的下载方式也呈现多元化发展态势。目前，手机网络游戏的下载方式主要包括通过手机应用商店下载，通过微信、QQ 等手机聊天

工具下载，通过手机浏览器里的游戏专区下载，通过手机搜索引擎搜索后下载等方式，上述方式的使用率均超过 30%，其中通过手机应用商店和手机聊天工具的下载比例更是超过 50%，分别为 58.4%和 56.4%。由此可见，手机应用商店、手机聊天工具等移动游戏运营平台已经成为移动网络游戏发行和运营的最主要方式。

目前，我国移动游戏运营平台最具实力的企业主要包括百度、奇虎 360、腾讯等。此外，部分企业或通过自身硬件设备、或通过游戏开发能力、或通过其在游戏行业的影响力，纷纷进入移动游戏运营平台领域，并在市场中占据了一席之地，使得移动游戏运营平台市场呈现百花齐放的竞争局面。

4、游戏开发创新及运营模式创新，推动行业持续发展

网络游戏行业是文化创意产业的重要组成部分，广泛存在于各个环节的游戏开发创新和运营模式创新，推动行业持续发展。行业内企业不断提高研发投入，加大网络游戏开发创新力度。在创意策划方面，网络游戏题材由单一的武侠、魔幻题材向武侠、魔幻、航海、军事、商业、体育、休闲、社交等题材百花齐放的局面发展；在网络游戏开发技术方面，3D 引擎技术有取代 2D、2.5D 引擎技术的趋势，移动网络游戏技术快速发展，可以容纳更多玩家的大型服务器技术也有长足进步；在网络游戏体验模式方面，大型多人同时在线角色扮演游戏、大型多人在线休闲游戏、移动网络游戏、主机游戏为玩家提供了多种多样的游戏方式和游戏平台选择，满足了不同玩家群体的差异化需求。

网络游戏运营模式的创新，拓展了网络游戏产品盈利的深度和广度，为行业内企业带来新的利润增长点，促进行业持续发展。在网络游戏企业盈利模式方面，传统的用户付费盈利模式已不能满足企业发展的需要，海外发行盈利模式、广告收入盈利模式和其他衍生品的盈利模式应运而生；在网络游戏推广运营方面，国内企业由单一的代理运营，发展为自主开发运营、联合运营、合作开发等多种模式，其中行业内部分游戏开发能力较强的企业纷纷涉足游戏运营领域，通过运营能力的提升逐步扩大自主运营游戏的范围，进而增强企业在行业中的地位，提高企业盈利能力。

5、国家产业政策的鼓励与扶持为本行业的发展提供了良好的政策环境

网络游戏积极推动中国文化的传承与发展，促进了我国精神文明建设，为我国经济发展做出了重要贡献。自本世纪之初，政府部门针对网络游戏行业出台了一系列鼓励和扶持政策，其中具有代表性的政策文件包括：2004 年 8 月国家新闻出版总署发布的《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》、2005 年 7 月信息产业部和文化部联合发布的《关于网络游戏发展和管理的若干意见》、2009 年国务院通过的《文化产业振兴规划》、2010 年 8 月新闻出版总署发布的《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》、2011 年 4 月国家新闻出版总署发布的《新闻出版业“十二五”时期发展规划》、2011 年 10 月中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议通过的《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》、2012 年 2 月文化部发布的《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》、2016 年 4 月发布的《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》等。

以上一系列政策均明确指出对网络游戏行业进行鼓励和扶持，将引导行业走上规范、健康、快速、持续的发展道路。

（二）项目必要性分析

1、解决公司内部现有资金瓶颈，发挥技术研发优势和产品开发优势

网络游戏行业是资金密集型行业，具有产品开发高投入、高收益的特点。行业内企业要持续推出精品网络游戏产品，必须依托充足的运营资金，加大网络游戏开发投入，否则将依靠个别游戏维持企业运营，逐步被日益变化的市场消费需求淘汰，进而陷入企业发展受限的不利局面。

本公司属于轻资产类公司，固定资产相对较少，较难通过银行贷款等方式拓宽融资渠道，主要依靠自身积累进行新产品开发投资。由于自有资金有限，技术研发优势和产品开发优势并未充分发挥并转化为更多的网络游戏产品，制约了公司的快速发展。

本次募集资金投资项目将突破公司现有资金瓶颈，增加网络游戏开发投入，新增《九阴真经 2》、《太阳风暴》、《无尽的大陆》等三款跨平台网络游戏，上述游戏可同时在 PC 客户端和家用游戏主机两个平台运行；同时公司还将根据市场需求，开发 8 款移动网络游戏，涵盖益智休闲、角色扮演、动作格斗、卡牌策略

等游戏类型，将现有及潜在的技术研发优势和产品开发优势转化为适应市场需求的网络游戏新产品，促使公司游戏产品具备 PC 客户端、PC 网页端、移动设备端、家用主机端等多平台覆盖能力，充分满足不同游戏平台玩家对游戏产品的需求，进而增强公司的整体实力。

2、完善移动网络数字娱乐服务，实现公司资源高效整合

移动游戏运营安卓平台市场中用户覆盖率最高的三家企业分别为百度、奇虎 360 和腾讯，其中：百度通过百度手机助手、91 助手、安卓市场、百度游戏等平台分发资源，奇虎 360 通过 360 手机助手抢占市场，腾讯则依靠 QQ、微信、应用宝等产品吸引用户。可见，上述三家公司均通过整合原有成熟移动相关产品或外部的用户资源，确立其在移动游戏运营平台市场中的地位。同时，上述公司移动游戏运营平台的成功运行，也反向增加原有产品的使用频率和在线时间，促使其移动相关业务的良性循环发展。

目前，公司已经推出数款移动网络游戏，已经具备移动网络数字娱乐服务的能力，但从公司整体移动业务来看，各项业务资源尚未进行有效整合。因此，公司需要建设自有移动游戏运营平台业务，进一步完善公司移动网络数字娱乐服务，一方面通过手机 APP 下载、游戏资源发布和游戏联运平台建设进行串联和整合；另一方面公司自主开发的移动网络游戏也可以通过平台进行推广，从而有效整合现有移动业务资源，提升公司在移动网络数字娱乐服务领域的竞争力。

3、提升技术水平，巩固公司行业地位

网络游戏行业处于产业价值链高端环节，与信息技术紧密结合，产品具有较高的附加值。公司要保持核心竞争力，在网络游戏技术的研发和应用领域保持行业制高点，并以此为契机进行全产业链的业务布局和拓展，必须保持对行业技术发展趋势的高度敏感，加大技术研发投入，将行业领先的技术成果运用于公司运营的全过程中。

本次募集资金投资项目将针对“3D 网络游戏引擎”、“游戏运营系统”和“专业游戏设备”三个网络游戏相关核心工具进行技术升级和设计开发，进而有效提高公司技术水平。其中 3D 网络游戏引擎升级将直接提高公司后续 PC 平台、手机平台、主机平台的游戏产品表现力和可玩性；游戏运营系统开发将以“大数

据分析”思路提高公司游戏运营水平，提高单款游戏的生命周期和盈利能力；专业游戏设备的开发将设计新型游戏手机和家用游戏主机，将公司游戏产品与游戏玩家的黏性由软件层面拓展至硬件层面，并以此为契机形成在移动网络游戏和家用主机游戏领域独特的技术优势。

4、把握产业机遇，抢占新兴市场技术先机

虚拟现实即 Virtual Reality（简称 VR），于 20 世纪 60 年代初首次被提出，指借助计算机系统及传感器技术生成一个三维环境，创造出一种崭新的人机交互状态，通过调动用户所有的感官，带来更加真实的、身临其境的体验。

虚拟现实技术具有沉浸性、人机交互性和构想性等特点，能为各行业的应用带来颠覆性的效果，并可能形成不同的消费模式和商业业态，未来的应用前景较为广阔，其中游戏娱乐产业是互动要求较强的行业，虚拟现实技术可以带来更强的带入感和更真实的体验，有可能最先迎来市场的爆发。

公司目前已在国内游戏产业、数字娱乐产业建立了良好的市场口碑、庞大的客户群体和丰富的技术储备。在此背景下，公司加强技术投入力度，对未来有可能颠覆数字娱乐产业模式的前瞻性技术进行技术研发，不仅有利于公司抢占行业技术制高点、形成对行业竞争者的技术壁垒、巩固公司的行业地位，更有助于公司现行开拓虚拟现实数字娱乐业务，为公司未来的业务发展奠定良好的基础。

（三）项目可行性分析

1、雄厚的技术积累,是募集资金投资项目实施的必要前提

作为国内第一批专业从事 3D 网络游戏开发和运营的游戏厂商，公司在游戏开发、游戏运营方面形成了雄厚的技术积累。

在网络游戏开发方面，公司是国内最早掌握 3D 游戏引擎核心技术的企业之一，其 3D 游戏引擎经多次自主开发和升级换代已具有良好的通用性和适用性，公司已经开发完成的《航海世纪》、《九阴真经》等 PC 客户端游戏产品均基于该技术的应用。公司重视并探索 3D 游戏引擎的跨平台应用，通过技术改良成功开发了 PC 端网页游戏《帝国文明》、移动网络游戏《太极熊猫》、《九阴手游》、《天子手游》和《太极熊猫 2》，并于 2015 年末开发完成家用主机游戏《九阳神功》，并在 Xbox 平台上线运营。此外，公司一直重视虚拟现实技术的研发和储备，现

已在影像拍摄、内容传输、视觉显示方面积累了一批技术成果。

在网络游戏运营方面，公司现已成功开发并掌握了极效运营工具、运营数据分析工具、角色行为分析工具、计费应用系统等多项核心技术，通过技术化手段和数据化分析，有效实现了提高玩家体验效果、延长产品生命周期、提高盈利能力的目标。

以上核心技术的积累，一方面为本次募集资金投资项目提供了完善的开发基础，无论“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏、移动网络游戏、移动游戏运营平台、游戏核心工具或虚拟现实技术的开发，均可在现有技术积累的基础上沿用、改良、再开发的方式完成，既能降低开发成本、又可提高开发成功率；另一方面则为跨平台网络游戏新产品和移动运营平台的后续运营，提供了较为完善的技术工具，可形成“开发-运营-再开发”完整的技术支持体系。

2、高品质的开发能力是募集资金投资项目实施的重要基础

（1）创新题材的游戏开发实力

蜗牛数字是国内成立较早的网络游戏自主开发企业之一，具备丰富的网络游戏开发经验和创新题材的游戏开发实力。公司不断推出行业内的创新题材，是国内率先开发航海题材 3D 网络游戏并投入市场、推出机器人题材游戏、在大型多人在线休闲类网络游戏中引入社区化理念、提出“真实武侠网络社区”游戏概念、完成微软 Xbox 系列游戏主机平台游戏开发的企业，公司曾被中国民营科技促进会评为“全国优秀民营科技企业创新奖”、被江苏省人民政府评为“江苏省 100 家重点自主创新企业”，被上海创意产业中心评为“长三角文化创意产业杰出企业奖”。

（2）多元化的游戏开发能力

公司能够开发多元化的游戏产品，多元化产品开发能力在行业中具有竞争优势。从游戏平台方面来看，公司能够开发集 PC 客户端、PC 网页端、手机、游戏掌机、游戏主机等在内的全平台游戏产品；从游戏模式方面来看，公司游戏产品覆盖大型多人同时在线角色扮演游戏、大型多人在线休闲游戏等类型；从游戏题材方面来看，公司游戏产品包括武侠、航海、机器人、中国历史、玄幻、舞蹈和国家建设等诸多题材，可全方位满足不同游戏玩家的需求。

（3）具有行业竞争优势的游戏品质

公司曾被文化部评为“全国优秀网络文化企业”，旗下游戏内容健康向上，曾先后入选国家新闻出版总署“中国民族网络游戏出版工程 100”名单、“民族网游工程”名单和中国互联网协会“绿色网络文化产品”名单；公司游戏品质具有行业竞争优势，旗下游戏多次获得中国出版工作者协会“中华优秀出版物（游戏）奖”、ChinaJoy 展会“最佳原创网络游戏”、“玩家最期待十大网络游戏”、“玩家最喜爱的网页游戏”，中国游戏产业年会“最受欢迎十大民族网络游戏”、“最佳国产网络游戏”、“最受期待的网络游戏”等年度大奖。

（4）成功的运营平台开发经验

公司在保持网络游戏开发能力的同时，积极建设游戏运营平台，旗下蜗牛网为国内最早的 PC 客户端、PC 网页端游戏发行、联运平台之一，并因优质的开发水平和运营效果被中国互联网协会列入首批“绿色网络文化产品”名单。随着移动互联时代的到来，公司开发了“免商店”移动网络游戏运营平台并成功推向市场。

综上，公司高品质的开发能力，既能保证新开发的 3 款跨平台网络游戏、8 款移动网络游戏在题材、理念、品质方面符合市场趋势，又为移动游戏运营平台的建设提供了丰富的开发经验和相应的开发基础，是募集资金投资项目的重要基础。

3、丰富的运营资源，是募集资金投资项目实施的有力保证

（1）国内媒体资源

公司重视自主运营网络游戏的宣传推广力度，积极拓展宣传媒体资源，目前已与多家互联网网站、平面媒体及电视台建立合作关系，游戏宣传推广范围覆盖网易、凤凰网、新华网、中关村在线、多玩、17173、178、大众软件、家用电脑与游戏、CETV、湖南卫视、江苏卫视、浙江卫视、东方卫视、口袋巴士、任玩堂等各领域媒体。

（2）商务合作资源

公司结合原创网络游戏的自主运营与联合运营，已与 100 余家平台类网站就

《天子》、《英雄之城》、《帝国文明》等游戏展开联合运营并与 200 余家非平台类网站进行 CPS 合作；公司推出的移动网络游戏《太极熊猫》、《九阴手游》等，已先后在苹果 App Store、Google Play、360 平台、百度平台、UC 平台、OPPO 平台等上线运营。

（3）海外合作资源

公司已成立美国、俄罗斯、香港、韩国及日本子公司，在全球范围内进行原创网络游戏的自主研发、宣传推广和自主运营；同时公司与 IGG、Game One、Gala、Valve Corporation、Microsoft Corporation 等 30 余家国际游戏运营商进行授权运营合作。

综上，公司积累多年的网络游戏运营经验，既能够达到募集资金投资项目中跨平台网络游戏新产品移动游戏运营平台的商业化运营目标，又可为未来一段时期内虚拟现实数字娱乐业务的市场化推广提供支持和帮助，为本项目的实施提供了有利条件。

4、成熟的运营经验，是募集资金投资项目实施的有利条件

公司目前已经建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、商务合作到客户服务完整的网络游戏运营体系，成功实现了《航海世纪》、《机甲世纪》、《天子》、《舞街区》、《英雄之城》、《帝国文明》、《九阴真经》、《太极熊猫》、《九阴手游》等游戏以及“蜗牛网”、“免商店”运营平台的商业化运营，其成熟的运营经验具体体现为：

（1）良好的市场推广能力

2014 年 9 月公司推出移动网络游戏《太极熊猫》，在 iOS 平台上线一周活跃用户即超过了 6 万人，体现了公司新产品的推广能力。截至 2017 年 9 月末，《太极熊猫》上线时间已 3 年，仍有较好的玩家活跃程度。公司于 2015 年下半年推出《九阴手游》、《天子手游》等移动网络游戏产品，均取得了良好的市场效果。

（2）跨平台的运营能力

公司已经推出包括 PC 客户端网络游戏、PC 网页端游戏及移动网络游戏等数十款游戏产品，在提高 PC 端游戏运营能力的同时，公司亦重视移动网络游戏

的运营。公司是获得虚拟运营商资格的游戏企业，其推出的“免卡”及“免商店”游戏平台将为公司在移动端的游戏运营提供保证。

（3）完善的客服能力

为提高游戏玩家的客户服务体验，公司首先建立了多样的网上支付渠道和遍布全国的线下支付渠道，达到支付手段完善、便捷效果；其次，主动分析玩家需求，及时开发新游戏或改善现有游戏的运营环境、版本升级、收费支付等方面问题，优化游戏运营质量；最后，安排客户服务专线排解玩家难题，并根据计划安排多样的在线游戏活动，丰富游戏内容，形成完善的客户服务体系。

综上，公司成熟的运营经验，一方面为公司积累了良好的市场口碑，有利于募集资金投资项目网络游戏新产品和移动游戏运营平台的市场推广；另一方面，长期的运营经验，为网络游戏核心工具的开发提供了包括内部使用效果总结、外部市场偏好、各类玩家反馈等在内的丰富实践素材，有助于所开发的核心工具更加贴近公司实际应用需求和游戏玩家偏好。

三、募集资金投资项目的的基本情况

（一）跨平台网络游戏新产品开发项目

1、项目概况

本项目拟通过投资于网络游戏开发所需的软硬件环境建设投入、研发人员投入以及前期的游戏宣传推广投入等，新开发《九阴真经 2》、《太阳风暴》和《无尽的大陆》三款 PC 客户端、主机端跨平台网络游戏及八款移动网络游戏产品。

2、项目实施内容

（1）“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏

本项目拟开发《九阴真经 2》、《太阳风暴》和《无尽的大陆》三款网络游戏，三款游戏均基于游戏设备性能、玩家游戏习惯等方面的差异开发 PC 客户端、家用主机端两种游戏版本，实现跨平台开发和经营。

① 九阴真经 2

《九阴真经 2》是公司继《九阴真经》之后又一款以中华武侠精神为内容的原创 3D 大型多人同时在线角色扮演游戏产品，玩家可以领略中国古典建筑、文学、民俗等中华优秀传统文化元素的魅力，体会我国武侠文化的精神内涵，对中华优秀传统文化的传承和弘扬具有重要意义。

该游戏的创新点主要体现在技术创新和玩法创新两方面：技术创新方面，游戏中将广泛应用公司 3D 引擎技术及其他先进引擎技术，实现 3D 画面的动态效果和游戏优化；玩法创新方面，该游戏采用开放性沙盒玩法，模拟动态的江湖世界，同时模拟真实世界的人工智能并为广大玩家提供自学武功套路等创新玩法，大幅提升玩家在游戏体验。

② 太阳风暴

《太阳风暴》是一款战争题材 3D 动作类大型多人同时在线角色扮演游戏，该游戏题材取自于末日之后，太阳系中的生命体为了持续生存，于太阳系中展开的复仇、重生与战争，玩家可在游戏中选择不同族群，体验奇幻、魔法与科幻相结合的庞大世界观。

该游戏将采用全新的游戏引擎，加入真实的物理碰撞效果和场景变化效果，使得游戏世界更加贴近真实世界；同时，游戏针对动作类游戏的特点，为用户提供了简单实用的操作模式，使得玩家通过鼠标手势操作便可完成复杂的操作指令，加强游戏流畅度体验。

③ 无尽的大陆

《无尽的大陆》（又名《黑暗与光明》）是一款魔幻题材 3D 大型多人同时在线角色扮演游戏，该作品以中古世纪为背景，以龙与地下城规则为基础，配合完整的世界观体系，在游戏场景中构建一个多种族、多职业、多阵营的游戏世界，使玩家充分体验各类探索活动的乐趣。

该游戏采用自主研发的高效动态 3D 图形渲染引擎，保证了游戏的高品质；同时，该作品突破性的升级模式、丰富的角色扮演内容、多种的交通工具、真实的国家建设系统以及时间系统等方面的创新，丰富了游戏内容。

（2）移动网络游戏

本项目计划根据目前手机及平板电脑用户对网络游戏的需求，开发 8 款手机网络游戏，游戏涵盖益智休闲、角色扮演、动作格斗、卡牌策略等主流游戏类型，充分满足不同性别、不同年龄层次、不同游戏偏好等各类游戏用户群体的个性化需求，有效填充其工作、学习、生活中的空余和闲散时间。

本项目开发的 8 款新游戏产品将移植公司自主研发的成熟 3D 客户端游戏引擎技术，力争为移动网络游戏用户提供真实的 3D 游戏效果；同时，本项目还将广泛应用可视化的服务器开发调试技术、引擎崩溃采集、定制化分析技术和移动网络游戏高效低带宽同步技术等核心技术，充分保证游戏平稳运行。

3、游戏运营计划

（1）国内运营计划

首先，公司计划充分利用已积累的宣传推广资源，根据 3 款“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏及 8 款移动网络游戏新产品的不同定位，有针对性地进行涵盖互联网、电视、平面媒体、新媒体等领域的广告宣传，并开展游戏 Cosplay、礼品派发、微博交流等突出玩家互动的游戏推广方式，促使宣传推广的投入和产出达到良好配比。

其次，公司将通过新增服务器架设、电信运营商服务、后期维护硬件和软件为玩家提供稳定、高质量的网络游戏运营环境；通过运营管理系统的监控以及和游戏玩家的深入互动，了解消费者需求，提供及时的版本升级服务；通过 24 小时客户服务和增加游戏活动的方式，为网络游戏玩家提供高品质的客户服务。

再次，公司将进一步深化移动网络数字娱乐服务，大力建设以免商店为基础的移动游戏运营平台，并将其与公司虚拟运营商业业务紧密结合，通过免流量优势为 8 款移动网络游戏新产品提供更好的推广平台。

最后，公司将在主机游戏方面与主流游戏主机提供商展开深度合作，同时公司也将把握国内游戏主机解禁的市场机遇，以现有资源为基础部署自有游戏主机产品的投放，促使公司新开发的 3 款产品与自有主机平台相结合。

（2）海外运营计划

公司将通过授权运营和自主运营相结合的模式进行海外市场的推广，成功实现 3 款“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏的海外市场运营目标。

针对全球其他市场，公司将通过积极利用现有海外运营商的良好资源开展授权运营合作；将通过参加国际知名游戏展会、主动拓展优质运营商、合作运营商推荐等方式寻找潜在的优质合作伙伴；将通过精细的游戏本地化工作、365×24的技术支持和客户服务支持，提升对授权运营商的支持力度，拓展现有和潜在的海外运营合作伙伴的合作深度。

针对美国、俄罗斯、香港、日本及韩国市场，公司将通过现有子公司整合当地知名媒体资源，进行新产品的自主运营。

4、项目实施地点

本项目拟定于公司已租赁的办公场所-苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园进行实施，公司已与场地出租方苏州工业园区科技发展有限公司签订相关房屋租赁合同。

5、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，项目新产品开发主要包括网络游戏设计、研发、开发和测试四个阶段，最后进入商业运营（公测）阶段。本项目的具体实施周期安排详见下表：

游戏项目	第一年						第二年						第三年						第四年	开发周期
九阴真经 2	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4		36 个月
太阳风暴	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4								24 个月
无尽的大陆	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	42 个月
移动网络游戏-第一批	1	2	3	3	3	4														12 个月
移动网络游戏-第二批							1	2	3	3	3	4								12 个月
移动网络游戏-第三批													1	2	3	3	3	4		12 个月

备注：

①表示设计阶段，主要任务为完成产品概要设计、核心技术及艺术研发，制作游戏引擎及最初版本 DEMO，确定项目预算成本。

②表示研发阶段，主要任务为完成详细的产品设计报告及游戏核心功能开发，确定技术开发工艺标准及艺术开发工艺标准，完善开发工具、游戏引擎及 DEMO 版本，明确开发阶段工作量。

③表示开发阶段，主要任务为进行游戏开发，实现测试版本游戏的所有功能及内容。

④表示测试阶段，主要任务为完成游戏测试工作并根据测试结果修改相关问题，实现运营版本的所有功能及内容。

6、投资概算

本项目总投资额 62,230.96 万元，其中：《九阴真经 2》项目投资 16,313.10 万元、《太阳风暴》项目投资 8,068.75 万元、《无尽的大陆》项目投资 17,343.29 万元、移动网络游戏项目投资 20,505.83 万元。

单位：万元

序号	投资项目	《九阴真经 2》	《太阳风暴》	《无尽的大陆》	移动网络游戏	投资金额合计
1	硬件设备投资	1,844.40	1,392.40	1,847.40	3,145.20	8,229.40
2	软件投资	392.20	222.10	424.70	590.50	1,629.50
3	研发费用投资	6,476.00	2,628.00	7,960.00	6,288.00	23,352.00
4	运营费用投资	7,600.50	3,826.25	7,111.19	10,482.13	29,020.06
投资合计		16,313.10	8,068.75	17,343.29	20,505.83	62,230.96

（1）硬件设备投资

硬件设备投资主要包括采购工作电脑、图形设计工作站、研发工作站、版本管理服务器等研发设备和运营服务器、数据库服务器、防火墙、网络设备等运营设备的费用。具体投资情况如下：

单位：万元/台

序号	硬件名称	规格型号	数量	单价	金额
1	工作电脑	Vostro 3900	400	0.7	280.00
2	图形设计工作站	OptiPlex	392	1.0	392.00
3	研发工作站	OptiPlex	204	0.8	163.20
4	版本管理服务器	DELL	35	1.5	52.50
5	测试服务器	DELL	120	1.0	120.00
6	测试工作电脑	Vostro 3900	75	0.7	52.50
7	网络设备	H3C	110	0.3	33.00
研发设备合计					1,093.20
1	工作电脑	Vostro 3900	196	0.7	137.20
2	运营服务器	DELL R510	1050	4.0	4,200.00
3	数据库服务器	DELL R720	725	3.0	2,175.00
4	防火墙	Juniper SSG-550M-SH	32	3.0	96.00
5	网络设备	Cisco 2960G	360	1.2	432.00
6	网络设备	Cisco WS-C3750X-48P-S	30	3.2	96.00
运营设备合计					7,136.20

（2）软件投资

软件投资主要包括采购办公软件、程序软件、美术软件、数据库操作系统等正版软件的费用。具体投资情况如下：

单位：万元/套

序号	软件名称	型号	数量（套）	单价	金额
1	办公软件	Office 系列软件	1,192	0.3	357.60
2	程序软件	Visual Studio	204	0.6	122.40
3	美术软件	3D MAX	128	3.0	384.00
4	美术软件	MS Photoshop	264	0.8	211.20
5	网页设计软件	Flash bul 系列软件	9	0.2	1.80
6	数据库软件	MS SQL	85	6.5	552.50
合计			—	—	1,629.50

（3）研发费用

研发费用是指与项目网络游戏新产品有关的游戏策划、程序开发、美术设计和游戏测试人员的薪酬福利、培训费用等开支，具体情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	研发人员数量	薪酬福利费用	培训费用	投资总额
1	九阴真经 2	240	5,960.00	516.00	6,476.00
2	太阳风暴	140	2,418.00	210.00	2,628.00
3	无尽的大陆	240	7,228.00	732.00	7,960.00
4	移动网络游戏	376	5,744.00	544.00	6,288.00
合计			21,350.00	2,002.00	23,352.00

（4）运营费用

运营费用是指与项目四款网络游戏新产品的运营期第一年有关的人员薪酬福利、广告宣传费用和版本更新费用，具体投入情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	薪酬福利费用	广告宣传费用	版本更新费	投资总额
1	九阴真经 2	385.00	4,861.50	2,354.00	7,600.50
2	太阳风暴	420.00	2,063.25	1,343.00	3,826.25
3	无尽的大陆	385.00	5,469.19	1,257.00	7,111.19
4	移动网络游戏	462.00	7,867.13	2,153.00	10,482.13
合计		1,652.00	20,261.07	7,107.00	29,020.06

7、项目经济效益分析

本项目遵循谨慎性原则进行测算，该项目的网络游戏新产品相关财务指标的具体结果如下：

项目	所得税前	所得税后

内部收益率:	60.81	%	52.72	%
投资回收期:	4.09	年	4.12	年
总投资收益率	27.49%			

（二）移动游戏运营平台建设项目

1、项目概况

本项目拟重点建设个性推荐系统、market 系统和奖励系统等子系统模块，进一步完善公司移动游戏运营平台功能，在提高目前“免商店”平台前后台功能和用户体验效果的基础上，建成内容丰富、市场影响力较高的移动游戏运营平台。

2、项目实施内容

（1）移动游戏运营平台概况

移动游戏运营平台是公司基于移动网络游戏为广大游戏用户提供的资源分发平台。公司已于 2014 年 3 月发布“免商店”平台，作为公司安卓手机权威应用资源分发平台，“免商店”为移动游戏运营平台的先期产品，功能及服务尚未完善。本项目将全面完善移动游戏运营平台功能，为广大用户提供安卓应用下载和劲爆推荐榜单等服务；并通过“免流量”的概念，为国内移动网络游戏用户提供免流量下载和部分游戏可享受的玩游戏免流量特权。

移动游戏运营平台由个性推荐系统、market 系统和奖励系统构成，其中各个子模块功能如下：

序号	子模块名称	基本功能介绍
1	个性推荐系统	通过对用户进行行为分析了解用户的喜好和兴趣特点，并根据他们的个性化偏好和不同需求，推荐包括游戏、APP、资讯在内的差异化应用内容。
2	Market 系统	除自有游戏宝库外，还与其他应用商店合作，为用户提供超过 10 万款的海量手机资源，并为全国 31 个省市的用户开通全网免流量下载更新游戏和应用的服务。
3	奖励系统	当用户通过移动游戏运营平台下载应用和游戏、参与平台推出的运营活动以及产生其他活跃行为时，都可以获得一定的积分。用户可以将积分兑换为各种各样的福利，例如游戏礼包、语音和流量包的兑换等，整个兑换过程用户除了消耗积分并不会产生新的消费成本。

（2）平台软硬件部署方案

① 服务器部署方案

移动游戏运营平台的服务器部署包括 Nginx 静态服务器集群、WEB 后台业务逻辑服务器集群、数据存储服务器集群等内容，具体部署方案如下：



② 软件部署方案

移动游戏运营平台的软件系统采用业界标准和开放的架构，利用面向对象的技术、应用分层和分布式系统结构，其具体架构如下：



3、项目实施地点

本项目拟定于公司已租赁的办公场所-苏州工业园区金鸡湖路（现中新大道西）171 号进行实施，公司已与场地出租方苏州工业园区科技发展有限公司签订相关房屋租赁合同。

4、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，两年内完成移动游戏运营平台开发及投放市场，其中：第一年公司主要完善个性推荐系统、market 系统和奖励系统等子系统模块，并初步完成核心版本的开发；第二年公司主要完成商业运营所需硬件环境搭建、进行商业化测试，并完成最终版本的功能调试和版本更新。

5、投资概算

本项目总投资额 19,168.38 万元，其中硬件设备投资 1,707.50 万元、软件投资 1,092.50 万元、研发费用投资 1,793.50 万元、运营费用投资 14,574.88 万元。按资金使用用途分见下表：

序号	投资项目	投资金额（万元）	投资占比情况
1	硬件设备投资	1,707.50	8.91%
2	软件投资	1,092.50	5.70%
3	研发费用投资	1,793.50	9.36%
4	运营费用投资	14,574.88	76.04%
投资合计		19,168.38	100.00%

（1）硬件设备投资

硬件设备投资主要包括采工作电脑、图形设计工作站、研发工作站、版本管理服务器等研发设备和防火墙、交换机、负载均衡、数据库服务器等运营设备的费用。具体投资情况如下：

序号	硬件名称	规格型号	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	工作电脑	Vostro 3900	210	0.7	147.00
2	图形设计工作站	OptiPlex	40	1.0	40.00
3	研发工作站	OptiPlex	120	0.8	96.00
4	测试服务器	DELL	20	1.0	20.00
5	测试电脑	Vostro 3900	20	0.7	14.00
6	测试手机	各品牌、型号	100	0.3	30.00
7	网络设备	H3C	20	0.3	6.00
研发设备合计					353.00

序号	硬件名称	规格型号	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	工作电脑	Dell	65	0.5	32.50
2	防火墙	Junper SSG550	1	4.0	4.00
3	防火墙	Junper SRX3600	4	100.0	400.00
4	交换机	Cisco 3750G	31	2.0	62.00
5	负载均衡	F5 3900	1	15.0	15.00
6	负载均衡	F5 6900	4	90.0	360.00
7	WEB 服务器	DELL	126	2.5	315.00
8	数据库服务器	DELL	52	3.0	156.00
9	CMS 服务器	DELL	10	1.0	10.00
运营设备合计					1,354.50

（2）软件投资

软件投资主要包括采购办公软件、程序软件、美术软件、数据库操作系统等正版软件的费用。具体投资情况如下：

序号	软件名称	型号	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	办公软件	Office 系列软件	275	0.3	82.50
2	程序软件	Visual Studio	40	0.6	24.00
3	程序软件	Vmware	15	37.0	555.00
4	其他程序软件	PowerDesigner、SecureCRT、Navicat、phpstorm、webstorm、Loadrunner、zendstudio 等	1	100.0	100.00
5	美术软件	3D MAX	40	3.0	120.00
6	美术软件	MS Photoshop	80	0.8	64.00
7	美术软件	fireworks	20	0.3	6.00
8	美术软件	Adobe Illustrator	20	0.5	10.00
9	网页设计软件	Flash bul 系列软件	5	0.2	1.00
10	数据库软件	MS SQL	20	6.5	130.00
合计					1,092.50

（3）研发费用

研发费用是指与平台开发有关的产品、程序、美术和测试人员的薪酬福利、培训费用等开支，具体包括人员薪酬福利费用 1,653.00 万元以及培训费用 140.50 万元。

（4）运营费用

运营费用是指与移动游戏运营平台的运营期第一年有关的人员薪酬福利、预

装推广费用和广告宣传费用，具体包括人员薪酬福利费用 840.00 万元、预装推广费用 3,500.00 万元以及广告宣传费用 10,234.88 万元。

6、项目经济效益分析

本项目遵循谨慎性原则进行测算，该项目的移动游戏运营平台相关财务指标的具体结果如下：

项目	所得税前		所得税后	
内部收益率：	34.84	%	29.71	%
投资回收期：	5.44	年	5.51	年
总投资收益率	43.53%			

（三）网络游戏核心工具开发项目

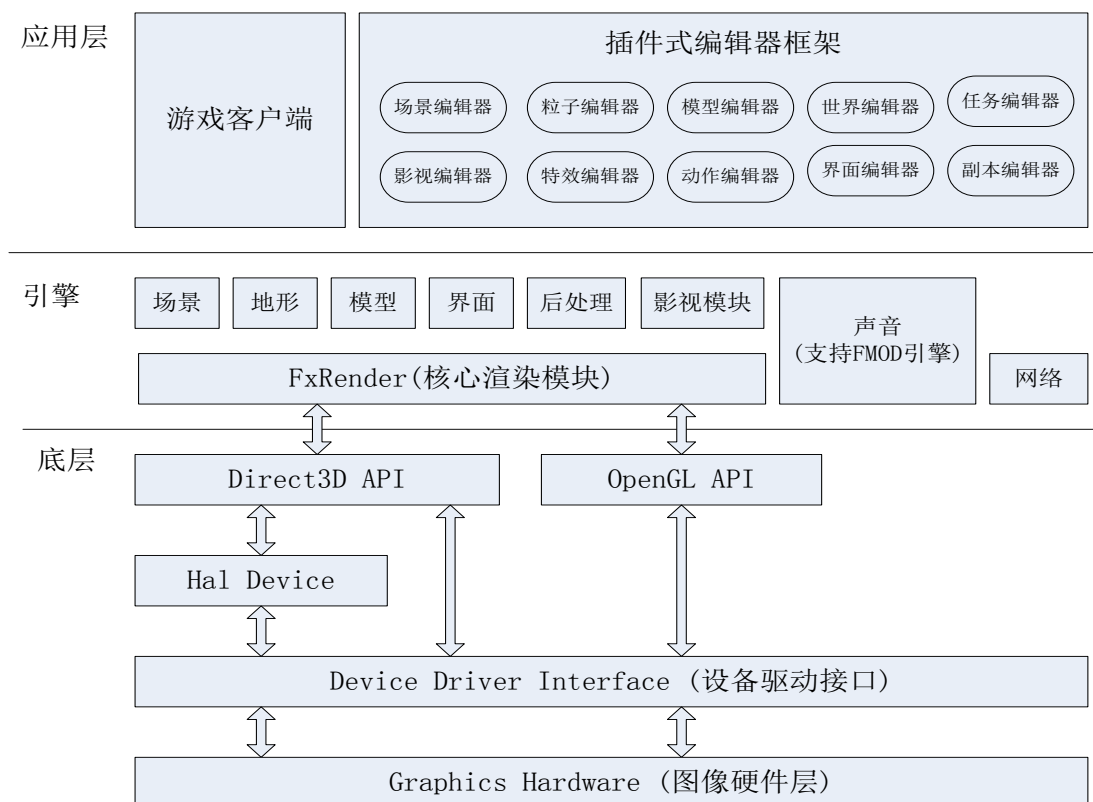
1、项目概况

本项目计划通过将通过增加软硬件投资、扩大技术人才、联合外部资源合作等方式，开发、升级 3D 游戏引擎、游戏运营系统、专业游戏设备三项网络游戏核心工具。

2、项目实施内容

（1）3D 游戏引擎升级

本项目将在现有 3D 游戏引擎 Flexi 基础上进行技术升级和再开发，同时积极优化国际先进 3D 引擎的开发方法，进而大幅提升游戏效果。Flexi 引擎采用组件化的系统架构，引擎底层使用 C++实现功能组件模块，上层使用脚本作为主要的应用开发方式，支持快速开发功能和其他各种开发工具。升级后的 3D 游戏引擎总体架构如下：



升级后 3D 游戏引擎按模块结构可分为场景系统、地形系统、模型系统、后处理效果系统、光线追踪系统、影视模块、界面系统、声音模块、网络模块等，各模块的升级将大幅提升游戏视觉效果，具体升级效果如下：

技术名称	升级效果介绍
左右眼分屏渲染	支持 3D 手机、3D 眼镜、头戴式显示器等各种虚拟现实设备的立体显示效果。
陀螺仪控制	支持 3D 手机和头戴式显示器等虚拟现实设备通过陀螺仪控制转向和移动。
延迟着色	光照与物体进一步实现独立，模型无需渲染两次，大幅降低渲染批次数。
基于物理的光照模型	使用符合真实物理意义的公式计算光照，效果更符合现实世界情况。
受光照影响的体积雾效	被光线照射到的雾和在阴影中的雾将呈现不同的亮度，雾效更具立体感、真实感。
环境探针	收集周围光照，在局部实现间接光效果，美术可以根据需要调节局部光照强度。
动态物件全局光效果	可为动态物件实现全局光效果，而且效率高、不增加渲染负担，可以应用于移动平台。
影视级 HDR	能更好地还原材质彩色饱和度，使得眼睛适应光强变化的效果更加真实。
Bloom 效果	解决了不对称和可能出现的亮条纹问题，且支持带颜色的 Bloom。
容积光	解决了以往容积光比较长时出现的光分层问题。
屏幕空间反射	实现曲面实时反射效果。
时间抗锯齿	能够消除视点旋转或移动时，三角面边缘出现的抖动锯齿和各种基于视点的随机抖动噪点。

技术名称	升级效果介绍
基于 FFD 的模型二次编辑	在不改变原模型资源的前提下，可通过 FFD 将模型进行自由变形。
SVO 实时全局光照技术	能够实现漫反射和镜面反射的间接光效果，有效地解决间接光漏光问题。
LPV 实时全局光照技术	基于光线传递的实时全局光照技术，支持漫反射间接光效果。
基于 Beast 烘焙光贴图	基于第三方插件 Beast 烘焙的光贴图可以模拟真实的光照效果。
影视编辑器	具备影视级摄像机功能。
光线追踪	通过光线追踪的离线渲染，可以渲染出照片级的画面效果。
涟漪效果	模拟雨水打在地面和水面的涟漪效果
软阴影	可控制强弱的软阴影效果
物理毛发	支持仿真的毛发物理碰撞，并可调节毛发的疏密和硬度

(2) 游戏运营系统升级

本项目将对现有网络游戏运营工具进行整合和升级，并着重秉承“大数据分析”思路提高系统数据分析能力，促进公司运营团队更全面地对游戏玩家、平台用户行为及习惯进行分析，有助于公司更科学合理地做出产品运营决策以及业务经营决策。

升级后的游戏运营系统总体架构如下：



整合、升级完毕后的游戏运营系统中，各模块基本功能及实现效果如下：

技术名称	基本功能及实现效果介绍
用户平台	采用基于用户模型主导的 BS 设计架构，适配多用户环境场景访问渠道，提

	供高稳定性的 Web 服务框架，集合会员中心、充值中心、社区互动、风云榜、智能广告发布、客户关系管理、呼叫中心等功能于一体，为用户提供便利安全的账号管理体系，构建优质游戏运营以及良好的客户服务平台。
经营支撑体系	为公司运营团队提供简洁、全面运营过程管理工具，采用基于企业数据总线设计架构，将企业运营相关业务、流程、数据全方位整合，集合游戏管理后台、运营事件平台、活动管理、运营过程管理、消息平台、官网、VIP 经营、蜗牛集市等功能。
运维支撑体系	主要目的在于全面管理公司运营所需的基础资源，包括了服务器、OS、存储、网络、IDC、CDN 等，通过体系内各系统、工具的搭建，为公司建立一个更经济、高效、稳定的运维支撑平台，为公司未来的业务发展提供优质的基本 IT 保障。
数据平台	使用“云计算”技术，采用开源的 Hadoop 和 NoSQL 等非关系型数据库，大幅提升数据处理效率，降低存储成本，有效避免单节点故障出现，存储容量达到 PB 级别，日处理数据可达 TB 级别。应用上除了提供更好、更及时的报表和图形呈现，更多的使用“大数据分析”的数据模型带来主动的数据分析和决策支持服务，帮助决策者更及时更有效的制定决策。

(3) 专业游戏设备开发

本项目设计开发包括游戏掌机设备和游戏主机设备在内的专业终端设备，具体开发理念如下：

设备类型	开发理念
游戏掌机设备	游戏掌机设备包括蜗牛游戏手机 W 系列和 O 系列产品，具体如下： ● W 系列产品以兼容通话和游戏的开发方向，采用 MTK 芯片平台开发。 ● O 系列产品将重点放在游戏性能表现上，弱化通话和便携性，采用 NVidia 或高通芯片开发。
游戏主机设备	游戏主机设备分为安卓平台和 PC 架构平台两类产品，具体如下： ● 采用安卓平台的蜗牛游戏家庭主机 Online BOX 系列产品，将其打造成为性能强大的安卓平台游戏主机，成为安卓电视游戏的优质硬件发行平台，游戏内容以网游为主。 ● 采用 PC 架构平台开发的专业型游戏主机，竞争对手直指微软 XBOX 和索尼 PS，强调主机内容的网络化，使其成为在电视大屏上具有竞争力的网络游戏机。

本项目开发的内容均以游戏设备的视觉效果为核心进行展开，包括游戏设备外观设计、UI 设计和相关技术研究。其中：在外观设计和 UI 设计方面，公司将通过内部设计师对专业游戏设备进行设计开发，同时公司也将挑选出国外著名的工业设计公司和交互设计公司对游戏设备外观及 UI 进行设计，体现出专业游戏设备的视觉冲击效果；技术研究方面，公司在对游戏设备硬件进行研究的同时，将积极引进部分国外先进的技术，进一步充实公司在专业游戏设备领域的硬件技

术储备。

3、项目实施地点

本项目拟定于公司已租赁的办公场所-苏州工业园区金鸡湖路（现中新大道西）171 号进行实施，公司已与场地出租方苏州工业园区科技发展有限公司签订相关房屋租赁合同。

4、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，三年内完成三项网络游戏核心工具的升级和开发，其中：第一年、第二年公司在完成三项核心工具升级开发所需的软硬件环境搭建、研发人员招聘、培训，并在设定研发目标、节点、技术路径后，开始工具开发；第三年公司主要完成三项核心工具的开发升级和测试完善工作。

5、投资概算

本项目总投资额 14,482.90 万元，其中：3D 游戏引擎升级项目投资 3,076.30 万元、游戏运营系统开发项目投资 7,350.00 万元以及专业游戏设备开发项目投资 4,056.60 万元。按资金使用用途分见下表：

单位：万元

序号	投资项目	3D 游戏引擎 升级	游戏运营系统 开发	专业游戏设备 开发	投资金额合计
1	硬件设备投资	283.40	3,736.00	424.00	4,443.40
2	软件投资	221.90	625.00	127.60	974.50
3	研发费用投资	2,571.00	2,989.00	1,490.00	7,050.00
4	服务外包费用	-	-	2,015.00	2,015.00
	投资合计	3,076.30	7,350.00	4,056.60	14,482.90

（1）硬件设备投资

硬件设备投资主要是与开发四项网络游戏核心工具相关的各类设备的采购费用，具体投资情况如下：

序号	硬件名称	数量 (台/套/件)	总价 (万元)	备注
1	3D 游戏引擎升级	201	283.4	具体包括渲染农场、服务器、工作电脑、测试平板、测试手机、液晶电视、3D 虚拟眼镜、Oculus 开发套件等
2	游戏运营系统开发	754	3,736.00	具体包括存贮、数据库服务器、应用服务器、负载均衡、交换机等
3	专业游戏设备开发	125	424.00	具体包括 3D 打印机、耗材、参考游戏设备、服务器、工作电脑等
	合计		4,443.40	

(2) 软件投资

软件投资主要包括采购程序软件、美术软件、防病毒软件、开发软件等正版软件的费用。具体投资情况如下：

序号	硬件名称	数量 (台/套/件)	总价 (万元)	备注
1	3D 游戏引擎升级	166	221.90	具体包括 3DMAX2012、Autodesk Scaleform、VS 系列软件、Autodesk Beast、Autodesk HumanIK、Autodesk Kynapse、Photoshop、FMOD 音频引擎、U3D 专业版等
2	游戏运营系统开发	80	625.00	具体包括 Oracle、Windows server 2008 等
3	专业游戏设备开发	57	127.60	具体包括 Pro E、AutoCAD、Cadence、CAM350、keyshot、Rhino、CoreDraw、Photoshop、Source Insight、UEStudio v14.30 等
	合计		974.50	

(3) 研发费用

研发费用是指与核心工具开发的相关技术研发人员，在为期 2 年的开发期内发生的薪酬福利费用，具体情况为：

序号	硬件名称	数量（人）	薪酬福利费用（万元）
1	3D 游戏引擎升级	76	2,571.00
2	游戏运营系统开发	90	2,989.00
3	专业游戏设备开发	26	1,490.00
	合计	192	7,050.00

(4) 服务外包费用

服务外包投资为将专业游戏设备开发项目中部分设计服务外包至其他企业所产生的投资，具体包括设备外观设计外包费 1,000.00 万元、设备 UI 设计外包费 200.00 万元、宣传海报设计外包费 15.00 万元以及宣传视频外包费 800.00 万元。

6、项目经济效益分析

本项目虽不直接产生经济效益，但将大幅提升公司技术水平，为公司在未来新游戏开发、运营，开展移动互联业务及增强用户体验等方面奠定技术基础，从而增强公司整体的盈利能力。

（四）虚拟现实数字娱乐研发项目

1、项目概况

本项目计划通过新增研发团队、组织技术合作、搭建研发环境等手段，对虚拟现实技术在数字娱乐领域的应用进行研发，争取在 VR 硬件、软件、技术、内容方面实现一体化方案，融合发行人目前现有的主要 3 款游戏产品，初步打造一个功能完善、体验逼真的 VR 游戏主题公园。

2、项目实施内容

虚拟现实技术利用计算机模拟产生三维的虚拟世界，让使用者及时、没有限制的感知虚拟空间内的事物，通过沉浸到虚拟空间中，获得与真实世界相同或相似的感知。

该技术的实现依赖于图形工作站和软件平台、力反馈与触觉系统、运动跟踪系统、听觉系统、显示设备和设备等模块的共同作用。本项目为了打造一个体验逼真、互动真实的 VR 主题公园娱乐环境，需要在以下方面进行研发：

研发方向	研发内容
图形工作站和软件平台	解决虚拟现实影像采集、制作、传输、显示模式问题，综合考虑实现效果于大型场景互动数据量间的匹配和经济问题。构建同步反馈与环境互动底层机制，定义开发流程、标准开发模式，为开发平台开放做好提前准备。
力反馈与触觉系统	为突出人与虚拟环境的互动、尽量达到体验的效果的极致和逼真，大力在目前虚拟现实比较薄弱的力反馈于触觉系统方面加大投入，在视觉和听觉外，优化 VR 主题公园的逼真程度。
运动跟踪系统	在环境互动的理念基础上，基于虚拟世界娱乐所需打造现实运动跟踪场地和系统，重点研究现实运动轨迹、动作、体系于虚拟现实内容的

	结合和互动问题。
听觉系统	除打造 VR 主题公园所需各类基本音乐和音效外，更对立体声及环境音效互动领域进行研发。
显示技术和设备	对各类 VR 主题公园所需的显示技术和设备进行研发，为了体验效果良好，重点开发领域在于显示逼真程度、互动反映速度、穿戴轻便程度、与其他系统设备的兼容互通程度等。

以上基础技术和平台通过自主研发和技术交流等形式完成后，公司将开始对 VR 主题公园虚拟现实内容的策划和开发并在虚拟现实技术最为领先的美国招募运营团队、搭建 VR 主题公园所需现实运营环境，并通过活动推广、用户体验等形式，对虚拟现实主题公园的硬件、软件、技术或内容等方面做出持续的优化、完善和调整。

3、项目实施地点

本项目拟定于公司已租赁的办公场所-苏州工业园区金鸡湖路（现中新大道西）171 号进行实施，公司已与场地出租方苏州工业园区科技发展有限公司签订相关房屋租赁合同。

4、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，预计三年内完成相关虚拟现实数字娱乐项目的相关研发工作，并为后续的市场推广和商业化应用奠定基础。

5、投资概算

本项目拟募集资金 22,542.60 万元，用于补充进行虚拟现实数字娱乐研发所需的资金，主要包括硬件投资 7,257.60 万元、研发费用 7,355.00 万元、服务外包费用 2,500.00 万元以及运营费用 5,430.00 万元。

序号	项目	金额(万元)	占比
1	硬件投资	7,257.60	32.20%
2	研发费用	7,355.00	32.63%
3	服务外包费用	2,500.00	11.09%
4	运营费用	5,430.00	24.09%
	合计	22,542.60	100.00%

（1）硬件投资

硬件设备投资主要包括为研发虚拟现实数字娱乐项目而所需的各类专业游

戏机、各类专业 VR 眼睛、摄像机、工作站、服务器、光学动作捕捉仪等研发设备的费用。具体投资情况如下：

单位：万元/台

序号	设备名称	主要设备规格型号	数量	单价	总价
1	专业游戏台式机	alienware area-51	100	9.5	950.00
2	专业游戏笔记本	alienware 17	100	3.8	380.00
3	游戏台式机	Dell X51	60	3.2	192.00
4	27 寸显示器	U2717D	100	0.6	60.00
5	VR 眼镜	Oculus CV1	60	0.5	30.00
6	VR 眼镜	HTC VIVE	20	0.7	13.80
7	VR 眼镜	索尼 PS VR	40	0.4	16.00
8	VR 眼镜	STEAM VR	40	0.5	20.00
9	AR 眼镜	Hololens	30	2.0	60.00
10	360°摄像机	14 目拍摄	10	4.0	40.00
11	工作站	Dell	20	38.5	770.00
12	存贮	IBM7915R41X3650M42U	10	30.0	300.00
13	数据中心机架服务器	Dell	30	75.0	2,250.00
14	光学动作捕捉	Vicon60 个高精度光学镜头	60	15.0	900.00
15	光学动作捕捉	Vicon 面部捕捉 CARA	10	25.0	250.00
16	摄像机	索尼（SONY）PMW-EX330R	10	6.9	69.00
17	VR 摄像机	nokia ozo	10	65.0	650.00
18	三脚架	图瑞斯 TRIx V15L PLUS	10	0.7	6.80
19	渲染农场	RenderFarm	1	300.0	300.00
合计					7,257.60

（2）研发费用

研发费用主要包括产品经理、首席工程师、专家软件工程师、项目经理、策划、美术、音乐等研发人员薪酬以及为保证项目顺利研发而投入的技术交流费用。具体投资情况如下：

单位：万元

序号	研发费用明细	T+1	T+2	T+3
1	研发人员薪酬	2,185.00	2,360.00	2,440.00

2	技术交流费	150.00	120.00	100.00
合计		2,335.00	2,480.00	2,540.00

（3）服务外包费用

服务外包投资为将虚拟现实数字娱乐研发项目中部分劳动密集的非核心开发环节外包至其他企业所产生的费用，根据总体开发进度其中第一年投资 1,000 万元、第二年投资 800 万元、第三年投资 700 万元。

（4）运营费用

运营费用为保证 VR 主题公园基地正常运营并开展线上线推广活动、提升产品知名度、持续回收客户体验信息、满足持续优化需求而投入的运营人员薪酬及活动推广费用。具体情况如下：

单位：万元

序号	运营费用明细	T+1	T+2	T+3
1	运营人员薪酬	270.00	1,080.00	1,080.00
2	活动推广费用	500.00	1,000.00	1,500.00
合计		770.00	2,080.00	2,580.00

6、项目经济效益分析

本项目虽研发期内不直接产生经济效益，但将大幅提升公司 VR 技术水平，抢占行业未来技术发展趋势制高点，形成新的技术领先性，随着本项目虚拟现实数字娱乐技术的研发优化和市场、产业链方面的配套逐步完善，整体 VR 业务将在未来产生良好的经济效益，从而增强公司整体的盈利能力。

（五）全产业链发展战略储备资金项目

公司计划募集资金 30,000.00 万元用于补充其他与主营业务相关的营运资金，根据公司发展战略需要和网络游戏行业特点，该部分资金将用于收购同行业优质公司。

1、收购同行业优质公司的必要性

网络游戏行业属资金密集型行业，频繁的企业并购与资源整合是该行业的显著特点。以 A 股已上市网络游戏公司为例，掌趣科技仅在 2013 年一年时间内就

完成对上游信息科技（上海）有限公司 70%股权、北京玩蟹科技有限公司 100%股权、动网先锋网络科技有限公司 100%股权的收购；而中青宝也同样在 2014 年一年时间内完成了对江苏明通信息科技有限公司 100%股权、北京中科奥科技有限公司 100%股权、美峰数码科技有限公司 49%股权的收购。

行业内的成功企业凭借资金实力，频繁开展同行业并购，主要原因在于：（1）资源高效整合：行业内企业资源禀赋千差万别，或研发实力较强、或运营水平较高、或 PC 业务实力强劲、或专注移动互联业务，行业并购可有效实现资源整合，使收购方和被收购方实现双赢。（2）降低开发风险：已开发完成实现商业化运营的网络游戏产品，现有市场受欢迎程度和未来发展空间比较容易判断，收购该类游戏可降低收购方开发新游戏的不确定性，投资收益更容易预计。

2、运用募集资金投资的必要性

（1）有助于公司在快速多变的市场环境中把握收购机会

公司所处行业与传统制造业不同，行业的市场情况和技术升级换代瞬息万变，想要在行业中随时把握技术的领先方向和用户的需求方向，必须在合适、恰当的时机对不符合市场需求的产品和服务进行业务整合，及时推出能够满足市场需要的优秀产品。而通过产业链上的收购兼并实现业务整合，是行业内普遍采用的快速、高效的经营方式。通过本次募集资金投资项目，公司可以拥有一定规模的资金储备，在必要时随时对适当的标的进行收购兼并，以确保公司能够及时、准确抓住行业市场脉搏，把握收购机会。

（2）有助于公司在收购过程中占据主动地位

募集资金的使用将为公司储备大量现金，在未来实施收购的过程中，首先可以依靠大量现金支付收购意向金、获取更多和质量更高的收购谈判机会；其次可以提高公司收购规模、扩大收购标的的选择范围；最后可以综合运用现金、股权、股权加现金等多种方式进行收购，提高了收购谈判成功的可能性。

因此，募集资金的投入可以使公司在收购过程中，获得更广选择范围、更多的谈判机会、更灵活的收购方式，将帮助公司在未来的收购过程中占据更为有利的主动地位。

（3）有助于缓解公司在收购过程中的财务压力

按照近年来网络游戏行业成功收购案的情况看，公司进行同行业收购将动用

大量资金。如果公司使用营运资金及银行贷款的方式筹措收购资金，将势必影响公司新游戏开发、现有游戏升级、游戏运营维护等日常企业经营活动的开展，从而影响企业的正常经营。而募集资金的投入，则可以大幅缓解收购计划给公司带来的财务压力，对公司财务情况的稳定和公司整体的发展产生良好影响。

（4）有助于提高公司在收购过程中的现金分红能力

并购是对公司决策产生重大影响的投资计划，通常需要支付巨额现金。一般情况下，公司实施重要并购前需要大幅调整年度利润留存率，导致多个年度的利润分配受到影响，这将不利于公司保持稳定的利润分配政策和股东回报。而募集资金的投入，则为公司储备大量收购资金，可降低收购活动支出对公司现金分红能力的不利影响。

3、具体实施方案

（1）收购原则

公司为了科学审慎地选择收购标的，制订了较为合理的投资原则和计划，将收购目标选定为具有一定规模和成功游戏开发经验、以 PC 端网络游戏或移动网络游戏为主营业务、年净利润 3,000 万元左右且发展态势较为良好的国内外网络游戏企业。在未来实际操作的过程中，待收购标的的业务规模不会大幅超过该计划，因此收购行为仅为对公司业务的有益补充和资源整合，很难对公司经营方式造成重大的不利影响。

（2）投资概算

公司拟选定一家具有投资价值的标的企业进行收购，募集资金主要投入支付收购价款。

假定目标企业满足公司的全部筛选条件，则通过 DCF 估值方法，结合网络游戏企业的特点，对目标企业进行合理的价值评估，确定目标设计院价值。若不考虑企业资产、负债，按照 10%的增长率和 12%的折现率测算，目标网络游戏企业价值如下表（单位：万元）：

	T+1	T+2	T+3	T+4	永续年限
息前税后净利润	3,000.00	3,300.00	3,630.00	3,993.00	3,993.00
企业自由现金流	3,000.00	3,300.00	3,630.00	3,993.00	3,993.00
折现率	12%	12%	12%	12%	12%
折现期	0.5	1.5	2.5	3.5	

折现系数	0.9449	0.8437	0.7533	0.6726	5.6047
折现值	2,834.73	2,784.11	2,734.40	2,685.57	22,379.74
企业自由现金流折现值	33,418.55				
企业整体价值	33,418.55				
股东全部权益价值	33,418.55				

根据测算，待收购网络游戏企业价值约 33,400 万元，本次公司将收购该企业 100%的股权。未来实际并购过程中，公司计划以募集资金投入 30,000 万元用于支付收购款项，最终收购价格若高于 30,000 万元，则超出部分由公司自筹或通过银行贷款方式解决。

4、募集资金具体用途时间周期和时间进度

发行人计划在募集资金到位后两年内，完成对标的筛选以及尽职调查工作，募集资金到位后三年内，完成对标的的并购工作。

四、新增固定资产投资支出的合理性分析

本次募集资金新增固定资产主要是跨平台网络游戏新产品开发、移动游戏运营平台建设、网络游戏核心工具开发和虚拟现实数字娱乐研发所需的各类研发设备和运营设备投资。上述固定资产的增加均是紧紧围绕公司的主营业务展开，与公司业务的发展密切相关，符合本公司业务发展的需要。本次募集资金投资项目的实施和固定资产的投入，将有利于扩大公司的主营业务。

从近期看，随着募集资金项目的建设完成，公司将进一步巩固网络游戏业务的优势，提高网络游戏开发能力，适应市场快速增长的需求；同时公司主营业务收入将大幅增加，利润总额也会有较大幅度提升。长期而言，募集资金项目的建设完成将完善公司网络游戏全产业链布局，有助于公司在把握住未来行业虚拟现实技术的发展趋势，进而促进公司在未来的市场竞争中获得更大的优势。

根据募集资金投资计划，本次募集资金投资项目完成后，本公司将新增固定资产 21,637.90 万元，较发行前有较大幅度的增加。与公司现有的固定资产情况相比，本次募集资金项目固定资产投资之投入产出比低于存量资产的水平，主要是公司大力投入开发网络游戏核心工具和虚拟现实数字娱乐研发导致的。扣除核心工具研发设备和虚拟现实数字娱乐研发设备投资后，本次募集资金项目设备投入产出相关指标与公司现有的设备投入产出对比情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 12 月 31 日/2016 年	募投项目经营期平均值
电子设备（原值）	12,503.77	9,936.90
收入	266,044.65	81,208.93
净利润	25,262.67	25,665.66
电子设备投入产出比	21.28	8.17
电子设备净利润配比	2.02	2.58

上表可以看出，扣除网络游戏核心工具开发和虚拟现实数字娱乐研发的设备投资后，尽管公司电子设备投入产出比有所下降，但由于募投项目网游新产品高品质、跨平台、轻联运等特性以及拓展移动游戏发行业务，电子设备净利润配比较不降反升，所以本项目的实施将有利于公司扩大经营规模，提升盈利能力。

五、固定资产折旧、研发支出对公司经营业绩的影响

由于公司采用阶段性广告投放策略，在网络游戏新产品和移动游戏运营平台开发成熟前，公司不会进行大规模的广告投放，在业务运营过程中，也会根据广告带来的收入情况逐步扩大投放规模。因此，若募投项目运营不成功，运营环节费用对净利润的影响较小，若运营成功，由于运营收入将超过运营环节的费用支出，运营费用对净利润的影响也较小。

本次募集资金投入将新增固定资产 21,637.90 万元以及无形资产 3,696.50 万元，若按电子设备 5 年折旧、软件 5 年摊销计算，募集资金投资项目实施期四年中年均产生折旧摊销 3,094.49 万元；另外，本次募集资金投入研发费用 39,550.50 万元，主要为研发人员工资福利，由于募投项目人员规划中，新增研发人员占比仅为 40%，因此本次募集资金投资项目实施期四年中年均产生新增研发支出 3,955.05 万元。根据支出规划计算，募投项目实施的四年间折旧摊销和新增研发支出年均影响公司业绩 7,049.54 万元，占 2016 年公司净利润 25,262.67 万元的 27.90%。

综上所述，未来在现有游戏盈利能力保持平稳，游戏新品收入增长的情况下，募投项目运营期公司净利润将较报告期内进一步增长，进而避免因募投项目大幅投入导致开发期对公司经营业绩产生重大影响的不利局面出现。

六、本次募集资金项目对公司财务状况和经营成果的影响

（一）本次募集资金项目对公司财务状况的影响

本次募集资金到位后，公司的股本、净资产、每股净资产将大幅提高，整体实力将进一步增强。由于净资产所占比重大幅上升，公司的资产负债率将得到一定幅度的下降，财务结构将进一步优化，间接融资能力将得到提升，抵御风险的能力将得到大幅提高。同时，本次股票溢价发行将增加公司资本公积金，使公司资本结构更加稳健，股本扩张能力进一步增强，为公司进一步发展创造了良好条件。

（二）本次募集资金项目对公司经营成果的影响

公司募集资金投资项目须经历建设期和投资回收期，在募集资金投入初期，由于项目建设期影响，短期内项目对公司利润贡献较小，加之新增固定资产折旧及无形资产的摊销等因素，将影响公司净资产收益率和每股收益。

从中长期看，本次募集资金项目均具有较高的投资回报率，随着项目陆续产生效益，公司业务规模和销售收入大幅度增加，利润水平将有大幅提高，公司盈利能力将不断增强，净资产收益率水平会随之提升。

七、董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见

公司于 2014 年 12 月 24 日召开了第二届董事会第四次会议，审议通过了《关于首次公开发行人民币普通股（A 股）募集资金用途的议案》，并于 2016 年 1 月 8 日召开了第二届董事会第十次会议，审议通过了《关于调整首次公开发行人民币普通股（A 股）募集资金用途的议案》，董事会对募集资金投资项目的可行性进行了充分的研究，认为本次募集资金投资项目具有较强的可行性。

截至 2017 年 9 月 30 日，公司资产总额为 193,816.65 万元，归属于母公司股东的所有者权益为 65,538.81 万元，报告期内，公司分别实现的营业收入为 66,101.93 万元、168,497.24 万元、266,044.65 万元及 197,817.64 万元，实现的净利润分别为 8,875.52 万元、14,956.24 万元、25,262.67 万元及 17,881.52 万元。公司业绩发展迅速，具有较强的盈利能力。本次募集资金总额为不超过 148,424.84

万元，募集资金到位后会进一步优化公司主营业务结构，有助于提高公司网络游戏市场占有率和开拓移动互联业务市场，有利于完善公司的全产业链经营模式，将最终增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。公司现有的生产经营规模及财务状况可以有效的支持募集资金投资项目的建设和实施。

公司是高科技研发型企业，因此较为重视游戏产品和游戏运营技术的先进性，同时员工中大部分由研发人员构成。截至 2017 年 9 月 30 日，公司研发人员为 1,372 人，占公司总员工的 59.99%，公司及其子公司拥有并正在使用的专利技术共 32 项。经过十年来的发展，公司积累了丰富的游戏产品开发经验和运营经验，在自主研发 3D 游戏引擎的基础上，对于画面渲染、多人同屏、运营计费等方面的技术有着较为深刻的理解，同时能够借鉴国外先进的游戏研发技术和运营技术，不断提升本公司的研发实力。公司已掌握的主要核心技术情况如下：在网络游戏开发技术方面，公司的网络游戏开发技术主要包括 3D 引擎技术、服务器引擎技术及跨平台引擎技术等。公司现有的技术水平与本次募集资金投资项目相适应。

随着公司经营规模的不断扩大和经营业绩的迅速发展，公司内部制订了较为全面的组织制度，建立了科学合理的内部机构运行机制，已经形成了完整的业务流程体系，在采购、生产、销售等关键环节都制定了相应的程序和标准，报告期内，公司逐步建立了完整的公司治理制度和内部控制措施，公司将严格按照上市公司的要求进行规范运作，进一步完善法人治理结构，充分发挥股东大会、董事会和监事会在公司重大决策、经营管理和监督方面的作用。公司的管理能力与本次募投资金投资项目相适应。

综上，公司董事会经分析后认为，公司本次募集资金数额与投资项目与公司现有生产经营规模、财务状况、技术水平和管理能力等相适应，投资项目具有良好的市场前景和盈利能力，具有较强的可行性。公司能够有效使用募集资金，提高公司经营效益。

第十一节 其他重要事项

一、重要合同

截至本招股说明书签署日，本公司已签订、尚未执行完毕，将对公司生产经营活动、财务状况和未来发展产生重要影响的合同如下：

（一）游戏代理及授权协议

1、《方舟：生存进化》软件独家许可协议

2015 年 11 月 25 日，本公司与 SDE Inc.签订《关于方舟：生存进化（Ark: Survival Evolved）游戏产品（“许可产品”）之软件独家许可协议》。SDE Inc. 授予本公司在全球地区独家运营《方舟：生存进化》的权利，授权期限自 2015 年 12 月 1 日起 15 年，双方就游戏产品运营收入按一定比例进行分成。若协议期最后一年的总销售额达到或超过 120 万美元时，本协议自动顺延二年。

2016 年 7 月 1 日，美国蜗牛与 SDE Inc.签订《关于方舟：生存进化（Ark: Survival Evolved）游戏产品（“许可产品”）之软件独家许可协议之补充协议》，双方同意：在 2016 年 6 月 30 日之前，因运营《方舟：生存进化》而产生的 IDC/服务器费用由 SDE Inc.承担；由 2016 年 7 月 1 日起，上述费用由美国蜗牛承担。

2017 年 4 月 2 日，美国蜗牛与 SDE Inc.签订《关于方舟：生存进化（Ark: Survival Evolved）游戏产品（“许可产品”）之软件独家许可协议之补充协议 II》，双方同意：（1）截至 2016 年 12 月 31 日尚未结算的款项的性质由预付分成款变更为 SDE Inc.向美国蜗牛许可《方舟：生存进化》的使用费。（2）自 2017 年 1 月 1 日起至 2019 年 12 月 31 日止，双方重新约定了分成比例及方式。2020 年 1 月 1 日起至授权期限内的分成比例届时将做另行约定。（3）自 2017 年 1 月 1 日起至授权期限内，美国蜗牛同意承担《方舟：生存进化》的引擎使用费。

2、方舟移动网络游戏独家许可协议

2017 年 11 月 1 日，SDE Inc. 与美国蜗牛分别签署四份《关于方舟：生存进

化（Ark: Survival Evolved）移动网络游戏产品（以下简称“方舟手游”）之软件独家许可协议》，约定 SDE Inc.授予美国蜗牛在大陆及港澳台、韩国、日本范围内出版、发行、推广、销售“方舟：生存进化（Ark: Survival Evolved）移动网络游戏（“方舟手游”）”的独家许可权，许可期限为 5 年，自 2017 年 11 月 1 日起开始计算，该等协议对美国蜗牛需向 SDE Inc.支付的版权金以及与 SDE Inc.就方舟手游在授权地区范围内的销售收入分成比例作出了约定。该等协议适用美国加利福尼亚州法律。

3、《九阴手游》独家授权协议

2016 年 5 月 19 日，本公司与 VNG Corporation 签署《Software Exclusive License Agreement》，本公司同意授权 VNG Corporation 在越南独家运营越南语版本《九阴手游》的权利，许可期限为自越南语版本《九阴手游》商业化运营之日起三年，该合同适用中国香港法律。

4、《天乩》授权许可联合发行合同

2017 年 3 月 27 日，本公司与欢瑞世纪（北京）网络科技有限公司签署《<天乩>授权许可联合发行合同》，约定欢瑞世纪（北京）网络科技有限公司将其拥有的合法及完整权利的影视作品《天乩》及其名称授权本公司开发改编为同名游戏；授权期限为自合同签订之日起至 2021 年 12 月 31 日止，若游戏授权期限届满前一年的游戏年总流水不少于 300 万元的，合同自动续约两年；授权使用费包括授权金和分成费用；并约定对开发游戏进行联合运营。

5、《封神之天启》授权许可联合发行合同

2017 年 3 月 27 日，本公司与欢瑞世纪（北京）网络科技有限公司签署《<封神之天启>授权许可联合发行合同》，约定欢瑞世纪（北京）网络科技有限公司将其拥有的合法及完整权利的影视作品《封神之天启》及其名称授权本公司开发改编为同名游戏；授权期限为自《封神之天启》电视剧首轮开播之日起五年，若游戏授权期限届满前一年的游戏年总流水不少于 300 万元的，合同自动续约两年；授权使用费包括授权金和分成费用，并约定对开发游戏进行联合运营。

6、海盗游戏独家运营权相关协议

美国蜗牛与 SDE Inc. 分别于 2016 年 11 月 5 日、2017 年 11 月 4 日签署《关于<海盗 Atlas>游戏独家运营权预定协议》、《关于<海盗 Atlas>游戏独家运营权预定协议之补充协议》，约定美国蜗牛向 SDE 预定开发“海盗 Atlas”全平台游戏全球独家运营权，协议有效期至 2018 年 12 月 31 日，该等协议对美国蜗牛需向 SDE Inc. 支付的运营权预订款以及与 SDE Inc. 就游戏运营的分成作出了约定，该等协议适用美国加利福尼亚州法律。

7、《热血传奇》授权开发许可合同

2014 年 5 月 20 日，本公司与蓝沙信息技术（上海）有限公司签订《游戏授权许可协议》，蓝沙信息技术（上海）有限公司授权本公司可基于《热血传奇》简体中文版客户端游戏改编、开发一款与原版游戏相同或相似的家庭主机游戏，授权期限为自 2014 年 5 月 20 日起算至改编游戏商业化运营之日起满 2 年。

8、《天堂 II》授权开发许可合同

2015 年 9 月 30 日，本公司与 NCSOFT Corporation 签订 Mobile Game License Agreement。NCSOFT Corporation 授权本公司可基于《天堂 II》端游 IP 开发一款基于移动平台的中文在线游戏，授权期限为自 2015 年 9 月 30 日起至游戏商业化运营之日起满 3 年。协议到期后若双方达成一致可延长一年。

（二）销售协议

2017 年 7 月 12 日，美国蜗牛与 Solutions 2 GO Inc. 签署《销售协议》，美国蜗牛同意 Solutions 2 GO Inc 销售在 PlayStation4、Xbox One 和 Nintendo 等平台上运行的《方舟：生存进化》实体光盘，有效期为自合同生效之日开始计算的 2 年，且除符合终止的相关约定外，有效期到期后自动延期 1 年。该协议约定 Solutions 2 GO Inc. 需向美国蜗牛按季度按约定比例支付其销售收入的分成。该协议适用美国加利福尼亚州法律。

（三）游戏引擎购买协议

2017 年 6 月 6 日，Epic Games Inc. 与美国蜗牛签署《Unreal Engine 4 授权协议》，约定 Epic Games Inc. 授予美国蜗牛在约定地区范围内非独占性的、不可转让的、可终止的以及不可分许可的 Unreal Engine 4 使用许可，许可期限为 5 年，

该协议对美国蜗牛需向 Epic Games Inc.支付初始授权使用费及与 Epic Games Inc.就游戏产品销售收入分成比例做出了约定。该协议适用北卡罗来纳州法律。

（四）借款协议

2016 年 12 月 27 日，美国蜗牛与中国工商银行美国分行签署借款协议，借款金额不超过 500 万美元。实际借款金额为（1）99 万美元，借款期限为 2017 年 1 月 19 日至 2017 年 12 月 19 日；（2）396 万美元，借款期限为 2017 年 2 月 13 日至 2018 年 2 月 13 日。上述借款的年借款利率为 1.6%加三个月平均的伦敦同业拆借利率。该协议适用美国加利福尼亚州法律，并由本公司向宁波银行苏州吴中支行提供的借款保函进行担保。

2017 年 8 月 1 日，美国蜗牛与中国农业银行股份有限公司东京分行签署借款协议，借款金额不超过 2,270 万美元，合同有效期自 2017 年 7 月 27 日至 2019 年 7 月 26 日，年借款利率为 1.25%加三个月平均的伦敦同业拆借利率，该协议适用日本法律，并由本公司向中国农业银行股份有限公司苏州分行提供的借款保函进行担保。

2017 年 9 月 11 日，本公司与中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行签署《出口贸易融资合同》，中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行同意向本公司提供出口商票融资，融资期限自 2017 年 9 月 11 日至 2018 年 2 月 26 日，融资金额、期限、利率等以融资凭证记载为准，并由石海和周颖提供本金 1,000 万美元的连带责任保证，由本公司以应收账款出质的方式提供本金 1,000 万美元的担保。

2017 年 9 月 19 日，本公司与中国建设银行股份有限公司苏州工业园区支行签署《人民币流动资金借款合同》，中国建设银行股份有限公司苏州工业园区支行同意向本公司提供借款 6,000 万元用于本公司日常生产经营周转，借款期限自 2017 年 9 月 19 日至 2018 年 9 月 18 日，其借款固定年利率为贷款基础利率加 0.05%。

2017 年 10 月 12 日，本公司与中国建设银行股份有限公司苏州工业园区支行签署《人民币流动资金借款合同》，中国建设银行股份有限公司苏州工业园区

支行同意向本公司提供借款 6,000 万元用于本公司日常生产经营周转，借款期限自 2017 年 10 月 13 日至 2018 年 10 月 12 日，其借款固定年利率为贷款基础利率加 0.05%，并由本公司向中国建设银行股份有限公司苏州工业园区支行提供 5 万元保证金。

2017 年 10 月 13 日，本公司与中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行签署《出口贸易融资合同》，中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行同意向本公司提供出口商票融资，融资期限自 2017 年 10 月 13 日至 2018 年 4 月 9 日，融资金额、期限、利率等以融资凭证记载为准，并分别由石海、周颖各提供本金 500 万美元的连带责任保证，由本公司以应收账款出质的方式提供本金 650 万美元的担保。

2017 年 11 月 13 日，本公司与中国建设银行股份有限公司苏州工业园区支行签署《人民币流动资金借款合同》，中国建设银行股份有限公司苏州工业园区支行同意向本公司提供借款 6,000 万元用于本公司日常生产经营周转，借款期限自 2017 年 11 月 13 日至 2018 年 11 月 12 日，其借款固定年利率为贷款基础利率减 0.1675%。

（五）软件购买合同

2015 年 1 月 1 日，本公司与深圳弼硕信息技术有限公司就《微软服务提供商授权许可协议（SPLA）销售合同》签订《补充协议》就原 2014 年 7 月 15 日签订的《补充协议》在提供产品明细和服务期限方面进行调整。本次调整后，本公司需每月向深圳弼硕信息技术有限公司支付 148,485.00 元，用于购买微软基于 Windows 操作系统的软件开发产品服务，期限调整为自 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日。

（六）软件开发合同

2017 年 7 月 13 日，Virtual Basement LLC.与美国蜗牛签署《软件开发协议》，约定 Virtual Basement LLC.将一款多人在线的生存射击类游戏“Outlaw of the West”开发为多媒体互动娱乐软件应用并可以使之在 PC、Sony PS4、Microsoft Xbox One 等平台上运营，该协议于 Virtual Basement LLC.与美国蜗牛履行完毕其

各自协议约定的义务时终止，该协议约定美国蜗牛向 Virtual Basement LLC.支付 350 万美元开发费用，该开发费用由第三方保管账户存管，同时就美国蜗牛运营 Virtual Basement LLC.开发的软件所获取的净利润分成做出明确约定，该协议适用美国加利福尼亚州法律。

（七）移动通信转售业务相关合同

本公司与中国联合网络通信有限公司（以下简称“中国联通”）分别于 2013 年 10 月 18 日和 2013 年 10 月 31 日签订《移动通信转售业务试点合作协议》和《<移动通信转售业务试点合作协议>的补充协议》，中国联通为本公司提供基于 3G 网络的移动通信业务批发，本公司以自身名义和自有品牌向其最终用户提供移动通信服务，本公司根据上述协议约定的各项业务的全国统一基准价格及批发折扣率向中国联通支付费用。

上述协议签订后，双方先后于 2013 年 10 月 31 日、2014 年 6 月 16 日、2015 年 2 月 6 日、2015 年 3 月 5 日和 2015 年 7 月 9 日签订《补充协议》，对合作协议的细节问题进行明确、调整。上述《补充协议》均依据工信部颁发的《工业和信息化部关于同意苏州蜗牛数字科技股份有限公司开展移动转售业务试点的批复》的规定进行约定，《补充协议》仅对双方账单结算时间、阶梯收费方式等细节内容进行调整。

2016 年 3 月 10 日、2016 年 5 月 6 日和 2016 年 7 月 26 日，本公司分别与中国联通签署《移动通信转售业务合作协议》、《<移动通信转售业务合作协议>附件 15 的补充协议一》和《<移动通信转售业务合作协议>的补充协议一》，中国联通为本公司提供移动通信业务批发，本公司以自身名义和自有品牌向其最终用户提供移动通信服务，本公司根据上述协议约定的各项业务的全国统一基准价格及批发折扣率向中国联通支付费用。

2016 年 8 月 15 日，本公司、中国联通及本公司子公司蜗牛通信签署《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议一》，本公司授权蜗牛通信经营《移动通信转售业务合作协议》、《<移动通信转售业务合作协议>附件 15 的补充协议一》和《<移动通信转售业务合作协议>的补充协议一》项下载明的各项移动通信转售业务，授权期限和内容以工信部批准文件为准；在授权生效后，自三方约定的时点起，本公司和中国联通基于原《移动通信转售业务合作协议》及所有相关补充

协议约定的对接工作均由中国联通和蜗牛通信实施；本公司对蜗牛通信开展的授权经营业务行为承担连带责任。

2016年9月8日，本公司、中国联通及本公司子公司蜗牛通信签署《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议二》，就《移动通信转售业务合作协议》、《<移动通信转售业务合作协议>附件15的补充协议一》、《<移动通信转售业务合作协议>的补充协议一》、《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议一》进行补充和变更，在本公司授权蜗牛通信经营上述协议项下载明的各项移动通信转售业务基础上，约定本公司委托蜗牛通信向中国联通进行移动通信转售业务的结算，本公司与蜗牛通信共同就移动通信转售业务结算向中国联通承担连带责任。

发行人与中国联通分别于2016年10月27日、2016年12月9日签署《<移动通信转售业务合作协议>的补充协议二》、《<移动通信转售业务合作协议>的补充协议三》，就《移动通信转售业务合作协议》、《<移动通信转售业务合作协议>附件15的补充协议一》、《<移动通信转售业务合作协议>的补充协议一》内容进行补充和变更，上述协议均依据工信部颁发的《工业和信息化部关于同意苏州蜗牛数字科技股份有限公司开展移动转售业务试点的批复》的规定进行约定，对业务模块、业务价格，对账结算等具体内容进行调整。

2017年5月3日，发行人、中国联通及蜗牛通信签署《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议四》，就《移动通信转售业务合作协议》、《<移动通信转售业务合作协议>附件15的补充协议一》、《<移动通信转售业务合作协议>的补充协议一》、《<移动通信转售业务合作协议>的补充协议二》、《<移动通信转售业务合作协议>的补充协议三》、《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议一》、《<移动通信转售业务合作协议>的变更协议二》进行补充和变更，明确发行人因移动通信转售业务向中国联通出具的保函要求，并就发行人、蜗牛通信向中国联通支付的付款保证金、履约保证金、国际业务保证金或银行保函等条款进行相应调整。

（八）重大工程建设合同

2012年1月19日，本公司与苏州九城都市建筑设计有限公司签订《建设工程设计合同》，本公司委托苏州九城都市建筑设计有限公司承担“苏州蜗牛数字科技股份有限公司园区研发中心建设项目”工程建筑设计，设计费为700万元。

（九）开立保函协议

发行人与宁波银行股份有限公司苏州吴中支行分别于 2016 年 3 月 2 日、2017 年 2 月 10 日签订《开立保函协议》（07508BH20168000）以及《保函开立补充协议》（07508BH20168000 补），宁波银行股份有限公司苏州吴中支行为发行人开立 400 万美元的国际融资性保函，受益人为中国工商银行股份有限公司美国分公司，保函有效期至 2018 年 3 月 2 日。

2017 年 1 月 4 日，发行人与宁波银行股份有限公司苏州吴中支行分签订《开立保函协议》（07508BH20178000），宁波银行股份有限公司苏州吴中支行为发行人开立 100 万美元的国际融资性保函，受益人为中国工商银行股份有限公司美国分公司，保函有效期截至 2018 年 1 月 3 日。

2017 年 3 月 3 日，发行人与中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行签订《开立涉外保函/备用信用证协议》（编号：32050120170000065），中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行就发行人与 Fox Digital Entertainment Inc. 于 2016 年 10 月 20 日签订的 Wireless Content License Agreement 为发行人开立不可撤销的涉外保函共计 250 万美元，并收取一次性服务费用，其费率为一次性 1.2%，该涉外保函的有效期至 2018 年 3 月 1 日，由石海和周颖提供连带责任保证。

2017 年 4 月 20 日，发行人与中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行签订《开立涉外保函/备用信用证协议》（编号：32050120170000146），中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行就发行人与 Fox Digital Entertainment Inc. 于 2016 年 10 月 20 日签订的 Wireless Content License Agreement 为发行人开立不可撤销的涉外保函共计 250 万美元，并收取一次性服务费用，其费率为一次性 1.2%，该涉外保函的有效期至 2018 年 6 月 30 日，由石海和周颖提供连带责任保证。

2017 年 5 月 11 日，发行人与中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行签订《开立国内保函协议》（编号：32050220170002337），中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行就发行人与中国联合网络通信有限公司签订的移动通信转售业务合作协议为发行人开立履约保函共计 4,725 万元，并收取一次性服务费用，其费率为一次性 0.25%，该保函的有效期至 2018 年 3 月 31 日，由石海和周颖提供连带责任保证。

2017年7月27日，发行人与中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行签订《开立涉外保函/备用信用证协议》（编号：32050120170000286），中国农业银行股份有限公司苏州工业园区支行就美国蜗牛与中国农业银行股份有限公司东京分行签订的借款协议为发行人开立不可撤销的涉外保函共计2,270万美元，并分三次向发行人收取服务费用，该涉外保函的有效期限至2019年7月26日，由石海和周颖提供连带责任保证。

二、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事项。

三、重大诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署日，本公司所涉及的尚未了结的、金额在100万元以上的诉讼或仲裁事项如下：

1、游戏版权纠纷和不正当竞争纠纷

本公司认为成都天象互动科技有限公司（以下简称“成都天象”）与北京爱奇艺科技有限公司（以下简称“爱奇艺”）推出的手机游戏《花千骨》抄袭使用了本公司《太极熊猫》中的游戏界面及包括游戏规则在内的其他游戏因素。2015年7月30日，本公司就上述的成都天象与爱奇艺的不正当竞争行为向苏州市中级人民法院提起诉讼并要求：成都天象与爱奇艺停止不正当竞争行为；赔礼道歉，消除因不正当竞争行为对本公司造成的不利市场影响；赔偿本公司经济损失3,000万元（该数额为暂计数，实际损失按照成都天象及爱奇艺在不正当竞争期间获得的利润计算）并承担该案的诉讼费用。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于一审阶段。

2016年2月5日，成都天象作为原告向上海市浦东新区人民法院提起诉讼，认为本公司于2015年8月1日召开媒体沟通会并在腾讯、游戏茶馆、凤凰网等多家媒体前宣称成都天象开发的《花千骨》游戏抄袭本公司旗下游戏《太极熊猫》游戏行为构成不正当竞争行为，损害了成都天象的商业信誉、商品声誉并给其造

成经济损失，要求判令：本公司停止对原告的侵权行为、消除影响并赔礼道歉；本公司赔偿原告经济损失 3,300 万元（该金额为暂计数，实际金额参照因不正当竞争行为而获得的利润计算）；本公司赔偿原告律师费及公证费共计 30.15 万元；本公司承担上述案件诉讼费用。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于一审阶段。原诉讼中本公司为原告，预计该案件不会对公司经营造成重大影响。

2、广告合同纠纷

（1）2016 年 11 月 1 日，安徽优数科技有限公司作为原告向安徽省合肥高新技术产业开发区人民法院提起诉讼，认为公司违反其与原告通过电子邮件形式确定的“天子”网游广告合同（2015 年 12 月 24 日、2016 年 3 月 17 日、2016 年 3 月 22 日分别约定广告费用为 10,000 元/天、8,000 元/天、按每日实际投放金额计算）以及公司与原告通过电子邮件形式确认的“九阴真经”游戏推广合作合同（广告费用为 34.86 万元），对于上述广告发布费用，公司无正当理由拒不支付，请求判令：①公司支付原告广告款 122.00 万元，并依法承担利息损失 1.83 万元，其后的利息另行计算至实际给付之日止；②公司承担本案的诉讼费、公证费。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于一审阶段。

（2）2017 年 7 月 26 日，上海安璞信息技术有限公司作为原告向苏州工业园区人民法院提起诉讼，认为其已按《网络广告发布合同》约定履行广告投放义务，但发行人未按约支付款项，请求判令：①发行人支付原告广告费 154.36 万元，并赔偿逾期付款损失；②发行人赔偿原告代理费损失 6 万元，并承担诉讼费用。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于一审阶段。

上述广告诉讼案件金额较小，且本公司已进行了相应的会计处理，预计不会对本公司经营造成重大影响。

3、游戏开发纠纷

2016 年 10 月 20 日，发行人与 Fox Digital Entertainment 签订 Wireless Content License Agreement，约定发行人被授权使用 Fox Digital Entertainment 已制作的《人

猿星球》系列电影以及将要发布的电影《猩球崛起 3：终极之战》的相关素材，将其改编为 ARPG 移动端游戏以及 AR-LBS 移动端游戏。Fox Digital Entertainment 为避免上述电影与改编游戏同时发布，无理由推迟提供电影相关素材和信息，使得发行人所开发的移动端游戏未在电影发布后及时推出，同时，Fox Digital Entertainment 也未返还发行人以保函方式支付的最低保证分成费 250 万美元。

2017 年 9 月 26 日，发行人作为原告就上述与 Fox Digital Entertainment, Inc. 的授权协议纠纷向美国加利福尼亚中央区（联邦）地区法院提起诉讼，认为 Fox Digital Entertainment, Inc. 违约，请求法院判令解除协议，并赔偿发行人不低于 300 万美元的损失费用。

截至本招股说明书签署日，该起诉讼案件处于审理阶段。鉴于发行人为该起诉讼案件中的原告，发行人开发的移动端游戏亦未发行，尚未对发行人业务营业收入产生实质影响，且诉讼标的金额相对较小，因此，该起诉讼案件不会对发行人业务经营产生重大不利影响。

四、控股股东或实际控制人、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及的重大诉讼或仲裁

截至本招股说明书签署之日，本公司实际控制人和控股股东没有涉及重大诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员没有涉及重大诉讼或仲裁事项。

五、控股股东、实际控制人的重大违法行为

本公司控股股东、实际控制人在报告期内不存在重大违法行为。

六、公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员的刑事诉讼事项

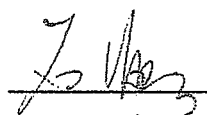
截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员没有涉及刑事诉讼的情形。

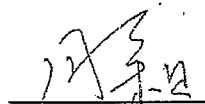
第十二节 有关声明

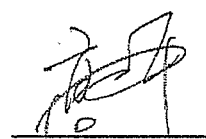
一、全体董事、监事、高级管理人员声明

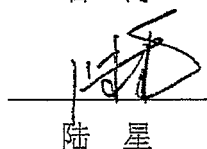
本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

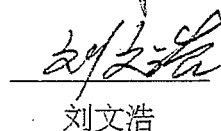
董事签名：

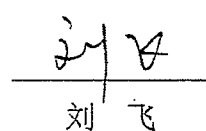

石海

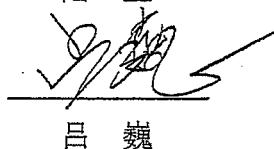

周颖

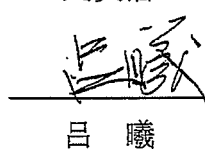

高向晖

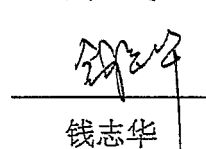

陆星


刘文浩


刘飞

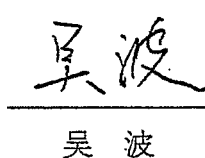

吕巍

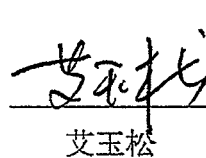

吕曦


钱志华

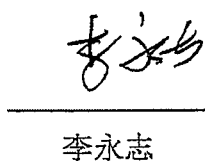
监事签名：


孙大虎


吴波


艾玉松

不担任董事的高级管理人员签名：


李永志


苏州蜗牛数字科技股份有限公司
2017 年 12 月 26 日

保荐机构（主承销商）声明

本保荐机构（主承销商）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、准确性和完整性承担相应的法律责任。

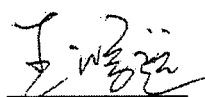
本人已认真阅读苏州蜗牛数字科技股份有限公司招股说明书全部内容，确认招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对招股说明书真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

项目协办人：

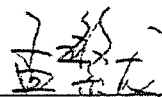


单 兴

保荐代表人：

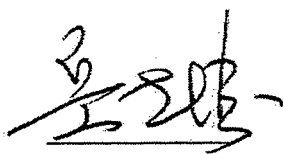


王鸿远



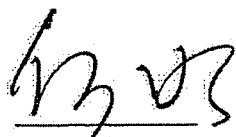
孟繁龙

总经理：



岳克胜

法定代表人：



何 如

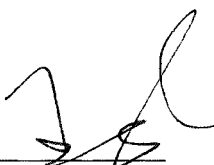
国信证券股份有限公司

2017年12月26日

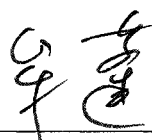
律师声明

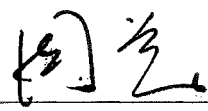
本所及经办律师已阅读《苏州蜗牛数字科技股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书》及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书及其摘要不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对招股说明书及其摘要引用法律意见书和律师工作报告的内容的真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

单位负责人：


王 玲

经办律师：


牟 蓬


周 蕊



关于苏州蜗牛数字科技股份有限公司
招股说明书的
会计师事务所声明

苏州蜗牛数字科技股份有限公司董事会：

本所及签字注册会计师已阅读苏州蜗牛数字科技股份有限公司首次公开发行 A 股股票招股说明书，确认招股说明书中引用的有关经审计的 2014 年度、2015 年度、2016 年度及截至 2017 年 9 月 30 日止九个月期间的申报财务报表、内部控制审核报告所针对的 2017 年 9 月 30 日与编制申报财务报表相关的内部控制及经核对的 2014 年度、2015 年度、2016 年度及截至 2017 年 9 月 30 日止九个月期间的非经常性损益明细表的内容，与本所出具的上述审计报告、内部控制审核报告及非经常性损益明细表专项报告的内容无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的上述审计报告、内部控制审核报告及非经常性损益明细表专项报告的内容无异议，确认招股说明书不致因完整准确地引用上述报告而导致在相应部分出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对本所出具的上述报告的真实性、准确性、完整性和及时性依据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

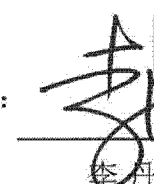
签字注册会计师：


高建斌

签字注册会计师：


林晓帆

会计师事务所负责人：


李丹

普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）



2017年12月26日

普华永道中天会计师事务所(特殊普通合伙)
中国上海市黄浦区湖滨路202号企业天地2号楼普华永道中心11楼 邮编200021
总机：+86 (21) 2323 8888, 传真：+86 (21) 2323 8800, www.pwccn.com

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。

签字注册会计师:



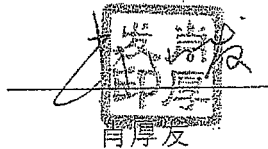
张全心



朱艳

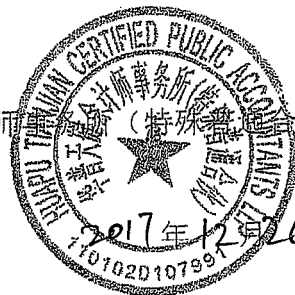
赵婷婷

验资机构负责人:



高洪友

华普天健会计师事务所(特殊普通合伙)



说 明

华普天健会计师事务所(特殊普通合伙)前身华普天健会计师事务所(北京)有限公司就苏州市蜗牛电子有限公司整体变更为股份有限公司验资事项,于2011年3月28日出具了会验字[2011]4006号《验资报告》,报告签字注册会计师为张全心、朱艳和赵婷婷。

目前,赵婷婷已离职,故苏州蜗牛数字科技股份有限公司本次上市申请文件中,验资机构声明中仅有签字注册会计师张全心和朱艳的签字,未有签字注册会计师赵婷婷的签字。

特此说明。

华普天健会计师事务所(特殊普通合伙)



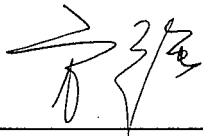
负责人:

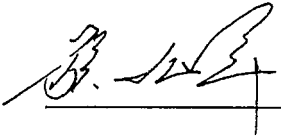
肖厚发

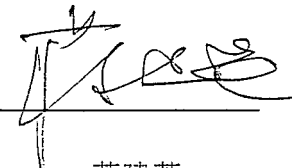
2017年12月26日

六、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: 
方 强


张旭军

评估机构负责人: 
蒋建英

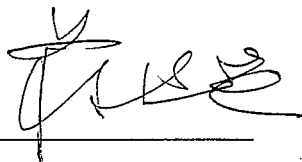


说 明

2011 年 12 月 15 日，北京市财政局出具京财企许可[2011]0131 号《北京市财政局关于中水致远资产评估有限公司吸收合并事项予以备案的通知》，同意中水致远资产评估有限公司吸收合并安徽致远资产评估有限公司。目前，安徽致远资产评估有限公司的人员和业务等全部转入中水致远资产评估有限公司，并办理了安徽致远资产评估有限公司的资产评估资格注销手续。两公司合并后，统一使用“中水致远资产评估有限公司”名称。

特此说明。

评估机构负责人：



蒋建英



第十三节 附件

一、备查文件

投资者可以查阅与本次发行有关的所有正式法律文件，该等文件也刊载在巨潮网站（<http://www.cninfo.com.cn>），具体包括：

- （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）发行人审计报告基准日至招股说明书签署日之间的相关财务报表及审阅报告（发行前提供）；
- （六）内部控制鉴证报告；
- （七）经注册会计师鉴证的非经常性损益明细表；
- （八）法律意见书及律师工作报告；
- （九）公司章程（草案）；
- （十）中国证监会核准本次发行的文件；
- （十一）其他与本次发行有关的重要文件。

二、文件查阅地址

公司名称	发行人： 苏州蜗牛数字科技股份有限公司	保荐机构（主承销商）： 国信证券股份有限公司
联系地址	江苏省苏州市中新大道西 171 号	广东省深圳市罗湖区红岭中路国际信托大厦 17 层
联系电话	0512-67671313	0755-82130833
联系人	陆星	王鸿远