

创业板风险提示

本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。创业板公司具有创新投入大、新旧产业融合成功与否存在不确定性、尚处于成长期、经营风险高、业绩不稳定、退市风险高等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。

北京柠檬微趣科技股份有限公司

BEIJING MICROFUN CO., LTD.

北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 204 室



MICROFUN

首次公开发行股票并在创业板上市 招股说明书

(申报稿)

声明：公司的发行申请尚需经深圳证券交易所和中国证监会履行相应程序。本招股说明书（申报稿）不具有据以发行股票的法律效力，仅供预先披露之用。投资者应当以正式公告的招股说明书作为投资决定的依据。

保荐机构（主承销商）

CMS  招商证券

深圳市福田区福田街道福华一路 111 号

监管机构声明

中国证监会、交易所对本次发行所作的任何决定或意见，均不表明其对注册申请文件及所披露信息的真实性、准确性、完整性作出保证，也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。

发行人声明

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股说明书及其他信息披露资料不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

发行人控股股东、实际控制人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，并承担相应的法律责任。

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。

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。

保荐人及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，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

本次发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A股）
公开发行新股数量	本次拟公开发行新股数量不超过 1,700.00 万股（含 1,700.00 万股，且本次公开发行的股份占发行后总股本的比例不低于 25%，以中国证监会同意注册后的数量为准，不含采用超额配售选择权发行的股票），本次发行无股东公开发售股份
每股面值	人民币 1.00 元
每股发行价格	【】元
预计发行日期	【】年【】月【】日
拟上市的证券交易所	深圳证券交易所
发行后总股本	不超过 6,800 万股
保荐机构（主承销商）	招商证券股份有限公司
招股说明书签署日期	【】年【】月【】日

重大事项提示

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

一、本公司特别提醒投资者关注下列风险因素

（一）产品集中度较高的风险

报告期内，公司营业收入主要来源于《宾果消消消》一款游戏产品，2017年度、2018年度、2019年度和**2020年1-6月**，该款游戏收入占当期主营业务收入的比重分别为96.49%、74.43%、88.92%和**95.17%**。

公司若无法发挥研发优势和利用技术储备，不能提前把握玩家偏好，加大研发投入，成功开发并推广新的游戏产品，满足游戏用户需求，将会对公司的持续盈利造成重大不利影响。

（二）新产品开发风险

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

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

（三）跨境经营风险

2017年度、2018年度、2019年度和**2020年1-6月**，公司来自境外的营业收入分别为9,309.65万元、10,770.03万元、5,791.52万元和**1,588.77万元**，占营业收入的比重分别为24.03%、32.40%、16.63%和**14.16%**。

随着境外业务的开展，公司将面临境内外不同市场环境的挑战。如果相关国家或地区关于业务监管、外汇管理、资本流动管理或税收管理等方面的法律、法规或政策发生对公司不利的变化，将会对公司的业务拓展产生不利影响。此外，跨境经营将增加公司的管理难度，如果公司管理层不能同时提高自身管理水平，也将给公司的经营管理带来一定的风险。

（四）经营业绩波动的风险

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

2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-6 月，公司营业收入分别为 38,762.06 万元、33,241.56 万元、34,828.31 万元和 11,223.15 万元，2017 年至 2019 年，公司营业收入基本稳定。2020 年上半年，公司营业收入有所下滑，主要系公司核心产品《宾果消消消》活跃用户数量有所下降所致。如果公司不能持续保持核心产品的吸引力，或推出受玩家喜爱的新款游戏，并取得良好的市场经营表现，则公司未来的经营业绩将存在下滑的风险。

（五）产业政策变化的风险

我国游戏产业处于快速发展阶段，随着游戏内容的推陈出新、产业环境的快速变化和技术的不断更新，我国移动游戏行业的法律监管体系逐渐完善。我国游戏行业受到多个部门共同监管，包括工信部、文化部和中宣部等。监管部门针对游戏内容、业务资质、知识产权保护和网络安全等相关的法律、法规和监管制度的调整将对行业发展产生重大影响。2018 年 3 月至 2018 年 12 月，因机构改革，相关主管部门暂停了网络游戏出版物号的发放工作，游戏企业新产品的发布因此受到了较大影响。

虽然目前网络游戏出版物号已重新开始发放，若公司在业务开展等方面不能与监管导向一致，不能顺应国家产业政策的要求，未能持续取得相关的批准和许可，或者国家产业政策发生重大不利变化，将严重影响公司业务的开展和正常运营，对公司未来经营发展产生不利影响。

（六）政策监管的风险

近年来，相关主管机构针对网络游戏行业的监管和立法不断加强，对游戏企业运营资质、游戏内容及设置等的要求也日趋严格，未来网络游戏行业相关资质及许可门槛可能进一步提高。若届时发行人无法按照主管机构的要求取得新的业务资质，则可能面临行政处罚风险。2020年上半年，公司游戏产品《宾果消消消》（版本7.5.1）被工信部和国家计算机病毒应急处理中心认为存在隐私不合规情形，虽然公司已进行了整改工作，但后续发行人在开展业务的过程中，如果对监管法规的理解与主管机构存在偏差，也可能导致游戏产品的内容设置等不符合监管法规要求，从而面临被责令整改或处罚的风险。

二、相关承诺事项

与本次发行相关的重要承诺，包括股份锁定的承诺，5%以上股东持股意向及减持意向的承诺，关于稳定股价的承诺等。具体内容请详见本招股说明书“第十节 投资者保护”之“五、发行人、发行人的股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员等以及本次发行的有关中介作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施”。

目 录

监管机构声明	1
发行人声明	2
本次发行概况	3
重大事项提示	4
一、本公司特别提醒投资者关注下列风险因素	4
（一）产品集中度较高的风险.....	4
（二）新产品开发风险.....	4
（三）跨境经营风险.....	4
（四）经营业绩波动的风险.....	5
（五）产业政策变化的风险.....	5
（六）政策监管的风险.....	6
二、相关承诺事项	6
目 录	7
第一节 释义	20
第二节 概览	24
一、发行人及本次发行的中介机构基本情况	24
二、本次发行概况	24
三、发行人主要财务数据和财务指标	26
四、发行人的主营业务经营情况	26
（一）公司主要业务或产品.....	26
（二）公司主要经营模式.....	27
（三）公司竞争地位.....	29
五、发行人创新、创造、创意特征，科技创新、模式创新、业态创新和新旧产业融合情况	30
（一）发行人创新、创造、创意特征.....	30
（二）科技创新、模式创新、业态创新和新旧产业融合情况.....	31

六、发行人选择的具体上市标准	32
七、发行人公司治理特殊安排等重要事项	32
八、募集资金用途	32
第三节 本次发行概况	34
一、本次发行基本情况	34
二、本次发行的有关当事人	35
（一）保荐机构（主承销商）：招商证券股份有限公司	35
（二）律师事务所：北京国枫律师事务所	35
（三）会计师事务所：立信会计师事务所（特殊普通合伙）	35
（四）资产评估机构：北京中天华资产评估有限责任公司	35
（五）股票登记机构：中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司	35
（六）收款银行：招商银行深圳分行深纺大厦支行	35
三、发行人与本次发行有关的中介机构的关系	36
四、预计发行时间	36
第四节 风险因素	37
一、经营风险	37
（一）产品集中度较高的风险	37
（二）跨境经营风险	37
（三）渠道集中带来的经营风险	37
（四）场地租赁风险	38
二、创新风险	38
（一）新产品开发风险	38
三、技术风险	38
（一）核心技术人员流失的风险	38
（二）技术更新风险	39
（三）核心技术泄密的风险	39
（四）互联网安全风险	39
四、财务风险	39
（一）经营业绩波动的风险	39

(二) 税收优惠政策变化的风险.....	40
五、法律风险	40
(一) 产业政策变化的风险.....	40
(二) 政策监管的风险.....	41
六、内控风险	41
(一) 业务规模扩张带来的管理风险.....	41
(二) 实际控制人控制不当的风险.....	41
七、新股发行的相关风险	42
(一) 募投项目实施和募集资金投入未达预期收益的风险.....	42
(二) 即期回报摊薄的风险.....	42
(三) 股票价格波动风险.....	42
(四) 发行失败风险.....	42
第五节 发行人基本情况	44
一、发行人基本信息	44
二、公司设立情况和报告期内的股本和股东变化情况	44
(一) 有限责任公司设立情况.....	44
(二) 股份有限公司设立情况.....	44
(三) 报告期内股本和股东变化情况.....	46
(四) 发行人报告期内的重大资产重组情况.....	46
(五) 发行人在其他证券市场的上市/挂牌情况	46
三、发行人股权结构	46
四、发行人控股、参股公司及分公司情况	47
(一) 北京柠檬微趣网络科技有限公司.....	47
(二) Microfun Inc.	48
(三) 柠檬微趣有限公司（Microfun Limited）	48
(四) 北京柠檬微趣互动科技有限公司.....	49
五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况	50
(一) 本公司控股股东及实际控制人.....	50
(二) 持有 5% 以上股份的主要股东	50

（三）本公司控股股东及实际控制人控制的其他企业.....	54
（四）控股股东和实际控制人直接或间接持有发行人的股份是否存在质押或其他有争议的情况.....	56
六、发行人股本情况	56
（一）本次发行前后的股本变动情况.....	56
（二）前十名股东.....	57
（三）前十名自然人股东及其在公司担任的职务.....	57
（四）发行人股本中涉及国有股或者外资股的情况.....	58
（五）申报前一年发行人新增股东情况.....	58
（六）本次发行前各股东之间的关联关系及关联股东的各自持股比例.....	62
（七）发行人股东公开发售股份对发行人的控制权、治理结构及生产经营产生的影响.....	63
七、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的简要情况	64
（一）董事会成员.....	64
（二）监事会成员.....	65
（三）高级管理人员.....	66
（四）核心技术人员.....	66
（五）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员兼职情况.....	67
（六）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员相互之间的亲属关系.....	68
八、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员签订的协议情况	68
九、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员所持股份质押、冻结或诉讼情况.....	68
十、公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员近两年的变动情况	68
（一）公司董事变动情况.....	68
（二）公司监事变动情况.....	69
（三）高级管理人员变动情况.....	69
（四）核心技术人员变动情况.....	69
十一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员对外投资情况	70

十二、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属持有发行人股份情况	72
（一）直接持股情况.....	72
（二）间接持股情况.....	72
十三、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员最近一年薪酬情况	73
（一）薪酬组成及确定依据.....	73
（二）薪酬总额占利润总额的比例.....	73
（三）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员最近一年薪酬情况.....	73
（四）股权激励计划.....	74
十四、发行人员工情况	74
（一）员工人数及其变化情况.....	74
（二）员工结构.....	75
（三）员工社会保险和住房公积金缴纳情况.....	75
第六节 业务与技术	78
一、公司主营业务和主要产品	78
（一）公司主营业务.....	78
（二）发行人主要产品及服务.....	78
（三）公司主要经营模式.....	100
（四）公司设立以来主营业务、主要产品或服务、主要经营模式的演变情况.....	107
（五）主要产品的服务流程	108
（六）生产经营中涉及的主要环境污染物、主要处理设施及处理能力	113
二、发行人所在行业基本情况	113
（一）所属行业及确定所属行业的依据.....	113
（二）行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策.....	113
（三）行业市场情况.....	118
（四）行业竞争格局及市场化程度.....	129
（五）行业内主要企业情况	131
（六）发行人创新、创造、创意特征.....	135
（七）科技创新、模式创新、业态创新和新旧产业融合情况.....	137

（八）行业特有的经营模式及盈利模式.....	138
（九）行业壁垒.....	140
（十）影响行业发展的因素.....	141
（十一）行业的周期性、区域性或季节性特征.....	144
三、发行人在行业中的竞争地位	144
（一）公司的行业地位.....	144
（二）公司技术水平及特点.....	146
（三）公司的竞争优势.....	149
（四）公司的竞争劣势.....	150
四、公司销售情况和主要客户	151
（一）主要产品和服务的规模及收入情况	151
（二）公司主要客户情况.....	152
五、公司采购情况和主要供应商	157
（一）公司采购情况	157
（二）主要供应商.....	157
六、公司主要资产情况	171
（一）主要固定资产情况.....	171
（二）房产租赁情况.....	171
（三）无形资产.....	174
七、经营资质和产品资质	185
八、特许经营权情况	187
九、公司技术研发情况	187
（一）关键应用技术.....	187
（二）公司及产品获得的荣誉及奖项.....	188
（三）核心技术产品收入.....	190
（四）公司研发费用情况.....	190
（五）公司研发人员情况.....	190
（六）公司在研项目情况	192
十、公司持续创新机制	192

（一）完善的创新研发机制.....	192
（二）有效的创新研发激励及培养措施.....	193
（三）科学的项目管理机制.....	193
十一、公司境外经营情况	194
第七节 公司治理与独立性	196
一、公司治理	196
（一）股东大会制度的建立健全及运行情况.....	196
（二）董事会制度的建立健全及运行情况.....	197
（三）监事会制度的建立健全及运行情况.....	197
（四）独立董事制度建立健全及运行情况.....	197
（五）各专门委员会人员构成及运行情况.....	198
（六）发行人公司治理特殊安排等重要事项.....	199
二、公司内部控制制度情况	199
（一）公司管理层对内部控制的自我评价.....	199
（二）注册会计师对内部控制的鉴证意见.....	199
三、公司报告期内违法违规行及受到处罚情况	200
四、控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占有公司资金或资产以及公司 对控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况	200
五、发行人独立性情况	200
（一）资产完整性.....	200
（二）人员独立.....	201
（三）财务独立.....	201
（四）机构独立.....	201
（五）业务独立.....	201
（六）主营业务、控制权、管理团队稳定.....	201
（七）不存在对持续经营有重大影响的事项.....	201
六、同业竞争	202
（一）控股股东、实际控制人与发行人的同业竞争现状.....	202
（二）控股股东、实际控制人作出的避免同业竞争的承诺.....	202

七、关联方	203
（一）存在控制关系的关联方.....	203
（二）不存在控制关系的关联方.....	204
八、关联交易	208
（一）报告期关联交易简要汇总表.....	208
（二）经常性关联交易.....	208
（三）管理人员薪酬.....	208
（四）关联交易对财务状况和经营成果的影响.....	208
（五）关联交易履行的决策程序、独立董事对关联交易公允性发表的意见....	208
（六）规范和减少关联交易的措施	209
九、报告期内关联方变化情况	213
（一）公司董事、监事及高级管理人员增减变动情况	213
（二）其他关联方变动情况	213
第八节 财务会计信息和管理层分析	216
一、报告期经审计的财务报表	216
（一）合并资产负债表.....	216
（二）合并利润表.....	217
（三）合并现金流量表.....	219
（四）母公司资产负债表.....	221
（五）母公司利润表.....	222
（六）母公司现金流量表.....	224
二、审计意见	225
（一）审计意见.....	225
（二）关键审计事项.....	226
（三）重要性水平.....	227
三、财务报表编制的基础、合并报表范围及变化情况	227
（一）会计报表的编制基础.....	227
（二）合并财务报表范围及变化情况.....	228
四、报告期内采用的主要会计政策和会计估计	228

（一）收入.....	228
（二）合同成本.....	231
（三）现金及现金等价物的确定标准.....	232
（四）外币业务和外币财务报表折算.....	232
（五）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法.....	233
（六）合并财务报表的编制方法.....	233
（七）金融工具.....	236
（八）固定资产.....	243
（九）在建工程.....	244
（十）合同资产.....	245
（十一）长期股权投资.....	245
（十二）无形资产.....	248
（十三）长期资产减值.....	250
（十四）长期待摊费用.....	251
（十五）合同负债.....	251
（十六）职工薪酬.....	251
（十七）预计负债.....	252
（十八）股份支付.....	253
（十九）递延所得税资产和递延所得税负债.....	254
（二十）政府补助.....	255
（二十一）租赁.....	256
（二十二）终止经营.....	256
（二十三）会计政策和会计估计变更.....	257
五、主要税项	261
（一）主要税种和税率.....	261
（二）税收优惠与批文.....	263
六、分部信息	265
七、非经常性损益	265
八、主要财务指标	266

(一) 主要财务指标.....	266
(二) 报告期净资产收益率及每股收益.....	267
九、影响发行人未来盈利（经营）能力或财务状况的主要因素及相关指标分析	268
(一) 公司游戏产品的市场受欢迎程度.....	268
(二) 行业监管政策变化.....	269
(三) 公司游戏产品的市场推广力度.....	269
十、经营成果分析	270
(一) 公司的盈利能力总体分析.....	270
(二) 营业收入构成及变动分析.....	271
(三) 营业成本构成及变动分析.....	274
(四) 毛利及毛利率分析.....	283
(五) 期间费用分析.....	284
(六) 影响利润的其他项目.....	296
(七) 纳税情况分析.....	298
十一、资产质量分析	299
(一) 整体资产规模分析.....	299
(二) 资产结构分析.....	300
十二、偿债能力、流动性及持续经营能力分析	307
(一) 负债项目分析.....	307
(二) 股东权益分析.....	310
(三) 偿债能力分析.....	311
(四) 资产周转能力分析.....	312
(五) 股利分配.....	312
(六) 现金流量分析.....	314
(七) 资本性支出分析.....	315
(八) 持续经营能力分析.....	316
十三、期后事项、或有事项及其他重要事项	316
(一) 资产负债表期后事项.....	316

(二) 或有事项.....	316
(三) 其他重要事项.....	316
第九节 募集资金运用	317
一、募集资金运用概况	317
(一) 募集资金运用方案.....	317
(二) 募集资金投资项目投资计划及审批、核准和备案情况.....	317
(三) 募集资金投资项目投资进度安排.....	318
(四) 募集资金投资项目具体投资计划.....	318
(五) 本次募集资金不足或富余的安排.....	319
(六) 募集资金专户存储安排.....	320
二、项目建设的必要性和可行性	320
(一) 项目建设的必要性.....	320
(二) 项目建设的可行性.....	323
三、募集资金投资项目情况	325
(一) 移动游戏升级开发与运营项目.....	325
(二) 移动游戏新产品开发与运营项目.....	329
(三) 运营中心建设项目.....	334
(四) 游戏核心开发工具研发项目.....	338
(五) 游戏共用后台系统建设项目.....	342
四、其他与主营业务相关的营运资金	346
五、董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见	347
六、募集资金运用对财务状况和经营能力的影响	347
(一) 募集资金运用对公司经营发展的影响.....	347
(二) 对财务状况的影响.....	347
(三) 对经营成果的影响.....	348
七、使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目的情况	348
第十节 投资者保护	349
一、投资者关系的主要安排	349
(一) 信息披露的制度和流程.....	349

(二) 投资者沟通渠道的建立情况.....	349
(三) 未来开展投资者关系管理的规划.....	349
二、股利分配政策	350
(一) 本次发行后股利分配政策和决策程序.....	350
(二) 本次发行前后股利分配政策的差异情况.....	353
三、本次发行完成前滚存利润的分配安排	353
四、股东投票机制的建立情况	354
(一) 建立累积投票制度.....	354
(二) 中小投资者单独计票机制.....	354
(三) 对法定事项采取网络投票方式的相关机制.....	354
(四) 征集投票权的相关安排.....	354
五、发行人、发行人的股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员等以及 本次发行的有关中介作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束措施	355
(一) 本次发行前股东自愿锁定股份承诺.....	355
(二) 持股 5%以上股东的持股、减持意向承诺及约束措施	358
(三) 公司关于股利分配的承诺.....	359
(四) 关于稳定股价的承诺.....	359
(五) 本次发行对即期回报摊薄的影响及公司采取的填补措施.....	366
(六) 关于欺诈发行上市股份购回的承诺.....	369
(七) 关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺及约束 措施.....	369
(八) 其他承诺事项.....	372
(九) 未能履行承诺的约束措施.....	372
(十) 承诺的履行情况.....	375
第十一节 其他重要事项	376
一、重大合同	376
(一) 运营渠道合作协议.....	376
(二) 市场推广合同.....	378

二、对外担保事项	380
三、诉讼和仲裁事项	380
（一）公司重大诉讼或仲裁事项.....	380
（二）公司控股股东、实际控制人重大诉讼或仲裁.....	380
（三）公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员作为一方当事人的重大 诉讼或仲裁.....	381
（四）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员涉及刑事诉讼的情况.....	381
第十二节 有关声明	382
第十三节 附件	392

第一节 释义

本招股说明书中，除非文义另有所指，下列简称和术语具有如下含义：

第一部分：常用词语

公司/本公司/股份公司/ 发行人/柠檬微趣	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司
有限公司、柠檬有限	指	发行人前身，设立时名为“北京嚶鸣谷科技有限公司”，2012年1月更名为“北京柠檬微趣科技有限公司”，2015年11月完成股改，整体变更为“北京柠檬微趣科技股份有限公司”
柠檬网络	指	北京柠檬微趣网络科技有限公司，发行人全资子公司
Microfun Inc.	指	发行人在美国设立的全资子公司
柠檬香港	指	柠檬微趣有限公司，发行人在香港设立的全资子公司
柠檬互动	指	北京柠檬微趣互动科技有限公司，发行人全资子公司
社会公众股、A股	指	公司本次公开发行的每股面值为人民币1.00元的普通股
股东会	指	北京柠檬微趣科技有限公司股东会
股东大会	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司的股东大会
董事会	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司的董事会
监事会	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司的监事会
加速飞	指	北京加速飞科技有限公司，公司股东
金山安全	指	北京金山安全软件有限公司
柠檬君	指	北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙），公司股东
柠檬普惠	指	北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙），公司股东
静衡坚勇	指	杭州静衡坚勇股权投资合伙企业（有限合伙），公司股东
蓝港在线	指	蓝港在线（北京）科技有限公司
极客邦	指	苏州极客邦创业投资合伙企业（有限合伙），公司股东
英诺投资	指	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙），公司股东
红杉盛德	指	北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙），公司股东
蓝图天兴	指	厦门蓝图天兴投资合伙企业（有限合伙），公司股东
南山蓝月	指	南山蓝月资产管理（天津）合伙企业（有限合伙），公司股东
发起人	指	齐伟等5名自然人股东及英诺投资等7名机构股东
《宾果消消消》	指	发行人开发的消除类移动游戏，曾用名《糖果萌萌消》、《宾果消消乐》
《飞屋消消消》	指	发行人基于3D技术设计和开发的消除类移动游戏，曾用名《怪兽消消消》，2019年5月份更名为《飞屋消消消》
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
全国中小企业股份转让系统	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
保荐人/保荐机构/主承销商	指	招商证券股份有限公司
立信、发行人会计师	指	立信会计师事务所（特殊普通合伙）
发行人律师	指	北京国枫律师事务所
本招股说明书	指	北京柠檬微趣科技股份有限公司首次公开发行并在创业板上市招股说明书
报告期、最近三年一期	指	2017年度、2018年度、2019年度和2020年1-6月
元/万元/亿元	指	人民币元/万元/亿元

国务院	指	中华人民共和国国务院
中宣部	指	中国共产党中央委员会宣传部
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部、文化和旅游部	指	中华人民共和国文化部，2018年3月，文化部与旅游部整合为文化和旅游部
国家新闻出版广电总局、国家广播电视总局	指	中华人民共和国国家新闻出版广电总局，2018年3月，根据国务院机构改革方案，在国家新闻出版广电总局广播电视管理职责的基础上组建中华人民共和国国家广播电视总局，不再保留国家新闻出版广电总局
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
新闻出版总署	指	中华人民共和国新闻出版总署，2013年国务院将新闻出版总署、广电总局的职责整合，组建国家新闻出版广播电影电视总局，随后更名为国家新闻出版广电总局
Statista	指	全球较为知名的数据统计互联网公司，主要为企业、教育和研究机构提供数据服务
Analysys 易观	指	北京易观智库网络科技有限公司，国内较为知名的大数据分析公司
Newzoo	指	全球知名的游戏市场情报研究机构，成立于2007年，主要从事全球游戏和全球移动互联网行业分析
App Annie	指	专业的移动应用数据分析平台，提供移动应用相关的下载量、收入、排名等应用数据及市场数据分析
酷传	指	国内最大的应用（APP）发布和监控平台
腾讯	指	腾讯控股有限公司，香港联交所上市公司
网易	指	网易公司，美国纳斯达克上市公司
百度	指	百度控股有限公司，美国纳斯达克上市公司
360	指	北京奇虎科技有限公司
游族网络	指	游族网络股份有限公司，A股上市公司
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技股份有限公司，A股上市公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司，A股上市公司
完美世界	指	完美世界股份有限公司，A股上市公司
天神娱乐	指	大连天神娱乐股份有限公司，A股上市公司
艾格拉斯	指	艾格拉斯股份有限公司，A股上市公司
电魂网络	指	杭州电魂网络科技股份有限公司，A股上市公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司，A股上市公司
网宿科技	指	网宿科技股份有限公司，A股上市公司
创梦天地	指	深圳市创梦天地科技有限公司，港股上市公司
金山云	指	北京金山云网络技术有限公司
阿里云	指	阿里云计算有限公司
AWS 云	指	Amazon Web Service
数据家	指	北京数据家科技股份有限公司
北京蓝汛	指	北京蓝汛通信技术有限公司
迪士尼	指	华特迪士尼互动科技（北京）有限公司
华为	指	华为软件技术有限公司
OPPO	指	广东欧珀移动通信有限公司
vivo	指	维沃移动通信有限公司
广东欢太	指	广东欢太科技有限公司，2019年7月更名之前为东莞市讯怡电子科技有限公司
字节跳动	指	北京字节跳动科技有限公司，包括其旗下运营的《今日头条》、《抖音短视频》等移动APP平台
小米	指	北京小米科技有限责任公司

乐元素	指	乐元素科技（北京）股份有限公司
软众科技	指	福建省软众数字科技股份有限公司，2018年12月更名前为福建省软众数字传媒股份有限公司
猎豹公司	指	Cheetah Technology Corporation Limited，系纽约证券交易所上市公司 Cheetah Mobile Inc.（CMCM）在香港设立的全资子公司
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》（2020年3月1日实施）
《公司章程》	指	《北京柠檬微趣科技股份有限公司章程》
GPC	指	中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会，简称中国音数协游戏工委
CNG	指	中新游戏研究中心（伽马数据），为国家新闻出版广电总局游戏工委《中国游戏产业报告》独家内容制作方和合作调查方
IDC	指	国际数据公司（International Data Corporation），全球著名的信息技术、电信行业和消费科技市场咨询、顾问和活动服务专业提供商
第二部分：专业术语		
移动游戏	指	运行在移动终端上的游戏软件
端游	指	客户端游戏的简称，是传统的依靠下载客户端，在电脑上运行的网络游戏
页游	指	网页游戏的简称，是基于 Web 浏览器的网络在线多人互动游戏，无需下载客户端
手游	指	手机游戏的简称，是运行在手机上的游戏
功能机	指	功能手机，系相对于智能手机而言，运算能力弱，功能比较纯粹，主要用于打电话、发短信，没有应用操作系统的手机
iOS 平台	指	苹果公司推出的在 iPhone、iPad 设备上运行的移动操作系统平台
安卓平台	指	Android，系基于 Linux 的开源移动设备操作系统平台
SP	指	通信服务提供商
APP	指	在智能移动终端上运行的第三方应用程序（Application）
App Store	指	iPhone、iPad 等设备上的应用程序下载平台
CP	指	内容提供商，在游戏行业里指游戏开发商
MMORPG	指	大型多人在线角色扮演类游戏（Massive Multiplayer Online Role-Playing Game）
RPG	指	角色扮演类游戏（Role-Playing Game）
ARPG	指	动作角色扮演类游戏（Action Role Playing Game）
SLG	指	模拟策略类游戏（Simulation Game）
CEG	指	休闲益智类游戏（Casual & Educational Game）
CSG	指	休闲竞技类游戏（Casual & Sports Game）
MOBA	指	多人在线竞技类游戏（Multiplayer Online Battle Arena）
RTS	指	即时战略类游戏（Real-Time Strategy Game）
4G	指	第四代移动通信技术，理论上可达到 100Mbps 的传输速率
5G	指	第五代移动通信技术，是最新一代蜂窝移动通信技术，性能目标是高数据速率、减少延迟、节省能源、降低成本、提高系统容量和大规模设备连接
WIFI	指	一种允许电子设备连接到无线局域网（WLAN）的技术
TVC	指	电视广告片（Television Commercial），指针对电视媒体制作的广告

CDN	指	内容分发网络（Content Delivery Network），通过 CDN 可以解决 Internet 网络拥挤的状况，提高用户访问网站的响应速度
ARPPU	指	每付费用户平均收入（Average Revenue Per Paying User），即每游戏付费用户一段时期（年度/季度/月度）的消费值
ARPU	指	每活跃用户平均收入（Average Revenue Per User），即每游戏活跃用户一段时期（年度/季度/月度）的消费值
BI	指	商务智能系统（Business Intelligence），系统可以整合企业的财务和业务数据，为企业决策提供数据分析支持
ACID	指	ACID 是数据库事务正确执行的四个基本要素的缩写，四个要素指数据库事务具有的原子性、一致性、隔离性和持久性

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

第二节 概览

重要提示

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

一、发行人及本次发行的中介机构基本情况

（一）发行人基本情况

发行人名称	北京柠檬微趣科技股份有限公司	成立日期	2008年8月25日
注册资本	5,100万元	法定代表人	齐伟
注册地址	北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层204室	主要生产经营地址	北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层204室
控股股东	齐伟	实际控制人	齐伟
行业分类	公司所处行业为软件和信息技术服务业（行业代码：I65）（根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012年修订））	在其他交易场所（申请）挂牌或上市的情况	公司股票于2016年9月23日起在全国中小企业股份转让系统挂牌公开转让，证券简称为“柠檬微趣”，证券代码为“838966”

（二）本次发行的有关中介机构

保荐人	招商证券股份有限公司	主承销商	招商证券股份有限公司
发行人律师	北京国枫律师事务所	其他承销机构	无
审计机构	立信会计师事务所（特殊普通合伙）	评估机构	北京中天华资产评估有限责任公司

二、本次发行概况

（一）本次发行的基本情况

股票种类	人民币普通股（A股）		
每股面值	1.00元		
发行股数	1,700.00万股	占发行后总股本比例	25.00%
其中：发行新股数量	1,700.00万股	占发行后总股本比例	25.00%
股东公开发售股份数量	-	占发行后总股本比例	-
发行后总股本	6,800.00万股		
每股发行价格	【】		
发行市盈率	【】倍（发行价格除以每股收益，每股收益按照【】年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行前总股本计算）		

	【】倍（发行价格除以每股收益，每股收益按照【】年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算）		
发行前每股净资产	【】元/股（按公司截至【】年【】月【】日经审计净资产除以本次发行前总股本计算计算）	发行前每股收益	【】元/股（按照【】年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行前总股本计算）
发行后每股净资产	【】元/股（按公司截至【】年【】月【】日经审计净资产除以本次发行后总股本计算计算）	发行后每股收益	【】元/股（以【】年度经审计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）
发行市净率	【】倍（按每股发行价格除以本次发行前每股净资产计算）		
	【】倍（按每股发行价格除以本次发行后每股净资产计算）		
发行方式	采用网下向询价对象配售发行与网上资金申购定价发行相结合的方式或中国证监会、深交所认可的其他方式。最终的发行方式由公司董事按照股东大会的授权，根据中国证监会、深交所的相关规定确定		
发行对象	符合资格的询价对象和已开立深交所股票账户并开通创业板交易的中国境内自然人、法人等投资者（国家法律、法规和规范性文件禁止购买者除外）或中国证监会、深交所规定的其它对象		
承销方式	由保荐机构（主承销商）以余额包销方式承销		
拟公开发售股份股东名称	不适用		
发行费用分摊原则	【】		
预计募集资金总额	【】万元		
预计募集资金净额	【】万元		
募集资金投资项目	移动游戏升级开发与运营项目		
	移动游戏新产品开发与运营项目		
	运营中心建设项目		
	游戏核心开发工具研发项目		
	游戏共用平台系统建设项目		
	其他与主营业务相关的营运资金		
发行费用概算	本次发行预计费用总额为【】万元，包括：承销及保荐费用【】万元，审计及验资费用【】万元，律师费用【】万元，与本次发行相关的信息披露费用【】万元，上市相关手续费用【】万元		

（二）本次发行上市的重要日期

刊登发行公告日期	【】年【】月【】日
开始询价推介日期	【】年【】月【】日
刊登定价公告日期	【】年【】月【】日
申购日期和缴款日期	【】年【】月【】日

股票上市日期

【】年【】月【】日

三、发行人主要财务数据和财务指标

项目	2020年1-6月 /2020.06.30	2019年度 /2019.12.31	2018年度 /2018.12.31	2017年度 /2017.12.31
资产总额（万元）	49,319.65	50,191.38	38,767.91	32,240.42
归属于母公司所有者权益（万元）	47,741.50	47,658.46	36,856.13	28,560.70
资产负债率（母公司）（%）	3.44	4.85	3.54	9.72
营业收入（万元）	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,762.06
净利润（万元）	4,290.82	13,841.14	9,820.19	8,997.32
归属于母公司所有者净利润（万元）	4,290.82	13,841.14	9,820.19	8,997.32
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润（万元）	4,008.87	13,566.03	9,797.75	10,773.88
基本每股收益（元）	0.84	2.71	1.93	1.77
稀释每股收益（元）	0.84	2.71	1.93	1.77
加权平均净资产收益率（%）	8.75	32.95	30.14	39.08
经营活动产生的现金流量净额（万元）	3,544.79	15,291.43	11,499.23	9,077.16
现金分红（万元）	4,080.00	3,060.00	1,530.00	765.00
研发投入占营业收入的比例（%）	24.70	15.94	11.96	6.85

四、发行人的主营业务经营情况

（一）公司主要业务或产品

公司的主营业务系移动游戏产品的研发、销售及维护。公司深耕移动休闲游戏领域，已成功开发并上线了多款精品游戏，如《宾果消消消》、《飞屋消消消》、《梦幻蛋糕店》、《百变时尚秀》等，游戏用户遍及中国大陆以及北美、欧洲等多个地区。公司主要采用联合运营的方式运营。

公司的主要产品基本情况如下：

序号	游戏名称	游戏类型	商业化运营时间	运营模式
1	梦幻蛋糕店（网页版）	模拟经营游戏	2011年6月	联合运营
2	森林总动员	探险游戏	2012年12月	授权开发、联合运营
3	梦幻蛋糕店（移动版）	模拟经营游戏	2013年1月	联合运营
4	百变时尚秀	换装游戏	2013年7月	联合运营

5	冰雪奇缘：冰纷乐	消除游戏	2014年1月	授权开发、联合运营
6	宾果消消消	消除游戏	2014年8月	联合运营
7	飞屋消消消	消除游戏	2017年5月	联合运营

上述游戏中，《森林总动员》、《冰雪奇缘：冰纷乐》系发行人受迪士尼公司委托进行本地化开发的游戏，发行人与迪士尼公司就游戏收入进行分成。

除《森林总动员》、《冰雪奇缘：冰纷乐》外，上述其他游戏均由发行人自主开发，发行人拥有完整、有效的知识产权，不存在争议。

1、按产品分类的主营业务收入构成

单位：万元

产品名称	2020年 1月-6月	2019年度	2018年度	2017年度
宾果消消消	10,681.30	30,968.96	24,742.20	37,380.93
飞屋消消消	531.58	3,749.50	8,422.55	1,333.51
梦幻蛋糕店	-	11.22	70.94	-
冰雪奇缘：冰纷乐	-	-	5.87	27.76
其他	10.27	98.63	-	-
合计	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20

2、公司按服务类型分类的主营业务收入构成如下：

单位：万元

服务类型	2020年 1月-6月	2019年度	2018年度	2017年度
游戏分成收入	7,854.96	23,206.72	28,381.98	34,906.32
广告收入	3,368.19	11,621.59	4,859.58	3,835.88
合计	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20

（二）公司主要经营模式

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

1、盈利模式

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

目前，公司主要通过手机终端厂商、第三方应用平台及电信运营商等移动游戏渠道商/运营商联合运营创造收入。

2、运营模式

报告期内，公司主要通过手机终端厂商、第三方应用平台及电信运营商等移动游戏渠道商/运营商联合运营创造收入。

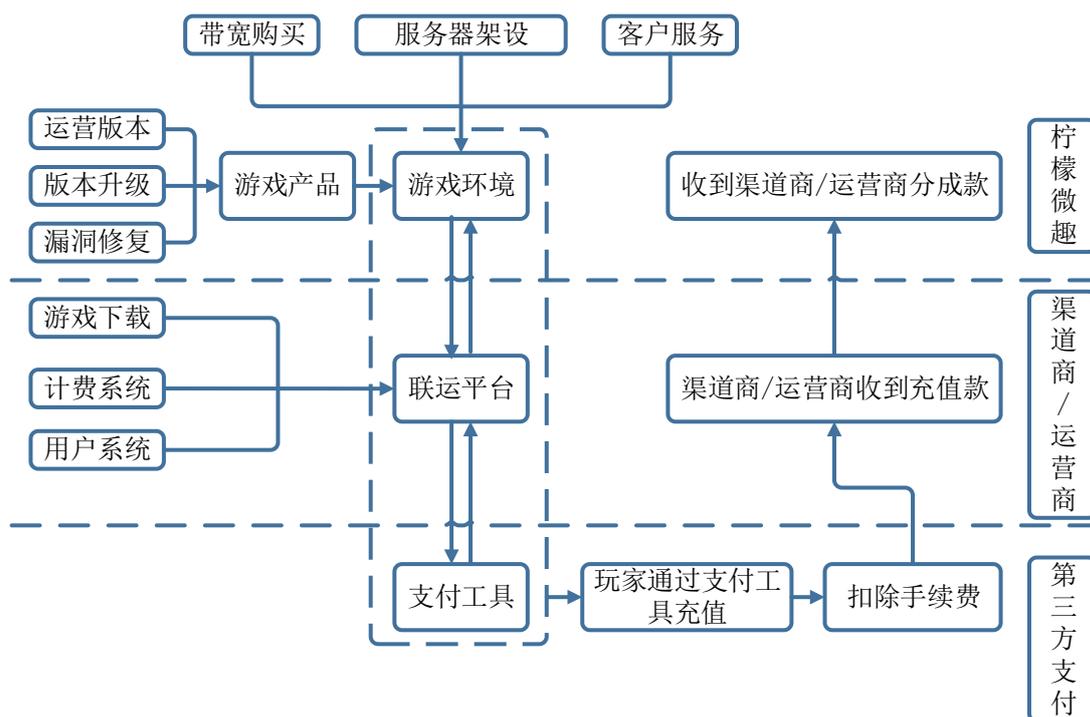
（1）联合运营

联合运营是指游戏开发商与一家或者多家游戏渠道商/运营商共同运营一款游戏产品的模式。在联合运营模式下，发行人完成游戏的开发和测试，游戏上线运营后，发行人负责游戏版本更新、客服支持和网络带宽、服务器购买或租赁等方面的工作。然后发行人通过商务部与渠道商/运营商洽谈合作细节，包括但不限于合作模式、分成比例、结算周期、上线时间、SDK 接入等。游戏渠道商/运营商负责提供游戏展示推广、下载安装以及计费服务，同时向发行人提供数据接口以便核对运营数据。为取得更好的市场推广效果，发行人亦自主进行游戏产品的市场推广，并通过收集游戏中用户行为数据改进游戏体验与推广策略。

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

渠道商/运营商每月根据玩家充值收入净额按照约定比例与公司进行分成结算，经双方核对确认后，将游戏分成款作为收入确认的基础。在此基础之上，扣除付费玩家购买且未使用道具的影响，确认公司营业收入。

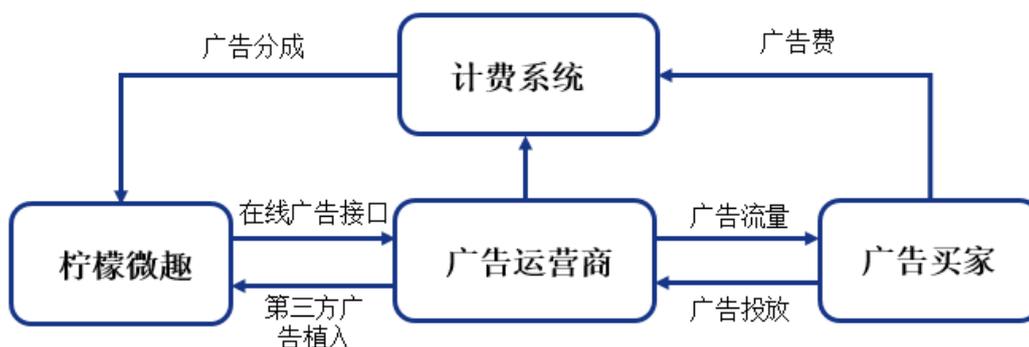
联合运营模式的公司业务流程如下：



（2）游戏内信息推广运营

随着公司游戏注册用户数量达到较大规模，公司在游戏内新增了广告展现位置，并与广告平台运营商签订框架协议，通过广告平台运营商在游戏内广告展现位置接入推广信息，游戏用户在游戏应用中观看或者点击推广信息后公司即可获得相应收入，公司与广告平台运营商根据约定的结算方式定期进行结算。

游戏内信息推广运营业务流程如下：



（三）公司竞争地位

公司于 2014 年 8 月推出移动游戏《宾果消消消》，出色的品质和精美的原创 IP 获得玩家广泛好评，并得到部分游戏应用平台的推荐。截至 2020 年 6 月 30

日，《宾果消消消》的累计注册用户数超过 3.09 亿，最高月度活跃用户数曾接近 4,000 万。

公司现阶段聚焦于移动休闲游戏市场，且坚持打造精品游戏的战略，公司目前运营的游戏产品数量不多。同行业上市公司产品以重付费游戏为主，且通过自研运营或者代理运营的方式同时运营多款游戏，因此公司的营收规模与同行业上市公司相比较小。

公司在休闲游戏类别中已拥有一款高用户数、高活跃度、长生命周期的移动游戏产品，具有一定的市场影响力。根据 App Annie2020 年布的《2020 年移动市场报告》(The State of Mobile 2020)，2019 年度热门游戏中国市场 iPhone 和 Android 手机综合月活跃用户数排名中，《宾果消消消》排名第七，在消除类游戏中落后于《开心消消乐》（排名第一）。公司将在此基础上进一步丰富游戏产品线，实现业绩的持续、稳定增长。

在消除类游戏中市场份额较大的除了《宾果消消消》之外，还有《开心消消乐》、《天天爱消除》和《梦幻花园》等。

五、发行人创新、创造、创意特征，科技创新、模式创新、业态创新和新旧产业融合情况

（一）发行人创新、创造、创意特征

公司属于文化创意产业，公司游戏产品的创新创意特征主要体现在：

1、原创 IP 系列形象

公司立足于打造精品游戏，主要游戏产品中均结合游戏主线原创了一系列经典 IP 形象，并通过鼓励玩家进行游戏角色的故事创作、赠送游戏角色周边礼品等形式，使得公司游戏产品中的 IP 形象更加深入人心。

2、游戏元素创新

作为休闲类游戏，传统的消除类游戏为缩减开发成本以及控制安装包大小，往往对消除底层规则和玩法更为重视，而对消除元素的动态设计、游戏整体美术风格较为忽视。公司开发的消除类游戏产品更为注重游戏中的各项游戏元素细节，

在同类产品中较早实现了消除元素的 3D 动态效果展现，精致的细节设计及清新活泼的游戏美术风格使得公司的游戏产品获得业内和玩家的肯定。

3、游戏架构创新

公司在传统的三消类游戏玩法的基础上持续进行改造创新，公司游戏产品《宾果消消消》在改版更新中将消除与建造进行融合，在游戏中嵌入丰富的虚拟世界以及与玩家充满互动的游戏剧情，增加了游戏的趣味性，力图使玩家获得沉浸式游戏体验。玩家通过消除通关后积累的“星星”进入到不同游戏场景中，与游戏角色一同建造和装扮属于自己的“海岛”、“集市”，探索场景中故事线索，获得消除和建造的双重乐趣。

4、游戏玩法及主题创新

公司致力于开发长周期精品化游戏产品，主打游戏《宾果消消消》更新关卡超过 4,500 关，游戏场景超过 80 个。公司通过模型和算法实现底层规则特效，综合随机性和技巧性规则，组合多种触发形式，使玩家不断挑战新的消除玩法，探索新的游戏技巧。在更新升级关卡过程中，公司不断更换游戏场景主题，创造新的消除元素，让玩家随着游戏体验新鲜的视觉感受。

发行人创新和创意特征详见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“二、发行人所在行业基本情况”之“（六）发行人创新、创造、创意特征”。

（二）科技创新、模式创新、业态创新和新旧产业融合情况

作为文化创意产业中发展速度较快的产业，游戏产业逐渐成为国内民众生活的重要组成部分和现代文化产业体系的重要一环。国家近年频繁出台多项支持和鼓励政策，支持优秀游戏公司做大做强和游戏产业升级。

公司深耕移动休闲游戏领域，致力于为玩家提供休闲、益智的精品游戏产品。《宾果消消消》操作简单、关卡设计灵活、通关时间较短，大部分游戏玩家一般利用排队等位、通勤途中等碎片化时间享受免费游戏带来的快乐。作为一款轻度付费游戏，游戏中的竞技因素极小，充值与否对玩家的游戏体验不会有根本的影响，部分玩家为了快速通关会进行充值获取游戏道具，但普遍充值金额较小。

公司通过持续的模式创新、多元的文化创意内容和丰富的通关玩法为玩家带来新的娱乐体验，游戏中阳光可爱的经典卡通形象陪伴玩家在消除中寻找故事线

索，探寻和体验多元的主题场景和故事情节，在游戏中向游戏玩家宣导休闲益智、健康阳光的娱乐、生活方式，推进国家文化产业的进步。

六、发行人选择的具体上市标准

发行人为境内企业且不存在表决权差异安排，根据立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《审计报告》（信会师报字[2020]第 ZG11808 号），发行人符合《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2020 年修订）》第 2.1.2 条第 1 项规定上市标准，具体情况分析如下：

财务指标要求	项目	金额（万元）	是否满足《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2020 年修订）》第 2.1.2 条第 1 项的上市标准
最近两年净利润均为正,且累计净利润不低于人民币 5,000 万元	2018 年净利润	9,820.19	是
	2019 年净利润	13,841.14	是
	合计	23,661.33	是

注：净利润以扣除非经常性损益前后的孰低者为准。

综上，发行人满足《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2020 年修订）》第 2.1.2 条第 1 项最近两年净利润均为正，且累计净利润不低于人民币 5,000 万元。

七、发行人公司治理特殊安排等重要事项

截至本招股说明书签署日，公司不存在特别表决权股份或类似特殊安排，不存在协议控制架构。

八、募集资金用途

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

单位：万元

项目名称	项目投资总额	拟投入募集资金金额	发改委备案情况	环评批复情况
一、移动游戏升级开发与运营项目				
移动游戏升级开发与运营项目	16,496.70	16,496.70	京西城发改（备）（2019）109号	西环审不20170012号
二、移动游戏新产品开发与运营项目				
新型消除游戏 1	18,685.55	18,685.55	京西城发改（备）（2019）113号	西环审不20170013号
新型消除游戏 2	7,320.20	7,320.20		
休闲对战游戏 1	11,962.62	11,962.62		
休闲对战游戏 2	6,383.09	6,383.09		
模拟经营游戏	11,497.47	11,497.47		
新模拟经营游戏	6,706.08	6,706.08		
合计	62,555.01	62,555.01		
三、运营中心建设项目				
运营中心建设项目	12,950.12	12,950.12	京西城发改（备）（2019）112号	西环审不20170016号
四、游戏核心开发工具研发项目				
游戏核心开发工具研发项目	3,177.61	3,177.61	京西城发改（备）（2019）110号	西环审不20170015号
五、游戏共用平台系统建设项目				
游戏共用后台系统建设项目	13,001.55	13,001.55	京西城发改（备）（2019）111号	西环审不20170014号
六、其他与主营业务相关的营运资金				
其他与主营业务相关的营运资金	6,819.01	6,819.01		
合计	115,000.00	115,000.00		

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

募集资金运用具体情况详见本招股说明书“第九节 募集资金运用”的有关内容。

第三节 本次发行概况

一、本次发行基本情况

股票种类	人民币普通股（A股）		
每股面值	1.00元		
发行股数	1,700.00万股	占发行后总股本比例	25.00%
其中：发行新股数量	1,700.00万股	占发行后总股本比例	25.00%
股东公开发售股份数量	-	占发行后总股本比例	-
发行后总股本	6,800.00万股		
每股发行价格	【】		
发行人高管、员工拟参与战略配售情况	无		
保荐人相关子公司拟参与战略配售情况	无		
发行市盈率	【】倍（发行价格除以每股收益，每股收益按照【】年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行前总股本计算） 【】倍（发行价格除以每股收益，每股收益按照【】年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算）		
发行前每股净资产	【】元/股（按公司截至【】年【】月【】日经审计净资产除以本次发行前总股本计算计算）	发行前每股收益	【】元/股（按照【】年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行前总股本计算）
发行后每股净资产	【】元/股（按公司截至【】年【】月【】日经审计净资产除以本次发行后总股本计算计算）	发行后每股收益	【】元/股（以【】年度经审计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）
发行市净率	【】倍（按每股发行价格除以本次发行前每股净资产计算） 【】倍（按每股发行价格除以本次发行后每股净资产计算）		
发行方式	采用网下向询价对象配售发行与网上资金申购定价发行相结合的方式或中国证监会、深交所认可的其他方式。最终的发行方式由公司董事会按照股东大会的授权，根据中国证监会、深交所的相关规定确定		
发行对象	符合资格的询价对象和已开立深交所股票账户并开通创业板交易的中国境内自然人、法人等投资者（国家法律、法规和规范性文件禁止购买者除外）或中国证监会、深交所规定的其它对象		
承销方式	由保荐机构（主承销商）以余额包销方式承销		
发行费用概算	本次发行预计费用总额为【】万元，包括：承销及保荐费用【】万元，审计及验资费用【】万元，律师费用【】万元，与本次发行相关的信息披露费用【】万元，上市相关手续费用【】万元		

二、本次发行的有关当事人

（一）保荐机构（主承销商）：招商证券股份有限公司

法定代表人：	霍达
住 所：	深圳市福田区福田街道福华一路 111 号
保荐代表人：	张鹏、宁博
项目协办人：	耿尧
项目经办人：	赖元东、孙静、黄灵宽
联系电话：	0755-83081312
传 真：	0755-83081361

（二）律师事务所：北京国枫律师事务所

负 责 人：	张利国
住 所：	北京市东城区建国门内大街 26 号新闻大厦 7 层
经办律师：	曹一然、陈志坚
联系电话：	010-88004488
传 真：	010-66090016

（三）会计师事务所：立信会计师事务所（特殊普通合伙）

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

（四）资产评估机构：北京中天华资产评估有限责任公司

负 责 人：	李晓红
住 所：	北京市西城区车公庄大街 9 号院 1 号楼 1 单元 1303 室
经办资产评估师：	林海丰、韩朝
联系电话：	010-88395166
传 真：	010-88395661

（五）股票登记机构：中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司

地 址：	深圳市福田区莲花街道深南大道 2012 号深圳证券交易所广场 25 楼
联系电话：	0755-25938000
传 真：	0755-25988122

（六）收款银行：招商银行深圳分行深纺大厦支行

地 址：	深圳市华强北路 3 号深纺大厦 B 座 1 楼
户 名：	招商证券股份有限公司
账 号：	819589052110001

三、发行人与本次发行有关的中介机构的关系

截至本招股说明书签署日，发行人与本次发行有关的保荐人、承销机构、证券服务机构及其负责人、高级管理人员及经办人员之间不存在直接或者间接的股权关系或其他权益关系。

四、预计发行时间

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

第四节 风险因素

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

一、经营风险

（一）产品集中度较高的风险

报告期内，公司营业收入主要来源于《宾果消消消》一款游戏产品，2017年度、2018年度、2019年度和**2020年1-6月**，该款游戏收入占当期主营业务收入的比重分别为96.49%、74.43%、88.92%和**95.17%**。

公司若无法发挥研发优势和利用技术储备，不能提前把握玩家偏好，加大研发投入，成功开发并推广新的游戏产品，满足游戏用户需求，将会对公司的持续盈利造成重大不利影响。

（二）跨境经营风险

2017年度、2018年度、2019年度和**2020年1-6月**，公司来自境外的营业收入分别为9,309.65万元、10,770.03万元、5,791.52万元和**1,588.77万元**，占营业收入的比重分别为24.03%、32.40%、16.63%和**14.16%**。

随着境外业务的开展，公司将面临境内外不同市场环境的挑战。如果相关国家或地区关于业务监管、外汇管理、资本流动管理或税收管理等方面的法律、法规或政策发生对公司不利的变化，将会对公司的业务拓展产生不利影响。此外，跨境经营将增加公司的管理难度，如果公司管理层不能同时提高自身管理水平，也将给公司的经营管理带来一定的风险。

（三）渠道集中带来的经营风险

报告期内，公司采用联合运营模式进行游戏运营，公司的客户均为渠道商/运营商。2017年度、2018年度、2019年度及**2020年1-6月**，公司前五大客户合计收入占比分别为74.68%、78.41%、81.21%及**83.74%**。

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

（四）场地租赁风险

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

二、创新风险

（一）新产品开发风险

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

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

三、技术风险

（一）核心技术人员流失的风险

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

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

（二）技术更新风险

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

（三）核心技术泄密的风险

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

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

（四）互联网安全风险

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

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

四、财务风险

（一）经营业绩波动的风险

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

2017年度、2018年度、2019年度和2020年1-6月，公司营业收入分别为38,762.06万元、33,241.56万元、34,828.31万元和11,223.15万元，2017年

至 2019 年，公司营业收入基本稳定。2020 年上半年，公司营业收入有所下滑，主要系公司核心产品《宾果消消消》活跃用户数量有所下降所致。如果公司不能持续保持核心产品的吸引力，或推出受玩家喜爱的新款游戏，并取得良好的市场经营表现，则公司未来的经营业绩将存在下滑的风险。

（二）税收优惠政策变化的风险

公司于 2014 年 10 月被认定为高新技术企业，并于 2017 年 10 月通过高新技术企业复审，有效期三年；子公司柠檬网络亦于 2018 年 10 月被认定为高新技术企业，有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》的规定，公司在报告期内减按 15% 优惠税率计缴企业所得税，子公司柠檬网络自 2018 年度起减按 15% 优惠税率计缴企业所得税。

根据《营业税改征增值税跨境应税行为增值税免税管理办法（试行）》（国家税务总局公告 2016 年第 29 号），公司从境外单位取得的收入在办理免税备案手续后免征增值税。报告期内，公司及子公司柠檬网络均有境外收入由北京市西城区国家税务局受理了《跨境应税行为免税备案表》，并已通过备案。

公司 2020 年已向主管机关提交高新技术企业复审材料，若未来公司不具备高新技术企业的条件导致无法通过复审，或者未来国家税收政策发生变化，使得公司无法继续享受当前的税收优惠政策，将在一定程度上影响公司盈利水平。

五、法律风险

（一）产业政策变化的风险

我国游戏产业处于快速发展阶段，随着游戏内容的推陈出新、产业环境的快速变化和技术的不断更新，我国移动游戏行业的法律监管体系逐渐完善。我国游戏行业受到多个部门共同监管，包括工信部、文化部和中宣部等。监管部门针对游戏内容、业务资质、知识产权保护和网络安全等相关的法律、法规和监管制度的调整将对行业发展产生重大影响。2018 年 3 月至 2018 年 12 月，因机构改革，相关主管部门暂停了网络游戏出版物号的发放工作，游戏企业新产品的发布因此受到了较大影响。

虽然目前网络游戏出版物号已重新开始发放，若公司在业务开展等方面不能与监管导向一致，不能顺应国家产业政策的要求，未能持续取得相关的批准和许可，将严重影响公司业务开展和正常运营，对公司未来经营发展产生不利影响。

（二）政策监管的风险

近年来，相关主管机构针对网络游戏行业的监管和立法不断加强，对游戏企业运营资质、游戏内容及设置等的要求也日趋严格，未来网络游戏行业相关资质及许可门槛可能进一步提高。若届时发行人无法按照主管机构的要求取得新的业务资质，则可能面临行政处罚风险。2020年7月，公司游戏产品《宾果消消消》（版本7.5.1）被工信部和国家计算机病毒应急处理中心认为存在隐私保护不到位情形，虽然公司已进行了整改验收工作，但后续发行人在开展业务的过程中，如果对监管法规的理解与主管机构存在偏差，也可能导致游戏产品的内容设置等不符合监管法规要求，从而面临被责令整改或处罚的风险。

六、内控风险

（一）业务规模扩张带来的管理风险

报告期内各期末，公司总资产规模分别为 32,240.42 万元、38,767.91 万元、50,191.38 万元和 49,319.65 万元，各期末员工人数分别为 107 人、141 人、175 人和 213 人。

随着公司未来业务规模的扩大，游戏产品种类的增加，公司的资产规模和人员数量将进一步扩大，组织机构也将更为复杂。若公司的管理团队不具备相应管理和协调能力，无法及时调整管理方式，优化经营模式，则会削弱公司的整体竞争力，影响公司未来盈利能力，阻碍公司的发展与扩张。

（二）实际控制人控制不当的风险

本次发行前，齐伟先生通过直接持股及对柠檬君、柠檬普惠的控制，合计控制发行人股份 2,471.04 万股，占发行人股本总额的 48.4518%，为公司的控股股东和实际控制人，具有直接影响公司重大经营决策的能力。且齐伟先生为公司的董事长兼总经理，直接参与公司的日常生产经营。如果齐伟先生利用其实际控制

人地位和对公司的影响力，通过行使表决权对公司的经营管理、对外投资等重大事项实施不当控制，公司和其他股东的利益可能受到损害。

七、新股发行的相关风险

（一）募投项目实施和募集资金投入未达预期收益的风险

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

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

（二）即期回报摊薄的风险

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

（三）股票价格波动风险

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

（四）发行失败风险

如果本公司本次首次公开发行股票顺利通过深圳证券交易所审核并取得证监会注册批复文件，即启动后续发行工作。公司将采用网下询价对象申购配售和网上向社会公众投资者定价发行相结合的发行方式或证券监管部门认可的其他发行方式进行发行。但是股票公开发行是充分市场化的经济行为，公司股票发行价格确定后，如果存在发行认购不足等其他法规规定的需中止发行的情形，则存在发行失败的风险。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本信息

公司名称	北京柠檬微趣科技股份有限公司
英文名称	Beijing Microfun Co., Ltd.
法定代表人	齐伟
注册资本	5,100 万元
成立时间	2008 年 8 月 25 日
变更为股份有限公司时间	2015 年 11 月 20 日
住所	北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 204 室
邮政编码	100044
电话	010-68292703
传真	010-68292702
公司网址	http://www.microfun.cn
电子邮箱	ir@microfun.com
信息披露和协调投资者关系部门	证券部
联系人	胡增荣
联系电话	010-68292703

二、公司设立情况和报告期内的股本和股东变化情况

（一）有限责任公司设立情况

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

（二）股份有限公司设立情况

2015 年 10 月 9 日，立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具《审计报告》（信会师报字 [2015] 第 211526 号），截至审计基准日 2015 年 8 月 31 日，有限公司净资产为人民币 5,478.31 万元。

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

2015年10月12日，有限公司召开董事会并形成决议：同意公司以现有12名股东作为共同发起人，各发起人以其在公司的出资比例，以公司截至2015年8月31日的经审计的净资产按1:0.89412的比例折合为股份公司的股份4,800万股，净资产扣除股本后的部分转为股份公司的资本公积。

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

2015年10月18日，齐伟等12名有限公司股东签署《发起人协议》，共同确认：根据立信2015年10月9日出具《审计报告》（信会师报字[2015]第211526号），截至2015年8月31日，有限公司的所有者权益为54,783,074.00元，按1:0.89412的比例折为股份公司的总股本48,000,000股，剩余部分6,783,074.00元计入资本公积。

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

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

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

股份公司设立时，各发起人股东及持股情况如下：

序号	股东名称	股份数量（万股）	出资比例
1	齐伟	1,874.40	39.05%
2	北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）	512.64	10.68%
3	刘岗	507.36	10.57%
4	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）	427.20	8.90%
5	文明	385.44	8.03%
6	周长远	282.24	5.88%
7	李艳	197.28	4.11%
8	北京金山安全软件有限公司	192.00	4.00%
9	蓝港在线（北京）科技有限公司	120.00	2.50%
10	苏州极客邦创业投资合伙企业（有限合伙）	120.00	2.50%
11	杭州静衡坚勇股权投资合伙企业（有限合伙）	96.00	2.00%
12	北京加速飞科技有限公司	85.44	1.78%
合计		4,800.00	100.00%

（三）报告期内股本和股东变化情况

报告期内，公司股本和股东未发生变化。

（四）发行人报告期内的重大资产重组情况

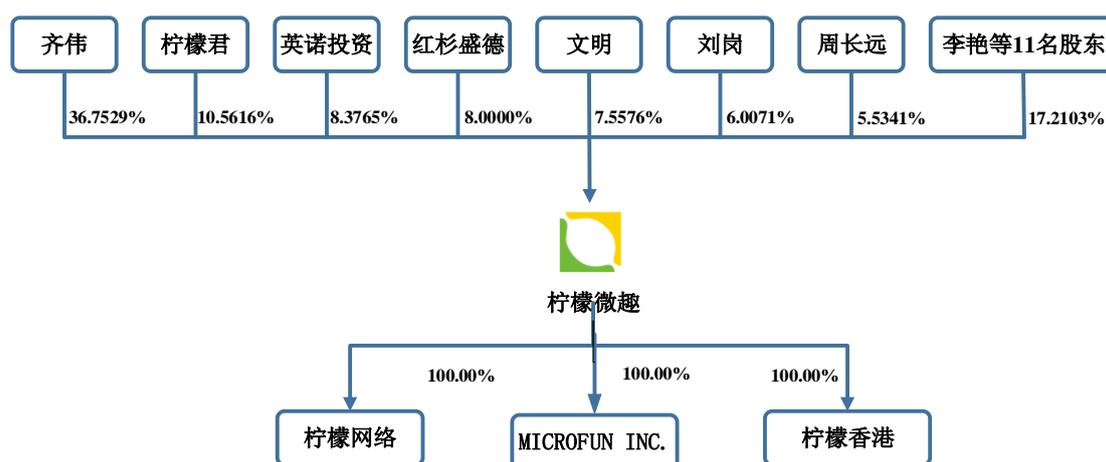
报告期内，公司未发生重大资产重组情况。

（五）发行人在其他证券市场的上市/挂牌情况

经全国中小企业股份转让系统有限责任公司备案同意，本公司股票于 2016 年 9 月 23 日起在全国中小企业股份转让系统挂牌公开转让，证券简称为“柠檬微趣”，证券代码为“838966”。挂牌期间，公司在信息披露、股权交易、董事会及股东大会决策等方面合法合规，不存在被全国中小企业股份转让系统处罚的情形。挂牌期间信息披露与本招股说明书内容一致。2017 年 7 月 19 日起至本招股说明书签署日，因申请股票首次公开发行并在创业板上市事项，公司股票在全国中小企业股份转让系统暂停转让。

三、发行人股权结构

截至本招股说明书签署日，公司的股权结构如下图所示：



截至本招股说明书签署日，发行人各股东详细持股情况如下：

序号	股东名称	股份数量（万股）	出资比例
1	齐伟	1,874.40	36.7529%
2	北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）	538.64	10.5616%
3	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）	427.20	8.3765%
4	北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）	408.00	8.0000%

序号	股东名称	股份数量（万股）	出资比例
5	文明	385.44	7.5576%
6	刘岗	306.36	6.0071%
7	周长远	282.24	5.5341%
8	李艳	137.28	2.6918%
9	苏州极客邦创业投资合伙企业（有限合伙）	120.00	2.3529%
10	李斌	100.00	1.9608%
11	杭州静衡坚毅股权投资合伙企业（有限合伙）	96.00	1.8824%
12	李竹	93.00	1.8235%
13	北京加速飞科技有限公司	85.44	1.6753%
14	厦门蓝图天兴投资合伙企业（有限合伙）	83.00	1.6275%
15	南山蓝月资产管理（天津）合伙企业（有限合伙）	69.00	1.3529%
16	北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙）	58.00	1.1373%
17	胡增荣	26.00	0.5098%
18	孔毅	10.00	0.1961%
合 计		5,100.00	100.0000%

四、发行人控股、参股公司及分公司情况

截至本招股说明书签署日，公司拥有 4 家全资子公司，分别为北京柠檬微趣网络科技有限公司、Microfun Inc.、柠檬微趣有限公司、北京柠檬微趣互动科技有限公司。

除上述 4 家子公司外，公司不存在拥有其他控股、参股公司及分公司的情况。

（一）北京柠檬微趣网络科技有限公司

1、基本情况

公司名称	北京柠檬微趣网络科技有限公司
成立时间	2016 年 11 月 17 日
注册资本	1,500 万元
实收资本	1,500 万元
注册地址	北京市西城区车公庄大街 4 号 3 号楼二层 207 室
主要生产经营地	北京市西城区车公庄大街 4 号 3 号楼二层 207 室
法定代表人	齐伟
股东构成及控制情况	发行人 100%持股
营业范围	互联网信息服务；从事互联网文化活动；技术开发；技术推广；技术转让；技术咨询；技术服务；应用软件开发；软件开发；产品设计；设计、制作、代理、发布广告；货物进出口；代理

	进出口；技术进出口。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；互联网信息服务、从事互联网文化活动以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
主营业务	游戏研发
主营业务与发行人主营业务关系	负责发行人部分移动游戏的研发工作

2、财务数据

经立信审计的北京柠檬微趣网络科技有限公司最近一年一期的主要财务数据如下：

单位：元

项目	2020年1-6月/2020年6月30日	2019年度/2019年12月31日
总资产	125,291,635.73	125,144,865.70
净资产	100,449,983.41	83,360,674.33
净利润	17,089,309.08	93,653,361.91

（二）Microfun Inc.

1、基本情况

公司名称	Microfun Inc.
成立时间	2016年9月19日
授权发行股份总数	100,000股
主要生产经营地	美国华盛顿州柯克兰市柯克兰路620号204室
执行董事兼总裁	齐伟
股东构成及控制情况	发行人100%持股
主营业务	移动游戏的海外销售
主营业务与发行人主营业务关系	曾负责发行人开发的游戏产品在海外市场的运营，2018年10月1日起，海外运营权转移给柠檬微趣有限公司（Microfun Limited）

2、财务数据

经立信审计的 Microfun Inc. 最近一年一期的主要财务数据如下：

单位：元

项目	2020年1-6月/2020年6月30日	2019年度/2019年12月31日
总资产	3,377,339.48	7,108,790.56
净资产	-18,993,688.67	-16,592,354.94
净利润	-146,801.03	-402,834.25

（三）柠檬微趣有限公司（Microfun Limited）

1、基本情况

公司名称（中文）	柠檬微趣有限公司（以下简称“柠檬香港”）
公司名称（英文）	Microfun Limited
公司类型	有限公司
成立日期	2018年6月12日
注册资本	1,000,000 HKD
主要生产经营地	21/F Edinburgh Tower The Landmark 15 Queen's Rd Central Hong Kong
董事	齐伟
股东构成及控制情况	发行人100%持股
主营业务	游戏推广及贸易
主营业务与发行人主营业务关系	负责发行人开发的游戏产品在海外市场的运营

2、财务数据

经立信审计的柠檬香港最近一年一期的主要财务数据如下：

单位：元

项目	2020年1-6月/2020年6月30日	2019年度/2019年12月31日
总资产	116,608,510.71	108,999,208.01
净资产	995,648.35	888,262.44
净利润	91,970.99	384,401.81

（四）北京柠檬微趣互动科技有限公司

1、基本情况

公司名称	北京柠檬微趣互动科技有限公司
公司类型	有限公司
成立日期	2020年7月8日
注册资本	5,000万元
注册地址	北京市西城区车公庄大街4号3号楼二层208
主要生产经营地	北京市西城区车公庄大街4号3号楼二层208
法定代表人	齐伟
股东构成及控制情况	发行人100%持股
营业范围	技术开发；技术咨询；技术转让；技术推广；技术服务；软件开发；应用软件开发；设计、制作、代理、发布广告；产品设计；货物进出口、代理进出口、技术进出口；互联网信息服务；从事互联网文化活动。（市场主体依法自主选择经营项目，开展经营活动；互联网信息服务、从事互联网文化活动以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事国家和本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
主营业务	游戏研发
主营业务与发行人主营业务关系	负责发行人部分移动游戏的研发工作

五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况

（一）本公司控股股东及实际控制人

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

齐伟先生，中国国籍，无境外永久居留权，1982 年出生，硕士学历，身份证号码：430221198209*****。2006 年 7 月至 2008 年 7 月就职于微软（中国）有限公司，担任项目经理；2008 年 8 月创立柠檬有限，现任公司董事长、总经理；同时兼任柠檬君和柠檬普惠执行事务合伙人、柠檬网络和柠檬互动执行董事、经理、Microfun Inc. 执行董事兼总裁、柠檬香港董事；并担任北京市西城区青年联合会常务委员、北京市工商联青年企业家专门委员会委员。

（二）持有 5%以上股份的主要股东

除控股股东齐伟外，直接持有 5% 以上股份的股东有柠檬君、英诺投资、红杉盛德、文明、刘岗、周长远，持股比例分别为 10.5616%、8.3765%、8.0000%、7.5576%、6.0071%、5.5341%，同时李竹间接通过天津英诺、加速飞控制公司 5% 以上股份，加速飞为李竹实际控制的公司，为天津英诺的一致行动人。

1、北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）

企业名称	北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）
成立时间	2015 年 7 月 13 日
注册资本（出资份额）	53.8640 万元
执行事务合伙人	齐伟
主要经营场所	北京市海淀区海淀西大街 36 号二层北侧 201 室 118 号
主要生产经营地	北京市海淀区海淀西大街 36 号二层北侧 201 室 118 号
营业范围	技术开发、技术咨询、技术推广、技术服务、技术转让；销售开发后的产品；企业管理咨询。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
主营业务	对发行人进行股权投资
与发行人主营业务的关系	柠檬君是发行人的员工持股平台，无具体经营业务

柠檬君合伙人及出资情况如下：

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

2、天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）

企业名称	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）
成立时间	2013年3月19日
注册资本（出资份额）	18,100.00万元
执行事务合伙人	天津银诺投资咨询有限公司（委派代表：刘莹琰）
执行事务合伙人实际控制人	李竹
主要经营场所	天津市华苑产业区海泰发展六道6号海泰绿色产业基地G座401室-04-34
主要生产经营地	天津市华苑产业区海泰发展六道6号海泰绿色产业基地G座401室-04-34
营业范围	创业投资；创业投资咨询业务；为创业企业提供创业管理服务业务；参与设立创业投资企业与创业投资管理顾问机构。（以上经营范围涉及行业许可的，凭许可证在有效期内经营，国家有专项、专营规定的，按规定执行。）
主营业务	对外进行股权投资
与发行人主营业务的关系	无

英诺投资合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额（万元）	出资比例	在发行人处的任职情况
1	天津银诺投资咨询有限公司	普通合伙人	200.00	1.10%	-
2	陈春梅	有限合伙人	3,500.00	19.34%	-
3	李智勇	有限合伙人	300.00	1.66%	-
4	李竹	有限合伙人	900.00	4.97%	担任发行人董事
5	北京嘉豪伟业投资中心（有限合伙）	有限合伙人	4,500.00	24.86%	-
6	北京正禾谷科技发展有限公司	有限合伙人	2,602.00	14.38%	-
7	深圳前海奕铭投资管理中心（有限合伙）	有限合伙人	100.00	0.55%	-
8	上海栩远投资有限公司	有限合伙人	999.00	5.52%	-

9	天津远为创业投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	3,600.00	19.89%	-
10	谭志成	有限合伙人	100.00	0.55%	-
11	刘利	有限合伙人	100.00	0.55%	-
12	黄驹熠	有限合伙人	200.00	1.10%	-
13	博厚拓普环保控股有限公司	有限合伙人	999.00	5.52%	-
合计			18,100.00	100.00%	

3、北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）

企业名称	北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）
成立时间	2015年06月04日
注册资本（出资份额）	7,006,000,000元
执行事务合伙人	宁波梅山保税港区红杉荟德投资管理合伙企业（有限合伙）（委派周逵为代表）
执行事务合伙人实际控制人	周逵
主要经营场所	北京市昌平区科技园区超前路37号院16号楼2层C2381号
主要生产经营地	北京市昌平区科技园区超前路37号院16号楼2层C2381号
营业范围	项目投资；投资管理；资产管理；投资咨询（不含中介服务）。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
主营业务	对外进行股权投资
与发行人主营业务的关系	无

红杉盛德合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额（万元）	出资比例	在发行人处的任职情况
1	宁波梅山保税港区红杉荟德投资管理合伙企业（有限合伙）	普通合伙人	100.00	0.01%	-
2	杭州红杉珮德智荟股权投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	268,302.00	38.30%	-
3	北京红杉懿德股权投资中心（有限合伙）	有限合伙人	15,722.00	2.24%	-
4	北京红杉亚德股权投资中心（有限合伙）	有限合伙人	286,476.00	40.89%	-
5	信阳新投实业有限责任公司	有限合伙人	50,000.00	7.14%	-

6	苏州工业园区国创开元二期投资中心（有限合伙）	有限合伙人	30,000.00	4.28%	-
7	深圳市腾讯产业投资基金有限公司	有限合伙人	20,000.00	2.85%	-
8	北京首钢基金有限公司	有限合伙人	10,000.00	1.43%	-
9	上海交通大学教育发展基金会	有限合伙人	10,000.00	1.43%	-
10	中国科学院控股有限公司	有限合伙人	10,000.00	1.43%	-
合计			700,600.00	100.00%	

4、文明

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

5、刘岗

男，中国国籍，无境外永久居留权，1971年出生，硕士学历。1998年7月至2001年7月，就职于中国软件与技术服务股份有限公司广州分公司，任总经理；2001年7月至2006年7月，就职于北京润乾软件技术有限公司，任副总经理；2006年7月至今，就职于北京希地码科技有限公司，任董事；2014年3月至2015年10月，任柠檬有限董事；2015年11月至2017年3月，任公司董事。2017年3月23日，董事会收到刘岗递交的辞去董事职位的报告，辞去董事职位后不再担任公司任何其他职务。

6、周长远

男，中国国籍，无境外永久居留权，1978年出生，本科学历。2004年7月至2008年8月就职于南京LG新港显示有限公司，担任主管职务；2008年9月至2010年9月就职于莱茵技术一商检（宁波）有限公司，担任项目经理；2010年10月至2012年11月就职于新疆金风科技股份有限公司，担任研发高级工程师；2013年至今主要从事自由职业。

7、李竹

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

8、北京加速飞科技有限公司

名称	北京加速飞科技有限公司	统一社会信用代码	91110108059224551F
类型	其他有限责任公司	成立日期	2012年12月26日
注册资本	970万元	经营期限	至2032年12月25日
住所	北京市海淀区海淀大街3号1幢801室-810L-055	法定代表人	邓永强
实际控制人	李竹		
经营范围	技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让、技术推广；经济贸易咨询；企业管理咨询；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；承办展览展示活动；会议服务；设计、制作、代理、发布广告；投资管理；投资咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动）		

加速飞主要股东情况如下：

序号	股东姓名/名称	类型	出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	天津英诺	法人股东	415.7143	42.86
2	天津远为创业投资合伙企业（有限合伙）	法人股东	249.4286	25.71
3	北京正禾谷科技发展有限公司	法人股东	138.5714	14.29
4	姜程友	自然人股东	110.8571	11.43
5	崔昕宇	自然人股东	55.4286	5.71
	合计	-	970.00	100.00

（三）本公司控股股东及实际控制人控制的其他企业

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

1、柠檬君

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

柠檬君最近一年一期未经审计的财务数据如下：

单位：元

项目	2020年1-6月/2020年6月30日	2019年度/2019年12月31日
总资产	2,978,331.50	2,986,904.08
净资产	2,918,331.50	2,926,904.08
净利润	4,300,547.42	3,224,238.32

2、柠檬普惠

柠檬普惠基本情况如下：

企业名称	北京柠檬普惠科技合伙企业（有限合伙）
成立时间	2016年10月12日
注册资本（出资份额）	580.00万元
执行事务合伙人	齐伟
主要经营场所	北京市海淀区海淀西大街36号二层北侧201室113
主要生产经营地	北京市海淀区海淀西大街36号二层北侧201室113
营业范围	技术开发、技术咨询、技术推广、技术服务、技术转让；销售自行开发后的产品；企业管理咨询。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
主营业务	对发行人进行股权投资
与发行人主营业务的关系	柠檬普惠是发行人员工的持股平台，无具体经营业务

柠檬普惠合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额（万元）	出资比例	任职部门
1	齐伟	普通合伙人	84.00	14.48%	董事长、总经理
2	申庆杰	有限合伙人	30.00	5.17%	研发中心
3	王鸣辉	有限合伙人	30.00	5.17%	研发中心
4	高嵩	有限合伙人	30.00	5.17%	研发中心
5	王振鲁	有限合伙人	25.00	4.31%	研发中心
6	谭洪颂	有限合伙人	25.00	4.31%	研发中心
7	郑婷婷	有限合伙人	25.00	4.31%	管理中心
8	刘洋	有限合伙人	25.00	4.31%	研发中心
9	张佳娇	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
10	张莉	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
11	陶明	有限合伙人	20.00	3.45%	运营中心
12	朱琰琰	有限合伙人	20.00	3.45%	运营中心
13	朱运萍	有限合伙人	20.00	3.45%	研发中心
14	田京航	有限合伙人	15.00	2.59%	研发中心
15	史艳萍	有限合伙人	14.00	2.41%	管理中心
16	熊晓曦	有限合伙人	14.00	2.41%	管理中心
17	赖颖	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心

18	李飞龙	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
19	胡文超	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
20	范晔	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
21	王平	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
22	陶亚男	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
23	梅燕云	有限合伙人	10.00	1.72%	管理中心
24	殷平	有限合伙人	10.00	1.72%	运营中心
25	陈灿锋	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
26	董国华	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
27	奚振华	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
28	王恒滨	有限合伙人	10.00	1.72%	研发中心
29	王彩凤	有限合伙人	5.00	0.87%	运营中心
30	张宇	有限合伙人	5.00	0.87%	运营中心
31	汪晶	有限合伙人	5.00	0.87%	管理中心
32	崔洁	有限合伙人	5.00	0.87%	研发中心
33	张原	有限合伙人	5.00	0.87%	研发中心
34	郭峰	有限合伙人	5.00	0.87%	维护中心
35	周雪	有限合伙人	5.00	0.87%	管理中心
36	任翔	有限合伙人	3.00	0.52%	研发中心
37	李彤	有限合伙人	3.00	0.52%	管理中心
38	廖燕	有限合伙人	2.00	0.34%	研发中心
合计			580.00	100.00%	

柠檬普惠最近一年一期未经审计的财务数据如下：

单位：元

项目	2020年1-6月/2020年6月30日	2019年度/2019年12月31日
总资产	5,715,448.19	5,723,522.77
净资产	5,767,648.19	5,723,522.77
净利润	445,925.42	340,232.29

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

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

六、发行人股本情况

（一）本次发行前后的股本变动情况

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

股东名称	本次发行前股本结构		本次发行后股本结构	
	持股数量 (股)	持股比例	持股数量 (股)	持股比例
一、发行前股东	51,000,000.00	100.0000%	51,000,000.00	75.0000%
齐伟	18,744,000.00	36.7529%	18,744,000.00	27.5647%
柠檬君	5,386,400.00	10.5616%	5,386,400.00	7.9212%
英诺投资	4,272,000.00	8.3765%	4,272,000.00	6.2824%
红杉盛德	4,080,000.00	8.0000%	4,080,000.00	6.0000%
文明	3,854,400.00	7.5576%	3,854,400.00	5.6682%
刘岗	3,063,600.00	6.0071%	3,063,600.00	4.5053%
周长远	2,822,400.00	5.5341%	2,822,400.00	4.1506%
李艳	1,372,800.00	2.6918%	1,372,800.00	2.0188%
极客邦	1,200,000.00	2.3529%	1,200,000.00	1.7647%
李斌	1,000,000.00	1.9608%	1,000,000.00	1.4706%
静衡坚勇	960,000.00	1.8824%	960,000.00	1.4118%
李竹	930,000.00	1.8235%	930,000.00	1.3676%
加速飞	854,400.00	1.6753%	854,400.00	1.2565%
蓝图天兴	830,000.00	1.6275%	830,000.00	1.2206%
南山蓝月	690,000.00	1.3529%	690,000.00	1.0147%
柠檬普惠	580,000.00	1.1373%	580,000.00	0.8529%
胡增荣	260,000.00	0.5098%	260,000.00	0.3824%
孔毅	100,000.00	0.1961%	100,000.00	0.1471%
二、社会公众股	-	-	17,000,000.00	25.0000%
合计	51,000,000.00	100.00%	68,000,000.00	100.00%

（二）前十名股东

截至本招股说明书签署日，发行人前十名股东持股情况见本节“三、发行人股权结构”。

（三）前十名自然人股东及其在公司担任的职务

截至本招股说明书签署日，发行人自然人股东共计 9 名，在公司任职情况如下：

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

（四）发行人股本中涉及国有股或者外资股的情况

公司股本中未涉及国有股或外资股。

（五）申报前一年发行人新增股东情况

1、增资

2016 年 9 月，公司与齐伟签署了《北京柠檬微趣科技股份有限公司与齐伟之股份认购合同》。2016 年 10 月 15 日，经公司 2016 年第三次临时股东大会决议通过，股东齐伟认购公司增发的 84.00 万股，增资价格为 9 元/股，认购金额合计 756.00 万元。该增资定价系参考北京国融兴华资产评估有限责任公司 2016 年 9 月出具的《评估报告》（国融兴华评报字[2016]第 030069 号），公司所有者权益评估价值为 42,975.43 万元计算确定。2017 年 1 月 12 日，公司就上述增资完成工商变更，公司注册资本变更为 4,884.00 万元，增资后齐伟持有公司 1,958.40 万股。

2017 年 1 月 9 日，公司与红杉盛德签署了附条件生效的《北京柠檬微趣科技股份有限公司与北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）之股份认购合同》。2017 年 1 月 24 日，经公司 2017 年第一次临时股东大会决议通过，红杉盛德认购公司增发的 216.00 万股，增资价格为 26.00 元/股，认购金额合计 5,616.00 万元。本次增资价格系双方协商参考公司 2016 年度净利润，按照市盈率 22.6 倍、

投后估值 13.26 亿计算所得。2017 年 3 月 22 日，公司就上述增资完成工商变更，公司注册资本变更为 5,100.00 万元，增资后红杉盛德持有公司 408.00 万股。

2、协议转让

申报前一年，公司发生股权转让的情况如下：

时间	转让方	受让方	股份转让数量 (万股)	转让价格 (元/股)
2016 年 12 月	刘岗	李斌	100.00	19.00
2017 年 1 月	齐伟	柠檬普惠	58.00	9.00
2017 年 1 月	齐伟	柠檬君	26.00	9.00
2017 年 1 月	金山安全	红杉盛德	192.00	26.00
2017 年 2 月-3 月	李艳	南山蓝月	20.00	26.00
		李竹	40.00	26.00
2017 年 2 月-3 月	刘岗	胡增荣	26.00	26.00
		南山蓝月	22.00	26.00
		李竹	53.00	26.00
2017 年 2 月-3 月	蓝港在线	蓝图天兴	83.00	26.00
		南山蓝月	27.00	26.00
		孔毅	10.00	26.00

上述转让定价中，齐伟向柠檬君、柠檬普惠以 9 元/股定价转让，本次股权系按照其前次增资取得股权的价格平价转让给员工持股平台。刘岗向李斌以 19.00 元/股定价转让，本次股权转让定价系双方协商参考公司 2016 年度预计净利润，按照市盈率 16 倍左右计算确定。其他股权转让价格均参考前述红杉盛德对公司的增资价格确定。

3、申报前一年公司新增法人股东基本情况

（1）柠檬普惠

柠檬普惠基本情况参见本节“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（三）本公司控股股东及实际控制人控制的其他企业”之“2、柠檬普惠”。

（2）红杉盛德

红杉盛德基本情况参见本节“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（二）持有 5% 以上股份的主要股东”之“3、北京红杉盛德股权投资中心（有限合伙）”。

（3）蓝图天兴

企业名称	厦门蓝图天兴投资合伙企业（有限合伙）
成立时间	2017年1月4日
注册资本（出资份额）	840,250,000.00元
执行事务合伙人	厦门蓝图蓝标投资合伙企业（有限合伙）（委派代表：侯东）
执行事务合伙人实际控制人	侯东
主要经营场所	中国(福建)自由贸易试验区厦门片区翔云一路40号盛通中心之二A区862单元
营业范围	对第一产业、第二产业、第三产业的投资（法律、法规另有规定除外）；投资管理（法律、法规另有规定除外）；资产管理（法律、法规另有规定除外）。
主营业务	对外进行股权投资
与发行人主营业务的关系	无

截至本招股说明书签署日，蓝图天兴股权结构如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性 质	出资份 额 (万元)	出 资 比 例	在发行人 处的任职 情况
1	厦门蓝图蓝标投资合伙企业（有限合伙）	普通伙 人	1,000.00	1.19%	-
2	蓝色光标(上海)投资管理有限 公司	有限伙 人	20,000.00	23.80%	-
3	厦门市天地股权投资有限公司	有限伙 人	20,000.00	23.80%	-
4	厦门恒兴集团有限公司	有限伙 人	20,000.00	23.80%	-
5	厦门象屿创业投资管理有限公 司	有限伙 人	4,925.00	5.86%	-
6	西藏智媒网络科技有限公司	有限伙 人	2,100.00	2.50%	-
7	炫一下(北京)科技有限公司	有限伙 人	700.00	0.83%	-
8	盛希泰	有限伙 人	100.00	0.12%	-
9	厉伟	有限伙 人	100.00	0.12%	-
10	陈玲	有限伙 人	100.00	0.12%	-
11	厦门路桥五缘投资有限公司	有限伙 人	10,000.00	11.90%	-
12	北京大学教育基金会	有限伙 人	5,000.00	5.95%	-
合计			84,025.00	100.00%	-

（4）南山蓝月

企业名称	南山蓝月资产管理（天津）合伙企业（有限合伙）
成立时间	2015年7月24日
注册资本（出资份额）	567,000,000.00元

执行事务合伙人	南山资产管理（天津）有限公司（委派代表：何佳）
执行事务合伙人实际控制人	何佳
主要经营场所	天津生态城动漫中路 126 号动漫大厦 C 区二层 209（天津好邦商务秘书有限公司托管第 119 号）
营业范围	资产管理；互联网技术开发、技术咨询、技术服务；软件开发；商务咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
主营业务	对外进行股权投资
与发行人主营业务的关系	无

截至本招股说明书签署日，南山蓝月股权结构如下：

序号	合伙人姓名	合伙人性质	出资份额 (万元)	出资比例	在发行人处的 任职情况
1	南山资产管理（天津）有限公司	普通合伙人	500.00	0.88%	-
2	北京掌趣科技股份有限公司	有限合伙人	10,000.00	17.64%	-
3	苏州工业园区元禾秉胜股权投资基金合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	10,000.00	17.64%	-
4	上海歌斐钥擎投资中心（有限合伙）	有限合伙人	5,000.00	8.82%	-
5	天津融智德投资有限公司	有限合伙人	5,000.00	8.82%	-
6	上海歌斐鹏礼投资中心（有限合伙）	有限合伙人	5,000.00	8.82%	-
7	北京紫荆华融股权投资有限公司	有限合伙人	3,000.00	5.29%	-
8	刘智君	有限合伙人	2,000.00	3.53%	-
9	珠海横琴合世家资产管理有限公司	有限合伙人	2,000.00	3.53%	-
10	叶凯	有限合伙人	2,000.00	3.53%	-
11	嘉兴浙华紫旌投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	2,000.00	3.53%	-
12	胡磊万城	有限合伙人	2,000.00	3.53%	-
13	深圳前海领航信鸿投资基金合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	2,000.00	3.53%	-
14	韩素青	有限合伙人	1,000.00	1.76%	-
15	柯新	有限合伙人	1,000.00	1.76%	-
16	王莹	有限合伙人	1,000.00	1.76%	-
17	上海今誉科技中心（有限合伙）	有限合伙人	1,000.00	1.76%	-
18	上海腾御科技中心（有限合伙）	有限合伙人	1,000.00	1.76%	-
19	新余挚信投资管理中心（有限合伙）	有限合伙人	1,000.00	1.76%	-

20	南山蓝阳文化传播（天津）合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	200.00	0.35%	-
合计			56,700.00	100.00%	

4、申报前一年公司新增自然人股东基本情况

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

孔毅，男，中国国籍，无境外永久居留权，1973年出生，硕士学历。1995年8月至1997年9月，在北京博厦工贸公司任助理工程师；1997年5月至1998年10月，任北京双语软件科技有限公司渠道专员；1998年10月至2003年3月，在北京金山软件科技有限公司任产品经理；2003年3月至2004年3月，在北京欢乐时代游戏公司任副总裁；2004年4月至2007年5月，在北京幻剑书盟科技有限公司任总经理；2007年6月至2009年12月，在北京暴风影音科技有限公司任副总裁；2009年12月至2011年3月，在北京第七时空科技有限公司任总经理；2011年3月至2013年3月，在北京顺为投资管理有限公司任副总裁；2013年至2016年12月，在北京真顺投资管理有限公司任合伙人；2016年12月至今，在蓝图创新投资管理（北京）有限公司任合伙人。

胡增荣基本情况参见本节之“七、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的情况”之“（三）高级管理人员”之“4、胡增荣”所述。

李竹基本情况参见本节之“七、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的简要情况”之“（一）董事会成员”之“4、李竹”所述。

（六）本次发行前各股东之间的关联关系及关联股东的各自持股比例

本次发行前各股东之间的关联关系及关联股东的各自持股比例情况如下：

序号	股东名称	持有发行人股份数量（股）	持有发行人股份比例	股东之间的关联关系
齐伟、柠檬君、柠檬普惠				
1	齐伟	18,744,000.00	36.7529%	齐伟系柠檬君执行事务合伙人，持有柠檬君合伙份额 81,946.20 元，持有份额比例为 15.22%；齐伟系柠檬普惠执行事务合伙人，持有柠檬普惠合伙份额 840,000.00 元，持有份额比例为 14.48%
2	柠檬君	5,386,400.00	10.5616%	
3	柠檬普惠	580,000.00	1.1373%	
实际控制人齐伟控制股份小计		24,710,400.00	48.4518%	
文明、柠檬君				
1	文明	3,854,400.00	7.5576%	文明系柠檬君有限合伙人，持有柠檬君合伙份额 57,545.60 元，持有份额比例为 10.68%
2	柠檬君	5,386,400.00	10.5616%	
胡增荣、柠檬君				
1	胡增荣	260,000.00	0.5098%	胡增荣系柠檬君有限合伙人，持有柠檬君合伙份额 46,720.00 元，持有份额比例为 8.67%
2	柠檬君	5,386,400.00	10.5616%	
李竹、英诺投资、加速飞				
1	李竹	930,000.00	1.8235%	李竹系英诺投资执行事务合伙人天津银诺投资咨询有限公司的持股 45.00% 的股东、执行董事及法定代表人；加速飞的股东英诺投资、北京正禾谷科技发展有限公司均为发行人股东李竹控制的企业，李竹合计控制加速飞 57.15% 的股权
2	英诺投资	4,272,000.00	8.3765%	
3	加速飞	854,400.00	1.6753%	
李竹控制股份小计		6,056,400.00	11.8753%	
孔毅、蓝图天兴				
1	孔毅	100,000.00	0.1961%	孔毅系蓝图天兴的基金管理人蓝图创新投资管理（北京）有限公司股东，持股比例 25.00%
2	蓝图天兴	830,000.00	1.6275%	

除上述关联关系之外，发行人其他股东之间不存在关联关系。

（七）发行人股东公开发售股份对发行人的控制权、治理结构及生产经营产生的影响

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

七、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的简要情况

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

本公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员组成情况如下：

（一）董事会成员

姓名	职位	提名人	当选董事的股东大会届次	任期
齐伟	董事长、总经理	齐伟	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月
文明	董事、副总经理	文明	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月
于剑	董事、副总经理	柠檬君、柠檬普惠	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月
李竹	董事	英诺投资、李竹、加速飞	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月
董小英	独立董事	董事会	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月
刘凝	独立董事	董事会	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月
陈均平	独立董事	董事会	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月

1、齐伟

简历详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人主要股东及其控制的企业情况”之“（一）本公司控股股东及实际控制人”。

2、文明

简历详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人主要股东及其控制的企业情况”之“（二）持有 5% 以上股份的主要股东”之“4、文明”。

3、于剑

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

4、李竹

参见“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（二）持有 5%以上股份的主要股东”之“7、李竹”。

5、董小英

女，中国国籍，无境外永久居留权，1959 年出生，博士学历。1987 年 9 月至 2001 年 9 月，就职于北京大学信息管理系，任副教授。2001 年 9 月至 2019 年 5 月，就职于北京大学光华管理学院，任副教授；现任华夏航空股份有限公司独立董事；2016 年 10 月至今，任公司独立董事。

6、刘凝

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

7、陈均平

女，中国国籍，无境外永久居留权，1965 年出生，博士学历。1988 年 8 月至今，就职于中央财经大学，现任会计学院教授、研究生导师，具有中国注册会计师资格；2018 年 1 月至今，任公司独立董事。

（二）监事会成员

姓名	职位	提名人	当选监事的股东大会届次	任期
肖勃雷	监事会主席	齐伟	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月
陈家骥	监事	柠檬君、柠檬普惠	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月
任京辉	职工监事	职工代表大会	2018 年第三次临时股东大会	2018 年 11 月—2021 年 11 月

1、肖勃雷

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

2、陈家骥

男，中国国籍，无境外永久居留权，1981年出生，本科学历。2005年10月至2009年3月，就职于北京水晶石数字科技有限公司，任美术导演，项目经理；2009年3月至2011年10月，就职于北京吉奥莱信息科技有限公司，任艺术总监；2012年4月至今，任公司美术VP、制作人；2018年5月至今，任公司监事。

3、任京辉

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

（三）高级管理人员

姓名	职位	任期
齐伟	董事长、总经理	2018年11月—2021年11月
文明	董事、副总经理	2018年11月—2021年11月
于剑	董事、副总经理	2018年11月—2021年11月
胡增荣	董事会秘书、财务总监	2018年11月—2021年11月

1、齐伟

简历详见本招股说明书本节之“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（一）本公司控股股东及实际控制人”。

2、文明

简历详见本招股说明书本节之“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（二）持有5%以上股份的主要股东”。

3、于剑

现任公司董事、副总经理，简历详见本节“（一）董事会成员”。

4、胡增荣

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

（四）核心技术人员

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

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

（五）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员兼职情况

公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员在其他单位的兼职情况如下：

姓名	在发行人职务	兼职单位	兼职单位与 本公司的关系	兼职单位职务
齐伟	董事长、总经理	北京柠檬微趣网络科技有限公司	子公司	执行董事、经理
		北京柠檬微趣互动科技有限公司	子公司	执行董事、经理
		Microfun Inc.	子公司	执行董事兼总裁
		柠檬君	员工持股平台	执行事务合伙人
		柠檬普惠	员工持股平台	执行事务合伙人
		柠檬香港	子公司	董事
文明	董事、副总经理	北京柠檬微趣网络科技有限公司	子公司	监事
李竹	董事	请见本招股说明书“第七节 公司治理与独立性”之“七、关联方”之“（二）不存在控制关系的关联方”		
董小英	独立董事	北京大学	无	副教授
		华夏航空股份有限公司	无	独立董事
刘凝	独立董事	北京市易行律师事务所	无	主任
		迪瑞医疗科技股份有限公司	无	独立董事
陈均平	独立董事	中央财经大学	无	教授
肖勃雷	监事会主席	北京希地码科技有限公司	无	董事长，法定代表人
		北京越天嘉扬科技发展有限公司	无	董事长，法定代表人
		北京奇普嘉信息技术有限公司	无	董事

姓名	在发行人职务	兼职单位	兼职单位与 本公司的关系	兼职单位职务
		北京离子火花工业技术中心（有限合伙）	无	执行事务合伙人
		北京正特健投资管理有限公司	无	董事
		西藏易视智能科技有限公司	无	董事
		长沙希地码科技有限公司	无	执行董事、总经理、法定代表人
		南京安玛光电科技有限公司	无	董事
		北京海谱恩科技有限公司	无	执行董事、法定代表人
胡增荣	董事会秘书、财务总监	北京柠檬微趣网络科技有限公司	子公司	财务负责人

（六）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员相互之间的亲属关系

公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间不存在亲属关系。

八、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员签订的协议情况

截至本招股说明书签署之日，公司与在公司领取薪酬的董事、监事、高级管理人员及核心技术人员分别签订了《劳动合同》、《竞业禁止及保密协议》及其附属文件，对知识产权和商业秘密等方面做了限制性规定。

截至本招股说明书签署日，上述协议均履行正常，不存在违约情形。

九、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员所持股份质押、冻结或诉讼情况

公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员所持股份无质押、冻结或诉讼情况。

十、公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员近两年的变动情况

（一）公司董事变动情况

1、2017年12月12日，公司董事会收到董事贾绍华的辞职报告，贾绍华辞去公司董事职务。贾绍华辞职后，公司的董事为齐伟、文明、于剑、李竹、董小英、刘凝。

2、2018年1月19日，公司临时股东大会任命陈均平为独立董事，任期至2018年11月，公司的董事为齐伟、文明、于剑、李竹、董小英、刘凝、陈均平。

3、2018年11月8日，公司召开了2018年第三次临时股东大会，选举齐伟、文明、于剑、李竹为发行人第二届董事会非独立董事，并选举董小英、刘凝、陈均平为第二届董事会独立董事，任期自发行人2018年第三次临时股东大会通过之日起三年。

2018年11月8日，发行人召开第二届董事会第一次会议，选举齐伟为董事长。

（二）公司监事变动情况

1、2018年4月23日，监事曹曦因个人原因提出辞职，并提交了《监事辞职报告》。2018年4月23日，公司召开第一届监事会第十次会议，拟补选陈家骥为第一届监事会监事。2018年5月16日，公司召开2017年年度股东大会，任命陈家骥为第一届监事会监事，任期与第一届监事会任期相同，曹曦正式辞去监事职务。

2、发行人于2018年10月23日召开第一届监事会第十五次会议，并于2018年11月8日召开了2018年第三次临时股东大会，选举肖勃雷、陈家骥为第二届监事会非职工代表监事，任期自发行人2018年第三次临时股东大会通过之日起三年。

2018年10月23日，发行人召开2018年第一次职工代表大会选举任京辉为第二届监事会职工代表监事。

（三）高级管理人员变动情况

2018年11月8日，发行人召开第二届董事会第一次会议，聘任齐伟为总经理，聘任文明、于剑为副总经理，聘任胡增荣为董事会秘书兼财务总监。

（四）核心技术人员变动情况

最近两年，公司核心技术人员未发生变动。

近两年，公司除有一名独立董事和一名监事因其个人原因提出辞职外，公司核心管理团队及核心技术人员近两年保持稳定，上述人员变动对公司生产经营不构成重大影响，不影响公司的持续经营。

十一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员对外投资情况

截至本招股说明书签署之日，除员工持股平台柠檬君与柠檬普惠外，本公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员的对外投资情况如下：

姓名	职务	企业名称	持股比例
李竹	董事	北京厚德文华投资咨询有限公司	36.32%
		天津银诺投资咨询有限公司	45.00%
		英诺融科（北京）投资管理有限公司	20.90%
		北京正禾谷科技发展有限公司	49%，李竹配偶持股51%
		天津酷米网络科技有限责任公司	16.56%
		北京时越众合网络科技有限公司	1.11%
		华青融天（北京）软件股份有限公司	1.00%
		万游在线（北京）科技有限公司	12.00%
		臻云智能（北京）投资管理有限公司	29.00%
		水清木华金种子（北京）科技孵化器有限公司	31.00%
		上海匀养生物科技有限公司	40.00%
		北京云视天创网络科技有限公司	46.06%
		长沙市中智信息技术开发有限公司	3.00%
		北京嘉译星辉投资管理中心（有限合伙）	50.00%
		北京时越网络技术有限公司	60.00%
		北京爱视游科技文化有限公司	16.66%
		智方（北京）科技发展有限公司	23.46%
		北京麦恩思远科技股份有限公司	3.60%
		北京酒摄会国际文化传播有限公司	23.14%
		北京汇智大河投资管理有限公司	16.90%
		北京水木华清投资中心（有限合伙）	5.17%
		水木华清（福建）投资合伙企业（有限合伙）	25.00%
		深圳市前海英诺天使投资中心（有限合伙）	4.81%
		深圳英诺厚德投资企业（有限合伙）	16.27%
		北京视奥联合广告有限公司	60.00%
		上海竹森商务咨询有限公司	5.77%
悠易互通（北京）科技有限公司	10.00%		

姓名	职务	企业名称	持股比例
		北京时空港科技有限公司	5.00%
		北京亿评网络科技有限公司	14.20%
		北京大河汇智投资管理有限公司	9.00%
		北京缘路科技有限公司	8.00%
		北京天天高清文化传播有限公司	17.04%
		北京礼物说科技有限公司	3.83%
		北京微视听科技有限公司	15.47%
		北京灵远科技发展有限公司	20.84%
		北京佐敦网络科技有限公司	5.23%
		北京盗火者区块链科技有限责任公司	40.00%
		深圳市中经饭否科技有限公司	7.89%
		北京太一科技有限公司	8.00%
		北京博瑞创科咨询顾问有限公司	5.00%
		广东德生科技股份有限公司	3.13%
		英诺（广州）创业投资管理有限公司	65.00%
		生纳科技（上海）有限公司	18.96%
		水清木华（平潭）企业管理有限公司	50.00%
		水清木华工博创佳（北京）科技有限公司	24.79%
		深圳银诺企业咨询管理有限公司	23.00%
		深圳极简视界网络科技有限公司	16.72%
		北京厚德文成管理咨询中心（有限合伙）	15.00%
		上海大岂网络科技有限公司	14.89%
		长沙市六顺创富投资合伙企业（有限合伙）	14.29%
		上海英诺众程投资管理有限公司	8.00%
		北京中易汇才投资中心（有限合伙）	7.20%
		深圳市活力大海科技合伙企业（有限合伙）	5.80%
		天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）	4.97%
		上海文广招融股权投资管理中心（有限合伙）	4.00%
		游族网络股份有限公司	3.15%
		广州贴贴信息科技有限公司	2.50%
		北京赛迪时代信息产业股份有限公司	0.32%
		深圳聚网视科技有限公司	19.89%
肖勃雷	监事	北京离子火花工业技术中心（有限合伙）	66.67%
		北京越天嘉扬科技发展有限公司	56.56%
		北京盈科宇环境能源科技有限公司	35.00%
		北京奇普嘉信息技术有限公司	10.00%
		北京希地码图像技术有限公司	14.56%
		北京紫荆未来科技发展中心（有限合伙）	6.00%
		深圳市久思成商贸有限公司	30.00%

姓名	职务	企业名称	持股比例
		西藏易视智能科技有限公司	4.50%
		天津民为信息科技中心（有限合伙）	2.22%
		北京海谱恩科技有限公司	17.67%

除上述对外投资外，本公司其他董事、监事、高级管理人员与核心技术人员无对外投资。

本公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员上述对外投资与本公司不存在利益冲突。

十二、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属持有发行人股份情况

（一）直接持股情况

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

（二）间接持股情况

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

序号	姓名	职务/亲属关系	间接持股关系	间接持股比例
1	齐伟	董事长、总经理	公司实际控制人，分别持有柠檬君 15.22%的出资份额及柠檬普惠 14.48%的出资份额，并担任两家持股平台的执行事务合伙人	1.77%
2	文明	董事、副总经理	持有柠檬君 10.68%的出资份额	1.13%
3	于剑	董事、副总经理	持有柠檬君 28.51%的出资份额	3.01%
4	胡增荣	董事会秘书、财务总监	持有柠檬君 8.67%的出资份额	0.92%
5	李竹	董事	持有英诺投资 4.97%的出资额；持有英诺投资执行事务合伙人天津银诺投资咨询有限公司 45.00%的股权；加速飞的股东英诺投资、北京正禾谷科技发展有限公司均为	0.48%

序号	姓名	职务/亲属关系	间接持股关系	间接持股比例
			发行人股东李竹控制的企业，李竹合计控制加速飞 57.15%的股权	
6	陈家骥	监事	持有柠檬君 16.60%的出资份额	1.75%

十三、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员最近一年薪酬情况

（一）薪酬组成及确定依据

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

（二）薪酬总额占利润总额的比例

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

单位：万元

项目	2020年1月-6月	2019年度	2018年度	2017年度
薪酬总计	332.11	853.87	784.24	613.41
利润总额	4,534.33	14,592.63	11,581.96	12,274.43
占比	7.32%	5.85%	6.77%	5.00%

（三）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员最近一年薪酬情况

公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员最近一年薪酬情况如下：

姓名	担任职务	薪酬（万元）	备注
齐伟	董事长、总经理、核心技术人员	119.04	
文明	董事、副总经理	131.84	
于剑	董事、副总经理、核心技术人员	130.84	
李竹	董事	-	
董小英	独立董事	12.00	独立董事津贴

姓名	担任职务	薪酬（万元）	备注
刘凝	独立董事	12.00	独立董事津贴
陈均平	独立董事	12.00	独立董事津贴
肖勃雷	监事会主席	3.00	监事津贴
任京辉	职工代表监事	75.73	
陈家骥	监事	134.84	
胡增荣	董事会秘书、财务总监	113.54	
高翊	核心技术人员	109.04	

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

（四）股权激励计划

截至本招股说明书签署日，除柠檬君与柠檬普惠均作为公司的员工持股平台外，公司不存在其他正在执行的股权激励及其他制度安排。

柠檬君情况详见本节“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（二）持有5%以上股份的主要股东”之“1、北京柠檬君科技合伙企业（有限合伙）”。柠檬君合伙人均为进入公司较早的核心管理人员。

柠檬普惠情况详见本节“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（三）本公司控股股东及实际控制人控制的其他企业”之“2、柠檬普惠”。柠檬普惠合伙人系根据员工的职位、个人业绩、工作年限等因素确定人员范围名单，再根据各员工意向认购的数量统筹确定最终认购数量。

上述员工持股平台出资均为员工本人工资薪酬、家庭财产积累及自筹资金等，并已全部到资，不存在股份代持的情形。

十四、发行人员工情况

（一）员工人数及其变化情况

各报告期末，员工人数情况如下：

时间	人数
2020年6月30日	213
2019年12月31日	175

2018年12月31日	141
2017年12月31日	107

（二）员工结构

1、专业结构

截至2020年6月30日，公司员工的专业结构情况如下表所示：

项目	员工人数	占员工总人数比例
研发人员	170	79.81%
管理人员	25	11.74%
运维人员	18	8.45%
合计	213	100.00%

2、学历构成

截至2020年6月30日，公司员工的学历构成情况如下表所示：

项目	员工人数	占员工总人数比例
硕士及以上	48	22.54%
大学本科	146	68.54%
专科	17	7.98%
中专及以下	2	0.94%
合计	213	100.00%

3、年龄构成

截至2020年6月30日，公司员工的年龄构成情况如下表所示：

年龄	员工人数	占员工总人数的比例
40岁及以上	4	1.88%
30-40岁	58	27.23%
30岁及以下	151	70.89%
合计	213	100.00%

（三）员工社会保险和住房公积金缴纳情况

报告期内，发行人严格按照法律法规及社保主管部门的规定为符合条件的员工办理了当地社会保险（包括基本养老保险、基本医疗保险、失业保险、工伤保险和生育保险）及住房公积金。

1、境内员工社保和住房公积金缴纳情况

（1）境内员工社会保险和住房公积金缴纳人数

报告期各期末，公司境内员工社会保险和住房公积金缴纳人数情况如下：

项目	2020年6月末		2019年末		2018年末		2017年末	
	员工人数	缴纳人数	员工人数	缴纳人数	员工人数	缴纳人数	员工人数	缴纳人数
基本养老保险	213	207	175	175	141	141	102	102
基本医疗保险	213	207	175	175	141	141	102	102
工伤保险	213	207	175	175	141	141	102	102
失业保险	213	207	175	175	141	141	102	102
生育保险	213	207	175	175	141	141	102	102
住房公积金	213	204	175	172	141	141	102	102

注：

1、2017年12月下旬，公司有一名员工离职和一名新员工入职，由于公司均在月中为员工缴纳社保和公积金，因此为离职员工缴纳了社保和公积金，新入职员工需要下个月办理增员并补缴，导致2017年末员工人数和缴纳人数相同。

2、2019年12月末，公司存在3名员工未缴纳住房公积金，其中：2名员工系由于个人原因出具书面声明放弃缴纳住房公积金；1名员工系外籍员工，其个人出具书面声明放弃缴纳住房公积金。

3、2020年6月末，10名员工未缴纳住房公积金，其中：2名员工系由于个人原因出具书面声明放弃缴纳住房公积金；1名员工系外籍员工，其个人出具书面声明放弃缴纳住房公积金，其余7名为新入职员工，尚未办理公积金增员，公司将于下个月起为新入职员工办理缴费。同时6月份有一名员工离职，公司亦为其缴纳了公积金。

2020年6月末，公司有7名新入职员工，尚未办理社保增员，公司下个月起为新入职员工办理缴费。同时6月份有一名员工离职，公司亦为其缴纳了社保。

（2）境内员工社会保险和住房公积金缴纳金额

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
基本养老保险	46.60	512.51	406.62	258.12
基本医疗保险	124.25	316.98	214.77	136.70
工伤保险	0.75	7.95	5.45	2.80
失业保险	2.33	24.32	17.12	10.87
生育保险	-	25.36	17.18	10.94
住房公积金	235.37	378.00	256.70	162.76
合计	409.30	1,265.12	917.85	582.19

注：1、2019年12月31日，北京市医保局印发《北京市生育保险和职工基本医疗保险合并实施意见》，意见明确从2020年1月1日起，生育保险基金将并入基本医疗保险基金统一征缴。

2、根据国家医疗保障局、财政部、国家税务总局联合印发的《关于阶段性减征职工基本医疗保险费的指导意见》（医保发〔2020〕6号），自2020年2月至6月份，对职工医保单位缴费部分实行减半征收。

3、2020年2月18日国务院常务会议决定阶段性减免养老、失业、工伤三项企业社保费。

2、境外员工“社会保险”等缴纳情况

报告期内，公司均为美国员工按照当地法律法规规定缴纳社会保险税及医疗保险税，不存在应缴未缴情形，未因违反当地相关法规而受到处罚。

报告期内，香港子公司没有签署劳动合同的员工，无需按照香港相关规定缴纳强积金。

3、社会保险、住房公积金管理部门出具的证明

发行人及其子公司柠檬网络所在地的人力资源和社会保障局出具书面证明，确认报告期未发现公司存在因违反劳动保障法律、法规和规章的行为而受到处罚和处理记录。

发行人及其子公司柠檬网络所在地的住房公积金管理中心出具书面证明，确认报告期本公司没有因住房公积金缴存违法违规行为受到行政处罚，没有发现公司存在住房公积金违法违规行为。

4、控股股东、实际控制人出具的相关承诺

就上述员工社保及住房公积金缴纳事宜，发行人控股股东、实际控制人齐伟出具承诺函，承诺：

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

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

第六节 业务与技术

一、公司主营业务和主要产品

（一）公司主营业务

公司的主营业务系移动游戏产品的研发、销售及维护。公司深耕移动休闲游戏领域，已成功开发并上线了多款精品游戏，如《宾果消消消》、《飞屋消消消》、《梦幻蛋糕店》、《百变时尚秀》等，游戏用户遍及中国大陆以及北美、欧洲等多个地区。公司主要采用联合运营的方式运营。

公司是国家高新技术企业、中关村高新技术企业、北京动漫游戏产业协会第三届理事会员单位、西城区工商业联合会（商会）会员单位，公司游戏产品获得多项业内荣誉和奖项。经过多年发展和技术积累，公司经营规模不断扩大，技术研发实力不断增强，产品升级迭代更加快速。公司运营方式以联合运营为主，联合运营商或渠道商主要为 Apple、Google、OPPO、vivo、腾讯、华为等知名企业。

1、按产品分类的主营业务收入构成

单位：万元

产品名称	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
宾果消消消	10,681.30	30,968.96	24,742.20	37,380.93
飞屋消消消	531.58	3,749.50	8,422.55	1,333.51
梦幻蛋糕店	-	11.22	70.94	-
冰雪奇缘：冰纷乐	-	-	5.87	27.76
其他	10.27	98.63	-	-
合计	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20

2、公司按服务类型分类的主营业务收入构成如下：

单位：万元

服务类型	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
游戏分成收入	7,854.96	23,206.72	28,381.98	34,906.32
广告收入	3,368.19	11,621.59	4,859.58	3,835.88
合计	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20

（二）发行人主要产品及服务

报告期内，公司的主要产品为移动游戏，包括《宾果消消消》、《飞屋消消消》、《冰雪奇缘：冰纷乐》、《梦幻蛋糕店》等，其中《宾果消消消》作为一

款受到市场认可的游戏，报告期内贡献了公司主要收入。公司专注于移动休闲游戏，不断加大研发投入。

公司的主要产品基本情况如下：

序号	游戏名称	游戏类型	商业化运营时间	运营模式
1	梦幻蛋糕店（网页版）	模拟经营游戏	2011年6月	联合运营
2	森林总动员	探险游戏	2012年12月	授权开发、联合运营
3	梦幻蛋糕店（移动版）	模拟经营游戏	2013年1月	联合运营
4	百变时尚秀	换装游戏	2013年7月	联合运营
5	冰雪奇缘：冰纷乐	消除游戏	2014年1月	授权开发、联合运营
6	宾果消消消	消除游戏	2014年8月	联合运营
7	飞屋消消消	消除游戏	2017年5月	联合运营

上述游戏中，《森林总动员》、《冰雪奇缘：冰纷乐》系发行人受迪士尼公司委托进行本地化开发的游戏，发行人与迪士尼公司就游戏收入进行分成。

除《森林总动员》、《冰雪奇缘：冰纷乐》外，上述其他游戏均由发行人自主开发，发行人拥有完整、有效的知识产权，不存在争议。

1、公司主要游戏的基本情况

（1）《宾果消消消》

《宾果消消消》是公司自主研发的一款消除类移动游戏，在玩法上继承了消除类游戏的经典元素，操作界面简洁、玩法多样、趣味性较高，在关卡设计上尽可能达成随机性和技巧性的平衡。在传统的消除游戏玩法基础上，公司加入消除元素的3D动态效果展现，以清新活泼的游戏美术风格原创了一系列IP形象。

在回归休闲减压的游戏本质、继承传统消除类游戏的经典玩法之外，《宾果消消消》不断融合创新元素和创新玩法。2018年度，公司对《宾果消消消》进行较大改版优化，添加建造装饰模块——宾果集市。宾果集市是在主线关卡以外开辟的大型副线活动，游戏玩家通过主线关卡就可以获得集市星星，用于建造和装扮整个宾果集市。集市中有冰淇淋店、奶茶店、糖果店、花店等，游戏玩家可以根据自己的喜好选择建造、装饰属于玩家自己的虚拟店铺。新改版增加的宾果集市与原有游戏主线顺畅对接，为游戏玩家拓展了新的虚拟游戏世界，同时每位店铺都会有新的店长，玩家在修建店铺的过程中也会逐渐了解他们的故事，增强游戏的故事性。

2019年度，除了继续扩充宾果集市丰富多彩的店铺体验，公司对《宾果消消消》的界面风格和游戏玩法进行了全新设计。对游戏界面进行整体调整，变为更加清新靓丽的风格，通过精细化游戏棋子纹理提高界面质感。还重构了特效形成规则、触发方式、触发效果，使游戏玩法更加丰富多样，并重新设计了部分游戏道具，使新道具更加适配改版后的游戏玩法和场景。改版后游戏的益智性、娱乐性更加充分。

新版《宾果消消消》游戏具有以下特点：

①游戏画风可爱，界面制作精良。游戏采用欧美卡通画风，整体画面清新，每一枚糖果都刻画精致；

②故事主线清晰，游戏场景带入感较强。《宾果消消消》每个版本都围绕宾果与集市里其他小伙伴一起重新建造集市并解开集市秘密的主线故事展开，同时一直会在集市内增加新的店面；

③剧情丰富，每增加一个新的店面，都会讲述一段完整的故事，也会出现新的角色；

④场景精致，每一个店面都拥有独特的主题和装饰品；

⑤玩法丰富，关卡模式多元。公司根据玩家反馈，针对游戏场景、游戏道具以及分享界面等方面不断进行优化迭代和版本升级，增加新玩法和新元素，大大提升了玩家体验。通过多元化的玩法设置和丰富的关卡模式，不断给玩家带来新鲜体验，延长游戏的生命周期；

⑥打造社交关系链，增加玩家互动和分享。公司自建游戏内好友关系链，充分挖掘社交元素的价值，鼓励玩家分享，互相帮助，构建情感元素，有效增加用户粘性；

⑦游戏操作简单，每个关卡耗时短，可以充分利用碎片化时间。玩家只要成功下载游戏便可以不受网络限制，不用担心流量，玩家粘性较高。



《宾果消消消》采取游戏内收费模式，玩家无需付费即可下载该游戏。通过充值购买游戏内道具，可以帮助玩家快速通关，提升游戏体验。游戏内道具均为消耗型道具，单价较低，以游戏中玩家充值购买使用最多的道具“加五步”为例，在境内单次购买价格折合人民币 6 元，故玩家主要以小额充值为主。《宾果消消消》付费用户充值金额分布如下：

当期充值金额（元）	2020 年 1-6 月占比	2019 年度占比	2018 年度占比	2017 年度占比
0-6（含 6）	29.11%	44.66%	53.27%	57.22%
6-30（含 30）	27.15%	26.18%	21.48%	21.48%
30-500（含 500）	33.63%	22.78%	20.16%	17.62%
500-5000（含 5000）	9.05%	5.67%	4.62%	3.35%
5000 以上	1.06%	0.72%	0.47%	0.33%

2017 年-2019 年年度付费 30 元以下的付费用户数占总付费用户数比例超过 70%，2020 年 1 月-6 月付费用户中，30 元以下付费用户占比超过 50%，主要由于公司调整推广策略，新增付费用户较少，游戏付费用户主要为忠实玩家，伴随游戏更新挑战新的关卡中产生付费，相对而言，忠实玩家付费意愿强于新增用户；《宾果消消消》属于玩家基数较大、付费玩家占比较低、平均充值金额较低的轻付费游戏。

《宾果消消消》游戏中所有道具均为一次性即时消耗道具，游戏道具可以分为三类：

①通用道具

“金砖”是游戏中的通用道具，用于兑换部分特定种类道具，用户充值只能购买“金砖”或“金砖礼包”，不能直接购买单种其他道具。公司针对不同用户不定期推出充值折扣或“礼包”特卖活动。玩家除充值购买外，亦可以通过以下渠道免费获得“金砖”：

- a. 点击视频广告位并播放一定时长广告赠送；
- b. 连续登录（签到）满 7 天赠送；
- c. 完成特定通关任务赠送；
- d. 新手赠送或老玩家长期未登录游戏后回归登录赠送；
- e. 其他渠道赠送。

②可用金砖兑换的道具

游戏中有多道具可以用“金砖”进行兑换，亦有多种方式可以从游戏中直接免费获取。随着游戏的不断改版升级，游戏中的道具会有所调整，目前玩家以金砖兑换的主要道具**有加五步、糖果勺、十字锤、中能量药剂、能量坩埚等。**

自《宾果消消消》游戏上线以来，均按照固定比例兑换上述道具，在道具兑换上未执行过折扣活动。

除用金砖兑换外，玩家亦可以通过以下活动免费获取上述道具：

- a. 点击视频广告位并播放一定时长广告赠送；
- b. 通过每日连续登录（签到）可以获得特定道具；
- c. 完成特定通关任务赠送；
- d. 其他渠道赠送。

③其他免费道具

玩家可以通过好友赠送、参与活动等可以领取小能量药剂、无限能量药剂等道具。公司在游戏更新中也会针对道具有所调整。

公司游戏充值收入系来源于付费玩家，因此各类道具购买、赠送、兑换和消耗情况仅统计付费玩家数据。

①金砖消耗及与营业收入变动关系

2017 年度、2018 年度、2019 年度及 2020 年 1-6 月，《宾果消消消》付费玩家金砖获取消耗情况与充值收入对应如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
游戏分成收入	7,495.30	20,809.43	21,429.92	33,545.05
充值总金额	13,084.47	36,914.83	38,599.08	63,826.01
金砖总消耗率	102.32%	99.56%	98.92%	98.50%
金砖购买消耗率	182.33%	192.15%	236.42%	232.41%

注：

- 1、金砖总消耗率=总消耗金砖数/总金砖数；
- 2、金砖购买消耗率=总消耗金砖数/购买金砖数；

由上表可知，报告期内《宾果消消消》游戏金砖总消耗率较高，与发行人游戏分成收入变动方向一致，符合消除类游戏特点。

游戏内金砖获取有通过系统赠送以及付费购买两种途径，系统赠送的金砖道具并不产生游戏收入。报告期内金砖总消耗率均在98%以上，2019年度金砖购买消耗率较去年同期下降系公司降低了金砖道具的总体赠送比例，这也促使金砖总消耗率较前两个年度有所上升。2020年上半年，《宾果消消消》的付费玩家尤其是新增付费玩家减少较多，游戏充值金额亦随之降低，导致金砖的消耗数高于道具充值购买数。

②金砖的兑换情况

年度	糖果勺	十字锤	加五步	中能量药剂/ 能量坍塌	其他
2020年1-6月	4.63%	3.77%	78.09%	7.40%	6.11%
2019年度	4.89%	4.62%	76.70%	8.84%	4.96%
2018年度	4.89%	4.71%	76.77%	6.54%	7.09%
2017年度	5.50%	5.91%	73.16%	8.24%	7.19%

上表看出，《宾果消消消》游戏玩家主要将“金砖”用于兑换“加五步”，2017年度、2018年度、2019年度及2020年1月-6月“加五步”的兑换占比分别为73.16%、76.77%、76.70%及78.09%。其次是补充游戏能量的中能量药剂和能量坍塌，以及降低游戏难度的“十字锤”、“糖果勺”。上述几类道具占游戏“金砖”兑换去向超过90%。

③金砖兑换道具的消耗情况

道具		糖果勺	十字锤	加五步
2020年 1-6月	总消耗率	111.98%	106.89%	100.14%
	消耗/兑换	615.40%	117.42%	142.50%
	赠送/兑换	443.27%	94.59%	41.62%
2019年	总消耗率	98.70%	98.83%	100.32%
	消耗/兑换	631.56%	417.63%	119.22%

	赠送/兑换	531.71%	316.36%	17.49%
2018年	总消耗率	85.01%	89.08%	101.07%
	消耗/兑换	1227.08%	827.35%	103.22%
	赠送/兑换	1341.15%	835.68%	2.45%
2017年	总消耗率	95.45%	98.65%	103.07%
	消耗/兑换	1049.56%	672.09%	107.60%
	赠送/兑换	999.62%	581.25%	4.39%

注：

1、在 2019 年 6 月前，由于发行人后台数据系统未对中能量药剂和能量坍塌两种道具进行区分标识，因此该两种道具消耗数据无法获取；

2、总消耗率=当期道具消耗总数/当期获取道具总数（含系统赠送道具及金砖兑换道具）；

3、消耗/兑换=当期道具消耗总数/当期由金砖兑换取得道具总数；

4、赠送/兑换=当期由系统免费赠送取得道具总数/当期由金砖兑换取得道具总数。

作为一款休闲游戏，《宾果消消消》中除“加五步”外的其他各类游戏道具赠送比重较大，玩家可以通过较多的渠道免费获得这些道具，因此付费玩家用金砖兑换这些道具的比重较低，且赠送数量越多的道具，道具消耗比较低。随着游戏不断更新，2020 年上半年，公司根据玩家喜好和道具使用情况适当调减了“十字锤”赠送比例，因此消耗/兑换比率下降，总消耗率有所上升。玩家仅可通过点击视频广告以及金砖兑换两种方式获得“加五步”道具，2019 年度公司增加了游戏中的广告位，因此“加五步”的赠送比例有所上升。目前游戏中的“加五步”道具在获得后需立即使用，由于玩家游戏数据上传过程中存在少量“丢包”的情况，故该道具消耗实际消耗率超过 100%。

《宾果消消消》在不断的版本升级、研发过程中，在应用层面采用了多项成熟技术。该游戏在前端使用开源游戏引擎 cocos2d-x，结合三维光照渲染技术，既保证了游戏画面的精美程度，又可以在低端移动设备上流畅运行。后端技术是基于分布式 Mongo 集群的可扩展架构，支持每日 5,000 万以上活跃用户的信息交互。大数据模块采用了 Hadoop 和 Hive 架构，确保收集到每一位用户的行为日志。通过对用户行为数据的分析，公司可以据此调整游戏设计及市场推广方案。

（2）《飞屋消消消》

2017 年 5 月，公司推出新一代消除类游戏《飞屋消消消》。《飞屋消消消》主要定位于海外市场，设计了新的消除规则，引入了新的消除元素，交互界面细节丰富且具有动感；关卡设计融入新的算法，给游戏玩家带来更大的挑战性；游戏背景中添加了更为丰富的剧情内容，增强了游戏的带入感。在《飞屋消消消》

的后续改版中，公司首次在消除游戏中融入建造元素，玩家可以通过消除闯关积累“星星”，不断解锁新的室内场景和样式新颖、风格多样的家具装扮。《飞屋消消消》的这一改版更新也为《宾果消消消》的改版更新奠定了基础。

2017年末、2018年末、2019年末和2020年6月末，《飞屋消消消》的累计注册用户数分别为787.40万、1,956.63万、2,446.45万和**2,533.14万**。2018年8月，《飞屋消消消》月活跃用户数达到峰值，接近400万。



（3）公司其他游戏产品情况

2013年1月，公司首次推出《梦幻蛋糕店》移动版。作为一款模拟经营类手机游戏，玩家饰演店长制作售卖精美的蛋糕，体验开店经营的乐趣。2020年9月，经过升级打造，公司重新上线了新游戏版本，加入更多的装饰元素，并通过社交互动提升玩家体验经营的乐趣，将会为玩家带来更多欢乐的游戏体验。《梦幻蛋糕店》此次升级更新，得到众多玩家下载预约，初期表现达到公司预期。



2014年1月公司与迪士尼合作推出《冰雪奇缘：冰纷乐》，该游戏系根据迪士尼同名电影《冰雪奇缘》改编的经典消除类移动游戏。该游戏制作画面精良，故事背景强大、游戏特效酷炫，受到玩家的喜爱和追捧。上线后游戏注册

用户数近 1,400 万，最高月度活跃用户数超过 300 万，最高日活跃用户数近 100 万。

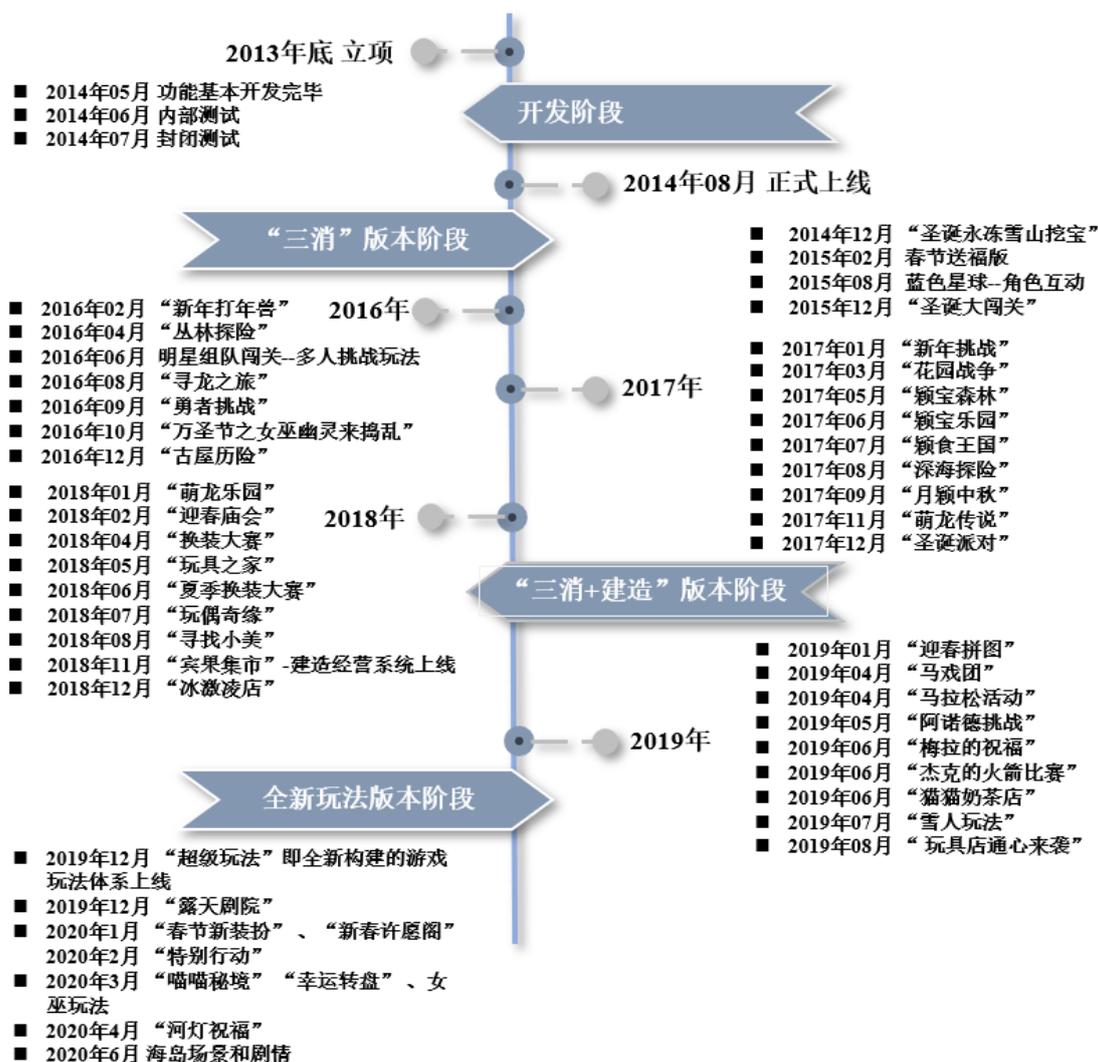


为进一步丰富公司游戏产品线，公司在总结过去游戏开发经验基础上，继续组建研发团队，投入新游戏开发。目前公司有多款游戏正在开发之中。

2、《宾果消消消》的运营情况

2014 年 8 月《宾果消消消》上线，截至本招股说明书签署日，已推出 2 大游戏主题，40 种游戏活动，42 个卡通形象，82 个游戏场景，113 种核心玩法。公司游戏产品已在 30 多个国家与地区上线，游戏玩家数量、充值消费情况均保持在较高水平。随着公司对《宾果消消消》的大规模推广，凭借优良的游戏品质和较强的趣味性，《宾果消消消》成为支撑公司业绩持续增长的重要盈利来源。

《宾果消消消》自上线以来持续保持更新和升级，截至 2020 年 6 月末已更新至 7.6.5 版本。根据更新内容的重要性，可将《宾果消消消》游戏发展划分为“纯三消游戏”阶段、“三消+建造”阶段、全新玩法阶段。具体开发及版本更新如下图所示：

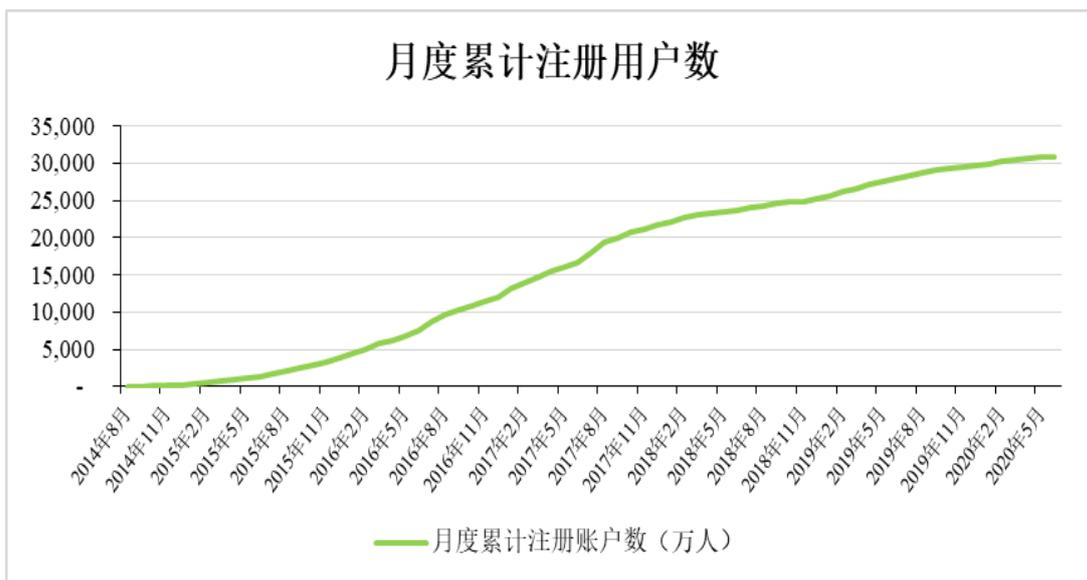


《宾果消消消》主要运营数据如下：

（1）月度累计注册账户数

月度累计注册账户数是指该月末《宾果消消消》的累计注册账户总数。《宾果消消消》自2014年8月正式上线，月度累计注册账户数持续增长，月新增注册账户数最高近1,400万。2015年5月，累计注册用户数超过1,000万；2016年9月，累计注册用户数超过1亿；2017年9月，累计注册用户数超过2亿；截至2020年6月30日，累计注册账户数已超过3.09亿。

自游戏上线后，《宾果消消消》的月度累计注册账户数如下图所示：



考虑到操作的流畅性，方便玩家快速进入游戏，《宾果消消消》在用户初次下载并打开游戏时，根据用户手机或平板电脑的设备 ID 自动分配游戏 ID 和昵称给用户，用户可以在游戏设置中绑定手机号或者微信号，同步游戏中的关卡和道具。

(2) 月度活跃账户数和月度付费账户数

同一账户在同一月份内发生一次或多次付费交易的，按照一个付费账户记入当月付费账户数；同一账户在同一月份内发生一次或多次登录游戏的，按照一个活跃账户记入当月活跃账户数，对于当月登录（包括初次下载登录）但未进入游戏操作的不记入月度活跃账户数。自游戏上线后，《宾果消消消》的月度付费账户数和月度活跃账户数如下图所示：

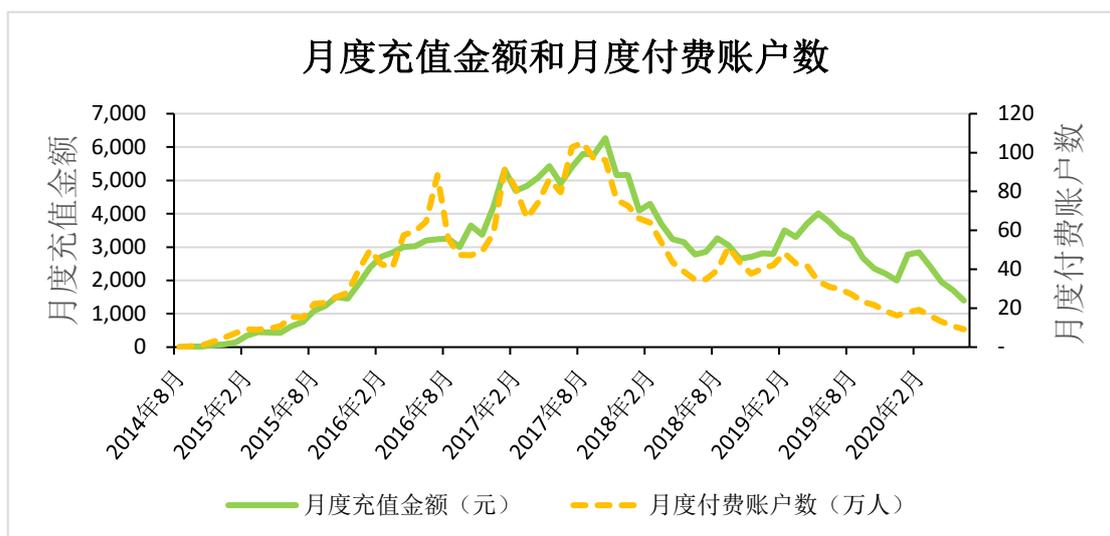


自游戏上线至 2017 年 8 月，月度活跃账户数和月度付费账户数的增长曲线整体保持一致性，在游戏上线早期快速增长，然后呈现波动增长态势。公司在每年度的 1 月份、2 月份、7 月份、8 月份春节期间及暑期通过网络、电视、地面广告等方式增加《宾果消消消》的曝光度，进行有效的宣传推广活动，吸引新玩家下载注册，提升老玩家的活跃度和付费意愿，月度活跃账户数和付费账户数随之出现较大的增长。

2018 年度公司主动减少营销推广，着力对《宾果消消消》进行产品调整和优化，月度活跃账户数和月度付费账户数较上一年度有所下滑。2018 年 8 月底，《宾果消消消》的“星星银行”玩法上线，玩家可通过游戏积累“星星”取得金砖充值优惠，月度付费账户数显著增长；2018 年 11 月，《宾果消消消》开店模式上线后月度活跃账户数、月度付费账户数有小幅度的回升。2019 年 1-8 月份月度活跃账户数相对 2018 年末有所增加，系《宾果消消消》新版开店模式得到游戏玩家的认可，具有较大的游戏吸引力。2019 年 9-12 月份，公司着力对《宾果消消消》界面风格和游戏玩法进行全新设计，减少关卡更新内容，月度活跃账户数相应有所下降。2019 年月度付费账户数出现下降，系公司根据市场情况调整《宾果消消消》游戏内礼包策略，减少小额特惠礼包投放，提高游戏道具购买的门槛，使得月度付费账户数下降，人均付费金额提升。2020 年上半年，《宾果消消消》上线运行已近六年，对玩家的吸引力有所下降，并且受新冠疫情影响，社会生产生活节奏发生较大变化，游戏玩家原先碎片化的休闲时间被整片休闲时间所替代，公司以碎片化时间为主的休闲游戏产品因此受到一定冲击。2020 年 2-5 月，公司主要采取远程办公，研发团队内部的沟通效率降低，影响了创意的产生与执行，导致现有运营游戏关卡更新速度减缓以及新产品的开发进度有所推迟。受上述因素影响，《宾果消消消》的月度活跃账户数及月度付费账户数均处于下滑状态。

（3）月度充值金额

月度充值金额是指发行人游戏后台服务器中记录的当月游戏账户充值订单总流水额，即当月与渠道商对账使用的充值数据。自游戏上线后，《宾果消消消》月度充值金额和月度付费账户数如下图示：

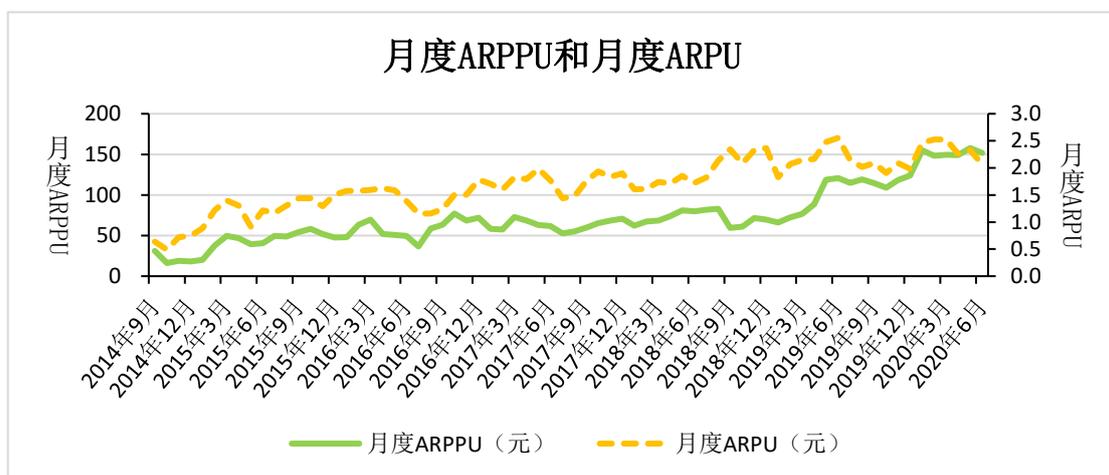


《宾果消消消》月度充值金额与月度付费账户数快速波动变化，并保持基本一致的变化趋势。2015年度，《宾果消消消》月度充值金额平均值超过860万元；2016年度，《宾果消消消》月度充值金额平均值超过3,100万元；2017年度，《宾果消消消》月度充值金额平均值超过5,300万元；2018年度，《宾果消消消》月度充值金额平均值超过3,200万元；2019年度，《宾果消消消》月度充值金额平均值超过3,000万元。2014-2017年度，《宾果消消消》的月度充值金额随月度付费账户数增长而增长，并且呈现小幅波动增长态势；2018年度月度付费账户数和月度充值金额出现下降，系公司主动减少营销推广，着力对《宾果消消消》进行产品调整和优化，月度充值金额和月度付费账户数较上一年度有所下滑。2018年8月底，《宾果消消消》的“星星银行”玩法上线，玩家可通过游戏积累“星星”取得金砖充值优惠，月度充值金额和月度付费账户数分别于8月份、9月份出现小幅增长；2018年11月，《宾果消消消》开店模式上线，游戏趣味性增强，月度充值金额和月度付费账户数开始小幅度回升。2019年4-6月份月度充值金额增加显著，月度付费账户数下降较多，主要系公司在增加了新的游戏模式的《宾果消消消》上线后，进一步丰富了游戏内建造模式的游戏元素，提升了游戏对玩家的吸引力；在此基础上公司调整了游戏礼包策略，对游戏礼包的内容与价格进行了优化，减少小额特惠礼包投放，提高游戏道具购买的门槛，提升用户单次充值金额。游戏总体付费用户数有所下降，主要系小额付费用户数减少，但新的游戏模式使得大额付费用户占比稳中有升，且公司于2019年1-5月对《宾果消消消》进行了持续的市场推广，不断获取新用户，月度付费总额逐渐

增长。2019年9-12月份月度充值金额和月度付费账户数较去年同期有所下降，系此期间公司着力对《宾果消消消》界面风格和游戏玩法进行全新设计，减少了关卡更新内容，减少了游戏曝光度。2020年1-3月，受春节因素影响，充值金额和付费账户数较2019年底均有上升；但由于游戏推出时间较长，对玩家的吸引力有所下降，且自2020年3月开始受疫情影响，游戏关卡更新速度减缓，玩家充值意愿下降。

（4）月度ARPPU和ARPU

自游戏上线后，受游戏版本更新、不定期充值优惠活动等影响，月度付费用户人均付费金额有波动，但整体呈现上升趋势。月度付费用户人均付费情况如下表所示：



注：发行人《宾果消消消》2014年8月正式上线前，进行了封测和内测，积累了一定的付费用户和忠实玩家，因此2014年8月当月ARPPU值较高，不具有对比性，本曲线将其做剔除处理。

自游戏上线后，《宾果消消消》绝大部分月份的月均每付费账户充值金额在20元至150元区间，并呈现波动增长趋势；月均每账户充值金额在1元至2.5元区间，并呈现波动增长趋势。月均每付费账户充值金额的波动变化与同期月新增付费账户数呈现反向关系，即月均每付费账户充值金额于每年度的1月份、2月份、7月份、8月份出现一定的下降，此下降现象系大量的新增付费账户通过购买当月低价格的优惠道具礼包转化而来的，拉低了付费账户的人均付费金额。

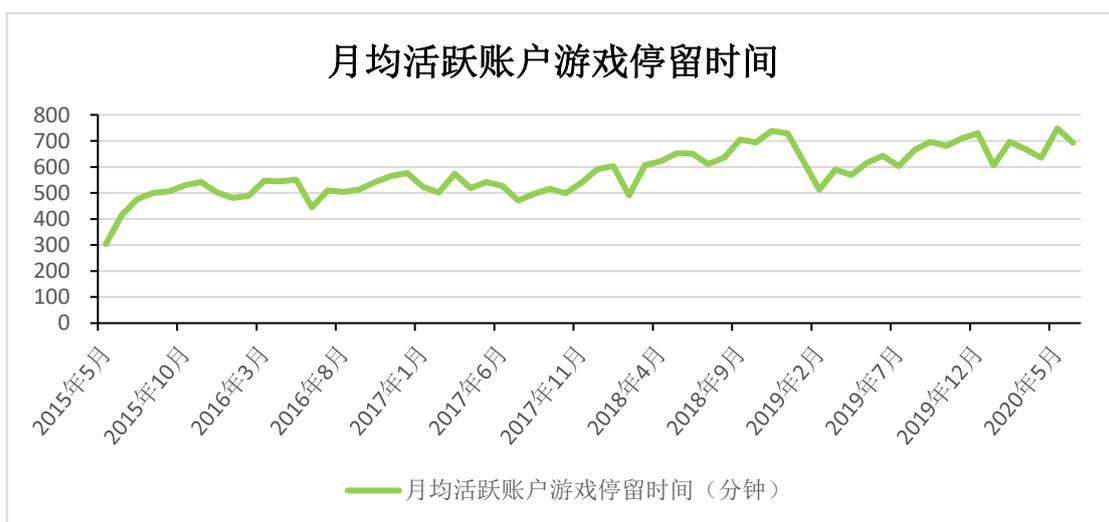
2018年9月，《宾果消消消》月度ARPPU与月度ARPU反向变动，系2018年8月底上线“星星银行”活动，以较低的充值折扣刺激玩家付费，导致小额付费用户数量增多，故该月度ARPPU下降。由于该月月度活跃账户数有一定下滑，

同时由于该活动的进行使得月充值金额下滑的幅度较小，因此该月度 ARPU 值有所升高。

2019 年 1 月，《宾果消消消》月度 ARPPU 与月度 ARPU 下降，系公司增加游戏推广力度，吸引大量新玩家注册，小额付费用户数量增加。2 月份国内市场推出了春节礼包，玩家消费意愿提升，从而月度 ARPPU 与月度 ARPU 有所上升。公司于 3、4 月份根据市场情况调整游戏礼包策略，对游戏礼包的内容与价格进行了优化，减少小额特惠礼包的投放，提高道具购买的门槛，提升用户单次充值金额，忠实付费用户比例提升，因此 2019 年 4 月起，《宾果消消消》的 ARPPU 呈现波动上升趋势。

（5）月均活跃账户游戏停留时间

《宾果消消消》与强联网游戏不同，可以在无网络状态下完成游戏操作，游戏过程中无需连接后台服务器，所以未记录游戏账户停留时间。此处的月均活跃账户游戏停留时间使用如下的计算方法：首先，逐天逐条扫描当天活跃账户的行为日志，当两条日志时间间隔 10 分钟以上，即认为该账户已下线，由此统计某活跃账户当天累计游戏停留时间；然后按照上述方法统计当月活跃账户累计游戏停留时间；最后用当月活跃账户累计游戏停留时间/该月活跃账户数，即月均活跃账户游戏停留时间。



《宾果消消消》的月均活跃账户游戏停留时间基本稳定维持在 450 分钟至 750 分钟区间，并且在 2018 年度及 2019 年度出现连续增长趋势，主要系由于随着游戏推出时间较长，对非核心玩家的吸引力下降导致部分玩家流失，月度活跃用户数有所下滑，对《宾果消消消》黏性较强的核心玩家占月度活跃用户数的比

例有所提升，即忠实玩家比例上升推动了月均活跃账户游戏停留时间的增长。2019年初月均活跃账户游戏停留时间下降较多，主要系公司增加游戏推广力度，吸引了大量新用户注册，而新注册用户初期阶段的游戏时长相对较低。随后几个月份由于月度新注册用户的回落，核心玩家占月度活跃用户数的比例有所增加，月均活跃账户游戏停留时间也随之增长。

（6）月付费转化率

月付费转化率指当月付费用户数与月度活跃用户数的比值。自游戏上线后，《宾果消消消》的月付费转化率变化情况如下图示：



2017年11月至2018年7月，公司根据市场环境变化和玩家行为趋势相应调整了游戏道具赠送策略，提升了游戏道具赠送比例，充裕了游戏玩家道具库存，从而降低了玩家购买道具意愿，月度付费转化率出现下降。2018年8月底，《宾果消消消》上线“星星银行”活动，较低的充值折扣刺激玩家付费（6元购买150金砖，原价为6元购买60金砖），9月份游戏的月度付费账户数增长，但月度活跃账户数出现微跌，从而玩家月度付费转化率有了明显提升。2019年初，公司增加了游戏推广力度，提高了游戏曝光度，游戏活跃账户数规模相应取得增长，同时付费账户数上升较快，月度付费转化率相对平稳。随后月份活跃账户数小幅波动，由于公司对游戏礼包的内容与价格进行了优化，减少小额特惠礼包的投放，增加了一个定期更新的特惠礼包，提升了用户单次充值金额，小额付费账户数下降较大，致使总体付费账户数下降较大，月度付费转化率下降较多。《宾果消消消》月度付费转化率虽表现为下降形态，但转化率仍**基本维持**在1.5%以上，且忠实付费玩家留存率较高，即核心付费账户基数较大、表现良好。

（7）市场排名情况

《宾果消消消》在安卓（Android）以及苹果（iOS）平台的实时排名情况如下：

①2020年8月3日安卓平台《宾果消消消》游戏实时排名

	OPPO >休闲益智>消除	华为>休闲益智>消除	VIVO >休闲益智>消除	应用宝>休闲益智>消除	小米>休闲益智热玩
安卓平台《宾果消消消》游戏排名	2	1	1	5	2

②2020年7月29日当天《宾果消消消》iOS版在苹果官方商店(App Store)免费榜单家庭聚会栏目中排名第5名。

《宾果消消消》安卓(Android)以及苹果(iOS)的市场地位,从整体来看,目前稳定位列三消类游戏的头部地位。

4、《飞屋消消消》的运营情况

2017年5月《飞屋消消消》上线,目前已推出8种游戏活动,4个卡通形象,15个游戏场景,27种核心玩法。《飞屋消消消》作为公司推出的新一代消除类产品,已在国内及海外多个国家与地区上线。由于公司主动调整了产品策略和研发重心,2019年5月起,公司暂停《飞屋消消消》更新。

《飞屋消消消》的开发及版本更新如下图所示:



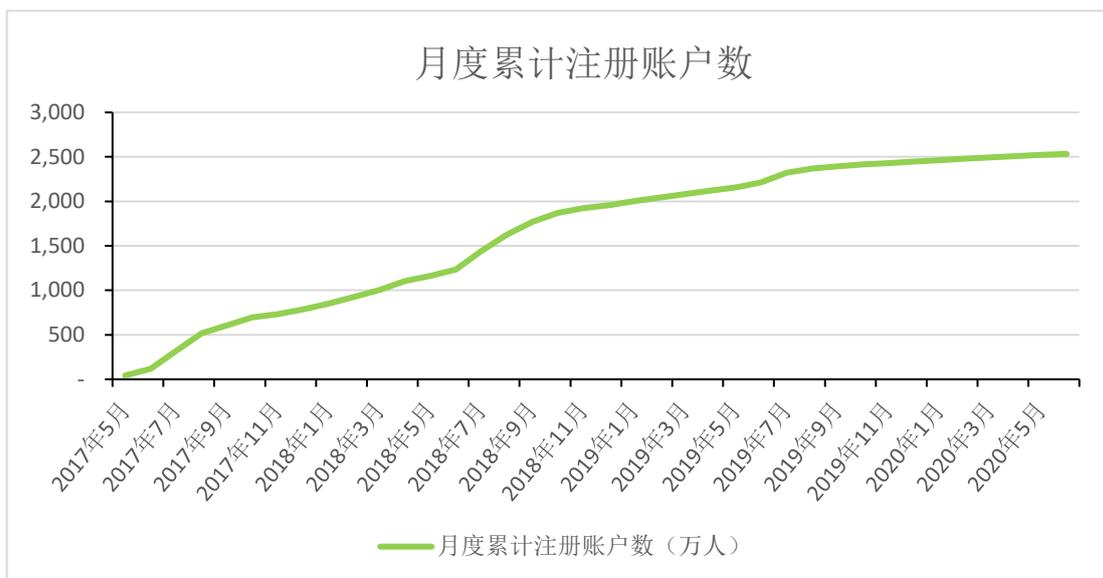
2019年《飞屋消消消》平均月度新增注册用户数40.82万，平均月活跃用户数145.53万。

《飞屋消消消》主要运营数据如下：

（1）月度注册账户数

月度注册账户数是指该月末该项游戏的注册账户总数，此处月度注册账户数为该月末《飞屋消消消》的累计注册账户数。《飞屋消消消》自2017年5月正式上线，月度注册账户数快速增长，月新增注册账户数最高超过200万。截至2020年6月30日，累计注册账户数已超过2,533.14万。

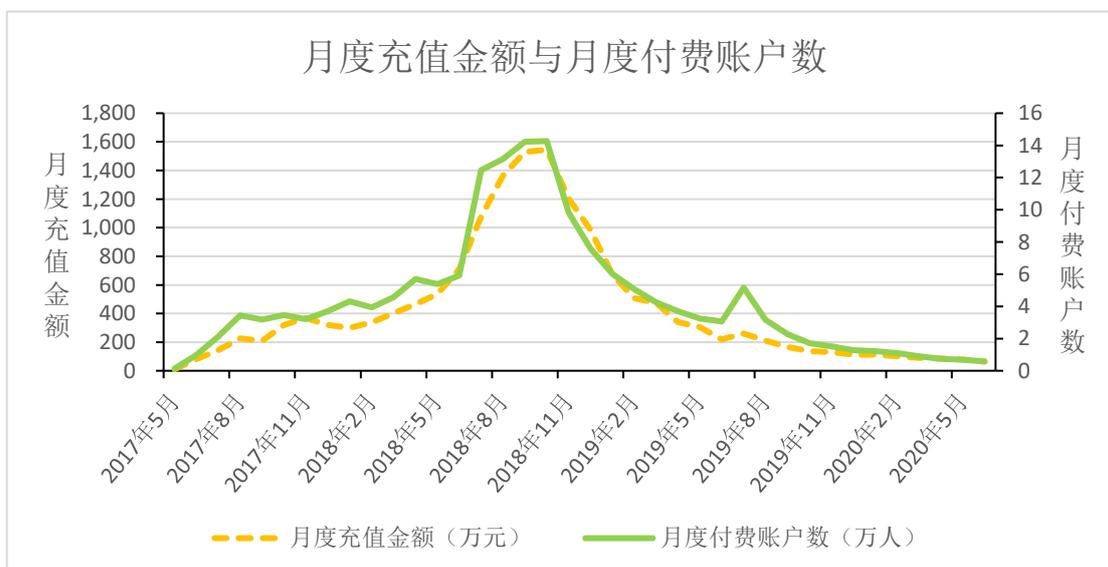
自游戏上线后，《飞屋消消消》的月度注册账户数如下图所示。



考虑到操作的流畅性，方便玩家快速进入游戏，《飞屋消消消》在用户初次下载并打开游戏时，根据用户手机或平板电脑的设备 ID 自动分配游戏 ID 和昵称给用户，用户可以在游戏设置中绑定手机号或者微信号，同步游戏中的关卡和道具。

（2）月度活跃账户数和月度付费账户数

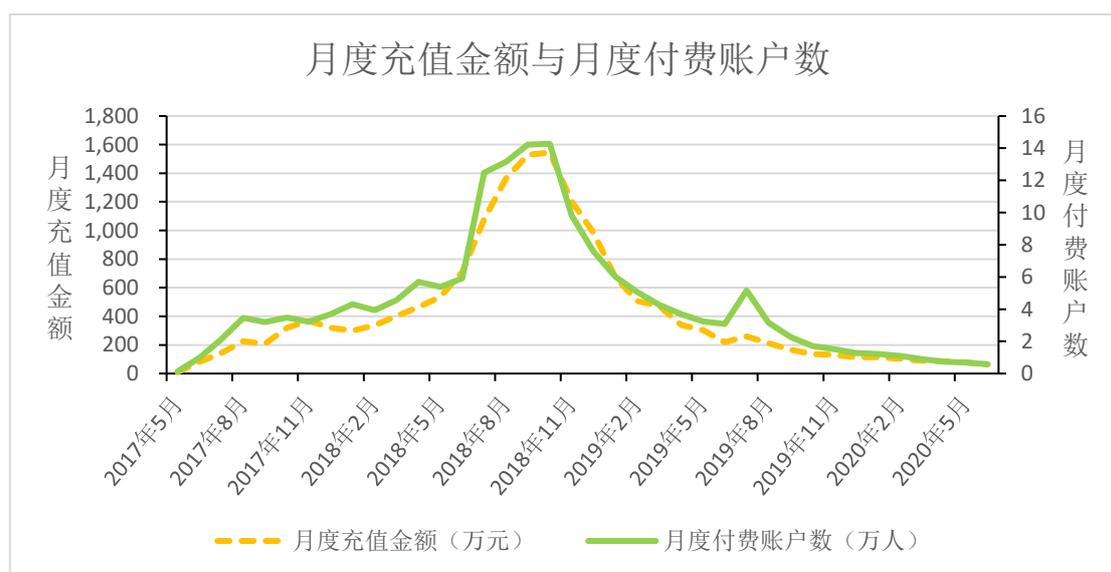
同一账户在同一月份内发生一次或多次付费交易的，按照一个付费账户记入当月付费账户数；同一账户在同一月份内发生一次或多次登录游戏的，按照一个活跃账户记入当月活跃账户数，对于当月登录（包括初次下载登录）但未进入游戏操作的不记入月度活跃账户数。自游戏上线后，《飞屋消消消》的月度付费账户数和月度活跃账户数如下图所示：



自游戏上线后，月度活跃账户数和月度付费账户数的增长曲线整体保持一致性，在游戏上线早期快速增长，然后呈现波动增长态势。其中 2017 年 7 月、8 月《飞屋消消消》的月度活跃账户数增速显著超过月度付费账户数增速，系游戏上线初期游戏内关卡较少，还暂未引入较多的付费环节，付费账户数未能同速度增长。自 2018 年第四季度起，《飞屋消消消》月度活跃账户数和月度付费账户数开始下降，主要原因是公司调整运营战略，逐渐减少《飞屋消消消》运营投入，降低游戏关卡更新频次及数量，将公司研发、运营的重心放在《宾果消消消》的版本更新和推广上，集中资源推动主要产品的更快发展。

（3）月度充值金额

月度充值金额是指发行人游戏后台服务器中记录的当月游戏账户充值订单总流水额，即当月与渠道商对账使用的充值数据。自游戏上线后，《飞屋消消消》月度充值金额和月度付费账户数如下图示：

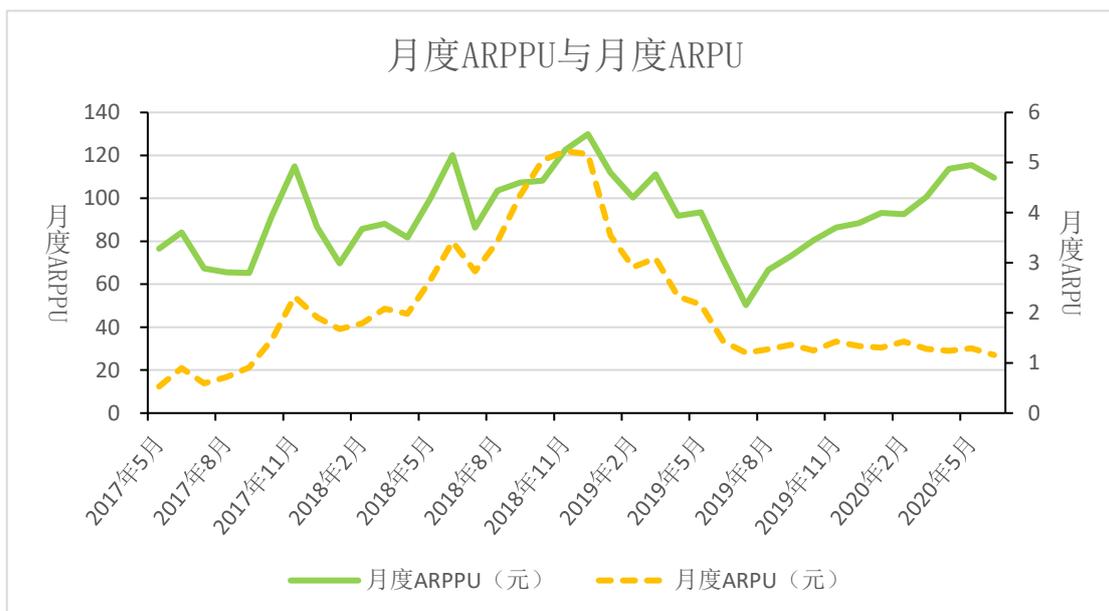


自游戏上线后，《飞屋消消消》月度充值金额随月度付费账户数增长而增长，变化趋势保持一致，未有明显的异常偏离。2017 年度，《飞屋消消消》月度充值金额平均值近 210 万元；2018 年度，《飞屋消消消》月度充值金额平均值近 900 万元。自 2018 年第四季度起，《飞屋消消消》月度充值金额和月度付费账户数开始下降，主要原因是公司调整运营战略，逐渐减少《飞屋消消消》运营投入，降低游戏关卡更新频次及数量，将公司资源投向主要产品《宾果消消消》的研发和运营，以推动其进一步拓展市场。2019 年 7 月份《飞屋消消消》月度付费账户数突然增多系 2019 年 6 月末，公司早先进行剧情广告植入的《带着爸爸去留学》

开始上映，游戏短期曝光度较高，吸引较多新用户付费。因新用户礼包单价较低，故月度充值金额变动幅度较小。

（4）月度 ARPPU 和 ARPU

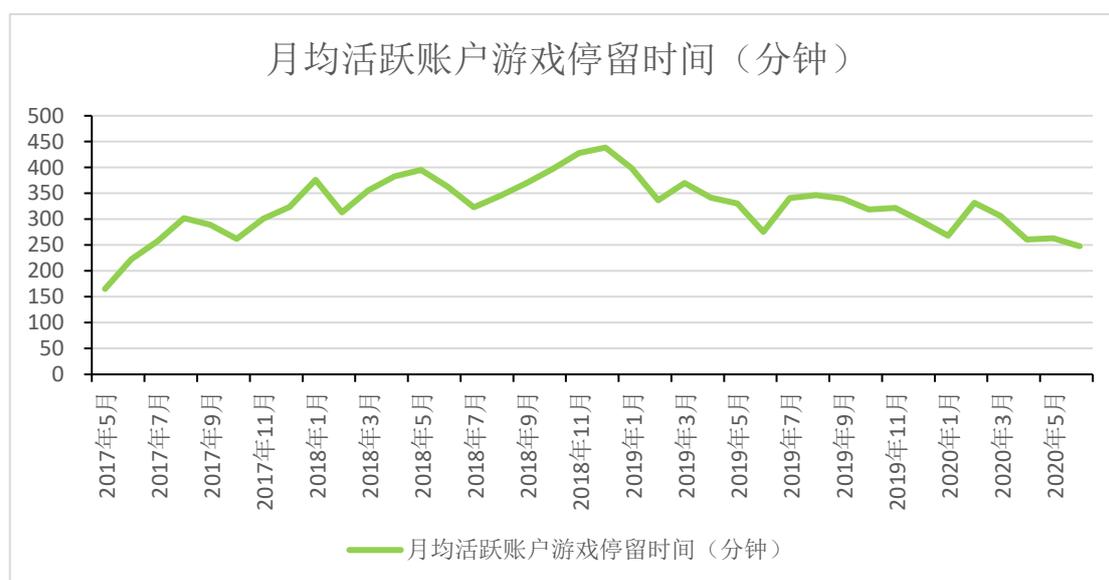
《飞屋消消消》自上线后，受游戏版本更新、不定期充值优惠活动等影响，月度付费用户人均付费金额有波动，但整体呈现上升趋势。自游戏上线后《飞屋消消消》月度付费用户人均付费情况如下表所示：



2017-2018年12月，《飞屋消消消》绝大部分月份的月均每付费账户充值金额（ARPPU）在60元至120元区间，并呈现波动增长趋势；月均每活跃账户充值金额在1元至5元区间，并呈现波动增长趋势。月均每付费账户充值金额的波动变化与同期月新增付费账户数呈现反向关系，尤其在2017年和2018年的7月份、8月份月均每付费账户充值金额出现明显下降，此下降现象系大量的新增付费账户通过购买低价格的优惠道具礼包转化而来的，拉低了付费账户的人均付费金额。自2018年第四季度起，公司调整运营战略，逐渐减少《飞屋消消消》运营投入，降低游戏关卡更新频次及数量，月充值额和月度付费账户数及月度活跃账户数均不同程度的下降，因此ARPPU与ARPU下降较多。2019年8-12月，《飞屋消消消》ARPPU逐月上升态势系付费用户中非忠实玩家流失，从而忠实玩家比例逐渐提高而形成的。

（5）月均活跃账户游戏停留时间

《飞屋消消消》与强联网游戏不同，可以在无网络状态下完成游戏操作，游戏过程中无需连接后台服务器，所以未记录游戏账户停留时间。此处的月均活跃账户游戏停留时间使用如下的计算方法：首先，逐天逐条扫描当天活跃账户的行为日志，当两条日志时间间隔 10 分钟以上，即认为该账户已下线，由此统计某活跃账户当天累计游戏停留时间；然后按照上述方法统计当月活跃账户累计游戏停留时间；最后用当月活跃账户累计游戏停留时间/该月活跃账户数，即月均活跃账户游戏停留时间。



截至 2020 年 6 月末，《飞屋消消消》的月均活跃账户游戏停留时间主要分布在 200 分钟至 450 分钟区间，2017-2018 年度呈现波动连续增长趋势，游戏玩家对《飞屋消消消》的黏性逐渐增强。自 2018 年第四季度起，公司调整运营战略，逐渐减少《飞屋消消消》运营投入，降低游戏关卡更新频次及数量，月均活跃账户游戏停留时间有所下降。

（6）月付费转化率

自游戏上线后，《飞屋消消消》的月付费转化率变化情况如下图示：



自游戏上线后，《飞屋消消消》自2017年5月正式上线至2018年10月，游戏用户的付费意愿不断增强，月付费转化率保持较为稳定的提升，由上线之初的0.69%上升到2018年10月份的3.98%。这主要是由于游戏内关卡难度、活动及任务设置较为合理，有效促进了付费转化。自2018年第四季度起，公司调整运营战略，逐渐减少《飞屋消消消》运营投入，降低游戏关卡更新频次及数量，月付费账户数下降较多，尤其是非忠实付费玩家流失较多，致使付费转化率有所下降。

（7）市场排名情况

①2020年8月3日《飞屋消消消》在华为-休闲益智消除类游戏实时排名为第12名。

②2020年7月29日《飞屋消消消》iOS版在苹果官方商店（App Store）免费榜单家庭聚会栏目中排名为128。

（三）公司主要经营模式

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

1、盈利模式

报告期内，公司的主要收入来自于《宾果消消消》，具体的盈利来源包括移动游戏分成收入和广告收入等。游戏收费方式为下载免费、道具收费。在此模式下，游戏玩家下载游戏登录后，即可进行游戏操作而无需支付任何费用；如果游

戏玩家为了获取额外尝试通关的机会，或者通过使用特定道具以降低通关难度等，则需要通过充值购买游戏道具。

目前，公司主要通过与手机终端厂商、第三方应用平台及电信运营商等移动游戏渠道商/运营商联合运营创造收入。

2、研发模式

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

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

3、采购模式

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

（1）市场推广服务采购

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

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

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



（2）云服务及服务器托管服务采购

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

（3）网络加速服务采购

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

（4）硬件设备采购

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

4、运营模式

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

（1）联合运营

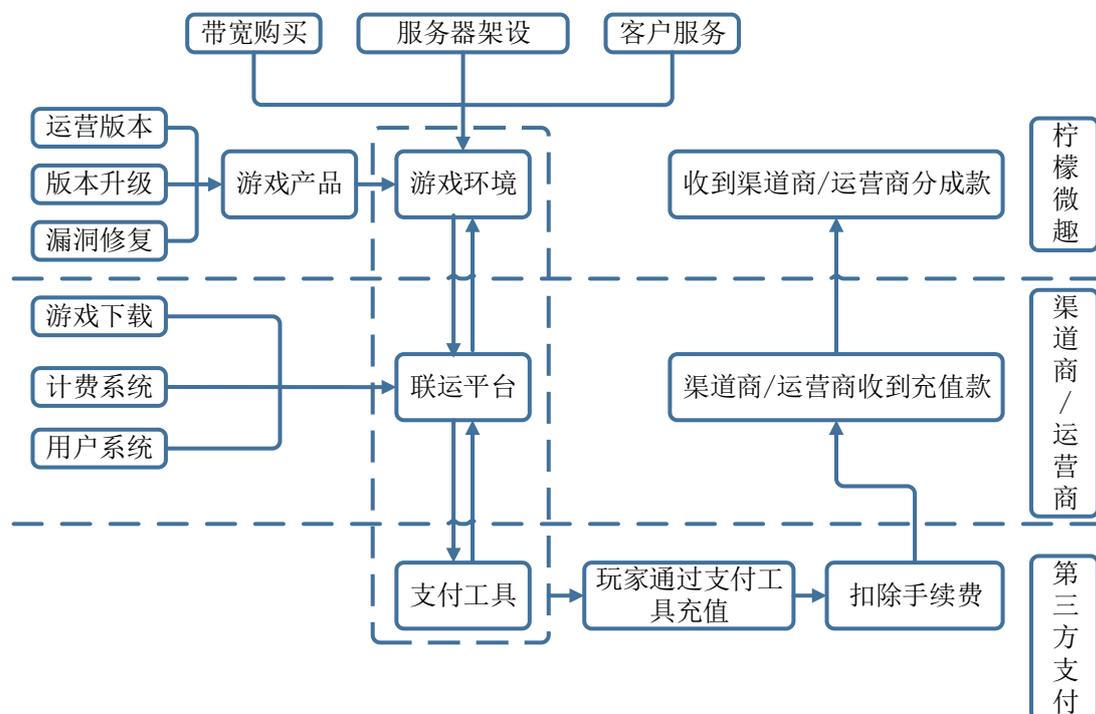
联合运营是指游戏开发商与一家或者多家游戏渠道商/运营商共同运营一款游戏产品的模式。在联合运营模式下，发行人完成游戏的开发和测试，游戏上线运营后，发行人负责游戏版本更新、客服支持和网络带宽、服务器购买或租赁等方面的工作。然后通过商务部与渠道商/运营商洽谈合作细节，包括但不限于合作

模式、分成比例、结算周期、上线时间、SDK 接入等。游戏渠道商/运营商负责提供游戏展示推广、下载安装以及计费服务，同时向发行人提供数据接口以便核对运营数据。为取得更好的市场推广效果，发行人亦自主进行游戏产品的市场推广，并通过收集游戏中用户行为数据改进游戏体验与推广策略。

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

渠道商/运营商在每个自然月生成上个自然月的结算数据，并与发行人数据系统后台统计的流水、双方确定的分成比例等进行核对，具体日期以双方合同约定为准。如对账数据差异在约定范围内，则直接以渠道商/运营商对账单数据为准进行分成结算；如对账差异超出合同约定差异范围，则需以书面形式提出申请对账，双方进行复核并将双方确认的对账数据进行分成结算。

联合运营模式的公司业务流程如下：



在联合运营模式下，渠道商/运营商每月根据玩家充值收入净额按照约定比例与公司进行分成结算，经双方核对确认后，将游戏分成款作为收入确认的基础。在此基础之上，扣除付费玩家购买且未使用道具的影响，确认公司营业收入。

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

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

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

发行人境内收入主要游戏平台分成比例如下表列示：

序号	合作运营商	投放平台	发行人分成比例	主要计费方式及计费基础
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	应用宝	60%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
		精品单机	50%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
2	天津多酷紫桐科技有限公司	多酷游戏	50%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
3	北京世界星辉科技有限责任公司	360 手机助手	50%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
4	广州爱九游信息技术有限公司	九游游戏中心	50%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
5	北京瓦力网络科技有限公司	小米游戏	50%	游戏终端为小米手机，充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
			70%	游戏终端为小米平板、小米盒子、小米电视，充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
6	华为软件技术有限公司	华为应用市场	50%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
7	广东天宸网络科技有限公司	vivo 游戏中心	50%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
8	广东欢太科技有限公司	OPPO 游戏	50%-70%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
9	乐视移动智能信息技术有限公司	乐视应用商店	50%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
10	中国移动通信集团广东有限公司/中移互联网有限公司	MM 商场/移动应用商场	50%	渠道合作模式下，充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
	咪咕互动娱乐有限公司	移动基地/咪咕游戏	30%-70%	移动短代计费模式下，充值流水金额按照约定比例分成
11	小沃科技有限公司	联通沃商店	30%-70%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成

12	炫彩互动网络科技有限公司	电信爱游戏	30%-70%	充值流水金额扣除相关成本、费用后按照约定比例分成
----	--------------	-------	---------	--------------------------

注：计费基础中相关成本费用主要包括渠道费、支付手续费、坏账、税费等。

（2）运营平台资质情况

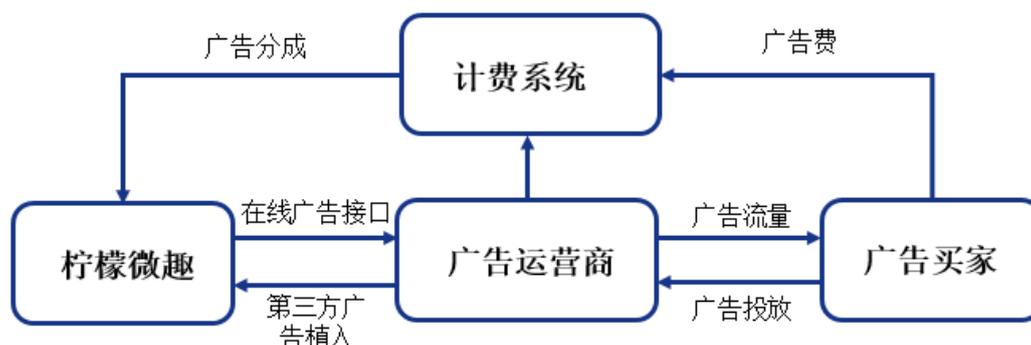
公司游戏主要运营的平台及其资质如下：

序号	公司名称	渠道名称	文网文证	SP/ICP
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	腾讯	粤网文[2017]6138-1456号	粤 B2-20090059 B2-20090028
2	广东欢太科技有限公司	OPPO	粤网文[2014]0445-145号	粤 B2-20140205 粤 ICP 备 14012291
3	广州天宸网络科技有限公司	vivo	粤网文[2017]6526-1577号	粤 ICP 备 14052990号
4	华为软件技术有限公司	华为	苏网文[2018]6607-116号	苏 B2-20130048号 苏 ICP 备 17040376号
5	珠海市魅网科技有限公司	魅族	粤网文[2016]2245-423号	粤 ICP 备 16039921号-1
6	北京世界星辉科技有限责任公司	360	京网文[2018]9597-828号	京 ICP 证 140771号
7	北京联想调频科技有限公司	联想	京网文[2016]0938-093	京 ICP 证 010221号
8	北京力天无限网络技术有限公司	安智	京网文[2018]6096-482号	京 ICP 证 101039号
9	广州爱九游信息技术有限公司	UC	粤网文[2017]1729-186号	粤 ICP 备 13078412号-6
10	北京瓦力网络科技有限公司	小米	京网文[2016]4708-608	京 ICP 证 110335号 京 ICP 备 17017388号
11	天津多酷紫桐科技有限公司	百度	津网文[2017]5584-078号	津 ICP 备 14004638号
12	优酷信息技术（北京）有限公司	优酷	京网文[2017]10289-1170号	京 ICP 证 060288号 京 ICP 备 06050721号
13	小沃科技有限公司	联通沃商店	沪网文[2015]0585-135号	京 ICP 备 11023907号
14	北京卓易讯畅科技有限公司	豌豆荚	京网文[2016]0801-073号	京 B2-20170348 京 ICP 备 11035207号
15	炫彩互动网络科技有限公司	电信爱游戏	苏网文 [2019]1428-047号	苏 B2-20140317 苏 ICP 备 14019000号
16	中国移动通信有限公司	移动 MM	--	粤 ICP 备 16124124号
17	咪咕互动娱乐有限公司	咪咕游戏	苏网文 [2016]1274-038	苏 B2-20160260 苏 ICP 备 16014093号

（3）游戏内信息推广运营

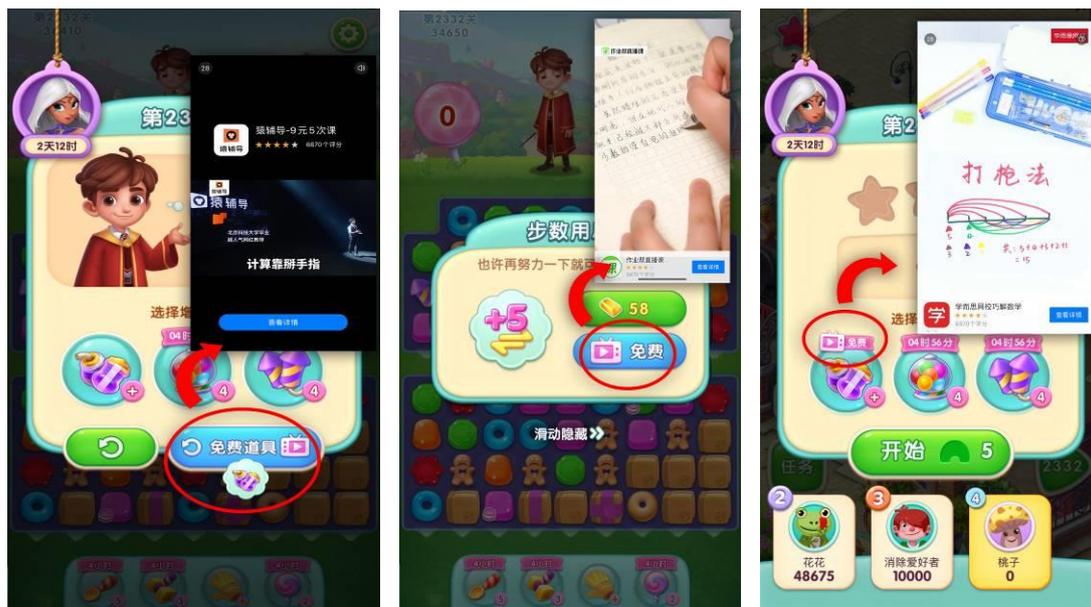
随着公司游戏注册用户数量达到较大规模，公司在游戏内新增了广告展现位置，并与广告平台运营商签订框架协议，通过广告平台运营商在游戏内广告展现位置接入推广信息，游戏用户在游戏应用中观看或者点击推广信息后公司即可获得相应收入，公司与广告平台运营商根据约定的结算方式定期进行结算。

游戏内信息推广运营业务流程如下：



截至 2020 年 6 月 30 日，公司游戏《宾果消消消》和《飞屋消消消》累计注册账户数已超 3.34 亿，月度活跃账户数在千万级别，用户规模庞大，较为适合开展游戏内信息推广业务。公司目前采用的游戏内信息推广表现形式为游戏登录时视频广告、游戏签到界面视频广告、游戏关卡开始前和关卡结束后视频广告。为了提升信息推广效果，公司在游戏中采取的信息推广方式主要有如下 6 种情形：①登录即可观看的视频广告，游戏用户在观看后可获得一定数量奖励道具；②关卡开始前可观看的视频广告，游戏用户在观看后可获得一个奖励道具；③“加 5 步”广告，游戏用户在观看后可获得一个“加 5 步”道具；④关卡失败后重玩界面广告，游戏用户在观看后随机获得开局道具；⑤参与特色活动可观看的视频广告，游戏用户在活动关卡胜利界面观看广告后可获得双倍积分，用于段位排名提升；⑥签到界面视频广告，游戏用户在观看广告后可获得额外奖励。

公司游戏产品内信息推广示例如下：



5、公司采用当前经营模式的原因、影响因素及未来变化趋势

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

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

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

（四）公司设立以来主营业务、主要产品或服务、主要经营模式的演变情况

2008年设立之初，公司专注社交平台应用开发，多款互联网应用得到市场认可。2009年11月公司实现战略转型，开始专注社交游戏领域，公司第一款游

戏《时尚人生》在全球 10 余个不同平台发布，总用户接近 1,000 万。第二款游戏《梦幻蛋糕店》曾在腾讯 QQ 空间周热度排行榜获得第 5 名，并成功在 Facebook 台湾和日本 Mixi 平台上线发行。2012 年 5 月，公司正式进军手机游戏领域，陆续推出《百变时尚秀》、《冰雪奇缘：冰纷乐》等精品游戏，均受到市场的认可和玩家的推荐。2014 年 8 月，公司推出消除类游戏《宾果消消消》，游戏品质和用户体验都受到市场认可，并受到苹果应用商店和各大安卓应用平台的推荐。2017 年 5 月，公司消除类游戏《飞屋消消消》上线运营。2020 年 9 月，经过改造升级，公司重新上线了新游戏版本《梦幻蛋糕店》，加入更多的装饰元素，并通过社交互动提升玩家体验经营的乐趣，将会为玩家带来更多欢乐的游戏体验。此次升级更新，得到众多玩家下载预约，初期表现达到公司预期。

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

（五）主要产品的服务流程

1、公司主营业务所需履行的审批手续及流程

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

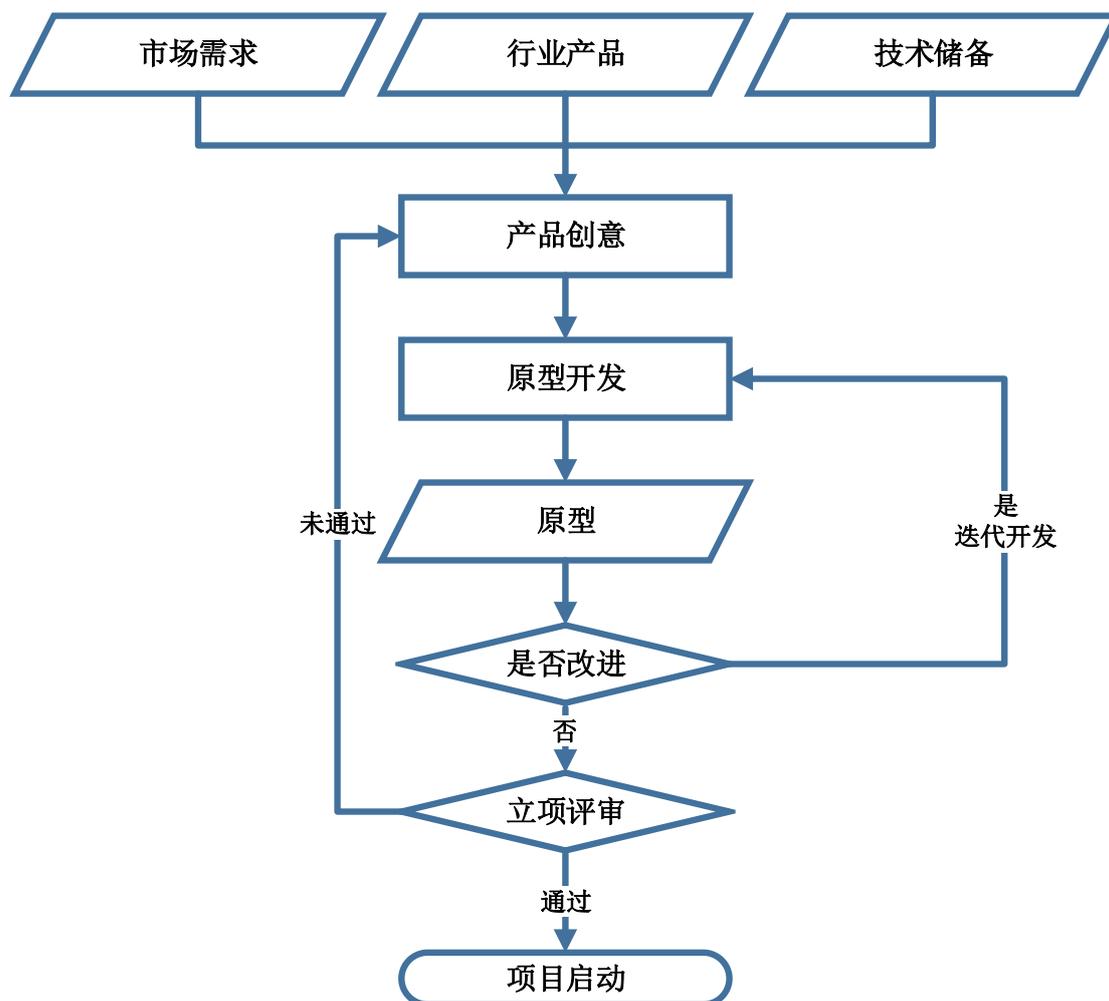
公司游戏产品需要取得主管机关的备案和审批。公司游戏产品已经完成在国家版权局的软件著作权登记，取得工商行政管理总局商标局核定的商标注册证，完成向新闻出版广电总局进行游戏出版备案（包括审查批准文号和网络游戏出版物号（ISBN））等手续。

公司及公司游戏产品取得的资质证书信息详见本节“六、公司主要资产情况”之“（三）无形资产”之“5、经营资质和产品资质”。

2、公司具体的业务流程

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

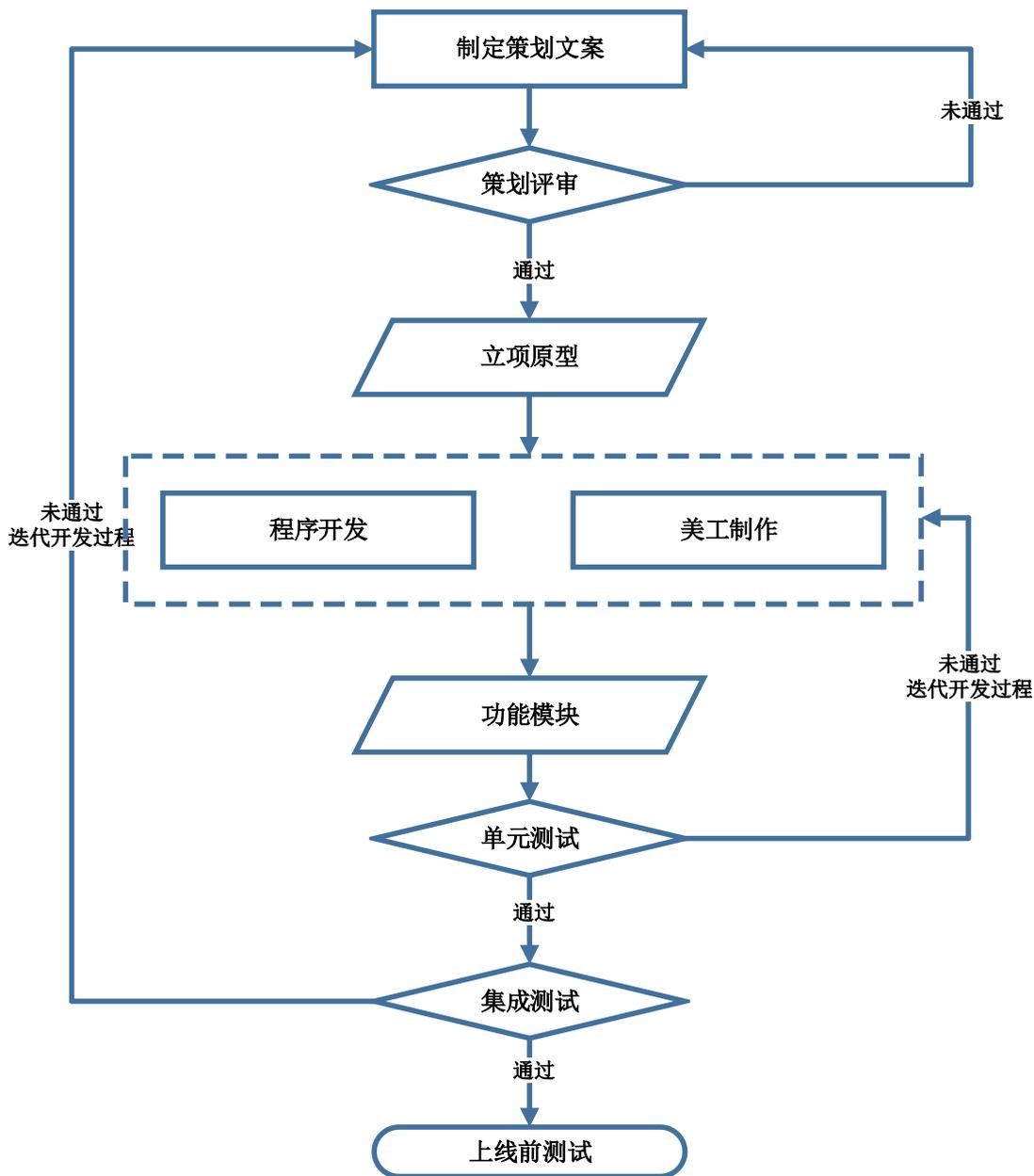
(1) 项目策划与立项



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

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

(2) 项目开发



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

(3) 产品验收测试



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

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

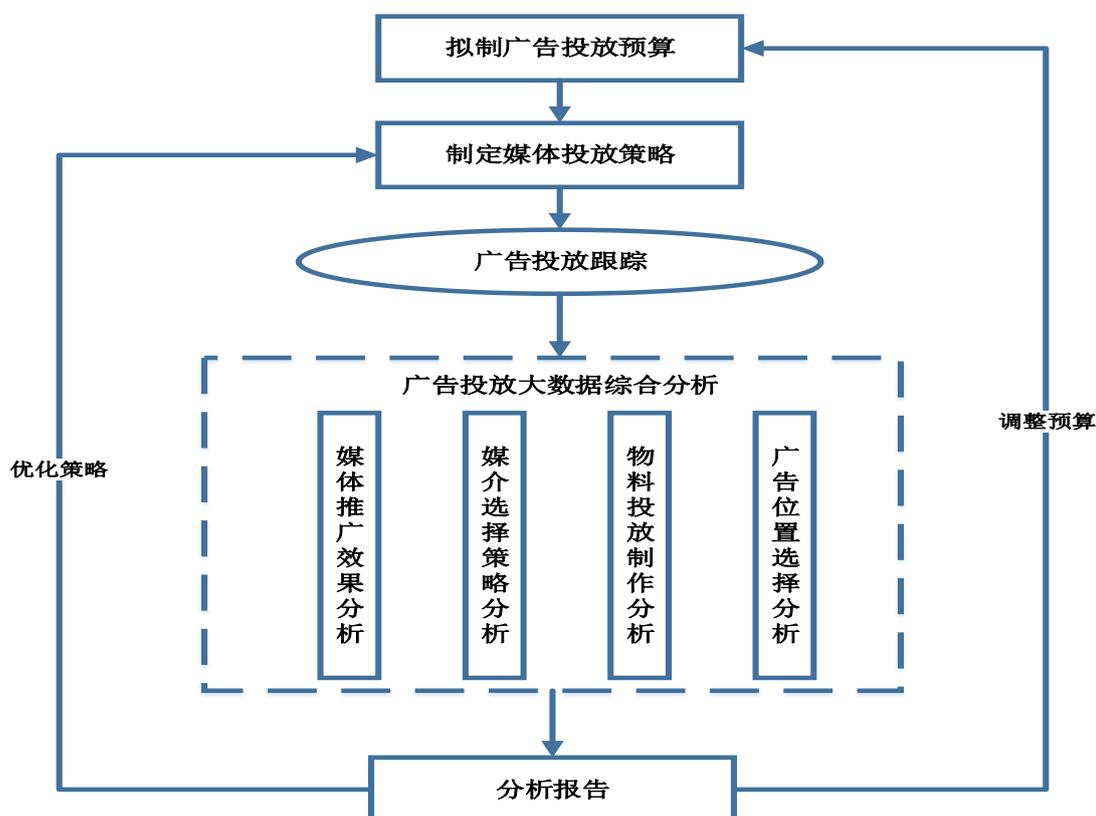
封闭测试是在小范围的玩家之间进行游戏测试，主要是为了检测游戏在操作上的缺陷，一般需要资深的玩家进入游戏进行体验和测试。封闭测试玩家一般在100-500人之间，封闭测试持续的时间在一个月左右。

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

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

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

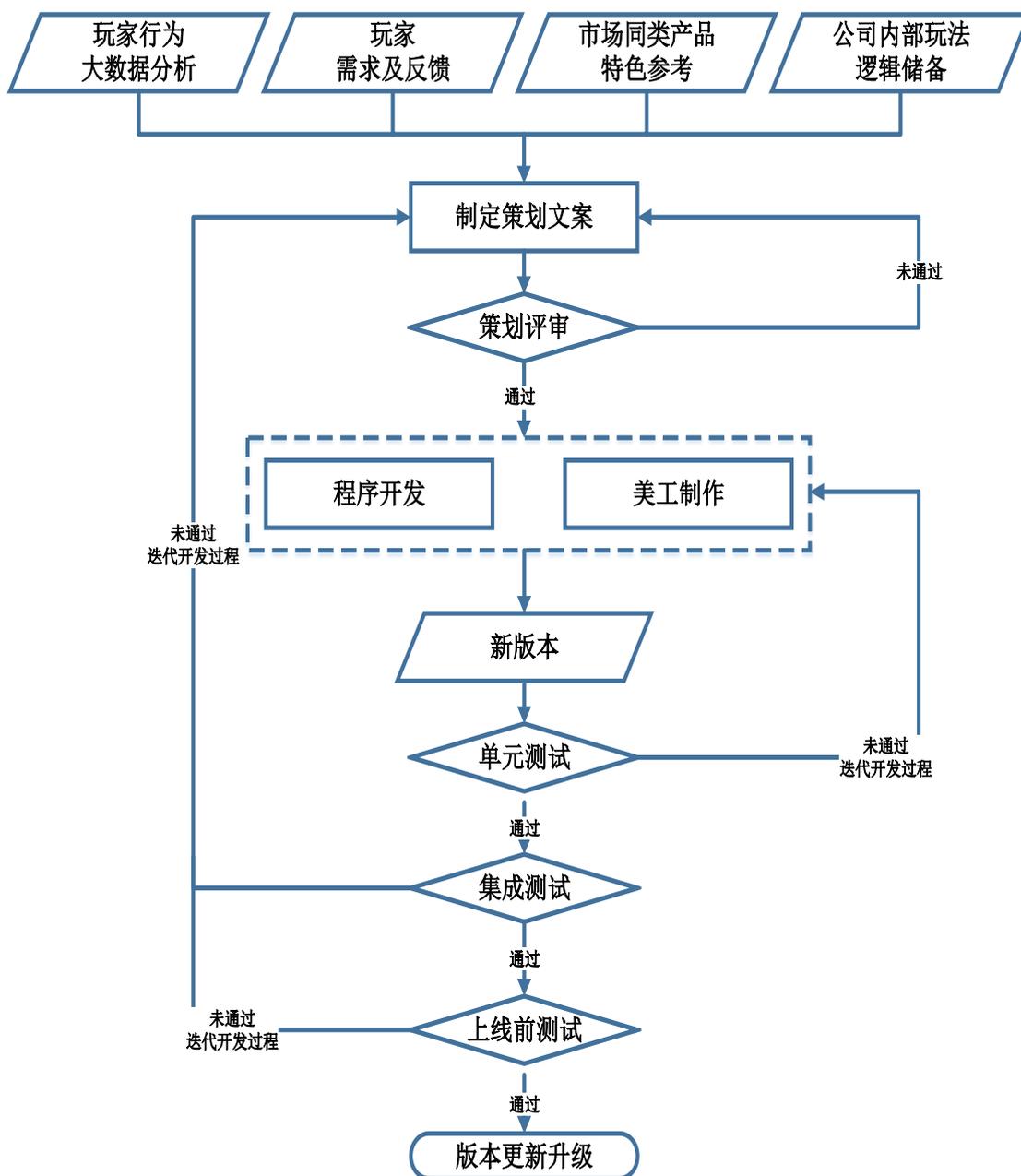
（4）产品推广



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

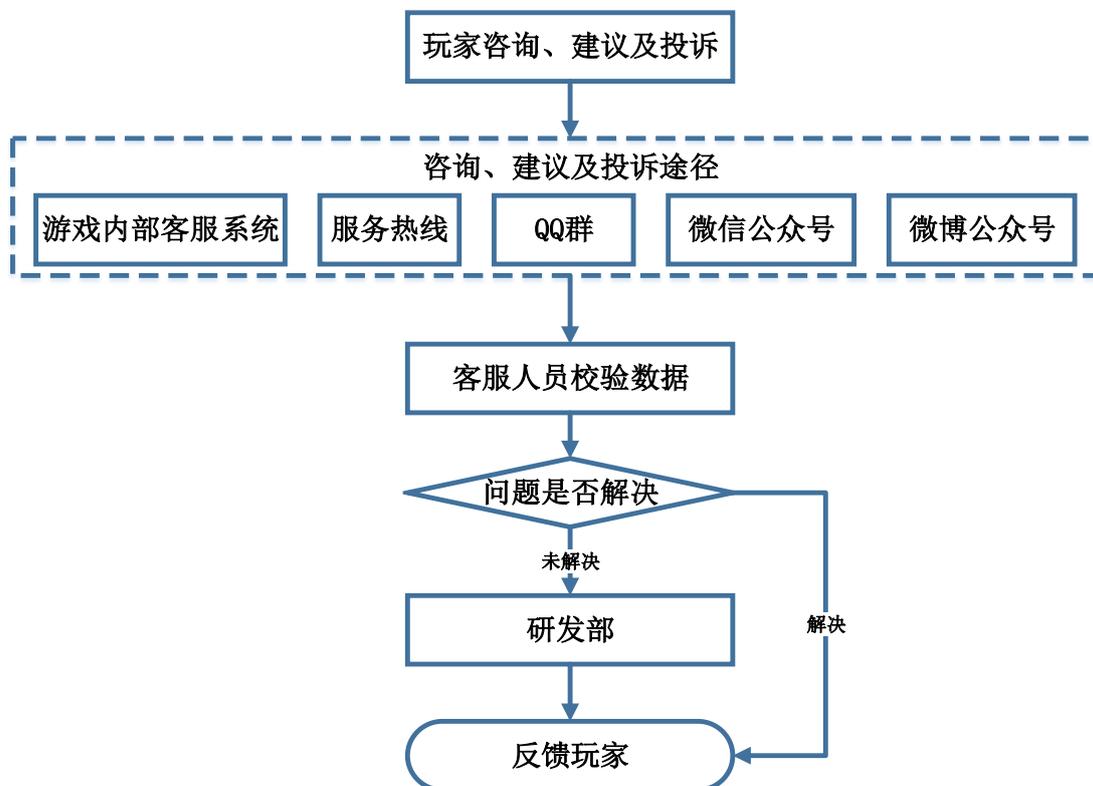
运营部根据季度推广预算选择推广的媒介及投放物料。公司根据网络剧的播出平台、热度、演员及导演等因素选择网络剧进行创意中插，或者根据综艺节目的热度及主要观看人群，选择情节植入。广告植入的投放物料形式多样，包括文字、小视频和图片等。同时关于合作的内容、形式、期限、曝光度和报价等都会根据实际情况不断调整，推广预算也会根据推广效果、激活玩家和产品收入不断进行调整，保证达到最优的推广效果。

（5）版本更新和升级



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

（6）玩家服务



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

（六）生产经营中涉及的主要环境污染物、主要处理设施及处理能力

公司生产经营中不涉及环境污染的情况。

二、发行人所在行业基本情况

（一）所属行业及确定所属行业的依据

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

（二）行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策

1、行业主管部门、监管体制

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

2018年3月，原国家新闻出版广电总局的新闻出版管理职责划入中宣部，中宣部对外加挂国家新闻出版署（国家版权局）牌子。中宣部关于新闻出版管理方面的主要职责是，贯彻落实党的宣传工作方针，拟订新闻出版业的管理政策并督促落实，管理新闻出版行政事务，统筹规划和指导协调新闻出版事业、产业发展，监督管理出版物内容和质量，监督管理印刷业，管理著作权，管理出版物进口等。国家版权局主要负责游戏软件著作权的登记管理工作。2018年3月，由于相关主管机构改革、部门合并，游戏版号审批暂停。2018年12月，游戏版号恢复核发。

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

文化部主要负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度；对互联网文化内容实施监管。游戏行业作为文化产业的细分领域之一，文化部主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展，对游戏服务进行监管。

2、主要法律法规

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

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

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

2018年2月，中共中央宣传部、中央网信办、文化部等八部门联合印发《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》（以下简称《意见》），部署对网络游戏违法违规行为和不良内容进行集中整治。《意见》强调，各相关部门要迅速开展全面排查，对价值导向严重偏差、含有暴力色情等法律法规禁止内容的，坚决予以查处。

2019年10月25日，国家新闻出版署印发《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，明确要求网络游戏用户实名注册制度，严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长，规范向未成年人提供付费服务等，规范网络游戏服务，引导网络游戏企业切实把社会效益放在首位，有效遏制未成年人沉迷网络游戏、过度消费等行为。

3、产业政策

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

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

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

2012年2月23日，文化部发布《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》，提出2015年游戏业市场收入规模达到2,000亿元的目标。鼓励网游企业到海外

投资，形成 10 家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业，培育一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品，力争每年向世界推出百款网游。

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

2014 年 3 月 14 日，国务院发布《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》，将加快数字内容产业发展作为重点任务，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。

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

2018 年 10 月 11 日，国务院办公厅发布《完善促进消费体制机制实施方案（2018—2020 年）》的通知，提出推进网络游戏转型升级，规范网络游戏研发出版运营，培育形成一批拥有较强实力的数字创新企业。

4、相关法律法规及产业政策对发行人经营发展的影响

（1）报告期新修订的相关法律法规对所属行业经营发展的影响

报告期内，国家相关部门陆续出台多项法律法规，部署对网络游戏违法违规行为和不良内容进行集中整治，对价值导向严重偏差、含有暴力色情等法律法规禁止内容的，坚决予以查处。同时也开展网络游戏总量调控，控制游戏上网总数量，并明确要求网络游戏用户实名注册制度，严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长，规范向未成年人提供付费服务等，有效遏制未成年人沉迷网络游戏、过度消费等行为。

法规政策的出台，对于少数重度游戏或者存在血腥暴力、色情的类型游戏产品将产生抑制作用。政策的收紧，将使新研发游戏在版号审批下发环节面临严格的审查和较长周期的审批流程，对于已上线的部分游戏产品可能也将面临整改甚至被迫下架的风险，对一些游戏公司的业务和收入产生负面影响。

在游戏总量控制方面，2018年3月，由于监管部门调整，全面暂停所有游戏版号的发放，同年12月游戏版号审批即恢复。总量控制和结构调整，导致上网游戏产品增量减少和新游戏商业运营速度放缓，因此具有较多存量版号的游戏公司将获得一定的优势，而对于中小企业造成较大影响。长期来看游戏版号的总量控制政策使得游戏行业门槛大幅提高，有助于网络游戏行业的规范运行和游戏产品质量提升，通过技术和创意创新、丰富内容打造精品化游戏来推动行业持续发展已成为不可逆的趋势。

在实名制和防沉迷落实方面，对于如腾讯、网易等早已进行相关布局的大游戏公司来说，相关法规的执行会更加流畅，对其业务的影响也会更小。对于中小游戏公司需要在合规方面进行整改，通过新游戏版本内嵌入相关的实名制认证提示，并在游戏内置入防沉迷设置程序，对游戏时长、充值限额等进行提示和限制。短期内对游戏玩家强制执行实名制可能会导致玩家流失，长期来看在线时长和充值的限制将影响游戏研发公司的收入和经营状况。

（2）报告期新修订的相关法律法规对发行人经营发展的影响

公司深耕休闲移动游戏领域，致力于为玩家提供休闲、益智的精品游戏产品。游戏中主要以卡通人物形象为主，游戏美术风格清新活泼，给玩家创造阳光、轻松、休闲的娱乐体验，游戏价值导向积极、健康。公司游戏产品、内容和人物形象不存在过分暴露的女性形象设计，不涉及色情宣传。公司游戏简单易上手，以休闲的游戏方式通过任务，不存在以虚拟人物对战、残杀、搏斗为背景的游戏元素和场景，公司游戏产品不涉及血腥暴力。目前主打游戏《宾果消消消》从2014年8月上线至今，已经持续商业化运营**超过6年**，公司其他移动休闲游戏也均有较长的生命周期。目前公司游戏产品均已获得游戏产品批文、ISBN号等，业务经营未受到影响，公司在研产品于正式上线前会按照内部研发计划和法规规定及时向主管机关递交相关申请。

公司已经按照相关法规要求在保证游戏玩家个人信息安全及保护隐私的基础上，逐步落实实名认证和防沉迷系统建设，在游戏中搭建实名注册接口并完善认证程序。公司在游戏中通过奖励活动鼓励和引导用户完成实名注册，并在游戏中设置独立的防沉迷系统，从技术手段上保证游戏落实《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》相关要求。

（3）新修订的产业政策对发行人生产经营的影响

作为文化创意、创新产业的重要组成部分，报告期内国家行业监管机关出台多项行业和产业鼓励政策，提出培育国产原创游戏品牌和企业，推动游戏开发和产业推广，引导和鼓励开发具有教育、益智功能游戏产品。同时将游戏产品及动漫游戏制作引擎软件和开发系统列为国家重点发展和亟需知识产权支持的重点产业，不断推进网络游戏转型升级。

作为休闲益智类游戏研发公司，公司游戏产品覆盖年龄段较广，在游戏中向游戏玩家宣导休闲益智、健康阳光的娱乐、生活方式，符合国家文化创意产业发展方向，多项鼓励政策的出台将对公司产生积极正向作用，公司也将享受多项文化创意政策便利和优惠。

（三）行业市场情况

1、移动游戏全球市场发展概况

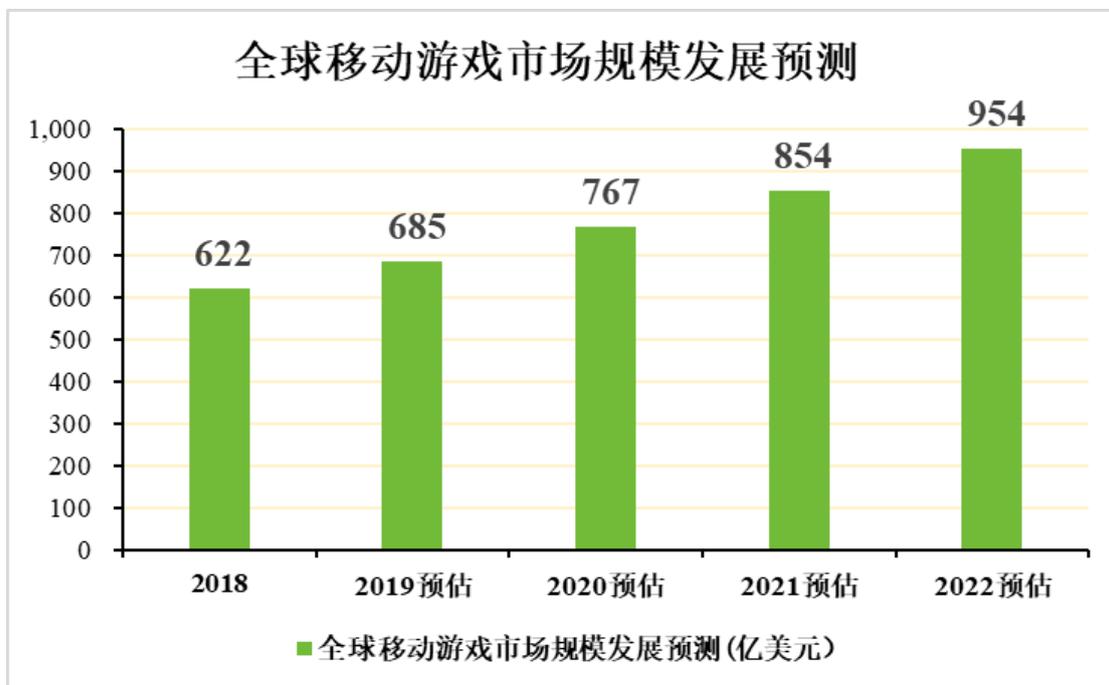
（1）移动游戏发展历程

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

（2）全球移动游戏市场的主要特点

①全球移动游戏市场保持增长

随着移动互联网和移动设备的快速发展，全球移动游戏市场保持增长。市场分析公司 Newzoo 发布的《2020 年全球游戏市场报告》数据显示，2018 年-2022 年全球移动游戏市场收入预测可达到 622 亿美元、685 亿美元、767 亿美元、854 亿美元和 954 亿美元，移动游戏收入持续保持增长，并维持在较大规模。

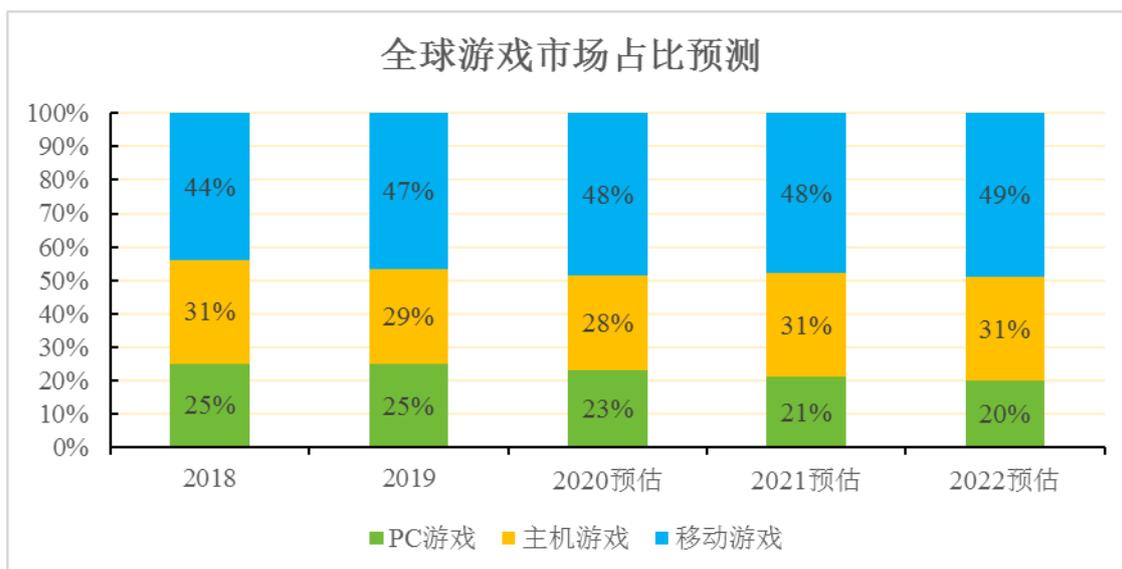


数据来源：Newzoo 《2020 年全球游戏市场报告》

②移动游戏占游戏市场的份额逐渐提高

根据 Newzoo 发布的《2020 年全球游戏市场报告》，2020 年全球游戏市场预计将产生 1,593 亿美元的收入，年同比增长 9.3%。移动游戏（包括手机游戏和平板游戏）在 2020 年将仍是最大的细分市场，将创造 772 亿美元的市场收入——占据全球游戏市场规模的 48%。预计 2022 年移动游戏收入将达到 960 亿美元，占全球游戏市场总规模的 49%。

2020-2022 年，全球移动游戏收入规模将保持不断增长，挤占更多的 PC 游戏和主机游戏的市场份额，在 2022 年预计全球接近 50% 的游戏收入来自于移动游戏。



数据来源：Newzoo 《2020 年全球游戏市场报告》

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

2、移动游戏国内市场发展概况

（1）2003-2012 年，市场探索期

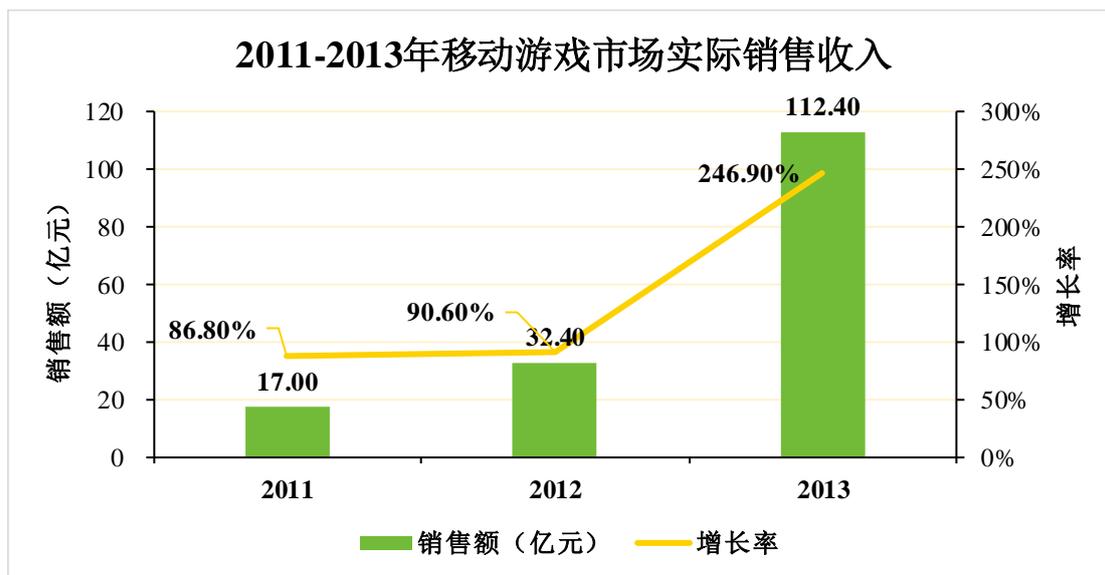
2003-2007 年，国内移动游戏处于功能机年代。在功能机年代，移动游戏发展又可细分为发送定制短信即可下载移动游戏的电信运营商时期、从 WAP 网免费下载移动游戏的 FreeWap 时期、手机出厂内置移动游戏的终端厂商时期。随着产业链上参与者不断增加，国内移动游戏市场产品得到了丰富，手机用户接触到了简单的移动游戏。

2007 年与 2008 年，首款 iPhone 手机和首款安卓手机先后面市发售。根据 Statista 统计数据，自 2009 年起，安卓手机的出货量开始暴增，至 2012 年第四季度末，安卓手机占全部手机市场份额超过了 70%；安卓手机和 iPhone 手机合计市场份额超过了 90%。智能手机的普及，为移动游戏市场的爆发提供了硬件基础和用户基础。

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

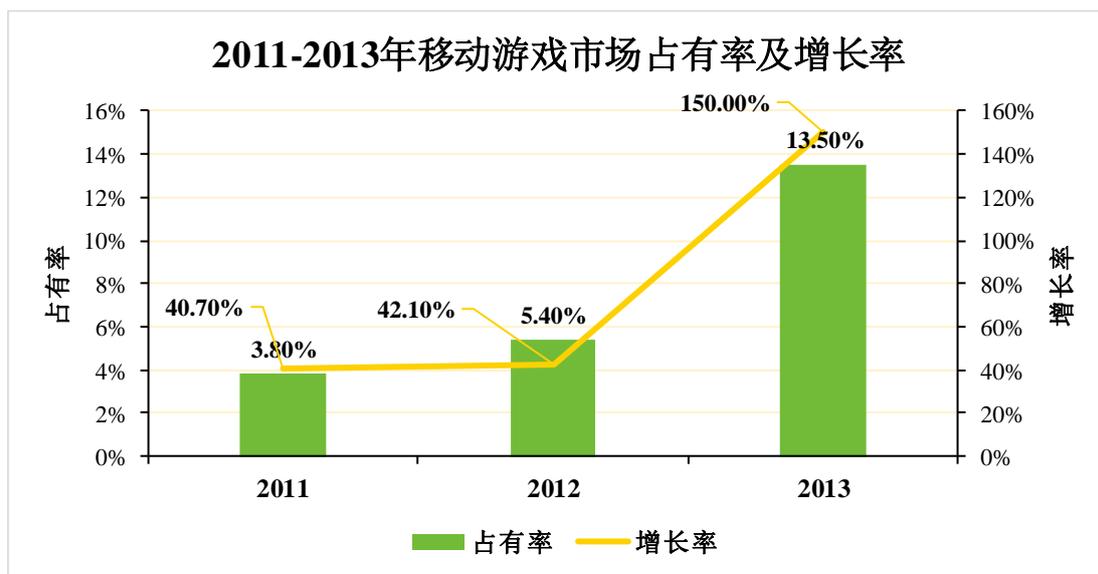
（2）2012-2013 年，市场启动期

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



数据来源：GPC、CNG、IDC 《2013 年中国游戏产业报告》

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



数据来源：GPC、CNG、IDC 《2013 年中国游戏产业报告》

随着移动游戏市场规模的急剧扩大，行业发生了多个变化：其一，2012 年电信运营商成功接入移动游戏支付环节，用户可以通过短信付费的方式完成游戏虚

拟货币或者道具的购买支付；其二，移动游戏产业链进一步细分，一些凭借热点产品获得大量用户的移动游戏开发商，开始转型成为游戏运营商；其三，渠道推广对移动游戏获取用户越来越重要。

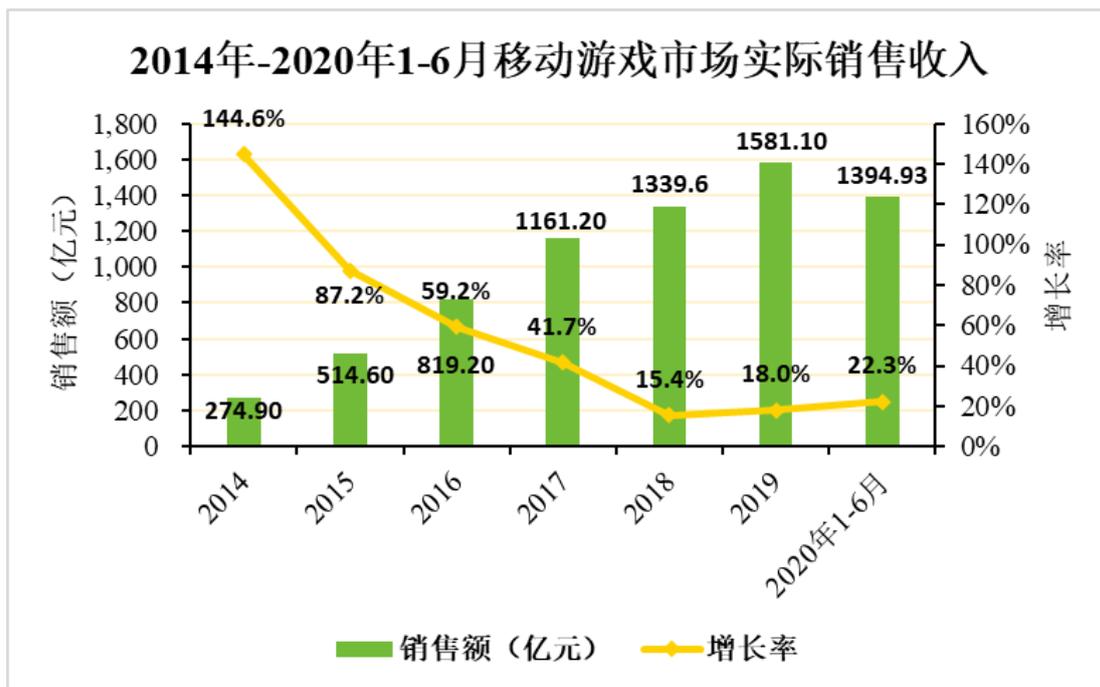
在此期间，多款较为热门的、营收规模较大的移动休闲游戏的出现显示了休闲游戏也拥有强劲的营收能力和广阔的用户市场；逐渐确立了休闲游戏依靠道具收费和广告收费的商业模式；验证了持续的宣传推广可以促进休闲游戏取得长期成功；培养了移动游戏用户的消费习惯。

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

（3）2014 以来，高速发展期

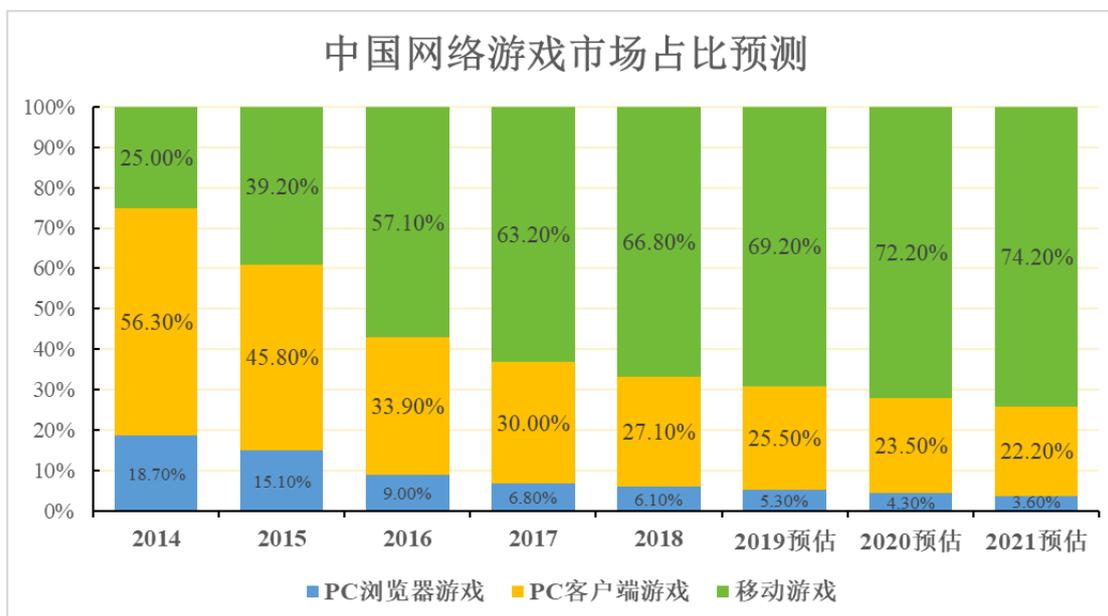
2014 年以来，移动游戏行业仍处于快速发展阶段。巨大的游戏充值和丰厚的利润吸引着移动游戏产业链上的各个参与方加大投入，市场上不断出现创意新颖的游戏产品，移动游戏行业出现百花齐放的局面。2016 年度，出现了数款现象级移动游戏产品，其极强的盈利能力和巨大的用户影响力说明移动游戏市场较大的增长潜力。

根据 GPC、IDC 联合发布的《2020 年 1-6 月中国游戏产业报告（摘要版）》，2014-2020 年 1-6 月中国移动游戏市场实际销售收入分别为 274.90 亿元、514.60 亿元、819.20 亿元、1,161.20 亿元、1,339.60 亿元、1,581.10 亿元、**1394.93 亿元**，增长率分别为 144.60%、87.20%、59.20%、41.7%、15.40%、18.03%、**22.34%**。2018 年 3 月至 2018 年 12 月，因机构改革，相关主管部门暂停了网络游戏出版物号的发放工作，游戏企业新产品的发布受到了较大影响，因此 2018 年度中国移动游戏市场销售收入增速下滑较大，但仍保持一定增速。2019 年度随着游戏版本号逐步分批次发放，国内游戏市场销售收入增速也随之逐渐回暖。



数据来源：GPC、IDC 《2020年1-6月中国游戏产业报告（摘要版）》

根据艾瑞咨询发布的《2019年中国移动游戏行业研究报告》，2014年-2018年中国移动游戏收入规模在网络游戏中占比迅速增加，2018年其占比达到66.8%。预计2021年中国移动游戏市场规模占比将达到74.2%。



数据来源：艾瑞咨询《2019年中国移动游戏行业研究报告》

根据 App Annie 发布的《2020年移动市场报告》，休闲游戏是2019年全球下载量最高的游戏类别，占全部游戏下载总量的82%，显示了休闲游戏受到全球游戏市场的青睐。按照游戏使用时长计算，休闲游戏占全球游戏使用时长的比例

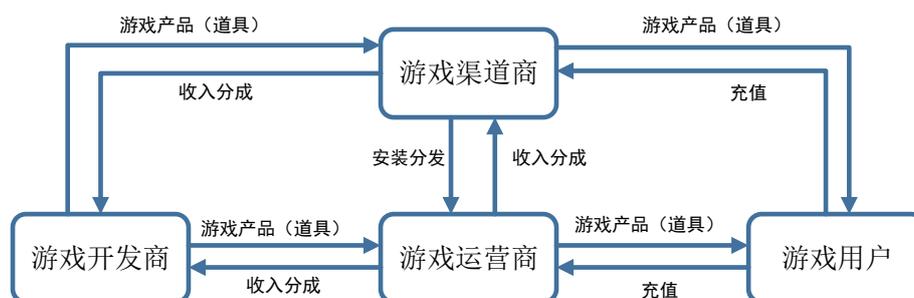
为 44%，其中休闲益智游戏使用时长占比为 34%。庞大的用户基数、较高的用户游戏时长和优质的休闲游戏逐渐形成良性循环，不断给游戏市场注入活力。

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

3、移动游戏行业上下游情况

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

移动游戏行业上下游主要参与方如下图所示：



（1）移动游戏开发商

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

（2）移动游戏运营商

移动游戏运营商主要负责移动游戏的营销、游戏平台的搭建、运行、维护、客户管理服务等工作，包括研究用户需求，反馈指导游戏研发，规范游戏内容，并按规定向文化主管部门报审。同时，移动游戏运营商还负责对新游戏进行上线

测试、推广和销售移动游戏（含虚拟货币发行）等。移动游戏运营商连接了移动游戏开发商、移动游戏渠道商、基础网络服务商和移动游戏用户。

（3）移动游戏渠道商

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

移动游戏行业的配套基础服务商包括基础网络服务商和支付工具提供商：

（1）基础网络服务商

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

（2）支付工具提供商

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

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

4、移动游戏产品分类

（1）以终端形式划分

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

以终端形式划分移动游戏类型，可以分为手机游戏和平板电脑游戏。这两种不同的终端游戏各有利弊，在用户人群中存在交叉使用的情况。在便携性上，用户

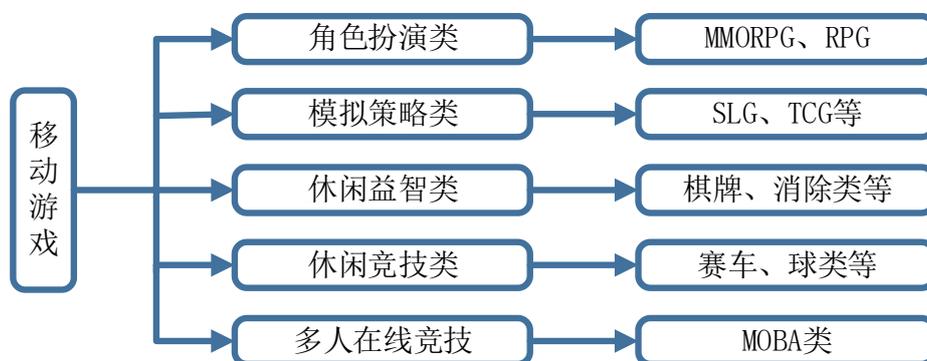
在非移动空间内倾向于使用平板电脑，在移动空间中更倾向于使用智能手机玩游戏。在交互性上，平板电脑上游戏的误操作率较低，界面交互信息较完整，交互体验较好。智能手机上的游戏通过优化操控按钮的布置以及交互界面的展示方式提升交互体验，满足玩家的操作需求。

（2）以网络使用划分

移动游戏按照是否需要使用网络划分为基于移动互联网的游戏（以下简称“移动网络游戏”）和可不需要网络平台的单机游戏（以下简称“移动单机游戏”）。随着电信基础设施的扩建，4G、5G 网络的普及给移动设备联网提供了便利，移动上网用户数量保持高速增长，移动游戏可以接触到更多的手机用户。为了增加游戏的趣味性和用户粘性，目前市场上的移动单机游戏也纷纷加入了需要连接网络的社交互动功能，移动网络游戏和移动单机游戏界限越来越模糊。

（3）以游戏内容划分

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



①角色扮演（RPG，Role-Playing Game）或大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG，Massive Multiplayer Online Role-Playing Game），是端游的主要类型，游戏玩家在游戏构建的虚拟世界中扮演一个或者多个角色，根据不同游戏情节实现在虚拟世界中成长，与其他游戏玩家扮演的角色进行互动或者对抗竞技。目前移动游戏行业比较有代表性的 MMORPG 游戏有《阴阳师》、《火影忍者》、《梦幻西游》等。

②模拟策略类（SLG，Simulation Game）是模拟游戏的衍生游戏类型，指在模拟现实的场景和事件中游戏用户通过控制和决策使得游戏中模拟事物获得类似现实世界的成长和成就。通常策略游戏分为模拟养成游戏和战争策略游戏。模

拟养成游戏包括了模拟经营、恋爱和宠物养成游戏。战争策略游戏包括回合制策略游戏和即时战略游戏。

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

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

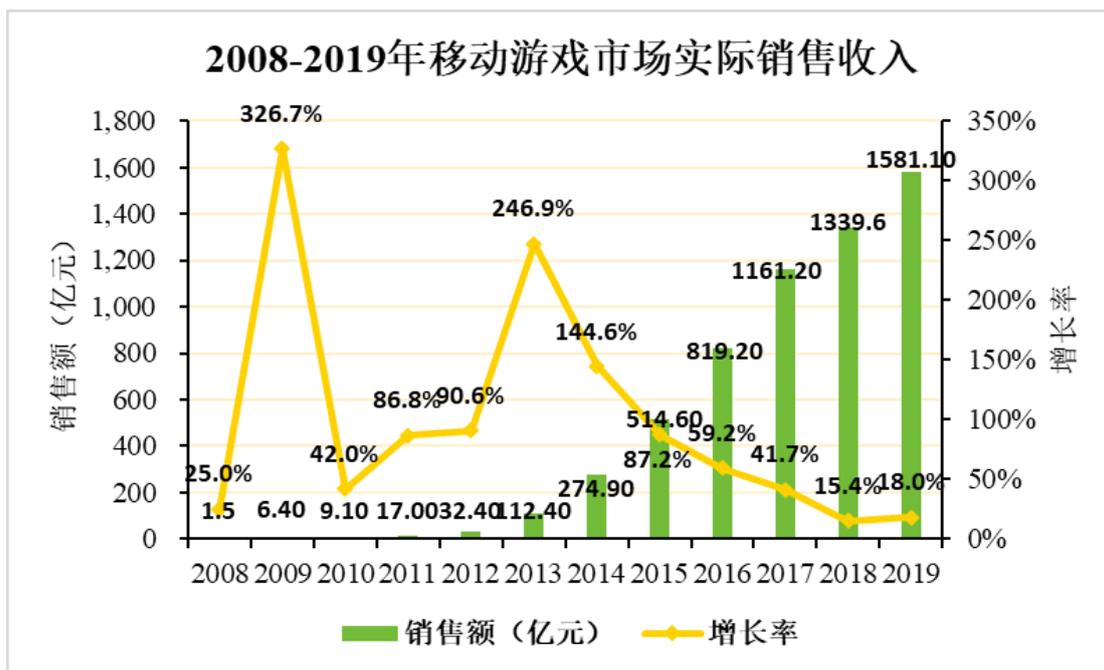
⑤多人在线竞技类（MOBA, Multiplayer Online Battle Arena）是角色扮演游戏和动作游戏的衍生子类游戏。在 MOBA 游戏中，玩家通常被分为两队，两队在同一游戏地图中互相对抗竞技，每个玩家都通过一个即时战略游戏（RTS）风格的界面控制单个角色。目前 MOBA 游戏比较有代表性的产品有《王者荣耀》、《虚荣 Vainglory》、《自由之战 Fight For Freedom》等。

5、移动游戏行业规模

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

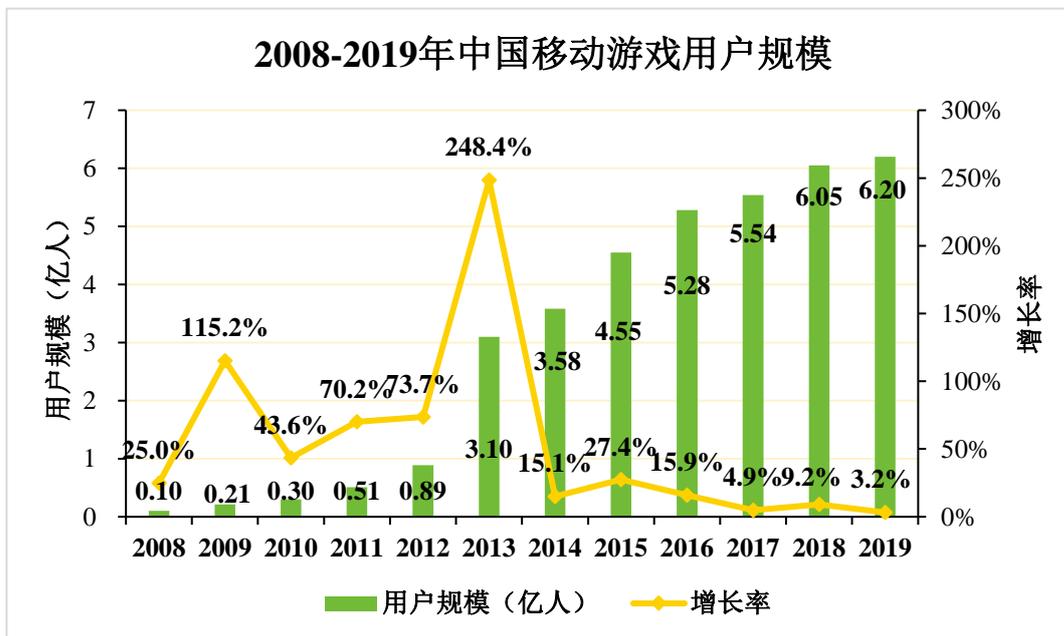
（1）国内移动游戏市场规模高速增长

GPC、IDC 联合发布的《2019 年中国游戏产业报告（摘要版）》显示，2008 年中国移动游戏市场实际销售收入 1.5 亿元，2019 年中国移动游戏市场实际销售收入 1,581.10 亿元，比 2018 年增长 18.03%，自 2008 年以来中国移动游戏市场实际销售收入的年复合增长率为 88.28%。



数据来源：GPC、IDC《2019年中国游戏产业报告（摘要版）》

2008年时中国移动游戏用户数为0.10亿人，随后进入快速发展阶段，到2019年中国移动游戏用户数为6.20亿人，自2008年至2019年中国移动游戏用户数复合增长率为45.53%。



数据来源：GPC、IDC《2019年中国游戏产业报告（摘要版）》

（2）海外移动游戏市场规模较大

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

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

在前三大游戏市场中，亚太地区的市场份额基本维持在 50% 左右。Newzoo 的数据显示，2020 年亚太地区的游戏收入将达到 784 亿美元，占全球游戏市场收入的 49%，同比增长 9.9%；北美以 400 亿美元占据 2020 年全球游戏市场总收入的四分之一；欧洲市场增速最慢，同比增长仅为 7.8%，创造 296 亿美元的收入，占比不足全球市场的五分之一。

（四）行业竞争格局及市场化程度

1、国内移动游戏市场竞争情况

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

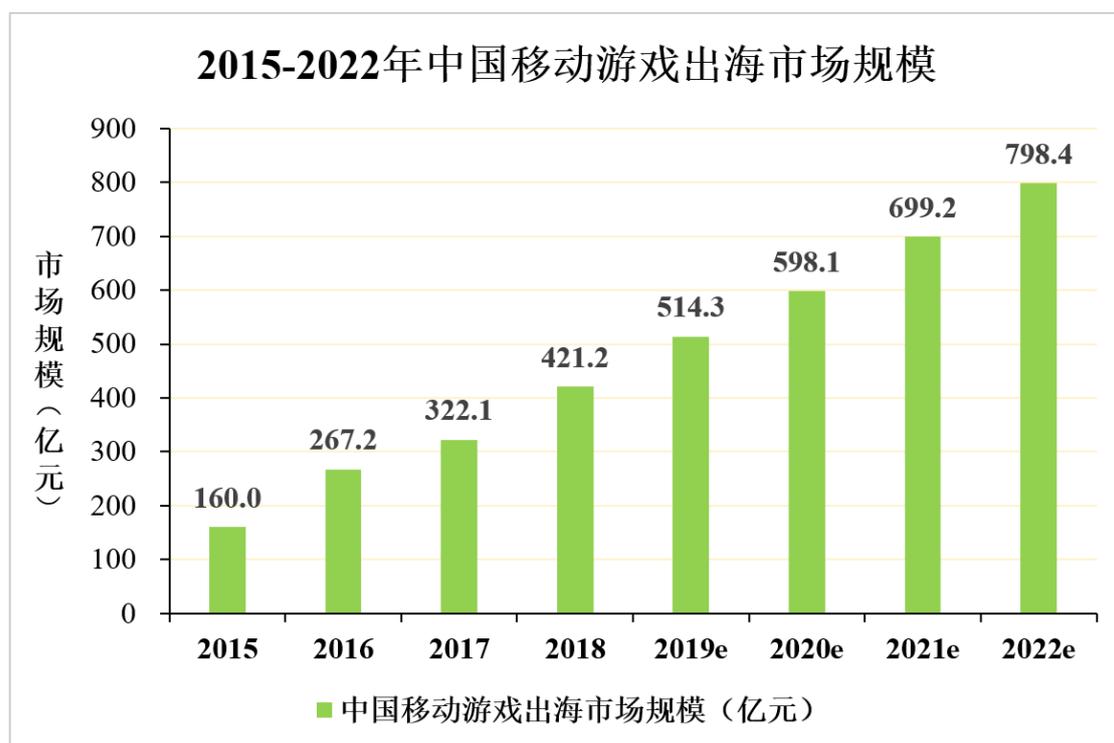
第一梯队的移动游戏企业具备强大的研发和运营能力，游戏产品类型丰富，营收规模较大，代表企业包括腾讯、网易等。这些游戏公司的产品通常涉及多个游戏类型，并且拥有多款热门移动游戏；基本上实现了游戏研发和运营一体化，能够独立自主运营自有游戏，营业收入规模较大。这部分企业大部分已在资本市场上上市，自有资金也较为充足。

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

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

2、国产移动游戏海外市场竞争情况

国内移动游戏行业经过多年的高速发展，在内容创意、美术制作、逻辑控制等环节逐渐达到国际水平，自主研发移动游戏海外销售收入不断大幅增长。艾瑞咨询发布的《2019 中国移动游戏行业研究报告》显示，中国移动游戏海外市场销售规模达 421.2 亿元，同比增长 30.8%，行业整体规模及增速在 2018 年获得显著增长，2018 年中国游戏海外市场营收规模占移动游戏市场总规模的 25.4%，其市占率相比 2017 年有明显增长。艾瑞咨询预计 2022 年中国移动游戏海外市场营收规模将达 798.4 亿元，具体见下图。



数据来源：艾瑞咨询发布的《2019 中国移动游戏行业研究报告》

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

海外市场的拓展，能够为国内游戏企业提供更多利润增长点和更为广阔的市场空间。要在海外市场取得成功，不仅要求游戏研发企业具备雄厚的设计开发能力，还需要具备一定的国际视野，理解国外文化元素和当地人文环境，并根据自

身情况与海外市场特点选择合适的运营模式。对于拥有游戏产品在海外市场运营经验的企业，会在国产移动游戏“走出去”浪潮中取得较好发展。

（五）行业内主要企业情况

1、掌趣科技（300315.SZ）

掌趣科技专注网络游戏尤其是移动游戏产品的开发、发行和运营。掌趣科技开发或代理的移动游戏产品主要有《奇迹 MU：觉醒》、《大掌门 2》、《一拳超人：最强之男》、《我的英雄学院：入学季》、《境·界：灵压对决》等，截至 2019 年末，掌趣科技共运营游戏 28 款，上述多款游戏在多个国家和地区 App Store 及 Google Play 下载、畅销双榜排名前列，荣获多项业内荣誉。

掌趣科技主营业务收入按照游戏产品类型构成情况如下表所示：

单位：万元

分产品	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比
移动终端游戏	149,334.73	92.36%	187,189.14	95.00%	158,634.16	89.72%
页游	11,770.50	7.28%	9,308.64	4.72%	14,454.64	8.17%
其他	589.64	0.36%	534.58	0.28%	3,732.64	2.11%
合计	197,032.36	100.00%	197,032.36	100.00%	176,821.44	100.00%

2、中青宝（300052.SZ）

中青宝是一家具有自主研发、运营能力、代理能力的专业化网络游戏公司。其开发或代理的移动游戏产品主要有《抗战》、《亮剑》、《兵王 2》、《最后一炮》、《天道》、《新战国英雄》、《大话女儿国》、《裂天之刃》、《街球艺术》等，截至 2019 年 12 月 31 日，中青宝运营的游戏总计 92 款。

中青宝主营业务收入按照游戏产品类型构成情况如下表所示：

单位：万元

分产品（分游戏类型）	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比
MMO 游戏	4,337.26	9.25%	4,753.24	14.23%	7,231.83	23.09%
网页游戏	433.16	0.92%	4,445.12	13.31%	2,413.49	7.71%
手机游戏	18,172.28	38.76%	9,268.18	27.75%	11,652.14	37.20%
其他服务	51.12	0.11%	977.19	2.93%	251.29	0.80%
其他业务	23,888.81	50.95%	13,956.81	41.78%	9,773.57	31.20%
合计	46,882.63	100.00%	33,400.54	100.00%	31,322.32	100.00%

3、游族网络（002174.SZ）

游族网络是一家集手游、页游的研发、发行、代理和运营于一体的轻娱乐供应商，截至 2019 年 12 月 31 日，公司拥有 6 个游戏开发工作室。游族网络游戏横跨不同品类，截至 2019 年 12 月 31 日，其运营超过 50 款网络游戏，包括卡牌类（《少年三国志》、《少年西游记》、《少年三国志 2》、《圣斗士星矢：觉醒》）、SLG（《权力的游戏凛冬将至》、《战神三十六计》）及 MMO 类（《天使纪元》、《狂暴之翼》）。

游族网络主营业务收入按照游戏产品类型构成情况如下表所示：

单位：万元

分产品	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比
网页游戏	88,137.12	27.37%	89,395.07	24.96%	90,407.26	27.94%
移动游戏	225,221.53	69.93%	256,769.73	71.70%	230,106.48	71.12%
其它	8,691.54	2.70%	11,960.59	3.34%	3,053.81	0.94%
合计	322,050.19	100.00%	358,125.39	100.00%	323,567.55	100.00%

4、昆仑万维（300418.SZ）

昆仑万维是一家综合性互联网集团，主要业务分为四大产品板块：移动游戏平台（GameArk）业务、休闲娱乐社交平台（闲徕互娱）业务、社交平台（Grindr）业务和投资业务。其开发或代理的移动游戏产品包括：《BLEACH 境·界-魂之觉醒：死神》、《洛奇》、《神魔圣域》、《部落冲突》、《部落冲突：皇室战争》、《海岛奇兵》等，其中多款游戏获得应用商店的推荐，下载量排行榜前列。

昆仑万维主营业务收入按照产品类型构成情况如下表所示：

单位：万元

分产品	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比
社交网络收入	171,155.56	46.41%	190,714.98	40.76%	164,348.81	47.83%
游戏收入	148,594.00	40.29%	145,814.51	53.31%	156,457.35	45.53%
网络广告收入	42,636.58	11.56%	15,348.59	4.29%	20,990.73	6.10%
其他互联网产品	6,402.23	1.74%	5,839.77	1.64%	1,840.09	0.54%
合计	368,788.37	100.00%	357,717.85	100.00%	343,636.98	100.00%

注：昆仑万维在 2017 年年报中调整了收入分类统计口径进行了调整，不再分别披露游戏收入中移动游戏、端游、页游的收入明细。

5、天神娱乐（002354.SZ）

天神娱乐主营业务为游戏竞技、移动数字营销、品牌内容营销与影视娱乐业务等多元化业务。运营的游戏产品包括：《凡人修仙传》、《超级舰队》、《神

之刃》、《封神榜》、《坦克风云》等。天神娱乐在全球具有较强的发行渠道布局，其发行的游戏已超 90 款，发行游戏类型和题材丰富多样，已被本地化为 16 种语言，全球总注册用户量已超过 1.5 亿。

天神娱乐主营业务收入按照产品类型构成情况如下表所示：

单位：万元

分产品	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比
游戏	71,858.41	53.83%	126,840.42	48.81%	143,026.13	46.12%
移动数字营销服务	45,833.84	34.33%	-	-	-	-
技术及咨询服务	-	-	64,017.55	24.63%	57,295.56	18.47%
移动端收入	-	-	-	-	32,254.67	10.40%
iOS App	-	-	40,328.98	15.52%	51,018.65	16.45%
影视广告	15,798.37	11.83%	28,694.18	11.04%	26,542.49	8.56%
合计	133,490.62	100.00%	259,881.13	100.00%	310,137.50	100.00%

注：天神娱乐在 2017 年年报中调整了收入分类统计口径进行了调整，不再分别披露游戏收入中移动游戏、页游的收入明细。

6、电魂网络（603258.SH）

电魂网络致力于自主研发、运营精品化的网络游戏，以竞技类网络游戏产品为特色，通过高效的游戏研发体系、精准的游戏推广方案，现已发展成为集创意策划、美术设计、技术研发、产品开发、游戏推广、运营维护、海外合作于一体的网络游戏开发、运营商。开发或代理的移动游戏产品包括：《梦三国手游》（复刻版）、《梦塔防手游》、《野蛮人大作战》、《小宝当皇帝》、《商战创世纪》等。

电魂网络主营业务收入按照游戏产品类型构成情况如下表所示：

单位：万元

分产品	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比
客户端游戏	41,456.73	59.50%	38,584.08	86.05%	45,190.71	90.51%
移动端游戏	27,477.40	39.44%	5,784.36	12.90%	4,641.76	9.30%
网页游戏	-	-	-	-	1.53	0.01%
其他	740.65	1.06%	470.37	1.05%	92.61	19.00%
合计	69,674.78	100.00%	44,838.81	100.00%	49,926.61	100.00%

7、完美世界（002624.SZ）

完美世界从事的主要业务包括：网络游戏的研发、发行和运营；电视剧、电影的制作、发行及衍生业务；综艺娱乐业务；艺人经纪服务及相关服务业务。其开发或代理的移动游戏产品包括：《诛仙》手游、《神雕侠侣》手游、《诛仙3》、《完美世界国际版》、《武林外传》《神雕侠侣2》《新笑傲江湖》等。

完美世界主营业务收入按照产品类型构成情况如下表所示：

单位：万元

分产品	2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比
PC端网络游戏	241,882.31	30.09%	219,609.71	27.34%	199,138.65	25.11%
移动网络游戏	388,061.34	48.27%	271,093.55	33.74%	307,866.72	38.82%
主机游戏	45,744.30	5.69%	46,252.08	5.76%	51,963.19	6.55%
游戏相关其他 主营业务	6,005.24	0.75%	1,979.58	0.25%	3,208.05	0.40%
影视业务	117,415.55	14.61%	261,142.59	32.51%	227,728.86	28.72%
其他业务	4,793.39	0.60%	3,299.00	0.40%	3,076.03	0.40%
合计	803,902.13	100.00%	803,376.51	100.00%	792,981.50	100.00%

8、艾格拉斯

艾格拉斯的主营业务为移动互联网信息服务、软件服务及文化产业，聚焦于移动互联网的内容研发和移动互联网流量的运营业务。子公司艾格拉斯科技在自研产品方面持续运营了《英雄战魂》、《格斗刀魂》、《英雄战魂之元素王座》、《空城计》、《英雄战魂2》、《三生三世十里桃花3D》、《路人超能100-灵能》等移动游戏。子公司北京拇指玩自行研发的“拇指玩”平台是国内领先的安卓系统移动互联网手机游戏下载和推广平台，与腾讯、网易、中国手游、英雄互娱等知名游戏开发商一直保持着稳定的合作关系。

艾格拉斯主营业务收入按照产品类型构成情况如下表所示：

单位：万元

分产品	2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比
移动终端游戏	28,822.89	52.06%	49,473.43	59.66%	50,556.81	59.82%
视频内容分发及其他 业务	25,923.59	46.82%	21,275.20	25.65%	13,081.71	15.48%
其他业务	620.07	1.12%	12,180.57	14.69%	20,870.07	24.70%
合计	55,366.55	100.00%	82,929.20	100.00%	84,508.59	100.00%

9、乐元素

乐元素从事移动网络游戏的研发及运营，主要产品及服务为移动网络游戏产品及服务。公司在中国、日本两地均拥有游戏研运团队，目前已开发或代理的游戏有《开心消消乐》、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》等。其中，《开心消消乐》系公司主要游戏产品《宾果消消消》的主要竞争对手之一，二者同为消除类游戏，《开心消消乐》上线运营时间早于《宾果消消消》，在注册用户数、月度活跃用户数、充值收入等方面均处于市场领先地位。

乐元素主营业务收入按照游戏产品类型构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2017年度		2016年度	
	金额	营业收入占比	金额	营业收入占比
一、自研游戏产品				
1、移动网络游戏收入	218,255.12	96.38%	177,013.61	95.74%
开心消消乐（移动版）	145,817.58	64.40%	114,423.06	61.88%
Ensemble Stars!	38,476.15	16.99%	31,038.46	16.79%
Merc Storia	9,542.42	4.21%	12,458.39	6.74%
开心水族箱（移动版）	7,545.18	3.33%	7,877.36	4.26%
海滨消消乐	6,550.34	2.89%	-	-
其他移动网络游戏	10,323.45	4.56%	11,216.34	6.07%
2、网页游戏收入	2,971.71	1.31%	4,237.65	2.29%
开心水族箱（网页版）	1,992.47	0.88%	2,500.26	1.35%
开心消消乐（网页版）	820.97	0.36%	1,354.44	0.73%
其他网页游戏	158.27	0.07%	382.95	0.21%
自研游戏产品运营收入合计	221,226.83	97.69%	181,251.26	98.03%
二、代理游戏产品				
1、代理移动网络游戏收入	-	-	87.94	0.05%
2、代理网页游戏收入	-	-	-	-
代理游戏产品运营收入合计	-	-	87.94	0.05%
游戏运营收入合计	221,226.83	97.69%	181,339.20	98.08%

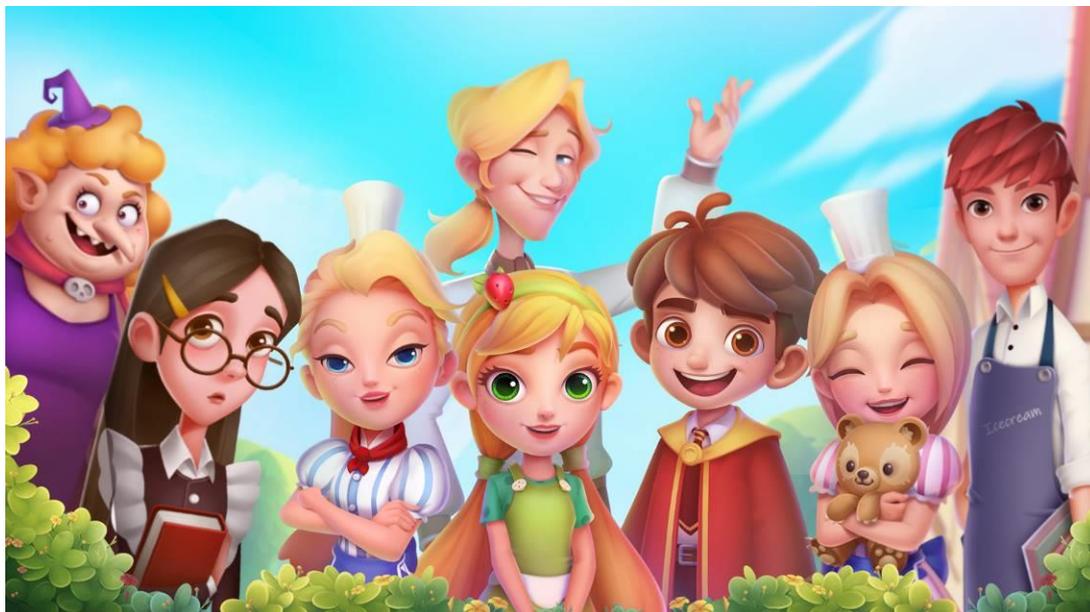
注：数据来源于乐元素 2018 年 3 月 30 日披露的招股说明书。

（六）发行人创新、创造、创意特征

公司属于文化创意产业，公司游戏产品的创新创意特征主要体现在：

1、原创 IP 系列形象

公司立足于打造精品游戏，主要游戏产品中均结合游戏主线原创了一系列经典 IP 形象，并通过鼓励玩家进行游戏角色的故事创作、赠送游戏角色周边礼品等形式，使得公司游戏产品中的 IP 形象更加深入人心。



2、游戏元素创新

作为休闲类游戏，传统的消除类游戏为缩减开发成本以及控制安装包大小，往往对消除底层规则和玩法更为重视，而对消除元素的动态设计、游戏整体美术风格较为忽视。公司开发的消除类游戏产品更为注重游戏中的各项游戏元素细节，在同类产品中较早实现了消除元素的 3D 动态效果展现，精致的细节设计及清新活泼的游戏美术风格使得公司的游戏产品获得业内和玩家的肯定。



3、游戏架构创新

公司在传统的三消类游戏玩法的基础上持续进行改造创新，公司游戏产品《宾果消消消》在改版更新中将消除与建造进行融合，在游戏中嵌入丰富的虚拟世界以及与玩家充满互动的游戏剧情，增加了游戏的趣味性，力图使玩家获得沉浸式游戏体验。玩家通过消除通关后积累的“星星”进入到不同游戏场景中，与游戏角色一同建造和装扮属于自己的“海岛”、“集市”，探索场景中故事线索，获得消除和建造的双重乐趣。



4、游戏玩法及主题创新

公司致力于开发长周期精品化游戏产品，主打游戏《宾果消消消》更新关卡超过 4,500 关，游戏场景超过 80 个。公司通过模型和算法实现底层规则特效，综合随机性和技巧性规则，组合多种触发形式，使玩家不断挑战新的消除玩法，探索新的游戏技巧。在更新升级关卡过程中，公司不断更换游戏场景主题，创造新的消除元素，让玩家随着游戏体验新鲜的视觉感受。

（七）科技创新、模式创新、业态创新和新旧产业融合情况

作为文化创意产业中发展速度较快的产业，游戏产业逐渐成为国内民众生活的重要组成部分和现代文化产业体系的重要一环。国家近年频繁出台多项支持和鼓励政策，支持优秀游戏公司做大做强和游戏产业升级。

公司深耕移动休闲游戏领域，致力于为玩家提供休闲、益智的精品游戏产品。《宾果消消消》操作简单、关卡设计灵活、通关时间较短，大部分游戏玩家一般利用排队等位、通勤途中等碎片化时间享受免费游戏带来的快乐。作为一款轻度付费游戏，游戏中的竞技因素极小，充值与否对玩家的游戏体验不会有根本的影响，部分玩家为了快速通关会进行充值获取游戏道具，但普遍充值金额较小。

公司通过持续的模式创新、多元的文化创意内容和丰富的通关玩法为玩家带来新的娱乐体验，游戏中阳光可爱的经典卡通形象陪伴玩家在消除中寻找故事线

索，探寻和体验多元的主题场景和故事情节，在游戏中向游戏玩家宣导休闲益智、健康阳光的娱乐、生活方式，推进国家文化产业的进步。

（八）行业特有的经营模式及盈利模式

1、收费模式

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

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

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

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

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

2、经营模式

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

与端游、页游不同，移动游戏玩家使用的游戏硬件终端是智能手机、平板电脑等。移动游戏市场中，硬件设备厂商掌控着应用分发的渠道，是重要的市场参与者。以智能手机为例，iPhone 手机和安卓手机是市场的主流手机设备。iPhone 手机的操作系统是一个相对封闭系统，所有的游戏下载、更新、升级都必须通过 iPhone 手机的 App Store 应用商店，因而所有运行在 iPhone 手机上的移动游戏都

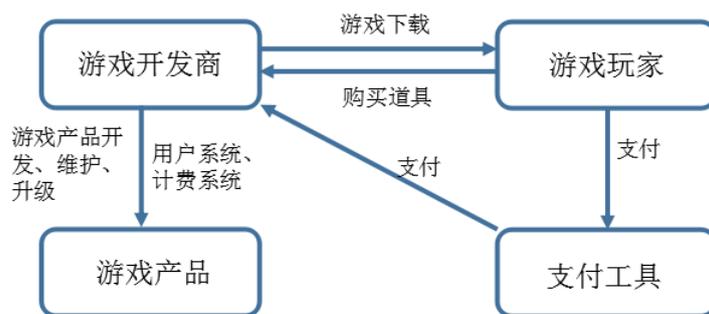
需要经过 App Store 渠道才能到达游戏玩家。安卓手机的操作系统是相对开放的，用户可以通过官网、应用商店等多渠道下载、更新游戏应用。在安卓手机的早期发展中，第三方应用商店类手机软件，如腾讯应用宝、360 手机助手等，凭借方便快捷的用户体验，成为游戏玩家下载移动游戏的主要渠道。近年来随着国产手机厂商市场占有率的不断提升，为保证用户体验的统一性并获取软件分发收入，国产手机厂商在手机中预装自有的应用商店平台。因其使用的便利性，大多数手机用户倾向通过手机自有应用商店平台下载、更新手机应用软件。在移动游戏市场上，游戏渠道商在游戏产品的推广、分发环节发挥着重要作用，市场上其他专业的移动游戏运营商亦需要与这些游戏渠道商进行合作运营。

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

（1）自主运营模式

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

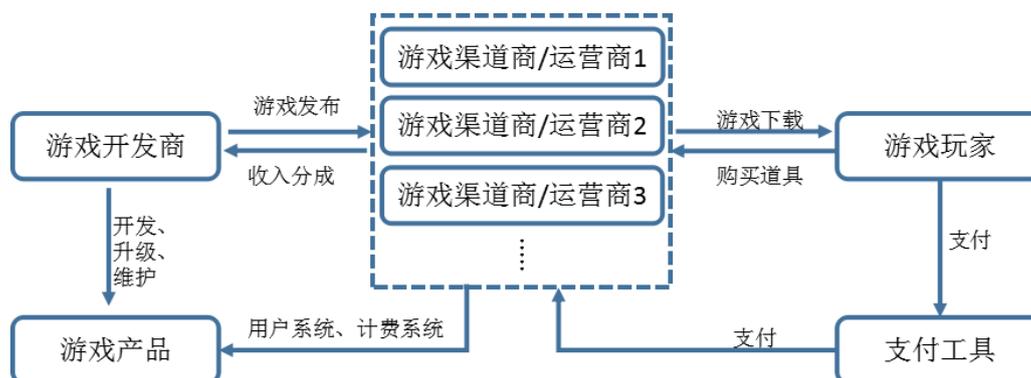
自主运营模式的简化示意图如下：



（2）联合运营模式

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

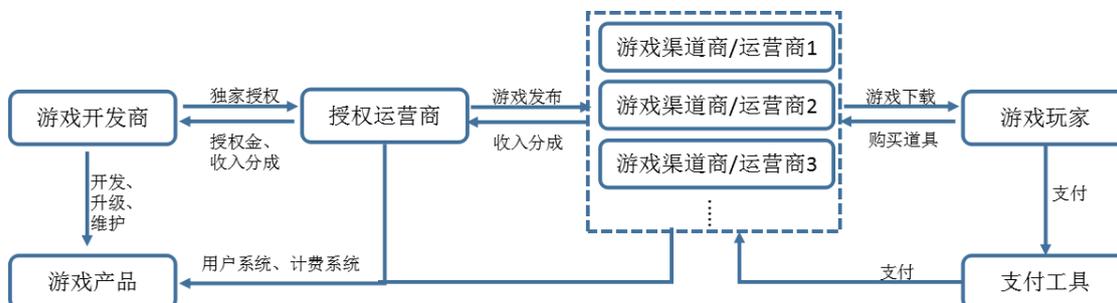
联合运营模式的简化示意图如下：



（3）授权运营模式

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

授权运营模式的简化示意图如下：



公司目前的经营模式为联合运营，报告期内无自主运营和授权运营模式。

（九）行业壁垒

1、人才壁垒

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

2、技术壁垒

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

3、资金壁垒

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

4、市场准入壁垒

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

（十）影响行业发展的因素

1、有利因素

（1）智能手机用户数量的持续增长为移动游戏行业长远发展奠定良好基础

根据《第45次中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至2020年3月，我国网民规模达9.04亿，手机网民规模达8.97亿，其中新增手机网民7,992万人。

游戏手机用户数量为移动游戏带来不断增长的新生用户，增加移动游戏行业的营业收入。网络游戏行业在2019年整体保持平稳发展，作为增长核心的移动

游戏不仅在用户规模和使用率增长显著，而且行业营收也全面超越电脑客户端游戏，成为网络游戏行业营收支柱。

（2）社会生产力提高使得人民群众对网络休闲娱乐的需求提升

网络休闲娱乐大致可分为网络音乐、网络文学、网络游戏、网络视频、网络直播。随着我国社会生产力的不断提高，国民经济不断增强，人民群众对于网络休闲娱乐的需求不断提升。根据《第45次中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至2020年3月，我国网络音乐、网络文学、网络游戏、网络视频、网络直播用户规模分别达6.35亿、4.55亿、5.32亿、8.50亿和5.60亿，相较2018年底分别增加5,954万、2,337万、4,798万、1.26亿和1.63亿。。

（3）国家政策鼓励移动游戏产业健康繁荣发展

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

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

国家产业政策将有力支持和推动移动游戏行业的持续健康发展。

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

2017年1月，工信部发布《信息通信行业发展规划（2016-2020年）》提出，“十三五”期末，将进一步完善覆盖陆海空天的国家信息通信网络基础设施，光网和4G网络全面覆盖城乡，宽带接入能力大幅提升。同时上述规划要求，深入推

进互联网新业态发展，大力推动电子商务、视频、泛娱乐、社交媒体、搜索等网站类和移动 APP 类互联网应用发展。网络基础设施的不断优化升级，加速了网络接入的宽带化建设，从而为移动游戏的技术进步提供了有力保障。随着移动通信技术的发展，4G 技术的覆盖范围扩大和质量持续提升，为手机用户提供了覆盖面广、信号强、网速快的移动互联网信息服务。

根据《第 45 次中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至 2020 年 3 月，我国网络支付用户规模达 7.68 亿，较 2018 年底增加 1.68 亿，使用比例由 72.5% 提升至 85%。手机网络支付用户规模达 7.65 亿，较 2018 年底增加 1.82 亿，在手机网民中的使用比例由 71.4% 提升至 85.3%。随着网络支付特别是像微信支付、支付宝支付等移动支付的便捷性、安全性、稳定性不断提高，网络消费已经成为移动互联网用户的一种日常消费习惯，游戏消费意愿逐渐增强，扩大了移动游戏企业的盈利空间。

（5）行业发展逐渐规范，有利于行业的健康发展

移动游戏行业相较于端游和页游起步较晚，2014 年开始爆发式增长。由于行业发展速度较快，移动游戏产品大量涌现但质量良莠不齐。近年来，随着国家相关部门对移动游戏行业出台了多部法规，规范了行业的发展，国内涌现出一批规模化、良性发展的移动游戏企业。行业的规范管理和有序竞争，将促进移动游戏行业的快速发展。

2、不利因素

（1）游戏专业人才严重匮乏

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

（2）市场竞争激烈导致用户获取成本逐渐提升

目前，市场上的移动游戏种类丰富，数量众多，用户有较多的选择空间。移动游戏市场存在游戏类型、题材跟风抄袭严重的问题，同质化竞争现象较为突出，因此一款优秀的移动游戏开发完成后需要投入较大的市场推广费用以尽可能多

的获取用户，形成用户壁垒。随着大量资金进入移动游戏行业，市场竞争越发激烈，渠道推广成本亦逐步抬升，这对中小型游戏开发商提出了更高的挑战。

（十一）行业的周期性、区域性或季节性特征

1、周期性特征

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

2、季节性特征

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

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

3、区域性特征

移动游戏行业不受地域分布限制，其发展与移动互联网普及率、地区经济发展水平以及人口结构有较大的关系。艾瑞咨询发布的《2018 年中国移动游戏行业研究报告》显示，手机游戏用户规模最大的六个省份、直辖市分别为广东、江苏、浙江、山东、河南以及四川。同时，移动游戏行业呈现全球化的特点。优质的游戏往往打破国界，进行全球化的市场投放。近些年来，国内游戏公司大规模进军海外市场，通过代理国外优质游戏进行国内运营的同时，也将自主研发的优质国产游戏不断的推向全球市场。根据《2020 年 1-6 月中国游戏产业报告（摘要版）》，2020 年 1-6 月国内自主研发网络游戏海外市场实际销售收入为 75.89 亿美元，同比增长 36.32%。

三、发行人在行业中的竞争地位

（一）公司的行业地位

公司 2014 年 8 月公司推出移动游戏《宾果消消消》，出色的品质和精美的原创 IP 获得玩家广泛好评，并得到部分游戏应用平台的推荐。截至 2020 年 6 月 30 日，《宾果消消消》的累计注册用户数超过 3.09 亿，最高月度活跃用户数曾接近 4,000 万。

公司现阶段聚焦于移动休闲游戏市场，且坚持打造精品游戏的战略，公司目前运营的游戏产品数量不多。同行业上市公司情况详见招股书本节“二、发行人所在行业基本情况”之“（五）行业内主要企业情况”。同行业上市公司产品以重付费游戏为主，且通过自研运营或者代理运营的方式同时运营多款游戏，因此公司的营收规模与同行业上市公司相比较小。

公司在休闲游戏类别中已拥有一款高用户数、高活跃度、长生命周期的移动游戏产品，具有一定的市场影响力。根据 App Annie 2020 年发布的《2020 年移动市场报告》(The State of Mobile 2020)，2019 年度热门游戏中国市场 iPhone 和 Android 手机综合月活跃用户数排名中，《宾果消消消》排名第七，在消除类游戏中落后于《开心消消乐》（排名第一）。公司将在此基础上进一步丰富游戏产品线，实现业绩的持续、稳定增长。

在消除类游戏中市场份额较大的除了《宾果消消消》之外，还有《开心消消乐》、《天天爱消除》和《梦幻花园》等。

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

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

《梦幻花园》是创梦天地与海外游戏开发商合作推出的一款消除类移动游戏，于 2017 年 9 月上线。创梦天地是国内较为知名的移动游戏发行商，曾推出《地铁跑酷》、《神庙逃亡 2》、《纪念碑谷》、《梦幻花园》等游戏，获得较好市场表现。

（二）公司技术水平及特点

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

1、产品开发技术

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

（1）游戏策划

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

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

（2）游戏程序开发

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

随着游戏开发商不断增加，移动游戏产品也越来越丰富，而且有大量的免费游戏可供选择，游戏的选择成本较低，玩家根据自己的游戏体验可以随时决定是否更换游戏。而游戏运行的稳定性是良好游戏体验的基础，只有当游戏稳定的运行，才能够吸引和留存玩家。程序稳定性的难点大致有两方面，一方面有些移动游戏需要承受多人同时在线，同时在线人数有可能达到数万人，在高负荷运转的情况下易出现程序错误；另一方面移动游戏的玩法设计具有较高的复杂性和多样性，软件本身复杂性导致出现错误的可能性增大。

随着游戏的关卡、道具、效果展示等等不断的升级，游戏程序文件越来越大，运行起来可能会出现响应迟缓现象。游戏运行的流畅度是由游戏图片和效果文件

的大小以及逻辑算法的高效性共同决定的。在保证画面显示效果的情况下，就需要程序算法更加简洁、高效。

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

（3）美术制作

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

2、技术发展趋势

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

（1）3D 游戏开发

3D 游戏泛指全程使用 3D 引擎制作的三维立体游戏。3D 游戏的人物角色、场景等游戏内容素材均使用 3D 引擎建模制作完成；游戏内容放置在 X、Y、Z 轴（长宽高）的三维立体空间内；3D 游戏的视角特点是可以自由缩放旋转游戏的视角。由于 3D 游戏具备了 2D 游戏所不具备的立体和纵深感，所以根据游戏类型玩法的不同，游戏操作复杂程度也会略有提升。

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

（2）通用移动游戏引擎

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

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

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

（3）不断优化跨服技术

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

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

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

（4）用户大数据分析

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

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

（三）公司的竞争优势

1、坚实的自主研发能力

公司的研发团队经过超 11 年的开发和探索，形成了众多的游戏技术创新、设计和应用创新，积累了不同类型休闲游戏的开发经验，可以实现模块化快速构建游戏，从而提高游戏的开发效率和游戏质量。

公司自主研发，拥有完全知识产权的产品《宾果消消消》在国内外市场取得较好成绩。根据 App Annie 2020 年发布的《2020 年移动市场报告》（The State of Mobile 2020），《宾果消消消》在 2019 年度的 iPhone 和 Android 手机综合月活跃用户数全球游戏中排名第七。

2、庞大的游戏用户规模

公司的游戏产品《宾果消消消》作为一款老少咸宜的移动休闲游戏，自 2014 年上线以来持续受到用户欢迎，具有广泛的基础用户群。截至 2020 年 6 月 30 日，累计注册用户数超过 3.09 亿，最高月度活跃用户数近 4,000 万。

截至 2020 年 6 月 30 日，《宾果消消消》虽然已上线运营超 5 年，但通过增加新的游戏元素和新的游戏玩法，公司为游戏玩家持续带来新鲜的游戏体验，游戏的月度活跃用户数和月度充值金额仍然维持在较高的水平，表现出较强的游戏生命力。

公司于 2017 年 5 月正式上线新的消除类游戏《飞屋消消消》，截至 2020 年 6 月 30 日，累计注册用户数超过 2,533.14 万，最高月活跃用户数接近 400 万。

3、快速的市场响应能力和强大的数据挖掘能力

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

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

4、经验丰富的管理团队

公司实际控制人齐伟从事 IT 行业十余年，拥有深厚的技术背景和丰富的团队管理经验。公司的主要管理团队由软件及互联网行业的资深人士担任，拥有很强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业有着深刻的理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。具体情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（一）本公司控股股东及实际控制人”。

公司拥有高效的项目管理团队，核心团队保持长期稳定，经过多年的探索学习，在游戏设计、版本制作、运营管理等方面都已形成一整套成熟的方案。同时，公司对专业人才高度重视，通过营造良好的企业文化、采取有效的激励机制培养员工的忠诚度，有效保证了核心人才队伍的稳定，使公司的各项业务能够持续运作，保障公司的稳定发展。

（四）公司的竞争劣势

1、产品数量较少，收入结构单一

公司目前收入主要来源于《宾果消消消》，与业内大型游戏公司相比，产品数量较少，收入结构较为单一。针对该情况，公司总结多年游戏开发经验，结合《宾果消消消》的成功设计、研发和推广经验，一方面针对现有游戏通过持续推出新玩法、新主题、新架构、新元素等方式为玩家带来新的娱乐体验，另一方面

通过开展新类型、新模式游戏的研发计划，努力推出新游戏来优化产品结构提升公司收入规模。

2、资金实力较薄弱

移动游戏行业是一个资金密集型行业，游戏的策划、开发、推广都需要巨大的投入。在现有业务规模和资金实力的约束下，公司无法同时开展多个游戏项目的研发实施计划，因此尚需拓宽融资渠道，获取更大规模的资金支持来促进各项业务目标的快速实现。

3、缺乏完善的维护保障机制

随着移动游戏行业发展，游戏维护的后援保障机制变得越来越重要，已成为决定游戏产品用户满意度的关键性因素。但由于公司介入移动游戏运营业务的时间尚短，涉及游戏维护的相关支撑平台如客户服务中心、安全技术平台等建设还不完善及成熟。公司计划投资运营中心建设项目，在建设大数据分析应用平台过程中同步完善维护保障机制。

四、公司销售情况和主要客户

（一）主要产品和服务的规模及收入情况

公司专注于移动休闲类游戏产品市场，已成功开发并上线了多款精品游戏，如《宾果消消消》、《飞屋消消消》、《梦幻蛋糕店》、《百变时尚秀》等，游戏用户遍及中国大陆以及北美、欧洲等多个地区。公司运营方式以联合运营为主，联合运营商或渠道商主要为 Apple、Google、OPPO、vivo、腾讯、华为等知名企业。

1、按产品分类的主营业务收入构成

单位：万元

产品名称	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
宾果消消消	10,681.30	30,968.96	24,742.20	37,380.93
飞屋消消消	531.58	3,749.50	8,422.55	1,333.51
梦幻蛋糕店	-	11.22	70.94	-
冰雪奇缘：冰纷乐	-	-	5.87	27.76
其他	10.27	98.63	-	-
合计	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20

2、按服务类型分类的主营业务收入构成

报告期内，公司具体的盈利来源包括移动游戏分成收入和广告收入等。公司按服务类型分类的主营业务收入构成如下：

单位：万元

服务类型	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
游戏分成收入	7,854.69	23,206.72	28,381.98	34,906.32
广告收入	3,368.19	11,621.59	4,859.58	3,835.88
合计	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20

3、按经营区域划分的主营业务收入构成

单位：万元

地域	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
境内	9,634.38	29,036.79	22,471.53	29,432.55
境外	1,588.77	5,791.52	10,770.03	9,309.65
合计	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20

（二）公司主要客户情况

报告期内，联合运营模式模式下，公司的客户均为渠道商/运营商。公司游戏分成收入对应的主要客户分为三大类，一类为手机终端厂商，如 Apple、华为、OPPO、vivo 等厂商的自有手机应用商店；一类为互联网软件企业第三方应用，如腾讯应用宝等；一类为电信运营商，如中国移动的咪咕游戏、中国联通的沃商店、中国电信的爱游戏等软件应用商店。广告收入对应的主要客户为广告平台运营商，主要包括手机厂商和互联网企业等的广告运营平台。

报告期内公司前五大客户情况如下：

1、2020年1-6月公司前五大客户具体情况

序号	客户名称	销售额（万元）	占比
1	Apple Inc.	3,901.18	34.76%
2	TikTok Pte. Ltd	885.68	7.89%
	Bytedance Pte. Ltd	908.67	8.10%
	湖北今日头条科技有限公司	229.17	2.04%
	小计	2,023.52	18.03%
3	华为软件技术有限公司	1,969.53	17.55%
4	广东欢太科技有限公司	809.20	7.21%
5	Google Inc.	695.23	6.19%
	合计	9,398.67	83.74%

注：TikTok Pte. Ltd、Bytedance Pte. Ltd、湖北今日头条科技有限公司均为字节跳动旗下公司，在本期间内变更了合作主体。

2、2019年度公司前五大客户具体情况

序号	客户名称	销售额（万元）	占比
1	Apple Inc.	11,288.14	32.41%
2	TikTok Pte. Ltd.	7,472.72	21.46%
	北京有竹居网络技术有限公司	808.71	2.32%
	小计	8,281.43	23.78%
3	华为软件技术有限公司	3,740.70	10.74%
4	广东欢太科技有限公司	3,013.75	8.65%
5	Google Inc.	1,960.94	5.63%
合计		28,284.95	81.21%

注：

1、TikTok Pte. Ltd.与北京有竹居网络技术有限公司均为字节跳动旗下相关公司。

2、东莞市讯怡电子科技有限公司于2019年7月更名为广东欢太科技有限公司。

3、2018年度公司前五大客户具体情况

序号	客户名称	销售额（万元）	占比
1	Apple Inc.	15,079.02	45.36%
2	Google Inc.	3,722.79	11.20%
3	广东欢太科技有限公司	2,856.22	8.59%
4	华为软件技术有限公司	2,725.51	8.20%
5	广东天宸网络科技有限公司	1,680.95	5.06%
合计		26,064.49	78.41%

4、2017年度公司前五大客户具体情况

序号	客户名称	销售额（万元）	占比
1	Apple Inc.	18,072.86	46.63%
2	广东欢太科技有限公司	3,409.92	8.80%
3	Google Inc.	2,713.74	7.00%
4	华为软件技术有限公司	2,565.57	6.62%
5	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,183.69	5.63%
合计		28,945.78	74.68%

报告期内，公司与上述前五大客户合作具体情况如下：

1、Apple Inc.

公司自主开发的游戏《宾果消消消》于2014年8月在苹果公司iOS平台App Store中上线运营。通常游戏玩家通过支付工具向苹果公司完成支付，再由苹果公司每月根据玩家充值收入净额按照70%比例与公司进行分成结算，经双方核对确认后，将游戏分成款作为收入确认的基础。在此基础之上，扣除付费玩家购买且未使用道具的影响，确认公司营业收入。

公司通过苹果公司提供的应用开发者账号可以登录苹果公司应用开发者管理平台实时查看游戏应用在 iOS 平台的下载、付费情况。通常在次月中旬，应用开发者管理平台上即可查询上月的收入分成账单。

2、华为

《宾果消消消》于 2016 年 4 月在华为公司的华为应用商城中上线运营。与其他的联合运营商/渠道商相同，游戏玩家通过支付工具向华为公司完成支付，华为公司每月根据玩家充值收入净额按照 50% 比例与公司进行分成结算，经双方核对确认后，将游戏分成款作为收入确认的基础。在此基础之上，扣除付费玩家购买且未使用道具的影响，确认公司营业收入。

公司与华为按月结算，公司可于每月 8 日登录华为开发者联盟查看华为提供的对账单。若双方结算数据出现差异，且当期结算数据总额相差达 3%（以华为数据为基准）以上，公司可要求对账，并在五个工作日内与华为联盟客服联系。如对对账单无异议，公司确认收入准确性，并于 14 日前在开发者联盟上提起结算申请。公司在华为开发者联盟网站下载结算单，并在五个工作日内根据结算单提供等额增值税专用发票和结算单的盖章原件，华为收到合格有效的发票和结算单盖章原件后，将在 20 个工作日内(如遇节假日顺延)将当期账单上的款项通过银行转账或者是第三方支付平台汇入指定的银行账户。

3、广东欢太

《宾果消消消》于 2015 年 11 月在广东欢太旗下 OPPO 手机应用商店上线运营。与其他的联合运营商/渠道商相同，游戏玩家通过支付工具向广东欢太完成支付，广东欢太每月根据玩家充值收入净额按照 50%-70% 比例与公司进行分成结算，经双方核对确认后，将游戏分成款作为收入确认的基础。在此基础之上，扣除付费玩家购买且未使用道具的影响，确认公司营业收入。

公司与广东欢太按自然月进行结算，广东欢太在每月前十个工作日内提供上月游戏合作业务统计数据及合作收入对账单，公司在收到对账单后五个工作日内对统计数据确认，并以邮件、传真或快递的方式回复广东欢太。双方核对数据误差比例在 3% 以内时，以广东欢太数据为准，超出 3% 以双方协商结果为依据。双方确认金额后，公司向广东欢太提供发票，广东欢太在 22 日之前收到足

额发票后，当月展开付款流程，付款时间在次月 10 日前；每月 22 日之后收到发票则顺延到下一付款周期。

4、Google Inc.

海外市场的安卓手机平台大都由谷歌公司旗下的安卓应用商店进行移动游戏的分发运营。通常游戏玩家通过支付工具向谷歌公司完成支付，再由谷歌公司每月根据玩家充值收入净额按照 70% 比例与公司进行分成结算，经双方核对确认后，将游戏分成款作为收入确认的基础。在此基础之上，扣除付费玩家购买且未使用道具的影响，确认公司营业收入。

与苹果公司相似，公司亦通过谷歌公司提供的开发者应用账号进入谷歌公司开发者管理平台查看游戏应用在 Google Play 平台的下载、付费情况。其对账与付款周期与苹果公司基本相同。

5、腾讯公司

（1）网页游戏联合运营合作

2011 年 6 月，公司与腾讯公司达成合作协议，公司开发的网页游戏《梦幻蛋糕店》接入腾讯社区开放应用平台，通过腾讯公司的 QQ 空间、腾讯朋友等社交网络平台进行游戏的运营与推广。用户通过腾讯公司自有充值渠道兑换游戏虚拟货币，公司与腾讯公司以最终用户游戏币的消耗数额作为收入分成计算的基础。游戏收入在扣除税费、40% 的渠道成本以及其他成本费用后按照以下分成比例向公司进行收入分成：

公司分成比例=阶梯分成比例+考核浮动比例+奖励浮动比例

阶梯分成比例根据应收收入数额的量级进行划分如下：

应收收入（单位：人民币万）	扣除渠道成本后比例	阶梯分成比例
0-100	60%	45%
100-600	60%	48%
600-1000	60%	52%
1000-3000	60%	56%
3000+	60%	60%

考核浮动比例系根据公司运营质量分为四个等级，考核浮动比例分别为-4%、-2%、0、2%。奖励浮动比例系根据游戏用户的黄钻开通或续费比例进行上浮，奖励浮动比例划分为五个等级：0、1%、3%、5%、8%。

双方每自然月结算一次，腾讯公司收到公司付款材料 30 日内向公司支付分成收入。

（2）移动游戏在腾讯应用宝平台的联合运营合作

2015 年 9 月，公司与腾讯公司签署移动网络游戏合作接入协议，就《宾果消消消》接入腾讯公司的游戏平台（主要系腾讯应用宝平台）达成合作。双方约定的分成模式如下：

$$\text{公司收益} = (\text{毛收入} - \text{渠道成本}) \times 60\% = \text{毛收入} \times (1 - 25\%) \times 60\%$$

如果是通过运营商计费渠道产生的游戏收入，在扣除运营商相关费用后，按照运营商：公司：腾讯公司=3:3:4 比例进行分成，即公司取得游戏收益的 30%。

（3）移动游戏在腾讯其他平台（精品单机）的联合运营合作

2016 年 1 月，公司与腾讯公司就精品单机平台（除腾讯应用宝外的其他腾讯游戏分发平台，包括但不限于手机 QQ 游戏大厅、手机 QQ、手机 QQ 浏览器、手机 Qzone、腾讯手机管家、腾讯微博、手机 QQ 家园、微信以及其他移动游戏平台或网站以及腾讯公司研发或运营的相关功能终端设备等）的合作达成新的合作协议，在精品单机平台上双方约定的分成模式如下：

$$\text{公司收益} = (\text{毛收入} - \text{渠道成本}) \times 50\% = \text{毛收入} \times (1 - 25\%) \times 50\%$$

如果是通过运营商计费渠道产生的游戏收入，双方分成的基础为合作游戏的短信增值业务的净收入，以 50%：50%的收益比例进行分配。

6、字节跳动

2019 年 1 月起，公司与字节跳动旗下公司北京有竹居网络技术有限公司及 TikTok Pte. Ltd.陆续签订网络联盟推广合作协议，在公司的《宾果消消消》、《飞屋消消消》等游戏客户端推广位（包括开屏/信息流/banner/插屏/视频等推广位）投放推广信息。字节跳动负责提供开发标准或技术文档，以及推广素材的审核、投放，结算等等；公司依据字节跳动的规范标准开发并在公司的游戏客户端投放推广信息。字节跳动根据公司报告的下期推广位库存量组织推广客户进行竞拍并且进行数据投放，但不承诺每期 100%的推广填充率；双方在推广投放完毕后，按照约定比例分配推广收益。

双方约定推广展现量、点击量、点击率、CPM、预估收入等数据，均以字节跳动系统相应的统计数据 and 甲方统计规则为准，公司对此无异议。双方的结算周

期为1个自然月，在每个自然月第10个工作日之前字节跳动向公司提供上一个结算周期的结算数据。在上述结算数据确认后，字节跳动在收到公司开具的增值税专用发票后15-20个工作日内向公司支付推广费用。

公司主要客户大多为《宾果消消消》、《飞屋消消消》的联合运营方/渠道方或代理方。各联合运营方/渠道方在结算周期、对账模式、付款周期并无较大差别，且作为移动应用平台的联合运营方/渠道方，其平台规则对外部游戏开发者保持一致，公司与同行业企业在交易习惯上并无较大差异。

由于苹果手机市场占有率较高，且苹果手机用户购买能力较强，故报告期内公司第一大客户均为苹果公司；2018年度前五大客户中四家手机终端厂商苹果、OPPO、华为、vivo与国内手机市场占有率情况基本一致。2019年1月起，由于字节跳动公司组织的网络联盟推广在技术与市场方面具有优势，公司旗下游戏客户端在国内外市场的信息流广告业务主要与字节跳动旗下公司进行合作。由于《宾果消消消》、《飞屋消消消》注册用户与活跃用户均有一定规模，两个游戏在改版后亦增加了推广信息展示位置与频率，且受益于字节跳动网络推广联盟的高速发展，因此在2019年度，来自字节跳动旗下公司的广告收入有了较大规模的增长，字节跳动旗下公司成为公司的第二大客户。

五、公司采购情况和主要供应商

（一）公司采购情况

报告期内，公司主营业务相关的对外采购包括公司日常办公所需的租赁费用、办公场所装修费用，游戏推广所需的市场推广服务费，游戏开发和运维所需的服务器、电脑、机柜等硬件设备款项以及网络加速服务费、服务器托管服务等。

（二）主要供应商

公司报告期内向前十名供应商采购情况如下所示：

1、2020年1-6月公司前十大供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购内容	采购占比
1	福建省软众数字科技股份有限公司	1,580.92	市场推广	21.09%
2	北京市文化创新工场投资管理有限公司	431.78	办公租赁	5.76%
3	上海拓畅信息技术有限公司	299.03	市场推广	3.99%

4	深圳市云时空科技有限公司	273.34	市场推广	3.65%
5	北京光环新网科技股份有限公司	167.53	网络服务	2.23%
6	北京展心展力信息科技有限公司	145.21	市场推广	1.94%
7	远洋装饰工程股份有限公司	119.26	办公装修	1.59%
8	北京品类原创者营销策划有限公司	90.00	市场推广	1.20%
9	Vungle Inc.	64.58	市场推广	0.86%
10	宁夏西云数据科技有限公司	53.92	网络服务	0.72%
合计		3,225.57		43.03%

2、2019 年度公司前十大供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购内容	采购占比
1	福建省软众数字科技股份有限公司	5,220.98	市场推广	24.94%
2	北京市文化创新工场投资管理有限公司	966.70	办公租赁	4.62%
3	湖南弘米文化传播有限公司	513.63	市场推广	2.45%
4	北京云锐国际文化传媒有限公司	502.87	市场推广	2.40%
5	欢聚时代文化传媒（北京）有限公司	490.65	市场推广	2.34%
6	上海剧星传媒股份有限公司	451.23	市场推广	2.16%
7	上海拓畅信息技术有限公司	446.07	市场推广	2.13%
8	上海智度亦复信息技术有限公司	445.15	市场推广	2.13%
9	引力传媒股份有限公司	434.13	市场推广	2.07%
10	北京光环新网科技股份有限公司	425.41	网络服务	2.03%
合计		9,896.81		47.27%

3、2018 年度公司前十大供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购内容	采购占比
1	Domob Ruida Limited	2,515.78	市场推广	11.46%
	多盟睿达科技（中国）有限公司	82.53	市场推广	0.38%
	合计	2,598.31		11.83%
2	Ironsource USA Inc.	2,007.75	市场推广	9.14%
3	Unity Technologies Finland Oy.	1,754.67	市场推广	7.99%
4	福建省软众数字科技股份有限公司	1,362.06	市场推广	6.20%
5	Madhouse Co., Limited	868.17	市场推广	3.95%
6	Vungle Inc.	776.78	市场推广	3.54%
7	Applovin Limited	717.67	市场推广	3.27%
8	北京云锐国际文化传媒有限公司	681.90	市场推广	3.10%
9	北京市文化创新工场投资管理有限公司	647.83	办公租赁	2.95%
10	HongKong YangGuangWeiYe Network Technology Co., Limited	628.99	市场推广	2.86%
合计		12,044.13		54.84%

4、2017 年度公司前十大供应商具体情况

序号	供应商名称	采购金额（万元）	采购内容	采购占比
1	福建省软众数字科技股份有限公司	4,613.90	市场推广	17.59%
2	Domob Ruida Limited	1,765.78	市场推广	6.73%

3	湖南弘米文化传播有限公司	1,124.23	市场推广	4.29%
4	湖南网睿文化传播有限公司	1,081.89	市场推广	4.12%
5	Vungle Inc.	1,017.49	市场推广	3.88%
6	Unity Technologies Finland Oy	942.08	市场推广	3.59%
7	Applovin Corporation	898.94	市场推广	3.43%
8	北京腾讯文化传媒有限公司	738.63	市场推广	2.82%
9	北京市文化创新工场投资管理有限公司	651.10	办公租赁	2.48%
10	Cheetah Technology Corporation Limited	636.37	咨询服务	2.43%
合计		13,470.41		51.36%

前述供应商的成立时间、股权结构、实际控制人情况、与公司的合作历史及背景如下：

1、福建省软众数字科技股份有限公司

名称	福建省软众数字科技股份有限公司	统一社会信用代码	91350500056120087M
类型	股份有限公司（非上市、自然人投资或控股）	成立日期	2012年10月31日
注册资本	1,739.70万人民币	经营期限	—
住所	福建省泉州市丰泽区泉秀路运通大厦707	法定代表人	汪广英
经营范围	数字媒体产品开发、管理与运营；设计、制作、代理、发布广告；承办展览展示；企业营销策划；会展服务；组织文化艺术交流活动（演出除外）；移动互联网广告研发；数字影视技术、广告技术、动画技术、游戏技术的研发；多媒体网站开发与运营；数据处理服务。（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）		
前十大股东情况	汪广英（54.61%）、郝俊赛（11.50%）、厦门博芮投资股份有限公司（8.62%）、余金龙（8.62%）、龚航（3.16%）、汪怀舵（1.73%）、陈育华（1.44%）、马叶君（1.15%）、方佑胜（1.15%）、周明月（1.02%）（截至2017年6月30日）		
董监高情况	汪广英（董事长、总经理）、龚玲（董事、副总经理）、吴鹏（董事、董事会秘书、财务总监）、余金龙（董事）、马叶君（董事）、汪敏（监事会主席）、马步遂（监事）、陈毅漳（监事）		
实际控制人情况	汪广英		
合作历史及背景	该供应商媒体资源丰富，代理力度相对垂直，沟通效率较高，费用透明，专业性较高		

2、Domob Ruida Limited（多盟睿达有限公司）

多盟睿达有限公司系在香港地区注册成立的私人股份有限公司，公司编号为“2091205”，成立日期为2014年4月28日。多盟睿达有限公司系公司前十大供应商多盟睿达科技（中国）有限公司的控股股东。

3、湖南弘米文化传播有限公司

名称	湖南弘米文化传播有限公司	统一社会信用代码	91430105MA4LNUDR45
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）	成立日期	2017年05月18日
注册资本	2,000.00万人民币	经营期限	至2067年05月17日
住所	长沙市开福区洪山街道万家丽北路一段859号归心苑6栋405房	法定代表人	李刚
经营范围	文化活动的组织与策划；动漫（动画）经纪代理服务；影视经纪代理服务；广告设计；广告制作服务、发布服务、国内外代理服务。（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）		
股东情况	李刚、郑军		
董监高情况	李刚（执行董事兼总经理）、郑军（监事）		
实际控制人情况	李刚		
合作历史及背景	该供应商工作人员与湖南卫视长期合作，能提供符合公司需求的湖南卫视相关广告植入资源		

4、湖南网睿文化传播有限公司

名称	湖南网睿文化传播有限公司	统一社会信用代码	91430111MA4L30L2X2
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）	成立日期	2016年02月29日
注册资本	200.00万人民币	经营期限	至2066年02月27日
住所	长沙市雨花区金海路77号中豪南苑5栋1802房	法定代表人	刘恒德
经营范围	文化活动的组织与策划；广告设计；企业营销策划；文化艺术咨询服务；广告制作服务、发布服务、国内代理服务。（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）		
股东情况	熊宇曦（10%）、刘艺军（75%）、刘恒德（15%）		
董监高情况	刘恒德（执行董事兼总经理）、熊宇曦		
实际控制人情况	刘艺军		
合作历史及背景	该供应商提供的湖南卫视相关广告植入资源符合公司产品定位，且综艺晚会广告植入经验丰富，为公司设定的推广形式符合公司预期		

5、Vungle Inc.

公司通过 Vungle Inc.的业务平台与 Vungle Inc.进行业务合作，并通过其中中国地区投资的北京万戈尔科技有限公司进行日常业务联络，北京万戈尔科技有限公司的基本情况如下：

名称	北京万戈尔科技有限公司	统一社会信用代码	91110105329582157K
类型	有限责任公司（外国法人独资）	成立日期	2015年03月12日
注册资本	300.00万人民币	经营期限	至2045年03月11日
住所	北京市朝阳区建国门外大街甲6号1幢27层B座1-27内04、05室	法定代表人	黄奔阳

经营范围	计算机软件技术研发；提供计算机软件的技术咨询、技术服务及技术支持；技术进出口、代理进出口（不涉及国营贸易管理商品；涉及配额许可证管理商品的按照国家有关规定办理申请手续）；企业管理咨询；经济贸易咨询；设计、制作、代理、发布广告。（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。）
股东情况	万戈有限公司
董监高情况	黄奔阳（董事长、总经理）、Paer Anders Nordin（董事）、Richard John Tallman（董事）、卞迎婧（监事）
实际控制人情况	未发现该企业实际控制人信息
合作历史及背景	2016年公司尝试视频推广，经市场调研，与其建立业务合作关系

6、Unity Technologies Finland Oy

发行人通过 Unity Technologies Finland Oy 的业务平台与 Unity Technologies Finland Oy 进行业务合作，并通过其中国地区的关联公司优美缔软件（上海）有限公司进行日常业务联络，根据优美缔软件（上海）有限公司提供的营业执照，优美缔软件（上海）有限公司的基本情况如下：

名称	优美缔软件（上海）有限公司	统一社会信用代码	9131000005120680X4
类型	有限责任公司（外国法人独资）	成立日期	2012年08月30日
注册资本	225.00万美元	经营期限	至2042年08月29日
住所	上海市普陀区真北路958号20幢1201室	法定代表人	MICHAEL DAVID FOLEY
经营范围	计算机软件的设计、开发、制作，销售自产产品；计算机软件（音像制品除外）的批发、进出口、佣金代理（拍卖除外），提供与计算机软件相关的技术咨询、技术服务；企业管理咨询，商务信息咨询；设计、制作、代理、发布各类广告。【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】		
股东情况	UNITY TECHNOLOGIES SINGAPORE PTE. LTD.		
董监高情况	MICHAEL DAVID FOLEY（执行董事）、ANDREW LEE TANG（总经理）、LIM SOONG YONG MARCUS（监事）		
实际控制人情况	未发现该企业实际控制人信息		
合作历史及背景	Unity及其关联公司系比较大的流量平台，双方确立长期合作关系		

7、Applovin Corporation

公司通过 Applovin Corporation 的业务平台与 Applovin Corporation 进行业务合作。Applovin Corporation 系 2011 年 7 月 18 日在美国特拉华州设立的公司，公司编号为“5012233”。

8、北京腾讯文化传媒有限公司

名称	北京腾讯文化传媒有限公司	统一社会信用代码	91110108306619789J
----	--------------	----------	--------------------

类型	有限责任公司（法人独资）	成立日期	2014年07月16日
注册资本	500.00万人民币	经营期限	至2064年07月15日
住所	北京市海淀区知春路49号6层西部	法定代表人	刘曜
经营范围	设计、制作、代理、发布广告。（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。）		
股东情况	腾讯科技（北京）有限公司		
董监高情况	刘曜（执行董事、经理）、叶青（监事）		
实际控制人情况	马化腾		
合作历史及背景	公司认可其代理力度，主动寻求与腾讯合作，在广点通平台进行推广		

9、北京市文化创新工场投资管理有限公司

名称	北京市文化创新工场投资管理有限公司	统一社会信用代码	91110102074169204H
类型	有限责任公司（法人独资）	成立日期	2013年07月09日
注册资本	10,000.00万人民币	经营期限	至2063年07月08日
住所	北京市西城区车公庄大街4号3号楼	法定代表人	王治国
经营范围	投资管理；项目投资；资产管理；设计、制作、代理、发布广告；会议服务；承办展览展示；物业管理；代理记账。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；领取本执照后，应到房屋管理部门取得行政许可；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；代理记账以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）		
股东情况	北京市文化投资发展集团中心		
董监高情况	王治国（董事长、总经理）、王森（董事）、石亚东（董事）、杨丽君（监事）		
实际控制人情况	北京市国有文化资产监督管理办公室		
合作历史及背景	公司规模扩大，需更换办公地，该办公地价格优惠，环境良好		

10、Cheetah Technology Corporation Limited（猎豹科技有限公司）

猎豹科技有限公司系金山软件有限公司的附属公司，在香港地区注册成立，为私人股份有限公司，公司编号为“1366538”，成立日期为2009年8月26日。

11、多盟睿达科技（中国）有限公司

名称	多盟睿达科技（中国）有限公司	统一社会信用代码	913202143105425931
类型	有限责任公司（台港澳法人独资）	成立日期	2014年06月30日
注册资本	2,000.00万美元	经营期限	至2044年06月29日

住所	无锡新区菱湖大道 111 号无锡软件园飞鱼座 C 栋 4 楼	法定代表人	潘安民
经营范围	研究、开发计算机软件、信息技术；系统集成；技术咨询、技术服务、技术转让；设计、制作、代理、发布国内外广告（此业务经营期限二十年）。（国家限定企业经营或禁止进出口的商品及技术除外，不含分销及其他国家禁止、限制类项目，涉及专项审批的凭有效许可证明经营）		
股东情况	多盟睿达有限公司		
董监高情况	齐玉杰（执行董事）、潘安民（总经理）、边嘉耕（监事）		
实际控制人情况	无实际控制人		
合作历史及背景	多盟睿达业界口碑良好，在广点通推广平台运营经验丰富		

12、Ironsource 系以色列最大的互联网公司，成立于 2010 年，是一家在线软件分发平台，可向用户提供完整的应用下载服务。该公司于 2014 年成立中国分部，其服务包括百度、猎豹移动等。

13、亿动广告传媒有限公司（Madhouse Inc.）于 2006 年成立，经营范围为提供移动端广告的程序化解决方案，帮助客户优化移动营销的投入和扩大海外市场，系中国香港私人股份有限公司，公司编号为“1523708”。

14、北京云锐国际文化传媒有限公司

名称	北京云锐国际文化传媒有限公司	统一社会信用代码	91110112318354941B
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）	成立日期	2014 年 12 月 4 日
注册资本	1,000 万人民币	经营期限	至 2064 年 12 月 3 日
住所	北京市通州区榆西一街 1 号院 2 号楼 502	法定代表人	任航赟
经营范围	组织文化艺术交流活动（不含棋牌）；设计、制作、代理、发布广告；计算机技术开发；技术咨询；企业策划；电脑图文设计、制作；会议服务；销售服装鞋帽、日用杂货、小饰品、工艺品（不含文物）、建筑材料、五金交电、办公用品、计算机软件及辅助设备；计算机系统服务；经济贸易咨询；软件设计与开发；计算机系统集成。（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；不得从事本区产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）		
股东情况	任航赟、任杭州		
董监高情况	任航赟（执行董事兼总经理）、孟丽娜（监事）		
实际控制人情况	任杭州		

合作历史及背景	该公司系业内比较有名的公司，2016年为爱奇艺信息流的独家代理商，为了投放爱奇艺相关产品，发行人与对方合作，双方合作默契度较高，因此后续还开展其他平台的合作。
---------	---

15、HongKong YangGuangWeiYe Network Technology Co., Limited 于 2017 年 3 月 23 日在香港注册成立，公司编号为“2506864”，该公司属于私人股份有限公司。

16、欢聚时代文化传媒（北京）有限公司

名称	欢聚时代文化传媒（北京）有限公司	统一社会信用代码	91110108061255795A
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）	成立日期	2014 年 03 月 07 日
注册资本	1000.00 万人民币	经营期限	至 2034 年 03 月 06 日
住所	北京市海淀区清河小营（雄狮机械厂）4 幢 039 号	法定代表人	张震
经营范围	组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；影视策划；技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；计算机系统服务；数据处理（数据处理中的银行卡中心，PUE 值在 1；5 以上的云计算数据中心除外）；基础软件服务；应用软件开发；软件开发；软件咨询；设计、制作、代理、发布广告；互联网信息服务；从事互联网文化活动。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）		
股东情况	高弟男、郑炜		
董监高情况	张震（执行董事、经理）、陆海燕（监事）		
实际控制人情况	高弟男		
合作历史背景	该公司系行业内主要为手机厂商及游戏公司代理推广的公司，双方合作系媒体平台推荐，2017 年开始开展商业合作。		

17、上海剧星传媒股份有限公司

名称	上海剧星传媒股份有限公司	统一社会信用代码	91310000572691353B
类型	股份有限公司（非上市、自然人投资或控股）	成立日期	2011 年 04 月 12 日
注册资本	3000.00 万人民币	经营期限	长期
住所	上海市普陀区甘泉路 40 号 2022 室	法定代表人	查道存
经营范围	广播电视节目制作、发行，文化艺术交流策划，会展服务，市场营销策，商务信息咨询、教育信息咨询（不得从事教育培训、中介、家教），设计、制作、代理、发布各类广告，电脑图文设计制作，多媒体设计制作，动漫设计，计算机多媒体领域的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，销售电子产品、文体用品、工艺品（除专项）。【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】		
股东情况	截至 2018 年 12 月 31 日，公司前五大股东情况查道存持股 60%（18,000,000 股）；俞湘华持股 10%（3,000,000 股）；常青持股 10%（3,000,000 股）；高志勇持股 10%（3,000,000 股）；吴景璇持股 10%（3,000,000 股）。		

董监高情况	查道存（董事长兼总经理）；常青（董事兼副总经理）；高志勇（董事兼副总经理）；俞湘华（董事兼副总经理）；吴景璇（董事）；周敏（财务总监兼董事会秘书）；杨萌（监事会主席）；李辉（监事）；刘滢滢（监事）
实际控制人情况	查道存
合作历史背景	该公司系业内排名相对靠前的代理商，主要代理互联网、日化、医药及快销行业的推广，双方于2019年开始确立合作关系

18、上海拓畅信息技术有限公司

名称	上海拓畅信息技术有限公司	统一社会信用代码	91310113320833001N
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）	成立日期	2014年11月03日
注册资本	500.00万人民币	经营期限	至2024年11月02日
住所	上海市宝山区上大路668号1231室	法定代表人	杨远征
经营范围	许可项目：食品经营；第二类增值电信业务。（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，具体经营项目以相关部门批准文件或许可证件为准）一般项目：在信息技术专业领域内从事技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；设计、制作、代理、发布各类广告；商务信息咨询；软件设计；电子产品销售；从事货物及技术的进出口业务。（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）		
股东情况	广东省广告集团股份有限公司（持有80%股权）；北京畅思互娱科技合伙企业（有限合伙）（持有20%股权）		
董监高情况	杨远征（董事长）、李健（董事、总经理）、吴俊生（董事）、刘洋（董事）、汪浩（董事）、夏秋（监事）、吕亚飞（监事）、曾捷开（监事）		
实际控制人情况	广东省人民政府		
合作历史及背景	公司自2019年度开始与其就字节跳动所属APP上进行市场推广投放进行合作		

19、上海智度亦复信息技术有限公司

名称	上海智度亦复信息技术有限公司	统一社会信用代码	91310104398744797M
类型	有限责任公司（非自然人投资或控股的法人独资）	成立日期	2014年07月01日
注册资本	5,000.00万人民币	经营期限	至2044年06月30日
住所	上海市徐汇区华泾路507号5幢119室	法定代表人	计宏铭
经营范围	计算机软硬件领域的技术开发、技术咨询、技术转让和技术服务，电脑图文设计制作，会务服务，企业形象策划，市场营销策划，商务咨询，设计、制作各类广告，利用自有媒体发布广告（增值电信业务除外）。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】		
股东情况	智度科技股份有限公司（持有100%股权）		
董监高情况	计宏铭（董事长、总经理）、兰佳（董事）、赵立仁（董事）、孙静（董事）、熊贵成（董事）王耘（监事）		
实际控制人情况	无实际控制人		

合作历史及背景	公司自2019年度开始与其就腾讯广点通与爱奇艺平台市场推广投放进行合作
---------	-------------------------------------

20、引力传媒股份有限公司

名称	引力传媒股份有限公司	统一社会信用代码	91110000779543497B
类型	股份有限公司（上市、自然人投资或控股）	成立日期	2005年08月10日
注册资本	27,111.30万人民币	经营期限	—
住所	北京市海淀区阜外亮甲店1号中水园乙3号楼105室	法定代表人	罗衍记
经营范围	制作发行动画片、专题片、电视综艺；不得制作时政新闻及同类专题、专栏等广播电视节目；设计、制作、代理、发布广告；会议服务；承办展览展示活动；市场调查；经济贸易咨询；投资咨询；企业管理咨询；企业策划、设计；公共关系服务；销售工艺美术品及收藏品。（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。）		
前十大股东情况	罗衍记（47.58%）、蒋丽（7.38%）、北京合众创世管理咨询有限公司（7.38%）、上海富厚加大股权投资合伙企业（有限合伙）（1.77%）、长安国际信托股份有限公司-长安信托·长安投资773号证券投资集合资金信托计划（1.72%）、夏锐（1.54%）、长安国际信托股份有限公司-长安信托-长安投资785号证券投资集合资金信托计划（0.79%）、李浩（0.35%）、上海富厚骏领投资管理中心（有限合伙）（0.27%）、谭建勇（0.26%）（截至2017年11月07日）		
董监高情况	罗衍记（总裁、董事长）、王晓颖（董事、财务总监）、李浩（董事、副总裁）、潘欣欣（董事）、郎劲松（独立董事）、郭秀华（独立董事）、卢闯（独立董事）、孙岳（监事会主席）、陈富华（监事）、赵全胜（职工监事）、张蓓（董事会秘书）		
实际控制人情况	罗衍记、蒋丽		
合作历史及背景	该供应商业界口碑良好，服务客户类型多元，熟悉客户受众人群，节目推广具有良好针对性		

21、北京光环新网科技股份有限公司

名称	北京光环新网科技股份有限公司	统一社会信用代码	91110000700006921H
类型	其他股份有限公司（上市）	成立日期	1999年01月27日
注册资本	154119.592100万人民币	经营期限	—
住所	北京市门头沟区石龙经济开发区永安路20号3号楼二层202室	法定代表人	耿殿根
经营范围	信息系统集成；三维多媒体集成；承接网络工程、智能大厦弱电系统集成；研发数字网络应用软件；从事计算机信息网络国际联网经营业务；销售通讯设备、计算机、软件及辅助设备；专业承包；经营电信业务。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；经营电信业务、专业承包以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）		
股东情况	截至2019年3月31日，公司的前十大股东为舟山百汇达股权投资管理合伙企业（有限合伙）持股33.24%（51223万股）；金福沈持股1.78%（2747.09%）；香港中央结算有限公司持股1.65%（2550.5万股）；杨雨持股1.21%（1864.17万股）；阿布达比投资局持股1.09%（1679.6万股）；中金盛世投资有限公司持股1.04%（1610.51万股）；华能贵诚信托有限公司-华能信托·兴源鸿业5号集		

	合资金信托计划持股1.04%（1600万股）；中国工商银行股份有限公司-易方达创业板交易型开放式指数证券投资基金持股1.02%（1576.54万股）；上海并购股权投资基金合伙企业（有限合伙）持股1.01%（1552.8万股）；耿桂芳持股0.96%（1479.81万股）
董监高情况	耿殿根（董事长）、杨宇航（董事、总裁）、袁丁（董事）、刘红（董事）、孔良（独立董事）、侯成训（独立董事）、郭莉莉（独立董事）、郭晓玉（监事）、李超（监事）、王军辉（监事会主席）、高宏（董事会秘书）、侯焰（副总裁）、陈浩（副总裁）、张冰（副总裁）、耿岩（副总裁）、高宏（副总裁、董事会秘书）、张利军（财务总监）
实际控制人情况	耿殿根
合作历史背景	该公司系亚马逊的公有云服务 AWS（Amazon Web Services）中国（北京）区域云服务的运营商，发行人因使用AWS向该公司采购。

24、深圳市云时空科技有限公司

名称	深圳市云时空科技有限公司	统一社会信用代码	91440300585647482W
类型	有限责任有限公司（法人独资）	成立日期	2011年11月8日
注册资本	5,000万元人民币	经营期限	长期
住所	深圳市南山区粤海街道深南大道9966号威盛科技大厦1601单元	法定代表人	孙宏亮
经营范围	一般经营项目是：网络技术开发；企业形象策划、展览展示策划、信息咨询（不含人才中介、证券、保险、基金、金融业务及其它限制项目）；从事广告业务（法律、行政法规规定应进行广告经营审批登记的，另行办理审批登记后方可经营）；计算机软硬件技术开发、销售（不含限制项目）及其他国内贸易（法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外）；手机软件开发；经营进出口业务（法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）。许可经营项目是：许可经营项目是：信息服务业务（仅限互联网信息服务业务）。		
股东情况	广东佳兆业佳云科技股份有限公司（股票代码：300242）		
董监高情况	孙宏亮（董事长、总经理）、李沈（董事）、朱宏磊（董事）、刘阳（监事）		
实际控制人情况	周建林		
合作历史及背景	公司向其采购网络推广服务		

25、北京展心展力信息科技有限公司

名称	北京展心展力信息科技有限公司	统一社会信用代码	91110108MA0043QNOX
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）	成立日期	2016年3月14日
注册资本	300万元	经营期限	至2036年3月13日
住所	北京市海淀区北清路81号院四区4号楼11层1102A	法定代表人	胡森

经营范围	技术开发、技术咨询、技术服务；销售自行开发后的产品；计算机系统服务；设计、制作、代理、发布广告；数据处理（数据处理中的银行卡中心、PUE值在1.5以上的云计算数据中心除外）；经营电信业务、互联网信息服务；从事互联网文化活动。（市场主体依法自主选择经营项目，开展经营活动；从事互联网文化活动、互联网信息服务、经营电信业务以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事国家和本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
股东情况	胡森（持股99.67%）、段进伟（持股0.33%）
董监高情况	胡森（执行董事、经理）、段进伟（监事）
实际控制人情况	胡森
合作历史及背景	公司向其采购网络推广服务

26、远洋装饰工程股份有限公司

名称	远洋装饰工程股份有限公司	统一社会信用代码	911101166337013418
类型	其他股份有限公司（非上市）	成立日期	1998年5月5日
注册资本	10,000万元	经营期限	无固定期限
住所	北京市怀柔区雁栖经济开发区雁栖大街31号1栋305	法定代表人	万玉岩
经营范围	建筑装饰装修工程专业承包；房屋建筑工程施工总承包；建筑幕墙工程专业承包；建筑装饰专项工程设计；安装橱柜；工程管理；建筑装饰设计的技术咨询、技术服务；承接智能系统及网络工程；建筑智能化设计；计算机信息系统集成；承包与其实力、规模、业绩相适应的国外工程项目；对外派遣实施上述境外工程所需的劳务人员；经济信息咨询；销售家用电器、机械设备、电气设备；租赁机械设备（不含汽车）、电气设备；技术开发。（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。）		
股东情况	北京同安迪咨询有限公司（持股20%）、北京远乾置业有限公司（持股80%）		
董监高情况	万玉岩（董事长、经理）、徐静（董事）、刘骞（董事）、庄丽（董事）、罗曼（董事）、马萍（监事会主席）、王喜君（监事）、于炳华（监事）		
实际控制人情况	为远洋控股集团（中国）有限公司实际控制的企业		
合作历史及背景	公司因办公场所装修采购其装修服务		

27、北京品类原创者营销策划有限公司

名称	北京品类原创者营销策划有限公司	统一社会信用代码	911101087747404837
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）	成立日期	2005年4月25日

	控股)		
注册资本	10 万元	经营期限	至 2025 年 4 月 24 日
住所	北京市房山区长沟镇金元大街 1 号北京基金小镇大厦 F 座 137	法定代表人	张勇
经营范围	企业策划、设计；技术开发；会议服务。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）		
股东情况	张勇（持股40%）、谭勇（持股30%）、郝启东（持股30%）		
董监高情况	张勇（执行董事、经理）、谭勇（监事）、郝启东（监事）		
实际控制人情况	张勇		
合作历史及背景	公司向其采购网络推广服务		

28、宁夏西云数据科技有限公司

名称	宁夏西云数据科技有限公司	统一社会信用代码	91640500317783162D
类型	有限责任公司（非自然人投资或控股的法人独资）	成立日期	2015 年 2 月 12 日
注册资本	5,000 万元	经营期限	至 2065 年 2 月 11 日
住所	中卫市沙坡头区宁夏大学中卫校区中关村园 A 座 201	法定代表人	张联华
经营范围	数据处理服务、计算机系统服务，计算机技术服务、网络服务（互联网上网服务除外），系统集成；计算机软件开发、应用；计算机、软件及辅助设备、通讯设备、其他电子产品销售；计算机及通讯设备租赁；计算机技术开发、服务、转让、咨询；国内电信业务代办服务；互联网数据中心业务，互联网接入服务（有效期至2020年10月27日）；经营电信业务（凭许可证经营）。（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）		
股东情况	宁夏云在数据科技有限公司		
董监高情况	张联华（执行董事兼总经理）、于淘尽（监事）		
实际控制人情况	宁夏云在数据科技有限公司股东为郑毅（持股35%）、赵梅（持股35%）、北京泰阳投资管理有限公司（持股19%）、田溯宁（持股11%），郑毅为宁夏云在数据科技有限公司的董事及总经理。		
合作历史及背景	公司向其采购网络服务器服务		

公司采购内容主要包括以下 3 类：

1、效果广告

线上效果广告通过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，可以根据数据对媒体进行调整出价、更换素材等优化手段。线上效

果广告媒体亦根据市场购买情况调整报价或推出不同的优惠活动，在市场购买旺盛时提高效果广告定价。

报告期内，公司管理层根据前期游戏分成收入情况确定效果广告投放预算，并根据历史数据制定获客成本上限，由专人根据市场报价情况及实时检测的投放效果实施具体的采购流程，公司管理层每月根据获客成本评估效果广告的投放效果。

效果广告在竞价模式下，单价主要由媒体自主决定，广告购买方根据媒体带来用户的成本、留存、付费等数据进行调整报价。公司及市场其他公司采购线上效果广告均按照媒体平台定价基础上的竞价进行采购，定价机制相同。因此公司采购定价系按照统一的行业规则进行，定价是公允合理的。

2、品牌推广

品牌推广包括线上品牌推广与线下品牌推广。其中，线上品牌推广包括网络剧创意中插以及百度、微博等互联网应用平台的内容推广等；线下品牌推广包括电视综艺节目与电视剧广告植入、明星代言、电视台广告及地铁、公交等户外广告。

（1）线上品牌广告

网络剧创意中插以及微博、爱奇艺视频等互联网应用平台广告定价主要由该平台定价并统一向外报价，按照展示次数或者展示时长收费。公司根据平台报价及推广效果估计自主决定是否购买广告。

（2）电视综艺节目植入、明星代言

电视综艺节目与电视剧广告植入、明星代言类品牌广告定价主要根据电视剧集与综艺节目的播放热度、明星个人影响力等决定，进行个别定价并统一向市场报价。

（3）电视台广告及地铁、公交

传统的电视台广告及地铁、公交等户外广告主要根据代理广告商报价，因为电视台、地铁及公交等运营方报价无法获取，广告购买方只能根据多个代理商比对选择合适的代理商以及是否购买广告，广告代理商向广告购买方统一报价。

品牌广告在非竞价模式下，单价主要由互联网平台自主定价并统一向外报价，采取按展示时长或者展示次数收费模式；电视剧、综艺节目及明星代言主要根据

节目的播映热度、明星影响力等个性化决定，向市场报价；广播电台、地铁和公交等主要由代理商报价，广告购买方通过对比自主决定是否购买。

总之，公司及市场其他公司采购品牌广告均按照互联网平台、电视剧与综艺节目制作方和明星经纪方的向外统一定价进行采购；按照地铁、电台、公交等代理商的对比报价进行采购，定价机制相同。因此公司采购定价系按照统一的行业规则进行，定价是公允合理的。

3、服务器使用费

服务器使用费包含服务器托管费用、网络服务费、CDN 加速费用。其中服务器托管费系根据机柜租用数量、端口数量等定价；网络服务费主要根据带宽、机器数量、机器配置及使用时间确定服务器当月租赁费用；CDN 加速费用系根据峰值流量计费，采取阶梯定价机制。其定价均系服务提供方统一制定，具有统一的市场公允价格。公司在报告期内采购服务器使用费系根据公司业务发展的需要按照市场公允价格向服务提供方统一进行采购，采购金额明细、单价及与业务匹配性情况详见本招股说明书“第八节 财务会计信息和管理层分析”之“十、经营成果分析”之“（三）营业成本构成及变动分析”。

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

六、公司主要资产情况

（一）主要固定资产情况

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

截至 2020 年 6 月 30 日，公司生产经营所使用的固定资产情况如下表所示：

单位：元

资产类别	原值	累计折旧	净值	成新率
运输工具	681,053.47	205,804.13	475,249.34	69.78%
电子设备	4,760,041.39	1,920,163.96	2,839,877.43	59.66%
办公家具	1,016,354.61	486,499.18	529,855.43	52.13%
合计	6,457,449.47	2,612,467.27	3,844,982.20	59.54%

（二）房产租赁情况

公司经营场所均为租赁房产，截至2020年6月30日，公司及其子公司租赁的主要房产情况如下：

序号	出租方	租赁期限	面积 (m ²)	租赁标的
1	北京市文化创新工场投资管理有限公司	2016.07-2022.06	467.5	北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层204、205室
2		2016.09-2022.08	156	北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层201室
3		2016.09-2022.08	156	北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层202室
4		2016.09-2022.08	311.5	北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层203室
5		2016.10-2022.09	175.3	北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层210室
6		2016.08-2022.08	888.3	北京市西城区车公庄大街4号院3号楼二层207室
7		2019.05-2022.08	413.5	北京市西城区车公庄大街4号3号楼208室
8		2019.05-2022.08	382.3	北京市西城区车公庄大街4号3号楼209室
9		2019.05-2022.08	150.0(二层公共区域不计入租用面积内)	北京市西城区车公庄大街4号3号楼二层2-01-03会议室、220室、221室及二层公共区域

上述出租方向公司及其境内子公司提供了租赁房屋的房屋所有权证明文件。上述租赁房屋用途均为办公使用，西城区车公庄大街附近的办公楼租赁价格因地段、租赁时间和办公楼结构的不同而有差异，发行人租赁办公场地的定价系参考附近办公场地的租金价格，由双方经过协商决定。

除上述办公租赁外，自2018年末起，公司通过北京自如生活资产管理有限公司或北京链家房地产经纪有限公司在公司周边租赁住房提供给应届毕业生员工居住。截至本招股书出具之日，公司为员工租赁居住房产的情况如下：

序号	租赁房产地址	租赁期限至	面积 (m ²)	租金 (元/月)
1	北礼士路62号2号楼	2020.11.18	11.30	3,430.00
2	西城区南露园6号楼	2021.05.13	15.00	3,890.00
3	西城区展览馆路甲22号院2号楼	2021.05.27	9.20	3,290.00
4	海淀区小西天学院南路32号院18号楼	2021.06.01	8.20	3,160.00
5	海淀建设部大院丙3号楼	2021.06.15	7.10	3,290.00
6	海淀区五棵松26号院	2021.06.13	13.40	3,290.00
7	西城区车公庄北里6号楼	2021.06.15	8.80	3,290.00

8	西城区南露园7号楼	2021.06.16	9.70	3,260.00
9	海淀区舒至嘉园3号楼	2021.06.22	11.30	3,290.00
10	西城区黄瓜园西楼	2021.06.29	12.40	2,990.00
11	西城区西直门新街口西里一区5号楼	2021.06.30	10.00	3,290.00
12	海淀区增光路36号院1号楼	2021.07.01	11.75	3,190.00
13	海淀区阜光里小区3号楼	2021.07.02	10.10	3,190.00
14	西城阜成门外北街273号楼	2021.07.02	8.40	3,190.00
15	海淀紫竹院南路23号院32号楼	2021.07.02	10.30	3,090.00
16	海淀七贤村9号楼	2021.07.08	11.40	3,260.00
17	海淀区车公庄西路20号	2021.07.13	91.00	11,574.00
18	西城区德宝新园24号楼	2021.07.16	10.50	2,741.67
19	西城区长椿街感化胡同14号楼	2021.07.21	14.00	3,290.00
20	北京市朝阳区红庙北里51号楼	2021.08.27	40.60	7,360.00
21	东城区安德路55号院2号楼	2021.08.02	15.00	3,290.00
22	海淀八里庄北里13号楼	2021.08.05	54.50	6,266.00
23	海淀西木小区3号楼	2021.08.14	13.32	3,290.00
24	西城区阜外北街259号	2021.09.11	12.00	3,290.00
25	宣武区三庙街2号楼	2021.09.11	11.00	3,190.00

上述房屋出租方与发行人及其控股股东、实际控制人、董事、监事、高管均不存在关联关系。

公司与北京市文化创新工场投资管理有限公司的办公租赁未办理房屋租赁相关行政备案手续，存在法律瑕疵。公司及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，公司及子公司有权根据相关租赁合同使用该等房屋。公司控股股东、实际控制人齐伟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，齐伟本人将全额补偿发行人因此受到的全部经济损失。

报告期内，发行人及其子公司办公场地系租赁取得。首先，发行人与出租方北京市文化创新工场投资管理有限公司签订了明确约定不同阶段租金的长期租赁合同，租赁期截至2022年；其次，发行人向上述出租方租赁办公场所的租赁价格系依据市场价格经双方协商确定，定价公允、合理，且当地存在其他同类办公场所可供租赁或替换，发行人及其子公司租赁物业仅为办公用途，如因生产经营需要，发行人可随时更换或新增租赁物业，发行人生产经营活动对上述出租方

并不存在依赖；再次，发行人固定资产较少，属于轻资产公司，能够在不影响正常经营的前提下较快完成经营场所搬迁。因此，通过租赁取得经营场所对公司生产经营稳定性不构成不利影响。

（三）无形资产

公司的无形资产主要包括软件著作权、商标、域名及其他资质等。

1、软件著作权

截至本招股说明书签署日，公司共取得 40 项软件著作权，具体情况如下：

序号	软件名称	著作权人	登记号	证书号	取得方式	权利范围
1	宾果消消消 游戏软件 V1.0	发行人	2016SR311494	软著登字第 1490111 号	原始取得	全部权利
2	冰雪奇缘冰 纷乐游戏软 件[简称：冰 雪奇缘冰纷 乐]V1.0	发行人	2014SR108309	软著登字第 0777553 号	原始取得	全部权利
3	怪兽消消消 游戏软件[简 称：怪兽消 消消]V1.0 ⁽¹⁾	发行人	2016SR325180	软著登字第 1503797 号	原始取得	全部权利
4	果冻萌萌消 游戏软件[简 称：果冻萌 萌消]V1.0	发行人	2014SR108272	软著登字第 0777516 号	原始取得	全部权利
5	梦幻精灵村 社交游戏软 件 V1.0	发行人	2012SR067840	软著登字第 0435876 号	原始取得	全部权利
6	全民消消乐 游戏软件[简 称：全民消 消乐]V1.0	发行人	2014SR190950	软著登字第 0860186 号	原始取得	全部权利
7	时间花园解 谜游戏软件 [简称：时间 花园解 谜]V1.0	发行人	2014SR108217	软著登字第 0777461 号	原始取得	全部权利
8	时尚蛋糕店 社交游戏软 件[简称：时 尚蛋糕 店]V1.0	发行人	2011SR024969	软著登字第 0288643 号	受让取得	全部权利

9	时尚名模社交游戏软件 [简称：时尚名模]V1.0	发行人	2011SR061502	软著登字第0325176号	原始取得	全部权利
10	时尚人生社交游戏软件 [简称：时尚人生]V1.0	发行人	2011SR024964	软著登字第0288638号	原始取得	全部权利
11	糖果萌萌消游戏软件 V1.0	发行人	2014SR162522	软著登字第0831759号	原始取得	全部权利
12	消灭糖果传奇游戏软件 V1.0	发行人	2014SR112748	软著登字第0781992号	原始取得	全部权利
13	梦幻蛋糕店游戏软件[简称：梦幻蛋糕店]V1.0	发行人	2017SR172212	软著登字第1757496号	原始取得	全部权利
14	时尚蛋糕店社交游戏软件[简称：时尚蛋糕店]V2.0	发行人	2017SR545007	软著登字第2130291号	受让取得	全部权利
15	果冻萌萌消数据同步功能系统 V1.0	发行人	2017SR310104	软著登字第1895388号	原始取得	全部权利
16	森林总动员游戏软件 V1.0	发行人	2017SR308300	软著登字第1893584号	原始取得	全部权利
17	Solitaire Squirrel 纸牌接龙游戏软件 V1.0	发行人	2017SR308955	软著登字第1894239号	原始取得	全部权利
18	OneSDK 数据采集及分析系统 V1.0	发行人	2018SR217915	软著登字第2547010号	原始取得	全部权利
19	OneSDK 支付集成系统 V1.0	发行人	2018SR217918	软著登字第2547013号	原始取得	全部权利
20	宾果消消消 iOS 设备同步功能软件 V1.0	发行人	2018SR213018	软著登字第2542113号	原始取得	全部权利
21	宾果消消消 iOS 支付验证系统 V1.0	发行人	2018SR217921	软著登字第2547016号	原始取得	全部权利
22	宾果消消消社交账号绑定功能软件 V1.0	发行人	2018SR213023	软著登字第2542118号	原始取得	全部权利

23	宾果消消消 圣诞活动功 能软件 V1.0	发行人	2018SR212699	软著登字第 2541794 号	原始取得	全部权利
24	宾果消消消 数据同步功 能软件 V1.0	发行人	2018SR212429	软著登字第 2541524 号	原始取得	全部权利
25	宾果消消消 游戏软件[简 称：宾果消 消消]V4.8	发行人	2018SR215267	软著登字第 2544362 号	原始取得	全部权利
26	童话森林游 戏软件[简 称：童话森 林]V1.0	柠檬网络	2018SR465902	软著登字第 2794997 号	原始取得	全部权利
27	梦幻蛋糕店 软件[简称： 梦幻蛋糕 店]V1.0	柠檬网络	2018SR374443	软著登字第 2703538 号	原始取得	全部权利
28	积木消消消 社交账号绑 定系统 V1.0	柠檬网络	2018SR460125	软著登字第 2789220 号	原始取得	全部权利
29	积木消消消 游戏软件[简 称：积木消 消消]V1.0	柠檬网络	2018SR260753	软著登字第 2589848 号	原始取得	全部权利
30	怪兽消消消 游戏软件 V2.0	柠檬网络	2018SR459686	软著登字第 2788781 号	原始取得	全部权利
31	怪兽消消消 圣诞活动功 能系统 V1.0	柠檬网络	2018SR463977	软著登字第 2793072 号	原始取得	全部权利
32	飞屋消消消 游戏软件[简 称：飞屋消 消消]V1.0	柠檬网络	2018SR368403	软著登字第 2697498 号	原始取得	全部权利
33	动物消消消 游戏软件 V1.0	柠檬网络	2018SR460228	软著登字第 2789323 号	原始取得	全部权利
34	消除与战斗 游戏软件[简 称：消除与 战斗]V1.0	柠檬网络	2019SR0485553	软著登字第 3906310 号	原始取得	全部权利
35	消消英雄 游戏软件[简 称：消消英 雄]V1.0	柠檬网络	2019SRE020961	软著登字第 E0033275 号	原始取得	全部权利
36	消消英雄游 戏软件 [简称：消消 英雄] V1.0.1	柠檬互动	2020SRE012291	软著登字第 E0049987 号	原始取得	全部权利

37	梦幻蛋糕店软件[简称:梦幻蛋糕店]V1.0.1	柠檬互动	2020SRE013468	软著登字第E0051164号	原始取得	全部权利
38	宾果消消消游戏软件[简称:宾果消消消]V5.6.0	柠檬网络	2020SR0745925	软著登字第5624621号	原始取得	全部权利
39	宾果消消消游戏软件[简称:宾果消消消]V7.1.5	柠檬网络	2020SR009656	软著登字第E0047352号	原始取得	全部权利
40	信息流控制管理系统软件[简称:信息流管理系统]V1.0	柠檬网络	2020SR0646139	软著登字第5524835号	原始取得	全部权利

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

《时尚蛋糕店社交游戏软件 V1.0》的软件著作权系发行人原始取得，因发行人与北京双鱼互动咨询有限公司业务合作需要，2012年9月20日，发行人与双鱼互动签署《〈时尚蛋糕店〉计算机软件著作权转让合同》，发行人将该软件著作权转让给双鱼互动；2017年2月，因不再运营《时尚蛋糕店》，双鱼互动及其关联公司乐元素与发行人签署《〈时尚蛋糕店〉计算机软件著作权转让合同解除及后续版本转让合同》，将《时尚蛋糕店社交游戏软件 V1.0》及后续开发版本《时尚蛋糕店社交游戏软件 V2.0》的软件著作权转回给发行人。

2018年1月23日，公司与华特迪士尼互动科技（北京）有限公司签署《备忘录》，双方就“冰雪奇缘冰纷乐游戏软件 v1.0”、“时间花园解谜游戏软件 v1.0”、“梦幻精灵村社交游戏软件 v1.0”三款游戏的计算机软件著作权事宜达成合意，具体著作权转让事宜将经过随后谈判由双方签署的转让合同最终确定。截至目前，由于对方部门调整，导致无具体对接部门办理著作权转让事宜。

以上转让均为无偿转让，因交易双方出于业务合作的便利进行转让，而非以转让著作权盈利为目的，转让价格公允。前述软件著作权出让方与发行人及其控股股东、实际控制人、董事、监事、高管不存在关联关系，不存在诉讼或潜在法律风险。

2、作品著作权

截至本招股说明书签署日，公司拥有作品著作权具体情况如下：

序号	作品名称	证书编号	著作权人	登记号	首次发表日期
1	彩虹糖	No.00457758	发行人	国作登字-2017-F-00457758	2014.08.01
2	艾乐瑞系列作品	No.00527871	柠檬网络	国作登字-2018-F-00527871	2017.05.21
3	彩虹糖	No.00527876	柠檬网络	国作登字-2018-F-00527876	2017.05.21
4	飞屋（飞艇）	No.00527874	柠檬网络	国作登字-2018-F-00527874	2018.07.12
5	飞屋消消消	No.00527875	柠檬网络	国作登字-2018-F-00527875	创作完成时间： 2018.07.14
6	怪兽消消消	No.00527877	柠檬网络	国作登字-2018-F-00527877	2017.05.21
7	棋子系列作品	No.00527777	柠檬网络	国作登字-2018-F-00527777	2017.05.21
8	糖果精灵系列作品	No.00527872	柠檬网络	国作登字-2018-F-00527872	2017.05.21
9	ICON 系列作品	No.00527873	柠檬网络	国作登字-2018-F-00527873	2017.05.21

3、商标

截至本招股说明书签署日，公司在境内取得注册商标情况如下：

序号	商标	注册证号	核定服务项目	注册有效期	权属人
1	萌萌消	第 18903982 号	第 41 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
2	柠檬微趣	第 18902897 号	第 9 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
3		第 18903231 号	第 16 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
4		第 18903424 号	第 28 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
5		第 18903584 号	第 35 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
6		第 18903893 号	第 41 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
7		第 18903749 号	第 42 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
8		糖果萌萌消	第 18902850 号	第 9 类	2017.2.21-2027.2.20
9	第 18903202 号		第 16 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
10	第 18903386 号		第 28 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
11	第 18903556 号		第 35 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
12	第 18903709 号		第 42 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
13	Microfun	第 18903036 号	第 9 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
14		第 18903296 号	第 16 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
15		第 18903455 号	第 28 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
16		第 18903623 号	第 35 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
17		第 18903916 号	第 41 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
18		第 18903784 号	第 42 类	2017.2.21-2027.2.20	发行人
19		第 19198933 号	第 9 类	2017.4.7-2027.4.6	发行人
20		第 19199268 号	第 41 类	2017.4.7-2027.4.6	发行人

21		第 19199214A 号	第 35 类	2017.5.21-2027.5.20	发行人
22		第 19199382A 号	第 42 类	2017.5.21-2027.5.20	发行人
23		第 19198994A 号	第 16 类	2017.5.21-2027.5.20	发行人
24		第 19199142A 号	第 28 类	2017.5.21-2027.5.20	发行人
25	柠檬游戏的日常	第 36237000 号	第 41 类	2020.3.7-2030.3.6	发行人
26	宾果飞机大战	第 20580304 号	第 9 和 41 类	2017.8.28-2027.8.27	发行人
27	宾果麻将	第 20489224 号	第 9 和 41 类	2017.8.21-2027.8.20	发行人
28	宾果跑酷	第 20579824 号	第 9 和 41 类	2017.8.21-2027.8.20	发行人
29	宾果消消消	第 20701362 号	第 9 和 41 类	2017.9.14-2027.9.13	发行人
30	缤果消消消	第 22797815 号	第 9 和 41 类	2018.2.21-2028.2.20	发行人
31	泡泡龙大作战	第 22492398A 号	第 9 和 41 类	2018.2.21-2028.2.20	发行人
32		第 26614500A 号	第 9 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
33		第 26614499A 号	第 41 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
34		第 19930864 号	第 9; 35; 41- 42 类	2017.08.28-2027.08.2	发行人
35	宾果大作战	第 26614487 号	第 9 类	2018.09.14-2028.09.13	发行人
36		第 26614475 号	第 41 类	2018.09.14-2028.09.13	发行人
37	宾果消消	第 26613865 号	第 41 类	2018.09.14-2028.09.13	发行人
38		第 27936465 号	第 3 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
39		第 27936464 号	第 9 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
40		第 27936463 号	第 14 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
41		第 27936462 号	第 16 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
42		第 27936461 号	第 18 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
43		第 27936460 号	第 25 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
44		第 27936459 号	第 28 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
45		第 27936458 号	第 35 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
46		第 27936457 号	第 38 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
47		第 27936456 号	第 41 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
48		第 27936455 号	第 42 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
49	怪兽消消消	第 21668925 号	第 9 和 41 类	2017.12.7-2027.12.6	发行人

50	微趣动漫	第 27936376 号	第 28 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
51		第 27936375 号	第 38 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
52		第 27936374 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
53	微趣影业	第 27936384 号	第 38 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
54		第 27936383 号	第 40 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
55		第 27936382 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
56	微趣游戏	第 27936394 号	第 28 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
57		第 27936393 号	第 35 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
58		第 27936392 号	第 38 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
59		第 27936391 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
60	微趣阅读	第 27936369 号	第 16 类	2019.3.7-2029.3.6	发行人
61		第 27936368 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
62		第 15882561 号	第 41 类	2016.2.14-2026.2.13	发行人
63		第 26726849 号	第 9 类	2018.10.21-2028.10.20	发行人
64		第 26726850 号	第 41 类	2018.10.21-2028.10.20	发行人
65		第 26726848A 号	第 35 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
66	宾果	第 26614495A 号	第 3 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
67		第 26614496A 号	第 6 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
68		第 26614497A 号	第 8 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
69		第 26614489A 号	第 10 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
70		第 26614492A 号	第 11 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
71		第 26614476A 号	第 22 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
72		第 26614479A 号	第 26 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
73		第 26614480A 号	第 27 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
74		第 26614481A 号	第 28 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
75		第 26614484A 号	第 41 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
76		第 26614485A 号	第 42 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
77	第 26614486A 号	第 45 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人	
78	宾果消消消 消消消	第 28714911 号	第 9 和 41 类	2018.12.14-2028.12.13	发行人
79	梦幻大都市	第 27936367 号	第 9 类	2019.1.28-2029.1.27	发行人
80		第 27936366 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
81	城市消消消	第 30620602 号	第 9 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人

82		第 30620601 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
83	餐厅消消消	第 30620608 号	第 9 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
84		第 30620607 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
85	帝国消消消	第 30620596 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
86		第 30620595 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
87	都市消消消	第 30620600 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
88		第 30620599 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
89	飞屋消消消	第 30620620 号	第 9 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
90		第 30620619 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
91	海岛消消消	第 30620612 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
92		第 30620611 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
93	烘焙消消消	第 30620606 号	第 9 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
94		第 30620605 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
95	换装消消消	第 30620618 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
96		第 30620617 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
97	家园消消消	第 30620626 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
98		第 30620625 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
99	农场消消消	第 30620616 号	第 9 类	2019.5.7-2029.5.6	发行人
100		第 30620615 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
101	世界消消消	第 30620598 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
102		第 30620597 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
103	小镇消消消	第 30620614 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
104		第 30620613 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
105	庄园消消消	第 30620622 号	第 9 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
106		第 30620621 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
107		第 25807502A 号	第 3; 6; 8; 11; 14-16; 18; 20-22; 24-28; 38; 42 和 45 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
108	消消消	第 25807501A 号	第 3; 6; 8-11 ; 14-16; 18; 20-22; 24-	2018.11.21-2028.11.20	发行人

			28; 35; 38; 41- 42 和 45 类		
109	消消消	第 21668939 号	第 9 和 41 类	2019.4.7-2029.4.6	发行人
110	消消消	第 32283282 号	第 9 类	2019.6.7-2029.6.6	发行人
111	城堡消消消	第 30620604 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
112		第 30620603 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
113	店铺消消消	第 30620610 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
114		第 30620609 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
115	花园消消消	第 30620624 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
116		第 30620623 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
117	游乐园消消消	第 30620592 号	第 9 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
118		第 30619828 号	第 41 类	2019.2.14-2029.2.13	发行人
119	梦幻蛋糕店	第 22412537 号	第 9 类	2019.1.14-2029.1.13	柠檬网络
120	柠檬动漫	第 27936380 号	第 28 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
121		第 27936378 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
122	柠檬游戏	第 27936453 号	第 28 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
123		第 27936450 号	第 41 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
124		第 23225420 号	第 41 类	2019.2.28-2029.2.27	发行人
125	柠檬阅读	第 27936372 号	第 16 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
126		第 27936371 号	第 41 类	2019.4.14-2029.4.13	发行人
127	柠檬影业	第 27936387 号	第 40 类	2019.2.21-2029.2.20	发行人
128	三国消消消	第 30620594 号	第 9 类	2019.5.7-2029.5.6	发行人
129		第 30620593 号	第 41 类	2019.5.7-2029.5.6	发行人
130	Jellipop Match	第 32266353 号	第 9 类	2019.4.21-2029.4.20	发行人
131		第 32266360 号	第 41 类	2019.4.21-2029.4.20	发行人
132	Munchkin Match	第 32262021 号	第 9 类	2019.6.14-2029.6.13	发行人
133		第 32281292 号	第 41 类	2019.3.28-2029.3.27	发行人
134	艾乐瑞	第 32638662 号	第 9 类	2019.4.7-2029.4.6	柠檬网络
135		第 32638661 号	第 41 类	2019.4.7-2029.4.6	柠檬网络
136		第 33775679 号	第 9 类	2019.6.28-2029.6.27	发行人

137	家装消消消	第 33775678 号	第 41 类	2019.6.28-2029.6.27	发行人
138	宾果	第 26614502A 号	第 16 类	2018.11.21-2028.11.20	发行人
139		第 26614504 号	第 20 类	2019.10.14-2029.10.13	发行人
140	梦幻大都市	第 35249645 号	第 41 类	2019.10.07-2029.10.06	柠檬网络
141	消除与战斗	第 37924416 号	第 9 类	2020.01.07-2030.01.06	柠檬网络
142	消除与战斗	第 37924420 号	第 41 类	2020.01.07-2030.01.06	柠檬网络
143	宾果	第 20131048 号	第 41 类	2020.01.28-2030.01.27	发行人
144	Munchkin Match	第 36236999 号	第 9 类	2019.12.21-2029.12.20	发行人
145		第 38211541 号	第 35 类	2020.04.07-2030.04.06	发行人
146	消消英雄	第 41198495 号	第 41 类	2020.05.21-2030.05.20	柠檬网络
147		第 41198496 号	第 9 类	2020.05.21-2030.05.20	柠檬网络
148	消消消	第 25807501 号	第 9 类	2019.09.14-2029.12.13	发行人

注：

1、根据商标局第 1624 期（2018 年 11 月 20 日）公告，公司原以柠檬有限名义申请的第 15882561 号商标被部分准予注册，2020 年 6 月 26 日，经国家知识产权局核准，该商标持有人由柠檬有限变更为柠檬微趣。

2、根据发行人陈述及国家工商行政管理总局商标局于 2020 年 9 月 18 日出具的商标注册证明，发行人已将上表第 146、147 项转让予柠檬网络，并正在办理转让核准手续，尚未收到转让核准证书。

截至本招股说明书签署日，子公司在境外取得注册商标情况如下：

序号	商标	权利人	国际分类号	注册号	注册地	有效期限
1	DREAMHOME DESIGN	柠檬香港	第 41 类	5997954	美国	2020.2.25-2030.2.24
2	Jellipop Match	Microfun Inc.	第 9 类	5391250	美国	2018.1.30-2028.1.29
3	Munchkin Match	Microfun Inc.	第 9 类	5552067	美国	2018.8.28-2028.8.27
4	Munchkin Match	柠檬香港	第 9 类	1940922	澳大利亚	2019.3.18-2028.7.13
5	JELLIPOP MATCH	柠檬香港	第 9、41、42 类	017930472	欧盟	2018.11.7-2028.7.13
6	JELLIPOP MATCH	柠檬香港	第 9 类	1940921	澳大利亚	2019.3.18-2028.7.13

7	飛屋消消消	柠檬香港	第9、41类	304594041	中国香港	2018.7.12-2028.7.11
8	飛屋消消消	柠檬香港	第9类	01964163	中国台湾	2019.1.16-2029.1.15
9	JELLIPOP MATCH	发行人	第9类	3925895	印度	2018.8.24-2028.8.23
10	Jellipop Match	柠檬香港	第9类	915089408	巴西	2019.5.21-2029.5.21
11	MUNCHKIN MATCH	柠檬香港	第9类	915089475	巴西	2019.5.21-2029.5.20
12	DREAM HOME DESIGN	柠檬香港	第9类	5956978	美国	2020.1.7-2030.1.6
13	マンチキンマッチ	柠檬香港	第9类	6140721	日本	2019.4.26-2029.4.25
14	PUZZLE LEGENDS	柠檬香港	第9、41和42类	018181689	欧盟	2020.5.22-2030.5.21

注：上述第13个商标为《怪兽消消消》的日文意译名字。

4、专利

截至本招股说明书签署日，公司在境内取得专利证书情况如下：

专利名称	专利权人	专利号	专利类型	申请日	授权公告日
数据索引方法、数据查询方法及电子设备	发行人	ZL201710824712.9	发明	2017.9.13	2020.9.15

5、域名使用权

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

序号	域名	备案/许可证号	域名注册人	域名到期日期
1	microfun.cn	京 ICP 备 14023142 号-1	柠檬微趣	2027.04.06
2	microfunplus.cn	京 ICP 备 14023142 号-2	柠檬微趣	2027.05.09
3	bingocrush.cn	京 ICP 备 14023142 号-4	柠檬微趣	2027.05.17
4	candyblast.cn	京 ICP 备 16069562 号-1	柠檬网络	2027.05.15
5	microfun.com	京 ICP 备 14023142 号-5	柠檬微趣	2027.03.16

商标是公司与其他行业中的其他公司产品进行区分的标志，计算机软件著作权及发明专利是公司多年潜心研发的成果，各项著作权均应用于公司的主营业务产品中，对公司技术创新起到促进和保护作用。

公司的软件著作权、作品著作权、商标及发明专利等资源要素不存在瑕疵、纠纷或潜在纠纷，不会对发行人持续经营构成重大不利影响。

七、经营资质和产品资质

公司生产经营各环节所需获得的审批、认证如下：

（1）网络游戏运营

根据《互联网信息服务管理办法》（国务院令 第 292 号，2000 年 9 月 25 日实施）第六条规定，“从事经营性互联网信息服务需要符合《中华人民共和国电信条例》规定的要求。”

根据《中华人民共和国电信条例》（国务院令 第 291 号，2000 年 9 月 25 日实施）第九条规定，“经营基础电信业务，须经国务院信息产业主管部门审查批准，取得《基础电信业务经营许可证》。经营增值电信业务，业务覆盖范围在两个以上省、自治区、直辖市的，须经国务院信息产业主管部门审查批准，取得《跨地区增值电信业务经营许可证》；业务覆盖范围在一个省、自治区、直辖市行政区域内的，须经省、自治区、直辖市电信管理机构审查批准，取得《增值电信业务经营许可证》。”

据此，从事网络游戏运营应当取得《增值电信业务经营许可证》。

（2）网络游戏出版

根据《国家新闻出版广电总局办公厅关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出发[2016]44 号），“本通知所称移动游戏出版服务，是指将移动游戏通过信息网络向公众提供下载或者在线交互使用等上网出版运营服务行为。游戏出版服务单位负责移动游戏内容审核、出版申报及游戏出版物号申领工作。未按照本通知要求履行相关审批手续即上网出版运营的移动游戏，一经发现，相关出版行政执法部门将按非法出版物查处。”

据此，网络游戏的出版应经过事前审批取得出版许可并获得网络游戏出版物号后方可提供公众下载并上网运营。

2019 年 5 月 14 日文化和旅游部办公厅下发《文化和旅游部办公厅关于调整<网络文化经营许可证>审批范围进一步规范审批工作的通知》（办市场发[2019]81 号）的规定“一、调整经营性互联网文化活动审批范围（一）文化和旅游部不再承担网络游戏行业管理职责。自接到本通知之日起，各省（区、市）（包括新疆生产建设兵团）文化和旅游行政部门不再审批核发涉及‘利用信息网络经营网络游戏’

‘利用信息网络经营网络游戏（含网络游戏虚拟货币发行）’‘利用信息网络经营

网络游戏虚拟货币交易’等经营范围的《网络文化经营许可证》……原经营范围仅有签署网络游戏经营活动的，有效期届满后不再换发新证。”

2019年7月10日，文化和旅游部颁布《文化和旅游部关于废止<网络游戏管理暂行办法>和<旅游发展规划管理办法>的决定》（中华人民共和国文化和旅游部令 第2号）废止《网络游戏管理暂行办法》，关于《网络文化经营许可证》首次申请及续期办理暂未有进一步明确规定。

截至本招股说明书签署日，公司及子公司已取得如下经营资质：

序号	证书名称	编号	被许可主体	取得时间	有效期截止日	颁发单位
1	电信与信息服务业务经营许可证	京 ICP 证 160568 号	柠檬微趣	2016.05.26 (2017.01.23、2017.12.13 换证)	2021.05.26	北京市通信管理局
2	网络文化经营许可证	京网文 [2016]1043-115 号	柠檬微趣	2016.03.31	2019.03.30	北京市文化局
3	网络文化经营许可证	京网文 [2019]1783-183 号	柠檬微趣	2019.03.24	2022.03.23	北京市文化局和旅游局
4	网络文化经营许可证	京网文 [2017]1525-126 号	柠檬网络	2017.01.25	2020.01.24	北京市文化局
5	增值电信业务经营许可证	京 B-20171453	柠檬网络	2017.10.23	2022.10.23	北京市通信管理局

注：《网络游戏管理暂行办法》废止后，相关部门尚未明确负责《网络文化经营许可证》办理或续期的办理机构，柠檬网络暂未办理《网络文化经营许可证》的续期手续。

截至本招股说明书签署日，公司及控股子公司主要游戏产品的资质取得情况如下：

游戏名称	《国家新闻出版广电总局司局函件》审批文号	文化部备案文号	网络游戏出版物号 (ISBN)
宾果消消乐 ^[1]	新广出审[2016]1804号 (出版单位：北京艺术与科学电子出版社)	文网游备字 (2016) M-CSG 2013 号	ISBN 978-7-7979-0582-4
宾果消消消	新广出审【2016】4824号 (出版单位：天津电子出版社有限公司)	文网游备字[2017] M-CSG 0031 号	ISBN 978-7-7979-3362-9
怪兽消消消 ^[2]	新广出审【2016】5059号 (出版单位：北京科海电子出版社)	文网游备字[2017] M-CSG 0424 号	ISBN 978-7-7979-3580-7
飞屋消消消 ^[3]	国新出审【2019】698号 (出版单位：北京侠客行网络技术有限公司)	-	ISBN 978-7-498-06071-6

梦幻蛋糕店	国新出审【2020】1985号（出版单位：杭州润趣科技有限公司）	-	ISBN978-7-498-08082-0
-------	----------------------------------	---	-----------------------

注：

- 1、宾果消消消系宾果消消乐更名后重新申请出版；
- 2、飞屋消消消系怪兽消消消更名后重新申请出版；
- 3、《网络游戏管理暂行办法》已于2019年7月10日废止，游戏产品不再需要在省级以上文化行政部门备案。

公司及柠檬网络已分别收到北京市文化市场行政执法总队下发的《行政处罚查询告知书》，确认报告期内公司及柠檬网络没有因违反相关法律法规受到北京市文化市场行政执法总队行政处罚的记录。

八、特许经营权情况

截至本招股说明书签署日，公司不存在特许经营业务，未拥有特许经营权。

九、公司技术研发情况

（一）关键应用技术

序号	关键应用技术	技术特点或优势	应用对象/领域	技术来源
1	基于 Lua 的游戏编程和代码更新技术	1、基于游戏依赖的数据和配置在语言和逻辑的一致，通过 Lua 语言编写游戏和界面，可以快速打包和调试，实现游戏方便和高效地加载，并通过网络进行加载和更新，而无需对用户安装的包体进行替换，能够支持更小的包体以减小分发成本。 2、与其他高效的语言协同达到效率和游戏性能实现平衡。	客户端	自主研发
2	基于基本的配置系统	1、强大且灵活的可配置性，可根据数据字段的的不同来配置角色的基础属性、技能、状态效果等内容，并针对特殊的角色提供专属配置项。具体角色的逻辑不会整合到游戏的主体逻辑中，兼顾了逻辑的清晰和角色的多样性。 2、对角色的配置提供简洁的接口，不影响主体逻辑运行的前提下，更加方便地进行编程，降低调试某一具体角色的难度。 3、角色的数据能够代表角色的全部功能，可使用编辑器进行数据的编辑，亦可对数据进行解析以进行角色文案、角色种类判断等推导。	客户端	自主研发

3	进阶的3D&2D混搭精绘技术	1、在3D精模基础上，用丰富的材质及电影感的灯光渲染出精细效果图并辅以2D手绘的2次润饰。 2、通过去3D渲染痕迹手法，留住自然光影和真实的材质感受，光线细致入微辅助更贴合的手绘笔触，既有手绘的绘画感，又保留了真实的电影氛围和色彩。整体呈现出似3D而非3D，像手绘而又有真实严谨的光照效果的超凡美术效果。	图形渲染	自主研发
4	斜45°透视中的2D角色骨骼动画技术	1、在斜45°的透视中进行2D角色绘制，实现5个方向的角色2D资产，并按行走的8个方向拆分形体骨骼为15-20片。再根据动作需求制作8个方向的行走动作和更高难度的剧情动作，在通过网格动作系统进行拉伸变形，模拟出斜45°透视下的角色行走以及各种动作文件。 2、相较于序列帧动画能节省出更多的手机性能和内存空间，为众多角色2D的休闲游戏提供解决方案。	图形渲染	自主研发
5	全自动的任务编排器	1、自动分析数据处理SQL脚本中的逻辑，实现自动推导依赖关系，并构建所需的执行顺序。 2、以触发的方式自动安排任务执行，工作效率高，减少人为错误。	后端开发	自主研发
6	2.5D场景渲染技术	1、运用2.5D场景搭建技术，将真实感场景由离线渲染技术渲染成2D图片，然后用3D重建技术再将场景按照需要的层次排序重建出来。保证场景的真实感，节省设备实时渲染的运算量，实现在低端机上也能流畅运行。同时解决了大跨度物体的隔层渲染，以及动态物体穿越层次渲染的技术难点。	客户端	自主研发
7	关卡编辑器	1、针对自有玩法和棋盘规则等的可视化实现，可通过操控具体图形对象来实现消除游戏的核心内容--关卡。 2、提升设计人员工作效率，降低配置错误，保证关卡设计质量。	前端开发	自主研发

（二）公司及产品获得的荣誉及奖项

1、公司获得的荣誉及奖项

获奖名称	获奖主体	获奖时间	颁发机构
2016年度优秀合作新锐奖	柠檬微趣	2017.01.10	炫彩互动、中国电信
金叹号2016年度最快进步奖	柠檬微趣	2017.01.12	移动咪咕
2016年度新三板最具价值投资百强奖	柠檬微趣	2017.12	中国证券报
价值之星奖	柠檬微趣	2018	犀牛之星
2018“首都文化企业30佳”	柠檬微趣	2018.1	首都文化产业协会、光明日报社、北京日报社
2018中国年度最佳雇主	柠檬微趣	2019.02	北京大学社会调查研究中心、智联招聘
2019年度最佳合作伙伴	柠檬微趣	2019.5.17	三星应用商店

获奖名称	获奖主体	获奖时间	颁发机构
2019 超级聚星大会最聚创新合作伙伴	柠檬微趣	2019.8.14	穿山甲广告联盟
新三板 2018 年度成长力 TOP30 企业	柠檬微趣	2019.9.27	中关村上市公司协会
北京市非公有制经济组织-党建示范单位	柠檬微趣	2019.11.29	北京市工商业联合会
2019 OPPO 开发者大会“流量生态合作伙伴”	柠檬微趣	2019.12.19	OPPO（OPPO 开发者大会）
2020 “点亮梦想”公益活动受助方感谢牌匾	柠檬微趣	2020.1.1	喀喇沁旗王爷府蒙古族学校
移动应用程序安全委员会-特邀会员	柠檬微趣	2020.1.1	移动应用程序安全委员会
拉勾 2019 中国互联网 TOP 雇主潜力雇主	柠檬微趣	2020.1	拉勾网
2019 中国大学生最爱雇主	柠檬微趣	2020.1	实习僧
拉勾 2020 年度超级雇主-新锐雇主奖	柠檬微趣	2020. 6. 19	拉勾网

2、公司产品获得的荣誉及奖项

获奖名称	获奖主体	获奖时间	颁发机构
2016 年度人气游戏奖	《宾果消消乐》	2017.01.05	小沃科技、中国联通
2016 年度人气创意游戏	《宾果消消乐》	2017.01.17	ASO100 大数据研究院
2016 年最具潜质游戏	《宾果消消乐》	2017.01.31	安智
2016 新晋热门单机游戏	《宾果消消消》	2017.07.27	阿里巴巴
2017 年黑石奖-年度最受欢迎休闲游戏	《宾果消消消》	2017.12.21	硬核联盟
最佳休闲游戏	《宾果消消消》	2017.12.27	OPPO 开发者大会
2017 年度最具人气手游奖	《宾果消消消》	2018.01.15	金立软件商店
2017 年度最具生命力游戏	《宾果消消消》	2018.01.18	Flyme（魅族）
2017 年度最佳消除类游戏	《宾果消消消》	2018.01.18	移动咪咕
2017 年度十大最受欢迎单机手机游戏	《宾果消消消》	2018.01.23	安智
2017 年度最佳新锐游戏	《飞屋消消消》	2018.01.25	卓易
2018 年最具影响力游戏	《宾果消消消》	2018.03.26	三星应用商店
2018 年度首批绿标 2.0“游戏”类绿色应用	《宾果消消消》	2018.11.16	安卓绿色联盟
2018 年最佳休闲手游	《宾果消消消》	2018.12.28	爱奇艺

2019 年度最佳人气游戏	《宾果消消消》	2019.05.17	三星应用商店
2019 年度绿色应用-宾果消消消	《宾果消消消》	2019.11.19	软件绿色联盟
2019 年度绿色应用-飞屋消消消	《飞屋消消消》	2019.11.19	软件绿色联盟
2019 年黑石奖“硬核年度最受欢迎休闲游戏”	《宾果消消消》	2019.12.06	硬核联盟
2019 年度中国十大最受欢迎原创移动游戏	《宾果消消消》	2019.12.19	中国音像与数字出版协会
魅族 2019 “最佳休闲游戏”	《宾果消消消》	2020.01.19	魅族

（三）核心技术产品收入

单位：万元

产品名称	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
核心技术产品收入	11,212.88	34,718.46	33,164.75	38,714.44
主营业务收入	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20
占比	99.91%	99.68%	99.77%	99.93%

（四）公司研发费用情况

报告期内，公司研发投入占营业收入的比例，如下表所示：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
研发投入	2,771.93	5,551.62	3,975.29	2,654.28
营业收入	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,762.06
占比	24.70%	15.94%	11.96%	6.85%

公司高度重视研发的投入，并将始终将研发创新能力视为公司保持竞争优势和持续发展的重要保障。在报告期内，公司研发投入金额较大，2017 年度到 2020 年 1 月-6 月，投入金额分别为 2,654.28 万元、3,975.29 元、5,551.62 万元和 2,771.93 万元，投入金额呈现逐年增长，2018 年度投入金额相比 2017 年度增长 49.77%，2019 年度投入金额相比 2018 年度增长 39.65%；2020 年 1 月-6 月，公司研发费用比去年同期增长 27.86%。

报告期内，研发投入占营业收入比重分别为 6.85%、11.96%、15.94% 和 24.70%。未来公司将持续坚持自主研发和创新，推出更多优秀的原创游戏产品。

（五）公司研发人员情况

1、公司核心技术或研发人员情况

截至报告期末，公司拥有研发技术人员 170 人，占公司总人数的 79.81%。

现有研发技术人员毕业于清华大学、北京大学、中科院自动化研究所和美国佛罗里达大学、旧金山艺术大学等国内外知名院校和科研院所，部分资深技术人员曾就职于微软、EMC 中国等知名科技公司并担任重要技术人员。公司研发人员具有扎实的专业理论知识和丰富的项目实践经验，技术水平较高，人员搭配较为合理。

2、核心技术人员持股情况

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

序号	姓名	持股方式	间接持股主体	直接或间接持有发行人股份数（股）	持股比例（%）
1	齐伟	直接	-	18,744,000	36.75
		间接	柠檬君	819,462	1.61
		间接	柠檬普惠	84,000	0.16
2	于剑	间接	柠檬君	1,535,200	3.01
3	高翹	间接	柠檬君	467,200	0.92
合计				21,649,862	42.45

3、核心技术人员专业资质情况及对公司研发的贡献

公司核心技术人员为齐伟、于剑和高翹，其简历详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“七、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的简要情况”。

核心技术人员对于公司研发的贡献具体如下：

（1）齐伟

制定公司整体技术发展目标及战略，指导研发路线，把握技术研发方向及创新应用领域；对于游戏产品的创新、创意方向提出整体建议。

（2）于剑

规划公司技术发展路线，负责技术储备、攻关及技术创新目标，组织新技术研发应用，不断开发新的游戏产品。全面负责公司产品设计、研发，负责核心技术问题解决及系统优化。

（3）高翹

负责后端服务器、大数据平台、公司 IT 的架构设计和总体规划，为研发创新提供架构支撑。

4、最近两年核心技术人员的主要变动情况

近两年公司核心技术人员稳定，未发生变动。

（六）公司在研项目情况

1、公司在研项目基本情况

序号	暂定名称	游戏描述	游戏类型	所处阶段及进度	研发目标
1	新开发休闲游戏 2	休闲经营类游戏	休闲	策划阶段，按照计划开展	开发新类型游戏，丰富游戏类型
2	新开发休闲游戏 3	面向男性的休闲类游戏	休闲	开发中	面向特定对象的新游戏
3	新开发消除类游戏 3	结合新的游戏玩法的创新性消除游戏	休闲、消除	开发中	创新游戏玩法

2、在研项目人员安排及经费投入

参见本招股说明书“第八节 财务会计信息和管理层分析”之“十、经营成果分析”之“（五）期间费用分析”之“3、研发费用”。

十、公司持续创新机制

（一）完善的创新研发机制

公司研发工作主要由研发中心统筹管理，负责公司新产品、新技术的调研、论证、开发、设计和测试工作。

公司高度重视市场调研及技术论证方面，通过 BI 系统收集、研究玩家行为数据、进行市场动态跟踪、分析玩家反馈信息，与知名渠道商沟通运营信息，获取游戏玩家兴趣分布、支付意愿等，同时在技术方面跟进行业前沿技术和应用模型等，保证技术的前沿性及研发的可行性。

在项目策划及立项评估方面，积极制定研发规范、推行并优化研发管理体系，将创意说明书和项目原型提交到项目评审小组，经过系统论证后确定是否立项并按照项目管理流程制定开发计划。

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

（二）有效的创新研发激励及培养措施

公司建立了有效的绩效考核与激励机制，对有突出贡献的技术人员实施激励。第一，加强对公司核心技术人员的激励措施，通过股权激励、绩效奖金等形式保持激励核心技术人员稳定性，持续为公司新产品开发和业绩增长作出贡献；第二、充分发挥现有研发人员的技术优势，根据员工技术特点优化岗位安排，充分调动员工积极性。第三、加强对员工的培养，对具有发展潜力的技术人员，制定了较为完善的员工培训计划，一方面通过内部组织形式，如通过资深技术人员分享会和内部交流等；另一方面通过外部讲师培训，帮助员工塑造良好的工作习惯和积极的工作态度。目前公司新老技术人员结构合理，为后续发展储备了高素质的人才。第四、多元化人才引进，提升员工思维发散度，扩大公司研发设计想象空间；同时引入外籍员工，吸纳外籍员工积极建议从而了解海外玩家思维定势、文化习惯等，使公司产品游戏玩法、关卡设计、界面风格等更适应海外玩家的偏好。

（三）科学的项目管理机制

公司经过多年的研发实践，已经建立了完善的研发体系和科学的管理机制，涉及项目调研、论证、启动、开发、设计测试等等各个环节，并建立了研发例会、产品经理会、月度总结会、问题讨论会等制度，定期跟踪项目研发进展并对遇到的问题进行集中讨论后提出明确解决措施和办法，保障产品研发有效推进。

公司游戏产品开发分为不同项目组，每个项目组根据需求组建项目组，并重点控制研发流程中各个环节的规范化和专业化，拟定工作计划和分工，发挥研发人员各自所长。经过多年研发管理实践，有效的推动的公司技术积累、产品升级和新品的研发，为公司持续增长和稳定经营奠定技术基础。

十一、公司境外经营情况

在《宾果消消消》游戏上线前，公司未在境外市场开展经营活动。《宾果消消消》游戏上线后，公司将《宾果消消消》全球区域（除中国大陆地区）的独家运营权授予猎豹公司，合作期限为2014年9月22日至2016年9月21日。为了进一步促进外业务的拓展，提升海外游戏的运营效率，上述与猎豹公司的授权协议到期后，经双方协商，公司收回上述海外市场的相关授权。2017年1月初，公司与猎豹公司达成补充协议，约定公司于2017年3月1日前向猎豹公司支付转移费用10万美元及咨询服务费82.14万美元，猎豹公司将以其名义在Google Play和App Store上发布的《宾果消消消》（非简体中文版）、Facebook主页管理权、Facebook Group的管理权及Facebook开发者的管理权用户数据移交给公司，并在12个月内提供运营和技术相关咨询服务。

2016年9月，公司在美国设立全资子公司Microfun Inc.，作为公司游戏产品海外市场的推广平台。公司收回境外市场的相关授权，境外市场由授权运营模式变更为联合运营模式。2016年9月至2017年2月期间，由于美国子公司仍处于前期筹备，暂由母公司负责海外市场的运营。2017年3月开始，美国子公司独立负责海外市场的运营，美国子公司获得公司游戏在海外市场的全部游戏分成收入以及广告收入后（游戏分成收入主要来自苹果公司及谷歌公司，分成比例为游戏净收入的70%），再与母公司进行收入分成，并由美国子公司独立负责海外市场的用户推广，美国子公司进行独立核算。2017年10月，公司新开发的消除类游戏《飞屋消消消》在海外市场开始上线运营，亦同样由Microfun Inc.负责海外市场的运营推广。目前，公司游戏在境外苹果公司iOS平台的App Store和谷歌公司安卓平台的Google Play应用商店中上架，游戏联合运营方主要系苹果公司和谷歌公司。

为了提高管理效率，公司2018年6月在香港成立了新的全资子公司柠檬微趣有限公司。2018年10月1日起，由其接替美国子公司Microfun Inc.作为公司游戏产品海外市场的推广平台。

2017年度、2018年度、2019年度和**2020年1-6月**，公司海外收入规模分别为9,309.65万元、10,770.03万元、5,791.52万元和**1,588.77万元**，占主营业务收入比重分别为24.03%、32.40%、16.63%和**14.16%**。

报告期各期，《宾果消消消》海外月均运营数据情况如下：

年度	海外累计注册用户数		海外月均活跃用户数		海外月均付费用户数		ARPPU (元)
	数量 (万)	占比	数量 (万)	占比	数量 (万)	占比	
2020年1-6月	3,590.61	11.63%	62.02	6.79%	0.79	5.51%	193.00
2019年度	3,504.64	12.58%	86.96	6.02%	3.79	2.97%	254.81
2018年度	3,265.90	12.99%	145.56	8.49%	1.83	4.00%	203.36
2017年度	2,912.68	13.47%	306.01	9.98%	3.36	3.91%	181.71

报告期内，《飞屋消消消》海外月均运营数据情况如下：

年度	海外累计注册用户数		海外月均活跃用户数		海外月均付费用户数		ARPPU (元)
	数量 (万)	占比	数量 (万)	占比	数量 (万)	占比	
2019年度	555.86	22.72%	29.15	20.03%	0.99	29.32%	158.30
2018年度	496.91	25.40%	78.46	30.73%	3.34	39.59%	169.96
2017年度	110.55	14.04%	21.16	11.78%	0.73	28.68%	142.03

2017年度，除海外市场各项运营数据指标提升外，在公司收回海外市场代理权后，公司直接与境外渠道商对接合作，公司直接取得游戏充值净收入的70%以及全部的境外广告收入，得益于海外市场的较快发展，故公司2017年境外销售收入规模较大。

2018年度，公司在海外市场主推新游戏《飞屋消消消》，逐步降低了《宾果消消消》的推广力度，因此在此期间内，《宾果消消消》在海外的月均活跃用户数和月均付费用户数均较上一年度有所下降。但《飞屋消消消》在海外市场取得了较大幅度的增长，推动海外收入占主营业务收入比重由上一年度的24.03%提高至当期的32.40%。

由于2018年度的海外市场推广效果不及预期，且海外市场推广成本较高，公司自2018年底开始逐渐暂停了在海外市场的推广投放，因此在2019年度及2020年上半年，《宾果消消消》与《飞屋消消消》在海外市场的月均活跃用户数与月均付费用户数均较上一年度有较大幅度的下滑，海外收入亦因此下滑较多。

公司目前在美国及香港开展游戏运营相关业务合法合规，无需取得境外经营资质。

第七节 公司治理与独立性

一、公司治理

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

2020年4月3日，公司召开了第二届董事会第八次会议，会议审议通过了《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于修订〈公司章程〉、〈股东大会议事规则〉、〈董事会议事规则〉的议案》，并同意将该议案提交公司股东大会表决。2020年4月3日，公司在全国中小企业股份转让系统官方网站上披露了相关公告。

（一）股东大会制度的建立健全及运行情况

1、股东大会制度的建立健全情况

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

2、股东大会制度的运行情况

自股份公司成立以来至本招股说明书签署之日，公司共召开17次股东大会，历次股东大会的召集、提案、出席、议事、表决、决议以及会议记录程序等均履行了法律法规和《公司章程》的相关规定。公司股东大会就《公司章程》的订立及修改、公司重大制度建设、重大经营投资和财务决策、董事与监事的聘任、首次公开发行股票并在创业板上市的决策和募集资金投向等重大事项进行审议决策，严格依照相关规定行使权力。

（二）董事会制度的建立健全及运行情况

1、董事会制度的建立健全情况

公司建立了董事会制度，公司董事会为公司的决策机构，对股东大会负责。

公司董事享有《公司法》、《公司章程》规定的权利，同时承担相应的义务。

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

2、董事会制度的运行情况

公司董事会由7名董事组成，其中独立董事3名，董事长1人。自股份公司成立至本招股说明书签署日，公司共召开32次董事会会议。董事会依照《公司法》、《公司章程》、《董事会议事规则》的规定规范运作，公司董事会就《公司章程》和公司重大制度建设、重大经营投资和财务决策、管理层的聘任、首次公开发行股票并在创业板上市的决策和募集资金投向等重大事项进行审议和决策，有效履行了职责。

（三）监事会制度的建立健全及运行情况

1、监事会制度的建立健全情况

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

2、监事会制度的运行情况

公司监事会由3名监事组成，其中职工代表监事1名。自股份公司成立至本招股说明书签署日，公司监事会共召开25次会议。公司监事会就监事会成员的选举、董事和高级管理人员执行公司职务行为的监督、审议年度监事会工作报告、审议年度报告等事项有效的履行了职责。

（四）独立董事制度建立健全及运行情况

1、独立董事制度的建立健全情况

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

2、独立董事制度运行情况

公司设独立董事 3 名。自股份公司成立至本招股说明书签署日，公司独立董事出席董事会的次数为 26 次。独立董事依据有关法律、法规、《公司章程》谨慎、勤勉的履行了权利和义务，参与了公司重大经营决策，对公司重大关联交易和重大投资项目均发表了公允的独立意见。

（五）各专门委员会人员构成及运行情况

1、审计委员会的人员构成及运行情况

公司制定了《审计委员会工作制度》，审计委员会成员由董小英、李竹、陈均平组成，其中董小英、陈均平为独立董事。

公司董事会审计委员会制度建立于 2016 年 10 月 15 日，自成立至本招股说明书签署之日，公司审计委员会共召开 16 次会议，均严格按照《公司章程》、《审计委员会工作制度》的规定对职权范围内的公司事务进行讨论决策，依法履行了《公司法》和《公司章程》赋予的权利和义务，运行情况良好。

2、战略委员会的构成及运行情况

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

公司战略委员会制度建立于 2016 年 10 月 15 日，自成立至本招股说明书签署之日，公司战略委员会共召开 5 次会议，均严格按照《公司章程》、《战略委员会工作制度》的规定对职权范围内的公司事务进行讨论决策，依法履行了《公司法》和《公司章程》赋予的权利和义务，运行情况良好。

3、提名委员会的构成及运行情况

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

公司提名委员会制度建立于 2016 年 10 月 15 日，自成立至本招股说明书签署日，公司提名委员会共召开 5 次会议，均严格按照《公司章程》、《提名委员会工作制度》的规定对职权范围内的公司事务进行讨论决策，依法履行了《公司法》和《公司章程》赋予的权利和义务，运行情况良好。

4、薪酬与考核委员会的构成及运行情况

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

公司薪酬与考核委员会制度建立于 2016 年 10 月 15 日，自成立至本招股说明书签署日，公司薪酬与考核委员会共召开了 4 次会议，均严格按照《公司章程》、《薪酬与考核委员会工作制度》的规定对职权范围内的公司事务进行讨论决策，依法履行了《公司法》和《公司章程》赋予的权利和义务，运行情况良好。

（六）发行人公司治理特殊安排等重要事项

截至本招股说明书签署日，公司不存在特别表决权股份或类似特殊安排，不存在协议控制架构。

二、公司内部控制制度情况

（一）公司管理层对内部控制的自我评价

公司管理层对公司内部控制自我评价发表如下意见：

公司董事会对建立和维护充分的财务报告相关内部控制制度负责。

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

公司董事会已按照《企业内部控制基本规范》要求对财务报告相关内部控制进行了评价，并认为其在 2020 年 6 月 30 日（基准日）有效。

在内部控制自我评价过程中未发现与非财务报告相关的重大和重要缺陷。

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

（二）注册会计师对内部控制的鉴证意见

发行人已聘请立信会计师事务所（特殊普通合伙）对公司管理层按照《企业内部控制基本规范》及相关规定对 2020 年 6 月 30 日与财务报表相关的内部控制有效性认定进行了鉴证，并出具《内部控制鉴证报告》（信会师报字[2020]第 ZG11811 号）。发表意见如下：

“我们认为，贵公司按照财政部等五部委颁发的《企业内部控制基本规范》及相关规定于 2020 年 6 月 30 日在所有重大方面保持了与财务报表相关的有效。”

三、公司报告期内违法违规行及受到处罚情况

发行人游戏产品均为休闲类游戏，依照相关规定设有防沉迷系统，产品内容未涉赌涉黄，报告期内均未受到行政处罚，不存在重大违法违规行为。

2020 年 7 月和 2020 年 9 月，公司游戏产品《宾果消消消》（版本 7.5.1）分别被工信部和国家计算机病毒应急处理中心认为存在隐私不合规情形。公司已按照相关要求进行了整改工作，未受到相关行政处罚，不属于重大违法违规行为。

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

报告期内，公司不存在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫债务、代垫款项或其他方式占有公司资金的情形。公司制定了《防范控股股东及关联方资金占用管理制度》等防范资金占用的内控制度。

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

五、发行人独立性情况

（一）资产完整性

发行人资产完整。发行人具备与生产经营业务体系相配套的设备、设施、场所，同时具有与生产经营有关的资质和技术，相关固定资产、无形资产等资产权属完整有效。发行人资产独立完整、产权明晰，目前不存在被控股股东占

用而损害公司利益的情形。发行人资产独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业。

（二）人员独立

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

（三）财务独立

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

（四）机构独立

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

（五）业务独立

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

（六）主营业务、控制权、管理团队稳定

发行人主营业务、控制权、管理团队稳定，最近2年内主营业务和董事、高级管理人员均没有发生重大不利变化；控股股东和受控股股东、实际控制人支配的股东所持发行人的股份权属清晰，最近2年实际控制人没有发生变更，不存在导致控制权可能变更的重大权属纠纷。

（七）不存在对持续经营有重大影响的事项

发行人不存在主要资产、核心技术、商标的重大权属纠纷，重大偿债风险，重大担保、诉讼、仲裁等或有事项，经营环境已经或将要发生的重大变化等对持续经营有重大影响的事项。

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

六、同业竞争

（一）控股股东、实际控制人与发行人的同业竞争现状

公司控股股东及实际控制人控制的其他企业的基本情况见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（三）本公司控股股东及实际控制人控制的其他企业”。

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

（二）控股股东、实际控制人作出的避免同业竞争的承诺

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

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

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

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

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

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

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

七、关联方

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

（一）存在控制关系的关联方

1、控股股东及实际控制人

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

2、控股子公司

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

柠檬微趣有限公司	发行人全资子公司
北京柠檬微趣互动科技有限公司	发行人全资子公司

（二）不存在控制关系的关联方

1、受同一控制人控制的其他企业

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

2、直接、间接持股 5%以上的股东

除齐伟外，直接或间接持有公司 5% 以上股份的其他主要股东，具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人主要股东及实际控制人及其控制的企业情况”之“（二）持有 5% 以上股份的主要股东”，具体关联关系如下：

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

3、公司合营和联营企业

截至本招股说明书签署之日，公司无联营企业或合营企业。

4、间接持有及控制公司 5% 以上股份的自然人的关系密切的家庭成员

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

5、公司董事、监事、高级管理人员及与其关系密切的家庭成员

齐伟、文明、于剑、李竹、董小英、刘凝、陈均平为发行人董事，肖勃雷、任京辉、陈家骥为发行人监事，齐伟、文明、于剑、胡增荣为发行人高级管理人员。上述人员及与其关系密切的家庭成员均为公司的关联方。上述人员的具体情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“七、发行人董事、监事、

高级管理人员及核心技术人员的简要情况”。曾经担任公司监事的曹曦与其关系密切的家庭成员亦均为公司的关联方。

6、公司直接或间接持股 5%以上的股东、董事、监事、高级管理人员控制、共同控制或施加重大影响的其他企业

序号	名称	关联关系
1	北京臻云智能创业投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事
2	北京臻迪科技股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
3	北京大河汇智投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
4	北京厚德科创科技孵化器有限公司	发行人董事李竹担任其董事
5	上海腾牛电子商务有限公司	发行人董事李竹担任其董事
6	北京将至信息科技发展股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
7	北京将至网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
8	北京调果师投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
9	北京销冠科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
10	北京北软汇智投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
11	中科云创（北京）科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
12	北京悠彩互动科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
13	北京厚德雍和新媒体版权投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事
14	北京吉芙德信息技术有限公司	发行人董事李竹担任其董事
15	北京灵远富荣投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
16	深圳一微克科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
17	北京西瓜藤网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
18	北京天地游网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
19	北京厚德昌科投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
20	北京双髻鲨科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
21	北京至信互通信息技术有限公司	发行人董事李竹担任其董事
22	南京淘氮环保科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
23	青岛天地游网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
24	深圳南山英诺股权投资基金管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
25	深圳市中经饭否科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
26	北京亿评网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
27	北京英诺融科创业投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事
28	云中万维（北京）科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
29	北京厚德雍和资本管理有限公司	发行人董事李竹担任其副董事长
30	北京悠视互动科技有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、 经理、法定代表人
31	深圳英诺厚德基金管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、 总经理、法定代表人

32	北京英诺大河创业投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事长、经理、法定代表人
33	一诺汇金（北京）投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理、法定代表人
34	北京正禾谷科技发展有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理、法定代表人；李竹及其配偶共同持有其 100% 股权
35	北京云视天创网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事长
36	天津银诺投资咨询有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理、法定代表人
37	英诺融科（北京）投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理、法定代表人
38	北京时越网络技术有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有 60% 股权
39	上海匀养生物科技有限公司	发行人董事李竹及其配偶付迎任其董事
40	北京麦恩思远科技股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
41	华青融天（北京）软件股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
42	臻云智能（北京）投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
43	天津酷米网络科技有限责任公司	发行人董事李竹担任其董事
44	北京爱视游科技文化有限公司	发行人董事李竹担任其董事
45	北京酒摄会国际文化传播有限公司	发行人董事李竹担任其董事
46	北京厚德文华投资咨询有限公司	发行人董事李竹担任其董事长
47	北京水木华清投资中心（有限合伙）	发行人董事李竹担任其执行事务合伙人委派代表
48	北京视奥联合广告有限公司	发行人董事李竹担任其经理，并持有 60% 股权
49	智方（北京）科技发展有限公司	发行人董事李竹担任其董事
50	水清木华金种子（北京）科技孵化器有限公司	发行人董事李竹担任其董事长、经理、法定代表人
51	天津将至网络技术有限公司	发行人董事李竹施加重大影响的公司
52	杭州英诺华方投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事长兼总经理、法定代表人
53	沈阳通用机器人技术股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
54	北京通用厚德机器人科技有限责任公司	发行人董事李竹担任其董事
55	寻任信息科技（上海）有限公司	发行人董事李竹担任其董事
56	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）	发行人董事李竹担任执行事务合伙人委派代表
57	北京时空港科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
58	北京天诚德天科技发展有限公司	发行人董事李竹担任其董事
59	深圳众米网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
60	菠菜科技（北京）有限公司	发行人董事李竹担任其董事
61	北京臻利知识产权服务有限公司	发行人董事李竹担任其董事
62	水清木华（北京）投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理、法定代表人

63	北京盗火者区块链科技有限责任公司	发行人董事李竹担任其董事
64	水木华清（福建）投资合伙企业（有限合伙）	发行人董事李竹担任其执行事务合伙人的经理、执行董事
65	水清木华（平潭）企业管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理、法定代表人并持股 50%
66	英诺（广州）创业投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、总经理、法定代表人并持股 65%
67	北京中诺同创投资基金管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
68	上海睿职网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
69	北京加速飞科技有限公司	发行人董事李竹及其配偶控制的企业
70	湖南省老杨明远眼镜有限公司	发行人董事文明关系密切家庭成员担任董事的企业
71	北京上智力行管理顾问有限公司	发行人独立董事董小英关系密切家庭成员控制的企业
72	北京市易行律师事务所	发行人独立董事刘凝担任其主任
73	北京希地码科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事长及法定代表人
74	北京希地码图像技术有限公司	发行人监事会主席肖勃雷控制的企业
75	北京越天嘉扬科技发展有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事长及法定代表人并持有其 56.56% 的股权；发行人持股 5% 以上股东刘岗担任其董事
76	北京奇普嘉信息技术有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事
77	北京离子火花工业技术中心（有限合伙）	发行人监事会主席肖勃雷担任其执行事务合伙人并持有 66.67% 出资
78	北京正特健投资管理有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事；发行人持股 5% 以上股东刘岗担任董事长并持有其 57.14% 的股权
79	西藏易视智能科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事
80	北京润乾嘉悦科技有限责任公司	发行人持股 5% 以上股东刘岗担任董事
81	北京知社学人科技开发有限公司	发行人持股 5% 以上股东刘岗担任副董事长
82	长沙希地码科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其执行董事、总经理、法定代表人
83	南京安玛光电科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事
84	佛山英诺大康国际产业园投资发展有限公司	发行人董事李竹担任其董事
85	北京海谱恩科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其执行董事、法定代表人
86	上海英诺厚德企业管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事

八、关联交易

（一）报告期关联交易简要汇总表

报告期内，发行人关联交易汇总表如下：

单位：万元

项目		2020年 1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
经常性关联交易	关联采购	-	-	-	-
	关联销售	-	-	-	-
偶发性关联交易	资金拆借	-	-	-	-
	关联担保	-	-	-	-
管理人员薪酬		273.12	705.83	603.42	468.94
关联方往来		-	-	-	-

注：上述支付薪酬数据不含独立董事津贴、外部监事津贴。

（二）经常性关联交易

1、关联销售

报告期内，发行人未发生关联销售的情形。

2、关联采购

报告期内，发行人未发生关联采购的情形。

（三）管理人员薪酬

报告期内，发行人向公司董事、监事、高管等关联方发放薪酬金额如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年	2017年
关键管理人员薪酬	273.12	705.83	603.42	468.94

注：上述支付薪酬数据不含独立董事津贴、外部监事津贴。

（四）关联交易对财务状况和经营成果的影响

报告期内，公司未发生其他关联销售和关联采购的情形。

（五）关联交易履行的决策程序、独立董事对关联交易公允性发表的意见

报告期内，公司未发生关联销售和关联采购的情形。

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

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

（六）规范和减少关联交易的措施

有限公司阶段，公司尚未建立完善的内部控制制度、资金管理制度。整体变更设立股份公司后，公司已完善公司治理结构，建立健全了包含资金管理制度在内的内部控制制度。

1、公司治理结构

整体变更设立股份公司后，公司根据《公司法》、《证券法》、《上市公司章程指引》等相关法律、法规、规范性文件及《公司章程》的规定，已建立健全了公司治理的管理制度体系，完善了公司的股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度，形成了规范的公司治理结构。公司依法建立了股东大会、董事会和监事会。

2、内部控制制度

公司内部控制制度体系中与公司管理与财务核算有关的内控制度包括《财务管理细则》《采购管理控制制度》《销售与收款内部控制制度》、《银行存款管理制度》、《固定资产管理制度》、《往来账务管理细则》、《费用报销管理制度》、《防范大股东及其他关联方资金占用管理制度》、《对外投资管理制度》《对外担保管理制度》等。

公司《关联交易管理制度》规定如下：

（1）关联交易审批流程：公司拟进行关联交易时，由公司的职能部门提出书面报告，该报告应就该关联交易的具体事项、定价依据和对公司股东利益的影响程度做出详细说明；按照关联交易总额在公司最近一期经审计净资产占比的大小，提交相应决策部门审批。

（2）关联交易的审批机构：公司与关联人达成的关联交易总额在公司最近一期经审计净资产 1% 以下，由公司总经理审批；关联交易总额在公司最近一期经审计净资产 1% 以上、5% 以下，由公司董事会审批；关联交易总额在公司最

近一期经审计净资产 5% 以上，由公司董事会审议通过后提请公司股东大会审批。此外，公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。

（3）董事、监事及高级管理人员的职责：公司董事、监事及高级管理人员有义务关注公司是否存在被关联方挪用资金等侵占公司利益的问题。公司监事至少应每半年查阅一次公司与关联方之间的资金往来情况，了解公司是否存在被控股股东及其关联方占用、转移公司资金、资产及其他资源的情况，如发现异常情况，及时提请公司董事会采取相应措施。公司发生因关联方占用或转移公司资金、资产或其他资源而给公司造成损失或可能造成损失的，公司董事会应及时采取诉讼、财产保全等保护性措施避免或减少损失。

（4）保护性措施：公司不应对所涉交易标的状况不清、交易价格未确定、交易对方情况不明朗的关联交易事项进行审议并作出决定。

3、资金管理制度

公司制定了严格的与资金管理相关的内控制度，包括《防范控股股东及关联方资金占用管理制度》、《备用金管理制度》、《银行存款管理制度》等。

其中，《防范控股股东及关联方资金占用管理制度》主要规定如下：

（1）资金占用的禁止性规定：公司应防止大股东及关联方通过各种方式直接或间接占用公司的资金和资源，不得以下列方式将资金直接或间接地提供给大股东及关联方使用：有偿或无偿地拆借公司的资金给大股东及关联方使用；通过银行或非银行金融机构向大股东及关联方提供委托贷款；委托大股东及关联方进行投资活动；为大股东及关联方开具没有真实交易背景的商业承兑汇票；代大股东及关联方偿还债务；以其他方式占用公司的资金和资源。

（2）公司董事会、监事会和高管人员的责任及监管程序

①关联交易审批权限：公司董事会按照权限和职责审议批准公司与大股东及关联方之间的关联交易行为，超出董事会权限的关联交易需提请股东大会审批。

②董事会的监管报告责任：公司发生大股东及关联方侵占公司资产、损害公司及社会公众股东利益情形时，公司董事会应及时采取有效措施要求大股东及关联方停止侵害、赔偿损失。当大股东及关联方拒不纠正时，公司董事会应及时向证券监管部门报告。

按照《企业内部控制基本规范》的规定，公司在制定各项内控制度时，主要包括以下具体控制措施：

1、不相容职务分离控制措施

公司《现金管理控制制度》规定钱账分管制度，即现金出纳和会计记录工作应该适当分离，出纳工作由专人负责。

公司《采购管理控制制度》规定公司采购业务需分离控制的不相容职务包括：

（1）请购与审批人员；（2）供应商的选择与审批；（3）采购合同协议的拟定与审核；（4）采购、验收与相关记录；（5）付款的申请、审批与执行。

公司《销售与收款内部控制制度》规定，销售职能与开具发票、记账职能相分离；开具发票、记账职能与收款职能相分离。

2、授权审批控制措施

公司《备用金管理制度》、《银行存款管理制度》对货币资金的支出审批权限进行了具体规定；公司《采购管理控制制度》规定采购业务的各采购岗位权限和采购审批流程；公司《关联交易管理制度》规定公司关联交易的审批决策和权限。

3、财产保护控制

公司建立了财产日常管理制度和定期清查制度，采取财产记录、实物保管、定期盘点、账实核对等措施，确保财产安全。

公司《现金管理控制制度》规定公司现金管理日清月结，出纳员办理现金出纳业务，必须做到按日清理，按月结账。限额内的库存现金在保险柜存放。

《固定资产管理制度》规定笔记本电脑、台式机及办公设备由行政部负责管理、登记，服务器、网络设备、存储设备及备品备件等由技术部负责管理。行政部和技术部需对所管理的固定资产建立固定资产台账，对固定资产的购入、调拨、维修及报废情况及时进行备案登记。固定资产盘点清查分为年中盘点和年末盘点，由行政部和财务部共同执行。

公司在建立健全内部控制制度体系中，综合运用各项内控措施，制定了相互制约、相互监督、职权分明的内部控制措施，对各种业务和事项实施有效控制。

公司将进一步采取措施规范和减少关联交易。对于合理的、有利于公司发展的关联交易，公司将遵循“公平、公正、公开以及平等、自愿、有偿”的原则，严

格按照相关的法律法规、《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》等有关规定，严格执行关联交易决策程序、信息披露、回避制度等以规范关联交易。

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

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

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

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

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

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

6、本人/本合伙企业承诺杜绝一切非法占用发行人的资金、资产的行为。

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

九、报告期内关联方变化情况

报告期内，公司关联方变化主要由于董监高变动及直接或间接持股 5% 以上的股东、董事、监事、高级管理人员控制、共同控制或施加重大影响的其他企业变动引起，具体情况如下：

（一）公司董事、监事及高级管理人员增减变动情况

1、2017 年 12 月 12 日，公司董事会收到董事贾绍华的辞职报告，贾绍华辞去公司董事职务。2018 年 1 月 19 日，公司临时股东大会任命陈均平为独立董事。

2、2018 年 4 月 23 日，监事曹曦因个人原因提出辞职，并提交了《监事辞职报告》。2018 年 4 月 23 日，公司召开第一届监事会第十次会议，拟补选陈家骥为第一届监事会监事。2018 年 5 月 16 日，公司召开 2017 年年度股东大会，任命陈家骥为第一届监事会监事，任期与第一届监事会任期相同，曹曦正式辞去监事职务。

报告期内，在上述个人由关联方变更为非关联方之后，公司未与其发生交易。

（二）其他关联方变动情况

1、新增关联方

序号	关联方名称	关联关系
1	华青融天（北京）软件股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
2	杭州英诺华方投资有限公司	发行人董事李竹担任其董事长兼总经理、法定代表人
3	沈阳通用机器人技术股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事
4	北京通用厚德机器人科技有限责任公司	发行人董事李竹担任其董事
5	寻任信息科技（上海）有限公司	发行人董事李竹担任其董事
6	天津英诺创业投资合伙企业（有限合伙）	发行人董事李竹担任执行事务合伙人委派代表
7	北京时空港科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
8	北京天诚德天科技发展有限公司	发行人董事李竹担任其董事
9	深圳众米网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
10	菠菜科技（北京）有限公司	发行人董事李竹担任其董事
11	北京臻利知识产权服务有限公司	发行人董事李竹担任其董事
12	水清木华（北京）投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理、法定代表人
13	北京盗火者区块链科技有限责任公司	发行人董事李竹担任其董事
14	水木华清（福建）投资合伙企业（有限合伙）	发行人董事李竹担任其执行事务合伙人
15	水清木华（平潭）企业管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理、法定代表人并持股 50%

序号	关联方名称	关联关系
16	英诺（广州）创业投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、总经理、法定代表人并持股 65%
17	北京中诺同创投资基金管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事
18	上海睿职网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事
19	北京加速飞科技有限公司	发行人董事李竹及其配偶控制的企业
20	湖南省老杨明远眼镜有限公司	发行人董事文明关系密切家庭成员担任董事的企业
21	北京上智力行管理顾问有限公司	发行人独立董事董小英关系密切家庭成员控制的企业
22	迪瑞医疗科技股份有限公司	发行人独立董事刘凝担任其独立董事
23	北京希地码图像技术有限公司	发行人监事会主席肖勃雷控制的企业
24	西藏易视智能科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事
25	北京润乾嘉悦科技有限责任公司	发行人持股 5% 以上股东刘岗担任董事
26	北京知社学人科技开发有限公司	发行人持股 5% 以上股东刘岗担任副董事长
27	长沙希地码科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其执行董事、总经理、法定代表人
28	南京安玛光电科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事
29	佛山英诺大康国际产业园投资发展有限公司	发行人董事李竹担任其董事
30	北京海谱恩科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其执行董事、法定代表人
31	上海英诺厚德企业管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事

2、减少关联方

序号	原关联方名称	原关联关系	变动原因
1	北京推想科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
2	深圳火橙创业加速器有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
3	天下创业（北京）教育科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
4	上海似颜绘科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
5	苏州巨佳电子科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
6	北京看山科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
7	天使聚场（北京）科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
8	广州誉高信息科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
9	北京北斗星空文化传播有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
10	上海东方明珠文化产业股权投资基金管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
11	北京香橙互动网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务
12	长沙市中智信息技术开发有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有 3.00% 股权	辞任相关职务
13	北京厚德跨空科技孵化器有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、经理及法定代表人	辞任相关职务

14	北京英诺昌盛投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其董事及法定代表人	辞任相关职务
15	北京英诺昌盛创业投资有限公司	发行人董事李竹担任其法定代表人	辞任相关职务
16	北京天天宽广网络科技有限公司	发行人董事李竹担任其董事长、总经理	辞任相关职务
17	深圳英诺厚德投资企业（有限合伙）	发行人董事李竹持有其 26.28% 出资额	出资额减少
18	华青融天（北京）技术股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事，并持有 1.00% 股权	辞任相关职务
19	异视科技（北京）有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事	辞任相关职务
20	浙江群鑫生物产业开发有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事	辞任相关职务
21	深圳通用机器人技术股份有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事	辞任相关职务
22	哈尔滨电气集团佳木斯电机股份有限公司	发行人独立董事贾绍华担任其独立董事	辞任相关职务
23	海马汽车集团股份有限公司	发行人独立董事贾绍华担任其独立董事	辞任相关职务
24	兖州煤业股份有限公司	发行人独立董事贾绍华担任其独立董事	辞任相关职务
25	北京紫荆同源科技有限公司	发行人监事会主席肖勃雷担任其董事，并持有 10.00% 股权	辞任相关职务
26	北京若愚智能设备有限公司	发行人董事李竹担任其董事	公司注销
27	北京诺虎教育科技有限公司	发行人持股 5% 以上股东刘岗担任总经理、法定代表人	公司注销
28	迪瑞医疗科技股份有限公司	发行人独立董事刘凝担任其独立董事	股票上市规则修改
29	杭州英诺厚德投资管理有限公司	发行人董事李竹担任其执行董事、总经理、法定代表人	公司注销
30	上海道伟企业管理事务所	发行人董事李竹持有 100% 财产份额	公司注销
31	广东德生科技股份有限公司	发行人董事李竹担任其董事	辞任相关职务

报告期内，在上述公司由关联方变更为非关联方之后，公司未与这些公司发生交易。

第八节 财务会计信息及管理层分析

发行人已聘请立信会计师事务所（特殊普通合伙）对 2017 年 12 月 31 日、2018 年 12 月 31 日、2019 年 12 月 31 日和 2020 年 6 月 30 日的合并及母公司资产负债表，2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-6 月的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表、合并及母公司所有者权益变动表以及财务报表附注进行了审计，并出具了标准无保留意见的《审计报告》（信会师报字[2020]第 ZG11808 号）。

本节引用的财务数据，非经特别说明均引自经审计的公司财务报表，并以合并数据反映；非经特别说明，货币单位为人民币元。投资人欲对本公司的财务状况、经营成果、现金流量和会计政策等进行更详细的了解，请认真阅读备查文件一《财务报表及审计报告》。

一、报告期经审计的财务报表

（一）合并资产负债表

单位：元

项 目	2020 年 6 月 30 日	2019 年 12 月 31 日	2018 年 12 月 31 日	2017 年 12 月 31 日
流动资产：				
货币资金	428,472,277.23	433,857,957.28	314,400,815.06	215,354,590.67
应收账款	26,365,457.27	34,973,041.72	34,886,134.39	77,337,433.98
预付款项	16,063,024.93	15,419,717.07	28,823,523.93	20,368,508.30
其他应收款	2,725,620.49	2,317,103.41	1,154,753.50	1,277,808.88
存货	-	-	-	-
其他流动资产	10,342,490.56	6,108,865.48	1,451,998.87	98,605.20
流动资产合计	483,968,870.48	492,676,684.96	380,717,225.75	314,436,947.03
非流动资产：				
长期股权投资	-	-	-	-
固定资产	3,848,975.67	3,724,929.81	2,766,457.36	2,722,366.63
无形资产	-	-	-	-
长期待摊费用	4,014,093.67	3,875,604.82	2,595,686.84	3,616,905.16
递延所得税资产	1,364,546.61	1,636,535.96	1,599,711.72	1,628,001.79
非流动资产合计	9,227,615.95	9,237,070.59	6,961,855.92	7,967,273.58
资产总计	493,196,486.43	501,913,755.55	387,679,081.67	322,404,220.61

合并资产负债表（续）

单位：元

项 目	2020年6月30日	2019年12月31日	2018年12月31日	2017年12月31日
流动负债：				
短期借款	-	-	-	-
应付账款	3,028,908.02	4,172,475.02	2,048,292.76	5,792,993.15
预收款项				
合同负债	8,042,397.76	-	-	-
应付职工薪酬	3,344,250.52	9,750,975.96	7,141,702.52	5,626,675.20
应交税费	1,011,294.57	1,596,144.02	501,722.50	18,114,229.33
其他应付款	354,656.54	311,423.90	229,813.98	183,678.82
流动负债合计	15,781,507.41	15,831,018.90	9,921,531.76	29,717,576.50
非流动负债：				
递延收益	-	9,498,157.44	9,196,255.42	7,079,635.76
非流动负债合计	-	9,498,157.44	9,196,255.42	7,079,635.76
负 债 合 计	15,781,507.41	25,329,176.34	19,117,787.18	36,797,212.26
所有者权益：				
股本	51,000,000.00	51,000,000.00	51,000,000.00	51,000,000.00
资本公积	93,569,595.78	93,569,595.78	93,569,595.78	93,569,595.78
其他综合收益	-701,120.61	576,635.07	364,754.26	312,379.36
盈余公积	25,500,000.00	25,500,000.00	25,500,000.00	17,419,799.52
未分配利润	308,046,503.85	305,938,348.36	198,126,944.45	123,305,233.69
归属于母公司股东权益合计	477,414,979.02	476,584,579.21	368,561,294.49	285,607,008.35
少数股东权益	-	-	-	-
股东权益合计	477,414,979.02	476,584,579.21	368,561,294.49	285,607,008.35
负债和股东权益总计	493,196,486.43	501,913,755.55	387,679,081.67	322,404,220.61

（二）合并利润表

单位：元

项 目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
一、营业总收入	112,231,457.80	348,283,089.35	332,415,576.85	387,620,631.05
其中:营业收入	112,231,457.80	348,283,089.35	332,415,576.85	387,620,631.05
二、营业总成本	68,355,565.15	206,315,747.06	218,968,145.83	262,628,924.18
其中:营业成本	6,919,967.49	14,842,731.02	13,451,065.32	13,907,385.46
税金及附加	377,970.65	1,505,904.31	2,218,635.17	1,687,560.69
销售费用	29,383,522.68	112,977,168.91	143,286,801.72	172,605,874.24
管理费用	10,944,185.21	26,026,657.54	23,127,096.16	49,279,665.85
研发费用	27,719,293.10	55,516,180.31	39,752,860.70	26,542,828.99
财务费用	-6,989,373.98	-4,552,895.03	-2,868,313.24	-1,394,391.05
其中:利息费用		-	-	25,330.13
利息收入	3,600,805.14	3,568,590.01	1,811,726.62	1,831,207.77
加:其他收益	486,231.98	450,133.69	4,000.00	-
投资收益(损失以“—”号填列)				
其中:对联营企业和合营企业的投资收益				
公允价值变动收益(损失以“—”号填列)				
信用减值损失(损失以“—”号填列)	444,272.56	272,227.24	-	-
资产减值损失(损失以“—”号填列)			2,042,055.34	-1,946,174.62
资产处置收益(损失以“—”号填列)		-	-81,955.44	-
三、营业利润(亏损以“—”号填列)	44,806,397.19	142,689,703.22	115,411,530.92	123,045,532.25
加:营业外收入	1,549,957.47	3,250,444.48	748,679.22	329,623.40
减:营业外支出	1,013,010.00	13,834.85	340,595.69	630,845.57
四、利润总额(亏损总额以“—”号填列)	45,343,344.66	145,926,312.85	115,819,614.45	122,744,310.08
减:所得税费用	2,435,189.17	7,514,908.94	17,617,703.21	32,771,130.87
五、净利润(净亏损以“—”号填列)	42,908,155.49	138,411,403.91	98,201,911.24	89,973,179.21
(一)按经营持续性分类				
1.持续经营损益	42,908,155.49	138,411,403.91	98,201,911.24	89,973,179.21
2.终止经营损益			-	-
(二)按所有权归属分类				
1.少数股东损益			-	-
2.归属于母公司股东的净利润	42,908,155.49	138,411,403.91	98,201,911.24	89,973,179.21
六、其他综合收益的税后净额	-1,277,755.68	211,880.81	52,374.90	279,138.27

归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额	-1,277,755.68	211,880.81	52,374.90	279,138.27
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益				-
1.重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动				
2.权益法下不能转损益的其他综合收益				
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益	-1,277,755.68	211,880.81	52,374.90	279,138.27
1.权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额				
2.可供出售金融资产公允价值变动损益				
3.持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益				
4.现金流量套期损益的有效部分				
5.外币财务报表折算差额	-1,277,755.68	211,880.81	52,374.90	279,138.27
6.其他				
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额			-	-
七、综合收益总额	41,630,399.81	138,623,284.72	98,254,286.14	90,252,317.48
归属于母公司股东的综合收益总额	41,630,399.81	138,623,284.72	98,254,286.14	90,252,317.48
归属于少数股东的综合收益总额			-	-
八、每股收益：				
（一）基本每股收益	0.84	2.71	1.93	1.77
（二）稀释每股收益	0.84	2.71	1.93	1.77

（三）合并现金流量表

单位：元

项 目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017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	124,633,109.54	365,925,404.54	385,102,702.47	363,951,746.83
收到的税费返还	-	2,773,921.35	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	11,369,472.77	23,020,217.54	7,331,177.33	15,553,409.40
经营活动现金流入小计	136,002,582.31	391,719,543.43	392,433,879.80	379,505,156.23
购买商品、接受劳务支付的现金	4,243,885.70	8,213,843.21	9,699,287.95	5,830,641.31
支付给职工以及为职工支付的现金	39,873,313.39	70,020,667.77	54,368,373.20	39,087,081.39
支付的各项税费	7,009,382.01	23,053,630.87	41,854,600.66	30,334,904.91
支付其他与经营活动有关的现金	49,428,127.59	137,517,068.51	171,519,283.09	213,480,951.93
经营活动现金流出小计	100,554,708.69	238,805,210.36	277,441,544.90	288,733,579.54
经营活动产生的现金流量净额	35,447,873.62	152,914,333.07	114,992,334.90	90,771,576.69
二、投资活动产生的现金流量：				
收回投资收到的现金				
取得投资收益收到的现金				
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-	35,060.14	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额				
收到其他与投资活动有关的现金				
投资活动现金流入小计	-	-	35,060.14	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,916,602.32	4,362,957.35	873,337.32	4,380,701.97
投资支付的现金				
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额				
支付其他与投资活动有关的现金				
投资活动现金流出小计	1,916,602.32	4,362,957.35	873,337.32	4,380,701.97
投资活动产生的现金流量净额	-1,916,602.32	-4,362,957.35	-838,277.18	-4,380,701.97
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资收到的现金		-	-	56,160,000.00
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金				

取得借款收到的现金		-	-	337,735.00
发行债券收到的现金				
收到其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流入小计	-	-	-	56,497,735.00
偿还债务所支付的现金			-	675,470.00
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	40,800,000.00	30,603,060.00	15,300,000.00	7,678,707.48
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润				
支付其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流出小计	40,800,000.00	30,603,060.00	15,300,000.00	8,354,177.48
筹资活动产生的现金流量净额	-40,800,000.00	-30,603,060.00	-15,300,000.00	48,143,557.52
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	1,883,048.65	1,508,826.50	192,166.67	-426,013.39
五、现金及现金等价物净增加额	-5,385,680.05	119,457,142.22	99,046,224.39	134,108,418.85
加：期初现金及现金等价物余额	433,857,957.28	314,400,815.06	215,354,590.67	81,246,171.82
六、期末现金及现金等价物余额	428,472,277.23	433,857,957.28	314,400,815.06	215,354,590.67

（四）母公司资产负债表

单位：元

项 目	2020年6月30日	2019年12月31日	2018年12月31日	2017年12月31日
流动资产：				
货币资金	298,916,158.46	304,368,772.09	278,405,266.15	203,581,004.35
应收账款	49,605,264.87	55,992,742.15	55,216,630.91	88,146,542.14
预付款项	15,355,115.13	14,793,257.10	27,603,526.13	19,878,847.95
其他应收款	30,531,605.97	43,210,132.73	44,535,697.97	14,514,361.54
存货			-	-
其他流动资产	7,770,077.08	5,984,795.52	308,803.95	-
流动资产合计	402,178,221.51	424,349,699.59	406,069,925.11	326,120,755.98
非流动资产：				
长期股权投资	19,327,280.00	19,327,280.00	19,327,280.00	13,454,980.00
固定资产	3,204,642.48	3,052,953.32	2,096,705.30	2,198,353.91
在建工程				
无形资产				
长期待摊费用	2,999,420.13	2,626,775.88	935,323.99	1,202,559.43
递延所得税资产	1,360,049.59	1,632,038.94	1,599,711.72	1,628,001.79
非流动资产合计	26,891,392.20	26,639,048.14	23,959,021.01	18,483,895.13
资产总计	429,069,613.71	450,988,747.73	430,028,946.12	344,604,651.11

母公司资产负债表（续）

单位：元

项 目	2020年6月30日	2019年12月31日	2018年12月31日	2017年12月31日
流动负债：				
短期借款				-
应付账款	3,700,656.30	4,499,812.93	1,281,132.92	5,333,128.08
预收款项	-	-	-	-
合同负债	7,865,136.06	-	-	-
应付职工薪酬	1,997,102.42	6,705,898.67	4,510,598.82	3,064,442.20
应交税费	847,985.57	1,065,666.44	427,303.25	17,913,809.59
其他应付款	368,417.43	313,137.93	169,208.84	96,044.56
流动负债合计	14,779,297.78	12,584,515.97	6,388,243.83	26,407,424.43
非流动负债：				
递延收益	-	9,300,513.57	8,819,170.62	7,079,635.76
非流动负债合计	-	9,300,513.57	8,819,170.62	7,079,635.76
负 债 合 计	14,779,297.78	21,885,029.54	15,207,414.45	33,487,060.19
所有者权益：				
股本	51,000,000.00	51,000,000.00	51,000,000.00	51,000,000.00
资本公积	93,569,595.78	93,569,595.78	93,569,595.78	93,569,595.78
其他综合收益				
盈余公积	25,500,000.00	25,500,000.00	25,500,000.00	17,419,799.52
未分配利润	244,220,720.15	259,034,122.41	244,751,935.89	149,128,195.62
股东权益合计	414,290,315.93	429,103,718.19	414,821,531.67	311,117,590.92
负债和股东权益总计	429,069,613.71	450,988,747.73	430,028,946.12	344,604,651.11

（五）母公司利润表

单位：元

项 目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
一、营业总收入	78,465,057.01	219,053,100.75	243,334,119.05	347,834,544.38
其中：营业收入	78,465,057.01	219,053,100.75	243,334,119.05	347,834,544.38
二、营业总成本	53,231,178.49	176,881,410.99	109,574,886.07	197,061,690.85
其中：营业成本	4,933,120.46	16,154,722.96	14,983,505.06	11,836,831.07
税金及附加	363,951.55	1,483,088.03	1,974,764.81	1,510,106.71
销售费用	25,176,757.00	107,936,899.45	57,019,625.45	128,849,683.29
管理费用	8,802,071.60	20,794,839.67	16,177,364.32	41,400,880.01
研发费用	18,793,875.85	35,365,409.18	22,764,022.96	14,692,719.29
财务费用	-4,838,597.97	-4,853,548.30	-3,344,396.53	-1,228,529.52
其中：利息费用			-	-
利息收入	3,590,217.50	4,791,630.01	2,438,205.44	1,949,259.45
加：其他收益	485,307.11	450,133.69	4,000.00	-

投资收益（损失以“—”号填列）				
其中：对联营企业和合营企业的投资收益				
公允价值变动收益（损失以“—”号填列）				
信用减值损失（损失以“—”号填列）	372,206.34	265,828.21	-	-
资产减值损失（损失以“—”号填列）			1,928,135.35	-1,496,916.95
资产处置收益（损失以“—”号填列）				
三、营业利润（亏损以“—”号填列）	26,091,391.97	42,887,651.66	135,691,368.33	149,275,936.58
加：营业外收入	1,508,004.64	3,194,340.89	747,479.15	329,623.40
减：营业外支出	1,013,010.00	13,834.85	46,647.82	630,845.57
四、利润总额（亏损总额以“—”号填列）	26,586,386.61	46,068,157.70	136,392,199.66	148,974,714.41
减：所得税费用	599,788.87	1,185,971.18	17,388,258.91	32,771,130.87
五、净利润（净亏损以“—”号填列）	25,986,597.74	44,882,186.52	119,003,940.75	116,203,583.54
持续经营损益	25,986,597.74	44,882,186.52	119,003,940.75	116,203,583.54
终止经营损益	-	-	-	-
六、其他综合收益的税后净额	-	-	-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-	-
1.重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动				
2.权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额				
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益	-	-	-	-
1.权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额				
2.可供出售金融资产公允价值变动损益				
3.持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益				
4.现金流量套期损益的有效部分				

5.外币财务报表折算 差额				
6.其他				
七、综合收益总额	25,986,597.74	44,882,186.52	119,003,940.75	116,203,583.54

（六）母公司现金流量表

单位：元

项 目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017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	89,459,750.56	234,357,001.38	287,616,882.57	312,883,813.33
收到的税费返还	-	2,773,921.35	-	-
收到其他与经营活动有 关的现金	26,309,256.31	49,422,982.07	14,085,470.07	18,619,376.10
经营活动现金流入小 计	115,769,006.87	286,553,904.80	301,702,352.64	331,503,189.43
购买商品、接受劳务支 付的现金	3,216,146.58	11,443,387.64	13,425,589.52	7,140,349.88
支付给职工以及为职工 支付的现金	29,533,090.00	50,014,983.92	35,185,382.96	24,586,303.94
支付的各项税费	4,857,358.23	17,144,071.82	40,586,651.53	30,125,212.68
支付其他与经营活动有 关的现金	40,965,598.37	147,193,435.13	116,026,971.51	180,809,017.10
经营活动现金流出小 计	78,572,193.18	225,795,878.51	205,224,595.52	242,660,883.60
经营活动产生的现金 流量净额	37,196,813.69	60,758,026.29	96,477,757.12	88,842,305.83
二、投资活动产生的 现金流量：				
收回投资收到的现金				
取得投资收益收到的现 金				
处置固定资产、无形资 产和其他长期资产收回 的现金净额				
处置子公司及其他营业 单位收到的现金净额				
收到其他与投资活动有 关的现金				
投资活动现金流入小 计	-	-	-	-
购建固定资产、无形资 产和其他长期资产支付 的现金	1,849,427.32	4,191,460.35	481,195.32	1,535,530.72
投资支付的现金		-	5,872,300.00	2,759,840.00
取得子公司及其他营业 单位支付的现金净额				

支付其他与投资活动有关的现金				
投资活动现金流出小计	1,849,427.32	4,191,460.35	6,353,495.32	4,295,370.72
投资活动产生的现金流量净额	-1,849,427.32	-4,191,460.35	-6,353,495.32	-4,295,370.72
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资收到的现金	-	-	-	56,160,000.00
取得借款收到的现金				-
发行债券收到的现金				
收到其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流入小计	-	-	-	56,160,000.00
偿还债务所支付的现金				
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	40,800,000.00	30,603,060.00	15,300,000.00	7,650,000.00
支付其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流出小计	40,800,000.00	30,603,060.00	15,300,000.00	7,650,000.00
筹资活动产生的现金流量净额	-40,800,000.00	-30,603,060.00	-15,300,000.00	48,510,000.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	-5,452,613.63	25,963,505.94	74,824,261.80	133,056,935.11
加：期初现金及现金等价物余额	304,368,772.09	278,405,266.15	203,581,004.35	70,524,069.24
六、期末现金及现金等价物余额	298,916,158.46	304,368,772.09	278,405,266.15	203,581,004.35

二、审计意见

（一）审计意见

发行人已聘请立信会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2017 年 12 月 31 日、2018 年 12 月 31 日、2019 年 12 月 31 日和 2020 年 6 月 30 日的合并及母公司资产负债表 2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-6 月的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表、合并及母公司所有者权益变动表以及财务报表附注进行了审计，并出具了标准无保留意见的《审计报告》（信会师报字[2020]第 ZG11808 号）。审计意见如下：

“我们认为，贵公司财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了贵公司 2017 年 12 月 31 日、2018 年 12 月 31 日、2019 年 12 月 31 日和 2020 年 6 月 30 日的合并及公司财务状况以及 2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-6 月的合并及公司经营成果和现金流量。”

（二）关键审计事项

关键审计事项是会计师根据职业判断，认为对本期财务报表审计最为重要的事项。这些事项的应对以对财务报表整体进行审计并形成审计意见为背景，会计师不对这些事项单独发表意见。会计师确定下列事项是需要在审计报告中沟通的关键审计事项：

关键审计事项	该事项在审计中是如何应对的
<p>（一）收入的确认</p> <p>涉及的会计年度：2017 年度、2018 年度、2019 年度、2020 年 1-6 月。</p> <p>请参阅财务报表附注“三、重要会计政策和会计估计”注释(二十四)和“五、合并财务报表项目注释”注释(二十)。</p> <p>1、自 2020 年 1 月 1 日起适用的关键审计事项</p> <p>柠檬微趣具体的盈利方式主要为游戏免费、道具收费及为第三方提供广告服务。柠檬微趣主要通过联合运营及广告流量变现方式获取收入，对应收入类型分别为游戏分成收入、广告收入。自 2020 年 1 月 1 日期公司采用新收入会计准则，柠檬微趣 2020 年 1-6 月确认收入金额为 112,231,457.80 元。</p> <p>由于收入对柠檬微趣财务报表存在重大影响，其中游戏分成收入确认依赖于游戏后台充值金额、道具购买及消耗数据，同时收入确认时点与渠道商/运营方结算时点可能存在时间性差异，收入确认的准确性和截止性可能存在风险，因此我们将收入确认识别为 2020 年 1-6 月关键审计事项。</p> <p>2、2020 年 1 月 1 日前适用的关键审计事项</p> <p>柠檬微趣具体的盈利方式主要为游戏免费、道具收费及为第三方提供广告服务。柠檬微趣主要通过联合运</p>	<p>1、与 2020 年 1-6 月收入确认相关的审计程序包括以下程序：</p> <p>(1) 我们了解、评估了柠檬微趣收入确认有关的内部控制设计合理性，并测试了关键控制执行的有效性；</p> <p>(2) 我们的信息系统审计团队通过对业务系统和财务系统执行 IT 审计测试，了解和评估系统环境，选取一定样本，实施总体层面的一般性控制测试，以及业务层面的信息技术应用控制测试；我们将业务系统数据与财务系统确认的收入数据进行核对，核实确认的收入是否一致。</p> <p>(3) 我们选取样本检查销售合同，对合同进行“五步法”分析，判断履约义务构成和控制权转移的时点，进而评估公司收入的确认政策是否符合企业会计准则的要求；</p> <p>(4) 我们根据客户交易的特点和性质，抽样执行了函证程序；对未回函客户，通过查验期后回款、结算单、游戏后台充值金额、道具购买及消耗数据，以确认应收账款余额和销售收入金额；</p> <p>(5) 我们针对资产负债表日前后确认的销售收入执行了测试，抽查资产负债表日前后交易核对至结算单，以评估销售收入是否确认于恰当的会计期间。</p> <p>2、与 2017 年度、2018 年度、2019 年度收入确认相关的审计程序包括以下程序：</p> <p>(1) 我们了解、评估了柠檬微趣收入确认有关的内部控制设计合理性，并测试了关键控制执行的有效性；</p> <p>(2) 我们的信息系统审计团队对与财务报表相关的核心业务系统一般控制与应用控制进行</p>

<p>营及广告流量变现方式获取收入，对应收入类型分别为游戏分成收入、广告收入。柠檬微趣 2017 年度、2018 年度、2019 年度确认收入金额为 387,620,631.05 元、332,415,576.85 元、348,283,089.35 元。</p> <p>由于收入对柠檬微趣财务报表存在重大影响，其中游戏分成收入确认依赖于游戏后台充值金额、道具购买及消耗数据，同时收入确认时点与渠道商/运营方结算时点可能存在时间性差异，收入确认的准确性和截止性可能存在风险，因此我们将收入确认识别为 2017 年度、2018 年度、2019 年度关键审计事项。</p>	<p>了解、评估、测试，并对其与财务报告相关的核心游戏数据执行了验证及分析性程序；</p> <p>(3) 我们抽样检查了与收入确认相关的支持性文件，包括与渠道商/运营方签订的合同、结算单、收款记录、游戏后台充值金额、道具购买及消耗数据等；</p> <p>(4) 我们根据客户交易的特点和性质，抽样样本执行了函证程序；对未回函客户，通过查验期后回款、结算单、游戏后台充值金额、道具购买及消耗数据，以确认应收账款余额和销售收入金额；</p> <p>(5) 我们针对资产负债表日前后确认的销售收入执行了测试，抽查资产负债表日前后交易核对至结算单，以评估销售收入是否确认于恰当的会计期间。</p>
(二) 股份支付	
<p>涉及的会计年度：2017 年度</p> <p>请参阅财务报表附注“三、重要会计政策和会计估计”注释(二十三) 股份支付”和“十一、股份支付”。</p> <p>贵公司股份支付主要为贵公司实际控制人向员工或员工持股平台转让股权导致。2017 年度贵公司确认股份支付金额为 17,509,589.80 元。</p> <p>股份支付权益工具的公允价值确定涉及管理层判断，存在股份支付金额准确性的固有风险，因此我们将股份支付的确认及计量确认为 2017 年度关键审计事项。</p>	<p>与 2017 年度股份支付确认及计量相关的审计程序包括以下程序：</p> <p>1、我们对贵公司与确定该类交易相关的控制进行了评估；</p> <p>2、与贵公司管理层及股东讨论询问，公司报告期是否存在《企业会计准则第 11 号—股份支付》中所明确的股份支付的情形及如何对股份支付事项进行确认和计量；获取贵公司及贵公司员工持股平台股权结构图，分析报告期是否存在贵公司或贵公司股东向员工或员工持股平台发行新股或转让股权情况；</p> <p>3、获取贵公司或贵公司股东向员工或员工持股平台发行新股或转让股权的协议及管理层对发行新股或转让股权的公允价格的估计，比较发行新股或转让股权的协议价格与管理层估计公允价值，分析该交易或事项是否适用《企业会计准则第 11 号—股份支付》；</p> <p>4、了解分析贵公司管理层对发行新股或转让股权公允价格的估计，评估管理层估计的合理性。</p>

注：上表中的“我们”均指会计师。

(三) 重要性水平

基于对公司业务性质及规模的考虑，在判断项目金额大小的重要性时，公司选取了税前利润总额为基准确定可接受的重要性水平，以影响税前利润总额 5% 以上事项为公司重要性水平判断标准。

三、财务报表编制的基础、合并报表范围及变化情况

(一) 会计报表的编制基础

1、财务报表的编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则——基本准则》和各项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下合称“企业会计准则”），以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》的披露规定编制财务报表。

2、持续经营

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

（二）合并财务报表范围及变化情况

各报告期末，本公司合并财务报表范围内子公司如下：

子公司名称	是否纳入合并财务报表范围			
	2020.6.30	2019.12.31	2018.12.31	2017.12.31
北京柠檬微趣网络科技有限公司	是	是	是	是
Microfun Inc.	是	是	是	是
柠檬微趣有限公司	是	是	是	尚未设立

1、公司2018年6月12日于香港设立柠檬微趣有限公司，注册资本1,000,000.00港元，持有其100%股权，报告期将其纳入公司合并财务报表范围。

合并财务报表范围内子公司具体信息如下：

公司名称	注册地	业务性质	注册资本	持股比例	取得方式
北京柠檬微趣网络科技有限公司	北京市	技术开发、推广	1,500万元	100%	新设
Microfun Inc.	美国	技术开发、推广	50万美元	100%	新设
柠檬微趣有限公司	香港	技术开发、推广	100万港元	100%	新设

四、报告期内采用的主要会计政策和会计估计

公司报告期内重大会计政策和会计估计与可比上市公司无重大差异。

（一）收入

自2020年1月1日起的会计政策

1、收入确认和计量所采用的会计政策

本公司在履行了合同中的履约义务，即在客户取得相关商品或服务控制权时确认收入。取得相关商品或服务控制权，是指能够主导该商品或服务的使用并从中获得几乎全部的经济利益。

合同中包含两项或多项履约义务的，本公司在合同开始日，按照各单项履约义务所承诺商品或服务的单独售价的相对比例，将交易价格分摊至各单项履约义务。本公司按照分摊至各单项履约义务的交易价格计量收入。

交易价格是指本公司因向客户转让商品或服务而预期有权收取的对价金额，不包括代第三方收取的款项以及预期将退还给客户的款项。本公司根据合同条款，结合其以往的习惯做法确定交易价格，并在确定交易价格时，考虑可变对价、合同中存在的重大融资成分、非现金对价、应付客户对价等因素的影响。本公司以不超过在相关不确定性消除时累计已确认收入极可能不会发生重大转回的金额确定包含可变对价的交易价格。合同中存在重大融资成分的，本公司按照假定客户在取得商品或服务控制权时即以现金支付的应付金额确定交易价格，并在合同期间内采用实际利率法摊销该交易价格与合同对价之间的差额。

满足下列条件之一的，属于在某一时段内履行履约义务，否则，属于在某一时点履行履约义务：

- 客户在本公司履约的同时即取得并消耗本公司履约所带来的经济利益。
- 客户能够控制本公司履约过程中在建的商品。
- 本公司履约过程中所产出的商品具有不可替代用途，且本公司在整个合同期内有权就累计至今已完成的履约部分收取款项。

对于在某一时段内履行的履约义务，本公司在该段时间内按照履约进度确认收入，但是，履约进度不能合理确定的除外。本公司考虑商品或服务的性质，采用产出法或投入法确定履约进度。当履约进度不能合理确定时，已经发生的成本预计能够得到补偿的，本公司按照已经发生的成本金额确认收入，直到履约进度能够合理确定为止。

对于在某一时点履行的履约义务，本公司在客户取得相关商品或服务控制权时点确认收入。在判断客户是否已取得商品或服务控制权时，本公司考虑下列迹象：

- 本公司就该商品或服务享有现时收款权利，即客户就该商品或服务负有现时付款义务。
- 本公司已将该商品的法定所有权转移给客户，即客户已拥有该商品的法定所有权。
- 本公司已将该商品实物转移给客户，即客户已实物占有该商品。
- 本公司已将该商品所有权上的主要风险和报酬转移给客户，即客户已取得该商品所有权上的主要风险和报酬。
- 客户已接受该商品或服务。

2020年1月1日前的会计政策

1、销售商品收入确认的一般原则

- （1）本公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；
- （2）本公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；
- （3）收入的金额能够可靠地计量；
- （4）相关的经济利益很可能流入本公司；
- （5）相关的、已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

2、本公司销售收入确认的具体原则

公司具体的盈利方式主要为下载免费、道具收费及为第三方提供广告服务。

（1）下载免费、道具收费方式下，游戏玩家通过平台运营商下载游戏后，无需注册即可在平台运营的游戏产品进行游戏体验而无需支付任何费用；如果游戏玩家希望进一步加强游戏体验，如更简单的通过游戏关卡，则需要购买游戏道具。

公司游戏内的游戏道具全部为一次性即时消耗道具，公司在出售游戏道具时不确认收入，在付费用户使用道具时确认收入。

该方式下，公司主要运营模式为通过与各大平台如苹果 App Store、安卓市场等联合运营及授权运营。

在联合运营下，公司通过与苹果公司等渠道商/运营商签订合作协议对公司产品进行推广，合作渠道商/运营商对游戏产品所获得的收入按合同约定在扣除不超过占收入额约定比例的渠道成本后的净收益定期与公司进行分成结算，经双方核对确认后，将游戏分成款作为收入确认的基础。在此基础之上，扣除付费玩家购买且未使用道具的影响，确认公司营业收入。

在授权运营下，代理商向公司一次性支付游戏产品的版权费，游戏运营收入以合同约定分成比例结算。版权费收入列为预收账款，分别于协议约定的受益期间内按直线法摊销计入营业收入；代理商对游戏产品所获得的收入按合同约定在扣除不超过占收入额约定比例的渠道成本后的净收益定期与公司进行分成结算，公司经双方核对确认后，将游戏分成款作为收入确认的基础。在此基础之上，扣除付费玩家购买且未使用道具的影响，确认公司营业收入。

公司游戏运营收入均按照分成所得以净额法确认收入。有部分合作渠道商/运营商将游戏软件应用的收费接口交由公司优化，由公司代为收取全部充值收入后再按上述约定与合作渠道商/运营商进行分成结算，此种情况下，公司仍按照分成后所得以净额法确认收入。

（2）为第三方提供广告服务方式下，公司在游戏内新增了流量变现接口，通过广告运营商接入广告流量进行流量变现。公司与广告运营商签订框架协议，为广告运营商开放在线广告端口，公司与广告运营商定期进行结算，双方核对无误后确认收入。

3、本公司成本结转的具体原则

报告期内，公司成本主要是游戏产品的运营维护成本，具体包括：运营人员的工资、服务器使用费、折旧等，于每月末结转当月成本。

（二）合同成本

自 2020 年 1 月 1 日起的会计政策

合同成本包括合同履行成本与合同取得成本。

本公司为履行合同而发生的成本，不属于存货、固定资产或无形资产等相关准则规范范围的，在满足下列条件时作为合同履行成本确认为一项资产：

- 该成本与一份当前或预期取得的合同直接相关。

- 该成本增加了本公司未来用于履行履约义务的资源。
- 该成本预期能够收回。

本公司为取得合同发生的增量成本预期能够收回的，作为合同取得成本确认为一项资产。

与合同成本有关的资产采用与该资产相关的商品或服务收入确认相同的基础进行摊销；但是对于合同取得成本摊销期限未超过一年的，本公司在发生时将其计入当期损益。

与合同成本有关的资产，其账面价值高于下列两项的差额的，本公司对超出部分计提减值准备，并确认为资产减值损失：

- 1、因转让与该资产相关的商品或服务预期能够取得的剩余对价；
- 2、为转让该相关商品或服务估计将要发生的成本。

以前期间减值的因素之后发生变化，使得前述差额高于该资产账面价值的，本公司转回原已计提的减值准备，并计入当期损益，但转回后的资产账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该资产在转回日的账面价值。

（三）现金及现金等价物的确定标准

在编制现金流量表时，将本公司库存现金以及可以随时用于支付的存款确认为现金。将同时具备期限短（从购买日起三个月内到期）、流动性强、易于转换为已知现金、价值变动风险很小四个条件的投资，确定为现金等价物。

（四）外币业务和外币财务报表折算

1、外币业务

外币业务采用交易发生日的即期汇率作为折算汇率将外币金额折合成人民币记账。

资产负债表日外币货币性项目余额按资产负债表日即期汇率折算，由此产生的汇兑差额，除属于与购建符合资本化条件的资产相关的外币专门借款产生的汇兑差额按照借款费用资本化的原则处理外，均计入当期损益。

2、外币财务报表的折算

资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算；所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。

处置境外经营时，将与该境外经营相关的外币财务报表折算差额，自所有者权益项目转入处置当期损益。

（五）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

1、同一控制下企业合并

本公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日被合并方资产、负债（包括最终控制方收购被合并方而形成的商誉）在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。在合并中取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积中的股本溢价，资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

2、非同一控制下企业合并

本公司在购买日对作为企业合并对价付出的资产、发生或承担的负债按照公允价值计量，公允价值与其账面价值的差额，计入当期损益。本公司对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，经复核后，计入当期损益。

为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他直接相关费用，于发生时计入当期损益；为企业合并而发行权益性证券的交易费用，冲减权益。

（六）合并财务报表的编制方法

1、合并范围

合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，合并范围包括本公司及全部子公司。

2、合并程序

本公司以自身和各子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，编制合并财务报表。本公司编制合并财务报表，将整个企业集团视为一个会计主体，依据

相关企业会计准则的确认、计量和列报要求，按照统一的会计政策，反映本企业集团整体财务状况、经营成果和现金流量。

所有纳入合并财务报表合并范围的子公司所采用的会计政策、会计期间与本公司一致，如子公司采用的会计政策、会计期间与本公司不一致的，在编制合并财务报表时，按本公司的会计政策、会计期间进行必要的调整。对于非同一控制下企业合并取得的子公司，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其财务报表进行调整。对于同一控制下企业合并取得的子公司，以其资产、负债（包括最终控制方收购该子公司而形成的商誉）在最终控制方财务报表中的账面价值为基础对其财务报表进行调整。

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

（1）增加子公司或业务

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

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

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

因追加投资等原因能够对非同一控制下的被投资方实施控制的，对于购买日之前持有的被购买方的股权，本公司按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益。购买日之前持有的被购买方的股权涉及权益法核算下的其他综合收益以及除净损益、其他综合收益和利润分配之外的其他所有者权益变动的，与其相关的其他综合收益、其他所有者权益变动转为购买日所属当期投资收益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

（2）处置子公司或业务

①一般处理方法

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

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

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

②分步处置子公司

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

- i. 这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的；
- ii. 这些交易整体才能达成一项完整的商业结果；
- iii. 一项交易的发生取决于其他至少一项交易的发生；

iv. 一项交易单独看是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。

处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，本公司将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

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

（3）购买子公司少数股权

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

（4）不丧失控制权的情况下部分处置对子公司的股权投资

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

（七）金融工具

金融工具包括金融资产、金融负债和权益工具。

1、金融工具的分类

自 2019 年 1 月 1 日起适用的会计政策

根据本公司管理金融资产的业务模式和金融资产的合同现金流量特征，金融资产于初始确认时分类为：以摊余成本计量的金融资产、以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产（债务工具）和以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

业务模式是以收取合同现金流量为目标且合同现金流量仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付的，分类为以摊余成本计量的金融资产；业务模式既以收取合同现金流量又以出售该金融资产为目标且合同现金流量仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付的，分类为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产（债务工具）；除此之外的其他金融资产，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。

对于非交易性权益工具投资，本公司在初始确认时确定是否将其指定为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产（权益工具）。

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以摊余成本计量的金融负债。

2019年1月1日前适用的会计政策

金融资产和金融负债于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，包括交易性金融资产或金融负债和直接指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债；持有至到期投资；应收款项；可供出售金融资产；其他金融负债等。

2、金融工具的确认依据和计量方法

自2019年1月1日起适用的会计政策

（1）以摊余成本计量的金融资产

以摊余成本计量的金融资产包括应收票据、应收账款、其他应收款、长期应收款、债权投资等，按公允价值进行初始计量，相关交易费用计入初始确认金额；不包含重大融资成分的应收账款以及本公司决定不考虑不超过一年的融资成分的应收账款，以合同交易价格进行初始计量。

持有期间采用实际利率法计算的利息计入当期损益。

收回或处置时，将取得的价款与该金融资产账面价值之间的差额计入当期损益。

（2）以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产（债务工具）

以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产（债务工具）包括应收款项融资、其他债权投资等，按公允价值进行初始计量，相关交易费用计入初

始确认金额。该金融资产按公允价值进行后续计量，公允价值变动除采用实际利率法计算的利息、减值损失或利得和汇兑损益之外，均计入其他综合收益。

终止确认时，之前计入其他综合收益的累计利得或损失从其他综合收益中转出，计入当期损益。

（3）以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产（权益工具）

以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产（权益工具）包括其他权益工具投资等，按公允价值进行初始计量，相关交易费用计入初始确认金额。该金融资产按公允价值进行后续计量，公允价值变动计入其他综合收益。取得的股利计入当期损益。

终止确认时，之前计入其他综合收益的累计利得或损失从其他综合收益中转出，计入留存收益。

（4）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交易性金融资产、衍生金融资产、其他非流动金融资产等，按公允价值进行初始计量，相关交易费用计入当期损益。该金融资产按公允价值进行后续计量，公允价值变动计入当期损益。

终止确认时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。

（5）以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债包括交易性金融负债、衍生金融负债等，按公允价值进行初始计量，相关交易费用计入当期损益。该金融负债按公允价值进行后续计量，公允价值变动计入当期损益。

终止确认时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。

（6）以摊余成本计量的金融负债

以摊余成本计量的金融负债包括短期借款、应付票据、应付账款、其他应付款、长期借款、应付债券、长期应付款，按公允价值进行初始计量，相关交易费用计入初始确认金额。

持有期间采用实际利率法计算的利息计入当期损益。

终止确认时，将支付的对价与该金融负债账面价值之间的差额计入当期损益。

2019年1月1日前适用的会计政策

（1）以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

取得时以公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）作为初始确认金额，相关的交易费用计入当期损益。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入当期损益。

处置时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。

（2）持有至到期投资

取得时按公允价值（扣除已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间按照摊余成本和实际利率计算确认利息收入，计入投资收益。实际利率在取得时确定，在该预期存续期间或适用的更短期间内保持不变。

处置时，将所取得价款与该投资账面价值之间的差额计入投资收益。

（3）应收款项

公司对外销售商品或提供劳务形成的应收债权，以及公司持有的其他企业的不包括在活跃市场上有报价的债务工具的债权，包括应收账款、其他应收款等，以向购货方应收的合同或协议价款作为初始确认金额；具有融资性质的，按其现值进行初始确认。

收回或处置时，将取得的价款与该应收款项账面价值之间的差额计入当期损益。

（4）可供出售金融资产

取得时按公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益。期末以公允价值计量且将公允价值变动计入其他综合收益。但是，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

处置时，将取得的价款与该金融资产账面价值之间的差额，计入投资损益；同时，将原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入当期损益。

（5）其他金融负债

按其公允价值和相关交易费用之和作为初始确认金额。采用摊余成本进行后续计量。

3、金融资产转移的确认依据和计量方法

公司发生金融资产转移时，如已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方，则终止确认该金融资产；如保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，则不终止确认该金融资产。

在判断金融资产转移是否满足上述金融资产终止确认条件时，采用实质重于形式的原则。公司将金融资产转移区分为金融资产整体转移和部分转移。金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：

（1）所转移金融资产的账面价值；

（2）因转移而收到的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：

（1）终止确认部分的账面价值；

（2）终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

金融资产转移不满足终止确认条件的，继续确认该金融资产，所收到的对价确认为一项金融负债。

4、金融负债终止确认条件

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，则终止确认该金融负债或其一部分；本公司若与债权人签定协议，以承担新金融负债方式替换现存金融负债，

且新金融负债与现存金融负债的合同条款实质上不同的，则终止确认现存金融负债，并同时确认新金融负债。

对现存金融负债全部或部分合同条款作出实质性修改的，则终止确认现存金融负债或其一部分，同时将修改条款后的金融负债确认为一项新金融负债。

金融负债全部或部分终止确认时，终止确认的金融负债账面价值与支付对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

本公司若回购部分金融负债的，在回购日按照继续确认部分与终止确认部分的相对公允价值，将该金融负债整体的账面价值进行分配。分配给终止确认部分的账面价值与支付的对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

5、金融资产和金融负债的公允价值的确定方法

存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值。不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。在估值时，本公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，选择与市场参与者在相关资产或负债的交易中所考虑的资产或负债特征相一致的输入值，并优先使用相关可观察输入值。只有在相关可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，才使用不可观察输入值。

6、金融资产减值的测试方法及会计处理方法

自 2019 年 1 月 1 日起适用的会计政策：

本公司考虑所有合理且有依据的信息，包括前瞻性信息，以单项或组合的方式对以摊余成本计量的金融资产和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产（债务工具）的预期信用损失进行估计。预期信用损失的计量取决于金融资产自初始确认后是否发生信用风险显著增加。

如果该金融工具的信用风险自初始确认后已显著增加，本公司按照相当于该金融工具整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备；如果该金融工具的信用风险自初始确认后并未显著增加，本公司按照相当于该金融工具未来 12 个月内预期信用损失的金额计量其损失准备。由此形成的损失准备的增加或转回金额，作为减值损失或利得计入当期损益。

通常逾期超过 30 日，本公司即认为该金融工具的信用风险已显著增加，除非有确凿证据证明该金融工具的信用风险自初始确认后并未显著增加。

如果金融工具于资产负债表日的信用风险较低，本公司即认为该金融工具的信用风险自初始确认后并未显著增加。

如果有客观证据表明某项金融资产已经发生信用减值，则本公司在单项基础上对该金融资产计提减值准备。

对于应收账款，无论是否包含重大融资成分，本公司始终按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备。

对于租赁应收款、公司通过销售商品或提供劳务形成的长期应收款，本公司选择始终按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备。

2019 年 1 月 1 日前适用的会计政策：

除以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产外，本公司于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，如果有客观证据表明某项金融资产发生减值的，计提减值准备。

（1）可供出售金融资产的减值准备

期末如果可供出售金融资产的公允价值发生严重下降，或在综合考虑各种相关因素后，预期这种下降趋势属于非暂时性的，就认定其已发生减值，将原直接计入所有者权益的公允价值下降形成的累计损失一并转出，确认减值损失。

对于已确认减值损失的可供出售债务工具，在随后的会计期间公允价值已上升且客观上与确认原减值损失确认后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

可供出售权益工具投资发生的减值损失，不通过损益转回。

（2）应收账款坏账准备

①单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准：以超过应收款项额的 10% 为确认标准。

单项金额重大并单独计提坏账准备的计提方法：单独进行减值测试，如有客观证据表明其已发生减值，按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提

坏账准备，计入当期损益。单独测试未发生减值的应收款项，将其归入相应组合计提坏账准备。

②按信用风险特征组合计提坏账准备应收款项

按信用风险特征组合计提坏账准备的计提方法	
组合 1：账龄组合	按账龄分析法计提坏账准备
组合 2：合并范围内关联方应收款项	具有较低信用风险，不计提坏账准备

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的

账龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1 年以内（含 1 年）	5.00	5.00
1—2 年（含 2 年）	10.00	10.00
2—3 年（含 3 年）	20.00	20.00
3 年以上	100.00	100.00

组合中，采用其他方法计提坏账准备的

组合名称	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
组合 2：合并范围内关联方应收款项	不计提坏账准备	不计提坏账准备

③单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项

对于单项金额虽不重大但具备以下特征的应收款项，单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备。这些特征包括与对方存在争议或涉及诉讼、仲裁的应收款项，已有明显迹象表明债务人很可能无法履行还款义务的应收款项等。

（3）持有至到期投资的减值准备

持有至到期投资减值损失的计量比照应收款项减值损失计量方法处理。

（八）固定资产

1、固定资产确认条件

固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有，并且使用寿命超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足下列条件时予以确认：

- （1）与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业；
- （2）该固定资产的成本能够可靠地计量。

2、折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法分类计提，根据固定资产类别、预计使用寿命和预计净残值率确定折旧率。如固定资产各组成部分的使用寿命不同或者以不同方式为企业提供经济利益，则选择不同折旧率或折旧方法，分别计提折旧。

融资租赁方式租入的固定资产，能合理确定租赁期届满时将会取得租赁资产所有权的，在租赁资产尚可使用年限内计提折旧；无法合理确定租赁期届满时能够取得租赁资产所有权的，在租赁期与租赁资产尚可使用年限两者中较短的期间内计提折旧。

各类固定资产折旧方法、折旧年限、残值率和年折旧率如下：

类别	折旧方法	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
电子设备	年限平均法	3.00-5.00	5.00	19.00-31.67
运输工具	年限平均法	5.00	5.00	19.00
办公家具	年限平均法	5.00	5.00	19.00

3、融资租入固定资产的认定依据、计价方法

公司与租赁方所签订的租赁协议条款中规定了下列条件之一的，确认为融资租入资产：

- （1）租赁期满后租赁资产的所有权归属于本公司；
- （2）公司具有购买资产的选择权，购买价款远低于行使选择权时该资产的公允价值；
- （3）租赁期占所租赁资产使用寿命的大部分；
- （4）租赁开始日的最低租赁付款额现值，与该资产的公允价值不存在较大的差异。

公司在承租开始日，将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费。

（九）在建工程

在建工程项目按建造该项资产达到预定可使用状态前所发生的必要支出，作为固定资产的入账价值。所建造的固定资产在工程已达到预定可使用状态，但尚未办理竣工决算的，自达到预定可使用状态之日起，根据工程预算、造价或者工

程实际成本等，按估计的价值转入固定资产，并按本公司固定资产折旧政策计提固定资产的折旧，待办理竣工决算后，再按实际成本调整原来的暂估价值，但不调整原已计提的折旧额。

（十）合同资产

自 2020 年 1 月 1 日起的会计政策

1、合同资产的确认方法及标准

本公司根据履行履约义务与客户付款之间的关系在资产负债表中列示合同资产或合同负债。本公司已向客户转让商品或提供服务而有权收取对价的权利（且该权利取决于时间流逝之外的其他因素）列示为合同资产。同一合同下的合同资产和合同负债以净额列示。本公司拥有的、无条件（仅取决于时间流逝）向客户收取对价的权利作为应收款项单独列示。

2、合同资产预期信用损失的确定方法及会计处理方法

合同资产的预期信用损失的确定方法及会计处理方法详见本附注“四、（六）、6、金融资产减值的测试方法及会计处理方法”中新金融工具准则下有关应收账款的会计处理。

（十一）长期股权投资

1、共同控制、重大影响的判断标准

共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。本公司与其他合营方一同对被投资单位实施共同控制且对被投资单位净资产享有权利的，被投资单位为本公司的合营企业。

重大影响，是指对一个企业的财务和经营决策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。本公司能够对被投资单位施加重大影响的，被投资单位为本公司联营企业。

2、初始投资成本的确定

（1）企业合并形成的长期股权投资

同一控制下的企业合并：公司以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式以及以发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益

在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。因追加投资等原因能够对同一控制下的被投资单位实施控制的，在合并日根据合并后应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额，确定长期股权投资的初始投资成本。合并日长期股权投资的初始投资成本，与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整股本溢价，股本溢价不足冲减的，冲减留存收益。

非同一控制下的企业合并：公司按照购买日确定的合并成本作为长期股权投资的初始投资成本。因追加投资等原因能够对非同一控制下的被投资单位实施控制的，按照原持有的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。

（2）其他方式取得的长期股权投资

以支付现金方式取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本。

以发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

在非货币性资产交换具备商业实质和换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量的前提下，非货币性资产交换换入的长期股权投资以换出资产的公允价值和应支付的相关税费确定其初始投资成本，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠；不满足上述前提的非货币性资产交换，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入长期股权投资的初始投资成本。

通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本按照公允价值为基础确定。

3、后续计量及损益确认方法

（1）成本法核算的长期股权投资

公司对子公司的长期股权投资，采用成本法核算。除取得投资时实际支付的价款或对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或利润外，公司按照享有被投资单位宣告发放的现金股利或利润确认当期投资收益。

（2）权益法核算的长期股权投资

对联营企业和合营企业的长期股权投资，采用权益法核算。初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，不调整长期股权投资的初始投资成本；初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期损益。

公司按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值；按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应享有的部分，相应减少长期股权投资的账面价值；对于被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入所有者权益。

在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位可辨认净资产的公允价值为基础，并按照公司的会计政策及会计期间，对被投资单位的净利润进行调整后确认。在持有投资期间，被投资单位编制合并财务报表的，以合并财务报表中的净利润、其他综合收益和其他所有者权益变动中归属于被投资单位的金额为基础进行核算。

公司与联营企业、合营企业之间发生的未实现内部交易损益按照应享有的比例计算归属于公司的部分，予以抵销，在此基础上确认投资收益。与被投资单位发生的未实现内部交易损失，属于资产减值损失的，全额确认。公司与联营企业、合营企业之间发生投出或出售资产的交易，该资产构成业务的，按照本招股书“第八节 财务会计信息和管理层分析”之“三、财务报表编制的基础、合并财务报表范围及变化情况”之“（一）会计报表的编制基础”中披露的相关政策进行会计处理。

在公司确认应分担被投资单位发生的亏损时，按照以下顺序进行处理：首先，冲减长期股权投资的账面价值。其次，长期股权投资的账面价值不足以冲减的，以其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益账面价值为限继续确认投资损失，冲减长期应收项目等的账面价值。最后，经过上述处理，按照投资合同或协议约定企业仍承担额外义务的，按预计承担的义务确认预计负债，计入当期投资损失。

（3）长期股权投资的处置

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益。

采用权益法核算的长期股权投资，在处置该项投资时，采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础，按相应比例对原计入其他综合收益的部分进行会计处理。因被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，按比例结转入当期损益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权改按金融工具确认和计量准则核算，其在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，在终止采用权益法核算时全部转入当期损益。

因处置部分股权投资、因其他投资方对子公司增资而导致本公司持股比例下降等原因丧失了对被投资单位控制权的，在编制个别财务报表时，剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或重大影响的，改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按金融工具确认和计量准则的有关规定进行会计处理，其在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。

处置的股权是因追加投资等原因通过企业合并取得的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权采用成本法或权益法核算的，购买日之前持有的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益和其他所有者权益按比例结转；处置后的剩余股权改按金融工具确认和计量准则进行会计处理的，其他综合收益和其他所有者权益全部结转。

（十二）无形资产

1、无形资产的计价方法

（1）公司取得无形资产时按成本进行初始计量；

外购无形资产的成本，包括购买价款、相关税费以及直接归属于使该项资产达到预定用途所发生的其他支出。购买无形资产的价款超过正常信用条件延期支付，实质上具有融资性质的，无形资产的成本以购买价款的现值为基础确定。

债务重组取得债务人用以抵债的无形资产，以所放弃债权的公允价值和可直接归属于使该资产达到预定用途所发生的税金等其他成本确定其入账价值，并将所放弃债权的公允价值与账面价值之间的差额，计入当期损益。

在非货币性资产交换具有商业实质，且换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量时，以公允价值为基础计量。如换入资产和换出资产的公允价值均能可靠计量的，对于换入的无形资产，以换出资产的公允价值和应支付的相关税费作为换入的无形资产的初始投资成本，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠。非货币性资产交换不具有商业实质，或换入资产和换出资产的公允价值均不能可靠计量的，对于换入的无形资产，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入无形资产的初始投资成本。

（2）后续计量

在取得无形资产时分析判断其使用寿命。

对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊销；无法预见无形资产为企业带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，不予摊销。

2、使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计情况

使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计情况如下：

项目	预计使用寿命（年）	摊销方法	依据
知识产权	10.00	平均年限法	知识产权评估报告

3、使用寿命不确定的无形资产的判断依据以及对其使用寿命进行复核的程序

每年度终了，对使用寿命不确定的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。经复核，本年期末无形资产的使用寿命及摊销方法与以前估计未有不同。

4、划分研究阶段和开发阶段的具体标准

公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。

开发阶段：在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等活动的阶段。

5、开发阶段支出资本化的具体条件

内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

- （1）完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；
- （2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- （3）无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；
- （4）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；
- （5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

开发阶段的支出，若不满足上列条件的，于发生时计入当期损益。研究阶段的支出，在发生时计入当期损益。

（十三）长期资产减值

长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产等长期资产，于资产负债表日存在减值迹象的，进行减值测试。减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

商誉、使用寿命不确定的无形资产、尚未达到可使用状态的无形资产至少在每年年度终了进行减值测试。

本公司进行商誉减值测试，对于因企业合并形成的商誉的账面价值，自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，将其分摊至相关的资产组组合。在将商誉的账面价值分摊至相关的资产组或者资产组组合时，按照各资产组或者资产组组合的公允价值占相关资产组或者资产组组合公允价值总额的比例进行分摊。公允价值难以可靠计量的，按照各资产组或者资产组组合的账面价值占相关资产组或者资产组组合账面价值总额的比例进行分摊。

在对包含商誉的相关资产组或者资产组组合进行减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，并与相关账面价值相比较，确认相应的减值损失。再对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较这些相关资产组或者资产组组合的账面价值（包括所分摊的商誉的账面价值部分）与其可收回金额，如相关资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认商誉的减值损失。

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

（十四）长期待摊费用

长期待摊费用为已经发生但应由本期和以后各期负担的分摊期限在一年以上的各项费用。本公司长期待摊费用包括装修费、营销推广费用等。长期待摊费用在受益期内平均摊销。

（十五）合同负债

自 2020 年 1 月 1 日起的会计政策

本公司根据履行履约义务与客户付款之间的关系在资产负债表中列示合同资产或合同负债。本公司已收或应收客户对价而应向客户转让商品或提供服务的义务列示为合同负债。同一合同下的合同资产和合同负债以净额列示。

（十六）职工薪酬

1、短期薪酬的会计处理方法

本公司在职工为本公司提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

本公司为职工缴纳的社会保险费和住房公积金，以及按规定提取的工会经费和职工教育经费，在职工为本公司提供服务的会计期间，根据规定的计提基础和计提比例计算确定相应的职工薪酬金额。

职工福利费为非货币性福利的，如能够可靠计量的，按照公允价值计量。

2、离职后福利的会计处理方法

设定提存计划

本公司按当地政府的相关规定为职工缴纳基本养老保险、基本医疗保险和失业保险，在职工为本公司提供服务的会计期间，按以当地规定的缴纳基数和比例计算应缴纳金额，确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

3、辞退福利的会计处理方法

本公司在不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时，或确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时（两者孰早），确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益。

（十七）预计负债

1、预计负债的确认标准

与诉讼、债务担保、亏损合同、重组事项等或有事项相关的义务同时满足下列条件时，本公司确认为预计负债：

- （1）该义务是本公司承担的现时义务；
- （2）履行该义务很可能导致经济利益流出本公司；
- （3）该义务的金额能够可靠地计量。

2、各类预计负债的计量方法

本公司预计负债按履行相关现时义务所需的支出的最佳估计数进行初始计量。

本公司在确定最佳估计数时，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。对于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。

最佳估计数分别以下情况处理：

所需支出存在一个连续范围（或区间），且该范围内各种结果发生的可能性相同的，则最佳估计数按照该范围的中间值即上下限金额的平均数确定。

所需支出不存在一个连续范围（或区间），或虽然存在一个连续范围但该范围内各种结果发生的可能性不相同的，如或有事项涉及单个项目的，则最佳估计数按照最可能发生金额确定；如或有事项涉及多个项目的，则最佳估计数按各种可能结果及相关概率计算确定。

本公司清偿预计负债所需支出全部或部分预期由第三方补偿的，补偿金额在基本确定能够收到时，作为资产单独确认，确认的补偿金额不超过预计负债的账面价值。

（十八）股份支付

本公司的股份支付是为了获取职工提供服务而授予权益工具或者承担以权益工具为基础确定的负债的交易。本公司的股份支付分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。

1、以权益结算的股份支付及权益工具

以权益结算的股份支付换取职工提供服务的，以授予职工权益工具的公允价值计量。本公司以限制性股票进行股份支付的，职工出资认购股票，股票在达到解锁条件并解锁前不得上市流通或转让；如果最终股权激励计划规定的解锁条件未能达到，则本公司按照事先约定的价格回购股票。本公司取得职工认购限制性股票支付的款项时，按照取得的认股款确认股本和资本公积（股本溢价），同时就回购义务全额确认一项负债并确认库存股。在等待期内每个资产负债表日，本公司根据最新取得的可行权职工人数变动、是否达到规定业绩条件等后续信息对可行权权益工具数量作出最佳估计，以此为基础，按照授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，相应增加资本公积。在可行权日之后不再对已确认的相关成本或费用和所有者权益总额进行调整。但授予后立即可行权的，在授予日按照公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积。

对于最终未能行权的股份支付，不确认成本或费用，除非行权条件是市场条件或非可行权条件，此时无论是否满足市场条件或非可行权条件，只要满足所有可行权条件中的非市场条件，即视为可行权。

如果修改了以权益结算的股份支付的条款，至少按照未修改条款的情况确认取得的服务。此外，任何增加所授予权益工具公允价值的修改，或在修改日对职工有利的变更，均确认取得服务的增加。

如果取消了以权益结算的股份支付，则于取消日作为加速行权处理，立即确认尚未确认的金额。职工或其他方能够选择满足非可行权条件但在等待期内未满足的，作为取消以权益结算的股份支付处理。但是，如果授予新的权益工具，并在新权益工具授予日认定所授予的新权益工具是用于替代被取消的权益工具的，则以与处理原权益工具条款和条件修改相同的方式，对所授予的替代权益工具进行处理。

2、以现金结算的股份支付及权益工具

以现金结算的股份支付，按照本公司承担的以股份或其他权益工具为基础计算确定的负债的公允价值计量。初始授予日的公允价值计量，并考虑授予权益工具的条款和条件。授予后立即可行权的，在授予日以承担负债的公允价值计入成本或费用，相应增加负债；完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的，在等待期内以对可行权情况的最佳估计为基础，按照承担负债的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，增加相应负债。在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

（十九）递延所得税资产和递延所得税负债

对于可抵扣暂时性差异确认递延所得税资产，以未来期间很可能取得的用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。对于能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，以很可能获得用来抵扣可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认相应的递延所得税资产。

对于应纳税暂时性差异，除特殊情况外，确认递延所得税负债。

不确认递延所得税资产或递延所得税负债的特殊情况包括：商誉的初始确认；除企业合并以外的发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）的其他交易或事项。

当拥有以净额结算的法定权利，且意图以净额结算或取得资产、清偿负债同时进行，当期所得税资产及当期所得税负债以抵销后的净额列报。

当拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利，且递延所得税资产及递延所得税负债是与同一税收征管部门对同一纳税主体征收的所得税相关或者是对不同的纳税主体相关，但在未来每一具有重要性的递延所得税资产及负债转回的期间内，涉及的纳税主体意图以净额结算当期所得税资产和负债或是同时取得资产、清偿负债时，递延所得税资产及递延所得税负债以抵销后的净额列报。

（二十）政府补助

1、类型

政府补助，划分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

与资产相关的政府补助，是指本公司取得的、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。

本公司将政府补助划分为与资产相关的具体标准为：政府补助文件明确约定补助款项用于购建资产的，将其确认为与资产相关的政府补助。

本公司将政府补助划分为与收益相关的具体标准为：政府补助文件未明确约定补助款项用于购建资产的，将其确认为与收益相关的政府补助。

2、确认时点

有确凿证据表明企业能够符合财政扶持政策规定的相关条件且预计能够收到财政扶持资金时，按应收的金额确认政府补助。

无确凿证据表明企业预计能够收到财政扶持资金时，按照符合财政扶持政策规定的相关条件并且实际收到财政扶持资金时，确认政府补助。

3、会计处理

与资产相关的政府补助，冲减相关资产账面价值或确认为递延收益。确认为递延收益的，在相关资产使用寿命内按照合理、系统的方法分期计入当期损益（与本公司日常活动相关的，计入其他收益；与本公司日常活动无关的，计入营业外收入）；

与收益相关的政府补助，用于补偿本公司以后期间的相关成本费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关成本费用或损失的期间，计入当期损益（与本公

司日常活动相关的，计入其他收益；与本公司日常活动无关的，计入营业外收入）或冲减相关成本费用或损失；用于补偿本公司已发生的相关成本费用或损失的，直接计入当期损益（与本公司日常活动相关的，计入其他收益；与本公司日常活动无关的，计入营业外收入）或冲减相关成本费用或损失。

（二十一）租赁

1、经营租赁会计处理

（1）公司租入资产所支付的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，计入当期费用。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用。

资产出租方承担了应由公司承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分摊，计入当期费用。

（2）公司出租资产所收取的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，确认为租赁相关收入。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用；如金额较大的，则予以资本化，在整个租赁期间内按照与租赁相关收入确认相同的基础分期计入当期收益。

公司承担了应由承租方承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金收入总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分配。

2、融资租赁会计处理

（1）融资租入资产：公司在承租开始日，将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费用。公司采用实际利率法对未确认的融资费用，在资产租赁期间内摊销，计入财务费用。公司发生的初始直接费用，计入租入资产价值。

（2）融资租出资产：公司在租赁开始日，将应收融资租赁款，未担保余值之和与其现值的差额确认为未实现融资收益，在将来收到租金的各期间内确认为租赁收入。公司发生的与出租交易相关的初始直接费用，计入应收融资租赁款的初始计量中，并减少租赁期内确认的收益金额。

（二十二）终止经营

终止经营是满足下列条件之一的、能够单独区分的组成部分，且该组成部分已被本公司处置或被本公司划归为持有待售类别：

- （1）该组成部分代表一项独立的主要业务或一个单独的主要经营地区；
- （2）该组成部分是拟对一项独立的主要业务或一个单独的主要经营地区进行处置的一项相关联计划的一部分；
- （3）该组成部分是专为转售而取得的子公司。

（二十三）会计政策和会计估计变更

1、重要会计政策变更

（1）公司游戏内的道具全部为即时型道具，本公司游戏分成收入原确认时点为付费玩家购买游戏道具。为了更准确反映公司财务状况和经营成果，同时减少与同行业上市公司和挂牌公司会计政策差异，增强同行业财务指标的可比性，2018年6月8日公司召开第一届董事会第十九次会议，审议通过变更游戏分成收入确认时点，公司在出售游戏道具时不确认收入，在付费用户使用道具时确认收入。按照修订后的收入确认会计政策进行追溯调整，截至2017年12月31日，递延收益累计增加7,079,635.76元，递延所得税资产累计增加1,061,945.36元，盈余公积累计减少601,769.03元，未分配利润累计减少5,415,921.37元；2017年度净利润减少3,513,925.87元。

（2）执行《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》、《企业会计准则第23号——金融资产转移》、《企业会计准则第24号——套期会计》和《企业会计准则第37号——金融工具列报》（2017年修订）（以下合称“新金融工具准则”）

财政部于2017年度修订了《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》、《企业会计准则第23号——金融资产转移》、《企业会计准则第24号——套期会计》和《企业会计准则第37号——金融工具列报》。修订后的准则规定，对于首次执行日尚未终止确认的金融工具，之前的确认和计量与修订后的准则要求不一致的，应当追溯调整。涉及前期比较财务报表数据与修订后的准则要求不一致的，无需调整。本公司执行上述准则在本报告期内无重大影响。

(3) 执行《企业会计准则第 14 号——收入》（2017 年修订）（以下简称“新收入准则”）

财政部于 2017 年度修订了《企业会计准则第 14 号——收入》。修订后的准则规定，首次执行该准则应当根据累积影响数调整当年年初留存收益及财务报表其他相关项目金额，对可比期间信息不予调整。

本公司自 2020 年 1 月 1 日起执行新收入准则。根据准则的规定，本公司仅对在首次执行日尚未完成的合同的累积影响数调整 2020 年年初留存收益以及财务报表其他相关项目金额，2019 年度、2018 年度及 2017 年度的财务报表不做调整。执行该准则的主要影响如下：

会计政策变更的内容和原因	受影响的报表项目	2020 年 1 月 1 日	
		合并	母公司
将与游戏充值收入的已结算道具未消耗相关的递延收益重分类至合同负债。	合同负债	9,498,157.44	9,300,513.57
	递延收益	-	-
		9,498,157.44	9,300,513.57

与原收入准则相比，执行新收入准则对 2020 年 1-6 月财务报表相关项目的影响如下：

受影响的资产负债表项目	2020 年 6 月 30 日	
	合并	母公司
合同负债	8,042,397.76	7,865,136.06
递延收益	-8,042,397.76	-7,865,136.06

2、首次执行新金融工具准则和新收入准则调整首次执行当年年初财务报表相关项目情况

(1) 2019 年 1 月 1 日首次执行新金融工具准则对 2019 年年初财务报表无调整项目。

(2) 2020 年 1 月 1 日首次执行新收入准则调整 2020 年年初财务报表相关项目情况

1) 合并资产负债表

单位：元

项目	2019 年 12 月 31 日余额	2020 年 1 月 1 日余额	调整数		
			重分类	重新计量	合计
合同负债	不适用	9,498,157.44	9,498,157.44		9,498,157.44
递延收益	9,498,157.44		-9,498,157.44		-9,498,157.44

2) 母公司资产负债表

单位：元

项目	2019年12月31日余额	2020年1月1日余额	调整数		
			重分类	重新计量	合计
合同负债	不适用	9,300,513.57	9,300,513.57		9,300,513.57
递延收益	9,300,513.57		-9,300,513.57		-9,300,513.57

3、其他重要会计政策和会计估计变更情况

(1) 执行《企业会计准则第16号——政府补助》（2017年修订）

财政部于2017年度修订了《企业会计准则第16号——政府补助》，修订后的准则自2017年6月12日起施行，对于2017年1月1日存在的政府补助，要求采用未来适用法处理；对于2017年1月1日至施行日新增的政府补助，也要求按照修订后的准则进行调整。

本公司2017年度及以后期间的财务报表已执行该准则，执行该准则未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(2) 执行《企业会计准则第42号——持有待售的非流动资产、处置组和终止经营》

财政部于2017年度发布了《企业会计准则第42号——持有待售的非流动资产、处置组和终止经营》，自2017年5月28日起施行，对于施行日存在的持有待售的非流动资产、处置组和终止经营，要求采用未来适用法处理。

本公司自2017年5月28日起执行该准则，执行该准则未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(3) 执行《企业会计准则第7号——非货币性资产交换》（2019修订）

财政部于2019年5月9日发布了《企业会计准则第7号——非货币性资产交换》（2019修订）（财会〔2019〕8号），修订后的准则自2019年6月10日起施行，对2019年1月1日至本准则施行日之间发生的非货币性资产交换，应根据本准则进行调整。对2019年1月1日之前发生的非货币性资产交换，不需要按照本准则的规定进行追溯调整。

本公司2019年度及以后期间的财务报表已执行该准则，2018年度及2017年度的财务报表不做调整，执行该准则未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

(4) 执行《企业会计准则第12号——债务重组》（2019修订）

财政部于2019年5月16日发布了《企业会计准则第12号——债务重组》（2019修订）（财会〔2019〕9号），修订后的准则自2019年6月17日起施行，对2019年1月1日至本准则施行日之间发生的债务重组，应根据本准则进行调整。对2019年1月1日之前发生的债务重组，不需要按照本准则的规定进行追溯调整。

本公司2019年度及以后期间的财务报表已执行该准则，2018年度及2017年度的财务报表不做调整，执行该准则未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

（5）执行《企业会计准则解释第13号》

财政部于2019年12月10日发布了《企业会计准则解释第13号》（财会〔2019〕21号，以下简称“解释第13号”），自2020年1月1日起施行，不要求追溯调整。

①关联方的认定

解释第13号明确了以下情形构成关联方：企业与其所属企业集团的其他成员单位（包括母公司和子公司）的合营企业或联营企业；企业的合营企业与企业的其他合营企业或联营企业。此外，解释第13号也明确了仅仅同受一方重大影响的两方或两方以上的企业不构成关联方，并补充说明了联营企业包括联营企业及其子公司，合营企业包括合营企业及其子公司。

②业务的定义

解释第13号完善了业务构成的三个要素，细化了构成业务的判断条件，同时引入“集中度测试”选择，以在一定程度上简化非同一控制下取得组合是否构成业务的判断等问题。

本公司自2020年1月1日起执行解释第13号，2019年度、2018年度及2017年度的财务报表不做调整，执行解释第13号未对本公司财务状况和经营成果产生重大影响。

（6）执行一般企业财务报表格式的修订

财政部分别2018年度和2019年度发布了《关于修订印发2018年度一般企业财务报表格式的通知》（财会〔2018〕15号）、《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》（财会〔2019〕6号）和《关于修订印发合

并财务报表格式（2019版）的通知》（财会〔2019〕16号），对一般企业财务报表格式进行了修订。

本公司已按修订后的格式编制本报告期间的财务报表：

资产负债表中“应收利息”和“应收股利”并入“其他应收款”列示；“应付利息”和“应付股利”并入“其他应付款”列示；“固定资产清理”并入“固定资产”列示；“工程物资”并入“在建工程”列示；“专项应付款”并入“长期应付款”列示；

利润表中新增“资产处置收益”项目，将部分原列示为“营业外收入”的资产处置损益重分类至“资产处置收益”项目；新增“研发费用”项目，将原“管理费用”中的研发费用重分类至“研发费用”单独列示；财务费用项下新增“其中：利息费用”和“利息收入”项目；增加列示“持续经营净利润”和“终止经营净利润”；新增“信用减值损失（损失以“-”号填列）”项目。

（7）执行《新冠肺炎疫情相关租金减让会计处理规定》

财政部于2020年6月19日发布了《新冠肺炎疫情相关租金减让会计处理规定》（财会〔2020〕10号），自2020年6月19日起施行，允许企业对2020年1月1日至该规定施行日之间发生的相关租金减让进行调整。按照该规定，对于满足条件的由新冠肺炎疫情直接引发的租金减免、延期支付租金等租金减让，企业可以选择采用简化方法进行会计处理。

本公司对于属于该规定适用范围的租金减让全部选择采用简化方法进行会计处理，并对2020年1月1日至该规定施行日之间发生的相关租金减让根据该规定进行相应调整。

本公司作为承租人采用简化方法处理相关租金减让冲减本期管理费用合计人民币899,457.08元。

五、主要税项

（一）主要税种和税率

税种	计税依据	税率（%）			
		2020年 1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
增值税	按税法规定计算的销售货物和应税劳务收入、服务	6.00	6.00	6.00	6.00

	收入为基础计算销项税额，在扣除当期允许抵扣的进项税额后，差额部分为应交增值税				
营业税	按美国华盛顿州税法规定计算的广告收入、在华盛顿州产生的游戏收入计缴	1.50 0.471	1.50 0.471	1.50 0.471	1.50 0.471
消费税	按美国华盛顿州税法规定在华盛顿州产生收入计缴	10.10	10.10	10.00	10.00
城市维护建设税	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计缴	7.00	7.00	7.00	7.00
教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计缴	3.00 2.00	3.00 2.00	3.00 2.00	3.00 2.00
企业所得税	按应纳税所得额计缴	15.00 21.00 8.25	15.00 21.00 8.25	15.00 21.00 8.25	15.00 25.00 超额累进税率

注：

- 1、Microfun Inc.所缴纳的营业税是由 Microfun Inc.承担的税种；
- 2、消费税为 Microfun Inc.收取但由消费者承担的税种。

公司及子公司缴纳企业所得税税率情况如下：

公司名称	报告期	税率	备注
北京柠檬微趣科技股份有限公司	2020年1-6月	15.00%	注 1
	2019年度	15.00%	
	2018年度	15.00%	
	2017年度	15.00%	
北京柠檬微趣网络科技有限公司	2020年1-6月	15.00%	注 2
	2019年度	15.00%	
	2018年度	15.00%	
	2017年度	25.00%	
Microfun Inc.	2020年1-6月	21.00%	注 3
	2019年度	21.00%	
	2018年度	21.00%	
	2017年度	15.00%-39.00%	
柠檬微趣有限公司	2020年1-6月	8.25%	注 4
	2019年度	8.25%	
	2018年度	8.25%	

注：

1、经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局、北京市地方税务局批准，公司于2014年10月30日取得高新技术企业证书（证书编号：GR201411001896），按照15%的税率缴纳企业所得税，有效期三年。公司于2017年10月通过高新技术企业复审，并取得新的高新技术企业证书（证书编号：GR201711002285），按照15.00%的税率缴纳企业所得税，有效期三年。

2、柠檬网络于2018年10月被认定为高新技术企业，有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》的规定，柠檬网络与2017年度按应纳税所得额的25%计缴企业所得税，自2018年度起减按15%优惠税率计缴企业所得税。

3、Microfun Inc.系在美国华盛顿州设立的境外子公司，2018-2019 年度根据美国新颁布《Tax Cuts and Jobs Act》，企业所得税适用税率变更为 21.00%。2017 年度依照美国《Corporate Income Tax》规定，按照利润总额征收联邦所得税，按超额累进税率计缴，具体税率如下：

级别	应税所得额（美元）	相应税率
1	0-50,000.00	15%
2	超过 50,000.00-75,000.00	25%
3	超过 75,000.00-100,000.00	34%
4	超过 100,000.00-335,000.00	39%
5	超过 335,000.00-10,000,000	34%
6	超过 10,000,000-15,000,000	35%
7	超过 15,000,000-18,333,333.33	38%
8	超过 18,333,333.33	35%

4、发行人之子公司柠檬微趣有限公司系 2018 年 6 月发行人在香港设立的全资子公司，根据香港税务局 2018 年 3 月 29 日发布的《2018 年税务（修订）（第 3 号）条例》（《修订条例》），香港公司企业所得税按照两级制利得税率 16.50%及 15%计算缴纳，其中不超过 200 万港币的应纳税所得额的适用税率将降至原适用税率的一半，超出则继续按适用税率征税，柠檬微趣有限公司适用税率为 16.50%，按该政策实际执行税率为 8.25%。按照 2018-2019 年度《财政预算案》，2018 年度至 2019 年度企业所得税的应纳税额减免 75%，减免税额以 2 万港币为限。

（二）税收优惠与批文

报告期内，公司享受的税收优惠政策有：

1、高新技术企业所得税税收优惠

经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局、北京市地方税务局批准，公司于 2014 年 10 月 30 日取得高新技术企业证书，证书编号：GR201411001896，有效期为 3 年。公司于 2017 年 10 月通过高新技术企业复审，并于 2017 年 10 月 25 日取得高新技术企业证书（证书编号：GR201711002285），有效期为 3 年。**2020 年 6 月公司重新提交了复审材料，尚待复审结果。**公司报告期内适用企业所得税税率为 15%。

柠檬网络于 2018 年 10 月 31 日取得高新技术企业证书，证书编号：GR201811004228，有效期三年。柠檬网络自 2018 年度起减按 15%优惠税率计缴企业所得税。

2、研究开发费用加计扣除所得税税收优惠

根据《中华人民共和国企业所得税法》第三十条第一项及其实施条例第九十五条规定，研究开发费用的加计扣除，是指企业为开发新技术、新产品、新工艺

发生的研究开发费用，未形成无形资产计入当期损益的，在按照规定据实扣除的基础上，按照研究开发费用的 50% 加计扣除；形成无形资产的，按照无形资产成本的 150% 摊销。公司分别于 2015 年 5 月 8 日、2016 年 5 月 17 日取得北京市海淀区国家税务局关于开发新技术、新产品、新工艺发生的研究开发费用加计扣除的备案受理并通过文件，于 2017 年 4 月 20 日取得北京市西城区国家税务局关于开发新技术、新产品、新工艺发生的研究开发费用加计扣除的备案受理通过文件。

2018 年 9 月 20 日，根据财税〔2018〕99 号《关于提高研究开发费用税前加计扣除比例的通知》规定，企业开展研发活动中实际发生的研发费用，未形成无形资产计入当期损益的，在按规定据实扣除的基础上，在 2018 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日期间，再按照实际发生额的 75% 在税前加计扣除；形成无形资产的，在上述期间按照无形资产成本的 175% 在税前摊销。发行人在 **2018 年至 2020 年 1-6 月期间** 所适用的研发费用加计扣除比例依此进行调整。

3、跨境应税行为增值税免税

根据《营业税改征增值税跨境应税行为增值税免税管理办法（试行）》（国家税务总局公告 2016 年第 29 号），公司向境外单位提供的完全在境外消费的无形资产（技术除外）办理免税备案手续后免征增值税。公司分别于 2016 年 9 月 9 日、2016 年 9 月 13 日、2016 年 11 月 18 日、2017 年 7 月 25 日、2018 年 5 月 8 日、2018 年 12 月 24 日向北京市西城区国家税务局提交《跨境应税行为免税备案表》，并已通过备案。公司另于 2019 年 3 月 15 日向北京市西城区国税局第一税务所提交了放弃销售货物、提供加工修理修配劳务和提供应税服务适用的增值税免税（减税）优惠，自 2019 年 3 月起至 2022 年 2 月止按照现行增值税有关规定缴纳增值税，36 个月内不再申请增值税免税（减税），并已通过备案。公司于 2019 年 3 月起不再享受跨境应税行为增值税免税。

发行人子公司柠檬网络分别于 2018 年 5 月 8 日、2019 年 1 月 21 日、2019 年 4 月 2 日和 2020 年 4 月 8 日向北京市西城区国税局第一税务所提交跨境应税行为免税备案表，并已通过备案。柠檬网络经过备案的跨境应税行为将享受增值税免税。

4、增值税可抵扣进项税加计抵减

根据《财政部、税务总局及海关总署关于深化增值税改革有关政策》的公告（财政部 税务总局 海关总署公告 2019 年第 39 号）第七条规定，自 2019 年 4 月 1 日至 2021 年 12 月 31 日，允许生产、生活性服务业纳税人按照当期可抵扣进项税额加计 10%，抵减应纳税额。发行人及子公司柠檬网络均根据该规定享有增值税当期可抵扣进项税加计抵减的税收优惠。

5、根据财政部及税务总局《关于明确生活性服务业增值税加计抵减政策的公告》（财政部税务总局公告 2019 年第 87 号）第一条规定：“2019 年 10 月 1 日至 2021 年 12 月 31 日，允许生活性服务业纳税人按照当期可抵扣进项税额加计 15%，抵减应纳税额。”

报告期内，公司享受税收优惠的金额及其占比情况如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度	合 计
所得税优惠金额	684.79	1,529.28	1,586.59	2,361.20	6,161.86
增值税优惠金额	331.59	594.16	467.42	453.48	1,846.65
税收优惠金额合计	1,016.38	2,123.44	2,054.01	2,814.68	8,008.51
利润总额	4,534.33	14,592.63	11,581.96	12,274.43	42,983.35
税收优惠占利润总额比例	22.42%	14.55%	17.73%	22.93%	18.63%

报告期内，由于公司所处行业为软件和信息技术服务业，为鼓励我国软件和信息技术服务产业发展，国家出台了较多的税收优惠政策，故报告期内，公司税收优惠金额占利润总额的平均比例为 18.63%。报告期内，公司利润规模较大，即使公司未享受税收优惠，公司仍然具有较强的盈利能力，公司对税收优惠不存在重大依赖。

六、分部信息

公司主营业务为移动游戏产品的研发、销售及维护，根据公司实际经营特点，主营业务收入来源于移动游戏，故报告期内公司无分部报告。

七、非经常性损益

根据中国证券监督管理委员会颁布的《公开发行证券的公司的信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益》（2008）（证监会公告[2008]43 号）的规定，本公司编制了最近三年及一期非经常性损益明细表，并由立信会计师事务所（特

殊普通合伙)出具了《非经常性损益及净资产收益率和每股收益的专项审核报告》(信会师报字[2020]第 ZG10809 号)。2017 年 1 月 1 日至 2020 年 6 月 30 日公司非经常性损益的具体内容、金额和扣除非经常性损益后的净利润金额以及非经常性损益对当期净利润的影响情况如下:

单位:元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
非流动资产处置损益		-1,754.85	-397,551.13	-113,929.31
计入当期损益的政府补助	1,544,951.00	3,190,830.70	752,674.72	302,000.00
根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响	-	-	-	-17,509,589.80
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-1,008,003.53	47,533.78	-24,995.50	-489,292.86
其他符合非经常性损益定义的损益项目	2,780,064.66			
小计	3,317,012.13	3,236,609.63	330,128.09	-17,810,811.97
所得税影响额	-497,551.82	-485,491.44	-105,724.70	45,183.33
少数股东权益影响额(税后)				
合计	2,819,460.31	2,751,118.19	224,403.39	-17,765,628.64

注:上述根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响系因股份支付影响的金额。

八、主要财务指标

(一) 主要财务指标

报告期内,公司主要财务指标如下表所示:

序号	财务指标	2020/6/30 2020 年 1-6 月	2019/12/31 2019 年度	2018/12/31 2018 年度	2017/12/31 2017 年度
1	流动比率(倍)	30.67	31.12	38.37	10.58
2	速动比率(倍)	30.67	31.12	38.37	10.58
3	母公司资产负债率(%)	3.44	4.85	3.54	9.72
4	应收账款周转率(次/年)	6.95	9.47	5.63	6.15
5	存货周转率(次/年)	-	-	-	-
6	息税折旧摊销前利润(万元)	4,590.87	14,682.89	11,650.62	12,319.21
7	归属于发行人股东的净利润(万元)	4,290.82	13,841.14	9,820.19	8,997.32

8	归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	4,008.87	13,566.03	9,797.75	10,773.88
9	研发投入占营业收入的比例	24.70	15.94	11.96	6.85
10	每股经营活动现金流量（元/股）	0.70	3.00	2.25	1.78
11	每股净现金流量（元/股）	-0.11	2.34	1.94	2.63
12	归属于发行人股东的每股净资产（元/股）	9.36	9.34	7.23	5.60

计算公式与说明如下：

- 1、流动比率=流动资产/流动负债
- 2、速动比率=(流动资产-存货)/流动负债
- 3、母公司资产负债率=(负债总额/资产总额)×100%（以母公司数据为基础）
- 4、应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额
- 5、存货周转率=营业成本/存货平均余额
- 6、息税折旧摊销前利润=合并利润总额+利息支出+计提折旧+无形资产摊销
- 7、归属于发行人股东的净利润为合并利润表中归属于母公司所有者的净利润
- 8、归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润=归属于发行人股东的净利润—非经常性损益
- 9、研发投入占营业收入的比例=研发费用/营业收入
- 10、每股经营活动的现金流量=经营活动的现金流量的净额/期末股份总额
- 11、每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额/期末股份总额
- 12、每股净资产=期末净资产/期末股本总额

（二）报告期净资产收益率及每股收益

按照《公开发行证券公司信息披露编报规则第9号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》计算的公司净资产收益率和每股收益如下：

报告期利润	报告期	加权平均净资产收益率	每股收益（单位：元/股）	
			基本每股收益	稀释每股收益
归属于母公司股东的净利润	2020年1-6月	8.75%	0.84	0.84
	2019年度	32.95%	2.71	2.71
	2018年度	30.14%	1.93	1.93
	2017年度	39.08%	1.77	1.77
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	2020年1-6月	8.17%	0.79	0.79
	2019年度	32.30%	2.66	2.66
	2018年度	30.07%	1.92	1.92
	2017年度	46.80%	2.12	2.12

计算公式：

- 1、加权平均净资产收益率

$$\text{加权平均净资产收益率} = P_0 / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0 \pm E_k \times M_k \div M_0)$$

其中：P₀ 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为归属于公司普通股股东的净利润；E₀ 为归属于公司普通股股东的期初净资产；E_i 为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资

产； E_j 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产； M_0 为报告期月份数； M_i 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数； M_j 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数； E_k 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动； M_k 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

报告期发生同一控制下企业合并的，计算加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从报告期期初起进行加权；计算扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从合并日的次月起进行加权。计算比较期间的加权平均净资产收益率时，被合并方的净利润、净资产均从比较期间期初起进行加权；计算比较期间扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产不予加权计算（权重为零）。

2、基本每股收益

基本每股收益= $P_0 \div S$

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

其中： 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 报告期月份数； M_i 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数； M_j 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

3、稀释每股收益

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

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。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股对归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润和加权平均股数的影响，按照其稀释程度从大到小的顺序计入稀释每股收益，直至稀释每股收益达到最小值。

九、影响发行人未来盈利（经营）能力或财务状况的主要因素及相关指标分析

（一）公司游戏产品的市场受欢迎程度

公司营业收入主要来自玩家的游戏充值收入及广告收入。其中，游戏充值收入可以简化为以下公式：

游戏充值收入=活跃玩家数×付费转换率×平均付费金额×（1-联运渠道分成比例）

联合运营模式下，各联运渠道收入分成比例基本较为稳定。移动游戏充值收入与付费用户数及用户平均付费金额正相关，付费用户数以活跃用户规模为基础。广告收入与用户点击数直接相关，根本上看同样系与游戏活跃用户规模有较强关联。综上，公司游戏产品的活跃用户规模将直接影响公司的营业收入，公司需要

持续更新现有游戏产品以及推出新的优质的游戏产品，不断扩大公司游戏产品的活跃用户规模。

付费转化率及用户平均付费金额均与游戏品质相关。公司主要产品系轻度付费的移动休闲游戏，付费转化率及用户平均付费金额相比其他游戏类型低，但总体保持稳定。公司通过收集分析游戏用户的行为数据，不断改进游戏逻辑算法，提升游戏趣味性，从而提高付费转化率及用户平均付费金额。

前述非财务数据指标对公司整体经营情况具有核心价值，能预示公司业绩变化趋势。公司主要游戏产品的运营指标分析详见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“一、公司主营业务和主要产品”之“（二）发行人主要产品及服务”。

（二）行业监管政策变化

为引导国内游戏产业健康发展，国家有关部门出台了一系列监管政策，详见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“二、发行人所在行业基本情况”之“（二）行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策”之“4、报告期相关法律法规及产业政策对发行人经营发展的影响”。

为保证公司游戏产品符合相关监管政策，公司需在游戏中搭建实名认证和防沉迷系统程序，这将增加相关游戏产品的研发支出，另一方面也会在短期内影响公司的营业收入。公司游戏产品均为休闲益智类移动游戏，受相关监管政策影响较小。从长期来看，相关监管政策将会淘汰一批不良的移动游戏产品，公司也将从国内移动游戏市场的健康发展中收益。

（三）公司游戏产品的市场推广力度

公司在市场推广的投入力度将在一定期间内直接影响公司游戏产品的活跃用户规模，并间接影响玩家的付费意愿。因此在公司加大市场推广力度的月份，公司营业收入将有明显增长。但由于目前移动游戏市场竞争激烈，市场推广费用亦水涨船高，新用户的获取成本较高，因此公司需要根据游戏产品的更新改版计划、市场推广费用价格、过往推广效率与用户留存指标等因素综合考虑市场推广投入规模，避免对公司利润指标造成负面影响。

公司市场推广费用详见本节“十、盈利能力分析”之“（五）期间费用分析”之“1、销售费用”。

十、经营成果分析

公司主营业务是移动游戏产品的研发、销售及维护。报告期内，公司经营业绩增长迅速，盈利能力迅速增强。

（一）公司的盈利能力总体分析

单位：万元

项目	2020年 1-6月	2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	金额	变动	金额	变动	金额	变动
营业收入	11,223.15	34,828.31	4.77%	33,241.56	-14.24%	38,762.06	102.93%
主营业务收入	11,223.15	34,828.31	4.77%	33,241.56	-14.20%	38,742.20	102.83%
营业利润	4,480.64	14,268.97	23.64%	11,541.15	-6.20%	12,304.55	74.03%
利润总额	4,534.33	14,592.63	25.99%	11,581.96	-5.64%	12,274.43	71.05%
净利润	4,290.82	13,841.14	40.95%	9,820.19	9.15%	8,997.32	53.39%
归属于母公司所有者的净利润	4,290.82	13,841.14	40.95%	9,820.19	9.15%	8,997.32	53.39%
扣除少数股东损益后非经常性损益合计	281.95	275.11	1125.98%	22.44	-101.26%	-1,776.56	681.59%
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	4,008.87	13,566.03	38.46%	9,797.75	-9.06%	10,773.88	76.83%

公司主营业务突出，公司营业收入主要来自移动游戏相关业务收入。2017年度，虽然营业收入规模较上年同期增长较多，但因公司本期内实施股权激励产生股份支付 1,750.96 万元，故净利润增长幅度较营业收入增长幅度低。2018年度，公司对两款主打游戏《宾果消消消》与《飞屋消消消》均进行了较大的玩法更新，在更新完成前公司暂时减少了游戏的推广投入，因此 2018 年度公司收入规模较上年下降了 14.24%，但主要由于推广支出减少以及所得税费用减少使得净利润较上年增长了 9.15%。2019 年，《宾果消消消》在完成更新改版后增强了对核心玩家的吸引力，其游戏充值收入基本保持稳定，虽然《飞屋消消消》的收入下滑较大，但公司在广告收入方面取得了较大幅度的增长，因此本期公司营业收入较上年基本保持稳定，小幅增长 4.77%；同时公司在本年度内进一步优化推广模式，

提升推广效率，控制推广支出，因此公司净利润较上一年度增长了 40.95%。2020 年上半年，公司收入规模和盈利水平均有所下滑，主要由于《宾果消消消》上线运行已近六年，对玩家的吸引力下降，并且受新冠疫情影响，社会生产生活节奏发生较大变化，游戏玩家原先碎片化的休闲时间被整片休闲时间所替代，公司以碎片化时间为主的休闲游戏产品因此受到一定冲击。2020 年 2-5 月，公司主要采取远程办公，研发团队内部的沟通效率降低，影响了创意的产生与执行，导致现有运营游戏关卡更新速度减缓以及新产品的开发进度有所推迟。

（二）营业收入构成及变动分析

1、营业收入构成分析

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月		2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	11,223.15	100.00%	34,828.31	100.00%	33,241.56	100.00%	38,742.20	99.95%
其他业务收入	-	-	-	-	-	-	19.86	0.05%
合计	11,223.15	100.00%	34,828.31	100.00%	33,241.56	100.00%	38,762.06	100.00%

2、主营业务收入按收入类型分析

报告期内公司主营业务收入按收入类型分类如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月		2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏分成收入	7,854.96	69.99%	23,206.72	66.63%	28,381.98	85.38%	34,906.32	90.10%
广告收入	3,368.19	30.01%	11,621.59	33.37%	4,859.58	14.62%	3,835.88	9.90%
主营业务收入合计	11,223.15	100.00%	34,828.31	100.00%	33,241.56	100.00%	38,742.20	100.00%

公司主营业务收入中，游戏分成收入占比较大。公司通过在游戏 APP 中提供广告推广服务而获得广告收入，随着公司游戏注册用户数量规模持续上升，公司不断开发新的广告接入渠道，使得报告期内广告收入规模和收入占比不断上升。其中 2017 年度广告收入 3,835.88 万元，占主营业务收入比重 9.90%；2018 年度广告收入 4,859.58 万元，占主营业务收入比重上升至 14.62%。2019 年度，由于《宾果消消消》、《飞屋消消消》在改版后增加了信息推广接口，两个游戏的注册用户与活跃用户均有一定规模，且受益于字节跳动网络推广联盟的高速发展，因此 2019 年度，公司的广告收入有了较大规模的增长，广告收入占主营业务收

入的比重增至 33.37%。2020 年 1-6 月，因公司游戏产品推出时间较长对玩家的吸引力有所下降以及疫情因素的影响，《宾果消消消》、《飞屋消消消》游戏活跃用户数下滑较多，导致游戏分成收入与广告收入均下滑较多。

3、主营业务收入按游戏产品分析

报告期内公司主营业务收入按游戏产品分类如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月		2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	金额
宾果消消消	10,681.30	95.17%	30,968.96	88.92%	24,742.20	74.43%	37,380.93	96.49%
飞屋消消消	531.58	4.74%	3,749.50	10.77%	8,422.55	25.34%	1,333.51	3.44%
梦幻蛋糕店	-	-	11.22	0.03%	70.94	0.21%	-	-
冰雪奇缘： 冰纷乐	-	-	-	-	5.87	0.02%	27.76	0.07%
其他	10.27	0.09%	98.63	0.28%	-	-	-	-
主营业务收入合计	11,223.15	100.00%	34,828.31	100.00%	33,241.56	100.00%	38,742.20	100.00%

2017 年 5 月，《飞屋消消消》开始上线运营，该游戏在 2017 年度取得收入 1,333.51 万元。2018 年度，《飞屋消消消》的收入为 8,422.55 万元，较上一年度增长了 531.61%，收入占比提高至 25.34%。2018 年度，公司对《宾果消消消》进行了较大规模的游戏升级，添加了更多的游戏元素，公司在升级改版完成前缩减了《宾果消消消》的市场推广力度，因而 2018 年度来自《宾果消消消》的收入较上一年度下滑了 33.81%。2019 年度，由于《宾果消消消》的玩家基数较大，在完成改版升级后对核心玩家的吸引力提升，因此其收入较上一年度上涨了 25.17%。而在上一年度中，《飞屋消消消》的推广效果不及预期，为集中公司资源投入《宾果消消消》的更新与新游戏的研发，公司暂停了对《飞屋消消消》的推广，且降低游戏关卡更新频次及数量，导致《飞屋消消消》的收入占比降至 10.77%。2020 年 1-6 月，《飞屋消消消》在暂停更新与推广后，收入占比进一步下滑至 4.74%，公司新游戏产品处于测试阶段，公司收入主要来源于《宾果消消消》。

4、主营业务收入按运营模式分析

报告期内公司主营业务收入按运营模式分类如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
联合运营	11,223.15	100.00%	34,828.31	100.00%	33,241.56	100.00%	38,742.20	100.00%
主营业务收入合计	11,223.15	100.00%	34,828.31	100.00%	33,241.56	100.00%	38,742.20	100.00%

报告期内，公司无游戏自主运营平台，收入均通过联合运营的方式取得。

5、主营业务收入按区域分析

报告期内公司主营业务收入按区域分类如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
境内	9,634.38	85.84%	29,036.79	83.37%	22,471.53	67.60%	29,432.55	75.97%
境外	1,588.77	14.16%	5,791.52	16.63%	10,770.03	32.40%	9,309.65	24.03%
主营业务收入合计	11,223.15	100.00%	34,828.31	100.00%	33,241.56	100.00%	38,742.20	100.00%

（1）境内收入情况

2018年度，因《宾果消消消》上线时间已近4年，公司在本年度内对其进行较大的玩法更新，在2018年11月更新完成前公司主动降低对其营销推广力度；《飞屋消消消》在2018年上半年亦因游戏玩法处于更新中而未进行大规模的市场推广，且其目标市场以境外市场为主，因此2018年度境内收入规模较上年有所下降。

2019年度，《宾果消消消》在完成改版更新后丰富了游戏剧情，增加了建造装饰等游戏元素，提升了对核心玩家的吸引力，且来自境内广告收入增长较多，因此2019年境内收入规模较上年上涨了29.22%。

2020年1-6月，因《宾果消消消》、《飞屋消消消》游戏活跃用户数下滑较多，境内收入较上年下滑较多。

（2）境外收入情况

2018年度，公司新推出的《飞屋消消消》的游戏风格较受海外市场的欢迎，公司亦对《飞屋消消消》在海外市场进行了一定的推广投入，因此2018年度境外收入规模较上年有所增长。

由于2018年度的海外市场推广效果不及预期，且海外市场推广成本较高，公司自2018年底开始逐渐暂停了在海外市场的推广投放，因此在2019年度，

《宾果消消消》与《飞屋消消消》在海外市场的月均活跃用户数与月均付费用户数均较上一年度有较大幅度的下滑，来自境外的收入亦下滑较多。

2020年1-6月，公司海外推广力度减少，来自境外的收入仍处于下滑状态。

（三）营业成本构成及变动分析

1、营业成本构成情况

报告期内，公司营业成本构成如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务成本	692.00	100.00%	1,484.27	100.00%	1,345.11	100.00%	1,390.74	100.00%
其他业务成本	-	-	-	-	-	-	-	-
合计	692.00	100.00%	1,484.27	100.00%	1,345.11	100.00%	1,390.74	100.00%

2、主营业务成本明细

报告期内，公司主营业务成本明细如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
职工薪酬	259.10	37.44%	622.39	41.93%	487.13	36.21%	649.37	46.69%
服务器使用费	428.94	61.98%	828.17	55.80%	851.71	63.32%	618.88	44.50%
其他	3.97	0.57%	33.72	2.27%	6.27	0.47%	122.49	8.81%
主营业务成本合计	692.00	100.00%	1,484.27	100.00%	1,345.11	100.00%	1,390.74	100.00%

（1）职工薪酬

公司营业成本中职工薪酬主要为运营及维护人员薪酬。运营人员负责公司产品推广、用户行为的数据采集与分析，并综合运营相关数据，协调和配合游戏研发部门对后续开发的游戏进行优化和改进；维护人员负责部署、监控、维护生产环境和办公环境各项服务，生产环境主要包括虚拟和物理服务器主机、虚拟和物理网络、以及线上各种应用程序，办公环境主要包括办公物理网络、办公用计算机、AD域、邮件系统等。

公司纳入营业成本的人员构成、工作职能、平均薪金情况如下：

单位：万元

年份	工作职能	薪酬合计	人数	月份合计数	人均月薪
2020年1-6月	运营及维护	259.10	13	74.00	3.50

年份	工作职能	薪酬合计	人数	月份合计数	人均月薪
2019年	运营及维护	622.39	14	129.00	4.82
2018年	运营及维护	487.13	17	115.00	4.24
2017年	运营及维护	649.37	20	143.00	4.54

注：表格中的人数为期间人数，含期间内已离职或调岗的员工，月份合计数为期间内所有员工在岗的月份数。

2017年度、2018年度、2019年度及**2020年1-6月**纳入营业成本的运维人员薪酬合计分别为649.37万元、487.13万元、622.39万元和**259.10万元**，按照员工当年计入营业成本之薪酬月份合计数计算人均月薪金额，则报告期内人均月薪分别为4.54万元、4.24万元、4.82万元和**3.50万元**，基本保持稳定。其中2018年人均月薪金额与2017年度基本持平，但由于公司境内运营团队已逐渐具备境外运营推广经验，故对境内外的运营人员进行了整合，缩减了境外的运营人员，故本年度纳入营业成本的运维人员薪酬总额较上一年度减少了162.24万元，且人均年薪较上一年度亦有所下降。2019年度，公司的人均月薪较上一年度有小幅上涨，系公司运维人员保持稳定，薪酬正常上浮所致。**2020年1-6月**，公司**运维人员第一、二季度的奖金较往年同期有所减少**，且以前年度的平均薪酬总额中包含**全年考核奖金**，以上因素导致本期内人均月薪有所下降。

报告期内，随着公司业务规模的不断提升，纳入营业成本核算的运营及维护人员数量增加；但公司每个游戏产品所需的运营及维护人员有限，当人员达到一定数量时短期内便不再继续增加，因此营业成本中职工薪酬与营业收入变动情况有一定关联关系，但并非完全的正相关关系。

报告期内公司营业收入、营业成本中职工薪酬增长率及占比情况如下：

单位：万元

报告期	主营业务收入		营业成本之职工薪酬		占比
	金额	增长率	金额	增长率	
2020年1-6月	11,223.15	-	259.10	-	2.31%
2019年	34,828.31	4.77%	622.39	27.77%	1.79%
2018年	33,241.56	-14.20%	487.13	-24.98%	1.47%
2017年	38,742.20	102.83%	649.37	147.78%	1.68%

（2）服务器使用费

发行人报告期内服务器使用费主要包括网络服务费、服务器托管费及CDN加速费。发行人报告期内通过租赁阿里云、金山云、AWS服务器以满足游戏数据存储与计算需求，公司还将服务器托管至北京数据家科技股份有限公司网络环境下，为网络用户提供信息服务。同时，发行人在报告期内向服务商北京蓝汛技

术有限责任公司和网宿科技股份有限公司采购 CDN 加速服务，用以改善网络传输速度并使用户就近取得所需内容。

发行人在报告期内网络服务费、服务器托管费及 CDN 加速费用明细如下：

单位：万元

期 间	网络服务费	服务器托管费	CDN 加速费	合计
2020 年 1-6 月	343.07	23.30	62.57	428.94
2019 年	638.07	48.92	141.18	828.17
2018 年	697.51	36.24	117.96	851.71
2017 年	424.89	20.93	173.06	618.88

①网络服务费数量与单价变动情况

网络服务费指发行人租赁第三方服务器用于存储玩家信息、计算并分析游戏玩家消费行为等用途。报告期内网络服务费明细如下：

单位：万元

期 间	金山云	AWS	其他	合计
2020 年 1-6 月	19.21	322.53	1.32	343.07
2019 年	44.87	592.63	0.57	638.07
2018 年	5.82	688.97	2.72	697.51
2017 年	77.89	341.99	5.01	424.89

发行人通过购买一定数量的阿里云和金山云带宽，在一定带宽数量下根据使用机器数量、机器配置及使用时间确定服务器当月租赁费用。AWS 则不限制带宽数量，根据当月使用带宽流量、机器规格及使用时间确定当月租赁费用。发行人 2017 年向 AWS 租赁服务器同时配合使用阿里云和金山云服务器。发行人于 2017 年开始大量使用 AWS 服务器的主要原因系 2016 年 9 月发行人与猎豹公司的授权协议到期后收回境外市场的相关授权，并直接与境外渠道商对接合作，公司为了更加便捷的提供全球化服务，通过租赁 AWS（包含亚马逊中国及亚马逊境外）的服务器，解决全球玩家游戏存储及计算需求。

阿里云、金山云和 AWS 每月向发行人提供账单，发行人核对账单金额及明细之后按照账单金额付款。阿里云、金山云和 AWS 的网络服务费主要根据服务器带宽、使用机器数量、使用机器配置及使用时间确定服务器当月租赁费用。其中阿里云和金山云使用网络带宽数量和服务器数量需根据当日需求以及游戏产品运营等实际情况及时调整，而 AWS 无需手动调整带宽数量且对使用带宽使用数量无限制，同时 AWS 所处网络环境及服务器设备稳定性能较好，因此 AWS 网络服务费高于阿里云和金山云的网络服务费。此外，发行人旗下游戏产品《飞

《飞屋消消消》于 2017 年 5 月上线运营，发行人进一步增加了服务器数量并增加带宽，因此网络服务费较前期增长较大。

2018 年 4 月，发行人结束与金山云的网络服务协议，将原金山云网络服务全部转移至 AWS。2018 年度，网络服务费金额上涨较多，主要系为了提升玩家的用户体验，发行人将更多的游戏数据存储在云端服务器上；且为全面分析玩家的行为习惯，需要记录更多玩家行为日志并对其数据进行分析，对服务器的运算能力有更高的要求；同时，2018 年下半年发行人更新改版了《飞屋消消消》后，为了保证业务需求及游戏运营稳定性，进一步提升服务质量和优化组织架构，增加了 AWS 服务器数目，导致 2018 年亚马逊服务器的使用时间、流量带宽及服务器数量均有所上升。因此亚马逊服务器于 2018 年度网络服务费上涨幅度较大。

2018 年 12 月，发行人之香港子公司与金山云签订 CDN 海外网站性能优化服务合同，用于海外游戏业务用户的加速，因此 2019 年度金山云网络服务费较上年度增加。2019 年，公司降低了《飞屋消消消》游戏关卡更新频次及数量，其活跃用户数下滑，因此服务器使用费有所下降。

②服务器托管费数量与单价变动情况

服务器托管费主要指发行人将服务器托管至数据家进行管理。发行人于 2015 年 10 月开始进行服务器托管，影响服务器托管费用的因素有机柜租用数量、端口数量等。服务器托管费在报告期内有所上涨，主要原因系随着游戏玩家数量增长较快，数据处理量持续增长，发行人使用服务器数量增加，需要多租用机柜所致。

报告期内发行人向数据家托管机柜具体情况如下表：

期间	服务项目	合同金额 (元)	月摊销金额 (元)
2016 年 10 月 10 日至 2017 年 10 月 9 日	托管机柜数量：2 个	180,000.00	15,000.00
	托管端口数量（带宽 30M）：1 个	20,000.00	1,666.67
2016 年 11 月 28 日至 2017 年 11 月 27 日	购买端口数量（带宽 30M）：1 个	62,000.00	5,166.67
2017 年 10 月 13 日至 2018 年 10 月 12 日	托管机柜数量：1 个（新增）	90,000.00	7,500.00
2017 年 10 月 10 日至 2018 年 11 月 27 日	托管机柜数量：2 个	225,205.48	16,086.11
	托管端口数量（带宽 30M）：1 个		
2017 年 11 月 28 日至 2018 年 11 月 27 日	购买端口数量（带宽 30M）：1 个	62,000.00	4,428.57
2018 年 11 月 28 日至 2018 年 12 月 27 日	托管端口数量（带宽 30M）：1 个	21,834.00	21,834.00
	额外端口：1 个		

期间	服务项目	合同金额 (元)	月摊销金额 (元)
	托管机柜数量：2个		
2018年12月至2019年11月	托管端口数量（带宽60M）：1个	344,000.00	28,666.67
	额外端口：1个		
	托管机柜数量：2个		
2018年12月28日至2019年1月27日	托管端口数量（带宽60M）：1个	21,834.00	21,834.00
	托管机柜数量：2个		
2018年12月至2020年12月	托管机柜数量：1个	114,000.00	9,500.00
2018年11月26日至2020年1月28日	托管端口数量（带宽30M）：1个	282,000.00	23,500.00
	托管机柜数量：2个		
2019年11月27日至2020年11月26日	托管端口数量（带宽100M）：1个	360,000.00	30,000.00
	额外端口：1个		
	托管机柜数量：2个		

由上表可知，由于托管项目增加，因此服务器托管费用上升且变动合理。

③CDN加速费具体构成、数量与单价变动情况

CDN加速费根据月流量峰值所处区间成阶梯式收费。报告期内，CDN加速费受到活跃游戏玩家数量、游戏下载量、游戏版本更新速度、游戏安装包容量变化等因素的影响而有所波动。报告期内CDN加速费明细如下：

单位：万元

期间	北京蓝汛	网宿科技	合计
2020年1-6月	-	62.57	62.57
2019年	-	141.18	141.18
2018年	-	117.96	117.96
2017年	46.71	126.35	173.06

CDN加速服务计费标准通常根据每月流量峰值所处区间成阶梯式收费，每月流量峰值所处区间越高当月CDN加速费单价越低，与CDN总流量不存在直接的对应关系。

北京蓝汛报告期内平均收费情况如下表：

单位：元

期间	项目	平均单价	月平均流量峰值 (Mbps)	月平均金额 (含税)
2017年度	保底流量	30.00	500.00	15,000.00
	超额流量	28.30	1,460.38	41,322.66

注：发行人2017年9月至12月使用北京蓝汛CDN服务中，均未超出保底流量限定。因此2017年度超额流量之月平均流量金额计算公式中，使用月份数为8个月，剔除未发生超额流量4个月。

北京蓝汛超量收费价目表		
承诺保底	流量峰值 (Mbps)	单价 (元)
		500
阶梯	流量峰值区间 (Mbps)	超出部分单价 (元)

	500-1000	30.00
	1000-2000	29.00
	2000-5000	28.00
	5000 以上	27.00

发行人于 2016 年 6 月起逐渐将 CDN 加速服务向网宿科技进行转移，合同于 2017 年 11 月到期后，不再向北京蓝汛采购相关服务。

网宿科技报告期内平均收费情况如下表：

单位：元

期 间	项 目	平均单价	月平均流量峰值 (Mbps)	月平均金额 (含税)
2020 年 1-6 月	国内流量	23.88	3,403.18	85,879.17
	海外流量	45.00	516.81	23,256.45
2019 年度	国内流量	22.68	4,247.37	96,339.33
	海外流量	44.75	535.22	23,949.18
2018 年度	国内流量	24.57	3,179.68	78,132.62
	海外流量	45.00	514.94	23,172.25
2017 年度	国内流量	23.33	4,061.35	94,748.25
	海外流量	45.00	504.59	22,706.66

网宿科技国内 CDN 加速服务价目表

时 间	带宽峰值区间 (Mbps)	单价 (元)
2016 年 6 月 1 日至 2017 年 6 月 30 日	1000 以下	30.00
	1000-2000	29.00
	2000-3000	28.00
	3000-4000	27.00
	4000-5000	26.00
	5000 以上	25.00
2017 年 7 月 1 日至 2020 年 6 月 30 日	3000 以下	25.00
	3000-5000	23.00
	5000 以上	21.00
2019 年 4 月 1 日-2020 年 6 月 30 日	0Mbps 保底，峰值平均计费（单项下载加速）	18.00

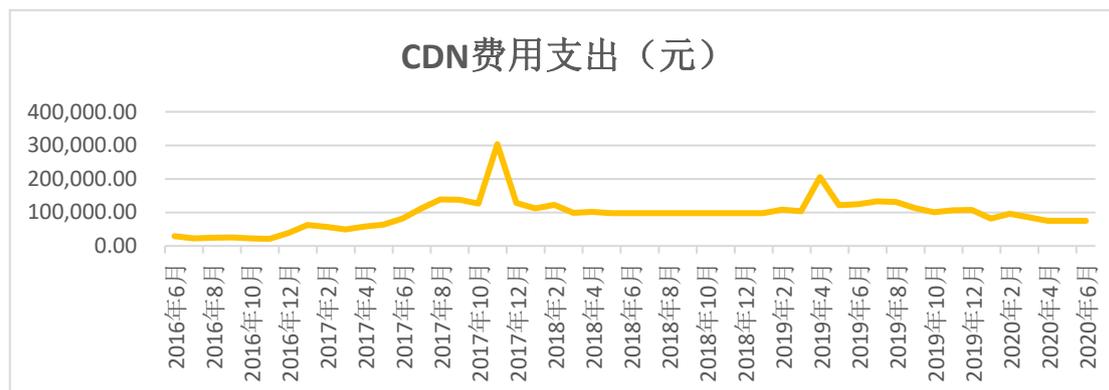
根据上表，2017 年 3-5 月，发行人带宽峰值在 1000Mbps-2000Mbps 区间，执行收费单价为 29 元；2017 年 1-2 月、6 月，发行人带宽峰值在 2000Mbps-3000Mbps 区间，执行收费单价为 28 元。

发行人 2017 年 7 月与网宿科技重新签订了 CDN 加速服务合同，执行了新的收费标准。2017 年 7 月、9-10 月，发行人带宽峰值在 3000Mbps-5000Mbps 区间，执行收费单价为 23 元，2017 年 8 月、11-12 月，发行人带宽峰值超过 5000Mbps，执行收费单价为 21 元。2018 年 1-2 月，发行人带宽峰值在 3000Mbps-5000Mbps 区间，执行收费单价为 23 元；2018 年 3-12 月，发行人带宽峰值在 3000Mbps 以下，执行收费单价为 25 元。上述带宽峰值较高的月份主要集中在暑期与寒假，

此时《宾果消消消》月活跃用户数处于年度高峰；2018 年度平均带宽峰值低于 2017 年度，CDN 峰值情况与《宾果消消消》月活跃用户数变动情况相一致。

2019 年度，发行人带宽峰值均在 3000Mbps-5000Mbps 区间，执行收费单价为 23 元。2019 年 4 月开始，公司与网宿科技签署了单项下载加速协议，执行收费单价 18 元。

报告期内发行人购买网宿科技 CDN 费用支出情况如下表所示：



注：根据与网宿科技的服务合同，CDN 计费方式为按月后支付，单价按照当月日带宽峰值的平均值计算，月支出为阶梯单价与对应带宽峰值均值乘积的加和。

从 2017 年 1 月到 2017 年 11 月发行人向网宿科技购买的 CDN 服务呈现波动上升的趋势，2017 年 12 月到 2018 年 12 月，CDN 服务呈现波动下降趋势。2019 年度，除 3-5 月外，CDN 服务采购情况较为稳定。

具体而言，从 2017 年 6 月，北京蓝汛 CDN 减少后，网宿科技 CDN 上升明显；2017 年 9 月开始，发行人 CDN 服务全部转为网宿科技。2017 年春节期间，发行人推广力度较大，叠加 2017 年 1 月发行人将云服务部分从金山云迁移到 AWS，玩家访问 AWS 需要重新进行数据缓存，导致 CDN 需求量增加，带宽提升。2017 年暑期，发行人在综艺节目、网络剧进行了较大力度的运营推广，新增用户较多，游戏安装包下载和游戏资源需求增加，CDN 需求迅速增加，费用支出增幅较大。2017 年 11 月，发行人完成游戏包更新，游戏玩家重新下载导致网络响应需求增加，12 月发行人完成安装包和组件优化，减小客户端下载包大小，CDN 减少费用支出。2018 年，发行人对《宾果消消消》进行调优和改进，主动降低推广费用，CDN 费用变化趋势与公司月度活跃玩家数量走势基本保持一致。2019 年初，由于游戏更新、安装包变大以及公司主动增加游戏推广，CDN 费用增加较多，后期费用支出基本保持稳定。

发行人在 2017 年 5 月与网宿科技签订海外 CDN 加速服务协议，系由于 2017 年 2 月美国子公司开始独立负责发行人开发的游戏在海外市场的运营，随着海外用户量的上涨以及版本更新速度提升，海外玩家游戏流畅度较低，因此发行人与网宿科技在 5 月份签订境外服务器租赁协议，帮助境外玩家提升游戏体验。

发行人游戏《宾果消消消》在报告期内各年度 CDN 带宽峰值、总流量数据如下：

CDN 提供商	项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
北京蓝汛	带宽峰值 (Mbps)	-	-	-	19,239.58
	总流量 (GB)	-	-	-	2,191,238.08
网宿科技	带宽峰值 (Mbps)	7,962.86	12,544.97	11,960.48	76,388.51
	总流量 (GB)	3,228,592.97	7,754,802.44	4,826,774.88	7,354,436.75
流量合计		3,228,592.97	7,754,802.44	4,826,774.88	9,545,674.83

注：

- 1、带宽峰值指当期月度 CDN 带宽峰值的最大值；
- 2、总流量指当期消耗的 CDN 总网络流量。

北京蓝汛 CDN 峰值出现 2017 年 6 月，与发行人推广相符合。网宿科技 CDN2017 年峰值出现在 11 月，系由于发行人完成游戏包更新，游戏玩家重新下载导致网络响应需求增加。2018 年度峰值出现在 4 月份，主要是公司修复游戏漏洞，导致部分玩家重复下载云端资源。

2017 年度，来自《宾果消消消》的游戏收入较上一年度增长了 96.37%，CDN 总流量相应增长了 120.62%；2018 年度，来自《宾果消消消》的游戏收入较上一年度下滑了 33.81%，CDN 总流量相应下滑了 49.43%，CDN 总流量变化趋势与游戏收入变动趋势相一致。2019 年度，由于在游戏中新增了建造元素，改版后的《宾果消消消》安装包不断增大，由改版前不到 150MB 逐步增至 450MB 以上；且公司在 2019 年上半年加大了对《宾果消消消》的市场推广，新增下载用户人数较上年同期增长较多，因此 CDN 总流量较 2018 年度增长较多。

发行人游戏《飞屋消消消》在报告期内各年度 CDN 带宽峰值、总流量数据如下：

CDN 提供商	项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
---------	----	--------------	---------	---------	---------

网宿科技	带宽峰值 (Mbps)	25.80	520.30	746.29	533.12
	总流量 (GB)	12,561.11	80,251.02	283,044.85	53,676.04
流量合计		12,561.11	80,251.02	283,044.85	53,676.04

注：

- 1、带宽峰值指当期月度 CDN 带宽峰值的最大值；
- 2、总流量指当期消耗的 CDN 总网络流量。

2017 年度，《飞屋消消消》的峰值出现在 8 月份；2018 年度，《飞屋消消消》的峰值出现在 3 月份。2018 年度，来自《飞屋消消消》的游戏收入较上一年度增长了 531.61%，CDN 总流量相应增长了 427.32%，CDN 总流量变化趋势与游戏收入变动趋势相一致。

综上，发行人游戏玩家不断增加，游戏安装包下载和游戏资源需求增加，玩家与服务器交互呈现上升趋势，尤其在发行人大力推广期间，公司 CDN 流量、费用支出同步大幅增长，与公司业务开展有合理正相关关系。发行人 CDN 加速费用执行单价与带宽峰值变动相一致。发行人 CDN 变动情况与发行人游戏运营情况相一致。

④服务器使用费与公司业务规模匹配情况

发行人在报告期内向不同供应商采购服务器托管服务、网络加速服务，以满足游戏数据存储与计算需求。发行人服务器使用费与游戏分成收入占比情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
游戏分成收入：	7,854.96	23,206.72	28,381.98	34,906.32
网络服务费：	343.07	638.07	697.51	424.89
占比：	4.37%	2.75%	2.46%	1.22%
服务器托管费：	23.30	48.92	36.24	20.93
占比：	0.30%	0.21%	0.13%	0.06%
CDN 加速服务费：	62.57	141.18	117.96	173.06
占比：	0.80%	0.61%	0.42%	0.50%
服务器使用费：	428.94	828.16	851.71	618.88
占比：	5.46%	3.57%	3.00%	1.77%

网络服务费、服务器托管费、CDN 加速费总体占游戏分成收入的比重较低。其中，2018 年度，由于《宾果消消消》与《飞屋消消消》均推出新版本进行了玩法更新，导致网络服务费进一步增加。2018 年度公司游戏收入较上年度有所下

滑，且在云端服务器上存储和处理的游戏数据增加导致网络服务费用上升，导致服务器使用费占游戏分成收入比重较 2017 年度上升。2019 年度，游戏分成收入较上一年度继续下滑，但由于公司维持正常的游戏更新频率，且安装包容量较大，本年度服务器使用费金额较上一年度基本保持稳定，因此服务器使用费占游戏收入的比重有所提高。2020 年 1-6 月，服务器使用费用金额占分成游戏收入的比重较上一年度有所增长，由于本期间收入降幅较大，但服务器使用费中包含部分固定成本，变动幅度的方向与收入一致，但非完全线性关系。总体上，发行人服务器费用占游戏收入比例较为合理。

（四）毛利及毛利率分析

1、毛利及毛利率情况

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
主营业务收入	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20
主营业务成本	692.00	1,484.27	1,345.11	1,390.74
主营业务毛利	10,531.15	33,344.04	31,896.45	37,351.46
毛利率	93.83%	95.74%	95.95%	96.41%

由于行业特点，公司前期研发投入较高，待产品正式上线，用户规模和付费水平达到一定程度后，公司主营业务成本占收入比重较低，因此公司毛利水平较高，在报告期内均维持在 90%以上。

2、与可比上市公司毛利率的比较

大多数上市公司除了自研游戏产品联合运营模式外，还包括代理游戏产品运营模式以及自主运营模式。在代理运营模式下，需要将支付给游戏研发企业的代理费用与收入分成计入营业成本中；在自主运营模式下，需要将自主运营游戏平台的相关推广营销费用计入营业成本中。而公司报告期内均为联合运营模式，以净额法确认收入，无需将所获得的游戏运营收益再向游戏研发企业进行收入分成，相关游戏推广营销费用亦计入销售费用而非主营业务成本中，公司自研游戏所使用的 IP 资源也为公司自主原创打造，无需再向 IP 资源授权方支付费用或分成，因此公司的毛利率水平相比同行业上市公司较高，与大多数同行业上市公司不具备可比性。

公司与同为自研游戏产品为主的上市公司艾格拉斯移动游戏收入与毛利率相关数据比较如下：

单位：万元

公司	项目	2020年 1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
艾格拉斯	收入	7,728.11	28,822.89	49,473.43	50,556.81
	成本	415.66	1,143.76	1,430.39	1,495.42
	毛利率	94.62%	96.03%	97.11%	97.04%
公司	收入	11,223.15	34,828.31	33,241.56	38,742.20
	成本	692.00	1,484.27	1,345.11	1,390.74
	毛利率	93.83%	95.74%	95.95%	96.41%

数据来源：wind 资讯

（五）期间费用分析

报告期内，公司期间费用的金额与期间费率情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	费用率	金额	费用率	金额	费用率	金额	费用率
销售费用	2,938.35	26.18%	11,297.72	32.44%	14,328.68	43.10%	17,260.59	44.53%
管理费用	1,094.42	9.75%	2,602.67	7.47%	2,312.71	6.96%	4,927.97	12.71%
研发费用	2,771.93	24.70%	5,551.62	15.94%	3,975.29	11.96%	2,654.28	6.85%
财务费用	-698.94	-6.23%	-455.29	-1.31%	-286.83	-0.86%	-139.44	-0.36%
合计	6,105.76	54.40%	18,996.72	54.54%	20,329.85	61.16%	24,703.40	63.73%

报告期内，为获取更多的用户，公司投入了较多的营销推广费用，各期销售费用分别为17,260.59万元、14,328.68万元、11,297.72万元和**2,938.35万元**，成为期间费用中最主要的构成部分，其中2019年度及**2020年1-6月**销售费用占营业收入的比重较前两个年度下降较多，主要系公司减少了推广支出所致。2017年度，因公司发生了大额的股份支付以及因收回境外运营权产生的咨询服务费用较多，使得管理费用占营业收入的比重高于另外两个年度。2018年度，公司因两款主要游戏产品均进行了较大的玩法更新，因此公司研发费用上涨较大，同时由于当期收入有一定程度下滑，使得研发费用占营业收入比重由上年度的6.85%提高至11.96%。2019年度，由于《宾果消消消》中增加建造元素，且公司对玩法进行了调整，其日常游戏更新需要消耗更多的人力资源，因此研发费用支

出持续增长。报告期内，公司现金充足，基本无对外贷款，并产生了一定利息收入，导致期间财务费用较低或为负数。

1、销售费用

（1）销售费用变动分析

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
制作费	-19.62	-0.67%	880.80	7.80%	391.72	2.73%	1,747.25	10.13%
市场及推广费用	2,731.29	92.95%	9,996.09	88.48%	13,572.01	94.72%	15,177.75	87.93%
其他	226.68	7.71%	420.83	3.72%	364.95	2.55%	335.59	1.94%
合计	2,938.35	100.00%	11,297.72	100.00%	14,328.68	100.00%	17,260.59	100.00%

公司销售费用主要为市场及推广费用，报告期内，随着对公司游戏产品进行市场推广力度的变化而有所波动，与营业收入变动趋势相符，占营业收入的比重较为稳定。2017年度，公司销售费用为17,260.59万元，较上一年度上涨了110.28%，推动该年度营业收入较上一年度上涨了102.93%；2018年度，由于公司对两款主打游戏《宾果消消消》与《飞屋消消消》均进行了较大的玩法更新，在更新完成前公司暂时减少了游戏的推广投入，公司销售费用为14,328.68万元，较上一年度减少了16.99%，对应该年度营业收入较上一年度下降了14.24%。2019年度至2020年上半年，由于《宾果消消消》经过多年运营推广，注册用户基数已具备较大规模，且游戏在完成改版更新后核心玩家对游戏收入的贡献更为显著，因此公司根据前期推广效果情况缩减了推广支出，销售费用较以前年度减少较多。

（2）推广方式与推广效果分析

公司在iOS及安卓平台进行产品推广的模式主要有以下三种：

①向用户直接推送

即通过线上效果广告推广的模式直接向潜在的游戏玩家推送公司游戏的链接，从而直接获得用户。主要渠道包括腾讯广点通、微博粉丝通等网络信息平台的信息推广投放，也包括Applovin等自动化网络信息投放平台的推广投放。通过线上推广投放，公司可以直接获得用户，并可以明确追踪来自不同推广渠道新增用户数，从而通过调整不同渠道的推广投入获得更好的推广效果。

②品牌广告推广

主要通过明星代言、电视剧与电视综艺节目广告植入、电视广告投放、公交站台与地铁等户外广告媒体投放等线下渠道进行游戏宣传推广，也包括通过网络剧创意中插、微博与朋友圈等网络平台广告投放等线上渠道向不特定对象进行品牌宣传。这些渠道的受众面较广，《宾果消消消》作为一款适合各年龄段的受众面较广的休闲游戏，通过多渠道的品牌广告推广可以快速获取大量用户，并维持已注册用户对游戏的热情，延长用户生命周期，并激活用户的付费意愿。玩家可以通过品牌广告获得游戏信息后通过 iOS 平台的 App Store 或者各安卓平台的应用商店自主搜索下载游戏。

③运营商/渠道商平台推荐

得益于优秀的制作品质，《宾果消消消》亦在报告期内获得了运营商/渠道商在各应用平台上的推荐。这种推荐主要通过首页或分区页面上放置《宾果消消消》游戏介绍及下载链接的方式进行。各手机应用平台上的下载排行榜亦间接起到一定的推荐效果。这种推广模式主要系运营商/渠道商的自主行为，公司不需要为此支付费用。报告期内，公司在美国、英国等部分境外苹果应用商店进行了关键字搜索优化。报告期内，公司不存在刻意通过其他手段提升榜单排名的情形。

报告期内，公司主要通过线上、线下推广方式获取新用户，且随着注册用户数和活跃用户数的不断增加，来自玩家之间互相推荐等因素推动的自然增长的用户数亦占一定比例。线上推广方式主要系通过效果广告、网络剧创意中插、微博及微信朋友圈等互联网方式进行推广；线下推广方式主要包括电视综艺、晚会、电视剧植入及电视广告推广、明星代言、公交地铁等户外广告牌推广。报告期内，各推广方式投入金额如下：

单位：万元

报告期		2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度	
线上推广	效果广告	金额	2,370.73	7,693.99	9,678.19	7,317.32
		占比	92.81%	72.19%	79.56%	45.59%
	网络剧创意中插	金额	183.58	-	-	3,235.33
		占比	7.19%	-	-	20.16%
	网络平台广告投放	金额	-	10.87	60.41	592.34
		占比	-	0.10%	0.50%	3.69%
线下推广	电视广告投放	金额	-	2,795.34	1,725.58	3,160.82
		占比	-	26.23%	14.18%	19.69%

报告期		2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
明星代言	金额	-	75.47	427.01	1,470.87
	占比	-	0.71%	3.51%	9.16%
户外广告牌	金额	-	83.02	273.66	274.53
	占比	-	0.78%	2.25%	1.71%
合计		2,554.32	10,658.69	12,164.85	16,051.21

注：2018年度及2019年度，发行人进行电视剧广告投放以剧情植入及插播硬广为主，播出平台包括网络视频平台和各大卫视平台，统一计入电视广告投放中。2020年1-6月，由于剧情植入剧播放平台均为爱奇艺线上平台，因此归类为线上推广。

《飞屋消消消》于2017年5月上线后，报告期内，公司推广费用在两个游戏中分配比例如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年6-12月
《宾果消消消》推广费用占比	100.00%	94.68%	25.39%	82.97%
《飞屋消消消》推广费用占比	-	5.09%	74.61%	17.03%
其他	-	0.23%	-	-

注：

1、《飞屋消消消》于2017年5月底上线，2017年6月开始进行推广，故2017年度只计算2017年6-12月推广费用支出占比。

2、2019年度，除《宾果消消消》与《飞屋消消消》外，公司另有两款新游戏在上线测试阶段进行了小规模的测试性推广。

2018年度，公司主要推广方式以推广效果更为明确的效果广告为主。在推广资源分配上，公司向《飞屋消消消》进行了倾斜，对其推广费用占比达到74.61%。

2019年度，由于在上一年度中《飞屋消消消》的推广效果未达预期，且《宾果消消消》已完成玩法更新，提高了游戏的新颖度，因此本期内公司将市场推广资源向《宾果消消消》进行集中，《宾果消消消》的推广费用占总推广费用的94.68%。

2020年1-6月，公司暂停了《飞屋消消消》更新，《宾果消消消》增加了超级玩法和海岛情景等，因此推广费用全部集中在《宾果消消消》。

（3）推广费用占营业收入的比例与可比上市公司的比较

部分上市公司根据《深圳证券交易所创业板行业信息披露指引第5号—上市公司从事互联网游戏业务》的披露要求披露了推广营销费用占主要游戏收入总额的比例，公司游戏推广费用占营业收入的比例与同行业上市公司比较如下：

项目	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	电魂网络	平均值	公司
----	------	------	-----	------	------	-----	----

2020年1-6月	3.98%	16.29%	20.23%	59.28%	13.66%	22.69%	22.76%
2019年度	7.01%	16.87%	29.67%	13.23%	19.78%	18.00%	30.60%
2018年度	5.40%	-	9.78%	7.98%	19.55%	12.18%	36.60%
2017年度	3.71%	30.51%	11.44%	10.50%	15.48%	15.40%	41.41%

注：游族网络、电魂网络系根据销售费用中推广费用占营业收入的比例计算，其余上市公司系按照《深圳证券交易所创业板行业信息披露指引第5号—上市公司从事互联网游戏业务》披露的推广营销费用占主要游戏收入总额的比例推算得出。其他未披露游戏推广费用占营业收入的上市公司或者营业收入中非移动游戏收入占比较高的上市公司未纳入比较范围。

公司推广费用占营业收入的比例高于同行业上市公司，主要由于下列原因：

①其他上市公司旗下游戏数量多，整体收入规模高于公司，且部分游戏已进入成熟期，市场推广费用有所缩减，因此总的游戏推广费用占营业收入比重低于公司；

②《宾果消消消》作为一款简单易玩的休闲游戏，单用户充值金额小，提高收入水平和盈利能力需要大量的用户基数作为基础。公司投入了大量的市场推广费用，通过网络信息推广平台、电视广告、网络剧创意中插等多渠道进行游戏推广，以扩大信息推广的覆盖群体，快速扩充用户规模，故公司销售费用支出金额较大。2020年上半年，由于《宾果消消消》经过多年运营推广，注册用户基数已具备较大规模，且游戏在完成改版更新后核心玩家对游戏收入的贡献更为显著，因此公司根据前期推广效果情况缩减了推广支出，销售费用较以前年度减少较多，接近行业平均水平。

2、管理费用

（1）管理费用变动分析

报告期内，公司的管理费用主要由员工薪酬、股份支付、房屋租赁等费用构成，明细如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
股份支付	-	-	-	-	-	-	1,750.96	35.53%
员工薪酬	365.34	33.38%	877.32	33.71%	887.24	38.36%	814.88	16.54%
房屋租赁及物业费	382.85	34.98%	907.00	34.85%	654.24	28.29%	674.41	13.68%
咨询费	64.28	5.87%	142.17	5.46%	206.72	8.94%	1,037.20	21.05%
福利费	41.58	3.80%	189.05	7.26%	174.54	7.55%	171.06	3.47%
其他	240.37	21.96%	487.13	18.72%	389.97	16.86%	479.44	9.73%

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
合计	1,094.42	100.00%	2,602.67	100.00%	2,312.71	100.00%	4,927.97	100.00%

2017年，股份支付在管理费用中占较高比例，这主要是为进一步提高员工积极性，增强公司核心竞争力，公司于2017年向管理人员和关键岗位员工进行了股权激励，产生股份支付费用为1,750.96万元，占管理费用比重为35.53%。

管理费用的其他构成内容中：公司管理部门员工相对稳定，员工薪酬和福利费在报告期内基本保持稳定；房屋租赁及物业费在2017年度增加较大，这主要是由于随着公司规模扩大，在2017年度增加了国内办公租赁面积，且增加美国子公司的场所租赁费用。2017年3月，公司与猎豹公司就海外市场开发签署了后续咨询服务协议，因此2017年度咨询费用金额较大。2018年度由于取消了美国子公司的办公场所，因此房屋租赁及物业费较上年度有所下降。2019年度，随着员工人数的增加，公司进一步增加了国内办公租赁的面积，房屋租赁费用与物业费较上年同期有所上涨。2020年1-6月公司管理费用构成及金额规模变动较小。除上述费用外，公司管理费用还包括办公费、差旅费、业务招待费、物业费、工程维修及装修费等，其中在2019年度，公司对新租赁的办公场所进行了装修，产生装修费126.64万元。

（2）管理费用率与可比上市公司的比较

项目	完美世界	天神娱乐	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	电魂网络	平均值	公司
2020年1-6月	4.15%	5.91%	7.09%	5.91%	3.99%	2.63%	5.45%	5.02%	9.75%
2019年	8.52%	22.93%	13.30%	16.15%	12.56%	7.33%	12.86%	13.38%	7.47%
2018年	8.77%	13.27%	12.66%	15.83%	11.40%	7.11%	17.55%	12.37%	6.96%
2017年	9.60%	7.90%	11.84%	9.60%	12.39%	6.75%	12.27%	10.05%	12.71%

同行业上市公司管理费用率系同行业上市公司的整体管理费用率，并非单指移动游戏管理费用率。2017年度至2019年度，随着公司收入水平的快速提升，管理费用率明显下降，并且低于可比上市公司平均水平，这与公司业务规模及管理难度相匹配。2020年1-6月公司收入水平相对下降，导致管理费用率有所上升。

3、研发费用

单位：万元

项 目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
研发费用	2,771.93	5,551.62	3,975.29	2,654.28
合 计	2,771.93	5,551.62	3,975.29	2,654.28

公司的业务模式中，研发工作是决定产品成败的关键环节，因此历年来均十分重视研发人员的培养和引进，对研发投入逐年加大 2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-6 月，研发费用金额分别为 2,654.28 万元、3,975.29 万元 5,551.62 万元和 2,771.93 万元。

报告期内公司的研发投入核算口径一般包括：人员人工费用、研发设备折旧费、测试耗用电子设备和其他费用。人工费用指公司研发人员企业科技人员的工资薪金、基本养老保险费、基本医疗保险费、失业保险费、工伤保险费、生育保险费和住房公积金，以及研发人员福利费；研发设备折旧包括公司用于研究开发活动的仪器、设备的折旧金额；测试耗用电子设备费是指公司在进行游戏研发检测中投入的单项资产金额较小的电子设备，如测试手机等的费用；其他研发费用包括研发人员的差旅费、注册费、授权使用费、检索费、科技图书采购费，因相关费用金额占比未超过研究开发总费用的 20% 且发生频次不确定，故一并计入其他研发费用。

截至 2020 年 6 月 30 日，发行人开展了《宾果消消消》和三个新游戏项目研发，并根据研发项目设立了四个研发项目组。发行人研发工作主要由研发中心负责，一个完整的研发项目一般需要策划部、程序部、美术部和测试部合作完成，具体人员安排如下：

研发项目	职能设置	人 数
项目组一 宾果消消消项目组	策划部	110
	程序部	
	美术部	
	测试部	
项目组二 新游戏研发组	策划部	30
	程序部	
	美术部	
	测试部	
项目组三 新游戏研发组	策划部	26
	程序部	
	美术部	
	测试部	
项目组四 新游戏研发组	策划部	4
	程序部	

研发项目	职能设置	人 数
	程序部	
合 计		170

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

发行人从事移动游戏的研发、销售及维护，游戏产品涉及项目策划与立项、项目开发、产品验收测试、推广以及版本更新与升级等多个业务流程。具体业务流程参见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“一、公司主营业务和主要产品”之“（五）主要产品的服务流程”之“2、公司具体的业务流程”。

消除类游戏生命周期较长，通过持续更新及良好的运营，可以为发行人持续贡献收入。随着玩家游戏需求的变化和技术的更新迭代等，发行人为了留住已有玩家并吸引新玩家，保持《宾果消消消》游戏持续旺盛的生命力，不断地优化游戏设计，加入创新元素，不断推出新玩法和新主题，从而使游戏玩家保持游戏新鲜感，不断提升游戏的娱乐性和趣味性，增强游戏的用户粘度与玩家付费贡献，提升了发行人核心竞争力和市场影响力。报告期内，《宾果消消消》游戏的研发投入与收入增长如下表：

单位：万元

项 目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
研发费用	2,308.40	4,376.54	2,292.98	1,387.71
研发费用同比增幅	-	90.87%	65.23%	26.53%
收入金额	10,681.30	30,968.96	24,742.20	37,380.93
收入同比增幅	-	25.17%	-33.81%	96.37%
研发投入比	21.61%	14.13%	9.27%	3.71%

2018年度，由于游戏上线已接近4年，公司加大了《宾果消消消》的游戏开发力度，对游戏元素进行了较大的升级更新，以带给玩家更多的新鲜感。因此在2018年度，《宾果消消消》的研发投入比较上年度有所上升。2019年度，由于《宾果消消消》中增加建造元素，且公司对游戏玩法进行了调整，其日常游戏更新需要消耗更多的人力资源，因此研发投入比有所提高。2020年1-6月，游戏中引入“超级玩法”并增加海盗场景及剧情，研发人员需求增加，研发投入进一步增加。由于《宾果消消消》收入有所下滑，研发费用投入比进一步提高。

自 2016 年起公司开始研发新一代消除类游戏《飞屋消消消》，并在 2017 年 5 月成功上线运营，游戏玩家增长和月度活跃情况良好。《飞屋消消消》的设计和开发使用 3D 技术，在游戏背景设置中丰富了剧情内容，增强了游戏的带入感。另外，发行人基于现有技术积累、研发经验、市场敏感度和管理运营经验，分析市场变化趋势和用户游戏需求，积极逐个开拓新的休闲游戏品类，丰富发行人游戏产品。2019 年起，因《飞屋消消消》市场表现未达预期，因此公司暂停了对《飞屋消消消》的后续更新工作。

《飞屋消消消》游戏的研发投入与收入增长如下表：

单位：万元

项 目	2019 年度	2018 年度	2017 年度
研发费用	419.85	1,207.32	914.52
研发费用同比增幅	-65.22%	32.02%	180.86%
收入金额	3,749.50	8,422.55	1,333.51
收入同比增幅	-55.48%	531.61%	-
研发投入比	11.20%	14.33%	68.58%

报告期内，发行人各期研发费用具体构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月		2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
研发人员薪酬	2,587.31	93.34%	5,327.05	95.95%	3,854.91	96.97%	2,539.68	95.68%
研发设备折旧	32.06	1.16%	53.75	0.97%	39.31	0.99%	21.77	0.82%
测试电子设备费	7.98	0.29%	-	-	1.12	0.03%	-	-
其他研发费用	144.58	5.22%	170.82	3.08%	79.95	2.01%	92.83	3.50%
合计	2,771.93	100.00%	5,551.62	100.00%	3,975.29	100.00%	2,654.28	100.00%

报告期内，随着研发人员不断增加，研发费用中研发人员薪酬增长较快，对应研发设备折旧亦有所增长。其他研发费用包含公司研发人员的差旅费、注册费、授权使用费、检索费、科技图书采购费。随着游戏研发项目以及研发人员增多，公司日常支出的研发活动杂费增长迅速。

报告期内发行人的研发投入核算明细如下：

2020 年 1-6 月，公司研发投入资金共计 2,771.93 万元，研发投入项目主要为《宾果消消消》和三款新研发项目，其中根据市场调研、玩家反馈以及公司研讨，终止了两款研发项目，并将研发资源投向《新开发消除类游戏 3》。研发明细如下：

单位：万元

项目	人工费用	研发设备折旧	测试电子设备费	其他研发费用	合计
宾果消消消	2,159.84	30.06	-	118.50	2,308.40
新开发消除类游戏 3	363.62	1.76	-	25.83	391.21
新开发休闲游戏 2	39.58	0.18	7.98	0.25	47.99
新开发休闲游戏 3	24.27	0.06	-	-	24.33
合计	2,587.31	32.06	7.98	144.58	2,771.93

2019 年度，公司研发投入资金 5,551.62 万元，研发投入项目主要为《宾果消消消》、《飞屋消消消》和 4 款新研发游戏项目，其中因《飞屋消消消》市场表现未达预期，因此公司暂停了对《飞屋消消消》的后续更新工作。研发费用明细如下：

单位：万元

项目	人工费用	研发设备折旧	测试电子设备费	其他研发费用	合计
宾果消消消	4,167.70	47.85	-	161.00	4,376.54
飞屋消消消	409.22	3.43	-	7.20	419.85
新开发消除类游戏 2	643.81	2.19	-	2.62	648.62
新开发休闲游戏 2	63.51	0.17	-	-	63.68
新开发休闲游戏 3	8.17	0.03	-	-	8.20
新开发休闲游戏 4	34.64	0.09	-	-	34.72
合计	5,327.05	53.75	-	170.82	5,551.62

2018 年度，公司研发投入资金 3,975.29 万元，研发投入项目分别系《宾果消消消》、《飞屋消消消》和 4 款新研发游戏项目。其中对《飞屋消消消》和《宾果消消消》均进行了较大的更新，更新后的游戏分别在 2018 年 7 月和 2018 年 11 月开始上线。2017 年新增的两款研发项目因市场形势发生变化在 2018 年中止研发。2018 年 7 月，公司新增了两款新的游戏研发项目。研发费用明细如下：

单位：万元

项目	人工费用	研发设备折旧	测试电子设备费	其他研发费用	合计
宾果消消消	2,241.34	28.04	1.12	22.48	2,292.98
飞屋消消消	1,144.60	8.64	-	54.08	1,207.32
新开发休闲游戏 1	183.80	0.83	-	0.17	184.80
新开发消除类游戏 1	46.79	0.53	-	3.22	50.54
新开发消除类游戏 2	191.78	1.08	-	-	192.86
新开发休闲游戏 2	46.60	0.19	-	-	46.79
合计	3,854.91	39.31	1.12	79.95	3,975.29

2017 年度公司研发投入资金 2,654.28 万元，研发投入项目分别系《宾果消消消》、《飞屋消消消》和两款新增研发游戏项目，其中《宾果消消消》更新了

数个游戏版本，《飞屋消消消》2017年5月成功上线运营，另两款新项目处于策划研发阶段。研发费用明细如下：

单位：万元

项目	人工费用	研发设备折旧	测试电子设备费	其他研发费用	合计
宾果消消消	1,287.37	17.37	-	82.97	1,387.71
飞屋消消消	901.25	3.48	-	9.79	914.52
新开发休闲游戏 1	219.57	0.52	-	0.06	220.15
新开发消除类游戏 1	131.49	0.4	-	0.01	131.90
合计	2,539.68	21.77	-	92.83	2,654.28

公司研发情况与同行业上市公司比较如下：

2019年研发费与同行业比较分析

序号	可比同行业上市公司	研发人员数量	员工数量	研发人员占比 (%)	研发费用 (万元)	收入 (万元)	研发费用占比 (%)
1	完美世界	3,202	4,842	66.13	179,861.57	803,902.13	22.37
2	电魂网络	486	930	52.26	11,724.91	69,674.68	16.83
3	天神娱乐	372	735	50.61	21,327.23	133,490.62	15.98
4	游族网络	1,350	1,846	73.13	52,730.04	322,050.19	16.37
5	昆仑万维	364	717	50.77	28,295.41	368,788.37	7.67
6	中青宝	85	329	25.84	4,248.85	46,882.63	9.06
7	掌趣科技	992	1,414	70.16	39,774.24	161,694.86	24.60
	行业平均数	979	1,545	55.56	52,772.50	272,354.78	16.13
8	柠檬微趣	138	175	78.86	5,551.62	34,828.31	15.94

2018年研发费与同行业比较分析

序号	可比同行业上市公司	研发人员数量	员工数量	研发人员占比 (%)	研发费用 (万元)	收入 (万元)	研发费用占比 (%)
1	完美世界	2,823	4,300	65.65	141,311.12	803,376.50	17.59
2	电魂网络	357	692	51.59	9,636.80	44,838.81	21.49
3	天神娱乐	663	1,117	59.36	36,674.49	259,881.12	14.11
4	游族网络	1,493	1,952	76.49	49,413.64	358,125.39	13.80
5	昆仑万维	832	1,241	67.04	38,859.25	357,717.85	10.86
6	中青宝	143	402	35.57	4,481.45	33,400.54	13.42
7	掌趣科技	896	1,286	69.67	44,693.62	197,032.36	22.68
	行业平均数	1,030	1,570	60.77	46,438.63	293,481.80	16.28
8	柠檬微趣	108	141	76.60	3,975.29	33,241.56	11.96

2017年研发费与同行业比较分析

序号	可比同行业上市公司	研发人员数量	员工数量	研发人员占比 (%)	研发费用 (万元)	收入 (万元)	研发费用占比 (%)
1	完美世界	2,563	4,965	51.62	131,130.58	792,981.50	16.54
2	电魂网络	362	606	58.77	12,209.48	49,926.61	24.45
3	天神娱乐	890	1,782	49.94	40,034.93	310,137.50	12.91
4	游族网络	1,467	2,236	65.61	32,089.78	323,567.54	9.92
5	昆仑万维	854	1,432	59.64	28,264.78	343,636.97	8.23
6	中青宝	246	510	48.24	6,500.01	31,322.31	20.75
7	掌趣科技	1,011	1,668	60.61	45,102.41	176,821.45	25.51

行业平均数	1,056	1,886	56.35	42,190.28	289,770.55	16.90
8 柠檬微趣	71	107	66.36	2,654.28	38,762.06	6.85

根据上表，各家公司研发人员占总员工人数的比例均较高，但是研发费用占营业收入的比重各上市公司存在差异，主要原因是各家公司业务内容及游戏品类不同，业务收入对公司贡献差异较大，研发投入领域和重点投入金额存在差异。

上述同行业上市公司中，研发费用占各上市公司游戏类产品收入的比重见下表：

公司名称	2019年占比（%）	2018年占比（%）	2017年占比（%）
完美世界	26.38	26.22	23.33
电魂网络	17.01	21.72	24.50
天神娱乐	29.68	28.91	27.99
中青宝	16.83	24.27	30.52
昆仑万维	19.04	26.65	18.07
游族网络	18.52	14.27	10.01
掌趣科技	24.69	22.75	26.06
柠檬微趣	15.94	11.96	6.85

2018年度和2019年度，主要由于公司对主要游戏进行了较大的更新和玩法改进，研发费用支出增加，因此公司研发费用占游戏产品收入比重较上年提高较大。

4、财务费用

报告期内，公司的财务费用明细如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
利息支出		-	-	2.53
减：利息收入	360.08	356.86	181.17	183.12
加：汇兑损失	-342.50	-110.18	-111.25	36.25
加：其他支出	3.64	11.75	5.59	4.90
合计	-698.94	-455.29	-286.83	-139.44

公司财务费用包括利息支出及收入、汇兑损益和手续费支出。其他支出主要为手续费。2017年度、2018年度、2019年度和2020年1-6月，随着公司营业收入的增加及新增股权融资，公司货币资金增加，分别产生利息收入183.12万元、181.17万元、356.86万元和360.08万元。2017年度，随着美国子公司海外业务的开展，产生汇兑损失36.25万元。2018年度、2019年度和2020年1-6月，因人民币贬值，海外业务分别产生汇兑收益111.25万元、110.18万元和342.50万元。

（六）影响利润的其他项目

1、税金及附加

报告期内，公司各期缴纳的税金及附加分别为 168.76 万元、221.86 万元、150.58 万元和 37.80 万元，对公司经营业绩的影响较小。报告期内，公司的税金及附加金额分别如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
城市维护建设税	19.75	38.10	42.41	35.38
教育费附加	14.11	27.21	30.35	25.27
营业税	-	0.31	23.14	17.41
印花税	8.13	21.92	20.25	33.04
文化事业建设费	-4.19	63.04	105.71	57.66
合 计	37.80	150.58	221.86	168.76

说明：营业税为美国子公司 Microfun Inc.广告收入对应的营业税。

公司于 2017 年度开始就来自境内的广告收入缴纳文化事业建设费。2018 年度，由于境内的广告收入增长较多，因此缴纳的文化事业建设费由上一年的 57.66 万元增长至 2018 年度的 105.71 万元。2019 年度，由香港子公司与字节跳动旗下海外公司签署网络联盟推广合作协议，广告收入多来自境外，因此文化事业建设费有所下降。2019 年度，美国子公司业务收入较少，因而需要缴纳的营业税额较小。根据财政部、国家税务总局发布《关于电影等行业税费支持政策的公告》（财政部 税务总局公告 2020 年第 25 号），2020 年 1-6 月公司享受文化事业建设费免征的税收优惠，因此本期内税金及附加金额较去年同期减少较多。

2、资产减值损失与信用减值损失

报告期内，公司资产减值损失构成情况如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
坏账损失	-	-	-204.21	194.62
合 计	-	-	-204.21	194.62

2018 年度，由于期末应收账款金额减少使得上年度计提的坏账准备转回 204.21 万元。

2019 年度开始，因会计政策调整，公司坏账损失计入信用减值损失科目中。

报告期内，公司信用减值损失构成情况如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
坏账损失	-44.43	-27.22	-	-
合 计	-44.43	-27.22	-	-

3、营业外收入

单位：万元

项 目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
非流动资产处置利得	-	-	-	-
其中：固定资产处置利得	-	-	-	-
政府补助	154.50	319.08	74.87	30.20
其他	0.50	5.96	-	2.76
合 计	155.00	325.04	74.87	32.96

报告期内，公司营业外收入金额较少。2017 年度，公司获得北京中关村科技园区管理委员会发放的股份改制补贴；2018 年度，公司获得北京市文化创意产业发展专项资金、中关村科技园区管理委员会补助、社保稳岗补贴共计 74.87 万元。2019 年度，公司获得鼓励支持企业上市发展政策资金、首都知识产权服务业协会支持资金、社保稳岗补贴及其他补贴共计 319.08 万元。2020 年 1-6 月，公司获得鼓励支持企业上市发展政策资金、中关村科技园区管理委员会补助等共计 154.50 万元。

4、营业外支出

单位：万元

项 目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
非流动资产处置损失	-	0.17	31.56	11.39
其中：固定资产处置损失	-	0.17	31.56	11.39
税收滞纳金	-	-	-	36.69
其他	101.30	1.21	2.50	15.00
合 计	101.30	1.38	34.06	63.08

2017 年度，公司因 2014 年度通过齐伟个人账户代发部分员工薪酬应代缴个税 49.31 万元，该部分产生税收滞纳金 24.68 万元；2017 年 6 月，公司因增值税免税部分对应的进项税未转出补缴增值税产生滞纳金 12.01 万元。上述滞纳金不涉及行政处罚，不构成重大违法行为及本次发行的法律障碍。2020 年 1 月，公司向湖北省慈善总会捐赠 100 万元人民币，用于支持湖北地区的抗疫工作。

（七）纳税情况分析

1、增值税缴纳情况

单位：万元

项 目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
期初未交	55.28	2.49	214.62	-
本期应交	210.44	645.91	357.59	533.67
本期已交	232.13	593.12	569.72	319.05
期末未交	33.59	55.28	2.49	214.62

2、企业所得税缴纳情况

单位：万元

项 目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
期初未交	44.01	0.59	1,538.00	610.63
本期应交	216.32	1,600.16	1,789.82	3,361.57
本期已交	247.48	1,556.74	3,327.23	2,434.20
期末未交	12.85	44.01	0.59	1,538.00

3、企业所得税对利润的影响

（1）所得税影响额

单位：万元

项 目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
当期所得税费用	216.32	755.17	1,758.94	3,361.57
递延所得税费用	27.20	-3.68	2.83	-84.46
合 计	243.52	751.49	1,761.77	3,277.11

（2）所得税费用与利润总额的关系

单位：万元

项 目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
利润总额	4,534.33	14,592.63	11,581.96	12,274.43
按适用税率计算的所得税费用	680.15	2,188.89	1,737.29	1,841.16
子公司适用不同税率的影响	-0.15	-9.88	-3.69	-
调整以前期间所得税的影响	-	-	13.45	247.27
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	2.50	23.86	9.80	290.21
使用前期未确认递延所得税资产的可抵扣亏损的影响	-126.67	-842.41	-46.07	-
本期未确认递延所得税资产的可抵扣暂时性差异或可抵扣亏损的影响	1.12	5.58	495.75	1,004.34
研发支出加计扣除影响	-313.43	-614.55	-444.76	-105.87

所得税费用	243.52	751.49	1,761.77	3,277.11
实际税率	5.37%	5.15%	15.21%	26.70%

公司于 2014 年被认定为高新技术企业，有效期为 3 年，并于 2017 年 10 月通过复审。本公司报告期内适用企业所得税税率为 15%。报告期内，公司所得税费用分别为 3,277.11 万元、1,761.77 万元、751.49 万元和 **243.52 万元**。2018 年度，由于公司境内推广费用减少，因此产生的本期未确认递延所得税资产的可抵扣暂时性差异的影响金额较上期减少较多，且本期可加计扣除的研发支出增长较大，导致 2018 年所得税实际税率较上年度下降较大。**2019 年度及 2020 年上半年**，由于公司境内推广费用减少，前期未确认递延所得税资产的可抵扣广告费用在本期内进行了抵扣，且金额较大，使得本期所得税费用金额减少较多。公司于 2014 年被认定为高新技术企业，有效期为 3 年，并于 2017 年 10 月通过复审。本公司报告期内适用企业所得税税率为 15%。

十一、资产质量分析

（一）整体资产规模分析

报告期各期末，本公司资产结构如下表：

单位：万元

资 产	2020 年 1-6 月		2019 年 12 月 31 日		2018 年 12 月 31 日		2017 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产	48,396.89	98.13%	49,267.67	98.16%	38,071.72	98.20%	31,443.69	97.53%
非流动资产	922.76	1.87%	923.71	1.84%	696.19	1.80%	796.73	2.47%
资产总计	49,319.65	100.00%	50,191.38	100.00%	38,767.91	100.00%	32,240.42	100.00%

2017 至 2019 年度，资产规模持续增长，从 2017 年末的 32,240.42 万元增长至 2019 年年末的 50,191.38 万元，复合增长率达 24.77%。**2017 至 2019 年度**公司资产持续增长的主要原因是 2017 年 1 月公司进行股权融资 5,616.00 万元，且公司盈利能力较强，使得公司资产规模进一步扩大。**2020 年上半年**，公司盈利能力有所下滑，且进行了股利分派，因而资产规模有小幅下降。

因公司固定资产投资较少，故非流动资产占比较低，且随着公司业务规模的扩大，非流动资产占比呈持续下降的趋势。

总体而言，报告期内公司资产结构稳定，未发生重大变化。

（二）资产结构分析

1、流动资产分析

公司流动资产以货币资金、应收账款、预付款项、其他应收款为主，具体构成情况如下：

单位：万元

流动资产	2020年6月30日		2019年12月31日		2018年12月31日		2017年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	42,847.23	88.53%	43,385.80	88.06%	31,440.08	82.58%	21,535.46	68.49%
应收账款	2,636.55	5.45%	3,497.30	7.10%	3,488.61	9.16%	7,733.74	24.60%
预付款项	1,606.30	3.32%	1,541.97	3.13%	2,882.35	7.57%	2,036.85	6.48%
其他应收款	272.56	0.56%	231.71	0.47%	115.48	0.30%	127.78	0.41%
其他流动资产	1,034.25	2.14%	610.89	1.24%	145.20	0.38%	9.86	0.03%
流动资产合计	48,396.89	100.00%	49,267.67	100.00%	38,071.72	100.00%	31,443.69	100.00%

（1）货币资金

2017年末、2018年末、2019年末和**2020年6月末**，公司货币资金余额分别为21,535.46万元、31,440.08万元、43,385.80万元和**42,847.23万元**，占流动资产的比重分别为68.49%、82.58%、88.06%和**88.53%**。公司货币资金占流动资产比重较高的原因主要是由于公司收入主要来自于游戏分成收入，渠道结算周期较短，故公司现金流情况良好，货币资金余额增长较快。

（2）应收账款

①应收账款变化分析

截至2017年末、2018年末、2019年末和**2020年6月末**，公司的应收账款情况如下：

单位：万元

项目	2020年6月30日		2019年12月31日		2018年12月31日		2017年12月31日	
	金额	变动	金额	变动	金额	变动	金额	变动
应收账款余额	2,775.37	-24.62%	3,681.95	0.25%	3,672.79	-54.89%	8,141.35	82.05%
坏账准备	138.82	-24.82%	184.65	0.26%	184.18	-54.81%	407.61	81.86%
应收账款净额	2,636.55	-24.61%	3,497.30	0.25%	3,488.61	-54.89%	7,733.74	82.06%
当期营业收入	11,223.15	-	34,828.31	4.77%	33,241.56	-14.24%	38,762.06	102.93%
应收账款余额占营业收入比例	24.73%	-	10.57%	-	11.05%	-	21.00%	-

2017 年末、2018 年末、2019 年末和 2020 年 6 月末，公司应收账款净额分别为 7,733.74 万元、3,488.61 万元、3,497.30 万元和 2,636.55 万元，占流动资产的比重分别为 24.60%、9.16%、7.10%和 5.45%。

2017 年度，随着公司营业收入的增长，公司应收账款的余额随之增长；2018 年度，由于苹果公司、广东欢太等部分渠道方支付了 11 月游戏分成款导致当年末对部分渠道方的应收账款减少较多，且公司营业收入规模较上一年度有所下滑，使得报告期末应收账款余额较上期末减少了 54.89%。2019 年应收账款规模较上一年度保持稳定。2020 年 6 月末，主要由于公司营业收入下滑，应收账款余额较上年末有所下降。报告期各期应收账款期后回款情况良好，并无实际大额坏账的发生，坏账准备计提充分。

②应收账款周转率

2017 年、2018 年和 2019 年，公司的应收账款周转率分别为 6.15、5.63、9.47，公司应收账款周转率与同行业可比上市公司对比情况如下表：

项目	完美世界	天神娱乐	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	平均值	公司
2019 年	3.80	2.90	3.88	10.00	2.60	12.27	5.91	9.47
2018 年	4.52	4.01	5.27	9.26	2.74	8.61	5.74	5.63
2017 年	4.50	5.90	5.71	6.94	2.98	6.02	5.34	6.15

与可比上市公司相比，2017 年度公司应收账款周转率略高于大多数其他同行业公司上市公司，主要系由于各公司运营模式差异导致。

③坏账准备计提政策

公司与同行业上市公司坏账准备计提比例对比如下：

项目	完美世界	天神娱乐	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	电魂网络	公司
1 年以内	1.00%	3.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
1-2 年	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%
2-3 年	50.00%	30.00%	50.00%	20.00%	20.00%	50.00%	20.00%	20.00%
3 年以上	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

公司坏账准备计提比例与同行业上市公司相比基本一致。

④应收账款账龄分析

报告期内，公司应收账款余额的账龄分布如下：

单位：万元

账龄	2020年6月30日		2019年12月31日		2018年12月31日		2017年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1年以内	2,774.34	99.96%	3,681.22	99.99%	3,672.22	99.99%	8,140.78	99.99%
1-2年	1.03	0.04%	0.17	0.00%	-	-	-	-
2-3年	-	-	-	-	-	-	-	-
3年以上	-	-	0.57	0.01%	0.57	0.01%	0.57	0.01%
合计	2,775.37	100.00%	3,681.96	100.00%	3,672.79	100.00%	8,141.35	100.00%

报告期内，公司绝大多数应收账款账龄均在一年以内，账龄结构良好。

⑤报告期各期末应收账款前5名客户

截至2020年6月30日的应收账款前五名客户及金额如下表所示：

序号	单位名称	余额（万元）	账龄	占应收账款总额的比例
1	Apple Inc.	880.65	1年以内	31.73%
2	华为软件技术有限公司	520.32	1年以内	18.75%
3	广东欢太科技有限公司	452.13	1年以内	16.29%
4	Bytedance Pte. Ltd	214.52	1年以内	7.73%
	湖北今日头条科技有限公司	36.61	1年以内	1.32%
	小计	251.13		9.05%
5	深圳市腾讯计算机系统有限公司	100.42	1年以内	3.62%
	合计	2,455.79		79.44%

注：Bytedance Pte. Ltd与湖北今日头条科技有限公司均为字节跳动旗下相关公司。

截至2019年12月31日的应收账款前五名客户及金额如下表所示：

序号	单位名称	余额（万元）	账龄	占应收账款总额的比例
1	Apple Inc.	1,047.13	1年以内	28.44%
2	华为软件技术有限公司	665.24	1年以内	18.07%
3	TikTok Pte. Ltd	404.68	1年以内	10.99%
	北京有竹居网络技术有限公司	206.70	1年以内	5.61%
	小计	611.38		16.60%
4	广东欢太科技有限公司	371.50	1年以内	10.09%
5	广东天宸网络科技有限公司	264.87	1年以内	7.19%
	合计	2,960.12		80.40%

注：TikTok Pte. Ltd.与北京有竹居网络技术有限公司均为字节跳动旗下相关公司。

截至2018年12月31日的应收账款前五名客户及金额如下表所示：

序号	单位名称	余额（万元）	账龄	占应收账款总额的比例
1	Apple Inc.	1,059.81	1年以内	28.86%
2	华为软件技术有限公司	494.95	1年以内	13.48%
3	汇聚国际技术有限公司	459.84	1年以内	12.52%
4	Google Inc.	311.78	1年以内	8.49%
5	广东欢太科技有限公司	308.41	1年以内	8.40%

	合 计	2,634.79		71.75%
--	-----	----------	--	--------

截至 2017 年 12 月 31 日的应收账款前五名客户及金额如下表所示：

序号	单位名称	余额（万元）	账龄	占应收账款总额的比例
1	Apple Inc.	2,890.67	1 年以内	35.51%
2	广东欢太科技有限公司	1,045.43	1 年以内	12.84%
3	华为软件技术有限公司	825.68	1 年以内	10.14%
4	广东天宸网络科技有限公司	689.21	1 年以内	8.47%
5	Applovin Corporation	635.43	1 年以内	7.80%
	合 计	6,086.42		74.76%

（3）预付款项

截至 2017 年末、2018 年末、2019 年末和 2020 年 6 月末，公司预付款项余额分别为 2,036.85 万元、2,882.35 万元、1,541.97 万元和 1,606.30 万元。2017 年度至 2018 年度预付款项余额增幅较大，主要系由于公司预付市场营销推广费用增加所致。其中，对软众科技预付金额较高，系由于其代理明星代言及多部网络剧的植入式推广业务，预付相关款项所致。2019 年预付款项余额减少，主要系对软众科技预付金额减少较多，原因为 2019 年上半年相应的推广剧集播放和明星代言增加，预付款项结转至销售费用。2020 年上半年公司预付款项余额有所增加，主要系公司预付市场营销推广费用及审计费用增加所致。

截至 2020 年 6 月 30 日的预付款项前五名供应商及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占预付款项总额的比例
福建省软众数字科技股份有限公司	704.84	1 年以内	43.88%
立信会计师事务所（特殊普通合伙）	457.55	1 年以内； 1-2 年； 2-3 年	28.48%
招商证券股份有限公司	111.32	2-3 年	6.93%
北京国枫律师事务所	75.47	2-3 年	4.70%
毕马威企业咨询（中国）有限公司 北京分公司	52.00	1 年以内	3.24%
合计	1,401.18		87.23%

截至 2019 年 12 月 31 日的预付款项前五名供应商及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占预付款项总额的比例
福建省软众数字科技股份有限公司	624.36	1 年以内	40.49%
立信会计师事务所（特殊普通合 伙）	386.79	1 年以内； 1-2 年； 2-3 年	25.08%
招商证券股份有限公司	111.32	2-3 年	7.22%
北京国枫律师事务所	75.47	2-3 年	4.89%

单位名称	余额（万元）	账龄	占预付款项总额的比例
多盟睿达科技（中国）有限公司	46.88	1年以内	3.04%
合 计	1,244.82		80.72%

截至2018年12月31日的预付款项前五名供应商及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占预付款项总额的比例
福建省软众数字科技股份有限公司	1,027.07	1年以内	35.63%
湖南弘米文化传播有限公司	405.73	1年以内	14.08%
立信会计师事务所（特殊普通合伙）	316.04	1年以内； 1-2年	10.96%
引力传媒股份有限公司	307.15	1年以内	10.66%
北京云锐国际文化传媒有限公司	147.73	1年以内	5.13%
合 计	2,203.72		76.46%

截至2017年12月31日的预付款项前五名供应商及金额如下表所示：

单位名称	余额（万元）	账龄	占预付款项总额的比例
福建省软众数字科技股份有限公司	1,392.29	1年以内	68.35%
立信会计师事务所（特殊普通合伙）	198.11	1年以内	9.73%
上海青墨网络科技有限公司	95.46	1年以内	4.69%
招商证券股份有限公司	94.34	1年以内	4.63%
多盟睿达科技（中国）有限公司	50.18	1年以内	2.46%
合 计	1,830.38		89.86%

福建省软众数字科技股份有限公司是发行人主要的市场及推广服务供应商，主要为发行人提供网络剧植入式推广和明星代言推广服务。对于网络剧植入式推广，由于热门网络剧集推广资源具有稀缺性，发行人需要在网络剧前期制作阶段即向网络剧制作方支付大部分的推广费用和制作费用，待网络剧在相应网络播放平台播出后，发行人再向其支付尾款。对于明星代言推广服务，发行人在合同签订支付首笔款项，后续根据代言活动安排分期支付代言费用。根据权责发生制原则，网络剧植入推广费用在费用支出时记为预付款项，待推广剧集播出时相应结转销售费用；明星代言推广在费用支出时记为预付款项，在其代言期间内分期摊销进入销售费用。

（4）其他应收款

2017年末、2018年末、2019年末和2020年6月末，公司其他应收款分别为127.78万元、115.48万元、231.71万元和272.56万元，占流动资产的比例分别为0.41%、0.30%、0.47%和0.56%，占比较低。公司的其他应收款主要为房屋押金、保证金及备用金等。

（5）其他流动资产

2017年末、2018年末、2019年末和2020年6月末，公司其他流动资产分别为9.86万元、145.20万元、610.89万元和1,034.25万元，占流动资产的比例分别为0.03%、0.38%、1.24%和2.14%，占比较低。公司的其他流动资产主要为应交增值税、所得税重分类。2019年末及2020年6月末，公司其他流动资产增加较多，主要是以前年度预缴所得税金额大于汇缴金额所产生的所得税重分类。

2、非流动资产分析

报告期内，本公司主要非流动资产构成情况如下表：

单位：万元

非流动资产	2020年6月30日		2019年12月31日		2018年12月31日		2017年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
固定资产	384.90	41.71%	372.49	40.33%	276.65	39.74%	272.24	34.17%
长期待摊费用	401.41	43.50%	387.56	41.96%	259.57	37.28%	361.69	45.40%
递延所得税资产	136.45	14.79%	163.65	17.72%	159.97	22.98%	162.80	20.43%
非流动资产合计	922.76	100.00%	923.70	100.00%	696.19	100.00%	796.73	100.00%

（1）固定资产

公司固定资产主要包括公司生产经营所需电子设备与办公设备。公司固定资产维护和运行状况良好，不存在重大闲置资产、非经营性资产和不良资产。

2019年末，公司固定资产较以前年度有所上升，主要系公司本年内新增了办公租赁面积，公司进一步添置电子设备与办公设备所致。

（2）长期待摊费用

报告期内，公司长期待摊费用主要系装修费，具体明细如下：

单位：万元

项目	2020年年初余额	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2020年6月末余额
装修费	387.56	109.42	95.57	-	401.41
合计	387.56	109.42	95.57	-	401.41

单位：万元

项目	2019年年初余额	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2019年年末余额
装修费	259.57	252.34	124.35	-	387.56
合计	259.57	252.34	124.35	-	387.56

单位：万元

项 目	2018 年初余额	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2018 年末余额
装修费	361.69	-	73.81	28.31	259.57
合 计	361.69	-	73.81	28.31	259.57

单位：万元

项 目	2017 年初余额	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2017 年末余额
装修费	135.91	262.50	36.72	-	361.69
宣传推广费用	14.15	-	14.15	-	-
合 计	150.06	262.50	50.87	-	361.69

（3）递延所得税资产

2017 年末、2018 年末、2019 年末和 2020 年 6 月末，公司递延所得税资产分别为 162.80 万元、159.97 万元、163.65 万元和 **136.45 万元**，占非流动资产的比例分别为 20.43%、22.98%、17.72%和 **14.79%**。公司递延所得税资产主要系资产减值准备、递延收益以及允许以后年度抵扣的广告费产生，具体明细如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-6 月 /2020 年 6 月 30 日		2019 年度/2019 年 12 月 31 日		2018 年度/2018 年 12 月 31 日		2017 年度/2017 年 12 月 31 日	
	可抵扣 暂时性 差异	递延所 得税资 产	可抵扣 暂时性 差异	递延所 得税资 产	可抵扣 暂时性 差异	递延所 得税资 产	可抵扣 暂时性 差异	递延所 得税资 产
资产减值准备	123.18	18.48	160.97	24.15	184.56	27.68	377.37	56.61
递延收益	786.51	117.97	930.05	139.51	881.92	132.29	707.96	106.19
合 计	909.69	136.45	1,091.02	163.65	1,066.48	159.97	1,085.33	162.80

公司根据付费用户的道具消耗情况确认收入产生递延收益，并由此产生递延所得税资产。随着递延收益的累积，由此产生的递延所得税资产逐步增加。

3、资产减值准备提取情况

本公司已按照资产减值准备计提政策的规定足额计提了各项资产减值准备，各项减值准备的计提符合公司目前资产状况。报告期内，本公司计提的各项资产减值准备期末余额情况如下：

单位：万元

项 目	2020年6月30日	2019年12月31日	2018年12月31日	2017年12月31日
坏账准备	152.41	196.88	194.62	377.37
合 计	152.41	196.88	194.62	377.37

2017年末，坏账准备增加的主要原因是随着收入规模的快速增加，各期末应收账款余额逐年增长。2018年末，由于报告期末应收账款余额减小导致计提的坏账准备金额减小。

十二、偿债能力、流动性及持续经营能力分析

（一）负债项目分析

1、负债结构

报告期内，公司负债的构成情况如下表所示：

单位：万元

负 债	2020年6月30日		2019年12月31日		2018年12月31日		2017年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债	1,578.15	100.00%	1,583.10	62.50%	992.15	51.90%	2,971.76	80.76%
非流动负债	-	-	949.82	37.50%	919.63	48.10%	707.96	19.24%
负债总计	1,578.15	100.00%	2,532.92	100.00%	1,911.78	100.00%	3,679.72	100.00%

报告期内，公司以流动负债为主，非流动负债系公司根据付费用户的道具消耗情况确认收入产生的递延收益。

2、流动负债分析

报告期内，公司流动负债的构成情况如下表所示：

单位：万元

流动负债	2020年6月30日		2019年12月31日		2018年12月31日		2017年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	302.89	19.19%	417.25	26.36%	204.83	20.65%	579.30	19.49%
合同负债	804.24	50.96%	-	-	-	-	-	-
应付职工薪酬	334.43	21.19%	975.10	61.59%	714.17	71.98%	562.67	18.93%
应交税费	101.13	6.41%	159.61	10.08%	50.17	5.06%	1,811.42	60.95%
其他应付款	35.46	2.25%	31.14	1.97%	22.98	2.32%	18.37	0.62%
流动负债合计	1,578.15	100.00%	1,583.10	100.00%	992.15	100.00%	2,971.76	100.00%

（1）应付账款

2017年末、2018年末、2019年末和2020年6月末，公司应付账款分别为579.30万元、204.83万元、417.25万元和302.89万元，占流动负债的比例分别

为 19.49%、20.65%、26.36% 和 19.19%。公司应付账款主要系公司应付外部渠道的收入分成以及应付市场推广费用或服务器使用费。

2017 年末，应付账款余额增长较多，主要系应付各大网络推广渠道费用金额较大所致。2018 年末，由于公司降低了市场推广力度，导致应付账款有所减少。2019 年末，公司应付账款有所增长主要系应付办公租赁费用及应付推广费用增加所致。

截至 2020 年 6 月 30 日的应付账款前五名供应商或渠道商及金额如下表所示：

单位：万元

单位名称	余额	账龄	款项性质	占应付账款总额的比例
北京光环新网科技股份有限公司	49.94	1 年以内	服务器使用费	16.49%
北京展心展力信息科技有限公司	39.66	1 年以内	推广费用	13.09%
宁夏西云数据科技有限公司	32.21	1 年以内	服务器使用费	10.63%
北京市文化创新工场投资管理有限公司	23.43	1 年以内	办公费租赁	7.73%
网宿科技股份有限公司	15.42	1 年以内	服务器使用费	5.09%
合计	160.66			53.04%

截至 2019 年 12 月 31 日的应付账款前五名供应商或渠道商及金额如下表所示：

单位：万元

单位名称	余额	账龄	款项性质	占应付账款总额的比例
AdColony Singapore Pte,Ltd	113.37	1 年以内	推广费用	27.17%
中移互联网有限公司	33.21	1 年以内	渠道费用	7.96%
上海二三四五移动科技有限公司	26.54	1 年以内	渠道费用	6.36%
北京搜狗网络技术有限公司	22.15	1 年以内	渠道费用	5.31%
广州牵动网络科技有限公司	21.74	1 年以内	渠道费用	5.21%
合计	217.01			52.01%

截至 2018 年 12 月 31 日的应付账款前五名供应商或渠道商及金额如下表所示：

单位：万元

单位名称	余额	账龄	款项性质	占应付账款总额的比例
------	----	----	------	------------

Domob Ruida Limited	61.72	1 年以内	推广费用	30.13%
Vungle Inc.	39.30	1 年以内	推广费用	19.18%
北京光环新网科技股份有限公司	29.65	1 年以内	服务器使用费	14.48%
中移互联网有限公司	22.12	1 年以内	渠道费用	10.80%
Hong Kong YangGuangWeiYe Network Technology Co., Limited	19.18	1 年以内	推广费用	9.36%
合 计	171.97			83.96%

截至 2017 年 12 月 31 日的应付账款前五名供应商或渠道商及金额如下表所示：

单位：万元

单位名称	余额	账龄	款项性质	占应付账款总额的比例
广州睿搜信息科技有限公司	136.69	1 年以内	推广费用	23.60%
Domob Ruida Limited	97.16	1 年以内	推广费用	16.77%
Vungle Inc.	77.23	1 年以内	推广费用	13.33%
Applovin Corporation	44.37	1 年以内	推广费用	7.66%
Unity Technologies Finland Oy	35.86	1 年以内	推广费用	6.19%
合 计	391.31			67.55%

（3）应付职工薪酬

2017 年末、2018 年末、2019 年末和 2020 年 6 月末，公司应付职工薪酬分别为 562.67 万元、714.17 万元、975.10 万元和 334.43 万元，占流动负债的比例分别为 18.93%、71.98%、61.59%和 21.19%。应付职工薪酬主要为短期薪酬，包括工资、奖金、津贴和社保等。

（4）应交税费

2017 年末、2018 年末、2019 年末和 2020 年 6 月末，公司应交税费分别为 1,811.42 万元、50.17 万元、159.61 万元和 101.13 万元，占流动负债的比例分别为 60.95%、5.06%、10.08%和 6.41%。报告期内各期末应交税费明细如下：

单位：万元

项 目	2020 年 6 月 30 日	2019 年 12 月 31 日	2018 年 12 月 31 日	2017 年 12 月 31 日
增值税	33.59	55.28	2.49	214.62
企业所得税	12.85	44.01	0.59	1,538.00
个人所得税	37.38	39.92	23.07	32.02
城市维护建设税	9.35	6.13	6.50	8.90
教育费附加	6.68	4.38	4.65	6.36

其他	1.28	9.90	12.87	11.52
合计	101.13	159.62	50.17	1,811.42

应交税费主要有增值税及附加税、企业所得税、个人所得税构成。公司严格按照税法规定核算、申报、缴纳各项税费。公司及其子公司最近3年依法纳税，不存在重大违反税收法律法规的事项。

报告期内各期末公司应交企业所得税的余额波动较大主要系各期实际缴纳的所得税额不一致导致。公司每个季度计提当季度所得税，次月15日前申报预缴，年终汇算清缴，并于次年缴清上年所欠税款。受公司各年各季度利润总额波动影响，公司预缴的所得税有所波动，加之次年缴纳的所得税与当期所得税费用存在时间差，各年应交所得税金额波动较大。

3、非流动负债分析

报告期内，公司产生的非流动负债均系公司根据付费用户的道具消耗情况确认收入产生的递延收益。报告期内各期末递延收益明细如下：

单位：万元

项目	2020年6月30日	2019年12月31日	2018年12月31日	2017年12月31日
递延收益	-	949.82	919.63	707.96
合计	-	949.82	919.63	707.96

2020年度开始，因会计准则调整导致的会计政策变更，递延收益作为合同负债核算，成为流动负债。2020年6月末，公司合同负债余额为804.24万元，较上年末递延收益金额有所减少，主要系由于2020年上半年付费玩家减少，道具消耗数高于道具充值购买数所致。

（二）股东权益分析

报告期各期末，本公司股东权益情况如下：

单位：万元

项目	2020年6月30日		2019年12月31日		2018年12月31日		2017年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
股本	5,100.00	10.68%	5,100.00	10.70%	5,100.00	13.84%	5,100.00	17.86%
资本公积	9,356.96	19.60%	9,356.96	19.63%	9,356.96	25.39%	9,356.96	32.76%
其他综合收益	-70.11	-0.15%	57.66	0.12%	36.48	0.10%	31.24	0.11%
盈余公积	2,550.00	5.34%	2,550.00	5.35%	2,550.00	6.92%	1,741.98	6.10%
未分配利润	30,804.65	64.52%	30,593.83	64.19%	19,812.69	53.76%	12,330.52	43.17%

归属于母公司所有者权益	47,741.50	100.00%	47,658.45	100.00%	36,856.13	100.00%	28,560.70	100.00%
少数股东权益	-	-	-	-	-	-	-	-
股东权益合计	47,741.50	100.00%	47,658.45	100.00%	36,856.13	100.00%	28,560.70	100.00%

1、股本

公司股本情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、发行人股权结构”。

2、资本公积

报告期内，公司资本公积未发生变动，其中 6,648.39 万元为股本溢价，2,708.57 万元为其他资本公积。

3、盈余公积

报告期内，本公司盈余公积的变动情况如下：

单位：万元

项目	2020年6月30日	2019年12月31日	2018年12月31日	2017年12月31日
储备基金	2,550.00	2,550.00	2,550.00	1,741.98
合计	2,550.00	2,550.00	2,550.00	1,741.98

4、未分配利润

报告期内，本公司未分配利润的变动情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
上期期末余额	30,593.83	19,812.69	12,330.52	5,260.24
加：期初未分配利润调整数	-	-	-	-
本期期初余额	30,593.83	19,812.69	12,330.52	5,260.24
加：本期归属于母公司所有者的净利润	4,290.82	13,841.14	9,820.19	8,997.32
减：提取法定盈余公积	-	-	808.02	1,162.04
应付普通股股利	4,080.00	3,060.00	1,530.00	765.00
转增资本	-	-	-	-
本期期末余额	30,804.65	30,593.83	19,812.69	12,330.52

（三）偿债能力分析

报告期内，本公司各项偿债能力指标如下：

财务指标	2020/6/30 2020年1-6月	2019/12/31 2019年度	2018/12/31 2018年度	2017/12/31 2017年度
------	------------------------	----------------------	----------------------	----------------------

流动比率（倍）	30.67	31.12	38.37	10.58
速动比率（倍）	30.67	31.12	38.37	10.58
资产负债率（母公司）（%）	3.44	4.85	3.54	9.72
息税折旧摊销前利润（万元）	4,590.87	14,682.89	11,615.61	12,319.21
利息保障倍数（倍）	-	-	-	4,846.78

报告期内，公司资产负债率较低，流动性较高，各项偿债指标良好，公司债务风险较低。

（四）资产周转能力分析

1、资产周转能力指标

报告期内，本公司应收账款周转率和总资产周转率如下表：

项 目	2020年 1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
应收账款周转率（次/年）	6.95	9.47	5.63	6.15
总资产周转率（次/年）	0.45	0.78	0.89	1.66

公司合理控制应收账款水平和结构，报告期内应收账款周转率指标随着公司收入规模的提升逐步提高。公司运行状况良好，总资产周转率维持在合理水平。

2、总资产周转率与同行业上市公司比较

总资产周转率与同行业可比上市公司的比较情况如下表：

项目	完美世界	天神娱乐	游族网络	昆仑万维	中青宝	掌趣科技	电魂网络	平均	公司
2019年度	0.49	0.18	0.40	0.39	0.35	0.27	0.31	0.34	0.78
2018年度	0.49	0.23	0.51	0.34	0.28	0.25	0.23	0.33	0.89
2017年度	0.48	0.28	0.57	0.37	0.28	0.17	0.27	0.35	1.66

因公司目前资产规模较小，故总资产周转率高于同行业上市公司。

（五）股利分配

1、发行前的股利分配政策

（1）公司税后利润的分配顺序

公司分配当年税后利润时，应当提取利润的10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的50%以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但公司章程规定不按持股比例分配的除外。

股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。

（2）利润分配政策

公司应当实行持续、稳定的利润分配政策，应重视对投资者的合理投资回报，兼顾公司的可持续发展，保持利润分配政策的连续性和稳定性，并符合法律、法规的有关规定。公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力，并坚持如下原则：

- ①按法定顺序分配的原则；
- ②存在未弥补亏损，不得分配的原则；
- ③公司持有的本公司股份不得分配利润的原则。

公司可以采取现金、股票、现金与股票相结合或者法律法规允许的其他方式分配利润。公司进行利润分配时，公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，制定合理的利润分配方案。当年未分配的可分配利润可留待以后年度进行分配。公司实施现金分红应同时满足以下条件：

①当年合并报表后的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；

②当年合并报表后经营活动产生的现金流量净额为正值；

③当年合并报表实现的净利润弥补以前年度亏损后的每股收益不低于人民币 0.1 元；

④审计机构对该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告。

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

2、报告期的股利分配情况

报告期内，公司股利分配情况如下：

利润所属区间	分配方案（含税）	合计分配金额（元）	实施时间
2016 年度	每 10 股现金分红 1.5 元	7,650,000.00	2017/5/11 前
2017 年度	每 10 股现金分红 3.0 元	15,300,000.00	2018/5/30 前
2018 年度	每 10 股现金分红 6.0 元	30,600,000.00	2019/5/17 前
2019 年度	每 10 股现金分红 8.0 元	40,800,000.00	2020/5/14 前

除上述股利分配外，公司报告期内无其他股利分配的情形。

（六）现金流量分析

报告期内，公司现金流量情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
经营活动产生的现金流量净额	3,544.79	15,291.43	11,499.23	9,077.16
投资活动产生的现金流量净额	-191.66	-436.30	-83.83	-438.07
筹资活动产生的现金流量净额	-4,080.00	-3,060.31	-1,530.00	4,814.36
汇率变动对现金及现金等价物的影响	188.30	150.88	19.22	-42.60
现金及现金等价物净增加额	-538.57	11,945.70	9,904.62	13,410.85

1、经营活动现金流量分析

报告期内，公司经营活动现金流情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	12,463.31	36,592.54	38,510.27	36,395.18
收到的税费返还	-	277.39	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	1,136.95	2,302.02	733.12	1,555.34
经营活动现金流入小计	13,600.26	39,171.95	39,243.39	37,950.52
购买商品、接受劳务支付的现金	424.39	821.38	969.93	583.06
支付给职工以及为职工支付的现金	3,987.33	7,002.07	5,436.84	3,908.71
支付的各项税费	700.94	2,305.36	4,185.46	3,033.49
支付其他与经营活动有关的现金	4,942.81	13,751.71	17,151.93	21,348.10
经营活动现金流出小计	10,055.47	23,880.52	27,744.16	28,873.36
经营活动产生的现金流量净额	3,544.79	15,291.43	11,499.23	9,077.16

2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-6 月，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 9,077.16 万元、11,499.23 万元、15,291.43 万元和 **3,544.79 万元**，得益于公司营业收入增长迅速，总体经营性现金流量情况较好。公司报告期内同期净利润分别为 8,997.32 万元、9,820.19 万元、13,841.14 万元和 **4,290.82 万元**，经营活动产生的现金流量净额与净利润的变动趋势基本一致。2017 年度，公司经营活动产生的现金流量净额高于同期净利润，主要系公司在上一年度预付了部分市场推广费用，且 Vungle Inc.、Applovin Corporation 等网络推广渠道费用尚未结算，使得对外支付的现金有所减少。2018 年度、2019 年度，公司经营活动产生的现金流量净额高于同期净利润，主要系公司在这两个年末均减少了推广支出，且部分渠道方结算周期变短，经营性应收项目减少较多所致。2020 年 1-6 月，公司经营活动产生的现金流量净额与去年同期略有增长，主要系收入规模减少导致销售商品、提供劳务收到的现金下降，同时公司主动调整推广策略，减少推广支出导致支付其他与经营活动有关的现金下降较多所致。

2、投资活动现金流量分析

2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-6 月，公司投资活动现金流量净额分别为-438.07 万元、-83.83 万元、-436.30 万元和 **-191.66 万元**。公司投资活动现金流量净额较小，除购买办公设备、电子设备等固定资产外，无其他投资活动。

3、筹资活动现金流量分析

2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-6 月，公司筹资活动现金流量净额分别为 4,814.36 万元、-1,530.00 万元、-3,060.31 万元和 **-4,080.00 万元**，主要是公司在 2017 年度收到投资款 756.00 万元和 5,616.00 万元。此外，公司在 2017 年 5 月以现金分配股利 765.00 万元，在 2018 年 5 月以现金分配股利 1,530.00 万元，在 2019 年 5 月以现金分配股利 3,060.00 万元，在 2020 年 5 月以现金分配股利 **4,080.00 万元**。

报告期内，公司未发生不涉及现金收支的重大投资和筹资活动。

（七）资本性支出分析

1、报告期内重大资本支出情况

报告期内，公司无重大资本支出。

2、未来可预见的重大资本性支出情况

截至本招股说明书签署日，除了本次发行募集资金投资计划外，公司无可预见的重大资本性支出情况。本次发行募集资金具体投资计划见本招股说明书“第九节 募集资金运用”。

（八）持续经营能力分析

1、公司持续经营能力情况

报告期内，公司无对外借款，经营性现金流均为正向流入，资产结构、现金流情况良好，公司主营业务正常开展，未出现对公司持续经营能力产生重大不利影响的因素，根据所处行业发展趋势以及公司的业务发展状况，公司具备良好的持续经营能力。

可能对发行人生产经营产生重大不利影响的因素请参见本招股说明书“第四节 风险因素”。

2、管理层对持续经营能力的意见

本公司管理层认为，公司资产状况良好，盈利能力较强，经营活动现金流量充足，预计公司未来营业收入仍将保持稳定，经营活动现金持续流入，公司的盈利能力将不断增强。本公司将稳步扩张并加强内部管理控制，进而提高公司的经营规模和持续盈利能力。

十三、期后事项、或有事项及其他重要事项

（一）资产负债表期后事项

2020年7月8日，本公司设立全资子公司北京柠檬微趣互动科技有限公司，注册资本50,000,000.00元，主要业务为移动游戏研发。

（二）或有事项

无。

（三）其他重要事项

无。

第九节 募集资金运用

一、募集资金运用概况

（一）募集资金运用方案

发行人于第一届董事会第十次会议、2017 年度第二次临时股东大会审议，并由第二届董事会第九次会议根据《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于提请股东大会授权董事会负责办理公司申请首次公开发行人民币普通股（A 股）股票并在创业板上市有关具体事宜的议案》及《注册办法》《上市规则》重新审议通过《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于申请首次公开发行股票募集资金投资项目及可行性研究报告的议案》。本次申请首次公开发行不超过 1,700 万股人民币普通股，占发行后总股本的 25.00%，募集资金将全部用于与发行人主营业务相关的项目及主营业务发展所需的营运资金。

（二）募集资金投资项目投资计划及审批、核准和备案情况

本次募集资金投资项目投资计划及项目备案情况和环评审批如下：

单位：万元

项目名称	项目投资总额	拟投入募集资金金额	发改委备案情况	环评批复情况
一、移动游戏升级开发与运营项目				
移动游戏升级开发与运营项目	16,496.70	16,496.70	京西城发改（备）（2019）109 号	西环审不 20170012 号
二、移动游戏新产品开发与运营项目				
新型消除游戏 1	18,685.55	18,685.55	京西城发改（备）（2019）113 号	西环审不 20170013 号
新型消除游戏 2	7,320.20	7,320.20		
休闲对战游戏 1	11,962.62	11,962.62		
休闲对战游戏 2	6,383.09	6,383.09		
模拟经营游戏 1	11,497.47	11,497.47		
模拟经营游戏 2	6,706.08	6,706.08		
合计	62,555.01	62,555.01		
三、运营中心建设项目				
运营中心建设项目	12,950.12	12,950.12	京西城发改（备）（2019）112 号	西环审不 20170016 号
四、游戏核心开发工具研发项目				

游戏核心开发工具研发项目	3,177.61	3,177.61	京西城发改 (备)(2019) 110号	西环审不 20170015号
五、游戏共用平台系统建设项目				
游戏共用后台系统建设项目	13,001.55	13,001.55	京西城发改 (备)(2019) 111号	西环审不 20170014号
六、其他与主营业务相关的营运资金				
其他与主营业务相关的营运资金	6,819.01	6,819.01	-	-
合计	115,000.00	115,000.00	-	-

(三) 募集资金投资项目投资进度安排

单位：万元

项目名称	第一年	第二年	第三年	合计
移动游戏升级开发与运营项目	4,919.75	5,298.22	6,278.73	16,496.70
移动游戏新产品开发与运营项目	10,135.00	19,586.10	32,833.91	62,555.01
运营中心建设项目	3,603.35	4,200.77	5,146.00	12,950.12
游戏核心开发工具研发项目	941.09	1,023.15	1,213.37	3,177.61
游戏共用后台系统建设项目	2,880.17	3,930.59	6,190.79	13,001.55
合计	22,479.36	34,038.83	51,662.80	108,181.99

(四) 募集资金投资项目具体投资计划

为了保持和加强核心竞争力，不断提升业务规模、增强盈利能力，公司管理层拟定了未来一定时期内投资发展的方向，上述项目均是为了实现公司战略发展目标而进行的具体规划部署。如果此次募集资金成功到位，将能够加快这些项目的实施进程，缩短项目的建设时间，为公司未来快速健康发展提供更为有力的基础和保障。项目具体投资支出计划如下：

1、移动游戏升级开发与运营项目和移动游戏新产品开发与运营项目

单位：万元

项目类型	游戏名称	游戏类型	项目基础投资	研发费用	运营费用	基本预备费	铺底流动资金	合计
移动游戏升级开发与运营项目	宾果消消消	消除游戏	2,148.65	5,653.50	7,537.77	306.80	849.98	16,496.70

项目类型	游戏名称	游戏类型	项目基础投资	研发费用	运营费用	基本预备费	铺底流动资金	合计
移动游戏新产品开发与运营项目	新型消除游戏 1	消除游戏	1,384.00	4,698.75	10,353.54	328.73	1,920.53	18,685.55
	新型消除游戏 2	消除游戏	1,384.00	3,136.25	2,146.03	133.33	520.59	7,320.20
	休闲对战游戏 1	休闲竞技	1,384.00	3,923.75	5,489.88	215.95	949.04	11,962.62
	休闲对战游戏 2	休闲竞技	1,384.00	2,338.75	2,024.80	114.95	520.59	6,383.09
	模拟经营游戏 1	模拟经营	1,384.00	4,688.75	4,268.85	206.83	949.04	11,497.47
	模拟经营游戏 2	模拟经营	1,384.00	3,136.25	1,543.95	121.29	520.59	6,706.08

2、运营中心建设项目、游戏核心开发工具研发项目和游戏共用后台系统建设项目

单位：万元

项目类型	工程建设费用	研发投资	基本预备费	运营推广费用	合计
运营中心建设项目	2,352.85	7,037.50	3,305.85	253.92	12,950.12
游戏核心开发工具研发项目	1,020.13	2,095.18	62.30	-	3,177.61
游戏共用后台系统建设项目	1,392.92	11,353.70	254.93	-	13,001.55

（五）本次募集资金不足或富余的安排

上述募集资金投资项目主要围绕发行人主营业务开展，拟投资项目实际投入时间将根据募集资金到位时间和项目的进展情况作适当调整。具体项目实施的优先级顺序以“一、募集资金运用概况”之“（二）募集资金投资项目投资计划及审批、核准和备案情况”表格中列示的标题顺序开展。

若本次发行实际募集资金不能满足上述项目的资金需求，则项目的资金缺口部分由发行人自筹解决，募集资金到位前，将以自有资金或采取银行贷款等方式筹集资金投入上述项目，待募集资金到位后，再用募集资金予以置换。

若实际募集资金投入项目后尚有剩余，剩余部分用于主营业务或者根据中国证监会、深圳证券交易所等相关规定的要求执行。发行人在实际使用超额募集资金前，将按照相关规定履行相应的董事会或股东大会审议程序并及时披露。

（六）募集资金专户存储安排

为规范对募集资金的使用和管理，提高募集资金的使用效率和效益，最大限度地保障投资者利益，发行人依照《公司法》、《证券法》、《首次公开发行股票并在创业板上市管理办法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等法律法规的规定和要求，结合发行人实际情况，制定了《募集资金管理制度》，并经发行人第一届董事会第十次会议、2017 年度第二次临时股东大会并由第二届董事会第九次会议根据相关授权审议通过。

发行人根据《募集资金管理制度》实行募集资金专项存储制度，发行人募集资金存放于董事会决定的专户进行集中管理，做到专款专用。同时，发行人将在募集资金到位后一个月内与保荐机构和托管银行签订三方监管协议。

二、项目建设的必要性和可行性

（一）项目建设的必要性

1、有利于不断提升用户体验，拓展游戏生命周期

随着游戏行业的快速发展，市场竞争日趋激烈，玩家对游戏作品的差异化要求也日益明显。用户移动终端设备的升级换代，为制作品质更加精良、画面更为绚丽的游戏提供了硬件基础，同时游戏玩家对游戏体验需求更加多元化，3D 视觉效果、增强现实等技术的广泛应用成为大势所趋。为了留住已有玩家并吸引新玩家，保持《宾果消消消》游戏持续旺盛的生命力，公司必须在现有业务基础上结合市场发展趋势及玩家需求，不断地优化游戏设计，有针对性地修改和增加游戏关卡，修复相关技术漏洞，并配合节日活动不断推出新玩法和新主题，从而使

游戏玩家保持游戏新鲜感，不断提升游戏的娱乐性和趣味性，增强游戏的用户粘度与玩家付费贡献。

2、丰富公司游戏产品品类，契合公司发展规划

在未来三至五年，公司将在数个休闲游戏品类成功研发和运营多个千万级月活跃用户量的产品，并在全球主要区域取得市场认可。在研发、运营消除类游戏基础上，公司将积极逐个开拓新的休闲游戏品类，持续扩大用户规模。为丰富产品品类，公司拟开发 6 款主打游戏产品，均是休闲类游戏，通过采用不同的游戏场景，结合玩法创新，对休闲类游戏的主流题材进行开发。一方面利用多年的技术储备和积累，充分发挥公司在移动游戏领域的开发策划经验，另一方面借助公司现有产品的玩家基础，抓住休闲类游戏满足玩家碎片化时间消费需求的特性，能够迅速积累用户资源，树立公司品牌，获得持续稳定的收入。

3、有利于解决研发过程中的通用性技术问题

目前游戏行业支持千万级以上日活跃用户的数据库系统都是采用后台应用服务器管理多个独立 MySQL（MySQL 是一个关系型数据库管理系统）服务器的架构，这种架构会导致后台业务研发的复杂性，而其它的通用 MySQL 集群方案存在如库容量、单个查询规模等限制，增加了开发人员的开发难度。公司通过自己搭建适合自身开发需求的大规模数据系统，可以更好地解决游戏产品开发过程中的通用性问题，而且提供更灵活的查询功能、更优化的数据存储方式，从而为公司游戏产品带来更多的功能实现和性能优化。

项目建设能解决目前数据库对关键性功能的支持问题、大规模数据的一致性问题，以及数据库的性能优化和跨地域支持。建成后的大规模数据系统将统一解决公司各个游戏共同的大规模数据存储、均衡和可靠性等问题，增强公司游戏后台的整体研发技术水平，提升游戏后台研发的效率和质量。

4、有助于降低项目开发风险

游戏引擎属于游戏开发的基础工具，游戏内的光影效果等内容完全由引擎控制，并决定了各种物理系统、管理客户端与服务器之间的通信等内容。国外游戏开发商均以游戏引擎的研发作为游戏开发的重要部分，但国内的引擎行业仍处于起步阶段。通过本项目的实施，公司将研发适合自身游戏特征的通用游戏基础引擎，彻底解决开源引擎工具对公司游戏品质的掣肘，提升公司竞争力。

5、有利于充分利用大数据改善玩家体验，提供新产品开发方向

（1）运营中心建设是游戏大数据技术发展的必然趋势

公司目前主要通过人工分析的方式研究游戏中的用户行为特征和趋势，以及追踪游戏运营效果，工作量较大，分析结果的准确性、时效性和全面性已经无法满足现阶段运营的需要。公司通过建立大数据分析应用平台，可以实时分析游戏中所有用户的实际行为，形成多个维度的游戏业务和投放效果分析，为公司及时调整及优化游戏产品，以及改进广告投放策略等提供指导，从而提升公司游戏产品的娱乐体验，实现公司经营成本的控制与用户精准营销和服务推送。

（2）本项目的建设为公司未来新产品开发提供方向性指引

运营中心建设项目将对海量的游戏数据进行采集、挖掘和分析，通过收集玩家数据和反馈、用户流量来源、玩家行为（包括留存率、付费用户付费行为、付

费转化率等）相关的数据。通过对游戏活动进行实时分析，充分了解玩家需求，建立玩家偏好模型，从而对公司新产品的选型和设计提供指导，起到验证游戏设想、把握游戏策划、指导游戏系统设计和改善的作用。

（二）项目建设的可行性

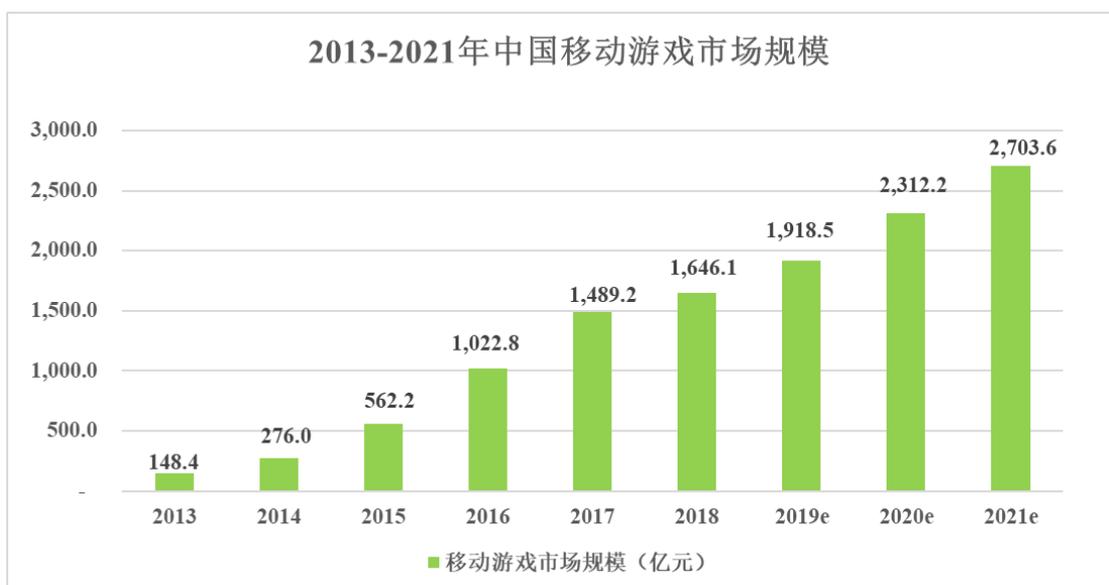
1、本项目的建设符合国家产业发展政策的要求

参见“第六节 业务与技术”之“二、发行人所在行业基本情况”之“（二）行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策”之“3、产业政策”。

2、契合移动游戏行业高速增长的趋势，市场前景广阔

随着中国人民生活水平的快速提升，生活质量的改善日益成为民众需求，文化产品购买欲望越发强烈，文化产品消费意愿不断增强，带动了游戏行业的发展。受智能手机等移动终端设备价格下降和通信运营商 3G、4G 收费降低等因素影响，中国移动游戏市场规模迅速增长，并在 2015 年首次超过端游，成为游戏市场最大的细分市场。公司抓住市场的快速发展机遇，同时布局长远，科学规划，契合游戏行业的发展趋势。

2013-2020 年中国移动游戏市场规模如下图：



资料来源：艾瑞咨询 《2019 年中国移动游戏行业研究报告》

注：中国移动游戏市场规模包括中国大陆地区游戏用户消费总金额，以及中国游戏企业在海外市场获得总营收。

3、《宾果消消消》的成功经验和用户基础为升级维护提供了实施保障

公司凭借自主研发《宾果消消消》，建立了从游戏研发升级、运营维护、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展，到客户服务等完整的游戏研发与推广体系，这为《宾果消消消》后续的产品持续升级开发和运营实施提供了保障。

目前，《宾果消消消》作为公司主打游戏产品，经过多年运营已经积累了大量的后台数据，为公司后续升级开发、玩家喜好分析及推广效果验证提供数据支撑；同时公司借此积累了庞大的优质用户群体，且玩家付费意愿表现良好，对新开发游戏项目的成功运营提供助力。

4、公司具备成功开发移动游戏的经验

（1）优秀的创意策划能力

公司战略方向是以移动游戏中的消除类休闲游戏为突破点，多种题材游戏协同发展。公司自主开发的消除游戏《宾果消消消》在传统消除类游戏的基础上加入丰富的故事情节、多样化的游戏主题和炫酷的界面，并设定了多种游戏场景，通过创意设计大大增加了游戏的趣味性，取得较大的成功。公司具备休闲移动游戏策划和研发的经验和技术储备。

（2）完善的游戏产品开发管理机制

公司在长期的游戏开发工作中，积累了丰富的游戏开发经验，建立了覆盖项目策划和立项、游戏研发、游戏测试、运维推广等一整套游戏产品开发管理机制。公司具备完整的项目开发管理体系，在每个关键环节都探索出一套适用的流程，各司其职，充分发挥不同技术人员的技术优势，保障项目的顺利推进。

（3）优秀的技术研发、运营管理团队

公司一贯注重技术研发团队建设，拥有一支具有较强游戏制作能力的游戏开发团队，团队中多人具有丰富的游戏研发经验，技术基础过硬。同时公司注重新员工培训，组织新老员工技术交流和指导，目前已经形成了一支老中青相结合、结构合理的研发团队，为公司新产品开发提供了人才保障。

此外，公司始终坚持以市场为导向、以技术为先导、以品牌为核心、以玩家根本，以管理为手段，以人才为保障的发展战略，在游戏研发团队、运营管理等方面建立企业优势，为本项目的成功实施提供了基础保障。

5、公司具有丰富的移动游戏产品开发及运营经验

（1）庞大的玩家基础

公司凭借高质量的游戏产品，积累了庞大的用户资源，为公司新产品的推出打下坚实的基础。截至 2020 年 6 月 30 日，《宾果消消消》的累计注册用户数超过 3.09 亿，最高月度活跃用户数近 4,000 万。

（2）丰富的渠道资源

公司的定位是游戏开发商，在宣传推广方面，为了集中主要资源用于游戏研发，同时充分利用渠道商/运营商的平台资源，在运营模式上公司主要采用联合运营模式。公司经过多年的市场运作，拓展了丰富的运营渠道，与 Apple、Google、华为、OPPO、vivo、腾讯等知名公司达成了良好的合作关系。

（3）成熟的运营团队及运营管理体系

公司的运营团队拥有成功的游戏运营经验，在运营过程中已形成从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、商务合作、客户服务到运营管理完整的移动端游戏运营体系。

6、共用后台项目建设与公司业务战略规划方向相一致

根据公司发展规划，未来三年公司要通过加强游戏研发，开拓其他品类游戏，做到成功开发多款千万级的月活跃用户的休闲游戏产品。随着活跃用户的量级提升，以及对游戏体验的不断改善，对公司共用后台系统提出了更高的要求。搭建游戏共用的后台系统，将使公司集中后台技术资源，统一解决各个游戏后台的开发难点，有效提升游戏开发效率，并通过对 ACID 事务的支持以及对战系统的开发等，提升公司游戏产品的功能和体验，并为后续开拓新的游戏品类或场景提供保障。

三、募集资金投资项目情况

（一）移动游戏升级开发与运营项目

1、项目概述

持续的产品研发和技术升级是移动游戏研发商的制高点。本项目通过对现有主要游戏《宾果消消消》持续的研发投入和升级维护，进行内容升级更新和娱乐性能延展提升，不断提供贴近游戏玩家需求的产品和内容，并通过创新推广方式，健全运营和推广体系，进一步提升《宾果消消消》游戏产品市场占有率和行业知名度，以提升公司的盈利能力，增强公司的核心竞争力。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街4号新华1949园区。

（3）项目建设内容

本项目是对《宾果消消消》游戏进行升级开发与持续运营投入，主要建设内容包括两个方面：

其一是按照既定游戏升级开发计划，针对主线关卡、副线关卡以及各类活动进行开发，每年预期进行12个版本的更新升级，不断保持《宾果消消消》的娱乐新鲜度；

其二优化推广策略，加强推广投入。通过明星代言、综艺节目植入、电视广告推广、网络剧植入、网络信息推广服务等推广方式，有针对性的提升公司的品牌和产品。根据玩家在游戏消费习惯，结合玩家的消费时点，进行精准的广告投放，合理的引导消费，提高注册用户向活跃用户、活跃用户向付费用户的引导和转化力度。

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

	岗位名称	利用现有员工	新增员工	总计
人员配置	研发人员	15	15	30
	美术人员	5	5	10
	运营人员	5	5	10
	合计	25	25	50

3、项目组织方式及实施进度计划

公司作为移动游戏开发商，其生产的主要产品为可下载、安装、运行在移动终端上的游戏软件。本公司的生产模式主要系游戏开发模式，游戏的开发包括了项目立项、项目开发和项目测试等三个主要阶段，同时市场推广以及版本更新与升级也是重要环节。具体实施流程参见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“一、

公司主营业务和主要产品”之“（五）主要产品的服务流程”之“2、公司具体的业务流程”。

项目投资计划如下：

单位：万元

投资项目	T1	T2	T3	投资金额合计
项目基础投资	1,076.56	567.50	504.59	2,148.65
研发费用投资	1,225.00	1,973.50	2,455.00	5,653.50
运营费用投资	2,045.32	2,499.70	2,992.75	7,537.77
基本预备费	86.94	100.81	119.05	306.80
铺底流动资金	485.93	156.70	207.35	849.98

注：T代表年度，T1、T2和T3依次代表项目实施的第一年、第二年和第三年。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境基本无影响，符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	301.32	1.83
2	新增场地租赁及装修	1,170.53	7.10
3	软件购置费	676.80	4.10
4	研发费用投资	5,653.50	34.27
5	运营费用投资	7,537.77	45.70
6	铺底流动资金	849.98	5.15
7	基本预备费	306.80	1.85
项目新增总投资		16,496.70	100.00

（1）硬件设备投资

本项目技术的顺利开发依赖于基础设施的建设和完善，为实现本项目建设目标，在充分利用发行人现有设备的前提下，根据产品技术升级的需要，本项目拟添置与开发、测试环境相关的硬件设备。本项目所需主要开发硬件设备包括：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总价（万元）
1	服务器	台	2	20.00	40.00
2	机柜交换机	台	2	0.66	1.32
3	核心交换机	台	2	1.00	2.00

序号	设备名称	单位	数量	单价 (万元)	总价 (万元)
4	路由器	台	1	60.00	60.00
5	防火墙	台	1	10.00	10.00
6	互联网防护	台	1	16.00	16.00
7	PC机	台	50	0.80	40.00
8	高性能笔记本电脑	台	50	1.50	75.00
9	显示器	台	50	0.30	15.00
10	一体机	台	10	1.70	17.00
11	办公家具	套	50	0.50	25.00
合计					301.32

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购设计软件、备份软件、网络管理系统等正版软件的费用。具体情况如下表：

序号	设备名称	单位	数量	单价 (万元)	总价 (万元)
1	字库	套	1	15.00	15.00
2	办公软件	套	110	0.30	33.00
3	设计软件	套	10	2.00	20.00
4	多功能图形设计软件	套	10	0.68	6.80
5	三维软件	套	10	10.00	100.00
6	备份软件	套	10	50.00	500.00
7	网络管理系统	套	1	2.00	2.00
合计					676.80

（3）研发费用投资

研发费用是指与游戏升级开发有关的游戏程序开发、美术设计和产品运维人员的薪酬福利、培训费用和市场调研等开支，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	技术人员工资	4,937.50	87.34
2	技术相关培训费用	116.00	2.05
3	市场调研费	600.00	10.61
合计		5,653.50	100.00

（4）运维与市场推广费用

游戏运维费用和市场推广费用具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	市场推广费用	5,750.00	76.28
2	运维费用	1,787.77	23.72

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
	合计	7,537.77	100.00

6、项目投资的效益分析

项目预期经济效益指标如下表所示：

项目	单位	计算值	说明
财务内部收益率	%	47.09%	-
财务净现值	万元	1,644.31	Ic=12%
投资回收期（含建设期）	年	3.25 年	-

（二）移动游戏新产品开发与运营项目

1、项目概述

公司将立足于现有的消除类游戏市场，通过不断升级更研发，不断优化用户体验，提升玩家粘性，巩固并持续深挖消除游戏市场。与此同时，公司也将逐步尝试开拓新的休闲游戏品类，利用现有技术储备和运营经验，保证消除类产品的市场优势的同时，争取在其他休闲游戏品类市场占据一席之地。公司将以现有游戏开发与运营能力为基础，通过对游戏开发所需的软硬件环境的建设、各类研发人员的投入以及前期游戏运营推广的投入，在消除类游戏、移动休闲竞技类游戏及移动模拟经营类游戏三个品类上各新增两款新游戏，从而丰富公司游戏产品线，构建高成长性的业务结构，提升公司市场竞争力，保证持续成长性。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街4号新华1949园区。

（3）项目建设内容

根据公司的总体战略方向，公司将以现有游戏开发与运营能力为基础，通过对游戏开发所需的软硬件环境的建设、各类研发人员的投入以及前期的游戏运营推广的投入，在消除类游戏、移动休闲竞技类游戏及移动模拟经营类游戏三个品类上各新增两款，共6款新游戏，从而丰富公司游戏产品线。

6款新游戏产品如下所示：

①新型消除游戏 1

此项目是公司精心打造的新款消除游戏，其画面制作精良，在游戏关卡设计中采用深度学习算法，进一步提升游戏体验，提升玩家在游戏过程中的感受度。

②新型消除游戏 2

此项目将在传统消除游戏中融合当前玩家喜好的其他元素，例如战斗、养成等，对游戏题材进行创新，通过新颖的场景设置和玩家喜闻乐见的游戏主题，给玩家带来全新的游戏体验。

③休闲对战游戏 1

此项目是公司打造的一款多人实时在线混战手游，通过公司自主研发的对战系统，采用当前玩家熟悉的游戏元素，实现玩家之间的轻度竞技对战。对战模式将使玩家获得爽快、娱乐的对战体验，且此游戏竞技时间和所需条件较低，玩家可以随时进行。

④休闲对战游戏 2

此项目是一款团队对抗的多人实时在线混战手游，玩家在线组建团队，并通过团队对抗的模式进行竞技。在竞技过程中，玩家通过展现个人的游戏实力和团队配合，将获得更大的游戏乐趣，并提升了玩家的社交体验。

⑤模拟经营游戏 1

此项目通过优良的画面制作和场景设计，为玩家提供模拟经营的乐趣。此游戏可充分利用玩家的碎片游戏时间，通过精良的游戏制作和趣味性的经营模式，为玩家打造健康娱乐的休闲时光。

⑥模拟经营游戏 2

此项目是在市场现有模拟经营体系下的外围扩展，通过新技术的研发和游戏理念的创新，在游戏中更加强调社交概念，为玩家带来全新的模拟经营体验

本项目 6 款新游戏产品简介如下表所示：

序号	游戏名称	类型	简单说明	运营区域	盈利模式
1	新型消除游戏 1	消除游戏	新款消除游戏，画面、体验、爽快感进一步升级	海外+中国	游戏内购+广告
2	新型消除游戏 2	消除游戏	将传统消除游戏与其他受玩家欢迎的元素（战斗、养成等）相结合，给玩家带来全新的体验	海外+中国	游戏内购+广告

序号	游戏名称	类型	简单说明	运营区域	盈利模式
3	休闲对战游戏 1	休闲竞技	一款多人实时在线混战手游，轻度 PK，采用玩家熟悉的元素，随时拿起随时玩	中国+海外	游戏内购
4	休闲对战游戏 2	休闲竞技	另一款多人实时在线混战手游，也是轻度 PK，但更强调组队合作与队伍之间的对抗	中国+海外	游戏内购
5	模拟经营游戏 1	模拟经营	一款经典的模拟经营类游戏，玩家在游戏中经营一家蛋糕店，制作各种精美的蛋糕	中国+海外	游戏内购
6	模拟经营游戏 2	模拟经营	在现有模拟经营体系下进行外围扩展，引入更多新技术、新理念，更加强调社交，带来全新的模拟经营体验	中国+海外	游戏内购

注：根据市场调研情况及研发安排，模拟经营游戏 1 目前处于策划、研发阶段。发行人将根据发展规划持续进行有效研发，不断推出新游戏产品，保证持续成长。

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

	岗位名称	利用现有员工	新增员工	总计
人员配置	研发人员	15	135	150
	美术人员	5	25	30
	运维人员	5	55	60
	合计	25	215	240

3、项目组织方式及实施进度计划

本项目实施进度表如下：

序号	时间安排	T+6	T+12	T+18	T+24	T+30	T+36
1	办公场地租赁及装修	√	√				
2	软硬件设备购置、安装、调试	√	√				
3	各岗位人员引进与培训	√	√				
4	游戏研发与更新	√	√	√	√	√	√
5	运营推广		√	√	√	√	√

注：T 代表建设初始年，6、12、18 等数字代表月份数。

本项目 6 款新游戏产品开发与发布进度计划如下表：

序号	游戏开发与发布计划	T+6	T+12	T+18	T+24	T+30	T+36
1	新型消除游戏 1	研发	运维升级				
2	新型消除游戏 2			研发	运维升级		
3	休闲对战游戏 1		研发	运维升级			
4	休闲对战游戏 2				研发	运维升级	
5	模拟经营游戏 1		研发	运维升级			
6	模拟经营游戏 2			研发	运维升级		

注：T 代表建设初始年，6、12 等数字代表月份数。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境基本无影响，符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	1,400.96	2.24
2	新增场地租赁及装修	5,852.65	9.36
3	软件购置费	1,050.40	1.67
4	研发费用投资	21,922.50	35.05
5	初期运营费用	25,827.05	41.29
6	铺底流动资金	5,380.38	8.60
7	基本预备费	1,121.07	1.79
项目新增总投资		62,555.01	100.00

（1）硬件设备投资

本项目技术的顺利开发依赖于基础设施的建设和完善，为实现本项目建设目标，在充分利用发行人现有设备的前提下，根据产品技术升级的需要，本项目拟添置与开发、测试环境相关的硬件设备。本项目所需主要开发硬件设备包括：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额（万元）
1	服务器	台	4	20.00	80.00
2	机柜交换机	台	6	0.66	3.96
3	核心交换机	台	6	1.00	6.00
4	路由器	台	6	60.00	360.00
5	防火墙	台	6	10.00	60.00
6	互联网防护	台	6	16.00	96.00

7	PC 机	台	240	0.80	192.00
8	高性能笔记本电脑	台	240	1.50	360.00
9	显示器	台	240	0.30	72.00
10	一体机	台	30	1.70	51.00
11	办公家具	套	240	0.50	120.00
合计					1,400.96

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购设计软件、备份软件、网络管理系统等正版软件的费用。具体情况如下表：

序号	设备名称	单位	数量	单价 (万元)	总额 (万元)
1	字库	套	1	15.00	15.00
2	办公软件	套	510	0.30	153.00
3	设计软件	套	30	2.00	60.00
4	多功能图形设计软件	套	30	0.68	20.40
5	三维软件	套	30	10.00	300.00
6	备份软件	套	10	50.00	500.00
7	网络管理系统	套	1	2.00	2.00
合计					1,050.40

（3）研发费用投资

研发费用是指与游戏升级开发有关的游戏程序开发、美术设计和产品运维人员的薪酬福利、培训费用和市场调研等开支，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比
1	技术人员工资	20,797.50	94.87%
2	培训费用	525.00	2.39%
3	市场调研费	600.00	2.74%
合计		21,922.50	100.00%

（4）运维与市场推广费用

游戏运维费用和市场推广费用具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比
1	市场推广费用	21,000.00	81.31%
2	运维费用	4,827.05	18.69%
合计		25,827.05	100.00%

6、项目投资的效益分析

项目预期经济效益指标如下表所示：

项目	单位	计算值	说明
财务内部收益率	%	35.29%	-
财务净现值	万元	15,017.37	Ic=12%
投资回收期（含建设期）	年	4.08 年	-

（三）运营中心建设项目

1、项目概述

本项目主要建设内容包括三个方面：其一，建设大数据分析应用平台，包括数据采集系统、Hadoop 集群、实时分析系统、大数据查询系统和应用平台。通过大数据分析应用平台，一方面通过分析用户行为特征和趋势，为公司游戏产品的研发和改进提供指导，另一方面追踪推广效果，为产品运营提供数据支持。其二，建设社区系统，方便玩家交流，提升玩家活跃度。其三，加强公司品牌宣传，提升“柠檬微趣”及“Micro Fun”品牌知名度与影响力。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街 4 号新华 1949 园区。

（3）项目建设内容

①大数据分析应用平台建设目标

大数据分析应用平台建设目标主要包括五个方面：

A、数据采集系统：统一归集不同游戏的各类日志，通过分布式存储、统一归集接口，降低数据的存储风险和数据采集的工作量。

B、Hadoop 集群：为大数据分析提供基础技术平台，进一步优化集群执行效率，提高扩展性。

C、实时分析系统：为游戏业务数据分析提供实时计算的技术平台。

D、大数据查询系统：提供海量数据的快速查询功能，实现 TB 级的数据查询规模。

E、大数据应用平台：通过优化数据分析能力，推进公司业务的发展。大数据应用平台主要分为两部分，包括游戏业务分析系统和运营效果追踪系统。

②社区系统建设目标

社区系统建设目标主要包括两个方面：

A、通用游戏社区系统，可以实现不同类型设备和不同游戏的社区系统集成，通过配置实现各游戏中不同子系统的灵活展现，社区系统包括 BBS 系统、公告系统、客服系统等子系统，为游戏用户提供统一的交流互动平台，提高用户的活跃度，增强用户粘性。

B、自媒体运营：加强对微信、微博、百度贴吧等平台粉丝的运营和维护，挖掘用户人脉关系，通过好友推荐、微信转发、分享朋友圈、互动关注等提升玩家数量，通过有效的活动策划，提高用户活跃度和付费意愿，拓展游戏利润空间，提高游戏产品盈利的深度和广度，延长游戏生命周期。

③加强公司品牌宣传

公司的企业愿景是游戏因我们而不同。这一愿景，企业将致力打造健康娱乐、积极向上的企业形象。公司未来将进一步在柠檬微趣品牌宣传推广加大投入，提升公司品牌形象。

大数据分析应用平台及社区系统建设具体情况如下：

建设项目	项目开发要点	建设目标
大数据分析应用平台	数据采集系统	1、统一日志格式和数据采集入口，分布式存储 2、支持高并发情况下的数据完整性 3、提供 Hadoop 集群和实时分析系统的数据获取
	Hadoop 集群建设	1、自动化部署分析节点 2、集群自身的自动化故障处理 3、集群任务执行监控 4、集群执行效率优化，支持多游戏大量任务的并发执行
	实时分析系统	1、完成数据实时获取及分析 2、支持容错及任务自动化重启 3、配合 Hadoop 集群快速分析数据
	大数据查询系统	1、支持在同一任务中多类型数据库的同时查询 2、支持 TB 级数据的快速查询 3、支持监控及故障预警
	技术平台建设	1、完成 BI 的自动化发布及部署 2、快速响应数据分析需求 3、支持灵活的数据订阅和分发 4、完成对分析表的监控 5、完成对各类推广链接的监控及自动控制 6、完成对各类推广效果的精确分析，包括对各个推广所带来用户的留存分析、充注比分析 7、支持各游戏的兑换码入口功能 8、支持自营包的自动化提交更新功能

社区系统	BBS 系统	1、支持玩家的相互交流及其它常用的 BBS 功能 2、支持玩家投票小系统、玩家抽奖及领奖 3、支持多游戏高并发下的数据操作 4、支持多语言环境的自动适配 5、在不同设备下与各游戏的集成
	公告系统	1、对各种展现方式的支持 2、支持发奖、视频播放等功能 3、支持不同渠道、不同设备类型、不同区域等方式的公告配置 4、支持多语言环境的自动适配
	自媒体运营	1、微信、微博和百度贴吧等粉丝经营 2、不定期推出活动，提高用户活跃度、用户粘性

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

人员岗位类别	利用现有人数	外部招聘人数	总人数
大数据分析	2	4	6
H5 开发	1	1	2
运营系统开发	1	3	4
社区系统开发	1	2	3
社区管理	0	4	4
自媒体运营	3	1	4
品牌推广	1	2	3
渠道推广	2	3	5
客服	4	11	15
测试人员	1	1	2
美术	3	2	5
合计	19	34	53

3、项目组织方式及实施进度计划

本项目实施进度表如下：

序号	时间安排	T+6	T+12	T+18	T+24	T+30	T+36
1	办公场地装修	√	√				
2	软硬件设备购置、安装、调试	√	√				
3	各岗位人员引进与培训	√	√	√	√	√	√
4	大数据分析应用平台研发	√	√	√	√	√	√
5	社区系统研发	√	√	√	√	√	√
6	品牌宣传与推广	√	√	√	√	√	√

注：T 代表建设初始年，6、12、18 等数字代表月份数。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境基本无影响，符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	455.50	3.52
2	新增无形资产购置	726.82	5.61
3	新增场地租赁及装修投资	1,170.53	9.04
4	研发费用投资	7,037.50	54.34
5	运营推广投资	3,305.85	25.53
6	基本预备费	253.92	1.96
项目新增总投资		12,950.12	100.00

（1）硬件设备投资

本项目所需主要硬件设备如下：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
1	PC 机	台	51	0.80	40.80
2	高性能笔记本电脑	台	51	1.50	76.50
3	显示器	台	51	0.30	15.30
4	千兆路由器	台	4	7.50	30.00
5	交换机	台	6	5.50	33.00
6	工作站	台	21	1.50	31.50
7	企业级 WiFi 路由器	台	5	10.00	50.00
8	磁盘阵列	台	6	18.50	111.00
9	实验室防静电设备	套	1	50.00	50.00
10	测试用手机（iOS）	台	9	0.60	5.40
11	测试用手机（Android）	台	38	0.30	11.40
12	扫描仪	台	3	0.20	0.60
合计					455.50

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购办公室软件、杀毒软件、服务器系统、域服务、开发工具、涉及软件、备份软件等正版软件和系统的费用。具体情况如下表：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
----	------	----	----	--------	--------

1	Office 软件	套	102	0.15	15.30
2	杀毒软件	套	102	0.01	1.02
3	邮件服务	套	102	1.00	102.00
4	域服务	套	1	2.00	2.00
5	开发工具	套	40	1.50	60.00
6	代码库	套	12	1.00	12.00
7	数据库集群	套	1	300.00	300.00
8	BUG 管理	套	2	50.00	100.00
9	设计软件	套	15	1.50	22.50
10	3D 软件	套	6	2.00	12.00
11	备份软件	套	2	50.00	100.00
合计					726.82

（3）研发费用投资

研发费用是指与系统开发相关的开发工程师、测试人员、社区管理人员等的薪酬福利和培训费等开支，以及网络资源购买支出，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	研发人员工资	2,390.00	33.96
2	培训费	116.00	1.65
3	网络资源采购费	4,531.60	64.39
合计		7037.50	100.00

6、项目投资的效益分析

该运营中心建设项目主要在于通过大数据分析应用平台分析玩家行为特征，实现新产品研发方向的指导和广告推广的效果的分析，同时建设玩家社区，活跃游戏玩家，增加发行人品牌知名度。该项目作为运营支撑类平台，不产生直接的经济效益，未做具体经济效益预测。

（四）游戏核心开发工具研发项目

1、项目概述

本项目主要建设内容包括两个方面：其一是通用游戏基础引擎研发，游戏基础引擎相当于游戏的“心脏”，决定着游戏的运营效果、游戏体验、开发效率等；其二是基于深度学习的关卡设计框架开发，关卡是休闲类游戏的最核心部分，关卡设计优劣对游戏玩家的留存率和付费意愿有极大影响，是决定一款休闲类游戏成败的关键。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街4号新华1949园区。

（3）项目建设内容

①通用游戏基础引擎研发目标

通用游戏基础引擎研发目标主要包括三个方面：第一是统一三大主流操作系统底层接口，使游戏代码仅需简单处理就可适用于不同的系统平台，从而极大降低了研发的工作量和维护成本；第二是开发基础算法的集成功能，例如“注册”、“登录”、“常见活动”、“游戏空间”等，减少新游戏研发时的重复开发工作，提升开发效率；第三是研发显示、视频、音频等游戏引擎底层技术，实现完全动态的实时光影系统以及支持传统静态光影效果，提高游戏的表现力和运算性能，从而提升游戏的整体品质。

②基于深度学习的关卡设计框架研发目标

基于深度学习的关卡设计框架研发目标主要体现在三个方面：第一、根据玩家在各个关卡的表现，确定玩家的技能水平，实现动态调整关卡难度，保证玩家的游戏体验；第二、提取关卡属性，并通过大数据分析、建模，得出玩家对关卡和玩法的偏好，采用深度学习算法实现关卡的自动设计。

游戏引擎开发升级项目建设具体情况如下：

建设项目	项目开发要点	建设目标
通用游戏基础引擎	三大主流操作系统的底层接口	1、跨平台统一接口，实现一套游戏代码的多平台部署 2、游戏常用功能的模块化
	动画特效制作	1、三维粒子动画系统 2、基于动作捕捉的动画系统 3、所见即所得的动画编辑系统 4、从美术制作到程序集成的无缝衔接体系
基于深度学习的关卡设计框架	深度学习训练	1、对关卡进行有效特征提取 2、使用深度机器学习算法进行建模 3、计算性能优化
	关卡动态调整	1、根据玩家技能水平进行关卡难度动态调整 2、根据玩家当前表现进行关卡难度动态调整

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

人员岗位类别	利用现有人数	外部招聘人数	总人数
C++开发工程师	5	5	10
测试开发工程师	2	4	6
项目管理	0	1	1
合计	7	10	17

3、项目组织方式及实施进度计划

本项目实施进度表如下：

序号	时间安排	T+4	T+8	T+12	T+16	T+20	T+24	T+28	T+32	T+36
1	办公场地装修	√	√							
2	软硬件设备购置、安装、调试	√	√							
3	各岗位人员引进与培训		√	√	√	√	√			
4	游戏基础引擎研发			√	√	√	√	√		
5	基于深度学习的关卡设计框架研发			√	√	√	√	√	√	
7	测试，产品化								√	√

注：T 代表建设初始年，4、8、12 等数字代表月份数。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境无污染基本无影响。符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	439.50	13.83
2	新增无形资产购置	170.94	5.38
3	新增场地租赁及装修	409.69	12.89
4	研发费用投资	2,095.18	65.94
5	基本预备费	62.30	1.96
项目新增总投资		3,177.61	100.00

（1）硬件设备投资

本项目所需主要硬件设备如下：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
1	开发用 PC 机	台	17	0.80	13.60

2	高性能笔记本电脑	台	17	1.50	25.50
3	显示器	台	17	0.30	5.10
4	服务器	台	1	13.00	13.00
5	千兆路由器	台	6	7.50	45.00
6	交换机	台	6	5.50	33.00
7	工作站	台	19	1.50	28.50
8	企业级 WiFi 路由器	台	3	10.00	30.00
9	磁盘阵列	台	10	18.50	185.00
10	实验室防静电设备	套	1	50.00	50.00
11	测试用手机	台	19	0.50	9.50
12	打印机	台	1	0.30	0.30
13	扫描仪	台	5	0.20	1.00
合计					439.50

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购办公室软件、杀毒软件、服务器系统、域服务、开发工具等正版软件和系统的费用。具体情况如下表：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
1	Office 软件	套	34	0.15	5.10
2	杀毒软件	套	34	0.01	0.34
3	服务器系统	套	1	2.00	2.00
4	邮件服务	套	34	1.00	34.00
5	域服务	套	1	2.00	2.00
6	开发工具	套	11	1.50	16.50
7	代码库	套	11	1.00	11.00
8	BUG 管理	套	2	50.00	100.00
合计					170.94

（3）研发费用投资

研发费用是指与系统开发相关的开发工程师、测试人员等的薪酬福利和培训费用等开支，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	研发人员工资	1,460.18	69.69
2	培训费	35.00	1.67
3	合作研发	600.00	28.64
合计		2,095.18	100.00

6、项目投资的效益分析

该核心开发工具项目主要实现发行人研发的流程化和模块化，同时在消除类游戏上提供关卡设计技术支持，属于技术支撑类平台，不产生直接的经济效益，未做具体经济效益预测。

游戏基础引擎研发实现研发的流程化，减少重复工作，降低维护成本，同时提高游戏中的表现力和运算性能，为后续一系列研发提供便利性。

关卡设计框架根据玩家的用户行为进行分析，采用深度学习的方式改善游戏的效果，提升游戏趣味性，保证了游戏的生命力和可玩性。

（五）游戏共用后台系统建设项目

1、项目概述

本项目主要建设内容包括两个方面：其一，是搭建大规模数据系统，采用分布式架构，构建通用的、可横向扩展的数据库系统，并支持 ACID 事务，使游戏后台开发人员不再需要考虑大规模数据的存储、均衡、可靠性等问题，提升游戏后台功能开发效率；其二，是开发多人在线实时对战系统，通过构建能够支持实时对战的在线服务器集群，统一解决实时对战多客户端状态同步的问题，支持高数量级多人同时在线，为将来公司开发实时对战游戏或场景提供技术支撑。

2、项目实施方案

（1）项目实施主体

该项目由公司承担实施。

（2）项目实施地点

本项目实施地点位于北京市西城区车公庄大街 4 号新华 1949 园区。

（3）项目建设内容

①大规模数据系统研发目标

目前游戏行业能够支持千万级以上日活跃用户的数据库系统通常是采用由后台应用服务器管理多个独立 MySQL 服务器的方式实现，这种架构使后台开发人员需要考虑大规模数据的存储、均衡和可靠性等问题，增加后台业务开发的复杂性，而其它通用 MySQL 集群方案也存在如库容量、单个查询规模等限制，需要开发人员在开发过程中特殊考虑。通过大规模数据系统的研发，旨在统一解决以上问题，使查询功能更灵活，数据存储方式更优化，并且支持 ACID 事务，大

大提高了开发人员的开发效率，而且为公司游戏产品的功能设定和性能优化提供有力保障。

②对战系统研发目标

目前实时对战类游戏往往是通过将用户分到不同房间，以房间为单位减少对战规模，降低后台开发的复杂性，对多人在线实时对战多客户端状态同步的问题没有从根本上解决。通过本项目的研发，公司将建立行业内领先的、能够支持大量用户在线实时对战的后台系统，从根本上解决实时对战在线用户的人数限制问题，实现单个房间的同时在线人数可达上万人，极大的提升了用户的游戏体验，也为公司开发实时对战游戏或场景提供了关键技术支撑。

游戏共用后台系统建设项目建设具体情况如下：

建设目标	项目开发要点	建设目标
大规模数据库系统	数据库稳定性优化	1、通过在关键路径上使用 Paxos 保证极端情况下的数据一致性 2、其它影响基本功能稳定性的 bug 修复
	数据库自动故障转移	1、完成对单个主机故障自动触发主副切换功能开发 2、确保切换后 Web 端不受影响
	数据库跨地域支持	1、跨多个地域（国家）的统一数据库的研发
	数据库性能优化	1、优化查询引擎分布式查询规划器； 2、保证 Web 端连通性和负载均衡
	服务器运维	1、运维系统的研发，对服务器实施监控 2、部分自动化故障处理功能
	数据备份功能	1、确保能对分布式数据库系统实施全备份 2、确保能在上次全备份的基础上实现增量备份；
	数据迁移	1、完成数据库在线迁移功能开发和测试； 2、完成数据迁移预案，保证随时可以将数据库在线迁移到其它服务商
对战系统	支持分布式的在线对战服务器系统	1、可自由扩展的、分布式的实时对战后台系统
	支持客户端 P2P 数据传输	1、作为到服务器网络不畅的补充，支持客户端之间直接数据传输； 2、在 P2P 情况下保证所有玩家数据一致性和反作弊功能
	通用的网络通信序列化库	1、数据量更小的客户端通信序列化库， 2、支持多版本客户端共存

（4）项目人员配置

发行人计划在募集资金到位后，根据项目实施进展，陆续增加相关人员投入，该项目具体人员配置情况如下表所示：

人员岗位类别	利用现有人数	外部招聘人数	总人数
C++开发工程师	1	14	15

数据库管理员	0	2	2
测试开发工程师	1	8	9
测试人员	0	3	3
项目管理	0	1	1
合计	2	28	30

3、项目组织方式及实施进度计划

本项目实施进度表如下：

序号	时间安排	T+4	T+8	T+12	T+16	T+20	T+24	T+28	T+32	T+36
1	办公场地装修	√	√							
2	软硬件设备购置、安装、调试	√	√							
3	各岗位人员引进与培训		√	√	√	√	√			
4	大规模数据系统研发			√	√	√	√	√		
5	对战系统研发			√	√	√	√	√	√	
6	测试，产品化								√	√

注：T代表建设初始年，3、6等数字代表月份数。

4、项目环境影响分析

本项目在游戏研发与运营过程中不产生工业废水，工作人员活动产生少量的生活废水和生活垃圾，经过采取有效的措施后，对环境基本无影响，符合环保要求。

5、项目投资概算

本项目总投资估算表如下：

序号	项目	金额（万元）	占比（%）
1	新增固定资产投资	427.00	3.28
2	新增无形资产购置	263.60	2.03
3	新增场地租赁及装修	702.32	5.40
4	研发投资	11,353.70	87.33
5	基本预备费	254.93	1.96
项目新增总投资		13,001.55	100.00

（1）硬件设备投资

本项目所需主要硬件设备如下：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	开发用PC机	台	30	0.80	24.00

2	高性能笔记本电脑	台	30	1.50	45.00
3	显示器	台	30	0.30	9.00
4	服务器	台	2	13.00	26.00
5	千兆路由器	台	4	7.50	30.00
6	交换机	台	4	5.50	22.00
7	企业级 WiFi 路由器	台	3	10.00	30.00
8	磁盘阵列	台	10	18.50	185.00
9	防静电设备	套	1	50.00	50.00
10	测试用手机	台	18	0.30	5.40
11	扫描仪	台	3	0.20	0.60
合计					427.00

（2）软件购置投资

本项目软件投资主要包括采购办公室软件、杀毒软件、服务器系统、域服务、数据库软件等正版软件和系统的费用。具体情况如下表：

软件	设备名称	单位	数量	单价（万元）	总额(万元)
1	Office 软件	套	60	0.15	9.00
2	杀毒软件	套	60	0.01	0.60
3	服务器系统	套	2	1.00	2.00
4	邮件服务	套	60	1.00	60.00
5	域服务	套	1	2.00	2.00
6	开发工具	套	20	1.50	30.00
7	代码库	套	5	2.00	10.00
8	BUG 管理	套	2	50.00	100.00
9	数据库软件	套	1	50.00	50.00
合计					263.60

（3）研发费用投资

研发费用是指与系统开发相关的开发工程师、测试人员、项目管理人员等的薪酬福利和培训费用等开支，以及网络资源购买支出，具体情况如下表：

序号	项目	投资金额（万元）	占比（%）
1	研发人员工资	3,366.70	29.65
2	培训费	81.00	0.71
3	网络资源采购费	7,906.00	69.64
合计		11,353.70	100.00

6、项目投资的效益分析

该共用后台系统不是面向游戏玩家的最终产品，而是公司网络游戏后台研发和对战游戏研发的重要基础设施，作为共用后台系统，并不会产生直接的经济效益，因此该项目并未做具体经济效益预测。

大规模数据系统主要是建造一套通用的、可横向拓展的数据库系统，从而提升发行人游戏后台开发效率，解决大规模数据存储和可靠性问题。同时该系统帮助现有游戏产品加入对战场景，提高游戏的交互性，为发行人将来开发实时对战游戏或场景提供技术支撑和保障。

四、其他与主营业务相关的营运资金

发行人主要从事的移动游戏具有市场竞争激烈、游戏产品类型层出不穷、玩家流失率高等特点。发行人处于高速发展阶段，游戏运营仍处于上升期，为进一步提升公司抗风险能力，拟投入部分营运资金用于新产品研发、技术储备和市场推广。同时根据发行人发展战略与游戏行业特点，发行人将积极把握市场并购投资机会，整合优质标的，实现跨越式发展。

1、新型移动游戏研发需求

随着移动互联网的快速发展，移动游戏行业快速发展，新型移动游戏层出不穷，吸引了众多游戏玩家。发行人主要定位休闲移动游戏的研发和运营，为把握市场发展方向，满足游戏玩家需求，发行人还需要投入更多研发力量探索新型移动游戏，根据市场情况开发更多题材新颖、玩法多样、娱乐性十足的新型移动游戏。

2、投资优质标的的资金需求

目前国内游戏行业快速发展，市场容量不断扩大，同时游戏行业竞争激烈，也处于快速整合机遇期，市场集中度将进一步提高。为提升经营的抗风险能力，扩大经营规模，保持竞争优势，发行人一方面将继续加大新产品的研发力度，另一方面将抓住行业整合机遇，投资并购业内优质标的。

投资并购业内优质项目将会实现：

（1）降低新游戏产品的研发风险

游戏行业变化较快，产品迭代周期较短，玩家需求多样化，新型游戏研发和推广具有较大的不确定性。现有的游戏产品经过市场的考验，其技术水平、经营

数据、财务指标、市场反映、玩家偏好以及未来增长等均具有较高的可预测性，投资收购该类项目风险较低。

（2）提升研发能力和技术实力

游戏行业是一个靠技术驱动的行业，人才和团队是最核心资源，技术实力是保持市场优势的核心竞争力。投资收购优质项目的研发团队，可以有效提升发行人整体的人员素质，丰富项目经验，增加技术储备，从而提高整体的研发实力。

（3）扩大经营规模，提升盈利能力

优质的游戏项目已有较好的盈利或将来带来丰厚的回报，可以提升发行人盈利水平；投资收购优质游戏公司，一方面可以为发行人带来更多的玩家和渠道资源，另一方面可以利用发行人强大的市场推广、庞大的游戏玩家和独特的游戏运营能力，实现双方的优势互补和资源整合效果，提升发行人的盈利水平。

五、董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见

公司董事会已对募集资金投资项目可行性进行了分析，认为以上募集资金建设项目符合国家产业和环境政策以及投资管理、环境保护、土地管理等法律、法规和规章的规定，有利于实现公司主营业务的延伸和公司的发展战略。公司具备实施该等项目的业务经验和优势，该等项目与公司持续发展的生产经营规模、财务状况、技术水平和管理能力相适应；本次募集资金投资项目有利于公司加强竞争优势，进一步提高公司的主营业务收入与利润水平，具有良好的市场前景和盈利能力；该项目实施后不会产生同业竞争亦不会对公司的独立性产生不利影响。

六、募集资金运用对财务状况和经营能力的影响

（一）募集资金运用对公司经营发展的影响

本次募集资金的运用将进一步提升发行人的游戏研发和运营能力，增加发行人游戏产品数量，丰富发行人的游戏类型，增加发行人市场份额，提高发行人的市场竞争力，巩固和提升发行人在行业内的地位。

（二）对财务状况的影响

1、对净资产和每股净资产的影响

募集资金到位后，发行人净资产及每股净资产将大幅提高，资本结构得到优化，从而提升发行人的偿债能力和抗风险能力，扩大公司的整体规模和资本实力。

2、对净资产收益率的影响

本次募集资金到位后，发行人净资产将大幅增加，提升发行人的风险抵御能力。而本次募集资金投资项目从资金的投入到项目建成并产生效益需要一定的时间，短期内项目对发行人利润贡献较小，加之新增固定资产折旧和无形资产摊销等影响，发行人净利润增长将滞后于净资产增速，发行人净资产收益率较以前年度将有所下降。从中长期来看，发行人募投项目将陆续贡献业绩，业务规模和销售收入将会增加，利润水平将得到提升，净资产收益率水平也会随之提升。

为降低本次发行摊薄即期回报的影响，发行人拟通过加快项目投资与建设进度，尽快实现项目收益和投资回报；继续加大研发投入，提升游戏推广力度，巩固和提升市场竞争优势；进一步完善利润分配制度，强化投资回报机制等措施，提升资产质量和盈利能力，实现发行人的可持续发展，以填补股东回报。

3、对资本结构的影响

本次募集资金到位后，短期内发行人资产负债率将明显下降，从而可进一步优化发行人的资本结构，增强防范财务风险的能力。

（三）对经营成果的影响

本次募集资金将用于移动游戏升级开发与运营项目、移动游戏新产品开发与运营项目、游戏共用后台系统建设项目、游戏核心开发工具研发项目和运营中心建设项目。若募集资金项目能按时顺利实施，将有助于丰富发行人游戏类型，完善发行人产品线，提升发行人的研发实力以及游戏运营和推广水平，从而进一步扩大发行人的经营规模，改善盈利能力，提升抗风险能力。

七、使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目的情况

截至本招股说明书签署之日，上述募集资金投资项目尚未开始投资。

第十节 投资者保护

一、投资者关系的主要安排

（一）信息披露的制度和流程

公司已根据《公司法》、《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2020年修订）》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引（2020年修订）》等相关法律、法规，制定了《信息披露管理制度》。本次股票发行上市后，公司将严格按照《公司章程》以及该制度的规定及时、公平、准确、完整的披露信息。

公司所披露信息形式包括年度报告、中期报告和季度报告以及临时报告。凡是对投资者作出投资决策有重大影响的信息，均将及时披露。

（二）投资者沟通渠道的建立情况

公司负责信息披露和投资者服务的部门为证券部，部门负责人为公司副总经理兼董事会秘书胡增荣。

信息披露和协调投资者关系部门	证券部
联系人	胡增荣
联系电话	010-68292703
传真	010-68292702
公司网址	http://www.microfun.cn
电子邮箱	ir@microfun.com

（三）未来开展投资者关系管理的规划

公司将积极开展形式多样的投资者关系管理活动，接受投资者的监督，以提高公司经营运作的透明度，提升公司形象。具体规划如下：

1、投资者接待

（1）公司将积极组织公司职能部门通过电话、电子邮件、传真、接待来访等形式回答投资者的咨询，并调查研究公司与投资者关系状况。（2）公司将建立投资者接待登记制度，将投资者问题及公司答复记录在台账以备查询。（3）公司董事会办公室将按月汇总投资者咨询情况，对投资者关注的共同性问题及时

上报公司，以便公司进行分析和研究，进一步加强公司管理。（4）公司将定期或者在必要时，组织证券分析师和相关中介机构分析会、网络会议、业绩路演、投资者见面会等活动，与投资者进行沟通。（5）公司还会与机构投资者、证券分析师及中小投资者保持联系，提高市场对公司的关注度。

2、媒体合作

公司加强与财经媒体的合作，跟踪并引导媒体的报道，安排高级管理人员和其他主要人员的采访、报道。

3、公共关系

公司积极与证券监管部门、行业协会、证券交易所等保持良好的合作、交流和沟通，安排公司代表出席有关会议，维护公司形象，形成良好的沟通关系。

二、股利分配政策

（一）本次发行后股利分配政策和决策程序

根据公司审议上市后适用的《公司章程（草案）》，公司本次发行后的股利分配政策为：

1、公司利润分配政策的基本原则

（1）公司充分考虑对投资者的回报，按照股东持有的股份比例分配利润，同股同权、同股同利；每年按当年实现的合并报表中归属于母公司股东的净利润与母公司净利润的孰低者的规定比例向股东分配股利；

（2）公司的利润分配政策保持连续性和稳定性，同时兼顾公司的长远利益、全体股东的整体利益及公司的可持续发展，公司每年利润分配不得超过累计可分配利润；

（3）公司优先采用现金分红的利润分配方式。公司原则上每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期利润分配。

2、公司利润分配具体政策

（1）利润分配的形式：公司采用现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利。

（2）公司现金分红的具体条件和比例：除特殊情况外，公司在当年盈利且累计未分配利润为正的情况下，采取现金方式分配股利，每年以现金方式分配的

利润不少于合并报表归属于母公司股东的净利润与母公司净利润的孰低者的10%。

特殊情况是指：

①公司有重大投资计划或重大现金支出等事项发生（募集资金项目除外）。即公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的30%；

②公司合并现金流量表中经营活动现金流量净额连续两年为负；

③当年年末经审计资产负债率超过70%；董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照公司章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

a.公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到80%；

b.公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到40%；

c.公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到20%。

（3）公司发放股票股利的具体条件：根据公司现金流状况、业务成长性、每股净资产规模等真实合理因素，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在满足上述现金分红的条件下，提出股票股利分配预案。

3、公司利润分配方案的审议程序

（1）公司每年利润分配预案由管理层拟订后提交公司董事会、监事会审议。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

董事会就利润分配方案的合理性进行充分讨论，结合具体经营数据，充分考虑公司盈利规模、现金流量状况、发展阶段及当期资金需求，并结合股东（特别是公众投资者）、独立董事和监事会的意见制定利润分配方案，独立董事应当发表明确意见，形成专项决议后提交股东大会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议前，应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流（包括但不限于电话、传真、邮箱等），充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。

股东大会审议不进行现金分红的利润分配方案时，公司为股东提供网络投票方式。

（2）公司因前述规定的特殊情况而不进行现金分红时，董事会就不进行现金分红的具体原因、公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议，并在公司指定媒体上予以披露。

4、公司利润分配方案的实施

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，董事会须在股东大会召开后2个月内完成股利（或股份）的派发事项。存在股东违规占用公司资金情况，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还该股东占用的资金。

5、公司利润分配政策的变更

如遇到战争、自然灾害等不可抗力、或者公司外部经营环境变化并对公司生产经营造成重大影响，或公司自身经营状况发生较大变化时，公司可对利润分配政策进行调整。

董事会应就制定或修改利润分配政策做出预案，该预案应经全体董事过半数表决通过并经二分之一以上独立董事表决通过，独立董事应对利润分配政策的制订或修改发表独立意见。对于修改利润分配政策的，董事会还应在相关提案中详细论证和说明原因。公司监事会应当对董事会制订和修改的利润分配政策进行审议，并且经半数以上监事表决通过，若公司有外部监事（不在公司担任职务的监事），则应经外部监事二分之一以上表决通过，并发表意见。股东大会审议制定或修改利润分配政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过，并且相关股东大会会议应采取现场投票和网络投票相结合的方式，为公众投资者参与利润分配政策的制定或修改提供便利。

公司应当严格执行章程确定的现金分红政策以及股东大会审议批准的现金分红具体方案。公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要，或者公司外部经营环境发生重大变化，确需调整本章程规定的现金分红政策时，董事会需就调整或变更利润分配政策的可行性进行充分论证，形成专项决议后，提交公司

股东大会批准，股东大会审议时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过，独立董事应当对此发表独立意见，监事会亦应对此发表意见。公司提出调整利润分配政策时应当以股东利益为出发点，注重对股东利益的保护，并在提交股东大会的议案中详细说明调整的原因。调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定。

6、公司利润分配方案的披露

（1）公司董事会应在定期报告中披露利润分配方案及留存的未分配利润的使用计划安排或原则，公司当年利润分配完成后留存的未分配利润应用于发展公司主营业务。公司董事会未做出年度现金利润分配预案或现金分红的利润少于合并报表归属于母公司股东的净利润与母公司净利润的孰低者的 10%，应当在定期报告中说明原因以及未分配利润的用途和使用计划，独立董事应当对此发表独立意见，监事会亦应对此发表意见。

公司因重大投资计划或重大现金支出的情形发生而不进行现金分红时，董事会应就不进行现金分红的具体原因、公司留存收益的确认用途及预计投资收益等事项进行专项说明，在董事会决议公告和年报全文中披露未进行现金分红或现金分配低于规定比例的原因，经独立董事发表意见后提交股东大会审议，并在公司指定媒体上予以披露。

（2）公司应当在年度报告中详细披露利润分配政策的制定及执行情况，说明是否符合本章程的规定或者股东大会决议的要求；现金分红标准和比例是否明确和清晰；相关的决策程序和机制是否完备；独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用；中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分保护等。如涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。

（二）本次发行前后股利分配政策的差异情况

本次发行前后，股利分配政策不存在重大差异情况。

三、本次发行完成前滚存利润的分配安排

经本公司第一届董事会第十次会议、2017 年度第二次临时股东大会会议并由第二届董事会第九次会议根据相关授权审议通过，为兼顾新老股东利益，本次

公司首发上市完成后，发行上市前滚存的未分配利润全部由公司本次发行完成后的新老股东按持股比例共享。

四、股东投票机制的建立情况

（一）建立累积投票制度

为了完善公司的法人治理结构，规范公司选举董事、监事的行为、维护中小股东的利益，公司制定了《累积投票制实施细则》，规定股东大会选举两名以上董事或股东代表监事时，股东所持每一股份拥有与应选出董事、监事人数相等的投票表决权，股东拥有的投票表决权总数等于其所持有的股份与应选董事、监事人数的乘积。股东可以按意愿将其拥有的全部投票表决权集中投向某一位或几位董事、监事候选人，也可以将其拥有的全部投票表决权进行分配，分别投向各位董事、监事候选人。

（二）中小投资者单独计票机制

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

（三）对法定事项采取网络投票方式的相关机制

根据《公司章程》的规定，公司应在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径为股东参加股东大会提供便利，优先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。在本次发行上市完成后，公司会根据《深圳证券交易所上市公司股东大会网络投票实施细则》为股东行使表决权提供网络投票方式。

（四）征集投票权的相关安排

根据《公司章程》的规定，公司董事会、独立董事和符合相关规定条件的股东可以公开征集股东投票权。征集股东投票权应当向被征集人充分披露具体投票意向等信息。禁止以有偿或变相有偿的方式征集股东投票权。公司不得对征集投票权提出最低持股比例限制。

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

（一）本次发行前股东自愿锁定股份承诺

1、发行前控股股东、实际控制人的承诺

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

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

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

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

2、公司股东柠檬君、柠檬普惠、红杉盛德的承诺

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

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

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

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

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

3、持有公司股份的董事、监事和高级管理人员的承诺

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

本人所持股票在上述锁定期届满后二十四个月内转让的，转让价格不低于以转让日为基准经前复权计算的发行价格；发行人股票上市后六个月内如股票价格连续 20 个交易日的收盘价格均低于以当日为基准经前复权计算的发行价格，或

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

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

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

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

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

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

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

4、其他股东的承诺

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

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

（二）持股 5%以上股东的持股、减持意向承诺及约束措施

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

1、转让条件

本人/本单位所持公司股份的锁定期已届满，股份转让符合法律法规相关规定。

2、转让方式

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

3、未来股份转让价格

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

4、公告承诺

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

5、未履行承诺需要承担的责任

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

（三）公司关于股利分配的承诺

就公司上市后利润分配事项，公司承诺如下：

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

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

（四）关于稳定股价的承诺

1、发行人稳定股价的预案

公司第一届董事会第十次会议、2017年度第二次临时股东大会会议并由第二届董事会第九次会议根据相关授权审议通过了《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于稳定股价的预案》，并在2020年第一次临时股东大会通过了《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于公司补充出具首次公开发行股票相关承诺的议案》，具体内容如下：

“1、启动股价稳定预案的具体条件

公司上市后36个月内，公司股价连续20个交易日（公司股票全天停牌的交

易日除外，下同）的收盘价低于公司每股净资产（如果因公司派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，按照深圳证券交易所的有关规定作相应调整，下同），且公司股价低于每股净资产非因不可抗力因素所致时，公司将启动稳定公司股价的预案。

2、稳定股价的具体措施

当公司股价触发稳定股价预案的启动条件时，公司将按如下顺序及时采取相应措施稳定股价：

（1）公司回购股票

①公司应在符合《上市公司回购社会公众股份管理办法（试行）》及《关于上市公司以集中竞价交易方式回购股份的补充规定》等法律、法规的要求，且不会导致公司股权分布不符合上市条件的前提下，向社会公众股东回购股份。

②公司董事会对回购股份做出决议时，公司董事（不包括独立董事）承诺就该等回购股份的相关决议投赞成票。

③公司股东大会对回购股份做出决议时，公司控股股东承诺就该等回购事宜在股东大会中投赞成票。

④公司为稳定股价之目的进行股份回购的，除应符合相关法律法规之要求之外，还应符合下列各项条件：

A.公司回购股份的资金为自有资金，回购股份的价格原则上不超过公司最近一期经审计的每股净资产；

B.公司用于回购股份的资金总额累计不超过公司首次公开发行股票所募集资金的净额；

C.公司单次用于回购股份的资金金额不低于上一个会计年度经审计的归属于母公司股东净利润的 10%，但不高于上一个会计年度经审计的归属于母公司股东净利润的 20%；

D.公司单次回购股份不超过公司总股本的 2%。如与指标 C 有冲突的，以不超过 2%为准；

E.同一会计年度内用于稳定股价的回购资金合计不超过上一个会计年度经审计的归属于母公司股东净利润的 30%。

⑤公司董事会公告回购股份预案后，公司股票若连续 5 个交易日收盘价均超

过公司最近一期经审计的每股净资产，公司董事会可做出决议终止回购股份事宜。

（2）控股股东增持公司股票

①在下列任一条件成就时，公司控股股东应在符合《上市公司收购管理办法》、《上市公司日常信息披露工作备忘录第五号——上市公司控股股东稳定公司股价措施的信息披露规范要求》等法律、法规、规范性文件的要求，且不会导致公司股权分布不符合上市条件的前提下，对公司股票进行增持：

A.公司回购股份方案实施完毕之次日起的连续 10 个交易日公司股票收盘价低于公司每股净资产；

B.公司回购股份方案实施完毕之次日起的 3 个月内启动稳定股价预案的条件被再次触发。

②控股股东为稳定股价增持股票时，除应符合相关法律、法规及规范性文件的要求之外，还应符合下列各项条件：

A.控股股东增持股份的价格不超过公司最近一期经审计的每股净资产；

B.控股股东用于增持股份的资金金额原则上不低于自公司上市后累计从公司所获得现金分红金额的 20%，且不超过自公司上市后累计从公司所获得现金分红总额；

C.控股股东单次及/或连续 12 个月增持公司股份数量不超过公司总股本的 2%。如与指标 B 冲突，按照本项执行；

D.控股股东通过增持获得的股票，在增持完成后 6 个月内不得转让。

③公司公告控股股东增持计划后，若公司股价连续 5 个交易日的收盘价超过其每股净资产，控股股东可终止增持股份事宜。

（3）董事（独立董事除外）、高级管理人员增持公司股票

①在下列任一条件成就时，在公司领取薪酬的公司董事（独立董事除外）、高级管理人员应在符合《上市公司收购管理办法》及《上市公司董事、监事和高级管理人员所持本公司股份及其变动管理规则》等法律、法规的要求，且不会导致公司股权分布不符合上市条件的前提下，对公司股票进行增持：

A.控股股东增持股份方案实施完毕之次日起的连续 10 个交易日公司股票收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产；

B.控股股东增持股份方案实施完毕之次日起的 3 个月内启动稳定股价预案

的条件被再次触发。

②有义务增持的董事（即在公司领取薪酬的公司董事，下同，独立董事除外）、高级管理人员为稳定股价增持股票时，除应符合相关法律、法规及规范性文件的要求之外，还应符合下列各项条件：

A.增持股份的价格不超过公司每股净资产；

B.用于增持股份的资金不少于董事（独立董事除外）、高级管理人员上年度税后薪酬总和的 20%，但不超过董事（独立董事除外）、高级管理人员上年度税后薪酬总和的 50%；

C.董事（独立董事除外）、高级管理人员通过增持获得的股票，在增持完成后 6 个月内不得转让。

③公司未来若有新选举或聘任的董事（不包括独立董事）、高级管理人员且从公司领取薪酬的，均应当履行公司首次公开发行股票并上市时董事（不包括独立董事）、高级管理人员已作出的相应承诺。公司将促使该等新选举或新聘任的董事和高级管理人员根据本预案及相关约束措施出具承诺书。

④在公司董事（独立董事除外）、高级管理人员增持完成后，如果公司股票价格再次出现连续 20 个交易日收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产值，则公司应依照本预案的规定，依次开展公司回购、控股股东增持及董事（独立董事除外）、高级管理人员增持工作。

3、稳定股价措施的启动程序

（1）公司回购股票

①公司董事会应在上述公司回购股票启动条件触发之日起的 15 个交易日内做出回购股份的决议；

②公司董事会应当在做出回购股份决议后的 2 个交易日内公告董事会决议、回购股份预案，并发布召开股东大会的通知；

③公司回购应在公司股东大会决议做出之日起次日开始启动回购，并应在履行相关法定手续后的 30 日内实施完毕；

④公司回购方案实施完毕后，应在 2 个交易日内公告公司股份变动报告，并在 10 日内依法注销所回购的股份，办理工商变更登记手续。

（2）控股股东及董事（独立董事除外）、高级管理人员增持公司股票

①控股股东及董事（独立董事除外）、高级管理人员应在上述控股股东及董事（独立董事除外）、高级管理人员稳定股价的条件触发之日起 2 个交易日内，就其增持公司 A 股股票的具体计划（应包括拟增持的数量范围、价格区间、完成时间等信息）书面通知公司，并由公司董事会做出增持公告；

②控股股东及董事（独立董事除外）、高级管理人员应在增持公告做出之日起次日开始启动增持，并应在履行相关法定手续后的 90 日内实施完毕。

4、稳定股价预案的终止条件

自稳定股价方案公告之日起，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可终止执行：

（1）公司股票连续 10 个交易日的收盘价均高于公司每股净资产。

（2）继续回购或增持公司股票将导致公司不符合上市条件。

（3）控股股东、董事（独立董事除外）、高级管理人员等相关责任主体继续增持公司股份将导致其和/或其一致行动人（依上市公司收购相关管理规则项下所界定）触发要约收购且不符合法定的免于发出要约申请情形或豁免要约方式增持股份情形的。

5、约束措施

（1）公司未履行稳定股价承诺的约束措施

①如公司未能履行或未按期履行稳定股价承诺，需在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。如非因不可抗力导致，给投资者造成损失的，公司将向投资者依法承担赔偿责任，并按照法律、法规及相关监管机构的要求承担相应的责任；如因不可抗力导致，应尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，并提交股东大会审议，尽可能地保护公司投资者利益。

②如公司董事会未按照本预案的规定履行内部决策或公告义务的，全体在公司领取薪酬的公司董事（独立董事除外）以其上一年度在公司获得的薪酬为限对股东承担赔偿责任。

（2）控股股东未履行稳定股价承诺的约束措施

①如控股股东未能履行或未按期履行稳定股价承诺，需在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。如非

因不可抗力导致，应同意在履行完毕相关承诺前暂不领取公司分配利润中归属于控股股东的部分，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失；如因不可抗力导致，尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护投资者利益。

②控股股东负有增持股票义务，但未按本预案的规定向公司送达增持通知或虽送达增持通知未按披露的增持计划实施的，公司有权责令控股股东在限期内履行增持股票义务。控股股东仍不履行的，公司有权将该年度及以后年度应向控股股东支付的现金分红收归公司所有，直至累计金额达到1,000万元。

（3）董事（独立董事除外）、高级管理人员未履行稳定股价承诺的约束措施

①如上述负有增持义务的董事（独立董事除外）、高级管理人员未能履行或未按期履行稳定股价承诺，需在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。如非因不可抗力导致，应调减或停发薪酬或津贴，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失；如因不可抗力导致，应尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护投资者利益。

②负有增持义务的董事（独立董事除外）、高级管理人员拒不履行本预案规定的股票增持义务情节严重的，控股股东、董事会、监事会及半数以上的独立董事有权提请股东大会更换相关董事，公司董事会有权解聘相关高级管理人员。”

2、关于稳定股价的承诺

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

（1）发行人作出的承诺

发行人作出的承诺具体如下：

“一、公司严格按照《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于稳定股价的预案》的相关要求，全面履行在稳定股价预案项下的各项义务和责任。

二、在启动股价稳定措施的前提条件满足时，如公司未按照上述预案采取稳定股价的具体措施，公司同意采取下列约束措施：

（一）公司将在股东大会及中国证券监督管理委员会指定报刊上公开说明未采取上述稳定股价措施的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉；

（二）公司将立即停止发放公司董事、高级管理人员的薪酬（如有）或津贴

（如有）及股东分红（如有），直至公司按本预案的规定采取相应的稳定股价措施并实施完毕；

（三）如因相关法律、法规对于社会公众股股东最低持股比例的规定导致公司在一定时期内无法履行回购义务的，公司可免于前述惩罚，但亦应积极采取其他措施稳定股价。”

（2）控股股东、实际控制人及董事（非独立董事）、高级管理人员作出的承诺

控股股东、实际控制人作出的承诺具体如下：

“一、本人严格按照《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于稳定股价的预案》的相关要求，全面履行在稳定股价预案项下的各项义务和责任。

二、如本人届时持有公司的股票，本人将在审议股份回购议案的股东大会中就相关股份回购议案投赞成票。

三、在启动股价稳定措施的前提条件满足时，如未按照上述预案采取稳定股价的具体措施，本人同意采取下列约束措施：

（一）本人将在中国证券监督管理委员会指定报刊上公开说明未采取上述稳定股价措施的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉；

（二）本人将在前述事项发生之日起十个交易日内，停止在公司领取股东分红（如有），直至本人按上述预案的规定采取相应的稳定股价措施并实施完毕时止。”

董事（非独立董事）、高级管理人员作出的承诺具体如下：

“一、本人严格按照《北京柠檬微趣科技股份有限公司关于稳定股价的预案》的相关要求，全面履行在稳定股价预案项下的各项义务和责任。

二、如本人届时持有公司的股票或为公司董事，本人将在审议股份回购议案的董事会、股东大会中就相关股份回购议案投赞成票。

三、在启动股价稳定措施的前提条件满足时，如本人未按照上述预案采取稳定股价的具体措施，本人同意采取下列约束措施：

（一）本人将在公司股东大会及中国证券监督管理委员会指定报刊上公开说明未采取上述稳定股价措施的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉；

（二）本人将在前述事项发生之日起十个交易日内，停止在公司领取薪酬（如

有）或津贴（如有）及股东分红（如有），直至本人按上述预案的规定采取相应的稳定股价措施并实施完毕时止。”

（五）本次发行对即期回报摊薄的影响及公司采取的填补措施

1、本次发行对即期回报摊薄的影响

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

2、发行人填补即期回报被摊薄的具体措施

（1）加强募集资金管理，确保募集资金的使用合法合规

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

（2）积极实施募集资金投资项目，尽快获得预期投资收益

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

（3）加大研发和技术投入，持续增强公司竞争力

公司将继续立足手机游戏产业，引进高端人才，优化公司的人才素质结构和提升人才水平，不断开发新游戏、新玩法，一方面坚持对现有游戏进行研发与创新，持续提升游戏品质和用户体验，从而持续增强游戏在同行业中的竞争力，提高公司的市场地位和盈利能力；另一方面加强对公司新游戏的研发投入，努力取

得突破并逐步实现多款高盈利能力游戏同步运营的格局，从而提升公司的综合实力。

（4）加强市场开拓和渠道拓展，实现公司收入提升

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

（5）进一步加强经营管理和内部控制，提升经营效率和盈利能力

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

（6）加强管理层的激励和考核，提升管理效率

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

（7）建立稳定的利润分配政策，维护投资者资产收益权

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

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

（1）控股股东的承诺

根据《国务院关于进一步促进资本市场健康发展的若干意见》（国发[2014]17号）、《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发[2013]110号）和《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回

报有关事项的指导意见》（中国证监会公告[2015]31号）的相关规定，公司控股股东齐伟承诺：

①不以控股股东身份越权干预公司经营管理活动、侵占公司利益；

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

③本承诺函出具后，若中国证监会作出关于摊薄即期回报的填补措施及其承诺的其他监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

（2）发行人全体董事、高级管理人员的承诺

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

②对本人的职务消费行为进行约束；

③不动用公司资产从事与本人履行职责无关的投资、消费活动；

④在自身职责和权限范围内，全力促使公司董事会或薪酬与考核委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

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

⑥忠实、勤勉地履行职责，维护公司和全体股东的合法权益；

⑦本承诺函出具后，若中国证监会作出关于摊薄即期回报的填补措施及其承诺的其他监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

3、保荐机构核查意见

保荐机构认为，公司所预计的即期回报摊薄情况是基于公司本次发行预案、公司报告期内的经营状况和外部经营环境及变化趋势所做的预测，具有合理性；公司已针对本次发行做出填补即期回报措施，发行人控股股东、实际控制人、董事和高级管理人员对填补即期回报做出了承诺，有利于保护中小股东的合法权益，符合《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意

见》中关于保护中小投资者合法权益的精神，符合中国证监会《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》的相关要求。

（六）关于欺诈发行上市股份购回的承诺

1、发行人所做的承诺

（1）本公司保证本次公开发行股票并在创业板上市不存在任何欺诈发行的情形。

（2）如本公司不符合发行上市条件，以欺骗手段骗取发行注册并已经发行上市的，本公司将在中国证监会等有权部门确认后 5 个工作日内启动股份购回程序，购回本公司本次公开发行的全部新股。

2、控股股东、实际控制人齐伟所做的承诺

（1）本人保证发行人本次公开发行股票并在创业板上市不存在任何欺诈发行的情形。

（2）如本公司不符合发行上市条件，以欺骗手段骗取发行注册并已经发行上市的，本人将在中国证监会等有权部门确认后 5 个工作日内启动股份购回程序，购回发行人本次公开发行的全部新股。

（七）关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺及约束措施

1、发行人所做的承诺

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

（2）若本次公开发行股票的招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致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，本公司将于中国证监会或有管辖权的人民法院作出公司存在上述事实的最终认定或生效判决后，依法于 60 日内及时启动股票回购程序，回购首次公开发行的全部新股。若公司股票有送股、资本公积金转增股本等事项的，回购数量将进行相应调整。

（3）本公司将在中国证监会或有管辖权的人民法院认定本公司存在上述事实之日起的 2 个交易日内公告，并在前述违法违规情形之日起的 10 个交易日

内根据相关法律、行政法规及本公司章程的规定召开董事会并发出召开临时股东大会通知，在召开临时股东大会并经相关主管部门批准\核准\备案（如需）后启动股份回购程序，本公司将在股东大会审议批准或相关主管部门批准\核准\备案（如需）后3个月内完成回购。回购价格按照发行价（若发行人股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整）加算银行同期存款利息与回购公告日前30个交易日公司股票每日加权平均价的算术平均值孰高确定，并根据相关法律、法规规定的程序实施。在实施上述股份回购时，如法律法规、公司章程等另有规定的从其规定。

（4）若本次公开发行股票的招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件有虚假记载、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，本公司将依法赔偿投资者因此遭受的损失。在有关违法事实被证券监管部门或司法机关认定后，将本着简化程序、积极协商、先行赔付、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，通过和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式积极赔偿投资者由此遭受的直接经济损失。如对损失认定存在争议，将以司法机关最终出具的司法裁决认定的数额为准。

2、控股股东、实际控制人齐伟所做的承诺

（1）公司《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、完整性承担相应的法律责任。

（2）若本次公开发行股票的招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致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，本人将督促发行人依法回购首次公开发行的全部新股，且将依法购回已转让的原限售股份；本人将及时提出股份回购预案，并提交董事会、股东大会讨论，依法回购首次公开发行的全部股份，回购价格按照发行价（若发行人股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整）加算银行同期存款利息与回购公告日前30个交易日公司股票每日加权平均价的算术平均值孰高确定，并根据相关法律、法规规定的程序实施。在实施上述股份回购时，如法律法规、公司章程等另有规定的从其规定。

（3）若本次公开发行股票的招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件有虚假记载、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因此遭受的损失。在有关违法事实被证券监管部门或司法机关认定后，将本着简化程序、积极协商、先行赔付、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，通过和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式积极赔偿投资者由此遭受的直接经济损失。如对损失认定存在争议，将以司法机关最终出具的司法裁决认定的数额为准。

3、全体董事、监事、高级管理人员所做的承诺

（1）公司《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、完整性承担相应的法律责任。

（2）若本次公开发行股票的招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件有虚假记载、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因此遭受的损失。在有关违法事实被证券监管部门或司法机关认定后，将本着简化程序、积极协商、先行赔付、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，通过和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式积极赔偿投资者由此遭受的直接经济损失。如对损失认定存在争议，将以司法机关最终出具的司法裁决认定的数额为准。

（3）若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，并已由有权部门作出行政处罚或人民法院作出相关判决的，公司在召开相关董事会对回购股份做出决议时，本人（适用担任董事职务的承诺人）承诺就该等回购股份的相关决议投赞成票。

4、中介机构作出的承诺

本次发行的保荐机构和主承销商承诺：“因本保荐机构为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。”

本次发行的发行人律师承诺：“因本所为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。”

本次发行的发行人会计师、验资机构、验资复核机构承诺：“因本所为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。”

本次发行的发行人评估师承诺：“若本公司因过失为发行人首次公开发行股票并在创业板上市制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，本公司依法赔偿投资者由此遭受的直接损失。”

该承诺为本公司真实意思表示，本公司自愿接受监管机构、自律组织和社会公众的监督，若违反上述承诺，本公司将依法承担相应责任。”

（八）其他承诺事项

1、避免同业竞争的承诺

发行人控股股东、实际控制人已就避免同业竞争作出承诺，具体内容详见本招股说明书“第七节 公司治理与独立性”之“六、同业竞争”之“（二）控股股东、实际控制人作出的避免同业竞争的承诺”。

2、关于规范和减少关联交易的承诺

发行人控股股东、实际控制人及其控制的企业已就关于规范和减少关联交易作出了承诺。具体内容详见本招股说明书“第七节 公司治理与独立性”之“八、关联交易”之“（六）规范和减少关联交易的措施”。

3、承担补缴社保、住房公积金的承诺

发行人的控股股东、实际控制人齐伟就补缴社保、住房公积金作出了承诺。具体内容详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“十四、发行人员工情况”之“（三）员工社会保险和住房公积金缴纳情况”之“4、控股股东、实际控制人出具的相关承诺”。

（九）未能履行承诺的约束措施

1、发行人未履行承诺的约束措施

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

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

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

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

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

（4）给投资者造成损失的，本公司将向投资者依法承担赔偿责任。

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

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

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

2、公司股东未履行承诺的约束措施

公司全体股东承诺：

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

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

1、向公司和投资者提出用新承诺替代原有承诺或者提出豁免履行承诺义务，并提交股东大会审议，以尽可能保护投资者的权益，股东大会审议上述变更方案时，本企业将回避表决。

2、及时采取补救及规范措施。

3、本企业未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，依法

赔偿投资者损失。

（二）如本企业/本人因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，本人/本企业将及时披露相关信息，并积极采取变更承诺、补充承诺等方式维护投资者的权益。”

3、公司董事、监事、高级管理人员未履行承诺的约束措施

公司全体董事（独立董事除外）、监事、高级管理人员承诺：

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

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

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

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

3、暂不领取公司分配利润中归属于本人的部分。

4、可以职务变更但不得主动要求离职。

5、主动申请调减或停发薪酬或津贴。

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

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

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

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

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

2、尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护公司

投资者利益。”

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

（十）承诺的履行情况

截至本招股说明书签署日，未发生违反上述承诺的事项。

第十一节 其他重要事项

一、重大合同

（一）运营渠道合作协议

公司及子公司截至 2020 年 8 月 31 日正在履行或将要履行，以及报告期内已经履行完毕的交易金额在 1,000 万元（含）以上；或者未达到上述金额但对公司生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同如下：

序号	合同名称	签约主体	合同对方	签订时间	合同主要内容	履行情况
1	游戏推广合作协议	柠檬微趣	广东欢太科技有限公司	2016年8月	柠檬微趣提供游戏产品并在东莞讯怡平台上进行推广	正在履行
2	单款游戏联运业务合作协议	柠檬微趣	广东天宸网络科技有限公司	2016年12月	柠檬微趣提供游戏产品及服务,天宸网络对其进行推广	履行完毕
3	腾讯移动网络游戏合作接入协议	柠檬微趣	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2017年1月	柠檬微趣在腾讯移动游戏平台上发布和运营游戏产品	履行完毕
4	apple 开发者程序许可协议补充附件	Microfun Inc.	Apple Inc.	2017年2月	授权 apple 在其应用商店分发、推广游戏产品	履行完毕
5	流动自动化变现系统包量合作协议	柠檬微趣	汇聚国际技术有限公司	2017年3月	汇聚科技为柠檬微趣提供流量变现系统管理平台,并协助柠檬微趣接入广告源、数据测试以及接口联调等工作	履行完毕
6	华为开发者联盟商户服务协议、服务协议及支付服务协议	柠檬微趣	华为软件技术有限公司	2017年5月	柠檬微趣使用华为开发者联盟发布、分发、销售产品	正在履行
7	apple 开发者程序许可协议补充附件	Microfun Inc.	Apple Inc.	2018年6月	授权 apple 在其应用商店分发、推广游戏产品	履行完毕

序号	合同名称	签约主体	合同对方	签订时间	合同主要内容	履行情况
8	Google Play 开发者分发协议	柠檬微趣	Google Inc.	2017年6月	Google 以柠檬微趣的名义在商店显示商品并供用户下载及购买	正在履行
9	单款游戏联运业务合作协议	柠檬微趣	广东天宸网络科技有限公司	2017年12月	柠檬微趣提供游戏产品及服务,天宸网络对其进行推广	履行完毕
10	腾讯移动网络游戏合作接入协议	柠檬微趣	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2018年1月	柠檬微趣的游戏宾果消消消在腾讯移动游戏平台进行发布和运营	履行完毕
11	使用条款协议	Microfun Inc.	Applovin Limited	2017年2月	在 Applovin 广告平台进行流量变现	正在履行
12	网络联盟推广合作协议	柠檬微趣	北京有竹居网络技术有限公司	2019年2月	柠檬微趣在开屏、视频等广告位为北京有竹居投放推广信息	履行完毕
13	apple 开发者程序许可协议补充附件	Microfun Inc.	Apple Inc.	2019年6月	授权 apple 在其应用商店分发、推广游戏产品	正在履行
14	单款游戏联运业务合作协议	柠檬微趣	广东天宸网络科技有限公司	2019年7月	柠檬微趣提供宾果消消消及服务,天宸网络对其进行推广	正在履行
15	OPPO 资源推广合作协议	柠檬微趣	广东欢太科技有限公司	2019年11月	柠檬微趣提供广东欢太合作要求的合作资源并由广东欢太在其相应平台进行推广,合作资源为主题	正在履行
16	Service Agreement	Microfun Limited	Bytedance Pte.Ltd	2020年3月	在 Bytedance 广告平台上进行流量变现	正在履行

序号	合同名称	签约主体	合同对方	签订时间	合同主要内容	履行情况
17	游戏合作服务协议	柠檬微趣	广东欢太科技有限公司	2020年4月15日	欢太科技为柠檬微趣提供技术通道和旨在使柠檬微趣游戏产品更广泛被用户接触所需的其他技术支持	正在履行

（二）市场推广合同

公司及子公司截至 2020 年 8 月 31 日正在履行或将要履行，以及报告期内已经履行完毕的同一年度与同一主体交易金额合计 1,000 万元（含）以上且单一合同在 200 万元（含）以上；或者未达到上述金额但对公司生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的采购合同如下：

序号	签约主体	合同对方	签订时间	合同主要内容	履行情况
1	柠檬微趣	Vungle Inc	2016年9月	委托 Vungle 在其广告平台上进行视频推广	正在履行
2	Microfun Inc.	Domob Ruida Limited	2017年2月	委托 Domob Ruida 在 Google Adwords 栏目上进行代充值服务活动	履行完毕
3	Microfun Inc.	Unity Technologies Finland Oy	2017年2月	委托 Unity 通过广告展位进行宣传推广	正在履行
4	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年2月	在爱奇艺《特工皇妃》中发布创意中插，共 6 集	履行完毕
5	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年3月	柠檬微趣聘请赵丽颖小姐为《宾果消消消》系列独家代言服务	履行完毕
6	Microfun Inc.	Domob Ruida Limited	2017年3月	委托 Domob Ruida 在 Facebook 栏目进行推广	履行完毕
7	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年4月	在《时间都知道》投入宾果消消消的剧情植入	履行完毕
8	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年5月	在爱奇艺《醉玲珑》中发布创意中插，共 3 集	履行完毕

序号	签约主体	合同对方	签订时间	合同主要内容	履行情况
9	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年6月	为柠檬微趣提供项目传播支持，且协助柠檬微趣在“2017年湖南卫视春节联欢晚会”植入内容进行微博二次传播	履行完毕
10	柠檬微趣	湖南弘米文化传播有限公司	2017年6月	在央视及其卫视进行广告投放，宣传《宾果消消消》	履行完毕
11	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年7月	在爱奇艺《极限挑战》中发布创意中插，共3条	履行完毕
12	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年7月	为柠檬微趣游戏产品在《极限挑战》提供策划创意以及活动执行	履行完毕
13	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年8月	在《悲伤逆流成河》投入宾果消消消的剧情植入	履行完毕
14	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年8月	为柠檬微趣在《橙红年代》提供策划创意以及活动执行	履行完毕
15	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年8月	在《橙红年代》投入宾果消消消的剧情植入	履行完毕
16	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年9月	在《中国经营报》上发布硬广	履行完毕
17	Microfun Inc.	IronSource USA Inc	2017年9月	委托 IronSource 在安卓/iOS 平台上对公司游戏产品进行推广	正在履行
18	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年12月	聘请《知否》演员参演宾果消消消的宣传视频制作	履行完毕
19	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2017年12月	在《都挺好》投入宾果消消消的剧情植入	履行完毕
20	柠檬微趣	湖南网睿文化传播有限公司	2017年12月	在湖南卫视春晚节目中进行植入宾果消消消	履行完毕
21	柠檬微趣	湖南弘米文化传播有限公司	2018年3月	在湖南卫视《我是大侦探》中创意互动投放	履行完毕
22	Microfun Inc.	Domob Ruida Limited	2018年4月	委托多盟睿达科技在 Facebook 栏目进行推广	履行完毕

序号	签约主体	合同对方	签订时间	合同主要内容	履行情况
23	Microfun Inc.	Domob Ruida Limited	2018年8月	委托多盟睿达科技在Google Adwords 栏目上进行代充值服务活动	履行完毕
24	Microfun Inc.	Domob Ruida Limited	2018年8月	将 Microfun Inc.在 Facebook 推广以及在 Google Adwords 上的权力转移给 Microfun Limited.	正在履行
25	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2018年9月	宾果消消消在《沙海》中剧情植入	履行完毕
26	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2019年1月	在《囧妈》投入宾果消消消的剧情植入	履行完毕
27	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2019年1月	为柠檬微趣在《青春的花路》提供策划创意以及活动执行	履行完毕
28	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2019年1月	在《青春的花路》投入宾果消消消的剧情植入	履行完毕
29	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2020年4月	在《落花时节》投入宾果消消消的剧情植入	正在履行
30	柠檬微趣	福建省软众数字科技股份有限公司	2020年4月	在《流金岁月》投入宾果消消消的剧情植入	正在履行

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情况。

三、诉讼和仲裁事项

（一）公司重大诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署日，公司不存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的诉讼或仲裁事项。

（二）公司控股股东、实际控制人重大诉讼或仲裁

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人未涉及作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

公司控股股东、实际控制人最近三年内不存在重大违法行为。

（三）公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员均未涉及作为一方当事人的诉讼或仲裁事项。

（四）董事、监事、高级管理人员与核心技术人员涉及刑事诉讼的情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员均未涉及作为一方当事人的刑事诉讼。

第十二节 有关声明

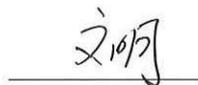
发行人全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

全体董事签字



齐伟



文明



于剑



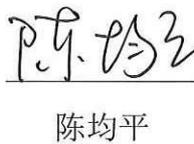
李竹



董小英



刘凝



陈均平

全体监事签字：



肖勃雷



陈家骥



任京辉

除董事外的高级管理人员签字：



胡增荣



北京柠檬微趣科技股份有限公司

2020年9月22日

发行人控股股东、实际控制人声明

本人承诺本招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

控股股东、实际控制人签字：

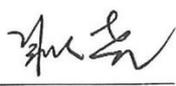


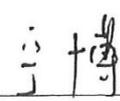
齐 伟

2020年9月22日

保荐机构（主承销商）声明

本公司已对招股说明书进行了核查，确认招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

项目协办人： 
耿尧

保荐代表人：  
张鹏 宁博

法定代表人： 
霍达

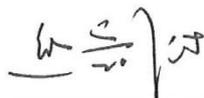


2020年9月22日

保荐机构（主承销商）董事长、总经理声明

本人已认真阅读北京柠檬微趣科技股份有限公司招股说明书的全部内容，确认招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

保荐机构总经理：



熊剑涛

保荐机构董事长：



霍 达



2020 年 9 月 22 日

发行人律师声明

本所及经办律师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的法律意见书无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书的内容无异议，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，并承担相应的法律责任。



负责人

张利国

经办律师

曹一然

陈志坚

2020年9月22日

审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表等无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表等的内容无异议，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，并承担相应的法律责任。

签字注册会计师（签名）：


蔡晓雨


王军

会计师事务所负责人（签名）：


杨志国

立信会计师事务所（特殊普通合伙）

会计师事务所

（特殊普通合伙）

2020年9月22日



资产评估机构声明

本机构及签字资产评估师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

经办资产评估师：

林海丰

（已离职）



韩 朝



资产评估机构负责人：



李晓红

北京中天华资产评估有限责任公司



2020年9月22日

关于签字资产评估师离职的说明

中国证券监督管理委员会：

我司作为北京柠檬微趣科技股份有限公司首次公开发行股票并上市的资产评估机构，于2015年10月10日出具了中天华资评报字[2015]第1451号《资产评估报告》，签字评估师为林海丰、韩朝。

林海丰同志已于2019年5月从我司离职，故该同志无法在《北京柠檬微趣科技股份有限公司首次公开发行股票并上市招股说明书》中签字。

专此说明，请予察核！

资产评估机构负责人：



李晓红

北京中天华资产评估有限责任公司



2020年9月22日

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，并承担相应的法律责任。

签字注册会计师（签名）：


蔡晓娟


任军

会计师事务所负责人（签名）：

杨志国 

立信会计师事务所（特殊普通合伙）

2020年9月22日



验资复核机构声明

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，并承担相应的法律责任。

签字注册会计师（签名）：

中国注册会计师
蔡晓刚

中国注册会计师
余崇

会计师事务所负责人（签名）：

杨志国



立信会计师事务所（特殊普通合伙）

2022年9月22日



第十三节 附件

投资者可以查阅与本次公开发行有关的所有正式法律文件，该等文件也在指定网站上披露，具体如下：

- （一）发行保荐书；
- （二）上市保荐书；
- （三）法律意见书；
- （四）财务报告及审计报告；
- （五）公司章程（草案）；
- （六）与投资者保护相关的承诺。

（七）发行人及其他责任主体作出的与发行人本次发行上市相关的其他承诺事项；

- （八）内部控制鉴证报告；
- （九）经注册会计师鉴证的非经常性损益明细表；
- （十）中国证监会同意发行人本次公开发行注册的文件；
- （十一）其他与本次发行有关的重要文件。

查阅时间：工作日上午 8：00～11：30；下午 14：00～17：30。

文件查阅地点：

发行人：北京柠檬微趣科技股份有限公司

办公地址：北京市西城区车公庄大街 4 号院 3 号楼二层 204 室

电话：010-68292703

联系人：胡增荣

保荐机构（主承销商）：招商证券股份有限公司

办公地址：深圳市福田区福田街道福华一路 111 号

电话：0755-83081312

联系人：张鹏、宁博