
北京飞扬天下网络科技股份有限公司

Beijing Fly Network Technology Co., Ltd.



公开转让说明书

推荐主办券商



浙商证券股份有限公司
ZHESHANG SECURITIES CO., LTD.

二零一四年十月

挂牌公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺公开转让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、完整性承担个别和连带的法律责任。

本公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证公开转让说明书中财务会计资料真实、完整。

中国证监会、全国中小企业股份转让系统有限责任公司（以下简称“全国股份转让系统公司”）对本公司股票公开转让所作的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，本公司经营与收益的变化，由本公司自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行承担。

重大事项提示

公司特别提醒投资者注意下列风险及重大事项：

（一）经营性现金流不足的风险

2014年1-3月、2013年度、2012年度，公司经营活动产生的现金流量净额分别为-178.97万元、-80.59万元、413.38万元。公司经营活动产生的现金流量净额总体相对较低，主要由于公司处于初创期，外包合作、人员工资所需资金较大。报告期内，公司发展所需资金主要通过债权融资方式解决，融资渠道比较单一。随着业务规模的不断扩张，公司将可能需要筹集更多资金来满足流动资金需求。如果公司不能合理规划资金的筹措和使用，会导致公司出现资金紧张情形，将对公司生产经营造成一定的不利影响。

（二）每股净资产低于一元风险

截至2014年3月31日，公司的所有者权益为9,389,890.31元，其中股本10,000,000.00元，未分配利润-684,936.87元，每股净资产0.94元低于1元，主要原因为2014年1-3月期间公司处于转型的空档期，在自主研发的主打游戏未上线的情况下，公司已减少代理运营游戏《圣斗士传说》的推广力度，导致公司收入减少，未能覆盖当期固定分摊成本，导致未分配利润为负数。若公司不能弥补亏损，存在公司每股净资产持续低于一元的风险。

（三）开发支出资本化对报告期公司损益的影响的风险

报告期公司开发支出当年增加的金额分别为：2014年1-3月，无形资产、开发支出资本化增加当期利润396,747.16元；2013年，无形资产、开发支出资本化增加当期利润3,422,030.59元；2012年，无形资产、开发支出资本化增加当期利润2,896,144.87元。开发支出资本化对报告期公司损益有一定影响。

（四）公司转型及市场因素所带来的经营风险

公司已由单纯的网络游戏运营公司向网络游戏开发兼运营型公司转变，转型至今，公司自主研发产品尚未完全推向市场，其产品市场前景难以预测，这将给公司带来一定的经营模式转变风险；同时，公司转向研发页面游戏产品，但由于此市场参与者较为分散且规模较小，市场产品同质化现象严重，公司也将面临一定的市场竞争风险。

（五）产品技术存在瑕疵所带来的运营风险

公司尚处于发展初期，在人才资源、产品质量管控、组织管理等方面还存在一定的不足，公司将面临一定的产品质量管控及运营管理能力不足风险。公司网络游戏产品主要由具有美术、编程等领域专业知识的复合人才进行开发，再经内测、封测等环节测试后推向市场，尽管一款网络游戏产品的开发、上线经过多环节严格管控，但仍不排除产品存在技术瑕疵，导致玩家体验感下降而给公司带来一定的运营风险。

（六）技术人才流失风险

网络游戏行业为文化产业的分支，其对从业人才的专业水准要求较高。在产品开发领域，游戏开发人才应具备美工设计、音效设计、程序设计等多领域知识，并能整合加以运用；而对于游戏产品运营领域的人才，应具备产品策划、渠道整合、游戏运维等综合能力。目前，公司尚处于发展的初期，对核心技术人才依赖度较强，公司存在一定的技术人才流失风险。

（七）知识产权保护风险

在游戏行业内，知识产权侵权现象较为常见。例如，行业内一些不法企业将盗用已取得一定市场影响的游戏产品的宣传语或形象为渲染自己产品，为自己导入游戏玩家；再有，一些企业将利用非法游戏服务器运行未获授权的网络游戏的拷贝，使得玩家在未付费的情况下进行游戏。知识产权侵权行为将影响公司声誉或给公司造成一定的经济损失。公司存在一定的知识产权保护风险。

（八）行业监管政策风险

随着网络游戏行业的进一步发展，网络游戏行业内部竞争将随之加剧，将不可避免在市场竞争秩序、网络游戏质量、网络游戏用户安全等多方面出现问题。为该行业的健康、快速发展，相关监管部门（如工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局）将对游戏内容的设定、游戏版权、游戏的发行及游戏经营公司的资质、市场竞争规则等多方面进行其进一步规范管理。因此，不确定的行业监管政策将给网络游戏产业的经营带来一定的经营风险。

（九）控股股东不当控制风险

实际控制人崔凯合计持有公司 9,985,000 股的股份，占公司总股本的 99.85%，且崔凯任公司董事长兼任公司总经理。因此，崔凯在公司决策、监督、日常经营管理上均可施予重大影响。公司存在实际控制人利用控股股东和主要决策者的地位对重大事项施加影响，从而使得公司决策存在偏离中小股东最佳利益目标的风

险。

（十）公司治理风险

股份公司成立前，公司的法人治理结构不完善，内部控制存在欠缺。股份公司成立后，公司逐步建立健全了法人治理结构，制定适应企业现阶段发展的内部控制体系。由于股份公司成立时间短，各项管理制度的执行需要经过一个完整经营周期的实践检验，公司治理和内部控制体系也需要在生产经营过程中逐渐完善。随着公司的快速发展，经营规模不断扩大，业务范围不断扩展，人员不断增加，对公司治理将会提出更高的要求。因此，公司未来经营中存在因内部管理不适应发展需要，而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。

（十一）公司代理运营游戏《圣斗士传说》存在侵犯他人知识产权风险

网络游戏《圣斗士传说》系成都鼎乾网络科技有限公司开发，委托公司代理运营的一款产品。与“80后耳熟能详的圣斗士人物”在产品命名、动画造型等方面存在雷同。存在一定侵犯著作权人知识产权的风险。为避免公司因侵权造成的损失，公司实际控制人崔凯出具书面承诺：如将来游戏与漫画原作《圣斗士星矢》及其授权开发的网络游戏发生知识产权纠纷，且公司被法院、仲裁机关裁判确定为侵权而需承担法律责任的，其承诺补偿公司因此造成的全部损失，包括公司支付的侵权损害赔偿金、罚款及相关游戏下线造成的损失。

目 录

释 义	1
第一节 基本情况	3
一、公司概况	4
二、股票挂牌情况	5
三、公司股东情况	6
四、董事、监事、高级管理人员基本情况	10
五、最近两年一期的主要会计数据和财务指标简表	12
六、本次挂牌的有关机构情况	14
第二节 公司业务	16
一、公司业务及产品介绍	16
二、公司内部组织结构及主要生产业务流程	21
三、业务关键资源要素	27
四、公司主营业务相关情况	37
五、公司商业模式情况	42
六、公司所处行业概况、市场规模及行业基本风险特征	42
七、公司面临的主要竞争状况	52
第三节 公司治理	58
一、最近两年一期内股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况	58
二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果	59
三、公司及控股股东、实际控制人最近两年一期内存在的重大违法违规及受处罚情况	61
四、公司的独立性	61
五、同业竞争情况及其承诺	64
六、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的说明	65
七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明	66
八、近两年一期董事、监事、高级管理人员的变动情况及其原因	67

第四节 公司财务	66
一、财务报表	69
二、审计意见	80
三、财务报表的编制基础、合并报表范围及变化情况	80
四、主要会计政策和会计估计	80
五、主要会计数据和财务指标分析	93
六、报告期利润形成的有关情况	98
七、报告期内主要资产情况	108
八、重大债务情况	121
九、所有者权益变动情况	125
十、关联方、关联关系及关联交易	125
十一、资产负债表日后事项、或有事项及其他重要事项	127
十二、公司设立时及报告期内资产评估情况	128
十三、股利分配情况	128
十四、控股子公司的基本情况	128
十五、特有风险提示	128
第五节 有关声明	124
第六节 附件	133

释 义

在本说明书中，除非另有所指，下列词语具有以下含义：

公司、本公司、股份公司、飞扬天下	指	北京飞扬天下网络科技股份有限公司
有限公司	指	北京飞扬天下网络科技有限公司
股东会	指	北京飞扬天下网络科技有限公司股东会
股东大会	指	北京飞扬天下网络科技股份有限公司股东大会
董事会	指	北京飞扬天下网络科技股份有限公司董事会
监事会	指	北京飞扬天下网络科技股份有限公司监事会
公司章程	指	北京飞扬天下网络科技股份有限公司章程
公司章程（草案）	指	北京飞扬天下网络科技股份有限公司章程（草案）
“三会”	指	股东大会、董事会、监事会
“三会”议事规则	指	股份公司《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
公司法	指	2013年12月28日第十二届全国人民代表大会常务委员会第六次会议修订，2014年3月1日生效的《中华人民共和国公司法》
证券法	指	由中华人民共和国第十届全国人民代表大会常务委员会第十八次会议于2005年10月27日修订通过，并修订后的《中华人民共和国证券法》，自2006年1月1日起施行。
推荐业务规定	指	《全国中小企业股份转让系统主办券商推荐业务规定（试行）》
业务规则	指	《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》
工作指引	指	《全国中小企业股份转让系统主办券商尽职调查工作指引（试行）》
推荐报告	指	《关于推荐北京飞扬天下网络科技股份有限公司进入全国中小企业股份转让系统挂牌及公开转让股份的推荐报告》

挂牌	指	公司在全国中小企业股份转让系统挂牌进行股份公开转让的行为
全国股份转让系统公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
主办券商	指	代办股份转让业务主办券商的简称，从事代办股份转让主办券商业务资格的证券公司
推荐主办券商、浙商证券	指	浙商证券股份有限公司
兴华会计师事务所	指	北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）
君嘉律师事务所	指	北京君嘉律师事务所
联合运营	指	平台方和整条产业链上的运营商相互合作，完全体现双方合作优势获得共赢的经营模式
MMORPG	指	大型多人在线角色扮演游戏
SLG	指	Simulation Game（策略游戏）的缩写
RPG	指	Role Personate Game（角色扮演游戏）的缩写
Flash2DARPG 游戏引擎	指	应用了 Flash2D 技术的 ARPG 游戏开发程序集
FAQ	指	Frequently Asked Questions（经常问到的问题）的缩写
CPS 对接接口	指	指用于与 CPS（cost per sale 的缩写）运营商进行对接的程序集
封测	指	封闭性测试，即少量人的对游戏基础的测试
内测	指	内部测试，即网络游戏或软件的小范围测试，相当于工具软件中的“Alpha”测试
Cocos2D-X	指	一个开源的移动 2D 游戏框架，由 MIT 许可证下发布
Unity3D	指	由 Unity Technologies 开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏程序集
AS3	指	是遵循 ECMAScript 第四版的 Adobe Flash Player 运行时环境的编程语言
APA	指	“Active Paying Accounts”的缩写，活跃付费用户（账户）
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写，即用户平均消费值

不删档测试	指	游戏向公众开放前，向少数游戏玩家进行免费开放的测试，且在测试完成后仍保留相关玩家游戏资料的一种商业手段
宕机	指	一般情况下指计算机主机出现意外故障而死机

第一节 基本情况

一、公司概况

公司名称：北京飞扬天下网络科技股份有限公司

英文名称：Beijing Fly Network Technology Co.,Ltd.

法定代表人：崔凯

有限公司设立日期：2011年08月16日

股份公司设立日期：2014年04月08日

注册资本：1000万元

住所：北京市石景山区石景山路22号长城大厦1236室

邮政编码：100040

信息披露负责人：崔凯

所属行业：根据证监会颁布的《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》，公司所属行业应为互联网和相关服务（I64）；同时，根据我国《国民经济行业分类》国家标准（GB/T 4754-2011），公司所属行业应为信息传输、软件和信息技术服务业中互联网和相关服务（I64）中的互联网信息服务（I642）。根据公司具体业务情况，公司所属细分子行业为互联网信息服务下的网络游戏开发与运营服务行业。

主要业务：公司已由单纯的网络游戏运营公司转型为网络游戏开发兼运营公司，其主营业务为网络游戏开发与运营，已基本成为具有“平台+内容”成熟商业模式的网络游戏公司。公司依靠自有技术开发团队开展页面游戏及移动端游戏的开发，已支持其他游戏运营公司及公司自身运营业务；利用自有运营平台进行自有开发游戏产品及其他开发商所开发游戏产品的运营推广业务，同时，为游戏玩家提供多种平台增值服务。

电话：010-51713100

传真：010-51713100

电子邮箱：cuikai@fly99.com.cn

互联网网址：www.fly99.com

组织机构代码：58085888-9

二、股票挂牌情况

(一) 股票代码、股票简称、股票种类、每股面值、股票总量、挂牌日期

股票代码：831302

股票简称：飞扬天下

股票种类：人民币普通股

每股面值：1.00 元

股票总量：1000 万股

挂牌日期：2014 年【】月【】日

(二) 股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

《公司法》第一百四十二条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司公开发行股份前已发行的股份，自公司股票在证券交易所上市交易之日起一年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。公司章程可以对公司董事、监事、高级管理人员转让其所持有的本公司股份作出其他限制性规定。”

《推荐业务规则》第 2.8 条规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人挂牌前直接或间接持有的股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。挂牌前十二个月以内控股股东及实际控制人直接或间接持有的股票进行过转让的，该股票的管理按照前款规定执行，主办券商为开展做市业务取得的做市初始库存股票除外。”

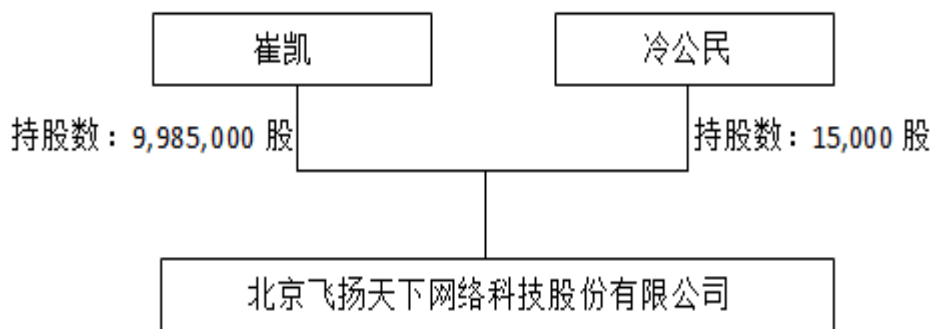
《公司章程》第二十六条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起 1 年内不得转让。”《公司章程》第二十六条规定：“公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的 25%，上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。”上述规定同《公司法》第一百四十二条的规定。

截至本公开转让说明书签署之日，股份公司成立未满一年，因此公司发起人的股份不具备公开转让的条件。

除上述情况，公司全体股东所持股份无质押或冻结等转让受限情况。

三、公司股东情况

(一) 公司股权结构图



(二) 控股股东、实际控制人、前十名股东及持有5%以上股份股东的情况

股东姓名	持股数量（股）	持股比例（%）	股东性质	股份质押情况
崔凯	9,985,000	99.85%	自然人	无
冷公民	15,000	0.15%	自然人	无
合计	10,000,000	100%	-	-

(三) 股东之间关联关系

截至本公开说明书签署之日，公司股东之间不存在关联关系。

(四) 控股股东和实际控制人基本情况及实际控制人最近两年内发生变化情况

股东崔凯现持有 9,985,000 股公司股份，持股比例为 99.85%，系公司第一大股东和控股股东；其通过股东大会、董事会决议影响公司的经营管理决策及管理人士的选任，为公司的实际控制人。

崔凯，董事长，男，1981年8月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于中共中央党校函授学院经济管理专业，本科学历。1999年3月-2004年6月，任北京中赛国信电子商务有限公司技术部经理；2004年8月-2007年7月，任北京东方海科数码科技发展有限责任公司董事长；2007年8月-2010年10月，任北京百游汇通网络技术有限公司副总裁；2010年11月-2011年7月，任境界（北京）网络技术股份有限公司常务副总裁；2011年8月-2014年3月，任北京飞扬天下网络科技有限公司执行董事兼经理；2014年4月-今，任北京飞扬天下网络科技股份有限公司董事长兼

总经理。崔凯持有公司99.85%的股份，为公司第一大股东、控股股东和实际控制人。

最近两年内公司的控股股东和实际控制人未发生变化。

（五）公司股本形成及其变化和重大资产重组情况

1、公司股本形成及其变化

（1）有限公司成立

有限公司由自然人房欣、冷公民两人于2011年8月16日共同出资设立，注册资本为3万元人民币，出资方式全部为货币资金。

2011年8月9日，北京润鹏冀能会计师事务所有限责任公司出具的京润(验)字【2011】-218493号《验资报告书》，确认截止2011年8月9日，有限公司已收到房欣、冷公民缴纳的注册资本（实收资本）合计人民币3万元，其中：房欣以货币出资人民币1.5万元，冷公民以货币出资人民币1.5万元。

2011年8月16日，北京市工商行政管理局朝阳分局为有限公司核发了《企业法人营业执照》，注册号为110105014156761，法定代表人为房欣，住所为北京市朝阳区东三环北路甲2号8号楼1515室，注册资本3万元，实缴注册资本3万元，经营范围为“技术推广服务；设计、制作、代理、发布广告；组织文化艺术交流活动（不含演出）；会议及展览服务；经济贸易咨询；企业策划。”

至此，有限公司初始设立完成，各股东出资情况如下：

股东	出资方式	出资额（元）	比例（%）
房欣	货币	15,000.00	50.00
冷公民	货币	15,000.00	50.00
合计	—	3.00	100.00

（2）有限公司第一次增资

2011年11月1日，有限公司全体股东作出决定，同意将有限公司注册资本由3万元增至1000万元，其中新增股东崔凯以货币出资人民币997万元。

2011年11月1日，北京百特会计师事务所出具京百特验字【2011】第V1460号《验资报告书》，确认截至2011年11月1日止，有限公司收到股东崔凯缴纳的新增注册资本（实收资本）合计人民币997万元，全部为货币出资。

2011年11月1日，北京市工商行政管理局朝阳分局核准了上述变更事项并

为有限公司换发了新的《企业法人营业执照》。

本次增资完成后，有限公司的出资情况如下：

股东	出资方式	出资额（元）	比例（%）
崔凯	货币	9,970,000.00	99.70
房欣	货币	15,000.00	0.15
冷公民	货币	15,000.00	0.15
合计	—	1000.00	100.00

（3）有限公司第一次股权转让

2012年4月23日，房欣（转让方）与崔凯（受让方）签订了《出资转让协议书》（以下简称“协议”）约定：“1、房欣愿意将公司的出资1.5万元人民币转让给崔凯；2、崔凯愿意接受房欣在公司的出资1.5万元人民币。自2012年4月23日起，转让方对已转让的出资不再享有出资人的权利和承担出资人的义务，受让方以其出资额在企业内享有出资人的权利和承担出资人的义务。”此次股权转让的对价为1元/股。同日，公司召开股东会并通过决议，全体股东一致同意：房欣将其实缴人民币1.5万货币出资转让给崔凯。

本次股权转让完成后，公司的出资情况如下：

股东	出资方式	出资额（元）	比例（%）
崔凯	货币	9,985,000.00	99.85
冷公民	货币	15,000.00	0.15
合计	—	1000.00	100.00

根据股东崔凯、冷公民出具的声明承诺函，其所持有的公司股份不存在代替他人持有的情形，具体内容如下：

“本人系北京飞扬天下网络科技股份有限公司（以下简称“公司”）的股东，本人所持有的所有公司的股份均为本人真实所有，不存在委托他人持股或被他人委托持股的情况，也不存在被冻结、质押或其它任何形式的转让限制情形。本人持有的全部股份与他人不存在任何纠纷。如因本人所述上述事实存在虚假，本人愿承担全部法律责任。”

（4）有限公司第一次股权质押（已注销）

2012年12月28日，崔凯向田晓燕借款100万元用于补充公司流动资金。同

日，为确保上述债务的履行，双方签订《股权质押合同》，崔凯作为出质人将其持有的有限公司 50%的股权即 500 万股质押给田晓燕，作为其对借款债权包括借款本金、利息、违约金等的还款保证。2013 年 1 月 14 日，向北京市工商局朝阳分局提交《股权出质设立登记申请书》，并取得质权设立登记，登记编号为 110105014156761_0001 号，担保债权数额 100 万元，出质股权数额 500 万元。2013 年 11 月 19 日，崔凯、田晓燕因主债权消灭，提出股权出质注销登记申请，同日，北京市工商行政管理局石景山分局（因公司住所迁移至石景山）出具（京石）股质登记注字〔2013〕第 00004291 号《股权出质注销登记通知书》，对上述股权出质事项办理了股权出质注销登记手续。

综上，公司的股权质押设立经工商部门登记备案合法合规；公司的股权质押注销也经工商部门登记备案合法合规，不存在潜在股权纠纷。

（5）有限公司整体变更为股份公司

2014 年 1 月 10 日，有限公司召开临时股东会并作出决议，全体股东同意将有限公司整体变更为股份公司，确定审计基准日为 2013 年 12 月 31 日；有限公司现有股东作为发起人股东，持股比例不变；发起人以其在有限公司拥有的权益所对应的公司净资产按原股权比例投入股份公司。有限公司以截止基准日的净资产值 10,074,827.18 元折为 10,000,000.00 股，每股面值为人民币 1.00 元，公司的注册资本为人民币 10,000,000.00 元，折股后净资产与注册资本的余额 74,827.18 元计入资本公积金。整体变更后原有股东及其出资比例不变。

2014 年 2 月 20 日，北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）出具【2014】京会兴审字 04060015 号标准无保留意见《审计报告》，验证有限公司经审计的账面净资产为 10,074,827.18 元（审计基准日：2013 年 12 月 31 日）。

2014 年 2 月 22 日，北京国融兴华资产评估有限责任公司出具国融兴华评报字【2014】第 020035 号《资产评估报告书》，截至 2013 年 12 月 31 日，有限公司净资产评估值为 1,017.51 万元（评估基准日：2013 年 12 月 31 日）。

2014 年 3 月 26 日，北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）出具【2014】京会兴验字第 04010006 号《验资报告》，确认截至 2014 年 3 月 26 日，公司已收到注册资本 1000 万元，净资产大于股本部分计入股份公司资本公积，

2014 年 3 月 26 日，有限公司召开职工代表大会，会议选举王文敬为职工代表监事。

2014年3月26日，公司召开创立大会暨第一次股东大会并通过决议：共同制定并通过《北京飞扬天下网络科技股份有限公司章程》；选举崔凯、冷公民、李晓艳、刘斌、卓子渊为董事，组成董事会；选举孙杰、房柯池为股东代表监事，与职工代表监事王文敬共同组成监事会；同意以净资产折股整体变更为股份公司，股份公司承继有限公司的全部资产、负债和业务；通过《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理办法》、《重大事项处理权限管理办法》。

2014年3月26日，公司召开第一届第一次董事会并通过决议，选举崔凯为董事长，并分别聘任崔凯为总经理。2014年3月29日，公司召开第一届第二次董事会并通过决议：选举崔凯为董事会秘书，冷公民、卓子渊为副总经理，张娟为财务负责人；制定并通过《总经理工作细则》、《董事会秘书工作制度》。

2014年3月26日，公司召开第一届第一次监事会并通过决议，选举孙杰为监事会主席。

2014年4月8日，北京市工商行政管理局核准了上述变更事项并为公司换发了新的《企业法人营业执照》（注册号：110105014156761）。

股份公司设立时，公司的股权结构如下：

股东	出资方式	持股数量（股）	比例（%）
崔凯	净资产折股	9,985,000	99.85
冷公民	净资产折股	15,000	0.15
合计	—	1000	100.00

2、公司重大资产重组情况

截至本公开转让说明书签署日，公司无重大资产重组情况。

四、董事、监事、高级管理人员基本情况

（一）董事基本情况

崔凯，董事长，详见上文“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（四）控股股东和实际控制人基本情况以及实际控制人最近两年内发生变化情况”。2014年3月26日，由公司股东大会选举为公司董事，同日，由公司董事会选举为董事长，任期三年，自2014年3月26日至2017年3月25日。

冷公民，董事，男，1979年9月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于北京市交通学校运营管理专业，大专学历。2007年7月-2010年9月，任百游汇通网络科技有限公司产品经理；2010年10月-2011年7月，任境界科技股份有限公司产品总监；2011年8月-2014年3月，任北京飞扬天下网络科技有限公司产品总监；2014年4月-今，任北京飞扬天下网络科技股份有限公司副总经理。2014年3月26日，由公司股东大会选举为公司董事，任期三年，自2014年3月26日至2017年3月25日。

李晓艳，董事，女，1971年4月生，中国籍，无境外永久居住权；毕业于北京轻工业学校，高中学历。1989年8月-1998年6月，任北京兰菊电器有限公司工人；1998年7月-2010年7月，任北京富润阳光汽车配件有限公司财务人员；2010年8月-今，任北京厚德典当有限责任公司财务经理；2014年3月26日，由公司股东大会选举为公司董事，任期三年，自2014年3月26日至2017年3月25日。

刘斌，董事，男，1966年11月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于北京广播电视大学审计专业，大专学历。1986年7月-1999年1月，任北京市宣武区审计局工作人员；1999年2月-今，任中逸会计师事务所会计师。2014年3月26日，由公司股东大会选举为公司董事，任期三年，自2014年3月26日至2017年3月25日。

卓子渊，董事，男，1985年10月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于湘潭大学计算机科学与技术专业，本科学历。2007年9月-2010年10月，任百游汇通平台研发部副经理；2010年11月-2011年7月，任境界游戏平台研发部经理；2011年8月-2014年3月，任北京飞扬天下网络科技有限公司研发总监；2014年4月-今，北京飞扬天下网络科技股份有限公司副总经理；2014年3月26日，由公司股东大会选举为公司董事，任期三年，自2014年3月26日至2017年3月25日。

（二）监事基本情况

孙杰，监事会主席，男，1977年9月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于烟台大学计算机专业，本科学历。1999年9月-2003年6月，任山东省intel平台济南金全达科技（加）有限公司业务经理；2003年7月-2009年7月，任北京金硕纪元科技有限公司经理；2009年8月-今，任深圳市映德电子科技发展有

限公司华北区经理。2014年3月26日，由公司股东大会选举为公司监事，同日，由公司监事会选举为监事会主席，任期三年，自2014年3月26日至2017年3月25日。

房柯池，监事，女，1982年12月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于吉林大学计算机科学与技术专业，硕士研究生学历。2008年7月-今，任中国科学院心理研究所工程师。2014年3月26日，由公司股东大会选举为公司监事，任期三年，自2014年3月26日至2017年3月25日。

王文敬，监事，男，1983年3月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于漳州师范学院计算机科学与技术专业，本科学历。2009年8月-2010年11月，任北京百游汇通网络科技有限公司 DBA 主管；2010年12月-2011年7月，任境界（北京）网络科技有限公司 DBA 主管；2011年8月-2012年3月，任上海博泰悦臻网络服务有限公司 DBA 主管；2012年4月-2014年3月，任北京飞扬天下网络科技有限公司技术总监；2014年4月-今，北京飞扬天下网络科技股份有限公司技术总监。2014年3月26日，由公司职工大会选举为职工监事，任期三年，自2014年3月26日至2017年3月25日。

（三）高级管理人员基本情况

崔凯，董事长兼总经理、董事会秘书，详见上文“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（四）控股股东和实际控制人基本情况以及实际控制人最近两年内发生变化情况”。2014年3月26日，由公司董事会聘任为总经理，任期三年，自2014年3月26日至2017年3月27日。

冷公民，董事，详见上文“第一节 基本情况”之“四、公司董事、监事、高级管理人员基本情况（一）董事基本情况”。2014年3月29日，由公司董事会选举为公司副总经理，任期三年，自2014年3月29日至2017年3月28日。

卓子渊，董事，详见上文“第一节基本情况”之“四、公司董事、监事、高级管理人员基本情况（一）董事基本情况”。2014年3月29日，由公司董事会选举为公司副总经理，任期三年，自2014年3月29日至2017年3月28日。

张娟，财务负责人，女，1963年9月生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于北京广播电视大学工业企业会计专业，大专学历。1980年12月-2010年12月，历任中国人民解放军第七三一二工厂光学车间工人、工会干事兼工会会计、生产总支书记兼车间统计、审计处处长；2011年12月-2014年3月任北京飞扬天下网

络科技有限公司会计；2014年4月-今，北京飞扬天下网络科技股份有限公司会计兼财务负责人。2014年3月29日，由公司董事会聘任为财务负责人，任期三年，自2014年3月29日至2017年3月28日。

五、最近两年一期的主要会计数据和财务指标简表

项 目	2014年03月31日 /2014年度	2013年12月31日 /2013年度	2012年12月31日 /2012年度
营业收入（万元）	16.91	555.38	525.82
净利润（万元）	-68.49	70.58	-11.04
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	-68.49	70.58	-11.04
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-68.49	70.52	-8.74
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-68.49	70.52	-8.74
毛利率	-105.57%	67.77%	56.52%
净资产收益率	-7.29%	7.01%	-1.18%
扣除非经常性损益后净资产收益率	-7.29%	7%	-0.93%
应收账款周转率（次）	-	-	-
存货周转率（次）	-	-	-
基本每股收益（元）	-0.07	0.07	-0.01
稀释每股收益（元）	-0.07	0.07	-0.01
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-178.97	-80.59	413.38
每股经营活动产生的现金流量净额（元）	-0.18	-0.08	0.41
总资产（万元）	1,411.76	1,442.74	1,268.67
股东权益合计（万元）	938.99	1,007.48	936.90
归属于申请挂牌公司股东权益合计（万元）	938.99	1,007.48	936.90
每股净资产（元）	0.94	1.01	0.94
归属于申请挂牌公司股东	0.94	1.01	0.94

项 目	2014 年 03 月 31 日 /2014 年度	2013 年 12 月 31 日 /2013 年度	2012 年 12 月 31 日 /2012 年度
的每股净资产（元）			
资产负债率	33.49%	30.17%	26.15%
流动比率（倍）	1.75	1.96	2.71
速动比率（倍）	1.75	1.96	2.71

六、本次挂牌的有关机构情况

（一）主办券商

名称：浙商证券股份有限公司

法定代表人：吴承根

住所：杭州市杭大路 1 号

邮政编码：310007

电话：0571-87902535

传真：0571-87903109

项目负责人：杨纯

项目小组成员：林延峰、张蕾蕾、徐挺

（二）律师事务所

名称：北京君嘉律师事务所

负责人：郑英华

住所：北京市丰台区马家堡东路 101 号院 7 号楼 3 单元 603 室

邮政编码：100068

电话：010-57703230

传真：010-59472289

经办律师：王利卫、杨佳维

（三）会计师事务所

名称：北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）

执行事务合伙人：王全洲

住所：北京市西城区裕民路 18 号 2206 房间

邮政编码：100029

电话：010-82250801

传真：010-84898255

经办注册会计师：陈红、史春生

（四）资产评估机构

名称：北京国融兴华资产评估有限责任公司

法定代表人：赵向阳

住所：北京市西城区裕民路 18 号 7 层 703 室

邮政编码：100029

电话：010-51667811

传真：010-82253743

经办资产评估师：王道明、李朝阳

（五）证券登记结算机构

名称：中国证券中央登记结算有限责任公司北京分公司

住所：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

邮政编码：100033

电话：010-58598980

传真：010-58598977

（六）证券交易场所

证券交易场所：全国中小企业股份转让系统有限责任公司

法定代表人：杨晓嘉

住所：北京市西城区金融大街丁 26 号

邮政编码：100029

电话：010-63889512

传真：010-63889512

第二节 公司业务

一、公司业务及产品介绍

（一）主营业务情况

公司成立之初，主营业务为客户端网络游戏运营业务，2013年初，公司经营管理层为使公司更好地适应市场发展，将公司由单纯的网络游戏运营公司转型为网络游戏开发兼运营公司，其主营业务转变为网络游戏开发兼运营。目前，公司已基本成为具有“平台+内容”成熟商业模式的网络游戏公司，可依靠自有技术开发团队进行页面游戏及移动端游戏的开发，同时，可以支持其他游戏运营公司及公司自身运营业务；公司利用自有运营平台进行自有开发游戏产品及其他开发商所开发游戏产品的运营推广业务，为玩家提供多种平台增值服务。

目前，公司已成功运营2款客户端游戏上线，5款由公司独立开发的页面游戏即将推出上线；另外，由于公司刚刚筹备组建移动端游戏开发团队，故在报告期内尚未形成在开发产品。

（二）主要产品及其用途

目前，公司经营的网络游戏产品按传统技术类别划分可分为客户端游戏与页面游戏；若按业务类别划分可分为运营服务业务与独立开发兼运营业务。

按传统技术类别划分，各类产品具体如下：

1、客户端游戏

（1）《圣斗士传说》

产品名称	圣斗士传说
游戏主界面	
主要特点	《圣斗士传说》是一款以圣斗士系列漫画为背景的3D即时角色扮演网络游戏。游戏除了真实还原80后耳熟能详的圣斗士人物、场景、技能、圣衣、剧情等各种

	元素外，更通过游戏独有的表现方式融合多种风格，构建出真实、丰富、精彩的虚拟世界。
游戏类型	3D 奇幻 MMORPG
收费模式	道具收费
运营地区	中国内地及海外
开发历程	产品于 2011 年 12 月开启第一次内部测试，2011 年 12 月第一次技术封测，2012 年 4 月不删档测试，2012 年 7 月公测，2013 年冥王篇公测。
市场评价	《圣斗士传说》的玩家主要为动漫迷、80 后、IT 白领、宅男等。从第一次封测开始就得到玩家的支持和动漫迷的认同。在多个游戏平台上线大型游戏专区。

(2) 《鬼话钟馗》

产品名称	鬼话钟馗
游戏主界面	
主要特点	《鬼话钟馗》是一款经典 2.5D 回合制帮战网游，具有丰富深厚的系统玩法。游戏以中国神怪传说为背景，引入耳熟能详的多个仙魔故事，聂小倩、白娘子、燕赤霞、法海、姐己悉数登场。游戏分为 5 大职业，6 大系近千种各色宠物，并配合有装备升级、炼制、强化、宠物抓捕强化、吞噬、图鉴、帮会战、个人擂台、人物阵法、门派大弟子争夺、商会等多种衍生及大型 PK 系统。
游戏类型	角色扮演类回合制多人在线网络游戏
收费模式	游戏免费、商城道具收费
运营地区	中国内地及海外
开发历程	2012 年 9 月代理完成，2012 年 10 月开始进行不删档测试。
市场评价	回合制网游一直在网络游戏里占据较大的市场份额，其目标用户具有稳定，消费能力强、消费意识好的特点，而且市场上神怪类回合制游戏不多。

2、页面游戏

(1) 《天下大乱》

产品名称	天下大乱
游戏主界面	
主要特点	拥有严谨的世界观架构，让玩家能够更好地融入游戏，代入感较强。共设定六大种族，共 12 种主角供玩家选择。场景制作质感清晰，特效绚丽，达到端游画质水准。成熟的引擎工具，确保游戏的稳定性。
游戏类型	2D 神话 MMOARPG
收费模式	游戏免费，商城道具收费
运营地区	中国内地及海外
开发历程	2012 年 3 月组建研发团队；2013 年 9 月开启第一次技术封测；2013 年 11 月进行不删档测试。
市场评价	作为飞扬天下首款自主研发页游，自不删档测试起就受到关注。首次登录 QQ 空间平台后，在业界肯定。

(2) 《战天 OL》

产品名称	战天 OL
游戏主界面	
主要特点	独创神将及法宝系统，游戏成长线简单明确，可玩性高，具有很高的优质游戏画面，特效华丽。三大职业满足用户多方面需求。装备丰富多彩，人物真实换装，彰显个性。系统全面丰富，可玩性十足。

游戏类型	2D 玄幻 MMOARPG
收费模式	游戏免费，商城道具收费
运营地区	中国内地及海外
开发历程	2013 年 1 月组建研发团队；2013 年 3 月正式进入开发阶段，2014 年 6 月进入技术测试阶段，2014 年 7 月进行内测，预计 2014 年 9 月进行不删档测试。
市场评价	目前，《战天 OL》处于游戏封测前的最后调试阶段，虽然还没有正式对外开放测试，但自研发团队组建以来，该项目一直备受业界关注。近期各大平台通过内部测试后对游戏的画质水平及整体系统架构均给予较高评价，看好该产品未来的市场发展空间。

(3) 《游龙记》

产品名称	游龙记
游戏主界面	
主要特点	《游龙记》是一款玩法多样的网页游戏，以穿越到古代神话的故事为依托，展现了现代人思想与洪荒时代新奇的结合。以探索上古世界，抗争魔神为线索展开，综合了坐骑、公会、装备、宠物等多种玩法元素，使玩家能有身临其境的代入感。
游戏类型	角色扮演类网页游戏
收费模式	游戏免费，商城道具收费
运营地区	中国内地及海外
开发历程	2013 年 1 月组建研发团队，2013 年 1 月至 2013 年 2 月为产品研究阶段；2013 年 3 月开始为开发阶段。
市场评价	目前，《游龙记》正处于研发期，游戏中大胆设想与创新的龙魂系统将成为游戏在市场上未来最大亮点之一。同时，游戏将采用自主研发的游戏引擎，游戏画面效果与战斗特效将不亚于目前主流页游。

(4) 《问九州》

产品名称	问九州
游戏主界面	
主要特点	《问九州》是一款以中华五千年历史为背景的策略类网页游戏。相比传统的战争策略游戏，突出了玩家比较感兴趣的战斗、将领等两方面内容。游戏将 SLG 和 RPG 的结合表现得淋漓尽致，将关卡通关、将领养成、装备升级、技能组合、中立城抢夺、社群组织等主流玩法融合，极大程度上保证游戏的可玩性和耐玩性。
游戏类型	策略类网页游戏
收费模式	游戏免费，商城道具收费
运营地区	中国内地及海外
开发历程	2012 年 4 月组建研发团队，2012 年 6 月为产品开发阶段。目前为产品公司内部开发阶段。
市场评价	《问九州》是针对网页游戏中端玩家而开发，游戏中独创的战斗与将领系统会在玩家中获得较高的评价，同时，游戏将 SLG 和 RPG 两表现形式进行组合，在页游市场上独树一帜。

(5) 《弑神传》

产品名称	弑神传
游戏主界面	
主要特点	《弑神传》是一款玩法多样的网页游戏，以上古神话为依托，再现了人神之战的画面。以人与仙，人与魔的抗争和争斗为线索展开，综合了坐骑、公会、装备、

	法宝等多种玩法元素，使玩家能有身临其境的代入感。
游戏类型	角色扮演类网页游戏
收费模式	游戏免费，商城道具收费
运营地区	中国内地及海外
开发历程	2012年4月组建研发团队，2012年6月为产品开发阶段。目前为产品公司内部开发阶段。
市场评价	《弑神传》独创了许多个网页游戏全新玩法，全新设计的游戏系统与上古神话的故事背景相结合产生了良好的化学反应。虽然《弑神传》正处于开发阶段，但众多页游媒体已经对游戏中设计新颖的弑神系统给予了较高的评价，并表示十分期待游戏上线后的表现。

公司现有产品主要为客户端游戏及页面游戏。其中，客户端游戏全部为运营产品，现已上线；页面游戏全部为自主开发，现处于开发测试阶段，尚未正式上线。公司刚筹建移动端游戏开发团队，已有两款移动端游戏产品处于开发阶段。

（三）主要产品运营指数

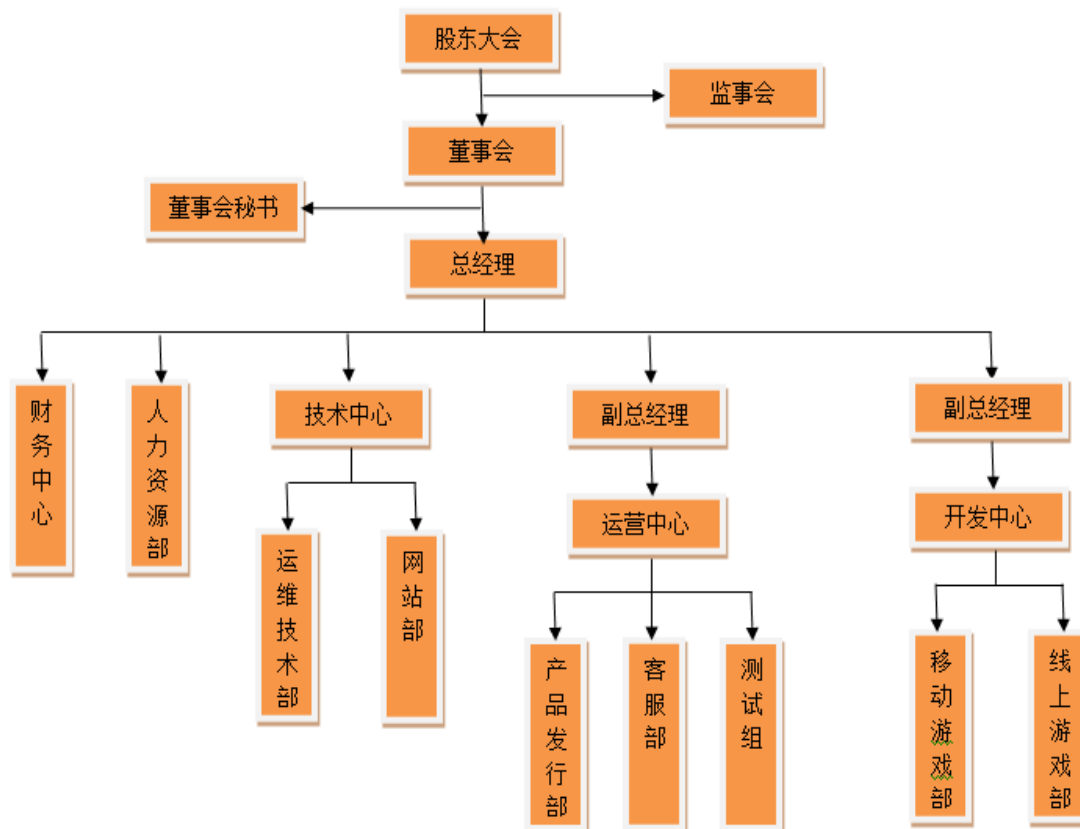
报告期内，公司主要产品核心运营指数具体如下：

《圣斗士传说》									
日期	2012年				2013年				2014年
	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	第一季度
APA（个）	2370	3886	2477	1055	602	243	150	101	149
ARPU（元）	488.58	605.17	587.86	633.43	521.81	403.63	529.75	363.86	311.3
《鬼话钟馗》									
日期	2012年				2013年				2014年
	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度	第一季度
APA（个）	-	-	-	1618	-	-	-	-	-
ARPU（元）	-	-	-	283.35	-	-	-	-	-

注：公司所代理运营的《鬼话钟馗》游戏于2012年第四季度上线限量测试获取收入，但由于该款游戏存在技术瑕疵，在游戏运行过程中经常宕机，影响玩家的游戏体验感，游戏开发商与公司于2013年共同决定对该游戏进行技术升级。由于公司受该游戏技术影响，在2013年开始运营处于停滞状态，2013年全年及2014年一季度其收入共仅约为5.00万元，故在报告期内，除2012年第四季度外，故未统计该游戏的相关运营指数。

二、公司内部组织结构及主要生产业务流程

（一）公司内部组织结构



（二）公司主要业务流程及模式

公司在开发与运营游戏产品业务中主要包括的业务流程为产品开发流程、产品运营流程等；在业务模式方面，公司转型前后的业务模式并无本质区别，均由开发模式、运营模式、盈利模式等组成。具体内容如下：

1、开发流程及模式

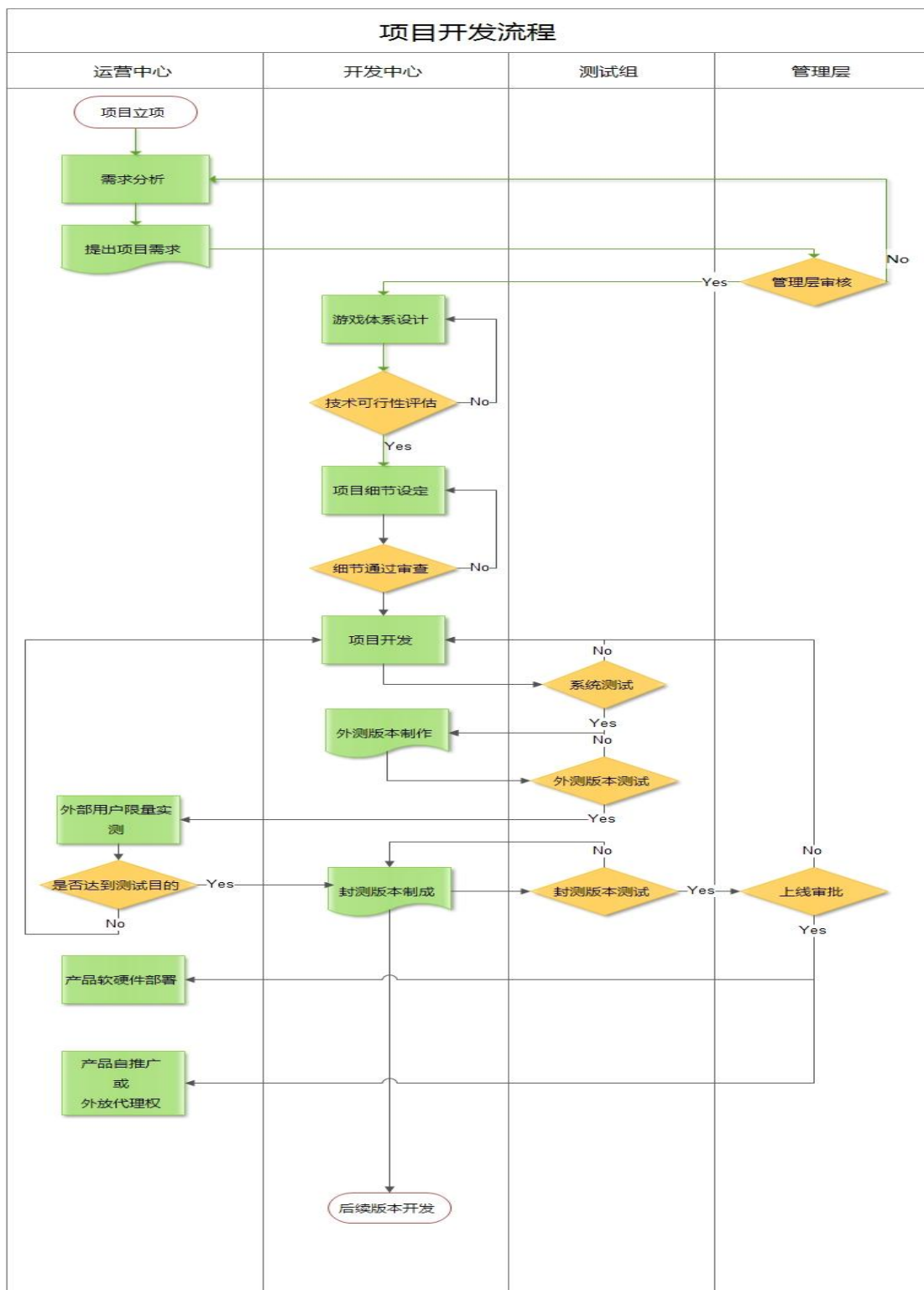
（1）开发流程

设计阶段：项目开发需要由运维技术部依据市场情况分析，提出产品开发立项申请给管理层审核，审核通过后交付开发中心进行项目架构设计；开发中心内部对已完成的系统架构设计进行技术可行性评估；经确认后，进入细节设计阶段。

开发与测试阶段：产品正式进入开发阶段后，开发过程中测试组同步进行系统测试；所有预计系统完成测试后，制作对外版本提交测试组进行综合测试，测试通过后交付运维技术部进行玩家测试。如果玩家反馈优良并且未发生其他技术问题，则进行游戏封测版本制作。

上线后续开发阶段：测试组对封测版本测试通过后，提交管理层进行上线审批；上线审批通过后，运维技术部安排产品软硬件的部署，并开始进行代理权的

外放或者自运营，开发中心同时进行后续版本的开发。



(2) 开发模式

① 自主开发模式

公司由单纯的运营型网游公司转型为研发兼运营型网游公司，依靠自有研发团队的技术开发、自有资金的投入进行游戏产品的独立开发，使得中国文化元素

更加充分地渗透于游戏产品本身，游戏产品的题材更加迎合市场需求。

游戏产品开发业务由技术开发及美术资源应用、游戏策划等环节组成，其中，技术开发为核心（包括游戏引擎开发、游戏模块系统开发等），而委托外包的美术资源只为开发业务中的一部分。目前，行业内大多数游戏开发型公司都在经营过程中将美术资源业务对外进行委托开发，主要原因为美术资源的开发并非整个公司业务中最核心部分，且在公司游戏产品产出数量较少阶段，公司进行美术资源委托外包较自组团队开发节省成本。公司自有开发技术主要包括游戏引擎开发、游戏内部活动策划、战斗数值策划、对战模式等，而游戏产品开发过程中的美术资源技术开发主要委托外包具有美术资源开发能力的公司，主要包括游戏角色、地图、环境特效等技术的开发。在游戏开发完成后，游戏产品的相关著作权归属于公司，公司将以自主运营或联合运营的方式经营游戏产品并获得收益。

目前，公司主要进行页面游戏产品的自主开发，现《天下大乱》、《战天 OL》、《游龙记》、《问九州》、《弑神传》等多款游戏产品正处于自主开发阶段。未来，公司也将利用自主开发团队开发移动端网络游戏产品，推出具有一定市场影响力的移动端网络游戏产品。

② 合作开发模式

公司合作开发模式主要分为定制开发与二次开发。定制开发是指游戏产品运营公司提供所需游戏产品的主题风格及基础的系统要求，由公司技术开发团队按照游戏运营商的开发计划来实现游戏产品细节设计及主题风格的呈现，形成完整的游戏产品；二次开发是指公司对所运营的游戏产品进行后续版本的再开发，形成更具附加值的新版游戏产品。

目前，处于开发阶段的页面游戏《游龙记》即为公司与运营商合作定制开发的游戏产品；而客户端游戏产品《圣斗士传说》则为经过公司二次开发后所运营的游戏产品。

2、运营业务流程及模式

（1）运营业务流程

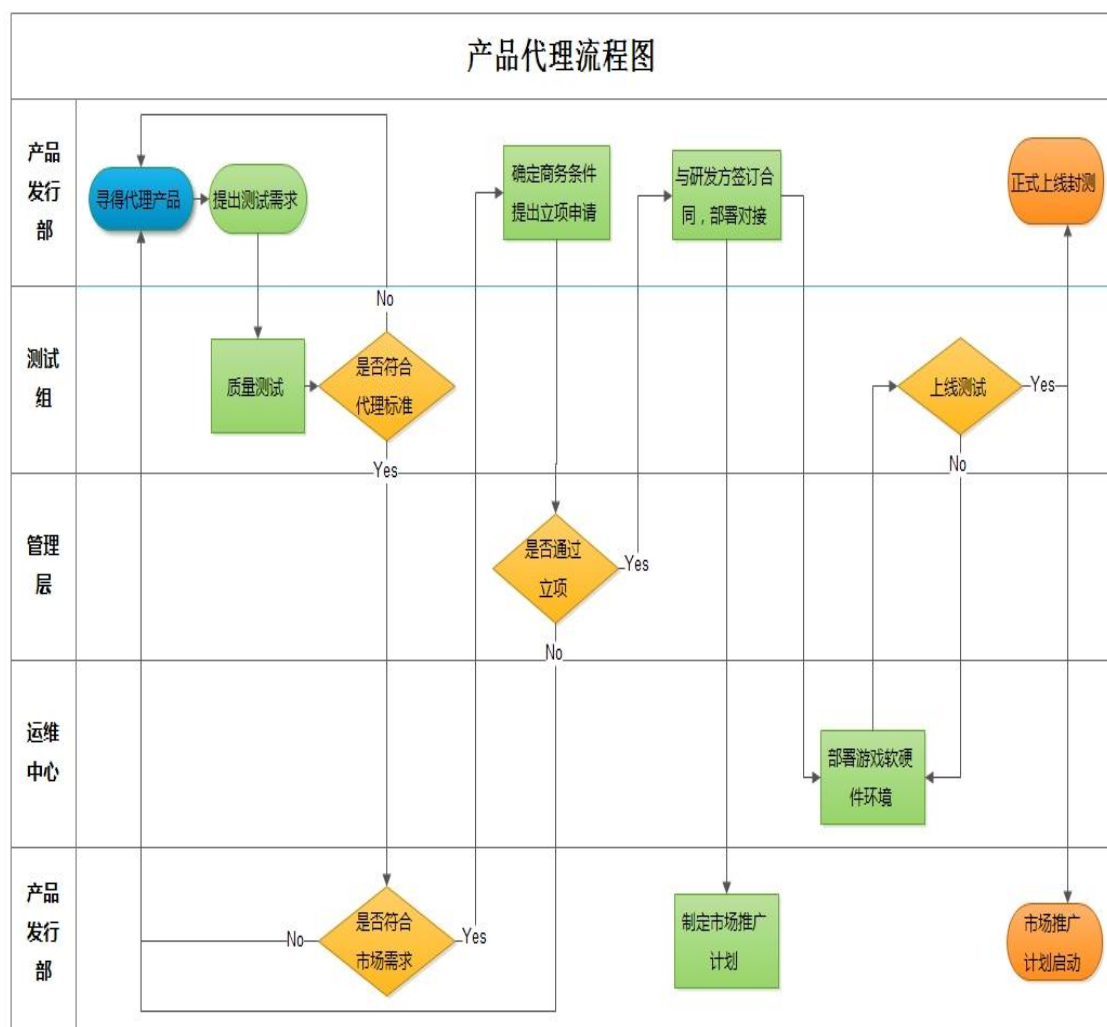
针对联合运营及独家代理运营的内部业务流程而言，除对产品标准和质量需求不同外，其业务流程基本相同。具体业务流程如下：

立项阶段：由产品发行部寻找代理运营产品后，交由测试组进行游戏质量评测，若游戏质量达到代理要求，则送交产品发行部进行市场前景评估；经评估合

格后，产品发行部将综合内部评估与开发商务条件汇总提交管理层审批立项。

签约、推广计划设计阶段：管理层结合公司业务发展需求确定立项后，将审批结果交付产品发行部，产品发行部取得审批结果后与开发商签订商务合同并协同运维技术部进行游戏的部署对接；同时，与产品发行部共同制定市场推广计划。

上线推广阶段：完成签约、推广计划设计工作后，由测试组通过上线前的综合测试确认玩家进入体验流程；内部测试合格后，由产品发行部安排产品进行上线测试及推广。



(2) 运营模式

① 独家代理运营模式

独家代理运营模式为网络游戏开发公司将研发的游戏产品的运营服务权独家授权于某一运营服务商，其具有排他性。在该模式下，游戏开发商提供游戏产品的技术支持，借助独家运营服务商的运营平台进行游戏产品的推广、用户信息统计管理、充值等获得收入。随着游戏开发市场的竞争加大，有市场影响力的精品

游戏将不断增加，则运营服务商更将会倾向于将相对有限的平台资源投向精品游戏的独家运营代理。

独家代理运营模式的优势为分成比例高，对玩家的议价权独享；其缺点是需要独自承担宣传推广费用，营销压力较大，而公司凭借团队丰富的运营经验及渠道资源在一定程度上将有效地缓解独家代理运营模式所带来营销压力较大的缺点。

目前，公司所运营的两款客户端游戏《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》皆采取独家代理运营模式，为公司打下了良好的运营服务基础。

② 联合运营模式

联合运营模式是产品研发方或者独家代理运营公司在自主运营的同时授权其他代理运营公司共同运营游戏产品并获利的运营方式。在联合运营模式下，各运营公司将在各自运营平台上运营所代理的游戏产品，对产品进行推广、充值服务以及计费系统的管理等。

游戏产品运营权人将代理运营权分别授权多家联运服务商，各联运服务商将对所代理运营产品进行推广，游戏玩家通过不同信息渠道获取运营服务商推广信息后，进入运营服务商的游戏平台内注册、充值，进行游戏体验。联合运营模式下，各联运服务商一般不需支付授权金给运营权人，且每个联运服务商与运营权人将按双方合同约定的分成比例对游戏玩家用真实货币购买虚拟货币后的实际消费额进行每月结算。

联合运营模式有利于游戏产品在各推广渠道运营下迅速吸引、拥有众多游戏玩家，提升产品的盈利能力，同时，降低游戏运营成本；但由于多家联运服务商同期运营同款游戏产品，各联运服务商间的竞争使得用户忠诚度下降，各联运服务商获利起伏比较大。

公司代理运营的客户端游戏《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》换取游戏虚拟货币（元宝）的兑换比例为 1RMB=100 游戏币；飞扬钱包换取游戏虚拟货币（元宝）的兑换比例为 1RMB=100 飞扬币；公司自主研发的网页游戏《天下大乱》、《战天 OL》换取游戏虚拟货币（元宝）的兑换比例为：1RMB=10 游戏币，玩家的付费方式统一为道具收费模式。玩家充值渠道主要为银行卡直充、卡号密码充值、移动和联通充值卡充值等。

3、结算模式

（1）公司代理运营模式下的收入结算

游戏玩家可通过网银转账或购买实体充值卡等形式将游戏所需资金充值至第三方支付平台开立的账户，公司与第三方支付平台每月核对游戏玩家充值数据，核对一致后，按双方合同约定定期与第三方支付平台结算划款。同时，公司也将定期根据系统后台提取的游戏玩家实际消费额记录确定确认收入金额，玩家未消费充值金额将确认为预收款。

（2）公司联合运营模式下的收入结算

A 公司自有平台运营

在联运模式下，公司自有平台运营游戏产品收入结算模式与公司代理运营模式下的相同。

B 联合运营商运营

在联合运营模式下，游戏产品由联运商运营，游戏玩家可充值联合运营商所提供的账户，游戏资金的收入结算模式为公司每个结算周期（目前常见的是单月，双月，和季度三种结算周期）核对核对后台系统中玩家的充值数据与联合运营商所提供的充值金额，如无偏差或偏差不得超过 1%至 3%，联运商将根据双方合作协议约定的分账比例与公司结算划款。公司与联运商的收入分成比例一般为公司按联营平台游戏用户充值金额的 10%-40%。

4、盈利模式

公司自主开发或所运营的游戏产品主要采用出售游戏虚拟货币（元宝）的方式获取收入，即网络游戏玩家在公司指定平台注册游戏账号进行游戏，游戏玩家通过向专属账号充值（充入真实货币）以换取游戏虚拟货币（元宝）后，使用游戏货币在游戏中购买游戏道具（武器、服装、经验值等）来达到提升游戏人物等级的游戏目的，在此过程中，游戏玩家的充值行为即为公司获取收入的主要来源。目前，以出售游戏虚拟货币获取收益的模式已成为游戏公司的主流盈利模式。

三、业务关键资源要素

（一）产品运用的主要技术

1、产品运用主要技术

公司主要产品及服务的技术含量主要体现在自主研发的游戏引擎。其中，页面游戏领域的主要技术包括：基于 C++的多线程服务器引擎、基于 AS3 开发语言及 puremvc 框架的 Flash2DARPG 游戏引擎、地图编辑器及任务与物品配置等相关编辑工具；移动端游戏领域主要技术包括：基于 Cocos2D-X 的 C++移动游戏客

户端跨平台引擎及编辑工具、云服务式 Photon 服务端引擎、基于 Unity3D 的 C++ 及 JavaScript 制作移动端游戏客户端引擎及相关编辑工具。

具体说明如下：

（1）页面游戏领域主要技术

① 基于 C++的多线程服务器引擎

基于 C++的多线程服务器引擎分为帐号服务器、关系服务器、游戏逻辑服务器。根据在线人数利用关系服务器进行游戏玩家的分流，导入不同的游戏逻辑服务器，并针对游戏玩家容易汇集停留的地图实现镜像地图的分流，解决客户端同屏人数的负载。

② 基于 AS3 开发语言及 puremvc 框架的 Flash2DARPG 游戏引擎

以 Flash2D 技术开发运行于网页上的 ARPG 游戏，具备免安装及免下载的功能。同时，利用了 GPU 加速技术让玩家得到更好的体验。

③ 地图编辑器及相关编辑工具

使用 FLASHMXML 开发的 AIR 应用程序，实现原始大尺寸地图的切割，减少用户切换场景地图的加载资源时间，可视化的 NPC 及怪物的分布设定。

（2）移动端游戏领域主要技术

① 云服务式 Photon 服务端引擎

云服务式 Photon 服务端引擎采用云计算、云服务方式，运用 C/C++、Socket、Mysql 等技术，利用 TCP/IP 及 Http 协议与手机 平板电脑客户端通信，并利用其管理游戏世界与地图，储存玩家的日常行为操作等。其利用云服务的特点可把数据及资源群集部署到多台机器上，使服务器性能高效且简便的同时为多用户服务；同时，有效的减轻了服务器的压力及用户设备使用服务的运行压力。

② 基于 Cocos2DX 的 C++制作移动端游戏客户端引擎

基于 Cocos2DX 的 C++制作移动端游戏客户端引擎提供以 Cocos2D-X 的 C++ 技术方式开发运行于手机及平板电脑客户端的 2D 游戏。其可以单独制作以 C++ 为基础的移动游戏，也可配合云服务式 Photon 服务端引擎来构建完整的 2D 客户端在线游戏。

③ 基于 Unity3D 的 C++及 JavaScript 制作移动端游戏客户端引擎

基于 Unity3D 的 C++及 JavaScript 制作移动端游戏客户端引擎提供以 Unity3D 综合开发工具用于 C++与 JavaScript 的技术方式开发运行于手机及平板电脑客户

端的 3D 游戏。其搭配云服务式 Photon 服务端引擎可以更好的构建完整的移动游戏 3D 客户端多人同时在线游戏。

2、网站运营平台应用技术

(1) 网站运营平台简介

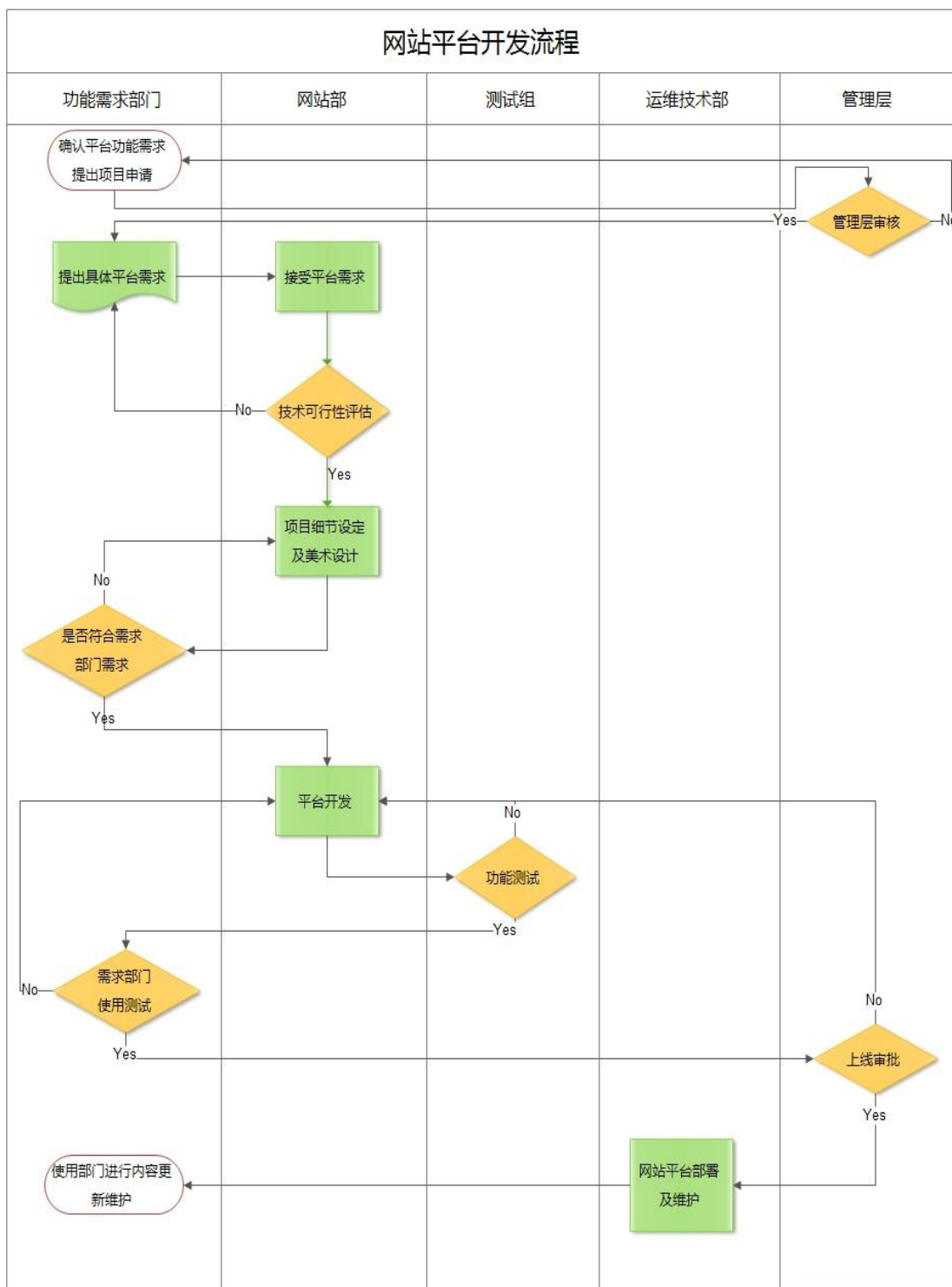
为使得公司自有开发及所运营游戏产品得到更好地推广及使游戏玩家获得更多的增值服务，公司基于 C#+IIS+SQL、windows server 2003 + IIS +PHP + mysql、php Smart 模板引擎静态化等技术搭建两个网络运营平台，分别为“Fly99.com”与“752g.com”，其中，“Fly99.com”网站运营平台为客户端游戏的运营推广平台，“752g.com”网站运营平台为页面游戏的运营推广平台。

Fly99.com 网站运营平台

752g.com 网站运营平台

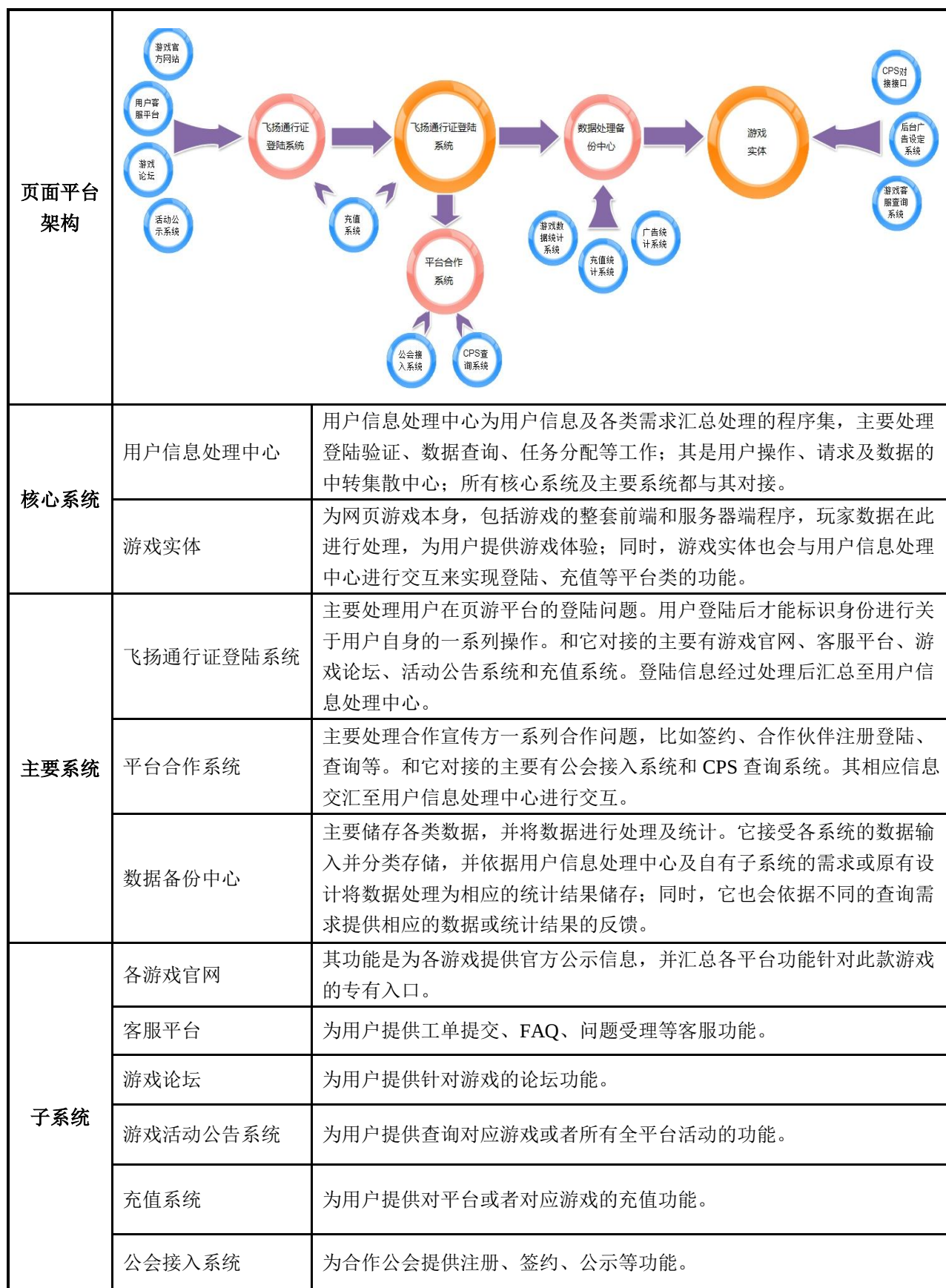


(2) 页面平台设计流程



页面平台的设计与开发是依据公司运营部门的需求逐步开发完成的。经过功能需求申请、设计方案制定、开发、综合测试多个环节。在测试通过后，由运维技术部进行平台的布设及维护；同时，需求部门进行平台功能的内容管理及内容的更新。

(3) 页面平台具体架构如下：



CPS 查询系统	为进行 CPS 合作的合作伙伴提供注册、签约、查询 CPS 分成等功能。
游戏数据统计系统	将对应游戏的数据按照需求进行汇总与统计以备查询。
广告统计系统	将不同广告入口的用户信息进行统计汇总以备查询。
充值统计系统	将用户的充值数据进行汇总与统计以备查询。
CPS 对接接口	使 CPS 合作方导入用户能够以不同的标识进入游戏，以便统计查询。
后台广告设定系统	使运营方能依据不同需求随时定制游戏内广告位置所显示的广告信息。
游戏客服查询系统	使游戏的客服能够对用户信息及游戏状态进行查询，以便处理用户问题。

3、主要技术的可替代性

公司游戏产品开发技术团队骨干成员从事网络游戏产品开发多年，曾参与或主持开发多款网络游戏产品，具有丰富的实践经验。该技术团队成功自主开发游戏引擎，并可按游戏产品的需求不断升级。该游戏引擎不同于一般的通用商业引擎，具有一些独特的技术特点。因此，公司主要产品所应用的核心技术可替代性较小。

4、研发投入情况

公司注重研发投入与技术创新，2014 年 1~3 月份、2013 年、2012 年度的研发投入分别占营业收入的 299.75%、37.18%、33.37%，近两年一期研究开发费用占营业收入的比例如下：

项 目	2014 年度 1~3 月份	2013 年度	2012 年度
研发费用（元）	506,805.71	2,065,013.04	1,754,690.69
当期营业收入（元）	169,074.19	5,553,789.80	5,258,234.48
所占比例（%）	299.75	37.18	33.37

2014 年 1~3 月份公司开发支出占本期研究开发项目支出总额的比例为 97.38%；通过本公司内部研发形成的无形资产占无形资产 2014 年 3 月 31 日账面价值的比例为 48.78%。

2014 年 1~3 月份、2013 年度、2012 年度公司研发投入分别为 506,805.71 元、2,065,013.04 元、1,754,690.69 元。

报告期内，研发投入情况如下：

2014 年 1-3 月，主要研发《雷电战机》（暂定游戏名）、《泡泡龙》（暂定游戏名）、《问九州》、《弑神传》、《天下大乱》、《游龙记》、《战天 OL》等项目。

2013 年、2012 年研发费用基本持平，公司自主研发游戏的研发周期一般持续 1-2 年。2012 年公司已经开始研发《天下大乱》、《游龙记》、《战天 OL》等项目，2013 年《天下大乱》、《游龙记》已经形成自主研发项目收入，研发费用已经能够部分转化为研发收入。

5、自主技术占核心技术的比重及核心技术所有权情况

公司核心技术均属公司所有，自主技术占核心技术的比重为 100%。

（二）公司拥有主要无形资产情况

1、公司拥有专利情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司未拥有任何专利。

2、公司拥有软件著作权情况

名称	登记号	证书号	取得方式	首次发表日	权利范围
问九州网页游戏软件 [简称：问九州]V1.0	2012SR128094	软著登字第 0496130 号	原始取得	未发表	全部权利
弑神传网页游戏软件 [简称：弑神传]V1.0	2012SR135067	软著登字第 0503103 号	原始取得	未发表	全部权利
飞扬互联网用户综合服务信息平台[简称：飞扬 互联网服务平台]V1.0	2012SR137268	软著登字第 0505304 号	原始取得	未发表	全部权利
战天网页游戏软件[简 称：战天]V1.0	2012SR130668	软著登字第 0498704 号	原始取得	未发表	全部权利
天下大乱系统游戏软件 [简称：天下大乱]V1.0	2012SR112871	软著登字第 0480907 号	原始取得	未发表	全部权利
星之痕游戏软件[简称： 星之痕]V1.0	2013SR069741	软著登字第 0575503 号	原始取得	未发表	全部权利
Infinite 互联网游戏引擎 系统[简称：Infinite]V1.0	2012SR124023	软著登字第 0492059 号	原始取得	未发表	全部权利

上述软件著作权的所有人为北京飞扬天下网络科技有限公司，均处于正常使用状态，且无纠纷。根据《计算机软件保护条例》第 14 条之规定，法人或者其他组织取得软件著作权，保护期限为 50 年，截止于软件首次发表后第 50 年的 12 月 31 日。公司上述软件著作权均处于保护期内。

(三) 公司拥有重要固定资产情况

名称	原值(元)	净值(元)	成新率(%)
办公家具	70,241.50	44,409.55	63.22
电子办公设备	1,385,237.04	730,859.38	52.76
合 计	1,455,478.54	775,268.93	53.27

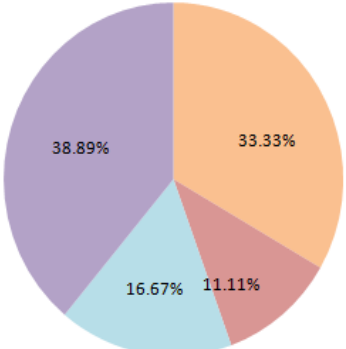
(四) 公司人员结构以及核心技术人员情况

1、员工情况

公司现有员工共计 18 人，构成情况如下：

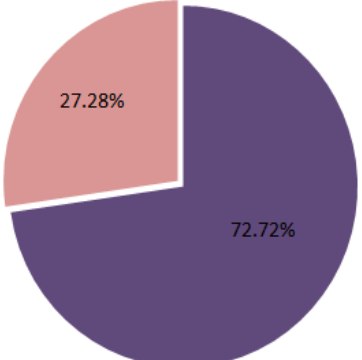
(1) 岗位结构

公司员工的岗位结构为开发中心人员 6 人，技术中心人员 2 人，运营中心人员 3 人，管理及其他人员 7 人。

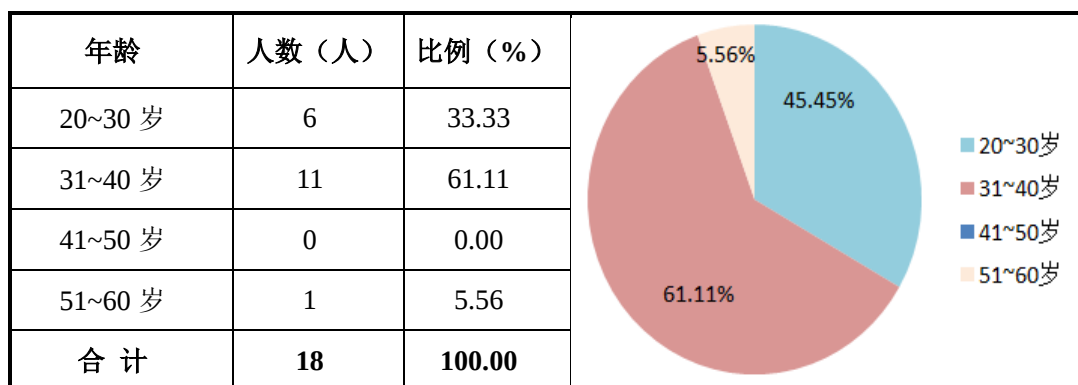
岗位	人数(人)	比例(%)	 ■ 开发中心人员 ■ 技术中心人员 ■ 运营中心人员 ■ 管理及其他人员
开发中心人员	6	33.33	
技术中心人员	2	11.11	
运营中心人员	3	16.67	
管理及其他人员	7	38.89	
合 计	18	100.00	

(2) 学历结构

公司员工的学历结构为硕士学历 0 人，本科学历 13 人，大专学历 5 人，大专以下学历 0 人。

学历	人数(人)	比例(%)	 ■ 硕士 ■ 本科 ■ 大专 ■ 大专以下
硕士	0	0.00	
本科	13	72.72	
大专	5	27.28	
大专以下	0	0.00	
合 计	18	100.00	

(3) 年龄结构



公司员工的年龄结构为 20~30 岁 6 人、31~40 岁 11 人、41~50 岁 0 人、51~60 岁 1 人。

2、核心技术人员情况

(1) 核心技术人员基本情况

崔凯，董事长兼总经理、董事会秘书，详见上文“第一节 基本情况”之“三、公司股东情况”之“(四) 控股股东和实际控制人基本情况以及实际控制人最近两年内发生变化情况”。

冷公民，董事、副总经理，详见上文“第一节 基本情况”之“四、公司董事、监事、高级管理人员基本情况”之“(一) 董事基本情况”。

卓子渊，董事、副总经理，详见上文“第一节 基本情况”之“四、公司董事、监事、高级管理人员基本情况”之“(一) 董事基本情况”。

王文敬，监事，男，1983 年 3 月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于漳州师范学院计算机科学与技术专业，本科学历。2009 年 8 月-2010 年 11 月，任北京百游汇通网络科技有限公司 DBA 主管；2010 年 12 月-2011 年 7 月，任境界（北京）网络科技有限公司 DBA 主管；2011 年 8 月-2012 年 3 月，任上海博泰悦臻网络服务有限公司 DBA 主管；2012 年 4 月-今 任北京飞扬天下网络科技有限公司技术总监。2014 年 3 月 26 日，由公司职工大会选举为职工监事，任期三年，自 2014 年 3 月 26 日至 2017 年 3 月 25 日。

(2) 核心技术人员变动情况

公司已转型为“开发兼运营”型网络游戏公司，公司将加大研发资金的投入及研发人才的引进力度，进一步引进移动端游戏产品开发人才，使得公司在客户端游戏、页面游戏、移动端游戏三块业务取得更大的发展。

公司的4名核心技术人员自公司成立之初即加入公司，具有较强的稳定性。

(3) 核心技术人员持股情况

姓名	现任职务	持股数量（股）	持股比例（%）	股份转让限制情况
崔凯	董事长/总经理/ 董事会秘书	9,985,000	99.85	公司成立一年内不得转让
冷公民	董事/副总经理	15,000	0.15	公司成立一年内不得转让
卓子渊	董事/副总经理	0.00	-	-
王文敬	监事/技术总监	0.00	-	-
合 计	-	1000	100.00	-

(五) 公司获得业务许可及资质情况

1、业务资质

按《电信业务经营许可管理办法》及《互联网文化管理暂行规定》的相关要求，公司应取得由主管部门核发的《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》、《网络文化经营许可》。目前，公司已办理相关备案登记手续，并取得相关许可，具体如下：

证书名称	发证机关	证书编号	发证日期	有效期	许可内容
增值电信业务经营许可证	北京市通信管理局	京 ICP 证 120137 号	2012 年 03 月 01 日	至 2017 年 03 月 01 日	业务种类为第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务和移动网络信息服务业务）
网络文化经营许可	北京市文化局	京网文 [2011]0819-296	2013 年 07 月 26 日	至 2014 年 12 月 31 日	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）

2、软件企业认证

证书名称	单位名称	发证机关	证书编号	发证日期	有效期
软件企业认定证书	飞扬天下	北京市科学技术委员会	R-2012-0858	2012 年 12 月 17 日	-
软件产品登记证书	飞扬天下	北京市经济和信息化委员会	京 DGY-20120-5671	2012 年 12 月 28 日	五年

3、高新技术认证

证书名称	单位名称	发证机关	证书编号	发证日期	有效期
中关村高新技术企业证书	飞扬天下	中关村科技园区管理委员会	20132080018701	2013 年 11 月 06 日	三年
高新技术企业证书	飞扬天下	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	GR201311001449	2013 年 12 月 05 日	三年

4、ICP 备案号情况

序号	域名	网站名称	网站备案/许可证号	审核通过时间
1	fly99.com fly99.com.cn	北京飞扬天下网络科技有限公司官方网站	京 ICP 备 11049124 号-1	2013-06-03
2	752g.com	北京飞扬天下网络科技有限公司页游中心	京 ICP 备 11049124 号-2	2013-06-03
3	9292w.com	就爱玩	京 ICP 备 11049124 号-3	2013-06-03

5、网络游戏备案情况

序号	游戏名称	编号	发送批文日期
1	鬼话钟馗	文网游备字（2013）C-RPG005 号	2013 年 2 月 6 日
2	圣斗士传说	文网游备字（2013）C-RPG048 号	2013 年 7 月 23 日
3	天下大乱	文网游备字（2013）W-RPG138 号	2013 年 7 月 23 日

6、特许经营权情况

截止本公开转让说明书签署日，公司未取得任何特许经营权。

四、公司主营业务相关情况

（一）报告期内公司主要产品收入情况

名称	2014 年 1-3 月		2013 年度		2012 年度	
	业务收入（元）	占比（%）	业务收入（元）	占比（%）	业务收入（元）	占比（%）
游戏产品代理运营	167,943.81	99.33	4,021,527.30	72.41	5,258,234.48	100.00
自主开发游戏产品	1,130.38	0.67	1,437,922.88	25.89	0.00	0.00
技术服务	0.00	0.00	94,339.62	1.70	0.00	0.00
合 计	169,074.19	100.00	5,553,789.80	100.00	5,258,234.48	100.00

注：2012年度，公司业务收入的主要来源于网络游戏《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》的代理运营收入；2013年度，公司业务模式由单纯的网络游戏运营向自主开发及代理运营双驱动经营模式转变，故本年度业务收入主要来源于网络游戏《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》的代理运营收入及自主开发游戏产品《游龙记》，其中，自主开发游戏产品《游龙记》的收入为授权金收入。2014年1-3月份，公司营业收入主要来源于代理运营的网络游戏《圣斗士传说》，而自主开发游戏产品《天下大乱》仍在内部测试阶段，故营业收入金额较小，为1,130.38元。

（二）报告期内主要客户情况

公司所面向的客户主要为游戏玩家。报告期各期内，公司按最终客户分类，前五大客户销售具体情况如下：

2012 年度至 2014 年 1~3 月份公司前五名客户基本情况

2014 年 1~3 月份		
客户名称	营业收入（元）	占营业收入的比例（%）
21010619880615****	3,180.00	1.88
15250219820522****	3,050.00	1.80
31010319820904****	2,655.00	1.57
32031119820414****	2,500.00	1.48
44090219800825****	2,500.00	1.48
合 计	13,885.00	8.21
2013 年度		
客户名称	营业收入（元）	占营业收入的比例（%）
34022119850311****	83,260.00	1.50
51152119911102****	40,998.00	0.74
33030219820503****	28,900.00	0.52
65010319811201****	21,750.00	0.39
33900519820629****	19,232.00	0.35
合 计	194,140.00	3.50
2012 年度		
客户名称	营业收入（元）	占营业收入的比例（%）

37030319851111****	103,534.00	1.97
42070419790925****	103,200.00	1.96
42010419790105****	97,634.00	1.86
42112219811001****	93,100.00	1.77
44030119790818****	91,557.00	1.74
合 计	489,025.00	9.30

公司不存在向单个客户的销售比例超过当期营业收入 50%的情况。

另外，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员或持有公司 5%以上股份的股东均未在前五名客户中占有权益。

（三）报告期内主要供应商情况

公司采购产品主要包括美术资源库、广告服务、服务器等。具体情况如下：

2012 年度至 2014 年 1~3 月份公司前五名供应商基本情况

2014 年 1~3 月份		
供应商名称	采购金额（元）	占采购总额的比例（%）
北京金硕纪元科技发展有限公司	1,000,000.00	62.51
连诗雅	500,000.00	31.25
北京光环新网科技股份有限公司	45,070.00	2.82
曙光信息产业(北京)有限公司	41,150.00	2.57
网宿科技股份有限公司	13,100.00	0.82
合 计	1,599,320.00	99.97
2013 年度		
供应商名称	采购金额（元）	占采购总额的比例（%）
北京金硕纪元科技发展有限公司	2,400,000.00	40.64
维沃多科技（北京）有限公司	1,500,000.00	25.40
北京中和同达电子科技有限公司	800,000.00	13.55
大水（北京）科技有限公司	470,000.00	7.96

北京臻域合众广告有限公司	450,000.00	7.62
合 计	5,620,000.00	95.17
2012 年度		
供应商名称	采购金额（元）	占采购总额的比例（%）
成都鼎乾网络科技有限公司	1,300,000.00	26.83
北京创世奇迹广告有限公司	1,253,644.00	19.17
神州数码系统集成服务有限公司	1,134,150.00	23.41
大水（北京）科技有限公司	950,000.00	19.61
深圳市众游城科技有限公司	300,000.00	6.19
合 计	4,612,794.00	95.20

报告期内，从前五大供应商的采购额分别占同期采购总额的99.97%、95.17%、95.20%，占比较高，主要原因为公司采购项目较少，且单笔金额较大所导致。从具体情况来看，公司在报告期内，未对单一或少数供应商形成重大依赖。

另外，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员或持有公司 5%以上股份的股东均未在前五名供应商中占有权益。

（四）对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

1、报告期内，对公司持续经营有重大影响的业务合同如下：

合同类型	对方名称	合同履行情况	项目内容	合同金额	签订日期
产品运营合同	成都鼎乾网络科技有限公司	履行中	成都鼎乾授予公司在全球范围内《圣斗士传说》网络游戏的代理运营权；截止 2013 年 12 月 31 日，飞扬天下运营该游戏运营收入应该达到 2000 万元以上，如未达到，将退还飞扬支付的分成款	在大陆地区，公司向成都鼎乾支付总收入 35%；大陆地区以外，公司向成都鼎乾支付总收入 70%；	2011 年 10 月 15 日
			成都鼎乾提供的《圣斗士传说》游戏产品没有达到预期收益指标，退还飞扬天下支付的分成款 1,528,456 元；成都鼎乾承诺于 2014 年 12 月 14 日前将此款项全部退还	152.8456 万元	2013 年 12 月 15 日

	深圳市众游城科技有限公司	履行中	深圳众游城授予公司在中国大陆范围内《鬼话钟馗》网络游戏的代理运营权	在大陆地区，公司向深圳众游城支付总收入 30%	2012 年 8 月 16 日
	北京华夏图腾科技有限公司、广州天海网络科技有限公司	履行中	广州天海通过中介方华夏图腾获得公司开发页面游戏《游龙记》的代理运营权	150.00 万元	2013 年 7 月 15 日
	北京百度网讯科技有限公司	履行中	飞扬天下将页面游戏《战天 OL》授权百度在协议约定区域内进行运营	每自然月合作双方按合同约定分成比例进行运营收入分成（具体分成比例双方约定不准以任何形式对第三方透露）	2014 年 5 月 26 日
采购合同	大水（北京）科技有限公司	履行完毕	公司委托大水（北京）按照合同中的相关要求对相关美术资源的制作	138.00 万元	2012 年 8 月 1 日
	神州数码系统集成服务有限公司	履行中	采购戴尔服务器	55.44 万元	2012 年 4 月 12 日
	北京金硕纪元科技发展有限公司	履行中	公司委托金硕纪元按合同要求进行相关美术资源及手机游戏组件的制作	400.00 万元	2013 年 12 月 12 日
	北京中和同达电子科技有限公司	履行中	公司委托中和同达按合同要求进行相关美术资源及手机游戏组件的制作	110.00 万元	2013 年 12 月 12 日
	维沃多科技（北京）有限公司	履行中	公司委托维沃多按合同要求进行相关美术资源的制作	150.00 万元	2013 年 7 月 25 日
支付合同	快钱支付清算信息有限公司	履行中	提供支付服务	-	2012 年 2 月 07 日
	支付宝（中国）网络技术有限公司	履行中	提供支付服务	-	2011 年 12 月 26 日
	北京易网合纵网络科技有限公司	履行中	提供充值服务	-	2011 年 12 月 26 日
	北京神州付科技有限公司	履行中	提供支付服务	-	2011 年 12 月 30 日

注：上述对企业经营具有重大影响的待履行合同均处于正常履行中。此外，公司为依法获得在腾讯应用平台合法运营向客户提供各种服务的应用程序（不限于游戏类服务）的权利，现已与腾讯公司签订《应用用户协议》，公司所开发游戏产品《战天 OL》已在腾讯平台进行内测，双方协议也在正常履行中。

2、报告期内，对公司持续经营有重大影响的借款合同如下表所示：

借款方	借款类型	币种	贷款金额(元)	利率	期限	结息方式	起止日期
宁波银行股份有限公司北京分行	抵押、保证借款	人民币	2,400,000.00	7.80%	12 个月	按月计算	2013.12.12-2014.12.11
中国工商银行股份有限公司北京石景山支行	保证借款	人民币	800,000.00	7.20%	12 个月	按月计算	2013.12.11-2014.12.11
宁波银行股份有限公司北京分行	抵押、保证借款	人民币	1,000,000.00	7.80%	12 个月	按月计算	2014.01.07-2015.01.06

五、公司商业模式情况

根据公司具体业务情况，公司所属细分子行业为互联网信息服务业下的网络游戏开发与运营服务行业。在公司转型前，公司主要以代理运营客户端网络游戏为主，已授权代理运营的网络游戏产品《圣斗士传说》为公司带来一定的收入；在公司转型为开发兼运营的综合游戏服务商后，公司现主要利用自主研发团队研发的游戏引擎进行页面游戏及手机游戏产品的开发，现阶段有《战天OL》、《天下大乱》、《游龙记》等页面游戏及《雷电战机》（暂定游戏名）、《泡泡龙》（暂定游戏名）等手机游戏处于开发或测试阶段。

公司主要采取虚拟道具收费模式。在该模式下，公司将独立开发或代理运营迎合游戏玩家需求的网络游戏产品，公司将网络游戏产品导入到自有或百度、腾讯等知名第三方页面运营平台，并通过各种有效的推广手段（如公司推广平台“Fly99.com”与“752g.com”）吸引游戏玩家注册后，登陆进行游戏。网络游戏玩家在公司指定平台注册游戏账号，游戏玩家通过向专属账号充值（充入真实货币）以换取游戏虚拟货币（元宝）后，使用虚拟货币（元宝）在游戏中购买游戏道具（武器、服装、经验值等）来达到提升游戏人物等级的游戏目的，在此过程中，游戏玩家的充值行为即为公司获取收入的主要来源。

综上，公司作为一家网络游戏产品开发兼运营的综合游戏服务商，现已形成具有“平台+内容”的完整商业模式游戏公司。

关于公司具体的业务模式详见“第二节 公司业务”之“二、公司内部组织结构及主要生产业务流程”之“（二）公司主要业务模式及流程”。

六、公司所处行业概况、市场规模及行业基本风险特征

根据证监会颁布的《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司所属行

业应为互联网和相关服务（I64）；同时，根据我国《国民经济行业分类》国家标准（GB/T 4754-2011），公司所属行业应为信息传输、软件和信息技术服务业中互联网和相关服务（I64）中的互联网信息服务业（I642）。根据公司具体业务情况，公司所属细分子行业为互联网信息服务业下的网络游戏开发与运营服务行业。

（一）行业基本概况

1、行业现行管理体制

目前，我国网络游戏开发与运营服务行业主要由政府部门和行业协会共同管理。政府主管部门为国家工业和信息化部、文化部、新闻出版总署（国家版权局），行业协会主要是中国软件行业协会游戏软件分会。

国家工业和信息化部主要职能为拟订高技术产业中涉及信息产业等的规划、政策和标准并组织实施，指导行业技术创新和技术进步，以先进适用技术改造提升传统产业，组织实施有关国家科技重大专项，推进相关科研成果产业化，推动软件业、信息服务业和新兴产业发展。网络游戏开发与运营服务行业主要由国家工业和信息化部软件服务业司监管，其主要职责为指导软件业发展；拟订并组织实施软件、系统集成及服务的技术规范和标准；推动软件公共服务体系建设；推进软件服务外包；指导、协调信息安全技术开发。

文化部主要职能为拟订文化产业发展规划和政策，起草有关法规草案；扶持和促进文化产业建设与发展；推进文化产业信息化建设；指导文化产业基地和区域性特色文化产业群建设；督促重大文化产业项目实施，配合推进对外文化产业交流与合作；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展。

新闻出版总署（国家版权局）是国务院直属机构之一，主管全国新闻出版事业与著作权管理工作。中华人民共和国国家版权局是中华人民共和国最高的著作权行政管理部门，也是最高的著作权行政执法机关。其主要职责是拟订国家版权战略纲要和著作权保护管理使用的政策措施并组织实施，承担国家享有著作权作品的管理和使用工作，对作品的著作权登记和法定许可使用进行管理；针对互联网领域的审核互联网从事出版信息服务的申请，对互联网出版信息内容实施监督管理。

中国软件行业协会游戏软件分会（CGIA）是经电子工业部和国家民政部的批准成立的，为我国游戏行业合法主管协会。中国软件行业协会游戏软件分会的主

要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理,是全国性的行业组织。

2、法律法规及相关政策

随着中国互联网的快速发展，网络游戏已成为新的网络文化业态，是广大人民群众在互联网上消费娱乐的重要文化产品。为保障网络游戏行业健康与快速发展，政府的监督与管理将起到至关重要的作用。网络游戏行业现行主要法律法规及相关政策如下：

2000年9月25日，国务院颁布《互联网信息服务管理办法》，明确了从事经营性互联网信息服务，应当向地方电信管理机构或者国务院信息产业主管部门申请办理互联网信息服务增值电信业务经营许可证。

2007年7月16日，新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部等八部委联合发布《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》，对未成年人游戏在线时间、实名认证等做出了一系列的规定。

2009年6月4日，文化部、商务部联合发布的《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作通知》明确：“网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换发行企业自身所提供的虚拟服务，不得用以支付、购买实物产品或兑换其它企业的任何产品和服务；网络游戏运营企业不得在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下，采取抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币。”。

2010年6月3日，文化部签发《网络游戏管理暂行办法》是我国第一部专门进行网络游戏进行管理的部门规章，对中国网络游戏健康发展将起到积极的引导作用。《网络游戏管理暂行办法》明确了适用范围及“网络游戏”、“网络游戏上网运营”、“网络游戏虚拟货币”等概念，同时对网络游戏内容管理、未成年人保护、经营行为、虚拟货币发行及管理做出制度安排。

2012年2月，文化部发布的《“十二五”时期文化产业倍增计划》提出“十二五”期间，文化产业增加值年平均现价增长速度高于20%，2015年比2010年至少翻一番，实现倍增；《“十二五”时期文化产业倍增计划》也明确提出到2015年，游戏市场收入达到2000亿元，鼓励网络游戏企业到海外投资，形成10家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业。

近期，文化部将发布《网络游戏审批管理细则》，将明确行业运营秩序，为企

业提高自主创新能力、创作出版更多精品力作提供制度保障。

3、行业发展历程及发展趋势

(1) 行业发展历程

I 游戏行业诞生期（1992 年~1998 年）

1992 年起，在我国互联网市场上出现了《侠客行》等一批文字形式的网络游戏产品，标志着我国网络游戏产业的萌芽就此诞生；1998 年 6 月，联众网络游戏世界正式推出，标志着我国网络游戏产业的发展迈出了第一步，1998 年也成为网络游戏产业元年。

II 游戏行业起步期（1999 年~2002 年）

1999 年国内推出第一款简易的图形文字 MUD 游戏《笑傲江湖之精忠报国》使中国文字 MUD 的水平提升了一大步，直到国内一些 MUD 玩家开始架设 UO 的模拟服务器，才正式宣告文字 MUD 历史的终结。1999 年，90 年代最耀眼的网络游戏《网络创世纪》民间模拟服务器终于在国内出现了，并陆续在北京、上海、深圳等国内一线城市广为流行。

2000 年 6 月华彩公司正式发行中国大陆第一款大型多人在线网络游戏《万王之王》，在某种程度上来说，为网络游戏在中国内地的发展奠定了基石。

2002 年，中国网络游戏产业调查报告暨网络游戏产业峰会在成都召开，此次会议将当时中国游戏业界的众多厂商、渠道商和业内传媒汇聚起来，从而为网络游戏产业链中各环节、各领域的商家提供了一个广阔的交流平台，标志着中国网络游戏产业链的正式形成，从而被誉为中国网络游戏产业史上的开山里程碑。

III 游戏行业快速发展期（2002 年~2005 年）

2004 年中国网络游戏产业全面进入大运营商时代，市面上运营的一线网络游戏产品不再单纯依赖国外进口，部分国产网络游戏开始快速发展。

纵观这一时期的中国网络游戏产业，网络游戏的市场格局、产品种类、游戏运营商的经营策略发生了诸多变化。一条以网络游戏开发商、网络游戏运营商及游戏玩家为主链，互联网服务提供商、网游媒体、服务器经销商以及游戏软件分销商等为辅链的网络游戏产业链在全国范围内迅速地膨胀和延伸。

IV 游戏行业调整期（2006 年至今）

这几年来，中国网络游戏产业自主研发结束了高速发展的井喷时期，虽然外有各种海外产品的强势冲击，内有激烈的市场竞争淘汰，但国产民族网络游戏依

然占据了国内网络游戏市场的主导地位，并且表现出持续扩大的良好势头。在游戏行业调整期内，中国网络游戏研发企业已经逐渐由初期的高速、盲目扩张向现今的稳健发展、相互兼并转变。

（2）行业发展趋势

根据《2013 年中国游戏产业报告》显示，2013 年，中国游戏市场用户数量约达 4.9 亿人，2013 年中国游戏市场实际销售收入 831.7 亿元，过去 5 年 CAGR（年复合增长率）40.6%。整个游戏市场出现客户端游戏、页游、移动游戏等多形态共同繁荣局面。随着 PC 互联网用户增速趋缓，客户端游戏行业未来 5 年 CAGR 将下降至 12%，2017 年市场规模 811 亿元；网页游戏行业随着用户增速的下降未来 5 年 CAGR 为 11.8%，2018 年收入有望超过 200 亿元；另外，智能手机迅速普及正在推动移动互联网时代的快速到来，移动游戏正在享受行业的快速成长期，2013 年移动游戏行业实现销售收入 112.4 亿元，同比增长 247%，预计未来 5 年中国移动游戏市场规模有望达到 610 亿元，未来 5 年的 CAGR 为 40%。

4、上下游产业链分析

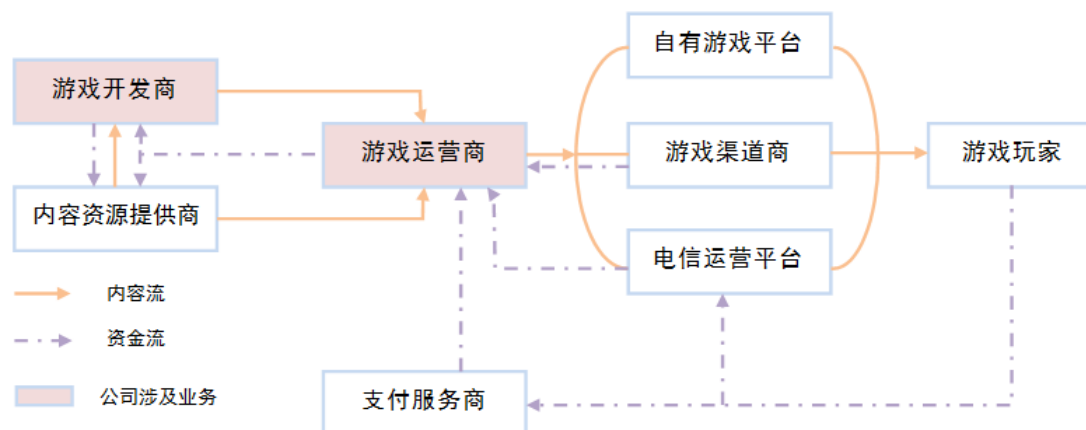
目前，国内主流游戏产品按照技术手段分类为客户端游戏、页面游戏、移动端游戏等，其产业链结构基本相似，主要由游戏开发商、游戏运营商、游戏渠道商、支付服务商和游戏玩家等组成。在游戏产业的上下游中，公司主要涉及的游戏开发与游戏运营两版块业务，它们之间由内容流与资金流关联，现已形成完整的产业链条。

（1）游戏开发商根据市场需求进行网络游戏产品的设计开发，一般情况下，其拥有游戏的知识产权。游戏开发商通过将游戏产品的知识产权让渡给游戏运营商获取收益，在产业链条中处于前端主导地位。

（2）游戏运营商是具有各类渠道资源的运营平台，也处于产业链条前端，其为游戏开发商、游戏渠道商和支付服务商、游戏玩家等产业主体之间搭建合作桥梁。游戏运营商主要以提供游戏发行推广、出售游戏道具、业务维护等用户增值服务来取得收益。

（3）游戏渠道商是连接游戏运营商与游戏玩家的媒介，主要为采用独立代理运营、联合运营等形式将发行的游戏产品通过 Web 门户或社区、WAP 站点、移动终端应用软件和平面媒体等传播媒介向游戏玩家进行推广。

（4）支付服务商主要是为游戏玩家提供充值计费的支付渠道。



5、行业周期性、区域性、季节性特征

（1）周期性

我国游戏产业发展至今，互联网页面游戏、移动端游戏和客户端游戏市场均已处于快速发展阶段，该行业在宏观经济衰退期内抗周期性较强，受宏观经济波动的影响较小，行业波动的周期性不明显。

（2）区域性

从宏观层面上，网络游戏产业作为互联网时代的新型业态与区域经济、文化的发展水平、人口数量与结构等因素有着密切关系；在微观层面上，游戏产品作为非刚性需求，占用消费者额外支出，网络游戏产业与消费者收入、嗜好等因素有着密切关系，故网络游戏产业发展呈现出一定的区域性，其市场需求主要集中于经济发达的沿海省份地区及一线重点城市。

（3）季节性

互联网页面游戏、移动端游戏和客户端游戏作为娱乐性休闲产品，更多为占用消费者闲暇时间，其消费需求为非刚性的，故该行业总体受季节性影响不明显。但也会受到春节、“十一”等节假日因素的影响，相应的业务量可能会稍有下降，主要原因为：一方面，市场的参与者（游戏运营商、游戏渠道商等）推广力度下降，另一方面，游戏用户在节假日期间可选择娱乐休闲活动种类增多，挤占游戏用户的消费时间。总体上，本行业不存在明显的季节性特征。

6、影响行业发展的有利与不利因素

（1）影响行业发展的有利因素

① 国家相关政策支持

2012 上半年，在国家发展和改革委员会、工业和信息化部等部委联合印发下

一代互联网“十二五”发展建设意见中，将拉动网游出口作为新的目标。新闻出版总署加大海外出口文化企业的扶持力度，就实施细则制定展开了一系列积极的交流工作，在网游企业当中引起了热烈反响；文化部也推出了《“十二五”时期文化产业倍增计划》，表示将培养一批内容健康向上、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，中国游戏产业继续保持快速增长，整个游戏市场出现客户端游戏、页游、移动端游戏等多形态共同繁荣局面。2014年，国家新闻出版广电总局副局长孙寿山表示，国家有关部门将进一步扶持网络游戏产业繁荣发展，深入落实《新闻出版总署关于支持民间资本参与出版经营活动的实施细则》，降低进入门槛，鼓励和支持非公有制文化企业有序参与网络游戏出版，鼓励和支持网络游戏出版企业与传统出版企业开展多种形式合作。

② 用户群体规模逐年增加

中国互联网络信息中心（CNNIC）发布《中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至2013年12月，中国互联网用户规模达6.18亿，互联网普及率为45.8%。其中，手机网民规模达5亿，继续保持稳定增长。2013年中国网络游戏用户增长速度明显放缓，从2012年的59.5%降至54.7%，网络游戏用户规模为3.38亿，增长数量仅为234万；截至2013年12月，我国手机网络游戏用户数为2.15亿，较2012年底增长7594万，年增长率达到54.5%。互联网游戏用户规模的逐年增加有利于推动该行业的快速发展。

③ 各类游戏产品多平台互联性能增强

随着游戏行业下游终端应用领域的发展，各类游戏终端硬件进一步标准化、系统软件兼容性进一步地提高，将增强各类游戏产品多平台互联性。移动终端游戏、客户端游戏和应用其他传媒载体的游戏等产品可在各类终端应用平台间随意互通互联。各类游戏产品多平台互联性能增强在提高游戏玩家的用户体验感的同时，也将进一步促进游戏研发及运营产业发展，从而有利于推进网络游戏产业整体快速发展。

（2）影响行业发展的不利因素

① 专业人才缺乏

伴随着网络游戏产业的发展，由于质量优良、结构合理及独具创造性的专业人才缺乏，使得我国网络游戏公司仍属于粗放式发展，专业人才缺乏将成为制约网络游戏产业发展的桎梏。网络游戏开发程序复杂，技术革新快，培训机构的培

训水平参差不齐，使得从业人员的实操能力欠缺。未来，网络游戏产业将由粗放型发展转向精品化、个性化发展，其对游戏美术设计师、角色动画设计师、高级动漫游戏造型设计师、3D 媒体设计师等高端专业人才的需求将逐年递增，故专业人才的缺乏将对该行业的高速发展产生一定的不利影响。

② 市场竞争环境存在瑕疵

目前，我国网络游戏市场竞争环境存在瑕疵。一方面，网络游戏市场发展迅速，部分中小游戏开发商为减少研发周期、降低研发成本，以盗取市场热卖游戏产品的版权来获取短期利益；另一方面，受研发能力、资金缺口等因素的限制，部分游戏公司在利益的驱动下，研发、运营内容不健康、质量低下的游戏产品，损害消费者利益。若网络游戏市场不良竞争环境不加以制度约束，将会对整个产业发展产生一定的不利影响。

7、行业进入壁垒

（1）市场准入壁垒

根据《中华人民共和国电信条例》的相关规定，国家对电信业务经营按照电信业务分类，实行许可制度。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》。另外，根据《互联网文化管理暂行规定》的相关规定，将游戏公司归类于经营性互联网文化单位，该类企业由省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门核发《网络文化经营许可证》。行业进入许可制度使得网络游戏行业具有一定的市场准入壁垒。

（2）技术壁垒

游戏公司的技术实力与游戏玩家的体验、网络终端支持、游戏产品的质量等多方面有着密切的联系。网络游戏行业技术发展及更新速度较快，在行业快速发展的过程中，进入者的不断涌入将使得业内竞争日趋激烈；同时，游戏玩家群体的游戏行为逐步成熟将使得网络基础环境不断改善。在市场竞争加剧与游戏玩家升级的作用下，网络游戏的品质将不断升级，要求网络游戏开发及运营公司具备技术创新与研发能力，故网络游戏行业具有一定的技术壁垒。

（3）人才壁垒

网络游戏行业为文化创意产业的分支，其对从业人才的专业水准要求较高。在产品研发领域，游戏开发人才应具备美工设计、音效设计、程序设计等多领域

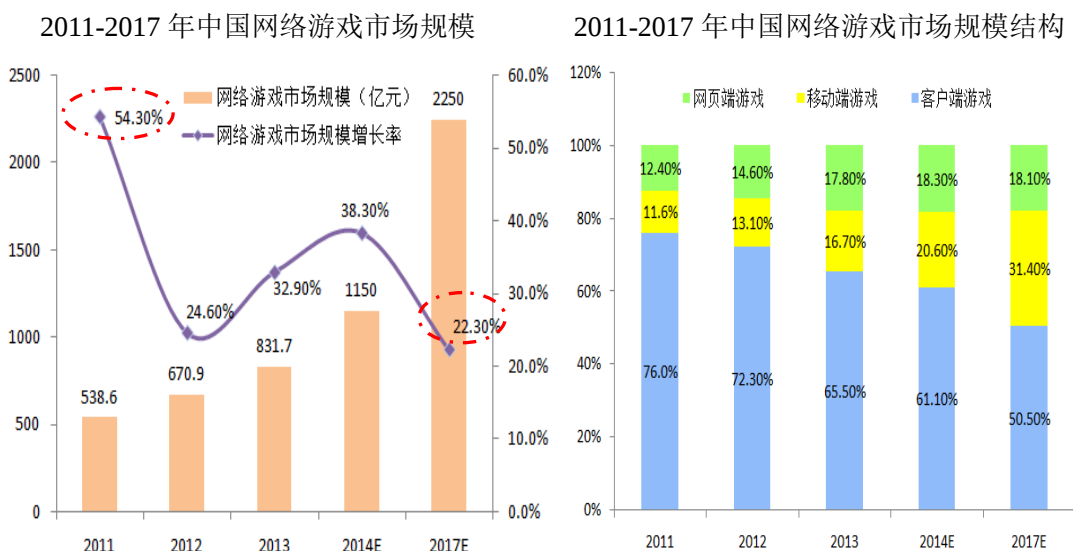
知识，并能整合加以运用；而对于游戏产品运营领域的人才，应具备产品策划、渠道整合、游戏运维等综合能力。目前，仅占据市场份额较大的几家巨头公司对高端复合人才具有一定吸引力，多数网络游戏公司存在专业技术人才紧缺的现象。游戏开发和运营方面的高端人才是进入本行业的主要壁垒之一。

（二）市场规模情况

1、网络游戏市场整体规模情况

根据艾瑞咨询公司公布的《2013 年中国网络游戏的数据报告》显示，2013 年我国网络游戏市场规模接近 900 亿元，同比增长 33%。报告预计，2014 年我国网络游戏市场规模有望突破千亿元大关，达到 1150 亿元，到 2016 年我国网络游戏市场规模将突破 2000 亿元。

根据中国版协工委（GPC）、国际数据公司（IDC）和伽马新媒（CNG）联合推出的《2012 年中国游戏产业报告》及 i-Research 咨询公司公布的数据显示，2013 年中国网络游戏市场规模为 831.7 亿元，同比增长 32.9%；并预测到 2017 年，中国网络游戏市场规模将突破 2000 亿元，同比增速将保持在 20%以上。需说明，2011 年网络游戏市场规模较 2010 年增长迅猛，故较 2011 年网络游戏市场规模增长率较 2012 年同比网络游戏市场规模增长率高出 29.7%，同理，随着网络游戏市场规模逐年递增，较大的规模基数也为 2017 年预测网络游戏市场规模增长率较 2016 年预测值下降的原因。



注：数据来源于 MC、GPC、IDC、CNG、i-Research

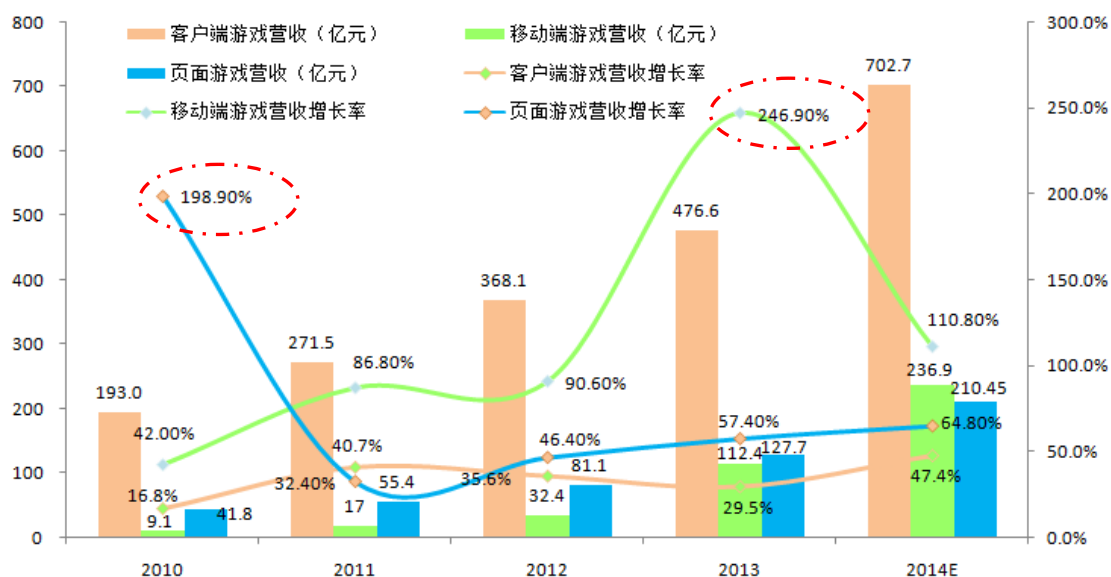
根据 i-Research 咨询公司公布的相关数据显示，2013 年中国网络游戏细分市场主要分为客户端游戏、页面游戏、移动端游戏，其分别占据市场的 65.6%、17.8%、

16.7%，其中，客户端游戏占比市场权重较大，仍旧为网络游戏产业的核心。数据显示，未来受到页面游戏及移动游戏发展的挤占，客户端游戏市场占有率将逐年递减，至 2017 年将递减至 50.5%，而页面游戏市场占有率将较为稳定地维持在 20% 左右的市场份额；在移动游戏方面，随着智能移动终端的技术革新，其爆发式增长将促使移动游戏的迅猛发展，移动游戏市场的成长即将进入快速上升通道，到 2017 年，其市场占有率将达到 31.4%。

2、细分游戏市场规模情况

2013 年中国客户端游戏市场规模达到 476.6 亿元，市场规模增长率为 29.5%，较 2012 年的 32.4% 有所放缓。客户端游戏市场规模增量放缓的主要原因之一为客户游戏市场趋于成熟，企业间正寻找差异化经营发展的突破口，除了传统 MMORPG 市场之外，通过探索 FPS 或 MOBA 等细分市场建立新的增长点，预计 2014 年市场规模增长率将反弹至 47.4%。

2010 年-2014 年细分游戏市场规模情况



注：数据来源于 MC、GPC、IDC、CNG、i-Research

自 2010 年中国网页游戏市场规模出现了爆发式的增长后，网页游戏市场规模一直稳步增长。至 2013 年，中国网页游戏市场规模达到 127.7 亿元。网页游戏在独立运营与联合运营商业模式的双重驱动下将得到进一步增长，预计 2014 年网页游戏市场规模可达 210.45 亿元，市场规模增长率为 64.8%。

在国内智能终端高速发展及快速渗透的带动下，国内移动游戏市场实现飞跃式发展，由 2012 年 32.4 亿元的智能移动游戏市场规模上升至 2013 年的 112.4

亿元，其市场规模增长率高达 246.9%。未来随着智能设备普及速度的减缓，智能机游戏市场规模的增速将相对有所减缓，但 2014 年的同比增长依然会达到 110.8%。以 2013 年为基点，在腾讯、网易、盛大、搜狐、完美世界、巨人等公司的推动下，预计智能移动端游戏市场 5 年内将超过 500 亿，未来五年将增长 10 倍以上。

（三）行业风险特征情况

1、政策风险

国家相关政策的制定与执行对游戏产业的发展至关重要。我国游戏行业受工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局的监管，其对游戏内容的设定、游戏版权、游戏的发行及游戏经营公司的资质都进行了相关的制度规定。为该行业的健康、快速发展，游戏产业监管部门将制定相关法律法规对其进一步规范管理。不确定的监管政策将对网络游戏产业的经营带来一定的不确定性。

2、行业风险

网络游戏行业的健康、快速发展的基础为互联网的稳定发展，互联网与游戏公司技术服务稳定性有着密切的关联。网络游戏产品主要投放在公开网络平台中，如游戏运行网络出现软硬件技术故障，则可能会造成游戏玩家私人信息的丢失及经济损失，进而将降低游戏玩家的用户体验。同时，网络游戏行业竞争环境尚需进一步完善，仍存在非法服务器运行未获授权的网络游戏等非法竞争现象。因此，国内网络游戏行业仍存在一定的行业风险。

3、市场竞争风险

我国网络游戏产业自 1992 年第一款网络游戏投入商业营运以来，经历了萌芽期、起步期和快速发展期，并从 2010 年开始，网络游戏产业进入市场细分加剧阶段，行业已进入调整期。网络游戏公司从运营能力的竞争转向以资本实力进行竞争，从产品竞争发展到平台系统竞争，游戏业将发生非常频繁、规模较大的并购，市场准入门槛大幅度提高。

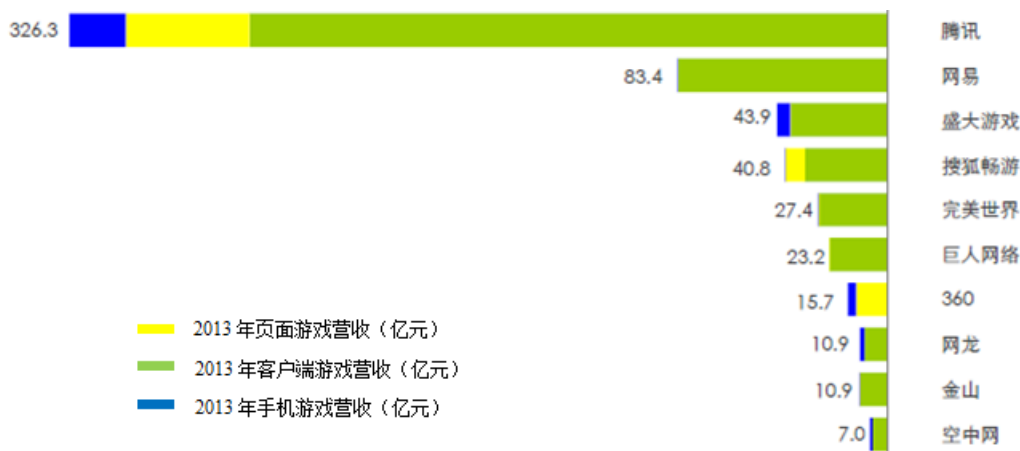
七、公司面临的主要竞争状况

（一）行业竞争格局

据艾瑞公司发布的《中国网络游戏上市企业收入规模TOP10》显示，2013年中国网络游戏上市企业收入规模TOP10中，腾讯公司的游戏营收居首位，达到 326.3 亿元，占比 TOP10 总营收的 55.4%，占据全国游戏营收的三成以上，而 TOP10 中，前五名网络游戏上市企业收入规模占比 TOP10 总营收的 88.5%，分别为腾讯、

网易、盛大游戏、搜狐畅游、完美世界。

2013 年中国网络游戏上市企业收入规模 TOP10



注：数据来源于 i-Research 咨询公司

据中国互联网络信息中心（CNNIC）研究发现，中国游戏行业用户规模增长放缓，用户黏性降低，多端化游戏发展已越来越明显，游戏行业格局发生变化。据不完全统计，2013 年以来，A 股有近 45 家上市公司发起游戏相关的产业并购重组与合作事项，其中 27 宗涉及移动端游戏，涉及产业整合规模约为 170 亿元。未来几年内，游戏行业格局将通过业内公司的淘汰、整合、创新和资本运作进一步确立，百度、阿里、腾讯三大巨头将领军该市场。

（二）公司在行业中的竞争地位

根据《中国互联网发展报告》数据显示，2013 年中国网络游戏行业总收入中主要收入来源于客户端游戏，但页面游戏与手机游戏的增长速度最大，预计页面游戏 2014 年网页游戏市场规模可达 210.45 亿元，市场规模增长率将为 64.8%，而手机游戏市场 5 年内将超过 500 亿，未来五年将增长 10 倍以上。公司决策层认为页面游戏及手机游戏市场存在巨大发展空间，因此 2013 年业务开始向页面游戏与手机游戏的开发与运营方向转变。目前，公司该业务处于起步阶段，竞争地位不突出。

国家新闻出版广电总局将于 2014 年落实《新闻出版总署关于支持民间资本参与出版经营活动的实施细则》，降低进入门槛，鼓励和支持非公有制文化企业有序参与网络游戏出版，鼓励和支持网络游戏出版企业开展多种形式合作。现公司虽然规模尚小，且处于转型期，属于行业内创业期的网络游戏公司，但公司将借助相关扶植政策的基础上，充分利用自主开发优势，在网页游戏、移动端游戏一

体化开发、运营上取得快速发展，形成独特的竞争力，力争排名行业前列。

（三）公司主要业务领域竞争对手

1、北京昆仑万维科技有限公司

北京昆仑万维科技有限公司旗下包括北京昆仑游戏、Brothersoft&1mobile 应用商店、Raidcall 等。

昆仑游戏为原有游戏运营平台“昆仑在线”更名而来，整合昆仑所有相关游戏业务（包括移动端游戏、页游、客户端游戏的研发与发行）。自 2008 年以来，昆仑公司除大力发展网页游戏外，一直着力探索新业务、新发展模式。2009 年以来，昆仑万维相继成立昆仑东南亚、昆仑日本、昆仑韩国、昆仑欧洲、昆仑美国，成功把《三国风云》、《傲视天地》、《傲剑》等一系列国产游戏带入国际市场，其中《傲视天地》在昆仑的全球运营下，在日本、欧美都进入网页游戏市场前 3 名。

Brothersoft 应用商店是昆仑万维集团推出的面向海外市场的 PC 应用软件分发平台，提供超过 20 万款游戏应用下载，活跃用户超过 400 万。1mobile 应用商店是昆仑万维集团推出的面向海外市场的安卓应用分发平台。目前，提供超过 30 万款游戏应用下载，支持 17 种语言，活跃用户超过 500 万。

Raidcall 为由昆仑万维研发的一款多人语音聊天软件。支持多级频道权限管理，方便构建和管理专属社群，是组织网络游戏、群聊、在线 K 歌等多人在线活动的最佳即时语音聊天软件。目前，该多人语音聊天软件在俄罗斯及港澳台地区市场占有率居首。

2、成都页游科技股份有限公司

公司主营业务为网络游戏产品的开发和运营服务。公司自成立以来，先后推出了《斗破苍穹web》、《仙逆》、《斗破苍穹》、《天珠变》四款网页游戏以及移动端网络游戏《天珠OL》。

公司拥有专业的网络游戏开发、策划、运营、维护团队，并拥有《天珠变》、《阳神》、《仙逆》和《江山美人志》等四款热门网络小说的网络游戏改编权，致力于网页游戏和移动端游戏自主研发与运营；公司依靠自主开发或委托专业游戏研发机构开发由热门网络小说改编成的网页游戏，通过自建的运营平台或与其他机构合作的联营平台，运营推广公司的网络游戏产品，同时为游戏用户提供丰富的平台服务和增值服务。

3、完美世界（北京）网络技术有限公司

完美世界（北京）网络技术有限公司（以下简称：完美世界）是中国领先的网络游戏开发商和运营商之一。公司成立于 2004 年，致力于以自主原创为根本，以研发优质的精品网游为宗旨。

完美世界现主要基于自主研发的 Angelica 3D 游戏引擎、Cube 引擎以及 Eparch 2D 引擎为平台开发各类网络游戏，陆续推出了《完美世界》、《武林外传》、《完美世界国际版》、《诛仙》、《赤壁》、《热舞派对》、《口袋西游》、《神鬼传奇》、《梦幻诛仙》、《降龙之剑》、《神魔大陆》、《神鬼世界》、《倚天屠龙记》、《神雕侠侣》、《圣王》、《圣斗士星矢 online》等网络游戏产品。

凭借强大的技术实力及富有创意的游戏设计能力，完美世界迅速推出广受大众欢迎的游戏产品，以满足全球用户不断变化的需求。作为网络游戏产品提供商，完美世界正面向全球开展业务，全面拓展海外市场。目前，已经成功的将旗下部分产品出口到了海外一百多个国家和地区。

同时，完美世界在全球建立了自己的运营平台，在北美、欧洲和亚洲设有全资子公司自主运营游戏，并已成功将旗下游戏授权至亚洲、拉丁美洲、澳大利亚、新西兰、俄罗斯联邦及其它俄语地区等多个国家和地区的主要游戏运营商，为全球用户提供优质的互联网娱乐服务内容。

2007 年 7 月 26 日，完美世界成功登陆美国纳斯达克股票市场。

（四）公司竞争优势

1、公司竞争优势分析

（1）运营基础技术成熟、运营团队经验丰富

① 公司运营基础技术成熟

公司所采用的.net 平台开发技术已经 40 万人在线及 6000 万以上注册用户大数据流转的考验，其在运营数据的转移、存储、分析等方面具有一定的安全性与稳定性，为公司运营业务的拓展打好了坚实的基础。

② 运营团队经验丰富

目前，公司运营团队成员平均从业年限达到 5 年以上，包括了市场宣传、产品运营、运维保障、技术开发、客户服务等所有运营环节。且至少参与过 20 万在线客户端游戏的运营工作多年。同时，团队成员对游戏保持着专注与热情，大多

为某款游戏的意见领袖，能够把握用户的真实需求和游戏产品开发难度周期的关系。

（2）上下游资源优势

公司已积累众多网络游戏产业上下游资源，并与上下游合作伙伴建立了良好的合作关系。除公司本身拥有产品页面运营平台营运自有开发游戏产品外，公司与行业内其他运营服务商建立联运合作模式，以更好的发展游戏产品运营业务；在数据中心方面，长期租用业内有保障的服务器平台。总之，众多产业上下游资源优势将为公司长期快速发展打下坚实基础。

（3）技术优势

公司一直非常重视技术开发，故从公司创立伊始便不断地在产品技术领域进行人力、物力、财力的支持。目前，公司已开发出自有引擎infinite，并基于此引擎自主开发出多款游戏产品。

技术研发实力是公司发展基石，公司核心技术成员崔凯、卓子渊、王文敬等人均长期致力于技术开发，并在网络游戏技术开发领域具有丰富的经验。

2、公司的竞争劣势

（1）运营资金不足

网络游戏公司作为科技型企业，技术开发创新是企业发展的重要驱动力，公司由单纯的运营型网络游戏公司转型为开发兼运营型综合公司后，其游戏产品的前期开发支出与运营支出加大，增大了公司运营资金不足负担；同时，公司自成立之日起，投入资金来源渠道单一，基本来源于自有资金与银行贷款，财务费用的增加也成为公司快速发展的瓶颈。总之，公司运营资金缺乏已成为公司主要竞争劣势之一。

（2）公司处于发展初期对专业人才吸引力不足

网络游戏行业为文化创意产业的分支，其对从业人才的专业水准要求较高。在产品开发领域，游戏开发人才应具备美工设计、音效设计、程序设计等多领域知识，并能整合加以运用；而对于游戏产品运营领域的人才，应具备产品策划、渠道整合、游戏运维等综合能力。目前，公司尚处于发展的初期，在行业内未建立起具有一定影响力的品牌效应，同时，受全行业人力成本上涨因素的影响，公司对具有复合知识结构的专业人才的吸引力不足。

3、公司竞争策略及应对措施

未来经营中，公司面对多方面的竞争将主要采取的竞争策略及应对措施为：

在内部管理方面，公司将不断完善体制、机制建设，加强规范化运作，尤其在财务管理、人才的引进与培养等方面。

在人才培养方面，公司将进一步完善人才的引进机制、培训制度，通过内部晋升机制，激发员工的积极性和创造性，提高优秀员工的稳定性。

在技术开发方面，公司将在加快组建移动端游戏团队的同时，优化现有技术团队。公司将在现有产品的技术基础上不断进行技术升级改造，开发出更多令游戏玩家满意的网络游戏产品。

在融资方面，公司尚处于发展初期，对业务启动资金的需求较大，为了更好地满足人才引进、技术升级、业务拓展的资金需求，公司将积极拓宽融资渠道以突破资金瓶颈，使公司快速发展。

第三节 公司治理

一、最近两年内股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况

（一）最近两年内股东大会、董事会、监事会的建立健全情况

公司自成立以来，建立和完善了各项内部管理和控制制度，目前已经形成了包括公司股东大会、董事会、监事会、高级管理层的公司治理结构，建立了权力机构、决策机构、监督机构、经营层之间权责明确、运作规范、互相协调制衡的机制，为公司的高效运营提供了制度保证。

有限公司阶段，公司按照《公司法》和《公司章程》的规定建立了公司的基本架构：设一名执行董事和一名监事，并未设置董事会、监事会。有限公司《公司章程》对股东会、执行董事、监事权限职责作了较为明确的划分。实践中，在增加注册资本、变更公司住所等公司章程规定需要股东会审批的重大事项上均通过了股东会批准，会议决议基本能有效执行。

2014年4月8日，有限公司整体变更为股份公司后，公司依据《公司法》、《公司章程》的相关规定设立了股东大会、董事会和监事会，建立了三会治理结构，并根据《公司法》以及其他有关法律法规和《公司章程》的规定，制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作细则》等基本治理制度，建立健全了由股东大会、董事会、监事会和高级管理人员等组成的公司法人治理结构，其中监事会职工代表监事比例不低于三分之一。三会议事规则对三会成员资格、召开程序、议事规则、提案、表决程序等均作了具体规定。

公司重要事项遵照《公司章程》和相关议事规则的规定，通过相关会议审议通过，公司股东、董事、监事按规定出席、参加相关会议，履行权利义务。

2014年3月26日，公司召开职工代表大会，会议选举王文敬为职工代表监事。

2014年3月26日，公司召开创立大会暨第一次股东大会并通过决议：共同订立并通过《北京飞扬天下网络科技股份有限公司章程》；选举崔凯、冷公民、李晓艳、刘斌、卓子渊为董事，组成董事会；选举孙杰、房柯池为股东代表监事，与职工代表监事王文敬共同组成监事会；通过《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》。

2014年3月26日，公司召开第一届第一次董事会并通过决议：选举崔凯为董事长，并聘任其为总经理。同日，公司召开第一届第一次监事会并通过决议：选举孙杰为监事会主席。

2014年3月29日，公司召开第一届第二次董事会并通过决议，选举冷公民、卓子渊为副总经理；选举张娟为财务负责人；选举崔凯为董事会秘书；制定并通过《总经理工作细则》、《董事会秘书工作制度》。

至此，股份公司依据《公司法》和《公司章程》的相关规定，建立健全了股份公司的股东大会、董事会、监事会制度。

（二）最近两年内股东大会、董事会、监事会的运行情况

股份公司成立以后，能够严格依照《公司法》、《公司章程》和“三会”议事规则的规定定期召开股东大会、董事会、监事会。截至本公开转让说明书签署之日，股份公司成立以来召开2次股东大会、5次董事会、1次监事会。“三会”的召开程序严格遵守《公司法》、《公司章程》和“三会”议事规则的规定，没有发生损害股东、债权人或第三人合法权益的情况。

公司管理层注重加强“三会”的规范运作意识及公司制度执行的有效性。股东大会、董事会、监事会制度的规范运行情况良好。

二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

（一）董事会对现有公司治理机制的讨论

公司依据《公司法》、《证券法》等法律法规及规范性文件的规定制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作细则》、《关联交易管理办法》、《重大事项权限管理办法》等内部规章制度，并依据《非上市公众公司监督管理办法》、《非上市公众公司监管指引第3号-章程必备条款》及其他法律法规及规范性文件的要求于2014年3月26日召开2014年第二次临时股东大会，并制定通过《公司章程》（草案）。上述《公司章程》、《公司章程》（草案）及各项内部管理制度从制度层面上保证了现有公司治理机制能为所有股东提供合适的保护，保证了股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权。

1、股东的权利

《公司章程》（草案）第三十一条规定：公司股东享有下列权利：（一）依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式的利益分配；（二）依法请求、召集、主

持、参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权；（三）对公司的经营进行监督，提出建议或者质询的权利；公司股东，公司董事会对股东提出的有关公司经营提出的建议和质询必须予以明确回复；（四）依照法律、行政法规及本章程的规定转让、赠与或质押其所持有的股份；（五）股东享有知情权，有权查阅本章程、股东名册、公司债券存根、股东大会会议记录、董事会会议决议、监事会会议决议、财务会计报告、公司会计账簿；（六）公司终止或者清算时，按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配；（七）对股东大会作出的公司合并、分立决议持异议的股东，要求公司收购其股份；（八）法律、行政法规、部门规章或本章程规定的其他权利。

《公司章程》（草案）并就股东的诉讼权、股东对股东大会的提案权、表决权等权利作出明确的规定。

2、纠纷解决机制

《公司章程》（草案）第三十三条规定：公司股东大会、董事会决议内容违反法律、行政法规，股东有权请求人民法院认定无效。股东大会、董事会的会议召集程序、表决方式违反法律、行政法规或者本章程，股东有权自决议作出之日起六十日内，请求人民法院撤销。

3、关联股东和董事回避制度

《公司章程》（草案）第七十七条规定：股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东可以参加涉及自己的关联交易的审议，并可就该关联交易是否公平、合法以及产生的原因向股东大会作出解释和说明，但该股东不应当就该事项参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议的公告应当充分披露非关联股东的表决情况。

关联股东应提出回避申请，其他股东也有权提出回避。董事会应根据法律、法规和全国中小企业股份转让系统有限责任公司的规定，对拟提交股东大会审议的有关事项是否构成关联交易作出判断。如经董事会判断，拟提交股东大会审议的有关事项构成关联交易，则董事会应以书面形式通知关联股东。

董事会应在发出股东大会通知前，完成前款规定的工作，并在股东大会的通知中对涉及拟审议议案的关联方情况进行披露。

4、与财务管理、风险控制相关的内部管理制度建设情况

公司将强化内部管理，按照相关规定建立会计核算体系、财务管理和风险控

制等制度，确保公司财务报告真实可靠及行为合法合规。

公司的财务管理和内部控制制度在完整性、有效性、合理性方面不存在重大缺陷，内部控制制度有效地保证了公司经营业务的有效进行，保护了公司资产的安全完整，能够防止、发现、纠正错误，保证了公司财务资料的真实性、合法性、完整性，促进了公司经营效率的提高和经营目标的实现，符合公司发展的要求。

（二）董事会对公司治理机制执行情况的评估

公司董事会对公司治理机制的建设情况进行讨论和评估后认为，截至本公开转让说明书签署之日，公司根据其具体情况，已建立了能给所有股东提供合适保护的公司治理机制，相应公司制度能保证股东尤其是中小股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。公司已在制度层面上规定纠纷解决机制、关联股东和董事回避制度，以及与财务管理、风险控制相关的内部管理制度。自股份公司设立以来，前述制度能得以有效执行。公司将根据发展需要，及时补充和完善公司治理机制，更有效地执行各项内部管理制度，更好地保护全体股东的利益。

三、公司及控股股东、实际控制人最近两年内存在的重大违法违规及受处罚情况

（一）报告期内已确认的违法违规及受处罚的情况如下：

2012年5月29日，北京市石景山区文化委员会向有限公司出具石文罚字[2012]33号《行政处罚决定书》，有限公司因未在企业网站、产品客户端等显著位置标示《网络文化经营许可证》，对有限公司处以罚款5000元的行政处罚。

2012年10月9日，北京市文化市场行政执法总队向有限公司出具京文执罚[2012]第40340号《行政处罚决定书》，有限公司因运营游戏《圣斗士传说》未能在上网运营之日起30日内未向国务院文化行政部门履行备案手续，对有限公司处以罚款3000元的行政处罚。

2012年9月20日，北京市石景山区公安消防支队对公司进行消防检查，发现有限公司存在违反消防法规行为，2012年9月26日，根据京公（石）消决字[2012]第0501号《行政处罚决定书》，有限公司缴纳罚款15000元。

（二）报告期内已确认的违法违规及受处罚事项的整改情况

有限公司分别于2012年5月30日、2012年9月26日、2012年10月10日缴纳了上述罚款，并采取了整改措施：1、在企业网站、产品客户端等显著位置标示《网络文化经营许可证》；2、已经向国务院文化行政部门履行游戏《圣斗士传说》备案

手续；3、已经按照消防部门的要求进行相关整改。

（三）关于报告期内已确认的违法违规及受处罚事项不属于重大违法违规的说明

根据《文化市场综合行政执法管理办法》第42条规定，该办法所称较大数额罚款是指对公民处以1万元以上、对法人或者其他组织处以5万元以上的罚款。因此有限公司被文化执法机关处以3000元和5000元罚款，不属于较大数额罚款。

根据《行政处罚法》第42条规定，行政机关作出责令停产停业、吊销许可证或者执照、较大数额罚款等行政处罚决定之前，应当告知当事人有要求举行听证的权利；当事人要求听证的，行政机关应当组织听证。另根据《北京市行政处罚听证程序实施办法》第2条规定，“本市各级行政机关（含经依法授权或者受委托的行政执法组织，下同）对当事人依法作出责令停产停业、吊销许可证或者执照、对公民处以超过1000元的罚款，对法人或者其他组织处以超过3万元的罚款，以及市人民政府规定的其它行政处罚决定前，当事人要求举行听证的，依照行政处罚法和本办法执行。”因此，北京市各级行政机关对法人或其他组织作出罚款的行政处罚，只有超过3万元，才属于“较大数额罚款”。有限公司被北京市石景山区公安消防支队处以15000元罚款，同样不属于较大数额罚款。

君嘉律师事务所认为有限公司虽被北京市石景山区文化委员会、北京市文化市场行政执法总队和北京市石景山区公安消防支队分别处以5000元、3000元和15000元罚款，不属于较大数额罚款，不需要举行听证。且上述行为并非有限公司故意而为之，皆因对相关法律法规认识不够，并已及时改正，未对公司造成重大影响。公司的上述行政违法行为不属于重大违法违规。

除上述违规行为外，公司及控股股东、实际控制人最近两年内没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受刑事、民事、行政处罚的情况；没有因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形或其他不诚信行为。

四、公司的独立性

公司严格遵守《公司法》、《公司章程》（草案）等法律法规和规章制度规范运作，逐步健全和完善公司法人治理结构，在业务、资产、人员、财务、机构方面均独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，具体情况如下：

（一）业务独立性

公司的主营业务为网络游戏开发与运营，已基本成为具有“平台+内容”成

熟商业模式的网络游戏公司。公司依靠自有技术开发团队开展页面游戏及移动端游戏的开发，已经可以支持其他游戏运营公司及公司自身运营业务；利用自有运营平台进行自开发游戏产品及其他开发商所开发游戏产品的运营推广业务，同时，为玩家提供多种平台增值服务。目前，公司已成功运营 2 款客户端游戏上线，5 款由公司独立开发的页面游戏即将推出上线。公司拥有独立完整的业务流程、独立的生产经营场所以及研发、销售部门和渠道。公司独立获取业务收入和利润，具有独立自主的经营能力，不存在依赖控股股东、实际控制人及其他关联方进行生产经营的情形，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争，不存在影响公司独立性的重大或频繁的关联方交易。

（二）资产独立性

公司资产与股东或关联方的资产严格分开，并完全独立运营。公司目前业务和生产经营必需的机器设备、著作权及其他资产的权属完全由公司独立享有，不存在与股东单位或关联方共用的情况。公司未以资产、权益或信用为其他关联方的债务提供担保，公司对所有资产拥有充分的控制和支配权，不存在资产、资金被股东占用而损害公司利益的情况。

（三）人员独立性

公司董事、监事和高级管理人员均系按照《公司法》、《公司章程》（草案）等规定的程序产生，不存在股东干预公司人事任免的情形。公司总经理、副总经理、财务负责人、董事会秘书等高级管理人员均专职在本公司工作并领取薪酬，未在本公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。

公司拥有独立的劳动、人事及工资管理制度，完全独立于控股股东或其他关联方。公司与全体员工签订了书面劳动合同，并独立发放员工工资，不存在控股股东或其他关联方代发工资的情况。

（四）财务独立性

公司设立独立的财务会计部门，配备专职的财务人员，建立独立的会计核算体系，制定独立的财务管理制度及各项内部控制制度，独立进行会计核算和财务决策。公司拥有独立银行账户，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情况。公司依法独立纳税，内部控制完整、有效。

股份公司设立以来，公司不存在股东占用公司资产或资金的情况，未为股东或其下属单位、以及有利益冲突的个人提供担保，也没有将以公司名义的借款、

授信额度转给前述法人或个人的情形。

（五）机构独立性

公司机构设置完整。按照建立规范法人治理结构的要求，公司设立股东大会、董事会和监事会，实行董事会领导下的总经理负责制。公司根据生产经营的需要设置了完整的内部组织机构，各部门职责明确、工作流程清晰。公司组织机构独立，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在合署办公、混合经营的情形，自设立以来未发生股东干预本公司正常生产经营活动的现象。

五、同业竞争情况及其承诺

（一）公司与持股5%以上股权股东之间的同业竞争情况

2013年9月24日，公司控股股东、实际控制人崔凯在香港投资设立“香港崇德网络科技有限公司”（登记证号码：62084341-000-09-13-1）。自设立至今，香港崇德网络科技有限公司未开展任何业务，与公司不存在同业竞争。为避免日后产生潜在的同业竞争情况，公司的控股股东、实际控制人崔凯于2014年4月15日作出了《避免同业竞争承诺函》，承诺如下：

“1、本人承诺并保证于【2014】年【12】月【31】日前将本人所持有的香港崇德网络科技有限公司全部股权转让给与公司不存在关联关系的第三方；该股权转让完成前，香港崇德网络科技有限公司不从事任何与公司构成竞争的业务或活动，否则，其由此获得的全部收益归公司所有。

2、除此之外，本人不在中国境内外直接或间接参与任何在商业上对股份公司构成竞争的业务及活动，或拥有与股份公司存在竞争关系的任何经济实体、机构、经济组织的权益，或以其它任何形式取得该经济实体、机构、经济组织的控制权，或在该经济实体、机构、经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员。

2、本人在作为公司股东期间，本承诺持续有效。

3、本人愿意承担因违反上述承诺而给股份公司造成的全部经济损失。”

报告期内，除公司控股股东、实际控制人崔凯投资的上述企业外，公司其他持股5%以上股权股东不存在对外投资行为，前述相关人员与公司不存在同业竞争情形。

（二）公司与其董事、监事、高级管理人员及与该等人员关系密切的家庭成员控制的企业之间同业竞争情况

公司与其董事、监事、高级管理人员及与该等人员关系密切的家庭成员控制

的企业之间不存在同业竞争。

（三）关于避免同业竞争的承诺

为避免日后发生潜在同业竞争情况，2014年4月15日，公司持股5%以上的股东、公司董事、监事和高级管理人员出具了《避免同业竞争承诺函》，承诺将不在中国境内外直接或间接从事或参与任何在商业上与公司现有及将来从事的业务相同或类似的、且会或可能会产生竞争的任何业务或拥有与公司存在竞争关系的任何经济实体、机构经济组织的权益，或以其他任何形式取得该经营实体、机构、经济组织的控制权；将不在中国境内外直接或间接拥有与公司存在竞争关系的任何经济实体、机构经济组织的控制权，或在经营实体、机构、经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员。

六、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的说明

（一）控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占款情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司不存在资金、款项被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情况。

（二）为关联方担保情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业担保的情况。

（三）为防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为发生所采取的具体安排

公司为了防止控股股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产以及其他资源的行为，在《公司章程》（草案）中规定了以下事项：

公司不得无偿向股东或者实际控制人提供资金、商品、服务或者其他资产；不得以明显不公平的条件向股东或者实际控制人提供资金、商品、服务或者其他资产；不得向明显不具有清偿能力的股东或者实际控制人提供资金、商品、服务或者其他资产；不得为明显不具有清偿能力的股东或者实际控制人提供担保，或者无正当理由为股东或者实际控制人提供担保；不得无正当理由放弃对股东或者实际控制人的债权或承担股东或者实际控制人的债务。

公司与股东或者实际控制人之间提供资金、商品、服务或者其他资产的交易，应当严格按照有关关联交易的决策制度履行董事会、股东大会的审议程序，关联董事、关联股东应当回避表决。

公司董事、监事、高级管理人员有义务维护公司资产不被控股股东及其附属企业占用。公司董事、高级管理人员协助、纵容控股股东及其附属企业侵占公司资产时，公司董事会应当视情节轻重对直接责任人给予通报、警告处分，对于负有严重责任的董事应提请公司股东大会予以罢免。

七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明

（一）董事、监事、高级管理人员持股情况见下表：

序号	姓 名	任职情况	持股数量（股）	持股比例（%）
1	崔凯	董事长、总经理、董事会秘书	9,985,000	99.85
2	冷公民	董事、副总经理	15,000	0.15
3	李晓艳	董事	0	0
4	刘斌	董事	0	0
5	卓子渊	董事、副总经理	0	0
6	孙杰	监事会主席	0	0
7	房珂池	监事	0	0
8	王文敬	监事	0	0
9	张娟	财务负责人	0	0
合计			1000	100.00

除上述情况外，公司董事、监事、高级管理人员及其近亲属不存在直接或间接持有公司股份的情况。

（二）董事、监事、高级管理人员相互之间存在亲属关系情况

公司董事、监事、高级管理人员之间不存在亲属关系。

（三）董事、监事、高级管理人员与公司签订重要协议或做出重要承诺情况

公司董事、监事、高级管理人员与公司不存在签订重要协议或作出重要承诺的情况。

(四) 董事、监事、高级管理人员兼职情况

序号	职务	姓名	兼职公司名称及职务	兼职单位与挂牌公司 关联关系
1	董事长	崔凯	香港崇德网络科技有限公司董事	关联关系
2	董事	刘斌	中逸会计师事务所会计师	无关联关系
3	董事	李晓艳	北京厚德典当有限责任公司财务 经理	无关联关系
4	监事	孙杰	深圳市映德电子科技有限公司 华北区经理	无关联关系
5	监事	房柯池	中国科学院心理研究所工程师	无关联关系

除此之外，公司其他董事、监事、高级管理人员不存在兼职情况。

(五) 对外投资与申请挂牌公司存在利益冲突的情况

2013年9月24日，董事长崔凯在香港成立香港崇德网络科技有限公司，未开展业务，与公司不存在利益冲突情况。

除此之外，公司其他董事、监事、高级管理人员不存在对外投资情况，亦未有与公司利益存在冲突的情况。

(六) 最近两年受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责情况

根据公司董事、监事、高级管理人员作出的书面声明及承诺，公司董事、监事、高级管理人员最近两年无违法违规行为，无应对所任职公司最近两年因重大违法违规行为被处罚负有责任的情况，无个人到期未清偿的大额债务、欺诈或其他不诚信行为。不存在受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责的情况。

八、最近两年董事、监事、高级管理人员的变动情况及其原因

(一) 董事变动情况

有限公司设立之初，公司设立执行董事职务，聘任房欣担任。2012年4月23日，有限公司执行董事作出决定，同意房欣辞去执行董事职务，聘任崔凯担任执行董事。2014年3月26日，股份公司成立并设立新一届董事会，董事会成员包括崔凯、冷公民、李晓艳、刘斌、卓子渊，其中崔凯为董事长。除此以外至本公

开转让说明书签署之日，公司董事会成员未发生变动。

（二）监事变动情况

有限公司设立时，公司未设立监事会，设有监事一名，由冷公民担任。2014年3月26日，股份公司成立，设立监事会，监事会成员包括孙杰、房柯池、王文敬，其中孙杰为监事会主席。至本公开转让说明书签署之日，公司监事会成员未发生变动。

（三）高级管理人员变动情况

有限公司设立之初，公司设立经理职务，聘任房欣担任。2012年4月23日，有限公司执行董事作出决定，同意房欣辞去经理职务，聘任崔凯担任经理。2014年3月26日，股份公司成立，由崔凯担任总经理；冷公民、卓子渊担任副总经理；张娟担任财务负责人。除此以外至本公开转让说明书签署之日，公司高级管理人员未发生变动。

（四）最近两年董事、监事、高级管理人员的变动情况及其原因

2012年4月23日，房欣辞去执行董事、经理职务由崔凯接任，除此之外有限公司阶段，公司董事、监事和高级管理人员未发生变动。有限公司整体变更为股份公司时，公司组成了新一届董事会和监事会，并增加副总经理、财务负责人、董事会秘书作为公司高级管理人员，以上变动目的在于加强公司内部治理机制，以建立现代企业管理制度。

第四节 公司财务

一、财务报表

1、资产负债表

单位：元

资 产	2014 年 3 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金	24,644.44	1,891,381.66	67,452.61
交易性金融资产			
应收票据			
应收账款			
预付款项	6,280,000.00	4,780,000.00	1,049,000.00
应收利息			
应收股利			
其他应收款	1,942,749.10	1,845,023.40	6,526,123.12
存货			
一年内到期的非流动资产			
其他流动资产	33,634.75		1,340,855.28
流动资产合计	8,281,028.29	8,516,405.06	8,983,431.01
非流动资产：			
可供出售金融资产			
持有至到期投资			
长期应收款			
长期股权投资			
投资性房地产			
固定资产	775,268.93	888,269.78	1,225,393.84
在建工程			
工程物资			
固定资产清理			
生产性生物资产			
油气资产			
无形资产	3,023,649.47	3,393,213.92	1,126,688.91
开发支出	1,980,149.06	1,583,401.90	1,294,244.87

资 产	2014 年 3 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
商誉			
长期待摊费用			
递延所得税资产	57,518.57	46,111.18	56,905.17
其他非流动资产			
非流动资产合计	5,836,586.03	5,910,996.78	3,703,232.79
资产总计	14,117,614.32	14,427,401.84	12,686,663.80

资产负债表（续）

单位：元

负债和股东权益	2014 年 3 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
流动负债：			
短期借款	4,200,000.00	3,200,000.00	
交易性金融负债			
应付票据			
应付账款			
预收款项	3,388.80	89,109.34	2,698,657.91
应付职工薪酬	176,192.41	495,966.09	294,270.20
应交税费	327,339.26	404,973.49	63,004.68
应付利息			
应付股利			
其他应付款	20,803.54	162,525.74	261,750.00
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债			
流动负债合计	4,727,724.01	4,352,574.66	3,317,682.79
非流动负债：			
长期借款			
应付债券			
长期应付款			
专项应付款			
预计负债			
递延所得税负债			
其他非流动负债			

负债和股东权益	2014 年 3 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
非流动负债合计			
负债合计	4,727,724.01	4,352,574.66	3,317,682.79
股东权益：			
股本	10,000,000.00	10,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	74,827.18		
减：库存股			
专项储备			
盈余公积		7,482.72	
一般风险准备			
未分配利润	-684,936.87	67,344.46	-631,018.99
外币报表折算差额			
股东权益合计	9,389,890.31	10,074,827.18	9,368,981.01
负债和股东权益总计	14,117,614.32	14,427,401.84	12,686,663.80

2、利润表

单位：元

项 目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 年度
一、营业收入	169,074.19	5,553,789.80	5,258,234.48
减：营业成本	347,561.12	1,790,109.93	2,286,038.55
营业税金及附加	1,231.98	27,333.57	154,697.61
销售费用		1,101,823.66	1,088,756.00
管理费用	393,329.33	1,631,540.70	1,708,355.51
财务费用	77,666.47	9,736.87	3,295.78
资产减值损失	45,629.55	-43,175.95	137,599.88
加：公允价值变动收益			
投资收益			
其中：对联营企业和合营企业的投资收益			
二、营业利润	-696,344.26	1,036,421.02	-120,508.85
加：营业外收入		856.43	
减：营业外支出			23,000.00
其中：非流动资产处			

项 目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 年度
置损失			
三、利润总额	-696,344.26	1,037,277.45	-143,508.85
减：所得税费用	-11,407.39	331,431.28	-33,066.90
四、净利润	-684,936.87	705,846.17	-110,441.95
五、其他综合收益			
六、综合收益总额	-684,936.87	705,846.17	-110,441.95

3、现金流量表

单位：元

项 目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 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	92,989.30	3,175,963.34	8,037,193.00
收到的税费返还			
收到的其他与经营活动有关的现金	4,555.20	4,768,670.19	2,380,582.79
经营活动现金流入小计	97,544.50	7,944,633.53	10,417,775.79
购买商品、接受劳务支付的现金	558,200.25	5,340,721.93	723,008.37
支付给职工以及为职工支付的现金	788,398.55	2,094,092.90	2,188,436.18
支付的各项税费	87,494.04	235,349.39	180,939.48
支付的其他与经营活动有关的现金	453,172.21	1,080,331.22	3,191,629.68
经营活动现金流出小计	1,887,265.05	8,750,495.44	6,284,013.71
经营活动产生的现金流量净额	-1,789,720.55	-805,861.91	4,133,762.08
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、油气资产、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、油气资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,000,00 0.00	564,729.04	4,206,173.50

项 目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 年度
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	1,000,000.00	564,729.04	4,206,173.50
投资活动产生的现金流量净额	-1,000,000.00	-564,729.04	-4,206,173.50
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资所收到的现金			
取得借款所收到的现金	1,000,000.00	3,200,000.00	
收到其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流入小计	1,000,000.00	3,200,000.00	
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	77,016.67	5,480.00	
支付其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流出小计	77,016.67	5,480.00	
筹资活动产生的现金流量净额	922,983.33	3,194,520.00	
四、汇率变动对现金的影响额			
五、现金及现金等价物净增加额	-1,866,737.22	1,823,929.05	-72,411.42
加：年初现金及现金等价物余额	1,891,381.66	67,452.61	139,864.03
六、期末现金及现金等价物余额	24,644.44	1,891,381.66	67,452.61

4、所有者权益变动表

单位：元

项 目	2014 年 1-3 月							
	实收资本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00				7,482.72		67,344.46	10,074,827.18
加：会计政策变更								
前期差错更正								
其他								
二、本年初余额	10,000,000.00				7,482.72		67,344.46	10,074,827.18
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）					-7,482.72	-	-752,281.33	-684,936.87
（一）净利润							-684,936.87	-684,936.87
（二）其他综合收益								
上述（一）和（二）小计							-684,936.87	-684,936.87
（三）所有者投入和减少资本								
1．所有者投入资本								
2．股份支付计入所有者权益的金额								
3．其他								
（四）利润分配								

项 目	2014 年 1-3 月							
	实收资本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	所有者权益合计
1. 提取盈余公积								
2. 提取一般风险准备								
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								
（五）所有者权益内部结转		74,827.18			-7,482.72		-67,344.46	
1. 资本公积转增股本								
2. 盈余公积转增股本								
3. 盈余公积弥补亏损								
4. 其他		74,827.18			-7,482.72		-67,344.46	
（六）专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用								
四、本期期末余额	10,000,000.00	74,827.18					-684,936.87	9,389,890.31

所有者权益变动表（续 1）

单位：元

项 目	2013 年							
	实收资本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						-631,018.99	9,368,981.01
加：会计政策变更								
前期差错更正								
其他								
二、本年年初余额	10,000,000.00						-631,018.99	9,368,981.01
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）					7,482.72		698,363.45	705,846.17
（一）净利润							705,846.17	705,846.17
（二）其他综合收益								
上述（一）和（二）小计							705,846.17	705,846.17
（三）所有者投入和减少资本								
1. 所有者投入资本								
2. 股份支付计入所有者权益的金额								
3. 其他								
（四）利润分配					7,482.72		-7,482.72	
1. 提取盈余公积					7,482.72		-7,482.72	
2. 提取一般风险准备								

项 目	2013 年							
	实收资本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	所有者权益合计
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								
（五）所有者权益内部结转								
1. 资本公积转增股本								
2. 盈余公积转增股本								
3. 盈余公积弥补亏损								
4. 其他								
（六）专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用								
四、本期期末余额	10,000,000.00				7,482.72		67,344.46	10,074,827.18

所有者权益变动表（续 2）

单位：元

项 目	2012 年度							
	实收资本	资本公积	减：库 存股	专项 储备	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						-520,577.04	9,479,422.96
加：会计政策变更								
前期差错更正								
其他								
二、本年初余额	10,000,000.00						-520,577.04	9,479,422.96
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）							-110,441.95	-110,441.95
（一）净利润							-110,441.95	-110,441.95
（二）其他综合收益								
上述（一）和（二）小计							-110,441.95	-110,441.95
（三）所有者投入和减少资本								
1. 所有者投入资本								
2. 股份支付计入所有者权益的金额								
3. 其他								
（四）利润分配								
1. 提取盈余公积								
2. 提取一般风险准备								
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								

项 目	2012 年度							
	实收资本	资本公积	减：库 存股	专项 储备	盈余公积	一般风 险准备	未分配利润	所有者权益合计
(五) 所有者权益内部结转								
1. 资本公积转增股本								
2. 盈余公积转增股本								
3. 盈余公积弥补亏损								
4. 其他								
(六) 专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用								
(七) 其他								
四、本期期末余额	10,000,000.00						-631,018.99	9,368,981.01

二、审计意见

北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）对本公司 2014 年 3 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2012 年 12 月 31 日的公司资产负债表，2014 年 1-3 月、2013 年度、2012 年度的公司利润表、现金流量表、股东权益变动表以及财务报表附注进行了审计，并出具了“[2014]京会兴审字 04010113 号”标准无保留意见的《审计报告》。

三、财务报表的编制基础、合并报表范围及变化情况

（一）财务报表的编制基础

本公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部于 2006 年 2 月 15 日颁布的《企业会计准则—基本准则》和 38 项具体会计准则、其后颁布的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”）进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。

（二）合并报表范围及变化情况

无需合并报表。

四、主要会计政策和会计估计

（一）收入确认原则

1、销售商品收入

公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；公司既没有保留与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

2、提供劳务收入

在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，采用完工百分比法确认提供劳务收入。提供劳务交易的完工进度，依据已经发生的成本占估计总成本的比例确定。

按照已收或应收的合同或协议价款确定提供劳务收入总额，但已收或应收的合同或协议价款不公允的除外。资产负债表日按照提供劳务收入总额乘以完工进度扣除以前会计期间累计已确认提供劳务收入后的金额，确认当期提供劳务收入；同时，按照提供劳务估计总成本乘以完工进度扣除以前会计期间累计已确认劳务成本后的金额，结转当期劳务成本。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：

（1）已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本。

（2）已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认提供劳务收入。

3、让渡资产使用权收入

与交易相关的经济利益很可能流入企业，收入的金额能够可靠地计量时，分别下列情况确定让渡资产使用权收入金额：

（1）利息收入金额，按照他人使用本企业货币资金的时间和实际利率计算确定。

（2）使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

（二）金融工具

1、金融工具的分类

管理层按照取得持有金融资产和承担金融负债的目的，将其划分为：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、金融工具的确认和计量方法

（1）以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

取得时以公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）作为初始确认金额，相关的交易费用计入当期损益。持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入当期损益。处置时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。

（2）持有至到期投资

取得时按公允价值（扣除已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。持有期间按照摊余成本和实际利率计算确认利息收入，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、应收票据、预付账款、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资本公积（其他资本公积）。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，将原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入投资损益。

（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公允价值的确定方法

存在活跃市场的金融资产或金融负债，以活跃市场的报价确定其公允价值；不存在活跃市场的金融资产或金融负债，采用估值技术（包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融工具的当前公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等）确定其公允价值；初始取得或源生的金融资产或承担的金融负债，以市场交易价格作为确定其公允价值的基础。

6、金融资产（不含应收款项）减值准备计提

（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较大幅度下降，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。

（2）持有至到期投资的减值准备：

持有至到期投资减值损失的计量比照应收款项减值损失计量方法处理。

（三）应收款项

1、单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	期末余额达到 100 万元（含 100 万元）以上的应收款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	对于单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，有客观证据表明发生了减值，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。单独测试未发生减值的单项金额重大的应收款项，将其归入相应组合计提坏账准备。

2、按组合计提坏账准备的应收款项

（1）信用风险特征组合的确定依据

项 目	确定组合的依据
账龄	单项金额不重大的应收款项和经单独减值测试后未发生减值的单项金额重大的应收款项之和

（2）根据信用风险特征组合确定的计提方法

项 目	按组合计提坏账准备的计提方法
账龄	账龄分析法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的组合计提方法：

账 龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1 年以内	1	1
1—2 年	5	5
2—3 年	10	10
3—4 年	30	30
4—5 年	50	50
5 年以上	100	100

3、单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

对单项金额不重大但个别信用风险特征明显不同，已有客观证据表明其发生了减值的应收款项，按账龄分析法计提的坏账准备不能反映实际情况，本公司单独进行减值测试，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，并据此计提相应的坏账准备。单独测试未发生减值的单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项，再将其归入组合计提应收款项坏账准备。

（四）存货

1、存货的分类

存货分类为：原材料、产成品、在产品、发出商品等。

2、发出存货的计价方法

存货发出时按加权平均法计价。

3、存货可变现净值的确定依据和存货跌价准备的计提方法

期末对存货进行全面清查后，按存货的成本与可变现净值孰低提取或调整存货跌价准备。

产成品和用于出售的材料等直接用于出售的商品存货，在正常生产经营过程中，以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；需要经过加工的材料存货，在正常生产经营过程中，以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；为执行销售合同或者劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价格为基础计算，若持有存货的数量多于销售合同订购数量的，超出部分的存货的可变现净值以一般销售价格为基础计算。

期末按照单个存货项目计提存货跌价准备；但对于数量繁多、单价较低的存货，按照存货类别计提存货跌价准备；与在同一地区生产和销售的产品系列相关、具有相同或类似最终用途或目的，且难以与其他项目分开计量的存货，则合并计提存货跌价准备。

以前减记存货价值的影响因素已经消失的，减记的金额予以恢复，并在原已计提的存货跌价准备金额内转回，转回的金额计入当期损益。

4、存货的盘存制度

采用永续盘存制。

5、低值易耗品和包装物的摊销方法

（1）低值易耗品采用一次转销法；

（2）包装物采用一次转销法。

（五）长期股权投资

1、初始投资成本确定

（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账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付合并对价之间的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。合并发生的各项直接相关费用，包括为进行合并而支付的审计费用、评估费用、法律服务费用等，于发生时计入当期损益。

非同一控制下的企业合并：合并成本为购买日购买方为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值，以及为企业合并而发生的各项直接相关费用。通过多次交换交易分步实现的企业合并，合并成本为每一单项交易成本之和。在合并合同中对可能影响合并成本的未来事项作出约定的，购买日如果估计未来事项很可能发生并且对合并成本的影响金额能够可靠计量的，也计入合并成本。

（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。

投资者投入的长期股权投资，按照投资合同或协议约定的价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或利润）作为初始投资成本，但合同或协议约定价值不公允的除外。

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为基础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。

2、后续计量及损益确认

（1）后续计量

公司对子公司的长期股权投资，采用成本法核算，编制合并财务报表时按照权益法进行调整。

对被投资单位不具有共同控制或重大影响，并且在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的长期股权投资，采用成本法核算。

对被投资单位具有共同控制或重大影响的长期股权投资，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。

被投资单位除净损益以外所有者权益其他变动的处理：对于被投资单位除净损益以外所有者权益的其他变动，在持股比例不变的情况下，公司按照持股比例计算应享有或承担的部分，调整长期股权投资的账面价值，同时增加或减少资本公积（其他资本公积）。

（2）损益确认

成本法下，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投资收益。

权益法下，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。

被投资单位以后期间实现盈利的，公司在扣除未确认的亏损分担额后，按与上述相反的顺序处理，减记已确认预计负债的账面余额、恢复其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益及长期股权投资的账面价值，同时确认投资收益。

3、确定对被投资单位具有共同控制、重大影响的依据

按照合同约定对某项经济活动所共有的控制，仅在与该项经济活动相关的重要财务和经营决策需要分享控制权的投资方一致同意时存在，则视为与其他方对被投资单位实施共同控制；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，则视为投资企业能够对被投资单位施加重大影响。

4、减值测试方法及减值准备计提方法

重大影响以下的、在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的长期股权投资，其减值损失是根据其账面价值与按类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额进行确定。

除因企业合并形成的商誉以外的存在减值迹象的其他长期股权投资，如果可收回金额的计量结果表明，该长期股权投资的可收回金额低于其账面价值的，将差额确认为减值损失。

因企业合并形成的商誉，无论是否存在减值迹象，每年都进行减值测试。

长期股权投资减值损失一经确认，不再转回。

（六）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、各类固定资产的折旧方法

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。

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。

各类固定资产折旧年限和年折旧率如下：

类别	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
办公家具	5	5	19.00
电子设备	3	5	31.67

3、固定资产的减值测试方法、减值准备计提方法

公司在每期末判断固定资产是否存在可能发生减值的迹象。

固定资产存在减值迹象的，估计其可收回金额。可收回金额根据固定资产的公允价值减去处置费用后的净额与固定资产预计未来现金流量的现值两者之间较

高者确定。

当固定资产的可收回金额低于其账面价值的，将固定资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为固定资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的固定资产减值准备。

固定资产减值损失确认后，减值固定资产的折旧在未来期间作相应调整，以使该固定资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的固定资产账面价值（扣除预计净残值）。

固定资产的减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

有迹象表明一项固定资产可能发生减值的，企业以单项固定资产为基础估计其可收回金额。企业难以对单项固定资产的可收回金额进行估计的，以该固定资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。

（七）无形资产

1、无形资产的计价方法

（1）公司取得无形资产时按成本进行初始计量

外购无形资产的成本，包括购买价款、相关税费以及直接归属于使该项资产达到预定用途所发生的其他支出。购买无形资产的价款超过正常信用条件延期支付，实质上具有融资性质的，无形资产的成本以购买价款的现值为基础确定。

债务重组取得债务人用以抵债的无形资产，以该无形资产的公允价值为基础确定其入账价值，并将重组债务的账面价值与该用以抵债的无形资产公允价值之间的差额，计入当期损益；

在非货币性资产交换具备商业实质且换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量的前提下，非货币性资产交换换入的无形资产以换出资产的公允价值为基础确定其入账价值，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠；不满足上述前提的非货币性资产交换，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入无形资产的成本，不确认损益。

以同一控制下的企业吸收合并方式取得的无形资产按被合并方的账面价值确定其入账价值；以非同一控制下的企业吸收合并方式取得的无形资产按公允价值确定其入账价值。

内部自行开发的无形资产，其成本包括：开发该无形资产时耗用的材料、劳务成本、注册费、在开发过程中使用的其他专利权和特许权的摊销以及满足资本

化条件的利息费用,以及为使该无形资产达到预定用途前所发生的其他直接费用。

(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:

项 目	预计使用寿命
知识产权及非专利技术	3 年
财务软件	3 年

每期末,对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。

经复核,本年期末无形资产的使用寿命及摊销方法与以前估计未有不同。

3、使用寿命不确定的无形资产的判断依据:

报告期内无使用寿命不确定的无形资产。

4、无形资产减值准备的计提

对于使用寿命确定的无形资产,如有明显减值迹象的,期末进行减值测试。

对于使用寿命不确定的无形资产,每期末进行减值测试。

对无形资产进行减值测试,估计其可收回金额。可收回金额根据无形资产的公允价值减去处置费用后的净额与无形资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

当无形资产的可收回金额低于其账面价值的,将无形资产的账面价值减记至可收回金额,减记的金额确认为无形资产减值损失,计入当期损益,同时计提相应的无形资产减值准备。

无形资产减值损失确认后,减值无形资产的折耗或者摊销费用在未来期间作相应调整,以使该无形资产在剩余使用寿命内,系统地分摊调整后的无形资产账面价值(扣除预计净残值)。

无形资产的减值损失一经确认,在以后会计期间不再转回。

有迹象表明一项无形资产可能发生减值的,公司以单项无形资产为基础估计其可收回金额。公司难以对单项资产的可收回金额进行估计的,以该无形资产所

属的资产组为基础确定无形资产组的可收回金额。

5、划分公司内部研究开发项目的研究阶段和开发阶段具体标准

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。

内部研究开发项目研究阶段的支出，在发生时计入当期损益。

6、开发阶段支出符合资本化的具体标准

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。

（八）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，按照合并日在被合并方的账面价值计量。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，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

本公司为进行企业合并而发生的各项直接相关费用，包括为进行企业合并而支付的审计费用、评估费用、法律服务费等，于发生时计入当期损益。

企业合并中发行权益性证券发生的手续费、佣金等，抵减权益性证券溢价收入，溢价收入不足冲减的，冲减留存收益。

被合并各方采用的会计政策与本公司不一致的，本公司在合并日按照本公司会计政策进行调整，在此基础上按照企业会计准则规定确认。

2、非同一控制下的企业合并

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。

本公司在购买日对合并成本进行分配。

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，计入当期损益。

企业合并中取得的被购买方除无形资产外的其他各项资产（不仅限于被购买方原已确认的资产），其所带来的经济利益很可能流入本公司且公允价值能够可靠计量的，单独确认并按公允价值计量；公允价值能够可靠计量的无形资产，单独确认为无形资产并按公允价值计量；取得的被购买方除或有负债以外的其他各项负债，履行有关义务很可能导致经济利益流出本公司且公允价值能够可靠计量的，单独确认并按照公允价值计量；取得的被购买方或有负债，其公允价值能可靠计量的，单独确认为负债并按照公允价值计量。

（九）合并财务报表的编制方法

本公司合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，所有子公司均纳入合并财务报表。

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。

合并财务报表以本公司及子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，按照权益法调整对子公司的长期股权投资后，由本公司编制。

合并财务报表时抵销本公司与各子公司、各子公司相互之间发生的内部交易对合并资产负债表、合并利润表、合并现金流量表、合并所有者权益变动表的影响。

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，若公司章程或协议未规定少数股东有义务承担的，该余额冲减本公司的所有者权益；若公司章程或协议规定由少数股东承担的，该余额冲减少数股东权益。

在报告期内，若因同一控制下企业合并增加子公司的，则调整合并资产负债表的期初数；将子公司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。

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

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

（十）主要会计政策、会计估计的变更

报告期内本公司不存在会计政策、会计估计变更。

五、主要会计数据和财务指标分析

项 目	2014 年 3 月 31 日 /2014 年 1-3 月	2013 年 12 月 31 日/2013 年度	2012 年 12 月 31 日/2012 年度
营业收入（万元）	16.91	555.38	525.82
净利润（万元）	-68.49	70.58	-11.04
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	-68.49	70.58	-11.04
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-68.49	70.52	-8.74
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-68.49	70.52	-8.74
毛利率	-105.57%	67.77%	56.52%
净资产收益率	-7.29%	7.01%	-1.18%
扣除非经常性损益后净资产收益率	-7.29%	7%	-0.93%
应收账款周转率（次）	-	-	-
存货周转率（次）	-	-	-
基本每股收益（元）	-0.07	0.07	-0.01
稀释每股收益（元）	-0.07	0.07	-0.01
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-178.97	-80.59	413.38
每股经营活动产生的现金流量净额（元）	-0.18	-0.08	0.41
总资产（万元）	1,411.76	1,442.74	1,268.67

项 目	2014 年 3 月 31 日 /2014 年 1-3 月	2013 年 12 月 31 日/2013 年度	2012 年 12 月 31 日/2012 年度
股东权益合计（万元）	938.99	1,007.48	936.90
归属于申请挂牌公司股东权益合计（万元）	938.99	1,007.48	936.90
每股净资产（元）	0.94	1.01	0.94
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	0.94	1.01	0.94
资产负债率	33.49%	30.17%	26.15%
流动比率（倍）	1.75	1.96	2.71
速动比率（倍）	1.75	1.96	2.71

（一）盈利能力分析

报告期内，公司主要盈利能力指标如下：

项目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 年度
毛利率	-105.57%	67.77%	56.52%
净资产收益率	-7.29%	7.01%	-1.18%
扣除非经常性损益后净资产收益率	-7.29%	7.00%	-0.93%
基本每股收益（元）	-0.07	0.07	-0.01
稀释每股收益（元）	-0.07	0.07	-0.01

毛利率分析详见本节“六、报告期利润形成的有关情况”之“（三）主营业务毛利及毛利率分析”。

报告期内，净资产收益率、扣除非经常性损益后净资产收益率以及每股收益呈现波动状况，主要原因是：

1、2013 年、2012 年，公司的净利润为 70.58 万元、-11.04 万元。净利润增加是由于 2013 年度自主研发项目取得 143.79 万元收入、成本下降、预收账款结转收入所致。净利润增加的同时，等额增加净资产，以致 2013 年净资产收益率增加。非经常性损益金额较小，未产生实质性影响。

2、2014 年 1-3 月，公司的净利润为-68.49 万元。净利润为负数的原因是：2014 年 1-3 月收入来源于代理运营游戏《圣斗士传说》16.79 万元、自主研发的网页游戏《天下大乱》的测试收入 0.11 万元，收入规模较少，成本较高所致。

飞扬天下逐步由单一的代理运营其他公司游戏的运营模式向自主研发并运营

自主游戏的运营模式转变，导致代理运营游戏《圣斗士传说》收入减少。

飞扬天下自主研发的网页游戏《天下大乱》是公司第一款产品，主要作用是试探游戏玩家的游戏偏好并为后续游戏上线、研发准备第一手资料，所以公司没有依靠此款游戏创造利润的设想，2014 年 1-3 月《天下大乱》产生的收入是测试期间的收入。

飞扬天下集中精力推进自主研发的网页游戏《弑神传》、《战天 OL》的开发进度，力争尽快摆脱转型期带来的不利影响。

3、净资产收益率、扣除非经常性损益后净资产收益率以及每股收益出现波动的原因是净利润出现负值。

（二）偿债能力分析

报告期内，公司主要偿债能力指标如下：

项目	2014 年 3 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
流动比率（倍）	1.75	1.96	2.71
速动比率（倍）	1.75	1.96	2.71
资产负债率	33.49%	30.17%	26.15%

公司流动比率和速动比率等短期偿债能力指标良好，但总体呈小幅下降趋势。公司处于初创期，资金需求量大幅增加。公司发展所需资金主要通过短期借款及商业信用解决，导致 2014 年流动负债规模增加 37.51 万元、2013 年流动负债规模增加 103.49 万元。公司无存货，以致流动比率与速动比率相同。总体来看，公司短期偿债能力处于较为合理的水平，资产流动性较好，所面临的流动性风险较低。

报告期内，公司资产负债率增长。主要原因为 2014 年增加短期借款 100 万元、2013 年增加短期借款 320 万元，以补充营运资金的不足。随着公司的技术转型，加大研发力度，公司对日常经营的资金需求呈上升趋势。公司通过适度增加有息债务并充分利用商业信用，以满足日常经营资金周转的需要，因而导致公司负债规模增长较大，资产负债率有所上升。报告期内，公司根据业务拓展需要，在控制财务风险的原则下，合理利用财务杠杆，使公司资产负债率始终保持在合理水平，公司具有较强的偿债能力。

（三）资产周转能力分析

报告期内，公司主要的资产周转能力指标如下：

项目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 年度
应收账款周转率（次）	-	-	-
存货周转率（次）	-	-	-

公司与第三方支付平台每月核对充值金额，公司通过游戏玩家网上充值并购买游戏道具实现销售收入，所以报告期内不存在应收账款的情况。

公司游戏项目的运营成本、研发成本在开发支出科目归集，符合资本化条件的转入无形资产，归属费用化条件的转入损益，无存货科目。

（四）现金流量分析

报告期内，公司现金流量情况如下：

单位：元

项目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 年度
经营活动产生的现金流量净额	-1,789,720.55	-805,861.91	4,133,762.08
投资活动产生的现金流量净额	-1,000,000.00	-564,729.04	-4,206,173.50
筹资活动产生的现金流量净额	922,983.33	3,194,520.00	-
现金及现金等价物净增加额	-1,866,737.22	1,823,929.05	-72,411.42

1、经营活动产生的现金流量分析

2014 年 1-3 月、2013 年度、2012 年度，公司经营活动产生的现金流量净额分别为-178.97 万元、-80.59 万元、413.38 万元，其中主要是销售商品和提供劳务收到的现金。报告期内，销售商品、提供劳务收到的现金分别为 9.30 万元、317.60 万元、803.72 万元。2012 年销售商品、提供劳务收到的现金较大，主要原因为代理运营游戏《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》正式上线运营，根据第三方支付平台提供的充值数据及公司统计的游戏玩家的游戏点消耗点数，《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》形成销售收入 484.00 万元、41.82 万元及预收账款 269.87 万元。2014 年 1-3 月，由于公司转型，减少代理运营游戏的推广力度，以致仅形成 16.91 万元的代理运营游戏收入。公司运营模式的改变是经营活动现金流的大幅减少的主要原因。

2014 年 1-3 月、2013 年度、2012 年度，公司各期实现净利润分别为-68.49 万元、70.58 万元、-11.04 万元，经营活动产生的现金流量净额与净利润有较大的差异。

2014 年 1-3 月公司经营活动产生的现金流量净额为负，原因在于销售收现较少，且支付其他与经营活动有关的现金较大。支付其他与经营活动有关的现金包

括：支付形象代言人宣传费 50.00 万元等。

2013 年度公司经营活动产生的现金流量净额为负，原因在于当年公司营业收入持平，公司开展自主研发业务所支付的美术外包费等预付账款支出 470.00 万元，导致购买商品、接受劳务支付的现金增大，2013 年度经营活动产生的现金流量净额为负。

2012 年度公司经营活动产生的现金流量净额为正，主要原因为：公司处于代理游戏运营阶段，自主研发尚未大规模投入，代理运营的游戏无须支付较大的前期投入。

2、投资活动产生的现金流量分析

2014 年 1-3 月、2013 年度、2012 年度，公司投资活动产生的现金流量净额分别为-100.00 万元、-56.47 万元、-420.62 万元，与公司业务规模持续扩大的发展态势相适应，主要为：2014 年用于购建无形资产-美术资源库 100.00 万元、2012 年用于购建固定资产所支付的现金 135.20 万元、购建无形资产-美术资源库 95.00 万元、购建无形资产-非专利技术 160.00 万元等。

年份	对公司主营业务、经营成果的影响
2012 年	I 固定资产支出 1,351,949.50 元。 II 资本化支出(1,294,244.87 元+1,601,900.00 元)=2,896,144.87 元 III 固定资产折旧减少当期利润 135,216.33 元，无形资产、开发支出资本化增加当期利润 2,896,144.87 元，合计影响增加当期利润 2,760,928.54 元。
2013 年	I 固定资产支出 94,729.04 元。 II 资本化支出(1,420,000.00+2,002,030.59)=3,422,030.59 元 III 固定资产折旧减少当期利润 94,729.04 元，无形资产、开发支出资本化增加当期利润 3,422,030.59 元，合计影响增加当期利润 3,327,301.55 元。
2014 年 1-3 月	I 无固定资产支出 II 资本化支出 396,747.16 元 III 无形资产、开发支出资本化增加当期利润 396,747.16 元，合计影响增加当期利润 396,747.16 元。

3、筹资活动产生的现金流量分析

报告期内，公司筹资活动收到的现金主要为银行借款。

2014 年 1-3 月，公司筹资活动产生的现金流量净流入为 92.30 万元，主要是公司向宁波银行北京分行贷款 100.00 万元。2013 年度，公司筹资活动产生的现金流量净流入为 319.45 万元，主要是公司向宁波银行北京分行贷款 240.00 万元、向工商银行石景山支行贷款 80.00 万元。

分配股利、利润或偿付利息支付的现金为 2014 年 1-3 月、2013 年公司支付借款的利息 7.70 万元、0.55 万元。

六、报告期利润形成的有关情况

（一）公司主要收入类型及具体确认方法

公司主营业务为网络游戏研发及运营。收入类型主要包括：网络游戏运营收入、自主研发游戏的授权金收入、技术服务收入等。

1、网络游戏运营收入

（1）代理其他公司网络游戏运营收入

公司在实际执行中以每月游戏玩家的实际消费点数折合的金额确认销售收入。每月飞扬天下与第三方支付平台根据相互的后台记录核对，确认飞扬天下当月收到的款项即玩家的充值记录。根据飞扬天下每个游戏的后台记录，确定每个玩家的当月消费金额（点数），玩家消费的总金额即飞扬天下的总收入。第三方支付平台划拨的款项减去确认的收入，即预收账款的金额。

（2）自主研发游戏的网络游戏运营分成收入

公司根据网络游戏运营商提供的后台记录，依据《网络游戏代理运营合同》的分成比例，计算分成收入。

2、自主研发游戏的授权金收入

公司在实际执行中按照合同明确的权利、义务，以主要风险和报酬转移为时点确认营业收入。

3、技术服务收入

公司服务费收入，按照合同明确的权利、义务，以主要风险和报酬转移为时点确认营业收入。

（二）营业收入构成及变动分析

报告期内，公司营业收入构成如下表：

单位：元

项目	2014 年 1-3 月		2013 年度		2012 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
主营业务收入	169,074.19	100.00	5,459,450.18	98.30	5,258,234.48	100.00
其中：代理其他公	167,943.81	99.33	4,021,527.30	72.41	5,258,234.48	100.00

司网络游戏运营收入						
自主研发的网络游戏运营分成收入	1,130.38	0.67	9,914.11	0.18	-	-
自主研发的网络游戏的授权金收入			1,428,008.77	25.71	-	-
其他业务收入	-	-	94,339.62	1.70	-	-
合计	169,074.19	100.00	5,553,789.80	100.00	5,258,234.48	100.00

报告期内，公司营业收入主要由主营业务收入构成。2013 年主营业务收入占营业收入比例为 98.30%，2014 年 1-3 月、2012 年主营业务收入占营业收入的比例均为 100.00%。主营业务收入主要来源代理其他公司网络游戏运营收入，同时公司自主研发的网络游戏收入已经开始形成。公司自主研发的游戏收入分为两类：第一类是出售运营代理权的授权金收入，第二类是游戏运营商获取游戏运营收入后依据合同给公司的运营分成收入。公司其他业务收入的比例很小，对公司业绩影响不大。

报告期内，公司主营业务收入逐步稳定，公司逐步由一个运营服务商向产品开发商兼运营商转变，摆脱单纯依靠服务获取收入的单一模式，集研发、服务多种职能于一身。公司通过市场调研，结合自身的技术优势，已经研发出《天下大乱》、《游龙记》等拥有自主知识产权的游戏，并已经取得一定的经济效益。

公司自设立以来，始终注重技术研发和产品创新，先后取得了 7 项具有自主知识产权的创新成果。报告期内，公司不断推出具有自主知识产权的新游戏，并已经开始手机游戏的研发，成为公司收入持续增长的动力。

（三）主营业务毛利及毛利率分析

报告期内，公司按业务类别的毛利及毛利率情况如下：

产品	项目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 年度
网络游戏运营收入	营业收入（元）	169,074.19	4,031,441.41	5,258,234.48
	营业成本（元）	347,561.12	1,758,067.32	2,286,038.55
	毛利（元）	-178,486.93	2,273,374.09	2,972,195.93

产品	项目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 年度
	毛利率 (%)	-105.57	56.39	56.52
授权金收入	营业收入 (元)		1,428,008.77	-
	营业成本 (元)		-	-
	毛利 (元)		1,428,008.77	-
	毛利率 (%)		100.00	-
技术服务收入	营业收入 (元)		94,339.62	-
	营业成本 (元)		32,042.61	-
	毛利 (元)		62,297.01	-
	毛利率 (%)		66.03	-
合计	营业收入 (元)	169,074.19	5,553,789.80	5,258,234.48
	营业成本 (元)	347,561.12	1,790,109.93	2,286,038.55
	毛利 (元)	-178,486.93	3,763,679.87	2,972,195.93
	毛利率 (%)	-105.57	67.77	56.52

从毛利构成来看，公司毛利主要来源于网络游戏运营收入。2014 年 1-3 月、2013 年度、2012 年度，网络游戏运营收入产生的毛利分别为-17.85 万元、227.34 万元、297.22 万元，占当期主营业务毛利的比例分别为 100.00%、60.40%、100.00%，毛利率分别为-105.57%、56.39%、56.52%；授权金收入产生的毛利为 0.00 万元、142.80 万元和 0.00 万元，占当期主营业务毛利的比例分别为 0.00%、37.94%和 0.00%。网络游戏运营收入作为公司现阶段的主要收入来源，报告期内为公司提供了稳定的利润来源。

2012 年全部为网络游戏运营收入，代理运营的游戏项目为《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》。2013 年收入分为三类：网络游戏运营收入、授权金收入、技术服务收入。网络游戏运营收入为继续运营的《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》及自主研发的《天下大乱》项目。授权金收入为自主研发的《游龙记》项目出售的代理权收入。技术服务收入为向客户提供计算机软、硬件的技术支持服务收入。2014 年 1-3 月收入为代理运营的游戏项目《圣斗士传说》及自主研发的《天下大乱》项目收入。公司的市场定位逐步由网络游戏运营商向网络游戏开发商兼运营商转变。

网络游戏运营收入毛利率正常情况在 50%-60%的范围，在公司初步发展阶段，形成公司的原始积累。授权金收入毛利率为 100%，是游戏运营商向公司支付的独家或联合运营的授权金，相当于公司授予游戏运营商的一种独家或联合运营游

戏的资质，也可以理解为游戏开发商向游戏运营商收取的授权其运营该款游戏产品资质的保证金。授权金的收入确认方式行业内通无统一模式，主要为双方依据合同约定确定支付金额、代理性质、分成比例等。根据合同约定公司在收到授权金时一次性全部确认收入，无论游戏开发至何阶段或测试结果如何，公司均无须退还此授权金。运营阶段双方按约定的分成比例取得收益。

从毛利增长水平分析，2013 年较 2012 年增加 79.15 万元，增长幅度为 11.24%。毛利率增长原因为公司的技术转型，2013 年自主研发的项目《游龙记》已经产生授权金收入 142.80 万元、自主研发的项目《天下大乱》产生网络游戏运营分成收入 0.99 万元。

2014 年 1-3 月收入为代理运营的游戏产品《圣斗士传说》及自主研发的《天下大乱》项目收入。公司的市场定位逐步由网络游戏运营商向网络游戏开发商兼运营商转变。由于 2014 年 1-3 月公司处于转型的空档期，公司转型后且自主研发的主打游戏产品未上线，并同时削弱代理游戏《圣斗士传说》的推广力度，造成当期收入较少。当期的收入未能覆盖固定分摊成本，导致毛利为负数，进而导致毛利率为-105.57%。

公司在 2014 年转型为自主研发，其收入类型及成本构成都发生较大变化，与前期的毛利率所代表的含义区别较大。同行业自主研发游戏的毛利率均在 70%以上。

公司自主研发游戏《战天 OL》已经与百度、腾讯合作，且《战天 OL》已经作为百度 2014 年第四季度的主推游戏，其自主研发游戏取得市场的认可。

公司成立时间较短，代理运营游戏只是形成其原始积累，自主研发游戏才是提供其持续发展的根本，目前公司已经形成 5 款自主研发的页游及多款手游的技术储备，其具备持续经营能力。

（四）营业收入地区分布分析

报告期公司营业收入的地区分布情况如下：

单位：元

地区	2014 年 1-3 月		2013 年度		2012 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
华北	23,371.00	13.82	2,069,633.42	37.27	908,595.25	17.28

地区	2014 年 1-3 月		2013 年度		2012 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
西北	1,208.19	0.71	211,398.47	3.80	192,714.51	3.67
西南	23,392.00	13.84	482,185.31	8.68	922,951.25	17.55
东北	34,272.00	20.27	460,593.48	8.29	399,417.58	7.60
华中	6,572.00	3.89	499,694.95	9.00	452,613.89	8.61
华东	60,950.00	36.05	1,376,772.06	24.79	1,792,654.31	34.09
华南	19,309.00	11.42	453,512.11	8.17	589,287.69	11.20
合计	169,074.19	100.00	5,553,789.80	100.00	5,258,234.48	100.00

由上表可见，公司业务范围分布较广，其中华北、华东地区是公司业务发展的重点战略区域，是公司目前主要收入来源。

2013 年华北地区收入包括公司授权金收入 1,428,008.77 元，剔除此影响因素，华北地区收入为 641,624.65 元。公司网络游戏运营收入按区域分布，华东地区一枝独秀。其呈现上述特征的原因主要在于：华东地区是以东部沿海城市为主，是经济发达省份，对文化娱乐的需求较多。

（五）营业收入季节性分析

报告期内，公司各季度营业收入明细情况如下：

单位：元

期间	2014 年 1-3 月		2013 年度		2012 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
第一季度	169,074.19	100.00	1,655,104.76	29.80	1,668,014.13	31.72
第二季度	-	-	1,123,285.44	20.23	1,227,735.61	23.35
第三季度	-	-	1,191,078.86	21.45	1,055,426.60	20.07
第四季度	-	-	1,584,320.74	28.53	1,307,058.16	24.86
合计	169,074.19	100.00	5,553,789.80	100.00	5,258,234.48	100.00

互联网页面游戏、移动端游戏和客户端游戏作为娱乐性休闲产品，更多为占用消费者闲暇时间，其消费需求为非刚性的，故该行业总体受季节性影响不明显。

但也会受到春节、“十一”等节假日因素的影响，相应的业务量可能会稍有下降，主要原因为：一方面，市场的参与者（游戏运营商、游戏渠道商等）推广力度下降，另一方面，游戏用户在节假日期间可选择娱乐休闲活动种类增多，挤占游戏用户的消费时间。总体上，本行业不存在明显的季节性特征。

（六）营业收入和利润总额的变动趋势及原因

报告期内，公司总体经营业绩变动情况如下：

单位：元

项目	2014 年 1-3 月	2013 年度		2012 年度
	金额	金额	增长率 (%)	金额
营业收入	169,074.19	5,553,789.80	5.62	5,258,234.48
营业毛利	-178,486.93	3,763,679.87	26.63	2,972,195.93
营业利润	-696,344.26	1,036,421.02	960.04	-120,508.85
利润总额	-696,344.26	1,037,277.45	822.80	-143,508.85
净利润	-684,936.87	705,846.17	739.11	-110,441.95

报告期内，公司不断加大研发投入的力度，通过持续的技术创新和产品创新，在同行业中占领一席之地。目前公司已经与四家支付平台、多个游戏运营商建立了良好的合作关系，游戏产品逐步赢得游戏玩家的认可，保证经营业绩实现稳步增长。

报告期内，公司的业务规模逐步扩大，主营业务保持良好的发展态势。2013 年度，营业收入较上年同期增长 5.62%。2013 年、2012 年公司综合毛利率分别为 67.77%、56.52%，始终保持在较高水平，毛利率波动范围较大，在营业收入增长的同时，营业毛利表现出大幅增长。主要是由于公司开拓自主研发的游戏上线运营，为公司创造较多的毛利。

2013 年营业利润、利润总额和净利润分别较上年同期增加 115.69 万元、118.08 万元和 81.63 万元，升幅分别为 960.04%、822.80%和 739.11%。2012 年，公司代理运营的《圣斗士传说》在行业内形成一定的品牌影响力。2013 年公司继续运作《圣斗士传说》项目，同时推出自主研发的《天下大乱》，对游戏玩家产生粘性。作为游戏开发商，公司研发的《游龙记》也已经与游戏运营商形成战略联盟，形成公司新的利润增长点。

2014 年 1-3 月，由于公司处于特定的转型期，公司各项指标出现下降情况，与前两个年度不具有可比性。

（七）公司成本结转方式

以 2013 年《圣斗士传说》成本结转为例，解释成本结转方法

2013 年成本明细表

单位：元

圣斗士传说	版权费摊销	433,333.32	1,494,816.36
	工资	112,133.54	
	社保	9,967.07	
	费用	8,000.00	
	分摊综合费用	931,382.43	
鬼话钟馗	版权费摊销	99,999.96	136,156.12
	吉狮广告费	24,382.00	
	分摊综合费用	11,774.16	
天下大乱	开发成本摊销	33,058.18	127,094.84
	工资	14,148.50	
	社保	7,180.97	
	吉狮广告费	32,466.06	
	费用	37,916.00	
	分摊综合费用	2,325.13	
技术服务费	工资	32,042.61	32,042.61
合计			1,790,109.93

1、版权费摊销

《圣斗士传说》项目是由成都鼎乾网络科技有限公司开发的，飞扬天下代理运营的网络游戏。飞扬天下向成都鼎乾网络科技有限公司支付版权金 130 万元，按照游戏的生命周期 3 年计算，平均每年摊销 43.33 万元。

2、工资、社保

是专门负责《圣斗士传说》项目的运营维护人员工资、社会保险费。

3、费用

费用是《圣斗士传说》项目的运营维护费。

4、综合费用分摊

综合费用是应计入当年营业成本的飞扬平台摊销、飞扬引擎摊销、推广费、杂费、托管费、服务费等。由于无法单独区分计入某个游戏项目，所以按照每个游戏项目当年的营业收入占全部网络运营收入的比例，计算该游戏综合费用分摊

率、分摊额。

上述为《圣斗士传说》的成本结转方法，《鬼话钟馗》、《天下大乱》的成本结转方法与其相同。此外，《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》、《天下大乱》三款游戏综合费用分摊过程具体如下：

综合费用分摊过程表

单位：元

项目	收入	单项游戏占比	综合费用	分摊的综合费用	其他成本	项目总成本
圣斗士传说	3,971,323.40	98.51%		931,382.43	563,433.93	1,494,816.36
鬼話鍾馗	50,203.88	1.25%		11,774.16	124,381.96	136,156.12
天下大乱	9,914.11	0.25%		2,325.13	124,769.71	127,094.84
合计	4,031,441.39	100.00%	945,481.72	945,481.72	812,585.60	1,758,067.32

（八）主要费用及变动情况

报告期内，公司期间费用及占营业收入比例情况如下：

单位：元

项目	2014 年 1-3 月		2013 年度		2012 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
销售费用	-	-	1,101,823.66	19.84	1,088,756.00	20.71
管理费用	393,329.33	232.64	1,631,540.70	29.38	1,708,355.51	32.49
财务费用	77,666.47	45.94	9,736.87	0.18	3,295.78	0.06
合计	470,995.80	278.58	2,743,101.23	49.39	2,800,407.29	53.26

报告期内，公司期间费用均衡发生，通过对费用支出加强管理和规模效应日益体现，期间费用占营业收入的比重基本保持稳定。2013 年，公司期间费用占营业收入的比重为 49.39%，2012 年为 53.26%。主要由于公司加强费用管理，控制费用的支出。2014 年 1-3 月，由于营业收入较少的原因，导致费用占比异常。

1、销售费用

公司销售费用主要由广告宣传费构成。网游媒体广告分为三类：平面（主要指网游行业媒体）广告、户外广告和网络媒体广告。

报告期内，公司的销售费用基本持平。2014 年 1-3 月，公司减少代理游戏的推广力度，以致此期间的销售费用为 0.00 元。2013 年营业收入中，剔除授权金收

入、技术服务收入，网络游戏运营收入为 4,031,441.41 元。2013 年与 2012 年同口径的销售费用占营业收入的比例为 27.33%，费用占比增加 6.63%，实质上公司是加大了宣传力度，这也与网游行业的行业特性相吻合。

2、管理费用

公司的管理费用主要包括房租水电费、管理人员工资、研发费、无形资产摊销、折旧摊销、办公费及招待费等。报告期内，公司的管理费用及其占营业收入的比例稳定（由于公司 2014 年 1-3 月营业收入较少，导致比例变动较大）。主要是公司办公面积扩大，房租水电费增加。公司技术研发能力增强，开发阶段成果加大，无形资产摊销加大、研发费用化的部分减少。管理人员增加且适当加薪。

3、财务费用

公司财务费用主要由利息支出及银行手续费构成。报告期内，公司自主研发的支出加大，流动资金需求增加。2014 年 1-3 月，公司利息支出 77,016.67 元，2013 年公司利息支出 5,480.00 元。

报告期内，由于融资渠道较为单一，公司财务费用占营业收入比重较大上升，在一定程度上削弱了公司的盈利水平。随着公司盈利能力的不断提升，以及融资结构的完善，公司利息支出对经营业绩的影响将逐步下降。

（九）非经常性损益情况

单位：元

项 目	2014 年 1-3 月	2013 年度	2012 年度
非流动资产处置损益	-	856.43	-
计入当期损益的政府补助（与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外）	-	-	-
同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益	-	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-		-23,000.00
小 计	-	856.43	-23,000.00
减：所得税影响额	-	-214.11	-
非经常性损益净额	-	642.32	-23,000.00
归属于母公司所有者的净利润	-	705,846.17	-110,441.95
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润	-	705,203.85	-87,441.95

非经常性损益净额占归属于母公司所有者的净利润的比例	-	0.09%	20.83%
---------------------------	---	-------	--------

2014 年 1-3 月，公司无非经常性损益。2013 年度、2012 年度，公司非经常性损益净额分别为 0.09 万元、-2.30 万元，占各期归属于母公司所有者的净利润的比例分别为 0.09%、20.83%，非经常性损益净额及其占净利润的比例呈下降趋势。

2013 年度公司处置固定资产收益 856.43 元。2012 年非经常性损益为罚款 23,000.00 元：飞扬天下无消防设施，被罚款 15,000.00 元。飞扬天下宣传网站未标明申请的“京网文[2011]0819-296 号”，被文化行政处罚款 5,000.00 元；此外，公司因运营《圣斗士传说》游戏在上网运营 30 日内未向有关部门履行备案手续，被北京市文化执法部门罚款 3,000.00 元。

根据《文化市场综合行政执法管理办法》第 42 条规定，较大数额罚款是指对公民处以 1 万元以上、对法人或其他组织处以 5 万元以上的罚款。因此上述罚款均不属于重大处罚。

报告期内，公司非经常性损益对经营成果影响较小，对公司未来盈利能力的持续性和稳定性不会产生影响。

（十）适用税率及享受的主要财政税收优惠政策

1、主要税项

税种	计税依据	税率
增值税	按税法规定计算的销售货物和应税劳务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	3%（2012 年 9 月 1 日至 2013 年 8 月 30 日）；6%（自 2013 年 9 月 1 日起）。
营业税	应税营业额	5%
城市维护建设税	应缴流转税税额	7%
教育费附加	应缴流转税税额	3%
地方教育费附加	应缴流转税税额	2%
企业所得税	应纳税所得额	25%

2、税收优惠及批文

2013 年 11 月 6 日，公司取得编号为 20132080018701 号的中关村高新技术企

业证书，有效期三年。2013 年 12 月 5 日，公司取得编号为 GR201311001449 号的国家级高新技术企业证书，有效期三年。

截至本公开转让说明书公布之日，公司暂未向北京市国家税务局申请有关税收优惠备案。

七、报告期内主要资产情况

（一）预付款项

报告期内公司预付款项的账龄结构如下：

单位：元

账龄	2014 年 3 月 31 日		2013 年 12 月 31 日		2012 年 12 月 31 日	
	金额	比例（%）	金额	比例（%）	金额	比例（%）
1 年以内	6,280,000.00	100.00	4,780,000.00	100.00	1,049,000.00	100.00
1-2 年						
2-3 年						
3 年以上						
合计	6,280,000.00	100.00	4,780,000.00	100.00	1,049,000.00	100.00

2014 年 3 月 31 日、2013 年末、2012 年末，公司预付款项主要为预付的外包美术资源库、服务费、设备采购款、代言费用等。各期末预付款项余额分别为 628.00 万元、478.00 万元、104.90 万元，占流动资产的比例分别为 75.84%、56.13%、11.68%，预付款项余额变动较大。公司无专业美术资源设计人员、手游组件的开发人员，所以此类游戏设计需要外包采购。

公司根据开拓手游市场及丰富美术资源库的需要，2013 年分别向北京金硕纪元科技发展有限公司、维沃多科技（北京）有限公司、北京中和同达电子科技有限公司支付 240.00 万元、150.00 万元、80.00 万元。2014 年，预付北京金硕纪元科技发展有限公司 100.00 万元、预付公司形象代言人代言费 50.00 万元。截至 2014 年 3 月 31 日，公司预付款项账龄集中在 1 年以内，账龄较短。

公司向金硕纪元采购的具体内容为美术资源与手机游戏组件，两者合同金额占比为 3:1。其中，美术资源主要包括：3D 模型，2D 贴图，场景中的摄像机、灯光、2D 原画、输出文件等；手机游戏组件主要包括：加解密协议模块，角色编辑显示模块，地图编辑、UI 编辑配置模块等。公司向其采购的定价依据主要还是以

市场价作为参考，双方商议定价。采购金额较大有两方面的原因：一为单价较高，公司所推出的游戏产品需要 7000 面数的 3D 模型，每个动作 6 幅静止画面，才能让玩家感觉画质不错，美术的质量要求提升，导致美术外包的工作量大增，进而美术单价有所提升；二为资源及组件数量较多，公司目前正在开发 5 款页游，3 款手游，需要较多资源及组件以支撑项目的进度。综上，合同金额较大。

目前，国内美术资源外包公司较多，公司对美术资源外包公司的选择较宽；另外，美术资源创作人才有限，但随着公司的发展壮大，公司会逐步建立专业的美术开发团队以取代美术资源外包公司，故公司对金硕纪元公司不存在重大依赖。

2014 年 1 月 15 日，公司与自然人连诗雅签订《形象代言人合同》，邀请自然人连诗雅为公司形象代言人，代言费 50.00 万元。

截至 2014 年 3 月 31 日，预付款项金额前五名单位如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占预付款项比例 (%)	款项性质
北京金硕纪元科技发展有限公司	3,400,000.00	1 年以内	54.14	美术资源外包及手游组件
维沃多科技（北京）有限公司	1,500,000.00	1 年以内	23.89	美术资源外包
北京中和同达电子科技有限公司	800,000.00	1 年以内	12.74	美术资源外包及手游组件
连诗雅	500,000.00	1 年以内	7.96	代言费
浙商证券股份有限公司	50,000.00	1 年以内	0.80	服务费
合计	6,250,000.00		99.52	

截至 2013 年 12 月 31 日，预付款项金额前五名单位如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占预付款项比例 (%)	款项性质
北京金硕纪元科技发展有限公司	2,400,000.00	1 年以内	50.21	美术资源外包及手游组件
维沃多科技（北京）有限公司	1,500,000.00	1 年以内	31.38	美术资源外包
北京中和同达电子科技有限公司	800,000.00	1 年以内	16.74	美术资源外包及手游组件
浙商证券股份有限公司	50,000.00	1 年以内	1.05	服务费
北京兴华会计师事务所	30,000.00	1 年以内	0.63	服务费

单位名称	金额	账龄	占预付款项比例 (%)	款项性质
合计	4,780,000.00		100.00	

截至 2012 年 12 月 31 日，预付款项金额前五名单位如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占预付款项比例 (%)	款项性质
大水（北京）科技有限公司	950,000.00	1 年以内	90.56	美术资源外包
北京光环新网络科技有限公司	50,000.00	1 年以内	4.77	网络服务费
神州数码系统集成服务有限公司	40,000.00	1 年以内	3.81	服务费
北京汉邦兴服文化发展有限公司	9,000.00	1 年以内	0.86	服务费
合计	1,049,000.00		100.00	

截至 2014 年 3 月 31 日，预付款项余额中无持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东欠款。

（二）其他应收款

报告期内，公司其他应收款账龄及坏账准备计提情况如下：

单位：元

账龄	2014 年 3 月 31 日			
	金额	比例 (%)	坏账准备	净额
1 年以内	724,590.00	35.97	7,245.90	717,344.10
1-2 年	1,289,900.00	64.03	64,495.00	1,225,405.00
2-3 年	--	--	--	-
3-4 年	--	--	--	-
4-5 年	--	--	--	-
5 年以上	--	--	--	-
合计	2,014,490.00	100.00	71,740.90	1,942,749.10

单位：元

账龄	2013 年 12 月 31 日			
	金额	比例 (%)	坏账准备	净额
1 年以内	1,686,134.75	90.11	16,861.35	1,669,273.40
1-2 年	185,000.00	9.89	9,250.00	175,750.00

账龄	2013 年 12 月 31 日			
	金额	比例 (%)	坏账准备	净额
2-3 年	--	--	--	-
3-4 年	--	--	--	-
4-5 年	--	--	--	-
5 年以上	--	--	--	-
合计	1,871,134.75	100.00	26,111.35	1,845,023.40

单位：元

账龄	2012 年 12 月 31 日			
	金额	比例 (%)	坏账准备	净额
1 年以内	2,751,662.71	40.74	27,516.63	2,724,146.08
1-2 年	4,002,081.10	59.26	200,104.06	3,801,977.04
2-3 年	--	--	--	-
3-4 年	--	--	--	-
4-5 年	--	--	--	-
5 年以上	--	--	--	-
合计	6,753,743.81	100.00	227,620.69	6,526,123.12

2014 年 3 月 31 日、2013 年末、2012 年末，公司其他应收款主要为拆借款、应退款、员工备用金及往来款等。各期末其他应收款净额分别为 194.27 万元、184.50 万元、652.61 万元，占同期流动资产比例分别为 23.46%、21.56%、81.24%。

其他应收款 2014 年 3 月 31 日比 2013 年末上升 9.77 万元，主要原因是公司开拓手机游戏市场而增加的员工备用金。

其他应收款 2013 年末比 2012 年末下降 468.11 万元，主要原因是公司在整体变更为股份公司过程中，对有限公司期间发生的关联方资金拆借行为进行规范，陆续收回部分大额关联方资金占用款，导致 2013 年末公司其他应收款净额大幅减少。

报告期内公司账龄在 1 年以内的其他应收款较多，原因在于公司加强管理，禁止拆借资金，规范备用金使用，备用金的借支和归还程序严格按照相关制度规定执行，员工借用备用金及时清理。

截至 2014 年 3 月 31 日，公司其他应收款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占其他应收款 余额比例（%）	款项性质
成都鼎乾网络科技有限公司	1,528,456.00	1-2 年	75.87	应退款
杨小东	180,000.00	1-2 年	8.94	拆借款
凌敏	60,000.00	1 年以内	2.98	备用金
卓子渊	50,945.00	1 年以内	2.53	备用金
崔凯	50,000.00	1 年以内	2.48	备用金
合计	1,869,401.00		92.80	

截至 2013 年 12 月 31 日，公司其他应收款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占其他应收款 余额比例（%）	款项性质
成都鼎乾网络科技有限公司	1,528,456.00	1 年以内	81.69	应退款
杨小东	180,000.00	1-2 年	9.62	拆借款
崔凯	50,000.00	1 年以内	2.67	备用金
冷公民	50,000.00	1 年以内	2.67	备用金
北京华海基业科技孵化器有限公司	37,674.75	1 年以内	2.01	物业费
合计	1,846,130.75		98.66	

截至 2012 年 12 月 31 日，公司其他应收款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占其他应收款 余额比例（%）	款项性质
崔凯	4,681,939.41	1-2 年	69.32	拆借款
成都鼎乾网络科技有限公司	1,104,900.00	1 年以内	16.36	应退款
市场部	368,454.00	1 年以内	5.46	备用金
石燕沙	200,000.00	1 年以内	2.96	备用金
杨小东	180,000.00	1 年以内	2.67	拆借款
合计	6,535,293.41		96.77	

截至 2014 年 3 月 31 日，其他应收款余额中应收持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东欠款金额合计 100,000.00 元，详见本节“十、关联方、关联关系及关联交易”。

2014 年 3 月 31 日备用金明细

员工名称	借款余额	借款日期	借款性质
宋小强	3,152.00	2013 年 12 月	备用金
宋小强	16,000.00	2014 年 03 月	备用金
宋小强	15,355.00	2014 年 03 月	备用金
庄楠	5,095.25	2014 年 01 月	备用金
庄楠	16,852.00	2013 年 12 月	备用金
崔凯	50,000.00	2013 年 12 月	备用金
冷公民	50,000.00	2013 年 12 月	备用金
凌敏	60,000.00	2014 年 01 月	备用金
卓子渊	25,560.00	2014 年 02 月	备用金
卓子渊	25,385.00	2014 年 03 月	备用金
合计	267,399.25	--	--

公司的备用金管理制度包括《财务借款制度》、《财务报销制度》。其中：《财务借款制度》包括的内容：备用金借款最多不超过三次，累计金额不超五万元，超过三次和额度的不予以借款，并且通知要求马上报销，如不报者扣当月工资 50%，并且加扣利息，直到扣清为止。借款超过五万时，向总经理申请，说明原因，经总经理、财务总监批准后财务方可借款。《财务报销制度》内容包括：采购以购货发票日期为准，五日内，借款人应到财务部办理报销及还款手续。

上述员工借入的备用金与公司业务相关，包括购买研发材料、软件、广告费宣传费支出、外包美术业务的支出、差旅费支出等支出。上述备用金借款用途符合公司业务需要，支出的内容合理且必要，符合公司备用金管理制度。

（三）固定资产

本公司固定资产包括办公家具、电子设备，固定资产按取得时的成本入账，采用年限平均法计提折旧。报告期各期末，公司固定资产净值及占比情况如下：

单位：元

项目	2014 年 3 月 31 日		2013 年 12 月 31 日		2012 年 12 月 31 日	
	金额	比例（%）	金额	比例（%）	金额	比例（%）
办公家具	44,409.49	5.73	47,745.94	5.38	50,760.52	4.14
电子设备	730,859.44	94.27	840,523.84	94.62	1,174,633.32	95.86
合计	775,268.93	100.00	888,269.78	100.00	1,225,393.84	100.00

截至 2014 年 3 月 31 日，公司固定资产及累计折旧情况如下：

单位：元

类别	资产原值	折旧年限	累计折旧	资产净值	成新率
办公家具	70,241.50	5 年	25,832.01	44,409.49	63.22%
电子设备	1,385,237.04	3 年	654,377.60	730,859.44	52.76%
合计	1,455,478.54		680,209.61	775,268.93	53.27%

截至 2013 年 12 月 31 日，公司固定资产及累计折旧情况如下：

单位：元

类别	资产原值	折旧年限	累计折旧	资产净值	成新率
办公家具	70,241.50	5 年	22,495.56	47,745.94	67.97%
电子设备	1,385,237.04	3 年	544,713.20	840,523.84	60.68%
合计	1,455,478.54		567,208.76	888,269.78	61.03%

截至 2012 年 12 月 31 日，公司固定资产及累计折旧情况如下：

单位：元

类别	资产原值	折旧年限	累计折旧	资产净值	成新率
办公家具	61,151.50	5 年	10,390.98	50,760.52	83.01%
电子设备	1,299,598.00	3 年	124,964.68	1,174,633.32	90.38%
合计	1,360,749.50		135,355.66	1,225,393.84	90.05%

2014 年 3 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2012 年 12 月 31 日，固定资产账面价值分别为 77.53 万元、88.83 万元、122.54 万元，固定资产占总资产比重分别为 5.49%、6.16%、9.66%，未继续购置大额固定资产。净值减少的主要原因是累计折旧的增加。

截至 2014 年 3 月 31 日，公司固定资产总体成新率为 53.27%，其中电子设备成新率为 52.76%，公司固定资产使用情况良好，能够支持公司正常的生产经营活动。报告期内，公司不存在固定资产可收回金额低于账面价值的情况，故未计提固定资产减值准备。

（四）无形资产

本公司无形资产主要分为自主研发的非专利技术、游戏和外购的美术资源库、游戏版权金、财务管理软件等。截至 2014 年 3 月 31 日，公司无形资产原值为 473.47 万元，净值为 302.36 万元。

对于使用寿命有限的无形资产，公司在其使用寿命内采用直线法摊销。自主研发的非专利技术按 3 年摊销，外购软件以预计能为公司带来经济利益的期限确

定摊销年限为 3 年。

截至 2014 年 3 月 31 日，公司无形资产及摊销情况如下：

单位：元

无形资产名称	发生日期	取得方式	初始金额	摊销月份	2014.3.31 净值	2013.12.31 净值	2012.12.31 净值
用友软件	2012-09	购买	1,900.00	36	897.18	1,055.52	1,688.88
鬼话钟馗	2012-8	购买	300,000.00	36	-	-	258,333.35
圣斗士传说	2012-01	购买	1,300,000.00	36	325,000.03	433,333.36	866,666.68
飞扬美术资源库	2013-11	购买	1,420,000.00	36	1,222,777.80	1,341,111.12	-
天下大乱	2013-11	自主研发	595,047.14	36	512,401.69	561,988.96	-
飞扬平台	2013-11	自主研发	517,274.31	36	438,490.85	488,536.85	-
飞扬引擎	2013-11	自主研发	600,552.11	36	524,081.92	567,188.11	-
合计	-	-	4,734,773.56		3,023,649.47	3,393,213.92	1,126,688.91

1、代理运营游戏的版权金（包括：圣斗士传说、鬼话钟馗），一次性支付，计入无形资产-游戏名称。按照游戏行业惯例，游戏生命周期为 3-5 年，依据会计核算的谨慎性原则，按照 3 年摊销。

2、自主研发的非专利技术、游戏（包括：飞扬平台、飞扬引擎、天下大乱），于 2013 年 11 月停止资本化，并与游戏生命周期一致，分 3 年摊销。

3、购买的无形资产（包括：美术资源库），于 2013 年 11 月停止资本化，并与游戏生命周期一致，分 3 年摊销。

2013 年 12 月 31 日无形资产-鬼话钟馗账面价值 158,333.39 元。无形资产-鬼话钟馗入账价值 30 万元，按照 3 年摊销，已经摊销 17 个月，剩余 19 个月未摊销。

经测试，2013 年 12 月 31 日公司“无形资产-鬼话钟馗”出现其可收回金额低于账面价值的情形，故计提无形资产减值准备 158,333.39 元。

2013 年 12 月 31 日，由于游戏开发商设计的问题，游戏《鬼话钟馗》已经暂停关闭服务器，飞扬天下公司对该游戏的相关收益已经暂停，2014 年 1 月 10 日经飞扬天下公司股东会决议，计提无形资产减值准备 158,333.39 元。

（五）开发支出

截至 2014 年 3 月 31 日，公司开发支出情况如下：

2014 年开发支出明细表

单位：元

项目	2014 年 1 月 1 日	本期增加	本期减少		2014 年 3 月 31 日
			计入当期损益	确认为无形资产	
问九州	480,051.29	61,354.22	--	--	541,405.51
弑神传	549,488.12	44,615.85	--	--	594,103.97
战天 OL	372,591.84	184,546.29	--	--	557,138.13
游龙记	181,270.65	23,890.58	--	--	205,161.23
雷电战机		47,183.56	5,389.66	--	41,793.90
泡泡龙		45,835.98	5,289.66	--	40,546.32
合计	1,583,401.90	407,426.48	10,679.32	--	1,980,149.06

2013 年开发支出明细表（续表）

单位：元

项目	2013 年 1 月 1 日	本期增加	本期减少		2013 年 12 月 31 日
			计入当期损益	确认为无形资产	
飞扬引擎	321,345.69	279,206.42	--	600,552.11	--
飞扬平台	219,218.27	298,056.04	--	517,274.31	--
问九州	193,260.51	286,790.78	--	--	480,051.29
弑神传	172,304.49	377,183.63	--	--	549,488.12
天下大乱	388,115.91	228,260.70	21,329.47	595,047.14	--
战天 OL	--	394,826.29	22,234.45	--	372,591.84
游龙记	--	200,689.18	19,418.53	--	181,270.65
合计	1,294,244.87	2,065,013.04	62,982.45	1,712,873.56	1,583,401.90

2012 年开发支出明细表（续表）

单位：元

项目	2012 年 1 月 1 日	本期增加	本期减少		2012 年 12 月 31 日
			计入当期损益	确认为无形资产	
飞扬引擎	--	382,231.05	60,885.35	--	321,345.69
飞扬平台	--	266,962.02	47,743.75	--	219,218.27
问九州	--	269,586.20	76,325.69	--	193,260.51
弑神传	--	230,530.76	58,226.27	--	172,304.49
天下大乱	--	495,233.30	107,117.39	--	388,115.91
后续开发-鬼话钟馗	--	110,147.36	110,147.36	-	-
合计	--	1,754,690.69	460,445.81	--	1,294,244.87

截止2014年3月31日，公司开发支出分为三类：自主研发的非专利技术、自主研发的游戏、代理游戏的后续开发。

1、自主研发的非专利技术（包括：飞扬平台、飞扬引擎）

2012年1月-2012年2月为研究阶段，2012年3月-2013年11月为开发阶段。公司自主研发的飞扬平台、飞扬引擎于2013年11月完成开发阶段工作，符合资本化条件且达到预定可使用状态，转入无形资产。

飞扬平台由公司网站、游戏网站、玩家账号管理、后台管理平台等系统组成。飞扬引擎将为飞扬平台与研发游戏提供基础的框架结构、网络通信、数据加解密、图像语音视频等核心功能。此类非专利技术在一段时期内均会对公司的游戏研发产生影响，且具有技术价值，所以资本化处理。

2、自主研发的游戏（包括：天下大乱、问九州、弑神传、战天OL、游龙记、雷电战机、泡泡龙）

① 天下大乱

2012年3月-2012年4月为研究阶段，2012年5月-2013年11月为开发阶段。公司自主研发的网络游戏《天下大乱》于2013年11月完成开发阶段工作，符合资本化条件且达到预定可使用状态，转入无形资产。

② 问九州、弑神传

2012年4月-2012年5月为研究阶段，2012年6月开始为开发阶段。现两款游戏正在开发过程中，符合资本化条件未达到预定可使用状态，继续在开发支出中归集。

③ 战天OL、游龙记

战天OL：2013年1月-2013年2月为研究阶段，2013年3月开始为开发阶段。游龙记：2013年1月-2013年2月为研究阶段，2013年3月开始为开发阶段。现两款游戏正在开发过程中，符合资本化条件未达到预定可使用状态，继续在开发支出中归集。

④ 雷电战机（暂定游戏名）、泡泡龙（暂定游戏名）

雷电战机：2014年1月为研究阶段，2014年2月开始为开发阶段。泡泡龙：2014年1月为研究阶段，2014年2月开始为开发阶段。现两款游戏正在开发过程中，符合资本化条件未达到预定可使用状态，继续在开发支出中归集。

3、代理游戏的后续开发

代理游戏《鬼话钟馗》后续开发支出11.01万元全部费用化，转入管理费用-研发费用。

（六）递延所得税资产

2014年3月31日、2013年12月31日、2012年12月31日，公司递延所得税资产分别为5.75万元、4.61万元、5.69万元，主要由会计政策与税法要求不同产生的可抵扣暂时性差异形成，涉及计提坏账准备、无形资产减值准备，其金额较小，对公司财务状况影响较小。

（七）主要资产减值准备的计提依据及计提情况

1、主要资产减值准备计提依据

（1）应收款项坏账准备

①单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准：期末余额达到100万元（含100万元）以上的应收款项。

单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：对于单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，有客观证据表明发生了减值，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。单独测试未发生减值的单项金额重大的应收款项，将其归入相应组合计提坏账准备。

②按组合计提坏账准备的应收款项

A、信用风险特征组合的确定依据

项 目	确定组合的依据
账龄	单项金额不重大的应收款项和经单独减值测试后未发生减值的单项金额重大的应收款项之和

B、根据信用风险特征组合确定的计提方法

项 目	按组合计提坏账准备的计提方法
账龄	账龄分析法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的组合计提方法：

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）	1	1

1—2 年	5	5
2—3 年	10	10
3—4 年	30	30
4—5 年	50	50
5 年以上	100	100

③单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

对单项金额不重大但个别信用风险特征明显不同，已有客观证据表明其发生了减值的应收款项，按账龄分析法计提的坏账准备不能反映实际情况，本公司单独进行减值测试，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，并据此计提相应的坏账准备。单独测试未发生减值的单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项，再将其归入组合计提应收款项坏账准备。

（2）存货跌价准备

期末对存货进行全面清查后，按存货的成本与可变现净值孰低提取或调整存货跌价准备。

产成品、库存商品和用于出售的材料等直接用于出售的商品存货，在正常生产经营过程中，以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；需要经过加工的材料存货，在正常生产经营过程中，以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；为执行销售合同或者劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价格为基础计算，若持有存货的数量多于销售合同订购数量的，超出部分的存货的可变现净值以一般销售价格为基础计算。

期末按照单个存货项目计提存货跌价准备；但对于数量繁多、单价较低的存货，按照存货类别计提存货跌价准备；与在同一地区生产和销售的产品系列相关、具有相同或类似最终用途或目的，且难以与其他项目分开计量的存货，则合并计提存货跌价准备。

以前减记存货价值的影响因素已经消失的，减记的金额予以恢复，并在原已计提的存货跌价准备金额内转回，转回的金额计入当期损益。

（3）固定资产减值准备

公司在每期末判断固定资产是否存在可能发生减值的迹象。

固定资产存在减值迹象的，估计其可收回金额。可收回金额根据固定资产的

公允价值减去处置费用后的净额与固定资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

当固定资产的可收回金额低于其账面价值的，将固定资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为固定资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的固定资产减值准备。

固定资产减值损失确认后，减值固定资产的折旧在未来期间作相应调整，以使该固定资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的固定资产账面价值（扣除预计净残值）。

固定资产的减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

（4）无形资产减值准备

对于使用寿命确定的无形资产，如有明显减值迹象的，期末进行减值测试。

对于使用寿命不确定的无形资产，每期末进行减值测试。

对无形资产进行减值测试，估计其可收回金额。可收回金额根据无形资产的公允价值减去处置费用后的净额与无形资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

当无形资产的可收回金额低于其账面价值的，将无形资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为无形资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的无形资产减值准备。

无形资产减值损失确认后，减值无形资产的折耗或者摊销费用在未来期间作相应调整，以使该无形资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的无形资产账面价值（扣除预计净残值）。

无形资产的减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

2、资产减值准备计提情况

报告期内，公司对其他应收款计提坏账准备、对无形资产计提减值准备，其他资产未发生减值情况。

（1）其他应收款坏账准备

期间	期初数	本期增加	本期减少	期末数
2014年1-3月	26,111.35	45,629.55	-	71,740.90
2013年度	227,620.69	-	201,509.34	26,111.35
2012年度	90,020.81	137,599.88	-	227,620.69

(2) 无形资产减值准备

期间	期初数	本期增加	本期减少	期末数
2014年1-3月	155,333.39	-	-	155,333.39
2013年度	-	155,333.39	-	155,333.39
2012年度	-	-	-	-

八、重大债务情况

(一) 短期借款

单位：元

项目	2014年3月31日	2013年12月31日	2012年12月31日
抵押借款	3,400,000.00	2,400,000.00	-
质押借款	-	-	-
保证借款	800,000.00	800,000.00	-
合计	4,200,000.00	3,200,000.00	-

2014年3月31日、2013年12月31日、2012年12月31日，公司短期借款余额分别为420.00万元、320.00万元、0.00万元，占负债总额的比例分别为88.84%、73.52%、0.00%，短期借款占负债总额的比重大幅上升。

2013年12月11日，本公司与中国工商银行北京石景山支行签订《小企业借款合同》，该行向本公司提供用途为支付外包美术资源制作费、人员工资、购买服务器的贷款，融资金额80.00万元，融资期限12个月，利率在同期贷款基准利率基础上上浮20%。崔凯与北京中关村科技融资担保有限公司签订《反担保（保证）合同》，为上述借款提供连带责任保证。

2013年10月31日，本公司与宁波银行北京分行签订《最高额贷款合同》，最高贷款额度340万元，融资期限为2013年10月31日至2016年10月30日，利率按季调整，并按该次调整时的基准利率及相应利率浮动比例确定并执行新的贷款利率。同时，崔凯、王硕、宋琳、张蕾与该分行签订《最高额保证合同》。宋琳与该分行签订《最高额抵押合同》，以北京朝阳区水岸庄园926号楼3层1单元305的房产提供抵押。

(二) 预收款项

报告期内，公司预收款项的账龄构成情况如下：

单位：元

账龄	2014 年 3 月 31 日		2013 年 12 月 31 日		2012 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
1 年以内	3,388.80	100.00	89,109.34	100.00	2,698,657.91	100.00
1-2 年	--	--	--	--	--	--
2-3 年	--	--	--	--	--	--
3 年以上	--	--	--	--	--	--
合计	3,388.80	100.00	89,109.34	100.00	2,698,657.91	100.00

2014 年 3 月 31 日、2013 年末、2012 年末，公司预收款项余额分别为 0.34 万元、8.91 万元、269.87 万元。公司各期预收款项余额，主要为飞扬天下与第三方支付平台核对并结算的总收款，扣除结转收入后的余额。

2014 年 3 月 31 日预收账款较 2013 年末减少 8.57 万元、2013 年末预收款项较上年末减少 260.96 万元，主要原因系公司业务转型，由原来的游戏运营商向游戏开发商过渡，重点开拓自主研发的游戏，对原代理运营的《圣斗士传说》、《鬼话钟馗》减少宣传推广力度，以致玩家预充值减少。

截至 2014 年 3 月 31 日，预收款项前五名单位情况如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占预收款项比例 (%)	款项性质
第三方支付平台（充值玩家）	3,388.80	1 年以内	100.00	预充值款
合计	3,388.80		100.00	

截至 2013 年 12 月 31 日，预收款项前五名单位情况如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占预收款项比例 (%)	款项性质
第三方支付平台（充值玩家）	89,109.34	1 年以内	100.00	预充值款
合计	89,109.34		100.00	

截至 2012 年 12 月 31 日，预收款项前五名单位情况如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占预收款项比例 (%)	款项性质

单位名称	金额	账龄	占预收款项比例 (%)	款项性质
第三方支付平台 (充值玩家)	2,698,657.91	1 年以内	100.00	预充值款
合计	2,698,657.91		100.00	

截至 2014 年 3 月 31 日, 公司预收款项中无预收持有公司 5% (含 5%) 以上表决权股份的股东单位款项。

(四) 应交税费

报告期各期末公司应交税费明细情况如下:

单位: 元

税费项目	2014 年 3 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
增值税	8,744.82	68,501.55	48,036.10
城建税	612.14	4,795.11	3,362.53
企业所得税	311,569.22	320,637.29	1,333.07
个人所得税	5,975.84	7,614.46	7871.18
教育费附加	262.34	2,055.05	1,441.08
地方教育费附加	174.90	1,370.03	960.72
合计	327,339.26	404,973.49	63,004.68

应交税费中, 增值税和企业所得税占比较大。2014 年 3 月 31 日、2013 年末、2012 年末, 上述两项税费合计占应交税费的比重分别为 97.85%、96.09%、78.36%。2013 年企业所得税增加的原因是: 2013 年利润总额 103.73 万元, 纳税调整后按照 25% 税率计算的应交所得税 32.06 万元。

(五) 其他应付款

报告期内, 公司其他应付款账龄构成情况如下:

单位: 元

账龄	2014 年 3 月 31 日		2013 年 12 月 31 日		2012 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
1 年以内	20,803.54	100.00	162,525.74	100.00	261,750.00	100.00
1-2 年	--	--	--	--	--	--
2-3 年	--	--	--	--	--	--
3 年以上	--	--	--	--	--	--
合计	20,803.54	100.00	162,525.74	100.00	261,750.00	100.00

2014年3月31日、2013年末、2012年末，公司的其他应付款主要为员工餐补、服务器款、代理费、服务费。其他应付款余额分别为2.08万元、16.25万元、26.18万元，占负债总额的比例分别为0.44%、3.73%、7.89%，余额及占比均逐年减少。

公司目前正处于初创期，应付款项较少，无账龄较长的欠款。

截至2014年3月31日，公司其他应付款前五名单位如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占其他应付款比例(%)	款项性质
住房公积金管理中心	8,903.54	1年以内	42.80	社保费
双软认证代理	7,000.00	1年以内	33.65	代理费
维沃多托管费	4,900.00	1年以内	23.55	服务费
合计	20,803.54		100.00	

截至2013年12月31日，公司其他应付款前五名单位如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占其他应付款比例(%)	款项性质
飞扬公司员工	109,475.74	1年以内	67.36	餐费补助
曙光服务器	41,150.00	1年以内、1-2年	25.32	设备款
双软认证代理	7,000.00	1年以内	4.31	代理费
维沃多托管费	4,900.00	1年以内	3.01	服务费
合计	162,525.74		100.00	

截至2012年12月31日，公司其他应付款前五名单位如下：

单位：元

单位名称	金额	账龄	占其他应付款比例(%)	款项性质
曙光服务器	229,750.00	1年以内	87.77	设备款
金美辛	32,000.00	1年以内	12.23	往来款
合计	261,750.00		100.00	

截至2014年3月31日，公司其他应付款中无应付持有公司5%（含5%）以上表决权股份的股东款项。

九、所有者权益变动情况

报告期内，公司所有者权益具体情况如下：

单位：元

项目	2014年3月31日	2013年12月31日	2012年12月31日
股本	10,000,000.00	10,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	74,827.18	-	-
盈余公积	-	7,482.72	-
未分配利润	-684,936.87	67,344.46	-631,018.99
归属于母公司所有者权益合计	9,389,890.31	10,074,827.18	9,368,981.01
少数股东权益	-	-	-
所有者权益合计	9,389,890.31	10,074,827.18	9,368,981.01

（一）股本

公司股本的形成及变动情况详见上文“第一节 基本情况”之“三、公司股东情况”之“（五）股本的形成及其变化”。

（二）盈余公积

公司 2013 年度净利润 705,846.17 元，弥补以前年度亏损 631,018.99 元。弥补后金额 74,827.18 元，按照 10%提取法定盈余公积金 7,482.72 元。

（四）未分配利润

单位：元

项目	2014年3月31日	2013年12月31日	2012年12月31日
期初未分配利润	67,344.46	-631,018.99	-520,577.04
加：本期归属于母公司所有者的净利润	-684,936.87	705,846.17	-110,441.95
减：提取法定盈余公积	-	7,482.72	-
对所有者的分配	-	-	-
转增股本及资本公积	67,344.46	-	-
期末未分配利润	-684,936.87	67,344.46	-631,018.99

2014 年 3 月 31 日，公司未分配利润-68.49 万元。

十、关联方、关联关系及关联交易

（一）关联方及关联关系

根据《公司法》和《企业会计准则》的相关规定，报告期内公司关联方和关

联关系如下：

1、存在控制关系的关联方

关联方名称	与本公司关系
崔凯	控股股东、实际控制人、董事长、总经理，持有本公司 99.85%的股份

2、不存在控制关系的关联方

关联方名称	与本公司关系
冷公民	股东、董事、副总经理

本公司董事、监事和高级管理人员的具体情况请参见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“四、董事、监事、高级管理人员基本情况”。

3、关联法人的工商登记资料

香港崇德网络科技有限公司，公司类型：私人，注册资本：1 万港币，创办成员：崔凯。2013 年 9 月 24 日成立，该公司无主营收入。与飞扬天下无关联交易。

（二）关联交易

1、股东为公司银行借款提供担保

报告期内，公司股东崔凯为公司银行借款提供保证担保，具体情况见上文“第四节 公司财务”之“八、重大债务情况”之“（一）短期借款”。

2、关联方应收应付款项

报告期内，公司与关联方之间应收应付款项余额情况如下：

单位：元

项目名称	关联方名称	2014 年 3 月 31 日		2013 年 12 月 31 日		2012 年 12 月 31 日	
		金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
其他应收款	崔凯	50,000.00	2.48	50,000.00	2.71	4,681,939.41	69.32
	冷公民	50,000.00	2.48	50,000.00	2.71	-	-
合计		100,000.00	4.96	100,000.00	5.34	4,681,939.41	69.32

注：上述2014年3月31日其他应收款为员工备用金。

（三）关联交易决策权限及决策程序

《公司章程》和《公司章程》（草案）中对关联交易决策权力、决策程序、关

联股东和关联董事在关联交易表决中的回避制度做出明确的规定,相关内容包括:公司的控股股东、实际控制人不得利用其关联关系损害公司利益。违反规定的,给公司造成损失的,应当承担赔偿责任;对公司与股东及其关联人发生的金额在300万元以上(不含300万元),或占公司最近一期经审计净资产绝对值15%以上(不含15%)的关联交易,须经股东大会审议通过;股东大会审议有关关联交易事项时,关联股东不应当参与投票表决,其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数;股东大会决议应当充分披露非关联股东的表决情况。

(四) 关联方交易执行情况

公司成立后,针对日常经营中所存在的关联交易及资金拆借情况,公司制定《关联交易管理办法》,具体规定关联交易的审批程序,公司管理层将严格按照公司章程和《关联交易管理办法》的规定,在未来的关联交易实践中履行相关的董事会或股东大会审批程序。同时,公司将进一步强化监督机制,充分发挥监事会的监督职能,防止公司在控股股东的操纵下做出不利于公司及其他股东利益的关联交易及资金拆借行为。

(五) 减少与规范关联方交易说明

有限公司的《公司章程》对关联交易没有特别的规定,在变更为股份公司过程中,公司在《公司章程》及《公司章程》(草案)中对关联交易进行了相关规定,另外为了使决策管理落到实处,更具有操作性,管理层对关联交易的决策程序进行了进一步的规范,起草了《关联交易决策管理办法》,并提交股东大会予以通过。股份公司成立后,公司将严格按照《公司章程》、《公司章程》(草案)、《关联交易管理制度》执行,规范和减少关联方交易与资金往来。

2014年3月31日,公司持股5%以上股东出具《减少并规范关联交易承诺函》,承诺其现有(如有)及将来与股份公司发生的关联交易是公允的,是按照正常商业行为准则进行的,保证将继续规范并逐步减少与股份公司及其子公司、分公司、合营或联营公司发生关联交易。

十一、资产负债表日后事项、或有事项及其他重要事项

(一) 资产负债表日后事项

截至本公开转让说明书签署之日,公司无需要披露的资产负债表日后事项。

(二) 或有事项

截至2014年3月31日,公司无需要披露的或有事项。

（三）其他重要事项

截至 2014 年 3 月 31 日，公司无需要披露的其他重要事项。

十二、公司设立时及报告期内资产评估情况

（一）有限公司整体变更为股份公司

2014 年 3 月 10 日，有限公司股东会通过决议，同意将有限公司整体变更设立股份公司。北京国融兴华资产评估有限责任公司受有限公司委托，以 2013 年 12 月 31 日为评估基准日对有限公司的全部资产和负债进行评估，并于 2014 年 2 月 22 日出具国融兴华评报字[2014]第 020035 号《资产评估报告》。

本次评估采用资产基础法进行评估，最终以资产基础法的评估结果作为最终评估结果。有限公司评估基准日经审计的净资产账面价值为 1,007.48 万元，经评估后的全部股东权益价值为 1,017.51 万元，增值额为 10.03 万元，增值率为 1.00%。

十三、股利分配情况

（一）股利分配的一般政策

公司缴纳所得税后的利润，按下列顺序分配：

1、弥补以前年度的亏损；

2、提取法定公积金。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；

3、经股东大会决议，可以从税后利润中提取任意公积金；

4、支付股东股利。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。

（二）报告期内实际股利分配情况

公司报告期内未进行过股利分配。

十四、控股子公司的基本情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司无子公司。

十五、特有风险提示

（一）经营性现金流不足的风险

（一）经营性现金流不足的风险

2014 年 1-3 月、2013 年度、2012 年度，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 -178.97 万元、-80.59 万元、413.38 万元。公司经营活动产生的现金流量净额总体

相对较低，主要由于公司处于初创期，外包合作、人员工资所需资金较大。报告期内，公司发展所需资金主要通过债权融资方式解决，融资渠道比较单一。随着业务规模的不断扩张，公司将可能需要筹集更多资金来满足流动资金需求。如果公司不能合理规划资金的筹措和使用，会导致公司出现资金紧张情形，将对公司生产经营造成一定的不利影响。

（二）每股净资产低于一元风险

截至 2014 年 3 月 31 日，公司的所有者权益为 9,389,890.31 元，其中股本 10,000,000.00 元，未分配利润-684,936.87 元，每股净资产 0.94 元低于 1 元，主要原因为 2014 年 1-3 月期间公司处于转型的空档期，在自主研发的主打游戏未上线的情况下，公司已减少代理运营游戏《圣斗士传说》的推广力度，导致公司收入减少，未能覆盖当期固定分摊成本，导致未分配利润为负数。若公司不能弥补亏损，存在公司每股净资产持续低于一元的风险。

（三）开发支出资本化对报告期公司损益的影响的风险

报告期公司开发支出当年增加的金额分别为：2014 年 1-3 月，无形资产、开发支出资本化增加当期利润 396,747.16 元；2013 年，无形资产、开发支出资本化增加当期利润 3,422,030.59 元；2012 年，无形资产、开发支出资本化增加当期利润 2,896,144.87 元。开发支出资本化对报告期公司损益有一定影响。

（四）公司转型及市场因素所带来的经营风险

公司已由单纯的网络游戏运营公司向网络游戏开发兼运营型公司转变，转型至今，公司自主研发产品尚未完全推向市场，其产品市场前景难以预测，这将给公司带来一定的经营模式转变风险；同时，公司转向研发页面游戏产品，但由于此市场参与者较为分散且规模较小，市场产品同质化现象严重，公司也将面临一定的市场竞争风险。

（五）产品技术存在瑕疵所带来的运营风险

公司尚处于发展初期，在人才资源、产品质量管控、组织管理等方面还存在一定的不足，公司将面临一定的产品质量管控及运营管理能力不足风险。公司网络游戏产品主要由具有美术、编程等领域专业知识的复合人才进行开发，再经内测、封测等环节测试后推向市场，尽管一款网络游戏产品的开发、上线经过多环节严格管控，但仍不排除产品存在技术瑕疵，导致玩家体验感下降而给公司带来一定的运营风险。

（六）技术人才流失风险

网络游戏行业为文化产业的分支，其对从业人才的专业水准要求较高。在产品开发领域，游戏开发人才应具备美工设计、音效设计、程序设计等多领域知识，并能整合加以运用；而对于游戏产品运营领域的人才，应具备产品策划、渠道整合、游戏运维等综合能力。目前，公司尚处于发展的初期，对核心技术人才依赖度较强，公司存在一定的技术人才流失风险。

（七）知识产权保护风险

在游戏行业内，知识产权侵权现象较为常见。例如，行业内一些不法企业将盗用已取得一定市场影响的游戏产品的宣传语或形象为渲染自己产品，为自己导入游戏玩家；再有，一些企业将利用非法游戏服务器运行未获授权的网络游戏的拷贝，使得玩家在未付费的情况下进行游戏。知识产权侵权行为将影响公司声誉或给公司造成一定的经济损失。公司存在一定的知识产权保护风险。

（八）行业监管政策风险

随着网络游戏行业的进一步发展，网络游戏行业内部竞争将随之加剧，将不可避免在市场竞争秩序、网络游戏质量、网络游戏用户安全等多方面出现问题。为该行业的健康、快速发展，相关监管部门（如工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局）将对游戏内容的设定、游戏版权、游戏的发行及游戏经营公司的资质、市场竞争规则等多方面进行其进一步规范管理。因此，不确定的行业监管政策将给网络游戏产业的经营者带来一定的经营风险。

（九）控股股东不当控制风险

实际控制人崔凯合计持有公司 9,985,000 股的股份，占公司总股本的 99.85%，且崔凯任公司董事长兼任公司总经理。因此，崔凯在公司决策、监督、日常经营管理上均可施予重大影响。公司存在实际控制人利用控股股东和主要决策者的地位对重大事项施加影响，从而使得公司决策存在偏离中小股东最佳利益目标的风险。

（十）公司治理风险

股份公司成立前，公司的法人治理结构不完善，内部控制存在欠缺。股份公司成立后，公司逐步建立健全了法人治理结构，制定适应企业现阶段发展的内部控制体系。由于股份公司成立时间短，各项管理制度的执行需要经过一个完整经营周期的实践检验，公司治理和内部控制体系也需要在生产经营过程中逐渐完善。

随着公司的快速发展，经营规模不断扩大，业务范围不断扩展，人员不断增加，对公司治理将会提出更高的要求。因此，公司未来经营中存在因内部管理不适应发展需要，而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。

（十一）公司代理运营游戏《圣斗士传说》存在侵犯他人知识产权风险

网络游戏《圣斗士传说》系成都鼎乾网络科技有限公司开发，委托公司代理运营的一款产品。与“80后耳熟能详的圣斗士人物”在产品命名、动画造型等方面存在雷同。存在一定侵犯著作权人知识产权的风险。为避免公司因侵权造成的损失，公司实际控制人崔凯出具书面承诺：如将来游戏与漫画原作《圣斗士星矢》及其授权开发的网络游戏发生知识产权纠纷，且公司被法院、仲裁机关裁判确定为侵权而需承担法律责任的，其承诺补偿公司因此造成的全部损失，包括公司支付的侵权损害赔偿金、罚款及相关游戏下线造成的损失。

第五节 有关声明

公司董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让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、完整性承担个别和连带的法律责任。

董事、监事、高级管理人员签名

全体董事：

崔凯：崔凯 冷公民：冷公民 李晓艳：李晓艳
刘斌：刘斌 卓子渊：卓子渊

全体监事：

孙杰：孙杰 房柯池：房柯池 王文敬：王文敬

全体高级管理人员：

崔凯：崔凯 冷公民：冷公民 卓子渊：卓子渊
张娟：张娟





北京飞扬天下网络科技股份有限公司

公开转让说明书

主办券商声明

本公司已对公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目负责人：

杨纯

杨纯

项目小组成员：

林延峰

张蕾蕾

徐挺

林延峰

张蕾蕾

徐挺

法定代表人：吴承根

吴承根



承担审计业务的会计师事务所声明

本所及经办注册会计师已阅读公开转让说明书, 确认公开转让说明书与本机
构出具的审计报告无矛盾之处。本所及经办注册会计师对申请挂牌公司在公开转
让说明书中引用的审计报告的内容无异议, 确认公开转让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、准确性和完整性承担
相应的法律责任。

签字注册会计师 (签名):

陈红
中国注册会计师
陈红
100000260690

史春生

中国注册会计师
史春生
150400030172

会计师事务所负责人 (签名):

王全洲



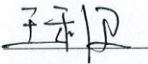
北京兴华会计师事务所 (特殊普通合伙)

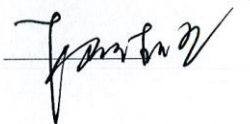
2014年6月10日

经办律师声明

本所及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的法律意见书无矛盾之处。本所及经办人员对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让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、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办律师（签名）：

王利卫： 

杨佳维： 

律师事务所负责人（签名）：

郑英华： 



2014 年 6 月 10 日

承担评估业务的资产评估机构声明

本机构及经办注册资产评估师已阅读公开转让说明书, 确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及经办注册资产评估师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的资产评估报告的内容无异议, 确认公开转让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、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册资产评估师 (签名):

王道明   李朝阳  

资产评估机构负责人 (签名):

赵向阳 

北京国融兴华资产评估有限责任公司

2014年6月26日



第六节 附件

- (一) 主办券商推荐报告
- (二) 财务报表及审计报告
- (三) 法律意见书
- (四) 公司章程
- (五) 全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见

(正文完)