

广州唯思软件股份有限公司
公开转让说明书
(申报稿)



主办券商



二〇一五年九月

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于虚假不实陈述。

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

公司在生产经营过程中，由于所处行业及自身特点所决定，特提示投资者应对公司以下重大事项或可能出现的风险予以充分关注：

一、产业政策风险

游戏产品具有休闲娱乐的作用，人们在日常工作之余通过适当的游戏来放松身心可以缓解工作压力，但如果沉迷其中则可能会耽误工作和学习带来负面作用。近段时间以来因为沉迷游戏引起的学生猝死与学业荒废现象经常能见诸报端，沉迷网络已经发展成为社会问题。对此，政府不断加强对网络游戏行业的立法和监管，对网络游戏运营的资质、游戏内容、游戏时间和游戏经营场所等多方面进行了更严格的限制，从而给网络游戏行业的外部经营环境带来一定的不确定性。

公司目前已经取得了主营业务所需的各项许可，包括中华人民共和国增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证和中华人民共和国互联网出版许可证，如果在未来公司未能维持取得上述许可的条件或者不能获取主管部门要求的新的经营资质，则公司的业务面临终止经营的风险。

二、公司现有游戏盈利降低风险

公司目前运营的游戏主要有公司自主开发的《VS 三国》以及与其他游戏开发商联合运营的网页游戏，如果公司不能对上述游戏进行适当的升级和改进，游戏的新鲜感和体验感下降，会造成游戏用户的流失。同时游戏的运营也需要一定的成本，如果上述游戏因用户过少导致收入小于成本，公司将会终止该游戏的维护及运营，会对公司的盈利能力带来一定的影响。

三、人才流失风险

网络游戏企业取得成功最关键的是更新游戏研发水平和游戏运营能力。游戏研发和游戏运营都需要高水平的游戏人才，掌握网络游戏核心技术和保持核心技术人员稳定是网络游戏公司生存和发展的根本，是公司的核心竞争力之所在。目前游戏行业人才流动性较高，如何维持人员稳定成为行业普遍存在的问题。

四、实际控制人控制风险

公司控股股东、实际控制人张文豪直接持有公司 69.98%股份，对公司经营决策拥有绝对的控制能力，若公司控股股东利用其对公司的实际控制权，对公司的经营决策、人事、财务等进行不当控制，可能会给公司经营和其他中小股东带来风险。

五、公司跨业开展电商业务的扩张风险

公司自成立以来一直从事网络游戏平台运营业务，公司自主研发的 VS 竞技游戏平台是国内市场占有率较高的对战平台。十年以来 VS 竞技游戏平台累计注册用户 1 亿人次，月活跃用户一度突破 6,000 万，目前月活跃用户超过 1,000 万，最高同时在线人数 100 万人。VS 竞技游戏平台为公司树立了良好的品牌形象，也为公司积累了大量的忠实用户。公司自 2013 年末起开发九鼎交易系统，开始进军电商行业，九鼎交易系统对传统电商的经营模式进行改造，具有较强的创新性。公司计划以 VS 竞技游戏平台积累的客户为依托，开展电商经营计划。虽然公司的电商平台模式较为新颖，公司也有潜在客户群体，但是电商行业与游戏行业的盈利模式及运作中心有较大差异，公司的游戏运营经验不能照搬到电商中来，在电商业务方面公司相当于是从头开始，因此面临着开展新业务失败的风险。

六、公司持续亏损的风险

2013 年、2014 年、2015 年 1-4 月，公司营业收入分别为 18,191,908.39 元、7,651,886.12 元、1,694,443.65 元，营业收入逐年下降；公司扣除非经常性损益后的净利润分别为-14,417,689.39 元、-7,393,495.51 元、-3,031,425.47 元，报告期内持续亏损，主要系公司 VS 竞技游戏平台的网络游戏收入及联合运营的网页游戏收入下降所致，受移动游戏快速增长影响，网络游戏增速放缓，竞技游戏平台竞争加剧，公司传统优势不再明显，导致公司主要收入来源下滑，如果未来公司不能实现盈利继续亏损，可能将对公司的持续经营能力产生影响。公司目前进一步进行九鼎交易系统的推广，在继续推进公司 VS 竞技游戏平台不断发展的同时，努力扩大盈利来源，降低持续亏损的风险。

七、公司综合毛利率波动风险

2013 年、2014 年、2015 年 1-4 月，公司综合毛利率分别为 46.16%、4.80%、-24.03%，逐年下滑，主要系公司营业收入的逐年下降，而公司营业成本中固定成本包括服务器折旧及无形资产摊销占比较高，从而导致公司毛利率波动较大。其中，报告期内，VS 竞技游戏平台毛利率分别为 42.52%、-30.87%、-95.14%，逐年大幅下降，主要系 VS 竞技游戏平台每年固定成本为 VS 三国无形资产摊销额 3,191,514.84 元，同时，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月，VS 竞技游戏平台收入占营业收入的比例分别为 50.34%、45.46%、42.99%，所分摊的服务器成本基本保持稳定；但 2013 年度 VS 竞技游戏平台收入较 2014 年度下降 61.86%，而成本下降 13.17%，从而导致毛利率大幅下降。2015 年 1-4 月，随着 VS 竞技游戏平台收入的继续下降，导致毛利率大幅下降至-95.14%。但鉴于 VS 竞技游戏平台相关固定成本于 2015 年摊销完毕，若后续年度无其他新增固定成本，VS 竞技游戏平台毛利率将可能有所回升。

八、公司产品较单一的风险

自成立以来，公司致力于网络游戏平台——VS 竞技游戏平台的研发、运营，报告期内，公司的主要收入来源于 VS 竞技游戏平台的客户端网络游戏的道具收入及网页游戏的联合运营收入，公司存在对游戏产品收入的依赖，若公司开发、运营的游戏产品生命周期结束，又不能及时提供新的游戏产品，将会导致公司营业收入下滑，从而导致公司经营风险。公司目前积极拓展电商运营平台收入，探索 720 浏览器更多流量变现的方法，扩大公司营业收入的后续来源，降低公司因依赖游戏产品而导致的经营风险。

九、报告期内开发支出资本化对公司损益的影响

2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月，公司确认的开发支出分别为 89,992.69 元、1,261,438.83 元及 1,603,358.87 元，全部符合资本化的条件，予以资本化。如上述开发支出全部费用化，会增加公司 2013 年度、2014 年度及 2015 年 1-4 月亏损 89,992.69 元、1,261,438.83 元及 1,603,358.87 元，占 2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月公司经审计亏损的 0.63%、18.12%、53.02%。

如将来该开发费用资本化产生的无形资产预期不能为企业带来经济利益，该无形资产将报废并予以转销，其账面价值转作账面损益，届时将会相应减少公司

未来的净利润。因此公司存在由于开发费用资本化而导致的财务风险。

目录

声明	2
重大事项提示	3
一、产业政策风险	3
二、公司现有游戏盈利降低风险	3
三、人才流失风险	3
四、实际控制人控制风险	4
五、公司跨业开展电商业务的扩张风险	4
六、公司持续亏损的风险	4
七、公司综合毛利率波动风险	4
八、公司产品较单一的风险	5
九、报告期内开发支出资本化对公司损益的影响	5
目录	7
释义	10
第一节 基本情况	12
一、公司简介	12
二、股票挂牌情况	13
三、公司股权结构	14
四、公司股本形成及变化	16
五、公司重大资产重组情况	27
六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况	28
七、公司最近两年的主要数据及财务指标	29
八、定向发行情况	30
九、与本次挂牌有关的机构	30
第二节 公司业务	32

一、公司主营业务及产品、服务情况	32
二、公司组织结构	43
三、与公司业务有关的关键资源情况	45
四、公司业务相关情况	60
五、商业模式	67
六、公司所处行业情况	77
第三节 公司治理	99
一、公司股东大会、董事会、监事会制度的建立健全及运行情况	99
二、投资者参与公司治理及职工代表监事履行责任的实际情况	101
三、投资者权益保护的相关措施	101
四、公司董事会对公司治理机制执行情况的评估结果	105
五、报告期内有关处罚情况	105
六、公司独立性	106
七、同业竞争情况	107
八、公司报告期内资金占用、担保情形以及相关措施	108
九、董事、监事、高级管理人员的有关情况	109
十、最近两年及一期董事、监事、高级管理人员变动情况	112
第四节 公司财务	114
一、公司报告期的财务报表	114
二、公司财务报表的编制基础	125
三、公司合并报表范围确定原则、报告期的合并财务报表范围	125
四、公司最近两年及一期审计意见	125
五、主要会计政策、会计估计及其变更情况	126
六、报告期的主要会计数据和财务指标分析	148
七、关联方、关联方关系及重大关联交易情况	183
八、需提醒投资者关注财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项	187
九、报告期内资产评估情况	188

十、股利分配政策及最近两年股利分配情况	188
十一、控股子公司基本情况	189
十二、可能影响公司持续经营的风险因素	189
十三、公司未来经营计划	191
十四、公司持续经营能力情况	195
第五节有关声明	203
一、公司声明	203
二、主办券商声明	204
三、律师事务所声明	205
四、会计师事务所声明	206
五、资产评估机构声明	207
第六节 附件	208

释义

除非本公开转让说明书另有所指，以下简称具有如下含义：

公司、本公司、股份公司	指	广州唯思软件股份有限公司
有限公司	指	广州唯思软件有限公司
股东会	指	广州唯思软件有限公司股东会
股东大会	指	广州唯思软件股份有限公司股东大会
董事会	指	广州唯思软件股份有限公司董事会
监事会	指	广州唯思软件股份有限公司监事会
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
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
挂牌	指	经全国股份转让系统公司审查通过后在全国中小企业股份转让系统挂牌的行为
公开转让	指	挂牌后经中国证监会核准在全国中小企业股份转让系统公开转让的行为
《业务规则》	指	《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》
报告期	指	2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月
九鼎交易系统	指	公司自主开发的九鼎电子交易系统
东方富海	指	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）
彩虹投资	指	深圳市彩虹创业投资集团有限公司
VS 竞技游戏平台	指	公司自主开发的 VS 竞技游戏对战平台
RPG	指	角色扮演游戏（Role-playing game）
ARPG	指	动作角色扮演类游戏（Action Role Playing Game）
MMORPG	指	大型多人在线角色扮演游戏（Massive Multiplayer Online Role-Playing Game）
FPS 游戏	指	第一人称射击类游戏（First-Person Shooter Game）
MOBA 类游戏	指	多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena Games）
Libevent	指	用 C 语言编写的、轻量级的开源高性能网络库
Memcached	指	高性能的分布式内存对象缓存系统
XML	指	可扩展标记语言，标准通用标记语言的子集，是一种用于标记电子文件使其具有结构性的标记语言。
ShellCode	指	是一段代码或填充数据，用来发送到服务器利用特定漏洞的代码。
Agent 技术	指	是一种处于一定环境下包装的计算机系统，为实现设计目的，能在该环境下灵活的，自主的活动

Http	指	超文本传输协议（HTTP，HyperText Transfer Protocol)是互联网上应用最为广泛的一种网络协议。
Javascript	指	JavaScript 一种直译式脚本语言，是一种动态类型、弱类型、基于原型的语言，内置支持类型。
flash	指	交互式矢量图和 Web 动画标准
CF	指	《穿越火线》（Cross Fire，简称 CF）由韩国 Smile Gate 开发，在韩国由 Neowiz 发行，在中国大陆由腾讯公司运营。
LOL	指	《英雄联盟》（简称 lol）是由美国 Riot Games 开发，腾讯游戏运营的英雄对战网游。《
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
主办券商、东吴证券	指	东吴证券股份有限公司
律师事务所	指	北京市中银（深圳）律师事务所
会计师事务所	指	亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）
元、万元	指	人民币元、人民币万元

第一节 基本情况

一、公司简介

中文名称：广州唯思软件股份有限公司

英文名称：WeISI Softwaro (Guangzhou)CO.LTD

法人代表：张文豪

注册资本：4,513.92 万元

注册号：440108000003217

有限公司设立日期：2004 年 9 月 2 日

股份公司设立日期：2010 年 2 月 22 日

组织机构代码：76612345-0

注册地址：广州市高新技术产业开发区科学城揽月路 80 号创新基地综合楼
618 单元

联系电话：020-62915539

传真：020-62619083

网址：<http://www.vsa.com.cn>

电子邮箱：yaoxigui2008@163.com

董事会秘书：姚锡桂

所属行业：根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年）修订版的规定，公司所属行业为互联网和相关服务（行业代码：I64）。根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所处行业为互联网信息服务（行业代码：I6420）。根据《挂牌公司管理型行业分类指引》分类标准，公司所属行业为互联网信息服务（行业代码：I6420）。

经营范围：网络游戏服务；增值电信业务；互联网出版业；计算机技术开发、技术服务；网络技术的研究、开发；软件开发；广告业；软件零售；软件批发；计算机批发；计算机零售；货物进出口（专营专控商品除外）；技术进出口。

主营业务：网络游戏平台运营、电商平台运营及相关增值服务

二、股票挂牌情况

（一）挂牌股票情况

股票代码：（）

股票简称：（）

股票种类：人民币普通股

每股面值：1.00 元

股票总量：45,139,200 股

挂牌日期：（）

转让方式：协议转让

（二）股份限售安排

1、相关法律法规及《公司章程》对股份转让的限制

《公司法》第一百四十一条及《公司章程》第二十五条规定：“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。”

《业务规则》2.8 条规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人在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。

因司法裁决、继承等原因导致有限售期的股票持有人发生变更的，后续持有人应继续执行股票限售规定。”

2、挂牌之日股东所持股份的限售情况

挂牌之日，股份公司各股东可转让的股份如下：

单位：股

序号	股东	持股数量	是否为董、 监、高持股	股份是否冻 结、质押	限售期
1	张文豪	31,588,608	董事长	否	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
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	9,931,200	否	否	无
3	杨磊鸿	3,168,000	监事	否	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
4	王长锋	451,392	董事	否	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
合计		45,139,200	-	-	-

（三）股东对所持股份自愿锁定的承诺：

公司股东未对所持股份作出严于《公司法》、《业务规则》的自愿锁定承诺。

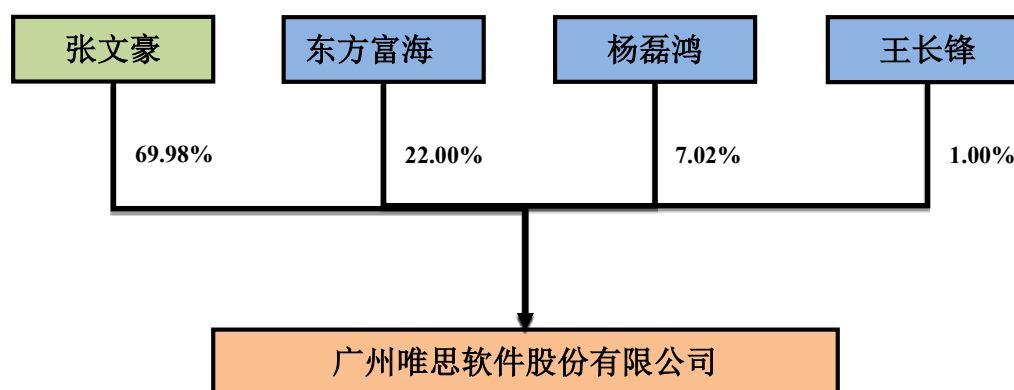
三、公司股权结构

（一）公司股权结构基本情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司的股权结构如下：

序号	股东	持股数量（股）	持股比例
1	张文豪	31,588,608	69.98%
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	9,931,200	22.00%
3	杨磊鸿	3,168,000	7.02%
4	王长锋	451,392	1.00%
合计		45,139,200	100.00%

公司的股权结构图如下：



（二）公司前十名股东基本情况及关联关系

序号	股东	股东性质	持股数量 (股)	持股比例	持股方式	是否存在质押 或争议
1	张文豪	自然人	31,588,608	69.98%	直接持股	否
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	有限合伙	9,931,200	22.00%	直接持股	否
3	杨磊鸿	自然人	3,168,000	7.02%	直接持股	否
4	王长锋	自然人	451,392	1.00%	直接持股	否
合计			45,139,200	100.00%	-	-

公司股东之间不存在任何关联关系。

（三）控股股东及实际控制人基本情况

张文豪持有公司 3,158.8608 万股股份，占公司总股本的 69.98%，系公司控股股东及实际控制人。

张文豪先生，1977 年 11 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学专科学历，身份证号码为 44522419771102XXXX，住所为广州市海珠区警安街 5 号 1101 房。2000 至 2004 任职于香港创业板第一批上市公司天时软件有限公司（股票代码 8028），担任技术总监与市场总监职位；2004 年创办广州唯思软件股份有限公司，至今一直担任公司董事长兼总裁职位。先后担任以下社会职务并获得以下奖项：广州市第十二届政协委员、2011 粤商菁英年度人物、第十三届广东五四青年奖章个人提名奖、广东省软件和服务业人才 100 强。

（四）控股股东、实际控制人报告期内变化情况

报告期内，公司控股股东、实际控制人未发生变化。

（五）其他持股 5%以上股东情况

1、深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）

截至本公开转让说明书出具之日，东方富海持有公司 993.12 万股股份，占公司现有股本的 22.00%，其基本情况如下：

名称	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）
执行事务合伙人	天津富海股权投资基金管理中心（有限合伙）
注册号	440300602125876
出资额	90,000.00 万元
住所	深圳市福田区深南西路车公庙工业区天安数码时代大厦主楼 2602-2
类型	有限合伙
成立日期	2007 年 11 月 8 日
经营范围	创业投资业务、代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务、创业投资咨询业务、为创业企业提供创业管理服务业务、参与设立创业投资企业与创业投资管理顾问机构（以上按照《创业投资企业管理暂行办法》的有关规定经营，并不得含限制项目）。

2014 年 04 月 22 日，东方富海在中国证券投资基金业协会办理了《私募投资基金备案证明》。

2014 年 04 月 22 日，东方富海基金管理人天津富海股权投资基金管理中心（有限合伙）在中国证券投资基金业协会进行了登记，登记编号为 P1001085。

2、杨磊鸿

杨磊鸿，男，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码为 44170219810116XXXX，住所为广州市海珠区环月街 6 号 2808 房，现直接持有公司股份 316.80 万股，占公司现有股本总额的 7.02%，现担任公司的监事会主席职务。

四、公司股本形成及变化

（一）2004 年 9 月，有限公司设立

2004 年 7 月 26 日，广州市市场监督管理局出具[2004]第号 726032《名称预先核准通知书》，预先核准公司名称为广东唯思软件有限公司。

2004 年 8 月 17 日，张文豪、方中华、李架舟、肖敬尧、杨磊鸿、徐瀚签订《广州唯思软件有限公司章程》，决定成立广州唯思软件有限公司。其中张文豪出资 22 万元，占注册资本的比例为 44%；方中华出资 10 万元，占注册资本的比

例为 20%；李架舟出资 7 万元，占注册资本的比例为 14%；肖敬尧出资 6 万元，占注册资本的比例为 12%；杨磊鸿出资 4 万元，占注册资本的比例为 8%；徐瀚出资 1 万元，占注册资本的比例为 2%。

2004 年 8 月 27 日，广州华天会计师事务所对有限公司的实收资本情况进行了查验，并出具华天会验字[2004]HY0829 号《验资报告》，确认截至 2004 年 8 月 26 日止，有限公司已收到全体股东缴纳的注册资本合计人民币 50 万元，其中方中华出资 10 万元；李架舟出资 7 万元；肖敬尧出资 6 万元；徐瀚出资 1 万元；杨磊鸿出资 4 万元；张文豪出资 22 万元，均为货币出资。

2004 年 9 月 2 日，有限公司在广州市工商行政管理局注册成立，并取得了广州市工商行政管理局颁发的注册号为 4401052009370 号的《企业法人营业执照》。

有限公司设立时的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	22.00	44.00%	货币
2	方中华	10.00	20.00%	货币
3	李架舟	7.00	14.00%	货币
4	肖敬尧	6.00	12.00%	货币
5	杨磊鸿	4.00	8.00%	货币
6	徐瀚	1.00	2.00%	货币
合计		50.00	100.00%	-

（二）2005 年 3 月，有限公司第一次增资及第一次股权转让

2005 年 3 月 28 日，有限公司股东会作出决议：1、同意有限公司增加注册资本 50 万元，其中股东张文豪增加注册资本 45 万元，新股东肖建辉出资 5 万元；2、原股东徐瀚将其全部出资 1 万元，占公司注册资本 2%的股权以 1 万元的价格转让给新增股东吴锬。

同日，有限公司股东徐瀚和吴锬签订股权转让协议，同意将其持有有限公司 2%的股权转让给吴锬。

同日，有限公司签订增资协议书：1、同意有限公司增加注册资本，由原 50 万元人民币增加至 100 万元人民币；2、同意股东张文豪由原出资 22 万元人民币，增加出资 45 万元人民币，增资后出资为 67 万元人民币。原股东方中华出资

10 万元人民币不变。原股东李架舟出资 7 万元人民币不变。原股东杨磊鸿出资 4 万元人民币不变。新股东吴锬出资 1 万元人民币。新股东肖建辉出资 5 万元人民币。

2005 年 4 月 17 日，广州恒威会计师事务所有限公司出具了“恒验字（2005）第 285 号”《验资报告》，确认截至 2005 年 4 月 13 日，有限公司已收到股东张文豪、肖建辉的新增注册资本合计 50 万元，皆为货币出资。

本次股权转让和增资后，有限公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	67.00	67.00%	货币
2	方中华	10.00	10.00%	货币
3	李架舟	7.00	7.00%	货币
4	肖敬尧	6.00	6.00%	货币
5	肖建辉	5.00	5.00%	货币
6	杨磊鸿	4.00	4.00%	货币
7	吴锬	1.00	1.00%	货币
合计		100.00	100.00%	-

2005 年 5 月 11 日，广州市工商行政管理局海珠分局对上述事宜予以核准。

（三）2005 年 12 月，有限公司第二次股权转让

2005 年 12 月 5 日，有限公司股东会作出决议：1、同意股东方中华将原出资 10 万元的其中 5 万元出资额，占有限公司注册资本的 5%，以 5 万元的价格转让给股东肖敬尧，剩余 5 万元出资额，占公司注册资本的 5%，以 5 万元的价格转让给吴锬；2、同意公司原股东李架舟将原出资 7 万元的其中 4 万元出资额，占公司注册资本的 4%，以 4 万元的价格转让给杨磊鸿，剩余 3 万元出资额，占公司注册资本的 3%，以 3 万元的价格转让给张文豪。

同日，原股东方中华、李架舟与股东肖敬尧、吴锬、杨磊鸿、张文豪分别签订了转让出资合同书。

本次股权转让后，有限公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	70.00	70.00%	货币
2	肖敬尧	11.00	11.00%	货币

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
3	杨磊鸿	8.00	8.00%	货币
4	吴锬	6.00	6.00%	货币
5	肖建辉	5.00	5.00%	货币
合计		100.00	100.00%	-

2005年12月22日，广州市工商行政管理局海珠分局对上述事宜予以核准。

（四）2007年3月，有限公司第三次股权转让

2007年3月13日，有限公司股东会作出决议：同意吴锬将其原出资6万元的其中4万元出资额，占有限公司注册资本的4%，以4万元的价格转让给新股东张明杰，剩余2万元出资额，占有限公司注册资本的2%，以2万元的价格转让给张文豪。

同日，有限公司股东吴锬与股东张文豪、张明杰签订了转让出资合同。

变更后有限公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	72.00	72.00%	货币
2	肖敬尧	11.00	11.00%	货币
3	杨磊鸿	8.00	8.00%	货币
4	肖建辉	5.00	5.00%	货币
5	张明杰	4.00	4.00%	货币
合计		100.00	100.00%	-

2007年3月21日，广州市工商行政管理局海珠分局对上述事宜予以核准。

（五）2008年1月，有限公司第四次股权转让

2008年1月2日，有限公司股东会作出决议，同意肖建辉将其占公司注册资本5%的出资额，其中3万元转让给张文豪，转让金额为3万元；其中1万元转让给肖敬尧，转让金额为1万元；其中1万元转让给杨磊鸿，转让金额为1万元。

同日，有限公司股东肖建辉与股东张文豪、杨磊鸿、肖敬尧签订了转让出资合同书。

变更后股东的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	75.00	75.00%	货币
2	肖敬尧	12.00	12.00%	货币
3	杨磊鸿	9.00	9.00%	货币
4	张明杰	4.00	4.00%	货币
合计		100.00	100.00%	-

2008 年 1 月 31 日，广州市工商行政管理局海珠分局对上述事宜予以核准。

（六）2008 年 3 月，有限公司第五次股权转让

2008 年 3 月 10 日，公司股东会作出决议，同意公司股东张文豪将其所持公司 75%的出资额中的 2%的出资额作价 2 万元转让给张明杰。

2008 年 3 月 12 日，公司股东张文豪与股东张明杰签订转让出资合同书。

变更后的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	张文豪	73.00	73.00%	货币
2	肖敬尧	12.00	12.00%	货币
3	杨磊鸿	9.00	9.00%	货币
4	张明杰	6.00	6.00%	货币
合计		100.00	100.00%	-

2008 年 3 月 14 日，有限公司办理了本次股权转让和变更股东的工商变更登记。

（七）2008 年 11 月，有限公司第二次增资及第六次股权转让

2008 年 9 月 12 日，有限公司股东张文豪、肖敬尧、杨磊鸿、张明杰与深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）签订增资协议书，同意东方富海创业投资企业（有限合伙）以总额 1,500.00 万元进行投资，其中 28.205 万元计入有限公司注册资本，1,471.795 万元计入有限公司资本公积。

2008 年 11 月 5 日，有限公司股东会作出决议：1、同意股东肖敬尧将原出资 12 万元的其中 2 万元出资额，占有限公司注册资本的 2%，作价 2 万元转让给股东张文豪，其中 6 万元出资额，占有限公司注册资本的 6%，作价 6 万元转让给股东张明杰；2、同意有限公司增加注册资本 28.205 万元，由新股东深圳市

东方富海创业投资企业（有限合伙）出资。

同日，股东肖敬尧与股东张文豪、张明杰分别签订股权转让合同。

2008年11月14日，广州东辰会计师事务所出具了“东辰验字第2008283号《验资报告》，确认截至2008年11月7日，有限公司已收到新股东深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）投入资金人民币1,500.00万元，其中增加注册资本28.205万元，增加资本公积1,471.795万元，出资方式为货币出资。

本次股权转让和增资后，有限公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	75.000	58.50%	货币
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	28.205	22.00%	货币
3	张明杰	12.000	9.36%	货币
4	杨磊鸿	9.000	7.02%	货币
5	肖敬尧	4.000	3.12%	货币
合计		128.205	100.00%	-

（八）2009年5月，有限公司第七次股权转让

2009年5月11日，有限公司股东会作出决议：1、同意股东肖敬尧将其所持有有限公司3.12%的出资额转让给张文豪，转让金额为50万元；2、同意股东张文豪将其所持有公司2%出资额2.5641万元转让给张明杰，转让金额为2.5641万元。

2009年5月12日，有限公司股东肖敬尧与股东张文豪签订了《股权转让合同》，股东张文豪和股东张明杰签订了《股权转让合同》。

本次股权转让后，有限公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	76.4358	59.62%	货币
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	28.2050	22.00%	货币
3	张明杰	14.5642	11.36%	货币
4	杨磊鸿	9.0000	7.02%	货币
合计		128.2050	100.00%	-

2009年5月21日，有限公司办理了本次股权转让和变更股东的工商变更登记

记。

（九）2009 年 8 月，有限公司第三次增资

2008 年 9 月 12 日，有限公司原股东张文豪、肖敬尧、杨磊鸿、张明杰与深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）（以下简称“东方富海”）签订《<张文豪、肖敬尧、杨磊鸿、张明杰与深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）关于广州唯思软件有限公司之增资协议书>之补充协议书》，根据协议相关规定，东方富海在有限公司业绩指标完成比例达到或超过 100%时，东方富海将向有限公司追加投资 1,500.00 万元，并保持东方富海持股比例为 22%不变。

2009 年 6 月 10 日，有限公司股东会作出决议，鉴于有限公司在 2008 年 12 月至 2009 年 5 月完成了《<张文豪、肖敬尧、杨磊鸿、张明杰与深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）关于广州唯思软件有限公司之增资协议书>之补充协议书》中约定的业绩指标，同意东方富海向有限公司追加投资 1,500.00 万元，全部计入有限公司资本公积，并保持持股比例不变。

2009 年 7 月 7 日，有限公司收到东方富海追加的投资款 1,500.00 万元，本次投资款入账后，有限公司资本公积累计金额为 2,971.795 万元。

2009 年 7 月 1 日，有限公司股东会作出决议，同意有限公司以资本公积 2,871.795 万元转增注册资本，转增完成后，有限公司的注册资本为 3,000.00 万元。

2009 年 7 月 31 日，广州市大公会会计师事务所有限公司出具了“穗大师内验（2009）第 050 号”《验资报告》，确认截至 2009 年 7 月 30 日，有限公司已收到股东张文豪、张明杰、杨磊鸿、深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）缴纳的新增注册资本合计人民币 2,871.795 万元，均以资本公积转增。

本次增资后，有限公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	1,788.60	59.62%	货币
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	660.00	22.00%	货币
3	张明杰	340.80	11.36%	货币
4	杨磊鸿	210.60	7.02%	货币
合计		3,000.00	100.00%	-

2009 年 8 月 18 日，广州市工商行政管理局萝岗分局对上述事宜予以核准。

（十）2010 年 2 月，有限公司整体变更为股份公司

2009 年 12 月 10 日，公司取得广州市工商行政管理局核发的（穗）名变核内字[2009]第 0120091210050 号《名称变更预先核准通知书》，核准企业名称变更为：“广州唯思软件股份有限公司”。

2009 年 11 月 30 日，天健正信会计师事务所有限公司出具“天健正信审字（2009）第 7-005 号”《审计报告》，确认截至 2009 年 10 月 31 日，有限公司总资产为人民币 42,490,188.85 元，负债总额为人民币 3,519,781.55 元，所有者权益为人民币 38,970,407.30 元。

2009 年 12 月 5 日，中威正信（北京）资产评估有限公司出具“中威正信评报字（2009）第 1173 号”《广州唯思软件股份有限公司拟进行股份制改造项目资产评估报告书》，确认在评估基准日 2009 年 10 月 31 日，有限公司的总资产评估价值为人民币 48,029,408.82 元，负债总额为人民币 3,519,781.55 元，所有者权益为人民币 44,509,627.27 元。

2009 年 12 月 26 日，公司签署发起人协议，同意将有限公司整体变更为广州唯思软件股份有限公司。

2009 年 12 月 26 日，有限公司股东会作出决议同意以天健正信会计师事务所出具的“天健正信字（2009）第 7-005 号”《审计报告》（审计截止日为 2009 年 10 月 31 日）确认的公司净资产额人民币 38,970,407.30 元按 1:0.7698 的比例折合成股份公司的股份总额 3,000 万股，股份公司注册资本为 3,000.00 万元；剩余净资产额 8,970,403.30 元计入股份公司资本公积。

2009 年 12 月 31 日，唯思软件股份有限公司召开了创立大会同意公司进行整体变更。

2010 年 1 月 3 日，天健正信会计师事务所对本次整体变更资本情况进行查验，出具“天健正信验（2010）综字第 090001 号”《验资报告》，证明公司截至 2009 年 12 月 31 日，公司以截至 2009 年 10 月 31 日净资产 38,970,407.30 元按 1:0.7698 的比例折合为公司普通股份 30,000,000 股，剩余净资产人民币 8,970,407.30 元列入资本公积。变更后公司的注册资本为人民币 3,000.00 万元。

本次股改后，唯思软件的股权结构如下：

序号	姓名	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	1,788.60	59.62%	净资产折股
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	660.00	22.00%	净资产折股
3	张明杰	340.80	11.36%	净资产折股
4	杨磊鸿	210.60	7.02%	净资产折股
合计		3,000.00	100.00%	-

2010年2月22日，广州市工商行政管理局对上述事宜予以核准。

（十一）2010年7月，公司第四次增资

2010年4月深圳市彩虹创业投资集团有限公司、卢跃峰与公司在广州签订了《关于广州唯思软件股份有限公司的增资扩股协议》，约定深圳市彩虹创业投资集团有限公司对公司增资14,994,798.00元，其中158.34万元计入公司股本，其余13,411,398.00元计入公司资本公积；卢跃峰对公司增资2,998,202.00元，其中31.66万元计入公司股本，其余2,681,602.00元计入公司资本公积。

2010年4月26日，公司股东大会作出决议，同意上述增资事宜。

2010年6月10日，天健正信会计师事务所对本次新增注册资本实收情况进行了查验，并出具了天健正信验（2010）综字第090017号《验资报告》，确认截至2010年6月2日，公司已经收到深圳市彩虹创业投资集团有限公司、卢跃峰缴纳新增注册资本（实收资本）合计人民币190.00万元，股本溢价（资本公积）合计人民币1,609.30万元。

变更后公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	1,788.60	56.07%	净资产折股
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	660.00	20.69%	净资产折股
3	张明杰	340.80	10.68%	净资产折股
4	杨磊鸿	210.60	6.60%	净资产折股
5	深圳市彩虹创业投资集团有限公司	158.34	4.97%	货币
6	卢跃峰	31.66	0.99%	货币
合计		3,190.00	100.00%	-

2010年7月1日，广州市工商行政管理局对上述事宜予以核准。

（十二）2010年10月，公司第五次增资

2010年8月24日，公司股东大会作出决议，同意以截至2010年7月31日资产负债表的资本公积金—资本（股本）溢价中的1,610.00万元转增注册资本，转增后，公司注册资本为4,800.00万元，实收资本4,800.00万元，各股东持股比例不变。

2010年9月17日，天健正信会计师事务所对本次新增注册资本实收情况进行了查验，并出具了天健正信验（2010）综字第090028号《验资报告》，确认截至2010年9月15日，公司已将资本公积1,610.00万元转增股本，变更后公司注册资本为4,800.00万元，实收资本为4,800.00万元。

变更后公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	2,691.36	56.07%	净资产折股、货币
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	993.12	20.69%	净资产折股、货币
3	张明杰	512.64	10.68%	净资产折股、货币
4	杨磊鸿	316.80	6.60%	净资产折股、货币
5	深圳市彩虹创业投资集团有限公司	238.56	4.97%	货币
6	卢跃峰	47.52	0.99%	货币
合计		4,800.00	100.00%	-

2010年10月11日，广州市工商行政管理局对上述事宜予以核准。

（十三）2013年11月，公司第一次减资

由于公司的发展不符合股东彩虹创投、卢跃峰的预期，经公司全体股东协商一致同意，决定回购彩虹创投和卢跃峰的出资，并相应减少公司的注册资本，其他股东出资额保持不变。

2012年8月1日，公司同深圳市彩虹创业投资集团有限公司签订《股份回购协议》，约定公司以19,994,798.00元回购深圳市彩虹创业投资集团有限公司持有的公司4.97%的股份。

2012年8月25日，公司股东大会作出决议，通过《关于公司股权回购的议案》和《关于减少注册资本议案》。同意公司以19,994,798.00元回购股东深圳市彩虹创业投资集团有限公司所持公司2,385,600股股份（占公司的股权比例为4.97%）；同意减少公司注册资本，减少后公司注册资本为4,561.44万元。

2012年9月15日，公司就上述减资事项在信息时报上予以登记公告。

2013年5月31日，信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）广州分所对本次减少注册资本及实收情况进行了查验，并出具了XYZH/2012GZA1100-1号《验资报告》，确认截至2012年11月2日，公司已减少实收资本（股本）人民币2,385,600.00元，其中减少深圳市彩虹创业投资集团有限公司出资人民币2,385,600.00元，变更后注册资本为人民币45,614,400.00元，实收资本（股本）45,614,400.00元

变更后公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	2,691.36	59.00%	净资产折股、货币
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	993.12	21.77%	净资产折股、货币
3	张明杰	512.64	11.24%	净资产折股、货币
4	杨磊鸿	316.80	6.95%	净资产折股、货币
5	卢跃峰	47.52	1.04%	货币
合计		4,561.44	100.00%	-

2012年12月25日，公司股东会作出决议，通过《关于公司股权回购的议案》和《关于减少注册资本议案》。同意公司以人民币2,998,202.00元回购股东卢跃峰所持公司475,200股股份（占公司的股权比例为1.04%）；同意减少公司注册资本，减少后注册资本为4,513.92万元。

2013年1月4日，公司同卢跃峰签订《股份回购协议》，约定公司以2,998,202元回购卢跃峰持有的公司1.04%的股份。

2013年1月19日，公司就上述减资事项在信息时报上予以登记公告。

2013年5月31日，信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）广州分所对本次减少注册资本及实收情况进行了查验，并出具了XYZH/2012GZA1100-2号《验资报告》，证明截止2013年1月11日止，公司已减少实收资本（股本）人民币475,200.00元，其中减少卢跃峰出资人民币475,200.00元，变更后注册资本为人民币45,139,200.00元，实收资本（股本）45,139,200.00元。

变更后公司的股权结构如下：

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	2,691.36	59.62%	净资产折股、货币
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	993.12	22.00%	净资产折股、货币
3	张明杰	512.64	11.36%	净资产折股、货币

序号	名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
4	杨磊鸿	316.80	7.02%	净资产折股、货币
合计		4,513.92	100.00%	-

2013年11月6日，公司因相关股东和董事签名盖章滞后而影响正常办理股权变更时间，向广州市工商局申请《关于广州唯思软件股份有限公司股权变更材料的确认函》。

2013年11月18日，信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）广州分所发出确认函，确认XYZH/2012GZA1100-1号、XYZH/2012GZA1100-2号《验资报告》仍可继续使用。

2013年11月20日，广州市工商行政管理局对上述事宜予以核准。

（十四）2015年5月，公司第八次股权转让

2015年5月5日，公司股东张文豪与王长锋签订《股权转让协议》，将其持有的公司451,392股股份（占公司的股权比例为1.00%）无偿转让给王长锋。

2015年5月5日，公司股东张明杰与张文豪签订《股权转让协议》，将其所持有的公司5,126,400股股份（占公司的股权比例为11.36%）作价1,550,000.00元转让给张文豪。

2015年5月5日，公司股东大会作出决议，同意上述股权转让，并修订公司章程。

变更后公司的股权结构如下：

序号	姓名	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	张文豪	3,158.8608	69.98%	净资产折股、货币
2	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	993.1200	22.00%	净资产折股、货币
3	杨磊鸿	316.8000	7.02%	净资产折股、货币
4	王长锋	45.1392	1.00%	净资产折股、货币
合计		4,513.9200	100.00%	-

2015年5月11日，广州市工商行政管理局对上述事宜予以核准。

五、公司重大资产重组情况

报告期内，公司不存在重大资产重组行为。

六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况

（一）董事

张文豪先生，公司董事长，实际控制人，详见本说明书“第一节公司基本情况”之“三、公司股权结构”之“（三）控股股东和实际控制人基本情况”。

文培利先生，公司董事，1942年3月17日出生，初中学历，中国国籍，无境外永久居留权。2014年至今，任职广州唯思软件股份有限公司董事职务。

王长锋先生，公司董事，1977年9月24日出生，本科学历，中国国籍，无境外永久居留权。2000年-2001年，任职于北京世纪豪杰软件有限公司，担任高级软件开发工程师；2001年-2002年，任职于托普集团深圳托普宇信科技有限公司，担任高级软件开发工程师；2003年-2004年，任职于温州天朗集团，担任大区经理；2004年-2005年，自主创业；2006年-2009年，任职于广船国际广州红帆电脑科技有限公司，担任高级售前顾问；2007年-2008年，任职于微软和广州方欣科技股份有限公司，担任TSP高级技术顾问；2011年至今，任职于广州唯思股份有限公司，现任公司董事、副总裁、运营总监。

姚锡桂先生，公司董事。1983年8月30日出生，大专学历，中国国籍，无境外永久居留权。2007年6月至2011年4月任职广州市麦点九毛九餐饮管理有限公司会计岗位，2011年5月至2012年6月任职于汕头裕通大酒店有限公司高级财务主管职位，2012年7月至2013年5月任职于广州市萍缘餐饮管理有限公司高级财务主管职位，2013年5月至今广州唯思软件股份有限公司，历任财务主管、财务经理；现任公司董事会秘书、财务总监。

周绍军先生，公司董事，1974年10月24日，硕士学历，中国国籍，无境外永久居留权。2001年-2005年，任职于深圳市创新投资集团有限公司，担任投资经理，任日本CHINA VENTURE INVESTMENT基金经理，任CIVC FUND 基金经理，任SOFTBANK SCG VENTURE CAPITAL基金经理；2006年，任职于深圳市高特佳投资集团有限公司，担任投资总监；2007年至今，为深圳市东方富海投资管理有限公司合伙人；东方富海（芜湖）移动创新股权投资基金（有限合伙）管理合伙人，投委会委员。2008年至今，担任广州唯思软件股份有限公司董事。

（二）监事

杨磊鸿先生，公司监事会主席，1981年1月16日出生，大学本科学历，中国国籍，无境外永久居留权。2003年9月至2004年5月在香港创业板第一批上市公司天时软件（股票代码8028）任职网页编程，2004年加入广州唯思软件股份有限公司，现任公司监事。

王雪丽女士，公司监事，1982年11月29日出生，高中学历，中国国籍，无境外永久居留权。2015年至今任职广州唯思软件股份有限公司监事职务。

梁婉君女士，公司职工代表监事，1989年2月1日出生，大专学历，2011年11月至2013年3月任职广州金雅迪投资发展有限公司出纳岗位；2013年7月10至2013年10月30日任职北京凯撒国际旅行社有限责任公司广州分公司出纳岗位；2014年1月至今，任职广州唯思软件股份有限公司出纳岗位；2015年5月至今担任广州唯思软件股份有限公司监事职务。

（三）高级管理人员

张文豪先生，公司总经理，详见本说明书“第一节公司基本情况”之“三、公司股权结构”之“（三）控股股东和实际控制人基本情况”。

王长锋先生，公司副总经理，详见本说明书“第一节公司基本情况”之“六、公司董事、监事、高级管理人员”之“1、董事”。

姚锡桂先生，公司董事会秘书，财务总监，详见本说明书“第一节公司基本情况”之“六、公司董事、监事、高级管理人员”之“1、董事”。

七、公司最近两年的主要数据及财务指标

单位：元

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
总资产（万元）	5,851.91	6,035.40	6,787.59
股东权益合计（万元）	5,523.19	5,825.57	6,521.67
归属于申请挂牌公司股东权益合计（万元）	5,523.19	5,825.57	6,521.67
每股净资产（元/股）	1.22	1.29	1.44
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	1.22	1.29	1.44
资产负债率	5.62%	3.48%	3.92%
流动比率	11.24	18.66	16.62
速动比率	11.24	18.66	16.62
项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
营业收入（万元）	169.44	765.19	1,819.19
净利润（万元）	-302.38	-696.10	-1,425.10
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	-302.38	-696.10	-1,425.10
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-303.14	-739.35	-1,441.77
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）	-303.14	-739.35	-1,441.77
综合毛利率	-24.03%	4.80%	46.16%
净资产收益率	-5.33%	-11.28%	-19.76%
扣除非经常性损益后的净资产收益率	-5.34%	-11.98%	-20.00%
基本每股收益（元/股）	-0.07	-0.15	-0.30
扣除非经常性损益后基本每股收益（元/股）	-0.07	-0.16	-0.30
稀释每股收益（元/股）	-0.07	-0.15	-0.30
扣除非经常性损益后稀释每股收益（元/股）	-0.07	-0.16	-0.30
应收账款周转率（次）	9.33	47.31	107.40
存货周转率（次）	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-42.84	149.71	133.15
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-0.01	0.03	0.03

八、定向发行情况

公司无定向发行事宜。

九、与本次挂牌有关的机构

（一）主办券商：东吴证券股份有限公司

法定代表人：范力

住所：江苏省苏州工业园区星阳街 5 号

联系电话：0755-62938858

传真：0755-62938858

项目小组负责人：汤迎旭

项目小组成员：李佳佳、赵雯亮、赵雪静、陈祥

（二）律师事务所：北京市中银（深圳）律师事务所

负责人：谭岳奇

住所：深圳市福田区金田路 3038 号现代国际大厦 28 层

联系电话：0755-83851888

传真：0755-83851555

经办律师：叶兰昌、楼永辉、李宝梁

（三）会计师事务所：亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：王子龙

住所：北京市西城区车公庄大街 9 号院 1 号楼(B2)座 301 室

联系电话：010-88395449

传真：010-88395449

经办注册会计师：唐文彬、陈浩

（四）证券登记结算机构：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

地址：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

电话：010-50939980

传真：010-50939716

第二节 公司业务

一、公司主营业务及产品、服务情况

（一）公司主营业务

公司所属细分行业为互联网信息服务业，主营业务为网络游戏平台运营、电商平台运营及其相关增值服务。

公司经营范围为网络游戏服务；增值电信业务；互联网出版业；计算机技术开发、技术服务；网络技术的研究、开发；软件开发；广告业；软件零售；软件批发；计算机批发；计算机零售；货物进出口（专营专控商品除外）；技术进出口。

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012年）修订版的规定，公司所属行业为互联网和相关服务（行业代码：I64）。根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所属行业为互联网信息服务（行业代码：I6420）。根据《挂牌公司管理型行业分类指引》分类标准，公司所属行业为互联网信息服务（行业代码：I6420）。

报告期内，公司主营业务未发生变化。2013年、2014年、2015年1-4月公司主营业务收入分别为18,191,908.39元、7,651,886.12元、1,694,443.65元，主营业务收入逐年下降。

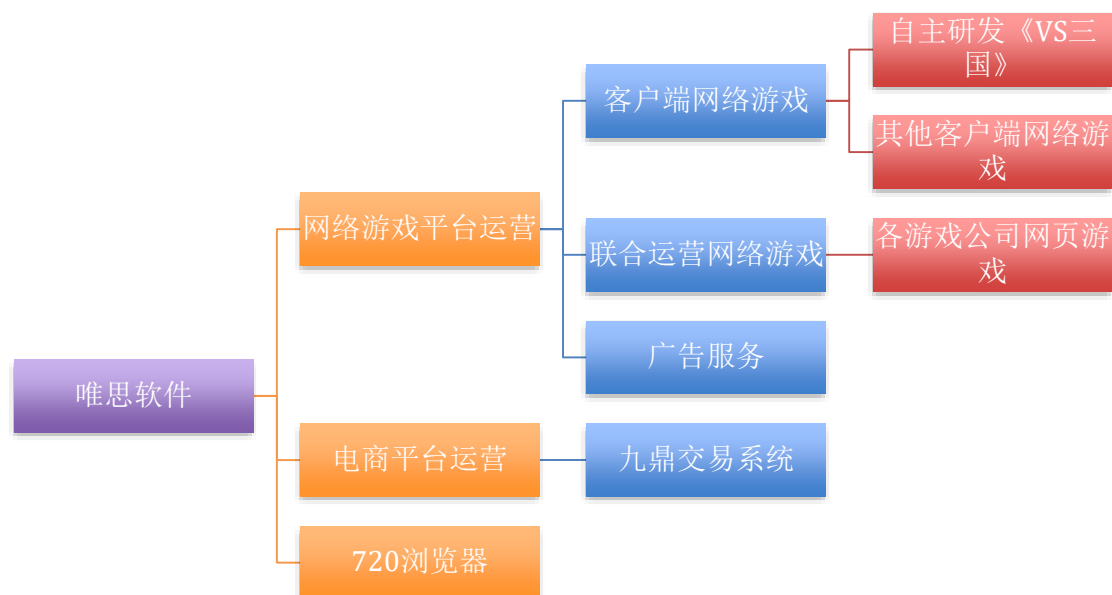
（二）公司主要产品及服务

公司的主营业务为网络游戏平台运营、电商平台运营及其相关增值服务。

自成立以来，公司致力于网络游戏平台——VS竞技游戏平台的研发、运营，首创了竞技游戏的积分排名、积分对战模式，吸引了众多游戏玩家的关注。VS竞技游戏平台注册用户总数超过1亿，月活跃用户一度超过6,000万，目前月均活跃用户约为1,000万，最高同时在线人数突破100万。公司通过该平台运营自主开发的《VS三国》网络游戏，并通过该平台向广大游戏开发商提供网页游戏的运营服务，同时通过该平台向企业提供广告服务。

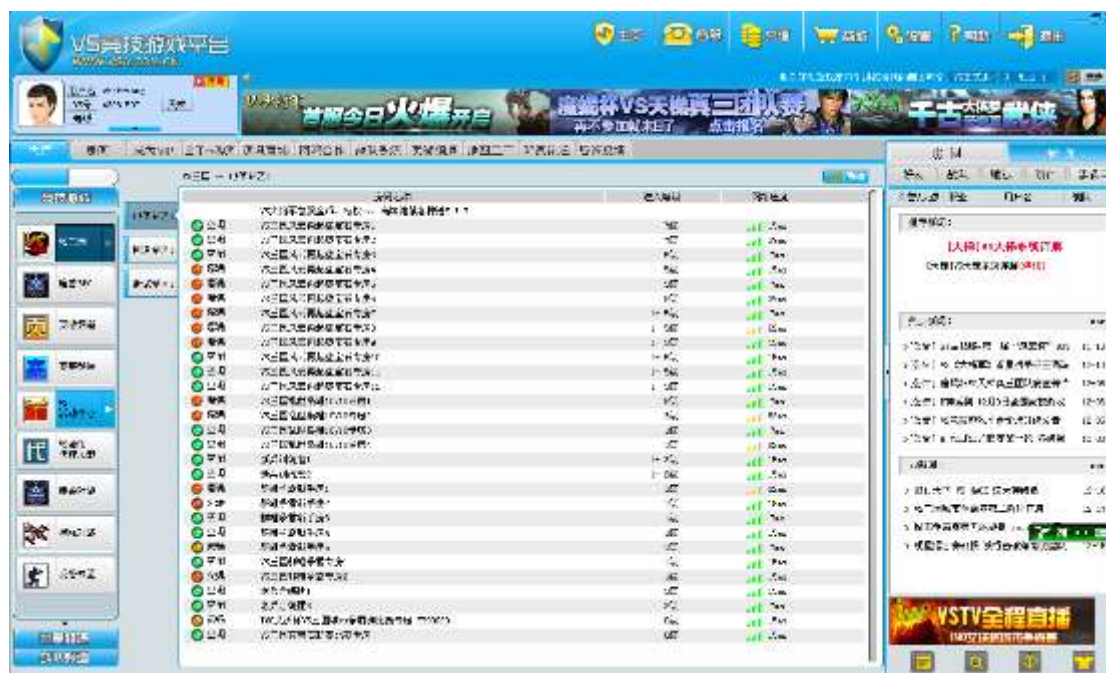
报告期内，鉴于PC端网络游戏行业逐渐进入下行阶段，公司积极开拓新的

业务增长点,开发了新一代商品交易平台——九鼎交易系统,引入新的交易模式,基于公司原有 VS 竞技游戏平台庞大的用户基础,通过 VS 竞技游戏平台的推广及用户直接导入,用户转化情况良好。公司主营业务构成如下图:

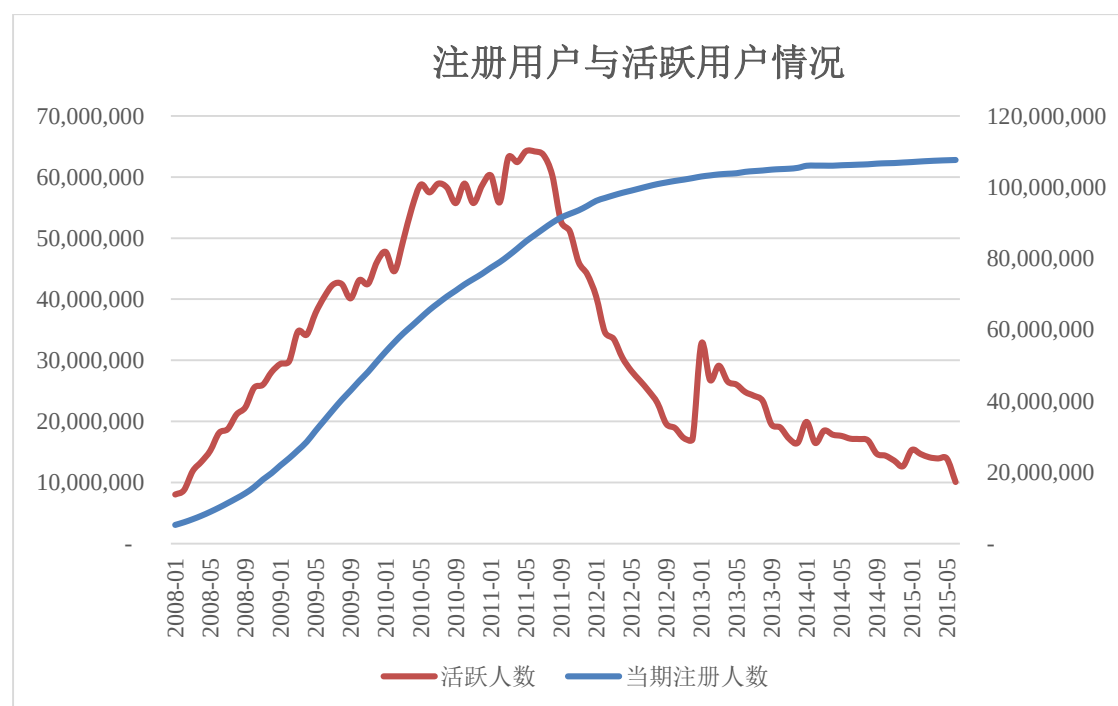


1、网络游戏平台运营

公司作为网络游戏平台运营商,主要通过自主研发的 VS 竞技游戏平台(网址: www.vsa.com.cn)为游戏玩家提供各客户端网络游戏的电子游戏竞技平台。VS 竞技游戏平台通过架设服务器组为游戏玩家建立全国范围内的局域网络,实现游戏玩家的积分、排名、对战等游戏体验;另为其他游戏开发商联合运营的网页游戏在平台上提供接入端口;同时,公司通过该平台对企业提供广告服务。



自 2008 年以来，公司 VS 电子竞技游戏平台注册用户及活跃用户情况如下：



2008 年至 2011 年，公司 VS 电子竞技游戏平台的注册用户及活跃用户快速增长，但随着客户端网络游戏的免费及移动游戏的快速崛起，与此同时国内各竞技游戏对战平台快速发展，自 2012 年以来，公司注册用户增长放缓，活跃用户数量下滑，目前公司 VS 电子竞技游戏平台活跃用户维持在 1,000 万左右。

(1) 公司 VS 电子竞技游戏平台运营游戏

① 客户端网络游戏

公司目前运营一款自主研发的电脑客户端游戏《VS 三国》，游戏以三国群雄争霸为背景，原汁原味“中国风”，海量原创英雄设计，超过 140 种装备合成，各具特色地图等，具有极强的可玩性。





另外，公司可提供魔兽 RPG、星际争霸、反恐精英、足球 FIFA 等多种客户端网络游戏的在线对战。

②公司联合运营的网页游戏

公司通过 VS 竞技游戏平台提供网页游戏的下载、道具的购买、VS 金币的充值等服务，目前联合运营的网页游戏如下所示：

序号	游戏图片	游戏名称	游戏开发商	游戏类型
1		《傲视天地》	锐战科技（上海）有限公司	战争策略类三国题材网页游戏
2		《攻城掠地》	锐战科技（上海）有限公司	强调“国战”的战争策略游戏

序号	游戏图片	游戏名称	游戏开发商	游戏类型
3		《神仙道》	心动网络有限公司	RPG 类型仙侠题材网页游戏
4		《仙侠道》	心动网络有限公司	角色扮演类回合制游戏
5		《开天辟地 2》	心动网络有限公司	RPG 回合制网页游戏
6		《范特西篮球 2》	深圳市范特西科技有限公司	最新网页体育模拟经营游戏
7		《七杀》	四三九九网络股份有限公司	魔幻题材经典传奇类网页游戏
8		《九龙朝》	趣游（厦门）科技有限公司	ARPG 网页游戏
9		《街机三国》	上海江游信息科技有限公司	网页游戏

序号	游戏图片	游戏名称	游戏开发商	游戏类型
10		《热血三国 2》	杭州乐港科技有限公司	策略网游
11		《绝色唐门》	杭州顺网科技股份有限公司	即时战斗 MMORPG 网页游戏
12		《醉武侠》	广州捷游软件有限公司	幻想武侠风 arpg 网页游戏
13		《胜利曙光》	上海晋泰正宏信息技术有限公司	战争题材网页游戏
14		《神之王座》	上海广娱网络科技有限公司	2.5D 动作角色扮演类网页游戏
15		《神将屠龙》	上海君游网络科技有限公司	ARPG 三端网游
16		《武易》	广州仙海网络科技有限公司	即时战斗网页游戏

序号	游戏图片	游戏名称	游戏开发商	游戏类型
17		《烈火战神》	广州仙海网络科技有限公司	即时战斗网页游戏
18		《德克萨斯扑克》	深圳市东方博雅科技有限公司	公共牌类游戏
19		《天尊传奇》	上海乐维网络科技有限公司	横版 RPG 网页游戏
20		《木叶世界》	上海游数信息科技有限公司	回合制网页游戏
21		《武尊》	上海三七玩网络科技有限公司	武侠 ARPG 网页游戏
22		《神武九天》	四三九九网络股份有限公司	网页游戏
23		《死神狂潮》	北京微游互动网络科技有限公司	横版 RPG 游戏

序号	游戏图片	游戏名称	游戏开发商	游戏类型
24		《梦幻之城》	杭州泛城科技有限公司	回合制网页游戏
25		《棋牌游戏》	北京联众互动网络股份有限公司	棋牌游戏
26		《多塔三国》	广州丛林网络科技有限公司	战争策略网页游戏

2、公司电商平台

九鼎交易系统是公司推出的新一代商品交易系统，涵盖 B2B、B2C、O2O 等电子商务交易形式。九鼎交易系统拥有完善的云产品库和精准搜索功能，为用户提供安全的交易环境、规范的管理系统、高度的信用保障。系统采用“超级中介+合伙人”机制，致力于简化交易环节、优化供应链的各环节，减少卖家营销费用，同时促进交易透明化，倡导理性购物，实现口碑营销，促成交易参与方互惠共赢，焕发商务电子化的真实威力。公司力图打造以品牌为核心的极致供应链体系，与合作伙伴共享财富。

公司基于原有 VS 竞技游戏平台庞大的用户基础，通过 VS 竞技游戏平台的推广及用户直接导入，自九鼎交易系统 2015 年 3 月正式上线运营至 2015 年 6 月末，九鼎交易系统注册用户已达到 144.97 万，其中以 VS 竞技游戏平台的账号直接注册的用户数达到 144.66 万，用户转化情况良好。

目前公司开发并运营了包括 PC 端、智能手机端（Android 和 IOS）的九鼎交易系统版本，随后会陆续开发更多移动端的交易系统版本。现阶段九鼎交易系统主要是进行 VS 竞技游戏平台 VS 道具等虚拟服务充值、化妆品细分市场的电商交易平台，逐步过渡到多产品的电商交易平台，其交易界面如下：

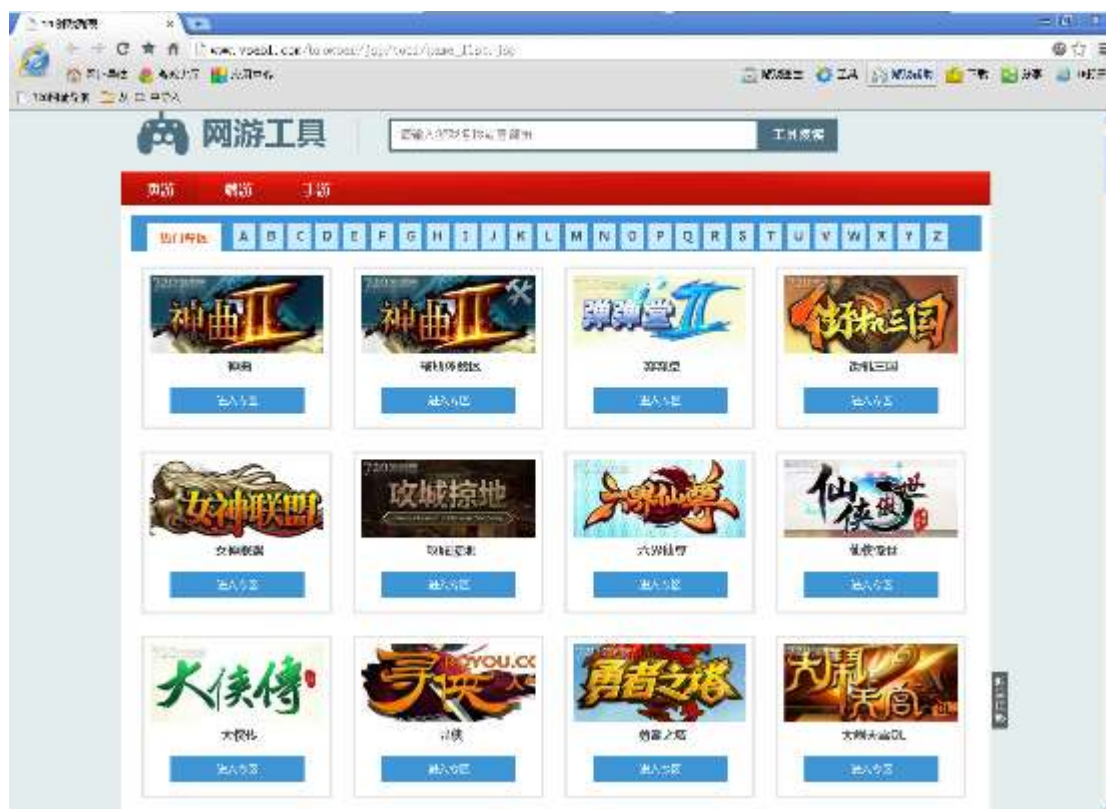




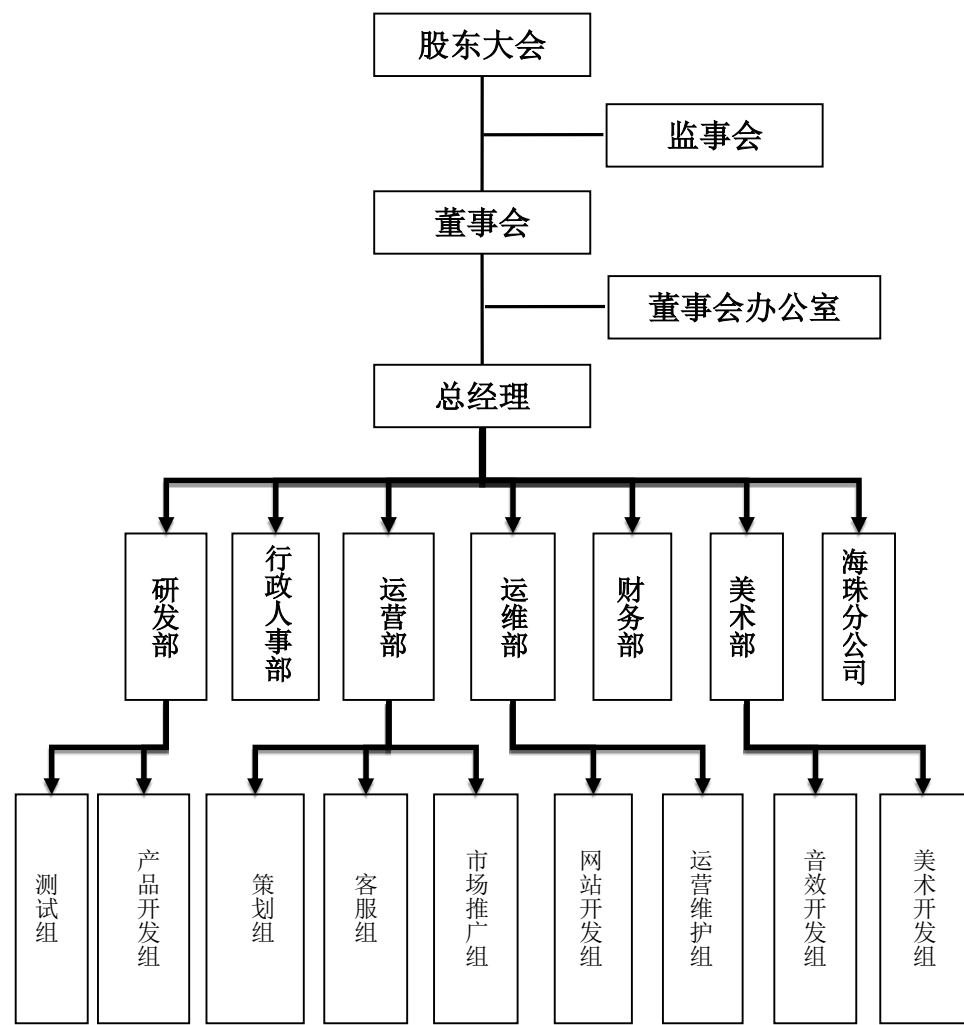
3、720 浏览器

720 浏览器是公司在 2013 年自主研发的浏览器软件，具有速度快、界面清新简洁、安全性能高的特点，公司将其定位为 VS 竞技游戏平台在移动互联上的延伸，用户可以通过该浏览器参与平台各种互动娱乐活动。目前 720 浏览器尚无明确盈利模式，仅通过其运营“二三四五”主页的点击量获得少量点击收入分成，后期会考虑通过搜索、导航、购物和游戏等实现流量变现。

720 浏览器目前开发了 PC 端、Android 版和 IOS 版手机端浏览器，最初为提升游戏用户对网页游戏的体验效果，提高游戏的运行效率及流畅度所研发，现已逐步扩展其他诸如屏蔽广告、智能追剧、抢票、定时器等诸多新的功能，截至目前，公司 720 浏览器下载安装量已达到 1,239.63 万次。



二、公司组织结构



（一）公司各部门主要职责

公司各部门主要职责如下：

部门	职能描述
董事会办公室	1、负责公司股东大会、董事会等公司重大会议档案管理、筹划； 2、负责公司信息披露、投资者关系管理； 3、负责公司股份登记，股权管理，证券事务等
研发部	1、产品开发组，负责公司的平台、游戏以及服务器等项目的研发工作，负责产品运营过程中的技术支持；负责项目的计划和实施工作；负责公司知识产权管理 2、测试组，负责各研发项目集成测试工作。
美术部	1、美术开发组：根据项目需求制作项目所需的原画、模型、动作、特效等。 2、音效开发组，根据策划文案和模型的动作、特效制作符合要求的音效和音乐。
运营部	1、市场推广组全面负责公司营销计划制定实施、产品运营推广；负责市场资源开发，业务合作的谈判、签约以及执行等；负责行业信息、经营数据等统计分析； 2、客服组负责产品客户服务工作；玩家意见收集反馈工作；平台房间监测；平台数据统计等工作； 3、策划组负责平台、游戏以及相关产品的策划；

部门	职能描述
运维部	1、网站开发组，负责公司各类网站应用项目的开发、维护和升级活动； 2、运营维护组，负责公司内部办公网络建设管理和办公电脑的维护工作，负责公司外部运营服务器的管理维护工作。
财务部	1、负责健全公司内部会计控制制度和体系； 2、负责公司财务处理、分析，并提供决策依据等； 3、负责组织公司财务计划的制定和控制； 4、负责公司资金管理。
行政人事部	1、全面负责公司人力资源管理工作，健全公司相关制度； 2、负责公司人员招聘、培训； 3、负责公司员工薪酬管理、员工关系管理、企业文化； 4、负责公司行政管理。

（二）公司下属分公司基本情况

截至本公开转让说明书出具之日，公司拥有 1 家分公司，其基本情况如下：

公司名称：广州唯思软件股份有限公司海珠分公司

负 责 人：张文豪

注 册 号：440101000220746

成立日期：2012 年 12 月 12 日

营业场所：广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 716-720

经营范围：计算机技术开发、技术服务；软件开发；信息技术咨询服务；广告业；计算机批发；计算机零售；软件批发；软件零售；货物进出口（专营专控商品除外）；技术进出口。

三、与公司业务有关的关键资源情况

（一）主要技术情况

公司自成立以来主要从事游戏相关的软件开发与运营业务，2013 年末开始研发九鼎交易系统，公司主要技术如下：

1、VS 竞技游戏平台主要技术

（1）P2P 技术

P2P 技术（peer-to-peer，点对点技术）又称对等网络技术，属于覆盖层网络(Overlay Network)的范畴，是相对于客户机/服务器(C/S)模式来说的一种网络信息

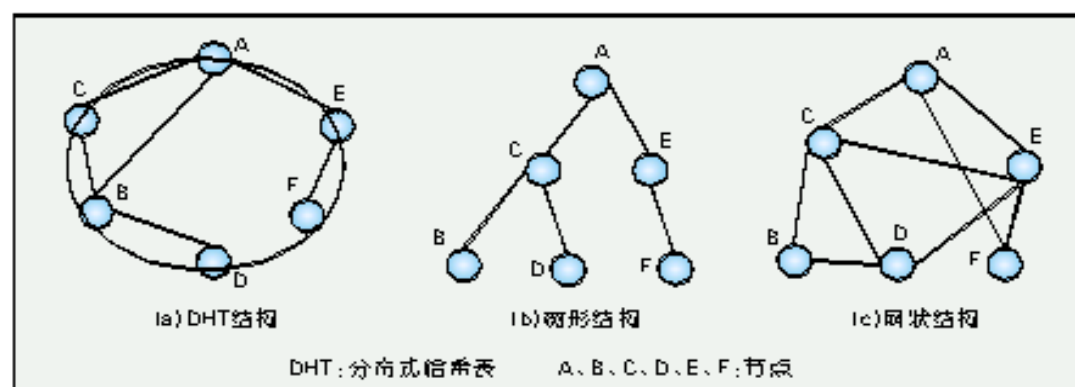
交换方式。在 C/S 模式中，数据的分发采用专门的服务器，多个客户端都从此服务器获取数据。在 P2P 网络中，每个节点既可以从其他节点得到服务，也可以向其他节点提供服务。

P2P 网络有 3 种比较流行的组织结构，被应用在不同的 P2P 应用中。分别是：

①DHT 结构：分布式哈希表(DHT)是一种功能强大的工具，具有各种各样的实现方式，但是具有共同的特征，即都是一个环行拓扑结构，在这个结构里每个节点具有一个唯一的节点标识(ID)，节点 ID 是一个 128 位的哈希值。每个节点都在路由表里保存了其他前驱、后继节点的 ID。通过这些路由信息，可以方便地找到其他节点。这种结构多用于文件共享和作为底层结构用于流媒体传输。

②树形结构：在这种结构中，所有的节点都被组织在一棵树中，树根只有子节点，树叶只有父节点，其他节点既有子节点也有父节点。信息的流向沿着树枝流动。最初的树形结构多用于 P2P 流媒体直播。

③网状结构：又叫无结构。顾名思义，这种结构中，所有的节点无规则地连在一起，没有稳定的关系，没有父子关系。网状结构为 P2P 提供了最大的容忍性、动态适应性，在流媒体直播和点播应用中取得了极大的成功。当网络变得很大时，常常会引入超级节点的概念，超级节点可以和任何一种以上结构结合起来组成新的结构。



P2P 的 3 种经典结构

公司采用的网状 P2P 结构，以支持多种网络游戏竞技。鉴于延时是影响竞技用户体验的关键因素，VS 竞技游戏平台采取指数增长的同心圆环方式，成功地解决了将严格延时约束的节点聚集在一起的问题，VS 竞技游戏平台将用户和

Internet 邻居组建成一个虚拟局域网，将竞技发出的通信包截获后负载上虚拟局域网的地址，转发出去，进程接收到之后认为是来自同一局域网的包，则可以正常进行。目前平台支持多种国内外最流行的竞技，并且将根据电子竞技事业的发展不断的引进其他类别。

（2）负载均衡技术（分布式革新技术）

由于目前现有网络的各个核心部分随着业务量的提高，访问量和数据流量的快速增长，其处理能力和计算强度也相应地增大，使得单一的服务器设备根本无法承担。针对此情况而衍生出来的以增加吞吐量、加强网络数据处理能力、提高网络的灵活性和可用性的技术就是负载均衡（Load Balance）。

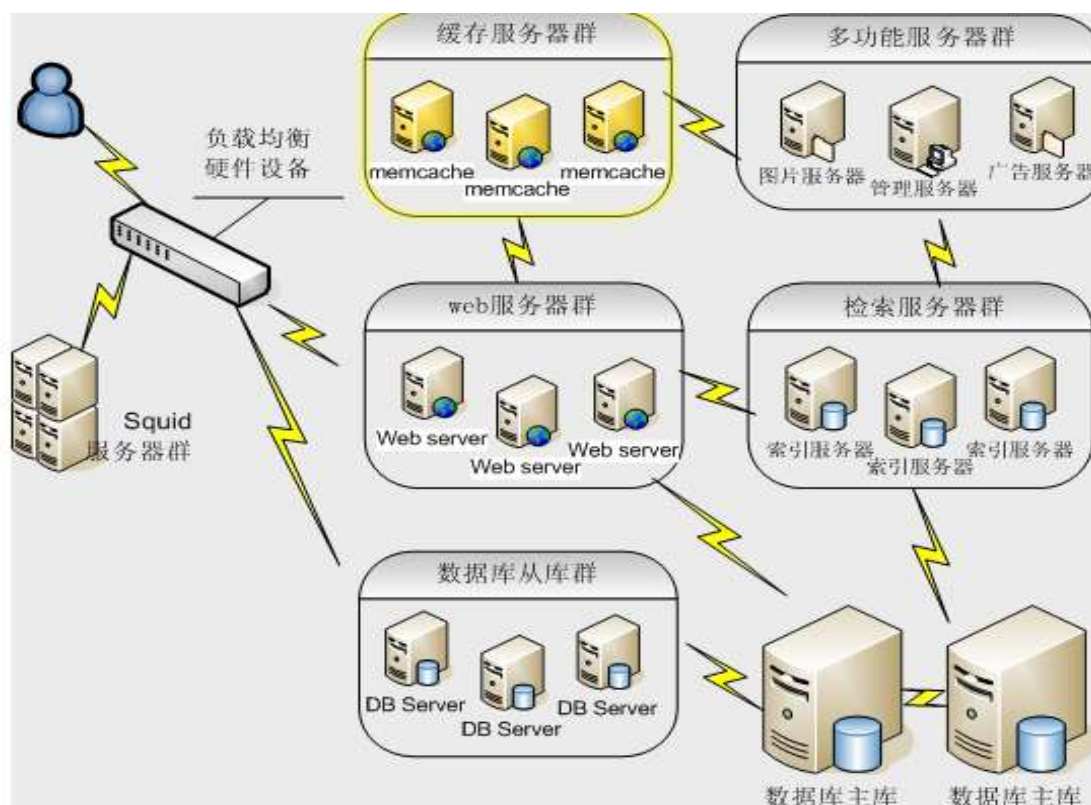
负载均衡提供一种经济高效的方法扩展服务器的处理能力，提高系统的灵活性和可用性。VS 竞技游戏平台的负载均衡技术基于分布式服务器即服务端划分为若干类型的节点，包括登录服务器、房间服务器和其他服务器等。每种节点都进行集群部署。这种设计有利于在不同功能、不同地区的服务器之间更有效地分配网络资源，实现网络资源利用率的最大化。例如：登录服务器每次处理完一个登陆请求后即断开与客户端的连接，这种短连接技术既不会影响该用户的后续服务，又可以及时回收资源处理后续的登录请求。

公司各个服务器节点都进行了动态负载均衡处理。登录服务器的负载均衡由登录服务器和客户端交互实现，不需要用户参与。当某登录服务器因为过载而无法提供服务时，根据固定算法向客户端推荐另外一个登陆服务器，直到成功登录为止。房间服务器的负载均衡需要用户参与，房间服务器限制负载上线并将负载量实时通知客户端，用户可以选择进入负载较小的房间服务器。每个服务器对应于特定的房间服务器，无须另外进行负载均衡的处理。

通过使用负载均衡技术，VS 竞技游戏平台可以稳定支持百万级用户的服务，属国内领先水平。

（3）高性能云服务器技术

高性能云服务器技术主要是缓存技术的应用，缓存(Cache)是高速缓冲存储器，是一种特殊的存储器子系统，其中存储了频繁使用的数据以利于快速访问。凡是位于速度相差较大的两种硬件或软件之间的，用于协调两者数据传输速度差异的结构，均可称之为缓存。



现有缓存技术包括：①操作系统磁盘缓冲，减少磁盘机械操作；②数据库缓冲，减少文件系统 I/O；③应用程序缓存，减少对数据库的查询；④Web 服务器缓存，减少应用服务器请求等。

公司目前自主研发设计的服务器缓存引擎系统即为高性能云服务器技术的应用，主要属于应用程序缓存范畴，实现对数据库查询优化，底层数据缓存是基于使用 Memcached 做存储实现的，引擎系统最大的特点是有效的将应用程序对数据库的操作和缓存系统结合，透明的实现了数据库缓存查询操作。能够大量减少频繁的数据库查询操作，解决通常情况下由于数据库磁盘 I/O 造成的性能低下的瓶颈。该引擎系统同时也是高性能的分布式内存缓存服务系统，具有以下的特点：①协议简单，可扩展，服务器客户端通信使用易于扩展的 XML 等格式；②基于 libevent 的事件处理；③基于 Memcached 作为高速运行的缓存服务器；④分布式的内存缓存服务。

（4）反外挂技术

电子竞技玩家大多数都是本着娱乐和竞技的心态进行，追求的是竞技的乐趣。但也有极少数的玩家利用各种软件在竞技中进行作弊，这种行为严重破坏了电子竞技的环境。VS 竞技游戏平台主动承担起维护电子竞技环境的责任，积极利用

各种技术手段开发出了功能强大的反外挂系统，主要包括以下反外挂技术：

①多方式快速查找技术：VS 竞技游戏平台通过对大量外挂的分析研究开发出了多种独具特色的查找外挂方式，主要有窗口查找、版本特征查找、进程特征查找、文件特征查找等；同时，平台设计了高效的查找算法确保查找过程不仅高速高效而且不会占用太多资源；

②作弊行为智能监控技术：通过对大量作弊行为的分析，VS 竞技游戏平台通过对玩家的动作和操作数据进行检测实现智能分析玩家的行为，对于作弊行为比如开全图、T 人等能够及时发现并处理；

③ShellCode 技术：ShellCode 技术是 VS 竞技游戏平台独立研发的解决了传统反外挂系统存在被破解的风险、无法动态更新等缺点的新型反外挂方法。其将一段可以独立执行的代码放在服务器上，由服务器在必要的时候发给客户端执行，客户端执行后返回结果给服务器。由于代码是放置在服务器上的，所以在执行之前客户端方无法得到具体的代码，这样就确保了代码的安全。而且代码的更新不涉及到客户端的运行，所以可以随时进行动态更新，对于那些不更新客户端无法处理的外挂这种技术非常有效。

④快速扩展技术：VS 竞技游戏平台采用脚本作为特征库和主要检测算法库，所以需要扩展的时候只需要对脚本进行更新即可。VS 竞技游戏平台的脚本接口设计充分考虑了各种扩展环境，能够针对外挂的各种更新方式快速的进行更新调整。

⑤模块自检技术：VS 竞技游戏平台反外挂系统在设计的时候充分考虑了自我检测的功能，设计了边运行边自我检测的运行模式。整个系统无论是哪一项功能在运行的时候都会对自己的运行状况以及整个系统的状况进行检测，对阻止系统的运行或者是更改系统的代码，系统均会迅速的做出反应。

(5) Agent 技术

利用 MsAgent 技术提供更友好更智能的操作提示和联机帮助。类似早期 office 动画精灵的动作，可用来提供帮助功能和智能搜索。

VS 竞技游戏平台上的改建功能和平台上面的喇叭功能，就是这种技术的体现。

2、九鼎交易系统主要技术

（1）智能自动匹配系统（撮合程序）

九鼎交易系统所采用的智能自动匹配系统能够支持包括价格，地区，批量交易等多种指标匹配成交，确保每笔交易是交易方授权范围内最佳的成交方式。例如根据价格指标来进行交易撮合，首先取出某一产品的所有买单，按价格由高至低排序，同时将该产品的所有卖单按价格由低到高排序，同时对该产品卖单销售地区跟买单收货地址进行匹配，若买家、卖家价格相等，则按该价格匹配成交；若买单价格高于卖单价格，则依照下单时间排序在前的价格成交；若买单价格低于卖单价格，则无法成交。根据上述撮合程序设计，保证买家以卖单中的最低价格成交，卖家以买家报价最高的价格成交。

（2）智能扫描识别系统（云产品库）

智能扫描识别系统通过手机等移动设备直接扫描产品条形码，经过系统数据库反馈并由系统分析即可得到该商品的详细信息介绍，使用户更直观地了解产品，即九鼎扫码功能。同时也支持相应的比价应用和点评功能。

目前九鼎交易系统手机端扫码功能支持 Android 和 IOS 系统，未来会支持更多类型终端设备，共享云产品库。

（3）私人助理系统（人工智能技术）

私人助理系统即人工智能技术，使机器具有有一部分人性，代替客服回答一些简单重复的问题，降低了交易成本，同时使得用户快速得到自己想要的答案。每个用户都会有属于自己，了解自己需求的智能助手。

3、720 浏览器主要技术

（1）广告拦截

①Http 请求拦截技术

720 浏览器能在发送 Http 请求的时候能智能判断此 Http 请求是否为广告请求，以对此请求进行拦截。720 浏览器拥有强大的云端广告拦截规则库，并实时更新广告拦截规则。广告拦截规则透明，给用户自主选择权及知情权。

②屏蔽恶意 Javascript 注入元素

鉴于部分恶意广告是直接嵌在网页中的，对于此类广告，720 浏览器采用了 Javascript 注入技术扫描网页全局，智能识别网页中的广告元素，加以屏蔽。

③Http 请求置换技术

Http 请求置换技术即通过 720 浏览器智能识别请求，将相关广告的 Http 请求置换成合理的 Http 请求，从源头减少骚扰广告的干扰。

④白名单机制

考虑到用户可对网站的相关内容选择是否进行屏蔽，720 浏览器设计了网站白名单的功能，如果该网站在白名单中，那么 720 浏览器将不会拦截此网站的广告。

（2）游戏辅助功能

①键鼠录制引擎

720 浏览器采用自主研发的键鼠录制模拟引擎，录制鼠标和键盘的动作，生成动作脚本，可以完成重复的操作，一次录制永久使用。如自动打怪、自动喊话、自动跑任务、自动签到等都是基于此引擎来进行，用户只需要选择对应的脚本，设置好选项即可。

②图像识别系统

720 浏览器引入了强大的图像识别系统，可以在屏幕判断某个点的颜色来智能判断相应的动作，例如加血，加蓝等。亦可以通过扫描屏幕匹配特定图片智能定位目标的位置再启动相应的动作。该游戏辅助功能是模拟人手操作，为良性的游戏辅助工具。

③庞大的云端脚本库

720 浏览器建立了存储有大量游戏脚本的云端脚本库，游戏用户可以根据需要自行选择所需脚本；同时，游戏用户也可制作自定义脚本，上传至 720 浏览器云端进行分享，不断扩大 720 浏览器现有云端脚本库。

④游戏运行优化

对于几个相同的 flash 窗口，720 浏览器会对其进行相应的优化，使用户多开页游账号挂机非常流畅，进一步提高游戏练级效率和流畅度。

（二）主要无形资产情况

1、商标

序号	申请人	注册号	商标文样	类号	有效期限	取得方式	他项权利
1	唯思软件	9027837		35	2012.07.07-2022.07.06	申请注册取得	无
2	唯思软件	9027877		41	2012.07.21-2022.07.20	申请注册取得	无
3	唯思软件	9028143		41	2012.07.21-2022.07.20	申请注册取得	无
4	唯思软件	9027808		9	2012.01.21-2022.01.20	申请注册取得	无
5	唯思软件	9028162		9	2012.01.21-2022.01.20	申请注册取得	无
6	唯思软件	10780313	斗塔	9	2013.06.28-2023.06.27	申请注册取得	无
7	唯思软件	10780312	斗塔	41	2013.06.28-2023.06.27	申请注册取得	无
8	唯思软件	10780311	斗塔	42	2013.06.28-2023.06.27	申请注册取得	无
9	唯思软件	10724916	竞客	9	2013.06.14-2023.06.13	申请注册取得	无
10	唯思软件	10724915	竞客	35	2013.07.07-2023.07.06	申请注册取得	无
11	唯思软件	10724914	竞客	41	2013.06.14-2023.06.13	申请注册取得	无
12	唯思软件	9066250		35	2012.05.21-2022.05.20	申请注册取得	无
13	唯思软件	9066270		9	2012.03.14-2022.03.13	申请注册取得	无
14	唯思软件	9066334	1579	38	2012.01.28-2022.01.27	申请注册取得	无
15	唯思软件	9066364	1579	35	2012.02.07-2022.02.06	申请注册取得	无
16	唯思软件	9066396	1579	16	2012.01.18-2022.01.17	申请注册取得	无

序号	申请人	注册号	商标文样	类号	有效期限	取得方式	他项权利
17	唯思软件	9066418		9	2012.01.28-2022.01.27	申请注册取得	无
18	唯思软件	7954696		35	2011.03.07-2021.03.06	申请注册取得	无
19	唯思软件	7954679		9	2011.05.28-2021.05.27	申请注册取得	无
20	唯思软件	7954748		42	2011.02.28-2021.02.27	申请注册取得	无
21	唯思软件	7954722		41	2011.02.28-2021.02.27	申请注册取得	无
22	唯思软件	7951557	WWW.VSA.COM.CN	35	2011.03.07-2021.03.06	申请注册取得	无
23	唯思软件	7958230	唯思	42	2011.01.28-2021.01.27	申请注册取得	无
24	唯思软件	7958203	唯思	41	2011.01.28-2021.01.27	申请注册取得	无
25	唯思软件	7954768	唯思	9	2011.03.14-2021.03.13	申请注册取得	无
26	唯思软件	7951625	VS 对战平台	35	2011.04.07-2021.04.06	申请注册取得	无
27	唯思软件	7954504	VS 对战平台	41	2011.04.28-2011.04.27	申请注册取得	无

2、著作权

序号	著作权名称	权属人	登记号	首次发表日期
1	VS 图形	唯思软件	2010-F-029585	2005-3-25
2	广州唯思软件股份有限公司 LOGO	唯思软件	2011-F-036318	2006-6-15
3	唯思软件股份有限公司官方网站标识文字	唯思软件	2011-F-036319	2005-3-15
4	唯思软件股份有限公司产品“VS 竞技游戏平台”标识文字	唯思软件	2011-F-036320	2005-4-1

序号	著作权名称	权属人	登记号	首次发表日期
5	唯思软件股份有限公司官方网站标识文字 LOGO	唯思软件	2011-F036321	2007-7-1
6	唯思软件股份有限公司产品《VS 三国》LOGO	唯思软件	2011-F036322	2007-6-1

3、计算机软件著作权

序号	著作权名称	权属人	登记号	取得方式	首次发表日期
1	VS 竞技游戏平台软件 V2.0	唯思软件	2008SR10718	原始取得	2005-01-18
2	VS 竞技游戏比赛系统 V3.0	唯思软件	2009SR05258	原始取得	2008-06-30
3	VS 名将无双网页游戏系统 V1.0	唯思软件	2009SR045034	原始取得	2008-03-21
4	VS 竞技游戏 3D 地图编辑软件系统 V1.0	唯思软件	2009SR044940	原始取得	2007-06-15
5	VS 竞技游戏即时通讯系统 V2.0	唯思软件	2009SR044942	原始取得	2007-05-11
6	VS 竞技游戏师徒管理系统 V2.0	唯思软件	2009SR045053	原始取得	2008-03-21
7	VS 竞技游戏 3D 游戏引擎 V1.0	唯思软件	2009SR045056	原始取得	2008-03-21
8	VS 竞技游戏秀系统 V2.0	唯思软件	2009SR045057	原始取得	2008-03-21
9	VS 竞技游戏 3D 模型编辑软件系统 V2.0	唯思软件	2009SR045059	原始取得	2007-05-18
10	VS 竞技游戏战队管理系统	唯思软件	2009SR045052	原始取得	2008-03-21
11	VS 三国竞技游戏系统 V1.0	唯思软件	2010SR003064	原始取得	2009-10-20
12	VS P2P 下载更新系统	唯思软件	2010SR047807	原始取得	2010-01-02
13	VS 平台防沉迷系统	唯思软件	2010SR048324	原始取得	2009-11-23
14	VS 3D 游戏录像播放系统 V1.0	唯思软件	2010SR053524	原始取得	2010-01-02
15	服务器缓冲引擎系统 V1.0	唯思软件	2010SR066080	原始取得	2010-08-02
16	P2P 电子竞技游戏引擎系统软件 V1.0	唯思软件	2011SR013343	原始取得	2010-01-12
17	VS 我是老板网页游戏软件 V1.0	唯思软件	2012SR031694	原始取得	2012-01-09
18	VS 格斗游戏任务系统软件 V1.0	唯思软件	2012SR041070	原始取得	2011-09-20
19	VS 竞技游戏锦标赛积分系统软件 V1.0	唯思软件	2012SR041225	原始取得	2011-09-20
20	VS 竞技游戏自动配对系统软件 V1.0	唯思软件	2012SR041296	原始取得	2011-09-20
21	VS 棋牌游戏系统软件 V1.0	唯思软件	2012SR035182	原始取得	2011-12-20
22	VS 格斗游戏换装系统软件 V1.0	唯思软件	2012SR041394	原始取得	2011-09-20
23	VS 格斗游戏引擎软件 V1.0	唯思软件	2012SR041433	原始取得	2011-09-19
24	VS 格斗传说游戏软件 V1.0	唯思软件	2012SR041219	原始取得	2011-09-20

序号	著作权名称	权属人	登记号	取得方式	首次发表日期
25	VS 三国中途加入系统 V1.0	唯思软件	2013SR014524	原始取得	2012-06-25
26	VS 平台天梯系统 V1.0	唯思软件	2013SR014540	原始取得	2012-09-01
27	VS 三国竞技游戏邀请系统 V1.0	唯思软件	2013SR014834	原始取得	2012-08-23
28	VS 网页游戏运营系统 V2.0	唯思软件	2013SR014836	原始取得	2012-02-10
29	VS 竞技平台与网吧合作软件系统 V1.0	唯思软件	2013SR014861	原始取得	2012-08-13
30	VS 竞技游戏平台软件 V3.0	唯思软件	2013SR015049	原始取得	2012-09-01
31	唯思浏览器管理软件 V1.0	唯思软件	2014SR004757	原始取得	2013-09-01
32	九鼎交易系统 V1.0	唯思软件	2014SR179427	原始取得	2014-05-01
33	720 浏览器 Android 版本 V1.0	唯思软件	2015SR038115	原始取得	2014-08-20
34	VS 竞猜系统 V1.0	唯思软件	2015SR038248	原始取得	2013-06-10
35	九鼎交易系统 Android 版本 V1.0	唯思软件	2015SR038344	原始取得	2014-11-20

4、公司域名

序号	域名	所有人	注册时间	到期日
1	vsao1.com	唯思软件	2012-06-01	2017-06-01
2	1135.com.cn	唯思软件	2005-03-09	2021-03-09
3	vsao.com.cn	唯思软件	2004-08-09	2020-08-09

5、业务许可资质

截至本公开转让说明书签署之日，公司取得的业务资质如下：

序号	名称	证书编号	所有者	有效期至
1	网络文化经营许可证	粤网文[2013]044-044 号	唯思软件	2016 年 3 月 15 日
2	中华人民共和国互联网出版许可证	新出网证（粤）字 033 号	唯思软件	2016 年 1 月 24 日
3	中华人民共和国增值电信业务经营许可证	粤 B2-20070257	唯思软件	2017 年 7 月 11 日

（三）主要固定资产情况

1、基本情况

截至 2015 年 4 月 30 日，公司固定资产主要为服务器、运输工具及电脑等办公设备等，其基本情况如下：

单位：元

项目	原值	累计折旧	净值	成新率
机器设备	6,778,916.00	6,230,303.95	548,612.05	8.09%

项目	原值	累计折旧	净值	成新率
运输工具	7,865,045.13	2,123,769.12	5,741,276.01	73.00%
办公设备及其他	3,009,995.63	1,933,855.99	1,076,139.64	35.75%
总计	17,653,956.76	10,287,929.06	7,366,027.70	41.72%

公司为互联网信息服务企业，不需要大量生产设备的投入，公司机器设备为服务器，主要用于公司运营的 VS 竞技游戏平台、九鼎交易系统及 720 浏览器，公司自有服务器于 2012 年集中采购，按 3 年预计使用年限进行折旧，成新率较低，目前运营情况良好，由于服务器属于公司相关平台运营的关键节点，公司根据各个平台的运营使用情况进行不同地点的服务器租赁，更加灵活进行服务器站点调配。

2、房屋情况

截止 2015 年 4 月 30 日，公司名下未有任何形式的自有房产。

3、租赁房产情况

序号	地址	出租方	期限
1	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 717	李永华、李旭东、李毅强	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
2	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 718	李永华、李旭东、李毅强	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
3	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 716	李永华、李旭东、李毅强	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
4	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 719	李永华、李旭东、李毅强	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
5	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 720	李永华、李旭东、李毅强	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
6	广州高新技术产业区科学城揽月路 80 号创新基地综合楼 618 单元	广州永龙建设投资有限公司	2014 年 3 月 1 日至 2016 年 2 月 28 日

公司与上述出租各方签订的租赁合同均合法有效，且都按照广州市房屋租赁管理规定在广州市国土资源和房屋管理局海珠分局办理了备案登记。项目组注意到公司所租赁的位于广州市海珠区琶洲大道东路 8 号的房屋均已临近到期。项目组随后收集到李永华、李旭东、李毅强所共有的广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 716-719 的房屋产权证书，720 的房屋产权证书尚未提供，系该房屋由于产权登记面积与实际面积存在不符，产权证书正在办理变更。

公司与李永华、李旭东、李毅强签订的房屋租赁合同约定，在合同届满前 30 日内双方进行续租协商，目前还未到合同约定的协商期。公司存在着到期不能与

出租方达成协议，面临搬迁办公地点的风险。

公司为互联网企业，对办公场所并不像传统生产型企业有着特殊的要求，能较为迅速的寻找新的办公场所替代原有工作场所而不对公司业务运营产生重大影响。

（四）公司人员结构

1、基本情况

截至 2015 年 4 月 30 日，公司共有员工 45 名，具体情况如下：

（1）按岗位结构划分：

岗位	人数	占比
管理及行政人员	6	13.33%
财务人员	3	6.67%
技术人员	17	37.78%
销售人员	14	31.11%
市场人员	5	11.11%
合计	45	100.00%

（2）按教育程度划分

员工教育程度	人数	占比
本科	13	28.89%
大专	32	71.11%
合计	45	100.00%

（3）按员工年龄划分

员工年龄分布	人数	占比
30 岁以下	39	86.67%
31—40 岁	6	13.33%
合计	45	100.00%

2、核心技术人员

截至 2015 年 4 月 30 日，公司根据目前公司开发项目情况及未来发展趋势，综合考虑公司研发人员技术水平及创新能力，认定公司核心技术人员，其具体情况如下：

姓名	职务	持股比例	入职日期	年龄	履职情况	主要职责
王长锋	副总裁	1.00%	2011.5.3	37	在职	负责公司多个项目的开发及运营的统筹管理
何秀波	电商事业部经理	-	2014.3.3	26	在职	九鼎交易系统架构、数据库设计、编写核心模块代码；负责 VS 竞技游戏平台的日常运营及维护
许志西	浏览器事业部经理	-	2012.7.2	25	在职	负责 720 浏览器的设计及开发；负责 VS 竞技游戏平台后台的运营及维护；
唐帅	手机开发组组长	-	2014.6.23	24	在职	开发移动端产品，包括 720 浏览器和九鼎交易系统；开发并运营维护 VS 三国项目
杨海洲	平台部主管		2014.6.3	26	在职	VS 页游平台架构、数据库设计，编写核心模块代码

王长锋简介见“第一节基本情况”之“六、公司董事、监事、高级管理人员”之“（一）董事、监事、高级管理人员”。王长锋具有十多年的软件开发经验，先后在众多知名企业工作过，从事技术顾问和软件研发工作。在技术上，熟悉多种开发语言，擅长 VB 和 C++ 编程，熟悉 win32 sdk，熟悉微软相关开发工具和数据库编程。在公司五年多，参与过多个项目的开发和运营，确保了产品质量和运维的延续性。

何秀波，大学本科学历，2013 年 6 月毕业于吉首大学，所学计算机科学与技术专业。2013 年 3 月至 2013 年 11 月，任职恒拓开源科技有限公司 JAVA 工程师职位；2014 年 3 月任职广州唯思软件股份有限公司 JAVA 工程师职位，现任公司电商事业部经理。在技术方面，何秀波熟练使用 javaSE、jsp、servlet、ajax、js、jquery 等开发语言，掌握 struts、hibernate、spring 等框架整合来进行 web 开发，熟练 mysql 的常用操作，包括数据库主从同步等；掌握 MVC 模式的设计思想和开发，了解并熟练 B/S 等架构开发。自加入公司以来，参与九鼎交易系统架构、数据库设计，编写核心模块代码；负责九鼎交易系统主要模块的功能开发，需求分析，功能确定等；负责九鼎交易系统的上线部署、测试、维护；负责公司所有服务器日常监控、维护管理工作；负责 VS 竞技游戏平台日常业务，包括脚本、地图等相关业务处理；负责道具商城新道具开发，更新维护。

许志西，大学专科学历，2012 年 6 月毕业于广州大学，所学计算机应用技术专业。2012 年 5 月任职广州唯思软件股份有限公司服务器开发工程师职位，

现任公司浏览器事业部经理。在技术方面，熟悉常用的算法及数据结构，具备良好的代码风格，熟悉 C/C++ windows 客户端、linux 服务器端设计、开发及调试，熟练掌握服务器集群，负载均衡，容灾部署，自动同步备份，熟悉 mysql 及其主从/双主的配置搭建，具备数据迁移的经验，具有大型 CDN 系统运维经验。自加入公司以来，负责 720 浏览器的设计及开发；负责 VS 竞技游戏平台后台的运营及维护。

唐帅，大学本科学历，2014 年 6 月毕业于湖南城市学院，所学软件工程专业。2014 年 3 月任职广州唯思软件股份有限公司 window 开发工程师职位，现任公司手机开发组组长。在技术方面，唐帅熟练掌握 java、C/C++ 等编程方法，掌握 html、javascript、css 代码编写。能根据设计图用 HTML 和 CSS 完成页面制作，熟练使用 volley、fresco、xutils 等第三方框架辅助开发，提高 Android 开发速度。自加入公司以来，唐帅重点开发公司移动端产品，包括 720 浏览器和九鼎交易系统的移动端开发，设计了 720 浏览器的追剧功能，一个简单的界面网罗了当前最火热的剧集、电影、动漫以及综艺等节目。

杨海洲，大学本科学历，2014 年 6 月毕业于西北民族大学，所学计算机科学与技术专业。2014 年 4 月任职广州唯思软件股份有限公司 JAVA 工程师职位，现任公司平台部主管。在技术方面，杨海洲熟练使用 javaSE、jsp、servlet、ajax、js、jquery 等开发语言，掌握 struts、hibernate、spring 等框架整合来进行 web 开发，熟练 mysql 的常用操作及数据库主从同步等，掌握 MVS 模式的设计思想和开发，了解并熟练 B/S 等架构开发。自加入公司以来，杨海洲参与 VS 页游平台架构、数据库设计，编写核心模块代码；负责 VS 网页游戏运营平台主要模块的功能开发，需求分析，功能确定等；负责 VS 网页游戏运营平台新游戏上线部署、测试、维护。

3、研发机构设置及研发支出情况

(1) 研发机构设置及研发人员情况

公司设有研发部，目前研发人员共有 14 人。

姓名	年龄	学历	所属部门
李润浩	27	统招大专	研发部
许志西	25	统招大专	研发部
何秀波	26	本科	研发部

杨海洲	26	本科	研发部
唐帅	24	本科	研发部
柳学良	24	本科	研发部
向祚国	24	大专	研发部
张星浩	23	大专	研发部
唐学鹏	25	本科	研发部
余炳高	23	大专	研发部
黄光毅	26	本科	研发部
吴番耀	36	本科	研发部
郭威	24	本科	研发部
苏钿辉	27	大专	研发部

（2）报告期内研发支出情况

报告期内，公司研发费用及当年结转的开发支出情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
研发费用	219,939.44	3,074,566.77	17,233,908.42
开发支出	1,603,358.87	1,261,438.83	89,992.69
合计	1,823,298.31	4,336,005.60	17,242,901.11
营业收入	1,694,443.65	7,651,886.12	18,191,908.39
研发费用占营业收入的比重	12.98%	40.18%	94.73%
开发支出占营业收入的比重	94.62%	16.49%	0.49%

2013 年度，公司研发费用较高，主要系公司开发相关游戏未成功上线运行，导致当年结转原开发支出计入研发费用所致，具体情况如下表：

游戏名称	结转金额
三国页游	1,461,201.73
VS 格斗王	7,369,304.53
VSIM（阿瓦隆）	515,398.91
VS 棋牌游戏	1,392,288.73
炮炮帝国	382,173.58
合计	11,120,367.48

四、公司业务相关情况

（一）公司收入构成

1、公司主营业务收入情况

单位：元

科目	2015 年 1-4 月	2014 年	2013 年度
营业收入	1,694,443.65	7,651,886.12	18,191,908.39
主营业务收入	1,694,443.65	7,651,886.12	18,191,908.39
主营业务收占比	100.00%	100.00%	100.00%

2、主营业务分运营模式、分业务类型收入情况

(1) 主营业务分运营模式收入情况

单位：元

时间 \ 类别	自主运营		联合运营		广告服务	
	金额	占主营业务收入比例	金额	占主营业务收入比例	金额	占主营业务收入比例
2015 年 1-4 月	871,401.95	51.43%	823,041.70	48.57%	-	-
2014 年	3,591,692.80	46.94%	3,927,551.81	51.33%	132,641.51	1.73%
2013 年	9,228,395.35	50.73%	6,220,871.55	34.20%	2,742,641.49	15.08%

(2) 主营业务分业务类型收入情况

单位：元

时间 \ 类别	VS 竞技游戏平台		网页游戏		720 浏览器		广告服务		电商服务	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
2015 年 1-4 月	728,393.57	42.99%	823,041.70	48.57%	20,253.95	1.20%	-	-	122,754.43	7.24%
2014 年	3,492,762.83	45.65%	3,927,551.81	51.33%	98,929.97	1.29%	132,641.51	1.73%	-	-
2013 年	9,158,105.91	50.34%	6,220,871.55	34.20%	70,289.44	0.39%	2,742,641.49	15.08%	-	-

(二) 公司向前五大客户销售情况

公司前五大客户为通过 VS 竞技游戏平台进行购买 VS 金币并兑换道具进行使用的游戏玩家，报告期内，公司前五大客户情况如下：

2015 年 1-4 月向前五名客户销售情况：

单位：元

序号	客户名称	销售金额	占当期营业收入比例
1	chendq2013	44,135.00	2.60%
2	442983131	24,034.00	1.42%
3	ratten97	21,050.00	1.24%
4	o_o_o__yet	20,560.00	1.21%
5	qq1857749893	16,415.00	0.97%

序号	客户名称	销售金额	占当期营业收入比例
合计		126,194.00	7.45%

2014 年度向前五名客户销售情况：

单位：元

序号	客户名称	销售金额	占当期营业收入比例
1	estbest	86,850.00	1.14%
2	weiwei_0419	82,400.00	1.08%
3	chendq2013	75,210.00	0.98%
4	lijianyu0317	64,321.00	0.84%
5	wenhao	64,000.00	0.84%
合计		372,781.00	4.87%

2013 年度向前五名客户销售情况：

单位：元

序号	客户名称	销售金额	占当期营业收入比例
1	linfengwangan	145,823.00	0.80%
2	believe629	111,712.00	0.61%
3	hongkk622	105,000.00	0.58%
4	qq100767692	77,792.00	0.43%
5	rain_oso	75,030.00	0.41%
合计		515,357.00	2.83%

报告期内，公司前五大客户销售收入占营业收入的比例分别为 2.83%、4.87%、7.45%，不存在向单一客户销售金额超过当期销售总额 50%的情形，不存在对单一客户过度依赖，从而导致对公司持续经营造成影响的情况。

公司董事、监事、高级管理人员、核心技术（业务）人员及持有公司 5%以上股份的股东均未在前五名客户中占有权益。

（三）公司成本构成以及向前五大供应商采购情况

1、公司成本构成

公司属于互联网行业，相关服务的提供并不需要原材料等资源要素的大量投入，报告期内，营业成本构成情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-4 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
无形资产摊销	1,063,838.28	50.62%	3,191,514.84	43.81%	3,191,514.84	32.58%
联合运营分成款	206,073.67	9.81%	1,071,404.46	14.71%	2,486,082.89	25.38%
服务器托管租赁	395,057.66	18.80%	1,415,538.41	19.43%	2,429,050.08	24.80%
服务器折旧	436,671.84	20.78%	1,606,380.62	22.05%	1,687,804.26	17.23%
合计	2,101,641.45	100.00%	7,284,838.33	100.00%	9,794,452.07	100.00%

公司营业成本主要包括服务器折旧、服务器租赁、联合运营分成款、VS 三国无形资产摊销等，其中，服务器折旧及托管租赁成本，按照各业务类型的收入比例进行分摊，联合运营分成款则属于网页游戏的运营成本，VS 三国无形资产摊销属于 VS 竞技游戏平台的固定成本。

2014 年公司营业成本较 2013 年度下降 25.62%，主要系公司 VS 竞技游戏平台及网页游戏运营收入降低，相应支付的租赁服务器费用及联合运营成本降低，导致公司营业成本下降。

2、公司向前五大供应商采购情况

2015 年 1-4 月向前五名供应商采购情况：

单位：元

序号	供应商名称	采购金额	占当期营业成本比例
1	中国电信股份有限公司汕头分公司	264,000.00	12.56%
2	武汉安文科技有限公司	116,221.20	5.53%
3	徐州枫信科技有限公司	48,600.00	2.31%
4	上海广娱网络科技有限公司	36,113.40	1.72%
5	深圳市范特西科技有限公司	33,583.30	1.60%
合计		498,517.90	23.72%

2014 年向前五名供应商采购情况：

单位：元

序号	供应商名称	采购金额	占当期营业成本比例
1	中国电信股份有限公司汕头分公司	946,730.00	13.00%
2	武汉安文科技有限公司	232,442.40	3.19%
3	上海锐战网络科技有限公司	178,336.50	2.45%
4	上海心动企业发展有限公司	149,519.05	2.05%
5	广州仙海网络科技有限公司	140,719.80	1.93%
合计		1,647,747.75	22.62%

2013 年向前五名供应商采购情况：

单位：元

序号	供应商名称	采购金额	占当期营业成本比例
1	中国电信股份有限公司汕头分公司	1,132,142.00	11.56%
2	广州晟势数码科技有限公司	602,800.00	6.15%
3	广州仙海网络科技有限公司	525,006.90	5.36%
4	广州市千钧网络科技有限公司	463,085.70	4.73%
5	重庆睿昂科技有限公司	372,632.00	3.80%
合计		3,095,666.60	31.61%

（四）报告期内公司重大业务合同履行情况

根据公司的业务特点、规模情况，报告期内，对公司经营有重大影响的标的金额在 50 万元以上的合同情况如下：

1、采购合同

公司主营游戏运营及电子商务平台业务，所需的主要设备为公司运营所必需的服务器，不需要生产性物资的投入。服务器有较长的使用年限，公司于 2012 年进行过最近一次服务器的采购，同时，公司还根据运营情况租赁相关服务器。

报告期内，公司采购服务器的合同情况如下：

单位：元

序号	公司名称	合同名称	金额	签订日期	合同履行状态
1	广州晟势数码科技有限公司	合同书	602,800.00	2013 年 9 月	履行完毕

报告期内，公司租赁服务器的合同情况如下：

序号	公司名称	合同名称	金额	首次签订日期	履行情况
1	武汉安文科技有限公司	武汉安文科技有限公司 IDC 合同	6,796.53 元/台/月	2011/2/25	履行中
2	中国电信股份有限公司汕头分公司	IDC 租用协议	粤东信息大厦 7,500 元/架/月 珠池机房 7,000 元/架/月	2011/11/3	履行中

报告期内，上述租赁服务器的合同实际结算情况如下：

序号	公司名称	2015 年 1-4 月	2014 年	2013 年	合计
1	武汉安文科技有限公司	116,221.20	232,442.40	252,832.40	601,496.00
2	中国电信股份有限公司汕头分公司	264,000.00	946,730.00	1,132,142.00	2,342,872.00

2、联合运营合同

(1) 游戏联合运营合同

序号	公司名称（甲方）	游戏名称	分成情况	合同履行状态
1	深圳范特西科技有限公司	《范特西篮球经理》	月收入≤10 万元, 分成比例为 60%; 月收入>10 万元, 分成比例为 68%	履行完毕
2	四三九九网络股份有限公司	《神将三国》	月收入≤100 万元, 分成比例为 65%; 月收入>100 万元, 分成比例为 68%	履行完毕
3	北京久趣胜思网络科技有限公司	《六届之门》	分成比例为 70%	履行完毕
4	北京久趣胜思网络科技有限公司	《御仙缘》	分成比例为 70%	履行完毕
5	上海游戏风云文化传媒有限公司	《糖水三国》	分成比例为 65%	履行完毕
6	成都粤动网络科技有限公司	《暗黑屠龙》	分成比例为 70%	履行完毕
7	深圳市浩天投资有限公司	《剑啸江湖》	分成比例为 70%	履行完毕
8	上海创文信息技术有限公司	《屠龙战》	分成比例为 75%	履行完毕
9	北京百度网讯科技有限公司	《暗黑世界》	分成比例为 70%	履行完毕
10	北京百度网讯科技有限公司	《热血战纪》	分成比例为 70%	履行完毕
11	广州游爱网络技术有限公司	《比武招亲》	分成比例为 50%	履行完毕
12	深圳市深海娱游网络技术有限公司	《战国之王》	分成比例为 50%	履行完毕
13	北京市狼鹏互动科技有限公司	《猎妖志 online》	分成比例为 50%	履行完毕
14	深圳市卓页互动网络科技有限公司	《无双三国》	分成比例为 70%	履行完毕
15	北京久趣胜思网络科技有限公司	《武斗乾坤》	分成比例为 70%	履行完毕
16	上海我要网络发展有限公司	《海贼无双》	分成比例为 65%	履行完毕
17	广州维动网络科技有限公司	《斗圣》	分成比例为 65%	履行完毕
18	北京世界星辉科技有限责任公司	《黎明之光》	分成比例为 70%	履行完毕
19	北京世界星辉科技有限责任公司	《创世三国》	分成比例为 70%	履行完毕
20	上海乐维网络有限公司	《天尊传奇》	分成比例为 70%	正在履行
21	上海心动企业发展有限公司	《神仙道》	分成比例为 65%	正在履行
22	上海广娱网络科技有限公司	《神之王座》	分成比例为 70%	正在履行
23	广州仙海网络科技有限公司	《烈火战神》	分成比例为 70%	正在履行
24	广州仙海网络科技有限公司	《武易》	分成比例为 70%	正在履行
25	锐战科技（上海）有限公司	《攻城掠地》	分成比例为 70%	正在履行
26	北京微游互动网络科技有限公司	《死神狂潮》	月收入<500 万元, 分成比例为 65%; 500 万元≤月收入<1000 万元, 分成比例为 68%; 月收入≥1000 万元, 分成比例为 72%	正在履行
27	四三九九网络股份有限公司	《七杀》	分成比例为 70%	正在履行

序号	公司名称（甲方）	游戏名称	分成情况	合同履行状态
28	上海心动企业发展有限公司	《开天辟地 2》	分成比例为 65%	正在履行
29	杭州顺网科技股份有限公司	《绝色唐门》	分成比例为 70%	正在履行
30	上海晋泰正宏信息技术有限公司	《胜利曙光》	分成比例为 70%	正在履行
31	广州捷游软件有限公司	《醉武侠》	分成比例为 70%	正在履行
32	上海江游信息科技有限公司	《街机三国》	分成比例为 65%	正在履行
33	北京市联众互动网络股份有限公司	《天天斗地主》、《达人麻将》、《德州扑克》、《愤怒的渔夫》、《联众升级》、《联众中国象棋》、《联众军棋》	分成比例为 60%	正在履行
34	上海三七玩网络科技有限公司	《武尊》	分成比例为 75%	正在履行
35	杭州泛城科技有限公司	《梦幻之城》	分成比例为 70%	正在履行
36	四三九九网络股份有限公司	《神武九天》	月收入≤150 万元，分成比例为 68%； 月收入>150 万元，分成比例为 70%	正在履行
37	上海游数信息科技有限公司	《木叶世界》	月收入<500 万元，分成比例为 65%； 500 万元≤月收入<1000 万元，分成比例为 68%； 月收入≥1000 万元，分成比例为 72%	正在履行
38	深圳市东方博雅科技有限公司	《德克萨斯扑克》	分成比例为 50%	正在履行
39	上海君游网络科技有限公司	《神将屠龙》	月收入<100 万元，分成比例为 70%； 月收入≥100 万元，分成比例为 75%	正在履行
40	杭州乐港科技有限公司	《热血三国 2》	分成比例为 65%	正在履行
41	趣游（厦门）科技有限公司	《九龙朝》	分成比例为 70%	正在履行
42	深圳市范特西科技有限公司	《范特西篮球 2》	分成比例为 70%	正在履行
43	上海心动企业发展有限公司	《仙侠道》	分成比例为 65%	正在履行
44	锐战科技（上海）有限公司	《傲视天地》	分成比例为 60%	正在履行
45	广州丛林网络科技有限公司	《多塔三国》	分成比例为 70%	正在履行

(2) 其他联合运营合同

序号	公司名称（甲方）	产品名称	分成情况	合同履行状态
1	广州市千钧网络科技有限公司	《我秀》	1 元≤月收入<100 万元，分成比例为 30%； 100 万元≤月收入<150 万元，分成比例为 31%； 月收入>150 万元，分成比例为 32%	履行完毕
2	广州酷狗计算机科技有限公司	《酷狗繁星秀场》	分成比例为 40%	正在履行

3、广告合同

序号	公司名称	合同名称	金额	广告期限	履行情况
1	广州市雅耀广告有限公司	VS 平台微首页代理协议	810,000.00	2014/4/16-2015/4/16	履行完毕
2	奥美世纪（北京）广告有限公司	网络广告发布协议	500,000.00	2012/12/10-2013/3/31	履行完毕

4、九鼎系统代理合同

序号	公司名称	合同名称	代理期限	履行情况
1	广州韩后信息技术有限公司	韩后产品代运营合同	2015/3/8-2015/12/31	正在履行
2	广州尚凝生物科技有限公司	资源推广合作协议	2015/3/1-2016/6/30	正在履行

5、720 浏览器收入协议

序号	公司名称	合同名称	收费标准	履行情况
1	上海二三四五网络科技股份有限公司	网址站推广协议	前次有效 IP 60 元	正在履行

6、房屋租赁合同

序号	租赁方名称	合同名称	租赁地址	租赁面积 (m ²)	金额	签订日期	租赁期限
1	李永华、李旭东、李毅强	广州市房屋租赁合同	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 716	58.15	466,670.40	2012/8/15	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
2	李永华、李旭东、李毅强	广州市房屋租赁合同	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 717	58.15	466,670.40	2012/8/15	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
3	李永华、李旭东、李毅强	广州市房屋租赁合同	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 718	58.15	466,670.40	2012/8/15	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
4	李永华、李旭东、李毅强	广州市房屋租赁合同	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 719	58.15	466,670.40	2012/8/15	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
5	李永华、李旭东、李毅强	广州市房屋租赁合同	广州市海珠区琶洲大道东路 8 号 720	93.56	750,888.00	2012/8/15	2012 年 7 月 23 日至 2015 年 8 月 31 日
6	广州永龙建设投资有限公司	房屋租赁合同	广州高新技术产业开发区科学城揽月路 80 号创新基地综合楼 618 单元	70.15	60,251.40	2014/2/25	2014 年 3 月 1 日至 2016 年 2 月 28 日

五、商业模式

公司主营业务为网络游戏平台、电商平台运营及相关增值服务。公司目前营

运 VS 竞技游戏平台、720 浏览器与九鼎交易系统。公司通过架设服务器组将公司的各类软件下载链接提供给用户，并提供相应的维护升级服务。

VS 竞技游戏平台有大量的活跃用户，公司通过提供游戏道具获得收入，平台提供广告服务获得广告收入，提供网页游戏接入端口获得联合运营收入。

九鼎交易系统是公司推出的新一代商品交易系统，拥有完善的云产品库和精准搜索功能，为用户提供安全的交易环境、规范的管理系统、高度的信用保障。系统采用“超级中介+合伙人”机制，致力于简化交易环节、优化供应链的各环节，减少卖家营销费用，同时促进交易透明化，倡导理性购物，实现交易参与方互惠共赢，焕发商务电子化的真实威力。公司力图打造以品牌为核心的极致供应链体系，与合作伙伴共享财富，通过收取交易佣金的形式获得收入。

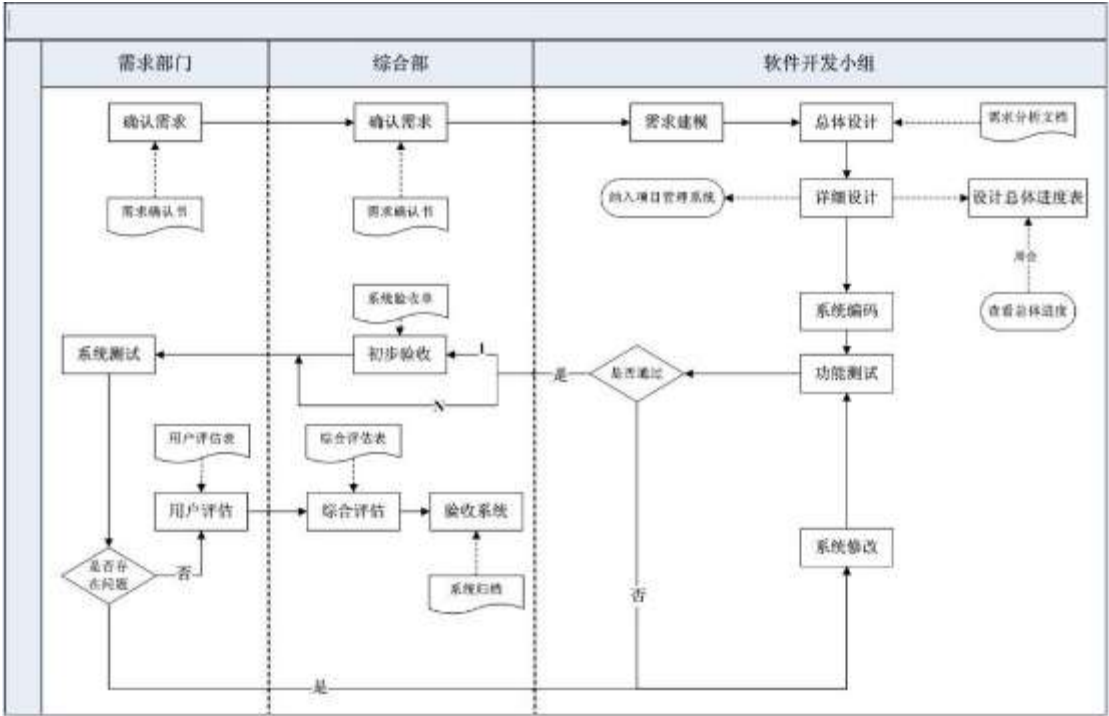
720浏览器是公司在2013年自主研发的浏览器软件，具有速度快、界面清新简洁、安全性能高的特点，公司将其定位为VS竞技游戏平台在移动互联上的延伸，用户可以通过浏览器参与平台各种互动娱乐活动。目前仅通过运营“二三四五”首页的点击量获得点击收入分成，后期会考虑通过搜索、导航、购物和游戏等实现流量变现。

（一）采购模式

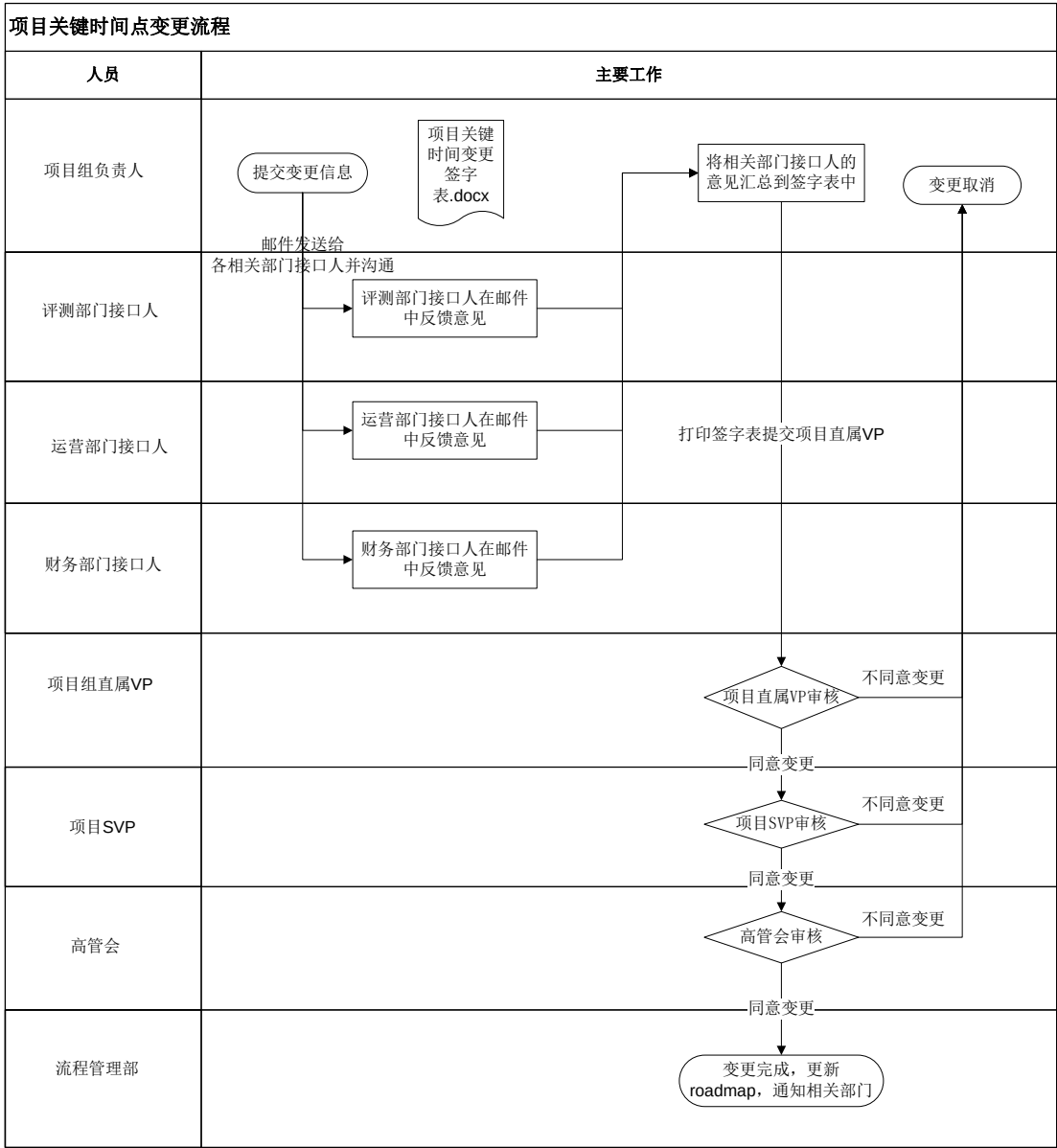
公司行政人事部和运维部负责公司的采购工作。公司将采购分为常规采购与非常规采购，常规采购主要是办公用品的采购，非常规采购主要为公司运营所需的设备的采购。常规采购由人力行政部负责，非常规采购由运维部负责。常规采购不需签订采购合同，但单笔超过 1,000 元的公司强制分类为非常规采购。公司单笔采购不超过 500 元的由副总经理批准即可，超过 500 元的需要总经理批准。公司采购流程为：（1）运维部根据公司现有业务情况和业务发展计划制定采购计划并提出采购申请，经主管领导批准后实施采购计划；（2）运维部进行设备价格信息搜集，并将搜集的价格信息报部门主管及总经理批准；（3）审批完成，公司与供应商签订合同，确定采购价格、交货日期及交货地点；（4）设备到达仓库并验收合格后，通知财务部门付款，采购完成。

（二）开发模式

公司运营的除网页游戏外，其他的如VS游戏竞技平台、《VS三国》、720浏览器、九鼎交易系统都是由公司自主开发的。公司的研发主要分为立项阶段、计划阶段、实施阶段、试运行阶段和项目结束阶段。公司的研发流程如下：



公司研发的关键节点控制情况如下：



（三）运营模式

1、网络游戏平台

公司网络游戏平台是公司的VS竞技游戏平台，报告期内公司VS竞技游戏平台收入来源于《VS三国》、六间房秀场以及平台广告收入。上述业务都是公司自主运营的，公司通过架设服务器组将公司的软件客户端通过官方网站提供给用户，用户下载安装之后即可使用。用户通过购买点卡、网上银行或其他第三方支付渠道将钱转给公司，公司将相应数量的虚拟金币存入用户账户，用户即可用虚拟金币消费游戏道具。

报告期内，公司合作的第三方支付平台情况如下：

公司名称	充值渠道	结算比例	结算日	合同期限	备注
北京天宏在线网络科技有限公司	天宏一卡通	87%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2013.2.14	自动顺延一年
广州市新泛联数码科技有限公司	天下加油站	89%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2013.2.14	自动顺延一年
北京汇元网科技股份有限公司	骏网一卡通	87%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2013.3.1	自动顺延一年
江苏欧飞电子商务有限公司	欧飞一卡通	87%	每月开始 5 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.2	自动顺延一年
浙江坚果网络有限公司	卡易售直充	87%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.2.28	自动顺延一年
广州西联网络科技有限公司	西联直充	87%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2013.4.27	自动顺延一年
上海快钱支付清算信息有限公司广州分公司	上海快钱	98.90%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2006.7.3	自动顺延一年
支付宝（中国）网络技术有限公司	支付宝	99%	自行提现	2007.2.28	自动续展一年
上海银联电子支付服务有限公司	银联卡	99.30%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2011.3.21	自动延续一年
达纳信息科技（北京）有限公司	电话卡（神州行 2）	95%	预付结算	2008.4.23	没合同到期日期
达纳信息科技（北京）有限公司	电话卡（如意通）	95%	预付结算		没合同到期日期
达纳信息科技（北京）有限公司	手机钱包	95%	预付结算	2012.3.1	没合同到期日期
易宝支付有限公司	易宝银行	99.50%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝骏网卡	82%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝征途卡	82%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝盛大卡	82%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝一卡通	90%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
易宝支付有限公司	易宝神州行	95%	每月开始 7 个工作日结算上个自然月交易总量	2012.3.1	自动顺延一年
深圳市财付通科技有限公司	财付通	99.60%	每天自动结算		自动顺延

根据公司与第三方支付平台签订的协议，第三方支付平台在结算日按照结算比率（即扣除渠道费用后）将实际结算款项支付给公司，公司不再支付手续费或渠道费用给各第三方支付平台，公司以实际结算款项作为应收款项入账，同时确认当月预充值款金额，并根据每月实际收入确认情况结转收入。公司与各第三方支付平台不存在关联关系。

2、网页游戏

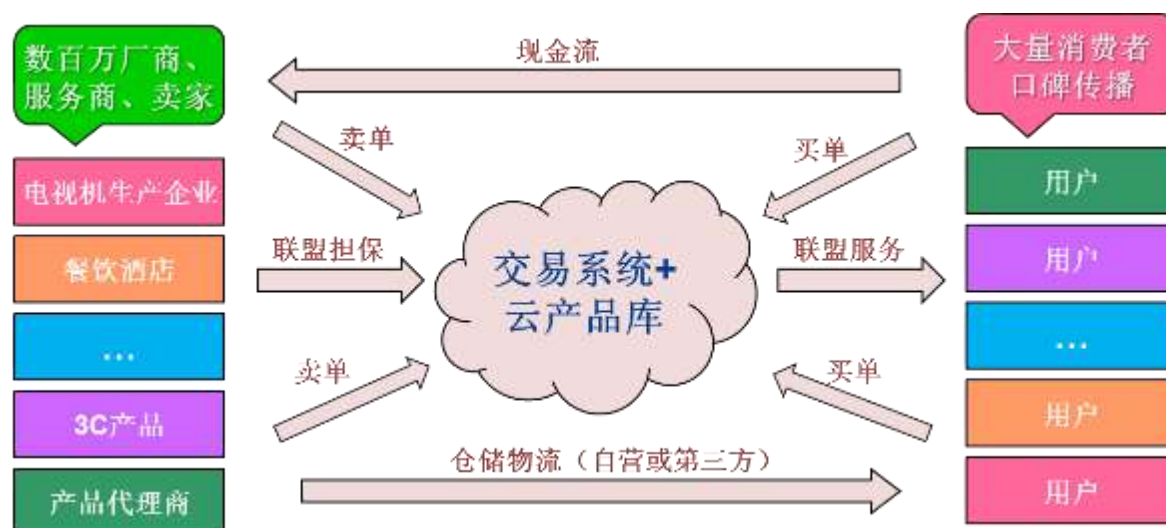
公司所运营的网页游戏都是和其他游戏开发商联合运营的。双方签订联合运营协议约定双方的权利义务。在联合运营中公司主要负责提供游戏的用户导入、充值服务、计费系统的管理并同时向游戏开发商提供接口以便核对交易数据；游戏开发商负责架设服务器、租赁带宽、提供游戏版本的更新及技术支持和维护。

用户通过支付宝或其他支付渠道将款转到公司对应的账户中，公司提供数据接口给游戏开发商，游戏开发商可以实时接收到公司账户中的收款情况，在确定用户打款给公司后，游戏开发商会将虚拟金币充值给用户。每个月双方根据充值接口的数据进行核对，然后根据联合运营协议约定的分成比例进行分成，公司按照收到的充值款确定销售收入，根据支付的分成款确定成本。

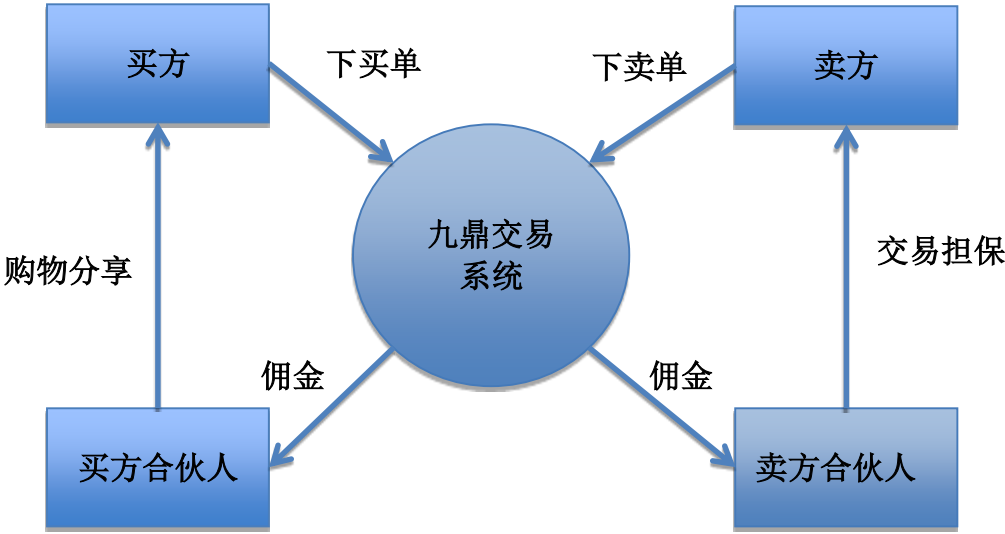
3、九鼎交易系统

九鼎交易系统是公司自主研发的新一代电子商务运营平台，九鼎交易系统的理念是采用“超级中介+合伙人”机制，致力于简化交易环节、优化供应链的各环节，减少卖家营销费用。

九鼎交易系统理念：



九鼎交易系统中完成一笔订单需要的参与方共有5方。具体关系如下图：



参与各方的权利、义务情况如下：

参与各方	权利	义务
九鼎交易系统	获得佣金分成	提供交易系统软件，完善交易规则，撮合交易，协助处理售后问题，增加更多区域分支机构，提供本地化服务。
买家	获得产品或者服务	支付产品或者服务的价款
卖家	有权出卖自己的产品或服务，出卖人享有收取价款的权利	1、提供服务，或者向买方交付产品并转移产品的所有权的义务。 2、销售正品；对产品或商品质量的担保、“三包”等法律义务。
买方合伙人	获得佣金分成	分享产品或服务信息；口碑传播和重复购买。
卖方合伙人	获得佣金分成	1、推荐产品、卖家； 2、对卖家提供二次担保服务，先行赔付。

(1) 买方合伙人

公司九鼎交易系统中特殊的角色之一是买方合伙人，买方合伙人主要是起到购物分享的作用，将其用过的产品分享给熟识的人，若熟识的人通过其发送的链接在九鼎系统上购买了商品，则可获得一定的佣金。

如果在一笔交易中被选作买方合伙人则在获得佣金的同时需要在对买方的购物疑问进行解答、在买方发生购物纠纷的时候，帮助其进行纠纷证据的搜集实

现其诉求。

公司目前正在大力招揽买方合伙人，目前在交易平台上注册的买方合伙人有 700 余人。接下来公司将会充分挖掘 VS 竞技游戏平台的客户资源，力求将其注册用户转化为九鼎交易平台的买方合伙人。

（2）卖方合伙人

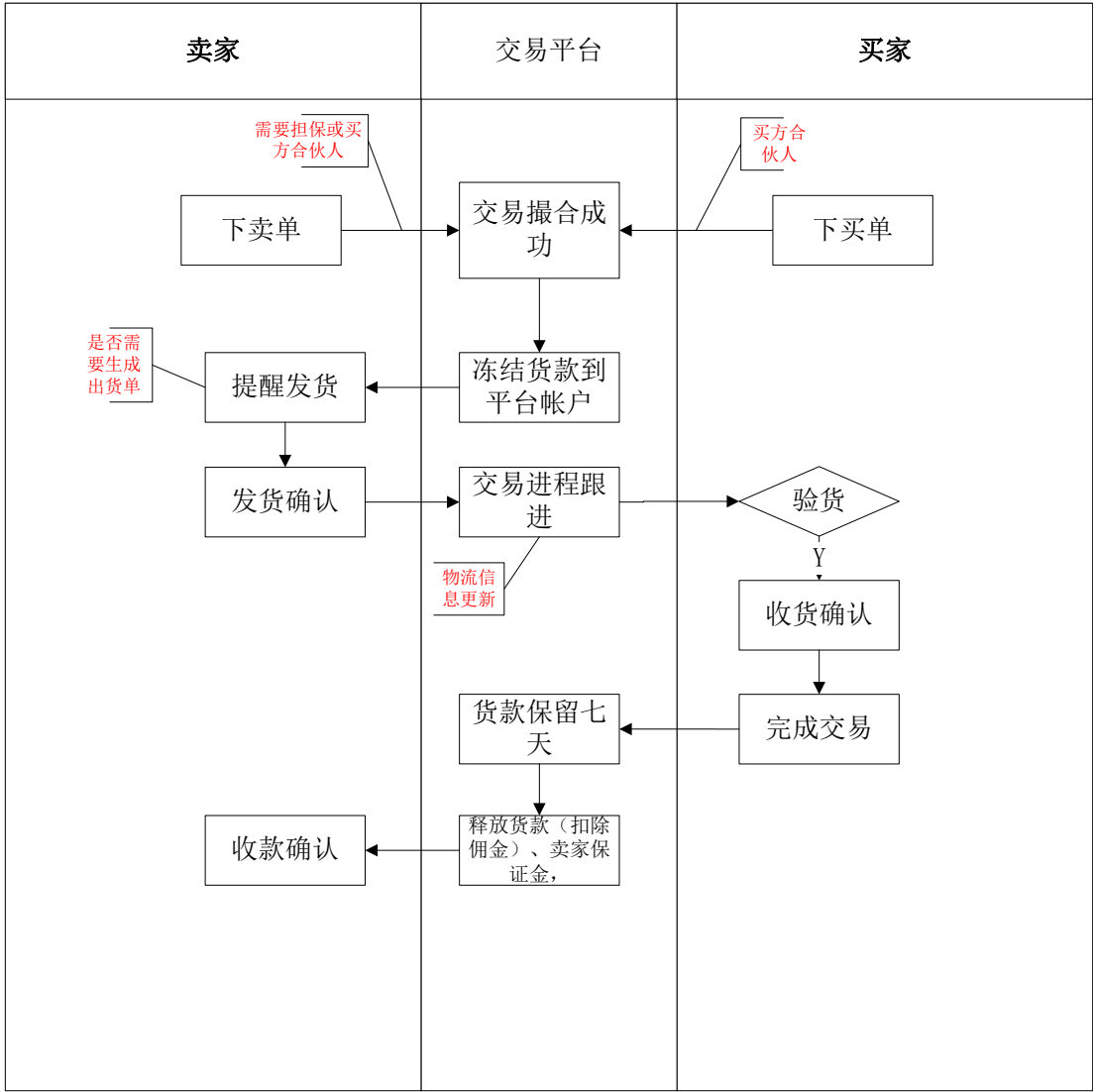
卖方合伙人也是一笔交易中不可缺少的一方，卖方合伙人主要的功能是为一笔交易的顺利完成提供担保，包括产品质量、到货时间等一系列买方提出的购物条件。卖方合伙人在一笔交易完成后同样可以获得佣金。

要成为系统的卖方合伙人必须向公司缴纳保证金，在保证金金额范围内进行担保。在发生购物纠纷的时候如果买方搜集到证据表明其权益受到侵害，则公司优先用保证金对买方进行赔付。随后卖方合伙人再向卖方进行追偿。

通过九鼎交易系统，买方只需提出其个性化的购物需求，其他购物方面的事项都不用再去花时间处理，买方合伙人会解答其购物疑问并推荐合适产品，发生纠纷后买方合伙人会帮助其取证，所以会给买方带来前所未有的购物体验。

买方要购买一件商品需要首先充值到九鼎系统，然后以九鼎账户金额为限进行消费。在用户充值到账户中时，公司将其计入其他应付款，在一笔交易完成之后，公司需要将款项转给卖方，公司这时候将转给卖方的钱冲抵其他应付款，同时将公司留存的佣金计入营业收入。公司与卖方次月会就当月产生的交易进行对账，然后进行结算。

九鼎交易系统交易各方具体交易流程如下：



（四）盈利模式

1、网络游戏平台

公司自主开发的《VS三国》采用按虚拟道具收费的盈利模式，公司通过官方网站将自己的游戏软件免费提供给用户休闲，而公司的收入主要来源于游戏内虚拟物品的消费及其他高级功能的消费。用户安装公司的《VS三国》之后不需要支付其他任何费用即可进行基本的游戏体验，但如果玩家需要更高级体验就需要购买点卡或者充值购买。

公司目前拥有的虚拟货币只有VS金币一种，其与人民币的兑换比率是1:100（即1元可以购买100个VS金币）。游戏玩家通过第三方支付平台进行充值并兑换为VS金币，公司与第三方支付平台进行结算。游戏玩家使用VS金币只能购买VS

竞技游戏平台的游戏道具，VS金币可以长期使用，没有使用期限限制，不存在可退换的情况。

公司平台可提供其他游戏公司客户端网络游戏的对战服务，通过提供游戏道具获取相应的收入。另外，公司通过VS竞技游戏平台向其他公司的广告投放服务获取广告收入。

2、网页游戏

公司运营的网页游戏都是同其他游戏开发商联合运营，公司收益来源主要来自于与游戏开发商的收入分成。游戏开发商负责服务器的架设及游戏的更新和维护，公司则负责提供上述游戏与VS竞技游戏平台的接口以方便VS竞技游戏平台玩家直接进入游戏。双方就联合运营约定一定的分成比例，公司的收入来源就来自网页游戏充值收入，相关分成费用却认为运营成本。

3、九鼎交易系统

九鼎交易系统公司的收入来源主要佣金收入。公司负责运营九鼎交易系统，每笔交易除买方外的其他参与方均是交易平台的注册用户，均与公司有合同法律关系。公司负责建立、维护更新平台使平台健康运行，然后每成交一笔则公司会于其中收取一定的佣金，该佣金收入为九鼎交易系统的盈利来源。

目前公司根据商品品类，收取不同的手续费，每一个产品的手续费比例独立设置，九鼎交易系统现有产品手续费范围如下：

类 目	手 续 费 范 围
虚拟产品如电话费、Q 币类	1-3%
虚拟道具和金币	10-30%
化妆品	30-50%
其他产品	20-30%

公司根据九鼎交易平台上提供交易支撑的各方进行手续费的分成，计算参与各方的佣金收入，具体佣金分成情况如下：

分 成 各 方		分 成 收 入
九鼎交易系统		手续费*30%
商务	买方商务	手续费*3.5%
	卖方商务	手续费*3.5%

分成各方	分成收入
买方合伙人	手续费*30%
卖方合伙人	手续费*30%
渠道费用	手续费*3%

买方要购买一件商品需要首先充值到九鼎系统,然后以九鼎账户金额为限进行消费。在用户充值到账户中时,公司将其计入其他应付款,在一笔交易完成之后,公司需要将款项转给卖方,公司这时候将转给卖方的钱冲抵其他应付款,同时将公司留存的佣金计入营业收入,同时结算佣金给上述分成各方。公司与卖方次月会就当月产生的交易进行对账,然后进行结算。

4、720 浏览器

720 浏览器目前还尚无明确盈利模式,后期会考虑通过搜索、导航、购物和游戏等实现流量变现。

报告期内,720 浏览器获得的收入用户通过 720 浏览器进入并点击“二三四五主页”(http://www.2345.com)的情况计算点击量,并根据点击量的结果计算并确认收入。

六、公司所处行业情况

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》(2012年)修订版的规定,公司所属行业为互联网和相关服务(行业代码:I64)。

根据《国民经济行业分类》(GB/T4754-2011),公司所处行业为互联网信息服务(行业代码:I6420)。

根据《挂牌公司管理型行业分类指引》分类标准,公司所属行业为互联网信息服务(行业代码:I6420)。

(一) 行业监管体制、主要法律法规、政策

1、行业主管部门和行业监管体制

(1) 网络游戏平台运营行业

我国政府对网络游戏行业的监督管理采用法律约束、行政管理和行业自律相结合的模式,行业行政主管部门是工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电

总局和国家版权局。

工业和信息化部主要负责研究拟定信息化发展战略、方针政策和总体规划；拟定本行业的法律、法规，发布行政规章；组织制订本行业的技术政策、技术体制和技术标准等。

文化部负责制定互联网文化发展及行政指引、政策及规划、监管全国互联网文化活动、根据相关法例、法规及规则对经营性互联网文化实体实行许可证制度、对非经营性互联网文化实体实行记录制度、监察互联网文化内容及惩罚违反相关国家法例的行为。

国家新闻出版广电总局负责制订完善网络游戏出版内容相关的法律法规，建立对网络游戏产业的监督和引导机制。国家版权局负责网络游戏软件著作权登记工作。

2003 年 7 月 23 日，中国出版者协会游戏工作委员会成立。该协会是目前中国游戏领域规模最大的协会组织，是每年游戏产业年会的主要组织者；所倡导的游戏健康忠告得到业内的普遍认可。2003 年底，由原先中国软件行业协会游戏机分会更名的中国软件行业协会游戏软件分会成立。

因此，网络游戏的管理体制经历了从无到有、从单一到多元的发展历程，目前中国网络游戏相关管理体制已经初具规模，网络游戏的发展将在这些政策指引下步入健康快速发展轨道。

（2）电子商务行业

我国政府对电子商务行业的监督管理采用法律约束、行政管理和行业自律相结合的模式，行业行政主管部门是工业和信息化部、商务部、国家工商行政管理总局。

工业和信息化部主要负责研究拟定信息化发展战略、方针政策和总体规划；拟定本行业的法律、法规，发布行政规章；组织制订本行业的技术政策、技术体制和技术标准等。

商务部主要负责研究拟定电子商务发展战略、方针政策和总体规划，拟定本行业的法律、法规，发布行政规章。

国家工商行政管理总局负责制定和完善网络商品交易及有关服务方面的行政规章，保护消费者和经营者的合法权益，促进网络经济持续健康发展。

中国电子商务协会（英文名称：ChinaElectronicCommerceAssociation.英文缩

写 CECA) 是由信息产业部申请, 经国务院批准, 国家民政部核准登记注册的全
 国性社团组织, 协会于 2000 年 6 月 21 日在北京成立, 主要职能为加强电子商务
 信用体系建设、电子商务人才的培养及举办行业交流会。

2、主要法律法规

(1) 游戏运营法律法规及政策

实施时间	法律法规及政策	颁布部门	规范范围
2000.09.25	《互联网信息服务管理办法》	国务院	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
2011.04.01	《互联网文化管理暂行规定》	文化部	进口互联网文化产品的活动经营应当由取得《网络文化经营许可证》的经营性互联网文化单位实施, 且进口互联网文化产品应当报文化部进行内容审查; 经营性互联网文化单位经营的国产互联网文化产品应当依照规定报省级以上文化行政部门备案
2000.10.16	软件企业认定标准及管理办法	教育部、科学技术部、工信部、中国税务总局	确定了软件企业的认定办法
2002.02.20	计算机软件著作权登记办法	国家版权局	明确了软件著作权登记的相关规定
2007.04.15	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	教育部、新闻出版广电总局、中央文明办	系统针对未成年人沉迷网络游戏的诱因, 利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制
2009.03.16	电信业务经营许可管理办法	工信部	规定经营电信业务须取得的许可证种类及申领手续
2009.06.04	关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知	文化部、商务部	网络游戏虚拟货币的定义, 提出了要充分利用现有的管理手段, 建立网络游戏虚拟货币管理工作协调机制, 规范市场秩序、保障网络游戏产业的健康发展
2009.09.25 实施, 2014.07.29 修订	中华人民共和国电信条例	国务院	经营增值电信业务须经国务院信息产业主管部门或地方电信管理机构审查批准并取得增值电信业务经营许可证
2009.11.13	文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知	文化部	要求网络游戏经营单位建立网络游戏经营单位自我约束机制, 加强网络游戏监管机制
2010.06.03	网络游戏管理暂行办法	文化部	对网络游戏的内容审查、网络游戏的研发生产、上网运营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范
2011.02.17	关于网络游戏发展和管理的若干意见	文化部	加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为, 提高我国网络游戏原创水平, 促进网络文化产业的健康发展
2012.02.17	互联网出版管理暂行规定	新闻出版广电总局	申请从事互联网出版业务应向所在地新闻出版行政部门提出申请, 经审核同意后报新闻出版总署审批, 同时明确了互联网出版机构的权利和义务
2015.03.19	文化部关于加强网络游戏宣传推广活动监管的通知	文化部	要求加强行业自律, 抵制网络游戏低俗营销, 维护行业形象

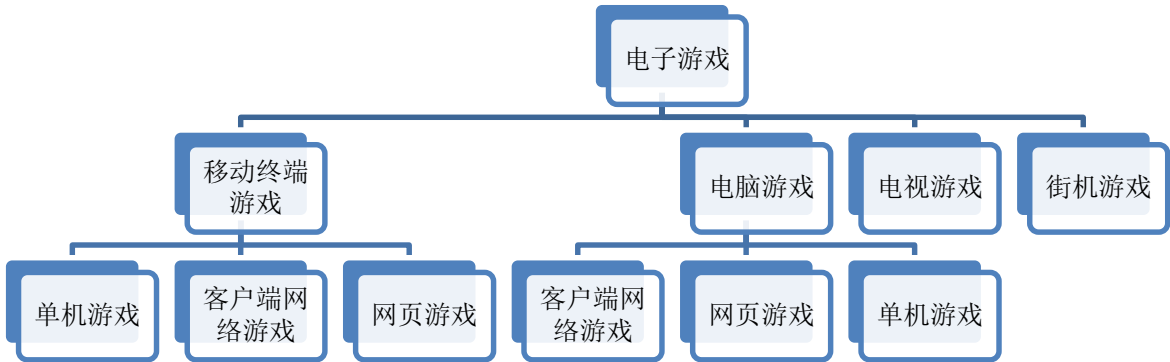
(2) 电子商务法律法规及政策

实施时间	法律法规及政策	颁布部门	规范范围
2007.12.13	关于促进电子商务规范发展的意见	商务部	规范电子商务信息传播行为，优化网络交易环境，规范电子商务交易行为，促进网络市场和谐有序
2009.12.01	网络交易服务规范	商务部	网络交易服务行业标准
2011.04.12	第三方电子商务交易平台服务规范	商务部	第三方支付平台行业标准
2012.03	电子商务“十二五”发展规划	商务部	促进电子商务的健康发展

（二）行业概况

1、游戏行业概况

（1）电子游戏类别



移动终端游戏是在移动设备上运行的游戏的总称，包括单机游戏、客户端网络游戏和页面图文游戏。移动端单机游戏是运行在移动终端上的游戏软件，用户需要下载安装程序后才能体验游戏，单机游戏不需要连接互联网就能正常运行；客户端网络游戏同样也需要安装游戏软件，软件安装之后还需接入互联网才能进行游戏体验；网页游戏则不需要专门的游戏安装文件，通过手机上的浏览器文件即可进行游戏操作。

电脑游戏是在电脑上运行的游戏的总称，包括单机游戏、网页游戏以及客户端网络游戏。电脑游戏中，网页游戏是指基于网站开发技术，以标准 HTTP 协议为基础传输形式的无客户端或基于浏览器内核的微客户端游戏，游戏形式与网络

游戏相似，可认为是 PC 网络游戏的网页移植。

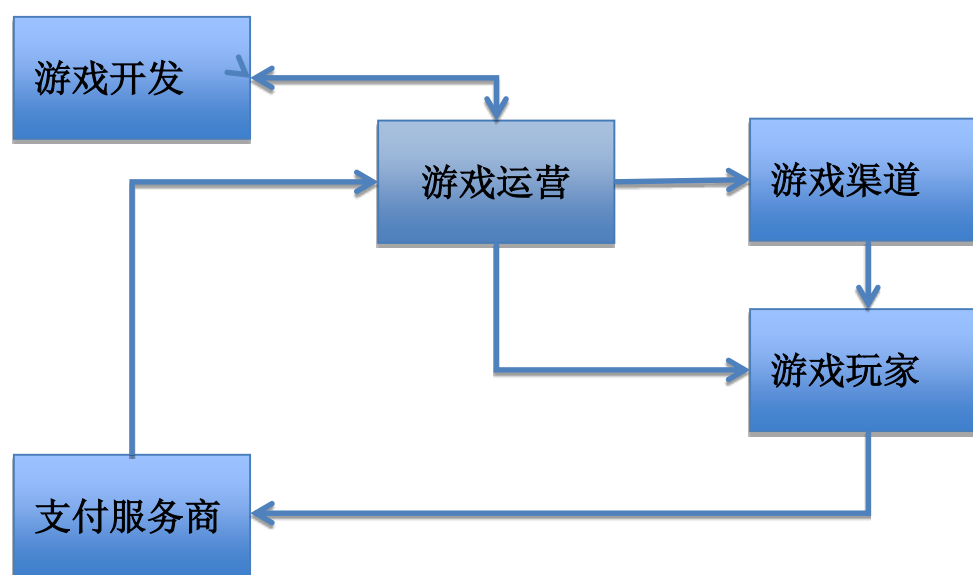
电视游戏是一种用来娱乐的交互式多媒体。通常是指使用电视屏幕为显示器，在“电视游乐器”上执行家用机的游戏，与电脑游戏都属电子游戏的一种。

街机游戏是一种放在公共娱乐场所的经营性的专用游戏机，目前已基本淘汰。

（2）公司业务中涉及的主要游戏

公司目前经营的游戏类别主要有电脑游戏中的网络游戏和网页游戏。

（3）产业链结构



电子游戏产业分为上游、中游和下游，上游主要为游戏开发环节，中游为游戏运营和游戏渠道环节，下游为游戏玩家。游戏玩家和游戏运营商之间通过支付服务商来进行结算。

游戏开发商完成游戏开发之后将游戏著作权出售给游戏运营商或者与游戏运营商联合运营，游戏运营商支付相应价款给游戏开发商。

游戏运营商建立好游戏运营所需的人员、设备、场所之后直接向游戏玩家提供游戏服务或者通过游戏渠道商向玩家提供服务。在这一环节中，游戏运营商需要支付相应价款给游戏渠道商。

游戏玩家通过支付服务商将游戏费用支付给游戏运营商。

公司的主要业务有作为运营商与游戏开发商联合运营游戏，作为渠道商为其他游戏运营商提供游戏渠道。因此公司的业务处于产业链的中游。

（4）电子游戏行业市场规模

截至 2014 年 12 月，我国网民规模达 6.49 亿，全年共计新增网民 3,117 万人。互联网普及率为 47.9%，较 2013 年底提升了 2.1 个百分点。



数据来源：中国互联网络信息中心

2014 年，中国游戏市场用户数量约达到 5.17 亿人，比 2013 年增长了 4.6%。



数据来源：GPCIDCandCNG

2014 年，中国游戏市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）实际销售收入达到 1,144.8 亿元人民币，比 2013 年增长了 37.7%。



数据来源：GPCIDCandCNG

2014 年，在中国游戏市场实际销售收入中，客户端网络游戏市场占有率达到 53.191%，网页游戏市场占有率达到 17.706%，移动游戏市场为 24.014%，社交游戏市场为 5.045%，单机游戏为 0.044%。



数据来源：GPCIDCandCNG

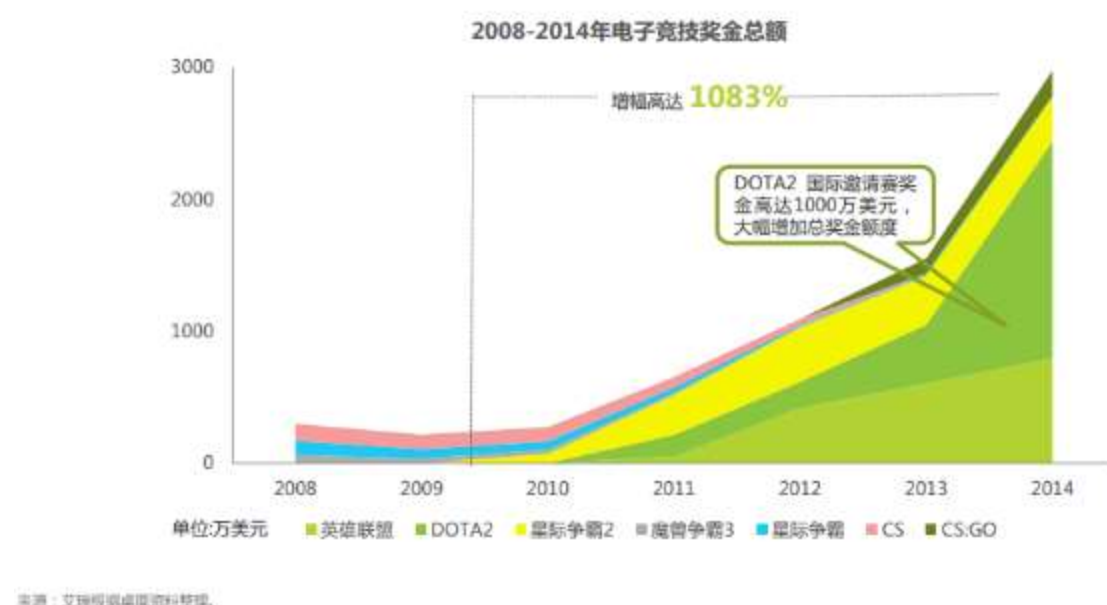
2、电子竞技行业情况

(1) 电子竞技行业概况

电子竞技，是指利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。电子竞技游戏是指电子游戏比赛达到“竞技”层面的活动，国际上作为电子竞技赛事的游戏多为直接对抗的 FPS 游戏、MOBA 类游戏、格斗游戏，广为人知的电竞游戏包括《英雄联盟》、《炉石传说》、《魔兽争霸》、《反恐精英》、《星际争霸》及《帝国时代》等热门和经典游戏。

电子竞技现已成为全球游戏爱好者热衷的一项运动。根据荷兰市场研究公司 Newzoo 的统计数据，2014 年全球的电竞受众已达 2.06 亿人，未来 3 年仍将保持 17.4% 的复合增长率；预计 2017 年电竞受众将增至 3.35 亿人。

近年来，电子竞技赛事奖金总额不断走高，最高的突破 1,000 万美金。如下图所示数据：

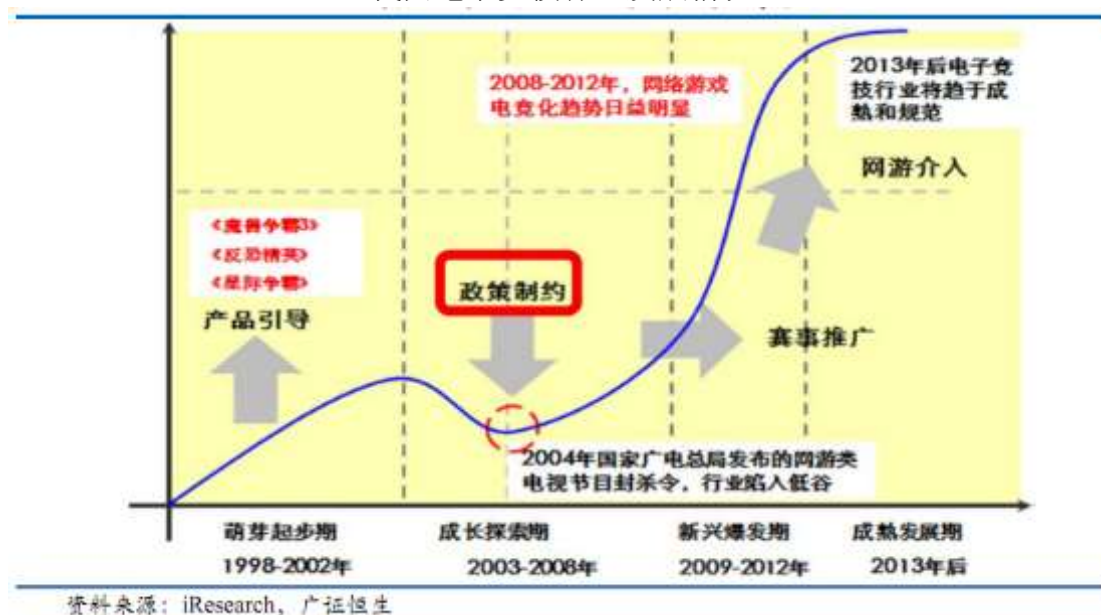


(2) 我国电子竞技行业概况

我国电子竞技行业的发展自 1998 年起至今可以分为三个阶段，分别是 1998 至 2002 年的萌芽起步期、2003 至 2008 年的成长探索期、2009 至 2012 年新兴爆发期及 2013 年至今的稳定发展期。在萌芽起步期，由于我国互联网的基础设施水平较落后，信息流通与游戏联机对战服务并不稳定，电子竞技并未能形成稳定的产业链；2003 年，电子竞技运动被国家体育总局列为第 99 个正式体育运动项目，我国电子竞技行业进入成长探索期；在该时期，我国电子竞技行业经历了行业产业链与商业模式的探索，逐步挖掘出正规的赛事推广与合作模式。电子游戏竞技平台即以电子竞技游戏内容作为核心业务的游戏平台在这一阶段快速发展，如浩方竞技平台、VS 竞技游戏平台、掌门人游戏平台等在此阶段先后出现。2009

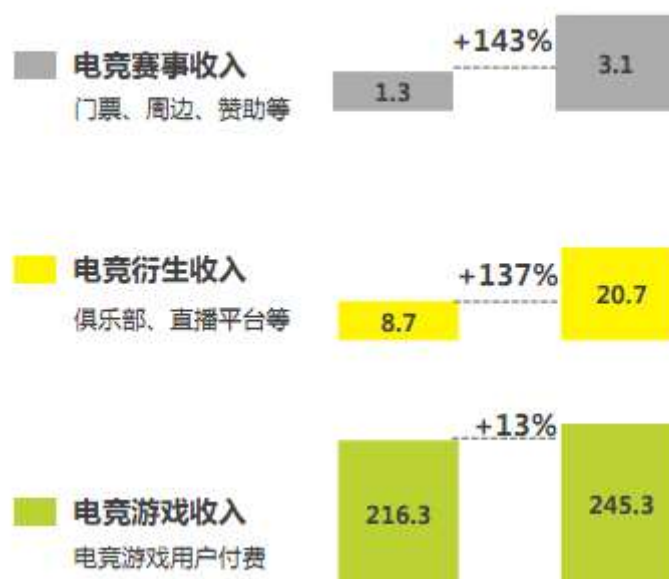
年以来，我国电子竞技整体市场规模高速增长，基于互联网媒体平台、全国数字电视平台的宣传效应，电子竞技的媒体价值和宣传价值逐步体现。

我国电子竞技行业发展情况



根据艾瑞分析统计，2014年中国电子竞技整体市场规模达到226.3亿元，收入主要来自于电竞游戏，而电竞赛事的收入近1.3亿元，俱乐部、直播平台等衍生收入达8.7亿元，但这两块的收入随着2015年赞助商的投入加大，整体市场在电商、广告等方面的商业化进程加快，将各自增长超过一倍。

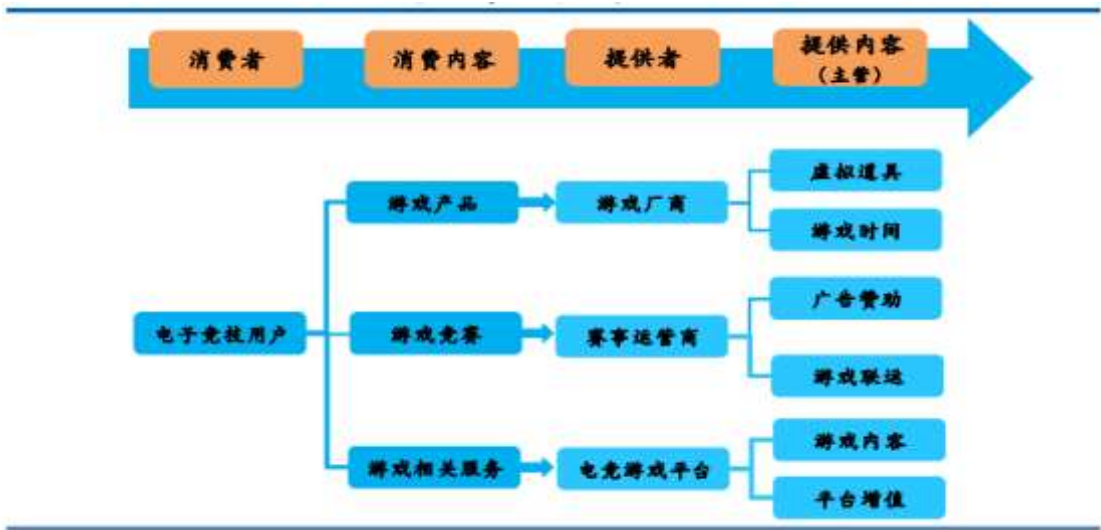
2014-2015年中国电竞行业各模块收入规模



资料来源：艾瑞咨询

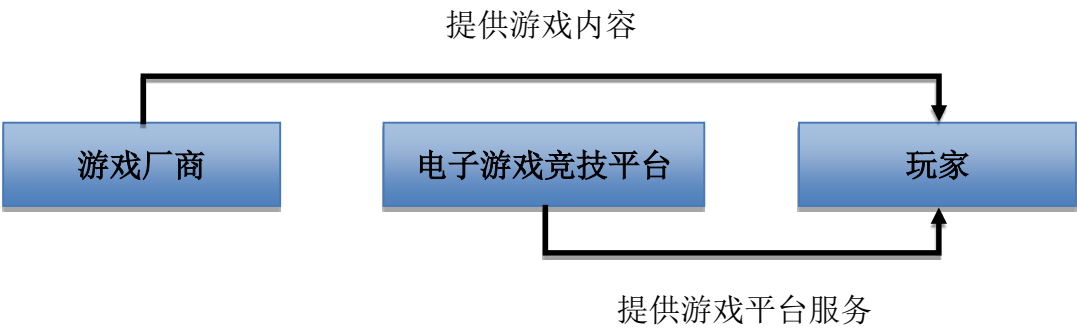
（3）我国电子竞技游戏平台发展概况

目前，我国电子竞技行业已经形成了较为完整的产业结构，具体构成情况如下图所示：



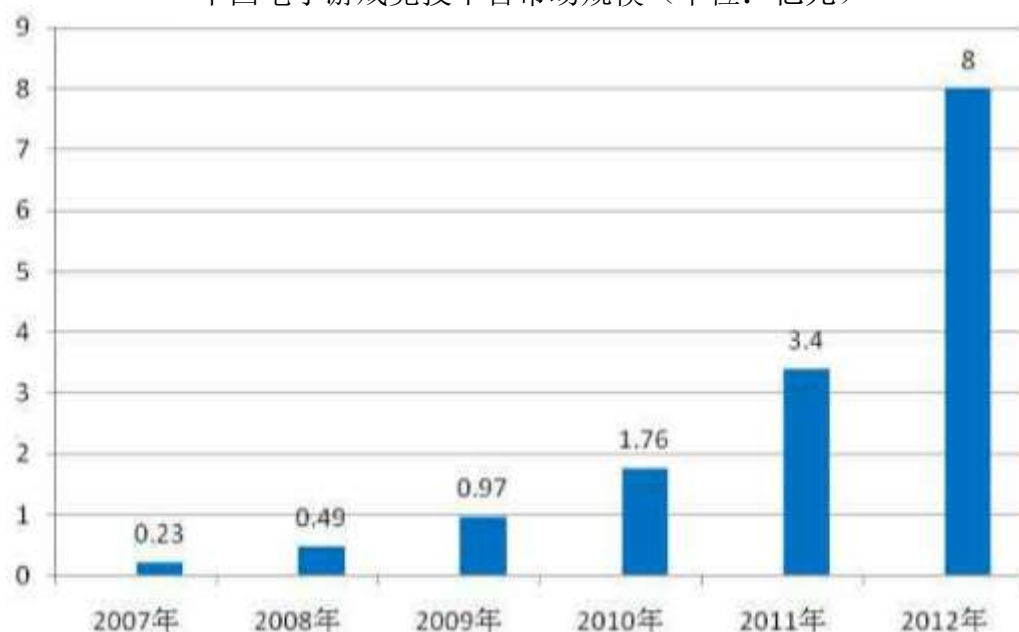
资料来源：广证恒生电子竞技产业研究

电子竞技首先离不开平台，包括电视游戏平台与电脑游戏平台。电竞赛事大多是基于游戏平台展开的，电子竞技平台以联机对战功能作为自身的核心服务内容，在连接游戏厂商和游戏用户之间起重要的枢纽作用。电子竞技平台作为电子竞技行业产业中的一部分，其与与游戏厂商、用户之间的关系如下图所示：



根据艾瑞咨询研究数据，2012 年我国电子游戏竞技平台市场规模为 8.0 亿元，2007 年至 2012 年，我国电子游戏竞技平台市场规模情况如下所示：

中国电子竞技平台市场规模（单位：亿元）



自 2010 年以来，随着电子竞技游戏的概念被普及和推广，电子游戏竞技平台竞争加剧，除了传统优势电子竞技游戏平台如 VS 竞技游戏平台、浩方竞技游戏平台外，如 qq 对战平台、11 对战平台等迅速崛起，带动电子游戏竞技平台市场规模不断扩大。

但随着网络游戏的兴起，以及网页游戏和手机游戏的强势崛起，传统端游面临增长的瓶颈。《魔兽世界》的出现，代表着网络游戏时代的兴盛，紧接着出现的 CF、以及现在的 LOL 都在一步步蚕食传统竞技平台的市场。由于市场上失去了需要在竞技平台上才能玩的高质量单机游戏，竞技游戏平台失去了增长的空间，随着用户的流失，游戏平台面临转型。而随着游戏用户的获取成本越来越高昂，传统的端游都面临一定的困境，无端或微端化成为了优先选择。

（4）电子竞技行业未来发展趋势

①专业化与市场化并进，向传统体育靠拢；国内电子竞技市场各领域将呈现专业化和市场化并进的趋势，逐渐向足球、篮球等模式成熟的传统体育靠拢，加速整体电子竞技市场的良性发展。电子竞技和电商也会深度融合。

②电子竞技与娱乐进一步融合，电子竞技和娱乐产业共同面向的年轻用户群体重合度非常高，两者逐渐呈现融合趋势，互相借势扩大用户群，大量娱乐明星也参与电子竞技行业活动。

③移动电子竞技成为新风口，国内有 4.08 亿庞大的手机游戏用户群，由于

其操作的低门槛，用户参与、观赛意愿都很高；

④随着传统电竞项目的大众化、移动电竞的兴起、电视转播未来开放的可能性，国内电竞行业的用户群将不断扩大，迎来全民参与时代；传统电竞项目大众化，呈现联网化、操作低门槛而难掌握的趋势；移动电竞兴起，大众参与门槛更低。电视转播一旦开放，拉动更多周围用户，目前，各大电子竞技赛事的线上直播，带来了直播平台的兴起，虎牙、斗鱼、战旗等作为国内最大的三家电竞直播平台，整个电子竞技圈线上线下的联动也不容忽视，为电子竞技行业发展提供新的模式和有益的探索。

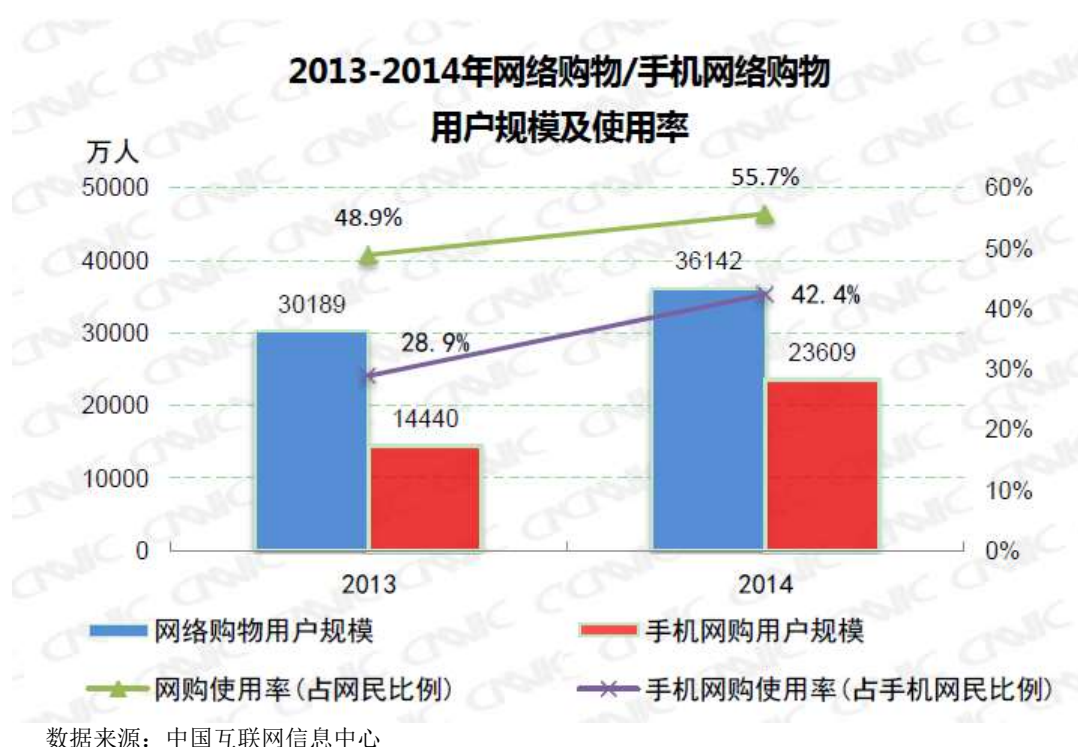
⑤电竞虚拟化，虚拟现实的兴起，促进电子竞技的无限想象空间，电子竞技游戏在传统 PC、主机等平台上的发展已出现局限性，而未来随着虚拟现实的火热及其技术的逐渐成熟，电子竞技无论是在操作形式还是在游戏品类上都有更大的想象空间，虚拟现实将成为电子竞技未来的发展方向。

3、电商行业发展概况

截至 2014 年 12 月，我国网络购物用户规模达到 3.61 亿，较 2013 年底增加 5,953 万人，增长率为 19.7%；我国网民使用网络购物的比例从 48.9%提升至 55.7%。

我国网络购物的群体正在不断扩大，逐步向全年龄段渗透。据 CNNIC 数据显示，2014 年最主流网购用户（20-29 岁网购人群）规模同比增长 23.7%，10-20 岁网购人群用户规模同比增长 10.4%，50 岁及以上网购人群用户规模同比增长 33.2%。

据艾瑞统计数据显示，2014 年中国电子商务市场交易规模 12.3 万亿元，增长 21.3%，其中网络购物增长 48.7%，在社会消费品零售总额渗透率年度首次突破 10%，成为推动电子商务市场发展的重要力量之一。另外，在线旅游增长 27.1%，本地生活服务 O2O 增长 42.8%，共同促进电子商务市场整体的稳步增长。



（三）所处行业基本风险

1、游戏行业

（1）产业政策风险

游戏产品具有休闲娱乐的作用，人们在日常工作之余通过适当的游戏来放松身心可以缓解工作压力，但如果沉迷其中则可能会耽误工作和学习带来负面作用。近段时间以来因为沉迷游戏引起的学生猝死与学业荒废现象经常能见诸报端，沉迷网络已经发展成为社会问题。对此，政府不断加强对网络游戏行业的立法和监管，对网络游戏运营的资质、游戏内容、游戏时间和游戏经营场所等多方面进行了更严格的限制，从而给网络游戏行业的外部经营环境带来一定的不确定性。

公司目前已经取得了公司主营业务所需的各项许可，包括中华人民共和国增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证和中华人民共和国互联网出版许可证，如果在未来公司未能维持取得上述许可的条件或者不能获取主管部门要求的新的经营资质，则公司的业务面临终止经营的风险。

（2）技术风险

网络游戏行业以互联网的正常运行为基础的，互联网设施易受到自然灾害的影响，互联网程序易受到计算机病毒的损害，上述损害可能会导致游戏玩家无法

正常登陆游戏或者卡顿的现象，降低了用户的游戏体验。同时网络游戏的运行还会受到人为因素的损害，比如游戏外挂，目前市面上的每款游戏基本上都会有恶意破解，游戏外挂会造成用户游戏虚拟人物获益的不公平，如果放任外挂的发展将会对游戏的运营带来致命的影响。

（3）人才流失风险

网络游戏企业正常运行最关键的是保持游戏研发能力和游戏运营的稳定性。游戏研发和游戏运营都需要高水平的游戏人才，掌握网络游戏核心技术和保持核心技术人员稳定是网络游戏公司生存和发展的根本，是公司的核心竞争力之所在。目前游戏行业人才流动性很高，如何维持人员稳定成为行业普遍存在的问题。

（4）创新动力不足风险

目前我国网络游戏市场上运营的游戏产品尽管名目繁多，但在游戏的内容、制作和表现手法上简单地跟风模仿，同质化游戏过度发展，导致网络游戏生命周期较短，精品游戏较少，从而造成网络游戏行业的低品质竞争情况较为严重。基于网络游戏开发的高成本，高风险性，我国网络游戏企业存在创新动力不足的普遍问题。

2、电商行业

电商行业与游戏行业同属于互联网行业，上述互联网行业存在的人才流失风险及技术风险同样是电商行业面临的主要风险。

产业政策风险也是电商行业面临的风险之一。由于电商行业是新兴行业，行业监管的法律法规还不够完善，在电商行业中规模较大以公司名义注册登记的商户进行了税务登记纳入了税务监管，而电商中存在众多的个人商户，很难直接进行税务监管。电商平台的收入与商户进驻的多少有直接关系，如果将来监管部门出台相关监管措施，商户可能因为获利空间的大幅收窄而放弃经营，将会大大减少商户数量。因此电商行业存在未来因政策变化带来的用户流失风险。

（四）所处行业竞争状况

1、行业竞争格局

（1）游戏行业竞争格局

目前，我国游戏行业已经进入了竞争白热化的阶段，市场竞争过度激烈，竞争方式单一。游戏企业之间为了争夺优质资源和人才相互挤压，出现了大量的不正当竞争现象，造成行业高端研发人才流动频繁，游戏开发成本被迅速抬高，很多中小游戏公司的生命周期不足半年。市场呈现出强者恒强的局面，目前行业竞争能力较强的企业主要有腾讯、盛大、网易、巨人、中青宝、掌趣科技等。

游戏行业的主要企业有：

①上海盛大网络发展有限公司（以下简称“盛大”）

上海盛大网络发展有限公司（以下简称“盛大”）是中国实力较强的网络游戏开发商、运营商和发行商，拥有 2,000 多名自主研发人员，并与 20,000 多名开发者合作，坚持丰富多样的产品线，向用户提供包括 MMORPG、高级休闲游戏、网页游戏、社交游戏和移动互联网游戏等 70 多款产品，以及 40,000 余款 Flash 小游戏和手机游戏。

②杭州边锋网络技术有限公司

杭州边锋网络技术有限公司（以下简称“边锋”）以在线棋牌、电子竞技平台、桌面游戏、无线终端为四大主营业务，旗下拥有边锋游戏、游戏茶苑、浩方电竞、三国杀等众多知名游戏品牌。其中浩方电竞平台是与公司的 VS 竞技游戏平台直接竞争的平台。

③深圳中青宝互动网络股份有限公司

深圳中青宝互动网络股份有限公司（以下简称“中青宝”），是一家集自主研发、游戏运营、游戏代理为一体的专业化网络游戏公司，公司主要运营的游戏有《战国英雄》、《抗战英雄传》以及《天道》、《亮剑 OnLine》等。

④上海起凡数字技术有限公司和起于凡信息技术（上海）有限公司

上海起凡数字技术有限公司和起于凡信息技术（上海）有限公司是专门从事于电子竞技游戏的研发和运营的游戏公司，旗下运营“起凡游戏平台”和“11 对战平台”，自主研发群雄逐鹿、金戈铁马和三国争霸 2 等多款电子竞技游戏产品，系国内领先的竞技游戏公司，其中“11 对战平台”是与公司的 VS 竞技游戏平台直接竞争的平台。

（2）电商行业竞争格局

电商平台从产生开始就具有很强的扩张性，对传统销售行业产生了巨大的冲

击，电商平台具有商品选择范围广，价格较实体店低、购物方便的优势。因此不管纯电商企业还是传统销售实体店都对线上销售平台是寸土必争，这也造就了电商行业竞争的愈演愈烈。在纯电商平台中，阿里、京东、亚马逊、当当、1号店、唯品会作为第一电商梯队，在纯电商企业中已经鲜有超越的力量，不仅如此，强者越强的电商巨头们已经开始裂变，涉足金融、文化、软件、房地产等多个领域，由电商产生的大数据与资本为新业务提供了有力的保障。传统企业中，目前有能力和有实力做电商的企业已经很少，大多数企业在涉足电商都是血本无归而偃旗息鼓，但希望从未消失，巨大的市场面前，传统企业还是全力推进电商业务，但目前从实力而言，国美、苏宁、万达这三家无疑是传统企业涉足电商的代表。

电商行业中的主要企业如下：

①阿里巴巴网络技术有限公司

阿里巴巴网络技术有限公司（以下简称“阿里巴巴”）以旗下的淘宝网为依托，目前已经形成了一个通过自有电商平台沉积以及 UC、高德地图、企业微博等端口导流，围绕电商核心业务及支撑电商体系的金融业务，以及配套的本地生活服务、健康医疗等，囊括游戏、视频、音乐等泛娱乐业务和智能终端业务的完整商业生态圈。

②北京京东世纪贸易有限公司

北京京东世纪贸易有限公司（以下简称“京东”）是目前中国最大的自营式电商企业，2013年，活跃用户数达到4,740万人，完成订单量达到3,233亿。京东自成立以来一直以正品销售为主题，保证京东所销售的每件商品都为正品，并以此获得了市场的认可，成为中国电商中的一大巨头。

③苏宁云商集团股份有限公司

苏宁易购是苏宁云商集团股份有限公司旗下的 B2C 网上购物平台，现已覆盖传统家电、3C 电器、日用百货等品类。苏宁易购强调虚拟网络与实体店面的同步发展，不断提升网络市场份额。苏宁易购依托其强大的物流、售后服务及信息化支持，继续保持快速的发展步伐。

④北京创锐文化传媒有限公司

北京创锐文化传媒有限公司旗下“聚美优品”是一家化妆品限时特卖商城，其前身为团美网，作为首家化妆品电商坚持以用户体验为核心，开创官方旗舰店入驻的形式，吸引了欧莱雅（L'Oreal）、高丝、资生堂（Shisedo）等多家美妆品牌

的入驻，是目前国内较大的化妆品细分市场电商平台。公司九鼎交易系统目前主要从事化妆品细分市场的电商平台，与其构成一定的直接竞争关系。

2、本公司的竞争优势

（1）运营管理经验

公司作为网络游戏运营商，先后成功运营《VS 三国》、《神仙道》、《攻城略地》等多款游戏，并建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展到客户服务等完整的运营体系。

（2）技术优势

公司成立十年来，储备了众多的核心技术，首创了积分排名及对战的竞技方式，支持大并发的高性能云服务器技术，P2P 下载技术等，能稳定支持超过 100 万用户同时在线。

（3）团队优势

作为国内成立较早的游戏运营公司，优秀的管理团队是公司取得成功的关键。公司董事长张文豪先生从事互联网工作近二十年，有着丰富的管理和项目经验。公司核心技术人员具有丰富的游戏及平台开发经验，对游戏运营和开发有独到的见解和想法。公司团队的具体情况请参见本节“三、与公司业务有关的关键资源情况”之“（四）公司人员结构”及“第三节 公司治理”之“九、董事、监事、高级管理人员的有关情况”。

（4）海量客户基础

公司自成立以来一直经营 VS 竞技游戏平台，该平台注册用户已经超过 1 亿，活跃用户一度超过 6,000 万，目前月均活跃用户约 1,000 万，公司现已经拥有了一批稳定忠诚的游戏用户基础并在逐步扩大，上述用户成为公司下一步发展的坚实基础，公司将进一步策划方案使上述用户转移到公司的九鼎交易系统中，使公司的电商业务尽快地发展起来。

（5）品牌优势

公司作为成立 10 多年的互联网企业，VS 竞技游戏平台在竞技游戏玩家中，积累了大量的用户群和良好的口碑。

3、本公司的竞争劣势

（1）公司规模较小

公司主要业务为游戏运营与电商平台，自成立以来，一直靠内部积累实现自身发展，与盛大、腾讯、中青宝等业内巨头相比，业务规模偏小。

（2）融资渠道单一

互联网企业进行扩张的手段主要是行业内的并购重组，这需要大量的资金。公司所处行业特性决定了公司资产中固定资产比例较低，通过固定资产抵押等途径获取银行贷款难度较大，长期以来公司的发展主要依靠内源融资和股权融资，融资渠道单一使得公司业务扩张存在较大的资金压力。

（五）行业壁垒

1、经验壁垒

网络游戏分为多种类型，不同类型的游戏消费群体不同，玩家的消费习惯、消费心理也不尽相同。每种类型的游戏的运营和开发都需要有一定的运营经验和技術积累。游戏运营商只有对用户消费行为有深刻的认识，对游戏推广有丰富的运作经验，才能保证游戏产品的下载量和游戏用户的付费转化率，提高竞技游戏平台客户数量，保障企业的整体盈利水平。

2、市场准入壁垒

根据《中华人民共和国电信条例》的规定，从事增值电信业务的企业必须取得所在省、自治区、直辖市通信管理局批准颁发的《增值电信业务经营许可证》，在两个以上省、自治区、直辖市开展业务的需取得工信部批准颁发的《跨地区增值电信业务经营许可证》。此外，从事网页游戏的开发及运营等业务除需具备《电信与信息服务业务经营许可证》外，根据《互联网出版管理暂行规定》和《互联网文化管理暂行规定》的相关规定，还需要具备《网络文化经营许可证》和《互联网出版许可证》，申请上述资质对申报企业的人员结构、资金实力等多方面有一定要求。行业进入许可制度构成进入本行业的主要壁垒之一。

3、人才壁垒

游戏运营及电商平台的运营需要精通互联网连接技术、美术设计、创意设计、用户消费心理等方面的综合型人才。在互联网行业上述人才是较为紧缺的。在企业的招聘中往往能招聘到计算机专业或者美术专业的人才，但要想使员工具备上述综合能力则需要企业长时间的培养。加之，互联网行业人才流失率较高，员

工在培养成熟之后有可能会选择自己创业或者跳槽。因此，游戏和电商运营方面的高端人才是进入本行业的主要壁垒之一。

4、品牌壁垒

游戏运营是在长期的经营过程中，经过不断的传承、积累，在客户心目中留下较好的评价而得来的。目前我国游戏内容存在大量雷同的情况，游戏的内容基本相似，仅人物模型改动便称为新款游戏，这种情况下玩家往往会选择品牌好的公司的产品。国内规模较大的游戏开发运营商由于长期以来提供高质量的游戏以及较好的客户服务，使得公司品牌成为玩家选择服务的重要标准。

对于电商运营平台，良好的知名度和品牌信誉是客户选择电商平台的重要考虑因素，往往知名度高的电商平台能吸引到更多的商家入驻，从而带动客户数量的不断增长。

（六）行业发展有利因素

影响国内网络游戏行业和电子商务行业的有利因素主要有社会消费水平的不断提高、国内互联网用户规模增长和政策扶持等。

1、社会消费水平的不断提高

电商行业作为消费方式的联网化，其销售量的增长与社会消费水平的提高密切相关。近年来我国 GDP 持续高速增长，根据国家统计局的统计数据，2007 年至 2011 年我国社会消费品零售总额分别达到 89,210 亿元、108,488 亿元、125,343 亿元、154,554 亿元和 183,919 亿元，年增长率约为 20%。2012 年和 2013 年分别达到 207,167 亿元和 234,389 亿元，同比分别增长 12.64%和 13.10%，呈现出稳定的增长态势。2014 年达到 262,394 亿元，同比增长 12%。我国经济的稳定增长，使得广大城乡居民的生活水平得到较大提高，这都有利于电子商务行业的发展。

同时社会消费水平的不断提高，使得网络游戏付费玩家用户数增长迅速，为网络游戏行业持续发展提供了坚实的基础。而电商平台的购物便利性使得越来越多的消费者选择在网络上进行购物，社会消费水平的提升也将进一步带动电商行业的迅速发展。

2、国内互联网用户规模的持续增长

随着近年来一系列有利于互联网发展的政策法规的出台、电信基础设施投入的加大以及网络新技术的应用加快,我国的互联网用户规模得到了持续增长。截至 2014 年 12 月,我国网民规模达 6.49 亿,全年共计新增网民 3,117 万人。互联网普及率为 47.9%,较 2013 年底提升了 2.1 个百分点。2014 年,中国游戏市场用户数量约达到 5.17 亿人,比 2013 年增长了 4.6%。互联网用户规模的持续增长大大增加了电子商务行业与网络游戏行业的潜在消费用户数量。

3、行业发展逐步成熟和规范

从 2000 年 7 月北京华彩软件公司推出第一款网络游戏《万王之王》到今天,中国网络游戏的发展已经走过了十多个春秋。行业从最初的盗版横行到现在知识产权诉讼案件不断增多,行业的规范化程度不断提高。

行业中规模较大的企业在发展过程中逐渐建立了行业的标准与规范,引来后继者的效仿。同时为了维护行业的共同利益,行业自律性不断提高。少数企业因为不当行为受到主管部门的处罚以及行业内的谴责,这都有利于行业的逐步成熟和规范。

(七) 行业发展不利因素

1、游戏行业

①国产游戏创新能力不足

我国网络游戏市场规模不断扩大,网民数量持续增长,促进了我国网络游戏行业的发展。目前看来,市场占有率高、游戏生命周期较长的游戏多数为国外厂商开发的游戏。我国网络游戏开发企业虽然已经具有较高的研发能力,但核心产品仍然受制于国外,国内网游企业仅作为运营商收取少量的代理费,收入的大部分都支付给拥有游戏著作权的海外企业。因此提高创新能力是我国网络游戏企业面临的一项长期任务。

②市场有待规范

为了维护网络游戏市场的稳定与健康发展,政府主管部门制定了一系列的法规与政策,对市场的规范运行起到了明显的作用,但由于市场参与者众多,一些违法、欺诈行为仍然存在。由于网络游戏市场标的的虚拟性造成调查取证

相对困难，使得游戏用户的合法权益不能得到及时的维护，这会导致游戏用户的流失。

③行业内不正当竞争存在

网络游戏企业获得竞争优势的关键优势在于核心技术人员，一个团结协作的核心技术团队往往能支撑起整个企业的发展。因此如何保持核心技术团队的稳定性是网络游戏企业特别注意的问题。目前我国网络游戏行业存在广泛的挖墙脚的现象，会导致很多公司正在开发的项目的中断，这种不正当竞争不利于行业的健康发展。

2、电商平台行业

电商行业发展的不利因素同游戏行业基本相似主要为市场有待规范、行业不正当竞争的存在等。鉴于电商平台拥有数量众多的商家，对于商家的资格审核及产品质量的把控也存在一定的难度，商品品质的参差不齐也是制约电商平台发展的主要因素之一。

（八）行业的周期性、地域性、季节性

1、行业周期性

自 2000 年网络游戏行业形成至今一直保持着较高的发展速度，市场规模也不断扩大，本行业不存在明显的周期性。

电商平台行业作为消费行业，基本上贯穿了人们衣食住行各个方面，上述基本需求是随时存在的，因此不存在明显的周期性。

2、地域性

网络游戏休闲性、消费性的特征决定了其主要的用户群体集中在经济发展水平较高的华东地区，内地市场主要集中在省会城市。同时上述经济发展较好的地区互联网基础设施也较为完善，在基础设施上促进了行业的快速发展。因此行业呈现出明显的地域性特征。

电商平台行业的客户为日常消费者，不同地区的消费能力以及消费习惯不尽相同。因此，电商行业的客户多集中在广东、浙江、江苏等富庶地区。

3、季节性

网络游戏休闲需要大量的时间，因此多数的用户为拥有大量闲暇时间的学生

群体，其他工作群体仅在节假日有时间玩游戏，用户群体特征决定了行业收入主要集中在寒暑假以及法定假日期间。

同网络游戏相似，人们习惯在节日前后消费较多，同时还有近几年比较火爆的网购节“双十一”都是消费比较集中地节日。因此电商行业的收入也有较为明显的节日性。

第三节 公司治理

一、公司股东大会、董事会、监事会制度的建立健全及运行情况

（一）股东大会的建立健全及运行情况

2004年9月，有限公司设立。2004年8月，公司全体股东一致同意公司不设董事会，设执行董事1名，由股东会选举产生，2008年11月公司选举设立有限公司董事会，设董事5人；公司不设监事会，设监事1名，由股东会选举产生；公司设经理1名，由执行董事兼任公司经理，初步建立了以股东会为核心的公司治理架构，审议通过了适用于有限公司的《公司章程》及其他管理制度。

2010年2月，公司整体变更为股份公司。创立大会暨第一次股东大会审议通过了股份公司《公司章程》，选举了股份公司董事、监事，成立董事会、监事会，进一步完善了公司治理架构，建立了以股东大会、董事会、监事会为核心的公司治理体系。此次会议审议通过了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《广州唯思软件股份有限公司对外担保管理制度》、《广州唯思软件股份有限公司独立董事制度》等“三会”议事规则，对“三会一层”召开程序进一步细化，对“三会一层”运作机制进一步规范。公司的“三会”情况如下：

股东大会由全体股东组成，是公司的最高权力机构。自股份公司设立至今，本公司历次股东大会均按照《公司章程》规定的程序召开。公司股东大会对《公司章程》的修订、董事和监事的任免、重要制度的建立等事项作出了相关决议，切实发挥了股东大会的作用。

公司现任董事会由5名董事组成，设董事长1名，董事会是公司的经营管理机构。自股份公司设立至今，公司历次董事会均按照《公司章程》规定的程序召开。公司董事会除审议日常事项外，在改聘会计师事务所和其他中介机构、一般性规章制度的制订等方面切实发挥了作用。

公司现任监事会由3名监事组成，设监事会主席1名，监事会是公司的常设监督机构，执行监督职能。自股份公司设立至今，公司历次监事会均按照《公司章程》规定的程序召开。公司监事会除审议日常事项外，在检查公司财务、对董事和高级管理人员履行相应职责进行监督等方面发挥了重要作用。

公司依据相关法律、行政法规及《公司章程》规定聘请了总经理、董事会秘书，并根据总经理的提名聘请了副总经理、财务负责人等其他高级管理人员，设置了与产品研发、运营、维护等经营活动相适应的各个职能部门，建立了相应管理制度，使公司具备健全且运行良好的组织机构。

（二）董事会的建立健全及运行情况

2009年12月31日，公司创立大会暨第一次股东大会召开，选举了股份公司第一届董事会成员，并审议通过了《董事会议事规则》，公司董事会严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使权利。股份公司成立时，公司董事会由八名董事组成，设董事长一名。董事由股东大会选举或更换，任期三年。董事任期届满，可连选连任。董事在任期届满以前，股东大会不能无故解除其职务。截至本公开转让说明书签署之日，股份公司共选举了两届董事会，现任董事会由五名董事组成，公司董事会规范运行。

（三）监事会的建立健全及运行情况

2009年12月31日，公司创立大会暨第一次股东大会召开，选举了公司第一届监事会成员，并审议通过了《监事会议事规则》。公司监事会严格按照《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使权利。截至本公开转让说明书签署之日，公司共选举了两届监事会，依法履行了监事会职责。监事会由三名监事组成，其中除职工代表监事一人由公司职工代表大会选举产生外，其余两名由公司股东大会选举产生。公司监事会设监事会主席一名。

2015年5月5日，唯思软件召开2015年第二次临时股东大会，选举杨磊鸿、王雪丽、曹伟杰为公司监事，2015年5月6日，召开唯思软件监事会选举杨磊鸿为监事会主席，并于2015年5月11日完成工商登记变更。随后，唯思软件发现公司监事会未设置职工代表监事，遂于2015年6月5日召开公司职工代表大会选举梁婉君为公司职工代表监事，同时免除曹伟杰监事职务。

除上述事宜外，唯思软件自股份公司设立以来均按照《公司法》及《公司章程》等相关规定的要求，选举组建公司监事会，监事会均按照规定履行职责，监事会正常发挥作用。鉴于上述监事会缺少职工代表监事事宜持续时间较短，未对公司正常经营管理及公司治理造成不利影响。

二、投资者参与公司治理及职工代表监事履行责任的实际情况

（一）投资者参与公司治理的情况

《公司章程》对保障投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策和选择管理者等权利方面作了明确的规定。另外，公司还制定并完善了一系列制度用以保护投资者的合法权益，其中包括《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易决策制度》、《对外投资管理制度》等。上述制度有效保障了投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策和选择管理者等权利。

（二）职工代表监事履行职责的情况

有限公司阶段，公司未设监事会，未选举职工代表监事，股份公司成立以来，公司职工代表大会共开会3次，先后选举3名职工代表监事，分别是陈睿（连任）、梁婉君。当选为职工代表监事之后，上述职工代表监事出席了任期内的股东大会，列席了任期内的董事会会议，勤勉尽责地行使职工代表监事的监督职责。公司职工代表监事按照《公司章程》、《监事会议事规则》履行监事职责和义务，在完善公司治理结构、规范公司决策程序和促进公司提高经营管理水平等方面发挥了应有的监督和制衡作用。

三、投资者权益保护的相关措施

（一）保障投资者知情权的相关措施

《公司章程》规定，股东有权查阅公司章程、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。

股东提出查阅有关信息或者索取资料的，应当向公司提供证明其持有公司股份的种类以及持股数量的书面文件，公司经核实股东身份后按照股东的要求予以提供。

股东大会决议应当及时公告，公告中应列明出席会议的股东和代理人人数、所持有表决权的股份总数及占公司表决权股份总数的比例、表决方式、每项提案的表决结果和通过的各项决议的详细内容。

为强化信息披露管理，使投资者享有充分、公平地获取公司信息的权利，同

时为适应全国股份转让系统公司对信息披露管理制度的要求,2015年6月11日,公司股东大会审议通过了《关于制定公司<信息披露管理制度>的议案》,进一步保障投资者知情权。

(二) 维护投资者决策参与权的相关措施

《公司章程》规定,股东通过股东大会行使参与权,股东大会分为年度股东大会和临时股东大会。年度股东大会每年召开一次,并应于上一个会计年度结束后的6个月内举行。《公司章程》详细规定了股东大会的召集、提案和通知、召开、表决和决议等确保全体股东参与股东大会的程序。

2009年12月31日,公司创立大会暨第一次股东大会审议通过《关联交易决策制度》、《对外投资管理制度》、《对外担保管理制度》,进一步维护股东参与关联交易事项、重大对外投资事项、重大对外担保事项等公司重大事项决策的权利。

(三) 维护投资者决策质询权的相关措施

《公司章程》规定,股东有权对公司的经营进行监督,提出建议或者质询。董事、监事、高级管理人员在股东大会上就股东的质询和建议作出解释和说明。股东大会的会议记录应当记载股东的质询意见或建议以及相应的答复或说明。

(四) 维护投资者决策表决权的相关措施

《公司章程》规定,股东有权依法请求召开、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。股东(包括股东代理人)以其所代表的有表决权的股份数额行使表决权,每一股份享有一票表决权。公司持有的本公司股份没有表决权,且该部分股份不计入出席股东大会有表决权的股份总数。

股东大会决议分为普通决议和特别决议。股东大会作出普通决议,应当由出席股东大会的股东(包括股东代理人)所持表决权的1/2以上通过。股东大会作出特别决议,应当由出席股东大会的股东(包括股东代理人)所持表决权的2/3以上通过。

公司应在保证股东大会合法、有效的前提下,通过各种方式和途径,包括提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段,为股东参加股东大会提供便利。

（五）投资者关系管理

公司董事会是公司投资者关系管理的决策机构，负责制定投资者关系管理的制度，并负责检查投资者关系管理事务的落实、运行情况。《公司章程》规定，董事会管理信息披露事项。2015年6月11日，公司股东大会审议通过的《投资者关系管理制度》规定，董事会秘书为公司投资者关系管理负责人。

（六）纠纷解决机制

《公司章程》规定：股东可以起诉股东，股东可以起诉公司董事、监事、总经理和其他高级管理人员，股东可以起诉公司，公司可以起诉股东、董事、监事、总经理和其他高级管理人员。公司、股东、董事、监事、高级管理人员之间涉及章程规定的纠纷，应当先行通过协商解决，协商不成的，可以向有管辖权的人民法院提起诉讼。

《公司章程》规定：董事、高级管理人员执行公司职务时违反法律、行政法规或者本章程的规定，给公司造成损失的，连续180日以上单独或合并持有公司1%以上股份的股东有权书面请求监事会向人民法院提起诉讼；监事会执行公司职务时违反法律、行政法规或者本章程的规定，给公司造成损失的，股东可以书面请求董事会向人民法院提起诉讼。

监事会、董事会收到前款规定的股东书面请求后拒绝提起诉讼，或者自收到请求之日起30日内未提起诉讼，或者情况紧急、不立即提起诉讼将会使公司利益受到难以弥补的损害的，前款规定的股东有权为了公司的利益以自己的名义直接向人民法院提起诉讼。他人侵犯公司合法权益，给公司造成损失的，本条第一款规定的股东可以依照前两款的规定向人民法院提起诉讼。

《公司章程》规定：董事、高级管理人员违反法律、行政法规或者本章程的规定，损害股东利益的，股东可以向人民法院提起诉讼。

（七）关联股东和董事回避制度

《公司章程》规定，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。

关联股东在股东大会审议有关关联交易事项时，应当主动向股东大会说明情况，并明确表示不参与投票表决。股东没有主动说明关联关系和回避的，其他股

东可以要求其说明情况并回避。

关联股东明确表示回避的，由出席股东大会的其他股东对有关关联交易事项进行审议表决，表决结果与股东大会通过的其他决议具有同样法律效力。因关联股东回避导致无法作出有效决议的，需由参加会议股东所持表决权 2/3 以上审议通过。

股东大会对关联交易事项作出的决议必须经出席股东大会的非关联股东所持表决权的 1/2 以上通过方有效。但是，该关联交易事项涉及由本章程规定的需由特别决议通过的事项时，股东大会决议必须经出席股东大会的非关联股东所持表决权的 2/3 以上通过方为有效。

公司股东大会审议通过的《对外投资管理制度》、《对外担保管理制度》、《关联交易决策制度》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》等公司制度中也对关联股东或董事在表决时的回避事宜作出明确规定。

（八）与财务管理、风险控制相关的内部管理制度建设情况

公司按照《会计法》、《会计基础工作规范》、《企业会计制度》和《会计准则》等法律法规要求建立了完整的会计核算体系，能够真实完整地反映公司财务会计信息，保证公司会计核算的真实性和完整性。公司财务管理符合有关规定，公司设立独立会计机构并有效运行，各岗位有合理的分工和相应的职责权限。财务专用章由专人保管，严格按照财务制度的规定用途使用。授权、签章等内部控制环节均有效执行。

公司制定了严格印章管理制度，明确印章的管理应做到分散管理、相互制约，明确使用人与管理人员的责权。

公司建立了有效的风险防范机制，对人事、财务、采购、资金、质量控制等的控制均作出了明确规定，在经营业务的各个环节均制定了详尽的岗位职责分工，对经营风险、财务风险、市场风险、政策法规风险和道德风险等进行持续监控与防范。重大事项按权限分别由总经理、董事会或经股东大会批准，保证公司内部控制系统完整、有效，能够抵御突发性风险。

公司对常规性合同制订了合同范本，减少由于合同引起的各项纠纷，对重要合同、经营活动中的法律问题进行审核，提出处理意见，对保障公司合法经营以及风险控制发挥重大效用。

公司制定了研发、采购、生产、销售、供应商管理等相关制度，对公司主要业务流程均有较为系统的内部管理流程和健全的内部控制制度。

四、公司董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

公司董事会对公司治理机制的执行情况进行了评估，评估结果如下：

“1、公司“三会”能够按照《公司法》、《公司章程》、“三会”议事规则等规章制度规范运作，公司依据有关法律法规和《公司章程》发布通知并按期召开“三会”。“三会”会议文件完整，会议记录中时间、地点、出席人数等要件齐备，会议文件归档保存，会议记录正常签署，“三会”决议均能够得到执行，无未能执行的会议决议。涉及关联董事、关联股东或其他利益相关者应当回避的，公司相关人员回避了表决。

2、公司重视加强内部控制制度的完整性及制度执行的有效性，依照《公司法》、《公司章程》和“三会”议事规则等规章制度规范运行，未发生损害股东、债权人及第三人合法权益的情形。

3、公司现行的《公司章程》、“三会”议事规则等制度对投资者关系管理、纠纷解决机制、独立董事制度、关联股东和董事回避制度以及财务管理、风险控制等内容均做出了规定，现行治理机制能够保障股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

4、公司已根据实际情况和管理需要，建立健全了完整、合理的内部控制制度，所建立的内部控制制度贯穿于公司经营活动的各层面和各环节，并得到了贯彻实施，符合有关法律法规的要求，能够适应公司现行管理和发展的需要。报告期内，公司内部控制制度在所有重大方面，不存在重大缺陷，截至 2015 年 4 月 30 日在所有重大方面保持了与财务报表相关的有效的内部控制。

5、由于内部控制有其固有的局限性，随着内部控制环境的变化以及公司发展的需要，内部控制的有效性可能随之改变，为此公司将及时进行内部控制体系的补充和完善，并使其有效执行，为财务报告的真实性、完整性、以及公司战略、经营目标的实现提供合理保证。”

五、报告期内有关处罚情况

（一）公司报告期内存在的违法违规及受处罚情况

公司自设立以来，遵守国家法律法规，合法生产经营。报告期内，公司不存在因违反国家法律、行政法规、部门规章而受到工商、税务、环保等部门处罚的情况。

（二）公司控股股东、实际控制人报告期内违法违规及受处罚情况

报告期内，公司及其控股股东、实际控制人不存在因违法违规行为受到处罚的情况。

六、公司独立性

公司自成立以来，严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，在资产、人员、财务、机构及业务等方面与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业完全分开，具有独立、完整的资产和业务体系，具备面向市场独立经营的能力。

（一）公司业务独立

公司拥有完整、独立的生产经营组织体系，具备独立面向市场自主经营能力，不依赖股东及其他关联方。公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争或显失公允的关联交易。公司控股股东及董事、监事、高级管理人员出具了避免同业竞争的承诺函，承诺未从事且未来不从事任何与本公司主营业务相同、类似或相近的业务。

（二）资产独立情况

公司系由有限公司整体变更设立的股份有限公司，公司设立时，原有限公司全部资产和负债均由股份公司承继。公司资产与股东的资产严格分开，并独立运营。公司拥有独立于股东的经营场所，拥有日常经营、研发、营销等所需的设备、品牌等有形和无形资产的合法所有权和使用权，不存在依靠股东的生产经营场所进行经营的情况，不存在资产被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情况，也不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

（三）人员独立情况

公司建立、健全了法人治理结构，董事、监事及高级管理人员严格按照《公司法》等法律法规及《公司章程》的有关规定选举产生，不存在超越公司股东大会和董事会职权作出人事任免决定的情况；公司总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员及核心技术人员均专职在本公司工作，未在关联方担任除董事、监事以外的其他职务和领取薪酬，也未在与公司业务相同或相似、或存在其他利益冲突的企业任职。

公司已建立独立的包括员工聘用、考评、晋升等完整的劳动用工制度，已与在册员工签订《劳动合同》，公司在劳动、人事及工资管理方面完全独立于股东单位及其他关联方。

（四）财务独立

公司根据相关法律法规和《企业会计准则》，结合生产经营管理和商业模式特点，制订了各项财务会计制度，形成了一套完整、独立的财务管理体系。

公司设立了独立的财务部门，配备了专职财务人员，建立了独立的财务核算体系。公司独立进行财务决策，不受控股股东、实际控制人或其他股东干预。公司独立开立银行账户，独立纳税申报和履行纳税义务，不存在与控股股东或其他任何单位共用银行账户或混合纳税情形。

（五）机构独立情况

公司根据《公司法》和《公司章程》的有关要求，依法建立、健全了股东大会、董事会以及监事会，建立和完善了适应公司业务发展需要的职能机构，公司各职能部门独立运作，不存在股东、其他有关部门、单位或个人干预公司机构设置的情况。公司办公机构和生产经营场所独立于控股股东，不存在混合经营、合署办公的情况。

七、同业竞争情况

（一）公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业之间的同业竞争情况

公司控股股东、实际控制人为张文豪。截至本公开转让说明书签署之日，张文豪持有公司 3,158.8608 万股股份，占公司总股本的 69.98%，个人未从事任何

与公司主营业务相同、相似的业务。

截止本公开转让说明书签署日，除本公司外，张文豪未有其他对外投资，不存在控制和参股除本公司以外的其他企业。

（二）控股股东及实际控制人做出的避免同业竞争的承诺

为避免未来可能出现的潜在同业竞争，公司控股股东、实际控制人张文豪向公司出具《避免同业竞争承诺函》，承诺内容如下：

“一、本人目前未直接或间接投资与唯思软件及其子公司业务相同、类似或相近的经济实体或项目，亦未以其他方式直接或间接从事与唯思软件及其子公司相同、类似或相近的经营活动。

二、本人在今后不会直接或间接投资与唯思软件业务相同、类似或相近的经济实体或项目，且不以其他方式从事与唯思软件及其子公司业务相同、类似或相近的经营活动，亦不对与唯思软件及其子公司具有同业竞争性的经济实体提供任何形式的帮助。

三、若将来因任何原因引起本人所拥有的资产与唯思软件发生同业竞争，给唯思软件及其子公司造成损失的，本人将承担相应赔偿责任，并积极采取有效措施放弃此类同业竞争；若本人将来有任何商业机会可从事、或入股任何可能会与唯思软件及其子公司生产经营构成同业竞争的业务，本人会将上述商业机会让予唯思软件或其子公司。

如果上述承诺被证明是不真实的或未被遵守，则向唯思软件赔偿一切直接和间接损失；本承诺持续有效，直至不再作为唯思软件的实际控制人（或股东）为止；自本承诺函出具之日起，本函及本函项下的保证、承诺即为不可撤销。”

八、公司报告期内资金占用、担保情形以及相关措施

（一）控股股东、实际控制人及其控制的其他企业资金占用情况

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

公司已在《公司章程》及《关联交易决策制度》中针对防止控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金等关联交易的情况作出规定。

（二）为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业担保情况

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。

公司已在《公司章程》及《对外担保管理制度》中对公司提供对外担保作出明确规定。

（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

《公司章程》及公司制定的《对外担保管理制度》及《对外投资管理制度》明确规范了资金使用和对外担保的审批权限和审议程序，从制度上保障规范资金使用和对外担保行为。

同时，公司控股股东、实际控制人承诺：“本人及本人控制的企业（包括现有的以及其后可能设立的控股企业，下同）将尽量避免与唯思软件发生关联交易。本人将履行作为唯思软件股东及董事长、总经理的义务，不利用担任唯思软件董事长、总经理的地位影响公司的独立性、故意促使唯思软件对与本人及本人控制的其他企业的关联交易采取任何行动、故意促使公司的股东大会或董事会做出侵犯其他股东合法权益的决议。”

九、董事、监事、高级管理人员的有关情况

（一）董事、监事、高级管理人员持股情况

截至本公转说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员直接或间接持有公司股份的情况如下：

单位：万股

序号	姓名	任职	持股数量	持股比例	是否存在质押或争议
1	张文豪	董事长、总经理	3,158.8608	69.98%	否
2	王长锋	董事、副总经理	45.1392	1.00%	否
3	文培利	董事	-	-	-
4	姚锡桂	董事、董事会秘书兼财务总监	-	-	-
5	周绍军	董事	-	-	-
6	杨磊鸿	监事	316.8000	7.02%	否
7	王雪丽	监事	-	-	-

序号	姓名	任职	持股数量	持股比例	是否存在质押或争议
8	梁婉君	监事	-	-	-

除张文豪、王长锋、杨磊鸿外，其他董事、监事、高级管理人员不持有公司股份。

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员所持有的公司股份不存在任何质押或冻结情形。

（二）董事、监事、高级管理人员相互之间存在亲属关系情况

公司董事长张文豪与公司董事文培利为父子关系。除上述关联关系外，其他董事、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的重要协议和作出的重要承诺

1、签订的重要协议情况

公司与董事、监事、高级管理人员签订了《劳动合同》，除此之外，公司未与董事、监事、高级管理人员签订其他协议。

2、作出的重要承诺情况

公司实际控制人、董事长张文豪出具《避免同业竞争承诺函》，参见本节之“七、同业竞争情况”之“（二）控股股东及实际控制人做出的避免同业竞争的承诺”。

公司董事、监事、高级管理人员分别出具《避免同业竞争承诺函》，承诺内容如下：

“一、本人目前未直接或间接投资与唯思软件及其子公司业务相同、类似或相近的经济实体或项目，亦未以其他方式直接或间接从事与唯思软件及其子公司相同、类似或相近的经营活动。

二、本人在今后不会直接或间接投资与唯思软件业务相同、类似或相近的经济实体或项目，且不以其他方式从事与唯思软件及其子公司业务相同、类似或相近的经营活动，亦不对与唯思软件及其子公司具有同业竞争性的经济实体提供任何形式的帮助。

三、若将来因任何原因引起本人所拥有的资产与唯思软件发生同业竞争，给

唯思软件及其子公司造成损失的，本人将承担相应赔偿责任，并积极采取有效措施放弃此类同业竞争；若本人将来有任何商业机会可从事、或入股任何可能会与唯思软件及其子公司生产经营构成同业竞争的业务，本人会将上述商业机会让予唯思软件或其子公司。

如果上述承诺被证明是不真实的或未被遵守，则向唯思软件赔偿一切直接和间接损失；自本承诺函出具之日起，本函及本函项下的保证、承诺即为不可撤销。”

公司董事、监事、高级管理人员分别出具《规范关联交易承诺函》，承诺内容如下：

“一、截至本承诺函出具之日，本人与唯思软件及其子公司之间不存在未披露的关联交易。

二、本人及本人控制的企业（包括现有的以及其后可能设立的控股企业，下同）将尽量避免与唯思软件发生关联交易。本人将履行作为唯思软件股东及董事长、总经理的义务，不利用担任唯思软件董事长、总经理的地位影响公司的独立性、故意促使唯思软件对与本人及本人控制的其他企业的关联交易采取任何行动、故意促使公司的股东大会或董事会做出侵犯其他股东合法权益的决议。

三、如果将来唯思软件或其子公司不可避免的与本人及本人控制的其他企业发生任何关联交易，则本人承诺将促使上述交易按照公平合理和正常商业交易的条件进行，本人及本人控制的其他企业将不会要求或接受唯思软件或其子公司给予本人或本人控制的其他企业任何一项违背市场公平交易原则的交易条款或条件。

四、本人对上述承诺的真实性及合法性负全部法律责任，如果本人或本人控制的其他企业违反上述承诺，并造成唯思软件或其子公司经济损失的，本人同意赔偿相应的损失。

五、本承诺将持续有效，直至本人不再作为唯思软件的董事、监事、高级管理人员。”

（四）董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职情况

公司董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职情况如下：

序号	姓名	职务	兼职单位	兼职职务	兼职单位与公司的关系
1	张文豪	董事长、总经理	无		

序号	姓名	职务	兼职单位	兼职职务	兼职单位与公司的关系
2	文培利	董事	无		
3	王长锋	董事、副总经理	无		
4	姚锡桂	董事、董事会秘书、财务总监	无		
5	周绍军	董事	深圳前海零距物联网科技有限公司	董事	无
			深圳市速腾聚创科技有限公司	董事	无
			深圳市前海思微投资管理有限公司	董事	无
			广州移淘网络科技有限公司	董事	无
			三珠数码软件开发（上海）有限公司	董事	无
			深圳市万泉河科技股份有限公司	董事	无
6	杨磊鸿	监事会主席	无		
7	王雪丽	监事	无		
8	梁婉君	监事	无		

截至本公开转让说明书签署之日，除上述所披露的情况外，公司董事、监事、高级管理人员不存在其他未披露兼职情况。

（五）董事、监事、高级管理人员对外投资与公司存在利益冲突的情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员不存在与公司存在利益冲突的对外投资情形。

（六）报告期内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

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员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。

十、最近两年及一期董事、监事、高级管理人员变动情况

2013年1月1日，公司董事、监事、高级管理人员为张文豪（董事长兼总经理）、杨磊鸿（董事）、张明杰（董事）、周绍军（董事）、陈勇（董事）、喻勇（独立董事）、白华（独立董事）、张胜（独立董事）、陈普庆（监事会主席）刘柏栋（监事）、陈睿（监事）。

最近两年及一期公司董事、监事、高级管理人员变动情况如下：

1、公司董事变化情况

时间	程序	变动情况	变动原因
2014 年 3 月 12 日	2014 年第一次临时股东大会	免除张明杰、陈勇、白华、喻勇、张胜董事职务，选举文培利、姚锡桂为公司董事；	公司回购原股东股权，原其提名董事辞职，考虑公司经营管理情况，公司不再设立独立董事职务。
2015 年 5 月 5 日	2015 年第二次临时股东大会	免除杨磊鸿董事职务，选举王长锋为公司董事；	内部管理层人员调整

2、公司监事变化情况

时间	程序	变动情况	变动原因
2015 年 5 月 5 日	2015 年第二次临时股东大会	免去陈普庆、刘柏栋、陈睿监事职务，选举杨磊鸿、王雪丽、曹伟杰为监事；	原监事离职，监事会人员调整
2015 年 6 月 5 日	2015 年公司职工代表大会	选举梁婉君为职工代表监事，免去曹伟杰监事职务	增选职工代表监事

3、公司高级管理人员变化情况

时间	程序	变动情况	变动原因
2013 年 8 月 15 日	第二届董事会第三次会议	聘任姚锡桂为董事会秘书及财务总监，聘任王长锋为副总经理。	完善公司治理，原副总经理张明杰离职；

第四节 公司财务

公司 2013 年度、2014 年度及 2015 年 1-4 月的财务会计报告已经具有证券期货从业资格的亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了编号为“亚会 B 审字（2015）378 号”的标准无保留意见审计报告。

一、公司报告期的财务报表

（一）资产负债表

单位：元

资产	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金	36,075,570.87	37,194,926.00	38,328,119.29
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
衍生金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	209,119.90	154,097.37	169,391.22
预付款项	86,719.45	55,235.48	67,372.61
应收利息	-	-	-
应收股利	-	-	-
其他应收款	555,626.97	1,692,504.42	5,626,528.04
存货	-	-	-
划分为持有待售的资产	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	16,129.31	57,731.88	-
流动资产合计	36,943,166.50	39,154,495.15	44,191,411.16
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	7,366,027.70	8,201,059.74	10,155,957.57
在建工程	-	-	-
工程物资	-	-	-
固定资产清理	-	-	-

资产	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
生产性生物资产	-	-	-
油气资产	-	-	-
无形资产	3,067,354.87	4,179,289.39	7,515,092.95
开发支出	2,954,790.39	1,351,431.52	89,992.69
商誉	-	-	-
长期待摊费用	200,774.79	401,549.67	1,003,874.31
递延所得税资产	7,987,018.47	7,066,219.51	4,919,619.42
其他非流动资产	-	-	-
非流动资产合计	21,575,966.22	21,199,549.83	23,684,536.94
资产总计	58,519,132.72	60,354,044.98	67,875,948.10

(续表)

负债和股东权益	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动负债：			
短期借款	-	-	-
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债	-	-	-
衍生金融负债	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款	145,362.62	147,555.69	290,157.44
预收款项	1,188,933.49	1,273,681.43	1,663,220.51
应付职工薪酬	203,399.30	166,728.71	362,344.51
应交税费	15,664.28	16,747.06	76,446.63
应付利息	-	-	-
应付股利	-	-	-
其他应付款	1,733,917.37	493,667.96	267,128.87
划分为持有待售的负债	-	-	-
一年内到期的非流动负债	-	-	-
其他流动负债	-	-	-
流动负债合计	3,287,277.06	2,098,380.85	2,659,297.96
非流动负债：			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-
其中：优先股	-	-	-
永续债	-	-	-
长期应付款	-	-	-
长期应付职工薪酬	-	-	-
专项应付款	-	-	-

负债和股东权益	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
预计负债	-	-	-
递延收益	-	-	-
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	3,287,277.06	2,098,380.85	2,659,297.96
股本	45,139,200.00	45,139,200.00	45,139,200.00
其他权益工具	-	-	-
其中：优先股	-	-	-
永续债	-	-	-
资本公积	-	-	-
减：库存股	-	-	-
其他综合收益	-	-	-
专项储备	-	-	-
盈余公积	467,167.49	467,167.49	467,167.49
未分配利润	9,625,488.17	12,649,296.64	19,610,282.65
股东权益合计	55,231,855.66	58,255,664.13	65,216,650.14
负债和股东权益总计	58,519,132.72	60,354,044.98	67,875,948.10

（二）利润表

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
一、营业收入	1,694,443.65	7,651,886.12	18,191,908.39
减：营业成本	2,101,641.45	7,284,838.33	9,794,452.07
营业税金及附加	978.40	175,225.56	374,507.64
销售费用	564,103.50	2,800,173.96	4,082,048.04
管理费用	1,534,212.06	7,426,656.48	22,655,924.76
财务费用	-131,764.42	-944,694.43	-1,070,660.56
资产减值损失	1,580,036.09	593,951.66	1,014,438.91
加：公允价值变动收益(损失以“-”号填列)	-	-	-
投资收益(损失以“-”号填列)	-	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
二、营业利润(损失以“-”号填列)	-3,954,763.43	-9,684,265.44	-18,658,802.47
加：营业外收入	10,156.00	943,203.00	600,000.00
其中：非流动资产处置利得	-	-	-
减：营业外支出	-	366,523.66	377,765.41
其中：非流动资产处置损失	-	364,523.66	375,619.41

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
三、利润总额(损失以“-”号填列)	-3,944,607.43	-9,107,586.10	-18,436,567.88
减：所得税费用	-920,798.96	-2,146,600.09	-4,185,554.43
四、净利润(损失以“-”号填列)	-3,023,808.47	-6,960,986.01	-14,251,013.45
五、其他综合收益的税后净额	-	-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
1、重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动	-	-	-
2、权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额	-	-	-
（二）以后能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
1、权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额	-	-	-
2、可供出售金融资产公允价值变动损益	-	-	-
3、持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益	-	-	-
4、现金流量套期损益的有效部分	-	-	-
5、外币财务报表折算差额	-	-	-
6、一揽子交易处置对子公司股权投资在丧失控制权之前产生的投资收益	-	-	-
六、综合收益总额	-3,023,808.47	-6,960,986.01	-14,251,013.45

（三）现金流量表

单位：元

项目	2015-1-4 月	2014 年度	2013 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	1,419,088.24	7,051,337.02	18,567,712.69
收到的税费返还	-	7,505,415.45	-
收到其他与经营活动有关的现金	1,316,984.94	3,740,287.38	5,858,131.29
经营活动现金流入小计	2,736,073.18	18,297,039.85	24,425,843.98
购买商品、接受劳务支付的现金	685,976.74	2,649,430.08	4,905,184.60
支付给职工以及为职工支付的现金	970,276.28	3,914,998.35	5,417,354.92
支付的各项税费	26,962.20	4,663,739.02	1,126,670.15
支付其他与经营活动有关的现金	1,481,248.22	5,571,807.86	11,645,097.95
经营活动现金流出小计	3,164,463.44	16,799,975.31	23,094,307.62
经营活动产生的现金流量净额	-428,390.26	1,497,064.54	1,331,536.36
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	930,000.00	130,000.00	1,011,000.00
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-

项目	2015-1-4 月	2014 年度	2013 年度
收到其他与投资活动有关的现金	-	-	-
投资活动现金流入小计	930,000.00	130,000.00	1,011,000.00
购置固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,620,964.87	2,760,257.83	3,596,651.15
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	1,620,964.87	2,760,257.83	3,596,651.15
投资活动产生的现金流量净额	-690,964.87	-2,630,257.83	-2,585,651.15
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	-	-	-
取得借款收到的现金	-	-	-
发行债券收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	-	-
偿还债务支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	-	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	2,998,202.00
筹资活动现金流出小计	-	-	2,998,202.00
筹资活动产生的现金流量净额	-	-	-2,998,202.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	-1,119,355.13	-1,133,193.29	-4,252,316.79
加：期初现金及现金等价物余额	37,194,926.00	38,328,119.29	42,580,436.08
六、期末现金及现金等价物余额	36,075,570.87	37,194,926.00	38,328,119.29

(四) 所有者权益变动表

项目	2015 年 1-4 月										
	股本	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
		优先股	永续债	其他							
一、上年年末余额	45,139,200.00	-	-	-	-	-	-	-	467,167.49	12,649,296.64	58,255,664.13
前期差错更正											-
其他											-
二、本年初余额	45,139,200.00	-	-	-	-	-	-	-	467,167.49	12,649,296.64	58,255,664.13
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-3,023,808.47	-3,023,808.47
（一）综合收益总额										-3,023,808.47	-3,023,808.47
（二）股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、股东投入的普通股											-
2、其他权益工具持有者投入资本											-
3、股份支付计入股东权益的金额											-
4、其他											-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、提取盈余公积											-
2、提取一般风险准备											-
3、对股东的分配											-
4、其他											-
（四）股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

项目	2015 年 1-4 月										
	股本	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
		优先股	永续债	其他							
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、结转重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动											-
5、其他											-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、本期提取											-
2、本期使用（以负号填列）											-
（六）其他											-
四、本年年末余额	45,139,200.00	-	-	-	-	-	-	-	467,167.49	9,625,488.17	55,231,855.66

项目	2014 年度										
	股本	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
		优先股	永续债	其他							
一、上年年末余额	45,139,200.00	-	-	-	-	-	-	-	467,167.49	19,610,282.65	65,216,650.14
加：会计政策变更											-
前期差错更正											-
其他											-

项目	2014 年度										
	股本	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
		优先股	永续债	其他							
二、本年年初余额	45,139,200.00	-	-	-	-	-	-	-	467,167.49	19,610,282.65	65,216,650.14
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-6,960,986.01	-6,960,986.01
（一）综合收益总额										-6,960,986.01	-6,960,986.01
（二）股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、股东投入的普通股											-
2、其他权益工具持有者投入资本											-
3、股份支付计入股东权益的金额											-
4、其他											-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、提取盈余公积											-
2、提取一般风险准备											-
3、对股东的分配											-
4、其他											-
（四）股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
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、结转重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动											-

项目	2014 年度										
	股本	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
		优先股	永续债	其他							
5、其他											-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、本期提取											-
2、本期使用（以负号填列）											-
（六）其他											-
四、本年年末余额	45,139,200.00	-	-	-	-	-	-	-	467,167.49	12,649,296.64	58,255,664.13

项目	2013 年度										
	股本	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
		优先股	永续债	其他							
一、上年年末余额	45,614,400.00	-	-	-	2,523,002.00	-	-	-	467,167.49	33,861,296.10	82,465,865.59
加：会计政策变更											-
前期差错更正											-
其他											-
二、本年初余额	45,614,400.00	-	-	-	2,523,002.00	-	-	-	467,167.49	33,861,296.10	82,465,865.59
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）	-475,200.00	-	-	-	-2,523,002.00	-	-	-	-	-14,251,013.45	-17,249,215.45
（一）综合收益总额										-14,251,013.45	-14,251,013.45
（二）股东投入和减少资本	-475,200.00	-	-	-	-2,523,002.00	-	-	-	-	-	-2,998,202.00

项目	2013 年度										
	股本	其他权益工具			资本公积	减：库 存股	其他综 合收益	专项 储备	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
		优先 股	永续 债	其 他							
1、股东投入的普通股	-475,200.00				-2,523,002.00						-2,998,202.00
2、其他权益工具持有者投入资本											-
3、股份支付计入股东权益的金额											-
4、其他											-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、提取盈余公积											-
2、提取一般风险准备											-
3、对股东的分配											-
4、其他											-
（四）股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
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、结转重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动											-
5、其他											-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、本期提取											-
2、本期使用（以负号填列）											-

项目	2013 年度										
	股本	其他权益工具			资本公积	减：库 存股	其他综 合收益	专项 储备	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
		优先 股	永续 债	其 他							
(六) 其他											-
四、本年年末余额	45,139,200.00	-	-	-	-	-	-	-	467,167.49	19,610,282.65	65,216,650.14

二、公司财务报表的编制基础

公司以持续经营假设为基础编制财务报表，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则—基本准则》和具体会计准则及其应用指南、解释及其他有关规定（统称“企业会计准则”）编制。此外，公司还按照中国证监会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号—财务报告的一般规定》（2014年修订）披露有关财务信息。

根据企业会计准则的相关规定，公司会计核算以权责发生制为基础。

三、公司合并报表范围确定原则、报告期的合并财务报表范围

（一）合并报表范围确定原则

合并财务报表的合并范围以控制为基础予以确定。控制是指本公司拥有对被投资方的权力，通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资方的权力影响其回报金额。相关活动是指对被投资方的回报产生重大影响的活动。被投资方的相关活动根据具体情况进行判断，通常包括商品或劳务的销售和购买、金融资产的管理、资产的购买和处置、研究与开发活动以及融资活动等。

母公司将其全部子公司（包括母公司所控制的单独主体）纳入合并财务报表的合并范围，包括被本公司控制的企业、被投资单位中可分割的部分以及结构化主体。

（二）报告期的合并财务报表范围

公司在报告期内无纳入合并范围的子公司。

四、公司最近两年及一期审计意见

公司聘请具有证券期货相关业务资格的亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）对公司2015年4月30日，2014年12月31日、2013年12月31日的资产负债表，2015年1-4月、2014年度、2013年度的利润表、现金流量表、所有者权益变动表，以及财务报表附注进行了审计并出具了编号为“亚会B审字

（2015）378 号”的标准无保留意见审计报告。

五、主要会计政策、会计估计及其变更情况

（一）主要会计政策、会计估计

1、会计期间

本公司会计期间采用公历年度，即每年自 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。

2、记账本位币

本公司以人民币为记账本位币。

3、收入

（1）一般原则

①销售商品

在已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售商品实施有效控制，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，确认商品销售收入的实现。

②提供劳务

对在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，公司于资产负债表日按完工百分比法确认收入。

劳务交易的完工进度按已经发生的劳务成本占估计总成本的比例或已完工作的测量/已经提供的劳务占应提供劳务总量的比例确定。

提供劳务交易的结果能够可靠估计是指同时满足：A、收入的金额能够可靠地计量；B、相关的经济利益很可能流入企业；C、交易的完工程度能够可靠地确定；D、交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量。

如果提供劳务交易的结果不能够可靠估计，则按已经发生并预计能够得到补偿的劳务成本金额确认提供的劳务收入，并将已发生的劳务成本作为当期费用。已经发生的劳务成本如预计不能得到补偿的，则不确认收入。

公司与其他企业签订的合同或协议包括销售商品和提供劳务时，如销售商品部分和提供劳务部分能够区分并单独计量的，将销售商品部分和提供劳务部分分别处理；如销售商品部分和提供劳务部分不能够区分，或虽能区分但不能够单独

计量的，将该合同全部作为销售商品处理。

③让渡资产使用权

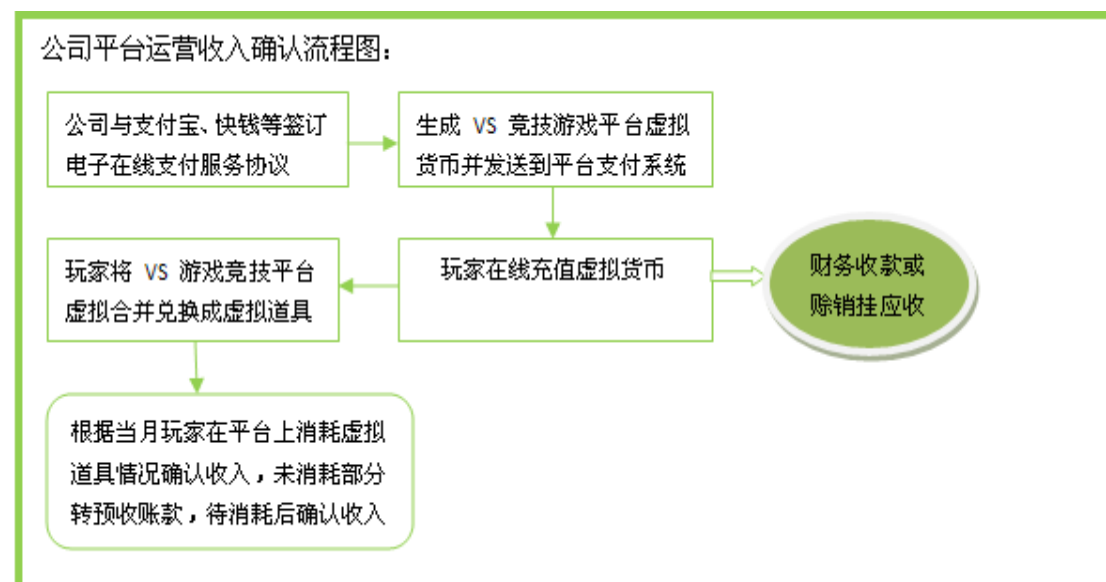
与资产使用权让渡相关的经济利益能够流入及收入的金额能够可靠地计量时，公司确认收入。

（2）收入确认的具体方法

公司目前的收入主要包括：VS 游戏竞技平台运营收入、页游运营收入、广告收入及九鼎交易系统服务收入。收入确认的具体方法如下：

①VS 游戏竞技平台运营收入确认原则，方式和流程

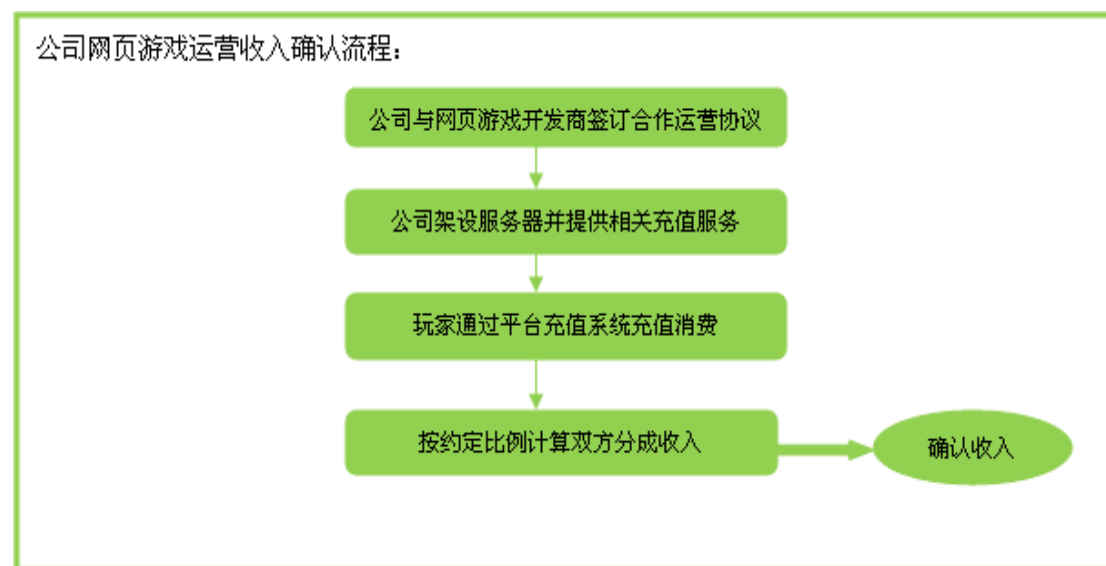
公司是通过游戏玩家在 VS 竞技游戏平台中充值购买虚拟游戏道具或为某些特殊游戏功能模块支付费用的方式取得游戏平台运营收入。游戏玩家可以从公司平台上的各种支付充值工具处进行平台虚拟货币充值，也可以从公司的官方运营网站上通过银行借记卡、信用卡、手机支付以及银行转账等方式进行虚拟货币充值。游戏玩家可以使用上述虚拟货币进入公司的 VS 竞技游戏平台进行消费（如购买游戏虚拟装备及其他特殊游戏功能体验等）。公司在 VS 竞技游戏道具收费模式下，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具时才需要支付费用。公司在收到充值认购款时确认为预收账款，当玩家购买的道具功能消耗殆尽后或使用到期时确认为收入，其收入确认流程如下：



②页游运营收入确认原则，方式和流程

公司与众多网页游戏开发商签订合作运营游戏协议，玩家通过 VS 游戏竞技平台的宣传了解公司游戏产品，直接通过平台提供的游戏链接点击注册，注册后

进入游戏。游戏用户通过平台充值系统充值到账户中兑换成虚拟货币，在游戏中购买道具等虚拟物品。虽然游戏玩家充值的是网页游戏开发商发行的虚拟货币及道具，并通过平台的链接进入到游戏，但是支撑游戏平台的服务器由公司提供，游戏的维护、客户服务等仍由公司负责。公司将在合作运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给网页游戏开发商，在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入。其收入确认流程如下：



③九鼎交易系统服务收入

公司向买卖双方提供交易平台，于买卖双方由平台实现交易时按照约定比例收取佣金。收到对应款项后确认服务收入。

④网络广告服务收入

来源于客户端的广告收入：依据与广告客户或者广告代理公司签订的广告合同约定的广告投放金额及广告发布进度确认收入。

网页广告收入：依据与对方签订的合同中约定的结算方式，每月按经双方确定的结算金额确认收入。

⑤720 浏览器业务收入

公司与客户签订推广合作协议，每月根据点击量的统计结果计算并确认收入。

4、同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

（1）同一控制下的企业合并

对于同一控制下的企业合并，合并方在合并中取得的被合并方的资产、负债，除因会计政策不同而进行的调整以外，按合并日被合并方的原账面价值计量。合

并对价的账面价值（或发行股份面值总额）与合并中取得的净资产账面价值的差额调整资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

为进行企业合并发生的直接相关费用于发生时计入当期损益。

（2）非同一控制下的企业合并

对于非同一控制下的企业合并，合并成本为本公司在购买日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。在购买日，本公司取得的被购买方的资产、负债及或有负债按公允价值确认。

为进行企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用，于发生时计入当期损益。作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。

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，按成本扣除累计减值准备进行后续计量；对合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，经复核后计入当期损益。

通过多次交易分步实现非同一控制下的企业合并的，在合并财务报表中，合并成本为购买日支付的对价与购买日之前已经持有的被购买方的股权在购买日的公允价值之和。对于购买日之前已经持有的被购买方的股权，按照购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值之间的差额计入当期投资收益；购买日之前已经持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，与其相关的其他综合收益转为购买日当期投资收益。

5、合并财务报表编制方法

本公司合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，所有子公司（包括母公司所控制的单独主体）均纳入合并财务报表。

本公司合并财务报表以本公司和子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料由本公司编制。在编制合并财务报表时，本公司和子公司的会计政策和会计期间要求保持一致，公司间的重大交易和往来余额予以抵销。

在报告期内因同一控制下企业合并增加的子公司，本公司将该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，将其现金流量纳入合并现金流量表；因非同一控制下企业合并增加的子公司，本公司将该子公司购买日至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表，将其现金流量纳入合并现金流

量表。

子公司的股东权益中不属于本公司所拥有的部分作为少数股东权益在合并资产负债表中股东权益项下单独列示。子公司当期净损益中属于少数股东权益的份额，在合并利润表中净利润项目下以“少数股东损益”项目列示。少数股东分担的子公司的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的份额，其余额仍冲减少数股东权益。

对于购买子公司少数股权或因处置部分股权投资但没有丧失对该子公司控制权的交易，作为权益性交易核算，调整归属于母公司所有者权益和少数股东权益的账面价值以反映其在子公司中相关权益的变化。少数股东权益的调整额与支付/收到对价的公允价值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。

因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司控制权的，剩余股权按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量；处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原子公司自购买日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益；与原有子公司股权投资相关的其他综合收益，在丧失控制权时转为当期投资收益。

处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

6、现金及现金等价物的确定标准

现金是指库存现金以及可以随时用于支付的存款。现金等价物，是指本公司持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

7、外币业务

(1) 外币业务

本公司发生外币业务，按交易发生日的即期汇率折算为记账本位币金额。

资产负债表日，对外币货币性项目，采用资产负债表日即期汇率折算。因资产负债表日即期汇率与初始确认时或者前一资产负债表日即期汇率不同而产生的汇兑差额，计入当期损益；对以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算；对以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价

值确定日的即期汇率折算，折算后的记账本位币金额与原记账本位币金额的差额，计入当期损益。

8、金融工具

金融工具是指形成一个企业的金融资产，并形成其他单位的金融负债或权益工具的合同。金融工具包括金融资产、金融负债和权益工具。

（1）金融工具的确认和终止确认

本公司于成为金融工具合同的一方时确认一项金融资产或金融负债。

金融资产满足下列条件之一的，终止确认：

- ①收取该金融资产现金流量的合同权利终止；
- ②该金融资产已转移，且符合下述金融资产转移的终止确认条件。

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，终止确认该金融负债或其一部分。本公司（债务人）与债权人之间签订协议，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，终止确认现存金融负债，并同时确认新金融负债。

以常规方式买卖金融资产，按交易日进行会计确认和终止确认。

（2）金融资产分类和计量

本公司根据所发行金融工具的合同条款及其所反映的经济实质而非仅以法律形式，结合取得持有金融资产和承担金融负债的目的，将金融资产于初始确认时分为以下四类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、持有至到期投资、贷款和应收款项、可供出售金融资产。金融资产在初始确认时以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，相关交易费用直接计入当期损益，其他类别的金融资产相关交易费用计入其初始确认金额。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，包括交易性金融资产和初始确认时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。对于此类金融资产，采用公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失以及与该等金融资产相关的股利和利息收入计入当期损益。

持有至到期投资

持有至到期投资，是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且本公司有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产。持有至到期投资采用实际利率法，

按照摊余成本进行后续计量，其终止确认、发生减值或摊销产生的利得或损失，均计入当期损益。

应收款项

应收款项，是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产，包括应收账款和其他应收款等（附注二、11）。应收款项采用实际利率法，按摊余成本进行后续计量，在终止确认、发生减值或摊销时产生的利得或损失，计入当期损益。

可供出售金融资产

可供出售金融资产，是指初始确认时即指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除上述金融资产类别以外的金融资产。可供出售金融资产采用公允价值进行后续计量，其折溢价采用实际利率法摊销并确认为利息收入。除减值损失及外币货币性金融资产的汇兑差额确认为当期损益外，可供出售金融资产的公允价值变动确认为其他综合收益，在该金融资产终止确认时将原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入当期损益。与可供出售金融资产相关的股利或利息收入，计入当期损益。

（3）金融负债分类和计量

本公司的金融负债于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债、其他金融负债。对于未划分为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的，相关交易费用计入其初始确认金额。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，包括交易性金融负债和初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债。对于此类金融负债，按照公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失以及与该等金融负债相关的股利和利息支出计入当期损益。

其他金融负债

与在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债，按照成本进行后续计量。其他金融负债采用实际利率法，按摊余成本进行后续计量，终止确认或摊销产生的利得或损失计入当期损益。

（4）金融工具的公允价值

存在活跃市场的金融资产或金融负债，本公司将活跃市场中的现行出价或现行要价用于确定其公允价值。

金融工具不存在活跃市场的，本公司采用估值技术确定其公允价值。采用估值技术得出的结果，反映估值日在公平交易中可能采用的交易价格。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。

本公司选择市场参与者普遍认同，且被以往市场实际交易价格验证具有可靠性的估值技术确定金融工具的公允价值。采用估值技术确定金融工具的公允价值时，本公司尽可能使用市场参与者在金融工具定价时考虑的所有市场参数和相同金融工具当前市场的可观察到的交易价格来测试估值技术的有效性。

（5）金融资产减值

本公司于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，计提减值准备。表明金融资产发生减值的客观证据，是指金融资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预计未来现金流量有影响，且企业能够对该影响进行可靠计量的事项。

以摊余成本计量的金融资产

如果有客观证据表明该金融资产发生减值，则将该金融资产的账面价值减记至预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值，减记金额计入当期损益。预计未来现金流量现值，按照该金融资产原实际利率折现确定，并考虑相关担保物的价值。

对单项金额重大的金融资产单独进行减值测试，如有客观证据表明其已发生减值，确认减值损失，计入当期损益。对单项金额不重大的金融资产，包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。单独测试未发生减值的金融资产（包括单项金额重大和不重大的金融资产），包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。已单项确认减值损失的金融资产，不包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。

本公司对以摊余成本计量的金融资产确认减值损失后，如有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。但是，该转回后的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该金融资产在转回日的摊余成本。

可供出售金融资产

如果有客观证据表明该金融资产发生减值，原直接计入其他综合收益的因公允价值下降形成的累计损失，予以转出，计入当期损益。该转出的累计损失，为可供出售金融资产的初始取得成本扣除已收回本金和已摊销金额、当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。

对于已确认减值损失的可供出售债务工具，在随后的会计期间公允价值已上升且客观上与确认原减值损失确认后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。可供出售权益工具投资发生的减值损失，不通过损益转回。

以成本计量的金融资产

在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产发生减值时，将该金融资产的账面价值，与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失，计入当期损益。发生的减值损失一经确认，不得转回。

（6）金融资产转移

金融资产转移，是指将金融资产让与或交付给该金融资产发行方以外的另一方（转入方）。

本公司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的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，不终止确认该金融资产。

本公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，分别下列情况处理：放弃了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产并确认产生的资产和负债；未放弃对该金融资产控制的，按照其继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

9、应收款项

应收款项包括应收账款、其他应收款。

（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 50.00 万元（含 50.00 万元）以上的应收款项为单项金额重大的应收款项。

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。

单项金额重大经单独测试未发生减值的应收款项，再按组合计提坏账准备。

（2）按组合计提坏账准备应收款项

经单独测试后未减值的应收款项（包括单项金额重大和不重大的应收款项）以及未单独测试的单项金额不重大的应收款项，按以下信用风险特征组合计提坏账准备：

组合类型	确定组合的依据	按组合计提坏账准备的计提方法
账龄组合	账龄状态	账龄分析法

对账龄组合，采用账龄分析法计提坏账准备的比例如下：

账龄	应收账款计提比例%	其他应收款计提比例%
1-6 个月（含 6 个月）	1.00%	1.00%
7 个月-1 年（含 1 年）	10.00%	1.00%
1-2 年	30.00%	30.00%
2-3 年	50.00%	50.00%
3 年以上	100.00%	100.00%

本公司与关联方之间的往来款项不计提坏账准备。

（3）单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由：存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回款项。坏账准备的计提方法：单独进行减值测试，按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，计入当期损益。单独测试未发生减值的应收款项，将其归入相应组合计提坏账准备。

10、存货

（1）存货的分类

本公司存货分为原材料、低值易耗品、库存商品等。

（2）发出存货的计价方法

本公司存货取得时按实际成本计价。原材料、低值易耗品、库存商品等发出时采用加权

（3）存货可变现净值的确定依据及存货跌价准备的计提方法

存货可变现净值是按存货的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估

计的销售费用以及相关税费后的金额。在确定存货的可变现净值时，以取得的确凿证据为基础，同时考虑持有存货的目的以及资产负债表日后事项的影响。

于资产负债表日，存货按照成本与可变现净值孰低计量。当其可变现净值低于成本时，计提存货跌价准备。本公司通常按照单个存货项目的成本高于其可变现净值的差额计提存货跌价准备。对于数量繁多、单价较低的存货，按存货类别计提存货跌价准备；对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，可合并计提存货跌价准备。资产负债表日，以前减记存货价值的影响因素已经消失的，存货跌价准备在原已计提的金额内转回。

（4）存货的盘存制度

本公司存货盘存制度采用永续盘存制

（5）低值易耗品的摊销方法

本公司低值易耗品领用时采用一次摊销法摊销。

11、长期股权投资

（1）投资成本确定

本公司长期股权投资在取得时按投资成本计量。投资成本一般为取得该项投资而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值，并包括直接相关费用。但同一控制下的企业合并形成的长期股权投资，其投资成本为合并日取得的被合并方所有者权益的账面价值份额。

（2）后续计量及损益确认方法

成本法核算的长期股权投资

本公司能够对被投资单位实施控制的长期股权投资采用成本法核算，并按照初始投资成本计价，追加或收回投资调整长期股权投资的成本。

采用成本法核算的长期股权投资，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，被投资单位宣告分派的现金股利或利润，确认为投资收益计入当期损益。

权益法核算的长期股权投资

本公司对联营企业和合营企业的长期股权投资采用权益法核算；对于其中一部分通过风险投资机构、共同基金、信托公司或包括投连险基金在内的类似主体间接持有的联营企业的权益性投资，采用公允价值计量且其变动计入损益。

本公司对长期股权投资采用权益法核算时，对长期股权投资的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，不调整长期股权投资的投资成本；对长期股权投资的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，对长期股权投资的账面价值进行调整，差额计入投资当期的损益。

本公司取得长期股权投资后，按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值；并按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应享有的部分，相应减少长期股权投资的账面价值；对于被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入所有者权益。

本公司在按权益法对长期股权投资进行核算时，先对被投资单位的净利润进行取得投资时被投资单位各项可辨认资产等的公允价值、会计政策和会计期间方面的调整，再按应享有或应分担的被投资单位的净损益份额确认当期投资损益。

本公司与联营企业及合营企业之间发生的未实现内部交易损益按照持股比例计算归属于本公司的部分，在抵销基础上确认投资损益。

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。

长期股权投资的处置

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益。采用权益法核算的长期股权投资，在处置该项投资时，采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础，按相应比例对原计入其他综合收益的部分进行会计处理。因被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益

变动而确认的所有者权益，按比例结转入当期损益。因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权改按金融工具确认和计量准则核算，其在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，在终止采用权益法核算时全部转入当期损益。

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位控制权的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或重大影响的，改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按金融工具确认和计量准则的有关规定进行会计处理，其在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。

处置的股权是因追加投资等原因通过企业合并取得的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权采用成本法或权益法核算的，购买日之前持有的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益和其他所有者权益按比例结转；处置后的剩余股权改按金融工具确认和计量准则进行会计处理的，其他综合收益和其他所有者权益全部结转。

（3）共同控制、重大影响的判断标准

如果本公司按照相关约定与其他参与方集体控制某项安排，并且对该安排回报具有重大影响的活动决策，需要经过分享控制权的参与方一致同意时才存在，则视为本公司与其他参与方共同控制某项安排，该安排即属于合营安排。

合营安排通过单独主体达成的，根据相关约定判断本公司对该单独主体的净资产享有权利时，将该单独主体作为合营企业，采用权益法核算。若根据相关约定判断本公司并非对该单独主体的净资产享有权利时，该单独主体作为共同经营，本公司确认与共同经营利益份额相关的项目，并按照相关企业会计准则的规定进行会计处理。

重大影响，是指投资方对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。本公司通过以下一种或多种情形，并综合考虑所有事实和情况后，判断对被投资单位具有重大影响。

(1) 在被投资单位的董事会或类似权力机构中派有代表；(2) 参与被投资单位财务和经营政策制定过程；(3) 与被投资单位之间发生重要交易；(4) 向被投资单位派出管理人员；(5) 向被投资单位提供关键技术资料。

(4) 减值测试方法及减值准备计提方法

资产负债表日，若存在长期股权投资的账面价值大于享有被投资单位所有者权益账面价值的份额等类似情况时，本公司按照《企业会计准则第8号——资产减值》对长期股权投资进行减值测试，可收回金额低于长期股权投资账面价值的，计提减值准备。具体的计提资产减值的方法见“16、长期资产减值”。

12、固定资产

(1) 固定资产确认条件

本公司固定资产是指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用寿命超过一个会计年度的有形资产。

与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业，并且该固定资产的成本能够可靠地计量时，固定资产才能予以确认。

本公司固定资产按照取得时的实际成本进行初始计量。

(2) 各类固定资产的折旧方法

本公司采用年限平均法计提折旧。固定资产自达到预定可使用状态时开始计提折旧，终止确认时或划分为持有待售非流动资产时停止计提折旧。在不考虑减值准备的情况下，按固定资产类别、预计使用寿命和预计残值，本公司确定各类固定资产的年折旧率如下：

类别	使用年限（年）	残值率%	年折旧率%
房屋及建筑物	20-50	5.00%	4.75—1.90
运营设备	3	5.00%	31.67
运输设备	5-10	5.00%	19.00—9.50
电子设备其他	5	5.00%	19.00

其中，已计提减值准备的固定资产，还应扣除已计提的固定资产减值准备累计金额计算确定折旧率。

(3) 固定资产的减值测试方法、减值准备计提方法见“16、长期资产减值”。

(4) 融资租入固定资产的认定依据、计价方法

当本公司租入的固定资产符合下列一项或数项标准时，确认为融资租入固定资产：

①在租赁期届满时，租赁资产的所有权转移给本公司。

②本公司有购买租赁资产的选择权，所订立的购买价款预计将远低于行使选择权时租赁资产的公允价值，因而在租赁开始日就可以合理确定本公司将会行使这种选择权。

③即使资产的所有权不转移，但租赁期占租赁资产使用寿命的大部分。

④本公司在租赁开始日的最低租赁付款额现值，几乎相当于租赁开始日租赁资产公允价值。

⑤租赁资产性质特殊，如果不作较大改造，只有本公司才能使用。

融资租赁租入的固定资产，按租赁开始日租赁资产公允价值与最低租赁付款额的现值两者中较低者，作为入账价值。最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认融资费用。在租赁谈判和签订租赁合同过程中发生的，可归属于租赁项目的手续费、律师费、差旅费、印花税等初始直接费用，计入租入资产价值。未确认融资费用在租赁期内各个期间采用实际利率法进行分摊。

融资租入的固定资产采用与自有固定资产一致的政策计提租赁资产折旧。能够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。

（5）每年年度终了，本公司对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核。

使用寿命预计数与原先估计数有差异的，调整固定资产使用寿命；预计净残值预计数与原先估计数有差异的，调整预计净残值。

13、在建工程

本公司在建工程成本按实际工程支出确定，包括在建期间发生的各项必要工程支出、工程达到预定可使用状态前的应予资本化的借款费用以及其他相关费用等。

在建工程项目按建造该项资产达到预定可使用状态前所发生的全部支出，作为固定资产的入账价值。所建造的固定资产在建工程已达到预定可使用状态，但尚未办理竣工决算的，自达到预定可使用状态之日起，根据工程预算、造价或者工程实际成本等，按估计的价值转入固定资产，并按本公司固定资产折旧政策计提固定资产的折旧，待办理竣工决算后，再按实际成本调整原来的暂估价值，但

不调整原已计提的折旧额。

在建工程计提资产减值方法见”16、长期资产减值”。

14、借款费用

(1) 借款费用资本化的确认原则

本公司发生的借款费用，可直接归属于符合资本化条件的资产的购建或者生产的，予以资本化，计入相关资产成本；其他借款费用，在发生时根据其发生额确认为费用，计入当期损益。借款费用同时满足下列条件的，开始资本化：

①资产支出已经发生，资产支出包括为购建或者生产符合资本化条件的资产而以支付现金、转移非现金资产或者承担带息债务形式发生的支出；

②借款费用已经发生；

③为使资产达到预定可使用或者可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

(2) 借款费用资本化期间

本公司购建或者生产符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态时，借款费用停止资本化。当购建或者生产符合资本化条件的资产中部分项目分别完工且可单独使用时，该部分资产借款费用停止资本化。购建或者生产的资产的各部分分别完工，但必须等到整体完工后才可使用或可对外销售的，在该资产整体完工时停止借款费用资本化。在符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之后所发生的借款费用，在发生时根据其发生额确认为费用，计入当期损益。

(3) 暂停资本化期间

符合资本化条件的资产在购建或者生产过程中发生非正常中断、且中断时间连续超过 3 个月的，暂停借款费用的资本化；该项中断如是所购建或生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用状态或者可销售状态必要的程序，则借款费用继续资本化。在中断期间发生的借款费用确认为当期损益，直至资产的购建或者生产活动重新开始后借款费用继续资本化。正常中断期间的借款费用继续资本化。

(4) 借款费用资本化金额的计算方法

专门借款的利息费用（扣除尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或者进行暂时性投资取得的投资收益）及其辅助费用在所购建或者生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态前，予以资本化。

根据累计资产支出超过专门借款部分的资产支出加权平均数(或按每月月末平均)乘以所占用一般借款的资本化率,计算确定一般借款应予资本化的利息金额。资本化率根据一般借款加权平均利率计算确定。

借款存在折价或者溢价的,按照实际利率法确定每一会计期间应摊销的折价或者溢价金额,调整每期利息金额。

15、无形资产及研发支出

(1) 无形资产分类、计价方法、使用寿命及减值测试

本公司无形资产包括系统软件、开发工具、游戏产品、运营工具、土地使用权、办公软件等。

无形资产按照成本进行初始计量,并于取得无形资产时分析判断其使用寿命。使用寿命为有限的,自无形资产可供使用时起,采用能反映与该资产有关的经济利益的预期实现方式的摊销方法,在预计使用年限内摊销;无法可靠确定预期实现方式的,采用直线法摊销;使用寿命不确定的无形资产,不作摊销。

使用寿命有限的无形资产摊销方法如下:

类别	使用寿命	摊销方法	依据
开发软件及其他	10	直线法	预计使用年限
游戏系统	5	直线法	预计使用年限

本公司于每年年度终了,对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核,与以前估计不同的,调整原先估计数,并按会计估计变更处理。

资产负债表日预计某项无形资产已经不能给企业带来未来经济利益的,将该项无形资产的账面价值全部转入当期损益。

使用寿命不确定的无形资产,本公司无使用寿命不确定的无形资产

无形资产计提资产减值方法见”16、长期资产减值”。

(2) 内部研究开发支出会计政策

本公司将内部研究开发项目的支出,区分为研究阶段支出和开发阶段支出。研究阶段的支出,于发生时计入当期损益。

开发阶段的支出,同时满足下列条件的,才能予以资本化,即: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;具有完成该无形资产并使用或出售的意图;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；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；归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出计入当期损益。

本公司研究开发项目在满足上述条件，通过技术可行性及经济可行性研究，形成项目立项并运营后，进入开发阶段。

已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定可使用状态之日转为无形资产。

16、长期资产减值

本公司对长期资产是否存在可能发生资产减值的迹象，按以下方法确定：

本公司于资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象，存在减值迹象的，本公司将估计其可收回金额，进行减值测试。对因企业合并所形成的商誉、使用寿命不确定的无形资产和尚未达到可使用状态的无形资产无论是否存在减值迹象，每年都进行减值测试。

可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。本公司以单项资产为基础估计其可收回金额；难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。资产组的认定，以资产组产生的主要现金流入是否独立于其他资产或者资产组的现金流入为依据。

当资产或资产组的可收回金额低于其账面价值时，本公司将其账面价值减记至可收回金额，减记的金额计入当期损益，同时计提相应的资产减值准备。

就商誉的减值测试而言，对于因企业合并形成的商誉的账面价值，自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，将其分摊至相关的资产组组合。相关的资产组或资产组组合，是能够从企业合并的协同效应中受益的资产组或者资产组组合，且不大于本公司确定的报告分部。

减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，首先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，确认相应的减值损失。然后对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较其账面价值与可收回金额，如可收回金额低于账面价值的，确认商誉的减值损失。

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

17、长期待摊费用

本公司发生的长期待摊费用按实际成本计价，并按预计受益期限平均摊销。对不能使以后会计期间受益的长期待摊费用项目，其摊余价值全部计入当期损益。

18、职工薪酬

职工薪酬，是指本公司为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利。

（1）短期薪酬

短期薪酬，是指本公司在职工提供相关服务的年度报告期间结束后十二个月内需要全部予以支付的职工薪酬，离职后福利和辞退福利除外。本公司在职工为本公司提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

（2）辞退福利

辞退福利，是指本公司在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，或者为鼓励职工自愿接受裁减而给予职工的补偿，在发生当期计入当期损益。本公司在不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时，或确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时（两者孰早），确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益。

（3）离职后福利

离职后福利，是指本公司为获得职工提供的服务而在职工退休或与企业解除劳动关系后，提供的各种形式的报酬和福利，短期薪酬和辞退福利除外。离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。

离职后福利设定提存计划主要为参加由各地劳动及社会保障机构组织实施的社会基本养老保险、失业保险等；在职工为本公司提供服务的会计期间，将根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

本公司按照国家规定的标准定期缴付上述款项后，不再有其他的支付义务。

19、预计负债

如果与或有事项相关的义务同时符合以下条件，本公司将其确认为预计负债：

- （1）该义务是本公司承担的现时义务；
- （2）该义务的履行很可能导致经济利益流出本公司；
- （3）该义务的金额能够可靠地计量。

预计负债按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数进行初始计量，并综合考虑与或有事项有关的风险、不确定性和货币时间价值等因素。货币时间价值影响重大的，通过对相关未来现金流出进行折现后确定最佳估计数。本公司于资产负债表日对预计负债的账面价值进行复核，并对账面价值进行调整以反映当前最佳估计数。

如果清偿已确认预计负债所需支出全部或部分预期由第三方或其他方补偿，则补偿金额只能在基本确定能收到时，作为资产单独确认。确认的补偿金额不超过所确认负债的账面价值。

20、政府补助

政府补助在满足政府补助所附条件并能够收到时确认。

政府补助是指本公司从政府无偿取得货币性资产和非货币性资产，不包括政府作为所有者投入的资本。政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。对于货币性资产的政府补助，按照收到或应收的金额计量。对于非货币性资产的政府补助，按照公允价值计量；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额 1 元计量。

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用期限内平均分配，计入当期损益。与收益相关的政府补助，如果用于补偿已发生的相关费用或损失，则计入当期损益；如果用于补偿以后期间的相关费用或损失，则计入递延收益，于费用确认期间计入当期损益。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

已确认的政府补助需要返还时，存在相关递延收益余额的，冲减相关递延收益账面余额，超出部分计入当期损益；不存在相关递延收益的，直接计入当期损益。

21、递延所得税资产及递延所得税负债

所得税包括当期所得税和递延所得税。除由于企业合并产生的调整商誉，或与直接计入所有者权益的交易或者事项相关的递延所得税计入所有者权益外，均作为所得税费用计入当期损益。

本公司根据资产、负债于资产负债表日的账面价值与计税基础之间的暂时性差异，采用资产负债表债务法确认递延所得税。

各项应纳税暂时性差异均确认相关的递延所得税负债，除非该应纳税暂时性

差异是在以下交易中产生的：

（1）商誉的初始确认，或者具有以下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

（2）对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，该暂时性差异转回的时间能够控制并且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

对于可抵扣暂时性差异、能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，本公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认由此产生的递延所得税资产，除非该可抵扣暂时性差异是在以下交易中产生的：

（1）该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

（2）对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，同时满足下列条件的，确认相应的递延所得税资产：暂时性差异在可预见的未来很可能转回，且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额。

于资产负债表日，本公司对递延所得税资产和递延所得税负债，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量，并反映资产负债表日预期收回资产或清偿负债方式的所得税影响。

于资产负债表日，本公司对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，减记的金额予以转回。

22、重大会计判断和估计

本公司在运用会计政策过程中，由于经营活动内在的不确定性，本公司需要对无法准确计量的报表项目的账面价值进行判断、估计和假设。这些判断、估计和假设是基于本公司管理层过去的历史经验，并在考虑其他相关因素的基础上做出的。这些判断、估计和假设会影响收入、费用、资产和负债的报告金额以及资产负债表日或有负债的披露。然而，这些估计的不确定性所导致的结果可能造成对未来受影响的资产或负债的账面金额进行重大调整。

本公司对前述判断、估计和假设在持续经营的基础上进行持续的评价，会计估计的变更仅影响变更当期的，其影响数在变更当期予以确认；既影响变更当期又影响未来期间的，其影响数在变更当期和未来期间予以确认。

于资产负债表日，很可能导致下一会计年度资产和负债的账面价值出现重大调整风险的重要会计估计和关键假设列示如下：

（1）开发支出

确定资本化的金额时，管理层必须做出有关资产的预期未来现金的产生、应采用的折现率以及预计受益期间的假设。

（2）坏账准备计提

本公司根据应收款项的会计政策，采用备抵法核算坏账损失。应收账款减值是基于评估应收账款的可收回性。鉴定应收账款减值要求管理层的判断和估计。实际的结果与原先估计的差异将在估计被改变的期间影响应收账款的账面价值及应收账款坏账准备的计提或转回。

（2）折旧和摊销

本公司对投资性房地产、固定资产和无形资产在考虑其残值后，在使用寿命内按直线法计提折旧和摊销。本公司定期复核使用寿命，以决定将计入每个报告期的折旧和摊销费用数额。使用寿命是本公司根据对同类资产的以往经验并结合预期的技术更新而确定的。如果以前的估计发生重大变化，则会在未来期间对折旧和摊销费用进行调整。

（4）所得税

本公司在正常的经营活动中，有部分交易其最终的税务处理和计算存在一定的不确定性。部分项目是否能够在税前列支需要税收主管机关的审批。如果这些税务事项的最终认定结果同最初估计的金额存在差异，则该差异将对其最终认定期间的当期所得税和递延所得税产生影响。

（二）主要会计政策、会计估计变更情况

1、会计政策变更

报告期内，本公司无会计政策变更。

2、会计估计变更

报告期内，本公司无会计估计变更。

六、报告期的主要会计数据和财务指标分析

（一）主要财务状况

1、资产构成情况

报告期内，公司资产构成情况如下表：

单位：元

资产	2015年4月30日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	36,075,570.87	61.65%	37,194,926.00	61.63%	38,328,119.29	56.47%
应收帐款	209,119.90	0.36%	154,097.37	0.26%	169,391.22	0.25%
预付帐款	86,719.45	0.15%	55,235.48	0.09%	67,372.61	0.10%
其他应收款	555,626.97	0.95%	1,692,504.42	2.80%	5,626,528.04	8.29%
其他流动资产	16,129.31	0.03%	57,731.88	0.10%	-	0.00%
流动资产合计	36,943,166.50	63.13%	39,154,495.15	64.87%	44,191,411.16	65.11%
固定资产	7,366,027.70	12.59%	8,201,059.74	13.59%	10,155,957.57	14.96%
无形资产	3,067,354.87	5.24%	4,179,289.39	6.92%	7,515,092.95	11.07%
开发支出	2,954,790.39	5.05%	1,351,431.52	2.24%	89,992.69	0.13%
长期待摊费用	200,774.79	0.34%	401,549.67	0.67%	1,003,874.31	1.48%
递延所得税资产	7,987,018.47	13.65%	7,066,219.51	11.71%	4,919,619.42	7.25%
非流动资产合计	21,575,966.22	36.87%	21,199,549.83	35.13%	23,684,536.94	34.89%
资产总计	58,519,132.72	100.00%	60,354,044.98	100.00%	67,875,948.10	100.00%

报告期各期末，公司总资产分别为 6,787.59 万元、6,035.40 万元、5,851.91 万元，资产总额逐年下降，减少 11.08%和 3.04%，主要系公司经过多年发展，已经进入稳定发展期，总资产随长期资产的折旧、摊销逐年减少。

其中，公司流动资产由 2013 年末的 4,419.14 万元减少至 2014 年末的 3,915.45 万元，减少幅度为 11.40%，略高于同期总资产减少幅度 11.08%，使公司流动资产占比由 2013 年末的 65.11%下降到 2014 年末的 64.87%。2015 年 4 月 30 日，流动资产占总资产的比重下降至 63.13%。

公司非流动资产由 2013 年的 2,368.45 万元减少至 2014 年末的 2,119.95 万元，减少幅度为 10.49%，低于同期总资产减少幅度 11.08%，使公司非流动资产占比由 2013 年末的 34.89%上升到 2014 年末的 35.13%。2015 年 4 月 30 日，非流动资产占总资产的比重上升至 36.87%。

综上，公司总资产在报告期内逐年下降，与公司业务发展情况相适应。其中流动资产占比较为稳定，报告期各期末流动资产占比均高于 63%，反应出公司资产流动性较好。

2、负债构成情况

报告期内，公司负债结构如下表：

单位：元

负债	2015 年 4 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
应付帐款	145,362.62	4.42%	147,555.69	7.03%	290,157.44	10.91%
预收帐款	1,188,933.49	36.17%	1,273,681.43	60.70%	1,663,220.51	62.54%
应付职工薪酬	203,399.30	6.19%	166,728.71	7.95%	362,344.51	13.63%
应交税费	15,664.28	0.48%	16,747.06	0.80%	76,446.63	2.87%
其他应付款	1,733,917.37	52.75%	493,667.96	23.53%	267,128.87	10.05%
流动负债合计	3,287,277.06	100.00%	2,098,380.85	100.00%	2,659,297.96	100.00%
非流动负债合计	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
负债合计	3,287,277.06	100.00%	2,098,380.85	100.00%	2,659,297.96	100.00%

报告期各期末，公司负债由经营负债构成，主要包括应付账款、预收账款及其他应付款。公司流动负债由 2013 年末的 265.93 万元下降至 2014 年末的 209.84 万元，减少幅度为 21.09%；2015 年 4 月末，公司流动负债较 2014 年末增长 56.66% 至 328.73，主要系公司处置车辆预收订金所致。

3、现金流量情况

报告期内，公司现金流量情况如下表：

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
经营活动现金流入小计	2,736,073.18	18,297,039.85	24,425,843.98
经营活动现金流出小计	3,164,463.44	16,799,975.31	23,094,307.62
经营活动产生的现金流量净额	-428,390.26	1,497,064.54	1,331,536.36
投资活动现金流入小计	930,000.00	130,000.00	1,011,000.00
投资活动现金流出小计	1,620,964.87	2,760,257.83	3,596,651.15
投资活动产生的现金流量净额	-690,964.87	-2,630,257.83	-2,585,651.15
筹资活动现金流入小计	-	-	-
筹资活动现金流出小计	-	-	2,998,202.00
筹资活动产生的现金流量净额	-	-	-2,998,202.00
现金及现金等价物净增加额	-1,119,355.13	-1,133,193.29	-4,252,316.79

报告期内，公司经营活动现金流量净额分别为 133.15 万元、149.70 万元、-42.84 万元，2015 年 1-4 月公司经营现金流量为净流出主要系当期经营性应收项目增加，公司销售商品、提供劳务收到的现金减少所致，2013 年度、2014 年度公司经营现金流量均为净流入，公司经营现金流量情况良好。

报告期内，净利润与经营活动现金流量情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
净利润	-3,023,808.47	-6,960,986.01	-14,251,013.45
加：资产减值准备	1,580,036.09	593,951.66	1,014,438.91
固定资产折旧	845,888.04	2,867,199.18	2,838,375.47
无形资产摊销	1,111,934.52	3,335,803.56	3,335,803.56
长期待摊费用摊销	200,774.88	602,324.64	501,894.13
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“-”号填列）	-	364,523.66	375,619.41
固定资产报废损失（收益以“-”号填列）	-	-	-
公允价值变动损失（收益以“-”号填列）	-	-	-
财务费用（收益以“-”号填列）	-	-	-
投资损失（收益以“-”号填列）	-	-	-
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-920,798.96	-2,146,600.09	-4,356,998.10
递延所得税负债增加（减少以“-”号填列）	-	-	-
存货的减少（增加以“-”号填列）	-	-	-
经营性应收项目的减少（增加以“-”号填列）	-529,665.14	3,367,502.94	639,078.22
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	307,248.78	-526,655.00	113,970.73
其他	-	-	11,120,367.48
经营活动产生的现金流量净额	-428,390.26	1,497,064.54	1,331,536.36

报告期内，公司经营现金流量与净利润差异较大，2013 年度亏损 1,425.10 万元，当年度经营现金流量净额为 133.15 万元，主要系公司开发的相关游戏在 2013 年度未能实现正式运营，其开发过程中予以资本化的研发费用 1,112.04 万元于 2013 年结转至“管理费用/研发费用”导致当年亏损较大；另外，公司资产减值准备、固定资产折旧、无形资产摊销、长期待摊费用等非付现的成本费用为 769.05 万元，金额较大。2014 年度亏损 696.10 万元，当年度经营现金流量净额为 149.70 万元，主要系公司成本费用中减值准备、固定资产折旧、无形资产摊销、长期待摊费用等非付现成本为 739.93 万元，金额较大；另外，公司 2014 年度经营性应收项目减少 336.75 万元，金额变化较大，主要系公司收到主

管税务局返还的以前年度营业税税目申报有误而多缴的税款所致。2015 年 1-4 月亏损 302.38 万元，当期经营现金流量净额为-42.84 万元，主要系公司成本费用中减值准备、固定资产折旧、无形资产摊销、长期待摊费用等非付现成本为 373.86 万元，金额较大，从而导致当年经营现金流量与净利润差异较大。当期经营现金流量为净流出主要系当年经营性应收项目增加所致。

报告期内，公司投资活动产生的现金流量净额分别为-258.57 万元、-263.03 万元、-69.10 万元，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月公司投资活动现金流出主要是公司开发支出及购买固定资产所支付的现金。

报告期内，公司筹资活动现金流量净值在 2013 年度为-299.82 万元，主要是公司减资支付的现金所致。2014 年度、2015 年 1-4 月公司无筹资活动。

（二）主要财务指标分析

报告期内，公司主要财务指标如下表所示：

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
总资产（万元）	5,851.91	6,035.40	6,787.59
股东权益合计（万元）	5,523.19	5,825.57	6,521.67
归属于申请挂牌公司股东权益合计（万元）	5,523.19	5,825.57	6,521.67
每股净资产（元/股）	1.22	1.29	1.44
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	1.22	1.29	1.44
资产负债率	5.62%	3.48%	3.92%
流动比率	11.24	18.66	16.62
速动比率	11.24	18.66	16.62
项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
营业收入（万元）	169.44	765.19	1,819.19
净利润（万元）	-302.38	-696.10	-1,425.10
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	-302.38	-696.10	-1,425.10
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-303.14	-739.35	-1,441.77
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）	-303.14	-739.35	-1,441.77
综合毛利率	-24.03%	4.80%	46.16%
净资产收益率	-5.33%	-11.28%	-19.76%
扣除非经常性损益后的净资产收益率	-5.34%	-11.98%	-20.00%
基本每股收益（元/股）	-0.07	-0.15	-0.30

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
扣除非经常性损益后基本每股收益（元/股）	-0.07	-0.16	-0.30
稀释每股收益（元/股）	-0.07	-0.15	-0.30
扣除非经常性损益后稀释每股收益（元/股）	-0.07	-0.16	-0.30
应收账款周转率（次）	9.33	47.31	107.40
存货周转率（次）	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-42.84	149.71	133.15
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-0.01	0.03	0.03

注：

综合毛利率=（营业收入-营业成本）/营业收入；

净资产收益率、基本每股收益、稀释每股收益根据《公开发行证券的公司信息披露编报规则第9号—净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010年修订）计算；

应收款项周转率=主营业务收入÷应收账款平均余额，应收账款平均余额=(应收账款年初数+应收账款年末数)÷2（2013年末以期末数计算）；

存货周转率=主营业务成本÷存货平均余额，存货平均余额=(存货年初数+存货年末数)÷2；公司为互联网企业，不需生产相关材料投入，公司无相应存货。

资产负债率=负债总额/资产总额；

流动比率=流动资产/流动负债；

速动比率=速动资产/流动负债=(流动资产-存货)/流动负债。

1、盈利能力分析

财务指标	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
营业收入（万元）	169.44	765.19	1,819.19
净利润（万元）	-302.38	-696.10	-1,425.10
综合毛利率	-24.03%	4.80%	46.16%
主营业务毛利率	-24.03%	4.80%	46.16%
销售净利率	-178.45%	-90.97%	-78.34%
净资产收益率	-5.33%	-11.28%	-19.76%
基本每股收益（元/股）	-0.07	-0.15	-0.30

注：主营业务毛利率=（主营业务收入-主营业务成本）/主营业务收入；

销售净利率=净利润/销售收入；

报告期内，随着 PC 端网络游戏行业的逐年萎缩，公司营业收入受此影响逐年下滑，公司营业收入分别为 1,819.19 万元、765.19 万元、169.44 万元，2014 年度公司营业收入较 2013 年度下降 57.94%。报告期内，公司净利润分别为-1,425.10 万元、-696.10 万元、-302.38 万元，主要系营业收入降低，但相关固定成本及费

用相对稳定，导致公司持续亏损；公司 2013 年度亏损 1,425.10 万元，主要系公司相关开发项目在 2013 年未能形成无形资产，开发支出于当年全部费用化，导致 2013 年度亏损较为严重。

报告期内，公司综合毛利率、主营业务毛利率逐年降低，主要系公司 VS 竞技游戏平台运营收入及网页游戏联合运营收入下降所致（具体原因详见本节“六、报告期内主要会计数据和财务指标分析”之“（三）、营业收入的主要构成及分析”之“5、毛利情况分析”）。

公司 2013 年度净资产收益率和每股收益分别为-19.76%和-0.30 元/股，2014 年度净资产收益率和每股收益分别为-11.28%和-0.15 元/股，2015 年 1-4 月净资产收益率和每股收益分别为-5.33%和-0.07 元/股。公司 2014 年净资产收益率和每股收益比 2013 年均有所上升，主要系 2014 年亏损较 2013 年减少。

2、偿债能力分析

财务指标	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动比率	11.24	18.66	16.62
速动比率	11.24	18.66	16.62
资产负债率	5.62%	3.48%	3.92%

报告期内，公司的流动比率及速动比率分别为 16.62、18.66 和 11.24，公司近两年一期的流动比率及速动比率均保持在 11 以上，说明公司资产流动性较强，具有良好的短期偿债能力。

报告期内，公司资产负债率分别为 3.92%、3.48%、5.62%，资产负债率均保持在较低水平，偿债能力较强。

3、营运能力分析

财务指标	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
应收款项周转率	9.33	47.31	107.40
存货周转率	-	-	-
总资产周转率	0.03	0.12	0.27

注：总资产周转率=主营业务收入÷总资产平均余额，总资产平均余额=(总资产年初数+总负债年末数)÷2（2013 年末以期末数计算）；

报告期内，公司应收账款周转率分别为 107.40、47.31、9.33，公司总资产周转率分别为 0.27、0.12、0.03。公司应收账款周转率及总资产周转率逐年下降，主要系公司营业收入下降所致，公司应收账款余额较小，回款能力较好。

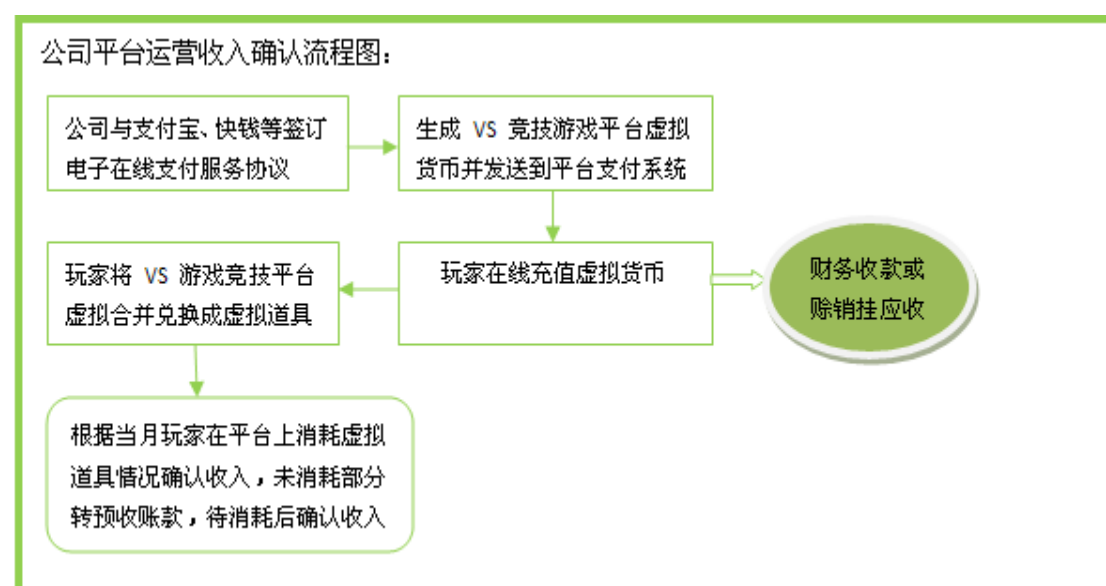
（三）营业收入的主要构成及分析

1、营业收入的具体确认方法

公司目前的收入主要包括：VS 游戏竞技平台运营收入、页游运营收入、广告收入及九鼎交易系统服务收入。收入确认的具体方法如下：

（1）VS 游戏竞技平台运营收入确认原则，方式和流程

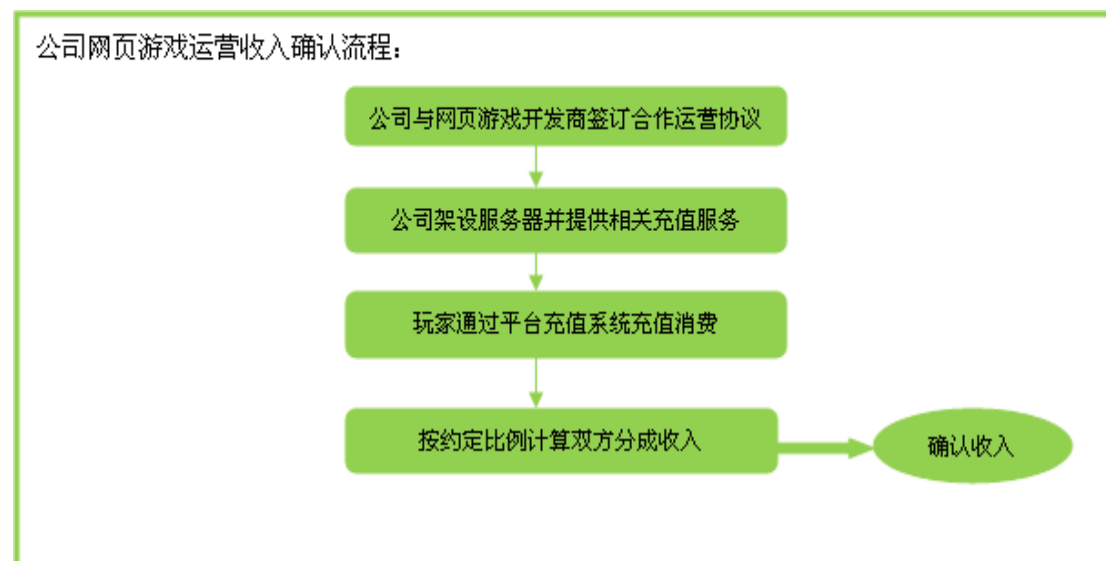
公司是通过游戏玩家在 VS 竞技游戏平台中充值购买虚拟游戏道具或为某些特殊游戏功能模块支付费用的方式取得游戏平台运营收入。游戏玩家可以从公司平台上的各种支付充值工具处进行平台虚拟货币充值，也可以从公司的官方运营网站上通过银行借记卡、信用卡、手机支付以及银行转账等方式进行虚拟货币充值。游戏玩家可以使用上述虚拟货币进入公司的 VS 竞技游戏平台进行消费（如购买游戏虚拟装备及其他特殊游戏功能体验等）。公司在 VS 竞技游戏道具收费模式下，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具时才需要支付费用公司在收到充值认购款时确认为预收账款，当玩家购买的道具功能消耗殆尽后或使用到期时确认为收入，其收入确认流程如下：



（2）页游运营收入确认原则，方式和流程

公司与众多网页游戏开发商签订合作运营游戏协议，玩家通过 VS 游戏竞技平台的宣传了解公司游戏产品，直接通过平台提供的游戏链接点击注册，注册后进入游戏。游戏用户通过平台充值系统充值到账户中兑换成虚拟货币，在游戏中购买道具等虚拟物品。虽然游戏玩家充值的是网页游戏开发商发行的虚拟货币及道具，并通过平台的链接进入到游戏，但是支撑游戏平台的服务器由公司提供，

游戏的维护、客户服务等仍由公司负责。公司将在合作运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给网页游戏开发商，在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入。其收入确认流程如下：



（3）九鼎交易系统服务收入

公司向买卖双方提供交易平台，于买卖双方由平台实现交易时按照约定比例收取佣金。收到对应款项后确认服务收入。

（4）网络广告服务收入

来源于客户端的广告收入：依据与广告存户或者广告代理公司签订的广告合同约定的广告投放金额及广告发布进度确认收入。

网页广告收入：依据与对方签订的合同中约定的结算方式，每月按经双方确定的结算金额确认收入。

（5）720 浏览器收入

公司与上海二三四五网络科技股份有限公司签订《网址站推广协议》，根据用户通过 720 浏览器进入并点击“二三四五主页”（<http://www.2345.com>）的情况计算点击量，每月根据点击量的结果计算并确认收入。

2、营业收入的主要构成

报告期内，公司营业收入为主营业务收入，无其他业务收入，其中，主营业务为 VS 竞技游戏平台及九鼎电商平台运营收入、页游联合运营收入、720 浏览器运营收入和广告收入。主要情况如下表：

单位：元

项目	2015 年 1-4 月		2014 年度		2013 年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
主营业务	1,694,443.65	100.00%	7,651,886.12	100.00%	18,191,908.39	100.00%
其他业务	-	-	-	-	-	-
合计	1,694,443.65	100.00%	7,651,886.12	100.00%	18,191,908.39	100.00%

从上表可以看出，公司主营业务收入占营业收入比重均为 100%，公司主营业务突出。

3、主营业务收入按运营模式构成情况

报告期内，公司主营业务收入按运营模式分为自主运营、联合运营及广告服务，各期主要情况如下表：

单位：元

营业模式	2015 年 1-4 月		2014 年度		2013 年度	
	收入	比例	收入	比例	收入	比例
自主运营	871,401.95	51.43%	3,591,692.80	46.94%	9,228,395.35	50.73%
联合运营	823,041.70	48.57%	3,927,551.81	51.33%	6,220,871.55	34.20%
广告服务	-	0.00%	132,641.51	1.73%	2,742,641.49	15.08%
合 计	1,694,443.65	100.00%	7,651,886.12	100.00%	18,191,908.39	100.00%

公司主要收入来源为自主运营和联合运营的收入，在 2013 年、2014 年、2015 年 1-4 月分别占主营业务收入总额的 84.92%、98.27%、100.00%，占比逐年上升。

4、主营业务收入按业务类型构成情况

报告期内，公司主营业务收入按业务类型分类如下：

单位：元

业务类型	2015 年 1-4 月		2014 年度		2013 年度	
	收入	比例	收入	比例	收入	比例
VS 竞技游戏平台	728,393.57	42.99%	3,492,762.83	45.65%	9,158,105.91	50.34%
网页游戏	823,041.70	48.57%	3,927,551.81	51.33%	6,220,871.55	34.20%
电商服务	122,754.43	7.24%	-	-	-	-
广告服务	-	0.00%	132,641.51	1.73%	2,742,641.49	15.08%
720 浏览器	20,253.95	1.20%	98,929.97	1.29%	70,289.44	0.39%
合计	1,694,443.65	100.00%	7,651,886.12	100.00%	18,191,908.39	100.00%

报告期内，公司主营业务中以网络游戏平台运营收入为主，电商运营平台收入及 720 浏览器收入为辅，其中网络游戏平台运营收入包括 VS 竞技游戏平台游

戏收入、网页游戏收入及广告服务收入，其收入额合计占主营业务收入比例分别为 99.61%、98.71%、91.56%。公司自设立以来，一直从事网络游戏平台的研发及运营，公司开发的《VS 三国》一度吸引众多游戏玩家，公司网络游戏平台注册用户总数超过 1.0 亿，活跃用户超过 3000 万。随着公司技术的不断成熟及市场占有率的提升，该业务亦成为目前公司的最主要业务。

同时，公司在网络游戏行业收入出现下滑时，主动进行新业务的拓展，公司自 2013 年末进行九鼎交易平台的研发，并于 2015 年 3 月上线运营，2015 年 1-4 月取得电商服务收入 12.28 万元。由于九鼎交易平台处于初期试运营阶段，目前收入规模较小，未来公司将进一步导入 VS 竞技游戏平台的注册用户，截至目前，公司九鼎交易平台已有注册用户 146.38 万。

720 浏览器是公司自主研发的浏览器软件，主要取得主页提供商“二三四五”的主页点击分成，报告期内公司通过 720 浏览器取得的收入占主营业务收入的比例分别为 0.39%、1.29%、1.20%，未来公司将通过后期会考虑通过搜索、导航、购物和游戏等实现流量变现。720 浏览器目前开发了 PC 端、Android 版和 IOS 版手机端浏览器，最初为提升游戏用户对网页游戏的体验效果，提高游戏的运行效率及流畅度所研发，现已逐步扩展其他诸如屏蔽广告、智能追剧、抢票、定时器等诸多新的功能，截至目前，公司 720 浏览器下载安装量已达到 1,239.63 万次。

2014 年度公司营业收入为 765.19 万元较 2013 年度营业收入额 1,819.19 万元减少 57.94%，主要系公司 VS 竞技游戏平台的网络游戏收入及联合运营的网页游戏收入下降所致，受移动游戏快速增长影响，网络游戏增速放缓，竞技游戏平台竞争加剧，如 11 平台、QQ 对战平台的崛起，公司传统优势不再明显，导致公司主要收入来源下滑。2013 年末起，公司开拓电商业务，自行开发了九鼎交易系统，目前主要进行化妆品细分产品的电商平台，依托于公司原有庞大的客户资源，九鼎电商平台上线运营后发展情况良好。

5、毛利情况分析

报告期内，公司毛利按业务类型分类情况如下：

2015 年 1-4 月				
项目	收入	成本	毛利	毛利率
VS 竞技游戏平台	728,393.57	1,421,375.35	-692,981.78	-95.14%
网页游戏	823,041.70	610,069.44	212,972.26	25.88%

电商服务	122,754.43	60,254.87	62,499.56	50.91%
广告服务	-	-	-	-
720 浏览器	20,253.95	9,941.79	10,312.16	50.91%
合计	1,694,443.65	2,101,641.45	-407,197.80	-24.03%
2014 年度				
项目	收入	成本	毛利	毛利率
VS 竞技游戏平台	3,492,762.83	4,570,893.25	-1,078,130.42	-30.87%
网页游戏	3,927,551.81	2,622,491.78	1,305,060.03	33.23%
电商服务	-	-	-	-
广告服务	132,641.51	52,383.41	80,258.10	60.51%
720 浏览器	98,929.97	39,069.89	59,860.08	60.51%
合计	7,651,886.12	7,284,838.33	367,047.79	4.80%
2013 年度				
项目	收入	成本	毛利	毛利率
VS 竞技游戏平台	9,158,105.91	5,264,007.03	3,894,098.88	42.52%
网页游戏	6,220,871.55	3,893,874.83	2,326,996.72	37.41%
电商服务	-	-	-	-
广告服务	2,742,641.49	620,663.61	2,121,977.88	77.37%
720 浏览器	70,289.44	15,906.60	54,382.84	77.37%
合计	18,191,908.39	9,794,452.07	8,397,456.32	46.16%

报告期内,公司营业收入根据业务类型划分为 VS 竞技游戏平台、网页游戏、电商服务、广告服务、720 浏览器等,营业成本主要包括服务器折旧、服务器租赁、联合运营分成款、VS 三国无形资产摊销等,其中,服务器折旧及托管租赁成本,按照各类收入的比例进行分摊,联合运营分成款则属于网页游戏的运营成本,VS 三国无形资产摊销属于 VS 竞技游戏平台的固定成本。营业收入的逐年下滑,而营业成本中固定成本包括服务器折旧及无形资产摊销占比较高,从而导致综合毛利率从 46.16%下降至-24.03%。

其中,报告期内,VS 竞技游戏平台毛利率分别为 42.52%、-30.87%、-95.14%,逐年下降,主要系 VS 竞技游戏平台每年固定成本为 VS 三国无形资产摊销额 3,191,514.84 元,报告期内,其占 VS 竞技游戏平台收入的比例分别为 34.85%、91.38%、146.05%;同时,VS 竞技游戏平台收入占营业收入的比例分别为 50.34%、45.46%、42.99%,所分摊的服务器成本基本保持稳定;但 2013 年度 VS 竞技游戏平台收入较 2014 年度下降 61.86%,而成本下降 13.17%,从而导致毛利率大

幅下降。2015 年 1-4 月，随着 VS 竞技游戏平台收入的继续下降，导致毛利率大幅下降至-95.14%。但鉴于 VS 竞技游戏平台相关固定成本于 2015 年摊销完毕，若无其他新增固定成本，后续 VS 竞技游戏平台毛利率将有所上升。

报告期内，网页游戏毛利率分别为 37.41%、33.23%、25.88%，根据公司与网页游戏提供商签订的联合运营协议，公司一般需支付 30%-50%的分成费用并承担相应充值渠道的手续费，报告期内，公司网页游戏分成成本占网页游戏收入的比例分别为 39.96%、27.28%、25.04%，另外，网页游戏收入占营业收入的比例分别为 34.20%、51.33%、48.57%，网页游戏收入比例的上升导致其分配的服务器成本有所上升，服务器成本占收入的比例分别为 22.63%、39.49%、49.09%，导致毛利率水平有所下降。

报告期内，其他类别收入金额及占比较小，分配的营业成本为按照收入比例分摊的服务器成本金额较少，毛利率均维持在较高水平。

（四）利润总额的构成及变动情况

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	变化率	金额
营业收入	1,694,443.65	7,651,886.12	-57.94%	18,191,908.39
营业成本	2,101,641.45	7,284,838.33	-25.62%	9,794,452.07
营业利润	-3,954,763.43	-9,684,265.44	48.10%	-18,658,802.47
利润总额	-3,944,607.43	-9,107,586.10	50.60%	-18,436,567.88
净利润	-3,023,808.47	-6,960,986.01	51.15%	-14,251,013.45
非经常性损益	7,617.00	432,509.50	159.49%	166,675.94
扣除非经常性损益的净利润	-3,031,425.47	-7,393,495.51	-48.72%	-14,417,689.39
营业利润/利润总额	100.26%	106.33%	5.07%	101.21%
净利润/利润总额	76.66%	76.43%	-1.12%	77.30%
扣除非经常性损益的净利润/净利润	100.25%	106.21%	4.99%	101.17%

报告期内，公司的利润总额主要来源于营业利润，2014 年度净利润为-696.10 万元，较 2013 年度净利润-1,425.10 万元减少亏损 51.15%，主要系 2013 年度，公司开发相关游戏未成功上线运行，导致当年结转原开发支出 1,112.04 万元计入研发费用所致。

（五）主要费用及变动情况

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率	金额
销售费用	564,103.50	2,800,173.96	-31.40%	4,082,048.04
管理费用	1,534,212.06	7,426,656.48	-67.22%	22,655,924.76
其中：研发费用	219,939.44	3,074,566.77	-82.16%	17,233,908.42
财务费用	-131,764.42	-944,694.43	-11.77%	-1,070,660.56
营业收入	1,694,443.65	7,651,886.12	-57.94%	18,191,908.39
销售费用占营业收入比重	33.29%	36.59%		22.44%
管理费用占营业收入比重	90.54%	97.06%		124.54%
研发费用占营业收入比重	12.98%	40.18%		94.73%
财务费用占营业收入比重	-7.78%	-12.35%		-5.89%

报告期内，公司销售费用分别为 408.20 万元、280.02 万元、56.41 万元，主要为工资、房租及装修费用摊销，2014 年度销售费用较 2013 年度下降 31.40%，主要系业务规模下降，相应人员费用降低所致。

报告期内，公司管理费用其金额分别为 2,265.59 万元、742.26 万元、153.42 万元，主要为研发费用、折旧及工资等，公司管理费用占营业收入的比重较高，其比例分别为 124.54%、97.06%、90.54%，其中，研发费用占营业收入的比重分别为 94.73%、40.18%、12.98%。2014 年度管理费用较 2013 年度下降 67.22%，主要系公司开发相关游戏未成功上线运行，导致 2013 年度结转原开发支出 1,112.04 万元计入研发费用导致管理费用金额较高。2014 年至 2015 年 4 月，随着公司九鼎交易系统及 720 浏览器进入开发阶段，相关成本资本化计入开发支出，研发费用占比有所下降，主要为 VS 竞技游戏平台及相关运营游戏的维护费用。

报告期内，公司财务费用分别为-107.07 万元、-94.47 万元、-13.18 万元，主要为利息收入。

报告期内，公司期间费用明细情况如下：

1、销售费用

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率	金额
工资	245,729.54	1,619,438.66	-12.78%	1,856,700.02
业务宣传费	113,716.00	15,517.62	100.00%	-
差旅费	79,910.00	93,195.00	-85.75%	654,159.90
福利费	35,965.50	87,849.90	-43.85%	156,448.26
装修费摊销	22,552.38	217,577.01	21.01%	179,799.56
房租	20,973.00	360,434.14	-1.39%	365,497.72
通讯费	10,529.01	80,795.82	-62.05%	212,879.29
其他	34,728.07	325,365.81	-50.44%	656,563.29
合计	564,103.50	2,800,173.96	-31.40%	4,082,048.04

2、管理费用

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率	金额
研发费	219,939.44	3,074,566.77	-82.16%	17,233,908.42
折旧费	373,338.26	1,109,461.03	31.06%	846,539.82
福利费	230,021.60	336,549.12	-36.91%	533,425.56
薪资	203,153.72	1,078,775.18	-38.31%	1,748,820.37
汽车费	135,538.89	190,655.89	-53.02%	405,815.23
房租	75,448.40	401,060.40	32.30%	303,152.20
装修费	61,204.50	263,500.43	66.70%	158,069.07
无形资产摊销	43,919.28	131,757.84	0.00%	131,757.84
差旅费	39,659.00	123,266.48	17.06%	105,305.89
办公费	34,076.65	90,561.69	-27.31%	124,590.72
其他	117,912.32	626,501.65	-41.15%	1,064,539.64
合计	1,534,212.06	7,426,656.48	-67.22%	22,655,924.76

3、财务费用

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率	金额
利息支出	-	-	-	-
减：利息收入	132,534.92	950,111.90	-11.99%	1,079,585.15
手续费及其他	770.50	5,417.47	-39.30%	8,924.59
合计	-131,764.42	-944,694.43	-11.77%	-1,070,660.56

（六）重大投资收益情况

报告期内，公司无重大投资收益。

（七）非经常性损益情况

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
非流动性资产处置损益	-	-364,523.66	-375,619.41
计入当期损益的政府补助（与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外）	-	940,000.00	600,000.00
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	10,156.00	1,203.00	-2,146.00
非经常性损益总额	10,156.00	576,679.34	222,234.59
减：非经常性损益的所得税影响数	2,539.00	144,169.84	55,558.65
合计	7,617.00	432,509.50	166,675.94

报告期内，公司政府补助明细如下表：

单位：元

2014 年度	
项目	金额
重大服务业企业扩大经扶持金	100,000.00
高性能网络远程竞技服务平台扶持配套资金	840,000.00
合计	940,000.00
2013 年度	
项目	金额
时尚创意示范工程	600,000.00
合计	600,000.00

（八）公司主要税项及相关税收优惠政策情况

1、公司主要税种及税率

公司主要税种及税率如下表所示：

税种	计税依据	2015 年 1-4 月税率	2014 年度税率	2013 年度税率
增值税	电信业增值、电信服务收入、广告收入	6%	6%	6%
营业税	电信业增值、服务收入	-	3%	3%
城市维护建设税	应纳流转税额	7%	7%	7%
教育费附加	应纳流转税额	3%	3%	3%

地方教育费附加	应纳流转税额	2%	2%	2%
文化建设事业费	广告业服务收入	3%	3%	3%
企业所得税	应纳税所得额	25%	25%	15%

注：本公司从事电信增值、服务业务的收入，原先按 3% 税率计缴营业税。根据《财政部、关于电信业营业税改征增值税的通知》规定，公司从事电信业务的收入，自 2014 年 6 月 1 日起改为征收增值税，税率为 6%。

2、公司税收优惠政策情况

2010 年 9 月 26 日，公司高新技术企业资格复审合格，取得广东省科学技术厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务局联合颁发的《高新技术企业证书》，证书编号：GR2010444000109，企业所得税税率自 2010 年起（包括 2013 年度）3 年享受 15% 的优惠政策。

（九）报告期主要资产情况

1、货币资金

报告期内，货币资金明细表如下：

单位：元

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
现金	16,228.63	20,669.87	25,766.47
银行存款	36,059,342.24	37,174,256.13	38,302,352.82
其他货币资金	-	-	-
合计	36,075,570.87	37,194,926.00	38,328,119.29

2、应收账款

公司应收账款主要由游戏玩家通过支付宝、快钱等渠道进行充值后，相关结算渠道尚未向公司进行付款的部分以及部分广告服务应收款项构成。

（1）应收账款按种类披露

单位：元

种 类	2015 年 4 月 30 日				
	金 额	比 例	坏账准备	比 例	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款					
其中：账龄组合	392,322.38	100.00%	183,202.48	46.70%	209,119.90
信用风险特征组合小计	392,322.38	100.00%	183,202.48	46.70%	209,119.90

种 类	2015 年 4 月 30 日				
	金 额	比 例	坏账准备	比 例	账面价值
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款					
合 计	392,322.38	100.00%	183,202.48	46.70%	209,119.90

种 类	2014 年 12 月 31 日				
	金 额	比 例	坏账准备	比 例	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款					
其中：账龄组合	334,737.63	100.00%	180,640.26	53.96%	154,097.37
信用风险特征组合小计	334,737.63	100.00%	180,640.26	53.96%	154,097.37
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款					
合 计	334,737.63	100.00%	180,640.26	53.96%	154,097.37

种 类	2013 年 12 月 31 日				
	金 额	比 例	坏账准备	比 例	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款					
其中：账龄组合	350,102.97	100.00%	180,711.75	51.62%	169,391.22
信用风险特征组合小计	350,102.97	100.00%	180,711.75	51.62%	169,391.22
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
合 计	350,102.97	100.00%	180,711.75	51.62%	169,391.22

(2) 应收账款账龄情况

单位：元

账龄	2015 年 4 月 30 日			2014 年 12 月 31 日			2013 年 12 月 31 日		
	金额	比例	坏账准备	金额	比例%	坏账准备	金额	比例%	坏账准备
1-6 个月	192,355.28	49.030%	1,923.55	154,834.58	46.256%	1,548.35	171,094.97	48.870%	1,710.95
6 个月-1 年	20,064.05	5.114%	2,006.41	895.05	0.267%	89.51	8.00	0.002%	0.80
1-2 年	895.05	0.228%	268.52	8.00	0.002%	2.40	-	-	-
2-3 年	8.00	0.002%	4.00	-	-	-	-	-	-
3 年以上	179,000.00	45.626%	179,000.00	179,000.00	53.475%	179,000.00	179,000.00	51.128%	179,000.00
合 计	392,322.38	100.000%	183,202.48	334,737.63	100.000%	180,640.26	350,102.97	100.000%	180,711.75

报告期各期末，公司应收账款余额分别为 350,102.97 元、334,737.63 元、392,322.38 元，占各期营业收入的比例分别为 1.92%、4.37%、23.15%。报告期内，应收账款金额保持稳定，其占应收收入的比例逐年上升主要系公司通过支付

宝渠道收款增加，而其他直接到账渠道收款降低所致，导致 0-6 个月内应收账款金额增加，同时收入金额下降导致公司应收账款占收入的比例增加。

2015 年 4 月末应收账款余额较 2014 年末增长 17.20%，主要系公司 2015 年 4 月末通过支付宝渠道充值款项较 2014 年末有所增加，款项尚未结算所致；2014 年末应收账款余额较 2013 年末减少 4.39%，主要系公司 2014 年末通过支付宝渠道充值款项较 2013 年末有所增加，款项尚未结算所致。

报告期内，公司账龄超过 3 年的应收账款主要情况如下：

单位名称	金额	账龄	未收回原因
博睿达广告（北京）有限公司	125,000.00	3 年以上	协议尚未执行完
厦门前网科技有限公司	50,000.00	3 年以上	协议尚未执行完
北京中广互动广告有限公司	4,000.00	3 年以上	协议尚未执行完
合计	179,000.00		

上述款项主要是未结算的广告收入款项，目前该广告服务处于停滞状态，将根据后续进展情况处理该应收账款金额。

（3）应收账款金额前五名情况

截至 2015 年 4 月 30 日，公司应收账款金额前五名情况如下表：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例
支付宝（中国）网络技术有限公司	非关联方	205,099.16	1 年以内	52.28%
博睿达广告（北京）有限公司	非关联方	125,000.00	3 年以上	31.86%
厦门前网科技有限公司	非关联方	50,000.00	3 年以上	12.74%
上海快钱支付清算信息有限公司广州分公司	非关联方	7,286.12	1 年以内	1.86%
北京中广互动广告有限公司	非关联方	4,000.00	3 年以上	1.02%
合计		391,385.28		99.76%

截至 2014 年 12 月 31 日，公司应收账款金额前五名情况如下表：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例
支付宝（中国）网络技术有限公司	非关联方	145,579.44	1 年以内	43.49%
博睿达广告（北京）有限公司	非关联方	125,000.00	3 年以上	37.34%

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例
厦门前网科技有限公司	非关联方	50,000.00	3 年以上	14.94%
上海快钱支付清算信息有限公司广州分公司	非关联方	9,138.17	1 年以内	2.73%
北京中广互动广告有限公司	非关联方	4,000.00	3 年以上	1.19%
合计		333,717.61		99.70%

截至 2013 年 12 月 31 日，公司应收账款金额前五名情况如下表：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例
博睿达广告（北京）有限公司	非关联方	125,000.00	3 年以上	35.70%
支付宝（中国）网络技术有限公司	非关联方	77,446.44	1 年以内	22.12%
北京汇元网科技有限责任公司	非关联方	52,604.45	1 年以内	15.03%
厦门前网科技有限公司	非关联方	50,000.00	3 年以上	14.28%
浙江坚果网络有限公司	非关联方	19,469.73	1 年以内	5.56%
合计		324,520.62		95.32%

截至 2015 年 4 月 30 日，应收账款余额中无持有本公司 5%（含 5%）以上表决权的股东单位的款项。

4、其他应收款

（1）其他应收款按种类披露

单位：元

种类	2015 年 4 月 30 日				
	金额	比例	坏账准备	比例	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款					
其中：账龄组合	3,705,227.12	100.00%	3,149,600.15	85.00%	555,626.97
信用风险特征组合小计	3,705,227.12	100.00%	3,149,600.15	85.00%	555,626.97
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
合计	3,705,227.12	100.00%	3,149,600.15	85.38%	555,626.97

种类	2014 年 12 月 31 日				
	金额	比例	坏账准备	比例	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款					
其中：账龄组合	3,264,630.70	100.00%	1,572,126.28	48.16%	1,692,504.42

信用风险特征组合小计	3,264,630.70	100.00%	1,572,126.28	48.16%	1,692,504.42
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
合计	3,264,630.70	100.00%	1,572,126.28	48.16%	1,692,504.42

种类	2013 年 12 月 31 日				
	金额	比例	坏账准备	比例	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款					
其中：账龄组合	6,604,631.17	100.00%	978,103.13	14.81%	5,626,528.04
信用风险特征组合小计	6,604,631.17	100.00%	978,103.13	14.81%	5,626,528.04
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
合计	6,604,631.17	100.00%	978,103.13	14.81%	5,626,528.04

(2) 其他应收款账龄情况

单位：元

账龄	2015 年 4 月 30 日			2014 年 12 月 31 日			2013 年 12 月 31 日		
	金额	比例	坏账准备	金额	比例	坏账准备	金额	比例	坏账准备
1 年以内	548,991.89	14.43%	5,489.92	125,145.47	3.83%	1,251.45	3,465,845.94	52.48%	34,658.46
1-2 年	16,750.00	0.46%	5,025.00	800.00	0.02%	240.00	3,136,200.80	47.48%	940,860.24
2-3 年	800.00	0.02%	400.00	3,136,100.80	96.06%	1,568,050.40	-	-	-
3 年以上	3,138,685.23	85.09%	3,138,685.23	2,584.43	0.08%	2,584.43	2,584.43	0.04%	2,584.43
合计	3,705,227.12	100.00%	3,149,600.15	3,264,630.70	100.00%	1,572,126.28	6,604,631.17	100.00%	978,103.13

报告期各期末，公司其他应收款余额分别为 6,604,631.17 元、3,264,630.70 元、3,705,227.12 元，2015 年 4 月末其他应收款余额较 2014 年末增长 13.50%，主要系公司 2015 年公司运营九鼎电商平台，获得广州韩后信息技术有限公司产品代运营资格支付的履约保证金所致；2014 年末其他应收款余额较 2013 年末减少 50.57%，主要系公司 2013 年申请以前年度营业税多缴税款 343.75 万元的退税，并获得批准，但退税款项尚未收到所致。

报告期内，公司账龄较长的其他应收账款主要为公司对北京侠客行网络技术有限公司的应收款项，公司于 2012 年 3 月 6 日与北京侠客行网络技术有限公司签订了《Avalon 中国地区运营权转让协议》及《技术开发协议》，公司按照协议的要求支付对方 300.00 万元，由于游戏最终未能顺利实现运营，公司向法院提起诉讼要求对方返还已支付款项，公司将该笔款项纳入其他应收款核算，目前案件正在二审过程当中，诉讼详情参见本节“八、需提醒投资者关注财务报表附注

中的期后事项、或有事项及其他重要事项”之“2、公司报告期内所涉及的诉讼情况”。

（3）其他应收款金额前五名

截至 2015 年 4 月 30 日，公司其他应收款金额前五名情况如下表：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	金额	账龄	占其他应收款总额的比例
北京侠客行网络技术有限公司	非关联方	委托开发款	3,000,000.00	3年以上	80.97%
广州韩后信息技术有限公司	非关联方	履约保证金	484,495.00	1年以内	13.08%
李永华	非关联方	押金	135,700.80	3年以上	3.66%
广州永龙建设投资有限公司	非关联方	押金	10,000.00	1-2年	0.27%
广州市艺居装饰设计有限公司	非关联方	押金	6,750.00	1-2年	0.18%
合计			3,636,945.80	--	98.16%

截至 2014 年 12 月 31 日，公司其他应收款金额前五名情况如下表：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	金额	账龄	占其他应收款总额的比例
北京侠客行网络技术有限公司	非关联方	委托开发款	3,000,000.00	2-3年	91.89%
李永华	非关联方	押金	135,700.80	2-3年	4.16%
广州永龙建设投资有限公司	非关联方	押金	10,000.00	1年以内	0.31%
广州市艺居装饰设计有限公司	非关联方	押金	6,750.00	1年以内	0.21%
黄丽芬	非关联方	押金	2,584.43	3年以上	0.08%
合计			3,155,035.23	--	96.64%

截至 2013 年 12 月 31 日，公司其他应收款金额前五名情况如下表：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	金额	账龄	占其他应收款总额的比例%
广州开发区地方税务局	非关联方	退税款	3,437,498.21	1年以内	52.05%
北京侠客行网络技术有限公司	非关联方	委托开发款	3,000,000.00	1-2年	45.42%
李永华	非关联方	押金	135,700.80	1-2年	2.05%
姚锡桂	关联方	备用金	11,000.00	1年以内	0.17%
黄丽芬	非关联方	押金	2,584.43	3年以上	0.04%
合计			6,586,783.44	--	99.73%

截至 2015 年 4 月 30 日，其他应收款余额中无持有本公司 5%（含 5%）以上表决权的股东单位的款项。

5、预付账款

(1) 预付账款账龄情况

单位：元

账龄	2015 年 4 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例%	金额	比例%
1 年以内	86,719.45	100.00%	36,487.53	61.22%	67,372.61	100.00%
1 至 2 年	-	-	23,109.05	38.78%	-	-
2 至 3 年	-	-	-	-	-	-
3 年以上	-	-	-	-	-	-
合计	86,719.45	100.00%	59,596.58	100.00%	67,372.61	100.00%

注：

(2) 预付账款金额前五名

截至 2015 年 4 月 30 日，公司预付账款主要系租赁服务器预付款项，其金额前五名如下表：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	占预付款项总额比例	年限	未结算原因
武汉安文科技有限公司	非关联方	45,536.65	52.51%	1 年以内	合同尚未执行完毕
徐州枫信科技有限公司	非关联方	16,200.07	18.68%	1 年以内	合同尚未执行完毕
广东睿江科技有限公司	非关联方	12,666.03	14.61%	1 年以内	合同尚未执行完毕
江苏邦宁科技有限公司	非关联方	12,316.70	14.20%	1 年以内	合同尚未执行完毕
合计		86,719.45	100.00%		

截至 2015 年 4 月 30 日，本公司预付账款中无持有公司 5%(含 5%)以上表决权股份的股东单位款项。

6、固定资产情况

(1) 固定资产类别及预计使用年限、残值率和折旧率如下：

固定资产类别	折旧年限	残值率	年折旧率
机器设备	3	5%	31.67%
运输工具	5-10	5%	19.00%-9.50%
办公设备及其他	5	5%	19.00%

公司固定资产折旧采用平均年限法计提折旧，根据上述固定资产类别、折旧年限、预计残值率确定折旧率。

(2) 固定资产构成及计提折旧情况

单位：元

项 目	机器设备	运输工具	办公设备及其他	合计
一、账面原值合计				
1. 2014 年 12 月 31 日	6,778,916.00	7,865,045.13	2,999,139.63	17,643,100.76
2. 本期增加金额	-	-	10,856.00	10,856.00
购置	-	-	10,856.00	10,856.00
3. 本期减少金额	-	-	-	-
4. 2015 年 04 月 30 日	6,778,916.00	7,865,045.13	3,009,995.63	17,653,956.76
二、累计折旧				
1. 2014 年 12 月 31 日	5,784,768.77	1,874,663.38	1,782,608.87	9,442,041.02
2. 本期增加金额	445,535.18	249,105.74	151,247.12	845,888.04
计提	445,535.18	249,105.74	151,247.12	845,888.04
3. 本期减少金额	-	-	-	-
4. 2015 年 04 月 30 日	6,230,303.95	2,123,769.12	1,933,855.99	10,287,929.06
三、减值准备				
1. 2014 年 12 月 31 日	-	-	-	-
2. 本期增加金额	-	-	-	-
3. 本期减少金额	-	-	-	-
4. 2015 年 04 月 30 日	-	-	-	-
四、账面价值合计				
1. 2015 年 04 月 30 日	548,612.05	5,741,276.01	1,076,139.64	7,366,027.70
2. 2014 年 12 月 31 日	994,147.23	5,990,381.75	1,216,530.76	8,201,059.74

项 目	机器设备	运输工具	办公设备及其他	合计
一、账面原值合计				
1. 2013 年 12 月 31 日	6,778,916.00	7,240,140.00	2,999,139.63	17,018,195.63
2. 本期增加金额	-	1,404,225.13	-	1,404,225.13
购置	-	1,404,225.13	-	1,404,225.13
3. 本期减少金额	-	779,320.00	-	779,320.00
处置	-	779,320.00	-	779,320.00
4. 2014 年 12 月 31 日	6,778,916.00	7,865,045.13	2,999,139.63	17,643,100.76
二、累计折旧				
1. 2013 年 12 月 31 日	4,151,798.24	1,446,028.98	1,264,410.84	6,862,238.06
2. 本期增加金额	1,632,970.53	716,030.62	518,198.03	2,867,199.18
计提	1,632,970.53	716,030.62	518,198.03	2,867,199.18
3. 本期减少金额	-	287,396.22	-	287,396.22
处置	-	287,396.22	-	287,396.22
4. 2014 年 12 月 31 日	5,784,768.77	1,874,663.38	1,782,608.87	9,442,041.02
三、减值准备				
1. 2013 年 12 月 31 日	-	-	-	-

项 目	机器设备	运输工具	办公设备及其他	合计
2. 本期增加金额	-	-	-	-
计提	-	-	-	-
3. 本期减少金额	-	-	-	-
4. 2014 年 12 月 31 日	-	-	-	-
四、账面价值合计				
1. 2014 年 12 月 31 日	994,147.23	5,990,381.75	1,216,530.76	8,201,059.74
2. 2013 年 12 月 31 日	2,627,117.76	5,794,111.02	1,734,728.79	10,155,957.57

(3) 报告期内固定资产减值情况

报告期内，固定资产未出现减值迹象，未计提固定资产减值准备。

7、无形资产情况

报告期内，公司主要无形资产为游戏系统和开发软件，其摊销年限及方法如下表所示：

类别	使用寿命	摊销方法	依据
游戏系统	5	直线法	预计使用年限
开发软件及其他	10	直线法	预计使用年限

(1) 无形资产构成及变动情况

单位：元

项目名称	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期 减少	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期 减少	2015 年 4 月 30 日
一、原价合计	17,400,464.41	-	-	17,400,464.41	-	-	17,400,464.41
游戏系统	15,957,574.41	-	-	15,957,574.41	-	-	15,957,574.41
开发软件及其他	1,442,890.00	-	-	1,442,890.00	-	-	1,442,890.00
二、累计摊销合计	9,885,371.46	3,335,803.56	-	13,221,175.02	1,111,934.52	-	14,333,109.54
游戏系统	9,574,543.64	3,191,514.88	-	12,766,058.52	1,063,838.29	-	13,829,896.81
开发软件及其他	310,827.82	144,288.68	-	455,116.50	48,096.23	-	503,212.73
三、减值准备合计	-	-	-	-	-	-	-
四、账面价值合计	7,515,092.95			4,179,289.39			3,067,354.87
游戏系统	6,383,030.77			3,191,515.89			2,127,677.60
开发软件及其他	1,132,062.18			987,773.50			939,677.27

(2) 报告期内无形资产减值情况

报告期内，公司无形资产未出现减值迹象，未计提减值准备。

8、开发支出

报告期内，公司开发支出情况如下表所示：

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加金额		本期减少金额		2015 年 4 月 30 日
		内部开发支出	其他	确认为无 形资产	转入当期 损益	
720 浏览器	944,540.96	400,949.82	-	-	-	1,345,490.78
九鼎交易系统	406,890.56	1,202,409.05	-	-	-	1,609,299.61
合计	1,351,431.52	1,603,358.87	-	-	-	2,954,790.39

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加金额		本期减少金额		2014 年 12 月 31 日
		内部开发支 出	其 他	确认为无形 资产	转入当期 损益	
720 浏览器	89,992.69	854,548.27	-	-	-	944,540.96
九鼎交易系统	-	406,890.56	-	-	-	406,890.56
合计	89,992.69	1,261,438.83	-	-	-	1,351,431.52

报告期内，公司开发支出分项目构成明细情况如下表：

项目	九鼎交易系统					
	2014 年度		2015 年 1-4 月		合计	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
工资及福利费	166,570.26	40.94%	238,450.05	19.83%	405,020.31	25.17%
差旅费	20,923.00	5.14%	211,592.00	17.60%	232,515.00	14.45%
办公费	18,844.80	4.63%	210,376.00	17.50%	229,220.80	14.24%
房屋租赁费	71,166.00	17.49%	113,415.00	9.43%	184,581.00	11.47%
会议费	17,000.00	4.18%	130,650.00	10.87%	147,650.00	9.17%
研发人员培训费	10,000.00	2.46%	111,800.00	9.30%	121,800.00	7.57%
研发材料	36,020.00	8.85%	68,919.00	5.73%	104,939.00	6.52%
装修费摊销	35,025.00	8.61%	63,404.00	5.27%	98,429.00	6.12%
物业管理费	21,910.00	5.38%	39,492.00	3.28%	61,402.00	3.82%
通讯费	4,845.00	1.19%	8,265.00	0.69%	13,110.00	0.81%
水电费	4,586.50	1.13%	6,046.00	0.50%	10,632.50	0.66%
合计	406,890.56	100.00%	1,202,409.05	100.00%	1,609,299.61	100.00%

项目名称	720 浏览器							
	2013 年度		2014 年度		2015 年 1-4 月		合计	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
工资及福利费	66,439.42	73.83%	577,868.04	67.62%	183,301.82	45.72%	827,609.28	61.51%
房屋租赁费	9,969.00	11.08%	108,817.00	12.73%	76,127.00	18.99%	194,913.00	14.49%
装修费摊销	5,189.00	5.77%	55,348.00	6.48%	42,559.00	10.61%	103,096.00	7.66%

项目名称	720 浏览器							
	2013 年度		2014 年度		2015 年 1-4 月		合计	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
物业管理费	3,528.00	3.92%	34,658.00	4.06%	26,508.00	6.61%	64,694.00	4.81%
会议费		0.00%		0.00%	37,700.00	9.40%	37,700.00	2.80%
办公费	3,245.27	3.61%	15,419.73	1.80%	9,600.00	2.39%	28,265.00	2.10%
差旅费	414.00	0.46%	11,982.00	1.40%	15,728.00	3.92%	28,124.00	2.09%
研发材料		0.00%	16,787.00	1.96%	-	0.00%	16,787.00	1.25%
水电费	1,208.00	1.34%	9,462.50	1.11%	3,882.00	0.97%	14,552.50	1.08%
通讯费		0.00%	8,606.00	1.01%	5,544.00	1.38%	14,150.00	1.05%
设备调试费		0.00%	8,000.00	0.94%		0.00%	8,000.00	0.59%
研发人员培训费		0.00%	7,600.00	0.89%		0.00%	7,600.00	0.56%
合计	89,992.69	100.00%	854,548.27	100.00%	400,949.82	100.00%	1,345,490.78	100.00%

9、长期待摊费用

报告期内，公司长期待摊费用变动情况如下表：

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期摊销	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期摊销	2015 年 4 月 30 日
装修费	1,003,874.31	-	602,324.64	401,549.67	-	200,774.88	200,774.79
合计	1,003,874.31	-	602,324.64	401,549.67	-	200,774.88	200,774.79

10、递延所得税资产

报告期内，公司递延所得税明细情况如下表：

单位：元

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产减值准备	833,200.66	438,191.64	289,703.72
应付职工薪酬	50,849.84	41,682.19	90,586.14
摊销年限小于税法规定的资产	1,728,737.15	1,595,757.41	1,196,818.06
可弥补亏损	5,374,230.82	4,990,588.27	3,342,511.50
合 计	7,987,018.47	7,066,219.51	4,919,619.62

11、主要资产减值计提依据和实际计提情况

(1) 主要资产减值准备计提依据

①坏账准备

A：单项金额重大的应收款项坏账准备计提标准

单项金额重大的判断依据或金额标准：期末余额达到 50.00 万元（含 50.00 万元）以上的应收款项为单项金额重大的应收款项。

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。

单项金额重大经单独测试未发生减值的应收款项，再按组合计提坏账准备。

B：按组合计提坏账准备应收款项

经单独测试后未减值的应收款项（包括单项金额重大和不重大的应收款项）以及未单独测试的单项金额不重大的应收款项，按以下信用风险特征组合计提坏账准备：

组合类型	确定组合的依据	按组合计提坏账准备的计提方法
账龄组合	账龄状态	账龄分析法

对账龄组合，采用账龄分析法计提坏账准备的比例如下：

账龄	应收账款计提比例%	其他应收款计提比例%
1-6 个月（含 6 个月）	1.00%	1.00%
7 个月-1 年（含 1 年）	10.00%	1.00%
1-2 年	30.00%	30.00%
2-3 年	50.00%	50.00%
3 年以上	100.00%	100.00%

C：单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由：存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回款项。坏账准备的计提方法：单独进行减值测试，按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，计入当期损益。单独测试未发生减值的应收款项，将其归入相应组合计提坏账准备。

②存货跌价准备

于资产负债表日，存货按照成本与可变现净值孰低计量。当其可变现净值低于成本时，计提存货跌价准备。本公司通常按照单个存货项目的成本高于其可变现净值的差额计提存货跌价准备。对于数量繁多、单价较低的存货，按存货类别计提存货跌价准备；对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,可合并计提存货跌价准备。资产负债表日,以前减记存货价值的影响因素已经消失的,存货跌价准备在原已计提的金额内转回。

③长期资产减值准备

本公司对长期资产是否存在可能发生资产减值的迹象,按以下方法确定:

本公司于资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象,存在减值迹象的,本公司将估计其可收回金额,进行减值测试。对因企业合并所形成的商誉、使用寿命不确定的无形资产和尚未达到可使用状态的无形资产无论是否存在减值迹象,每年都进行减值测试。

可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。本公司以单项资产为基础估计其可收回金额;难以对单项资产的可收回金额进行估计的,以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。资产组的认定,以资产组产生的主要现金流入是否独立于其他资产或者资产组的现金流入为依据。

当资产或资产组的可收回金额低于其账面价值时,本公司将其账面价值减记至可收回金额,减记的金额计入当期损益,同时计提相应的资产减值准备。

就商誉的减值测试而言,对于因企业合并形成的商誉的账面价值,自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组;难以分摊至相关的资产组的,将其分摊至相关的资产组组合。相关的资产组或资产组组合,是能够从企业合并的协同效应中受益的资产组或者资产组组合,且不大于本公司确定的报告分部。

减值测试时,如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的,首先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试,计算可收回金额,确认相应的减值损失。然后对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试,比较其账面价值与可收回金额,如可收回金额低于账面价值的,确

④金融资产减值

本公司于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查,有客观证据表明该金融资产发生减值的,计提减值准备。表明金融资产发生减值的客观证据,是指金融资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预计未来现金流量有影响,且企业能够对该影响进行可靠计量的事项。

A: 以摊余成本计量的金融资产

如果有客观证据表明该金融资产发生减值,则将该金融资产的账面价值减记至预计未来现金流量(不包括尚未发生的未来信用损失)现值,减记金额计入当期损益。预计未来现金流量现值,按照该金融资产原实际利率折现确定,并考虑相关担保物的价值。

对单项金额重大的金融资产单独进行减值测试,如有客观证据表明其已发生减值,确认减值损失,计入当期损益。对单项金额不重大的金融资产,包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。单独测试未发生减值的金融资产(包括单项金额重大和不重大的金融资产),包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。已单项确认减值损失的金融资产,不包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。

本公司对以摊余成本计量的金融资产确认减值损失后,如有客观证据表明该金融资产价值已恢复,且客观上与确认该损失后发生的事项有关,原确认的减值损失予以转回,计入当期损益。但是,该转回后的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该金融资产在转回日的摊余成本。

B: 可供出售金融资产

如果有客观证据表明该金融资产发生减值,原直接计入其他综合收益的因公允价值下降形成的累计损失,予以转出,计入当期损益。该转出的累计损失,为可供出售金融资产的初始取得成本扣除已收回本金和已摊销金额、当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。

对于已确认减值损失的可供出售债务工具,在随后的会计期间公允价值已上升且客观上与确认原减值损失确认后发生的事项有关的,原确认的减值损失予以转回,计入当期损益。可供出售权益工具投资发生的减值损失,不通过损益转回。

C: 以成本计量的金融资产

在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资,或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产发生减值时,将该金融资产的账面价值,与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额,确认为减值损失,计入当期损益。发生的减值损失一经确认,不得转回。

(2) 报告期内主要资产减值实际计提情况

报告期内,公司除应收款项根据坏账准备计提政策计提坏账准备外,其他主

要资产未出现减值迹象，均未计提减值准备。公司资产减值实际计提情况如下表：

单位：元

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
应收账款坏账准备	183,202.48	180,640.26	180,711.75
其他应收款坏账准备	3,149,600.15	1,572,126.28	978,103.13
合计	3,332,802.63	1,752,766.54	1,158,814.88

（十）报告期主要负债情况

1、应付账款

报告期内，公司应付账款主要为付给联合运营公司的分成款项，具体情况如下：

单位：元

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
应付分成款	145,362.62	147,555.69	290,157.44
合计	145,362.62	147,555.69	290,157.44

2015年4月30日，公司应付账款前五大情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	占应收账款总额的比例
上海广娱网络科技有限公司	非关联方	36,113.40	24.84%
深圳第七大道科技有限公司	非关联方	22,363.20	15.38%
上海江游信息科技有限公司	非关联方	16,123.40	11.09%
深圳范特西科技有限公司	非关联方	15,646.40	10.76%
北京世界星辉科技有限责任公司	非关联方	13,412.30	9.23%
合计		103,658.70	71.31%

2014年12月31日，公司应付账款前五大情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	占应收账款总额的比例
锐战科技（上海）有限公司	非关联方	22,405.20	15.18%
深圳第七大道科技有限公司	非关联方	22,363.20	15.16%
北京百度网讯科技有限公司	非关联方	21,999.00	14.91%
深圳范特西科技有限公司	非关联方	15,252.20	10.34%
北京世界星辉科技有限责任公司	非关联方	13,412.30	9.09%
合计		95,431.90	65.65%

2013 年 12 月 31 日，公司应付账款前五大情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	占应收账款总额的比例
四三九九网络股份有限公司	非关联方	42,881.34	14.78%
广州仙海网络科技有限公司	非关联方	37,548.30	12.94%
上海三七玩网络科技有限公司	非关联方	35,739.05	12.32%
广州市千钧网络科技有限公司	非关联方	32,600.40	11.24%
深圳第七大道科技有限公司	非关联方	22,363.20	7.71%
合计		171,132.29	58.98%

2、预收账款

（1）预收账款账龄情况

报告期内，公司预收账款为公司收取玩家充值金额尚未兑换游戏道具或者道具尚未使用完毕所应予以递延确认收入的部分，具体情况如下：

单位：元

账龄	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
预收充值款	1,188,933.49	1,273,681.43	1,663,220.51
合计	1,188,933.49	1,273,681.43	1,663,220.51

截至 2015 年 4 月 30 日，预收账款账龄超过一年的款项如下：

单位：元

客户	金额	性质或内容	未结转的原因
玩家充值递延收入	1,174,190.38	预收虚拟货币款	尚未达到收入确认条件
合计	1,174,190.38		

注：账龄超过一年的预收充值递延收入余额为人民币 1,174,190.38 元，由于平台游戏玩家尚未兑换虚拟货币进行消费，故期末尚未结转收入。

报告期内，预收款项中无应付持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位或关联方的款项情况。

报告期内，公司预收账款为公司 VS 金币尚未消耗或道具尚未消耗殆尽的递延收入金额，虚拟货币和预收账款款增减情况如下表：

报告期	充值金币		按兑换比率折算金额		实收金额（预收账款-服务递延收入）		实际差额	
	本期增加金币	本期消耗金币	本期增加金额	本期减少金额	本期增加金额	本期减少金额（结转收入）	增加数差额	减少数差额

2013 年	936,670,178	1,040,422,204	9,366,701.78	10,404,222.04	9,017,188.65	9,124,822.85	349,513.13	1,279,399.19
2014 年	388,032,920	418,410,381	3,880,329.20	4,184,103.81	3,583,854.63	3,954,507.38	296,474.57	229,596.43
2015 年 1-4 月	93,583,430	90,672,734	935,834.30	906,727.34	777,704.69	827,466.23	158,129.61	79,261.11

报告期内，公司虚拟货币的增加数量与按照 1:100 的比率计算的充值金额相比分别相差 349,513.13、296,474.57、158,129.61；减少数量分别相差 1,279,399.19、229,596.43、79,261.11，主要原因如下：

虚拟货币的增加主要体现在用户充值，然而公司通过与第三方充值平台合作，第三方充值平台是直接扣除手续费后给公司结算，各个第三方充值平台的手续费用比率不一样，故而预收款实际增加额与理论值有差异，相差的金额为第三方充值平台扣除的手续费用。

由于 VS 竞技游戏平台的收入确认标准以金币兑换的道具消耗殆尽为基准，故而 VS 金币消耗的单价采取加权平均法的计算方式，所以虚拟货币消耗的金额与预收款减少的金额会有差异。

3、其他应付款

(1) 报告期内，其他应付款情况如下表：

单位：元

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
押金及保证金	1,415,200.00	195,666.00	35,320.59
质保金	30,000.00	30,000.00	30,000.00
代收款项	40,173.09	65,290.68	3,297.00
其他款项	248,544.28	202,711.28	198,511.28
合计	1,733,917.37	493,667.96	267,128.87

2015 年 4 月末，公司其他应付款余额增加主要系公司处置车辆预收的押金及九鼎交易系统收取的保证金增加所致。

(2) 报告期内，其他应付款账龄情况如下表：

单位：元

项目	2015 年 4 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	1,285,173.09	74.12%	242,690.68	49.16%	38,617.59	14.46%
1-2 年	202,933.00	11.70%	30,000.00	6.08%	175,511.28	65.70%

项目	2015 年 4 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
2-3 年	30,000.00	1.73%	167,977.28	34.03%	53,000.00	19.84%
3 年以上	215,811.28	12.45%	53,000.00	10.74%	-	-
合计	1,733,917.37	100.00%	493,667.96	100.00%	267,128.87	100.00%

(3) 公司期末其他应付款中应付持有本公司 5%(含 5%)股权的股权单位欠款如下:

单位: 元

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
张文豪	4,200.00	4,200.00	-
合计	4,200.00	4,200.00	-

4、应付职工薪酬

报告期内, 公司应付职工薪酬分类情况如下表:

单位: 元

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
短期薪酬	203,399.30	166,728.71	362,344.51
离职后福利-设定提存计划	-	-	-
短期辞退福利	-	-	-
合计	203,399.30	166,728.71	362,344.51

(1) 报告期内, 公司短期薪酬情况如下:

单位: 元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 4 月 30 日
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	166,728.71	868,036.52	831,365.93	203,399.30
(2) 职工福利费	-	288,827.10	288,827.10	-
(3) 社会保险费	-	30,041.15	30,041.15	-
其中: ①医疗保险费	-	25,092.00	25,092.00	-
②工伤保险费	-	924.35	924.35	-
③生育保险费	-	2,665.80	2,665.80	-
④其他	-	1,359.00	1,359.00	-
(4) 住房公积金	-	7,450.00	7,450.00	-
(5) 工会经费和职工教育经费	-	-	-	-
(6) 短期带薪缺勤	-	-	-	-
(7) 短期利润分享计划	-	-	-	-
(8) 其他短期薪酬	-	-	-	-

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 4 月 30 日
合计	166,728.71	1,194,354.77	1,157,684.18	203,349.30

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	362,344.51	3,227,063.29	3,422,679.09	166,728.71
(2) 职工福利费	-	584,847.52	584,847.52	-
(3) 社会保险费	-	112,623.55	112,623.55	-
其中：①医疗保险费	-	93,966.88	93,966.88	-
②工伤保险费	-	3,613.90	3,613.90	-
③生育保险费	-	9,984.04	9,984.04	-
④其他	-	5,058.73	5,058.73	-
(4) 住房公积金	-	43,900.00	43,900.00	-
(5) 工会经费和职工教育经费	-	-	-	-
(6) 短期带薪缺勤	-	-	-	-
(7) 短期利润分享计划	-	-	-	-
(8) 其他短期薪酬	-	-	-	-
合计	362,344.51	3,968,434.36	4,164,050.16	166,728.71

(2) 报告期内，设定提存计划情况如下：

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 4 月 30 日
基本养老保险费	-	29,618.48	29,618.48	-
失业保险费	-	2,218.44	2,218.44	-
合计	-	31,836.92	31,836.92	-
项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
基本养老保险费	-	92,793.24	92,793.24	-
失业保险费	-	8,673.36	8,673.36	-
合计	-	101,466.60	101,466.60	-

5、应交税费

报告期内，公司应交税金情况如下表：

单位：元

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
增值税	8,153.28	-	21,030.22
营业税	-	-	23,217.79
城市维护建设税	1,986.13	1,415.40	3,306.13
教育费附加	851.20	606.50	1,416.89
地方教育费附加	567.47	404.40	944.60

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
个人所得税	4,106.20	12,766.29	17,794.20
堤围费	-	1,477.57	7,236.80
其他	-	76.80	1,500.00
合计	15,664.28	16,747.06	76,446.63

（十一）报告期股东权益情况

报告期内，公司股东权益情况如下表：

单位：元

股东权益	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
股本(实收资本)	45,139,200.00	45,139,200.00	45,139,200.00
资本公积	-	-	-
减：库存股	-	-	-
盈余公积	467,167.49	467,167.49	467,167.49
未分配利润	9,625,488.17	12,649,296.64	19,610,282.65
股东权益合计	55,231,855.66	58,255,664.13	65,216,650.14

1、股本

报告期内，公司股本构成情况如下表：

单位：元

名称	2015 年 4 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
张文豪	26,913,600.00	59.62%	26,913,600.00	59.62%	26,913,600.00	59.62%
东方富海	9,931,200.00	22.00%	9,931,200.00	22.00%	9,931,200.00	22.00%
张明杰	5,126,400.00	11.36%	5,126,400.00	11.36%	5,126,400.00	11.36%
杨磊鸿	3,168,000.00	7.02%	3,168,000.00	7.02%	3,168,000.00	7.02%
合计	45,139,200.00	100.00%	45,139,200.00	100.00%	45,139,200.00	100.00%

2、盈余公积

报告期内，公司盈余公积情况如下表：

单位：元

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
法定盈余公积	467,167.49	467,167.49	467,167.49
合计	467,167.49	467,167.49	467,167.49

3、未分配利润

报告期内，公司未分配利润情况如下表：

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
调整前上期末未分配利润	12,649,296.64	19,610,282.65	33,861,296.10
调整期初未分配利润合计数（调增+，调减-）			
调整后 期初未分配利润	12,649,296.64	19,610,282.65	33,861,296.10
加：本期归属于母公司所有者的净利润	-3,023,808.47	-6,960,986.01	-14,251,013.45
减：提取法定盈余公积			
期末未分配利润	9,625,488.17	12,649,296.64	19,610,282.65

七、关联方、关联方关系及重大关联交易情况

（一）关联方

1、公司控股股东、实际控制人

序号	关联方名称	关联方与发行人的关联关系
1	张文豪	公司控股股东及实际控制人，持有公司 59.62%的股份

2、控股股东控制的其他企业

截至本公开转让说明书签署之日，公司控股股东无控制的其他企业。

3、对发行人实施共同控制或具有重大影响的投资方

序号	关联方名称	关联方与发行人的关联关系
1	深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）	持有公司 22.00%的股权
2	杨磊鸿	持有公司 7.02%的股权

4、发行人控股及参股子公司

截至本公开转让说明书签署之日，公司无控股及参股子公司。

5、发行人之董事、监事、高级管理人员

（1）董事会成员

序号	关联方名称	关联关系
1	张文豪	董事长、控股股东及实际控制人，持有公司 59.62%的股份

序号	关联方名称	关联关系
2	文培利	董事，公司董事长张文豪之父
3	王长锋	董事、副总裁，持有公司 1.00%的股份
4	姚锡桂	董事、董事会秘书兼财务总监
5	周绍军	董事

（2）监事会成员

序号	关联方名称	关联关系
1	杨磊鸿	监事，持有公司 7.02%的股权
2	王雪丽	监事
3	梁婉君	监事

（3）高级管理人员

序号	关联方名称	关联关系
1	王长锋	董事、副总裁，持有公司 1.00%的股份
2	姚锡桂	董事、董事会秘书兼财务总监

6、其他关联方

序号	关联方名称	关联关系
1	文培利	实际控制人张文豪之父
2	张瑞珍	实际控制人张文豪之母
3	杨江	持股 5%以上股东杨磊鸿之父
4	周劲	持股 5%以上股东杨磊鸿之母
5	深圳前海零距物联网科技有限公司	董事周绍军担任董事的公司
6	广州移淘网络科技有限公司	董事周绍军担任董事的公司
7	三珠数码软件开发（上海）有限公司	董事周绍军担任董事的公司
8	深圳市速腾聚创科技有限公司	董事周绍军担任董事的公司
9	深圳市前海思微投资管理有限公司	董事周绍军担任董事的公司
10	深圳市万泉河科技股份有限公司	董事周绍军担任董事的公司

（二）报告期内关联交易

1、经常性关联交易

报告期内，公司无经常性关联交易。

2、偶发性关联交易

报告期内，公司无偶发性关联交易。

3、关联方往来余额明细表

(1) 应收关联方款项

报告期内，公司无应收关联方款项情况。

(2) 应付关联方款项

单位：元

项目	关联方	2015年4月30日 账面余额	2014年12月31日 账面余额	2013年12月31日 账面余额
其他应付款	张文豪	4,200.00	4,200.00	-

(三) 规范关联交易的制度安排

1、公司章程的相关规定

《广州唯思软件股份有限公司章程》第七十四条规定：“第七十四条 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权总数；股东大会决议应当充分披露非关联股东的表决情况。

股东大会关联关系股东的回避和表决程序如下：

(一) 股东大会审议的某一事项与某股东存在关联关系，该关联股东应当在股东大会召开前向董事会详细披露其关联关系；

(二) 股东大会审议有关关联交易事项时，会议主持人宣布关联关系股东与关联交易事项的关联关系；会议主持人明确宣布关联股东回避，而非关联股东对关联交易事项进行审议表决。

(三) 与关联交易事项有关的决议，须由非关联股东所持表决权 1/2 以上通过；

(四) 关联股东未就关联交易事项按照上述程序进行关联信息披露和回避的，股东大会有权撤销与该关联交易事项有关的一切决议。”

《广州唯思软件股份有限公司章程》第一百条规定：“(二) 公司发生的关联交易达到以下标准的，由董事会批准，超过规定权限的须经股东大会批准。

1、公司与关联自然人发生的交易金额在 30 万元以上的关联交易事项，须经董事会批准；公司与关联法人发生的交易总额在 100 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5%以上的关联交易事项，须经董事会批准。

2、公司与关联人发生的交易（公司获赠现金资产和提供担保的除外）金额

在 1000 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产 5%以上的关联交易事项，须经股东大会批准。

上述指标涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。”。

2、《关联交易决策制度》关于关联交易决策权限、决策程序的规定

《关联交易决策制度》第十一条规定“总经理有权判断并实施的关联交易：公司拟与关联自然人发生的交易金额低于 30 万元的关联交易，及与关联法人发生的交易金额低于 100 万元，或低于公司最近一期经审计净资产额的比例在 0.5% 的关联交易。”

《关联交易决策制度》第十二条规定：“董事会有权判断并实施的关联交易：（一）公司拟与关联自然人发生的交易金额在 30 万元以上的关联交易，及与关联法人发生的交易金额在 100 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产额的比例在 0.5%以上的关联交易（达到股东大会审议标准的事项应该在董事会审议后提交股东大会审议批准）；（二）虽属总经理有权判断并实施的关联交易，但董事会、独立董事或监事会认为应当提交董事会审核的；（三）股东大会授权董事会判断并实施的关联交易。”

《关联交易决策制度》第十三条规定：“应由股东大会审议的关联交易：（一）与关联人发生的交易金额在 1000 万元以上（公司获赠现金资产和提供担保除外），且占公司最近一期经审计净资产额的比例在 5%以上的关联交易；（二）虽属总经理、董事会有权判断并实施的关联交易，但独立董事或监事会认为应当提交股东大会审核的；（三）对公司可能造成重大影响的关联交易；（四）公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。公司为持有本公司 5%以下股份的股东提供担保的，参照前述的规定执行；（五）中国证监会或证券交易所规定的应提交股东大会审议的关联交易。”

《关联交易决策制度》第十六条规定“公司董事会审议关联交易事项时，关联董事应当回避表决，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的非关联董事出席即可举行，董事会会议所做决议须经非关联董事过半数通过。出席董事会的非关联董事人数不足三人的，上市公司应当将该交易提交股东大会审议。”

《关联交易决策制度》第二十五条规定“符合关联交易回避条件的股东（或股东代表）应在股东大会表决关联事项前，明确表明回避。会议主持人宣布出席

股东大会的有表决权总数和占公司总股数的比例后，非关联股东进行投票表决。”

（四）减少和规范关联交易的具体安排

公司董事、监事、高级管理人员已签署《规范关联交易承诺函》，具体内容参见本说明书“第三节公司治理”之“九、董事、监事、高级管理人员的有关情况”之“（三）董事、监事、高级管理人员与公司签订的重要协议和作出的重要承诺”。

八、需提醒投资者关注财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项

报告期内，公司无或有事项。

财务报表附注中的期后事项如下：

1、2015年5月5日，公司股东会决议同意股东张明杰将其持有公司股权的11.36%转让给股东张文豪；同意股东张文豪将其持有公司股权的1.00%转让给新股东王长锋。至2015年5月11日，相关股权转让手续、工商变更均已完成。本次股权变更后公司各股东股权比例如下：

序号	股东名称	持股数量	持股比例
1	张文豪	31,588,608.00	69.98%
2	深圳市东方富海创业投资企业(有限合伙)	9,931,200.00	22.00%
3	杨磊鸿	3,168,000.00	7.02%
4	王长锋	451,392.00	1.00%
合计		45,139,200.00	100.00%

2、公司报告期内所涉及的诉讼情况

（1）唯思股份与北京侠客行网络技术有限公司存在运营权转让合同纠纷。

唯思软件于2013年1月10日向广州市萝岗区人民法院起诉，要求解除与北京侠客行网络技术有限公司签订的《Avalon 中国地区运营权转让协议》，并要求北京侠客行网络技术有限公司返还转让款 100,000.00 元以及支付违约金 10,000.00 元。北京侠客行网络技术有限公司提出反诉。

2013年7月8日，广州市萝岗区人民法院作出判决：（1）解除唯思软件与北京侠客行网络技术有限公司的《Avalon 中国地区运营权转让协议》；（2）北京侠客行网络技术有限公司于判决之日起十日内返还唯思软件转让款 100,000.00 元；（3）北京侠客行网络技术有限公司于判决之日起十日内支付唯思软件违约金

10,000.00 元。(4) 驳回反诉原告北京侠客行网络技术有限公司全部诉讼请求。2013 年 7 月 23 日,北京侠客行网络技术有限公司不服广州市萝岗区人民法院(2013)穗萝法民二初字第 48 号民事判决,向广东省广州市中级人民法院提起上诉。

2014 年 9 月 1 日,广东省广州市中级人民法院作出判决:1、维持广州市萝岗区人民法院(2013)穗萝法民二初字第 48 号民事判决第(4)项;2、撤销广州市萝岗区人民法院(2013)穗萝法民二初字第 48 号民事判决第(1)、(2)、(3)项;3、驳回唯思软件全部诉讼请求。

(2) 唯思软件与北京侠客行网络技术有限公司存在技术委托开发合同纠纷
唯思软件于 2013 年 1 月 10 日向广州市中级人民法院起诉,要求解除与北京侠客行网络技术有限公司签订的关于 Avalon 电子竞技游戏本地化及运营支撑系统的《技术开发合同》,并要求北京侠客行网络技术有限公司返还研究开发经费人民币 290 万元。北京侠客行网络技术有限公司提出反诉。

2015 年 5 月 14 日,广州市中级人民法院作出判决:(1) 驳回唯思软件全部诉讼请求;(2) 驳回北京侠客行网络技术有限公司反诉请求。2015 年 5 月 29 日,北京侠客行网络技术有限公司提起上诉,要求撤销(2013)穗中法知民初字第 816 号《民事判决书》第(2)项,改判其与唯思软件签订的《技术开发合同》无效,另外要求唯思软件承担该案件一审及二审的诉讼费。

根据北京侠客行网络技术有限公司提出的上诉请求,该案件最终判决结果不会对公司目前的经营造成重大不利影响,不会对本次挂牌构成实质性法律障碍。

根据公司提供的有关材料、声明,除上述披露的情况之外,公司不存在其他重要事项。

九、报告期内资产评估情况

报告期内,公司未进行资产评估事宜。

十、股利分配政策及最近两年股利分配情况

（一）股利分配政策

公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50%以上的，可以不再提取。

公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。

股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。

公司持有的本公司股份不参与分配利润。

（二）报告期内股利分配情况

报告期内，公司未进行股利分配。

（三）公开转让后股利分配政策

公司股利分配政策无变化。

十一、控股子公司基本情况

截至本转让说明书签署日，公司无控股子公司。

十二、可能影响公司持续经营的风险因素

（一）公司现有游戏盈利降低风险

公司目前运营的游戏主要有公司自主开发的《VS 三国》以及与其他游戏开发商联合运营的网页游戏，如果公司不能对上述游戏进行适当的升级和改进，游戏的新鲜感和体验感下降，会造成游戏用户的流失。同时游戏的运营也需要一定的成本，如果上述游戏因用户过少导致收入小于成本，公司将会终止该游戏的维

护及运营，会对公司的盈利能力带来一定的影响。

（二）公司跨业开展电商业务的扩张风险

公司自成立以来一直从事网络游戏平台运营业务，公司自主研发的 VS 对战平台是国内市场占有率较高的对战平台。十年以来 VS 对战平台累计注册用户 1 亿人次，活跃用户有 3000 万，最高同时在线人数 100 万人。VS 竞技游戏平台为公司树立了良好的品牌形象，也为公司积累了大量的忠实用户。公司自 2013 年末起开发九鼎交易系统，开始进军电商行业，九鼎交易系统对传统电商的经营模式进行改造，具有较强的创新性。公司计划以 VS 竞技游戏平台积累的客户为依托，开展电商经营计划。虽然公司的电商平台模式较为新颖，公司也有潜在客户群体，但是电商行业与游戏行业的盈利模式及运作中心有较大差异，公司的游戏运营经营不能照搬到电商中来，在电商业务方面公司相当于是从头开始，因此面临着开展新业务失败的风险。

（三）公司持续亏损的风险

2013 年、2014 年、2015 年 1-4 月，公司营业收入分别为 18,191,908.39 元、7,651,886.12 元、1,694,443.65 元，营业收入逐年下降；公司扣除非经常性损益后的净利润分别为-14,417,689.39 元、-7,393,495.51 元、-3,031,425.47 元，报告期内持续亏损，主要系公司 VS 竞技游戏平台的游戏收入及联合运营的网页游戏收入下降所致，受移动游戏快速增长影响，网络游戏增速放缓，竞技游戏平台竞争加剧，公司传统优势不再明显，导致公司主要收入来源下滑，如果未来公司不能实现盈利继续亏损，可能将对公司的持续经营能力产生影响。公司目前进一步进行九鼎交易系统的推广，在继续推进公司 VS 竞技游戏平台不断发展的同时，努力扩大盈利来源，降低持续亏损的风险。

（四）公司综合毛利率波动风险

2013 年、2014 年、2015 年 1-4 月，公司综合毛利率分别为 46.16%、4.80%、-24.03%，逐年下滑，主要系公司营业收入的逐年下降，而公司营业成本中固定成本包括服务器折旧及无形资产摊销占比较高，从而导致公司毛利率波动较大。其中，报告期内，VS 竞技游戏平台毛利率分别为 42.52%、-30.87%、-95.14%，

逐年大幅下降，主要系 VS 竞技游戏平台每年固定成本为 VS 三国无形资产摊销额 3,191,514.84 元，同时，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月，VS 竞技游戏平台收入占营业收入的比例分别为 50.34%、45.46%、42.99%，所分摊的服务器成本基本保持稳定；但 2013 年度 VS 竞技游戏平台收入较 2014 年度下降 61.86%，而成本下降 13.17%，从而导致毛利率大幅下降。2015 年 1-4 月，随着 VS 竞技游戏平台收入的继续下降，导致毛利率大幅下降至-95.14%。但鉴于 VS 竞技游戏平台相关固定成本于 2015 年摊销完毕，若后续年度无其他新增固定成本，VS 竞技游戏平台毛利率将可能有所回升。（五）公司产品较单一的风险

自成立以来，公司致力于网络游戏平台——VS 竞技游戏平台的研发、运营，报告期内，公司的主要收入来源于 VS 竞技游戏平台的客户端网络游戏的道具收入及网页游戏的联合运营收入，公司存在对游戏产品收入的依赖，若公司开发、运营的游戏产品生命周期结束，又不能及时提供新的游戏产品，将会导致公司营业收入下滑，从而导致公司经营风险。公司目前积极拓展电商运营平台收入，探索 720 浏览器更多流量变现的方法，扩大公司营业收入的后续来源，降低公司因依赖游戏产品而导致的经营风险。

十三、公司未来经营计划

（一）VS 竞技游戏平台

1、加强移动游戏的研发力度，专注打造精品产品，形成了良好的经济效益。

未来三年，公司将结合移动互联网技术的发展和市场需求，更加专注于移动游戏的研发。一方面，公司将通过资金的投入和人才的引进，提升公司现有的网络游戏开发水平，借鉴已有成功的网络游戏开发经验推出符合市场趋势和玩家需要的精品移动网络游戏。另一方面，公司计划选择部分深受欢迎的经典游戏如 VS 三国等，转制成为移动网络游戏推向市场。并将通过关注与结合优秀的 IP 资源，在成熟的受众基础上，建立优秀的游戏开发团队，以形成有市场竞争力的游戏产品。

通过上述途径，公司将打造一批独具特色的精品游戏，力争研发 2-5 款单月充值流水超过千万元的网络游戏，进而丰富公司游戏产品数量和种类，完善公司的网络游戏产品线布局。

2、将领先的游戏平台向移动端拓展，强化跨平台的游戏发行能力

公司是国内领先的游戏平台及综合服务提供商，曾是全国市场占有率第一的竞技游戏平台。截至 2015 年 4 月，VS 的累计注册用户数已经超过 1 亿人次，基于 VS 竞技游戏平台的 720 游戏浏览器，也已经发布了 PC 版本、ANDROID 版本和 IOS 版本。未来会实现互联互通，跨屏交互。

未来三年，公司将积极拓展 VS 竞技游戏平台的受众领域，维护好竞技游戏玩家的游戏社区生态，吸引更多女性玩家和休闲玩家，提升公司跨平台的综合业务服务能力和持续运营能力。公司通过对多年积累的平台技术和运营经验进行提炼，围绕玩家需求，将“以用户体验为核心”的理念运用至移动端，将公司领先的平台优势向移动端逐步拓展，形成用户黏性较强的跨平台游戏社区和稳定增长的自有发行平台。公司移动端游戏平台通过建立可以跨越 PC 端和移动端并实现内容互通的综合游戏社区，实现更多人性化功能，以进一步提升玩家体验，增加 VS 竞技游戏平台上游戏及移动网络游戏之间的交叉宣传，以获得不同游戏之间更大的协同效应。不仅仅是互动娱乐平台，也是玩家交流交易的平台。

游戏发行方面，公司将强化与电信运营商、设备供应商、各大门户网站等平台运营商的合作关系。在建立国内一流的移动端游戏平台基础上，与其他移动端游戏平台进行互惠合作，公司将迅速的铺开和积累移动端的优质发行渠道资源，增强移动端网络游戏的发行能力，进一步强化公司跨平台的游戏发行能力。此外，公司将在原有的口碑营销基础上，计划开展有针对性的市场推广工作，加大市场推广力度，迅速提升移动端游戏平台的市场份额和竞争力。

通过上述途径，未来三年公司在 VS 移动游戏平台方面，力争实现月活跃用户数突破 1000 万人的目标。

3、未来计划向海外市场扩张与全球发行渠道拓展

公司抓住国际市场上出现的市场机会，跟韩日、东南亚、北美等国家和地区的合作伙伴建立了一定的联系和合作机会。

未来，公司将依托精品游戏储备，加强海外发行渠道的沟通与合作，实施公司海外业务拓展计划。在游戏开发创意阶段开始，公司会特别注意选取可被海内外接受的游戏策划与系统设计，采用全球化的美术和题材。公司将挑选精品网络游戏，根据不同国家和地区的文化背景及玩家偏好、特征等要素进行本地化改造，推出不同语言版本的游戏面向海外市场。公司通过深入的市场调研积累对当地市

场的充分了解，通过组建本地化团队对产品进行全面深入的本地化技术处理，包括对游戏类型、画面风格、玩法和题材的全面改良。在海外寻找可靠的合作伙伴，包括当地游戏门户网站及其他有较强发行能力的企业，重点加大韩日、东南亚以及港台区域的市场拓展力度，并保证市场开拓的连续性和稳定性。

4、持续提升公司的发行和运营实力

公司坚持“玩家至上”的价值理念，重视品牌建设。未来，公司将进一步深化 VS 品牌的市场渗透率，提升商业化变现能力。

首先，实现 PC 端向移动端的渗透。通过移动端 720 浏览器的升级开发，在移动端提供内容互通、社区化功能实现和极致的用户体验，旨在将 PC 端上的海量用户资源转化到移动端。其次，实现向中重度游戏用户的渗透。通过提供游戏攻略解说、丰富的游戏资讯，组织线上线下游戏比赛，与电视台、平面媒体及网络媒体进行内容合作等方式，吸引更多的游戏玩家到移动平台上来。

同时，公司的关注重心将从发展玩家基础转向提升产品或服务的商业化变现能力。公司计划大力增加中重度网络游戏及移动网络游戏的开发及代理力度，紧紧围绕市场需求，积极开展数据分析，提高高附加值产品数量，切实提高商业化能力。针对已有用户，通过做好 VS 的品牌、培养玩家忠诚度、增强用户黏性，随着游戏时间推移和用户年龄的增长，公司平台休闲竞技游戏用户将向中重度游戏用户自然转化。除此之外，公司将利用大数据分析后台，根据玩家行为数据分析和玩家订阅内容，通过“活动推送”、“相关资讯”进行游戏个性化推荐，以及在公司主要的游戏平台关键位置为其进行引导。在提升玩家投入程度、延长游戏生命周期、增加游戏内容与功能等方面，进一步强化或丰富公司已有的变现机制，在改善玩家体验的同时尽量提升游戏的变现能力。

5、寻求战略合作机会，打通行业上下游，提升公司综合竞争力

公司主营业务涉及游戏开发、游戏发行及游戏平台运营，在平台运营方面比较大的优势，在多年的对外合作中积累了良好的信誉和人脉，因此公司与游戏行业内及其周边行业的优秀企业拥有广泛的合作基础。未来公司将尝试通过并购或建立战略合作伙伴关系来拓展公司业务或确立优势。

公司的并购目标与合作对象，主要是游戏产业上下游或周边行业，如优秀的游戏制作团队或运营团队或游戏周边厂商，或者与业内顶尖的平台运营商、游戏开发商建立战略合作伙伴关系。

6、打造业内一流的核心技术与管理团队

公司重视人才的引进及中层队伍的内部培养，在公司内部形成发掘人才、培养人才、推荐人才、尊重人才、留住人才的良好氛围。公司内部打造完善的培训体系，分别针对新员工、技术员工、管理员工，由公司高管、核心技术人员及外聘专家领衔担任培训教师，进行专业能力或管理能力方面的培训，以及相关经验分享与案例讨论。依托该套体系，公司将进一步有计划、有目标、分阶段的设计各类培训课程和考核激励机制，组织制作各类培训课件，因材施教，优化员工知识结构，培养和提高全体员工的工作能力和职业素养，最大限度地发挥个人潜能。

此外，公司预计将通过采用股票期权、限制性股票等多种激励形式，吸引优秀人才，打造业内一流的核心技术与管理团队。

（二）九鼎交易系统

1、精准定位，导入 VS 竞技游戏平台用户资源

基于公司所处广州地区为我国日化企业较为集中的地区，公司九鼎交易系统锁定垂直模式的细分市场，重点从美妆个护行业入手，优化产品供应链，选择优质的产品优先合作，降低客户误购成本和试错代价。

借助 VS 竞技游戏平台累积的用户资源和品牌号召力，基于公司欲导入的 VS 竞技游戏平台主要用户为男性玩家，以他们的需求为主导，提升用户体验，围绕其自身护理和健康美容方面做专做透，比如男士护理市场，关爱女性用户群体，锁定具体的产品。

目前通过美妆和 VS 竞技平台虚拟道具，已经有 144.66 万游戏玩家主动成为了九鼎交易系统的注册用户，公司会从用户切身利益出发，通过开展网上交易指导直播室，买卖互动促成交易；通过专家讲解产品，解决用户的痛点，提升用户体验。

2、扩大合作伙伴队伍，完善区域网点建设

公司目前进一步进行九鼎交易系统的推广及相关商家的入驻谈判，未来将深入智能电商领域，完善交易规则，活跃市场，九鼎交易系统未来力争做到托管交易，无忧交易，定位上力求精准，抓住市场重点目标用户，对已有用户的深耕和逐步渗透，不断扩大合作伙伴队伍和区域网点。

公司预计通过获得部分化妆品高档品牌的区域独代或者其某系列产品的总

代理的形式，不断扩大九鼎交易系统的化妆品入驻品牌数量。2015 年九鼎交易系统计划上线化妆品品牌约为 100 个，其中优势品牌的总代资源约 20 个，合作运营品牌约 80 个，同时公司在全国范围发展合作伙伴，通过发展下一级区域合作代理商来扩大九鼎交易平台的合作伙伴数量。

在未来 2 年内，九鼎交易系统将建立逾千个区域网点，进一步强化区域代理的招募和培训，公司将建立包括招商、交易规则、公告体系、服务体系、培训机制、考核机制等一整套机制，用于完善公司九鼎交易系统的区域网点建设。

逐步引入绩效机制和淘汰机制，逐步提升九鼎交易系统合伙人的质量与素质，促使有实力、有能力、有动力的用户成为合伙人。

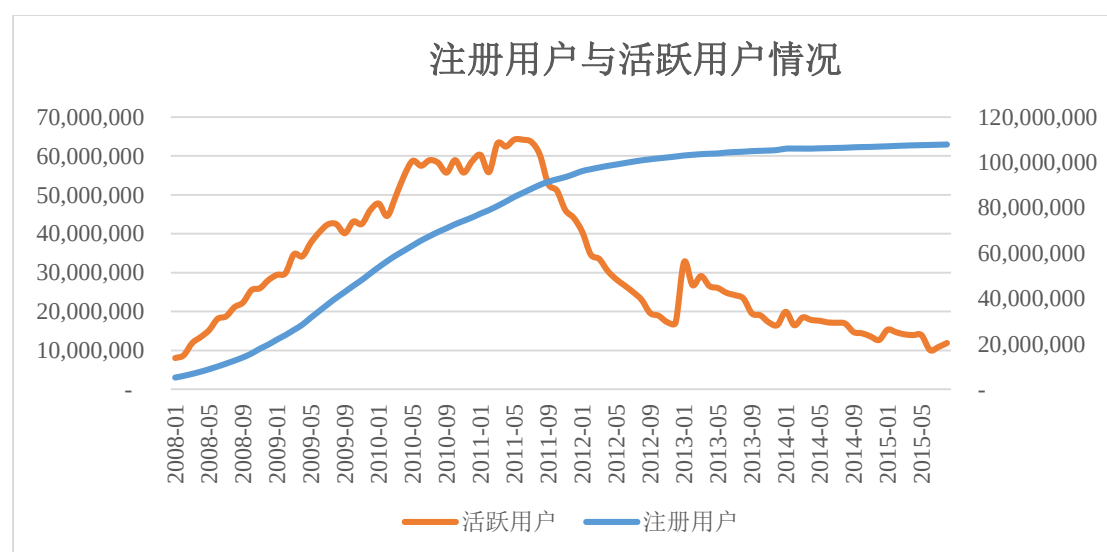
十四、公司持续经营能力情况

（一）公司核心资源要素

公司经过多年的网络游戏平台运营，积累了海量的用户资源，作为一家互联网行业公司，公司的用户资源构成了公司的核心资源要素。

公司作为网络游戏平台运营商，主要通过自主研发的 VS 竞技游戏平台为游戏玩家提供各客户端网络游戏的电子游戏竞技平台，同时通过该平台为其他游戏开发商联合运营的网页游戏提供接入端口。

自 2008 年以来，公司 VS 竞技游戏平台注册用户及活跃用户情况如下：



2008 年至 2011 年，公司 VS 竞技游戏平台的注册用户及活跃用户快速增长，但随着网络游戏的免费及移动游戏的快速崛起以及国内各竞技游戏对战平台的

快速发展，自 2012 年以来，公司注册用户增长放缓，活跃用户数量下滑，目前公司 VS 竞技游戏平台月活跃用户维持在 1,000 万以上。

公司在 VS 竞技游戏平台收入出现下滑时，积极开拓新的业务增长点，成功的开发了九鼎交易系统，目前公司已从 VS 竞技游戏平台成功导入 146 万注册用户，用户转化情况良好。

公司目前通过 VS 竞技游戏平台储备了超过 1 亿的注册用户资源，以及逾千万的活跃用户，为维护公司现有的客户资源，提升客户粘性，发掘客户需求，为公司未来业务发展提供保证，公司通过主要以下方式来维护现有客户资源：

1、建立和完善玩家社区和玩家公会，针对用户的需求组织活动，广泛开展异业合作，促进线上线下的互动；

2、发展“至尊类”道具，给与用户终身荣誉和信用；

3、增加多个接触面，多个维度设立用户挽留机制，如签到、抽奖和互动，各种维度成长体系叠加效果，提高用户忠实度和逃离成本；

4、大力维护高付费玩家，提供 VIP 客户服务，全方位提升高付费用户体验和快速响应；

5、不断开发新颖的功能，解决玩家关心的问题 and 玩家成长过程中的烦恼，营造快乐游戏的氛围，让玩家获得更好的游戏体验；

6、不断研发运营新游戏尤其是手机游戏，针对市场热点和 IP 资源，不断提供新内容新玩法，让用户有所追求，不断提升用户的粘性。

（二）公司业务发展规划

公司已在《公开转让说明书》中“第四节 公司财务”之“十三、公司未来经营计划”中披露公司未来业务发展规划，主要内容如下：

1、VS 竞技游戏平台

公司 VS 竞技游戏平台一直为公司提供主要的收入及现金来源，为此，公司制定了关于其的未来规划，主要内容如下：

加强移动游戏的研发力度，专注打造精品产品，形成了良好的经济效益，借鉴已有成功的网络游戏开发经验推出符合市场趋势和玩家需要的精品移动网络游戏；

将领先的游戏平台向移动端拓展，强化跨平台的游戏发行能力，公司是国内

领先的游戏平台及综合服务提供商，未来会逐步通过公司自主研发的 720 浏览器实现互联互通，跨屏交互，未来公司将领先的平台优势向移动端逐步拓展，形成用户黏性较强的跨平台游戏社区和稳定增长的自有发行平台；

公司将依托精品游戏储备，加强海外发行渠道的沟通与合作，实施公司海外业务拓展计划；

公司主营业务涉及游戏开发、游戏发行及游戏平台运营，在平台运营方面有比较优势，在多年的对外合作中积累了良好的信誉和人脉，因此公司与游戏行业内及其周边行业的优秀企业拥有广泛的合作基础。未来公司将尝试通过并购或建立战略合作伙伴关系来拓展公司业务或确立优势。

2、九鼎交易系统

公司目前进一步进行九鼎交易系统的推广及相关商家的入驻谈判，未来将深入智能电商领域，完善交易规则，活跃市场，九鼎交易系统未来力争做到托管交易，无忧交易，定位上力求精准，抓住市场重点目标用户，对已有用户的深耕和逐步渗透，不断扩大合作伙伴队伍和区域网点。

基于公司所处广州地区为我国日化企业较为集中的地区，公司九鼎交易系统锁定垂直模式的细分市场，重点从美妆个护行业入手，优化产品供应链，选择优质的产品优先合作，降低客户误购成本和试错代价。

借助 VS 竞技游戏平台累积的用户资源和品牌号召力，基于公司欲导入的 VS 竞技游戏平台主要用户为男性玩家，以他们的需求为主导，提升用户体验，围绕其自身护理和健康美容方面做专做透，比如男士护理市场，关爱女性用户群体，锁定具体的产品。

（三）市场开发能力

公司作为网络游戏运营商，已拥有十余年的游戏开发、运营经验，先后成功运营《VS 三国》、《神仙道》、《攻城略地》等多款游戏，并建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展到客户服务等完整的运营体系。

公司积极拓展电商领域，实现业务规模的提升，公司依托于 VS 竞技游戏平台的海量用户，分析 VS 竞技游戏平台用户的消费特性，比如以年轻男性为主，思维活跃，争强好胜，极富团队精神，较强的求胜欲望。通过奖励 VS 金币和平台道具的方式为主，实物和现金为辅，实现 VS 竞技游戏平台用户向九鼎交易平

台用户的导入，并利用网络教学和网上培训，让其进一步转化为九鼎交易平台的合伙人。

公司拟将销售团队扩建到 50-100 人的营销团队，包括网络营销组，电话营销组和大客户组。其中网络营销组运用社交工具开展丰富互动活动，培养用户圈子，提升用户活跃度，将社区思维植入电商运营，不断积累用户大数据，并基于大数据展开精准营销；大客户组的招商团队直接对接工厂或品牌商，从品牌授权资格、供应商证件、产品质检报告等方面严格审核把关，确保产品质量，并根据用户消费数据和行业专业经验解读用户需求，进行针对性的产品挑选，降低用户购物的决策成本。大客户组的品质控制团队会对上架销售的商品进行样品抽样和不定期的匿名购买，处罚违规行为，进一步保证商品品质；电话营销组主要是发展合作伙伴，如区域代理、买方合伙人和买方合伙人，通过对大数据的分析及客户关系的维护，对优质用户提供深度购物解决方案。为用户提供管家式服务，强化客户关系管理；通过跟招商网站、门户网站合作，定期举办招商会议，进一步推广公司九鼎交易平台，扩大公司九鼎交易平台的市場知名度。

（四）市场前景

公司所属细分行业为互联网信息服务业，主营业务为移动终端网络游戏的设计、研发及运营。

电商行业作为消费方式的联网化，其销售量的增长与社会消费水平的提高密切相关。近年来我国 GDP 持续高速增长，根据国家统计局的统计数据，2012 年和 2013 年分别达到 207,167 亿元和 234,389 亿元，同比分别增长 12.64%和 13.10%，呈现出稳定的增长态势，2014 年我国 GDP 达到 262,394 亿元，同比增长 12%。我国经济的稳定增长，使得广大城乡居民的生活水平得到较大提高，有利于电子商务行业的发展。

同时社会消费水平的不断提高，使得网络游戏付费玩家用户数增长迅速，为网络游戏行业持续发展提供了坚实的基础。而电商平台的购物便利性使得越来越多的消费者选择在网络上进行购物，社会消费水平的提升也将进一步带动电商行业的迅速发展。

随着近年来一系列有利于互联网发展的政策法规的出台、电信基础设施投入的加大以及网络新技术的应用加快，我国的互联网用户规模得到了持续增长。截

至 2014 年 12 月，我国网民规模达 6.49 亿，全年共计新增网民 3,117 万人。互联网普及率为 47.9%，较 2013 年底提升了 2.1 个百分点。2014 年，中国游戏市场用户数量约达到 5.17 亿人，比 2013 年增长了 4.6%。互联网用户规模的持续增长大大增加了电子商务行业与网络游戏行业的潜在消费用户数量。

中国网络游戏的发展已经走过了十多个春秋。行业从最初的盗版横行到现在知识产权诉讼案件不断增多，行业的规范化程度不断提高。行业中规模较大的企业在发展过程中逐渐建立了行业的标准与规范，引来后继者的效仿。同时为了维护行业的共同利益，行业自律性不断提高。少数企业因为不当行为受到主管部门的处罚以及行业内的谴责，这都有利于行业的逐步成熟和规范。

在国民经济的发展以及行业政策的鼓励和支持下，游戏行业及电商行业得到迅速发展，目前已形成了一定的市场规模，未来上述行业发展仍具有较为广阔的空间。

（五）公司核心竞争优势

公司的核心竞争优势包括：运营管理经验、技术优势、团队优势、海量客户基础及品牌优势。

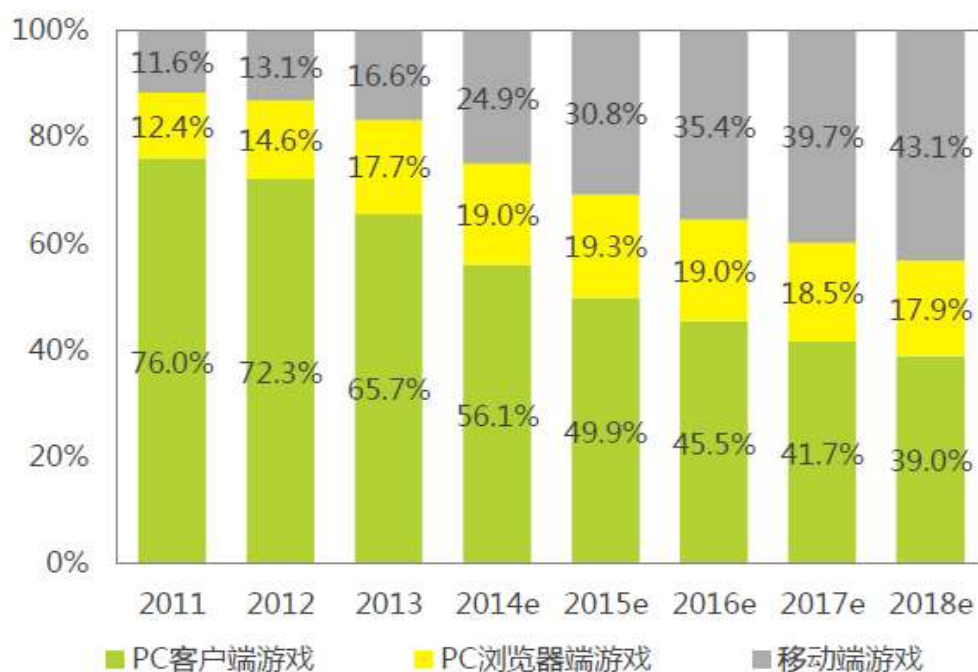
公司已在公开转让说明书“第二节 公司业务”之“六、公司所处行业情况”之“（四）所处行业竞争状况”之“2、本公司的竞争优势”中详细披露公司核心竞争优势情况。

（六）客户端及页面游戏发展前景

2014 年，中国网络游戏市场规模达到 1,097 亿元人民币，同比增长 27.8%。易观智库预计 2015 年，中国网络游戏市场的整体规模将继续保持稳健增长，达到 1,264.9 亿元，同比增长 15.3%；2016 年将达到 1,409.7 亿，同比增长 11.5%；2017 年达到 1,567.1 亿元，同比增长 11.2%。

预计未来移动端网络游戏的市场份额将进一步扩大，中国游戏市场规模结构情况如下：

2011-2018年中国网络游戏市场规模结构



数据来源：艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告简版（2015年）》

如上图所示，虽然移动端游戏的市场份额逐步扩大，但PC客户端游戏及PC浏览器端游戏仍是网络游戏市场的主要产品，市场份额保持在50%以上，随着网络游戏市场规模的不断扩大，客户端及页面游戏拥有良好的发展前景。

（七）新业务的拓展情况

公司九鼎交易平台的秉持以口碑推广为主，互动营销为辅，目的前置的营销理念。通过专家老师指导，合伙人优选，卖家担保，交易各方参与等多种手段，精选产品和服务，满足用户对健康、美丽、快乐的需求，提供平台购物的一站式解决方案。

公司该营销理念得到包括韩后、思埠、韩束、白云山、尚凝、云南灵宏等很多厂商的认同，目前，公司九鼎交易平台中卖家供货的品牌有韩束、金稻、歌琳一自然之迷，菩古玛丽，蔻诗婷，皙婷、俏十岁、满婷、朵澜、高姿、草安堂、韩国九朵云、捷度、澳蔻斯、玥然、CR、瑞贵人、广药-纤纤梅、绿瘦等，正在洽谈的客户包括宝洁、妮维雅、雅倩、李医生、曼秀雷敦、锐度、杰瑞尔、欧莱雅等众多品牌。化妆品作为现阶段九鼎交易平台的主要产品，公司对产品选择非常慎重，由于涉及的产品细节较多，公司目前还处在跟相关厂商不断的选型和沟通过程中。

公司的目标客户群及目标合伙人，都是基于 VS 竞技游戏平台庞大的用户资源之上，通过用户自身的消费体验和购物分享带动的消费，不断集聚用户口碑，打通各个终端，形成跨屏互动，形成随处均可交易的便捷体验。目前，公司九鼎交易平台已经有部分忠实的用户主动推广九鼎交易平台并提出改进意见。

公司未来会针对高、中、低端用户群体的需求，在每个商品类别如护肤、彩妆，面膜等细分领域寻找战略合作伙伴。公司九鼎交易平台对知名厂家或授权体系完整的代理商保持开放合作，并会积极接触线下、电商或微商厂家，不断引入优质产品。

截至目前，九鼎交易平台注册用户已达到 146.38 万，买方合伙人已经达到 1,127 人，鉴于九鼎交易平台买方合伙人需要一定的时间熟悉产品和系统，业绩优良的买方合伙人有机会升级成为区域代理商，变成公司在其所在地相对独立的营业部。公司目前推广工作重点主要为发展买方合伙人，并对其进行培训和引导，未来区域代理商主要是通过买方合伙人升级的方式来进一步发展。

（八）资金筹资能力

公司发展过程中，根据自身业务发展情况适时引入财务投资者，公司现有股东中有深圳市东方富海创业投资企业（有限合伙）作为机构投资者，为公司经营发展提供财务支持。报告期各期末，公司现金及现金等价物余额分别为 38,328,119.29 元、37,194,926.00 元、36,075,570.87 元，公司资金充裕，预计短期内不会出现因资金短缺而导致的经营风险。未来公司将通过发行股票等方式引入投资者，进一步增强公司的融资能力。

（九）期后签订合同

除正在履行的游戏运营协议之外，公司报告期后签订的协议情况如下：

1、广告合同

序号	公司名称	合同名称	金额	广告期限	履行情况
1	深圳游禧科技有限公司	页游广告合作合同	5,000.00	2015/7/6-2015/7/8	履行完毕
2	深圳游禧科技有限公司	页游广告合作合同	5,000.00	2015/8/7-2015/8/9	履行完毕
3	深圳游禧科技有限公司	页游广告合作合同	55,000.00	2015/8/19-2016/2/18	正在履行

2、九鼎交易平台区域代理合同

序号	名称	合同名称	代理区域	合同金额	合作期限
1	陈向东	九鼎交易系统联合运营协议	广东省广州市黄埔地区	预付联运授权费 100,000 元 系统佣金 10%	2015 年 5 月 31 日-2018 年 5 月 31 日
2	刘召召	九鼎交易系统联合运营协议	广东省广州市天河地区	预付联运授权费 100,000 元 系统佣金 10%	2015 年 4 月 23 日-2018 年 4 月 23 日
3	山阴县明远网络科技有限公司	九鼎交易系统联合运营协议	山西省晋中市榆次地区	预付联运授权费 100,000 元 系统佣金 10%	2015 年 3 月 31 日-2018 年 3 月 31 日

（十）期后收入实现情况

公司 2015 年 5 月至 7 月实现收入情况如下：

分类	2015 年 5 月	2015 年 6 月	2015 年 7 月	2015 年 1-7 月合计
VS 竞技游戏平台	154,153.90	153,007.27	140,763.04	1,176,317.78
网页游戏	192,115.40	152,535.07	160,424.75	1,328,116.92
电商服务	19,467.03	6,626.27	6,347.75	155,195.48
720 浏览器	4,443.12	4,150.98	3,918.00	32,766.05
合计	370,179.40	316,319.60	311,453.54	2,692,396.19

公司 2015 年 5 月至 7 月收入情况保持稳定，VS 竞技游戏平台及网页游戏收入为公司的主要收入，2015 年 1-7 月公司上述两项收入为 2,504,434.70 元，占总收入的比例为 93.02%；电商服务收入为 155,195.48 元，占总收入的比例为 5.76%，由于公司九鼎电商平台仍处于推广期，收入仍处于较低水平；720 浏览器收入为 32,766.05 元，占总收入的比例为 1.22%，基本保持稳定。

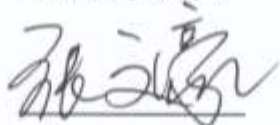
综上所述，公司在积极维护 VS 竞技游戏平台现有业务的同时，稳步拓展九鼎交易平台，改善公司现有盈利能力，公司合理规划业务发展计划，所处行业市场前景广阔，公司的业务经营具有持续经营能力。

第五节 有关声明

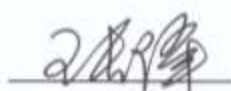
一、公司声明

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任何虚假记载、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。

全体董事签字：



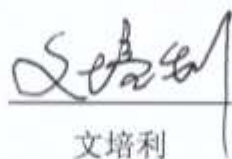
张文豪



王长锋



姚锡桂

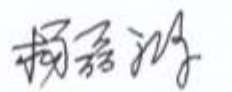


文培利



周绍军

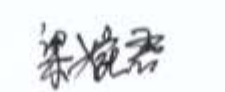
全体监事签字：



杨磊鸿

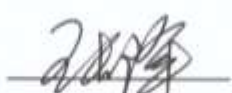


王雪丽



梁婉君

全体高级管理人员签字：



王长锋



姚锡桂



张文豪

广州唯思软件股份有限公司

2015年 9月 28日

二、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。

法定代表人： 范力
范力

项目负责人： 汤迎旭
汤迎旭

项目小组成员： 李佳佳
李佳佳

赵雯亮
赵雯亮

赵雪静
赵雪静

陈祥
陈祥

东吴证券股份有限公司

2015年8月28日



三、律师事务所声明

本所及经办律师已阅读广州唯思软件股份有限公司公开转让说明书，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。本所及经办律师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。

律师事务所负责人：



谭岳奇

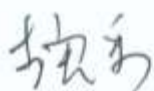
经办律师：



叶兰昌



楼永辉



李宝梁

北京市中银（深圳）律师事务所



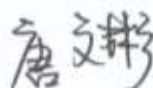
四、会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读广州唯思软件股份有限公司公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的《审计报告》（亚会 B 审字（2015）378 号）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。

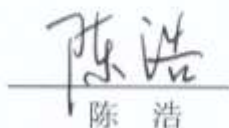
会计师事务所负责人：_____


王子龙

签字注册会计师：_____



唐文彬


陈 浩

亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）

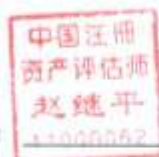
2015 年 9 月 28 日



五、资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读广州唯思软件股份有限公司公开转让说明书，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。本机构及签字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。

资产评估机构负责人：



中威正信（北京）资产评估有限公司



2015年9月28日

第六节 附件

一、主办券商推荐报告

二、公司 2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月审计报告

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