

北京像素软件科技股份有限公司

公开转让说明书

Beijing Pixel Software Technology Co., Ltd.



主办券商



中泰证券股份有限公司
ZHONGTAI SECURITIES CO., LTD.

二零一六年一月

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。

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

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

风险及重大事项提示

公司特别提醒投资者注意下列风险及重大事项：

一、对关联方严重依赖的风险

报告期内，公司先后授予腾讯计算机关于《寻仙》、《刀剑2》、《MX 手游（勇者大冒险）》三款游戏在中国大陆地区的独家代理运营权，营业收入主要来源于《寻仙》和《MX 手游（勇者大冒险）》两款游戏的销售分成，以及《刀剑2》游戏的版权金及销售分成。

2015 年 1-7 月、2014 年度和 2013 年度，公司通过腾讯计算机实现的营业收入规模分别为 48,306,528.12 元、89,762,779.35 元和 87,042,317.42 元，占公司同期营业总收入的比例分别为 97.01%、98.45%和 99.92%。公司的营业收入对关联方腾讯计算机存在重大依赖，如果腾讯计算机减少对公司业务的需求，将对公司的营业收入带来不利影响。

二、产品开发失败的风险

公司主要从事游戏软件的研发，其核心竞争优势来自于对各类型游戏的研发能力。随着人们生活节奏的不断加快以及市场上游戏产品的日益丰富，游戏玩家的兴趣转变也愈来愈快；同时伴随硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的日渐普及以及新游戏开发技术的陆续推出，这就需要公司充分结合多项技术特征才能开发出高品质的游戏产品。因此，移动终端游戏的开发必须及时掌握用户的消费心理及新兴的开发技术，不断推陈出新，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司的产品，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，同时抓住这些变化所带来的商机，公司将会在产品竞争中处于不利的地位。

三、无形资产减值准备情况

（一）减值准备情况

报告期内，公司于2014年度对无形资产计提了资产减值准备79,373,517.18元。公司根据2014年度《刀剑2》产品的市场情况，对2014年末其可变现性进行了充分

的评估和分析，一致认为上述资产存在明显的减值迹象，故公司董事会决定依据实际情况对其全额计提了资产减值准备。

2015年10月14日，上海申威资产评估有限公司接受公司委托，以2014年12月31日为评估基准日，对公司拥有的《刀剑2》游戏的价值采用收益现值法进行评估，并出具了《北京像素软件科技股份有限公司拟了解部分资产价值评估咨询报告》（沪申威咨报字（2015）第0111号），评估结果如下：

公司所拥有的《刀剑2》游戏于评估基准日2014年12月31日的市场价值为人民币224.00万元。

（二）报告期内对净利润的影响情况

2014年末，公司未参照评估报告进行部分冲回计提的减值准备224.00万元的会计处理，该事项对公司报告期内的利润影响见下表：

年度	部分冲回计提的减值准备后			全额计提减值准备			差异
	主营业务成本 (累计摊销)	资产减值损失	递延所得税费用	主营业务成本 (累计摊销)	资产减值损失	递延所得税费用	
2014年度	15,874,703.40	77,133,517.18	-11,570,027.58	15,874,703.40	79,373,517.18	-11,906,027.58	-1,904,000.00
2015年 1-7月	435,555.56	-	-	-	-	-	435,555.56
合计	16,310,258.96	77,133,517.18	-11,570,027.58	15,874,703.40	79,373,517.18	-11,906,027.58	-1,468,444.44

2015年1-7月和2014年度，公司实现的净利润分别为1,319.71万元和-3,904.10万元，上述无形资产减值准备形成的差异占净利润的比例为4.88%和3.30%，差异占净利润比重较小。

从上表可以看出，公司于2014年度按会计准则的规定全额计提减值准备后导致2014年利润减少190.40万元，2015年1-7月的利润增加43.56万元，合计共减少公司报告期利润146.84万元，公司会计处理更加谨慎，并不存在利用资产减值准备调节利润的情况。

目 录

声 明.....	1
风险及重大事项提示	1
释 义.....	5
第一节 基本情况	8
一、公司基本情况	8
二、股票挂牌情况	9
三、公司的股权结构	12
四、公司股东情况	12
五、公司股本形成及变化	19
六、公司设立以来重大资产重组情况	51
七、子公司、分公司情况	51
八、董事、监事、高级管理人员基本情况	51
九、最近两年及一期挂牌公司主要财务数据	54
十、与本次挂牌有关的当事人	55
第二节 公司业务	58
一、公司主要业务及主要产品	58
二、公司内部结构及业务流程	64
三、公司关键资源要素	67
四、公司主营业务相关情况	83
五、公司商业模式	91
六、公司所处行业基本情况	94
第三节 公司治理	108
一、公司股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况	108
二、公司治理机制及董事会对公司治理机制执行情况的评估	109
三、公司及控股股东、实际控制人最近两年及一期内存在的违法违规及受处罚情况	113
四、公司的独立性	113
五、同业竞争情况	114
六、公司最近两年一期资金被占用或为控股股东、实际控制人及其控制企业提供担保情况	115

七、董事、监事及高级管理人员有关情况说明	116
八、董事、监事、高级管理人员近两年及一期变动情况	118
第四节 公司财务会计信息	119
一、审计意见类型及会计报表的编制基础	119
二、最近两年及一期经审计的资产负债表、利润表、现金流量表和所有者权益变动表	119
三、主要会计政策和会计估计	128
四、报告期利润形成的有关情况	149
五、报告期公司主要资产情况	161
六、报告期公司主要负债情况	173
七、报告期股东权益情况	178
八、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来	178
九、报告期内主要财务指标及分析	182
十、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项	188
十一、股利分配政策和历年分配情况	188
十二、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况	189
十三、报告期内资产评估情况	189
十四、风险因素及应对措施	190
十五、公司未来两年的发展规划	192
第五节 有关声明	错误!未定义书签。
一、公司全体董事、监事及高级管理人员声明	错误!未定义书签。
二、主办券商声明	错误!未定义书签。
三、律师声明	错误!未定义书签。
四、会计师事务所声明	错误!未定义书签。
第六节 附件.....	196

释 义

在本说明书中，除非另有所指，下列词语具有如下含义：

股份公司、像素软件	指	北京像素软件科技股份有限公司
像素有限	指	北京像素软件科技有限公司（股份公司的前身）
像素分公司	指	北京像素软件科技股份有限公司分公司
搜狐新时代	指	北京搜狐新时代信息技术有限公司（前股东）
腾讯计算机	指	深圳市腾讯计算机系统有限公司（现股东）
“三会”	指	北京像素软件科技股份有限公司股东大会、董事会、监事会
股东会	指	北京像素软件科技有限公司股东会
股东大会	指	北京像素软件科技股份有限公司股东大会
董事会	指	北京像素软件科技股份有限公司董事会
监事会	指	北京像素软件科技股份有限公司监事会
董监高	指	公司董事、监事及高级管理人员
高级管理人员	指	公司总经理、副总经理、财务总监及董事会秘书
公司章程	指	公司股东大会批准的北京像素软件科技股份有限公司章程
三会议事规则	指	《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
本说明书、本公开转让说明书	指	北京像素软件科技股份有限公司公开转让说明书
《业务规则》	指	全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）
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
全国股份转让系统	指	全国中小企业股份转让系统
主办券商、中泰证券	指	中泰证券股份有限公司
中准会所	指	中准会计师事务所有限公司
中科华	指	北京中科华资产评估有限公司

律师事务所	指	北京市海润律师事务所
大信会所	指	大信会计师事务所（特殊普通合伙）
元，万元	指	人民币元，人民币万元
报告期	指	2013年度、2014年度、2015年1-7月
《法律意见书》	指	北京市海润律师事务所关于北京像素软件科技股份有限公司在全国中小企业股份转让系统挂牌并公开转让的法律意见书。
《审计报告》	指	大信会所出具大信审字[2015]第1-01355号
客户端单机游戏	指	英文名称为“Single-Player Game”，在国内单机游戏通常指电脑游戏，一般指仅使用一台游乐器或电脑就可以独立运作的电子游戏或电脑游戏，相对于线上游戏而言。
客户端网络游戏	指	英文名称为“Online Game”，又称“在线游戏”，简称“网游”，指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。
手机游戏	指	以移动互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端，以移动支付为支付渠道，以游戏移动终端游戏软件为信息交互窗口的多人在线游戏方式，与电脑形式类似，可以实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的功能，具有可持续性的个体性特征。
IP	指	Intellectual Property，知识产权，也称其为“知识财产权”，指“权利人对其所创作的智力劳动成果所享有的财产权利”。
ARPG	指	Action Role Playing Game，即动作角色扮演类游戏，游戏角色的动作（特别是攻击动作）与玩家的操作（如点击鼠标）密切相关。
MMORPG	指	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game，即大型多人在线角色扮演游戏。在所有角色扮演游戏中，玩家都要扮演一个虚构角色，并控制该角色的许多活动。
3D MMORPG	指	3D Massively Multiplayer Online Role-Playing Game，大型3D多人在线角色扮演游戏，是把3D技术和MMORPG相结合的产物。
KOF	指	The King Of Fighters，翻译为“拳皇”，日本SNK公司旗下著名街机游戏，是对战型格斗游戏系列之一，在剧情中举行世界规模的格斗大赛。
Director	指	美国Adobe公司开发的一款软件，主要用于多媒体项目的集成开发。广泛应用于多媒体光盘、教学/汇报课件、触摸屏软件、网络电影、网络交互式多媒体查询系统、企业多媒体形象展示、游戏和屏幕保护等的开发制作。
Blender	指	一款开源的跨平台全能三维动画制作软件，提供从建模、动画、材质、渲染、到音频处理、视频剪辑等一系列动画短片制作解决方案。
游戏引擎	指	一些已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，可让游戏设计者能容易和快速地做出游戏程式而不用由零开始。

BGE	指	Blender game engine，即Blender内置了游戏引擎，简化游戏制作的操作。
Virtools	指	一套具备丰富的互动行为模块的实时3D环境虚拟实境编辑软件，可以让没有程序基础的美术人员利用内置的行为模块快速制作出许多不同用途的3D产品，如网际网络、计算机游戏、交互式电视、仿真与产品展示等。可以将现有常用的档案格式整合在一起，如3D的模型、2D图形或是音效等。
Wii	指	日本任天堂公司2006年11月19日所推出的第5代家用游戏机。
Havok	指	Havok Game Dynamics SDK，译作Havok游戏动力开发包。
API	指	Application Programming Interface，即应用程序编程接口，是一些预先定义的函数，目的是提供应用程序与开发人员基于某软件或硬件得以访问一组例程的能力，而又无需访问源码，或理解内部工作机制的细节。

注：本公开转让说明书引用的数字采用阿拉伯数字，货币金额除特别说明外，指人民币金额，并以元、万元、亿元为单位，所有数值保留两位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

第一节 基本情况

一、公司基本情况

公司名称：北京像素软件科技股份有限公司

英文名称：Beijing Pixel Software Technology Co., Ltd.

法定代表人：刘坤

有限公司成立日期：2002年3月18日

股份公司成立日期：2008年12月22日

注册资本：3,000万元

住所：北京市昌平区科技园区白浮泉路10号2号楼1104A

邮编：102200

董事会秘书：刘豫斌

所属行业：根据中国证监会制定的《上市公司行业分类指引》（2012年修订），公司所处行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I64：互联网和相关服务”。

根据统计局公布的《国民经济行业分类与代码（GB/4754-2011）》，公司所处行业属于“I6420 互联网和相关服务”。

根据全国股份转让系统公司公布的《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所在行业属于I6420类“互联网信息服务”。根据全国股份转让系统公司公布的《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所在行业属于17101212类“家庭娱乐软件”。

主营业务：公司主要从事游戏软件的研发，主营业务包括客户端游戏和手机游戏研发。

组织机构代码：565800411-9

电话：010-59046062

传真：010-59046062

电子信箱：Citytiger@pixelgame.net

互联网网址：<http://www.pixelgame.net/pixelsoft/>

二、股票挂牌情况

（一）股票挂牌概况

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：3,000万股

股票转让方式：协议转让；

2015年10月26日，公司第二届董事会第六次会议审议通过《关于北京像素软件科技股份有限公司向全国中小企业股份转让系统申请挂牌时股票以协议转让方式进行转让的议案》；

2015年11月10日，公司2015年第五次临时股东大会审议通过《关于北京像素软件科技股份有限公司向全国中小企业股份转让系统申请挂牌时股票以协议转让方式进行转让的议案》。

挂牌日期：【】年【】月【】日

（二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

《公司法》第一百四十一条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司公开发行股份前已发行的股份，自公司股票在证券交易所上市交易之日起一年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员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百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市

交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。

《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。”

《公司章程》第二十九条规定：“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。

公司自然人股东张佳、刘毅、蒋黎、龚静、李竞鋆、卿晓星、高薇、纪光辉、张明、张朝志、叶磊、周茂亮、魏鹏合计持有公司 1.9009%的股份，前述自然人股东承诺：自愿将其所持公司股份锁定一年，自挂牌之日起一年内不转让。

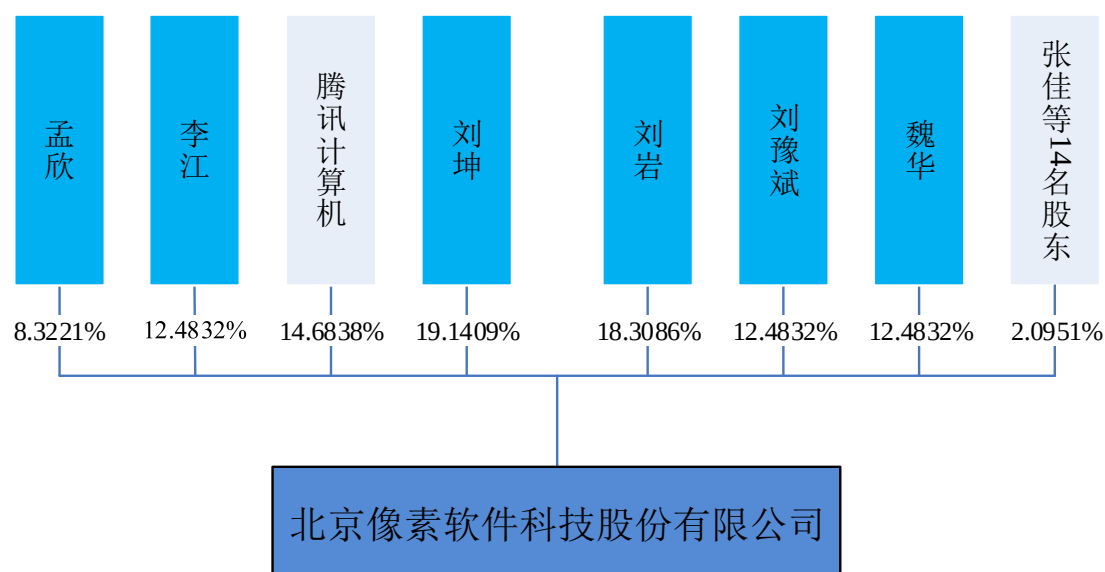
除上述规定股份锁定以外，公司股东对其所持股份未作出其他自愿锁定的承诺。

股份公司成立于 2008 年 12 月 22 日，截至本公开转让说明书签署日，股份公司成立已满六年。根据《公司法》、《业务规则》和《公司章程》的相关规定，公司自然人股东刘坤、刘岩、刘豫斌、蒙冰、孟欣、李江、魏华为公司董事、监事或高级管理人员，因此其所持股份的 25%均可进入全国股份转让系统公开转让；公司法人股东腾讯计算机所持的公司全部股份均可进入全国股份转让系统公开转让。自然人股东张佳等 13 人自愿将其所持公司股份，自公司挂牌之日起锁定一年。除上述股份转让约定外，公司全体股东所持股份均无冻结、质押或其他权利限制情况。具体情况如下：

序号	股东姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	是否存在冻结质押 或其他权利限制	本次可公开转让 股份数量(股)
----	---------	-------------	-------------	---------------------	--------------------

序号	股东姓名、 名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	是否存在冻结质押 或其他权利限制	本次可公开转让 股份数量(股)
1	刘 坤	5,742,268	19.1409	否	1,435,567
2	刘 岩	5,492,586	18.3086	否	1,373,146
3	腾讯计算机	4,405,140	14.6838	否	4,405,140
4	刘豫斌	3,744,942	12.4832	否	936,235
5	李 江	3,744,942	12.4832	否	936,235
6	魏 华	3,744,942	12.4832	否	936,235
7	孟 欣	2,496,627	8.3221	否	624,156
8	张 佳	87,390	0.2913	否	0
9	刘 毅	72,810	0.2427	否	0
10	蒋 黎	69,900	0.2330	否	0
11	龚 静	69,900	0.2330	否	0
12	蒙 冰	58,260	0.1942	否	14,565
13	李竞鋆	52,440	0.1748	否	0
14	卿晓星	52,440	0.1748	否	0
15	高 薇	43,680	0.1456	否	0
16	纪光辉	34,950	0.1165	否	0
17	张 明	34,950	0.1165	否	0
18	张朝志	26,220	0.0874	否	0
19	叶 磊	14,200	0.0473	否	0
20	周茂亮	8,500	0.0283	否	0
21	魏 鹏	2,913	0.0097	否	0
合计		30,000,000	100	--	10,661,279

三、公司的股权结构



四、公司股东情况

(一) 控股股东、实际控制人情况

截至本公开转让说明书签署日，刘坤、刘岩、刘豫斌、魏华、李江、孟欣为一致行动人，合计持有公司 83.2212% 的股份，为本公司的控股股东，能实际支配并决定公司的经营决策，为公司的实际控制人。

控股股东、实际控制人的认定依据如下：

1、报告期内，刘坤、刘岩、刘豫斌、魏华、李江、孟欣持有本公司的股份变化情况如下：

股东 姓名 \ 时间	2013 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日	2015 年 1 月 1 日至 2015 年 6 月 30 日	2015 年 7 月 1 日至 2015 年 7 月 31 日
刘坤	19.6105%	19.1067%	19.1409%
刘岩	18.1553%	18.2759%	18.3086%
刘豫斌	12.3786%	12.4609%	12.4832%
魏华	12.3786%	12.4609%	12.4832%
李江	12.3786%	12.4609%	12.4832%
孟欣	8.2524%	8.3072%	8.3221%
合计	83.1540%	83.0725%	83.2212%

自报告期初至今，刘坤、刘岩、刘豫斌、李江、魏华和孟欣六人合并持有公

司股权的比例在公司股东中一直位列第一，上述六人现时持有公司股份 24,966,307 股，持股比例共占 83.2212%，对公司构成了共同控制，且六人一直密切合作，对公司发展战略、重大经营决策、日常经营活动均有一致的意见、共同实施重大影响，在公司历次股东会、股东大会上均有一致的表决意见。综上，刘坤、刘岩等六人在股权关系上构成了对公司的共同控制。

2、自报告期初至今，刘坤、刘岩等六人一直在公司担任董事、高级管理人员等重要职务，对公司经营决策具有重大影响。基于共同的利益基础和共同认可的公司发展目标，六人彼此信任，历史上合作关系良好，在公司所有重大决策上均在事前充分沟通的基础上达成了一致意见，对公司经营决策具有重大影响，事实上构成了对公司经营上的共同控制。

3、报告期内刘坤、刘岩等六人持有公司股权的比例没有重大变化，股权不存在重大不确定性。报告期内，因股权转让、转增股本、增资扩股等情形导致刘坤、刘岩等六人持有公司股权的比例有小幅的波动，但六人单独、合并持有公司股权的比例基本保持稳定：六人合并持有公司股权的比例一直稳定在 80%左右，且历次股权变化均履行了必要的法律程序，进行了工商变更登记，股权关系清晰、明确，六人持有公司的股权合法有效，不存在重大不确定性。

4、刘坤、刘岩等六人签署了一致行动协议，以保证公司控制权的持续稳定。为保证公司控制权的持续、稳定，刘坤、刘岩等六人于 2013 年 11 月 1 日共同签署了关于一致行动的《协议书》，主要条款包括：（1）协议各方就一致行动事项行使相关权利前，应就一致行动事项充分协商，并形成一致意见。在各方未就一致行动事项达成一致意见前，任何一方不得单独行使相关权利；（2）若约定各方之任一方因故不能亲自出席股东大会，且需委托他人代为出席会议并行使表决权的，应委托协议他方代为参加会议，并及时向协议他方出具书面《授权委托书》。未经协议他方书面同意，任一方不得擅自委托他人行使表决权；（3）协议各一方未经协议他方同意，不得就本协议约定的一致行动事项与他人采取一致行动；（4）各方对一致行动事项有不同意见，表决时以刘坤的意思表示为最终意思表示。

综上，最近两年及一期，公司的控股股东、实际控制人未发生变化，且公司的实际控制人对公司的控制权持续、稳定。公司控股股东、实际控制人基本情况

如下：

刘坤，男，1977年4月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，毕业于北京现代实用美术学院视觉传达专业。1998年10月至2000年1月就职于北京创意鹰翔科技发展有限公司，担任艺术总监；2000年1月至2002年3月就职于目标软件（北京）有限公司，担任艺术总监；2002年3月至2004年8月就职于北京像素软件科技有限公司，担任执行董事、经理；2004年8月至2008年12月就职于北京像素软件科技有限公司，担任董事长、总经理；2008年12月至今就职于股份公司，担任董事长、总经理。

刘岩，男，1980年1月出生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历，毕业于北京市仪器仪表工业学校计算机及应用专业。1999年8月至2002年2月就职于目标软件（北京）有限公司，担任主程序员；2002年3月至2004年8月就职于北京像素软件科技有限公司，担任公司监事、项目经理；2004年8月至2008年12月就职于北京像素软件科技有限公司，担任公司董事、项目经理；2008年12月至2015年11月就职于股份公司，担任公司董事、项目经理；2015年11月至今就职于股份公司，担任公司董事、副总经理。

刘豫斌，男，1974年11月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，毕业于西安电子科技大学计算机应用专业。1999年12月至2000年12月就职于目标软件（北京）有限公司，担任游戏后期策划与监制；2001年1月至2002年7月就职于目标软件（北京）有限公司，担任游戏主策划；2002年7月至2003年4月就职于目标软件（北京）有限公司，担任游戏主策划兼产品经理；2003年4月至2004年8月，就职于北京像素软件科技有限公司，担任项目经理与首席策划；2004年8月至2008年12月，就职于北京像素软件科技有限公司，担任公司董事、项目经理、产品部经理、策划部经理；2008年12月至2015年11月，就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任公司董事、策划部经理、移动产品一部经理；2015年11月至今就职于股份公司，担任公司董事、董事会秘书、副总经理。

魏华，男，1974年4月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历，毕业于清华大学模式识别与智能系统专业。1997年9月至2000年6月就职于北京金洪恩电脑有限公司，担任程序员；2000年7月至2001年7月就职于北京金洪

恩电脑有限公司，担任高级程序员；2001年8月至2003年3月就职于北京欢乐亿派科技有限公司，担任高级程序员、程序项目组长；2003年3月至2004年8月就职于北京像素软件科技有限公司，担任网络技术总监；2004年8月至2008年12月就职于北京像素软件科技有限公司，担任公司监事、网络技术总监；2008年12月至2012年6月就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任公司监事会主席、网络技术总监；2012年6月至今就职于股份公司，担任公司监事、网络技术总监；2000年10月至今兼任北京缤纷阁翻译中心监事。

李江，男，1978年4月出生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历，毕业于青岛美术学院实用美术专业。1999年6月至2000年1月就职于北京创意鹰翔科技发展有限公司，担任三维美术师；2000年1月至2002年2月就职于目标软件（北京）有限公司，担任平面美术师、三维动画师；2002年3月至2008年12月就职于北京像素软件科技有限公司，担任美术部门经理、三维动画师；2008年12月至2012年6月就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任公司监事、美术部门经理、三维动画师；2012年6月至今，就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任公司监事会主席、美术部门经理。

孟欣，男，1978年3月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，毕业于北京科技大学无机非金属材料专业。2001年10月至2003年4月就职于北京欢乐亿派科技有限公司，担任程序开发员；2003年5月至2007年8月就职于北京像素软件科技有限公司，担任技术总监；2007年8月至2008年12月就职于北京像素软件科技有限公司，担任公司董事、技术总监；2008年12月至今就职于股份公司，担任公司董事、程序部副经理。

（二）前十名股东或持有5%以上股份股东的情况

序号	股东名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	股东性质	股份是否质押及其他 争议事项
1	刘 坤	5,742,268	19.1409	境内自然人	否
2	刘 岩	5,492,586	18.3086	境内自然人	否
3	腾讯计算机	4,405,140	14.6838	境内法人	否
4	刘豫斌	3,744,942	12.4832	境内自然人	否
5	李 江	3,744,942	12.4832	境内自然人	否
6	魏 华	3,744,942	12.4832	境内自然人	否
7	孟 欣	2,496,627	8.3221	境内自然人	否

序号	股东名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	股东性质	股份是否质押及其他 争议事项
8	张 佳	87,390	0.2913	境内自然人	否
9	刘 毅	72,810	0.2427	境内自然人	否
10	蒋 黎	69,900	0.2330	境内自然人	否
合计		29,601,547	98.6720	—	—

1、刘坤

刘坤持有公司 5,742,268 股股份，占公司总股本的 19.1409%。基本情况详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东情况、实际控制人情况”。

2、刘岩

刘岩持有公司 5,492,586 股股份，占公司总股本的 18.3086%。基本情况详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东情况、实际控制人情况”。

3、腾讯计算机

腾讯计算机持有公司 4,405,140 股股份，占公司总股本的 14.6838%。基本信息如下：

企业名称	深圳市腾讯计算机系统有限公司		
成立时间	1998年11月11日		
住 所	深圳市南山区高新区高新南一路飞亚达大厦5-10楼		
注册资本	6,500万元人民币		
公司类型	有限责任公司		
经营范围	计算机软、硬件的设计、技术开发、销售（不含专营、专控、专卖商品及限制项目）；数据库及计算机网络服务；国内商业、物资供销业（不含专营、专控、专卖商品）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务，并按许可证B2-20090028号文办）；信息服务业务（仅限互联网信息服务业务，并按许可证粤B2-20090059号文办）；从事广告业务（法律、行政法规规定应进行广告经营审批等级的，另行办理审批登记后方可经营）；网络游戏出版运营（凭有效的新出网证（粤）字010号互联网出版许可证经营）；货物及技术进出口。		
股东情况	股东名称	出资额（万元）	出资比例
	马化腾	3,528.5705	54.2857%
	张志东	1,485.7115	22.8571%

	陈一丹	742.8590	11.4286%
	许晨晔	742.8590	11.4286%
	合计	6,500.0000	100.0000%

4、刘豫斌

刘豫斌持有公司 3,744,942 股股份，占公司总股本的 12.4832%。基本情况详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东情况、实际控制人情况”。

5、李江

李江持有公司 3,744,942 股股份，占公司总股本的 12.4832%。基本情况详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东情况、实际控制人情况”。

6、魏华

魏华持有公司 3,744,942 股股份，占公司总股本的 12.4832%。基本情况详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东情况、实际控制人情况”。

7、孟欣

孟欣持有公司 2,496,627 股股份，占公司总股本的 8.3221%。基本情况详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东情况、实际控制人情况”。

8、张佳

张佳持有公司87,390股，占公司总股本的0.2913%。

张佳，女，1978年9月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。毕业于西安理工大学大学电子信息工程专业。2001年7月至2002年7月就职于猛犸科技有限公司，担任总经理助理；2002年7月至2004年8月就职于Centent Interactive Co. Ltd，担任总裁助理；2004年9月至2005年1月就职于新东方教育科技集团，担任教师、媒体经理；2005年1月至2008年12月就职于北京像素软件科技有限公司，担任市场部经理；2008年12月至今就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任市场

部经理、项目经理。

9、刘毅

刘毅持有公司72,810股，占公司总股本的0.2427%。

刘毅，男，1980年6月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。毕业于北京工商大学计算机科学与技术专业。2003年4月至2003年11月就职于北京天人互动软件技术有限公司，担任客服管理。2003年12月至2008年12月就职于北京像素软件科技有限公司，担任程序员、项目经理，2008年12月至今就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任项目经理。

10、蒋黎

蒋黎持有公司69,900股，占公司总股本的0.2330%。

蒋黎，男，1978年3月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。毕业于中国科学技术大学化学专业。2002年7月至2003年1月就职于北京欢乐亿派科技有限公司，担任程序员。2003年2月至2003年5月在中国科学技术大学研习。2003年6月至2004年2月就职于北京世模科技有限责任公司，担任安全工程师；2004年2月至2005年7月就职于北京网讯世纪科技有限公司，担任程序员。2005年7月至2008年12月就职于北京像素软件科技有限公司，担任程序员。2008年12月至今就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任程序员、项目副经理。

（三）公司股东之间的关联关系

截至本公开转让说明书签署日，公司各股东之间无关联关系。

（四）关于公司现有股东中是否存在私募投资基金管理人或私募投资基金及其登记备案程序履行情况的专项意见

根据公司股东说明，并经过基金业协会网站（<http://www.amac.org.cn>）公示系统查询，公司现有股东中不存在私募投资基金管理人或私募投资基金。根据《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等法律法规的规定，无需履行登记备案程序。

五、公司股本形成及变化

(一) 2002 年 3 月，像素有限公司设立，注册资本 10 万元，实缴出资 10 万元

像素有限成立于 2002 年 3 月 18 日，系自然人刘坤、刘岩、陈铭、杨云龙、陈雪峰和李江共同出资设立。

2002 年 3 月 15 日，中务会计师事务所有限责任公司出具（2002）中务验字 03-073 号《验资报告》，验证截至 2002 年 3 月 15 日，像素有限（筹）已收到股东缴纳的注册资本共计人民币 10 万元，各股东均以货币出资。

2002 年 3 月 18 日，像素有限取得了北京市工商局核发的注册号为 1102212369284 的《企业法人营业执照》。住所位于北京市昌平区北七家镇燕丹村北，法定代表人刘坤，注册资本 10 万元，企业类型为有限责任公司。经营范围为软件技术开发。

像素有限设立时，各股东出资情况如下：

序号	股东姓名	出资金额 (万元)	占注册资本的比例 (%)	出资方式
1	刘坤	2.55	25.50	货币
2	刘岩	2.45	24.50	货币
3	陈铭	0.90	9.00	货币
4	杨云龙	1.50	15.00	货币
5	陈雪峰	0.90	9.00	货币
6	李江	1.70	17.00	货币
合计		10.00	100.00	--

(二) 2003 年 3 月，像素有限第一次股权转让

2003 年 3 月 1 日，股东杨云龙、陈雪峰与股东刘岩签订《股份转让协议》，分别将其所持公司 15%、9%的股权（对应公司的出资额分别为 1.50 万元、0.90 万元），以 1 元/股的价格转让给股东刘岩；股东李江、陈铭与股东刘坤签订《股

份转让协议》，分别将其持有公司 17%、9%的股权（对应公司的出资额分别为 1.70 万元、0.90 万元），以 1 元/股的价格转让给股东刘坤。其他股东放弃优先购买权。同日，像素有限召开股东会，全体股东一致同意上述股权转让。

此次股权转让情况如下所示：

序号	转让方	受让方	转让股权比例 (%)	对应出资金额 (万元)	转让金额 (万元)
1	杨云龙	刘岩	15.00	1.50	1.50
2	陈雪峰		9.00	0.90	0.90
3	李江	刘坤	17.00	1.70	1.70
4	陈铭		9.00	0.90	0.90

2003 年 3 月 13 日，像素有限就此次股权转让在北京市工商局办理了变更登记，并获得北京市工商局换发的《企业法人营业执照》。

此次股权转让后，像素有限的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名	出资金额 (万元)	占注册资本的 比例 (%)	出资 方式
1	刘坤	5.15	51.50	货币
2	刘岩	4.85	48.50	货币
合计		10.00	100.00	--

（三） 2003 年 5 月，像素有限第二次股权转让

2003 年 5 月 27 日，股东刘坤与刘豫斌、李江签订《股权转让协议》，将其所持公司 9.50%、17%的股权（对应公司的出资额分别为 0.95 万元、1.70 万元），以 1 元/股的价格转让给刘豫斌、李江；股东刘岩与魏华、刘豫斌签订《股权转让协议》，分别将其持有公司 17%、7.50%的股权（对应公司的出资额分别为 1.70 万元、0.75 万元），以 1 元/股的价格转让给魏华、刘豫斌。其他股东放弃优先购买权。同日，像素有限召开股东会，全体股东一致同意上述股权转让。

此次股权转让情况如下所示：

序号	转让方	受让方	转让股权比例 (%)	对应出资金额 (万元)	转让金额 (万元)
----	-----	-----	---------------	----------------	--------------

1	刘坤	李江	17.00	1.70	1.70
2		刘豫斌	9.50	0.95	0.95
3	刘岩		7.50	0.75	0.75
4		魏华	17.00	1.70	1.70

2003年6月，像素有限就此次股权转让在北京市工商局办理了变更登记，并获得北京市工商局换发的《企业法人营业执照》。

此次股权转让后，像素有限的股权结构如下所示：

序号	股东姓名	出资金额 (万元)	占注册资本的比例 (%)	出资方式
1	刘坤	2.50	25.00	货币
2	刘岩	2.40	24.00	货币
3	魏华	1.70	17.00	货币
4	李江	1.70	17.00	货币
5	刘豫斌	1.70	17.00	货币
合计		10.00	100.00	--

(四) 2003年8月，像素有限第三次股权转让

2003年8月24日，股东刘坤、刘岩、李江、刘豫斌、魏华与孟欣签订《股权转让协议》，分别将其所持公司2%、2%、2%、2%、2%的股权（对应公司的出资额均为0.2万元），均以1元/股的价格转让给孟欣。其他股东放弃优先购买权；同日，像素有限召开股东会，全体股东一致同意上述股权转让。

此次股权转让情况如下所示：

序号	转让方	受让方	转让股权比例 (%)	对应出资金额 (万元)	转让金额 (万元)
1	刘坤	孟欣	2.00	0.20	0.20
2	刘岩		2.00	0.20	0.20
3	李江		2.00	0.20	0.20
4	刘豫斌		2.00	0.20	0.20
5	魏华		2.00	0.20	0.20

2004年8月16日，像素有限就此次股权转让在北京市工商局办理了变更登记，并获得北京市工商局换发的《企业法人营业执照》。

此次股权转让后，像素有限的股权结构如下所示：

序号	股东姓名	出资金额 (万元)	占注册资本的 比例 (%)	出资方式
1	刘坤	2.30	23.00	货币
2	刘岩	2.20	22.00	货币
3	魏华	1.50	15.00	货币
4	李江	1.50	15.00	货币
5	刘豫斌	1.50	15.00	货币
6	孟欣	1.00	10.00	货币
合计		10.00	100.00	--

（五）2005 年 1 月，像素有限第一次增资至 100 万元，注册资本 100 万元，实缴出资 100 万元

2004 年 8 月 24 日，像素有限召开股东会，全体股东一致同意将公司注册资本由 10 万元增加至 100 万元，每一元出资份额作价一元，其中，新增注册资本 90 万元分别由搜狐新时代出资 15 万元，股东刘坤出资 18.70 万元，股东刘岩出资 17.80 万元，股东刘豫斌出资 10.50 万元，股东魏华出资 10.50 万元，股东李江出资 10.50 万元，股东孟欣出资 7 万元。

此次增资情况如下所示：

序号	出资人	出资金额（万元）	出资方式
1	刘坤	18.70	现金
2	刘岩	17.80	现金
3	搜狐新时代	15.00	现金
4	刘豫斌	10.50	现金
5	魏华	10.50	现金
6	李江	10.50	现金
7	孟欣	7.00	现金
合计		90.00	--

依据北京市工商局颁发并于 2004 年 2 月 15 日实施的《北京市工商局改革市场准入制度优化经济发展环境若干意见》（以下简称“《市场准入若干意见》”）第十三条规定，投资人以货币形式出资的，应到设有“注册资本（金）入资专

户”的银行开立“企业注册资本（金）专用帐户”交存货币注册资本（金）。工商行政管理机关根据入资银行出具的《交存入资资金凭证》确认投资人缴付的货币出资数额。

2005年1月18日，中国银行北京市昌平区支行出具《交存入资资金凭证》，对上述股东此次增资予以验资。

2005年1月21日，像素有限就上述事项在北京市工商局办理了变更登记，并获得北京市工商局换发的《企业法人营业执照》。

此次增资后，像素有限的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	出资金额 (万元)	占注册资本的 比例 (%)	出资方式
1	刘坤	21.00	21.00	货币
2	刘岩	20.00	20.00	货币
3	魏华	12.00	12.00	货币
4	李江	12.00	12.00	货币
5	刘豫斌	12.00	12.00	货币
6	孟欣	8.00	8.00	货币
7	搜狐新时代	15.00	15.00	货币
合计		100.00	100.00	--

（六）2007年8月，像素有限第四次股权转让

2007年8月13日，股东搜狐新时代与股东刘坤、刘岩、李江、刘豫斌、魏华、孟欣签订《出资转让协议书》、《框架协议》，将其所持公司2%、2%、3%、3%、3%、2%的股权（对应公司的出资额为2万元、2万元、3万元、3万元、3万元、2万元），以1,300万元的价格（86.67元/股）的价格转让给股东刘坤、刘岩、李江、刘豫斌、魏华、孟欣。

2007年8月13日，像素有限召开第五届第一次股东会，全体股东一致同意上述股权转让。

此次股权转让情况如下所示：

序号	转让方	受让方	转让股权比例（%）	对应出资金额（万元）	转让金额（万元）
1	搜狐新时代	刘坤	2.00	2.00	173.33
2		刘岩	2.00	2.00	173.33
3		李江	3.00	3.00	260.00
4		刘豫斌	3.00	3.00	260.00
5		魏华	3.00	3.00	260.00
6		孟欣	2.00	2.00	173.33
合计			15.00	15.00	1,300.00

2007年9月5日，像素有限就上述事项在北京市工商局昌平分局办理了变更登记，并获得北京市工商局昌平分局换发的《企业法人营业执照》。

此次股权转让后，像素有限的股权结构如下所示：

序号	股东姓名	出资金额 (万元)	占注册资本的比例 (%)	出资方式
1	刘坤	23.00	23.00	货币
2	刘岩	22.00	22.00	货币
3	魏华	15.00	15.00	货币
4	李江	15.00	15.00	货币
5	刘豫斌	15.00	15.00	货币
6	孟欣	10.00	10.00	货币
合计		100.00	100.00	--

此次股权转让价格由转让方搜狐新时代与受让方股东经过协商后达成。转让方与受让方签订了《出资转让协议书》、《框架协议》，对转让比例、转让金额以及其他双方的权利义务等内容做了约定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（七）2007年8月，像素有限第五次股权转让

2007年8月13日，股东刘坤、刘岩、李江、刘豫斌、魏华、孟欣与腾讯计算机签订《出资转让协议书》、《股权转让框架协议》，将其所持公司2%、2%、3%、3%、3%、2%的股权（对应公司的出资额为2万元、2万元、3万元、3万元、3万元、2万元）以3,865万元（257.67元/股）的价格转让给腾讯计算机；其他股

东放弃优先购买权。同日，像素有限召开第六届第一次股东会，全体股东一致同意上述股权转让。

此次股权转让情况如下所示：

序号	转让方	受让方	转让股权比例 (%)	对应出资金额 (万元)	转让金额 (万元)
1	刘坤	腾讯计算机	2.00	2.00	515.33
2	刘岩		2.00	2.00	515.33
3	李江		3.00	3.00	773.00
4	刘豫斌		3.00	3.00	773.00
5	魏华		3.00	3.00	773.00
6	孟欣		2.00	2.00	515.33
合计			15.00	15.00	3,865.00

2007年9月25日，像素有限就上述事项在北京市工商局昌平分局办理了变更登记，并获得北京市工商局昌平分局换发的《企业法人营业执照》。

此次变更后，像素有限的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	出资金额 (万元)	占注册资本的比例 (%)	出资方式
1	刘坤	21.00	21.00	货币
2	刘岩	20.00	20.00	货币
3	腾讯计算机	15.00	15.00	货币
4	刘豫斌	12.00	12.00	货币
5	李江	12.00	12.00	货币
6	魏华	12.00	12.00	货币
7	孟欣	8.00	8.00	货币
合计		100.00	100.00	--

此次股权转让价格由双方经过协商后达成。转让方与受让方签订了《出资转让协议书》、《股权转让框架协议》，对转让比例、转让金额以及其他双方的权利义务等内容做了约定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（八）2007 年 9 月，像素有限第六次股权转让

2007 年 9 月 30 日，股东刘坤与股东李江、刘豫斌签订《出资转让协议书》，将其所持公司 0.70%、0.75%的股权（对应公司的出资额为 0.70 万元、0.75 万元），以 1 元/股的价格转让给股东李江、刘豫斌；股东刘岩与股东李江、魏华、孟欣签订《出资转让协议书》，将其所持公司 0.05%、0.75%、0.50%的股权（对应公司的出资额为 0.05 万元、0.75 万元、0.50 万元），以 1 元/股的价格转让给股东李江、魏华、孟欣；同日，像素有限召开第六届第三次股东会，全体股东一致同意上述股权转让。

此次股权转让情况如下所示：

序号	转让方	受让方	转让股权比例 （%）	对应出资金额 （万元）	转让金额 （万元）
1	刘坤	刘豫斌	0.75	0.75	0.75
2		李江	0.70	0.70	0.70
3	刘岩			0.05	0.05
4		魏华	0.75	0.75	0.75
5		孟欣	0.50	0.50	0.50

2007 年 10 月 9 日，像素有限就上述事项在北京市工商局昌平分局办理了变更登记，并获得北京市工商局昌平分局换发的《企业法人营业执照》。

此次股权转让后，像素有限的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	出资金额 (万元)	占注册资本的比例 (%)	出资方式
1	刘坤	19.55	19.55	货币
2	刘岩	18.70	18.70	货币
3	腾讯计算机	15.00	15.00	货币
4	刘豫斌	12.75	12.75	货币
5	李江	12.75	12.75	货币
6	魏华	12.75	12.75	货币
7	孟欣	8.50	8.50	货币
合计		100.00	100.00	--

（九）2008 年 2 月，像素有限第二次增资至 1,000 万元，注册资本 1,000 万元，实缴出资 1,000 万元

2007 年 11 月 8 日，像素有限召开第六届第四次股东会，同意将公司注册资本由 100 万元增加至 1,000 万元，每一元出资份额作价一元。新增注册资本 900 万元由股东刘坤出资 175.95 万元，股东刘岩出资 168.30 万元，股东刘豫斌出资 114.75 万元，股东魏华出资 114.75 万元，股东李江出资 114.75 万元，股东孟欣出资 76.50 万元，腾讯计算机出资 135 万元。

此次增资情况如下所示：

序号	出资人	出资金额（万元）	出资方式
1	刘坤	175.95	货币
2	刘岩	168.30	货币
3	腾讯计算机	135.00	货币
4	刘豫斌	114.75	货币
5	魏华	114.75	货币
6	李江	114.75	货币
7	孟欣	76.50	货币
合计		900.00	--

2008 年 1 月 31 日，中瑞岳华会计师事务所有限公司出具中瑞岳华验字[2008]第 2009 号《验资报告》，验证截至 2008 年 1 月 31 日，公司已收到股东以货币方式缴纳的新增注册资本人民币 900 万元。变更后，公司注册资本为人民币 10,000,000 元。

2008 年 2 月 15 日，像素有限就此次增资在北京市工商局昌平分局办理了变更登记，并获得北京市工商局昌平分局换发的《企业法人营业执照》。

此次增资后，像素有限的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	出资金额 （万元）	占注册资本的比例 （%）	出资方式
1	刘坤	195.50	19.55	货币
2	刘岩	187.00	18.70	货币
3	腾讯计算机	150.00	15.00	货币
4	刘豫斌	127.50	12.75	货币

5	李江	127.50	12.75	货币
6	魏华	127.50	12.75	货币
7	孟欣	85.00	8.50	货币
合计		1,000.00	100.00	--

(十) 2008 年 10 月，像素有限第三次增资至 1,030 万元，注册资本 1,030 万元，实缴出资 1,030 万元

2008 年 10 月 20 日，像素有限召开 2008 年第一次股东会，同意将公司注册资本由 1,000 万元增加至 1,030 万元。参考 2008 年 8 月 31 日公司的每股净资产价格，此次增资每一元出资份额作价三元，溢价部分计入资本公积。新增注册资本 30 万元分别由股东刘斌、蒙冰、刘红宇等 18 人认购。

此次增资情况如下所示：

序号	出资人	出资金额（万元）	出资方式
1	张佳	3.00	现金
2	刘斌	2.50	现金
3	刘毅	2.50	现金
4	蒋黎	2.40	现金
5	龚静	2.40	现金
6	蒙冰	2.00	现金
7	汤晓明	1.80	现金
8	李竞鋆	1.80	现金
9	卿晓星	1.80	现金
10	高薇	1.50	现金
11	纪光辉	1.20	现金
12	张弛	1.20	现金
13	张明	1.20	现金
14	杨纭宇	1.20	现金
15	夏磊	1.10	现金
16	张朝志	0.90	现金
17	陈卫卫	0.80	现金
18	刘红宇	0.70	现金
合计		30.00	--

2008 年 10 月 24 日，中准会所出具中准验字[2008]第 2027 号《验资报告》，验证截至 2008 年 10 月 22 日，公司已收到股东以货币方式缴纳的新增注册资本人

民币 30 万元。经过此次增资后，公司注册资本为人民币 1,030 万元。

2008 年 10 月 30 日，像素有限就此次增资在北京市工商局昌平分局办理了变更登记，并获得北京市工商局昌平分局换发的《企业法人营业执照》。

此次增资后，像素有限的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	出资金额 (万元)	占注册资本的比例 (%)	出资方式
1	刘坤	195.50	18.9806	货币
2	刘岩	187.00	18.1553	货币
3	腾讯计算机	150.00	14.5631	货币
4	刘豫斌	127.50	12.3786	货币
5	李江	127.50	12.3786	货币
6	魏华	127.50	12.3786	货币
7	孟欣	85.00	8.2524	货币
8	张佳	3.00	0.2913	货币
9	刘斌	2.50	0.2427	货币
10	刘毅	2.50	0.2427	货币
11	蒋黎	2.40	0.2330	货币
12	龚静	2.40	0.2330	货币
13	蒙冰	2.00	0.1942	货币
14	汤晓明	1.80	0.1748	货币
15	李竞鋆	1.80	0.1748	货币
16	卿晓星	1.80	0.1748	货币
17	高薇	1.50	0.1456	货币
18	纪光辉	1.20	0.1165	货币
19	张弛	1.20	0.1165	货币
20	张明	1.20	0.1165	货币
21	杨纭宇	1.20	0.1165	货币
22	夏磊	1.10	0.1068	货币

23	张朝志	0.90	0.0874	货币
24	陈卫卫	0.80	0.0777	货币
25	刘红宇	0.70	0.0680	货币
合计		1,030	100	--

2008年10月20日，张佳、蒙冰、刘毅等18人（以下简称“张佳等人”）与股东刘坤、刘岩、刘豫斌、李江、魏华、孟欣六人（以下简称“刘坤等六名股东”）签订《协议书》，约定如在五年内（即2013年10月19日前），公司未上市前，刘斌等人（注：原文为刘斌，后文为刘坤等六名股东）与公司解除劳动关系或主动出售其股权后，由刘坤等六名股东按此次增资前所持公司股权比例，受让刘斌等人拟转让的公司股权（此次增资的其他新股东不参与受让）。股权转让价格按该股东购买股权时的出资额加利息（利率5%/年，不计复利）确定。如公司在五年（即2013年10月19日）后，仍未能上市，刘斌等人不再持有公司股权，则由刘坤等六名股东按此次增资前持有公司股权比例，受让该转让股权，转让价格按该股权转让前公司上月末的净资产确定（即上月末的净资产乘以该股东股权比例/股份数额）。

2013年10月20日，张佳、蒙冰、刘毅等12人（以下简称“张佳等人”）继续持有公司股份的股东与刘坤等六名股东签订《协议书》，就继续持有公司股份达成协议，约定：张佳等人（注：原文为张佳等人，后文为刘坤等六名股东及腾讯计算机）与公司解除劳动关系或主动出售其股权后，由刘坤等六名股东及腾讯计算机按照以下比例受让其股份：刘坤19.55%，刘岩18.70%，刘豫斌12.75%，李江12.75%，魏华12.75%，孟欣8.5%，腾讯计算机15%。腾讯计算机可自由决定是否受让该股份，如腾讯计算机决定不受让该股份，则受让比例为：刘坤23%，刘岩22%，刘豫斌15%，李江15%，魏华15%，孟欣10%。转让价格按照经审计的上一个财务年度净资产乘以该股东的股权比例/股份数额。

（十一）2008年12月，像素有限整体变更为股份有限公司

2008年11月21日，中准会所出具编号为中准验审字[2008]第2365号的《审计报告》，截至基准日2008年10月31日，像素有限经审计的净资产为45,016,211.05元。

2008年11月30日，像素有限召开2008年第四次临时股东会决议，决议通过以截至2008年10月31日公司经审计的净资产45,016,211.05元，扣除拟发放

的现金分红 5,150,000 元后 (为 39,866,211.05 元)，整体变更为股份有限公司。

2008 年 12 月 5 日，中科华出具中科华评报字[2008]第 P037 号《北京像素软件科技有限公司拟变更为股份公司项目整体资产评估报告书》，截至基准日 2008 年 10 月 31 日，像素有限经评估的净资产为 44,911,193.82 元。

2008 年 12 月，全体股东签署《发起人协议》，一致同意以 2008 年 10 月 31 日为基准日，以经审计的净资产 45,016,211.05 元扣除 5,150,000 元人民币现金分红后，整体变更为股份有限公司。折合公司股本总额为 20,000,000 元人民币，股份 20,000,000 股，余额 19,866,211.05 元计入资本公积。

2008 年 12 月 8 日，中准会所出具编号为中准验字[2008]第 2031 号的《验资报告》，验证截至 2008 年 12 月 8 日，像素软件已收到全体股东缴纳的注册资本 20,000,000 元，余额计入资本公积。

2008 年 12 月 10 日，像素有限召开创立大会暨第一次股东大会，审议通过《北京像素软件科技股份有限公司章程（草案）》；选举刘坤、刘岩、刘豫斌、任宇昕、孟欣、蒙冰为股份公司第一届董事会董事；选举魏华、李江为公司股东代表监事，与经公司职工代表大会选举产生的职工代表监事李晶共同组成股份公司第一届监事会；审议通过了《关于审议股份有限公司筹建工作报告的议案》。

2008 年 12 月 22 日，北京市工商局向像素软件换发《企业法人营业执照》。

经过此次变更，像素软件的股权结构如下：

序号	发起人 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	3,796,120	18.9806	净资产
2	刘岩	3,631,060	18.1553	净资产
3	腾讯计算机	2,912,620	14.5631	净资产
4	魏华	2,475,720	12.3786	净资产
5	李江	2,475,720	12.3786	净资产
6	刘豫斌	2,475,720	12.3786	净资产
7	孟欣	1,650,480	8.2524	净资产

8	张佳	58,260	0.2913	净资产
9	刘斌	48,540	0.2427	净资产
10	刘毅	48,540	0.2427	净资产
11	蒋黎	46,600	0.2330	净资产
12	龚静	46,600	0.2330	净资产
13	蒙冰	38,840	0.1942	净资产
14	汤晓明	34,960	0.1748	净资产
15	李竞鋆	34,960	0.1748	净资产
16	卿晓星	34,960	0.1748	净资产
17	高薇	29,120	0.1456	净资产
18	纪光辉	23,300	0.1165	净资产
19	张弛	23,300	0.1165	净资产
20	张明	23,300	0.1165	净资产
21	杨纭宇	23,300	0.1165	净资产
22	夏磊	21,360	0.1068	净资产
23	张朝志	17,480	0.0874	净资产
24	陈卫卫	15,540	0.0777	净资产
25	刘红宇	13,600	0.0680	净资产
合计		20,000,000	100	--

(十二) 2009年7月，像素软件第四次增资至3,000万元，注册资本3,000万元，实缴出资3,000万元

2009年3月27日，中准会所出具编号为中准审字[2009]第2116号《审计报告》，截至2008年12月31日，像素软件经审计的资本公积为19,866,211.05元。

2009年7月30日，像素软件召开2009年度第一次临时股东大会，全体股东一致同意将公司注册资本由20,000,000元增加至30,000,000元。新增注册资本1,000万元以2008年12月31日像素软件经审计的资本公积转增。

2009年7月30日，中准会所出具中准验字[2009]第2032号《验资报告》，

验证截至 2009 年 7 月 30 日，公司已将资本公积 10,000,000.00 元转增股本。此次变更后，公司注册资本为人民币 30,000,000.00 元。

2009 年 8 月 28 日，北京市工商局向像素软件换发《企业法人营业执照》。

此次增资后，公司的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,694,180	18.9806	净资产
2	刘岩	5,446,590	18.1553	净资产
3	腾讯计算机	4,368,930	14.5631	净资产
4	魏华	3,713,580	12.3786	净资产
5	李江	3,713,580	12.3786	净资产
6	刘豫斌	3,713,580	12.3786	净资产
7	孟欣	2,475,720	8.2524	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘斌	72,810	0.2427	净资产
10	刘毅	72,810	0.2427	净资产
11	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
12	龚静	69,900	0.2330	净资产
13	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
14	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
15	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
16	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
17	高薇	43,680	0.1456	净资产
18	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
19	张弛	34,950	0.1165	净资产
20	张明	34,950	0.1165	净资产
21	杨纭宇	34,950	0.1165	净资产
22	夏磊	32,040	0.1068	净资产

23	张朝志	26,220	0.0874	净资产
24	陈卫卫	23,310	0.0777	净资产
25	刘红宇	20,400	0.0680	净资产
合计		30,000,000	100	--

（十三） 2009 年 12 月，像素软件第七次股权转让

2009 年 12 月 23 日，股东刘斌与股东刘坤签订《股权转让协议》，将其所持公司 0.2427%的股份（对应公司的股份数为 72,810 股），以 7.75 万元（1.06 元/股）的价格转让给股东刘坤；其他股东放弃优先购买权；同日，像素软件召开 2009 年第二次股东大会，全体股东一致同意上述股权转让。

2009 年 12 月 29 日，北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次股权转让后，公司的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,766,990	19.2233	净资产
2	刘岩	5,446,590	18.1553	净资产
3	腾讯计算机	4,368,930	14.5631	净资产
4	魏华	3,713,580	12.3786	净资产
5	李江	3,713,580	12.3786	净资产
6	刘豫斌	3,713,580	12.3786	净资产
7	孟欣	2,475,720	8.2524	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产

15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
18	张弛	34,950	0.1165	净资产
19	张明	34,950	0.1165	净资产
20	杨纭宇	34,950	0.1165	净资产
21	夏磊	32,040	0.1068	净资产
22	张朝志	26,220	0.0874	净资产
23	陈卫卫	23,310	0.0777	净资产
24	刘红宇	20,400	0.0680	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格依据 2008 年 10 月 20 日,刘斌与刘坤等六名股东所签订《协议书》确定。此次股权转让已在工商局备案登记,履行了必要的程序,股权转让合法合规,不存在纠纷及潜在纠纷。

(十四) 2011 年 1 月, 像素软件第八次股权转让

2010 年 11 月 16 日, 股东刘坤与董超、杨帆、叶磊、王涛、周茂亮、杨舜、魏鹏、姚智萌签订《股份转让协议书》, 将其所持公司 0.2427% 的股份 (对应公司的股份数为 72,810 股), 以 3 元/股的价格转让给董超、杨帆、叶磊、王涛、周茂亮、杨舜、魏鹏、姚智萌; 其他股东放弃优先购买权。

2010 年 11 月 29 日, 像素软件召开 2010 年第三次临时股东大会, 全体股东一致同意上述股权转让。

2011 年 1 月 18 日, 北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次股权转让后, 公司的股权结构如下所示:

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,694,180	18.9806	净资产
2	刘岩	5,446,590	18.1553	净资产

3	腾讯计算机	4,368,930	14.5631	净资产
4	魏华	3,713,580	12.3786	净资产
5	李江	3,713,580	12.3786	净资产
6	刘豫斌	3,713,580	12.3786	净资产
7	孟欣	2,475,720	8.2524	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
18	张弛	34,950	0.1165	净资产
19	张明	34,950	0.1165	净资产
20	杨纭宇	34,950	0.1165	净资产
21	夏磊	32,040	0.1068	净资产
22	张朝志	26,220	0.0874	净资产
23	陈卫卫	23,310	0.0777	净资产
24	刘红宇	20,400	0.0680	净资产
25	董超	17,000	0.0567	净资产
26	杨帆	14,900	0.0497	净资产
27	叶磊	14,200	0.0473	净资产
28	王涛	8,500	0.0283	净资产
29	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
30	杨舜	3,884	0.0130	净资产

31	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
32	姚智萌	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

2010年11月16日，董超、杨帆、叶磊、王涛、周茂亮、杨舜、魏鹏、姚智萌（以下简称“董超等人”）与股东刘坤、刘岩、刘豫斌、李江、魏华、孟欣六人及腾讯计算机签订《股份转让补充协议》，约定若在五年内（即2015年11月16日前），公司未上市前，如董超等人与公司解除劳动合同关系，则由刘坤等六名股东及腾讯计算机按约定比例受让该股份。转让公司价格，按该股东购买股份时的出资额加利息（利率5%/年，不计复利）确定；若公司在五年（即2015年11月16日）后未能上市，则由刘坤等六名股东及腾讯计算机按约定受让该股份，股份转让价格按该股份转让前公司上月末的净资产确定（即上月末的净资产乘以该股东股权比例/股份数额）。

（十五） 2011年3月，像素软件第九次股权转让

2011年3月15日，股东杨纮宇与股东刘坤签订《股份转让协议书》，将其所持公司0.1165%的股份（对应公司的股份数为34,950股），以40,319.78元（1.15元/股）的价格转让给股东刘坤；

2011年3月25日，像素软件召开2011年第二次临时股东大会，全体股东一致同意上述股权转让。

2011年3月30日，北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次股权转让后，公司的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,729,130	19.0971	净资产
2	刘岩	5,446,590	18.1553	净资产
3	腾讯计算机	4,368,930	14.5631	净资产
4	魏华	3,713,580	12.3786	净资产
5	李江	3,713,580	12.3786	净资产

6	刘豫斌	3,713,580	12.3786	净资产
7	孟欣	2,475,720	8.2524	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
18	张弛	34,950	0.1165	净资产
19	张明	34,950	0.1165	净资产
20	夏磊	32,040	0.1068	净资产
21	张朝志	26,220	0.0874	净资产
22	陈卫卫	23,310	0.0777	净资产
23	刘红宇	20,400	0.0680	净资产
24	董超	17,000	0.0567	净资产
25	杨帆	14,900	0.0497	净资产
26	叶磊	14,200	0.0473	净资产
27	王涛	8,500	0.0283	净资产
28	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
29	杨舜	3,884	0.0130	净资产
30	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
31	姚智萌	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格依据 2008 年 10 月 20 日，杨纮宇与刘坤等六名股东所签订

《协议书》确定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（十六） 2011 年 6 月，像素软件第十次股权转让

2011 年 4 月 25 日，股东王涛与股东刘坤签订《股份转让协议书》，将其所持公司 0.0283% 的股份（对应公司的股份数为 8,500 股），以 26,061.89 元（3.07 元/股）的价格转让给股东刘坤；

2011 年 5 月 12 日，股东陈卫卫与股东刘坤签订《股份转让协议书》，将其所持公司 0.0777% 的股份（对应公司的股份数为 23,310 股），以 27,074.45（1.16 元/股）的价格转让给股东刘坤；

2011 年 6 月 7 日，像素软件召开 2011 年第三次临时股东大会，全体股东一致同意上述股权转让。

2011 年 6 月 17 日，北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次股权转让后，公司的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,760,940	19.2031	净资产
2	刘岩	5,446,590	18.1553	净资产
3	腾讯计算机	4,368,930	14.5631	净资产
4	魏华	3,713,580	12.3786	净资产
5	李江	3,713,580	12.3786	净资产
6	刘豫斌	3,713,580	12.3786	净资产
7	孟欣	2,475,720	8.2524	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产

13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
18	张弛	34,950	0.1165	净资产
19	张明	34,950	0.1165	净资产
20	夏磊	32,040	0.1068	净资产
21	张朝志	26,220	0.0874	净资产
22	刘红宇	20,400	0.0680	净资产
23	董超	17,000	0.0567	净资产
24	杨帆	14,900	0.0497	净资产
25	叶磊	14,200	0.0473	净资产
26	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
27	杨舜	3,884	0.0130	净资产
28	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
29	姚智萌	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格分别依据 2008 年 10 月 20 日、2010 年 11 月 16 日，转让方与刘坤等六名股东所签订《协议书》确定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（十七） 2011 年 9 月，像素软件第十一次股权转让

2011 年 6 月 7 日，股东刘红宇与股东刘坤签订《股份转让协议书》，将其所持公司 0.0680%的股份（对应公司的股份数为 20,400 股），以 23,764.52 元(1.16 元/股)的价格转让给股东刘坤；

2011 年 7 月 15 日，股东杨帆与股东刘坤签订《股份转让协议书》，将其所持公司 0.0497%的股份（对应公司的股份数为 14,900 股），以 46,181.84 元（3.10 元

/股)的价格转让给股东刘坤;

2011年7月22日,股东张弛与股东刘坤签订《股份转让协议书》,将其所持公司0.1165%的股份(对应公司的股份数为34,950股),以40,961.1(1.17元/股)的价格转让给股东刘坤。

2011年8月31日,像素软件召开2011年第四次临时股东大会,全体股东一致同意上述股权转让。

2011年9月6日,北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次股权转让后,公司的股权结构如下所示:

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,831,190	19.4373	净资产
2	刘岩	5,446,590	18.1553	净资产
3	腾讯计算机	4,368,930	14.5631	净资产
4	魏华	3,713,580	12.3786	净资产
5	李江	3,713,580	12.3786	净资产
6	刘豫斌	3,713,580	12.3786	净资产
7	孟欣	2,475,720	8.2524	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产

18	张明	34,950	0.1165	净资产
19	夏磊	32,040	0.1068	净资产
20	张朝志	26,220	0.0874	净资产
21	董超	17,000	0.0567	净资产
22	叶磊	14,200	0.0473	净资产
23	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
24	杨舜	3,884	0.0130	净资产
25	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
26	姚智萌	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格分别依据 2008 年 10 月 20 日、2010 年 11 月 16 日，转让方与刘坤等六名股东所签订《协议书》确定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（十八） 2011 年 11 月，像素软件第十二次股权转让

2011 年 9 月 20 日，股东董超与股东刘坤签订《股份转让协议书》，将其所持公司 0.0567% 的股份（对应公司的股份数为 17,000 股），以 53,158.77 元（3.13 元/股）的价格转让给股东刘坤；

2011 年 10 月 25 日，像素软件召开 2011 年第五次临时股东大会，全体股东一致同意上述股权转让。

2011 年 11 月 3 日，北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次股权转让后，公司的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,848,190	19.4940	净资产
2	刘岩	5,446,590	18.1553	净资产
3	腾讯计算机	4,368,930	14.5631	净资产
4	魏华	3,713,580	12.3786	净资产

5	李江	3,713,580	12.3786	净资产
6	刘豫斌	3,713,580	12.3786	净资产
7	孟欣	2,475,720	8.2524	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
18	张明	34,950	0.1165	净资产
19	夏磊	32,040	0.1068	净资产
20	张朝志	26,220	0.0874	净资产
21	叶磊	14,200	0.0473	净资产
22	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
23	杨舜	3,884	0.0130	净资产
24	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
25	姚智萌	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格依据 2010 年 11 月 16 日，转让方与刘坤等六名股东所签订《协议书》确定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（十九） 2012 年 4 月，像素软件第十三次股权转让

2012 年 3 月 20 日，股东夏磊与股东刘坤签订《股份转让协议书》，将其所持公司 0.1068% 的股份（对应公司的股份数为 32,040 股），以 38,085.62 元（1.19 元

/股)的价格转让给股东刘坤;

2012年3月20日,像素软件召开2012年第二次临时股东大会,全体股东一致同意上述股权转让。

2012年4月18日,北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次股权转让后,公司的股权结构如下所示:

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,880,230	19.6008	净资产
2	刘岩	5,446,590	18.1553	净资产
3	腾讯计算机	4,368,930	14.5631	净资产
4	魏华	3,713,580	12.3786	净资产
5	李江	3,713,580	12.3786	净资产
6	刘豫斌	3,713,580	12.3786	净资产
7	孟欣	2,475,720	8.2524	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
18	张明	34,950	0.1165	净资产
19	张朝志	26,220	0.0874	净资产
20	叶磊	14,200	0.0473	净资产

21	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
22	杨舜	3,884	0.0130	净资产
23	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
24	姚智萌	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格依据2008年10月20日，转让方与刘坤等六名股东所签订《协议书》确定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（二十） 2012年6月，像素软件第十四次股权转让

2012年8月16日，股东姚智萌与股东刘坤签订《股份转让协议书》，将其所持公司0.0097%的股份（对应公司的股份数为2,913股），以9,277.71元（3.18元/股）的价格转让给股东刘坤；同日，像素软件召开2012年第五次临时股东大会，全体股东一致同意上述股权转让。

2012年8月29日，北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次变更后，公司的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,883,143	19.6105	净资产
2	刘岩	5,446,590	18.1553	净资产
3	腾讯计算机	4,368,930	14.5631	净资产
4	魏华	3,713,580	12.3786	净资产
5	李江	3,713,580	12.3786	净资产
6	刘豫斌	3,713,580	12.3786	净资产
7	孟欣	2,475,720	8.2524	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产

11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
18	张明	34,950	0.1165	净资产
19	张朝志	26,220	0.0874	净资产
20	叶磊	14,200	0.0473	净资产
21	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
22	杨舜	3,884	0.0130	净资产
23	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格依据 2010 年 11 月 16 日，转让方与刘坤等六名股东所签订《协议书》确定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（二十一）2013 年 1 月，像素软件第十五次股权转让

2012 年 12 月 12 日，股东刘坤与股东刘岩、刘豫斌、孟欣签订《股份转让协议书》，分别将其所持公司 0.1178%、0.0803%、0.0535%的股份（对应公司的股份数分别为 35,336 股、24,093 股、16,062 股），均以 6 元/股的价格转让给股东刘岩、刘豫斌、孟欣；

2012 年 12 月 13 日，股东刘坤与股东李江、魏华签订《股份转让协议书》，分别将其所持公司 0.0803%、0.0803%的股份（对应公司的股份数分别为 24,093 股、24,093 股），均以 6 元/股的价格转让给股东李江、魏华；

2012 年 12 月 17 日，股东刘坤与腾讯计算机签订《股份转让协议书》，将其所持公司 0.0945%的股份（对应公司的股份数为 28,344 股），以 6 元/股的价格转

让给股东腾讯计算机；

2012 年 12 月 20 日，像素软件召开 2012 年第六次临时股东大会，全体股东一致同意上述股权转让。

2013 年 1 月 16 日，北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次股权转让后，公司的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,731,122	19.1037	净资产
2	刘岩	5,481,926	18.2731	净资产
3	腾讯计算机	4,397,274	14.6576	净资产
4	魏华	3,737,673	12.4589	净资产
5	李江	3,737,673	12.4589	净资产
6	刘豫斌	3,737,673	12.4589	净资产
7	孟欣	2,491,782	8.3059	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
18	张明	34,950	0.1165	净资产
19	张朝志	26,220	0.0874	净资产
20	叶磊	14,200	0.0473	净资产

21	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
22	杨舜	3,884	0.0130	净资产
23	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格由双方经过协商后达成。转让方与受让方签订了《股份转让协议书》，对转让比例、转让金额以及其他双方的权利义务等内容做了约定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（二十二）2015 年 6 月，像素软件第十六次股权转让

2015 年 6 月 2 日，股东杨舜与刘坤、刘岩、刘豫斌、李江、魏华、孟欣签订《股份转让协议书》，将其所持公司 0.0130%的股份（对应公司的股份数为 3,884 股），以 3.67 元/股的价格转让给股东刘坤、刘岩、刘豫斌、李江、魏华、孟欣；

2015 年 6 月 3 日，像素软件召开 2015 年第二次临时股东大会，全体股东一致同意上述股权转让。

2015 年 6 月 11 日，北京市工商局对此次股权转让进行了备案登记。

此次股权转让后，公司的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,732,015	19.1067	净资产
2	刘岩	5,482,780	18.2759	净资产
3	腾讯计算机	4,397,274	14.6576	净资产
4	魏华	3,738,256	12.4609	净资产
5	李江	3,738,256	12.4609	净资产
6	刘豫斌	3,738,256	12.4609	净资产
7	孟欣	2,492,170	8.3072	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产

10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	汤晓明	52,440	0.1748	净资产
14	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
15	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
16	高薇	43,680	0.1456	净资产
17	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
18	张明	34,950	0.1165	净资产
19	张朝志	26,220	0.0874	净资产
20	叶磊	14,200	0.0473	净资产
21	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
22	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格分别依据 2010 年 11 月 16 日，转让方与刘坤等六名股东所签订《协议书》确定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

（二十三）2015 年 7 月，像素软件第十七次股权转让

2015 年 7 月 16 日，股东汤晓明与股东腾讯计算机签订《股份转让协议书》，将其所持公司 0.0262%的股份（对应公司的股份数为 7,866 股），以 6.95 元/股的价格转让给股东腾讯计算机；

2015 年 7 月 17 日，像素软件召开 2015 年第四次临时股东大会，全体股东一致同意股东汤晓明将其所持公司 0.1486%的股份（对应公司的股份数为 44,574 股），以 6.95 元/股的价格转让给股东刘坤、刘岩、刘豫斌、李江、魏华、孟欣；

2015 年 7 月 18 日，股东汤晓明与股东刘坤、刘岩、刘豫斌、李江、魏华、孟欣就上述股份转让事宜签订《股份转让协议书》。

2015 年 7 月 21 日，北京市工商局昌平分局向像素软件核发《备案通知书》。

此次股权转让后，公司的股权结构如下所示：

序号	股东 姓名、名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	刘坤	5,742,268	19.1409	净资产
2	刘岩	5,492,586	18.3086	净资产
3	腾讯计算机	4,405,140	14.6838	净资产
4	刘豫斌	3,744,942	12.4832	净资产
5	李江	3,744,942	12.4832	净资产
6	魏华	3,744,942	12.4832	净资产
7	孟欣	2,496,627	8.3221	净资产
8	张佳	87,390	0.2913	净资产
9	刘毅	72,810	0.2427	净资产
10	蒋黎	69,900	0.2330	净资产
11	龚静	69,900	0.2330	净资产
12	蒙冰	58,260	0.1942	净资产
13	李竞鋆	52,440	0.1748	净资产
14	卿晓星	52,440	0.1748	净资产
15	高薇	43,680	0.1456	净资产
16	纪光辉	34,950	0.1165	净资产
17	张明	34,950	0.1165	净资产
18	张朝志	26,220	0.0874	净资产
19	叶磊	14,200	0.0473	净资产
20	周茂亮	8,500	0.0283	净资产
21	魏鹏	2,913	0.0097	净资产
合计		30,000,000	100	--

此次股权转让价格依据 2008 年 10 月 20 日，转让方与刘坤等六名股东所签订《协议书》确定。此次股权转让已在工商局备案登记，履行了必要的程序，股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷。

经主办券商核查，像素软件历次股权变更合法、合规、真实、有效，没有损害公司和其他股东的利益，符合当时法律、法规和规范性文件的规定。

六、公司设立以来重大资产重组情况

公司自成立以来至今，未发生重大资产重组。

七、子公司、分公司情况

公司自成立至今，未设立子公司。公司设立的像素分公司基本情况如下：

公司名称	北京像素软件科技股份有限公司分公司
住 所	北京市朝阳区小营路 25 号楼 1501 室
注 册 号	110105013365213
负 责 人	刘坤
公司类型	股份有限公司分公司(非上市、自然人投资或控股)
经营范围	软件技术开发
成立日期	2010 年 11 月 16 日
登记机关	北京市工商局朝阳分局

八、董事、监事、高级管理人员基本情况

公司本届董事会由刘坤、刘岩、刘豫斌、孟欣、蒙冰、丁义等 6 人组成，其中刘坤为董事长；

公司本届监事会由魏华、李江、李晶等 3 人组成，其中李晶为职工代表监事，魏华、李江为股东代表监事。

公司高级管理人员为刘坤、刘豫斌、刘岩、柳宏。其中刘坤为总经理，刘豫斌、刘岩为公司副总经理，柳宏为财务总监。

（一）董事基本情况

序号	姓名	职务	任职起止日期
1	刘坤	董事	2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日
2	刘岩	董事	2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日
3	刘豫斌	董事	2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日
4	孟欣	董事	2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日

5	蒙冰	董事	2015年11月10日至2018年11月9日
6	丁义	董事	2015年11月10日至2018年11月9日

1、刘坤先生，简历详见本公开转让说明书“第一节、四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

2、刘岩先生，简历详见本公开转让说明书“第一节、四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

3、刘豫斌先生，简历详见本公开转让说明书“第一节、四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

4、孟欣先生，简历详见本公开转让说明书“第一节、四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

5、蒙冰，女，1974年12月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，毕业于首都师范大学教育专业。1997年1月至2000年7月就职于广西中华文化研究中心，担任办公室秘书、培训部主任；2000年8月至2003年2月就职于广西中北联合通信有限公司，担任人事部经理；2003年3月至2003年9月就职于北京英硕力科技有限公司，担任行政人事协理；2003年10月至2008年12月就职于北京像素软件科技有限公司，担任人力资源部经理；2008年12月至今就职于股份公司，担任公司董事、人力资源部经理。目前担任公司董事，任期三年。

6、丁义，男，1974年9月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历，毕业于西北工业大学市场营销专业。2003年4月至2004年5月就职于腾讯科技（深圳）有限公司，担任综合市场部产品经理；2004年6月至2007年6月就职于腾讯科技（深圳）有限公司，担任渠道营销部渠道总监；2007年7月至2009年6月就职于腾讯科技（深圳）有限公司，担任渠道营销部助理总经理；2009年7月至今就职于腾讯科技（深圳）有限公司，担任互动娱乐事业群合作产品部副总经理；2012年1月至今就职于杭州凯歌科技有限公司，担任公司董事；2013年12月至今就职于股份公司，兼任公司董事。目前担任公司董事，任期三年。

公司董事任期自2015年11月10日至2018年11月9日。

（二）监事基本情况

序号	姓名	职务	任职起止日期
1	李江	监事会主席	2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日
2	魏华	监事	2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日
3	李晶	职工监事	2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日

1、李江先生，简历详见本公开转让说明书“第一节、四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

2、魏华先生，简历详见本公开转让说明书“第一节、四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

3、李晶，女，1983 年 2 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，毕业于重庆教育学院文秘专业。2003 年 8 月至 2004 年 6 月就职于重庆市大都会莎美乐咖啡厅，担任业务助理；2004 年 7 月至 2006 年 3 月就职于北京华磊邦得集团有限公司，担任经理助理；2006 年 3 月至 2006 年 7 月就读于北京金山培训学校；2006 年 8 月至 2008 年 11 月就职于北京像素软件科技有限公司，担任前台文秘；2008 年 12 月至 2009 年 2 月就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任职工监事、前台文秘，2009 年 3 月至 2012 年 6 月，就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任职工监事、项目经理助理；2012 年 7 月至 2013 年 8 月就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任项目经理助理；2013 年 9 月至今就职于股份公司，担任公司职工监事、项目经理助理。目前担任公司职工监事、项目经理助理，任期三年。

公司监事任期自 2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日。

（三）高级管理人员基本情况

序号	姓名	职务	任职起止日期
1	刘坤	总经理	2015 年 11 月 20 日至 2018 年 11 月 19 日
2	刘岩	副总经理	2015 年 11 月 20 日至 2018 年 11 月 19 日
3	刘豫斌	副总经理、董事会秘书	2015 年 11 月 20 日至 2018 年 11 月 19 日
4	柳宏	财务总监	2015 年 11 月 20 日至 2018 年 11 月 19 日

1、刘坤先生，股份公司总经理，简历详见本公开转让说明书“第一节、四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

2、刘豫斌先生，股份公司副总经理、董事会秘书，简历详见本公开转让说明书“第一节、四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

3、刘岩先生，股份公司副总经理，简历详见本公开转让说明书“第一节、四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

4、柳宏女士，股份公司财务总监。基本信息如下：1980年9月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，毕业于长春税务学院会计学专业。2001年3月至2003年2月就职于福建南方路面机械有限公司长春办事处，担任公司财务；2003年3月至2004年12月就职于北京建筑装饰设计工程有限公司第四分公司，担任公司会计；2004年12月至2006年8月就职于北京新中新华捷系统集成有限公司，担任公司会计；2006年8月至2008年4月就职于北京文通信息技术有限公司，担任财务经理；2008年5月至2013年10月就职于北京文通科技有限公司，担任财务经理；2013年10月至2015年6月就职于同方股份有限公司，担任财务经理；2015年6月至2015年11月就职于北京像素软件科技股份有限公司，担任财务经理；2015年11月至今就职于股份公司，担任财务总监；2006年2月至今兼任北京力锋宏业科技有限公司监事。目前担任公司财务总监，任期三年。

公司高级管理人员任期自2015年11月20日至2018年11月19日。

九、最近两年及一期挂牌公司主要财务数据

项目	2015年7月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
资产总计（万元）	25,105.53	23,396.04	26,400.57
股东权益合计（万元）	21,169.56	20,849.85	24,753.94
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	21,169.56	20,849.85	24,753.94
每股净资产（元）	7.06	6.95	8.25
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	7.06	6.95	8.25
资产负债率	15.68%	10.88%	6.24%
流动比率（倍）	4.00	6.44	9.35
速动比率（倍）	4.00	6.44	9.35
项目	2015年1-7月	2014年度	2013年度
营业收入（万元）	4,979.77	9,118.00	8,711.37
净利润（万元）	1,319.71	-3,904.09	4,701.93

归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	1,319.71	-3,904.09	4,701.93
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	1,029.39	-4,218.69	4,621.23
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）	1,029.39	-4,218.69	4,621.23
毛利率（%）	58.76	47.82	76.52
净资产收益率（%）	6.35	-17.12	20.87
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	4.95	-18.50	20.51
基本每股收益（元/股）	0.44	-1.30	1.57
稀释每股收益（元/股）	0.44	-1.30	1.57
应收账款周转率（次）	2.47	4.00	6.21
存货周转率（次）	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	3,869.44	4,313.90	4,418.96
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	1.29	1.44	1.47

注：1、除特别指出外，上述财务指标均以合并财务报表的数据为基础进行计算；

2、净资产收益率参照《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》计算；

3、每股收益按《企业会计准则第34号——每股收益》规定进行了调整计算；

4、归属于挂牌公司股东的每股净资产（每股经营活动产生现金流量净额）=年度末归属于挂牌公司股东的净资产（经营活动产生现金流量净额）/年度末股份总数。

十、与本次挂牌有关的当事人

（一）主办券商

机构名称：中泰证券股份有限公司

法定代表人：李玮

住所：山东省济南市经七路 86 号

联系电话：0755-82095678

传真：0755-82095095

项目组负责人：刘京海

项目组成员：林伟祺、刘盛伟、陈晶

（二）律师事务所

机构名称：北京市海润律师事务所

负责人：袁学良

住所：北京市海淀区高粱桥斜街 59 号院 1 号楼 15 层

联系电话：010-82653566

传真：010-88381869

经办律师：黄浩、许家武

（三）会计师事务所

机构名称：大信会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：吴卫星

住所：北京市海淀区知春路 1 号学院国际大厦 15 层

联系电话：010-82330508

传真：010-82331805

经办会计师：谢青、石晨起

（四）证券登记结算机构

机构名称：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

住所：北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦

电话：010-58598980

传真：010-58598977

（五）证券交易场所

机构名称：全国中小企业股份转让系统

法定代表人：杨晓嘉

住所：北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦

电话：010-63889512

传真：010-63889514

第二节 公司业务

一、公司主要业务及主要产品

（一）公司主要业务

像素软件主要从事游戏软件研发，公司主要产品为客户端游戏和手机游戏。公司成立至今，已经策划并研发出《刀剑封魔录》、《刀剑 Online》、《寻仙》、《刀剑 2》和《勇者大冒险》等多款热门网络游戏。目前公司主要向游戏运营商提供产品，由游戏运营商代理游戏产品的推广运营，公司收入来源为让渡产品版权金和游戏收入分成。

公司自 2002 年 3 月设立以来，经营状况稳定，公司收入全部来自于主营业务。2015 年 1-7 月、2014 年和 2013 年，公司经审计的主营业务收入分别为 49,797,706.86 元、91,180,021.65 元和 87,113,659.85 元，占营业收入比重均为 100%，主营业务突出。

报告期内，公司的主营业务没有发生重大变化。

（二）主要产品或服务及其用途

公司主要产品为客户端游戏和手机游戏，其中客户端游戏又分为客户端单机游戏和客户端网络游戏。公司主要产品如下：《刀剑封魔录》、《上古传说》、《刀剑 Online》、《寻仙》、《刀剑 2》、《MX 手游（勇者大冒险）》、《勇者大冒险》、《兵器谱》、《刀剑 2——侠魔志》。（其中报告期内为公司带来收入的产品有《刀剑 Online》、《寻仙》、《刀剑 2》、《MX 手游（勇者大冒险）》、《勇者大冒险》、《兵器谱》、《刀剑 2——侠魔志》为公司正在研发的未上线产品。）

1、客户端游戏

（1）客户端单机游戏

1) 《刀剑封魔录》



《刀剑封魔录》属于动作角色扮演游戏，该游戏给用户创造了一种全新的 ARPG 体验。游戏中玩家将置身 3000 多年前的远古时代，通过主角的身份对抗企图吞并天下的纣阴魂。该游戏提供了一个完善的操控系统，可以完成戳刺、猛砍、剃削、跳劈、战斗中的闪躲、阻挡等动作，其产生的互动性、创新性的战略方式区别于以往的战斗思维，强烈的刺激与细致入微的操作系统给用户新鲜、兴奋的游戏体验。《刀剑封魔录》于 2002 年 3 月组建研发团队，同年 11 月进行公测，由发行商独家代理（一次性收费），主要在中国大陆、台湾、香港、东南亚、欧美、日本等国家和地区进行发售。2003 年被大众软件评为“国产游戏的最高分 90 分”，2004 年被中华人民共和国新闻出版总署音像电子和网络出版管理司、新闻出版工作者协会游戏工作委员会 CGPA 评为“互联星空 2003 年十大最受欢迎的民族游戏”。

2) 《刀剑封魔录》外传——《上古传说》



《上古传说》属于动作冒险类游戏，该游戏在《刀剑封魔录》的游戏基础上进行了角色创新和全新场景开放，在继续沿用最初三个主角的基础上新增两个全

新的角色，同时开放了全新的南方场景，大大提高了游戏的趣味性。《上古传说》在游戏内容方面扩展开发魔域神殿、暗黑石林、黄泉之路、万恶鬼城、地下魔窟等整个魔界；角色方面，增加法术格斗型的角色——长老，在近身肉搏的基础上增加法术攻击，同时设置特定条件下的神秘人角色；此外，系统还升级了游戏难度，增加道具种类。《上古传说》于 2002 年 7 月组建研发团队，2003 年 7 月进行公测，由发行商独家代理（一次性收费），该游戏主要在中国大陆、台湾、香港、澳门和欧美发行销售。

（2）客户端网络游戏

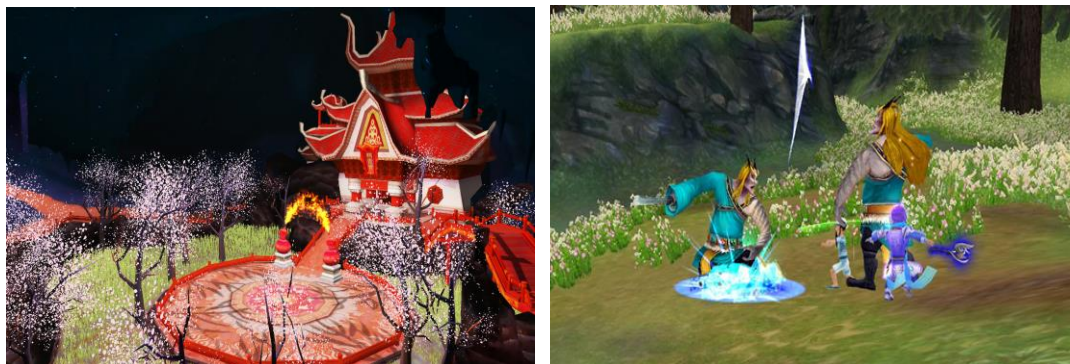
1) 《刀剑 Online》



《刀剑 Online》属于格斗类游戏，该游戏基于《刀剑封魔录》系列游戏世界观，承载了游戏发生的时空观点以及人文演变特征，以正統的中国古代神话和历史传说为蓝本，以悠久的传统文化和极具特色的民间文化为基础构造，体现了中华民族传统的道德观念和哲学思想。《刀剑 Online》开发七项独创游戏特色：99 连击格斗快感，即时性“阵法”系统，多样化的竞技系统，有生帮会系统，独具特色套装系统、纸娃娃系统，独创“运功疗伤”模式，独创“弹奏系统”。《刀剑 Online》于 2003 年 3 月组建研发团队，2004 年 7 月进行公测，由北京畅游时代数码技术有限公司独家代理，公司收入为版权金收入，主要在中国大陆、台湾、香港、澳门和欧美等地区发行销售。《刀剑 Online》在 2004 年被 ChinaJoy 展会评为“深受玩家喜爱十大网络游戏”；2005 年被第一届中国游戏产品年会评为“十

大最受欢迎的民族网络游戏”。

2) 《寻仙》



《寻仙》属于角色扮演游戏，开创了国内首部美术片风格的 3D MMORPG，是中国版的神话 MMORPG。游戏画面采用中国传统的年画、纺织机、轱辘水井、神台香案等中国风元素，同时将现代化的人物与场景融合；游戏角色设置上个性鲜明有力，面部表情丰富细腻，体态、神态与人物角色背景契合；游戏打斗上独创战斗体系和动感法宝大战，此外该游戏首创同时在旅行和战斗中的多人骑宠模式，增添了丰富的情感路线，使得角色在虚拟世界中更加真实，进而增强了用户间的交互体验。《寻仙》于 2005 年 6 月组建研发团队，2008 年 1 月进行技术封测，2008 年 7 月内测，2008 年 9 月不删档测试，2008 年 10 月进行公测，由 CUBINET INTERACTIVE SDN BHD、腾讯计算机、香港游戏橘子、台湾游戏橘子等发行商代理，公司收入为版权金加分成收入，分成比例为 20%-25%（不同代理商收入分成差别），该游戏主要在中国大陆、马来西亚、香港、台湾等地区发行销售。2009 年获得中国游戏产业年会颁发的“中国民族游戏海外拓展奖”。

3) 《刀剑 2》



《刀剑2》属于武侠题材 3DMMORPG 游戏，兼具硬派写实主义和格斗风格。该游戏加入了强势的竞技系统和真实再现的上身战斗，传承并发扬了《刀剑 Online》中插稻草人的设定，更加强调抓投、击退、击飞、硬直、浮空等动作特性，在角色设定上设计刺客、弓箭手、剑客、力士、枪客、散仙六大职业体系，打破“战法牧”铁三角式的战斗定位，用体现战斗过程的若干细节替代，同时在原有基础上创新性的加入类似《KOF》式的轮流对战模式，使游戏更接近于单机效果。《刀剑2》于2008年9月组建研发团队，2012年12月开始技术封测，2013年8月不删档测试，2013年11月开始公测。该游戏由 IMI CO., LTD、Game Joint Stock Company、腾讯计算机等代理商运营，公司收入为版权金加分成收入，分成比例为 20%-25%（不同代理商收入分成差别），主要在中国大陆、台湾、马来西亚、韩国、越南等地区发行销售。

4) 《勇者大冒险》



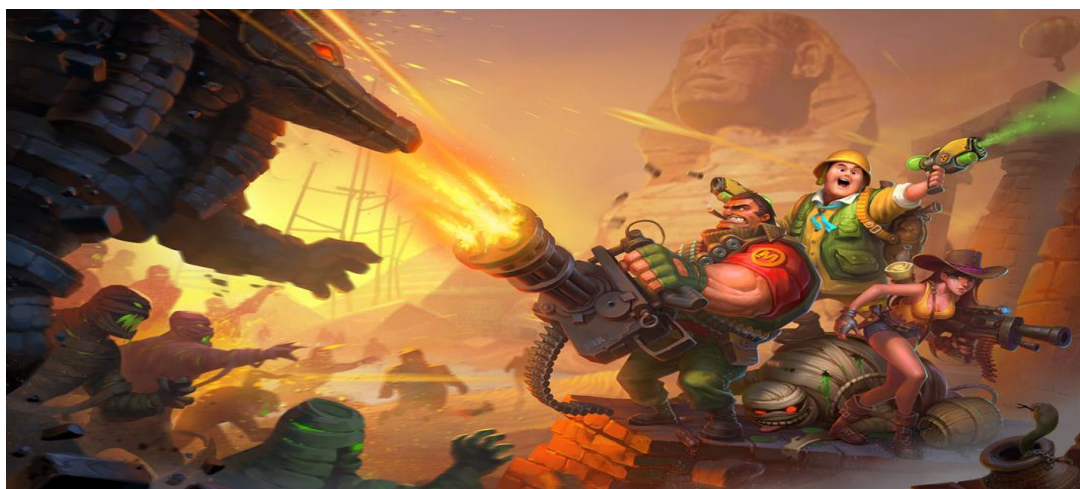
《勇者大冒险》属于冒险类网络游戏，该游戏以全球文明为主导，融合多种玩法，集冒险、解谜、动作、RPG 等元素于一身，是第一款具有复合型玩法的游

戏。该游戏为玩家呈现海陆空三栖战斗，多人 PVP、多模式战斗等诸多乐趣，能够在 50 多个职业技能与多种武器间自由切换，且射击与动作基本实现无缝切换，增强用户体验。《勇者大冒险》由盗墓题材始祖南派三叔亲自担任首席世界观架构师，同时游戏运用自主研发并拥有自主知识产权的全 3D 引擎技术，呈现出夸张奔放的美术风格和全球海陆空立体冒险场景。《勇者大冒险》于 2011 年 7 月组建研发团队，2013 年 12 月技术封测，至 2015 年 7 月该游戏仍处于研发阶段，尚未上线运营。

2、手机游戏

手机游戏是以移动互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端，以移动支付为支付渠道，以游戏移动终端游戏软件为信息交互窗口的多人在线游戏。

(1)《MX 手游（勇者大冒险）》



基于《勇者大冒险》推出同名手游《MX 手游（勇者大冒险）》，该游戏属于动作射击类手机游戏，游戏的核心玩法是移动射击，并与 MMORPG 元素进行结合，融入丰富的关卡冒险玩法。该游戏以全球冒险为题材，以移动射击过关为战斗模式，继承街机闯关战斗的特点，融合了动作、第三人称射击、角色扮演等多类游戏的多元玩法和元素，在玩法上以移动射击为核心战斗模式，并加入了丰富的关卡玩法，玩家以开罗、上海、巴黎、里约热内卢等著名城市为冒险据点，探索世界各地璀璨的文明，体验现代战争的的场景。《MX 手游（勇者大冒险）》于 2013 年 12 月组建研发团队，2014 年 9 月进行技术封测，2014 年 12 月开始内测，

2015 年 3 月不删档测试和公测，该游戏由腾讯计算机在大陆地区独家代理，公司收入为分成收入，分成比例为 40%，主要在中国大陆发行销售。

(2) 《兵器谱》



《兵器谱》属于格斗类游戏，该游戏注重 RPG 与 FTG 格斗元素的结合，利用“服饰、纹身、心法、奇经八脉”实现角色成长；采用“换武系统”打破传统 FTG 游戏的“多角色划分”体系，充分利用主、副武器的搭配、人物属性和武器的选择、必杀技与专属武器的组合。根据玩家的兴趣爱好，产品还设计了不同特色的关卡和战斗体系，通过闯关、限时、生存、天梯、挑战实现多类战斗模式与特色关卡交相呼应。游戏的动作招式均由多位世界武术冠军动补而成，拥有上万个动作库资源。《兵器谱》于 2014 年 3 月组建研发团队，至 2015 年 7 月仍处于研发阶段，尚未上线运营。

(3) 《刀剑 2——侠魔志》

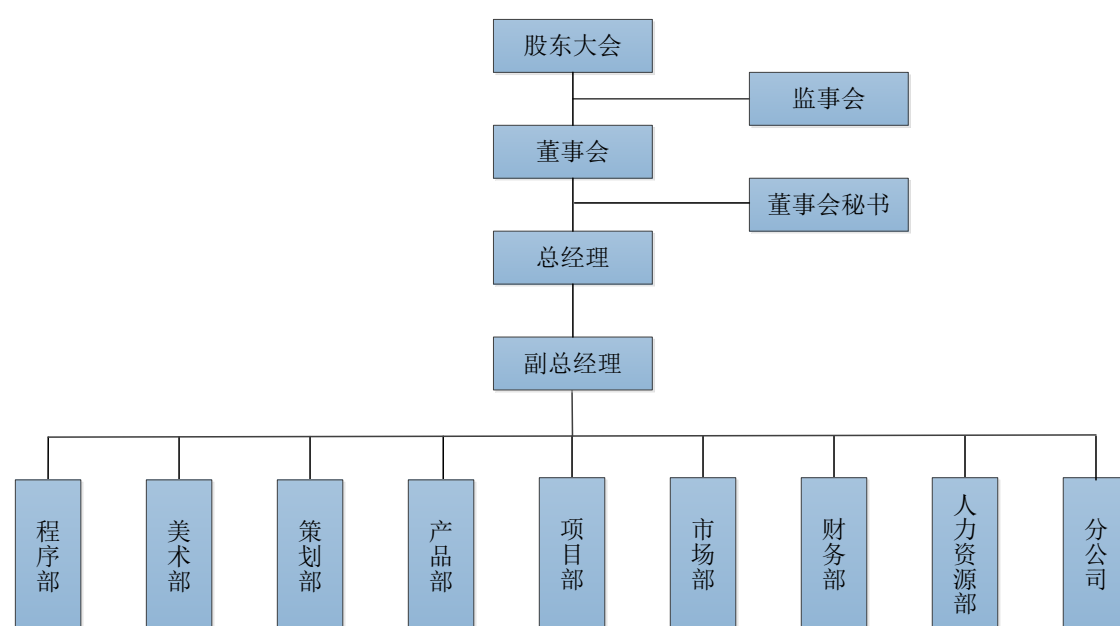


《刀剑 2——侠魔志》属于 3D 格斗网游，由公司《刀剑》原班人马倾力打造，

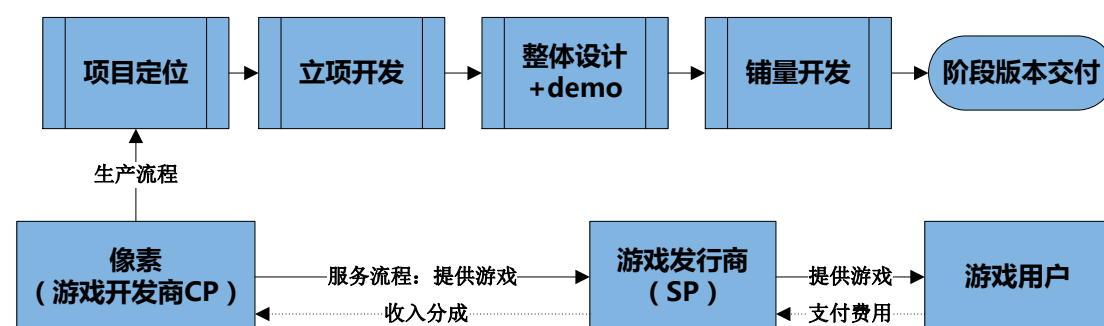
秉承刀剑系列不流世俗的写实硬派风格，延续刀剑封魔故事跌宕起伏的剧情以及多结局选择。该游戏基于魔幻武侠世界观，引用刀剑剧情，包括 60 种怪物兵种与 boss，武器装备均可实现随意切换，突破了职业限制，产品采用全新的宝石系统，为战斗带来更多的思路 and 体验。《刀剑 2——侠魔志》于 2014 年 4 月组建研发团队，至 2015 年 7 月仍处于研发阶段，尚未上线运营。

二、公司内部结构及业务流程

（一）公司内部组织结构图



（二）公司主要业务流程



公司主要从事游戏软件的开发，尤其致力于大型网络游戏研发领域，公司作为游戏开发商不直接面对用户，而是向游戏发行商提供游戏产品获取版权费，分

成游戏开发商从用户处取得的游戏收入；同时游戏发行商负责运营和推广游戏，反馈用户需求，便于公司改善游戏服务内容。公司业务流程分为生产流程（研发流程）和服务流程（委托运营推广）两条线。

1、生产流程

公司生产流程包括项目定位、立项开发、整体设计+demo、铺量开发和阶段版本交付。

项目定位：公司策划部人员根据游戏目标群体定义游戏风格与特色玩法，规划游戏各个组成模块并设计制作计划，建立游戏世界架构，维护游戏整体的数据平衡，通过不断论证和实验保证游戏公平、稳定。

立项开发：根据项目定位成立项目组，建立程序基础平台，将拟研发的游戏产品模块化，确定模块之间选定的程序设计语言，开发游戏引擎、辅助工具等，同时美术部负责美术实际产出效果确定和制作。策划部、程序部和美术部共同实现游戏设计效果，完成游戏系统模块整合。

整体设计+demo：项目立项开发之后到铺量之前，要完成游戏整体设计框架和各功能玩法设计文档，进一步验证项目定位与可行性。由产品部负责游戏产品测试审核、流程检验、Bug 检测，做好游戏产品质量保证的相关控制，对实际检测中发现的问题反馈回项目组重新设计改善。

铺量开发——阶段版本交付：产品 demo 检测合格后，给予合约设计公司技术支持和市场宣传配合，向市场推广。同时根据用户反馈需求，定期进行内容更新、增加补丁和产品维护。

2、服务流程

公司市场定位为游戏开发商（CP），游戏开发为其核心业务。直接将游戏内容提供给游戏发行商（SP），授权游戏发行商进行游戏发行，并提供游戏版权和运维支持。游戏发行商直接向游戏用户提供游戏内容，与游戏用户建立交流平台获取游戏体验反馈，进而调整游戏后期研发方向和细节。通过用户认可产生长线留存效应，结合良好的付费体验和商业化内容，进一步产生付费，从而公司获取收入分成。

三、公司关键资源要素

（一）游戏产品研发中的主要技术

公司对研发的软件拥有自主知识产权和完整、独享的核心技术所有权。公司使用具有自主知识产权的自研引擎，先进的次世代渲染技术，服务器方面拥有基于脚本易维护的、支持高并发、高容错、可扩展支持百万人同时在线的服务器技术。公司在游戏软件开发中使用的主要技术包括：Unity 3D、MySQL+Redis、Node.js 和 Havok 技术。

1、Unity 3D 技术

Unity 技术是由 Unity Technologies 开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化和实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏引擎。Unity 技术具有通过一次开发就可以生成 Windows、Mac OS、IOS、Android、Windows Phone 8 等各个平台的游戏程序的优点。

Unity 类似于 Director, BGE, Virtools 或 Torque Game Builder 等利用交互的图型化开发环境为首要方式的软件，其编辑器运行在 Windows 和 Mac OS X 下，可发布游戏至 Windows、Mac、Wii、iPhone、Windows phone 8 和 Android 平台。

3D 技术在游戏表现力上面优于 2D，随着手机设备性能提升，Unity 3D 越来越成为手游开发的首选平台。

2、MySQL+Redis 技术

MySQL 是一种关联数据库管理系统，关联数据库将数据保存在不同的表中，而不是将所有数据放在一个大仓库内，这样就增加了速度并提高了灵活性。MySQL 所使用的 SQL 语言是用于访问数据库的最常用标准化语言。其具有体积小、速度快、总体拥有成本低。由于其开放源码的特点，被广泛应用于中小型网站的开发网站数据库。

MySQL 在过去由于性能高、成本低、可靠性好，已经成为最流行的开源数据库，因此被广泛地应用在 Internet 上的中小型网站中。随着 MySQL 的不断成熟，

它也逐渐用于更多大规模网站和应用，比如维基百科、Google 和 Facebook 等网站。

Redis 是一个高性能的 key-value 存储数据库，在部分场合可以对关系数据库起到很好的补充作用。

3、Node.js 技术

Node.js 是一个基于 Chrome JavaScript 运行时建立的平台，用于方便地搭建响应速度快、易于扩展的网络应用，Node.js 轻量和高效，非常适合在分布式设备上运行的数据密集型的实时应用。

Node 是一个 JavaScript 运行环境，执行 JavaScript 的速度非常快，性能也非常好。Node 对一些特殊用例进行了优化，提供了替代的 API，使得在非浏览器环境下运行得更好。

4、Havok 技术

Havok 是一个用于物理（动力学）效应模拟的游戏引擎，为电子游戏所设计，注重在游戏中对于真实世界的模拟，专注于游戏的仿真技术。Havok 引擎使用撞击监测功能，可以让更多真实世界的情况以最大的拟真度反映在游戏中，该技术被广泛地应用于游戏、软件和电影当中。

公司开发的所有产品均支持跨平台体验，开发中所使用的技术均支持市场中广泛使用的移动游戏平台 and PC 平台，从而使得产品能够快速覆盖所有的终端市场，使得产品开发更有效率，市场占有率速度快，实现了公司跨平台、全终端的技术覆盖目标。

（二）主要无形资产情况

1、商标

截至本公开转让说明书签署日，公司拥有 131 项境内商标和 3 项境外商标，具体情况如下：

（1）公司拥有境内商标具体情况如下：

序号	商标图形	注册号	核定使用商品	注册有效期	权利人
----	------	-----	--------	-------	-----

1		5140938	9	2010年10月7日至 2020年10月6日	股份公司
2		5182272	9	2010年10月28日至 2020年10月27日	股份公司
3		5231553	9	2009年6月7日至 2019年6月6日	股份公司
4		5231554	38	2009年9月21日至 2019年9月20日	股份公司
5		5231555	41	2009年7月21日至 2019年7月20日	股份公司
6		5231746	42	2009年7月21日至 2019年7月20日	股份公司
7		5301296	9	2009年5月7日至 2019年5月6日	股份公司
8		5301295	38	2009年10月7日至 2019年10月6日	股份公司
9		5301294	41	2009年7月28日至 2019年7月27日	股份公司
10		5301293	42	2009年7月28日至 2019年7月27日	股份公司
11		5392174	9	2009年5月28日至 2019年5月27日	股份公司
12		5392172	16	2009年8月7日至 2019年8月6日	股份公司
13		5392175	38	2009年10月28日至 2019年10月27日	股份公司
14		5392173	41	2009年9月14日至 2019年9月13日	股份公司
15		5392176	42	2009年9月14日至 2019年9月13日	股份公司

16		6424378	9	2010年3月28日至 2020年3月27日	股份公司
17		6424379	16	2010年6月28日至 2020年6月27日	股份公司
18		6424380	38	2010年6月7日至 2020年6月6日	股份公司
19		6424381	41	2010年7月7日至 2020年7月6日	股份公司
20		6424382	42	2010年7月7日至 2020年7月6日	股份公司
21	刀剑武林	6424383	9	2010年3月28日至 2020年3月27日	股份公司
22	刀剑武林	6424384	16	2010年3月21日至 2020年3月20日	股份公司
23	刀剑武林	6424385	38	2010年3月28日至 2020年3月27日	股份公司
24	刀剑武林	6424386	41	2010年7月7日至 2020年7月6日	股份公司
25	刀剑武林	6424387	42	2009年7月7日至 2019年7月6日	股份公司
26	封魔录	7220869	9	2010年10月28日至 2020年10月27日	股份公司
27	封魔录	7220880	16	2010年7月28日至 2020年7月27日	股份公司
28	封魔录	7220886	38	2010年9月28日至 2020年9月27日	股份公司
29	封魔录	7220898	41	2010年11月21日至 2020年11月20日	股份公司
30	封魔录	7220981	42	2010年11月21日至 2020年11月20日	股份公司
31	刀剑封魔录	7220859	9	2010年10月28日至 2020年10月27日	股份公司
32	刀剑封魔录	7220878	16	2010年7月28日至 2020年7月27日	股份公司
33	刀剑封魔录	7220885	38	2010年9月28日至 2020年9月27日	股份公司
34	刀剑封魔录	7220896	41	2010年11月21日至 2020年11月20日	股份公司

35	刀剑封魔录	7220905	42	2010年11月21日至 2020年11月20日	股份公司
36	像素地球	7916551	9	2011年3月28日至 2021年3月27日	股份公司
37	像素地球	7916610	16	2011年1月21日至 2021年1月20日	股份公司
38	像素地球	7916643	38	2011年3月21日至 2021年3月20日	股份公司
39	像素地球	7916712	41	2011年2月28日至 2021年2月27日	股份公司
40	像素地球	7916744	42	2011年2月28日至 2021年2月27日	股份公司
41	像素星球	7916578	9	2011年3月28日至 2021年3月27日	股份公司
42	像素星球	7916627	16	2011年1月21日至 2021年1月20日	股份公司
43	像素星球	7916657	38	2011年3月21日至 2021年3月20日	股份公司
44	像素星球	7916720	41	2011年2月28日至 2021年2月27日	股份公司
45	像素星球	7916766	42	2011年2月28日至 2021年2月27日	股份公司
46		9633732	9	2012年8月28日至 2022年8月27日	股份公司
47		8185619	16	2011年4月7日至 2021年4月6日	股份公司
48		8185632	38	2012年1月21日至 2022年1月20日	股份公司
49		8185681	41	2011年10月21日至 2021年10月20日	股份公司
50		9633694	42	2012年7月21日至 2022年7月20日	股份公司
51		9633755	9	2012年8月28日至 2022年8月27日	股份公司
52		9633787	16	2012年7月21日至 2022年7月20日	股份公司

53		9633801	38	2012年7月21日至 2022年7月20日	股份公司
54		9633840	41	2012年7月21日至 2022年7月20日	股份公司
55		9634106	42	2012年7月21日至 2022年7月20日	股份公司
56		937527	38/41/42	2007年8月28日至 2017年8月27日	股份公司
57	大冒险	12586763	42	2014年12月7日至 2024年12月6日	股份公司
58	大冒险地球谜语	12999077	9	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
59	大冒险地球谜语	12999375	16	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
60	大冒险地球谜语	12999578	38	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
61	环球大冒险	12586315	16	2014年10月14日至 2024年10月13日	股份公司
62	环球大冒险	12586819	42	2014年10月14日至 2024年10月13日	股份公司
63	环球大冒险	12586521	38	2014年11月14日至 2024年11月13日	股份公司
64	大冒险环游世界	12998958	9	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
65	大冒险环游世界	12999691	41	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
66	大冒险环游世界	13000321	42	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
67	大冒险环游世界	12999291	16	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
68	大冒险环游世界	12999522	38	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
69	大冒险地球谜语	12998857	9	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
70	大冒险地球谜语	13000291	42	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
71	大冒险地球谜语	12999257	16	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司

72	大冒险地球谜语	12999496	38	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
73	大冒险地球谜语	12999678	41	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
74	地球谜语	12998986	9	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
75	地球谜语	13000360	42	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
76	地球谜语	12999331	16	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
77	地球谜语	12999542	38	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
78	地球谜语	12999718	41	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
79	地球大冒险	12999134	9	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
80	地球大冒险	12999423	16	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
81	地球大冒险	13000817	42	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
82	地球大冒险	12999624	38	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
83	地球大冒险	13000026	41	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
84	夺宝突击队	12586298	16	2014年10月14日至 2024年10月13日	股份公司
85	夺宝突击队	12586115	9	2014年10月14日至 2024年10月13日	股份公司
86	夺宝突击队	12586801	42	2014年10月14日至 2024年10月13日	股份公司
87	夺宝突击队	12586489	38	2014年11月14日至 2024年11月13日	股份公司
88	夺宝突击队	12586636	41	2014年11月14日至 2024年11月13日	股份公司
89	大冒险宝藏猎人	12999034	9	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
90	大冒险宝藏猎人	12999353	16	2014年12月21日至 2024年12月20日	股份公司
91	大冒险宝藏猎人	12999562	38	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
92	大冒险宝藏猎人	12999732	41	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司

93	大冒险宝藏猎人	13000441	42	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
94	勇者大冒险	13265254	9	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
95	勇者大冒险	13265486	16	2015年1月21日至 2025年1月20日	股份公司
96	勇者大冒险	13265653	38	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
97	勇者大冒险	13265850	41	2015年1月21日至 2025年1月20日	股份公司
98	勇者大冒险	13265941	42	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
99	勇者大冒险	13265636	41	2014年11月14日至 2024年11月13日	股份公司
100	大冒险环球寻宝	12999923	41	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
101	大冒险环球寻宝	13000745	42	2014年12月14日至 2024年12月13日	股份公司
102	终极大冒险	13265633	38	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
103	终极大冒险	13265452	16	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
104	终极大冒险	13265231	9	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
105	终极大冒险	13265936	42	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
106	暴走大冒险	13265567	16	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
107	大冒险时代	13265305	42	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
108	大冒险计划	13265976	42	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
109	突突突 online	13265955	42	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
110	终极冒险王	13265827	38	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
111	暴走大冒险	13265823	38	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
112	大冒险计划	13265719	38	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司
113	大冒险时代	13265716	38	2015年1月14日至 2025年1月13日	股份公司

114	突突 online	13265708	38	2015 年 1 月 14 日至 2025 年 1 月 13 日	股份公司
115	突突突 online	13265697	38	2015 年 1 月 14 日至 2025 年 1 月 13 日	股份公司
116	我的探险队	13265689	38	2015 年 1 月 14 日至 2025 年 1 月 13 日	股份公司
117	终极冒险王	13265984	42	2015 年 1 月 7 日至 2025 年 1 月 6 日	股份公司
118	暴走大冒险	13265980	42	2015 年 1 月 7 日至 2025 年 1 月 6 日	股份公司
119	大冒险时代	13265968	42	2015 年 1 月 7 日至 2025 年 1 月 6 日	股份公司
120	突突 online	13265956	42	2015 年 1 月 7 日至 2025 年 1 月 6 日	股份公司
121	我的探险队	13265946	42	2015 年 1 月 7 日至 2025 年 1 月 6 日	股份公司
122	大冒险计划	13265549	16	2015 年 1 月 7 日至 2025 年 1 月 6 日	股份公司
123	我的探险队	13265269	9	2015 年 1 月 7 日至 2025 年 1 月 6 日	股份公司
124	大冒险时代	13265534	16	2015 年 1 月 7 日至 2025 年 1 月 6 日	股份公司
125	环球大冒险	12586122	9	2015 年 3 月 21 日至 2025 年 3 月 20 日	股份公司
126	宝藏猎人	12586091	9	2015 年 3 月 21 日至 2025 年 3 月 20 日	股份公司
127	地球 online	13000784	42	2015 年 3 月 28 日至 2025 年 3 月 27 日	股份公司
128	宝藏猎人	12586575	41	2015 年 3 月 28 日至 2025 年 3 月 27 日	股份公司
129	宝藏猎人	12586744	42	2015 年 3 月 21 日至 2025 年 3 月 20 日	股份公司
130	突突 online	13265522	16	2015 年 4 月 7 日至 2025 年 4 月 6 日	股份公司
131	地球 online	12999406	16	2015 年 4 月 7 日至 2025 年 4 月 6 日	股份公司

(2) 截至本公开转让说明书签署日，公司拥有境外商标具体情况如下：

序号	商标图形	注册号	注册有效期	权利人	注册国家/组织
----	------	-----	-------	-----	---------

1		937525	2008 年 10 月 2 日至 2018 年 10 月 1 日	股份公司	韩国
2		937527	2008 年 10 月 2 日至 2018 年 10 月 1 日	股份公司	韩国
3		937527	2007 年 8 月 28 日至 2017 年 8 月 28 日	股份公司	世界知识产权 组织国际局

2、专利权及技术授权

截至本公开转让说明书签署日,公司拥有 20 项发明专利和 2 项实用新型专利,具体情况如下:

序号	专利技术名称	专利号	专利类型	有效期	权利人
1	3D 图形渲染中的三角函数计算方法	201010621848.8	发明专利	2010 年 12 月 27 日至 2030 年 12 月 26 日	股份公司
2	一种实时碰撞检测系统的实现方法	201110289671.0	发明专利	2011 年 9 月 27 日至 2031 年 9 月 26 日	股份公司
3	一种配置可执行程序运行界面的方法和装置	200910082773.8	发明专利	2009 年 4 月 29 日至 2029 年 4 月 28 日	股份公司
4	一种客户端与服务器操作同步的方法	201010621856.2	发明专利	2010 年 12 月 27 日至 2030 年 12 月 26 日	股份公司
5	一种对软件中的数据进行资源差异处理的方法	201010621859.6	发明专利	2010 年 12 月 27 日至 2030 年 12 月 26 日	股份公司
6	一种为客户端传输数据的方法	201010621861.3	发明专利	2010 年 12 月 27 日至 2030 年 12 月 26 日	股份公司
7	一种模拟多个游戏角色的群体自组织行为的方法	201010624447.8	发明专利	2010 年 12 月 31 日至 2030 年 12 月 30 日	股份公司
8	异常客户端的识别方法	201210174082.2	发明专利	2012 年 5 月 30 日至 2032 年 5 月 29 日	股份公司

9	战斗系统实现方法	201110247809.0	发明专利	2011年8月25日至 2031年8月24日	股份公司
10	网络游戏中的射线查询方法和场景服务器	201210150401.6	发明专利	2012年5月15日至 2032年5月14日	股份公司
11	一种计算机仿真场景渲染方法	201210176996.2	发明专利	2012年5月31日至 2032年5月30日	股份公司
12	一种网络游戏中用户跨区转移的方法	201110412850.9	发明专利	2011年12月12日至 2031年12月11日	股份公司
13	一种数据版本的控制方法	201210152281.3	发明专利	2012年5月16日至 2032年5月15日	股份公司
14	一种网络游戏中基于四叉树的场景管理方法	201210144554.X	发明专利	2012年5月10日至 2032年5月9日	股份公司
15	应用于3D网络游戏中的相机控制方法	201110436348.1	发明专利	2011年12月22日至 2031年12月21日	股份公司
16	网络游戏场景关卡声光效果的多用户同步方法	201110441141.3	发明专利	2011年12月26日至 2031年12月25日	股份公司
17	一种网络游戏动态负载均衡方法	201210151017.8	发明专利	2012年5月15日至 2032年5月14日	股份公司
18	一种网络游戏数据库分表的方法	201010622615.X	发明专利	2010年12月29日至 2030年12月28日	股份公司
19	一种3D场景的寻路方法和寻路装置	200910080030.7	发明专利	2009年3月17日至 2029年3月16日	股份公司
20	基于大气散射原理对天空进行渲染的方法和装置	200910080929.9	发明专利	2009年3月26日至 2029年3月25日	股份公司
21	利用位移输入信号演奏音乐的装置	200920105099.6	实用新型	2009年1月16日至 2019年1月15日	股份公司
22	一种动作识别系统	200920105373.X	实用新型	2009年2月12日至 2019年2月11日	股份公司

经核查，公司享有的专利权均为原始取得，不存在权属瑕疵。

3、软件著作权

截至本公开转让说明书签署日，公司拥有的著作权情况如下：

序号	软件著作全称	编号	取得方式	首次发表日期	著作权人
1	刀剑网络游戏软件 V1.0	软著登字第 BJ0530 号	原始取得	2004 年 2 月 18 日	股份公司
2	《像素刀剑封魔录》游戏软件 V1.0	软著登字第 130337 号	原始取得	2003 年 1 月 3 日	股份公司
3	《像素刀剑封魔录外传——上古传说》游戏软件 V2.0	软著登字第 131424 号	原始取得	2003 年 6 月 7 日	股份公司
4	《寻仙》网络游戏软件 V1.0	软著登字第 134561 号	原始取得	2006 年 12 月 1 日	股份公司
5	像素网络游戏世界编辑器应用软件 V1.0	软著登字第 0144555 号	原始取得	2006 年 7 月 1 日	股份公司
6	像素 FileTools 工具软件 V1.0	软著登字第 0144554 号	原始取得	2006 年 7 月 1 日	股份公司
7	像素 SpecialFXEditor 工具软件 V1.0	软著登字第 0144552 号	原始取得	2006 年 4 月 23 日	股份公司
8	像素 CharacterEditor 工具软件 V1.0	软著登字第 0144409 号	原始取得	2006 年 7 月 1 日	股份公司
9	像素 ScriptEditor 工具软件 V1.0	软著登字第 0144407 号	原始取得	2006 年 7 月 1 日	股份公司
10	《刀剑 2-封魔录》游戏软件 V0.7	软著登字第 0205911 号	原始取得	2010 年 2 月 22 日	股份公司
11	《刀剑 2》游戏软件 V0.19	软著登字第 0300731 号	原始取得	2011 年 4 月 18 日	股份公司
12	像素建议统计管理系统 V1.0	软著登字第 0324297 号	原始取得	2010 年 8 月 25 日	股份公司
13	像素培训计划平台 V1.0	软著登字第 0324364 号	原始取得	2010 年 5 月 11 日	股份公司
14	像素 CharacterEditor 工具软件 V2.0	软著登字第 0324268 号	原始取得	2011 年 3 月 1 日	股份公司
15	像素 SpecialFXEditor 工具软件 V2.0	软著登字第 0324179 号	原始取得	2011 年 4 月 8 日	股份公司
16	像素界面编辑器软件 V1.0	软著登字第 0372888 号	原始取得	2010 年 9 月 1 日	股份公司

17	像素剧情动画编辑器软件 V1.0	软著登字第 0432081 号	原始取得	未发表	股份公司
18	像素建筑编辑器软件 V1.	软著登字第 0487737 号	原始取得	2012 年 1 月 5 日	股份公司
19	像素《环球大冒险》游戏软件 V0.8	软著登字第 0523692 号	原始取得	2013 年 1 月 7 日	股份公司
20	像素《勇者大冒险》游戏软件 V0.8	软著变补字第 201307656 号	原始取得	2013 年 1 月 7 日	股份公司
21	《刀剑 2》游戏软件 V1.1	软著登字第 0624582 号	原始取得	2013 年 8 月 19 日	股份公司
22	像素魔法编辑器工具软件 V1.0	软著登字第 0643509 号	原始取得	2013 年 5 月 22 日	股份公司
23	像素多语言转换工具软件 V1.0	软著登字第 0644891 号	原始取得	2013 年 7 月 2 日	股份公司
24	像素行为编辑器工具软件 V1.0	软著登字第 0643500 号	原始取得	2013 年 10 月 1 日	股份公司
25	像素《勇者大冒险》游戏软件 V1.0	软著登字第 0798775 号	原始取得	2014 年 3 月 8 日	股份公司
26	像素《侠魔志：红叶传》游戏软件 V1.0	软著登字第 0798773 号	原始取得	2014 年 7 月 1 日	股份公司
27	像素《兵器谱》游戏软件 V1.0	软著登字第 0797128 号	原始取得	2014 年 7 月 1 日	股份公司

4、无形资产账面价值

截至 2015 年 7 月 31 日，公司无形资产的账面价值情况如下：

单位：元

项目	账面原值	累计摊销	减值准备	账面价值
自主研发软件	118,132,319.43	32,432,943.15	79,373,517.18	6,325,859.10
外购软件	6,392,570.09	4,230,203.17	--	2,162,366.92
合 计	124,524,889.52	36,663,146.34	79,373,517.18	8,488,226.00

（三）公司拥有的资质情况

截至本公开转让说明书签署日，公司已就开展业务合法经营取得了所有相关业务许可资格或资质，情况如下：

序号	证书名称	发证单位	证书编号	有效期	持有主体
1	软件企业认定证书	北京市经济和信息化委员会	京 R-2013-1717	2013 年 12 月 20 日	股份公司
2	广播电视节目制作经营许可证	北京市新闻出版广电局	京字第 03452 号	2014 年 9 月 1 日至 2016 年 9 月 1 日	股份公司
3	电信与信息服务业务经营许可证	北京市通信管理局	京 ICP 证 140116 号	2014 年 3 月 18 日至 2019 年 3 月 18 日	股份公司

(四) 主要固定资产及房屋租赁情况

1、固定资产情况

公司主要固定资产为办公设备和电子设备，公司依法拥有相关的产权。截至 2015 年 7 月 31 日，公司固定资产综合成新率为 48.48%，固定资产均处于良好状态，不存在有抵押、质押、担保的情况。截至 2015 年 7 月 31 日，固定资产的情况如下：

单位：元

项目	资产原值	累计折旧	减值准备	资产净值	成新率
电子设备	3,791,310.43	2,002,037.29	--	1,789,273.14	47.19%
办公设备	1,597,918.32	774,665.17	--	823,253.15	51.52%
合计	5,389,228.75	2,776,702.46	--	2,612,526.29	48.48%

公司主要固定资产明细如下：

单位：元

项目	折旧年限	原值（元）	净值（元）	成新率	实际使用情况
扫描仪005	5	584,615.41	333,230.80	57.00%	良好
扫描仪006	5	280,341.90	173,111.05	61.75%	良好
扫描仪007	5	164,102.55	101,333.33	61.75%	良好
服务器018	5	56,339.81	40,142.07	71.25%	良好
合计	--	1,085,399.67	647,817.25	--	--

公司主要固定资产为扫描仪和服务器，公司固定资产成新率较高，不存在淘汰、大修、技术升级等情况，对公司的持续经营不产生重大影响。

2、租赁房屋情况

截至本公开转让说明书签署日，公司主要租赁房屋具体情况如下：

序号	出租方	承租方	用途	租赁地	租期	年租金（元）
1	北京紫东投资发展有限公司	股份公司	办公	北京市朝阳区小营路 25 号房地产业大厦	2012 年 2 月 1 日至 2014 年 1 月 31 日	3,891,013.80
2	北京紫东投资发展有限公司	股份公司	办公	北京市朝阳区小营路 25 号房地产业大厦	2014 年 2 月 1 日至 2016 年 1 月 31 日	6,002,080.32

（五）特许经营权

截至本公开转让说明书签署之日，公司无特许经营权。

（六）公司员工及核心技术人员情况

1、公司员工整体情况

截至 2015 年 7 月 31 日，公司员工总数为 317 人，具体情况如下：

（1）员工岗位分布情况

部门	人数（人）	占员工总数的比例
管理人员	12	3.79%
程序部	70	22.08%
美术部	109	34.38%
策划部	70	22.08%
产品部	23	7.26%
市场部	4	1.26%
人力资源部	10	3.15%
财务部	3	0.95%
项目部	16	5.05%
合计	317	100.00%

（2）员工年龄分布情况

年龄区间（岁）	人数（人）	占员工总数比例
25 岁以下（含）	81	25.55%
25 至 30 岁（含）	141	44.48%
31 至 40 岁（含 40 岁）	94	29.65%
41 岁（含）以上	1	0.32%
合计	317	100.00%

（3）员工受教育程度分布情况

学历类别	人数（人）	占员工总数比例
硕士及以上	13	4.10%
本科	189	59.62%
大专	99	31.23%
高中及以下	16	5.05%
合计	317	100.00%

2、核心技术人员情况

（1）核心技术人员情况

刘坤先生，简历详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

刘岩先生，简历详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

刘豫斌先生，简历详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

李江先生，简历详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

魏华先生，简历详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

孟欣先生，简历详见本公开转让说明书“第一节 四、公司股东情况”之“（一）控股股东、实际控制人基本情况”。

报告期内，公司核心技术人员一直在公司任职，没有发生变动。且公司核心技术人员与公司签订了《禁止竞业保证书》，约定“转让公司股权后两年内，没有本公司的事先书面授权，不得直接地、间接地或通过他们的任何关系人在中国开发本公司在相应时间制作的在线游戏和相关产品；以及投资任何在线游戏的开发”。

（2）核心技术人员持股情况

核心技术人员持股情况如下：

姓名	职务	持股数量（股）	占总股本比例
刘坤	董事长、总经理	5,742,268	19.1409%
刘岩	董事、副总经理	5,492,586	18.3086%
刘豫斌	董事、副总经理、董事会秘书	3,744,942	12.4832%
李江	监事会主席	3,744,942	12.4832%
魏华	监事	3,744,942	12.4832%
孟欣	董事	2,496,627	8.3221%

（七）其他体现所属行业或业态特征的资源要素

公司主要从事游戏软件的开发，其关键资源要素包括产品研发技术、经营资质、无形资产、固定资产、公司员工及核心技术人员，其他体现所属行业或业态特征的资源要素对公司业务经营不构成重要影响。

四、公司主营业务相关情况

（一）报告期业务收入的主要构成及各期主要产品或服务的规模、销售收入

1、报告期内，按照产品划分，公司收入构成情况如下：

单位：元

产品种类	产品名称	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比
客户端游戏	寻仙	20,386,110.49	40.94%	75,699,918.86	83.02%	87,113,659.85	100.00%
	刀剑 2	6,913,073.10	13.88%	15,480,102.79	16.98%	-	-

产品种类	产品名称	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比
	刀剑 Online	393,081.76	0.79%	-	-	-	-
手机游戏	MX 手游(勇者大冒险)	22,105,441.51	44.39%	-	-	-	-
合计		49,797,706.86	100.00%	91,180,021.65	100.00%	87,113,659.85	100.00%

2、公司的产品按地域分布分类，具体情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	营业收入	占比	金额	占比	金额	占比
内销	48,699,609.90	97.79%	89,762,779.35	98.45%	87,044,060.36	99.92%
外销	1,098,096.96	2.21%	1,417,242.30	1.55%	69,599.49	0.08%
合计	49,797,706.86	100.00%	91,180,021.65	100.00%	87,113,659.85	100.00%

公司海外产品运营均采用由当地运营商代理的合作模式。运营方面，根据双方协定合同内容，制作版本并测试完成后交付给运营商，运营商进行版本更新等运维工作，同时公司提供相关的技术支持。游戏推广方面，均由运营商自行负责并独立完成。公司提供游戏内容相关的文字、图片以及视频等素材，同时为运营商提供对游戏内容的技术支持。收费模式为运营商向当地用户提供服务，并产生游戏收入，公司按照合同约定的比例每月进行分成。

报告期内，2015 年 1-7 月境外收入分产品情况：

单位：元

产品名称	客户	2015 年 1-7 月		
		营业收入		占比
		分成收入	版权金收入	
寻仙	CUBINET INTERACTIVE SDN BHD	1,223.86	—	0.11%
刀剑 2	SG SEA SDN. BHD.	43.47	45,655.68	4.16%
	IMI CO., LTD.	93,429.91	507,316.88	54.71%
	Sgame Joint Stock Company	47,058.72	180,958.54	20.76%
	雷爵网络科技股份有限公司	170,540.17	51,869.73	20.25%

合计	312,296.13	785,800.83	100.00%
----	------------	------------	---------

报告期内，2014 年境外收入分产品情况：

单位：元

产品名称	客户	2014 年		
		营业收入		占比
		分成收入	版权金收入	
寻仙	CUBINET INTERACTIVE SDN BHD	11,487.35	—	0.81%
	香港游戏橘子	2,575.05	10,000.05	0.89%
刀剑 2	SG SEA SDN. BHD.	61,391.20	58,700.12	8.47%
	IMI CO., LTD.	475,732.21	507,316.88	69.36%
	Sgame Joint Stock Company	134,932.14	155,107.30	20.47%
合计		686,117.95	731,124.35	100.00%

报告期内，2013 年境外收入分产品情况：

单位：元

产品名称	客户	2013 年		
		营业收入		占比
		分成收入	版权金收入	
寻仙	CUBINET INTERACTIVE SDN BHD	19,481.41	—	27.99%
	香港游戏橘子	22,767.79	—	32.71%
	台湾游戏橘子	27,350.29	—	39.30%
刀剑 2	—	—	—	—
合计		69,599.49	0.00	100.00%

3、公司的产品按收入类型分类，具体情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	营业收入	占比	金额	占比	金额	占比
分成收入	47,218,824.27	94.82%	88,448,897.30	97.00%	87,113,659.85	100.00%
版权金	2,578,882.59	5.18%	2,731,124.35	3.00%	-	-

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	营业收入	占比	金额	占比	金额	占比
合计	49,797,706.86	100.00%	91,180,021.65	100.00%	87,113,659.85	100.00%

4、公司主要产品运营指数，具体情况如下：

公司主要产品为《寻仙》、《刀剑 2》、《刀剑 Online》、《MX 手游（勇者大冒险）》，报告期内主要游戏的月均 ARPU、月均付费比、每注册用户消耗等主营指数如下（通过与公司管理人员沟通以及参考同行业研究报告，对部分运营指数调整披露，此外《刀剑 Online》收入来源仅为版权金，因此不再披露该游戏运营指数）：

报告期内《寻仙》的主要运营数据：

寻仙				
周期	月均活跃用户	月均消耗（元）	月均 ARPU	月均付费比
2013 年	718,250.00	48,560,000.00	67.61	45.30%
2014 年	544,154.00	29,700,000.00	54.58	37.22%
2015 年 1-7 月	462,314.00	30,050,000.00	65.00	35.93%
	总注册用户	总消耗（元）	平均每注册用户的消耗	
2008 年 10 月至 2015 年 11 月	33,494,286.00	2,710,000,000.00	80.91	

报告期内《刀剑 2》的主要运营数据：

刀剑 2				
周期	月均活跃用户	月均消耗（元）	月均 ARPU	月均付费比
2013 年	365,006.00	3,615,432.00	9.91	8.52%
2014 年	252,700.00	2,944,323.00	11.65	8.68%
2015 年 1-7 月	152,089.00	2,709,600.00	17.82	7.40%
	总注册用户	总消耗（元）	平均每注册用户的消耗	
2013 年 8 月至 2015 年 11 月	3,610,652.00	81,463,457.65	22.56	

报告期内《MX 手游（勇者大冒险）》的主要运营数据：

MX 手游（勇者大冒险）				
周期	月均活跃用户	月均流水（元）	月均 ARPU	月均付费比

2013 年	-	-	-	-
2014 年	-	-	-	-
2015 年 1-7 月	1,349,345.00	9,681,237.25	7.17	6.69%
	总注册用户	总流水（元）	平均每注册用户的消耗	
2015 年 3 月至 2015 年 7 月	10,793,763.00	91,952,687.00	8.52	

（二）报告期内主要消费群体及前五大客户

1、产品或服务的主要消费群体

公司主要从事游戏软件研发，主营业务为客户端游戏和手机游戏，公司一般不独立运营产品，而是将游戏产品版权转让给游戏运营商，获取版权费，之后按一定比例和约定获取收入分成，公司下游客户主要为腾讯计算机，目前核心产品的付费用户集中于 16-28 周岁青少年，男性用户与女性用户的比例约为 4:1。

2、公司前五名客户的销售情况

报告期内，公司向前五名客户的销售情况具体如下：

（1）2015 年 1-7 月前五名客户销售情况：

客户名称	收入总额（元）	占公司营业收入比例
深圳市腾讯计算机系统有限公司	48,306,528.12	97.01%
IMI CO., LTD.	600,746.79	1.21%
北京畅游时代数码技术有限公司	393,081.76	0.79%
Sgame Joint Stock Company	228,017.26	0.46%
雷爵网络科技股份有限公司	222,409.90	0.45%
合计	49,750,783.83	99.92%

（2）2014 年度前五名客户销售情况：

客户名称	收入总额（元）	占公司营业收入比例
深圳市腾讯计算机系统有限公司	89,762,779.35	98.45%
IMI CO., LTD.	983,049.09	1.08%
Sgame Joint Stock Company	290,039.44	0.32%
SG SEA SDN BHD	120,091.32	0.13%
香港游戏橘子	12,575.10	0.01%
合计	91,168,534.30	99.99%

（3）2013 年度前五名客户销售情况：

客户名称	收入总额（元）	占公司营业收入比例
深圳市腾讯计算机系统有限公司	87,042,317.42	99.92%
台湾游戏橘子	27,350.29	0.03%
香港游戏橘子	22,767.79	0.03%
CUBINET INTERACTIVE SDN BHD	19,481.41	0.02%
福建博瑞网络科技有限公司	1,742.94	0.00%
合计	87,113,659.85	100.00%

2015年1-7月、2014年度及2013年度，公司来源于前五大客户的收入占当年实现的销售收入占比均在99.90%以上，其中对腾讯计算机的销售收入分别为48,306,528.12元、89,762,779.35元及87,042,317.42元，占当年公司实现销售总收入的97.01%、98.46%及99.92%。公司对腾讯计算机销售收入占比较高主要基于以下两方面原因：第一、腾讯计算机在游戏的行业主导地位，公司选择在腾讯计算机游戏平台推出研发的游戏，能够在最短的时间将公司的研发产品推向市场，产生现金流收入。第二、公司研发的游戏具有较高的市场认可度，腾讯计算机有意愿与公司进行业务合作。

报告期内，公司第一大客户腾讯计算机持有公司14.6838%的股份，公司主要游戏产品大部分通过腾讯计算机运营平台进行推广，腾讯计算机、网易、盛大游戏等公司属于中国网络游戏龙头企业，其第一梯队地位不可动摇，公司产品通过腾讯计算机的运营渠道进行推广，具有一定的领先优势，也属于游戏行业特性。除此之外，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、主要关联方或持有公司5%以上股份的股东未在公司主要客户中拥有权益。

（三）主要产品或服务的原材料、能源及供应商情况

公司主要从事游戏软件研发，不涉及原材料采购，仅采购一些办公用电子设备和开发软件，包括计算机、服务器、网络设备、办公开发软件等。上述设备、软件一般直接从市场采购，由于电子设备市场及开发软件市场的公开公平竞争，公司采购上述设备及软件的供应商并不集中，因此不存在对某些特定供应商产生依赖的情形。

报告期内，公司向前五名供应商采购情况具体如下：

2015年1-7月前五名供应商情况：

序号	供应商名称	采购金额（元）	占采购总额比例	采购内容
1	中影年年（北京）文化传媒有限公司	1,982,687.39	68.45%	动画片委托制作
2	科鸿佳硕（北京）科技有限公司	319,156.59	11.02%	电子设备采购
3	北京龙音效文化传媒有限公司	179,200.00	6.19%	音效制作
4	北京华美隆科科技有限公司	136,066.98	4.70%	电子设备采购
5	优美缔软件（上海）有限公司	94,399.60	3.26%	Unity 软件采购
合计		2,711,510.56	93.61%	

2014年前五名供应商情况：

序号	供应商名称	采购金额（元）	占采购总额比例	采购内容
1	北京若森数字科技有限公司	2,037,735.79	37.65%	动画制作
2	杭州微聪网络科技有限公司	1,612,075.73	29.79%	Havok 软件
3	中影年年（北京）文化传媒有限公司	1,045,048.54	19.31%	动画片委托制作
4	北京美联时代科技有限公司	317,350.43	5.86%	电脑采购
5	北京华美隆科科技有限公司	243,173.79	4.49%	电子设备采购
合计		5,255,384.28	97.10%	

2013 年前五名供应商情况：

序号	供应商名称	采购金额（元）	占采购总额比例	采购内容
1	北京浩宇天地测绘科技发展有限公司	584,615.41	20.94%	3D 扫描仪器
2	科鸿佳硕（北京）科技有限公司	469,402.90	16.81%	电子设备采购
3	形创（上海）贸易有限公司	444,444.45	15.92%	3D 扫描仪器
4	北京若森数字科技有限公司	226,415.09	8.11%	动画制作
5	北京华美隆科科技有限公司	220,902.91	7.91%	计算机及配件
合计		1,945,780.76	69.68%	--

2013年、2014年及2015年1-7月公司前五大供应商的采购金额分别为：1,945,780.76元、5,255,384.28元和2,711,510.56元，分别占公司当期采购总额的比例为69.68%、97.10%和93.61%。公司2013年、2014年及2015年1-7月前五大供应商中没有与公司存在关联关系的企业。2015年1-7月，公司向中影年年（北京）文

文化传媒有限公司委托制作动画片，委托费用1,982,687.39元，占采购总额的76.45%，主要因为公司2015年采购总额较少，报告期内公司采购上述设备及软件的供应商并不集中，因此不存在对某些特定供应商产生依赖的情形。

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、主要关联方或持有公司5%以上股份的股东未在公司供应商中拥有权益。

（四）报告期对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

报告期内，公司已履行完毕的重大业务合同不存在纠纷。目前，公司正在履行的重大业务合同均正常执行。

1、重大采购合同

截至2015年7月31日，公司已签署的重大采购合同（金额50万元以上）如下：

序号	客户名称	合同内容	合同金额 (元)	合同履行期间	履行情况
1	中影年年（北京）文化传媒有限公司	F项目动画片委托制作	5,225,242.72	2014年7月28日至2015年10月30日	已完成
2	北京若森数字科技有限公司	委托制作F项目动画	2,264,150.94	2013年12月5日至2014年10月9日	已完成
3	杭州微聪网络科技有限公司	F项目购买Havok软件	1,612,075.73	2014年3月31日至2014年4月25日	已完成
4	中影年年（北京）文化传媒有限公司	F项目CG动画委托制作	893,203.88	2014年7月28日	履行中
5	北京浩宇天地测绘科技发展有限公司	购买3D扫描仪器	645,283.02	2013年7月5日至2013年8月15日	已完成

2、重大销售合同

截至2015年7月31日，公司重大销售合同（金额10万美元以上或与公司签署的年度框架协议合同）如下：

序号	合同名称	客户名称	合同金额	合同签订日期	履行情况
1	手机游戏独家代理协议（运营协议补充协议）	北京畅游时代数码技术有限公司	1,415 万元	2014 年 12 月 15 日	履行中
2	《刀剑 2》独家授权协议	摩利数位行销股份有限公司	150 万美元	2013 年 8 月 19 日	履行中
3	Online Game《DAOJIAN2》	IMI CO.,LTD.	50 万美元	2014 年 1 月 7 日	履行中

序号	合同名称	客户名称	合同金额	合同签订日期	履行情况
	LICENSE AGREEMENT				
4	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT	MAYN Interactive PTE.LTD.	45 万美元	2013 年 10 月 25 日	履行中
5	刀剑 2 Online 台港澳地区独家代理合约	雷爵网络科技有限公司	40 万美元	2014 年 11 月 1 日	履行中
6	Mobile Game License Agreement	NCSoft Corporation	40 万美元	2015 年 2 月 13 日	履行中
7	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT	Sgame Joint Stock company	30 万美元	2013 年 12 月 8 日	履行中
8	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT	Ini3 Digital Public Company Limited	30 万美元	2014 年 5 月 9 日	履行中
9	License And Distribution Agreement	SG SEA SDN.BHD.	10 万美元	2013 年 8 月 19 日	履行中
10	寻仙独家授权协议	摩利数位行销股份有限公司	框架协议	2013 年 8 月 19 日	履行中
11	《勇者大冒险》动画投资协议书	腾讯计算机	框架协议	2015 年 4 月 2 日	履行中
12	《刀剑 2-侠魔志》游戏软件授权协议	上海巨人网络科技有限公司	框架协议	2015 年 3 月 1 日	履行中
13	协议书	杭州宁静海文化创意有限公司	框架协议	2015 年 3 月 28 日	履行中
14	《勇者大冒险》电视游戏产品合作协议	腾讯计算机	框架协议	2015 年 7 月 21 日	履行中
15	《刀剑 2-侠魔志》游戏软件授权补充协议	上海巨人网络科技有限公司	框架协议	2015 年 7 月 21 日	履行中

3、借款合同

截至本转让说明书签署日，公司无借款情况。

4、对外担保合同

截至本转让说明书签署日，公司无对外担保情况。

五、公司商业模式

公司是处于互联网和相关服务业的游戏软件开发商，拥有 20 项发明专利和 2

项实用新型专利，27 项著作权软件，2 项游戏行业资质证书，公司程序部、美术部、策划部、产品部和项目部技术人员合计 288 人，目前公司主要为游戏运营商（如腾讯计算机、巨人网络等）提供客户端游戏和手机游戏软件，由游戏运营商对游戏产品进行推广，收入来源是转让游戏产品版权金和游戏收入分成。报告期内，公司的商业模式没有发生重大变化。

（一）研发模式

公司产品研发采用自主和协作两种研发形式，自主研发即利用自有研发团队、自有技术及自有资金独立进行游戏产品的开发；协作研发系通过委托其他公司完成软件开发的次要环节。

自主研发：公司自主研发团队实力雄厚，能够完成游戏虚拟世界架构、游戏规则制定和模块算法等核心模块。同时，公司制订了一整套研发管理流程，在游戏开发前对游戏风格、特色玩法进行设计策划，通过论证项目的可行性对项目定位，其次根据项目定位组建项目组，开发游戏引擎和设计模块化程序，同时，多个部门配合实现游戏设计效果，完成游戏 demo，由产品部对游戏产品进行审核测试、流程检测，与程序部反馈问题改善产品设计，最后实现产品铺量开发，通过测试合格的产品进入运营环节。

协作研发：目前公司可以实现大部分游戏产品的构架、程序、设计等核心模块的自主研发，对于非核心部分为减少人力成本和研发周期一般采取协作研发的模式，公司通过与合作企业签订委托开发协议，按照要求完成委托开发工作，完成委托开发后公司向合作单位支付服务费。目前公司已委托北京若森数字科技有限公司、中影年年（北京）文化传媒有限公司制作 F 项目动画片。

（二）运营模式

公司一般不独立运营产品，而是将游戏产品版权转让给游戏运营商，获取版权费，之后与发行商签订合同条款，按一定比例和约定获取收入分成。公司游戏产品采取“游戏免费，道具收费”的运营模式。玩家可以免费享受游戏下载、注册、体验，但是游戏过程中公司将提供虚拟增值服务（如游戏虚拟道具、装备、辅助功能等）供玩家自主决定是否付费购买，这一模式除了能够提升玩家的用

体验，也可以增强用户游戏黏性。玩家的充值方式有多种，分别可以通过购买运营平台发行的点卡、网银转账、第三方支付等方式完成人民币的充值，将人民币兑换成虚拟货币，然后用虚拟货币在游戏中购买虚拟增值服务来进行消费，最终形成游戏产品收入。

公司与主要联合运营商的合作期间、结算方式、支付手续费、是否关联方的情况如下：

产品名称	运营商	合作期间	结算方式	收入模式	是否需要支付手续费	是否关联方
《寻仙》	CUBINET INTERACTIVE SDN BHD	2010.05-20 15.09	银行转账	版权金、分成收入	否	否
	腾讯计算机	2007.02.05 -2016.09.15	银行转账	版权金、分成收入	否	是
	香港游戏橘子	2008.05.26 -2013.05.07	银行转账	版权金、分成收入	否	否
	台湾游戏橘子	2008.05.26 -2013.05.08	银行转账	分成收入	否	否
《刀剑2》	IMI CO., LTD	2014.01-20 17.06	银行转账	版权金、分成收入	否	否
	SG SEA SDN. BHD.	2013.08-20 18.04	银行转账	版权金、分成收入	否	否
	雷爵网络科技股份有限公司	2014.11-20 18.05	银行转账	版权金、分成收入	否	否
	Sgame Joint Stock Company	2013.12-20 19.07	银行转账	版权金、分成收入	否	否
	腾讯计算机	2010.03-20 18.08	银行转账	版权金、分成收入	否	是
《MX 手游 (勇者大冒险)》	腾讯计算机	2014.08.06 -2018.03.24	银行转账	分成收入	否	是

备注：公司第一大客户腾讯计算机持有公司 14.6838% 的股份，公司主要游戏产品大部分通过腾讯计算机运营平台推广，除此之外，公司与其他主要运营平台之间不存在关联关系。

（三）盈利模式

像素软件位于游戏产业链上游，游戏产品具有自主知识产权和完整的核心技

术所有权，公司主要的盈利模式为让渡资产使用权和销售分成收入两种。

1、让渡资产使用权

公司将游戏产品商标、版权等无形资产让渡给游戏运营商，由运营商负责游戏推广和渠道拓展，公司与客户签订版权金收入合同，通过让渡资产使用权相关的经济利益确认让渡资产使用权收入。

2、销售分成收入

游戏运营商集中于销售和会员制运营服务，市场销售拓展能力强，运营商具有一定的渠道和客户资源优势，公司通过与游戏运营商签订合同协议获取游戏运营的销售分成收入。游戏运营商在产品维护、升级以及内容更新上依然依靠游戏开发商，且公司客户提供无法篡改的玩家消费原始数据，通过倒推某一期间玩家在游戏中的消费的真实金额，然后根据合同约定的分成比例计算销售分成收入。

（四）销售模式

公司设立市场部，将测试完成的游戏产品销售给游戏运营商，公司将游戏版权转让给运营商，通过游戏平台发布产品，运营商通过审核游戏产品发布于游戏应用平台，并指定后台数据统计计量下载量、点击数或其他道具结算，定期与公司核对并结算。

六、公司所处行业基本情况

（一）公司所处行业简介

公司主要从事游戏软件的研发，目前公司主要产品为客户端游戏和手机游戏。根据证监会发布的《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司所处行业公司所在行业属于大类“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I64 互联网和相关服务”小类。

根据统计局公布的《国民经济行业分类（GBT4754-2011）》，公司所在行业属于“I6420 互联网和相关服务”。

根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司公布的《挂牌公司管理型行业

分类指引（股转系统公告[2015]23 号）》，公司属于互联网信息服务，行业代码为 I6420；根据《挂牌公司投资型行业分类指引（股转系统公告[2015]23 号）》，公司属于家庭娱乐软件，行业代码为 17101212。

（二）行业监管体系

1、行业主管部门与监管体制

网络游戏行业属于互联网信息服务业的子行业之一，受相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。行业行政主管单位包括工业和信息化部、国家新闻出版总署、文化部、国家版权局等部门，以上相关部门在各自职责范围内依法对涉及特定领域或内容的互联网信息服务实施监督管理。本行业的自律监管机构包括中国互联网协会、中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会和中国软件行业协会游戏软件分会。

（1）工业和信息化部

工业和信息化部主要负责拟订并组织实施工业、通信业、信息化的发展规划，推进信息化和工业化融合，制定并组织实施工业、通信业的行业规划、计划和产业政策，制订技术政策、技术体质和技术标准等工作，具体包括统筹规划公用通信网、互联网、专用通信网，依法监督管理电信与信息服务市场，负责通信资源的分配管理及国际协调，推进电信普遍服务，并承担通信网络安全及相关信息安全管理责任。

（2）国家新闻出版总署

国家新闻出版总署主要负责拟订互联网出版和数字出版发展规划、管理措施并组织实施，制定互联网和数字出版的相关行业标准，负责对出版网络游戏作品进行审批，对网络和数字出版的出版内容、出版活动实施监管，对网络游戏出版行业进行监督和引导。第十二届全国人民代表大会第一次会议表决通过了《国务院机构改革和职能转变方案》，方案将新闻出版总署、国家广播电影电视总局的职责整合，组建国家新闻出版广电总局，互联网和网络游戏行业的监管政策未来仍可能发生变化。

（3）文化部

文化部对网络游戏行业实施内容监管和行政许可管理，主要负责拟订互联网文化市场发展及行政指引、政策和规划，指导文化市场综合执法工作，对提供互联网文化产品及其服务的互联网文化单位实行审批及备案制度，监察互联网文化内容及惩罚违反相关国家法律法规的行为，对网吧等上网服务营业场所实行经营许可证管理。

（4）国家版权局

国家版权局是国务院著作权行政管理部门，主管全国的著作权管理工作，负责贯彻实施著作权法律、法规，制定著作权管理的规章制度和重要管理措施，并组织实施和监督检查，监督管理作品著作权登记、外国作品著作权认证工作、涉外著作权合同备案和法定许可使用作品的工作，监管著作权贸易和版权代理，促进发展版权产业。

（5）中国互联网协会由中国互联网行业及与互联网相关的企事业单位自愿组成，其主要职能是促进政府主管部门与行业内企业之间的沟通，制订并实施互联网行业规范和自律公约，充分发挥行业自律作用等。

（6）中国音像与数字出版协会，旨在规范游戏出版物市场，使民族游戏产业更加健康和繁荣，其会员涵盖整个游戏产业链，包括国内主要的游戏出版商、开发商、运营商、渠道商、专业媒体等，是每年游戏产业年会的主要组织者。

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

2、产业政策

公司从事游戏软件开发业务属于游戏行业，同时也是文化产业的重要组成部分，在国家发展战略中占有重要地位。主要的产业政策如下表所示：

发布时间	发布部门	政策	政策内容
2000年6月	国务院	鼓励软件产业和集成电路产业发展的政策	通过政策引导，鼓励资金、人才等资源投向软件产业和集成电路产业，进一步促进我国信息产业快速发展。

发布时间	发布部门	政策	政策内容
2008 年 6 月	国务院	关于国家知识产权战略纲要的通知	扶持信息产业核心技术专利、计算机软件版权等相关产业发展作为专项任务。
2009 年 9 月	国务院	文化产业振兴规划	激发全民族文化创造活力。支持发展移动多媒体。开发移动文化信息服务、数字娱乐产品等增值业务，为各种便携显示终端提供内容服务。
2011 年 1 月	国务院	进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展的政策	就软件产业和集成电路产业发展规定了一系列政策，包括：财税政策方面，包括对我国境内新办集成电路设计企业和符合条件的软件企业经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”优惠政策，以及继续实施软件产品增值税优惠政策等。
2012 年 4 月	工信部	软件和信息技术服务业“十二五”发展规划	“十一五”时期，我国软件和信息技术服务业持续快速发展，年均增速达 28.3%，产业规模不断扩大。到 2015 年，业务收入将突破 4 万亿元，占信息产业比重达到 25%，年均增长 24.5%以上，软件出口达到 600 亿美元。信息技术服务收入超过 2.5 万亿元，占软件和信息技术服务业总收入比重超过 60%。
2012 年 5 月	工信部	互联网行业“十二五”发展规划	互联网正逐步成为信息时代人类社会发展的战略性基础设施，历经多年发展，我国互联网已成为全球互联网发展的重要组成部分。互联网全面渗透到经济社会的各个领域，成为生产建设、经济贸易、科技创新、公共服务、文化传播、生活娱乐的新型平台和变革力量，推动着我国向信息社会发展。
2013 年 8 月	国务院	促进信息消费扩大内需的意见	大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。
2013 年 12 月	北京市文化局	促进文化与商务融合，加快发展新型文化业态的实施意见	依托首都文化科技优势，大力发展和培育文化体验消费、动漫游戏、网络演出、艺术品网络交易等文化新业态，不断开发文化商务融合衍生产品与服务。 推动游戏产业向着体验化、移动化、互动化方向发展，加快游戏产业与影视、出版等相关产业的融合，探索形成游戏版权的多元化开发利用模式。
2014 年 3 月	国务院	推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展意见	提出将加快数字内容产业发展作为重点任务，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。
2014 年 4 月	国家新	规范出版境外	完善出版境外著作权人授权互联网游戏作品

发布时间	发布部门	政策	政策内容
	新闻出版广电总局办公厅	著作权人授权 网络游戏作品和电子游戏出版物的通知	和电子游戏出版物的审批工作。

（三）行业现状和发展趋势

1、行业发展现状

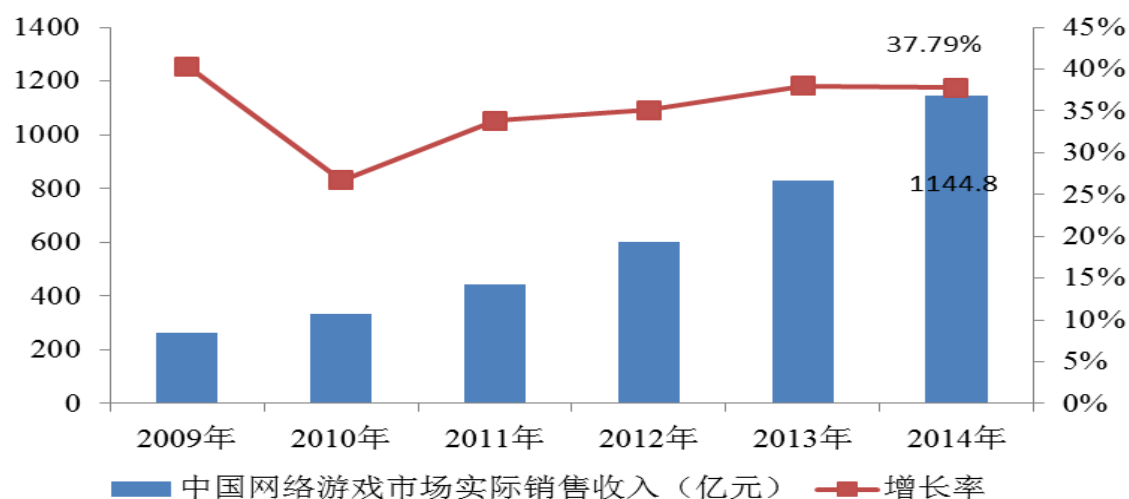
（1）全球市场发展现状

据第三方独立市场数据分析公司 Newzoo 分析，全球游戏市场在 2014 年达到了 815 亿美元，其中移动和平板电脑游戏占到了整体份额的 27%，大型角色扮演和 PC 端游戏占比 31%，休闲和网页游戏占比为 9%。整体游戏市场将在 2017 年增长至 1029 亿美金，2013 年至 2017 年间的游戏市场，年均增长率维持在 8.1% 左右。其中，大型角色扮演、PC 端游戏、休闲和网页游戏占比基本保持不变，移动和平板电脑游戏占比将上升到 34%，继续挤压手持游戏和视频游戏的市场份额。

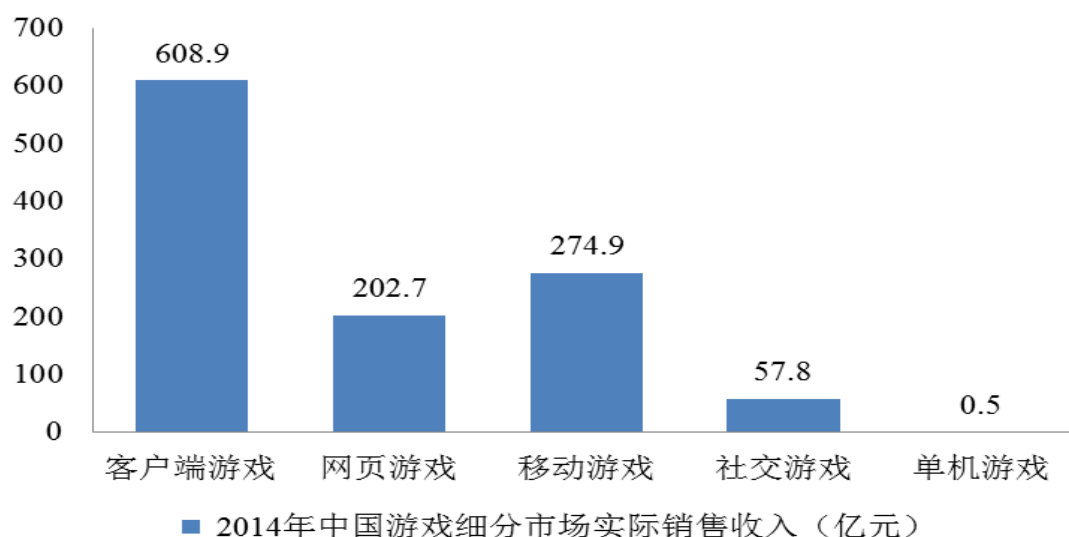
（数据来源：Newzoo 公司《2014 年全球游戏市场调查报告》）

（2）中国市场发展现状

2014 年中国网络游戏市场实际销售收入 1144.8 亿元，较 2013 年增长 37.79%，其中客户端游戏仍是市场主力，市场销售收入为 608.9 亿元，占市场总额的 53.2%。网页游戏销售收入为 202.7 亿元，移动游戏、社交游戏收入分别为 274.9 亿元和 57.8 亿元。2009 年国内网络游戏的市场收入为增速为 40.35%，较 2008 年有大幅回落，标志着国内网络游戏正从高速增长阶段进入成熟稳定发展阶段，从 2011 年到 2013 年行业每年的平均整张速度保持在 30% 以上，市场集中度进一步提高，按照近三年游戏市场平均增长率估计，到 2018 年游戏市场销售收入将到达 4000 亿元，未来网络游戏市场增长潜力巨大。

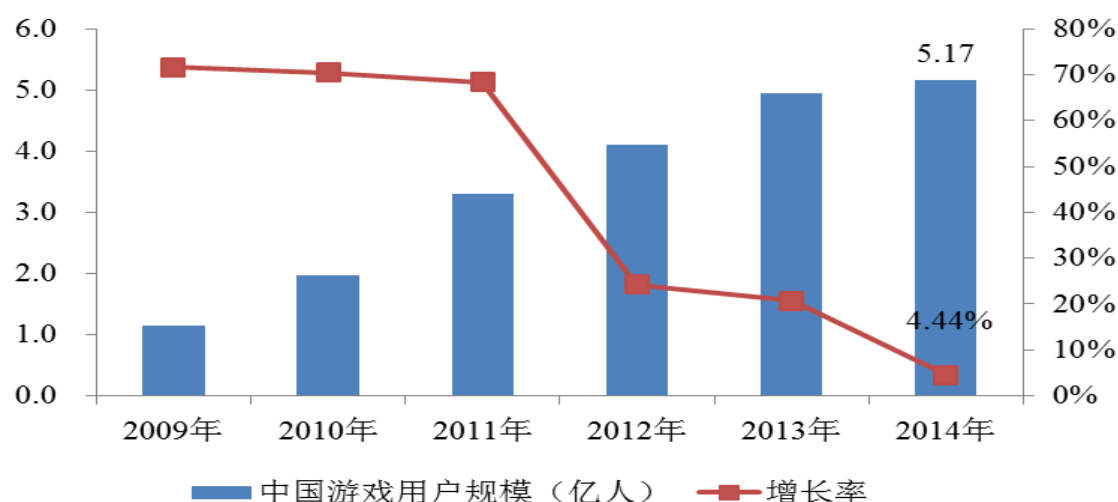


数据来源：《2015-2020 年中国网络游戏行业市场分析及发展方向研究报告》



数据来源：Newzoo 公司《2015-2020 年中国网络游戏行业市场分析及发展方向研究报告》

随着计算机网络技术的成熟，互联网对于消费者的渗透正在日趋深化。中国互联网络信息中心 CNNIC 数据显示，截至 2014 年底，中国网民规模已经达到 6.49 亿人，互联网普及率达 47.9%。与整个互联网产业相比，移动互联领域的增长更为迅猛，工信部数据显示，截至 2014 年 9 月，我国移动互联网用户数高达 8.71 亿人，同比增长 6.31%。2014 年中国游戏市场用户数量约为 5.17 亿人，与去年同比增长了 4.6%；移动游戏用户数量约为 3.58 亿人，同比增长 15.1%。人口红利将是未来刺激游戏市场高速发展的核心动力。



数据来源：GPC IDC and CNG, 《2014 年中国游戏产业报告》

2、行业发展趋势

(1) 鼓励政策与规范措施逐步到位

国务院在 2014 年常务会议上确立了包括鼓励创新、扶持人才、开放市场准入、绿色导向、完善政策服务五大方向的措施，以及推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的政策。

广电总局发布《国家新闻出版广电总局贯彻落实国务院全面督查整改落实进展情况》，提出将改进移动游戏审批工作，对不涉及民族、宗教、历史、政治、疆域等内容，无故事情节或者故事情节简单的休闲益智国产移动网络游戏，采用简易审批程序；对其他类别移动网络游戏，也将进一步压缩内容审查时间，提高效率。

网络游戏对经济产业的影响逐渐突出，国家一系列政策正逐步规范网络游戏市场的环境，壮大游戏市场主体，增加财税支持，加强金融融合，一系列利好政策将继续成为产业持续发展的动力。同时，国家出版基金、中国民族网络游戏出版工程等持续鼓励、支持和引导优秀原创网络游戏出版运营，对文化创意企业实行减税，对国家重点鼓励的文化创意出口实行营业税免税，对纳入增值税征收范围的国家重点鼓励的文化创意出口实行增值税零税率或免税。支持符合条件的企业上市，鼓励企业发行非金融企业债务融资工具，努力为中小游戏企业成长营造良好氛围。

（2）游戏行业分工细化

衡量一个行业发展的成熟标准是看分工是否细化。游戏行业正处于高速发展阶段，行业细分成为优质游戏企业占领子行业市场的关键。金口奖显示中国游戏行业全产业链细分达五十多个环节，具体可以划分为市场营销、功能辅助、功能支付、服务支持等。根据网游市场的产业链结构，自上而下可以分为网络游戏开发商、网络游戏运营商、游戏点卡渠道商、网络游戏用户；根据网络游戏产品类型可以分为客户端游戏、网页游戏、移动游戏、社交游戏和单机游戏；根据用户层面，目前互联网的高普及率及高市场渗透率涵盖不同年龄群体、收入群体细分、职业背景等。如目前发展迅速的手游市场下手游视频录制和分享成为人们最受关注的功能辅助细分行业，受益于手游视频和社交互动在促进玩家留存以及吸引新用户方面具有良好的效果。

目前国内网络游戏市场游戏产品鱼龙混杂，如果只从题材和内容上进行创新风险成本较高，企业的竞争和运营将从粗放型市场转变为精细化市场，对游戏产品内容细分优化和提升细节，提高用户黏性和认可度，将是未来行业发展的主流趋势。

（3）端游行业居首，手游最受热捧

最初，我国网络游戏市场客户端游戏独占整个游戏行业，随后网页游戏逐渐占领一席之地，到现在手机游戏的迅猛发展，让整个游戏市场呈现三足鼎立的状态。

目前，客户端游戏从最初的独占游戏市场 100%份额到 2014 年下滑至 53.2%，虽然十年内市场占有率减半但实际销售收入仍呈现增长态势。客户端游戏的研发要求较高，品质感往往高于网页游戏与手机游戏，使其用户的留存率较高，用户未来继续此类游戏的意愿明显高于其他游戏类型，未来端游仍将延续超高游戏质量、精美画面、精细情景设定、炫目特效等高标准要求，其行业第一地位仍无可替代。

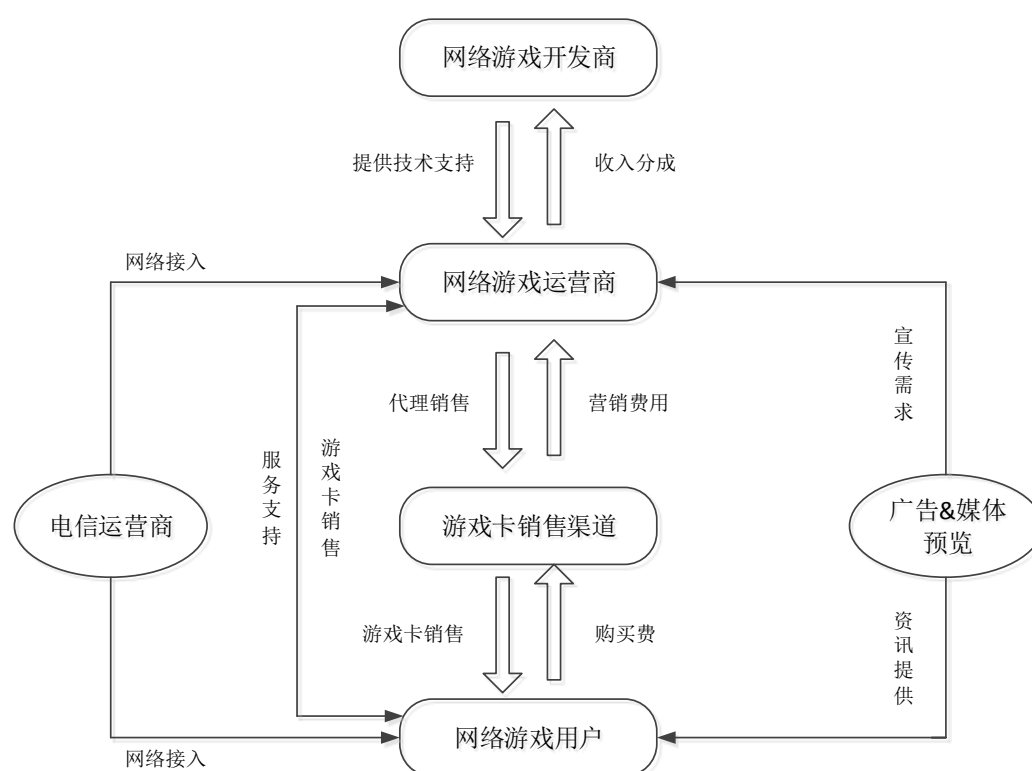
2014 年手机游戏行业全方位崛起：硬件方面，得益于移动智能设备继续普及及更新换代；技术层面，3G、4G 网络逐步铺开，游戏引擎进一步完善；玩家趋

于成熟理性，核心玩家之外，女性玩家、90后玩家作为一个完整用户层得到整体挖掘。2014年手机游戏销售收入274.9亿元，占比24.0%。未来，随着移动OS系统升级和操作系统优化、Unity、Cocos引擎标准、Html5行业标准等系列技术的进一步规范，手机游戏将在游戏市场蓬勃发展。

网页游戏的出现开始抢夺客户端游戏市场份额，截至2014年网页游戏市场销售收入202.7亿，占比为17.7%。网页游戏无需下载客户端，甚至无需注册就可以在线随开随玩，但是因此用户流失率较高。目前，网页游戏弊端显著，且产品制作较粗糙、留存率低，需要不断吸引新玩家进入，因此该瓶颈已经成为网页游戏发展的掣肘。

（四）行业上下游关系及行业价值链的构成

我国网络游戏产业链自上而下可以划分为网络游戏开发商、网络游戏运营商和基础电信服务商、渠道商。



开发商具有游戏的自主知识产权，属于产业链上游企业，经营该方式既可以作为运营商推广产品也可以通过技术转让或者合作运营的方式完成游戏推广。游戏开发商属于专业的游戏制作团队，为满足客户需求开发新产品，迭代原有产品

并提升现有产品的质量维护。这种企业本身拥有较强的资金和技术优势，但是往往客户类型单一，缺乏市场运营能力。

游戏运营商和基础电信服务商属于游戏产业的中游企业，该类企业的核心资源是人才和知识技术，同时具有庞大的营销机制和销售网络，通过向客户提供及时、持续的产品服务获取利润。在游戏产品研发成功后，游戏运营商向开发商购买游戏运营权，向服务器提供商购买服务器，向电信运营商购买宽带，搭建游戏平台，通过出售游戏时间、游戏道具或其他增值服务和游戏内置广告获取收入。

游戏卡销售渠道商属于产业链的下游，主要负责游戏销售环节的产品周转，我国网络游戏销售渠道主要包括软件连锁店、网上电子商城、门户网站等。渠道商除了正常的产品分销外，还提供游戏软件点卡、充值卡的网络支付领域。此外，广告媒体作为网络游戏的辅助产业，为游戏产品渠道销售提供宣传、广告推广和产品资讯。

（五）影响行业发展的因素

1、影响行业发展的有利因素

（1）政府大力支持游戏产业发展

国务院在 2014 年的常务会议上确立了包括鼓励创新、扶持人才、开放市场准入、绿色导向、完善政策服务五大方向的措施，以及推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的政策。同时，全面推进三网融合，加快网络、通信基础设施建设和升级，推动下一代广播电视网和交互式网络电视等服务平台建设。

国家《“十二五”时期文化产业倍增计划》指出：“十二五”期间，文化产业增加值年平均现价增长速度高于 20%，2015 年比 2010 年至少翻一番，实现倍增。《计划》鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，促进网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

目前，国家正着力构建结构合理、门类齐全、科技含量高、竞争力强的现代文化产业体系，以重点行业的快速发展实现倍增目标，推动文化产业跨越式发展。国家监管部门鼓励、支持和引导优秀网络游戏出版运营，有助于增强游戏产业的

核心竞争力，推动民族特色、健康向上的原创游戏发展，提高游戏产品的文化内涵。

（2）互联网巨大潜力为游戏产业发展提供条件

互联网普及率的快速提升及互联网基础设施的改善为网络游戏行业快速发展提供了条件。宽带网络提供大量数据的快速传输、电脑终端运算速度的提高能够让用户的游戏过程更加流畅，高性能显示产品的面世可以让用户获得更加身临其境的画面感受，这些都将提升网络游戏对用户的吸引力。在互联网的普及率上，中国互联网普及率快速提高，但与发达国家仍有较大差距，结合中国庞大的人口基数，中国互联网网民数量仍有较大的提升空间，将为网络游戏行业提供更多的潜在客户。

（3）整体与细分游戏市场惯性增长

游戏产业整体与细分市场的收入增长都将是惯性增长，维持当前增速。在游戏产业各细分市场内部，仍然维持平衡发展态势，并起延续当前的强弱发展趋势，客户端网络游戏市场销售收入继续放缓，网页游戏市场销售收入进入放缓阶段，移动网络游戏市场销售收入提速增长，从目前的用户需求来看，各细分市场不会短期内立即消失，也不会突然出现较大变化，而是沿着既有路线继续前进。值得期待的是电视游戏、主机游戏市场迅速举起，可穿戴设备快速应用，腾讯计算机等“泛娱乐”战略将盘活游戏与其他文化产业融合发展。

（4）移动游戏产业需求提速

2015 年整体来说移动游戏市场竞争将更加激烈，但是移动游戏增长势头依旧强劲，预计仍将保持 20% 的增速。未来移动游戏在整个游戏市场的份额还会持续上升，打破端游的主体地位，但竞争会更加激烈。

由于移动网络游戏市场需求量旺盛，各项技术已经相对成熟，因此具有较高的利润回报率，相关企业的利润率高达 30%，而产业的发展还将带动一系列下游产业的崛起，如带动电子支付、手机软件开发、甚至影视等行业的发展。因此，移动网络游戏市场潜力巨大，有望成为我国新的经济增长点，这也使得各类游戏企业、研发团队纷纷加速进入移动网络游戏市场，不断推出新产品，未来市场的

竞争也将更加激烈。

2、影响行业发展的不利因素

（1）市场风险

网络游戏本身具有生命周期性，从端游市场份额大幅下滑到手游市场快速兴起，游戏行业的市场波动性一直存在，行业发展跟技术更迭、用户偏好、市场需求等因素息息相关。其次，网络游戏产品升级、客户维护以及市场推广具有一定的持续性，而国内市场网络游戏产品数量繁多，游戏产品开发商良莠不齐，优质产品往往很快被模仿，过多的同质化产品将导致行业创新动力下降，阻碍产品质量提升，造成玩家流失和运营成本上升，对行业整体盈利能力造成不利影响。

（2）网络游戏开发技术落后和人才严重不足

我国网络游戏产品中很大部分为进口，游戏行业缺乏创新开发意识，在网络游戏开发涉及的三大技术（三维引擎技术、逻辑框架引擎、网络引擎技术）中，我国的技术现状普遍滞后，同时造成我国网络游戏原创作品少、内容雷同，缺乏带有本土民族特色的原创作品。目前游戏市仍然缺乏拥有策划、美术、编程、运营和市场推广等多方面知识的综合性人才，然而目前国内尚缺乏游戏行业人才的培养机制，企业内部培养难度大、周期长，造成行业内高水平制作人才问题尤其突出。近年来，随着我国游戏市场规模不断扩大，网络游戏正处于多方位发展阶段，高水平技术人员成为制约行业发展的阻力。

（六）行业竞争格局

1、公司在行业中的竞争地位

公司是国内最具实力的游戏开发公司之一，属于游戏行业中的上游企业，主要从事游戏软件的开发，公司主营业务为客户端游戏和手机游戏。截至公开转让说明书签署日，公司获得 20 项发明专利和 2 项实用新型专利，拥有著作权版权软件 27 项。公司成立至今，游戏开发的产品曾获得多项殊荣，其中《刀剑 2》产品在 2012 年新浪中国 CGWR 网络游戏排行榜中，获 2011 年度最具潜力新游大奖。2012 年，公司入选新闻出版总署第七批“中国民族网络游戏出版工程”。

2、公司的竞争优势与劣势

（1）竞争优势

1) 技术与研发优势

公司作为游戏软件开发商，目前主要集中于客户端游戏、手机游戏软件的研发，是国内最具实力的游戏开发公司之一。公司使用具有自主知识产权的自研引擎，先进的次世代渲染技术，服务器方面拥有基于脚本的易维护、支持高并发、高容错、可扩展支持百万人同时在线的服务器技术。公司自成立以来以市场和用户需求为导向，以 Unity 3D、MySQL+Redis、Node.js、Havok 等游戏研发核心技术为依托，借助多年的实战经验，已经成功开发出《勇者大冒险》、《MX 手游(勇者大冒险)》、《刀剑 2——侠魔志》、《兵器谱》、《刀剑 2》、《寻仙》、《刀剑 Online》等多款网络游戏，公司产品在游戏引擎、画面质量、细节化处理等各方面均处于行业领先地位。

2) 人才优势

目前国内游戏市场以日本、美国、韩国等地产品居多，国产游戏大部分属于合作开或者模仿开发，完全具有本土民族特色的游戏软件占比较少，国内稀缺的高水平游戏开发人员与迅速增长的用户量比例严重失调已经阻碍国内游戏产业发展。公司成立十多年来培养了一批技术骨干成员，研发团队稳定，人才流失率低。公司项目团队技术人员（程序部、美术部、策划部、产品部和项目部）合计 288 人，占比为 90.85%，本科以上人员合计 202 人，占比 63.72%，经历过多个项目的高级人才拥有丰富的大型客户端游戏和手机端游戏软件研发、维护和服务支持经验，游戏构架师、编程人员、设计人才、策划人才已经成为公司发展的核心资源。目前公司开发团队骨干人员大部分为国内重点大学毕业生，公司培养多年技术基础扎实、实战经验丰富，对游戏业务的整体规划和布局具有一定的前瞻性，能够把握技术发展的最新趋势和市场导向。

3) 基于腾讯计算机的高起点运营商平台

“一流的产品、二流的团队、三流的运营”是游戏行业的流行说法，产品质量保证用户黏性、提高用户体验；团队维持项目执行与运作，运营则是连接游戏产品与市场的桥梁。公司处于游戏行业产业链上游，业务集中于游戏产品的研发，游戏产品的发行、运营和推广通过跟客户签订产品委托代理合作协议，由客户公

司负责市场推广并进行收益分成。公司主要客户腾讯计算机代理公司大部分游戏产品，腾讯计算机目前是中国最大的互联网综合服务提供商之一，产品运营经验丰富，渠道布局多元化，市场定位准确，整合营销能力突出，公司与腾讯计算机建立了长期稳定的合作关系，保证了游戏产品的市场推广。

4) 团队管理优势

公司自成立以来，公司管理层拥有十年以上的游戏行业管理经验，项目管理团队在项目设计、工作量评估、流程改良等方面不断完善，公司 2008 年完成股份有限公司改制，按照现代企业管理制度要求进行团队管理，整合工作流程，2011 年公司全面实施引进 OA 办公自动化管理系统进行日常管理，实现内部管理信息方便、快捷共享，实现高效协同办公，提高了公司管理的总体效率。

(2) 竞争劣势

1) 产品题材比较单一

目前，公司游戏产品主要集中于动作、冒险和角色扮演类题材，而较少涉及音乐游戏、益智类游戏、赛车游戏、体育运动游戏等，公司游戏产品消费群体男女比例为 4:1，而市场消费群体具有消费转移的倾向，且女性玩家已经在游戏领域成为不可或缺的一部分。如果游戏玩家转移或者相关游戏产品进入衰退期将影响公司收入，游戏题材产品单一导致公司抗风险能力较差。目前公司正在筹划研发多种游戏产品，将来公司产品业务将扩展到其他更多题材类型。

2) 公司知识产权被侵犯

部分企业和个人受利益关系驱动侵犯公司知识产权，像素软件自成立以来多次有盗号、外挂和私服等侵权现象。盗号行为侵犯玩家的虚拟财产，影响玩家的用户体验；外挂行为利用产品漏洞开发作弊程序，破坏了游戏公平性，私服（盗版软件）未经授权搭建游戏服务器，导致官方服务器玩家流失。以上侵权行为因品质恶劣、用户群少，对公司的商誉和财产造成的伤害有限，公司发现疑似侵权行为时会第一时间上报调查，均通过法律手段维权，将知识产权侵害降到最低。

第三节 公司治理

一、公司股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况

（一）公司股东大会、董事会、监事会的建立健全情况

2008年12月10日，像素软件召开了创立大会暨第一次股东大会，依据《公司法》等相关规定，创立大会通过了股份公司的《公司章程》，选举产生了股份公司第一届董事会（由6名董事组成）及监事会成员（选举产生2名监事，另外1名监事由职工代表大会选举产生），上述监事会成员与职工代表选举的职工监事组成了公司第一届监事会。

2015年10月26日，公司召开第二届董事会第六次会议，审议通过《总经理工作细则》《董事会秘书工作制度》等内部治理文件，规范了公司管理层运作。

2015年11月10日，像素软件召开2015年第五次临时股东大会，依据《公司法》和《公司章程》的相关规定，建立《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理制度》、《对外投资管理制度》、《投资者关系管理制度》等各项公司基本制度，并明确了股东大会、董事会、监事会的职责与管理办法，以规范公司运作。

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

公司自设立以来，严格遵守《公司章程》和各项其他规章制度，股东大会、董事会、监事会各司其职，认真履行各自的权力和义务。公司股东大会、董事会、监事会会议召开符合法定程序，各项经营决策也都按《公司章程》和各项其他规章制度履行了法定程序，合法有效，保证了公司的健康经营发展。

（二）股东大会、董事会、监事会运行情况

报告期内，公司共举行了13次股东大会、15次董事会及5次监事会。公司历次会议的召开程序能够按照《公司法》、公司章程的规定，没有发生损害公司、股东、债权人或第三人合法权益的情况，有效保障了股东的知情权、参与权、质

询权和表决权等权利的行使。

但公司的股东大会、董事会、监事会的运作也存在一定的瑕疵，如部分三会的会议日期不完整、会议的召开程序未完全按照《公司章程》的规定等，但上述瑕疵并没有对相应决议的效力产生实质性影响，没有对公司、股东及债权人的利益产生损害。

公司承诺在以后将严格依照《公司法》、公司章程和三会议事规则的规定定期召开股东大会、董事会和监事会。

（三）上述机构和相关人员履行职责情况

公司组织机构和相关人员符合《公司法》及《公司章程》的任职要求，能够按照《公司章程》及三会议事规则独立、勤勉、诚信的履行职责。公司股东大会和董事会能够按期召开，就公司的重大事项作出决议。公司监事会能够较好的履行对公司财务状况及董事、高级管理人员的监管职责，保证公司治理的合法性和合规性。

股份公司虽然建立了完善的公司治理制度，但是设立时间较短，在实际运作中仍需要管理层不断深化公司治理理念，加深相关知识的学习，提高规范运作的意识，以保证公司治理机制的有效运行。

二、公司治理机制及董事会对公司治理机制执行情况的评估

（一）公司治理机制

根据《公司法》、《非上市公众公司监督管理办法》、《非上市公众公司监管指引第3号-章程必备条款》及其他相关法律法规及规范性文件，像素软件建立了较为完善的公司治理机制。像素软件制定、完善了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作细则》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》、《关联交易管理制度》、《投资者关系管理制度》、《信息披露管理制度》等内部规章制度，对“三会”的职权、召开程序、提案、表决程序、议事规则等都作了相关规定。

1、股东的权利

根据《公司章程》第三十二条规定，公司股东享有以下权利：（一）依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式的利益分配；（二）依法请求、召集、主持、参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权；（三）对公司的经营进行监督，提出建议或者质询；（四）依照法律及本章程的规定转让、赠与或质押其所持有的股份；（五）查阅本章程、股东名册、公司债券存根、股东大会会议记录、董事会会议决议、监事会会议决议、财务会计报告；（六）公司终止或者清算时，按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配；（七）对股东大会做出的公司合并、分立决议持异议的股东，要求公司收购其股份；（八）法律或本章程规定的其他权利。

2、投资者关系管理

《公司章程》第十一章对投资者关系管理做出了规定。第二百〇五条投资者关系管理中公司与投资者沟通的主要内容包括：（一）公司的发展战略，包括公司的发展方向、发展规划、竞争战略和经营方针等；（二）法定信息披露及其说明，包括定期报告和临时公告等；（三）公司依法可以披露的经营、管理、财务及运营过程中的其他信息，包括但不限于：生产经营状况、财务状况、新产品或新技术的研究开发、经营业绩、股利分配、重大投资、对外担保、重大合同、关联交易、重大诉讼或仲裁、管理层变动以及大股东变化等信息；（四）企业文化建设；（五）公司的其他相关信息。

第二百〇六条 公司与投资者的沟通方式主要包括但不限于：（一）公告，包括定期报告和临时公告；（二）召开股东大会；（三）公司网站；（四）一对一沟通；（五）邮寄资料；（六）电话咨询；（七）广告、宣传单或者其他宣传材料；（八）现场参观；（九）其他符合中国证监会相关规定的方式。

公司第二届董事会第六次会议审议通过了《北京像素软件科技股份有限公司投资者关系管理制度》，规定了投资者关系管理的内容、工作职责和专职部门及其工作职责等具体方面的内容。该制度的建立进一步完善了公司的治理结构，促进公司与投资者建立长期、稳定的良性关系。

3、纠纷解决机制

《公司章程》第九条对纠纷解决机制做了如下规定：本章程自生效之日起，即成为规范公司的组织与行为、公司与股东、股东与股东之间权利义务关系的具有法律约束力的文件，对公司、股东、董事、监事、高级管理人员具有法律约束力的文件。依据本章程，股东可以起诉股东，股东可以起诉公司董事、监事和高级管理人员，股东可以起诉公司，公司可以起诉股东、董事、监事和高级管理人员。

4、关联股东和董事回避制度

《公司章程》第八十条规定：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；股东大会决议的公告应当充分披露非关联股东的表决情况。

第一百零七条规定：董事会在《董事会议事规则》中确定对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易的权限，建立严格的审查和决策程序；重大投资项目应当组织有关专家、专业人员进行评审，并报股东大会批准。

第一百一十七条规定：董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该等董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足三人的，应将该事项提交股东大会审议。

5、财务管理、风险控制机制

在财务管理方面，公司设置了独立的会计部门，在财务管理方面和会计核算方面均设置了较为合理的岗位和职责权限，并配备了相应的人员以保证财务工作顺利进行。此外，公司还制定了《财务管理制度》以约束公司财务管理的合规性；并针对自身特点建立了一系列的内部控制制度等制度规范公司财务管理工作。

在风险控制方面，公司针对自身特点建立了一系列的内部控制制度，包括《北京像素软件科技股份有限公司关联交易管理制度》、《北京像素软件科技股份有限公司对外担保管理制度》、《北京像素软件科技股份有限公司对外投资管理制度》

等内部控制制度，使公司风险控制方面得到保障。

（二）董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

公司全体董事对公司现有治理机制能否给所有股东提供合适的保护以及能否保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利进行了充分的讨论，并对公司的投资者关系管理、纠纷解决机制、关联股东和董事回避制度以及财务管理、风险控制相关的内部管理制度建设情况进行了讨论。公司董事会对治理机制执行情况评估结果如下：

公司的治理机制对股东的知情权、参与权、质询权和表决权的保护主要体现在：首先，公司治理机制的健全有效的规范了公司的运行，股东通过股东大会对公司的重大决策起决定作用，从公司发展的角度实现了对股东的参与权及表决权的保护。其次，公司治理机制中，监事通过参与董事会、股东大会，也对公司董事会及高管的决策起到了监督作用，保证公司股东的利益不被侵害。再次，在公司章程中具体明确了股东知情权及质询权，当股东相关权利受到侵害时可运用司法程序来保护自己的利益。公司治理机制科学合理的保证了股东权的发挥，并从以上三方面给其权益予以保护。

目前，股份公司治理机制的建立情况较为完善；三会及高级管理人员的构成符合法律法规的规定，职责清晰；公司章程和三会议事规则的内容及通过程序合法合规。

自第二届董事会第六次会议、2015年第五次临时股东大会通过的相应制度制定完善后，对公司治理提出了较高的要求，但具体的运用及执行中尚缺乏实际的经验。针对此问题，将在未来继续加强对董事、监事及高级管理人员在公司治理和规范运作方面的学习、培训，提高规范运作的意识，有效地执行各项内部制度，保证股东充分行使知情权、参与权、质询权及表决权；通过发挥监事会的作用，督促董事及高级管理人员严格按照《公司法》、公司章程的相关规定，各尽其职，勤勉、忠诚的履行义务，以进一步加强公司的规范化管理，保证公司股东的合法权益。在实际运作中，公司管理层将不断加强对相关制度的理解和运用，并根据发展需要及时补充和完善公司治理机制。

三、公司及控股股东、实际控制人最近两年及一期内存在的违法违规及受处罚情况

最近两年及一期内，公司及公司控股股东、实际控制人不存在因违法违规行为而受到行政机关处罚的情况。

四、公司的独立性

公司由有限公司整体变更而来，变更后严格按照《公司法》等法律法规和《公司章程》等规章制度规范运作，逐步完善公司法人治理结构，在业务、资产、人员、财务、机构等方面均独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，具有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力，具体情况如下：

（一）业务独立

公司在业务上独立于公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，拥有独立完整的业务系统，独立开展业务。公司的销售、采购、研发等重要职能完全由公司承担，具有完整的业务流程以及研发、采购和销售渠道。不存在依赖控股股东、实际控制人及其控制的其他企业进行业务经营的情形，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争，不存在影响公司独立性的重大或频繁的关联方交易。

（二）资产独立

公司资产独立完整、权属清晰。公司合法拥有与其业务经营有关的软件著作权、专利权、电子设备以及其他资产的权属。公司资产与股东资产严格分开，不存在与股东共有的情况。公司对所有资产拥有完全控制和支配权，不存在资产、资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用而损害公司利益的情况。

（三）人员独立

公司董事、监事及高级管理人员严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定选举、聘任产生；公司总经理、副总经理、董事会秘书、财务负责人等高级管理人员专职在公司工作并领取薪酬；公司财务人员均未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职；公司执行国家劳动法律法规情况良好，与公司员工

签订劳动合同，员工工资单独造册、单独发放。公司已建立社会保险缴纳制度。截至 2015 年 7 月 31 日，公司共有员工 317 名，公司已为全体职工办理缴纳了社会保险，符合《中华人民共和国社会保险法》、《社会保险费征缴暂行条例》等有关法律法规的规定。公司亦未因社会保险缴存问题受到相关行政机关的处罚。

（四）财务独立

公司设有独立的财务会计部门，配备了合格的财务人员，独立开展财务工作和进行财务决策，不受股东或其他单位干预或控制。公司建立了规范的会计核算体系和财务管理制度，并实施严格的财务监督管理。公司在银行单独开立账户，拥有独立的银行账户，不存在与股东共用银行账户的情况。公司作为独立的纳税人，依法独立纳税。

（五）机构独立

公司依法设立了股东大会、董事会、监事会，根据《公司章程》的规定聘任了经理层，同时根据公司业务发展的需要设置了职能部门，并规定了相应的管理办法，独立行使经营管理职权。公司各组织机构的设置、运行和管理完全独立，不存在与公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业混合经营、合署办公的情形。

五、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同业竞争情况

公司的控股股东、实际控制人为刘坤、刘岩、刘豫斌、魏华、李江、孟欣。公司控股股东、实际控制人对外投资的其他企业基本情况如下：

序号	公司名称	关联关系	经营范围
1	北京缤纷阁翻译中心	股东魏华出资 6.667%	翻译；信息咨询（除中介服务）；提供会议服务；电脑图文设计制作；计算机技术服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）

股东魏华对外投资的北京缤纷阁翻译中心主要从事翻译及信息咨询业务，像素软件主要从事游戏软件的研发工作，两者之间不存在同业竞争关系。

（二）公司控股股东、实际控制人对于避免同业竞争的承诺

为避免同业竞争，公司控股股东、实际控制人刘坤、刘岩、刘豫斌、魏华、李江、孟欣于 2015 年 10 月 20 日签署《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺：

本人及本人直系亲属所控制的任何企业目前未从事与北京像素软件科技股份有限公司及其子公司（以下简称“公司”）相同或相似的业务，与公司之间不存在同业竞争；

本人作为公司的实际控制人期间，本人及本人直系亲属将不以任何方式直接或间接从事与公司及其子公司现有或将来业务构成同业竞争的活动；

本人不会利用公司实际控制人地位损害公司及其股东的利益；

如本承诺函未被遵守，本人将赔偿公司及其子公司一切直接或间接损失。

上述承诺在本人作为公司实际控制人期间内及在本人所控制的企业转让所持公司全部股份之日起一年内持续有效，并且在本承诺有效期内不可变更或者撤销。

六、公司最近两年一期资金被占用或为控股股东、实际控制人及其控制企业提供担保情况

（一）公司资金是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的说明

报告期内，公司不存在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金的情况，公司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。

（二）公司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所采取的具体安排

股份公司成立后，公司通过公司章程的“防止控股股东及关联方的资金占用”规定及《北京像素软件科技股份有限公司关联交易管理制度》的专项制度就关联人及关联关系、关联交易的界定、关联交易的审议程序、关联方资金往来的规范等方面做出了明确规定。

公司章程第三十九条规定：公司的控股股东、实际控制人不得利用其关联关

系损害公司利益。违反规定，给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。

公司控股股东及实际控制人对公司和其他股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东不得利用利润分配、资产重组、对外投资、资金占用、借款担保等方式损害公司和其他股东的合法权益，不得利用其控制地位损害公司和其他股东的利益。

公司章程第二百一十一条规定：公司、公司控股子公司及所属分公司不得以下列方式将资金直接或间接地提供给控股股东及关联方使用：（一）有偿或无偿地拆借公司的资金给控股股东及关联方使用；（二）通过银行或非银行金融机构向控股股东及关联方提供委托贷款；（三）委托控股股东及关联方进行投资活动；（四）为控股股东及关联方开具没有真实交易背景的商业承兑汇票；（五）代控股股东及关联方偿还债务；（六）监管部门认定的其他方式。

公司管理层将严格按照《北京像素软件科技股份有限公司关联交易管理制度》的规定，在未来的关联交易中严格履行相关的董事会或股东大会审批程序。同时，公司还将进一步强化监督机制，充分发挥监事会的监督职能，防止公司在控股股东的操纵下做出不利于公司及其他股东利益的关联交易及资金拆借行为。

七、董事、监事及高级管理人员有关情况说明

（一）董事、监事、高级管理人员及其直系亲属直接或间接持有本公司股份情况

1、公司董事、监事、高级管理人员直接、间接持股情况如下：

姓 名	职 务	持股数（股）	持股比例（%）	持股方式
刘 坤	董事长、总经理	5,742,268	19.1409	直接持股
刘 岩	董事、副总经理	5,492,586	18.3086	直接持股
刘豫斌	董事、副总经理、董事会秘书	3,744,942	12.4832	直接持股
孟 欣	董事	2,496,627	8.3221	直接持股
蒙 冰	董事	58,260	0.1942	直接持股
丁 义	董事	--	--	直接持股
李 江	监事会主席	3,744,942	12.4832	直接持股
魏 华	监事	3,744,942	12.4832	直接持股
李 晶	职工监事	--	--	直接持股
柳 宏	财务总监	--	--	直接持股
合计		25,024,567	83.4154	--

除上述情形外，公司其他董事、监事、高级管理人员不存在通过其他公司间接持有公司股份的情况。

2、公司董事、监事、高级管理人员的直系亲属不存在直接或间接持有公司股份的情况。

（二）董事、监事、高级管理人员相互之间存在亲属关系的情况

公司董事、监事、高级管理人员相互之间不存在亲属关系。

（三）董事、监事、高级管理人员所签订的重要协议或作出的承诺情况

公司董事、监事、高级管理人员与公司签订了《保密协议》；

公司控股股东及实际控制人就避免同业竞争事项签订了《避免同业竞争的承诺函》；

公司董事、监事、高级管理人员还根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司关于在全国中小企业股份转让系统公开转让的相关要求对挂牌申报文件出具了相应声明、承诺。

（四）董事、监事、高级管理人员的兼职情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职情况如下：

姓名	本公司职务	兼职单位	兼职职务	兼职单位与公司关联关系
魏华	董事	北京缤纷阁翻译中心	监事	关联方
柳宏	财务总监	北京力锋宏业科技有限公司	监事	关联方
丁义	董事	腾讯科技（深圳）有限公司	互动娱乐事业群合作产品部副总经理	关联方
		杭州凯歌科技有限公司	董事	

除上述人员外，公司董事、监事、高级管理人员不存在其他兼职情况。

（五）董事、监事、高级管理人员对外投资与公司存在利益冲突情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事及高级管理人员不存在对外

投资与公司存在利益冲突的情形。

（六）董事、监事、高级管理人员最近两年及一期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

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事及高级管理人员最近两年及一期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形。

（七）其他对公司持续经营有不利影响的情形

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员不存在其他对公司持续经营存在不利影响的情形。

八、董事、监事、高级管理人员近两年及一期变动情况

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员变动情况如下：

时间	董事	监事	高级管理人员
2012年6月15日至 2015年6月14日	刘坤、刘岩、刘豫斌、孟欣、蒙冰、马晓轶（2013年12月27日因个人原因辞去董事之职）	魏华、李江、吴海静（2013年9月27日因个人原因辞去监事之职）	刘坤
2012年6月15日至 2015年6月14日	刘坤、刘岩、刘豫斌、孟欣、蒙冰、丁义（2013年12月27日选举为董事）	魏华、李江、李晶（2013年9月27日选举为监事）	刘坤
2015年6月15日至 2015年7月31日	刘坤、刘岩、刘豫斌、孟欣、蒙冰、丁义	魏华、李江、李晶	刘坤

报告期内，公司董事、监事变动均为正常任职及换届变动。

报告期内，公司董事、监事变动没有对公司的经营管理产生不利影响。

第四节 公司财务会计信息

一、审计意见类型及会计报表的编制基础

（一）注册会计师审计意见

公司聘请的具有证券、期货相关业务资格的大信会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2015 年 1-7 月、2014 年度、2013 年度财务会计报告实施审计，并出具了大信审字[2015]第 1-01355 号审计报告，审计意见为标准无保留意见。

（二）会计报表编制基础

本财务报表以公司持续经营假设为基础，根据实际发生的交易事项，按照企业会计准则的有关规定，并基于以下所述重要会计政策、会计估计进行编制。

（三）合并财务报表范围及变化情况

报告期内公司无需纳入合并财务报表合并范围的子公司的情况。

二、最近两年及一期经审计的资产负债表、利润表、现金流量表和所有者权益变动表

资产负债表

单位：元

资产	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金	27,261,037.90	11,398,861.51	131,446,799.20
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
应收账款	13,759,780.14	26,508,209.63	19,051,647.83
预付款项	1,979,637.97	2,959,440.45	1,512,425.22
应收利息	-	-	1,562,825.00
其他应收款	113,459.80	41,987.00	125,968.00
其他流动资产	114,321,921.39	123,079,999.97	179,999.97
流动资产合计	157,435,837.20	163,988,498.56	153,879,665.22
非流动资产：			
长期股权投资	-	-	-
投资性房地产	-	-	-
固定资产	2,612,526.29	2,546,957.65	2,625,611.69
在建工程	-	-	-
固定资产清理	-	-	-
无形资产	8,488,226.00	2,736,413.67	2,179,980.74
开发支出	69,431,976.04	50,841,633.57	104,516,786.92
商誉	-	-	-
长期待摊费用	-	-	-
递延所得税资产	13,086,771.39	13,846,907.72	803,638.81
其他非流动资产	-	-	-
非流动资产合计	93,619,499.72	69,971,912.61	110,126,018.16
资产总计	251,055,336.92	233,960,411.17	264,005,683.38

资产负债表（续）

单位：元

负债及股东（所有者）权益	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动负债：			
短期借款	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款	-	-	-
预收款项	36,058,037.57	20,320,612.34	13,884,309.71
应付职工薪酬	2,265,550.62	1,241,309.63	1,194,779.98
应交税费	1,036,117.55	3,899,977.65	1,271,572.03
应付利息	-	-	-
其他应付款	-	-	115,584.12
一年内到期的非流动负债	-	-	-
流动负债合计	39,359,705.74	25,461,899.62	16,466,245.84
非流动负债：			
长期借款	-	-	-
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	39,359,705.74	25,461,899.62	16,466,245.84
股东（所有者）权益：			
股本（实收资本）	30,000,000.00	30,000,000.00	30,000,000.00
资本公积	11,009,136.65	11,009,136.65	11,009,136.65
盈余公积	15,000,000.00	15,000,000.00	15,000,000.00
未分配利润	155,686,494.53	152,489,374.90	191,530,300.89
股东（所有者）权益合计	211,695,631.18	208,498,511.55	247,539,437.54
负债和股东（所有者）权益总计	251,055,336.92	233,960,411.17	264,005,683.38

利 润 表

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	49,797,706.86	91,180,021.65	87,113,659.85
其中：营业收入	49,797,706.86	91,180,021.65	87,113,659.85
二、营业总成本	36,765,033.28	144,268,198.67	34,190,940.75
其中：营业成本	20,535,674.92	47,577,033.59	20,456,624.51
营业税金及附加	348,205.01	594,408.02	477,811.45
销售费用	541,616.78	2,558,058.97	9,297,602.32
管理费用	15,483,999.75	15,201,251.49	7,964,015.96
财务费用	-145,322.59	-1,036,070.58	-4,005,113.49
资产减值损失	859.41	79,373,517.18	-
加：投资收益	3,138,561.65	3,239,243.65	-
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	16,171,235.23	-49,848,933.37	52,922,719.10
加：营业外收入	266,371.08	461,958.19	956,493.91
减：营业外支出	11,967.11	-	6,149.10
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	16,425,639.20	-49,386,975.18	53,873,063.91
减：所得税费用	3,228,519.57	-10,346,049.19	6,853,772.37
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	13,197,119.63	-39,040,925.99	47,019,291.54
六、每股收益：			
（一）基本每股收益	0.44	-1.30	1.57
（二）稀释每股收益	0.44	-1.30	1.57
七、其他综合收益	-	-	-
八、综合收益总额	13,197,119.63	-39,040,925.99	47,019,291.54

现 金 流 量 表

单位：元

项目	2015 年 1-7 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	81,191,323.88	95,510,563.68	87,759,002.20
收到其他与经营活动有关的现金	507,299.35	3,068,981.13	5,436,338.56
经营活动现金流入小计	81,698,623.23	98,579,544.81	93,195,340.76
购买商品、接受劳务支付的现金	372,464.06	115,386.93	53,166.73
支付给职工以及为职工支付的现金	25,617,042.60	39,478,900.87	24,611,264.47
支付的各项税费	10,335,390.56	5,624,709.45	11,349,349.74
支付其他与经营活动有关的现金	6,675,996.82	10,221,509.19	12,991,963.20
经营活动现金流出小计	43,000,894.04	55,440,506.44	49,005,744.14
经营活动产生的现金流量净额	38,697,729.19	43,139,038.37	44,189,596.62
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金	110,000,000.00	163,500,000.00	-
取得投资收益收到的现金	3,138,561.65	3,239,243.65	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	13,090.00	-	5,670.00
收到其他与投资活动有关的现金	-	-	-
投资活动现金流入小计	113,151,651.65	166,739,243.65	5,670.00
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	25,983,851.12	43,423,057.27	44,119,976.16
投资支付的现金	100,000,000.00	286,500,000.00	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	-	-	-
投资活动现金流出小计	125,983,571.53	329,923,057.27	44,119,976.16
投资活动产生的现金流量净额	-12,832,199.47	-163,183,813.62	-44,114,306.16
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	-	-	-

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
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	10,000,000.00	-	10,000,000.00
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	10,000,000.00	-	10,000,000.00
筹资活动产生的现金流量净额	-10,000,000.00	-	-10,000,000.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-3,353.33	-3,162.44	-2,846.71
五、现金及现金等价物净增加额	15,862,176.39	-120,047,937.69	-9,927,556.25
加：期初现金及现金等价物余额	11,398,861.51	131,446,799.20	141,374,355.45
六、期末现金及现金等价物余额	27,261,037.90	11,398,861.51	131,446,799.20

2015 年 1-7 月所有者权益变动表

单位：元

项目	股东权益					少数 股东 权益	股东权益 合计
	实收资本	资本公积	盈余公积	未分配利润	其他		
一、上年年末余额	30,000,000.00	11,009,136.65	15,000,000.00	152,489,374.90	-	-	208,498,511.55
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-
二、本年初余额	30,000,000.00	11,009,136.65	15,000,000.00	152,489,374.90	-	-	208,498,511.55
三、本期增减变动金额	-	-	-	3,197,119.63	-	-	3,197,119.63
（一）综合收益总额	-	-	-	13,197,119.63	-	-	13,197,119.63
（二）所有者投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-
1. 所有者投入的普通股	-	-	-	-	-	-	-
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	-	-	-	10,000,000.00	-	-	10,000,000.00
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-
2. 提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-
3. 对所有者（或股东）的分配	-	-	-	10,000,000.00	-	-	10,000,000.00
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	30,000,000.00	11,009,136.65	15,000,000.00	155,686,494.53	-	-	211,695,631.18

2014 年度所有者权益变动表

单位：元

项目	股东权益					少数 股东 权益	股东权益 合计
	实收资本	资本公积	盈余公积	未分配利润	其他		
一、上年年末余额	30,000,000.00	11,009,136.65	15,000,000.00	191,530,300.89	-	-	247,539,437.54
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-
二、本年初余额	32,000,000.00	11,009,136.65	15,000,000.00	191,530,300.89	-	-	247,539,437.54
三、本期增减变动金额	-	-	-	-39,040,925.99	-	-	-39,040,925.99
（一）综合收益总额	-	-	-	-39,040,925.99	-	-	-39,040,925.99
（二）所有者投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-
1. 所有者投入的普通股	-	-	-	-	-	-	-
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. 对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	30,000,000.00	11,009,136.65	15,000,000.00	152,489,374.90	-	-	208,498,511.55

2013 年度所有者权益变动表

单位：元

项目	股东权益					少数 股东 权益	股东权益 合计
	实收资本	资本公积	盈余公积	未分配利润	其他		
一、上年年末余额	30,000,000.00	10,314,720.65	15,000,000.00	154,511,009.35	-	-	209,825,730.00
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-
二、本年初余额	30,000,000.00	10,314,720.65	15,000,000.00	154,511,009.35	-	-	209,825,730.00
三、本期增减变动金额	-	694,416.00	-	37,019,291.54	-	-	37,713,707.54
（一）综合收益总额	-	-	-	47,019,291.54	-	-	47,019,291.54
（二）所有者投入和减少资本		694,416.00	-	-	-	-	694,416.00
1. 所有者投入的普通股			-	-	-	-	
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	-	694,416.00	-	-	-	-	694,416.00
（三）利润分配	-	-	-	10,000,000.00	-	-	10,000,000.00
1. 提取盈余公积	-	-	-	-			
2. 提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-
3. 对所有者（或股东）的分配	-	-	-	10,000,000.00	-	-	10,000,000.00
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	30,000,000.00	11,009,136.65	15,000,000.00	191,530,300.89	-	-	247,539,437.54

三、主要会计政策和会计估计

(一) 主要会计政策和会计估计

1、财务报表的编制基础

编制基础：本公司财务报表以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则-基本准则》和具体会计准则等规定（以下合称“企业会计准则”），并基于以下所述重要会计政策、会计估计进行编制。

2、遵循企业会计准则的声明

本公司基于上述编制基础编制的财务报表符合财政部已颁布的最新企业会计准则及其应用指南、解释以及其他相关规定(统称“企业会计准则”)的要求，真实完整地反映了公司的财务状况、经营成果和现金流量等有关信息。

此外，本财务报表参照了《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）（以下简称“第 15 号文（2014 年修订）”）的列报和披露要求。

3、会计期间

本公司的会计年度自公历 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。本财务报表所载财务信息的会计期间为自 2013 年 1 月 1 日起至 2015 年 7 月 31 日止。

4、记账本位币：本公司采用人民币作为记账本位币。

5、企业合并

(1) 同一控制下的企业合并

同一控制下企业合并形成的长期股权投资合并方以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式作为合并对价的，本公司在合并日按照所取得的被合并方在最终控制方合并财务报表中的净资产的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。合并方以发行权益性工具作为合并对价的，按发行股份的面值总额作为股本。长期股权投资的初始投资成本与合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，应当调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

（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，合并成本为购买方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之和。非同一控制下企业合并中所取得的被购买方符合确认条件的可辨认资产、负债及或有负债，在购买日以公允价值计量。购买方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，体现为商誉价值。购买方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，经复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期营业外收入。

6、合营安排的分类及共同经营的会计处理方法

（1）合营安排的分类

合营安排分为共同经营和合营企业。未通过单独主体达成的合营安排，划分为共同经营。单独主体，是指具有单独可辨认的财务架构的主体，包括单独的法人主体和不具备法人主体资格但法律认可的主体。通过单独主体达成的合营安排，通常划分为合营企业。相关事实和情况变化导致合营方在合营安排中享有的权利和承担的义务发生变化的，合营方对合营安排的分类进行重新评估。

（2）共同经营的会计处理

共同经营参与方应当确认其与共同经营中利益份额相关的下列项目，并按照相关企业会计准则的规定进行会计处理：确认单独所持有的资产或负债，以及按其份额确认共同持有的资产或负债；确认出售其享有的共同经营产出份额所产生的收入；按其份额确认共同经营因出售产出所产生的收入；确认单独所发生的费用，以及按其份额确认共同经营发生的费用。

对共同经营不享有共同控制的参与方，如果享有该共同经营相关资产且承担该共同经营相关负债的，参照共同经营参与方的规定进行会计处理；否则，应当按照相关企业会计准则的规定进行会计处理。

（3）合营企业的会计处理

合营企业参与方应当按照《企业会计准则第2号—长期股权投资》的规定对

合营企业的投资进行会计处理，不享有共同控制的参与方应当根据其对该合营企业的影响程度进行会计处理

7、合并财务报表的编制方法

(1) 合并财务报表范围

本公司将拥有实际控制权的子公司和特殊目的主体纳入合并财务报表范围。

(2) 统一母子公司的会计政策、统一母子公司的资产负债表日及会计期间

子公司与本公司采用的会计政策或会计期间不一致的，在编制合并财务报表时，按照本公司的会计政策或会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。

(3) 合并财务报表抵销事项

合并财务报表以母公司和子公司的资产负债表为基础，已抵销了母公司与子公司之间发生的重要内部交易。子公司所有者权益中不属于母公司的份额，作为少数股东权益，在合并资产负债表中所有者权益项目下以“少数股东权益”项目列示。

(4) 合并取得子公司会计处理

对于同一控制下企业合并取得的子公司，视同该企业合并于自最终控制方开始实时控制时已经发生，从合并当期的期初起将其资产、负债、经营成果和现金流量纳入合并财务报表；对于非同一控制下企业合并取得的子公司，在编制合并财务报表时，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其个别财务报表进行调整。

8、现金等价物

列示于现金流量表中的现金是指库存现金以及可以随时用于支付的存款。现金等价物是指企业持有的期限短(从购买日起三个月内到期)、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

9、外币业务和外币报表折算

(1) 外币业务折算

外币交易在初始确认时，采用交易发生日的即期汇率折算为人民币金额。资

产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日即期汇率折算，因汇率不同而产生的汇兑差额，除与购建符合资本化条件资产有关的外币专门借款本金及利息的汇兑差额外，计入当期损益；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，不改变其人民币金额；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，差额计入当期损益或其他综合收益。

（2）外币财务报表折算

资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算；所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用交易发生日的即期汇率折算；利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。按照上述折算产生的外币财务报表折算差额，确认为其他综合收益。

10、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。

（1）金融资产和金融负债的分类

金融资产在初始确认时划分为以下四类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（包括交易性金融资产和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）、持有至到期投资、贷款和应收款项、可供出售金融资产。

金融负债在初始确认时划分为以下两类：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)、其他金融负债。

（2）金融资产和金融负债的确认依据、计量方法和终止确认条件

公司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。初始确认金融资产或金融负债时，按照公允价值计量；对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和金融负债，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他类别的金融资产或金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

公司按照公允价值对金融资产进行后续计量，且不扣除将来处置该金融资产

时可能发生的交易费用，但下列情况除外：① 持有至到期投资以及贷款和应收款项采用实际利率法，按摊余成本计量；② 在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

公司采用实际利率法，按摊余成本对金融负债进行后续计量，但下列情况除外：① 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，按照公允价值计量，且不扣除将来结清金融负债时可能发生的交易费用；② 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，按照成本计量；③ 不属于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的财务担保合同，或没有指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益并将以低于市场利率贷款的贷款承诺，按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数与初始确认金额扣除按照实际利率法摊销的累计摊销额后的余额两项金额之中的较高者进行后续计量。

金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失，除与套期保值有关外，按照如下方法处理：① 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失，计入公允价值变动损益；在资产持有期间所取得的利息或现金股利，确认为投资收益；处置时，将实际收到的金额与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。② 可供出售金融资产的公允价值变动计入资本公积；持有期间按实际利率法计算的利息，计入投资收益；可供出售权益工具投资的现金股利，于被投资单位宣告发放股利时计入投资收益；处置时，将实际收到的金额与账面价值扣除原直接计入资本公积的公允价值变动累计额之后的差额确认为投资收益。

当收取某项金融资产现金流量的合同权利已终止或该金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬已转移时，终止确认该金融资产；当金融负债的现时义务全部或部分解除时，相应终止确认该金融负债或其一部分。

（3）金融资产转移的确认依据和计量方法

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了转入方的，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，继续确认

所转移的金融资产，并将收到的对价确认为一项金融负债。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：① 放弃了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产；② 未放弃对该金融资产控制的，按照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。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：① 所转移金融资产的账面价值；② 因转移而收到的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额之和。金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：① 终止确认部分的账面价值；② 终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额之和。

（4）主要金融资产和金融负债的公允价值确定方法

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

（5）金融资产的减值测试和减值准备计提方法

资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查，如有客观证据表明该金融资产发生减值的，计提减值准备。

对单项金额重大的金融资产单独进行减值测试；对单项金额不重大的金融资产，可以单独进行减值测试，或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。

按摊余成本计量的金融资产，期末有客观证据表明其发生了减值的，根据其

账面价值与预计未来现金流量现值之间的差额确认减值损失。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，将该权益工具投资或衍生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。可供出售金融资产的公允价值发生较大幅度下降且预期下降趋势属于非暂时性时，确认其减值损失，并将原直接计入所有者权益的公允价值累计损失一并转出计入减值损失。

11、应收款项

(1) 单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项：

单项金额重大的判断依据或金额标准	应收账款金额在 50 万元以上（含）的款项。
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

(2) 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	对单项金额不重大、但个别信用风险特征明显不同，已有客观证据表明其发生了减值的应收款项，按账龄分析法计提的坏账准备不能反映实际情况。
坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备。如无客观证据表明其发生了减值的，则并入组合计提坏账准备。

(3) 按组合计提坏账准备的应收款项

确定组合的依据及坏账准备的计提方法

组合名称	确定组合的依据	按组合计提坏账准备的计提方法
组合 1	按账龄分析法计提坏账准备的应收款项	账龄分析法
组合 2	纳入合并范围的关联方应收款项	不计提坏账准备

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备情况：

账龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
3 个月以内（含 3 个月）	0.00	0.00
4 至 12 个月（含 12 个月）	5.00	5.00

1 至 2 年	20.00	20.00
2 至 3 年	50.00	50.00
3 年以上	100.00	100.00

对应收票据、预付款项、应收利息、长期应收款等其他应收款项，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。

(4) 单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款。

单项计提坏账准备的理由	账龄 3 年以上的应收款项且有客观证据表明其发生了减值。
坏账准备的计提方法	根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间差额确认。

12、存货核算方法

(1) 存货的分类

存货主要为工程施工等。存货在取得时按实际成本计价。

(2) 发出存货的计价方法

各类存货的发出采用加权平均法计价。

(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

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。存货跌价准备按单个存货项目的成本高于其可变现净值的差额计提。计提存货跌价准备后，如果以前减记存货价值的影响因素已经消失，导致存货的可变现净值高于其账面价值的，在原已计提的存货跌价准备金额内予以转回，转回的金额计入当期损益。可变现净值是指在日常活动过程中，存货的估计售价减去至完工估计将要发生的成本、销售费用以及相关税费后的金额。对于工程施工成本，公司对预计工程总成本超过预计总收入(扣除相关税费)的工程项目，按照预计工程总成本超过预计总收入(扣除相关税费)的部分，计提存货跌价准备，在工程项目完工时，转销存货跌价准备。

(4) 存货的盘存制度

存货的盘存制度为永续盘存制。

（5）低值易耗品的摊销方法

按照一次转销法进行摊销。

（6）工程施工的具体核算方法

工程施工的具体核算方法为：以单个工程项目为核算对象，分别核算工程施工成本。项目完工前，按单个工程项目归集所发生的实际施工成本(包括材料、人工、其他费用等)。期末，未完工工程项目的工程施工成本及累计确认的工程施工毛利与对应的工程结算对抵，余额列示于存货项目。

13、长期股权投资

（1）投资成本的确定

① 同一控制下的企业合并形成的，合并方以支付现金、转让非现金资产、承担债务或发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益账面价值的份额作为其初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的合并对价的账面价值或发行股份的面值总额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。

分步实现同一控制下企业合并的，应当以持股比例计算的合并日应享有被合并方账面所有者权益份额作为该项投资的初始投资成本。初始投资成本与其原长期股权投资账面价值加上合并日取得进一步股份新支付对价的公允价值之和的差额，调整资本公积（资本溢价或股本溢价），资本公积不足冲减的，冲减留存收益。

② 非同一控制下的企业合并形成的，在购买日按照支付的合并对价的公允价值作为其初始投资成本。

③ 除企业合并形成以外的：以支付现金取得的，按照实际支付的购买价款作为其初始投资成本；以发行权益性证券取得的，按照发行权益性证券的公允价值作为其初始投资成本；投资者投入的，按照投资合同或协议约定的价值作为其初始投资成本（合同或协议约定价值不公允的除外）。

（2）后续计量及损益确认方法

本公司能够对被投资单位实施控制的长期股权投资，在本公司个别财务报表中采用成本法核算；对具有共同控制或重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。

采用成本法时，长期股权投资按初始投资成本计价，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，按享有被投资单位宣告分派的现金股利或利润，确认为当期投资收益，并同时根据有关资产减值政策考虑长期投资是否减值。

采用权益法时，长期股权投资的初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，归入长期股权投资的初始投资成本；长期股权投资的初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益，同时调整长期股权投资的成本。

采用权益法时，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的份额，确认投资损益并调整长期股权投资的账面价值。在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位各项可辨认资产等的公允价值为基础，按照本公司的会计政策及会计期间，并抵销与联营企业及合营企业之间发生的内部交易损益按照持股比例计算归属于投资企业的部分（但内部交易损失属于资产减值损失的，应全额确认），对被投资单位的净利润进行调整后确认。按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应分得的部分，相应减少长期股权投资的账面价值。本公司确认被投资单位发生的净亏损，以长期股权投资的账面价值以及其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限，本公司负有承担额外损失义务的除外。对于被投资单位除净损益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。

（3）确定对被投资单位具有控制、重大影响的依据

控制，是指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回报金额；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。

（4）长期股权投资的处置

① 部分处置对子公司的长期股权投资，但不丧失控制权的情形

部分处置对子公司的长期股权投资，但不丧失控制权时，应当将处置价款与处置投资对应的账面价值的差额确认为当期投资收益。

② 部分处置股权投资或其他原因丧失了对子公司控制权的情形

部分处置股权投资或其他原因丧失了对子公司控制权的，对于处置的股权，应结转与所售股权相对应的长期股权投资的账面价值，出售所得价款与处置长期股权投资账面价值之间差额，确认为投资收益（损失）；同时，对于剩余股权，应当按其账面价值确认为长期股权投资或其它相关金融资产。处置后的剩余股权能够对子公司实施共同控制或重大影响的，应按有关成本法转为权益法的相关规定进行会计处理。

（5）减值测试方法及减值准备计提方法

对子公司、联营企业及合营企业的投资，在资产负债表日有客观证据表明其发生减值的，按照账面价值与可收回金额的差额计提相应的减值准备。

14、固定资产

（1）固定资产确认条件

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，使用年限超过一个会计年度的有形资产。固定资产同时满足下列条件的予以确认：① 与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业；② 该固定资产的成本能够可靠地计量。与固定资产有关的后续支出，符合上述确认条件的，计入固定资产成本；不符合上述确认条件的，发生时计入当期损益。固定资产以取得时的实际成本入账。

（2）各类固定资产的折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法。各类固定资产的折旧年限、估计残值率和年折旧率如下：

类别	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
----	---------	--------	---------

类别	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
房屋建筑物	20-50	5.00	1.90-4.75
运输设备	5	5.00	19.00
电子设备	5	5.00	19.00
办公设备	5	5.00	19.00

（3）固定资产的减值测试方法及减值准备计提方法

资产负债表日，有迹象表明固定资产发生减值的，按照账面价值与可收回金额的差额计提相应的减值准备。

15、在建工程

（1）在建工程同时满足经济利益很可能流入、成本能够可靠计量则予以确认。在建工程按建造该项资产达到预定可使用状态前所发生的实际成本计量。

（2）在建工程达到预定可使用状态时，按工程实际成本转入固定资产。已达到预定可使用状态但尚未办理竣工决算的，先按估计价值转入固定资产，待办理竣工决算后再按实际成本调整原暂估价值，但不再调整原已计提的折旧。

（3）资产负债表日，有迹象表明在建工程发生减值的，按照账面价值与可收回金额的差额计提相应的减值准备。

16、无形资产

（1）无形资产的计价方法

本公司无形资产按照成本进行初始计量。购入的无形资产，按实际支付的价款和相关支出作为实际成本。投资者投入的无形资产，按投资合同或协议约定的价值确定实际成本，但合同或协议约定价值不公允的，按公允价值确定实际成本。自行开发的无形资产，其成本为达到预定用途前所发生的支出总额。

本公司无形资产后续计量方法分别为：使用寿命有限无形资产采用直线法摊销，并在年度终了，对无形资产的使用寿命和摊销方法进行复核，如与原先估计数存在差异的，进行相应的调整；使用寿命不确定的无形资产不摊销，但在年度终了，对使用寿命进行复核，当有确凿证据表明其使用寿命是有限的，则估计其使用寿命，按直线法进行摊销。

（2）使用寿命不确定的判断依据

本公司将无法预见该资产为公司带来经济利益的期限，或使用期限不确定等无形资产确定为使用寿命不确定的无形资产。使用寿命不确定的判断依据为：来源于合同性权利或其他法定权利，但合同规定或法律规定无明确使用年限；综合同行业情况或相关专家论证等，仍无法判断无形资产为公司带来经济利益的期限。

每年年末，对使用寿命不确定无形资产使用寿命进行复核，主要采取自下而上的方式，由无形资产使用相关部门进行基础复核，评价使用寿命不确定判断依据是否存在变化等。

（3）公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。

1) 划分公司内部研究开发项目的研究阶段和开发阶段具体标准

研究阶段：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。内部研究开发项目研究阶段的支出，在发生时计入当期损益。

开发阶段：在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等活动的阶段。

公司根据游戏项目开发管理的流程，将其内部研究开发项目划分研究阶段和开发阶段。其中，项目策划阶段与项目立项阶段作为研究阶段；项目计划阶段、项目实施与执行阶段和项目验收阶段作为开发阶段。

研究阶段起点为游戏策划，终点为立项评审通过，表明公司研发中心判断该项目在技术上、商业上等具有可行性；开发阶段的起点为项目开发计划，终点为项目相关测试完成后可进入商业运营。研究阶段的项目支出直接计入当期损益；进入开发阶段的项目支出，则予以资本化，先在“开发支出”科目分项目进行明细核算，可商业运营时，再转入“无形资产”科目分项目进行明细核算。

2) 开发阶段支出符合资本化的具体标准

内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

a、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；

b、具有完成该无形资产并使用或出售的意图；

c、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；

d、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；

e、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阶段的支出，于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。

17、长期待摊费用

长期待摊费用按实际发生额入账，在受益期或规定的期限内分期平均摊销。如果长期待摊的费用项目不能使以后会计期间受益则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

18、职工薪酬

(1) 职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。

(2) 短期薪酬的会计处理方法

在职工为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。

(3) 离职后福利的会计处理方法

离职后福利分为设定提存计划和设定受益计划。

1) 在职工为公司提供服务的会计期间，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。

2) 对设定受益计划的会计处理通常包括下列步骤：

① 根据预期累计福利单位法，采用无偏且相互一致的精算假设对有关人口统

计变量和财务变量等作出估计，计量设定受益计划所产生的义务，并确定相关义务的所属期间。同时，对设定受益计划所产生的义务予以折现，以确定设定受益计划义务的现值和当期服务成本；

② 设定受益计划存在资产的，将设定受益计划义务现值减去设定受益计划资产公允价值所形成的赤字或盈余确认为一项设定受益计划净负债或净资产。设定受益计划存在盈余的，以设定受益计划的盈余和资产上限两项的孰低者计量设定受益计划净资产；

③ 期末，将设定受益计划产生的职工薪酬成本确认为服务成本、设定受益计划净负债或净资产的利息净额以及重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动等三部分，其中服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额计入当期损益或相关资产成本，重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动计入其他综合收益，并且在后续会计期间不允许转回至损益，但可以在权益范围内转移这些在其他综合收益确认的金额。

（4）辞退福利的会计处理方法

向职工提供的辞退福利，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：（1）公司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；（2）公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

（5）其他长期职工福利的会计处理方法

向职工提供的其他长期福利，符合设定提存计划条件的，按照设定提存计划的有关规定进行会计处理；除此之外的其他长期福利，按照设定受益计划的有关规定进行会计处理，为简化相关会计处理，将其产生的职工薪酬成本确认为服务成本、其他长期职工福利净负债或净资产的利息净额以及重新计量其他长期职工福利净负债或净资产所产生的变动等组成项目的总净额计入当期损益或相关资产成本。

19、资产减值

（1）在资产负债表日判断资产[除存货、采用成本法核算的在活跃市场中没

有报价且其公允价值不能可靠计量的长期股权投资、采用公允价值模式计量的投资性房地产、消耗性生物资产、建造合同形成的资产、递延所得税资产、融资租赁中出租人未担保余值和金融资产（不含长期股权投资）以外的资产]是否存在可能发生减值的迹象。有迹象表明一项资产可能发生减值的，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或资产组组合为基础确定其可收回金额。因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年均进行减值测试。

（2）可收回金额根据单项资产、资产组或资产组组合的公允价值减去处置费用后的净额与其预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

（3）单项资产的可收回金额低于其账面价值的，按单项资产的账面价值与可收回金额的差额计提相应的资产减值准备。资产组或资产组组合的可收回金额低于其账面价值的（总部资产和商誉分摊至某资产组或资产组组合的，该资产组或资产组组合的账面价值包括相关总部资产和商誉的分摊额），确认其相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至资产组或资产组组合中商誉的账面价值，再根据资产组或资产组组合中除商誉之外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值；以上资产账面价值的抵减，作为各单项资产（包括商誉）的减值损失，计提各单项资产的减值准备。

（4）上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

20、借款费用

（1）借款费用资本化的确认原则

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，在发生时确认为费用，计入当期损益。

（2）借款费用资本化期间

1）当借款费用同时满足下列条件时，开始资本化：① 资产支出已经发生；② 借款费用已经发生；③ 为使资产达到预定可使用或可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

2) 若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, 并且中断时间连续超过 3 个月, 暂停借款费用的资本化; 中断期间发生的借款费用确认为当期费用, 直至资产的购建或者生产活动重新开始。

3) 当所购建或者生产符合资本化条件的资产达到预定可使用或可销售状态时, 借款费用停止资本化。

(3) 借款费用资本化金额

为购建或者生产符合资本化条件的资产而借入专门借款的, 以专门借款当期实际发生的利息费用 (包括按照实际利率法确定的折价或溢价的摊销), 减去将尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额, 确定应予资本化的利息金额; 为购建或者生产符合资本化条件的资产占用了一般借款的, 根据累计资产支出超过专门借款的资产支出加权平均数乘以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。

21、股份支付

股份支付, 是指为获取职工和其他方提供服务而授予权益工具或者承担以权益工具为基础确定的负债的交易。股份支付分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。

以权益结算的股份支付换取职工提供服务的, 以授予职工权益工具的公允价值计量。以现金结算的股份支付, 按照公司承担的以股份或其他权益工具为基础计算确定的负债的公允价值计量。

授予后立即可行权的换取职工服务或其他方类似服务的以权益结算的股份支付, 在授予日按权益工具的公允价值计入相关成本或费用, 相应增加资本公积。完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的换取职工服务或其他方类似服务的以权益结算的股份支付, 在等待期内的每个资产负债表日, 以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础, 按照权益工具授予日的公允价值, 将当期取得的服务计入相关成本或费用和资本公积。

授予后立即可行权的以现金结算的股份支付, 在授予日以公司承担负债的公允价值计入相关成本或费用, 相应增加负债。完成等待期内的服务或达到规定业

绩条件以后才可行权的以现金结算的股份支付,在等待期内的每个资产负债表日,以对可行权情况的最佳估计为基础,按照公司承担负债的公允价值金额,将当期取得的服务计入成本或费用和相应的负债。

22、收入

1、收入确认原则

1) 销售商品

本公司销售的商品在同时满足下列条件时,按从购货方已收或应收的合同或协议价款的金额确认销售商品收入:①已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方;②既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权,也没有对已售出的商品实施有效控制;③收入的金额能够可靠地计量;④相关的经济利益很可能流入企业;⑤相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

(2) 提供劳务

在同一会计年度内开始并完成的劳务,在完成劳务时确认收入;如果劳务的开始和完成分属不同的会计年度,在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下,在资产负债表日按完工百分比法确认相关的劳务收入;在提供劳务交易的结果不能可靠估计的情况下,按谨慎性原则对劳务收入进行确认和计量。

(3) 其让渡资产使用权

本公司在与让渡资产使用权相关的经济利益能够流入和收入的金额能够流入和收入的金额能够可靠的计量时确认让渡资产使用权收入。利息收入按使用货币资金的使用时间和适用利率计算确定。使用费收入金额,按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

2、本公司收入确认的具体方法

公司一般与大型网络游戏平台签订合作运营游戏协议。根据协议,收入分两块:(1)游戏平台一般会支付一定金额的版权金;(2)合作运营游戏中取得的后续收入按协议约定的比例分成给公司。

版权金在游戏运营合作期间按期确认营业收入。

用户通过平台直接进行充值兑换成虚拟货币，在游戏中购买道具等虚拟物品。游戏平台按期将每月的游戏运营月报（结算单）提交给公司，并按协议约定的结算进度将合作运营游戏中取得的收入分成给公司。已结算的，公司根据双方核对无误的游戏运营月报（结算单）确认营业收入；未结算的，公司每月根据游戏运营月报数据，结合历史平均（前三个月平均）综合退货率，确定营业收入。

23、政府补助

（1）区分与资产相关政府补助和与收益相关政府补助的标准

政府补助，是指公司从政府无偿取得货币性资产或非货币性资产，但不包括政府作为企业所有者投入的资本；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。

与资产相关的政府补助，是指企业取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助，包括购买固定资产或无形资产的财政拨款、固定资产专门借款的财政贴息等。与收益相关的政府补助，是指除与资产相关的政府补助之外的政府补助。

对于政府文件未明确规定补助对象的，能够形成长期资产的，与资产价值相对应的政府补助部分作为与资产相关的政府补助，其余部分作为与收益相关的政府补助；难以区分的，将政府补助整体作为与收益相关的政府补助。

（2）与政府补助相关的递延收益的摊销方法以及摊销期限的确认方法

与资产相关的政府补助确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配计入当期损益。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益。

（3）政府补助的确认时点

政府补助在公司能够收到且能够满足政府补助所附条件时予以确认。

（4）政府补助的核算方法

政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量；政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能可靠取得的，按照名义金额计量。

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

与收益相关的政府补助，分别下列情况处理：

① 用于补偿公司以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间，计入当期损益；

② 用于补偿公司已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

已确认的政府补助需要返还的，分别下列情况处理：

① 存在相关递延收益的，冲减相关递延收益账面余额，超出部分计入当期损益；

② 不存在相关递延收益的，直接计入当期损益。

24、预计负债

（1）确认原则：当与对外担保、未决诉讼或仲裁、产品质量保证、裁员计划、亏损合同、重组义务、固定资产弃置义务等或有事项相关的业务同时符合以下条件时，本公司将其确认为负债：

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企业；

③ 该义务的金额能够可靠的计量。

（2）计量方法：按清偿该或有事项所需支出的最佳估计数计量。

25、递延所得税资产和递延所得税负债

（1）根据资产、负债的账面价值与其计税基础之间的差额（未作为资产和负债确认的项目按照税法规定可以确定其计税基础的，该计税基础与其账面数之间的差额），按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计算确认递延所得税资产或递延所得税负债。

（2）确认递延所得税资产以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。资产负债表日，有确凿证据表明未来期间很可能获得足够的应纳税

所得额用来抵扣可抵扣暂时性差异的，确认以前会计期间未确认的递延所得税资产。

(3) 资产负债表日，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，则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，转回减记的金额。

(4) 公司当期所得税和递延所得税作为所得税费用或收益计入当期损益，但不包括下列情况产生的所得税：① 企业合并；② 直接在所有者权益中确认的交易或者事项。

26、经营租赁

公司为承租人时，在租赁期内各个期间按照直线法将租金计入相关资产成本或确认为当期损益，发生的初始直接费用，直接计入当期损益。或有租金在实际发生时计入当期损益。

公司为出租人时，在租赁期内各个期间按照直线法将租金确认为当期损益，发生的初始直接费用，直接计入当期损益。或有租金在实际发生时计入当期损益。

(二) 主要会计政策和会计估计变化情况

1、会计政策的变更

本公司自 2014 年 7 月 1 日起开始执行 2014 年修订和新颁布的《企业会计准则第 2 号—长期股权投资》等八项企业会计准则，实施上述八项会计准则不会对公司财务报表产生重大影响。

2、会计估计的变更

本公司报告期内无会计估计变更事项。

四、报告期利润形成的有关情况

(一) 公司收入确认具体方法及报告期内营业收入、营业成本、利润、毛利率的构成及比例

1、公司收入确认具体方法

公司一般与大型网络游戏平台签订合作运营游戏协议。根据协议，收入分两块：（1）游戏平台一般会支付一定金额的版权金；（2）合作运营游戏中取得的后续收入按协议约定的比例分成给公司。

版权金在游戏运营合作期间按期确认营业收入。

用户通过平台直接进行充值兑换成虚拟货币，在游戏中购买道具等虚拟物品。游戏平台按期将每月的游戏运营月报（结算单）提交给公司，并按协议约定的结算进度将合作运营游戏中取得的收入分成给公司。已结算的，公司根据双方核对无误的游戏运营月报（结算单）确认营业收入；未结算的，公司每月根据游戏运营月报数据，结合历史平均（前三个月平均）综合退货率，确定营业收入。

2、报告期内营业收入构成情况

(1) 营业收入按产品分类

单位：元

产品名称	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
寻仙	20,386,110.49	40.94%	75,699,918.86	83.02%	87,113,659.85	100.00%
刀剑 2	6,913,073.10	13.88%	15,480,102.79	16.98%	-	-
MX 手游(勇者大冒险)	22,105,441.51	44.39%	-	-	-	-
刀剑 Online	393,081.76	0.79%	-	-	-	-
合计	49,797,706.86	100.00%	91,180,021.65	100.00%	87,113,659.85	100.00%

公司的营业收入全部来源于游戏产品的销售，自设立以来，公司一直从事游戏产品的开发业务。随着公司技术的成熟及市场的有效开拓，以及公司在业务层面的转型，2015 年公司成功推出了《MX 手游(勇者大冒险)》，目前手游业务已成为公司的核心业务。从游戏产品来看，主要变动系 2015 年 1-7 月《寻仙》收入

较 2014 年《寻仙》收入大幅减少，年化后较 2014 年下降 53.83%，主要系 2014 年度 11 月《寻仙》举办理财活动，影响当年 11 月和 12 月收入，其中大部分收入于 12 月确认，《寻仙》在 2014 年 11、12 月份的收入分别为 8,403,091.25 元和 24,179,935.49 元。本年预计也将于 11 月举办理财活动。

公司于 2014 年 12 月 15 日与北京畅游时代数码技术有限公司签订了《刀剑 Online》项目版权金合同，合计 1,500 万元，期限自 2015 年 6 月 30 日至 2018 年 6 月 30 日，因此 2015 年 1-7 月分期确认了一个月的收入。

（2）营业收入按地区分类

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	营业收入	占比	金额	占比	金额	占比
内销	48,699,609.90	97.79%	89,762,779.35	98.45%	87,044,060.36	99.92%
外销	1,098,096.96	2.21%	1,417,242.30	1.55%	69,599.49	0.08%
合计	49,797,706.86	100.00%	91,180,021.65	100.00%	87,113,659.85	100.00%

公司营业收入主要来自于对内销售，根据我国游戏行业的实际情况来看，国内客户端网络游戏市场集中度较高，腾讯计算机、网易、盛大、完美、畅游等客户端网络游戏大企业通过精品游戏代理、运营，市场资源的有效挖掘和人力资源的掌控，拥有显著的市场竞争优势，其市场集中度已经达到七成以上。公司前期发展主要通过与国内的腾讯计算机、网易、盛大、完美、畅游等客户端网络游戏大企业合作，因此收入主要来源于国内市场。近年来，公司外销收入逐年增加，从 2013 年度的 0.08% 逐渐增加至 2014 年度和 2015 年 1-7 月的 1.55% 和 2.21%，《寻仙》、《刀剑 2》、《MX 手游（勇者大冒险）》正逐步打入国外市场。

（3）营业收入按收入类型分类

单位：元

项目	产品名称	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
		营业收入	占比	金额	占比	金额	占比
分成收入	寻仙	20,386,110.49	40.94%	75,689,918.81	83.01%	87,113,659.85	100.00%
	刀剑 2	4,727,272.27	9.49%	12,758,978.49	13.99%	-	-

项目	产品名称	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
		营业收入	占比	金额	占比	金额	占比
	MX 手游（勇者大冒险）	22,105,441.51	44.39%	-	-	-	-
	小计	47,218,824.27	94.82%	88,448,897.30	97.00%	87,113,659.85	100.00%
版权金	刀剑 2	2,185,800.83	4.39%	2,731,124.35	3.00%	-	-
	刀剑 Online	393,081.76	0.79%	-	-	-	-
	小计	2,578,882.59	5.18%	2,731,124.35	3.00%	-	-
	合计	49,797,706.86	100.00%	91,180,021.65	100.00%	87,113,659.85	100.00%

公司在与让渡资产使用权相关的经济利益能够流入且收入的金额能够可靠计量时确认让渡资产使用权收入。具体为与客户签订版权金收入合同，从游戏商业化起至合同期结束，逐月分摊确认版权金收入。2013 年版权金收入为 0，是因为当年《刀剑 2》项目尚未运营，《寻仙》项目版权金已经确认完毕，勇者大冒险项目刚刚开始研发，2014 年度《刀剑 2》项目商业化运营，其版权金收入按照合同约定运营期限分期确认收入，故 2014 年及 2015 年 1-7 月产生版权金收入，另一方面，《MX 手游（勇者大冒险）》于 2015 年 3 月商业化运营，所以其版权金收入于 2015 年 3 月分期确认收入。

运营商提供无法篡改的玩家消费原始数据，倒推出某一期间的玩家在游戏中消费的真实金额，然后根据合同约定的分成比例计算确认销售分成收入。

报告期内销售分成收入波动较为稳定。销售分成收入占每年收入比重较多，分别为 94.82%、97%和 100%，主要系销售分成收入与市场正相关，游戏行业市场逐年火爆，因此公司各年销售分成收入均十分可观。

3、报告期内营业收入、营业成本、利润及变动情况

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度	2014 年度较 2013 年度增长比例
营业收入	49,797,706.86	91,180,021.65	87,113,659.85	4.67%
营业成本	20,535,674.92	47,577,033.59	20,456,624.51	132.58%
营业毛利	25,736,019.27	43,602,988.06	66,657,035.34	-34.59%
毛利率	58.76%	47.82%	76.52%	-37.50%
营业利润	16,171,235.23	-49,848,933.37	52,922,719.10	-

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度	2014 年度较 2013 年 度增长比例
利润总额	16,425,639.20	-49,386,975.18	53,873,063.91	-
净利润	13,197,119.63	-39,040,925.99	47,019,291.54	-

2015 年 1-7 月、2014 年度和 2013 年度公司销售毛利率分别为 58.76%、47.82% 和 76.52%。公司 2014 年度营业成本大幅增加，毛利率大幅减少主要系 2014 年《刀剑 2》项目进行商业化运营，其中的相关费用资本化后转为无形资产，并按期摊销后计入公司的营业成本，摊销金额合计 15,874,703.40 元，同时由其产生的相关费用也计入了该项成本，合计金额 12,383,046.72 元，因此，2014 年《刀剑 2》项目进行商业化运营合计增加 2014 年度营业成本 28,257,750.12 元，导致公司的营业成本大幅增加和毛利率大幅下滑。

2015 年 1-7 月、2014 年度和 2013 年度净利润分别为 13,197,119.63 元、-39,040,925.99 元和 47,019,291.54 元，2014 年净利润为负数主要系计提《刀剑 2》资产减值准备 79,373,517.18 元。随着手机等移动终端的迅速发展，网页游戏的市场发生了巨大的变化，2014 年经营网页游戏的公司均出现了一定程度的经营困难和业绩下滑的现象，网页游戏遭受手游市场的巨大冲击，诸多网页游戏公司为了生存和实现更好的发展，纷纷谋求转型。公司 2014 年发现其推出的《刀剑 2》产品已经出现了较大幅度的亏损，经过认真研判并结合网页游戏的市场特征，认为发行该游戏的市场运营情况大幅低于预期，存在较大程度的减值现象，对 2014 年末该产品的可变现性进行了充分的评估和分析后全额计提了减值准备。正基于此，公司 2015 年全力推进产品的转型升级，由原来主营网页游戏转型为主营手游业务。截至目前，公司的转型已经取得很好的效果。

2015 年 1-7 月净利润较少主要系游戏行业特性，从季节性来看，每年九月份开始陆续举行大量展会；从周期性来看，通常游戏的中后期活动会更多，带给玩家更新的用户体验，收入也会更多。对于公司来说，由于客户端游戏处于游戏的尾期，收入处于下降阶段，而公司 2015 年推出的手机游戏属于前期。因此 2015 年 1-7 月的净利润较少。

成本构成如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额（元）	比例	金额（元）	比例	金额（元）	比例
直接人工	17,141,656.69	83.47%	28,280,714.90	59.44%	18,704,091.46	91.43%
办公室房租水电	1,387,465.98	6.76%	2,794,026.09	5.87%	1,366,467.17	6.68%
无形资产摊销费	1,129,242.48	5.50%	16,159,623.93	33.97%	196,801.68	0.96%
其他零星成本	877,309.77	4.27%	342,668.67	0.72%	189,264.20	0.93%
合计	20,535,674.92	100.00%	47,577,033.59	100.00%	20,456,624.51	100.00%

2013 年度、2014 年度及 2015 年 1-7 月公司营业成本主要是直接人工、办公室房租水电、无形资产摊销，合计占主营业务成本的比例分别为 99.07%、99.28%、95.73%，2014 年无形资产摊销费大幅增加主要系 2014 年《刀剑 2》项目进行商业化运营，其中的相关费用资本化后转为无形资产，并按期摊销后计入公司的营业成本，摊销金额合计 15,874,703.40 元。

4、报告期内各类主营业务毛利率

单位：元

项目	2015 年 1-7 月			2014 年度			2013 年度		
	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率
客户端游戏	27,692,265.35	14,353,945.20	48.17%	91,180,021.65	47,577,033.59	47.82%	87,113,659.85	20,456,624.51	76.52%
手机游戏	22,105,441.51	6,181,729.72	72.04%	-	-	-	-	-	-
合计	49,797,706.86	20,535,674.92	58.76%	91,180,021.65	47,577,033.59	47.82%	87,113,659.85	20,456,624.51	76.52%

2013 年客户端游戏毛利率远高于 2014 年及 2015 年 1-7 月，主要系 2014 年《刀剑 2》项目商业化运营，资本化部分转为无形资产按期摊销计入主营业务成本，其所产生的费用计入主营业务成本；2015 年《MX 手游（勇者大冒险）》商业化运营，资本化部分转为无形资产按期摊销计入主营业务成本，其所产生的费用计入主营业务成本。

2015 年手机游戏的毛利率远高于客户端游戏，主要系手机游戏项目研发时间短，研发成本较客户端游戏低。

产品名称	2015 年 1-7 月			2014 年度			2013 年度		
	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率

寻仙	20,386,110.49	10,617,846.31	47.92%	75,699,918.86	19,008,977.19	74.89%	87,113,659.85	20,456,624.51	76.52%
刀剑 2	6,913,073.10	3,736,098.89	45.96%	15,480,102.79	28,568,056.40	-84.55%	-	-	-
刀剑 Online	393,081.76	-	100.00%	-	-	-	-	-	-
MX 手游(勇者大冒险)	22,105,441.51	6,181,729.72	72.04%	-	-	-	-	-	-
合计	49,797,706.86	20,535,674.92	58.76%	91,180,021.65	47,577,033.59	47.82%	87,113,659.85	20,456,624.51	76.52%

报告期内各项游戏成本构成明细如下：

《寻仙》成本构成如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额（元）	比例	金额（元）	比例	金额（元）	比例
直接人工	9,563,810.47	90.07%	17,165,088.26	90.31%	18,683,116.99	91.33%
办公室房租水电	838,817.42	7.90%	1,528,905.77	8.04%	1,424,984.94	6.97%
无形资产摊销费	73,130.49	0.69%	158,597.91	0.83%	190,717.18	0.93%
其他零星成本	142,087.93	1.34%	156,385.25	0.82%	157,805.40	0.77%
合计	10,617,846.31	100.00%	19,008,977.19	100.00%	20,456,624.51	100.00%

《刀剑 2》成本构成如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额（元）	比例	金额（元）	比例	金额（元）	比例
直接人工	3,385,173.47	90.60%	11,108,304.94	38.88%	-	-
办公室房租水电	286,150.81	7.66%	1,288,604.85	4.51%	-	-
无形资产摊销费	14,427.86	0.39%	15,992,850.20	55.99%	-	-
其他零星成本	50,346.75	1.35%	178,296.41	0.62%	-	-
合计	3,736,098.89	100.00%	28,568,056.40	100.00%	-	-

《MX 手游(勇者大冒险)》成本构成如下：

单位：元

项目	2015 年 1-7 月		2014 年度		2013 年度	
	金额（元）	比例	金额（元）	比例	金额（元）	比例
直接人工	4,625,309.81	74.82%	-	-	-	-
办公室房租 水电	229,368.31	3.71%	-	-	-	-
无形资产摊 销费	829,376.93	13.42%	-	-	-	-
其他零星成 本	497,674.67	8.05%	-	-	-	-
合计	6,181,729.72	100.00%	-	-	-	-

《寻仙》产品毛利率于 2015 年 1-7 月较低主要系每月的营业成本较为接近，但是 2015 年 1-7 月的收入较低，尚未举办理财活动，故毛利率相对 2014 年度及 2013 年度较低。2013 年度、2014 年度、2015 年 1-7 月各明细成本占总成本比重较为均衡，主要系收入的变动引起的毛利率的波动。

《刀剑 2》项目 2014 年度亏损，主要系 2014 年《刀剑 2》项目进行商业化运营，其中的相关费用资本化后转为无形资产，并按期摊销后计入公司的营业成本。

《刀剑 Online》项目收入为版权金收入，因此已无研发人员为该项目继续耗费工时，且无形资产账面价值前期已全部摊销完毕，无无形资产摊销成本，故《刀剑 Online》没有成本。

《MX 手游(勇者大冒险)》项目 2015 年推出市场，取得良好业绩。由于手机游戏相对于客户端游戏有着开发周期短、成本低的优势，因此毛利率与同行业其他手机游戏公司一样高于客户端游戏的毛利率。

报告期内，公司与同行业其他公司毛利率对比情况如下：

公司名称	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
像素软件	53.83%	47.82%	76.52%
绿岸网络（代码：430229）	65.62%	58.06%	58.60%
长城软件（代码：430426）	68.68%	73.34%	76.43%

上述数据显示，报告期内，公司毛利率与同行业公司基本类似，符合行业特点。

（二）主要费用及变动情况

1、报告期内主要费用明细表

（1）销售费用明细表

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
职工工资及福利费	290,649.29	209,572.73	432,584.34
五险一金	67,726.58	47,676.07	123,655.55
招待费	15,865.00	3,947.00	8,158.40
房租水电	23,686.24	14,546.08	58,674.60
折旧费	1,985.60	3,859.27	4,231.60
业务宣传费	-	2,240,261.00	8,551,909.42
差旅费	46,191.17	36,669.82	114,066.95
其他	95,512.90	1,527.00	4,321.46
合计	541,616.78	2,558,058.97	9,297,602.32

公司销售费用 2015 年 1-7 月较 2014 年度及 2013 年度大幅减少，主要系是公司 2013 年针对《刀剑 2》项目加强了市场推广力度，合计发生代言费用 7,000,000.00 元，系邀请陈坤代言《刀剑 2》项目发生的费用，2014 年度该推广项目进入后期，费用仅为 2,100,000.00 元，系网吧推广费用，2015 年 1-7 月未发生推广费用。

（2）管理费用明细表

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
研究费用	11,676,205.82	9,323,659.99	2,422,348.42
工资及福利费	1,523,803.45	2,318,652.73	2,295,087.68
杂费	633,553.75	1,194,775.82	1,247,735.46
房租水电	554,979.91	936,398.64	765,173.76
五险一金	348,601.62	599,720.79	550,394.74
办公用品	194,804.49	216,636.20	216,568.17
折旧摊销费	163,476.66	293,028.23	201,516.50
劳务费	125,753.91	102,243.28	10,201.40
审计费	105,188.67	120,283.01	155,679.25
其他	55,993.10	41,500.00	65,300.00
业务招待费	42,156.30	10,289.70	1,672.20

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
差旅费	23,234.29	18,850.47	3,360.00
邮电费	20,015.78	6,273.83	7,637.08
交通费	16,232.00	18,938.80	21,341.30
合计	15,483,999.75	15,201,251.49	7,964,015.96

公司管理费用主要为研究费用，研发费用报告期内分别占管理费用比重为 75.41%、61.33%、30.42%。公司为游戏研发公司，主要业务为自主研发游戏，因此游戏的研究费用占比较高合理。

(3) 财务费用明细表

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
利息支出			
减：利息收入	143,431.58	1,041,187.94	4,010,335.53
汇兑损失	-	3,735.47	2,846.71
减：汇兑收益	3,353.33	-	-
手续费支出	1,462.32	1,381.89	2,375.33
合计	-145,322.59	-1,036,070.58	-4,005,113.49

报告期内公司各年的财务费用主要由利息收入构成，2015 年 1-7 月财务费用较 2014 年及 2013 年度大幅增加，主要系将银行存款购买交通银行理财产品，利息收入减少，收益全部计入投资收益。

2014 年利息收入较 2013 年减少 74.04%，主要是因为从 2014 年度 4 月起购买了 123,000,000.00 元交通银行理财产品，前三个月该笔存款均存于银行存款，计利息收入。

2015 年利息收入较 2014 年减少 86.22%，主要是因为从 2015 年初起，公司的银行存款均已购买了理财产品，仅留存少部分流动资金，故利息收入较少。

2、期间费用占营业收入的比重分析

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度	2014 年度比 2013 年度增长比例
营业收入	49,797,706.86	91,180,021.65	87,113,659.85	4.67%

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度	2014 年度比 2013 年度增长比例
销售费用	541,616.78	2,558,058.97	9,297,602.32	-72.49%
管理费用	15,483,999.75	15,201,251.49	7,964,015.96	90.87%
财务费用	-145,322.59	-1,036,070.58	-4,005,113.49	-74.13%
三项费用合计	15,880,293.94	16,723,239.88	13,256,504.79	26.15%
销售费用占营业收入比重	1.09%	2.81%	10.67%	-
管理费用占营业收入比重	31.09%	16.67%	9.14%	-
财务费用占营业收入比重	-0.29%	-1.14%	-4.60%	-
三项费用合计占营业收入比重	31.89%	18.34%	15.22%	-

报告期内，公司期间费用主要包括管理费用、销售费用与财务费用。报告期内营业收入波动情况为：2015 年 1-7 月较 2014 年度同期减少 6.37%，2014 年度较 2013 年度增加 4.67%，波动较小。故各费用占收入比重之变动，主要由各费用本身波动引起。

管理费用：公司 2015 年 1-7 月管理费用相比 2014 年增加，由于公司管理费用主要为研发费用，研发费用报告期内占管理费用比重分别为 75.41%、61.33%、30.42%。管理费用增加主要系研发费用大幅增加，2015 年 1-7 月研究费用与 2014 年度同期相比增加 114.68%。研究费用大幅增加系 2014 年初《MX 手游（勇者大冒险）》投入研究阶段，2014 年 3 月刀剑手游项目 1（兵器谱）投入研究阶段，2014 年 4 月刀剑手游项目 2（侠魔志）投入研究阶段，2015 年 1-7 月上述项目进入研究阶段中后期，同时新增大冒险动漫项目的研究，由于游戏研究阶段中后期费用较前期投入更多，因此 2015 年 1-7 月的研究费用大幅增加。

2014 年度公司游戏研发项目处于研发中期，因此 2014 年度研发费用较 2013 年度相比增加 6,901,311.57 元，增加幅度为 284.90%，2014 年度管理费用较 2013 年度共增加 7,237,235.53 元，主要系研发费用增加形成所致。

销售费用：公司销售费用 2015 年 1-7 月较 2014 年度及 2013 年度大幅减少，主要系是公司 2013 年针对《刀剑 2》项目加强了市场推广力度合计发生代言费用 7,000,000.00 元，系邀请陈坤代言《刀剑 2》项目发生的费用，2014 年度该推广项目进入后期，费用仅为 2,100,000.00 元，系网吧推广费用，2015 年 1-7 月未发生

推广费用。

财务费用：报告期内公司各年的财务费用主要由利息收入构成，2015 年 1-7 月财务费用较 2014 年及 2013 年度大幅增加，主要系将银行存款购买交通银行理财产品，利息收入减少，收益全部计入投资收益。

2014 年利息收入较 2013 年减少 74.04%，主要是因为从 2014 年度 4 月起购买了 123,000,000.00 元交通银行理财产品，前三个月该笔存款均存于银行存款，计利息收入。

2015 年利息收入较 2014 年减少 86.22%，主要是因为从 2015 年初起，公司的银行存款均已购买了理财产品，仅留存少部分流动资金，故利息收入极少。

（三）资产减值损失

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
无形资产减值损失	-	79,373,517.18	-
坏账损失	859.41	-	-
合计	50,896.96	79,373,517.18	-

2014 年公司通过董事会决议，对无形资产—《刀剑 2》大幅计提了资产减值准备，涉及的金额为人民币 79,373,517.18 元，具体情况参见本说明书之“四、报告期利润形成的有关情况”之“（一）公司收入确认具体方法及报告期内营业收入、营业成本、利润、毛利率的构成及比例”之报告期内营业收入、营业成本、利润及变动情况之“3、报告期内营业收入、营业成本、利润及变动情况”。

（四）报告期内重大投资收益情况

报告期内公司实现的投资收益系购买理财产品所产生的收益。

（五）报告期内非经常性损益情况

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
非流动资产处置损益	11,267.11	90.00	-4,119.10

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
计入当期损益的政府补助(与企业业务密切相关,按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外)	264,671.08	461,328.19	953,552.61
除同公司主营业务相关的有效套期保值业务外,持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益,以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	3,138,561.65	3,239,243.65	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	1,000.00	540.00	-
非经常性损益合计	3,415,499.84	3,701,201.84	949,433.51
减: 所得税影响数	512,324.98	555,180.28	142,415.03
非经常性损益净额	2,903,174.86	3,146,021.56	807,018.48
净利润	13,197,119.63	-39,040,925.99	47,019,291.54
扣除非经常性损益后的净利润	10,293,944.77	-42,186,947.55	46,212,273.06

政府补助明细如下:

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
	发生额	发生额	发生额
2012 年度突出贡献奖励资金	-	201,738.00	-
营改增过渡性扶持资金	-	27,974.97	-
个人所得税手续费返还款	-	231,615.22	-
中关村专利促进资金	-	-	10,000.00
昌平财政局营改增过渡性扶持资金	263,671.08	-	342,552.61
2013 年文化创意产业转型资金	-	-	100,000.00
昌平区科委科技创新政策资金	-	-	500,000.00
北京中关村企业信用促进会征信报告费用补贴款项	1,000.00	-	1,000.00
合计	264,671.08	461,328.19	953,552.61

非流动资产处置主要为处置报废固定资产净损益, 金额较小; 投资收益主要为交通银行理财产品投资收益。

（六）主要税项及享受的主要财政税收优惠政策

税种	计税依据	税率
增值税	让渡资产使用权	6.00%
城市维护建设税	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计征	5.00%
教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计征	3.00%
地方教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计征	2.00%
企业所得税	按应纳税所得额计征	15.00%

2、重要税收优惠及批文

公司目前持有北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局和北京市地方税务局于 2012 年 7 月 9 日联合颁发的《高新技术企业证书》（GR201211000602），有效期为自 2012 年 7 月 9 日起三年，公司报告期内享受税收优惠，暂按 15%计征企业所得税。公司现有的高新技术企业证书已到期，但公司已提交高新技术企业证书复审。目前公司研发人员数量、研发费用投入等符合国家高新技术企业标准，暂不存在无法通过高新技术企业资格复审的风险。

五、报告期公司主要资产情况

（一）货币资金

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
现金	20,200.36	17,451.60	34,626.43
银行存款	27,240,837.54	11,381,409.91	131,412,172.77
合计	27,261,037.90	11,398,861.51	131,446,799.20

2015 年 7 月 31 日公司的银行存款较 2014 年 12 月 31 日增加系公司收回经营性应收款项导致现金流量净流入 38,694,375.86 元所致。2014 年公司购买了交通银行理财产品，计入其他流动资产。截至 2014 年 12 月 31 日，公司的理财产品余额为 123,000,000 元，故使得 2014 年底公司的银行存款较 2013 年减少 120,030,762.86 元。

（二）应收款项

1、应收账款

(1) 报告期内公司的应收账款情况

单位：元

种类	2015 年 7 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-	-
按账龄组合分析法计提的坏账准备	13,759,815.35	35.21	26,508,209.63	-	19,051,647.83	-
合计	13,759,815.35	35.21	26,508,209.63	-	19,051,647.83	-

(2) 采用账龄分析法计提坏账准备的应收账款

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日		
	账面余额	比例（%）	坏账准备
3 个月以内	13,759,111.22	99.99	-
4-12 个月	704.13	0.01	35.21
合计	13,759,815.35	100.00	35.21

续上表

单位：元

账龄	2014 年 12 月 31 日		
	账面余额	比例（%）	坏账准备
3 个月以内	26,508,209.63	100.00	-
4-12 个月	-	-	-
合计	26,508,209.63	100.00	-

续上表

单位：元

账龄	2013 年 12 月 31 日		
	账面余额	比例（%）	坏账准备
3 个月以内	19,051,647.83	100.00	-

账龄	2013 年 12 月 31 日		
	账面余额	比例 (%)	坏账准备
4-12 个月	-	-	-
合计	19,051,647.83	100.00	-

(3) 公司的应收账款坏账计提政策

公司的坏账计提政策与同行业的企业对比表如下：

公司		绿岸网络（代码：430229）		长城软件（代码：430426）	
账龄	应收账款计提比例 (%)	账龄	应收账款计提比例 (%)	账龄	应收账款计提比例 (%)
3 个月以内（含 3 个月）	0.00	1 年以内（含 1 年）	5.00	6 个月以内（含 6 个月）	0.00
4 至 12 个月（含 12 个月）	5.00			6 至 12 个月（含 12 个月）	3.00
1 至 2 年	20.00	1 至 2 年	10.00	1 至 2 年	5.00
2 至 3 年	50.00	2 至 3 年	30.00	2 至 3 年	10.00
3 年以上	100.00	3 年以上	100.00	3 年以上	100.00

公司坏账政策与同行业公司类似，计提充分、谨慎。

(4) 截至 2015 年 7 月 31 日，公司的应收账款余额前五名明细如下：

单位：元

名称	与本公司关系	金额	账龄	占比 (%)
深圳市腾讯计算机系统有限公司	关联方	13,651,203.28	3 个月以内	99.21
雷爵网络科技股份有限公司	非关联方	73,021.75	3 个月以内	0.53
IMI CO., LTD.	非关联方	21,548.48	3 个月以内	0.16
Sgame Joint Stock Company	非关联方	13,143.50	3 个月以内	0.10
SG SEA SDN BHD	非关联方	704.13	3 个月以内	0.01
合计	-	13,759,621.14	-	100.00

截至 2014 年 12 月 31 日，应收账款余额前五名明细如下：

单位：元

名称	与本公司关系	金额	账龄	占比
深圳市腾讯计算机系统有限公司	关联方	26,177,466.38	3 个月以内	98.75
IMI CO., LTD.	非关联方	185,272.91	3 个月以内	0.70
Sgame Joint Stock Company	非关联方	143,028.07	3 个月以内	0.54
马来西亚 CIS	非关联方	1,784.22	3 个月以内	0.01

名称	与本公司关系	金额	账龄	占 比
SG SEA SDN BHD	非关联方	658.05	3 个月以内	0.00
合计	-	26,508,209.63	-	100.00

截至 2013 年 12 月 31 日，应收账款余额前五名明细如下：

单位：元

名称	与本公司关系	金额	账龄	占 比
深圳市腾讯计算机系统有限公司	关联方	19,047,718.22	3 个月以内	99.98
CUBINET INTERACTIVE SDN BHD	非关联方	3,929.61	3 个月以内	0.02
合计	-	19,051,647.83	-	100.00

(5) 2015 年 7 月 31 日、2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日，公司的应收账款中含应收持有本公司 5%以上表决权股份的股东深圳市腾讯计算机系统有限公司款项分别为 13,651,203.28 元、26,177,466.38 元和 19,047,718.22 元。

(6) 报告期内，公司的期末应收账款余额中无其他关联方款项。

(7) 报告期内公司不存在已全额计提坏账准备，或计提坏账准备的比例较大，但在本期又全额收回或转回，或在本期收回或转回比例较大的应收账款的情形。

(8) 公司已经建立了完善的账款收回机制，并已经按账龄组合计提了坏账准备，公司的账龄结构合理，发生坏账的可能性较小。

(9) 应收账款合理性分析

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
账面余额	13,759,815.35	26,508,209.63	19,051,647.83
坏账准备	35.21	-	-
账面价值	13,759,780.14	26,508,209.63	19,051,647.83
营业收入	49,797,706.86	91,180,021.65	87,113,659.85
资产总额	251,055,336.92	233,960,411.17	264,005,683.38
账面余额占营业收入的比例	27.63%	29.07%	21.87%
账面价值占资产总额比例	5.48%	11.33%	7.22%

2015 年 7 月 31 日、2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日，公司应收账款余额分别为 1,375.98 万元、2,650.82 万元和 1,905.17 万元，占当期营业收入的比

重分别为 27.63%、29.07%和 21.87%，其账面价值占资产总额的相应比例分别为 5.48%、11.33%和 7.22%，占比较小，公司的应收账款回款情况良好。

2、预付款项

(1) 预付款项账龄分析

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占总额比例 (%)	金额	占总额比例 (%)	金额	占总额比例 (%)
1 年以内	1,979,637.97	100.00	2,832,994.90	95.73	1,469,091.94	97.13
1 至 2 年	-	-	126,445.55	4.27	43,333.28	2.87
合计	1,979,637.97	100.00	2,959,440.45	100.00	1,512,425.22	100.00

(2) 截至2015年7月31日，公司的预付款项余额前五名明细如下：

单位：元

单位名称	款项性质	与本公司关系	金额	比例 (%)	账龄
北京紫东投资发展有限公司	房租及押金	非关联方	1,143,494.38	57.76	1 年以内
杭州宁静海文化创意有限公司	创作费首期款	非关联方	660,377.34	33.36	1 年以内
北京国信比林通信技术有限公司	服务器托管费	非关联方	70,416.63	3.56	1 年以内
上海华程西南国际旅行社有限公司	机票款	非关联方	36,420.00	1.84	1 年以内
北京龙腾宾馆有限公司	房租及押金	非关联方	27,000.00	1.36	1 年以内
合计	-	-	1,937,708.35	97.88	-

截至 2015 年 7 月底，公司预付北京紫东投资发展有限公司的余额较大系预付房地置业大厦 15 层、17 层房屋的租金所致；预付杭州宁静海文化创意有限公司的余额较大系公司预付了《勇者大冒险》小说的创作费首期款。

截至 2014 年 12 月 31 日，公司的预付款项余额前五名明细如下：

单位：元

单位名称	款项性质	与本公司关系	金额	比例 (%)	账龄
北京紫东投资发展有限公司	房租及押金	非关联方	1,715,241.57	57.96	1 年以内
中影年年（北京）文化传媒有限公司	动画片制作款	非关联方	1,045,048.54	35.31	1 年以内
北京国信比林通信技术有限公司	服务器托管费	非关联方	108,333.32	3.66	1 至 2 年
苹果电子产品商贸（北京）有限公司	电子设备款	非关联方	32,040.00	1.08	1 年以内
北京优势网通信技术有限公司	服务器托管费	非关联方	26,612.23	0.90	1 至 2 年

单位名称	款项性质	与本公司关系	金额	比例（%）	账龄
合计	-	-	2,927,275.66	98.91	-

截至 2013 年 12 月 31 日，公司的预付款项余额前五名明细如下：

单位：元

单位名称	款项性质	与本公司关系	金额	比例（%）	账龄
北京紫东投资发展有限公司	房租及押金	非关联方	1,187,474.94	78.51	1 年以内
北京国信比林通信技术有限公司	服务器托管费	非关联方	154,000.00	10.18	1 年以内
北京国信比林通信技术有限公司	服务器托管费	非关联方	43,333.28	2.87	1 至 2 年
北京优势网通信息技术有限公司	服务器托管费	非关联方	61,969.22	4.10	1 年以内
北京美联时代科技有限公司	电子设备款	非关联方	31,050.00	2.05	1 年以内
戎威远保安服务（北京）有限公司	招聘费	非关联方	15,600.00	1.03	1 年以内
合计	-	-	1,493,427.44	98.74	-

（3）报告期内，公司的预付款项期末余额中无预付关联方及持有本公司 5%（含 5%）以上表决权股权的股东单位款项。

（4）截至 2015 年 7 月 31 日，公司不存在金额重大的预付款项未及时结算的情形。

3、应收利息

单位：元

类 别	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
应收定期存款利息	-	-	1,562,825.00
合计	-	-	1,562,825.00

4、其他应收款

（1）报告期内公司的其他应收款情况表如下：

单位：元

种类	2015 年 7 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
账龄分析法组合	114,284.00	824.20	41,987.00	-	125,968.00	-
合计	114,284.00	824.20	41,987.00	-	125,968.00	-

(2) 采用账龄分析法计提坏账准备的其他应收款

单位：元

账龄	2015 年 1-7 月			2014 年度			2013 年度		
	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面余额	比例（%）	坏账准备	账面余额	比例（%）	坏账准备
3 个月以内	97,800.00	85.58	-	41,987.00	100.00	-	125,968.00	100.00	-
4-12 个月	16,484.00	14.42	824.20	-	-	-	-	-	-
合计	114,284.00	100.00	824.20	41,987.00	100.00	-	125,968.00	100.00	-

(3) 按性质分类的其他应收款的账面余额

单位：元

款项性质	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
备用金	114,284.00	41,987.00	122,958.00
其他	-	-	3,010.00
合计	114,284.00	41,987.00	125,968.00

(4) 截至 2015 年 7 月 31 日，公司的其他应收款余额前五名明细如下：

单位名称	款项性质	金额	比例（%）	账龄
刘豫斌	备用金	76,750.00	67.16	3 个月以内
周睿	出差借款	20,000.00	17.50	3 个月以内
薛群	备用金	14,984.00	13.11	4-12 个月
蒙冰	备用金	1,500.00	1.31	4-12 个月
王婷婷	券商出差借款	1,050.00	0.92	3 个月以内
合计	-	114,284.00	100.00	-

刘豫斌备用金 76,750.00 元系《MX 手游（勇者大冒险）》项目差旅费备用金。期后已归还公司。

(三) 其他流动资产

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
理财产品	113,000,000.00	123,000,000.00	-
预缴税金	1,321,921.39	79,999.97	179,999.97

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
合计	114,321,921.39	123,079,999.97	179,999.97

公司 2014 年度第四季度缴纳所得税时并未进行纳税调整,预缴了企业所得税共计 1,800,761.58 元,期后进行所得税汇算清缴产生退税 1,800,761.58 元,2015 年 9 月公司已收到该笔退税款项。

(四) 固定资产及折旧

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 7 月 31 日
一、原值合计	5,312,632.42	558,146.73	481,550.40	5,389,228.75
其中：电子设备	3,847,903.92	419,206.91	475,800.40	3,791,310.43
办公设备	1,464,728.50	138,939.82	5,750.00	1,597,918.32
二、累计折旧合计	2,765,674.77	468,500.57	457,472.88	2,776,702.46
其中：电子设备	2,412,497.84	41,549.83	452,010.38	2,002,037.29
办公设备	353,176.93	426,950.74	5,462.50	774,665.17
三、固定资产账面净值合计	2,546,957.65	-	-	2,612,526.29
其中：电子设备	1,439,291.99	-	-	1,789,273.14
办公设备	1,107,665.66	-	-	823,253.15
四、减值准备合计	-	-	-	-
其中：电子设备	-	-	-	-
办公设备	-	-	-	-
五、固定资产账面价值合计	2,546,957.65	-	-	2,612,526.29
其中：电子设备	1,439,291.99	-	-	1,789,273.14
办公设备	1,107,665.66	-	-	823,253.15

续上表

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
一、原值合计	4,603,550.47	709,081.95	-	5,312,632.42
其中：电子设备	3,138,821.97	709,081.95	-	3,847,903.92
办公设备	1,464,728.50	-	-	1,464,728.50
二、累计折旧合计	1,977,938.78	787,735.99	-	2,765,674.77
其中：电子设备	1,624,761.85	783,850.08	-	2,408,611.93
办公设备	353,176.93	3,885.91	-	357,062.84

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
三、固定资产账面净值合计	2,625,611.69	-	-	2,546,957.65
其中：电子设备	1,514,060.12	-	-	1,439,291.99
办公设备	1,111,551.57	-	-	1,107,665.66
四、减值准备合计	-	-	-	-
其中：电子设备	-	-	-	-
办公设备	-	-	-	-
五、固定资产账面价值合计	2,625,611.69	-	-	2,546,957.65
其中：电子设备	1,514,060.12	-	-	1,439,291.99
办公设备	1,111,551.57	-	-	1,107,665.66

续上表

单位：元

项目	2012 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2013 年 12 月 31 日
一、原值合计	3,091,139.45	1,739,447.57	227,036.55	4,603,550.47
其中：电子设备	2,662,424.18	698,634.34	222,236.55	3,138,821.97
办公设备	428,715.27	1,040,813.23	4,800.00	1,464,728.50
二、累计折旧合计	1,643,509.27	550,114.22	215,684.71	1,977,938.78
其中：电子设备	1,414,276.49	421,610.07	211,124.71	1,624,761.85
办公设备	229,232.78	128,504.15	4,560.00	353,176.93
三、固定资产账面净值合计	1,447,630.18	-	-	2,625,611.69
其中：电子设备	1,248,147.69	-	-	1,514,060.12
办公设备	199,482.49	-	-	1,111,551.57
四、减值准备合计	-	-	-	-
其中：电子设备	-	-	-	-
办公设备	-	-	-	-
五、固定资产账面价值合计	1,447,630.18	-	-	2,625,611.69
其中：电子设备	1,248,147.69	-	-	1,514,060.12
办公设备	199,482.49	-	-	1,111,551.57

(1) 报告期内公司无融资租赁租入的固定资产。

(2) 公司采用年限平均法计提折旧，固定资产主要为电子设备。截至 2015 年 7 月 31 日，公司的固定资产的累计折旧占固定资产原值的 51.52%，成新率为 48.48%。

(3) 截至 2015 年 7 月 31 日, 公司无用于抵押或担保、无闲置或准备处置的固定资产, 各项固定资产也不存在可回收金额低于账面价值的情形, 故公司未计提固定资产减值准备。

(五) 无形资产

单位: 元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 7 月 31 日
一、原值合计	117,126,037.53	7,398,851.99	-	124,524,889.52
其中: 自主研发软件	110,786,160.50	7,346,158.93	-	118,132,319.43
外购软件	6,339,877.03	52,693.06	-	6,392,570.09
二、累计摊销合计	35,016,106.68	1,647,039.66	-	36,663,146.34
其中: 自主研发软件	31,412,643.32	1,020,299.85	-	32,432,943.17
外购软件	3,603,463.36	626,739.81	-	4,230,203.17
三、无形资产账面净值合计	82,109,930.85	-	-	87,861,743.18
其中: 自主研发软件	79,373,517.18	-	-	85,699,376.26
外购软件	2,736,413.67	-	-	2,162,366.92
四、减值准备合计	79,373,517.18	-	-	79,373,517.18
其中: 自主研发软件	79,373,517.18	-	-	79,373,517.18
外购软件	-	-	-	-
五、无形资产账面价值合计	2,736,413.67	-	-	8,488,226.00
其中: 自主研发软件	-	-	-	6,325,859.08
外购软件	2,736,413.67	-	-	2,162,366.92

续上表

单位: 元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2014 年 12 月 31 日
一、原值合计	20,257,606.30	96,868,431.23	-	117,126,037.53
其中: 自主研发软件	15,537,939.92	95,248,220.58	-	110,786,160.50
外购软件	4,719,666.38	1,620,210.65	-	6,339,877.03
二、累计摊销合计	18,077,625.56	16,938,481.12	-	35,016,106.68
其中: 自主研发软件	15,537,939.92	15,874,703.40	-	31,412,643.32
外购软件	2,539,685.64	1,063,777.72	-	3,603,463.36
三、无形资产账面净值合计	2,179,980.74	-	-	82,109,930.85
其中: 自主研发软件	-	-	-	79,373,517.18

项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
外购软件	2,179,980.74	-	-	2,736,413.67
四、减值准备合计	-	79,373,517.18	-	79,373,517.18
其中：自主研发软件	-	79,373,517.18	-	79,373,517.18
外购软件	-	-	-	-
五、无形资产账面价值合计	2,179,980.74	-	-	2,736,413.67
其中：自主研发软件	-	-	-	-
外购软件	2,179,980.74	-	-	2,736,413.67

续上表

单位：元

项目	2012年12月31日	本期增加	本期减少	2013年12月31日
一、原值合计	19,431,017.21	826,589.09	-	20,257,606.30
其中：自主研发软件	15,537,939.92	-	-	15,537,939.92
外购软件	3,893,077.29	826,589.09	-	4,719,666.38
二、累计摊销合计	17,231,540.01	846,085.55	-	18,077,625.56
其中：自主研发软件	15,537,939.92	-	-	15,537,939.92
外购软件	1,693,600.09	846,085.55	-	2,539,685.64
三、无形资产账面净值合计	2,199,477.20	-	-	2,179,980.74
其中：自主研发软件	-	-	-	-
外购软件	2,199,477.20	-	-	2,179,980.74
四、减值准备合计	-	-	-	-
其中：自主研发软件	-	-	-	-
外购软件	-	-	-	-
五、无形资产账面价值合计	2,199,477.20	-	-	2,179,980.74
其中：自主研发软件	-	-	-	-
外购软件	2,199,477.20	-	-	2,179,980.74

(1) 公司的无形资产为自主研发软件与外购软件，按五年进行摊销，2015年1-7月、2014年度和2013年度无形资产摊销金额分别为1,647,039.66元、16,938,481.12元和846,085.55元。2014年度摊销金额较大系公司的《刀剑2》项目转入了无形资产，而2015年度摊销的金额较小是因为公司于2014年年末对《刀剑2》项目全额计提了减值准备。

(2) 截至2015年7月31日，由于公司的无形资产《刀剑2》项目发生了可

变现净值低于其账面价值的情形，计提了无形资产减值准备 79,373,517.18 元。

（六）开发支出

项目	2013/1/1 余额	本期增加	本期减少		2013/12/31 余额
			计入当期损益	确认为无形资产	
刀剑 2	61,896,922.73	26,394,367.28	-	-	88,291,290.01
勇者大冒险端游	-	16,225,496.91	-	-	16,225,496.91
合计	61,896,922.73	42,619,864.19	-	-	104,516,786.92

项目	2014/1/1 余额	本期增加	本期减少		2014/12/31 余额
			计入当期损益	确认为无形资产	
刀剑 2	88,291,290.01	6,956,930.57	-	95,248,220.58	-
勇者大冒险端游	16,225,496.91	30,223,109.54	-	-	46,448,606.45
MX 手游（勇者大冒险）	-	8,081,283.91	3,966,571.11	-	4,114,712.80
刀剑手游项目 1（兵器谱）	-	2,414,857.13	2,136,542.81	-	278,314.32
刀剑手游项目 2（侠魔志）	-	2,952,852.05	2,952,852.05	-	-
寻仙手游	-	262,489.12	262,489.12	-	-
其他	-	5,204.90	5,204.90	-	-
合计	104,516,786.92	50,896,727.22	9,323,659.99	95,248,220.58	50,841,633.57

项目	2015/1/1 余额	本期增加	本期减少		2015/7/31 余额
			计入当期损益	确认为无形资产	
勇者大冒险端游	46,448,606.45	16,136,923.24	-	-	62,585,529.69
MX 手游（勇者大冒险）	4,114,712.80	3,231,446.13	-	7,346,158.93	-
刀剑手游项目 1（兵器谱）	278,314.32	4,125,779.23	-	-	4,404,093.55
刀剑手游项目 2（侠魔志）	-	3,898,027.76	1,455,674.96	-	2,442,352.80
寻仙手游	-	4,666,652.49	4,666,652.49	-	-
水浒手游	-	2,259,109.11	2,259,109.11	-	-
勇者大冒险动漫	-	8,333.33	8,333.33	-	-

项目	2015/1/1 余额	本期增加	本期减少		2015/7/31 余额
			计入当期损益	确认为无形资产	
合计	50,841,633.57	34,326,271.29	8,389,769.89	7,346,158.93	69,431,976.04

（七）递延所得税资产

1、已确认递延所得税资产情况

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
无形资产摊销差异	1,180,614.90	1,940,880.14	803,638.81
资产减值准备	11,906,156.49	11,906,027.58	-
合计	13,086,771.39	13,846,907.72	803,638.81

2、暂时性差异明细情况

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
无形资产摊销差异	7,870,766.00	12,939,200.95	5,357,592.07
资产减值准备	79,374,376.59	79,373,517.18	-
合计	87,245,142.59	92,312,718.13	5,357,592.07

六、报告期公司主要负债情况

（一）预收款项

1、账龄分析

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
1 年以内(含 1 年)	20,394,255.22	8,498,524.76	5,484,309.71
1-2 年	6,163,782.35	5,422,087.58	8,400,000.00
2-3 年	9,300,000.00	4,800,000.00	-
3 年以上	200,000.00	1,600,000.00	-
合计	36,058,037.57	20,320,612.34	13,884,309.71

2、截至 2015 年 7 月 31 日，账龄超过 1 年的大额预收账款：

单位名称	与本公司关系	金额（元）	账龄	未结转原因
深圳市腾讯计算机系统有限公司—刀剑2端游	关联方	3,600,000.00	1-2年	按合同期限未转完
深圳市腾讯计算机系统有限公司—刀剑2端游	关联方	4,800,000.00	2-3年	按合同期限未转完
深圳市腾讯计算机系统有限公司—刀剑2端游	关联方	200,000.00	3年以上	按合同期限未转完
深圳市腾讯计算机系统有限公司—勇者大冒险端游	关联方	4,500,000.00	2-3年	游戏尚未商业化
IMI CO., LTD. 一刀剑2端游	非关联方	1,690,089.76	1-2年	按合同期限未转完
MAYN INTERACTIVE PTE.LTD.—刀剑2端游	非关联方	820,290.28	1-2年	按合同期限未转完
合计		12,010,380.04		

（二）应付职工薪酬

1、分类列示

单位：元

项目	2014年12月31日	本期增加	本期支付	2015年7月31日
短期薪酬	387,302.59	45,821,229.66	44,938,475.88	1,270,056.37
离职后福利中的设定提存计划	854,007.04	4,305,358.05	4,163,870.84	995,494.25
合计	1,241,309.63	50,126,587.71	49,102,346.72	2,265,550.62

续上表

单位：元

项目	2013年12月31日	本期增加	本期支付	2014年12月31日
短期薪酬	371,293.80	57,222,497.57	57,206,488.78	387,302.59
离职后福利中的设定提存计划	823,486.18	10,035,997.22	10,005,476.36	854,007.04
合计	1,194,779.98	67,258,494.79	67,211,965.14	1,241,309.63

续上表

单位：元

项目	2012年12月31日	本期增加	本期支付	2013年12月31日
----	-------------	------	------	-------------

短期薪酬	292,828.61	48,333,439.73	48,254,974.54	371,293.80
离职后福利中的设定提存计划	649,938.81	9,329,937.83	9,156,390.46	823,486.18
合计	942,767.42	57,663,377.56	57,411,365.00	1,194,779.98

2、短期薪酬

单位：元

项目	2014年12月31日	本期增加	本期支付	2015年7月31日
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	-	41,075,000.29	41,075,000.29	-
(2) 职工福利费	-	-	-	-
(3) 社会保险费	387,302.59	2,284,615.37	2,222,153.59	449,764.37
其中：医疗保险费	353,572.92	2,058,210.90	1,999,706.94	412,076.88
工伤保险费	8,817.48	61,748.56	60,287.43	10,278.61
生育保险费	24,912.19	164,655.91	162,159.22	27,408.88
(4) 住房公积金	-	2,461,614.00	1,641,322.00	820,292.00
(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	387,302.59	45,821,229.66	44,938,475.88	1,270,056.37

续上表

单位：元

项目	2013年12月31日	本期增加	本期支付	2014年12月31日
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	-	44,431,448.98	44,431,448.98	-
(2) 职工福利费	-	-	-	-
(3) 社会保险费	371,293.80	4,542,896.59	4,526,887.80	387,302.59
其中：医疗保险费	340,200.36	4,151,922.98	4,138,550.42	353,572.92
工伤保险费	8,480.16	103,522.65	103,185.33	8,817.48
生育保险费	22,613.28	287,450.96	285,152.05	24,912.19
(4) 住房公积金	-	8,248,152.00	8,248,152.00	-
(5) 工会经费和职工教育经费	-	-	-	-

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期支付	2014 年 12 月 31 日
(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	371,293.80	57,222,497.57	57,206,488.78	387,302.59

续上表

单位：元

项目	2012 年 12 月 31 日	本期增加	本期支付	2013 年 12 月 31 日
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	-	36,896,490.59	36,896,490.59	-
(2) 职工福利费	-	-	-	-
(3) 社会保险费	292,828.61	4,213,365.14	4,134,899.95	371,293.80
其中：医疗保险费	268,318.80	3,851,739.32	3,779,857.76	340,200.36
工伤保险费	6,684.61	96,010.95	94,215.40	8,480.16
生育保险费	17,825.20	265,614.87	260,826.79	22,613.28
(4) 住房公积金	-	7,223,584.00	7,223,584.00	-
(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	292,828.61	48,333,439.73	48,254,974.54	371,293.80

3、离职后福利中的设定提存计划

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期支付	2015 年 7 月 31 日
基本养老保险费	819,559.16	4,100,341.00	3,964,279.20	955,620.96
失业保险费	34,447.88	205,017.05	199,591.64	39,873.29
合计	854,007.04	4,305,358.05	4,163,870.84	995,494.25

续上表

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加	本期支付	2014 年 12 月 31 日
基本养老保险费	790,212.64	9,630,534.72	9,601,188.20	819,559.16

失业保险费	33,273.54	405,462.50	404,288.16	34,447.88
合计	823,486.18	10,035,997.22	10,005,476.36	854,007.04

续上表

单位：元

项目	2012 年 12 月 31 日	本期增加	本期支付	2013 年 12 月 31 日
基本养老保险费	623,616.00	8,952,532.99	8,785,936.35	790,212.64
失业保险费	26,322.81	377,404.84	370,454.11	33,273.54
合计	649,938.81	9,329,937.83	9,156,390.46	823,486.18

报告期内公司的各期末应付职工薪酬余额中无拖欠性质的款项。

（三）应交税费

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
增值税	-	760,168.85	507,431.25
企业所得税	-	2,674,449.57	487,618.04
城市维护建设税	-	34,008.46	16,371.59
个人所得税	1,036,117.55	395,742.31	240,179.58
教育费附加	-	20,405.09	9,822.95
地方教育费附加	-	15,203.37	10,148.62
合计	1,036,117.55	3,899,977.65	1,271,572.03

（四）其他应付款**1、账龄分析**

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
1 年以内（含 1 年）	-	-	115,584.12
1-2 年（含 2 年）	-	-	-
合计	-	-	115,584.12

2、按性质分类

单位：元

账龄	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
生育津贴	-	-	15,584.12
制作费	-	-	100,000.00
合计	-	-	115,584.12

报告期内公司的各期末其他应付款余额中无关联方的欠款。

七、报告期股东权益情况

单位：元

项目	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
实收资本（股本）	30,000,000.00	30,000,000.00	30,000,000.00
资本公积	11,009,136.65	11,009,136.65	11,009,136.65
盈余公积	15,000,000.00	15,000,000.00	15,000,000.00
未分配利润	155,686,494.53	152,489,374.90	191,530,300.89
合计	211,695,631.18	208,498,511.55	247,539,437.54

像素软件系由像素有限公司2008年12月22日整体变更设立的股份有限公司，设立时的股本20,000,000.00元，已经中准验字[2008]第2031号《验资报告》验证。

2009年7月30日经过第一次临时股东大会，在原有股东出资比例的基础上，实行资本公积转增资本，由此公司的股本增至3,000.00万元，已经中准验字[2009]第2032号《验资报告》验证。

八、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来

（一）关联方及关联方关系

1、存在控制关系的关联方

关联方名称	与公司关系
刘坤	公司董事长、总经理、法定代表人
刘岩	董事、副总经理
刘豫斌	董事、副总经理、董事会秘书
李江	监事会主席
魏华	监事
孟欣	董事

2、不存在控制关系的关联方

关联方名称	与公司关系
腾讯计算机	持股公司 14.6838%的股份
蒙冰	持有公司 0.1942%的股份、公司董事
丁义	公司董事
李晶	公司职工监事
柳宏	公司财务总监
北京缤纷阁翻译中心	公司董事魏华持有 6.667%出资份额并担任监事
北京力锋宏业科技有限公司	财务总监柳宏持有 49%份额的出资并担任监事
杭州凯歌科技有限公司	公司董事丁义担任该公司董事

（二）关联方交易及其合规性、公允性分析

1、经常性关联交易

报告期内，公司先后授予腾讯计算机《寻仙》、《刀剑 2》、《MX 手游（勇者大冒险）》三款游戏在中国大陆地区的独家代理运营权，并就《寻仙》、《MX 手游（勇者大冒险）》向其收取销售分成，就《刀剑 2》向其收取版权金及销售分成，并因此而构成关联交易。

交易单位	交易内容	2015 年 1-7 月		2014 年		2013 年	
		金额	占同类交易比例	金额	占同类交易比例	金额	占同类交易比例
腾讯计算机	分成收入	46,906,528.12	99.34%	87,762,779.35	99.22%	87,042,317.42	99.92%
	版权金	1,400,000.00	54.29%	2,000,000.00	73.23%	-	-
	合计	48,306,528.12	-	89,762,779.35	-	87,042,317.42	-

鉴于公司与腾讯计算机的交易具有唯一性，公司并未与无关联第三方发生同类交易，因此无法通过与第三方价格的比对来核查关联交易的公允性。但结合公司的毛利率进行比较，公司与同行业上市公司如长城软件相比并无明显偏离，具体情况详见本公开转让说明书“第四节 四、报告期利润形成的有关情况”之“（一）公司收入确认具体方法及报告期内营业收入、营业成本、利润、毛利率的构成及比例”；另外，公司与腾讯计算机所签的销售分成合同约定的分成比例通常为 23%至 26%，与行业内通常的销售分成比例 20%至 30%的水平进行比较，公司与腾讯计算机约定的销售分成比例应属于平均水平。综上判断，公司与腾讯计算机间的

关联交易价格基本公允。

2、偶发性关联交易

公司不存在偶发性关联交易情形。

3. 关联方应收应付款项

(1) 应收关联方款项

单位：元

项目及关联方名称	2015.7.31		2014.12.31		2013.12.31	
	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
(1) 应收账款						
深圳市腾讯计算机系统有限公司	13,651,203.28	-	26,177,466.38	-	19,047,718.22	-
(2) 其他应收款						
刘豫斌	76,750.00	-	40,487.00	-	200,000.00	-
蒙冰	1,500.00	-	1,500.00	-	1,500.00	-

(2) 应付关联方款项

单位：元

项目及关联方名称	2015.7.31	2014.12.31	2013. 12. 31
预收款项	-	-	-
深圳市腾讯计算机系统有限公司	19,100,000.00	14,500,000.00	12,900,000.00

4、与关联方之间关联交易存在的必要性和公允性分析

报告期内，公司与关联方腾讯计算机合作游戏产品运营，关联交易系公司根据协议向腾讯计算机收取的版权金和按比例分成产生，交易的价格公允，未对公司利益造成损害。根据我国游戏行业的实际情况来看，国内客户端网络游戏市场集中度较高，腾讯、网易、盛大、完美、畅游等客户端网络游戏大企业通过精品游戏代理、运营，市场资源的有效挖掘和人力资源的掌控，拥有显著的市场竞争优势，其市场集中度已经达到七成以上。未来随着行业竞争的加剧，行业集中度还有进一步提升的可能。而腾讯计算机作为行业的领军企业势必对游戏市场产生巨大的影响力。因此作为公司的大股东之一的腾讯计算机，利用其明显的市场竞

争优势为公司迅速的拓展市场应属于正常的市场行为。

（三）关联交易对财务状况和经营成果的影响

公司的收入绝大部分来自于游戏《寻仙》、《刀剑 2》、《MX 手游（勇者大冒险）》的分成。而《寻仙》、《刀剑 2》、《MX 手游（勇者大冒险）》三款游戏属于公司关联方腾讯计算机独家运营的。故报告期内，公司与腾讯计算机的关联交易对公司的财务状况及经营成果影响较大。

（四）《北京像素软件科技股份有限公司关联交易管理制度》对于关联交易的有关规定

《北京像素软件科技股份有限公司关联交易管理制度》中对关联交易的决策程序相关内容包括：

1、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关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经非关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足 3 人的，应将该事项提交股东大会审议。

2、股东大会审议关联交易事项时，下列股东应当回避表决：（1）交易对方；（2）拥有交易对方直接或者间接控制权的；（3）被交易对方直接或者间接控制的；（4）与交易对方受同一法人、其他组织或者自然人直接或者间接控制的；（5）交易对方或者其直接或者间接控制人的关系密切的家庭成员（具体范围参见本制度第四条第 4 项的规定）；（6）在交易对方任职，或者在能直接或间接控制该交易对方的法人或者其他组织、该交易对方直接或间接控制的法人或者其他组织任职的（适用于股东为自然人的）；（7）因与交易对方或者其关联人存在尚未履行完毕的股权转让协议或者其他协议而使其表决权受到限制或者影响的；（8）可能造成公司对其利益倾斜的法人或者自然人。

（五）减少和规范关联交易的具体安排

公司建立了完善的股东大会、董事会以及监事会议事制度和规则，公司还专门制定了《北京像素软件科技股份有限公司关联交易管理制度》，明确了关联交易的审批权限、审议程序以及信息披露制度，严格规范关联交易行为。公司严格按

照《关联交易管理制度》，规范和减少关联方交易与资金往来。

（六）董事、监事、高级管理人员、核心技术人员、主要关联方或持有公司 5%以上股份股东在主要客户或供应商中占有权益情况

公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、主要关联方或持有公司 5%以上股份的股东均未在主要客户或供应商中占有权益。

九、报告期内主要财务指标及分析

（一）公司主要财务指标

主要财务指标见“第一节八、最近两年及一期挂牌公司主要财务数据”。

（二）主要财务指标分析

1、盈利能力财务指标分析

单位：元

指标类型	财务指标	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
盈利能力	净利润（元）	13,197,119.63	-39,040,925.99	47,019,291.54
	毛利率	58.76%	47.82%	76.52%
	加权平均净资产收益率（扣除非经常性损益前）	6.35%	-17.12%	20.87%
	加权平均净资产收益率（扣除非经常性损益后）	4.95%	-18.50%	20.51%

报告期内公司的净利润、加权平均净资产收益率逐年下降，销售毛利率维持稳定。

公司 2014 年度净利润相比 2013 年减少的主要原因是 2014 年项目增加导致职工薪酬增加以及 2014 年对无形资产计提了减值。公司的加权平均净资产收益率逐年减少的原因是净利润相应减少。

主要盈利指标与同行业公司对比情况如下：

项目	像素软件		绿岸网络（代码：430229）		长城软件（代码：430426）	
	2014 年度	2013 年度	2014 年度	2013 年度	2014 年度	2013 年度
毛利率	47.82%	76.52%	58.06%	58.60%	73.34%	76.43%

净利润 (元)	-39,040,925.99	47,019,291.54	45,187,139.28	91,523,082.00	8,271,495.15	10,087,944.95
------------	----------------	---------------	---------------	---------------	--------------	---------------

报告期内，公司毛利率与同行业公司相差不大。

2、偿债能力财务指标分析

指标类型	财务指标	2015 年 7 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
偿债能力	资产负债率	15.68%	10.88%	6.24%
	流动比率（倍）	4.00	6.44	9.35
	速动比率（倍）	4.00	6.44	9.35

2015 年 7 月 31 日、2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日，公司的资产结构中流动资产占资产总额的比例分别为 62.71%、70.09%和 58.29%，流动资产主要包括货币资金、应收款项、其他流动资产等；公司负债结构中全部是流动负债，流动负债主要包括预收账款、应付账款、应交税费、应付职工薪酬等。

报告期各期末，公司的资产负债率逐期增加，流动比率、速动比率逐期减少。随着研发项目不断增加，公司预收版权金增多，从而流动负债逐年增加，流动比率和速动比率逐年下降。

主要偿债能力指标与同行业公司对比情况

项目	像素软件		绿岸网络（代码：430229）		长城软件（代码：430426）	
	2014 年度	2013 年度	2014 年度	2013 年度	2014 年度	2013 年度
资产负债率	10.88%	6.24%	9.35%	13.30%	9.92%	23.05%
流动比率（倍）	6.44	9.35	10.44	6.90	8.59	3.21

公司资产负债率及流动比率与同行业类似，资产负债率、流动比率均略低，偿债能力较强。

3、营运能力财务指标分析

指标类型	财务指标	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
营运能力	应收账款周转率 (次)	2.47	4.00	6.21

2014 年度因《寻仙》项目举办游戏内理财活动，导致应收账款增加，故应收

账款周转速度比 2013 年有所下降，2015 年 1-7 月应收账款周转率较低，主要是由于《MX 手游（勇者大冒险）》上市并产生收入，导致应收账款增加。

营运能力指标与同行业公司对比情况如下：

项目	像素软件		绿岸网络（代码：430229）		长城软件（代码：430426）	
	2014 年度	2013 年度	2014 年度	2013 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率（次）	3.44	4.57	389.39	165.22	6.24	7.26

公司与同行业相比应收账款周转率较低。

4、现金流量分析

单位：元

财务指标	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	38,697,729.19	43,139,038.37	44,189,596.62
投资活动产生的现金流量净额	-12,832,199.47	-163,183,813.62	-44,114,306.16
筹资活动产生的现金流量净额	-10,000,000.00	-	-10,000,000.00
期末现金及现金等价物余额	27,261,037.90	11,398,861.51	131,446,799.20

（1）经营活动产生的现金流量分析

2013 年、2014 年和 2015 年 1-7 月份，公司的经营活动产生的现金流量净额为 38,697,729.19 元、43,139,038.37 元和 44,189,596.62 元，主要是公司报告期内的营业收入实现持续增长，实现了较大的现金流入，同时公司主要客户为腾讯等大型网络平台，资信良好，回款速度较快。

总体来看，公司的现金流量情况较好，随着公司业务的不拓展，管理层为了保持良好的现金流量，避免因资金周转不畅影响正常的经营活动，坚持通过扩大主营业务的竞争优势，提升市场份额，努力实现业务收入的持续增长；优化内部成本管理，严格控制费用开支，削减不必要的现金支出；加快资金周转速度，缩短应收账款的回收周期，提高资金使用效率。

获取现金能力指标与同行业公司对比情况

项目	像素软件	绿岸网络（代码：430229）	长城软件（代码：430426）
----	------	-----------------	-----------------

	2014 年度	2013 年度	2014 年度	2013 年度	2014 年度	2013 年度
每股经营现金流量净额	1.44	1.47	0.76	9.10	0.11	1.23

与同行业相比，公司每年的每股经营现金流量净额较为平均，现金流量情况稳定。

与净利润的关系：

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
1. 将净利润调节为经营活动现金流量			
净利润	13,197,119.63	-39,040,925.99	47,019,291.54
加：资产减值准备	859.41	79,373,517.18	-
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	303,791.82	522,245.22	250,358.28
无形资产摊销	1,247,978.75	16,319,146.91	308,578.39
长期待摊费用摊销	-	-	-
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）	11,267.11		5,801.80
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）	-3,138,561.65	-3,239,243.65	-
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	760,136.33	-13,043,268.91	64,917.87
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）	13,655,899.76	-7,277,365.58	-9,833,997.53
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	12,659,238.03	9,524,933.19	6,374,646.27
其他	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额	38,697,729.19	43,139,038.37	44,189,596.62
2. 不涉及现金收支的重大投资和筹资活动	-	-	-
3. 现金及现金等价物净变动情况	-	-	-
现金的期末余额	27,261,037.90	11,398,861.51	131,446,799.20
减：现金的期初余额	11,398,861.51	131,446,799.20	141,374,355.45
加：现金等价物的期末余额	-	-	-
减：现金等价物的期初余额	-	-	-
现金及现金等价物净增加额	15,862,176.39	-120,047,937.69	-9,927,556.25

(2) 投资活动产生的现金流量分析

公司 2014 年度投资活动产生的现金流量净额为负，主要原因是 2014 年度购买交通银行理财产品 123,000,000.00 元，购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金为 43,423,057.27 元，主要系研发支出资本化 40,688,242.25 元。

(3) 筹资活动产生的现金流量净额

公司筹资活动产生的现金流，主要是因 2013 年及 2015 年 1-7 月分别向股东分红 10,000,000.00 元所致。

(4) 报告期内所有大额现金流量变动项目与相关科目的会计核算勾稽关系列示如下：

1) 销售商品、提供劳务收到的现金

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
营业收入发生额	49,797,706.86	91,180,021.65	87,113,659.85
销项税金发生额	2,907,797.51	5,350,801.20	5,226,819.52
应收票据变动数（期初余额-期末余额）	-	-	--
应收账款变动数（期初余额-期末余额）	12,748,394.28	-7,456,561.80	-10,065,786.88
预收账款变动数（期末余额-期初余额）	15,737,425.23	6,436,302.63	5,484,309.71
因合并调整数据	-	-	-
减：票据贴现利息	-	-	-
合计	81,191,323.88	95,510,563.68	87,759,002.20
销售商品、提供劳务收到的现金	81,191,323.88	95,510,563.68	87,759,002.20
差异	-	-	-

2) 购买商品、接受劳务支付的现金

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
----	--------------	---------	---------

营业成本发生额	20,535,674.92	47,577,033.59	20,456,624.51
进项税金发生额	177,582.15	-486,391.14	448,375.04
应付账款变动数（期初余额-期末余额）	-	-	-
预付账款变动数（期末余额-期初余额）	-1,933,990.15	1,447,015.23	-66,782.23
减：当期实际发生的生产成本和制造费用中职工薪酬和折旧	18,406,802.86	48,422,270.75	20,785,050.59
减：因合并调整数据	-	-	-
合计	372,464.06	115,386.93	53,166.73
购买商品、接受劳务支付的现金	372,464.06	115,386.93	53,166.73
差异	-	-	-

3) 收到的其他与经营活动有关的现金

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
营业外收入	266,371.08	461,958.19	956,493.91
利息收入	143,431.58	2,604,012.94	2,447,510.53
其他	97,496.69	3,010.00	2,032,334.12
合计	507,299.35	3,068,981.13	5,436,338.56
收到的其他与经营活动有关的现金	507,299.35	3,068,981.13	5,436,338.56
差异	-	-	-

4) 支付的其他与经营活动有关的现金

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
支付的往来款、备用金及保证金	960,135.54	-	-
支付差旅费、业务招待费等各项费用	5,715,161.28	10,221,509.19	243,298.67
其他	700.00	-	12,748,664.53
合计	6,675,996.82	10,221,509.19	12,991,963.20
支付的其他与经营活动有关的现金	6,675,996.82	10,221,509.19	12,991,963.20
差异	-	-	-

5) 构建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金

单位：元

项目	2015 年 1-7 月	2014 年度	2013 年度
构建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	25,983,851.12	43,423,057.27	44,119,976.16

公司报告期内所有大额现金流量变动项目的内容、发生额与实际业务的发生相符，与相关科目的会计核算勾稽合理。

十、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项

公司无需要提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项。

十一、股利分配政策和历年分配情况

（一）股利分配政策

《公司章程》规定：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。

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后2

个月内完成股利(或股份)的派发事项。

（二）公司最近两年利润分配情况

2015年1月28日，经第二届董事会2015年第一次会议决议，公司同意将公司2014年12月31日未分配利润中的10,000,000.00元分配股利。截至2015年7月31日，本次股利分配已实施完毕。

2013年1月17日，经第二届董事会2013年第一次会议决议，公司同意将公司2012年12月31日未分配利润中的10,000,000.00元分配股利。截至2013年12月31日，本次股利分配已实施完毕。

（三）公开转让后的股利分配政策

公司重视投资者的合理投资回报，将保持利润分配政策的连续性和稳定性。本次股票公开转让后，公司的利润分配政策将与公开转让前保持一致。公司将根据实际盈利状况和现金流量状况，可以采取现金、送股和转增股本等股利分配方式。

十二、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

报告期内，公司无纳入合并报表的子公司或其他企业。

十三、报告期内资产评估情况

2015年10月14日，上海申威资产评估有限公司接受公司委托，以2014年12月31日为评估基准日，对公司拥有的《刀剑2》游戏的价值采用收益现值法进行评估，并出具了《北京像素软件科技股份有限公司拟了解部分资产价值评估咨询报告》（沪申威咨报字（2015）第0111号），评估结果如下：

北京像素软件科技股份有限公司所拥有的《刀剑2》游戏于评估基准日2014年12月31日市场价值为人民币224.00万元。

十四、风险因素及应对措施

（一）对关联方严重依赖的风险

报告期内，公司先后授予腾讯计算机关于《寻仙》、《刀剑2》、《MX手游（勇者大冒险）》三款游戏在中国大陆地区的独家代理运营权，营业收入主要来源于《寻仙》和《MX手游（勇者大冒险）》两款游戏的销售分成，以及《刀剑2》游戏的版权金及销售分成。

2015年1-7月、2014年度和2013年度，公司通过腾讯计算机实现的营业收入规模分别为48,306,528.12元、89,762,779.35元和87,042,317.42元，占公司同期营业收入的比例分别为97.01%、98.45%和99.92%。公司的营业收入对关联方腾讯计算机存在重大依赖，如果腾讯计算机减少对公司业务的需求，将对公司的营业收入带来不利影响。形成此情况主要基于以下两方面原因：第一、腾讯游戏的行业主导地位。腾讯游戏平台在游戏行业中占据较大的市场份额，公司选择在腾讯游戏平台上推出研发的游戏，能够在最短的时间将公司的研发产品推向市场，产生现金流收入。第二、公司研发的游戏具有较高的市场认可度，腾讯计算机与公司进行业务合作，关系良好。

应对措施：根据我国游戏行业的实际情况来看，国内客户端网络游戏市场集中度较高，腾讯、网易、盛大、完美、畅游等客户端网络游戏大企业通过精品游戏代理、运营，市场资源的有效挖掘和人力资源的掌控，拥有显著的市场竞争优势，其市场集中度已经达到七成以上。未来随着行业竞争的加剧，行业集中度还有进一步提升的可能。而腾讯计算机作为行业的领军企业势必对游戏市场产生巨大的影响力。因此作为公司的大股东之一的腾讯计算机，利用其明显的市场竞争优势为公司迅速的拓展市场应属于正常的市场行为。

公司目前仍处于快速发展的阶段，其研发的游戏运营模式主要为通过其他运营平台联合运营，报告期内收入主要来源于腾讯计算机平台游戏运营分成收入。公司在发展初期选择腾讯计算机旗下的游戏运营平台运营其游戏，一方面可借助其广阔的客户资源帮助公司推广游戏产品，提高市场知名度；另一方面也可通过与腾讯计算机的合作帮助公司准确把握市场方向，为未来的研发及收入奠定基础。

针对公司对腾讯计算机的依赖，公司将在稳固加强与腾讯计算机合作关系的同时积极拓展公司收入来源渠道，努力提升与畅游、巨人等运营商合作的深度和广度。公司还将积极开拓韩国、越南、马来西亚等国际移动终端应用市场，截至2015年7月31日，公司已与韩国IMI、越南Sgame、马来西亚SG SEA、台湾雷爵等多家客户取得合作，并将从关联方腾讯计算机处取得的销售收入比重降至96.78%。

（二）产品开发失败的风险

报告期内，公司于2014年度对无形资产计提了资产减值准备79,373,517.18元。公司根据2014年度《刀剑2》产品的市场情况，对2014年末其可变现性进行了充分的评估和分析，一致认为上述资产存在较大的减值迹象，故公司董事会决定依据实际情况对其全额计提资产减值准备。

公司主要从事移动终端游戏的研发，核心竞争优势来自于各类型游戏的开发能力。随着人们生活节奏不断加快以及市场上游戏产品的日益丰富，游戏玩家的兴趣转变速度也日益加快；随着硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的不断普及，以及新的游戏开发技术的不断推出，需要公司充分结合多项技术特征才能开发出高品质的游戏产品。因此，移动终端游戏开发必须及时掌握用户的消费心理及新兴的开发技术，不断推出新的游戏产品，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，同时抓住这些变化带来的商机，将会使公司在产品竞争中处于不利的地位。

根据《企业会计准则》中关于资产减值准备的计提的原则，公司经过认真的分析、评估、测试后发现上述产品完全符合准则规定的减值迹象，根据其所处行业和产品的特点全额计提了减值准备，符合《企业会计准则》的相关规定，合理有据。

随着手机等移动终端的迅速发展，网页游戏的市场发生了巨大的变化，2014年经营网页游戏的公司均出现了一定程度的经营困难和业绩下滑的现象，网页游戏遭受手游市场的巨大冲击，诸多网页游戏公司为了生存和实现更好的发展，纷纷谋求转型。

应对措施：公司2015年全力推进产品的转型升级，由原来主营网页游戏转型为主营手游业务。截至目前，公司的转型已经取得很好的效果。

十五、公司未来两年的发展规划

未来两年的发展规划中，公司的核心将推进以下三个方面的经营发展，即围绕公司核心IP为基础的IP领域经营、基于公司擅长领域的核心移动产品的开发以及移动产品的全球发行与自主运营。

首先，IP经营领域的发展是依据公司现有的三个游戏IP（刀剑、寻仙、勇者大冒险）基础，持续打造多个文化领域的IP发酵，并积极强化IP的影响力，从而创造各个IP在上下游领域的核心价值，比如刀剑IP，在经营到中后期时，可以做影视授权以及玩具周边领域授权。其次，在移动游戏产品的开发上，公司将继续以所擅长的动作游戏领域为核心发力点，持续制作国内最高标准的移动游戏产品，来维持公司在国内移动产品细分领域的顶尖地位。第三，在移动产品的全球发行与自主运营上，公司将与苹果“APP Store”及谷歌的“Google Play进行深度合作，同时，公司将加强自身运营发行团队的建设，加大公司移动产品全球化发行的影响力，并使得公司在全球产品商业化收入中的利润率得到进一步提高。

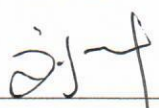
未来两年，公司预期至少会产出两部以上的3D动画剧集，一部以上的合作畅销文学著作，一部动画长篇电影，并从各个自有IP合适的发酵点去持续推进IP价值增值。依托IP价值，围绕IP制作与合作开发，至少每年发行2款移动产品，且每款产品都以全球发行为目标。同时，建立自己的运营与发行团队，在全球国家至少每年成功发行运营一款以上的自研产品。

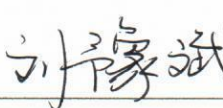
第五节 有关声明

一、公司全体董事、监事及高级管理人员声明

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。

全体董事签名：


刘坤


刘豫斌


刘岩


孟欣


蒙冰


丁义

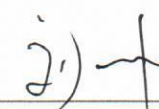
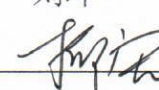
全体监事签名：

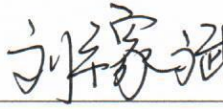

李江

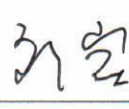

魏华


李晶

全体高级管理人员签名：


刘坤

柳宏


刘豫斌


刘岩

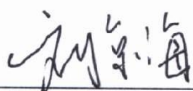
北京像素软件科技股份有限公司

2015年12月31日

二、主办券商声明

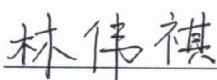
公司已对公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目负责人：



刘京海

项目小组成员：



林伟祺



刘盛伟



陈 晶

法定代表人：



李 玮



三、律师声明

本所及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所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。

经办律师签字：

黄浩：黄浩

许家武：许家武

单位负责人签字：

袁学良：袁学良



四、会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读北京像素软件科技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无矛盾之处。本所及签字注册会计师对北京像素软件科技股份有限公司在公开转让说明书中引用的本所出具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。

经办注册会计师： 谢青 石晨超

会计师事务所负责人： 王己是

大信会计师事务所（特殊普通合伙）



2015年12月31日

第六节 附件

- (一) 主办券商推荐报告
- (二) 财务报表及审计报告
- (三) 法律意见书
- (四) 公司章程
- (五) 全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见
- (六) 其他与公开转让有关的重要文件