

安徽百舟互娱网络股份有限公司

Baizhou Interactive Entertainment Co.,Ltd.



公开转让说明书



(申报稿)

推荐主办券商



东兴证券股份有限公司
DONGXING SECURITIES CO.,LTD.

二零一六年七月

挂牌公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

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

本公司的挂牌公开转让的申请尚未得到中国证监会核准。本公开转让说明书申报稿不具有据以公开转让的法律效力，投资者应当以正式公告的公开转让说明书全文作为投资决策的依据。

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

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

重大事项提示

公司特别提醒投资者注意下列重大事项：

一、公司治理风险

随着公司主营业务不断拓展，公司总体经营规模将进一步扩大，这将对公司在战略规划、组织机构、内部控制、运营管理、财务管理等方面提出更高要求。股份公司设立前，公司的法人治理结构不完善，内部控制有欠缺。公司在 2015 年 12 月整体变更为股份有限公司后，逐步建立健全了法人治理结构，制定了适应企业现阶段发展的内部控制体系。但是由于股份有限公司和有限责任公司在公司治理上存在较大的不同，特别是公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌后，新的制度将对公司治理提出更高的要求。而公司管理层对于新制度仍在学习和理解之中，对于新制度的贯彻、执行水平仍需进一步的提高。因此，公司未来经营中存在因内部管理不适应发展需要而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。

为降低公司治理的风险，公司将大力加强内控制度执行的力度，充分发挥监事会的监督作用，严格按照各项管理、控制制度规范运行，保证公司的各项内控制度、管理制度能够得到切实有效地执行。

二、实际控制人控制不当的风险

截至本公开转让说明书签署之日，公司实际控制人实际控制人通过直接、间接及一致行动的方式合计控制公司 84.739% 的股权，处于绝对控制的地位，同时，崔保生担任公司董事长兼总经理。尽管公司目前已经建立了较为完善的法人治理结构和制度约束机制，能够有效维护公司及其他股东的利益。但是，由于公司实际控制人在股权控制和经营管理等方面对公司存在较强的影响力，若其通过行使表决权、管理职能或任何其他方式对公司经营决策、董监高的安排、对外投资、资产处置等方面存在控制不当的行为，可能对公司及其他股东的权益产生不利影响。

三、个人账户中收付款的风险

公司对虚拟产品的采购均面向个人,具有采购交易频繁、单笔金额小的特点,为了更好的满足供应商的收款需求,报告期内公司存在通过个人账户中转付款的情形;报告期内,公司曾发生以个人账户收款的情形。上述两种情形导致公司面临个人账户货币资金被挪用的安全风险。

截至 2016 年 3 月 25 日,公司已经停止使用个人账户,公司针对使用个人账户问题作出承诺如下:①截止于 2016 年 3 月 24 日,本公司的个人账户收付公司业务款项已彻底清理;②从 2016 年 3 月 25 日起(含当日),公司经营过程中不再使用个人账户收付公司业务款项。公司实际控制崔保生、丁丽丽夫妇承诺如下:①从 2016 年 3 月 25 日起(含当日),公司经营过程中不再使用个人账户进行收、付款,本人对该事项履行监督义务;②公司在 2016 年 3 月 24 日及之前使用个人账户进行收付款的行为导致公司发生损失的,本人愿意承担赔偿责任。

四、游戏产品迭代风险

公司经营的游戏正版数字点卡、数字 CDKey、预付卡及游戏虚拟物品交易容易受到游戏市场的需求变化波动、整体游戏产品的欢迎程度、游戏内容情节的版本更新、游戏内部交易体系的调整、玩家的寒暑假节日高峰波段需求等因素的影响,而最终对公司的营业收入产生影响。因此要求公司需要建立完善的游戏产品测评体系及强大的产品上下架销售循环体系,实时跟踪全球游戏市场的发展趋势,持续创新,不断调整产品种类并推出更多的新形态服务以满足市场需求。

五、行业竞争风险

从整体行业环境来看,网络游戏行业近几年均呈现快速发展的态势。网游市场的火热吸引了大批的创业者和资本涌入,国内竞争愈演愈烈;与此同时,游戏新品大量投放市场,产品同质化倾向越来越严重,若公司不能及时对游戏进行更新维护、完善市场推广,或引入的新游戏与市场需求出现偏差,则网游玩家的粘性也越来越低,公司获取用户成本越来越高,这将导致公司未来的经营业绩产生不确定性。

六、技术更替和泄密风险

一方面，公司面临着技术更替风险：网络游戏行业具有技术进步快、产品生命周期短、升级迭代频繁等特点，同时，智能游戏终端也在不断升级，游戏产业链各方必须加大技术的投入，培养专业的技术人员紧跟市场需求，才能避免被市场淘汰；另一方面，公司也面临着技术泄密风险：游戏行业是重技术的行业，技术优势是企业核心竞争力的体现，技术资料是公司的核心机密，未来随着业务规模的扩大和管理难度的增加，公司的核心技术存在泄密的风险。

七、人才流失风险

作为技术密集型产业的游戏行业，公司的创新和发展很大程度上依赖于专业技术人才。若公司不能采取多种有效措施吸引和留住人才，未来可能会面临核心技术人才流失、竞争力被削弱的风险；

八、外汇风险

公司运营的交易平台以境外销售为主，且以美元、欧元等外币进行结算。目前，人民币实行有管理的浮动汇率制度，对美元的汇率相对稳定。如果未来人民币对美元持续升值或浮动范围扩大，可能对公司经营收入造成一定影响，而面临相应的汇率风险。

九、税务风险

（一）企业所得税纳税风险

公司虚拟物品销售业务相关的虚拟物品采购均通过网上进行，且大部分向个人供应商采购，公司难以取得合规的发票。虽然在历次的企业所得税汇算清缴中，主管税务机关并未对公司未取得合规的发票事项做纳税调整，但公司将未取得合规发票的成本税前抵扣不符合《国家税务总局关于加强企业所得税管理的意见（国税发[2008]88号）》“加强发票核实工作，不符合规定的发票不得作为税前扣除凭据。”等法规的规定，因此，公司企业所得税存在被追缴的风险，公司存在因未足额纳税而缴纳滞纳金和受税务机关处罚的风险。

（二）税收优惠风险

公司于2013年5月12日取得软件企业认定证书，证书编号：皖R-2013-0256。根据《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27号）的规定，我国境内符合条件的软件企业，经认定后，在2017年12月31日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。公司自2015年开始获利，2015年、2016年公司免征企业所得税，2017年、2018年、2019年减半征收企业所得税。如果在享受税收优惠期间公司履行的税收优惠备案手续不完备或上述相应的税收优惠政策发生变化，公司将不再享受相关税收优惠，须按25%的税率缴纳企业所得税，税率的提高将对公司经营业绩产生一定的不利影响。

释义

一、普通术语

公司、本公司、百舟互娱	指	安徽百舟互娱网络股份有限公司
百舟有限	指	铜陵百舟网络科技有限公司
深圳舟游	指	深圳舟游娱乐有限公司
香港舟游	指	香港舟游互动娱乐有限公司
百游投资	指	铜陵百游投资管理中心（有限合伙）
广发信德	指	广发信德投资管理有限公司
珠海广发信德	指	珠海广发信德新三板股权投资基金（有限合伙）
珠海康远	指	珠海康远投资企业（有限合伙）
铜陵舟游	指	铜陵舟游游戏有限责任公司
三会	指	公司股东大会、董事会、监事会
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
股东会	指	铜陵百舟网络科技有限公司股东会
股东大会	指	安徽百舟互娱网络股份有限公司股东大会
董事会	指	安徽百舟互娱网络股份有限公司董事会
监事会	指	安徽百舟互娱网络股份有限公司监事会
律师事务所、环球事务所	指	北京市环球律师事务所上海分所
会计师事务所、兴华事务所	指	北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）
评估师事务所、国融兴华	指	北京国融兴华资产评估有限责任公司
本说明书	指	安徽百舟互娱网络股份有限公司公开转让说明书
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
东兴证券	指	东兴证券股份有限公司
公司章程	指	安徽百舟互娱网络股份有限公司章程
公司法	指	中华人民共和国公司法
业务规则	指	《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》

工作指引	指	《全国中小企业股份转让系统主办券商尽职调查工作指引（试行）》
最近两年或报告期	指	2014 年度、2015 年度
本次挂牌	指	公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌进行公开转让
元、万元	指	人民币元、人民币万元，本公开转让说明书未经特别说明金额均以元为单位。

二、专业术语

点卡	指	按服务公司的规定以现金兑换虚拟点（积分）的形式，通过消耗虚拟点（积分）来享受该公司的服务的一种钱款支付形式。
CDKey	指	游戏公司用于识别客户身份的一串字母或是数字混合的序列号
虚拟物品	指	从虚拟的网络游戏世界里衍生出来的物品，主要包括装备、道具等。
虚拟货币	指	由网络游戏运营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于网络游戏运营企业提供的服务器内，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。
SEO	指	通过对网站内部调整优化及站外优化，使网站满足搜索引擎收录排名需求，在搜索引擎中提高关键词排名，从而把精准用户带到网站，获得免费流量，产生直接销售或品牌推广。
CDN	指	内容分发网络（ContentDeliveryNetwork），其基本思路是尽可能避开互联网上有可能影响数据传输速度和稳定性的瓶颈和环节，使内容传输的更快、更稳定。
MSSQL	指	微软的 SQLServer 数据库服务器，是一个数据库平台，提供数据库的从服务器到终端的完整的解决方案，其中数据库服务器部分，是一个数据库管理系统，用于建立、使用和维护数据库。
负载均衡	指	LoadBalance，指由多台服务器以对称的方式组成一个服务器集合，每台服务器都具有等价的地位，都可以单独对外提供服务而无须其他服务器的辅助。均衡负载能够平均分配客户请求到服务器列阵，籍此提供快速获取重要数据，解决大量并发访问服务问题。
PHP	指	一种通用开源脚本语言，该语法吸收了 C 语言、Java 和 Perl 的特点，利于学习，使用广泛，主要适用于 Web 开发领域。
MySQL	指	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。

SOA	指	面向服务的体系结构,是一个组件模型,它将应用程序的不同功能单元(称为服务)通过这些服务之间定义良好的接口和契约联系起来。
Redis	指	一个开源的使用 ANSIC 语言编写、支持网络、可基于内存亦可持久化的日志型、Key-Value 数据库,并提供多种语言的 API。
MemCache	指	一个高性能的分布式的内存对象缓存系统,通过在内存里维护一个统一的巨大的 hash 表,它能够用来存储各种格式的数据,包括图像、视频、文件以及数据库检索的结果等。
Elasticsearch	指	用 Java 开发的,并作为 Apache 许可条款下的开放源码发布,是当前流行的企业级搜索引擎
Zabbix	指	一个基于 WEB 界面的提供分布式系统监视以及网络监视功能的企业级的开源解决方案。
OOP	指	面向对象编程 (ObjectOrientedProgramming),是一种计算机编程架构,OOP 的一条基本原则是计算机程序是由单个能够起到子程序作用的单元或对象组合而成。
Nosql	指	非关系型的数据库,是一项全新的数据库革命性运动,具有包括不需要预定义模式、无共享架构、弹性可扩展、分区、异步复制等共同特征。
IaaS	指	基础设施即服务 (InfrastructureasaService),消费者通过 Internet 可以从完善的计算机基础设施获得服务
Log4Net	指	Apachelog4j 框架在 Microsoft.NET 平台的实现,是一个帮助程序员将日志信息输出到各种目标(控制台、文件、数据库等)的工具。
Hadoop	指	一个由 Apache 基金会所开发的分布式系统基础架构,用户可以在不了解分布式底层细节的情况下,开发分布式程序。
HBase	指	HadoopDatabase,是一个高可靠性、高性能、面向列、可伸缩的分布式存储系统,利用 HBase 技术可在廉价 PCServer 上搭建起大规模结构化存储集群。
Mongodb	指	一个基于分布式文件存储的数据库,由 C++语言编写,旨在为 WEB 应用提供可扩展的高性能数据存储解决方案。
OpenAPI	指	开放 API,也称开放平台,是服务型网站常见的一种应用,具体指网站的服务商将自己的网站服务封装成一系列 API 开放出去,供第三方开发者使用。
RPC	指	远程过程调用协议 (RemoteProcedureCallProtocol),是一种通过网络从远程计算机程序上请求服务,而不需要了解底层网络技术的协议。
SAAS	指	软件即服务 (Software-as-a-Service),这是随着互联网技术的发展和应用程序的成熟,在 21 世纪开始兴起的一种完全创新的软件应用模式。

目录

挂牌公司声明	1
重大事项提示	2
释义	6
目录	9
第一节基本情况	12
一、公司概况	12
二、股份挂牌情况	13
三、公司股东情况	16
四、董事、监事、高级管理人员基本情况	37
五、子公司及参股公司简要情况	38
六、最近两年主要会计数据和财务指标简表	40
七、本次挂牌的有关机构情况	42
第二节公司业务	45
一、公司业务概况	45
二、公司组织结构与主要生产流程	52
三、公司商业模式	59
四、公司与业务相关的关键资源要素	61
五、报告期内与公司业务相关的收入、成本的构成、重大合同及履行情况	76
六、公司所处行业情况、风险特及公司在行业所处地位	87
七、公司未来发展规划及采取的措施	104
第三节公司治理	106

一、最近两年内股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况	106
二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果	107
三、最近两年有关处罚情况	108
四、公司的独立性	108
五、同业竞争情况	110
六、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的说明	112
七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明	113
八、近两年董事、监事、高级管理人员的变动情况及其原因	115
第四节公司财务	117
一、最近两年的审计意见、会计报表编制基础及主要财务报表	117
二、公司主要会计政策、会计估计	136
三、税项	170
四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标分析	171
五、报告期内利润形成的有关情况	176
六、主要费用及变动情况	182
七、重大投资收益	183
八、非经常性损益	183
九、适用的各项税率及享受的主要财政税收优惠政策	184
十、主要资产情况	184
十一、主要负债情况	195
十二、报告期内各期末股东权益情况	198
十三、关联方及关联交易	199

十四、需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项	203
十五、报告期内，公司进行资产评估情况	204
十六、报告期内股利分配政策、股利分配情况以及公开转让后的股利分配政策.....	204
十七、公司控股子公司及纳入合并报表的其他企业情况	206
十八、风险因素	207
第五节有关声明.....	211
一、申请挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明	211
二、主办券商声明	212
三、律师事务所声明	214
四、会计师事务所声明	215
五、评估师事务所声明	216
第六节附件.....	217
一、主办券商推荐报告	217
二、财务报表及审计报告	217
三、法律意见书.....	217
四、公司章程.....	217
五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见	217
六、其他与公开转让有关的重要文件	217

第一节基本情况

一、公司概况

中文名称：安徽百舟互娱网络股份有限公司

英文名称：Baizhou Interactive Entertainment d Co.,Ltd

注册资本：33,835,323 元

法定代表人：崔保生

有限公司设立日期：2011 年 4 月 27 日

股份公司设立日期：2015 年 12 月 4 日

住所：铜陵经济技术开发区翠湖五路西段 129 号

邮编：244000

电话：0562-5816199

传真：0562-5816199

网址：<http://www.baizhoucn.com/>

电子信箱：baizhou@baizhoucn.com

信息披露负责人：刘甦

所属行业：I64 互联网和相关服务（依据证监会发布的《上市公司分类指引》（2012 年修订））、I64 互联网和相关服务（依据《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2011）标准）。按照全国股份转让系统公司《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所属行业为“I64 互联网和相关服务”；按照全国股份转让系统公司《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所属行业为“17101010 互联网软件与服务”。

经营范围：互联网技术开发，技术咨询及技术服务，计算机系统集成及数据处理，工艺美术设计，电脑动画设计，基础软件服务及应用软件服务，海外网络游戏发行。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

主营业务：网络游戏的海外发行和运营，为海外玩家提供游戏数字点卡、数字 CDKey 以及游戏内虚拟物品、虚拟货币的交易和服务。

统一社会信用代码：91340700574405883R

二、股份挂牌情况

（一）股份代码、股份简称、挂牌日期

股份代码：【】

股份简称：百舟互娱

股票种类：人民币普通股

每股面值：1 元

股票总量：【】万股

挂牌日期：【】年【】月【】日

股票拟转让方式：协议转让

（二）公司股份总额及分批进入全国中小企业股份转让系统转让的时间和数量

1、公司股份总额：33,835,323 股

2、公司股份分批进入全国中小企业股份转让系统转让的时间和数量

根据《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。公司章程可以对公司董事、监事、高级管理人员转让其所持有的本公司股份做出其他限制性规定。”

根据《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》2.8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《公司章程》第二十七条：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1年内不得转让。

公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的25%。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。

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。

公司控股股东、实际控制人崔保生、丁丽丽夫妇及其一致行动人刘甦、蒋文洁、杨庆山、郑秀平、胡杰承诺：在本次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。

公司全体董事、监事、高级管理人员承诺：在担任公司董事、监事、高级管理人员期间，每年转让的股份不超过本人所持公司股份总数的百分之二十五；离职后半年内，不转让本人所持公司的股份。

除上述限售外，公司章程未就股份转让作出其他限制安排，公司股东未就股票限售及锁定作出其他安排或承诺。

公司全体股东所持公司股份无质押或冻结等转让受限的情形。

股份公司于 2015 年 12 月 4 日成立，截至本说明书签署之日，公司设立未满一年，根据相关法律法规及公司相关规定，公司 11 名发起人股东所持的发起人股均不能在股份公司设立满一年之前转让。百游投资是在公司发起设立后增资入股公司，但为实际控制人控制的公司，其股份限售按照有关实际控制人限售的规定分三批解除限售。公司挂牌时可以进行转让的股份情形如下：

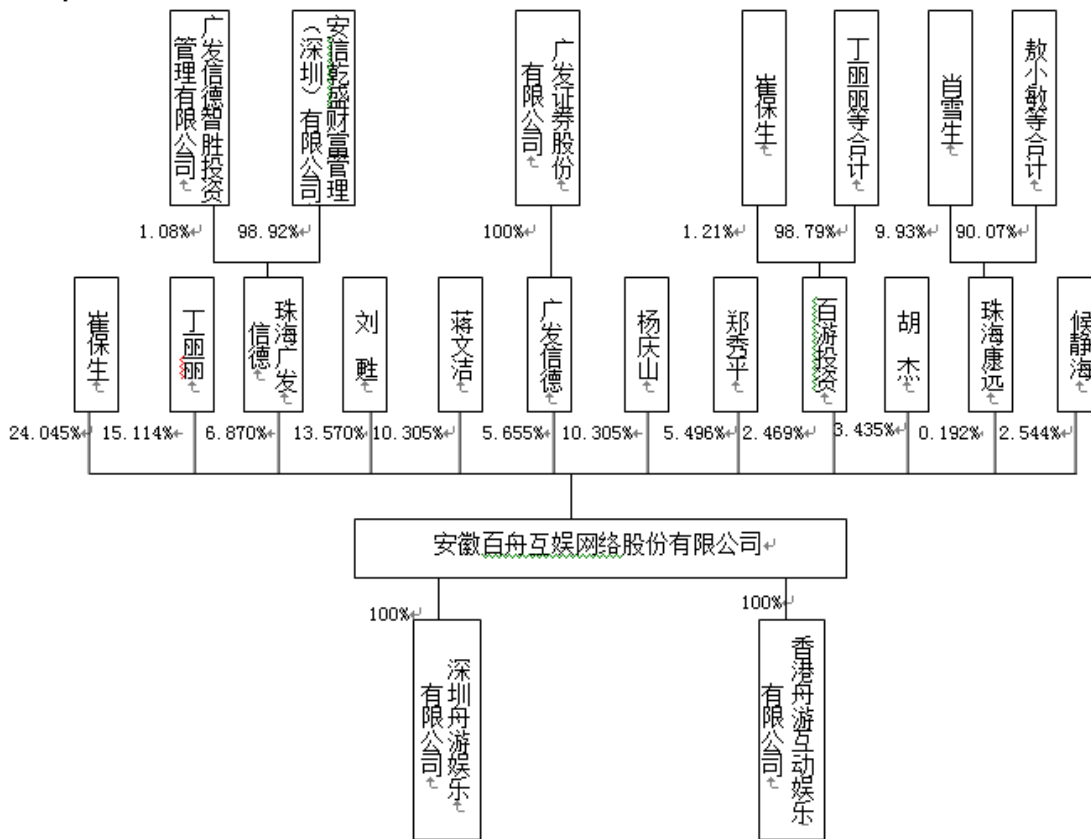
序号	股东名称	股份数额 (股)	持股比例 (%)	可转让股份数 (股)
1	崔保生	8,135,620	24.045	0
2	丁丽丽	5,113,818	15.114	0
3	刘甦	4,591,532	13.570	0
4	蒋文洁	3,486,694	10.305	0
5	杨庆山	3,486,694	10.305	0
6	珠海广发信德新三板股权投资基金（有限合伙）	2,324,463	6.870	0
7	广发信德投资管理有限公司	1,913,444	5.655	0
8	郑秀平	1,859,571	5.496	0
9	胡杰	1,162,232	3.435	0
10	候静海	860,912	2.544	0
11	珠海康远投资企业（有限合伙）	65,020	0.192	0
12	百游投资	835,323	2.469	278,441

合计	33,835,323	100.00	278,441
----	------------	--------	---------

三、公司股东情况

(一) 股权结构图

截至本说明书签署之日，公司的股权结构如下图所示：



(二) 控股股东、实际控制人、前十名股东及持有 5% 以上股份股东持有股份的情况

控股股东、实际控制人、前十名股东及持有 5% 以上股份股东持有股份的情况，如下表：

序号	股东名称	股东情况	持股数量 (股)	持股比例 (%)	股东性质
1	崔保生	控股股东、实际控制人	8,135,620	24.045	自然人

2	丁丽丽	控股股东、实际控制人	5,113,818	15.114	自然人
3	刘甦	持有 5% 以上股份股东	4,591,532	13.570	自然人
4	蒋文洁	持有 5% 以上股份股东	3,486,694	10.305	自然人
5	杨庆山	持有 5% 以上股份股东	3,486,694	10.305	自然人
6	珠海广发信德	持有 5% 以上股份股东	2,324,463	6.870	合伙企业
7	广发信德	持有 5% 以上股份股东	1,913,444	5.655	法人
8	郑秀平	持有 5% 以上股份股东	1,859,571	5.496	自然人
9	胡杰	股东	1,162,232	3.435	自然人
10	侯静海	股东	860,912	2.544	自然人
合计			32,934,980	97.339	-

（三）股东之间的关系

公司股东崔保生与丁丽丽为夫妻关系，股东崔保生为股东百游投资的执行事务合伙人，股东丁丽丽、蒋文洁为股东百游投资的有限合伙人，股东珠海广发信德普通合伙人广发信德智胜投资有限公司为公司股东广发信德的全资子公司，除此以外，股东之间不存在其他关联关系。

（四）控股股东、实际控制人和其他重要股东的基本情况以及实际控制人最近两年内发生变化情况

1、控股股东和实际控制人认定

截至本说明书签署日，崔保生、丁丽丽夫妇直接持有百舟互娱 39.159% 的股份，通过百游投资间接控制公司 2.469% 的股份。同时，2016 年 3 月 16 日，崔保生与丁丽丽、刘甦、蒋文洁、杨庆山、郑秀平、胡杰签订了《一致行动人协议》，约定由丁丽丽、刘甦、蒋文洁、杨庆山、郑秀平、胡杰与崔保生保持一致行动，

刘甦、蒋文洁、杨庆山、郑秀平、胡杰直接合计持有公司 43.111% 股份，因而崔保生、丁丽丽夫妇直接及间接合计控制公司 84.739% 的股份，且崔保生担任公司的董事长、总经理，对公司的运营决策、人事任免等重大事项方面均能施加重大影响，因而崔保生、丁丽丽夫妇为公司的控股股东、实际控制人，其基本情况如下：

崔保生先生，公司董事长，男，1978 年 8 月生，中国国籍，无境外永久居留权，EMBA。1999 年 1 月至 2001 年 9 月在铜陵市啤酒厂担任职工；2001 年 9 月至 2007 年 2 月为个体经营；2007 年 2 月至 2009 年 8 月在铜陵市网舟网络科技有限公司¹担任执行董事、经理；2009 年 11 月至 2014 年 3 月在铜陵市城际网络科技有限公司²担任监事；2011 年 4 月至 2015 年 6 月在百舟有限担任监事；2015 年 6 月至 2015 年 12 月担任百舟有限执行董事、经理；2015 年 12 月至今担任百舟互娱董事长、法定代表人，现同时兼任深圳舟游执行董事、法定代表人，兼任百游投资执行事务合伙人及香港舟游的董事。

丁丽丽女士，公司内控部总监，女，1980 年 11 月生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。1999 年 5 月至 2007 年 2 月自由职业；2007 年 2 月至 2009 年 8 月在铜陵市网舟网络科技有限公司担任销售部经理；2009 年 9 月至 2011 年 4 月在铜陵市城际网络科技有限公司担任销售部经理；2011 年 4 月至 2015 年 6 月在百舟有限担任执行董事、经理；2015 年 6 月至 2015 年 12 月担任百舟有限监事、内控部经理；2015 年 12 月至今担任百舟互娱内控部总监。

2、公司其他重要股东的基本情况

刘甦先生，公司副董事长，男，1982 年 7 月生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历。2009 年 6 月至 2010 年 12 月为安徽达晨创业投资管理有限公司项目投资经理；2011 年 1 月至 2012 年 12 月为合肥报业传媒集团投融资主管；2013 年 1 月至 2015 年 6 月为安徽省民营文化企业协会副秘书长；2015 年 7 月至

¹铜陵网舟网络科技有限公司于 2009 年 8 月 13 日经工商行政管理局核准注销。

²铜陵市城际网络科技有限公司于 2014 年 3 月 12 日经工商行政管理局核准注销。

今担任百舟互娱及其前身百舟有限副董事长；2015年12月至今担任百舟互娱董事会秘书，现同时担任百舟互娱合肥公司的负责人。

蒋文洁先生，公司监事会主席，男，1979年10月生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历。1997年至今一直在铜陵首创水务有限责任公司任职；2015年12月至今担任百舟互娱监事会主席。

杨庆山先生，公司监事，男，1980年5月生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历。2003年3月至2005年11月在铜陵精达铜材有限公司担任职工；2005年12月至2007年1月自由职业；2007年2月至2009年4月在铜陵市网舟网络科技有限公司担任监事；2009年11月至2014年3月在铜陵市城际网络科技有限公司担任执行董事、经理；2011年4月至2015年7月担任百舟有限副总经理；2015年7月至今担任百舟互娱及前身百舟有限监事。

郑秀平，公司董事、副总经理，女，1979年7月生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。2000年9月至2001年7月在铜陵图片处理工作室任职；2001年8月至2002年2月在铜陵市联通专营店任销售经理；2002年3月至2007年1月自由职业，2007年2月至2009年8月在铜陵市网舟网络科技有限公司任市场部经理；2009年11月至2011年3月在铜陵市城际网络科技有限公司担任市场总监；2011年4月至2015年12月在百舟有限担任副总经理；2015年12月至今在百舟互娱担任董事、副总经理，现同时兼任深圳舟游监事。

珠海广发信德，成立于2015年5月22日，现持有珠海市横琴新区工商行政管理局核发的统一社会信用代码为91440400337919549K的《营业执照》，住所为珠海市横琴新区宝华路6号105室-2776，执行事务合伙人为广发信德智胜投资管理有限公司（委派代表：陈重阳），企业类型为有限合伙，经营范围为：企业自有资金投资；投资咨询服务；投资管理服务；资产管理（不含许可审批项目）。截至本说明书签署日，珠海广发信德的出资结构如下：

合伙人名称	出资额(万元)	出资比例(%)	股东属性	股东类别
广发信德智胜投资管理有限	150	1.08	法人	普通合伙人

公司				
安信乾盛财富管理（深圳）有限公司	13,770	98.92	法人	有限合伙人
合计	13,920	100	--	--

广发信德，成立于2008年12月3日，现持有新疆维吾尔自治区工商局经济技术开发区分局核发的统一社会信用代码为916501006824506815的《营业执照》，住所为新疆乌鲁木齐经济技术开发区喀什西路545号美丽家园3层办公楼45号房间，法定代表人为曾浩，注册资金为28亿元，企业类型为有限责任公司，经营范围为：股权投资；为客户提供股权投资的财务顾问服务及证监会同意的其他业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。截至本说明书签署日，广发信德的股权结构如下：

股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)
广发证券股份有限公司	280,000	100
合计	280,000	100

广发信德取得了编号为P1009952《私募投资基金管理人登记证明》，但其并未直接作为基金管理人设立并管理基金，因而不存在管理的基金备案情况。

珠海康远，成立于2014年11月18日，现持有珠海市横琴新区工商行政管理局核发的统一社会信用代码为914404003232406XG的《营业执照》，住所为珠海市横琴新区宝华路6号105室-1178，执行事务合伙人为肖雪生，企业类型为有限合伙，经营范围为：股权投资及法律允许的其他投资活动，与股权投资相关的投资顾问、投资管理，（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。截至本说明书签署日，珠海康远的出资结构如下：

合伙人名称	出资额(万元)	出资比例(%)	股东属性	股东类别
-------	---------	---------	------	------

肖雪生	54.0129	9.96	自然人	普通合伙人
敖小敏	54.7637	10.10	自然人	有限合伙人
谢永元	55.9702	10.33	自然人	有限合伙人
李忠文	45.0039	8.30	自然人	有限合伙人
许一字	23.5483	4.35	自然人	有限合伙人
徐博卷	45.7718	8.44	自然人	有限合伙人
樊飞	27.7718	5.12	自然人	有限合伙人
孙俊瀚	36.7772	6.79	自然人	有限合伙人
彭书琴	14.1892	2.62	自然人	有限合伙人
叶卫浩	7.0946	1.31	自然人	有限合伙人
朱成	9.0184	1.66	自然人	有限合伙人
李鹏程	8.2653	1.52	自然人	有限合伙人
李晶	13.5159	2.50	自然人	有限合伙人
李冰	29.2840	5.40	自然人	有限合伙人
宋红霞	15.0150	2.77	自然人	有限合伙人
杨立忠	16.1111	2.97	自然人	有限合伙人
赵铁祥	11.4528	2.11	自然人	有限合伙人
吴凡	16.1762	2.98	自然人	有限合伙人
黄豪	8.1442	1.50	自然人	有限合伙人

刘洋	4.7047	0.87	自然人	有限合伙人
段剑琴	1.1262	0.21	自然人	有限合伙人
陆洁	17.5296	3.23	自然人	有限合伙人
刘睿婕	0.5286	0.10	自然人	有限合伙人
韩文龙	4.6027	0.85	自然人	有限合伙人
沈爱卿	10.1716	1.88	自然人	有限合伙人
蒋宇寰	1.0928	0.20	自然人	有限合伙人
张玲玲	1.1751	0.22	自然人	有限合伙人
陈重阳	9.258	1.71	自然人	有限合伙人
合计	13,920	100	—	—

百游投资，成立于2016年1月21日，现持有铜陵市工商行政管理局核发的统一社会信用代码为91340700MA2MT3BR82的《营业执照》，住所为安徽省铜陵市经济开发区翠湖五路西段129号C2，执行事务合伙人为崔保生，企业类型为有限合伙，经营范围为：企业投资管理，投资咨询，资产管理，股权投资，商务咨询，财务管理。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。截至本说明书签署日，百游投资的出资结构如下：

合伙人名称	出资额(元)	出资比例(%)	股东属性	股东类别
崔保生	40,000	1.14	自然人	普通合伙人
丁丽丽	1,601,179.67	45.75	自然人	有限合伙人
蒋文洁	438,401	12.53	自然人	有限合伙人

谷芳	83,800.85	2.39	自然人	有限合伙人
王纲	209,500	5.99	自然人	有限合伙人
赵纬	125,700	3.59	自然人	有限合伙人
徐丽华	125,701.30	3.59	自然人	有限合伙人
孙启凤	41,900	1.20	自然人	有限合伙人
吴勇刚	62,850	1.80	自然人	有限合伙人
高丞	41,900	1.20	自然人	有限合伙人
张健	20,950	0.60	自然人	有限合伙人
缪亚民	41,900	1.20	自然人	有限合伙人
卢浩	125,700	3.59	自然人	有限合伙人
洪布兵	62,850	1.80	自然人	有限合伙人
王歆	20,950	0.60	自然人	有限合伙人
陈雄	104,753.56	2.99	自然人	有限合伙人
周涛	138,273.62	3.95	自然人	有限合伙人
施登科	25,140	0.72	自然人	有限合伙人
刘诗雨	41,900	1.20	自然人	有限合伙人
邵银威	41,900	1.20	自然人	有限合伙人
陈泽平	20,950	0.60	自然人	有限合伙人
马兰	4,190	0.12	自然人	有限合伙人

马菲菲	12,570	0.36	自然人	有限合伙人
成展	12,570	0.36	自然人	有限合伙人
盛斌	12,570	0.36	自然人	有限合伙人
蔡国庆	41,900	1.20	自然人	有限合伙人
合计	3,500,000	100	--	--

3、实际控制人最近两年内发生变化情况

(1) 实际控制人控制股权变更如下：

姓名	起	止	股权表决权控制比例
崔保生、丁丽丽	2011.4.27	2015.4.16	100%
崔保生、丁丽丽	2015.4.17	2015.6.11	90%
崔保生、丁丽丽	2015.6.12	2015.6.29	51%
崔保生、丁丽丽	2015.6.30	2015.8.24	46.17%
崔保生、丁丽丽	2015.8.25	2016.3.15	40.14%
崔保生、丁丽丽	2016.3.16	至今	84.739%

(2) 为进一步加强崔保生、丁丽丽夫妇对公司的控制，2016年3月16日，崔保生（甲方）与丁丽丽（乙方）、刘甦（丙方）、蒋文洁（丁方）、杨庆山（戊方）、郑秀平（己方）、胡杰（庚方）签订了《一致行动人协议》，约定由丁丽丽、刘甦、蒋文洁、杨庆山、郑秀平、胡杰与崔保生保持一致行动，具体内容如下：

①各方将保证在公司股东大会会议、董事会会议中行使表决权时采取相同的意思表示，以巩固崔保生先生在公司中的控制地位。

②各方承诺并同意在其作为公司股东期间，在公司股东大会会议中行使股东表决权时与甲方保持一致，即在公司股东大会中通过股东会议事规则规定的表决方式行使各项议案表决权时与甲方保持一致。若各方内部无法达成一致意见，

在符合中国证监会、全国中小企业股份转让系统等监管机构的监管意见的前提下，各方应按照崔保生的意见进行表决。

③各方承诺并同意在担任百舟互娱董事期间，各方应确保在百舟互娱董事会审议议案行使表决权时协商一致，形成一致意见。如各方对董事会审议的议案的表决有不同意见时，在符合中国证监会、全国中小企业股份转让系统等监管机构的监管意见的前提下，以甲方的意见作为一致行动的意见，其他方须按该意见行使董事表决权利。

(3) 综上，报告期内，公司股东崔保生、丁丽丽夫妇合计控制公司的股份一直在 40%以上，远超过第二大股东，且自公司设立之日先是丁丽丽担任公司执行董事、经理职务，后由崔保生担任公司执行董事、经理，继而担任公司董事长、总经理等职务，因此，就公司董事会及公司的实际运营管理而言，其能够对公司生产经营产生重大影响，崔保生、丁丽丽夫妇为公司实际控制人。

最近两年，公司实际控制人未发生变化。

4、公司私募基金股东备案情况

截至本转让说明书签署日，根据公司出具说明并经核查珠海康远的《合伙人协议》，珠海康远是由广发信德员工设立的跟投企业，百游投资属于公司员工持股企业，不属于《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》所规定的私募投资基金。公司股东中涉及到私募投资基金管理人员或私募投资基金的有广发信德、珠海广发信德。

经核查中国证券投资基金业协会网站（<http://www.amac.org.cn/>）、核查相关股东提供的登记备案证明文件，广发信德已在中国证券投资基金业协会履行基金管理人登记手续（登记编号：P1009952），珠海广发信德已在中国证券投资基金业协会履行基金备案手续（备案编号：S61962），珠海广发信德的基金管理人员广发信德智胜投资管理有限公司已在中国证券投资基金业协会履行基金管理人登记手续（登记编号：P1007208）。前述股东均已按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定履行了登记备案程序。

（五）股本的形成及其变化和重大资产重组情况

1、股本形成及变化情况

（1）公司设立

百舟有限于 2011 年 4 月 27 日在铜陵市工商行政管理局依法登记设立，设立时的法定代表人为丁丽丽，住所为铜陵市狮子山区翠湖街道办事处办公楼内，经营范围为：软件开发及技术咨询服务。设立时的注册资本为 100 万元。

公司设立时股权结构如下：

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	丁丽丽	60	60	货币
2	崔保生	40	40	货币
合计		100	100	--

2011 年 4 月 25 日，铜陵华诚会计师事务所出具了铜华诚验（2011）第 126 号《验资报告》，验证截至 2011 年 4 月 25 日，百舟有限已经收到全体股东缴纳的实收资本合计 100 万元，均以货币出资。

（2）2013 年 7 月第一次变更（第一次增资）

2013 年 7 月 16 日，经百舟有限股东会审议通过，同意公司注册资本增加至 1,001 万元，新增注册资本 901 万元，由股东丁丽丽认缴 540.6 万元，崔保生认缴 360.4 万元。

2013 年 7 月 22 日，安徽蓝天会计师事务所对本次增资进行了审验，并出具了蓝天验字[2013]118 号《验资报告》，验证截至 2013 年 7 月 22 日，百舟有限已收到股东缴纳的新增实收资本 901 万元，均为货币出资。本次增资按照 1 元/股的价格进行增资。

2013 年 7 月 22 日，百舟有限依法办理完毕本次增资的工商变更登记手续，并取得铜陵市工商行政管理局核准本次变更后新核发的《企业法人营业执照》。

本次变更后，公司股权结构变更如下：

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	丁丽丽	600.6	60	货币
2	崔保生	400.4	40	货币
合计		1,001	100	--

(3) 2015年4月第二次变更（第二次增资）

2015年4月15日，经百舟有限股东会审议通过，同意公司注册资本增加至1,112.222222万元，新增注册资本由新股东刘甦认缴。

2015年4月17日，百舟有限依法办理了本次股权转让的工商变更登记手续。并取得铜陵市经济技术开发区市场监督管理局核准本次变更后新核发的《企业法人营业执照》。

2015年7月8日，铜陵华诚会计师事务所对本次增资进行了审验，并出具了铜华诚验字[2015]第20号《验资报告》，验证截至2015年4月15日，百舟有限已收到股东缴纳的新增实收资本1,112,222.22元，均为货币出资。本次增资，刘甦向公司实际出资300万元，其中1,112,222.22元作为注册资金，1,887,777.78元计入资本公积。本次增资的价格为2.7元/股。

本次变更后，公司股权结构变更如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	丁丽丽	600.6	54	货币
2	崔保生	400.4	36	货币
3	刘甦	111.222222	10	货币
合计		1112.222222	100	--

(4) 2015年6月第三次变更（第一次股权转让）

2015年6月10日，经百舟有限股东会审议通过，同意股东崔保生将其所持公司4.5%的股权转让给胡杰，股东丁丽丽将所持公司13.5%的股权转让给蒋文洁、将所持公司13.5%的股权转让给杨庆山、将所持公司7.2%的股权转让给郑秀平。

2015年6月10日，崔保生与胡杰签订了《股权转让协议》，丁丽丽与蒋文洁、杨庆山、郑秀平签订了《股权转让协议》。按照每股作价1元的价格，崔保生将其所持公司4.5%的股权转让给胡杰，股东丁丽丽将所持公司13.5%的股权转让给蒋文洁、将所持公司13.5%的股权转让给杨庆山、将所持公司7.2%的股权转让给郑秀平。

2015年6月12日，百舟有限依法办理了本次股权转让的工商变更登记手续。并取得铜陵经济技术开发区市场监督管理局核准本次变更后新核发的《企业法人营业执照》。

本次变更后，公司股权结构变更如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	丁丽丽	220.22	19.8	货币
2	崔保生	350.35	31.5	货币
3	刘甦	111.222222	10	货币
4	蒋文洁	150.15	13.5	货币
5	杨庆山	150.15	13.5	货币
6	郑秀平	80.08	7.2	货币
7	胡杰	50.05	4.5	货币
合计		1112.222222	100	--

①根据崔保生、蒋文洁、杨庆山2012年3月19日签订的《股权分配协议》及对崔保生、蒋文洁、杨庆山、丁丽丽访谈核实并经各方书面确认，崔保生、丁丽丽夫妇原存在替蒋文洁代持公司15%的股份、替杨庆山代持15%的股份的情形，当时没有办理工商登记手续，后因刘甦增资持股公司10%的股权而被摊薄为各代持13.5%的股权。通过本次股权转让后，蒋文洁、杨庆山各直接持有公司13.5%的股权，并依法办理了工商登记手续，解除了代持情形，转为真实持有。

②根据崔保生、郑秀平、胡杰于2013年1月签署的《股权赠与协议》，鉴于郑秀平、胡杰对公司的贡献及公司未来的长远发展，崔保生夫妇赠与郑秀平公司8%的股权、赠与胡杰公司5%的股权，当时没有办理工商登记手续，后因刘

甦增资持股公司 10%的股权而被摊薄为分别代持公司 7.2%、4.5%的股权。通过本次股权转让后，郑秀平、胡杰各直接持有公司 7.2%、4.5%的股权，并依法办理了工商登记手续，解除了代持情形，转为真实持有。

经代持各方确认，上述股权转让还原代持为各方的真实意思表示，转让完后各方股东真实持有公司股权，原有关代持的协议及约定履行完毕，各方针对所持公司股权不存在异议及纠纷。

(5) 2015 年 6 月第四次变更（第三次增资）

2015 年 6 月 26 日，经百舟有限股东会审议通过，同意公司注册资本增加至 1235.802469 万元，新增注册资本由刘甦和候静海认缴。

2015 年 6 月 30 日，百舟有限依法办理了本次增资的工商变更登记手续。并取得铜陵经济技术开发区市场监督管理局核准本次变更后新核发的《企业法人营业执照》。

2015 年 7 月 9 日，铜陵华诚会计师事务所对本次增资进行了审验，并出具了铜华诚验字[2015]第 21 号《验资报告》，验证截至 2015 年 7 月 8 日，百舟有限已收到股东缴纳的新增实收资本 1,235,802.47 元，均为货币出资。其中刘甦缴纳新增实收资本 865,061.73 元，候静海缴纳新增注册资本 370,740.74 元。本次增资中刘甦向公司出资 210 万元，其中 865,061.73 元作为注册资金，1234938.27 元计入资本公积；候静海向公司出资 90 万元，其中 370,740.74 元作为注册资金，529259.26 元计入资本公积。本次增资的价格为 2.43 元/股。

本次变更后，公司股权结构变更如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例（%）	出资方式
1	丁丽丽	2,202,200.00	17.82	货币
2	崔保生	3,503,500.00	28.35	货币
3	刘甦	1,977,283.95	16	货币
4	蒋文洁	1,501,500.00	12.15	货币
5	杨庆山	1,501,500.00	12.15	货币

6	郑秀平	800,800.00	6.48	货币
7	胡杰	500,500.00	4.05	货币
8	候静海	370,740.74	3	货币
合计		12,358,024.69	100	--

(6) 2015年7月第五次变更（第四次增资）

2015年7月28日，经百舟有限股东会审议通过，同意公司注册资本增加至1421.102469万元，新增注册资本由新股东广发信德、珠海广发信德、珠海康远认缴。

2015年8月12日，铜陵华诚会计师事务所对本次增资进行了审验，并出具了铜华诚验字[2015]第32号《验资报告》，验证截至2015年7月17日，百舟有限已收到股东缴纳的新增实收资本1,853,000元，均为货币出资。其中广发信德缴纳新增实收资本824,000元、珠海广发信德缴纳新增实收资本1,001,000元，珠海康远缴纳新增注册资本28,000元。本次增资中广发信德向公司出资800万元，其中824,000元作为注册资金，7,176,000元计入资本公积；珠海广发信德向公司出资9728000元，其中1,001,000元作为注册资金，8727000元计入资本公积；珠海康远向公司出资272,000元，28,000元作为注册资金，244,000元计入资本公积。本次增资的价格为9.71元/股。

2015年8月26日，百舟有限依法办理了本次增资的工商变更登记手续。并取得铜陵经济技术开发区市场监督管理局核准本次变更后新核发的《企业法人营业执照》。

本次变更后，公司股权结构变更如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例（%）	出资方式
1	丁丽丽	2,202,200.00	15.49	货币
2	崔保生	3,503,500.00	24.65	货币
3	刘甦	1,977,283.95	13.91	货币
4	蒋文洁	1,501,500.00	10.57	货币

5	杨庆山	1,501,500.00	10.57	货币
6	郑秀平	800,800.00	5.64	货币
7	胡杰	500,500.00	3.52	货币
8	候静海	370,740.74	2.61	货币
9	广发信德	824,000.00	5.80	货币
10	珠海广发信德	1,001,000.00	7.04	货币
11	珠海康远	28,000.00	0.20	货币
合计		14,211,024.69	100	--

(7) 2015 年 12 月第六次变更（整体变更设立为股份公司）

2015 年 9 月 21 日，公司获得铜陵市工商行政管理局核发的（皖工商）登记名预核变字[2015]第 2500 号《企业名称变更核准通知书》，核准公司名称变更为“安徽百舟互娱网络股份有限公司”。

2015 年 10 月 15 日，公司聘请的兴华事务所对公司 2014 年度、2015 年 1-8 月的会计报表进行了审计，并出具了(2015)京会兴审字第 03010229 号标准无保留意见的《审计报告》。审计报告确认，截至 2015 年 8 月 31 日，公司净资产为 35,235,840.51 元。

2015 年 10 月 16 日，公司聘请的北京国融兴华资产评估有限责任公司对公司截至 2015 年 8 月 31 日的净资产进行评估，并出具了国融兴华评报字（2015）第 040137 号《评估报告》。评估报告确认，截至 2015 年 8 月 31 日，公司净资产评估值为 3,562.95 万元。

2015 年 10 月 15 日，百舟有限依照法定程序召开临时股东会并一致表决通过如下决议事项：同意以公司截至 2015 年 8 月 31 日经审计的净资产 35,235,840.51 元按照 1.0678:1 的比例折合股份 3,300 万股，每股面值 1 元，未折股部分人民币 2,235,840.51 元计入变更后股份公司资本公积金。各发起人以截至 2015 年 8 月 31 日的持股比例为准，界定其净资产份额，并以上述同一比例折合其认购股份数。

2015年10月30日，崔保生、丁丽丽、蒋文洁、杨庆山、郑秀平、胡杰、候静海、广发信德、珠海广发信德、珠海康远作为股份有限公司发起人共同签署了《发起人协议》，一致同意将有限公司以经审计的净资产折股并整体变更为股份有限公司，并明确了各方的权利义务。

2015年10月30日，兴华事务所出具[2015]京会兴验字第03010075号《验资报告》，经审验，截至2015年10月30日，股份公司已收到各发起人股东投入的股本3,300万元。

2015年10月30日，百舟互娱召开创立大会，审议通过了股份公司筹备工作情况，筹办费用、发起人出资，股份公司章程，选举股份公司第一届董事会董事、第一届监事会监事，通过了股份公司运作的各项制度。

2015年12月4日，百舟互娱取得铜陵市工商行政管理局核发的统一社会信用代码为91340700574405883R的《营业执照》，注册资本为3,300万元。

股份公司设立时的股本结构如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例（%）	出资方式
1	崔保生	8,135,620.00	24.65	净资产
2	丁丽丽	5,113,818.00	15.49	净资产
3	刘甦	4,591,532.00	13.91	净资产
4	蒋文洁	3,486,694.00	10.57	净资产
5	杨庆山	3,486,694.00	10.57	净资产
6	珠海广发信德	2,324,463.00	7.04	净资产
7	广发信德	1,913,444.00	5.80	净资产
8	郑秀平	1,859,571.00	5.64	净资产
9	胡杰	1,162,232.00	3.52	净资产
10	候静海	860,912.00	2.61	净资产
11	珠海康远	65,020.00	0.20	净资产
合计		33,000,000.00	100	--

(8) 股改后第一次变更（增资）

2016年2月1日，公司召开董事会审议通过，同意公司注册资金由33,000,000万元增加至33,835,323元，新增注册资金由百游投资认缴。

2016年2月15日，公司召开股东大会审议通过，同意公司注册资金由33,000,000万元增加至33,835,323元，新增注册资金由百游投资认缴。

2016年3月11日，兴华事务所出具[2016]京会兴验字第03020002号《验资报告》，经审验，截至2016年3月4日，股份公司已收到百游投资缴纳的新增注册资本合计3,500,003元，其中835,323元增加公司股本，其余2,664,680元增加公司资本公积。本次增资的价格为4.19元/股。

2016年3月16日，百舟互娱就上述增资事项在铜陵市工商行政管理局办理完毕相应的变更登记手续。

本次变更后，公司的股权结构变更为：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例（%）	出资方式
1	崔保生	8,135,620.00	24.045	净资产
2	丁丽丽	5,113,818.00	15.114	净资产
3	刘甦	4,591,532.00	13.570	净资产
4	蒋文洁	3,486,694.00	10.305	净资产
5	杨庆山	3,486,694.00	10.305	净资产
6	珠海广发信德	2,324,463.00	6.870	净资产
7	广发信德	1,913,444.00	5.655	净资产
8	郑秀平	1,859,571.00	5.496	净资产
9	胡杰	1,162,232.00	3.435	净资产
10	候静海	860,912.00	2.544	净资产
11	珠海康远	65,020.00	0.192	净资产
12	百游投资	835,323.00	2.469	货币
合计		33,835,323.00	100	--

截至目前，公司股权结构未再发生变动。

公司全体股东所持公司股权清晰，不存在权属争议、纠纷及潜在纠纷情形。

2、公司历次股权变动中涉及到对赌、股权回购等情况

经核查，公司 2015 年 8 月增资涉及到对赌情形，具体如下：

(1) 2015 年 7 月 6 日，百舟有限、崔保生与广发信德、珠海广发信德、珠海康远签署《补充协议》，其中约定的对赌条款涉及到公司及崔保生与广发信德、珠海广发信德、珠海康远的对赌情形。对此，2016 年 3 月，广发信德、珠海广发信德、珠海康远（合称“甲方”）与崔保生（乙方）签署新的《补充协议》，终止执行原于 2015 年 7 月 6 日签署的《补充协议》，新的补充协议约定的对赌、股权回购条款如下：

①乙方承诺：公司 2015 年、2016 年和 2017 年的净利润（该处及下文所称“净利润”均指经有证券从业资格的会计师事务所审计后，出具的无保留意见的审计报告所述的归属于母公司所有者的扣除非经常性损益后的净利润）分别不低于 1200 万元、1600 万元和 2000 万元。

协议各方确认，若公司于 2015 年、2016 年及 2017 年中的任意一个年度存在股份支付事项并相应计提管理费用从而影响公司当期净利润的情形，则公司于当年的承诺净利润相应扣减股份支付形成的管理费用部分。

②经友好协商，乙方同意按照公司上述承诺净利润对甲方进行股权调整或现金补偿，具体调整或补偿方案如下：

若公司 2015、2016 年和 2017 年任意年度实际净利润低于当年承诺净利润的 85%，即分别低于 1020 万元、1360 万元和 1700 万元，则乙方需向甲方进行现金补偿，乙方需无条件配合：

补偿现金金额= 甲方投资金额×（1- 当年实际净利润/当年承诺净利润）

③若公司出现下述情形，甲方有权向乙方回售甲方所持公司全部股份，乙方应以现金形式收购：

4.1.1 公司未能：（1）在 2018 年 12 月 31 日前实现在上海或深圳证券交易所

易所主板、中小板或创业板挂牌上市或（2）在全国中小企业股份转让系统挂牌且具有足够成交量使得甲方可以不低于 12%年化收益率退出或（3）以甲方同意的估值被上市公司收购；

4.1.2 公司 2015 年、2016 年和 2017 年任一年度净利润低于当年承诺净利润的 80%；

4.1.3 公司控股股东、实际控制人、管理层重要成员或核心技术人员出现不履行竞业禁止义务的行为；

4.1.4 公司控股股东、实际控制人、管理层重要成员或核心技术人员发生重大违法违规行为或重大不利变化，并对公司上市有不利影响；

4.1.5 公司控股股东、实际控制人持股比例或其表决权发生重大变化，或控股股东、实际控制人出现重大个人诚信问题，尤其是目标公司出现甲方不知情的账外现金销售收入时；

4.1.6 公司的核心业务发生重大变化（甲方书面同意的除外）；

4.1.7 公司被托管或进入破产程序；

4.1.8 公司在股票上市过程中中途退出（甲方书面同意的除外）；

4.1.9 乙方违反与甲方签署的《投资协议书》或本《补充协议》相关条款，且经过甲方书面催告后 30 个自然日内未能充分且有效补救的；

4.1.10 乙方未能履行“共同售股权和优先认购权”的承诺。

4.2 回购金额为以下两者孰高：

①甲方投资金额×（1+12%×出资日到回购款支付日天数÷360）—甲方已分得的现金红利—甲方已收到的现金补偿；

②根据回购日（即甲方向回购义务人书面提出要求行使回售权利的当天）公司最近一期审计报告计算的，甲方所持股权对应之净资产。

（2）除上述对赌、股权回购的约定外，公司不存在其他公司与股东、股东之间的对赌、股权回购的约定，上述对赌、股权回购约定只涉及到股东之间的约

定，不存在损及公司利益的情形。同时，公司股东崔保生承诺：“其与新增股东之间不存在股权方面的纠纷，也未因相关《投资协议》及上述补充协议的签署和履行而影响公司的日常经营、规范运作和有效存续。其承诺将积极履行《投资协议》及补充协议的相关约定，确保公司不会因上述协议遭受任何损失，如公司因该等协议遭受任何损失，其承诺将全额承担该等损失”。

3、重大资产重组情况

本公司自前身百舟有限成立以来，除购买深圳舟游股权外，未发生重大资产重组情况。具体情况如下：

(1) 2015年6月24日，深圳舟游召开股东会审议通过，同意公司股东郑秀平将所持深圳舟游10%的股权、崔保生将所持深圳舟游90%的股权转让给百舟有限。

(2) 2015年6月20日，百舟有限召开股东会审议通过，同意公司受让郑秀平所持深圳舟游10%的股权、崔保生所持深圳舟游90%的股权。

(3) 同日，崔保生、郑秀平与百舟有限签订《股权转让协议书》，约定崔保生、郑秀平将所持深圳舟游90%和10%的股权以人民币2元转让给百舟有限。

(4) 2015年7月17日，深圳舟游依法办理本次股权转让的工商登记手续，深圳市市场监督管理局核准了本次变更并向深圳舟游核发了新的营业执照。

(5) 深圳舟游的基本情况

深圳舟游成立于2015年1月2日，现持有深圳市市场监督管理局核发的统一社会信用代码为9144030032645116XP的《营业执照》。

深圳舟游设立时的法定代表人为崔保生，注册资金为1,000万元，实收资本为0元，住所为深圳市南山区粤海街道科苑路东科华路北东方科技大厦10层09-10号，企业类型为有限责任公司，经营范围为：网络游戏开发及运营；计算机软件、信息系统软件的技术开发及销售；信息系统的设计、集成及运营维护；信息技术咨询；网站建设、网页设计及维护。

深圳舟游设立时的股本结构如下：

序号	股东名称	出资额(万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例(%)
1	崔保生	900	0	90
2	郑秀平	100	0	10
合计		1,000	0	100

(6) 收购深圳舟游对公司的影响

深圳舟游定位从事游戏运营，公司收购深圳舟游一方面可以消除同业竞争及关联交易，另一方面符合公司的业务发展定位，有利于公司的持续经营发展。

四、董事、监事、高级管理人员基本情况

(一) 董事基本情况

公司董事会由崔保生、刘甦、郑秀平、胡杰、朱成组成。2015年10月30日，公司召开创立大会，通过了选举董事的决议。董事任职日为股份公司营业执照获得日（即2015年12月4日），任职期为3年。该五名董事中崔保生、刘甦的简历详见本说明书“第一节、三、（四）控股股东、实际控制人和其他重要股东的基本情况以及实际控制人最近两年内发生变化情况”。其他三名董事的基本情况如下：

胡杰，公司董事、副总经理，男，1979年3月生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历。2001年9月至2006年6月在铜陵顶科镀锡铜线有限公司任技术员；2006年6月至2008年8月在宜兴市意达铜业有限公司担任质技部经理；2008年9月至2009年8月在铜陵市网舟网络科技有限公司担任技术部经理；2009年11月至2011年3月在铜陵市城际网络科技有限公司担任技术部经理；2011年4月至2015年11月担任铜陵百舟网络科技有限公司技术总监；2015年12月至今担任百舟互娱董事、副总经理。

朱成，公司董事，男，1985年7月生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历。2013年3月至今担任广发信德投资管理有限公司消费与现代服务业投资部经理；2015年12月至今担任公司董事，同时兼任深圳市有棵树科技股份有限公司董事。

（二）监事基本情况

公司监事会由将文洁、杨庆山、卢浩三名监事组成，其中将文洁为监事会主席、卢浩为职工代表监事，任职日为股份公司营业执照获得日（即 2015 年 12 月 4 日），任职期为 3 年。其中将文洁、杨庆山的基本情况详见本说明书“第一节、三、（四）控股股东、实际控制人和其他重要股东的基本情况以及实际控制人最近两年内发生变化情况”。监事卢浩的简历如下：

卢浩，男，1986 年 8 月生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2007 年 10 月至 2008 年 9 月就职于杭州中纺印染有限公司；2008 年 12 月至 2009 年 8 月在铜陵市网舟网络科技有限公司担任英文客服、项目经理；2009 年 11 月至 2011 年 3 月在铜陵市城际网络科技有限公司担任项目经理；2011 年 4 月 2015 年 12 月在铜陵百舟网络科技有限公司担任项目经理、产品经理；2016 年 1 月至今担任百舟互娱销售部经理；2015 年 7 月至今担任百舟互娱及其前身百舟有限监事。

（三）高级管理人员基本情况

公司高级管理人员为崔保生、郑秀平、胡杰、刘甦、谷芳。其中崔保生、郑秀平、胡杰、刘甦任职日为股份公司营业执照获得日（即 2015 年 12 月 4 日），任职期为 3 年，谷芳的任职期自 2016 年 2 月 1 日开始，任期至本届董事会届满，均在公司领取薪酬。崔保生、郑秀平、胡杰、刘甦的简历详见本说明书上部分“董事基本情况”及“第一节、三、（四）控股股东、实际控制人和其他重要股东的基本情况以及实际控制人最近两年内发生变化情况”。谷芳的基本情况如下：

谷芳，女，1974 年 11 月生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。1994 年 10 月至 2002 年 2 月在铜陵市物资集团金属材料有限责任公司担任出纳、主办；2002 年 3 月至 2007 年 7 月在铜陵市铜都食品商行担任财务主管；2007 年 10 月 2008 年 5 月在铜陵华金矿业有限责任公司担任财务主管；2009 年 2 月至 2015 年 10 月在安徽阳光会计师事务所担任审计部主任；2016 年 2 月至今担任百舟互娱财务负责人。

五、子公司及参股公司简要情况

截至本说明书签署之日，本公司除全资持股深圳舟游、香港舟游外，设立合肥分公司外，未持股其他公司。具体情况如下：

1、深圳舟游基本情况

深圳舟游娱乐有限公司			
成立日期	2015年1月20日		
注册资本	1,000万元		
实收资本	314万元		
注册地址	深圳南山区粤海街道科苑路东科华路北东方科技大厦13层10-12号		
法定代表人	崔保生		
经营范围	网络游戏开发及运营；计算机软件、信息系统软件的技术开发及销售；信息系统的设计、集成及运营维护；信息技术咨询；网站建设、网页设计及维护		
股东构成	百舟互娱持股100%		
最近两年财务数据	项目	2015年12月31日	2014年12月31日
	总资产	854,917.43	0
	净资产	632,907.11	0
	项目	2015年度	2014年度
	净利润	-1,267,092.89	0
	备注	以上数据经兴华事务所审计，单位：元	

2、香港舟游基本情况

香港舟游互动娱乐有限公司			
成立日期	2015年9月14日		
注册资本	10,000港元		
实收资本	10,000港元		
注册地址	香港湾仔骆克道171-173号金威商业大厦4B		
董事	崔保生		
主营业务	游戏运营		
股东构成	百舟互娱持股100%		
最近两年财务数据	项目	2015年12月31日	2014年12月31日
	总资产	3,088,019.96	0
	净资产	-48,553.90	0

	项目	2015 年度	2014 年度
	净利润	-48,553.90	0
	备注	以上数据经兴华事务所审计，单位：元	

3、百舟合肥分公司基本情况

安徽百舟互娱网络股份有限公司合肥分公司			
成立日期	2016 年 2 月 26 日		
注册地址	合肥市政务区东流路西 999 号新际商务中心 C 幢 903		
负责人	刘甦		
经营范围	互联网技术开发，技术咨询及技术服务，计算机系统集成及数据处理，工艺美术设计，电脑动画设计，基础软件服务及应用软件服务。(依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动)。		
最近两年财务数据	项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
	总资产	-	-
	净资产	-	-
	项目	2015 年度	2014 年度
	净利润	-	0-
	备注	以上数据未经审计，单位：元	

六、最近两年主要会计数据和财务指标简表

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产总计（万元）	4,421.11	1,516.58
股东权益合计（万元）	4,151.29	941.71
归属于申请挂牌公司股东权益合计（万元）	4,151.29	941.71
每股净资产（元/股）	1.26	0.94
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	1.26	0.94
资产负债率	6.10%	37.91%
流动比率（倍）	6.82	0.67

速动比率（倍）	6.73	0.64
项目	2015 年度	2014 年度
营业收入（万元）	7,241.46	4,078.30
净利润（万元）	1,029.58	-29.28
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	1,029.58	-29.28
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	852.49	-240.9
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）	852.49	-240.9
毛利率	60.77%	24.79%
加权平均净资产收益率	42.08%	-3.06%
扣除非经常性损益后加权平均净资产收益率	34.85%	-25.19%
基本每股收益（元/股）	0.37	-0.01
稀释每股收益（元/股）	0.37	-0.01
应收账款周转率（次）	95.96	---
存货周转率（次）	133.34	197.94
经营活动产生的现金流量净额（万元）	1,426.51	321.57
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	0.43	0.32

注：1、每股净资产=所有者权益/股本

2、归属于申请挂牌公司股东的每股净资产=归属于申请挂牌公司股东权益/股本

3、资产负债率=总负债/总资产

4、流动比率=流动资产/流动负债

5、速动比率=（流动资产-存货）/流动负债

6、主营业务毛利率=（主营业务收入-主营业务成本）/主营业务收入

7、应收账款周转率=营业收入/应收账款平均值

8、存货周转率=营业成本/存货平均平均值

9、每股经营活动产生的现金流量=经营活动产生的现金流量净额/股本

10、净资产收益率、每股收益按照《公开发行证券公司信息披露编报规则第9号—净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010年修订）的要求进行计算。

七、本次挂牌的有关机构情况

（一）主办券商

名称：东兴证券股份有限公司

法定代表人：魏庆华

住所：北京市西城区金融大街5号（新盛大厦）12、15层

邮政编码：100032

电话：010-66555749

传真：010-66555103

项目负责人：申海青

项目小组成员：侯保军、王志强、梁广全、申海青

（二）律师事务所

名称：北京市环球律师事务所上海分所

负责人：张宇

地址：上海市黄浦区湖滨路150号企业天地5号楼26层

邮政编码：200021

电话：86-21-23108288

传真：86-21-23108299

经办律师：陆曙光、徐珉

(三) 会计师事务所

名称：北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：王全洲

联系地址：北京市西城区裕民路 18 号北环中心 22 层

邮政编码：100029

电话：010-82250851

传真：010-82250666

经办注册会计师：肖丽娟、叶立萍

(四) 资产评估机构

名称：北京国融兴华资产评估有限责任公司

法定代表人：赵向阳

住所：北京市西城区裕民路 18 号 23 层 2507 室

邮政编码：100029

电话：010-51667811

传真：010-82253743

经办资产评估师：张凯军、刘骥

(五) 证券登记结算机构

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 26 号金阳大厦 5 层

电话：010-58598980

传真：010-58598977

(六) 拟挂牌场所

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

第二节公司业务

一、公司业务概况

（一）主要业务

1、经营范围

公司经营范围包括：互联网技术开发，技术咨询及技术服务，计算机系统集成及数据处理，工艺美术设计，电脑动画设计，基础软件服务及应用软件服务，海外网络游戏发行。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2、主营业务

公司主营业务为网络游戏的海外发行和运营，为海外玩家提供游戏数字点卡、数字 CDKey 以及游戏内虚拟物品、虚拟货币的交易和服务。

报告期内，公司的主营业务未发生变更。

3、公司各子公司业务情况如下：

子公司	业务内容
深圳舟游娱乐有限公司	网络游戏开发及运营；计算机软件、信息系统软件的技术开发及销售；信息系统的设计、集成及运营维护；信息技术咨询；网站建设、网页设计及维护
香港舟游互动娱乐有限公司	游戏海外发行和运营

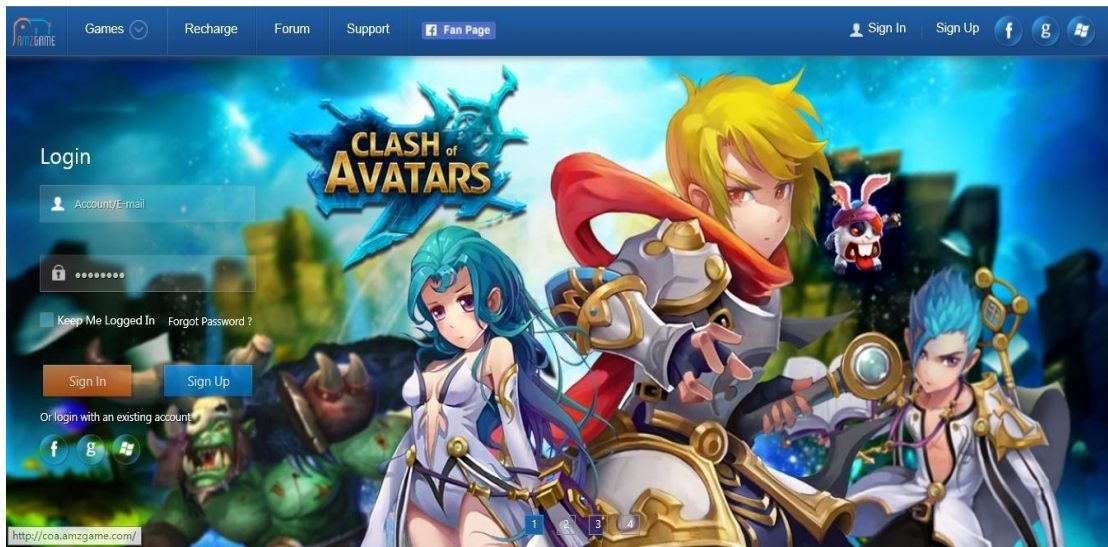
（二）主要产品或服务

1、游戏运营服务

公司以全球化游戏研发与发行、大数据应用、IP开发与运营业务为发展重点，立足成为全球领先的互动娱乐供应商之一，公司始终坚持自主运营和联合运营的双重经营策略，目前有海外市场自运营的平台www.AMZGame.com，在全球100

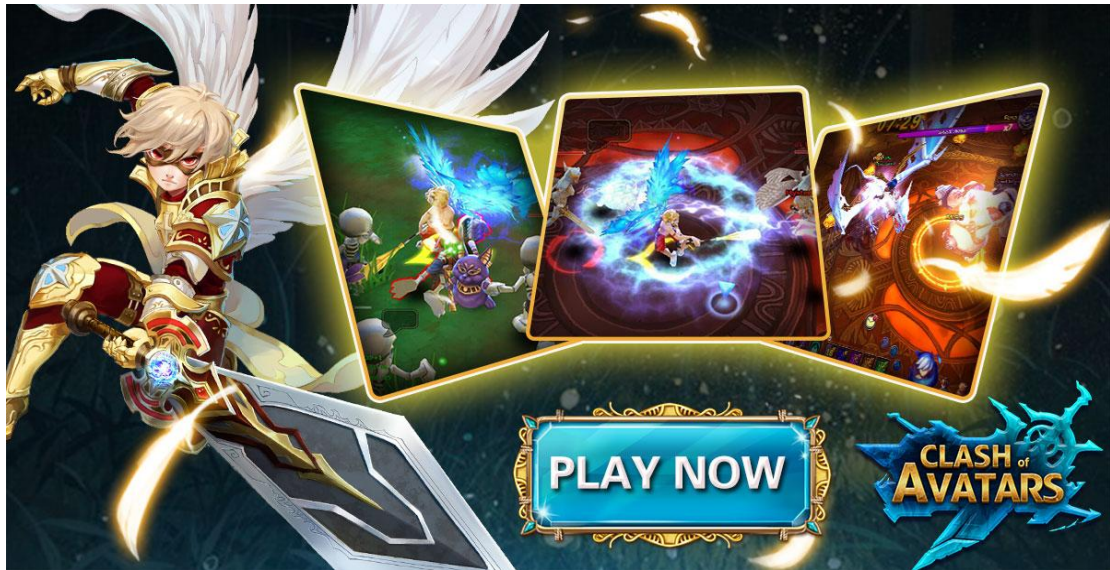
多个国家及地区成功构建发行体系。在迅速发展的当今游戏市场，百舟互娱致力于打造海外游戏上下游生态圈，通过与上下游产业的合作实现全球游戏产业协同发展。

公司于2014年3月建立游戏海外发行平台www.AMZGame.com（如下图），发行和运营着多款国内外知名游戏，是国内游戏出口海外的重要通道。



公司运营的比较热门的游戏产品有《Clash of Avatars》、《FairyLand》、《Felspire》、《DragonCity》、《League of Angels》、《Lordsroad》、《Shaikan》、《Siegelord》等，各游戏的基本情况如下：

（1）《Clash of Avatars》是一款温馨、有趣、有爱的3D的游戏，当中充满了丰富多彩的幻想。该游戏借鉴了动漫角色扮演的灵感，有着来自多个国家的玩家和一大批忠实粉丝以及厉害的坐骑，比如战马，飞禽和龙等。玩家可以在游戏里跳时髦的舞蹈，比如韩国的舞蹈，甚至可以在游戏里面跳骑马舞。在这里玩家还可以拥有很多很酷的化身，可以大幅度地增强战斗力。



(2)《FairyLand》是一款经典游戏，融合当下最新技术，完美展现即时战斗特点，技能炫酷，内容丰富，具备各种特色玩法，等待玩家的发现，期待玩家的探索。游戏中绚丽的冒险故事，打开玩家风尘已久的记忆之门，让玩家重新去探索那一段经典的岁月，体验神秘之旅。



(3)《Felspire》是一款以西方魔幻背景为题材的即时RPG网页游戏，游戏画面采用3D渲染2D表现的方式，带给玩家精致细腻的游戏视觉感受。游戏结合西方魔幻复古风格营造出精致细腻的神秘艺术氛围，渲染出一个个气势磅礴又不失唯美典雅的游戏场景。



(4)《DragonCity》是一款魔幻题材的RPG角色扮演类网页游戏。游戏中可以让玩家体验到宏大的世界观、扣人心弦的剧情以及丰富多彩、创意无限的特色功能。游戏华丽的即时战斗画面和炫酷的魔法效果,让玩家开创一段龙之城传说。



(5)《League of Angels》为玩家构建的是一个解救女神、万族混战的时空。当玩家进入游戏的那一刻起,便已然开始了一场绝世的魔幻惊艳之旅。玩家将解救受困的女神并和她们一起抵御诸神黄昏的到来。



(6)《Lordsroad》是一款2.5D魔幻动作角色扮演类网页游戏，游戏采用硬件加速引擎，全面优化FLASH引擎，打造百人同屏争霸。游戏题材主打西方神话，画面唯美细腻，战斗流畅绚丽，女神性感动人，带领玩家开展一场恢宏磅礴的魔幻之旅！

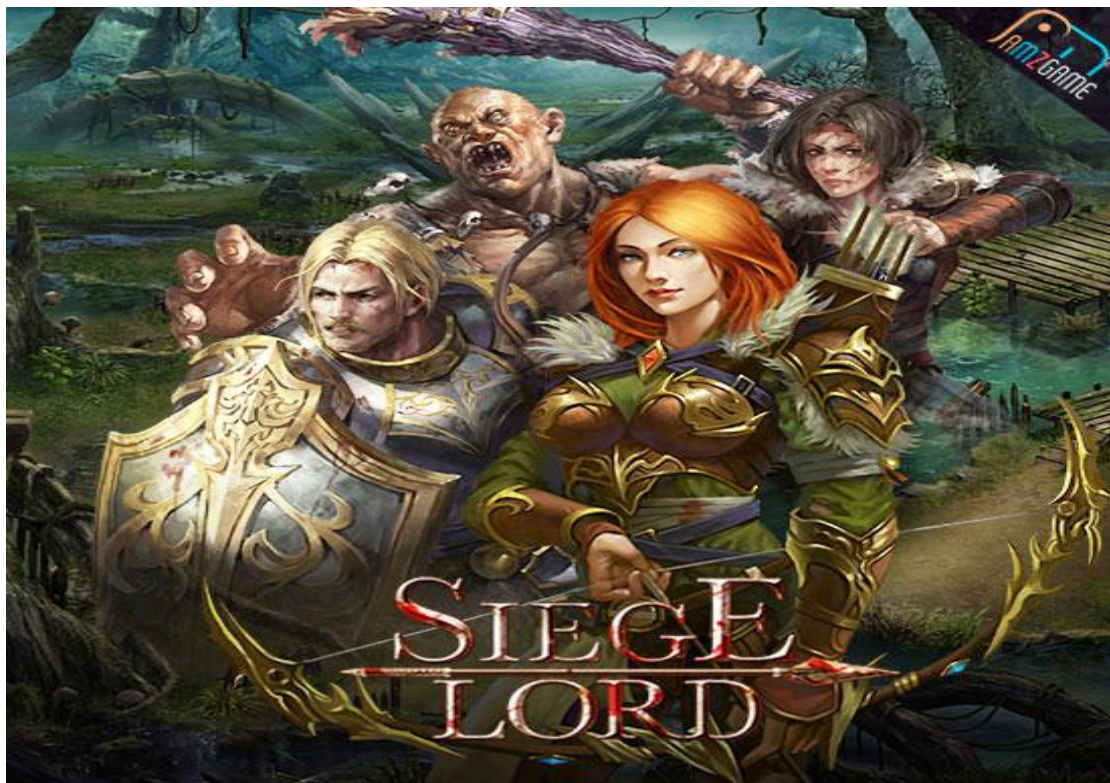


(7)《Shaikan》是一款中世纪欧美魔幻风格的ARPG 3D页游。游戏背景格局庞大，历史、人物、宗教、神话融汇交织，描述了一片虚构架空的中世纪大陆上所发生宫廷斗争、疆场厮杀、游历冒险、魔法抗衡的故事，呈现出一个亦幻亦真亦妙的魔幻世界。游戏采用了真3D视角，玩家可以在游戏中通过组合键、拖拽鼠标、滚轮键达到360度的视角旋转和可远可近的视距。游戏中职业特色明显，装备坐骑华丽，战斗场面宏大，画面精致唯美，大到流畅华丽的战斗动作，小到

角色发梢的飘动，以及细腻无暇的场景建筑，都刻画得细致入微。游戏仿真天气变幻，完美模拟“云雪雨露霜”、“沙尘暴”、“龙卷风”、“日夜更替”等多种极端天气变幻的效果，营造最真实的游戏感觉，让玩家充分感受到《Shaikan》的强大魅力。



(8)《Siegelord》是一款中世纪史诗奇幻题材的开创全景即时国战的战争策略网络游戏。游戏内配合递进掩杀式即时战斗模式、地形系统的引入，以及四大资源、战术、兵器、科技等丰富的特色玩法，让玩家打造一个冰与火的战争帝国。



根据《网络游戏管理暂行办法》第十一条的规定，国务院文化行政部门依法对进口网络游戏进行内容审查。进口网络游戏应当在获得国务院文化行政部门内容审查批准后，方可上网运营。根据《网络游戏管理暂行办法》第十三条的规定，国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。

公司主要从事网络游戏的海外发行和运营，即将国内第三方研发的网络游戏改版为英文版本在海外发行、运营，不属于《网络游戏管理暂行办法》规定的国内运营的国产游戏或是进口的网络游戏情形。公司的目标群体均在海外，游戏语言全部为英文，服务器和存储设备也存放于境外，在目前鼓励中国游戏“走出去”的行业大背景下，对于海外网络游戏发行及运营在境内尚无门槛要求，故网络游戏海外发行及运营截至目前无需取得国内主管部门的前置审批和备案。其中文版本游戏如在国内由其他第三方运营，应由其他第三方履行取得国家新闻出版广电总局的前置审批及文化部备案的义务。

2、游戏虚拟交易服务

目前公司的虚拟交易业务主要为海外客户提供如下服务类型：

（1）虚拟物品交易服务

公司锁定海外游戏，从全球游戏玩家或者商人采购虚拟物品，通过公司交易平台，出售给海外玩家，为玩家提供虚拟物品交易服务。

（2）数字点卡、CDKey交易服务

公司锁定海外市场，从游戏运营商或者代理商采购点卡库存，通过公司交易平台，出售给全球玩家，为玩家提供数字点卡、CDKey等服务。

产品类别	涉及数量	产品提供方	产品功能描述
游戏虚拟物品	约2900多种	国内外工作室、个人	让玩家获得更高游戏等级、技能、装备等，满足客户自我价值实现需求。
数字点卡、CDKey等	200多款	国内外游戏公司、游戏代理等	进入游戏的通行证。

公司游戏运营及虚拟物品交易业务中均不存在发行《支付机构预付卡业务

管理办法》、《单用途商业预付卡管理办法（试行）》规定的预付卡情形。

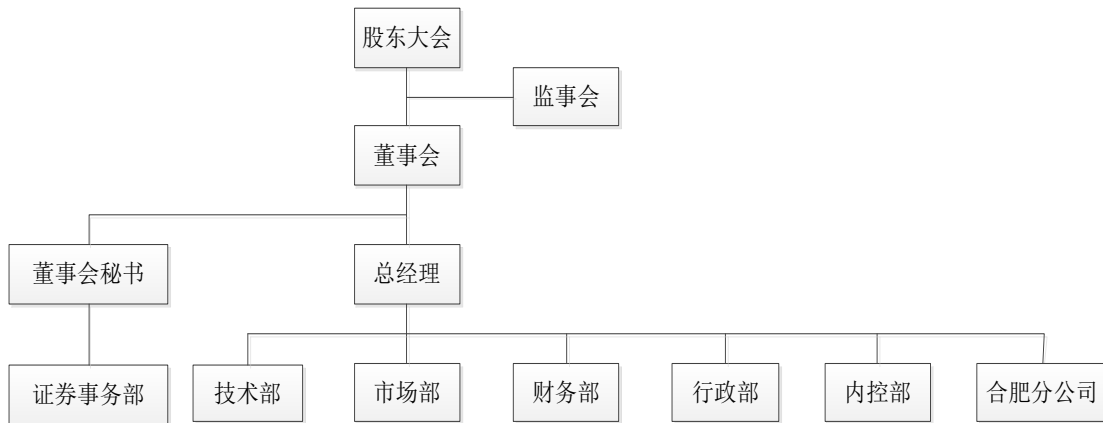
二、公司组织结构与主要生产流程

（一）股东结构及控股、参股公司图

公司股东结构及控股、参股公司参见本公开转让说明书“第一节、三、（一）股权结构图”。

（二）公司内部组织结构图

公司按照《公司法》以及《公司章程》的规定，结合业务发展需要，建立了较为规范的法人治理结构和内部管理机构。公司目前设立了 6 个一级职能部门和 1 个分公司。



（三）公司各机构或部门职责

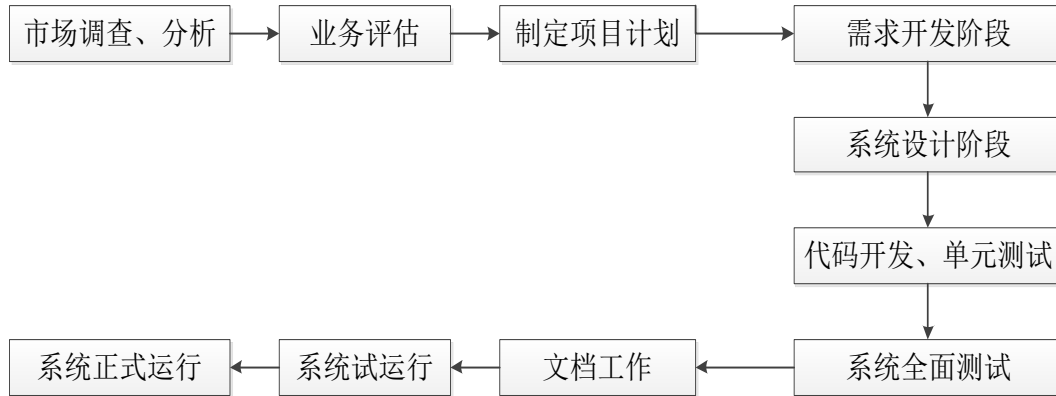
部门	主要职能
----	------

市场部	<ol style="list-style-type: none"> 1) 依据公司的发展战略和销售战略目标, 负责制定公司海外虚拟产品销售计划、市场推广和市场拓展方案, 组织计划实施, 提高海外虚拟产品市场占有率; 2) 负责销售组织管理、业务管理和绩效考核的制定; 3) 负责建立海外虚拟产品的销售业务规范和相关管理制度, 规范销售管理行为; 4) 掌握公司海外虚拟业务动态, 合理分配资源, 钻研新产品, 提升公司效益 5) 策划营销活动, 把所推广的渠道发挥最大化效果, 通过品牌营销, 带来直接的订单; 6) 联系广告商, 将网站推广出去, 根据 ROI 达到制定的广告效果; 7) 完成推广业务工作的计划、组织、推进、检讨制定, 并完成推广销售目标和市场拓展目标; 8) 负责网站 SEO 与推广工作的管理, 项目策划与实施, 并通过各种渠道提高网站的曝光率及知名度。
技术部	<ol style="list-style-type: none"> 1) 根据公司目标, 制定工作计划, 组织技术力量解决工程技术问题、技术管理问题, 建立技术管理制度, 就重大技术事项向公司提出决策建议; 2) 及时搜集整理国内外技术发展信息, 及时把握技术发展趋势, 组织制定高端技术解决方案; 3) 负责做好公司计算机网络系统的维护、管理、数据信息处理, 管理系统保密口令, 保证网络系统的正常运行; 4) 负责公司新技术引进和网络产品开发工作的计划、实施, 确保技术不断更新, 推动新程序、新系统的设计开发; 5) 负责妥善保管能直接影响公司权益和利益的经营决策文件资料和技术资料; 6) 负责编制项目程序开发阶段的开发计划, 抓好技术管理人才培养, 技术队伍的管理。有计划的推荐引进、培养专业技术人员, 搞好业务培训和管理工作; 7) 负责程序 bug、不合格服务的处理和纠正, 并执行预防措施和跟踪监察; 8) 负责网站页面的整体美工创意、设计和页面的实现, 配合网站策划进行相应的专题页面制作; 9) 负责公司广告、图片、动画、海报、logo 及网页的设计制作上传; 10) 负责公司网站活动专题的版面策划、设计以及制作上传。
行政部	<ol style="list-style-type: none"> 1) 负责员工招聘管理工作和组织绩效管理; 2) 不断修订及完善公司薪资、员工福利、日常管理制度; 3) 不断修订及完善公司各级岗位职务说明书及员工绩效管理制度; 4) 负责公司文化的建设和文化活动的组织; 5) 负责薪酬、福利管理工作; 6) 负责日常劳动人事以及后勤管理; 7) 负责外事管理。
财务部	<ol style="list-style-type: none"> 1) 收款: 按照公司收入管理规定办理收款业务; 2) 付款: 按公司的成本费用支出管理规定及报销管理规定办理付款业务; 3) 制单、记账、对账: 会计人员根据审核后的原始凭证和会计科目的使用

	<p>要求录制记账凭证，进行银行存款和现金的对账工作，确保账证、账实、账账相符；</p> <p>4) 现金和票据管理：按照相关管理办法管理现金，根据票据管理规定保管和使用支票、发票和收据，并追踪票据使用情况；</p> <p>5) 工资管理：根据经审核后的工资表，进行工资发放；</p> <p>6) 报表管理：进行财务报表和财务预决算的编制工作，确保报表按时、准确上报公司领导，并提供财务上的分析和建议；</p> <p>7) 税务管理：对税收进行筹划和管理，按时完成税务申报；</p> <p>8) 建立和健全公司的财务管理体系，对公司的内部财务运作、年度预算等进行财务监督和控制。</p>
内控部	负责所有采购，销售订单的核查，审核每笔订单成交后的真实发生情况，审核该买家信息是否真实可靠以及该笔订单到账情况。
合肥分公司	提供互联网技术开发，技术咨询及技术服务，计算机系统集成及数据处理，工艺美术设计，电脑动画设计，基础软件服务及应用软件服务。
证券事务部	<p>1) 负责公司信息披露事务以及信息披露保密工作，维护与监管部门和投资者的关系，整理股东档案；</p> <p>2) 组织和筹备股东大会会议、董事会会议，保管会议记录，关注媒体报道并主动求证真实情况；</p> <p>3) 协助董事会开展公司上市辅导工作，协调各中介机构的工作，协助完成新三板挂牌或购买标的等事宜；</p> <p>4) 协助董事会编制对外发布的公告或决议，协助董事会检查和落实公司的各项整改工作，负责董事会决议事项的日常协调管理工作，负责董事会和管理层对公司管理的衔接工作；</p> <p>5) 负责对资本市场进行行业研究分析，收集国家宏观经济政策及证券市场信息，配合组织实施公司的资本市场再融资工作，组织实施公司收购、兼并、重组等资本项目；</p> <p>6) 协助董事会秘书严格规范公司法人治理结构，履行股权管理职能，负责股东的意见咨询并且兼任法务工作；</p> <p>7) 协助董秘做好公司股东相关联系事宜，负责管理公司股权登记、股利分配等事务。</p>

(四) 公司主要业务流程

1、公司的研发流程



(1) 市场调查：市场部通过收集行业数据，生成行情报告，分析自身和外部环境的优势劣势，确定市场定位；

(2) 业务评估：市场部树立公司的总目标和业务框架，初选细分市场，并验证市场，进行战略地位和财务分析，制定产品线业务计划和可行性分析报告，执行交易平台项目立项任务；

(3) 制定项目计划：技术部根据项目特点采用敏捷开发模式，进行需求评审、设计评审、代码开发和单元测试、预测试、部署上线等一系列项目计划；

(4) 需求开发阶段：技术部分析平台需求，撰写需求分析说明书，确定系统开发的范围；

(5) 系统设计阶段：技术部确立系统总体架构，结合用户对系统环境、开发语言以及运行的网络硬件等要求，确定开发工具，对应用系统关系进行架构性设计；

(6) 代码开发和单元测试：技术部程序人员进行系统代码的开发编写，并对各开发单元进行测试；

(7) 全面测试工作：技术部测试人员对开发完成的项目安装测试计划进行全面测试，针对程序 **BUG** 进行排查和修改，对已修正的部分进行再验证，直至项目整体测试通过；

(8) 文档工作：行政部将通过测试的系统研发资料进行归档工作；

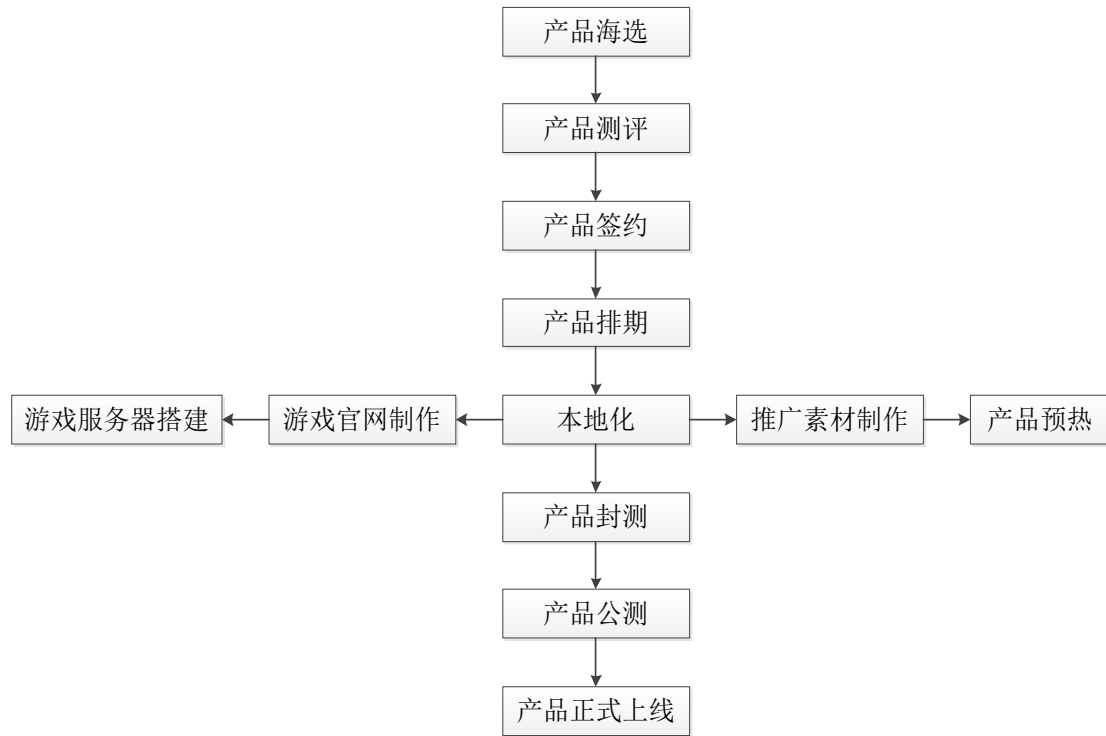
(9) 上线部署试运行：技术部运营人员对通过全面测试的系统进行上线试运行，针对运行情况进行评估，确保系统功能达到预期；

(10) 系统正式运行：系统试运行完成后，进行系统的正式上线运行。

经过多年积累，公司已建立起较为完善的研发流程体系和管理体系，目前该流程仍然不断地进行优化改进和巩固提高，公司在研发上的最终目标是使开发模式达到世界级水平。

2、公司游戏运营业务流程

公司的游戏产品从引入到上线运营的整个流程需要有商务团队、本地化团队、技术团队、市场团队、运营团队等多个团队参与。公司针对游戏产品的整个运营流程如下图所示：



(1) 产品引进：

由商务团队的游戏评测专员针对国内外游戏市场海选合适的目标产品，整理各项调研资料，经过部门内部评测通过后，组织召开部门间产品会。产品会一致通过的产品，由商务专员或者经理负责同产品研发商洽谈，出访研发公司进行实地调研谈判，最终以代理或者购买版权的形式签约，也有以与研发团队合作开发的形式进行的签约。

(2) 产品排期

产品成功签约后，运营团队组织各个部门的领队一起商量整个产品的上线排期，输出产品上线排期表，发送至各个团队，每个团队各司其职，如期完成排期表上工作内容。

（3）产品本地化

本地化团队对接研发团队，参考排期表，开始对产品的语言包进行翻译，操作界面优化，对文化元素进行修改，使之适合目标市场用户的习惯和文化特色。

（4）游戏官网制作

产品本地化的同时，参考排期表，平台开发技术人员准备租用海外服务器，开始游戏官方网站前端后台的设计和建设，包括游戏的接口和目标市场乃至全球的各种支付方式的接入、调试。

（5）市场预热

按照排期表，市场团队在规定的时间内完成市场推广所需的素材制作，同时提前开始在目标市场对目标产品进行推广预热。

（6）产品测试

当本地化工作以及研发修改和更新工作完成后，需要租用海外服务器，搭建英文版本。在产品正式上线之前，本地化团队会先进行内部测试，寻找 BUG（漏洞），并与研发团队进行沟通后优化。接着安排内测，由市场部通过小规模导入玩家进入测试版本的服务器进行游戏，运营人员在后台监控着各项数据，并收集玩家的反馈，再提交研发人员继续完善产品。

（7）产品公测

运营团队在分析测试服的各项数据之后，开始制定公测计划，包括市场推广预算、需达到的玩家数量要求以及玩家区域要求，开服节奏和具体时间等等，然后通过官网、论坛和各项推广渠道同时发布公测公告新闻。市场团队、研发团队和运营团队以及平台技术开发团队都在公测时间同时关注和跟踪开服情况，及时反馈处理突发问题。

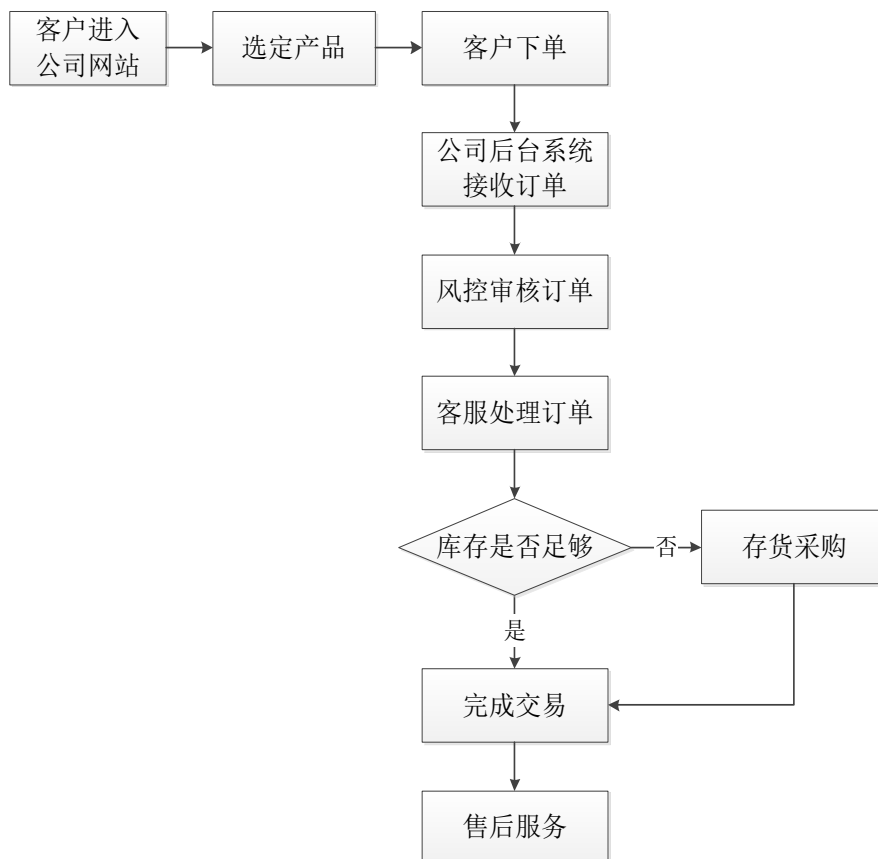
（8）产品正式上线运营

在公测通过后，产品将正式投入运营。公司通过提供游戏运营服务，对游戏进行推广，吸引玩家，并获取收入。公司的推广手段主要为网络广告推广，形式主要分为视频广告推广、图片广告推广、文字广告推广、社交网页推广。公司主要在 Facebook、YouTube 等社交媒体网站及 mmorpg、mmsite 等游戏媒体网站和公司自有虚拟交易平台进行各种形式广告推广，同时也通过 Google、Bing 搜索引擎进行推广。

至此，一款产品在公司平台完成从引入到正式上线的全过程。之后运营团队跟踪分析各项数据进行开服预算和开服节奏的调优工作。

3、公司虚拟交易业务流程

公司的虚拟交易业务流程主要由市场部完成，具体流程如下图所示：



(1) 客户选择和下单

客户在进入公司网站，选择好所需的虚拟产品后，按照公司网站的提示，完成产品的下单；

（2）订单接收和审核

公司的后台系统接收订单后，由公司风控人员对订单进行审核，通过审核后的订单交予公司客服人员处理；

（3）订单处理和交易

当客服专员确定库存有客户所需物品时，订单会转到交易专员处，并由交易专员完成交易程序；当库存不足时，将启动即时采购，由采购专员完成缺货物品的采购后，最终由交易专员完成交易程序；

（4）售后服务和保障

订单完成交易后，客服专员针对各项交易进行售后服务，为客户提供各项售后保障。

三、公司商业模式

（一）公司的研发模式

游戏行业市场需求快速变化的特征使得公司发展必须紧跟市场热点变化。公司的技术研发紧紧围绕消费者市场需求，以市场为先导，不断完善研发体系，持续满足广大消费者的需求。公司研发以市场需求为基础，建立多维度的市场需求调研渠道，由市场部就市场需求进行产品研发前的全面需求分析，再由技术部的技术团队制定方案并进行具体的研发工作。同时，持续的技术创新是公司发展基本战略，为增强技术创新能力和新产品开发能力，公司建立了一系列制度，鼓励和推动技术创新实施。

（二）公司的运营模式

（1）网络游戏海外发行和运营业务：

该业务的运行由公司技术部和市场部协同完成。首先商务团队寻找合作研发团队和产品，成功签约后，产品团队负责产品的本地化和各种系统玩法优化，封测数据达标后，安排上线公测。运营团队负责制定公测开服计划和活动策划、跟踪数据，制定各种达标参数目标，将开服计划和推广预算以及 ROI 指标给到市

市场部根据运营团队的需求和预算制定推广策略和渠道，运营专员负责引流用户到游戏平台和指定游戏产品，并跟踪广告数据和细节，不断调优，直到达成运营团队的指标要求，运营专员负责跟踪游戏运营各项达标情况，及时策划游戏各项活动，提升用户体验，留住更多的玩家，吸引用户更深层的参与付费游戏活动。

（2）游戏虚拟道具服务业务

该业务的运营团队主要由市场部下内设的推广部和销售部成员组成。推广部由推广经理与推广专员组成，销售部由多个项目组组成，各项目组内设采购岗位，客服岗位，交易岗位和游戏内部推广岗位。项目经理通过市场调研先锁定目标游戏产品，采购岗位寻找国内外目标产品的供应商，根据游戏内需求采购库存，以人民币或者美金支付供货商货款，然后项目经理负责整理产品和服务到交易平台，以美金、欧元等多种外币定价，制定推广预算和目标给到推广部和游戏内部推广岗位，推广经理制定推广策略和预算划分，推广专员负责推广素材和推广细节。当客户访问销售平台，客服岗位专员负责接待来访和咨询的顾客，推送产品信息。客户下单后，客服人员确认货款安全到账后，安排客户和交易岗位专员进行游戏内对接，交易专员根据订单内容提供客户相应的服务。

（三）公司的盈利模式

（1）游戏发行和运营业务

公司的游戏发行和运营业务由多个团队共同执行。公司的目标市场为海外，重点是欧洲和北美地区，研发和商务团队根据目标市场需求结合目标游戏产品的品质评估和洽谈产品成本和约定分成支出。产品引入后进行本土化修改，完成公测后把目标市场用户导入到搭建好的游戏服务器内进行游戏，成为该游戏的玩家。通过游戏内的虚拟经济系统和玩法需求以及各种活动吸引游戏玩家付费充值购买游戏内的虚拟流通道具，然后购买游戏内的道具装备等用以提升虚拟人物战力，从而获得更好的体验。整个业务过程中，公司的成本费用包括产品成本（研发成本/版权代理成本）、分成支出、广告成本、游戏服务器成本、各团队人工成本以及公司日常管理开销，游戏运营收入主要来自游戏玩家在游戏内的充值付费。公

司通过游戏运营收入与成本费用的差价实现盈利。

（2）游戏虚拟交易业务

公司的游戏内虚拟交易业务经营的是海外网络游戏发行商发行平台上的游戏内道具、装备等虚拟物品和点卡、数字 CKkey 的交易。公司根据产品的不同组建不同的项目业务团队,在经过市场调研确认交易需求后,制定方案上架产品,并通过宣传将游戏玩家引流到公司平台下单,公司根据客户需求采购相关虚拟物品销售给玩家。公司整个虚拟交易业务过程的成本费用包括产品的采购成本,宣传费用和人工成本,公司的虚拟物品销售通过成本加一定利润率进行定价,并根据相关物品的市场价适度对销售价进行弹性调整,通过虚拟产品销售价格与成本费用的价差实现盈利。

公司的游戏运营业务未发行虚拟货币,而虚拟物品交易业务中存在以虚拟货币(如点卡)为标的情形,即公司从外部供应商处采购虚拟货币(如点卡)然后对外销售以赚取差价,玩家购买虚拟货币(如点卡)后可在相应的游戏上使用。该类虚拟货币没有有效期的规定,公司将其出售后实施不退不换的政策。

四、公司与业务相关的关键资源要素

（一）产品的主要技术及技术储备情况

1、公司的主要技术

（1）游戏运营平台核心技术

AMZ 运营平台系统采用 PHP + Mysql 的开发技术,软件架构上以安全管理和标准规范贯穿始终,整体上分为应用层、基础服务层,底层服务层三个层次。其中应用层包括 AMZ 平台自身、各游戏官网、用户中心、商城、支付平台、客服系统、联运平台、数据后台、API 平台、日志平台、监控平台等一系列应用;基础服务层包括用户服务、订单服务、支付服务、接口服务、广告服务、CMS 服务、监控服务、日志服务等一系列基础服务。该平台整站支持 HTTPS 访问,加密信息传输,保障数据安全。底层服务层则为数据库 Database、缓存 Cache、

存储 Storage、队列 Queue 等。该平台整体实现了低耦合、高内聚的设计，以服务化（SOA）为目标，为平台高速发展打下基础。

AMZ 是一个经典的 LNMP(Linux+Nginx+Mysql+PHP)架构，并辅以其它技术，具体的技术架构和特点如下：

①在硬件架构上，AMZ 前端使用了 AWS（Amazon Web Services）的负载均衡服务(Load Balancer),负载均衡服务器后面是分布式 WEB 服务器(Nginx+PHP),WEB 服务器后面则是缓存(Memcache &Redis)、DB(Mysql)、队列(ActiveMQ)、日志、文件存储等基础服务。

②在高可用性方面，当 WEB 服务器有问题时，Load Balancer 能及时剔除故障服务器，而在数据库上则使用 Keeplive 实现 VIP 技术，在其中某台数据库出现问题时 IP 自动漂移接管，提供无间断，无感知的故障自动排除。

③在系统日志服务方面，使用了 ELK 技术栈，Logstash 进行日志收集，Elasticsearch 进行储存，Kibana 则对日志进行可视化的分析查看，整套技术可以实现对系统和应用每天数以亿计的日志信息进行高可靠的存储处理，为数据分析打下良好基础。

④系统在静态文件存储上使用了 CDN 内容分发技术，平台静态文件和上传文件统一汇集到单独的文件服务器上，让 CDN 服务器统一调取，实现静态文件的统一管理、处理和部署。

⑤系统在缓存应用上对 Memcache 服务器使用一致性 HASH 算法分布，使添加和减少缓存服务器都尽可能的减少失效缓存，避免对后端 DB 产生雪崩效应。

⑥系统安全性方面，所有服务器都在 AWS 内网中，不对外网开放，并对开放的端口做了严格策略控制，以保障服务器安全；

⑦系统运维监控措施上，部署了 Zabbix 监控，对所有服务器&服务器上的资源进行可视化监控，并在有问题时及时通过，邮件，短信，微信等措施向运维人员报警，确保对问题进行及时处理。

⑧容灾保障方面，服务器上各种数据全部统一脚本自动定时备份至 AWS S3，

在发生毁灭性故障时，仍能及时恢复数据，保障稳定安全运行。

上述架构实现了 AMZ 的高性能、高可用、易伸缩、易扩展的设计目标，为 AMZ 的稳定快速发展保驾护航。

（2）虚拟业务平台技术

该项目主要采用美国微软公司最新的 .NET4.5 框架 + MSSQL 的开发技术，OOP 完全面向对象的方法来创建动态 web 应用程序。系统采用 IaaS 云服务模式，前端开发采用 MVC（模型-视图-控制器）技术，其层次分明，耦合度良好，方便开发分工明确；JavaScript 采用 EASYUI 框架技术，轻量级脚本，使其前端开发方便简单快捷；架构上采用三层架构，松耦合扩展方便，维护简单；系统负载均衡采用多台服务器进行 MemCache 分布式缓存，减低某一台服务器的工作压力，主要技术水平有以下几点：

①信息安全技术：平台系统采用 CA 证书，实现 SSL 可信身份认证系统，提高网站的安全性，实现安全可靠的电子支付，整个支付全程都有风控管理提供保障，让用户购物无任何风险。

②大流量高并发：采用 CDN (Content Delivery Network) 内容分发，服务器集群，Nosql 缓存技术，数据读写分离，Redis、Mongodb 等内存数据库应用。因为我们的用户来之全球各地，采用 CDN 做内容分发实现网络加速，这样可以保障用户无论在什么地方，什么国家访问，速度都会很快，可实现多用户同时访问（同时在线人数 100 万人以上）。

③平台各个功能模块子系统基于 SOA 面向服务的架构方式进行服务层交互，减少模块的耦合，提高系统的健壮性和稳定性。

④自动容灾技术：为了处理突发事件，避免影响网站的正常访问，我们平台设计了自动容灾方案，使用 LVS 负载均衡技术，实现多服务器同步运行，现实网站 7*24 全天候无故障运行。数据库容灾应用 SQL Server Always On、Moebius for SQL Server 中间件技术。核心层主要提供后台业务集中处理最基本、共性的信息处理、流程调度和相关的管理功能，如任务调度、Route 确定、事务 Transaction 一致性管理、任务拆解合并、优先级管理等。具有较高稳定性和效率性。

⑤大数据监测分析：相关技术采用 Log4Net、Zabbix Agent、Hadoop、Hbase 分布式系统技术，分析挖掘和预测已开始应用于我们的业务系统中，但随着越来越多的数据被记录和整理，未来预测分析必定会成为壮大和创新我们之前的业务模式的关键技术之一。

2、公司技术团队情况

公司的研发职能集中在技术部，技术部拥有多支成熟的技术团队，各技术团队承担特定项目的研究开发职责。截至报告期末，公司的技术人员已达到 41 人，其中大专以上学历人员占比 90.24%。经过多年积累，公司的技术团队运作已经比较成熟。

3、公司研发投入情况

公司报告期内研发费用以及研发费用占营业收入的比例如下表所示：

单位：元

费用项目	2015 年	2014 年度
研发费用	5,998,798.46	2,845,278.52
营业收入	72,414,607.61	40,783,004.79
研发费用占营业收入的比例（%）	8.28%	6.98%

（二）主要无形资产、知识产权、资质、许可等情况

1、著作权

截至本公开转让说明书签署之日，公司持有已登记著作权**18**项，具体如下：

序号	著作权名称	证书号	著作权登记日	登记号
1	百舟海外网络分销系统[简称：NDP]V1.0	软著登字第 1114253 号	2015-11-19	2015SR227167
2	百舟虚拟充值卡服务消费平台系统[简称：VPCS]V1.0	软著登字第 1114137 号	2015-11-19	2015SR227051
3	百舟电子商务联运系统[简称：ECT]V1.0	软著登字第 1114132 号	2015-11-19	2015SR227046
4	百舟 ERP 管理平台系统 V1.0	软著登字第 1114250 号	2015-11-19	2015SR227164

5	百舟任务管理平台系统[简称: BTMP]V1.0	软著登字第 1114129 号	2015-11-19	2015SR227043
6	百舟电子商务运营平台系统 V1.0	软著登字第 1114257 号	2015-11-19	2015SR227171
7	百舟永恒之梦游戏软件[简称: Fairyland]V1.0	软著登字第 1081573 号	2015-10-10	2015SR194487
8	百舟龙血骑士 3D 网页游戏软件[简称: Shaikan]V1.0	软著登字第 1001801 号	2015-6-24	2015SR114715
9	百舟小英雄网络游戏软件 V1.0	软著登字第 1022456 号	2015-7-16	2015SR135370
10	百舟网络游戏点卡销售平台系统[简称: CSWS]V1.0	软著登字第 0463221 号	2012-10-11	2012SR095185
11	百舟项目管理系统[简称: PMS]V1.0	软著登字第 0463153 号	2012-10-11	2012SR095117
12	百舟龙之城网页游戏软件[简称: Dragon City]V1.0	软著登字第 1116310 号	2015-11-23	2015SR229224
13	百舟采购业务平台系统[简称: PWS]V1.0	软著登字第 0462934 号	2012-10-11	2012SR094898
14	百舟网站集群管理系统[简称: WGMS]V1.0	软著登字第 0463240 号	2012-10-11	2012SR095204
15	百舟批发业务平台系统[简称: WWS]V1.0	软著登字第 0463079 号	2012-10-11	2012SR095043
16	百舟网游衍生品销售平台系统[简称: SWS]V1.0	软著登字第 0462923 号	2012-10-11	2012SR094887
17	百舟神域游戏软件[简称: Clash of Avatar]V2.0	软著登字第 1221030 号	2016-3-2	2016SR042413
18	百舟帝国霸业游戏软件[简称: Empire Revenant]V1.0	软著登字第 1276339 号	2016-4-5	2016SR097722

以上 18 项计算机软件著作权的权利取得方式均为原始取得, 截至本公开转让说明书签署之日, 前 16 项著作权的著作权人已由原来的百舟有限变更为百舟互娱。

根据公司提供的《技术服务合同》, 百舟有限委托香港妙控科技有限公司开发《Dragon City》网页游戏。开发完成后, 百舟有限申请了《Dragon City》网页

游戏的国家软件著作权，并拥有《Dragon City》网页游戏的知识产权。

根据公司提供的《<ShaiKan>3D 网页游戏代理、转让合同》，Netsky Websoft Co., Limited 将《ShaiKan》Web 版游戏产品的英文版本的软件著作权申请权利出售给公司。

根据公司提供的《著作权转让协议》，无锡游人网络科技有限公司将《萌兽世界》网页游戏软件英文版本著作权（百舟互娱重新命名为《Eternal Dream》）转让予公司。

根据公司提供的《著作权转让协议》，上海动艺网络科技有限公司将《圣剑神域》游戏软件 v1.1 的英文版著作权（百舟互娱重新命名为《Clash of Avatars》）转让予公司。

根据公司提供的《著作权转让协议》，圣甲虫软件开发（厦门）有限公司将除署名权以外的《圣甲虫超级英雄 OL》的英文版著作权（百舟互娱重新命名为《百舟小英雄网络游戏软件》）转让予公司。

根据公司提供的《著作权转让协议》，珠海鹏游网络科技有限公司将除署名权以外的《帝王霸业》的英文版著作权（百舟互娱重新命名为《Empire:Revenant》）转让予公司。

根据《计算机软件著作权登记办法》（国家版权局令第 1 号）第四条规定：“软件著作权登记申请人应当是该软件著作权人以及通过继承、受让或者承受软件著作权的自然人、法人或者其他组织。软件著作权合同登记的申请人，应当是软件著作权专有许可合同或者转让合同的当事人。”百舟互娱合法拥有《Dragon City 网页游戏》完整的著作权，《ShaiKan》、《Eternal Dream》及《Clash of Avatars》全部的英文版本的著作权及《百舟小英雄网络游戏软件》、《Empire Revenant》除署名权以外的全部英文版本著作权。

2、域名




序号	注册域名	所属注册机构	注册时间	到期时间
1	abcdk.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2012-3-12	2020-3-12

2	amzga.me	成都世纪东方网络通信有限公司	2014-11-18	2020-11-18
3	amzgame.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2014-3-8	2021-3-8
4	amzgame.net	成都世纪东方网络通信有限公司	2015-11-3	2020-11-4
5	atmrs.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2011-3-20	2017-3-20
6	baizhoucn.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2013-2-18	2020-2-18
7	bfifacoins.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2015-2-6	2017-2-6
8	gkplayer.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2007-1-19	2021-1-19
9	goldceo.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2007-1-13	2021-1-13
10	goldceo.cn	成都世纪东方网络通信有限公司	2007-1-13	2017-1-13
11	goldceo.net	成都世纪东方网络通信有限公司	2007-8-25	2017-8-25
12	mmo-cards.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2011-11-17	2017-11-17
13	mmooffers.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2008-3-26	2017-3-26
14	scdkey.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2013-11-22	2017-11-22
15	silkroad-gold.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2006-7-9	2020-7-9
16	thepowerlevel.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2005-9-22	2020-9-22
17	thepowerlevel.net	成都世纪东方网络通信有限公司	2006-8-21	2017-8-21
18	thepowerlevel.org	成都世纪东方网络通信有限公司	2013-3-12	2017-3-12
19	tplceo.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2011-2-21	2020-2-21
20	urfifa.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2015-2-5	2017-2-5
21	vgolds.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2006-11-21	2020-11-21
22	w8games.com	成都世纪东方网络通信有限公司	2014-10-24	2020-10-24

23	wtsgg.com	成都世纪东方网络通信 有限公司	2014-3-15	2017-3-15
----	-----------	--------------------	-----------	-----------

3、商标

截至本公开转让说明书签署之日，公司共有 5 项已注册的商标，具体情况如下，

序号	商标	注册号	类型	类别	商品服务
1		13706467	文字	35	广告；计算机网络上的在线广告；为零售目的在通讯媒体上展示商品；特许经营的商业管理；组织商业或广告交易会；市场营销；替他人采购(替其他企业购买商品或服务)；替他人推销；对购买定单进行行政处理；药用、兽医用、卫生用制剂和医疗用品的零售或批发服务；
2		13706483	文字	41	培训；组织教育或娱乐竞赛；除广告以外的版面设计；提供在线电子出版物(非下载)；俱乐部服务(娱乐或教育)；微缩摄影；游戏器具出租；娱乐；娱乐信息；在计算机网络上提供在线游戏；
3		13706496	文字	42	技术研究；工业品外观设计；把有形的数据或文件转换成电子媒体；计算机系统设计与开发；托管计算机站(网站)；信息技术咨询服务；网络服务器出租；提供互联网搜索引擎；计算机程序和数据的数据转换(非有形转换)；服务器托管；
4	YICOMAN	12158282	文字	25	服装；内衣；睡衣；童装；服装；服装；服装；服装；鞋；帽；

5		12158257	文字	25	服装; 内衣; 睡衣; 童装; 服装; 服装; 服装; 服装; 鞋; 帽;
---	--	----------	----	----	---

截至本公开转让说明书签署之日,公司正积极对以上前3项的注册商标办理更名至股份公司名下的手续,注册号为12158282、12158257的文字商标由于与公司目前的主营业务无关,公司正在启动对该2项注册商标的注销程序。

另外,截至本公开转让说明书签署之日,公司还有8项商标正在申请当中,目前处于等待受理状态,具体情况如下:

序号	商标	申请号	类型	类别	商品服务
1		18926686	文字	9	已录制的计算机程序(程序);已录制的计算机操作程序;计算机软件(已录制);监事程序(计算机程序);计算机程序(可下载软件);可下载的计算机应用软件;可下载的音乐文件;可下载的影像文件;光学数据介质;电子出版物(可下载);
2		18927117	图形	42	计算机编程;计算机软件设计;计算机硬件设计和开发咨询;计算机程序复制;把有形的数据或文件转换成电子媒体;替他人创建和维护网站;托管计算机站(网站);计算机程序和数据的数据转换(非有形转换);提供互联网搜索引擎;通过网站提供计算机技术和编程信息;
3		18927095	图形	35	广告;广告宣传;计算机网络上的在线广告;特许经营的商业管理;市场营销;电话市场营销;为商品和服务的买卖双方提供在线市场;替他人推销;为零售目的在通讯媒体上展示商品;商业管理和组织咨询;
4		18927113	图形	9	已录制的计算机程序(程序);已录制的计算机操作程序;计算机软件(已录制);

					监事程序(计算机程序); 计算机程序(可下载软件); 可下载的计算机应用软件; 可下载的音乐文件; 可下载的影像文件; 光学数据介质; 电子出版物(可下载);
5		18927247	图形	38	计算机终端通讯; 计算机辅助信息和图像传送; 电信信息; 提供与全球计算机网络的电讯联接服务; 提供全球计算机网络用户接入服务; 提供该数据库接入服务; 电子公告牌服务(通讯服务); 为电话购物提供电讯渠道; 数字文件传送; 数据流传输;
6	百舟互娱	18926859	文字	35	广告; 广告宣传; 计算机网络上的在线广告; 特许经营的商业管理; 市场营销; 电话市场营销; 为商品和服务的买卖双方提供在线市场; 替他人推销; 为零售目的在通讯媒体上展示商品; 商业管理和组织咨询;
7	百舟互娱	18926952	文字	38	计算机终端通讯; 计算机辅助信息和图像传送; 电信信息; 提供与全球计算机网络的电讯联接服务; 提供全球计算机网络用户接入服务; 提供该数据库接入服务; 电子公告牌服务(通讯服务); 为电话购物提供电讯渠道; 数字文件传送; 数据流传输;
8	百舟互娱	18926948	文字	42	计算机编程; 计算机软件设计; 计算机硬件设计和开发咨询; 计算机程序复制; 把有形的数据或文件转换成电子媒体; 替他人创建和维护网站; 托管计算机站(网站); 计算机程序和数据的数据转换(非有形转换); 提供互联网搜索引擎; 通过网站提供计算机技术和编程信息;

截至本说明书签署之日, 公司拥有的上述注册商标以及申请中的商标均不存

在抵押、质押或其他权利限制的情形。

4、专利

截至本公开转让说明书签署之日，公司无专利权。

5、公司资质、许可情况

公司于 2013 年 5 月 29 日获得由安徽省经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》，证书编号为“皖 R-2013-0256”。

根据安徽省文化厅于 2016 年 3 月 9 日出具的《关于申报<网络文化经营许可证>的回复》，“公司业务包括网络游戏的海外发行和运营，游戏数字点卡、CDKey、虚拟物品等交易和服务，游戏内容提供商、发行区域、网站服务器所在区域、客户分布区域等均在海外。根据《互联网文化管理暂行规定》（文化部令第 27 号发布、文化部令第 32 号修订）、《文化部、信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见》等相关条例，公司业务不在《网络文化经营许可证》的行政许可范围内，无法发放该许可证”。

6、特许经营权

截至本说明书签署之日，公司无特许经营权。

（三）主要固定资产情况

1、固定资产价值情况

截至 2015 年 12 月 31 日，公司主要固定资产情况如下：

单位：元

项目	账面原值	累计折旧	账面价值
房屋及建筑物	6,278,439.52	400,457.94	5,877,981.58
运输工具	268,230.77	21,234.95	246,995.82
电子设备及其他	3,439,444.61	1,081,928.08	2,357,516.53
合计	9,986,114.90	1,503,620.97	8,482,493.93

2、房产情况

序号	产权证书编号	登记日期	共有情况	建筑面积 (平方米)	房屋坐落	他项权利
1	铜房 2016 字第 000395 号	2016-1-7	单独所有	2,210.16	安徽省铜陵市经济技术开发区翠湖五路西段 129 号 C2 栋 (2 号厂房) 一层	无

3、土地使用权情况

序号	土地使用证号	登记日期	地类	建筑面积 (平方米)	房屋坐落	他项权利
1	铜国用 2016 字第 090230 号	2016-1-25	工业用地	1,449.18	安徽省铜陵市经济技术开发区翠湖五路西段 129 号 C2 栋 (2 号厂房) 一层	无

(四) 租赁房屋情况

序号	租赁房屋位置	面积(m ²)	出租方	承租方	租赁期限	租金
1	翠湖公寓 10 栋第 4 层 0401 号至 0422 号	866.59	铜陵大江投资控股有限公司	铜陵百舟网络科技有限公司	2015.7.16-2019.7.15	前两年： 51,995.00 元/年；后两年： 83,192.00 元/年
2	合肥市政务区东流路新际商务中心 C 栋 9 层 903 号	144.60	姜玉华	安徽百舟互娱网络股份有限公司	2015.8.18-2016.8.17	112,788.00 元/年
3	深圳市南山区科苑路 16 号东方科技大厦 13 层	668.70	深圳云世资产管理有限公司	深圳舟游娱乐有限公司	2016.1.17-2017.1.16	1,107,367.20 元/年

	10-12 号					
4	深圳市南山区第五工业区松坪山单身宿舍 38 栋 703、719、721、722	--	深圳市瑞兹酒店公寓有限公司	深圳舟游娱乐有限公司	2016.1.1-2016.12.31	10,513.80 元/月
5	深圳市南山区第五工业区松坪山单身宿舍 38 栋 421	--	深圳市瑞兹酒店公寓有限公司	深圳舟游娱乐有限公司	2016.1.1-2016.12.31	2,761.20 元/月

公司上述第 1 项中承租的位于翠湖公寓 10 栋第 4 层 0401 号至 0422 号的 22 间员工宿舍为铜陵经济技术开发区配套公寓，系无证房产。根据出租方铜陵大江投资控股有限公司出具的声明，前述房产系出租方出资建造，出租方拥有该等房产的所有权，不存在第三方拥有权益或存在潜在纠纷的情形。公司承租的该等无证租赁房产为非生产经营场所且周边可替代房源较为充足，因而，公司租赁无证房产事项不会对本次挂牌及转让产生实质性法律障碍。

位于深圳市南山区第五工业区松坪山单身宿舍 38 栋的 5 间员工宿舍系深圳舟游向深圳市瑞兹酒店公寓有限公司（以下简称“瑞兹酒店”）转租而来。公司无法提供证明瑞兹酒店享有转租权利的证明文件，该租赁行为存在潜在法律风险。根据公司的书面说明，公司承租的上述房产为非生产性经营场所且周边可替代房源较为充足，且崔保生先生已作出书面承诺，若因承租人瑞兹酒店无转租权利而导致租赁合同解除造成对百舟互娱的损失，由崔保生先生承担。该事项不会对本次挂牌及转让产生实质性法律障碍。

（五）员工情况

1、员工概况

截至报告期末，公司及子公司在册人员共 152 人，按专业、学历、年龄等标准，员工的具体构成情况如下：

(1) 员工专业结构

专业类型	人数	比例	图例
管理人员	16	10.53%	<p>图例</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 管理人员 ■ 财务人员 ■ 技术人员 ■ 营销人员
财务人员	4	2.63%	
技术人员	41	26.97%	
营销人员	91	59.87%	
合计	152	100.00%	

(2) 员工学历分布

学历	人数	比例	图例
本科及以上学历	52	34.21%	<p>图例</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 本科及以上学历 ■ 大专 ■ 大专以下
大专	60	39.47%	
大专以下	40	26.32%	
合计	152	100.00%	

(3) 员工年龄结构

年龄结构	人数	比例	图例
20岁或以下	3	1.97%	<p>图例</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 20岁或以下 ■ 21-30岁 ■ 31-40岁 ■ 40岁以上
21-30岁	106	69.74%	
31-40岁	41	26.97%	
40岁以上	2	1.32%	
合计	152	100.00%	

2、核心技术人员情况**(1) 核心技术人员简介**

卢浩先生，其简历情况详见本说明书“第一节、四、(二) 监事基本情况”。

缪亚民先生，技术部 Engineering Productivity 主管，男，1981年3月出生，

中国籍，无境外永久居留权，大专学历。2003年7月-2006年8月，在南京基础电子有限公司从事 POS-ERP，MIS 软件系统的实施和售前售后服务以及网络的维护和网站的开发工作；2006年9月-2008年8月，在南京铭越科技有限责任公司从事程序开发工作以及电信、移动公司软件外包服务；2008年9月到2010年11月，在江苏国盾科技实业有限公司，从事自建公司自运营的 B2B、B2C、ERP、SCM 和会员系统等多项信息平台，以及药监局的权力阳光电子政务系统；2010年12月到2012年5月，在上海欧安派广告传播有限公司南京分公司从事本公司广告业务系统的相关开发、设计工作；2012年5月到2014年7月，在南京服诺教育咨询有限公司从事公司内部信息管理系统的设计与开发和门户网站的开发、设计、策划工作；2014年9月至今，在百舟互娱及其前身从事公司网站和 ERP 项目的建设。

徐丽华女士，推广部经理，女，1979年10月出生，中国籍，无境外永久居留权，大专学历。2002年3月至2008年3月，在铜陵绿康贸易有限公司从事客服及翻译；2008年4月至2009年8月在铜陵市网舟网络科技有限公司任职推广部主管；2009年11月至2011年3月在铜陵市城际网络科技有限公司任职推广部主管；2011年4月至今，在百舟互娱及其前身工作，担任推广部经理。

张健先生，技术部美工主管，男，1987年7月出生，中国籍，无境外永久居留权，大专学历。2006年2月-2008年8月，在安徽铜陵志扬软件科技有限公司负责公司门户站日常维护工作、软件界面设计、活动专题页制作、政府机关网站设计、Flash 宣传动画等工作；2008年7月-2011年7月，在合肥引航科技有限公司工作，主要负责公司招聘门户网站设计、前端代码输入、企业网站设计、Flash 网站开发；2011年7月-2013年3月，在商之道资讯有限公司任技术部主管，参与公司门户站设计、宣传页设计、Flash 产品演示制作；2013年3月至今，在百舟互娱及其前身任技术部美工主管，负责公司海外游戏网站设计、广告、图片、动画、Logo、海报设计等工作。

(2) 核心技术人员持有公司的股份情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司核心技术人员均未持有公司股份。

（六）公司产品或服务的质量和安情况

针对现有业务，公司从初始研发到后期维护的整个过程中，均严格控制产品或服务的质量以及系统安全性，并制定了相关的管理制度，具体如下：

制度文件	目标	适用范围
《百舟互娱软件研发管理制度》	规范自有软件研发以及外包软件的管理工作	适用于公司软件研发与管理
《百舟互娱设备及服务器管理制度》	保证公司对外网络设备及服务器系统正常运行	适用于公司内所有服务器
《百舟互娱信息化管理制度》	加强公司信息化管理,规范信息化管理行为,保障信息化系统的有效运行	公司及所属各部门、各分支机构
《客服岗位规章制度》	对客服人员售前、售中和售后各阶段工作进行规范,确保公司服务质量。	公司所有客服人员

此外，公司以对客户负责的态度，为客户提供全面的售后服务。公司市场部下设的销售部客服人员是公司提供售后服务的专职人员，客服人员提供 24 小时全天候服务，全面满足客户消费需求和及时解决客户的各种售后问题，保障客户的合法权益。针对客户常见的售后问题，公司提供在线问答、E-mail 传达、电话咨询等多个沟通渠道，公司客服接收到相关问题后都将按照相关规定为客户予以解决。

报告期内，公司不存在产品或服务因质量和安全问题受到国家执法部门处罚的情形。

五、报告期内与公司业务相关的收入、成本的构成、重大合同及履行情况

（一）公司报告期内营业收入构成

1、报告期内营业收入的构成情况如下表所示：

项目	2015 年	2014 年度
----	--------	---------

	金额（元）	比例	金额（元）	比例
主营业务收入	72,414,607.61	100.00%	40,783,004.79	100.00%
其他业务收入	-	-	-	-
合计	72,414,607.61	100.00%	40,783,004.79	100.00%

2、公司主营业务按区域划分如下：

项目	2015 年度		2014 年度	
	金额（元）	比例	金额（元）	比例
国内	6,089,009.17	8.41%	-	-
国外	66,325,598.44	91.59%	40,783,004.79	100.00%
合计	72,414,607.61	100.00%	40,783,004.79	100.00%

3、公司主营业务收入按业务性质划分构成如下：

项目	2015 年		2014 年度	
	金额（元）	比例	金额（元）	比例
虚拟物品销售	33,683,534.47	46.52%	40,401,925.13	99.07%
游戏运营收入	35,312,353.14	48.76%	381,079.66	0.93%
其中：自主运营收入	28,517,953.86	39.38%	-	-
代理运营收入	6,794,399.27	9.38%	381,079.66	0.93%
版权收入	2,757,280.00	3.81%	-	-
网站开发收入	661,440.00	0.91%	-	-
合计	72,414,607.61	100.00%	40,783,004.79	100.00%

4、个人客户交易情况

由于公司属于游戏运营企业，业务直接面向游戏玩家，因此公司的收入基本为个人客户收入。报告期内个人客户收入及占比情况如下：

年份	交易金额（元）	占总收入比例
2015 年	68,995,887.61	95.28%
2014 年	40,783,004.79	100.00%

5、公司的收款方式和账户管理情况

公司与销售相关的收款包括直接通过银行对公账户收款、通过 Paypal 等第三方支付平台收款两种方式，通过第三方支付平台收款方式下，公司根据资金情况将第三方支付平台账户金额结转至公司银行账户。

报告期内，公司曾存在以个人名义开具的 6 个账户进行收款的情形（包括银行账户和第三方平台账户），前述收款的金额占 2015 年销售收入金额的 3.24%，此类情形不符合公司《货币资金管理制度》中“除以现金交易外，公司对外发生业务的资金收付必须通过以公司名义开具的对公账户进行”等的规定，2015 年 9 月，公司停止使用其中 5 个账户进行收款，截至 2015 年 11 月以个人名义开具的而实际为公司用于收款的银行账户和第三方平台账户均停止使用。2016 年 3 月 24 日，公司实际控制崔保生、丁丽丽夫妇承诺如下：①从 2016 年 3 月 25 日起（含当日），公司经营过程中不再使用个人账户进行收、付款，本人对该事项履行监督义务；②公司在 2016 年 3 月 24 日及之前使用个人账户进行收付款的行为导致公司发生损失的，本人愿意承担赔偿责任。截至本公开转让说明书签署之日，公司未发生以个人名义开具的银行账户和第三方平台账户进行收款的情形。

公司将个人账户纳入公司统一管理，作为公司收款的专门用途。以个人名义开具的收款账户金额定期转入公司账户，资金转出与公司账户资金转入具有对应关系，资金转出的对公账户存在多个，因此不具有唯一性。在相关资金转入银行对公账户的周期和频率方面，公司内审部门在被通知收到款项后，对每笔收款进行核查确认，每周内审部门对收款进行汇总与财务核对，并不定期将个人账户款项转入公司账户。

（二）公司前五名客户情况

1、公司游戏运营业务前五大客户

报告期内，公司在游戏运营业务上的前五大客户情况如下：

客户名称（游戏账号 ID）	2015 年	
	金额（元）	占该业务收入的比例
invalidaccount@aboutcis.com	183,982.62	0.52%

datadude007@dr.com	101,970.40	0.29%
20infiniti04@gmail.com	88,420.01	0.25%
markkdaniels@gmail.com	87,187.03	0.25%
solarastrike@yahoo.com	81,856.54	0.23%
合计	543,416.60	1.54%

客户名称 (游戏账号 ID)	2014 年度	
	金额 (元)	占该业务收入的比例
besomiculo2@yahoo.com	50,846.79	13.34%
dale.newth@gmail.com	31,369.24	8.23%
amadamiazoe@gmail.com	30,103.90	7.90%
besafe98@yahoo.com	20,079.51	5.27%
acftfixer@ymail.com	11,486.29	3.01%
合计	143,885.73	37.75%

2、公司虚拟交易业务前五大客户

报告期内，公司在虚拟交易业务上的前五大客户情况如下：

客户名称 (注册账号)	2015 年	
	金额 (元)	占该业务收入的比例
mehmet@kopazar.com	1,396,241.03	4.15%
712636780@qq.com	1,023,749.25	3.04%
Ali@mtcgame.com	641,006.29	1.90%
49992255@qq.com	622,468.00	1.85%
stanec@oxped.com	595,273.82	1.77%
合计	4,278,738.39	12.71%

客户名称 (注册账号)	2014 年度	
	金额 (元)	占该业务收入的比例
mehmet@kopazar.com	2,038,995.43	5.05%

stanec@oxped.com	1,059,884.03	2.62%
Kokosza@yahoo.com	611,481.25	1.51%
Ali@mtcgame.com	511,793.13	1.27%
memosoft@msn.com	434,231.57	1.07%
合计	4,656,385.41	11.52%

3、版权、网站开发业务前五大客户

客户名称	2015年	
	金额(元)	占该业务收入的比例
SWIRL INTERNTIONAL LIMITED	2,169,480.00	63.46%
Love China Trading Co.,Ltd	1,249,240.00	36.54%
合计	3,418,720.00	100.00%

客户名称	2014年	
	金额(元)	占该业务收入的比例
-	-	-
合计	-	-

4、客户依赖情况

公司的客户主要为游戏玩家，报告期内，公司前五大客户变动较大，且前五大客户所占金额比例并不高，因此公司并不存在对某个客户重大依赖的情况。

5、公司董事、监事、高级管理人员和主要技术人员在前五名客户持股情况

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前五名客户中占有权益。

(三) 公司报告期内成本的构成

1、报告期内成本的构成情况如下表所示：

单位：元，%

项目	2015 年		2014 年度	
	金额	比例	金额	比例
虚拟物品	23,590,542.15	83.03%	30,556,802.74	99.63%
游戏运营	4,820,798.67	16.97%	114,323.90	0.37%
合计	28,411,340.82	100.00%	30,671,126.64	100.00%

2、个人供应商交易情况

由于公司的游戏内虚拟交易业务的模式主要是向个人供应商采购虚拟物品，再销售给游戏玩家，因此公司的个人供应商集中在虚拟交易业务，报告期内个人供应商交易金额情况如下：

年份	交易金额（元）	占总采购金额比例
2015 年	22,649,198.87	49.08%
2014 年	28,260,567.68	86.53%

（四）公司前五名供应商情况

1、公司游戏运营业务前五大供应商

报告期内，公司在游戏运营业务上的前五大供应商情况如下：

供应商名称	2015 年	
	金额（元）	占该业务总金额比例
BLUESEA NETWORK CO.,LIMITED	12,951,395.50	57.42%
NETSKY WEBSOFT CO.,LIMITED	2,291,430.32	10.16%
深圳市启点网络科技有限公司	1,083,250.18	4.80%
MOBIEXCHANGER CO., LIMITED	1,045,990.03	4.64%
上海游娱信息技术有限公司	682,578.66	3.03%
合计	18,054,644.69	80.05%

备注：BLUESEA NETWORK CO.,LIMITED、MOBIEXCHANGER CO., LIMITED 为公司提供游戏推广服务。

供应商名称	2014 年度	
	金额（元）	占该业务总金额比例
香港品众互动网络营销技术有限公司	393,099.77	18.70%
Clickbooth, LLC	305,158.37	14.52%
Gamigo Advertising GmBH	284,180.90	13.52%

Neverblue media company limited	208,821.20	9.93%
极致点击（北京）科技有限公司	136,400.00	6.49%
合计	1,327,660.24	63.16%

备注：供应商香港品众互动网络营销技术有限公司、Clickbooth, LLC、Gamigo Advertising GmBH、Neverblue media company limited 为公司提供游戏推广服务。

2、公司虚拟交易业务前五大供应商

报告期内，公司在虚拟交易业务上的前五大供应商情况如下：

供应商名称	2015 年	
	金额（元）	占该业务总金额比例
6214855970001364	2,431,876.98	10.31%
youzi.gameteam@gmail.com	1,467,411.93	6.22%
mabi@live.com	1,246,492.00	5.28%
bijiaqi.com	941,343.28	3.99%
hehui1416@163.com	800,576.73	3.39%
合计	6,887,700.92	29.19%

供应商名称	2014 年度	
	金额（元）	占该业务总金额比例
6214855970001364	3,249,914.99	10.64%
bijiaqi.com	2,296,235.06	7.51%
youzi.gameteam@gmail.com	1,984,026.97	6.49%
6222080705000213042	1,458,820.88	4.77%
mabi@live.com	1,428,093.72	4.67%
合计	10,417,091.62	34.08%

3、供应商依赖情况

由于公司所处行业的特点，报告期内公司的前五大供应商整体变动较大，因此公司并不存在对个别供应商重大依赖的情况。

4、公司董事、监事、高级管理人员和主要技术人员在前五名供应商持股情况

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

5、公司的主要联合运营商情况

联合运营商	合作模式	签订合同	合作期间	结算方式	是否需要手续费	是否为关联方
上海游娱信息技术有限公司	联合运营游戏	游娱女神联盟网页游戏软件V2.0联合运营合作协议书	2014年7月14日-2016年7月13日	按合同约定比例对收入进行结算和分成	公司需要向第三方平台支付手续费	非关联方
G-MEI NETWORK TECHNOLOGY CO., LIMITED	联合运营游戏	《攻城掠地》联合运营合作协议书	2015年4月14日至2017年4月13日	按合同约定比例对收入进行结算和分成	公司需要向第三方平台支付手续费	非关联方
G-MEI NETWORK TECHNOLOGY CO., LIMITED	联合运营游戏	《神之继承者》联合运营合作协议书	2015年10月13日至2017年10月12日	按合同约定比例对收入进行结算和分成	公司需要向第三方平台支付手续费	非关联方
深圳市启点网络科技有限公司	联合运营游戏	网页游戏《Lordsroad》联合运营协议	2015年4月24日至2017年4月23日	按合同约定比例对收入进行结算和分成	公司需要向第三方平台支付手续费	非关联方

(五) 报告期内对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

1、游戏运营合同

序号	合同名称	合同对方	订立日期	合同金额	履行情况
1	游娱女神联盟网页游戏软件V2.0联合运营合作协议书	上海游娱信息技术有限公司	2014.7.14	合同金额不固定,根据合同约定的比例对运营收入进行结算与分成。	履行中
2	《攻城掠地》联合运营	G-MEI	2015.4.14	合同金额不固定,	履行中

	合作协议书	NETWORK TECHNOLOGY CO.,LIMITED0		根据合同约定的比例对运营收入进行结算与分成。	
3	网页游戏《Lordsroad》联合运营协议	深圳市启点网络科技有限公司	2015.4.24	合同金额不固定,根据合同约定的比例对运营收入进行结算与分成。	履行中
4	《Shaikan》3D 网页游戏代理、转让合同	NETSKY WEBSOFT CO.,LIMITED	2015.5.28	合同金额不固定,标的物商业化运营后按合同约定比例分成。	履行中
5	《ZAZA 超级英雄 OL》代理合作协议	圣甲虫软件开发(厦门)有限公司	2015.5.28	合同金额不固定,标的物商业化运营后按合同约定比例分成。	履行中
6	《萌兽世界 OL》代理合作协议	无锡游人网络科技有限公司	2015.8.1	合同金额不固定,标的物商业化运营后按合同约定比例分成。	履行中
7	《神之继承者》联合运营合作协议书	G-MEI NETWORK TECHNOLOGY CO.,LIMITED	2015.10.13	合同金额不固定,标的物商业化运营后按合同约定比例分成。	履行中
8	《动艺<圣剑神域>游戏软件 V1.1 代理合作协议》	上海动艺网络科技有限公司	2015.10.19	合同金额不固定,标的物商业化运营后按合同约定比例分成。	履行中
9	《Dragon City》网页游戏代理协议	SWIRL INTERNTIONA L LIMITED	2015.11.20	合同金额不固定,标的物商业化运营后按合同约定比例分成。	履行中

备注:公司的游戏运营合同在订立时并没有固定的合同总金额,只约定了收入分成比例,均属于金额不固定的合同,合同披露标准为报告期内分成前实际营业收入超过 100 万或报告期后预计营业收入金额超过 100 万。

2、技术服务合同

序号	合同名称	合同对方	订立日期	合同金额	履行情况
1	AMZGame 网页游戏软件游戏代	Love China Trading Co.,Ltd	2015.5.12	20 万美金	履行完毕

	理技术服务协议				
2	《Dragon City》技术服务合同	香港妙控科技有限公司	2015.8.25	60 万美金 (标的物商业化运营后, 软件维护和后续技术服务费为每月游戏总收益的约定比例收取。)	履行中
3	GAMESTT 网页游戏平台建设技术服务协议	SWIRL INTERNTIONAL LIMITED	2015.10.9	80 万港元	履行完毕
4	《The Magical Clan》技术服务合同	X-Face Tech Co.,Limited	2015.11.2	28.8 万美金	履行中
5	《Ghost Fantasy》技术服务合同	X-Face Tech Co.,Limited	2015.11.2	19.2 万美金	履行中
6	《联盟时代》(Age of League) 技术服务合同	HONGKONG TMS OPTOELECTRONIC LIMITED	2015.12.5	85 万美金	履行中

3、推广合同

序号	合同名称	合同对方	订立日期	合同内容	合同金额	履行情况
1	FACEBOOK 网络推广代理服务合同	HONGKONG ZOOM INTERACTIVE NETWORK MARKETING TECHNOLOGY LIMITED	2014. 7. 10	广告发布	金额不固定	履行完毕
2	网络推广代理服务合同	BLUESEA NETWORK CO., LIMITED	2015. 5. 1	广告发布	金额不固定	履行中
3	MOBIEXCHANGER 广告发布合同	MOBIEXCHANGER CO., LIMITED	2015. 7. 8	广告发布	金额不固定	履行完毕
4	《MEX 广告发布合同》	上海摩邑诚广告有限公司	2016. 1. 6	广告发布	金额不固定	履行中

4、支付服务协议

序号	合同名称	合同对方	订立日期	合同内容	合同金额	履行情况
1	支付宝服务协议 (国际信用卡)	支付宝(中国)网络技术 有限公司	2013.12.26	支付服务	金额不固 定	履行中
2	《Oceanpayment 支付服务协议》	QANDY INTERNATIONAL LIMITED	2015.7.31	支付服务	金额不固 定	履行完毕
3	《Merchant Services Agreement》	Worldpay (UK) Limited Worldpay Limited Worldpay AP Ltd	2015.11.26	支付服务	金额不固 定	履行中
4	《Oceanpayment 支付服务协议》	QANDY INTERNATIONAL LIMITED	2016.1.19	支付服务	金额不固 定	履行中

5、租赁合同

(1) 服务器租赁合同

序号	合同名称	出租方	订立日期	合同标的	合同金额	状态
1	服务器合同	AMAZON WEB SERVICES, INC	2015.12.15	服务器	金额不固定	履行中

(2) 公司租赁合同情况详见第二节、四、(四) 租赁房屋情况。

6、借款合同

序号	合同名称	合同对方	订立日期	借款期限	合同金额(元)	状态
1	借款合同	中国工商 银行股份 有限公司 铜陵分行	2014-9-11	10个月	1,800,000.00	履行完毕
2	借款合同	上海启浦 子营投资 管理中心 (有限合 伙)	2016-3-29	不超过6个 月	15,000,000.00	履行中

7、个人客户及个人供应商的合同签订说明

游戏玩家是网络游戏产业链的服务对象和价值来源，个人客户和个人供应商较多是游戏行业的特性。在合同签订方面，公司的客户为海外的游戏玩家，供应商则多为个人供应商，公司并没有与其签订合同。由于公司的个人客户均为海外游戏玩家，公司并没有开具发票；而对于个人供应商，由于公司虚拟物品采购通过网上进行，且大部分向个人供应商采购，公司也难以取得合规的发票。在款项结算方面，公司的游戏玩家主要通过直接汇款或第三方支付平台向公司的对公银行美元账户进行充值，若玩家充值到第三方支付平台的，该款项将每周定期转款到该第三方支付平台绑定的公司银行对公账户。对此，公司制定了专门的资金管理制度，公司的收款行为符合公司内部资金管理规定。

六、公司所处行业情况、风险特及公司在行业所处地位

（一）行业分类

公司所处的网络游戏类行业，根据《国民经济行业分类与代(GB/T4754-2011) 码》，属于互联网和相关服务（I64）；根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012年修订），属于互联网和相关服务（I64）；根据全国中小企业股份转让系统公司制定的《挂牌公司管理型行业分类指引》，属于互联网和相关服务（I64）。

互联网服务主要包括基础网络服务和应用网络服务两大类。基础网络服务是为网络应用服务业提供网络基础平台及数据通信保障的专业性服务提供商，其中很重要的是企业网络服务如 ICP、IDC 等；应用网络服务是在应用层面上的网络服务业表现形式，如网络游戏、网上交易、网络广告、网络教育、网络短信等，其中最主要的代表是网络游戏业和网上交易(电子商务)。

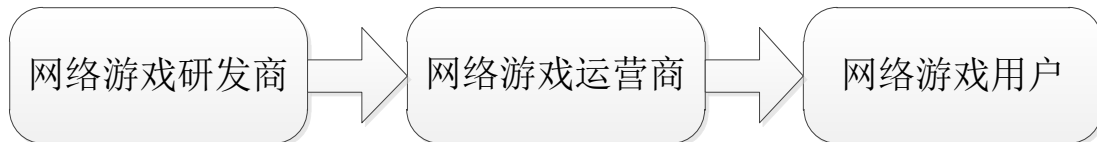
（二）行业发展概况

1、行业介绍

随着人们生活水平的提高，人们的内需从物质消费逐渐转向文化消费，网络

游戏作为一种新兴的文化生活方式和重要的文化消费方式受到了青睐，大力发展网络游戏产业与扩大内需、刺激经济的目标具有一致性。网络游戏作为一种新型消费，逐渐成为全球经济发展的增长亮点。

网络游戏的产业链可分为 3 个环节，包括网络游戏研发商、网络游戏运营商和游戏用户。



（1）网络游戏研发商

网络游戏开发商是具备自行研发网络游戏实力的生产商，具有游戏的自主知识产权，属于产业链的上游企业，经营方式灵活（既可自行作为网络游戏运营、销售商运营服务，也可通过技术转让或合作运营、销售等方式，积极开展代理、合作），利润丰厚，在产业链上较为主动。

（2）网络游戏运营商

网络游戏运营商是网络游戏产品达到最终用户的桥梁。运营商首先要为网络游戏建立网络环境，在地域辽阔、地区网络发展不平衡的情况下，还要进行难度极大的分布式管理，为网络游戏系统提供稳定的维护和安全保障。游戏运营商掌握着用户数据库的优势，全面为用户提供游戏平台架设、策划管理、销售推广、客户服务。

（3）网络游戏用户

网络游戏用户是整条产业链的服务对象和价值来源，产业链中的其他环节都必须服务于游戏用户、满足游戏用户的需求。网络游戏用户在产业链中具有绝对的自主权，是产业链中最重要、最稳定的决定性因素。

此外，产业链中还包括诸如电信运营商、电信服务商等支撑者角色，主要为客户提供互联网管道接入、宽带租用等支撑服务。

公司的主营业务为游戏运营和虚拟物品交易，在产业链中扮演的角色为网络

游戏运营商。

2、行业总体情况和发展趋势

(1) 行业总体发展情况

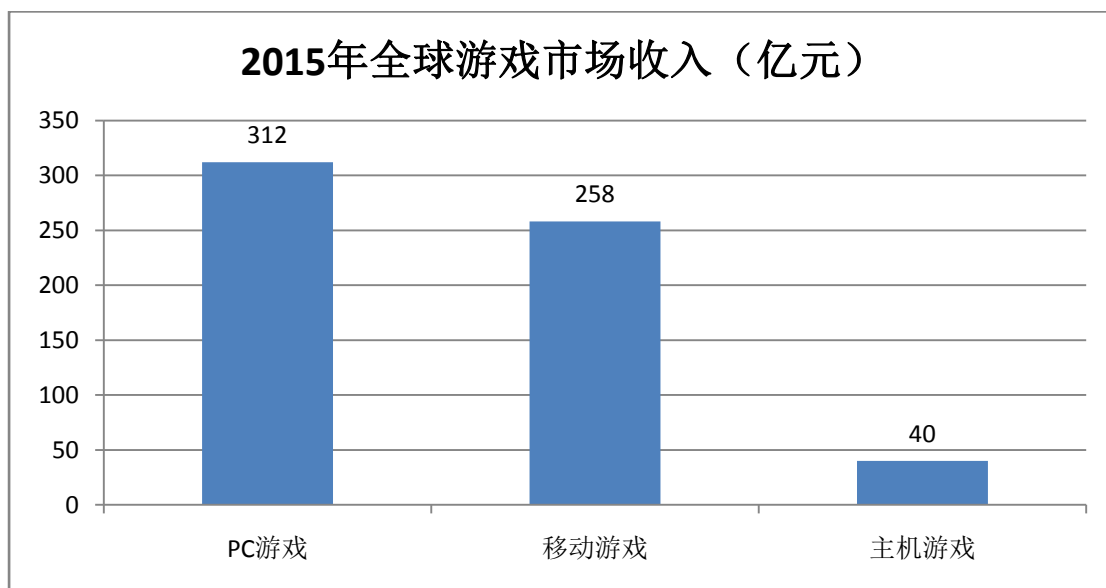
①全球游戏发展情况

根据业内统计分析公司 Superdata 发布的 2015 年全球游戏数据统计报告，2015 年，全球游戏市场总收入高达 610 多亿美金，比 2014 年增长了 8%。根据报告内容显示，在 2015 年内，数字游戏收入在 PC、家用主机和移动平台都呈现出上升趋势，全球游戏市场发展势头仍然强劲。

在细分游戏市场中，最大的游戏市场仍然是 PC 游戏，包括免费游戏、付费游戏、社交游戏和其他下载游戏等，创造了高达 312 亿美元的市场。PC 平台继续保持领导地位，主宰全球最卖座和最盈利的游戏；

主机游戏市场去年带来 40 亿美元收入，远小于 PC 游戏的 320 亿美元收入，但是主机游戏市场也成长了 34%。

2015 年以平板电脑和智能手机为主的移动游戏市场上升了 20%，约为 258 亿美元。移动市场仍然以少数高收入者为主，排名前 10 的游戏占了将近四分之一的总收入。

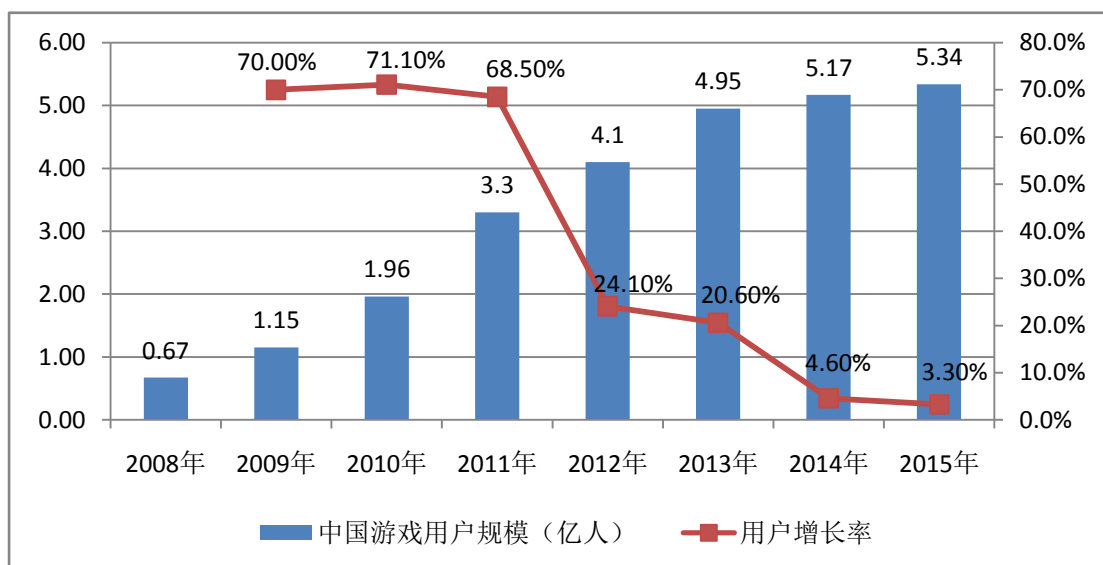


数据来源：Superdata

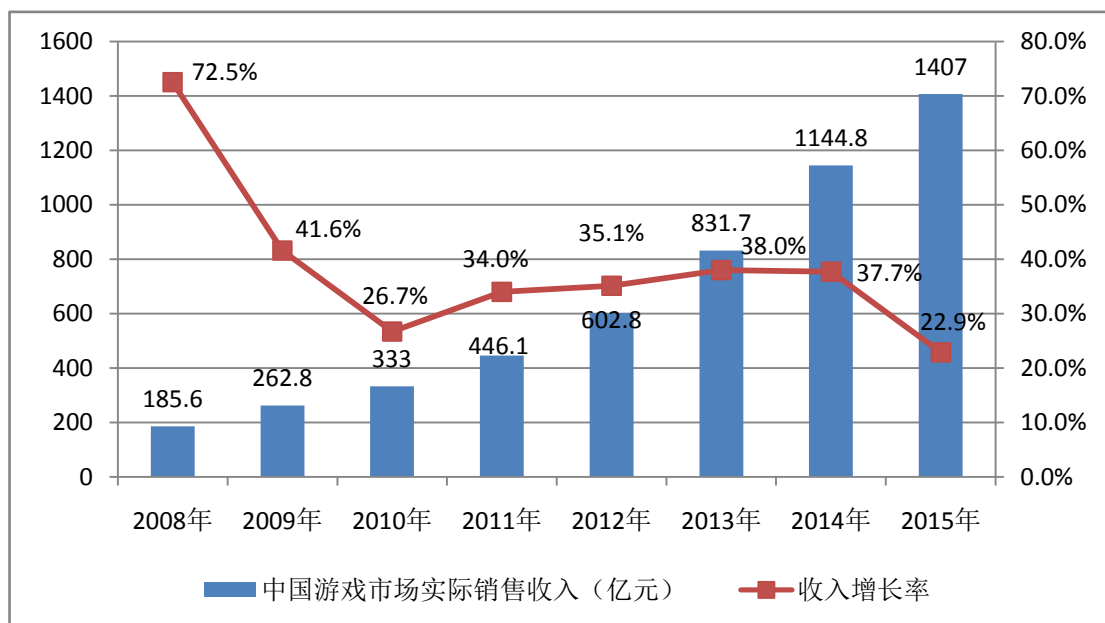
②中国游戏行业发展情况

一方面，中国游戏行业规模不断扩张，《2015年中国游戏产业报告》的最新数据显示，2015年中国游戏用户数达到5.34亿人，同比增长3.3%；中国游戏（包括客户端游戏、网页游戏、社交游戏、移动游戏、单机游戏、电视游戏等）市场实际销售收入已达到1407亿元人民币，同比增长22.9%。其中移动游戏市场实际销售收入达到514.6亿，同比增长87.2%。数据显示，中国的游戏行业规模已经超越美国，成为世界第一大游戏市场；

另一方面，国内游戏市场规模在逐年增长的同时，增长速度也呈现逐年下降的态势——我国2015年的游戏用户规模增长速度比2014年下降1.3个百分点，2015年的游戏行业销售收入增长速度比2014年下降14.8个百分点。这显示出，游戏行业经过多年的高速发展，行业基数已经明显增大，继续保持高速增长难度将有所提高，游戏行业的竞争程度势必也将越发激烈。



数据来源：2015年中国游戏产业报告



数据来源：2015年中国游戏产业报告

(2) 行业发展趋势

虽然受到行业总体增长放缓的影响，各细分市场也呈现不同程度的增速放缓，但由于不同细分市场处于不同的发展进程，我国游戏行业在未来将呈现多元发展状态，市场规模有望继续保持增长状态。根据《2015年中国游戏产业报告》，2015年，国家新闻出版广电总局批准出版游戏约为750款，客户端、网页、移动、电视等游戏类型分别占比11.2%、32.8%、49.7%和6.3%，从发展势头来看，客户端、网页等类型游戏增速继续但增速有限，处于发展成熟期，相比之下，移动游戏处于成长期，高增速依然可期。另外，数据还显示，海外游戏市场依然处于成长期，对国内企业来说未来存在较大的机会，“走出去”成为国内企业进一步发展的一个重要途径。

荷兰数据研究机构Newzoo的《2015全球游戏市场报告(2015 Global Games Market Report)》，对未来三年全球游戏市场进行了分析，报告指出2018年全球游戏市场总值将达到1133亿美元，在中国的推动下，移动游戏将会继续保持强劲增长，2018年移动游戏市场总值将达到442亿美元，市场比重达到39%。而含网页游戏和客户端游戏的PC游戏市场总值为412亿美元，占比为36%，家用游戏主机市场总值268亿，占比24%。总的来说，全球游戏行业发展在可预见的未来将会保持一定的增长力度。

2015年，中国游戏的海外影响力进一步提升，中国自主研发的网络游戏海

外出口实际销售收入达到 53.1 亿美元，同比增长 72.4%，呈现出“保东南亚争美欧”的态势。一方面，在较早进入的东南亚市场表现出色，老的游戏依然能够为游戏企业带来不错的收入，新的精品游戏又快速获得成功。另一方面，一些游戏企业在欧美市场取得新突破，如《COK 列王的纷争》便是典型成功案例。展望未来，中国游戏企业在海外市场仍将充满机会。

3、行业壁垒

(1) 人才壁垒

游戏行业是一个融合了创意策划、美术动漫、软件开发等多类不同专业的新兴行业，需要各类专业的策划、美术、软件高端人才以及跨行业的复合型人才。由于游戏行业在我国属于新兴产业，专业对口特别是跨专业背景的复合型人才稀缺，而且我国游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟，人才紧缺成为制约移动游戏行业发展的一大壁垒。

(2) 技术壁垒

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

(3) 资金壁垒

由于游戏产品的开发周期比较长，并且游戏开发与运营的高端人才稀缺，研发与运营人力成本较高；其次是游戏的运行及维护需要进行服务器、机房、带宽等基础设施的建设，需要投入大量的资金，以保证游戏的正常运营和良好的用户体验；再者游戏的运营需要大量资金投入，以确保广告宣传、游戏后续服务到位。研发和运营一款优秀的手游具有较高的资金壁垒。

4、行业监管体系

(1) 行业监管部门

我国游戏行业的行政主管部门是工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和

国家版权局。

监管部门	职能
工信部	1) 拟订产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规草案； 2) 制定电子信息产品的技术规范； 3) 依法对电信与信息服务市场进行监管，实行必要的经营许可制度以及进行服务质量的监督。
文化部	1) 制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动； 2) 依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度； 3) 对互联网文化内容实施监管，对违反国家有关法规的行为实施处罚； 4) 负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展； 5) 对网络游戏服务进行监管。
国家新闻出版广电总局	1) 监督管理全国互联网出版工作，制定全国互联网出版规划，并组织实施； 2) 制定互联网出版管理的方针、政策和规章； 3) 对互联网出版机构实行前置审批； 4) 依据有关法律、法规和规章，对互联网出版内容实施监管，对违反国家出版法规的行为实施处罚。
国家版权局	负责游戏软件著作权的登记管理工作等。

行业自律组织在规范行业秩序方面也发挥着不可忽视的作用，具体如下：

自律组织	职能
中国互联网协会	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
中国音像与数字出版协会	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，会员总数 100 余家单位，是每年游戏产业年会的主要组织者。

(2) 行业相关政策和法规

政策、法规名称	发布机构	内容
《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	国务院	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。
《广告法》	全国人民代表大会常务委员会	2015年4月颁布的新《广告法》对游戏推广做出了明确规定，“在针对未成年人的大众传播媒介上不得发布药品、保健食品、医疗器械、化妆品、酒类、医疗、美容广告，以及不利于未成年人身心健康的网络游戏广告。”新法明确了游戏广告、宣传推广的边界，对游戏产业健康发展有重要的推动作用。
《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	国务院	提出培养信息消费需求，丰富信息消费内容，大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。
《互联网行业“十二五”发展规划》	工信部	规划指出，作为20世纪人类最伟大的发明之一，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。规划还提出了互联网行业发展和管理的六大问题和矛盾，以及“十二五”期间的七项目标。
《软件和信息技术服务业“十二五”发展规划》。	工信部	《规划》指出，“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%。
《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》	中共中央	提出要为人民提供更好更多的精神食粮，加快发展文化产业，推动文化产业成为国民经济支柱性产业，要求实施网络内容建设工程，推动优秀传统文化瑰宝和当代文化精品网络传播，制作适合互联网和手机等新兴媒体传播的精品佳作；推动中华文化走向世界，增强中华文化在世界上的感召力和影响力，共同维护文化多样性，增进国际社会对我国基本国情、价值

		观念、发展道路、内外政策的了解和认识，展现我国文明、民主、开放、进步的形象，发挥非公有制文化企业、文化非营利机构在对外文化交流中的作用，支持海外侨胞积极开展中外人文交流。
《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》	国务院	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；投融资政策方面，规定国家大力支持重要的软件和集成电路项目建设，鼓励、支持软件企业和集成电路企业加强产业资源整合，政策性金融机构在批准的业务范围内，可对符合国家重大科技项目范围、条件的软件和集成电路项目给予重点支持等；此外，在研究开发政策、进出口政策、人才政策、知识产权政策、市场政策支持等方面均有相关规定；并规定软件企业和集成电路企业，不分所有制性质，均可享受前述政策。
《文化产业振兴规划》	国务院	提出要着力做好八个方面的重点工作，其中包括发展新兴文化业态：采用数字、网络等高新技术，大力推动文化产业升级。支持发展移动多媒体广播电视、网络广播影视、数字多媒体广播、手机广播电视，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。积极发展纸质有声读物、电子书、手机报和网络出版物等新兴出版发行业态。
《国务院关于印发国家知识产权战略纲要的通知》	国务院	提出国家知识产权战略纲要；提出运用财政、金融、投资、政府采购政策和产业、能源、环境保护政策，引导和支持市场主体创造和运用知识产权；将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；提出加强知识产权保护、加强知识产权创造和转化运用等方面的战略措施
《关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》	国务院	规定通过政策引导，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。
《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》	国家新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、工信部、共	要求全国各有关部门、机构、网络游戏运营企业，应将实施网络游戏防沉迷实名验证作为切实履行保护未成年人身心健康的社会责任的

	青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会等八部委	一项重要任务，抓紧抓好所有在线使用的网络游戏防沉迷实名验证工作。
《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	文化部	要求网络游戏经营单位通过树立正确的文化价值取向、改进游戏规则、调整产品结构、专设机构人员负责产品内容自身自查、健全企业负责人培训考核制度，建立自我约束机制，要求管理单位完善网络游戏内容的监管制度，进一步强化网络游戏社会监督与行业自律。
《关于贯彻落实国务院和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》	新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室	对网络游戏、进口网络游戏进行了定义，规定将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批，禁止外商以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务，变相控制和参与网络游戏运营业务。
《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	文化部、商务部	规定文化行政部门要严格市场准入，加强对网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务提供主体的管理；同一企业不得同时经营以上两项业务；网络游戏运营企业发行虚拟货币总量等情况，须按季度报送企业所在地省级文化行政部门。
《关于规范进口网络游戏产品内容审查申报工作的公告》	文化部办公厅	要求从事进口网络游戏产品运营的企业严格按照《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》（文市发[2004]14号）的有关规定进行报审，报审的进口网络游戏产品，须为开发完全、与正式运营（或公测）版本一致的产品。
《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》	文化部、中国人民银行等 14 家部委	规定中国人民银行要严格限制网络游戏经营单位发行虚拟货币的总量以及单个网络游戏消费者的购买额；严格区分虚拟交易和电子商务的实物交易，网络游戏经营单位发行的虚拟货币不能用于购买实物产品，只能用于购买自身提供的网络游戏等虚拟产品和服务；消费者如需将虚拟货币赎回为法定货币，其金额不得超过原购买金额。
《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》	公安部、信息产业部、文化部和新闻出版总署	要求在全国范围内组织开展规范网络游戏经营秩序、查禁利用网络游戏赌博。
《文化部、信息产业部关于网络游戏发	文化部、信息产业部	分析了我国网络游戏市场的现状，并强调支持网络游戏产业健康发展以及规范网络游戏市

展和管理的若干意见》		场秩序。
《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》	文化部	规定了文化部对在中国境内在线传播或者移动传播的外国网络游戏产品的审查职权，并规定了报审申请的材料和审查程序。
《互联网用户账号名称管理规定》	国家互联网信息办公室	《规定》就账号的名称、头像和简介等，对互联网企业、用户的服务和使用行为进行了规范，涉及在博客、微博客、即时通信工具、论坛、贴吧、跟帖评论等互联网信息服务中注册使用的所有账号。
《国务院关于大力推进信息化发展和切实保障信息安全的若干意见》	国务院	提出了实施“宽带中国”工程，构建下一代信息基础设施，推动信息化和工业化深度融合，提高经济发展信息化水平，加快社会领域信息化，推进先进网络文化建设，推进农业农村信息化，实现信息强农惠农，健全安全防护和管理，保障重点领域信息安全，加快能力建设，提升网络与信息安全保障水平和完善政策措施。
《互联网文化管理暂行规定》	文化部	进一步规范了互联网文化产品的定义、经营性互联网文化单位的审批要求并明确了《网络文化经营许可证》的有效期。
《经营性互联网文化单位申报指南》	国务院	明确设立经营性互联网文化单位的申报条件，规定申报材料的内容，并进一步对申报流程及时间进行了说明。
《信息网络传播权保护条例》	国务院	规定每个机构或每位个别人士，除相关法律或法规另有规定者外，透过信息网络向公众传播第三者的著作、作品、录音或录像产品，须向该等产品的合法版权拥有人取得许可，并向其支付赔偿，相关法例或法规另有规定者除外。合法版权拥有人可采取技术性措施，以保护其透过信息网络进行传播的权利，除相关法律或法规另有规定者外，任何机构或个别人士不能有意逃避、破坏或以其他方式协助他人逃避该保护措施，唯法例许可者除外。
《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》	财政部、国家税务总局	为进一步推动科技创新和产业结构升级，促进信息技术产业发展，对鼓励软件产业和集成电路产业发展的企业所得税政策作出了规定。
《计算机软件著作权登记办法》	国家版权局	规定了软件登记的范围包括软件著作权登记、软件著作权专有许可合同和转让合同登记，规定软件著作权登记申请人应为该软件的著作权人以及通过继承、受让或者承受软件著作权的自然人、法人或者其他组织。

《计算机软件保护条例》	国务院	明确保护中国公民的计算机软件著作权人的利益。软件开发者优先享有软件著作权，并享有软件著作权的许可使用和转让的权利。
《关于鼓励软件产业和集成电路产业发展有关税收政策问题的通知》	财政部、国家税务总局、海关总署	规定软件企业的一系列优惠政策

（三）影响行业发展的有利因素和不利因素

1、有利因素

（1）国家政策支持

当前，游戏产业作为互联网信息产业中的重要组成部分，在建设互联网强国战略目标下，已经成为政策鼓励的重要方向。2014年，《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》、《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变，提升国家文化软实力和产业竞争力，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程；强化互联网思维，坚持先进技术为支撑，内容建设为根本，形成立体多样、融合发展的现代传播体系，更多媒体集团进军游戏行业，坚定了转型融合信心，给游戏企业带来新的发展机遇。

（2）行业规模增长预期仍然强烈

中国互联网用户规模至今已超过六亿人，互联网普及率接近百分之四十七，我国居民日益坚实的物质基础和提升生活质量的需求释放出巨大的文化产品购买欲望和消费能力，互联网用户对网络游戏的消费需求和消费能力的逐步提升，带动了网络游戏产业的发展。

（3）互联网用户付费意愿显著提升

《2015年中国游戏产业报告》数据显示，2015年我国网络游戏用户规模同比继续增长，用户数已达到5.34亿人。随着用户规模的增长，付费用户规模也呈现增长状态，用户的付费接受度进一步提高，给游戏行业发展提供了巨大的推

动力。

2、不利因素

（1）资金短缺，产业成本持续攀升

受行业发展时间较短的限制，目前游戏研发公司与传统客户端网络游戏研发企业相比，资金实力普遍较弱。随着行业竞争加剧，开发和运营成本持续升高，业内公司需要通过多种渠道筹措资金，以发展新技术、开发新产品，从而在竞争中获得优势，资金短缺、成本攀升均在一定程度上阻碍了游戏市场的发展。

（2）行业高端人才缺乏

当前国内熟悉游戏产品策划、设计开发与市场运作的综合性人员数量较少，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。国内游戏市场的快速发展，对综合性人才的需求日趋突出。若行业内不能建立起有效的人才培养机制，行业的持续性发展将受到一定影响。

（3）行业恶性竞争现象依然存在

首先，侵权、抄袭、窃取源代码、盗用 IP 等行为至今仍有发生，引发了一系列侵权诉讼官司。此外，以学习借鉴为名，打版权擦边球，对热门游戏进行仿制，甚至抄袭，严重到“正版产品还未正式上线，仿品就已经就位”；其次，移动游戏领域存在自充值等刷榜行为，游戏企业自充值一方面提高本企业游戏在榜单中的位置，获得更多的流量，另一方面间接提高自身的收入流水数据，以获得更多资源。以上现象均不同程度地破坏了游戏产业的生态环境，扰乱了游戏市场的正常秩序，给行业发展造成较大的负面影响。

（四）行业风险特征

1、行业增长放缓风险

近几年来，国内游戏用户规模增长较快，2014 年，中国游戏市场用户数量约达到 5.17 亿人，2015 年则达到 5.34 亿人，游戏用户规模增长势头不减，但增速放缓已经较为明显，其中缺乏新的增长引擎也是产业收入增速放缓的重要原因。若企业无法在行业增速放缓的环境下寻求创新，深挖客户需求，增加客户粘性，

提升客户付费率，企业将面临发展后劲不足的风险。

2、行业竞争风险

从整体行业环境来看，网络游戏行业近几年均呈现快速发展的态势。网游市场的火热吸引了大批的创业者和资本涌入，国内竞争愈演愈烈；与此同时，游戏新品大量投放市场，产品同质化倾向越来越严重，若公司不能及时对游戏进行更新维护、完善市场推广，或引入的新游戏与市场需求出现偏差，则网游玩家的粘性也越来越低，公司获取用户成本越来越高，这将导致公司未来的经营业绩产生不确定性。

3 技术更替和泄密风险

一方面，公司面临着技术更替风险：网络游戏行业具有技术进步快、产品生命周期短、升级迭代频繁等特点，同时，智能游戏终端也在不断升级，游戏产业链各方必须加大技术的投入，培养专业的技术人员紧跟市场需求，才能避免被市场淘汰；另一方面，公司也面临着技术泄密风险：游戏行业是重技术的行业，技术优势是企业核心竞争力的体现，技术资料是公司的核心机密，未来随着业务规模的扩大和管理难度的增加，公司的核心技术存在泄密的风险。

4、人才流失风险

作为技术密集型产业的游戏行业，公司的创新和发展很大程度上依赖于专业技术人才。若公司不能采取多种有效措施吸引和留住人才，未来可能会面临核心技术人员流失、竞争力被削弱的风险；

（五）公司面临的主要竞争情况

1、公司在行业内的地位

公司主要提供游戏的海外发行和运营服务，以及为海外玩家提供虚拟交易服务。经过多年积累，公司目前已处于稳健、高速的发展状态。公司把发展互联网互动娱乐作为战略目标，先后面向北美及欧洲地区建立 10 余个游戏虚拟物品交易网站，为海外用户提供游戏虚拟增值服务，提升用户的游戏乐趣，并建立了海外游戏发行和运营平台 www.AMZGame.com，成功发行和运营多款知名游戏，

为中国游戏出口提供了重要的通道。公司曾先后获得过“安徽民营文化企业 100 强”、“国家文化出口重点企业”、“安徽省文化产业示范基地”等荣誉奖项。同时，公司还拥有多项著作权和商标，未来公司将会围绕目前业务，计划深入发展网络游戏的出海平台，整合上下游生态圈及建设海外游戏道具 C2C 交易平台，力争打造“游戏行业的淘宝”。综上，公司在行业内具备较强的竞争力。

2、公司的竞争优势

（1）拥有多项知识产权

公司目前拥有多项知识产权，包括 17 项计算机软件著作权，注册域名 23 项，3 项与主营业务相关的注册商标，并有 8 项商标申请正处于等待受理状态。

（2）丰富的市场经验经验和用户资源，业内口碑好

经过多年发展的积累，公司在游戏运营方面已经拥有丰富的经验，同时也积累了较丰富的用户资源。公司的自主运营平台 www.AMZGame.com，已成功发行和运营多款知名游戏，业内口碑佳，赞誉高。

（3）成熟的运营团队

公司从成立起就致力于打造行业内一流的团队，目前公司的运营团队技能娴熟，抗压能力和凝聚力强，忠诚度高，执行力强，同时具有不断创新的精神，为公司日后的持续发展提供了有力保障。

3、公司的竞争劣势

（1）总体业务和资金规模偏小

公司通过多年发展积累，业务规模逐年扩大，目前已处于相对稳健和较快的发展状态。公司拥有游戏内虚拟物品交易平台，也拥有独立的游戏运营能力，但在整体发展规模上，公司相对于大型游戏企业还有一定的差距。与游戏研运一体化的大型游戏企业不同的是，公司独立研发游戏尚在起步阶段，在游戏独立研发上的空白有待填补。同时，由于公司处于较快的发展阶段，公司资金规模并不大，仅靠自身资金也难以应付快速发展的需求。

（2）人才储备瓶颈

专业人才是网络游戏类企业最大的财富。网络游戏行业对人才的综合能力要求高，行业发展需要集设计、文案、创意、技术、美术、运营、计算机等多方面技能于一体的高端人才。目前公司已有相当的人才储备，但受制于业务规模和品牌效应的相对不足，公司对高端人才的吸引力有待提高，同时为适应日后的发展需求，保证发展后劲，公司引进高端人才的力度也有待增加。

4、行业内主要竞争对手

(1) 37 Games

37 游戏成立于 2011 年，是中国互联网三十强企业和十强游戏平台，2014 年 12 月成功登陆资本市场并在 2015 年完成整体上市（股票代码：002555），成为中国 A 股优秀的互动娱乐公司。公司在上海、北京、广州、芜湖、成都、香港、台湾、韩国、欧美等多个地区设有子公司或办事处等分支机构，专注于网页游戏和移动游戏运营，同时积极布局游戏研发，旗下有 37.com、6711.com 等知名游戏运营平台。

37 游戏运营的网页游戏产品总数已达 300 款，囊括国内外所有热门网页游戏，平台注册用户超过 4.45 亿。在海外市场上，截至目前，37 游戏已经在港澳台、东南亚、日韩、欧美等多个国家和地区开设了发行业务。作为全球十大发行平台之一，37 游戏月流水破亿，海外市场运营产品总数已超过 100 余款，总开服数已经超过 7000 服，总用户注册数达 4200 万。

(2) R2 Games

深圳灿和兄弟网络科技有限公司，英文名称 R2 Games Co.,Limited（简称 R2Games）成立于 2010 年 5 月，总部位于中国深圳，并在上海设有分部，是一家全球化网络游戏与移动游戏发行公司。成立以来，R2Games 秉承“传播文化，传递快乐”的企业使命，依托强有力的国际化背景，丰富的市场推广资源，一流的运营团队以及强大的海外品牌价值，市场已经覆盖了美国、澳洲、法国、德国、西班牙、土耳其等全球 20 多个国家和地区。作为一家专业的游戏运营公司，R2Games 拥有丰富的市场推广资源、SEO，以及便捷、多元化的支付渠道，满足用户随时随地充值的需求。

(3) G2A.COM

G2A.COM 是全球发展最快的数字游戏交易平台，在这个平台上客户可以购买和出售数字产品。G2A 上有 2 万 4 千多个不同的游戏产品，位居全球第一，其中包括游戏，充值卡，游戏装备等等。G2A 的客户数已超过 600 万，每月新增客户数超过 25 万。G2A 正在对新技术进行大手笔的投资，如虚拟现实技术和超酷的游戏人物 3D 打印技术，为玩家和开发者带来新的发展空间和新选择。G2A 在为游戏玩家提供最低价格的游戏的同时，还提供创新的市场营销方案，并且在全球范围内支持电竞事业的发展。

(4) IGXE

重庆软岛科技股份有限公司成立于 2005 年，实际跨境电商服务平台运营历史已达十来年，是一家专业提供数字娱乐产品和游戏增值服务的全球性跨境电商平台服务的高科技公司。核心业务是“数字娱乐产品跨境电子商务增值服务平台”——即通过成熟运营的全球跨境电商增值服务平台，面向中国的数字娱乐服务产品提供商、游戏厂商、游戏运营商和增值服务提供商提供海外市场的产品发布、营销推广、互联网运营、海外电子收支清算、7*24 小时多语言呼叫、物流仓储管理等一体化的海外在线运营服务，帮助中国优秀数字娱乐产品、游戏和增值服务实现海外市场的销售拓展，帮助其把产品和服务推向全球。

软岛科技致力于协助帮助中国中小型数字娱乐产业服务商、游戏厂商、娱乐增值服务企业进行全球市场开拓的同时，积极从事自主知识产权的跨境电子商务技术平台的研发、各数据仓库的建立、海外在线信用风控体系研发及大数据运营系统建设等业务。公司曾多次荣获全国“技术先进型服务企业”、“重庆市创新性试点企业”、“重庆市高新技术产品”等荣誉奖项。多年来，软岛科技一直秉承“以诚为本，用户第一”的经营理念，专注全球化数字娱乐电商服务平台的系统化运营，目标为助力中国数字娱乐产业服务商向多文化、多地域的国际化发展。

软岛科技旗下的 IGXE 是一个大型的欧服美服游戏币交易平台。目前，IGXE 整个项目运作已经非常的成熟，在众多游戏币收购网站中已经成为佼佼者。IGXE 主营魔兽世界（WOW）金币、EVE ISK、SWG、EQ2、FF14 等欧美各大热门游戏，在欧美地区建立了良好的口碑和品牌。

七、公司未来发展规划及采取的措施

（一）公司发展规划

公司致力于海外网络游戏增值服务，在结合海外市场及百舟在海外游戏市场多年经验的前提下，公司未来的战略目标是围绕目前业务，深入发展打造网络游戏出海平台，整合上下游生态圈及建设海外游戏道具 C2C 交易平台，致力于成为全球领先的互动娱乐供应商。

1、打造网络游戏出海平台

公司未来要结合中国游戏研发厂商多的特点以及自身对海外游戏本土化的能力，通过多种方式合作开发更多的游戏产品，将游戏产品出口到海外，并在欧美地区建立自有的广告推广渠道，提供一站式的网络游戏服务，让海外终端用户轻松娱乐，使得游戏出海更便捷更快速。

2、打造虚拟业务 C2C 交易平台

目前公司海外虚拟交易平台采用 B2C 的模式发展，经过几年发展已积累了大量高端游戏客户及上万家国内游戏工作室资源。海外虚拟交易市场巨大，行业涉入公司较少，通过建立 C2C 平台让玩家可以在公司的 C2C 平台交易自己闲置的游戏道具，可迅速让海外玩家在公司的 C2C 平台寻找到所需的游戏道具，使得游戏道具得到较为充分的流通，同时在游戏虚拟交易行业交易规模大大提高的情况下，C2C 平台也可为公司积累大量游戏高消费用户。

（二）公司为未来发展采取的措施

1、公司在 2015 年 1 月在深圳设立全资子公司深圳舟游，经营海外游戏发行和运营业务，经过近一年的发展，游戏发行业务已初显成效，2015 年公司与游族网络、三七互娱等国内多家知名游戏企业合作发行 10 余款游戏产品到北美和欧洲地区。计划 2016、2017 年继续与国内外游戏研发厂商合作把游戏出口到北美和欧洲地区，并计划在 2016 年成立游戏研发公司，主要以 SLG 类型手游为研发方向，同时打通手机游戏和电脑游戏同时互通游戏的技术难关。通过不断的推出代理和自研的游戏产品，来加大行业影响力和营业收入。

2、公司新的虚拟业务游戏点卡网站 SCDKEY.COM 已于 2015 年底建设完毕，目前已进入推广销售期，并且公司将于 2016 年对新的 C2C 业务模式进行尝试，加上一些同行虚拟点卡交易平台的并购，预计公司虚拟交易平台业务在未来两年将实现持续扩大。

3、公司将通过品牌形象塑造，吸引人才；加强公司文化建设，增加公司福利待遇，优化人才；设立股权激励机制，留住人才。

4、为实施可持续发展战略，本公司将在成功挂牌全国股份转让系统公司后，根据公司经营状况、项目需求或发展规划，在确保股东利益的前提下，择时跟据实际需要运用股份转让系统平台进行融资，以满足业务发展的需要。公司专注于主业发展，将择机收购兼并来填补技术、产品及服务阵营，获得更高的盈利能力及竞争实力。公司在未来若发现有合适的收购兼并对象，将在充分可行性论证的前提下，根据实际情况实施有利于公司发展的收购兼并计划，以实现公司的持续健康发展和合理扩张，实现股东利益的最大化。

第三节公司治理

一、最近两年内股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况

（一）最近两年内股东大会、董事会、监事会的建立健全情况

有限公司期间,2011年4月27日至2015年7月28日,由于公司规模较小,公司只设执行董事和监事各一名,未设立董事会和监事会,公司决策管理的中心是股东会,股东变更、注册资本变更、重大投资等重大事项均经过公司股东会讨论通过并形成会议决议,股东会决议内容合法合规并能得到执行。但有限公司的治理规范性也存在瑕疵,如:股东会记录不完整、不规范,监事未能按期出具监事报告,监督功能未得到有效发挥等。2015年7月28日,公司引进广发信德等股东的同时,设立了董事会和监事会,公司治理结构得到了进一步的完善。

股份公司设立后,公司依照相关法律法规要求建立了较规范的治理结构,设立了股东大会、董事会、监事会,制定了内容完备的公司章程、三会议事规则及其他管理制度,明确了股东大会、董事会、监事会以及总经理等高级管理人员的职责分工。为了严格执行法律法规、公司章程和各项规章制度,股份公司还新设了董事会秘书一职,以促进公司治理水平的提高。

股份公司在沿袭有限公司规章制度的基础上,为适应股份公司运作及其股票在全国中小企业股份转让系统挂牌的要求,制定和完善了公司的内控制度,主要有《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》、《对外担保管理制度》、《投资者关系管理制度》、《信息披露管理制度》、《总经理工作细则》、《董事会秘书工作细则》等。

公司制定的上述制度均遵循了《公司法》、《公司章程》等规定,没有出现损害股东、债权人及第三人合法利益的情况,会议程序规范、会议记录完整。

（二）最近两年内股东大会、董事会、监事会的运行情况

有限公司阶段，2011年4月27日至2015年7月28日期间，公司治理机构较为简单，公司制定了章程，设立了股东会，设立执行董事和一名监事。2015年7月28日，公司引进广发信德等股东的同时，设立董事会和监事会，公司治理结构得到了进一步的完善。

报告期内，百舟有限公司阶段，公司股东会召开程序上存在瑕疵，主要体现在股东会召开没能按照公司章程的规定提前通知；记录记载内容不规范，记录存档不完整，但股东会的决议内容都得到了有效执行。公司执行董事履行职责不够充分；监事的监督职能未能得到充分体现。

股份公司成立后，公司按照规范化公司治理的要求，在中介机构的帮助下，建立健全了治理结构，完善了各项规章制度。在此基础上，公司管理层进行了认真地学习，提高了规范治理意识，公司“三会”运作情况具体如下：

自2015年10月30日（股份公司创立大会日）至本说明书签署之日，公司共召开3次股东大会、3次董事会及2次监事会。公司三会会议召开程序、决议内容均符合《公司法》等法律法规、《公司章程》和相关议事规则的规定，运作较为规范，会议记录、决议齐备。在历次三会会议中，公司股东、董事、监事均能按要求出席相关会议，并履行相关权利义务。

公司召开的监事会为第一届监事会第一次会议和第二次会议，职工监事依照《公司章程》及《监事会议事规则》的规定，参与监事会会议，发表意见，参与表决，有效履行了职工监事职责。

同时，针对股东保护方面，公司建立了《投资者关系管理制度》，公司现有公司治理机制能够保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

（一）公司治理机制能够对股东提供合适的保护

股份公司建立了股东大会、董事会、监事会和经理层“三会一层”的法人治理结构，制定了“三会”议事规则、《总经理工作细则》，明确决策、执行、监督等方面的职责权限，形成科学有效的职责分工和制衡机制。股东大会对董事会

在公司投资、资产的收购处置、担保等方面有了明确的授权，董事会对董事长及总经理在日常经营业务中也都具有具体明确的授权。公司建立了《关联交易决策制度》，保证公司与关联方之间的关联交易符合公平、公正、公开的原则，确保公司的关联交易行为不损害公司和非关联股东的合法权益，并在一定程度上起到了控制经营风险的作用，进一步完善了公司的治理结构。

（二）公司治理机制对股东权利保障的规定

根据《公司章程》、《股东大会议事规则》的规定，公司建立了相对健全的股东保障机制。公司的治理机制给股东提供了合适的保护，为了保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利，《公司章程》规定了股东有查阅、复制公司相关材料的权利，规定了股东通过年度和临时股东大会行使参与重大决策的权利，规定了股东对公司的经营进行监督并提出建议或质询的权利，规定了投票表决权等制度。

三、最近两年有关处罚情况

（一）公司最近两年存在的违法违规及受处罚情况

报告期内，公司不存在其他重大违法违规及被处罚的情形。

（二）最近两年控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况

最近两年没有发生控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况。

四、公司的独立性

（一）业务独立性

公司主要从事网络游戏的海外发行和运营，为海外玩家提供游戏数字点卡、数字 CDKey 以及游戏内虚拟物品、虚拟货币的交易和服务，拥有独立完整的研发、采购、销售、财务系统，依照法定经营范围独立从事经营管理活动，形成了较为健全的内部组织结构和完整的业务流程及渠道。公司的控股股东、实际控制

人及其控制的其他企业未经营该类业务，公司生产经营所需的技术不依赖于股东及其他关联方。

因此，公司的业务独立。

（二）资产独立性

百舟有限整体变更为股份公司后，相关资产的权属由公司承继，产权清晰；公司独立建账管理，与公司股东及其关联方不存在共用资产的情况；公司合法拥有完整的、独立于股东及其他关联方的、进行经营活动所必需的货币资金、办公场所、交易平台系统等设备设施及其他相关资产。公司不存在资金、资产被控股股东和实际控制人占用的情形。

因此，公司的资产独立。

（三）人员独立性

公司的总经理等高级管理人员目前均专职在公司工作并仅在公司领取薪酬，未在控股股东控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，不在控股股东、实际控制人控制的其他企业领薪。

公司的董事、监事、高级管理人员的任命程序均符合公司《公司章程》及其他内部制度的规定，不存在股东、其他任何部门或单位或人员超越公司股东大会和董事会作出人事任免的情形。

公司拥有独立于关联方的员工，具备独立的劳动人事管理机构和管理制度，并独立与其员工签订劳动合同；上述员工目前均专职在公司工作并从公司领取薪酬，不存在在关联方工作或领取报酬的情形。

因此，公司人员独立。

（四）财务独立性

公司设立了独立的财务部门，配备了独立的财务人员，建立了独立的会计核算体系和财务管理制度；公司严格按照企业会计制度等有关规定规范公司财务行为和财务运作，实现了公司各部门财务管理的统一和规范及对营业部的财务监管，

能够独立进行财务决策，公司财务人员均专职在公司工作；公司独立进行财务决策，不存在控股股东及实际控制人占用公司资金的情况；公司单独开立基本账户，不存在与股东共用银行账户的情况；公司作为独立纳税人，依法独立纳税，不存在与股东单位或其他关联方混合纳税现象。

因此，公司财务独立。

（五）机构独立性

公司设立有独立的董事会、监事会和经营管理机构。公司的经营管理机构包括总经理及下设的市场部、技术部、行政部、财务部、内控部、证券事务部等职能部门。公司已建立健全了内部经营管理机构，与控股股东控制的其他企业间不存在机构混同的情形。

公司上述各内部组织机构的设立、存续符合法律、法规、规范性文件、《公司章程》及其他内部制度的规定，其设置不受任何股东或其他单位或个人的控制。

公司上述各内部组织机构均独立履行其职能，独立负责公司的生产经营活动，其职能的履行不受控股股东、其他有关部门或单位或个人的干预，并且与控股股东控制的其他企业各职能部门之间不存在隶属关系。

因此，公司的机构独立。

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的同业竞争情况

1、经核查，并经确认，截至目前，公司控股股东、实际控制人崔保生、丁丽丽夫妇除投资公司外，还对外投资了百游投资，百游投资的具体情况详见本说明书第一节、三、股东基本情况。另外，崔保生还是实际控制了铜陵舟游游戏有限责任公司，铜陵舟游的基本情况详见本说明书第四节、十三、关联方及关联交易。

2、百游投资属于公司的员工持股平台，主营业务为投资，与公司不存在同业竞争的情形。

3、铜陵舟游主要从事国内网页游戏的运营和推广，铜陵舟游与百舟互娱之间差异主要在于：（1）铜陵舟游主要是从事游戏的国内运营，百舟互娱从事的是游戏的海外运营及虚拟物品的交易，二者的业务区域存在差异；（2）游戏推广模式也不一样，铜陵舟游主要采用人力推广（人拉人的模式）的模式，而百舟互娱主要采用的是广告推广模式；（3）二者目前没有运营相同的游戏、亦没有有相同的游戏开发商；（4）铜陵舟游目前的月收入在 30 万元左右，尚处于亏损状态，经营实力远不及百舟互娱。

铜陵舟游与百舟互娱现在不存在直接的竞争关系，并且铜陵舟游现在的业务规模尚难以和百舟互娱形成竞争，但是不排除百舟互娱未来会开展国内游戏运营业务，双方未来会存在潜在的同业竞争风险。

为避免潜在的同业竞争，实际控制人崔保生于 2016 年 4 月 23 日已经做出承诺：将督促铜陵舟游股东都谋祥、贺昱辉尽快启动铜陵舟游的注销程序，并自本承诺函出具之日起半年内注销完毕。

铜陵舟游亦于 2016 年 4 月 23 日作出股东会决议：同意尽快组成清算小组，启动铜陵舟游游戏有限责任公司的注销程序，现有股东贺昱辉、都谋祥亦同意铜陵舟游召开股东会审议有关注销清算事宜议案时投赞成票，确保会议一致审议通过有关铜陵舟游注销清算事宜的决议。

2016 年 6 月 17 日，铜陵舟游在铜陵日报上刊登了《清算公告》，目前尚处于公告期。

4、除上述对外投资情形，公司控股股东、实际控制人不存在其他对外投资情形。

（二）关于避免同业竞争的承诺

为避免与公司之间的同业竞争，公司控股股东、持股 5% 以上股东、董事、监事、高级管理人员均出具了《避免同业竞争的承诺函》，承诺：

“1. 本公司/人及本公司/人控制的公司/企业现时与将来不直接或间接经营与百舟公司相同或相似的业务或活动，以避免与百舟公司产生同业竞争。

2. 在对百舟互娱拥有直接或间接控制权期间/持股期间/担任董事/监事或高级管理人员期间，本公司/人将严格遵守国家有关法律、行政法规、规范性文件的规定，不在中国境内或境外，以任何方式直接或间接经营与百舟公司及其所控制的企业相同、相似并构成竞争的业务。

3. 本公司/人及本公司/人如从任何第三方获得的任何商业机会与百舟公司及其所控制的企业经营的业务有竞争或可能构成竞争，则本公司/人将立即通知百舟公司，并尽力将该商业机会让予百舟公司；同时，本公司/人不会利用从百舟公司获取的信息从事、直接或间接参与与百舟公司相竞争的活动，并承诺不进行任何损害或可能损害百舟公司利益的其他竞争行为。

4. 若本公司/人可控制的其他企业今后从事与百舟公司及其所控制的企业业务有竞争或可能构成竞争的业务或活动，本公司/人将尽快采取适当方式解决，以防止可能存在的对百舟公司利益的侵害。

5. 本公司/人将利用对所控制的其他企业的控制权，促使该企业按照同样的标准遵守上述承诺。

6. 若违反上述承诺，本公司/人将承担相应的法律责任，包括但不限于由此给百舟公司及其他中小股东造成的全部损失承担赔偿责任。”

六、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的说明

（一）控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占款的情况

公司的控股股东、实际控制人为崔保生和丁丽丽，报告期期初至本公开转让说明书签署之日，控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形如下：

占用主体	发生的时间	占用金额（元）	归还金额（元）	尚未归还金额（元）
丁丽丽	2015年9月1日	1,000,000.00	-	1,000,000.00
	2015年9月6日	-	1,000,000.00	-

报告期期初至本公开转让说明书签署之日，公司控股股东、实际控制人丁丽丽曾发生了 1 次资金占用，由于该次资金占用发生的股份公司设立以前，因此尚未经过董事会等有权机构批准通过，由于资金占用时间很短，公司未收取相应的资金占用费。

公司实际控制人崔保生、丁丽丽签署了《不占用公司资金的承诺》，股份公司设立以后，公司的治理机制得到进一步完善，截至本公开转让说明书签署之日，公司未再发生控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形，控股股东、实际控制人及关联方未违反相应的承诺。

（二）为关联方担保情况

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

七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明

（一）董事、监事、高级管理人员持股情况

姓名	职务	持股方式	持股数额（股）	持股比例（%）
崔保生	董事长、总经理	直接持股	8,135,620	24.0732
		间接持股	9,547	
刘甦	董事、董事会秘书	直接持股	4,591,532	13.570
郑秀平	董事、副总经理	直接持股	1,859,571	5.496
胡杰	董事、副总经理	直接持股	1,162,232	3.435
朱成	董事	间接持股	1,079	0.0032
蒋文洁	监事会主席	直接持股	3,486,694	10.6142
		间接持股	104,630	
杨庆山	监事	直接持股	3,486,694	10.305
卢浩	监事	间接持股	30,000	0.0887
谷芳	财务负责人	间接持股	20,000	0.0591

（二）相互之间存在亲属关系情况

公司董事、监事、高级管理人员不存在亲属关系。

（三）与申请挂牌公司签订重要协议或做出重要承诺情况

公司董事、监事、高级管理人员出具了股份限售《承诺函》，详见本说明书“第一节、二、（二）公司股份总额及分批进入全国中小企业股份转让系统转让的时间和数量”、签署了《避免同业竞争的承诺函》、《避免和减少关联交易的承诺函》，详见本节“五、（二）关于避免同业竞争的承诺”，同时签署了《不占用公司资金的承诺》，公司董事长崔保生签署了关于公司不使用个人账户的《承诺函》，关于社保和住房公积金补缴及房屋租赁风险责任兜底的《承诺函》。

除上述承诺外，公司董事、监事、高级管理人员本人及其直系亲属没有与公司签订重要协议或做出重要承诺的情况。

（四）在其他单位兼职情况

公司董事、监事、高级管理人员对外的兼职情况如下：

姓名	公司职位	对外兼职单位名称	对外兼职单位任职情况	持有对外兼职单位股权比例（%）	兼职公司与本公司关系
崔保生	董事长、总经理	深圳舟游	执行董事、经理	--	公司子公司
		香港舟游	董事	--	公司子公司
		百游投资	执行事务合伙人	--	公司股东
刘甦	董事、董事会秘书	百舟合肥分公司	负责人	--	公司的分公司
郑秀平	董事、副总经理	深圳舟游	监事	--	公司的子公司
朱成	董事	广发信德	消费与现代服务业投资部总经理	--	无
		深圳市有棵树科技股份有限公司	董事	--	无
蒋文洁	监事	铜陵首创水务有限责任公司	职工	--	无关联关系
杨庆山	监事	铜陵粉红记忆酒店管理有限	执行董事	50	公司监事控制的公司

		责任公司		
--	--	------	--	--

（五）对外投资与申请挂牌公司存在利益冲突的情况

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员对外投资情况如下：

姓名	公司职位	对外投资单位名称	持股比例（%）	经营范围	主营业务	是否存在利益冲突
刘魁	董事、 董事 秘书	安徽鼎辰 创业投资 管理有限 公司	60	创业投资管理；财经顾问、投资及 企业管理咨询；经济信息咨询；资 产受托管理。（依法须经批准的项 目，经相关部门批准后方可开展经 营活动）	投资 业务	否
蒋文洁	监事 会主 席	铜陵兰庭 风尚快捷 商务宾馆 有限公司	70	H14-食品经营 I01-旅馆。住宿服务， 预包装食品兼散装食品零售。（依 法须经批准的项目，经相关部门批 准后方可开展经营活动）	酒店 服务	否
杨庆山	监事	铜陵粉红 记忆酒店 管理有限 责任公司	50	I01-旅馆。酒店管理，住宿服务。 （依法须经批准的项目，经相关部 门批准后方可开展经营活动）	住宿、 餐饮	否

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

报告期内，公司董事、监事和高级管理人员不存在受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责情况。

八、近两年董事、监事、高级管理人员的变动情况及其原因

1、近两年以来，公司董事、监事和高级管理人员变动情况及原因如下：

序号	时间	总经理/高级 管理人员	执行董事/董事	监事
1	2011-04-27 至 2015-06-09	丁丽丽	丁丽丽	崔保生

2	2015-06-10 至 2015-07-27	崔保生	崔保生	丁丽丽
3	2015-07-28 至 2015-10-29	崔保生	崔保生、刘甦、郑秀平、胡杰、朱成	丁丽丽、蒋文洁、杨庆山、卢浩
4	2015-10-30 至 2016-02-1	崔保生、刘甦、郑秀平、胡杰、王纲	崔保生、刘甦、郑秀平、胡杰、朱成	蒋文洁、杨庆山、卢浩
5	2016-02-1 至今	崔保生、刘甦、郑秀平、胡杰、谷芳	崔保生、刘甦、郑秀平、胡杰、朱成	蒋文洁、杨庆山、卢浩

2、2015年7月28日，在引进广发信德等股东时，公司同步完善了公司治理结构，选举产生了董事会及监事会。同时，后因监事会成员人数不符合规定要求，丁丽丽辞去监事职务，王纲因个人原因，辞去公司财务负责人职务，公司聘任谷芳担任公司财务负责人。

综上所述，公司的董事、监事和高级管理人员变化主要是因为公司组织形式、类型发生变化、完善法人治理结构，公司最近两年董事、监事和高级管理人员的变化，不会对公司持续经营产生重大不利影响。

第四节公司财务

一、最近两年的审计意见、会计报表编制基础及主要财务报表

(一) 最近两年的审计意见

公司2014年、2015年的财务报表及财务报表附注已经具有证券期货业务资格的北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了[2016]京会兴审字第03020010号标准无保留意见的审计报告。

(二) 财务报表编制基础及合并范围

1、财务报表编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》、41项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下简称“企业会计准则”）以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》（2014年修订）的披露规定编制财务报表。

2、合并财务报表范围

本期纳入合并范围的子公司包括2家，新增深圳舟游娱乐有限公司、香港舟游互动娱乐有限公司。

(三) 最近两年及一期经审计的财务报表

1、合并财务报表

(1) 合并资产负债表（资产部分）

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产：		
货币资金	8,597,548.96	3,008,983.16
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产		
应收票据		

应收账款	1,433,846.13	
预付款项	174,344.35	147,367.36
应收利息		
应收股利		
其他应收款	403,273.65	524,942.04
存货	248,638.90	177,510.29
划分为持有待售的资产		
一年内到期的非流动资产		
其他流动资产	7,556,739.38	
流动资产合计	18,414,391.37	3,858,802.85
非流动资产：		
可供出售金融资产		
持有至到期投资		
长期应收款		
长期股权投资		
投资性房地产		
固定资产	8,482,493.93	8,070,573.67
在建工程		
工程物资		
固定资产清理		
无形资产	7,079,170.75	3,100,000.00
开发支出		
商誉		
长期待摊费用	2,732,845.96	-
递延所得税资产	-	-
其他非流动资产	7,502,148.10	136,400.00
非流动资产合计	25,796,658.74	11,306,973.67
资产总计	44,211,050.11	15,165,776.52

(2) 合并资产负债表续（负债及所有者权益部分）

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
流动负债：		
短期借款	-	1,800,000.00
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债		
应付票据		
应付账款	1,703,826.47	-
预收款项	176,546.03	387,621.31
应付职工薪酬	-	-
应交税费	58,147.46	102,157.87
应付利息		
应付股利		

其他应付款	759,594.23	3,458,883.08
一年内到期的非流动负债		
其他流动负债		
流动负债合计	2,698,114.19	5,748,662.26
非流动负债：		
长期借款		
应付债券		
其中：优先股		
永续债		
长期应付款		
长期应付职工薪酬		
专项应付款		
预计负债		
递延收益		
递延所得税负债		
其他非流动负债		
非流动负债合计	-	-
负债合计	2,698,114.19	5,748,662.26
所有者权益：		
股本	33,000,000.00	10,010,000.00
其他权益工具		
其中：优先股		
永续债		
资本公积	2,235,840.51	-
减：库存股		
其他综合收益		
专项储备		
盈余公积	838,006.15	-
未分配利润	5,439,089.26	-592,885.74
归属于母公司所有者权益合计	41,512,935.92	9,417,114.26
少数股东权益	-	-
所有者权益合计	41,512,935.92	9,417,114.26
负债和所有者权益总计	44,211,050.11	15,165,776.52

(3) 合并利润表

项目	2015 年度	2014 年度
一、营业总收入	72,414,607.61	40,783,004.79
其中：营业收入	72,414,607.61	40,783,004.79
二、营业总成本	63,889,735.25	43,192,039.51
其中：营业成本	28,411,340.82	30,671,126.64
营业税金及附加	17,641.31	-
销售费用	24,894,604.34	6,194,872.36

管理费用	8,385,626.19	5,151,630.65
财务费用	2,107,911.00	1,252,074.43
资产减值损失	72,611.59	-77,664.57
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	208,905.53	41.10
其中：对联营企业和合营企业的投资收益		
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	8,733,777.89	-2,408,993.62
加：营业外收入	1,577,734.45	2,119,040.63
其中：非流动资产处置利得		
减：营业外支出	15,688.68	2,800.00
其中：非流动资产处置损失	-	
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	10,295,823.66	-292,752.99
减：所得税费用		
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	10,295,823.66	-292,752.99
归属于母公司所有者的净利润	10,295,823.66	-292,752.99
少数股东损益		
六、其他综合收益的税后净额	-	-
归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额	-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-
1、重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动		
2、权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额		
3、其他		
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益	-	-
1、权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额		
2、可供出售金融资产公允价值变动损益		
3、持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益		
4、现金流量套期损益的有效部分		
5、外币财务报表折算差额		

6、其他		
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额		
七、综合收益总额	10,295,823.66	-292,752.99
归属于母公司所有者的综合收益总额	10,295,823.66	-292,752.99
归属于少数股东的综合收益总额	-	-
八、每股收益：		
（一）基本每股收益(元/股)	0.37	-0.01
（二）稀释每股收益(元/股)	0.37	-0.01

(4) 合并现金流量表

项目	2015 年度	2014 年度
一、经营活动产生的现金流量：		
销售商品、提供劳务收到的现金	70,584,111.67	40,083,381.79
收到的税费返还	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	6,919,995.68	7,437,303.05
经营活动现金流入小计	77,504,107.35	47,520,684.84
购买商品、接受劳务支付的现金	29,117,295.54	33,100,208.69
支付给职工以及为职工支付的现金	8,079,053.55	4,571,481.20
支付的各项税费	781,033.54	1,140.48
支付其他与经营活动有关的现金	25,261,617.50	6,632,123.42
经营活动现金流出小计	63,239,000.13	44,304,953.79
经营活动产生的现金流量净额	14,265,107.22	3,215,731.05
二、投资活动产生的现金流量：		
收回投资收到的现金	53,000,000.00	50,000.00
取得投资收益收到的现金	208,905.53	41.10
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	-	-
投资活动现金流入小计	53,208,905.53	50,041.10
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	21,216,282.71	2,536,044.50
投资支付的现金	60,000,002.00	50,000.00
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	81,216,284.71	2,586,044.50
投资活动产生的现金流量净额	-28,007,379.18	-2,536,003.40
三、筹资活动产生的现金流量：		

吸收投资收到的现金	24,000,000.00	-
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金		
取得借款收到的现金	-	1,800,000.00
发行债券收到的现金		
收到其他与筹资活动有关的现金		-
筹资活动现金流入小计	24,000,000.00	1,800,000.00
偿还债务支付的现金	1,800,000.00	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	2,707,814.50	36,582.00
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润		
支付其他与筹资活动有关的现金	-	
筹资活动现金流出小计	4,507,814.50	36,582.00
筹资活动产生的现金流量净额	19,492,185.50	1,763,418.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-161,347.74	-1,467.80
五、现金及现金等价物净增加额	5,588,565.80	2,441,677.85
加：期初现金及现金等价物余额	3,008,983.16	567,305.31
六、期末现金及现金等价物余额	8,597,548.96	3,008,983.16

(5) 合并所有者权益变动表

①2015年

项目	归属于母公司所有者权益							少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润		
一、上年期末余额	10,010,000.00	-	-	-	-	-	-592,885.74	-	9,417,114.26
加：会计政策变更									-
前期差错更正									-
同一控制下企业合并									-
其他									-
二、本年期初余额	10,010,000.00	-	-	-	-	-	-592,885.74	-	9,417,114.26
三、本期增减变动金额 (减少以“-”号填列)	22,990,000.00	2,235,840.51	-	-	-	838,006.15	6,031,975.00	-	32,095,821.66
(一) 综合收益总额							10,295,823.66		10,295,823.66
(二) 所有者投入和减少资本	4,201,024.69	19,798,973.31	-	-	-	-	-	-	23,999,998.00
1. 股东投入资本	4,201,024.69	19,798,975.31							24,000,000.00
2. 其他权益工具持有者投入资本									-
3. 股份支付计入所有者权益的金额									-
4. 其他		-2.00							-2.00
(三) 利润分配	-	-	-	-	-	1,085,243.63	-3,285,243.63	-	-2,200,000.00
1. 提取盈余公积						1,085,243.63	-1,085,243.63		-

2. 提取一般风险准备									-
3. 对所有者（或股东）的分配							-2,200,000.00		-2,200,000.00
4. 其他									-
（四）所有者权益内部结转	18,788,975.31	-17,563,132.80	-	-	-	-247,237.48	-978,605.03	-	0.00
1. 资本公积转增资本（或股本）	18,788,975.31	-18,788,975.31							-
2. 盈余公积转增股本（或股本）		247,237.48				-247,237.48			-
3. 盈余公积弥补亏损									-
4. 其他		978,605.03					-978,605.03		-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取									-
2. 本期使用									-
（六）其他									-
四、本期期末余额	33,000,000.00	2,235,840.51	-	-	-	838,006.15	5,439,089.26	-	41,512,935.92

②2014年

项目	归属于母公司所有者权益							少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润		
一、上年期末余额	10,010,000.00	-					-300,132.75		9,709,867.25
加：会计政策变更									-
前期差错更正									-
同一控制下企业合并									-
其他									-
二、本年年初余额	10,010,000.00	-	-	-	-	-	-300,132.75	-	9,709,867.25
三、本期增减变动金额（减少以“－”号填列）	-	-	-	-	-	-	-292,752.99	-	-292,752.99
（一）综合收益总额							-292,752.99		-292,752.99
（二）所有者投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 股东投入资本									-
2. 其他权益工具持有者投入资本									-
3. 股份支付计入所有者权益的金额									-
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. 盈余公积转增股本(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									-
(六) 其他									-
四、本期期末余额	10,010,000.00	-	-	-	-	-	-592,885.74	-	9,417,114.26

2、母公司财务报表

(1) 母公司资产负债表（资产部分）

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产：		
货币资金	8,075,725.55	3,008,983.16
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产		
应收票据		
应收账款	1,433,846.13	
预付款项	35,396.48	147,367.36
应收利息		
应收股利		
其他应收款	3,455,308.75	524,942.04
存货	248,638.90	177,510.29
划分为持有待售的资产		
一年内到期的非流动资产	-	-
其他流动资产	7,556,739.38	-
流动资产合计	20,805,655.19	3,858,802.85
非流动资产：		
可供出售金融资产		
持有至到期投资		
长期应收款		
长期股权投资	1,900,000.00	-
投资性房地产		
固定资产	8,375,817.01	8,070,573.67
在建工程		
工程物资		
固定资产清理		
无形资产	7,079,170.75	3,100,000.00
开发支出	-	-
商誉		
长期待摊费用	2,732,845.96	-
递延所得税资产	-	-
其他非流动资产	4,431,444.10	136,400.00
非流动资产合计	24,519,277.82	11,306,973.67
资产总计	45,324,933.01	15,165,776.52

(2) 母公司资产负债表（负债和所有者权益部分）

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
流动负债：		

短期借款	-	1,800,000.00
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债		
应付票据		
应付账款	1,703,826.47	-
预收款项	176,546.03	387,621.31
应付职工薪酬	-	-
应交税费	32,403.67	102,157.87
应付利息		-
应付股利	-	
其他应付款	749,722.57	3,458,883.08
划分为持有待售的负债		
一年内到期的非流动负债	-	-
其他流动负债		
流动负债合计	2,662,498.74	5,748,662.26
非流动负债：		
长期借款	-	-
应付债券		
其中：优先股		
永续债		
长期应付款		
长期应付职工薪酬		
专项应付款		
预计负债		
递延收益		
递延所得税负债		
其他非流动负债		
非流动负债合计	-	-
负债合计	2,662,498.74	5,748,662.26
所有者权益：		
股本	33,000,000.00	10,010,000.00
其他权益工具		
其中：优先股		
永续债		
资本公积	2,235,840.51	-
减：库存股		
其他综合收益		
专项储备		
盈余公积	838,006.15	-
未分配利润	6,588,587.61	-592,885.74
所有者权益合计	42,662,434.27	9,417,114.26
负债和所有者权益总计	45,324,933.01	15,165,776.52

(3) 母公司利润表

项目	2015 年度	2014 年度
一、营业收入	72,414,607.61	40,783,004.79
减：营业成本	28,411,340.82	30,671,126.64
营业税金及附加	17,641.31	-
销售费用	24,361,920.17	6,194,872.36
管理费用	7,657,589.68	5,151,630.65
财务费用	2,058,499.90	1,252,074.43
资产减值损失	233,245.02	-77,664.57
加：公允价值变动收益(损失以“-”号填列)	-	-
投资收益(损失以“-”号填列)	208,905.53	41.10
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-
二、营业利润(亏损以“-”号填列)	9,883,276.24	-2,408,993.62
加：营业外收入	1,577,734.45	2,119,040.63
其中：非流动资产处置利得		
减：营业外支出	15,688.68	2,800.00
其中：非流动资产处置损失	-	7,941.71
三、利润总额(亏损总额以“-”号填列)	11,445,322.01	-292,752.99
减：所得税费用	-	-
四、净利润(净亏损以“-”号填列)	11,445,322.01	-292,752.99
五、其他综合收益的税后净额	-	-
(一)以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-
1.重新计量设定收益计划净负债或净资产的变动		
2.权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额		
3.其他		
(二)以后将重分类进损益的其他综合收益	-	-
1.权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额		
2.可供出售金融资产公允价值变动损益		
3.持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益		
4.现金流量套期损益的有效部分		
5.外币财务报表折算差额		

6. 其他		
六、综合收益总额	11,445,322.01	-292,752.99

(4) 母公司的现金流量表

项目	2015 年度	2014 年度
一、经营活动产生的现金流量：		
销售商品、提供劳务收到的现金	70,584,111.67	40,083,381.79
收到的税费返还	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	9,692,527.84	7,437,303.05
经营活动现金流入小计	80,276,639.51	47,520,684.84
购买商品、接受劳务支付的现金	29,117,295.54	33,100,208.69
支付给职工以及为职工支付的现金	7,228,697.67	4,571,481.20
支付的各项税费	741,420.43	1,140.48
支付其他与经营活动有关的现金	30,725,831.27	6,632,123.42
经营活动现金流出小计	67,813,244.91	44,304,953.79
经营活动产生的现金流量净额	12,463,394.60	3,215,731.05
二、投资活动产生的现金流量：		
收回投资收到的现金	53,000,000.00	50,000.00
取得投资收益收到的现金	208,905.53	41.10
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	-	-
投资活动现金流入小计	53,208,905.53	50,041.10
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	18,036,136.71	2,536,044.50
投资支付的现金	61,900,002.00	50,000.00
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	79,936,138.71	2,586,044.50
投资活动产生的现金流量净额	-26,727,233.18	-2,536,003.40
三、筹资活动产生的现金流量：		
吸收投资收到的现金	24,000,000.00	-
取得借款收到的现金	-	1,800,000.00
发行债券收到的现金		
收到其他与筹资活动有关的现金		-
筹资活动现金流入小计	24,000,000.00	1,800,000.00
偿还债务支付的现金	1,800,000.00	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	2,707,814.50	36,582.00
支付其他与筹资活动有关的现金	-	

筹资活动现金流出小计	4,507,814.50	36,582.00
筹资活动产生的现金流量净额	19,492,185.50	1,763,418.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-161,604.53	-1,467.80
五、现金及现金等价物净增加额	5,066,742.39	2,441,677.85
加：期初现金及现金等价物余额	3,008,983.16	567,305.31
六、期末现金及现金等价物余额	8,075,725.55	3,008,983.16

(5) 母公司所有者权益变动表
①2015 年

项目	实收资本	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
一、上年期末余额	10,010,000.00	-	-	-	-	-	-592,885.74	9,417,114.26
加：会计政策变更								-
前期差错更正								-
其他								-
二、本年期初余额	10,010,000.00	-	-	-	-	-	-592,885.74	9,417,114.26
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	22,990,000.00	2,235,840.51	-	-	-	838,006.15	7,181,473.35	33,245,320.01
（一）综合收益总额							11,445,322.01	11,445,322.01
（二）所有者投入和减少资本	4,201,024.69	19,798,973.31	-	-	-	-	-	23,999,998.00
1. 股东投入资本	4,201,024.69	19,798,975.31						24,000,000.00
2. 其他权益工具持有者投入资本								-
3. 股份支付计入所有者权益的金额								-
4. 其他		-2.00						-2.00
（三）利润分配	-	-	-	-	-	1,085,243.63	-3,285,243.63	-2,200,000.00
1. 提取盈余公积						1,085,243.63	-1,085,243.63	-
2. 对所有者（或股东）的分配							-2,200,000.00	-2,200,000.00
3. 其他								-
（四）所有者权益内部结转	18,788,975.31	-17,563,132.80	-	-	-	-247,237.48	-978,605.03	0.00
1. 资本公积转增资本（或股本）	18,788,975.31	-18,788,975.31						-
2. 盈余公积转增股本（或股本）		247,237.48				-247,237.48		-
3. 盈余公积弥补亏损								-

4. 其他		978,605.03					-978,605.03	-
(五) 专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取								-
2. 本期使用								-
(六) 其他								-
四、本期期末余额	33,000,000.00	2,235,840.51	-	-	-	838,006.15	6,588,587.61	42,662,434.27

②2014 年

项目	实收资本	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
一、上年期末余额	10,010,000.00	-					-300,132.75	9,709,867.25
加：会计政策变更								-
前期差错更正								-
其他								-
二、本年期初余额	10,010,000.00	-	-	-	-	-	-300,132.75	9,709,867.25
三、本期增减变动金额（减少以“－”号填列）	-	-	-	-	-	-	-292,752.99	-292,752.99
（一）综合收益总额							-292,752.99	-292,752.99
（二）所有者投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 股东投入资本								-
2. 其他权益工具持有者投入资本								-
3. 股份支付计入所有者权益的金额								-
4. 其他								-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积								-
2. 对所有者（或股东）的分配							-	-
3. 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. 盈余公积转增股本（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								-
（六）其他								-
四、本期期末余额	10,010,000.00	-	-	-	-	-	-592,885.74	9,417,114.26

二、公司主要会计政策、会计估计

（一）遵循企业会计准则的声明

本公司所编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了报告期公司的财务状况、经营成果、现金流量等有关信息。

（二）会计期间

自公历1月1日至12月31日止为一个会计年度。

（三）营业周期

本公司以12个月作为一个营业周期，并以营业周期作为资产和负债的流动性划分标准。

（四）记账本位币

本公司的记账本位币为人民币，编制财务报表采用的货币为人民币。本公司及子公司选定记账本位币的依据是主要业务收支的计价和结算币种。

（五）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

1、同一控制下企业合并

参与合并的企业在合并前后均受同一方或相同的多方最终控制且该控制并非暂时性的，为同一控制下的企业合并。合并日为合并方实际取得对被合并方控制权的日期。

在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日被合并方在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。被合并各方采用的会计政策与本公司不一致的，合并方在合并日按照本公司会计政策进行调整，在此基础上按照调整后的账面价值确认。

在合并中取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积中的股本溢价，资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

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

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

通过多次交易分步实现的同一控制下企业合并,属于“一揽子交易”的,本公司将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的,取得控制权日,按照下列步骤进行会计处理:

(1) 确定同一控制下企业合并形成的长期股权投资的初始投资成本。在合并日,根据合并后应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额,确定长期股权投资的初始投资成本。

(2) 长期股权投资初始投资成本与合并对价账面价值之间的差额的处理。合并日长期股权投资的初始投资成本,与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额,调整资本公积(资本溢价或股本溢价),资本公积(资本溢价或股本溢价)不足冲减的,冲减留存收益。

(3) 合并日之前持有的股权投资,因采用权益法核算或金融工具确认和计量准则核算而确认的其他综合收益,暂不进行会计处理,直至处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理;因采用权益法核算而确认的被投资单位净资产中除净损益、其他综合收益和利润分配以外的所有者权益其他变动,暂不进行会计处理,直至处置该项投资时转入当期损益。其中,处置后的剩余股权采用成本法或权益法核算的,其他综合收益和其他所有者权益应按比例结转,处置后的剩余股权改按金融工具确认和计量准则进行会计处理的,其他综合收益和其他所有者权益应全部结转。

(4) 在合并财务报表中的会计处理见本附注四、(六)。

2、非同一控制下企业合并

参与合并的各方在合并前后不受同一方或相同的多方最终控制的,为非同一控制下的企业合并。

购买方在购买日对作为企业合并对价付出的资产、发生或承担的负债按照公允价值计量。公允价值与其账面价值的差额,计入当期损益。

购买方在购买日对合并成本进行分配,确认所取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值。

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,确认为商誉;合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额,经复核后,计入当期损益。

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

对合并中取得的被购买方资产进行初始确认时,对被购买方拥有的但在其财务报表中未确认的无形资产进行充分辨认和合理判断,满足以下条件之一的,应确认为无形资产:(1)源于合同性权利或其他法定权利;(2)能够从被购买方中分离或者划分出来,并能单独或与相关合同、资产和负债一起,用于出售、转移、授予许可、租赁或交换。

购买方在企业合并中取得的被购买方的可抵扣暂时性差异,在购买日不符合递延所得税资产确认条件的,不予以确认。购买日后12个月内,如取得新的或进一步的信息表明购买日的相关情况已经存在,预期被购买方在购买日可抵扣暂时性差异带来的经济利益能够实现的,确认相关的递延所得税资产,同时减少商誉,商誉不足冲减的,差额部分确认为当期损益;除上述情况以外,确认与企业合并相关的递延所得税资产,计入当期损益。

非同一控制下企业合并,购买方为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用,于发生时计入当期损益;购买方作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用,计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。

购买方通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并的,属于“一揽子交易”的,本公司将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽

子交易”的，在个别财务报表中，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本；购买日之前持有的被购买方的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理，因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，在处置该项投资时转入处置期间的当期损益。。其中，处置后的剩余股权根据长期股权投资准则采用成本法或权益法核算的，其他综合收益和其他所有者权益应按比例结转，处置后的剩余股权改按金融工具确认和计量准则进行会计处理的，其他综合收益和其他所有者权益应全部结转。在合并财务报表中的会计处理见本附注四、（六）。

购买日之前持有的股权投资，采用金融工具确认和计量准则进行会计处理的，将该股权投资的公允价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本，原持有股权的公允价值与账面价值的差额与原计入其他综合收益的累计公允价值变动全部转入改按成本法核算的当期投资损益。

3、将多次交易事项判断为一揽子交易的判断标准

本公司将多次交易事项判断为一揽子交易的判断标准如下：

- （1）这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的；
- （2）这些交易整体才能达成一项完整的商业结果；
- （3）一项交易的发生取决于其他至少一项交易的发生；
- （4）一项交易单独考虑时是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。

（六）合并财务报表的编制方法

本公司合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，控制是指投资方拥有被投资方的权力，通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资方的权力影响其回报金额。相关活动，是指对被投资方的回报产生重大影响的活动。

被投资方的相关活动根据具体情况进行判断，通常包括商品或劳务的销售和购买、金融资产的管理、资产的购买和处置、研究与开发活动以及融资活动等。

在综合考虑被投资方的设立目的、被投资方的相关活动以及如何对相关活动作出决策、本公司享有的权利是否使其目前有能力主导被投资方的相关活动、是否通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报、是否有能力运用对被投资方的权力影响其回报金额以及与其他方的关系等基础上对是否控制被投资方进行判断。一旦相关事实和情况的变化导致控制所涉及的相关要素发生变化的，将进行重新评估。

在判断是否拥有对被投资方的权力时，仅考虑与被投资方相关的实质性权利，包括自身所享有的实质性权利以及其他方所享有的实质性权利。

本公司以自身和子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料将整个企业集团视为一个会计主体，依据相关企业会计准则的确认、计量和列报要求，已按照统一的会计政策及会计期间，反映企业集团整体财务状况、经营成果和现金流量。合并程序具体包括：合并母公司与子公司的资产、负债、所有者权益、收入、费用和现金流等项目；抵销母公司对子公司的长期股权投资与母公司在子公司所有者权益中所享有的份额；抵销母公司与子公司、子公司相互之间发生的内部交易的影响，内部交易表明相关资产发生减值损失的，全额确认该部分损失；站在企业集团角度对特殊交易事项予以调整。

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。

子公司当期净损益中属于少数股东权益的份额，在合并利润表中净利润项目下以“少数股东损益”项目列示。子公司当期综合收益中属于少数股东权益的份额，在合并利润表中综合收益总额项目下以“归属于少数股东的综合收益总额”项目列示。

子公司少数股东分担的当期亏损超过了少数股东在该子公司期初所有者权益中所享有的份额的，其余额仍冲减少数股东权益。

向子公司出售资产所发生的未实现内部交易损益，全额抵销“归属于母公司所有者的净利润”。子公司向母公司出售资产所发生的未实现内部交易损益，按照母公司对该子公司的分配比例在“归属于母公司所有者的净利润”和“少数股东损益”之间分配抵销。子公司之间出售资产所发生的未实现内部交易损益，按照母公司对出售方子公司的分配比例在“归属于母公司所有者的净利润”和“少

数股东损益”之间分配抵销。

本公司在报告期内因同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，编制合并报表时，调整合并资产负债表的期初数，将该子公司以及业务合并当期期初至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表，现金流量纳入合并现金流量表，同时对比较报表的相关项目进行调整，视同合并后的报告主体自最终控制方开始控制时点起一直存在。

本公司在报告期内因非同一控制下企业合并或其他方式增加的子公司以及业务，编制合并资产负债表时，不调整合并资产负债表的期初数，将该子公司以及业务购买日至报告期末的收入、费用、利润、现金流量纳入合并利润表和合并现金流量表。

本公司在报告期内处置子公司以及业务，编制合并资产负债表时，不调整合并资产负债表的期初数，该子公司以及业务期初至处置日的收入、费用、利润纳入合并利润表，现金流量纳入合并现金流量表。

母公司购买子公司少数股东拥有的子公司股权，在合并财务报表中，因购买少数股权新取得的长期股权投资与按照新增持股比例计算应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积（资本溢价或股本溢价），资本公积不足冲减的，调整留存收益。

通过多次交易分步实现的同一控制下企业合并，不属于“一揽子交易”的，取得控制权日，合并方在达到合并之前持有的长期股权投资，在取得日与合并方与被合并方同处于同一方最终控制之日孰晚日与合并日之间已确认有关损益、其他综合收益和其他所有者权益变动，分别冲减比较报表期间的期初留存收益或当期损益。

通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并，不属于“一揽子交易”的，在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；购买日之前持有的被购买方的股权涉及权益法核算下的其他综合收益等的，与其相关的其他综合收益等转为购买日所属当期收益。由于被投资方重新计量设定收益计划净负债或资产变动而产生的其他综合收益除外。

母公司在不丧失控制权的情况下部分处置对子公司的长期股权投资，在合并

财务报表中，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积（资本溢价或股本溢价），资本公积不足冲减的，调整留存收益。

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资方的控制权的，在编制合并财务报表时，对于剩余股权，按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益等，在丧失控制权时转为当期投资收益。

通过多次交易分步处置对子公司股权投资直至丧失控制权的，如果处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

合并所有者权益变动表根据合并资产负债表和合并利润表编制。

（七）合营安排的分类及共同经营的会计处理方法

合营安排指一项由两个或两个以上的参与方共同控制的安排。共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。在判断是否存在共同控制时，应该首先判断所有参与方或参与方组合是否集体控制该安排，其次判断该安排相关活动的决策是否必须经过这些集体控制该安排的参与方一致同意。

本公司根据在合营安排中享有的权利和承担的义务确定合营安排的分类。合营安排分为共同经营和合营企业。

共同经营，是指合营方享有该安排相关资产且承担该安排相关负债的合营安排。本公司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：

- 1、确认单独所持有的资产，以及按其份额确认共同持有的资产；
- 2、确认单独所承担的负债，以及按其份额确认共同承担的负债；

- 3、确认出售其享有的共同经营产出份额所产生的收入；
- 4、按其份额确认共同经营因出售产出所产生的收入；
- 5、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。

（八）现金及现金等价物的确定标准

在编制现金流量表时，将库存现金以及可以随时用于支付的存款确认为现金。现金等价物是指持有的期限短（一般是指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及价值变动风险很小的投资。

（九）外币业务和外币报表折算

1、外币业务折算

外币业务采用交易发生日的即期汇率作为折算汇率将外币金额折合成人民币记账。

外币货币性项目余额按资产负债表日即期汇率折算，由此产生的汇兑差额，除属于与购建符合资本化条件的资产相关的外币专门借款产生的汇兑差额按照借款费用资本化的原则处理外，均计入当期损益。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，不改变其记账本位币金额。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，由此产生的汇兑差额计入当期损益或其他综合收益。

2、外币报表折算

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，其他项目采用发生时的即期汇率折算。利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。按照上述折算产生的外币财务报表折算差额，在其他综合收益项目下单独列示“外币报表折算差额”项目。

处置境外经营时，将资产负债表中其他综合收益项目下列示的、与该境外经营相关的外币财务报表折算差额，自其他综合收益项目转入处置当期损益；部分处置境外经营的，按处置的比例计算处置部分的外币财务报表折算差额，转入处置当期损益。

（十）金融工具

金融工具包括金融资产、金融负债和权益工具。

1、金融工具的分类

管理层按照取得持有金融资产和承担金融负债的目的，将其划分为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，包括交易性金融资产或金融负债和直接指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债；持有至到期投资；应收款项；可供出售金融资产；其他金融负债等。

2、金融工具的确认依据和计量方法

（1）以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

取得时以公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）作为初始确认金额，相关的交易费用计入当期损益。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入当期损益。

处置时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。

（2）持有至到期投资

取得时按公允价值（扣除已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间按照摊余成本和实际利率计算确认利息收入，计入投资收益。实际利率在取得时确定，在该预期存续期间或适用的更短期间内保持不变。

处置时，将所取得价款与该投资账面价值之间的差额计入投资收益。

（3）应收款项

对外销售商品或提供劳务形成的应收债权，以及持有的其他企业的不包括在活跃市场上有报价的债务工具的债权，包括应收账款、其他应收款预付账款等，以向购货方应收的合同或协议价款作为初始确认金额；具有融资性质的，按其现值进行初始确认。

收回或处置时，将取得的价款与该应收款项账面价值之间的差额计入当期损益。

（4）可供出售金融资产

取得时按公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益。期末以公允价值计量且将公允价值变动计入其他综合收益。对被投资单位不具有控制、共同控制或重大影响并且在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的股权投资，作为可供出售金融资产列报，按成本进行后续计量。

处置时，将取得的价款与该金融资产账面价值之间的差额，计入投资损益；同时，将原其他综合收益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入投资损益。

（5）其他金融负债

按其公允价值和和相关交易费用之和作为初始确认金额。采用摊余成本进行后续计量。

3、金融资产转移的确认依据和计量方法

发生金融资产转移时，如已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方，则终止确认该金融资产；如保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，则不终止确认该金融资产。

在判断金融资产转移是否满足上述金融资产终止确认条件时，采用实质重于形式的原则。公司将金融资产转移区分为金融资产整体转移和部分转移。金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：

（1）所转移金融资产的账面价值；

（2）因转移而收到的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：

（1）终止确认部分的账面价值；

（2）终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

金融资产转移不满足终止确认条件的，继续确认该金融资产，所收到的对价确认为一项金融负债。

4、金融负债终止确认条件

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，则终止确认该金融负债或其一部分；本公司若与债权人签定协议，以承担新金融负债方式替换现存金融负债，且新金融负债与现存金融负债的合同条款实质上不同的，则终止确认现存金融负债，并同时确认新金融负债。

对现存金融负债全部或部分合同条款作出实质性修改的，则终止确认现存金融负债或其一部分，同时将修改条款后的金融负债确认为一项新金融负债。

金融负债全部或部分终止确认时，终止确认的金融负债账面价值与支付对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

若回购部分金融负债的，在回购日按照继续确认部分与终止确认部分的相对公允价值，将该金融负债整体的账面价值进行分配。分配给终止确认部分的账面价值与支付的对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

5、金融资产和金融负债公允价值的确定方法

采用公允价值计量的金融资产和金融负债全部直接参考活跃市场中的报价。

6、金融资产（不含应收款项）减值

除以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产外，于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，如果有客观证据表明某项金融资产发生减值的，计提减值准备。

（1）可供出售金融资产的减值

期末如果可供出售金融资产的公允价值发生较大幅度下降，或在综合考虑各种相关因素后，预期这种下降趋势属于非暂时性的，就认定其已发生减值，将原直接计入其他综合收益的公允价值下降形成的累计损失一并转出，确认减值损失。

对于可供出售金融资产由于下列损失事项影响其预计未来现金流量减少，并且能够可靠计量，将认定其发生减值：

- ①债务人发生严重财务困难；
- ②债务人违反了合同条款，如偿付利息或本金发生违约或逾期；

③本公司出于经济或法律等方面因素的考虑,对发生财务困难的债务人做出让步;

④债务人很可能倒闭或进行其他财务重组;

⑤因发行方发生重大财务困难,该金融资产无法在活跃市场继续交易;

⑥权益工具发行方经营所处的技术、市场、经济或法律环境等发生重大不利变化,使权益工具投资人可能无法收回投资成本;

⑦权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌。

认定其已发生减值,将原直接计入所有者权益的公允价值下降形成的累计损失一并转出,确认减值损失。对于已确认减值损失的可供出售债务工具,在随后的会计期间公允价值已上升且客观上与确认原减值损失确认后发生的事项有关的,原确认的减值损失予以转回,计入当期损益。可供出售权益工具投资发生的减值损失,不得通过损益转回。

(2) 持有至到期投资的减值准备

持有至到期投资减值损失的计量比照应收款项减值损失计量方法处理。

(十一) 应收款项坏账准备

期末如果有客观证据表明应收款项发生减值,则将其账面价值减记至可收回金额,减记的金额确认为资产减值损失,计入当期损益。可收回金额是通过对其未来现金流量(不包括尚未发生的信用损失)按原实际利率折现确定,并考虑相关担保物的价值(扣除预计处置费用等)。原实际利率是初始确认该应收款项时计算确定的实际利率。短期应收款项的预计未来现金流量与其现值相差很小,在确定相关减值损失时,不对其预计未来现金流量进行折现。

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 100 万元以上(包括 100 万元),其他应收款 50 万元以上(包括 50 万元)。
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,如有客观证据表明其已发生减值,按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备,计入当期损益。单独测试未发生减值的应收款项,将其归入相应组合计提坏账准备。

2、按信用风险特征组合计提坏账准备应收款项

对于单项金额非重大的应收款项，与经单独测试后未减值的应收款项一起按信用风险特征划分为若干组合，根据以前年度与之相同或相类似的、具有类似信用风险特征的应收账款组合的实际损失率为基础，结合现时情况确定本期各项组合计提坏账准备的比例，据此计算本期应计提的坏账准备。

确定组合的依据	
组合1	相同账龄的应收款项具有类似信用风险特征
按组合计提坏账准备的计提方法	
组合1	账龄分析法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账龄	应收账款计提比例	其他应收款计提比例
1年以内（含1年）	5%	5%
1—2年	10%	10%
2—3年	30%	30%
3—4年	50%	50%
4—5年	80%	80%
5年以上	100%	100%

组合中，采用余额百分比法计提坏账准备的：无。

组合中，采用其他方法计提坏账准备的：无。

3、单项金额不重大但单独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，本公司单独进行减值测试。
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。

（十二）存货

1、存货的分类

存货分类为：库存商品等。

2、发出存货的计价方法

存货发出时按个别认定法计价。

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

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

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

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

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

4、存货的盘存制度

采用永续盘存制。

5、低值易耗品的摊销方法

低值易耗品采用一次转销法。

（十三）划分为持有待售资产的确认标准

同时满足下列条件的企业组成部分（或非流动资产，下同）确认为持有待售：该组成部分必须在其当前状况下仅根据出售此类组成部分的惯常条款即可立即出售；企业已经就处置该组成部分作出决议，如按规定需得到股东批准的，已经

取得股东大会或相应权力机构的批准；企业已经与受让方签订了不可撤销的转让协议；该项转让将在一年内完成。

（十四）长期股权投资

1、长期股权投资的分类及其判断依据

（1）长期股权投资的分类

长期股权投资分为三类，即是指投资方对被投资单位实施控制、重大影响的权益性投资，以及对其合营企业的权益性投资。

（2）长期股权投资类别的判断依据

①确定对被投资单位控制的依据详见本附注四、（六）；

②确定对被投资单位具有重大影响的依据：

重大影响，是指对一个企业的财务和经营决策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。

公司通常通过以下一种或几种情形判断是否对被投资单位具有重大影响：

A、在被投资单位的董事会或类似权力机构中派有代表。在这种情况下，由于在被投资单位的董事会或类似权力机构中派有代表，并相应享有实质性的参与决策权，投资方可以通过该代表参与被投资单位财务和经营政策的制定，达到对被投资单位施加重大影响。

B、参与被投资单位财务和经营政策制定过程。这种情况下，在制定政策过程中可以为其自身利益提出建议和意见，从而可以对被投资单位施加重大影响。

C、与被投资单位之间发生重要交易。有关的交易因对被投资单位的日常经营具有重要性，进而一定程度上可以影响到被投资单位的生产经营决策。

D、向被投资单位派出管理人员。在这种情况下，管理人员有权力主导被投资单位的相关活动，从而能够对被投资单位施加重大影响。

E、向被投资单位提供关键技术资料。因被投资单位的生产经营需要依赖投资方的技术或技术资料，表明投资方对被投资单位具有重大影响。

公司在判断是否对被投资方具有重大影响时，不限于是否存在上述一种或多种情形，还需要综合考虑所有事实和情况来做出综合的判断。

投资方对被投资单位具有重大影响的权益性投资，即对联营企业投资。

③确定被投资单位是否为合营企业的依据：

本公司的合营企业是指本公司仅对合营安排的净资产享有权利。

合营安排的定义、分类以及共同控制的判断标准详见本附注四、（七）。

2、长期股权投资初始成本的确定

（1）企业合并形成的长期股权投资

同一控制下的企业合并：公司以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式以及以发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付合并对价之间的差额，调整资本公积（资本溢价或股本溢价）；资本公积（资本溢价或股本溢价）不足冲减的，调整留存收益。合并方以发行权益性证券作为合并对价的，按照发行股份的面值总额作为股本，长期股权投资初始投资成本与所发行股份面值总额之间的差额，调整资本公（资本溢价或股本溢价）；资本公积（资本溢价或股本溢价）不足冲减的，调整留存收益。

非同一控制下的企业合并：公司按照购买日确定的合并成本作为长期股权投资的初始投资成本。合并成本为购买日购买方为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。购买方作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。通过多次交易分步实现的非同一控制下企业合并，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本。本公司将合并协议约定的或有对价作为企业合并转移对价的一部分，按照其在购买日的公允价值计入企业合并成本。

合并方或购买方为企业合并而发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用于发生时计入当期损益。

（2）其他方式取得的长期股权投资

以支付现金方式取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本。初始投资成本包括与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出。

以发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作

为初始投资成本。

在非货币性资产交换具备商业实质和换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量的前提下，非货币性资产交换换入的长期股权投资以换出资产的公允价值为基础确定其初始投资成本，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠；不满足上述前提的非货币性资产交换，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入长期股权投资的初始投资成本。

通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本按照公允价值为基础确定。

3、长期股权投资的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采用成本法核算。

采用成本法核算的长期股权投资按照初始投资成本计价。追加或收回投资调整长期股权投资的成本。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。

对合营企业和联营企业的长期股权投资，采用权益法核算。初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，不调整长期股权投资的初始投资成本；初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期损益，同时调整长期股权投资的成本。

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

本公司在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位可辨认净资产的公允价值为基础，对被投资单位的净利润进行调整后确认。

被投资单位采用的会计政策及会计期间与本公司不一致的，按照本公司的会计政策及会计期间对被投资单位的财务报表进行调整，并据以确认投资收益和其他综合收益等。

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。

被投资单位以后实现净利润的，本公司在其收益分享额弥补未确认的亏损分担额后，恢复确认收益分享额。

本公司计算确认应享有或应分担被投资单位的净损益时，与联营企业、合营企业之间发生的未实现内部交易损益按照应享有的比例计算归属于本公司的部分，予以抵销，在此基础上确认投资收益。

本公司与被投资单位发生的未实现内部交易损失，按照《企业会计准则第8号——资产减值》等的有关规定属于资产减值损失的，全额确认交易损失。

本公司因追加投资等原因能够对被投资单位施加重大影响或实施共同控制但不构成控制的，按照《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》确定的原持有的股权投资的公允价值加上新增投资成本之和，作为改按权益法核算的初始投资成本。原持有的股权投资分类为可供出售金融资产的，其公允价值与账面价值之间的差额，以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动转入改按权益法核算的当期损益。

本公司因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权改按《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》核算，其在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。

本公司因处置部分权益性投资等原因丧失了对被投资单位的控制的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理。

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款之间的差额，计入当期损益。采用权益法核算的长期股权投资，在处置该项投资时，采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础，按相应比例对原计入其他综合收益的部分进行会

计处理。

（十五）投资性房地产

公司对投资性房地产采用成本模式计量。对按照成本模式计量的投资性房地产—出租用建筑物采用与本公司固定资产相同的折旧政策，出租用土地使用权采用与本公司与无形资产相同的摊销政策。

（十六）固定资产

1、固定资产确认条件

固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有，并且使用寿命超过一个会计年度的有形资产。固定资产分类为：房屋及建筑物、电子设备、运输设备、其他设备。固定资产在同时满足下列条件时予以确认：（1）与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业；（2）该固定资产的成本能够可靠地计量。

2、折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法分类计提，根据固定资产类别、预计使用寿命和预计净残值率确定折旧率。如固定资产各组成部分的使用寿命不同或者以不同方式为企业提供经济利益，则选择不同折旧率或折旧方法，分别计提折旧。

类别	折旧方法	折旧年限（年）	残值率	年折旧率
房屋及建筑物	年限平均法	30 年	5%	3.17%
电子设备	年限平均法	5 年	5%	19.00%
运输设备	年限平均法	5 年	5%	19.00%
其他设备	年限平均法	5 年	5%	19.00%

3、融资租入固定资产的认定依据、计价方法、折旧方法

公司与租赁方所签订的租赁协议条款中规定了下列条件之一的，确认为融资租入资产：

租赁期满后租赁资产的所有权归属于本公司；

公司具有购买资产的选择权，购买价款远低于行使选择权时该资产的公允价

值；

租赁期占所租赁资产使用寿命的大部分；

租赁开始日的最低租赁付款额现值，与该资产的公允价值不存在较大的差异。

在承租开始日，将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费。

融资租赁方式租入的固定资产，能合理确定租赁期届满时将会取得租赁资产所有权的，在租赁资产尚可使用年限内计提折旧；无法合理确定租赁期届满时能够取得租赁资产所有权的，在租赁期与租赁资产尚可使用年限两者中较短的期间内计提折旧。

（十七）在建工程

在建工程以立项项目分类核算。

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

（十八）借款费用

1、借款费用资本化的确认原则

借款费用，包括借款利息、折价或者溢价的摊销、辅助费用以及因外币借款而发生的汇兑差额等。

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

符合资本化条件的资产，是指需要经过相当长时间的购建或者生产活动才能达到预定可使用或者可销售状态的固定资产、投资性房地产和存货等资产。

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

(2) 借款费用已经发生；

(3) 为使资产达到预定可使用或者可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

2、借款费用资本化期间

资本化期间，指从借款费用开始资本化时点到停止资本化时点的期间，借款费用暂停资本化的期间不包括在内。

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

当购建或者生产符合资本化条件的资产中部分项目分别完工且可单独使用时，该部分资产借款费用停止资本化。

购建或者生产的资产各部分分别完工，但必须等到整体完工后才可使用或可对外销售的，在该资产整体完工时停止借款费用资本化。

3、借款费用暂停资本化期间

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

4、借款费用资本化金额的计算方法

对于为购建或者生产符合资本化条件的资产而借入的专门借款，以专门借款当期实际发生的借款费用及其辅助费，减去尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额，来确定借款费用的资本化金额。

对于为购建或者生产符合资本化条件的资产而占用的一般借款，根据累计资产支出超过专门借款部分的资产支出加权平均数乘以所占用一般借款的资本化率，计算确定一般借款应予资本化的利息金额。资本化率根据一般借款加权平均

利率计算确定。

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

（十九）无形资产

1、无形资产的计价方法

（1）取得无形资产时按成本进行初始计量

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

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

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

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

内部自行开发的无形资产，其成本包括：开发该无形资产时耗用的材料、劳务成本、注册费、在开发过程中使用的其他专利权和特许权的摊销以及满足资本化条件的利息费用，以及为使该无形资产达到预定用途前所发生的其他直接费用。

（2）后续计量

在取得无形资产时分析判断其使用寿命。

对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊销；无法预见无形资产为企业带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，不予摊销。

2、使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计情况

项目	预计使用寿命	依据
著作权	2-3 年	预计可使用年限
电脑软件	3-5 年	预计可使用年限

每期末，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。经复核，本年期末无形资产的使用寿命及摊销方法与以前估计未有不同。

3、使用寿命不确定的无形资产的判断依据

公司拥有的外购网站域名，无法判断其使用寿命，作为使用寿命不确定的无形资产进行核算。

4、使用寿命不确定的无形资产使用寿命复核

经复核，公司拥有的外购网站域名预计使用寿命不确定。

5、划分内部研究开发项目的研究阶段和开发阶段具体标准

内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。

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

6、开发阶段支出符合资本化的具体标准

内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

- (1) 完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；
- (2) 具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- (3) 无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；
- (4) 有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；
- (5) 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

开发阶段的支出，若不满足上列条件的，于发生时计入当期损益。研究阶段的支出，在发生时计入当期损益。

（二十）长期资产的减值测试方法及会计处理方法

在每个资产负债表日判断长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、采用成本模式计量的生物性资产、油气资产使用寿命确定的无形资产等是否存在减值迹象，对存在减值迹象的，估计其可收回金额，可收回金额低于其账面价值的，将资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认相应的减值损失，计入当期损益，同时计提相应的减值准备。

资产可收回金额的估计，根据其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。企业以单项资产为基础估计其可收回金额，在难以对单项资产可回收金额进行估计的情况下，以资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。

资产减值损失确认后，减值资产的折旧或者摊销费用在未来期间做相应调整，使资产在剩余寿命内，系统地分摊调整后的资产账面价值。

对于使用寿命不确定的无形资产、尚未达到使用状态的无形资以及合并所形成的商誉每年年度终了进行减值测试。

关于商誉减值测试，对于因企业合并形成的商誉的账面价值，自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，将其分摊至相关的资产组组合。在将商誉的账面价值分摊至相关的资产组或者资产组组合时，按照各资产组或者资产组组合的公允价值占相关资产组或者资产组组合公允价值总额的比例进行分摊。公允价值难以可靠计量的，按照各资产组或者资产组组合的账面价值占相关资产组或者资产组组合账面价值总额的比例进行分摊。

在对包含商誉的相关资产组或者资产组组合进行减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，并与相关账面价值相比较，确认相应的减值损失。再对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较这些相关资产组或者资产组组合的账面价值（包括所分摊的商誉的账面价值部分）与其可收回金额，如相关资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认商誉的减值损失。

（二十一）长期待摊费用

对于已经发生但应由本期和以后各期负担的分摊期限在1年以上的各项费用,包括经营租入固定资产改良支出、取得游戏运营权支付的授权金等,作为长期待摊费用按预计受益年限分期摊销。如果长期待摊费用项目不能使以后会计期间受益的,则将其尚未摊销的摊余价值全部转入当期损益。

(二十二) 职工薪酬

职工薪酬是指为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。

1、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。

2、离职后福利的会计处理方法

离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。

在职工为公司提供服务的会计期间,将根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债,并计入当期损益或相关资产成本。根据设定提存计划,预期不会在职工提供相关服务的年度报告期结束后十二个月内支付全部应缴存金额的,根据资产负债表日与设定受益计划义务期限和币种相匹配的国债或活跃市场上的高质量公司债券的市场收益率,将全部应缴存金额以折现后的金额计量应付职工薪酬。

公司根据资产负债表日与设定受益计划义务期限和币种相匹配的国债或活跃市场上的高质量公司债券的市场收益率对所有设定受益计划义务予以折现,包括预期在职工提供服务的年度报告期间结束后的十二个月内支付的义务。

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,企业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。其中,资产上限,是指企业可从设定受益计划退款或减少未来对设定受益计划缴存资金而获得的经济利益的现值。

报告期末,将设定受益计划产生的职工薪酬成本中的服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额部分计入当期损益或资产成本;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，可以在权益范围内转移。

在设定受益计划下，在修改设定受益计划与确认相关重组费用或辞退福利孰早日将过去服务成本确认为当期费用。

企业在设定受益计划结算时，确认结算利得或损失。该利得或损失是在结算日确定的设定受益计划义务现值与结算价格的差。

3、辞退福利的会计处理方法

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：

企业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；

企业确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

辞退福利预期在其确认的年度报告期结束后十二个月内完全支付的，适用短期薪酬的相关规定；辞退福利预期在年度报告期结束后十二个月内不能完全支付的，适用其他长期职工福利的有关规定。

4、其他长期职工福利的会计处理方法

其他长期职工福利，符合设定提存计划条件的，根据上述2、处理。不符合设定提存计划的，适用关于设定受益计划的有关规定，确认和计量其他长期职工福利净负债或净资产。在报告期末，将其他长期职工福利中的服务成本、净负债或净资产的利息净额、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的总额计入当期损益或相关资产成本。

（二十三）预计负债

涉及诉讼、债务担保、亏损合同、重组事项时，如该等事项很可能需要未来以交付资产或提供劳务、其金额能够可靠计量的，确认为预计负债。

预计负债按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数进行初始计量，并综合考虑与或有事项有关的风险、不确定性和货币时间价值等因素。货币时间价值影响重大的，通过对相关未来现金流出进行折现后确定最佳估计数；因随着时间推移所进行的折现还原而导致的预计负债账面价值的增加金额，确认为利息费用。

于资产负债表日，对预计负债的账面价值进行复核并作适当调整，以反映当前的最佳估计数。

（二十四）股份支付

1、股份支付的种类及会计处理

股份支付是公司为了获取职工提供服务而授予权益工具或者承担以权益工具为基础确定的负债的交易。股份支付分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。

（1）以权益结算的股份支付

股票期权计划为用以换取职工提供服务的权益结算的股份支付，以授予职工的权益工具在授予日的公允价值计量。在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权，在等待期内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，相应增加资本公积。

（2）以现金结算的股份支付

股票增值权计划为以现金结算的股份支付，按照公司承担的以本公司股份数量为基础确定的负债的公允价值计量。该以现金结算的股份支付须完成等待期内的服务或达到规定业绩条件以后才可行权，在等待期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，相应增加负债。在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

2、权益工具公允价值的确定方法

对于授予职工的股份，其公允价值按公司股份的市场价格计量，同时考虑授予股份所依据的条款和条件（不包括市场条件之外的可行权条件）进行调整。

对于授予职工的股票期权，通过期权定价模型估计所授予的期权的公允价值。

3、确认可行权权益工具最佳估计的依据

在等待期内每个资产负债表日，根据最新取得的可行权职工人数变动等后续信息做出最佳估计，修正预计可行权的权益工具数量。

4、修改和终止股份支付计划的处理

如果股份支付计划的修改增加了所授予的权益工具的公允价值，应按照权益工具公允价值的增加相应地确认取得服务的增加。

如果股份支付计划的修改增加了所授予的权益工具的数量，应将增加的权益

工具的公允价值相应地确认为取得服务的增加。

如果按照有利于职工的方式修改可行权条件，如缩短等待期、变更或取消业绩条件（而非市场条件），公司在处理可行权条件时，考虑修改后的可行权条件。

如果以减少股份支付公允价值总额的方式或其他不利于职工的方式修改条款和条件，仍应继续对取得的服务进行会计处理，如同该变更从未发生，除非取消了部分或全部已授予的权益工具。

在等待期内如果取消了授予的权益工具，对取消所授予的权益性工具作为加速行权处理，剩余等待期内应确认的金额立即计入当期损益，同时确认资本公积。职工或其他方能够选择满足非可行权条件但在等待期内未满足的，将其作为授予权益工具的取消处理。

（二十五）优先股与永续债

公司发行的优先股或永续债根据所发行金融工具的合同条款及其所反映的经济实质，结合金融负债和权益工具的定义，在初始确认时将其分类为金融负债或权益工具。

优先股或永续债属于金融负债的，相关利息、股利（或股息）、利得或损失，以及赎回或再融资产生的利得或损失等，计入当期损益。

优先股或永续债属于权益工具的，其发行（含再融资）、回购、出售或注销时，作为权益的变动处理。对权益工具持有方的分配应作利润分配处理，发放的股票股利不影响所有者权益总额。

与权益性交易相关的交易费用从权益中扣减。交易费用，是指可直接归属于购买、发行或处置优先股或永续债的增量费用。增量费用，是指企业不购买、发行或处置金融工具就不会发生的费用。

发行或取得自身权益工具时发生的交易费用（例如登记费，承销费，法律、会计、评估及其他专业服务费用，印刷成本和印花税等），可直接归属于权益性交易的，从权益中扣减。终止的未完成权益性交易所发生的交易费用计入当期损益。

（二十六）收入

1、销售商品收入的确认

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

2、提供劳务收入的确认

在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，采用完工百分比法确认提供劳务收入。提供劳务交易的完工进度，依据已完工作的测量确定。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：

已发生的劳务成本预计能够得到补偿，应按已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本。

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

3、让渡资产使用权收入的确认

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

利息收入金额，按照他人使用本企业货币资金的时间和实际利率计算确定。

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。

4、公司的收入类型及具体确认原则

公司收入主要包括虚拟物品销售收入、游戏收入。

（1）虚拟物品销售收入

客户通过在公司自营网站下订单并支付货款，公司发货后确认收入。

（2）游戏运营收入

公司的游戏收入可分为自主运营、代理运营、授权运营等，收入确认方式分别为：

①自主运营：指独立运营游戏产品，并向玩家销售虚拟游戏货币或提供虚拟增值服务。自主运营游戏于游戏玩家在游戏产品中实际使用其购买的虚拟游戏货币时确认营业收入。

②代理运营：游戏合作方委托公司运营其游戏产品，公司支付其游戏授权金，

并且通过移动平台及网站提供推广服务。公司通过向游戏玩家出售虚拟货币取得收入，与合作方定期核对数据，公司按照出售虚拟货币所得确认为营业收入，按应支付给合作方的分成款确认为营业成本。

③授权运营：A、公司委托其他游戏运营商代理运营本公司拥有版权的游戏产品，并收取后续分成收入。公司将收取的版权金计入递延收益，并在协议约定的受益期间内对其按直线法摊销并确认为营业收入；B、公司收取一次性版权金，将游戏交由其他方运营，后续不提供维护升级等服务，根据合同约定，游戏上线即确认收入。

（3）游戏开发、网站建设收入

公司将自有游戏交由第三方运营，并负责游戏的本土化和游戏运营平台、网站的建设，根据合同约定，游戏上线或网站平台上线即确认收入。

（二十七）政府补助

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。

1、与资产相关的政府补助判断依据及会计处理方法

公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助属于与资产相关的政府补助。

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益。

2、与收益相关的政府补助判断依据及会计处理方法

除与资产相关的政府补助之外的政府补助为与收益相关的政府补助。与收益相关的政府补助，分别下列情况处理：

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。

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。

政府补助在实际收到款项时按照到账的实际金额确认和计量。只有存在确凿证据表明该项补助是按照固定的定额标准拨付的以及有确凿证据表明能够符合财政扶持政策规定的相关条件且预计能够收到财政扶持资金时，可以按应收金额予以确认和计量。

（二十八）递延所得税资产和递延所得税负债

对于某些资产、负债项目的账面价值与其计税基础之间的差额，以及未作为资产和负债确认但按照税法规定可以确定其计税基础的项目的账面价值与计税基础之间的差额产生的暂时性差异，采用资产负债表债务法确认递延所得税资产及递延所得税负债。

一般情况下所有暂时性差异均确认相关的递延所得税。但对于可抵扣暂时性差异，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，确认相关的递延所得税资产。此外，与商誉的初始确认相关的，以及与既不是企业合并、发生时也不影响会计利润和应纳税所得额(或可抵扣亏损)的交易中产生的资产或负债的初始确认有关的暂时性差异，不予确认有关的递延所得税资产或负债。

对于能够结转以后年度的可抵扣亏损及税款抵减，以很可能获得用来抵扣可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认相应的递延所得税资产。

确认与子公司、联营企业及合营企业投资相关的应纳税暂时性差异产生的递延所得税负债，除非本公司能够控制暂时性差异转回的时间，而且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。对于与子公司、联营企业及合营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，只有当暂时性差异在可预见的未来很可能转回，且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额时，才确认递延所得税资产。资产负债表日，对于递延所得税资产和递延所得税负债，根据税法规定，按照预期收回相关资产或清偿相关负债期间的适用税率计量。

除与直接计入其他综合收益或股东权益的交易和事项相关的当期所得税和递延所得税计入其他综合收益或股东权益，以及企业合并产生的递延所得税调整商誉的账面价值外，其余当期所得税和递延所得税费用或收益计入当期损益。

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，减记的金额予以转回。

当拥有以净额结算的法定权利，且意图以净额结算或取得资产、清偿负债同时进行，本公司当期所得税资产及当期所得税负债以抵销后的净额列报。

当拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利，且递延所得税资产及递延所得税负债是与同一税收征管部门对同一纳税主体征收的所得

税相关或者是对不同的纳税主体相关,但在未来每一具有重要性的递延所得税资产及负债转回的期间内,涉及的纳税主体意图以净额结算当期所得税资产和负债或是同时取得资产、清偿负债时,递延所得税资产及递延所得税负债以抵销后的净额列报。

（二十九）租赁

1、经营租赁会计处理

租入资产所支付的租赁费,在不扣除免租期的整个租赁期内,按直线法进行分摊,计入当期费用。支付的与租赁交易相关的初始直接费用,计入当期费用。

资产出租方承担了应由承担的与租赁相关的费用时,将该部分费用从租金总额中扣除,按扣除后的租金费用在租赁期内分摊,计入当期费用。

出租资产所收取的租赁费,在不扣除免租期的整个租赁期内,按直线法进行分摊,确认为租赁收入。支付的与租赁交易相关的初始直接费用,计入当期费用;如金额较大的,则予以资本化,在整个租赁期间内按照与租赁收入确认相同的基础分期计入当期收益。

承担了应由承租方承担的与租赁相关的费用时,将该部分费用从租金收入总额中扣除,按扣除后的租金费用在租赁期内分配。

2、融资租赁会计处理

融资租入资产:公司在承租开始日,将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值,将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值,其差额作为未确认的融资费用。

采用实际利率法对未确认的融资费用,在资产租赁期间内摊销,计入财务费用。公司发生的初始直接费用,计入租入资产价值。

融资租出资产:公司在租赁开始日,将应收融资租赁款,未担保余值之和与其现值的差额确认为未实现融资收益,在将来收到租金的各期间内确认为租赁收入。公司发生的与出租交易相关的初始直接费用,计入应收融资租赁款的初始计量中,并减少租赁期内确认的收益金额。

（三十）终止经营

终止经营，是指满足下列条件之一的已被企业处置或被企业划归为持有待售的、在经营和编制财务报表时能够单独区分的组成部分：

- 1、该组成部分代表一项独立的主要业务或一个主要经营地区；
- 2、该组成部分是拟对一项独立的主要业务或一个主要经营地区进行处置计划的一部分；
- 3、该组成部分是仅仅为了再出售而取得的子公司。

符合持有待售的资产的会计处理见本附注四、（十三）。

（三十一）附回购条件的资产转让

销售产品或转让其他资产时，与购买方签订了所销售的产品或转让资产回购协议，根据协议条款判断销售商品是否满足收入确认条件。如售后回购属于融资交易，则在交付产品或资产时，不确认销售收入。回购价款大于销售价款的差额，在回购期间按期计提利息，计入财务费用。

（三十二）股份回购

为减少注册资本或奖励本公司职工等原因而收购本公司股份时，按实际支付的金额记入库存股。

根据以权益结算的股份支付协议将收购的股份奖励给本公司职工时，按奖励库存股账面余额与职工所支付现金及授予权益工具时确认的资本公积之间的差额，计入资本公积（股本溢价）。

注销库存股时，按所注销库存股面值总额注销股本，按所注销库存股的账面余额，冲减库存股，按其差额冲减资本公积（股本溢价），股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

（三十三）持有待售的非流动资产及处置组

1、持有待售的非流动资产及处置组标准

将同时符合下列条件的非流动资产确认为持有待售的非流动资产及处置组：

- （1）公司已就该资产出售事项作出决议；
- （2）公司已与对方签订了不可撤消的转让协议；

(3) 该资产转让将在一年内完成。

2、持有待售的非流动资产及处置组的会计处理方法

符合持有待售条件的非流动资产被划分为持有待售的非流动资产及被划分为持有待售的处置组中的资产(不包括金融资产及递延所得税资产),不计提折旧或进行摊销,以账面价值与公允价值减去处置费用孰低的金额列示。公允价值减去处置费用低于原账面价值的金额,确认为资产减值损失。

(三十四) 关联方

一方控制、共同控制另一方或对另一方施加重大影响,以及两方或两方以上同受一方控制、共同控制的,构成关联方。关联方可为个人或企业。仅仅同受国家控制而不存在其他关联方关系的企业,不构成关联方。

本公司关联方包括但不限于:

- 1、母公司;
- 2、子公司;
- 3、受同一母公司控制的其他企业;
- 4、实施共同控制的投资方;
- 5、施加重大影响的投资方;
- 6、合营企业,包括合营企业的子公司;
- 7、联营企业,包括联营企业的子公司;
- 8、主要投资者个人及与其关系密切的家庭成员;
- 9、本公司或其母公司的关键管理人员及与其关系密切的家庭成员;
- 10、本公司主要投资者个人、关键管理人员或与其关系密切的家庭成员控制、共同控制的其他企业。

除上述按照企业会计准则的有关要求被确定为本公司的关联方以外,根据证监会颁布的《上市公司信息披露管理办法》的要求,以下企业或个人(包括但不限于)也属于本公司的关联方:

- 1、持有本公司5%以上股份的企业或者一致行动人;
- 2、直接或者间接持有本公司5%以上股份的个人及与其关系密切的家庭成员,上市公司监事及与其关系密切的家庭成员;

3、在过去12个月内或者根据相关协议安排在未来12月内，存在上述第1、3和11项情形之一的企业；

4、在过去12个月内或者根据相关协议安排在未来12月内，存在上述第9、12项情形之一的个人；

由上述第9、12和14项直接或者间接控制的、或者担任董事、高级管理人员的，除本公司及其控股子公司以外的企业。

（三十五）重要会计政策、会计估计的变更

1、重要会计政策变更

2014年,财政部修订了《企业会计准则第2号-长期股权投资》、《企业会计准则第9号-职工薪酬》、《企业会计准则第30号-财务报表列报》、《企业会计准则第33号-合并财务报表》、以及颁布了《企业会计准则第39号-公允价值计量》、《企业会计准则第40号-合营安排》、《企业会计准则第41号-在其他主体中权益的披露》等具体准则，并自2014年7月1日起施行。2014年，财政部修订了《企业会计准则第37号-金融工具列报》，在2014年度及以后期间的财务报告中按照该准则要求对金融工具进行列报。

本公司于2014年7月1日开始执行前述7项新颁布或修订的企业会计准则。以上会计政策变更对公司2013年度、2014年度财务报表未产生影响。

2、重要会计估计变更

本报告期本公司主要会计估计未发生变更。

三、税项

1、主要税种及税率

税种	计税依据	税率
增值税	增值税应税收入	6%、免征
城市维护建设税	实缴流转税	7%
教育费附加	实缴流转税	3%
地方教育附加	实缴流转税	2%
企业所得税	母公司的应纳税所得额	免征

税种	计税依据	税率
企业所得税	公司所属子公司-深圳舟游娱乐有限公司的应纳税所得额	25%
企业所得税	公司所属子公司-香港舟游互动娱乐有限公司的应纳税所得额	16.5%

2、税收优惠

(1) 增值税

根据国家税务总局《适用增值税零税率应税服务退(免)税管理办法(暂行)》(国家税务总局公告2013年第47号)、《关于重新发布〈营业税改征增值税跨境应税服务增值税免税管理办法(试行)〉的公告》(国家税务总局公告2014年第49号)的规定,公司出口收入免征增值税。

(2) 企业所得税

2013年5月12日公司取得软件企业认定证书,证书编号:皖R-2013-0256。根据《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》(财税[2012]27号)的规定,我国境内符合条件的软件企业,经认定后,在2017年12月31日前自获利年度起计算优惠期,第一年至第二年免征企业所得税,第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税,并享受至期满为止。公司自2015年开始获利,2015年、2016年公司免征企业所得税,2017年、2018年、2019年减半征收企业所得税。

四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标分析

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
资产总计(万元)	4,421.11	1,516.58
股东权益合计(万元)	4,151.29	941.71
归属于申请挂牌公司股东权益合计(万元)	4,151.29	941.71
每股净资产(元/股)	1.26	0.94
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产(元/股)	1.26	0.94
资产负债率	6.10%	37.91%

流动比率（倍）	6.82	0.67
速动比率（倍）	6.73	0.64
项目	2015 年度	2014 年度
营业收入（万元）	7,241.46	4,078.30
净利润（万元）	1,029.58	-29.28
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	1,029.58	-29.28
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	852.49	-240.9
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）	852.49	-240.9
毛利率	60.77%	24.79%
加权平均净资产收益率	42.08%	-3.06%
扣除非经常性损益后加权平均净资产收益率	34.85%	-25.19%
基本每股收益（元/股）	0.37	-0.01
稀释每股收益（元/股）	0.37	-0.01
应收账款周转率（次）	95.96	---
存货周转率（次）	133.34	197.94
经营活动产生的现金流量净额（万元）	1,426.51	321.57
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	0.43	0.32

上述财务指标计算公式如下：

1、每股净资产=所有者权益/股本

2、归属于申请挂牌公司股东的每股净资产=归属于申请挂牌公司股东权益/股本

3、资产负债率=总负债/总资产

4、流动比率=流动资产/流动负债

5、速动比率=（流动资产-存货）/流动负债

6、主营业务毛利率=（主营业务收入-主营业务成本）/主营业务收入

7、应收账款周转率=营业收入/应收账款平均值

8、存货周转率=营业成本/存货平均平均值

9、每股经营活动产生的现金流量=经营活动产生的现金流量净额/股本

10、净资产收益率、每股收益按照《公开发行证券公司信息披露编报规则第9号—净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010年修订）的要求进行计算。

（一）盈利能力分析

报告期内公司盈利能力相关指标如下：

项目	2015 年度	2014 年度
净利润（万元）	1,029.58	-29.28
毛利率	60.77%	24.79%
基本每股收益（元/股）	0.37	-0.01
稀释每股收益（元/股）	0.37	-0.01

2015年净利润与2014年相比大幅增加，总体而言，其主要源于公司游戏运营业务收入规模大幅增加产生利润所致，净利润变化的具体分析见本节“五、报告期内利润形成的有关情况”之“（四）利润总额和净利润的变动趋势及原因”。

公司综合毛利率2015年比2014年大幅上升，是公司业务由游戏虚拟物品销售为主转为游戏虚拟物品销售和游戏运营并举，游戏相关业务同步发展的结果，由此体现出报告期内公司业务结构的逐步完善、盈利能力逐步增强的过程。毛利率的具体分析见本节“五、报告期内利润形成的有关情况”之“（三）主营业务毛利分析”。

2014年公司净利润为负数，2015年公司净利润增加至10,295,823.66元，使当期每股收益由负数转正数。

（二）偿债能力分析

报告期内，公司偿债能力指标如下表所示：

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产负债率	6.10%	37.91%
流动比率（倍）	6.82	0.67

速动比率（倍）	6.73	0.64
---------	------	------

2014年12月31日、2015年12月31日公司的资产负债率分别为37.91%、6.10%，资产负债率较低，符合游戏行业“轻资产、低负债”的特点。为了扩大公司规模，增强公司盈利水平、不断完善公司业务结构，公司在2015年先后引进了2400万元权益性资金，公司的资金实力明显增强，资产负债率从2014年的12月31日的37.91%下降至2015年12月31日的6.10%。

2015年12月31日的流动比率和速动比率相对2014年12月31日较高，其源于公司2015年偿还了银行的短期借款、支付了应付的购房款所致。2015年12月31日公司的流动比率、速动比率较高，流动资产主要由流动性较好的货币资金、理财产品、应收账款构成，公司具有较强的短期偿债能力。

（三）营运能力分析

项目	2015 年度	2014 年度
应收账款周转率（次）	95.96	---
存货周转率（次）	133.34	197.94

公司主要从事游戏虚拟产品交易和游戏运营，与广大游戏玩家在網上实施现款现货的交易或客户预先充值后按需求发货，因此公司在2013年12月31日、2014年12月31日应收账款余额为零，2015年12月31日应收账款为公司销售游戏版权所产生，销售游戏版权产生的收入占公司营业收入总额的比例很小。

公司的存货为游戏虚拟物品库存。一般情况下，公司在接到销售订单后才线上采购相应的游戏虚拟物品，仅保留少量的库存以备紧急订单，因此，公司的存货周转率处于较高的水平。

（四）现金流量分析

报告期内，公司现金流量情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	14,265,107.22	3,215,731.05
投资活动产生的现金流量净额	-28,007,379.18	-2,536,003.40
筹资活动产生的现金流量净额	19,492,185.50	1,763,418.00
现金及现金等价物净增加额	5,588,565.80	2,441,677.85

1、经营活动产生的现金流量分析

项目	2015 年度	2014 年度
营业收入	72,414,607.61	40,783,004.79
营业成本	28,411,340.82	30,671,126.64
净利润	10,295,823.66	-292,752.99
销售商品、提供劳务收到的现金	70,584,111.67	40,083,381.79
购买商品、接受劳务支付的现金	29,117,295.54	33,100,208.69
经营活动产生的现金流量净额	14,265,107.22	3,215,731.05

(1) 报告期内，公司经营活动现金流入主要为销售商品、提供劳务收到的现金，公司的主要业务虚拟物品销售和游戏运营采用现款现货的收款模式，因此，报告期内的营业收入和销售商品、提供劳务收到的现金大致接近。

报告期内公司收到的其他与经营活动有关的现金流量情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度
其他应收和其他应付款	5,327,311.35	5,265,538.55
财务费用-利息收入	14,949.88	3,123.87
政府补助	1,560,900.00	2,095,800.00
营业外收入	16,834.45	72,840.63
合计	6,919,995.68	7,437,303.05

(2) 报告期内，公司的经营活动现金流出主要为购买商品、接受劳务支付的现金，支付给职工以及为职工支付的现金以及支付其他与经营活动有关的现金。

公司虚拟物品采购一般是采购到货即时付款，对游戏开发商的分成采用先结算后支付的方式，因此营业成本与购买商品、接受劳务支付的现金金额大致接近。

报告期内，公司支付给职工以及为职工支付的现金分别为4,571,481.20元、8,079,053.55元，随着公司规模和人员的增加，公司支付给职工以及为职工支付的现金呈逐年上涨趋势。

支付其他与经营活动有关的现金主要是支付的日常管理费用、市场推广费，具体如下：

项目	2015 年度	2014 年度
其他应收和其他应付款	725,099.10	1,535,197.75
销售费用	20,295,709.12	4,483,565.68
管理费用	2,822,863.14	606,252.09
财务费用	1,413,831.07	4,307.90
营业外支出	4,115.07	2,800.00
合计	25,261,617.50	6,632,123.42

2、经营活动产生的现金流量净额与净利润的匹配性

2014年净利润为负数而经营活动产生的现金流量净额为正数，主要是2014年收回了上年的个人欠款所致；2015年净利润与经营活动产生的现金流量净额差异主要源于折旧摊销及经营性应付项目的增加所致。

3、投资活动产生的现金流量分析

2014年、2015年公司投资活动产生的现金流量净额分别为-2,536,003.40元和-28,007,379.18元。2014年投资活动产生的现金流量净额为-2,536,003.40元，主要是购置公司经营所需的电子设备支出现金流所致，2015年投资活动产生的现金流量净额为-28,007,379.18元，主要是公司游戏开发资本化部分支出、购买版权金、购置理财产品导致投资现金、购置固定资产等所致。

4、筹资活动产生的现金流量分析

公司2014年筹资活动产生的现金流量净额为1,763,418.00元，主要为在2014年公司向银行借款1,800,000.00元所致，该笔借款在2015年已经归还；2015年筹资活动产生的现金流量净额为19,492,185.50元，主要为公司增资引入投资者所致。

五、报告期内利润形成的有关情况

（一）收入的确认方法、营业收入、利润的变动趋势及原因

1、收入确认的具体方法

公司收入主要包括虚拟物品销售收入、游戏运营收入。

（1）虚拟物品销售收入

客户通过在公司自营网站下订单并支付货款，公司发货后确认收入。

在销售业务流程中，公司确认收到玩家在通过第三方支付平台支付的款项后，交易员在游戏情景中将虚拟物品交付给玩家，即公司的发货与玩家的收货在同一时点发生，公司发货为将虚拟商品交付给玩家，公司在发货后视为订单的完成。

根据公司与客户签订的服务条款，对已经完成交付的虚拟物品不予退货和赔偿，通过虚拟物品交付公司将物品所有权上的主要风险和报酬转移给玩家，

玩家对虚拟商品具有支配权，公司无法对该虚拟物品实施控制。因此，公司的收入确认原则是合理的、谨慎的，符合企业会计准则的规定。

(2) 游戏运营收入

公司的游戏收入可分为自主运营、代理运营、授权运营等，收入确认方式分别为：

①自主运营：指独立运营游戏产品，并向玩家销售虚拟游戏货币或提供虚拟增值服务。自主运营游戏于游戏玩家在游戏产品中实际使用其购买的虚拟游戏货币时确认营业收入。

②代理运营：游戏合作方委托公司运营其游戏产品，公司支付其游戏授权金，并且通过移动平台及网站提供推广服务。公司通过向游戏玩家出售虚拟货币取得收入，与合作方定期核对数据，公司按照出售虚拟货币所得确认为营业收入，按应支付给合作方的分成款确认为营业成本。

③授权运营：A、公司委托其他游戏运营商代理运营本公司拥有版权的游戏产品，并收取后续分成收入。公司将收取的版权金计入递延收益，并在协议约定的受益期间内对其按直线法摊销并确认为营业收入；B、公司收取一次性版权金，将游戏交由其他方运营，后续不提供维护升级等服务，根据合同约定，游戏上线即确认收入。

(3) 游戏开发、网站建设收入

公司将自有游戏交由第三方运营，并负责游戏的本土化和游戏运营平台、网站的建设，根据合同约定，游戏上线或网站平台上线即确认收入。

2、营业收入的构成及变动趋势

(1) 报告期内，公司营业收入的构成如下：

项目	2015 年度		2014 年度	
	营业收入	销售占比	营业收入	销售占比
主营业务收入	72,414,607.61	100.00%	40,783,004.79	100.00%
其他业务收入	-	-	-	-

合计	72,414,607.61	100.00%	40,783,004.79	100.00%
----	---------------	---------	---------------	---------

报告期内，公司收入来源于主营业务，主营业务收入占营业收入的100.00%。

(2) 报告期内，公司营业收入按业务类型构成划分情况如下：

项目	2015 年度			2014 年度	
	营业收入	销售占比	增长率	营业收入	销售占比
虚拟物品销售收入	33,683,534.47	46.52%	-16.63%	40,401,925.13	99.07%
游戏运营收入	35,312,353.14	48.76%	9166.40%	381,079.66	0.93%
版权收入	2,757,280.00	3.81%	---	-	-
网站开发收入	661,440.00	0.91%	---	-	-
合计	72,414,607.61	100.00%	77.56%	40,783,004.79	100.00%

2015年与2014年相比，公司收入结构发生了较大变化，收入来源更趋于多元化，2014年公司的虚拟物品销售收入占营业收入总额的99.07%，2015年公司的虚拟物品销售收入占比为46.51%、游戏运营收入占比48.76%。

从收入整体增长率看，2015年的营业收入比2014年营业收入增长了77.56%，这与网络游戏行业整体市场规模增长的趋势相符。

报告期内，虚拟物品销售收入下降了16.63%，主要是网络游戏产品本身具有的迭代性所形成的收入波动，随着公司涉及的游戏产品的更新和种类的增加，预计虚拟物品销售规模将保持总体增长的趋势。报告期内，公司收入增长主要来源于游戏运营收入的大幅增长。

游戏运营相对于虚拟物品销售而言，需要支付出的前期成本更高，比如需预先支付较大金额的授权金、需要支付大额的游戏推广费，其运营风险相对较大，因此，相对于虚拟物品销售而言，游戏运营对企业游戏管理、市场推广等的要求更高，同时毛利率也相对较高。

公司具有多年网络游戏虚拟物品销售业务经验，无论是虚拟物品的销售或游戏运营，都需要企业在充分了解市场的基础上选择某款游戏，确认某款具体游戏受玩家的欢迎程度，以及该款游戏虚拟物品的市场供求情况，从而对是否销售该款游戏的虚拟物品或运营该款游戏做出判断，公司在虚拟物品销售方面积累的丰

富经验为公司的游戏运营业务打下来良好的基础。

2015年公司先后引进资金2400万元，资金实力明显增强，为公司的游戏运营业务的发展提供了资金支持，公司加大了运营游戏的推广，游戏运营的游戏款数从2014年的1款增至2015年的8款，不论是游戏的数量还是单个游戏的收入规模都大大增加。

（二）主营业务成本分析

1、主营业成本的结转方法

（1）对于虚拟物品销售业务，公司每月末根据采购虚拟物品的支出金额借记主营业务成本，贷记银行存款（或其他货币资金），并根据期末存货情况调整主营业务成本和存货的金额。

（2）对于游戏运营业务，公司将每月需支付给游戏开发商的分成金额确认为主营业务成本。

2、主营业成本的构成

项目	2015 年度	2014 年度
虚拟物品采购成本	23,590,542.15	30,556,802.74
游戏分成	4,820,798.67	114,323.90
主营业务成本合计	28,411,340.82	30,671,126.64

（三）主营业务毛利分析

1、报告期内，公司业务的毛利情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度
虚拟物品销售	10,092,992.32	9,845,122.39
游戏运营	30,491,554.47	266,755.76
版权	2,757,280.00	-
网站开发	661,440.00	-
合计	44,003,266.79	10,111,878.15

公司的主营业务贡献了所有的毛利额，其中，在2014年虚拟物品销售贡献的毛利额占总额的97.36%，2015年公司业务结构发生变化，盈利来源趋向多元化，在虚拟物品销售毛利额绝对数保持相对稳定的前提下，游戏运营业务收入大幅增加贡献的毛利额占总额的69.29%，成为公司盈利的主要来源，2015年版权和网站

开发贡献了当期毛利总额的7.77%。

2、报告期内，公司的主营业务毛利率情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度
虚拟物品销售	29.96%	24.37%
游戏运营	86.35%	70.00%
版权	100.00%	---
网站开发	100.00%	---
合计	60.77%	24.79%

(1) 综合毛利率分析

报告期内，公司综合毛利率分别为24.79%和60.77%，其源于：

①收入结构的变化。2015年，公司游戏运营、版权销售、网站开发业务等相对高毛利率业务收入占比由2014年的0.95%增加至53.49%；

②单项业务毛利率的提高。其中，虚拟物品销售毛利率由2014年的24.37%增至29.96%，游戏运营业务毛利率由2014年的70.00%增至86.35%，新业务类型版权销售、网站开发业务毛利率为100%。

公司虚拟物品销售业务所涉及的游戏种类迭代更新，原主打游戏收入有所下降但毛利率相对稳定，新款游戏虚拟物品销售毛利率较高导致虚拟物品销售业务毛利率提高。

公司的游戏运营划分为自主运营和联合运营，其中，自主运营对游戏开发商的分成比例较低，而联合运营相对较高。2014年公司的游戏运营收入主要来源于《League of Angels》，为联合运营，2015年公司游戏运营涉及的游戏包括《Shaikan》、《Drago City》、《League of Angels》等游戏，其中，以自主运营模式为主的《Shaikan》、《Drago City》收入大幅增加，由此导致2015年游戏运营业务毛利率提高了16.35%。

2、同行业公司对比

(1) 软岛科技（股票代码：836617）³

软岛科技主营游戏虚拟物品销售业务，2014年、2015年1-7月软岛科技虚拟产品销售和CDK产品销售二者合计的毛利率分别为31.85%、37.57%，高于公司的报告期虚拟产品销售的毛利率水平，主要是双方虚拟拟产品销售所涉及的游戏种类差异所致的毛利率差异，软件科技公司2014年、2015年1-7月公司的虚拟产品销售收入主要来源于FIFA游戏产品，而公司某一款游戏的虚拟产品销售所涉及收入占比相对较低，2015年虚拟产品销售额最高的一款游戏占虚拟物品销售收入总额的11.01%。

(2) 欢乐互娱（股票代码：836519）⁴

欢乐互娱主营网络游戏运营业务，2014年、2015年1-7月欢乐互娱网络游戏运营业务毛利率分别为85.91%、79.13%，公司2014年、2015年游戏运营毛利率分别为70.00%、86.80%，公司2014年毛利率较低主要是游戏运营业务刚上线，采取联合运营方式分成比例较高，随着运营方式结构优化和运营的游戏数量增加，2015年公司的游戏运营毛利率提高，与欢乐互娱对比，毛利率相近。

(3) 飞扬天下（股票代码：831302）⁵

飞扬天下主要从事游戏开发和游戏运营两类业务，2014年其综合毛利率为63%，低于公司的游戏运营业务毛利率，源于二者的主营业务差异，飞扬天下的收入主要来源于自主研发的网络游戏的授权金收入，游戏运营收入占比较少。

(四) 利润总额和净利润的变动趋势及原因

公司最近两年营业收入及利润情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度
----	---------	---------

³软岛科技相关信息均来自于其公开转让说明书，从公开信息未能取得 2015 年全年数据

⁴欢乐互娱相关信息均来自于其公开转让说明书，从公开信息未能取得 2015 年全年数据

⁵飞扬天下由于尚未公布 2015 年年报，2015 年的信息未能取得，本文公开信息取自飞扬天下 2014 年年报。

	金额	增长率绝对值	金额
营业收入	72,414,607.61	77.56%	40,783,004.79
营业毛利	44,003,266.79	335.16%	10,111,878.15
营业利润	8,733,777.89	462.55%	-2,408,993.62
利润总额	10,295,823.66	3616.90%	-292,752.99
净利润	10,295,823.66	3616.90%	-292,752.99

2014年公司主要从事游戏虚拟物品的销售，营业规模、营业毛利额相对较小，尚不能覆盖日常运营费，因此2014年公司的利润总额、净利润均为负数，通过较长时间的行业经验积累、人才的引进和培养及外部资金的支持，2015年公司的主营业务游戏运营取得了初步的成功，在虚拟物品销售业务产生的毛利额相对稳定的情况下，游戏运营业务毛利额增至30,491,554.47元是2015年公司实现盈利的主要因素，游戏运营业务毛利额增加主要源于游戏运营业务收入的增加，游戏运营业务收入增加的原因见本节“五、报告期内利润形成的有关情况”之“（一）收入的确认方法、营业收入、利润的变动趋势及原因”之“2、营业收入的构成及变动趋势”。

六、主要费用及变动情况

报告期内公司主要费用及变动情况如下：

项目	2015 年度		2014 年度
	金额	增长率	金额
销售费用	24,894,604.34	301.86%	6,194,872.36
管理费用	8,385,626.19	62.78%	5,151,630.65
财务费用	2,107,911.00	68.35%	1,252,074.43
三项费用合计	35,388,141.53	180.89%	12,598,577.44
营业收入	72,414,607.61	77.56%	40,783,004.79
销售费用占收入比重	34.38%	---	15.19%
管理费用占收入比重	11.58%	---	12.63%
财务费用占收入比重	2.91%	---	3.07%
三项费用合计占收入比重	48.87%	---	30.89%

报告期内，营业收入和三项费用都大幅增加，体现出公司处于成长期阶段的特点，从三项费用占收入比重看，管理费用、财务费用与收入比重相对稳定，随

着游戏运营业务的开展，2015年销售费用占收入比重增加。

公司的销售费用主要为市场推广费，对于公司而言，市场推广是委托网络推广代理商在公司业务所涉及地区的网站联盟、Google、Facebook等平台以展示、播放、分销等所有的方式进行广告投放，以提高游戏产品的知名度，吸引更多玩家。虚拟商品销售业务涉及到市场推广较少，而进行市场推广以扩大销售、占领市场则是游戏运营业务所在行业的常用经营策略。2014年公司涉及到游戏运营的游戏种类少，支出的市场推广费很大程度是为未来的游戏运营业务扩大做铺垫，2015年公司游戏运营业务涉及到多款游戏，市场推广费增加明显。

管理费用2015年比2014年增加62.78%，其主要是人员薪酬的增加、日常办公费用、办公场地租金等的增加，这与公司的经营业务规模扩大相关。

财务费用主要由支付给第三方支付平台的费用构成，第三方支付平台的费用增长与营业收入的增长呈正相关。

七、重大投资收益

2014年、2015年公司购买理财产品分别取得投资收益41.10元、208,905.53元，金额相对较小，不构成重大投资收益。

八、非经常性损益

（一）非经常性损益情况

项目	2015 年度	2014 年度
非流动资产处置损益		
越权审批或无正式批准文件的税收返还、减免		
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）	1,560,900.00	2,095,800.00
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费		
企业取得子公司、联营企业及合营企业的投资成本小于取得投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值产生的收益		
非货币性资产交换损益		

项目	2015 年度	2014 年度
委托他人投资或管理资产的损益		
因不可抗力因素，如遭受自然灾害而计提的各项资产减值准备		
债务重组损益		
企业重组费用，如安置职工的支出、整合费用等		
交易价格显失公允的交易产生的超过公允价值部分的损益		
同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益		
与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益		
除同公司正常经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	208,905.53	
单独进行减值测试的应收款项减值准备转回		
对外委托贷款取得的损益		
采用公允价值模式进行后续计量的投资性房地产公允价值变动产生的损益		
根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响		
受托经营取得的托管费收入		
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	1,145.77	20,440.63
其他符合非经常性损益定义的损益项目		
合计	1,770,951.30	2,116,240.63
所得税影响额		
少数股东权益影响额		
合计	1,770,951.30	2,116,240.63

(二) 报告期内，公司的盈利主要来源于主营业务，公司对包括税收优惠在内的非经常性损益不存在重大依赖。

九、适用的各项税率及享受的主要财政税收优惠政策

报告期内，公司适用的各项税率及享受的税收优惠政策见本节“三、税项”。

十、主要资产情况

(一) 货币资金

1、报告期各期末，公司货币资金情况明细如下：

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
库存现金	4,249.60	2,003.34
银行存款	4,217,095.13	2,351,157.31
其他货币资金	4,376,204.23	655,822.51
合计	8,597,548.96	3,008,983.16
其中：存放在境外的款项总额	4,094,999.35	655,822.51

报告期各期末，公司货币资金不存在质押、冻结等受限的情况，其他货币资金为公司存放于第三方支付平台的货币资金。

2、报告期内个人账户结算情况、必要性及规范措施

(1) 报告期内，公司存在通过个人账户中转付款的情形，即公司账户将资金转入个人账户，个人账户将款项转出至个人供应商；报告期内，公司存在以个人账户收取销售款项的情形。

(2) 通过个人账户进行结算的必要性

公司的虚拟物品采购主要是向个人供应商采购，具有采购交易频繁、单笔金额小的特点，其交易时间涵盖全天24小时及周末时间，公司账户交易时间有限制，通过个人名义开设的账户进行结算能够满足个人供应商即时收款的需求；

报告期内，公司当时的规范意识不强，同时考虑到第三方支付平台个人账户手续费低，针对部分国内收入采用了个人账户收款，截至2015年11月，个人账户收款行为已全部停止。

(3) 通过个人账户收付的金额及比重

2014年、2015年公司通过个人账户支付的金额（银行+第三方支付平台）分别为2,815.16万元、2,071.35万元，占当期营业成本的比例分别为91.79%、72.91%；2015年公司通过个人账户收款的金额（包括银行账户和第三方支付平台账户）为234.59万元，占当期营业收入的比例为3.24%。

(4) 对如何保证个人卡收款入账的及时性及完整性、公司成本核算的真实性与完整性采取的措施

①公司与个人签订了《个人账户借用协议》，明确该个人账户归公司使用，纳入公司统一管理，个人开户人无法操作该账户，专户专用，避免资金混同；

为了保证个人账户收款入账的及时性及完整性，公司与个人签订了银行账户使用协议，公司将个人账户视同公司账户纳入财务部门统一管理，开户人的存折和银行卡交由公司财务部门统一保管；账号密码交由公司内控部管理，按照岗位分离的原则分别交由不同人员管理，个人开户人无法通过存折、银行卡或网银操作该账户。

②公司在业务流程上对收付款行为进行了规范，在收款方面，每笔收款均由风控查款，然后交易，每周内控部与销售部门核对销售数据，并将收款情况与财务对账，财务对账后入账，上述的程序确保了个人账户收款入账的及时性和完整性；

在采购付款方面，采购所需款项打入个人账户履行严格的用款审批流程，做到使用多少转入多少的原则，严格控制个人账户资金余额；个人账户对外支付需有经审批的采购订单为前提，每日形成个人账户资金流水报表，由内控部、财务部交叉核查，确保付款具有真实的采购。每周内控部将付款情况与财务对账，财务对账后入账，上述的程序确保了公司成本核算的真实性和完整性。每月最后一日，个人账户余额转入公司账户进行清零，避免资金安全风险。

(5) 对个人账户的后期清理措施及效果

截至2016年3月25日，公司已经停止使用个人账户，公司针对使用个人账户问题作出承诺如下：①截止于2016年3月24日，本公司的个人账户收付公司业务款项已彻底清理；②从2016年3月25日起（含当日），公司经营过程中不再使用个人账户收付公司业务款项。公司实际控制崔保生、丁丽丽夫妇承诺如下：①从2016年3月25日起（含当日），公司经营过程中不再使用个人账户进行收、付款，本人对该事项履行监督义务；②公司在2016年3月24日及之前使用个人账户进行收付款的行为导致公司发生损失的，本人愿意承担赔偿责任。

截至本公开转让说明书签署之日，公司未发生个人账户收付款的情形。

(二) 应收账款

1、报告期各期末，公司应收账款按种类划分如下：

类别	2015年12月31日				账面价值
	账面余额		坏账准备		
	金额	比例(%)	金额	计提比例(%)	
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	1,509,311.72	100.00%	75,465.59	5.00%	1,433,846.13
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
合计	1,509,311.72	100.00%	75,465.59	5.00%	1,433,846.13

(续)

类别	2014年12月31日				账面价值
	账面余额		坏账准备		
	金额	比例(%)	金额	计提比例(%)	
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款	-	---	-	---	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	-	---	-	---	-
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款	-	---	-	---	-
合计	-	-	-	-	-

公司在期末不存在单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款。

组合中，按账龄分析法计提坏账准备的应收账款如下：

项目	应收账款	坏账准备	计提比例
1年以内(含1年)	1,509,311.72	75,465.59	5.00%
合计	1,509,311.72	75,465.59	

2、2015年期末余额前五名的应收账款情况如下：

单位名称	期末余额	占期末余额合计数的比例	坏账准备期末余额
SWIRLINTERNATIONALLIMITED	1,508,040.00	99.91%	75,400.20
其他	1,307.72	0.09%	65.39
合计	1,509,311.72	100.00	75,465.59

3、报告期各期末，公司无应收持本公司5%（含5%）以上表决权股份的股东及其他关联方的款项。

4、报告期各期末，公司的应收账款余额很少，其是由公司的业务性质决定的，公司主要从事游戏虚拟产品交易和游戏运营，与广大游戏玩家在网上实施现款现货交易的即时交易，因此不会产生应收账款。2015年12月31日应收SWIRLINTERNATIONALLIMITED款项为公司向其销售游戏版权所产生的收入，该笔款项已于2016年1月份收回。

（三）其他应收款

1、报告期各期末，公司其他应收款按种类划分如下：

类别	2015年12月31日				账面价值
	账面余额		坏账准备		
	金额	比例	金额	计提比例	
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款					
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款	431,677.52	100.00%	28,403.87	6.58%	403,273.65
单项金额不重大但单独计提坏账准备的其他应收款					
合计	431,677.52	100.00%	28,403.87	6.58%	403,273.65

续

类别	2014年12月31日				账面价值
	账面余额		坏账准备		
	金额	比例	金额	计提比例	
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款					
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款	556,199.91	100.00%	31,257.87	5.62%	524,942.04
单项金额不重大但单独计提坏账准备的其他应收款					
合计	556,199.91	100.00%	31,257.87	5.62%	524,942.04

期末不存在单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款。

组合中，按账龄分析法计提坏账准备的其他应收款

账龄	2015年12月31日

	其他应收款	坏账准备	计提比例
1年以内(含1年)	295,277.52	14,763.87	5.00%
1-2年	136,400.00	13,640.00	10.00%
2-3年			
3-4年			
4-5年			
5年以上			
合计	431,677.52	28,403.87	6.58%

续

账龄	2014年12月31日		
	其他应收款	坏账准备	计提比例(%)
1年以内(含1年)	487,242.46	24,362.12	5.00%
1-2年	68,957.45	6,895.75	10.00%
2-3年			
3-4年			
4-5年			
5年以上			
合计	556,199.91	31,257.87	5.55%

2、其他应收款前五名情况

单位名称	款项性质	2015年12月31日	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例	坏账准备期末余额
极致点击(北京)科技有限公司	往来款	136,400.00	1-2年	31.60%	13,640.00
深圳云世纪资产管理公司	房租押金	70,623.00	1年以内	16.36%	3,531.15
代扣员工社保费	其他	31,463.74	1年以内	7.29%	1,573.19
陈雄	备用金	17,552.16	1年以内	4.07%	877.61
深圳瑞兹酒店公寓有限公司	房租押金	13,212.60	1年以内	3.06%	660.63
合计		269,251.50		62.37%	20,282.58

续

单位名称	款项性质	2014年12月31日	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例(%)	坏账准备期末余额
魏宇蓓	借款	200,000.00	1年以内	35.96%	10,000.00
王纲	借款	150,000.00	1年以内	26.97%	7,500.00
周涛	备用金	42,950.00	1年以内	7.72%	2,147.50
查锐	备用金	23,860.00	1年以内	4.29%	1,193.00

单位名称	款项性质	2014年12月31日	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例(%)	坏账准备期末余额
深圳云世纪资产管理有限公司	房租押金	20,000.00	1年以内	3.60%	1,000.00
合计	—	436,810.00	—	78.53%	21,840.50

3、极致点击（北京）科技有限公司于2015年7月8日因计算机软件著作权许可使用合同纠纷向百舟有限提起民事起诉，安徽省铜陵市中级人民法院于2015年7月28日受理极致点击（北京）科技有限公司的民事起诉状，并于2016年1月14日作出了“（2015）铜中民三初字第00026号”《民事判决书》，判决解除双方签订的《网游运营许可协议》，判决极致点击（北京）科技有限公司于判决生效之日起10日内退还被告铜陵百舟网络科技有限公司授权金136,400元，并赔偿铜陵百舟网络科技有限公司125,132元。对极致点击（北京）科技有限公司的款项136,400元公司原会计核算记入其他流动资产，并于2015年转入其他应收款，对应的账龄划分为1-2年。

4、报告期各期末，公司无应收持本公司5%（含5%）以上表决权股份的股东及其他关联方的款项。

（四）其他流动资产

报告期各期末，公司的其他流动资产如下：

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
理财产品	7,000,000.00	—
待抵扣进项税	556,739.38	—
合计	7,556,739.38	—

2015年公司用暂时闲置资金购买理财产品，引起2015年12月31日其他流动资产余额增加。

（五）固定资产

项目	房屋建筑物	运输工具	电子设备及其他	合计
一、账面原值：				

项目	房屋建筑物	运输工具	电子设备及其他	合计
1. 2014年12月31日余额	6,061,420.00		2,724,343.00	8,785,763.00
2. 本期增加金额	217,019.52	268,230.77	715,101.61	1,200,351.90
(1) 购置	217,019.52	268,230.77	715,101.61	1,200,351.90
(2) 在建工程转入				
(3) 企业合并增加				
3. 本期减少金额				
(1) 处置或报废				
(2) 其他转出				
4. 2015年12月31日余额	6,278,439.52	268,230.77	3,439,444.61	9,986,114.90
二、累计折旧				
1. 2014年12月31日余额	191,944.92		523,244.41	715,189.33
2. 本期增加金额	208,513.02	21,234.95	558,683.67	788,431.64
(1) 计提	208,513.02	21,234.95	558,683.67	788,431.64
(2) 新增				
3. 本期减少金额				
(1) 处置或报废				
(2) 其他转出				
4. 2015年12月31日余额	400,457.94	21,234.95	1,081,928.08	1,503,620.97
三、减值准备				
1. 2014年12月31日余额				
2. 本期增加金额				
(1) 计提				
(2) 新增				
3. 本期减少金额				
(1) 处置或报废				
(2) 其他转出				
4. 2015年12月31日余额				
四、账面价值				
1. 2015年12月31日账面价值	5,877,981.58	246,995.82	2,357,516.53	8,482,493.93
2. 2014年12月31日账面价值	5,869,475.08		2,201,098.59	8,070,573.67

续

项目	房屋建筑物	运输工具	电子设备及其他	合计
一、账面原值:				
1. 2013年12月31日余额	6,061,420.00	177,000.00	2,324,953.00	8,563,373.00
2. 本期增加金额			399,390.00	399,390.00
(1) 购置			399,390.00	399,390.00
(2) 在建工程转入				

项目	房屋建筑物	运输工具	电子设备及其他	合计
(3) 企业合并增加				
3. 本期减少金额		177,000.00		177,000.00
(1) 处置或报废		177,000.00		177,000.00
(2) 其他转出				
4. 2014年12月31日余额	6,061,420.00		2,724,343.00	8,785,763.00
二、累计折旧				
1. 2013年12月31日余额		16,815.00	39,309.32	56,124.32
2. 本期增加金额	191,944.92	1,401.25	483,935.09	677,281.26
(1) 计提	191,944.92	1,401.25	483,935.09	677,281.26
(2) 新增				
3. 本期减少金额		18,216.25		18,216.25
(1) 处置或报废		18,216.25		18,216.25
(2) 其他转出				
4. 2014年12月31日余额	191,944.92		523,244.41	715,189.33
三、减值准备				
1. 2013年12月31日余额				
2. 本期增加金额				
(1) 计提				
(2) 新增				
3. 本期减少金额				
(1) 处置或报废				
(2) 其他转出				
4. 2014年12月31日余额				
四、账面价值				
1. 2014年12月31日账面价值	5,869,475.08		2,201,098.59	8,070,573.67
2. 2013年12月31日账面价值	6,061,420.00	160,185.00	2,285,643.68	8,507,248.68

公司的固定资产主要由房屋建筑物、电子设备等构成，截至报告期各期末，公司固定资产未发生可收回金额低于账面价值的事项，不存在明显减值迹象，未计提固定资产减值准备。

截至2015年12月31日，公司固定资产不存在抵押、质押等对外担保的情况。

(六) 无形资产

公司的无形资产主要为域名和游戏版权，无形资产的构成与公司所从事的互联网游戏行业相符，报告期各期末，公司无形资产明细列示如下：

项目	域名	版权	合计
一、账面原值			
1. 2014年12月31日余额	3,100,000.00		3,100,000.00
2. 本期增加金额		4,183,832.15	4,183,832.15
(1) 购置		4,183,832.15	4,183,832.15
(2) 内部研发			
(3) 企业合并增加			
3. 本期减少金额			
(1) 处置			
4. 2015年12月31日余额	3,100,000.00	4,183,832.15	7,283,832.15
二、累计摊销			
1. 2014年12月31日余额			
2. 本期增加金额		204,661.40	204,661.40
(1) 计提		204,661.40	204,661.40
3. 本期减少金额			
(1) 处置			
4. 2015年12月31日余额			
三、减值准备			
1. 2014年12月31日余额			
2. 本期增加金额			
(1) 计提			
3. 本期减少金额			
(1) 处置			
4. 2015年12月31日余额		204,661.40	204,661.40
四、账面价值			
1. 2015年12月31日账面价值	3,100,000.00	3,979,170.75	7,079,170.75
2. 2014年12月31日账面价值	3,100,000.00		3,100,000.00

(续)

项目	域名	版权	合计
一、账面原值			
1. 2013年12月31日余额	3,100,000.00		3,100,000.00
2. 本期增加金额			
(1) 购置			
(2) 内部研发			
(3) 企业合并增加			
3. 本期减少金额			
(1) 处置			
4. 2014年12月31日余额	3,100,000.00		3,100,000.00
二、累计摊销			
1. 2013年12月31日余额			
2. 本期增加金额			

项目	域名	版权	合计
(1) 计提			
3. 本期减少金额			
(1) 处置			
4. 2014 年 12 月 31 日余额			
三、减值准备			
1. 2013 年 12 月 31 日余额			
2. 本期增加金额			
(1) 计提			
3. 本期减少金额			
(1) 处置			
4. 2014 年 12 月 31 日余额			
四、账面价值			
1. 2014 年 12 月 31 日账面价值	3,100,000.00		3,100,000.00
2. 2013 年 12 月 31 日账面价值	3,100,000.00		3,100,000.00

截至2015年12月31日，公司无形资产不存在抵押、质押等对外担保的情况。

(七) 开发支出

项目	2014年12月31日	本期增加金额		本期减少金额		2015年12月31日
		内部开发支出	其他	确认为无形资产	转入当期损益	
龙之城游戏开发	-	-	3,837,424.00	3,837,424.00	-	-
合计	-	-	3,837,424.00	3,837,424.00	-	-

公司开发支出的具体核算方式如下：

1、公司资本化开始的时点以立项为起点，以产品发布上线为资本化的结束
时点。

2、公司以项目的方式进行成本的归集，将研发支出区分为“管理费用-研发费用”和“开发支出”，公司对现有产品的升级和维护，由于其只是维持游戏产品的现有运营状况，因此将其记入“管理费用-研发费用”，对于新游戏产品的开发，公司立项之前会产品的市场可行性、财务可行性、技术可行性、盈利的可能性进行判断等，以得出是否立项开发的结论，因此在立项后的与项目相关的支出，公司记入开发支出进行资本化处理，待项目发布上线，公司的研发活动已经结束，公司将开发支出转入无形资产。

3、目前公司业务定位为游戏运营和虚拟物品交易，在游戏的开发模式上，公司主要是委托具有影响力的游戏开发公司进行游戏产品的开发，自身并不参与新游戏的开发。公司在立项以后，与游戏开发商签订游戏委托开发合同，按规定预付款项时，先行记入预付账款（在财务报表中体现为其他非流动资产项目），待完成委托开发合同约定的进度后，将相应的预付账款确认为开发支出，在不存在预付款的情形下，直接将应支付的款项确认为开发支出。待游戏交付，公司测试后进行发布上线，财务核算将开发支出转入无形资产。报告期内，公司的开发支出为支付给游戏开发公司的委托开发费。

（八）长期待摊费用

项目	2014年12月31日	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2015年12月31日
授权金	-	3,202,543.59	469,697.63	-	2,732,845.96
合计	-	3,202,543.59	469,697.63	-	2,732,845.96

记入长期待摊费用中的授权金是公司为获得游戏运营权支付给游戏开发商的款项，该版权对应的游戏已经在公司上线运营。公司版权金按3年进行摊销。

（九）其他非流动资产

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
预付固定资产购买款	112,230.00	
预付授权金	512,820.60	136,400.00
预付游戏开发费	6,877,097.50	
合计	7,502,148.10	136,400.00

预付游戏开发费按单位划分如下：

项目	2015年12月31日金额	付款时间
香港妙控科技有限公司	3,806,393.50	2015年11月
X-Face Tech Co., Limited	3,070,704.00	2015年11月
合计	6,877,097.50	

2015年12月31日公司其他非流动资产余额比2014年12月31日增加，主要是预付给游戏开发商的游戏开发费、授权金增加所致，该类版权对应的游戏尚未在公司上线运行。

十一、主要负债情况

（一）应付账款

1、报告期各期末，公司的应付账款情况如下：

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
1年以内	1,703,826.47	-
合计	1,703,826.47	-

2、2015年12月31日，公司的应付账款前五名如下：

单位名称	应付账款期末余额	占应付账款总额的比例	账龄
NETSKY WEBSOFT CO., LIMITED	734,686.66	43.12%	1年以内
香港妙控科技有限公司	451,771.40	26.52%	1年以内
合肥掌悦网络科技有限公司	200,899.23	11.79%	1年以内
G-MEI NETWORK TECHNOLOGY CO., LIMITED	136,169.12	7.99%	1年以内
无锡游人网络科技有限公司	86,564.60	5.08%	1年以内
合计	1,610,091.01	94.50%	1年以内

3、报告期各期末，公司无应付持本公司5%（含5%）以上表决权股份的股东及其他关联方的款项情况。

4、公司的虚拟物品销售业务不会产生应付账款，2015年12月31日应付账款增加，主要是公司游戏代理运营业务引起，为与游戏合作方结算但尚未支付的款项。

（二）预收款项

1、报告期各期末，公司的预收账款情况如下：

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
1年以内	176,546.03	387,621.31
合计	176,546.03	387,621.31

（1）2015年

序号	单位名称	预收账款期末余额	占总额的比例	账龄
1	mehmet@kopazar.com	126,161.55	71.46%	1年以内

2	ddb@ddb.com	31,203.79	17.67%	1年以内
3	ali@mtcgame.com	9,337.39	5.29%	1年以内
4	stanec@oxped.com	4,345.95	2.46%	1年以内
5	modze191@wp.pl	2,233.00	1.26%	1年以内
合计		173,281.68	98.14%	

(2) 2014年

序号	单位名称	预收账款期末余额	占总额的比例	账龄
1	mehmet@kopazar.com	187,795.55	48.45%	1年以内
2	memosoft@msn.com	88,658.01	22.87%	1年以内
3	ali@mtcgame.com	45,507.16	11.74%	1年以内
4	msceken@hotmail.com	39,202.61	10.11%	1年以内
5	stanec@oxped.com	5,980.58	1.54%	1年以内
合计		367,143.91	94.71%	

3、VIP客户可以在公司平台开列的账户上先充值后消费，在核算上，客户充值的金额记入预收账款，待其在平台上购买虚拟物品时确认为收入，客户未消费的部分形成了期末的预收账款。

4、报告期各期末，公司无预收持本公司5%（含5%）以上表决权股份的股东及其他关联方的款项情况。

(三) 其他应付款

1、报告期各期末，其他应付款情况如下：

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
1年以内	759,594.23	3,458,883.08
合计	759,594.23	3,458,883.08

2、其他应付款前五名情况

(1) 2015年12月31日

单位名称	款项性质	其他应付款期末余额	占其他应付款期末余额合计数的比例	账龄
崔保生	往来款	714,837.63	94.11%	1年以内
押金	押金	25,050.00	3.30%	1年以内
预提房租	预计费用	9,706.60	1.28%	1年以内
丁明	往来款	7,000.00	0.92%	1年以内
铜陵市足球协会	预计费用	3,000.00	0.39%	1年以内

合计		759,594.23	100.00%	
----	--	------------	---------	--

(2) 2014年12月31日

单位名称	款项性质	其他应付款期末余额	占其他应付款期末余额合计数的比例	账龄
铜陵大江投资控股有限公司	购房款等	2,744,280.00	79.34%	1年以内
崔保生	往来款	630,003.58	18.21%	1年以内
汪辉	预计费用	34,760.00	1.00%	1年以内
郑秀平	预计费用	21,049.50	0.61%	1年以内
铜官山区小许不锈钢加工部	劳务费	15,000.00	0.43%	1年以内
合计		3,445,093.08	99.59%	

3、2015年12月31日其他应付款余额减少主要是2015年支付了购房款所致。

4、报告期各期末，公司应付持本公司5%（含5%）以上表决权股份的股东及其他关联方的款项情况本节“十三、关联方及关联交易”之“（三）关联交易”。

十二、报告期内各期末股东权益情况

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
股本（实收资本）	33,000,000.00	10,010,000.00
资本公积	2,235,840.51	-
其中，股本溢价	-	-
盈余公积	838,006.15	-592,885.74
未分配利润	5,439,089.26	
归属于母公司所有者权益合计	41,512,935.92	9,417,114.26
少数股东权益	-	-
所有者权益合计	41,512,935.92	9,417,114.26

1、公司股本（实收资本）的变化情况见本公开转让说明书第一节“五、公司历次股权变更”。

2、资本公积变化

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
股本溢价		21,024,817.82	18,788,977.31	2,235,840.51
合计		21,024,817.82	18,788,977.31	2,235,840.51

2015年股东溢价出资形成资本公积19,798,975.31元，公司整体变更为股份公司时将留存收益转入资本公积1,225,842.51元，上述情形导致资本公积增加合计21,024,817.82元。

公司通过同一控制下企业合并的方式收购深圳舟游娱乐有限公司，调整长期股权投资与享有的被合并方的账面净资产份额的差额形成资本公积2.00元，公司整体变更为股份公司时将资本公积转增股本18,788,975.31元，上述情形导致资本公积减少合计18,788,977.31元。

十三、关联方及关联交易

（一）关联方认定标准

根据《公司法》、《企业会计准则第36号—关联方披露》，公司关联方认定标准以是否存在控制、共同控制或重大影响为前提条件，并遵循实质重于形式的原则，即判断一方有权决定一个企业的财务和经营政策，并能据以从该企业的经营活动中获取利益，及按照合同约定对某项经济活动所共有的控制，仅在与该项经济活动相关的重要财务和生产经营决策需要分享控制权的投资方一致同意时存在，或对一个企业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，均构成关联方。关联方包括关联法人和关联自然人。

（二）关联方信息

依据《公司法》、《企业会计准则第36号——关联方披露》等法律、法规、相关规范性文件的规定，公司存在如下主要关联方：

1、公司实际控制人及一致行动人

公司的实际控制人为崔保生、丁丽丽，其一致行动人为刘甦、蒋文洁、杨庆山、郑秀平、胡杰。

2、持有公司股份比例超过5%的主要股东

参见本公开转让书第一节之“三、公司股东情况”。

3、报告期内，控股股东、实际控制人直接或间接控制的其他企业

报告期，控股股东、实际控制人直接或间接控制的其他企业有百游投资、铜陵舟游，其中百游投资的基本情况详见参见本公开转让书第一节之“三、公司股东情况”。铜陵舟游的情况如下：

(1) 铜陵舟游于2014年12月26日完成设立登记，注册资本1000万元，崔保生持有该公司100%股权。

(2) 2015年7月24日，崔保生将持有的76%的股权转让给汪辉，将18%的股权转让给贺昱辉，将6%的股权转让给都谋祥，并于2015年7月29日完成工商变更登记；但因主管部门要求，为了满足铜陵舟游办理业务资质须维持原股东不变的需要，2015年9月15日，汪辉将持有的76%的股权又转回给崔保生，贺昱辉将18%的股权转回给崔保生，都谋祥将6%的股权转回给崔保生，并于2015年9月18日完成工商变更登记；业务资质办理完毕后，2015年10月13日，崔保生将持有的76%的股权转让给汪辉，将18%的股权转让给贺昱辉，将6%的股权转让给都谋祥，并于2015年10月21日完成工商变更登记。

经核查并经访谈核实，崔保生考虑到百舟有限当时接受了外部投资，怕牵涉到关联方和潜在同业竞争，就名义上将铜陵舟游100%的股权对外转让了。上述这三次转让，各方没有就股权转让约定价格，也未实际支付股权转让款项，崔保生只是名义上将所持铜陵舟游的股权过户到汪辉、贺昱辉、都谋祥名下。

(3) 2016年3月15日，出让人汪辉按原注册资本作价，将其持有的76%的股权转让给贺昱辉，并于2016年3月18日完成工商变更登记。

经核查并经确认，因汪辉为崔保生的连襟，存在关联关系，所以崔保生又将汪辉名下的76%的股权名义上转让给了贺昱辉，本次股权转让亦未实际支付对价，只是将汪辉名下股权名义上过户到贺昱辉名下。

此次转让后，贺昱辉名义上持有铜陵舟游94%股权，都谋祥名义上持有铜陵舟游6%的股权，但实际仍属崔保生个人持有铜陵舟游的股权。因而，铜陵舟游为公司的关联方。

4、公司的董事、监事和高级管理人员及其关系密切的家庭成员

公司的董事、监事和高级管理人员为崔保生、刘甦、郑秀平、胡杰、朱成、蒋文洁、杨庆山、谷芳、卢浩。

公司的董事、监事和高级管理人员之关系密切的家庭成员属于公司的关联方。

5、公司的子公司深圳舟游娱乐有限公司、香港舟游互动娱乐有限公司属于公司的关联方。

6、除“3、控股股东、实际控制人直接或间接控制的其他企业”外，公司主要股东（持股5%及以上）、董事、监事、高级管理人员控制、共同控制、实施重大影响的其他企业

关联方名称	与本公司关系
铜陵兰庭风尚快捷商务宾馆有限公司	自然人股东蒋文洁持有该公司 70%股权
铜陵粉红记忆酒店管理有限责任公司	自然人股东杨庆山持有该公司 50%股权
安徽鼎辰创业投资管理有限公司	自然人股东刘甦持有该公司 60%股权
铜陵市三扣娱乐游戏公司	自然人股东崔保生曾持有其 30%股权，并于 2016 年 3 月将其股权对外转让给第三方。

其中，崔保生持有铜陵市三扣娱乐游戏公司的股权变动情况如下：

(1) 三扣娱乐设立时，注册资本10万元，崔保生持有该公司20%股权；

(2) 2014年12月7日，三扣娱乐原股东洪泳将持有的三扣娱乐10%的股权转让给崔保生，并于2014年12月16日完成工商变更登记手续，此次转让后，崔保生持有三扣娱乐30%的股权。

(3) 2016年3月7日，崔保生将持有的三扣娱乐的30%股权转让给王俐，并于2016年3月18日完成公司变更登记手续，此次转让后，崔保生不再持有三扣娱乐股权。

经现场走访三扣娱乐，并对股东崔保生和受让方王俐进行访谈，三扣娱乐运营不景气，自开业以来至今一直没有分红甚至近几个月来连续亏损，并且因为前期的装修还尚有部分对外债务，所以双方协商就以1元的象征性价格的进行了转让。王俐现在主要负责三扣娱乐的财务管理，跟崔保生之间不存在亲属关系及其他关联关系。

(三) 关联交易

1、报告期内，公司未发生经常性关联交易

2、偶发性关联交易

(1) 接受关联方担保

2014年9月11日，蒋文洁、徐立庆、崔保生、丁丽丽共四人与中国工商银行铜陵分行签订最高额抵押合同，为中国工商银行铜陵分行对百舟互娱在2014年9月11日至2017年9月11日之间因签订的借款合同、外汇转贷合同、银行承兑汇协议等而享有的债权提供抵押担保。2014年9月11日，百舟互娱向中国工商银行铜陵分行借款180万元，借款期限10个月，截至2015年12月31日，上述借款已经归还。

(2) 受让关联方资产

2015年6月公司与深圳舟游娱乐游戏公司原股东崔保生、郑秀平签订《股权转让协议书》，分别以名义金额1元受让崔保生、郑秀平持有的深圳舟游90%和10%股权，并于2015年7月17日完成工商变更登记手续。

深圳舟游娱乐游戏公司设立时间短，注册资本尚未实缴，以名义金额1元转让具有合理性。

3、关联方应收应付款项

项目名称	关联方名称	2015年12月31日	2014年12月31日
其他应付款	崔保生	714,837.63	630,003.58
其他应付款	郑秀平	-	21,049.50

(四) 关联交易决策执行程序

公司在有限公司阶段对关联交易没有特别的规定，股份公司设立后，其在《公司章程》中对关联交易的决策授权、程序作出了明确规定，公司关联交易的审议程序严格遵循了公司章程规定的决策权限，关联交易合同的签署以及董事会和股东大会对关联交易的表决严格遵循了利益冲突的董事或关联股东的回避制度，公司关联交易的履程序符合《公司章程》的规定。为了进一步规范关联交易行为，整体变更为股份公司时，公司创立大会制定并通过了《关联交易决策制度》，明确关联交易决策程序和管理职责与分工，保证公司与关联方之间订立的关联交易合同符合公平、公正、公开的原则。今后，公司将严格按照《公司章程》、《关联交易决策制度》的规定执行关联交易决策程序。

（五）关联交易定价

股份公司设立后，公司制定了《关联交易决策制度》，对关联交易定价进行了明确规定。

《关联交易决策制度》第六条规定：

“公司关联交易定价应当公允，参照下列原则执行：

（一）交易事项实行政府定价的，可以直接适用该价格；

（二）交易事项实行政府指导价的，可以在政府指导价范围内合理确定交易价格；

（三）除实行政府定价或政府指导价外，交易事项有可比的独立第三方的市场价格或收费标准的，可以优先参考该价格或标准确定交易价格；

（四）关联事项无可比的独立第三方市场价格的，交易定价可以参考关联方与独立于关联方的第三方发生非关联交易价格确定；

（五）既无独立第三方的市场价格，也无独立的非关联交易价格可供参考的，可以合理的构成价格作为定价的依据，构成价格为合理成本费用加合理利润。”

（六）公司董事、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%以上股份股东未在主要客户或供应商中占有权益。

十四、需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项

极致点击（北京）科技有限公司（以下简称“原告”或“极致点击”）于 2015 年 7 月 8 日因计算机软件著作权许可使用合同纠纷向百舟有限（以下简称“被告”）提起民事起诉，请求：(1)判决解除双方签订的“网络运营许可协议”；(2)判决被告支付原告 204,600 元；(3)诉讼费用由被告承担。被告提出反诉，称原告严重违约导致合同目的无法实现，请求：(1)判决解除双方签订的《网游运营许可协议》；(2)判决极致点击退还许可费 136,400 元；(3)判决极致点击赔偿翻译费 125,132 元；(4)判决极致点击赔偿差旅费 26,443.7 元；(5)判决极致点击赔偿律师费 40,000 元；

(6)反诉费由极致点击承担。安徽省铜陵市中级人民法院于 2015 年 7 月 28 日受理极致点击的民事起诉状，并于 2016 年 1 月 14 日作出了“（2015）铜中民三初字第 00026 号”《民事判决书》，判决如下：(1)解除双方签订的《网游运营许可协议》；(2)原告于判决生效之日起 10 内退还被告百舟有限许可费 136,400 元，并赔偿百舟有限 125,132 元，合计 261,532 元；(3)驳回原告的其他诉讼请求；(4)驳回被告的其他反诉请求。

截至公开转让说明书出具之日，百舟互娱尚未收到极致点击应予退还的许可费及赔偿款计 261,532 元。

除上述情形外，公司不存在需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项。

十五、报告期内，公司进行资产评估情况

2015年公司由有限公司整体变更为股份有限公司，公司委托北京国融兴华资产评估有限责任公司进行了资产评估，并出具了国融兴华评报字[2015]第040137号资产评估报告。

评估报告显示，截至评估基准日2015年8月31日，在持续经营条件下，铜陵百舟网络科技有限公司经审计的总资产账面价值3,988.64万元，总负债账面价值465.06万元，净资产账面价值3,523.58万元。经资产基础法评估,铜陵百舟网络科技有限公司总资产评估价值4,028.01万元，增值39.36万元，增值率0.99%；总负债评估价值465.06万元，无增减值变化。净资产评估价值3,562.95万元，增值39.36万元，增值率1.12%。

十六、报告期内股利分配政策、股利分配情况以及公开转让后的股利分配政策

（一）报告期内的股利分配政策

股东按照实缴的出资比例分取红利。公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10% 列入公司法定盈余公积，公司的法定盈余公积累计额为公司注册资本的

50%以上的，可以不再提取。公司的法定盈余公积不足以弥补以前年度亏损的，在提取法定盈余公积之前，应当先用于当年利润弥补亏损。

（二）最近两年股利分配情况

最近两年，公司实施了两次现金分红。

1、2015年5月31日，百舟有限召开股东会，同意公司截至2015年5月31日的未分配利润人民币2,622,336.87元为基数，向公司股东按各自持股比例进行利润分配，共分配利润2,200,000元（含税），该次股利分配于2015年8月已实施完毕。

2、2016年2月15日，百舟互娱召开临时股东大会，审议通过了《关于公司利润分配的议案》，以总股本3300万股为基数，向全体股东每10股派1.64元（含税）。该次股利分配于2016年3月已实施完毕。

（三）公开转让后的股利分配政策

根据公司创立大会当日通过的《公司章程》“第八章财务会计制度、利润分配和审计”之“第二节利润分配”的规定，公开转让后公司的股利分配政策如下：

“第一百六十五条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。

第一百六十六条公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金将不用于弥补公司的亏损。

法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的 25%。

第一百六十七条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。

第一百六十八条公司利润分配应重视对投资者的合理投资回报，利润分配政策应保持一定的连续性和稳定性。

公司可以进行中期现金分红。

公司可以采取现金或股票形式进行利润分配。在保证正常生产经营及发展所需资金的前提下，公司应当进行适当比例的现金分红。”

十七、公司控股子公司及纳入合并报表的其他企业情况

（一）公司的子公司及基本情况见第一节“五、子公司及参股公司简要情况”。

（二）最近一年子公司的财务和经营情况

1、深圳舟游娱乐有限公司

项目	2015 年 12 月 31 日（2015 年度）
总资产	854,917.43
净资产	632,907.11
营业收入	-
净利润	-1,267,092.89

2、香港舟游互动娱乐有限公司

项目	2015年12月31日（2015年度）
总资产	3,088,019.96
净资产	-48,553.90
营业收入	-
净利润	-48,553.90

十八、风险因素

（一）公司治理风险

随着公司主营业务不断拓展，公司总体经营规模将进一步扩大，这将对公司在战略规划、组织机构、内部控制、运营管理、财务管理等方面提出更高要求。股份公司设立前，公司的法人治理结构不完善，内部控制有欠缺。公司在2015年12月整体变更为股份有限公司后，逐步建立健全了法人治理结构，制定了适应企业现阶段发展的内部控制体系。但是由于股份有限公司和有限责任公司在公司治理上存在较大的不同，特别是公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌后，新的制度将对公司治理提出更高的要求。而公司管理层对于新制度仍在学习和理解之中，对于新制度的贯彻、执行水平仍需进一步的提高。因此，公司未来经营中存在因内部管理不适应发展需要而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。

为降低公司治理的风险，公司将大力加强内控制度执行的力度，充分发挥监事会的监督作用，严格按照各项管理、控制制度规范运行，保证公司的各项内控制度、管理制度能够得到切实有效地执行。

（二）实际控制人控制不当的风险

截至本公开转让说明书签署之日，公司实际控制人实际控制人通过直接、间接及一致行动的方式合计控制公司84.739%的股权，处于绝对控制的地位，同时，崔保生担任公司董事长兼总经理。尽管公司目前已经建立了较为完善的法人治理

结构和制度约束机制，能够有效维护公司及其他股东的利益。但是，由于公司实际控制人在股权控制和经营管理等方面对公司存在较强的影响力，若其通过行使表决权、管理职能或任何其他方式对公司经营决策、董监高的安排、对外投资、资产处置等方面存在控制不当的行为，可能对公司及其他股东的权益产生不利影响。

（三）个人账户中收付款的风险

公司对虚拟产品的采购均面向个人，具有采购交易频繁、单笔金额小的特点，为了更好的满足供应商的收款需求，报告期内公司存在通过个人账户中转付款的情形；报告期内，公司曾发生以个人账户收款的情形。上述两种情形导致公司面临个人账户货币资金被挪用的安全风险。

截至 2016 年 3 月 25 日，公司已经停止使用个人账户，公司针对使用个人账户问题作出承诺如下：①截止于 2016 年 3 月 24 日，本公司的个人账户收付公司业务款项已彻底清理；②从 2016 年 3 月 25 日起（含当日），公司经营过程中不再使用个人账户收付公司业务款项。公司实际控制崔保生、丁丽丽夫妇承诺如下：①从 2016 年 3 月 25 日起（含当日），公司经营过程中不再使用个人账户进行收、付款，本人对该事项履行监督义务；②公司在 2016 年 3 月 24 日及之前使用个人账户进行收付款的行为导致公司发生损失的，本人愿意承担赔偿责任。

（四）游戏产品迭代风险

公司经营的游戏正版数字点卡、数字 CDKey、预付卡及游戏虚拟物品交易容易受到游戏市场的需求变化波动、整体游戏产品的欢迎程度、游戏内容情节的版本更新、游戏内部交易体系的调整、玩家的寒暑假节日高峰波段需求等因素的影响，而最终对公司的营业收入产生影响。因此要求公司需要建立完善的游戏产品测评体系及强大的产品上下架销售循环体系，时时跟踪全球游戏市场的发展趋势，持续创新，不断调整产品种类并推出更多的新形态服务以满足市场需求。

（五）行业竞争风险

从整体行业环境来看，网络游戏行业近几年均呈现快速发展的态势。网游市场的火热吸引了大批的创业者和资本涌入，国内竞争愈演愈烈；与此同时，游戏新品大量投放市场，产品同质化倾向越来越严重，若公司不能及时对游戏进行更新维护、完善市场推广，或引入的新游戏与市场需求出现偏差，则网游玩家的粘性也越来越低，公司获取用户成本越来越高，这将导致公司未来的经营业绩产生不确定性。

（六）技术更替和泄密风险

一方面，公司面临着技术更替风险：网络游戏行业具有技术进步快、产品生命周期短、升级迭代频繁等特点，同时，智能游戏终端也在不断升级，游戏产业链各方必须加大技术的投入，培养专业的技术人才紧跟市场需求，才能避免被市场淘汰；另一方面，公司也面临着技术泄密风险：游戏行业是重技术的行业，技术优势是企业核心竞争力的体现，技术资料是公司的核心机密，未来随着业务规模的扩大和管理难度的增加，公司的核心技术存在泄密的风险。

（七）人才流失风险

作为技术密集型产业的游戏行业，公司的创新和发展很大程度上依赖于专业技术人才。若公司不能采取多种有效措施吸引和留住人才，未来可能会面临核心技术人员流失、竞争力被削弱的风险；

（八）外汇风险

公司运营的交易平台以境外销售为主，且以美元、欧元等外币进行结算。目前，人民币实行有管理的浮动汇率制度，对美元的汇率相对稳定。如果未来人民币对美元持续升值或浮动范围扩大，可能对公司经营收入造成一定影响，而面临相应的汇率风险。

（九）税务风险

1、企业所得税纳税风险

公司虚拟物品销售业务相关的虚拟物品采购均通过网上进行，且大部分向个

人供应商采购，公司难以取得合规的发票。虽然在历次的企业所得税汇算清缴中，主管税务机关并未对公司未取得合规的发票事项做纳税调整，但公司将未取得合规发票的成本税前抵扣不符合《国家税务总局关于加强企业所得税管理的意见（国税发[2008]88号）》“加强发票核实工作，不符合规定的发票不得作为税前扣除凭据。”等法规的规定，因此，公司企业所得税存在被追缴的风险，公司存在因未足额纳税而缴纳滞纳金和受税务机关处罚的风险。

2、税收优惠风险

公司于2013年5月12日取得软件企业认定证书，证书编号：皖R-2013-0256。根据《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27号）的规定，我国境内符合条件的软件企业，经认定后，在2017年12月31日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。公司自2015年开始获利，2015年、2016年公司免征企业所得税，2017年、2018年、2019年减半征收企业所得税。如果在享受税收优惠期间公司履行的税收优惠备案手续不完备或上述相应的税收优惠政策发生变化，公司将不再享受相关税收优惠，须按25%的税率缴纳企业所得税，税率的提高将对公司经营业绩产生一定的不利影响。

第五节有关声明

一、申请挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事与高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。

全体董事、监事、高级管理人员签字：

董事： 崔保生 刘甦 朱成
 崔保生 刘甦 朱成

郑秀平 胡杰
 郑秀平 胡杰

监事： 蒋文洁 杨庆山 卢浩
 蒋文洁 杨庆山 卢浩

高级管理人员： 崔保生 刘甦 郑秀平
 崔保生 刘甦 郑秀平

胡杰 谷芳
 胡杰 谷芳

安徽百舟互娱网络股份有限公司



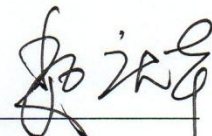
(盖章)

2016年7月25日

二、主办券商声明

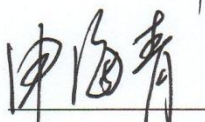
本公司已对公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人或授权代表：



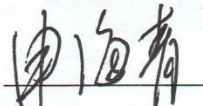
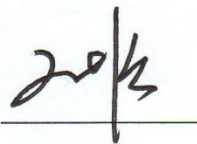
魏庆华

项目负责人：

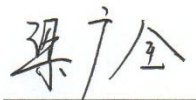


申海青

项目组成员：


申海青

王志强



梁广全



二、主办券商声明

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

法定代表人或授权代表：

项目负责人：

项目组成员：

侯保军

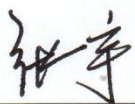
侯保军



三、律师事务所声明

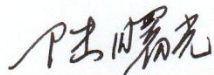
本机构及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的法律意见书无矛盾之处。本机构及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

负责人：张宇

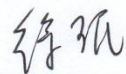


经办律师：

陆曙光



徐珉



北京市环球律师事务所上海分所（章）



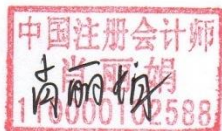
四、会计师事务所声明

本机构及签字注册会计师签字已阅读公开转让说明书，确认安徽百舟互娱网络股份有限公司公开转让说明书与本机构出具的审计报告无矛盾之处。本机构及经办人员对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的审计报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人：



签字注册会计师：



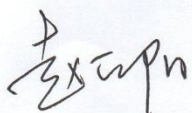
北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）





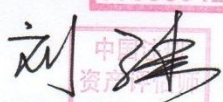

2016年7月25日

五、评估师事务所声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及经办人员对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

负责人： 

签字注册资产评估师：  

签字注册资产评估师：  

北京国融兴华资产评估有限责任公司
2016年7月25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