成都尼毕鲁科技股份有限公司

TAP4FUN CO., LTD.

（注册地址：成都高新区世纪城路 1129 号 A 区 5 幢 3 层 302 室）

首次公开发行股票招股说明书

（申报稿）

保荐机构（主承销商）

摩根士丹利华鑫证券

MORGAN STANLEY HUAXIN SECURITIES

摩根士丹利华鑫证券有限责任公司

（中国（上海）自由贸易试验区世纪大道 100 号上海环球金融中心

75 楼 75T30 室）

发行概况

本公司的发行申请尚未得到中国证监会核准。本招股说明书（申报稿）不具有据以发行股票的法律效力，仅供预先披露之用。投资者应当以正式公告的招股说明书作为投资决定的依据。

发行股票类型	人民币普通股（A 股）
发行股数	不超过 1,250 万股，包括公司公开发行新股与公司股东公开发售股票，占发行后总股本的比例不低于 25%
每股面值	1.00 元
每股发行价格	【】元
预计发行日期	【】年【】月【】日
拟上市证券交易所	上海证券交易所
发行后总股本	【】万股
本次发行前股东所持股份的流通限制、股东对所持股份自愿锁定的承诺	1、发行人控股股东、实际控制人杨祥吉承诺： 自公司股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本人直接或间接持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份； 锁定期限届满后，在本人担任公司董事期间，每年转让的股份不超过本人持有公司股份总数的百分之二十五。离职后半年内不转让本人所持有的公司股份； 本人所持公司股票在锁定期满后两年内减持的，其减持价格不低于发行价；公司上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人持有公司股票的锁定期限自动延长 6 个月。若公司股票此期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项的，价格将进行除权除息相应调整。本部分承诺事项不因本人职务变更、离职等原因而失效。 2、发行人股东杭州经纬承诺： 自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本企业持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份。 3、发行人股东、董事、总经理徐子瞻承诺： 自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本人持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份；

	锁定期届满后，在本人担任公司董事/高级管理人员期间，每年转让的股份不超过本人持有公司股份总数的百分之二十五。离职后半年内不转让本人所持有的公司股份； 本人所持公司股票在锁定期满后两年内减持的，其减持价格不低于发行价；公司上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人持有公司股票的锁定期限自动延长 6 个月。若公司股票此期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项的，价格将进行除权除息相应调整。本部分承诺事项不因本人职务变更、离职等原因而失效。 4、发行人股东、监事张同杰承诺： 自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本人持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份； 锁定期届满后，在本人担任公司监事期间，每年转让的股份不超过本人持有公司股份总数的百分之二十五。离职后半年内不转让本人所持有的公司股份。 5、发行人股东仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐承诺： 自公司股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本企业直接或间接持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份。
保荐人（主承销商）	摩根士丹利华鑫证券有限责任公司
招股说明书签署日期	2016 年 9 月 8 日

声明及承诺

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股说明书及其摘要不存在虚假记载、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。

公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证招股说明书及其摘要中财务会计资料真实、完整。

保荐人承诺因其为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。

中国证监会、其他政府部门对本次发行所做的任何决定或意见，均不表明其对发行人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，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行负责。

投资者若对本招股说明书及其摘要存在任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、会计师或其他专业顾问。

重大事项提示

公司特别提醒投资者注意，在作出投资决策之前，务必仔细阅读本招股说明书“第四节 风险因素”章节的全部内容，并特别关注以下重要事项及公司风险。

一、本次发行方案说明

本次公开发行股票的总量不超过1,250万股，包括公司公开发行的新股及公司股东公开发售的股份。

本次新股发行数量应当根据募集资金投资项目资金需求合理确定。根据询价结果，若预计新股发行募集资金额（扣除对应的发行承销费用后）超过本次募集资金投资项目所需资金总额的，公司可以减少本次新股发行数量，同时调整公司首次公开发行时原股东公开发售股份的数量。截至审议通过本次发行方案的股东大会表决日已持有公司股份满36个月的股东可以公开发售部分股份。股东各自公开发售股份的数量按其持有的已满36个月的公司股份数占各股东持有的已满36个月的公司股份总数的比例，与需公开发售股份总数相乘计算，但还应满足①公司公开发行时，股东公开发售的股份应当权属清晰，不存在法律纠纷或质押、冻结及其他依法不得转让的情形，依法不得转让的部分由其他持有满足转让条件股份的股东按持有满足转让条件股份的相对比例公开发售；②作为董事、监事、高级管理人员的股东公开发售的股份不得超过其各自原持有股份数量的25%，超过部分由其他持有满足转让条件股份的股东按持有满足转让条件股份的相对比例公开发售；③公司股权结构不发生重大变化，实际控制人不发生变更。以确保同时符合以下条件：

（1）公司本次发行新股数量与公司股东公开发售股份数量之和，不低于本次发行后总股本的25%；

（2）本次发行新股数量的上限为1,250万股；

（3）本次股东公开发售股份的数量不超过根据前述调整机制计算确认的股份数，且不超过自愿设定12个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过本次发行新股数量；

（4）公司本次发行新股与公司股东公开发售股份的实际发行总量不超过本

次公开发行股票数量的上限，即1,250万股。

本次新股发行与公司股东公开发售股份的最终数量，在遵循前述原则基础上，由公司与主承销商按照中国证监会的核准协商确定。

如本次发行存在公司股东公开发售股票情形的，股东公开发售股份所得资金不归公司所有。本次发行的承销费用由公司及公开发售股份的股东按照其本次发行新股数量及公开发售股份数量占本次公开发行股份总数的比例分摊。除承销费用以外的发行费用由公司承担。

本次公开发行新股和公司股东公开发售股份不会导致公司实际控制人发生变更，不会导致公司股权结构发生重大变化，对公司治理结构及生产经营不存在重大影响。

请投资者在报价、申购的过程中考虑公司股东公开发售股份的因素。

二、股东关于股份锁定的承诺

（一）控股股东、实际控制人杨祥吉关于股份锁定的承诺

公司控股股东、实际控制人杨祥吉承诺：

（1）自公司股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本人直接或间接持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份；

（2）锁定期限届满后，在本人担任公司董事期间，每年转让的股份不超过本人持有公司股份总数的百分之二十五。离职后半年内不转让本人所持有的公司股份；

（3）本人所持公司股票在锁定期满后两年内减持的，其减持价格不低于发行价；公司上市后6个月内如公司股票连续20个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后6个月期末收盘价低于发行价，本人持有公司股票的锁定期限自动延长6个月。若公司股票此期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项的，价格将进行除权除息相应调整。本部分承诺事项不因本人职务变更、离职等原因而失效。

（二）重要股东关于股份锁定的承诺

1、公司股东杭州经纬承诺

自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本企业持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份。

2、公司股东、董事、总经理徐子瞻承诺

（1）自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本人持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份；

（2）锁定期届满后，在本人担任公司董事/高级管理人员期间，每年转让的股份不超过本人持有公司股份总数的百分之二十五。离职后半年内不转让本人所持有的公司股份；

（3）本人所持公司股票在锁定期满后两年内减持的，其减持价格不低于发行价；公司上市后6个月内如公司股票连续20个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后6个月期末收盘价低于发行价，本人持有公司股票的锁定期限自动延长6个月。若公司股票此期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项的，价格将进行除权除息相应调整。本部分承诺事项不因本人职务变更、离职等原因而失效。

3、公司股东、监事张同杰承诺

（1）自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本人持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份；

（2）锁定期届满后，在本人担任公司监事期间，每年转让的股份不超过本人持有公司股份总数的百分之二十五。离职后半年内不转让本人所持有的公司股份。

4、公司股东仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐承诺

自公司股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本企业直接或间接持有的公司公开发行股票前已发行的股份，也不由公司回购该部分股份。

三、持股 5%以上股东的减持意向

（一）公司控股股东、实际控制人杨祥吉承诺

1、持有股份的意向

作为尼毕鲁科技控股股东及实际控制人，本人未来持续看好公司以及所处行业的发展前景，愿意长期持有公司股票。作为公司的创始人，本人认为上市公开发行股份的行为是公司融资的一种重要手段，而非短期套利的投机行为。本人将较稳定且长期持有尼毕鲁科技的股份。

2、减持股份的计划

在本人公开承诺的直接或间接持有的尼毕鲁科技股票（本承诺涉及的本人持股皆指本人直接或间接持有的公司股票）锁定期满后两年内，在符合相关法律法规、中国证监会相关规定及其他对本人有约束力的规范性文件规定和相关公开承诺并同时满足下述条件的情形下，本人将根据自身资金需求、实现投资收益、公司股票价格波动等情况减持本人所持有的尼毕鲁科技公开发行股票前已发行的股票：

（1）锁定期满后两年内，本人拟减持公司股票的，将认真遵守中国证监会、证券交易所关于股东减持股票的相关规定，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持。本人预计在锁定期届满后第一年内减持股份不超过本人所持有公司股份数量总额的25%，在锁定期届满后第二年内减持股份不超过本人所持有公司股份数量总额的25%。本人作为公司董事申报离职后半年内不转让本人所持有的公司股份。因公司进行权益分派、减资缩股等导致本人所持公司股份变化的，相应年度可转让股份额度做相应变更。

（2）本人在所持尼毕鲁科技股票锁定期满后两年内拟减持股票的，减持价格不低于发行价（指尼毕鲁科技首次公开发行股票的发行价格，上市后有利润分配或送配股份等除权、除息行为，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理）。

（3）锁定期满后两年内，本人拟减持公司股票的，通过大宗交易方式、集中竞价方式、公开市场转让及/或其他符合相关法律法规的方式进行减持。

（4）本人减持公司股份前，应及时通知公司并积极配合公司提前三个交易日予以公告，并按照证券交易所的规则及时、准确、完整地履行信息披露义务；

本人持有公司股份低于5%时除外。

3、其他事项

（1）本人所做该等减持计划不对抗现行中国证监会、证券交易所等监管部门对控股股东股份减持所做的相关规定。若未来监管部门对控股股东股份减持所出台的相关规定比本减持计划更为严格，本人将按照监管部门相关规定修改减持计划。

（2）若本人发生需向尼毕鲁科技或投资者赔偿，且必须减持股份以进行赔偿的情形，在该等情况下发生的减持行为无需遵守本减持计划。

（3）本人违反作出的公开承诺减持公司股票的，将减持所得收益上缴公司，并赔偿因未履行承诺而给尼毕鲁科技或投资者带来的损失。

（4）上述承诺不因本人职务变更或离职等原因而失效。

（二）公司 5%以上股东杭州经纬承诺

1、持股及减持意向

（1）本企业作为尼毕鲁科技的股东，按照相关法律法规及监管要求持有公司的股份，并严格履行尼毕鲁科技首次公开发行股票招股说明书披露的股份锁定承诺。在本企业公开承诺的所持尼毕鲁科技股票锁定期（以下简称“锁定期”）满后两年内，在符合相关法律法规、监管要求并同时满足下述条件的情形下，本企业将根据自身资金需求、实现投资收益、公司股票价格波动等情况减持本企业所持有的尼毕鲁科技公开发行股票前已发行的股票。

（2）锁定期满后两年内，本企业拟减持公司股票的，将认真遵守中国证监会、证券交易所关于股东减持股票的相关规定，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持。锁定期满后两年内减持公司股票累计不超过的本次发行前本企业直接及间接持有公司股份总数的100%。因公司进行权益分派、减资缩股等导致本企业所持公司股份变化的，相应年度可转让股份额度做相应变更。

（3）本企业在所持尼毕鲁科技股票锁定期满后两年内拟减持股票的，减持价格根据当时的二级市场价格确定，并应符合相关法律法规及证券交易所规则要求，具体减持价格（如公司上市后有利润分配或送配股份等除权、除息行为，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理）不低于减持时公司上一会计年度终了时经审计的每股净资产。

（4）锁定期满后两年内，本企业拟减持公司股票的，通过大宗交易方式、集中竞价方式、公开市场转让及/或其他符合相关法律法规的方式进行减持。

（5）本企业减持公司股份前，应及时通知公司并积极配合公司提前三个交易日予以公告，并按照证券交易所的规则及时、准确、完整地履行信息披露义务；本企业持有公司股份低于5%时除外。

2、其他事项

（1）本企业所做该等减持计划不对抗现行中国证监会、证券交易所等监管部门对持股5%以上股东股份减持所做的相关规定。若未来监管部门对持股5%以上股东股份减持所出台的相关规定比本减持计划更为严格，本企业将按照监管部门相关规定修改减持计划。

（2）若本企业发生需向尼毕鲁科技或投资者赔偿，且必须减持股份以进行赔偿的情形，在该等情况下发生的减持行为无需遵守本减持计划。

（3）本企业违反作出的公开承诺减持公司股票的，将减持所得收益上缴公司，并赔偿因未履行承诺而给尼毕鲁科技或投资者带来的损失。

（三）公司 5%以上股东仁义智信和完美初心承诺

1、持股及减持意向

（1）本企业作为尼毕鲁科技的股东，按照相关法律法规及监管要求持有公司的股份，并严格履行尼毕鲁科技首次公开发行股票招股说明书披露的股份锁定承诺。在锁定期满后两年内，在符合相关法律法规、监管要求并同时满足下述条件的情形下，本企业将根据自身资金需求、实现投资收益、公司股票价格波动等情况减持本企业所持有的尼毕鲁科技公开发行股票前已发行的股票。

（2）锁定期满后两年内，本企业拟减持公司股票的，将认真遵守中国证监会、证券交易所关于股东减持股票的相关规定，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持。锁定期满后两年内本企业可减持所持公司的全部股份。

（3）本企业在所持尼毕鲁科技股票锁定期满后两年内拟减持股票的，减持价格根据当时的二级市场价格确定，并应符合相关法律法规及证券交易所规则要求，具体减持价格（如公司上市后有利润分配或送配股份等除权、除息行为，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理）不低于减持时公司上一会计年度终了时经审计的每股净资产。

（4）锁定期满后两年内，本企业拟减持公司股票的，通过大宗交易方式、集中竞价方式、公开市场转让及/或其他符合相关法律法规的方式进行减持。

（5）本企业减持公司股份前，应及时通知公司并积极配合公司提前三个交易日予以公告，并按照证券交易所的规则及时、准确、完整地履行信息披露义务；本企业持有公司股份低于5%时除外。

2、其他事项

（1）本企业所做该等减持计划不对抗现行中国证监会、证券交易所等监管部门对持股5%以上股东股份减持所做的相关规定。若未来监管部门对持股5%以上股东股份减持所出台的相关规定比本减持计划更为严格，本企业将按照监管部门相关规定修改减持计划。

（2）若本企业发生需向尼毕鲁科技或投资者赔偿，且必须减持股份以进行赔偿的情形，在该等情况下发生的减持行为无需遵守本减持计划。

（3）本企业违反作出的公开承诺减持公司股票的，将减持所得收益上缴公司，并赔偿因未履行承诺而给尼毕鲁科技或投资者带来的损失。

四、公司及公司控股股东、董事、高级管理人员关于稳定股价的承诺

为保护投资者利益，进一步明确公司上市后三年内公司股价低于每股净资产时稳定公司股价的措施，按照中国证监会发布的《关于进一步推进新股发行体制改革的意见》的相关要求，本公司特制订预案如下：

（一）实施条件

公司上市后三年内公司股价低于每股净资产，在不触及关于上市公司退市条件的基础上，且公司情况同时满足监管机构对于回购、增持等股本变动行为的规定，即可实施本预案措施，以稳定公司股票合理价值区间。具体实施措施方案由公司董事会提前三个交易日公告。

（二）具体措施

1、公司回购股份

如果公司股票连续20个交易日（公司股票全天停牌的除外，下同）的收盘价

均低于每股净资产（以届时最近一期经审计的数额为准，下同）（若因除权除息等事项致使上述股票收盘价格与公司最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价格应做相应调整），公司董事会应在出现前述情形的最后一个交易日起10个交易日内公告是否有具体股份回购计划。如本公司采用回购股份的，应按照如下措施进行：

（1）股份回购价格

股份回购价格区间参考公司每股净资产并结合本公司当时的财务状况和经营状况确定。最近一期审计基准日后，因利润分配、增发、配股等情况导致公司每股净资产出现变化的，则每股净资产进行相应调整。

董事会确定回购股份的价格区间以后，需要提交公司股东大会审议。

若公司在回购期内发生资本公积转增股本、派发股票或现金红利、股票缩股、配股、或发行股本权证等事宜，自股价除权除息之日起，相应调整回购价格区间。

（2）股份回购金额

公司董事会以不低于上市募集资金净额的2%，但不高于上市募集资金净额的8%作为股份回购金额的参考依据，结合公司当时的财务状况和经营状况，确定回购股份的资金总额上限。

董事会确定回购股份的资金总额以后，需要提交公司股东大会审议。

（3）股份回购期限

由本公司董事会制定公司股份回购计划、回购期限，并提交公司股东大会审议。如果在回购期限内回购资金总额使用完毕，则回购方案实施完毕，并视同回购期限提前届满。

（4）回购方式

本公司通过证券交易所以集中竞价方式、要约方式及/或其他合法方式回购公司股份。

（5）股份回购实施方案

本公司将根据资本市场的变化情况和公司经营的实际状况，按照股份回购的相关政策规定，择机制定股份回购的相关方案，经公司董事会和股东大会审议通过，履行相关法律法规、中国证监会相关规定及其他对公司有约束力的规范性文件所规定的相关程序并取得所需的相关批准后，实施股份回购的相关决议。

在实施上述回购计划过程中，如公司股票连续20个交易日的收盘价均高于公司每股净资产，则本公司可中止实施股份回购计划。公司中止实施回购计划的，回购期限的计算也应中止。公司中止实施股份回购计划后，自上述稳定股价义务触发之日起12个月内，如再次出现公司股票收盘价格连续20个交易日低于公司每股净资产的情况，则公司应继续实施上述股份回购计划；如未出现公司股票收盘价格连续20个交易日低于公司每股净资产的情况，则稳定股价义务触发之日起12个月届满，视为回购方案实施完毕。

本公司回购股份行为应符合相关法律法规、中国证监会及证券交易所的规定。

2、控股股东增持公司股份

如果本公司股票连续20个交易日的收盘价均低于每股净资产，控股股东可以增持公司股份。如公司董事会未如期公告前述股份回购计划，或因各种原因导致前述股份回购计划未能通过股东大会的，控股股东应在出现公司股票连续20个交易日的收盘价均低于每股净资产情形的最后一个交易日起30个交易日内或前述公司股份回购计划未能通过公司股东大会后的20个交易日内（如期间存在N个交易日限制控股股东买卖股票，则上述期限顺延N个交易日）公告是否有增持公司股份的具体计划，包括但不限于拟增持的数量范围、价格区间、完成期限等信息，控股股东应以书面方式通知本公司并由本公司进行公告。

在符合法律法规、中国证监会及证券交易所相关规定的前提下，控股股东应以自筹资金通过证券交易所以集中竞价方式及/或其他合法方式增持公司股份，控股股东在6个月内增持公司股份数量累计不超过公司已发行股份总数的2%，增持金额原则上不低于控股股东上一年度从公司获得税后现金分红和薪酬/津贴合计金额的20%。

在实施上述增持计划过程中，如公司股票连续20个交易日的收盘价均高于公司每股净资产，则控股股东可中止实施股份增持计划。中止实施股份增持计划后，自上述增持义务触发之日起12个月内，如再次出现公司股票收盘价格连续20个交易日低于公司每股净资产的情况，则控股股东应继续实施上述股份增持计划。若控股股东亦为公司董事、高级管理人员的，在增持计划完成后的六个月内将不出售所增持的股份，增持后公司的股权分布应当符合上市条件，增持股份行为应符

合相关法律法规、中国证监会及证券交易所的规定。

3、公司董事、高级管理人员增持公司股份

如果本公司股票连续20个交易日的收盘价均低于每股净资产，公司董事（不包括独立董事，下同）、高级管理人员可以基于对公司未来发展前景的信心和公司股票价值的合理判断作出决定，通过证券交易所在二级市场以买入的方式，增持公司股份，资金来源为自筹取得。

如控股股东未如期公告前述股份增持计划，或明确表示未有增持计划的，董事、高级管理人员应在出现公司股票连续20个交易日的收盘价均低于每股净资产情形的最后一个交易日起50个交易日内或前述公司股份回购计划未能通过公司股东大会后的40个交易日内（如期间存在N个交易日限制董事、高级管理人员买卖股票，则上述期限顺延N个交易日），无条件增持公司股票。

董事、高级管理人员应就增持公司股票的具体计划书面通知本公司，包括但不限于拟增持的数量范围、价格区间、完成期限等信息，并由本公司按相关规定进行公告。

在符合相关法律法规、中国证监会及证券交易所的规定前提下，董事、高级管理人员用于增持本公司股份的资金数额不低于该董事、高级管理人员上年度自公司已领取的税后现金分红（如有）和薪酬/津贴（如有）合计金额的20%，但增持公司股份数量不超过公司股份总数的1%。

在实施上述增持计划过程中，如公司股票连续20个交易日的收盘价均高于公司每股净资产，则董事、高级管理人员可中止实施股份增持计划。中止实施股份增持计划后，自上述增持义务触发之日起12个月内，如再次出现公司股票收盘价格连续20个交易日低于公司每股净资产的情况，则董事、高级管理人员应继续实施上述股份增持计划。董事、高级管理人员在增持计划完成后的六个月内将不出售所增持的股份，增持后公司的股权分布应当符合上市条件，增持股份行为应符合相关法律法规、中国证监会及证券交易所的规定。

4、在履行完毕前述三项任一回购或增持措施后的120个交易日内，公司、控股股东、董事及高级管理人员的回购或增持义务自动解除。从履行完毕前述三项任一回购或增持措施后的第121个交易日开始，如果公司A股股票收盘价格连续20个交易日仍低于每股净资产，则公司、控股股东、董事及高级管理人员的回购

或增持义务将按照前述1、2、3的顺序自动产生。

5、公司、控股股东、董事及高级管理人员在履行其回购或增持义务时，应按照证券交易所上市规则及其他适用的监管规定履行相应的信息披露义务。

在本预案有效期内，新聘任的公司董事、高级管理人员应履行本预案规定的董事、高级管理人员义务，并按同等标准履行本公司首次公开发行股票时董事、高级管理人员已作出的其他承诺义务。对于本公司拟聘任的董事、高级管理人员，应在获得提名前书面同意履行前述承诺和义务。

6、其他稳定股价的措施

（1）单独或者合计持有公司百分之三以上股份的股东，可以向董事会提交公司股份回购计划的议案，并由股东大会审议通过。

（2）任何对本预案的修订均应经股东大会审议通过，且需经出席股东大会的股东所持有表决权股份总数的三分之二以上同意通过。股东大会可授权董事会审议上述事项。

7、如因稳定公司股价之目的而触发公司股份回购的义务时，公司全体董事和高级管理人员应按照公司章程规定及时提请公司召开董事会、股东大会审议公司股份回购议案，并就公司股份回购预案投赞成票。

本预案在公司完成首次公开发行股票并上市后自动生效，在此后三年内有效。

五、本次发行前公司滚存利润分配方案

根据公司2014年度股东大会决议，公司首次公开发行股票前形成的未分配利润由发行后的全体股东共同享有。

六、本次发行上市后的利润分配政策及分红规划

公司2016年度第一次临时股东大会审议通过了《公司章程（草案）》，本次发行上市后的股利分配政策主要如下：

（一）利润分配原则

公司实施持续、稳定的股利分配政策，公司的利润分配应当重视投资者的合

理投资回报和公司的可持续发展。

（二）利润分配方式

公司利润分配可采取现金、股票、现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。在有条件的情况下，公司可以进行中期利润分配。公司在选择利润分配方式时，相对于股票股利等分配方式优先采用现金分红的利润分配方式；具备现金分红条件的，应当采用现金分红进行利润分配。

（三）公司现金分红的具体条件、比例和期间间隔

1、实施现金分配的条件

（1）公司该年度或半年度实现的可分配利润为正值，即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润为正值。

（2）公司累计可供分配利润为正值，当年每股累计可供分配利润不低于0.1元。

（3）审计机构对公司的该年度或半年度财务报告出具无保留意见的审计报告。

2、利润分配期间间隔

在满足利润分配条件前提下，原则上公司每年进行一次利润分配，主要以现金分红为主，但公司可以根据公司盈利情况及资金需求状况进行中期现金分红。

3、现金分红最低金额或比例

公司具备现金分红条件的，公司应当采取现金方式分配股利，公司每年以现金方式分配的股利不少于当年实现的可分配利润的10%；公司在实施上述现金分配股利的同时，可以派发股票股利。公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照公司章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

（1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到80%；

（2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到40%；

（3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，

现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到20%；

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

目前公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到20%。

（四）公司发放股票股利的具体条件

公司在经营情况良好且董事会认为公司未来成长性较好、每股净资产偏高、公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在满足上述现金分红的条件下，公司可以采用发放股票股利方式进行利润分配，具体分红比例由公司董事会审议通过后，提交股东大会审议决定。

（五）公司利润分配方案的决策程序和机制

1、公司每年利润分配预案由董事会结合公司章程的规定、盈利情况、资金供给和需求情况提出、拟订，经董事会审议通过并经半数以上独立董事同意后提请股东大会审议。独立董事及监事会对提请股东大会审议的利润分配预案进行审核并出具书面意见。

董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及决策程序要求等事宜，独立董事应对利润分配方案进行审核并发表独立明确的意见，董事会通过后提交股东大会审议。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，包括但不限于电话、传真和邮件沟通或邀请中小股东参会等方式，充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。

2、公司因前述第（三）款规定的特殊情况而不进行现金分红、或公司符合现金分红条件但不提出现金利润分配预案，或最近三年以现金方式累计分配的利润低于最近三年实现的年均可分配利润的30%时，公司应在董事会决议公告和年报全文中披露未进行现金分红或现金分配低于规定比例的原因，以及公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议。

（六）公司利润分配政策的变更

如遇到战争、自然灾害等不可抗力，并对公司生产经营造成重大影响时，或公司自身经营状况发生重大变化时，或公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要确需调整利润分配政策的，公司可对利润分配政策进行调整，调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定。有关调整利润分配政策的制订和修改由公司董事会草拟，独立董事应当发表独立意见，经董事会、监事会审议通过后提交股东大会审议。股东大会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的2/3以上表决通过，审议时公司应提供网络投票系统进行表决，充分征求社会公众投资者的意见，以保护投资者的权益。

（七）利润分配政策的披露

公司应当在定期报告中详细披露利润分配政策的制定及执行情况，说明是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求，现金分红标准和比例是否明确和清晰，相关的决策程序和机制是否完备，独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用，中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分维护等。如涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。

（八）其他事项

公司股东存在违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

七、公司及公司控股股东、董事、监事、高级管理人员关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺

（一）公司承诺

公司首次公开发行股票并上市的招股说明书及摘要（以下合称“招股说明书”）所载内容不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏之情形，且本公司对招股说明书所载内容之真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

若本公司首次公开发行的股票上市流通后，因公司首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本公司将在由中国证监会等有权机关作出行政处罚或人民法院作出相关判决之日起5个交易日内召开董事会，并在遵守相关法律法规及中国证监会及证券交易所相关规定的前提下，按照董事会、股东大会审议通过的股份回购具体方案回购本公司首次公开发行的全部新股，回购价格不低于本公司股票发行价加算股票发行后至回购时相关期间银行同期存款利息。如本公司上市后有利润分配或送配股份等除权除息行为，上述发行价为除权除息后的价格。

本公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本公司将严格遵守《证券法》等法律法规的规定，按照中国证监会或其他有权机关的决定或裁决，依法赔偿投资者损失。

（二）公司控股股东、实际控制人杨祥吉承诺

公司首次公开发行股票并上市的招股说明书及摘要（以下合称“招股说明书”）所载内容不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏之情形，且本人对招股说明书所载内容之真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本人在发行人首次公开发行股票并上市时存在公开发售股份的，将购回本人已转让的原限售股份。

本人购回已转让的原限售股份在中国证监会等监管机构认定发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的事实，发行人无异议或经过行政复议、司法途径最终有效裁定认定该事实后启动。本人对已转让的原限售股份的购回价格不低于发行价格与银行同期活期存款利息之和。若发行人股票此期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项的，价格将进行除权除息相应调整。

发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。投资者索赔范围包括股票投资损失及佣金和印花税等损失。

发行人对招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的事实无异议或

经过行政复议、司法途径最终有效裁定认定该违法事实后，本人对提出申请符合赔偿条件的投资者依法赔偿。

（三）公司董事、监事承诺

公司首次公开发行股票并上市的招股说明书及摘要（以下合称“招股说明书”）所载内容不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏之情形，且本人对招股说明书所载内容之真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。投资者索赔范围包括股票投资损失及佣金和印花税等损失。

发行人对招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的事实无异议或经过行政复议、司法途径最终有效裁定认定该违法事实后，本人对提出申请符合赔偿条件的投资者依法赔偿。

发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，并已由有权部门作出行政处罚或人民法院作出相关判决的，发行人在召开相关董事会/监事会对回购股份做出决议时，本人承诺就该等回购股份的相关决议投赞成票。

（四）公司高级管理人员承诺

公司首次公开发行股票并上市的招股说明书及摘要（以下合称“招股说明书”）所载内容不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏之情形，且本人对招股说明书所载内容之真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。投资者索赔范围包括股票投资损失及佣金和印花税等损失。

发行人对招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的事实无异议或经过行政复议、司法途径最终有效裁定认定该违法事实后，本人对提出申请符合赔偿条件的投资者依法赔偿。

八、发行当年即期回报摊薄填补措施与相关承诺

根据《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发[2013]110号）及《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（中国证监会公告[2015]31号）的要求，为保障中小投资者利益，公司现就本次发行完成后摊薄即期收益的情况进行了分析、并制定了填补回报的措施，同时公司董事及高级管理人员出具了专门承诺。参见本招股说明书“第十一节 管理层讨论与分析”之“六、发行当年每股收益变动分析及即期回报摊薄填补措施与相关承诺”。

九、中介机构关于为公司首次公开发行股票制作、出具的文件无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺

1、公司保荐机构摩根士丹利华鑫证券承诺：“因本保荐人为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。”

2、公司律师北京市金杜律师事务所承诺：“如因本所为成都尼毕鲁科技股份有限公司首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，经司法机关生效判决认定后，本所将依法赔偿投资者因本所制作、出具的文件所载内容有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏而遭受的损失。

有权获得赔偿的投资者资格、损失计算标准、赔偿主体之间的责任划分和免责事由等，按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。

本所将严格履行生效司法文书确定的赔偿责任，并接受社会监督，确保投资者合法权益得到有效保护。”

3、公司会计师安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）承诺：“本所承诺，因本所为成都尼毕鲁科技股份有限公司首次公开发行A股股票出具的以下文件有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，从而给投资者造成损失的，本所将依法赔

偿投资者损失：

（1）于2016年8月8日出具的标准审计报告(报告编号：安永华明(2016)审字第61098652_B02号)。

（2）于2016年8月8日出具的标准内部控制审核报告(报告编号：安永华明(2016)专字第61098652_B05号)。

（3）于2016年8月8日出具的非经常性损益明细表专项说明(专项说明编号：安永华明(2016)专字第61098652_B07号)。”

十、未履行承诺的约束措施

（一）公司承诺

1、及时披露未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施；向投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

2、停止制定或实施现金分红计划、停止发放对公司未履行公开承诺事项负有个人责任的公司董事、监事和高级管理人员的薪酬、津贴，直至本公司履行相关承诺。

3、停止制定或实施重大资产购买、出售等行为，以及增发股份、发行公司债券、重大资产重组等资本运作行为，直至本公司履行相关承诺。

4、因本公司在稳定公司股价义务触发时，未在承诺期限内公告具体股份回购计划，或未按照披露的股份回购计划实施，本公司可冻结相当于公司上市募集资金净额的2%的货币资金，以用于本公司履行稳定股价的承诺。

5、因本公司首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响，及/或致使投资者在证券交易中遭受损失，由中国证监会等有权机关作出行政处罚或人民法院作出相关判决的，本公司未按照公开承诺事项履行回购股份义务及/或赔偿投资者损失的，公司可以冻结以下金额的货币资金：发行新股股份数乘以股票发行价加算股票发行后至回购时相关期间银行同期存款利息，以用于本公司履行回购股份及赔偿投资者损失的承诺。如本公司上市后有利润分配或送配股份等除权除息行为，上述发行价为除权除息后的价格。

（二）公司控股股东、实际控制人杨祥吉承诺

1、本人应当向尼毕鲁科技说明原因，并由尼毕鲁科技将本人未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施予以及时披露；向尼毕鲁科技投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向股东及社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

2、可以职务变更，但不能主动要求离职；主动申请调减或停发薪酬/津贴。

3、不转让直接或间接持有的尼毕鲁科技股份，因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转让股份的情况除外。

4、本人违反作出的公开承诺减持尼毕鲁科技股票的，将减持所得收益上缴尼毕鲁科技。

5、如本人未自尼毕鲁科技股份回购义务触发之日起5个交易日内提请尼毕鲁科技召开董事会或未促使尼毕鲁科技董事会在审议通过尼毕鲁科技股份回购议案之日起5个交易日内提请尼毕鲁科技召开股东大会审议尼毕鲁科技股份回购议案，及/或未就尼毕鲁科技股份回购议案以本人所拥有的表决票数全部投赞成票，导致尼毕鲁科技未履行股份回购的义务的，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将当年度应付本人现金分红和应付本人薪酬/津贴合计金额的20%予以扣留用于下次尼毕鲁科技股份回购计划。

6、如本人未在稳定尼毕鲁科技股价义务触发之日起承诺的期间内提出具体增持计划，或未按披露的增持计划实施，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将本人上年度自尼毕鲁科技已领取的税后现金分红和薪酬/津贴的20%从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人现金分红和应付本人薪酬/津贴中予以扣留，直至本人履行增持义务。

7、因尼毕鲁科技首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，若本人未按照公开承诺事项履行原限售股份购回义务及/或未赔偿投资者损失的，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将本人已转让的原限售股份乘以股票发行价（如有除权除息的，价格相应调整）加算股票发行后至购回时相关期间银行同期存款利息及/或中国证监会或其他有权机关的决定或裁决本人应承担的金额，从当年及其之后年度应付本人现金分红和应付本人薪酬/津贴中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

（三）公司股东杭州经纬、仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐承诺

1、如本企业违反作出的公开承诺减持尼毕鲁科技股票的，将减持所得收益上缴尼毕鲁科技。

2、如本企业未能履行公开承诺事项，本企业应当向尼毕鲁科技说明原因，并由尼毕鲁科技将本企业未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施予以及时披露；向尼毕鲁科技投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

（四）公司股东、董事、总经理徐子瞻承诺

1、本人应当向尼毕鲁科技说明原因，并由尼毕鲁科技将本人未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施予以及时披露；向尼毕鲁科技投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向股东及社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

2、可以职务变更，但不能主动要求离职；主动申请调减或停发薪酬/津贴。

3、不转让直接或间接持有的尼毕鲁科技股份。因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转让股份的情况除外。

4、如本人违反作出的关于股票限售及锁定期公开承诺减持尼毕鲁科技股票的，将减持所得收益上缴尼毕鲁科技。

5. 如本人未在稳定尼毕鲁科技股价义务触发之日起承诺的期间内提出具体增持计划，或未按披露的增持计划实施，则本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将本人上年度自尼毕鲁科技已领取的税后现金分红和薪酬合计金额的20% 从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人现金分红和应付本人薪酬中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

6、因尼毕鲁科技首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，若本人未严格遵守《证券法》等法律法规的规定，按照中国证监会或其他有权机关的决定或裁决，依法赔偿投资者损失的，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将中国证监会或其他有权机关的决定或裁决本人应承担的金额从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人现金

分红和应付本人薪酬中予以扣留，本人所持的尼毕鲁科技股份亦不得转让，直至本人履行相关承诺。

（五）公司股东、监事张同杰承诺

1、本人应当向尼毕鲁科技说明原因，并由尼毕鲁科技将本人未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施予以及时披露；向尼毕鲁科技投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向股东及社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

2、可以职务变更，但不能主动要求离职；主动申请调减或停发薪酬/津贴。

3、不转让本人直接及间接持有的尼毕鲁科技股份（如有），因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转让股份的情况除外。

4、如本人违反作出的关于股票限售及锁定期公开承诺减持尼毕鲁科技股票的，将减持所得收益上缴尼毕鲁科技。

5、因尼毕鲁科技首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，若本人未严格遵守《证券法》等法律法规的规定，按照中国证监会或其他有权机关的决定或裁决，依法赔偿投资者损失的，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将中国证监会或其他有权机关的决定或裁决本人应承担的金额从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人现金分红（如有）和应付本人薪酬中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

（六）公司其他董事、监事、高级管理人员承诺

公司副总经理罗骏杰、宋卫华承诺：

1、本人应当向尼毕鲁科技说明原因，并由尼毕鲁科技将本人未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施予以及时披露；向尼毕鲁科技投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向股东及社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

2、可以职务变更，但不能主动要求离职；主动申请调减或停发薪酬/津贴。

3、不转让本人直接及间接持有的尼毕鲁科技股份（如有），因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转让股份的情况除外。

4、如本人未在稳定尼毕鲁科技股价义务触发之日起承诺的期间内提出具体增持计划，或未按披露的增持计划实施，则本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将本

人上年度自尼毕鲁科技已领取的税后现金分红（如有，下同）和薪酬的20%从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人现金分红和应付本人薪酬中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

5、因尼毕鲁科技首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，若本人未严格遵守《证券法》等法律法规的规定，按照中国证监会或其他有权机关的决定或裁决，依法赔偿投资者损失的，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将中国证监会或其他有权机关的决定或裁决本人应承担的金额从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人薪酬中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

公司董事万浩基（MAN Ho Kee Harry）承诺：

1、本人应当向尼毕鲁科技说明原因，并由尼毕鲁科技将本人未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施予以及时披露；向尼毕鲁科技投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向股东及社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

2、可以职务变更，但不能主动要求离职；主动申请调减或停发薪酬/津贴。

3、不转让本人直接及间接持有的尼毕鲁科技股份（如有），因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转让股份的情况除外。

4、如本人未在稳定尼毕鲁科技股价义务触发之日起承诺的期间内提出具体增持计划，或未按披露的增持计划实施，则本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将本人上年度自尼毕鲁科技已领取的税后现金分红（如有，下同）和薪酬（如有，下同）的20% 从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人现金分红和应付本人薪酬中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

5、因尼毕鲁科技首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，若本人未严格遵守《证券法》等法律法规的规定，按照中国证监会或其他有权机关的决定或裁决，依法赔偿投资者损失的，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将中国证监会或其他有权机关的决定或裁决本人应承担的金额从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人薪酬中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

公司财务总监、董事会秘书蒋能承诺：

1、本人应当向尼毕鲁科技说明原因，并由尼毕鲁科技将本人未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施予以及时披露；向尼毕鲁科技投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向股东及社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

2、可以职务变更，但不能主动要求离职；主动申请调减或停发薪酬。

3、不转让本人直接及间接持有的尼毕鲁科技股份（如有），因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转让股份的情况除外。

4、如本人未在稳定尼毕鲁科技股价义务触发之日起承诺的期间内提出具体增持计划，或未按披露的增持计划实施，则本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将本人上年度自尼毕鲁科技已领取的税后现金分红（如有，下同）和薪酬的20%从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人现金分红和应付本人薪酬中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

5、因尼毕鲁科技首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，若本人未严格遵守《证券法》等法律法规的规定，按照中国证监会或其他有权机关的决定或裁决，依法赔偿投资者损失的，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将中国证监会或其他有权机关的决定或裁决本人应承担的金额从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人薪酬中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

公司独立董事孟荣芳、陈臻承诺：

1、本人应当向尼毕鲁科技说明原因，并由尼毕鲁科技将本人未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施予以及时披露；向尼毕鲁科技投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向股东及社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

2、不能主动要求离职（相关法律法规及证监会另有规定的情况除外）；主动申请调减或停发薪酬/津贴。

3、因尼毕鲁科技首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，若本人未严格遵守《证券法》等法律法规的规定，按照中国证监会或其他有权机关的决定或裁决，依法赔偿投资者损失的，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将中国证监会或其他有权机

关的决定或裁决本人应承担的金额从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人津贴中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

公司监事陈能、冯源承诺：

1、本人应当向尼毕鲁科技说明原因，并由尼毕鲁科技将本人未能履行公开承诺事项的原因、具体情况和相关约束性措施予以及时披露；向尼毕鲁科技投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的权益；向股东及社会公众道歉并承担相应的经济和法律责任。

2、可以职务变更，但不能主动要求离职；主动申请调减或停发薪酬/津贴。

3、不转让本人直接及间接持有的尼毕鲁科技股份（如有），因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转让股份的情况除外。

4、因尼毕鲁科技首次公开发行股票并上市的招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，若本人未严格遵守《证券法》等法律法规的规定，按照中国证监会或其他有权机关的决定或裁决，依法赔偿投资者损失的，本人不可撤销地授权尼毕鲁科技将中国证监会或其他有权机关的决定或裁决本人应承担的金额从当年及其后年度尼毕鲁科技应付本人现金分红（如有）和应付本人薪酬中予以扣留，直至本人履行相关承诺。

十一、公司特别提醒投资者注意“风险因素”中的下列风险

（一）游戏收入主要来自境外市场的风险

依靠游戏产品质量优势、对海外市场的深刻理解以及优秀的市场推广能力，公司产品吸引了众多境外游戏玩家。2013年、2014年、2015年、2016年1-6月，公司来自境外的游戏收入分别达到29,131.19万元、48,700.16万元、52,169.22万元、27,752.76万元，占公司报告期内游戏收入总额的比例分别为94.47%、95.87%、96.04%、80.19%。

由于各个国家的文化和市场情况不尽相同，玩家喜好也有差异。如果公司推出的游戏产品无法满足境外玩家的喜好，或市场推广不符合当地的市场环境，可能导致公司无法获得理想的收益，甚至无法收回前期投入。

公司目前的游戏收入大部分来自境外，未来将建立覆盖全球的业务网络，由于各个国家或地区的政策、法律、税务等存在差异，如果公司对当地的相关政策、

法规了解不全面，可能会面临境外经营活动无法满足当地监管要求的情况，从而可能会使公司遭受损失。

（二）现有游戏盈利能力下降的风险

截至2016年6月30日，公司自主成功研发并上线运营了9款移动网络游戏，分别为《海岛帝国》、《银河帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《全球危机》、《银河传说》、《海岛联盟》、《战地风暴》、《荣耀帝国》。2013年、2014年、2015年、2016年1-6月，公司来自移动网络游戏的收入分别为30,836.44万元、50,800.10万元、54,322.23万元、34,607.54万元，增长较快。但是，移动网络游戏本身具有生命周期，同时，若公司不能及时对现有游戏进行更新、客户维护、版本升级和持续的市场推广，或玩家偏好发生了变化，则公司已上线运营的游戏收入将下降，导致公司未来经营业绩产生不确定性。

（三）持续开发新游戏、新技术的风险

公司一贯重视新游戏、新技术的研发和研发队伍的建设，近年来，公司成功开发了多款新游戏。但是，随着网络游戏市场的快速发展，行业竞争日趋激烈，游戏产品大量增加，同质化现象日益严重。如果公司不能及时响应市场变化，快速组织并调动资源持续不断地进行新游戏和新技术研发，或公司对市场需求的理解出现偏差，新游戏和新技术与市场需求不符，将导致公司失去竞争优势，对未来业绩的持续增长产生不利影响。

（四）游戏收入主要来源于苹果 App Store 和 Google Play 平台的风险

报告期内，公司取得的游戏收入主要来自于境外，而苹果App Store和Google Play是境外两大应用软件商店，因此，公司取得的游戏收入主要来自于苹果App Store和Google Play。2013年、2014年、2015年、2016年1-6月，公司收到来自苹果App Store和Google Play平台的游戏收入分别为30,388.42万元、50,350.17万元、53,442.33万元、33,466.74万元，占全部游戏收入的比例分别为98.55%、99.11%、98.38%、96.70%。

虽然公司产品的最终用户是境内外移动游戏玩家，但如果苹果App Store和Google Play平台因为政策或商业原因而无法提供应用软件下载或充值服务，或者

苹果App Store和Google Play因税收和汇率等因素而调整虚拟道具售价，可能会对公司的收入产生不利影响。

（五）投资业务风险

为丰富业务结构，依托在网络游戏行业积累的经验，公司对互联网相关行业的企业进行投资。截至 2016 年 6 月 30 日，公司对外投资 55 家，其中，大部分为网络游戏相关行业公司。公司对外投资业务存在财务风险和政策风险。

1、财务风险。若未来被投资公司由于经营管理不善等原因无法产生预期效益，甚至产生大额损失，或公司无法对被投资企业进行有效管理，则公司对外投资可能产生损失和风险，从而影响公司业绩和经营。同时，按照企业会计准则要求，公司对部分符合条件的被投资企业股权，确认为公允价值计量的可供出售金融资产，若该类企业公允价值发生大幅变动，将影响公司净资产。

2、政策风险。我国的互联网游戏行业受到工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局等部门的监管。有关网络游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识产权保护等相关法律、法规和监管要求也在不断完善。发行人所投资企业主要为初创企业，如其未能按照相关法律法规要求取得相关批准或许可，或者未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，进而影响发行人的投资收益。

目录

发行概况 2

声明及承诺 4

重大事项提示 5

一、本次发行方案说明 5

二、股东关于股份锁定的承诺 6

三、持股 5%以上股东的减持意向 8

四、公司及公司控股股东、董事、高级管理人员关于稳定股价的承诺 11

五、本次发行前公司滚存利润分配方案 15

六、本次发行上市后的利润分配政策及分红规划 15

七、公司及公司控股股东、董事、监事、高级管理人员关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺 18

八、发行当年即期回报摊薄填补措施与相关承诺 21

九、中介机构关于为公司首次公开发行股票制作、出具的文件无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺 21

十、未履行承诺的约束措施 22

十一、公司特别提醒投资者注意“风险因素”中的下列风险 28

目录 31

第一节 释义 37

一、普通术语 37

二、专业术语 40

第二节 概览 42

一、发行人概况 42

二、发行人控股股东及实际控制人简介 43

三、主要财务数据及财务指标 43

四、本次发行情况 45

五、募集资金用途 45

第三节 本次发行概况 47

一、本次发行的基本情况 47

二、本次发行的有关当事人 48

三、发行人与中介机构关系的说明 50

四、有关本次发行的重要时间安排 50

第四节 风险因素 51

一、游戏收入主要来自境外市场的风险 51

二、现有游戏盈利能力下降的风险 51

三、持续开发新游戏、新技术的风险 52

四、游戏收入主要来源于苹果 App Store 和 Google Play 平台的风险 52

五、投资业务风险 52

六、网络游戏行业监管政策及业务资质风险 53

七、核心人员流失的风险 53

八、募集资金投资项目无法达到预期的风险 54

九、每股收益和净资产收益率下降的风险 54

十、利润率指标下降的风险 54

十一、税收政策变化的风险 55

十二、侵犯他人知识产权的风险 55

十三、公司知识产权保护风险 55

十四、IT 系统风险 56

十五、货币资金管理的风险 56

十六、汇率波动风险 56

十七、管理能力滞后于企业发展的风险 56

十八、实际控制人不当控制的风险 57

十九、募集资金使用导致的折旧及摊销增加造成利润下滑的风险 57

二十、募集资金无法在预定地点实施的风险 57

二十一、经营业绩波动的风险 58

二十二、境外经营的风险 58

第五节 发行人基本情况 59

一、发行人基本情况.....59
二、发行人设立情况.....59
三、发行人设立以来的股本形成及其变化和重大资产重组情况.....61
四、发行人历次验资情况.....72
五、发行人股权关系及组织结构.....73
六、发行人控股、参股公司.....75
七、发起人、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况.....110
八、发行人股本情况.....117
九、内部职工股、工会持股、职工持股会持股、信托持股、委托持股等情况.....118
十、发行人员工及其社会保障情况.....119
十一、实际控制人、持有 5%以上股份的主要股东及作为股东的董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺.....121

第六节 业务与技术.....123

一、发行人主营业务概况.....123
二、发行人所处行业的情况.....124
三、发行人在行业中的竞争地位.....140
四、发行人主营业务情况.....145
五、发行人的主要资产情况.....210
六、发行人特许经营权情况.....214
七、发行人资质证书情况.....214
八、发行人主要核心技术情况.....215
九、发行人技术储备情况.....219
十、发行人质量控制情况.....220
十一、发行人境外经营情况.....221
十二、发行人冠名“科技”的依据.....222

第七节 同业竞争与关联交易.....223

一、独立性.....223
二、同业竞争情况.....224
三、关联方及关联关系.....228

四、关联交易情况及对公司财务状况和经营成果的影响.....232
五、对关联交易决策权力与程序的安排.....235
六、发行人报告期内关联交易的执行情况及独立董事意见.....238
七、发行人减少和规范关联交易的措施.....239
第八节 董事、监事、高级管理人员.....241
一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的基本情况.....241
二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员及其近亲属持有发行人股份情况...246
三、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员对外投资情况.....247
四、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的报酬情况.....247
五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的兼职情况.....248
六、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之间存在的亲属关系.....250
七、公司与董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的有关协议、承诺情况.....250
八、董事、监事、高级管理人员任职资格.....251
九、最近三年及一期董事、监事、高级管理人员变动情况.....251
第九节 公司治理结构.....253
一、发行人股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度的建立及运行情况.....253
二、最近三年及一期违法违规情况.....266
三、最近三年及一期资金占用和对外担保情况.....267
四、发行人内部控制制度情况.....267
第十节 财务会计信息.....269
一、最近三年及一期财务报表.....269
二、会计师事务所的审计意见.....276
三、财务报表的编制基础、合并报表范围及变化情况.....276
四、主要会计政策和会计估计.....277
五、主要税收政策、缴纳的主要税种及税率.....301
六、最近一年内收购兼并情况.....303
七、非经常性损益.....303
八、主要资产情况.....304

九、主要债项情况.....309
十、所有者权益情况.....310
十一、现金流量情况.....314
十二、期后事项、或有事项及其他重要事项.....314
十三、主要财务指标.....315
十四、资产评估情况.....317
十五、历次验资情况.....317
第十一节 管理层讨论与分析.....318
一、对财务状况的讨论和分析.....318
二、盈利能力分析.....336
三、资本性支出分析.....361
四、公司财务状况和盈利能力的未来趋势.....361
五、公司未来分红回报规划.....362
六、发行当年每股收益变动分析及即期回报摊薄填补措施与相关承诺.....363
第十二节 业务发展目标.....368
一、发行人发展战略与发展目标.....368
二、发行当年和未来两年的具体发展规划及措施.....368
三、拟定上述规划所依据的假设条件及面临的主要困难.....373
四、确保实现上述发展计划拟采用的方式、方法或途径.....374
五、发展规划与现有业务的关系.....375
第十三节 募集资金运用.....376
一、募集资金运用概况.....376
二、实际募集资金金额与预计募集资金存在差异时的安排.....377
三、募集资金投资项目相关情况简介.....377
四、募集资金运用对公司财务状况及经营成果的影响.....398
第十四节 股利分配政策.....401
一、发行前的股利分配政策.....401
二、公司最近三年及一期的利润分配情况.....401

三、发行后的利润分配政策.....402
四、发行前滚存利润分配政策.....405
五、发行上市后三年分红回报规划.....405
第十五节 其他重要事项.....406
一、信息披露相关情况.....406
二、重要合同.....406
三、对外担保情况.....410
四、可能对发行人产生较大影响的诉讼和仲裁事项.....410
五、控股股东或实际控制人、控股子公司，发行人董事、监事、高级管理人员和其他核心人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项.....410
六、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及刑事诉讼的情况.....410
第十六节 有关声明.....411
一、公司全体董事、监事、高级管理人员声明.....411
一、公司全体董事、监事、高级管理人员声明.....413
一、公司全体董事、监事、高级管理人员声明.....414
二、保荐人（主承销商）声明.....415
三、律师声明.....416
四、审计机构声明.....417
五、评估机构声明.....417
五、评估机构声明.....418
六、验资机构声明.....419
七、验资复核机构声明.....420
第十七节 附件.....421
一、备查文件.....421
二、文件查阅时间.....421
三、文件查阅地址.....421

第一节 释义

在本招股说明书中，除非文义另有所指，下列词语或简称具有如下含义：

一、普通术语

发行人、公司、本公司、尼毕鲁科技	指	成都尼毕鲁科技股份有限公司，或依文中所意，有时亦指本公司及子公司
尼毕鲁有限	指	成都尼毕鲁科技有限公司，发行人前身
仁义智信	指	成都仁义智信投资合伙企业（有限合伙），发行人股东
完美初心	指	成都完美初心投资合伙企业（有限合伙），发行人股东
大快乐	指	成都大快乐企业管理咨询合伙企业（有限合伙），发行人股东
小快乐	指	成都小快乐企业管理咨询合伙企业（有限合伙），发行人股东
杭州经纬	指	经纬（杭州）创业投资合伙企业（有限合伙），发行人股东
抱团创投（原“抱团科技”）	指	成都抱团创业投资有限公司，发行人全资子公司；原成都抱团科技有限公司
上海壹抱	指	上海壹抱企业管理中心（有限合伙），抱团创投担任执行事务合伙人的有限合伙企业
上海抱壹团	指	上海抱壹团创业投资中心（有限合伙），上海壹抱担任执行事务合伙人的有限合伙企业
尼毕鲁香港	指	Tap4fun (Hongkong) Limited，发行人全资子公司
成都风之旅人	指	成都风之旅人科技有限公司，发行人全资子公司
成都三叉戟	指	成都三叉戟科技有限公司，发行人全资子公司
尼毕鲁法国	指	Tap4fun France，发行人控股子公司，目前已进入破产程序，尚未完成清算注销
成都风际	指	成都风际网络科技股份有限公司，发行人参股公司
成都余香	指	成都余香信息科技有限公司，发行人参股公司
成都憾地	指	成都憾地科技有限责任公司，发行人参股公司
成都比格邦	指	成都比格邦网络科技有限公司，发行人参股公司
成都玩具狗	指	成都玩具狗科技有限公司，发行人参股公司
成都游茶	指	成都游茶科技有限公司，发行人参股公司
成都卡社诺	指	成都卡社诺网络技术有限责任公司，发行人参股公司
上海忆我	指	上海忆我数字科技有限公司，发行人参股公司
Nox Mobile	指	Nox Mobile，发行人参股公司
上海乐禺	指	上海乐禺网络科技有限公司，发行人参股公司

上海翼神	指	上海翼神网络科技有限公司，发行人参股公司
成都脑门	指	成都脑门科技有限公司，发行人参股公司
成都趣派	指	成都趣派科技有限公司，发行人参股公司
成都一点	指	成都一点互动科技有限公司，发行人参股公司
上海蓝鱼	指	上海蓝鱼数码科技有限公司，发行人参股公司
成都龙渊	指	成都龙渊网络科技有限公司，发行人参股公司
成都玩耍	指	成都玩耍科技有限公司，发行人参股公司
成都禅耳	指	成都禅耳文化传播有限公司，发行人参股公司
深圳法兰	指	深圳市法兰互动科技有限公司，发行人参股公司
上海掌合	指	上海掌合网络科技有限公司，发行人参股公司
上海萌树	指	上海萌树网络科技有限公司，发行人参股公司
上海貘迹	指	上海貘迹网络科技有限公司，发行人参股公司
上海莲荷	指	上海莲荷信息技术有限公司，发行人参股公司
成都力嘉力嘉	指	成都力嘉力嘉科技有限公司，发行人参股公司
上海掌梦	指	上海掌梦网络科技有限公司，发行人参股公司
成都添砖加瓦	指	成都添砖加瓦科技有限公司，发行人参股公司
成都端点星	指	成都端点星网络科技有限公司，发行人参股公司
成都任客	指	成都任客科技有限公司，发行人参股公司
深圳望尘	指	深圳市望尘科技有限公司，发行人参股公司
深圳慧动创想	指	深圳市慧动创想科技有限公司，发行人参股公司
锤子科技	指	锤子科技（北京）股份有限公司，发行人参股公司
上海云空	指	上海云空信息科技有限公司，发行人曾参股该公司
四川游域	指	四川游域科技有限公司，发行人参股公司
上海泽佑	指	上海泽佑网络科技有限公司，发行人参股公司
上海美幽	指	上海美幽信息技术有限公司，发行人参股公司
成都青柠	指	成都青柠互动科技有限公司，发行人参股公司
成都每获	指	成都每获在线科技有限公司，发行人参股公司
成都大院子	指	成都大院子科技有限公司，发行人参股公司
成都三次方	指	成都三次方科技有限公司，发行人参股公司
成都找房	指	成都找房科技有限公司，发行人参股公司
成都三厘米	指	成都三厘米科技有限公司，曾为发行人参股公司，目前已清算完毕
成都小樵	指	成都小樵科技有限公司，发行人参股公司
成都洪茂	指	成都洪茂科技有限公司，发行人参股公司
无疾美树	指	无疾美树网络科技（上海）有限公司，发行人参股公司
上海食梦	指	上海食梦网络科技有限公司，发行人参股公司

北京向上融科	指	北京向上融科科技发展有限公司，发行人参股公司
BTC	指	BTC XO Corp.，发行人参股公司
成都月海	指	成都月海科技有限公司，发行人参股公司
上海魔集派	指	上海魔集派网络科技有限公司，发行人参股公司
成都否玖伍	指	成都否玖伍网络科技股份有限公司，发行人参股公司
Zombot	指	Zombot Studio Inc.，发行人参股公司
北京简娱	指	北京简娱科技有限公司，发行人参股公司
成都鱿鱼互动	指	成都鱿鱼互动科技有限公司，发行人参股公司
成都微娱	指	成都微娱软件开发有限公司，发行人参股公司
成都瓦尔基里	指	成都瓦尔基里科技有限公司，发行人参股公司
成都十七骑士	指	成都十七骑士科技有限公司，发行人参股公司
麒麟金服	指	成都麒麟金服科技有限公司，发行人实际控制人参股的公司
北京爱天天投	指	北京爱天天投投资管理有限公司，发行人实际控制人配偶控制的公司
GPC	指	中国音像与数字出版协会游戏工委
IDC	指	互联网数据中心（“Internet Data Center”）
CNG	指	伽马数据，即中新游戏研究中心
CNNIC	指	中国互联网信息中心，是经国家主管部门批准，于 1997 年 6 月 3 日组建的管理和服务机构
Newzoo	指	欧洲的一家市场研究公司，主要提供网络游戏行业研究
App Annie	指	美国的一家市场研究公司，主要提供移动应用市场的数据统计分析
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
上交所	指	上海证券交易所
国家工商行政管理总局	指	中华人民共和国国家工商行政管理总局
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
文化部	指	中华人民共和国文化部
新闻出版总署、新闻出版广电总局	指	中华人民共和国国家新闻出版广电总局
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司，同行业可比公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司，同行业可比公司
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技股份有限公司，同行业可比公司
游族网络	指	游族网络股份有限公司，同行业可比公司
保荐人、主承销商	指	摩根士丹利华鑫证券有限责任公司

发行人律师、金杜	指	北京市金杜律师事务所
发行人会计师、安永华明	指	安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）
《公司章程》	指	《成都尼毕鲁科技股份有限公司章程》
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
股东大会	指	成都尼毕鲁科技股份有限公司股东大会
董事会	指	成都尼毕鲁科技股份有限公司董事会
监事会	指	成都尼毕鲁科技股份有限公司监事会
报告期、最近三年及一期	指	2013 年、2014 年、2015 年、2016 年 1-6 月
最近一期	指	2016 年 1-6 月
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元

二、专业术语

苹果 App Store	指	由苹果公司为其 iOS 操作系统产品建立的应用程序在线发布平台，软件使用者可以在该平台免费或付费下载 iOS 版本软件，并通过该平台充值，使用下载的软件
Google Play	指	由谷歌公司为安卓操作系统产品建立的应用程序在线发布平台，软件使用者可以在该平台免费或付费下载安卓版本软件，并通过该平台充值，使用下载的软件
2D	指	Two-Dimensional 的缩写，即二维
3D	指	Three-Dimensional 的缩写，即三维
PVP	指	Player vs Player 的缩写，即玩家对战玩家，一名玩家攻击另一名玩家的互动竞技
Unity 3D	指	由德国公司 Unity Technologies 开发的基于浏览器插件形式的三维引擎
BUG	指	电脑程序中存在的缺陷或问题
Demo 版	指	Demonstration 版本的缩写，即具有示范、演示功能的软件版本
API	指	Application Programming Interface 的缩写，是应用程序接口的意思
SDK	指	Software Development Kit 的缩写，即软件开发工具包
内测	指	面向内部用户进行的内部联网测试
封测	指	封闭测试，限定外部用户数量的封闭测试
公测	指	面向一定类别公开用户的开发性联网测试

虚拟道具	指	游戏中的非实物道具，只在游戏中存在
网络游戏虚拟货币	指	由网络游戏运营商发行、游戏玩家使用法定货币按一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具

本招股说明书中，部分合计数与各加总数直接相加之和在尾数上可能略有差异，这些差异是由于四舍五入造成的。

第二节 概览

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

一、发行人概况

（一）发行人基本情况

公司名称	成都尼毕鲁科技股份有限公司
英文名称	Tap4fun Co., Ltd.
注册资本	37,500,000 元
法定代表人	杨祥吉
成立日期	2008 年 3 月 18 日
注册地址	成都高新区世纪城路 1129 号 A 区 5 幢 3 层 302 室
整体变更为股份有限公司日期	2014 年 8 月 15 日
经营范围	计算机软、硬件的研发、销售及技术咨询服务；网络技术开发、技术咨询、技术转让。货物进出口、技术进出口；第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网信息服务和互联网信息服务）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网和移动网信息服务）（互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械和电子公告服务等内容）；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；互联网游戏、手机游戏出版（凭互联网出版许可证在有效期内经营）；（以上经营项目不含法律、法规和国务院决定需要前置审批或许可的项目）

（二）发行人简介

发行人是由成立于2008年3月的成都尼毕鲁科技有限公司整体变更设立的股份公司。公司由杨祥吉、经纬（杭州）创业投资合伙企业（有限合伙）、成都仁义智信投资合伙企业（有限合伙）、成都完美初心投资合伙企业（有限合伙）、张同杰、徐子瞻6位股东作为发起人，共同设立，设立时注册资本为3,000万元，于2014年8月15日在成都市工商行政管理局登记注册，工商注册号为510109000013940。

公司主营业务为移动网络游戏的研发、运营及移动网络游戏领域的投资。公

司自主研发及运营的游戏产品包括《海岛帝国》、《全球危机》、《银河帝国》、《银河传说》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《海岛联盟》、《战地风暴》、《荣耀帝国》等。2014年，根据第三方市场统计机构App Annie发布的全球52家顶级手游厂商数据，按营业额（基于苹果App Store与Google Play）排名，公司在全球排第45位（当期中国仅有七家公司上榜）。

二、发行人控股股东及实际控制人简介

（一）发行人的控股股东

发行人的控股股东为杨祥吉，本次发行前其直接持有公司22,501,924股，占公司股本总额的60.0050%。此外，杨祥吉作为公司股东仁义智信、完美初心、大快乐和小快乐的执行事务合伙人及普通合伙人，间接控制发行人17.0748%的股份对应的表决权。综上，杨祥吉直接和间接支配的发行人股份占发行人总股本的77.0798%，为公司控股股东。

（二）发行人的实际控制人

发行人实际控制人为杨祥吉，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码51018319810307****。

三、主要财务数据及财务指标

根据经安永华明出具的《审计报告》（安永华明(2016)审字第61098652_B02号）审定的发行人财务报告，发行人近三年及一期的主要财务数据如下：

（一）合并资产负债表的主要数据

单位：元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产总额	566,603,884.59	512,605,269.55	310,534,904.31	205,454,027.87
负债总额	218,872,171.39	186,745,846.36	154,843,791.00	131,708,908.31
股东权益总额	347,731,713.20	325,859,423.19	155,691,113.31	73,745,119.56
归属于母公司股东的权益总额	333,438,290.50	311,261,589.90	155,443,652.78	73,745,119.56

（二）合并利润表的主要数据

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业收入	347,000,809.02	543,380,060.39	508,595,310.28	310,434,666.15
营业成本	112,378,772.59	177,705,872.52	176,321,313.16	110,187,262.24
营业利润	59,621,553.57	104,782,471.92	80,712,587.73	57,310,742.67
利润总额	59,770,030.67	107,962,766.90	81,241,488.34	56,316,080.64
净利润	44,254,880.38	69,247,146.49	71,568,752.60	48,669,564.23
归属于母公司股东的净利润	44,236,391.36	69,969,063.53	71,599,852.62	48,669,564.23

（三）合并现金流量表的主要数据

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	68,460,068.79	78,060,793.69	80,069,244.57	104,446,034.71
投资活动产生的现金流量净额	-133,856,866.96	-61,979,539.61	-28,526,129.92	-52,553,392.27
筹资活动产生的现金流量净额	-11,811,996.87	9,745,908.40	5,102,214.19	-23,303,492.13
汇率变动对现金及现金等价物的影响	683,221.94	2,831,364.16	138,312.28	-503,731.37
现金及现金等价物净增加额	-76,525,573.10	28,658,526.64	56,783,641.12	28,085,418.94

（四）主要财务指标

	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动比率（倍）	1.58	1.59	1.61	1.38
速动比率（倍）	1.58	1.59	1.61	1.38
资产负债率（母公司）	37.20%	38.11%	49.29%	64.01%
归属于母公司股东每股净资产（元）	8.89	8.30	5.05	-
无形资产（扣除土地使用权）占净资产比例	0.72%	0.57%	1.28%	0.22%

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率（次）	-	-	-	-
存货周转率（次）	-	-	-	-
息税折旧摊销前利润（万元）	6,190.54	11,286.87	8,521.84	5,804.82
利息保障倍数（倍）	-	-	-	-
归属于母公司股东的净利润（万元）	4,423.64	6,996.91	7,159.99	4,866.96
归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	4,435.66	7,503.30	7,264.89	5,793.22
每股经营活动现金流量（元）	1.83	2.08	2.60	-
每股净现金流量（元）	-2.04	0.76	1.85	-

四、本次发行情况

股票种类	人民币普通股（A 股）
发行股数	不超过 1,250 万股，包括公司公开发行新股与公司股东公开发售股票，占发行后总股本的比例不低于 25%
每股面值	1.00 元
发行方式	网下向询价对象配售发行与网上资金申购定价发行相结合的方式
发行对象	符合国家法律法规和监管机构规定条件的询价对象和已开立上海证券交易所股票交易账户的境内自然人、法人等投资者（国家法律、法规和规范性文件禁止购买者除外）
承销方式	余额包销
发行价格	【】元/股，通过向询价对象询价确定发行价格

五、募集资金用途

本次发行募集资金扣除发行费用后，将运用于以下项目：

序号	项目名称	投入资金（万元）	项目备案情况	项目环评情况
1	移动网络游戏系列新产品开发技术改造项目	58,806.45	成高经审（2015）36号	成高环字[2015]150号

序号	项目名称	投入资金（万元）	项目备案情况	项目环评情况
2	策略游戏升级技术改造项目	20,286.77	成高经审（2015）34号	成高环字[2015]144号
3	技术研发及服务平台技术改造项目	11,169.34	成高经审（2015）35号	成高环字[2015]149号
合计		**90,262.56**		**-**

如本次募集资金不能满足投资项目的需要，由董事会根据上述项目的重要性和紧迫性安排募集资金的具体使用，不足部分公司将通过向银行申请贷款或其它途径解决。募集资金到位前，公司可以自有资金或银行贷款预先投入上述募投项目；募集资金到位后，公司可以募集资金置换预先投入的自筹资金或归还银行贷款。

本次募集资金运用详细情况请参阅本招股说明书“第十三节 募集资金运用”。

第三节 本次发行概况

一、本次发行的基本情况

股票种类	人民币普通股（A股）
每股面值	1.00元
发行股数、股东公开发售股份数，占发行后总股本的比例	不超过1,250万股（含公司公开发行新股数量和股东公开发售股份数量），占发行后总股本的比例不低于25%
公开发行新股数量	不超过1,250万股
拟公开发售的股东名称、发售股份数量	截至审议通过本次发行方案的股东大会表决日已持有公司股份满36个月的股东可以公开发售部分股份。股东各自公开发售股份的数量按其持有的已满36个月的公司股份数占各股东持有的已满36个月的公司股份总数的比例，与需公开发售股份总数相乘计算，但还应满足①公司公开发行时，股东公开发售的股份应当权属清晰，不存在法律纠纷或质押、冻结及其他依法不得转让的情形，依法不得转让的部分由其他持有满足转让条件股份的股东按持有满足转让条件股份的相对比例公开发售；②作为董事、监事、高级管理人员的股东公开发售的股份不得超过其各自原持有股份数量的25%，超过部分由其他持有满足转让条件股份的股东按持有满足转让条件股份的相对比例公开发售；③公司股权结构不发生重大变化，实际控制人不发生变更。以确保同时符合以下条件： (1) 公司本次发行新股数量与公司股东公开发售股份数量之和，不低于本次发行后总股本的25%； (2) 本次发行新股数量的上限为1,250万股； (3) 本次股东公开发售股份的数量不超过根据前述调整机制计算确认的股份数，且不超过自愿设定12个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过本次发行新股数量； (4) 公司本次发行新股与公司股东公开发售股份的实际发行总量不超过本次公开发行股票数量的上限，即1,250万股
发行价格	【】元/股，通过向询价对象初步询价，由公司与主承销商协商定价或中国证券监督管理部门认可的其他方式
发行市盈率	【】倍（发行价格除以每股收益，每股收益按【】年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算）
发行前每股净资产	【】元（按【】年【】月【】日经审计的归属于母公司所有者权益除以本次发行前总股本计算）

发行后每股净资产	【】元（按【】年【】月【】日经审计的归属于母公司所有者权益加上本次发行募集资金净额之和除以本次发行后总股本计算）
发行市净率	【】倍（按每股发行价格除以发行后每股净资产计算）
发行方式	网下向询价对象配售发行与网上资金申购定价发行相结合的方式
发行对象	符合国家法律法规和监管机构规定条件的询价对象和已开立上海证券交易所股票交易账户的境内自然人、法人等投资者（国家法律、法规和规范性文件禁止购买者除外）
承销方式	余额包销
募集资金总额	【】万元
募集资金净额	【】万元
发行费用概算	共【】万元，其中承销及保荐费【】万元，审计、评估及验资费【】万元，律师费【】万元，与本次发行相关的信息披露费【】万元，发行上市文件印刷费，发行手续费及股票登记费等约【】万元，印花税【】万元
发行费用分摊原则	本次发行的承销费用由公司及公开发售股份的股东按照其本次发行新股数量及公开发售股份数量占本次公开发行股份总数的比例分摊。除承销费用以外的发行费用由公司承担

二、本次发行的有关当事人

（一）发行人：成都尼毕鲁科技股份有限公司

法定代表人：	杨祥吉
注册地址：	成都高新区世纪城路 1129 号 A 区 5 幢 3 层 302 室
联系人：	蒋能
电话：	028-83382736
传真：	028-83382736

（二）保荐机构（主承销商）：摩根士丹利华鑫证券有限责任公司

法定代表人：	王文学
注册地址：	中国（上海）自由贸易试验区世纪大道 100 号上海环球金融中心 75 楼 75T30 室
保荐代表人：	张玉剑、李德祥
项目协办人：	江伟
项目组成员：	吕炜、邵清、陈功银、唐亮
电话：	021-20336000
传真：	021-20336040

（三）发行人律师：北京市金杜律师事务所

负责人：	王玲
办公地址：	北京市朝阳区东三环中路 7 号北京财富中心写字楼 A 座 40 层
签字律师：	张如积、刘浒、李瑾
电话：	010-58785588、028-86203818
传真：	010-58785599、028-86203819

（四）承销商律师：北京市海问律师事务所

负责人：	张继平
办公地址：	北京市朝阳区东三环中路 5 号财富金融中心 20 层
经办律师：	牟坚、李丽萍、孙伟伟
电话：	010-85606888
传真：	010-85606999

（五）会计师事务所：安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：	吴港平
办公地址：	中国北京市东城区东长安街 1 号东方广场安永大楼 16 层
签字注册会计师：	袁勇敏、顾兆峰
电话：	010-58153000
传真：	010-85188298

（六）资产评估机构：四川天健华衡资产评估有限公司

负责人：	唐光兴
办公地址：	四川省成都市锦江区天仙桥南路 3 号汇江楼 5 楼
经办资产评估师：	付德军、樊先明
电话：	028-86650693
传真：	028-86652220

（七）收款银行：【】银行

（八）股票登记机构：中国证券登记结算有限责任公司上海分公司

地址：	上海市陆家嘴东路 166 号
电话：	021-38874800
传真：	021-58754185

三、发行人与中介机构关系的说明

本公司与本次发行有关的保荐机构（主承销商）、证券服务机构及其负责人、高级管理人员、经办人员之间不存在直接或间接的股权关系或其他权益关系。

四、有关本次发行的重要时间安排

刊登发行公告的日期	【】
开始询价推介的日期	【】
刊登定价公告的日期	【】
申购日期和缴款日期	【】
股票上市日期	【】

第四节 风险因素

投资者在评价本公司本次发行的股票时，除本招股说明书提供的其他资料外，应特别认真地考虑下述各项风险因素。下列各项风险主要根据重要性原则或可能影响投资决策的程度大小排序，该排序并不表示风险因素依次发生。公司的主要风险因素如下：

一、游戏收入主要来自境外市场的风险

依靠游戏产品质量优势、对海外市场的深刻理解以及优秀的市场推广能力，公司产品吸引了众多境外游戏玩家。2013年、2014年、2015年、2016年1-6月公司来自境外的游戏收入分别达到29,131.19万元、48,700.16万元、52,169.22万元、27,752.76万元，占公司报告期内游戏收入总额的比例分别为94.47%、95.87%、96.04%、80.19%。

由于各个国家的文化和市场情况不尽相同，玩家喜好也有差异。如果公司推出的游戏产品无法满足境外玩家的喜好，或市场推广不符合当地的市场环境，可能导致公司无法获得理想的收益，甚至无法收回前期投入。

公司目前的游戏收入大部分来自境外，未来公司将建立覆盖全球的业务网络，由于各个国家或地区的政策、法律、税务等存在差异，如果公司对当地的相关政策、法规了解不全面，可能会面临境外经营活动无法满足当地监管要求的情况，从而可能会使公司遭受损失。

二、现有游戏盈利能力下降的风险

截至2016年6月30日，公司自主成功研发并上线运营了9款移动网络游戏，分别为《海岛帝国》、《银河帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《全球危机》、《银河传说》、《海岛联盟》、《战地风暴》、《荣耀帝国》。2013年、2014年、2015年、2016年1-6月，公司来自移动网络游戏的收入分别为30,836.44万元、50,800.10万元、54,322.23万元、34,607.54万元，增长较快。但是，移动网络游戏本身具有生命周期，同时，若公司不能及时对现有游戏进行更新、客户维

护、版本升级和持续的市场推广，或玩家偏好发生了变化，则公司已上线运营的游戏收入将下降，导致公司未来经营业绩产生不确定性。

三、持续开发新游戏、新技术的风险

公司一贯重视新游戏、新技术的研发和研发队伍的建设，近年来，公司成功开发了多款新游戏。但是，随着网络游戏市场的快速发展，行业竞争日趋激烈，游戏产品大量增加，同质化现象日益严重。如果公司不能及时响应市场变化，快速组织并调动资源持续不断地进行新游戏和新技术研发，或公司对市场需求的理解出现偏差，新游戏和新技术与市场需求不符，将导致公司失去竞争优势，对未来业绩的持续增长产生不利影响。

四、游戏收入主要来源于苹果 App Store 和 Google Play 平台的风险

报告期内，公司取得的游戏收入主要来自于境外，而苹果App Store和Google Play是境外两大应用软件商店，因此，公司取得的游戏收入主要来自于苹果App Store和Google Play。报告期内，公司收到来自苹果App Store和Google Play平台的游戏收入分别为30,388.42万元、50,350.17万元、53,442.33万元、33,466.74万元，占全部游戏收入的比例分别为98.55%、99.11%、98.38%、96.70%。

虽然公司产品的最终用户是境内外移动游戏玩家，但如果苹果App Store和Google Play平台因为政策或商业原因而无法提供应用软件下载或充值服务，或者苹果App Store和Google Play因税收和汇率等因素而调整虚拟道具售价的话，可能会对公司的收入产生不利影响。

五、投资业务风险

为丰富业务结构，依托在网络游戏行业积累的经验，公司对互联网相关行业的企业进行投资。截至 2016 年 6 月 30 日，公司对外投资 55 家，其中，大部分为网络游戏相关行业公司。公司对外投资业务存在财务风险和政策风险。

1、财务风险。若未来被投资公司由于经营管理不善等原因无法产生预期效

益，甚至产生大额损失，或公司无法对被投资企业进行有效管理，则公司对外投资可能产生损失和风险，从而影响公司业绩和经营。同时，按照企业会计准则要求，公司对部分符合条件的被投资企业股权，确认为公允价值计量的可供出售金融资产，若该类企业公允价值发生大幅变动，将影响公司净资产。

2、政策风险。我国的互联网游戏行业受到工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局等部门的监管。有关网络游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识产权保护等相关法律、法规和监管要求也在不断完善。发行人所投资企业主要为初创企业，如其未能按照相关法律法规要求取得相关批准或许可，或者未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，进而影响发行人的投资收益。

六、网络游戏行业监管政策及业务资质风险

网络游戏是国家政策支持的新兴行业，但也受到工业信息、文化和新闻出版等部门的监管，在中国境内从事移动网络游戏运营，需要取得该等部门的许可。截至本招股说明书签署日，公司已取得了增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证、互联网出版许可证，公司在中国境内运营的移动网络游戏已履行完毕了互联网出版的前置审批及备案程序。若公司未来未能持续取得相关部门许可或符合监管部门的监管要求，可能会对生产经营活动产生重大不利影响。

此外，伴随着行业的发展，中国工业信息、文化和新闻出版等部门可能会根据市场的最新变化，调整行业监管政策。若行业监管政策发生变化，而公司不能迅速适应的，则可能会对公司的生产经营产生不利影响。

七、核心人员流失的风险

网络游戏公司的主要资源是核心管理人员和核心技术人员。保持较为稳定的优秀核心人员团队，是公司历史上取得成功的关键因素之一。为了稳定公司核心人员团队，公司制定了富有竞争力的薪酬福利体系，组织丰富的培训活动，倡导积极向上的公司文化，公司核心人员也直接或间接持有公司股份。但是，如果公司未来的发展和人才政策无法持续吸引核心人员，则将对公司经营造成不利影响。

八、募集资金投资项目无法达到预期的风险

本次募集资金投资项目是公司在分析未来网络游戏行业发展趋势、公司现状及发展战略基础上确定的，公司也进行了充分的市场调研和可行性研究，认为本次募集资金投资项目有利于公司增强持续盈利能力，拓宽未来发展空间。并且，公司在持续经营中也积累了大量的实践经验，有助于募集资金投资项目的实施。但是，在项目实施过程中，网络游戏市场环境、网络游戏技术和玩家偏好等可能发生较大变化，从而导致本次募集资金投资项目无法顺利实施，或实施后无法取得预期效益，因此，公司可能会面临募集资金投资项目无法达到预期的风险。

九、每股收益和净资产收益率下降的风险

2016年1-6月，公司扣除非经常性损益前后孰低的每股收益为1.18元，扣除非经常性损益前后孰低的净资产收益率为13.72%。截至2016年6月30日，公司总股本为37,500,000股，归属于母公司所有者权益为33,343.83万元。公司本次将公开发行不超过1,250万股股份，计划募集资金90,262.56万元。本次发行前，公司股本规模和净资产规模均较小；本次发行后，公司股本规模和净资产都将增加，如果公司净利润不能相应增加，则会导致公司每股收益和净资产收益率较发行前有大幅下降。

十、利润率指标下降的风险

报告期内，公司成本费用主要包括支付给第三方平台的分成以及支付给推广商的推广费。前者指公司主要通过苹果App Store和Google Play等第三方平台收取玩家游戏充值，因此，第三方平台将收取一定比例的分成；后者包括公司支付给Facebook等推广商的费用。目前，公司支付给第三方平台的分成比例基本稳定，若未来第三方平台大幅提高分成比例，或者公司与其他新兴第三方平台合作，都可能导致公司毛利率出现较大波动，甚至下降。另外，如果随着未来网络游戏产品增加，行业竞争加剧，导致单个玩家的获取成本提高，或者推广商提高服务费用标准，都可能导致公司净利率出现下降。

除此以外，随着公司规模扩大，公司人力成本、服务器租赁费用等的增加，

也可能会导致公司利润率指标出现下降。

十一、税收政策变化的风险

公司于2012年度取得《软件企业资格》和《软件产品认定资格》，符合软件企业所得税优惠政策。公司2012年免征所得税，2013年、2014年和2015年度所得税按应纳税所得额的12.5%计缴。2016年1-6月，公司主营业务内容及其在公司收入总额中的占比仍符合国家税务总局公告2012年第12号《国家税务总局关于深入实施西部大开发战略有关企业所得税问题的公告》的规定，因此，公司企业所得税按15%的优惠税率计缴。

如果上述税收优惠政策变化，或者公司无法持续满足上述税收优惠的前提条件，公司税务成本将会提高，对公司经营业绩产生负面影响。

十二、侵犯他人知识产权的风险

公司在自主研发网络游戏产品的过程中，会选派富有经验的员工自主设计游戏相关题材、文本、音乐、美术，并由公司法务进行审核把控，以避免侵犯第三方的知识产权。尽管如此，如果公司内部控制出现不足，或调查流程出现失误，或公司员工对于知识产权的理解出现偏差，均可能导致公司面临第三方提出侵犯他人知识产权诉讼的风险。若公司产品进一步被有权机关认定为侵犯他人知识产权，则可能导致公司承担相应的侵权责任，且必须对原有产品进行修改或调整，甚至可能导致公司产品下架，从而对公司经营业绩产生不利影响。

十三、公司知识产权保护风险

公司从事网络游戏的研发、运营及移动网络游戏领域的投资，因此，对于商标、计算机软件著作权等知识产权的保护至关重要。为此，公司已通过申请无形资产证书、代码分区隔离、内部权限控制、员工签署保密协议和竞业限制协议等措施保护公司在生产经营过程中形成的知识产权。但是，考虑到知识产权的特殊性，仍不排除第三方可能会侵犯公司知识产权，对公司的正常生产经营造成负面影响。如果公司保护自有知识产权不到位，可能会导致恶意竞争，公司游戏玩家

流失，对公司业绩产生不利影响。

十四、IT 系统风险

公司业务开展依赖于IT系统，虽然公司建立了IT安全策略，并进行了数据备份，但仍存在设备故障、软件漏洞、网络攻击和自然灾害等可能。该等风险将会导致公司无法持续为游戏玩家提供服务，或导致游戏玩家的财产损失，降低游戏玩家体验，影响公司信誉，从而给公司业绩带来负面影响。

十五、货币资金管理的风险

截至2016年6月30日，公司货币资金余额为7,630.22万元，占公司资产总额的比例约为13.47%。公司属于互联网企业，互联网行业公司普遍对于市场变化反应较快，因此，公司需要保留充足的流动资金不断进行研发，捕捉市场机会，以应对市场环境的瞬息变化。但是，这也对公司的现金管理能力提出了更高的要求，如果公司不能很好地提高现金管理能力，将会降低现金使用效率，甚至可能影响公司现金的安全性和流动性，给公司造成损失。

十六、汇率波动风险

报告期内，公司收入主要来自于境外。2013年、2014年、2015年、2016年1-6月，公司来自境外的收入分别达到29,338.22万元、48,759.59万元、52,184.99万元、27,752.77万元，占公司报告期内营业收入总额的比例分别为94.51%、95.87%、96.04%、79.98%。因此，如果未来外币汇率出现较大波动，可能会导致公司出现汇兑损失，进而影响公司业绩。

十七、管理能力滞后于企业发展的风险

本公司自成立以来，虽然逐渐形成了一支人员精干、组织结构精简、专业水平过硬的技术型团队，在经营管理方面具有自身的独特性，使得公司的规模与业务、技术及市场等方面的要求相适应，在移动网络游戏行业获得玩家的广泛认可。然而，本公司目前规模相对较小，随着游戏数量和业务种类的不断增多，现有的

管理模式能否适应公司的快速扩张具有一定的不确定性。如果公司管理体系不能迅速适应经营规模的扩张，将对公司的未来经营和盈利产生不利影响，削弱公司的市场竞争力。

十八、实际控制人不当控制的风险

本次发行前，杨祥吉先生既是本公司控股股东、实际控制人、董事长，又是公司创始人，对公司重大经营决策、技术发展和日常管理有较大影响。虽然近年来公司引进、培养了部分核心技术人员，并搭建了完整的高级管理人员团队，制定了符合上市要求的各项规章制度，但是，杨祥吉先生仍可以在董事会和股东大会层面参与公司经营决策，并对经营决策结果产生重大影响。若杨祥吉先生通过行使表决权对公司经营决策、投资方向、人事安排等进行不当控制，则可能损害本公司及其他股东利益。

十九、募集资金使用导致的折旧及摊销增加造成利润下滑的风险

报告期内，本公司固定资产规模较小。截至2016年6月30日，公司固定资产净额为205.04万元，占公司当期资产总额的比例为0.36%。本次募集资金使用计划完成后，公司预计将新增固定资产及无形资产约12,025.21万元，相应年新增折旧及摊销1,041.27万元。如果募集资金项目无法实现预期收益，公司则存在因固定资产折旧大幅增加而导致经营业绩下滑的风险。

二十、募集资金无法在预定地点实施的风险

为实施募集资金投资项目，2015年3月9日，本公司与成都高投置业有限公司达成房屋买卖意向，约定发行人向成都高投置业有限公司购买成都市高新区天府软件园一期A3栋。在符合协议约定的情况下，双方应在2016年12月15日前协商签订正式房屋购买协议。

但鉴于本公司与房屋出售方尚未签定最终购房协议，因此，募集资金投资项目仍存在无法在预定地点实施的风险。

二十一、经营业绩波动的风险

公司主营业务集中于移动网络游戏相关领域，包括游戏研发、运营及投资。报告期内，公司营业收入主要来源于移动网络游戏产品，由于移动网络游戏的生命周期相对较短，新游戏的开发存在一定不确定性，且市场竞争较为激烈，如果现有游戏盈利能力下降，或后续开发新游戏未能达到盈利预期，则公司存在经营业绩大幅波动的风险。

除上述原因外，公司的经营业绩还受本节所列示的相关风险因素或其他不利因素影响，存在上市当年营业利润下滑超过50%的风险。

二十二、境外经营的风险

由于各个国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异，如果公司对当地政治风险的把握不够、对当地法律法规、税务要求的了解不够全面，可能会面临研发的产品无法满足当地监管政策要求的风险。如果公司的境外经营触犯了当地政府的法律法规，还有可能会遭受处罚。

此外，各个国家的文化背景和市场情况各不相同，用户对于游戏类型和题材的偏好也不同，可能导致公司研发的产品不能很好的适应境外市场，从而影响公司的经营业绩。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

公司名称	成都尼毕鲁科技股份有限公司
英文名称	Tap4fun Co., Ltd.
注册资本	37,500,000 元
法定代表人	杨祥吉
成立日期	2008 年 3 月 18 日
注册地址	成都高新区世纪城路 1129 号 A 区 5 幢 3 层 302 室
邮政编码	610041
电话号码	028-83382736
传真号码	028-83382736
公司网址	http://www.nibirutech.com/
电子邮箱	ir@nibirutech.com
负责信息披露和投资者关系的部门	证券法务部
信息披露负责人	蒋能

二、发行人设立情况

（一）发行人改制设立方式

发行人系由成都尼毕鲁科技有限公司整体变更设立。经2014年7月9日尼毕鲁有限股东会审议通过，尼毕鲁有限全体股东作为发起人，以经安永华明出具的《审计报告》（安永华明(2014)审字第61098652_B01号）审定的尼毕鲁有限截至2014年2月28日的净资产94,068,358.24元为基础，按照1：0.3189的折股比例折为3,000万股，每股面值人民币1元，净资产中超过总股本的部分计入资本公积。

2014年7月29日，安永华明出具《验资报告》（安永华明（2014）验字第61098652_B02号），验证各发起人认缴出资均已到位。2014年8月15日，发行人在成都市工商行政管理局正式登记注册成立，注册号为510109000013940，注册资本为3,000万元，法定代表人杨祥吉。

（二）发起人

本公司变更设立时，发起人持有本公司的股份数量及比例如下：

单位：股

序号	发起人	持股数量	持股比例
1	杨祥吉	18,456,987	61.52%
2	杭州经纬	4,500,000	15.00%
3	仁义智信	2,783,219	9.28%
4	完美初心	1,709,794	5.70%
5	张同杰	1,530,000	5.10%
6	徐子瞻	1,020,000	3.40%
	合 计	**30,000,000**	**100.00%**

（三）在改制设立发行人之前后，主要发起人拥有的主要资产和实际从事的主要业务

本公司改制设立前，主要发起人杨祥吉、仁义智信、完美初心、张同杰、徐子瞻拥有的主要资产均为尼毕鲁有限股权，杭州经纬是以风险投资为主要业务的合伙企业。本公司改制设立前后，主要发起人拥有的主要资产和实际从事的主要业务没有发生变化。

（四）发行人成立时拥有的主要资产和实际从事的主要业务

本公司是由尼毕鲁有限整体变更设立而来，以经安永华明审计的截至2014年2月28日净资产94,068,358.24元折为3,000万股，整体变更设立的股份有限公司。整体变更设立时完全承继了尼毕鲁有限的所有资产、负债及一切经营业务，公司的主要业务为移动网络游戏的研发、运营及移动网络游戏领域的投资。

（五）改制前原企业的业务流程、改制后发行人的业务流程，以及原企业和发行人业务流程间的联系

本公司是由尼毕鲁有限整体变更而来，承继了尼毕鲁有限全部的资产、负债及一切经营业务，也承继了原有的业务模式和流程，公司和尼毕鲁有限的业务流程完全相同，改制前后业务流程未发生变化。本公司的主要业务流程，见本招股说明书“第六节 业务和技术”。

（六）发行人成立以来，在生产经营方面与主要发起人的关联关系及演变情况

本公司成立以来，除本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“四、关联交易情况及对公司财务状况和经营成果的影响”披露的相关内容外，公司与主要发起人在生产经营方面不存在其他关联关系。

（七）发起人出资资产的产权变更手续办理情况

本公司是由尼毕鲁有限整体变更而来，用于出资的资产已办理完毕产权变更或过户手续。

三、发行人设立以来的股本形成及其变化和重大资产重组情况

（一）发行人股本形成及其变化

1、2008年3月公司设立

2008年3月11日，尼毕鲁有限（筹）召开股东会，审议通过公司章程，选举执行董事等公司设立议案。

2008年3月18日，成都名诚会计师事务所有限公司出具《验资报告》（成名会司验字[2008]第3-86号），经审验，截至2008年3月14日，尼毕鲁有限认缴的注册资本为人民币50万元，尼毕鲁有限已收到杨祥吉、侯宗明以货币方式缴纳的第一期实收资本人民币10万元，占注册资本比例为20%。

2008年3月18日，成都市工商行政管理局向尼毕鲁有限颁发《企业法人营业执照》（注册号510109000013940）。

尼毕鲁有限设立时的股东名称、出资金额和出资比例情况如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	实缴出资额	认缴出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	8	40	80.00%
2	侯宗明	货币	2	10	20.00%
合 计			**10**	**50**	**100.00%**

2、2009年3月，尼毕鲁有限第一次股权转让

2009年3月3日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意吸收张同杰、

凌云、陶婧然、徐子瞻、许泽沛为尼毕鲁有限新股东；同意杨祥吉向张同杰转让出资额2.115万元（实缴出资额0.423万元）；同意杨祥吉分别向凌云、陶婧然、徐子瞻、许泽沛各转让认缴出资额1.41万元（实缴出资额0.282万元）。2009年3月3日，杨祥吉分别与张同杰、凌云、陶婧然、徐子瞻、许泽沛签订《股权转让协议书》。

本次股权转让于2009年3月9日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	实缴出资额	认缴出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	6.449	32.245	64.49%
2	侯宗明	货币	2.000	10.000	20.00%
3	张同杰	货币	0.423	2.115	4.23%
4	凌云	货币	0.282	1.410	2.82%
5	陶婧然	货币	0.282	1.410	2.82%
6	徐子瞻	货币	0.282	1.410	2.82%
7	许泽沛	货币	0.282	1.410	2.82%
合 计			**10.000**	**50.000**	**100.00%**

3、2009年3月，尼毕鲁有限第二期出资20万元，实收资本由10万元增至30万元

2009年3月20日，成都值信会计师事务所出具《验资报告》（成值信会验[2009]第03-21号），经审验，截至2009年3月19日，尼毕鲁有限已收到全体股东以货币方式缴纳的实收资本人民币20万元，本次变更后，尼毕鲁有限的实收资本由人民币10万元增加至30万元。新增的20万元实收资本的具体出资情况如下：

单位：万元

序号	股东名称	新增实缴出资	出资方式
1	杨祥吉	12.898	货币
2	侯宗明	4.000	货币
3	张同杰	0.846	货币
4	凌云	0.564	货币
5	陶婧然	0.564	货币
6	徐子瞻	0.564	货币

7	许泽沛	0.564	货币
合 计		**20.000**	

本次出资于2009年3月31日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	实缴出资额	认缴出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	19.347	32.245	64.49%
2	侯宗明	货币	6.000	10.000	20.00%
3	张同杰	货币	1.269	2.115	4.23%
4	凌云	货币	0.846	1.410	2.82%
5	陶婧然	货币	0.846	1.410	2.82%
6	徐子瞻	货币	0.846	1.410	2.82%
7	许泽沛	货币	0.846	1.410	2.82%
合 计			**30.000**	**50.000**	**100.00%**

4、2009年8月，尼毕鲁有限第二次股权转让

2009年8月14日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意凌云、许泽沛分别向杨祥吉转让认缴出资额1.41万元，实缴出资额0.846万元，并退出股东会。2009年8月14日，杨祥吉分别与凌云、许泽沛签订《股权转让协议书》。

本次股权转让于2009年9月7日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	实缴出资额	认缴出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	21.039	35.065	70.13%
2	侯宗明	货币	6.000	10.000	20.00%
3	张同杰	货币	1.269	2.115	4.23%
4	陶婧然	货币	0.846	1.410	2.82%
5	徐子瞻	货币	0.846	1.410	2.82%
合 计			**30.000**	**50.000**	**100.00%**

5、2010年5月，尼毕鲁有限第三期出资20万元，实收资本由30万元增至50万元

2010年5月24日，尼毕鲁有限召开股东会，根据股东会决议，由于尼毕鲁有限资金不足，未能在认缴期限内按时补足实收资本，根据工商行政管理部门下发

的责令整改通知书，尼毕鲁有限股东应在2010年5月28日前补足出资，全体股东同意以货币方式缴纳应补缴的实收资本人民币20万元。其中，杨祥吉出资14.026万元，侯宗明出资4万元，张同杰出资0.846万元，陶婧然、徐子瞻分别出资0.564万元。本次出资已经四川绍雅会计师事务所出具《验资报告》（川绍雅会[2010]验字017号）验证，经审验，截至2010年5月13日，尼毕鲁有限收到全体股东以货币方式缴纳的实收资本人民币20万元。

本次出资于2010年5月30日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	实缴出资额	认缴出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	35.065	35.065	70.13%
2	侯宗明	货币	10.000	10.000	20.00%
3	张同杰	货币	2.115	2.115	4.23%
4	陶婧然	货币	1.410	1.410	2.82%
5	徐子瞻	货币	1.410	1.410	2.82%
合 计			**50.000**	**50.000**	**100.00%**

尼毕鲁有限股东未在认缴期限内缴足实收资本，但根据“川绍雅会[2010]验字017号”《验资报告》，全体股东已在工商登记机关要求的期限内补足出资，工商登记机关未对尼毕鲁有限进行行政处罚。

6、2010年6月，尼毕鲁有限第三次股权转让

2010年6月7日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意吸收李伟为尼毕鲁有限新股东；同意杨祥吉向李伟转让出资额0.705万元。2010年6月7日，杨祥吉与李伟签订《股权转让协议书》。

本次股权转让于2010年6月8日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	34.360	68.72%
2	侯宗明	货币	10.000	20.00%
3	张同杰	货币	2.115	4.23%
4	陶婧然	货币	1.410	2.82%

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
5	徐子瞻	货币	1.410	2.82%
6	李伟	货币	0.705	1.41%
合 计			**50.000**	**100.00%**

7、2010年12月，尼毕鲁有限第四次股权转让

2010年12月14日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意陶婧然分别向杨祥吉转让出资额0.1601万元，向侯宗明转让出资额0.864万元，向张同杰转让出资额0.2315万元，向徐子瞻转让出资额0.1544万元。2010年12月14日，陶婧然与杨祥吉、侯宗明、张同杰、徐子瞻签订《股权转让协议书》。

本次股权转让于2010年12月17日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	34.5201	69.0402%
2	侯宗明	货币	10.8640	21.7280%
3	张同杰	货币	2.3465	4.6930%
4	徐子瞻	货币	1.5644	3.1288%
5	李伟	货币	0.7050	1.4100%
合 计			**50.0000**	**100.0000%**

8、2011年2月，尼毕鲁有限第一次增资，注册资本由50万元增至58.823529万元

2011年1月，杭州经纬与杨祥吉、侯宗明、张同杰、徐子瞻、李伟及尼毕鲁有限签订《投资合同书》，合同约定：杭州经纬向尼毕鲁有限投资人民币400万元，其中8.823529万元计入尼毕鲁有限注册资本，其余391.176471万元计入资本公积金。

应杭州经纬预设股东席位的要求：尼毕鲁有限与杭州经纬达成投资意向后，因杭州经纬的公章不能及时提供，杭州经纬原本安排由其员工先成为尼毕鲁有限股东，之后杭州经纬再从员工处受让股权。但由于杭州经纬员工当时无法到现场，不能满足银行关于自然人股东需本人到现场办理出资的要求，因此先以尼毕鲁有限经办人员金丹丹名义向尼毕鲁有限增资，增资的8.823529万元由杨祥吉出资先行代为垫付，之后金丹丹将所持股权转让给杭州经纬的员工茹海波，再由茹海波

将该等股权转让给杭州经纬，两次股权转让未支付股权转让款，最后，杭州经纬受让股权时向尼毕鲁有限支付400万元投资款，参见本节“三、发行人设立以来的股本形成及其变化和重大资产重组情况”之“（一）发行人股本形成及其变化”之“9、2011年3月，尼毕鲁有限第五次股权转让”及“10、2011年4月，尼毕鲁有限第六次股权转让”。

2011年2月16日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意吸收金丹丹为尼毕鲁有限新股东；同意尼毕鲁有限注册资本由50万元增至58.823529万元，新增加的8.823529万元由金丹丹以货币8.823529万元出资。上述出资已经北京红日会计师事务所广元分所出具《验资报告》（京红会广[2010]验字785号）验证。

本次增资于2011年2月25日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	34.5201	58.68%
2	侯宗明	货币	10.8640	18.47%
3	张同杰	货币	2.3465	3.99%
4	徐子瞻	货币	1.5644	2.66%
5	李伟	货币	0.7050	1.20%
6	金丹丹	货币	8.823529	15.00%
合 计			**58.823529**	**100.00%**

9、2011年3月，尼毕鲁有限第五次股权转让

为配合实施杭州经纬对尼毕鲁有限投资事宜，2011年3月2日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意吸收茹海波为尼毕鲁有限新股东；同意金丹丹向茹海波转让出资额8.823529万元，并退出股东会。2011年3月2日，金丹丹与茹海波签订《股权转让协议书》。根据杭州经纬对尼毕鲁有限投资事宜的安排，本次股权转让双方未实际支付股权转让款。

本次股权转让于2011年3月3日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	34.5201	58.68%

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
2	侯宗明	货币	10.8640	18.47%
3	张同杰	货币	2.3465	3.99%
4	徐子瞻	货币	1.5644	2.66%
5	李伟	货币	0.7050	1.20%
6	茹海波	货币	8.823529	15.00%
合 计			**58.823529**	**100.00%**

10、2011年4月，尼毕鲁有限第六次股权转让

2011年4月20日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意吸收经纬（杭州）创业投资合伙企业（有限合伙）为尼毕鲁有限新股东；同意茹海波向杭州经纬转让出资额8.823529万元，并退出股东会。2011年4月20日，杭州经纬与茹海波签订《股权转让协议书》。根据杭州经纬对尼毕鲁有限投资事宜的安排，本次股权转让杭州经纬未向茹海波实际支付股权转让款，同时，2011年5月10日，杭州经纬向尼毕鲁有限支付投资款400万元。

本次股权转让于2011年5月10日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	34.5201	58.68%
2	侯宗明	货币	10.8640	18.47%
3	张同杰	货币	2.3465	3.99%
4	徐子瞻	货币	1.5644	2.66%
5	李伟	货币	0.7050	1.20%
6	杭州经纬	货币	8.823529	15.00%
合 计			**58.823529**	**100.00%**

11、2011年8月，尼毕鲁有限第七次股权转让

2011年8月11日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意侯宗明分别向杨祥吉转让出资额9.650488万元，向张同杰转让出资额0.6535万元，向徐子瞻转让出资额0.4356万元，向李伟转让出资额0.124412万元，并退出股东会。2011年8月11日，侯宗明与杨祥吉、张同杰、徐子瞻、李伟签订《股权转让协议书》。

本次股权转让于2011年8月19日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权

结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	44.170588	75.09%
2	张同杰	货币	3.000000	5.10%
3	徐子瞻	货币	2.000000	3.40%
4	李伟	货币	0.829412	1.41%
5	杭州经纬	货币	8.823529	15.00%
合 计			**58.823529**	**100.00%**

12、2011年8月，尼毕鲁有限第八次股权转让

2011年8月11日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意李伟向杨祥吉转让出资额0.829412万元，并退出股东会。2011年8月11日，李伟与杨祥吉签订《股权转让协议书》。

本次股权转让于2011年8月30日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	45.00	76.50%
2	张同杰	货币	3.00	5.10%
3	徐子瞻	货币	2.00	3.40%
4	杭州经纬	货币	8.823529	15.00%
合 计			**58.823529**	**100.00%**

13、2013年7月，尼毕鲁有限第二次增资，注册资本由58.823529万元增至1,000万元

2013年6月1日，尼毕鲁有限、杭州经纬、杨祥吉、徐子瞻、张同杰、金丹丹、茹海波签署《投资合作协议》，确认并同意：（1）杭州经纬之前投资行为事先已得到本协议各方认可；（2）《投资合同书》约定的杭州经纬投资方式与杭州经纬之前投资行为之间存在的差异，不视为违反《投资合同书》的约定，任何一方无需对其他方承担违约责任；（3）杭州经纬2011年5月10日支付给尼毕鲁有限的400万元投资款中的8.823529万元实际应由杨祥吉收取；（4）杭州经纬和尼毕鲁有限同意将该8.823529万元由尼毕鲁有限支付给杨祥吉；（5）杭州经纬支付

给尼毕鲁有限的400万元投资款中的3,911,764.71元应退还杭州经纬，并由杭州经纬以增资溢价方式投入尼毕鲁有限，作为资本公积。2014年9月，发行人代经纬创投向杨祥吉支付了该笔垫付的投资款。

2013年6月3日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意尼毕鲁有限注册资本由58.823529万元增至1,000万元，其中，新增加的注册资本941.176471万元由：杨祥吉以货币出资720万元，出资全部计入注册资本；张同杰以货币出资48万元，出资全部计入注册资本；徐子瞻以货币出资32万元，出资全部计入注册资本；杭州经纬以货币出资5,323,529.42元，其中1,411,764.71元计入注册资本，剩余3,911,764.71元计入资本公积。上述出资已经信永中和会计师事务所成都分所出具《验资报告》（XYZH/2012CDA3137）验证。

本次增资于2013年7月29日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	765	76.50%
2	张同杰	货币	51	5.10%
3	徐子瞻	货币	34	3.40%
4	杭州经纬	货币	150	15.00%
合 计			**1,000**	**100.00%**

14、2014年4月，尼毕鲁有限第三次增资，注册资本由1,000万元增至1,243.431551万元

2013年12月30日，尼毕鲁有限召开股东会，通过如下决议：同意尼毕鲁有限注册资本由1,000万元增至1,243.431551万元，其中，新增加的注册资本243.431551万元由：成都仁义智信投资合伙企业（有限合伙）以货币出资216.4417万元，其中，115.358096万元计入注册资本，剩余101.083604万元计入资本公积；成都完美初心投资合伙企业（有限合伙）以货币出资465.3773万元，其中，70.86704万元计入注册资本，剩余394.51026万元计入资本公积；张同杰以货币出资12.415009万元，出资全部计入注册资本；徐子瞻以货币出资8.276673万元，出资全部计入注册资本；杭州经纬以货币出资36.514733万元，出资全部计入注册资本。上述出资已经安永华明出具《验资报告》（安永华明（2014）验字第61098652_B01

号）验证。

本次增资于2014年4月8日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资形式	出资额	出资比例
1	杨祥吉	货币	765.000000	61.5233%
2	杭州经纬	货币	186.514733	15.0000%
3	仁义智信	货币	115.358096	9.2774%
4	完美初心	货币	70.86704	5.6993%
5	张同杰	货币	63.415009	5.1000%
6	徐子瞻	货币	42.276673	3.4000%
合 计			**1,243.431551**	**100.0000%**

15、2014年7月，整体变更为股份公司

2014年7月9日，尼毕鲁有限召开股东会，一致同意公司整体变更为股份有限公司，原有股东作为股份公司发起人，以公司截至2014年2月28日的经审计的账面净资产折股。根据安永华明出具的《审计报告》（安永华明(2014)审字第61098652_B01号），截至2014年2月28日，尼毕鲁有限的净资产为94,068,358.24元，按约1：0.3189的比例折成股本3,000万股，余额计入资本公积。各发起人以其在尼毕鲁有限的出资比例，持有公司的股份。

2014年7月29日，安永华明出具《验资报告》（安永华明（2014）验字第61098652_B02号），对尼毕鲁有限整体变更为股份有限公司的出资情况进行验证。

2014年7月29日，公司召开创立大会暨2014年第一次临时股东大会，审议通过了整体变更设立股份有限公司、《公司章程》等创立事项，选举产生了公司第一届董事会以及由股东代表监事和职工代表监事共同组成的第一届监事会。2014年8月15日，公司取得成都市工商行政管理局核发的注册号为510109000013940的《企业法人营业执照》。

本次整体变更后，公司股权结构如下：

单位：万股

序号	股东名称	出资形式	持股数量	持股比例
1	杨祥吉	净资产折股	1,845.6987	61.52%

序号	股东名称	出资形式	持股数量	持股比例
2	杭州经纬	净资产折股	450.0000	15.00%
3	仁义智信	净资产折股	278.3219	9.28%
4	完美初心	净资产折股	170.9794	5.70%
5	张同杰	净资产折股	153.0000	5.10%
6	徐子瞻	净资产折股	102.0000	3.40%
合 计			**3,000.000**	**100.00%**

16、2014年10月，股份公司增资，注册资本由3,000万元增至3,075.90万元

2014年9月18日，公司召开临时股东大会，全体股东一致同意新增股本759,013股，每股面值1元，新增股本由大快乐认购514,936股，小快乐认购244,077股，认购价格均为5元/股，溢价部分计入公司资本公积金。上述出资已经安永华明出具《验资报告》（安永华明（2014）验字第61098652_B03号）验证。

本次增资于2014年10月20日办理完毕工商变更登记手续，变更后的股权结构如下：

单位：万股

序号	股东名称	出资形式	持股数量	出资比例
1	杨祥吉	货币	1,845.6987	60.0050%
2	杭州经纬	货币	450.0000	14.6299%
3	仁义智信	货币	278.3219	9.0485%
4	完美初心	货币	170.9794	5.5587%
5	张同杰	货币	153.0000	4.9742%
6	徐子瞻	货币	102.0000	3.3161%
7	大快乐	货币	51.4936	1.6741%
8	小快乐	货币	24.4077	0.7935%
合 计			**3,075.9013**	**100.0000%**

17、2015年6月，股份公司增资，注册资本由3,075.90万元增至3,750万元

2015年6月12日，公司召开2015年度第二次临时股东大会，全体股东一致同意资本公积转增股本674.10万股，每股面值1元，新增股本由公司全体股东按持股数额和持股比例享有。上述出资已经安永华明出具《验资报告》（安永华明（2015）验字第61098652_B01号）验证。

本次增资于2015年7月7日取得工商变更登记后的营业执照，变更后的股权结构如下：

单位：万股

序号	股东名称	出资形式	持股数量	出资比例
1	杨祥吉	资本公积转增	2,250.1924	60.0050%
2	杭州经纬	资本公积转增	548.6197	14.6299%
3	仁义智信	资本公积转增	339.3175	9.0485%
4	完美初心	资本公积转增	208.4504	5.5587%
5	张同杰	资本公积转增	186.5307	4.9742%
6	徐子瞻	资本公积转增	124.3538	3.3161%
7	大快乐	资本公积转增	62.7787	1.6741%
8	小快乐	资本公积转增	29.7568	0.7935%
合 计			**3,750.0000**	**100.0000%**

自上述股权变化后，截至本招股说明书签署日，发行人股权结构未再发生变化。

（二）发行人设立以来重大资产重组情况

公司自设立至本招股说明书签署日，未发生重大资产重组。

四、发行人历次验资情况

发行人自设立以来，共进行了9次验资，具体情况如下：

时间	验资目的	实收资本（万元）	出资形式	验资机构	验资报告号
2008年3月18日	设立出资	10	货币	成都名诚会计师事务所有限责任公司	成名会司验字[2008]第3-86号
2009年3月20日	第二期出资	30	货币	成都值信会计师事务所	成值信会验[2009]第03-21号
2010年5月20日	第三期出资	50	货币	四川绍雅会计师事务所	川绍雅会[2010]验字017号
2011年2月14日	增资	58.823529	货币	北京红日会计师事务所广元分所	京红会广[2010]验字785号
2013年6月19日	增资	1,000	货币	信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）成都分所	XYZH/2012CDA3137

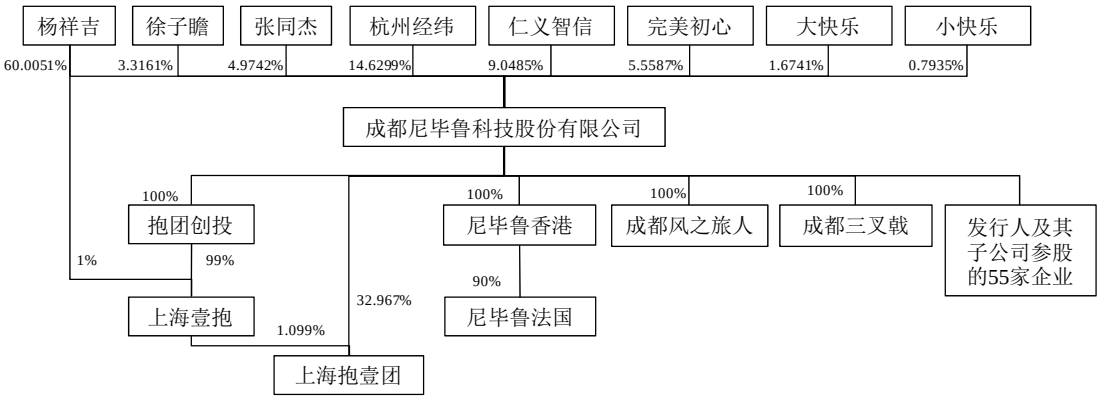
时间	验资目的	实收资本（万元）	出资形式	验资机构	验资报告号
2014年2月26日	增资	1,243.431551	货币	安永华明	安永华明（2014）验字第61098652_B01号
2014年7月29日	设立验资	3,000	净资产折股	安永华明	安永华明（2014）验字第61098652_B02号
2014年10月10日	增资	3,075.9013	货币	安永华明	安永华明（2014）验字第第61098652_B03号
2015年8月7日	增资	3,750	资本公积转增	安永华明	安永华明（2015）验字第61098652_B01号

此外，2015年2月13日，安永华明出具“安永华明（2015）专字第61098652_B05号”《实收资本验资事项专项复核报告》，对报告期内无证券期货业务资格的会计师事务所出具的验资报告进行了复核。

五、发行人股权关系及组织结构

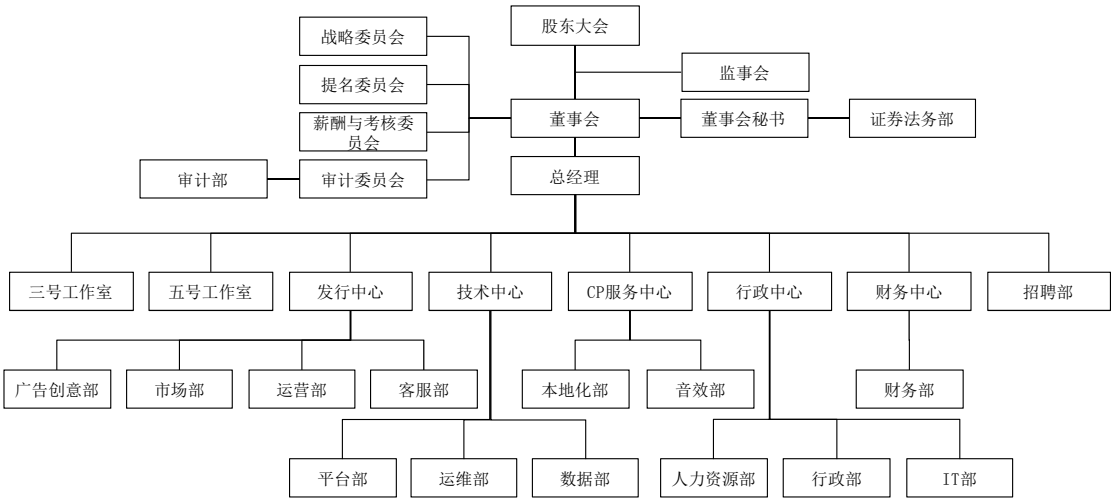
（一）发行人股权结构图

截至2016年6月30日，发行人股权结构如下图所示：



（二）发行人内部组织结构图

截至本招股说明书签署日，发行人内部组织结构图如下图所示：



（三）发行人主要职能部门介绍

发行人各职能部门的主要职责如下：

部门名称		具体职责
CP 服务中心	音效部	负责游戏音频、音效资源的设计、制作
	本地化部	负责公司各项目游戏文本翻译、文本资料保存整理及相关质量控制工作，同时负责公司各语言外围团队（包括兼职翻译、多语言外包团队等）的招募、合作、考核、成本预算及工资核算，为公司多语言游戏项目开发提供支持
技术中心	平台部	负责各项目需求的公共模块的开发合作
	运维部	负责公司的产品运营维护，通过提供技术解决方案提升产品运营质量、服务器维护及管理
	数据部	针对产品运营数据进行获取、整理、清洗、汇总、分析，企业内部运营支持系统的开发及维护
财务中心	财务部	负责公司财务会计政策和财务管理制度的制订与执行；负责公司年度财务预算的制订、控制和监督；完成日常账务核算和财务报表、内部管理报表的编制；审核各类费用开支，对资金支出实施有效控制；审核各项投资支出和项目资金、产品研发资金支出及薪资支付情况；负责公司税务的筹划、计算、申报等税务相关工作；负责统一安排和落实盘点等各项资产管理工作，确保公司各项资产安全；配合公司内部审计及外部审计工作
招聘部		负责公司社招、校招；公司雇主品牌建设

部门名称		具体职责
行政中心	人力资源部	负责员工配置；员工培训与开发；员工绩效管理；员工薪酬福利管理；员工劳动关系和人事服务
	行政部	负责公司办公环境装修维护；公司行政事务处理；采购公司所需物资；供应商筛选、评估、分析等
	IT 部	负责网络环境规划及维护；负责开发环境部署及维护；负责软硬件资产管理变更；负责各项目版本配置管理
证券法务部		负责公司股东大会、董事会、监事会会务组织及会议文件起草工作；负责公司上市的组织、协调及申报和发行工作；负责公司信息披露管理工作及投资者关系管理工作；负责公司对外关系的联系维护工作；负责公司对外投资具体事务的管理工作；负责法律相关的工作
发行中心	市场部	负责游戏产品的海内外市场拓展业务，进行商务合作、渠道拓展以及用户获取
	运营部	负责游戏产品的运营推广，进行线上运营活动策划、用户需求挖掘、提高产品用户留存率
	客服部	解决玩家游戏问题，反馈玩家意见建议，做好运营辅助支持，树立公司品牌形象
	广告创意部	负责游戏产品外部宣传和活动所需的美术宣传资料制作
三号、五号工作室		负责已上线游戏项目的开发与线上版本维护工作；进行新项目研发
审计部		对公司及其子公司的内部控制的完整性、合理性及其实施的有效性进行检查和评价；对公司及其子公司的会计资料及其他有关经济资料，以及所反映的财务收支及有关的经济活动的合法性、合规性、真实性和完整性进行审计，包括但不限于财务报告、业绩快报、自愿披露的预测性财务信息等

六、发行人控股、参股公司

（一）发行人全资子公司情况

截至本招股说明书签署日，发行人共有4家全资子公司，具体情况如下：

1、成都抱团创业投资有限公司

成立时间：2013年08月27日

注册资本：500万元

法定代表人：徐子瞻

住所：成都高新区紫瑞大道188号2栋8单元1层2号

经营范围：创业投资业务；代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务；创业投资咨询业务；为创业企业提供创业管理服务业务；（不得从事非法集资、吸收公众资金等金融活动）（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）。

最近一年一期主要财务数据如下（单位：万元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	11,173.69	11,483.50
所有者权益	1,942.40	2,750.27
净利润	-250.91	123.26

注：以上财务数据已经安永华明审计。

2、Tap4fun (Hongkong) Limited

成立时间：2012年10月15日

已发行股本：1万港元

注册地址：香港九龙旺角弥敦道610号荷李活商业中心1318-19室

截至本招股说明书签署日，尼毕鲁香港主要从事代理移动互联网游戏的海外发行业务、境外投资业务，以及为母公司代收、代付部分经营款项。

最近一年一期主要财务数据如下（单位：万元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	4,151.87	2,268.80
所有者权益	-556.68	-409.46
净利润	-81.39	-354.97

注：以上财务数据已经安永华明审计。

3、成都风之旅人科技有限公司

成立时间：2016 年 01 月 15 日

注册资本：100万元

法定代表人：罗骏杰

住所：成都高新区世纪城路1129号3栋3层3号

经营范围：计算机软件、硬件的研发、销售及技术咨询服务；网络技术开发、技术咨询、技术转让；货物进出口、技术出口。（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）。

最近一期主要财务数据如下（单位：万元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月
资产总额	100.80
所有者权益	98.80
净利润	-1.20

注：以上财务数据已经安永华明审计。

4、成都三叉戟科技有限公司

成立时间：2016 年 01 月 19 日

注册资本：100 万元

法定代表人：侯柯

住所：成都高新区世纪城路 1129 号 3 栋 1 单元 3 层 3 号

经营范围：计算机软件硬件的研发、销售及技术咨询服务；网络技术开发、技术咨询、技术转让；货物进出口、技术出口。（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）。

最近一期主要财务数据如下（单位：万元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月
资产总额	100.80
所有者权益	99.12
净利润	-0.88

注：以上财务数据已经安永华明审计。

（二）发行人控股子公司情况

截至本招股说明书签署日，发行人共有3家控股企业，具体情况如下：

1、Tap4fun France

成立时间：2014年5月13日

实缴资本：25万欧元

董事长：杨祥吉

住所：99 rue de la VerrerieParis 75004

截至本招股说明书签署日，尼毕鲁法国主要业务为网络游戏研发，股权结构如下：

股东名称	认缴出资额（欧元）	出资比例
Tap4fun Hong Kong Ltd.	225,000	90%
M. Philippe Laurens	25,000	10%
合计	**250,000**	**100%**

最近一年一期主要财务数据如下（单位：万元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	0	35.21
所有者权益	-101.66	-70.38
净利润	-28.19	-390.13

注：以上财务数据已经安永华明审计。

截至2016年6月30日，尼毕鲁法国已进入破产程序，尚未完成清算注销。

2、上海壹抱企业管理中心（有限合伙）

成立时间：2015年2月16日

执行事务合伙人：成都抱团创业投资有限公司（委派代表：徐子瞻）

住所：上海市嘉定区封周路655号14幢J527室

经营范围：企业管理，投资管理，资产管理，投资咨询（除金融、证券），从事网络技术、计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售。（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）

2016年5月，抱团创投与公司的实际控制人杨祥吉共同受让抱团投资原投资总监李欣在公司之子公司上海壹抱中认缴的出资额，分别获取了上海壹抱16.65%和1%的认缴出资权。转让完成后，抱团创投与杨祥吉分别持有上海壹抱99%和1%的认缴出资权。

截至2016年6月30日，上海壹抱的合伙人包括抱团创投、杨祥吉，其中，抱团创投出资比例为99%，并担任普通合伙人及执行事务合伙人。截至本招股说明书签署日，合伙人变更的工商变更登记手续正在办理中。

最近一年一期主要财务数据如下（单位：万元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	277.42	297.52
所有者权益	74.15	75.33
净利润	-1.17	5.33

注：以上财务数据已经安永华明审计。

3、上海抱壹团创业投资中心（有限合伙）

成立时间：2015年7月29日

执行事务合伙人：上海壹抱企业管理中心（有限合伙）（委派代表：徐子瞻）

住所：上海市嘉定区南翔镇科福路358_368号4幢3层D区3090室

经营范围：创业投资，投资咨询（除金融、证券）。（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2016年6月30日，上海抱壹团的合伙人包括：四川迅游网络科技股份有限公司、发行人、上海壹抱、白皓文。上海壹抱担任上海抱壹团的普通合伙人及执行事务合伙人，持有上海抱壹团的出资比例为1.099%，发行人作为有限合伙人持有上海抱壹团的出资比例为32.967%。

最近一年一期主要财务数据如下（单位：万元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	2,927.00	2,982.71
所有者权益	2,927.00	2,982.54
净利润	9.49	-67.46

注：以上财务数据已经安永华明审计。

（三）发行人参股公司情况

截至2016年6月30日，发行人共有参股公司55家，具体情况如下：

1、成都风际网络科技股份有限公司

成立时间：2013年03月27日

注册资本：3,000万元

法定代表人：张霆

住所：成都市高新区世纪城南路599号天府软件园D区5栋10层

经营范围：网络技术开发、技术咨询；研发、销售计算机软硬件并提供技术咨询；货物进出口、技术进出口；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）（未取得相关行政审批，不得开展经营活动）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和移动网信息服务）（互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械、广播电影电视节目、电子公告服务等内容，含文化服务内容）（凭增值电信业务经营许可证在有效期内从事经营活动）；(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2016年6月30日，成都风际股东包括张霆、邱捷、魏骁、发行人、姚立城、苏州亚商创业投资中心（有限合伙）、拉萨风神投资合伙企业（有限合伙）、拉萨风际投资合伙企业（有限合伙）、拉萨春风投资合伙企业（有限合伙），其中，发行人持股比例为14.25%。

成都风际最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	157,658,506.06	144,043,326.99
所有者权益	93,544,870.91	95,137,006.11
净利润	-1,592,135.20	47,667,726.58

注：以上财务数据未经审计。

2、成都余香信息科技有限公司

成立时间：2013年03月27日

注册资本：116.9591万元

法定代表人：谢廷宝

住所：成都高新区天华一路99号8栋1单元2层3号

经营范围：计算机信息技术研发；研发、销售计算机软硬件并提供技术咨询；网络技术开发、技术咨询；货物进出口及技术进出口（国家法律、行政法规禁止的除外，法律、行政法规限制的取得许可后方可经营）

截至2016年6月30日，成都余香股东包括谢廷宝、张毅澜、深圳市腾讯产业投资基金有限公司、发行人、新疆初心恒真股权投资管理合伙企业（有限合伙）、新疆贤达股权投资管理合伙企业（有限合伙）、新疆笃行股权投资管理合伙企业（有限合伙）、苏州亚商创业投资中心（有限合伙）、上海亚商莫贝尔投资中心（有限合伙）、深圳市鸿泰移动互联网投资企业（有限合伙），其中，发行人持股比例为12.825%。

成都余香最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	60,541,642.69	52,722,040.24
所有者权益	58,784,530.55	42,573,768.41
净利润	7,210,762.14	23,244,142.60

注：以上财务数据未经审计。

3、成都憾地科技有限责任公司

成立时间：2013年05月14日

注册资本：10万元

法定代表人：胡士杰

住所：成都高新区吉泰五路118号3栋2层5号

经营范围：网络技术开发、技术咨询；研发、销售计算机软硬件并提供技术咨询

截至2016年6月30日，成都憾地股东包括胡士杰、潘宇、发行人，其中，发行人持股比例为15.00%。因成都憾地团队已解散，无法提供最近一年一期财务数据。

4、成都比格邦网络科技有限公司

成立时间：2013年09月25日

注册资本：30万元

法定代表人：韩滔

住所：成都高新区紫瑞大道188号2栋8单元1层2号

经营范围：计算机信息技术研发；网络技术开发、技术咨询；研发、销售计算机软硬件并提供技术咨询

截至2016年6月30日，成都比格邦股东包括韩滔、任凯、发行人，其中，发行人持股比例为25.00%。

成都比格邦最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	1,270,666.86	1,314,016.11
所有者权益	667,565.63	817,245.73
净利润	-149,680.10	-147,171.44

注：以上财务数据未经审计。

5、成都玩具狗科技有限公司

成立时间：2013年09月24日

注册资本：22.5万元

法定代表人：雷亚杰

住所：成都高新区创业路219号1层

经营范围：计算机信息技术研发；网络技术开发、技术咨询；研发、销售计算机软硬件并提供技术咨询

截至2016年6月30日，成都玩具狗股东包括赵磊、杨林远、魏新研、发行人、雷亚杰，其中，发行人持股比例为20.00%。

成都玩具狗最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	1,968,575.22	2,087,614.90
所有者权益	1,177,864.07	1,210,006.17
净利润	-32,142.10	-498,410.93

注：以上财务数据未经审计。

6、成都游茶科技有限公司

成立时间：2013年10月18日

注册资本：10万元

法定代表人：王佳伦

住所：成都高新区创业路219号1层

经营范围：网络技术开发、技术咨询、技术转让；研发、销售计算机软硬件并提供技术咨询

截至2016年6月30日，成都游茶股东包括王佳伦、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为30.00%。

成都游茶最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	974,515.99	367,707.64
所有者权益	445,968.82	21,142.83
净利润	424,825.99	-214,627.71

注：以上财务数据未经审计。

7、成都卡社诺网络技术有限责任公司

成立时间：2012年12月05日

注册资本：100万元

法定代表人：赵军

住所：成都高新区世纪城南路599号天府软件园D区6号楼

经营范围：开发网络技术、游戏软件并提供技术咨询、技术转让；研发、销

售计算机软硬件并提供技术咨询

截至2016年6月30日，成都卡社诺股东包括赵军、成都禾禾部落股权投资基金管理合伙企业（有限合伙）、重庆联创共富一期股权投资企业（有限合伙）、上海联创永钦创业投资企业（有限合伙）、沈小婷、发行人，其中，发行人持股比例为17.00%。

成都卡社诺最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	10,320,937.68	11,398,650.85
所有者权益	9,142,482.37	10,257,254.14
净利润	-1,114,771.77	-366,342.73

注：2016年半年报财务数据未经审计；2015年财务数据已经审计。

8、上海忆我数字科技有限公司

成立时间：2013年06月06日

注册资本：4.2906万元

法定代表人：丁俊

住所：上海市宝山区上大路668号202I室

经营范围：从事计算机、互联网、信息科技、电子科技领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；商务信息咨询；电脑图文设计、制作；动画、动漫创意设计；从事货物及技术的进出口业务；计算机软硬件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、电子产品、办公设备、通信设备及相关产品销售。（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）

截至2016年6月30日，上海忆我股东包括丁俊、上海亚商投资管理有限公司、上海亚商莫贝尔投资中心（有限合伙）、深圳市鸿泰移动互联网投资企业（有限合伙）、上海颐成股权投资合伙企业（有限合伙）、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为17.48%。

上海忆我最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	142,826.47	1,544,464.83
所有者权益	142,726.77	1,541,756.11
净利润	-1,399,029.34	-4,870,487.12

注：以上财务数据未经审计。

9、Nox Mobile

成立时间：2013年10月10日

注册资本：5万美元

住所：190 Elgin Avenue, George Town, Grand Cayman KY1-9005, Cayman Islands

主营业务：网络游戏的发行

截至2016年6月30日，Nox Mobile股东包括Huai Yu Liu、FingerFun (HK) Limited、Wei-Che Juan、Sam Lu、Locojoy Hong Kong Holdings Limited、Simon Tisminezky、尼毕鲁香港，其中，尼毕鲁香港持股比例为8.12%。

Nox Mobile最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	6,930,386.47	9,323,828.61
所有者权益	6,549,542.73	8,213,698.60
净利润	-1,810,226.80	-4,725,556.62

注：以上财务数据未经审计。

10、上海乐禺网络科技有限公司

成立时间：2013年12月20日

注册资本：600万元

法定代表人：苏晟晖

住所：上海市金山区枫泾镇环东一路65弄5号3748室

经营范围：从事计算机网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）销售，计算机网络工程，网页设计制作，网站建设，计算机软件开发，计算机维修，计算机系统集成。（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2016年6月30日，上海乐禺股东包括苏晟晖、李龙庆、抱团创投、合之力泓远（上海）创业投资中心（有限合伙），其中，抱团创投持股比例为18%。

上海乐禺最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	3,887,756.28	4,609,989.12
所有者权益	3,887,756.28	4,410,411.74
净利润	-522,655.46	-1,511,506.44

注：以上财务数据未经审计。

11、上海翼神网络科技有限公司

成立时间：2014年01月21日

注册资本：11.7648万元

法定代表人：樊万松

住所：上海市张江高科技园区科苑路151号5103室

经营范围：网络科技、信息技术、通信技术领域内的技术开发、技术服务和技术咨询，计算机软件的开发、设计、制作、销售（除计算机信息系统安全专业产品），计算机硬件、通信产品的销售，网页制作，电子商务（不得从事增值电信、金融业务）。（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2016年6月30日，上海翼神股东包括樊万松、袁仡凡、杨玉科、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为15%。因上海翼神团队已解散，无法提供最近一期财务数据。

上海翼神最近一年主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2015年12月31日/2015年度
资产总额	30,228.15
所有者权益	-141,187.47
净利润	-863,965.95

注：以上财务数据未经审计。

12、成都脑门科技有限公司

成立时间：2014年04月24日

注册资本：3万元

法定代表人：陶伯仲

住所：成都高新区天府三街69号1栋23层2316号

经营范围：计算机软硬件研发、销售及技术咨询服务；网络技术开发、技术咨询、技术转让。（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2016年6月30日，成都脑门股东包括陶伯仲、陈金龙、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为15%。因成都脑门团队已解散，无法提供最近一年一期财务数据。

13、成都趣派科技有限公司

成立时间：2014年05月12日

注册资本：31.25万元

法定代表人：张晨

住所：成都高新区天府三街69号1栋23层2316号

经营范围：研发、销售计算机软硬件及技术咨询；网络技术开发、技术咨询、技术转让；货物及技术进出口。（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2016年6月30日，成都趣派股东包括张晨、潘尧、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为20.646%。截至2016年6月30日，该公司尚未完成该等股权变更事宜的工商变更登记手续。

成都趣派最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	2,971,057.34	2,734,872.58
所有者权益	2,912,207.34	2,678,934.98
净利润	-266,727.64	-299,683.53

注：以上财务数据未经审计。

14、成都一点互动科技有限公司

成立时间：2014年7月14日

注册资本：6.6667万元

法定代表人：杨荣华

住所：成都高新区紫瑞大道188号2栋4单元1层2号

经营范围：计算机信息技术研发；网络技术开发、技术咨询；研发、销售计算机软硬件并提供技术咨询。（依法须经批准的项目、经相关部门批准后方可开展经营活动）

截至2016年6月30日，成都一点股东包括杨荣华、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为25%。因成都一点团队已解散，无法提供最近一年一期财务数据。

15、上海蓝鱼数码科技有限公司

成立时间：2010年11月10日

注册资本：33.42万元

法定代表人：蒋园英

住所：中国（上海）自由贸易试验区祖冲之路1559号2幢3006－3010室

经营范围：数字技术的研发，计算机软、硬件、电子产品的研发、销售，图文设计，动画漫画的设计、制作、销售，以上相关领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务。（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）

截至2016年6月30日，上海蓝鱼股东包括王贵平、上海海湃计算机科技有限公司、蒋园英、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为14.99%。

上海蓝鱼最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	78,924.97	128,780.58
所有者权益	-1,794,335.20	-732,181.96
净利润	-1,062,153.24	-2,906,155.27

注：以上财务数据未经审计。

16、成都龙渊网络科技有限公司

成立时间：2013年11月05日

注册资本：1,293.5566万元

法定代表人：李龙飞

住所：成都高新区益州大道中段722号1栋1单元12层1205号

经营范围：软件技术研发、技术咨询、销售；计算机信息技术咨询；计算机系统集成；数据处理；网页设计；平面设计；设计、制作、代理、发布广告（气球广告除外）；网络技术开发项目投资；市场营销策划；企业管理咨询；企业形象策划；商务咨询（不含前置许可项目，涉及后置许可的凭许可证经营）；基础软件服务、应用软件服务；货物及技术进出口（国家法律法规禁止的除外，法律法规限制的取得许可后方可经营）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械和电子公告服务等内容）（不含固定网电话信息服务和移动网信息服务）（凭增值电信业务经营许可证在有效期内经营）；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟币发行）（凭网络文化经营许可证在有效期内经营）；（以上经营项目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2016年6月30日，成都龙渊股东包括北京创新方舟科技有限公司、北京

创新壹舟投资中心（有限合伙）、成都望江南企业管理中心（有限合伙）、成都一路有你企业管理中心（有限合伙）、成都满江红企业管理中心（有限合伙）、星盟（杭州）创业投资有限公司、杭州新线投资合伙企业（有限合伙）、彬创投资有限公司、四川欣闻投资有限责任公司、成都技转投资有限公司、上海五牛鼎赢投资中心（有限合伙）、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为1.04%。

成都龙渊最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	183,198,534.31	161,649,559.17
所有者权益	144,625,335.24	141,362,352.17
净利润	3,262,983.07	13,715,307.59

注：以上财务数据未经审计。

17、成都玩耍科技有限公司

成立时间：2014年8月12日

注册资本：3万元

法定代表人：杨林

住所：成都高新区神仙树西路3号1栋18层22号

经营范围：开发、销售软件并提供技术转让。（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2016年6月30日，成都玩耍股东包括杨林、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为12.50%。

成都玩耍最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	742,388.03	788,565.67
所有者权益	736,187.03	786,071.11
净利润	-49,884.08	-149,844.77

注：以上财务数据未经审计。

18、成都禅耳文化传播有限公司

成立时间：2014年06月23日

注册资本：31.5789万元

法定代表人：罗晓音

住所：四川省成都市天府新区天府大道南段846号

经营范围：组织文化交流活动；录音、录像、歌曲录制（不含出版发行）；文化创作；软件开发；基础软件服务；信息技术咨询服务。（以上经营范围国家法律、行政法规、国务院决定限制或禁止的除外）

截至2016年6月30日，成都禅耳股东包括罗晓音、陈川红、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为5.00%。

成都禅耳最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	1,145,704.89	1,124,684.07
所有者权益	973,413.81	1,045,556.36
净利润	-72,142.55	29,237.07

注：以上财务数据未经审计。

19、深圳市法兰互动科技有限公司

成立时间：2014年08月05日

注册资本：1,000万元

法定代表人：甘来

住所：深圳市宝安区西乡街道劳动社区西乡大道302号金源商务大厦B座2楼218、219、220、221、222号

经营范围：计算机软、硬件及网络系统的技术开发；电子通讯产品的技术开发及外观设计以及相关产品的销售和咨询服务（不含专营、专控、专卖商品及限制项目）；手机游戏的设计、研发与运营；进出口业务。

截至2016年6月30日，深圳法兰股东包括甘来、李嘉、谭明礼、朱洪宝、余道滨、上海亚商莫贝尔投资中心（有限合伙）、北京中清龙图网络技术有限公司、深圳市鸿泰移动互联网投资企业（有限合伙）、周钊民、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为6.84%。

深圳法兰最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	19,952,490.80	25,419,531.98
所有者权益	11,667,549.42	16,027,137.36
净利润	-4,359,587.94	-3,707,724.62

注：2016年半年报财务数据未经审计；2015年财务数据已经审计。

20、上海掌合网络科技有限公司

成立时间：2014年05月05日

注册资本：133.4万元

法定代表人：苏铭

住所：上海市嘉定区南翔镇科福路358_368号4幢1层B区1012室

经营范围：网络科技（不得从事科技中介），从事电子、计算机、网络技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，网络工程，市场营销策划，设计、制作、代理各类广告，图文设计制作，动漫设计，创意服务，商务咨询，计算机服务（除互联网上网服务营业场所），电子商务（不得从事增值电信、金融业务），计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、数码产品的销售。（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）

截至2016年6月30日，上海掌合股东包括苏铭、郑兰、程远、理念、蒋志、熊振、童杰、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为10.00%。

上海掌合最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	1,426,360.99	1,571,286.58
所有者权益	209,601.00	1,571,286.58
净利润	-1,361,685.58	-1,901,472.31

注：以上财务数据未经审计。

21、上海萌树网络科技有限公司

成立时间：2014年08月04日

注册资本：133.3333万元

法定代表人：唐博皞

住所：上海市闵行区平阳路258号一层J1160室

经营范围：从事计算机网络科技、信息科技、数码科技领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务、电子商务（不得从事增值电信、金融业务），计算机软件的开发及维护，企业管理咨询（除经纪），计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、数码产品、机电设备、电线电缆、电子产品的销售。（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）

截至2016年6月30日，上海萌树股东包括唐博皞、郑兰、雷颖楠、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为5.00%。

上海萌树最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	27,087.57	61,210.61
所有者权益	-56,412.43	11,210.61
净利润	-67,623.04	-1,844,305.85

注：以上财务数据未经审计。

22、上海貘迹网络科技有限公司

成立时间：2014年10月29日

注册资本：25万元

法定代表人：赵志远

住所：上海市嘉定区陈翔路88号6幢2楼B区2088室

经营范围：从事网络技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，软件开发，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、通信设备、电子产品的销售，商务咨询，从事货物及技术的进出口业务。（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2016年6月30日，上海貘迹股东包括赵志远、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为20.00%。

上海貘迹最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	2,376,793.35	1,191,739.89
所有者权益	226,580.72	797,048.68
净利润	-574,428.16	-2,175,996.44

注：以上财务数据未经审计。

23、上海莲荷信息技术有限公司

成立时间：2013年12月31日

注册资本：58.8253万元

法定代表人：邱无忌

住所：上海市嘉定区科福路358_368号4幢2156室

经营范围：从事计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，网络科技（不得从事科技中介），创意服务，动漫设计，投资管理，创业投资，实业投资，电子商务（不得从事增值电信、金融业务）。（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2016年6月30日，上海莲荷股东包括邱无忌、抱团创投、上海近业投资管理有限公司、上海铭发投资管理有限公司，其中，抱团创投持股比例为10%。

上海莲荷最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	449,845.98	530,075.42
所有者权益	-768,010.63	-767,781.19
净利润	-519.93	-1,314,493.75

注：以上财务数据未经审计。

24、上海掌梦网络科技有限公司

成立时间：2012年10月24日

注册资本：350.8758万元

法定代表人：黄鑫

住所：上海市浦东新区海徐路939号5幢241室

经营范围：从事网络科技、通讯科技、计算机技术、信息科技、电子科技、智能化科技、多媒体专业领域内的技术咨询、技术服务、技术开发、技术转让，通讯工程，网络工程，计算机系统集成，图文设计制作，美术设计，设计、制作各类广告，利用自有媒体发布广告，商务信息咨询（除经纪），电子产品的研发与销售。（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）

截至2016年6月30日，上海掌梦股东包括黄鑫、肖宇飞、郑兰、掌上纵横信息技术（北京）股份有限公司、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为4.75%。

上海掌梦最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	7,344,580.46	7,580,109.78
所有者权益	4,716,295.98	4,689,993.37
净利润	26,302.61	-1,562,019.59

注：以上财务数据未经审计。

25、成都力嘉力嘉科技有限公司

成立时间：2014年10月16日

注册资本：63.1579万元

法定代表人：刘嘉

住所：成都高新区世纪城南路599号天府软件园D区6栋505号

经营范围：游戏软件研发；网络信息技术服务；网上贸易代理。（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2016年6月30日，成都力嘉力嘉股东包括刘嘉、舒义、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为5.00%。

成都力嘉力嘉最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	2,195,925.24	2,065,454.21
所有者权益	627,188.74	741,904.05
净利润	-114,715.31	-170,099.35

注：以上财务数据未经审计。

26、成都添砖加瓦科技有限公司

成立时间：2014年5月21日

注册资本：232.7485万元

法定代表人：丁劼

住所：成都高新区天府大道中段1388号1栋9层910号

经营范围：通信技术、网络技术、计算机软件、网络设备研发；应用软件服务；商务咨询（不含投资咨询）、组织文化艺术交流活动、企业营销策划、财务咨询（不含代理记账）；设计、制作、代理、发布广告（不含气球广告）。（依法须经批准的项目、经相关部门批准后方可开展经营活动）

截至2016年6月30日，成都添砖加瓦股东包括邓旭、崔鹏、丁劼、胡伟、上海亚商莫贝尔投资中心（有限合伙）、徐开富、林珊、上海久奕复熠创业投资企业（有限合伙）、上海久奕炎泽创业投资企业（有限合伙）、义乌联创易富股权投资合伙企业（有限合伙）、北京联创大洋投资合伙企业（有限合伙）、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为1.81%。

成都添砖加瓦最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	77,016,087.74	77,310,996.26
所有者权益	71,357,519.59	71,686,283.75
净利润	-574,857.91	-3,040,075.75

注：2016年半年报财务数据未经审计；2015年财务数据已经审计。

27、成都端点星网络科技有限公司

成立时间：2014年12月11日

注册资本：1,000万元

法定代表人：脱郁

住所：成都高新区天府大道北段1700号3栋3单元17层1703号

经营范围：计算机软硬件、网络信息技术开发、技术咨询、技术服务；网络工程设计（工程类凭资质许可证经营）；网页设计；销售计算机软硬件、电子产品；商务信息咨询（不含投资咨询）；企业管理咨询；市场调查；（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2016年6月30日，成都端点星股东包括抱团创投、脱郁、叶杨、杨荣华、姚瑜，其中，抱团创投持股比例为10%。

成都端点星最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	3,177,085.46	4,068,823.66
所有者权益	2,815,808.49	3,839,490.77
净利润	-1,023,682.28	-2,107,245.53

注：以上财务数据未经审计。

28、成都任客科技有限公司

成立时间：2014年5月6日

注册资本：50万元

法定代表人：王鹏宇

住所：成都高新区南华路1616号1栋2单元25层2511号

经营范围：软件开发。（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2016年6月30日，成都任客股东包括抱团创投、李伟、王鹏宇、吴亚斌、赵庆伟、珠海星辉投资管理有限公司、成都蛋壳众创科技有限公司，其中，抱团创投持股比例为10%。

成都任客最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	1,087,216.00	1,173,078.41
所有者权益	1,056,004.00	1,139,978.41

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
净利润	-83,974.41	-287,060.18

注：以上财务数据未经审计。

29、深圳市望尘科技有限公司

成立时间：2013年12月20日

注册资本：1,000万元

法定代表人：贾小东

住所：深圳市宝安区西乡街道劳动社区西乡大道302号华丰金源商务大厦B座二楼206、208、209、210号

经营范围：互联网技术开发；无线互联网产品的开发与销售；经营进出口业务。

截至2016年6月30日，望尘科技股东包括上海亚商莫贝尔投资中心（有限合伙）、抱团创投、黄翔、汪洋、贾小东、深圳创新谷投资管理有限公司、北京龙渊天启投资管理中心（有限合伙）、北京创新壹舟投资中心（有限合伙）、掌上纵横信息技术（北京）股份有限公司，其中，抱团创投持股比例为4.9995%。

望尘科技最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	21,363,839.71	20,665,934.71
所有者权益	19,321,904.04	17,900,126.83
净利润	1,421,777.21	11,172,896.46

注：以上财务数据未经审计。

30、深圳市慧动创想科技有限公司

成立时间：2013年09月13日

注册资本：500万元

法定代表人：汪祥斌

住所：深圳市南山区科园路1006号软件产业基地5E栋4楼424

经营范围：计算机软硬件、通讯设备的技术开发与销售，电脑图文设计、平面设计，企业形象策划（法律、行政法规规定禁止的项目除外；法律、行政法规规定限制的项目须取得许可证后方可经营）；信息咨询（不含证券、保险、基金、银行、金融业务、人才中介服务及其他限制项目）。

截至2016年6月30日，慧动创想股东包括汪祥斌、金毅、钟滢、朱文涛、上

海亚商莫贝尔投资中心（有限合伙）、苏州亚商创业投资中心（有限合伙）、抱团创投、红土成长创业投资有限公司、苏州弦歌投资合伙企业（有限合伙），其中，抱团创投持股比例为1%。

慧动创想最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	32,063,690.13	30,959,045.27
所有者权益	21,947,178.68	25,012,350.94
净利润	-3,065,172.26	-6,569,578.15

注：以上财务数据未经审计。

31、锤子科技（北京）股份有限公司

成立时间：2012 年 05 月 28 日

注册资本：2,567.272万元

法定代表人：罗永浩

住所：北京市海淀区苏州街55号3层01-A041

经营范围：技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让、技术培训；基础软件服务；应用软件服务；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；承办展览展示活动；会议服务；维修通讯设备；销售通讯设备、计算机、软件及辅助设备；技术进出口、货物进出口、代理进出口；生产手机（仅限在北京市海淀区北清路103号1号楼B楼2层2-2生产）。（企业依法自主选择经营范围，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

截至2016年6月30日，抱团创投持有锤子科技的股权比例为1.13%。

锤子科技最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	296,259,757.12	825,705,158.28
所有者权益	209,794.10	192,953,395.30
净利润	-192,743,601.20	-462,983,704.65

注：2016年半年报财务数据未经审计；2015年财务数据已经审计。

32、四川游域科技有限公司

成立时间：2012 年 10 月 29 日

注册资本：131.5789万元

法定代表人：肖家士

住所：成都高新区府城大道西段399号7栋1单元803号

经营范围：设计、开发、销售软件；网页设计。

截至2016年6月30日，四川游域股东包括抱团创投、王逸、肖道曦，其中，抱团创投持股比例为5%。

四川游域最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	241,399.77	933,995.52
所有者权益	-2,103,303.81	-1,363,545.05
净利润	-739,758.76	-5,001,428.74

注：以上财务数据未经审计。

33、上海泽佑网络科技有限公司

成立时间：2014 年 10 月 9 日

注册资本：164.4739万元

法定代表人：何怡

住所：浦东新区南汇新城镇芦潮港路1758号1幢A-1126室

经营范围：从事计算机科技领域内的技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让，计算机系统集成，计算机软件开发，通讯设备、计算机软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品），服装服饰、鞋帽、箱包、针织品、日用百货、化妆品、卫生洁具、文化办公用品、电子产品、家用电器的销售，电脑图文设计，网页设计，市场信息咨询与调查（不得从事社会调研、社会调查、民意调查、民意测验），商务信息咨询（除经纪），电子商务（不得从事增值电信、金融业务）。（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2016年6月30日，上海泽佑股东包括何怡、黄前准、上海颐成股权投资合伙企业（有限合伙）、西藏初者之心股权投资合伙企业（有限合伙）、孝昌水木投资中心（有限合伙）、上海丸灿蔚投资中心（有限合伙）、成都添砖加瓦科技有限公司、抱团创投、上海沃珑港投资管理合伙企业（有限合伙）、上海中路投资管理中心（有限合伙），其中，抱团创投持股比例为3.2%。

上海泽佑最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	4,684,094.39	6,133,017.46

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
所有者权益	4,497,030.84	5,696,910.26
净利润	-7,199,879.42	-6,803,104.18

注：以上财务数据未经审计。

34、上海美幽信息技术有限公司

成立时间：2014 年 10 月 31 日

注册资本：300万元

法定代表人：邓小丹

住所：上海市嘉定区南翔镇嘉好路800号6幢1层B区1010室

经营范围：从事计算机技术、通讯技术、电子技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，通信建设工程施工，网络工程，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售。（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）

截至2016年6月30日，上海美幽股东包括邓小丹、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为5%。因上海美幽团队已解散，无法提供最近一年一期财务数据。

35、成都青柠互动科技有限公司

成立时间：2014 年 5 月 14 日

注册资本：1.1337万元

法定代表人：余猛

住所：成都高新区濯锦北路134号1层

经营范围：计算机软硬件开发并提供技术服务；网络技术开发；计算机系统集成；计算机软硬件及网络技术推广；网页设计；网络及计算机技术咨询、技术服务；销售服装、鞋帽、箱包、电子产品、通信产品（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）。（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2016年6月30日，成都青柠互动股东包括抱团创投、李赟、余猛、欧阳丹、深圳前海掌趣创享股权投资企业（有限合伙）、成都超有爱科技有限公司，其中，抱团创投持股比例为3.71%。

成都青柠互动最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	967,718.72	1,171,727.63
所有者权益	967,718.72	1,101,727.63
净利润	-134,008.91	-206,513.54

注：以上财务数据未经审计。

36、成都每获在线科技有限公司

成立时间：2015 年 3 月 23 日

注册资本：750万元

法定代表人：赵晓洪

住所：成都高新区天府二街138号3栋13层1315号

经营范围：软件研发并提供技术推广；设计、制作、代理、发布广告（气球广告除外）；会议及展览服务；通信工程施工（工程类凭资质许可证经营）。（依法须经批准的项目、经相关部门批准后方可开展经营活动）。

截至2016年6月30日，成都每获股东包括赵晓洪、钟冀、上海抱壹团、北京爱天天投投资管理有限公司、抱团创投、成都添砖加瓦，其中，抱团创投持股比例为3.8%，上海抱壹团持股比例为16%。

成都每获最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	4,149,313.18	4,776,173.57
所有者权益	4,116,813.18	4,743,673.57
净利润	-626,860.39	-556,326.43

注：2016年半年报财务数据未经审计；2015年财务数据已经审计。

37、成都大院子科技有限公司

成立时间：2015年4月8日

注册资本：50万元

法定代表人：黄馨仪

住所：成都高新区天府大道中段1388号1栋7层727号

经营范围：网络技术、通信技术开发；网络信息技术服务；计算机技术服务、技术咨询；销售通讯器材（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）、电子产品、日用品。（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2016年6月30日，成都大院子股东包括黄馨仪、李文武、抱团创投、成

都添砖加瓦、成都蛋壳众创科技有限公司，其中，抱团创投持股比例为4.75%。

成都大院子最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	868,447.83	921,711.03
所有者权益	531,164.19	584,068.49
净利润	-52,904.30	-15,931.51

注：以上财务数据未经审计。

38、成都三次方科技有限公司

成立时间：2015年4月13日

注册资本：105.2631万元

法定代表人：王晓

住所：成都高新区泰和二街289号1层

经营范围：计算机软硬件技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机软硬件、网络技术研发；计算机及电子技术服务；通讯工程、网络工程设计（工程类凭资质许可证经营）。（依法须经批准的项目、经相关部门批准后方可开展经营活动）。

截至2016年6月30日，成都三次方股东包括陈锐、抱团创投、成都添砖加瓦、王晓、郑润强，其中，抱团创投持股比例为4.75%。

成都三次方最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	1,202,571.81	1,221,190.19
所有者权益	1,202,571.81	1,221,190.19
净利润	-18,618.38	-78,809.81

注：以上财务数据未经审计。

39、成都找房科技有限公司

成立时间：2015 年 3 月 27 日

注册资本：210.5263万元

法定代表人：米映超

住所：成都高新区天府大道中段1388号1栋4层435号

经营范围：网络技术开发、技术咨询、技术服务；计算机系统集成；开发、销售计算机软硬件；设计、制作、代理、发布广告（不含气球广告）；企业管理

咨询、企业营销策划；房地产营销策划、房地产经纪、物业管理；销售日用品、办公用品；室内外装修工程设计、施工（工程类凭资质许可证从事经营）。（依法须经批准的项目、经相关部门批准后方可开展经营活动）。

截至2016年6月30日，成都找房股东包括米映超、抱团创投、成都添砖加瓦，其中，抱团创投持股比例为4.75%。

成都找房最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	16,073.75	81,843.14
所有者权益	-16,224.25	69,020.14
净利润	-85,244.39	-230,979.86

注：以上财务数据未经审计。

40、成都三厘米科技有限公司

成立时间：2015 年 4 月 15 日

注册资本：105.2632万元

法定代表人：秦亚蒙

住所：成都高新区天顺北街27号1层

经营范围：软件及信息技术研究；开发、销售计算机软件；计算机系统集成；动漫设计、网页设计。（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2015年12月31日，成都三厘米股东包括抱团创投、何鹏程、路明、秦亚蒙、王浩、王伊珩，其中，抱团创投持股比例为5%。

2016年2月1日，成都三厘米召开股东会，通过决议注销公司。2016年6月16日，成都市高新工商行政管理局下发（高新）登记内销字[2016]第000457号《准予注销登记通知书》，准予公司注销登记。截至2016年6月30日，成都三厘米已清算完毕。

41、成都小樵科技有限公司

成立时间：2015 年 3 月 24 日

注册资本：322.5806万元

法定代表人：虞乐

住所：成都高新区益州大道中段1800号1栋7层704号

经营范围：开发、销售软件并提供技术咨询、技术服务、技术推广；游戏软件开发；网页设计；家庭服务；清洁服务。（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）。

截至2016年6月30日，成都小樵股东包括抱团创投、匡一、刘成奇、孙庆天、虞乐、朱晟玖，其中，抱团创投持股比例为7%。

成都小樵最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	627,359.21	137,726.26
所有者权益	539,359.21	136,726.26
净利润	-23,173.05	-163,273.74

注：以上财务数据未经审计。

42、成都洪茂科技有限公司

成立时间：2014 年 1 月 21 日

注册资本：17.1万元

法定代表人：谢怀迅

住所：成都高新区天府四街66号2栋5层2号

经营范围：开发计算机软硬件、手机软件并提供技术服务；电脑动画设计；网页设计；商务咨询（不含前置许可项目，涉及后置许可的凭许可证经营）、企业管理咨询。

截至2016年6月30日，成都洪茂股东包括抱团创投、李君、王超、谢怀迅、曾孟、西藏天阔投资有限公司，其中，抱团创投持股比例为5.4%。

成都洪茂科技最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	1,297,742.95	3,787,452.28
所有者权益	1,291,908.60	3,778,901.21
净利润	-2,486,992.61	-1,918,570.32

注：以上财务数据未经审计。

43、无疾美树网络科技（上海）有限公司

成立时间：2014 年 10 月 10 日

注册资本：150.23万元

法定代表人：张海博

住所：上海市浦东新区牡丹路60号22楼2203室

经营范围：从事网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让。（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2016年6月30日，无疾美树股东包括张海博、深圳前海掌趣创享股权投资企业（有限合伙）、王晓松、上海珀麓创业投资中心(有限合伙）、上海颐成股权投资合伙企业（有限合伙）、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为5.12%。

无疾美树最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	4,796,343.63	6,852,646.70
所有者权益	4,796,343.63	6,852,646.70
净利润	-2,056,303.07	-3,400,810.16

注：以上财务数据未经审计。

44、上海食梦网络科技有限公司

成立时间：2013 年 12 月 17 日

注册资本：12.5万元

法定代表人：王宁

住所：上海市徐汇区桂平路471号4号楼409室

经营范围：从事计算机网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务，计算机、软件及辅助设备，电子产品，通信设备及相关产品销售，动漫设计，计算机网络工程，网页设计制作，网站建设，计算机软件开发。（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2016年6月30日，食梦网络股东包括陈帅、北京博派擎天创业投资中心（有限合伙）、付笑冰、邱崇志、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为10%。

食梦网络最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	2,089,842.15	2,688,057.60
所有者权益	2,089,842.15	2,688,057.60
净利润	-598,215.42	-1,411,942.40

注：以上财务数据未经审计。

45、北京向上融科科技发展有限公司

成立时间：2014 年 06 月 11 日

注册资本：1,000万元

法定代表人：巫天华

住所：北京市朝阳区东三环北路3号A座8层806

经营范围：技术推广服务；软件设计；应用软件服务（不含医用软件）；会议服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑图文设计、制作；电脑动画设计；计算机系统服务；计算机技术培训；投资咨询；资产管理；销售电子产品、计算机、软件及辅助设备、通讯设备。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

截至2016年6月30日，向上融科股东包括抱团创投、巫天华、孝昌水木投资中心（有限合伙）、杨珂、天津真格天峰投资中心（有限合伙）、北京点睛致远投资中心（有限合伙）、北京磐晟投资管理有限公司、上海景林義域投资中心（有限合伙）、天津融汇合投企业管理合伙企业（有限合伙）、北京欧姆量合投资管理有限公司、杭州险峰投资合伙企业（有限合伙）、天津金米投资合伙企业（有限合伙）、北京岭峰投资中心（有限合伙）。其中，抱团创投持股比例为1.3429%。

北京向上融科最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	78,271,019.02	99,420,554.30
所有者权益	75,057,950.04	98,679,623.11
净利润	-28,672,178.07	-23,469,881.19

注：2016年半年报财务数据未经审计；2015年财务数据已经审计。

46、BTC XO Corp.

成立时间：2013年8月12日

注册资本：5万美元

住所：Suite #4-210, Governors Square, 23 Lime Tree Bay Avenue, PO Box 32311, Grand Cayman KY1-1209, Cayman Islands

主营业务：比特币经营。

截至2016年6月30日，尼毕鲁香港持股比例为1%。

BTC最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	14,609,822.40	47,129,378.33

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
所有者权益	667,534.66	-470,984.58
净利润	1,138,519.24	-112,456.91

注：以上财务数据未经审计。

47、成都月海科技有限公司

成立时间：2015 年 7 月 2 日

注册资本：50万元

法定代表人：靳岩

住所：成都高新区天府大道中段1388号1栋10层1085号

经营范围：开发、销售计算机软硬件并提供技术咨询、技术服务。（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）。

截至2016年6月30日，成都月海的股东包括靳岩、黄晓斌、龚林、蒋炜、陈宏、郑皓城、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为35%。

成都月海最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	9,073,251.75	9,445,303.86
所有者权益	8,706,477.67	9,085,790.82
净利润	-379,313.15	-239,209.18

注：以上财务数据未经审计。

48、上海魔集派网络科技有限公司

成立时间：2015 年 7 月 23 日

注册资本：117.647万元

法定代表人：马传珍

住所：上海市杨浦区国康路100号804I室

经营范围：网络科技领域的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；软件开发，动漫设计，电子商务（不得从事增值电信、金融业务）；钟表、工艺礼品、眼镜、箱包、百货销售；投资管理，投资咨询（不得从事经纪）。（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2016年6月30日，上海魔集派的股东包括周炯、上海魔集派软件科技合伙企业（有限合伙）、马传珍、谢晓刚、上海抱壹团、徐凯，其中，上海抱壹团持股比例为15%。

上海魔集派最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	5,180,931.34	5,952,855.28
所有者权益	4,291,922.26	4,440,658.88
净利润	-148,736.62	-1,059,341.12

注：以上财务数据未经审计。

49、成都否玖伍网络科技股份有限公司（股票代码：834585）

成立时间：2001 年 10 月 30 日

注册资本：1,191.4738万元

法定代表人：谭莉昭

住所：四川省成都市高新区锦城大道666号2栋22层8号

经营范围：网络技术服务；公路勘察技术研究及咨询服务；公路桥梁工程、隧道工程勘察设计、施工；市政道路工程、市政桥梁工程勘察设计、施工；环境保护工程设计、施工（以上凭资质许可证经营）；交通工程设计服务、技术咨询；通信技术、网络技术、计算机软件、网络设备研发；应用软件服务；商务咨询（不含投资咨询）；组织文化艺术交流活动；企业营销策划；财务咨询（不含代理记账）；设计、制作、代理、发布广告（不含气球广告）；（以上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2016年6月30日，发行人持有成都否玖伍1.809%的股份。

成都否玖伍最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	18,665,133.95	22,955,454.48
所有者权益	17,211,408.93	20,576,937.57
净利润	-3,365,528.64	-2,617,741.19

注：2016年半年报财务数据未经审计；2015年财务数据已经审计。

50、北京简娱科技有限公司

成立时间：2014 年 09 月 30 日

注册资本：100万元

法定代表人：贾鹏

住所：北京市海淀区翠微路2号院1幢3层3055号

经营范围：技术开发、技术咨询、技术服务、技术推广、技术转让；基础软

件服务；应用软件服务；计算机系统服务；投资管理；资产管理；项目投资；软件咨询；软件开发；电脑动画设计；销售自行开发后的产品。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

截至2016年6月30日，北京简娱的股东包括上海抱壹团、邓坚、贾鹏、孙政、北京博派擎天创业投资中心（有限合伙）、魏巍，其中，上海抱壹团持股比例为15%。

北京简娱最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	5,800,941.23	913,818.99
所有者权益	4,728,343.28	497,414.03
净利润	-769,070.75	-2,942,484.19

注：以上财务数据未经审计。

51、成都鱿鱼互动科技有限公司

成立时间：2016 年 2 月 29 日

注册资本：30万元

法定代表人：梁雨

住所：成都高新区盛和一路88号1栋2单元22层2210号

经营范围：游戏软件开发。（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2016年6月30日，成都鱿鱼互动的股东包括成都章鱼互动企业管理合伙企业（有限合伙）、梁雨、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为5.645%。截至2016年6月30日，该公司尚未完成该等股权变更事宜的工商变更登记手续。

成都鱿鱼互动成立于2016年，无2015年财务信息。成都鱿鱼互动最近一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月
资产总额	854,197.22
所有者权益	198,904.18
净利润	-101,095.82

注：以上财务数据未经审计。

52、成都微娱软件开发有限公司

成立时间：2014 年 7 月 2 日

注册资本：97.5万元

法定代表人：王鑫

住所：成都高新区吉泰五路118号3栋21层1号

经营范围：开发、销售软件并提供技术咨询；企业营销策划；网页设计；货物及技术进出口（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2016年6月30日，成都微娱的股东包括刘小丹、王鑫、文彦斌、肖帮乐、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为17.722%。截至2016年6月30日，该公司尚未完成该等股权变更事宜的工商变更登记手续。

成都微娱最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	2,197,133.64	1,552,090.91
所有者权益	2,174,144.14	1,552,090.91
净利润	-1,377,946.77	-2,612,469.03

注：以上财务数据未经审计。

53、成都瓦尔基里科技有限公司

成立时间：2016 年 1 月 15 日

注册资本：70万元

法定代表人：张雪晨

住所：成都高新区世纪城南路599号天府软件园D区6栋505号

经营范围：手机软件开发；网络技术服务；信息技术咨询；软件开发；网络技术开发；基础软件服务；网上贸易代理。（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2016年6月30日，成都瓦尔基里的股东包括成都次元立方科技中心（有限合伙）、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为35%。

成都瓦尔基里成立于2016年，无2015年财务信息。成都瓦尔基里最近一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月
资产总额	4,962,371.78
所有者权益	4,916,891.76
净利润	-38,108.24

注：以上财务数据未经审计。

54、成都十七骑士科技有限公司

成立时间：2016 年 2 月 19 日

注册资本：45.5万元

法定代表人：刘长乐

住所：成都高新区盛和一路88号1栋2单元22层2210号

经营范围：游戏软件开发。（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2016年6月30日，成都十七骑士的股东包括成都亦可赛艇科技中心（有限合伙）、刘长乐、抱团创投，其中，抱团创投持股比例为5.645%。截至2016年6月30日，该公司尚未完成该等股权变更事宜的工商变更登记手续。

成都十七骑士成立于2016年，无2015年财务信息。成都十七骑士最近一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月
资产总额	921,040.08
所有者权益	803,359.26
净利润	-151,640.74

注：以上财务数据未经审计。

55、Zombot Studio Inc.

住所：3981 Alemany BLVD., Unit 306, San Francisco, CA, 94132

主营业务： 游戏软件开发

截至 2016 年 6 月 30 日，Zombot 股东包括尼毕鲁香港、Arad, Aviv、Berens, Ben、Billion Smart Far East Limited、Burdick, DJ、Chiao, Stephen、Chu, Alex、Chu, Kuei Long、Ginmei Investment Corp.、GWC Investments、Huang, Kai、Hyun, Byungjin、Kim, Sang-won、Lee, Keith、Matthews, Gary、Mustard Seed Ventures, Limited、Simon, Ted、Walden Greater China Ventures, Lid. 、We Sure Inc.

截至 2016 年 6 月 30 日，发行人全资子公司尼毕鲁香港原持有的 Zombot Studio Inc.可转换债券转换为股权。截至 2016 年 6 月 30 日，发行人全资子公司尼毕鲁香港持有 Zombot Studio Inc. 优先股 1,599,914 股，普通股 399,978 股，合计持股比例为 10.63%。

Zombot最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	430,607.05	306,289.81
所有者权益	249,704.86	-71,107.63
净利润	-2,292,794.81	-6,914,565.71

注：以上财务数据未经审计。

七、发起人、持有发行人5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况

（一）发起人基本情况

公司发起人为杨祥吉、徐子瞻、张同杰、杭州经纬、仁义智信和完美初心。

1、杨祥吉

杨祥吉，男，中国国籍，无境外永久居留权，1981年3月生，研究生学历，身份证号码51018319810307****，为尼毕鲁科技控股股东和实际控制人。其个人简历参见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员”相关内容。

2、徐子瞻

徐子瞻，男，中国国籍，无境外永久居留权，1985年12月生，本科学历，身份证号码51010719851213****，为尼毕鲁科技董事、总经理。其个人简历参见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员”相关内容。

3、张同杰

张同杰，男，中国国籍，无境外永久居留权，1982年10月生，本科学历，身份证号码51010819821015****，为尼毕鲁科技监事会主席。其个人简历参见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员”相关内容。

4、杭州经纬

经纬（杭州）创业投资合伙企业（有限合伙），创立于2010年11月11日，统一社会信用代码：913301005630353464，主要经营场所：杭州市西湖区邮电新村20号110室。经营范围：创业投资业务；代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务；创业投资咨询业务（除证券、期货）；为创业企业提供创业管理服务业务；参与设立创业投资企业与创业投资管理顾问机构。（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）。杭州经纬执行事务合伙人及普通合伙人为经纬（杭州）投资管理有限公司，执行事务合伙人委派代表为张颖。

截至本招股说明书签署日，杭州经纬各合伙人认缴出资额为23,000万元，杭州经纬各合伙人的出资额及出资比例如下表所示：

单位：万元

序号	合伙人	认缴出资金额	认缴比例
1	经纬（杭州）投资管理有限公司	258.75	1.125%
2	左凌烨	14,863.75	64.625%
3	曹国熊	5,405.00	23.500%
4	林纳新	1,725.00	7.500%
5	邵振平	747.50	3.250%
	合计	**23,000.00**	**100.000%**

杭州经纬最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年年度
资产总额	463,667,855.20	423,999,937.69
所有者权益	447,900,587.11	414,432,669.60
净利润	33,467,917.51	79,450,390.99

注：以上财务数据未经审计。

5、仁义智信

成都仁义智信投资合伙企业（有限合伙），成立于2013年11月27日，统一社会信用代码：91510100083341408Y，主要经营场所：成都高新区玉林中路16号1层附1号。经营范围为：项目投资、资产管理、投资咨询（不含金融、期货、证券及国家有专项规定的项目）。仁义智信执行事务合伙人及普通合伙人为杨祥吉。

截至本招股说明书签署日，仁义智信各合伙人认缴出资额为2,164,417元，仁义智信各合伙人的出资额及出资比例如下表所示：

单位：元

序号	合伙人	认缴出资金额	认缴比例
1	杨祥吉	241,997	11.1807%
2	徐子瞻	1,493,120	68.9849%
3	罗骏杰	233,300	10.7789%
4	张同杰	54,000	2.4949%
5	何勋	36,000	1.6633%
6	汪敏	27,000	1.2474%

序号	合伙人	认缴出资金额	认缴比例
7	李诚	24,000	1.1088%
8	许方译	24,000	1.1088%
9	徐小龙	18,000	0.8316%
10	赵轩	5,000	0.2310%
11	覃熠	4,000	0.1848%
12	蒲刚	3,000	0.1386%
13	邱良	1,000	0.0462%
	合计	**2,164,417**	**100.0000%**

最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	4,407,278.54	4,408,539.08
所有者权益	4,394,155.96	4,395,416.50
净利润	984,740.22	608,227.51

注：以上财务数据未经审计。

6、完美初心

成都完美初心投资合伙企业（有限合伙），成立于2013年12月11日，统一社会信用代码：91510100086675964K，主要经营场所：成都高新区玉林中路16号1层附1号。经营范围为：项目投资、投资咨询（不含金融、期货、证券及国家有专项规定的项目）、资产管理。完美初心执行事务合伙人及普通合伙人为杨祥吉。

截至本招股说明书签署日，完美初心各合伙人认缴出资额为4,653,773元，完美初心各合伙人的出资额及出资比例如下表所示：

单位：元

序号	合伙人	认缴出资金额	认缴比例
1	杨祥吉	270,622	5.8152%
2	晋世伟	2,041,375	43.8649%
3	侯柯	408,275	8.7730%
4	李长城	408,275	8.7730%
5	徐建华	408,275	8.7730%
6	罗骏杰	306,698	6.5903%
7	宋卫华	175,000	3.7604%
8	熊能	175,000	3.7604%
9	李科毅	43,750	0.9401%
10	郑仕军	43,750	0.9401%
11	许翔	43,750	0.9401%

序号	合伙人	认缴出资金额	认缴比例
12	吴春歌	43,750	0.9401%
13	罗琦	43,750	0.9401%
14	孙秀澄	35,000	0.7521%
15	陈漠	35,000	0.7521%
16	赵轩	31,500	0.6769%
17	唐强	26,250	0.5641%
18	李江	26,250	0.5641%
19	赵鑫	26,250	0.5641%
20	张蔺波	17,500	0.3760%
21	冯源	17,500	0.3760%
22	王可	17,500	0.3760%
23	许世春	8,750	0.1880%
24	张同杰	3	0.0001%
	合计	**4,653,773**	**100.0000%**

最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	6,041,796.02	6,043,360.61
所有者权益	6,034,673.44	6,036,238.03
净利润	604,199.41	373,060.48

注：以上财务数据未经审计。

（二）持有发行人5%以上股份的主要股东的基本情况

截至本招股说明书签署日，公司共有8位股东，其中，持有公司5%以上股份的股东分别为杨祥吉、杭州经纬、仁义智信和完美初心，基本情况见本节“七、发起人、持有发行人5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况”之“（一）发起人基本情况”。

（三）实际控制人控制的其他企业的情况

截至本招股说明书签署日，除发行人外，公司控股股东及实际控制人杨祥吉控制了四家企业，分别为仁义智信、完美初心、大快乐和小快乐。杨祥吉担任该四家企业的执行事务合伙人及普通合伙人。仁义智信、完美初心基本情况参见本节“七、发起人、持有发行人5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况”之“（一）发起人基本情况”。大快乐、小快乐的基本情况如下：

1、大快乐

成都大快乐企业管理咨询合伙企业（有限合伙），成立于2014年8月26日，统一社会信用代码：91510100395728O2X9，主要经营场所：成都高新区天府三街69号1栋27层2719号。经营范围为：企业管理咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。大快乐执行事务合伙人及普通合伙人为杨祥吉。

截至本招股说明书签署日，大快乐各合伙人认缴出资额为2,574,680元，大快乐各合伙人的出资额及出资比例如下表所示：

单位：元

序号	合伙人	认缴出资金额	认缴比例
1	杨祥吉	32,245	1.2524%
2	李欣	160,735	6.2429%
3	张蔺波	128,590	4.9944%
4	罗琦	120,555	4.6823%
5	吴春歌	120,555	4.6823%
6	赵鑫	112,515	4.3701%
7	陈漠	96,440	3.7457%
8	郑仕军	80,370	3.1216%
9	许翔	80,370	3.1216%
10	马昕	80,370	3.1216%
11	马思瑞	80,370	3.1216%
12	江涌	80,370	3.1216%
13	邓小飞	80,370	3.1216%
14	秦川	80,370	3.1216%
15	周帆	80,370	3.1216%
16	卓一抗	80,370	3.1216%
17	练飞	80,370	3.1216%
18	周克兴	80,370	3.1216%
19	欧洋	80,370	3.1216%
20	黄鹏	80,370	3.1216%
21	唐强	72,330	2.8093%
22	李江	72,330	2.8093%
23	陈舒伟	64,295	2.4972%
24	王可	48,220	1.8729%
25	蒲刚	45,005	1.7480%
26	罗志华	40,185	1.5608%

序号	合伙人	认缴出资金额	认缴比例
27	吕淼	40,185	1.5608%
28	王林	40,185	1.5608%
29	官俊	40,185	1.5608%
30	鲁珂	40,185	1.5608%
31	李珣	40,185	1.5608%
32	翟黄曜	40,185	1.5608%
33	秦臻	40,185	1.5608%
34	苏航	40,185	1.5608%
35	王沁雯	32,145	1.2485%
36	许世春	32,145	1.2485%
37	刘阳	20,000	0.7768%
38	何威	10,000	0.3884%
39	晋世伟	100	0.0039%
	合计	**2,574,680**	**100.0000%**

最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016年6月30日/2016年1-6月	2015年12月31日/2015年度
资产总额	2,690,063.07	2,687,545.86
所有者权益	2,683,433.07	2,684,915.86
净利润	180,464.31	111,647.55

注：以上财务数据未经审计。

2、小快乐

成都小快乐企业管理咨询合伙企业（有限合伙），成立于2014年8月29日，统一社会信用代码：91510100395771128XY，主要经营场所：成都高新区天府四街66号2栋5层5号。经营范围为：企业管理咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。小快乐执行事务合伙人及普通合伙人为杨祥吉。

截至本招股说明书签署日，小快乐各合伙人认缴出资额为1,220,385元，小快乐各合伙人的出资额及出资比例如下表所示：

单位：元

序号	合伙人	认缴出资金额	认缴比例
1	杨祥吉	40,285	3.3010%
2	谭精卫	80,370	6.5856%
3	胡克武	80,370	6.5856%

序号	合伙人	认缴出资金额	认缴比例
4	沈哲宇	80,370	6.5856%
5	邹南	80,370	6.5856%
6	叶静	80,370	6.5856%
7	田益	40,185	3.2928%
8	王思豪	40,185	3.2928%
9	钟吉兵	40,185	3.2928%
10	钟书亮	40,185	3.2928%
11	倪文斌	40,185	3.2928%
12	张家帅	40,185	3.2928%
13	邹岵	40,185	3.2928%
14	仲杰	40,185	3.2928%
15	王昕颖	40,185	3.2928%
16	龙从海	40,185	3.2928%
17	施关民	40,185	3.2928%
18	蒋曦	40,185	3.2928%
19	张志	40,185	3.2928%
20	曾强	40,185	3.2928%
21	何芸秀	40,185	3.2928%
22	宋敏	40,185	3.2928%
23	王卓琨	40,185	3.2928%
24	谢继剑	32,145	2.6340%
25	刘一	25,000	2.0485%
26	李金袁	25,000	2.0485%
27	杨鼎	12,860	1.0538%
28	晋世伟	100	0.0082%
	合计	**1,220,385**	**100.0000%**

最近一年一期主要财务数据如下（单位：元）：

项目	2016 年 6 月 30 日/2016 年 1-6 月	2015 年 12 月 31 日/2015 年度
资产总额	1,276,672.92	1,273,874.73
所有者权益	1,270,027.92	1,271,229.73
净利润	84,868.97	52,397.17

注：以上财务数据未经审计。

（四）发行人股份质押或其他有争议的情况

截至本招股说明书签署日，公司控股股东和实际控制人直接或间接持有的公司股份均未发生质押或存在其他有争议的情况。

八、发行人股本情况

（一）本次发行前后公司股本情况

发行人本次发行前总股本为37,500,000股，本次拟公开发行不超过12,500,000股。

发行人本次发行前后的股权结构如下：

股份类别	本次发行前股权结构		本次发行后股权结构	
	持股数量（股）	持股比例	持股数量（股）	持股比例
一、自然人持股				
杨祥吉	22,501,924	60.0050%	22,501,924	45.0038%
张同杰	1,865,307	4.9742%	1,865,307	3.7306%
徐子瞻	1,243,538	3.3161%	1,243,538	2.4871%
二、企业持股				
经纬（杭州）创业投资合伙企业（有限合伙）	5,486,197	14.6299%	5,486,197	10.9724%
成都仁义智信投资合伙企业（有限合伙）	3,393,175	9.0485%	3,393,175	6.7864%
成都完美初心投资合伙企业（有限合伙）	2,084,504	5.5587%	2,084,504	4.1690%
成都大快乐企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	627,787	1.6741%	627,787	1.2556%
成都小快乐企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	297,568	0.7935%	297,568	0.5951%
三、社会公众持股	-	-	12,500,000	25.0000%
合计	**37,500,000**	**100.00%**	**50,000,000**	**100.00%**

注：发行后股权结构按照本次公司发行新股12,500,000股测算，未考虑老股转让。

（二）前十名股东的情况及前十名自然人股东在发行人处任职的情况

截至本招股说明书签署日，发行人前十名股东及其持股情况如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例
1	杨祥吉	22,501,924	60.0050%
2	张同杰	1,865,307	4.9742%
3	徐子瞻	1,243,538	3.3161%

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例
4	经纬（杭州）创业投资合伙企业（有限合伙）	5,486,197	14.6299%
5	成都仁义智信投资合伙企业（有限合伙）	3,393,175	9.0485%
6	成都完美初心投资合伙企业（有限合伙）	2,084,504	5.5587%
7	成都大快乐企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	627,787	1.6741%
8	成都小快乐企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	297,568	0.7935%

截至本招股说明书签署日，发行人前十名自然人股东及其在发行人任职情况如下：

序号	股东名称	在本公司任职情况
1	杨祥吉	董事长
2	张同杰	监事会主席
3	徐子瞻	董事、总经理

（三）国有股、外资股及战略投资者情况

公司本次发行前的股东无国有股、外资股及战略投资者。

（四）本次发行前各股东间的关联关系

本次发行前各股东间关联关系如下：

股东杨祥吉为股东仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐的执行事务合伙人及普通合伙人；股东张同杰为股东仁义智信、完美初心的有限合伙人；股东徐子瞻为股东仁义智信的有限合伙人。

除上述情况之外，本次发行前各股东间不存在其他关联关系。

（五）本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺

本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定承诺见本招股说明书“重大事项提示”之“二、股东关于股份锁定的承诺”。

九、内部职工股、工会持股、职工持股会持股、信托持股、委托持股等情况

公司成立至今，未发行过内部职工股，亦未有工会持股、职工持股会持股、信托持股、委托持股或股东数量超过二百人的情况。

十、发行人员工及其社会保障情况

（一）员工基本情况

1、员工人数及变化情况

报告期内，发行人及其下属子公司的员工人数变化情况如下：

	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
人数（人）	264	325	351	284

2、员工专业结构

截至2016年6月30日，发行人及其下属子公司员工专业结构如下：

专业类别	人数（人）	占员工总数比例
行政管理人员	26	9.85%
研发人员	197	74.62%
市场及运营人员	41	15.53%
合计	**264**	**100.00%**

3、员工受教育程度

截至2016年6月30日，发行人及其下属子公司员工受教育程度如下：

学历构成	人数（人）	占员工总数比例
硕士	39	14.77%
本科	178	67.42%
大专及以下	47	17.80%
合计	**264**	**100.00%**

4、员工年龄分布

截至2016年6月30日，发行人及其下属子公司员工年龄分布如下：

年龄构成	人数（人）	占员工总数比例
30 岁及以下	189	71.59%
31 岁-40 岁	73	27.65%
41 岁-50 岁	2	0.76%
合计	**264**	**100.00%**

（二）员工社保及住房公积金情况

1、发行人境内子公司社会保障情况

截至2016年6月30日，发行人及抱团创投依照《劳动合同法》以及主要生产经营地相关法规，结合企业实际情况与全体员工签订了《劳动合同》，双方按照《劳动合同》履行相应的权利和义务。截至2016年6月30日，上海壹抱、上海抱

壹团无签订正式劳动合同的员工，成都风之旅人及成都三叉戟成立后尚未开展经营活动，未正式聘用员工。

（1）缴纳人数

截至2016年6月30日，发行人及境内子公司有在册职工共261名，其中，公司及境内子公司为255名在职员工缴纳了社会保险，有6人未缴社会保险，其中4人为6月底新入职员工，发行人根据社保缴存规定从次月开始为新进员工缴存社保；2人为原单位尚未办理退保手续，发行人暂时不能为其缴纳社会保险。截至本招股说明书签署日，发行人已为该6名员工办理社会保险。

截至2016年6月30日，公司及境内子公司为257名在职员工缴纳了住房公积金，有4人未缴住房公积金，该4人为6月底新入职员工，发行人根据住房公积金缴存规定从次月开始为新进员工缴存住房公积金。截至本招股说明书签署日，发行人已为该4名员工办理住房公积金。

截至2016年6月30日，除上述部分员工外，发行人及境内子公司已为员工办理社会保险和住房公积金，并缴纳了相应费用。

（2）缴纳比例

报告期内，根据《中国人民共和国劳动法》和《社会保险费征缴条例》（国务院令第259号）及成都市关于社会保险费征缴、住房公积金缴纳的相关规定，公司及抱团创投已按法定缴纳比例为员工缴纳了社会保险费和住房公积金。截至2016年6月30日具体缴纳比例如下：

项目	法定需要公司缴纳比例	公司实缴比例
养老保险	19.00%	19.00%
医疗保险	6.50% + 1.00%（大病）	6.50% + 1.00%（大病）
失业保险	0.60%	0.60%
工伤保险	0.14%	0.14%
生育保险	0.50%	0.50%
住房公积金	6.00%	6.00%

2、境外子公司社会保障情况

根据发行人聘请的金杜律师事务所香港分所出具的法律意见书，截至2016年6月30日，尼毕鲁香港聘用3名员工。尼毕鲁香港逾期向员工支付工资及逾期替员工登记参加“强制性公积金计划”及支付供款，不符合当地相关规定，截至金杜律师事务所香港分所出具法律意见之日，尼毕鲁香港已向员工补发了工资，为

全体员工登记参加了“强制性公积金计划”，并为相关员工支付了应由尼毕鲁香港缴付的供款。除上述情况外，尼毕鲁香港已遵守有关强制性公积金计划条例的相关规定，聘用员工情况符合香港法律规定。截至2016年8月26日，尼毕鲁香港未有就上述事项收到任何由政府部门、监管机构（如香港劳工处、强制性公积金计划管理局）、员工或其他人士、实体发出的传票或告票，未受到任何政府部门或监管机构调查，也没有就上述事项参与任何诉讼或诉裁。

截至2016年6月30日，尼毕鲁法国已进入破产程序，尚未完成清算注销，尼毕鲁法国已无建立合同雇佣关系的员工。

3、主管部门的证明

根据成都高新区人事劳动和社会保障局出具的证明，发行人及抱团创投最近三年及一期，未因违反国家、地方有关劳动保障、社会保险方面的法律、法规而被该局行政处罚。

根据成都高新区社会保险事业管理局和成都住房公积金管理中心出具的证明，截至2016年6月30日，发行人及抱团创投已为员工缴纳了养老保险、医疗保险、生育保险、失业保险、工伤保险和住房公积金。

4、实际控制人关于社会保障事项的承诺

公司实际控制人杨祥吉出具承诺：“公司上市后，如因公司或下属控股子公司历史上存在的社会保险和住房公积金缴存工作不规范情形，导致公司或下属控股子公司被有权机关/有关员工处以罚款、滞纳金或追缴/追偿未缴部分的社会保险和住房公积金，本人自愿无条件地承担公司或下属控股子公司应缴纳的罚款、滞纳金/违约金及公司上市前应缴未缴的社会保险和住房公积金，以确保公司及下属控股子公司不会因此遭受任何损失。”

十一、实际控制人、持有5%以上股份的主要股东及作为股东的董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺

（一）避免同业竞争的承诺

关于避免同业竞争的承诺参见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、（二）避免同业竞争的承诺”。

（二）关于规范和减少关联交易的承诺

关于规范和减少关联交易的承诺参见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“七、发行人减少和规范关联交易的措施”。

（三）关于股份锁定的承诺

发行人股东有关股份锁定的承诺参见本招股说明书前文“重大事项提示”之“二、股东关于股份锁定的承诺”。

（四）重要股东的减持意向

公司持股5%以上的股东减持发行人股份意向的承诺参见本招股说明书前文“重大事项提示”之“三、持股5%以上股东的减持意向”。

（五）关于稳定股价的承诺

参见本招股说明书前文“重大事项提示”之“四、公司及公司控股股东、董事、高级管理人员关于稳定股价的承诺”。

（六）依法承担赔偿或者补偿责任的承诺

参见本招股说明书前文“重大事项提示”之“七、公司及公司控股股东、董事、监事、高级管理人员关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺”。

（七）发行当年即期回报摊薄填补措施与相关承诺

参见本招股说明书“第十一节 管理层讨论与分析”之“六、发行当年每股收益变动分析及即期回报摊薄填补措施与相关承诺”。

（八）未履行承诺的约束措施

参见本招股说明书前文“重大事项提示”之“十、未履行承诺的约束措施”。

第六节 业务与技术

一、发行人主营业务概况

（一）公司主营业务

公司主营业务为移动网络游戏的研发、运营及移动网络游戏领域的投资。移动网络游戏主要是指安装在手机、平板电脑（未来还可能包括可穿戴设备）等移动终端设备上的游戏，市场俗称为“手机游戏”或“手游”。公司拥有一支经验丰富、技术精湛、人员稳定的移动终端游戏研发及运营团队，已发展成为国内领先的移动终端游戏开发商及运营商；公司研发、运营的多款游戏产品如《银河帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《银河传说》等先后在全球多个国家或地区的苹果App Store畅销排行榜名列榜首。

（二）公司主要产品和服务概况

公司主营业务集中于移动网络游戏相关领域，包括游戏研发、运营及投资。报告期内，公司营业收入主要来源于移动网络游戏产品。

公司秉持做精品游戏的理念，开发游戏不追求数量的多少，更重视做好每款游戏的品质。公司坚持严格立项、精心研发、反复测试优化的开发流程，开发了多款具有影响力的移动终端精品游戏。截至2016年6月30日，公司正常运营的游戏均为移动网络游戏，包括《银河帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《银河传说》、《海岛联盟》、《战地风暴》、《荣耀帝国》。游戏题材涉及星际战争、王国战争、星际科幻、海岛争霸、现代战争等。游戏类型主要为策略类，其中，《银河传说》融合了策略类游戏和角色扮演类游戏的特点，是公司的一款创新产品。

公司是国内较早从事移动网络游戏研发及运营的企业之一，与海外渠道商和推广商建立了良好的联系，并且在海外游戏玩家中形成了一定的品牌知名度。

二、发行人所处行业的情况

（一）行业定位

公司专注于移动网络游戏的研发及运营。根据中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》（2012年修订），公司所属行业为“软件和信息技术服务业（I65）”，具体细分行业为应用软件行业领域的移动网络游戏行业。

（二）行业主管部门、行业监管体制及相关法律法规、政策

1、行业主管部门及监管体制

移动网络游戏行业相关的行政主管部门涉及文化部、新闻出版广电总局、国家版权局和工信部。本行业的自律监管机构包括中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会和中国软件行业协会游戏软件分会。

文化部主要负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；负责文艺类产品网上传播的前置审批工作，对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展；拟订文化科技发展规划并监督实施，推进文化科技信息建设。

新闻出版广电总局主要负责拟订互联网出版和数字出版发展规划、管理措施并组织实施，制定互联网和数字出版的相关行业标准，负责对出版互联网游戏作品进行审批，对网络和数字出版的出版内容、出版活动实施监管，对网络游戏出版行业进行监督和引导。

国家版权局主要负责游戏软件著作权的登记管理工作。

工信部主要负责拟订产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规草案；依法对电信与信息服务实行监管，提出市场监管和开放政策；负责市场准入管理，监管服务质量；拟订电信网间互联互通与结算办法并监督执行。

中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会隶属于中国出版工作者协会，旨在规范游戏出版物市场，使民族游戏产业更加健康和繁荣，其会员涵盖整个游戏产业链，包括国内主要的游戏出版商、开发商、运营商、渠道商、专业媒体等，是每年游戏产业年会的主要组织者。

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，主要职责和

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

2、行业主要法律法规及政策

（1）软件行业相关的主要法律法规及政策

时间	政策法规	主要内容及影响
2013年	《计算机软件保护条例（2013修订）》（国务院令第632号）	是《中华人民共和国著作权法》的实施条例之一，对鼓励我国计算机软件的开发与应用、促进软件产业和国民经济信息化的发展具有重要意义
2012年	《互联网行业“十二五”发展规划》	规划指出，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
2011年	《国务院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》（国发[2011]4号）	在财税、投融资、研究开发、进出口、人才、知识产权、市场和落实措施等方面为我国软件产业的发展提供了政策扶持和保障。该文件是《国务院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》（国发[2000]18号）的延续和深化，对巩固和进一步发展我国软件产业发展具有重要的战略意义。该政策适用范围：凡在我国境内设立的符合条件的软件企业，不分所有制性质，均可享受本政策
2008年	《国务院关于印发国家知识产权战略纲要的通知》（国发[2008]18号）	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

时间	政策法规	主要内容及影响
2000年	《国务院关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策的通知》（国发[2000]18号）	鼓励软件产业和集成电路产业发展的投融资政策、税收政策、产业技术政策、出口政策、收入分配政策、人才吸引与培养政策、采购政策等

（2）网络游戏行业相关的主要法律法规及政策

2016年6月，国家新闻出版广电总局办公厅发布了《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发[2016]44号），该通知进一步明确了移动网络游戏出版服务相关事项，要求拟上线及已上线运营的游戏需取得版号；正在运营的游戏升级作品及新资料片，均需要取得版号才能上线运营；若要变更游戏出版服务单位、游戏名称或主要运营机构，应提交有关变更材料；游戏在开始前应按照要求标明相关信息等。

2014年3月，国务院发布了《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》（国发〔2014〕10号），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。

2013年8月，国务院发布了《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》（国发〔2013〕32号），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。

2010年8月1日起实施的《网络游戏管理暂行办法》第六条规定，从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应当具备以下条件，并取得《网络文化经营许可证》：（一）单位的名称、住所、组织机构和章程；（二）确定的网络游戏经营范围；（三）符合国家规定的从业人员；（四）不低于1,000万元的注册资金；（五）符合法律、行政法规和国家有关规定的条件；第十九条规定，网络游戏运营企业发行网络游戏虚拟货币的，应当遵守以下规定：（一）网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务，不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务；（二）发行网络游戏虚拟货币不得以恶意占用用户预付资金为目的；（三）保存网络游戏用户的购买记录。保存期限自用户最后一次接受服务之日起，不得少于180日；（四）将网络游戏虚拟货币发行种类、价格、总量等

情况按规定报送注册地省级文化行政部门备案。该办法约束范围为从事网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易服务等形式的经营活动。根据该办法，从事网络游戏的经营单位须取得网络文化经营许可证并通过文化行政部门审核与社会公告，其产品不得含有法律、行政法规和国家规定禁止的内容并须通过内容审查。

2010年7月，文化部发布《关于贯彻实施〈网络游戏管理暂行办法〉的通知》，进一步明确管理对象，规范主体审批；进一步加强网络游戏经营活动的监管；通过推行电子政务、依法公开信息、加强进口网络游戏内容审查、规范国产网络游戏备案、加强网络游戏动态监管的方式强化网络游戏内容管理。

2009年11月，文化部下发《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》（文市发[2009]46号），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。

2009年6月，文化部、商务部下发的《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（文市发[2009]20号）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。

2005年7月，文化部、信息产业部联合发布《文化部、信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见》，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场秩序。

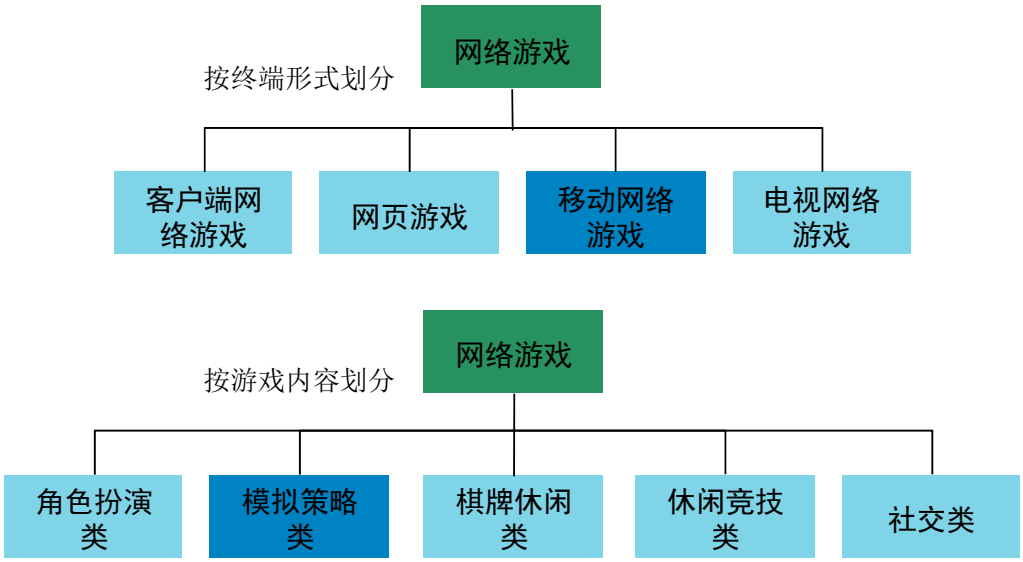
（三）移动网络游戏行业的发展概况

1、行业基本概念

（1）网络游戏产品的分类

网络游戏，也称为“在线游戏”（Online Games），通常是指以个人电脑、平板电脑、智能手机等载体为游戏平台，以游戏运营商服务器为处理器，以互联网为数据传输媒介，必须通过广域网网络传输方式（Internet、移动互联网等）实现多个用户同时参与的电子游戏。

网络游戏产品类型众多，一般可以从终端形式和游戏内容两个方面进行产品类型划分。



①按终端形式划分

按终端形式划分，一般可分为客户端网络游戏、网页游戏、移动网络游戏、电视网络游戏。

客户端网络游戏是指用户必须在电脑中安装客户端软件，并通过此软件接入游戏服务器，与其他游戏用户进行互动娱乐。相比网页游戏，客户端网络游戏一般具有更好的画面、音效和操作响应能力。

网页游戏是指基于网络浏览器的多人在线互动游戏，用户无须下载客户端，只要打开网络浏览器就可以进行游戏。网页游戏的主要优点是无需安装客户端即可运行游戏，对电脑配置要求不高，操作方便快捷。

移动网络游戏是指安装在手机、平板电脑（未来还可能包括可穿戴设备）等移动终端上的网络游戏，是以移动互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端，以游戏移动客户端软件为信息交互窗口的多人在线游戏方式。本公司研发及运营的游戏属于移动网络游戏。

电视网络游戏是指安装在游戏主机（如Xbox one、PS4）、智能电视（未来还可能包括机顶盒等配套产品）上的网络游戏。

②按游戏内容划分

按游戏内容划分，一般可分为角色扮演类、模拟策略类、棋牌休闲类、休闲竞技类及社交网络游戏。

角色扮演类（RPG，Role-playing Game），是指由众多用户各自扮演一个或者几个特定角色，在同一个虚拟世界中，根据特定故事情节和场景进行交互的一种网络游戏。在游戏中角色根据不同的游戏情节具有相应的属性。

模拟策略类（SLG，Simulation Game），是指在模拟现实的场景和事件中游戏用户通过控制和决策使得游戏中模拟事物获得类似现实世界的成长和成就。模拟策略游戏可以分为模拟养成游戏和策略游戏。策略游戏提供给玩家一个可以动脑筋思考问题来处理较复杂事情的环境，允许玩家自由控制、管理和使用游戏中的人或事物，通过自由的手段以及玩家开动脑筋想出的对抗敌人的办法来达到游戏所要求的目标。与其他类型的游戏相比，策略类游戏往往更具有开放性和益智性，需要玩家运用智慧和各种策略达成游戏目标，具有较高的耐玩性。本公司开发及运营的游戏主要属于策略类游戏。

棋牌休闲类（CBG，Chess and Board Game）是棋盘、纸牌等桌面游戏的统称，是指传统棋牌等桌面游戏在网络上的实现。

休闲竞技类游戏（CSG，Casual & Sports Game）包括音乐游戏和体育游戏。音乐游戏，就是跟随音乐的节奏，玩家通过按键，使动作的方位和速度能与音乐节拍保持一致，或使模拟器发出相应的音效能合成特定的乐曲的一种游戏。体育游戏，以各类体育比赛为内容，用户通过操作特定参赛者来完成比赛的一种游戏。一般包括赛车竞速、射击、冰雪运动、各种球类比赛游戏。

社交网络游戏（SNG，Social Network Game）或社交游戏（Social Game），是基于社交网站的一种网络游戏，一般以网页游戏形式呈现。游戏内容大多数为模拟经营或养成，游戏的特点是互动性强、操作简单、以趣味休闲内容为主。

（2）网络游戏的收费模式

网络游戏的收费模式主要有按时长收费、按道具收费、按交易收费和游戏内置广告收费。简述如下表：

收费模式	简介
按时长收费	按照游戏用户的游戏时长收费，一般采用预付费方式，即用户预先购买一定时长的游戏时间后才能进入游戏
按道具收费	游戏运营商对玩家免费开放游戏，依靠游戏内销售虚拟物品、增值服务达到盈利目的的收费模式
按交易收费	玩家在游戏平台中进行道具交易，运营商对每笔交易征收一定比例的手续费，通常作为游戏的辅助收费方式

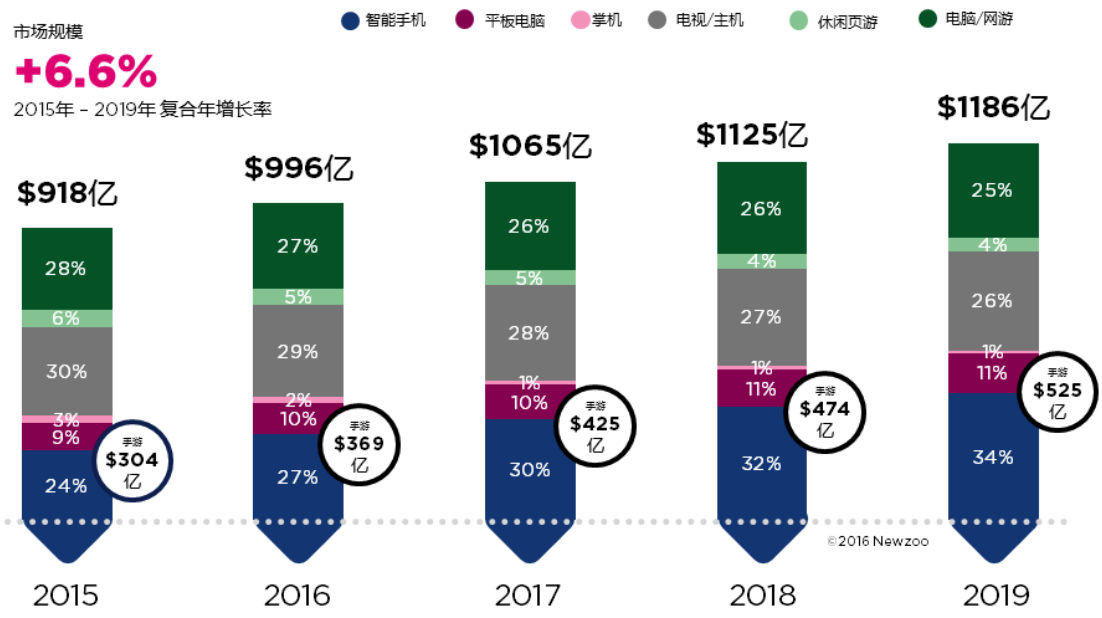
收费模式	简介
游戏内置广告	游戏内置广告是以游戏为媒介进行的广告形式。通过设定条件，在游戏中适当的时间、适当的位置出现广告，收取广告费用。例如游戏路牌广告、游戏内文字广播、游戏登录退出时的弹出广告、游戏形象授权等。游戏内置广告通常作为游戏的辅助收费方式

四种收费模式中，按道具收费已成为网络游戏的主流收费模式。

2、全球移动游戏市场情况

近几年来随着互联网尤其是移动互联网的广泛普及，全球移动网络游戏市场规模不断增长。据Newzoo发布的《2016全球游戏市场报告》显示，全球移动游戏市场发展迅猛。2015年全球移动游戏市场的销售收入为304亿美元，预计2016年全球移动游戏市场的销售收入将达到369亿美元，同比增长约21.38%；2016年全球移动游戏收入将占据整个游戏行业27%的市场份额，移动平台的收入将首次超越PC。预计在2019年底时，全球移动游戏的销售收入将会达到525亿美元，占整个游戏行业34%的市场份额。从增长率的角度来看，移动游戏将继续引领游戏行业的发展，预计移动游戏市场2015至2019年的年复合增长率将高达14.6%，相当于同期整个游戏行业的年复合增长率的2.2倍。

2015-2019年全球游戏市场收入情况（亿美元）



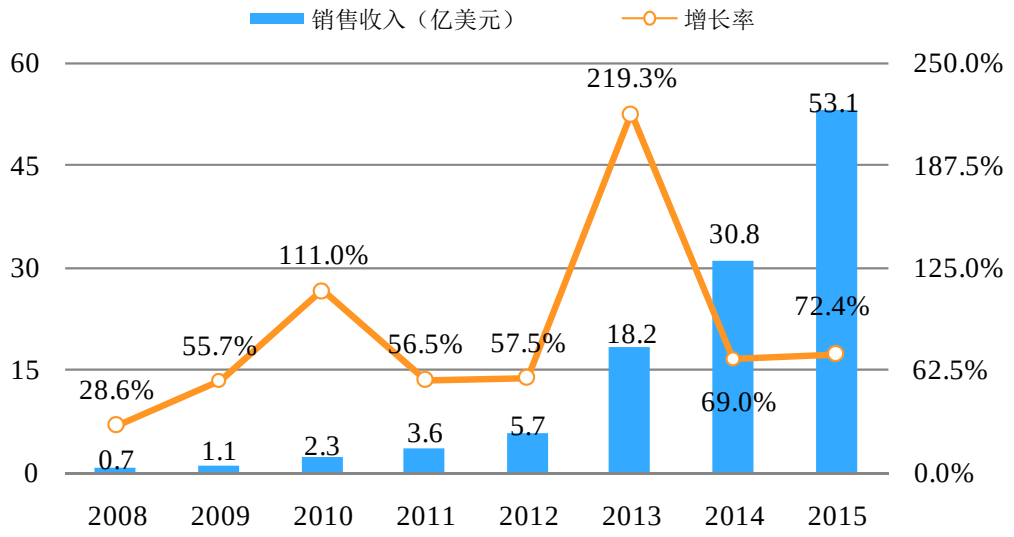
数据来源：Newzoo 2016 Global Games Market Report

3、中国移动游戏海外市场情况

2013年，全球移动游戏市场迎来高速增长期，国产移动游戏的海外市场在此

背景下迅速扩大。2013年，中国移动游戏海外市场销售收入达到18.2亿美元，比2012年增长了219.3%，约占全球移动游戏市场的10%。2014年和2015年，国产移动游戏海外市场销售额分别达到30.8亿美元和53.1亿美元，年平均增长率超过70%，继续保持较高增速。

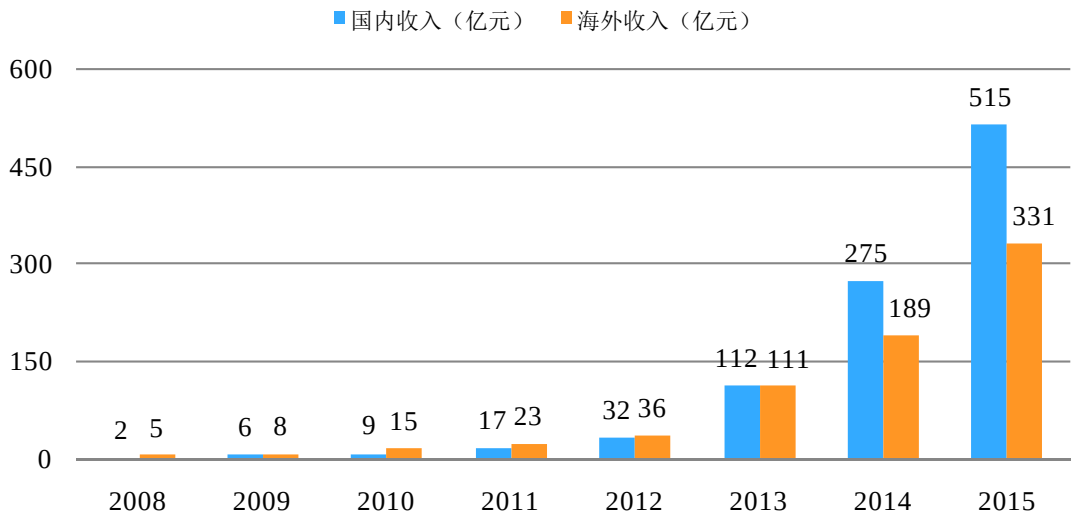
2008-2015年中国移动游戏海外市场销售情况



数据来源：GPC, IDC and CNG《2015 中国游戏产业报告（摘要版）》

进一步对比国内移动游戏在国内市场和海外市场的表现，可以发现，海外市场已经成为国内移动游戏的一个重要市场，自2008年至2012年，海外市场的移动游戏收入规模一直高于国内市场。2013年开始，中国移动游戏在国内市场的收入开始超过海外市场；2014年和2015年，国内市场的收入继续保持领先势头。

2008-2015年中国移动游戏国内市场与海外市场销售情况

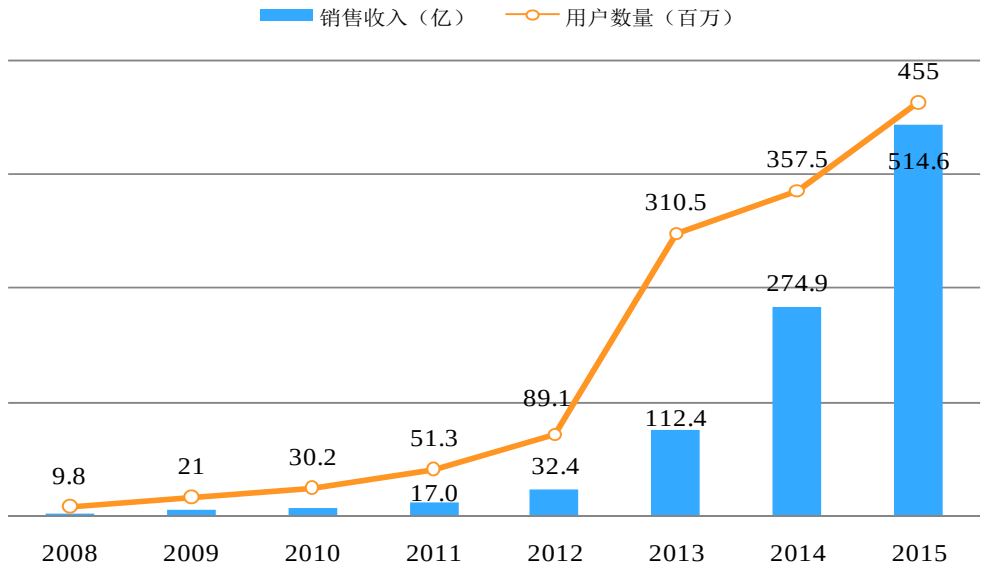


数据来源：GPC,IDC and CNG《2015年中国游戏产业报告（摘要版）》

4、中国移动游戏市场发展情况

据GPC、IDC及CNG《2015年中国游戏产业报告（摘要版）》显示，中国移动游戏市场实际销售收入从2008年的1.5亿元增至2015年的514.6亿元，年复合增长率高达130.25%；移动游戏用户数量也从2008年的976万人增至2015年的4.55亿人，年复合增长率高达73.03%。从最近五年来的发展状况看，中国移动游戏行业用户数量的增长速度正在突破瓶颈逐步走向上升，代表着中国移动游戏行业市场规模已经进入快速启动的发展阶段。

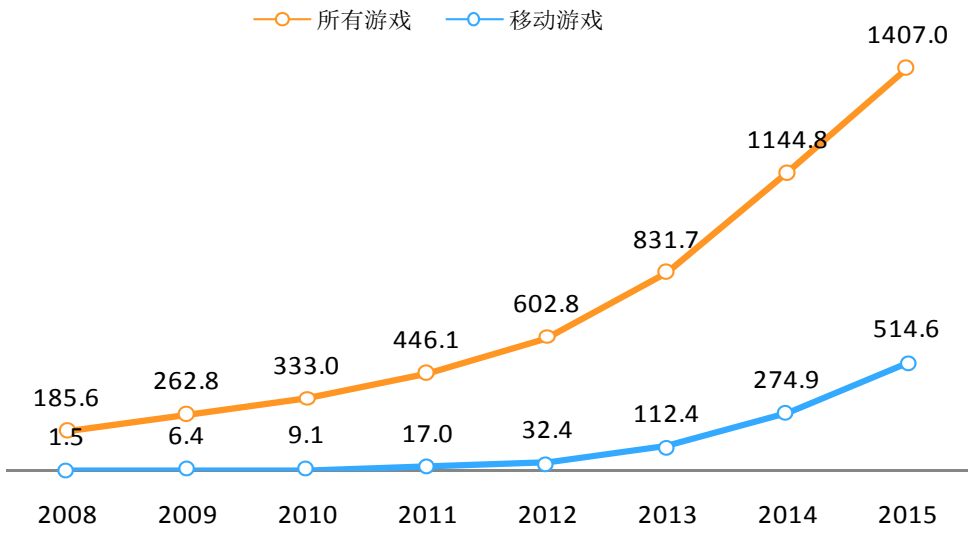
2008-2015年中国移动游戏市场情况



数据来源：GPC,IDC and CNG《2015 年中国游戏产业报告（摘要）》

近年来，随着智能移动终端的普及以及手机游戏用户体验的提升等多方面因素的作用下，智能移动终端的迅速普及和大量优秀移动游戏产品不断上市，满足了人们便携性和娱乐性的需求，移动游戏行业一直发展迅速，同时，中国移动游戏市场占中国游戏行业收入的比例也是不断扩大，从2008年的0.8%增至2015年的36.6%，年复合增长率高达72.39%。

2008-2015年中国移动游戏市场与整体游戏销售收入情况（亿元）



数据来源：GPC,IDC and CNG《2015 年中国游戏产业报告（摘要）》

5、进入本行业的主要壁垒

（1）技术壁垒

本行业属于典型的技术密集型行业。由于用户使用的移动终端在操作系统、屏幕尺寸、感应技术等方面均不同，同款移动终端游戏需要适配不同的操作系统和各种尺寸的屏幕，这需要游戏开发商熟悉多种移动终端操作系统上的技术开发。移动终端游戏行业的技术发展和更新速度较快，随着行业内竞争的日趋激烈，当前移动终端游戏和互联网页面游戏的品质已经上升至较高的水准，游戏开发商和服务商需要具备专业的技术开发实力，且需具备对新技术的持续跟踪和研发能力，以不断更新、优化其技术，才能满足市场发展的需求。

（2）人才壁垒

网络游戏公司不仅需要游戏研发、游戏运营、市场推广、客户服务等各领域的专项人才，而且需要具备丰富的从业经验、深刻的市场理解以及敏锐的产品直

觉的高水平管理人才。由于中国网络游戏行业起步较晚，发展时间较短，在人才的积累和储备上较为薄弱，而为数不多的优秀人才又往往集中于行业龙头企业，新进入者面临较高的人才壁垒。

（3）准入壁垒

网络游戏受到了政府多方面的严格监管，工信部、国家新闻出版广电总局、文化部、国家版权局等相关部门均有权颁布及实施监管网络游戏行业的规章、规范，内容涉及电信通信、软件版权、出版前置审批、产品内容审查或备案、互联网信息安全、未成年人保护等众多领域。作为网络游戏运营商需要取得互联网信息服务业务经营许可证、网络文化经营许可证等一系列行政许可，对拟开展网络游戏运营业务的企业构成了较高的行业准入壁垒。

6、行业利润水平的变动趋势及其原因

移动网络游戏行业是集资本密集、技术密集和人才密集为一体的行业，具有高附加值、高利润率的特征。近几年来，行业平均利润虽然仍保持在较高水平，但随着人力成本的上升、竞争的加剧、尤其是市场推广费用的不断高涨，行业平均利润水平略有下降的趋势。

（四）影响行业发展的有利和不利因素

1、有利因素

（1）产业政策大力扶持

随着国家大力发展文化创意产业，网络游戏行业在国内市场发展将获得更多的政策性支持和更多的资源投入，这将为网络游戏市场发展奠定基础。2014年3月，国务院发布了《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》（国发〔2014〕10号），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。国家“十二五”发展规划纲要提出，推动文化产业成为国民经济支柱性产业。原国家新闻出版总署制定的新闻出版业“十二五”发展规划更进一步明确提出，大力发展数字出版等战略性新兴出版产业，积极发展民族网络游戏产业。在此指引下，各地政府推动文化创意产业发展的愿望强烈，积极创建文化创意产业基地。网络游戏行业作为文化创意产业的重要组成部分，将在企业布局、资金支持、配套建设、政策扶持等多方面得到更多的组织保障和政策支持。

（2）智能手机等移动终端设备的技术及市场迅猛发展

近几年来，智能手机等移动终端设备在全世界范围内都保持着快速的增长。根据国际电联数据，截至2013年底，全球的移动手机数量高达66亿台，全球移动手机的普及率高达96%；按地区经济水平来看，发达国家的移动手机普及率高达128%，而发展中国家的普及率也达到了89%。据美国信息技术咨询与研究公司Gartner数据，2013年全球平板电脑销量为1.954亿部，2015年全球平板电脑的出货量约为1.96亿部，与2013年基本持平。此外，2015年全球智能手机销量达14亿部，较2014年增长超过14%。Gartner还预测2016年全球智能手机销量将为15亿部，销量增幅将为7%。与此同时，智能手机等移动终端设备的性能也在不断提升，全球各大知名手机及平板电脑厂商也在不断推出更新换代的产品。这些因素间接促进了移动网络游戏行业的发展。

（3）网络通信技术的发展及网络普及率的迅速提升

近几年来，移动互联网通信技术迅猛发展，网络制式已跨入4G时代；同时，智能手机价格和上网资费的下调也使得移动互联网的普及率迅速提升。网络通信环境的进一步优化及互联网普及率的快速提升使得网络游戏玩家数量获得较大的增长，推动了整体市场规模的迅速扩大。网络普及使游戏过程更具体验性，网速的提升提供的大量数据的快速传输能够让玩家的游戏过程更加流畅。

（4）时间的碎片化及网民娱乐的需求

现代社会随着工作与生活节奏的加快，人们的时间日益碎片化；同时，人们在工作和生活中面临的压力也相应增加，使得网民对娱乐的需求日益增加。而移动网络游戏则适时地满足了人们利用碎片化时间及娱乐的需求。

2、不利因素

（1）专业游戏技术人才不足

移动网络游戏是一个集创意策划、软件技术、营销推广和用户管理于一体的产品，必然需要一大批拥有策划、编程、美术、运营和市场营销等多方面知识的专业技术人才。在世界许多国家，移动网络游戏行业仍然是一个新兴的产业。由于移动网络游戏相关的专业培训和教育市场尚未成熟，企业内部培养周期长，造成了业内的人才缺乏。人才问题正在成为各个环节的瓶颈，尤其是高水平制作人才稀缺的问题较为突出。

（2）版权保护不足导致游戏产品间同质化较严重

近年来，一些游戏开发商创新能力不足，模仿、抄袭他人作品，这种不正当竞争手段严重打击了移动网络游戏开发商的创新精神，造成玩家对新产品的敏感度降低，增加了游戏推广成本，降低行业利润率。

（五）行业技术水平及技术特点

1、行业技术水平、特点及趋势

（1）行业技术的特点与发展水平

随着计算机软硬件的升级、游戏开发工具的丰富和营销模式的发展，移动网络游戏行业的技术水平不断提升，主要体现在游戏开发技术和运营技术两个方面。

①游戏开发技术

移动网络游戏的开发主要包括游戏策划、程序编写和美术制作三个方面。

游戏策划是一项创意性要求极高的复杂工作。游戏策划人员需要根据目标玩家的需求赋予网络游戏独特的定位，设计独特的游戏题材，不断创造新颖的游戏玩法，持续设计具有吸引力的活动，不定期地推出更新版本丰富游戏功能，使得产品能够持续保持新颖性和吸引力。游戏策划人员需要策划好游戏的角色系统设计、升级系统设计、战斗系统设计、经济系统设计等等，需要兼顾各个系统的整体平衡性。

编写程序是实现游戏策划思想的过程，游戏策划设计的各大系统和数值均通过游戏程序加以实现。移动网络游戏编程技术需要满足稳定性、高效性和表现力等方面的要求。

美术制作主要包括角色、光效、场景和界面的制作。美术效果是玩家体验游戏的最直观感受，如美术风格是否新颖独特、人物形象是否饱满、战斗场面是否炫丽、游戏场景是否逼真等等。移动网络游戏的美术制作技术需要满足创意性、高效性的要求。

②游戏运营技术

移动网络游戏产品的运营技术主要体现在市场推广技术、游戏玩家数据分析技术、运维安全技术和客户服务技术四个方面。

市场推广需要高效、精准。移动网络游戏的营销费用是最主要的运营支出，

如何提高效率精准投放是游戏运营的重大课题。

游戏玩家数据分析需要广泛、精细。移动网络游戏玩家在游戏世界中的行为是游戏设定导向的结果，是游戏运营商阅读玩家行为的重要窗口，对移动网络游戏的开发及运营具有较好的指导意义。对游戏玩家数据分析广泛而精细，包括分析海量玩家在游戏中的全部行为数据以及对玩家数据的深入挖掘，可以对提高游戏的运营效率及新游戏研发提供重要的参考依据。

运维安全技术是移动网络游戏运营的重要技术。移动网络游戏运营商需要掌握识别外挂、黑客攻击的技术，并能迅速采取应对措施修复程序漏洞控制影响；需要建立突发事件应急机制，建立数据库灾备体系，防止突发事件造成数据丢失影响玩家的游戏体验。

客户服务需要及时、细致。由于移动网络游戏需要面对海量的玩家，玩家的体验好坏对游戏的成功至关重要，因此及时、细致的客户服务对移动网络游戏的成功运营有重要影响。

（2）行业技术的发展趋势

近年来移动网络游戏的技术趋势主要体现在以下方面：

①游戏引擎的通用化

游戏引擎是移动网络游戏程序的核心，主要由基础引擎、客户端引擎、服务器引擎、数据库引擎、工具等部分组成。游戏引擎关系到游戏的质量。从开发商的角度来说，游戏引擎的通用性十分重要。游戏引擎一般只能用于一款游戏产品的开发，而通用游戏引擎在研发成功之后，可以用于多款游戏产品的开发，从而显著地提高游戏开发效率，大幅降低游戏的开发成本，并通过软硬件平台的升级不断提升其技术核心，保持游戏产品在核心技术上的竞争力。

②服务器的跨服化

游戏服务器用于实时接收、处理玩家通过客户端发送的指令，向玩家客户端发送处理结果。服务器是连接不同玩家计算机的枢纽，实现了网络游戏多用户同时参与、用户间交流互动的功能。服务器的稳定性直接关系到游戏的娱乐性和玩家的游戏体验。

由于单个服务器的承载能力有限，随着玩家数量的激增，势必需要几十台或上百台服务器来分流玩家，导致不同服务器的玩家与玩家之间无法正常互动和交

流。为保证玩家顺利体验游戏和玩家间的正常交互，服务器的稳定性和连通性至关重要。随着服务器端技术的不断提升，特别是跨服技术的出现，即采用分布式处理、多服务器架构，可以将多个服务器的数据整合起来，不同服务器之间的玩家可以随时互动交流。跨服技术的运用使得“世界一体”的概念得以实现，可以实现“万人同服”的宏大场景，增加游戏的趣味性。

2、行业的周期性、区域性和季节性特征

（1）周期性

移动网络游戏玩家消费能力受经济周期的影响很小，行业不存在明显的周期性特点。

（2）区域性

由于移动网络游戏行业高度依赖移动终端，因此移动网络游戏行业的市场区域性分布取决于当地互联网基础设施、智能手机的普及程度、经济发达程度以及居民的收入水平。总体来看，移动网络游戏的普及程度与当地经济发展情况密切相关，一方面由于经济发达的国家或地区具有更强的消费能力和更强的娱乐市场需求；另一方面经济越发达的国家或地区，智能手机等终端往往更普及。

（3）季节性

受游戏玩家行为特点的影响，在节假日期间，网络游戏的运营收入增长比例一般略有增大，但并未呈现明显的季节性特征。

（六）公司所处行业与上下游行业的关系

1、与上游行业的关系

移动网络游戏行业的上游行业主要是网络游戏开发软件供应商、硬件供应商、内容版权提供商及服务器、宽带通信运营商、支付服务商等。这些上游企业的发展提高了移动网络游戏的开发技术及品质，改善了网络通信质量，提升玩家移动终端配置水平，便利了玩家充值支付，从而促进了网络游戏市场的繁荣。

就移动网络游戏产业链自身而言，游戏研发商位于产业链的最上端，是整个市场的基础和创造者。游戏研发商的产品质量直接影响终端用户的感知体验与付费意愿，决定了游戏运营商在运营推广环节资源投入的回报水平。同时，游戏开发技术的更新升级和游戏种类的不断创新也推动游戏研发商持续投入资源提升技术开发水平，进而推动整个行业的发展。移动网络游戏运营商负责游戏的运营，

包括游戏推广、游戏平台的搭建、运行、维护、客户服务等工作，是移动网络游戏实现其价值的中心环节。游戏渠道商是连接游戏运营商和游戏玩家之间的桥梁，一般都拥有较大规模的游戏受众，有助于帮助游戏运营商提升游戏用户规模，增加游戏产品的整体收益。

2、与下游行业的关系

移动网络游戏产品直接面向游戏玩家销售，本行业在整体上不存在下游行业。手机用户和互联网用户数量的持续增长从根本上推动了移动网络游戏市场的稳步发展。

（七）行业未来发展趋势

1、“平台化”发展趋势

传统的网络游戏企业往往掌握行业的两个制高点之一，或者是强大的游戏研发能力，或者是强大的游戏发行及运营能力。随着竞争的加剧和行业的深入发展，开始出现游戏研发商向发行及运营端发展以及游戏发行商及运营商自研游戏的趋势，即“平台化”的发展趋势。拥有研发、发行及运营一体化平台的游戏厂商将会在竞争中获取较大的优势。

2、“精品化”成为推动企业胜出和市场增长的重要动力

近几年来，随着移动网络游戏的持续高速发展，页游及端游厂商纷纷转型手游厂商，移动网络游戏的竞争日趋激烈，同时游戏产品的同质化十分严重。在此背景下，游戏的“精品化”日益重要。一批有市场远见的游戏研发商开始致力于游戏的“精品化”，不追求数量而力求高质量。“精品化”成为推动企业胜出和市场增长的重要动力。

3、市场推广等营销费用不断增长

近年来，由于移动网络游戏的竞争日趋激烈，同时游戏产品的同质化现象较严重，精准而高效的市场推广，对于新游戏在竞争激烈的市场中迅速吸引用户显得越来越重要。这导致游戏的市场推广费用不断增长。

4、移动网络游戏日益成为主流游戏类型

相较于客户端游戏和网页游戏，移动网络游戏具有更好的操作便利性，能更有效地满足用户碎片化时间的娱乐和社交需求，对游戏用户具有很强的吸引力。同时，网络通信技术及移动智能终端设备的快速发展与升级也为移动网络游戏的

发展提供了直接动力。移动网络游戏领域市场前景巨大，已成为游戏开发及运营企业的必争之地，一方面众多客户端游戏企业与网页游戏企业纷纷布局移动网络游戏，甚至有一些原先专注于客户端游戏和网页游戏的企业直接全面转型移动网络游戏，另一方面早先直接专注于移动网络游戏的企业则进一步加大了在移动网游领域的人力、财力的投入。这些因素促使移动网络游戏日益成为主流的游戏类型。

5、3D游戏将成为行业的重要方向

3D技术可以增强用户的感官体验，使用户产生更强的游戏代入感和游戏互动。另一方面，3D技术的发展为网络游戏提供了更为广阔的创意与发展空间，使游戏故事情节的策划及展现有了更大的发挥空间，游戏故事场景更逼真，画面感更强。移动网络游戏3D化已经成为移动网络游戏发展的趋势，各大厂商都已经推出或准备推出各自的3D移动网络游戏产品。

三、发行人在行业中的竞争地位

（一）发行人的行业竞争地位

尼毕鲁科技是国内最早从事移动网络游戏研发及运营的游戏企业之一，其核心团队长期从事移动网络游戏的研发、运营及移动网络游戏领域的投资，是国内为数不多的一直专注于移动网络游戏领域的游戏研发及运营商。同时，尼毕鲁科技也是国内最早一批专注于全球市场尤其是欧美游戏市场的游戏研发及运营商之一，其开发的游戏产品拥有大量来自美国、德国、法国、英国、俄罗斯、港澳台等境外区域的玩家，报告期内公司来自境外玩家的业务收入占比超过80%。与竞争对手相比，尼毕鲁科技具有稳定的开发运营团队、专注于策略类（SLG）游戏领域的经验、国际化的视野和产品布局等众多优势，并且与游戏发行合作伙伴建立了良好关系，在移动游戏开发领域行业地位突出，具有较强的核心竞争力。

根据第三方市场统计机构App Annie发布的全球52家顶级手游厂商数据，按营业额（基于苹果App Store与Google Play两个平台的总和）排名，本公司2012年全球排第52位（当期仅有两家中国公司上榜），2013年全球排第37位（当期仅有五家中国公司上榜），2014年全球排第45位（当期仅有七家中国公司上榜），本公司是连续三年上榜的唯一一家中国公司。App Annie发布的近几年全球Top

52手游公司榜单中中国公司排名情况具体如下：

序号	公司名称	全球排名
2014年度	Tencent（腾讯控股有限公司）	5
	IGG Inc.	29
	Kalends（北京昆仑万维科技股份有限公司）	36
	Longtu Game（北京中清龙图网络技术有限公司）	39
	Happy Elements（北京乐元素游戏技术有限公司）	44
	Tap4fun（成都尼毕鲁科技股份有限公司）	45
	Mad Head Limited	47
	Perfect World（完美世界(北京)网络技术有限公司）	52
2013年度	Tencent（腾讯控股有限公司）	34
	Digital Cloud（成都数字天空科技有限公司）	35
	Tap4fun（成都尼毕鲁科技股份有限公司）	37
	Kalends Group（北京昆仑万维科技股份有限公司）	42
	LocoJoy（北京乐动卓越科技有限公司）	45
2012年度	Digital Cloud（成都数字天空科技有限公司）	48
	Tap4fun（成都尼毕鲁科技股份有限公司）	52

数据来源：App Annie

（二）主要竞争对手概况[1]

1、Kabam

2006年成立，公司总部设立在旧金山，另有多个工作室分布在旧金山、奥斯汀、温哥华以及北京。Kabam作为跨越网页端、移动端的游戏公司，早期在Facebook上投放游戏，用户遍布150个国家。2012年底，Kabam将研发重心转向移动游戏平台。移动游戏代表作有《Kingdoms of Camelot》、《Dragons of Atlantis》和《Heroes of Camelot》等。

2、Machine zone

2008年成立，总部位于美国加州的帕洛阿尔托（Palo Alto），移动游戏代表作有《战争游戏：火力时代》（Game of War: Fire Age）。Machine Zone专注于大型多人在线（MMO）手游，旗下代表作包括《iMob 2》、《Original Gangstaz》、《Global War》、《Race or Die》和《Mobile Strike》等游戏。

[1] 竞争对手信息来源于各公司官网及公开报道资料。

3、Supercell

2010年成立，由Ilkka Paananen（埃卡•潘纳宁）和其他五位共同创始人建立的游戏工作室，总部位于芬兰。移动游戏代表作有《部落战争》（Clash of Clan）、《卡通农场》（Hay Day）、《海岛奇兵》（Boom Beach）和《部落冲突：皇室战争》（Clash Royale）等。

4、Goodgame studios

2009年6月成立，海外知名的网页游戏和手机游戏发行商，致力于开发PC端游戏和手机游戏，公司有超过900名员工，其在线社交游戏在全世界拥有超过2亿注册用户。移动游戏代表作有《帝国：四国霸战》（Empire: Four Kingdoms）等。

5、IGG

2005年成立，是一家电子互动娱乐媒体公司，从事网络游戏以及网络娱乐社区服务。IGG总部位于新加坡，在美国、加拿大、中国内地和香港等地均设有公司。2013年10月在香港交易所成功挂牌上市，股票代码0799.HK。IGG业务以手机游戏为主，移动游戏代表作有《城堡争霸》（Castle Clash）、《领主战争2》（Clash of Lords 2）等。

6、中国手游娱乐集团有限公司

2008年成立，专注于移动游戏的开发、发行及运营。移动游戏代表作有《泡泡西游》、《怪兽岛》等。公司于2012年9月登录美国纳斯达克股票代码CMGE，并于2015年8月完成私有化并退市。

7、北京掌趣科技股份有限公司

2004年成立，注册于中关村科技园。公司主营游戏开发、代理发行和运营，是中国领先的移动终端及互联网页面游戏开发商、发行商和运营商。移动游戏代表作有《大掌门》、《塔防三国志》等。2012年5月，公司在深圳证券交易所创业板挂牌上市，股票代码300315.SZ。

8、游族网络股份有限公司

2009年成立，是一家立足游戏研发、全球发行及相关产业经营发展的轻游戏互动娱乐企业。移动游戏代表作有《女神联盟》、《四大萌捕》和《萌江湖》等。2014年5月，公司以借壳方式在深圳证券交易所挂牌上市，股票代码002174.SZ。

9、上海锐战网络科技有限公司

2009年成立，总部位于上海紫竹科技园区，是一家以网页游戏为发展起点，始终专注于自主研发的本土网页游戏研发公司，游戏产品以战争策略类为主，代表作有《新傲视天地》、《征战四方》、《攻城掠地》等。

（三）发行人的竞争优势

1、专业化优势

公司是国内为数不多的一直专注于移动游戏领域策略类游戏的开发商，已开发出《银河帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《战地风暴》等多款优秀的策略类游戏产品。与其他类型的游戏相比，策略类游戏往往更具有开放性和益智性，该类游戏提供给玩家一个可以动脑思考问题来处理较复杂事情的环境，允许玩家自由控制、管理和使用游戏中的人或事物，需要玩家运用智慧和各种策略达成游戏目标。同时，偏好策略类游戏的玩家通常具有一定的经济能力及闲暇时间，乐于尝试和挑战，具有较好的付费意愿和游戏忠诚度。可以说，策略类游戏是众多类型游戏领域中的一处潜力巨大的“金矿”。公司长期专注于策略类移动网络游戏的开发，积累了丰富的经验，目前已累积了海岛征战题材、中世纪王国战争题材、现代战争题材、星际战争题材、星际科幻题材等多种类型题材的策略类游戏的研发、发行及运营经验，形成了公司独特的专业化优势。

2、国际化优势

公司开发的游戏立足于全球市场，其开发的游戏产品拥有大量来自全球100多个国家的玩家，报告期内公司来自境外玩家的业务收入占比超过80%，是游戏产品国际化程度较高的国内游戏研发及运营商之一。与境内市场相比，境外市场具有较高的门槛，需要游戏企业对境外目标市场的历史、文化、宗教、玩家偏好等等有更多的研究和理解。同时，相对国内市场，以欧美市场为代表的境外游戏市场发展相对更成熟，玩家的平均经济收入相对更高、付费习惯相对更好。产品研发及运营的国际化，可以让公司分享全球移动终端游戏市场增长带来的机遇，分散区域风险，延长产品的生命周期。

3、技术优势

经过多年的经营发展，公司积累了大量的核心技术，包括自主研发的2D游戏引擎、服务器管理系统、玩家数据分析系统、大数据平台及其他相关开发技术

等。这些自主研发的核心技术大大提升了公司的核心竞争力。公司自主研发并经过多年调试的2D引擎，已将多项工具内嵌入引擎，大大提升新产品的研发效率，可以轻松方便的整合动画编辑和程序开发，并能在游戏上线后实现动态更新。公司自主研发的玩家数据分析系统，可以及时深入的分析海量玩家数据，掌握游戏运营的各项指标，为提升游戏运营效率以及后续的游戏研发提供重要的决策参考。

4、人才优势

公司的核心团队成员是国内最早从事手机游戏业务的拓荒者之一，平均具有10年左右的游戏行业从业经验，对移动终端游戏行业特别是策略类游戏具有深刻的理解，同时也具有较强的创新和开拓精神。随着业务不断发展壮大，公司还持续引进了大量的研发、运营方面的优秀专业人才。同时，公司坚持国际化的人才战略，循序渐进的引进了来自世界不同国家、不同文化背景的游戏策划、创意、美工、音效制作、客服等领域的专业人才。国际化的人才战略有力地推进了公司的产品国际化战略，有助于公司更深入地理解、巩固和拓展全球移动网络游戏市场。优秀、专业、国际化的人才队伍有利于公司在激烈竞争环境中成长为具有全球影响力的移动终端游戏的研发及运营商。

5、严格的研发体系及“精品化”战略优势

在公司业务的发展及日益激烈的市场竞争中，公司逐步建立了一整套严格的研发体系并确立“精品化”的战略。一款游戏从最初的游戏策划开始，要经历一系列严格的评审、反复测试及改进优化，才能最终上线运营。在“策划、立项、Demo版演示、内测、封测、公测”的每个阶段，在研游戏项目都要通过公司评审组的评审，才能拿到“通行证”进入下一个阶段，在经历层层评审、测试、优化后，才能最终拿到“准生证”上线运营。严格的研发体系保证了公司游戏产品的质量，形成了公司宁缺勿滥的“精品化”战略。公司研发的多款游戏产品如《海岛帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《银河传说》等获得了玩家的广泛好评，先后在全球多个国家或地区的苹果App Store畅销排行榜名列榜首。

（四）发行人的竞争劣势

1、与国际知名公司相比，发行人规模偏小

美国Kabam、芬兰Supercell、美国动视暴雪公司、美国EA公司等国际知名游

戏企业经过多年的积累，拥有较完整的游戏产品序列、深厚的技术储备和庞大的企业规模，在全球市场上具有明显规模优势。本公司虽然经过近几年的快速发展，在细分行业具有一定优势，但与国际品牌游戏商相比，规模偏小，总体实力还比较薄弱。

2、地理区位不足

公司总部位于西南腹地四川省成都市，虽然有处在产业软件园、游戏产业集群地的有利的小环境，但从全球眼光来看，这样的地理区位不利于获取行业最前沿信息以及吸引全球顶尖人才。公司亟待筹集资金，在公司的重要目标市场、在海外主要游戏市场有选择的设置分支机构。

3、研发平台建设不足

技术与产品研发是公司保持核心竞争力的根本，由于资金实力有限，目前公司的研发平台建设较国际知名公司仍存在较大差距。公司在研项目受限于研发人员有限与研发设备、研发资金的短缺，技术研发与产品升级的力度与速度受到了一定影响。进一步壮大研发队伍、完善研发平台是公司面临的当务之急。

四、发行人主营业务情况

公司主营业务为移动网络游戏的研发、运营和移动网络游戏领域的投资。报告期内，发行人主营业务收入包括游戏收入、应用程序收入等。由于应用程序收入来源于公司成立早期开发的应用程序，报告期内已不再开发新的除游戏产品以外的应用程序，因此，本部分主要介绍公司游戏业务情况。

（一）发行人主要游戏产品情况

公司游戏产品包括自主研发的游戏和代理运营的游戏，报告期内，公司自主研发的游戏包括《海岛帝国》、《银河帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《全球危机》、《银河传说》、《海岛联盟》、《战地风暴》、《荣耀帝国》。截至本招股说明书签署日，《海岛帝国》、《全球危机》及《海岛联盟》已关闭游戏服务器，其他游戏尚在正常运营。除自主研发和运营游戏外，2014年底，公司开始代理运营游戏。

截至本招股说明书签署日，公司运营的主要自主研发游戏具体情况如下：

1、《银河帝国》（Galaxy Empire）

（1）游戏简介

《银河帝国》（GE, Galaxy Empire）是一款以未来发生在太空中的星际战争为背景的策略游戏。游戏中设置了资源生产系统、建筑建造系统、飞船建造系统、科技研究升级系统、星际要塞系统等等玩法。在游戏中，玩家可以率领自己的舰队探索浩瀚的宇宙、搜集更多的资源从而打造更强大的舰队；玩家可以通过发展尖端科技获得对敌人的优势，从而独霸一方，也可以建立或加入联盟，与志同道合的战友一起铸造辉煌。

游戏中设置了两种虚拟货币：暗物质和信用点。暗物质可用于购买商城物品、游戏功能加速等，可通过充值和游戏玩法获得。信用点只能通过充值获得，可用

于购买商城物品、游戏功能加速等。

（2）游戏运营情况

本游戏iOS版本在2011年11月上线，安卓版本于2012年10月上线，截至2016年6月30日，累计注册用户数1,141.17万人，累计付费用户数21.48万人。

2、《王者帝国》（King's Empire）

（1）游戏简介

《王者帝国》（KE, King's Empire）是一款中世纪帝国题材的标准策略类游戏，目标用户为18～45岁的男性玩家，特别是熟悉欧洲中世纪骑士帝国文化的用户。玩家通过采集地图上的资源，逐步通过扩建自己的城市解锁高级兵种，合理

的配置自己的部队组成，联合盟友与别的玩家在大陆上进行争霸，玩家可以在游戏中合众连横，通过努力最终成为帝国王者。

《王者帝国》相比与其他策略类游戏的单机化和追求点欠缺来说，增加了一些名城作为联盟联合争夺的目标感，还引入了群体之间的竞争机制。和传统策略类游戏相比，《王者帝国》在玩家交互和目标追求感上更加畅达，玩家活跃度更加稳定。

游戏中存在两种虚拟货币——金币和宝石。金币是普通货币，可从空闲的城市人口获得，主要用于升级科技、教堂祝福、伤兵治疗和玩家间在市场中的交易。宝石则是付费货币，玩家可以通过充值购买获得宝石，宝石主要用于缩减各种游戏等待时间和购买游戏道具，以加快在游戏中的发展、增强游戏体验。

（2）游戏运营情况

本游戏iOS版本在2012年2月上线，安卓版本于2013年2月上线，截至2016年6月30日，累计注册用户数1,972.58万人，累计付费用户数23.16万人。

3、《斯巴达战争》（Spartan Wars）

（1）游戏简介

《斯巴达战争》（SW, Spartan Wars）是公司于2012年年底推出的一款“SLG+卡牌”风格的游戏，该游戏以古希腊斯巴达城邦战争为背景，核心玩法是经营及战争策略，还有卡牌的元素融入其中。玩家可以修筑城市、建设经济、经营外交、组建军队、探索洞穴，然后在地图上开始征服之旅；期间还可以收集神卡，并升级以获得更大的实力加成。

和其他游戏相比，《斯巴达战争》的最大特点是首次将SLG和卡牌元素做加法结合，使得游戏既有战争策略性也有战术表现力，既有强大的盈利能力也有社区黏性，凝聚了大量用户群，目标客户遍布全球。该游戏曾进入苹果App Store超过20个国家的游戏畅销榜Top10，在俄罗斯、德国和法国等大市场长期雄踞前

三名的位置。

游戏中设置了虚拟货币珍珠，玩家可以通过苹果App Store账户充值购买珍珠，以其购买道具加快在游戏中的发展，提升游戏体验。

（2）游戏运营情况

本游戏iOS版本于2012年12月上线，安卓版本于2013年2月上线，截至2016年6月30日，累计注册用户数2,104.46万人，累计付费用户数27.56万人。

4、《银河传说》（Galaxy Legend）

（1）游戏简介

《银行传说》（GL, Galaxy Legend）是一款星际科幻题材的“SLG+RPG”元素的游戏。在游戏中玩家可以通过阵型的切换、指挥官的组合、技能释放顺序

的调整来击败比自己强大的敌人。玩家同时可以培养多个指挥官，根据对手的实际情况轮番上阵，在培养多个指挥官的过程中获得收集的乐趣。同时游戏中拥有较强的交互机制，能够让玩家得到“RPG＋SLG”游戏的双重体验。

和同类其他游戏相比，《银河传说》能够让玩家跨服务器、跨国界的联系在一起，能够将竞争、合作等社交行为扩大化，在战斗上的策略以及战斗表现上更加突出，战术上的可玩性更高，吸引了大批对科幻题材有兴趣的玩家。

（2）游戏运营情况

本游戏iOS版本在2013年8月上线，安卓版本于2013年7月上线，截至2016年6月30日，累计注册用户数1,933.76万人，累计付费用户数33.59万人。

5、《战地风暴》（War Zone）

（1）游戏简介

《战地风暴》（War Zone[2]）是一款以现代战争为背景的3D军事策略游戏。在游戏中玩家需要建造和升级自己的基地、生产资源、研发科技、建造部队，让自己的战斗力变得更加强大。与此同时，玩家可以对敌人发动单对单的攻击和资源抢夺，或者集结公会的力量，对敌人发动集结进攻以打败敌军。

《战地风暴》以公会、社交、即时地图玩法为核心玩法，以画面精致、群体作战、世界大战、乱世下的领土争夺等为主要特点。游戏采用了Unity3D引擎，可以让玩家在手机上体验到3D高清画质和较强的代入感。即时地图的采用，可以让玩家在世界地图上看到其他玩家采集、行军、攻击、防御等一切行为，让玩家感觉到的是一个鲜活的游戏世界，对抗的是真实的玩家。游戏中设置了丰富的战略战术玩法，玩家必须有策略的组织部队、采集、生产资源、攻击对手才能获得良好的效果，玩家通过应用侦查、攻击、撤军、加速行军、科研技能、英雄天赋分配、伪装术等等玩法可以让单对单的战斗以及多对多的公会战役和世界大战更加复杂而有趣，而阵型变化让以少胜多也成为可能，不同类型的玩家在游戏中能找到不同的乐趣。游戏强调公会为核心的玩法，玩家直接的交流和组合显得更加重要。

（2）游戏运营情况

本游戏于2014年11月底上线，截至2016年6月30日，累计注册用户数2,318.55万人，累计付费用户数33.38万人。

6、《荣耀帝国》（Royal Empire）

（1）游戏简介

[2] 部分地区的版本亦称 Invasion

《荣耀帝国》（RE, Royal Empire）是一款画面清亮的中世纪战争题材的策略游戏。《荣耀帝国》的主要特色包括：将城堡发展成资源丰饶、固若金汤的要塞；收集稀有材料，打造最适合英雄的装备；将中立的土地纳入玩家统治，扩张玩家在游戏中的版图；和好友一起组建联盟，并为了荣誉与世界各地国家的玩家开战；提供城市发展、部队招募的城市建筑和科技；十几个各具特色、相互克制的兵种，可多次升级；数十个拥有不同品质、技能搭配迥异的英雄，且可以加以培养成长；风格诙谐幽默，设置了增加游戏娱乐性的小彩蛋；在轻松愉悦的环境下，享受与真实玩家史诗般战争带来的乐趣。

（2）游戏运营情况

本游戏于2015年4月上线，截至2016年6月30日，累计注册用户数141.81万人，累计付费用户数0.94万人。

7、发行人游戏竞争产品的情况

报告期内，公司研发的代表性手游产品的游戏类型及题材、游戏特色定位、主要目标市场区域如下：

代表手游产品	游戏类型/题材	主要目标市场区域	游戏特色定位
银河帝国	策略类/太空战争	俄罗斯、西欧、美国	以太空战争、星系争夺为主要玩法特色
王者帝国	策略类/王国战争	美国、俄罗斯、西欧	以王国战争、名城争夺、跨服战为主要玩法特色

代表手游产品	游戏类型/题材	主要目标市场区域	游戏特色定位
斯巴达战争	策略类、卡牌/神话战争	美国、俄罗斯、西欧	融合了卡牌元素的战争策略游戏
银河传说	策略类、角色扮演类/太空战争	俄罗斯、美国、西欧、日韩	以角色培养、探险、推图过关为核心乐趣的太空题材角色扮演类游戏
战地风暴	策略类/现代战争	美国、英国、德国、中国	以社交、遗迹争夺、工会建设为核心玩法的现代战争策略类游戏

公司同行业公司研发的代表性手游产品其游戏类型及题材、游戏特色定位、主要目标市场区域等情况如下表所示：

同行业公司	代表手游产品	上线时间	游戏简介	游戏类型/题材	主要市场区域	游戏特色定位
Kabam	Kingdoms of Camelot	2012 年 3 月	玩家需要扮演卡米洛特王国的君主，发展古老的卡米洛特王国，使国家变得昌盛来抵御别国肆意的野心	模拟经营、策略类/王国战争	美国、英国、加拿大、澳大利亚	以社交为核心玩法的战争战略类游戏
	Dragons of Atlantis	2013 年 8 月	游戏讲述了古老的亚特兰蒂斯帝国因为一场突如其来的灾难而陷入混乱，百姓被迫背井离乡，帝国及其龙族陷入衰落。玩家在游戏中将担负起重建亚特兰蒂斯，恢复它往日辉煌的使命	模拟经营、策略类/王国战争	美国、西欧、俄罗斯	以社交为核心玩法的战争战略类游戏
	Heroes of Camelot	2013 年 9 月	一款背景设定为亚瑟王时期的卡牌战斗游戏。由黑暗骑士率领的“邪恶军团”入侵卡米洛特王国。玩家需要在布莱顿和德鲁伊两个阵营中选择一方，和另一方协作保护王国的安危	卡牌、角色扮演/王国战争	德国、美国、意大利	卡牌角色养成对战类游戏
Machine Zone	Game of War: Fire Age	2013 年 7 月	玩家在游戏中可以建设城市、招募和训练军队、制造武器，并与其它玩家自由组队、结盟、形成一个王国。不同王国会为争夺帝位而战，最终胜利者则加冕登基	模拟经营、策略类/中世纪王国战争	美国、日本、英国	以社交为核心玩法的战争战略类游戏
	Mobile Strike	2015 年 7 月	一款现代战争背景军事动作类游戏，玩家可以在游戏中建造基地、部署行动,并训练您的精英部队在战场上与敌军决一死战	模拟经营、策略类/现代战争	美国、澳大利亚、日本	以社交为核心玩法的战争战略类游戏
Super	Clash of	2012 年	游戏以策略战争为主题，通过经营自己的	策略类、塔	美国、日韩、	以战术塔防玩法为

同行业公司	代表手游产品	上线时间	游戏简介	游戏类型/题材	主要市场区域	游戏特色定位
cell	Clan	6 月	村庄，玩家可逐渐强大兵力，进而成千上万的玩家进行战斗。村庄到达一定等级后，还可与其他村庄结成部落，进行部落间的战斗	防/部落战争	西欧	核心玩法即时战略类游戏
	Hay Day	2012 年 6 月	一款卡通风格的模拟经营类游戏。游戏中建立了一个产业链，从农场中的植物收割到动物养殖再到半成品的出品，每个环节的种植数量都考验玩家的经营策略性	策略性、模拟经营/农场经营	美国、德国、日本	以模拟经营、农场成长为核心乐趣的游戏
	Boom Beach	2014 年 3 月	在游戏中，玩家将与邪恶的黑暗守卫展开一场对战：岛屿被敌人入侵，玩家的远征军进驻，抢占每一个滩头碉堡，解放被奴役的岛民，探索未知的群岛	策略类、塔防/海岛争霸	美国、中国、西欧	以战术塔防玩法为核心玩法即时战略类游戏
	Clash Royale	2016 年 3 月	一款带有中世纪卡通风格的趣味战略类游戏。在游戏中玩家需要控制己方的军队去完成战斗任务。玩家需要在线路中分派士兵来推掉对手的城堡，在游戏中可以收集喜爱的角色卡牌，并带领他们摧毁对手的皇家塔	策略类、塔防/部落战争	北美、西欧、中国、日本、韩国	一款快节奏的实时 PvP 卡牌对战游戏
Good game Studios	Empire: Four Kingdoms	2013 年 3 月	一款以建筑经营为主的策略游戏，游戏中玩家要扮演一方帝王，在一个领土、资源、兵力、财富都相当有限的条件下开始建立起自己的帝国，并不断加强自己的军队装备，保护自己的城堡，进攻他人的堡垒，扩展自己的领地	策略类、模拟经营/王国战争	德国、美国、英国、法国	以社交为核心玩法的战争战略类游戏
IGG	Castle Clash	2013 年 8 月	游戏包含策略养成、竞技两大游戏系统。玩家扮演一名城堡领主，带领麾下英雄与士兵通过征服其他领主来发展壮大自己的实力，建立起属于自己的恢宏帝国	策略类/联盟战争	美国、英国、西欧	以战术塔防玩法为核心玩法即时战略类游戏
	Clash of Lords 2	2014 年 3 月	一款大地图型的的策略游戏，有许多种族可供选择，不同的种族有不同的特性，每个种族有特别的兵种，而且也有兵种互克的系统，玩家的游戏目标就是要把整个大陆统一	策略类、塔防/种族战争	美国、英国、加拿大	以战术塔防英雄培养为即时战略类游戏

同行业公司	代表手游产品	上线时间	游戏简介	游戏类型/题材	主要市场区域	游戏特色定位
掌趣科技	大掌门	2013 年 2 月	一款集武侠、冒险、养成、策略、奇遇、战斗等元素于一身的策略游戏；玩家将化身一代掌门，招收和培养麾下弟子、打造神兵利器、修炼绝世武功、经历各种艰苦磨难和奇遇、挑战魔教势力，参加一场场论剑比武，最终打败各大门派称霸天下	策略类/武侠斗争	中国、美国	以角色培养、卡牌策略、推图过关为主要玩法的卡牌类游戏
游族网络	女神联盟	2014 年 11 月	一款西方魔幻题材的角色扮演游戏，采用“情绪动画”技术表现出人物的喜怒哀乐	RPG/魔幻剧情	中国	以角色成长、卡牌策略为主要玩法的卡牌类游戏、动画表现出色
上海锐战网络	攻城掠地	2014 年 3 月	一款“全景即时国战”型的战争策略游戏。玩家可以在拥有多达 300 个城池关隘、3 个蛮族城的世界地图上，自由地调兵遣将进行移动或攻击	战争策略类、角色扮演/王国战争	中国	以国战、角色培养、推图过关为主要玩法的策略类游戏

注：资料整理自各公司网站及 App Annie 网站

对比可见，公司研发的手游产品与同行业竞争产品虽然均属策略类游戏，但在游戏题材、游戏特色定位、主要目标市场区域等方面均存在或多或少的差异。而就玩家定位而言，公司的游戏产品以面向男性玩家为主，与同行业竞品游戏并无显著差异。

（二）发行人主要游戏产品运营情况

由于银河帝国、银河传说、王者帝国三款游戏的 iOS 版本和安卓版本的数据在公司服务器中是分别进行记录，因此按这三款游戏的 iOS 版本和安卓版本分别列示。其他游戏的数据在服务器中的记录未区分 iOS 版本和安卓版本，或仅有 iOS 和安卓版本其中之一，因此将其合并列示。

1、各季末游戏的月均活跃用户数

单位：万人

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		海岛联盟	海岛帝国	全球危机	荣耀帝国	总计
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓					
2014 年 1 季度	33.58	55.16	87.52	29.58	36.81	-	26.19	35.69	-	3.58	2.91	-	311.00
2014 年 2 季度	33.80	51.04	83.83	33.58	50.08	-	20.29	35.57	-	2.67	1.57	-	312.42
2014 年 3 季度	39.57	55.41	83.29	23.95	53.64	-	15.33	29.57	-	2.48	-	-	303.23

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		海岛联盟	海岛帝国	全球危机	荣耀帝国	总计
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓					
2014 年 4 季度	34.39	71.57	92.44	23.42	63.67	0.53	12.01	23.58	9.12	1.96	-	-	332.69
2015 年 1 季度	32.45	58.11	76.00	20.72	59.07	11.40	9.59	19.09	19.82	1.58	-	-	307.82
2015 年 2 季度	22.99	67.82	55.29	17.47	28.73	70.24	6.14	8.28	10.18	-	-	-	287.15
2015 年 3 季度	14.96	39.44	58.23	14.11	33.58	118.31	5.37	7.08	3.56	-	-	10.10	304.74
2015 年 4 季度	13.98	40.07	38.81	14.25	43.11	203.40	4.32	7.79	2.54	-	-	14.50	382.76
2016 年 1 季度	9.19	29.91	36.59	11.63	40.57	222.72	3.58	11.86	2.30	-	-	16.97	385.32
2016 年 2 季度	8.39	21.05	27.19	12.64	34.30	275.46	4.44	19.09	1.44	-	-	11.85	415.85

注 1：报告期内，公司游戏运营数据储存分析系统不断完善，逐步记录了活跃用户数、总用户数、付费用户数、充值额等数据，考虑到统计数据的可比性和准确性，统一从 2014 年 1 季度开始披露相关数据

注 2：活跃用户数是指当月发生过登录行为（包含一次或一次以上）的玩家数量

注 3：月均活跃用户数的计算公式如下：每季度月均活跃用户数=（当季度第一个月活跃用户数+当季度第二个月活跃用户数+当季度第三个月活跃用户数）/3

注 4：截至本招股说明书签署日，《全球危机》、《海岛帝国》及《海岛联盟》已关闭游戏服务器，其中，《全球危机》于 2015 年 1 月关服，《海岛帝国》于 2015 年 5 月关服，《海岛联盟》于 2016 年 7 月关服。下同

2、各季末游戏的月均活跃用户数占总用户数量的比例

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		海岛联盟	海岛帝国	全球危机	荣耀帝国
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓				
2014年1季度	21.51%	18.72%	8.86%	7.69%	17.70%	-	5.96%	18.06%	-	7.08%	2.49%	-
2014年2季度	14.94%	13.50%	7.32%	7.62%	15.44%	-	4.58%	13.31%	-	4.88%	1.37%	-
2014年3季度	12.52%	10.89%	6.33%	4.86%	11.81%	-	3.21%	8.58%	-	4.21%	-	-
2014年4季度	8.71%	10.70%	6.15%	4.37%	10.50%	96.85%	2.39%	5.85%	62.25%	3.14%	-	-
2015年1季度	6.93%	7.06%	4.52%	3.58%	7.73%	54.87%	1.84%	4.23%	34.19%	2.43%	-	-
2015年2季度	4.39%	6.87%	3.08%	2.85%	3.35%	49.33%	1.16%	1.74%	10.65%	-	-	-
2015年3季度	2.70%	3.62%	3.05%	2.20%	3.59%	28.62%	1.00%	1.45%	3.42%	-	-	49.45%
2015年4季度	2.42%	3.40%	1.96%	2.14%	4.16%	23.74%	0.79%	1.55%	2.32%	-	-	23.28 %
2016年1季度	1.54%	2.38%	1.79%	1.69%	3.57%	15.40%	0.65%	2.26%	2.01%	-	-	16.55%
2016年2季度	1.37%	1.62%	1.30%	1.78%	2.80%	13.28%	0.80%	3.37%	1.21%	-	-	8.78%

注 1：总用户是指当季度每月末的各游戏的总游戏玩家数量

注 2：月均活跃用户数占总用户数量的比例的计算公式如下： [（当季度第一个月活跃用户数/当季度第一个月总用户数）+（当季度第二个月活跃用户数/当季度第二个月总用户数）+（当季度第三个月活跃用户数/当季度第三个月总用户数)]/ 3

3、各季末游戏的月均付费用户数

单位：万人

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		海岛联盟	海岛帝国	全球危机	荣耀帝国	总计
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓					
2014 年 1 季度	1.04	1.83	2.23	1.04	0.67	-	0.90	0.70	-	0.07	0.05	-	8.53
2014 年 2 季度	0.97	1.74	1.65	0.86	0.75	-	0.58	0.57	-	0.05	-	-	7.17
2014 年 3 季度	1.15	1.86	1.51	0.71	0.75	-	0.33	0.42	-	0.03	-	-	6.76
2014 年 4 季度	1.14	2.00	1.49	0.64	0.64	0.02	0.34	0.40	0.05	0.02	-	-	6.74
2015 年 1 季度	1.13	2.05	1.30	0.56	0.59	0.17	0.28	0.34	0.13	0.01	-	-	6.56
2015 年 2 季度	1.07	2.14	0.96	0.51	0.46	1.15	0.24	0.24	0.09	-	-	-	6.86
2015 年 3 季度	0.88	1.74	0.88	0.49	0.46	2.50	0.16	0.16	0.04	-	-	0.15	7.46
2015 年 4 季度	0.77	1.67	0.69	0.49	0.48	3.98	0.15	0.16	0.03	-	-	0.13	8.57
2016 年 1 季度	0.56	1.35	0.62	0.45	0.47	6.86	0.14	0.14	0.01	-	-	0.22	10.82
2016 年 2 季度	0.51	1.18	0.49	0.42	0.45	7.43	0.12	0.12	0.00	-	-	0.16	10.88

注 1：付费用户为当月在游戏中充值一次及一次以上的用户

注 2：每季度月均付费用户数的计算公式如下：（当季度第一个月付费用户数+当季度第二个月付费用户数+当季度第三个月付费用户数）/3

4、各季末游戏的月均活跃用户人均充值额

单位：元/人

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		海岛联盟	海岛帝国	全球危机	荣耀帝国
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓				
2014 年 1 季度	14.80	13.15	15.71	28.00	9.82	-	16.35	9.16	-	20.98	5.49	-
2014 年 2 季度	20.78	17.44	12.28	25.41	8.41	-	13.13	7.88	-	20.60	-	-
2014 年 3 季度	23.40	18.08	12.37	21.37	8.50	-	12.15	7.24	-	7.47	-	-
2014 年 4 季度	26.41	15.69	10.50	21.49	6.01	4.15	14.78	8.70	1.20	4.61	-	-
2015 年 1 季度	29.59	16.47	11.39	22.75	5.63	5.95	16.51	6.96	1.89	3.57	-	-
2015 年 2 季度	43.94	18.29	12.54	26.60	8.64	10.91	20.64	9.50	3.02	-	-	-
2015 年 3 季度	52.86	20.74	8.79	30.45	7.74	15.82	18.24	7.16	2.78	-	-	6.46
2015 年 4 季度	54.58	20.26	9.60	26.77	5.56	13.97	19.27	7.11	1.18	-	-	15.36
2016 年 1 季度	66.98	22.70	9.07	32.27	5.80	18.54	23.36	4.16	0.61	-	-	6.06
2016 年 2 季度	72.91	28.55	10.99	26.23	5.85	16.19	23.26	2.26	0.24	-	-	6.44

注 1：月均活跃用户人均充值额的计算公式如下：（（当季度第一个月分成前实收金额/当季度第一个月活跃用户数）+（当季度第二个月分成前实收金额/当季度第二个月活跃用户数）+（当季度第三个月分成前实收金额/当季度第三个月活跃用户数））/3

5、各季末游戏的月均付费用户人均充值额

单位：元/人

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		海岛联盟	海岛帝国	全球危机	荣耀帝国
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓				
2014 年 1 季度	474	390	616	712	479	-	442	452	-	1,042	389	-
2014 年 2 季度	658	509	624	860	553	-	458	480	-	1,150	-	-
2014 年 3 季度	745	535	661	725	609	-	561	503	-	591	-	-
2014 年 4 季度	797	560	647	752	584	338	516	499	208	504	-	-
2015 年 1 季度	820	456	630	783	516	459	551	374	287	438	-	-
2015 年 2 季度	882	497	718	905	534	631	546	323	267	-	-	-
2015 年 3 季度	891	466	579	889	515	754	568	306	292	-	-	332
2015 年 4 季度	988	483	538	776	493	708	539	355	156	-	-	415
2016 年 1 季度	1,065	469	533	839	496	546	583	345	116	-	-	319
2016 年 2 季度	1,069	497	611	782	448	590	644	364	97	-	-	365

注 1：月均付费用户人均充值额的计算公式如下：（（当季度第一个月分成前实收金额/当季度第一个月付费用户数）+（当季度第二个月分成前实收金额/当季度第二个月付费用户数）+（当季度第三个月分成前实收金额/当季度第三个月付费跃用户数））/3

6、各季末游戏的付费用户具体地域分布

（1）银河传说月均付费用户具体地域分布占比

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2014 年 1 季度	20.52%	1.15%	56.84%	11.86%	7.67%	1.96%
2014 年 2 季度	17.80%	1.68%	59.50%	13.10%	6.30%	1.62%
2014 年 3 季度	18.26%	1.86%	51.85%	16.11%	10.50%	1.42%
2014 年 4 季度	15.56%	1.30%	53.57%	18.00%	10.42%	1.15%
2015 年 1 季度	17.95%	1.26%	48.44%	24.62%	6.11%	1.62%
2015 年 2 季度	17.69%	1.43%	48.97%	22.87%	6.20%	2.84%
2015 第 3 季度	17.75%	4.88%	49.76%	20.28%	5.78%	1.55%
2015 第 4 季度	20.04%	4.67%	45.82%	21.09%	4.38%	4.00%
2016 年 1 季度	23.81%	2.68%	47.99%	18.14%	5.45%	1.93%
2016 年 2 季度	20.42%	1.76%	53.50%	16.15%	6.40%	1.77%

（2）银河帝国月均付费用户具体地域分布占比

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2014 年 1 季度	19.58%	1.85%	63.86%	8.93%	3.05%	2.73%
2014 年 2 季度	21.04%	2.07%	61.39%	10.74%	2.98%	1.78%
2014 年 3 季度	21.72%	1.93%	60.30%	10.89%	3.54%	1.62%
2014 年 4 季度	22.82%	1.56%	59.54%	10.68%	3.86%	1.54%

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2015 年 1 季度	25.76%	1.45%	55.47%	13.48%	2.15%	1.69%
2015 年 2 季度	26.03%	1.69%	56.21%	10.93%	4.24%	0.90%
2015 第 3 季度	28.12%	2.63%	57.34%	7.49%	3.35%	1.07%
2015 第 4 季度	25.11%	2.42%	48.13%	16.67%	3.80%	3.87%
2016 年 1 季度	27.01%	2.00%	56.46%	8.70%	4.68%	1.15%
2016 年 2 季度	25.40%	2.08%	53.54%	10.37%	6.77%	1.84%

（3）王者帝国月均付费用户具体地域分布占比

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2014 年 1 季度	21.92%	2.13%	64.79%	8.75%	0.58%	1.83%
2014 年 2 季度	22.39%	2.34%	62.74%	9.76%	1.22%	1.55%
2014 年 3 季度	29.47%	2.78%	54.87%	10.25%	0.98%	1.65%
2014 年 4 季度	28.82%	2.42%	55.24%	10.21%	1.24%	2.08%
2015 年 1 季度	30.37%	2.22%	52.26%	11.56%	1.01%	2.59%
2015 年 2 季度	27.38%	2.02%	55.80%	11.33%	1.30%	2.17%
2015 第 3 季度	28.13%	2.87%	54.04%	12.02%	1.15%	1.79%
2015 第 4 季度	29.27%	2.05%	41.98%	19.32%	1.13%	6.25%
2016 年 1 季度	31.59%	2.99%	50.05%	12.80%	1.28%	1.29%
2016 年 2 季度	31.49%	3.38%	49.53%	12.05%	1.97%	1.58%

（4）斯巴达战争月均付费用户具体地域分布占比

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2014 年 1 季度	30.13%	2.50%	51.31%	11.72%	1.16%	3.18%
2014 年 2 季度	30.30%	2.78%	53.51%	9.61%	0.89%	2.91%
2014 年 3 季度	32.68%	3.39%	51.03%	8.32%	1.03%	3.55%
2014 年 4 季度	35.02%	2.99%	49.54%	7.52%	0.89%	4.04%
2015 年 1 季度	38.84%	2.83%	42.76%	10.55%	0.91%	4.11%
2015 年 2 季度	35.85%	2.98%	43.95%	11.70%	1.22%	4.30%
2015 第 3 季度	38.04%	3.63%	42.84%	10.03%	1.38%	4.08%
2015 第 4 季度	36.51%	3.34%	41.09%	12.38%	1.30%	5.38%
2016 年 1 季度	44.40%	3.30%	39.52%	8.46%	0.97%	3.35%
2016 年 2 季度	40.04%	3.31%	41.24%	9.64%	2.17%	3.60%

（5）海岛帝国月均付费用户具体地域分布占比

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2014 年 1 季度	24.13%	1.44%	53.58%	15.58%	4.32%	0.95%
2014 年 2 季度	24.06%	1.34%	31.25%	39.73%	3.55%	0.08%
2014 年 3 季度	27.30%	2.84%	41.80%	19.88%	7.30%	0.88%
2014 年 4 季度	22.74%	1.70%	43.71%	19.42%	12.42%	0.01%
2015 年 1 季度	27.35%	5.98%	41.89%	15.95%	7.18%	1.65%

（6）战地风暴月均付费用户具体地域分布占比

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2014 年 4 季度	28.12%	26.44%	42.17%	0.51%	2.76%	0.00%
2015 年 1 季度	62.56%	5.36%	29.40%	2.64%	0.00%	0.04%
2015 年 2 季度	61.08%	3.51%	24.77%	10.06%	0.00%	0.58%
2015 第 3 季度	62.35%	3.40%	18.83%	13.44%	1.13%	0.85%
2015 第 4 季度	55.89%	4.59%	16.06%	12.31%	8.97%	2.18%
2016 年 1 季度	46.40%	2.47%	16.74%	9.28%	23.97%	1.14%
2016 年 2 季度	36.61%	1.98%	15.56%	12.53%	32.15%	1.17%

（7）全球危机月均付费用户具体地域分布占比

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2014 年 1 季度	27.76%	4.84%	41.15%	16.72%	8.89%	0.64%

（8）海岛联盟月均付费用户具体地域分布占比

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2014 年 1 季度	33.58%	20.53%	45.39%	0.00%	0.00%	0.50%
2014 年 2 季度	49.69%	24.68%	25.62%	0.00%	0.00%	0.01%
2014 年 3 季度	48.21%	20.33%	21.70%	9.76%	0.00%	0.00%
2014 年 4 季度	37.97%	5.98%	25.27%	30.29%	0.00%	0.49%
2015 年 1 季度	52.88%	3.25%	17.01%	26.50%	0.00%	0.36%
2015 年 2 季度	38.32%	3.59%	33.05%	24.56%	0.00%	0.48%
2015 第 3 季度	29.68%	4.68%	40.91%	24.62%	0.00%	0.11%
2015 第 4 季度	26.49%	2.07%	40.29%	31.05%	0.00%	0.10%
2016 年 1 季度	36.63%	4.55%	20.92%	37.90%	0.00%	0.00%
2016 年 2 季度	44.51%	8.27%	24.87%	22.13%	0.00%	0.22%

（9）荣耀帝国月均付费用户具体地域分布占比

时间	北美洲	大洋洲	欧洲	亚洲(除中国大陆)	中国大陆	其他地区
2015 第 3 季度	55.96%	2.92%	26.01%	14.79%	0.00%	0.32%
2015 第 4 季度	42.83%	2.70%	26.41%	27.17%	0.00%	0.89%
2016 年 1 季度	29.84%	4.09%	23.64%	40.86%	0.02%	1.55%
2016 年 2 季度	24.01%	4.31%	27.04%	39.45%	0.72%	4.47%

7、公司例行维护手游暂停服务器情况

按照例行维护暂停服务器原因的不同，例行维护一般可分为版本更新、事故处理、合服、迁服四种类型。在游戏的运营过程中，根据游戏的不同生命阶段，例行维护游戏暂停服务器的频率、时间、影响及补偿等会略有不同。

（1）以银河传说、战地风暴两款游戏为例，报告期内例行维护暂停服务器的情况如下：

①银河传说

维护类型	游戏生命阶段			
	测试（2013.7-2013.9）	成长（2013.10-2014.3）	成熟（2014.4-2015.12）	衰退（2016.1-至今）
版本更新	每半个月停服更新 1 次，停服时长 2 小时，无补偿	每月停服更新 1 次，停服时长 2 小时，无补偿	每月停服更新 1 次，停服时长 2 小时，无补偿	每月停服更新 1 次，停服时长 2 小时；存在 2 次版本更新时间过长情形，补偿每人每次游戏道具，价值$10
事故处理	无事故导致的停服	2013 年 12 月出现过 1 次全服回档，持续 6 小时，每人补偿 2000 信用点，价值$13.4	无事故导致的停服	2016 年 3 月底前后出现过 3 次部分服务器无法登录，每人每次补偿游戏道具，平均价值$8.26
合服	没有合服	没有合服	每月进行 2~3 次合服，每次合服持续时间 2 小时；补偿参与合服的玩家每人 1000 信用点，价值$6.7	每两月进行 1 次合服，每次合服持续时间 2 小时；补偿参与合服的玩家每人 1000 信用点，价值$6.7
迁服	没有迁移	没有迁移	总共迁服 5 次，每次迁移时间 1 小时，没有对玩家进行补偿	没有迁移

②战地风暴

维护类型	游戏生命阶段			
	测试（2014.12 - 2015.3）	成长（2015.4- 至今）	成熟	衰退
版本更新	半个月自动更新 1 次，更新时间为 1 个小时，补偿礼包价值$6.25；	1 个半月强制更新 1 次，更新时间为 5 个小时，补偿礼包价值$31.25； 半个月自动更新 1 次，更新时间为 1 个小时，补偿礼包价值$15.625	-	-
事故处理	3 次服务器故障，补偿价值$6.25； 2 次程序 bug，补偿价值$6.25	8 次更新事故，补偿价值$15.625；2 次运营事故，补偿价值$31.25	-	-
合服	无合服	无合服	-	-
迁服	无迁服	无迁服	-	-

（2）给予用户补偿道具时的会计处理

公司对于给予付费用户的道具补偿，将其作为对付费玩家的赠送，将赠送的道具纳入收入确认系统，并根据道具消耗的情况按照每月计算出的虚拟道具加权平均价格进行收入确认。对于非付费用户，由于其未纳入收入确认系统核算，对于赠送的道具不进行会计处理。

8、公司已关闭服务器的游戏情况

（1）游戏关服判断标准与流程

公司会综合考虑游戏运营的各种数据作为提示关服的指标，包括：收入规模、利润率、投资回报率、活跃用户数、付费用户数、玩家七日留存率、玩家生命周期价值、用户获取成本等。公司按月对各个游戏项目的运营情况进行分析，对于出现运营数据提示关服迹象的情况，总经理负责组织工作室负责人、游戏项目制作人及财务负责人进行讨论，最终确定相关游戏是否关服及相应的工作计划，并确定关服工作执行人。

确认对游戏进行关服后，公司将执行如下内部和外部流程：

内部流程：1、关服工作执行人制定详细的停服计划，并提交工作室负责人及相应游戏制作人审核；2、本地化团队制作不同语言版本的停服公告；3、运维部提取游戏活跃用户信息；4、相应游戏制作人组织从各个平台下架相应游戏，并终止付费功能；5、在游戏内向玩家发布停服公告，同时客服部向所有活跃用户再发送邮件通知停服安排；6、关服工作执行人组织收集并处理玩家的后续事宜，并确保在公告的停服日前完成；7、运维部于停服截止日期关闭服务器。

外部流程：1、公司提前向游戏玩家发出关服通知，其中国外玩家提前1个月

通知、国内玩家提前2个月通知，玩家可在通知期内消费完毕其游戏内剩余的充值额、道具，或可选择将截至发出关服通知当日其未消费的虚拟货币按照一定比例换算为公司其他游戏中的虚拟货币作为补偿，同时根据被补偿的虚拟货币数额在新游戏中获得相应的VIP等级；2、对于关服时付费玩家仍未消费完毕的虚拟货币，公司不向游戏玩家进行退款。

（2）已关闭服务器的游戏具体情况

截至2016年6月30日，公司海岛帝国、全球危机已关闭游戏服务器、停止运营。具体情况如下：

游戏名称	平台	关服时间	开服时间	开服周期（天）	服务器名称	关闭原因	关闭时用户数量	付费用户数量
海岛帝国	iOS	2015/5/12	2013/10/18	571	ie_cn002	游戏收入不足以支持游戏的运营，故关闭服务器，停止游戏游戏运营，游戏下架	89,547	239
海岛帝国	iOS	2015/5/12	2011/7/22	1390	ie_cn001		131,009	9,123
海岛帝国	iOS	2015/4/12	2013/8/10	610	ie_all003		36,740	364
海岛帝国	iOS	2015/4/12	2011/6/25	1387	ie_all001		92,819	13,395
海岛帝国	iOS	2015/4/12	2011/7/27	1355	ie_jp001		69,200	1,668
海岛帝国	iOS	2015/4/12	2011/8/10	1341	ie_all002		37,580	4,486
海岛帝国	iOS	2015/4/12	2012/2/14	1153	ie_ko006		37,331	2,809
海岛帝国	iOS	2015/4/12	2013/8/24	596	ie_ru002		24,948	182
海岛帝国	iOS	2015/4/12	2012/8/11	974	ie_ru001		14,613	1,451
海岛帝国	iOS	2015/4/12	2013/9/5	584	ie_all004		115,180	1,058
海岛帝国	iOS	2015/4/12	2012/10/12	912	ie_fr005		20,911	1,387
全球危机	iOS	2015/1/26	2013/8/30	514	cn010		27,898	474
全球危机	iOS	2015/1/26	2013/5/22	614	cn009		50,604	686
全球危机	iOS	2015/1/26	2013/1/9	747	cn001		19,298	307
全球危机	iOS	2015/1/26	2013/3/9	688	cn006		21,718	287
全球危机	iOS	2015/1/26	2013/2/20	705	cn004		16,768	315
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/2/20	674	all007		34,021	1,179
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/6/4	570	all029		19,921	527
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/3/8	658	all009		18,987	578
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/5/29	576	all027		20,240	477
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/5/8	597	all015		18,653	636

游戏名称	平台	关服时间	开服时间	开服周期（天）	服务器名称	关闭原因	关闭时用户数量	付费用户数量
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/3/8	658	all008		17,908	725
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/5/24	581	all020		20,762	677
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/3/29	637	all013		17,466	556
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/5/9	596	all017		22,794	741
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/6/4	570	all028		19,497	559
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/5/27	578	all023		22,507	569
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/5/24	581	all021		18,952	563
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/1/24	701	all005		15,795	843
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/7/12	532	all033		53,642	1,086
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/6/4	570	all030		21,488	550
全球危机	iOS	2014/12/26	2013/3/29	637	all012		16,140	527

（3）对已确认的递延收益、递延成本的相关会计处理

公司在游戏关服的次月，一次性将该游戏递延收益和递延成本的余额确认营业收入和营业成本。对于仍未消费或换算完毕的充值金额，公司在会计处理上一次性将相关递延收益结转确认为收入，其中全球危机为376,446.10元，海岛帝国为329,199.63元，对于关服后玩家仍未消费完毕的游戏虚拟道具则视同一次性消耗完毕。

9、游戏产品主要道具的价格信息

公司从2014年6月开始使用道具生命周期确认收入，对于道具相关的信息仅适用于道具生命周期核算方法下，故从2014年第三季度开始统计。

各游戏分季度主要道具价格信息如下：

时间	项目	道具名称	平均价（元）	消费金额（元）	购买人数（人）	购买数量（个）
2014 年 3 季度	银河帝国（安卓）	购买能量	5.07	1,908,771	6,418	384,823
	银河帝国（安卓）	建造裂变者	0.92	530,074	8,416	590,828
	银河帝国（安卓）	月卡	150.44	494,420	2,288	3,050
	银河帝国（安卓）	speed_up_1.day	7.99	295,423	1,351	13,923
	银河帝国（安卓）	建造吞噬者	0.77	205,462	10,148	266,704
	银河帝国（安卓）	聚能波粒	0.00	142,565	0	0
	银河帝国（安卓）	speed_up_5.hour	1.16	129,723	3,049	35,021
	银河帝国（安卓）	电子芯片	0.05	112,308	6,358	303,533
	银河帝国（安卓）	星云导航仪 Level 3	0.24	105,606	2,388	34,917
	银河帝国（安卓）	星云导航仪 Level 1	0.35	84,201	4,568	135,065
	银河传说（安卓）	实验室购买氪晶	8.89	5,285,236	28,426	600,485
	银河传说（安卓）	星币	0.00	4,297,880	10,096	12,479,650,000
	银河传说（安卓）	supply_exchange_pve-PVE 体力购买	5.33	972,852	21,508	181,161
	银河传说（安卓）	充能氪晶 R-4	8.17	704,081	0	0
	银河传说（安卓）	officer_money-事务官-星币	1.88	676,834	28,535	493,994
	银河传说（安卓）	领土争夺跃迁	2.62	647,366	16,200	285,400
	银河传说（安卓）	clean_world_boss_cd	0.86	596,968	21,339	688,659
	银河传说（安卓）	WD 提供兑换	2.99	591,896	6,001	191,024
	银河传说（安卓）	warp_quark_charge-星门充夸克能	6.37	490,617	23,685	112,359
	银河传说（安卓）	作战机器人	8.72	481,515	11,903	35,393
	王者帝国（安卓）	恢复士气	5.02	2,193,154	7,582	293,036

	王者帝国（安卓）	迁移城市	19.55	1,211,932	8,692	80,304
	王者帝国（安卓）	辐光晶石	0.00	888,497	0	0
	王者帝国（安卓）	龙岛体力	7.39	689,736	7,795	102,385
	王者帝国（安卓）	使用教堂技能	11.46	606,830	4,932	53,027
	王者帝国（安卓）	加速造兵	3.20	550,756	10,355	173,252
	王者帝国（安卓）	和平协议	11.88	439,334	2,714	35,765
	王者帝国（安卓）	加速建造建筑	2.26	419,040	10,461	184,235
	王者帝国（安卓）	秘境纹章	3.03	414,924	5,240	135,877
	王者帝国（安卓）	捐献联盟	4.64	340,838	12,695	73,676
	银河帝国（iOS）	购买能量	4.43	1,262,807	5,898	286,561
	银河帝国（iOS）	月卡	146.54	462,561	1,938	2,183
	银河帝国（iOS）	建造裂变者	0.63	452,936	10,129	1,506,134
	银河帝国（iOS）	聚能波粒	0.00	326,533	0	0
	银河帝国（iOS）	月球诱导装置	0.43	269,707	1,076	5,152
	银河帝国（iOS）	speed_up_1.day	3.76	189,435	1,133	17,296
	银河帝国（iOS）	电子芯片	0.05	137,643	7,325	341,234
	银河帝国（iOS）	12h VIP 激活道具	0.42	130,322	0	0
	银河帝国（iOS）	speed_up_1.hour	0.20	114,153	3,312	60,825
	银河帝国（iOS）	星云导航仪 Level 3	0.22	106,565	2,008	36,792
	银河传说（iOS）	实验室购买氪晶	8.93	4,306,005	17,466	488,724
	银河传说（iOS）	星币	0.00	3,837,146	6,672	9,928,500,000
	银河传说（iOS）	supply_exchange_pve-PVE 体力购买	6.12	834,362	13,499	134,668
	银河传说（iOS）	WD 提供兑换	3.00	684,943	4,098	215,183
	银河传说（iOS）	高能矿脉探测器	2.02	590,317	6,618	18,224
	银河传说（iOS）	领土争夺跃迁	2.86	547,539	10,428	231,789
	银河传说（iOS）	officer_money-事务官-星币	2.22	514,816	17,960	355,681
	银河传说（iOS）	充能氪晶 R-4	9.18	482,968	0	0
	银河传说（iOS）	clean_world_boss_cd	0.95	437,010	13,258	455,707
	银河传说（iOS）	作战机器人	10.59	387,998	7,548	26,337
	王者帝国（iOS）	恢复士气	4.04	2,188,052	7,677	364,633
	王者帝国（iOS）	迁移城市	17.64	1,347,380	10,193	97,088
	王者帝国（iOS）	使用教堂技能	9.16	1,069,891	5,936	117,073
	王者帝国（iOS）	辐光晶石	0.00	897,818	0	0
	王者帝国（iOS）	和平协议	6.45	680,708	4,292	94,556
	王者帝国（iOS）	龙岛体力	5.51	674,895	7,957	121,594
	王者帝国（iOS）	秘境纹章	2.35	482,015	5,312	202,850

	王者帝国（iOS）	加速造兵	2.60	459,801	9,977	178,530
	王者帝国（iOS）	加速建造建筑	2.07	332,649	9,855	160,578
	王者帝国（iOS）	闪光的零件	0.06	280,265	4	57,400
	斯巴达战争	购买体力值	15.29	4,420,490	13,606	288,103
	斯巴达战争	宙斯的判决	1.74	3,918,968	10,628	322,901
	斯巴达战争	立即完成事件	2.41	1,785,157	32,795	735,504
	斯巴达战争	战术性传送	6.81	911,168	15,224	34,317
	斯巴达战争	雅典娜的守护 (Lv.1)	3.79	812,452	6,472	22,013
	斯巴达战争	第二城市礼包	1.95	802,556	2,813	2,850
	斯巴达战争	重置探秘的次数	0.94	769,611	27,755	820,802
	斯巴达战争	购买满意度	2.13	704,614	43,527	331,912
	斯巴达战争	雅典娜的守护 (Lv.2)	17.82	700,445	3,830	13,280
	斯巴达战争	购买黄金	0.00	506,755	0	0
2014 年 4 季度	银河帝国（安卓）	购买能量	5.05	2,368,103	4,540	479,925
	银河帝国（安卓）	月卡	134.61	423,311	2,205	3,163
	银河帝国（安卓）	电子芯片	0.03	202,133	3,217	135,680
	银河帝国（安卓）	建造裂变者	0.56	179,844	6,084	315,515
	银河帝国（安卓）	speed_up_1.day	6.90	170,344	895	7,352
	银河帝国（安卓）	聚能波粒	0.00	116,039	0	0
	银河帝国（安卓）	兑换氪晶能量	0.00	115,256	0	0
	银河帝国（安卓）	建造吞噬者	0.52	109,055	8,967	209,350
	银河帝国（安卓）	兑换机器人	0.76	108,543	1,786	150,659
	银河帝国（安卓）	星云导航仪 Level 3	0.48	102,400	3,785	88,352
	银河传说（安卓）	星币	0.00	7,433,552	5,183	5,412,500,000
	银河传说（安卓）	购买英雄礼包	2.82	4,884,587	29,349	1,999,664
	银河传说（安卓）	实验室购买氪晶	6.52	3,502,187	29,330	522,823
	银河传说（安卓）	cutoff_card-返利卡活动	88.67	2,637,507	18,700	30,439
	银河传说（安卓）	充能氪晶 R-4	6.99	1,255,306	0	0
	银河传说（安卓）	officer_money-事务官-星币	1.35	907,404	27,562	442,815
	银河传说（安卓）	supply_exchange_pve-PVE 体力购买	3.71	690,670	24,128	184,790
	银河传说（安卓）	领土争夺跃迁	0.68	681,965	20,204	1,040,492
	银河传说（安卓）	warp_quark_charge-星门充夸克能	4.55	652,026	21,166	86,771
	银河传说（安卓）	科技点	0.00	607,642	5,173	108,020,000
	王者帝国（安卓）	恢复士气	7.00	1,664,726	7,978	236,924
	王者帝国（安卓）	龙岛体力	6.39	1,341,471	9,298	211,880

	王者帝国（安卓）	迁移城市	19.91	1,237,706	7,824	63,520
	王者帝国（安卓）	辐光晶石	0.00	502,579	0	0
	王者帝国（安卓）	使用教堂技能	10.36	478,601	4,258	45,854
	王者帝国（安卓）	和平协议	9.03	418,388	2,784	42,470
	王者帝国（安卓）	加速造兵	2.52	377,980	8,257	148,389
	王者帝国（安卓）	巨石力量	2.13	326,041	4,073	87,845
	王者帝国（安卓）	神之雕像	2.08	316,479	3,300	43,460
	王者帝国（安卓）	加速建造建筑	2.20	284,227	6,838	127,627
	银河帝国（iOS）	购买能量	4.53	1,709,668	3,795	385,014
	银河帝国（iOS）	聚能波粒	0.00	846,330	0	0
	银河帝国（iOS）	月卡	128.32	395,454	2,477	3,339
	银河帝国（iOS）	电子芯片	0.03	212,937	2,694	122,683
	银河帝国（iOS）	建造裂变者	0.66	210,214	7,770	303,353
	银河帝国（iOS）	月球诱导装置	0.77	186,393	708	3,952
	银河帝国（iOS）	speed_up_1.day	5.29	167,787	781	11,577
	银河帝国（iOS）	兑换氪晶能量	0.00	128,806	0	0
	银河帝国（iOS）	星云导航仪 Level 3	0.33	98,947	3,407	96,038
	银河帝国（iOS）	兑换机器人	0.63	76,956	1,493	125,558
	银河传说（iOS）	星币	0.00	6,455,923	3,154	3,696,500,000
	银河传说（iOS）	购买英雄礼包	2.28	4,415,984	18,073	1,921,220
	银河传说（iOS）	实验室购买氪晶	6.64	2,607,485	16,743	374,648
	银河传说（iOS）	cutoff_card-返利卡活动	101.28	1,928,411	12,078	19,902
	银河传说（iOS）	充能氪晶 R-4	9.88	967,533	0	0
	银河传说（iOS）	WD 提供兑换	2.23	861,961	5,938	393,616
	银河传说（iOS）	officer_money-事务官-星币	1.55	689,967	15,362	268,835
	银河传说（iOS）	领土争夺跃迁	0.67	567,607	12,967	875,677
	银河传说（iOS）	科技点	0.00	538,292	3,120	73,370,000
	银河传说（iOS）	warp_quark_charge-星门充夸克能	4.75	478,610	11,843	54,088
	王者帝国（iOS）	恢复士气	6.12	2,038,130	8,055	330,126
	王者帝国（iOS）	龙岛体力	5.94	1,783,554	9,130	300,145
	王者帝国（iOS）	迁移城市	18.70	1,540,311	10,232	83,338
	王者帝国（iOS）	和平协议	7.68	928,795	5,063	114,232
	王者帝国（iOS）	使用教堂技能	8.91	921,574	5,435	102,841
	王者帝国（iOS）	辐光晶石	0.00	637,362	0	0
	王者帝国（iOS）	加速造兵	2.60	466,372	8,282	179,998
	王者帝国（iOS）	购买符文碎片	0.05	352,071	2,947	7,827,820

	王者帝国（iOS）	加速建造建筑	2.33	341,194	6,594	145,987
	王者帝国（iOS）	巨石力量	1.88	243,919	3,440	77,223
	斯巴达战争	购买体力值	12.70	3,091,210	12,070	261,470
	斯巴达战争	宙斯的判决	1.18	3,004,144	8,622	271,362
	斯巴达战争	购买信仰值	0.00	1,546,048	0	0
	斯巴达战争	立即完成事件	2.96	1,211,572	24,892	404,812
	斯巴达战争	雅典娜的守护 (Lv.2)	19.41	826,041	4,551	18,941
	斯巴达战争	战术性传送	7.04	761,142	10,139	21,730
	斯巴达战争	购买满意度	1.56	696,123	38,914	281,509
	斯巴达战争	赫拉的礼物 11-13	3.35	642,632	7,897	192,763
	斯巴达战争	第二城市礼包	0.98	616,309	1,484	1,496
	斯巴达战争	重置探秘的次数	0.79	569,786	26,437	704,517
2015 年 1 季度	战地风暴	8 小时加速	3.78	127,816	1,989	16,762
	战地风暴	定点传送	15.36	119,243	1,607	6,944
	战地风暴	3 小时加速	1.05	105,782	2,493	29,740
	战地风暴	24 小时加速	7.44	102,594	1,094	5,763
	战地风暴	15 小时加速	6.45	102,179	1,380	8,724
	战地风暴	60 分钟加速	0.33	63,524	2,540	42,833
	战地风暴	3 天加速	19.85	57,529	299	1,119
	战地风暴	7 天加速	132.40	47,797	88	361
	战地风暴	15 分钟加速	0.16	25,789	2,328	32,747
	战地风暴	使用英雄经验书之后添加英雄经验	0.00	18,724	0	0
	银河帝国（安卓）	购买能量	3.99	1,583,005	3,745	387,100
	银河帝国（安卓）	月卡	95.99	241,866	1,577	2,130
	银河帝国（安卓）	兑换氪晶能量	0.00	209,997	0	0
	银河帝国（安卓）	电子芯片	0.01	191,155	2,719	99,583
	银河帝国（安卓）	speed_up_1.day	5.03	145,116	769	7,814
	银河帝国（安卓）	星云导航仪 Level 3	0.62	118,670	3,556	97,412
	银河帝国（安卓）	湮灭之星生产许可证	0.06	105,918	0	0
	银河帝国（安卓）	军备扩充特许证 Lv1	8.79	90,677	814	10,339
	银河帝国（安卓）	建造裂变者	0.16	74,628	5,315	432,027
	银河帝国（安卓）	建造吞噬者	0.35	71,527	7,884	198,572
	银河传说（安卓）	购买英雄礼包	1.73	7,681,220	36,595	4,760,335
	银河传说（安卓）	星币	0.00	5,570,288	13,974	18,533,100,000
	银河传说（安卓）	实验室购买氪晶	4.80	1,179,112	21,207	247,435
	银河传说（安卓）	充能氪晶 R-4	3.39	1,103,518	0	0

	银河传说（安卓）	月卡道具白银	38.24	794,203	12,548	18,905
	银河传说（安卓）	领土争夺跃迁	0.37	626,449	22,329	1,736,515
	银河传说（安卓）	WD 提供兑换	1.62	616,411	10,067	385,301
	银河传说（安卓）	latter_reset	15.82	549,776	5,350	18,878
	银河传说（安卓）	officer_money-事务官-星币	0.88	537,490	24,110	340,829
	银河传说（安卓）	科技点	0.00	488,492	13,875	368,722,000
	王者帝国（安卓）	恢复士气	4.28	1,559,191	6,887	245,811
	王者帝国（安卓）	龙岛体力	5.50	1,006,783	8,120	181,986
	王者帝国（安卓）	迁移城市	11.64	848,327	8,366	73,334
	王者帝国（安卓）	辐光晶石	0.00	457,203	0	0
	王者帝国（安卓）	和平协议	7.43	367,611	3,168	52,315
	王者帝国（安卓）	使用教堂技能	9.28	291,098	3,513	31,276
	王者帝国（安卓）	解锁符文城市镶嵌槽	78.85	268,669	1,193	2,276
	王者帝国（安卓）	加速造兵	2.26	228,438	6,408	101,083
	王者帝国（安卓）	巨石力量	1.81	203,922	3,853	89,744
	王者帝国（安卓）	购买符文碎片	0.04	184,527	2,502	2,851,448
	银河帝国（iOS）	购买能量	5.37	1,385,960	2,859	258,877
	银河帝国（iOS）	月卡	162.91	437,620	1,881	2,604
	银河帝国（iOS）	聚能波粒	0.00	264,130	0	0
	银河帝国（iOS）	兑换氪晶能量	0.00	254,376	0	0
	银河帝国（iOS）	电子芯片	0.01	190,353	1,987	75,536
	银河帝国（iOS）	speed_up_1.day	5.67	178,606	609	7,767
	银河帝国（iOS）	建造裂变者	0.27	120,283	5,772	401,724
	银河帝国（iOS）	星云导航仪 Level 3	0.51	113,283	3,055	91,892
	银河帝国（iOS）	湮灭之星生产许可证	0.06	112,517	0	0
	银河帝国（iOS）	军备扩充特许证 Lv1	12.62	86,400	578	6,736
	银河传说（iOS）	购买英雄礼包	2.64	7,397,907	21,572	2,981,090
	银河传说（iOS）	星币	0.00	4,984,356	7,422	10,338,800,000
	银河传说（iOS）	实验室购买氪晶	6.93	1,005,411	11,420	147,244
	银河传说（iOS）	充能氪晶 R-4	5.38	983,342	0	0
	银河传说（iOS）	领土争夺跃迁	0.56	672,086	13,646	1,211,202
	银河传说（iOS）	WD 提供兑换	2.35	657,487	5,658	289,780
	银河传说（iOS）	latter_reset	23.24	602,778	3,342	13,799
	银河传说（iOS）	月卡道具白银	47.21	510,684	6,873	10,186
	银河传说（iOS）	科技点	0.00	455,581	7,505	207,922,000
	银河传说（iOS）	officer_money-事务官-星币	1.42	432,267	13,396	209,596
	王者帝国（iOS）	恢复士气	4.34	2,040,454	6,671	322,077

	王者帝国（iOS）	龙岛体力	6.06	1,343,395	7,437	218,536
	王者帝国（iOS）	迁移城市	15.37	1,221,957	9,062	82,798
	王者帝国（iOS）	和平协议	8.21	1,007,595	5,028	135,702
	王者帝国（iOS）	使用教堂技能	9.46	640,251	4,135	66,733
	王者帝国（iOS）	辐光晶石	0.00	456,878	0	0
	王者帝国（iOS）	购买符文碎片	0.04	318,684	2,223	4,247,985
	王者帝国（iOS）	加速造兵	2.60	279,281	5,916	105,587
	王者帝国（iOS）	解锁符文城市镶嵌槽	82.50	276,122	1,159	2,283
	王者帝国（iOS）	巨石力量	1.87	198,285	3,360	84,940
	斯巴达战争	筹码兑换	0.01	2,545,806	0	0
	斯巴达战争	月卡	104.88	2,372,720	11,858	19,895
	斯巴达战争	宙斯的判决	0.51	1,438,603	7,024	299,560
	斯巴达战争	购买体力值	7.91	1,339,419	10,274	167,253
	斯巴达战争	购买信仰值	0.00	944,075	0	0
	斯巴达战争	雅典娜的守护 (Lv.2)	12.24	702,702	2,773	8,407
	斯巴达战争	战术性传送	2.93	679,606	3,116	7,241
	斯巴达战争	购买满意度	0.00	601,745	28,495	166,180
	斯巴达战争	克鲁诺的沙漏(Lv.3)	0.12	470,318	7,218	19,291
	斯巴达战争	购买黄金	0.00	457,061	0	0
2015 年 2 季度	战地风暴	8 小时加速	3.23	1,816,910	18,643	230,491
	战地风暴	24 小时加速	6.66	1,696,209	11,174	95,608
	战地风暴	15 小时加速	6.37	1,493,845	13,973	122,805
	战地风暴	3 小时加速	0.91	1,381,040	21,610	385,792
	战地风暴	定点传送	14.67	1,289,344	11,652	71,651
	战地风暴	打开能源道具	0.00	1,235,890	0	0
	战地风暴	打开石油道具	0.00	1,102,021	0	0
	战地风暴	打开军演币道具	0.00	1,032,624	0	0
	战地风暴	3 天加速	21.26	989,591	3,604	18,569
	战地风暴	领土传送	7.37	858,172	13,275	99,938
	银河帝国（安卓）	购买能量	4.89	863,205	3,166	181,968
	银河帝国（安卓）	电子芯片	0.00	149,441	2,556	72,176
	银河帝国（安卓）	月卡	104.04	147,138	962	1,273
	银河帝国（安卓）	兑换氪晶能量	0.00	145,988	0	0
	银河帝国（安卓）	兑换机器人	0.10	118,951	1,341	295,662
	银河帝国（安卓）	星云导航仪 Level 3	0.63	115,767	3,587	73,743
	银河帝国（安卓）	湮灭之星生产许可证	0.03	75,045	0	0
	银河帝国（安卓）	星球定向迁移装置	7.47	59,522	1,435	5,399

	银河帝国（安卓）	speed_up_1.day	2.12	56,536	529	3,630
	银河帝国（安卓）	星辉氪晶 5 星 1 级	154.04	37,815	0	0
	银河传说（安卓）	购买英雄礼包	1.27	10,353,931	38,587	8,205,179
	银河传说（安卓）	星币	0.00	3,299,484	5,587	3,601,600,000
	银河传说（安卓）	月卡道具白银	41.41	1,626,796	17,458	35,078
	银河传说（安卓）	实验室购买氪晶	4.24	1,538,659	24,028	359,306
	银河传说（安卓）	充能氪晶 R-4	5.67	1,397,918	0	0
	银河传说（安卓）	领土争夺跃迁	0.30	679,411	24,718	2,288,184
	银河传说（安卓）	科技点	0.00	667,804	5,750	91,450,000
	银河传说（安卓）	donate_3-三级捐献	1.41	578,477	16,923	410,231
	银河传说（安卓）	supply_exchange_pve-PVE 体力购买	2.42	558,340	21,885	230,192
	银河传说（安卓）	Z 玻色子礼盒	1.98	531,429	17,193	324,638
	王者帝国（安卓）	恢复士气	5.67	1,075,274	4,990	187,436
	王者帝国（安卓）	龙岛体力	4.63	727,887	6,144	158,222
	王者帝国（安卓）	迁移城市	15.40	549,146	6,680	36,776
	王者帝国（安卓）	和平协议	7.20	451,098	2,995	55,523
	王者帝国（安卓）	辐光晶石	0.00	328,034	0	0
	王者帝国（安卓）	使用教堂技能	8.59	219,654	2,557	25,593
	王者帝国（安卓）	秘境纹章	1.23	196,216	3,101	129,703
	王者帝国（安卓）	补充挑战体力	2.13	190,060	4,262	87,969
	王者帝国（安卓）	扫荡券	2.29	169,721	1,634	74,441
	王者帝国（安卓）	解锁符文城市镶嵌槽	80.27	162,195	846	1,469
	银河帝国（iOS）	购买能量	7.78	1,150,325	2,463	158,301
	银河帝国（iOS）	聚能波粒	0.00	910,902	0	0
	银河帝国（iOS）	月卡	142.90	286,871	1,423	1,888
	银河帝国（iOS）	兑换氪晶能量	0.00	205,863	0	0
	银河帝国（iOS）	兑换机器人	0.13	192,841	1,138	395,953
	银河帝国（iOS）	电子芯片	0.01	181,753	1,988	72,633
	银河帝国（iOS）	speed_up_1.day	4.51	159,715	567	8,453
	银河帝国（iOS）	星云导航仪 Level 3	0.61	119,623	2,929	70,281
	银河帝国（iOS）	湮灭之星生产许可证	0.03	74,766	0	0
	银河帝国（iOS）	星球定向迁移装置	6.75	65,085	1,759	6,917
	银河传说（iOS）	购买英雄礼包	1.93	9,218,179	20,554	4,777,231
	银河传说（iOS）	星币	0.00	3,241,957	3,231	2,221,300,000
	银河传说（iOS）	充能氪晶 R-4	9.20	1,529,712	0	0
	银河传说（iOS）	实验室购买氪晶	6.26	1,151,411	11,765	185,138

	银河传说（iOS）	月卡道具白银	53.84	1,146,126	8,984	19,000
	银河传说（iOS）	Z 玻色子礼盒	2.92	877,889	8,912	329,876
	银河传说（iOS）	科技点	0.00	778,742	3,132	54,330,000
	银河传说（iOS）	领土争夺跃迁	0.45	627,278	13,572	1,385,313
	银河传说（iOS）	WD 提供兑换	1.29	582,495	5,297	303,671
	银河传说（iOS）	supply_exchange_pve-PVE 体力购买	3.75	481,292	10,532	126,285
	王者帝国（iOS）	恢复士气	6.55	1,910,961	4,964	285,224
	王者帝国（iOS）	龙岛体力	5.86	1,254,908	5,936	217,061
	王者帝国（iOS）	和平协议	8.44	1,190,226	4,528	127,495
	王者帝国（iOS）	迁移城市	20.22	975,913	7,271	48,874
	王者帝国（iOS）	使用教堂技能	9.63	473,278	3,336	49,310
	王者帝国（iOS）	辐光晶石	0.00	410,429	1	10,170,000
	王者帝国（iOS）	加速造兵	3.99	307,459	4,654	76,467
	王者帝国（iOS）	补充挑战体力	2.76	293,635	4,067	105,536
	王者帝国（iOS）	秘境纹章	1.23	277,674	3,050	171,494
	王者帝国（iOS）	购买符文碎片	0.05	250,391	1,815	3,554,075
	斯巴达战争	筹码兑换	0.01	3,420,004	0	0
	斯巴达战争	月卡	107.43	1,737,803	7,372	13,515
	斯巴达战争	购买体力值	8.36	760,462	5,474	90,659
	斯巴达战争	宙斯的判决	0.27	564,325	3,803	105,015
	斯巴达战争	雅典娜的守护 (Lv.2)	8.57	541,970	4,183	18,559
	斯巴达战争	购买黄金	0.00	447,110	0	0
	斯巴达战争	购买满意度	0.00	426,159	19,283	107,819
	斯巴达战争	重置探秘的次数	0.61	425,488	18,807	714,074
	斯巴达战争	购买木材	0.00	409,139	0	0
	斯巴达战争	购买肉	0.00	407,715	0	0
2015 年 3 季度	战地风暴	24 小时加速	7.00	5,353,386	27,708	326,149
	战地风暴	15 小时加速	4.50	3,998,622	32,911	377,045
	战地风暴	8 小时加速	1.75	3,850,123	39,726	560,094
	战地风暴	定点传送	9.09	2,836,762	24,161	188,223
	战地风暴	3 天加速	18.20	2,815,654	10,664	58,075
	战地风暴	3 小时加速	0.52	2,488,809	44,242	783,366
	战地风暴	能量护盾（3 天）	9.59	2,439,548	29,020	235,299
	战地风暴	领土传送	3.58	2,371,142	29,177	312,711
	战地风暴	7 天加速	89.64	2,313,737	4,299	20,753
	战地风暴	打开能源道具	0.00	2,293,366	0	0

	荣耀帝国	普通敬酒	20.18	87,853	926	4,354
	荣耀帝国	购买金币	0.00	46,944	0	0
	荣耀帝国	月卡	62.78	43,317	651	690
	荣耀帝国	活动敬酒	4.11	38,684	875	9,405
	荣耀帝国	礼品兑换	0.12	25,406	1,687	219,416
	荣耀帝国	加速复活	0.89	22,591	1,535	25,486
	荣耀帝国	加速建筑	1.34	20,748	1,127	15,472
	荣耀帝国	加速科技	2.27	18,097	1,461	7,960
	荣耀帝国	购买食物	0.00	14,003	0	0
	荣耀帝国	跨服移城	12.18	13,251	199	243
	斯巴达战争	筹码礼包 4	286.61	2,997,874	2,834	10,998
	斯巴达战争	月卡	113.86	970,937	4,340	7,429
	斯巴达战争	筹码礼包 3	143.30	613,144	2,251	4,349
	斯巴达战争	购买黄金	0.00	514,434	0	0
	斯巴达战争	雅典娜的守护 (Lv.2)	6.49	505,037	5,258	19,375
	斯巴达战争	筹码礼包 2	64.49	503,190	3,494	7,875
	斯巴达战争	重置探秘的次数	0.36	502,103	22,248	1,455,984
	斯巴达战争	购买肉	0.00	470,842	0	0
	斯巴达战争	购买木材	0.00	438,628	0	0
	斯巴达战争	购买石材	0.00	436,460	0	0
	王者帝国（安卓）	恢复士气	4.66	1,528,128	6,410	328,405
	王者帝国（安卓）	龙岛体力	3.72	786,054	6,667	210,702
	王者帝国（安卓）	和平协议	5.54	482,916	3,187	79,076
	王者帝国（安卓）	迁移城市	15.88	447,343	5,647	28,067
	王者帝国（安卓）	使用教堂技能	7.16	209,266	2,614	29,252
	王者帝国（安卓）	秘境纹章	1.58	201,458	3,040	125,164
	王者帝国（安卓）	扫荡券	1.66	192,743	1,543	84,656
	王者帝国（安卓）	辐光晶石	0.00	170,146	0	0
	王者帝国（安卓）	悲泣的战魂	0.00	131,535	0	0
	王者帝国（安卓）	巨石力量	1.23	130,859	3,047	90,556
	王者帝国（iOS）	恢复士气	5.44	2,643,882	6,202	495,697
	王者帝国（iOS）	龙岛体力	4.84	1,510,978	6,320	309,638
	王者帝国（iOS）	和平协议	7.31	1,178,704	4,583	159,787
	王者帝国（iOS）	迁移城市	19.67	727,798	6,152	37,110
	王者帝国（iOS）	扫荡券	2.25	342,865	1,639	124,172
	王者帝国（iOS）	使用教堂技能	7.91	337,950	2,991	42,633
	王者帝国（iOS）	辐光晶石	0.00	266,091	1	3,000,000

	王者帝国（iOS）	秘境纹章	1.78	263,412	2,899	145,816
	王者帝国（iOS）	购买符文能量	0.00	214,246	0	0
	王者帝国（iOS）	时间加速 Lv3	0.15	179,461	941	30,660
	银河传说（安卓）	购买英雄礼包	0.90	7,313,988	30,639	8,174,002
	银河传说（安卓）	星币	0.00	2,293,480	12,727	16,968,000,000
	银河传说（安卓）	月卡道具白银	45.75	1,552,254	13,991	29,910
	银河传说（安卓）	充能氪晶 R-4	2.03	1,422,689	0	0
	银河传说（安卓）	实验室购买氪晶	3.74	1,274,831	20,383	343,163
	银河传说（安卓）	活动晶体	0.08	876,184	0	0
	银河传说（安卓）	latter	0.62	661,624	22,433	1,060,759
	银河传说（安卓）	科技点	0.00	634,000	12,800	338,720,000
	银河传说（安卓）	Z 玻色子礼盒	1.75	569,013	12,134	208,778
	银河传说（安卓）	开服基金	62.38	562,272	9,298	9,298
	银河传说（iOS）	购买英雄礼包	1.33	7,015,469	17,502	5,280,265
	银河传说（iOS）	星币	0.00	1,908,703	7,319	10,570,500,000
	银河传说（iOS）	充能氪晶 R-4	3.17	1,179,646	0	0
	银河传说（iOS）	活动晶体	0.11	1,131,993	0	0
	银河传说（iOS）	实验室购买氪晶	5.34	1,088,656	11,175	202,959
	银河传说（iOS）	月卡道具白银	53.37	1,077,118	7,974	17,435
	银河传说（iOS）	WD 提供兑换	1.79	869,833	5,925	480,026
	银河传说（iOS）	Z 玻色子礼盒	2.49	788,993	6,536	203,776
	银河传说（iOS）	开服基金	88.99	604,392	6,546	6,546
	银河传说（iOS）	科技点	0.00	543,569	7,310	207,960,000
	银河帝国（安卓）	购买能量	3.13	331,337	2,631	107,768
	银河帝国（安卓）	兑换机器人	0.06	96,665	1,090	326,028
	银河帝国（安卓）	电子芯片	0.00	89,159	1,775	54,400
	银河帝国（安卓）	星云导航仪 Level 3	0.53	87,916	3,321	98,509
	银河帝国（安卓）	月卡	113.02	72,475	482	614
	银河帝国（安卓）	精密零部件	0.00	70,356	0	0
	银河帝国（安卓）	兑换氪晶能量	0.00	61,007	0	0
	银河帝国（安卓）	星球定向迁移装置	4.07	39,102	1,483	5,007
	银河帝国（安卓）	湮灭之星生产许可证	0.00	33,891	0	0
	银河帝国（安卓）	speed_up_1.day	1.41	33,174	599	3,624
	银河帝国（iOS）	购买能量	4.31	495,945	2,570	115,660
	银河帝国（iOS）	月卡	156.48	195,576	915	1,187
	银河帝国（iOS）	兑换机器人	0.07	161,067	983	425,553
	银河帝国（iOS）	电子芯片	0.00	145,864	1,680	75,140

	银河帝国（iOS）	兑换氪晶能量	0.00	127,127	0	0
	银河帝国（iOS）	精密零部件	0.00	122,998	0	0
	银河帝国（iOS）	星云导航仪 Level 3	0.59	120,188	3,643	119,603
	银河帝国（iOS）	speed_up_1.day	2.94	108,239	708	8,303
	银河帝国（iOS）	星辉氪晶 5 星 1 级	91.15	64,086	0	0
	银河帝国（iOS）	湛蓝氪晶 5 星 1 级	91.04	60,677	0	0
2015 年 4 季度	斯巴达战争	筹码礼包 4	137.17	1,018,673	1,399	8,541
	斯巴达战争	购买黄金	0.00	898,495	0	0
	斯巴达战争	购买肉	0.00	767,104	0	0
	斯巴达战争	购买木材	0.00	764,306	0	0
	斯巴达战争	购买石材	0.00	762,022	0	0
	斯巴达战争	月卡	118.37	659,884	2,954	5,024
	斯巴达战争	克鲁诺的沙漏(Lv.3)	0.19	379,097	3,200	14,228
	斯巴达战争	雅典娜的守护 (Lv.2)	3.49	334,553	5,113	16,429
	斯巴达战争	重置探秘的次数	0.18	302,395	18,880	1,632,710
	斯巴达战争	波斯入侵体力	0.78	271,330	12,863	321,596
	王者帝国（安卓）	恢复士气	4.60	1,277,796	5,843	277,282
	王者帝国（安卓）	龙岛体力	3.55	675,857	6,015	189,799
	王者帝国（安卓）	和平协议	5.84	498,836	2,978	74,309
	王者帝国（安卓）	迁移城市	14.00	338,895	5,256	25,774
	王者帝国（安卓）	秘境纹章	1.57	310,692	3,307	198,850
	王者帝国（安卓）	使用教堂技能	7.10	253,214	2,545	35,697
	王者帝国（安卓）	扫荡券	1.30	196,377	1,606	90,022
	王者帝国（安卓）	勇者之刃	0.78	172,537	3,386	205,965
	王者帝国（安卓）	辐光晶石	0.00	164,512	0	0
	王者帝国（安卓）	炼金法阵	65.62	154,315	951	2,508
	王者帝国（iOS）	恢复士气	4.92	1,941,373	5,454	393,609
	王者帝国（iOS）	龙岛体力	4.13	1,067,803	5,402	257,151
	王者帝国（iOS）	和平协议	6.73	1,040,167	4,344	136,816
	王者帝国（iOS）	迁移城市	16.35	519,166	5,444	32,432
	王者帝国（iOS）	炼金法阵	97.84	415,210	711	4,280
	王者帝国（iOS）	秘境纹章	1.77	372,886	2,964	207,510
	王者帝国（iOS）	使用教堂技能	7.27	329,550	2,817	45,316
	王者帝国（iOS）	扫荡券	1.61	318,669	1,608	132,857
	王者帝国（iOS）	勇者之刃	0.88	287,370	3,122	308,968
	王者帝国（iOS）	辐光晶石	0.00	281,556	1	4,005,000
	银河帝国（安卓）	购买能量	3.88	444,170	2,457	114,170

	银河帝国（安卓）	兑换机器人	0.06	124,459	1,030	371,892
	银河帝国（安卓）	精密零部件	0.00	121,409	0	0
	银河帝国（安卓）	星云导航仪 Level 3	0.56	89,687	3,215	141,852
	银河帝国（安卓）	月卡	106.39	63,755	449	594
	银河帝国（安卓）	电子芯片	0.00	52,797	1,366	39,484
	银河帝国（安卓）	兑换氪晶能量	0.00	46,114	0	0
	银河帝国（安卓）	speed_up_1.day	1.12	40,343	519	5,375
	银河帝国（安卓）	停战协议 Lv2	0.83	28,017	1,501	20,493
	银河帝国（安卓）	宇宙争夺赛道具奖励清单	0.75	27,827	3,376	38,821
	银河帝国（iOS）	购买能量	5.09	576,070	2,311	114,649
	银河帝国（iOS）	月卡	164.67	170,554	746	1,005
	银河帝国（iOS）	兑换机器人	0.07	161,525	915	386,823
	银河帝国（iOS）	星云导航仪 Level 3	0.69	135,186	3,355	174,918
	银河帝国（iOS）	精密零部件	0.00	119,830	0	0
	银河帝国（iOS）	兑换氪晶能量	0.00	107,794	0	0
	银河帝国（iOS）	电子芯片	0.00	98,859	1,177	42,051
	银河帝国（iOS）	speed_up_1.day	1.88	69,979	454	6,098
	银河帝国（iOS）	停战协议 Lv2	1.10	46,340	1,784	27,938
	银河帝国（iOS）	星辉氪晶 5 星 1 级	39.74	44,002	0	0
	战地风暴	24 小时加速	6.72	7,773,802	38,619	501,949
	战地风暴	15 小时加速	3.39	5,192,132	44,115	536,276
	战地风暴	7 天加速	95.71	4,739,768	8,393	45,352
	战地风暴	能量护盾（3 天）	8.67	4,555,296	44,770	468,396
	战地风暴	8 小时加速	1.15	4,331,563	50,467	678,271
	战地风暴	3 天加速	14.50	4,068,961	16,981	91,677
	战地风暴	30 天加速	395.56	3,852,523	1,987	9,365
	战地风暴	定点传送	6.45	3,173,730	28,619	236,281
	战地风暴	打开军演币道具	0.00	2,909,656	0	0
	战地风暴	领土传送	2.37	2,602,483	36,333	367,955
	荣耀帝国	普通敬酒	19.87	211,570	1,512	8,516
	荣耀帝国	购买金币	0.00	168,026	0	0
	荣耀帝国	月卡	46.11	138,390	1,375	2,197
	荣耀帝国	礼品兑换	0.09	82,988	2,576	669,550
	荣耀帝国	跨服移城	27.40	69,502	712	1,188
	荣耀帝国	VIP 特权 30 天	46.06	61,281	391	716
	荣耀帝国	活动敬酒	3.40	72,297	869	16,304
	荣耀帝国	加速建筑	1.62	52,161	1,805	25,946

	荣耀帝国	加速复活	0.54	49,074	2,092	69,771
	荣耀帝国	定点移城	18.94	47,183	922	1,773
	银河传说	购买英雄礼包	0.87	6,089,014	26,842	7,010,468
	银河传说	星币	0.00	1,996,641	8,862	15,511,000,000
	银河传说	实验室购买氪晶	4.31	1,575,404	18,979	362,794
	银河传说	月卡道具白银	44.81	1,350,962	11,844	26,343
	银河传说	万圣节纪念礼券	0.12	1,205,397	0	0
	银河传说	活动晶体	0.15	1,148,011	0	0
	银河传说	圣诞铃铛	0.08	808,125	0	0
	银河传说	充能氪晶 R-4	5.09	721,883	0	0
	银河传说	科技点	0.00	549,141	8,863	398,400,000
	银河传说	领土争夺跃迁	0.27	470,071	17,976	1,723,367
	银河传说	购买英雄礼包	1.33	5,596,376	14,988	4,238,642
	银河传说（iOS）	星币	0.00	1,623,323	5,255	9,316,000,000
	银河传说（iOS）	实验室购买氪晶	6.09	1,367,655	10,630	224,497
	银河传说（iOS）	活动晶体	0.21	1,291,655	0	0
	银河传说（iOS）	万圣节纪念礼券	0.17	1,279,117	0	0
	银河传说（iOS）	月卡道具白银	54.51	950,237	6,567	14,882
	银河传说（iOS）	WD 提供兑换	2.05	894,844	5,693	433,724
	银河传说（iOS）	圣诞铃铛	0.11	694,343	0	0
	银河传说（iOS）	科技点	0.00	488,697	5,296	227,230,000
	银河传说（iOS）	领土争夺跃迁	0.39	443,683	10,990	1,131,212
2016 年 1 季度	战地风暴	24 小时加速	3.12	7,687,702	104,825	680,530
	战地风暴	7 天加速	61.30	6,884,894	28,512	89,544
	战地风暴	30 天加速	272.11	6,147,258	7,542	19,912
	战地风暴	能量护盾（3 天）	6.67	5,919,315	145,274	803,942
	战地风暴	3 天加速	11.20	5,251,272	49,699	150,497
	战地风暴	手铐	0.07	4,517,387	-	-
	战地风暴	15 小时加速	1.78	4,152,309	103,921	550,844
	战地风暴	能量护盾（30 天）	18.36	4,076,637	58,289	231,875
	战地风暴	打开军演币道具	0.00	3,824,202	-	-
	战地风暴	8 小时加速	0.48	3,357,724	112,109	665,169
	银河帝国（安卓）	购买能量	5.03	309,441	2,556	62,062
	银河帝国（安卓）	精密零部件	0.00	129,241	-	-
	银河帝国（安卓）	星云导航仪 Level 3	0.54	90,223	4,971	91,873
	银河帝国（安卓）	月卡	149.29	69,413	466	468
	银河帝国（安卓）	兑换机器人	0.06	64,245	1,047	140,611

	银河帝国（安卓）	全能六星氪晶宝箱	2.43	47,489	1,444	17,714
	银河帝国（安卓）	电子芯片	0.00	39,886	1,429	32,865
	银河帝国（安卓）	兑换氪晶能量	0.00	39,429	-	-
	银河帝国（安卓）	停战协议 Lv2	0.94	28,764	2,754	17,644
	银河帝国（安卓）	speed_up_1.day	1.33	28,420	548	2,738
	银河传说（安卓）	购买英雄礼包	0.91	4,448,751	50,152	5,386,654
	银河传说（安卓）	星币	0.00	1,758,871	30,149	46,242,500,000
	银河传说（安卓）	月卡道具白银	40.53	1,151,513	22,400	24,883
	银河传说（安卓）	实验室购买氪晶	3.70	1,120,892	31,638	305,094
	银河传说（安卓）	活动晶体	0.13	798,216	-	-
	银河传说（安卓）	科技点	0.00	533,235	22,559	489,920,000
	银河传说（安卓）	领土争夺跃迁	0.23	507,913	43,341	2,185,151
	银河传说（安卓）	充能氪晶 R-4	0.00	455,337	-	-
	银河传说（安卓）	虫洞参与次数	1.26	357,958	31,711	288,409
	银河传说（安卓）	嘉年华币	0.02	335,521	-	-
	王者帝国（安卓）	恢复士气	4.37	1,361,135	12,387	311,773
	王者帝国（安卓）	龙岛体力	3.30	679,394	10,838	206,066
	王者帝国（安卓）	和平协议	5.69	518,867	6,811	90,031
	王者帝国（安卓）	迁移城市	10.37	348,364	9,780	35,197
	王者帝国（安卓）	秘境纹章	1.59	281,667	5,939	176,277
	王者帝国（安卓）	使用教堂技能	6.78	233,644	4,392	34,478
	王者帝国（安卓）	辐光晶石	0.00	164,024	-	135,000
	王者帝国（安卓）	炼金法阵	76.45	161,827	535	2,171
	王者帝国（安卓）	勇者之刃	0.79	147,778	4,838	169,948
	王者帝国（安卓）	扫荡券	0.91	147,128	2,554	70,885
	银河帝国（iOS）	购买能量	5.92	547,491	2,983	94,257
	银河帝国（iOS）	月卡	170.61	157,653	856	869
	银河帝国（iOS）	星云导航仪 Level 3	0.75	147,296	5,753	128,494
	银河帝国（iOS）	精密零部件	0.00	140,573	-	-
	银河帝国（iOS）	兑换机器人	0.06	84,058	911	137,511
	银河帝国（iOS）	兑换氪晶能量	0.00	81,875	-	-
	银河帝国（iOS）	电子芯片	0.00	65,883	1,190	37,049
	银河帝国（iOS）	speed_up_1.day	1.96	50,874	556	4,041
	银河帝国（iOS）	停战协议 Lv2	1.20	47,296	3,282	24,044
	银河帝国（iOS）	中型霍金辐射检测仪	0.38	47,208	676	112,282
	银河传说（iOS）	购买英雄礼包	1.65	4,188,482	22,193	2,735,034
	银河传说（iOS）	星币	0.00	1,865,679	13,735	22,182,500,000

	银河传说（iOS）	实验室购买氪晶	6.29	932,818	13,852	149,430
	银河传说（iOS）	活动晶体	0.22	908,432	-	-
	银河传说（iOS）	月卡道具白银	58.99	835,222	10,601	12,114
	银河传说（iOS）	科技点	0.00	559,862	10,123	232,120,000
	银河传说（iOS）	领土争夺跃迁	0.40	500,871	23,300	1,263,224
	银河传说（iOS）	WD 提供兑换	1.44	487,357	5,111	223,074
	银河传说（iOS）	充能氪晶 R-4	0.00	425,439	-	-
	银河传说（iOS）	嘉年华币	0.04	421,771	-	-
	王者帝国（iOS）	恢复士气	5.31	2,128,797	10,837	402,108
	王者帝国（iOS）	和平协议	6.94	1,063,781	9,777	156,357
	王者帝国（iOS）	龙岛体力	4.29	1,048,264	9,494	244,510
	王者帝国（iOS）	迁移城市	13.61	524,903	9,427	39,721
	王者帝国（iOS）	秘境纹章	1.91	362,377	5,301	190,061
	王者帝国（iOS）	使用教堂技能	8.02	339,028	4,622	42,258
	王者帝国（iOS）	扫荡券	1.33	265,305	2,772	105,339
	王者帝国（iOS）	炼金法阵	108.60	251,623	679	2,385
	王者帝国（iOS）	辐光晶石	0.00	211,438	1	5,830,000
	王者帝国（iOS）	勇者之刃	0.95	208,112	4,237	200,534
	荣耀帝国	普通敬酒	19.71	215,801	2,831	11,043
	荣耀帝国	购买金币	0.00	175,434	-	-
	荣耀帝国	月卡	52.18	169,205	3,094	3,253
	荣耀帝国	礼品兑换	0.09	95,266	8,019	1,059,145
	荣耀帝国	活动敬酒	3.44	91,358	1,710	26,636
	荣耀帝国	VIP 特权 30 天	41.16	88,066	991	1,100
	荣耀帝国	跨服移城	21.10	78,229	1,428	1,683
	荣耀帝国	高级礼品兑换	0.37	77,833	7,626	231,216
	荣耀帝国	加速建筑	1.54	64,868	4,538	45,954
	荣耀帝国	加速科技	2.49	57,524	5,271	24,408
	斯巴达战争	月卡	120.56	643,158	4,288	4,708
	斯巴达战争	新道具	0.02	624,979	-	-
	斯巴达战争	购买黄金	0.00	484,405	-	-
	斯巴达战争	购买肉	0.00	463,563	-	-
	斯巴达战争	重置探秘的次数	0.23	375,942	34,796	1,630,918
	斯巴达战争	购买石材	0.00	319,244	-	-
	斯巴达战争	购买木材	0.00	315,879	-	-
	斯巴达战争	筹码礼包 4	194.34	290,558	664	1,504
	斯巴达战争	雅典娜的守护 (Lv.2)	2.95	278,866	8,643	23,818

	斯巴达战争	克鲁诺的沙漏(Lv.3)	0.20	230,864	2,891	11,505
2016 年 2 季度	战地风暴	7 天加速	41.33	9,612,572	52,171	153,285
	战地风暴	30 天加速	177.70	8,561,521	17,446	34,679
	战地风暴	运营招财猫服务	19.18	6,803,210	54,904	217,492
	战地风暴	能量护盾（30 天）	14.26	6,607,859	109,995	447,627
	战地风暴	手铐	0.06	6,510,161	-	-
	战地风暴	能量护盾（3 天）	5.15	5,989,577	194,257	1,034,537
	战地风暴	24 小时加速	1.83	5,766,964	119,614	629,325
	战地风暴	3 天加速	9.01	5,639,373	69,641	203,024
	战地风暴	进行一次夺宝沙盘游戏	1.81	5,314,393	78,829	2,080,785
	战地风暴	战争授权令	0.04	4,422,168	-	-
	银河帝国（安卓）	购买能量	5.85	295,733	1,876	50,670
	银河帝国（安卓）	星云导航仪 Level 3	0.59	76,427	4,027	74,360
	银河帝国（安卓）	月卡	151.48	63,581	414	414
	银河帝国（安卓）	精密零部件	0.00	56,277	-	-
	银河帝国（安卓）	兑换机器人	0.06	54,118	788	109,300
	银河帝国（安卓）	兑换氪晶能量	0.00	35,361	-	-
	银河帝国（安卓）	电子芯片	0.00	33,935	1,031	31,176
	银河帝国（安卓）	speed_up_1.day	1.94	23,982	431	2,965
	银河帝国（安卓）	导航员 Lv.3(7 天)	22.43	23,878	478	1,062
	银河帝国（安卓）	停战协议 Lv2	0.99	20,539	2,039	12,371
	银河传说（安卓）	购买英雄礼包	0.76	3,069,754	37,107	4,152,005
	银河传说（安卓）	星币	0.00	1,590,169	39,606	84,976,000,000
	银河传说（安卓）	月卡道具白银	42.42	1,100,208	20,653	22,683
	银河传说（安卓）	购买大富翁参与次数	3.01	885,068	18,801	294,059
	银河传说（安卓）	实验室购买氪晶	3.56	795,641	22,118	226,178
	银河传说（安卓）	活动晶体	0.12	662,536	-	-
	银河传说（安卓）	科技点	0.00	480,750	39,104	1,607,190,000
	银河传说（安卓）	虫洞参与次数	2.01	466,965	28,289	257,544
	银河传说（安卓）	领土争夺跃迁	0.22	369,643	37,915	1,717,442
	银河传说（安卓）	氪金能量	0.00	352,333	39,650	709,464,000
	王者帝国（安卓）	恢复士气	4.10	1,160,829	11,523	283,166
	王者帝国（安卓）	和平协议	5.58	584,921	7,463	111,868
	王者帝国（安卓）	龙岛体力	3.07	493,125	9,738	160,751
	王者帝国（安卓）	迁移城市	11.27	297,064	8,588	26,347
	王者帝国（安卓）	秘境纹章	1.52	236,909	5,555	156,324
	王者帝国（安卓）	使用教堂技能	6.38	221,986	4,157	34,771

	王者帝国（安卓）	辐光晶石	0.00	161,722	-	434,000
	王者帝国（安卓）	邪恶的果子	0.88	145,088	3,048	102,020
	王者帝国（安卓）	补充挑战体力	1.35	125,284	6,590	92,550
	王者帝国（安卓）	勇者之刃	0.68	122,479	4,309	154,224
	银河帝国（iOS）	购买能量	6.71	598,477	2,394	94,244
	银河帝国（iOS）	星云导航仪 Level 3	0.89	161,261	4,988	114,667
	银河帝国（iOS）	月卡	192.18	147,306	723	727
	银河帝国（iOS）	精密零部件	0.00	103,945	-	-
	银河帝国（iOS）	中型霍金辐射检测仪	0.51	85,469	703	134,911
	银河帝国（iOS）	兑换机器人	0.06	85,270	658	157,523
	银河帝国（iOS）	兑换氪晶能量	0.00	67,889	-	-
	银河帝国（iOS）	电子芯片	0.00	55,473	796	21,584
	银河帝国（iOS）	停战协议 Lv2	1.31	44,041	2,979	22,094
	银河帝国（iOS）	speed_up_1.day	2.60	40,701	463	3,953
	银河传说（iOS）	购买英雄礼包	1.41	2,736,717	16,105	1,941,187
	银河传说（iOS）	星币	0.00	1,714,694	18,235	42,702,500,000
	银河传说（iOS）	购买大富翁参与次数	5.74	770,392	8,754	134,210
	银河传说（iOS）	月卡道具白银	58.38	757,425	9,658	10,956
	银河传说（iOS）	WD 提供兑换	2.06	699,699	6,633	339,677
	银河传说（iOS）	实验室购买氪晶	6.11	674,234	9,973	109,543
	银河传说（iOS）	活动晶体	0.21	643,932	-	-
	银河传说（iOS）	虫洞参与次数	3.75	521,193	14,113	146,318
	银河传说（iOS）	科技点	0.00	491,037	17,972	757,890,000
	银河传说（iOS）	领土争夺跃迁	0.37	370,945	20,406	999,178
	王者帝国（iOS）	恢复士气	5.34	1,770,820	9,489	337,076
	王者帝国（iOS）	和平协议	7.22	1,152,476	9,688	173,707
	王者帝国（iOS）	龙岛体力	4.29	841,914	7,940	195,736
	王者帝国（iOS）	迁移城市	16.80	445,173	6,600	26,650
	王者帝国（iOS）	秘境纹章	1.98	340,120	4,719	172,011
	王者帝国（iOS）	使用教堂技能	8.10	292,965	3,958	35,870
	王者帝国（iOS）	扫荡券	1.05	258,925	2,853	139,034
	王者帝国（iOS）	辐光晶石	0.00	239,254	9	19,148,000
	王者帝国（iOS）	补充挑战体力	2.04	207,495	5,772	101,795
	王者帝国（iOS）	邪恶的果子	1.22	186,476	2,520	100,204
	荣耀帝国	月卡	79.84	197,944	2,364	2,482
	荣耀帝国	普通敬酒	25.31	169,080	1,798	6,688
	荣耀帝国	购买金币	0.00	132,717	-	-

	荣耀帝国	VIP 特权 30 天	68.53	123,275	1,220	1,323
	荣耀帝国	礼品兑换	0.10	90,891	6,262	942,741
	荣耀帝国	跨服移城	31.15	84,847	1,422	1,650
	荣耀帝国	活动敬酒	3.97	82,021	1,055	20,286
	荣耀帝国	高级礼品兑换	0.32	78,747	6,459	246,153
	荣耀帝国	定点移城	16.59	47,812	1,506	2,210
	荣耀帝国	高级防护盾（3 天）	41.05	42,908	447	1,029
	斯巴达战争	红色祝福符文	0.02	1,582,905	-	-
	斯巴达战争	集训徽章	0.01	1,341,567	-	-
	斯巴达战争	消耗固定数量的财富比，获取随机奖励	0.04	715,704	-	-
	斯巴达战争	风弩手集训 lv2	0.94	630,076	-	-
	斯巴达战争	月卡	131.85	568,005	3,811	4,086
	斯巴达战争	克鲁诺的沙漏(Lv.1)	0.11	553,874	3,048	28,579
	斯巴达战争	圣水	0.09	442,496	-	-
	斯巴达战争	重置探秘的次数	0.23	319,993	32,186	1,381,820
	斯巴达战争	筹码礼包 4	222.31	283,711	499	1,271
	斯巴达战争	战象集训 lv2	1.33	220,539	-	-

注 1：主要道具按各游戏各季度收入占比前 10 大列示

注 2：平均价是指游戏收入系统中记录的月度价格的算术平均值，计算公式如下：[（当季度第一个月月初未使用道具金额+当季度第一个月道具获得总金额）/（当季度第一个月月初未使用道具数量+当季度第一个月获得的道具数量）+（当季度第二个月月初未使用道具金额+当季度第二个月道具获得总金额）/（当季度第二个月月初未使用道具数量+当季度第二个月获得的道具数量）+（当季度第三个月月初未使用道具金额+当季度第三个月道具获得总金额）/（当季度第三个月月初未使用道具数量+当季度第三个月获得的道具数量）]/3，其中获得包括购买、赠送、组件合成、礼包获取等方式

注 3：其中部分道具（如聚能波粒、充能氪晶 R-4 等）当期购买人数购买金额为零，主要原因是根据公司游戏设定该等道具由礼包兑换或其他组件组合而得，因此未直接体现购买人数及购买数量；公司可能在游戏运营策略中调整上述道具的购买政策

10、未消费充值情况

（1）各游戏未消费金额的充值时间分布

截至2016年6月30日，各游戏未消费金额的充值时间分布如下：

单位：万元

合计未消费金额	充值时间						
	1 个月以内	1-2 个月	2-3 个月	3-6 个月	6-9 个月	9-12 个月	12 个月以上
9,840.18	4,837.57	1,242.48	1,002.01	1,350.71	393.59	149.22	864.60

注：时长型道具和虚拟货币的每月递延按照先增加先消耗方法从增加的第一月开始逐月往当前月递减，优先消耗第一增加月的金额，直到第一增加月的金额为 0，再消耗第二增加月的金额。以此类推。永久性道具按照根据当月的玩家生命周期往之后的每月平均分摊

（2）累计未消费金额占当期充值金额的比例

各季度末，各游戏未消费金额占当季度充值金额的比例如下：

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		海岛帝国	荣耀帝国	总体情况
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓			
2014 年 3 季度	59.67%	60.83%	96.07%	88.88%	52.61%	-	92.18%	43.54%	43.32%	-	71.84%
2014 年 4 季度	46.96%	44.38%	94.54%	78.35%	50.00%	-	80.22%	40.39%	85.19%	-	62.14%
2015 年 1 季度	46.52%	46.18%	99.59%	84.91%	59.03%	20.22%	87.12%	50.80%	171.14%	-	65.04%
2015 年 2 季度	42.65%	42.25%	99.63%	77.02%	66.03%	11.94%	79.31%	65.83%	-	-	52.91%
2015 年 3 季度	44.91%	43.67%	97.68%	76.26%	59.80%	18.30%	95.87%	86.49%	-	17.01%	44.74%
2015 年 4 季度	49.19%	40.46%	133.66%	74.96%	60.13%	26.78%	106.31%	74.53%	-	17.91%	45.43%
2016 年 1 季度	61.41%	50.56%	179.91%	81.17%	62.60%	31.25%	124.08%	97.73%	-	14.08%	50.09%
2016 年 2 季度	66.88%	57.66%	174.85%	87.20%	70.56%	34.12%	133.15%	119.81%	-	18.78%	51.00%

（3）各游戏的未使用道具数量

各季度末，各游戏未使用道具数量如下：

单位：百万个

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		荣耀帝国
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓	
2014 年 3 季度	0.09	0.14	0.61	258.63	69.31	-	1,513.76	158.49	-
2014 年 4 季度	0.14	0.20	0.86	320.90	148.12	-	1,731.01	151.79	-
2015 年 1 季度	0.18	0.28	1.22	351.77	203.68	0.01	3,828.89	410.93	-
2015 年 2 季度	0.21	0.32	2.12	380.69	235.95	0.13	655.62	238.99	-
2015 年 3 季度	0.22	0.33	6.10	395.69	266.25	0.63	16,069.47	5,984.75	0.01
2015 年 4 季度	0.25	0.38	9.58	414.51	287.33	64.99	14,911.34	6,951.30	0.03
2016 年 1 季度	0.27	0.41	10.00	407.41	310.94	6.01	1,611.04	1,676.07	0.04
2016 年 2 季度	0.34	0.51	10.45	408.99	327.17	9.66	3,538.83	16,526.33	0.06

注：统计过程中，永久性道具和时长性道具在使用的第一天就算作已使用，即使到期末尚未摊销完，也不包含在未使用道具数量中

（4）各游戏的未使用道具数量占道具获得总数的比例

各季度末，未使用道具数量占当季度道具获得总数的比例如下：

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		荣耀帝国
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓	
2014 年 3 季度	0.002%	0.002%	0.007%	0.060%	0.019%	-	4.280%	0.560%	-
2014 年 4 季度	0.002%	0.002%	0.002%	0.077%	0.041%	-	0.860%	0.074%	-
2015 年 1 季度	0.002%	0.002%	0.000%	0.094%	0.061%	0.001%	0.358%	0.072%	-
2015 年 2 季度	0.005%	0.004%	0.000%	0.111%	0.075%	0.001%	0.015%	0.008%	-
2015 年 3 季度	0.004%	0.004%	0.001%	0.116%	0.085%	0.001%	0.089%	0.058%	0.053%
2015 年 4 季度	0.005%	0.004%	0.000%	0.123%	0.093%	0.045%	0.048%	0.038%	0.041%
2016 年 1 季度	0.005%	0.006%	0.000%	0.123%	0.094%	0.002%	0.003%	0.004%	0.028%
2016 年 2 季度	0.006%	0.009%	0.000%	0.130%	0.100%	0.002%	0.007%	0.014%	0.063%

注：通常情况下，付费用户为提升游戏体验会购买道具并及时使用，并且由于公司游戏中存在数量极大的低价值、消耗性道具，故未使用道具占道具总数的比例较低

（三）发行人业务收入构成

根据安永华明出具的审计报告，报告期内公司营业收入按业务分类构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏收入	34,607.55	99.73%	54,322.23	99.97%	50,800.10	99.88%	30,836.44	99.33%
应用程序收入	0.20	0.00%	4.85	0.01%	3.08	0.01%	9.76	0.03%
其他收入	92.32	0.27%	10.93	0.02%	56.35	0.11%	197.27	0.64%
合计	**34,700.07**	**100.00%**	**54,338.01**	**100.00%**	**50,859.53**	**100.00%**	**31,043.47**	**100.00%**

其中，报告期内公司游戏业务收入按游戏产品构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
战地风暴	21,768.19	62.90%	13,650.30	25.13%	8.21	0.02%	-	-
银河传说	6,830.79	19.74%	21,034.84	38.72%	17,328.54	34.11%	752.11	2.44%
王者帝国	3,215.68	9.29%	8,384.75	15.44%	12,495.98	24.60%	7,762.96	25.17%
斯巴达战争	1,741.07	5.03%	8,224.30	15.14%	13,357.84	26.29%	12,844.60	41.65%
银河帝国	635.40	1.84%	2,484.50	4.57%	7,000.91	13.78%	7,460.60	24.19%
荣耀帝国	366.64	1.06%	282.37	0.52%	-	-	-	-
海岛联盟	49.78	0.14%	174.02	0.32%	37.32	0.07%	-	-
海岛帝国	-	-	49.50	0.09%	524.72	1.03%	1,033.83	3.35%
全球危机	-	-	37.65	0.07%	45.24	0.09%	982.35	3.19%
其他游戏	-	-	-	-	1.34	0.00%	-	-
合计	**34,607.55**	**100.00%**	**54,322.23**	**100.00%**	**50,800.10**	**100.00%**	**30,836.44**	**100.00%**

报告期内公司游戏业务收入按地区分类构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
北美洲	12,540.95	36.24%	18,151.83	33.42%	12,063.54	23.75%	7,052.90	22.87%
欧洲	9,598.10	27.73%	22,103.65	40.69%	28,593.94	56.29%	17,212.17	55.82%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
中国大陆	6,854.78	19.80%	2,153.01	3.96%	2,099.94	4.13%	1,705.25	5.53%
亚洲（除中国大陆）	4,296.78	12.42%	8,886.98	16.36%	5,887.01	11.59%	3,848.27	12.48%
大洋洲	816.27	2.36%	1,654.60	3.05%	1,089.49	2.14%	929.14	3.01%
其他地区	500.67	1.45%	1,372.16	2.52%	1,066.19	2.10%	88.72	0.29%
合计	**34,607.55**	**100.00%**	**54,322.23**	**100.00%**	**50,800.10**	**100.00%**	**30,836.44**	**100.00%**

公司的游戏产品主要在苹果、谷歌等第三方平台进行发布，并由第三方平台提供充值渠道，每月的游戏充值明细和分成金额均能通过第三方平台进行查询，第三方平台能够提供游戏玩家充值来源地信息。

由于公司的收入确认是以第三方平台提供的充值实收额为基础，根据道具生命周期模型在道具消耗时确认收入，而充值实收额的收入来源地统计来自于第三方平台，因此公司的收入来源地系根据第三方平台提供的玩家充值来源，按每月收入计算结果各来源地的充值比例分摊，以对收入进行来源地划分。

公司游戏产品主要投向欧美市场而国内市场占比较小，主要原因如下：

1、欧美市场是全球十分重要的手游市场

首先，欧美手游市场在全球所占份额较大。据New zoo统计数据，2016年全球移动游戏收入按地域分布前三名分别为亚洲地区占46.8%、北美地区占25.5%、西欧地区占17.4%。此外，中国地区的手游企业的收入有很大一部分来自欧美等海外地区的玩家。其次，相对国内市场，以欧美市场为代表的境外游戏市场发展相对更成熟，玩家的平均经济收入相对更高、付费习惯相对更好。

2、公司始终坚持“国际化”的发展战略

公司从涉足游戏市场即立足于全球市场，坚持游戏研发、运营的国际化，从而让公司分享全球移动终端游戏市场增长带来的机遇，分散区域风险，延长产品的生命周期。

此外，相比国外市场，国内的手游市场由于知识产权保护意识较弱、存在抄袭现象、竞争更为激烈，同时国内游戏发布渠道更强势，而欧美手游市场的竞争环境相对国内更好一些，这亦是促使公司采取“国际化”战略、直接出海经营欧美市场的的原因。

3、公司专注于策略类手游

公司从涉足游戏市场即专注于策略类手游，并在此类型的手游研发、运营方面积累了丰富的经验、技术及渠道资源。由于历史传统、文化背景等人文方面的

差异，欧美地区的玩家相对更偏好富有战斗、冒险、魔幻等元素的战争策略类游戏，而国内玩家相对更偏好富有武侠、仙侠、剧情等元素的角色扮演类游戏。而公司从涉足游戏业务开始即定位于策略类手游，因而公司的游戏产品在面向全球市场的过程中，更易受欧美市场玩家的欢迎，而公司游戏产品在欧美市场的成功则进一步强化了公司在游戏策划、开发、运营等方面更多的考虑欧美市场的特点和需求，因而显现出公司游戏产品的收入主要来自欧美市场而国内市场占比较小的现象。

（四）发行人游戏业务模式

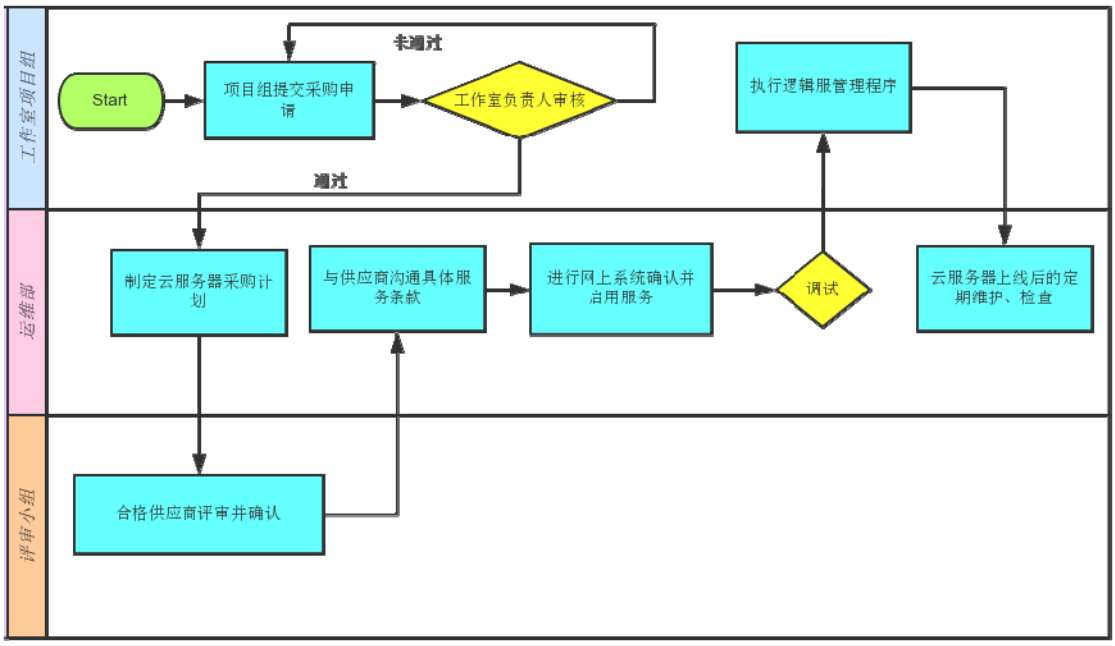
1、采购模式

本公司提供的主要产品和服务为移动网络游戏的全球运营，对外采购的内容主要为用于游戏研发及运营所需的计算机、游戏开发引擎等软硬件设备、云服务器、游戏市场推广服务等，其中云服务器租赁及游戏市场推广服务构成了公司日常业务采购内容的绝大部分。

（1）云服务器的采购管理模式

对于公司目前游戏运营所需的服务器，公司采取租赁云服务器的方式解决。与传统的租赁物理服务器相比，云服务器可以实现主机服务配置与业务规模根据需要进行灵活的配置、调整，可以实现快速供应、快速部署，可以随时进行远程维护，一般无需支付押金。

为了规范公司云服务器的租赁行为，加强公司的监督管理，依照科学有效、公开公正、比质比价、监督制约的原则，公司制定了《云服务器采购流程指引》、《服务器管理规范》、《云服务器管理实施细则》等规章制度来规范云服务器的租赁及运营管理。公司云服务器的采购及运营管理的主要流程如下图：

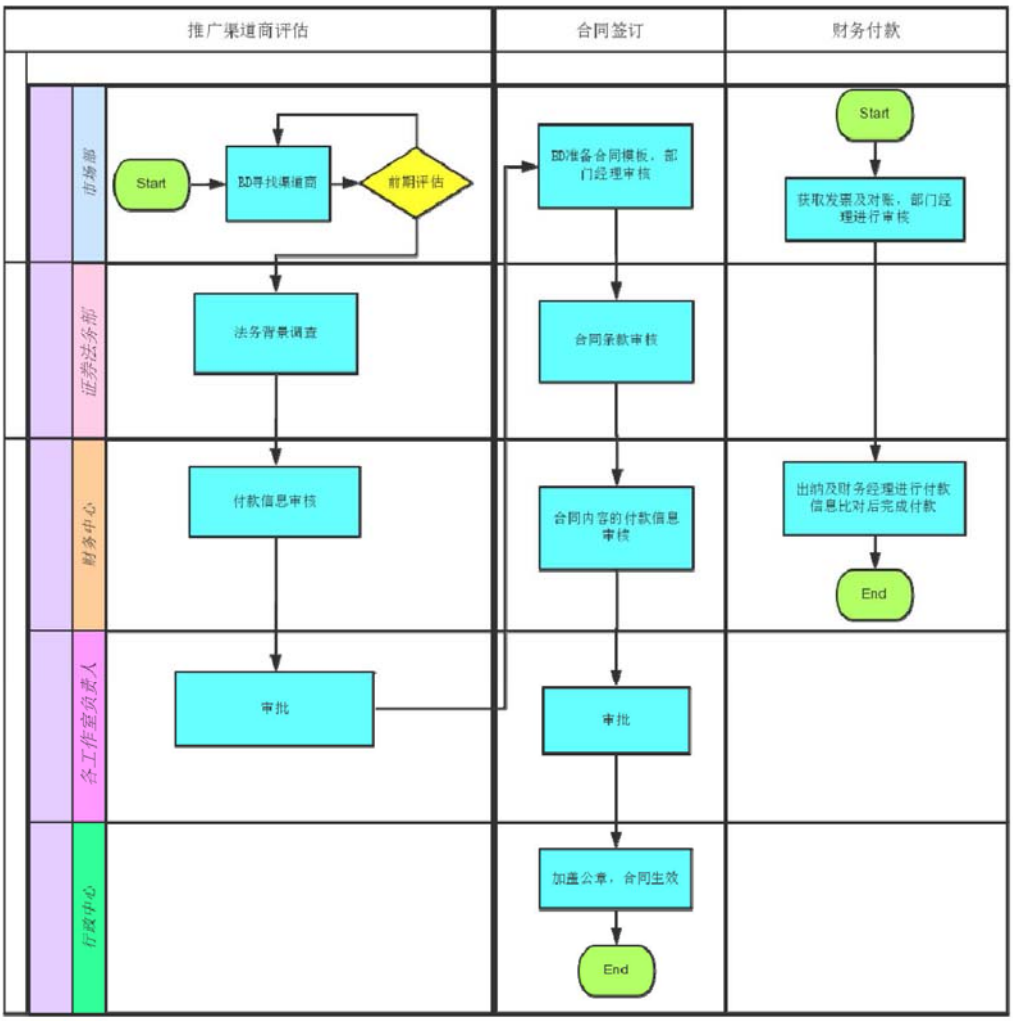


项目组根据游戏运营情况进行预估后，填写购买或租赁申请，提交至工作室负责人审核。如审核通过则提交至运维部，运维部根据审核后的申请表，结合公司实际情况编制服务器采购计划，提交至供应商评审小组。供应商评审小组根据采购计划，分别从质量、效率、成本等方面进行评估后，根据《供应商管理办法》选择并确定适当的云服务器商。对于已确定的合格服务器供应商，运维部会进行沟通具体合作细节并进行系统操作。游戏上线后的开服、合服、迁服操作，均按照《逻辑服管理流程》进行相应操作。在服务器正式运行期间，运维部将定期对服务器进行扫描和检查，若发现故障或问题将及时提出新增、维修、关闭服务器，以确保游戏的正常运营。

公司会根据游戏的特性来选择适应该款游戏的、性价比最高的云服务器，与目标服务器供应商就价格与结算方式进行谈判。报告期内，公司选取的云服务器商为亚马逊云服务（Amazon Web Services，AWS）及阿里云服务。亚马逊云服务主要覆盖公司国外游戏用户的游戏体验，阿里云服务主要覆盖公司国内游戏用户的游戏体验。

（2）市场推广服务的采购模式

市场推广服务是公司采购的重要内容，公司通过渠道商线上或线下媒介来发布、宣传公司的游戏产品。为了规范公司采购推广服务的业务行为、加强监督管理，公司专门制定了《推广渠道商管理制度》及《推广付款管理制度》。公司市场推广服务的采购流程如下图：



①推广渠道商的评估与选取

公司市场部商务专员可根据线上或线下资源，寻找各渠道商。公司市场部将根据各渠道商的以往推广案例、目标客户、营销和技术力量、公司形象、经营模式等要素进行前期评估。根据评估后的筛选对象，由公司法务对其进行背景调查，主要审核公司基本注册信息、验证公司的关联性质、其它合规信息等。财务中心负责审核渠道商付款信息的完整性和准确性。经渠道商背景调查及账号信息审核完毕后，统一由各工作室负责人审批评估结果。

②推广合同的签订

推广合同审批表由市场部商务专员提出，先后经部门经理、法务人员、财务中心审核，各工作室负责人审批，行政中心确认后加盖合同章，并及时将合同审批单及合同正本转交至合同管理员处留存。如对外签订合同标的超过一定金额，还需公司法定代表人签字确认。如合同标的达到对外披露标准，则应由董事会或股东大会审议通过。

③财务付款

市场部商务专员定期依据第三方平台统计数据与渠道商开具的发票或Invoice单进行对账，并制作对账单。在合同约定结算日，市场部商务专员应与渠道商沟通获取发票或Invoice单。市场部商务专员填写付款申请表后，由市场部经理初步审核，出纳进行渠道商、Invoice单、对账单信息核对，财务经理进行核对后提交至各工作室负责人处审批，再由总经理签字确认。

④渠道商维护

公司市场部定期进行渠道数据分析，主要针对各项目的数据统计、营收分析、带量情况、数据质量监控等。市场部根据目前渠道数据分析情况，制定后期渠道商推广计划。对于渠道数据质量较差，如带量少、付费少、留存少等情况，市场部商务专员报经部门经理同意后可与渠道商暂停合作。

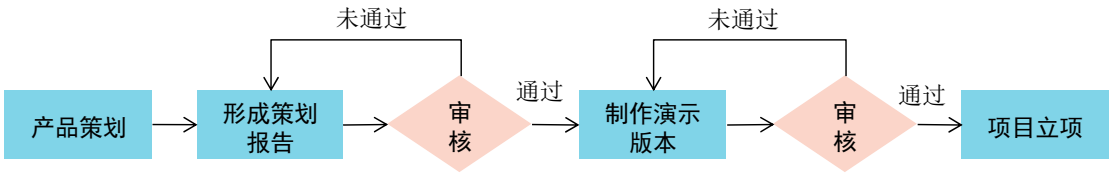
公司在选取市场推广商的过程中，会根据第三方市场机构的监测数据，统计推广费投入所带来的对应用户数量，然后对该笔投入进行分析，以确定该笔市场推广投入是否有效，根据统计分析结果及时对市场推广投入进行调整，以达到更精准、更有效的市场推广效果。

2、研发模式

公司依据自身组织结构情况和用户特点，已建立起一套切实可行、符合发行人所处业务领域和实际情况的项目研发制度。公司通过设立若干个工作室专门负责游戏的研发，每个工作室根据所需研发的项目设置若干个项目组。公司移动网络游戏的研发主要包括五个阶段，即项目策划、项目立项、研发、公测及版本更新。在每个阶段，公司均有专门的评审小组对项目组提出的研发方案及研发产品进行评审、反馈。经过反复多轮的测试、评审、优化，确保游戏的高质量和精品化。

（1）项目策划阶段

项目策划阶段是整个项目研发流程的开始。首先由初步筹建的项目组（主要由制作人、策划人员、美术人员组成）原创项目概念并形成策划报告，然后提交公司评审组（主要由公司高管、策划专家、工作室负责人组成，公司高管可根据实际情况邀请其它专家加入评审组）审核，审核通过后项目组则开始制作游戏的第一阶段演示版本，并再次提交公司评审组审核，审核通过后则进入下一阶段——项目立项。具体流程图如下：



（2）项目立项阶段

进入立项阶段后，开始组建正式的项目组，主要由制作人、策划人员、美术人员、客户端人员、服务器主程人员组成。首先项目组对拟开发游戏产品进行市场调查与分析、拟定游戏产品特征，并形成策划文档、运维文档，并提交公司评审组申请立项审核；立项阶段的评审组主要由公司高管、策划专家、服务器专家、客服端专家、工作室负责人组成。立项审核通过后，项目则进入研发阶段。

（3）研发阶段

根据研发进度，研发阶段可进一步分为Demo版演示及优化、内测、封测。在研发阶段，公司评审组主要由公司高管、工作室负责人组成，公司高管可根据实际情况邀请其它专家加入评审组。

① Demo版演示及优化

项目组对游戏进行开发并形成Demo版；项目组会对Demo版在公司进行公开演示，公司员工都可以参加对该游戏项目的网上评分、提出优化建议；项目组会结合演示收集的意见对Demo版本进行优化。一般Demo版本的演示及优化会进行多轮，最后由公司评审组对游戏项目进行评审。

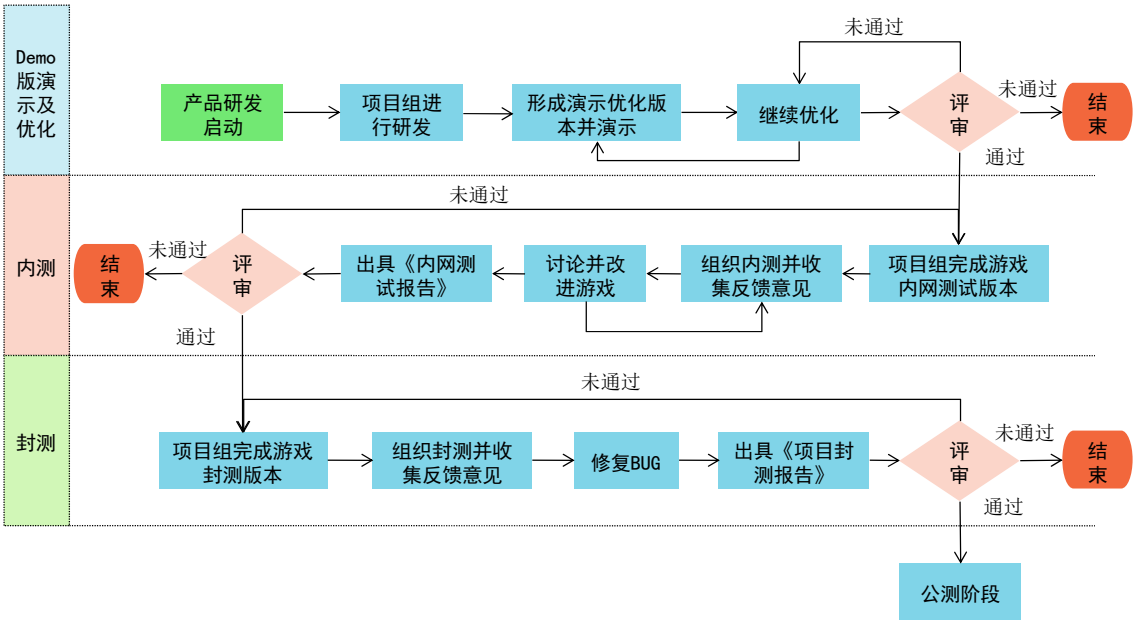
②内测

项目组开发完成游戏内网测试版本，开始组织游戏内网测试，公司员工安装游戏程序、通过试玩后反馈意见。内测主要围绕服务器的稳定性和游戏体验进行，测试时间一般为1~2周左右，项目组收集反馈意见后对游戏进行改进。一般内测会进行1~2轮，最后出具《项目内网测试报告》，由公司评审组进行评审。

③封测

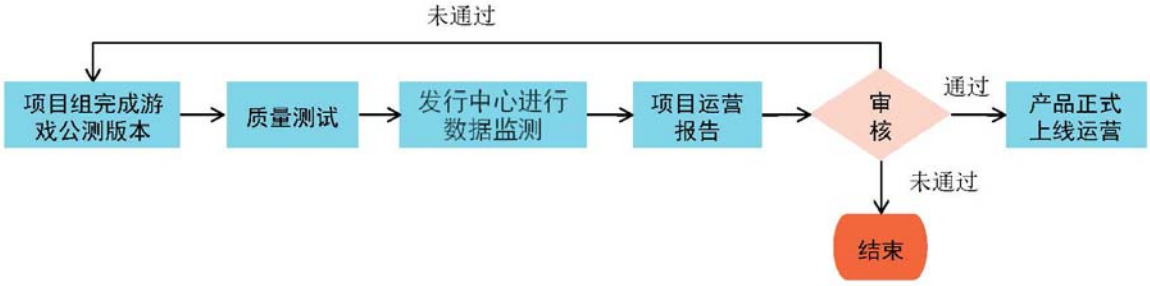
在封测阶段，产品经理开始加入项目组。项目组开发完成游戏封测版本，开始组织游戏封闭测试。封测主要围绕服务器的稳定性和游戏用户数据（如次日留存、平均在线时长等）进行，测试时间一般为1~2周左右，项目组修复游戏封测中发现的BUG，并就测试期间收集的用户数据情况形成《项目封测报告》，由公司评审组进行评审。评审通过，则进入公测阶段。

研发阶段的具体流程图示如下：



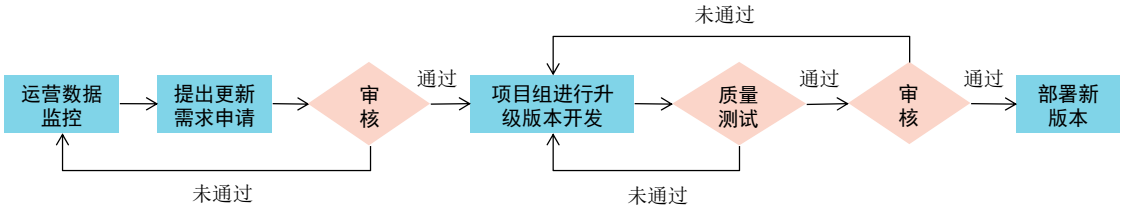
（4）公测阶段

当一款游戏内测、封测全部合格，公司开始对该游戏进行为期1~3个月的公测。根据公司设定的项目KPI目标，项目组产品经理和制作人制定相应的上线运营方案并执行，由质量部对游戏进行质量测试，公司会对公测收集的玩家数据进行分析。当游戏通过了公测，则该款游戏项目的前期研发工作则宣告完成，项目进入正式发行运营阶段。公测阶段的流程图示如下：



（5）版本更新阶段

公司运营部门及客服部门实时监控游戏的运营过程，即时收集游戏运营数据及反馈的问题，并通过公司自主开发的玩家数据分析系统对运营数据进行分析。产品经理汇总相关问题和需求后提出版本更新申请，经项目组制作人审核同意后，项目组组织人手进行更新升级版本的开发，然后由工作室质量控制人员进行版本质量测试，测试通过后由项目制作人审批是否部署上线，通过后交由运维部部署更新版本上线。版本更新阶段的流程图示如下：



3、运营模式

公司有三种游戏运营模式：自主运营模式、代理运营模式和授权运营模式。自主运营是指公司独立进行产品研发，独立进行市场推广和开展运营活动。代理运营模式是指公司代理运营其他游戏开发商研发的游戏。授权运营模式是指公司与其他运营商合作，授权运营商代理发行本公司自主研发的游戏产品。报告期内，自主运营模式是公司最主要的游戏运营模式。

（1）自主运营模式

自主运营模式涉及市场推广、游戏服务器管理、虚拟货币管理、支付渠道支持、客服管理、产品更新等多项工作，需要严格的流程控制标准和有效的资源整合能力。

①市场推广

游戏正式上线后，公司流量运营专员根据市场部分析报告、游戏玩家分析系统营收和留存数据及第三方市场监测分析工具收集并分析数据，包括用户消费水平、活跃用户数、登录用户数、付费账号数等等。根据数据分析情况，公司流量运营专员与产品经理、运营经理、市场专员沟通并制定推广计划，提交至市场部经理进行审核确认。

公司市场专员根据推广计划寻找相应供应商进行游戏市场推广，市场推广方式主要分为线上推广和线下推广。线上推广主要涉及专业网游媒体、社交类平台、搜索引擎营销、视频分享网站等渠道，线下推广主要涉及电视广告、平面广告和事件营销等渠道。公司各工作室下属的市场部在综合分析游戏产品特性、目标用户特点、运营所在地区等情况后，选择最合适的市场推广策略。公司市场推广服务的采购流程参见本节“四、（三）公司业务模式”之“1、采购模式”之相关内容。

选定推广渠道商后，由流量运营专员负责协调制作推广素材、协调进行渠道商技术对接等工作。

②游戏服务器管理

在自主运营模式下，公司负责游戏服务器的架设和维护。游戏运营团队负责评估开服、升服、合服及关服的需求并提出相应申请，公司运维部负责部署服务器，负责对服务器的维护并应游戏运营团队的申请执行游戏的开服、升服、合服及关服。公司云服务器的采购管理流程参见本节“四、（四）发行人游戏业务模式”之“1、采购模式”之相关内容。

为规范公司服务器登录权限、数据库读写权限及服务器配置的管理控制，确保服务器的安全、稳定运行，公司专门制订了《服务器管理规范》、《云服务器管理实施细则》、《在线游戏逻辑服管理规范》等管理制度。

③虚拟货币管理

公司严格执行国家对虚拟货币的流动、交易方面相关规定。公司对游戏虚拟货币的表现形式、发行范围、单位购买价格、终止服务时的退还方式、用户购买方式、用户权益保障措施、技术安全保障措施等均作了明确规定；公司游戏虚拟货币的使用范围仅限于游戏自身所提供的虚拟服务，不得用以支付、购买实物产品或兑换其它任何产品和服务。公司在游戏上线前确定虚拟货币和真实货币的比价，游戏运营后不再改动。公司已按四川省文化管理部门的要求，就虚拟货币的发行总量等情况向该部门报送备案。

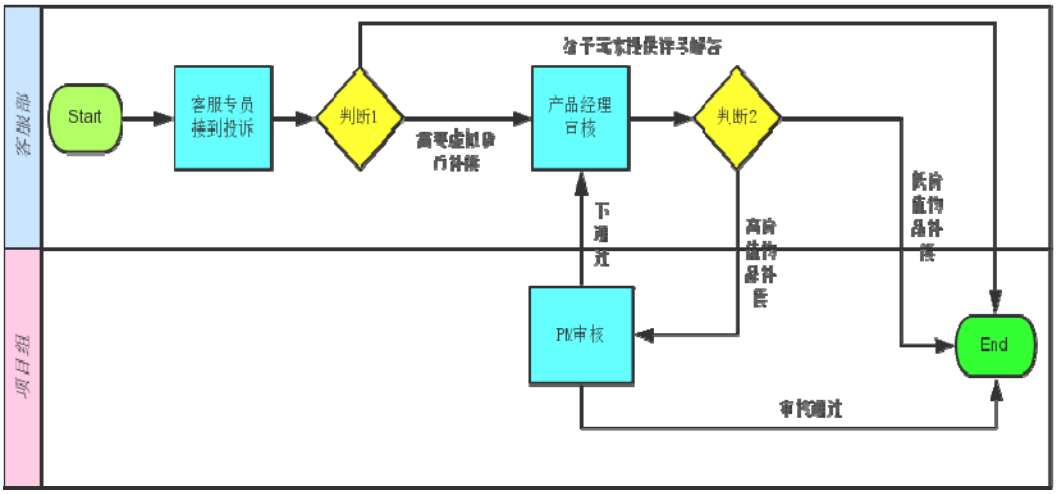
④支付渠道

公司不发行任何预付费的充值卡，而是通过与苹果商店、谷歌商店等第三方平台合作实现玩家的充值支付。

⑤客服管理

公司十分重视对玩家的服务，制定了一整套客服管理制度如《客服部服务质量管理规范及流程》、《客服部节假日紧急事件处理预案》、《客服部紧急问题反馈机制流程》、《客服中心员工行为管理手册》等等，以确保及时、高效的解决玩家在游戏过程中的各种问题，保证玩家良好的游戏体验。除了一般的管理制度，公司还针对每款游戏制定专门的《客服工作手册》，为一线客户人员提供具体指导。

对于上线游戏的投诉处理，其处理流程如下：



⑥版本更新

公司执行严格的版本更新制度，对运营游戏版本更新管理流程具体参见本节“四、（四）发行人游戏业务模式”之“2、研发模式”之相关内容。此外，为了规范新版本的发布，公司还专门制定了《游戏业务新版本发布管理办法》。

（2）代理运营模式

在代理运营模式下，公司在自身游戏平台代理运营其他授权商的网络游戏产品，由公司负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向游戏授权商支付游戏代理授权金和一定比例的分成款。

公司代理运营游戏与自主研发游戏经营的区别主要在于：第一，公司无需承担该游戏研发的成本及该游戏研发失败的风险；第二，公司需要投入一定的人力物力调研、评估、筛选潜在的游戏代理项目；第三，游戏运营的收入需按照约定与游戏开发商进行分成。

公司的代理运营模式按照流程顺序主要分为五个部分：寻找产品、产品对接及包装、产品公测、产品调优、正式运营。每个阶段的具体工作流程如下：

①寻找产品

工作板块	工作内容
产品接触	寻找或推荐游戏
初步筛选	成立评审小组
	游戏分类及初选
专项评估	评定打分
沟通合作	沟通洽谈

工作板块	工作内容
	合同签订

②产品对接及包装

一般	工作内容	工作衔接
数据接入	收入确认系统接入	公司提供技术文档，授权商开发，公司辅助
	数据平台接入	公司提供技术文档及 API 需求，授权商开发，公司配合
	第三方 SDK 及工具接入	公司提需求及文档，授权商开发
	服务器及运维接入	公司运维负责，授权商配合
	网络接入	公司 IT、运维及安全部门负责
功能接入	Tap4fun 登录 Logo 接入	公司提需求，授权商开发，可提供集成 SDK
	客服邮件系统接入	公司提需求，授权商开发，可提供集成 SDK
	用户中心接入	公司提需求，授权商开发，可提供集成 SDK
付费调优	数值调整	公司主导出方案，授权商执行
	付费点梳理	公司主导出方案，授权商执行
	货币及道具再定价	公司主导出方案，授权商执行
	运营活动	公司主导出方案，授权商执行
产品包装	美术再设定	公司主导出方案，公司执行也可授权商执行
	产品本地化翻译	公司本地化部门提供支持
	游戏重命名	公司市场部提供支持
	Icon 再制作	公司市场部出方案，授权商开发
	商店页面包装	公司市场部提供支持

③产品公测

工作板块	工作内容	工作衔接
推广计划	买量计划	公司市场部负责
	推广素材	公司市场部负责
	开服导量规则	公司运营部负责
产品公测	开服导量	公司运维部负责
	运营活动	公司运营部负责

工作板块	工作内容	工作衔接
	数据采集分析	公司运营部负责
	调优方案制定	公司运营部负责
	数据报告	公司运营部负责

④产品调优

根据调优方案进行产品调优，一般包括数值调整、玩法调整、功能调整及体验调整等。产品调优期视情况而定，一般为2～3个月。

⑤正式运营

产品调优完成之后，产品开始正式上线运营，届时会进行大规模市场推广，并进行全方位的运营活动覆盖，最终实现盈利。

工作板块	工作内容	工作衔接
产品更新	游戏升级服务	公司提供方案，授权商提供游戏软件服务器版本的定制和升级服务
	技术维护	授权商负责游戏的技术维护，需要反馈给公司解决方案和计划
市场推广	推广美术材料	授权商负责产品推广美术材料的提供
	网站建设及系统整合	双方协商网站推广建设，公司负责游戏上传平台的其他服务与系统整合，授权商配合公司
	推广费分摊	推广费用由公司独立承担
运营控制	运营数据查询	提供用于运营的服务器相关数据查询，运营管理工具
服务器管理	供应商选择	公司选择服务器硬件设备和宽带资源，负责服务器的架设工作
	服务器维护	公司定期对服务器的运行状况进行检查
支付管理	数据统计	双方根据第三方平台数据情况进行结算
	收益分成	双方根据合同约定进行收益分成

报告期内公司代理运营的游戏为《魔石消消乐》（Blitz Hero）、《无尽酒馆》（Tavern Heroes）。

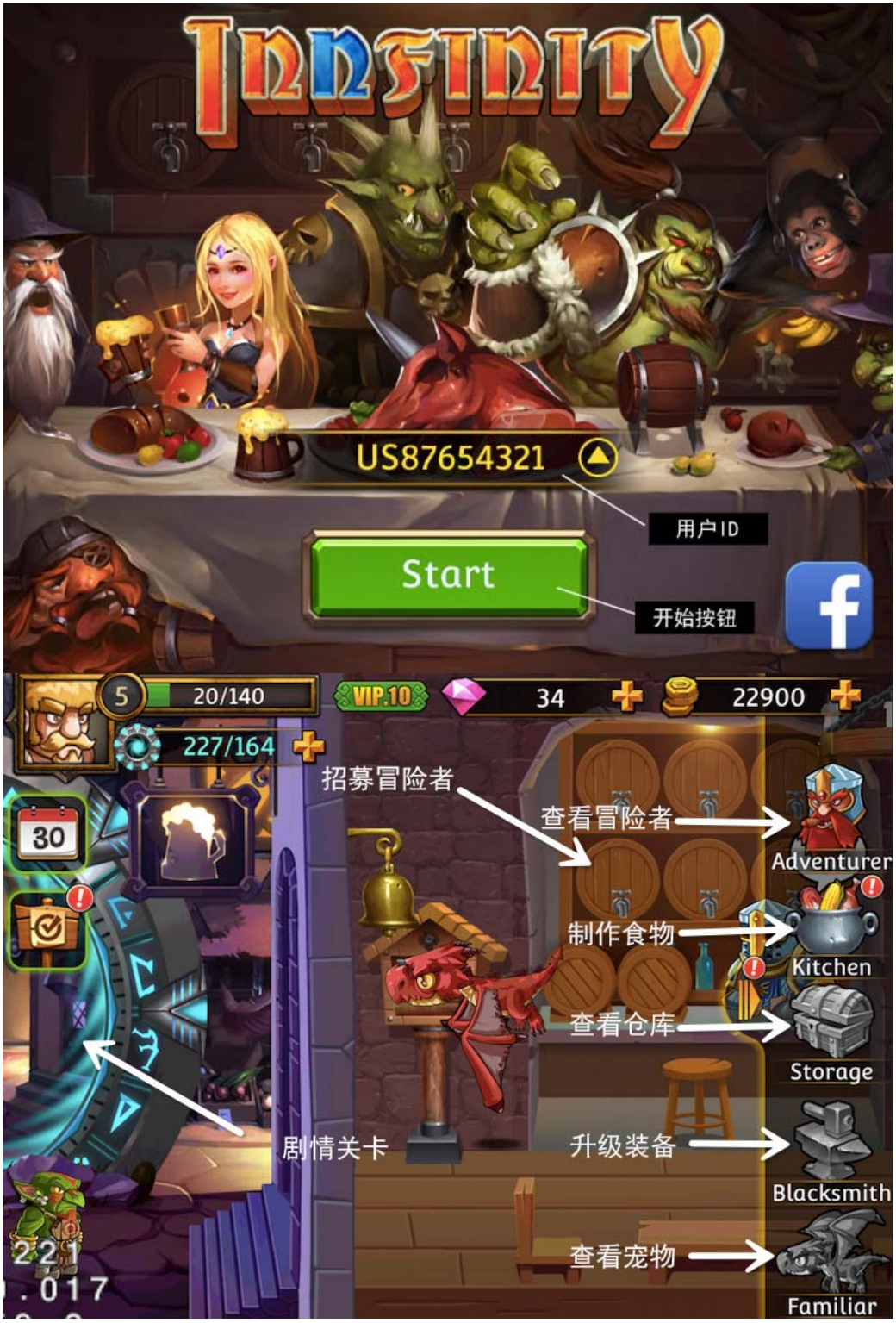
①《魔石消消乐》（Blitz Hero）

《魔石消消乐》（Blitz Hero）是一款奇幻冒险题材的“三消+RPG”游戏，包含三消、闯关、玩家对战、副本、世界 BOSS 等多种玩法。玩家将扮演冒险者与邪恶军团展开斗争，通过消除宝石、收集宠物和道具进行战斗。

《魔石消消乐》由成都憾地科技有限公司开发，公司独家代理在除中国大陆、港澳台之外的全球区域的运营。本游戏于 2014 年 12 月上线，截至 2015 年 4 月 30 日，累计注册用户数 1.45 万人，累计付费用户数 0.07 万人。在试运营过程中，由于该游戏效益欠佳，经协商公司于 2015 年 5 月终止了该游戏的代理，并关闭了游戏服务器、停止运营。

②《无尽酒馆》（Tavern Heroes）

《无尽酒馆》是一款角色扮演类型并兼有经营策略元素的游戏。玩家扮演一个酒馆的经营者，招募并组织各种各样的冒险者进行冒险，并与其他玩家的酒馆在竞技场进行比拼。该游戏将奇幻与科幻题材相结合，具有国际化的美术风格、丰富的剧情关卡、轻松而快节奏的玩法，可以让玩家探索更多的乐趣，同时游戏内有多样的社交互动，让玩家之间充分交流、良性对抗。



《无尽酒馆》由北京星云素软件科技有限公司开发，公司独家代理在除中国大陆、港澳台、日本、韩国及东南亚地区之外的全球区域的运营。本游戏于 2015 年 4 月上线，截至 2016 年 6 月 30 日，累计注册用户数 5.55 万人，累计付费用户数 0.11 万人。

（3）授权运营模式

在授权运营模式下，公司与其他运营商合作，授权运营商代理发行本公司自主研发的游戏产品。由运营商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的分成款。2015 年 12 月至 2016 年 6 月，公司授权成都龙渊科技有限公司代理发行《战地风暴》中国大陆地区安卓渠道。2015 年 12 月至 2016 年 2 月，公司授权乐风创想（北京）科技有限公司代理发行《荣耀帝国》。

4、盈利模式

公司运营移动网络游戏产品主要通过虚拟道具收费，游戏玩家可以在第三方平台（比如苹果App Store、Google Play）免费获取游戏，在游戏过程中，可以选择购买道具，以获得更畅快的游戏体验。报告期内公司移动网络游戏收入均来源于游戏内的虚拟道具销售。

5、未来公司业务模式在可预期时间内的变化

在可预期的时间内，公司的业务模式不会发生变化，依然是研发、运营移动网络游戏，以自主研发、运营游戏为主，并根据业务需要代理运营第三方开发的优秀的游戏产品或授权第三方代理运营公司的游戏产品。

（五）发行人对外投资业务模式

发行人对外投资业务不涉及原材料的采购及产品的研发或销售，主要业务内容为选取标的企业进行股权投资并对投资进行跟踪管理。截至2016年6月30日，公司直接或间接投资了55家公司，主要为游戏产业相关领域，具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、（三）发行人参股公司情况”之相关内容。

1、对外投资的盈利模式

公司依靠在移动互联网游戏领域的经营经验及资源积累，选取游戏产业相关领域尚在创业或成长阶段并具有较好成长潜力的企业进行投资，通过所投资企业的分红或转让所投资企业股权获取收益。公司成立了抱团创投作为实施对外投资业务的主要平台。

2、对外投资的管理制度

为有效控制对外投资风险、提高投资效率和投资收益，公司制定了《对外投资管理制度》、《对外投资管理细则》等一系列管理制度，相关管理制度对本公司及控股子公司均具有约束力。

公司对外投资业务实行集中决策、统一管理，所有对外投资项目必须经公司决策层审批后方可实施。未经公司批准，子公司及分支机构不得进行对外投资。

公司股东大会根据《公司法》及相关法规和《公司章程》的规定审批投资计划、重大投资项目。

公司董事会根据股东大会的授权和《公司章程》规定的职责和权限审议、批准重大投资项目；授权董事长投资决策。董事长根据董事会授权和《公司章程》规定的董事会闭会期间的审批权限审批对外投资项目。

抱团创投依据董事长授权，遵照国家相关法律法规和公司相关制度，具体组织实施业务范围内的对外投资业务。对管理层和具体经办人员的授权必须以书面授权的方式明确。

公司涉及对外投资业务的相关管理机构主要包括股东大会、董事会、董事长、抱团创投、财务中心及审计部，其各自投资决策权限及职责如下：

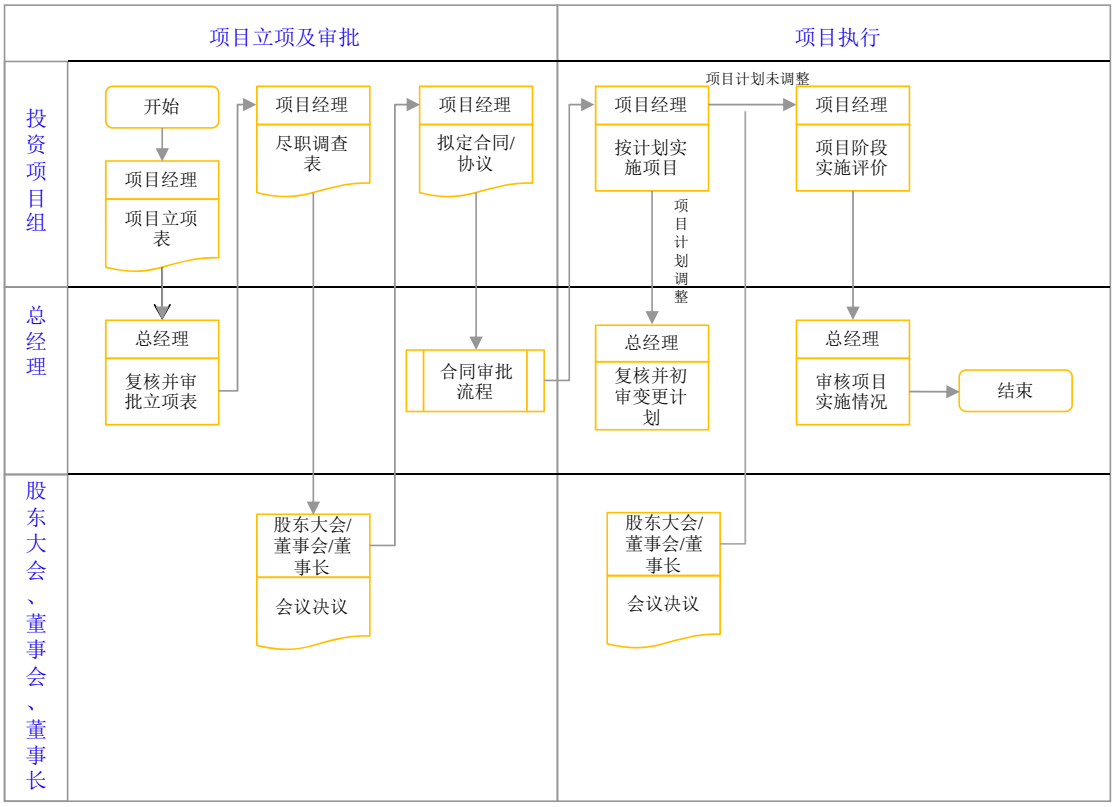
机构/部门	投资决策权限及相关职责
股东大会	✓ 公司的对外投资达到下列标准之一的，由董事会做出决议后提交股东大会审议批准： ✓ 交易涉及的资产总额（同时存在账面值和评估值的，以高者为准）占公司最近一期经审计总资产（合并报表口径）50%以上。 ✓ 交易的成交金额（包括承担的债务和费用）占公司最近一期经审计净资产（合并报表口径，下同）50%以上，且绝对金额超过 3000 万元。 ✓ 交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润（合并报表口径，下同）的 50%以上，且绝对金额超过 300 万元。 ✓ 交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入（合并报表口径）的 50%以上，且绝对金额超过 3000 万元。 ✓ 交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 50%以上，且绝对金额超过 300 万元。 ✓ 公司的对外投资涉及关联交易（公司获赠现金资产和提供担保除外）时，拟与关联人发生的交易金额在 1000 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 5%以上。 ✓ 金融资产投资金额超过公司最近一期经审计净资产 30%的项目需由董事会审议后提请股东大会批准。 ◆ 上述指标涉及的数据如为负值，取绝对值计算。 ✓ 公司发生上述第 1-5 项交易时，应当对标的相关的各项交易在连续十二个月内累计计算。发生上述第 6 项交易时，应当对与同一关联人进行的交易，或者与不同关联人进行的与同一交易标的相关的交易在连续十二个月内累计计算。已按照上述规定履行相关审议义务的，不再纳入累计计算范围。
董事会	✓ 交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 10%以上，该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的，以较高者作为计算依据。 ✓ 交易标的在最近一个会计年度相关的营业收入占公司最近一个会计年度

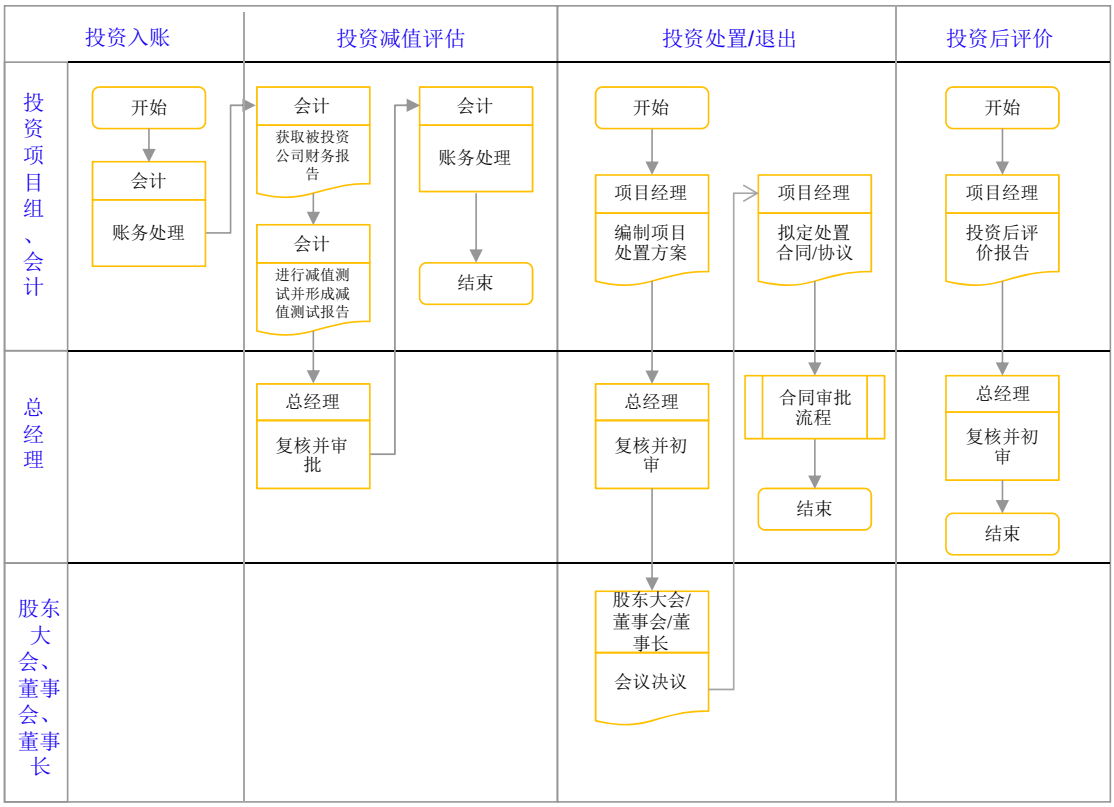
机构/部门	投资决策权限及相关职责
	经审计营业收入的 10%以上，且绝对金额超过 500 万元。 ✓ 交易标的在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上，且绝对金额超过 100 万元。 ✓ 交易的成交金额占公司最近一期经审计净资产的 10%以上，且绝对金额超过 500 万元。 ✓ 交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10% 以上，且绝对金额超过 100 万元。 ✓ 公司的对外投资涉及关联交易时，拟与关联人发生的交易金额在 100 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5%以上；拟与关联自然人达成的关联交易金额在 30 万元以上的。 ✓ 金融资产投资金额占公司最近一期经审计净资产比例超过 10%且在 30%以下的项目由董事会批准。 ◆ 上述指标涉及的数据如为负值，取绝对值计算。 ✓ 公司发生上述第 1-5 项交易时，应当对标的相关的各项交易在连续十二个月内累计计算。发生上述第 6 项交易时，应当对与同一关联人进行的交易，或者与不同关联人进行的与同一交易标的相关的交易在连续十二个月内累计计算。已按照上述规定履行相关审议义务的，不再纳入累计计算范围。
董事长	✓ 公司除金融资产投资以外的对外投资没有达到股东大会和董事会审议标准的，由董事长审议批准。 ✓ 公司金融资产投资金额占公司最近一期经审计净资产 10%以下的项目由董事长批准。
抱团创投	✓ 抱团创投为公司对外投资的归口管理单位，负责公司对外投资具体事务的管理工作。 ✓ 对投资项目进行考察、调查、分析，并出具调查报告。 ✓ 拟定具体投资计划和投资方案； ✓ 具体组织投资方案的评估论证工作； ✓ 组织对外投资项目的协议、合同和重要相关信函、章程等的法律审核。办理投资的具体法律手续事项； ✓ 拟定投资项目的处置方案； ✓ 制定对投资代表的考核办法，组织对委派的管理代表的考核； ✓ 对投资项目进行监督，定期向总经理报告投资情况，并保证其真实性； ✓ 依法行使对被投资企业的监督权利和义务； ✓ 组织相关部门对各项投资在会计报告日的价值情况进行评估； ✓ 定期分析被投资单位的财务状况和偿债能力，并提出分析报告； ✓ 妥善保管有关法律文本、合同、协议等投资文件资料； ✓ 列席被投资公司股东会、董事会、监事会等其他相关重大会议； ✓ 其他为保证投资效益最大化所必须的职责。
财务中心	✓ 参与投资项目的投资调查； ✓ 参与拟定投资方案和投资计划； ✓ 参与投资方案评估； ✓ 参与对外投资的评估和价值确认工作； ✓ 负责筹措资金和办理出资手续、协助办理工商登记、税务登记、银行开户等工作； ✓ 按照会计准则的规定，正确核算对外投资的成本和收益； ✓ 参与拟定投资项目的处置方案； ✓ 参与对投资委派管理代表的考核；

机构/部门	投资决策权限及相关职责
	✓ 参与定期分析被投资单位的财务状况和偿债能力； ✓ 对有关投资缺陷事项向相关部门、总经理提出建议；
审计部	✓ 根据需要行使子公司的审计监督权，对子公司经营管理、决策、财务、内部控制进行系统全面评价并提出改善建议； ✓ 对审计发现的问题出具审计报告并提出处理建议和改善建议。

3、对外投资的管理流程

公司所有对外投资项目都必须按投资管理决策程序履行投资决策和相应审批手续。公司对外投资的决策过程包括投资立项与审批、项目执行、投资入账、投资减值评估、投资处置/退出、投资后评价，相关管理流程图示如下：





（六）主营业务发展历程、变化情况

公司2008年3月成立时以做软件外包业务为主，涉及网站类及综合型社交软件开发；2009年公司开始转向自主研发针对苹果App Store的应用软件。2011年3月公司开始专注于移动网络游戏的自主研发及运营，尤其是针对海外玩家的游戏产品研发和运营；2013年，公司利用自身在移动网络游戏领域的经验和判断，开始投资于网络游戏领域的其他优秀公司；2014年底，除自主研发、运营游戏外，为充分利用自身在网络游戏运营方面的经验，公司开始在苹果App Store、Google Play等市场代理运营其他游戏公司开发的游戏产品。自2011年3月以来，本公司的主营业务一直专注于移动网络游戏领域，没有发生变化。

作为一家坚持创业并获得成功的移动网络游戏企业，公司对移动互联网、对游戏的开发及运营有着深刻的理解，在相关行业积累了较为丰富的经验，主要基于以下原因，公司在自身发展壮大后选择对游戏产业相关领域的企业进行投资：

第一，扩大专业化优势、发挥产业协同效应。公司对所选取的游戏创业企业进行投资后，会进行投后跟踪管理，通过组织创业集训营、定期拜访等活动对所投资创业企业的人员及创业项目进行辅导、分享创业的经验教训，帮助创业企业成长。在所投资企业研发出游戏产品后，公司可以优先与之合作、选择代理运营

其游戏产品，发挥公司在游戏运营方面的优势。此外，在所投资的游戏相关产业的企业一旦创业成功，可以帮助公司获得其他商业合作机会。

第二，降低企业自身经营风险、丰富业务结构、获得手游行业高速成长的收益。由于手游企业经营的特殊性，手游产品研发存在一定程度的失败风险，而通过对大量的有潜力的游戏创业企业投资，可以丰富业务结构，在一定程度上降低完全依靠自身研发经营的风险；同时，在所投资的游戏创业企业成功后，通过分红或转让股权可以分享其成长的收益。

（七）发行人主要客户情况

公司的最终客户为众多的个人游戏玩家，其数量众多，单个玩家的支付金额较小，公司主要通过结算方获得来自于游戏玩家的充值。

报告期内公司来自于前五大结算方的收入情况如下：

年份	序号	客户名称	收入金额（万元）	占当期营业收入比例	客户类别
2016年1-6月	1	Apple Inc.	19,382.68	55.86%	第三方平台
	2	Google Inc.	14,084.06	40.59%	第三方平台
	3	支付宝（中国）网络技术有限公司	477.20	1.38%	支付渠道
	4	成都龙渊网络科技有限公司	394.78	1.14%	代理发行商
	5	乐风创想（北京）科技有限公司	113.97	0.33%	代理发行商
	合　计		34,452.69	99.30%	
2015年度	1	Apple Inc.	26,832.02	49.39%	第三方平台
	2	Google Inc.	26,610.31	48.99%	第三方平台
	3	支付宝（中国）网络技术有限公司	309.65	0.57%	支付渠道
	4	Amazon digital services Inc.	295.68	0.55%	第三方平台
	5	cafebazzar	170.09	0.31%	第三方平台
	合　计		**54,217.75**	**99.81%**	
2014年度	1	Google Inc.	26,517.76	52.20%	第三方平台
	2	Apple Inc.	23,832.41	46.91%	第三方平台
	3	支付宝（中国）网络技术有限公司	187.44	0.37%	支付渠道
	4	Amazon digital services Inc.	172.28	0.34%	第三方平台
	5	北京世界星辉科技有限责任公司	60.01	0.12%	第三方平台

年份	序号	客户名称	收入金额（万元）	占当期营业收入比例	客户类别
	合　计		**50,769.90**	**99.94%**	
2013年度	1	Apple Inc.	22,697.27	73.61%	第三方平台
	2	Google Inc.	7,691.15	24.94%	第三方平台
	3	Gamevil Inc.	327.72	1.06%	第三方平台
	4	北京世界星辉科技有限责任公司	76.68	0.25%	第三方平台
	5	支付宝（中国）网络技术有限公司	28.19	0.09%	支付渠道
	合　计		**30,821.01**	**99.95%**	

报告期内，公司不存在发行人董事、监事、高级管理人员和其他核心人员、主要关联方或持有发行人5%以上股份的股东在上述结算客户中持有权益的情况。

报告期内，公司与第三方平台、支付渠道及代理发行商的分成及结算情况如下：

名称	分成比例	分成比例是否变化	分成时点	约定回款时间	滞留充值款情况	协议期限	是否签订协议
苹果 App Store	30%	否	每月结算一次	45 天	正常结算，无超过结算期的滞留款	2011.7 起始	是
Google Play	30%	否		20 天		2012.8 起始	是
Gamevil	70%	否		30 天		2012.9 至 2013.3	是
360 平台	50%+手续费	否		30 天		2013.5 起始	是
亚马逊	30%	否		45 天		2013.12 起始	是
cafebazzar	30%+手续费	否		30 天		2014.12 起始	是
支付宝	无分成，扣取 2.5%交易服务费		随时可取			2013.12 起始	是
UC	扣除渠道成本 5%以及相关税费之后，甲乙双方按 5:5 的的分成比例进行分成	否	每月结算一次	30 天	正常结算，无超过结算期的滞留款	2014.10.1 至 2015.9.30	是
百度	在合作产品中用户使用电信运营商或第三方支付通道产生的信息费收入，扣除运营商渠道坏账、渠道成本 5%、分成款、税费后的实际结算部分甲乙双方进行分成，上月产品收入小于 50 万元时，甲方（百度）获得该部分收入的 30%，乙方获得该部分收入的 70%；上月产品收入大于 50 万元时，甲方（百度）获得该部分收入的 50%，乙方获得该部分收入的 50%	否		90 天		2014.11.1 至 2015.10.31	是

名称	分成比例	分成比例是否变化	分成时点	约定回款时间	滞留充值款情况	协议期限	是否签订协议
畅游	合作产品在上月产品收入小于 50 万元时，甲乙双方按[3:7]分配 甲方收益=产品收入*(1-5%)* （1-营业税率）*30% ）	是		45 天		2012.7.9 起始	是
91 平台	按平台用户实际充值扣除渠道成本 10%和税费 5.6%之后的金额分成，91 助手享有 30%，公司享有 70%	否		30 天		2011.9.13 至 2012.9.12	是
当乐平台	按用户实际充值扣除渠道成本后的实际净收益分成，当乐网享有 40%，公司享有 60%	否		25 天		2012.8.16 至 2013.8.15	是
成都龙渊	根据实际收到的已结算运营收入扣除推广费及服务器费用后，成都龙渊享有 50%，公司享有 50%	是		40 天		2014.7.17 至 2016.7.1	是
乐风创想	按照实际收入来分成，乐风创想享有 60%，公司享有 40%	否		30 天		2015.12.11 至授权产品正式上线推广运营之日起 24 个月后终止	是

注：上述为各平台对于分成及结算情况的一般约定，各平台可能会根据实际情况进行调整

（八）发行人主要供应商情况

公司产品所需主要原材料可分为以下几类：用于游戏研发及运营所需的计算机、游戏开发软件、游戏推广服务，以及云服务器等。这些领域竞争充分，供应充足。公司经营中的主要能源为电力，报告期内公司获得的电力充足。

报告期内公司向前五名供应商采购情况如下：

年份	序号	客户名称	采购金额（万元）	占当期营业成本比例	供应商类别
2016 年 1-6 月	1	HK Zoom Interactive Network Marketing Technology Ltd	2,453.36	21.83%	推广渠道商
	2	Glispa GmbH	1,693.20	15.07%	推广渠道商
	3	ClickKwala Media Limited	1,427.17	12.70%	推广渠道商
	4	深圳中慧广文化传播有限公司	944.33	8.40%	推广渠道商
	5	Vungle Inc	908.10	8.08%	推广渠道商
	合计		7,426.16	66.08%	
2015 年度	1	Facebook Ireland Limited	4,232.07	23.82%	推广渠道商
	2	HK Zoom Interactive Network Marketing Technology Ltd	1,896.43	10.67%	推广渠道商
	3	Chartboost Inc.	1,440.00	8.10%	推广渠道商

年份	序号	客户名称	采购金额（万元）	占当期营业成本比例	供应商类别
	4	ClickKwala Media Limited	1,352.70	7.61%	推广渠道商
	5	Vungle Inc.	1,069.07	6.02%	推广渠道商
	合计		**9,990.27**	**56.22%**	
2014年度	1	Chartboost Inc.	2,107.79	11.95%	推广渠道商
	2	Facebook Inc.	1,939.40	11.00%	推广渠道商
	3	Amazon digital services Inc.	1,550.24	8.79%	服务器商
	4	Medium entertainment	967.45	5.49%	推广渠道商
	5	Appturbo	857.47	4.86%	推广渠道商
	合计		**7,422.35**	**42.10%**	
2013年度	1	Facebook Inc.	1,150.21	10.44%	推广渠道商
	2	Amazon digital services Inc.	1,053.60	9.56%	服务器商
	3	Chartboost Inc.	787.28	7.15%	推广渠道商
	4	Medium entertainment	775.20	7.04%	推广渠道商
	5	MobpartnerInc.	512.59	4.65%	推广渠道商
	合计		**4,278.87**	**38.84%**	

报告期内，公司不存在向单个供应商的采购比例超过发行人采购总额的50%的情况。

报告期内，不存在发行人董事、监事、高级管理人员和其他核心人员、主要关联方或持有发行人5%以上股份的股东在上述供应商中占有权益的情况。

五、发行人的主要资产情况

（一）主要固定资产

1、固定资产概况

公司的固定资产主要包括电子设备以及公司经营业务所需要的办公设备。截至2016年6月30日，公司的固定资产情况如下：

固定资产类别	原值（万元）	账面价值（万元）	占比	成新率
电子设备及办公设备	677.64	180.93	88.24%	26.70%
运输设备	97.14	24.11	11.76%	24.82%
合计	**774.78**	**205.04**	**100.00%**	**26.46%**

2、房屋及建筑物

截至本招股说明书签署日，发行人未拥有房屋及建筑物。

（二）主要无形资产

截至2016年6月30日，公司无形资产为软件使用权、商标权和域名使用权，其构成情况如下：

无形资产类别	原值（万元）	账面价值（万元）	占比
软件使用权	293.95	182.10	72.31%
商标权	4.88	4.36	1.73%
域名使用权	65.38	65.38	25.96%
合计	**364.21**	**251.84**	**100.00%**

1、计算机软件著作权

截至本招股说明书签署日，本公司共拥有11项计算机软件著作权，均为原始取得，具体情况见下表：

序号	登记号	软件名称	软件简称	版本号	取得方式	发证日期
1	2012SR045081	海岛帝国游戏软件	Island Empire	V1.3.5	原始取得	2012.05.30
2	2012SR045102	银河帝国游戏软件	Galaxy Empire	V1.3.0	原始取得	2012.05.30
3	2012SR045104	王者帝国游戏软件	King’s Empire	V1.3.0	原始取得	2012.05.30
4	2012SR081645	斯巴达战争游戏软件	Spartan War	V1.0.0	原始取得	2012.08.31
5	2013SR023661	尼毕鲁全球危机游戏软件	Global Threat	V1.0.1	原始取得	2013.03.14
6	2013SR110611	银河传说游戏软件	Galaxy Legend	V1.0.0	原始取得	2013.10.21
7	2014SR049908	英雄怕死游戏软件	Hero’s Path	V1.0.3	原始取得	2014.04.25
8	2014SR132538	斯巴达战争：奥林匹斯之神游戏软件	Spartan wars:GodofOlympus	V1.0.0	原始取得	2014.09.03
9	2014SR153888	海岛联盟游戏软件	Island Raiders	V1.0. 4	原始取得	2014.10.16
10	2014SR151009	战地风暴游戏软件	War Zone	V1.0.0	原始取得	2014.10.13
11	2015SR067503	荣耀帝国游戏软件	Royal Empire	V1.0.2	原始取得	2015.04.23

注：因《全球危机》已于2014年4月关闭充值并计划终止运营，截至本招股说明书签署日已关闭游戏服务器；因此，本公司股改之后未再就其计算机软件著作权进行权利人名称变更，“尼毕鲁全球危机游戏软件”权利人仍为尼毕鲁有限。

2、美术作品著作权

截至本招股说明书签署日，本公司共拥有6项美术作品著作权，均为原始取得，具体情况见下表：

序号	作品名称	登记号	作者	登记日期	首次发表日期
1	银河传说	国作登字-2015-F-00173389	尼毕鲁科技	2015.01.13	2010.07.05
2	nibirutech	国作登字-2015-F-00173216	尼毕鲁科技	2015.01.09	2008.08.01
3	Tap4fun	国作登字-2015-F-00173217	尼毕鲁科技	2015.01.09	2009.08.01
4	斯巴达战争	国作登字-2015-F-00175062	尼毕鲁科技	2015.01.28	2010.09.01
5	《战地风暴》人物 logo	国作登字-2015-F-00215709	尼毕鲁科技	2015.12.14	2014.12.20
6	《战地风暴》文字 logo	国作登字-2015-F-00215707	尼毕鲁科技	2015.12.14	2015.08.20

3、专利权

截至本招股说明书签署日，公司未申请发明专利。

4、商标专用权

序号	权利人	商标标识	核定使用类别	注册证号	注册起始日	专用权期限	注册地
1	尼毕鲁科技	tap4fun	9 类	11611771	2014.03.21	10 年	中国
2	尼毕鲁科技	tap4fun	35 类	11611797	2014.03.21	10 年	中国
3	尼毕鲁科技	tap4fun	9 类	4387004	2013.08.20	10 年	美国
4	尼毕鲁科技	tap4fun	41 类、42 类	4643969	2014.11.25	10 年	美国
5	尼毕鲁科技	tap4fun	9 类、41 类、42 类	012534962	2014.07.15	10 年	欧盟
6	尼毕鲁科技	nibirutech	41 类	13977535	2015.03.07	10 年	中国
7	尼毕鲁科技	tap4fun	42 类	13977480	2015.03.07	10 年	中国
8	尼毕鲁科技	尼毕鲁	35 类	13977631	2015.06.14	10 年	中国
9	尼毕鲁科技	nibirutech	35 类	13977520	2015.06.21	10 年	中国
10	尼毕鲁科技	Invasion	9 类	4894595	2016.02.02	10 年	美国
11	尼毕鲁科技	INVASION	9 类、41 类、42 类	014668479	2016.02.03	2016 年 2 月 3 日至 2025 年 10 月 14 日	欧盟
12	抱团科技	抱团	36 类	13995549	2015.3.14	10 年	中国

注：第12项注册商标系由抱团科技自行申请取得，目前正在办理权利人由抱团科技变更为抱团创投的更名手续。

5、域名

截至本招股说明书签署日，公司拥有的域名情况如下：

序号	域名注册人	注册域名	注册日期	是否备案
1	尼毕鲁科技	nibirutech.com	2007.07.5	已备案
2	尼毕鲁科技	tap4fun.com	2011.02.26	已备案
3	尼毕鲁科技	dakuaile.net	2013.08.16	已备案
4	尼毕鲁科技	t4f.cn	2014.01.16	已备案
5	尼毕鲁科技	hox.com	2003.09.09	已备案
6	尼毕鲁科技	invasionapp.com	2015.06.23	已备案
7	抱团创投	baotuan.us	2013.06.24	已备案
8	成都三叉戟	tridentstudio.cn	2016.04.15	已备案
9	成都风之旅人	journeystudio.cn	2016.04.20	已备案

注：其中第5、6项域名系由公司向第三方购买获得。

6、土地使用权

截至本招股说明书签署日，公司未拥有土地使用权。

（三）租赁他人资产的主要情况

序号	承租方	出租方	租赁物业地址	租赁面积（平方米）	租赁期间
1	尼毕鲁科技	成都高投置业有限公司	成都高新区天府大道中段 765 号 A 区 5 幢 3 层 302	1,882.14	2016.2.24 至 2017.2.23
2	尼毕鲁科技	成都高投置业有限公司	成都高新区世纪城路 1129 号（天府软件园 A 区）3 栋 3 层 3 房	2,872.82	2013.3.10 至 2017.3.9
3	尼毕鲁科技	成都高投置业有限公司	成都市高新区世纪城路 1129 号（天府软件园 A 区）3 栋 2 层 210-221 及连廊	1,928.42	2014.6.1 至 2017.5.31
4	尼毕鲁科技	成都高投置业有限公司	成都市高新区世纪城路 1129 号（天府软件园 A 区）3 栋 4 层 401	996.29	2014.8.20 至 2017.8.19
5	尼毕鲁法国	SCI de la Verrerie	99 rue de la VerrerieParis 75004	162.00	2014.11.5 至 2016.11.14

序号	承租方	出租方	租赁物业地址	租赁面积（平方米）	租赁期间
6	尼毕鲁香港	雷格斯	九龙旺角太子道西 193 号新世纪广场二期十六楼 1606 办公室	-	2016.8.1 至 2017.7.31

截至本招股说明书签署日，上述境内租赁房产出租方均已办理租赁备案手续。

六、发行人特许经营权情况

截至本招股说明书签署日，本公司未拥有任何特许经营权。

七、发行人资质证书情况

截至本招股说明书签署日，本公司取得的业务资质证书情况如下：

公司名称	资质名称	编号	颁发机构	颁发时间/有效期
发行人	增值电信业务经营许可证[1]	B2-20140121	中华人民共和国工业和信息化部	2015.3.10-2019.3.27
	增值电信业务经营许可证[2]	川 B2-20140069	四川省通信管理局	2015.12.1-2019.4.14
	互联网出版许可证	新出网证（川）字 032 号	中华人民共和国新闻出版广电总局	2015.6.5-2019.12.31
	网络文化经营许可证	川网文许字[2014]1011-019 号	四川省文化厅	2014.1.20-2017.1.20
成都风之旅人	网络文化经营许可证	川网文〔2016〕2344-073 号	四川省文化厅	2016.6.17-2019.6.16
	增值电信业务经营许可证	川 B2-20160216	四川省通信管理局	2016.7.25-2021.7.25
成都三叉戟	网络文化经营许可证	川网文〔2016〕1261-045 号	四川省文化厅	2016.5.6-2019.5.5
	增值电信业务经营许可证	川 B2-20160108	四川省通信管理局	2016.5.30-2021.5.30

注1、2：因换发新证，中华人民共和国工业和信息化部及四川省通信管理局颁发的增值电信业务经营许可证有效期起点分别变更为2015年3月10日、2015年12月1日。

除上述资质外，公司正常自主运营的游戏拥有如下游戏备案：

资质名称	编号	颁发机构
国产网络游戏备案通知单-斯巴达战争	文网游备字[2014]M-SLG014 号	中华人民共和国文化部
国产网络游戏备案通知单-银河帝国	文网游备字[2014]M-SLG015 号	中华人民共和国文化部

资质名称	编号	颁发机构
国产网络游戏备案通知单-银河传说	文网游备字[2014]M-SLG016 号	中华人民共和国文化部
国产网络游戏备案通知单-王者帝国	文网游备字[2014]M-SLG018 号	中华人民共和国文化部
国产网络游戏备案通知单-战地风暴	文网游备字[2015]M-SLG 0098 号	中华人民共和国文化部
国产网络游戏备案通知单-荣耀帝国	文网游备字[2015]M-SLG 0384 号	中华人民共和国文化部

公司正常自主运营的游戏拥有如下出版版号：

序号	游戏名称	出版审批文号
1	斯巴达战争	新广出审〔2015〕422号
2	银河帝国	新广出审〔2015〕398号
3	银河传说	新广出审〔2015〕236号
4	王者帝国	新广出审〔2015〕433号
5	战地风暴	新广出审〔2015〕401号
6	荣耀帝国	新广出审〔2015〕1106号

八、发行人主要核心技术情况

（一）本公司拥有的核心技术

公司所拥有核心技术概况及其应用情况如下：

序号	技术名称	技术描述	技术难点	优势	应用产品/领域
1	T4F 引擎技术	高效的 2D 开发引擎	高效渲染，多分辨率适配；不同的渲染方式；不同的底层接口	快速开发，高效渲染，完美适配任意比例分辨率；多平台支持，可完美运行在多个平台	所有游戏
2	GPU 特效技术	利用 GPU 实现多种实时效果	充分发挥 GPU 性能	可自定义特效，高效渲染，制作多种实时效果	所有游戏
3	多数值多玩法	可实现不同服务器的玩家体验不同的玩法或是数值设定	不同服务器有不同要求，维护成本高	功能设计简洁，易于维护，极大提升了游戏设计的灵活性，能针对不同情况的服务器提供不同的游戏性设计	所有游戏
4	复杂逻辑系统技术	帮助研发人员快速实现复杂业务逻辑及迭代	功能的完备性及可扩展性	支持热部署，可动态添加新的逻辑或者改变原有功能，可大幅提升代码编写效率；有效避免内存泄露、	所有游戏

序号	技术名称	技术描述	技术难点	优势	应用产品/领域
				指针越界等常见服务器问题，保证服务器的稳定可靠	
5	分布式锁与数据库技术	解决跨服务器同步与锁的难点，特别是能在高负载下的稳定运转	分布式锁存在各种同步问题、抢夺及竞争问题，需要精细设计	能提供大量的同步锁定服务，便于实现大服逻辑	海岛联盟等
6	MMORPG游戏的基础算法库	可实现实时排名、快速地域匹配、玩家搜索等功能，帮助快速构建新产品	基础算法库需要在实践中积累、优化，以适应MMORPG游戏的各种应用场景，并做到最优	可积累大量的MMORPG手游相关算法，提升公司游戏产品的研发效率	海岛联盟等
7	高精准游戏定时器技术	在大量玩家的并发访问下，依然能够提供一个高精确度的时钟	在高负载下，因为OS调度的原因，定时器很难做到精准	设计了一个能提供高精度时钟的定时器，为玩家做到精确逻辑	海岛联盟等
8	游戏内关键词过滤技术	快速屏蔽大量的不合法律法规的敏感词	在一个非常大的敏感词库中，判定玩家的发言是否合法合规，需要消耗大量计算时间	能做到快速分析玩家输入，并剔除敏感词，特别是在发送大量信息的时候	海岛联盟等
9	整合的3D/2D引擎技术	在保证渲染效果接近于PC效果的同时，能够极大的优化游戏运行和降低手机耗电量，使其接近同类2D游戏的运行速度和运行耗电量	对商业化的3D引擎开发及改进需要有深入的产品应用经验积累，改进容易引发新的问题	经过改造后的引擎更适合公司项目实际需求，能更快更好的开发出产品，从而提升竞争优势	战地风暴等
10	客户端加密和校验技术	能够对资源和代码加密，同时自动识别客户端逻辑和资源是否被非法修改过并能够对被破坏或损毁的资源和代	加密要引入复杂度，设计得不好很容易出BUG，且可能带来运行效率下降	既能有效的防止资源被破解，保护知识产权，又不影响玩家体验	所有游戏

序号	技术名称	技术描述	技术难点	优势	应用产品/领域
		码进行修复，防止篡改行为，不仅使玩家数据更安全，更能有效预防非法外挂程序			
11	统一的公共服务后端技术	通过将服务器共用功能提出来，形成跨游戏的统一平台后端	适用于所有游戏的接口与服务且稳定性高的统一公共服务后端难度较大	稳定性高，适用于所有游戏的接口，能有效的减少不同游戏实现同样功能的代价，对于关键业务数据也有统一的掌控	所有游戏
12	图形化编程技术	该技术将大部分繁琐的代码工作通过图形化的流程图来表示和编辑，让不会撰写代码的人亦能进行游戏的编辑和修改	需要兼顾灵活与易用，还需不影响程序的运行性能	极大的降低实现业务逻辑的工作量，甚至 GD 经过培训也能自己实现业务逻辑，在逻辑需要频繁进行尝试的情况下能显著减少程序工作量	在研游戏
13	统一的云服务器管理技术	使用云服务器商的 API 接口，统一各个云服务器商的标准，然后自主研发系统，对云服务器进行管理	公司属于全球化业务，对于服务器的网络响应时间有较高的要求。故必须要区别国内和国外的用户。同时拥有两家云服务器提供商，而各自的云服务器架构又不一样，管理控制台，操作方式等都完全不一样。管理和维护难度较大	利用各个云服务器商的 API 不同接口，转换成统一的标准。实现了统一化管理。实现对云服务器的权限分离，只需要简单的操作和审批，即可以完成物理机的开启需求	公司所有服务器
14	自动化服务器监控技术	根据开源软件二次开发，量身定制适合公司的服务器监控系统	服务器 7*24 小时的工作时间，怎么获取到服务器异常的情况，并且能够第一时间通知到相应的运维人员，仅仅传统方式	和其他第三方语音呼叫系统对接。在根据报警级别，通过电话的方式在出现异常的情况下，第一时间的告知相应的运维人员。从而保证了业务的连续性	公司所有服务器

序号	技术名称	技术描述	技术难点	优势	应用产品/领域
			的短信，邮件，已经无法满足目前快速增长业务员的需要		
15	自动化运维管理技术	自主研发运维管理平台，提高运维管理能力	服务器权限申请复杂，成本统计困难，工单管理复杂等	通过自主研发自动化运维平台，解决权限管理难的问题，需要权限的人员只需在 web 上面申请相应的权限，运维人员进行审核。既可完成权限的下放，并且对操作人员的日志进行审计，有记录可查。系统还可以对服务器成本进行统计，包含了服务器类型，磁盘大小，网络带宽等常见的服务器资源。在系统里面还可以根据任务类型，自动分配工作单到相应的运维人员。提高了运维的工作效率，减少了服务器维护成本	公司游戏开发部门，运维部
16	大数据平台技术	公司创建了基于 Hadoop 的大数据平台（数据仓库应用平台），主要应用技术包括 hadoop、hive、sqoop、timetunnel、spark 等。大数据平台包括数据采集系统、ETL 处理、数据应用系统、日志查询、决策数据查询系统等。数据采集系统统一采集数据发送到数据收集服务器进行统一管	集群扩展，性能监控；要收集处理各类不规则数据；数据模型搭建；需确保数据准确性、实时性、安全性；Scala 程序开发难度较大、需解决分布式一致性的问题	1、高可靠性：数据仓库采用 hadoop 多节点存储，系统高度可靠 2、高扩展性。Hadoop 是在可用的计算机集簇间分配数据并完成计算任务的，这些集簇可以方便地扩展到数以千计的节点中 3、高效性。Hadoop 能够在节点之间动态地移动数据，并保证各个节点的动态平衡，因此处理速度非常快 4、高容错性。Hadoop 能够自动保存数据的多个副本，并且能够自动将失败的任务重新分配 5、平台搭建成本低。与一体机、商用数据仓库以相比，hadoop 是开源的，项目的成本因此会大大降低	所有游戏的运营管理

序号	技术名称	技术描述	技术难点	优势	应用产品/领域
		理，日志查询系统和运营数据查询系统提供高性能、高效率检索，满足了决策分析、运营部门以及其他部门的需要			

（二）核心技术产品收入占营业收入的比例

报告期内，公司核心技术产品收入占当年营业收入的比例情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
核心技术产品收入	34,607.54	54,322.23	50,800.10	30,836.44
营业收入	34,700.08	54,338.01	50,859.53	31,043.47
核心技术产品收入占比	99.73%	99.97%	99.88%	99.33%

九、发行人技术储备情况

（一）在研项目及进展情况

截至2016年6月30日，本公司的在研项目具体情况如下：

序号	游戏名称/代号	游戏类型	游戏特点简介	目前进展状态
1	303	SLG	一款皮克斯风格的全 3D 的策略类海战游戏，在游戏中玩家能带领自己的舰队占领并保卫自己所属联盟的资源和领地，对抗敌对联盟的入侵。玩家需要保有强大的舰队并对舰队指挥官进行培养，在海战中舰队指挥官所带的技能将对战局发挥至关重要的作用。与同类游戏相比，303 游戏有可和玩家交互的炫丽战斗画面，世界地图中能看到所有玩家的实际游戏状况，世界地图和战斗画面能缩放切换	封测阶段
2	GL2	RPG	收集和培养多种多样的英雄，在战斗中即时操作英雄使用不同的技能来达成特殊的战斗目标	内测阶段
3	P1	SLG	一款以公元前数万年的原始人生活为题材、皮克斯美术风格的大型多人在线战争的 SLG 手游。玩家在游戏中以领土争夺为核心，发展城市建设，组建军队，收集英雄，建立野外据点，占领和保卫领土，同时，玩家也可以加入联盟，共享联盟领地	内测阶段

（二）研发投入情况

技术研发是公司创造核心竞争力的基础，2013年、2014年、2015年、2016年1-6月，本公司研发投入分别为2,533.72万元、4,741.51万元、5,287.85万元、2,572.95万元，占当年销售收入的比重分别为8.16%、9.32%、9.73%、7.41%。

报告期内，公司研发支出的费用化部分的构成如下：

单位：万元

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
人员人工	1,554.72	3,323.27	4,427.79	2,400.33
委托外部研究开发费用	142.78	102.95	34.37	28.09
房租、折旧费用与长期待摊费用	149.14	128.36	193.76	59.47
无形资产摊销	12.87	24.34	13.06	0.20
其他费用	13.79	144.65	72.53	45.63
合计	**1,873.30**	**3,723.57**	**4,741.51**	**2,533.72**

报告期内，公司研发支出的资本化部分的构成如下：

单位：万元

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
人员人工	601.19	1,365.10	-	-
委托外部研究开发费用	18.79	4.07	-	-
房租、折旧费用与长期待摊费用	62.79	164.39	-	-
无形资产摊销	8.36	14.82	-	-
其他费用	8.51	15.90	-	-
合计	**699.65**	**1,564.28**	**-**	**-**

十、发行人质量控制情况

公司在游戏产品的策划、立项、研发、测试到上线、客户服务等多个业务环节，均采取了细致严密的质量控制措施，形成了完善的质量控制体系。各个部门根据自身的职责范围，对产品与服务质量进行监督和控制，确保游戏产品上线时能够达到各项测试指标，最大程度上保障游戏用户的利益，同时有效规避游戏产品的质量风险及版权风险，确保公司的游戏产品的精品化，保证公司的业务持续稳定开展。

关于公司产品及服务的质量控制具体情况，参见本节“四、（四）发行人游戏业务模式”之“2、研发模式”及“3、运营模式”之相关内容。

十一、发行人境外经营情况

（一）境外经营的情况

公司致力于向全球游戏玩家提供精品游戏。2013-2015 年，公司已上线的游戏产品的研发及运营均在国内完成。同时，随着业务的快速发展，为更贴近海外市场玩家的需求及吸引移动网络游戏领域的国外顶尖人才，公司也在积极探索、布局境外经营。报告期内，公司已在香港和法国巴黎投资设立了两家子公司，其中全资子公司尼毕鲁香港主要从事代理移动互联网游戏的海外发行业务、境外投资业务，以及为母公司代收、代付部分经营款项。根据香港金杜律师事务所出具的法律意见书，尼毕鲁香港的业务符合香港法律的规定。尼毕鲁法国主营业务为移动网络游戏的研发。截至本招股说明书签署日，尼毕鲁法国已进入破产程序，尚未完成清算注销。

关于公司境外分支机构具体情况，参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人控股、参股公司”之“（一）发行人全资子公司情况”之相关内容。

（二）境外业务开展的具体模式

由于公司手游产品主要面向欧美等海外市场玩家，主要通过苹果App Store及Google Play两大平台向全球玩家发布游戏产品，并通过苹果App Store及Google Play提供的统一充值支付渠道获得玩家的充值收入，公司在与苹果App Store及Google Play结算时形成外汇收入。

同时，尼毕鲁香港从2016年起从事代理移动互联网游戏的海外发行业务。

（三）公司境外经营的风险

由于各个国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异，如果公司对当地政治风险的把握不够、对当地法律法规、税务要求的了解不够全面，可能会面临研发的产品无法满足当地监管政策要求的风险。如果公司的境外研发业务触犯了当地政府的法律法规，还有可能会遭受处罚。

此外，各个国家的文化背景和市场情况各不相同，用户对于游戏类型和题材的偏好也不同，可能导致公司研发的产品不能很好的适应境外市场，从而影响公司的经营业绩。

十二、发行人冠名“科技”的依据

公司专业从事移动网络游戏的研发、运营及移动网络游戏领域的投资，已经成为国内移动网络游戏行业内具备较强的自主研发能力及运营能力的优秀企业。公司一直注重发展技术创新能力，在技术创新和产品开发上取得了多项成果，公司已成功申请并获得11项计算机软件著作权、6项美术作品著作权；公司的技术优势及技术情况分别参见本节“三、发行人在行业中的竞争地位”之“（三）发行人的竞争优势”、“八、发行人主要核心技术情况”以及“九、发行人技术储备情况”。因此，公司名称冠名“科技”字样。

第七节 同业竞争与关联交易

一、独立性

（一）本公司具有完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力。

（二）本公司的资产完整。公司是由尼毕鲁有限整体变更设立，依法承继了尼毕鲁有限的全部资产，各发起人投入的资产已足额到位。公司合法拥有生产经营所需的土地、厂房、机器设备等固定资产以及商标、专利等无形资产的所有权或使用权。公司资产独立完整，不存在公司的控股股东、实际控制人及其他关联方占用公司资金、资产的情况。

（三）本公司的人员独立。公司的董事、监事和高级管理人员均严格按照《公司法》、《公司章程》等有关规定选举和任命。公司的总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监等高级管理人员均未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，也未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领取报酬；本公司的财务人员均未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。

（四）本公司的财务独立。公司设有独立银行账户，银行基本账户开户行为中国建设银行成都高新支行，银行基本账户号为51001406137051517291，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情形。公司独立办理纳税登记，依法独立纳税。

公司设立了独立的财务会计部门，并按国家有关会计制度，建立了独立的财务管理制度和会计核算体系，具有独立做出财务决策的能力。公司不存在货币资金或其他资产被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情况，也不存在为控股股东、实际控制人及其关联方提供担保的情况。

（五）本公司的机构独立。公司设有股东大会、董事会、监事会等决策、监督及经营管理机构，建立了有效的法人治理结构。公司已建立起一套适应公司发展需要的内部经营管理机构，独立行使经营管理权。公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业分开办公，不存在混合经营、合署办公的情形。

（六）本公司的业务独立。公司主要从事移动网络游戏的研发、运营及移动网络游戏领域的投资。本公司拥有独立的业务体系。本公司与本公司的控股股东、

实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争及显失公平的关联交易，本公司的业务独立于本公司的控股股东、实际控制人及其控制的其他企业。

（七）本公司在独立性方面不存在其他严重缺陷。

二、同业竞争情况

（一）公司不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业从事相同、相似业务的情况

1、控股股东、实际控制人

公司主营业务为移动网络游戏的研发、运营及移动网络游戏领域的投资。截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人除持有本公司股份外，还持有仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐及麒麟金服五家企业的权益。

仁义智信、完美初心、大快乐及小快乐为发行人员工持股的合伙企业，分别持有发行人9.05%、5.56%、1.67%、0.79%的股份，杨祥吉在上述企业均作为普通合伙人及执行事务合伙人。仁义智信、完美初心、大快乐及小快乐仅为发行人员工持股公司，不从事业务经营。麒麟金服为杨祥吉参股公司，持股比例为15.21%，主要从事互联网金融服务，仁义智信、完美初心、大快乐及小快乐的具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“七、发起人、持有发行人5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况”。

综上所述，控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在与公司从事相同、相似业务的情况。

2、控股股东、实际控制人之配偶

公司控股股东、实际控制人杨祥吉之配偶邓旭控制四家公司，四家公司的具体情况如下：

名称	注册资本	持股比例	经营范围	主营业务
Happy Master Holding Limited	1 美元	100%	-	未开展业务
成都否玖伍网络科技股份有限公司	1,191.47 万元	58.75%	网络技术服务；公路勘察技术研究及咨询服务；公路桥梁工程、隧道工程勘察设计、施工；市政道路工程、市政桥梁工程勘察设计、施工；环境保护工程设	为交通建设等领域提供信息化服务

名称	注册资本	持股比例	经营范围	主营业务
			计、施工（以上凭资质许可证经营）；交通工程设计服务、技术咨询；通信技术、网络技术、计算机软件、网络设备研发；应用软件服务；商务咨询（不含投资咨询）；组织文化艺术交流活动；企业营销策划；财务咨询（不含代理记账）；设计、制作、代理、发布广告（不含气球广告）；（以上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）。	
成都添砖加瓦	232.75 万元	60.15%	通信技术、网络技术、计算机软件、网络设备研发；应用软件服务；商务咨询、组织文化艺术交流活动、企业营销策划、财务咨询（不含代理记账）；设计、制作、代理、发布广告（不含气球广告）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	游戏行业企业投资信息平台
北京爱天天投投资管理有限公司	5,000 万元	通过成都否玖伍间接持有 100.00%	投资管理；投资咨询；财务咨询（不得开展审计、验资、查帐、评估、会计咨询、代理记账等需经专项审批的业务，不得出具相应的审计报告、验资报告、查帐报告、评估报告等文字材料）；项目投资；资产管理企业管理咨询；市场调查；基础软件服务；应用软件服务；企业策划；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；软件开发；技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让、技术推广。（1、不得以公开方式募集资金；2、不得公开交易证券类产品和金融衍生品；3、不得发放贷款；4、不得向所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向所投者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益。依法必须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）	否玖伍为开拓业务成立的投资平台，大部分投资于否玖伍主营业务相关公司

Happy Master Holding Limited、成都否玖伍、成都添砖加瓦、北京爱天天投未从事与本公司相同或相似的业务，与本公司不存在同业竞争。

综上所述，公司控股股东、实际控制人杨祥吉之配偶邓旭控制的企业不存在与公司从事相同、相似业务的情况。

（二）避免同业竞争的承诺

1、控股股东、实际控制人的承诺

为了避免今后可能发生的同业竞争，最大限度地维护公司的利益，保证公司的正常经营，公司控股股东、实际控制人杨祥吉出具了《避免同业竞争的承诺函》。承诺内容如下：

“本人为成都尼毕鲁科技股份有限公司（以下简称“尼毕鲁科技”）控股股东及实际控制人。为确保尼毕鲁科技（包括其全资、控股子公司、企业及其他经营实体，下同）持续、健康、稳定地发展，避免本人、本人控制的除尼毕鲁科技以外的公司、企业及其他经营实体、本人关系密切的家庭成员及其控制的公司、企业及其他经营实体（以下合称“本人控制及关联的企业”）经营或从事的业务与尼毕鲁科技出现同业竞争，本人特承诺如下：

1、本人目前没有、将来亦不会在中国境内或境外单独或与其他自然人、法人、合伙企业或其他组织，以任何形式直接/间接从事或参与任何对尼毕鲁科技构成直接/间接竞争的业务/活动或拥有与尼毕鲁科技存在竞争关系的任何经营实体、机构、经济组织的权益，或在该等经营实体、机构、经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员。

2、本人保证将采取合法及有效的措施，促使本人控制及关联的企业不以任何形式直接/间接从事与尼毕鲁科技相同或相似的、对尼毕鲁科技业务构成或可能构成竞争的业务，并且保证不进行其他任何损害尼毕鲁科技及其他股东合法权益的活动。

3、本人保证，若本人或本人控制及关联的企业出现上述第1项及/或第2项对尼毕鲁科技的业务构成直接/间接竞争的不利情形，本人或本人控制及关联的企业将立即停止前述对尼毕鲁科技业务构成竞争的不利行为，且本人自愿赔偿由此给尼毕鲁科技造成的直接和间接的经济损失，并同意按照尼毕鲁科技的要求以公平合理的价格和条件将该等业务/资产转让给尼毕鲁科技或经尼毕鲁科技认可的无关联关系第三方；若本人或本人控制及关联的企业将来可能拥有任何与尼毕鲁科技主营业务有直接/间接竞争的业务机会，本人保证将立即通知尼毕鲁科技，并尽力促使该业务机会合作方与尼毕鲁科技依照合理条件达成最终合作。

4、本承诺自签署之日起生效，在本人为尼毕鲁科技控股股东及/或实际控制人期间，本承诺持续有效，且不可撤销。”

2、仁义智信、完美初心、大快乐和小快乐的承诺

仁义智信、完美初心、大快乐和小快乐作为本公司股东及实际控制人控制的企业，出具了《避免同业竞争的承诺函》。承诺内容如下：

“本企业为成都尼毕鲁科技股份有限公司（以下简称“尼毕鲁科技”）控股股东及实际控制人杨祥吉先生所控制的企业。为确保尼毕鲁科技（包括其全资、控股子公司、企业及其他经营实体，下同）持续、健康、稳定地发展，避免本企业、本企业控制的公司、企业及其他经营实体及本企业的关联企业（以下合称“本企业控制及关联的企业”）经营或从事的业务与尼毕鲁科技出现同业竞争，本企业特承诺如下：

1、本企业目前没有、将来亦不会在中国境内或境外单独或与其他自然人、法人、合伙企业或其他组织，以任何形式直接/间接从事或参与任何对尼毕鲁科技构成直接/间接竞争的业务/活动或拥有与尼毕鲁科技存在竞争关系的任何经营实体、机构、经济组织的权益。

2、本企业保证将采取合法及有效的措施，促使本企业控制及关联的企业不以任何形式直接/间接从事与尼毕鲁科技相同或相似的、对尼毕鲁科技业务构成或可能构成竞争的业务，并且保证不进行其他任何损害尼毕鲁科技及其他股东合法权益的活动。

3、本企业保证，若本企业或本企业控制及关联的企业出现上述第1项及/或第2项对尼毕鲁科技的业务构成直接/间接竞争的不利情形，本企业或本企业控制及关联的企业将立即停止前述对尼毕鲁科技业务构成竞争的不利行为，且本企业自愿赔偿由此给尼毕鲁科技造成的直接和间接的经济损失，并同意按照尼毕鲁科技的要求以公平合理的价格和条件将该等业务/资产转让给尼毕鲁科技或经尼毕鲁科技认可的无关联关系第三方；若本企业或本企业控制及关联的企业将来可能拥有任何与尼毕鲁科技主营业务有直接/间接竞争的业务机会，本企业保证将立即通知尼毕鲁科技，并尽力促使该业务机会合作方与尼毕鲁科技依照合理条件达成最终合作。

4、本承诺自签署之日起生效，在本企业为尼毕鲁科技控股股东及/或实际控制人杨祥吉先生所控制企业期间，本承诺持续有效，且不可撤销。”

三、关联方及关联关系

报告期内，公司的关联方和关联关系情况如下：

（一）控股股东和实际控制人

序号	关联方名称	与本公司的关系
1	杨祥吉	控股股东、实际控制人、董事长

（二）控股股东、实际制人及其关系密切的家庭成员所控制或有重大影响的企业

控股股东、实际制人关系密切的家庭成员包括控股股东、实际制人杨祥吉父母、配偶及配偶的父母等人员。

截至本招股说明书签署日，控股股东、实际制人及其关系密切的家庭成员所控制或有重大影响的企业具体如下：

序号	关联自然人	企业名称	与本公司的关联关系
1	杨祥吉	仁义智信	实际控制人担任普通合伙人及执行事务合伙人并控制的企业
2	杨祥吉	完美初心	实际控制人担任普通合伙人及执行事务合伙人并控制的企业
3	杨祥吉	大快乐	实际控制人担任普通合伙人及执行事务合伙人并控制的企业
4	杨祥吉	小快乐	实际控制人担任普通合伙人及执行事务合伙人并控制的企业
5	邓旭	Happy Master Holding Limited	实际控制人配偶持股 100%并担任董事的企业
6	邓旭	成都否玖伍网络科技股份有限公司	实际控制人配偶持股 58.75%且与第三方共同控制，并担任董事的企业
7	邓旭	成都添砖加瓦	实际控制人配偶持股 60.15%的企业
8	邓旭	成都亚拉拉特网络科技有限公司	实际控制人配偶持股 43.86%的企业
9	邓旭	成都中联信通科技股份有限公司	实际控制人配偶持股 8.75%并担任董事的企业
10	邓旭	北京爱天天投	实际控制人配偶控制的公司成都否玖伍的全资子公司

（三）除控股股东外其他重要股东

序号	关联方名称	与本公司的关系
1	杭州经纬	持有本公司 14.6299%的股份
2	仁义智信	持有本公司 9.0485%的股份

3	完美初心	持有本公司 5.5587%的股份

（四）发行人控制或参股的企业

1、全资及控股企业

序号	关联方名称	与本公司的关系
1	抱团创投	本公司全资子公司
2	尼毕鲁香港	本公司全资子公司
3	成都风之旅人	本公司全资子公司
4	成都三叉戟	本公司全资子公司
5	尼毕鲁法国	本公司控股子公司，尼毕鲁香港持有其 90%的权益
6	上海壹抱	本公司控股企业，抱团创投持有其 99%的权益
7	上海抱壹团	本公司实际控制企业，本公司持有其 32.967%权益，上海壹抱持有其 1.099%权益并担任普通合伙人及执行事务合伙人

2、联营企业

序号	关联方名称	与本公司的关系
1	成都比格邦	本公司联营企业，本公司持有其 25.00%的权益
2	成都玩具狗	本公司联营企业，本公司持有其 20.00%的权益
3	成都憾地	本公司联营企业，本公司持有其 15.00%的权益，并拥有 1 名董事席位
4	成都余香	本公司联营企业，本公司持有其 12.825%的权益，并拥有 1 名董事席位
5	成都月海	本公司联营企业，抱团创投持有其 35.00%的权益
6	成都瓦尔基里	本公司联营企业，抱团创投持有其 35.00%的权益
7	成都游荼	本公司联营企业，抱团创投持有其 30.00%的权益
8	成都一点	本公司联营企业，抱团创投持有其 25.00%的权益
9	成都趣派	本公司联营企业，抱团创投持有其 20.646%的权益
10	上海貘迹	本公司联营企业，抱团创投持有其 20.00%的权益
11	上海翼神	本公司联营企业，抱团创投持有其 15.00%的权益，并拥有 1 名董事席位
12	上海掌合	本公司联营企业，抱团创投持有其 10.00%的权益，并拥有 1 名董事席位

（五）董事、监事、高级管理人员及其关系密切家庭成员控制或有重大影响的企业

公司的董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员为本公司的关联自然人。公司董事、监事和高级管理人员的情况，参见本招股说明书“第八节 董

事、监事、高级管理人员”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的基本情况”。

截至本招股说明书签署日，除公司控股股东、实际控制人、董事长杨祥吉外，公司其他董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员控制或有重大影响的其他企业如下：

序号	关联自然人	企业名称	任职情况
1	万浩基	北京科锐国际人力资源股份有限公司	董事
2	万浩基	成都智慕科技有限公司	董事
3	万浩基	上海伏睿信息技术有限公司	董事
4	万浩基	无线生活（杭州）信息科技有限公司	董事
5	万浩基	杭州口袋信息技术有限公司	董事
6	万浩基	杭州口袋微店科技有限公司	董事
7	万浩基	无线生活（北京）信息技术有限公司	董事
8	万浩基	北京口袋时尚科技有限公司	董事
9	万浩基	好玩家股份有限公司	董事
10	万浩基	玖通乙宝（北京）投资咨询有限公司	董事
11	万浩基	北京快快网络技术有限公司	董事
12	万浩基	乐融多源（北京）科技有限公司	董事
13	万浩基	北京乐融多源信息技术有限公司	董事
14	万浩基	Career International Inc.	董事
15	万浩基	Career International (Hong Kong) limited	董事
16	万浩基	Koudai Corporation	董事
17	万浩基	Koudai International Holdings Limited	董事
18	万浩基	Youshop, Inc.	董事
19	万浩基	Huoli Holdings Limited	董事
20	万浩基	Huoli Investments Limited	董事
21	万浩基	SNSplus CO., LTD.	董事
22	万浩基	Dreamix, Inc.	董事
23	万浩基	9Tong Inc.	董事
24	万浩基	Lerong Technology Holdings Limited	董事
25	万浩基	JuHaoWan Technology Co., Ltd	董事
26	万浩基	FitTime Investments Co., Limited	董事
27	万浩基	IKANG HEALTHCARE GROUP, INC	董事

序号	关联自然人	企业名称	任职情况
28	孟荣芳	立信会计师事务所（特殊普通合伙）	董事、高级合伙人
29	孟荣芳	甘肃刚泰控股（集团）股份有限公司	独立董事
30	孟荣芳	亚振家具股份有限公司	独立董事
31	陈臻	亚士创能科技（上海）股份有限公司	独立董事
32	陈臻	上海飞科电器股份有限公司	独立董事
33	陈臻	中国龙工控股有限公司	独立董事
34	罗骏杰	成都风之旅人科技有限公司	执行董事及总经理
35	徐子瞻	成都抱团创业投资有限公司	执行董事
36	蒋能	成都余香信息科技有限公司	董事

（六）报告期内曾经的关联方

序号	关联方名称	与本公司的关联关系
1	金丹丹	曾于 2014 年 8 月至 2015 年 3 月，担任本公司监事
2	何芸秀	曾于 2015 年 3 月至 2015 年 10 月，担任本公司监事
3	上海忆我	曾为本公司联营企业，抱团创投曾持有其 20%的权益
4	成都卡社诺	曾为本公司联营企业，本公司曾持有其 20%的权益
5	上海乐禺	曾为本公司联营企业，抱团创投曾持有其 20.00%的权益，并曾拥有 1 名董事席位
6	上海蓝鱼	曾为本公司联营企业，抱团创投持有其 14.99%的权益，并曾拥有 1 名董事席位
7	成都玩耍	曾为本公司联营企业，抱团创投持有其 12.50%的权益，并曾拥有 1 名董事席位
8	NibiruTech Limited	杨祥吉与徐子瞻、张同杰等人于 2010 年在开曼群岛设立的公司，其存续期间未实际开展业务，并于 2014 年 8 月 13 日注销
9	颜彦	曾于2014年7月至2015年5月，担任本公司财务总监
10	四川港通医疗设备集团股份有限公司	孟荣芳曾担任该公司独立董事
11	千禧之星珠宝股份有限公司	孟荣芳曾担任该公司独立董事
12	浙江明牌珠宝股份有限公司	孟荣芳曾担任该公司独立董事
13	天津万商科技有限公司	万浩基曾担任该公司董事
14	九玉（北京）科技有限公司	万浩基曾担任该公司董事
15	北京愿景在线咨询有限公司	万浩基曾担任该公司董事
16	活力世纪科技（北	万浩基曾担任该公司董事

序号	关联方名称	与本公司的关联关系
	京）有限公司	
17	深圳市活力天汇科技有限公司	万浩基曾担任该公司董事
18	晋世伟	曾于2014年7月至2016年1月，担任本公司副总经理、董事、董事会秘书
19	麒麟金服	发行人实际控制人曾持股34%的公司并担任监事的企业
20	北京鼎合远传技术有限公司	实际控制人配偶持股2%并曾担任董事的企业
21	上海苏河汇投资管理股份有限公司	实际控制人配偶持股0.97%并曾担任董事的企业

四、关联交易情况及对公司财务状况和经营成果的影响

（一）经常性关联交易情况

1、董事、监事及高级管理人员薪酬

报告期内，公司董事、监事及高级管理人员薪酬如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
人员薪酬	257.70	394.77	440.27	353.15
股份支付	-	-	120.43	515.44
合 计	**257.70**	**394.77**	**560.70**	**868.59**

2、自关联方接受劳务

单位：万元

关联方名称	2016年1-6月		2015年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占同期同类交易的比例	金额	占同期同类交易的比例	金额	占同期同类交易的比例	金额	占同期同类交易的比例
成都玩具狗	-	-	31.90	100.00%	-	-	-	-

2015年，公司委托成都玩具狗制作游戏资料片。

（二）偶发性关联交易

1、资金拆借

报告期内，公司向关联方资金拆借的情况如下：

单位：万元

拆入方	拆借金额	起始日	到期日	利率
成都游茶	4.00	2013 年 10 月	2014 年 4 月	无息借款
上海忆我	20.00	2014 年 1 月	2015 年 1 月[注]	年利率 5.6%

注：上述款项已于2014年9月偿还

公司向参股公司的资金拆借主要是由于上述参股公司处于创业的初期，资金实力较弱，公司通过短期拆借给予支持，上述资金拆借均已还清。

2、代垫往来款

报告期内，公司向关联方代垫的款项情况如下：

单位：万元

公司	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
成都卡社诺	-	-	-	8.90
成都趣派	-	-	0.22	-
成都玩具狗	-	-	-	11.10
成都比格邦	-	-	-	0.02
仁义智信	-	-	0.47	0.24
完美初心	-	-	0.51	0.20
大快乐	-	-	0.26	-
小快乐	-	-	0.26	-
成都余香	-	0.53	-	-
麒麟金服	-	0.07	-	-
合 计	-	**0.59**	**1.73**	**20.46**

公司与关联公司之间的代垫款主要是代垫的日常费用，相关费用均已归还公司。公司向仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐代垫的费用主要是因四家合伙企业所有认缴出资均用于投资本公司，无资金可用于设立费用，故由本公司暂时垫付。

3、收购股权

2013年8月8日，杨祥吉与尼毕鲁有限签署了股权转让协议，向尼毕鲁有限转让其持有的尼毕鲁香港全部股权，转让价格为12,234.70元。2013年10月15日，尼毕鲁香港股权变更登记完成，并于2014年1月2日取得了商务部颁发的企业境外投资证书。

4、对外投资

2014年12月，经过公司第一届董事会第三次会议审议通过，抱团科技对成都添砖加瓦投资300万元，投资后获得成都添砖加瓦2%的股权。

2015年2月，抱团创投以现金50.00万元向上海泽佑增资，获取了该公司5.00%的股权，2015年4月，公司控制人杨祥吉的配偶所控制的公司成都添砖加瓦通过股权转让亦取得了对上海泽佑的投资。截至2016年6月30日，抱团创投持有的该

部分股权比例变更为3.2%。

2015年4月，抱团创投以现金28.50万元与本公司的最终控制人杨祥吉的配偶所控制的公司添砖加瓦共同向成都找房增资，获取了该公司4.75%的股权。

2015年4月，抱团创投以现金28.50万元与本公司的最终控制人杨祥吉的配偶所控制的公司添砖加瓦共同向成都每获增资，获取了该公司4.75%的股权。截至2016年6月30日，抱团创投持有的该部分股权比例变更为3.8%。

2015年5月，抱团创投以现金28.50万元与本公司的最终控制人杨祥吉的配偶所控制的公司添砖加瓦共同向成都三次方增资，获取了该公司4.75%的股权。

2015年5月，抱团创投以现金28.50元与本公司的最终控制人杨祥吉的配偶所控制的公司添砖加瓦共同向成都大院子增资，获取了该公司4.75%的股权。

2015年6月，经过公司第一届董事会第九次会议审议通过，公司计划在成都否玖伍新三板挂牌同时投资129.33万元，投资后获得该公司1.809%的股权。2015年9月，公司支付了相应投资款。

2015年9月，上海抱壹团以现金400.00万元与本公司的最终控制人杨祥吉的配偶所控制的公司北京爱天天投共同向成都每获增资，获取了该公司16%的股权。

2016年5月，抱团创投与公司的实际控制人杨祥吉共同受让抱团投资原投资总监李欣在公司之子公司上海壹抱中认缴的出资额，分别获取了上海壹抱16.65%和1%的认缴出资权。转让完成后，抱团创投与杨祥吉分别持有上海壹抱99%和1%的认缴出资权。

5、资产转让

2014年1月，公司向成都亚拉拉特网络科技有限公司出售一批办公家具，金额为2.4万元。

2015年9月，公司向成都余香出售一批办公家具，金额为5.59万元。

6、关联方租赁

2015年3-5月，公司将租入的位于成都市高新区软件园B8幢的办公用房按租入原价转租给成都余香，租金为6.92万元。

7、其他关联交易

2016年1月，公司与上海貘迹签署《债转股融资协议书》，以无息借款的方式先行向上海貘迹提供资金支持，若上海貘迹能在2016年8月1日前提供符合公司

要求的、通过用户测试可达到发行条件的游戏软件产品，则相应借款可转为公司对上海貘迹持有的股权。2016年1月和3月，公司分别借予上海貘迹人民币50万元和人民币120万元的无息借款。

（三）关联方应收应付款项

1、其他应收款

单位：万元

关联方	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
上海貘迹	170.00	-	-	-
成都卡社诺	-	-	-	8.90
成都玩具狗	-	-	-	11.10
成都游荼	-	-	-	4.00
成都比格邦	-	-	-	0.02
合 计	**170.00**	-	-	**24.02**

2、其他应付款

单位：万元

关联方	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
杨祥吉	-	-	-	39.12
合 计	-	-	-	**39.12**

五、对关联交易决策权力与程序的安排

（一）《公司章程》的有关规定

《公司章程（草案）》第七十七条规定：股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会的决议应当充分披露非关联股东的表决情况。

审议关联交易事项，关联股东的回避和表决程序如下：

（一）股东大会审议的事项与股东有关联关系，该股东应当在股东大会召开之日前向公司董事会披露其关联关系并主动提出回避申请；

（二）股东大会在审议有关关联交易事项时，大会主持人宣布有关联关系的股东，并解释和说明关联股东与关联交易事项的关联关系；

（三）大会主持人宣布关联股东回避，由非关联股东对关联交易事项进行审议、表决；

（四）关联交易事项形成决议，必须由出席会议的非关联股东有表决权的股

份数的过半数通过；如该交易事项属特别决议范围，应由出席会议的非关联股东有表决权的股份数的2/3以上通过。

《公司章程（草案）》第一百零四条第八款规定：董事会在股东大会授权范围内，决定公司对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易等事项。

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

（二）《股东大会议事规则》的有关规定

《股东大会议事规则》第三十条规定：公司发生的关联交易达到下列标准之一的，由股东大会审议：

（一）公司与关联人发生的交易（提供担保、受赠现金资产、单纯减免公司义务的债务除外）金额在3,000万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值5%以上的关联交易，董事会做出决议后将该交易提交股东大会审议。

公司发生“提供财务资助”、“对外担保”、“委托理财”等交易时，应当以发生额作为计算标准，并按照交易事项的类型在连续十二个月内累计计算；公司发生“提供财务资助”、“对外担保”、“委托理财”之外的其他交易时，应当对标的相关的各项交易按照交易类别在连续十二个月内累计计算。已按照本条规定履行相关审议义务的，不再纳入累计计算范围。

（二）公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。

上述“关联人”“关联交易”按照有关法律法规、公司《关联交易管理制度》的规定执行。

（三）《董事会议事规则》的有关规定

《董事会议事规则》第十三条第一款规定：在审议关联交易事项时，非关联董事不得委托关联董事代为出席；关联董事也不得接受非关联董事的委托.

《董事会议事规则》第二十条规定：出现下述情形的，董事应当对有关提案回避表决：

（一）与提案涉及的企业或事项有关联关系的情形；

（二）董事本人认为应当回避的其他情形。

在董事回避表决的情况下，有关董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，形成决议须经无关联关系董事过半数通过。出席会议的无关联关系董事人数不足三人的，不得对有关提案进行表决，而应当将该事项提交股东大会审议。

（四）《关联交易管理制度》的有关规定

《关联交易管理制度》第六条规定关联交易决策权限如下：

股东大会：公司与关联人发生的交易金额在3,000万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值5%以上的关联交易（公司提供担保、受赠现金资产、单纯减免公司义务的债务除外），董事会做出决议后将该交易提交股东大会审议。

董事会：公司拟与关联法人达成的关联交易（公司提供担保、除外）金额在300万元以上且占公司最近经审计净资产绝对值的0.5%以上的，由公司董事会做出决议批准。公司拟与关联自然人达成的关联交易（公司提供担保除外）金额在30万元以上的，由公司董事会做出决议批准。

总经理：公司拟与关联法人达成的关联交易（公司提供担保、除外）金额低于300万元或占公司最近经审计净资产绝对值的0.5%以下的，由公司总经理批准。公司拟与关联自然人达成的关联交易（公司提供担保除外）金额未达到30万元的，由公司总经理做出决议批准。

公司在连续十二个月内发生的交易标的相关的同类交易，应当按照累计计算原则适用本条规定。已经按照十二个月内发生的交易标的相关的同类交易累计计算原则履行相关义务的，不再纳入相关的累计计算范围。

公司在连续十二个月内，与同一关联人进行的交易以及与不同关联人进行的与同一交易标的相关的交易应当按照累计计算原则确定审批权限。上述同一关联人包括与该关联人受同一主体控制或者相互存在股权控制关系的其他关联人。已经按照十二个月内发生的与同一关联人进行的交易以及与不同关联人进行的与同一交易标的相关的交易累计计算原则履行相关义务的，不再纳入相关的累计计算范围。

公司发生的关联交易“提供财务资助”、“委托理财”等事项时，应当以发生额作为计算标准，并按交易事项的类型在连续十二个月内累计计算。

公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。

《关联交易管理制度》第八条规定公司关联人与公司签署涉及关联交易的协议，应当采取的回避措施：

（一）任何个人只能代表一方签署协议。

（二）关联人不得以任何方式干预公司的决定。

（三）公司董事会审议关联交易时，该关联交易是与董事个人利益有关或董事个人在关联企业任职或拥有控股权，相关的董事或当事人可以参与该关联事项的审议讨论并提出自己的意见，但不得参与对该关联交易事项的表决，其表决权票数不计入有效表决票数总数。

（四）股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数。

（五）按法律、法规和公司章程规定应当回避的。

六、发行人报告期内关联交易的执行情况及独立董事意见

本公司独立董事已对报告期内的关联交易情况进行了审核，并发表意见如下：“股份公司成立前，公司与经纬（杭州）创业投资合伙企业（有限合伙）（简称“经纬”）的关联交易系由于经纬向公司的投资款财务会计处理及规范调整所致，未损害公司和股东的利益以及通过关联交易操纵利润的情形。2012年、2013年、2014年公司与其他关联方之间所发生的关联交易符合正常商业条款及公平原则，交易条件及定价公允，不存在损害公司和股东利益，以及通过关联交易操纵利润的情形。自股份公司成立以来，关联交易决策程序符合《公司章程》、《关联交易管理制度》等制度的规定，体现了公开、公平、公正的原则。”

2015 年 6 月 9 日召开的第一届董事会第九次会议审议通过了《关于拟对成都否玖伍网络科技股份有限公司投资的议案》。公司独立董事对关联交易的公允性及履行法定审批程序情况发表如下独立意见：“我们经审阅本次投资相关资料后认为，尼毕鲁对否玖伍投资的该项关联交易遵循公平、公正、自愿、诚信的原则，交易方式及定价符合市场规则，不存在损害公司和股东权益的情况。

2016 年 2 月 26 日召开的第一届董事会第十四次审议通过了《关于确认 2015 年度关联交易的议案》。公司独立董事对关联交易的公允性及履行法定审批程序

情况发表如下独立意见：“2015 年度发行人与关联法人之间所发生的关联交易符合正常商业条款及公平原则，交易条件及定价公允，不存在损害公司和股东利益，以及通过关联交易操纵利润的情形。我们认为董事会在召集、召开董事会会议及作出决议的程序上符合有关法律、法规及《公司章程》的规定。”

2016 年 8 月 8 日召开的第一届董事会第十六次审议通过了《关于确认 2016 年 1-6 月关联交易的议案》。公司独立董事对关联交易的公允性及履行法定审批程序情况发表如下独立意见：“2016 年 1-6 月发行人与关联法人之间所发生的关联交易符合正常商业条款及公平原则，交易条件及定价公允，不存在损害公司和股东利益，以及通过关联交易操纵利润的情形。我们认为董事会在召集、召开董事会会议及作出决议的程序上符合有关法律、法规及《公司章程》的规定。”

七、发行人减少和规范关联交易的措施

本公司将尽量避免或减少与关联人之间的关联交易。对于无法避免的关联交易，本公司将遵循公平、公正、公开以及等价有偿的基本商业原则，切实履行信息披露的有关规定，不损害全体股东特别是中小股东的合法权益。公司控股股东及实际控制人出具了避免和减少关联交易的承诺：

（一）控股股东、实际控制人的承诺

公司控股股东、实际控制人杨祥吉出具了《规范和减少关联交易的承诺函》，承诺：

“1、本人与本人控制及关联的企业将尽可能的避免和减少与尼毕鲁科技的关联交易。

2、对于无法避免或者有合理原因而发生的关联交易，将根据有关法律、法规和规范性文件以及尼毕鲁科技公司章程、关联交易管理制度的规定，遵循平等、自愿、等价和有偿的一般商业原则，与尼毕鲁科技签订关联交易协议，并确保关联交易的价格公允，关联交易价格原则上不偏离市场独立第三方的价格或收费的标准，以维护尼毕鲁科技以及其他股东的利益，并按相关法律法规以及规范性文件的规定履行交易程序及信息披露义务。

3、本人保证不利用在尼毕鲁科技的地位和影响，通过关联交易损害尼毕鲁科技以及其他股东的合法权益。

4、本人将促使本人控制及关联的企业遵守上述承诺。如本人或本人控制及关联的企业违反上述承诺而导致尼毕鲁科技或其他股东的权益受到损害，本人将依法承担由此产生的全部责任，充分赔偿或补偿由此给尼毕鲁科技造成的一切实际损失。

5、本承诺自签署之日起生效，在本人为尼毕鲁科技控股股东及/或实际控制人期间，本承诺持续有效，且不可撤销。”

（二）仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐的承诺

公司股东仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐出具了《规范和减少关联交易的承诺函》，承诺：

“1、本企业与本企业控制及关联的企业将尽可能的避免和减少与尼毕鲁科技的关联交易。

2、对于无法避免或者有合理原因而发生的关联交易，将根据有关法律、法规和规范性文件以及尼毕鲁科技公司章程、关联交易管理制度的规定，遵循平等、自愿、等价和有偿的一般商业原则，与尼毕鲁科技签订关联交易协议，并确保关联交易的价格公允，关联交易价格原则上不偏离市场独立第三方的价格或收费的标准，以维护尼毕鲁科技以及其他股东的利益，并按相关法律法规以及规范性文件的规定履行交易程序及信息披露义务。

3、本企业保证不利用在尼毕鲁科技的地位和影响，通过关联交易损害尼毕鲁科技以及其他股东的合法权益。

4、本企业将促使本企业控制及关联的企业遵守上述承诺。如本企业或本企业控制及关联的企业违反上述承诺而导致尼毕鲁科技或其他股东的权益受到损害，本企业将依法承担由此产生的全部责任，充分赔偿或补偿由此给尼毕鲁科技造成的一切实际损失。

5、本承诺自签署之日起生效，在本企业为尼毕鲁科技控股股东及/或实际控制人杨祥吉先生所控制的企业期间，本承诺持续有效，且不可撤销。”

第八节 董事、监事、高级管理人员

一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的基本情况

（一）董事会成员

发行人董事会由5名董事组成，其中独立董事2名。本公司董事由公司创立大会暨2014年第一次临时股东大会选举产生，本届董事会任期为2014年7月29日至2017年7月28日，任期届满可连选连任。

本公司现任董事基本情况如下：

序号	姓名	在本公司任职	国籍	境外居留权	任职期间
1	杨祥吉	董事长	中国	无	2014.07.29-2017.07.28
2	徐子瞻	董事、总经理	中国	无	2014.07.29-2017.07.28
3	万浩基	董事	英国	有	2014.07.29-2017.07.28
4	孟荣芳	独立董事	中国	无	2014.07.29-2017.07.28
5	陈臻	独立董事	中国	无	2014.07.29-2017.07.28

上述董事简历如下：

1、杨祥吉先生：中国国籍，无境外永久居留权，1981年3月生，身份证号码：51018319810307****，为尼毕鲁科技控股股东和实际控制人。2006年毕业于电子科技大学计算机科学与技术专业，研究生学历。曾任北京一德科技有限公司程序员，成都尼毕鲁科技有限公司执行董事、总经理、董事长，成都尼毕鲁科技股份有限公司董事长、总经理，麒麟金服监事；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司董事长，抱团创投经理，尼毕鲁香港董事，尼毕鲁法国总裁及董事，成都憾地监事，成都比格邦监事，成都玩具狗监事，成都卡社诺监事，仁义智信执行事务合伙人，完美初心执行事务合伙人，大快乐执行事务合伙人，小快乐执行事务合伙人。

2、徐子瞻先生：中国国籍，无境外永久居留权，1985年12月生，身份证号码：51010719851213****。2008年7月毕业于电子科技大学成都学院，本科学历。曾任成都尼毕鲁科技有限公司产品副总裁、首席运营官、副董事长，成都尼毕鲁科技股份有限公司董事、副总经理；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司董事、总经理，兼任抱团创投执行董事。

3、万浩基先生：英国国籍，护照号码：51551****。1998年毕业于密歇根大学计算机科学与工程专业，研究生学历。曾任Linktone副总裁，WI Harper Group合伙人，成都尼毕鲁科技有限公司董事，天津万商科技有限公司董事，九玉（北

京）科技有限公司董事，北京愿景在线咨询有限公司董事，活力世纪科技（北京）有限公司董事，深圳市活力天汇科技有限公司董事；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司董事，北京科锐国际人力资源股份有限公司，成都智慕科技有限公司，上海伏睿信息技术有限公司，无线生活（杭州）信息科技有限公司，杭州口袋信息技术有限公司，杭州口袋微店科技有限公司，无线生活（北京）信息技术有限公司，北京口袋时尚科技有限公司，好玩家股份有限公司，玖通乙宝（北京）投资咨询有限公司，北京快快网络技术有限公司，乐融多源（北京）科技有限公司，北京乐融多源信息技术有限公司，Career International Inc.，Career International (Hong Kong) limited，Koudai Corporation，Koudai International Holdings Limited，Youshop, Inc.，Huoli Holdings Limited，Huoli Investments Limited，SNSplus CO.，LTD.，Dreamix, Inc，JuHaoWan Technology Co.，Ltd、FitTime Investments Co.，Limited，IKANG HEALTHCARE GROUP, INC，9Tong Inc.，Lerong Technology Holdings Limited董事。

4、孟荣芳女士：中国国籍，无境外永久居留权，1965年11月生，高级会计师、中国执业注册会计师，身份证号码：31010719651113****。2000年9月至2003年7月就读于华东政法大学法律专业；2008年1月至2010年12月就读于香港中文大学会计专业，研究生学历。曾任上海会计师事务所副主任会计师、四川港通医疗设备集团股份有限公司独立董事、千禧之星珠宝股份有限公司独立董事、浙江明牌珠宝股份有限公司独立董事；现任立信会计师事务所（特殊普通合伙）董事、高级合伙人，甘肃刚泰控股（集团）股份有限公司独立董事，亚振家具股份有限公司独立董事，成都尼毕鲁科技股份有限公司独立董事。

5、陈臻先生：中国国籍，无境外永久居留权，1974年12月生，中国执业律师，身份证号码：31010419741222****。1997年毕业于华东政法学院国际经济法专业，本科学历。曾任上海市金茂律师事务所律师助理、律师；现任通力律师事务所律师、合伙人，亚士创能科技（上海）股份有限公司独立董事，上海飞科电器股份有限公司独立董事，中国龙工控股有限公司独立董事，成都尼毕鲁科技股份有限公司独立董事。

（二）监事会成员

发行人监事会由3名监事组成，其中职工监事2名。股东代表监事由本公司创立大会暨2014年第一次临时股东大会选举产生，职工代表监事由本公司职工民主

选举产生，张同杰任期为2014年7月29日至2017年7月28日，陈能任期为2015年10月9日至2017年7月28日，冯源任期为2015年12月28日至2017年7月28日。本公司监事任期3年，任期届满可连选连任。

本公司现任监事基本情况如下：

序号	姓名	在本公司任职	国籍	境外居留权	任职期间
1	张同杰	监事会主席	中国	无	2014.07.29-2017.07.28
2	冯源	监事	中国	无	2015.12.28-2017.07.28
3	陈能	监事	中国	无	2015.10.09-2017.07.28

上述监事简历如下：

1、张同杰先生：中国国籍，无境外永久居留权，1982年10月生，身份证号码：51010819821015****。2005年7月毕业于四川大学软件工程专业，本科学历。曾任宁波波导股份有限公司工程师，华为南京研究所工程师，成都宇达电通有限公司工程师，成都尼毕鲁科技有限公司项目经理、监事、制作人总监，成都尼毕鲁科技股份有限公司监事会主席、制作人总监、工作室总经理；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司工作室副经理、监事会主席，兼任成都风之旅人监事。

2、冯源先生：中国国籍，无境外永久居留权，1985年8月生，身份证号码：51130219850825****。2006年6月毕业于四川师范大学旅游与酒店管理专业，大专学历。曾任中国中央电视台电视指南/网络旅游频道策划，四川天翼网络服务有限公司呼叫中心运营管理，四川创新动力信息科技有限责任公司呼叫中心运营经理，金山软件成都金山数字娱乐科技有限公司服务研究，易才集团成都亚马逊客服中心项目负责人，成都尼毕鲁科技有限公司客服部经理，成都尼毕鲁科技股份有限公司客服部经理；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司总经理助理、监事。

3、陈能先生：中国国籍，无境外永久居留权，1989年1月生，身份证号码：51382619890130****。2011年7月毕业于四川外语学院成都学院英语专业，本科学历。曾任中国水电第七工程局翻译，新希望集团六和股份有限公司总经理翻译，成都尼毕鲁科技股份有限公司行政主管，成都尼毕鲁科技股份有限公司监事、行政主管；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司监事、招聘主管。

（三）高级管理人员

发行人高级管理人员包括总经理、副总经理、财务总监、董事会秘书，发行人的高级管理人员如下：

序号	姓名	在本公司任职	国籍	境外居留权	任职期间
1	徐子瞻	董事、总经理	中国	无	2014.07.29-2017.07.28
2	罗骏杰	副总经理	中国	无	2016.01.28-2017.07.28
3	宋卫华	副总经理	中国	无	2016.01.28-2017.07.28
4	蒋能	财务总监、董事会秘书	中国	无	2015.08.07-2017.07.28

上述高管简历如下：

1、徐子瞻先生：总经理，简历参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的基本情况”之“（一）董事会成员”。

2、罗骏杰先生：副总经理，中国国籍，无境外永久居留权，1982年5月生，身份证号码：51010619820528****。2005年6月毕业于西南科技大学电子信息工程专业，本科学历。曾任智乐软件（成都）有限公司制作人总监，成都尼毕鲁科技有限公司部门副总裁，成都尼毕鲁科技股份有限公司部门副总裁、监事；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司副总经理，兼任成都风之旅人执行董事及总经理，抱团创投监事。

3、宋卫华先生：副总经理，中国国籍，无境外永久居留权，1977年5月生，身份证号码：51092219770510****。1998年毕业于四川阿坝师范学院美术教育专业，大专学历。曾任成都精锐动画公司原画师，上海同人动画公司原画师，联竣信息科技（上海）有限公司美术总监、总经理，成都尼毕鲁科技有限公司服务中心总经理，成都尼毕鲁科技股份有限公司服务中心总经理；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司副总经理。

4、蒋能先生：中国国籍，无境外永久居留权，1982年5月生，中国注册会计师，身份证号码：51102719820510****。2004年7月毕业于四川大学计算机科学与技术专业，本科学历。曾任普华永道中天会计师事务所重庆分所审计员，毕马威企业咨询（中国）有限公司成都分公司审计经理，成都尼毕鲁科技股份有限公司总裁助理，成都尼毕鲁科技股份有限公司财务负责人；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司财务总监、董事会秘书，兼任成都余香董事。

（四）其他核心人员

目前发行人的其他核心人员主要为核心技术人员，包括张同杰、罗骏杰、侯柯、徐建华、李长城，其中，张同杰基本情况见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的基本情况”之“（二）监事会成员”，罗骏杰基本情况见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员的基本情况”之“（三）

高级管理人员”。其他核心技术人员基本情况如下：

1、侯柯先生：中国国籍，无境外永久居留权，1981年8月生，身份证号码：51010419810801****。2009年毕业于电子科技大学软件工程专业，研究生学历。曾任成都润信科技有限公司软件工程师，智乐软件（成都）有限公司制作人总监，成都尼毕鲁科技有限公司工作室总监，成都尼毕鲁科技股份有限公司工作室总监；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司工作室总经理，兼任成都三叉戟执行董事兼总经理。

2、徐建华先生：中国国籍，无境外永久居留权，1975年6月生，身份证号码：51310119750617****。1997年毕业于长春科技大学计算机应用专业，本科学历。曾任智乐软件（成都）有限公司程序部门经理，成都尼毕鲁科技有限公司技术总监；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司技术总监。

3、李长城先生：中国国籍，无境外永久居留权，1978年10月生，身份证号码：51290319781015****。2000年毕业于成都市纺织高等专科学校，大专学历。曾任禾胜动画成都有限公司原画师，成都中轩数码娱乐有限公司Flash动画制作，成都八达通有限公司游戏美术部门经理，智乐软件（成都）有限公司美术部门经理，成都尼毕鲁科技有限公司美术总监；现任成都尼毕鲁科技股份有限公司美术总监，兼任成都三叉戟监事。

（五）董事、监事的提名和选聘情况

1、董事的提名和选聘情况

发行人现任董事为杨祥吉、徐子瞻、万浩基、陈臻、孟荣芳，其中陈臻、孟荣芳两人为独立董事，发行人董事均由发行人提名，并于2014年7月29日召开的创立大会暨2014年第一次临时股东大会选举产生。同日，发行人第一届董事会第一次会议选举杨祥吉先生为公司董事长。

2、监事的提名和选聘情况

发行人现任监事为张同杰、陈能、冯源，其中张同杰为股东代表监事，由发行人于2014年7月29日召开的创立大会暨2014年第一次临时股东大会选举产生，并由发行人于2014年7月29日召开的第一届监事会第一次会议选举为公司监事会主席；陈能、冯源为职工代表监事，分别由发行人于2015年10月9日和2015年12月28日召开的职工代表大会选举产生。

二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员及其近亲属持有发行人股份情况

（一）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员及其近亲属直接持有发行人股份情况

发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员直接持有公司股份情况如下：

姓名	2016年6月30日		2015年12月31日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	持股数（股）	比例	持股数（股）	比例	持股数（股）	比例	出资额（元）	比例
杨祥吉	22,501,924	60.0050%	22,501,924	60.0050%	18,456,987	60.0050%	765,000,000	76.50%
张同杰	1,865,307	4.9742%	1,865,307	4.9742%	1,530,000	4.9742%	510,000	5.10%
徐子瞻	1,243,538	3.3161%	1,243,538	3.3161%	1,020,000	3.3161%	340,000	3.40%

上述人员直接持有的发行人股份不存在质押、冻结或其他有争议的情况。

除上述情况外，其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员及其近亲属不直接持有发行人股份。

（二）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员及其近亲属间接持有发行人股份情况

仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐分别持有发行人9.0485%、5.5587%、1.6741%、0.7935%的股份，发行人部分董事、监事、高级管理人员及其他核心人员通过持有仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐的出资份额进而间接持有发行人股份，截至本招股说明书签署日具体情况如下表：

1、在仁义智信的权益情况

序号	姓名	认缴出资额（元）	实缴出资额（元）	在仁义智信的权益比例
1	徐子瞻	1,493,120	1,493,120	68.9849%
2	罗骏杰	233,300	233,300	10.7789%
3	杨祥吉	241,997	241,997	11.1807%
4	张同杰	54,000	54,000	2.4949%

2、在完美初心的权益情况

序号	姓名	认缴出资额（元）	实缴出资额（元）	在完美初心的权益比例
1	罗骏杰	306,698	306,698	6.5903%
2	杨祥吉	270,622	270,622	5.8152%

序号	姓名	认缴出资额（元）	实缴出资额（元）	在完美初心的权益比例
3	张同杰	3	3	0.0001%
4	侯柯	408,275	408,275	8.7730%
5	徐建华	408,275	408,275	8.7730%
6	李长城	408,275	408,275	8.7730%
7	宋卫华	175,000	175,000	3.7604%
8	冯源	17,500	17,500	0.3760%

3、在大快乐的权益情况

序号	姓名	认缴出资额（元）	实缴出资额（元）	在大快乐的权益比例
1	杨祥吉	32,245	32,245	1.2524%

4、在小快乐的权益情况

序号	姓名	认缴出资额（元）	实缴出资额（元）	在小快乐的权益比例
1	杨祥吉	40,285	40,285	3.3010%

上述人员间接持有的发行人股份不存在质押、冻结或其他有争议的情况。除以上情况外，发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员及其近亲属未通过间接方式持有发行人股份。

三、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员对外投资情况

截至本招股说明书签署日，除持有发行人股份、仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐的出资份额以及麒麟金服股权外，杨祥吉不存在其他对外投资情况。

截至本招股说明书签署日，除持有发行人股份及/或仁义智信、完美初心、大快乐、小快乐的出资份额外，发行人其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在其他对外投资，参见本节“二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员及其近亲属持有发行人股份情况”。

四、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的报酬情况

2015年，发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员在公司领取薪酬情况如下：

序号	姓名	公司职务	2015年领取薪酬（税前，万元）	是否专职在公司领薪
1	杨祥吉	董事长	69.16	是

序号	姓名	公司职务	2015年领取薪酬（税前，万元）	是否专职在公司领薪
2	徐子瞻	董事、总经理	69.06	是
3	万浩基	董事	-	否
4	孟荣芳	独立董事	14.40	否
5	陈臻	独立董事	14.40	否
6	晋世伟	原董事、副总经理、董事会秘书，已离职	49.13	是
7	张同杰	监事会主席、工作室副经理	50.59	是
8	陈能	监事、行政主管	9.53	是
9	冯源	监事、总经理助理	29.02	是
10	何芸秀	原监事、总裁助理，已离职	25.60	是
11	金丹丹	原监事，已离职	4.43	是
12	宋卫华	副总经理	45.34	是
13	罗骏杰	原监事，现副总经理	50.30	是
14	蒋能	财务总监、董事会秘书	23.99	是
15	颜彦	原财务总监，已离职	14.17	是
16	侯柯	工作室经理	66.48	是
17	徐建华	技术总监	53.72	是
18	李长城	美术总监	77.17	是

五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的兼职情况

姓名	公司职务	兼职情况	兼职职务	兼职单位与公司关联关系
杨祥吉	董事长	抱团创投	经理	子公司
		尼毕鲁香港	董事	子公司
		尼毕鲁法国	总裁及董事	子公司
		成都憾地	监事	参股公司
		上海壹抱	有限合伙人	子企业
		成都比格邦	监事	参股公司
		成都玩具狗	监事	参股公司
		成都卡社诺	监事	参股公司
		仁义智信	执行事务合伙人	股东
		完美初心	执行事务合伙人	股东
		大快乐	执行事务合伙人	股东
		小快乐	执行事务合伙人	股东
徐子瞻	董事、总经理	抱团创投	执行董事	子公司
万浩基	董事	北京科锐国际人力资源股份有限公司	董事	-
		成都智慕科技有限公司	董事	-
		上海伏睿信息技术有限公司	董事	-

姓名	公司职务	兼职情况	兼职职务	兼职单位与公司关联关系
		无线生活（杭州）信息科技有限公司	董事	-
		杭州口袋信息技术有限公司	董事	-
		杭州口袋微店科技有限公司	董事	-
		无线生活（北京）信息技术有限公司	董事	-
		北京口袋时尚科技有限公司	董事	-
		好玩家股份有限公司	董事	-
		玖通乙宝（北京）投资咨询有限公司	董事	-
		北京快快网络技术有限公司	董事	-
		乐融多源（北京）科技有限公司	董事	-
		北京乐融多源信息技术有限公司	董事	-
		Career International Inc.	董事	-
		Career International (Hong Kong) limited	董事	-
		Koudai Corporation	董事	-
		Koudai International Holdings Limited	董事	-
		Youshop, Inc.	董事	-
		Huoli Holdings Limited	董事	-
		Huoli Investments Limited	董事	-
		SNSplus CO., LTD.	董事	-
		Dreamix, Inc	董事	-
		JuHaoWan Technology Co., Ltd	董事	-
		FitTime Investments Co., Limited	董事	-
		IKANG HEALTHCARE GROUP, INC	董事	-
		9Tong Inc.	董事	-
		Lerong Technology Holdings Limited	董事	-
孟荣芳	独立董事	立信会计师事务所（特殊普通合伙）	董事、高级合伙人	-

姓名	公司职务	兼职情况	兼职职务	兼职单位与公司关联关系
		甘肃刚泰控股（集团）股份有限公司	独立董事	-
		亚振家具股份有限公司	独立董事	-
陈臻	独立董事	通力律师事务所	合伙人	-
		亚士创能科技（上海）股份有限公司	独立董事	-
		上海飞科电器股份有限公司	独立董事	-
		中国龙工控股有限公司	独立董事	-
张同杰	监事、工作室副经理	成都风之旅人	监事	子公司
罗骏杰	副总经理	成都风之旅人	执行董事、总经理	子公司
		抱团创投	监事	子公司
蒋能	财务总监、董事会秘书	成都余香	董事	参股公司
侯柯	工作室总经理	成都三叉戟	执行董事、总经理	子公司
李长城	美术总监	成都三叉戟	监事	子公司

除上述情形外，发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在其他兼职情况。

六、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之间存在的亲属关系

发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之间不存在亲属关系。

七、公司与董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的有关协议、承诺情况

发行人与在公司任职并领取薪酬的董事、监事、高级管理人员、其他核心人员分别签订了《劳动合同》、《竞业限制协议》，与独立董事签订了《独立董事聘任协议》，目前履约正常。

为留住人才，发行人制定了《员工购房、购车借款管理办法》，依据该办法，2014年10月20日，侯柯与发行人、中国建设银行股份有限公司成都高新支行签署《委托贷款合同》，发行人委托中国建设银行股份有限公司成都高新支行向侯柯发放贷款人民币80万元，用于侯柯购买自住用房。

除此之外，截至本招股说明书签署日，发行人与董事、监事、高级管理人员及其他核心人员间未签订其他协议。

发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员作出的相关承诺，参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“十一、实际控制人、持有5%以上股份的主要股东及作为股东的董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺”。

截至本招股说明书签署日，上述承诺履行情况正常。

八、董事、监事、高级管理人员任职资格

发行人董事、监事、高级管理人员符合《公司法》等有关法律法规和发行人《公司章程》规定的任职资格。

九、最近三年及一期董事、监事、高级管理人员变动情况

2014年7月发行人整体变更之前，发行人前身为有限责任公司，其公司董事、监事、高级管理人员的设置较为精简。2014年7月29日，发行人召开股份公司创立大会选举产生了公司第一届董事会、第一届监事会，同日召开第一届董事会第一次会议聘任了新的高级管理人员。

（一）董事变动情况

2012年初，发行人前身尼毕鲁有限未设董事会，仅设一名执行董事，由杨祥吉担任。

2013年6月3日，尼毕鲁有限股东会决定设董事会，选举杨祥吉、徐子瞻、万浩基为第一届董事会董事。

2014年7月29日，发行人召开创立大会暨2014年第一次临时股东大会，选举杨祥吉、徐子瞻、晋世伟、万浩基、陈臻、孟荣芳为公司董事，其中，陈臻、孟荣芳两人为独立董事。

2016年2月20日，发行人召开2016年第一次临时股东大会，审议通过了《关于同意公司董事变为5人并相应修改公司章程的议案》，发行人董事由6人变为5人，晋世伟辞去董事一职。

截至本招股说明书签署日，董事会成员未再发生变化。

（二）监事变动情况

2012年初，发行人前身尼毕鲁有限并未设置监事会，仅设一名监事，由侯宗明担任。

2013年6月3日，发行人召开股东会，选举张同杰为监事，侯宗明不再担任监事。

2014年7月29日发行人召开创立大会暨2014年第一次临时股东大会，选举张同杰为公司监事；2014年7月10日，发行人召开职工代表大会选举罗骏杰、金丹丹为公司职工代表监事。

2015年3月13日，原监事金丹丹因个人原因离职，发行人召开职工代表大会，选举何芸秀为职工代表监事。

2015年10月9日，原监事何芸秀因个人原因离职，发行人召开职工代表大会，选举陈能为职工代表监事。

2015年12月28日，因公司发展的需要，罗骏杰辞去监事一职，发行人召开职工代表大会，选举冯源为职工代表监事。

截至本招股说明书签署日，监事会成员未再发生变化。

（三）高级管理人员变动情况

2011年1月1日至2013年6月3日，发行人前身尼毕鲁有限的经理为杨祥吉。

2013年6月3日，尼毕鲁有限召开董事会，聘任万浩基为公司经理。

2014年7月29日，发行人召开第一届董事会第一次会议，聘任杨祥吉为总经理，聘任晋世伟、徐子瞻为副总经理，聘任晋世伟为董事会秘书，聘任颜彦为财务总监。

2015年2月13日，为进一步优化和完善公司法人治理结构，推动公司专业化发展，发行人召开第一届董事会第五次会议，聘任徐子瞻为总经理。

2015年5月17日，原财务总监颜彦因个人原因离职，发行人召开第一届董事会第七次会议，聘任晋世伟为财务总监。

2015年8月7日，发行人召开第一届董事会第十次会议，聘任蒋能为财务总监，原财务总监晋世伟不再担任该职务。

2016年1月28日，原副总经理、董事会秘书晋世伟因个人原因离职，发行人召开第一届董事会第十二次会议，聘任蒋能为董事会秘书，宋卫华、罗骏杰为副总经理。

截至本招股说明书签署日，高级管理人员未再发生变化。

第九节 公司治理结构

一、发行人股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度的建立及运行情况

（一）报告期内公司治理规范情况

2012年，发行人前身尼毕鲁有限尚未建立完善的公司法人治理结构，尚未建立符合中国证监会关于公司治理要求的规章制度。2014年，发行人按照《公司法》、《证券法》、《上市公司章程指引》等有关法律、法规及规范性文件的规定，整体变更设立了股份有限公司，并陆续建立了一系列公司法人治理制度，公司治理得到规范。

发行人于2014年7月29日召开创立大会暨2014年第一次临时股东大会，审议并通过了《公司章程》，选举产生了第一届董事会、第一届监事会，聘任了2名专业人士担任独立董事，并设立了战略与发展、审计、提名、薪酬与考核等专门委员会。发行人对股东大会、董事会、监事会及其他相关职能机构的职权和议事规则等进行了具体规定，参照上市公司标准制定和完善了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《独立董事工作制度》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》、《累积投票制实施细则》、《董事会秘书工作制度》、《审计委员会工作制度》、《提名委员会工作制度》、《薪酬与考核委员会工作制度》、《战略与发展委员会工作制度》、《重大事项内部报告制度》、《总经理工作细则》等法人治理制度文件。根据监管部门对上市公司治理的相关要求，2015年3月11日，公司2014年度股东大会审议通过了符合上市要求的《公司章程（草案）》等公司治理制度。2015年8月22日，公司2015年第三次临时股东大会对《公司章程（草案）》、《股东大会议事规则》、《独立董事工作制度》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》、《董事会秘书工作制度》、《重大事项内部报告制度》、《总经理工作细则》等法人治理制度文件进行了修订。2016年2月20日，公司2016年第一次临时股东大会对《公司章程（草案）》进行了修订。

发行人自整体变更成立以来，股东大会、董事会、监事会均依法合规运作，各股东、董事、监事及高级管理人员均勤勉尽责，未出现违法违规情形。

（二）股东大会制度的建立及运行情况

1、股东大会制度的建立

2014年7月29日，公司召开创立大会暨2014年第一次临时股东大会，审议通过了《公司章程》和《股东大会议事规则》等规章制度，并选举产生第一届董事会、第一届监事会。2015年8月22日，公司召开2015年第三次临时股东大会，对《公司章程》和《股东大会议事规则》等规章制度进行了修订。

2、股东的权利和义务

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

公司股东承担以下义务：（一）遵守法律、行政法规和本章程；（二）依其所认购的股份和入股方式缴纳股金；（三）除法律、法规规定的情形外，不得退股；（四）不得滥用股东权利损害公司或者其他股东的利益；不得滥用公司法人独立地位和股东有限责任损害公司债权人的利益；公司股东滥用股东权利给公司或者其他股东造成损失的，应当依法承担赔偿责任。公司股东滥用公司法人独立地位和股东有限责任，逃避债务，严重损害公司债权人利益的，应当对公司债务承担连带责任；（五）法律、行政法规及本章程规定应当承担的其他义务。

3、股东大会的职权

《公司章程》规定，股东大会是公司的权力机构，依法行使下列职权：（一）决定公司的经营方针和投资计划；（二）选举和更换非由职工代表担任的董事、监事，决定有关董事、监事的报酬事项；（三）审议批准董事会的报告；（四）审议批准监事会的报告；（五）审议批准公司的年度财务预算方案、决算方案；（六）审议批准公司的利润分配方案和弥补亏损方案；（七）对公司增加或者减少注册资本作出决议；（八）对发行公司债券作出决议；（九）对公司合并、分

立、解散、清算或者变更公司形式作出决议；（十）修改本章程；（十一）对公司聘用、解聘会计师事务所作出决议；（十二）审议批准第三十九条规定的担保事项；（十三）审议公司在一年内购买、出售重大资产超过公司最近一期经审计总资产30%的事项；（十四）审议股权激励计划；（十五）审议法律、行政法规、部门规章或本章程规定应当由股东大会决定的其他事项。

4、股东大会的议事规则

（1）股东大会的一般规定

股东大会分为年度股东大会和临时股东大会。年度股东大会每年召开1次，应当于上一会计年度结束后的6个月内举行。

有下列情形之一的，公司在事实发生之日起2个月以内召开临时股东大会：（一）董事人数不足《公司法》规定人数或者本章程所定人数的2/3时，即4人；（二）公司未弥补的亏损达实收股本总额1/3时；（三）单独或者合计持有公司10%以上股份的股东请求时；（四）董事会认为必要时；（五）监事会提议召开时；（六）法律、行政法规、部门规章或本章程规定的其他情形。

（2）股东大会的召集

独立董事有权向董事会提议召开临时股东大会。对独立董事要求召开临时股东大会的提议，董事会应当根据法律、行政法规和本章程的规定，在收到提议后10日内提出同意或不同意召开临时股东大会的书面反馈意见。

董事会同意召开临时股东大会的，将在作出董事会决议后的5日内发出召开股东大会的通知；董事会不同意召开临时股东大会的，将说明理由。

监事会有权向董事会提议召开临时股东大会，并应当以书面形式向董事会提出。董事会应当根据法律、行政法规和本章程的规定，在收到提案后10日内提出同意或不同意召开临时股东大会的书面反馈意见。

董事会同意召开临时股东大会的，将在作出董事会决议后的5日内发出召开股东大会的通知，通知中对原提议的变更，应征得监事会的同意。

董事会不同意召开临时股东大会，或者在收到提议后10日内未作出反馈的，视为董事会不能履行或者不履行召集股东大会会议职责，监事会可以自行召集和主持。

单独或者合计持有公司10%以上股份的股东有权向董事会请求召开临时股东大会，并应当以书面形式向董事会提出。董事会应当根据法律、行政法规和本

章程的规定，在收到请求后10日内提出同意或不同意召开临时股东大会的书面反馈意见。

董事会同意召开临时股东大会的，应当在作出董事会决议后的5日内发出召开股东大会的通知，通知中对原请求的变更，应当征得相关股东的同意。

董事会不同意召开临时股东大会，或者在收到请求后10日内未作出反馈的，单独或者合计持有公司10%以上股份的股东有权向监事会提议召开临时股东大会，并应当以书面形式向监事会提出请求。

监事会同意召开临时股东大会的，应在收到请求5日内发出召开股东大会的通知，通知中对原提案的变更，应当征得相关股东的同意。

监事会未在规定期限内发出股东大会通知的，视为监事会不召集和主持股东大会，连续90日以上单独或者合计持有公司10%以上股份的股东可以自行召集和主持。

（3）股东大会的提案与通知

公司召开股东大会，董事会、监事会以及单独或者合并持有公司3%以上股份的股东，有权向公司提出提案。

单独或者合计持有公司3%以上股份的股东，可以在股东大会召开10日前提出临时提案并书面提交召集人。召集人应当在收到提案后2日内发出股东大会补充通知，载明临时提案的内容。

召集人将在年度股东大会召开20日前以书面方式通知各股东，临时股东大会将于会议召开15日前以书面方式通知各股东。公司在计算起始期限时，不包括会议召开当日。

（4）股东大会的表决和决议

股东大会决议分为普通决议和特别决议。

股东大会作出普通决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的过半数通过。

股东大会作出特别决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的2/3以上通过。

下列事项由股东大会以普通决议通过：（一）董事会和监事会的工作报告；（二）董事会拟定的利润分配方案和弥补亏损方案；（三）董事会和监事会成员的任免及其报酬和支付方法；（四）公司年度预算方案、决算方案；（五）公司

年度报告；（六）除法律、行政法规规定或者本章程规定应当以特别决议通过以外的其他事项。

下列事项由股东大会以特别决议通过：（一）公司增加或者减少注册资本；（二）公司的分立、合并、解散和清算；（三）本章程的修改；（四）公司在一年内购买、出售重大资产或者担保金额超过公司最近一期经审计总资产30%的；（五）股权激励计划；（六）法律、行政法规或本章程规定的，以及股东大会以普通决议认定会对公司产生重大影响的、需要以特别决议通过的其他事项。

股东（包括股东代理人）以其所代表的有表决权的股份数额行使表决权，每一股份享有一票表决权。公司持有的本公司股份没有表决权，且该部分股份不计入出席股东大会有表决权的股份总数。董事会、独立董事和符合相关规定条件的股东可以征集股东投票权。

股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数。

5、股东大会的运行情况

自2014年7月公司整体变更设立股份公司以来，截至本招股说明书签署日，公司已累计召开11次股东大会，历次股东大会均按照有关规定的程序召开，并严格履行了相关的通知、召集、主持、议事、表决、决议、记录及档案留存的程序，决议内容及签署程序合法、合规、真实、有效。

（三）董事会制度的建立及运行情况

2014年7月29日，公司召开创立大会暨2014年第一次临时股东大会，选举产生了公司第一届董事会，并审议通过了《董事会议事规则》和《独立董事工作制度》。2015年8月7日，公司召开第一届董事会第十次会议，对《独立董事工作制度》进行了修订。

1、董事会的构成

公司董事会由5名董事构成，设董事长1名，独立董事2名。董事会设立了战略与发展、审计、提名、薪酬与考核委员会，其中，审计、提名、薪酬与考核委员会成员中独立董事占多数，并由独立董事担任召集人，审计委员会中包括1名会计专业人士独立董事。董事由股东大会选举或更换，任期三年，可连选连任。

2、董事会职责

《公司章程》规定，董事会行使以下职权：（一）召集股东大会，并向股东

大会报告工作；（二）执行股东大会的决议；（三）决定公司的经营计划和投资方案；（四）制订公司的年度财务预算方案、决算方案；（五）制订公司的利润分配方案和弥补亏损方案；（六）制订公司增加或者减少注册资本、发行债券或其他证券及上市方案；（七）拟订公司重大收购、收购本公司股票或者合并、分立、解散及变更公司形式的方案；（八）在股东大会授权范围内，决定公司对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易等事项；（九）决定公司内部管理机构的设置；（十）聘任或者解聘公司总经理、董事会秘书；根据总经理的提名，聘任或者解聘公司副总经理、财务负责人等高级管理人员，并决定其聘任人员的报酬事项和奖惩事项；（十一）制定公司的基本管理制度；（十二）制订本章程的修改方案；（十三）向股东大会提请聘请或更换为公司审计的会计师事务所；（十四）听取公司总经理的工作汇报并检查总经理的工作；（十五）制定不涉及股权的绩效奖励机制；（十六）法律、行政法规、部门规章或本章程授予的其他职权。

3、董事会议事规则

（1）董事会的一般规定

董事会会议分为定期会议和临时会议。董事会每年应当至少在上下两个半年度各召开一次定期会议。有下列情形之一的，董事会应当召开临时会议：（一）代表十分之一以上表决权的股东提议时；（二）三分之一以上董事联名提议时；（三）监事会提议时；（四）董事长认为必要时；（五）二分之一以上独立董事提议时；（六）总经理提议时；（七）公司章程规定的其他情形。

（2）董事会的召集

董事会会议由董事长召集和主持；董事长不能履行职务或者不履行职务的，由副董事长（如有）召集和主持；副董事长（如有）不能履行职务或者不履行职务的或未设置副董事长的，由半数以上董事共同推举一名董事召集和主持。

（3）董事会的提案和通知

在发出召开董事会定期会议的通知前，董事会办公室应当充分征求各董事的意见，初步形成会议提案后交董事长拟定。董事长在拟定提案前，应当视需要征求总经理和其他高级管理人员的意见。

召开董事会临时会议的，应当通过董事会办公室或者直接向董事长提交经提议人签字（盖章）的书面提议。

召开董事会定期会议和临时会议，董事会办公室应当分别提前十日和24小时将盖有董事会办公室印章的书面会议通知，通过专人、邮件、电子邮件、传真、电话之一种或几种方式提交全体董事和监事以及总经理、董事会秘书。非专人通知的，还应当通过电话进行确认并做相应记录。

情况紧急，需要尽快召开董事会临时会议的，可以随时通过电话或者其他口头方式发出会议通知，但召集人应当在会议上作出说明。

（4）董事会的表决和决议

每项提案经过充分讨论后，主持人应当适时提请与会董事进行表决。会议表决实行一人一票，以计名和书面等方式进行。

董事的表决意向分为同意、反对和弃权。与会董事应当从上述意向中选择其一，未做选择或者同时选择两个以上意向的，会议主持人应当要求有关董事重新选择，拒不选择的，视为弃权；中途离开会场不回而未做选择的，视为弃权。

董事会审议通过会议提案并形成相关决议，必须有超过公司全体董事人数之半数的董事对该提案投赞成票。法律、行政法规和公司章程规定董事会形成决议应当取得更多董事同意的，从其规定。董事会根据公司章程的规定，在其权限范围内对担保事项作出决议，除公司全体董事过半数同意外，还必须经出席会议的三分之二以上董事的同意。不同决议在内容和含义上出现矛盾的，以形成时间在后的决议为准。

4、董事会的运行情况

自2014年7月公司整体变更设立股份公司以来，截至本招股说明书签署日，公司已累计召开16次董事会，历次董事会均按照有关规定的程序召开，并严格履行了相关的通知、召集、主持、议事、表决、决议、记录及档案留存的程序，决议内容及签署程序合法、合规、真实、有效。

（四）监事会制度的建立及运行情况

2014年7月29日，公司召开创立大会暨2014年第一次临时股东大会，选举产生了公司第一届监事会，并审议通过了《监事会议事规则》。

1、监事会的构成

根据《公司章程》规定，公司设监事会，由三名监事组成。监事会设主席一名，由全体监事过半数选举产生。

监事会包括股东代表监事和职工代表监事，其中，职工代表监事2名，由职

工代表大会选举产生；股东代表监事1名。

2、监事会的职责

根据《公司章程》规定，监事会行使以下职权：（一）应当对董事会编制的定期报告进行审核并提出书面审核意见；（二）检查公司财务；（三）对董事、高级管理人员执行公司职务的行为进行监督，对违反法律、行政法规、本章程或者股东大会决议的董事、高级管理人员提出罢免的建议；（四）当董事、高级管理人员的行为损害公司的利益时，要求董事、高级管理人员予以纠正；（五）提议召开临时股东大会，在董事会不履行《公司法》规定的召集和主持股东大会职责时召集和主持股东大会；（六）向股东大会提出提案；（七）依照《公司法》第一百五十一条的规定，对董事、高级管理人员提起诉讼；（八）发现公司经营情况异常，可以进行调查；必要时，可以聘请会计师事务所、律师事务所等专业机构协助其工作，费用由公司承担。

3、监事会议事规则

（1）监事会的一般规定

监事会会议分为定期会议和临时会议。

监事会定期会议应当每六个月召开一次。出现下列情况之一的，监事会应当在十日内召开临时会议：（一）任何监事提议召开时；（二）股东大会、董事会会议通过了违反法律、法规、规章的各种规定和要求、公司章程、公司股东大会决议和其他有关规定的决议时；（三）董事和高级管理人员的不当行为可能给公司造成重大损害或者在市场中造成恶劣影响时；（四）公司、董事、监事、高级管理人员被股东提起诉讼时；（五）公司章程规定的其他情形。

（2）监事会的召集

监事会会议由监事会主席召集和主持；监事会主席不能履行职务或者不履行职务的，由半数以上监事共同推举一名监事召集和主持。

（3）监事会的提案和通知

在发出召开监事会定期会议的通知之前，监事会办公室应当向全体监事征集会议提案，并至少用两天的时间向公司员工征求意见。在征集提案和征求意见时，监事会办公室应当说明监事会重在对公司规范运作和董事、高级管理人员职务行为的监督而非公司经营管理的决策。

召开监事会定期会议和临时会议，监事会办公室应当分别提前十日和五日将

盖有监事会印章的书面会议通知，通过专人、邮件、电子邮件、传真、电话之一种或几种方式提交全体监事。非专人送达的，还应当通过电话进行确认并做相应记录。

情况紧急，需要尽快召开监事会临时会议的，可以随时通过口头或者电话等方式发出会议通知，但召集人应当在会议上作出说明。

（4）监事会的表决和决议

监事会会议的表决实行一人一票，以记名和书面等方式进行。

监事的表决意向分为同意、反对和弃权。与会监事应当从上述意向中选择其一，未做选择或者同时选择两个以上意向的，会议主持人应当要求该监事重新选择，拒不选择的，视为弃权；中途离开会场不回而未做选择的，视为弃权。

监事会形成决议应当全体监事过半数同意。

4、监事会的运行情况

自2014年7月公司整体变更设立股份公司以来，截至本招股说明书签署日，公司已累计召开过7次监事会，历次监事会均按照有关规定的程序召开，并严格履行了相关的通知、召集、主持、议事、表决、决议、记录及档案留存的程序，决议内容及签署程序合法、合规、真实、有效。

（五）独立董事制度的建立及运行情况

1、独立董事的构成

2014年7月29日，公司召开创立大会暨2014年第一次临时股东大会，审议通过《独立董事工作制度》，并选举孟荣芳、陈臻为公司第一届董事会独立董事，其中，孟荣芳为会计专业人士。

2、独立董事职权

本公司独立董事除具有《公司法》、《公司章程》和其他法律、法规赋予的董事职权外，还享有以下特别职权：（一）重大关联交易应由独立董事认可后，提交董事会讨论；独立董事作出判断前，可以聘请中介机构出具独立财务顾问报告，作为其判断的依据；（二）向董事会提议聘用或解聘会计师事务所；（三）向董事会提请召开临时股东大会；（四）提议召开董事会；（五）独立聘请外部审计机构和咨询机构；（六）在股东大会召开前公开向股东征集投票权。

公司重大关联交易、聘用或解聘会计师事务所，应由二分之一以上独立董事同意后，方可提交董事会讨论。独立董事向董事会提请召开临时股东大会、提议

召开董事会会议和在股东大会召开前公开向股东征集投票权，应由二分之一以上独立董事同意。经全体独立董事同意，独立董事可独立聘请外部审计机构和咨询机构，对公司的具体事项进行审计和咨询，相关费用由公司承担。

独立董事除履行上述职责外，还应当对下列事项向董事会或股东大会发表独立意见：（一）提名、任免董事；（二）聘任或解聘高级管理人员；（三）公司董事、高级管理人员的薪酬；（四）公司的股东、实际控制人及其关联企业对公司现有或新发生的总额高于300万元或高于公司最近经审计净资产值0.5％的借款或其它资金往来，以及公司是否采取有效措施回收欠款；（五）独立董事认为可能损害中小股东权益的事项；（六）变更募集资金用途；（七）公司章程规定的需要由董事会审议后提交股东大会审议的对外担保事项；（八）股权激励计划；（九）公司章程规定的其他事项。

3、独立董事制度的运行情况

发行人设立独立董事制度以来，独立董事依据有关法律、法规及有关上市规则、《公司法》和《独立董事工作制度》谨慎、认真、勤勉地履行权利和义务，积极参与本公司重大经营决策，对本公司的重大关联交易发表公允的独立意见，为本公司完善治理结构和规范运作起到积极的作用。

（六）董事会秘书制度的建立及运行情况

1、董事会秘书制度安排

2014年7月29日，公司召开创立大会暨2014年第一次临时股东大会，审议通过《公司章程》，同日，发行人召开第一届董事会第一次会议，审议通过《董事会秘书工作制度》。2015年8月7日，公司召开第一届董事会第十次会议，对《董事会秘书工作制度》进行了修订。《董事会秘书工作制度》规定，董事会设董事会秘书，由董事长提名，董事会聘任或解聘，对董事会负责。

2、董事会秘书职责

《董事会秘书工作制度》规定，董事会秘书具有以下职责：（一）负责公司股东资料管理工作；（二）组织筹备董事会会议和股东大会，参加股东大会、董事会会议、监事会会议及高级管理人员相关会议，负责董事会、股东大会会议记录工作并签字；（三）负责公司上市申请具体工作，与各中介机构沟通和联络；（四）督促董事、监事和高级管理人员遵守法律、法规、规章、规范性文件及公司章程的规定。

3、董事会秘书履行职责情况

公司现任董事会秘书自受聘以来，严格按照法律、法规和公司章程的规定开展工作、筹备历次董事会会议及股东大会会议，确保公司董事会会议和股东大会会议的顺利召开，有效地促进了公司法人治理机制的完善，在公司规范运作方面发挥了重要作用。

（七）董事会专门委员会的运行情况

根据《公司法》、中国证监会《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《上海证券交易所股票上市规则（2014年修订）》、《公司章程》以及其他相关规定，公司董事会下设战略与发展委员会、提名委员会、审计委员会、薪酬与考核委员会，其设置情况分别如下：

1、战略与发展委员会

（1）人员组成

公司战略与发展委员会由3人组成，分别为杨祥吉、万浩基、徐子瞻，其中，杨祥吉为召集人。

（2）职责权限

公司战略与发展委员会履行以下职责：（一）对公司中长期发展战略规划进行研究并提出建议；（二）对公司章程规定须经董事会批准的重大投资融资方案进行研究并提出建议；（三）对公司章程规定须经董事会批准的重大资本运作、资产经营项目等进行研究并提出建议；（四）对其他影响公司发展的重大事项进行研究并提出建议；（五）对以上事项的实施进行检查；（六）董事会授权的其他事宜。

（3）议事规则

战略与发展委员会会议分为例会和临时会议，例会每年至少召开一次，临时会议由委员会委员提议召开。

战略与发展委员会应于会议召开前五天以专人送出、信函、传真或法律认可的其他方式通知全体委员；会议由主任委员（召集人）主持，主任委员（召集人）不能出席时可委托其他一名委员（独立董事）主持。

战略与发展委员会会议应由三分之二以上的委员出席方可举行；每一名委员有一票的表决权；会议做出的决议，必须经全体委员过半数通过。

（4）运行情况

战略与发展委员会自2014年7月设立以来，截至本招股说明书签署日，已累计召开过11次会议，严格按照有关法律法规、《公司章程》和《战略与发展委员会工作制度》等规定开展工作并履行职责。

2、审计委员会

（1）人员组成

公司审计委员会由3人组成，分别为孟荣芳、陈臻、徐子瞻，其中，孟荣芳为会计专业人士，担任召集人。

（2）职责权限

公司审计委员会履行以下职责：（一）提议聘请或更换外部审计机构；（二）监督公司的内部审计制度及其实施；（三）负责内部审计与外部审计之间的沟通；（四）审核公司的财务信息及其披露；（五）审查公司内控制度，对重大关联交易进行审计；（六）对公司重要财务计划、审计计划、重大奖励方案等提出评价意见；（七）监督公司募集资金的管理；（八）董事会授权的其他事宜。

（3）议事规则

审计委员会会议分为例会和临时会议，例会每年至少召开一次，临时会议由委员会委员提议召开。

审计委员会应于会议召开前五天以专人送出、信函、传真或法律认可的其他方式通知全体委员；会议由主任委员（召集人）主持，主任委员（召集人）不能出席时可委托其他一名委员（独立董事）主持。

审计委员会会议应由三分之二以上的委员出席方可举行；每一名委员有一票的表决权；会议作出的决议，必须经全体委员的过半数通过。

（4）运行情况

审计委员会自设立以来严格按照《公司章程》、《董事会审计委员会工作细则》等要求规范运作，参与公司内部控制制度的制定，召开会议审议年度财务报告等，运行情况良好。截至本招股说明书签署日，审计委员会自建立以来已累计召开过6次会议。

3、提名委员会

（1）人员组成

公司提名委员会由3人组成，分别为孟荣芳、陈臻、杨祥吉，其中，孟荣芳为召集人。

（2）职责权限

公司提名委员会履行以下职责：（一）根据公司经营活动情况、资产规模和股权结构对董事会的规模和构成向董事会提出建议；（二）研究董事、高级管理人员的选择标准和程序，并向董事会提出建议；（三）广泛搜寻合格的董事和高级管理人员的人选；（四）对董事候选人和高级管理人选进行审查并提出建议；（五）对须提请董事会聘任的其他高级管理人员进行资格审查并提出建议；（六）董事会授权的其他事宜。

（3）议事规则

提名委员会会议分为例会和临时会议，例会每年至少召开一次，临时会议由委员会委员提议召开。

提名委员会应于会议召开前五天以专人送出、信函、传真或法律认可的其他方式通知全体委员，会议由主任委员（召集人）主持，主任委员（召集人）不能出席时可委托其他一名委员（独立董事）主持。

提名委员会会议应由三分之二以上的委员出席方可举行；每一名委员有一票的表决权；会议做出的决议，必须经全体委员的过半数通过。

（4）运行情况

提名委员会自2014年7月设立以来，截至本招股说明书签署日，已累计召开过4次会议，严格按照有关法律法规、《公司章程》和《提名委员会工作制度》等规定开展工作并履行职责。

4、薪酬与考核委员会

（1）人员组成

公司薪酬与考核委员会由3人组成，分别为陈臻、孟荣芳、杨祥吉，其中，陈臻为召集人。

（2）职责权限

公司薪酬与考核委员会履行以下职责：（一）根据公司非独立董事及高级管理人员管理岗位的主要范围、职责、重要性以及其他相关企业相关岗位的薪酬水平制定薪酬计划或方案；（二）薪酬计划或方案主要包括但不限于绩效评价标准、程序及主要评价体系，奖励和惩罚的主要方案和制度等；（三）审查公司非独立董事及高级管理人员的履行职责情况并对其进行年度绩效考评；（四）负责对公司薪酬制度执行情况进行监督；（五）董事会授权的其他事宜。

（3）议事规则

薪酬与考核委员会会议分为例会和临时会议，例会每年至少召开一次，临时会议由委员会委员提议召开。

薪酬与考核委员会应于会议召开前五天以专人送出、信函、传真或法律认可的其他方式通知全体委员；会议由主任委员（召集人）主持，主任委员（召集人）不能出席时可委托其他一名委员（独立董事）主持。

薪酬与考核委员会会议应由三分之二以上的委员出席方可举行；每一名委员有一票的表决权；会议作出的决议，必须经全体委员的过半数通过。

（4）运行情况

薪酬与考核委员会自2014年7月设立以来，截至本招股说明书签署日，已累计召开过2次会议，严格按照有关法律法规、《公司章程》和《薪酬与考核委员会工作制度》等规定开展工作并履行职责。

二、最近三年及一期违法违规情况

2014年6月10日，成都市文化局向发行人出具《行政处罚决定书》（（成）文罚字[2014]第1014号），发行人因在未取得《网络文化经营许可证》的情况下，于2011年1月至2014年1月，上网运营网络游戏，被处以没收违法所得并罚款，总计24.16万元，2014年6月12日，发行人已缴纳上述处罚金。2014年6月25日，成都市文化市场综合执法总队出具《证明》，证明公司此次违规行为不属于社会危害严重的重大违法违规行为。

2014年1月20日，发行人已取得《网络文化经营许可证》（川网文许字[2014]1011-019号）。2015年3月11日，成都市文化市场综合执法总队出具《证明》，证明自公司取得《网络文化经营许可证》至今，未给予公司任何形式的行政处罚。

2016年1月14日，成都市文化市场综合执法总队出具《证明》，证明自公司取得《网络文化经营许可证》至今，未给予公司任何形式的行政处罚。

根据成都市文化广电新闻出版局向发行人出具的《行政处罚决定书》（（成）文罚字〔2016〕第1014号），发行人因以随机抽取等偶然方式诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务，违反了《网络游戏管理暂行办法》的相关规定，但鉴于发行人整改态度较好，并能及时整改到位，成都市文化广电新闻出版局对发行人在法定处罚幅度内适当予以从轻

处罚，发行人被处以没收违法所得及罚款总计36,414元。发行人已于2016年8月10日缴纳上述罚款。2016年8月24日，成都市文化市场综合执法总队出具《证明》，确认从2016年1月1日至2016年8月24日，成都市文化市场综合执法总队在行政执法过程中未给予过该公司重大行政处罚。

除此以外，发行人严格遵守国家的有关法律和法规，最近三年及一期不存在违反工商、税收、土地、环保、海关以及其他法律、行政法规而受到行政处罚且情节严重的情况。

三、最近三年及一期资金占用和对外担保情况

报告期内，发行人与关联方资金往来情况见“第七节 同业竞争与关联交易”之“四、关联交易情况及对公司财务状况和经营成果的影响”。除此以外，发行人最近三年及一期不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或其他方式占用的情形。

发行人《对外担保管理制度》已明确对外担保的审批权限和审议程序，从制度上对发行人的对外担保行为进行严格规范。最近三年及一期发行人不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情形。

四、发行人内部控制制度情况

（一）发行人的内部控制制度

发行人严格按照《公司法》、《证券法》和上市公司有关法律法规的要求，建立了完善的内部控制制度，确保发行人股东大会、董事会、监事会及独立董事制度的规范运作。发行人以《公司章程》为基础，从公司治理、财务、人事、对外投资、关联交易、募集资金管理、产品研发等方面建立了一系列严密的内部控制制度，确保公司内控全面、合理、有效。

（二）管理层对内部控制制度完整性、合理性和有效性的自我评价

公司管理层认为：“本公司按照《中华人民共和国公司法》、《公司章程》及其他相关法律法规和财政部、证监会、审计署、银监会、保监会制定的《企业内部控制基本规范》，建立的内部控制基本完整、合理，在所有重大方面得到了

有效执行，防范和化解了各类风险，保障了公司财务信息准确和公司资产的完整安全。”

（三）审计机构对发行人内部控制制度执行情况发表的意见

安永华明出具了《内部控制审核报告》（安永华明(2016)专字第61098652_B05号），认为发行人于2016年6月30日，在内部控制评估报告中所述与财务报表相关的内部控制在所有重大方面有效地保持了按照财政部颁发的《企业内部控制基本规范》（财会[2008]7号）建立的与财务报表相关的内部控制。

第十节 财务会计信息

本节的财务会计数据及有关的分析反映了本公司报告期内经审计的财务状况、经营成果和现金流量情况，引用的财务会计数据，非经特别说明，均引自安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）出具的审计报告。投资者欲对本公司的财务状况、经营成果、现金流量情况及会计政策进行详细的了解，应当认真阅读本招股说明书备查文件“财务报表及审计报告”。

一、最近三年及一期财务报表

（一）合并财务报表

1、合并资产负债表

单位：元

	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产：				
货币资金	76,302,184.64	152,827,757.74	124,169,231.10	67,385,589.98
预付款项	7,142,975.56	9,797,474.82	2,250,300.19	1,301,342.97
其他应收款	73,151,760.26	62,174,386.23	68,842,316.63	46,986,867.86
其他流动资产	173,759,595.59	49,546,207.93	54,683,822.05	65,433,469.77
流动资产合计	**330,356,516.05**	**274,345,826.72**	**249,945,669.97**	**181,107,270.58**
非流动资产：				
长期股权投资	26,625,739.46	20,760,966.65	20,156,222.66	5,253,145.83
可供出售金融资产	174,984,679.71	189,965,427.33	26,494,943.23	8,951,242.20
固定资产	2,050,397.10	2,327,504.46	3,862,216.60	3,582,611.08
无形资产	2,518,356.60	1,873,361.61	1,990,795.34	165,744.00
开发支出	22,639,276.43	15,642,763.01	-	-
长期待摊费用	2,268,296.70	3,689,419.77	5,880,454.28	5,556,374.34
递延所得税资产	1,160,622.54	-	2,204,602.23	837,639.84
其他非流动资产	4,000,000.00	4,000,000.00	-	-
非流动资产合计	**236,247,368.54**	**238,259,442.83**	**60,589,234.34**	**24,346,757.29**
资产总计	**566,603,884.59**	**512,605,269.55**	**310,534,904.31**	**205,454,027.87**
流动负债：				
应付账款	35,175,521.70	32,418,527.30	25,211,615.52	12,611,645.48
预付款项	169,230.48	259,744.00	-	-
应付职工薪酬	20,020,142.08	17,897,027.97	18,607,134.89	14,665,103.31
应交税费	50,206,856.27	44,518,714.38	31,367,957.52	20,870,817.02
其他应付款	2,448,837.24	2,798,049.58	1,932,521.30	2,803,076.77

	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
递延收益	98,401,809.62	73,856,477.02	77,445,420.54	80,758,265.73
其他流动负债	2,378,877.90	423,919.00	279,141.23	-
流动负债合计	**208,801,275.29**	**172,172,459.25**	**154,843,791.00**	**131,708,908.31**
非流动负债：				
递延所得税负债	10,070,896.10	14,573,387.11	-	-
非流动负债合计	**10,070,896.10**	**14,573,387.11**	**-**	**-**
负债总计	**218,872,171.39**	**186,745,846.36**	**154,843,791.00**	**131,708,908.31**
所有者权益：				
实收资本	37,500,000.00	37,500,000.00	30,759,013.00	10,000,000.00
资本公积	75,689,760.76	75,399,919.14	81,070,699.92	14,938,280.50
其他综合收益	74,951,107.28	86,405,603.66	-58,310.44	-58.85
盈余公积	13,602,201.93	13,602,201.93	6,215,588.14	5,000,000.00
未分配利润	131,695,220.53	98,353,865.17	37,456,662.16	43,806,897.91
归属于母公司股东权益合计	333,438,290.50	311,261,589.90	155,443,652.78	73,745,119.56
少数股东权益	14,293,422.70	14,597,833.29	247,460.53	-
股东权益合计	**347,731,713.20**	**325,859,423.19**	**155,691,113.31**	**73,745,119.56**
负债和股东权益总计	**566,603,884.59**	**512,605,269.55**	**310,534,904.31**	**205,454,027.87**

2、合并利润表

单位：元

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业收入	347,000,809.02	543,380,060.39	508,595,310.28	310,434,666.15
减：营业成本	112,378,772.59	177,705,872.52	176,321,313.16	110,187,262.24
营业税金及附加	244,809.42	518,070.58	395,094.88	371,890.58
销售费用	143,918,872.62	213,450,461.89	172,815,905.74	88,878,330.01
管理费用	27,085,515.57	61,694,636.52	79,713,702.09	50,413,014.98
财务费用	-2,531,063.09	-6,439,649.05	-1,044,816.91	3,317,767.03
资产减值损失	6,523,990.59	14,992,902.60	383,389.41	59,085.06
加：投资收益	241,642.25	23,324,706.59	701,865.82	103,426.42
其中：对联营企业投资损失	-1,664,108.79	1,439,197.80	-789,027.60	-93,011.94
营业利润	59,621,553.57	104,782,471.92	80,712,587.73	57,310,742.67
加：营业外收入	148,477.10	3,552,847.30	1,077,407.18	476,266.07
其中：非流动资产处置利得	-	5,020.90	-	16,227.70
减：营业外支出	-	372,552.32	548,506.57	1,470,928.10
其中：非流动资产处置损失	-	127,530.53	802.51	925.48
利润总额	**59,770,030.67**	**107,962,766.90**	**81,241,488.34**	**56,316,080.64**
减：所得税费用	15,515,150.29	38,715,620.41	9,672,735.74	7,646,516.41

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
净利润	**44,254,880.38**	**69,247,146.49**	**71,568,752.60**	**48,669,564.23**
其中：同一控制下企业合并中被合并方合并前净利润	-	-	-	-30,898.47
归属于母公司所有者的净利润	44,236,391.36	69,969,063.53	71,599,852.62	48,669,564.23
少数股东损益	18,489.02	-721,917.04	-31,100.02	-
综合收益总额	**32,477,484.39**	**155,699,296.29**	**71,489,620.15**	**48,669,183.25**
归属于母公司所有者的综合收益总额	**32,781,894.98**	**156,432,977.63**	**71,541,601.03**	**48,669,183.25**

3、合并现金流量表

单位：元

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量				
销售商品、提供劳务收到的现金	249,222,386.83	388,288,018.02	335,284,763.12	227,265,659.91
收到的其他与经营活动有关的现金	1,156,915.84	3,787,643.60	2,641,901.01	3,019,223.80
经营活动现金流入小计	250,379,302.67	392,075,661.62	337,926,664.13	230,284,883.71
购买商品、接受劳务支付的现金	6,534,662.82	8,665,025.81	15,403,411.03	10,949,227.50
支付给职工以及为职工支付的现金	28,431,509.91	60,527,872.18	71,552,301.18	32,539,714.04
支付的各项税费	18,083,306.60	29,655,868.94	11,972,073.72	166,915.36
支付的其他与经营活动有关的现金	128,869,754.55	215,166,101.00	158,929,633.63	82,182,992.10
经营活动现金流出小计	181,919,233.88	314,014,867.93	257,857,419.56	125,838,849.00
经营活动产生的现金流量净额	**68,460,068.79**	**78,060,793.69**	**80,069,244.57**	**104,446,034.71**
二、投资活动产生的现金流量				
赎回理财产品收到的现金	310,519,620.78	449,192,053.75	298,490,893.42	40,196,438.36
取得投资收益收到的现金	-	1,425,000.00	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	600.74	138,521.96	2,077.00	25,330.58

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
处置投资收到的现金	-	16,950,000.00	-	-
投资活动现金流入小计	310,520,221.52	467,705,575.71	298,492,970.42	40,221,768.94
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	7,041,624.74	22,229,723.31	6,408,562.79	8,561,684.31
购买理财产品支付的现金	424,335,463.74	436,693,782.97	287,000,000.00	70,000,000.00
投资支付的现金	13,000,000.00	70,761,609.04	33,610,537.55	14,213,476.90
投资活动现金流出小计	444,377,088.48	529,685,115.32	327,019,100.34	92,775,161.21
投资活动产生的现金流量净额	**-133,856,866.96**	**-61,979,539.61**	**-28,526,129.92**	**-52,553,392.27**
三、筹资活动产生的现金流量				
吸收投资收到的现金	-	15,000,000.00	11,397,986.65	13,323,529.42
筹资活动现金流入小计	-	15,000,000.00	11,397,986.65	13,323,529.42
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	10,895,036.00	1,685,246.73	6,195,772.46	36,627,021.55
支付其他与筹资活动有关的现金	916,960.87	3,568,844.87	100,000.00	-
筹资活动现金流出小计	11,811,996.87	5,254,091.60	6,295,772.46	36,627,021.55
筹资活动产生的现金流量净额	**-11,811,996.87**	**9,745,908.40**	**5,102,214.19**	**-23,303,492.13**
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	683,221.94	2,831,364.16	138,312.28	-503,731.37
五、现金及现金等价物净增加额	-76,525,573.10	28,658,526.64	56,783,641.12	28,085,418.94
加：年初现金及现金等价物余额	152,827,757.74	124,169,231.10	67,385,589.98	39,300,171.04
六、年末现金及现金等价物余额	76,302,184.64	152,827,757.74	124,169,231.10	67,385,589.98

（二）母公司财务报表

1、资产负债表

单位：元

	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产：				
货币资金	25,720,658.43	137,996,359.94	59,628,102.56	36,077,471.12

	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
预付款项	6,802,911.74	9,797,474.82	2,250,300.19	1,301,342.97
其他应收款	182,217,528.48	168,299,902.58	173,549,898.67	84,315,487.20
其他流动资产	173,759,595.59	28,267,801.93	54,674,810.39	65,433,469.77
流动资产合计	**388,500,694.24**	**344,361,539.27**	**290,103,111.81**	**187,127,771.06**
非流动资产：				
长期股权投资	23,998,070.63	23,115,773.77	6,982,041.28	2,589,386.71
可供出售金融资产	65,478,803.20	71,865,265.22	2,196,157.77	5,900,000.00
固定资产	2,039,458.24	2,314,294.18	3,612,133.48	3,582,611.08
无形资产	2,518,356.60	1,873,361.61	1,928,796.66	165,744.00
开发支出	22,639,276.43	15,642,763.01	-	-
长期待摊费用	2,210,943.55	3,619,031.82	5,880,454.28	5,556,374.34
递延所得税资产	-	-	2,204,602.23	837,639.84
其他非流动资产	4,000,000.00	4,000,000.00	-	-
非流动资产合计	**122,884,908.65**	**122,430,489.61**	**22,804,185.70**	**18,631,755.97**
资产总计	**511,385,602.89**	**466,792,028.88**	**312,907,297.51**	**205,759,527.03**
流动负债：				
应付账款	10,870,205.72	31,888,314.07	24,902,295.50	12,611,645.48
预收账款	169,230.48	259,744.00	-	-
应付职工薪酬	19,516,129.33	17,376,103.99	17,766,331.96	14,665,103.31
应交税费	49,945,602.98	43,359,769.72	31,322,194.80	20,870,817.02
其他应付款	2,441,837.24	2,794,649.58	2,525,247.60	2,803,076.77
递延收益	98,401,809.62	73,856,477.02	77,445,420.54	80,758,265.73
其他流动负债	2,378,877.90	423,919.00	279,141.23	-
流动负债合计	**183,723,693.27**	**169,958,977.38**	**154,240,631.63**	**131,708,908.31**
非流动负债：				
递延所得税负债	6,491,156.93	7,944,323.70	-	-
非流动负债合计	**6,491,156.93**	**7,944,323.70**	**-**	**-**
负债总计	**190,214,850.20**	**177,903,301.08**	**154,240,631.63**	**131,708,908.31**
股东权益：				
股本	37,500,000.00	37,500,000.00	30,759,013.00	10,000,000.00
资本公积	75,860,588.77	75,570,747.15	81,157,473.83	14,926,045.80
其他综合收益	53,108,863.32	58,119,477.14	-	-
盈余公积	13,478,945.26	13,478,945.26	6,215,588.14	5,000,000.00
未分配利润	141,222,355.34	104,219,558.25	40,534,590.91	44,124,572.92
股东权益合计	**321,170,752.69**	**288,888,727.80**	**158,666,665.88**	**74,050,618.72**
负债和股东权益总计	**511,385,602.89**	**466,792,028.88**	**312,907,297.51**	**205,759,527.03**

2、利润表

单位：元

	2016 年 1-6 月	2015 年度度	2014 年度度	2013 年度度
营业收入	347,000,809.02	543,380,060.39	508,595,310.28	310,434,666.15
减：营业成本	112,130,815.52	177,705,872.52	173,775,745.21	110,187,262.24
营业税金及附加	244,809.42	512,610.58	394,681.97	371,890.58
销售费用	145,387,075.17	213,450,461.89	173,155,364.13	88,878,330.01
管理费用	26,456,885.39	56,030,975.70	80,526,930.18	50,209,138.27
财务费用	-2,480,580.14	-6,429,920.25	-1,102,535.68	3,290,174.86
资产减值损失	253,226.39	2,469,950.89	8,657.33	59,085.06
加：投资收益	443,205.72	8,305,534.31	1,667,471.06	189,667.30
其中：对联营企业投资收益/（损失）	-1,117,703.14	3,103,857.53	176,577.65	-6,771.06
营业利润	65,451,782.99	107,945,643.37	83,503,938.20	57,628,452.43
加：营业外收入	148,477.10	3,547,945.20	1,077,407.18	476,228.70
其中：非流动资产处置利得	-	118.80	-	16,227.70
减：营业外支出	-	-	548,503.28	1,470,925.48
其中：非流动资产处置损失	-	-	802.51	925.48
利润总额	**65,600,260.09**	**111,493,588.57**	**84,032,842.10**	**56,633,755.65**
减：所得税费用	17,702,427.00	38,860,017.38	9,672,735.74	7,646,516.41
净利润总额	**47,897,833.09**	**72,633,571.19**	**74,360,106.36**	**48,987,239.24**
其他综合收益的税后净额	-5,010,613.82	58,119,477.14	-	-
综合收益总额	**42,887,219.27**	**130,753,048.33**	**74,360,106.36**	**48,987,239.24**

3、现金流量表

单位：元

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量				
销售商品、提供劳务收到的现金	249,200,178.09	388,520,634.76	335,284,763.12	227,265,659.91
收到的其他与经营活动有关的现金	1,103,308.41	3,767,844.48	2,623,260.14	3,017,353.98
经营活动现金流入小计	250,303,486.50	392,288,479.24	337,908,023.26	230,283,013.89
购买商品、接受劳务支付的现金	6,507,259.13	8,897,642.55	15,403,411.03	10,949,227.50
支付给职工以及为职工支付的现金	28,073,940.35	55,339,111.91	67,899,530.45	32,381,984.01
支付的各项税费	17,005,876.77	27,963,137.78	11,971,660.79	166,915.36
支付的其他与经营活动	154,911,259.57	213,741,600.48	228,946,961.01	119,924,037.73

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
有关的现金				
经营活动现金流出小计	206,498,335.82	305,941,492.72	324,221,563.28	163,422,164.60
经营活动产生的现金流量净额	**43,805,150.68**	**86,346,986.52**	**13,686,459.98**	**66,860,849.29**
二、投资活动产生的现金流量				
赎回理财产品收到的现金	288,501,119.09	449,192,053.75	298,490,893.42	40,196,438.36
取得投资收益收到的现金	-	1,425,000.00	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	600.74	6,564.31	2,077.00	25,330.58
投资活动现金流入小计	288,501,719.83	450,623,618.06	298,492,970.42	40,221,768.94
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	7,035,918.21	22,156,722.14	6,017,737.25	8,561,684.31
购买理财产品支付的现金	423,940,210.23	415,415,376.97	287,000,000.00	70,000,000.00
投资支付的现金	2,000,000.00	16,293,252.00	500,000.00	8,412,234.70
投资活动现金流出小计	432,976,128.44	453,865,351.11	293,517,737.25	86,973,919.01
投资活动产生的现金流量净额	**-144,474,408.61**	**-3,241,733.05**	**4,975,233.17**	**-46,752,150.07**
三、筹资活动产生的现金流量				
吸收投资收到的现金	-	-	11,185,319.15	13,323,529.42
筹资活动现金流入小计	-	-	11,185,319.15	13,323,529.42
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	10,895,036.00	1,685,246.73	6,195,772.46	36,627,021.55
支付其他与筹资活动有关的现金	916,960.87	3,568,844.87	100,000.00	-
筹资活动现金流出小计	11,811,996.87	5,254,091.60	6,295,772.46	36,627,021.55
筹资活动产生的现金流量净额	**-11,811,996.87**	**-5,254,091.60**	**4,889,546.69**	**-23,303,492.13**
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	205,553.29	517,095.51	-608.40	-15,350.18
五、现金及现金等价物净增加额	-112,275,701.51	78,368,257.38	23,550,631.44	-3,210,143.09
加：年初现金及现金等价物余额	137,996,359.94	59,628,102.56	36,077,471.12	39,287,614.21
六、年末现金及现金等价物余额	25,720,658.43	137,996,359.94	59,628,102.56	36,077,471.12

二、会计师事务所的审计意见

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计了成都尼毕鲁科技股份有限公司的财务报表，包括2013年12月31日、2014年12月31日、2015年12月31日及2016年6月30日的合并及公司的资产负债表，2013年度、2014年度、2015年度及2016年1-6月的合并及公司的利润表、所有者权益变动表和现金流量表以及财务报表附注，并出具了安永华明（2016）审字第61098652_B02号标准无保留意见的审计报告。

审计意见摘录如下：“我们认为，上述财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了成都尼毕鲁科技股份有限公司2013年12月31日、2014年12月31日、2015年12月31日及2016年6月30日的合并及公司财务状况以及2013年度、2014年度、2015年度以及2016年1-6月的合并及公司的经营成果和现金流量。”

三、财务报表的编制基础、合并报表范围及变化情况

（一）财务报表的编制基础

公司财务报表按照财政部颁布的《企业会计准则—基本准则》以及其后颁布及修订的具体会计准则、应用指南、解释以及其他相关规定(统称“企业会计准则”)编制。公司财务报表以持续经营为基础列报。编制财务报表时，除某些金融工具外，均以历史成本为计价原则。资产如果发生减值，则按照相关规定计提相应的减值准备。

（二）合并报表范围及变化情况

1、合并范围内的子公司

名称	类型	注册地	注册资本	主营业务
抱团创投	全资子公司	成都	500 万元人民币	移动网络领域的投资
尼毕鲁香港	全资子公司	香港	1 万元港币	移动网络游戏推广及运营
尼毕鲁法国	控股子公司	法国	25 万欧元	移动网络游戏的研发
上海壹抱	控股企业	上海	85 万元人民币	移动网络领域的投资
上海抱壹团	实际控制企业	上海	9,100 万元人民币	移动网络领域的投资
成都风之旅人	全资子公司	成都	100 万元人民币	移动网络游戏推广及运营
成都三叉戟	全资子公司	成都	100 万元人民币	移动网络游戏推广及运营

2、合并范围的变化情况

2013年8月，公司出资设立抱团创投，当年公司将其纳入合并报表范围。

2013年8月，公司向杨祥吉收购其持有的尼毕鲁香港全部权益，2014年公司按同一控制下企业合并将其纳入合并报表范围。

2014年5月，公司及其他股东联合出资设立尼毕鲁法国，当年公司将其纳入合并报表范围。

2015年2月，公司及其他股东联合出资设立上海壹抱，当年公司将其纳入合并报表范围。

2015年7月，公司及其他股东联合出资设立上海抱壹团，当年公司将其纳入合并报表范围。

2016年1月，公司出资设立成都风之旅人及成都三叉戟，当年公司将其纳入合并报表范围。

四、主要会计政策和会计估计

报告期内，公司根据会计准则及实际情况，制定相应的会计政策和会计估计，与可比上市公司相比不存在重大差异。

（一）企业合并

企业合并，是指将两个或两个以上单独的企业合并形成一个报告主体的交易或事项。本公司企业合并为同一控制下企业合并。

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。同一控制下的企业合并，在合并日取得对其他参与合并企业控制权的一方为合并方，参与合并的其他企业为被合并方。合并日，是指合并方实际取得对被合并方控制权的日期。

合并方在同一控制下企业合并中取得的资产和负债(包括最终控制方收购被合并方而形成的商誉)，按合并日在最终控制方财务报表中的账面价值为基础进行相关会计处理。合并方取得的净资产账面价值与支付的合并对价的账面价值的差额，调整资本公积中的股本溢价，不足冲减的则调整留存收益。

（二）合并财务报表

合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，包括本公司及全部子公司截至

2016年6月30日止6个月期间、截至2015年12月31日、2014年12月31日及2013年12月31日止年度财务报表。子公司指被本公司控制的主体（含企业、被投资单位中可分割的部分，以及本公司所控制的结构化主体等)。

编制合并财务报表时，子公司采用与本公司一致的会计年度和会计政策，对子公司可能存在的与本公司不一致的会计政策，已按照本公司的会计政策调整一致。本公司内部各公司之间的所有交易产生的资产、负债、权益、收入、费用和现金流量于合并时全额抵销。

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。不丧失控制权情况下少数股东权益发生变化作为权益性交易。

对于通过同一控制下的企业合并取得的子公司，被合并方的经营成果和现金流量自合并当期期初纳入合并财务报表。编制比较合并财务报表时，对前期财务报表的相关项目进行调整，视同合并后形成的报告主体自最终控制方开始实施控制时一直存在。

如果相关事实和情况的变化导致对控制要素中的一项或多项发生变化的，本公司重新评估是否控制被投资方。

（三）现金及现金等价物

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

（四）外币业务和外币报表折算

本公司对于发生的外币交易，将外币金额折算为记账本位币金额。

外币交易在初始确认时，采用交易发生日的即期近似汇率将外币金额折算为记账本位币金额，该即期近似汇率指交易发生日当月月初的汇率。

于资产负债表日，对于外币货币性项目采用资产负债表日即期汇率折算。由此产生的结算和货币性项目折算差额，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差额按照借款费用资本化的原则处理之外，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，由此产生的差额根据非货币性项目的性质计入当期损益

或其他综合收益。

对于境外经营，本公司在编制财务报表时将其记账本位币折算为人民币：对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，股东/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，采用交易发生当期平均汇率折算。按照上述折算产生的外币财务报表折算差额，确认为其他综合收益。

外币现金流量以及境外子公司的现金流量，采用现金流量发生当期平均汇率折算。汇率变动对现金的影响额作为调节项目，在现金流量表中单独列报。

（五）金融工具

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

1、金融工具的确认和终止确认

本公司于成为金融工具合同的一方时确认一项金融资产或金融负债。

满足下列条件的，终止确认金融资产(或金融资产的一部分，或一组类似金融资产的一部分)：

（1）收取金融资产现金流量的权利届满；

（2）转移了收取金融资产现金流量的权利，或在“过手”协议下承担了及时将收取的现金流量全额支付给第三方的义务；并且(a)实质上转让了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，或(b)虽然实质上既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但放弃了对该金融资产的控制。

如果金融负债的责任已履行、撤销或届满，则对金融负债进行终止确认。如果现有金融负债被同一债权人以实质上几乎完全不同条款的另一金融负债所取代，或现有负债的条款几乎全部被实质性修改，则此类替换或修改作为终止确认原负债和确认新负债处理，差额计入当期损益。

以常规方式买卖金融资产，按交易日会计进行确认和终止确认。常规方式买卖金融资产，是指按照合同条款的约定，在法规或通行惯例规定的期限内收取或交付金融资产。交易日，是指本公司承诺买入或卖出金融资产的日期。

2、金融资产分类和计量

本公司的金融资产于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、持有至到期投资、贷款和应收款项、可供出售金融资产、被指

定为有效套期工具的衍生工具。金融资产在初始确认时以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，相关交易费用直接计入当期损益，其他类别的金融资产相关交易费用计入其初始确认金额。

金融资产的后续计量取决于其分类：

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，包括交易性金融资产和初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。交易性金融资产，是指满足下列条件之一的金融资产：取得该金融资产的目的是为了在短期内出售；属于进行集中管理的可辨认金融工具组合的一部分，且有客观证据表明企业近期采用短期获利方式对该组合进行管理；属于衍生工具，但是，被指定且为有效套期工具的衍生工具、属于财务担保合同的衍生工具、与在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生工具除外。对于此类金融资产，采用公允价值进行后续计量，所有已实现和未实现的损益均计入当期损益。与以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产相关的股利或利息收入，计入当期损益。

只有符合以下条件之一，金融资产才可在初始计量时指定为以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产：

（1）该项指定可以消除或明显减少由于金融工具计量基础不同所导致的相关利得或损失在确认或计量方面不一致的情况。

（2）风险管理或投资策略的正式书面文件已载明，该金融工具组合以公允价值为基础进行管理、评价并向关键管理人员报告。

（3）包含一项或多项嵌入衍生工具的混合工具，除非嵌入衍生工具对混合工具的现金流量没有重大改变，或所嵌入的衍生工具明显不应当从相关混合工具中分拆。

（4）包含需要分拆但无法在取得时或后续的资产负债表日对其进行单独计量的嵌入衍生工具的混合工具。

在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具投资，不得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。

企业在初始确认时将某金融资产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后，不能重分类为其他类金融资产；其他类金融资产也不能重分

类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

按照上述条件，本公司指定的这类金融资产主要包括：

持有至到期投资

持有至到期投资，是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且本公司有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产。对于此类金融资产，采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量，其摊销或减值以及终止确认产生的利得或损失，均计入当期损益。

贷款和应收款项

贷款和应收款项，是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产。对于此类金融资产，采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量，其摊销或减值产生的利得或损失，均计入当期损益。

可供出售金融资产

可供出售金融资产，是指初始确认时即指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除上述金融资产类别以外的金融资产。对于此类金融资产，采用公允价值进行后续计量。其折价或溢价采用实际利率法进行摊销并确认为利息收入或费用。除减值损失及外币货币性金融资产的汇兑差额确认为当期损益外，可供出售金融资产的公允价值变动作为其他综合收益确认，直到该金融资产终止确认或发生减值时，其累计利得或损失转入当期损益。与可供出售金融资产相关的股利或利息收入，计入当期损益。

对于在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，按成本计量。

3、金融负债分类和计量

本公司的金融负债于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债、其他金融负债、被指定为有效套期工具的衍生工具。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，相关交易费用直接计入当期损益，其他金融负债的相关交易费用计入其初始确认金额。

金融负债的后续计量取决于其分类：

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，包括交易性金融负债和初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债。交易性金

融负债，是指满足下列条件之一的金融负债：承担该金融负债的目的是为了在近期内回购；属于进行集中管理的可辨认金融工具组合的一部分，且有客观证据表明企业近期采用短期获利方式对该组合进行管理；属于衍生工具，但是，被指定且为有效套期工具的衍生工具、属于财务担保合同的衍生工具、与在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生工具除外。对于此类金融负债，按照公允价值进行后续计量，所有已实现和未实现的损益均计入当期损益。

其他金融负债

对于此类金融负债，采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量。

4、金融工具抵销

同时满足下列条件的，金融资产和金融负债以相互抵销后的净额在资产负债表内列示：具有抵销已确认金额的法定权利，且该种法定权利是当前可执行的；计划以净额结算，或同时变现该金融资产和清偿该金融负债。

5、金融资产减值

本公司于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，计提减值准备。表明金融资产发生减值的客观证据，是指金融资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预计未来现金流量有影响，且企业能够对该影响进行可靠计量的事项。金融资产发生减值的客观证据，包括发行人或债务人发生严重财务困难、债务人违反合同条款(如偿付利息或本金发生违约或逾期等)、债务人很可能倒闭或进行其他财务重组，以及公开的数据显示预计未来现金流量确已减少且可计量。

以摊余成本计量的金融资产

发生减值时，将该金融资产的账面通过备抵项目价值减记至预计未来现金流量(不包括尚未发生的未来信用损失)现值，减记金额计入当期损益。预计未来现金流量现值，按照该金融资产原实际利率(即初始确认时计算确定的实际利率)折现确定，并考虑相关担保物的价值。减值后利息收入按照确定减值损失时对未来现金流量进行折现采用的折现率作为利率计算确认。

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

融资产(包括单项金额重大和不重大的金融资产)，包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。已单独确认减值损失的金融资产，不包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。

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

可供出售金融资产

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

可供出售权益工具投资发生减值的客观证据，包括公允价值发生严重或非暂时性下跌。“严重”根据公允价值低于成本的程度进行判断，“非暂时性”根据公允价值低于成本的期间长短进行判断。存在发生减值的客观证据的，转出的累计损失，为取得成本扣除当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。可供出售权益工具投资发生的减值损失，不通过损益转回，减值之后发生的公允价值增加直接在其他综合收益中确认。

在确定何谓“严重”或“非暂时性”时，需要进行判断。本公司根据公允价值低于成本的程度或期间长短，结合其他因素进行判断。

对于可供出售债务工具投资，其减值按照与以摊余成本计量的金融资产相同的方法评估。不过，转出的累计损失，为摊余成本扣除当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。减值后利息收入按照确定减值损失时对未来现金流量进行折现采用的折现率作为利率计算确认。

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。

以成本计量的金融资产

如果有客观证据表明该金融资产发生减值，将该金融资产的账面价值，与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确

认为减值损失，计入当期损益。发生的减值损失一经确认，不再转回。

（六）应收款项

1、单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

本公司将金额人民币100万元以上的应收账款和其他应收款确认为单项金额重大的应收款项。本公司对单项金额重大的应收款项单独进行减值测试。如有客观证据表明该应收款项发生减值的，本公司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，计入当期损益。

2、按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

本公司以账龄作为信用风险特征确定应收款项组合，并采用账龄分析法对应收款项计提坏账准备比例如下：

	应收账款	其他应收款
	计提比例（%）	计提比例（%）
3 个月以内	-	-
3 个月至 1 年	5	5
1 年至 2 年	10	10
2 年至 3 年	50	50
3 年以上	100	100

3、单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项

单项期末金额为人民币100万元以下的应收款项，如有迹象表明某项应收款项的可收回性与该账龄段其他应收款项存在明显差别，导致该项应收款项如果按照既定比例计提坏账准备，无法真实反映其可收回金额的，采用个别认定法计提坏账准备。

（七）长期股权投资

长期股权投资包括对子公司和联营企业的权益性投资。

长期股权投资在取得时以初始投资成本进行初始计量。通过同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，以合并日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初始投资成本；初始投资成本与合并对价账面价值之间差额，调整资本公积(不足冲减的，冲减留存收益)；合并日之前的其他综合收益，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股东/所有者权益，在处置该项投资时转入当期损益；其中，处置后仍为长期股权投资的按比例结转，处置后转换为金融工具的则全额

结转。通过非同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，以合并成本作为初始投资成本(通过多次交易分步实现非同一控制下的企业合并的，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初始投资成本)，合并成本包括购买方付出的资产、发生或承担的负债、发行的权益性证券的公允价值之和；购买日之前持有的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股东/所有者权益，在处置该项投资时转入当期损益；其中，处置后仍为长期股权投资的按比例结转，处置后转换为金融工具的则全额结转；除企业合并形成的长期股权投资以外方式取得的长期股权投资，按照下列方法确定初始投资成本：支付现金取得的，以实际支付的购买价款及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作为初始投资成本；发行权益性证券取得的，以发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

本公司能够对被投资单位实施控制的长期股权投资，在本公司个别财务报表中采用成本法核算。控制，是指拥有对被投资方的权力，通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资方的权力影响回报金额。

采用成本法时，长期股权投资按初始投资成本计价。追加或收回投资的，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。

本公司对被投资单位具有重大影响的，长期股权投资采用权益法核算。重大影响，是指对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。

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

采用权益法时，取得长期股权投资后，按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资损益和其他综合收益并调整长期股权投资的账面价值。在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位可辨认资产等的公允价值为基础，按照本公司的会计政策及会计期

间，并抵销与联营企业之间发生的内部交易损益按照应享有的比例计算归属于投资方的部分(但内部交易损失属于资产减值损失的，应全额确认)，对被投资单位的净利润进行调整后确认，但投出或出售的资产构成业务的除外。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。本公司确认被投资单位发生的净亏损，以长期股权投资的账面价值以及其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限，本公司负有承担额外损失义务的除外。对于被投资单位除净损益、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股东/所有者权益。

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益。采用权益法核算的长期股权投资，终止采用权益法的，原权益法核算的相关其他综合收益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股东/所有者权益，全部转入当期损益；仍采用权益法的，原权益法核算的相关其他综合收益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并按比例转入当期损益，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股东/所有者权益，按相应的比例转入当期损益。

（八）固定资产

固定资产仅在与其有关的经济利益很可能流入本公司，且其成本能够可靠地计量时才予以确认。与固定资产有关的后续支出，符合该确认条件的，计入固定资产成本，并终止确认被替换部分的账面价值；否则，在发生时计入当期损益。

固定资产按照成本进行初始计量。购置固定资产的成本包括购买价款，相关税费，以及为使固定资产达到预定可使用状态前所发生的可直接归属于该资产的其他支出。

固定资产折旧采用年限平均法计提，各类固定资产的使用寿命、预计净残值及年折旧率如下：

	使用年限	预计净残值率	年折旧率
运输设备	4 年	5%	23.75%
电子设备及办公设备	3 年	5%	31.67%

本公司至少于每年年度终了，对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核，必要时进行调整。

（九）无形资产

无形资产仅在与其有关的经济利益很可能流入本公司，且其成本能够可靠地计量时才予以确认，并以成本进行初始计量。但非同一控制下企业合并中取得的无形资产，其公允价值能够可靠地计量的，即单独确认为无形资产并按照公允价值计量。

无形资产按照其能为本公司带来经济利益的期限确定使用寿命，无法预见其为本公司带来经济利益期限的作为使用寿命不确定的无形资产。

各项无形资产的使用寿命如下：

	摊销期限
软件	5 年
商标权	10 年

使用寿命有限的无形资产，在其使用寿命内采用直线法摊销。本公司至少于每年年度终了，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核，必要时进行调整。

本公司除上述使用寿命确定的无形资产外，还有使用寿命不确定的无形资产，系本公司购入的域名使用权。因本公司预期将在未来一直永续使用该域名，因此将该域名使用权对应的无形资产认定为使用寿命不确定的无形资产。

对使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年均进行减值测试。此类无形资产不予摊销，在每个会计期间对其使用寿命进行复核。如果有证据表明使用寿命是有限的，则按上述使用寿命有限的无形资产的政策进行会计处理。

（十）研究开发支出

本公司将内部研究开发项目的支出，区分为研究阶段支出和开发阶段支出。研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。开发阶段的支出，只有在同时满足下列条件时，才能予以资本化，即：完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；具有完成该无形资产并使用或出售的意图；无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出，于发生时计入当期损益。

自2015年开始，公司根据手机游戏项目开发管理的流程，将其内部研究开发项目划分研究阶段和开发阶段。其中，项目策划阶段与项目立项阶段作为研究阶段；项目计划阶段、项目实施与执行阶段和项目验收阶段作为开发阶段。

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

1、2015年3月前将全部研发支出费用化的依据及合理性

根据《企业会计准则第6号-无形资产》的规定，企业内部研究开发项目的支出，应当区分研究阶段支出与开发阶段支出。研究是指为获取并理解新的科学或技术知识而进行的独创性的有计划调查；开发是指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。企业内部研究开发项目研究阶段的支出，应当于发生时计入当期损益。企业内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能确认为无形资产：（一）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；（二）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；（三）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，应当证明其有用性；（四）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；（五）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

随着研发流程和制度的逐渐成熟、研发过程记录和会计核算系统的逐步健全，公司逐步做到将各项研究开发活动进行分别核算，并逐步建立起手机游戏项目开发管理的流程进行规范化管理。根据公司手机游戏项目开发管理的流程，将内部研究开发项目划分研究阶段和开发阶段。其中，项目策划阶段与项目立项阶段作为研究阶段；项目计划阶段、项目实施与执行阶段和项目验收阶段作为开发阶段。研究阶段起点为游戏策划，终点为立项评审通过，表明公司研发中心判断该项目在技术上、商业上等具有可行性；开发阶段的起点为项目开发计划，终点为项目相关测试完成后可进入商业运营。并且，公司对研发各阶段保留了相应资

料进行记录。因此公司从可以记录和区分研究阶段和开发阶段并能够可靠计量开发阶段的支出开始，将符合条件的开发阶段的研发费用进行资本化处理。

2、将费用化的研发支出计入管理费用的依据

根据《企业会计准则应用指南》附录：会计科目和主要账务处理，主营业务成本科目“核算企业根据收入准则确认销售商品、提供劳务等主营业务收入时应结转的成本”。管理费用科目“核算企业为组织和管理企业生产经营所发生的管理费用，包括企业的董事会和行政管理部门在企业的经营管理中发生的或者应由企业统一负担的公司经费（包括行政管理部门职工薪酬、修理费、物料消耗、低值易耗品摊销、办公费和差旅费等）、工会经费、董事会费（包括董事会成员津贴、会议费和差旅费等）、聘请中介机构费、咨询费（含顾问费）、诉讼费、业务招待费、房产税、车船使用税、土地使用税、印花税、技术转让费、矿产资源补偿费、研究费用、排污费等。”

根据《企业会计准则讲解 2010》第七章无形资产，“企业研究阶段的支出全部费用化，计入当期损益（管理费用）；开发阶段的支出符合条件的才能资本化，不符合资本化条件的计入当期损益（管理费用）。”

公司未将研发支出计入主营业务成本，主要是由于公司的研发活动和相关的支出早于其游戏收入的确认时间，根据权责发生制，相关的研发支出应于发生当期计入损益，而不是在主营业务收入确认时才作为主营业务成本进行结转。公司将费用化的研发支出计入管理费用与以上《企业会计准则讲解 2010》第七章无形资产中的讲解一致，同时也符合《企业会计准则应用指南》中管理费用科目核算的内容。

3、与可比上市公司对研发支出的核算方法

可比公司	研发支出核算方法
掌趣科技	研究阶段：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。 开发阶段：在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等活动的阶段。 内部研究开发项目开发阶段的支出，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。 不满足上述条件的开发阶段的支出，于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。
中青宝	公司根据网络游戏项目开发管理的流程，将其内部研究开发项目划分研究阶段和开发阶段。其中，项目策划阶段与项目立项阶段作为研究阶段；项目计划阶段、项目实施与执行阶段和项目验收阶段作为开发阶段。 研究阶段起点为游戏策划，终点为立项评审通过，表明公司研发中心判断该项目在技术上、商业上等具有可行性；开发阶段的起点为项目开发计划，终点为项目相关测试完成后可进入商业运营。研究阶段的项目支出直接记入当期损益；进入开发阶段的项目支出，则予以资本化，先在“开发支出”科目分项目进行明细核算，可商业运营时，再转入“无形资产”科目分项目进行明细核算。 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。
游族网络	本集团内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出与开发阶段支出。 研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。 开发阶段的支出同时满足下列条件的，确认为无形资产，不能满足下述条件的开发阶段的支出计入当期损益： （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。 无法区分研究阶段支出和开发阶段支出的，将发生的研发支出全部计入当期损益。

昆仑万维	公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。 研究阶段：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。 开发阶段：在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等活动的阶段。 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。

注：以上信息来源于相关上市公司 2016 年中报

经核查，公司对研发支出的核算方法符合企业会计准则要求，与可比上市公司相比不存在显著差异。

可比上市公司研发费用资本化情况：

可比公司资本化研发支出占研发总投入的比例	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
昆仑万维	0.00%	0.00%	0.14%	7.68%
掌趣科技	68.50%	60.51%	61.71%	81.53%
游族网络	4.75%	0.00%	0.00%	0.00%
中青宝	54.42%	45.49%	54.72%	85.03%
平均值	31.92%	26.50%	29.14%	43.56%
本公司	27.19%	29.58%	0.00%	0.00%

注：以上信息根据相关上市公司年报数据整理

（十一）长期待摊费用

长期待摊费用采用直线法摊销，摊销期如下：

	摊销期限
装修费	3-5 年

（十二）收入

收入在经济利益很可能流入本公司、且金额能够可靠计量，并同时满足下列条件时予以确认。

1、游戏运营收入

（1）核算方法

本公司运营各类允许用户免费畅玩的移动终端互联网游戏。用户可购买虚拟

货币获得在线游戏物品及高级功能(通常被称为虚拟道具)，以增强其畅玩游戏的体验。用户可利用不同的支付平台对其购买的虚拟货币进行付款。第三方平台按协议收取相关服务费，该服务费系从用户购买虚拟货币所支付的款项中扣除，净额由第三方平台汇往本公司。本公司按第三方平台收到的全部款项的总额为基础确认营业收入，将第三方平台收取(即扣除)的相关服务费确认为营业成本。

虚拟道具可于预先指定期间或整个游戏周期内提供，本公司按照道具生命周期确认收入。具体方式为：按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有效期进行分摊；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

公司在测算用户生命周期时，以用户充值行为作为用户活跃的标识，以用户生命周期的起点，以游戏内充值用户留存率下降至5%的平均周期加上用户最近一次充值和最近一次登录之间的间隔作为调整周期，测算游戏中用户平均生命周期。

截至2016年6月30日，公司各款游戏的用户生命周期及时长型道具的生命周期范围如下：

游戏		时长型道具的生命周期范围（即持续时长）	用户生命周期
银河传说	安卓/iOS	5 分钟-1 天	8 个月
斯巴达战争	安卓/iOS	1 分钟-30 天	6 个月
王者帝国	安卓	1 分钟-30 天	7 个月
	iOS	1 分钟-30 天	8 个月
银河帝国	安卓/iOS	1 分钟-30 天	6 个月
战地风暴	安卓/iOS	60 分钟-30 天	7 个月
荣耀帝国	安卓/iOS	30 分钟-30 天	6 个月

注：报告期内，海岛联盟由于收入金额较小，基于现有数据难以合理估算其玩家生命周期，所以公司将其道具全部作为永久型道具进行核算，借鉴其他运营时间较长的游戏玩家生命周期算术平均数作为该款游戏的玩家生命周期，按照用户的生命周期进行收入的确认。

（2）不同时点的核算情况

①用户充值时

用户体验游戏过程中均通过第三方平台进行充值。公司财务部门每月从第三方平台获取各游戏充值账单后，以各游戏汇总的分成前收入为基数计入递延收入，并进行当月营业收入的计算。

②购买道具和使用道具时

公司游戏收入计算系统记录用户购买道具的信息，根据用户拥有的道具类型，公司戏收入计算系统分以下情况计算并确认收入：对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有效期递延确认；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

③后续核算时点及方法

公司游戏后台系统对最终用户充值、购买道具、使用道具的情况均有详细的日志进行记录，但由于游戏中存在促销、赠送等情形，发行人需在游戏收入计算系统中根据充值金额、道具数量等信息进行道具的加权平均价格计算，而由于第三方平台对充值金额按月结算，因此发行人目前使用的财务系统尚无法在用户实际进行充值、购买装备或道具使用时立即进行会计核算和会计处理，而采取每月确认的方式。

公司每月从第三方平台获取完整的各游戏充值明细账单并核对无误后，以各游戏汇总的分成前收入为基数确认递延收益，同时以第三方平台分成金额确认递延成本，在游戏收入计算系统中，根据道具生命周期模型进行当月营业收入计算，并根据计算结果确认营业收入，结转营业成本。

2、应用软件收入

本公司于用户在第三方平台下载应用程序时确认收入。

3、销售商品收入

本公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，并不再对该商品保留通常与所有权相联系的继续管理权和实施有效控制，且相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量，确认为收入的实现。销售商品收入金额，按照从购货方已收或应收的合同或协议价款确定，但已收或应收的合同或协议价款不公允的除外；合同或协议价款的收取采用递延方式，实质上具有融资性质的，按照应收的合同或协议价款的公允价值确定。

4、提供劳务收入

于资产负债表日，在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，按完工百分比法确认提供劳务收入；否则按已经发生并预计能够得到补偿的劳务成本金额确认收入。提供劳务交易的结果能够可靠估计，是指同时满足下列条件：收入的金额能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入本公司，交易的完工进度能够可靠地确定，交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量。本公司以已完工作

的测量确定提供劳务交易的完工进度。提供劳务收入总额，按照从接受劳务方已收或应收的合同或协议价款确定，但已收或应收的合同或协议价款不公允的除外。

5、利息收入

按照他人使用本公司货币资金的时间和实际利率计算确定。

（十三）政府补助

政府补助在能够满足其所附的条件并且能够收到时，予以确认。政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能可靠取得的，按照名义金额计量。

政府文件规定用于购建或以其他方式形成长期资产的，作为与资产相关的政府补助；政府文件不明确的，以取得该补助必须具备的基本条件为基础进行判断，以购建或其他方式形成长期资产为基本条件的作为与资产相关的政府补助，除此之外的作为与收益相关的政府补助。

与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益；用于补偿已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。与资产相关的政府补助，确认为递延收益，在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益。但按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

（十四）所得税

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

本公司对于当期和以前期间形成的当期所得税负债或资产，按照税法规定计算的预期应交纳或返还的所得税金额计量。

本公司根据资产与负债于资产负债表日的账面价值与计税基础之间的暂时性差异，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计提递延所得税。

各种应纳税暂时性差异均据以确认递延所得税负债，除非：

①应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：商誉的初始确认，或者具有以

下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额或可抵扣亏损。

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

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

①可抵扣暂时性差异是在以下交易中产生的：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额或可抵扣亏损。

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

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

于资产负债表日，本公司对递延所得税资产的账面价值进行复核，如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，减记递延所得税资产的账面价值。于资产负债表日，本公司重新评估未确认的递延所得税资产，在很可能获得足够的应纳税所得额可供所有或部分递延所得税资产转回的限度内，确认递延所得税资产。

如果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，且递延所得税与同一应纳税主体和同一税收征管部门相关，则将递延所得税资产和递延所得税负债以抵销后的净额列示。

（十五）租赁

实质上转移了与资产所有权有关的全部风险和报酬的租赁为融资租赁，除此之外的均为经营租赁。

作为经营租赁承租人

经营租赁的租金支出，在租赁期内各个期间按照直线法计入相关的资产成本或当期损益。

（十六）资产减值

本公司对除金融资产外的资产减值，按以下方法确定：

本公司于资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象，存在减值迹象的，本公司将估计其可收回金额，进行减值测试。对使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，至少于每年末进行减值测试。

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

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

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

（十七）职工薪酬

职工薪酬，指本公司为获得职工提供的服务而给予的除股份支付以外各种形式的报酬以及其他相关支出。职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。本公司提供给职工配偶、子女、受赡养人、已故员工遗属及其他受益人等的福利，也属于职工薪酬。

1、短期薪酬

在职工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（设定提存计划）

本公司的职工参加由当地政府管理的养老保险和失业保险，相应支出在发生时计入相关资产成本或当期损益。

（十八）股份支付

股份支付，为以权益结算的股份支付。以权益结算的股份支付，是指本公司为获取服务以股份或其他权益工具作为对价进行结算的交易。

以权益结算的股份支付换取职工提供服务的，以授予职工权益工具的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日按照公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积；完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的，在等待期内每个资产负债表日，本公司根据最新取得的可行权职工人数变动、是否达到

规定业绩条件等后续信息对可行权权益工具数量作出最佳估计，以此为基础，按照授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，相应增加资本公积。权益工具的公允价值采用布莱克-斯科尔斯(Black-Scholes)期权定价模型确定。

在满足业绩条件或服务期限条件的期间，应确认以权益结算的股份支付的成本或费用，并相应增加资本公积。可行权日之前，于每个资产负债表日为以权益结算的股份支付确认的累计金额反映了等待期已届满的部分以及本公司对最终可行权的权益工具数量的最佳估计。

对由于未满足非市场条件和服务期限条件而最终未能行权的股份支付，不确认成本或费用。股份支付协议中规定了市场条件或非可行权条件的，无论是否满足市场条件或非可行权条件，只要满足所有其他业绩条件或服务期限条件，即视为可行权。

如果修改了以权益结算的股份支付的条款，至少按照未修改条款的情况确认取得的服务。此外，增加所授予权益工具公允价值的修改，或在修改日对职工有利的变更，均确认取得服务的增加。

如果取消了以权益结算的股份支付，则于取消日作为加速行权处理，立即确认尚未确认的金额。职工或其他方能够选择满足非可行权条件但在等待期内未满足的，作为取消以权益结算的股份支付处理。但是，如果授予新的权益工具，并在新权益工具授予日认定所授予的新权益工具是用于替代被取消的权益工具的，则以与处理原权益工具条款和条件修改相同的方式，对所授予的替代权益工具进行处理。

（十九）重大会计判断和估计

编制财务报表要求管理层作出判断、估计和假设，这些判断、估计和假设会影响收入、费用、资产和负债的列报金额及其披露，以及资产负债表日或有负债的披露。然而，这些假设和估计的不确定性所导致的结果可能造成对未来受影响的资产或负债的账面金额进行重大调整。

估计的不确定性

以下为于资产负债表日有关未来的关键假设以及估计不确定性的其他关键来源，可能会导致未来会计年度资产和负债账面金额重大调整。

收入确认

本公司按照道具生命周期确认自营游戏收入，按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型。对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。本公司分析特征相似的付费用户，根据其历史使用模式及行为测算其生命周期。但未来付费用户的使用模式及行为或不同于过往使用模式，因此，付费用户的平均用户生命周期未来或会变动。

非上市股权投资的公允价值

非上市的股权投资的估值，采用市场法估算确定，即参考对该非上市股权投资主体熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格，或参考同行业类似公司最近进行的公平市场交易中相同或类似资产的报价。在进行非上市的股权投资的估值时，需要选择恰当的可比公司和可比交易，并考虑对该可比公司和可比交易的交易时点与估值时点的市场经济状况进行调整。

可供出售金融资产减值

本公司将某些资产归类为可供出售金融资产，并将其公允价值的变动直接计入其他综合收益股东权益。当公允价值下降时，管理层就价值下降作出假设以确定是否存在需在利润表中确认其减值损失。

本公司于资产负债表日对可供出售金融资产判断是否存在可能发生减值的迹象，期末如果可供出售金融资产的公允价值发生严重下降，或在综合考虑各种相关因素后，预期这种下降趋势属于非暂时性的，就认定其已发生减值。本公司所持有的可供出售金融资产主要为不存在活跃市场的非上市股权投资，需采用估值技术确定其公允价值。作为可供出售金融资产减值测试中重要的量化标准，在确定上段所述“非上市股权投资的公允价值”时存在的估计的不确定性，导致了本公司在对可供出售金融资产的减值进行测试时存在估计的不确定性。

除金融资产之外的非流动资产减值(除商誉外)

本公司于资产负债表日对除金融资产之外的非流动资产判断是否存在可能发生减值的迹象。对使用寿命不确定的无形资产，除每年进行的减值测试外，当其存在减值迹象时，也进行减值测试。其他除金融资产之外的非流动资产，当存在迹象表明其账面金额不可收回时，进行减值测试。当资产或资产组的账面价值高于可收回金额，即公允价值减去处置费用后的净额和预计未来现金流量的现值中的较高者，表明发生了减值。公允价值减去处置费用后的净额，参考公平交易

中类似资产的销售协议价格或可观察到的市场价格，减去可直接归属于该资产处置的增量成本确定。预计未来现金流量现值时，管理层必须估计该项资产或资产组的预计未来现金流量，并选择恰当的折现率确定未来现金流量的现值。

开发支出

确定资本化的金额时，管理层必须作出有关资产的预计未来现金流量、适用的折现率以及预计受益期间的假设。

递延所得税资产

在很可能有足够的应纳税所得额用以抵扣可抵扣亏损的限度内，应就所有尚未利用的可抵扣亏损确认递延所得税资产。这需要管理层运用大量的判断来估计未来取得应纳税所得额的时间和金额，结合纳税筹划策略，以决定应确认的递延所得税资产的金额。

其他应收款坏账准备

本公司采用备抵法核算坏账损失，对于单项金额重大或者单项金额不重大但按信用风险特征组合后风险较大的应收款项，单独进行减值测试。有客观证据表明其发生了减值的，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备；管理层对于其他应收款项，与经单独测试后未减值的其他应收款项一起按类似信用风险特征划分为若干组合，再按这些其他应收款项组合在资产负债表日余额的一定比例计算确定减值损失，计提坏账准备

股份支付

本公司以权益结算的股份支付换取职工提供服务的，以授予职工权益工具的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日按照公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积；完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的，在等待期内每个资产负债表日，本公司根据最新取得的后续信息对可行权权益工具数量作出最佳估计，以此为基础，按照授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，相应增加资本公积。

（二十）会计政策和会计估计变更

1、会计政策变更

（1）长期投资

新修订的《企业会计准则第2号——长期股权投资》(“CAS 2(2014)”)自2014年7月1日起在所有执行企业会计准则的企业范围内施行。CAS 2(2014)明确规范

权益性投资，即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。

本公司自2014年7月1日起执行新修订的CAS2(2014)，不具有控制、共同控制和重大影响的其他投资确认为可供出售金融资产，适用《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》。

上述会计政策变更引起的追溯调整对2013年度财务报表的主要影响如下：

单位：万元

	会计政策变更
可供出售金融资产	895.12
长期股权投资	-895.12

（2）股权激励

财政部于2015年11月4日发布了《企业会计准则解释第7号》(财会[2015]19号)，明确规定了授予限制性股票的股权激励的会计处理。本公司于2014年授予的限制性股票在限售期内的会计处理进行了追溯调整。

上述会计政策变更引起的追溯调整对2013年度财务报表无影响，对2014年度财务报表的主要影响如下：

单位：万元

	会计政策变更
管理费用	-853.44
所得税费用	-44.56
净利润	898.00
递延所得税资产	44.56
资本公积	-853.44
盈余公积	89.80
未分配利润	808.20

2、会计估计变更

2014年6月1日前，因游戏道具消耗的数据尚不完备，本公司采用用户生命周期模型测算出游戏中整体付费用户的平均生命周期，对每个付费用户的单笔充值，在用户平均生命周期内平均分摊确认收入。

2014年6月1日起，公司采用道具生命周期，将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有效期递延确认；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

上述会计估计变更对2014年度财务报表的主要影响如下：

单位：万元

	会计估计变更的影响
营业收入	1,161.08
营业成本	289.07
所得税费用	65.40
净利润	806.60
其他流动资产	-289.07
递延收益	-1,161.08
未分配利润	725.94

五、主要税收政策、缴纳的主要税种及税率

（一）公司主要税种和税率

税种	计税依据及税率
增值税	公司的游戏运营境外收入，属于增值税跨境应税行为免税范围。公司的游戏运营境内收入，在 2016 年 5 月 1 日前作为软件产品销售收入按 17%的税率计缴增值税，2016 年 3 月 23 日，财政部与国家税务总局发布《关于全面推开营业税改征增值税试点的通知》(财税[2016]36 号)，明确规定销售“网络游戏虚拟道具”属于“销售无形资产”，适用增值税率为 6%，该文件生效日期为 2016 年 5 月 1 日，因此公司自该文件生效日起产生的游戏运营境内收入增值税税率为 6%。 公司广告收入在 2013 年 8 月前适用营业税纳税范围，2013 年 5 月 24 日，财政部与国家税务总局发布《财政部、国家税务总局关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点税收政策的通知》(财税[2013]37 号)，2013 年 8 月 1 日起，广告服务收入适用于营业税改增值税范围，按 6%缴纳增值税。公司增值税按扣除当期允许抵扣的进项税额后的差额计缴。
营业税	2016 年 5 月 1 日前，公司营业税按应税收入的 5%计缴。根据财政部与国家税务总局于 2016 年 3 月 23 日发布的《关于全面推开营业税改征增值税试点的通知》(财税[2016]36 号)的规定，自 2016 年 5 月 1 日起产生的相关应税收入由缴纳营业税改为缴纳增值税。
城市维护建设税	按实际缴纳的流转税的 7%计缴
教育费附加	按实际缴纳的流转税的 3%计缴
地方教育费附加	按实际缴纳的流转税的 2%计缴
企业所得税	本公司的企业所得税适用税率请参见“五、（二）境内公司税收优惠及批文” 子公司抱团创投应纳税所得额的 25%计缴 子公司尼毕鲁香港按应纳税所得额的 16.5%计缴 子公司尼毕鲁法国按应纳税所得额的 33.33%计缴 子公司成都风之旅人及三叉戟按应纳税所得额的 25%计缴

（二）境内公司税收优惠及批文

根据国家税务总局公告2012年第12号《国家税务总局关于深入实施西部大开发战略有关企业所得税问题的公告》的规定，自2011年1月1日至2020年12月31日，对设在西部地区的以《西部地区鼓励类产业目录》中规定的产业项目为主营业务，且其主营业务收入占企业收入总额的70%以上的企业，经企业申请，主管税务机关审核确认后，可减按15%税率缴纳企业所得税。根据四川省国家税务局发布的2012年第7号《四川省国家税务局关于认真落实西部大开发战略有关企业所得税优惠政策的公告》的规定，本公司主营业务属于《产业结构调整指导目录》鼓励类范围，且主营业务收入占公司收入总额比例超过70%，本公司已分别对2013年度和2014年度享受西部大开发税收优惠事项向四川省成都高新技术产业开发区国家税务局提出申请，并获得审批通过。

公司于2012年度取得《软件企业资格》，于2012年度取得《软件产品认定资格》，符合软件企业所得税优惠政策。根据财税[2012]27号《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》、国家税务总局公告2012年第19号《国家税务总局关于软件和集成电路企业认定管理有关问题的公告》以及国家税务总局公告2013年第43号《国家税务总局关于执行软件企业所得税优惠政策有关问题的公告》等规定，公司已于四川省成都高新技术产业开发区国家税务局办理备案手续，公司2012年免征所得税，2013年至2015年减半征收企业所得税。因此，公司2013年度和2014年度所得税按应纳税所得额的7.5%计缴。2015年5月，根据四川省成都高新技术开发区国家税务局的要求，2014年度的企业所得税调整为按应纳税所得额的12.5%缴纳，公司于2015年对2013年、2014年度的企业所得税按应纳税所得额的12.5%进行补提，且2015年按应纳税所得额的12.5%计缴。

根据国家税务总局发布的2016年第34号《关于公布全文失效废止和部分条款废止的税收规范性文件目录的公告》，国家税务总局公告2012年第12号《国家税务总局关于深入实施西部大开发战略有关企业所得税问题的公告》中第一条中“经企业申请，主管税务机关审核确认后”已被废止。2016年1-6月，公司主营业务内容及其在公司收入总额中的占比仍符合国家税务总局公告2012年第12号《国家税务总局关于深入实施西部大开发战略有关企业所得税问题的公告》的规定，因此，公司企业所得税按15%的优惠税率计缴。

（三）境内外公司纳税情况

根据尼毕鲁科技及其下属境内子公司主管税收征管机构出具的发行人纳税情况的证明，报告期内，尼毕鲁科技及其下属境内子公司依法纳税，不存在被税务部门行政处罚的情形。

根据尼毕鲁科技下属境外子公司所在地境外律师出具的《法律意见书》，报告期内，尼毕鲁科技下属境外子公司不存在税务违法违规的行为，亦不存在被税务机关予以处罚的情形。

六、最近一年内收购兼并情况

本公司最近一年内未发生收购兼并其他企业资产（或股权），且被收购企业资产总额或营业收入或利润总额超过收购前公司相应项目20%（含20%）的情况。

七、非经常性损益

根据中国证监会《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第1号—非经常性损益[2008]》的有关规定，公司报告期内非经常性损益及扣除非经常性损益后的净利润如下：

单位：万元

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非流动资产处置损益	-	0.50	-0.08	1.53
计入当期损益的政府补助	-	330.57	90.00	46.00
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	-	-	7.32	-
捐赠性支出	-	-	-	-147.00
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	-	-	-	-3.09
理财产品到期取得的投资收益	-	132.46	149.09	19.64
海外推广费代扣缴税转回对当期损益的影响	-	478.78	-	-
根据税务征管要求调整以前年度所得税对当期损益的影响	-	-1,291.36	-	-
股份支付费用	-28.98	-115.43	-346.20	-906.28
除上述各项之外的其他营业外收支净额	14.85	-13.04	-37.03	-
非经常性损益项目合计	-14.14	-477.52	-136.90	-989.19

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
减:所得税影响数	-2.12	31.34	-31.96	-62.93
减:少数股东权益影响数（税后）	-	-2.45	-	-
非经常性损益影响净额	-12.01	-506.41	-104.91	-926.26
归属于母公司股东的净利润（万元）	4,423.64	6,996.91	7,159.99	4,866.96
归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	4,435.66	7,503.30	7,264.89	5,793.22

八、主要资产情况

（一）固定资产

截至2016年6月30日，公司固定资产情况如下：

单位：万元

项目	折旧年限	原值	累计折旧	账面价值
电子设备及办公设备	3 年	677.64	496.72	180.93
运输设备	4 年	97.14	73.03	24.11
合 计		**774.78**	**569.74**	**205.04**

（二）对外投资

1、长期股权投资

截至2016年6月30日，公司长期股权投资情况如下：

单位：万元

公司名称	股权比例	期末账面余额	期末减值准备	期末账面价值	核算方法
成都月海	35.00%	878.35	-	878.35	权益法
成都瓦尔基里	35.00%	450.00	-	450.00	权益法
成都游茶	30.00%	41.89	-32.37	9.52	权益法
成都比格邦	25.00%	71.67	-	71.67	权益法
成都一点	25.00%	42.24	-42.24	-	权益法
成都趣派	20.65%	302.89	-	302.89	权益法
上海貘迹	20.00%	241.35	-	241.35	权益法
成都玩具狗	20.00%	179.96	-	179.96	权益法
成都憾地	15.00%	197.01	-197.01	-	权益法
上海翼神	15.00%	168.17	-168.17	-	权益法
成都余香	12.825%	436.96	-	436.96	权益法
上海掌合	10.00%	91.87	-	91.87	权益法
合 计		**3,102.36**	**-439.79**	**2,662.57**	

2、可供出售金融资产

报告期内，公司可供出售金融资产情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日			2015 年 12 月 31 日			2014 年 12 月 31 日			2013 年 12 月 31 日		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
可供出售债务工具	244.84	-	244.84	550.89		550.89	306.05	-	306.05	-	-	-
可供出售权益工具												
按公允价值计量	18,095.46	-1,147.42	16,948.04	19,040.38	-899.85	18,140.53	-	-	-	-	-	-
按成本计量	611.18	-305.59	305.59	305.12	-	305.12	2,343.44	-	2,343.44	895.12	-	895.12
合 计	**18,951.48**	**-1,453.01**	**17,498.47**	**19,896.40**	**-899.85**	**18,996.54**	**2,649.49**	**-**	**2,649.49**	**895.12**	**-**	**895.12**

截至2016年6月30日，可供出售债务工具情况如下：

单位：万元

公司名称	账面余额	减值准备	账面价值
BTC	244.84	-	244.84
合 计	**244.84**	**-**	**244.84**

截至2016年6月30日，以公允价值计量的可供出售权益工具情况如下：

单位：万元

公司名称	持股比例	权益工具成本	累计计入其他综合收益的公允价值变动	已计提减值准备	公允价值
成都每获	19.80%	428.50	40.20	-	468.70
上海乐禺	18.00%	468.38	-26.80	-	441.58
成都微娱软件	17.72%	200.00	-	-	200.00
上海忆我	17.48%	188.70	-	188.70	-
成都卡社诺	17.00%	19.62	961.10	-	980.72
成都脑门	15.00%	100.00	-	100.00	-
上海魔集派	15.00%	450.00	-43.77	-	406.23
北京简娱	15.00%	500.00	-	-	500.00
上海蓝鱼	14.99%	-	478.97	-	478.97
成都风际	14.25%	200.00	5,188.13	-	5,388.13
成都玩耍	12.50%	84.90	-	29.87	55.03
上海莲荷	10.00%	100.00	-	100.00	-
成都任客	10.00%	60.00	6.63	-	66.63
上海食梦	10.00%	200.00	-68.13	-	131.87
成都端点星	10.00%	150.00	64.56	-	214.56
成都小樵	7.00%	30.00	-	8.29	21.71
深圳法兰	6.84%	200.00	303.57	-	503.57
成都鱿鱼互动	5.65%	50.00	-	-	50.00
成都十七骑士	5.65%	50.00	-	-	50.00
成都洪茂	5.40%	100.00	-	59.89	40.11
无疾美树	5.12%	108.00	353.00	-	461.00
上海萌树	5.00%	50.00	-	50.00	-
成都力嘉力嘉	5.00%	50.00	-	30.21	19.79

公司名称	持股比例	权益工具成本	累计计入其他综合收益的公允价值变动	已计提减值准备	公允价值
深圳望尘	5.00%	250.00	140.50	-	390.50
上海美幽	5.00%	50.00	-	50.00	-
四川游域	5.00%	300.00	-	300.00	-
成都禅耳	5.00%	100.00	-	69.29	30.71
上海掌梦	4.75%	200.00	-58.65	-	141.35
成都找房	4.75%	28.50	-	28.50	-
成都三次方	4.75%	28.50	4.35	-	32.85
成都大院子	4.75%	28.50	-13.99	-	14.51
成都青柠互动	3.71%	30.00	-8.51	-	21.49
上海泽佑	3.20%	50.00	142.00	-	192.00
成都否玖伍	1.81%	129.33	49.71	-	179.04
成都添砖加瓦	1.81%	300.00	683.65	-	983.65
北京向上融科	1.34%	240.00	528.06	-	768.06
锤子科技	1.13%	3,000.00	-	-	3,000.00
成都龙渊	1.04%	127.42	480.55	-	607.95
深圳慧动	1.00%	240.00	-	132.67	107.33
合 计		**8,890.35**	**9,205.13**	**1,147.42**	**16,948.06**

截至2016年6月30日，以成本计量的可供出售权益工具情况如下：

单位：万元

公司名称	持股比例	期初余额	期末余额	期末减值准备
Zombot	10.63%	-	306.05	-153.03
NoxMobile	8.12%	305.12	305.12	-152.56
合 计		**305.12**	**611.18**	**-305.59**

3、公司新增及转让对外投资的情况及原因

单位：万元

公司名称	投资时间	初次投资金额	初次投资后股权比例	投资原因
成都卡社诺	2012 年 10 月	20.00	18%	创业方向较好、市场前景良好
成都余香	2013 年 1 月	190.00	15%	创始团队游戏经验丰富，能力很强，创业方向比较热门
成都风际	2013 年 2 月	200.00	15%	创始团队游戏经验丰富，能力很强，创业方向市场前景良好。
成都憾地	2013 年 4 月	200.00	15%	创始团队游戏经验丰富，创业方向前景较好。
成都比格邦	2013 年 6 月	80.00	33.3%	创业方向较好、市场前景良好
成都游茶	2013 年 8 月	85.00	30%	创业方向对于行业影响较大，与已投资企业的业务协同较多
成都玩具狗	2013 年 8 月	150.00	20%	创始团队行业经验丰富，创业方向前景较好
上海忆我	2013 年 10 月	200.00	18.4%	创始团队能力较强，创业游戏方向市场前景良好
NoxMobile	2013 年 11 月	50（万美元）	-	创始人经验丰富，对游戏行业非常了解，拥有海外发行资源
上海乐禺	2014 年 1 月	200.00	18%	创始团队能力较强，经验较丰富，创业游戏方向

公司名称	投资时间	初次投资金额	初次投资后股权比例	投资原因
				市场前景良好
上海翼神	2014 年 1 月	200.00	15%	创始团队能力较强，经验较丰富，创业方向属于热门领域
成都脑门	2014 年 3 月	100.00	15%	创始团队能力较强，经验较丰富，有可能成为流量入口
成都趣派	2014 年 4 月	200.00	20%	创始团队能力较强，经验较丰富，创业游戏方向市场前景良好
成都一点	2014 年 6 月	50.00	25%	创始团队能力较强，经验较丰富，创业游戏方向市场前景良好
成都玩耍	2014 年 7 月	100.00	12.5%	创始团队能力较强，产品有可能成为流量入口
上海蓝鱼	2014 年 7 月	200.00	14.99%	创始团队能力较强，经验较丰富，创业游戏方向市场前景良好
成都龙渊	2014 年 7 月	500.00	1.65%	创始团队能力强，作为发行公司拥有较强的商务能力、流量获取能力以及对游戏产品的理解
上海萌树	2014 年 8 月	50.00	5%	创始团队能力强，经验较丰富，创业游戏方向属于热门领域
成都禅耳	2014 年 8 月	100.00	5%	创始团队在行业内经验丰富、影响力较大选择的方向对于行业影响较大，与已投资企业的业务协同较多
上海掌合	2014 年 8 月	125.00	10%	创始团队能力较强，经验较丰富，创业方向属于热门领域
深圳法兰	2014 年 8 月	200.00	7.2%	创始团队能力强，经验较丰富，创业游戏方向属于空白
成都力嘉力嘉	2014 年 10 月	50.00	5%	创始团队能力较强，创业方向属于热门领域
上海貘迹	2014 年 10 月	300.00	20%	创始团队经验丰富、能力较强，创业方向属于热门领域
成都添砖加瓦	2014 年 10 月	300.00	2%	创始团队经验丰富、能力强，创业方向对游戏行业及投资业务都有强大的支撑协同作用
上海莲荷	2014 年 11 月	100.00	10.01%	创始团队年轻、学习能力强，创业游戏题材市场前景良好
上海掌梦	2014 年 11 月	200.00	5%	创始团队能力较强，经验较丰富，创业游戏方向属于空白
上海云空	2015 年 1 月	30.00	2%	创始团队经验丰富、能力较强，创业产品有可能成为流量入口
成都任客	2015 年 1 月	60.00	10%	创始团队能力强，经验较丰富，创业游戏方向独特且市场前景良好
无疾美树	2015 年 1 月	108.00	6%	创始团队经验丰富、能力较强，创业产品有可能成为流量入口
深圳慧动	2015 年 1 月	240.00	1%	创始团队经验丰富、能力强，创业方向对游戏行业及投资业务都有强大的支撑协同作用
深圳望尘	2015 年 1 月	500.00	9.99%	创始团队能力较强，经验较丰富，创业游戏方向属于空白，产品的品质很高，前景广阔
上海泽佑	2015 年 2 月	50.00	5%	创始团队经验丰富、能力较强，创业产品有可能成为流量入口
上海美幽	2015 年 2 月	50.00	5%	创始团队经验丰富、能力较强，创业方向属于热门领域。
北京向上融科	2015 年 2 月	240.00	1.88%	创始团队经验丰富、能力强，创业方向有较大的市场前景和社会价值

公司名称	投资时间	初次投资金额	初次投资后股权比例	投资原因
成都青柠	2015 年 3 月	30.00	5%	创始团队年轻、能力强，创业产品有可能成为流量入口
四川游域	2015 年 3 月	300.00	5%	创始团队能力较强，创业产品的品质很高
成都每获	2015 年 9 月	400.00	16%	创始团队年轻、能力强，创业产品有可能成为流量入口
成都找房	2015 年 4 月	28.50	4.75%	创始团队经验较为丰富，创业方向拥有巨大的市场空间
成都小樵	2015 年 4 月	30.00	7%	创始团队年轻、能力强，创业方向有较为广阔的市场空间
成都洪茂	2015 年 4 月	100.00	6.67%	创始团队经验丰富、能力强，创业方向市场前景良好
成都端点星	2015 年 4 月	150.00	10%	创始团队经验丰富、能力强，创业方向有较为广阔的市场空间
上海食梦	2015 年 4 月	200.00	10%	创始团队经验丰富、能力强，创业方向市场前景良好
成都三次方	2015 年 5 月	28.50	4.75%	创始团队年轻、能力强，创业方向有较为广阔的市场空间
成都大院子	2015 年 5 月	28.50	4.75%	创始团队年轻、能力强，创业产品有可能成为流量入口
成都三厘米	2015 年 5 月	30.00	5%	创始团队年轻、能力强，创业方向有属于市场热门
锤子科技	2015 年 6 月	3,000.00	1.13%	团队能力强、影响力大。第一款产品品质高，市场前景广阔。
成都月海	2015 年 7 月	900.00	35.00%	创始团队实力强
魔集派	2015 年 9 月	450.00	15.00%	创始团队实力强
否玖伍	2015 年 9 月	129.33	1.809%	公司在交通建设领域本地化信息服务方面具备行业领先优势
北京简娱	2016 年 1 月	500.00	15%	创始团队经验丰富，都具有成功研发游戏经验，产品 Demo 品质较高
成都瓦尔基里	2016 年 2 月	50.00	5.645%	连续创业者团队，团队成员均有 10 年以上游戏行业经验；使用签约工作室合作模式先开发游戏 Demo
成都鱿鱼互动	2016 年 3 月	50.00	5.645%	连续创业者团队，驱动力和团队实力强；使用签约工作室合作模式先开发游戏 Demo
成都十七骑士	2016 年 4 月	50.00	5.645%	创始团队实力和驱动力强，主创成员均来自一线互联网公司；使用签约工作室合作模式先开发游戏 Demo
成都微娱	2016 年 5 月	200.00	17.722%	连续创业者团队，团队成员均有 10 年以上游戏行业经验；使用签约工作室合作模式先开发游戏 Demo

2015年6月，考虑到成都龙渊业务发展较快，盈利较强，估值水平较高，为收回投资成本，公司将持有的3%的成都龙渊股权作价人民币1,680.00万元对外转让，实现了部分投资收益。

2015年12月，考虑到上海云空的业务方向从社交应用转为智能硬件进而与公司投资方向存在差异，公司将持有的上海云空2.00%的股权作价15.00万元对外转

让，对应股权的投资成本为30.00万元。此次转让完成后，公司不再为上海云空的股东。

4、可比上市公司对外投资情况

截至2016年6月30日，公司及可比上市公司对外投资信息：

单位：万元

	掌趣科技	游族网络	昆仑万维	中青宝	公司
长期股权投资	8,486.55	21,408.89	22,946.10	6,918.61	2,662.57
可供出售金融资产	134,995.04	36,915.71	194,596.19	19,320.25	17,498.47
对外投资合计	143,481.59	58,324.60	217,542.29	26,238.86	20,161.04
总资产	1,006,108.07	418,890.41	557,344.12	115,520.60	56,660.39
对外投资占总资产比例	14.26%	13.92%	39.03%	22.71%	35.58%

对移动网络游戏及相关行业的企业进行投资的现象普遍存在于可比上市公司中。公司对外投资金额低于可比上市公司平均水平，但是由于可比上市公司均通过上市募集资金大大增强了资本实力，公司及资产规模较大，而且公司部分对外投资以公允价值计量，导致余额较高，可比上市公司主要按照成本计量，因此公司对外投资占比较高。

（三）无形资产

截至 2016 年 6 月 30 日，公司无形资产情况如下：

单位：万元

项目	摊销年限	原值	累计摊销	账面价值
软件使用权	5 年	293.95	111.85	182.10
商标权	10 年	4.88	0.52	4.36
域名使用权	-	65.38	-	65.38
合 计	**-**	**364.21**	**112.37**	**251.84**

九、主要债项情况

（一）应付账款

截至2016年6月30日，公司应付账款如下：

单位：万元

项目	金额	占比
推广费	3,314.83	94.24%
服务器费用	147.61	4.19%
其他	55.11	1.57%
合 计	**3,517.55**	**100.00%**

（二）应付职工薪酬

截至2016年6月30日，公司应付职工薪酬如下：

单位：万元

项目	金额	占比
短期薪酬	1,454.91	72.67%
其中：工资、奖金、津贴和补贴	987.70	49.34%
职工福利费	-	-
社会保险费	233.38	11.66%
住房公积金	195.58	9.77%
工会经费和职工教育经费	38.25	1.91%
离职后福利-设定提存计划	547.10	27.33%
其中：基本养老保险	510.44	25.50%
失业保险费	36.66	1.83%
合 计	**2,002.01**	**100.00%**

（三）应交税费

截至2016年6月30日，公司应交税费如下：

单位：万元

项目	金额	占比
增值税	201.03	4.01%
企业所得税	2,450.68	48.81%
营业税	4.86	0.10%
城市维护建设税	15.10	0.30%
教育费附加	6.47	0.13%
地方教育费附加	4.32	0.09%
个人所得税	43.14	0.86%
代扣代缴税金	2,164.17	43.10%
印花税	7.73	0.15%
其他	123.19	2.45%
合 计	**5,020.69**	**100.00%**

（四）递延收益

截至2016年6月30日，公司递延收益如下：

单位：万元

项目	金额
充值收入递延	9,840.18

十、所有者权益情况

（一）合并股东权益变动表

1、2016年1-6月

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月						
	归属于母公司股东权益					少数股东权益	股东权益合计
	股本/实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润		
一、上年年末余额	3,750.00	7,540.00	8,640.56	1,360.22	9,835.38	1,459.78	32,585.94
二、本年增减变动金额							
（一）综合收益总额	-	-	-1,145.45	-	4,423.64	-30.44	3,247.75
（二)股东投入和减少资本							
1、股份支付计入股东权益的金额	-	28.98	-	-	-	-	28.98
（三）利润分配							
2、对股东的分配	-	-	-	-	-1,089.50	-	-1,089.50
三、本年年末余额	3,750.00	7,568.98	7,495.11	1,360.22	13,169.52	1,429.34	34,773.17

2、2015年度

单位：万元

项目	2015 年度						
	归属于母公司股东权益					少数股东权益	股东权益合计
	股本/实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润		
一、上年年末余额	3,075.90	8,107.07	-5.84	621.56	3,745.67	24.75	**15,569.11**
二、本年增减变动金额							
（一）综合收益总额	-	-	8,646.39	-	6,996.91	-73.38	**15,569.92**
（二)股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-
1、股东投入资本	-	-	-	-	-	1,500.00	**1,500.00**
2、向子公司增资	-	-8.41	-	-	-	8.41	-
3、股份支付计入股东权益的金额	-	115.43	-	-	-	-	**115.43**
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-
1、提取盈余公积	-	-	-	738.66	-738.66	-	-
2、对股东的分配	-	-	-	0	-168.52	-	**-168.52**
（四）股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-
1、资本公积转增股本	674.10	-674.10	-	-	-	-	-
三、本年年末余额	3,750.00	7,539.99	8,640.55	1,360.22	9,835.39	1,459.78	**32,585.94**

3、2014年度

单位：万元

项目	2014 年度						
	归属于母公司股东权益					少数股东权益	股东权益合计
	股本/实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润		
一、上年年末余额	1,000.00	1,493.83	-0.01	500.00	4,380.69		**7,374.51**
三、本年增减变动金额							
（一）综合收益总额			-5.83	-	7,159.99	-5.20	**7,148.96**

项目	2014 年度						
	归属于母公司股东权益					少数股东权益	股东权益合计
	股本/实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润		
（二)股东投入和减少资本							
1、股东投入资本	319.33	799.20					**1,118.53**
2、子公司之少数股东投入资本						21.27	**21.27**
3、向子公司增资		-8.68				8.68	**-**
4、股份支付计入股东权益的金额		346.20					**346.20**
（三）利润分配							
1、提取盈余公积				621.56	-621.56		**-**
2、对股东的分配					-439.14		**-439.14**
（四）其他							
1、其他-净资产折股	1,756.57	5,477.74		-500.00	-6,734.31		**-**
2、同一控制下企业合并		-1.22					**-1.22**
三、本年年末余额	3,075.90	8,107.07	-5.84	621.56	3,745.67	24.75	**15,569.11**

4、2013年度

单位：万元

项目	2013 年度						
	归属于母公司股东权益					少数股东权益	股东权益合计
	股本/实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润		
一、上年年末余额	58.82	196.37	0.03	29.41	3,827.46	-	**4,112.09**
三、本年增减变动金额	-	-	-	-	-	-	
（一）综合收益总额	-	-	-0.04	-	4,866.96	-	**4,866.92**
（二)股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	
1、股东投入资本	941.18	391.18	-	-	-	-	**1,332.36**
2、股份支付计入股东权益的金额	-	906.28	-	-	-	-	**906.28**
（三）利润分配	-	-	-			-	
1、提取盈余公积	-	-	-	470.59	-470.59	-	**-**
2、对股东的分配	-	-	-	-	-3,843.14	-	**-3,843.14**
三、本年年末余额	1,000.00	1,493.83	-0.01	500.00	4,380.69		**7,374.51**

（二）股东权益变动分析

1、股本变动说明

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
股本	3,750.00	3,750.00	3,075.90	1,000.00

报告期内，经过历次增资，公司股本规模迅速扩张。

2、资本公积变动说明

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资本公积	7,568.98	7,539.99	8,107.07	1,493.83

2013年及2014年，经过历次增资及股份公司变更等，公司资本公积增加。2015年度由于资本公积转增股本造成资本公积下降。

3、其他综合收益的变动说明

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
其他综合收益	7,495.11	8,640.56	-5.83	-0.01

2015年12月31日，其他综合收益余额大幅度增加，主要是由于部分参股公司的投资随其业务发展、财务信息的逐步完善与市场可比交易增加，公允价值能够可靠获取，因此公司将其转换为公允价值计量造成。2016年6月30日，其他综合收益下降，主要是主要是由于部分参股公司公允价值下降造成。

4、盈余公积的变动说明

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
盈余公积	1,360.22	1,360.22	621.56	500.00

报告期内，盈余公积变化系公司根据法规要求每年计提的盈余公积。伴随公司盈利能力快速增长，盈余公积金额也相应增加。

5、未分配利润的变动说明

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
期初未分配利润	9,835.39	3,745.67	4,380.69	3,827.46
归属于母公司股东的本年净利润	4,423.64	6,996.91	7,159.99	4,866.96
提取法定盈余公积	-	738.66	621.56	470.59
对所有者的分配	1,089.50	168.52	439.14	3,843.14
净资产折股	-	-	6,734.31	
期末未分配利润	13,169.52	9,835.39	3,745.67	4,380.69

6、少数股东权益的变动说明

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
少数股东权益	1,429.34	1,459.78	24.75	-

2015年，少数股东权益增加，系公司出资设立控股子公司上海壹抱所致。

十一、现金流量情况

报告期内，公司现金流量构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	6,846.01	7,806.08	8,006.92	10,444.60
投资活动产生的现金流量净额	-13,385.69	-6,197.95	-2,852.61	-5,255.34
筹资活动产生的现金流量净额	-1,181.20	974.59	510.22	-2,330.35
汇率变动的影响	68.32	283.14	13.83	-50.37
现金及现金等价物净增加额	-7,652.56	2,865.85	5,678.36	2,808.54
期末现金及现金等价物余额	7,630.22	15,282.78	12,416.92	6,738.56

十二、期后事项、或有事项及其他重要事项

（一）期后事项

截至2016年6月30日，本公司不存在需要披露的对公司存在重大影响的资产负债表期后事项。

（二）或有事项

截至2016年6月30日，本公司不存在需要披露的对公司存在重大影响的或有事项。

（三）承诺事项

截至2016年6月30日，本公司不存在需要披露的对公司存在重大影响的承诺事项。

（四）其他重要事项

截至2016年6月30日，本公司不存在需要披露的对公司存在重大影响的其他

重要事项。

十三、主要财务指标

（一）基本财务指标

	2016 年 6 月 30 日	**2015 年 12 月 31 日**	**2014 年 12 月 31 日**	**2013 年 12 月 31 日**
流动比率（倍）	1.58	1.59	1.61	1.38
速动比率（倍）	1.58	1.59	1.61	1.38
资产负债率（母公司）	37.20%	38.11%	49.29%	64.01%
归属于母公司股东每股净资产（元）	8.89	8.30	5.05	-
无形资产（扣除土地使用权）占净资产比例	0.72%	0.57%	1.28%	0.22%
	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率（次）	-	-	-	-
存货周转率（次）	-	-	-	-
息税折旧摊销前利润（万元）	6,190.54	11,286.87	8,521.84	5,804.82
利息保障倍数（倍）	-	-	-	-
归属于母公司股东的净利润（万元）	4,423.64	6,996.91	7,159.99	4,866.96
归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	4,435.66	7,503.30	7,264.89	5,793.22
每股经营活动现金流量（元）	1.83	2.08	2.60	-
每股净现金流量（元）	-2.04	0.76	1.85	-

注：上述财务指标计算公式如下：

流动比率=流动资产/流动负债

速动比率=（流动资产-存货）/流动负债

资产负债率=总负债/总资产（以母公司财务数据为计算依据）

无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）占净资产的比例=无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）/公司股东权益

应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额

存货周转率=营业成本/存货平均余额

息税折旧摊销前利润＝利润总额+利息支出+固定资产折旧+无形资产摊销+长期待摊费用摊销

利息保障倍数＝（利润总额+利息支出）/利息支出

每股经营活动的现金流量=经营活动产生的现金流量净额/期末股本总额

每股净现金流量＝现金及现金等价物净增加额/期末股本总额

除资产负债率外，上述指标的计算均以本公司合并财务报表的数据为基础。计算每股经营活动现金流量、每股净现金流量和归属于发行人股东的每股净资产等指标时，分母为期末普通股股份总数。

（二）净资产收益率和每股收益

根据《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）》计算的报告期内公司净资产收益率及每股收益如下表：

年度	财务指标	加权平均净资产收益率	每股收益（元/股）	
			基本	稀释
2016 年 1-6 月	归属于公司普通股股东的净利润	13.72%	1.18	1.18
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	13.76%	1.18	1.18
2015 年	归属于公司普通股股东的净利润	29.99%	1.87	1.87
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	32.16%	2.00	2.00
2014 年	归属于公司普通股股东的净利润	61.13%	1.94	1.94
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	62.02%	1.97	1.97
2013 年	归属于公司普通股股东的净利润	88.15%	-	-
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	104.92%	-	-

指标计算公式：

（1）加权平均净资产收益率

加权平均净资产收益率= P0/（E0+NP÷2+Ei×Mi÷M0－Ej×Mj÷M0±Ek×Mk÷M0）

其中：P0 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为归属于公司普通股股东的净利润；E0 为归属于公司普通股股东的期初净资产；Ei 为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产；Ej 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产；M0 为报告期月份数；Mi 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数；Mj 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数；Ek 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动；Mk 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

报告期发生同一控制下企业合并的，计算加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从报告期期初起进行加权；计算扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从合并日的次月起进行加权。计算比较期间的加权平均净资产收益率时，被合并方的净利润、净资产均从比较期间期初起进行加权；计算比较期间扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产不予加权计算（权重为零）。

（2）基本每股收益

基本每股收益=P0÷S

S= S0＋S1＋Si×Mi÷M0– Sj×Mj÷M0-Sk

其中：P0 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润；S 为发行在外的普通股加权平均数；S0 为期初股份总数；S1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；Si 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；Sj 为报告期因回购等减少股份数；Sk 为报告期缩股数；M0 报告期月份数；Mi 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数；Mj 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

（3）稀释每股收益

稀释每股收益=P1/（S0＋S1＋Si×Mi÷M0–Sj×Mj÷M0–Sk+认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数）

其中，P1 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润，并考虑稀释性潜在普通股对其影响，按《企业会计准则》及有关规定进行调整。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股对归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润和加权平均股数的影响，按照其稀释程度从大到小的顺序计入稀释每股收益，直至稀释每股收益达到最小值。

十四、资产评估情况

（一）2014年8月，公司整体变更为股份有限公司时的资产评估情况

2014年7月3日，四川天健华衡资产评估有限公司对尼毕鲁有限截至2014年2月28日的资产和负债出具评估报告（川华衡评报【2014】74号），最终本次评估主要采用成本法，净资产的评估值为9,441.09万元，评估目的系为尼毕鲁有限拟进行股份制改造提供价值参考依据。

（二）2014年10月，公司增资扩股的评估报告

2014年12月20日，四川天健华衡资产评估有限公司对尼毕鲁科技截至2014年8月31日的资产和负债出具评估报告（川华衡评报【2014】182号），最终本次评估采用收益法，尼毕鲁科技股东全部权益的市场价值评估为51,144.88万元，评估目的系为尼毕鲁科技增资扩股。

十五、历次验资情况

本公司历次验资及验资复核情况参见本招股说明书“第五节发行人基本情况”之“四、发行人历次验资情况”。

第十一节 管理层讨论与分析

一、对财务状况的讨论和分析

根据本公司报告期内经审计的财务报告，本公司管理层作出如下分析。非经特别说明，以下数据均为合并会计报表口径。

（一）资产的主要构成及其变动趋势

报告期内，公司资产结构如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产	33,035.65	58.30%	27,434.58	53.52%	24,994.57	80.49%	18,110.73	88.15%
非流动资产	23,624.74	41.70%	23,825.94	46.48%	6,058.92	19.51%	2,434.68	11.85%
资产总计	**56,660.39**	**100.00%**	**51,260.52**	**100.00%**	**31,053.49**	**100.00%**	**20,545.40**	**100.00%**

报告期内，公司流动资产占总资产的比例较高。2013年末、2014年末、2015年末及2016年6月30日流动资产占总资产的比例分别为88.15%、80.49%、53.52%及58.30%，主要由公司所处行业特点决定。公司从事移动网络游戏的研发与运营业务，主要依托公司的技术、人才等优势，相较传统行业而言，公司非流动资产比例较低，符合行业“轻资产”的特征。公司非流动资产主要包括长期股权投资和可供出售金融资产，随着公司对外投资企业的数量及累计规模上升，非流动资产占比有所上升。

1、流动资产构成及变动分析

报告期内，公司流动资产的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	7,630.22	23.10%	15,282.78	55.71%	12,416.92	49.68%	6,738.56	37.21%
预付款项	714.30	2.16%	979.75	3.57%	225.03	0.90%	130.13	0.72%
其他应收款	7,315.17	22.13%	6,217.44	22.66%	6,884.23	27.54%	4,698.69	25.94%
其他流动资产	17,375.96	52.61%	4,954.62	18.06%	5,468.38	21.88%	6,543.35	36.13%
合 计	**33,035.65**	**100.00%**	**27,434.58**	**100.00%**	**24,994.57**	**100.00%**	**18,110.73**	**100.00%**

（1）货币资金

报告期内，公司货币资金构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
现金	2.30	0.03%	0.04	0.00%	0.90	0.01%	3.93	0.06%
银行存款	7,627.92	99.97%	15,282.74	100.00%	12,416.02	99.99%	6,734.63	99.94%
合 计	**7,630.22**	**100.00%**	**15,282.78**	**100.00%**	**12,416.92**	**100.00%**	**6,738.56**	**100.00%**

2013年末、2014年末、2015年末及2016年6月30日，公司货币资金余额分别为6,738.56万元、12,416.92万元、15,282.78万元及7,630.22万元，占流动资产的比例分别为37.21%、49.68%、55.71%及23.10%。

自2013年至2015年，公司货币资金余额增长幅度较大，主要原因为公司业务发展情况良好，营业收入从2013年的31,043.47万元增长至2015年的54,338.01万元，经营活动产生的净现金流也不断增加，导致各期末公司货币资金余额快速增长。2016年6月30日，公司货币资金余额大幅度下降主要是由于公司购买了1.37亿元期限为3个月的结构性存款。

报告期内，公司货币资金余额占流动资产比例较高，主要原因是为满足持续研发投入、市场推广和运营维护等方面的资金需求，需要较高的货币资金储备。

（2）预付账款

报告期内，公司预付账款按照账龄分析如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1 年以内	668.46	93.58%	929.49	94.87%	165.76	73.66%	130.13	100.00%
1 年至 2 年	26.96	3.77%	47.19	4.82%	59.27	26.34%	-	-
2 年至 3 年	18.88	2.65%	3.07	0.31%	-	-	-	-
合 计	**714.30**	**100.00%**	**979.75**	**100.00%**	**225.03**	**100.00%**	**130.13**	**100.00%**

预付账款主要是支付给供应商的市场推广费用，随着公司业务规模的扩大及市场推广活动的增加，公司预付账款余额总体呈上升趋势。

（3）其他应收款

报告期内，公司其他应收款按照账龄分析如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
3 个月以内	6,779.13	91.16%	5,844.65	92.99%	5,560.71	80.58%	4,443.87	94.27%
3 个月至 1 年	402.66	5.41%	101.86	1.62%	1,161.13	16.83%	244.91	5.20%
1 年至 2 年	137.90	1.85%	282.89	4.50%	155.38	2.25%	24.62	0.52%

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
2 年至 3 年	115.02	1.55%	54.07	0.86%	22.59	0.33%	-	-
3 年以上	1.72	0.02%	1.72	0.03%	0.72	0.01%	0.72	0.02%
小计	7,436.43	100.00%	6,285.19	100.00%	6,900.52	100.00%	4,714.11	100.00%
坏账准备	121.25	-	67.75	-	16.29	-	15.43	-
合 计	**7,315.18**	**-**	**6,217.44**	**-**	**6,884.23**	**-**	**4,698.69**	**-**

报告期内，公司其他应收款按照性质分析如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏平台往来	6,976.53	93.82%	5,842.66	92.96%	6,366.77	92.26%	4,397.43	93.28%
投资意向金	170.00	2.29%	-	-	-	-	-	-
员工免息借款	102.86	1.38%	142.38	1.53%	187.44	2.72%	88.65	1.88%
房租保证金	96.47	1.30%	96.01	2.27%	140.00	2.03%	68.89	1.46%
代垫款项	12.78	0.17%	80.27	1.28%	80.61	1.17%	8.90	0.19%
推荐奖金	17.04	0.23%	31.36	0.50%	80.34	1.16%	128.53	2.73%
个人备用金	16.61	0.22%	15.09	0.24%	14.56	0.21%	1.61	0.03%
其他	44.14	0.59%	77.42	1.23%	30.80	0.45%	20.09	0.43%
小计	7,436.43	100.00%	6,285.19	100.00%	6,900.52	100.00%	4,714.11	100.00%
坏账准备	121.25	-	67.75	-	16.29	-	15.43	-
合 计	**7,315.18**	**-**	**6,217.44**	**-**	**6,884.23**	**-**	**4,698.69**	**-**

公司其他应收款主要为应收苹果App Store及Google Play等第三方平台公司的玩家充值款项。在自主运营模式下，玩家购买每款游戏中的虚拟货币，需先将款项支付给第三方平台，第三方平台在收到玩家款项后，将扣除分成费用及部分税金后的充值款定期转给公司。由于第三方平台信誉良好，回款周期均在3个月以内，因此不能回收的风险很小。随着公司业务规模的不断扩大，公司其他应收款余额也相应增加。

截至2016年6月30日，其他应收款中前五名单位的情况如下：

单位：万元

名称	与本公司关系	金额	占比	账龄	性质或内容
Apple Inc.	第三方平台	4,833.12	67.44%	1 年以内	平台分成款
Google Inc.	第三方平台	1,856.74	25.91%	1 年以内	平台分成款
Amazon digital services Inc.	第三方平台	214.85	3.00%	1 年以内/1-2 年	平台分成款
上海貘迹	参股公司	170.00	2.37%	1 年以内	投资意向金
成都高投置业有限公司	房屋出租方	92.03	1.28%	1 年以内/1-2 年	房租保证金

名称	与本公司关系	金额	占比	账龄	性质或内容
合 计		**7,166.74**	**100.00%**		

（4）其他流动资产

报告期内，公司其他流动资产构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
可供出售金融资产	13,749.16	79.13%	2,127.84	42.95%	3,000.00	54.86%	4,000.00	61.13%
递延成本	3,011.50	17.33%	2,272.46	45.87%	2,375.72	43.44%	2,443.99	37.35%
上市费用	593.80	3.42%	518.51	10.47%	-	-	-	-
待摊费用	21.50	0.12%	35.81	0.72%	92.66	1.69%	99.35	1.52%
合 计	**17,375.96**	**100.00%**	**4,954.62**	**100.00%**	**5,468.38**	**100.00%**	**6,543.35**	**100.00%**

①可供出售金融资产

报告期内，公司可供出售金融资产主要是公司为提高资金利用率而购买的银行理财产品，该类产品均属于低风险、短周期的理财产品。

②递延成本

公司以总额为基准确认收入，并将第三方平台收到的玩家充值总额扣除部分税金后，再根据双方分成比例将确定支付给第三方平台的费用确认为营业成本。其中，递延成本为根据公司收入确认原则尚未确认的与递延收益相对应的部分。公司每月根据各平台当月分成金额，借记递延成本；每月根据收入确认原则确认本月收入时，按配比的分成成本比例借记营业成本，贷记递延成本。报告期内，公司给予苹果App Store及Google Play两家第三方平台的分成比例均为30%。

截至2016年6月30日，按游戏分类递延成本的情况如下：

单位：万元

名称	金额	占比
战地风暴	1,360.55	45.18%
银河传说	794.28	26.37%
王者帝国	406.73	13.51%
斯巴达战争	320.37	10.64%
银河帝国	118.93	3.95%
荣耀帝国	10.64	0.35%
合 计	**3,011.50**	**100.00%**

截至2016年6月30日，按平台分类递延成本的情况如下：

单位：万元

名称	金额	占比
苹果 App Store	1,635.61	54.31%
Google play	1,354.48	44.72%
其他平台	21.41	0.7%
合 计	**3,011.50**	**100.00%**

2、非流动资产构成及变动分析

报告期内，公司非流动资产的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
长期股权投资	2,662.57	11.27%	2,076.10	8.71%	2,015.62	33.27%	525.31	21.58%
可供出售金融资产	17,498.47	74.07%	18,996.54	79.73%	2,649.49	43.73%	895.12	36.77%
固定资产	205.04	0.87%	232.75	0.98%	386.22	6.37%	358.26	14.71%
无形资产	251.84	1.07%	187.34	0.79%	199.08	3.29%	16.57	0.68%
开发支出	2,263.93	9.58%	1,564.28	6.57%	-	-	-	-
长期待摊费用	226.83	0.96%	368.94	1.54%	588.05	9.71%	555.64	22.82%
递延所得税资产	116.06	0.49%	-	-	220.46	3.64%	83.76	3.44%
其他非流动资产	400.00	1.69%	400.00	1.68%	-	-	-	-
非流动资产合计	**23,624.74**	**100.00%**	**23,825.95**	**100.00%**	**6,058.92**	**100.00%**	**2,434.68**	**100.00%**

（1）长期股权投资

截至2016年6月30日，公司长期股权投资情况如下：

单位：万元

公司名称	股权比例	期末账面余额	期末减值准备	期末账面价值	核算方法
成都月海	35.00%	878.35		878.35	权益法
成都瓦尔基里	35.00%	450.00		450.00	权益法
成都游荼	30.00%	41.89	-32.37	9.52	权益法
成都比格邦	25.00%	71.67	-	71.67	权益法
成都一点	25.00%	42.24	-42.24	-	权益法
成都趣派	20.65%	302.89	-	302.89	权益法
上海貘迹	20.00%	241.35	-	241.35	权益法
成都玩具狗	20.00%	179.96	-	179.96	权益法
成都憾地	15.00%	197.01	-197.01	-	权益法
上海翼神	15.00%	168.17	-168.17	-	权益法
成都余香	12.825%	436.96	-	436.96	权益法
上海掌合	10.00%	91.87	-	91.87	权益法
合 计		**3,102.36**	**-439.79**	**2,662.57**	

截至2016年6月30日，公司对成都一点、成都游茶、成都憾地、上海翼神的长期股权投资计提了减值准备。

（2）可供出售金融资产

报告期内，公司可供出售金融资产情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日			2015 年 12 月 31 日			2014 年 12 月 31 日			2013 年 12 月 31 日		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
可供出售债务工具	244.84	-	244.84	550.89		550.89	306.05	-	306.05	-	-	-
可供出售权益工具												
-按公允价值计量	18,095.46	-1,147.42	16,948.04	19,040.38	-899.85	18,140.53	-	-	-	-	-	-
-按成本计量	611.18	-305.59	305.59	305.12	-	305.12	2,343.44	-	2,343.44	895.12	-	895.12
合 计	**18,951.48**	**-1,453.01**	**17,498.47**	**19,896.39**	**-899.85**	**18,996.54**	**2,649.49**	**-**	**2,649.49**	**895.12**	**-**	**895.12**

截至2016年6月30日，可供出售债务工具情况如下：

单位：万元

公司名称	账面余额	减值准备	账面价值
BTC	244.84	-	244.84
合 计	**244.84**	**-**	**244.84**

可供出售债券工具主要为公司持有的BTC的优先股。

截至2016年6月30日，以公允价值计量的可供出售权益工具情况如下：

单位：万元

公司名称	持股比例	权益工具成本	累计计入其他综合收益的公允价值变动	已计提减值准备	公允价值
成都每获	19.80%	428.50	40.20	-	468.70
上海乐禺	18.00%	468.38	-26.80	-	441.58
成都微娱软件	17.72%	200.00	-	-	200.00
上海忆我	17.48%	188.70	-	188.70	-
成都卡社诺	17.00%	19.62	961.10	-	980.72
成都脑门	15.00%	100.00	-	100.00	-
上海魔集派	15.00%	450.00	-43.77	-	406.23
北京简娱	15.00%	500.00	-	-	500.00
上海蓝鱼	14.99%	-	478.97	-	478.97
成都风际	14.25%	200.00	5,188.13	-	5,388.13
成都玩耍	12.50%	84.90	-	29.87	55.03
上海莲荷	10.00%	100.00	-	100.00	-
成都任客	10.00%	60.00	6.63	-	66.63
上海食梦	10.00%	200.00	-68.13	-	131.87
成都端点星	10.00%	150.00	64.56	-	214.56
成都小樵	7.00%	30.00	-	8.29	21.71
深圳法兰	6.84%	200.00	303.57	-	503.57
成都鱿鱼互动	5.65%	50.00	-	-	50.00
成都十七骑士	5.65%	50.00	-	-	50.00
成都洪茂	5.40%	100.00	-	59.89	40.11
无疾美树	5.12%	108.00	353.00	-	461.00
上海萌树	5.00%	50.00	-	50.00	-

公司名称	持股比例	权益工具成本	累计计入其他综合收益的公允价值变动	已计提减值准备	公允价值
成都力嘉力嘉	5.00%	50.00	-	30.21	19.79
深圳望尘	5.00%	250.00	140.50	-	390.50
上海美幽	5.00%	50.00	-	50.00	-
四川游域	5.00%	300.00	-	300.00	-
成都禅耳	5.00%	100.00	-	69.29	30.71
上海掌梦	4.75%	200.00	-58.65	-	141.35
成都找房	4.75%	28.50	-	28.50	-
成都三次方	4.75%	28.50	4.35	-	32.85
成都大院子	4.75%	28.50	-13.99	-	14.51
成都青柠互动	3.71%	30.00	-8.51	-	21.49
上海泽佑	3.20%	50.00	142.00	-	192.00
成都否玖伍	1.81%	129.33	49.71	-	179.04
成都添砖加瓦	1.81%	300.00	683.65	-	983.65
北京向上融科	1.34%	240.00	528.06	-	768.06
锤子科技	1.13%	3,000.00	-	-	3,000.00
成都龙渊	1.04%	127.42	480.55	-	607.97
深圳慧动	1.00%	240.00	-	132.67	107.33
合 计		**8,890.35**	**9,205.13**	**1,147.42**	**16,948.06**

截至2016年6月30日，以成本计量的可供出售权益工具情况如下：

单位：万元

公司名称	持股比例	期初余额	期末余额	期末减值准备
Zombot	10.63%	-	306.05	-153.03
NoxMobile	8.12%	305.12	305.12	-152.56
合 计		**305.12**	**611.18**	**-305.59**

注：公司将所持有 Zombot 的可转换债券转换为优先股和普通股，将其从可供出售债务工具重分类至可供出售权益工具

公司通过利用在移动网络游戏行业的经验，对移动网络游戏及相关行业的企业进行投资。报告期内，公司对外投资企业的数量及累计规模迅速上升。

（3）固定资产

报告期内，公司固定资产的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
原值	774.78	719.59	678.58	486.99
电子设备及办公设备	677.64	622.45	581.44	389.85
运输设备	97.14	97.14	97.14	97.14
累计折旧	569.74	486.84	292.36	128.73
电子设备及办公设备	496.71	421.52	248.83	108.05

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
运输设备	73.03	65.32	43.52	20.68
账面价值	205.04	232.75	386.22	358.26
电子设备及办公设备	180.93	200.93	332.61	281.80
运输设备	24.11	31.82	53.61	76.46

公司为“轻资产”型互联网企业，经营过程中所需固定资产主要为电子设备及办公设备，该类设备价值相对较低，且公司办公用房采用租赁方式，因此公司固定资产金额较低。

报告期内，公司固定资产未出现可收回金额低于账面价值的情形，因此未计提固定资产减值准备。

（4）无形资产

报告期内，公司无形资产的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
原值	364.22	272.34	231.73	18.57
软件使用权	293.95	267.46	231.73	18.57
商标权	4.88	4.88	-	-
域名使用权	65.39	-	-	-
累计摊销	112.38	85.00	32.65	1.99
软件使用权	111.85	84.72	32.65	1.99
商标权	0.53	0.28	-	-
域名使用权	-	-	-	-
账面价值	251.84	187.34	199.08	16.57
软件使用权	182.10	182.74	199.08	16.57
商标权	4.35	4.60	-	-
域名使用权	65.39	-	-	-

公司无形资产主要为外购的软件使用权，金额较小。报告期内，公司无形资产使用情况良好，未发现有减值迹象。

（5）开发支出

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
开发中的游戏软件	2,263.93	1,564.28	-	-

自2015年3月起，根据公司确定的开发费用资本化的政策，对符合政策规定

的游戏开发支出予以资本化。

截至2016年6月30日，按游戏分类开发支出的情况如下：

单位：万元

名称	金额	占比
303 项目	680.62	30.06%
P1 项目	687.20	30.36%
GL2 项目	896.11	39.58%
合 计	**2,263.93**	**100.00%**

（6）长期待摊费用

报告期内，公司长期待摊费用情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
年初余额	368.94	588.05	555.64	135.28
本年增加	7.38	112.36	235.54	516.26
本年摊销	-149.49	-331.47	-203.13	-95.90
年末余额	226.83	368.94	588.05	555.64

公司长期待摊费用主要为租赁办公室的装修费用。报告期内，公司经营规模迅速扩大，为满足人员办公需要，公司租赁的办公场所有所增加，装修支出也相应增长。

（7）递延所得税资产

报告期内，公司递延所得税资产的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
递延所得税资产				
股份支付	238.81	234.46	217.14	82.61
资产减值准备	518.34	325.15	1.22	1.16
长期股权投资损益调整	49.03	35.37	-	-
可抵扣亏损	34.95	-	-	-
预提费用	35.68	6.36	2.09	-
合计	**876.81**	**601.34**	**220.46**	**83.76**
递延所得税负债				
可供出售金融资产公允价值变动	1,708.95	1,983.03	-	-
自长期股权投资转入的可供出售	13.32	26.54		

金融资产的入账价值税会差异				
自可供出售金融资产转入的长期股权投资的入账价值税会差异	13.22	-	-	-
长期股权投资损益调整	32.34	49.11	-	-
合 计	**1,767.83**	**2,058.68**	**-**	**-**
抵消后净额				
递延所得税资产	**116.06**	**-**	**220.46**	**83.76**
递延所得税负债	**1,007.09**	**1,457.34**	**-**	**-**

（二）负债的主要构成及变动趋势

1、负债总额的变化趋势及构成

报告期内，公司负债总额如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债	20,880.13	95.40%	17,217.24	92.20%	15,484.38	100.00%	13,170.89	100.00%
非流动负债	1,007.09	4.60%	1,457.34	7.80%	-	-	-	-
负债总额	**21,887.22**	**100.00%**	**18,674.58**	**100.00%**	**15,484.38**	**100.00%**	**13,170.89**	**100.00%**

报告期内，公司负债主要为流动负债。随着公司业务规模的扩大，负债总额也相应迅速上升。

2、流动负债构成及变动情况分析

报告期内，公司流动负债构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	3,517.55	16.85%	3,241.85	18.83%	2,521.16	16.28%	1,261.16	9.58%
预收款项	16.92	0.08%	25.97	0.15%	-	-	-	-
应付职工薪酬	2,002.02	9.59%	1,789.70	10.39%	1,860.71	12.02%	1,466.51	11.13%
应交税费	5,020.69	24.05%	4,451.87	25.86%	3,136.80	20.26%	2,087.08	15.85%
其他应付款	244.88	1.17%	279.81	1.63%	193.25	1.25%	280.31	2.13%
递延收益	9,840.18	47.13%	7,385.65	42.90%	7,744.54	50.02%	8,075.83	61.32%
其他流动负债	237.89	1.14%	42.39	0.25%	27.91	0.18%	-	-
流动负债合计	**20,880.13**	**100.00%**	**17,217.24**	**100.00%**	**15,484.38**	**100.00%**	**13,170.89**	**100.00%**

（1）应付账款

报告期内，公司应付账款按照账龄分类如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	3,517.55	100%	3,241.85	100.00%	2,521.16	100.00%	1,261.16	100.00%
合 计	**3,517.55**	**100%**	**3,241.85**	**100.00%**	**2,521.16**	**100.00%**	**1,261.16**	**100.00%**

报告期内，公司应付账款按照性质分类如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	比例	金额	比例	金额	比例
推广费	3,314.83	94.24%	3,175.64	97.96%	2,400.80	95.23%	1,126.57	89.33%
服务器	147.61	4.19%	13.19	0.41%	89.43	3.55%	92.99	7.37%
其他	55.11	1.57%	53.02	1.63%	30.93	1.23%	41.61	3.30%
合 计	**3,517.55**	**100.00%**	**3,241.85**	**100.00%**	**2,521.16**	**100.00%**	**1,261.16**	**100.00%**

公司应付账款主要为应付推广商的市场推广费及服务器供应商的租赁费用等，应付账款账龄全部在一年以内。由于报告期内公司业务规模迅速扩大，市场推广费及服务器租赁费用明显增加，导致应付账款余额大幅度上升。

截至2016年6月30日，应付账款中前五名供应商的情况如下：

单位：万元

名称	与公司关系	金额	占比	账龄	内容
HK Zoom Interactive Network Marketing Technology Ltd	供应商	680.55	19.35%	1 年以内	推广费
Glispa GmbH	供应商	675.92	19.22%	1 年以内	推广费
Vungle INC.	供应商	338.83	9.63%	1 年以内	推广费
Opera Mediaworks Ireland Limited	供应商	256.43	7.29%	1 年以内	推广费
Applift GmbH	供应商	149.17	4.24%	1 年以内	推广费
合 计		**2,100.90**	**59.73%**		

（2）应付职工薪酬

报告期内，公司应付职工薪酬如下表：

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
短期薪酬	1,454.91	1,314.13	1,432.22	1,107.44
其中：工资、奖金、津贴和补贴	987.70	886.65	1,038.60	761.01
职工福利费	-	-	2.98	-
社会保险费	233.38	204.91	192.91	142.51
住房公积金	195.58	170.69	119.54	147.62
工会经费和职工教育	38.25	51.88	78.19	56.30

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
经费				
离职后福利-设定提存计划	547.10	475.57	428.49	359.07
其中：基本养老保险	510.44	432.20	389.28	326.66
失业保险费	36.66	43.37	39.21	32.41
合 计	**2,002.01**	**1,789.70**	**1,860.71**	**1,466.51**

2013年末、2014年末、2015年末及2016年6月30日，公司应付职工薪酬余额分别为1,466.51万元、1,860.71万元、1,789.70万元及2,002.01万元，占同期负债总额的比例分别为11.13%、12.02%、10.39%及9.14%。报告期内，随着公司业务规模扩大，公司薪酬水平相应增长，期末应付职工薪酬余额有所上升。

（3）应交税费

报告期内，公司应交税费如下表：

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
增值税	201.03	54.05	62.49	26.09
企业所得税	2,450.68	2,322.95	796.13	861.15
营业税	4.86	4.86	5.88	5.88
城市维护建设税	15.10	11.25	8.10	7.77
教育费附加	6.47	3.52	3.47	3.33
地方教育费附加	4.32	2.34	2.32	2.22
个人所得税	43.14	48.52	199.60	380.82
价格调节基金	-	37.90	72.04	36.78
代扣代缴税金	2,164.17	1,886.31	1,934.58	735.60
印花税	7.73	32.79	52.19	27.44
其他	123.19	47.38	-	-
合 计	**5,020.69**	**4,451.87**	**3,136.80**	**2,087.08**

公司应交税费主要包括企业所得税、增值税、城市建设维护税、教育费附加、地方教育费附加、价格调节基金、个人所得税、印花税以及代扣代缴税金。2013年末、2014年末、2015年末及2016年6月30日，公司应交税费余额分别为2,087.08万元、3,136.80万元、4,451.87万元及5,020.69万元。

2014年末，应交税费余额较2013年末增长1,049.72万元，主要原因为随着公司业务规模进一步扩大，公司的境外市场推广费和服务器费用所代扣代缴的税费余额较上年末进一步增长所致。

2015年末，应交税费余额较2014年末增长1,315.07万元，主要原因是：公司

于2014汇算清缴时被通知不再享受西开与软件企业的税收优惠叠加，根据四川省成都高新技术开发区国家税务局的要求，2014年度的企业所得税调整为按应纳税所得额的12.5%缴纳，公司于2015年对2013年、2014年度的企业所得税按应纳税所得额的12.5%进行补提，且2015年按应纳税所得额的12.5%计缴。

2016年6月30日，应交税费余额较2015年末增长了568.82万元，主要原因为随着公司业务规模进一步扩大，公司的境外市场推广费和服务器费用所代扣代缴的税费余额，以及增值税较上年末进一步增长所致。

（4）其他应付款

报告期内，公司其他应付款按照账龄分析如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	203.28	83.01%	221.40	79.13%	169.05	87.48%	280.31	100.00%
1 年至 2 年	41.60	16.99%	58.40	20.87%	24.20	12.52%	-	-
合 计	**244.88**	**100%**	**279.80**	**100.00%**	**193.25**	**100.00%**	**280.31**	**100.00%**

报告期内，公司其他应付款余额较小，主要为中介机构费、装修费用、房租物业费、员工差旅报销、装修质保金等费用，占比较小。

（5）递延收益

报告期内，公司递延收益情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
递延收益	9,840.18	7,385.65	7,744.54	8,075.83

公司递延收益主要为游戏玩家充值后尚未摊销结转确认收入的部分。公司按每月获取的各平台当月充值收入总额贷记递延收益；每月根据收入确认原则确认本月收入时，借记递延收益，贷记营业收入。

截至2016年6月30日，按照游戏分类递延收益的情况如下：

单位：万元

名称	金额	占比
战地风暴	4,448.60	45.21%
银河传说	2,587.01	26.29%
王者帝国	1,345.01	13.67%
斯巴达战争	1,045.39	10.62%
银河帝国	381.07	3.87%
荣耀帝国	33.10	0.34%

名称	金额	占比
合 计	**9,840.18**	**100.00%**

截至2016年6月30日，按平台分类递延收益的情况如下：

单位：万元

名称	金额	占比
苹果 App Store	5,456.44	55.45%
Google play	4,207.57	42.76%
其他平台	176.17	1.79%
合 计	**9,840.18**	**100.00%**

截至2016年6月30日，按照道具类型分类的递延收益情况如下：

单位：万元

类型	即时型道具	时长型道具	永久型道具	组件	礼包	虚拟货币	合计
递延收益	2,886.39	1,920.14	2,186.42	318.80	427.66	2,100.77	9,840.18

注：组件是指游戏中碎片或活动道具，其特点是由一个或多个组件可以合成一个道具。组件的收入系在其合成道具后，根据道具所属的类型，在道具使用时按照道具生命周期模型确认。礼包是游戏中不同道具或虚拟货币的集合。礼包的收入系在用户“打开礼包”后，根据开出道具的类型或开出虚拟货币所兑换的道具类型，在道具使用时按照道具生命周期模型确认。虚拟货币可以直接兑换为游戏道具，根据兑换道具的类型，在道具使用时按照道具生命周期模型确认。

2014年6月1日起，公司采用道具生命周期模型确认收入，将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型。为增强游戏体验，用户充值以获取游戏内的道具。对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有效期递延确认；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊，根据截至2016年6月30日的用户生命周期数据，截至2016年6月结余的永久型道具大部分在8个月内逐月摊销确认为收入。

同时，公司每季度末按不同游戏不同平台分别执行一次死亡玩家的认定，认定标准为玩家连续未登录游戏达到一定天数后，复活（即在游戏登录日志中反映出登录行为）概率小于10%，则判别该天数为死亡玩家认定天数，若玩家连续未登录天数达到该认定天数，则玩家被判定为死亡玩家。将上述认定的死亡玩家截止到当月末仍未确认的递延收入一次性确认在当月，不再往后分摊。

3、非流动负债构成及变动情况分析

报告期内，公司非流动负债构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
递延所得税负债	1,007.09	100.00%	1,457.34	100.00%	-	-	-	-
非流动负债合计	**1,007.09**	**100.00%**	**1,457.34**	**100.00%**	-	-	-	-

递延所得税负债具体情况参见本节之“一、对财务状况的讨论和分析”之“（一）资产的主要构成及其变动趋势”。

（三）偿债能力及资产周转能力分析

1、偿债能力分析

报告期内，公司主要偿债能力指标如下：

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动比率（倍）	1.58	1.59	1.61	1.38
速动比率（倍）	1.58	1.59	1.61	1.38
资产负债率	38.63%	36.43%	49.86%	64.11%
	2016 年 1-6 月	**2015 年度**	**2014 年度**	**2013 年度**
息税折旧摊销前利润（万元）	6,190.54	11,286.87	8,521.84	5,804.82

报告期内，公司货币资金及其他流动资产的占比较高，资产流动性较强。公司无银行借款及利息支出款项，负债主要为递延收益，报告期内其占负债总额比例分别为61.32%、50.02%、39.55%及44.96%，并将在符合条件时确认收入，不构成对公司未来现金偿付的压力，公司短期偿债能力较强。报告期内，由于公司业务规模迅速扩大，经营业绩快速改善，公司息税折旧摊销前利润呈现明显的上升趋势。

总体上，公司经营情况良好，偿债能力较强，与互联网企业经营特点以及资产结构相匹配。

报告期内，公司与可比上市公司偿债指标对比情况如下：

项目	公司	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动比率（倍）	掌趣科技	3.44	0.81	1.68	3.58
	中青宝	5.58	3.24	1.34	2.27
	游族网络	0.98	2.33	0.84	0.89
	昆仑万维	1.24	1.57	2.49	2.72
	平均值	2.81	1.99	1.59	2.37
	本公司	1.58	1.59	1.61	1.38
速动比率	掌趣科技	3.44	0.81	1.68	3.58

项目	公司	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
（倍）	中青宝	5.58	3.24	1.34	2.27
	游族网络	0.98	2.33	0.84	0.61
	昆仑万维	1.24	1.57	2.49	2.72
	平均值	2.81	1.99	1.59	2.30
	本公司	1.58	1.59	1.61	1.38
资产负债率	掌趣科技	17.59%	18.48%	19.76%	20.91%
	中青宝	10.54%	17.62%	34.91%	28.58%
	游族网络	43.61%	25.19%	34.86%	54.99%
	昆仑万维	49.36%	31.08%	31.08%	31.71%
	平均值	30.28%	23.09%	30.15%	34.05%
	本公司	38.63%	36.43%	49.36%	64.01%
项目	**公司**	**2016 年 1-6 月**	**2015 年度**	**2014 年度**	**2013 年度**
息税折旧摊销前利润（万元）	掌趣科技	54,681.46	64,201.39	37,493.17	17,532.98
	中青宝	3,779.60	22,071.20	11,737.52	15,698.31
	游族网络	27,187.76	56,134.83	42,293.40	16.63
	昆仑万维	6,632.61	49,959.16	40,263.81	49,911.86
	平均值	23,070.36	48,091.64	32,946.98	20,789.95
	本公司	6,190.54	11,286.87	8,521.84	5,804.82

注：游族网络于 2014 年通过借壳梅花伞上市，2013 年所列示数值为游族信息相应数值，2014 年所列示数值为游族网络（002174.SZ）相应数值

公司流动比率、速动比率低于同行业可比公司的平均水平，资产负债率高于同行业可比公司平均水平主要是因为同行业上市公司通过上市募集资金大大增强了资本实力和资产的流动性、改善了资本结构和财务状况。随着公司盈利能力的增强，公司偿债指标有所改善。公司息税折旧摊销前利润低于同行业上市公司平均水平，主要是因为与同行业可比公司相比公司目前的业务规模相对较小。

2、资产周转能力分析

公司无应收账款及存货，故应收账款周转率、存货周转率指标不适用。报告期内，公司总资产周转能力指标如下：

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
总资产周转率	0.64	1.32	1.97	2.22

报告期内，公司总资产周转能力指标均保持在较高的水平，体现了公司良好的资产利用效率。

报告期内，公司与可比上市公司总资产周转率对比情况如下：

股票代码	可比公司	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
300315	掌趣科技	0.11	0.17	0.22	0.27
300052	中青宝	0.10	0.25	0.33	0.27
002174	游族网络	0.29	0.71	0.86	-
300418	昆仑万维	0.26	0.67	1.42	1.44
平均值		0.19	0.45	0.71	0.66
公司总资产周转率		0.64	1.32	1.97	2.22

注：游族网络于 2014 年通过借壳梅花伞上市，2012 年所列示数值为游族信息相应数值，2014 年所列示数值为游族网络（002174.SZ）相应数值

报告期内，公司总资产周转率高于可比上市公司平均水平，主要是由于公司资产规模相对较小，资产周转情况良好，资产利用效率较高。

（四）现金流量分析

1、现金流量基本情况

报告期内，公司现金流量情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动现金流量净额	6,846.01	7,806.08	8,006.92	10,444.60
投资活动现金流量净额	-13,385.69	-6,197.95	-2,852.61	-5,255.34
筹资活动现金流量净额	-1,181.20	974.59	510.22	-2,330.35
汇率变动的影响	68.32	283.14	13.83	-50.37
现金及现金等价物净增加额	-7,652.56	2,865.85	5,678.36	2,808.54

2、经营活动产生的现金流量

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	24,922.24	38,828.80	33,528.48	22,726.57
收到的其他与经营活动有关的现金	115.69	378.77	264.19	301.92
经营活动现金流入小计	25,037.93	39,207.57	33,792.67	23,028.49
购买商品、接受劳务支付的现金	653.46	866.50	1,540.34	1,094.92
支付给职工以及为职工支付的现金	2,843.15	6,052.79	7,155.23	3,253.97
支付的各项税费	1,808.33	2,965.59	1,197.21	16.69
支付的其他与经营活动有关的现金	12,886.98	21,516.61	15,892.96	8,218.30
经营活动现金流出小计	18,191.92	31,401.49	25,785.74	12,583.88

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	6,846.01	7,806.08	8,006.92	10,444.60

公司经营活动现金流入主要为公司日常游戏运营收到的分成款，经营活动现金流出主要为支付的市场推广费用、游戏研发费用、员工工资、各项税费等。报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为10,444.60万元、8,006.92万元、7,806.08万元及6,846.01万元。

报告期内，公司的经营活动产生的现金流量净额与净利润的对比情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	24,922.24	38,828.80	33,528.48	22,726.57
营业收入	34,700.08	54,338.01	50,859.53	31,043.47
占比	71.82%	71.46%	65.92%	73.21%
经营活动现金流量净额	6,846.01	7,806.08	8,006.92	10,444.60
净利润	4,425.49	6,924.71	7,156.88	4,866.96
占比	154.70%	112.73%	111.88%	214.60%

报告期内，公司经营活动回款情况较好，主要原因为公司经营业务回款主要来源于苹果App Store和Google Play两大第三方平台，其主要经营方式为玩家预先通过苹果App Store和Google Play第三方平台充值，再由两大平台定期与公司进行结算。由于两大平台具有良好的商业信用，基本不存在延期回款风险。

同时，受益于移动网络游戏行业的快速发展，随着公司运营游戏数量的增多以及玩家对于公司游戏认可度的提升，游戏收入快速增加导致销售商品、提供劳务收到的现金持续增加。报告期内，经营活动产生的现金流量净额均大于同期实现的净利润，显现公司经营活动现金流量状况良好。

3、投资活动产生的现金流量

单位：万元

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
赎回理财产品收到的现金	31,051.96	44,919.21	29,849.09	4,019.64
取得投资收益收到的现金	-	142.50	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	0.06	13.85	0.21	2.53
处置投资收到的现金	-	1,695.00	-	-
投资活动现金流入小计	31,052.02	46,770.56	29,849.30	4,022.18
购建固定资产、无形资产和	704.16	2,222.97	640.86	856.17

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
其他长期资产支付的现金				
购买理财产品支付的现金	42,433.55	43,669.38	28,700.00	7,000.00
投资支付的现金	1,300.00	7,076.16	3,361.05	1,421.35
投资活动现金流出小计	44,437.71	52,968.51	32,701.91	9,277.52
投资活动产生的现金流量净额	-13,385.69	-6,197.95	-2,852.61	-5,255.34

报告期内，收回投资所收到的现金为公司理财产品到期后收到的现金；投资支付的现金主要为公司购买理财产品支付的现金和公司及抱团创投等对外进行投资支付的现金。

4、筹资活动产生的现金流量

单位：万元

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
吸收投资收到的现金	-	1,500.00	1,139.80	1,332.35
筹资活动现金流入小计	-	1,500.00	1,139.80	1,332.35
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	1,089.50	168.52	619.58	3,662.70
支付其他与筹资活动有关的现金	91.70	356.89	10.00	-
筹资活动现金流出小计	1,181.20	525.41	629.58	3,662.70
筹资活动产生的现金流量净额	-1,181.20	974.59	510.22	-2,330.35

2013年，公司注册资本由58.82万元增至1,000万元，由股东现金增资，因此吸收投资收到的现金为1,332.35万元。2014年，仁义智信、完美初心、大快乐及小快乐等向公司现金增资，因此当年吸收投资收到的现金为1,139.80万元。2015年，公司设立子公司上海抱壹团收到其他股东方投资资金1,500万元。

2013年，由于公司向股东进行了现金分红导致当年筹资活动现金流出金额较高。

二、盈利能力分析

（一）营业收入分析

报告期内，公司营业收入构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	34,607.54	99.73%	54,327.08	99.98%	50,803.18	99.89%	30,846.20	99.36%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
其他业务收入	92.54	0.27%	10.93	0.02%	56.35	0.11%	197.27	0.64%
合 计	**34,700.08**	**100.00%**	**54,338.01**	**100.00%**	**50,859.53**	**100.00%**	**31,043.47**	**100.00%**

报告期内，公司的营业收入主要来自于主营业务收入，2013年度、2014年度、2015年度及2016年1-6月，分别实现主营业务收入3.08亿元、5.08亿元、5.43亿元及3.46亿元，2013年至2015年主营业务收入复合增长率为32.27%。

1、按产品类别分析

报告期内，公司的营业收入按产品类别分类如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏收入	34,607.54	99.73%	54,322.23	99.97%	50,800.10	99.88%	30,836.44	99.33%
应用程序收入	0.22	0.00%	4.85	0.01%	3.08	0.01%	9.76	0.03%
其他收入	92.32	0.27%	10.93	0.02%	56.35	0.11%	197.27	0.64%
合 计	**34,700.08**	**100.00%**	**54,338.01**	**100.00%**	**50,859.53**	**100.00%**	**31,043.47**	**100.00%**

公司主要收入均来源于游戏收入，2013年度、2014年度、2015年度及2016年1-6月，游戏收入占营业收入的比例分别为99.33%、99.88%、99.97%及99.73%。2013年至2015年，游戏收入复合增长率为32.70%。由于移动网络游戏的快速发展，随着公司运营游戏数量的增多以及玩家对于公司游戏认可度的提升，公司游戏收入也迅速增长。

应用程序收入为公司历史上开发的应用程序收费下载带来的收入。其他收入为公司在部分运营的游戏中植入其他公司广告所带来的收入等。

（1）公司游戏收入的确认方法

公司通过自主运营方式，运营各类允许用户免费畅玩的移动终端互联网游戏。用户可购买虚拟货币获得在线游戏物品及高级功能（通常被称为虚拟道具），以增强其畅玩游戏的体验。用户可利用不同的支付平台对其购买的虚拟货币进行付款。第三方平台按协议收取相关服务费，该服务费系从用户购买虚拟货币所支付的款项中扣除，净额由第三方平台汇往公司。公司以收到的净额冲销其他应收款。公司按第三方平台收到的全部款项的总额为基础确认营业收入，将第三方平台收取（即扣除）的相关服务费确认为营业成本。

2013年至2014年5月末，公司按照付费用户的用户生命周期模型确认收入，即假设付费玩家购买和使用虚拟道具的受益期是其平均生命周期，并通过合理预

估付费玩家平均生命周期后，再将每笔虚拟道具充值在付费玩家生命周期中直线摊销。2014年6月起，公司按照虚拟道具生命周期模型确认收入。按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具、时长型道具和永久型道具三种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于时长型道具，按照道具的使用期、有效期递延确认；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

（2）公司游戏收入分类分析

报告期内，公司的游戏收入按各款游戏分类如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
战地风暴	21,768.19	62.90%	13,650.30	25.13%	8.21	0.02%	-	-
银河传说	6,830.79	19.74%	21,034.84	38.72%	17,328.54	34.11%	752.11	2.44%
王者帝国	3,215.68	9.29%	8,384.75	15.44%	12,495.98	24.60%	7,762.96	25.17%
斯巴达战争	1,741.07	5.03%	8,224.30	15.14%	13,357.84	26.29%	12,844.60	41.65%
银河帝国	635.40	1.84%	2,484.50	4.57%	7,000.91	13.78%	7,460.60	24.19%
荣耀帝国	366.63	1.06%	282.37	0.52%	-	-	-	-
海岛联盟	49.78	0.14%	174.02	0.32%	37.32	0.07%	-	-
海岛帝国	-	-	49.50	0.09%	524.72	1.03%	1,033.83	3.35%
全球危机	-	-	37.65	0.07%	45.24	0.09%	982.35	3.19%
其他游戏	-	-	-	-	1.34	0.00%	-	-
合 计	**34,607.54**	**100.00%**	**54,322.23**	**100.00%**	**50,800.10**	**100.00%**	**30,836.44**	**100.00%**

报告期内，公司主要运营的游戏包括《银河传说》、《斯巴达战争》、《王者帝国》、《银河帝国》、《海岛帝国》、《全球危机》、《海岛联盟》、《战地风暴》、《荣耀帝国》等。

报告期内，公司秉持做精品游戏的理念，重视做好每款游戏的品质，并陆续开发出涉及星际战争、王国战争、星际科幻、海岛争霸、现代战争等题材的策略类游戏，对玩家的吸引力快速提升，积累了庞大的注册用户群体和付费群体。

报告期各期末，公司各款游戏累计注册玩家数量如下：

单位：万人

游戏名称	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
战地风暴	2,318.55	1,053.68	0.99	-
斯巴达战争	2,104.46	2,055.11	1,601.95	841.20
银河传说	1,933.76	1,836.67	1,189.51	161.97
王者帝国	1,972.58	1,756.48	1,216.87	445.99

游戏名称	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
银河帝国	1,141.17	820.56	696.98	144.72
海岛联盟	119.53	113.14	27.62	-
荣耀帝国	141.81	70.25	-	-
海岛帝国	-	-	63.97	45.78
全球危机	-	-	116.07	108.52
合 计	**9,731.86**	**7,705.89**	**4,913.96**	**1,748.18**

注：截至2015年12月31日，全球危机、海岛帝国已停服。

报告期各期末，公司各款游戏累计付费玩家数量如下：

单位：万人

游戏名称	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
银河传说	33.59	31.39	22.31	5.70
战地风暴	33.38	12.34	0.02	-
斯巴达战争	27.56	27.03	24.26	16.75
王者帝国	23.16	21.70	18.51	11.82
银河帝国	21.48	21.87	20.64	16.50
海岛联盟	0.40	0.71	0.16	-
荣耀帝国	0.95	0.52	-	-
海岛帝国	-	-	3.41	3.27
全球危机	-	-	1.52	1.47
合 计	**140.52**	**115.56**	**90.83**	**55.51**

报告期内，公司的游戏收入按地域分类如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
北美洲	12,540.95	36.24%	18,151.83	33.42%	12,063.54	23.75%	7,052.90	22.87%
欧洲	9,598.10	27.73%	22,103.65	40.69%	28,593.94	56.29%	17,212.17	55.82%
中国大陆	6,854.78	19.80%	2,153.01	3.96%	2,099.94	4.13%	1,705.25	5.53%
亚洲（除中国大陆）	4,296.78	12.42%	8,886.98	16.36%	5,887.01	11.59%	3,848.27	12.48%
大洋洲	816.27	2.36%	1,654.60	3.05%	1,089.49	2.14%	929.14	3.01%
其他地区	500.66	1.45%	1,372.16	2.52%	1,066.19	2.10%	88.72	0.29%
合 计	**34,607.54**	**100.00%**	**54,322.23**	**100.00%**	**50,800.10**	**100.00%**	**30,836.44**	**100.00%**

报告期内，公司游戏收入主要来源于北美洲、欧洲、亚洲等区域。随着公司运营游戏数量的增多以及玩家对于公司游戏认可度的提升，公司各个区域的游戏收入基本呈现快速上升态势。由于公司早期的游戏产品主要针对欧洲及北美洲市场，并且在上述区域积累了较好的运营推广经验，因此上述区域收入占比较高。2016年以来，公司逐步加大在中国的运营推广，来自中国的收入金额明显上升。

报告期内，公司的游戏收入按平台分类如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
苹果 App Store	19,382.68	56.01%	26,832.02	49.39%	23,832.41	46.91%	22,697.27	73.61%
Google Play	14,084.07	40.70%	26,610.31	48.99%	26,517.76	52.20%	7,691.15	24.94%
其他平台	1,140.79	3.29%	879.90	1.62%	449.93	0.89%	448.01	1.45%
合 计	**34,607.54**	**100.00%**	**54,322.23**	**100.00%**	**50,800.10**	**100.00%**	**30,836.44**	**100.00%**

报告期内，公司游戏收入主要来源于苹果App Store及Google Play两大第三方平台。2013年开始，公司游戏产品逐步在Google Play平台上线，而且伴随着安卓操作系统普及率的大幅度提升，公司来源于Google Play的收入金额及占比明显上升。

2、营业收入变动的季节性分析

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
第一季度	16,859.04	48.59%	11,502.68	21.17%	11,797.70	23.20%	4,141.50	13.34%
第二季度	17,841.04	51.41%	12,969.17	23.87%	12,221.66	24.03%	7,220.52	23.26%
第三季度	-	-	14,772.35	27.18%	13,448.41	26.44%	9,345.75	30.11%
第四季度	-	-	15,093.81	27.78%	13,391.76	26.33%	10,335.70	33.29%
合 计	**34,700.08**	**100.00%**	**54,338.01**	**100.00%**	**50,859.53**	**100.00%**	**31,043.47**	**100.00%**

报告期内，公司营业收入没有明显季节性的特征。

3、营业收入大幅增长的主要原因

（1）全球移动网络游戏市场大幅增长

据 Newzoo 发布的《2016 全球游戏市场报告》显示，全球移动游戏市场发展迅猛。2016 年全球移动游戏市场的销售收入将达到 369 亿美元，同比增长约 21.38%；2016 年全球移动游戏收入将占据整个游戏行业 27%的市场份额，移动平台的收入将首次超越 PC。预计在 2019 年底时，全球移动游戏的销售收入将会达到 525 亿美元，占整个游戏行业 34%的市场份额。

（2）时间的碎片化及网民的娱乐需求不断增长

现代社会随着工作与生活节奏的加快，人们的时间日益碎片化；同时，人们在工作和生活中面临的压力也相应增加，使得网民对娱乐的需求日益增加。而移动网络游戏则适时地满足了人们打发碎片化的时间以及娱乐的需求。全球数十亿的网民玩家需要舒缓工作和生活的压力，需要排遣大量碎片化的时间，因而对移

动网络游戏这种操作简单但娱乐内容丰富的娱乐产品的需求不断增长。

（3）公司抓住有利时机推出了数款成功的手游产品、运营的手游产品增多

公司抓住行业发展的有利时机，2011 年 3 月即专注于移动网络游戏的自主研发、运营，在国内游戏行业内属于少数几家较早从事并专注手游业务的公司之一。经过不断积累，公司适时的推出了多款较为成功的手游产品。2011 年至 2016 年上半年，公司自主研发推出的手游产品时间如下表所示：

游戏名称	2011 年	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年
海岛帝国	7 月				
银河帝国	11 月				
王者帝国		2 月			
斯巴达战争		12 月			
全球危机			1 月		
银河传说			7 月		
海岛联盟				9 月	
战地风暴				11 月	
荣耀帝国					4 月

2013 年、2014 年、2015 年和 2016 年 1-6 月公司运营的手游产品分别为 6 款、8 款、8 款和 7 款。其中，2012 年推出的王者帝国及斯巴达战争、2013 年推出的银河传说尤其成功，对公司 2013 年、2014 年营业收入的增长做出了主要贡献；2014 年推出的战地风暴，对公司 2015 年、2016 年 1-6 月营业收入的增长做出了主要贡献。报告期内，公司的游戏收入按各款游戏分类如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
战地风暴	21,768.19	62.90%	13,650.30	25.13%	8.21	0.02%	-	-
银河传说	6,830.79	19.74%	21,034.84	38.72%	17,328.54	34.11%	752.11	2.44%
王者帝国	3,215.68	9.29%	8,384.75	15.44%	12,495.98	24.60%	7,762.96	25.17%
斯巴达战争	1,741.07	5.03%	8,224.30	15.14%	13,357.84	26.29%	12,844.60	41.65%
银河帝国	635.4	1.84%	2,484.50	4.57%	7,000.91	13.78%	7,460.60	24.19%
荣耀帝国	366.63	1.06%	282.37	0.52%	-	-	-	-
海岛联盟	49.78	0.14%	174.02	0.32%	37.32	0.07%	-	-
海岛帝国	-	-	49.50	0.09%	524.72	1.03%	1,033.83	3.35%
全球危机	-	-	37.65	0.07%	45.24	0.09%	982.35	3.19%
其他游戏	-	-	-	-	1.34	0.00%	-	-
合 计	**34,607.54**	**100.00%**	**54,322.23**	**100.00%**	**50,800.10**	**100.00%**	**30,836.44**	**100.00%**

从上表可以看出，2013 年王者帝国、斯巴达战争实现的收入分别为 7,762.96 万元、12,844.60 万元，2014 年王者帝国、斯巴达战争、银河传说实现的收入则

分别为 12,495.98 万元、13,357.84 万元、17,328.54 万元，2015 年银河传说、战地风暴实现的收入分别为 21,034.84 万元、13,650.30 万元，2016 年 1-6 月战地风暴、银河传说实现的收入分别为 21,768.19 万元、6,830.79 万元。王者帝国、斯巴达战争、银河传说、战地风暴四款游戏对报告期内公司营业收入的快速增长做出了主要贡献。

（4）广大游戏玩家对公司的认可度不断提高、付费玩家数量不断增长

由于公司秉承做精品游戏的理念，公司对运营的手游产品力求做到精益求精、以玩家的需求为导向。因而广大游戏玩家对公司的认可度不断提高、付费玩家数量不断增长，2014 年末、2015 年末及 2016 年 6 月 30 日付费玩家分别较上一期末新增 35.32 万人、24.73 万人及 24.96 万人。报告期各期末，公司各款游戏累计付费玩家数量如下：

单位：万人

游戏名称	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
银河传说	33.59	31.39	22.31	5.70
斯巴达战争	27.56	27.03	24.26	16.75
银河帝国	21.48	21.87	20.64	16.50
王者帝国	23.16	21.70	18.51	11.82
战地风暴	33.38	12.34	0.02	-
海岛联盟	0.40	0.71	0.16	-
荣耀帝国	0.95	0.52	-	-
海岛帝国	-	-	3.41	3.27
全球危机	-	-	1.52	1.47
合 计	**140.52**	**115.56**	**90.83**	**55.51**
新 增	**24.96**	**24.73**	**35.32**	**-**

而从人均充值额来看，报告期内各游戏的月均付费用户人均充值额变化不大，具体如下表所示：

单位：元/人

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		海岛联盟	海岛帝国	全球危机	荣耀帝国
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓				
2014 年 1 季度	474	390	616	712	479	-	442	452	-	1,042	389	-
2014 年 2 季度	658	509	624	860	553	-	458	480	-	1,150	-	-
2014 年 3 季度	745	535	661	725	609	-	561	503	-	591	-	-
2014 年 4 季度	797	560	647	752	584	338	516	499	208	504	-	-
2015 年 1 季度	820	456	630	783	516	459	551	374	287	438	-	-

时间	银河传说		斯巴达战争	王者帝国		战地风暴	银河帝国		海岛联盟	海岛帝国	全球危机	荣耀帝国
	iOS	安卓		iOS	安卓		iOS	安卓				
2015 年 2 季度	882	497	718	905	534	631	546	323	267	-	-	-
2015 年 3 季度	891	466	579	889	515	754	568	306	292	-	-	332
2015 年 4 季度	988	483	538	776	493	708	539	355	156	-	-	415
2016 年 1 季度	1,065	469	533	839	496	537	584	345	116	-	-	319
2016 年 2 季度	1,069	497	611	782	448	556	644	364	97	-	-	365

各游戏的月均付费用户人均充值额变化不大，对收入的快速增长影响并不显著。

综上，在移动网络游戏行业的快速发展及网民玩家对手游产品需求不断增长的大环境下，由于公司抓住有利时机不断研发、推出新的手游产品，公司运营的游戏数量的不断增多以及玩家对公司游戏认可度的提升，报告期内公司营业收入也迅速增长。

（二）营业成本分析

1、营业成本分析

报告期内，公司的主营业务成本按产品类别分类如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏成本	11,237.88	100.00%	17,768.75	99.99%	17,631.11	99.99%	11,015.57	99.97%
应用程序成本	-	-	1.84	0.01%	1.02	0.01%	3.16	0.03%
其他业务成本	-	-	-	-	-	-	-	-
合 计	**11,237.88**	**100.00%**	**17,770.59**	**100.00%**	**17,632.13**	**100.00%**	**11,018.73**	**100.00%**

公司按每月核算与营业收入直接相关的第三方平台分成成本、游戏服务器成本、游戏运维人员薪酬，以及相关固定资产折旧、无形资产摊销、房租等综合运营成本。

2、主营业务成本分析

报告期内，公司的主营业务成本按产品类别分类如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
平台成本	10,276.81	91.45%	16,362.66	92.08%	15,162.31	85.99%	9,410.11	85.40%
服务器费用	565.90	5.04%	805.23	4.53%	1,562.02	8.86%	1,272.27	11.55%
职工薪酬	349.11	3.11%	304.38	1.71%	561.59	3.19%	191.22	1.74%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
房租及办公费用	17.21	0.15%	129.89	0.73%	99.93	0.57%	45.47	0.41%
折旧摊销	17.76	0.16%	103.94	0.59%	114.18	0.65%	50.43	0.46%
外包设计费	0.08	0.00%	21.38	0.12%	120.06	0.68%	13.16	0.12%
其他	11.01	0.10%	43.11	0.24%	12.05	0.07%	36.07	0.33%
合 计	**11,237.88**	**100.00%**	**17,770.59**	**100.00%**	**17,632.13**	**100.00%**	**11,018.73**	**100.00%**

（1）平台成本

报告期内，公司的平台成本按平台分类如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
苹果 App Store	**5,873.08**	**57.15%**	8,079.98	49.38%	7,153.29	47.18%	6,815.69	72.43%
Google Play	4,245.54	41.31%	7,995.21	48.86%	7,924.96	52.27%	2,304.23	24.49%
其他平台	158.19	1.54%	287.47	1.76%	84.07	0.55%	290.19	3.08%
合 计	**10,276.81**	**100.00%**	**16,362.66**	**100.00%**	**15,162.31**	**100.00%**	**9,410.11**	**100.00%**
游戏收入	34,607.54		54,322.23		50,800.10		30,843.04	
平台成本占比	29.70%		30.12%		29.85%		30.50%	

平台成本是公司将递延成本按收入确认进度同步确认的分成成本，由于公司与苹果App Store及Google Play平台分成及税金比例固定，因此平台成本与收入基本保持同步增长。苹果App Store和Google Play的平台分成比例均为30%。

（2）服务器费用

由于公司提供的主要产品和服务为移动网络游戏的全球运营，目前游戏所需的服务器均采取租赁云服务器的方式解决。与传统的租赁物理服务器相比，云服务器具备可以实现主机服务配置与业务规模根据需要进行灵活的配置、调整，可以实现快速供应、快速部署，可以随时进行远程维护的优点。

服务器费用是公司向第三方租赁各项游戏服务所需的服务器成本，随着公司运营游戏数量及注册玩家数量的增加，公司租赁的服务器也迅速增加，导致服务器费用相应增加。随着公司运营管理水平提升带来服务器利用率的上升及单位服务器租金的下降，服务器费用占游戏收入的比重逐步下降。

报告期内，公司服务器成本明细如下：

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
亚马逊	392.16	69.30%	724.84	90.02%	1,467.85	93.97%	1,159.16	91.11%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
阿里云	38.76	6.85%	63.08	7.83%	93.07	5.96%	113.11	8.89%
其他	134.98	23.85%	17.31	2.15%	1.09	0.07%	-	-
合 计	**565.90**	**100.00%**	**805.23**	**100.00%**	**1,562.02**	**100.00%**	**1,272.27**	**100.00%**
游戏收入	34,607.54		54,322.23		50,800.10		30,843.04	
服务器成本占比	1.64%		1.48%		3.07%		4.12%	

（三）主营业务毛利率分析

1、毛利构成及占比分析

报告期内，公司综合毛利的主要构成如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务毛利	23,369.86	99.61%	36,556.49	99.97%	33,171.05	99.83%	19,827.47	99.01%
其中：游戏	23,369.66	99.61%	36,553.48	99.96%	33,169.00	99.82%	19,820.87	98.98%
应用程序	0.20	0.00%	3.01	0.01%	2.05	0.01%	6.60	0.03%
其他业务毛利	92.34	0.39%	10.93	0.03%	56.35	0.17%	197.27	0.99%
综合毛利	**23,462.20**	**100.00%**	**36,567.42**	**100.00%**	**33,227.40**	**100.00%**	**20,024.74**	**100.00%**

报告期内，公司毛利主要来源于游戏产品，2013年度、2014年度、2015年度及2016年1-6月游戏产品毛利分别占综合毛利的98.98%、99.82%、99.97%及99.61%。由于公司运营游戏的数量及受欢迎程度的上升，公司游戏业务毛利快速增长，2013年至2015年游戏业务毛利复合增长率为35.67%。

报告期内，公司各款游戏毛利情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比
战地风暴	14,713.03	62.95%	9,127.59	24.97%	5.35	0.02%	-	-
银河传说	4,611.30	19.73%	14,124.24	38.64%	11,224.30	33.84%	433.93	2.19%
王者帝国	2,159.08	9.24%	5,685.82	15.55%	8,194.24	24.70%	5,054.46	25.50%
斯巴达战争	1,168.62	5.00%	5,566.71	15.23%	8,725.72	26.31%	8,322.54	41.99%
银河帝国	426.76	1.83%	1,689.64	4.62%	4,622.49	13.94%	4,696.52	23.69%
荣耀帝国	256.17	1.10%	188.48	0.52%	-	-	-	-
海岛联盟	34.70	0.15%	113.85	0.31%	23.99	0.07%	-	-
海岛帝国	-	-	31.81	0.09%	342.64	1.03%	672.81	3.39%
全球危机	-	-	25.34	0.07%	29.39	0.09%	640.61	3.23%
其他游戏	-	-	-	-	0.87	0.00%	-	-
合 计	**23,369.66**	**100.00%**	**36,553.48**	**100.00%**	**33,169.00**	**100.00%**	**19,820.87**	**100.00%**

2、毛利率分析

报告期内，公司综合毛利率情况如下：

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年	2013 年度
主营业务毛利率	67.53%	67.29%	65.29%	64.28%
其中：游戏毛利率	67.53%	67.29%	65.29%	64.28%
应用程序毛利率	100.00%	62.06%	66.59%	67.63%
其他业务毛利率	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
综合毛利率	**67.61%**	**67.30%**	**65.83%**	**64.51%**

报告期内，公司各款游戏毛利率情况如下：

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
银河帝国	67.16%	66.87%	66.03%	62.95%
王者帝国	67.14%	67.15%	65.58%	65.11%
全球危机	-	67.81%	64.98%	65.21%
斯巴达战争	67.12%	67.69%	65.32%	64.79%
银河传说	67.51%	68.01%	64.77%	57.69%
战地风暴	67.59%	66.75%	65.10%	-
海岛帝国	-	65.42%	65.30%	65.08%
海岛联盟	69.71%	64.26%	64.28%	-
荣耀帝国	69.87%	67.30%	-	-
其他游戏	-	-	64.93%	-

报告期内，由于各款游戏的成本中平台成本比例较为固定，因此各款游戏间毛利率差异也较小。公司游戏产品毛利率保持在较高水平，而且毛利率波动较小。

3、毛利率与同行业上市公司的比较

股票代码	可比公司	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
300315	掌趣科技	61.17%	61.43%	61.75%	54.44%
300052	中青宝	62.07%	43.08%	59.28%	68.47%
002174	游族网络	51.08%	58.02%	69.63%	69.50%
300418	昆仑万维	53.16%	60.95%	69.07%	71.49%
平均值		56.87%	55.87%	64.93%	65.98%
公司综合毛利率		67.61%	67.33%	65.33%	64.53%

注：游族网络于 2014 年通过借壳梅花伞上市，2013 年所列示数值为游族信息相应数值，2014 年所列示数值为游族网络（002174.SZ）相应数值

由于所处网络游戏行业特点，同行业上市公司毛利率均属于较高水平。各公司间的毛利率差异主要由于各公司间经营模式、游戏产品类型等差异造成。

（四）期间费用分析

报告期内，期间费用及占营业收入的比例情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	14,391.89	41.48%	21,345.05	39.28%	17,281.59	33.98%	8,887.83	28.63%
管理费用	2,708.55	7.81%	6,169.46	11.35%	7,971.37	15.67%	5,041.30	16.24%
财务费用	-253.11	-0.73%	-643.96	-1.19%	-104.48	-0.21%	331.78	1.07%
期间费用合计	16,847.33	48.56%	26,870.54	49.44%	25,148.48	49.45%	14,260.91	45.94%
营业收入	34,700.08	100.00%	54,338.01	100.00%	50,859.53	100.00%	31,043.47	100.00%

报告期内，公司期间费用的构成和变动分析如下：

1、销售费用

报告期内，公司销售费用的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
市场推广费	13,308.31	92.48%	19,339.82	90.61%	15,082.74	87.28%	7,682.46	86.44%
员工成本	580.16	4.03%	965.11	4.52%	1,171.87	6.78%	787.79	8.86%
办公费	119.53	0.83%	390.97	1.83%	469.22	2.72%	246.73	2.78%
外包服务费	279.37	1.94%	415.63	1.95%	344.64	1.99%	53.39	0.60%
房租及物业费	43.23	0.30%	70.05	0.33%	85.42	0.49%	33.28	0.37%
长期待摊费用摊销	32.09	0.22%	64.67	0.30%	45.57	0.26%	13.18	0.15%
服务器费用	3.36	0.02%	11.51	0.05%	36.47	0.21%	-	-
折旧	12.73	0.09%	26.15	0.12%	22.90	0.13%	7.79	0.09%
差旅费用	9.31	0.06%	17.50	0.08%	17.76	0.10%	26.05	0.29%
招待费用	3.32	0.02%	5.02	0.02%	2.04	0.01%	1.55	0.02%
其他	0.48	0.01%	38.62	0.18%	2.95	0.02%	35.59	0.40%
合 计	**14,391.89**	**100.00%**	**21,345.05**	**100.00%**	**17,281.59**	**100.00%**	**8,887.82**	**100.00%**

报告期内，销售费用主要为市场推广费、工资、办公费、外包服务等。2013年度、2014年度、2015年度及2016年1-6月，公司销售费用率分别为28.63%、33.98%、39.28%及41.48%，其中市场推广费占营业收入的比例分别为24.75%、29.66%、35.59%及38.35%。报告期内，公司业务发展较快，导致市场推广费大幅度增加。报告期内，由于移动网络游戏的竞争日趋激烈，公司加大了推广力度，同时公司陆续推出多款自主研发的游戏产品，并在多个国家和地区进行推广和运营，造成市场推广费用的大幅度上升。

（1）报告期内，公司主要市场推广费构成情况

2016 年 1-6 月，公司前十大推广商情况如下：

单位：万元

序号	名称	金额	确认依据	推广形式	对应推广的游戏产品	付款及定价
1	HK Zoom Interactive	2,453.36	按照安装、点击，或者千次展示数量结算	Facebook 内信息流广告	《战地风暴》、《银河传说》	按照月度付款，单价为发行人在推广商广告投放平台设定的出价
2	Glispa GmbH	1,693.20	按照安装数量结算	App 内链接、移动端网页	《战地风暴》、《银河传说》、《王者帝国》	按照月度付款，单价为发行人和对方协商之后的价格
3	ClickKwala Media Limited	1,427.17		Facebook 内信息流广告		
4	深圳中慧广文化传播有限公司	944.33	按照安装、点击，或者千次展示数量结算	App 内连接、移动端网页	《战地风暴》	按照账户预充值模式付款，单价为发行人在推广商广告投放平台设定的出价
5	Vungle INC.	908.10	按照安装数量结算	App 内连接	《战地风暴》、《银河传说》	按照月度付款，单价为发行人在推广商广告投放平台设定的出价
6	Opera Mediaworks Limited	834.23				
7	Kick9 Technology	698.06	按照安装、点击，或者千次展示数量结算	Google 搜索，Google Play 搜索，youtube 等流量		
8	Adwo Holdings Limited	669.71	按照安装、点击，或者千次展示数量结算	Facebook 内信息流广告		按照月度付款，单价为发行人和对方协商之后的价格
9	北京昂然时代广告有限公司	643.34		App 内连接、移动端网页		按照账户预充值模式付款，单价为发行人在推广商广告投放平台设定的出价
10	Applifier Oy	456.64	按照安装数量结算	App 内连接	《战地风暴》、《银河传说》、《王者帝国》	按照月度付款，单价为发行人在推广商广告投放平台设定的出价
	合 计	**10,728.14**				
	占当期推广费比例	80.61%				

2015 年，公司前十大市场推广商情况如下：

单位：万元

序号	名称	金额	确认依据	推广形式	对应推广的游戏产品	付款及定价
1	Facebook Ireland Limited	4,232.07	按照安装、点击，或者千次展示数量结算	Facebook 内信息流广告	《王者帝国》、《银河传说》，《斯巴达战争》、《战地风暴》	按照月度付款，单价为发行人在推广商广告投放平台设定的出价
2	HK Zoom Interactive	1,896.43			《银河传说》、《战地风暴》	按照月度付款，单价为发行人和对方协商之后的价格
3	Chartboost Inc.	1,440.00		App 内链接	《王者帝国》、《银河传说》，《斯巴达战争》、《战地风暴》	按照月度付款，单价为发行人在推广商广告投放平台设定的出价
4	ClickKwala Media Limited	1,352.70	按照安装数量结算	Facebook 内信息流广告		按照月度付款，单价为发行人和对方协商之后的价格
5	Vungle INC.	1,069.07		App 内连接、移动端网页		按照月度付款，单价为发行人在推广商广告投放平台设定的出价
6	Applifier Oy	987.78				
7	Adwo	879.13	按照安装、点击，或者千次展示数量结算	Facebook 内信息流广告	《战地风暴》	按照月度付款，单价为发行人和对方协商之后的价

序号	名称	金额	确认依据	推广形式	对应推广的游戏产品	付款及定价
						格
8	Opera Mediaworks Limited	875.13	按照安装数量结算	App 内连接	《王者帝国》、《银河传说》、《斯巴达战争》、《战地风暴》	按照月度付款，单价为发行人在推广商广告投放平台设定的出价
7	Mobpartner Inc.	801.35		App 内连接、移动端网页		按照月度付款，单价为发行人和对方协商之后的价格
6	Applift GmbH	760.98				
	合 计	**14,294.64**				
	占当期推广费比例	73.91%				

2014 年，公司前十大市场推广商情况如下：

单位：万元

序号	名称	金额	确认依据	推广形式	对应推广的游戏产品	付款及定价
1	Chartboost Inc	2,107.79	按照安装或者点击数量结算	App 内链接	《银河帝国》、《王者帝国》、《银河传说》、《斯巴达战争》	按照月度付款，单价为公司在推广商广告投放平台设定的出价
2	Facebook Ireland Limited	1,939.40	按照安装、点击，或者千次展示数量结算	Facebook 内信息流广告		
3	Medium Entertaiment	967.45	按照安装数量结算	App 内链接		
4	App Turbo	810.30	按照安装数量结算或者按照推广天数来结算	Appturbo 旗下应用内 App 推荐广告		按照月度付款，单价为对方固定时段在不同国家的固定价格
5	Appia Inc.	582.52	按照安装数量结算	App 内连接、移动端网页		按照月度付款，单价为公司和对方协商之后的价格
6	Glispa GmbH	517.69				
7	北京木瓜移动科技有限公司	505.63				
8	Applifier Oy	486.76				
9	Unilead	443.68				
10	Raftika ltd	157.21				
	合 计	**8,518.43**				
	占当期推广费比例	56.48%				

2013 年，公司前十大市场推广商情况如下：

单位：万元

序号	名称	金额	确认依据	推广形式	对应推广的游戏产品	付款及定价
1	Facebook Ireland Limited	1,150.21	按照安装、点击，或者千次展示数量结算	网页广告或者是 APP 推广链接形式	《银河帝国》、《王者帝国》、《银河传说》、《斯巴达战争》	按照月度付款，单价为公司在推广商广告投放平台设定的出价
2	Chartboost Inc	787.28	按照安装或者点击数量结算	App 内链接		
3	Medium Entertaiment	775.20	按照安装数量结算			
4	Mobpartner Inc.	512.59				按照月度付款，单价为公司和对方协商之后的价格
5	App Turbo	376.45	按照安装数量结算或者按照推广天数来结算	Appturbo 旗下应用内 App 推荐广告		
6	Glispa GmbH	336.68	按照安装数量结算	App 内链接		
7	tapjoy	263.10				按照月度付款，单价为公司在推广商广告投放平台设定的出价
8	Iddiction, Inc.	234.47				按照月度付款，单价为公

序号	名称	金额	确认依据	推广形式	对应推广的游戏产品	付款及定价
9	Applift GmbH	215.57				司和对方协商之后的价格
10	Kakao Corp.	178.44	按照销售收入分成结算		《斯巴达战争》	按照月度付款，根据每月项目的营业收入分成
	合 计	**4,830.00**				
	占当期推广费比例	62.87%				

（2）公司销售费用率与同行业上市公司的比较

股票代码	公司简称	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度	平均
300315	掌趣科技	1.53%	2.58%	3.38%	2.18%	2.42%
002174	游族网络	7.15%	7.15%	6.68%	-	6.99%
300052	中青宝	25.68%	26.08%	30.91%	26.11%	27.20%
300418	昆仑万维	29.03%	38.13%	36.96%	39.83%	35.99%
平均值		15.58%	18.49%	19.48%	22.71%	19.07%
公司		41.48%	39.28%	33.98%	28.63%	35.84%

注：游族网络于 2014 年通过借壳梅花伞上市，2013 年所列示数值为游族信息相应数值，2014 年所列示数值为游族网络（002174.SZ）相应数值

报告期内，公司销售费用主要为市场推广费、工资、办公费、外包服务等。2013 年度、2014 年度、2015 年度及 2016 年 6 月 30 日，公司销售费用率分别为 28.63%、33.98%、39.28%及 41.48%，其中市场推广费占营业收入的比例分别为 24.75%、29.66%、35.59%及 38.35%。报告期内，由于移动网络游戏的竞争日趋激烈，公司加大了推广力度，同时公司陆续推出多款自主研发的游戏产品，并在多个国家和地区进行推广和运营，造成市场推广费用的大幅度上升。

报告期内，掌趣科技和游族网络销售费用率显著低于公司，主要原因如下：掌趣科技与中国移动等平台合作，主要采取渠道分成推广模式，因而将市场推广费计入营业成本，因此销售费用率较低；游族网络有两种游戏运营模式：一是通过自主运营平台推广并运营游戏产品；二是与联合运营商合作运营游戏产品。两种模式下游族网络均将推广费用计入营业成本，因此销售费用率较低。

报告期内，公司业务发展较快，导致销售费用金额和占比大幅增加。公司销售费用率高于中青宝和昆仑万维，主要系各公司间业务经营模式、推广方式及业务发展策略等差异所致。

（3）公司销售人员薪酬情况

①销售人员数量

时间	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
期末人数（人）	41	57	82	78
平均人数（人）	46	56	76	57

注：销售人员构成包括客服、市场人员和发行运营人员；平均人数为每月末销售人员数量算术平均。

②销售人员薪酬政策

目前，公司执行的薪酬政策如下：

薪酬构成为基本工资、岗位补贴、绩效奖金及年终双薪。

基本工资及岗位补贴：根据相应的职级和岗位予以核定，试用期期间员工享受 100%转正后基本工资及岗位补贴；

绩效奖金：公司根据当年度的业绩发展需要，制定绩效考核指标；以员工绩效、部门绩效、公司绩效为依据，制定奖金发放规则；详细规则参照公司当年度的《绩效管理制度》；

年终双薪：当年度 12 月 31 日在职的员工（包括试用期员工），按照当年在职天数计算年终双薪；年终双薪=当年在职天数÷365×目前月薪 +目前月薪（其中目前月薪=基本工资+岗位补贴）。

③与同行业销售人员工资水平比较

报告期，公司销售人员的薪酬水平如下：

单位：万元

时间	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
工资奖金总额	303.33	753.31	943.30	649.29
平均薪酬	6.59	13.45	12.41	11.39

报告期内，公司销售人员薪酬水平与可比公司整体薪酬水平的比较如下：

单位：万元

时间	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
公司销售人员平均薪酬	6.59	13.45	12.41	11.39
同行业可比公司平均薪酬	-	15.16	12.17	8.20

注：同行业可比公司平均薪酬为根据掌趣科技、中青宝、游族网络、昆仑万维四家公司年报信息测算。可比公司平均薪酬=工资、奖金、津贴和补贴当期增加额/年末员工人数。因游族网络于 2014 年通过借壳梅花伞上市、昆仑万维 2014 年上市，故 2013 年可比公司平均薪酬仅为掌趣科技和中青宝均值。同行业可比上市公司未披露截至 2016 年 6 月 30 日的员工人数，所以暂无法计算 2016 年 1-6 月同行业可比公司平均薪酬。

2013 年开始，业务规模快速发展，销售人员薪酬水平也相应提升。目前，公司销售人员薪酬水平与同行业可比公司平均薪酬水平较为接近。

2、管理费用

报告期内，公司管理费用的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
研发支出	1,873.31	69.16%	3,723.57	60.35%	4,741.51	59.48%	2,533.72	50.26%
员工成本	461.17	17.03%	1,321.81	21.43%	1,396.03	17.51%	996.91	19.77%
股权激励	28.98	1.07%	115.43	1.87%	346.20	4.34%	906.28	17.98%
办公费用	54.13	2.00%	178.59	2.89%	361.05	7.49%	157.77	3.13%
房租及物业费	97.31	3.59%	288.44	4.68%	176.67	4.53%	165.01	3.27%
中介机构服务费	49.35	1.82%	149.35	2.42%	597.06	2.22%	34.31	0.68%
外包费	21.01	0.78%	80.31	1.30%	68.36	0.86%	17.24	0.34%
固定资产折旧	27.83	1.03%	73.34	1.19%	58.49	0.73%	28.68	0.57%
差旅费用	20.30	0.75%	50.85	0.82%	88.68	0.70%	98.88	1.96%
培训招聘费	31.65	1.17%	59.44	0.96%	55.95	1.11%	20.26	0.40%
长期待摊费用摊销	13.25	0.49%	67.44	1.09%	19.15	0.24%	38.52	0.76%
无形资产摊销	2.49	0.09%	13.11	0.21%	10.74	0.13%	0.20	0.00%
业务招待费	2.28	0.08%	6.95	0.11%	11.83	0.15%	14.80	0.29%
其他	25.49	0.94%	40.83	0.68%	39.65	0.50%	28.73	0.57%
合 计	**2,708.55**	**100.00%**	**6,169.46**	**100.00%**	**7,971.37**	**100.00%**	**5,041.30**	**100.00%**

报告期内，公司管理费用占营业收入的比重分别为16.24%、15.67%、11.36%及7.81%。研发费用为公司为游戏产品开发支出的费用，为保证公司的持续盈利能力和提升产品核心竞争力，公司的研发投入处于较高水平。报告期内，计入管理费用的研发费用占营业收入的比例分别为8.16%、9.32%、6.85%及5.40%。

（1）公司管理费用率与同行业上市公司的比较情况如下：

股票代码	公司简称	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
300315	掌趣科技	12.77%	16.41%	18.20%	12.94%
300052	中青宝	48.78%	30.64%	25.57%	23.32%
002174	游族网络	18.10%	21.16%	20.65%	-
300418	昆仑万维	16.03%	12.90%	13.66%	12.45%
平均值		23.92%	20.28%	19.52%	16.24%
公司		7.81%	11.36%	15.67%	16.24%

注：游族网络于 2014 年通过借壳梅花伞上市，2013 年所列示数值为游族信息相应数值，2014 年所列示数值为游族网络（002174.SZ）相应数值

与可比上市公司相比，公司的管理费用率较为稳定，与掌趣科技、昆仑万维

较为接近，低于中青宝、游族网络。

（2）股份支付的具体情况

公司于2011年至2013年期间与部分骨干员工以《期权授予认购方案》等形式签订了期权认购协议。本次股份支付的授予对象均为公司骨干员工，授予日为员工分别签署期权认购协议的日期，股份支付的类型均为权益结算的股份支付。根据《期权授予认购方案》，公司未来将起草适当的法律规范文件，并在公司上市前正式转化为授予对象的期权，授予对象在未来行权时需要按照1元人民币/股的价格购买公司股份。2013年12月30日，上述被授予期权的员工按其被授予期权的比例分别认购仁义智信和完美初心的出资额，并增加了限售条件，即在公司上市后三年、四年、五年时分别可解锁所持股份总额的20%、30%和50%。2014年1月18日，公司与仁义智信和完美初心以及公司原有股东签订了《成都尼毕鲁科技有限公司之增资扩股协议》，协议约定公司注册资本由人民币10,000,000.00元增至人民币12,434,315.51元，增资部分由仁义智信和完美初心各合伙人通过仁义智信和完美初心间接溢价认缴。

本次股份支付的具体内容如下：

序号	授予对象	支付授予日	行权条件	股份支付类型	行权情况
1	徐子瞻	2011 年 9 月 21 日	公司未来将起草适当的法律规范文件，并在公司上市前正式转化为授予对象的期权，授予对象在未来行权时需要按照 1 元人民币/股的价格购买公司股份	权益结算的股份支付	于 2014 年 1 月 18 日，公司与仁义智信和完美初心以及公司原有股东签订《成都尼毕鲁科技有限公司之增资扩股协议》时获得相应的限制性股票，公司员工在签订仁义智信与完美初心的合伙协议中约定了股权限售条件，即员工所持股份在公司上市后三年、四年、五年时方可解锁其中的 20%、30%和 50%
2	徐小龙	2011 年 9 月 21 日			
3	刘磊	2011 年 9 月 21 日			
4	金丹丹	2011 年 9 月 21 日			
5	张自勉	2011 年 9 月 22 日			
6	张同杰	2011 年 9 月 22 日			
7	许方译	2011 年 9 月 22 日			
8	吴伊	2011 年 9 月 22 日			
9	汪敏	2011 年 9 月 22 日			
10	李诚	2011 年 9 月 22 日			
11	何勋	2011 年 9 月 22 日			
12	赵轩	2012 年 3 月 13 日			
13	饶捷	2012 年 5 月 2 日			
14	蒲刚	2012 年 5 月 2 日			
15	李博	2012 年 5 月 2 日			
16	赖凌宇	2012 年 5 月 2 日			
17	颜彦	2012 年 5 月 3 日			
18	覃熠	2012 年 5 月 3 日			
19	施慈航	2012 年 5 月 3 日			
20	邱良	2012 年 5 月 3 日			

序号	授予对象	支付授予日	行权条件	股份支付类型	行权情况
21	陈亮	2012 年 5 月 3 日			
22	任伟	2012 年 5 月 8 日			
23	丁儒	2012 年 5 月 8 日			
24	陈漠	2012 年 5 月 14 日			
25	屈升	2012 年 5 月 28 日			
26	罗琦	2012 年 6 月 20 日			
27	谭杰仁	2012 年 7 月 2 日			
28	蒋广娣	2012 年 7 月 2 日			
29	郑仕军	2012 年 7 月 25 日			
30	陈鹏	2012 年 8 月 6 日			
31	张蔺波	2012 年 10 月 27 日			
32	李剑心	2012 年 11 月 6 日			
33	孙秀澄	2012 年 11 月 14 日			
34	许世春	2012 年 11 月 16 日			
35	赵鑫	2012 年 12 月 10 日			
36	罗骏杰	2012 年 12 月 11 日			
37	李科毅	2013 年 1 月 4 日			
38	王可	2013 年 2 月 25 日			
39	连鸿千	2013 年 2 月 27 日			
40	熊能	2013 年 3 月 14 日			
41	吴春歌	2013 年 3 月 20 日			
42	宋卫华	2013 年 4 月 1 日			
43	晋世伟	2013 年 5 月 2 日			
44	徐建华	2013 年 6 月 6 日			
45	冯源	2013 年 8 月 1 日			
46	侯柯	2013 年 8 月 12 日			
47	李长城	2013 年 8 月 13 日			
48	许翔	2013 年 8 月 26 日			
49	李江	2013 年 8 月 26 日			
50	唐强	2013 年 10 月 8 日			
51	魏雪英	2013 年 11 月 1 日			
52	罗骏杰[1]	2014 年 1 月 18 日	无行权条件	权益结算的股份支付	

注：罗骏杰由于工作及业绩表现突出，除前期签署的《期权授予认购方案》所获得认购的股权外，在完美初心中获得新的股权认购份额

2014 年 9 月 11 日，公司与公司员工成立的大快乐和小快乐以及公司原有股东签订《成都尼毕鲁科技股份有限公司之增资扩股协议》，协议约定公司注册资本由人民币 30,000,000.00 元增至人民币 30,759,013.00 元，增资部分由大快乐和小快乐各合伙人溢价认缴。公司员工在签订大快乐与小快乐的合伙协议中约定了股权限售条件，即员工所持股份在公司上市后三年、四年、五年时方可解锁其中

的 20%、30%和 50%。本次股份支付的授予对象均为公司骨干员工，授予日为 2014 年 9 月 11 日，股份支付的类型均为权益结算的股份支付，授予对象通过分别出资设立大快乐、小快乐两家合伙企业并向发行人增资的方式获得相应的限制性股票。

本次股份支付的具体内容如下：

序号	授予对象	支付授予日	行权条件	股份支付类型	行权情况
1	邹南	2014 年 9 月 11 日	无行权条件，存在限售条件	权益结算的股份支付	于 2014 年 9 月 11 日，发行人与大快乐和小快乐以及公司原有股东签订《成都尼毕鲁科技股份有限公司之增资扩股协议》时获得相应的限制性股票，公司员工在签订大快乐与小快乐的合伙协议中约定了股权限售条件，即员工所持股份在公司上市后三年、四年、五年时方可解锁其中的 20%、30%和 50%
2	邹岱	2014 年 9 月 11 日			
3	卓一抗	2014 年 9 月 11 日			
4	周克兴	2014 年 9 月 11 日			
5	周帆	2014 年 9 月 11 日			
6	仲杰	2014 年 9 月 11 日			
7	钟书亮	2014 年 9 月 11 日			
8	钟吉兵	2014 年 9 月 11 日			
9	郑仕军	2014 年 9 月 11 日			
10	赵鑫	2014 年 9 月 11 日			
11	张志	2014 年 9 月 11 日			
12	张蔺波	2014 年 9 月 11 日			
13	张家帅	2014 年 9 月 11 日			
14	翟黄耀	2014 年 9 月 11 日			
15	叶静	2014 年 9 月 11 日			
16	杨鼎	2014 年 9 月 11 日			
17	杨宸	2014 年 9 月 11 日			
18	许翔	2014 年 9 月 11 日			
19	许世春	2014 年 9 月 11 日			
20	谢继剑	2014 年 9 月 11 日			
21	吴春歌	2014 年 9 月 11 日			
22	王卓琨	2014 年 9 月 11 日			
23	王昕颖	2014 年 9 月 11 日			
24	王思豪	2014 年 9 月 11 日			
25	王沁雯	2014 年 9 月 11 日			
26	王林	2014 年 9 月 11 日			
27	王可	2014 年 9 月 11 日			
28	田益	2014 年 9 月 11 日			
29	唐强	2014 年 9 月 11 日			
30	谭精卫	2014 年 9 月 11 日			
31	苏航	2014 年 9 月 11 日			
32	宋敏	2014 年 9 月 11 日			
33	施关民	2014 年 9 月 11 日			
34	沈哲宇	2014 年 9 月 11 日			
35	秦臻	2014 年 9 月 11 日			
36	秦川	2014 年 9 月 11 日			
37	蒲刚	2014 年 9 月 11 日			
38	欧洋	2014 年 9 月 11 日			

序号	授予对象	支付授予日	行权条件	股份支付类型	行权情况
39	倪文斌	2014 年 9 月 11 日			
40	马昕	2014 年 9 月 11 日			
41	马思瑞	2014 年 9 月 11 日			
42	吕淼	2014 年 9 月 11 日			
43	罗志华	2014 年 9 月 11 日			
44	罗琦	2014 年 9 月 11 日			
45	鲁珂	2014 年 9 月 11 日			
46	龙从海	2014 年 9 月 11 日			
47	刘一	2014 年 9 月 11 日			
48	刘阳	2014 年 9 月 11 日			
49	练飞	2014 年 9 月 11 日			
50	李珣	2014 年 9 月 11 日			
51	李欣	2014 年 9 月 11 日			
52	李金袁	2014 年 9 月 11 日			
53	李江	2014 年 9 月 11 日			
54	晋世伟	2014 年 9 月 11 日			
55	蒋曦	2014 年 9 月 11 日			
56	江涌	2014 年 9 月 11 日			
57	黄鹏	2014 年 9 月 11 日			
58	胡克武	2014 年 9 月 11 日			
59	何芸秀	2014 年 9 月 11 日			
60	何威	2014 年 9 月 11 日			
61	官俊	2014 年 9 月 11 日			
62	高姗姗	2014 年 9 月 11 日			
63	邓小飞	2014 年 9 月 11 日			
64	陈舒伟	2014 年 9 月 11 日			
65	陈漠	2014 年 9 月 11 日			
66	曾强	2014 年 9 月 11 日			

3、财务费用

报告期内，公司财务费用的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
金融机构手续费	14.00	-5.53%	20.30	-3.15%	17.35	-16.61%	14.08	4.24%
利息收入	-8.31	3.28%	-13.05	2.03%	-100.10	95.80%	-58.65	-17.68%
汇兑损益	-258.80	102.25%	-651.21	101.13%	-21.74	20.81%	376.34	113.43%
合 计	**-253.11**	**100.00%**	**-643.96**	**100.00%**	**-104.48**	**100.00%**	**331.78**	**100.00%**

报告期内，公司没有银行借款，利息收入的增加主要系公司银行存款增加所致。公司主要收入来源于苹果App Store及Google Play，上述两家第三方平台与公司结算的过程中通常会将扣除平台成本后的玩家充值款项采用美元或港元支付给公司。2013年，由于人民币汇率整体呈现上升趋势，因此形成汇兑损失。2015

年及2016年1-6月，由于人民币兑换美元汇率出现下跌，因此形成了汇兑收益。

（五）资产减值损失、投资收益及营业外收支

1、资产减值损失

报告期内，公司资产减值损失的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
其他应收款坏账损失	53.51	8.20%	51.46	3.43%	0.87	2.26%	5.91	100.00%
长期股权投资减值	-	-	547.97	36.55%	37.47	97.74%	-	-
可供出售金融资产减值损失	598.89	91.80%	899.85	60.02%	-	-	-	-
合 计	**652.40**	**100.00%**	**1,499.28**	**100.00%**	**38.34**	**100.00%**	**5.91**	**100.00%**

资产减值损失全部为其他应收款的坏账损失及长期股权投资减值。公司根据企业会计准则的要求，制定了符合公司经营特点的资产减值准备计提政策，公司已遵照资产减值准备计提政策足额计提了资产减值准备，与公司的资产质量状况相符。

2、投资收益

报告期内，公司投资收益的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
按权益法核算的长期股权投资损失	-166.41	-688.67%	143.92	6.17%	-78.90	-112.42%	-9.30	-89.93%
处置可供出售金融资产取得的投资收益	-	-	1,297.68	55.64%	-	-	-	-
长期股权投资转入可供出售金融资产确认的投资收益	-	-	370.70	15.89%	-	-	-	-
可供出售金融资产持有期间取得的投资收益	-	-	142.50	6.11%	-	-	-	-
收回短期理财产品取得的投资收益	190.57	788.67%	377.67	16.19%	149.09	212.42%	19.64	189.93%
合 计	**24.16**	**100.00%**	**2,332.47**	**100.00%**	**70.19**	**100.00%**	**10.34**	**100.00%**

2015年6月，公司将持有的3%的成都龙渊股权作价人民币1,680.00万元转让

给杭州新线投资合伙企业（有限合伙）和星盟（杭州）创业投资有限公司，因此实现了较高的投资收益。

3、营业外收入

报告期内，公司营业外收入的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
政府补助	-	-	330.57	93.04%	90.00	83.53%	46.00	96.59%
非流动性资产处置利得	-	-	0.50	0.14%	-	-	1.62	3.41%
其他	14.85	100%	24.21	6.81%	17.74	16.47%	-	-
合 计	**14.85**	**100%**	**355.28**	**100.00%**	**107.74**	**100.00%**	**47.63**	**100.00%**

报告期内，公司确认的政府补助情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度	来源	依据
2015 年成都高新区“三次创业”产业政策（改制上市项目）补贴	-	19.17	-	-	成都高新区经贸发展局	《成都高新区管委会关于印发<推进成都高新区“三次创业”支持战略性新兴产业企业加快发展的若干政策>的通知》（成高管发〔2014〕16 号）
成都市经发局 IPO 申报奖励	-	200.00	-	-	成都高新区经发局	《支持战略性新兴产业企业加快发展的若干政策》第二十九条和《成都高新区经贸发展局关于下达 2015 年第一批成都高新区“三次创业”产业政策项目资金计划的通知》
2014 年度服务贸易绩效奖励	-	100.00	-	-	成都市高新区经贸发展局	《2014 年度成都市服务贸易与商务服务发展项目支持资金实施方案》和《成都高新区经贸发展局关于下达 2014 年度成都市服务贸易与商务服务发展项目资金计划的通知》
成都市经发局上规入库成功奖励	-	10.00	-	-	成都市高新区经贸发展局	《成都高新区经贸发展局关于下达 2015 年第一批成都高新区“三次创业”产业政策项目资金计划的通知》
“万企出国门”活动经费补助	-	1.40	-	-	成都市高新区经贸发展局	《四川省财政厅关于下达市场拓展“三大活动”经费预算的通知》(川财建〔2014〕263 号)和《成都市财政局关于拨付 2014 年度市场拓展“万企出国门”活动经费补助的通知》
2013 年度成都市软件及服务外包第二批专项资金	-	-	40.00	-	成都市商务局	《2013 年度成都市服务外包产业发展专项资金实施细则》
成都市经发局股改奖励	-	-	50.00	-	成都高新区经发局	《支持战略性新兴产业企业加快发展的若干政策》

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度	来源	依据
成都高新区经贸发展局项目扶持经费	-	-	-	11.00	成都高新区经贸发展局	《关于成都尼毕鲁科技股份有限公司“现代战争”游戏研发技术改造项目备案通知书》
高新区软件及服务外包第二批专项资金	-	-	-	35.00	成都市商务局	《2012 年度成都市服务外包产业发展专项资金实施细则》
合 计	-	**330.57**	**90.00**	**46.00**		

4、营业外支出

报告期内，公司营业外支出的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
捐赠支出	-	-	-	-	-	-	147.00	99.94%
罚款及滞纳金	-	-	-	-	54.77	99.85%	-	-
租房违约金	-	-	24.51	65.77%	-	-	-	-
非流动资产处置损失	-	-	12.75	34.23%	0.08	0.15%	0.09	0.04%
合 计	-	-	**37.26**	**100.00%**	**54.85**	**100.00%**	**147.09**	**100.00%**

2014年度，公司罚款支出为公司向成都市文化局缴纳的罚款等共计24.16万元，具体情况参见本招股说明书“第九节公司治理结构”之“二、近三年一期违法违规情况”。滞纳金主要为公司缴纳的以前年度应交所得税税款滞纳金共计30.62万元。

（六）主要税项分析

1、营业税金及附加

报告期内，公司营业税金及附加的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
营业税	0.74	3.03%	0.35	0.67%	0.52	1.33%	9.33	25.09%
城建税	11.42	46.66%	7.78	15.02%	1.10	2.78%	1.11	2.98%
教育费附加	8.16	33.33%	5.56	10.73%	2.44	6.18%	0.79	2.13%
其他	4.16	16.98%	38.12	73.59%	35.44	89.71%	25.96	69.80%
合 计	**24.48**	**100.00%**	**51.81**	**100.00%**	**39.51**	**100.00%**	**37.19**	**100.00%**

2、所得税费用

报告期内，公司所得税费用的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
当期所得税费用	1,843.75	4,176,79	1,103.97	833.07
递延所得税费用	-292.23	-305.23	-136.70	-68.41
合 计	**1,551.52**	**3,871.56**	**967.27**	**764.65**

3、所得税费用与利润总额的关系

单位：万元

	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
利润总额	5,977.00	10,796.28	8,124.15	5,631.61
按法定税率计算的所得税费用	1,509.17	2,609.08	2,032.81	1,407.90
所得税优惠的影响	-1,187.94	-2,600.44	-2,583.95	-1,942.79
研发费用加计扣除	-	-449.49	-546.77	-
归属于联营企业的损益	-	-	19.73	2.33
不可抵扣的费用	60.33	59.99	115.42	368.78
根据税务机关征管要求补提以前年度所得税	–	1,291.36	-	-
无须纳税的收益	–	-35.63	-	-
利用以前年度可抵扣亏损	-4.87	-28.13	-	-
税率变动对年初递延所得税的影响	-	-3.32	-82.61	-
因合并产生的外币报表折算差额对应之税金	-	-	2.51	-
未确认的可抵扣暂时性差异和可抵扣亏损的影响	1,174.83	3,028.13	2,010.14	928.43
企业所得税	1,551.52	3,871.56	967.27	764.65

4、公司享受税收优惠金额及占比情况如下：

单位：万元

	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度	合计
所得税税率优惠	1,187.94	2,600.44	2,583.95	1,942.79	8,315.12
2015 年冲回 2013-2014 所得税税率优惠 [1]	-	-1,291.36	-	-	-1,291.36
税收优惠合计	1,187.94	1,309.08	2,583.95	1,942.79	7,023.76
营业收入	34,700.08	54,338.01	50,859.53	31,043.47	170,941.09
占比	3.42%	2.41%	5.08%	6.26%	4.11%
净利润	4,425.49	6,924.71	7,156.88	4,866.96	23,374.04
占比	26.84%	18.90%	36.10%	39.92%	30.05%

注：公司于 2014 汇算清缴时被通知不再享受西开与软件企业的税收优惠叠加，根据四川省成都高新技术开发区国家税务局的要求，2014 年度的企业所得税调整为按应纳税所得额的 12.5%缴纳，公司于 2015 年对 2013 年、2014 年度的企业所得税按应纳税所得额的 12.5%

进行补提，且 2015 年按应纳税所得额的 12.5%计缴。

（七）非经常性损益分析

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非经常性损益（税后）	-12.02	-506.40	-104.91	-926.26
净利润	4,425.49	6,924.71	7,156.88	4,866.96
非经常性损益/净利润	-0.27%	-7.31%	-1.47%	-19.03%

报告期间内，公司非经常性损益占同期净利润的比重分别为-19.03%、-1.47%、-7.32%及-0.27%。2013年占比较高，主要是由于当年股份支付费用较高。2015年占比较高，主要是由于当年对以前年度所得税调整金额较高。

三、资本性支出分析

（一）报告期内重大资本性支出情况

报告期内，公司购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金支出分别为856.17万元、640.86万元、2,222.97万元及704.16万元，主要为购买的电子设备及办公设备、装修费用支出及开发支出资本化等。

（二）未来可预见的重大资本性支出计划及资金需要量

截至本招股说明书签署日，除本次发行募集资金有关投资外，公司无可预见的重大资本性支出计划。具体投资计划见本招股说明书“第十三节 募集资金运用”。

四、公司财务状况和盈利能力的未来趋势

（一）财务状况的未来趋势

公司主营业务为移动网络游戏的研发、运营及移动网络游戏领域的投资，公司具备移动网络游戏行业特有的“轻资产”特性。报告期内，公司主要资产为流动资产，而负债主要为流动负债，公司整体偿债能力较强。本次募集资金到位后，公司的资产规模、资本实力将大幅度提升，随着募集资金投资项目的逐步实施，公司的游戏产品数量、质量及研发、运营能力均能够有明显的改善。

（二）盈利能力的未来趋势

1、全球移动游戏发展前景良好

近几年来，随着互联网尤其是移动互联网的广泛普及，全球移动网络游戏市场规模不断增长。2013年全球移动游戏市场的销售收入约为176亿美元，占据了整个游戏行业23%的市场份额，并且还继续保持着迅猛的发展趋势。预计在2017年底时，全球移动游戏的销售收入将会超过350亿美元，占整个游戏行业34%的市场份额。从增长率的角度来看，移动游戏将继续引领游戏行业的发展，预计移动游戏市场2013至2017年的年复合增长率将高达19.1%，相当于同期整个游戏行业的年复合增长率的2.4倍。

2、公司盈利能力有望进一步增强

从进入移动网络游戏行业开始，公司就秉持做精品游戏的理念，公司研发、运营的多款游戏产品如银河帝国、王者帝国、斯巴达战争、银河传说等先后在全球多个国家或地区的苹果App Store畅销排行榜名列榜首。公司所具备的专业化、国际化、技术、人才和严格的研发体系及“精品化”战略等优势，使得公司在移动网络游戏行业内形成了良好的知名度和玩家认知度。

报告期内，随着公司运营游戏数量的增多，公司营业收入及利润也迅速增长。同时，公司也积极进行原有游戏的更新升级和新游戏的研发。本次发行募集资金实施后，将进一步丰富公司游戏产品的数量和种类，提升现有游戏的质量，增强公司的研发、运营能力，由此也能够进一步提升公司的营业收入及利润水平。

五、公司未来分红回报规划

（一）公司报告期内的分红情况

公司2013年度、2014年度、2015年度的股利分配情况见“第十四节股利分配政策”之“二、公司最近三年及一期的利润分配情况”。

（二）分红回报规划的考虑因素

公司将着眼于长远和可持续发展，在综合考虑公司经营情况、发展计划、股东回报、融资成本及外部环境等情况，建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制。

（三）股东分红回报规划的具体方案

1、公司采取现金方式、股票分配或者其他合法方式分配股利。

2、根据《公司法》相关法律法规及公司章程规定，每个会计年度结束，公司在弥补以前年度亏损、足额提取公积金后，将根据公司经营情况进行利润分配。

3、在满足①公司当年盈利且当年末累计未分配利润为正数，②公司累计可供分配利润为正值,当年每股累计可供分配利润不低于0.1元，③公司审计机构对公司的该年度或半年度财务报告出具无保留意见的审计报告。公司未来三年每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的10%。根据公司财务及经营情况，公司可以进行中期现金分红。公司在每个会计年度结束后，由董事会提出分红议案，并提交股东大会审议。

4、在确保足额现金股利分配的前提下，公司可以另行增加股票股利分配和公积金转增，由董事会提出分配预案，并提交股东大会审议。

5、公司当年利润分配完成后留存的未分配利润主要用于与主营业务相关的对外投资、购买资产等重大投资及现金支出，逐步扩大经营规模，优化财务结构，促进公司的快速发展，有计划有步骤的实现公司未来的发展规划目标，最终实现股东利益最大化。

（四）股利分配政策调整周期和相关决策机制

公司每三年重新审阅一次股利分配政策，根据股东（特别是公众投资者）、独立董事和监事的意见对公司正在实施的股利分配政策做出适当且必要的修改，确定该时段的股利分配政策。有关调整利润分配政策的制订和修改由公司董事会草拟，独立董事应当发表独立意见，经董事会、监事会审议通过后提交股东大会审议，经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过，公司应提供网络投票系统进行表决，充分征求社会公众投资者的意见，以保护投资者的权益，公司接受所有股东、独立董事、监事和公众投资者对公司分红的建议和监督。

六、发行当年每股收益变动分析及即期回报摊薄填补措施与相关承诺

根据《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作

的意见》（国办发[2013]110号）及《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（中国证监会公告[2015]31号）的要求，为保障中小投资者利益，公司现就本次发行完成后摊薄即期收益的情况进行了分析、并制定了填补回报的措施，同时公司董事及高级管理人员出具了的专门承诺。

（一）本次首次公开发行对公司主要财务指标的影响

1、本次发行对公司每股收益的影响

本次发行的募集资金项目投产后，预计公司净资产规模和股本规模将会有较大幅度的增加，但募集资金投资项目逐步投入并产生效益需要一定的过程和时间，在募集资金项目产生效益之前，公司的利润实现和股东回报仍主要依赖公司现有业务。在公司总股本和净资产均增加的情况下，每股收益和加权平均净资产收益率等指标将在短期内出现一定幅度的下降。截至本招股说明书签署之日，基于 2015 年度已实现的经营业绩，预计 2016 年募集资金到位当年，公司利润增长率低于股本增长率，从而使公司扣除非经常性损益后的基本每股收益、稀释每股收益受股本摊薄影响，相对 2015 年度出现下降，股东即期回报将被摊薄。

2、董事会选择本次融资的必要性和合理性

参见本招股说明书“第十三节 募集资金运用”之“三、募集资金投资项目相关情况简介”

3、本次募集资金投资项目与发行人现有业务的关系，发行人从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

参见本招股说明书“第十三节 募集资金运用”之“三、募集资金投资项目相关情况简介”

（二）公司应对首次公开发行摊薄即期收益采取的措施

本次发行的募集资金将用于推动公司主营业务的快速发展，募集资金使用计划已经管理层、董事会和股东大会的详细论证，符合行业发展趋势和公司发展规划。本次募集资金投资项目“移动网络游戏系列新产品开发技术改造项目”、“策略游戏升级技术改造项目”以及“技术研发及服务平台技术改造项目”建设完成后，公司研发能力将大幅提升，有利于公司盈利能力提升及长期健康发展。

但由于募集资金投资项目存在一定的建设期，建设期内股东回报仍通过现有业务实现。在公司股本及所有者权益增加的情况下，如本次公司发行所属会计年

度净利润未实现相应幅度的增长，每股收益及净资产收益率等股东即期回报将出现一定幅度下降。

本次股票发行后，公司的总股本和归属于公司所有者权益将有较大幅度增加，公司每股收益和加权平均净资产收益率等股东即期回报可能被摊薄，公司承诺将通过以下措施以填补回报。

（一） 加强技术研发及新游戏的研发

公司将加强技术研发的投入，同时采取有效的激励措施吸引优秀的手游行业技术人才加盟，进一步提升研发水平与新游戏产品的研发能力。一方面通过技术研发及技术服务中心的建设为公司的游戏研发与运营提供一个强大的技术支持平台，满足公司在游戏研发及运营中所急需的技术需求，提高公司游戏研发和运营的效率；另一方面通过持续不断的研发、运营新游戏，推出更多、更优秀的精品游戏，形成持续的盈利保障，增强公司盈利能力，确保公司能够持续产生良好效益并实现股东回报。

（二） 提高公司日常运营效率，降低公司运营成本

公司将严格按照相关法律法规对上市公司的要求规范运作，进一步完善公司的法人治理结构，强化各项决策的科学性和透明度，促进公司的机制创新和管理升级。公司将根据本行业特点，进一步细化对产品研发、市场推广、游戏运营、财务管理、内部控制等方面的管理细则，严格执行管理规定，全面提升运营效率，降低公司运营成本。

（三） 公司承诺加快募投项目投资进度，尽快实现项目预期收益

本次募集资金主要用于公司新产品的开发、现有产品的升级以及技术的研发和升级。通过新产品的研发，拓宽公司赢利点；通过对现有产品进行升级改造，保持产品核心竞争力，整体提升公司综合实力。公司已对本次募投项目进行充分的可行性研究论证，募投项目的建设符合行业发展趋势和公司未来的发展规划。本次募集资金到位后，公司将加快募投项目的建设，争取募投项目早日达产实现预期收益，若项目顺利实施，将大幅提高公司的盈利能力，尽早填补被摊薄的即期回报。

（四） 加强募集资金管理，确保募集资金合理有效使用

为规范募集资金的管理和使用，确保本次发行募集资金专项用于募投项目，公司已根据《公司法》、《证券法》等法律法规的规定和要求，结合公司实际情况，

制定了《募集资金管理办法》，明确规定公司对募集资金采取专项存储制度，以便于募集资金的管理和使用以及对其使用权情况进行监督，保证专款专用。公司将于本次发行募集资金到账后，公司将依照有关规定与保荐人、存放募集资金的商业银行签订募集资金专户存储三方监管协议，开立募集资金专用账户，严格监管募集资金用途。

（五） 进一步完善利润分配制度，强化投资者回报机制

为建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制，对利润分配做出制度性安排，保证利润分配政策的连续性和稳定性，2015 年 3 月 11 日，公司召开了 2014 年度股东大会审议并通过了《关于修订<公司章程>（草案）的议案》，进一步明确和完善了公司利润分配的原则和方式，利润分配尤其是现金分红的具体条件、比例，股票股利的分配条件及比例，完善了公司利润分配的决策程序和机制以及利润分配政策调整的决策程序。

此外，前述 2014 年度股东大会还审议通过了《上市后三年分红回报规划》，对发行上市后三年的利润分配做了具体安排。公司将保持利润分配政策的连续性与稳定性，重视对投资者的合理投资回报，强化对投资者的权益保障，兼顾全体股东的整体利益及公司的可持续发展。

（六） 设定明确的股份回购承诺

本公司承诺，自本公司股票挂牌上市之日起三年内，若出现连续二十个交易日（公司股票全天停牌的除外，下同）公司股票收盘价格均低于每股净资产（以届时最近一期经审计的数额为准，下同）的情形（若因除权除息等事项致使上述股票收盘价格与公司最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价格应做相应调整），且公司情况同时满足《公司法》、《证券法》、中国证监会以及深圳证券交易所对于回购等股本变动行为的规定，则本公司将依据《上市后三年内稳定公司股价的预案》实施股份回购。

本公司进一步承诺，本次公开发行后本公司将严格遵守并执行前述相关措施。倘若本公司未执行上述措施，则本公司应遵照签署的《成都尼毕鲁科技股份有限公司关于违反作出公开承诺事项约束性措施的承诺》之要求承担相应责任并采取相关后续措施。

（三）董事和高级管理人员的相关承诺

根据中国证监会相关规定，公司董事、高级管理人员对公司填补被摊薄即期回报的措施能够得到切实履行作出如下承诺：

“1、不以无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；

2、将对本人的职务消费行为进行约束，并支持与配合公司对董事和高级管理人员职务消费行为的规范，包括但不限于参与讨论及拟定关于董事、高级管理人员行为规范的相关制度并严格遵守该等制度规范；

3、不动用公司资产从事与本人履行职责无关的任何投资、消费活动；

4、全力支持董事会或薪酬委员会制订的薪酬制度与公司填补被摊薄即期回报措施的执行情况相挂钩，并在公司董事会/股东大会审议该薪酬制度议案时投赞成票（如有投票/表决权）；

5、若公司后续推出股权激励政策，全力支持公司将该股权激励的行权条件与公司填补被摊薄即期回报措施的执行情况相挂钩，并在公司董事会/股东大会审议该股权激励议案时投赞成票（如有投票/表决权）；

6、若本人违反上述承诺，将在股东大会及中国证监会指定报刊公开作出解释并道歉；本人自愿接受证券交易所、中国上市公司协会等对本人采取的自律监管措施；若违反承诺给公司或者股东造成损失的，依法承担补偿责任。”

公司董事长杨祥吉作为控股股东、实际控制人，同时增加承诺：“不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益”。

（四）保荐人核查意见

保荐人认为，发行人所预计的即期回报摊薄情况的合理性、填补即期回报措施及相关承诺主体的承诺事项，符合《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》中关于保护中小投资者合法权益的精神。

第十二节 业务发展目标

一、发行人发展战略与发展目标

（一）发行人的发展战略

公司将坚持“专注、专业、追求卓越”的价值观，以拥有自主知识产权的移动网络游戏和相关行业经验为基础，以技术创新和服务创新为手段，坚持全球化战略，致力于打造面向全球玩家的绿色、健康的精品游戏，满足玩家的多样化娱乐需求；其次，公司将继续专注于移动网络策略游戏，研发出更多的精品游戏，完善游戏运营服务，提升玩家体验；第三，通过将成功产品系列化的方式，形成可持续化经营，加强品牌建设，进一步巩固竞争优势；第四，公司将继续坚持面向全球的移动游戏研发和运营，以策略游戏为基础，与其他不同类型的游戏做整合创新，将游戏推向更多更广泛的人群，打造出更多家人和朋友能互相推荐的精品游戏。

（二）发行人的发展目标

依据公司的发展战略，公司将继续提升移动网络游戏的研发能力、运营能力和市场开拓能力，巩固目前在移动网络游戏市场的领先优势和竞争优势，致力于实现“成为策略游戏的世界领先、细分市场内最高品质、最受玩家欢迎的游戏公司”的战略目标，致力于将公司打造成亚洲Top10、全球Top30的游戏公司。

二、发行当年和未来两年的具体发展规划及措施

为了实现公司的总体经营目标，公司制定了以下具体规划与措施：

（一）精品移动网络游戏开发规划

公司将牢牢把握中国移动网络游戏行业快速发展的重要机遇期，以用户需求偏好为导向，坚持原创精品路线，不断加强产品开发团队的建设，提升移动网络游戏开发能力，自主开发一系列技术水平高、内容丰富、题材新颖的移动网络游戏产品，迅速提升公司市场份额。除对现有的游戏进行版本升级外，公司将利用此次募集资金项目来投资研发约12款移动网络游戏新产品，继续深度挖掘市场潜力，实现产品的系列化。

（二）核心技术研发规划

公司将本着中长期规划和近期目标相结合、前瞻性技术研究和产品应用开发相结合的原则，以技术中心为平台，以市场为导向，以产品为龙头，进行技术研发创新，健全和完善技术创新机制，从人、财、物和管理机制等方面确保公司的持续创新能力，为公司做好技术储备。具体计划如下：

（1）建设移动网络游戏技术研发中心

为使公司产品更具市场竞争力，公司将通过加大研发投入，扩大研发团队，进一步提高公司科研技术水平，公司将投资建设专门的技术研发中心，将其打造成国内领先的专业移动网络游戏技术研发平台。公司在发展初期主要招募西南地区的游戏研发人才，最近几年主要是大力度地在全国范围内招揽顶尖的移动网络游戏开发者，目前及未来公司将进一步在全球范围内招募更多顶尖的移动网络游戏从业者。

公司未来三年将主要致力于研发以下三项核心技术：

①3D引擎技术。公司将在引擎技术基础上，加强研发，争取开发出拥有独立知识产权的强大的3D游戏引擎技术，提高公司游戏的开发和运行效率，降低开发成本，为公司的长期发展提供技术支持。

②大服务器端技术。公司将在领先的服务器技术的基础上，进行大服务器架构研发，使公司服务器运行效率进一步提升，满足游戏策划及运营上的需求，达到单个逻辑服务器可支持更多人同时在线游戏的目标。

③游戏社交网络技术。该技术包括平台基础架构、认证/接入服务、消息推送服务、支付服务、聊天服务，它能统一构建基础服务平台，减少重复开发成本，节约服务器资源，并有助于构建公司的流量入口。

（2）积极申请软件著作权

自主创新和保护自主知识产权是公司今后持续发展的关键。公司将继续通过法律手段保护公司的创新成果，对公司研发的产品及时登记软件著作权。

（3）加强人才队伍建设

公司未来的发展，主要依靠于人才，人才竞争是未来竞争的重点。对于游戏开发企业来说，具有高专业素质和敬业精神的人才是公司的重要资源。公司计划在未来三年面向全球引进或培养技术研发、产品开发、运营管理等方面的专业人才，以培养技术骨干为重点建设内容，建立一支结构合理的专业技术人才队伍，

保证公司快速发展对人才的需要。

公司将采用各种形式吸引优秀的科技人员。包括：提高技术人才的待遇；通过与高校、科研机构联合，实行对口培训等形式，强化技术人员知识更新；积极拓宽人才引进渠道，实行就地取才、内部挖掘和面向全球广揽人才相结合，积极引进国际移动网络游戏行业的高级专业技术人才，确保公司产品的高技术含量，充分满足客户的需求，使公司在激烈的市场竞争中立于不败之地。未来三年，公司计划在欧洲、美洲、日本等多处城市设立工作室或者分支机构，以招募游戏行业的国际顶尖人才。

（三）发行运营平台建设规划

公司将在现有发行运营平台基础上整合建立一个面向市场、多层次的移动网络游戏发行运营中心，从而提高公司产品的推广效率、运营效率以及用户的游戏体验，增加公司的盈利能力。依托公司在产品研发方面的优势，公司计划在以下方面进一步提升自主发行运营平台的品牌效应和收入能力：

（1）积极开拓移动网络游戏推广与运营渠道。通过自主研发的若干移动网络游戏建立移动网络游戏推广渠道；与国内外主流发行平台建立良好的合作关系；摸清移动产品的推广特点，采取多种手段积累用户数据；在市场方面，在全球建立市场推广的分支，与全球其他广告商建立更紧密的联系，并在未来通过并购等方式，获取自有流量。公司目前主要专注自主研发自主运营业务，未来公司将适时扩大对外发行业务。

（2）建立各个渠道用户的行为数据库，加强数据分析团队建设，针对产品和用户特点进行市场推广，提高投放效率，保持低于市场平均水平的用户获取成本。

（3）分析和制定互动品牌策略，指导自行研发产品的市场定位和整个产品体系的运营推广策略，建立健康适度、趣味性强、注重玩家体验和服务的品牌形象。

（四）移动网络游戏运营规划

为适应日趋激烈的市场竞争，公司将进一步完善从品牌建设、媒体宣传、活动策划、商务合作到客户服务的完整的移动网络游戏运营体系，积极加强市场开发和游戏推广力度，逐步扩大公司的游戏玩家基础。

1、完善精准营销策略

从改善用户体验出发机制、用户体验反馈机制、用户体验研究机制、用户行为分析机制、用户行为引导机制、产品研运导向机制入手，通过引入第三方测评，准确地评估和把握游戏推广的效果，根据推广的效果可以及时、快速地调整推广的方式以及调整营销策略，通过准确的产品定位和精准的市场细分，不断丰富和完善游戏的推广方式，从而树立公司的品牌，吸引更多的玩家，增加公司的利润。

2、进一步拓展海外市场

随着公司移动网络游戏产品品质提高、技术实力和资金实力的增强，公司未来将进一步拓展海外市场。公司在大力经营欧美市场的同时，将更注重与海外运营商的授权运营合作，通过与境外知名企业的合作，高效率、低成本地深耕和拓展海外市场。

3、设立海外工作室和分支机构

与竞争对手相比，公司在产品质量、全球化经营方面具有优势，并且，与欧美公司相比，公司在研发成本上更具优势。目前公司由于总部在成都，在人才招聘上存在着一定的劣势，但公司已经计划通过设立分支机构的方式解决该问题，在全球范围内进行投资布局，进一步拓展海外市场。

（五）升级技术服务中心

公司未来三年将着力打造为旗下产品研发、运营提供服务的公共技术和支撑平台。这两个平台负责解决各类游戏研发和运营过程中带有一定共性的技术或者服务的问题，如游戏音效、翻译、质量测试以及服务端框架、常见类型游戏的通用原型、基础的游戏内容著作工具和定制接口、游戏测试和模拟工具、网络运营技术中心、数据及用户行为分析支持、客户服务中心等等。技术和支撑平台的建设将大大提高游戏研发效率和产品质量、市场定位准确度，降低制作和市场风险并提高产品的整体体验和服务水平，是公司提升研发实力和水平、建立产品品牌效应不可或缺的基础。

（六）人力资源管理规划

人力资源是公司的核心资源，为了实现公司总体战略目标，公司将健全人力资源管理体制，制定可行、有竞争力的人力资源开发计划，进一步建立完善的培训、薪酬、绩效和激励机制，最大限度的发挥人力资源的潜力，为公司的可持续

发展提供人才保障。

1、优化人才结构

公司将立足于未来发展需要，进一步优化人才结构。通过专业化的人力资源服务和评估机制，满足公司的发展需要和员工的需求，一方面引进国内外顶尖技术人才，扩大研发、运营、管理等专业技术人才队伍，建立起人才吸引、激励和发展的机制及管理体系，优化人才资源配置；另一方面建立人才梯队，以培养管理和技术骨干为重点，有计划地吸纳各类专业人才进入公司，优化人才结构，为公司的长远发展储备力量。

2、强化人才培训

公司将强化现有培训体系的建设，建立和完善培训制度的同时，针对不同岗位的员工制定科学的培训计划，并根据公司的发展要求及员工的具体情况，制定员工的职业生涯规划。采用内部交流课程、外聘专家授课和到国内外先进企业的学习等多种培训方式提高员工技能。通过培训大幅提升员工的素质，使员工队伍进一步适应公司发展步伐。

3、制定并推行高效的激励政策

公司将结合发展战略目标及运营业绩制定符合公司文化特色、具有市场竞争力的薪酬结构，制定和实施有利于人才培养的激励政策。将根据公司发展适时的提高员工薪酬水平，激发员工的创造性和主动性，为员工提供良好的用人机制和广阔的发展空间，全力打造出忠诚团结、拼搏进取、敬业爱岗、开拓创新的员工队伍，从而有效提高企业凝聚力和团队战斗力。

4、推进科学化管理

随着企业的发展，公司员工队伍将越来越壮大。公司将充分利用现代化的管理手段，结合高科技软件企业的特点，学习、创造和吸收先进的管理理念，致力于调动人的积极性、创造性，在研发管理、推广管理、人事管理等方面，不断推进管理的科学化。

（七）组织结构深化调整规划

完善的法人治理结构有助于处理好董事会、股东、高级管理人员等的关系，有助于使投资者的权利得以更好的实现，并实现股东利益最大化的目标，有助于使公司各个利益主体积极参与到公司运营，监督大股东及经营者的行为。为此，公司将进一步完善法人治理机构。明晰各职能部门及各个岗位的职责，让代表不

同利益主体的职能部门之间相互制约、相互协作，从而形成公司内部规范的权利制衡机制及协作机制，为有效控制风险及提升执行力打下良好的制度基础，最终提升公司的管理效率。

同时，公司将根据自身的发展及市场的最新变化情况，适时地调整职能部门架构，建立科学有效的公司决策机制、市场快速反应机制和风险防范机制。通过组织结构的调整，使公司能够根据市场信号的变化迅速做出反应，提升公司整体运营效率，实现企业管理的高效灵活，增强公司的竞争力。

（八）融资计划

公司融资能力是公司战略顺利实施及业务做大的重要保障，如果本次融资成功，公司将严格按照上市公司募集资金运用的有关要求，全力做好募集资金投资项目的建设和经营工作，保持和增强公司的盈利能力与融资能力，促进公司的可持续发展。

公司未来将根据募集资金投资项目的建设情况、公司发展目标的进展情况，合理选择融资方式，在利用资本市场进行直接融资的同时，公司还将凭借自身良好的信誉和本次发行后资产负债率降低所提供的较大运作空间，进行适度的债权融资。

三、拟定上述规划所依据的假设条件及面临的主要困难

（一）拟定上述规划所依据的假设条件

1、国内环境保持稳定，国民经济稳步发展并保持良好的发展态势，没有对公司发展产生重大影响的不可抗力事件的发生；

2、公司所遵循的现行法律、法规和政策及公司所在地区的社会、政治、经济环境无重大变化；

3、公司所处的行业及主营业务领域的市场保持正常发展状态，没有出现危及本行业发展的重大市场变化；

4、本次发行能如期完成，募集资金能够及时到位；

5、无其他带来不利影响的不可抗力事件或不可预见的其他因素。

（二）拟定上述规划所面临的主要困难

1、资金因素

本公司未来三年将进入快速发展阶段，需要进行大量的资金投入。资金因素成为重要的约束条件。

2、人才培养

公司未来几年将处于高速发展阶段，对管理、研发、营销等高层次人才的需求将变得更为迫切。公司未来能否及时培养、引进相应的专业人才将对公司发展产生一定程度的影响。公司在今后的发展中将面临人才培养、引进和合理应用的挑战。

3、管理能力

本公司资产规模、经营规模的快速增长对公司的经营管理提出了更大挑战，公司管理能力能否同步提高也将影响公司发展规划的顺利实施。

四、确保实现上述发展计划拟采用的方式、方法或途径

（一）加快对优秀人才的培养和引进

公司将加快对各方面优秀人才的引进和培养，同时加大对人才的投入并建立有效的激励机制，确保公司发展规划和目标的实现。首先，公司将继续加强员工培训，加快培育一批素质高、业务能力强的移动网络游戏开发人才、运营人才、管理人才；其次，公司将不断引进外部人才，对于行业技术专家、管理经验杰出的高端人才，加大引进力度，保持核心人才的竞争力；再次，公司将建立包括直接物质奖励、职业生涯规划、长期股权激励等多层次的激励机制，充分调动员工的积极性、创造性，提升员工对企业的忠诚度。

（二）进一步优化组织机构

公司将严格按照《公司法》、《证券法》等法律法规对上市公司的要求规范运作，进一步完善公司的法人治理结构，建立适应现代企业制度要求的决策和用人机制，充分发挥董事会在重大决策、选择经理人员等方面的作用。

公司将进一步完善内部决策程序和内部控制制度，强化各项决策的科学性和透明度。公司将根据客观条件和自身业务的变化，及时调整组织结构和促进公司的机制创新。

（三）多元化融资方式

公司将采取多元化的融资方式，满足各项发展规划的资金需求。首先，公司

将做好本次发行上市工作，利用募集资金实现提升游戏开发能力、完善游戏产品线、增强游戏运营能力和优化公司业务结构的规划。其次，在未来融资方面，公司将根据资金、市场的具体情况，择时合理安排融资方案，通过银行贷款、公司债券、增发股票等方式，筹集推动公司发展所需资金。

五、发展规划与现有业务的关系

公司上述发展规划是在现有业务的基础上，根据行业的发展趋势，结合公司实际情况，经过审慎考虑和严谨的可行性分析后确定的。

一方面，公司上述发展规划是对公司现有的移动网络游戏产品、运营模式和管理体系的深度优化，公司在现有业务基础上积累的技术、人力、商业资源和公司管理、产品开发、技术研发、海外市场运营管理的丰富经验都将是实现上述业务发展规划的良好保障。另一方面，公司上述发展规划的实施必将大大提高公司整体竞争实力，为公司保持技术领先优势和实现业务规模化发展提供持续的动力源泉，实现公司主营业务稳健快速发展，为公司可持续发展提供坚实的基础。

第十三节 募集资金运用

一、募集资金运用概况

（一）募集资金规模

经2015年第三次临时股东大会审议通过，公司本次拟向社会公开发行人民币普通股不超过1,250万股。本次募集资金将严格执行公司制定的《募集资金管理办法》的相关规定，存放于董事会决定的专项账户集中管理，并与保荐机构、存放募集资金的商业银行签订募集资金专户存储三方监管协议。

公司本次募集资金运用围绕主营业务进行，全部用于公司主营业务相关的项目及主营业务发展所需的营运资金，本次募集资金扣除发行费用后，将按轻重缓急顺序投入以下项目：

序号	项目名称	总投资金额（万元）	拟投入募集资金（万元）
1	移动网络游戏系列新产品开发技术改造项目	58,806.45	58,806.45
2	策略游戏升级技术改造项目	20,286.77	20,286.77
3	技术研发及服务平台技术改造项目	11,169.34	11,169.34
	合 计	**90,262.56**	**90,262.56**

（二）募集资金运用项目的资金投入进度及项目备案情况

本次募集资金投资项目的资金投入时间进度计划如下：

序号	项目名称	第 1 年投入（万元）	第 2 年投入（万元）	第 3 年投入（万元）	第 4 年投入（万元）
1	移动网络游戏系列新产品开发技术改造项目	17,167.54	12,934.10	13,794.79	14,910.02
2	策略游戏升级技术改造项目	20,286.77	-	-	-
3	技术研发及服务平台技术改造项目	9,279.34	1,890.00	-	-
	合 计	**46,733.65**	**14,824.10**	**13,794.79**	**14,910.02**

在本次公开发行股票募集资金到位前，公司将根据项目进度的实际情况，暂以自有资金或负债方式筹集资金，先行投入。本次发行股票募集资金到位后，再予以置换。

本次发行拟募集资金投向涉及的项目备案及环评情况如下：

序号	项目名称	项目备案情况	项目环评情况
1	移动网络游戏系列新产品开发技术改造项目	成高经审（2015）36号	成高环字[2015]150号

序号	项目名称	项目备案情况	项目环评情况
2	策略游戏升级技术改造项目	成高经审（2015）34号	成高环字[2015]144号
3	技术研发及服务平台技术改造项目	成高经审（2015）35号	成高环字[2015]149号

二、实际募集资金金额与预计募集资金存在差异时的安排

如本次发行实际募集资金不能满足项目投资的需要，公司将通过自有资金或向银行申请贷款解决。

三、募集资金投资项目相关情况简介

（一）移动网络游戏系列新产品开发技术改造项目

1、项目概况

本项目计划在四年内研发并上线运营12款高品质的移动网络新游戏产品。项目拟投资58,806.45万元，主要用于购置办公场地、购买网络游戏开发所需的软硬件设备、补充网络游戏新产品开发所需研发费用及开展业务所需的运营资金。

2、项目建设的必要性及可行性

（1）必要性

①有利于解决游戏研发瓶颈障碍，增强开发优势和研发优势

从国内外成熟移动游戏企业的实际情况来看，随着用户群体对游戏的体验要求越来越高，开发复杂的移动网络游戏必须配备一个完善的软件研发环境，建立集群技术平台及游戏通信平台，不断升级对产品的使用环境的建设，并对游戏产品进行测试和检验，所以移动网络游戏是资金密集型、科技密集型行业，具有产品开发高投入、高收益的特点。行业内企业要持续推出精品移动游戏产品，需要依托充足的开发和运营资金，加大移动游戏开发投入，否则将依靠某款或某几款游戏维持企业运营，企业会逐步被日益变化的市场消费需求淘汰，进而陷入企业发展受限的不利局面。

近年来，公司不断加大在移动游戏技术研发、开发经验和人才的建设，但由于资金的限制，公司所积累的开发运营经验并未充分发挥转化为更多的移动网络游戏产品，制约了公司的快速发展。本项目的实施将突破公司现有的资金瓶颈，将改善现有的游戏开发条件，发掘公司现有及潜在的产品开发优势和技术研发优

势，转化为适应市场需求的移动网络游戏新产品，确保研发工作能够适应快速增长的需要，并为客户提供实时高效的服务，以快速响应市场需求的变化，提高研发、测试、调试、运行阶段的工作效率，加快游戏的开发速度，更好地为用户提供服务，从而进一步增强公司的整体实力。

②有利于丰富公司移动游戏产品线，有效的抢占市场份额

随着玩家对移动网络游戏欣赏水平的提高，消费者对游戏作品的差异化要求日益明显。可以说，丰富的移动网络游戏产品线，是公司收入稳定增长的重要保障。第一，移动游戏产品线的丰富，可以帮助公司把握市场动态，以便对产品结构做出快速调整，从而保障公司的持续盈利能力。第二，由于移动游戏的生命周期相对较短，并且不能保证每款开发出的移动游戏都能获得市场认可，所以公司必须优化产品线布局，降低单款游戏盈利能力下降或开发失败对公司收入造成的影响。第三，移动网络游戏具有集聚效应，即通过不同类型、不同题材的移动游戏互相叠代，可以充分挖掘用户的付费意愿，从而增加公司收入。

丰富的游戏产品线有利于公司吸引并留住用户，进而增加付费用户数量。目前，全球移动网络游戏市场正呈现出游戏类型多样化、题材多样化，用户需求随之不断变化的特点，对游戏厂商的产品开发能力、创新能力提出了更高的要求。在这样的背景下，积极研发更多的新型移动网络游戏能够顺应未来移动游戏的发展趋势，是对公司移动游戏产品线在现有基础上的进一步丰富和完善，是公司应对行业竞争的重要手段。

③有利于增强规模化经营优势，增强公司盈利能力

丰富的移动游戏产品线，可以帮助公司产生规模效应，降低公司运营成本。国内外移动网络游戏巨头运营游戏数量一般居行业前列，凭借规模化竞争优势，利用较低的游戏运营成本，较高的品牌影响力，积极拓展市场份额。因此，扩充产品数量对国内外移动网络游戏自主开发企业抢占市场份额、形成规模化经营优势意义重大。

首先，规模化经营有利于公司采用通用化引擎提高公司整体研发效率，降低产品研发成本；其次，规模化经营有利于公司充分利用积累的客户资源，能够有效降低整体的市场推广成本，提高产品的知名度和推广运营效率；第三，规模化经营将增强公司在市场中的主动权，在与知名广告商合作时可以具备较强的议价能力，有助于实现公司的战略目标。

（2）可行性

①广阔的移动游戏市场前景是本项目实施的前提

移动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，其用户规模不断扩大。全球移动游戏行业正处于高速发展的阶段，据Newzoo发布的《2016全球游戏市场报告》显示，全球移动游戏市场发展迅猛。2015年全球移动游戏市场的销售收入为304亿美元，预计2016年全球移动游戏市场的销售收入将达到369亿美元，同比增长约21.38%；2016年全球移动游戏收入将占据整个游戏行业27%的市场份额，移动平台的收入将首次超越PC。预计在2019年底时，全球移动游戏的销售收入将会达到525亿美元，占整个游戏行业34%的市场份额。从增长率的角度来看，移动游戏将继续引领游戏行业的发展，预计移动游戏市场2015至2019年的年复合增长率将高达14.6%，相当于同期整个游戏行业的年复合增长率的2.2倍。移动游戏玩家数量预计从2013年的13.3亿人增长到2017年的18.2亿人，其中西方成熟市场（北美、西欧、大洋洲）的年复合增长率约为4%，亚洲、东欧、中东、非洲和拉丁美洲市场的年复合增长率约为9%。

另一方面，国内移动游戏企业也一直在积极探索海外市场，海外市场收入增长快速。根据GPC、IDC and CNG联合发布的《2015年中国游戏产业报告（摘要版）》显示，2013年，中国移动游戏海外市场销售收入达到18.2亿美元，比2012年增长了219.3%。2014年和2015年，国产移动游戏海外市场销售额分别达到30.8亿美元和53.1亿美元，年平均增长率超过70%，继续保持较高增速。

②强大的海外市场拓展能力是本项目实施的重要保障

公司的移动网络游戏定位于全球市场，特别是欧洲、美洲地区。游戏收入主要来源是海外市场，多年来，公司已经积累了丰富的海外运营和市场开拓经验。

凭借有效的海外市场商务拓展能力、出色的产品本地化能力、有力的国际运营支持能力和成熟的全球服务器架设、监控、维护，公司初期研发的三款游戏《海岛帝国》、《银河帝国》、《王者帝国》被称为“帝国三部曲”，其中《银河帝国》在2012年3月登上美国区苹果App Store畅销榜首位，成为首款在全球最大市场登顶的中国手游产品，而另一款游戏《王者帝国》在2012年4月登上中国区苹果App Store畅销榜首位。公司陆续推出了《斯巴达战争》、《银河传说》等产品，其中，《斯巴达战争》在俄罗斯及部分欧洲市场长期占据苹果App Store畅销榜前列。2013年新上线游戏《银河传说》在上线初期多次获得Google Play排行榜中第

一名，在40多个国家中属于最受欢迎的游戏之一。

综上所述，公司强大的海外市场拓展能力将为项目移动游戏新产品带来新的市场空间，提升公司盈利能力，是本项目实施的重要保障。

③现有的技术积累为项目建设提供了技术保证

经过多年的技术积累，公司掌握了T4F引擎技术、多数值多玩法技术、复杂逻辑系统技术、分布式锁与数据技术、MMOSLG/MMORPG游戏的基础算法库技术、高精准游戏定时器设计技术、游戏内关键词过滤技术、整合的3D/2D引擎、客户端加密和校验技术、统一的公共服务后端、图形化编程技术、大数据平台技术和在线服务器核心管理技术。这些技术都应用于部分或者全部的游戏里面，取得良好的效果，为本项目的实施奠定了技术基础。

3、项目与发行人现有主要业务、核心技术之间的关系

公司一直致力于原创移动网络游戏的自主开发和运营，并不断提高自身运营能力，已发展成为以策略类移动网络游戏为主要产品，集创意策划、美术设计、技术研发、产品开发、游戏推广、运营维护、海外合作于一体的网络游戏开发商、运营商。

本项目将在四年内开发12款移动网络游戏新产品，属于公司的主营业务范畴。本项目的实施将不断丰富公司移动网络游戏产品数量和产品线布局，完善公司的经营战略，是对公司现有主营业务的提升和完善，将会大大提高公司市场份额，增强公司盈利能力，提升公司的核心竞争力。

4、项目具体情况介绍

（1）建设内容

本项目预计投资58,806.45万元，计划开发12款移动网络游戏新产品，其中2D游戏数量6款，3D游戏数量6款。项目投资主要用于购置办公场地、购买网络游戏开发所需的软硬件设备、补充网络游戏新产品开发所需研发费用及开展业务所需的运营资金。

（2）投资概算

本项目计划投资58,806.45万元，具体投资明细见下表：

序号	投资明细	投资额（万元）	占总投资比例
1	场地投资	5,160.18	8.77%
2	设备投资	270.00	0.46%
3	软件投资	388.92	0.66%

序号	投资明细	投资额（万元）	占总投资比例
4	研发费用投资	8,020.06	13.64%
5	初期运营费用投资	44,967.29	76.47%
	合 计	**58,806.45**	**100.00%**

其中硬件设备投资主要包括采购电脑、画板，具体如下表：

序号	名称	规格型号	数量（台、套、组）
1	MacMini	387+显示器	162
2	PC	DIY-3	84
3	MacbookPro	MD101	96
4	MacbookAir	13"	12

软件投资主要包括采购策划软件、美术软件、程序软件等正版研发软件费用，具体如下表：

序号	名称	规格型号	数量（套）
1	Windows	7 professional	84
2	Photoshop	cs6 中文扩展版	84
3	3ds Max	2014 单机版	84
4	Unity3D	Unity Pro 5.x	42
5	After Effect	cs6 英文版	42
6	Adobe Illustrator	cs6 中文版	42
7	Maya	2014 单机版	42

其中，研发费用投资包括项目所计划开发的12款移动网络游戏新产品有关的开发阶段需支付游戏策划、美术设计、游戏编程、游戏测试、管理人员的薪酬福利、培训费用开支；初期运营费用投资包括项目所计划开发的12款移动网络游戏新产品在其运营期第一年有关的人员薪酬福利、市场推广费用、服务器租赁费用和版本更新开发费用。

（3）项目的实施方式及实施进度

本项目由本公司实施。为配合平台系统的搭建、提高资金利用率、保证高品质游戏的产出，本项目的12款游戏产品拟分4批进行开发，每批开发周期为12个月，共48个月。具体实施进度如下：

游戏类型	第一年	第二年	第三年	第四年
2D 游戏数量	2	2	1	1
3D 游戏数量	1	1	2	2

（4）项目人员配置

为保证四年内开发12款移动网络游戏产品的顺利实施，本项目需要新增岗位354个，其中开发人员252名，管理人员12名，运营人员90名。

（5）项目的选址

本项目选址于成都市高新区世纪城路1129号天府软件园A区3栋。项目符合园区总体规划及其他的相关规划，交通便利，选址合理。公司已与成都高投置业有限公司签订了房屋买卖意向协议，计划向其购买天府软件园A区3栋楼用作公司募集资金运用项目的实施场地，其中部分楼层用作本项目实施。该办公楼地上建筑面积共计9,989.74平方米、分为4层，对应的地下规划车库建筑面积为4,401.33平方米。本项目计划占用A3办公楼共计2层。

（6）可能存在的环保问题及应对措施

本项目为游戏产品的研发及运营。公司不存在大量使用工业用水情况，不会造成工业排污，仅有少量的员工生活污水和生活垃圾，属于高科技、绿色环保型项目。

本项目产生的生活污水，经专业污水处理设备处理，达到《污水综合排放标准》（GB8978-1996）三级标准后纳入市政污水管处理。本项目在运营过程中产生的生活垃圾，将采取集中堆放，由环卫部门及时清运并进行相应的卫生填埋处理。

（7）项目的经济效益

本项目财务评价的计算基础：每批游戏的开发期为1年、运营期或生命周期为4年，其中运营期的第2年游戏收益达到峰值、第3-4年为游戏收益的衰退期，折现率（基准收益率）为12%，所得税率定为15%。

项目静态投资回收期（含建设期）为4.39年，财务净现值为12,762万元，财务内部收益率为40.60%。

（二）策略游戏升级技术改造项目

1、项目概况

本项目旨在对公司现有的6款游戏进行升级。本项目拟募集资金20,286.77万元，主要用于购置办公场地、购买网络游戏开发所需的软硬件设备、补充移动网络游戏升级所需研发费用及开展业务所需的运营资金。

2、项目建设必要性和可行性

（1）必要性

①有利于解决公司资金瓶颈，加大游戏升级投入

移动网络游戏行业是资金密集型行业，具有产品开发高投入、高收益的特点。行业内企业要持续推出精品网络游戏产品，必须依托充足的运营资金，加大网络

游戏开发投入，否则将很难在竞争激烈的游戏行业中脱颖而出，将很可能被日益变化的市场消费需求淘汰，进而陷入企业发展受限的不利局面。

本公司属于轻资产类公司，固定资产相对较少，难以通过银行贷款等方式拓宽融资渠道，主要依靠自身积累进行新产品开发投资。目前，公司虽在网络游戏技术研发、开发经验和人才建设等方面拥有一定的优势，但由于自有资金有限，领先的技术研发优势和产品开发优势并未充分发挥，并不能满足多款游戏大规模升级和运营，制约了公司的快速发展。

本项目的实施将突破公司现有的资金瓶颈，增加公司在游戏升级开发方面的投入，挖掘公司现有及潜在的技术研发优势和产品理念，通过游戏升级及时反映在现有的游戏中，提高用户的游戏体验好感度，进而增强公司游戏的盈利能力。

②有利于提高玩家游戏体验，延长游戏生命周期

移动网络游戏产品属于精神文化产品，提供的是体验服务，注重的是提供的“持续体验”服务，强调与用户之间的互动体验。因此，要保持一款游戏持续旺盛的生命力，就需要不断地优化完善游戏设计，特别是要重视用户的反馈意见，有针对性地修改和增加游戏内容或修复相关技术BUG，从而改进游戏的不足，完善游戏产品，提高用户的游戏体验好感度，进而不断增强游戏的用户黏度。

为适应市场变化，公司推出的经典游戏，除了的日常维护，公司还会投入专门的开发团队，根据市场的实际情况及玩家的反馈，对游戏中现有内容进行修改和调整，并且每年都会针对性地增加新的游戏内容和资源，保持游戏玩家的新鲜感，不断增强游戏的用户粘度，延长既有游戏的生命周期，增强游戏的盈利能力。而这点也是公司所开发的精品游戏至今依旧保持较高人气的重要原因。

（2）可行性

①广阔的移动游戏市场前景是本项目实施的前提

具体内容参见本节“三、（一）移动网络游戏系列新产品开发技术改造项目”之“2、项目建设的必要性及可行性”之相关内容。

②现有的游戏经验和稳定的客户群体为项目建设提供了实施保障

公司作为一家移动游戏的研发商，成功开发《银河帝国》、《王者帝国》、《斯巴达战争》、《银河传说》、《战地风暴》等精品移动游戏，并自主运营各类自主研发的游戏，建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展到客户服务等完整的运营体系，公司的移动游戏运营能力得到迅速的提高，并

已走向成熟，为项目实施提供了保障。

公司自主开发的《银河帝国》，在iPhone、iPad设备上运行，以高质量的游戏品质获得了众多“果粉”的热爱，曾取得了多个国家和地区苹果App Store畅销榜第一，为公司赢得了业内外的口碑和人气。2012年《王者帝国》上线苹果App Store，上线第3天即荣登中国区付费榜第一名，同年上线的《斯巴达战争》在俄罗斯及部分欧洲市场长期占据畅销榜前列。2013年新上线游戏《银河传说》在上线初期多次获得Google Play排行榜中第一名，在40多个国家中属于最受欢迎的游戏之一。

③现有的技术积累为项目建设提供了技术保证

具体内容参见本节“三、（一）移动网络游戏系列新产品开发技术改造项目”之“2、项目建设的必要性及可行性”之相关内容。

3、项目与发行人现有主要业务、核心技术之间的关系

本项目的实施，将为公司现有处于成长阶段的6款移动网络游戏进行升级，属于公司的主营业务范畴，将根据市场的实际情况及玩家的反馈，对游戏中现有内容进行修改和调整，并且定期针对性地增加新的游戏内容和资源，丰富现有游戏的内容，从而保持游戏玩家的新鲜感、增强用户对游戏的粘性、延长游戏的生命周期，是对公司现有主营业务的提升和完善，将增强公司游戏的盈利能力，提升公司的品牌知名度和影响力。

4、项目具体情况介绍

（1）项目的建设内容

本项目预计投资20,286.77万元，将为6款游戏进行升级，其中2D游戏4款，具体包括《斯巴达战争》、《银河传说》、《荣耀帝国》、《海岛联盟》；3D游戏2款，《战地风暴》和《303》，其中《303》为游戏项目代号，截至2016年6月30日处于封测阶段。

（2）拟升级游戏简介

本项目拟升级的游戏《斯巴达战争》、《银河传说》、《战地风暴》及《荣耀帝国》情况参见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“四、（一）发行人主要游戏产品情况”之相关内容。

《海岛联盟》

《海岛联盟》是一款卡通风格的、3D渲染2D方式和异步即时战略类型的游

戏。该游戏的核心玩法是通过操作英雄进行战斗，抢夺敌人的资源，用抢夺的或者是自己生产的资源壮大自己的城镇或者部队。目标客户包括以战斗中即时操作和PVP为主的年轻男性玩家，以及喜欢卡通风格的女性玩家。

和同类其他游戏相比，该游戏在操作方面的主要创新点是在战斗中加入了英雄，玩家能够通过在战斗中对英雄的操作，极大地左右战局，通过操作英雄合理的走位和释放技能，再加上富有策略的小兵搭配，体会丰富的战斗技巧和游戏乐趣；在装备方面上，它传承传统RPG游戏的衣钵，游戏内提供大量的装备可供打造和搜集，并能使玩家极大地提高自己的能力；而在互动方面，通过游戏内的联盟系统，玩家能够获得更强的交互性，不仅可以聊天，互发邮件，还可以互相加速建造或者修复受损的建筑。

《303》

《303》是一款3D的SLG海战游戏，目前还在内部测试中。该游戏的目标客户市场是面向全球市场中年龄在18～40岁之间、喜欢社交富有激情的男女玩家。在游戏中玩家能带领自己的舰队占领并保卫自己所属联盟的资源和领地，对抗敌对联盟的入侵。玩家需要保有强大的舰队并对舰队指挥官进行培养，在海战中舰队指挥官所带的技能将对战局发挥至关重要的作用。

与同类其他游戏相比，《303》游戏画面精美，拥有炫丽的的战斗画面，并且在战斗中还能实现和玩家交互功能，游戏的世界地图和战斗画面能无缝切换，玩家能看到所有玩家的实时游戏状况。

（3）游戏升级规划

本项目将通过加强基础硬件设施投入、引入行业内优秀人才、加强游戏技术研发等方式，对游戏功能全面升级。拟对《斯巴达战争》、《银河传说》、《海岛联盟》、《荣耀帝国》、《战地风暴》和《303》进行升级开发及维护，每年发布2～3个资料片及若干个小版本，对市场上玩家需求进行反馈及对大版本进行补充，对游戏中现有内容进行修改和调整，针对性地增加游戏新内容，增加更多有新意的玩法。主要包括：

①游戏剧情方面

针对性地为各个游戏增加新的游戏内容，包括新的故事情节，更多的桥段以及更多的任务数量；对游戏中现有内容进行修改和调整，更新游戏中的内容设计，包括但不限于世界观架构、主线、支线任务设计、职业说明、局部文字润色等。

②游戏系统方面

在现有系统基础上增加横向扩展，深挖单个系统分支，例如角色成长方面增加角色培养、副官系统等，装备成长上扩展洗练、宝石等；升级和完善游戏的一些系统规则，优化现有功能，增强合作性，增加更多的玩法。例如组队、战斗、公会、排行榜、好友及聊天等系统。

③游戏引导方面

优化和完善游戏的引导流程，初期即将核心玩法交代出来，给玩家策略的基本概念，并减少前期系统投放，移至中后期，分散系统密度，降低玩家理解成本，同时可以降低玩家前期的系统负担，优化的投放节奏可以更好的帮助玩家投入到某几个功能中。

④游戏数值方面

完善游戏平衡性方面的规则和系统的设计，包括AI、关卡等，除了剧情方面以外的内容都需要数值策划，如在游戏中所见的武器伤害值、HP值，甚至包括战斗的公式等等都由数值策划所设计。

⑤游戏关卡方面

增加新的游戏场景和任务流程，更新和调整现有游戏场景的设计以及任务流程、关卡难度的设计，包括场景中的怪物分布、AI设计以及游戏中的陷阱等等。

⑥游戏道具方面

针对性的增加新的游戏道具以及设置相应的取得方式，提供更多类型的道具以促进游戏的娱乐性，完善现有道具的平衡性设计。

⑦游戏脚本方面

修改游戏中脚本程序的编写，包括但不限于各种技能脚本、怪物AI、较复杂的任务脚本编写。

⑧游戏美术音效及其他

除了游戏内容和系统方面的定期升级，公司还会对现有的美术资源、声音资源逐步替换或进行完善，制作出更精美的美术效果和更动听的声音效果，针对各种节日开发专属内容，为游戏注入新鲜元素，吸引更多的新玩家；将继续拓展iPhone、iPad和安卓等移动平台，吸引更多的各个平台上的玩家，占据更多的市场份额；此外，公司还会升级游戏内部所使用的技术，通过技术手段和策划设定，积极打击外挂，防止恶意刷屏、木马信息等现象的出现，优化游戏玩家的用户体

验。

（4）投资概算

本项目投资总额为20,286.77万元，具体明细如下：

序号	费用名称	投资额（万元）	占总投资比例
1	场地投资	3,870.13	19.08%
2	设备投资	90.00	0.44%
3	软件投资	129.64	0.64%
4	研发费用投资	2,820.00	13.90%
5	初期运营费用投资	13,377.00	65.94%
	合 计	**20,286.77**	**100.00%**

其中，硬件设备投资主要包括采购电脑、画板，具体如下表：

序号	名称	规格型号	数量（台、套、组）
1	MacMini	387+显示器	162
2	PC	DIY-3	84
3	MacbookPro	MD101	96
4	MacbookAir	13"	12

软件投资主要包括采购策划软件、美术软件、程序软件等正版研发软件费用，具体如下表：

序号	名称	规格型号	数量（套）
1	Windows	7 professional	28
2	Photoshop	cs6 中文扩展版	28
3	3ds Max	2014 单机版	28
4	Unity3D	Unity Pro 5.x	14
5	After Effect	cs6 英文版	14
6	Adobe Illustrator	cs6 中文版	14
7	Maya	2014 单机版	14

其中，版本升级投资包括与项目所计划升级的6款游戏在第一年的升级阶段需支付游戏策划、美术设计、游戏编程、游戏测试、运维人员的薪酬福利、培训费用开支；初期运营费用投资包括项目所计划升级的6款游戏在升级期间内有关的人员薪酬福利、以及6款游戏在升级期间的市场推广费用（其中已运营2年的游戏在升级期间前半年所需的市场推广费用由募集资金募集，后续支出由公司自有资金解决）。

（5）项目实施进度

本项目由本公司实施，预计建设期1年。

（6）项目人员配置

为保证本项目所覆盖的6款移动网络游戏升级的顺利实施，初期共需新增人

员118人，包括84名开发人员、30名运营人员和4名管理人员负责移动网络游戏的升级维护和运营工作。

（7）可能存在的环保问题及应对措施

本项目为游戏产品的研发及运营。公司不存在大量使用工业用水情况，不会造成工业排污，仅有少量的员工生活污水和生活垃圾，属于高科技、绿色环保型项目。

本项目产生的生活污水，经专业污水处理设备处理，达到《污水综合排放标准》（GB8978-1996）三级标准后纳入市政污水管处理。本项目在运营过程中产生的生活垃圾，将采取集中堆放，由环卫部门及时清运并进行相应的卫生填埋处理。

（8）项目的选址

本项目选址于成都市高新区世纪城路1129号天府软件园A区3栋。本项目计划占用A3办公楼1.5层。

（9）项目的经济效益

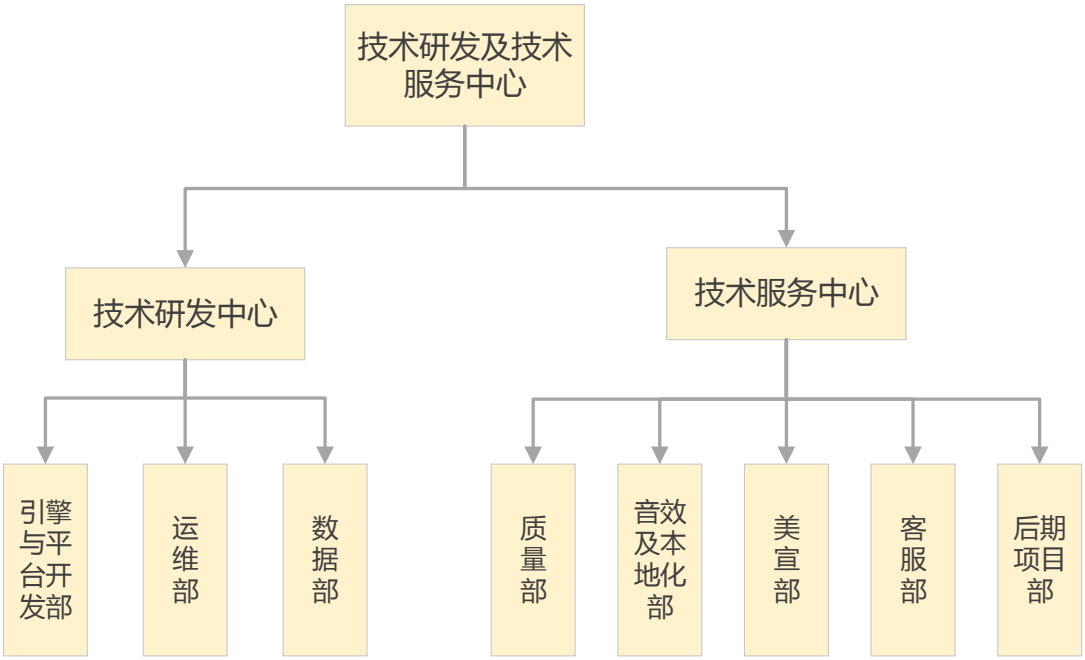
本项目财务评价的计算基础：游戏的升级开发期为1年、生命周期为4年，每款游戏的运营期为其生命周期减去其已运营年限，其中《斯巴达战争》、《银河传说》计算2年运营期，《海岛联盟》、《战地风暴》、《荣耀帝国》及《303》计算4年运营期；由于是对已有游戏的升级，其升级开发期即为其运营期的第1年；折现率（基准收益率）为12%，所得税率定为15%。

本项目静态投资回收期（含建设期）为1.89年，财务净现值为2,896万元，财务内部收益率为79.51%。

（三）技术研发及技术服务平台技术改造项目

1、项目概况

本项目计划建设一个专门的技术研发及技术服务中心，为公司的游戏研发与运营提供一个强大的技术支持平台，满足公司在游戏研发及运营中所急需的技术需求，提高公司游戏研发和运营的效率。项目的架构如下图所示：



2、项目建设的必要性与可行性

（1）必要性

①有利于解决公司游戏研发和服务的瓶颈

公司一直十分重视移动网络游戏技术的研发及服务，但由于受资金、研发环境等的限制，公司目前研发环境和产品服务水平与同行业游戏巨头相比并不具备优势，领先的产品开发理念和丰富的产品开发经验并未充分转化为更多的移动网络游戏产品，不利于研发人员和服务人员才能的施展。随着公司未来发展战略的实施、更多游戏的开发、升级及上线运营，公司在通用游戏研发技术、技术支持服务等方面将会面临瓶颈。

通过本项目的实施将引进新的研发设备和研发软件，招募更多优秀的技术研发和技术服务人员，搭建更完整、可靠、高效的技术研发环境和技术服务环境，通过研发前沿的游戏开发技术从而提升游戏的研发效率，通过提高游戏测试、运营的效率、提高服务的质量从而更好地为游戏用户提供畅快的体验。

②有利于提高游戏品质，提升客户体验

近年来移动网络游戏行业竞争越来越激烈，游戏玩家对游戏品质、服务水平以及差异化的要求越来越高，对于游戏的客户体验要求越来越高，这一切对游戏研发及运营企业提出了更高的要求。游戏企业若想在激烈的竞争中立于不败之地，留住并吸引更多的玩家，除了提高产品开发速度、完善产品线布局，更需要不断提升游戏品质、提升服务水平，提高客户体验。

本项目的实施，将对公司的移动网络游戏技术研发中心和技术服务中心进行升级改造，通过引进研发和服务的软硬件设备和招募优秀的技术服务人才，加强研发课题的开展，从而增强移动网络游戏研发能力和提高技术服务水平，从而提升游戏品质、增强客户体验。本项目建成后将为公司研发精品游戏提供技术支持；同时也将有利于提升游戏的翻译水平、客户服务水平、音效水平，加强游戏的稳定性，进而有效地提升游戏的品质和客户的满意度，实现公司产品的全球化、高质量、高满意度、高稳定性的目标。

③有利于提升公司技术研发和服务水平，巩固行业领先地位

技术研发和游戏服务对移动游戏企业至关重要。第一，移动网络游戏市场产品日新月异，领先的技术是游戏市场产品更新换代的引擎，是引领游戏市场的基础；第二，移动网络游戏市场竞争日趋激烈，领先的技术是提供高品质产品和服务的保证，是竞争中胜出的法宝；第三，随着移动网络游戏竞争的激烈化，服务是区别产品的重要特征。第四，移动网络游戏市场技术是唯一生命力，领先的技术是掌握行业话语权的保障，是引领行业发展的标志，领先的技术和优质的服务相结合才能很好地维护用户。

本项目的实施将建设移动网络游戏技术研发中心和技术服务中心，一方面对“3D引擎技术”、“大服务器端技术”和“游戏社交网络技术”三大前沿性的课题进行研究，另一方面加强翻译水平、音效制作水平、客户服务水平、质量管理水平。这些课题和内容的开展成功，将能够为公司的游戏研发和游戏运营提供强大的技术支持，有利于巩固公司在移动网络游戏行业的领先地位，为公司的长远发展奠定坚实基础。

（2）可行性

①优秀的技术研发实力是课题研发成功的重要基础

经过多年的技术积累，公司掌握了T4F引擎技术、多数值多玩法技术、复杂逻辑系统技术、分布式锁与数据技术、MMOSLG/MMORPG游戏的基础算法库技术、高精准游戏定时器设计技术、游戏内关键词过滤技术、整合的3D/2D引擎、客户端加密和校验技术、统一的公共服务后端、图形化编程技术、大数据平台技术和在线服务器核心管理技术等。这些技术和经验的积累，为本项目建设奠定了基础。

②公司的服务经验和服务团队为本项目的实施提供有力的支持

公司在长期发展中组建了一支高质量、高效率的技术服务团队，积累了丰富的服务管理经验并形成了一系列技术研发和服务制度如音乐音效工作流程、客服部服务质量管理规范、针对具体游戏的客户工作手册等等，这将为本项目的实施提供有力的支持。

3、项目与发行人现有主要业务、核心技术之间的关系

本项目在公司现有技术和服务平台的基础上进一步打造一个功能更完善的技术研发及技术服务中心，将为公司游戏的研发和运营提供基础技术支持服务、测试服务、音效制作、多语言翻译及客服服务，并为公司业务的发展壮大奠定坚实基础。

4、项目具体情况介绍

（1）技术研发中心的建设内容

技术研发中心建设是以公司现有技术积累和技术优势为基础，通过对前瞻性技术课题的探索研究和创新性移动网络游戏技术的应用研究，优化公司产品的用户体验，加强公司产品的服务水平，提升移动网络游戏产品质量，提升移动网络游戏开发效率，增强用户对公司游戏的粘性，最终为公司带来经济效益。

升级改造后的技术研发中心将加大力度对新技术进行研发，重点对3D引擎技术、大服务器端技术及游戏社交网络技术等行业前沿性课题进行研究，具体情况如下：

① 3D引擎技术

随着智能手机处理能力的提升，游戏性能也有了更加广阔的发展空间，3D移动游戏也成为了手机游戏新的发展趋势。3D引擎是将现实中的物质抽象为多边形或者各种曲线等表现形式，在计算机中进行相关计算并输出最终图像的算法实现的集合。它就像是在计算机内建立一个“真实的世界”，包括数据管理、渲染器、交互能力的基本功能。如同汽车的发动机，游戏引擎是游戏设计者编写游戏时编写好的核心工具组件。它可以由游戏设计者自己开发，也可以向引擎厂商购买。前者的优点是高度可控，具有自身特色，缺点是耗时费力，投入巨大，且需要时间验证除错；后者的优点是花费少、开发快、成熟稳定，但进一步开发的空间有限。

当前公司所用的3D引擎是基于Unity3D引擎研发而来的，引入了公司自主研发的2D引擎一些优秀成果。为了适应未来公司游戏开发的需求，在资金到位的

情况下，公司计划研发自己的3D引擎，以利于公司的长期发展。

②大服务器端技术

随着公司单款游戏同时在线的人数在不断的增长，采用更高效、性能更稳定的服务器技术也变得日益迫切。在这样的背景下，公司计划研发大服务器端技术，此技术在公司现有的分布式服务器框架上继续深入研究与开发，进一步提高服务器框架的稳定性、性能及高可用性。这个技术能实现游戏中大量玩家同在一个逻辑服内，所有玩家之间都有交互。

在技术层面，因单台物理机不可能承受所有的负荷，服务器需要支持横向扩展、负载均衡，为了提高可用性，还要实现无单点故障设计，另外在服务器的管理上也有较高的要求，游戏策划上也要能支持不同时期进入的玩家游戏的平衡。通过大服务器端技术，公司服务器运行效率将得到进一步提升，从而满足游戏策划及运营上的需求。

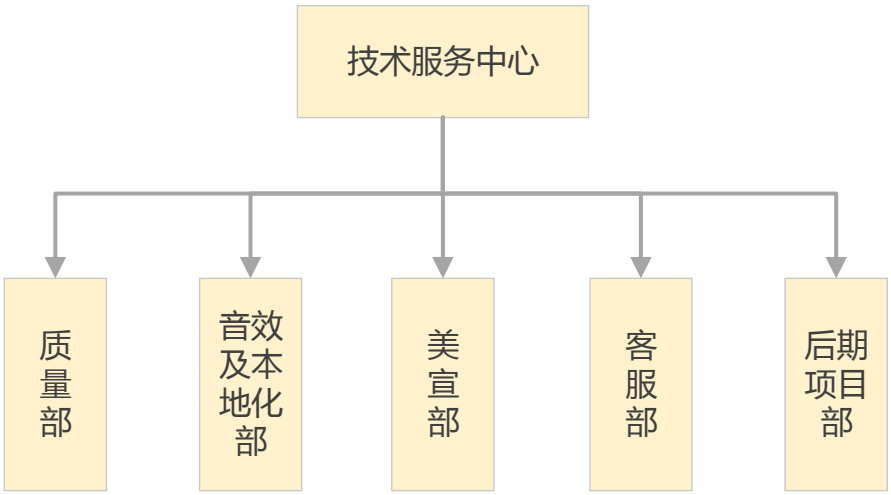
③游戏社交网络技术

游戏社交网络技术包括平台基础架构、认证/接入服务、消息推送服务、支付服务、聊天服务，它能统一构建基础服务平台，减少重复开发成本，节约服务器资源。游戏社交网络技术能够让游戏更具互动性，能够让游戏渗透玩家已有的社交网络，不断拓展游戏的覆盖面，通过用户之间的互动操作来影响彼此游戏帐号属性的成长，从而让用户对游戏中的社交关系产生粘性。

随着用户年龄的增长、消费水平的提高，逐渐拥有高消费的能力、具有发展成为高端付费用户的可能，通过游戏社交网络技术可以让游戏变成一个集交友、娱乐、休闲于一体的综合化娱乐平台。有了优秀的游戏社交网络技术，可以大大提升游戏的竞争力和公司的综合实力，从而增强公司的可持续发展能力。

（2）技术服务中心的建设内容

升级改造后的技术服务中心由质量部、音效及本地化部、美宣部、客服部及后期项目部构成，组织架构如下图所示：



在升级改造技术服务中心之前，技术服务中心各个部门的业务相对单一。随着对中心的升级和优秀人才的扩充，技术服务中心的功能将会进一步加强完善。本项目建设的技术服务中心整体上将逐步发挥以下功能：

- 重新规划后期游戏项目的生命周期，根据实际项目情况，持续支持开发与测试，保持高效率客户服务，使项目重新焕发生命力；
- 全程服务于游戏的研发和运营。中心将搭配具有跟游戏研发组和游戏运营组相当专业水平的音效师、翻译师、质量测试师、客服人员服务游戏制作和游戏运营；
- 公共技术支撑部门，以公共资源形式为整个公司服务。

升级改造后的技术服务中心，各部门的服务质量将得到提高，各部门的职责和业务将比之前得到加强和完善。具体说来，升级改造后，技术服务中心各部门的职责及业务范围如下：

①质量部

质量部能够有效地加强游戏的稳定性，加强游戏的质量管理，提高用户的游戏体验，帮助公司“打造绿色健康的精品游戏”，其主要工作职责为：

- 设计并持续优化公司的产品测试过程，不断促进测试研发团队整体能力的提高；
- 根据公司的要求和行业标准制定完善的测试规程、标准、方法和相关模板；
- 测试公司的产品，并提交对应的测试文档；
- 协助研发部门收集测试数据，不断提出需求过程改进的规程、过程、方

法和工具，为公司的测试技术方向、技术决策提供专业建议；

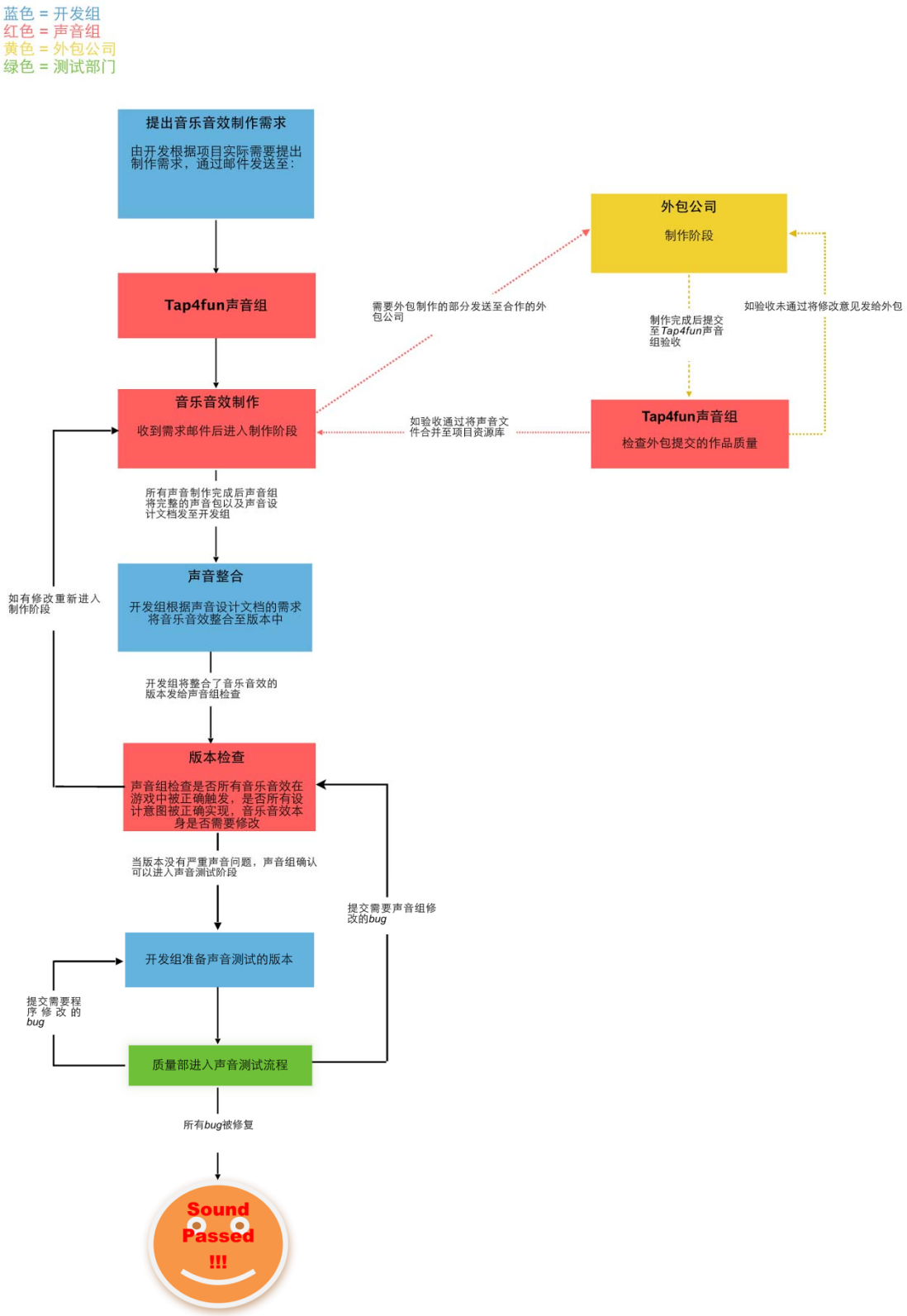
- 作为保障产品质量的最后一道关口，从各个方面严格把控公司所有产品的质量，负责公司所有产品的提交上线工作；
- 培养高端的测试人才团队，沉淀相关核心的测试技术，开拓测试产品市场，并努力建立测试领域内的相关标准和规范。

②音效及本地化部

音效及本地化部包括翻译组和音乐组。对于翻译组而言，翻译组本地化团队作为移动网络游戏产品走向国际市场、提高市场覆盖与竞争力的重要一环，以将游戏内容进行高质量的翻译优化、创造出符合特定区域市场的习惯与偏好的产品为工作目标，以将中国制作与目的地的文化经济背景完美契合、更快速更高效地满足特定市场需求为工作职责，通过熟悉游戏文化背景，制定翻译计划、规则，进行初翻、校对、检查、优化、排版、汇总、确认、制作术语表、修订反馈等一系列工作。

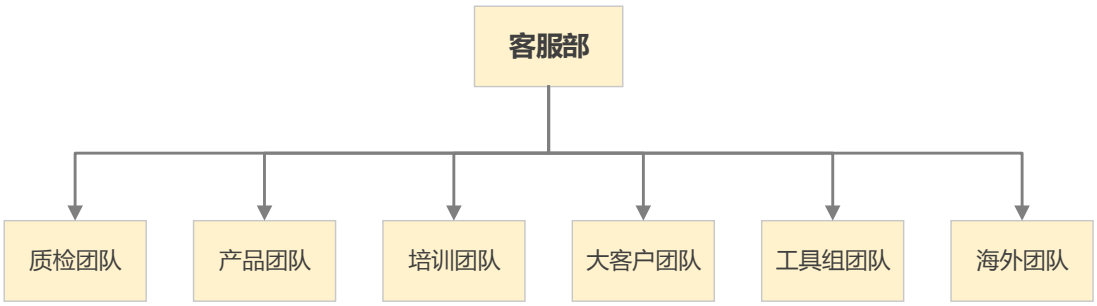
为拓展并服务满足好全球多国玩家需求，拓宽市场空间，将公司的游戏作品以更快速和更高质地呈现给全球玩家，翻译组需要充实自己的专家队伍，除已有的中、英、俄、德、法、日、韩等本地化团队外，将会根据不同产品市场需求与定位，组建覆盖10国以上的目标语言的本地化团队，做到市场细分；与此同时，翻译组将继续与多家国内外各顶尖本地化团队、翻译公司保持密切的交流与沟通，在把握市场动态的同时，将暂不支持的语言或难以覆盖的市场（如阿拉伯、印尼、泰国、越南等更小市场）交予外包团队，采用“外包负责初翻、翻译部负责优化把关”的工作方式。

对于音乐组而言，音乐组将进一步集合音乐音效制作行业优秀的音乐制作人、音效设计师，采用专业级的软硬件制作平台和高效的工作流程为游戏产品提供高质量的音乐音效服务。音乐组的音乐音效制作将采用“内部制作为主、外包制作为辅”的工作方式，将重点与行业顶尖的音频外包公司建立合作关系。采用与外包公司合作的制作方式有利于丰富作品的种类和风格，扩展国际化视野。音乐组音效制作工作的流程如下：



③客服部

技术服务中心升级后，客服部的团队架构如下图所示：



为配合公司游戏的全球化运营，客服部致力于为来自世界各地的玩家提供更加智能、便捷的多语种服务平台，使服务体验更加满足用户需求，以技术与服务的结合为企业创造更多的价值。客服部将进一步实现有效的客户关系管理并提高客户满意度，建立完善的服务体系，帮助公司树立良好企业形象，在做好基础服务的前提下创造更大的价值。

（3）投资概算

本项目计划以募集资金投资11,169.34万元，投资明细如下：

单位：万元

序号	内容	技术研发中心	技术服务中心	投资额
1	场地投资	1,290.04	-	1,290.04
2	设备投资	407.10	266.96	674.06
3	软件投资	114.40	37.84	152.24
4	研发费用投资	3,780.00	-	3,780.00
5	运营费用投资	-	5,273.00	5,273.00
	合计	**5,591.54**	**5,577.80**	**11,169.34**

注：技术服务中心的办公场地采用公司已租赁的天府软件园 A5 办公楼，其资金由公司自有资金解决。

其中，项目设备投资的硬件明细如下表：

序号	名称	主要设备的规格型号	数量（台、套、组）
1	MacbookPro	MGX92CH/A+普显	78
2	计算型服务器	Aws 计算型最大型	30
3	MacMini	387+显示器	310
4	PC 电脑	DIY	8
5	MacbookPro	MD101	3
6	Apple Mac Pro	-	6
7	Apple LED Cinema Display	-	12
8	Apogee Quartet	-	3
9	Studiologic	-	3
10	Dynaudio BM6A	-	3
11	DT990	-	3
12	Pro Tools HDX	-	3

序号	名称	主要设备的规格型号	数量（台、套、组）
13	Pro Tools HD I/O	-	1
14	Pro Tools PRE	-	1
15	Artist Mix	-	3
16	Pro Tools HD omni	-	2
17	Genelec 1031A	-	3
18	NI Kontrol	-	3
19	Sounddevices 722	-	1
20	U87	-	1
21	C414	-	1
22	MKH 8020	-	1
23	MKH 416	-	2
24	UA 2 LA 2	-	1
25	SPL Qure	-	1
26	TC4000	-	1
27	Dbx Quantum	-	1

项目软件投资的明细如下表：

序号	名称	主要软件的规格型号	数量（套）
1	Soundminer server	-	1
2	Soundminer V4	-	3
3	Logic Pro X	-	3
4	Audio Ease	-	1
5	Waves Diamond	-	1
6	iZotope	-	1
7	其它插件	-	1
8	8Dio All Products Bundle	-	1
9	NI Komplete Ultimate	-	1
10	其他音源	-	1
11	各种音效库	-	20
12	Windows	7 professional	40
13	Visual Studio	2013 professional	40
14	3ds Max	2014 单机版	40

其中，项目研发费用投资为技术研发中心新增人员的薪酬支出，项目运营费用投资为技术服务中心新增人员的薪酬支出。

（4）项目实施方式及进度安排

项目由本公司实施。项目建设期为1年。

（5）项目人员配置

本项目所需人员按其工作岗位和劳动分工不同，人员需求情况如下：

序号	岗位	未来计划招聘数量
1	前端工程师	36
2	后端工程师	36
3	运维工程师	5

序号	岗位	未来计划招聘数量
4	翻译人员	20
5	音乐制作人员	8
6	客服人员	125
7	行政管理人员	8
8	海外客服人员	100
9	海外翻译人员	40
	合 计	**379**

（6）项目的选址

本项目选址于成都市高新区世纪城路1129号天府软件园，其中技术研发中心选址A区3栋办公楼，技术服务中心选址园区A区5栋办公楼。项目符合园区总体规划及其他的相关规划，交通便利，选址合理。

公司已与成都高投置业有限公司签订了房屋买卖意向协议，计划向其购买天府软件园A区3栋楼用作公司募集资金运用项目的实施场地，A3办公楼分为4层，本项目计划占用0.5层。

公司已与成都高投置业有限公司签订了房屋租赁协议及续租协议，租赁标的为成都高新区天府大道中段765号A区5幢3层302，租赁面积1,882.14平方米，租赁期间为2016年2月24日至2017年2年23日；根据该租赁协议约定，租赁期满后，在同等条件下公司有优先承租权。

四、募集资金运用对公司财务状况及经营成果的影响

（一）募集资金运用对公司经营状况影响

公司本次募集资金投资项目均围绕现有主营业务进行。本次募集资金投资项目建成后，首先，公司将形成持续化的新游戏开发能力，同时优秀的游戏产品其潜力和盈利能力将得到进一步挖掘，公司产品在目标市场的占有率将会持续上升；其次，公司的基础技术研发能力和技术服务能力将得到进一步加强，为公司的长期发展夯实基础，从整体上进一步提升公司竞争力；第三，公司的技术服务体系各项功能将更趋完善，服务质量将大幅提高，公司的品牌形象将不断提升。本次募集资金项目实施后，公司主营业务收入和利润总额将会有较大幅度的上升，有利于公司加强自主研发能力、延伸产品线、扩大产品市场、提高服务能力，有利于保持公司的持续创新性，巩固公司的市场地位，有利于公司把握产业发展所带来的宝贵市场机遇，在未来的市场竞争中获得更大的优势。

（二）对净资产及每股净资产的影响

截至2016年6月30日，公司净资产为34,773.17万元。募集资金到位后，公司的净资产和每股净资产将大幅度增长，有利于增强公司的规模和实力，优化财务结构，提高公司的抗风险能力。

（三）对总资产和资产负债率的影响

截至2016年6月30日，公司资产总额为56,660.39万元。本次募集资金到位后，公司总资产规模将大幅增长，净资产也将大幅增加，公司资产负债率将进一步下降，直接提高公司债务融资能力和偿债能力，显著增强公司防范财务风险的能力。

（四）对净资产收益率及盈利能力的影响

本次募集资金到位后，公司净资产和每股净资产将大幅增长，增强公司整体抵御风险能力，提高公司内在价值。在募集资金到位初期，项目尚处于投入期，募集资金投资项目难以在短期内全部产生效益，公司净资产收益率在短期内会有所降低，但本次募集资金投资项目经过严格科学的论证，并获得公司董事会及股东大会批准，符合公司发展规划。

从公司目前的研发实力和市场开拓能力来看，公司有足够的能力消化以上额外支出，不会对公司正常经营造成影响。由于公司募集资金项目在投入的第二年即可实现较大的收入，新增的收入可以抵消部分由于募集资金投资项目而增加的支出；尤其是随着公司新游戏开发项目游戏的逐批上线，公司营业收入和净利润预计将持续增长，净资产收益率水平也将逐渐提升。

（五）对股本结构的影响

本次发行后公司的股权将进一步分散，同时由于溢价发行可以增加资本公积金，将提高本公司股本扩张的能力。

（六）对固定资产折旧及无形资产摊销的影响

按目前公司现行会计政策和会计估计，本次募集资金投资项目投产后，每年新增固定资产折旧及无形资产摊销情况如下：

单位：万元

项目	原值	年折旧或摊销金额	折旧或摊销年限	残值率
新增办公及电子设备	1,034.06	327.45	3	5%
新增无形资产（软件）	670.80	223.60	3-5	0%

项目	原值	年折旧或摊销金额	折旧或摊销年限	残值率
新增办公楼	10,320.35	490.22	20	5%
合 计	**12,025.21**	**1,041.27**		

根据上述募集资金投资项目预测效益数据，项目投产后新增利润总额完全可以弥补新增折旧、摊销费用总额，项目达产后，新增利润总额也将大于新增折旧、摊销费用总额。因此，新增固定资产折旧、无形资产摊销对公司未来经营成果的影响有限。

第十四节 股利分配政策

一、发行前的股利分配政策

根据《公司章程》，公司现行的股利分配政策如下：

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。

股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。

公司持有的本公司股份不参与分配利润。

公司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%。

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。

公司利润可以采取分配现金或者股票方式分配股利。

二、公司最近三年及一期的利润分配情况

报告期内，公司进行5次利润分配，具体情况如下：

2013年5月2日，公司召开股东会，向截至2012年12月31日公司登记在册的全体股东分配公司利润26,666,667元；

2013年6月3日，公司召开股东会，向决议作出日登记在册的公司全体股东分配利润11,764,705.89元；

2014年6月18日，公司召开股东会，向截至2014年6月3日登记在册的公司全体股东分配利润4,391,421.12元。

2015年6月12日，公司召开2015年第二次临时股东大会，向截至2014年12月31日登记在册的公司全体股东分配利润1,685,246.75元。

2016年4月20日，公司召开2015年度股东大会，向截至股东大会召开日登记在册的公司全体股东分配利润10,895,035.68元。

三、发行后的利润分配政策

2016年2月20日，公司召开2016年度第一次临时股东大会审议通过了《关于修订<公司章程>（草案）的议案》，公司发行后的利润分配政策如下：

（一）利润分配原则

公司实施持续、稳定的股利分配政策，公司的利润分配应当重视投资者的合理投资回报和公司的可持续发展。

（二）利润分配方式

公司利润分配可采取现金、股票、现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。在有条件的情况下，公司可以进行中期利润分配。公司在选择利润分配方式时，相对于股票股利等分配方式优先采用现金分红的利润分配方式；具备现金分红条件的，应当采用现金分红进行利润分配。

（三）公司现金分红的具体条件、比例和期间间隔

1、实施现金分配的条件

（1）公司该年度或半年度实现的可分配利润为正值，即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润为正值。

（2）公司累计可供分配利润为正值，当年每股累计可供分配利润不低于0.1元。

（3）审计机构对公司的该年度或半年度财务报告出具无保留意见的审计报告。

2、利润分配期间间隔

在满足利润分配条件前提下，原则上公司每年进行一次利润分配，主要以现

金分红为主，但公司可以根据公司盈利情况及资金需求状况进行中期现金分红。

3、现金分红最低金额或比例

公司具备现金分红条件的，公司应当采取现金方式分配股利，公司每年以现金方式分配的股利不少于当年实现的可分配利润的10%；公司在实施上述现金分配股利的同时，可以派发股票股利。公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照公司章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

（1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到80%；

（2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到40%；

（3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到20%；

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

目前公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到20%。

（四）公司发放股票股利的具体条件

公司在经营情况良好且董事会认为公司未来成长性较好、每股净资产偏高、公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在满足上述现金分红的条件下，公司可以采用发放股票股利方式进行利润分配，具体分红比例由公司董事会审议通过后，提交股东大会审议决定。

（五）公司利润分配方案的决策程序和机制

1、公司每年利润分配预案由董事会结合公司章程的规定、盈利情况、资金供给和需求情况提出、拟订，经董事会审议通过并经半数以上独立董事同意后提请股东大会审议。独立董事及监事会对提请股东大会审议的利润分配预案进行审核并出具书面意见。

董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及决策程序要求等事宜，独立董事应对利润分配方案进行审核并发表独立明确的意见，董事会通过后提交股东大会审议。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，包括但不限于电话、传真和邮件沟通或邀请中小股东参会等方式，充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。

2、公司因前述第（三）款规定的特殊情况而不进行现金分红、或公司符合现金分红条件但不提出现金利润分配预案，或最近三年以现金方式累计分配的利润低于最近三年实现的年均可分配利润的30%时，公司应在董事会决议公告和年报全文中披露未进行现金分红或现金分配低于规定比例的原因，以及公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议。

（六）公司利润分配政策的变更

如遇到战争、自然灾害等不可抗力，并对公司生产经营造成重大影响时，或公司自身经营状况发生重大变化时，或公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要确需调整利润分配政策的，公司可对利润分配政策进行调整，调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定。有关调整利润分配政策的制订和修改由公司董事会草拟，独立董事应当发表独立意见，经董事会、监事会审议通过后提交股东大会审议。股东大会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的2/3以上表决通过，审议时公司应提供网络投票系统进行表决，充分征求社会公众投资者的意见，以保护投资者的权益。

（七）利润分配政策的披露

公司应当在定期报告中详细披露利润分配政策的制定及执行情况，说明是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求，现金分红标准和比例是否明确和清晰，相关的决策程序和机制是否完备，独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用，中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分维护等。如涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。

（八）其他事项

公司股东存在违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

四、发行前滚存利润分配政策

根据公司2014年度股东大会决议，本次发行前公司形成的滚存未分配利润，由公司本次发行完成后的新老股东依其所持股份比例共同享有。

五、发行上市后三年分红回报规划

根据公司2014年度股东大会审议通过对《上市后三年分红回报规划》，公司本次发行上市后三年分红回报规划如下：

1. 公司采取现金方式、股票分配或者其他合法方式分配股利。

2. 根据《公司法》相关法律法规及公司章程规定，每个会计年度结束，公司在弥补以前年度亏损、足额提取公积金后，将根据公司经营情况进行利润分配。

3. 在满足①公司当年盈利且当年末累计未分配利润为正数，②公司累计可供分配利润为正值，当年每股累计可供分配利润不低于0.1元，③公司审计机构对公司的该年度或半年度财务报告出具无保留意见的审计报告。公司未来三年每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的10%。根据公司财务及经营情况，公司可以进行中期现金分红。公司在每个会计年度结束后，由董事会提出分红议案，并提交股东大会审议。

4. 在确保足额现金股利分配的前提下，公司可以另行增加股票股利分配和公积金转增，由董事会提出分配预案，并提交股东大会审议。

5. 公司当年利润分配完成后留存的未分配利润主要用于与主营业务相关的对外投资、购买资产等重大投资及现金支出，逐步扩大经营规模，优化财务结构，促进公司的快速发展，有计划有步骤的实现公司未来的发展规划目标，最终实现股东利益最大化。

第十五节 其他重要事项

一、信息披露相关情况

为保护投资者的合法权益，根据《公司法》、《证券法》及中国证监会和上海证券交易所的有关法律、法规的要求，公司制定了《信息披露管理制度》。根据《信息披露管理制度》，董事长是公司信息披露的第一责任人，董事会全体成员负有连带责任；董事会秘书负责协调和组织公司信息披露工作的具体事宜，证券事务代表接受董事会秘书的领导，协助其开展工作；证券法务部是负责公司信息披露工作的专门机构。

证券法务部负责人为董事会秘书、财务总监蒋能，投资者关系电话为028-83382736，传真为028-83382736，电子邮箱为ir@nibirutech.com。

二、重要合同

公司及控股子公司正在履行的交易金额在500万元以上或者虽未达到前述标准但对生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同如下：

（一）境外支付服务合同

截至2016年6月30日，公司及控股子公司正在履行的境外支付服务合同如下：

序号	合同名称	合同签署方		合同主要内容	签署时间
		我方	对方		
1	Google Play 开发者分发协议（英文版：Google Play Developer Distribution Agreement）	发行人/尼毕鲁香港	Google Inc.	用户可以通过 Google Play 及其渠道购买产品并向发行人/尼毕鲁香港的银行账户付费，Google Play 收取一定比例的手续费	-
2	1.Apple Developer Program License Agreement 2. Schedule 2 3.Apple Developer Agreement	发行人/尼毕鲁香港	Apple Inc.	用户可以通过 Apple 及其渠道购买产品并向发行人/尼毕鲁香港的银行账户付费，Apple 收取一定比例的手续费	-

（二）采购合同

截至2016年6月30日，公司及控股子公司正在履行的采购合同如下：

序号	合同名称	合同签署方		合同主要内容	签署时间
		我方	对方		
1	Unity Ads Insertion Order	发行人	Unity Technologies Finland Oy3	合同对方提供游戏推广服务	2015.8.28
2	1.Insertion Order	尼毕鲁香港	Clickkwala Media Limited	合同对方提供游戏推广服务	2015.12.31
	2.Insertion Order	发行人			2015.12.31
3	1.Vungle,Inc Insertion Order 2.STANDARD TERMS AND CONDITIONS FOR INTERNET ADVERTISING FOR MEDIA BUYS ONE YEAR OR LESS	发行人	Vungle,Inc	合同对方提供游戏推广服务	2015.08.28
4	1.Insertion Order Standard Terms & Conditions1	尼毕鲁香港/发行人	Opera Mediaworks Ireland Limited	合同对方提供游戏推广服务	—
	2. Insertion Order	尼毕鲁香港			2015.1.15
	3. Insertion Order				2015.6.9
	4. Insertion Order	发行人			2015.9.18
5	1.Term Sheet 2.STANDARD TERMS AND CONDITIONS FOR INTERNET ADVERTISING FOR MEDIA BUYS ONE YEAR OR LESS	发行人	HitFox AppLift GmbH	合同对方提供游戏推广服务	2013.1.25
6	用户获取代理协议	尼毕鲁香港	ADWO HOLDINGS LIMITED（安沃	合同对方提供指定区域新用户获取服务	2015.6.3

[3] 公司原名为 Applifier Oy，因被 Unity technologies Finland Oy 收购而更名。

序号	合同名称	合同签署方		合同主要内容	签署时间
		我方	对方		
			（香港）控股有限公司）		
7	AWS Customer Agreement	发行人	Amazon digital services Inc.	合同对方提供服务器租赁服务	-
8	1.用户获取代理协议	尼毕鲁香港	HONGKONG ZOOM INTERACTIVE NETWORK MARKETING TECHNOLOGY LIMITED(香港品众互动网络营销技术有限公司)	合同对方提供指定区域新用户获取服务	2015.6.3
	2.FACEBOOK 网络推广代理服务合同			合同对方提供 FACEBOOK 网络推广代理服务	2015.8.3
9	Insertion Order	尼毕鲁香港	Glispa GmbH	合同对方提供游戏推广服务	2014.9.26
	Insertion Order	发行人			2016.6.1
10	腾讯广告服务代理合作协议	发行人	深圳中慧广文化传播有限公司	合同对方提供腾讯广告相关产品服务	2015.10.30
11	广告发布框架合同	发行人	北京昂然时代广告有限公司	合同对方提供业务推广服务	2015.12.01
	《广告发布框架合同》补充协议				2016.1.18
12	网络广告发布合同	发行人	Kick9 Technology Hong Kong Co.,Ltd	发行人通过合同对方在谷歌网站发布广告	2016.1.25
13	Insertion Order	尼毕鲁香港	Fibermobi Performance Marketing Solutions GmbH	合同对方提供游戏推广服务	2015.3.20
	Insertion Order	发行人			2016.6.29

注1：Insertion Order均会引用Insertion Order Standard Terms & Conditions，因此每一份Insertion Order和Insertion Order Standard Terms & Conditions一起被描述为一份合同。

（三）借款合同

截至本招股说明书签署日，发行人无正在履行的重大借款合同。

（四）保荐与承销协议

2015年4月，发行人与摩根士丹利华鑫证券有限责任公司签订了《关于首次公开发行人民币普通股（A股）并上市之保荐协议》及《关于首次公开发行人民币普通股（A股）并上市之承销协议》。双方约定，发行人聘请摩根士丹利华鑫证券作为发行人首次公开发行股票并上市的保荐人和主承销商，并授权摩根士丹

利华鑫证券组织承销团承销发行人本次发行的股票。本次发行股票的承销方式采取余额包销的方式；股票为人民币普通股（A股），每股面值1.00元；发行数量、募集资金总额及发行方式以中国证监会最后核准为准。

（五）其他协议

截至 2016 年 6 月 30 日，公司及控股子公司正在履行的其他协议如下：

1、2016 年 4 月 6 日，发行人与中国民生银行股份有限公司成都分行签订《中国民生银行结构性存款合同（机构版）》，发行人购买“中国民生银行人民币结构性存款 D-1 款”3,000 万元，成立日为 2016 年 4 月 6 日，到期日为 2016 年 7 月 6 日。

2、2016 年 5 月 6 日，发行人与中国民生银行股份有限公司成都分行签订《中国民生银行结构性存款合同（机构版）》，发行人购买“中国民生银行人民币结构性存款 D-1 款”3,000 万元，成立日为 2016 年 5 月 6 日，到期日为 2016 年 8 月 5 日。

3、2016 年 5 月 20 日，抱团创投与王鑫、文彦斌、肖帮乐、刘小丹以及成都微娱软件开发有限公司签订《关于成立签约工作室的投资协议》，约定抱团创投向成都微娱软件开发有限公司投资 500 万元，抱团创投的投资资金将根据成都微娱软件开发有限公司的游戏产品研发进度分期支付，投资意向履行完成后，抱团创投持有成都微娱软件开发有限公司 35%的股权。

4、2016 年 6 月 7 日，发行人与兴业银行股份有限公司成都分行签订《兴业银行企业金融结构性存款协议（封闭式）》，发行人购买兴业银行股份有限公司结构性存款产品 4,700 万元，起息日为 2016 年 6 月 7 日，到期日为 2016 年 9 月 5 日。

5、2016 年 6 月 17 日，发行人与中国民生银行股份有限公司成都分行签订《中国民生银行结构性存款合同（机构版）》，发行人购买 “中国民生银行人民币结构性存款 D-1 款”3,000 万元，成立日为 2016 年 6 月 17 日，到期日为 2016 年 9 月 16 日。

6、2015年3月9日，发行人与成都高投置业有限公司签署房屋买卖意向协议，约定发行人向成都高投置业有限公司购买成都市高新区天府软件园一期A3栋。双方于2015年12月15日签订补充协议。在符合意向协议及补充协议约定的情况下，双方应在2016年12月15日前协商签订正式房屋及车位购买协议。

三、对外担保情况

截至本招股说明书签署日，发行人不存在对外担保事项。

四、可能对发行人产生较大影响的诉讼和仲裁事项

截至2016年6月30日，与发行人争议金额20万元以上的诉讼情况如下：因自然人Andrew Jang和公司HJCLAN INC.侵害发行人财产利益，发行人作为原告，将该两方共同作为被告向成都高新技术产业开发区人民法院提起民事诉讼，请求被告支付354,402.5美元（共计人民币2,200,303.92元）的损失赔偿费，发行人的诉讼请求于2015年7月31日被成都高新区法院受理。2016年5月23日，成都高新技术产业开发区人民法院下发（2015）高新民初字第5418号《民事裁定书》，以被告身份不明确为由，驳回该起诉。该诉讼系发行人为原告，争议金额对发行人日常经营不构成重大影响，且该起诉已被驳回，对本次发行上市亦不构成实质性影响。

除上述诉讼外，截至2016年6月30日，公司不存在对其财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的诉讼或仲裁事项。

五、控股股东或实际控制人、控股子公司，发行人董事、监事、高级管理人员和其他核心人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人、公司控股子公司、公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员均不存在作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署日，本公司控股股东、实际控制人最近三年及一期内不存在重大违法行为。

六、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及刑事诉讼的情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员没有涉及刑事诉讼的情况。

第十六节　有关声明

一、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、高级管理人员承诺本招股说明书及其摘要不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

董事签名：

杨祥吉　　徐子瞻　　万浩基（MAN Ho Kee Harry）

成都尼毕鲁科技股份有限公司

2016 年 9 月 8 日

一、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、高级管理人员承诺本招股说明书及其摘要不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

董事签名：

陈 臻　　孟荣芳

成都尼毕鲁科技股份有限公司

2016年9月8日

一、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、高级管理人员承诺本招股说明书及其摘要不存在虚假记载、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。

监事签名：

张同杰	冯　源	陈　能

成都尼毕鲁科技股份有限公司

2016年9月8日

一、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、高级管理人员承诺本招股说明书及其摘要不存在虚假记载、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。

除董事以外的其他高级管理人员签名：

宋卫华　　罗骏杰　　蒋　能

成都尼毕鲁科技股份有限公司

2016年9月8日

二、保荐人（主承销商）声明

本公司已对招股说明书及其摘要进行了核查，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。

法定代表人签字：

王文学

保荐代表人签字：

张玉剑　　李德祥

项目协办人签字：

江　伟

摩根士丹利华鑫证券有限责任公司

2016年9月8日

三、律师声明

本所及经办律师已阅读招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人签名：

王　玲

经办律师签名：

张如积　　刘　湃　　李　瑾

北京市金杜律师事务所

2016 年 7 月 8 日

Ernst & Young Hua Ming LLP
Level 16, Ernst & Young Tower
Oriental Plaza
No. 1 East Chang An Avenue
Dong Cheng District
Beijing, China 100738

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）
中国北京市东城区东长安街1号
东方广场安永大楼16层
邮政编码：100738

Tel 电话：+86 10 5815 3000
Fax 传真：+86 10 8518 8298
ey.com

关于招股说明书及其摘要
引用审计报告及其他报告和专项说明的会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读成都尼毕鲁科技股份有限公司首次公开发行股票招股说明书(申报稿)("招股说明书")及其摘要，确认招股说明书及其摘要中引用的经审计的财务报表、经审核的内部控制评估报告、非经常性损益明细表的内容，与本所出具的审计报告(报告编号：安永华明(2016)审字第61098652_B02号)、内部控制审核报告(报告编号：安永华明(2016)专字第61098652_B05号)及非经常性损益的专项说明(专项说明编号：安永华明(2016)专字第61098652_B07号)的内容无矛盾之处。

本所及签字注册会计师对成都尼毕鲁科技股份有限公司在招股说明书及其摘要中引用的本所出具的上述报告和专项说明的内容无异议，确认招股说明书不致因完整准确地引用本所出具的上述报告和专项说明而在相应部分出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对本所出具的上述报告和专项说明的真实性、准确性和完整性根据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

本声明仅供成都尼毕鲁科技股份有限公司本次向中国证券监督管理委员会申请首次公开发行A股股票使用；未经本所书面同意，不得作其他用途使用。

签字注册会计师：袁勇敏

签字注册会计师：顾兆峰

会计师事务所
首席合伙人授权代表：张明益

安永华明会计师事务所(特殊普通合伙)

2016年9月8日

A member firm of Ernst & Young Global Limited

五、评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

负责人：

唐光兴

签字资产评估师：

四川天健华衡资产评估有限公司

2016年 4月 8日

EY 安永

Ernst & Young Hua Ming LLP
Level 16, Ernst & Young Tower
Oriental Plaza
No. 1 East Chang An Avenue
Dong Cheng District
Beijing, China 100738

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）
中国北京市东城区东长安街1号
东方广场安永大楼16层
邮政编码: 100738

Tel 电话: +86 10 5815 3000
Fax 传真: +86 10 8518 8298
ey.com

关于招股说明书及其摘要引用验资报告的会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读成都尼毕鲁科技股份有限公司首次公开发行股票招股说明书(申报稿("招股说明书"))及其摘要，确认招股说明书及其摘要中引用的验资报告与本所出具的验资报告(报告编号：安永华明（2014）验字第61098652_B01号、安永华明（2014）验字第61098652_B02号、安永华明（2014）验字第61098652_B03号、安永华明（2015）验字第61098652_B01号)的内容无矛盾之处。

本所及签字注册会计师对成都尼毕鲁科技股份有限公司在招股说明书及其摘要中引用的本所出具的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因完整准确地引用本所出具的上述验资报告而在相应部分出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对本所出具的上述验资报告的真实性、准确性和完整性根据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

本声明仅供成都尼毕鲁科技股份有限公司本次向中国证券监督管理委员会申请首次公开发行A股股票使用；未经本所书面同意，不得作其他用途使用。

签字注册会计师：袁勇敏

签字注册会计师：顾兆峰

签字注册会计师：陈克萍

会计师事务所
首席合伙人授权代表：张明益

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）

2016年9月8日

A member firm of Ernst & Young Global Limited

EY 安永

Ernst & Young Hua Ming LLP
Level 16, Ernst & Young Tower
Oriental Plaza
No. 1 East Chang An Avenue
Dong Cheng District
Beijing, China 100738

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）
中国北京市东城区东长安街1号
东方广场安永大楼16层
邮政编码: 100738

Tel 电话: +86 10 5815 3000
Fax 传真: +86 10 8518 8298
ey.com

关于招股说明书及其摘要引用实收资本验资事项专项复核报告的会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读成都尼毕鲁科技股份有限公司首次公开发行股票招股说明书(申报稿(“招股说明书”))及其摘要，确认招股说明书及其摘要中引用的实收资本验资事项专项复核报告与本所出具的实收资本验资事项专项复核报告(报告编号：安永华明(2015)专字第61098652_B05号)的内容无矛盾之处。

本所及签字注册会计师对成都尼毕鲁科技股份有限公司在招股说明书及其摘要中引用的本所出具的实收资本验资事项专项复核报告的内容无异议，确认招股说明书不致因完整准确地引用本所出具的上述实收资本验资事项专项复核报告而在相应部分出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对本所出具的上述验资报告的真实性、准确性和完整性根据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

本声明仅供成都尼毕鲁科技股份有限公司本次向中国证券监督管理委员会申请首次公开发行A股股票使用；未经本所书面同意，不得作其他用途使用。

签字注册会计师：袁勇敏

签字注册会计师：顾兆峰

安永华明会计师事务所
首席合伙人授权代表：张明益

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）

2016年4月8日

第十七节 附件

一、备查文件

投资者可以查阅与本次公开发行有关的所有正式法律文件，该等文件也在指定网站上披露，具体如下：

（一）发行保荐书及发行保荐工作报告；

（二）财务报表及审计报告；

（三）内部控制审核报告；

（四）经注册会计师鉴证的非经常性损益明细表；

（五）法律意见书及律师工作报告；

（六）公司章程（草案）；

（七）中国证监会核准本次发行的文件；

（八）其他与本次发行有关的重要文件。

二、文件查阅时间

除法定节假日以外的工作日上午9:30至11:30，下午14:00至17:00

三、文件查阅地址

（一）发行人：成都尼毕鲁科技股份有限公司

地址： 成都高新区世纪城路1129号A区5幢3层302室

电话： 028-83382736

传真： 028-83382736

联系人：蒋能

（二）保荐人（主承销商）：摩根士丹利华鑫证券有限责任公司

地址：中国（上海）自由贸易试验区世纪大道100号上海环球金融中心75楼75T30室

电话： 021-2033 6000

传真： 021-2033 6040

联系人：张玉剑、李德祥