

广州分给网络科技股份有限公司



公开转让说明书

**fengei.com**  
分享趣味 给予快乐

主办券商

**N** 东莞证券股份有限公司  
DONGGUAN SECURITIES CO., LTD.

二零一六年

## 声 明

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

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

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

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

## 重大事项提示

公司特别提醒投资者注意下列风险及重大事项：

### （一）报告期内未及时取得经营资质的风险

2014 年，公司的业务重点是开发手机游戏，2015 年公司为了丰富业务类型，拓展收入来源，开始同时进行游戏开发、运营和推广业务。

根据文化部《网络游戏管理暂行办法》第六条：“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等网络游戏经营活动的需取得《网络文化经营许可证》。”公司已于 2016 年 2 月 15 日取得广东省文化厅核发的《网络文化经营许可证》。

根据《中华人民共和国电信条例》、《电信业务经营许可管理办法》、《互联网信息服务管理办法》规定，国家对经营性互联网信息服务实行许可制度，对非经营性互联网信息服务实行备案制度。公司从事经营性互联网服务应当办理增值电信业务经营许可证(ICP 许可证)。公司已于 2016 年 6 月 21 日取得广东省通信管理局颁发的编号为粤 B2-20160330 的《增值电信业务经营许可证》，经营范围为：信息服务业务（仅限互联网信息服务），有效期为 2016 年 6 月 21 日至 2021 年 6 月 21 日。

因此报告期内公司存在未及时取得经营资质而开展业务，可能受到有关部门追溯处罚的情况。

### 应对措施：

(1) 报告期内，公司未因网络游戏经营活动受到任何政府主管部门的查处或处罚；

(2) 截至本公开转让说明书出具之日，公司已经办理完成《网络文化经营许可证》，且于 2016 年 6 月 21 日取得了广东省通信管理局核发的编号为粤 B2-20160330 的《增值电信业务经营许可证》；

(3) 公司实际控制人王贊出具《关于广州分给网络科技股份有限公司经营资

质与范围相关责任的承诺》：如公司因挂牌前存在的超越经营资质、范围等情况，被相关行政主管部门处罚，其自愿全额承担罚款及其他责任。

## （二）报告期内运营游戏未履行前置审批的风险

根据《<中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署《“三定”规定》中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释>的通知》（中央编办发[2009]35号）、《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13号），将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，须向新闻出版广电总局申请办理前置审批，取得审批文号和版号。

2016年5月24日，国家新闻出版广电总局办公厅发布《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发〔2016〕44号）：“十三、本通知自2016年7月1日起施行。自施行之日起，未经国家新闻出版广电总局批准的移动游戏，不得上网出版运营。十四、本通知施行前已上网出版运营的移动游戏（含各类预装移动游戏），各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作，确需继续上网出版运营的，按本通知要求于2016年10月1日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续。届时，未补办相关审批手续的，不得继续上网出版运营。”

2016年9月19日，国家新闻出版广电总局办公厅发布关于顺延《关于移动游戏出版服务管理的通知》有关工作时限的通知，“鉴于2016年7月1日前已上网出版运营的移动游戏数量较多、游戏出版服务单位及相关游戏企业人力有限等实际情况，根据部分行业企业的工作建议，现将补办相关审批手续的时限顺延至2016年12月31日。各游戏出版服务单位及相关游戏企业应积极采取有效措施，妥善安排部署，进一步加大工作力度，认真做好上述移动游戏的相应清理工作和确需继续上网出版运营的重点移动游戏的相关审批手续补办工作。”

2016年10月12日，公司在运营以及推广的游戏《泡泡龙大战喵喵游戏软件V1.0》，取得了国家新闻出版广电总局下发的批复，同意出版运营该国产移动网络游戏，版号为新广出审[2016]2292号。

2016年10月13日，公司在运营以及推广的游戏《呆狸大战泡泡龙》，取得了国家新闻出版广电总局下发的批复，同意出版运营该国产移动网络游戏，版号为新广出审[2016]2401号。

报告期内，公司存在未取得经营许可证而进行相关业务经营以及运营网络游戏未经前置审批和备案的情形。截至本公开转让说明书出具之日，公司在运营以及推广的游戏已经全部完成游戏备案与前置审批工作。

#### **应对措施：**

报告期内，公司存在未取得经营许可证而进行相关业务经营，及运营网络游戏未经备案与前置审批的情形，就公司前述依法经营及规范运作上的瑕疵，公司已经着手采取了相应的整改措施，且报告期内相关政府主管部门未对公司经营活动提出任何异议，亦未对公司做出任何行政处罚。

公司已经在主管部门限定的时间之内规范相关游戏备案与前置审批工作，截至本公开转让说明书出具之日，公司在运营以及推广的游戏已经全部完成游戏备案与前置审批工作。综上，报告期内公司存在未取得经营许可证而进行相关业务经营以及运营网络游戏未经备案与前置审批的情形不会构成影响本次申请挂牌的实质性法律障碍。

### **(三) 业务性质导致的业绩波动风险**

近两年手机市场规模呈爆发式增长，部分爆发式增长企业依靠几款明星产品迅速抢占市场份额，随着游戏产品的不断丰富，游戏用户兴趣转变也越来越快，如公司不能准确判断游戏用户的偏好、作出快速响应，不断开发出满足用户爱好的产品，或者在市场上寻找优质的游戏产品进行代理发行运营，可能对公司未来发展造成不利影响。

#### **应对措施：**

公司同时注重手机游戏开发、运营和推广，可降低单纯依赖手机游戏开发获取收入的风险；借助手机游戏开发的经验，公司运营团队对市场需求较为敏感，具备筛选优质代理游戏的能力，对游戏的改良和升级经验较为丰富。目前，公司的游戏及应用推广业务模式已趋于稳定且业务规模稳速扩大，可进一步降低公司

业绩波动的风险。

#### （四）关联方资金往来风险

2016年3月31日、2015年12月31日、2014年12月31日，公司资产负债率分别达到36.07%、36.01%、874.52%，公司的负债主要为流动负债，其中其他应付款占流动负债比例分别为0.08%、0.02%、96.65%，其他应付款主要为公司欠关联方佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）、王赟、佛山市创德投资管理中心（有限合伙）、孙伟强、广州万豪投资有限公司等的往来款。虽然报告期内，公司资信状况良好，资金周转正常，未因较高的资产负债率而影响生产经营及到期债务的偿还，公司自成立以来亦未发生逾期偿还贷款的情形。但如发生股东要求提前偿还借款等情形，公司将面临偿债风险。

##### **应对措施：**

一方面，截至本公开转让说明书出具之日，公司已清理完毕关联方往来款项。另一方面，股份公司制定了《关联交易管理制度》，公司通过加强内控管理，进一步对关联方之间往来进行规范。

#### （五）核心技术人员流失的风险

手机游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，掌握手机游戏核心技术和稳定核心技术人员是公司核心竞争力所在。随着公司规模的不断扩大，如果在企业文化、考核和激励机制等方面不能满足公司发展的需要，将导致公司难以吸引和稳定人才，面临人才流失的风险。

##### **应对措施：**

随着公司业务规模快速扩大，公司将从企业文化建设、考核和激励机制等方面为核心技术人员营造良好的工作环境。同时，公司管理团队凭借行业内多年经营经验，将不断吸引和招募游戏的行业人才。

#### （六）经营场所租赁风险

公司租赁场所位于广州市天河区棠下荷光三横路7号501-506室、成都市锦江区东顺城南街53号2栋4单元7楼14号。其中公司租赁位于广州市天河区棠

下荷光三横路 7 号 501-506 室的办公场所尚未办理房地产权证书存在权属瑕疵。因租赁标的权属瑕疵，租赁合同可能存在被确认为无效，公司存在被迫搬迁的风险。

**应对措施：**

(1) 公司主营业务为开发、运营和推广手机游戏。为轻资产企业，生产经营所需场所的可替代性较强，如有需要，公司可以在较短时间内以公允价格租赁经营场所；

(2) 公司控股股东、实际控制人王贊出具《承诺函》，将承担因公司办公场所搬迁而造成的损失。

**(七) 公司治理风险**

公司于 2016 年 4 月 6 日整体变更为股份公司。虽然股份公司制定了新的《公司章程》、“三会”议事规则、《总经理工作细则》、《关联交易管理制度》、《信息披露管理制度》等制度，建立了内部控制体系，完善了法人治理结构，提高了管理层的规范化意识，但由于股份公司成立时间较短，公司管理层及员工对相关制度的理解和执行尚需要一个过程，因此短期内公司治理存在一定的不规范风险。

**应对措施：**

为防范公司治理风险，加强公司内部控制管理，避免侵害中小股东的利益，公司将根据结合公司实际情况，完善内部控制制度或对现有的内部控制制度进行修订和细化，为公司健康、快速发展奠定良好的基础。此外，公司将进一步落实公司董事、监事、高级管理人员等相关人员对相关法律、法规及政策的学习和培训工作，全面提高管理层规范意识。

**(八) 应收账款余额占比较高的风险**

报告期内 2016 年 3 月 31 日、2015 年年末、2014 年年末公司应收账款账面余额分别为 29,884,948.93 元、22,192,684.58 元、750,000.00 元，占总资产的比重分别为 80.26%、67.81%、64.02%。报告期内应收账款余额占比较高，一旦发生

客户违约、延期支付等情形，将会影响到公司的经营活动和现金流。

**应对措施：**

公司制定了《财务管理制度》，进一步加强对应收账款的管理，尽量缩短应收账款回收周期，争取与客户协商制定双方可确认操作的结算方式和付款期限。

**(九) 流动性风险**

2014 年度、2015 年度、2016 年 1-3 月，公司的经营性净现金流金额为 -5,913,800.89 元，-5,518,958.61 元，-2,876,866.00 元，2016 年 3 月 31 日、2015 年末、2014 年末公司应收账款账面余额分别为 29,884,948.93 元、22,192,684.58 元、750,000.00 元，报告期各期末公司的应收账款余额较大，如果应收账款收不回来，公司的流动性和正常经营将会受到很大影响。

**应对措施：**

一方面，公司加强对应收账款的管理，尽量缩短应收账款回收周期，争取与客户协商制定双方可确认操作的结算方式和付款期限；另一方面，公司于期后加强了对应收账款的催收力度，截至本公开转让说明书出具之日，公司已全额收回报告期末的应收账款。

## 目 录

<b>声 明</b>	2
<b>重大事项提示</b>	3
<b>释 义</b>	11
<b>第一节 基本情况</b>	15
一、公司基本情况	15
二、本次挂牌情况	16
三、公司股东及股权变动情况	18
四、公司股本形成及其变化和对外投资情况	25
五、公司董事、监事、高级管理人员基本情况	46
六、公司最近两年及一期的主要会计数据和财务指标	50
七、本次挂牌的相关机构	51
<b>第二节 公司业务</b>	54
一、主营业务及产品	54
二、内部组织结构及业务流程	62
三、与业务相关的关键资源要素	68
四、业务基本情况	80
五、商业模式	105
六、公司所处行业概况、市场规模及行业基本风险特征	107
七、公司面临的主要竞争状况	120
<b>第三节 公司治理</b>	124
一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况	124
二、公司董事会关于治理机制的说明	126
三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年违法违规情况	128
四、公司与控股股东、实际控制人及控制的其他企业在业务、资产、人员、财务、机构方面的分开情况	135
五、同业竞争情况	137
六、资金占用和对外担保情况	140
七、需提醒投资者关注的董事、监事、高级管理人员的其他事项	141
八、董事、监事、高级管理人员近两年内的变动情况	143

<b>第四节 公司财务</b>	<b>145</b>
一、最近两年及一期的审计意见	145
二、最近两年及一期经审计的财务报表	145
三、主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响	168
四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标	191
五、关联方、关联关系及关联交易情况	234
六、需提醒投资者关注的会计报表附注中的资产负债表日后事项、或有事项及其他重要事项	242
七、报告期内资产评估情况	242
八、控股子公司（纳入合并报表）的企业情况	244
九、股利分配政策和最近两年及一期股利分配情况	245
十、可能影响公司持续经营的风险因素	246
<b>第五节 董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明</b>	<b>253</b>
<b>第六节 附件</b>	<b>259</b>

## 释 义

在本说明书中，除非另有所指，下列词语具有如下含义：

公司、本公司、股份公司、分给网络、分给股份	指	广州分给网络科技股份有限公司
有限公司、分给有限	指	广州分给网络科技有限公司
股东会	指	广州分给网络科技有限公司股东会
股东大会	指	广州分给网络科技股份有限公司股东大会
董事会	指	广州分给网络科技股份有限公司董事会
监事会	指	广州分给网络科技股份有限公司监事会
三会	指	广州分给网络科技股份有限公司股东大会、董事会、监事会
博罗网络	指	成都博罗网络科技有限公司
首映网络	指	广州首映网络科技有限公司
超玩网络	指	广州超玩网络科技股份有限公司
平文网络	指	广州平文网络科技有限公司
东莞证券	指	东莞证券股份有限公司
创华投资	指	佛山市创华投资管理中心（有限合伙）
创德投资	指	佛山市创德投资管理中心（有限合伙）
创荣商业	指	佛山市创荣商业投资管理中心（有限合伙）
智臻电器	指	佛山市智臻电器有限公司
道汇康投资	指	佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）
道康网络	指	佛山市道康网络科技有限公司
ST 鼎讯	指	鼎讯互动（北京）科技股份有限公司
心动网络	指	心动网络股份有限公司

全国股份转让系统公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
挂牌、公开转让	指	公司在全国中小企业股份转让系统挂牌进行股份公开转让的行为
本说明书、公开转让说明书	指	广州分给网络科技股份有限公司公开转让说明书
主办券商、东莞证券	指	东莞证券股份有限公司
最近两年及一期、报告期	指	2014年度、2015年度、2016年1-3月
元、万元	指	人民币元、人民币万元
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《公司章程》	指	《广州分给网络科技股份有限公司章程》
《公司章程(草案)》	指	《广州分给网络科技股份有限公司章程(草案)》
“三会”议事规则	指	广州分给网络科技股份有限公司《股东大会议事规则》《董事会议事规则》《监事会议事规则》
正中珠江、会计师事务所	指	广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)
安国、律师事务所	指	广东安国律师事务所
中联羊城、评估机构	指	广东中联羊城资产评估有限公司
工业和信息化部	指	中华人民共和国工业和信息化部
国家新闻出版总局	指	中华人民共和国国家新闻出版广电总局(新闻出版总署前身)
文化部	指	中华人民共和国国家文化部
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
角色扮演游戏(RPG)	指	角色扮演游戏(Role-playing game), 简称为RPG。在游戏中, 玩家负责扮演这个角色在一个写实或虚构世界中活动。玩家负责扮演一个或多个角色, 并在一个结构化规则下通过一些行动令所扮演的角色发展
多人在线游戏	指	多人在线游戏, 游戏的内容表现形式较为丰富, 主要分为即时战略、第一人称射击、体育、竞技等类型。游戏过程通常有时间与空间的限制, 玩家通常进入一个已建立好的游戏场景, 其他玩家加入进行线上对抗。此类游戏一般采用回合制的方式, 玩家能够自主控制游戏时间, 能够在较短时间内重复进行游戏

休闲游戏	指	支持多人同时在线的休闲网络游戏，画面一般为卡通风格，内容较为轻松，游戏的持续性不强，且每局持续的时间较短，游戏玩法注重玩家之间的竞技，一般以小游戏为主
网页游戏	指	又称无端网游或者浏览器游戏，是基于网络浏览器的多人在线互动游戏，用户无需下载客户端，只要打开网页就可以玩网页游戏。主要有角色扮演、战争策略、社区养成、SNS 等
封测	指	封闭测试，限定用户数量的测试，用来对技术和产品进行初步验证，一般用户规模都比较小
内测	指	面向一定数量用户进行的内部测试，多用于检测游戏压力以及功能有无漏洞
公测	指	对所有用户公开的开放性测试
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具的全称，所有游戏中的道具都是虚拟的，只能存在游戏中没有实际物体存在
虚拟货币	指	由网络游戏经营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具
游戏引擎	指	用于控制所有游戏功能的主程序，从计算碰撞、物理系统和物体的相对位置，到接受玩家的输入，以及按照正确的音量输出声音等等。由多个子系统共同构成的复杂系统，从建模、动画到光影、粒子特效，从物理系统、碰撞检测到文件管理、网络特性，还有专业的编辑工具和插件，几乎涵盖了开发过程中的所有重要环节
游戏服务器端引擎	指	用于开发运营商的服务器端功能的核心组件
游戏客户端引擎	指	用于开发玩家电脑的客户端功能的核心组件
付费用户	指	向游戏运营商购买了游戏时间或者游戏道具的用户
APA	指	Active Paying Accounts，活跃付费用户（账户）
ARPU	指	Average Revenue Per User，即用户平均消费值，是衡量运营商运营水平、盈利能力、发展前景的重要指标之一
ARPPU	指	Average Revenue per Paying User，即平均每付费用户收入；它反映的是每个付费用户的平均付费额度
2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，二维
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，三维
FTP	指	“Free To Play”的缩写，按道具收费模式，又称“免费模式”，意指在游戏时间上不再收费，不过玩家通过增值服务，购买相关虚拟道具

CP	指	content provider （内容提供商）， 手机游戏开发商
SP	指	Service Provider（服务提供商）
CPA	指	Cost-per-Action， 每次行动的费用， 即根据每个访问者对网络广告所采取的行动收费的定价模式
CPS	指	用户产生消费行为次数收费
SDK	指	Software Development Kit， 一些被软件工程师用于为特定的软件包、 软件框架、 硬件平台、 操作系统等建立应用软件的开发工具的集合。

注：本说明书中除特别说明外所有数值保留2位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

## 第一节 基本情况

### 一、公司基本情况

中文名称：广州分给网络科技股份有限公司

英文名称：Guangzhou Fengei Network Technology Co.,Ltd

注册资本：1520.00 万元

法定代表人：王贊

有限公司成立日期：2010 年9 月26 日

股份公司成立日期：2016 年4 月 6 日

住所：广州市天河区棠下荷光三横路 7 号 501 房

邮编：510000

电话：020-85534010

网址：[www.fengei.com](http://www.fengei.com)

电子邮箱：[ba@fengei.com](mailto:ba@fengei.com)

董事会秘书：姜洋

所属行业：I64 互联网和相关服务（2012 年《上市公司行业分类指引》）；  
I64 互联网和相关服务（GB/T 4754-2011《国民经济行业分类》）； I6420 互联网  
信息服务（《挂牌公司管理型行业分类指引》）； 17101010 互联网软件与服务  
《挂牌公司投资型行业分类指引》）

经营范围：技术推广服务；游戏设计制作；网络技术的研究、开发；数字动  
漫制作；软件零售；软件批发；软件服务；计算机技术开发、技术服务；软件开  
发；信息技术咨询服务

主营业务：开发、运营和推广手机游戏

统一社会信用代码：9144010656228544X8

## 二、本次挂牌情况

### (一) 本次挂牌的基本情况

股票代码：【】

股票简称：【】

股票种类：人民币普通股

每股面值：1.00 元

股票总量：15,200,000 股

挂牌日期： 年 月 日

股票转让方式：协议转让

### (二) 股东所持股份的限售安排

#### 1、股东所持股份限售安排的相关法规

《公司法》第一百四十一条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司公开发行股份前已发行的股份，自公司股票在证券交易所上市交易之日起一年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。”

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

#### 2、公司股份分批进入全国中小企业股份转让系统的时间和数量

股份公司成立于 2016 年 4 月 6 日，截至本公开转让说明书出具之日，公司发起人持股未满一年，公司股东所持股份不可进行公开转让。

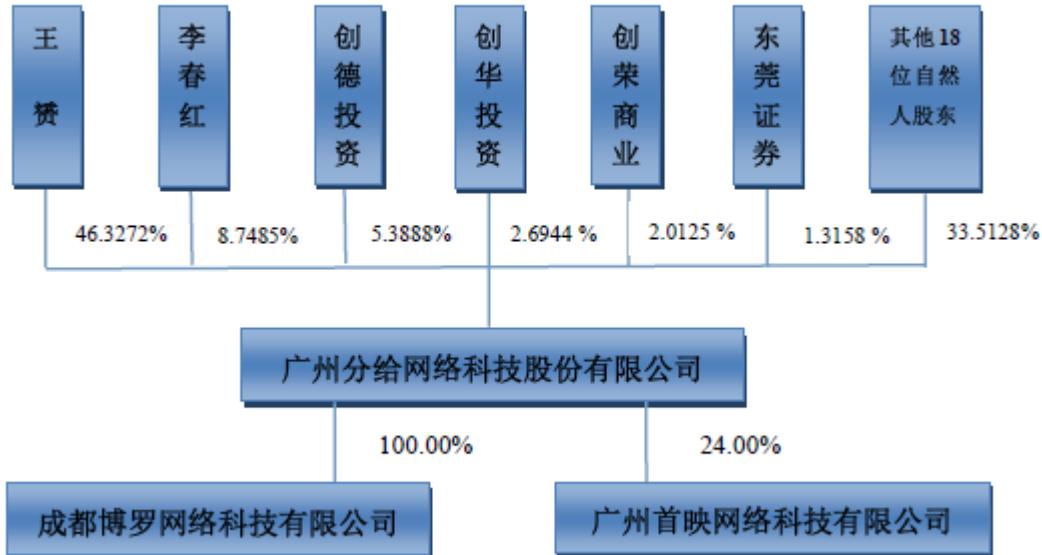
公司股东持股情况及第一批进入全国中小企业股份转让系统的股份情况如下：

序号	股东名称	持股数量(股)	股东在公司任职情况	本次可转让股份数(股)
1	王贊	7,041,729	董事长、总经理	0
2	李春红	1,329,773	—	0
3	佛山市创德投资管理中心(有限合伙)	819,100	—	0
4	贺杰	696,235	董事	0
5	方锐	668,931	董事	0
6	刘建勇	668,931	—	0
7	李裕德	409,550	董事	0
8	姜洋	409,550	董事、董事会秘书	0
9	佛山市创华投资管理中心(有限合伙)	409,550	—	0
10	毛晟毅	409,550	—	0
11	佛山市创荣商业投资管理中心(有限合伙)	305,898	—	0
12	陈瑞冰	286,523	—	0
13	陈媛华	273,033	—	0
14	刘璞	209,831	—	0
15	朱耿焕	204,775	—	0
16	东莞证券	200,000	—	200,000
17	严扬名	150,007	—	0
18	周湘荣	150,007	—	0
19	谭志勇	150,007	—	0
20	李志泽	101,123	—	0
21	杜勇科	101,123	—	0
22	朱彰勇	68,258	—	0
23	郝阮梨	68,258	—	0

24	黄盛渊	68,258		
合计		15,200,000	—	200,000

### 三、公司股东及股权变动情况

#### (一) 公司股权结构图



#### (二) 公司股东的持股情况

序号	股东名称	持股数量(股)	持股比例(%)
1	王赞	7,041,729	46.3272
2	李春红	1,329,773	8.7485
3	创德投资	819,100	5.3888
4	贺杰	696,235	4.5805
5	方锐	668,931	4.4009
6	刘建勇	668,931	4.4009
7	李裕德	409,550	2.6944
8	姜洋	409,550	2.6944
9	创华投资	409,550	2.6944
10	毛晟毅	409,550	2.6944
11	创荣商业	305,898	2.0125
12	陈瑞冰	286,523	1.8850
13	陈媛华	273,033	1.7963
14	刘璞	209,831	1.3805
15	朱耿焕	204,775	1.3472

16	东莞证券	200,000	1.3158
17	严扬名	150,007	0.9869
18	周湘荣	150,007	0.9869
19	谭志勇	150,007	0.9869
20	李志泽	101,123	0.6653
21	杜勇科	101,123	0.6653
22	朱彰勇	68,258	0.4491
23	郝阮梨	68,258	0.4491
24	黄盛渊	68,258	0.4491
合计		15,200,000	100.0000

### (三) 非自然人股东的基本情况

#### (1) 佛山市创德投资管理中心（有限合伙）

佛山市创德投资管理中心（有限合伙）持有公司股份 819,100 股，占公司股份总数的 5.3888%，成立于 2011 年 11 月 17 日，注册号为 440600000026982，执行事务合伙人为孙伟强，企业类型为有限合伙企业，主要经营场所为广东省佛山市南海区桂城街道南平西路侧广东夏西国际橡塑城二期六号楼城市动力联盟大楼西区五楼 506 室之一。

截至本公开转让说明书出具之日，创德投资合伙人持有份额情况如下：

序号	合伙人姓名/名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	刘洁玲	56.16	12.00
3	张炳恒	46.80	10.00
4	孙伟强	23.40	5.00
5	谭锡锋	23.40	5.00
6	潘丽华	23.40	5.00
7	陈秀娟	23.40	5.00
8	程娜	23.40	5.00
9	戴于梅	23.40	5.00
10	董昆	23.40	5.00
11	李志泽	23.40	5.00
12	高绍辉	23.40	5.00

序号	合伙人姓名/名称	出资额(万元)	出资比例(%)
13	杜勇科	23.40	5.00
14	严扬名	23.40	5.00
15	罗叙丁	23.40	5.00
16	邓振明	18.72	4.00
17	彭要明	14.04	3.00
18	佛山市道汇康投资管理中心 (有限合伙)	4.68	1.00
<b>合计</b>		<b>468.00</b>	<b>100.00</b>

公司股东创德投资系《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》规定的私募投资基金管理人，并于 2015 年 8 月 20 日在中国证券投资基金业协会进行了登记，取得了登记编号为“P1021229”的私募投资基金管理人登记证明。根据创德投资出具的书面说明：“本企业作为广州分给网络科技股份有限公司（以下简称“公司”）的股东，系依法设立并合法存续且在中国境内设有住所的有限合伙企业，本企业不属于《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理登记和基金备案办法（试行）》所称的在中华人民共和国境内，以非公开方式向投资者募集资金设立的投资基金。截至本声明出具之日，本企业未发生包含推介私募基金，发售基金份额（权益），办理基金份额（权益）认/申购（认缴）、赎回（退出）等募集行为。本企业对公司的投资是以自有资金出资，并非私募基金出资。”

## （2）佛山市创华投资管理中心（有限合伙）

佛山市创华投资管理中心（有限合伙）持有公司股份 409,550 股，占公司股份总数的 2.6944%，成立于 2012 年 12 月 19 日，注册号为 440600000029760，执行事务合伙人为孙伟强，企业类型为有限合伙企业，主要经营场所为广东省佛山市南海区桂城街道南平西路侧广东夏西国际橡塑城二期 6 号楼城市动力联盟大楼东区五楼 502A 室。

截至本公开转让说明书出具之日，创华投资合伙人持有份额情况如下：

序号	合伙人姓名/名称	出资额(万元)	出资比例(%)
1	吴小华	200.00	25.00

2	孙伟强	160.00	20.00
3	许育明	140.00	17.50
4	梁峰	100.00	12.50
5	黄凌云	100.00	12.50
6	蔡晓丰	60.00	7.50
7	刘洁玲	30.00	3.75
8	佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）	10.00	1.25
<b>合计</b>		<b>800.00</b>	<b>100.00</b>

公司股东创华投资系《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》规定的私募投资基金管理人，并于 2015 年 8 月 26 日在中国证券投资基金业协会进行了登记，取得了登记编号为“P1021721”的私募投资基金管理人登记证明。根据创华投资出具的书面说明：“本企业作为广州分给网络科技股份有限公司（以下简称“公司”）的股东，系依法设立并合法存续且在中国境内设有住所的有限合伙企业，本企业不属于《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理登记和基金备案办法（试行）》所称的在中华人民共和国境内，以非公开方式向投资者募集资金设立的投资基金。截至本声明出具之日，本企业未发生包含推介私募基金，发售基金份额（权益），办理基金份额（权益）认/申购（认缴）、赎回（退出）等募集行为。本企业对公司的投资是以自有资金出资，并非私募基金出资。”

### （3）佛山市创荣商业投资管理中心（有限合伙）

佛山市创荣商业投资管理中心（有限合伙）持有公司股份 305,898 股，占公司股份总数的 2.0125%，成立于 2015 年 6 月 3 日，注册号为 440600000038367，执行事务合伙人为佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）（委派刘洁玲）、黄东，企业类型为有限合伙企业，主要经营场所为广东省佛山市禅城区同华西二路 10 号七楼 712 室。

截至本公开转让说明书出具之日，创荣商业合伙人持有份额情况如下：

序号	合伙人姓名/名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	杨荣洪	150.00	7.50
2	徐源	100.00	5.00
3	张炳恒	100.00	5.00
4	刘璞	100.00	5.00

序号	合伙人姓名/名称	出资额(万元)	出资比例(%)
5	陈瑞冰	100.00	5.00
6	何祥智	100.00	5.00
7	吴志章	100.00	5.00
8	邹卫红	80.00	4.00
9	张放	50.00	2.50
10	黄建波	50.00	2.50
11	黄东	50.00	2.50
12	刘洁玲	50.00	2.50
13	刘锋	50.00	2.50
14	许丽君	50.00	2.50
15	曹建勋	50.00	2.50
16	黄祖华	50.00	2.50
17	徐小冬	50.00	2.50
18	陈刚	50.00	2.50
19	谭志勇	50.00	2.50
20	孙伟强	50.00	2.50
21	黄伟成	50.00	2.50
22	潘希能	50.00	2.50
23	彭要明	50.00	2.50
24	李创武	50.00	2.50
25	陈益中	50.00	2.50
26	梁燕灵	50.00	2.50
27	陈邓雄	50.00	2.50
28	李娟	50.00	2.50
29	李智文	50.00	2.50
30	陈志娟	50.00	2.50
31	严啟业	50.00	2.50
32	佛山市道汇康投资管理中心(有限合伙)	20.00	1.00
<b>合计</b>		<b>2000.00</b>	<b>100.00</b>

公司股东创荣商业系《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》规定的私募基金管理人，并于2015年7月30日在中国证券投资基金业协会进行了登记，取得了登记编号为“P1019295”的私募基金管理人登记证明。根据创荣商业出具的书面说明：“本企业作为广州分给网络科技份有限公司（以下简称“公司”）的股东，系依法设立并合法存续且在中国境内设有住所的有限合伙企业，本企业不属于《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金登记和基金备案办法（试行）》所称的在中华人民共和国境内，以非公开方式向投资者募集资金设立的投资基金。截至本声明

出具之日，本企业未发生包含推介私募基金，发售基金份额（权益），办理基金份额（权益）认/申购（认缴）、赎回（退出）等募集行为。本企业对公司的投资是以自有资金出资，并非私募基金出资。”

#### （4）东莞证券股份有限公司

东莞证券股份有限公司，持有公司股份 200,000 股，占公司股份总数的 1.3158%，成立于 1997 年 6 月 9 日，企业法人营业执照统一社会信用代码为 914419002818871883，企业类型为其他股份有限公司（非上市），注册资本为 150,000.00 万元人民币，公司住所为东莞市莞城区可园南路一号，法定代表人 张运勇，经营范围：证券经纪；证券投资咨询；与证券交易、证券投资活动有关的财务顾问；证券承销与保荐；证券自营；证券资产管理；证券投资基金代销；为期货公司提供中间介绍业务；融资融券；代销金融产品。（凭有效许可证经营）。

截至本公开转让说明书出具之日，东莞证券股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	广东锦龙发展股份有限公司	60,000.00	40.00
2	东莞发展控股股份有限公司	30,000.00	20.00
3	东莞金融控股集团有限公司	30,000.00	20.00
4	东莞市金信发展有限公司	23,100.00	15.40
5	东莞市新世纪科教拓展有限公司	6,900.00	4.60
合计		150,000.00	100.00

经核查，东莞证券不属于《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募基金管理登记和基金备案办法（试行）》所称的在中华人民共和国境内，以非公开方式向投资者募集资金设立的投资基金或私募基金管理人。

#### （四）股东之间的关联关系

公司股东李春红与股东佛山市创德投资管理中心（有限合伙）、佛山市创华投资管理中心（有限合伙）的执行事务合伙人孙伟强系夫妻关系。

公司股东李志泽持有创德投资 5%的合伙份额，公司股东杜勇科持有创德投资 5%的合伙份额，公司股东严扬名持有创德投资 5%的合伙份额。

公司股东谭志勇持有创荣商业 2.5%的合伙份额，公司股东刘璞持有创荣商业 5%的合伙份额，公司股东陈瑞冰持有创荣商业 5%的合伙份额。

此外，公司股东之间无其他关联关系。

### （五）股东适格性

经核查公司自然人股东身份信息并经其确认，公司自然人股东均具有中国国籍，均具有民事权利能力和完全民事行为能力的自然人，不存在法律法规或任职单位规定的不适合担任股东的情形，股东身份适格。

经核查公司非自然人股东的资料并经其确认，公司非自然人股东均系依法设立并合法存续且在中国境内设有住所的有限合伙企业且已经办理了私募基金管理人登记。

2016 年 2 月 5 日，中国证券投资基金业协会发布《关于进一步规范私募基金管理人登记若干事项的公告》，其中第二条第一款规定“自本公告发布之日起，已登记不满 12 个月且尚未备案首只私募基金产品的私募基金管理人，在 2016 年 8 月 1 日前仍未备案私募基金产品的，中国基金协会将注销该私募基金管理人登记。”创德投资、创华投资、创荣商业分别在 2015 年 8 月 20 日、2015 年 8 月 26 日、2015 年 7 月 30 日进行私募基金管理人登记，按照公告规定应在 2016 年 8 月 1 日前办理备案私募基金产品，

截至本公开转让说明书出具之日，创德投资、创华投资、创荣商业作为基金管理人尚未进行私募基金产品的备案，已由中国证券投资基金业协会注销其私募基金管理人资格。

基于创德投资、创华投资、创荣商业对分给网络的投资均为自有资金，不存在用私募基金产品投资，故被注销私募基金管理人资格，对股东适格性不会造成实质影响。

综上，公司现有股东中各非自然人股东均合法存续，各自然人股东均具有完全民事权利能力和民事行为能力，且均作出证明对公司的投资是属于股东自有资

金出资，不存在使用私募股权基金投资。公司各股东具有法律、法规和规范性文件规定担任股份有限公司股东的资格。

### （六）控股股东、实际控制人的认定

经查验公司的工商档案资料及历次董事会、股东会/股东大会会议文件，公司的控股股东和实际控制人为王贊。

截至本公开转让说明书出具之日，公司的第一大股东为王贊，王贊持有公司股份 7,041,729 股，占公司股份总数的 46.3272%，公司其他股东持有公司股权比例均低于 30%，不能对公司股东大会决策产生重大影响。王贊作为公司的创始人，现时担任公司的董事长、总经理，对公司的董事会具有较强控制力，并能够对公司的日常经营决策产生重大影响。鉴于王贊是公司第一大股东并且能够对公司的日常经营决策产生重大影响，确认王贊系公司的控股股东和实际控制人。

### （七）控股股东、实际控制人基本情况

王贊先生，公司董事长、总经理，1982 年 8 月生，中国国籍，无境外永久居留权，高中学历。职业经历：2003 年 3 月至 2004 年 9 月就职于北京游戏橘子数位科技有限公司，任市场策划；2004 年 10 月至 2005 年 4 月就职于北京创意鹰翔科技发展有限公司，任主策划/数值策划；2005 年 4 月至 2007 年 7 月就职于广州网易互动娱乐有限公司，任制作人/主策划；2007 年 7 月至 2008 年 10 月独立游戏制作人；2008 年 10 月至 2010 年 9 月筹备分给公司及团队；2010 年 9 月至 2016 年 3 月就职于分给有限，任执行董事兼经理；2016 年 3 月至今，任股份公司董事长兼总经理，任期三年。

### （八）最近两年内公司控股股东及实际控制人变化情况

公司控股股东、实际控制人最近两年内未发生变化。

## 四、公司股本形成及其变化和对外投资情况

### （一）公司设立以来股本形成及变化情况

#### 1、分给有限的设立

公司前身分给有限系于 2010 年 9 月 26 日成立的有限责任公司，分给有限设立时的具体情况如下：

2010 年 9 月 7 日，广州市工商局行政管理局出具编号为“（穗）名预核内字[2010]第 11201009020292 号”的《企业名称预先核准通知书》，核准郭江峰、贺杰、姜洋、李裕德、李昕昱、王贊和杨金辉等 7 人拟投资设立的企业名称为“广州分给网络科技有限公司”。

2010 年 9 月 20 日，签署了《广州分给网络科技有限公司章程》，约定由郭江峰、贺杰、姜洋、李裕德、李昕昱、王贊和杨金辉共同出资 100 万元设立分给有限，其中王贊出资 83 万元、李昕昱出资 2 万元、郭江峰出资 3 万元、贺杰出资 3 万元、李裕德出资 3 万元、杨金辉出资 3 万元、姜洋 3 万元。

2010 年 9 月 16 日广州市开虹会计师事务所出具“穗虹验字[2010]第 090198 号《验资报告》，验证截至 2010 年 9 月 16 日，分给有限（筹）已收到郭江峰、贺杰、姜洋、李裕德、李昕昱、王贊和杨金辉的注册资本（实收资本）50 万元，其中王贊出资 41.5 万元，占注册资本的 41.5%、李昕昱出资 1 万元，占注册资本的 1%、郭江峰出资 1.5 万元，占注册资本的 1.5%、贺杰出资 1.5 万元，占注册资本的 1.5%、姜洋出资 1.5 万元，占注册资本的 1.5%、李裕德出资 1.5 万元，占注册资本的 1.5%、杨金辉出资 1.5 万元，占注册资本的 1.5%，均系货币出资。

2010 年 9 月 26 日，分给有限取得广州市工商行政管理局白云分局核发的注册号为 440111000208326 的《企业法人营业执照》。

分给有限设立时的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	王贊	83.00	41.50	货币	83.00
2	郭江峰	3.00	1.50	货币	3.00
3	贺杰	3.00	1.50	货币	3.00
4	姜洋	3.00	1.50	货币	3.00
5	李裕德	3.00	1.50	货币	3.00
6	杨金辉	3.00	1.50	货币	3.00
7	李昕昱	2.00	1.00	货币	2.00
合计		100.00	50.00	-	100.00

## 2、分给有限第一次股权转让

2011年9月27日，分给有限作出股东会决议，同意李昕昱其持有分给有限2%的股权以2万元转让给王赟；同意郭江峰将其持有分给有限3%的股权以3万元转让给王赟。

2011年9月27日，李昕昱与王赟、郭江峰分别签署《股权转让协议》，约定李昕昱将其持有分给有限2%的股权以2万元转让给王赟；郭江峰将其持有分给有限3%的股权以3万元转让给王赟，其他股东均同意上述股权转让事宜。

2011年10月10日，广州市工商局行政管理局白云分局就本次股权转让事宜之工商变更登记予以核准。

本次变更完成后，分给有限的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例(%)
1	王赟	88.00	44.00	货币	88.00
2	贺杰	3.00	1.50	货币	3.00
3	李裕德	3.00	1.50	货币	3.00
4	杨金辉	3.00	1.50	货币	3.00
5	姜洋	3.00	1.50	货币	3.00
合计		100.00	50.00	-	100.00

### 3、分给有限实缴实收资本

2011年11月1日，分给有限作出股东会决议，同意公司的实收资本由50万元变更为100万元。

2011年11月1日，广州皇图会计师事务所出具穗图验字[2011]第110019号《验资报告》，验证截至2011年10月31日，分给有限已收到王赟、贺杰、李裕德、杨金辉、姜洋缴纳的实收资本50万元，其中王赟出资44万元，占注册资本的44%、贺杰出资1.5万元，占注册资本的1.5%、李裕德出资1.5万元，占注册资本的1.5%、杨金辉出资1.5万元，占注册资本的1.5%、姜洋出资1.5万元，占注册资本的1.5%，均系货币出资。

2011年11月8日，广州市工商局行政管理局白云分局就本次增加实收资本事宜之工商变更登记予以核准。

本次变更完成后，分给有限的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例(%)
1	王赟	88.00	88.00	货币	88.00
2	贺杰	3.00	3.00	货币	3.00
3	李裕德	3.00	3.00	货币	3.00
4	杨金辉	3.00	3.00	货币	3.00
5	姜洋	3.00	3.00	货币	3.00
合计		100.00	100.00	-	100.00

#### 4、分给有限第一次增加注册资本

2011年12月14日，广州皇图会计师事务所出具“穗图验字[2011]第120179号”《验资报告》，验证截至2011年12月9日，分给有限已收到王赟、贺杰、李裕德、杨金辉、姜洋、佛山市创德投资管理中心（有限合伙）、陈媛华缴纳的增资款合计275万元，以货币形式出资，全部用于增加注册资本。其中李裕德实缴出资8.25万元、杨金辉实缴出资8.25万元、贺杰34.5万、姜洋实缴出资8.25万、王赟实缴出资185.75万、陈媛华实缴出资7.5万、创德投资实缴出资22.5万。

2011年12月26日，分给有限作出股东会决议，同意公司股东由王赟、贺杰、李裕德、杨金辉、姜洋变更为王赟、贺杰、李裕德、杨金辉、姜洋、佛山市创德投资管理中心（有限合伙）、陈媛华；同意注册资本由100万元增加至375万元，王赟以货币增资185.75万元，贺杰以货币增资34.5万元，李裕德以货币增资8.25万元，姜洋以货币增资8.25万元，杨金辉以货币增资8.25万元，陈媛华以货币增资7.5万元，佛山市创德投资管理中心（有限合伙）以货币增资22.5万元；同意申请经营期限延期。

2011年12月29日，广州市工商局行政管理局白云分局就本次注册资本变更事宜之工商变更登记予以核准。

本次变更完成后，分给有限的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例(%)
1	王赟	273.75	273.75	货币	73.00
2	贺杰	37.50	37.50	货币	10.00
3	李裕德	11.25	11.25	货币	3.00
4	杨金辉	11.25	11.25	货币	3.00

5	姜洋	11.25	11.25	货币	3.00
6	创德投资	22.50	22.50	货币	6.00
7	陈媛华	7.50	7.50	货币	2.00
合计		375.00	375.00	-	100.00

## 5、分给有限第二次股权转让

2012年8月10日，分给有限作出股东会决议，同意股东由王贊、贺杰、李裕德、杨金辉、姜洋、创德投资、陈媛华变更为王贊、贺杰、李裕德、杨金辉、姜洋、创德投资、陈媛华、孙伟强；同意王贊其持有分给有限13.125万元出资额（占注册资本3.5%）以13.125万元的价格转让给孙伟强，其他股东放弃优先受让权。

2012年8月15日，广州市工商局白云分局就本次股权转让事宜之工商变更登记予以核准。

本次变更完成后，分给有限的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	王贊	260.625	260.625	货币	69.50
2	贺杰	37.500	37.500	货币	10.00
3	创德投资	22.500	22.500	货币	6.00
4	孙伟强	13.125	13.125	货币	3.50
5	李裕德	11.250	11.250	货币	3.00
6	杨金辉	11.250	11.250	货币	3.00
7	姜洋	11.250	11.250	货币	3.00
8	陈媛华	7.500	7.500	货币	2.00
合计		375.00	375.00	-	100.00

## 6、分给有限第三次股权转让及第二次增资

2015年11月11日，公司股东会作出决议同意股东杨金辉将占注册资本3%共11.25万元的出资转让给股东王贊，转让金为11.25万元；同意公司增加注册资本，由原来的375万元增加到1299.7075元。

2015年11月9日，广州天河逸轩会计师事务所出具了逸轩验字[2015]第110003号《验资报告》，验证截至2015年11月5日，分给网络有限已收到李裕德、贺杰、姜洋、王贊、孙伟强、陈媛华、佛山市创德投资管理中心、佛山市

创华投资管理中心、方锐、刘建勇、朱耿煥、朱彰勇、郝阮梨、黃盛淵、毛晟毅、陈瑞冰、刘璞缴纳的新增注册资本（实收资本）合计人民币 924.7075 万元，均为货币出资。其中，李裕德以货币增资 28.3350 万元，贺杰以货币增资 29.7945 万元，姜洋以货币增资 28.3350 万元，王贊以货币增资 389.1945 万元，孙伟强以货币增资 105.6300 万元，陈媛华以货币增资 18.8900 万元，创德投资以货币增资 56.6700 万元，创华投资以货币增资 39.5850 万元，方锐以货币增资 64.6555 万元，刘建勇以货币增资 64.6555 万元，朱耿煥以货币增资 19.7925 万元，朱彰勇 6.5975 万元，郝阮梨以货币增资 6.5975 万元，黃盛淵以货币增资 6.5975 万元，毛晟毅以货币增资 39.5850 万元，陈瑞冰以货币增资 13.1950 万元，刘璞以货币增资 6.5975 万元。

2015 年 11 月 17 日，广州市工商局天河分局核发了穗工商(天)内变字[2015]第 06201511170372 号《准予变更登记（备案）通知书》。

本次股权转让以及增资后股东出资情况如下：

序号	股东	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资方式	出资比例 (%)
1	王贊	661.0695	661.0695	货币	50.86
2	孙伟强	118.7550	118.7550	货币	9.14
3	创德投资	79.1700	79.1700	货币	6.09
4	贺杰	67.2945	67.2945	货币	5.18
5	方锐	64.6555	64.6555	货币	4.97
6	刘建勇	64.6555	64.6555	货币	4.97
7	李裕德	39.5850	39.5850	货币	3.05
8	姜洋	39.5850	39.5850	货币	3.05
9	创华投资	39.5850	39.5850	货币	3.05
10	毛晟毅	39.5850	39.5850	货币	3.05
11	陈媛华	26.3900	26.3900	货币	2.03
12	朱耿煥	19.7925	19.7925	货币	1.52
13	陈瑞冰	13.1950	13.1950	货币	1.02
14	朱彰勇	6.5975	6.5975	货币	0.51
15	郝阮梨	6.5975	6.5975	货币	0.51
16	黃盛淵	6.5975	6.5975	货币	0.51
17	刘璞	6.5975	6.5975	货币	0.51
合计		1299.7075	1299.7075	-	100.00

## 7、分给有限第三次增资

2015年12月1日，公司股东会作出决议同意公司增加注册资本，由原来的1299.7075万元增加到1319.5万元。

2015年12月2日，广州天河逸轩会计师事务所出具了逸轩验字[2015]第120002号《验资报告》，验证截至2015年11月30日，分给有限已收到创荣商业缴纳的新增注册资本（实收资本）合计人民币19.7925万元，为货币出资。

2015年12月15日，广州市工商局天河分局核发了穗工商(天)内变字[2015]第062015121500051号《准予变更登记（备案）通知书》。

本次增资后股东出资情况如下：

序号	股东	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	王贊	661.0695	661.0695	货币	50.10
2	孙伟强	118.7550	118.7550	货币	9.00
3	创德投资	79.1700	79.1700	货币	6.00
4	贺杰	67.2945	67.2945	货币	5.10
5	刘建勇	64.6555	64.6555	货币	4.90
6	方锐	64.6555	64.6555	货币	4.90
7	李裕德	39.5850	39.5850	货币	3.00
8	姜洋	39.5850	39.5850	货币	3.00
9	创华投资	39.5850	39.5850	货币	3.00
10	毛晟毅	39.5850	39.5850	货币	3.00
11	陈媛华	26.3900	26.3900	货币	2.00
12	朱耿焕	19.7925	19.7925	货币	1.50
13	创荣商业	19.7925	19.7925	货币	1.50
14	陈瑞冰	13.1950	13.1950	货币	1.00
15	朱彰勇	6.5975	6.5975	货币	0.50
16	郝阮梨	6.5975	6.5975	货币	0.50
17	黄盛渊	6.5975	6.5975	货币	0.50
18	刘璞	6.5975	6.5975	货币	0.50
<b>合计</b>		<b>1319.5000</b>	<b>1319.5000</b>	-	<b>100.00</b>

## 8、分给有限第四次股权转让和第四次增资

2015年12月18日，分给有限股东会作出以下决议，同意公司增资，由原来的1319.5万元增加到1449.823592万元人民币；同意股东孙伟强将占注册资本（1449.823592万元）8.191%股权作价118.7550万元转让给新股东李春红。

2015年12月22日，广州天河逸轩会计师事务所出具了逸轩验字[2015]第

120009号《验资报告》，验证截至2015年12月16日，分给有限已收到王贊、佛山市创荣商业投资管理中心、陈瑞冰、刘璞、李志泽、杜勇科、严扬名、周湘荣、谭志勇、李春红缴纳增加注册资本130.323592万元。其中王贊实缴出资19.548148万、创荣投资实缴出资9.774074万元、陈瑞冰实缴出资14.498861万元、刘璞实缴出资13.683704万元、李志泽实缴出资9.774074万元、杜勇科实缴出资9.774074万元、严扬名实缴出资14.498861万元、周湘荣实缴出资14.498861万元、谭志勇实缴出资14.498861万元、李春红实缴出资9.774074万元。

2015年12月24日，广州市工商局天河分局核发了穗工商(天)内变字[2015]第06201512240587号《准予变更登记（备案）通知书》。

本次增资、股权转让后股东出资情况如下：

序号	股东	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	王贊	680.617648	680.617648	货币	46.9449
2	李春红	128.529074	128.529074	货币	8.8652
3	创德投资	79.170000	79.170000	货币	5.4607
4	贺杰	67.294500	67.294500	货币	4.6416
5	方锐	64.655500	64.655500	货币	4.4595
6	刘建勇	64.655500	64.655500	货币	4.4595
7	李裕德	39.585000	39.585000	货币	2.7303
8	姜洋	39.585000	39.585000	货币	2.7303
9	创华投资	39.585000	39.585000	货币	2.7303
10	毛晟毅	39.585000	39.585000	货币	2.7303
11	创荣商业	29.566574	29.566574	货币	2.0393
12	陈瑞冰	27.693861	27.693861	货币	1.9102
13	陈媛华	26.390000	26.390000	货币	1.8202
14	刘璞	20.281204	20.281204	货币	1.3989
15	朱耿焕	19.792500	19.792500	货币	1.3652
16	严扬名	14.498861	14.498861	货币	1.0000
17	周湘荣	14.498861	14.498861	货币	1.0000
18	谭志勇	14.498861	14.498861	货币	1.0000
19	李志泽	9.774074	9.774074	货币	0.6742
20	杜勇科	9.774074	9.774074	货币	0.6742
21	朱彭勇	6.597500	6.597500	货币	0.4551
22	郝阮梨	6.597500	6.597500	货币	0.4551
23	黄盛渊	6.597500	6.597500	货币	0.4551
合计		1449.823592	1449.823592	-	100.0000

## 9、有限公司整体变更成股份公司

2015年2月16日，分给有限公司召开股东会，全体股东一致同意有限公司整体变更，以截至2015年12月31日经审计的公司净资产为21,068,717.91元，折合成股本1,500.00万元，折合股份的每股面值为人民币1元，净资产折股后剩余部分6,068,717.91计入资本公积。整体变更设立的股份公司的注册资本为1,500.00万元。

2016年3月3日，分给股份的发起人签署了《发起人协议》，同意共同作为发起人，以发起设立方式将分给有限整体变更为股份有限公司；股份有限公司设立后，原有限责任公司的资产、负债和权益全部由股份有限公司承继。

2016年2月15日，广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）出具的广会审字[2016]G16003350015号《审计报告》，确认截至2015年12月31日，分给有限公司经审计后的净资产为21,068,717.91元。

2016年2月16日，广东中联羊城资产评估有限公司出具中联羊城评字[2016]第VHMP0059号《评估报告》，截至评估基准日2015年12月31日，分给网络有限的净资产账面值为2,106.87万元，评估值为2,107.97万元。

2016年3月3日，广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）出具《验资报告》（广会验字[2016]G16003350026号），验证“截至2016年3月3日止，分给股份已收到全体股东以其拥有的分给有限截至2015年12月31日止审计后的净资产21,068,717.91元折合的股本人民币1,500万元。”

2016年3月3日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，全体股东审议通过按公司净资产折合股份设立股份有限公司的议案；全体股东审议通过了股份公司章程，并选举王赟、贺杰、孙伟强、方锐、李裕德组成股份公司第一届董事会，选举王屏涛、全毅为股份公司股东代表监事，与职工代表监事李萍组成股份公司第一届监事会。

2016年4月6日，股份有限公司取得了工商行政管理局颁发的统一社会信用代码为9144010656228544X8号的《企业法人营业执照》，股份公司正式成立。公司注册资本为1,500.00万元，法定代表人为王赟，住所为：广州市天河区棠下

荷光三横路 7 号 501 房,公司类型为股份有限公司(非上市、自然人投资或控股);经营范围为: 技术推广服务; 游戏设计制作; 网络技术的研究、开发;数字动漫制作; 软件零售; 软件批发; 软件服务; 计算机技术开发、技术服务; 软件开发;信息技术咨询服务。营业期限自 2010 年 9 月 26 日至长期。

股份公司设立时的股本结构如下:

序号	姓名(名称)	认购股份(股)	持股比例(%)	出资方式
1	王赟	7,041,729	46.9449	净资产出资
2	李春红	1,329,773	8.8652	净资产出资
3	创德投资	819,100	5.4607	净资产出资
4	贺杰	696,235	4.6416	净资产出资
5	方锐	668,931	4.4595	净资产出资
6	刘建勇	668,931	4.4595	净资产出资
7	李裕德	409,550	2.7303	净资产出资
8	姜洋	409,550	2.7303	净资产出资
9	创华投资	409,550	2.7303	净资产出资
10	毛晟毅	409,550	2.7303	净资产出资
11	创荣商业	305,898	2.0393	净资产出资
12	陈瑞冰	286,523	1.9102	净资产出资
13	陈媛华	273,033	1.8202	净资产出资
14	刘璞	209,831	1.3989	净资产出资
15	朱耿焕	204,775	1.3652	净资产出资
16	严扬名	150,007	1.0000	净资产出资
17	周湘荣	150,007	1.0000	净资产出资
18	谭志勇	150,007	1.0000	净资产出资
19	李志泽	101,123	0.6742	净资产出资
20	杜勇科	101,123	0.6742	净资产出资
21	朱彰勇	68,258	0.4551	净资产出资
22	郝阮梨	68,258	0.4551	净资产出资
23	黄盛渊	68,258	0.4551	净资产出资
<b>合计</b>		<b>15,000,000</b>	<b>100.0000</b>	-

## 10、股份公司第一次增资

2016 年 9 月 24 日, 股份公司召开第一届董事会第四次会议, 决议公司本次定向发行数量为 20 万股, 10.8 元/股。东莞证券股份有限公司认购数量为 20 万股, 应缴纳认购价款为人民币 2,160,000.00 元, 其中, 200,000.00 元计入公司股本, 其余计入资本公积。

2016年9月28日，股份公司召开2016年第三次临时股东大会，决议公司本次定向发行数量为20万股，10.8元/股。东莞证券股份有限公司认购数量为20万股，应缴纳认购价款为人民币2,160,000.00元，其中，200,000.00元计入公司股本，其余计入资本公积。

2016年10月9日，广东立信嘉州会计师事务所出具《验资报告》（信嘉广验字【2016】第017号），验证截至2016年9月28日，公司已经收到东莞证券股份有限公司现金出资2,160,000元，东莞证券股份有限公司现金出资2,160,000元人民币认购公司本次发行200,000股股份，每股价格10.80元。每股面值1.00元，超过部分金额1,960,000元计入公司资本公积。

2016年10月13日，广州市工商局行政管理局就本次注册资本变更事宜之工商变更登记予以核准。

本次增资完成后，公司的股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量(股)	持股比例(%)	出资方式
1	王赟	7,041,729	46.3272	净资产出资
2	李春红	1,329,773	8.7485	净资产出资
3	创德投资	819,100	5.3888	净资产出资
4	贺杰	696,235	4.5805	净资产出资
5	方锐	668,931	4.4009	净资产出资
6	刘建勇	668,931	4.4009	净资产出资
7	李裕德	409,550	2.6944	净资产出资
8	姜洋	409,550	2.6944	净资产出资
9	创华投资	409,550	2.6944	净资产出资
10	毛晟毅	409,550	2.6944	净资产出资
11	创荣商业	305,898	2.0125	净资产出资
12	陈瑞冰	286,523	1.8850	净资产出资
13	陈媛华	273,033	1.7963	净资产出资
14	刘璞	209,831	1.3805	净资产出资
15	朱耿煥	204,775	1.3472	净资产出资
16	东莞证券	200,000	1.3158	货币
17	严扬名	150,007	0.9869	净资产出资
18	周湘荣	150,007	0.9869	净资产出资
19	谭志勇	150,007	0.9869	净资产出资
20	李志泽	101,123	0.6653	净资产出资

21	杜勇科	101,123	0.6653	净资产出资
22	朱彰勇	68,258	0.4491	净资产出资
23	郝阮梨	68,258	0.4491	净资产出资
24	黄盛渊	68,258	0.4491	净资产出资
合计		15,200,000	100.0000	—

(1) 本次增资对象共计 1 名，不属于私募投资基金或者管理人或私募投资基金，也不属于资产管理计划。

(2) 本次增资已经公司董事会、股东大会审议通过，鉴于公司全体股东自愿放弃其提前 15 天收到本次股东大会会议通知书的权利，同意提前召开 2016 年第三次临时股东大会，并同意本次股东大会豁免《公司章程》中关于召开股东大会期限的规定，确认对 2016 年第三次临时股东大会的通知、召集和召开无异议。本次增资董事会和股东大会会议的召集、召开、出席人员资格及表决程序均符合《公司法》和《公司章程》的规定，本次增资程序合法、合规。

(3) 2016 年 9 月 24 日，分给网络股份（甲方）、本次发行对象（乙方）与公司实际控制人王贊（丙方）三方签订了《非公开发行股份之认购合同》，合同当事人主体资格均合法有效，当事人意思表示真实，自愿，且合同内容不违反法律、法规的强制性规定和社会公共利益，其协议合法有效。

经核查，上述《非公开发行股份之认购合同》存在股份回购的条款，约定如下：

“10.5 若甲方在乙方支付投资款后的 90 个工作日内未能获得全国中小企业股份转让系统有限责任公司出具的同意挂牌函，乙方有权要求丙方按照约定的价格回购乙方持有的全部甲方股份，丙方应在乙方发出回购要约之日起的 20 个工作日内按约定的价格回购乙方持有的全部甲方股份。乙丙双方经过友好协商，约定回购价格按照乙方初始购入成本加计 5% 的年化利率计算确定。丙方完成回购乙方持有的全部甲方股份以后，本合同下约定的各方权利义务自动解除。”

上述合同中的股份回购条款是本次发行对象与公司实际控制人王贊之间的股权回购条款，符合合同法的规定，合法有效，不会造成股东之间的股权纠纷，不会对公司控制权造成影响。除此之外，认购合同当中不涉及其他业绩对赌、股权回购等特殊条款。

(4) 本次增资原股东自愿放弃优先认购权。

(5) 根据本次增资的情况，本次增资对象 1 名。本次增资完成后，公司在册股东累计不超过 200 人，符合《非上市公众公司监督管理办法》中关于符合豁免向中国证监会申请核准股票发行的条件。

(6) 本次增资新增股份没有自愿限售锁定。

(7) 东莞证券作为推荐公司股票在股转系统挂牌的主办券商，不存在持有股份转让公司百分之七以上的股份，或者是其前五名股东之一的情况，公司与东莞证券之间不存在其他有重大影响的关联关系。本次增资不影响东莞证券作为推荐公司股票在股转系统挂牌主办券商的适格性。

(8) 本次新增股份的性质为做市库存股，拟用于公司在股转系统挂牌后采取做市转让方式转让股票。

## 11、整体变更、股权明晰以及出资合法合规说明

### (1) 整体变更涉及所得问题

公司在有限公司净资产折合成股份公司股本时存在转增的情形。就整体变更涉及的个人所得问题，公司股东均出具的《股东关于缴纳个人所得税的承诺函》，承诺如果税务机关就此进行追缴、要求补缴、采取强制性措施或予以处罚的，其将以自有资金及时、如数缴纳可能产生的全部税费及罚款。基于转增股本涉及纳税额较小且自然人股东均出具了兜底性承诺，故整体变更股东尚未缴纳个人所得税不会成为公司此次申请挂牌的实质性障碍。

### (2) 股权明晰

根据公司在册股东出具的《关于持股情况的说明》并经适当核查，公司股东均合法持有公司股权，所持有公司的股权权属清晰，不存在股权纠纷或潜在纠纷，不存在被质押、被查封、冻结或设定其他第三方权利的情形，亦不存在以协议、委托、代持、信托或任何其他方式为他人持股或受托代持的情形。

### (3) 出资合法合规

经核查公司工商内档、公司章程，公司第一次、第二次增资存在先交纳验资

款后召开股东会决议通过情形，该增资程序存在瑕疵，基于公司在有限公司阶段，公司治理机制不健全，致使公司增资决议存在滞后于实际缴纳出资的时间，但鉴于公司出资时点并未违反《公司章程》的规定，且已经聘请会计师进行审验，此外，公司在提交工商登记时，工商行政管理部门并未对该增资程序以及股东会决议提出异议且已经核准了工商变更。

根据广州市工商局天河分局于 2016 年 5 月 10 日出具证明，分给有限自 2010 年 9 月 26 日成立至今暂未发现有违反工商行政管理法律、法规和规章的行为记录。综上所述，公司增资存在先交纳出资后进行决议的情形，但是上述情况已经工商行政管理部门核准，对公司申请挂牌不会构成实质性障碍。

## （二）公司对外投资情况

截至本公开转让说明书出具之日，公司共有 1 家全资子公司，1 家参股公司，此外，报告期内公司曾经参股超玩网络以及平文网络，具体情况如下：

### 1、成都博罗网络科技有限公司

公司名称	成都博罗网络科技有限公司
公司住所	成都高新区天益街 38 号 3 栋
注册资本	100 万元人民币
法定代表人	罗清
类型	有限责任公司（法人独资）
成立日期	2015 年 6 月 29 日
营业期限	2015 年 6 月 29 日至长期
统一社会信用代码	9151010034313828XC
经营范围	网络技术研发；计算机技术推广；电脑动漫设计；软件技术服务；计算机技术开发、技术服务；软件开发；信息技术咨询；销售计算机软硬件及辅助设备。（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）。

#### 1) 博罗网络设立

2015 年 5 月 25 日，成都工商局行政管理局出具编号为“（成）登记内名预核字[2015]第 029162 号”的《企业名称预先核准通知书》，核准罗清、分给有限拟投资设立的企业名称为“成都博罗网络科技有限公司”。

2015年6月2日，罗清、分给有限签署了《成都博罗网络科技有限公司章程》，约定共同认缴100万元设立成都博罗网络科技有限公司。

2015年6月29日，博罗网络取得成都市工商局核发的注册号为510109000605058的《企业法人营业执照》。

博罗网络设立时股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资比例(%)
1	广州分给网络科技有限公司	90.00	0.00	90.00
2	罗清	10.00	0.00	10.00
<b>合计</b>		<b>100.00</b>	<b>0.00</b>	<b>100.00</b>

### 2) 博罗网络第一次股权变更

2015年12月17日，分给有限与罗清签订《股权转让协议》，罗清自愿将其持有博罗网络10万元的股权（占该公司注册资本总额的10%，其中：认缴出资额10万元，实缴出资额0元）转让给分给有限。

2015年12月17日，博罗网络作出股东会决议，同意上述股权转让事项，同意修改新章程。

2015年12月24日，成都市高新工商行政管理局就本次工商变更登记予以核准。

2015年12月30日，成都市工商行政管理局向博罗网络核发了统一社会信用代码为9151010034313828XC《营业执照》。

本次股权转让后博罗网络的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资比例(%)
1	广州分给网络科技有限公司	100.00	0.00	100.00
<b>合计</b>		<b>100.00</b>	<b>0.00</b>	<b>100.00</b>

### 3) 博罗网络实收资本增加

2016年1月28日，成都德邻会计师事务所有限公司出具成都邻验字[2016]第A0100号《验资报告》，确认截至2016年1月27日，分给网络有限出资100万元，出资方式为货币，占注册资本比例为100%。

本次增加实收资本后，博罗网络股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	广州分给网络科技有限公司	100.00	100.00	100.00	货币
	合计	100.00	100.00	100.00	-

根据分给有限与罗清出具的《关于成都博罗网络科技有限公司股权转让情况说明书》，双方同意罗清将所持有博罗网络10%的股权以0元作价转让给分给网络，由分给网络受让并实缴所有出资，上述转让行为自愿有效，该股权转让行为合法合规，不存在股权代持的情形。经核查，截至《股权转让协议》签订之日博罗网络股东均未实际出资，上述股权转让双方已经签署股权转让协议并且办理完成工商变更，结合股权转让双方出具的书面说明，罗清将持有博罗网络10%的股权以0元转让给公司，股权转让真实、合法、有效，未损害公司利益。

## 2、广州首映网络科技有限公司

公司名称	广州首映网络科技有限公司
公司住所	广州市海珠区琶洲大道东1号2904房自编之三（仅限办公用途）
注册资本	800万元人民币
法定代表人	梁桂恒
类型	其他有限责任公司
成立日期	2016年3月11日
营业期限	2016年3月11日至长期
统一社会信用代码	91440105MA59C1G634
经营范围	网络技术的研究、开发；群众参与的文艺类演出、比赛等公益性文化活动的策划；文化娱乐经纪人；影视经纪代理服务；文化艺术咨询服务；舞台表演艺术指导服务；文艺创作服务；投资咨询服务；投资管理服务；会议及展览服务；商品批发贸易（许可审批类商品除外）；商品零售贸易（许可审批类商品除外）；服装批发；体育用品及器材批发；通用机械设备销售；五金产品批发；电子产品零售；纺织品、针织品及原料批发；文具用品批发；广告业；电子、通信与自动控制技术研究、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)
--	------

### 1) 首映网络设立

2016 年 3 月，分给网络、广州恒雅至美文化发展有限公司、广州市惠俊信息科技有限公司、何莹签署了《广州首映网络科技有限公司章程》，约定共同认缴 800 万元设立广州首映网络科技有限公司。

2016 年 3 月 11 日，首映网络取得广州市工商行政管理局海珠分局核发的注册号为 91440105MA59C1G634 的《企业法人营业执照》。

首映网络设立时股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额(万元)	出资比例(%)
1	广州恒雅至美文化发展有限公司	480.00	60.00
2	广州分给网络科技有限公司	192.00	24.00
3	广州市惠俊信息科技有限公司	96.00	12.00
4	何莹	32.00	4.00
<b>合计</b>		<b>800.00</b>	<b>100.00</b>

截至本公开转让说明书出具之日，公司所认缴实收资本尚未实缴出资，首映网络尚未实际开展运营。

### 3、广州超玩网络科技有限公司

#### 1) 超玩网络设立

2015 年 1 月 23 日，超玩网络召开首届股东大会，决议由陈凯、朱少芬、朱彰勇、广州精准传媒有限公司、广州分给网络科技有限公司等作为发起人，发起设立超玩网络。

2015 年 1 月 26 日，由陈凯、朱少芬、朱彰勇、广州精准传媒有限公司、广州分给网络科技有限公司签署《广州超玩网络科技有限公司章程》。

2015 年 2 月 3 日，超玩网络取得广州市工商行政管理局核准，核发了注册号位 440101000328992 的《企业法人营业执照》，法定代表人为陈凯，经营范围

为“多媒体设计服务;网络技术的研究、开发;游戏软件设计制作;软件开发;电子、通信与自动控制技术研究、开发;计算机技术开发、技术服务;数字动漫制作;商品批发贸易(许可审批类商品除外);货物进出口(专营专控商品除外);技术进出口;”经营期限为2015年2月3日至2018年1月16日。

超玩网络设立时，股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额(万元)	出资比例(%)
1	陈凯	410.00	41.00
2	广州分给网络科技有限公司	340.00	34.00
3	广州精准传媒有限公司	100.00	10.00
4	朱彰勇	130.00	13.00
5	朱少芬	20.00	2.00
<b>合计</b>		<b>1000.00</b>	<b>100.00</b>

根据公司以及实际控制人出具的声明：截至目前超玩网络尚未实际运营，分给网络也尚未实际注资，基于超玩网络的经营范围与公司存在重叠，为避免潜在的同业竞争，公司决定将超玩网络转让给无关联第三方。2016年6月8日，分给有限与梁伟平签订《股权转让协议》，约定公司将所持有超玩网络的34%股权转让给梁伟平，转让价为零元。同日，超玩网络股东大会作出决议，同意上述股权转让行为。

2016年6月16日，针对本次股权转让，广州市工商局核发穗工商(市局)内变字[2016]第01201606150412号《准予变更登记(备案)通知书》。

本次股权转让完成后，分给有限不再持有超玩网络股权。

#### 4、广州平文网络科技有限公司

##### 1) 平文网络设立

2014年6月9日，分给有限、广州万豪投资有限公司、曹建兵、林彩婵、吴秀群签署《广州平文网络科技有限公司章程》，设立广州平文网络科技有限公司，其中分给有限认缴出资250万，广州万豪投资有限公司认缴出资150万，曹

建兵、林彩婵、吴秀群分别认缴出资 37.5 万、37.5 万、25 万。合计注册资本 500 万元。

2014 年 6 月 28 日，广州市工商行政管理局天河分局核准了公司设立，并核发了注册号为 440106000983314 的《企业法人营业执照》，公司法定代表人为毛晟毅；住所：广州市天河区中山大道中建中路 3 号 215 房；经营范围：新材料技术推广服务；游戏软件设计制作；网络技术的研究、开发；数字动漫制作；软件零售；软件批发；软件服务；计算机技术开发、技术服务；软件开发；信息技术咨询服务。

平文网络设立时，股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	出资比例 (%)
1	广州分给网络科技有限公司	250.00	50.00
2	广州万豪投资有限公司	150.00	30.00
3	曹建兵	37.50	7.50
4	林彩婵	37.50	7.50
5	吴秀群	25.00	5.00
合计		500.00	100.00

## 2) 平文网络注销

2015 年 10 月 14 日平文网络股东会作出决议同意成立清算组；同意公司停止一切经营活动，进行清算备案，同意公司注销。

广州市天河区地方税务局 2016 年 1 月 15 日出具天税通（2016）7434 号《税务事项通知书》，经核查符合注销登记的条件，准予核准。

2016 年 6 月 1 日，广州市工商行政管理局天河分局出具（穗）登记内销字【2016】第 06201605270184 号《企业核准注销登记通知书》，核准了平文网络注销登记。

### （三）股东之间的对赌情况

1、经查核，公司（甲方）、创德投资（乙方）、公司股东（丙方）于 2011 年 10 月 22 日签订《合作投资合同》，其中涉及到对赌约定如下：

“甲、乙、丙三方一致同意：在出现以下情形时，乙方有权单方要求甲方大股东王赟以乙方实际投资额 450 万人民币为基数，按照每年 12%的固定回报作价回购乙方持有该公司 6%股权，回购价款=按公式【 $450 + (450 \times 12\% \times N / 360) - \text{公司累计分红款}$ 】（万元）计算得出，其中 N 为乙方对该公司的实际投资天数。乙方采取要求甲方大股东王赟回购股权时须提前三个月书面通知具体的回购日期，王赟在接到回购通知之日起顺延 30 天内一次性向乙方付清 450 万人民币回购款及【 $450 + (450 \times 12\% \times N / 360) - \text{公司累计分红款}$ 】（万元）计算的回报款。对乙方提出的股权回购要求，甲方大股东王赟保证无条件同意并配合办理一切必要的相关手续，对以上承诺甲方大股东王赟承担不可撤销的个人连带担保责任。

(一) 若甲方 2012 年 12 月 30 日经审计的 2012 年度净利润值（扣除非经常性损益后）小于 1500 万元。乙方可提出上述由甲方大股东王赟回购股权的处理办法或实际完成净利润比例在乙方无须再增加投资资金的同时增加乙方股权的比例。甲方公司第二次融资 1500 万-2000 万须 2012 年 3 月 30 日之前到位，如甲方公司因故完成第二轮融资于 2012 年 3 月后，则分给公司完成 1500 万净利润审计日期相应顺延)

(二) 在乙方 450 万元投资款全部到达分给公司指定账户之日起四年内，该公司未能完成境内或者境外资本市场上市(由于政府监管部门暂停审批所造成的时间延误相应顺延)

(三) 甲方第三轮融资，严格按照《公司法》和《公司章程》的规定进行，所有股东均需同比例稀释各自在公司的股权，乙方股权比例将会做相应变更，之后若出现需甲方大股东王赟回购乙方股权，指按新的股权比例，并不是 6% 不变。”

因该合同一直未实际履行，三方于 2015 年 12 月 30 日签订《解除合同协议书》，约定三方同意解除原《合作投资合同》，自解除之日起原合同约定的各方权利义务终止。

2、经查核，创荣商业（甲方）、公司股东（乙方）、公司（丙方）于 2015 年 11 月 30 签订《投资合作协议》，其中涉及到对赌约定如下：

“在符合下述条件之一的情况下，甲方有权要求乙方大股东对甲方持有的

丙方公司的股权进行回购。在甲方发出回购要约书的 3 个月内，按照甲方投资本金加上每年 12% 的固定回报，回购甲方持有股权。回购涉及的一切税费及费用由甲乙双方共同协商承担：

(1)丙方未能在 2016 年 12 月 31 日前取得全国中小企业股份转让系统有限责任公司发放的《在全国中小企业股份转让系统挂牌的函》。

(2)自甲方投资丙方款项到账日起，丙方须于一个月内完成工商变更登记。

乙方大股东回购支付金额=甲方投资本金+甲方投资本金×12%×甲方本次投资资金汇入丙方指定账户之日起至乙方大股东支付的回购款项汇入甲方指定的帐户之日起的天数/360 天；

7.2.2 若丙方 2015 年经审计后的净利润低于丙方承诺的 500 万元，或 2016 年经审计后的所得税前利润低于丙方承诺的 2000 万元，则甲方有权要求乙方大股东按协议内的估值（1.3333 亿）或市盈率（6.6667）为准，补偿甲方相应的现金。

补偿金额=（2000 万元-2016 年经审计后的净利润）×6.6667×甲方所占股份比例

7.3 如本协议第七条 7.2 的约定不能实现，丙方将承担相应经济、法律责任。对于以上承诺，乙方承担不可撤销的个人无限连带责任；”

三方于 2016 年 2 月 28 日签订《投资合作协议之补充协议》，将主协议第 7.3 款调整为“如本协议第七条 7.2 款的约定不能实现，对于乙方大股东所应承担的责任和义务，乙方（即全体股东）将承担不可撤销的个人无限连带责任”。自本协议签订之日起至公司新三板挂牌成功之日止，主协议第 7.2 款、7.3 款法律效力中止；若公司股票挂牌申请最终未能通过全国中小企业股份转让系统有限责任公司审查，则主协议第 7.2 款、7.3 款约定自动恢复执行。

3、经核查，股份公司第一次增资由东莞证券（甲方）、公司（乙方）、实际控制人王贊（丙方）共同签署的《非公开发行股份之认购合同》存在股份回购的条款，约定如下：

“10.5 若甲方在乙方支付投资款后的 90 个工作日内未能获得全国中小企业股份转让系统有限责任公司出具的同意挂牌函，乙方有权要求丙方按照约定的价格回购乙方持有的全部甲方股份，丙方应在乙方发出回购要约之日起的 20 个工作日内按约定的价格回购乙方持有的全部甲方股份。乙丙双方经过友好协商，约定回购价格按照乙方初始购入成本加计 5% 的年化利率计算确定。丙方完成回购乙方持有的全部甲方股份以后，本合同下约定的各方权利义务自动解除。”

上述合同中的股份回购条款是东莞证券与公司实际控制人王贊之间的股权回购条款，符合合同法的规定，合法有效，不会造成股东之间的股权纠纷，不会对公司控制权造成影响。

经核查，上述协议中的对赌为公司股东之间的对赌，符合合同法的规定，合法有效。虽股东之间的对赌可能造成公司的股权转让，但系协议双方真实意思之表达，股权转让虽然可能造成股份在不同股东之间的流转，但是不会造成股东之间的股权纠纷，控股股东王贊回购股权也不会导致公司实际控制人的变更，公司股权清晰，不会对后续的投资者造成不利影响。综上，股东之间的对赌不影响公司符合公司股权清晰，股票发行和转让行为合法合规的挂牌条件。

## 五、公司董事、监事、高级管理人员基本情况

### (一) 公司董事

王贊先生，董事长，基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“三、公司股东及股权变动情况之（七）控股股东、实际控制人基本情况”。

贺杰先生，董事，1974 年 11 月生，中国国籍，无境外永久居留权。2011 年 1 月毕业于西南科技大学会计学专业，本科学历。职业经历：1995 年 10 月至 1998 年 6 月就职于重庆浩源置业发展有限公司，任会计；1998 年 6 月至 1999 年 12 月就职于广东捷荣建筑安装工程有限公司，任成本会计；1999 年 12 月至 2001 年 3 月就职于广州兆通网络发展有限公司，任财务主管；2001 年 3 月至 2006 年 8 月就职于广州光通通信发展有限公司，任财务经理；2006 年 8 月至 2007 年 1 月就职于广东天悦网络科技有限公司，任财务经理；2007 年 1 月至 2007 年 8 月就职于火石软件（广州）有限公司，任财务经理；2007 年 8 月至 2010 年 7 月

就职于广州游之艺信息科技有限公司，任管理部总监；2010年9月至2016年3月就职于分给有限，任运营总监兼监事；2016年4月至今，任股份公司董事兼运营总监，任期三年。

**孙伟强先生**，董事，1971年10月生，中国国籍，无境外永久居留权。1995年6月毕业于广东医学院临床医学专业，本科学历。1995年9月至2001年3月就职于佛山市第一人民医院肿瘤医院，任肿瘤内科住院医师及主治医师；2001年5月至2008年2月就职于佛山市大翔医药有限公司，任销售经理；2008年3月至今就职于佛山市道康投资顾问有限公司，任经理；2016年4月至今，任股份公司董事，任期三年。其他兼职情况参见本公开转让说明书“第三节 公司治理 七（四）公司董事、监事、高级管理人员其他兼职情况”。

**方锐先生**，董事，1982年5月生，中国国籍，无境外永久居留权。2004年6月毕业于中山大学历史学专业，本科学历。职业经历：2003年3月至2004年4月就职于广州华之杰影视传播有限公司，任产品经理；2004年4月至2007年10月就职于广州网易互动娱乐有限公司，任游戏策划；2007年10月至2008年10月就职于广州游之艺网络科技有限公司，任产品经理；2008年10月至2009年10月广州游易网络科技有限公司，担任产品经理；2009年10月至2011年9月就职于广州市深红网络科技有限公司，任策划职位；2011年10月至2016年3月就职于分给有限，任产品总监职务；2016年4月至今，任股份公司董事，任期三年。

**李裕德先生**，董事，1977年08月生，中国国籍，无境外永久居留权。2005年7月毕业于广东文艺职业学院绘画专业，大专学历。职业经历：1999年7月至2000年9月就职于广州天夏科技有限公司，任美术总监；2000年10月至2002年5月就职于广州网易互动娱乐有限公司，任美术指导；2002年5月至2003年5月就职于香港I BE ONE 科技有限公司，任美术总监；2003年5月至2005年12月就职于广州网游数码科技有限公司，任美术总监；2005年12月至2006年12月就职于上海久游网络科技有限公司，任美术总监；2007年1月2007年12月就职于广州网游数码科技有限公司，任美术总监；2007年12月至2009年12月就职于广州奇游信息科技有限公司，任美术总监；2010年2月至2010年7

月就职于广州狼旗网络科技有限公司，任美术总监；2010年9月至2016年3月，就职于分给有限，任职美术总监；2016年4月至今，任股份公司董事兼美术总监，任期三年。其他兼职情况参见本公开转让说明书“第三节 公司治理 七(四)公司董事、监事、高级管理人员其他兼职情况”。

## (二) 公司监事

**王屏涛先生**，监事会主席，1984年12月生，中国国籍，无境外永久居留权。2003年7月毕业于清远市连南三江中学，高中学历。职业经历：2004年6月至2010年6月就职于广州网易互动娱乐有限公司，任游戏策划；2010年10月至2016年3月就职于分给有限，任移动应用开发负责人；2016年4月至今，任股份公司监事会主席，任期三年。

**李萍女士**，职工代表监事，1982年9月出生，中国国籍，无境外永久居留权。2006年6月毕业于广东财经大学玩具与游戏设计专业，本科学历。职业经历：2006年7月至2007年7月就职于广州微启软件有限公司，任游戏开发策划；2007年8月至2010年5月就职于广州游之艺科技有限公司历任产品经理、运营总监；2010年6月至2012年4月自由职业；2012年4月至2016年3月就职于分给有限，任运营总监；2016年4月至今，任股份公司职工代表监事，任期三年。

**全毅先生**，监事，1979年6月生，中国国籍，无境外永久居留权，2000年6月毕业于湖南吉首大学计算机科学与技术专业，大专学历。职业经历：2001年2月至5月就职于广东惠州凌田教育学校，任教师；2001年5月至10月就职于广州瑞达通信有限公司，任项目工程师；2002年5月至2003年5月就职于上海南方通讯有限公司，任项目工程师；2003年8月至2005年5月就职于广州光通通信有限公司，任IT主管；2005年12月至2012年8月就职于广州宜通通信有限公司，任项目经理；2012年8月至2016年3月就职于分给有限，任运营维护工程师；2016年4月至今，任股份公司监事，任期三年。

## (三) 高级管理人员

**王赟先生**，总经理，基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”

之“三、公司股东及股权变动情况之（七）控股股东、实际控制人基本情况”相关内容。

**姜洋先生**，董事会秘书，1980年7月生，中国国籍，无境外永久居留权。2005年7月毕业于黑龙江大学艺术设计专业，本科学历。职业经历：2005年10月至2010年2月就职于广州网易互动娱乐有限公司，任资深策划/网易内刊主编；2010年9月至2016年3月就职于分给有限，任策划总监；2016年4月至今，任股份公司董事会秘书，任期三年。其他兼职情况参见本公开转让说明书“第三节公司治理七（四）公司董事、监事、高级管理人员其他兼职情况”。

**杨思华女士**，财务负责人，1985年2月生，中国国籍，无境外永久居留权。2007年6月毕业于黄冈职业技术学院，金融保险专业；2012年1月毕业于华南师范大学，会计学专业，本科学历。2008年2月至2009年7月就职于广州谨诚企业代理有限公司，担任会计；2009年7月至2016年7月就职于广州英太斯过滤设备有限公司，担任财务部负责人；2016年9月至今，就职于股份公司，担任财务负责人，任期为2016年9月1日起至第一届董事会届满之日止。

#### （四）公司董事、监事、高级管理人员任职资格情况

根据公司董事、监事和高级管理人员承诺及适当核查，公司现任董事、监事和高级管理人员均符合法律规定的任职资格，符合《公司法》第146条规定，不存在以下情形：

- 1、无民事行为能力或者限制民事行为能力；
- 2、因贪污、贿赂、侵占财产、挪用财产或者破坏社会主义市场经济秩序，被判处刑罚，执行期满未逾五年，或者因犯罪被剥夺政治权利，执行期满未逾五年；
- 3、担任破产清算的公司、企业的董事或者厂长、经理，对该公司、企业的破产负有个人责任的，自该公司、企业破产清算完结之日起未逾三年；
- 4、担任因违法被吊销营业执照、责令关闭的公司、企业的法定代表人，并负有个人责任的，自该公司、企业被吊销营业执照之日起未逾三年；

- 5、个人所负数额较大的债务到期未清偿；
- 6、最近两年受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责的；
- 7、其他对公司持续经营不利影响的情形。

#### (五) 公司董事、监事、高管以及核心技术人员持有公司股份情况

序号	姓名	职务	直接持股数量(股)	直接持股比例(%)	间接持股数量(股)	间接持股比例(%)
1	王赟	董事长、总经理	7,041,729	46.3272	—	—
2	贺杰	董事、核心技术人员	696,235	4.5805	—	—
3	孙伟强	董事	—	—	134,768	0.8866
4	方锐	董事、核心技术人员	668,931	4.4009	—	—
5	李裕德	董事、核心技术人员	409,550	2.6944	—	—
6	王屏涛	监事会主席	—	—	—	—
7	全毅	监事	—	—	—	—
8	李萍	职工代表监事	—	—	—	—
9	姜洋	董事会秘书	409,550	2.6944	—	—
10	杨思华	财务负责人	—	—	—	—
11	罗清	核心技术人员	—	—	—	—
合计			9,225,995	60.6974	134,768	0.8866

## 六、公司最近两年及一期的主要会计数据和财务指标

根据广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)于2016年5月25日出具的广会审字[2016]G16003350038号《审计报告》，公司最近两年及一期的主要财务数据如下：

项目	2016年3月 31日	2015年12月 31日	2014年12月 31日
总资产(万元)	3,723.47	3,272.54	117.16
股东权益合计(万元)	2,357.86	2,083.07	-907.42

归属于申请挂牌公司股东权益合计(万元)	2,357.86	2,083.07	-907.42
每股净资产(元)	1.57	1.44	-2.42
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产(元)	1.57	1.44	-2.42
资产负债率%(母公司)	36.07	36.01	874.52
流动比率(倍)	2.67	2.70	0.09
速动比率(倍)	2.67	2.69	0.08
项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
营业收入(万元)	3,598.15	6,992.92	194.85
净利润(万元)	274.80	532.42	-489.15
归属于申请挂牌公司股东的净利润(万元)	274.80	532.42	-489.15
扣除非经常性损益后的净利润(万元)	274.80	532.42	-489.15
归属于申请挂牌公司股东扣除非经常性损益后的净利润(万元)	274.80	532.42	-489.15
毛利率(%)	12.62	15.78	7.12
加权平均净资产收益率(%)	12.38	-94.38	73.80
加权平均净资产收益率(扣除非经常性损益)(%)	12.38	-94.38	73.80
基本每股收益(元/股)	0.18	1.18	-1.30
稀释每股收益(元/股)	0.18	1.18	-1.30
应收账款周转率(次)	1.44	6.10	0.17
存货周转率(次)	0.00	0.00	0.00
经营活动产生的现金流量净额(万元)	-287.69	-551.90	-591.38
每股经营活动产生的现金流量净额(元/股)	-0.19	-0.38	-1.58

注：公司于 2016 年 10 月 19 日完成增资，增资后公司的注册资本由 15,000,000.00 元变更为 15,200,000.00 元。增资完成后，以 2016 年 3 月 31 日经审计的财务报表为准，公司基本每股收益、稀释每股收益、每股净资产、归属于挂牌公司股东的每股净资产、每股经营活动产生的现金流净额分别为：

项目	增资后
基本每股收益(元/股)*	0.18
稀释每股收益(元/股)*	0.18
每股净资产(元)	1.56
归属于挂牌公司股东的每股净资产(元)	1.56
每股经营活动产生的现金流净额(元/股)	-0.19

## 七、本次挂牌的相关机构

<b>(一) 主办券商</b>	东莞证券股份有限公司
法定代表人	张运勇
住所	广东省东莞市莞城区可园南路一号
项目负责人	赵昱博
项目小组成员	何庆剑、陈展鸿、段蕊蕊
联系电话	0769-23322090
传真	0769-22118607
<b>(二) 律师事务所</b>	广东安国律师事务所
住所	广东省广州市越秀区环市东路 339 号广东国际大厦 a 附楼 7 楼、17 楼
负责人	谢乐安
经办律师	谢乐安、陈慧婷、赵国英
联系电话	020-83234205
传真	020-22372879
<b>(三) 会计师事务所</b>	广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）
执行事务合伙人：	蒋洪峰
住所	广州市越秀区东风东路 555 号 1001-1008 房
经办注册会计师	刘火旺、姚静
联系电话	020-36107317
传真	020-83800977
<b>(四) 资产评估机构</b>	广东中联羊城资产评估有限公司
住所	广州市越秀区中山六路 232 号 2001、2002A 房
法定代表人	胡东全
经办注册资产评估师	刘镇华、程海伦
联系电话	020-81388971
传真	020-38010829
<b>(五) 证券登记结算机构</b>	中国证券登记结算有限责任公司北京分公司
住所	北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

电话	4008058058-3-6
传真	010-59378888
(六) 证券交易场所	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
法定代表人	杨晓嘉
住所	北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦
电话	010-63889512

## 第二节 公司业务

### 一、主营业务及产品

#### (一) 主营业务

公司的主营业务为开发、运营和推广手机游戏，主要客户为全球智能手机游戏用户，属于手机游戏行业。成立至今，公司已成功发行和运营了数余款游戏产品，题材丰富，包括武侠、魔幻、历史、神话、玄幻、休闲等多个题材。

#### (二) 公司产品或者服务

1、报告期内，公司自开发游戏联合运营模式下，新增加上线正式运营的游戏有《主公跑跑跑》、《泡泡龙大战喵喵》、《疯狂捕捉》、《倒霉熊大战泡泡龙》、《路飞打泡》等；代理游戏联合运营模式下，新增加上线正式运营的游戏有《尸球崛起》、《烈焰》、《泡泡龙》；公司自开发游戏中，授权游戏运营公司运营的游戏有《董卓大魔王》、《德州扑克》等。具体产品介绍如下：

产品名称	《董卓大魔王》
游戏界面	
游戏特点	反传统世界观，独创三种层次的战争策略，与传统手游截然不同的超重度养成设定，华丽、简单且互动性极强。
游戏类型	策略格斗类手机网络游戏

收费模式	道具收费
运营地区	全国范围
开发历程	策划案完成时间：2014年6月1日；DEMO制作完成时间：2014年7月1日；立项评审会确定立项时间：2014年7月3日；美术完成时间：2015年03月7日；α版本完成时间：2015年05月30日；公测beta测试（β公测）完成时间：2015年08月30日；正式收费时间：待定
产品名称	《欢乐德州》
游戏界面	
游戏特点	①速战速决：有限的时间参与更多的牌局；②赌神争霸赛：赢取最终的赌神称誉；③淘汰锦标赛：只为丰厚奖金；④筹码兑换实物：赢取的筹码可兑换实物。
游戏类型	棋牌游戏
收费模式	道具收费
运营地区	全国范围
开发历程	策划案完成时间：2014年8月20日；DEMO制作完成时间：2014年8月30日；立项评审会确定立项时间：2014年9月5日；美术完成时间：2015年4月8日；α版本完成时间：2015年5月10日；公测beta测试（β公测）完成时间：2015年07月10日；正式上线时间：待定
产品名称	《主公快跑》

游戏界面	
游戏特点	①是让人心跳加速的趣味跑酷游戏，一路上不停的跳过各种障碍和陷阱，击杀不断拦路的怪物，看看你能跑多远；②游戏操作很简单易懂，只需要点击两个按钮就能控制角色，让人很容易就进入游戏，实现一种欲罢不能的游戏体验。
游戏类型	单机跑酷游戏
收费模式	短代收费
运营地区	全国范围
开发历程	策划案完成时间：2014年12月10日；DEMO制作完成时间：2015年4月1日；立项评审会确定立项时间：2015年4月20日；美术完成时间：2015年5月1日；α版本完成时间：2015年5月20日；公测beta测试（β公测）完成时间：2015年7月18日；正式收费时间：2015年8月
产品名称	《疯狂捕捉》
游戏界面	

游戏特点	①各路鬼怪来袭，收服各类鬼怪获取金币奖励提升等级挑战更多更强怪物，数十种不同类型超炫武器、独一无二的武器打击特效，更有独特的互动萌宠助阵；②游戏秉承休闲娱乐宗旨，简单易上手的操作模式，画面采用高清萌系制作细腻出众，让用户享受操作与视觉的完美双重体验。
游戏类型	单机休闲游戏
收费模式	短信收费
运营地区	全国范围
开发历程	策划案完成时间：2015年3月2日；DEMO制作完成时间：2015年3月20日；立项评审会确定立项时间：2015年4月20日；美术完成时间：2015年5月3日；α版本完成时间：2015年6月8日；公测beta测试（β公测）完成时间：2015年6月30日；正式收费时间：2015年8月
产品名称	倒霉熊大战泡泡龙
游戏界面	 
游戏特点	①为泡泡龙消除游戏，数百道精心设计的关卡，数十款魔法泡泡，十八般超强道具，结合了倒霉熊的元素，点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去，消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡；②更多变化，更多魔泡，更多道具，赢分积星星，满三星胜利闯关，弹指一挥间，尽享无限冲关乐趣。
游戏类型	单机休闲游戏
收费模式	短信收费

运营地区	全国范围
发展历程	策划案完成时间：2014年12月3日；DEMO制作完成时间：2015年1月3日；立项评审会确定立项时间：2015年1月20日；美术完成时间：2015年2月3日；α版本完成时间：2015年3月1日；公测beta测试（β公测）完成时间：2015年3月20日；正式收费时间：2015年8月
产品名称	路飞打泡
游戏界面	
游戏特点	①点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去；②消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡；③更多变化，更多魔泡，更多道具，赢分积星星，满三星胜利闯关。
游戏类型	单机休闲
收费模式	短信收费
运营地区	全国范围
发展历程	策划案完成时间：2014年12月4日；DEMO制作完成时间：2015年1月3日；立项评审会确定立项时间：2015年1月20日；美术完成时间：2015年3月10日；α版本完成时间：2015年3月15日；公测beta测试（β公测）完成时间：2015年4月29日；正式上线时间：2015年8月
产品名称	泡泡龙大战喵喵

游戏界面	
游戏特点	①点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去；②消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡；③更多变化，更多魔泡，更多道具，赢分积星星，满三星胜利闯关。
游戏类型	单机休闲游戏
收费模式	短信付费
运营地区	全国范围
发展历程	策划案完成时间：2014年12月9日；DEMO制作完成时间：2015年1月8日；立项评审会确定立项时间：2015年1月20日；美术完成时间：2015年3月15日；α版本完成时间：2015年4月20日；公测beta测试（β公测）完成时间：2015年5月25日；正式收费时间：2015年8月

## 2、公司游戏产品用户分析

公司游戏产品用户为手机游戏用户，营销策略为：

用户类型	用户特质及服务类型	客户营销策略
低端用户	①使用手机游戏频率较低，缺乏主动寻找游戏习惯； ②手机游戏的消费能力低，对收费不敏感； 用户基数较大，但流动性较大； ③产品爱好倾向于快速简单类型，如休闲类、棋牌类、竞技类、动作射击类等； ④使用传统单机类游戏的用户较多。	以简单、操作门槛较低的休闲类游戏来笼络低端用户，培养其使用习惯，扩大收入来源

中级用户	<p>①闲暇时间较多，使用手机游戏频率相对较高（以学生用户为主）；</p> <p>②手机游戏的消费能力适中，但对收费较为敏感；</p> <p>③用户基数较大，用户相对稳定，有主动寻找游戏习惯；</p> <p>④产品爱好倾向于有情节，互动强的游戏类型，如：角色策略类、棋牌类、网游类。</p>	以策略类、操作类等单机游戏为基础，稳定来自中级用户的收入
高级用户	<p>①使用手机游戏频率较高；</p> <p>②手机游戏的消费能力强，但对收费较为敏感；</p> <p>③用户基数较小，用户忠诚度高，有主动寻找游戏习惯；</p> <p>④产品爱好倾向于有情节，互动强的游戏类型，如：角色策略类、棋牌类、网游类。</p>	以 RPG 回合类型游戏为重度高收入网游

### (三) 子公司主营业务及产品介绍

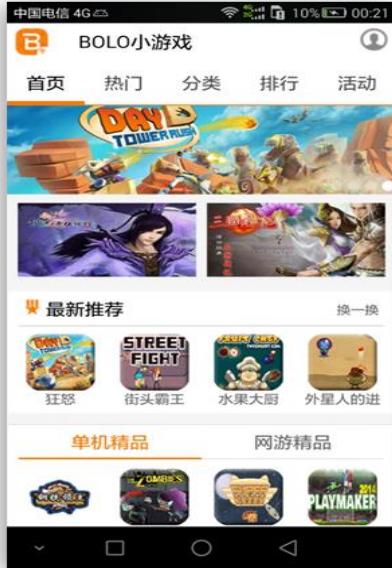
公司全资子公司博罗网络主营业务为开发游戏引擎。游戏引擎是指一些已编写完毕的可编辑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，游戏软件的主程序。游戏引擎是由多个子系统共同构成的复杂系统，几乎涵盖了开发过程中的所有重要环节。博罗网络开发的 BOLO 引擎简介如下：

BOLO 引擎特征	BOLO 引擎特征示意图
<p>一个完整的游戏引擎是由多个子系统构成其核心：</p> <p>①引擎的核心决定了构建于其上的应用程序的稳定以及运行效率；</p> <p>②核心完整度越高的引擎，其使用效率越高。BOLO 引擎包括网络系统、粒子系统、动画系统等子系统，子系统丰富，完整度较高。</p>	

<p><b>游戏引擎配套工具丰富：</b></p> <p>①引擎配套的工具，可大大提升工作效率；</p> <p>②设计良好的配套工具，使得学习成本大大降低。</p>	
<p><b>BOLO 引擎多平台支持：</b></p> <p>①引擎所驱动的产品可在多个平台上运行；</p> <p>②只需一次开发，即可将产品发布到 Android、IOS、Windows Phone、Windows、MacOS X、Linux、Web 等平台。</p>	
<p><b>实现快速开发流程：</b></p> <p>①开发人员只需将精力集中在逻辑实现，不需要花费精力在“稳定性”、“兼容性”等底层问题上；</p> <p>②引擎的脚本语言简单易用，新手可快速掌握；</p> <p>③引擎 IDE 的远程调试、性能监视等功能，可缩短游戏测试时间的排错时间；</p> <p>④引擎将提供热门平台的接入插件，可使得游戏以最快的速度发布上架。</p>	
<p><b>应用范围广泛：</b></p> <p>①游戏开发；</p> <p>②APP 推广；</p> <p>③教育应用。</p>	

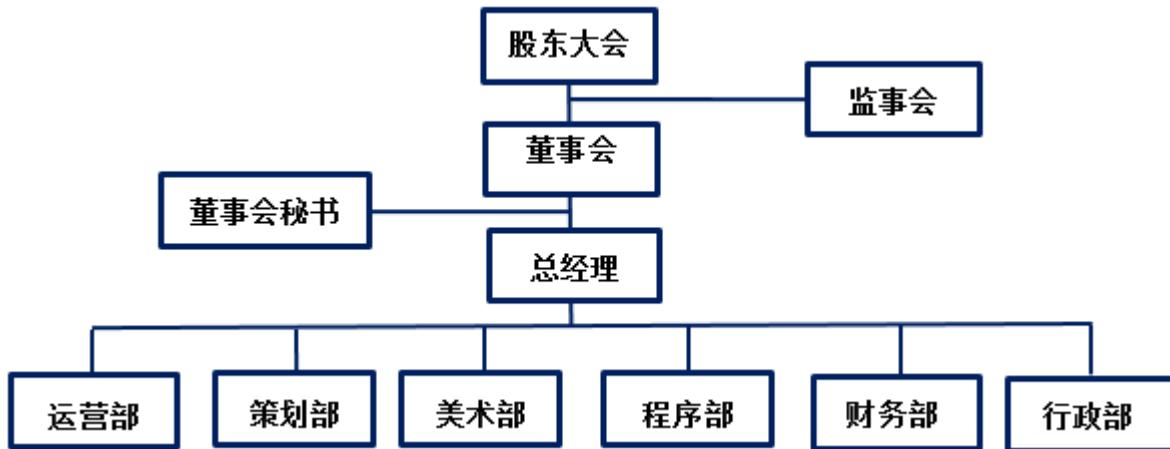
博罗网络同时在开发和完善 BOLO-H5 游戏平台，尚未进入实际运营中。该平台是集合 APP 客户端、WEB 客户端，同时包含第三方开发者接入及游戏数据

统计后台的整体化 H5 游戏内容平台，简介如下：

端口	特点	界面展示
BOLO 游戏 APP 端	<p><b>(1) 多平台:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①支持IOS、Android、WP等移动系统平台；</li> <li>②通过H5 Hybird支持主流移动平台浏览器。</li> </ul> <p><b>(2) 游戏加速:</b> 访问加速、渲染加速、加载加速、运行加速。</p> <p><b>(3) 登录支付便捷:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①支持支付宝，短信，微信等支付方式；</li> <li>②支持微信、QQ等帐号登录。</li> </ul>	
BOLO 游戏 WEB 端	<p><b>(1) 无端链接:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①无需下载安装，随时畅玩；</li> <li>②支持所有主流的移动浏览器。</li> </ul> <p><b>(2) 节省流量:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①多个同一游戏引擎内核无需多次下载；</li> <li>②图片资源经过服务器预处理，节省资源。</li> </ul> <p><b>(3) 容易推广:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①可通过微信朋友圈等社交软件分享；</li> <li>②用户无需注册。</li> </ul>	

## 二、内部组织结构及业务流程

### (一) 内部组织结构



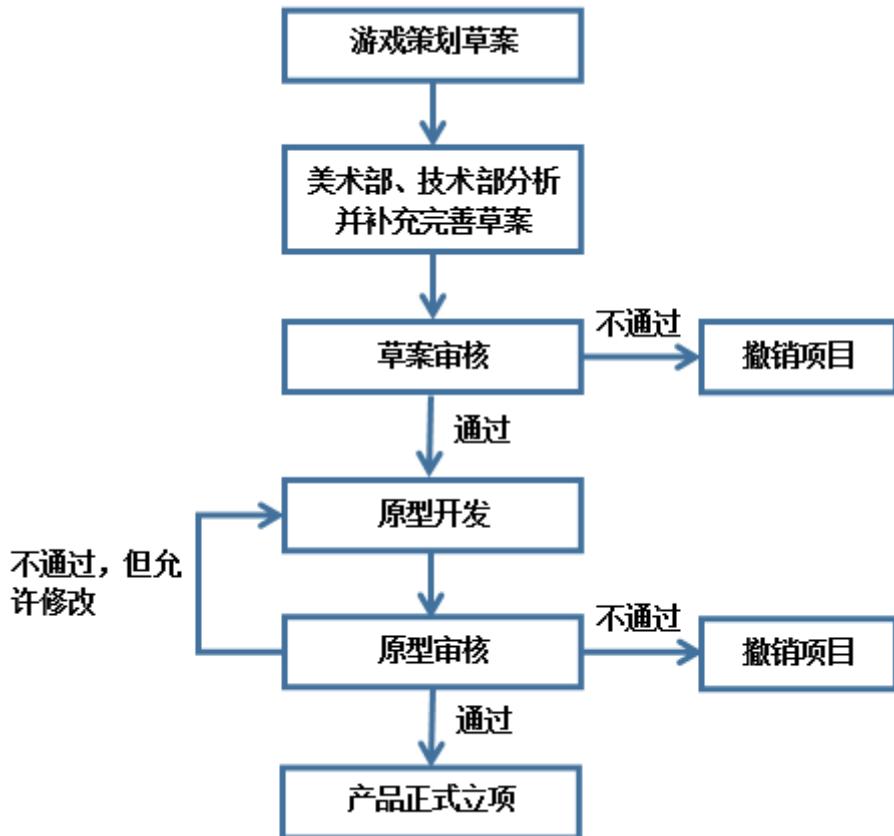
## (二) 主要业务流程

### 1、游戏开发流程

公司策划部、美术部、程序部协力开发游戏，一款游戏的完整开发流程包括策划阶段、研发阶段、测试阶段。

部门	主要职责
策划部	策划部按职能划分为数值策划、文案策划、执行策划。具体工作内容为调研市场、分析用户特征并撰写游戏策划草案，研发阶段根据游戏内容设计游戏玩法、任务流程及关卡AI（Artificial Intelligence，人工智能）、游戏剧情，为美术及程序人员提供游戏数值平衡文档、美术角色与场景需求文档等，并负责与其他部门的协调与跟进。
美术部	美术部按职能划分为2D美术、3D美术、特效美术。负责制作游戏所需美术资源，包括绘制人物场景原画，制作2D或3D美术资源、3D角色动作、特效及界面等。
程序部	程序部按职能划分为客户端程序员、服务端程序员、底层引擎程序员。负责编写游戏引擎架构代码、划分数据结构、编写游戏功能函数，同时配合策划部实现功能需求。

#### (1) 策划阶段

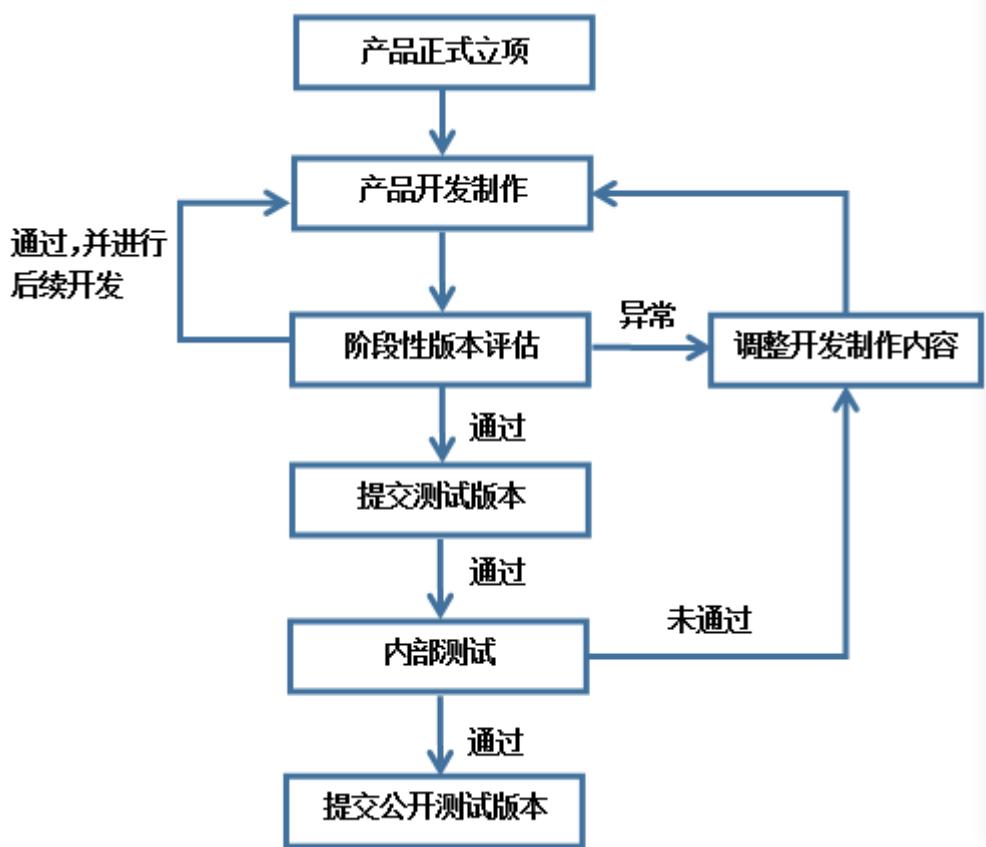


策划阶段是从游戏产品构思到产品正式立项之间的阶段。该阶段，策划人员首先进行市场调研，并与竞争对手比较；然后构思产品创意，提交游戏策划草案。策划草案经过美术部及技术部分析和补充后，提交产品委员会（由各部门负责人组成）进行草案审核。审核通过后，组建小规模团队进行游戏原型开发。完成游戏原型开发制作后，提交产品委员会进行原型审核，通过后即可正式立项，进入研发阶段。

## （2）研发阶段

游戏研发阶段是游戏产品从立项到提交公开测试之间的阶段。此阶段，根据产品开发计划提交与评估中间版本，以保证产品开发过程按计划进行，且达到产品开发要求。本阶段流程一直循环到最终测试版本提交。

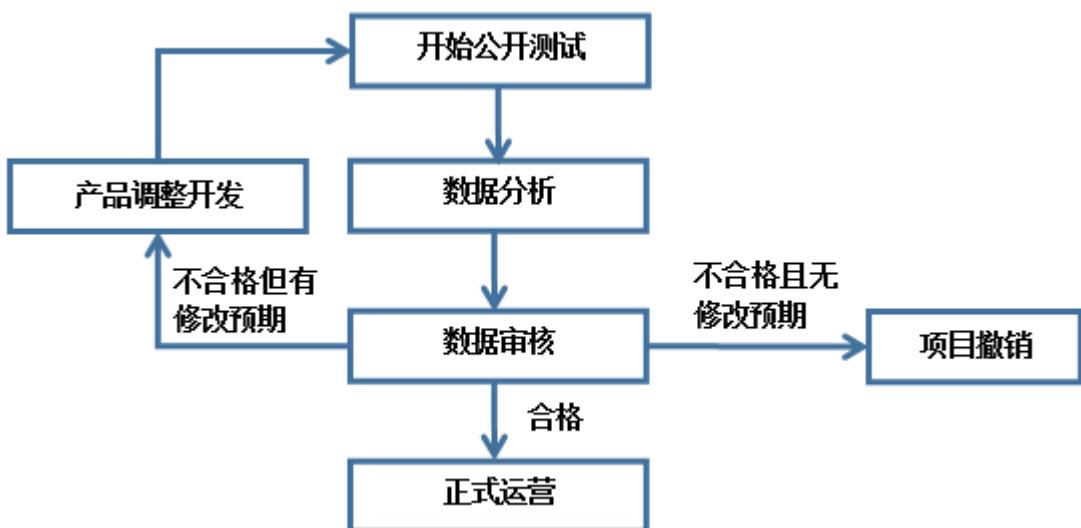
具体的开发流程如下：



### (3) 公开测试阶段

游戏公开测试阶段是从提交公开测试到正式运营之间的阶段。在此阶段需进行产品数据分析及游戏调优。

具体的测试流程如下：

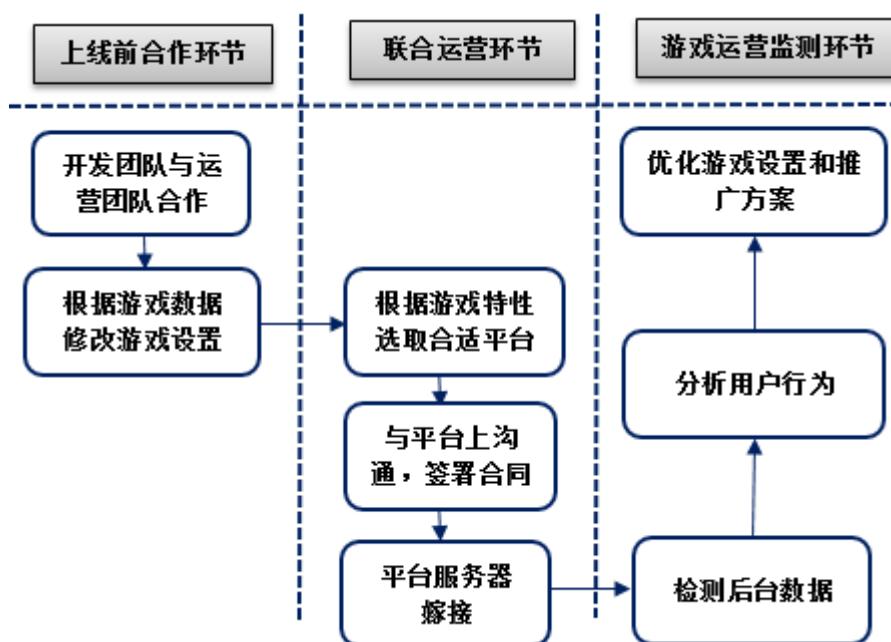


## 2、游戏运营流程

公司的运营部主要负责游戏运营和推广，下设产品运营策划部、商务部和客服部，具体职责如下：

部门	主要职责
运营策划部	负责游戏运营和推广，包括负责游戏上线及广告上线；制定宣传方案和执行方案，优化广告成本，通过数据分析为游戏维护提供数据，提高用户付费。
商务部	负责运营商合作洽谈，包括产品接入洽谈以及广告渠道合作洽谈。
客服部	在游戏上线后进行游戏维护回答用户问题以及在游戏中活跃游戏气氛，从而提高游戏服务以及促进游戏用户付费。

公司游戏产品的运营方式主要为联合运营方式，具体流程如下：



①在产品上线前的合作环节：公司运营团队依据对市场产品的认知经验，与游戏开发商协作，利用同类产品的市场反馈信息、玩家信息等相关数据，针对游戏设置提出修改意见；

②在游戏联合运营环节，产品运营策划部根据产品特性及游戏开发商要求选取分发运营平台，商务部负责与运营商的沟通及签署相关合同，同时产品运营策划部负责渠道的服务器嫁接等工作；

③在游戏运营监测阶段，产品运营策划部密切跟踪用户动态，监控、采集和分析运营数据，寻找产品或者游戏推广的问题，随时对游戏或者应用的推广方式、游戏或者应用的设计调优，为用户提供持续不断的新内容，再次推广和发行，以保持用户活跃和吸引用户持续付费。

④公司的虚拟货币（游戏币）与实际货币的收费方式、兑换比例、折扣情况、使用用途、有效期限、退换政策如下：

实际货币收费方式	通过网银、支付宝、微信等进行收费
游戏币收费方式	充值系统扣费成功后通知游戏发放游戏币
兑换比例	1 元人民币=10 游戏币
折扣情况	(1) 公司根据不同的游戏，制定了不同的购买折扣标准。以游戏《蜂鸟五虎将》为例：购买 1000 个游戏币赠送 50 个游戏币； (2) 运营部门在节假日会根据产品运营的不同阶段和活动进行促销，充值赠送一定数量游戏币，赠送比例在 30%-100%之间。
用途	兑换游戏内道具或开通部分需要付费的功能
有效期限	根据公司目前规定，游戏币购买成功后将持续有效，尚无规定其失效日期，也不可进行退还。若游戏运营商在运营平台规定了自有的退换政策则由运营商执行，与公司无关。

公司运营游戏中，游戏用户通过购买运营平台的虚拟货币作为兑换游戏内由元宝或者钻石等游戏币进行价格标识的道具或服务，公司未涉及到发行虚拟货币，无需办理虚拟货币备案。

### 3、游戏及应用推广流程

公司运营策划部负责产品推广，基于产品分析和定位，制定宣传方案和执行方案。第一，找出游戏创新点，以自有门户、线上广告、媒体广告、媒体软文、渠道论坛/社区预热、微信推广、网站专区为主进行前期宣传；第二，通过自有门户及平台、APP、终端、渠道合作商中等渠道发布游戏；第三，通过线上、线下、网盟、视频、内置、联合主题营销等渠道推广。

根据用户引入成本支付方式不同，公司游戏推广模式如下：

模式	简介
<b>CPA</b>	按广告投放实际效果计价方式的广告，公司与推广渠道商约定一个CPA有效安装激活行为及有效安装激活单价，向其支付推广服务费。
<b>CPM</b>	Cost Per Mille，按展示付费，信息发布商为公司发布网络信息，公司向其支付信息服务费。

### 三、与业务相关的关键资源要素

#### (一) 主要技术

##### 1、客户端引擎

公司自主研发的 3D 游戏客户端引擎包括两部分，一部分适用 PC 端，可制作 PC 端大中型 2D/3D 游戏；另一部分是由前者衍生的基于 H5 平台的 3D 游戏引擎，多终端支持，用于开发手机、IPAD 等移动终端游戏。

3D 游戏引擎主要特征如下：

①支持 Windows 操作系统和手机、IPAD 等移动终端，能同时兼容中低端机型上的效率及高端机型上的表现效果；

②编辑工具丰富齐全，可满足游戏开发流程中程序、策划、美术、音效等各方面需求；

③该引擎可实现高效稳定的内存、线程及文件资源管理机制，各种层次的界面、图形呈现特效、音效实现以及高效的物理模拟，并置入了较完善的性能分析与优化工具，包含了一系列针对外挂及破解的安全措施，可以防止各种调试及反编译尝试；

④该引擎提供了简洁易用的脚本接口及一系列的编辑和配置工具，让游戏开发人员容易编写游戏代码和配置内容，减少甚至杜绝错误及漏洞的产生。

##### 2、代码技术架构

公司自主研发维护了一个私有的代码技术架构，可实现网络底层数据通信、工作进程的合理调度分配、深度优化内存分配与管理，形成一个安全、稳定、高

效运作的服务器底层框架。

①成熟运用多项针对网络底层的优化，使该框架可用于构建各类大型服务器并提供稳定和高速的连接处理能力。

②代码技术架构的脚本语言功能强大，封装出大部分开发服务器程序所需的功能接口，使开发人员无需了解系统底层、内核实现原理，只需学习编写简单的脚本语言，在现有框架文档体系的指引下，可快速编写、调试、配置、发布服务器程序代码。

③此架构兼顾了公司核心技术的保密需求和具体项目的快速开发需求，普通开发人员与架构核心技术所在的代码层是完全隔离的，使其无法接触到底层实现的细节。

### 3、BOLO 引擎

常规功能	可视化制作	①通过一体化的 IDE，可直观地完成游戏的内容制作，如动画、粒子、物理、脚本、音效、UI 等。
	物理模拟功能	①内置高效的物理系统； ②同时支持 2D、3D 开发界面的物理效果模拟。 ③支持组合模板（将多个物体组合为模板，然后在场景中“实例”化）。
	脚本语言功能强大	支持 GScript，Lua 脚本语言，通过扩展可支持其他脚本语言，如 Javascript，Python。
	拥有 UI 系统功能	①丰富的 UI 控件；②支持 Layout；③支持 UI 换肤主体；④支持自定义控件；⑤支持复合控件。
	可以输入映射	引擎在接收到输入事件后，通过设定的映射规则，将输入事件转化为游戏内的“动作”(Action)事件，因此在兼容多种输入设备的同时，可以保持游戏内统一的输入处理逻辑。
	内置帮助系统	①引擎编辑器自身内置了 API 帮助系统，在编码的同时可方便的查找对应接口的文档，提高开发效率；②文档由引擎代码自动生成，无需额外维护。
	跨平台发布	①跨平台发布；②无需额外编译；③支持多国语言；④统一资源格式。

<b>特色功能</b>	<b>高效的脚本支持</b>	①可对场景内的任意对象增加脚本控制；②“面向对象”的脚本语言 ③与引擎内部对象紧密结合，没有额外执行开销；④支持其他脚本语言扩展（现已支持 Lua）。
	<b>内置脚本语言功能强大</b>	①内置脚本语言 GScript 为面向对象的类 Python 语法的脚本语言，与底层结合更直接，节省调用开销； ②优化过的属性、成员函数访问方式，使得其执行效率更高； ③脚本语言使用引擎底层的内存回收机制，不需要额外的内存管理； ④脚本执行过程与引擎的渲染过程处于不同线程，可发挥多线程优势； ⑤语法简单，上手容易； ⑥支持本地及远程调试。
	<b>强大的动画支持</b>	①动画合并：一个模型多个动画； ②动画过渡：动画平滑切换、动画帧过渡插值； ③状态树：针对不同状态播放不同的动画组合； ④时间轴回调：在特定时间调用指定方法完成特殊操作； ⑤通过时间轴编辑角色在每一帧下的状态、动画切换树状视图、所有带“钥匙”图标的属性均可用作动画参数。
	<b>粒子系统</b>	①支持 2D、3D 粒子；②支持粒子轨迹蒙版；③丰富的属性控制；④可通过脚本定制。
	<b>万能的场景功能</b>	引擎中的“场景”是个灵活的概念，它可以被用来制作动画，编辑粒子，生成“贴片”(tileset)，还可以用来在其他场景中“实例”化成一个游戏对象。如：在主场景中将一个定义好“角色”的场景实例化为“角色”对象。这使得引擎内的“节点”(Node)可以容易的被“组合”成一个新的“节点”。

## (二) 主要无形资产

公司重视技术研发及知识产权保护，主要技术具有完全自主知识产权，权属清晰不存在潜在纠纷。

### 1、计算机软件著作权

截至本公开转让说明书出具之日，公司拥有 44 项计算机软件著作权，其中有 5 项尚未发表。具体信息如下：

序号	登记号	证书号	软件名称	取得方式	首次发表日	权利范围
1	2011SR003169	软著登字第0266843号	乐春秋 WEB 游戏软件 V1.0	原始取得	2010年11月17日	全部权利
2	2011SR003151	软著登字第0266825号	逍遥剑仙 WEB 游戏软件 V1.0	原始取得	2010年11月17日	全部权利
3	2011SR005146	软著登字第0268820号	XVIvision 游戏制作支持引擎软件 V1.0	原始取得	2010年11月17日	全部权利
4	2011SR020198	软著登字第0283872号	河图 online 游戏软件 V1.0	原始取得	2011年2月17日	全部权利
5	2011SR094839	软著登字第0358513号	合金弹头游戏软件 V1.0	原始取得	2011年9月10日	全部权利
6	2012SR027048	软著登字第0395084号	魔兽传奇游戏软件 V1.0	原始取得	2011年12月11日	全部权利
7	2012SR026603	软著登字第0394639号	刀魂游戏软件 V1.0	原始取得	2011年12月17日	全部权利
8	2012SR027045	软著登字第0395081号	天魂游戏软件 V1.0	原始取得	2012年1月1日	全部权利
9	2014SR008228	软著登字第0677472号	热血江湖口袋版游戏软件 V1.0	原始取得	2013年12月26日	全部权利
10	2014SR196133	软著登字第0865366号	一路向西游戏软件 V1.0	原始取得	2014年11月28日	全部权利
11	2015SR070437	软著登字第0957523号	消灭宠物游戏软件 V1.0	原始取得	2015年2月11日	全部权利
12	2015SR067081	软著登字第0954167号	三国赛马游戏软件 V1.0	原始取得	2015年2月28日	全部权利
13	2015SR065241	软著登字第0952327号	祖玛游戏软件 V1.0	原始取得	2015年2月28日	全部权利
14	2015SR054760	软著登字第0941846号	倒霉熊大战泡泡龙游戏软件 V1.0	原始取得	2015年2月28日	全部权利
15	2015SR065170	软著登字第	宠物萌萌消游戏软件	原始	2015年2月	全部

序号	登记号	证书号	软件名称	取得 方式	首次发表日	权利 范围
		0952256 号	V1.0	取得	28 日	权利
16	2015SR067571	软著登字第 0954657 号	美女玩伴游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 3 月 2 日	全部 权利
17	2015SR066481	软著登字第 0953567 号	主公跑跑跑游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 3 月 3 日	全部 权利
18	2015SR144325	软著登字第 1031411 号	董卓快跑游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 4 月 10 日	全部 权利
19	2015SR101796	软著登字第 0988882 号	泡泡龙游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 4 月 18 日	全部 权利
20	2015SR116352	软著登字第 1003438 号	疯狂捕捉游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 6 月 5 日	全部 权利
21	2015SR163870	软著登字第 1050956 号	欢乐游戏厅戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 7 月 2 日	全部 权利
22	2015SR167995	软著登字第 1055081 号	欢乐德州游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 7 月 8 日	全部 权利
23	2015SR157591	软著登字第 1044677 号	末世危机游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 7 月 20 日	全部 权利
24	2016SR039154	软著登字第 1217771 号	开心百家乐游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 7 月 28 日	全部 权利
25	2016SR035719	软著登字第 1214336 号	欢乐象棋游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 11 月 0 日	全部 权利
26	2016SR039337	软著登字第 1217954 号	分给麻将游戏软件麻 将 V1.0	原始 取得	2015 年 7 月 28 日	全部 权利
27	2016SR039177	软著登字第 1217794 号	董卓大魔王游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 7 月 28 日	全部 权利
28	2016SR037503	软著登字第 1216120 号	欢乐牛牛游戏软件 V1.0	原始 取得	2015 年 09 月 15 日	全部 权利
29	2016SR039144	软著登字第 1217761 号	欢乐森林舞会游戏软 件 V1.0	原始 取得	2015 年 08 月 22 日	全部 权利
30	2016SR038900	软著登字第	分给炸金花游戏软件	原始	2015 年 09 月	全部

序号	登记号	证书号	软件名称	取得方式	首次发表日	权利范围
		1217517 号	V1.0	取得	18 日	权利
31	2016SR039153	软著登字第 1217770 号	分给斗地主游戏软件 V1.0	原始取得	2015 年 11 月 14 日	全部权利
32	2016SR034841	软著登字第 1213458 号	爱书应用软件 V1.0	原始取得	2015 年 12 月 30 日	全部权利
33	2016SR130325	软著登字第 1308942 号	卡牌五虎将游戏软件 V1.0	原始取得	2015 年 7 月 10 日	全部权利
34	2016SR130323	软著登字第 1308940 号	剑雨情缘游戏软件	原始取得	2015 年 7 月 10 日	全部权利
35	2016SR127937	软著登字第 1306554 号	三国群英塔防游戏软件	原始取得	2015 年 7 月 2 日	全部权利
36	2016SR126341	软著登字第 1304958 号	花花宝典应用软件	原始取得	2016 年 3 月 25 日	全部权利
37	2016SR122736	软著登字第 1301353 号	蜀门修真游戏软件	原始取得	2015 年 7 月 10 日	全部权利
38	2016SR101520	软著登字第 1280137 号	分给游戏中心平台	原始取得	2015 年 7 月 28 日	全部权利
39	2016SR079839	软著登字第 1258456 号	路飞打泡	原始取得	2015 年 4 月 18 日	全部权利
40	2012SR102982	软著登字第 0471018 号	三国群英游戏软件 V1.0	原始取得	未发表	全部权利
41	2015SR117707	软著登字第 1004793 号	热血沙城手机游戏软件 V1.0	原始取得	未发表	全部权利
42	2015SR137740	软著登字第 1024826 号	全民屠龙游戏软件 V1.0	原始取得	未发表	全部权利
43	2013SR049524	软著登字第 0555286 号	妖精尾巴游戏软件 V1.0	原始取得	未发表	全部权利
44	2013SR042895	软著登字第 0548657 号	西游天魂游戏软件 V1.0	原始取得	未发表	全部权利

## 2、注册商标

公司现持有的有效商标共 2 项，具体信息如下：

序号	注册商标名称	注册号	核定或申请使用的商品或服务	权利有效期	取得方式
1	暴走江湖	14444745	计算机外围设备；视频游戏卡；计算机程序；计算机程序（可下载软件）；计算机游戏软件；可下载的影像文件；可下载的计算机应用软件；网络通讯设备；便携式计算机；动画片	2015 年 06 月 06 日-2025 年 06 月 06 日	原始取得
2	暴走江湖	14444987	教育；组织教育或娱乐竞赛；文字出版（广告宣传材料除外）；电子桌面排版；提供在线电子出版物（非下载）；娱乐信息（消遣）；在计算机网络上提供在线游戏；在线电子书籍和杂志的出版；提供在线录像（非下载）；提供娱乐设施	2015 年 06 月 06 日-2025 年 06 月 06 日	原始取得

截至本公开转让说明书出具之日，上述无形资产持有人已经或者正在变更成股份公司。股份公司由有限公司整体变更设立，有限公司所有有形资产、无形资产及权利义务全部由股份公司继承，相应证书的更名登记/备案不存在法律障碍。

### 3、域名

序号	备案号	域名	注册日期	到期日期	域名持有者	注册机构
1	粤 ICP 备 11076812 号 -1	http://www.fengei.com/	2015 年 9 月 28 日	2016 年 10 月 28 日	分给股份	中国万网

### （三）公司取得的业务许可资质

截至本公开转让说明书出具之日，公司持有的与其主营业务相关的行政许可、认证证书或资质证书如下：

序号	证书名称	许可证号	发证机关	经营范围	有效期

序号	证书名称	许可证号	发证机关	经营范围	有效期
1	网络文化经营许可证	粤网文(2016)0750-067	广东省文化厅	利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)	2016年2月15日至2019年2月14日
2	增值电信业务经营许可证	粤B2-20160330	广东省通信管理局	信息服务业务(仅限互联网信息服务)	2016年6月21日至2021年6月21日

#### (四) 主要固定资产

公司是一家从事游戏开发和运营的轻资产企业，固定资产主要为公司业务经营用电脑、服务器等电子设备。根据广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)出具的广会审字【2016】G16003350038号《审计报告》，截至2016年3月31日，公司固定资产具体情况如下：

项目	原值(元)	账面价值(元)	成新率(%)
电子设备	282,682.90	122,215.75	43.23
合计	<b>282,682.90</b>	<b>122,215.75</b>	<b>43.23</b>

#### (五) 环境保护、安全生产和产品质量情况

##### 1、环境保护

根据《国民经济行业分类》(GB/T 4754-2011)、《上市公司行业分类指引》(2012年修订)的规定，公司所处行业为I64 互联网和相关服务。公司所处行业不属于《关于对申请上市的企业和申请再融资的上市企业进行环境保护核查的通知》(环发[2003]101号)规定的重污染行业。

公司的主营业务为开发、运营和推广手机游戏。不属于《上市公司环保核查行业分类管理名录》中列明的行业，公司所处行业根据国家规定不属于重污染行业。

公司主营业务不涉及生产环节无需办理环评以及验收手续以及排污许可证。经通过广东省环境保护公众网(<http://pub.gdepb.gov.cn/pub/dchome.jsp?act=db26>)查询，未发现公司因环境保护问题受到环保部门的行政处罚。根据公司以及管理层出具的声明公司以及子公司自设立以来，严格遵守国家法律、行政法规、部门规章，合法经营，公司近二年亦不存在任何重大违法违规行为。

## 2、产品质量

根据公司的声明及并经核查，公司报告期内不存在因产品质量技术问题受到质量技术监督管理部门重大行政处罚的情形。

2016年5月16日，广州市天河区质量技术监督局出具《说明》，说明公司的经营范围是专业技术服务等，不涉及该局职能监管的范畴。

2016年5月10日，成都市高新质量技术监督局出具《证明》，博罗网络自2015年6月29日至今，没有因违反国家有关产品质量和技术监督的法律、法规和规范性文件而受到成都市高新质量技术监督局行政处罚的情形。没有收到、处理、调解过该公司产品质量侵权的案件。

公司及其子公司在报告期内不存在违反有关产品质量和技术监督方面法律法规而受到行政处罚且情节严重的情形。

## 3、劳动安全

根据公司的声明及并经核查，公司以及子公司报告期内不存在因安全生产问题受到安全生产监督管理部门重大行政处罚的情形。

2016年5月11日，天河区安全生产监督管理局出具编号为20160027《安全生产守法证明》，分给网络自2015年7月6日至2016年5月5日期间在天河辖区内无安全生产行政处罚和生产安全事故的记录。

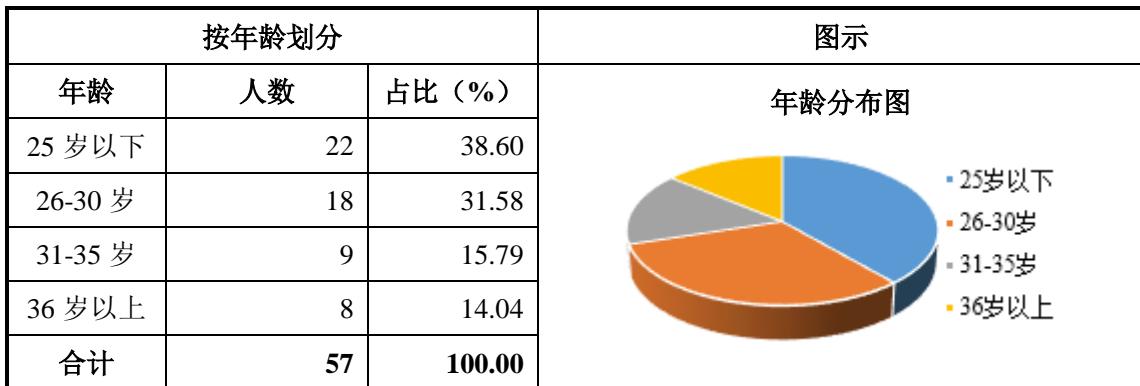
2016年5月11日，成都高新区安全生产委员会办公室出具编号为2016-082号《安全生产守法证明》，博罗网络从2015年6月30日至2016年5月10日在高新区未发生安全生产事故，未受到高新区安全生产监督管理部门的处罚。

公司及子公司在报告期内不存在违反有关安全生产方面法律法规而受到行政处罚且情节严重的情形。

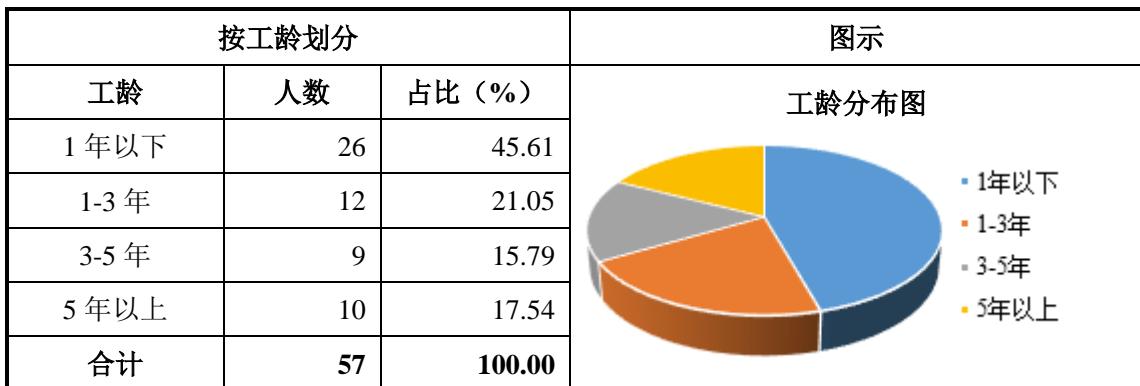
### （六）员工情况

截至2016年5月31日，公司在职员工57人。员工年龄、工龄、工作岗位、学历结构等情况分别如下：

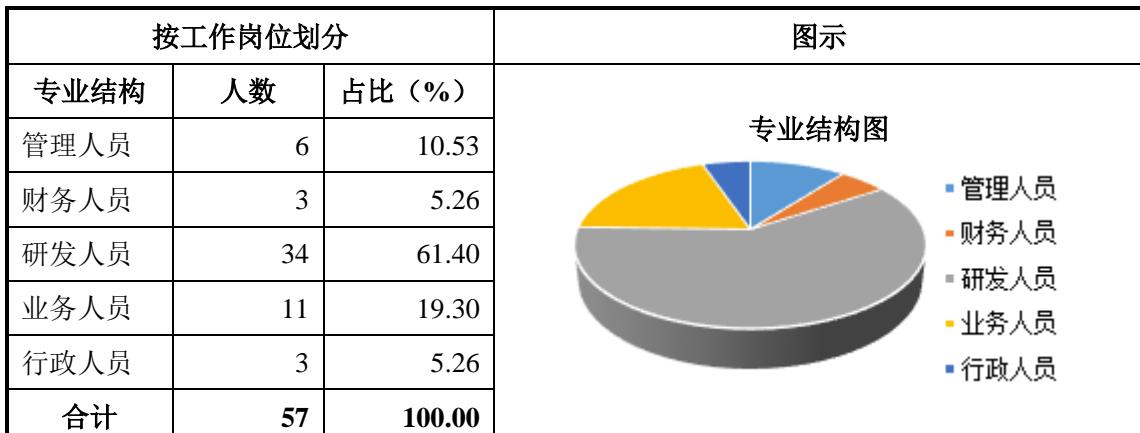
### 1、按照年龄划分



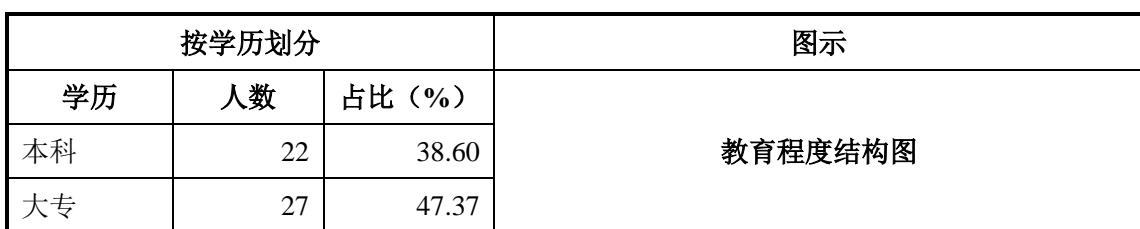
### 2、按照工龄划分

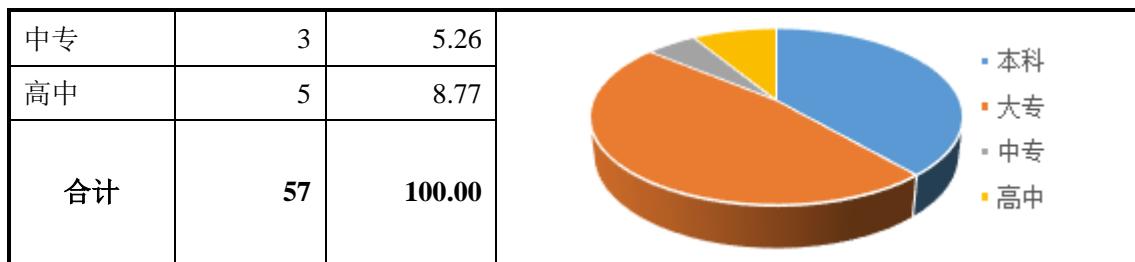


### 3、按照工作岗位划分



### 4、按照教育程度划分





报告期内，公司人员、资产、业务、机构和财务均能独立，能够满足公司业务开展的需求，公司现有的人员和组织机构能够满足和支持公司正常经营，公司人员、资产和业务规模相互匹配。

### (七) 社保以及住房公积金缴纳情况

截至 2016 年 5 月 31 日，母公司共有员工 43 人，均是与公司签署劳动合同的正式员工。公司现持有广东省社会保险基金管理局颁发的证号为“社险粤字 71176584 号”《社会保险登记证》。目前公司为 39 名员工缴纳了社保，另外 5 名员工为 2016 年 4-5 月入职员工，由于该 5 名员工需办理社保转移手续，公司将在该 5 名员工社保转移手续办妥后缴纳该 5 名员工社保。公司尚未为员工缴纳住房公积金。

截至 2016 年 5 月 31 日，公司子公司博罗网络共有员工 14 人，全部与公司签订了劳动合同，博罗网络已为全部员工缴纳社保，其中为 9 名员工缴纳了住房公积金。

2016 年 5 月 23 日，广州市天河区社会保险基金管理中心出具《证明》，分给网络已办理了社会保险登记手续（单位编号：71176584），参加了基本养老、失业保险、医疗保险、工伤保险、生育保险。2016 年 5 月参加保险人数共 40 人。目前，未发现公司欠缴社保费，也未接到有关社保事项的投诉。

2016 年 5 月 13 日成都高新区人事劳动和社会保障局出具《社会保险核查证明》，博罗网络自 2015 年 9 月 11 日起至 2016 年 5 月 13 日，未因违反国家、地方有关社会保险方面的法律、法规而被其做出行政处罚。

公司实际控制人王赟出具《关于社保及住房公积金问题的承诺函》，如应有权部门要求或根据其决定，公司需要为其员工补缴社保或住房公积金，或者公司因未为员工缴纳社保和住房公积金而受到任何罚款或其他损失，其愿意在无需公

司支付任何对价的情况下承担所有相关金钱赔付义务和责任。

主办券商以及律师认为，公司虽未为全体员工缴纳住房公积金，但公司实际控制人已出具了相关承诺，承诺如应有权部门要求或根据其决定，公司需要为其员工补缴社保或住房公积金，或者公司因未为员工缴纳社保和住房公积金而受到任何罚款或其他损失，其愿意在无需公司支付任何对价的情况下承担所有相关金钱赔付义务和责任。因此，公司未为全体员工缴纳住房公积金的情况对本次挂牌不构成实质影响。

## （八）研发部门及核心技术人员

### 1、研发部门

公司的研发人员主要是游戏编程人员和技术开发人员。截至 2016 年 5 月 31 日，公司共有 34 名研发人员，包括 11 名游戏策划人员、2 名游戏美工人员和 21 名游戏编程人员。

开发人员	主要职责
策划人员	策划人员按职能划分为数值策划、文案策划、执行策划。具体工作内容为调研市场、分析用户特征并撰写游戏策划草案，研发阶段根据游戏内容设计游戏玩法、任务流程及关卡AI、游戏剧情，为美术及程序人员提供游戏数值平衡文档、美术角色与场景需求文档等，并负责与其他部门的协调与跟进。
美工人员	美术部美工人员按职能划分为2D美术、3D美术、特效美术。负责制作游戏所需美术资源，包括绘制人物场景原画，制作2D或3D美术资源、3D角色动作、特效及界面等。
编程人员	技术部编程人员按职能划分为客户端程序员、服务端程序员、底层引擎程序员。负责编写游戏引擎架构代码、划分数据结构、编写游戏功能函数，同时配合策划部实现功能需求。

### 2、公司核心技术人员

**李裕德先生**，公司核心技术人员，基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“五、公司董事、监事、高级管理人员基本情况之（一）公司董事”。

**方锐先生**，公司核心技术人员，基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基

本情况”之“五、公司董事、监事、高级管理人员基本情况之（一）公司董事”。

罗清先生，公司核心技术人员，1984年6月生，中国国籍，无境外永久居留权。2006年6月毕业于重庆工商大学计算机科技与技术专业，本科学历。职业经历：2006年2月至2008年8月就职于广东省电信实业集团广州市有限公司，任职软件工程师，2008年9月至2009年9月就职于广州游之艺科技有限公司，任软件工程师；2009年10至2010年2月就职于广州奇游科技有限公司，任客户端主程；2010年2月至2010年7月就职于广州狼旗网络科技有限公司，任服务器端主程；2010年9月至2014年8月，就职于分给有限，任技术总监，2014年8月至今，就职于博罗网络，任技术总监。

贺杰先生，公司核心技术人员，基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“五、公司董事、监事、高级管理人员基本情况之（一）公司董事”。

## 四、业务基本情况

### （一）按业务类别的收入构成情况

1、报告期内，公司主营业务收入主要来自于手机游戏的开发、运营和推广，2016年1-3月、2015年、2014年主营业务收入分别为35,981,535.62元、69,929,216.80元、1,948,458.35元，占营业收入的100%，主营业务突出。具体如下：

项目	2016年1-3月		2015年度		2014年度	
	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
主营业务收入	35,981,535.62	100.00	69,929,216.80	100.00	1,948,458.35	100.00
其他业务收入	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
合计	<b>35,981,535.62</b>	<b>100.00</b>	<b>69,929,216.80</b>	<b>100.00</b>	<b>1,948,458.35</b>	<b>100.00</b>

2、公司的主营业务收入分类如下：

产品类别	2016年1-3月		2015年度		2014年度	
	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
游戏联合运营收入	2,123,055.94	5.9	2,238,480.67	3.2	-	-
游戏自主运营收入	14,092,186.28	39.17	24,154,989.39	34.54	91,176.80	4.68

游戏授权收入	-		4,716,981.14	6.75	1,766,990.29	90.69
游戏及应用推广收入	19,766,293.40	54.93	38,598,737.02	55.2	-	-
其他	-		220,028.58	0.31	90,291.26	4.63
合计	<b>35,981,535.62</b>	<b>100.00</b>	<b>69,929,216.80</b>	<b>100.00</b>	<b>1,948,458.35</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司主营业务中其他收入主要来自游戏开发技术外包。

报告期内，公司自主运营及联合运营的具体情况：

项目	合作方/联合运营商	合作模式	结算方式	合作期间	与公司的关系	是否需要支付手续费
游戏运营	深圳市腾讯计算机系统有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2014年1月1日 -2017年4月30日	非关联方	否
游戏运营	广州爱九游信息技术有限公司《阿里游戏开放平台合作协议》	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年1月1日 -2017年5月31日	非关联方	否
游戏运营	百度中国有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月1日 -2017年4月30日	非关联方	否
游戏运营	现在（北京）支付股份有限公司	支付渠道	聚合产品单笔2%，接入服务费2000元	2016年1月28日-2017年1月27日	非关联方	否
游戏运营	上海辛源信息技术有限公司	游戏广告推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月30日-2018年3月29日	非关联方	否
游戏运营	乐限网络科技（上海）有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年2月1日 -2016年12月31日	非关联方	否
游戏运营	上海卓悠网络科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月22日-2017年3月21日	非关联方	否
游戏运营	北京网罗天下广告有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月30日-2016年12月31日	非关联方	否
游戏运营	深圳市中天会创科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月1日 -2017年2月28日	非关联方	否
游戏运营	多盟睿达科技（中国）有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月7日 -2017年6月6日	非关联方	否

				日		
游戏运营	北京青柠创享科技有限公司	按分成结算方式产品推广	对方获得游戏充值收入*(1-5%)*50%	2016年3月23日-2017年3月22日	非关联方	否
游戏运营	深圳市云天空网络科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月18日-2017年3月17日	非关联方	否
游戏运营	深圳艺果网络科技有限公司	按分成结算方式产品推广	对方获得游戏充值收入*40%	2016年3月14日-2019年3月13日	非关联方	否
游戏运营	上海智趣广告有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月15日-2017年3月14日	非关联方	否
游戏运营	木蚂蚁(北京)科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月23日-2017年3月23日	非关联方	否
游戏运营	北京云锐国际文化传媒有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月10日-2016年12月31日	非关联方	否
游戏运营	北京智游网安科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月25日-2017年3月30日	非关联方	否
游戏运营	上海云近信息科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年5月12日-2017年5月11日	非关联方	否
游戏运营	深圳市无线精灵网络科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年5月12日-2017年5月11日	非关联方	否

### 3、营运数据分析

#### (1) 游戏运营收入

##### 2016年1-3月游戏运营收入明细

序号	游戏名称	游戏运营收入(元)	占比(%)
1	倒霉熊大战泡泡龙	3,683,522.65	22.72
2	路飞打泡	3,065,980.08	18.91
3	泡泡龙大战喵喵	2,735,749.78	16.87
4	主公跑跑跑	2,447,565.62	15.09
5	疯狂捕捉	2,159,368.16	13.32

6	三国群英	1,395,105.62	8.60
7	尸球崛起	587,740.86	3.62
8	屠龙	94,345.95	0.58
9	烈焰	7,309.62	0.05
10	天降雄师	28,056.03	0.17
11	封天仙尊	10,497.86	0.06
<b>游戏运营收入合计</b>		<b>16,215,242.23</b>	<b>100.00</b>

#### 2015 年游戏运营收入明细

序号	游戏名称	游戏运营收入(元)	占比(%)
1	倒霉熊大战泡泡龙	7,098,864.91	26.90
2	泡泡龙大战喵喵	5,159,472.45	19.55
3	主公跑跑跑	4,901,256.00	18.57
4	疯狂捕捉	3,846,421.35	14.57
5	路飞打泡	3,141,204.57	11.90
6	尸球崛起	1,476,265.34	5.59
7	泡泡龙	558,699.54	2.12
8	烈焰	121,753.99	0.46
9	实况足球 OL	60,330.23	0.23
10	雷电 5	12,419.51	0.05
11	雷电 2015	9,012.06	0.03
12	三国群英	7,770.11	0.03
<b>游戏运营收入合计</b>		<b>26,393,470.06</b>	<b>100.00</b>

#### 2014 年游戏运营收入明细

序号	游戏名称	游戏运营收入(元)	占比(%)
1	三国群英	91,176.80	100.00
<b>游戏运营收入合计</b>		<b>91,176.80</b>	<b>100.00</b>

#### (2) 游戏授权运营收入

2016 年 1-3 月，公司没有取得游戏授权收入。

#### 2015 年游戏授权运营收入明细

游戏名称	授权金收入(元)	占比(%)
德州扑克	1,886,792.46	40.00
董卓大魔王	2,830,188.68	60.00
<b>授权运营收入合计</b>	<b>4,716,981.14</b>	<b>100.00</b>

#### 2014 年游戏授权运营收入明细

游戏名称	授权金收入(元)	占比(%)
热血江湖	1,456,310.68	82.42
乐起塔防	310,679.61	17.58
授权运营收入合计	1,766,990.29	100.00

### (3) 游戏及应用推广收入

2016年1-3月游戏及应用推广收入明细

分类	游戏及应用名称	推广收入(元)	占比(%)
游戏名称	新仙剑	3,630,634.27	18.37
	百战封神	2,150,383.02	10.88
	消灭雾霾	1,788,833.18	9.05
	全民泡友	1,782,185.19	9.02
	CF打僵尸	1,748,384.91	8.85
	赤壁风云	1,534,375.47	7.76
	大主宰	1,353,295.28	6.85
	花千骨	1,312,717.92	6.64
	古剑奇谭壹之莫忘初心(移动)	1,188,816.99	6.01
	全民猎妖	1,033,250.95	5.23
	雷霆之怒	841,843.73	4.26
	横扫千军	523,040.64	2.65
	梦三国	522,621.46	2.64
应用名称	房博士	355,910.38	1.80
游戏及应用推广收入合计		19,766,293.39	100.00

2015年游戏及应用推广收入明细

分类	游戏及应用名称	推广收入(元)	占比(%)
游戏名 称	大主宰	7,370,735.85	19.10
	消灭雾霾	4,922,623.62	12.75
	赤壁风云	4,884,905.66	12.66
	全民泡友	2,940,142.04	7.62
	刀塔传奇	2,760,920.17	7.15
	CF打僵尸	2,549,660.91	6.61
	屠龙之刃	1,938,565.49	5.02
	花千骨	1,363,971.70	3.53
	古剑奇谭壹之莫忘初心(移动)	1,359,175.83	3.52
	草花互动	236,094.77	0.61
	五虎将	187,551.90	0.49
	唛叮游戏	90,498.01	0.23

	淮安有米	9,372.82	0.02
	车神	2,330.36	0.01
应用名 称	房博士	6,355,570.70	16.47
	艺龙旅行	1,100,149.71	2.85
	聊爱	526,467.48	1.36
游戏及应用推广收入合计		38,598,737.02	100.00

4、公司开发、运营和推广手机游戏产品相关信息（包括但不限于主要特点、游戏类型、收费模式、产品运营指数、游戏版号备案情况等）。

#### （1）公司主营业务收入情况

2014年、2015年、2016年1-8月（未审），公司主营业务收入按照业务类型划分，详情如下：

业务类别	2016年1-8月（未审）		2015年度		2014年度	
	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
游戏运营-自主开发游戏运营	30,277,026.81	30.65	24,154,989.39	34.54	91,176.80	4.68
游戏运营代理游戏联合运营	9,562,015.38	9.68	2,238,480.67	3.20	-	-
游戏运营小计	39,839,042.19	40.33	26,393,470.06	37.74	91,176.80	4.68
游戏授权	-	-	4,716,981.14	6.75	1,766,990.29	90.69
游戏及应用推广	58,934,366.00	59.67	38,598,737.02	55.20	-	-
其他	-	-	220,028.58	0.31	90,291.26	4.63
合计	98,773,408.19	100.00	69,929,216.80	100.00	1,948,458.35	100.00

（2）公司在开发手机游戏产品相关信息（包括但不限于主要特点、游戏类型、收费模式、产品运营指数、游戏版号备案情况等）

序号	游戏名称	游戏类型	收费模式	主要特点	著作权号/软件名称	备案情况	前置审批情况	目前是否运营

1	董卓大魔王	联网手机游戏	道具收费	①反传统世界观,穿越到三国董卓身上,布阵系统战争策略性;②超重度养成,武将卡牌养成、收集、升级、升星,还加入了装备、装备强化、宝石合成官职升级、官职技能等系统。	软著登字第1217794号/董卓大魔王游戏软件V1.0	文网游备[2016]W-RPG0461号	已提交资料,正在审批当中	开发当中
2	雷神战记	联网手机游戏	道具收费	①不同外形的战斗造型,包含坦克、战机、航母、太空堡垒等、可组合成成千上万种自己的宇宙战舰!②46个普通关卡、45个精英关卡,加入了大量角色扮演游戏的内容。	软著登字第1370152号/雷神战记游戏软件V1.0	文网游备[2016]M-CSG5101号	已提交资料,正在审批当中	开发当中
3	欢乐德州	棋牌游戏	道具收费	①拥有最人性化的桌面棋牌操作和视觉效果;②多样化的德州扑克玩法,加入了速战速决玩法,MTT,SNG等赛事玩法,最适合私密好友间娱乐的社交功能以及记录功能。	软著登字第1055081号/欢乐德州游戏软件V1.0	正在申请当中	尚未提交申请	开发当中
4	三国大领主	联网手机游戏	道具收费	①领地养成概念,营造出了自己领地的归属感;②领地争夺概念,城池都可以被互相看见和占领;③武将养成多样化概念;④史诗事件概念。	软著登字第1433286号/三国大领主游戏软件V1.0	正在申请当中	尚未提交申请	开发当中

### (3) 公司在运营游戏名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日,公司正在运营的游戏共计 9 款,其名称、类型、收费模式、主要特点:

序号	游戏名称	游戏类型	收费模式	主要特点
1	主公跑跑跑	单机跑酷游戏	短代收费	①一路上不停的跳过各种障碍和陷阱,击杀不断拦路的怪物,看看你能跑多远;②游戏操作很简单易懂,只需要点击两个按钮就能控制角色,让人很容易就进入游戏,实现一种欲罢不能的游戏体验。
2	泡泡龙大战喵喵	单机休闲游戏	短代收费	①点击屏幕发射泡泡,将三个以上同色泡泡连在一起,泡泡消去;②消去泡泡,找到隐藏在关底的钥匙泡泡,击中即可完成本关卡;③更多变化,更多魔泡,更多道具,赢分积星星,满三星胜利闯关。
3	街机雷电	单机休闲游戏	短信收费	①紧张刺激的游戏节奏;②打击感强烈的音效和动感十足的配乐;③高清的画质;④保留原汁原味的雷电体验!

4	呆狸大战泡泡龙	单机休闲游戏	短代收费	①点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去； ②消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡； ③更多变化，更多魔泡，更多道具，赢分积星星，满三星胜利闯关。
5	狂暴捕鱼	单机休闲游戏	短信收费	①丰富的任务关卡；②富有特色的系统；③自由的操作模式；④极具节奏感的音效。
6	全民爱消除	单机休闲游戏	短信收费	①经典三消玩法加各种意外效果，随机关卡加独特音效；②速度流畅，支持所有分辨率；③3M 超小游戏包，节省下载流量和储存空间；④连续登陆奖励；⑤单手指即可操作，没有最轻松，只有更轻松！
7	爱情公寓保卫战	单机休闲游戏	短信收费	①游戏采用了横版 2D 风格呈现，所有角色全部以 Q 萌可爱的画风制作；②流畅的攻击战斗过程，游戏的按键外形十分酷炫；③可以切换战斗角色，不同的角色拥有不同的攻击效果。
8	塔王之王	联网手机游戏	道具收费	①以三国历史为题材的塔防策略游戏。②精英关卡、竞技场、锻造、招贤等特色玩法。
9	蜂鸟五虎将	联网手机游戏	道具收费	①拥有角色扮演成分的三国战略手机网游；②气势磅礴的万人国战、醇厚史诗的场景和画面，霸气美型的人设，华丽的战斗以及极高策略性的副本关卡让你欲罢不能！

截至 2016 年 8 月 31 日，公司 2016 年 1-8 月在运营游戏共计 9 款，运营类型产品运营指数、游戏版号备案情况：

序号	游戏名称	运营类型	游戏运营收入(元)	占游戏运营比例(%)	备案情况	前置审批情况	目前是否运营
1	主公跑跑跑	自主开发游戏运营	7,320,379.37	18.37	文网游备字 [2016]M-CSG 0460 号	新广出审 [2016]1296 号	是
2	泡泡龙大战喵喵	自主开发游戏运营	7,278,365.10	18.27	文网游备字 [2016]M-CSG0440 号	2016 年 7 月 21 日已提交申请，尚未取得前置审批	是
3	街机雷电	自主开发游戏运营	893,942.80	2.24	文网游备字 [2016]M-CSG 4769 号	新广出审 [2016]1568 号	是
4	呆狸大战泡泡龙	自主开发游戏运营	230,219.32	0.58	文网游备字 [2016]M-CSG 6095 号	2016 年 8 月 22 日已提交申请，尚未取得前置审批	是
<b>自主开发游戏运营小计</b>			<b>15,722,906.59</b>	<b>39.47</b>	-	-	-
5	狂暴捕鱼	代理游戏联合运营	1,034,920.40	2.60	文网游备字 [2015]M-CSG 0627 号	新广出审 [2015]958 号	是
6	全民爱消除	代理游戏联合运营	970,088.72	2.44	文网游备字 [2015]M-CSG 0623 号	新广出审 [2015]956 号	是
7	爱情公寓保卫战	代理游戏联合运营	590,326.19	1.48	文网游备字 [2016]M-CSG 3393 号	新广出审 [2016]1190 号	是
8	塔王之王	代理游戏联合运营	465,876.57	1.17	文网游备字 [2014]M-SLG119 号	新广出审 [2014]1057 号	是

9	蜂鸟五虎将	代理游戏联合运营	35,457.17	0.09	文网游备字[2014]M-SLG007号	新广出审[2015]538号	是
代理游戏联合运营小计			3,096,669.05	7.77	-	-	-
合计			18,819,575.64	47.24	-	-	-

#### (4) 公司已做下架处理的游戏名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日，公司已经做下架处理的游戏共计 15 款，其名称、类型、收费模式、主要特点：

序号	游戏名称	运营类型	游戏类型	收费模式	主要特点
1	倒霉熊大战泡泡龙	自主开发游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①为泡泡龙消除游戏，结合了倒霉熊的元素；②点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去，击中即可完成本关卡。
2	疯狂捕捉	自主开发游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①数十种不同类型超炫武器、独一无二的武器打击特效，更有独特的互动萌宠助阵；②画面采用高清萌系制作细腻出众，让用户享受操作与视觉的完美双重体验。
3	路飞打泡	自主开发游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①点击屏幕发射泡泡，将三个以上同色泡泡连在一起，泡泡消去；②消去泡泡，找到隐藏在关底的钥匙泡泡，击中即可完成本关卡。
4	酷鸽泡泡龙	自主开发游戏运营	单机休闲游戏	短信收费	①为泡泡龙消除游戏，结合了酷鸽的元素；②数百道精心设计的关卡，数十款魔法泡泡，十八般超强道具，找到隐藏在关底的钥匙泡泡。
5	三打白骨精	代理游戏联合运营	联网手机游戏	道具收费	①游戏创新使用 72 变身玩法，五师徒各显神通降妖除魔。②极致的美术表现力、动作打击感，为你带来耳目一新的 ARPG 页游体验。
6	三国群英塔防	代理游戏联合运营	联网手机游戏	道具收费	①画面写实复古，内容精彩丰富，整个游戏架构在三国的主题背景之上，打破传统游戏模式，战斗富有策略和挑战；②闯关战斗、精英关卡、竞技场、锻造、招贤等特色玩法。
7	尸球崛起	代理游戏联合运营	单机休闲游戏	短信收费	①超写实的震撼射击类游戏；②大量僵尸涌出的场景，给你刺激的射击感；③枪支收集系统，各种重武器随你使用。
8	西游天魂	代理游戏联合运营	联网手机游戏	道具收费	①PVE 玩法和刺激的 PVP 体验；②夫妻副本，夺取装备；③丰富多样的技能组合，让你所向披靡。
9	屠龙	代理游戏联合运营	联网手机游戏	道具收费	①极富特色的技能—每种主动技能均有 2 个只能 2 选一的伴生被动技能；②不需要商城也能叱咤江湖—屠龙倾情打造的九黎炼妖壶系统，玩家勤奋杀怪，收集各类“灵”就能炼出各类稀有给力道具！
10	五虎将	代理游戏	联网手	道具	①写实风格的三国策略卡牌手游。三个国家特点鲜明各

		联合运营	机游戏	收费	有千秋，游戏里霸气精美的卡牌人物，华丽的技能特效，史诗般的场景和画面，气势磅礴的万人国战，以及极高策略性的副本关卡让你欲罢不能！
11	天降雄狮	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①大型多人联网即时战略游戏的顶峰之作。②游戏世界即时战争系统，免费武将系统搭配无限体力提醒，可谓是无门槛拼极限！
12	数码宝贝兽	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①游戏画面以卡通渲染作为主风格，以动画作为故事蓝本；②超多关卡，关卡全开③多种数码宝贝，全是究极体
13	封天仙尊	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①游戏内包含丰富的PVE玩法和刺激的PVP体验！极致战斗体验，让你爽到不能呼吸！②多样仙剑技能系统，让你每次战斗都有不一样的快感！③在游戏中，你还能遇见心仪的另一半，共闯夫妻副本，夺取极品装备！
14	百战封神	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①游戏分为姜国、宋国和晋国三个阵营，以神将、琴师、和飞箭为三大职业，玩家通过修仙成道、助武王伐纣、为国家争霸，最终百战成神；②十方圣境中，每一境都由镇守的金仙及其一众道友组成，逐个击败各个守关BOSS并击败最后镇守的守关大BOSS，便可通关该圣境；
15	烈焰手游	代理游戏 联合运营	联网手 机游戏	道具 收费	①三大特色职业②热血沸腾的皇城战③心跳加速的激情PK，④掉落极品装备的经典BOSS。

截至 2016 年 8 月 31 日，公司已经做下架处理的游戏共计 15 款，在 2016 年 1-8 月在运营游戏的产品运营指数、游戏版号备案情况：

序号	游戏名 称	运营类型	游戏运营收入 (元)	占游戏运营 比例 (%)	备案情况	是否获取前置 审批	目前是 否运营
1	倒霉熊 大战泡 泡龙	自主开发 游戏运营	5,478,328.78	13.75	文网游备字 [2016]M-CSG 0312 号	2016 年 7 月 21 日已提交申请， 尚未取得前置 审批	否
2	疯狂捕 捉	自主开发 游戏运营	5,100,827.02	12.80	文网游备字 [2016]M-CSG0 220 号	2016 年 7 月 21 日已提交申请， 尚未取得前置 审批	否
3	路飞打 泡	自主开发 游戏运营	3,970,499.33	9.97	文网游备字 [2016]M-CSG 0654 号	2016 年 8 月 22 日已提交申请， 尚未取得前置 审批	否
4	酷鸽泡 泡龙	自主开发 游戏运营	4,465.09	0.01	否	否	否
<b>自主开发游戏运营小计</b>			<b>14,554,120.22</b>	<b>36.53</b>	-	-	-
5	三打白 骨精	代理游戏 联合运营	2,647,262.43	6.64	文网游备字 [2016]M-RPG	否	否

序号	游戏名称	运营类型	游戏运营收入(元)	占游戏运营比例(%)	备案情况	是否获取前置审批	目前是否运营
					0158号		
6	三国群英塔防	代理游戏联合运营	2,578,949.63	6.47	文网游备字[2016]M-CSG4214号	否	否
7	尸球崛起	代理游戏联合运营	587,740.86	1.48	否	否	否
8	西游天魂	代理游戏联合运营	336,896.37	0.85	文网游备字[2016]M-CSG4037号	否	否
9	屠龙	代理游戏联合运营	153,130.53	0.38	文网游备字[2015]M-RPG0777号	否	否
10	五虎将	代理游戏联合运营	72,352.77	0.18	文网游备字[2016]M-CSG3930号	否	否
11	天降雄狮	代理游戏联合运营	36,871.41	0.09	文网游备字[2015]O-RPG0038号	否	否
12	数码宝贝兽	代理游戏联合运营	24,474.49	0.06	否	否	否
13	封天仙尊	代理游戏联合运营	12,764.89	0.03	否	否	否
14	百战封神	代理游戏联合运营	7,593.33	0.02	否	否	否
15	烈焰手游	代理游戏联合运营	7,309.62	0.02	否	否	否
<b>代理游戏联合运营小计</b>			<b>6,465,346.33</b>	<b>16.23</b>	-	-	-
<b>合计</b>			<b>21,019,466.55</b>	<b>52.76</b>	-	-	-

### (5) 公司推广的游戏或应用名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日，公司在推广的游戏或应用共计 9 款，其名称、运营类型、游戏或应用类型、收费模式、主要特点如下：

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
1	新仙剑	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①“御灵战斗”、“御剑飞行”创新的玩法，让游戏节奏和剧情间的衔接变得更加紧凑，战斗的效果也更加绚丽劲爆；②非常符合“仙剑”气质的“炼化”、“剑

					“灵”、“元神”等玩法也以更加符合移动平台特性的方式呈现在游戏中。
2	百战封神	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①游戏内有各种花样竞技形式，单人 PK 野外刷怪全民混战无双决斗热血帮战跨服群 p 等；②多种组队 PK 玩法，带来极致畅爽的游戏战斗体验；
3	全民猎妖	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①该游戏以宏大的东方神话为背景，创新动作手游战斗模式，告别站桩式打斗；②玩家在战斗中依靠自己的反应和技巧在移动中走位、攻击、躲闪，射杀一波又一波的妖魔。
4	宫廷秘传	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①以宫廷之中的斗争的玩法为主；②装扮类的玩法内容，多样化的玩法提供；③大量的服装道具可以选择！
5	三剑豪 2	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①玩家可以充分体验广结天下英雄、成就武林至尊霸业的热血豪情；②“三侠一体”玩法打造暗黑式极致体验；③招募英雄收获养成乐趣，带领玩家以实力书写自己的侠义江湖。
6	魔灵修真	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①一款修真题材 ARPG 手游，无限制野外 PK，最真实家族团战，亲疏有别、亦正亦邪的家族人际关系链；②开启 50v50、80v80、100v100 掌上百人大团战时代；③玩家还可以进行养鱼、社交、寻宝等等休闲玩法，体验游戏的乐趣。
7	巨龙之战	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①建造主城，对外战争与野怪战斗；②排兵布阵。
8	笑傲江湖	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①金庸正版 3D 武侠硬派动作手游；②完美世界高端画质保证，采用自研新引擎 AngelicaIII 与 Unity3D 结合，双引擎打造大气恢弘的游戏场景，再现原著风起云涌的江湖世界；③采用真人动作捕捉技术，精确还原武学招式，完美诠释真动作，力求带来逼真的打斗和畅爽的打击感；
9	蜀山天下	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA 模式	①20 年经典，再现传奇情怀，追忆昔日兄弟，体验纯粹仙侠世界；②次世代 2.5D 超高清画面震撼来袭；③MMOARPG 仙侠手游巨作，特效技能炫彩瑰丽，故事情节丰富引人入胜。

截至 2016 年 8 月 31 日，公司在推广的游戏或应用共计 9 款，产品运营指数、游戏版号备案情况如下：

序号	名称	推广收入（元）	占推广收入比例（%）	备案情况	是否获取前置审批	目前是否在推广
1	新仙剑	8,920,545.93	15.14	文网游备字 [2015]M-RPG 0521 号	新广出审[2015]906 号	是
2	百战封神	6,752,061.32	11.46	文网游备字 [2016]M-RPG 2706 号	新广出审[2014]1435 号	是

3	全民 猎妖	6,118,302.94	10.38	文网游备字 [2016]M-RPG 0147 号	新广出审[2015]632 号	是
4	宫廷 秘传	3,288,029.24	5.58	文网游备字 [2016]M-CSG 0140 号	新广出审[2016]1104 号	是
5	三剑 豪 2	3,026,294.04	5.14	文网游备字 [2016]M-RPG 0160 号	新广出审[2016]954 号	是
6	魔灵 修真	2,961,907.55	5.03	文网游备字 [2016]M-RPG 0190 号	新广出审[2016]353 号	是
7	巨龙 之战	1,235,449.06	2.10	文网游备字 [2016]M-SLG 0168 号	新广出审[2016] 1346 号	是
8	笑傲 江湖	893,690.57	1.52	文网游备字 (2015) M-RPG 1178 号	新广出审[2016]958 号	是
9	蜀山 天下	835,260.38	1.42	文网游备字 (2016) M-RPG 2348 号	新广出审[2016]965 号	是
合计		34,031,541.03	57.74	-	-	-

#### (6) 公司停止推广的游戏或应用名称、类型、收费模式、主要特点、产品运营指数、游戏版号备案情况

截至 2016 年 8 月 31 日，公司已经停止推广的游戏或应用共计 16 款，游戏或应用名称、运营类型、游戏或应用类型、收费模式、主要特点如下：

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
1	天刀 01	游戏或应用 推广	联网手机 游戏	CPA 模式	①一款以中国历代名将题材的策略卡牌养成类手游，采用 unity3D 引擎开发，新一代布阵划线式战斗，超强的策略性和即时性，让你掌握不一样的战场主动权；游戏以养成为主，收集为辅，提供众多养成方式供您选择，武将获取途径更多更容易。
2	全民捉 妖记	游戏或应用 推广	联网手机 游戏	CPA 模式	①一款以亚洲神话为基础，历史人物、传统妖怪养成与策略类 RPG 相结合的游戏；②整个游戏以“任务”系统为纽带，串联“即时战斗策略操作”、“净化妖魔召唤副将”、“妖怪技能召唤与释放”、“搭配主角单件换装”四大特色系统，再辅以“好友助阵”、“制作装备”、“宝石”等子系统，给玩家营造了一个丰满充实的奇幻世界。
3	三国之 志	游戏或应用 推广	联网手机 游戏	CPA 模式	①以乱世汉末为背景，采用别具一格的轻水墨画风；②将卡牌养成与策略战争相结合，多重展现 SLG 创新游戏的魅力所在；③用轮回制模式，一统天下后还可以继续选择新的战区进行游戏，有非常多的战略讲究。
4	雷霆之 怒	游戏或应 用推广	联网手 机游戏	CPA 模式	①明星级的即时战斗类游戏，以最新技术打 造的史诗巨著；②无魔幻神话与东方武侠的

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
					巧妙混合，带你进入异度空间，给你最强悍的打击操作和最刺激的巅峰 PK。
5	消灭雾霾	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA模式	①一款创意消除游戏！雾霾来袭，只需出手点击两个或两个以上颜色相同的雾霾即可消除；②没有时间限制，每个阶段都有一个目标，完成即可进入下一关。
6	全民泡泡友	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA模式	①一款经典泡泡龙手游，游戏在泡泡龙玩法上进行扩展，拥有众多以世界著名景点为背景的场景，关卡！②挑战之余各种连击，限时通关还会获得不同的称号。
7	CF 打僵尸	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA模式	①生化危机爆发，你被困在一个孤岛上，岛上随处都有生化僵尸出现，你要消灭他们直到救援到来；②不停移动可以躲避僵尸的攻击过关后，玩家可以使用积分购买各种武器、弹药及医药包等。
8	赤壁风云	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①一款以三国时期赤壁大战前后为时代背景的大型策略游戏。②强调多元化的战术，和激烈刺激史诗般的战争氛围。
9	烈焰沙城	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	一款类传奇 ARPG 手游，还原战士、法师、道士三大职业，杀怪掉宝，另有翅膀、法宝、经脉、美女养成、爵位、寄售等酷炫丰富的玩法。
10	大主宰	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①该游戏以小说中牧尘、洛璃、炎帝和九幽四大人气角色作为职业，代替传统 MMORPG 游戏中“战法牧”设定；②四大职业风格迥异，武力值爆表，如何选择自己擅长的职业，是各位玩家开启炫斗之旅的第一步。
11	古剑奇谭	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①自由格斗，擂台 PK 动真格；②荣誉商城，荣誉值可以在荣誉商城中，兑换各种极品的装备！
12	梦三国	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①一款将 RTS 元素融合到 RPG 网游中的即时战略网络游戏。②以对战为主，借鉴了魔兽 RPG 地图 Dota 的主要特色，并应用于三国之间的对抗中。
13	花千骨	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①完整结缘庆典，喜宴洞房春宵夜，完整的结缘系统，进入仙缘界面进行结缘庆典，邀亲朋好友现场助兴，西塘红包横飞全场，体验仙界正统洞房花烛；②战阵全面升级，各路关卡，惨遭吊打，战阵系统助你 buff 加成克敌制胜，横扫仙魔指日可待。
14	横扫千军	游戏或应用推广	联网手机游戏	CPA模式	①游戏在传统的三国策略玩法中首度加入“国“和”内政“的概念，并采用即时演算的军事战

序号	名称	运营类型	类型	收费模式	主要特点
					斗方式，让玩家可以在游戏中体验到更接近三国时期历史原貌的战争和风云变幻。
15	泡泡龙 勇者传说	游戏或应用推广	单机休闲游戏	CPA模式	①连接1个以上泡泡来消除它们。清除屏幕中所有的泡泡就可以升级了；②每射出8个球，顶会下压一次；③游戏总共有1000个有趣的关卡，有解救小伙伴和消除顶部等不同消除模式。
16	房博士	游戏或应用推广	APP应用	CPA模式	①房博士作为房地产综合资讯门户网站，致力于房地产信息媒体的营销传播与服务；②面向全国大中城市业主提供房产新闻、买房、新房购买、二手房购买、租房信息、房产房源、房产中介、家居装饰、房产团购服务等房地产资讯综合性服务平台。

截至2016年8月31日，公司已经停止推广的游戏或应用共计16款，在2016年1-8月的产品运营指数、游戏版号备案情况如下：

序号	名称	推广收入（元）	占推广收入比例（%）	备案情况	前置审批情况	目前是否在推广
1	天刀01	2,447,595.28	4.15	文网游备字[2016]M-RPG 0148号	否	否
2	全民捉妖记	2,276,935.86	3.86	文网游备字[2016]M-RPG 0064号	否	否
3	三国之志	2,196,347.17	3.73	文网游备字[2016]M-SLG 0208号	否	否
4	雷霆之怒	2,097,787.80	3.56	文网游备字[2014]W-RPG030号	新广出审[2014]812号	否
5	消灭雾霾	1,788,833.18	3.04	否	否	否
6	全民泡友	1,782,185.19	3.02	否	否	否
7	CF打僵尸	1,748,384.91	2.97	否	否	否
8	赤壁风云	1,534,375.47	2.60	否	否	否
9	烈焰沙城	1,509,266.62	2.56	文网游备字[2016]M-RPG 0006号	否	否
10	大主宰	1,353,295.28	2.30	文网游备字[2016]M-RPG 3429号	新广出审[2015]199号	否
11	古剑奇谭	1,344,322.65	2.28	文网游备字[2016]M-RPG 0942号	新广出审[2016]44号	否
12	梦三国	1,316,224.93	2.23	文网游备字	科技与数字	否

序号	名称	推广收入(元)	占推广收入比例(%)	备案情况	前置审批情况	目前是否在推广
				[2011]C-RPG 011 号	[2010]072 号	
13	花千骨	1,312,717.92	2.23	文网游备字 [2016]M-RPG 0515 号	新广出审 [2016]745 号	否
14	横扫千军	1,307,069.41	2.22	文网游备字 [2016]M-SLG 0183 号	科技与数字 [2012]663 号	否
15	泡泡龙 勇者传说	531,572.92	0.90	文网游备字 [2016]M-CSG 0626 号	新广出审[2015] 957 号	否
16	房博士	355,910.38	0.60	否	否	否
合计		24,902,824.97	42.26	-	-	-

## (二) 公司主要客户情况

2016年1-3月、2015年、2014年，公司前五名客户的销售额分别占当期主营业务收入的90.85%、87.19%、99.12%，前五名客户较为集中。

2016年1-3月，公司前五名客户销售额及其占主营业务收入比重情况：

序号	名称	金额(元)	占比(%)
1	厦门创想无限信息科技有限公司	9,979,054.98	27.73
2	上海雪鲤鱼计算机科技有限公司	6,403,710.99	17.80
3	广州精纳网络科技有限公司	5,800,348.70	16.12
4	广州朱雀信息科技有限公司	5,556,273.55	15.44
5	上海佩赞网络科技有限公司	4,951,093.55	13.76
合计		32,690,481.77	90.85
主营业务收入		35,981,535.62	100.00

2015年，公司前五名客户销售额及其占主营业务收入比重情况：

序号	名称	金额(元)	占比(%)
1	厦门创想无限信息科技有限公司	20,238,372.04	28.94
2	上海雪鲤鱼计算机科技有限公司	13,907,150.13	19.89
3	广州朱雀信息科技有限公司	11,888,841.90	17.00
4	广州精纳网络科技有限公司	10,240,069.41	14.64
5	广州锋潮网络科技有限公司	4,699,668.00	6.72
合计		60,974,101.48	87.19
主营业务收入		69,929,216.80	100.00

2014年，公司前五名客户销售额及其占主营业务收入比重情况：

序号	名称	金额(元)	占比(%)
1	迈奔灵动科技(北京)有限公司	1,456,310.68	74.74
2	广州乐起信息科技有限公司	310,679.61	15.94
3	深圳市腾讯计算机系统有限公司	73,941.60	3.79
4	广州四三九九信息科技有限公司	46,601.94	2.39
5	四川日报网络传媒发展有限公司	43,689.32	2.24
<b>合计</b>		<b>1,931,223.15</b>	<b>99.12</b>
<b>主营业务收入</b>		<b>1,948,458.35</b>	<b>100.00</b>

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

### (三) 公司主要采购情况

#### 1、公司主营业务成本分类情况

报告期内，公司主要从事手机游戏的研发、发行和运营，主营业务成本按照业务模式分类如下：

业务分类	2016年1-3月		2015年度		2014年度	
	金额(元)	占比(%)	金额(元)	占比(%)	金额(元)	占比(%)
游戏运营	13,049,789.84	41.50	22,386,616.82	38.01	734,319.00	40.58
游戏授权	-	-	946,522.21	1.61	988,322.23	54.61
游戏及应用推广	18,391,851.88	58.50	35,411,366.93	60.13	-	-
其他	-	-	149,600.00	0.25	87,000.00	4.81
<b>合计</b>	<b>31,441,641.72</b>	<b>100.00</b>	<b>58,894,105.96</b>	<b>100.00</b>	<b>1,809,641.23</b>	<b>100.00</b>

#### 2、公司主要采购分析

公司的主要采购内容包括：①服务器托管：公司将游戏业务服务器设备委托专业单位，从而实现通过高速数据端口接入互联网，合作方主要为中国移动、中国联通等电信运营商；②游戏推广费用：公司委托专业的游戏运营推广企业进行游戏推广；③技术服务外包：手机游戏的美术、音乐、游戏宣传片等方面委托制作，合作方主要为专业的美术、动画、图文制作企业。

项目	2016年1-3月		2015年度		2014年度	
	金额(元)	占比(%)	金额(元)	占比(%)	金额(元)	占比(%)
服务器托管	34,500.00	0.11	202,200.00	0.35	185,000.00	12.18
游戏推广费用	31,073,062.39	99.89	57,595,783.75	98.95	236,916.00	15.60
技术外包成本	-	-	411,100.00	0.71	1,097,203.00	72.23
采购总额	<b>31,107,562.39</b>	<b>100.00</b>	<b>58,209,083.75</b>	<b>100.00</b>	<b>1,519,119.00</b>	<b>100.00</b>

2016年1-3月、2015年、2014年公司前五名供应商采购金额分别占当期主营业务成本的占比分别为99.09%、91.06%、73.63%。

2016年1-3月，公司前五名供应商采购金额及其采购总额比重情况：

序号	供应商名称	金额(元)	占比(%)
1	广州市源子文化传播有限公司	16,275,452.90	52.32
2	北京乐赢互动科技有限公司	5,078,937.65	16.33
3	喀什日盛文化传媒有限公司	4,336,627.24	13.94
4	北京泰和纬度网络技术有限公司	3,225,000.00	10.37
5	北京爱风世嘉网络科技发展有限公司	1,907,000.00	6.13
<b>合计</b>		<b>30,823,017.79</b>	<b>99.09</b>
<b>采购总额</b>		<b>31,107,562.39</b>	<b>100.00</b>

2015年，公司前五名供应商采购金额及其采购总额比重情况：

序号	供应商名称	金额(元)	占比(%)
1	广州市源子文化传播有限公司	27,413,411.86	47.09
2	北京爱风世嘉网络科技发展有限公司	7,437,066.60	12.78
3	北京乐赢互动科技有限公司	6,933,571.98	11.91
4	北京泰和纬度网络技术有限公司	6,721,226.41	11.55
5	上海飞玩信息科技有限公司	4,501,905.57	7.73
<b>合计</b>		<b>53,007,182.42</b>	<b>91.06</b>
<b>采购总额</b>		<b>58,209,083.75</b>	<b>100.00</b>

2014年，公司前五名供应商采购金额及其占主营业务成本比重情况：

序号	供应商名称	金额(元)	占比(%)
1	广州市云图动漫设计有限公司	270,100.00	17.78

2	深圳捷盛昌科技有限公司	236,916.00	15.60
3	深圳市逆风行科技有限公司	226,500.00	14.91
4	上栗县福安咨询服务有限公司	200,000.00	13.17
5	深圳市稳速网络科技有限公司	185,000.00	12.18
<b>合计</b>		<b>1,118,516.00</b>	<b>73.63</b>
<b>采购总额</b>		<b>1,519,119.00</b>	<b>100.00</b>

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

### 3、公司第一大采购分析

公司 2015 年 6 月 1 日与广州市源子文化传播有限公司（以下简称“源子文化”）签订《移动营销 CPA 服务合同》，公司向源子文化主要采购游戏及应用推广服务，合同期限为一年。公司与源子文化合作的过程为：公司将游戏或应用的下载安装包交给源子文化，源子文化将下载安装包链接以图片、文字、二维码等形式放置在相应的广告展示平台，用户使用源子文化展示的广告下载并使用该应用或者游戏，分给与源子文化按照用户下载的数量进行结算。

2015 年度、2016 年 1-3 月，公司通过该合同向源子文化采购的服务占当期采购总额的比例分别为 47.04%、52.32%。2016 年 6 月 1 日，公司与源子文化的合同到期，公司与源子文化续签合同。但是截至本公开转让说明书出具之日，公司向源子文化的采购已经逐渐下降，2016 年 4-8 月，公司向源子文化的采购占比已经下降至 17.43%。

综上，报告期内公司对单一供应商的采购比重较大，有一定程度的依赖，但是公司已经采取措施进一步降低对第一大供应商的采购量，期后公司对源子文化的采购依赖程度正在逐渐下降。

公司 2015 年 6 月 1 日与广州市源子文化传播有限公司（以下简称“源子文化”）签订《移动营销 CPA 服务合同》，合同期限为 1 年。合同履行完毕后公司根据经营需要，与源子文化续签了长期合作协议，具体内容如下：

协议名称	移动营销 CPA 服务合同
甲方	广州分给网络科技股份有限公司

乙方	广州市源子文化传播有限公司
合作方式	用户推广
合作范围	甲方提供的、由乙方推广的游戏或者应用
定价方法	双方定价以协商后之市场价格，根据甲方提供的游戏及应用的包体大小、产品类型、用户接受度等情况按市场价格确认获取用户的推广单价。结算是双方确认的推广数量*双方确认单价
供应量	2016年1-8月的采购成本为26,120,156.90元。2015年6-12月的采购成本为28,913,129.53元
供应时间	2015年06月01日-2018年05月31日

#### (四) 重大业务合同

报告期内，对公司经营活动、未来发展及财务状况具有重大影响的合同主要为采购金额13万以上的采购合同或者框架性合作协议、框架性合作销售合同、租赁合同及借款合同，以及其他对经营有重大影响的业务合同。具体情况如下：

##### 1、采购合同

年度	供应商名称	合同标的	合同金额(元)/结算方式	签订时间	履行时间	履行情况
2016 年 1-3 月	现在(北京) 支付股份有 限公司	支付渠道	聚合产品单笔 2%，接入服务 费2000元	2016年1月28 日	2016年1月 28日-2017年 1月27日	正在 履行
	北京泰和纬 度网络技术 有限公司	游戏广告 发布	2,050,000.00	2016年3月7 日	2016年3月7 日-2016年3 月25日	履行 完毕
	广州三七网 络科技有限 公司	游戏联合 运营	可分配收入的 分成比例以产 品确认单为主	2016年2月1 日	2016年2月1 日-2018年2 月1日	正在 履行
	上海辛源信 息技术有限 公司	游戏广告 推广	CPA:结算金额 =有效安装激 活量*有效安 装激活单价	2016年3月30 日	2016年3月 30日-2018年 3月29日	正在 履行
	乐限网络科 技(上海)有 限公司	产品发 布、推广	按竞价方式进 行广告投放	2016年2月1 日	2016年2月1 日-2016年12 月31日	正在 履行
	上海卓悠网 络科技有限 公司	产品发 布、推广	CPA:结算金额 =有效安装激 活量*有效安 装激活单价	2016年3月22 日	2016年3月 22日-2017年 3月21日	正在 履行

年度	供应商名称	合同标的	合同金额(元)/ 结算方式	签订时间	履行时间	履行 情况
	北京网罗天下广告有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月30日	2016年3月30日-2016年12月31日	正在履行
	深圳市中天华创科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月1日	2016年3月1日-2017年2月28日	正在履行
	多盟睿达科技(中国)有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月7日	2016年3月7日-2017年3月6日	正在履行
	北京青柠创享科技有限公司	游戏联合运营	对方获得游戏充值收入*(1-5%)*50%	2016年3月23日	2016年3月23日-2017年3月22日	正在履行
	深圳市云天空网络科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月18日	2016年3月18日-2017年3月17日	正在履行
	深圳艺果网络科技有限公司	游戏联合运营	对方获得游戏充值收入*40%	2016年3月14日	2016年3月14日-2019年3月13日	正在履行
	上海智趣广告有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月15日	2016年3月15日-2017年3月14日	正在履行
	木蚂蚁(北京)科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月23日	2016年3月23日-2017年3月23日	正在履行
	北京云锐国际文化传媒有限公司	产品发布、推广	按竞价方式进行广告投放	2016年3月10日	2016年3月10日-2016年12月31日	正在履行
	北京智游网安科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2016年3月25日	2016年3月25日-2017年3月30日	正在履行
2015年度	深圳市深蓝科创信息技术有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2015年12月1日	2015年12月1日-2016年11月30日	正在履行

年度	供应商名称	合同标的	合同金额(元)/ 结算方式	签订时间	履行时间	履行 情况
	广州问天信息技术有限公司	产品发布、推广	分成结算：按照约定的分成比例获得运营收入	2015年10月1日	2015年10月1日-2017年9月30日	正在履行
	北京泰和纬度网络技术有限公司	游戏广告发布	1,582,000.00	2015年11月2日	2015年11月02日-2015年11月27日	履行完毕
	北京泰和纬度网络技术有限公司	游戏广告发布	975,000.00	2015年10月6日	2015年10月6日-2015年10月31日	履行完毕
	北京泰和纬度网络技术有限公司	游戏广告发布	2,541,000.00	2015年9月1日	2015年9月1日-2015年9月28日	履行完毕
	北京泰和纬度网络技术有限公司	游戏广告发布	710,500.00	2015年8月10日	2015年8月10日-2015年8月21日	履行完毕
	北京爱风世嘉网络科技发展有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2015年8月1日	2015年8月1日-2017年7月31日	正在履行
	喀什日盛文化传媒有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2015年8月1日	2015年8月1日-2017年7月31日	正在履行
	上海市飞玩信息科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2015年7月1日	2015年7月1日-2016年7月1日	正在履行
	广州市源子文化传播有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2015年6月1日	2015年6月1日-2016年6月1日	正在履行

年度	供应商名称	合同标的	合同金额(元)/结算方式	签订时间	履行时间	履行情况
2014 年度	北京乐赢互动科技有限公司	产品发布、推广	分成结算：按照约定的分成比例获得运营收入	2015年5月31日	2015年6月1日-2017年6月1日	正在履行
	深圳市稳速网络科技有限公司	服务器及带宽	180,000.00	2013年11月20日	2013年11月20日-2014年11月19日	履行完毕
	广州粤飞数据科技股份有限公司	服务器及带宽	138,000.00	2015年11月27日	2015年11月27日-2016年11月27日	正在履行
	深圳捷盛昌科技有限公司	产品发布、推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2014年6月8日	2014年06月08日-2016年06月07日	正在履行
	上栗县福安咨询服务有限公司	技术服务	200,000.00	2014年3月1日	2014年03月01日-2015年02月28日	履行完毕
	广州市云图动漫设计有限公司	美术制作	按需求工作量计价	2013年6月27日	2013年06月27日-2018年08月30日	正在履行
	深圳市逆风行科技有限公司	美术制作	按需求工作量计价	2014年5月4日	2014年05月04日-2017年06月3日	正在履行

## 2、销售合同

年份	客户名称	合同标的	合同金额/结算方式	签订时间	有效期限	履行情况
2016年 1-3	江苏易乐网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*单价(按包大小确认)	2016年2月15日	2016年2月15日-2018年2月15日	正在履行
	上海指禅网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*单价(按包大小确认)	2016年2月15日	2016年2月15日-2018年2月15日	正在履行
	上海都玩网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*单价(按包大小确认)	2016年2月15日	2016年2月15日-2018年2月15日	正在履行

年份	客户名称	合同标的	合同金额/结算方式	签订时间	有效期限	履行情况
	嘉兴傲游网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*单价(按包大小确认)	2016年2月15日	2016年2月15日-2018年2月15日	正在履行
	台湾迅鸟网络科技有限公司	港澳台独家代理	授权金6万美金+净收入25%分成款	2016年3月11日	2016年3月11日-2018年3月10日	正在履行
2015年度	上海佩赞网络科技有限公司	游戏推广	分成结算:按照约定的分成比例获得运营收入	2015年9月15日	2015年9月15日-2017年9月14日	正在履行
	广州朱雀信息科技有限公司	游戏运营	分成结算:按照约定的分成比例获得运营收入	2014年11月4日	2015年1月1日-2016年12月31日	正在履行
	深圳市酷鸽无线技术有限公司	游戏运营	分成结算:按照约定的分成比例获得运营收入	2014年11月30日	2014年12月1日-2015年11月30日	履行完毕
	上海草花互动网络科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*6元	2015年2月27日	2015年2月27日-2016年2月28日	正在履行
	成都简乐互动科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效激活量*6元	2015年3月24日	2015年3月24日-2016年3月23日	正在履行
	厦门创想无线信息科技有限公司	游戏推广	CPA:结算金额=有效安装激活量*有效安装激活单价	2015年6月1日	2015年6月1日-2016年6月1日	正在履行
	广州锋潮网络科技有限公司	游戏推广	有效激活量*5元	2015年6月5日	2015年6月5日-2016年6月5日	正在履行
	深圳市搜玩网络科技有限公司	游戏推广	有效激活量*2元	2015年10月1日	2015年10月1日-2017年9月30日	正在履行
	北京星空合众科技有限公司	游戏授权经营	授权金和持续版税	2015年11月10日	2015年11月10日-2020年11月09日	正在履行
	广州市伍禾网络科技有限公司	游戏授权经营	授权金和持续版税	2015年11月18日	2015年11月18日-2016年	正在履行
	上海雪鲤鱼计算机科技有限公司	为用户提供支付功能	按照约定的分成比例获得运营收入	2015年7月	2015年7月1日-2016年7	正在履行

年份	客户名称	合同标的	合同金额/结算方式	签订时间	有效期限	履行情况
	公司	能	入	1日	月1日	
	广州精纳网络科技有限公司	为用户提供支付功能	(系统总统计金额-万投成本)*50%	2015年7月30日	2015年7月30日-2016年7月30日	正在履行
	广州四三九九信息科技有限公司	美术外包服务	22,000.00	2015年3月1日	2015年3月1日-2015年3月31日	履行完毕
2014 年度	迈奔灵动科技(北京)有限公司	游戏授权经营	授权金和持续版税	2013年11月19日	2013年11月19日-2016年11月18日	履行完毕
	四川日报网络传媒发展有限公司	技术支持	技术服务费/45,000.00 元	2013年1月7日	2013年1月7日-永久有效	正在履行
	广州乐起信息科技有限公司	游戏授权经营	授权金和持续版税	2014年2月15日	2014年2月15日-2016年2月14日	履行完毕
	深圳市腾讯计算机系统有限公司	为用户提供支付及推广功能	按照约定的分成比例获得运营收入	2012年2月1日	2012年2月1日-2016年6月30日	正在履行

### 3、租赁合同

序号	承租方	出租方	租赁房屋地址	面积(m <sup>2</sup> )	租金(元/月)	租赁期限	是否有房产证
1	公司	广州市怡祥科技企业孵化器有限公司	广州市天河区棠下荷光三横路7号501-506室	543	2016.1.1-2016.12.19 月租金22,311.00元; 2016.12.20-2017.12.19 月租金23,426.40元;	2016年1月1日至2017年12月19日	无
2	罗清	余睿/肖勇	四川省成都市高新区天益街38号理想中心3栋802	121.18	7,877元	2014年8月19日-2016年8月19日	有

公司位于广州市天河区棠下荷光三横路7号501-506室的办公场所为租赁取得，出租方广州市怡祥科技企业孵化器有限公司，尚未能提供房产证，存在权属瑕疵。此外，公司办公场所所在用地已经取得广州市人民政府批准，并出具穗国土建用字【2000】第578号《用地批准书》，建设项目为工业、厂房，土地所有

权性质为集体，土地用途为村留地，不存在占用农用地的情形。

上述租赁办公场所产权不明可能导致租赁合同存在无效或者被撤销风险。但基于公司为轻资产的互联网企业，上述租赁办公场所权属瑕疵致使搬迁的风险不会对公司经营活动产生重大影响。此外，就租赁房屋权属瑕疵问题，公司实际控制人出具的承诺：本人愿意无条件代公司承担因租赁厂房权属瑕疵所有损失赔偿责任及/或行政处罚责任。上述租赁办公场所权属不明不会对公司持续经营能力造成重大不利影响。

公司控股子公司博罗网络的办公场所为博罗网络法定代表人罗清在设立公司前与出租方签订，目前，博罗网络已经实际履行该租赁合同的权利与义务。同时，出租方提供的编号为“成房权证监证字第 2676238 号”房产证，足以证明出租方享有该房屋的主体资格，不存在无权出租该房屋的行为。

#### 4、借款合同

序号	合同相对方	内容	结算方式	合同期限
1	佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）	无息借款，且借款总额不超过 1,000 万元	转账结算	2015 年 3 月 31 日-2015 年 12 月 31 日

### 五、商业模式

公司主营业务为开发、运营和推广手机游戏，主要客户为全球智能手机游戏用户，报告期内，公司具体的运营模式分类如下：

运营方式	细分运营方式	运营游戏
联合运营游戏	自开发游戏联合运营	《主公跑跑跑》、《泡泡龙大战喵喵》、《疯狂捕捉》、《倒霉熊大战泡泡龙》、《路飞打泡》
	代理游戏联合运营	《尸球崛起》、《烈焰》、《泡泡龙》
授权运营游戏	自研授权运营模式	《德州扑克》、《董卓大魔王》
游戏及应用推广		《大主宰》、《消灭雾霾》、《赤壁风云》

#### 1、联合运营模式

联合运营模式指公司与 APPSTORE、360 平台、百度、UC 游戏中心、小米

应用商店等移动应用平台商联合运营手机游戏。游戏联合运营模式涉及市场推广、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等工作。

**(1) 市场推广流程：**公司负责手机游戏运营所需的服务器、其他硬件、软件和网络宽带等，并负责游戏的线上管理、版本更新及各类客户服务工作；移动应用平台商负责为公司游戏提供宣传、推广等支持和服务，双方共同在运营平台上建设专属游戏推广平台。游戏玩家通过平台宣传了解公司游戏产品后，直接通过平台提供的链接下载游戏客户端。

**(2) 运营控制流程：**在联合运营模式下，移动应用平台商负责提供和推广手机游戏平台，管理用户充值服务和管理计费系统。

**(3) 服务器支持：**公司负责服务器的架设和维护工作，服务器的及时架设和定期维护对游戏运营起着重要的支持作用。公司运营部根据游戏运营情况定期对服务器运行状况进行检查。

**(4) 支付渠道：**需要采用移动应用平台商的 SDK，用户校验与支付都依靠渠道 SDK 完成，移动应用平台商按照游戏产品实际产生的可支配收入，根据合同约定比例对公司进行支付。

**(5) 收入结算方式：**游戏玩家通过移动应用平台商的充值渠道充值到相应的账户进行消费，公司每个自然月 15 日与合作移动应用平台商核对上个自然月游戏消费数据，核对无误后，移动应用平台商按协议约定与公司分成充值流水，公司确定营业收入。

## 2、游戏授权运营模式

### **(1) 运营内容**

公司拥有自主开发手机游戏能力，公司与运营平台签订游戏授权许可协议，授权许可该合作方在某个区域市场独家运营公司开发的游戏产品。该模式下，授权运营平台负责提供游戏的充值服务，充值系统、虚拟货币兑换为游戏币等虚拟物品等由运营平台负责，运营平台和公司各自建立计费系统并定期对账，用户账户数据库由公司自行管理，公司会向授权运营平台提供消费接口，以实现授权运营平台虚拟货币到游戏币或其他虚拟物品的兑换。

## (2) 收入结算方式

公司收入包括授权金和合作运营分成收入。授权金系一次性收入，合作运营分成收入是指合作方将运营游戏收入按照协议约定的比例分成给公司。

### 3、游戏及应用推广业务

#### (1) 公司手机游戏及应用的运营流程如下：

流程	主要内容
签订合作协议	与手机游戏或者应用开发商或者供应商签订合作协议；
产品导入	与公司合作移动应用平台商对接游戏用户。
投放广告	①在各手机游戏渠道投放广告； ②与游戏开发商合作投放。

#### (2) 收入结算方式

公司主要采用 CPA 模式推广手机游戏及应用。第一，公司与手机游戏开发商结算总收入；第二，公司与渠道商结算渠道商费用，与手机游戏开发商结算投放费用；第三，推广业务的盈利为总收入扣除渠道商费用，扣除投放费用后的余额。

为了提高 CPA 业务模式的盈利性，公司选择合适的渠道，控制渠道商成本；而且针对特定渠道进行微调、做活动等提升留存、活跃、付费率和 ARPPU，为特定渠道制定特定的游戏推广计划。

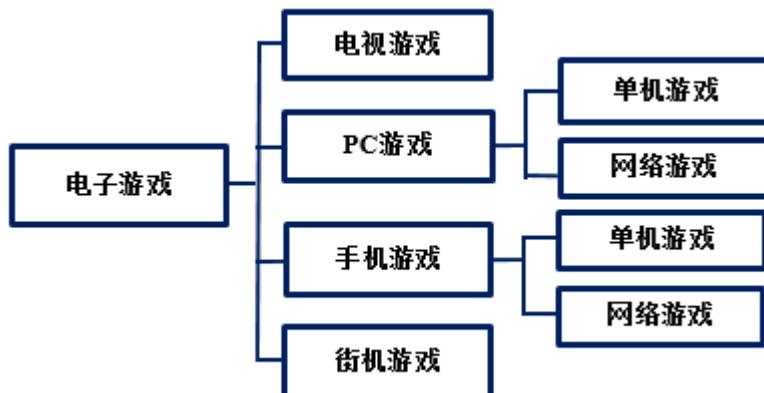
## 六、公司所处行业概况、市场规模及行业基本风险特征

### (一) 所处行业分类

根据证监会的《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》，公司处于“I64 互联网和相关服务”；根据国民经济行业分类(GBT 4754-2011)，公司处于“I64 互联网和相关服务”，细分行业为 I6420 互联网信息服务；根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司公布《挂牌公司管理型行业分类指引》（股转系统公告〔2015〕23 号），公司所属行业为“I 信息传输、软件和信息技术服务业”门类下的“I6420 互联网信息服务”小类；根据全国中小企业股份转让系统有限责任

公司公布《挂牌公司投资型行业分类指引》（股转系统公告〔2015〕23号），公司所属行业为一级行业“17 信息科技”下的四级行业“17101010 互联网软件与服务”。公司主要从事手机游戏开发、运营和发行，属于手机游戏行业。

电子游戏是以电子媒介为载体的游戏程式，目前已经成为全球娱乐的一种主流方式。根据游戏类型，常见的有动作游戏、冒险游戏、格斗游戏、策略游戏、体育游戏、竞速游戏、第一人称射击游戏、卡牌游戏、即时战略游戏、角色扮演游戏、益智游戏、模拟游戏等。根据游戏硬件平台，分类如下：



其中网络游戏又包括大型多人在线游戏、多人在线游戏、平台游戏、网页游戏等。随着互联网产业的高速发展，通过连接游戏服务器，成千上万的游戏用户同时连线娱乐，大大增加了游戏的互动性、真实性。

## （二）所处行业监管体制及产业政策

### 1、行业主管部门和行业监管体制

网络游戏行业属于互联网信息服务业，受到相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。

相关部门或协会	主要职责
工业和信息化部	主要负责拟定产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规；宏观调控互联网信息服务行业的发展，总体把握互联网信息服务行业内容；实行必要的经营许可制度以及进行服务质量的监督。
国家新闻出版总局	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，

相关部门或协会	主要职责
	对网络游戏出版行业进行监督和引导。
文化部	对网络游戏行业实施内容监管和行政许可管理，主要负责拟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；指导文化市场综合执法工作，对经营性互联网文化单位实行许可制度，监管互联网文化内容。
国家版权局	是国务院著作权行政管理部门，主管全国的著作权管理工作，负责贯彻实施著作权法律、法规，制定著作权管理的规章制度和重要管理措施，并组织实施和监督检查，监督管理作品著作权登记、外国作品著作权认证工作、涉外著作权合同备案和法定许可使用作品的工作，监管著作权贸易和版权代理，促进发展版权产业。
中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会	隶属于中国音像与数字出版协会，旨在规范游戏出版物市场，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。
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、相关法律法规

序号	名称	颁布时间/部门	对行业的相关规定
1	《移动互联网应用程序信息服务管理规定》	2016年06月28日/国家互联网信息办公室,2016年8月1日开始实施	移动互联网应用程序提供者应当严格落实信息安全管理责任,建立健全用户信息安全保护机制,依法保障用户在安装或使用过程中的知情权和选择权,尊重和保护知识产权
2	发布的《关于移动游戏出版服务管理的通知》(新广出办发[2016]44号)	2016年5月24日/国家新闻出版广电总局办公厅,2016年7月1日开始实施	第十四条、本通知施行前已上网出版运营的移动游戏(含各类预装移动游戏),各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作,确需继续上网出版运营的,按本通知要求于2016年10月1日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续。届时,未补办相关审批手续的,不得继续上网出版运营。
3	《移动游戏内容规范(2016年版)》(中国音像与数字出版协会)	2016年5月24日/中国音像与数字出版协会	规范明确提出,移动游戏不得含有“宣扬淫秽、赌博、暴力或者教唆犯罪”的内容,包

序号	名称	颁布时间/部门	对行业的相关规定
	数协字【2016】第005号	会	括但不限于含有淫秽色情的内容、含有赌博的内容、含有宣扬暴力、恐怖、残酷等内容。此外，移动游戏不得含有诱发未成年人模仿违反社会公德、违法犯罪的行为的内容以及妨害未成年人身心健康的内容，包括但不限于宣扬违法、犯罪，含有诱使未成年人模仿学习的内容、宣扬吸毒、贩毒，含有诱使未成年人模仿学习的内容、宣扬其他危害未成年人身心健康的内容。
4	《网络出版服务管理规定》（国家新闻出版广电总局、工业和信息化部，2016年3月10日开始实施）	2016年2月4日/国家新闻出版广电总局、工业和信息化部，2016年3月10日开始实施	从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》，其中网络出版物，包括游戏、动漫、音视频读物等原创数字化作品
5	《深圳证券交易所创业板行业信息披露指引第5号--上市公司从事互联网游戏业务》	2015年9月2日/深圳证券交易所	对从事互联网游戏业务的上市公司的信息披露做出具体规定，游戏业务占年度营业收入或净利润达到30%以上，或者主要游戏产品月流水下降幅度超过50%的公司，均需履行披露义务，披露内容包括主要游戏详细信息、营运数据、游戏平台营业义务
6	《移动互联网广告标准》	2015年3月/中国广告协会，2015年9月1日实施	规定对所涉及的术语、定义和缩略语，广告投放和排期，广告展示、广告监测及计算方法和异常流量排除等进行了统一规范，提出了全网统一接口标准，为提高用户信息安全和互联网广告监管统一了接入通道。
7	关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知	2011年7月1日/新闻出版社、中央文明办、教育部等，2011年1月1日实施	要求全国各有关部门、机构、网络游戏运营企业，应将实施网络游戏防沉迷实名验证作为切实履行保护未成年人身心健康的社会责任的一项重要任务，抓紧抓好所有在线使用的网络游戏防沉迷实名验证工作。
8	《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号）	2010年3月/文化部，2010年8月1日实施	规定受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

序号	名称	颁布时间/部门	对行业的相关规定
			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。
9	《信息网络传播权保护条例》	2006年5月/国务院	规定每个机构或每位个别人士,透过信息网络传播向公众传播第三者的著作、作品、录音或录像产品,须向该等产品的合法版权拥有人取得许可并向其支付赔偿,相关法例或法规另有规定者除外。
10	《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)	2009年11月/文化部	要求网络游戏经营单位通过树立正确的文化价值取向、改进游戏规则、调整产品结构、专设机构人员负责产品内容自身自查、健全企业负责人培训考核制度,建立自我约束机制,要求管理单位完善网络游戏内容的监管制度,进一步强化网络游戏社会监督与行业自律。

### 3、相关产业政策

序号	名称	颁布时间/部门	对行业的相关规定
1	《关于深入推进文化金融合作的意见》(文产发[2014]14号)	2014年3月/文化部、中国人民银行、财政部	鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统,鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势,提升文化消费便利水平,完善演绎娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境
2	《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)	2014年3月/国务院	提出将加快数字内容产业发展作为重点任务,深入挖掘优秀文化资源,推动动漫游戏等产业优化升级,打造民族品牌
3	《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)	2013年8月/国务院	提出培养信息消费需求,丰富信息消费内容,大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业,促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费

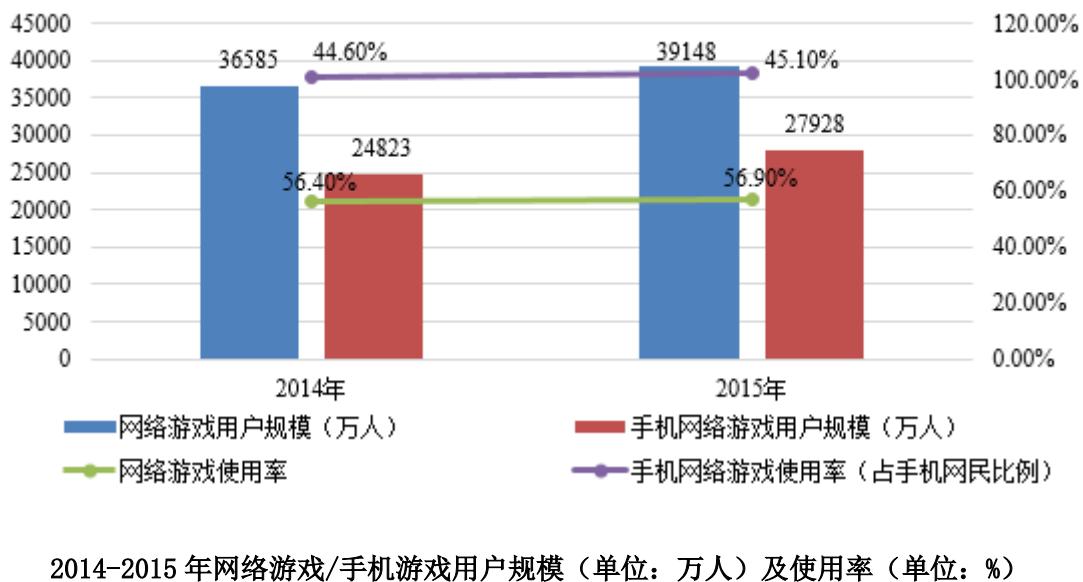
序号	名称	颁布时间/部门	对行业的相关规定
4	《互联网行业“十二五”发展规划》	2012年5月/ 工信部	规划指出，作为20世纪人类最伟大的发明之一，互联网正逐步成为信息时代人类社会发展的战略性基础设施，历经多年发展，我国互联网已成为全球互联网发展的重要组成部分。互联网全面渗透到经济社会的各个领域，成为生产建设、经济贸易、科技创新、公共服务、文化传播、生活娱乐的新型平台和变革力量，推动着我国向信息社会发展
5	《软件和信息技术服务业“十二五”发展规划》	2012年4月/ 工信部	《规划》指出，“十一五”时期，我国软件和信息技术服务业持续快速发展，年均增速达28.3%，产业规模不断扩大。到2015年，业务收入将突破4万亿元，占信息产业比重达到25%，年均增长24.5%以上，软件出口达到600亿美元。信息技术服务收入超过2.5万亿元，占软件和信息技术服务业总收入比重超过60%。

### （三）所处行业现状及发展趋势

#### 1、行业发展现状

##### （1）手机游戏的用户持续增长

2016年1月，中国互联网络信息中心发布了《第37次中国互联网络发展状况统计报告》。报告显示，截至2015年12月，网民中网络游戏用户规模达到3.91亿，较2014年底增长了2562万，占整体网民的56.9%，其中手机网络游戏用户规模为2.79亿，较2014年底增长了3105万，占手机网民的45.1%。



数据来源：中国互联网络发展状况调查统计

### (2) 手游用户需求多元化驱使游戏类型逐渐丰富

手游用户的不同需求，驱使手游类型逐渐多样化，这对于移动游戏行业的健康发展不可或缺。如跑酷、棋牌等休闲游戏依然是占据主流，但重度格斗、角色扮演类、策略、射击游戏开始逐渐获得更多市场份额，甚至专门针对女性用户的换装养成等细分游戏类型进入应用畅销榜前列，使得游戏类型同质化严重的局面有所改变。这种变化影响了游戏渠道单一固化的游戏评价方式，给游戏开发者提供更多创新空间的同时，也在一定程度上降低了手机游戏分发渠道在产业链上的话语权。

### (3) 移动游戏发行商为行业重要参与者

移动游戏发行商为手机游戏行业的重要参与者。在客户端游戏、网页游戏行业均未产生发行商，移动游戏发行商出现的主要原因在于：第一，移动游戏生命周期短，需要不断的进行新产品的研发迭代，该特性决定小而精的产品研发团队将成为市场的主体；第二，专注于产品研发的移动游戏企业规模较小，发行能力有限；第三，对于移动游戏发行渠道，行业内的产品数量庞大，有限的渠道资源难以应对大量新品的推广需求，催生了专业的手机游戏发行商，可以先期筛选和评估手机游戏。

移动游戏发行商主要分为渠道背景企业与研发背景企业，其中渠道背景发行商或者传统 SP 企业，掌握了渠道资源，可以便捷的实现用户资源变现，发行优势明显；而研发背景发行商一方面积累了自有产品发行的经验，另一方面在筛选代理产品时对市场需求更为敏感。

#### （4）互联网渠道巨头化趋势明显

移动游戏运营平台作为移动游戏分发渠道，大多提供移动游戏联运服务，包括应用商店（官方、第三方及终端厂商的应用商店）、超级 APP 及电信运营商等。2014 年以来，以百度移动游戏、腾讯应用宝和阿里 UC 为代表的互联网渠道商各自建立起手游分发和联运平台，占据手游发行大部分市场份额。小米、华为等终端厂商内置应用商店，通过硬件出货和操作系统触及用户，具有方式直接、转化率高的特点，随着移动互联网流量获取成本的激增，终端厂商渠道的优势将逐渐凸显。

## 2、行业的发展趋势

### （1）我国手游行业逐渐走向海外市场

我国游戏行业从客户端游戏、网页游戏，到目前的手机游戏，每个游戏领域在开发后，都迅速进入激烈竞争阶段。受惠于 IOS AppStore 和 Google Play 在全球的渗透率和覆盖面，我国大量手游企业将眼光着眼全球，提高游戏研发创新能力，搭建与发展海外发行渠道在海外市场，尤其是在东南亚、港澳台、巴西、俄罗斯等地发行，提高市场覆盖率，树立全球品牌形象。

### （2）虚拟现实技术将颠覆传统网络游戏

虚拟现实（Virtual Reality, VR）技术指借助计算机及先进的传感器技术创造的一种崭新的人机交互形式，包括模拟环境、多感知传导、自然技能等各方面，该技术将变革媒体、体育、游戏、娱乐及教育多个行业。在游戏领域，虚拟现实技术的逼真性、互动性、沉浸性和构想性，颠覆了传统的网络游戏，使用户可以通过 VR 技术体验惊悚的恐怖游戏，足不出户看遍世间鬼屋，也可以跟自己敬仰的球星同台竞技，可以在家零距离观看偶像的演唱会。

### (3) 原创 IP 成为游戏产品竞争的核心要素之一

在泛娱乐的行业趋势下，移动游戏跨界联动合作程度更深范围更广，将影视剧、动漫、网络小说等资源改编成手机游戏，迅速转化为大量忠实用户，即以 IP（Intellectual Property）为核心拉动粉丝为游戏付费成了游戏推广的普遍手段。游戏 IP 目前一般分为四种：动漫类 IP、影视类 IP，文学类、经典游戏 IP。但知名 IP 代理费用高，资金较为短缺的中小型游戏开发团队试图开发自己的原创 IP 进行游戏创作，成为游戏行业竞争的核心要素之一。

#### 2015 年 1-9 月硬壳联盟 TOP30IP 游戏类型

游戏名称	IP名称	游戏类型
植物大战僵尸2	植物大战僵尸	塔防
熊出没之熊大快跑	熊出没	跑酷
神偷奶爸：小黄人快跑	神偷奶爸	跑酷
乱斗西游	西游	MOBA
去吧皮卡丘	精灵宝可梦	卡牌
刀塔传奇	DOTA	卡牌
果宝三国	果宝特攻	卡牌
奔跑吧兄弟：我是车神	奔跑吧兄弟	竞速

数据来源：《2015 年移动游戏行业数据报告》

### (4) 重度手游趋势明显，推动游戏精品化发展

手机游戏相比客户端游戏，能整合碎片化时间，在追求效率的时代中优势明显。随着移动设备和 4G 网络的飞速发展，手机游戏难度变大和占用用户时间变多，由此也催生了重度手游，即指花费用户时间较多，生命周期长，研发时间长，画面系统有深度的游戏。依托手机游戏重度化趋势，游戏开发运营商不再单纯依靠流量导入，而是有意识地开发精品化的产品，塑造游戏品牌及提高游戏影响力，以主题曲、微电影、线下线上活动等更为精细化的运营手段吸引用户群体，提高游戏的曝光度及创收能力，即通过精品化研发、精品化发行、精品化运营提高公司整体竞争力。

### (5) H5 游戏成为行业热点

H5 游戏是移动端的页游，无需下载游戏 APP，直接在移动端网页中玩游戏。相比手游，H5 游戏的显著特点是开发门槛低、研发周期短、短期导入流量大成本少。典型的 H5 引擎手游如《全民寻找房祖名》、《围住神经猫》、《看你有多色》等。但 H5 游戏尚处于初期发展阶段，且现有 H5 游戏类型主要还是休闲益智类等轻度游戏，游戏用户还未形成稳定的付费习惯，其付费率相对原生游戏较低，盈利能力较弱。有利于游戏开发商、运营商等各方持续发展的盈利模式尚待挖掘。

### (6) 第三方支付市场规模快速扩张

随着移动互联时代的崛起，互联网市场经济逐渐成熟，第三方支付的市场规模正快速扩张，各支付平台简单、快捷、安全的支付特点使其越来越受到用户的欢迎，其崛起意味着移动游戏开发者会获得更高的收入，如银联卡、支付宝、微信支付等移动游戏支付服务企业的迅速发展，使得传统的移动、电信、联通等电信运营商的份额大幅度削减。

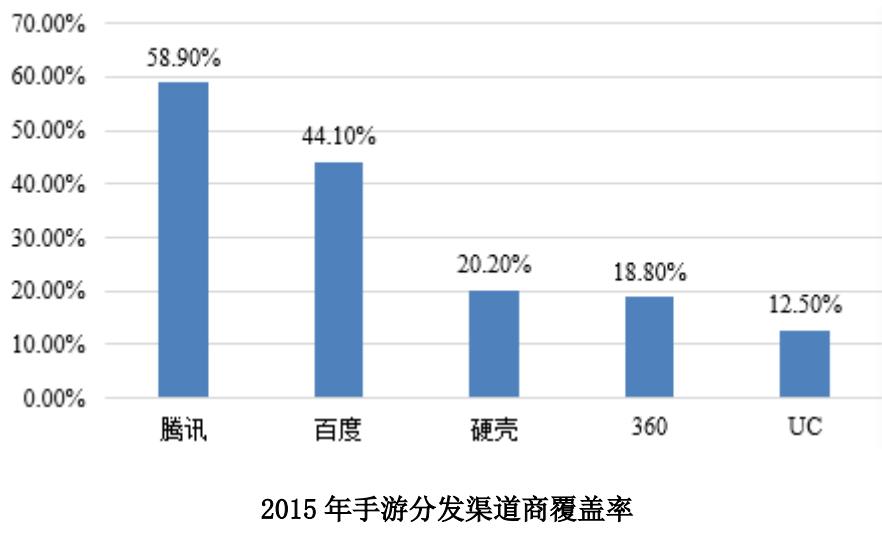
#### 移动游戏主要支付服务企业介绍

LOGO	主要支付平台	成立时间	核心业务
	银联	2002年3月	通过关联银行卡完成支付交易
	支付宝	2004年12月	提供综合支付及理财服务
	微信	2013年8月	为微信用户提供移动支付服务
	易宝支付	2003年8月	提供电子支付和互联网金融服务
	移动、联通、电信等运营商	—	通过充值卡/扣除花费的方式支付

### (7) 以硬核联盟为代表的硬件渠道逐渐崛起

随着手机游戏用户增长放缓，渠道间竞争日趋激烈化，新兴渠道不容忽视。随着我国智能手机保有量持续增长，移动用户渗透率提高，智能手机成为各类智能硬件运算和互联的中心。2015 年，以硬核联盟为代表的手游硬件渠道崛起，其成员包括金立、酷派、联想、vivo、华为、OPPO 六大一线智能手机硬件厂商。2015 年，腾讯、百度、360 三个大型渠道覆盖率超过 80%，硬

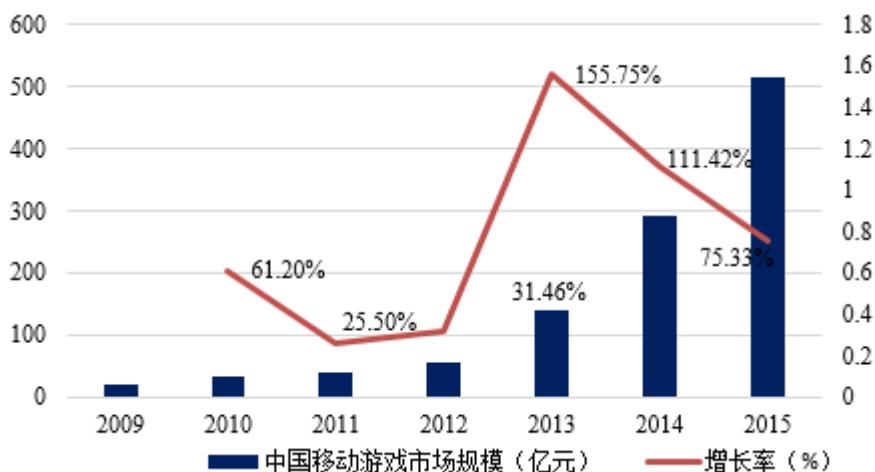
核联盟用户覆盖率为 20.20%，仅次于腾讯、百度，位列 360、UC 之前，在竞争日益白热化的移动手机游戏市场中，促进了手游分发渠道多元化。



数据来源：数据来源：《2015 年移动游戏行业数据报告》

#### (四) 所处行业市场规模

根据《2015 年中国游戏产业报告》，我国游戏（包括客户端游戏、网页游戏、社交游戏、移动游戏、单机游戏、电规游戏等）市场 2015 年实际销售收入达到 1407.0 亿元，同比增长 22.9%。其中客户端游戏实际销售收入达到 611.6 亿元，同比增长 0.4%；网页游戏实际销售收入达到 219.6 亿，同比增长 8.3%；移动游戏市场实际销售收入达到 514.6 亿元，同比增长 87.2%；单机游戏市场实际销售收入达到 1.4 亿元，同比增长 180.0%。2015 年我国移动游戏市场规模超过网页游戏，预计在 2017 年左右，移动游戏将超过客户端游戏，成为最大的细分市场。

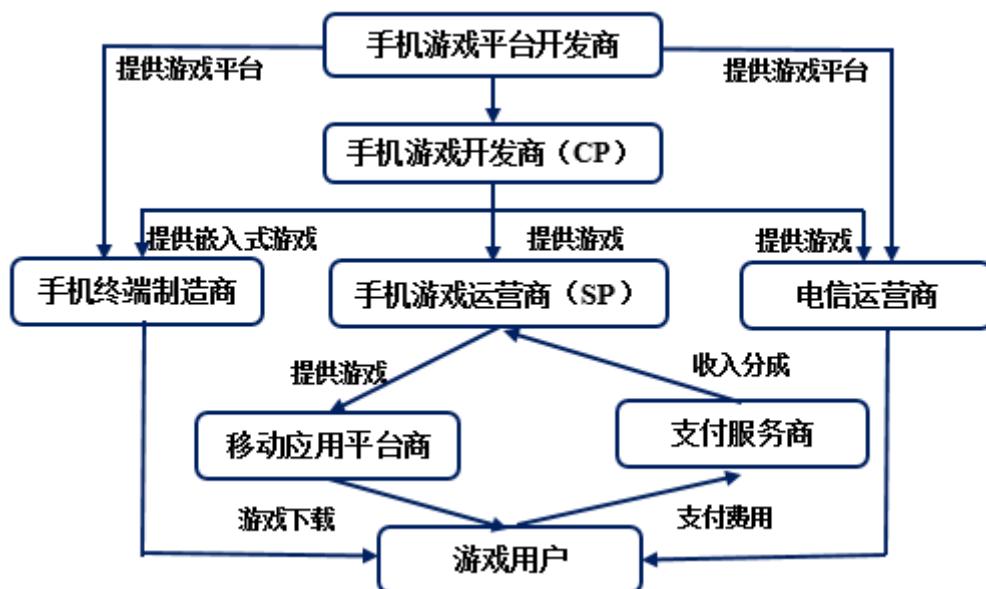


### 2009-2015 年中国移动游戏市场规模

数量来源：《2015 年中国游戏产业报告》

受益于全球移动游戏行业的高速增长，游戏产品全球化分销门槛大幅下降，2015 年国内涌现了多家以面向海外市场研运为主业务的发行商，面向港澳台地区、日韩或者东南亚。海外发行对企业综合实力的要求较高，需要对当地的娱乐文化和玩家群体理解深入，并通过自建团队或与当地厂商合作的方式积累渠道资源。《2015 年中国游戏产业报告》显示 2015 年，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达到 53.1 亿美元，同比增长 72.4%。目前在全球化发行方面表现突出的厂商包括昆仑游戏、易幻网络、飞流游戏等。

### （五）所处行业与行业上下游的关系



手机游戏产业链包括游戏平台开发商、游戏开发商（CP）、游戏运营商（SP）、电信运营商、终端制造商、游戏分销商、支付服务商以及用户。手机游戏从开发到为用户提供服务，需要产业链上各方的参与。

产业链角色	角色简介
手机游戏平台开发商	向移动运营商、手机游戏开发商、终端制造商提供移动游戏平台或 SDK (SoftwareDeveloperKit)。
手机游戏开	是产业链的生产者，自主开发手机游戏，提供给移动游戏运营商，也可

<b>发商 (CP)</b>	将开发的游戏直接嵌入到终端制造商终端产品中。手机游戏开发商是产业链中的主力。
<b>手机游戏运营商 (SP)</b>	处于产业链的中间环节，以发行手机游戏为主营业务。手机游戏运营商在取得游戏的代理权或所有权后，架设服务器组安装服务器软件，在网站上提供客户端软件的下载链接，并对游戏进行推广、运营维护以及客户服务等，上游对接研发商进行产品代理，下游对接渠道商进行产品推广发行，营业收入主要来源于上下游企业的收入分成。
<b>电信运营商</b>	提供互联网接入和移动电话等基础电信业务，及提供服务器托管、宽带租用，服务器租用等 IDC 服务的企业，如中国电信、中国移动、中国联通。移动运营商向客户提供游戏服务，包含各项移动通信服务和内容服务，电信运营商掌握着国内手机游戏产业的核心资源。
<b>手机终端制造商</b>	手机终端制造商是制造手机的厂商，是手机游戏载体的提供者，也通过手机绑定参与手机游戏推广和服务。
<b>移动应用平台商</b>	移动应用平台商主要在其推广渠道(包括 Web 门户或社区、WAP 站点、移动终端应用软件和平面媒体等) 上向游戏用户提供游戏产品的资讯介绍、下载链接或使用页面等，协助游戏运营商一起进行产品的推广。
<b>支付服务商</b>	支付服务商负责向游戏用户提供游戏产品消费行为的计费支付渠道（包括手机话费、手机充值卡、银行卡与游戏点卡等），并向游戏产品的供应商支付结算。
<b>游戏玩家</b>	手机游戏的最终消费者。

公司在整个手机游戏产业链中，承担着手机游戏开发商和手机游戏运营商两个核心角色，是整个产业链的产品生产者，占据了产业链的上游资源。

## (六) 行业基本风险特征

### 1、行业竞争激烈的风险

手机游戏市场巨大的发展潜力吸引越来越多的游戏开发商、发行商、渠道商等进入，该市场竞争日趋激烈。手游开发商面临产品生命周期较短、产品同质化现象严重等困境，手游发行商需要一定的资金储备、筛选代理游戏的市场敏感度及丰富的渠道资源提高手游发行能力；同时百度、阿里巴巴、腾讯等纷纷布局移动互联网渠道，2015 年以硬核联盟为代表的手游硬件渠道崛起，渠道商竞争更加激烈。总之，手机游戏行业竞争激烈，市场参与者需要通过提供差异化产品和

精品化营销，争取更多的市场份额。

## 2、行业监管风险

随着手机游戏行业竞争不断加剧，将不可避免地在市场竞争秩序、网络游戏质量、网络游戏用户安全等多方面出现问题。网络游戏行业受工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管，为保证该行业的健康、快速发展，监管部门将对游戏内容的设定、游戏版权、游戏的发行及游戏经营公司的资质、市场竞争规则等多方面进行进一步的规范管理。不确定的行业监管政策将使网络游戏产业面临政策风险。

# 七、公司面临的主要竞争状况

## (一) 行业竞争格局

我国移动游戏市场 2015 年市场规模增速有所减缓，行业竞争格局演变为移动游戏平台的集中度相对较高，移动游戏开发商则较为分散，在与平台的对接过程中缺少话语权。

在移动游戏研发领域，腾讯、网易、完美、畅游等传统游戏研发商占据游戏开发市场较大份额，端游、页游企业将会进一步加快布局移动游戏领域，成为市场竞争的重要参与者。同时产品生命周期短、研发周期缩短、产品同质化现象严重等问题较为突出，这要求游戏开发商专注游戏产品的创意性和可玩性，通过精品化研发策略才能在激烈的竞争中存活。

同时，作为我国移动游戏市场的最主要力量，移动游戏发行商分为偏重于上游 CP 与偏重于下游 SP 两种类型，双方各具优势。以蓝港互动、乐动卓越为代表的移动游戏发行商，产品研发经验丰富，在转型发行时产品筛选能力较强，拥有对于代理产品的持续更新能力；以中国手游、飞流游戏为代表的移动游戏发行商，掌握渠道资源，在无强大产品研发能力时，需要将渠道资源进行变现，进而切入移动游戏发行领域。

移动游戏运营平台领域是产业链中游戏分发环节的重要参与者，2015 年以来以百度移动游戏、腾讯应用宝和阿里 UC 为代表的互联网渠道商占据手游发行

大部分市场份额，寡头化趋势凸显。众多中小渠道商的生存空间受到较大挤压，以小米、华为为代表的安卓渠道依然较为分散，未来集中度将进一步提高。

## （二）公司主要竞争对手

公司的主营业务为开发、运营和推广手机游戏，其竞争对手主要为手机游戏行业内其从事相同类型业务的其他游戏开发商和运营商，如以腾讯、网易、完美、畅游等传统游戏研发商为代表的移动游戏开发商，以蓝港互动、乐动卓越、中国手游、飞流游戏为代表的移动游戏发行商等。与公司业务类型相似的同行业公司主要是绿岸网络、有米科技、心动网络等互联网服务类企业，具体情况如下：

绿岸网络（股票代码：430229.OC），全称上海绿岸网络科技股份有限公司，主营业务为网络游戏的开发以及运营。

有米科技（股票代码：834156.OC），全称有米科技股份有限公司，主营业务为移动互联网产品及服务，覆盖了移动广告、游戏联运等移动营销业务。

心动网络（股票代码：933987.OC），全称心动网络股份有限公司，主营业务为网络游戏产品的研发和运营，专注于游戏全产业链的一站式数字娱乐体验服务。

手机游戏开发团队创新能力较强的手机游戏开发商及资金实力雄厚、技术水平领先的移动游戏发行商将在行业转变期抢得先机，加快在创新业务领域实现布局，扩张市场份额，成为行业的领先者。

## （三）公司在行业中的竞争地位

### （1）公司竞争优势

#### ①管理团队在行业内多年的经营经验

公司的游戏研发团队、运营团队、核心管理团队较为稳定，而且在游戏行业从业多年，在游戏研发、游戏运行和推广方面经验丰富。

#### ②游戏行业产业链覆盖完整

公司作为手机游戏研发商和发行商，产业链覆盖完整。一方面公司自主开发

手机游戏，授权下游的游戏运营商代理运营游戏，获取游戏授权金或者版税；另一方面，作为手机游戏运营商，公司与移动应用平台商合作，联合运营公司自开发或者代理运营的手机游戏，根据联合运营协议约定的分成比例，获取游戏运营收入。

### **③较强的游戏及应用推广能力**

公司凭借其丰富的游戏开发经验，在筛选代理运营游戏时有一定的敏感度，能保证产品质量满足游戏市场需求。同时公司作为游戏发行商，公司下游渠道资源丰富，能结合下游渠道受众的内容偏好、地区、设备属性、人群属性等特征，推广相匹配的游戏及其他应用，提升手机游戏及应用投放的转化率。

### **④掌握游戏开发的核心技术**

公司拥有较强的技术开发能力。公司拥有自主产权的 BOLO 游戏引擎，该引擎由多个子系统共同构成的复杂系统，几乎涵盖了游戏开发过程中的所有重要环节。而且公司在开发和完善 BOLO-H5 游戏平台(尚未进入实际运营中)，该平台集合 APP 客户端、WEB 客户端，为包含第三方开发者接入及游戏数据统计后台的整体化 H5 游戏内容平台。

## **(2) 公司的竞争劣势**

### **①融资渠道单一**

公司作为轻资产运营公司，融资渠道较为单一，难以获得足够的资金支持，对进一步发展壮大造成限制。

### **②渠道议价能力不足**

公司业务规模增长较快，在游戏运营和渠道维护方面，议价能力不强，下游渠道丰富但是运营成本上升也较快。

## **(四) 公司采取的竞争策略和应对措施**

公司整体发展目标为以游戏开发、运营和推广为主，整合移动端内容，借助跨平台合作，丰富业务收入模式。具体的发展措施如下：

### **(1) 强化游戏研发能力和运营能力**

在游戏开发方面，公司计划年均开发 5-10 款经典的手机游戏；在游戏代理运营方面，公司计划选择代理拥有 IP 资源的手机游戏，进一步优化代理游戏的质量；在游戏联合运营和下游渠道开发方面，公司将选择性价比较高的合作联运渠道；并且随着公司业务规模迅速扩大，公司计划扩大游戏运营人员规模，进一步强化公司游戏运营力量。

### **(2) 提高游戏及应用推广能力**

随着公司游戏及应用推广的业务规模迅速增长，推广的流量渠道运营成本也不断提高。公司计划 2016 年借助公司 BOLO 移动游戏引擎，完善 BOLO-H5 游戏平台，对接移动端、PC 端、ISO、安卓等渠道流量，降低流量渠道资源的取得成本，提高公司的游戏及应用推广的业务规模和盈利水平。

## 第三节 公司治理

### 一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况

#### (一) 关于股东大会、董事会、监事会制度的建立及运行情况

分给有限设立时，未设立董事会和监事会，只设立了一名执行董事和一名监事，分别负责经营管理工作与监督工作，聘任了经理，并制定了公司章程。在公司章程中，对执行董事和监事的职责和权利做了规定。上述董事、监事未在有限公司期间形成相应的述职报告；在有限公司期间，分给有限基本能按照要求召开股东会，但未保存股东会的全部会议记录。

股份公司自成立以来，已逐步建立健全股东大会、董事会和监事会等各项制度，形成以股东大会、董事会、监事会、经理分权与制衡为特征的公司治理结构。目前公司在治理方面的各项规章制度主要有《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作细则》、《关联交易管理制度》和《信息披露管理制度》等。股份公司自成立以来，股东大会、董事会和监事会会议的召集和召开程序、决议内容没有违反《公司法》、《公司章程》等规定的情形，也没有损害股东、债权人及第三人合法利益的情况。公司股东大会、董事会、监事会制度建立时间尚短，规范运行情况待在实践中进行验证。

股东大会、董事会、监事会召开情况如下：

#### 1、股东大会召开情况

序号	会议时间	会议届次	会议主要内容
1	2016年3月3日	创立大会暨第一次股东大会会议	审议通过关于广州分给网络科技股份有限公司筹办工作的报告、关于设立广州分给网络科技股份有限公司的议案、关于发起人用于抵作股款的财产的作价的审核说明、关于广州分给网络科技股份有限公司设立费用的报告、关于制定广州分给网络科技股份有限公司章程的议案； 审议通过股份公司三会议事规则等内部管理制度； 审议通过关于公司申请进入全国中小企业股份转让系统进行股份挂牌并公开转让的议案、关于提请公司股东大会授权董事会办理公司申请进入全国中小企业股份转让系统进行股份挂牌并公开转让

			相关事宜的议案、关于公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌交易采取协议转让的股票转让方式的议案； 审议通过股份公司章程并选举了第一届股份公司董事会董事、第一届监事会股东代表监事； 审议通过关于补充确认报告期内关联交易的议案。
2	2016年6月30日	第二次股东大会会议	审议通过关于批准报出公司财务报表的议案； 审议通过 2016 年度下半年财务预算方案的议案。
3	2016年9月28日	第三次股东大会会议	审议通过关于增加公司注册资本的议案； 审议通过关于公司与认购对象签署附生效条件<非公开发行股份之认购合同>的议案； 审议通过关于修改公司章程的议案； 审议通过关于提请股东大会授权公司董事会全权办理本次定向发行相关事宜的议案。

## 2、董事会的召开情况

序号	会议时间	会议届次	会议主要内容
1	2016年3月3日	第一届董事会第一次会议	选举第一届董事会以及董事长，聘任公司总经理、财务负责人、董事会秘书等高级管理人员；审议通过内部组织机构设置、治理机制评价、信息披露制度、关联交易管理制度、对外担保管理制度、对外投资制度、投资者关系管理制度、总经理工作细则、董事会秘书工作细则等内部控制制度； 审议通过关于公司进入全国中小企业股份转让系统挂牌并公开转让的决议、关于公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌交易采取协议转让的股票转让方式的议案； 审议通过关于补充确认报告期内关联交易的议案。
2	2016年5月25日	第一届董事会第二次会议	审议通过关于批准报出公司财务报表的议案； 审议通过 2016 年度下半年财务预算方案的议案； 审议通过关于提请召开 2016 年度第二次临时股东大会的议案。
3	2016年9月1日	第一届董事会第三次会议	审议通过关于聘任与解聘财务负责人的议案。
4	2016年9月24日	第一届董事会第四次会议	审议通过关于增加公司注册资本的议案； 审议通过关于公司与认购对象签署<非公开发行股份之认购合同>的议案； 审议通过关于修改公司章程的议案； 审议通过关于提请股东大会授权董事会全权办理本次定向发行相关事宜的议案； 审议通过关于提请召开 2016 年度第三次临时股东大会的议案。

### 3、监事会的召开情况

序号	会议时间	会议届次	会议主要内容
1	2016年3月3日	第一届监事会第一次会议	审议通过股份公司监事会主席选举议案，选举监事会主席，指定监事会联系人。

#### （二）上述机构和相关人员履行职责情况的说明

上述机构的相关人员均符合《公司法》及《公司章程》的任职要求，且从已召开的股东大会、董事会、监事会的情况来看，相关人员能按照“三会”议事规则履行其权利和义务，未发现损害股东、债权人及第三人合法权益的情形。但因股份公司成立时间尚短，还需增强公司董事、监事和高级管理人员的“三会”规范运作意识。公司将通过检查公司各项管理制度的执行情况来不断加强内部控制制度的完整性及制度执行的有效性。

#### （三）职工代表监事履行责任情况

2015年3月3日，有限公司召开职工代表大会，大会选举李萍为职工代表监事，与股东代表监事王屏涛、全毅共同对公司高级管理人员履行职责情况、公司财务及相关经营活动依法进行监督。但由于股份公司成立时间较短，职工代表监事履行责任情况还需进一步验证。

## 二、公司董事会关于治理机制的说明

有限公司设立之初，依法建立了公司治理基本架构，设立了执行董事和一名监事。存在未严格按时召开股东会，执行董事、监事作出决定未形成书面文件，董事、监事未按时进行换届选举等不规范之处，有限公司阶段公司治理机制不健全。

公司董事会认为，自股份公司成立以来公司建立了相对完善的法人治理机制，能够给股东提供适合的保护、能够保证股东充分行使权利，主要体现在以下几个方面：

#### （一）内部管理制度建设情况

公司针对自身经营特点，按照现代企业管理制度的要求建立了一整套规范合

理的内部控制制度及配套的内部控制流程，包括《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作细则》、《董事会秘书工作细则》、《关联交易管理制度》、《对外投资管理制度》、《对外担保管理制度》、《公司财务管理制度》等，涵盖了公司技术管理、销售管理、人力资源管理、财务会计等主要营运活动环节。

## （二）公司董事会对公司治理机制执行情况的评估意见

### 1、有限公司阶段

有限公司阶段初期，由于公司规模较小，尚未设立董事会和监事会，仅设立了执行董事一名，监事一名，治理结构不够健全，有限公司阶段未全面建立内部管理制度。公司在股东会通知、召开等环节未能严格按照公司法以及公司章程的规定执行，存在一定瑕疵，除涉及公司重大变更事项，相关会议决议和会议记录保存不完整。

### 2、股份公司阶段

股份公司成立后，制定了完善的《公司章程》，对股东的知情权、参与权、质询权和表决权等相关权利进行了明确规定。同时，公司建立、健全了部分重要制度，如《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作细则》、《董事会秘书工作细则》、《关联交易管理制度》、《对外投资管理制度》、《公司财务管理制度》等，对公司的财务管理、关联股东和董事的回避、纠纷解决机制、风险控制等做出了相应的规定。

#### （1）纠纷解决机制

《公司章程》第九条规定，公司、股东、董事、监事、高级管理人员之间涉及章程规定的纠纷，应当先行通过协商解决；协商不成的，应提交公司住所地有管辖权的人民法院解决。

#### （2）关联股东、董事回避制度

《公司章程》第七十九条规定，股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东应主动回避，当关联股东未主动回避时，其他股东可要求其回避。《公司章程》

第一百一十九条规定，董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足三人的，应将该事项提交股东大会审议。《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》和《对外担保管理制度》中也对关联股东和关联董事在表决时的回避事宜作出了明确的规定。

### （3）财务管理及风险控制

公司建立了《公司财务管理制度》、《行政人事管理制度》等一系列规章制度，涵盖了公司财务管理、人力资源管理、销售管理、行政管理等经营过程中的具体环节，形成了规范的管理体系。公司的财务管理和内部控制制度在完整性、有效性、合理性方面不存在重大缺陷，内部控制制度有效的保证了公司经营业务的有效进行，促进了公司经营效率的提高，有利于经营目标的实现，符合公司发展的要求。

公司董事会对公司治理机制的执行情况讨论后认为：公司现有治理机制能够有效地提高公司治理水平和决策质量，并控制内部风险，能够保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利，便于接受投资者及社会公众的监督，符合公司发展的要求。但因股份公司设立时间较短，仍需要管理层在实际运作中不断深化公司治理理念，加深相关知识的学习，提高规范运作的意识，以保证公司治理机制的有效运行。

## 三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年违法违规情况

### 1、公司控股股东、实际控制人最近两年违法违规情况

公司控股股东、实际控制人最近两年不存在违法违规及受处罚的情况。

### 2、公司最近两年不存在违法违规及受处罚的情况

#### （1）关于《网络文化经营许可证》

根据《网络游戏管理暂行办法》第六条：“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等网络游戏经营活动的需取得《网络文化经营许可证》。”公司于 2016 年 2 月 15 日取得了《网络文化经营许可证》，报告期内公司存在未及时取得《网络文化经营许可证》而从事游戏发布的情形。, 存在一定的瑕疵，对此公司已采取的规范措施如下：

1) 公司已于 2016 年 2 月 15 日取得了《网络文化经营许可证》，公司报告期内未及时取得资质运营行为已得到规范；

2) 广东省文化厅于 2016 年 6 月 1 日出具《关于分给网络科技有限公司守法经营情况的复函》，“经查，广州分给网络科技有限公司自 2016 年 2 月 15 日至 2016 年 5 月 10 日，未发现违反《互联网文化管理暂行规定》而被文化行政部门处罚的记录。”

3) 公司实际控制人王赟同时出具了《关于承广州分给网络科技股份有限公司经营资质与范围相关责任的承诺》，其承诺作为公司的实际控制人，将积极监督分给网络股份办理其经营业务所需的全部资质证件。同时本次挂牌后，如分给网络股份因挂牌前存在的超越经营资质、范围等情况，被相关行政主管部门处罚，其自愿全额承担罚款及其他责任；

综上所述，报告期内公司存在未取得《网络文化经营许可证》从事游戏发布运营属于违规情形，存在一定的瑕疵，但公司已于 2016 年 2 月 15 日取得了编号为粤网文（2016）0750-067 的《网络文化经营许可证》，违规运营行为已得到规范，不构成本次挂牌的实质性障碍。

## **(2) 关于《增值电信业务经营许可证》**

根据《中华人民共和国电信条例》、《电信业务经营许可管理办法》、《互联网信息服务管理办法》规定，国家对经营性互联网信息服务实行许可制度，对非经营性互联网信息服务实行备案制度。公司从事经营性互联网服务应当办理增值电信业务经营许可证(ICP 许可证)。报告期内，公司存在未取得经营性 ICP 许可证书而从事增值电信业务的行为。

2016 年 6 月 21 日，公司取得广东省通信管理局颁发的编号为粤 B2-20160330

的《增值电信业务经营许可证》，经营范围为：信息服务业务（仅限互联网信息服务），有效期为 2016 年 6 月 21 日至 2021 年 6 月 21 日。

广东省通信管理局于 2016 年 9 月 26 日出具《证明》，“广州分给网络科技股份有限公司于 2016 年在我局获得增值电信业务许可证（粤 B2-20160330），经查，该公司自 2016 年 6 月 21 日起至 2016 年 9 月 10 日止在我省开展经营活动期间，未发生因违反有关电信管理的法律法规而受到我局行政处罚的情况。”

公司报告期内逾越资质经营的情形已经得到规范，报告期内公司也未受到相关行政主管部门的处罚。根据公司的实际控制人已作出《关于广州分给网络科技股份有限公司经营资质与范围相关责任的承诺》自愿全额承担罚款及其他责任的承诺。因此公司的上述行为不会对公司符合《全国中小企业股份转让系统股票挂牌条件适用基本标准指引（试行）》所规定的“合法规范经营”挂牌条件构成实质性障碍。

### （3）关于游戏备案和前置审批

1)根据国家新闻出版广电总局办公厅发布的于 2016 年 7 月 1 日起施行的《关于移动游戏出版服务管理的通知》(以下简称“《通知》”)规定，《通知》施行前已上网出版运营的移动游戏(含各类预装移动游戏)，各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作，确需继续上网出版运营的，按《通知》要求于 2016 年 10 月 1 日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续；届时，未补办相关审批手续的，不得继续上网出版运营。

2016 年 9 月 19 日，国家新闻出版广电总局办公厅发布关于顺延《关于移动游戏出版服务管理的通知》有关工作时限的通知，“鉴于 2016 年 7 月 1 日前已上网出版运营的移动游戏数量较多、游戏出版服务单位及相关游戏企业人力有限等实际情况，根据部分行业企业的工作建议，现将补办相关审批手续的时限顺延至 2016 年 12 月 31 日。各游戏出版服务单位及相关游戏企业应积极采取有效措施，妥善安排部署，进一步加大工作力度，认真做好上述移动游戏的相应清理工作和确需继续上网出版运营的重点移动游戏的相关审批手续补办工作。”

2) 截至本公开转让说明书出具之日，公司在运营以及推广的游戏已经全部

完成游戏备案与前置审批工作。

截至本公开转让说明书出具之日，公司在运营游戏共计 9 款，游戏备案及前置审批情况：

序号	游戏名称	运营类型	备案情况	前置审批情况	目前是否运营
1	主公跑跑跑	自主开发游戏运营	文网游备字[2016]M-CSG 0460 号	新广出审[2016]1296 号	是
2	泡泡龙大战喵喵	自主开发游戏运营	文网游备字 [2016]M-CSG0440 号	新广出审[2016]2292 号	是
3	呆狸大战泡泡龙	自主开发游戏运营	文网游备字[2016]M-CSG 6095 号	新广出审[2016]2401 号	是
4	街机雷电	自主开发游戏运营	文网游备字[2016]M-CSG 4769 号	新广出审[2016]1568 号	是
5	狂暴捕鱼	代理游戏联合运营	文网游备字[2015]M-CSG 0627 号	新广出审[2015]958 号	是
6	全民爱消除	代理游戏联合运营	文网游备字[2015]M-CSG 0623 号	新广出审[2015]956 号	是
7	爱情公寓保卫战	代理游戏联合运营	文网游备字[2016]M-CSG 3393 号	新广出审[2016]1190 号	是
8	塔王之王	代理游戏联合运营	文网游备字 [2014]M-SLG119 号	新广出审[2014]1057 号	是
9	蜂鸟五虎将	代理游戏联合运营	文网游备字 [2014]M-SLG007 号	新广出审[2015]538 号	是

截至本公开转让说明书出具之日，公司在推广的游戏或应用共计 9 款，游戏备案及前置审批情况如下：

序号	名称	备案情况	是否获取前置审批	目前是否在推广
1	新仙剑	文网游备字[2015]M-RPG 0521 号	新广出审[2015]906 号	是
2	百战封神	文网游备字[2016]M-RPG 2706 号	新广出审[2014]1435 号	是
3	全民猎妖	文网游备字[2016]M-RPG 0147 号	新广出审[2015]632 号	是
4	宫廷秘传	文网游备字[2016]M-CSG 0140 号	新广出审[2016]1104 号	是
5	三剑豪 2	文网游备字[2016]M-RPG 0160 号	新广出审[2016]954 号	是
6	魔灵修真	文网游备字[2016]M-RPG 0190 号	新广出审[2016]353 号	是

7	巨龙之战	文网游备字[2016]M-SLG 0168 号	新广出审[2016] 1346 号	是
8	笑傲江湖	文网游备字[2015]M-RPG 1178 号	新广出审[2016]958 号	是
9	蜀山天下	文网游备字[2016]M-RPG 2348 号	新广出审[2016]965 号	是

#### 4) 主办券商及律师发表意见

报告期内，公司存在未取得经营许可证而进行相关业务经营以及运营网络游戏未经前置审批和备案的情形，就公司前述依法经营及规范运作上的瑕疵，公司已经着手采取了相应的整改措施，且报告期内相关政府主管部门未对公司经营活动提出任何异议，亦未对公司做出任何行政处罚。公司实际控制人已承诺将对可能遭受的损失承担赔偿责任。

主办券商以及律师认为，公司报告期内存在未取得经营许可证而进行相关业务经营，及运营网络游戏未经备案及前置审批的情形，就公司前述依法经营及规范运作上的瑕疵，公司已经着手采取了相应的整改措施，且报告期内相关政府主管部门未对公司经营活动提出任何异议，亦未对公司做出任何行政处罚，同时公司实际控制人承诺将对可能遭受的损失承担赔偿责任。目前，公司已经规范相关游戏备案及前置审批工作，对于未如期规范备案及履行前置的游戏承诺做下架处理。据此，公司的前述瑕疵不会对公司的正常经营活动构成重大不利影响，亦不会构成影响本次申请挂牌的实质性法律障碍。”

#### (4) 关于《网络出版服务许可证》

##### ①公司是否存在游戏出版行为

根据《网络出版服务管理规定》第二条，在中华人民共和国境内从事网络出版服务，适用本规定。本规定所称网络出版服务，是指通过信息网络向公众提供网络出版物。本规定所称网络出版物，是指通过信息网络向公众提供的，具有编辑、制作、加工等出版特征的数字化作品，范围主要包括：（一）文学、艺术、科学等领域内具有知识性、思想性的文字、图片、地图、游戏、动漫、音视频读物等原创数字化作品；（二）与已出版的图书、报纸、期刊、音像制品、电子出版物等内容相一致的数字化作品；（三）将上述作品通过选择、编

排、汇集等方式形成的网络文献数据库等数字化作品；（四）国家新闻出版广电总局认定的其他类型的数字化作品。网络出版服务的具体业务分类另行制定。第七条，从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。

根据《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发【2016】44号）一、本通知所称移动游戏，是指以手机等移动智能终端为运行载体，通过信息网络供公众下载或者在线交互使用的游戏作品。本通知所称移动游戏出版服务，是指将移动游戏通过信息网络向公众提供下载或者在线交互使用等上网出版运营服务行为。本通知所称游戏出版服务单位是指取得国家新闻出版广电总局网络出版服务许可，具有游戏出版业务范围的网络出版服务单位。

根据《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13号）第二条，将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批。未经新闻出版总署前置审批并获得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证，任何机构和个人不得从事网络游戏运营服务。

公司出于展示目的，于公司网站（[www.fengei.com](http://www.fengei.com)）上提供了《松鼠大战泡泡龙》、《疯狂捕捉》、《泡泡龙大战喵喵》、《主公跑跑跑》4款游戏的下载服务，该4款游戏于公司网站的上线时间分别为2016年9月3日、2016年8月4日、2016年8月4日、2016年8月4日。公司网站用途仅用于公司形象以及业务宣传展示，而非用作游戏运营平台向公众提供游戏下载服务。由于公司所处行业为互联网行业，业务涉及主管单位以及相关规定较多，公司存在对相关规定理解不深刻的情况，不存在蓄意经营游戏运营平台的目的。目前，公司已主动进行整改，将该4款游戏于公司网站上的下载端口删除，该4款游戏仅为图片结合文字介绍的展示状态，已不具备提供下载功能。同时，公司将进一步认真学习相关规定，避免出现类似违规情况。

公司实际控制人王贊出具《关于广州分给网络科技有限公司经营资质与范围相关责任的承诺》：如公司因挂牌前存在的超越经营资质、范围等情况，被相关行政主管部门处罚，其自愿全额承担罚款及其他责任。

主办券商及律师认为，公司出于展示目的，存在将游戏通过互联网向公众提供下载等运营服务的情况，存在一定的违法违规行为。但鉴于相关游戏于网站上线时间较短，该网站作为非游戏运营平台访问量较少，未能造成广泛影响，同时亦不存在受到有关部门处罚的情况，公司已主动整改完毕且实际控制人已经就可能存在的损失出具兜底性承诺，公司出于展示目的，存在将游戏通过互联网向公众提供下载等运营服务的情况，不构成重大违法违规行为。

## ②公司业务是否需要办理《网络出版服务许可证》

根据《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13号）第二条，未经新闻出版总署前置审批并获得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证，任何机构和个人不得从事网络游戏运营服务。

经咨询广东省新闻出版广电局，被咨询的相关人员表示，网络游戏公司如有出版行为则需获得《网络出版服务许可证》，但是未取得该资质的网络游戏运营公司可通过与具有《网络出版服务许可证》资质的出版机构合作出版。

公司目前从事游戏开发、运营和推广业务，不存在游戏出版行为，公司运营或者推广的游戏均可以交由有出版资质的机构出版，截至目前，公司游戏通过第三方平台进行运营，不存在通过自主游戏运营平台将移动游戏通过信息网络向公众提供下载或者在线交互使用等上网出版运营服务行为。公司无需取得《网络出版服务许可证》。

主办券商及律师认为，《网络出版服务许可证》并非公司从事游戏运营及销售业务的必要资质，公司运营的游戏均已交由有出版资质的出版机构出版，公司不存在出版行为。此外，截至目前，公司游戏通过第三方平台进行运营，不存在通过自主游戏运营平台将移动游戏通过信息网络向公众提供下载或者在

线交互使用等上网出版运营服务行为。因此，公司无需取得《网络出版服务许可证》。

根据工商、国税、地税、社保、质监、安监等行政部门出具的证明，公司最近两年没有因违法违规行为而受到行政机关重大行政处罚的情形。

## 四、公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业在业务、资产、人员、财务、机构方面的分开情况

公司成立以来，按照《公司法》和《公司章程》规范运作，逐步建立健全公司法人治理结构，在业务、资产、机构、人员、财务等方面均具备独立运营能力，具有独立、完整的业务体系和面向市场自主经营的能力。

### （一）业务分开情况

公司主营业务为开发、运营和推广手机游戏。公司拥有完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力，能够独立签署各项与其经营有关的合同，独立开展各项经营活动，公司的业务独立于实际控制人及其控制的其他企业，与实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争或者显失公允的关联交易。公司业务收入绝大部分来源于自身经营，不存在需依靠实际控制人及其控制的其他企业才能经营获利的情况。

### （二）资产分开情况

公司由有限公司整体变更设立，发起人将生产经营性资产、全部业务技术及配套设施完整投入公司，公司拥有原有限公司拥有的与业务经营相适应的经营设备、无形资产等资产。公司的主要财产权属明晰，均由公司实际控制和使用。截至本公开转让说明书出具之日，公司与控股股东及实际控制人及其控制的其他企业之间产权关系明确。

报告期内，存在股东与公司之间的关联资金往来，具体详见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“五、关联方、关联交易及关联交易情况”。公司股东均已签署《关于规范和减少关联交易的承诺函》，承诺：“在本人与公司构成关联方的期间内，本人将尽量避免与公司发生关联交易，如该等关联交易不可避

免，本人保证按照市场公允的作价原则和方式，并严格遵守公司章程及相关管理制度的要求，履行相应程序，采取必要的措施对其他股东的利益进行保护，避免损害公司以及其他股东的利益。”

### （三）机构分开情况

公司已设立股东大会、董事会和监事会等决策机构和监督机构，聘请总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员，组成了完整的法人治理结构。同时，公司内部设有运营部、策划部、美术部、程序部、财务部、行政部等内部职能部门，不存在与控股股东和实际控制人及其控制的其他企业合署办公的情形。

公司制定了较为完备的内部管理制度。公司各机构和各职能部门按法律、行政法规、其他规范性文件和公司章程及其他内部管理制度规定的职责独立运作，不存在控股股东和实际控制人及其控制的其他企业利用其地位影响公司生产经营管理独立性的现象。

### （四）人员分开情况

公司董事孙伟强、李裕德的兼职情况详见本公开转让说明书第三节 公司治理之“七、（四）公司董事、监事、高级管理人员其他兼职情况”相关内容。

公司总经理、财务负责人和董事会秘书等其他高级管理人员未在实际控制人控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，未在实际控制人控制的其他企业领薪，亦不存在公司的财务人员在公司的控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职的情形。

公司董事、股东代表监事均由公司股东大会选举产生；职工代表监事由公司职工代表大会选举产生；公司高级管理人员均由公司董事会聘任。

公司与全体员工签订了劳动合同，并严格执行有关的劳动工资制度，独立发放员工工资。

### （五）财务分开情况

公司设立了独立的财务会计部门，配备了专职的财务人员，建立了健全的会计核算体系，制定了完善的财务管理制度及各项内部控制制度，独立进行会计核

算和财务决策。公司拥有独立银行账户，依法独立纳税。

## 五、同业竞争情况

### (一) 同业竞争情况说明

#### 1、控股股东、实际控制人控制的其他企业

根据公司及其实际控制人的确认并经查验，公司的实际控制人王贊并不控制除公司及其控制的企业外的其他企业，因此公司与实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争的情形。

#### 2、公司参股的其他企业

序号	关联方名称	与公司关系	主营业务
1	广州首映网络科技有限公司	分给网络直接持股 24%，公司董事会秘书姜洋担任监事	互联网自制剧内容制作
2	广州超玩网络科技股份有限公司	分给网络直接持股 34%，截至本公开转让说明书出具之日，已经转让给第三方	手机视频播放
3	广州平文网络科技有限公司	分给网络直接持股 50%、公司股东毛晟毅持有 50%的股权且任监事，截至本公开转让说明书出具之日，平文网络已经注销	棋牌游戏运营

首映网络为公司参股设立的公司，公司持股比例为24%，首映网络设立于2016年3月11日，截至本公开转让说明书出具之日，首映网络并未实际开展经营，据公司说明，首映网络后续主营业务为互联网自制剧内容制作，与公司网络游戏开发、运营的主营业务并不存在实质性冲突，且基于公司仅持股24%，公司实际控制人王贊无法通过公司间接控制首映网络。综上，首映网络与公司之间不存在同业竞争。

报告期内超玩网络是公司的参股公司，公司持股比例为 34%。超玩网络经营范围为“多媒体设计服务；网络技术的研究、开发；游戏软件设计制作；软件开发；电子、通信与自动控制技术研究、开发；计算机技术开发、技术服务；数字动漫制作；商品批发贸易（许可审批类商品除外）；货物进出口（专营专控商品除外）；技术进出口。”超玩网络有限的经营范围与公司存在部分重叠。为避免

潜在同业竞争问题，公司将超玩网络股权转让给无关联第三人。2016年6月8日，分给有限与梁伟平签订《股权转让协议》，约定分给有限将所持有超玩网络的34%股权转让给梁伟平，转让价为零元。同日，超玩网络股东大会作出决议，同意上述股权转让行为。

2016年6月16日，针对本次股权转让，广州市工商局核发穗工商（市局）内变字[2016]第01201606150412号《准予变更登记（备案）通知书》。

本次股权转让完成后，分给有限不再持有超玩网络股权。

报告期内平文网络是公司的参股公司，公司持股比例为50%。平文网络的经营范围为“新材料技术推广服务；游戏软件设计制作；网络技术的研究、开发；数字动漫制作；软件零售；软件批发；软件服务；计算机技术开发、技术服务；软件开发；信息技术咨询服务。”与公司经营范围存在部分重叠。基于平文网络实际已经不再运营，为避免存在潜在的同业竞争问题，实际控制人决定将平文网络注销。2015年10月14日，平文网络股东会作出决议同意成立清算组；同意公司停止一切经营活动，进行清算备案，同意公司注销。2016年1月15日，广州市天河区地方税务局出具天税通（2016）7434号《税务事项通知书》，核准平文网络注销。2016年6月1日，广州市工商行政管理局天河分局出具（穗）登记内销字【2016】第06201605270184号《企业核准注销登记通知书》，核准了平文网络注销登记。

### 3、持股比例位于前十的机构股东

序号	关联方名称	与公司关系	主营业务
1	佛山市创德投资管理中心（有限合伙）	持有公司5.4607%股份、公司董事孙伟强持有5%的合伙份额且任执行事务合伙人	投资管理；项目融资咨询；项目投资咨询、企业融资顾问服务、策划服务
2	佛山市创华投资管理中心（有限合伙）	持有公司2.7303%股份、公司董事孙伟强持有20%的合伙份额且任执行事务合伙人	投资管理；项目融资咨询、投资咨询；企业融资顾问服务、策划服务

4、除上述关联企业外，公司持股比例前十的股东以及董事、监事、高级管理人员对外投资或任职的其他企业

序号	关联方名称	与公司关系	主营业务

1	佛山市智臻电器有限公司	公司董事孙伟强持有 4%的股权且担任执行董事	研发（不含生产）、网上销售：电器
2	佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）	公司董事孙伟强持有 26%的份额且任执行事务合伙人	投资管理；资产管理；项目融资咨询；项目投资咨询、企业融资顾问服务、策划服务
3	佛山市道康网络科技有限公司	公司董事孙伟强持有 99%的股权且任监事	通讯、计算机技术研发、咨询；网上销售：电子产品、计算机软件
4	佛山市道康投资顾问有限公司	公司董事孙伟强持有 24%的股权且任经理	投资理财咨询，项目融资咨询，项目投资咨询，商品信息咨询，企业策划
5	佛山市创荣投资管理中心（有限合伙）	公司董事孙伟强持有 2.5%的合伙份额	对商业项目投资管理；项目投资咨询；企业营销策划；对工业、商业、教育及科技项目、文化传播项目进行投资
6	广州泓翼广告有限公司	公司股东、董事李裕德持有 30%的股权且担任监事	平面设计、包装、室内设计
7	广州富点企业管理有限公司	公司股东刘建勇持有 5%的股权	咨询服务
8	中大黄埔国际教育集团有限公司	公司股东刘建勇任财务总监	教育培训
9	广州市逸富物业管理有限公司	公司股东毛晟毅持有 33.4%的股权且任执行董事兼经理	物业管理
10	广州市逸购贸易有限公司	公司股东毛晟毅持有 33%的股权且任监事	商业、超市、贸易
11	广州万豪投资有限公司	公司股东毛晟毅持有 100%的股权且任执行董事兼经理	物业管理；投资咨询服务
12	广州天韵娱乐有限公司	公司股东毛晟毅持有 33.33%的股权	KTV

综上，控股股东、实际控制人、重要股东以及公司董监高对外投资或者任职的公司与公司不存在同业竞争的情形。

## （二）关于避免同业竞争的承诺

为避免与分给股份之间存在同业竞争，控股股东、实际控制人出具了《避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“一、本人承诺将不会在中国境内或境外以任何方式（包括但不限于单独经营、通过合资经营或拥有另一公司或企业的股权及其它权益）直接或间接从事或

参与任何商业上与公司构成竞争的任何业务或活动，或以其他任何形式取得上述经济实体的控制权，或在上述经济实体中担任高级管理人员或核心技术人员。不以任何方式从事或参与生产任何与公司产品和服务相同、相似或可能取代公司产品和服务的业务活动。本人如从任何第三方获得的商业机会与公司经营的业务有竞争或可能竞争，则本人将立即通知公司，并将该等商业机会让予公司。

二、本人承诺不利用本人对公司了解及获取的信息从事、直接或间接参与和公司相竞争的活动，并承诺不直接或间接进行或参与任何损害或可能损害公司利益的其他竞争行为。该等竞争包括但不限于：直接或间接从公司招聘专业技术人员、销售人员、高级管理人员；不正当地利用公司的无形资产；在广告、宣传上贬损公司的产品和服务形象与企业形象等。

三、本人在作为公司股东期间，本承诺持续有效。如出现因本人违反上述承诺与保证而导致公司或股东的权益受到损害的情况，本人将依法承担全部经济损失。

四、上述承诺为不可撤销之承诺，本人严格履行上述承诺内容，如有违反，本人将承担由此产生的一切法律责任。”

## 六、资金占用和对外担保情况

报告期内，公司不存在为股东提供担保的情形，也不存在股东为公司银行贷款或者授信提供担保的情形，但是存在公司与关联方之间的资金往来，参见本公司公开转让说明书“第四节 公司财务”之“五、关联方、关联关系及关联交易情况”。截至本公司公开转让说明书出具之日，公司关联方占用资金情形已经消除。

公司为了防止控股股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产以及其他资源的行为，在《公司章程》中规定了公司或公司的子公司(包括公司的附属企业)不以赠与、垫资、担保、补偿或贷款等形式，对购买或者拟购买公司股份的人提供任何资助；公司控股股东及实际控制人对公司和公司其他股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东不得利用利润分配、资产重组、对外投资、资金占用、借款担保等方式损害公司和其他股东的合法权益，不得利用其控制地位损害公司和其他股东的利益；对于公司与控股股东或者实际控制人

及关联方之间发生资金、商品、服务或者其他资产的交易，公司应严格按照有关关联交易的决策制度履行相关审议程序，防止公司控股股东、实际控制人及关联方占用公司资产的情形发生。

## 七、需提醒投资者关注的董事、监事、高级管理人员的其他事项

### (一) 董事、监事、高级管理人员及其直系亲属持股情况

序号	姓名	职务	直接持股数量(股)	直接持股比例(%)	间接持股数量(股)	间接持股比例(%)
1	王贊	董事长、总经理	7,041,729	46.3272	—	—
2	贺杰	董事	696,235	4.5805	—	—
3	孙伟强	董事	—	—	134,768	0.8866
4	方锐	董事	668,931	4.4009	—	—
5	李裕德	董事	409,550	2.6944	—	—
6	王屏涛	监事会主席	—	—	—	—
7	全毅	监事	—	—	—	—
8	李萍	职工代表监事	—	—	—	—
9	姜洋	董事会秘书	409,550	2.6944	—	—
10	杨思华	财务负责人	—	—	—	—
合计			9,225,995	60.6974	134,768	0.8866

### (二) 董事、监事及高级管理人员之间的亲属关系

公司董事、监事、高级管理人员相互之间不存在配偶、三代以内直系或旁系亲属关系。

### (三) 与公司签订重要协议或做出的重要承诺

- 1、在公司任职并领薪的董事、监事、高级管理人员与公司签有《劳动合同》。
- 2、公司董事、监事、高级管理人员出具了《避免同业竞争承诺函》、《关于规范和减少关联交易的承诺函》、《关于不在公司前五大客户和供应商占有权益的承诺函》、《关于股东依法缴纳个人所得税的承诺函》等。

#### (四) 公司董事、监事、高级管理人员其他兼职情况

截至本公开转让说明书出具之日，公司董事、监事、高级管理人员其他兼职情况如下：

姓名	在本公司职务	兼职单位	在兼职单位职务	兼职单位与本公司关系
孙伟强	董事	佛山市创德投资管理中心 (有限合伙)	执行事务合伙人	公司股东
		佛山市创华投资管理中心 (有限合伙)	执行事务合伙人	公司股东
		佛山市道汇康投资管理中心 (有限合伙)	执行事务合伙人	董事对外投资或任职的企业
		佛山市智臻电器有限公司	执行董事	董事对外投资或任职的企业
		佛山市道康网络科技有限公司	监事	董事对外投资或任职的企业
		佛山市道康投资顾问有限公司	经理	董事对外投资或任职的企业
李裕德	董事	广州泓翼广告有限公司	监事	董事对外投资或任职的企业
姜洋	董事会秘书	广州首映网络科技有限公司	监事	公司参股的企业

上述兼职公司的具体情况，参见本公开转让说明书第三节公司治理之“五、(一) 同业竞争情况说明”。

除此之外，其他董事、监事及高级管理人员不存在在其他单位兼职的情况。

#### (五) 公司董事、监事、高级管理人员的其他对外投资情况

截至本公开转让说明书出具之日，公司董事、监事、高级管理人员的其他对外投资情况参见本公开转让说明书第三节 公司治理之“五、(一) 同业竞争情况说明”。

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

截至本公开转让说明书出具之日，不存在公司董事、监事及高级管理人员最近两年受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转

让系统公司公开谴责的情形。

### (七) 其他对公司持续经营有不利影响的情形

截至本公开转让说明书出具之日，公司董事、监事及高级管理人员不存在其他对公司持续经营有不利影响的情形。

## 八、董事、监事、高级管理人员近两年内的变动情况

### (一) 公司近两年历任董事、监事、高级管理人员概览

姓名	有限公司	股份公司	股份公司
	2014年1月1日至2016年3月3日	2016年3月3日起至2016年9月1日	2016年9月1日起至今
王赟	执行董事兼经理	董事长、总经理	董事长、总经理
贺杰	监事	董事	董事
孙伟强	—	董事	董事
方锐	—	董事	董事
李裕德	—	董事	董事
王屏涛	—	监事会主席	监事会主席
全毅	—	监事	监事
李萍	—	职工代表监事	职工代表监事
姜洋	—	董事会秘书	董事会秘书
叶珍连	—	财务负责人	—
杨思华	—	—	财务负责人

因公司从有限公司变更为股份有限公司，建立健全了公司治理机制，公司董事、监事以及高级管理人员人数均有所增加，但公司董事、监事以及高级管理人员大部分从内部选聘，股份公司建立的治理机制，将使公司进一步优化内部管理提升内部控制进而有助于公司更好的规范经营。

### (二) 最近两年董事变动情况

2016年3月3日，公司召开股份公司创立大会暨第一次股东大会，选举王赟、贺杰、孙伟强、方锐、李裕德组成股份公司第一届董事会。同日，股份公司董事会第一次会议选举王赟为第一届董事会董事长，任期三年。

有限公司阶段未设立董事会，仅设执行董事一名，由王贊担任。股份公司成立时，为了健全公司治理结构及公司自身发展的需要，新设立了董事会。股份公司阶段，公司董事会成员均未发生变动。

### （三）最近两年监事变动情况

有限公司阶段，公司未设立监事会，仅设监事一名，由贺杰担任。

2016年3月3日，公司召开股份公司创立大会暨第一次股东大会，选举王屏涛、全毅为股份公司股东代表监事，与职工代表监事李萍组成股份公司第一届监事会。同日，股份公司监事会第一次会议选举王屏涛为第一届监事会主席，任期三年。股份公司阶段，公司监事会成员均未发生变动。

### （四）最近两年高级管理人员变动情况

2016年3月3日，公司召开股份公司第一届董事会第一次会议，同意聘任王贊为总经理，任期三年；同意聘任姜洋为公司董事会秘书，任期三年；同意聘任叶珍连为财务负责人，任期三年。

2016年9月1日，公司召开第一届董事会第三次会议，同意解聘叶珍连女士的财务负责人职务，并聘任杨思华女士为公司财务负责人。

有限公司阶段由王贊担任总经理。股份公司成立时，为了健全公司治理结构及公司自身发展的需要，设置了董事会秘书、财务负责人。股份公司阶段，公司原财务负责人叶珍连女士因个人原因辞去公司财务负责人职务，公司已经召开董事会聘请了新的财务负责人，除此之外，公司高级管理人员不存在变更。

## 第四节 公司财务

### 一、最近两年及一期的审计意见

#### (一) 最近两年及一期的审计意见

公司最近两年及一期的财务报表已经由具有证券期货业务资格的广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了广会审字[2016]G16003350038号标准无保留意见的审计报告。

#### (二) 财务报表的编制基础及合并报表范围

本公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部2006年颁布的《企业会计准则》、2014年新颁布或修订的相关会计准则和中国证监会发布的2014年修订的《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号—财务报告的一般规定》有关财务报表及其附注的披露要求，并基于以下所述主要会计政策、会计估计进行编制。

#### (三) 最近两年及一期合并财务报表范围及变化情况

##### 1、同一控制下企业合并

不适用。

##### 2、在子公司中的权益

子公司名称	主要经营地	注册地	业务性质	持股比例	表决权比例
成都博罗网络科技有限公司	四川省成都市	四川省成都市	经营中	100.00%	100.00%

### 二、最近两年及一期经审计的财务报表

#### (一) 合并资产负债表

单位：元

项 目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
流动资产：			
货币资金	8,408,974.59	10,908,895.26	37,603.48

以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	27,678,201.48	20,370,550.35	-
预付款项	81,028.60	90,510.84	60,600.00
应收利息	-	-	-
应收股利	-	-	-
其他应收款	318,962.78	694,484.79	797,355.43
存货	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	-	-	-
<b>流动资产合计</b>	<b>36,487,167.45</b>	<b>32,064,441.24</b>	<b>895,558.91</b>
<b>非流动资产:</b>			
可供出售金融资产	-	-	-
持有至到期投资	-	-	-
长期应收款	-	-	-
长期股权投资	-	-	-
投资性房地产	-	-	-
固定资产	122,215.75	102,352.61	77,683.01
在建工程	-	-	-
工程物资	-	-	-
固定资产清理	-	-	-
无形资产	-	-	-
开发支出	-	-	-
商誉	-	-	-
长期待摊费用	46,291.11	70,797.78	-
递延所得税资产	579,031.99	487,819.77	198,341.52
其他非流动资产		-	-
<b>非流动资产合计</b>	<b>747,538.85</b>	<b>660,970.16</b>	<b>276,024.53</b>
<b>资产总计</b>	<b>37,234,706.30</b>	<b>32,725,411.40</b>	<b>1,171,583.44</b>
<b>流动负债:</b>			
短期借款	-	-	-
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融负债	-	-	-

应付票据	-	-	-
应付账款	12,684,115.83	11,195,718.75	-
预收款项	-	-	-
应付职工薪酬	302,251.53	277,251.53	302,027.32
应交税费	658,927.40	419,509.37	40,847.26
应付利息	-	-	-
应付股利	-	-	-
其他应付款	10,789.23	2,263.53	9,902,886.57
一年内到期的非流动负债	-	-	-
其他流动负债	-	-	-
<b>流动负债合计</b>	<b>13,656,083.99</b>	<b>11,894,743.18</b>	<b>10,245,761.15</b>
<b>非流动负债:</b>			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-
长期应付款	-	-	-
专项应付款	-	-	-
预计负债	-	-	-
递延收益	-	-	-
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
<b>非流动负债合计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>负债合计</b>	<b>13,656,083.99</b>	<b>11,894,743.18</b>	<b>10,245,761.15</b>
<b>所有者权益:</b>			
股本（实收资本）	15,000,000.00	14,498,235.92	3,750,000.00
资本公积	6,068,717.91	13,832,439.08	-
减：库存股	-	-	-
其他综合收益	-	-	-
盈余公积	-	-	-
未分配利润	2,509,904.40	-7,500,006.78	-12,824,177.71
<b>归属于母公司股东权益合计</b>	<b>23,578,622.31</b>	<b>20,830,668.22</b>	<b>-9,074,177.71</b>
<b>少数股东权益</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>所有者权益合计</b>	<b>23,578,622.31</b>	<b>20,830,668.22</b>	<b>-9,074,177.71</b>
<b>负债和所有者权益总计</b>	<b>37,234,706.30</b>	<b>32,725,411.40</b>	<b>1,171,583.44</b>

## (二) 合并利润表

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
<b>一、营业总收入</b>	35,981,535.62	69,929,216.80	1,948,458.35
其中：营业收入	35,981,535.62	69,929,216.80	1,948,458.35
<b>二、营业总成本</b>	33,324,793.75	64,896,027.03	7,037,973.45
其中：营业成本	31,441,641.72	58,894,105.96	1,809,641.23
营业税金及附加	5,713.21	44,443.76	7,965.38
销售费用	-	-	-
管理费用	1,518,090.46	4,799,789.58	4,433,604.14
财务费用	-5,500.54	-225.25	-5,203.38
资产减值损失	364,848.90	1,157,912.98	791,966.08
加：公允价值变动收益	-	-	-
投资收益	-	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
<b>三、营业利润</b>	2,656,741.87	5,033,189.77	-5,089,515.10
加：营业外收入	-	1,502.91	-
其中：非流动资产处置利得	-	-	-
减：营业外支出	-	-	-
其中：非流动资产处置损失	-	-	-
<b>四、利润总额</b>	2,656,741.87	5,034,692.68	-5,089,515.10
减：所得税费用	-91,212.22	-289,478.25	-197,991.52
<b>五、净利润</b>	2,747,954.09	5,324,170.93	-4,891,523.58
归属于母公司所有者的净利润	2,747,954.09	5,324,170.93	-4,891,523.58
少数股东损益	-	-	-
<b>六、其他综合收益的税后净额</b>	-	-	-
归属于母公司所有者的其他综合收益的税后净额	-	-	-
(一)以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
(二)以后将重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
<b>七、综合收益总额</b>	2,747,954.09	5,324,170.93	-4,891,523.58
归属于母公司所有者的综合收益总额	2,747,954.09	5,324,170.93	-4,891,523.58

归属于少数股东的综合收益总额	-	-	-
----------------	---	---	---

## (三) 合并现金流量表

单位: 元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
<b>一、经营活动产生的现金流量:</b>			
销售商品、提供劳务收到的现金	30,448,163.28	52,575,527.27	936,912.09
收到的税费返还	-	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	6,281.07	5,830.51	6,482.37
<b>经营活动现金流入小计</b>	<b>30,454,444.35</b>	<b>52,581,357.78</b>	<b>943,394.46</b>
购买商品、接受劳务支付的现金	31,866,403.49	51,044,445.52	1,379,719.00
支付给职工以及为职工支付的现金	1,034,684.28	3,722,876.73	3,269,285.04
支付的各项税费	59,248.21	626,368.02	250,431.71
支付其他与经营活动有关的现金	370,974.37	2,706,626.12	1,957,759.60
<b>经营活动现金流出小计</b>	<b>33,331,310.35</b>	<b>58,100,316.39</b>	<b>6,857,195.35</b>
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>-2,876,866.00</b>	<b>-5,518,958.61</b>	<b>-5,913,800.89</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量:</b>			
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	-	-	-
<b>投资活动现金流入小计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	26,120.00	166,972.22	14,288.00
投资支付的现金	-	-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	-	-	-
<b>投资活动现金流出小计</b>	<b>26,120.00</b>	<b>166,972.22</b>	<b>14,288.00</b>
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-26,120.00</b>	<b>-166,972.22</b>	<b>-14,288.00</b>
<b>三、筹资活动产生的现金流量:</b>			
吸收投资收到的现金	-	24,580,675.00	-

其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	
取得借款收到的现金	-	-	-
发行债券收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	403,065.33	-	5,918,852.48
<b>筹资活动现金流入小计</b>	<b>403,065.33</b>	<b>24,580,675.00</b>	<b>5,918,852.48</b>
偿还债务支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	-	-	-
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润	-	-	
支付其他与筹资活动有关的现金	-	8,023,452.39	-
<b>筹资活动现金流出小计</b>	<b>-</b>	<b>8,023,452.39</b>	<b>-</b>
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	<b>403,065.33</b>	<b>16,557,222.61</b>	<b>5,918,852.48</b>
<b>四、汇率变动对现金及现金等价物的影响</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>五、现金及现金等价物净增加额</b>	<b>-2,499,920.67</b>	<b>10,871,291.78</b>	<b>-9,236.41</b>
<b>加：期初现金及现金等价物余额</b>	<b>10,908,895.26</b>	<b>37,603.48</b>	<b>46,839.89</b>
<b>六、期末现金及现金等价物余额</b>	<b>8,408,974.59</b>	<b>10,908,895.26</b>	<b>37,603.48</b>

## (四) 合并所有者权益变动表

2016 年 1-3 月合并所有者权益变动表

单位：元

项 目	2016 年 1-3 月					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	14,498,235.92	13,832,439.08	-	-	-7,500,006.78	-	20,830,668.22
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	14,498,235.92	13,832,439.08	-	-	-7,500,006.78	-	20,830,668.22
三、本期增减变动金额	501,764.08	-7,763,721.17	-	-	10,009,911.18	-	2,747,954.09
(一) 综合收益总额	-	-	-	-	2,747,954.09	-	2,747,954.09
(二) 股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-
1. 股东投入资本	-	-	-	-	-	-	-
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-
(三) 利润分配	-	-	-	-	-	-	-

1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-
2. 对股东的分配	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-
(四) 股东权益内部结转	501,764.08	-7,763,721.17	-	-	7,261,957.09	-	-
1. 资本公积转增实收资本	501,764.08	-501,764.08	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-
4. 未分配利润转增实收资本	-	-	-	-	-	-	-
4.其他		-7,261,957.09			7,261,957.09		
(五) 其他	-		-	-	-	-	-
<b>四、本年年末余额</b>	<b>15,000,000.00</b>	<b>6,068,717.91</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>2,509,904.40</b>	<b>-</b>	<b>23,578,622.31</b>

## 2015 年合并所有者权益变动表

单位：元

项目	2015 年度					少数股东权益	股东权益合计		
	归属于母公司股东权益								
	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	3,750,000.00	-	-	-	-12,824,177.71	-	-9,074,177.71		
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-		
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-		
其他	-	-	-	-	-	-	-		
二、本年年初余额	3,750,000.00	-	-	-	-12,824,177.71	-	-9,074,177.71		
三、本期增减变动金额	10,748,235.92	13,832,439.08	-	-	5,324,170.93	-	29,904,845.93		
(一)综合收益总额	-	-	-	-	5,324,170.93	-	5,324,170.93		
(二)股东投入和减少资本	10,748,235.92	13,832,439.08	-	-	-	-	24,580,675.00		
1. 股东投入资本	10,748,235.92	13,832,439.08	-	-	-	-	24,580,675.00		
2.股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-	-		
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-		
(三)利润分配	-	-	-	-	-	-	-		
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-		
2. 对股东的分配	-	-	-	-	-	-	-		

3. 其他	-	-	-	-	-	-	-
(四) 股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
(五) 其他	-	-	-	-	-	-	-
<b>四、本年年末余额</b>	<b>14,498,235.92</b>	<b>13,832,439.08</b>		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-7,500,006.78</b>	<b>20,830,668.22</b>

## 2014 年合并所有者权益变动表

单位：元

项目	2014 年度						少数股东权益	股东权益合计		
	归属于母公司股东权益					盈余公积				
	实收资本	资本公积	其他综合收益	未分配利润						
一、上年年末余额	3,750,000.00	-	-	-	-	-7,932,654.13	-	-4,182,654.13		
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-		
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-		
其他	-	-	-	-	-	-	-	-		
二、本年年初余额	3,750,000.00	-	-	-	-	-7,932,654.13	-	-4,182,654.13		
三、本期增减变动金额	-	-	-	-	-	-4,891,523.58	-	-4,891,523.58		
(一)综合收益总额	-	-	-	-	-	-4,891,523.58	-	-4,891,523.58		
(二)股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-		
1. 股东投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-		
2.股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-		
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-		
(三)利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-		
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-		
2. 对股东的分配	-	-	-	-	-	-	-	-		

3. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
(四) 股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
(五) 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>四、本年年末余额</b>	<b>3,750,000.00</b>				<b>-12,824,177.71</b>			<b>-9,074,177.71</b>

## (五) 母公司资产负债表

单位：元

项 目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
<b>流动资产：</b>			
货币资金	7,585,106.34	10,891,964.47	37,603.48
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	27,678,201.48	20,370,550.35	-
预付款项	57,397.60	90,510.84	60,600.00
应收利息	-	-	-
应收股利	-	-	-
其他应收款	533,224.30	911,596.31	797,355.43
存货	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	-	-	-
<b>流动资产合计</b>	35,853,929.72	32,264,621.97	895,558.91
<b>非流动资产：</b>			
可供出售金融资产	-	-	-
持有至到期投资	-	-	-
长期应收款	-	-	-
长期股权投资	1,000,000.00	-	-
投资性房地产	-	-	-
固定资产	122,215.75	102,352.61	77,683.01
在建工程	-	-	-
工程物资	-	-	-
固定资产清理	-	-	-
无形资产	-	-	-
开发支出	-	-	-
商誉	-	-	-
长期待摊费用	46,291.11	70,797.78	-
递延所得税资产	578,969.49	487,794.77	198,341.52
<b>其他非流动资产</b>	-	-	-

<b>非流动资产合计</b>	1,747,476.35	660,945.16	276,024.53
<b>资产总计</b>	37,601,406.07	32,925,567.13	1,171,583.44
<b>流动负债:</b>			
短期借款	-	-	-
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融负债	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款	12,684,115.83	11,195,718.75	-
预收款项	-	-	-
应付职工薪酬	209,562.57	239,562.57	302,027.32
应交税费	658,927.40	419,509.37	40,847.26
应付利息	-	-	-
应付股利	-	-	-
其他应付款	10,584.23	2,058.53	9,902,886.57
一年内到期的非流动负债	-	-	-
其他流动负债	-	-	-
<b>流动负债合计</b>	13,563,190.03	11,856,849.22	10,245,761.15
<b>非流动负债:</b>			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-
长期应付款	-	-	-
专项应付款	-	-	-
递延收益	-	-	-
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
<b>非流动负债合计</b>	-	-	-
<b>负债合计</b>	13,563,190.03	11,856,849.22	10,245,761.15
<b>所有者权益:</b>			
股本（实收资本）	15,000,000.00	14,498,235.92	3,750,000.00
资本公积	6,068,717.91	13,832,439.08	-
减：库存股	-	-	-
其他综合收益	-	-	-
<b>盈余公积</b>	-	-	-

未分配利润	2,969,498.13	-7,261,957.09	-12,824,177.71
<b>所有者权益合计</b>	<b>24,038,216.04</b>	<b>21,068,717.91</b>	<b>-9,074,177.71</b>
<b>负债和股东权益总计</b>	<b>37,601,406.07</b>	<b>32,925,567.13</b>	<b>1,171,583.44</b>

## (六) 母公司利润表

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
<b>一、营业收入</b>	<b>35,981,535.62</b>	<b>69,879,119.71</b>	<b>1,948,458.35</b>
减：营业成本	31,441,641.72	58,894,105.96	1,809,641.23
营业税金及附加	5,713.21	44,443.76	7,965.38
销售费用	-	-	-
管理费用	1,296,240.63	4,510,211.99	4,433,604.14
财务费用	-5,082.25	-222.35	-5,203.38
资产减值损失	364,698.90	1,157,812.98	791,966.08
加：公允价值变动收益	-	-	-
投资收益	-	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
<b>二、营业利润</b>	<b>2,878,323.41</b>	<b>5,272,767.37</b>	<b>-5,089,515.10</b>
加：营业外收入	-	-	-
其中：非流动资产处置利得	-	-	-
减：营业外支出	-	-	-
其中：非流动资产处置损失	-	-	-
<b>三、利润总额</b>	<b>2,878,323.41</b>	<b>5,272,767.37</b>	<b>-5,089,515.10</b>
减：所得税费用	-91,174.72	-289,453.25	-197,991.52
<b>四、净利润</b>	<b>2,969,498.13</b>	<b>5,562,220.62</b>	<b>-4,891,523.58</b>
<b>五、其他综合收益的税后净额</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
(一)以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
(二)以后将重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
1.权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额	-	-	-
2.可供出售金融资产公允价值变动损	-	-	-

益			
3.持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益	-	-	-
4.现金流经套期损益的有效部分	-	-	-
1.外币财务报表折算差额	-	-	-
<b>六、综合收益总额</b>	<b>2,969,498.13</b>	<b>5,562,220.62</b>	<b>-4,891,523.58</b>

### (七) 母公司现金流量表

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
<b>一、经营活动产生的现金流量：</b>			
销售商品、提供劳务收到的现金	30,448,163.28	52,523,383.70	936,912.09
收到的税费返还	-	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	5,853.48	5,625.42	6,482.37
<b>经营活动现金流入小计</b>	<b>30,454,016.76</b>	<b>52,529,009.12</b>	<b>943,394.46</b>
购买商品、接受劳务支付的现金	31,866,403.49	51,044,445.52	1,379,719.00
支付给职工以及为职工支付的现金	903,624.41	3,722,876.73	3,269,285.04
支付的各项税费	59,248.21	626,368.02	250,431.71
支付其他与经营活动有关的现金	308,544.11	2,671,208.25	1,957,759.60
<b>经营活动现金流出小计</b>	<b>33,137,820.22</b>	<b>58,064,898.52</b>	<b>6,857,195.35</b>
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>-2,683,803.46</b>	<b>-5,535,889.40</b>	<b>-5,913,800.89</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量：</b>			
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	-	-	-
<b>投资活动现金流入小计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	26,120.00	166,972.22	14,288.00
投资支付的现金	1,000,000.00	-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-

支付其他与投资活动有关的现金	-	-	-
<b>投资活动现金流出小计</b>	1,026,120.00	166,972.22	14,288.00
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	-1,026,120.00	-166,972.22	-14,288.00
<b>三、筹资活动产生的现金流量:</b>			
吸收投资收到的现金	-	24,580,675.00	-
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	-
取得借款收到的现金	-	-	-
发行债券收到的现金	-	-	5,918,852.48
收到其他与筹资活动有关的现金	403,065.33	-	
<b>筹资活动现金流入小计</b>	403,065.33	24,580,675.00	5,918,852.48
偿还债务支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	-	-	-
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润	-		
支付其他与筹资活动有关的现金	-	8,023,452.39	-
<b>筹资活动现金流出小计</b>	-	8,023,452.39	-
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	403,065.33	16,557,222.61	5,918,852.48
<b>四、汇率变动对现金及现金等价物的影响</b>	-	-	-
<b>五、现金及现金等价物净增加额</b>	-3,306,858.13	10,854,360.99	-9,236.41
加：期初现金及现金等价物余额	10,891,964.47	37,603.48	46,839.89
<b>六、期末现金及现金等价物余额</b>	7,585,106.34	10,891,964.47	37,603.48

## (八) 母公司所有者权益变动表

2016年1-3月所有者权益变动表

单位：元

项目	2016年1-3月					
	实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	14,498,235.92	13,832,439.08	-	-	-7,261,957.09	21,068,717.91
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	14,498,235.92	13,832,439.08	-	-	-7,261,957.09	21,068,717.91
三、本年增减变动金额	501,764.08	-7,763,721.17	-	-	10,231,455.22	2,969,498.13
(一) 综合收益总额	-	-	-	-	2,969,498.13	2,969,498.13
(二) 股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-
1. 股东投入资本	-	-	-	-	-	-
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-
(三) 利润分配	-	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-

2. 对股东的分配	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-
(四) 股东权益内部结转	501,764.08	-7,763,721.17	-	-	7,261,957.09	-
1. 资本公积转增实收资本	501,764.08	-501,764.08	-	-	-	-
2. 盈余公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-
4. 未分配利润转增实收资本	-	-	-	-	-	-
5. 其他	-	-7,261,957.09	-	-	7,261,957.09	-
(五) 专项储备	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-
(六) 其他	-	-	-	-	-	-
<b>四、本年年末余额</b>	<b>15,000,000.00</b>	<b>6,068,717.91</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>2,969,498.13</b>	<b>24,038,216.04</b>

## 2015 年度所有者权益变动表

单位：元

项 目	2015 年度					
	实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	3,750,000.00	-	-	-	-12,824,177.71	-9,074,177.71
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	3,750,000.00	-	-	-	-12,824,177.71	-9,074,177.71
三、本年增减变动金额	10,748,235.92	13,832,439.08	-	-	5,562,220.62	30,142,895.62
(一) 综合收益总额			-	-	5,562,220.62	5,562,220.62
(二) 股东投入和减少资本	10,748,235.92	13,832,439.08	-	-	-	24,580,675.00
1. 股东投入资本	10,748,235.92	13,832,439.08	-	-	-	24,580,675.00
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-
(三) 利润分配	-	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-
2. 对股东的分配	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-
(四) 股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-

1. 资本公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-
(五) 其他	-	-	-	-	-	-
<b>四、本年年末余额</b>	<b>14,498,235.92</b>	<b>13,832,439.08</b>	<b>-</b>	<b>-7,261,957.09</b>	<b>21,068,717.91</b>	

## 2014 年所有者权益变动表

单位：元

项 目	2014 年度					
	实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	3,750,000.00	-	-	-	-7,932,654.13	-4,182,654.13
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	3,750,000.00	-	-	-	-7,932,654.13	-4,182,654.13
三、本年增减变动金额	-	-	-	-	-4,891,523.58	-4,891,523.58
(一) 综合收益总额	-	-	-	-	-4,891,523.58	-4,891,523.58
(二) 股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-
1. 股东投入资本	-	-	-	-	-	-
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-
(三) 利润分配	-	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-
2. 对股东的分配	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-
(四) 股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-

1. 资本公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增实收资本	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-
(五) 其他	-	-	-	-	-	-
<b>四、本年年末余额</b>	<b>3,750,000.00</b>				<b>-12,824,177.71</b>	<b>-9,074,177.71</b>

### 三、主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响

#### (一) 主要会计政策和会计估计

##### 1、财务报表的编制基础

本公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部 2006 年颁布的《企业会计准则》、2014 年新颁布或修订的相关会计准则和中国证监会发布的 2014 年修订的《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 15 号—财务报告的一般规定》有关财务报表及其附注的披露要求，并基于以下所述主要会计政策、会计估计进行编制。

##### 2、遵循企业会计准则的声明

本公司根据实际发生的交易和事项，遵循《企业会计准则—基本准则》、各项具体会计准则及解释的规定进行确认和计量，并在此基础上编制财务报表，真实、完整地反映了本公司的财务状况、经营成果和现金流量等有关信息。

##### 3、会计期间

本公司会计年度为公历年度，即每年 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。

##### 4、记账本位币

公司以人民币作为记账本位币。

##### 5、现金及现金等价物的确定标准

本公司在编制现金流量表时所确定的现金等价物，是指本公司持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

##### 6、同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

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。企业合并分为同一控制下企业合并和非同一控制下企业合并。

###### (1) 同一控制下企业合并

参与合并的企业在合并前后均受同一方或相同的多方最终控制，且该控制并非暂时性的，为同一控制下的企业合并。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。

同一控制下的企业合并，并以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方股东权益账面价值的份额作为长期股权投资的投资成本，为企业合并发生的直接相关费用计入当期损益。长期股权投资投资成本与支付的现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值之间的差额，应当调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

## （2）非同一控制下企业合并

参与合并的企业在合并前后不受同一方或相同的多方最终控制，为非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。购买日，是指为购买方实际取得对被购买方控制权的日期。

对于非同一控制下的企业合并，合并成本包含购买日购买方为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值，为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他管理费用于发生时计入当期损益。购买方作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。所涉及的或有对价按其在购买日的公允价值计入合并成本，购买日后 12 个月内出现对购买日已存在情况的新的或进一步证据而需要调整或有对价的，相应调整合并商誉。购买方发生的合并成本及在合并中取得的可辨认净资产按购买日的公允价值计量。合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉。合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，首先对取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值以及合并成本的计量进行复核，复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益。

## 7、合并财务报表的编制方法

本公司将拥有实际控制权的子公司和特殊目的主体纳入合并财务报表范围。

本公司合并财务报表按照《企业会计准则第33号—合并财务报表》及相关规定的要求编制，合并时合并范围内的所有重大内部交易和往来业已抵销。子公司的股东权益中不属于母公司所拥有的部分作为少数股东权益在合并财务报表中股东权益项下单独列示。

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

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

## 8、合营安排分类及共同经营会计处理方法

合营安排是指一项由两个或两个以上的参与方共同控制的安排，分为共同经营和合营企业。

当公司为共同经营的合营方时，确认与共同经营利益份额相关的下列项目：

- (1) 确认单独所持有的资产，以及按持有份额确认共同持有的资产；
- (2) 确认单独所承担的负债，以及按持有份额确认共同承担的负债；
- (3) 确认出售公司享有的共同经营产出份额所产生的收入；
- (4) 按公司持有份额确认共同经营因出售资产所产生的收入；
- (5) 确认单独所发生的费用，以及按公司持有份额确认共同经营发生的费用。

当公司为合营企业的合营方时，将对合营企业的投资确认为长期股权投资，并按照本财务报表附注长期股权投资所述方法进行核算。

## 9、外币业务和外币报表折算

公司对发生的非本位币经济业务按业务发生当日中国人民银行公布的市场

汇价的中间价折合为本位币记账；月终对外币的货币项目余额按期末中国人民银行公布的市场汇价的中间价进行调整，按照期末汇率折合的记账本位币金额与账面记账本位币金额之间的差额作为“财务费用-汇兑损益”计入当期损益；属于与购建固定资产有关的借款产生的汇兑损益，按照借款费用资本化的原则进行处理。

外币财务报表的折算方法为：

(1) 资产负债表中的货币性项目，采用资产负债表日的即期汇率折算，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的记账本位币金额计量，以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，折算后的记账本位币金额与原记账本位币金额的差额，作为公允价值变动（含汇率变动）处理，计入当期损益或确认为其他综合收益。

(2) 利润表中的收入和费用项目，采用当期平均汇率折算。

按照上述(1)、(2)折算产生的外币财务报表折算差额，在资产负债表中股东权益项目下作为“其他综合收益”单独列示。

## 10、金融工具

金融工具包括金融资产、金融负债和权益工具。

(1) 金融工具的分类

金融资产和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资产或金融负债，包括交易性金融资产或金融负债和直接指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债；持有至到期投资；应收款项；可供出售金融资产；其他金融负债等。

(2) 金融工具的确认依据和计量方法

①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

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

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计

入当期损益。

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

#### ②持有至到期投资

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

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

处置时，将所取得价款与该投资账面价值之间的差额计入投资收益。

#### ③应收款项

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

收回或处置时，将取得的价款与该应收款项账面价值之间的差额计入当期损益。

#### ④可供出售金融资产

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

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益。期末以公允价值计量且将公允价值变动计入其他综合收益。但是，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

处置时，将取得的价款与该金融资产账面价值之间的差额，计入投资损益；同时，将原直接计入股东权益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，

计入投资损益。

#### ⑤其他金融负债

按其公允价值和相关交易费用之和作为初始确认金额。采用摊余成本进行后续计量。

### (3) 金融资产转移的确认依据和计量方法

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

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

- ①所转移金融资产的账面价值；
- ②因转移而收到的对价，与原直接计入股东权益的公允价值变动累计额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

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

- ①终止确认部分的账面价值；
- ②终止确认部分的对价，与原直接计入股东权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额(涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形)之和。

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

### (4) 金融负债终止确认条件

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，则终止确认该金融负债或其一部分；本公司若与债权人签定协议，以承担新金融负债方式替换现存金融负债，

且新金融负债与现存金融负债的合同条款实质上不同的，则终止确认现存金融负债，并同时确认新金融负债。

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

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

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

#### （5）金融资产和金融负债公允价值的确定方法

存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值。不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。在估值时，本公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，选择与市场参与者在相关资产或负债的交易中所考虑的资产或负债特征相一致的输入值，并优先使用相关可观察输入值。只有在相关可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，才使用不可观察输入值。

#### （6）金融资产（不含应收款项）减值准备计提

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

##### ①可供出售金融资产的减值准备

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

对于已确认减值损失的可供出售债务工具，在随后的会计期间公允价值已上

升且客观上与确认原减值损失确认后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

可供出售权益工具投资发生的减值损失，不得通过损益转回。

## ②持有至到期投资的减值准备：

持有至到期投资减值损失的计量比照应收款项减值损失计量方法处理。

## 11、应收款项

### (1) 单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	除对列入合并范围内母子公司之间应收款项或有确凿证据表明不存在减值的应收款项不计提坏账准备之外，本公司将单项金额超 100 万元的应收款项视为重大应收款项。
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	期末如果有客观证据表明应收款项发生减值，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备。单独测试未发生减值的单项金额重大的应收款项，以账龄为信用风险组合计提坏账准备。

### (2) 按组合计提坏账准备应收款项

确定组合的依据	
账龄组合	相同账龄的应收款项具有类似信用风险特征。
合并范围内关联方组合	合并报表范围内的关联方往来应收款项。
按组合计提坏账准备的计提方法	
账龄组合	账龄分析法。
合并范围内关联方组合	不计提坏账准备。

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的计提比例：

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

### (3) 单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项：

单项计提坏账准备的理由	有证据表明难以收回的款项，存在特殊的回收风险。
-------------	-------------------------

坏账准备的计提方法	按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，计入当期损益。
-----------	-------------------------------------

## 12、存货

### (1) 存货的分类

存货是指本公司在日常活动中持有以备出售的产成品或商品、处在生产过程中的在产品、在生产过程或提供劳务过程中耗用的材料和物料等。主要包括原材料、低值易耗品、库存商品、未结算项目成本等。

### (2) 发出存货的计价方法

存货发出时，按照实际成本进行核算，并采用加权平均法确定其实际成本。

(3) 存货可变现净值的确定依据及存货跌价准备的计提方法：公司于每年中期期末及期末在对存货进行全面盘点的基础上，对遭受损失，全部或部分陈旧过时或销售价格低于成本的存货，根据存货成本与可变现净值孰低计量。

存货跌价准备按单个存货项目的成本与可变现净值计量，但如果某些存货与在同一地区生产和销售的产品系列相关、具有相同或类似最终用途或目的，且难以与其他项目分开计量，可以合并计量成本与可变现净值；对于数量繁多、单价较低的存货，可以按照存货类别计量成本与可变现净值。

可直接用于出售的存货，其可变现净值按该等存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额确定；用于生产而持有的存货，其可变现净值按所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定；为执行销售合同或者劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价格为基础计算；企业持有存货的数量多于销售合同订购数量的，超出部分的存货可变现净值以一般销售价格为基础计算。对于存货因遭受毁损、全部或部分陈旧过时或销售价格低于成本等原因，预计其成本不可收回的部分，提取存货跌价准备。

### (4) 存货的盘存制度

采用永续盘存制，并且定期对存货进行盘点，盘点结果如与账面记录不符，根据管理权限报经批准后，在年终结账前处理完毕，计入当期损益。

(5) 低值易耗品和包装物的摊销方法:

低值易耗品采用一次摊销法摊销。包装物采用一次摊销法摊销。

### 13、划分为持有待售资产

同时满足下列条件的非流动资产或公司某一组成部分划分为持有待售:

- (1) 该组成部分必须在其当前状况下仅根据出售此类组成部分的惯常条款即可立即出售;
- (2) 公司已经就处置该非流动资产或该组成部分作出决议;
- (3) 公司已经与受让方签订了不可撤销的转让协议;
- (4) 该项转让将在一年内完成。符合持有待售条件的非流动资产(不包括金融资产及递延所得税资产),以账面价值与公允价值减去处置费用孰低的金额列示为其他流动资产。公允价值减去处置费用低于原账面价值的金额,确认为资产减值损失。

终止经营为已被处置或被划归为持有待售的、于经营上和编制财务报表时能够在本公司内单独区分的组成部分。

### 14、长期股权投资

(1) 长期股权投资的分类

公司的长期股权投资包括对子公司的投资和对合营企业、联营企业的投资。

(2) 投资成本的确定

①同一控制下的企业合并形成的,合并方以支付现金、转让非现金资产、承担债务或发行权益性证券作为合并对价的,在合并日按照取得被合并方股东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其初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值之间的差额调整资本公积;资本公积不足冲减的,调整留存收益。

公司通过多次交易分步实现同一控制下企业合并形成的长期股权投资,在个别财务报表和合并财务报表中,将按持股比例享有在合并日被合并方股东权益账

面价值的份额作为初始投资成本。 合并日之前所持被合并方的股权投资账面价值加上合并日新增投资成本， 与长期股权投资初始投资成本之间的差额调整资本公积； 资本公积不足冲减的， 调整留存收益。

② 非同一控制下的企业合并形成的，在购买日按照支付的合并对价的公允价值作为其初始投资成本。公司通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并形成的长期股权投资， 区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理： 1) 在个别财务报表中，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本； 购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，在处置该项投资时将与其相关的其他综合收益转入当期投资收益。 2) 在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益； 购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，与其相关的其他综合收益转为购买日所属当期投资收益。

③ 除企业合并形成以外的：以支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为投资成本。投资成本包括与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出；发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为投资成本；通过非货币性资产交换（该项交换具有商业实质）取得的长期股权投资，其投资成本以该项投资的公允价值和应支付的相关税费作为换入资产的成本；通过债务重组取得的长期股权投资，债权人将享有股份的公允价值确认为对债务人的投资。

### （3）后续计量及损益确认方法

对被投资单位能够实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对具有共同控制、重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。

## 15、固定资产

### （1）固定资产确认条件

指同时满足与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业和该固定资产的成本能够可靠地计量条件的，为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的

使用寿命超过一个会计年度的有形资产；固定资产按实际成本计价。

#### （2）各类固定资产的折旧方法：

固定资产折旧根据固定资产的原值和预计可使用年限及估计的剩余价值(原价的5%)按直线法计算。

已计提减值准备的固定资产在计提折旧时，按照该项固定资产计提减值后的净额以及尚可使用年限重新计算确定折旧率和折旧额。

公司固定资产分类年折旧率如下：

类 别	估计经济使用年限	年折旧率(%)	预计净残值率(%)
房屋建筑物	10-20年	4.75-9.50	5
机器设备	5-20年	4.75-19.00	5
运输设备	8-10年	9.50-11.875	5
其他设备	3-5年	19.00-31.67	5

## 16、在建工程

#### （1）在建工程的类别

公司在建工程包括施工前期准备、正在施工的建设工程、装修工程、技术改造工程和大修理工程等。

#### （2）在建工程的计量

在建工程以实际成本计价，按照实际发生的支出确定其工程成本，工程达到预定可使用状态前因进行试运转发生的净支出计入工程成本。工程达到预定可使用状态前所取得的试运转过程中形成的、能够对外销售的产品，其发生的成本，计入在建工程成本，销售或结转为产成品时，按实际销售收入或者预计售价冲减在建工程成本。在建工程发生的借款费用，符合借款费用资本化条件的，在所购建的固定资产达到预定可使用状态前，计入在建工程成本。

#### （3）在建工程结转为固定资产的时点

在建工程按各项工程所发生实际支出核算，在达到预定可使用状态时转作固定资产。所建造的固定资产已达到预定可使用状态，但尚未办理竣工决算手续

的，自达到预定可使用状态之日起，根据工程预算、造价或者工程实际成本等，按估计的价值转入固定资产，并计提固定资产的折旧，待办理了竣工决算手续后再对原估计值进行调整。购建或者生产符合资本化条件的资产而借入的专门借款或占用了一般借款发生的借款利息以及专门借款发生的辅助费用，在所购建或者生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之前根据其发生额予以资本化。

## 17、借款费用

购建或者生产符合资本化条件的资产而借入的专门借款或占用了一般借款发生的借款利息以及专门借款发生的辅助费用，在所购建或者生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之前，根据其资本化率计算的发生额予以资本化。除此以外的其它借款费用在发生时计入当期损益。符合资本化条件的资产，是指需要经过相当长时间的购建或者生产活动才能达到预定可使用或者可销售状态的固定资产、投资性房地产和存货等资产。同时满足下列条件时，借款费用开始资本化：（1）资产支出已经发生，资产支出包括为购建或者生产符合资本化条件的资产而以支付现金、转移非现金资产或者承担带息债务形式发生的支出；（2）借款费用已经发生；（3）为使资产达到预定可使用或者可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

为购建或者生产符合资本化条件的资产而借入专门借款的，以专门借款当期实际发生的利息费用，减去将尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额确定为应予以资本化的费用。

为购建或者生产符合资本化条件的资产而占用了一般借款的，公司根据累计资产支出超过专门借款部分的资产支出加权平均数乘以所占用一般借款的资本化率，计算确定一般借款应予资本化的利息金额。资本化率根据一般借款加权平均利率计算确定。

符合资本化条件的资产在购建或者生产过程中发生非正常中断、且中断时间连续超过 3 个月的，暂停借款费用的资本化。在中断期间发生的借款费用确认为费用，计入当期损益，直至资产的购建或者生产活动重新开始。如果中断是所购建或者生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态必要的程

序，借款费用继续资本化。

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

## 18、无形资产

### (1) 无形资产的确定标准和分类

无形资产是指本公司拥有或者控制的没有实物形态的可辨认非货币性资产，包括专利权、非专利技术、商标权、著作权、土地使用权等。

### (2) 无形资产的计量

无形资产按成本进行初始计量。购入的无形资产，按实际支付的价款和相关支出作为实际成本。投资者投入的无形资产，按投资合同或协议约定的价值确定实际成本，但合同或协议约定价值不公允的，按公允价值确定实际成本。

### (3) 无形资产的摊销

使用寿命有限的无形资产自可供使用时起，在其预计使用寿命内采用直线法分期平均摊销。使用寿命不确定的无形资产不予摊销，其中土地使用权自取得时起，在土地使用期内采用直线法分期平均摊销，不留残值。

### (4) 无形资产减值准备的确认标准、计提方法

资产负债表日，公司检查各项无形资产预计给企业带来未来经济利益的能力，对预计可收回金额低于其账面价值的，按单项预计可收回金额并将其与账面价值的差额计提减值准备。无形资产减值损失一经确认，在以后会计期间不转回。

### (5) 无形资产支出满足资本化的条件：

公司内部研究开发项目开发阶段的支出，符合下列各项时，确认为无形资产：

- a、从技术上来讲，完成该无形资产以使其能够使用或出售具有可行性。
- b、具有完成该无形资产并使用或出售的意图。
- c、无形资产产生未来经济利益的方式，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时，证明其有

用性。

d、有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产。

e、归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠计量。

## 19、长期资产减值

对于固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产、以成本模式计量的投资性房地产及对子公司、合营企业、联营企业的长期股权投资等非流动非金融资产，本公司于资产负债表日判断是否存在减值迹象。如存在减值迹象的，则估计其可收回金额，进行减值测试。商誉、使用寿命不确定的无形资产和尚未达到可使用状态的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年均进行减值测试。

减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。可收回金额为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的较高者。资产的公允价值根据公平交易中销售协议价格确定；不存在销售协议但存在资产活跃市场的，公允价值按照该资产的买方出价确定；不存在销售协议和资产活跃市场的，则以可获取的最佳信息为基础估计资产的公允价值。处置费用包括与资产处置有关的法律费用、相关税费、搬运费以及为使资产达到可销售状态所发生的直接费用。资产预计未来现金流量的现值，按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对其进行折现后的金额加以确定。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果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确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

在财务报表中单独列示的商誉，在进行减值测试时，将商誉的账面价值分摊至预期从企业合并的协同效应中受益的资产组或资产组组合。测试结果表明包含分摊的商誉的资产组或资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至该资产组或资产组组合的商誉的账面价值，再根据资产组或资产组组合中除商誉以外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值。

上述资产减值损失一经确认，以后期间不予转回价值得以恢复的部分。

## 20、长期待摊费用

长期待摊费用均按形成时发生实际成本计价，并采用直线法在受益年限平均摊销。

如果长期待摊费用项目不能使以后会计期间受益的，则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

## 21、职工薪酬

### (1) 职工薪酬的范围

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

本公司在职工提供相关服务的会计期间，将实际发生的职工工资、奖金、津贴和补贴，职工福利费，医疗保险费、工伤保险费和生育保险费等社会保险费，住房公积金，工会经费和职工教育经费等确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。如果该负债预期在职工提供相关服务的年度报告期结束后十二个月内不能完全支付，且财务影响重大的，则该负债将以折现后的金额计量。

### (2) 离职后福利

离职后福利，是指为获得职工提供的服务而在职工退休或与企业解除劳动关系后，提供的各种形式的报酬和福利，短期薪酬和辞退福利除外。本公司将离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。（一）设定提存计划：公司向独立的基金缴存固定费用后，公司不再承担进一步支付义务的离职后福利计划。包含基本养老保险、失业保险等，在职工为其提供服务的会计期间，将根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。（二）设定受益计划：除设定提存计划以外的离职后福利计划。

### (3) 辞退福利，是指公司在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，

或者为鼓励职工自愿接受裁减而给予职工的补偿。公司向职工提供辞退福利的，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：（一）企业不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时。（二）企业确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

实行职工内部退休计划的，在正式退休日之前的经济补偿，属于辞退福利，自职工停止提供服务日至正常退休日期间，拟支付的内退职工工资和缴纳的社会保险费等一次性记入当期损益。正式退休日之后的经济补偿（如正常养老退休金），按照离职后福利处理。

## 22、预计负债

### （1）预计负债的确认标准

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

该义务是本公司承担的现时义务；

该义务的履行很可能导致经济利益流出企业；

该义务的金额能够可靠地计量。

### （2）预计负债的计量方法

预计负债按照履行现时义务所需支出的最佳估计数进行精算并初始计量。所需支出存在一个连续范围，且该范围内各种结果发生的可能性相同的最佳估计数按该范围的中间值确定；在其他情况下，最佳估计数按如下方法确定：

或有事项涉及单个项目时，最佳估计数按最可能发生金额确定；

或有事项涉及多个项目时，最佳估计数按各种可能发生额及其发生概率计算确定。

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

## 23、股份支付及权益工具

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

### (1) 以权益结算的股份支付

用以换取职工提供的服务的权益结算的股份支付，以授予职工权益工具在授予日的公允价值计量。该公允价值的金额，在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的情况下，在等待期内以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础，按直线法计算计入相关成本或费用，在授予后立即可行权时，在授予日计入相关成本或费用，相应增加资本公积。

用以换取其他方服务的权益结算的股份支付，如果其他方服务的公允价值能够可靠计量，按照其他方服务在取得日的公允价值计量，如果其他方服务的公允价值不能可靠计量，但权益工具的公允价值能够可靠计量的，按照权益工具在服务取得日的公允价值计量，计入相关成本或费用，相应增加股东权益。

### (2) 以现金结算的股份支付

以现金结算的股份支付，按照本公司承担的以股份或其他权益工具为基础确定的负债的公允价值计量。如授予后立即可行权，在授予日计入相关成本或费用，相应增加负债；如须完成等待期内的服务或达到规定业绩条件以后才可行权，在等待期的每个资产负债表日，以对可行权情况的最佳估计为基础，按照本集团承担负债的公允价值金额，将当期取得的服务计入成本或费用，相应增加负债。

在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

## 24、收入

收入的金额按照本公司在日常经营活动中销售商品和提供劳务时，已收或应收合同或协议价款的公允价值确定。收入按扣除增值税、商业折扣、销售折让及销售退回的净额列示。与交易相关的经济利益能够流入本公司，相关的收入能够可靠计量且满足下列各项经营活动的特定收入确认标准时，确认相关的收入。

### (1) 提供劳务收入

一个会计年度内完成的劳务，于完成劳务时确认收入；如果劳务从开始到完成的时间超过一个会计年度，则在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，于期末按完工百分比法确认相关的劳务收入。

### (2) 销售商品

商品销售在商品所有权上的主要风险和报酬已转移给买方，本公司不再对该商品实施继续管理权和实际控制权，与交易相关的经济利益很可能流入企业，并且与销售该商品相关的收入和成本能够可靠地计量时，确认营业收入的实现。

### (3) 让渡资产使用权收入

让渡资产使用权收入包括利息收入和使用费收入等；利息收入金额，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；使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。让渡资产使用权取得的利息收入和使用费收入，在与交易相关的经济利益能够流入企业，且收入的金额能够可靠地计量时，确认收入的实现。

### (4) 公司确认收入的具体方式

业务类型	运营形式	收入确认方式
自主运营业务	公司基于电信运营商和各渠道向手机用户提供的移动应用产品体验服务以及其他增值业务，并从用户支付的费用中取得信息费分成收入	公司与电信运营商及各渠道签署合作协议，根据终端用户下载或在线使用本公司自行研发的移动应用产品所产生的信息费，由运营商和各渠道利用其计费平台代收，然后根据合同约定的分成比例与本公司进行结算，本公司再根据结（清）算单所确认的结（清）算月份和金额确认相应月份的营业收入。
联合运营业务	公司与客户签订合作协议，合作运营某款游戏，运营平台、充值系统均由客户管理，公司按约定的比例取得分成收入。	每月根据合同中约定的时间对账，数据确认无误后，按确定的分成比例确认收入。
游戏授权收业务	游戏授权业务的运营形式为公司按照与客户的协议，为客户定制开发某款游戏并将自主开发的游戏授权给客户在某个区域市场独家运营，	一个会计年度内完成的软件研发授权，于完成劳务时确认收入，劳务完成时点以取得客户的验收报告时点为准，若合同未规定需要验收的，则以相关劳务已经完成，取得明确收款依据为时点；如果劳务从开始到完成的时间超过一个会计年

业务类型	运营形式	收入确认方式
	向客户收取一次性授权金。	度，则在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，于期末按完工百分比法确认相关的劳务收入。
游戏及应用推广业务	提供游戏及应用推广业务	公司通过为客户提供推广其开发的游戏软件及应用的服务，客户根据推广带来的用户所支付的有效信息为基准支付公司推广费用。公司根据经双方核对确认的推广带来的用户有效信息费按约定计算方式确认当月分成收入所得。

## 25、政府补助

政府补助是指本公司从政府无偿取得货币性资产和非货币性资产，不包括政府作为股东投入的资本。政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。政府补助在能够满足政府补助所附的条件，且能够收到时确认。

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；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额计量。按照名义金额计量的政府补助，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，并在相关资产的使用寿命内平均分配计入当期损益。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用和损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益；用于补偿已经发生的相关费用和损失的，直接计入当期损益。

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

## 26、递延所得税资产/递延所得税负债

所得税费用的会计处理采用资产负债表债务法核算。资产负债表日，公司按照可抵扣暂时性差异与适用所得税税率计算的结果，确认递延所得税资产及相应的递延所得税收益；按照应纳税暂时性差异与适用企业所得税税率计算的结果，确认递延所得税负债及相应的递延所得税费用。

### （1）递延所得税资产的确认

公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限，确认由

可抵扣暂时性差异产生的递延所得税资产。但是同时具有下列特征的交易中因资产或负债的初始确认所产生的递延所得税资产不予确认：该项交易不是企业合并；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）。

公司对与子公司、联营公司及合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；未来很可能获得用来抵扣暂时性差异的应纳税所得额。

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

### （2）递延所得税负债的确认

除下列情况产生的递延所得税负债以外，本公司确认所有应纳税暂时性差异产生的递延所得税负债：①商誉的初始确认；②同时满足具有下列特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该项交易不是企业合并；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）。

公司对与子公司、联营公司及合营企业投资产生相关的应纳税暂时性差异，同时满足下列条件的：投资企业能够控制暂时性差异的转回的时间；该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

### （3）所得税费用计量

公司将当期所得税和递延所得税作为所得税费用或收益计入当期损益，但不包括下列情况产生的所得税：企业合并；直接在股东权益中确认的交易或事项。

## 27、重大会计判断和估计

公司在运用会计政策过程中，由于经营活动内在的不确定性，公司需要对无法准确计量的报表项目的账面价值进行判断、估计和假设。这些判断、估计和假设是基于本公司管理层过去的历史经验，并在考虑其他相关因素的基础上做出的。这些判断、估计和假设会影响收入、费用、资产和负债的报告金额以及资产负债表日或有负债的披露。然而，这些估计的不确定性所导致的实际结果可能与本公司管理层当前的估计存在差异，进而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。公司对前述判断、估计和假设在持续经营的基础上进行定期复核，会计估计的变更仅影响变更当期的，其影响数在变更当期予以确认；既影响变更当期又影响未来期间的，其影响数在变更当期和未来期间予以确认。于资产负债表日，公司需对财务报表项目金额进行判断、估计和假设的重要领域如下：

### (1) 坏账准备计提

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

### (2) 存货跌价准备

公司根据存货会计政策，按照成本与可变现净值孰低计量，对成本高于可变现净值及陈旧和滞销的存货，计提存货跌价准备。存货减值至可变现净值是基于评估存货的可售性及其可变现净值。鉴定存货减值要求管理层在取得确凿证据，并且考虑持有存货的目的、资产负债表日后事项的影响等因素的基础上作出判断和估计。实际的结果与原先估计的差异将在估计被改变的期间影响存货的账面价值及存货跌价准备的计提或转回。

### (3) 持有至到期投资

公司将符合条件的有固定或可确定还款金额和固定到期日且公司有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产归类为持有至到期投资。进行此项归类工作需涉及大量的判断。在进行判断的过程中，公司会对其持有该类投资至到期日的意愿和能力进行评估。除特定情况外（例如在接近到期日时出售金额不重大的投资），如果公司未能将这些投资持有至到期日，则须将全部该类投资重分类至可供出售金融资产，且在本会计年度及以后两个完整的会计年度内不得再将该金融资产划分为持有至到期投资。如出现此类情况，可能对财务报表上所列报的相关金融资产价值产生重大的影响，并且可能影响公司的金融工具风险管理策略。

#### (4) 持有至到期投资减值

公司确定持有至到期投资是否减值在很大程度上依赖于管理层的判断。发生减值的客观证据包括发行方发生严重财务困难使该金融资产无法在活跃市场继续交易、无法履行合同条款（例如偿付利息或本金发生违约）等。在进行判断的过程中，公司需评估发生减值的客观证据对该项投资预计未来现金流的影响。

#### (5) 可供出售金融资产减值

公司确定可供出售金融资产是否减值在很大程度上依赖于管理层的判断和假设，以确定是否需要在利润表中确认其减值损失。在进行判断和作出假设的过程中，公司需评估该项投资的公允价值低于成本的程度和持续期间，以及被投资对象的财务状况和短期业务展望，包括行业状况、技术变革、信用评级、违约率和对手方的风险。

#### (6) 非金融非流动资产减值准备

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。在预计未来现金流量现值时，需要对该资产（或资产组）的产量、售价、相关经营成本以及计算现值时使用的折现率等作出重大判断。本公司在估计可收回金额时会采用所有能够获得的相关资料，包括根据合理和可支持的假设所作出有关产量、售价和相关经营成本的预测。

公司至少每年测试商誉是否发生减值。这要求对分配了商誉的资产组或者资产组组合的未来现金流量的现值进行预计。对未来现金流量的现值进行预计时，公司需要预计未来资产组或者资产组组合产生的现金流量，同时选择恰当的折现

率确定未来现金流量的现值。

#### (7) 折旧和摊销

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

#### (8) 所得税

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

### (二) 主要会计政策、会计估计的变更

公司报告期内不存在会计政策及会计估计变更。

## 四、最近两年及一期的主要会计数据和财务指标

### (一) 报告期内主要财务指标

项目	2016年3月 31日	2015年12月 31日	2014年12月 31日
总资产（万元）	3,723.47	3,272.54	117.16
股东权益合计（万元）	2,357.86	2,083.07	-907.42
归属于申请挂牌公司股东权益合计（万元）	2,357.86	2,083.07	-907.42
每股净资产（元）	1.57	1.44	-2.42
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	1.57	1.44	-2.42
资产负债率（%）（母公司）	36.07	36.01	874.52
流动比率（倍）	2.67	2.70	0.09
速动比率（倍）	2.67	2.69	0.08
项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
营业收入（万元）	3,598.15	6,992.92	194.85

净利润（万元）	274.80	532.42	-489.15
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	274.80	532.42	-489.15
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	274.80	532.42	-489.15
归属于申请挂牌公司股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	274.80	532.42	-489.15
毛利率（%）	12.62	15.78	7.12
加权平均净资产收益率（%）	12.38	-94.38	73.80
加权平均净资产收益率（扣除非经常性损益）（%）	12.38	-94.38	73.80
基本每股收益（元/股）	0.18	1.18	-1.30
稀释每股收益（元/股）	0.18	1.18	-1.30
应收账款周转率（次）	1.44	6.10	0.17
存货周转率（次）	0.00	0.00	0.00
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-287.69	-551.90	-591.38
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-0.19	-0.38	-1.58

注：公司于 2016 年 10 月 19 日完成增资，增资后公司的注册资本由 15,000,000.00 元变更为 15,200,000.00 元。增资完成后，以 2016 年 3 月 31 日经审计的财务报表为准，公司基本每股收益、稀释每股收益、每股净资产、归属于挂牌公司股东的每股净资产、每股经营活动产生的现金流净额分别为：

项目	增资后
基本每股收益（元/股）*	0.18
稀释每股收益（元/股）*	0.18
每股净资产（元）	1.56
归属于挂牌公司股东的每股净资产（元）	1.56
每股经营活动产生的现金流净额（元/股）	-0.19

注：上述财务指标计算公式如下：

①流动比率=流动资产/流动负债

②速动比率=流动资产-存货/流动负债

③资产负债率=总负债/总资产×100%

④应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额

⑤存货周转率=营业成本/存货平均余额

⑥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

⑦每股净现金流量=现金流量净额/期末股本总额

⑧净资产收益率 =  $P / (E_0 + NP/2 + E_i \times M_i/M_0 - E_j \times M_j/M_0)$

其中：P 为报告期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 为报告期归属于公司普通股股东的净利润；  
 $E_0$  为期初净资产； $E_i$  为报告期发行新股或债转股等新增净资产； $E_j$  为报告期回购或现金分红等减少净资产； $M_0$  为报告期月份数； $M_i$  为新增净资产下一月份起至报告期期末的月份数； $M_j$  为减少净资产下一月份起至报告期期末的月份数。

⑨每股收益= $P_0/S$

$S = S_0 + S_1 + S_i \times M_i/M_0 - S_j \times M_j/M_0 - S_k$

其中： $P_0$  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； $S_0$  为期初股份总数； $S_1$  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； $S_i$  为报告期因发行新股或债转股等增加股份数； $S_j$  为报告期因回购等减少股份数； $S_k$  为报告期缩股数； $M_0$  报告期月份数； $M_i$  为增加股份次月起至报告期期末的累计月数； $M_j$  为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

⑩每股净资产=所有者权益/总股数

⑪增资后的当期发行在外普通股的加权平均数=(2016 年 3 月 31 日的股本数+增资完成后的股本数)/2

## 1、盈利能力分析

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度，公司主营业务收入分别为 35,981,535.62 元、69,929,216.80 元、1,948,458.35 元，2015 年主营业务收入同比增长 3,488.95%，增长快速。主要原因：第一，公司 2014 年业务模式较为单一，主要通过开发游戏和授权经营获取收入，2015 年公司转变经营战略，丰富业务模式，同时注重游戏开发、运营和推广，通过 CPA 模式提供游戏或者应用推广

服务，开创了较为稳定的收入来源，游戏及应用推广收入占当年收入总额比重 50%以上；第二，公司自研游戏《德州扑克》、《董卓大魔王》于 2015 年授权其他游戏运营商，获取游戏授权收入；第三，公司运营游戏来源较为丰富，一方面受益于前期《主公跑跑跑》、《泡泡龙大战喵喵》、《疯狂捕捉》等自研游戏开发完成；另一方面获得《尸球崛起》、《烈焰》、《泡泡龙》等上游游戏开发商的授权运营，与下游游戏运营平台商联合运营，游戏运营收入增长较为迅速。报告期内，公司主营业务中其他收入主要来自游戏开发技术外包。

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度，公司的加权平均净资产收益率分别为 12.38%、-94.38%、73.80%。公司 2016 年 1-3 月、2015 年、2014 年归属于公司普通股股东的净利润为 2,747,954.09 元、5,324,170.93 元、-4,891,523.58 元，由于公司 2015 年度、2014 年度加权净资产均为负，因此公司的加权平均净资产收益率没有意义，2016 年 1-3 月加权净资产为正，公司的加权平均净资产收益率为正，公司的盈利能力提高。

2016年1-3月、2015年度、2014年度，公司的每股净资产分别为1.57元、1.44元、-2.42元。与2014年相比，2015年公司每股净资产上升159.38%，主要是因为公司2015年公司净利润5,324,170.93元，同时经过三次增资，公司的股本和资本公积分别增加了10,748,235.92元、13,832,439.08元，因此公司2015年每股净资产获得较快增长。

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度，公司的每股收益为 0.18 元、1.18 元、-1.30 元。与 2014 年相比，公司 2015 年每股收益上升 190.29%，主要系公司 2015 年归属于公司普通股股东的净利润增加 10,215,694.51 元，增长 208.84%，同时公司实收资本增长 10,748,235.92 元，增长 286.62%，因此导致了公司 2015 年每股收益的上升。

报告期 2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度，公司的毛利率分别为 12.62%、15.78%、7.12%。与 2014 年度相比，2015 年公司毛利率上升 8.66 个百分点，上升趋势明显。主要系 2015 年公司与下游渠道联合运营自研游戏和代理游戏，该业务规模扩大，毛利率开始提高，达 15.18%；同时随着自研游戏对外授权，该业务的毛利率进一步提高，达到 79.93%；因此公司 2015 年毛利率相比 2014 年

上涨。但是公司开始向客户提供游戏及应用推广业务，该业务毛利率较低，仅为8.26%，但收入占比相对较高，为55.20%，因此公司2015年毛利率相比2014年仅上涨8.66个百分点。

## 2、偿债能力分析

### (1) 长期偿债能力

同行业挂牌公司近两年及一期资产负债率对比：

股票代码	股票简称	资产负债率		
		2016年1-3月 (%)	2015年度(%)	2014年报(%)
834156.OC	有米科技	-	20.27	26.16
833897.OC	心动网络	-	20.87	17.86
	分给网络	36.07	36.01	874.52

2016年3月31日、2015年12月31日、2014年12月31日，公司的资产负债率分别为36.07%、36.01%、874.52%。与2014年相比，公司2016年1-3月、2015年的资产负债率呈下降趋势，一方面是因为公司2015年盈利增加，所有者权益增加；另一方面是因为公司应收账款和货币资金大幅增加，与此同时公司的负债增长比例较低。因此公司资产负债率（母公司）大幅降低。公司2014年的资产负债率较高，主要系公司于2014年收到了佛山市创德投资管理中心（有限合伙）、广州万豪投资有限公司、黄盛渊、阮美燕、广东粤政企业投资管理有限公司、朱耿焕、王贊的合作款共计5,918,852.48元，主要用于公司引擎的研发和产品（足球游戏、德州游戏、泡泡龙系列游戏）的研发，上述其他人员投入的款项，在收到投资款时计入其他应付款，因此公司2014年的流动负债高于总资产，资产负债率较高。2015年，在合作结束后，公司通过其他应付款进行归还，公司的总负债降低，资产负债率随之降低。

报告期内公司的资产负债率快速下降，虽然与同行业可比公司相比仍有一定的差距，但是公司的负债主要为经营性负债，以应付账款为主，因此公司不存在长期偿债风险。上述款项会计处理符合企业会计准则的规定。

### (2) 短期偿债能力

同行业挂牌公司近两年及一期流动比率、速动比率对比：

股票代码	股票简称	流动比率		
		2016年1-3月 (%)	2015年度 (%)	2014年报 (%)
834156.OC	有米科技	-	4.88	3.56
833897.OC	心动网络	-	3.61	2.54
	分给网络	2.67	2.70	0.09
股票代码	股票简称	速动比率		
		2016年1-3月 (%)	2015年度 (%)	2014年报 (%)
834156.OC	有米科技	-	4.48	3.23
833897.OC	心动网络	-	3.35	2.47
	分给网络	2.67	2.69	0.08

2016年3月31日、2015年12月31日、2014年12月31日，公司流动比率分别为2.67、2.70、0.09；速动比率分别2.67、2.69、0.08。与2014年相比，公司2015年流动比率、速动比率呈增长趋势，主要系随着公司营业收入的增长、规模的扩大，公司的流动资产增加；虽然2015年公司的应付账款随之增加，但是公司2015年清理了2014年的业务合作款项，其他应付款降幅较大，综合起来流动负债增长较少，因此2016年1-3月、2015年流动比率、速动比率增长较快。

报告期内公司的流动比率、速动比率呈上升趋势，虽然低于同行业可比公司，但是公司的负债主要为经营性负债，以应付账款为主，因此公司不存在短期偿债风险。

总体来看，截至2016年3月31日，公司资产负债率较低，公司流动比率、速动比例较高，虽然与同行业可比公司相比存在一定的差距，但是公司不存在无法偿还到期债务的风险。

### 3、营运能力分析

同行业挂牌公司近两年及一期应收账款周转率、存货周转率对比：

股票代码	股票简称	应收账款周转率		
		2016年1-3月 (%)	2015年度 (%)	2014年报 (%)

834156.OC	有米科技	-	8.25	17.08
833897.OC	心动网络	-	8.04	9.50
	分给网络	1.44	6.10	0.17
股票代码	股票简称	存货周转率		
		2016 年 1-3 月 (%)	2015 年度 (%)	2014 年报 (%)
834156.OC	有米科技	-	-	-
833897.OC	心动网络	-	72.93	-
	分给网络	0	0	0

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度，公司的应收账款周转率分别为 1.44、6.10、0.17。报告期内，公司应收账款周转率增长较快，主要系随着公司 2015 年业务量的扩展，新游戏的推出，公司的主营业务收入有了很大的提高，应收账款周转率随之增加。

与同行业可比公司相比，公司的应收账款周转率较低，但 2015 年公司的应收账款周转率接近同行业可比公司，公司的应收账款存在一定的回收风险，需加强应收账款的管理。

报告期内公司的主营业务为开发、运营和推广手机游戏，主要客户为全球智能手机游戏用户，主要产品为研发的游戏。由于公司的行业特性，公司 2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度公司的存货周转率均为 0。

同行业可比公司心动网络 2015 年的存货主要为子公司心动娱乐有限公司为演出所排练的节目、制作的专辑和写真集，因此 2015 年心动网络的存货周转率不为 0。

#### 4、现金流量分析

公司报告期内现金流量基本情况如下：

单位：元

财务指标	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	-2,876,866.00	-5,518,958.61	-5,913,800.89
投资活动产生的现金流量净额	-26,120.00	-166,972.22	-14,288.00
筹资活动产生的现金流量净额	403,065.33	16,557,222.61	5,918,852.48

现金及现金等价物净增加额	-2,499,920.67	10,871,291.78	-9,236.41
--------------	---------------	---------------	-----------

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度公司每股经营活动产生的现金流量净额分别为 -0.19 元、-0.38 元、-1.58 元。公司 2014 年、2015 年、2016 年 1-3 月经营活动产生的现金流量净额均为负，但是与 2014 年相比，公司 2015 年经营活动产生的现金流量净额略有增加，主要系随着公司 2015 年的业务扩张，公司经营活动现金流入、现金流出随之增加，且 2015 年公司的实收资本相比 2014 年有了很大的增长，因此 2015 年度公司每股经营活动产生的现金流量净额的绝对值下降。

2014 年度、2015 年度、2016 年 1-3 月，公司的经营性净现金流金额为 -5,913,800.89 元，-5,518,958.61 元，-2,876,866.00 元。2014 年度，公司处于研发投入期，实现销售收入仅 1,948,458.35 元，成本费用合计为 7,037,973.45 元，导致整体现金流出现负数。2015 年后公司的营业收入基本能覆盖相关成本支出。2015 年度，公司的营业收入为 69,929,216.80 元，销售商品、提供劳务收到的现金为 52,575,527.27 元，公司经营性净现金流为 -5,518,958.61 元，2015 年 12 月 31 日应收账款余额为 22,192,684.58 元。2016 年 1-3 月公司的营业收入为 35,981,535.62 元，销售商品、提供劳务收到的现金为 30,448,163.28 元，公司经营性净现金流为 -2,876,866.00 元，2016 年 3 月 31 日应收账款余额为 29,884,948.93 元。公司的经营活动现金净流量为负主要原因系公司受行业性质及客户回款周期影响，期末产生较大的应收账款净额。

2015 年 12 月 31 日、2016 年 3 月 31 日公司应收账款前五名如下：

单位：元

客户名称	2015 年 12 月 31 日	2016 年 3 月 31 日	期后收回金额
厦门创想无限信息科技有限公司	8,740,618.65	15,447,243.01	15,447,243.01
广州精纳网络科技有限公司	2,666,166.95	2,432,463.67	2,432,463.67
上海雪鲤鱼计算机科技有限公司	2,563,762.23	2,733,198.60	2,733,198.60
广州朱雀信息科技有限公司	2,038,227.40	2,135,628.58	2,135,628.58
广州市伍禾网络科技有限公司	2,000,000.00	2,000,000.00	2,000,000.00
合计	18,008,775.23	24,748,533.86	24,748,533.86

报告期内，公司应收账款逐年递增，其中应收账款中占比最大的厦门创想无

限信息科技有限公司由于受其上游客户拖欠款项影响，未按合同的约定付款，从而导致公司现金流紧张。截至本公开转让说明出出具之日，公司已全额收回以上欠款。

报告期内，公司经营活动产生的现金流量与净利润的勾稽如下表列示：

单位：元

补充资料	2016年1-3月	2015年度	2014年度
1.将净利润调节为经营活动现金流量：			
净利润	2,747,954.09	5,324,170.93	-4,891,523.58
加：资产减值准备	364,848.90	1,157,912.98	791,966.08
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	8,406.86	38,505.30	37,138.47
无形资产摊销	-	-	-
长期待摊费用摊销	24,506.67	2,722.22	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“-”号填列）	-	-	-
固定资产报废损失（收益以“-”号填列）	-	-	-
公允价值变动损失（收益以“-”号填列）	-	-	-
财务费用（收益以“-”号填列）	-	-	-
投资损失（收益以“-”号填列）	-	-	-
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-91,212.22	-289,478.25	-197,991.52
递延所得税负债增加（减少以“-”号填列）	-	-	-
存货的减少（增加以“-”号填列）	-	-	-
经营性应收项目的减少（增加以“-”号填列）	-6,898,140.21	-21,369,854.48	-452,050.90
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	966,769.91	9,617,062.69	-1,201,339.44
其他	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额	-2,876,866.00	-5,518,958.61	-5,913,800.89
2.不涉及现金收支的重大投资和筹资活动：			
债务转为资本	-	-	-
一年内到期的可转换公司债券	-	-	-
融资租入固定资产	-	-	-
3.现金及现金等价物净变动情况：			
现金的期末余额	8,408,974.59	10,908,895.26	37,603.48
减：现金的年初余额	10,908,895.26	37,603.48	46,839.89

加：现金等价物的期末余额	-	-	-
减：现金等价物的年初余额	-	-	-
现金及现金等价物净增加额	-2,499,920.67	10,871,291.78	-9,236.41

2016年1-3月、2015年度、2014年度，公司投资活动产生的现金流量净额分别为-26,120.00元、-166,972.22元，-14,288.00元，主要是购建固定资产支付的现金和支付其他与投资活动有关的现金。2016年1-3月固定资产增加28,270.00元，其中当年为购买固定资产支付的现金为26,120.00元。2015年购买固定资产、预付装修费合计166,972.22元，等于2015年投资活动产生的现金流量净额。2014年固定资产增加14,288.00元，等于2014年投资活动产生的现金流量净额。

2016年1-3月、2015年度、2014年度，公司筹资活动产生的现金流量净额分别为403,065.33元、16,557,222.61元、5,918,852.48元，主要系公司2014年与佛山创德、广州万豪投资有限公司、黄盛渊、阮美燕、广东粤政企业投资管理有限公司、朱耿焕等达成业务合作意向，获得的合作款；该项业务合作在2015年解除，公司归还这部分业务合作款项。

## (二) 报告期内利润形成的有关情况

单位：元

项 目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
营业收入	35,981,535.62	69,929,216.80	1,948,458.35
营业成本	31,441,641.72	58,894,105.96	1,809,641.23
毛利率（%）	12.62	15.78	7.12
营业利润（亏损以“-”号填列）	2,656,741.87	5,033,189.77	-5,089,515.10
利润总额	2,656,741.87	5,034,692.68	-5,089,515.10
归属于申请挂牌公司股东的净利润 (亏损总额以“-”号填列)	2,747,954.09	5,324,170.93	-4,891,523.58
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润(亏损总额以“-”号填列)	2,747,954.09	5,324,170.93	-4,891,523.58

### 1、营业收入、利润、毛利率的主要构成及比例

#### (1) 营业收入构成及毛利率波动原因

单位：元

项目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
主营业务收入	35,981,535.62	69,929,216.80	1,948,458.35
主营业务成本	31,441,641.72	58,894,105.96	1,809,641.23
毛利率 (%)	12.62	15.78	7.12

### ①营业收入分析

公司的主营业务为开发、运营和推广手机游戏，主要客户为全球智能手机游戏用户，属于手机游戏行业。成立至今，公司已成功发行和运营了数余款游戏产品，题材丰富，包括武侠、魔幻、历史、神话、玄幻、休闲等多个题材。

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度，公司的营业收入分别为 35,981,535.62 元、69,929,216.80 元、1,948,458.35 元；与 2014 年相比，公司 2015 年度收入增加 67,980,758.45 元，增长 3,488.95%。主要原因：第一，公司 2014 年业务模式较为单一，主要通过开发游戏和授权经营获取收入，2015 年公司转变经营战略，同时注重游戏开发、运营和推广，丰富业务模式，通过 CPA 模式提供游戏或者应用推广服务，开创了较为稳定的收入来源，游戏及应用推广收入占当年收入总额比重 50% 以上，该类收入相比 2014 年增加 38,598,737.02 元，增长 100.00%；第二，公司自研游戏《德州扑克》、《董卓大魔王》于 2015 年授权其他游戏运营商，获取游戏授权收入，公司的游戏授权收入相比 2014 年增长 2,949,990.85 元，增长率为 166.95%；第三，公司运营游戏来源较为丰富，一方面受益于前期《主公跑跑跑》、《泡泡龙大战喵喵》、《疯狂捕捉》等自研游戏开发完成；另一方面获得《尸球崛起》、《烈焰》、《泡泡龙》等上游游戏开发商的授权运营，与下游游戏运营平台商联合运营，游戏运营收入增长较为迅速，该类收入相比 2014 年增长 26,302,293.26 元，增长率为 28,847.57%。报告期内，公司主营业务中其他收入主要来自游戏开发技术外包。

### ②毛利率波动分析

产品类别	2016 年 1-3 月			
	主营业务收入 (元)	收入占比(%)	主营业务成本 (元)	毛利率(%)
游戏联合运营业务	2,123,055.94	5.90	1,536,525.99	27.63
游戏自主运营业务	14,092,186.28	39.17	11,513,263.85	18.30

游戏授权业务	-	-	-	-
游戏及应用推广	19,766,293.40	54.93	18,391,851.88	6.95
其他	-	-	-	-
合 计	35,981,535.62	100.00	31,441,641.72	12.62
	2015 年度			
产品类别	主营业务收入 (元)	收入占比(%)	主营业务成本 (元)	毛利率(%)
游戏联合运营业务	2,238,480.67	3.20	1,630,148.49	27.18
游戏自主运营业务	24,154,989.39	34.54	20,756,468.33	14.07
游戏授权业务	4,716,981.14	6.75	946,522.21	79.93
游戏及应用推广	38,598,737.02	55.20	35,411,366.93	8.26
其他	220,028.58	0.31	149,600.00	32.01
合 计	69,929,216.80	100.00	58,894,105.96	15.78
	2014 年度			
产品类别	主营业务收入 (元)	收入占比(%)	主营业务成本 (元)	毛利率(%)
游戏联合运营业务	-	-	-	-
游戏自主运营业务	91,176.80	4.68	734,319.00	-705.38
游戏授权业务	1,766,990.29	90.69	988,322.23	44.07
游戏及应用推广	-	-	-	-
其他	90,291.26	4.63	87,000.00	3.65
合 计	1,948,458.35	100.00	1,809,641.23	7.12

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度，公司的毛利率分别为 12.62%、15.78%、7.12%，2015 年公司毛利率同比 2014 年上升 8.66 个百分点，上升幅度较大。2014 年公司毛利率较低，主要系公司 2014 年投入大量成本进行游戏开发，受游戏开发周期的影响，2014 年游戏运营收入较少，同时当年运营的游戏部分，渠道推广商的分成比例平均为纯收益的 40%-50%，研发和运营成本很高，因此游戏运营部分当年亏损；而另一部分游戏授权业务由于是业务开展初期，毛利率仅达到 44.07%，这部分收入占比 90.69%，因此 2014 年公司整体的毛利率为正。但受游戏运营毛利率的影响，2014 年的整体毛利率仅为 7.12%；

2015 年公司毛利率较高，一方面主要系随着自研游戏对外授权，该业务的毛利率进一步提高，达到 79.93%；另一方面游戏运营业务的毛利率相比 2014 年

也提高了，2014 年度渠道推广商就公司的纯收益进行分成，渠道推广商的分成比例平均为纯收益的 40%-50%（纯收益是指：业务全部收入扣除电信运营商的分成、呆坏账及相关税金后所得的收益），同时 2014 年投入大量成本进行游戏开发，当年的游戏运营和研发成本很高，因此毛利率为负；2015 年度公司之前研发的游戏陆续投入运营，当年的研发成本较少，同时公司与渠道推广商之间约定的收益分配方式变更为：就公司的业务全部收入进行分成，渠道推广商的分成比例平均为业务全部收入的 30%-35%（电信运营商的分成是指：电信运营商从代公司收取的游戏用户购买虚拟道具等产品所支付的款项中扣除一定比例的金额作为支付通道服务的费用），因此 2015 年游戏运营的毛利率相比提高。

但是公司 2015 年开始向客户提供游戏及应用推广业务，该业务毛利率较低，仅为 8.26%，但收入占比相对较高，为 55.20%，因此公司 2015 年毛利率相比 2014 年仅上涨 8.66 个百分点。

2016 年 1-3 月公司毛利率相比 2015 年下降 3.16 个百分点，主要系公司 2016 年 1-3 月无游戏授权收入，而游戏授权业务的毛利率较高，因此 2016 年 1-3 月公司的毛利率相比 2015 年下降。

#### 同行业挂牌公司近两年及一期毛利率对比：

股票代码	股票简称	毛利率		
		2016 年 1-3 月 (%)	2015 年度 (%)	2014 年报 (%)
834156.OC	有米科技	-	23.42	28.24
833897.OC	心动网络	-	63.55	61.18
	分给网络	12.62	15.78	7.12

与同行业已挂牌公司相比，报告期内公司的综合毛利率低于同行业挂牌公司有米科技、远低于心动网络，主要系：有米科技主要业务为广告推广和游戏运营两种，针对这两项业务，有米科技都有自己的平台，分别是有米广告平台和偶玩游戏平台，因此有米科技在业务开展过程中成本较低，毛利率相比公司较高。同时由于有米科技主要是与游戏开发商合作，并进行收入分成，因此其毛利率并未能达到同行业心动网络的水平。心动网络一方面进行自主研发，有自研的游戏，同时在进行游戏推广过程中，公司不仅可以运用自由平台，同时还可以与第三方

平台合作，且分成比例较高，因此心动网络的毛利率很高。

2014 年度公司的游戏授权业务毛利率高于有米科技，游戏运营业务的毛利率远低于有米科技、心动网络。主要系公司 2014 年投入大量成本进行游戏开发，受游戏开发周期的影响，2014 年游戏运营收入较少，同时当年运营的游戏部分，渠道推广商的分成比例平均为纯收益的 40%-50%，成本较高，因此游戏运营部分当年亏损。

2015 年度公司的综合毛利率低于有米科技、心动网络，一方面游戏授权业务毛利率高于有米科技，同时随着游戏授权业务的进一步开展，这部分毛利率相比 2014 年大幅提高。另一方面游戏运营部分毛利率相比 2014 年提高，但仍低于有米科技，主要系 2015 年公司推出的运营游戏主要为单机游戏，网页游戏很少，而单机游戏主要通过电信运营商、渠道进行推广，2015 年公司与渠道推广商之间约定的收益分配方式发生改变：2014 年，渠道推广商就公司的纯收益进行分成，渠道推广商的分成比例平均为纯收益的 40%-50%（纯收益是指：业务全部收入扣除电信运营商的分成、呆坏账及相关税金后所得的收益），而 2015 年开始，公司与渠道推广商之间约定的收益分配方式变更为就公司的业务全部收入进行分成，渠道推广商的分成比例平均为业务全部收入的 30%-35%（电信运营商的分成是指：电信运营商从代公司收取的游戏用户购买虚拟道具等产品所支付的款项中扣除一定比例的金额作为支付通道服务的费用）。渠道推广商采用的收益分配比例小幅下降，但由于收益分配基数增加较多，公司的游戏运营成本仍然较多，因此 2015 年公司的游戏运营业务毛利率低于同行业有米科技。最后公司开始拓展 2015 年游戏及应用推广业务，这部分收入占比 50% 以上，同时由于该业务自身的特点，其毛利率很低，远低于有米科技。由于 2015 年收入合计占比将近 93% 的游戏运营业务、游戏及应用推广业务的毛利率均低于有米科技，因此 2015 年的综合毛利率低于同行业可比公司有米科技。

2016 年 1-3 月公司的综合毛利率低于有米科技、心动网络，主要系公司 2016 年 1-3 月无游戏授权收入，而游戏授权业务的毛利率较高，因此 2016 年 1-3 月公司的毛利率相比 2015 年下降。

## （2）营业利润的变动趋势及原因

单位：元

项 目	2016 年 1-3 月	2015 年度		2014 年度
	金额（元）	金额（元）	增长率	金额（元）
营业收入	35,981,535.62	69,929,216.80	3,488.95%	1,948,458.35
营业成本	31,441,641.72	58,894,105.96	3,154.46%	1,809,641.23
营业毛利	4,539,893.90	11,035,110.84	7,849.39%	138,817.12
营业利润	2,656,741.87	5,033,189.77	-	-5,089,515.10
利润总额	2,656,741.87	5,034,692.68	-	-5,089,515.10
净利润	2,747,954.09	5,324,170.93	-	-4,891,523.58

2014 年度，公司的营业利润为-5,089,515.10 元，处于亏损状态。主要系 2014 年 1-8 月，公司的研发重点在从事 3D 引擎的开发，因此公司的研发团队及管理部门投入了大量成本；8 月之后公司逐渐转向游戏开发及运营，8 月-12 月公司接受了两款游戏产品的订制，产生了部分收入。综合起来看，公司在 2014 年度的 3D 引擎开发并没有给公司带来收入，同时游戏产品订制的业务起步太晚，带来的收入未能弥补当年度的营业总成本，因此 2014 年整年亏损较大。

与 2014 年相比，2015 年公司营业收入增加 67,980,758.45 元，增长 3,488.95%；营业成本增加 57,084,464.73 元，增长 3,154.46%，收入的增长率大于成本的增长率，因此毛利增加 10,896,293.72 元，增长 7,849.39%。报告期内，公司收入呈增长趋势，业务规模不断扩大。营业成本、资产减值损失随之增加，其中 2015 年营业成本主要系游戏运营成本相比 2014 年增加 21,652,297.82 元，增长率为 2,948.62%；游戏推广业务成本相比 2014 年增加 35,411,366.93 元，增长率为 100.00%；资产减值损失相比 2014 年增加 365,946.90 元，增长率为 46.21%。因此 2015 年随着公司收入大幅增长，营业利润随之增加，但营业利润的增长率低于营业收入的增长率。

2015 年公司的营业利润、利润总额及净利润相比 2014 年分别增加 10,122,704.87 元、10,124,207.78 元、10,215,694.51 元，公司 2015 年营业利润相比 2014 年大幅增长，主要为随着 2015 年公司游戏产品的不断推出，公司收入大幅增长，营业利润随之增加。公司 2014 年亏损，公司 2015 年相比 2014 年盈利，报告期内公司由亏损转为盈利，经营状况好转。

项目	2016年1-3月		2015年度		2014年度	
	金额(元)	占比(%)	金额(元)	占比(%)	金额(元)	占比(%)
服务器托管成本	34,500.00	0.11	202,200.00	0.34	185,000.00	10.22
人工成本	-	-	685,022.21	1.16	490,522.23	27.11
游戏推广成本	31,407,141.72	99.89	57,595,783.77	97.80	236,916.00	13.09
技术外包成本	-	-	411,100.00	0.70	897,203.00	49.58
营业成本	31,441,641.72	100.00	58,894,105.98	100.00	1,809,641.23	100.00

公司的营业成本主要包括：①服务器托管成本：公司将游戏业务服务器设备委托专业单位，从而实现通过高速数据端口接入互联网，合作方主要为中国移动、中国联通等电信运营商；②游戏推广费用：公司委托专业的游戏运营推广企业进行游戏推广；③技术服务外包成本：手机游戏的美术、音乐、游戏宣传片等方面的委托制作，合作方主要为专业的美术、动画、图文制作企业。④人工成本：为产品订制所支出的人工薪资及福利等相关（游戏推广成本中，未包含推广人员薪资及福利等费用，此部份并未计入成本而是计入了费用当中）。

## 2、主要费用及变动情况

公司报告期内主要费用及其占营业收入比例情况如下：

单位：元

项 目	2016年1-3月		2015年度		2014年度
	金额(元)	金额(元)	增长率	金额(元)	金额(元)
营业收入	35,981,535.62	69,929,216.80	3,488.95%	1,948,458.35	
销售费用	-	-	-	-	-
管理费用	1,518,090.46	4,799,789.58	8.26%	4,433,604.14	
财务费用	-5,500.54	-225.25	95.67%	-5,203.38	
期间费用合计	1,512,589.92	4,799,564.33	8.38%	4,428,400.76	
销售费用/营业收入(%)	-	-	-	-	-
管理费用/营业收入(%)	4.22	6.86	-	227.54	
财务费用/营业收入(%)	-0.02	0.00	-	-0.27	
期间费用/营业收入(%)	4.20	6.86	-	227.28	

从期间费用分析，2015 年公司期间费用为 4,799,564.33 元，较 2014 年上升 371,163.57 元，上升 8.38%，占营业收入的比重由 2014 年的 227.28% 下降到 2015 年的 6.86%。

### (1) 管理费用的变动分析

管理费用明细列示如下：

项 目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
职工薪酬	1,017,484.08	3,530,466.70	3,339,030.61
折旧与摊销费用	32,913.53	61,217.52	35,656.47
税费	5,946.17	15,665.81	-
办公费用	87,258.35	395,460.80	281,426.96
差旅费用	7,390.00	45,942.00	138,306.00
房租及管理费	158,827.84	549,971.75	432,955.00
交通费	28,827.44	71,065.00	60,600.00
培训费	-	-	12,600.00
业务费	-	-	79,229.10
中介机构费用	29,014.16	130,000.00	53,800.00
研发费	150,428.89	-	-
<b>合 计</b>	<b>1,518,090.46</b>	<b>4,799,789.58</b>	<b>4,433,604.14</b>

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度公司的管理费用分别为 1,518,090.46 元、4,799,789.58 元、4,433,604.14 元。与 2014 年相比，公司 2015 年管理费用增加 366,185.44 元，增长率为 8.26%，占营业收入的比重由 227.54% 下降到 6.86%。公司管理费用的上升主要是 2015 年随着公司规模及人员的扩张，公司的职工薪酬和办公费用增加；同时随着公司 2015 年对固定资产的新增投资，折旧与摊销费用也随之增加。

公司主要从事引擎开发、游戏产品的研发，2015 年随着游戏产品的上线及推广业务产生收入，公司 2015 年的收入随之出现大幅增长。但是与此同时公司的人员并没有大幅增长，因此管理费用并未随之大幅增长。报告期内公司的差旅费、培训费和业务费用的支出存在阶段性，前期投入较多，后期投入较少，因此并未随着收入的增加而增加。

## (2) 财务费用的变动分析

财务费用明细列示如下：

单位：元

项 目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
利息支出	-	-	-
减：利息收入	6,281.07	4,327.60	6,482.37
手续费及其他	780.53	4,102.35	1,278.99
合 计	<b>-5,500.54</b>	<b>-225.25</b>	<b>-5,203.38</b>

2016 年 1-3 月、2015 年度、2014 年度公司的财务费用分别为 -5,500.54 元、-225.25 元、-5,203.38 元。报告期内公司的财务费用均为负值，主要系公司获得的利息收入与支付的手续费合计。

## 3、重大投资收益和非经常性损益情况

单位：元

项 目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
非经常性收入项目：			
1、非流动资产处置收益	-	-	-
2、越权审批或无正式批准文件的税收返还、减免	-	-	-
3、计入当期损益的政府补助与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外	-	-	-
4、计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	-	-	-
5、公司取得子公司、联营企业及合营企业的投资成本小于取得投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值产生的收益	-	-	-
6、非货币性资产交换损益	-	-	-
7、委托他人投资或管理资产的损益	-	-	-
8、因不可抗力因素，如遭受自然灾害而计提的各项资产减值准备	-	-	-
9、债务重组损益	-	-	-
10、企业重组费用，如安置职工的支出、整合费用等	-	-	-

11、交易价格显失公允的交易产生的超过公允价值部分的损益	-	-	-
12、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	-	-	-
13、与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益	-	-	-
14、除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	-	-	-
15、单独进行减值测试的应收款项减值准备转回	-	-	-
16、对外委托贷款取得的损益	-	-	-
17、采用公允价值模式进行后续计量的投资性房地产公允价值变动产生的损益	-	-	-
18、根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响	-	-	-
19、受托经营取得的托管费收入	-	-	-
20、除上述各项之外的营业外收支净额	-	-	-
21、其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	-	-
小计	-	-	-
减：非经常性损益相应的所得税	-	-	-
减：少数股东损益影响数	-	-	-
非经常性损益影响的净利润	-	-	-
扣除非经常性损益后的归属于母公司普通股股东净利润	2,747,954.09	5,324,170.93	-4,891,523.58

#### 4、主要税项及享受的主要财政税收优惠政策

##### (1) 主要税种及税率

税 目	计税依据	税率
增值税	销售收入	3% 、 6%
城建税	应交流转税额	7%
教育费附加	应交流转税额	3%
地方教育费附加	应交流转税额	2%
企业所得税	应纳税所得额	25%

公司自 2015 年 7 月起由小规模纳税人变更为一般纳税人，增值税税率由 3%

变更为 6%。子公司目前为小规模纳税人，执行 3% 税率。

### (2) 公司享受的税收优惠政策

根据《关于进一步支持小微企业增值税和营业税政策的通知》(财税〔2014〕71 号)，明确自 2014 年 10 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日，对月销售额 2 万元至 3 万元的增值税小规模纳税人和营业税纳税人，免征增值税或营业税，子公司于 2015 年度享受了免征增值税的税收优惠。

根据《财政部 国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》(财税[2012]27 号)第三条、《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》(国家税务总局公告 2012 年第 19 号)等政策，公司经认定属于境内符合条件的软件企业，在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。

## 5、营业外收入情况

### (1) 营业外收入明细

单位：元

项 目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
非流动资产处置利得合计	-	-	-
其中：固定资产处置利得	-	-	-
无形资产处置利得	-	-	-
政府补助	-	-	-
税收优惠	-	1,502.91	-
合 计	-	<b>1,502.91</b>	-

公司 2015 年度营业外收入为子公司作为小微企业，获得的增值税优惠收入，计入经常性损益科目。

## 6、营业外支出情况

不适用。

### (三) 报告期内的主要资产情况

## 1、货币资金

单位：元

项目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
库存现金	-	-	-
银行存款	8,408,974.59	10,908,895.26	37,603.48
其他货币资金	-	-	-
合计	8,408,974.59	10,908,895.26	37,603.48
其中：存放在境外的款项总额	-	-	-

公司 2015 年末的货币资金相比 2014 年增长 28,910.33%，主要系 2015 年度相比 2014 年度销售商品、提供劳务收到的现金 51,586,471.61 元，吸收投资收到的现金 24,580,675.00 元所致。

截至 20156 年 3 月 31 日，本公司不存在抵押、冻结，或有潜在收回风险的款项。

报告期各期末公司的库存现金均为 0，主要原因：（1）报告期内，公司的营业收入、营业成本通过对公账户进行收支；（2）报告期内，管理费用中的职工薪酬、折旧摊销、税费、房租及管理费用、中介机构费用均通过对公账户支付或属于非付现费用；（3）公司不能使用对公银行结算的项目主要为管理费用中的交通费、差旅费、办公费用，该部分费用如果金额较小，就由员工先垫支费用款项，然后填写报销单，经部门主管、总经理、财务部签名确认后通过网银转账到员工银行卡上。金额较大部分由员工提交项目借支单，进行备用金借支，分别由借支人签名、部门主管签名、总经理签名、财务部签名确认后将资金转入员工账户，员工在项目完成后，根据填写报销单进行报销。

## 2、应收账款

（1）应收账款按种类披露：

单位：元

种    类	2016-03-31				
	账面余额	占总额比例(%)	坏账准备	坏账准备计提比例(%)	账面价值

单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	29,134,948.93	97.49	1,456,747.45	5.00	27,678,201.48
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	750,000.00	2.51	750,000.00	100.00	-
合 计	<b>29,884,948.93</b>	<b>100.00</b>	<b>2,206,747.45</b>	-	<b>27,678,201.48</b>

续:

种 类	2015-12-31				
	账 面 余 额	占总额比例 (%)	坏账准备	坏账准备计提比例 (%)	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	21,442,684.58	96.62	1,072,134.23	5.00	20,370,550.35
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	750,000.00	3.38	750,000.00	100.00	-
合 计	<b>22,192,684.58</b>	<b>100.00</b>	<b>1,822,134.23</b>	-	<b>20,370,550.35</b>

续:

种 类	2014-12-31				
	账 面 余 额	占总额比例 (%)	坏账准备	坏账准备计提比例 (%)	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	750,000.00	100.00	750,000.00	100.00	-
合 计	<b>750,000.00</b>	<b>100.00</b>	<b>750,000.00</b>	-	-

除对列入合并范围内母子公司之间应收款项或有确凿证据表明不存在减值

的应收款项不计提坏账准备之外，本公司将单项金额超 100 万元的应收款项视为重大应收款项。

### (2) 报告期内应收账款按账龄分类的期末余额及坏账计提情况

组合中，按账龄分析法计提坏账准备的应收账款：

单位：元

账 龄	2016-3-31		
	金 额	坏账准备	计提比例(%)
1 年以内	29,134,948.93	1,456,747.45	5.00
1 至 2 年	-	-	-
2 至 3 年	-	-	-
3 年以上	-	-	-
合 计	29,134,948.93	1,456,747.45	5.00
账 龄	2015-12-31		
	金 额	坏账准备	计提比例(%)
1 年以内	21,442,684.58	1,072,134.23	5.00
1 至 2 年	-	-	-
2 至 3 年	-	-	-
3 年以上	-	-	-
合 计	21,442,684.58	1,072,134.23	5.00
账 龄	2014-12-31		
	金 额	坏账准备	计提比例(%)
1 年以内	-	-	-
1 至 2 年	-	-	-
2 至 3 年	-	-	-
3 年以上	-	-	-
合 计	-	-	-

### (3) 报告期各期末前五名情况

截至 2016 年 3 月 31 日，公司应收账款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本 公司	款项性 质	期末余额	账龄	占应收账 款期末余额的	坏账准备

	关系				比例 (%)	
厦门创想无限信息科技有限公司	非关联方	游戏运营收入	15,447,243.01	1年以内	51.69	772,362.15
上海雪鲤鱼计算机科技有限公司	非关联方	游戏运营收入	2,733,198.60	1年以内	9.15	136,659.93
精纳网络	非关联方	游戏运营收入	2,432,463.67	1年以内	8.14	121,623.18
广州朱雀信息科技有限公司	非关联方	游戏运营收入	2,135,628.58	1年以内	7.15	106,781.43
广州市伍禾网络科技有限公司	非关联方	游戏运营收入	2,000,000.00	1年以内	6.69	100,000.00
<b>合计</b>	-	-	<b>24,748,533.86</b>	-	<b>82.81</b>	<b>1,237,426.69</b>

截至 2015 年 12 月 31 日，公司应收账款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	期末余额	账龄	占应收账款期末余额的比例 (%)	坏账准备
厦门创想无限信息科技有限公司	非关联方	游戏运营收入	8,740,618.65	1年以内	39.39	437,030.93
广州精纳网络科技有限公司	非关联方	游戏运营收入	2,666,166.95	1年以内	12.01	133,308.35
上海雪鲤鱼计算机科技有限公司	非关联方	游戏运营收入	2,563,762.23	1年以内	11.55	128,188.11
广州朱雀信息科技有限公司	非关联方	游戏运营收入	2,038,227.40	1年以内	9.18	101,911.37
广州市伍禾网络科技有限公司	非关联方	游戏运营收入	2,000,000.00	1年以内	9.01	100,000.00
<b>合计</b>	-	-	<b>18,008,775.23</b>	-	<b>81.15</b>	<b>900,438.76</b>

截至 2014 年 12 月 31 日，公司应收账款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	期末余额	账龄	占应收账款期末余额的比例 (%)	坏账准备
迈奔灵动科技(北京)有限公司	非关联方	游戏运营收入	750,000.00	1年以内	100.00	750,000.00
<b>合计</b>	-	-	<b>750,000.00</b>	-	<b>100.00</b>	<b>750,000.00</b>

#### (4) 应收账款说明

公司依据行业的惯例，给予客户 1-2 月的信用期。一般情况下，当月发生的业务会在月底和客户对账，下个月收款；特殊情况下，客户会延期一个月付款。

2016 年 3 月 31 日、2015 年末、2014 年末公司应收账款账面余额分别为 29,884,948.93 元、22,192,684.58 元、750,000.00 元。与 2014 年相比，公司 2015 年的应收账款增长 2,859.02%。主要是因为公司 2015 年业务模式丰富，规模扩大，公司应收账款随之增加。截至 2016 年 3 月 31 日，公司 1 年以内的应收账款占比 100.00%，由于公司的下游客户主要为网络公司，因此应收账款存在回收风险。公司 1 年以上的应收账款为迈奔灵动科技（北京）有限公司的 750,000.00 元，这一笔应收账款已经确认不能收回，公司已于 2014 年、2015 年、2016 年 1-3 月全额计提了坏账准备。

截至 2016 年 3 月 31 日，按欠款方归集的申报期末余额前五名应收账款余额合计为 24,748,533.86 元，占应收账款申报期末余额合计数的比例为 82.81%，相应计提的坏账准备申报期末余额汇总金额为 1,237,426.69 元。

(5) 截至 2016 年 3 月 31 日，无持有本公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位欠款。见本说明书“第四节 公司财务”之“四 最近两年及一期的主要会计数据和财务指标”之“（三）报告期内的主要资产情况”之“4、其他应收款”。

### 3、预付账款

(1) 预付款项按账龄列示：

单位：元

账龄结构	2016-3-31		2015-12-31		2014-12-31	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
1 年以内	81,028.60	100.00	90,510.84	100.00	60,600.00	100.00
1 至 2 年	-	-	-	-	-	-
合 计	<b>81,028.60</b>	<b>100.00</b>	<b>90,510.84</b>	<b>100.00</b>	<b>60,600.00</b>	<b>100.00</b>

注：公司报告期末无账龄超过 1 年且金额重要的预付款项。

(2) 报告期各期末预付账款前五名情况

截至 2016 年 3 月 31 日预付账款前五名单位:

单位: 元

单位名称	与本公司关系	所欠金额	欠款时间	欠款比例 (%)	业务内容
乐限网络科技(上海)有限公司	非关联方	30,000.00	1 年以内	52.27	产品发布、推广
多盟睿达科技(中国)有限公司	非关联方	14,479.85	1 年以内	25.23	产品发布、推广
北京云锐国际文化传媒有限公司	非关联方	5,004.30	1 年以内	8.72	产品发布、推广
广州久拓信息科技有限公司	非关联方	4,000.00	1 年以内	6.97	产品发布、推广
广州市怡祥物业管理有限公司	非关联方	3,913.45	1 年以内	6.82	电费预充值
<b>合计</b>	-	<b>57,397.60</b>	-	<b>100.00</b>	-

截至 2015 年 12 月 31 日预付账款前五名单位:

单位: 元

单位名称	与本公司关系	所欠金额	欠款时间	欠款比例 (%)	业务内容
广州市怡祥物业管理有限公司	非关联方	45,334.33	1 年以内	50.09	电费预充值
广东奥飞数据科技股份有限公司	非关联方	34,500.00	1 年以内	38.12	带宽及机柜预付
财富通支付科技有限公司客户备付金	非关联方	10,676.51	1 年以内	11.80	采购预付
<b>合计</b>	-	<b>90,510.84</b>	-	<b>100.00</b>	-

截至 2014 年 12 月 31 日预付账款前五名单位:

单位: 元

单位名称	与本公司关系	所欠金额	欠款时间	欠款比例 (%)	业务内容
陆小珊	非关联方	60,600.00	1 年以内	100.00	美术外包
<b>合计</b>	-	<b>60,600.00</b>	-	<b>100.00</b>	-

截至 2016 年 3 月 31 日,公司按预付对象归集的申报期末余额前五名预付款项汇总金额为 57,397.60 元,占预付款项申报期末余额合计数的比例为 100.00%。

### (3) 预付账款说明

2016 年 3 月 31 日、2015 年末、2014 年末，公司的预付款项分别为 57,397.60 元、90,510.84 元、60,600.00 元，公司的预付账款主要为公司采购预付款、外包预付款等。截至 2016 年 3 月 31 日，无持有本公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位欠款。截至 2016 年 3 月 31 日，公司 1 年以内的预付账款占比 100.00%，风险较小。

#### 4、其他应收款

##### (1) 其他应收款按种类披露：

单位：元

种类	2016-03-31				
	账面余额	占总额比例 (%)	坏账准备	坏账准备计提比例 (%)	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款	335,950.29	78.43	16,987.51	5.06	318,962.78
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款	92,393.00	21.57	92,393.00	100.00	-
<b>合计</b>	<b>428,343.29</b>	<b>100.00</b>	<b>109,380.51</b>	<b>-</b>	<b>318,962.78</b>

续：

种类	2015-12-31				
	账面余额	占总额比例 (%)	坏账准备	坏账准备计提比例 (%)	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款	731,236.62	88.78	36,751.83	5.03	694,484.79
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款	92,393.00	11.22	92,393.00	100.00	-
<b>合计</b>	<b>823,629.62</b>	<b>100.00</b>	<b>129,144.83</b>	<b>-</b>	<b>694,484.79</b>

续:

种类	2014-12-31				
	账面余额	占总额比例(%)	坏账准备	坏账准备计提比例(%)	账面价值
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款	840,721.51	100.00	43,366.08	5.16	797,355.43
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>840,721.51</b>	<b>100.00</b>	<b>43,366.08</b>	<b>5.16</b>	<b>797,355.43</b>

注:除对列入合并范围内母子公司之间应收款项或有确凿证据表明不存在减值的应收款项不计提坏账准备之外,本公司将单项金额超100万元的应收款项视为重大应收款项。

组合中,按账龄分析法计提坏账准备的其他应收款:

单位:元

账龄结构	2016-3-31		
	金 额	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	335,750.29	16,787.51	5
1至2年	-	-	-
2至3年	-	-	-
3年以上	200	200	100
<b>合 计</b>	<b>335,950.29</b>	<b>16,987.51</b>	<b>5.06</b>
账龄结构	2015-12-31		
	金 额	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	731,036.62	36,551.83	5
1至2年	-	-	-
2至3年	-	-	-
3年以上	200	200	100
<b>合 计</b>	<b>731,236.62</b>	<b>36,751.83</b>	<b>5.03</b>
<b>账龄结构</b>	<b>2014-12-31</b>		

	金 额	坏账准备	计提比例(%)
1 年以内	839,321.51	41,966.08	5
1 至 2 年	-	-	-
2 至 3 年	-	-	
3 年以上	1,400.00	1,400.00	100
<b>合 计</b>	<b>840,721.51</b>	<b>43,366.08</b>	<b>5.16</b>

2015 年计提坏账准备金额 85,778.75 元，转回坏账准备金额 0.00 元。

#### (2) 报告期各期末其他应收款前五名情况

截至 2016 年 3 月 31 日，公司其他应收款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
深圳市皓思宇贸易有限公司	非关联方	往来款	251,491.29	1 年以内	58.71	12,574.56
广东粤政企业投资管理有限公司	非关联方	往来款	92,393.00	1-2 年	21.57	92,393.00
广州市怡祥物业管理有限公司	非关联方	房租押金	74,480.00	1 年以内	17.39	3,724.00
路静	非关联方	员工备用金	5,000.00	1 年以内	1.17	250.00
罗清	非关联方	员工备用金	4,779.00	1 年以内	1.12	238.95
<b>合计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>428,143.29-</b>	<b>-</b>	<b>99.95</b>	<b>109,180.51</b>

截至 2015 年 12 月 31 日，公司其他应收款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）	关联方	利息支出	403,065.33	1 年以内	48.94	20,153.27
深圳市皓思宇贸易有限公司	非关联方	往来款	251,491.29	1 年以内	30.53	12,574.56

广东粤政企业投资管理有限公司	非关联方	往来款	92,393.00	1 年以内	11.22	92,393.0
广州市怡祥物业管理有限公司	非关联方	押金	74,480.00	1 年以内	9.04	3,724.00
路静	非关联方	往来款	2,000.00	1 年以内	0.24	100.00
<b>合计</b>	-	-	<b>823,429.62</b>	-	<b>99.98</b>	<b>170,116.31</b>

截至 2014 年 12 月 31 日，公司其他应收款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
王赟	关联方	往来款	387,279.61	1 年以内	46.07	19,363.98
广州泛网视讯科技有限公司	非关联方	往来款	200,000.00	1 年以内	23.79	10,000.00
陕西泰合信息	非关联方	技术外包	200,000.00	1 年以内	23.79	10,000.00
罗清	非关联方	员工备用金	20,770.90	1 年以内	2.47	1,038.55
广州久夸网络科技有限公司	非关联方	往来款	20,000.00	1 年以内	2.38	1,000.00
<b>合计</b>	-	-	<b>828,050.51</b>	-	<b>98.49</b>	<b>41,402.53</b>

截至 2016 年度 3 月 31 日，其他应收款余额前五名应收金额合计 428,143.29 元，占其他应收款总额的比例 99.95%，相应计提的坏账准备 109,180.51 元。

(3) 截至 2016 年 3 月 31 日，公司不存在应收持有公司 5% 以上（含 5%）表决权股份的股东单位款项。

#### (4) 其他应收款说明

2016 年 3 月 31 日、2015 年末、2014 年末，公司的其他应收款余额分别为 428,343.29 元、823,629.62 元、840,721.51 元。公司的其他应收款主要为外包服务费、房租押金、往来款项、员工备用金等。截至 2016 年 3 月 31 日，公司一年以内的其他应收款占比 99.95%，回收风险较小。

截至 2016 年 3 月 31 日，公司应收子公司一年以内的其他应收款为 219,011.52 元，这一笔应收款项回收风险小，因此未计提坏账准备。

## 5、固定资产

(1) 固定资产及其累计折旧明细项目和增减变动如下:

单位: 元

项 目	房屋建筑物	机器设备	运输设备	其他设备	合 计
一、账面原值:					
1.2015-12-31	-	-	-	254,412.90	254,412.90
2.本期增加金额	-	-	-	28,270.00	28,270.00
(1) 购置	-	-	-	28,270.00	28,270.00
(2) 在建工程转入	-	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-	-
(1) 处置或报废	-	-	-	-	-
4.2016-03-31	-	-	-	282,682.90	282,682.90
二、累计折旧					
1.2015-12-31	-	-	-	152,060.29	152,060.29
2.本期增加金额	-	-	-	8,406.86	8,406.86
(1) 计提	-	-	-	8,406.86	8,406.86
(2) 购入	-	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-	-
(1) 处置或报废	-	-	-	-	-
4.2016-03-31				160,467.15	160,467.15
三、减值准备					
1.2015-12-31	-	-	-	-	-
2.本期增加金额	-	-	-	-	-
(1) 计提	-	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-	-
(1) 处置或报废	-	-	-	-	-
4.2016-03-31	-	-	-	-	-
四、账面价值					
1.2016-03-31	-	-	-	122,215.75	122,215.75
2.2015-12-31	-	-	-	102,352.61	102,352.61

续:

项目	房屋建筑物	机器设备	运输设备	其他设备	合计
一、账面原值:					
1.2014-12-31	-	-	-	191,238.00	191,238.00
2.本期增加金额	-	-	-	63,174.90	63,174.90
(1) 购置	-	-	-	63,174.90	63,174.90
(2) 在建工程转入	-	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-	-
(1) 处置或报废	-	-	-	-	-
4.2015-12-31	-	-	-	254,412.90	254,412.90
二、累计折旧	-	-	-	-	-
1.2014-12-31	-	-	-	113,554.99	113,554.99
2.本期增加金额	-	-	-	38,505.30	38,505.30
(1) 计提	-	-	-	38,505.30	38,505.30
(2) 购入	-	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-	-
(1) 处置或报废					
4.2015-12-31				152,060.29	152,060.29
三、减值准备					
1.2014-12-31					
2.本期增加金额					
(1) 计提					
3.本期减少金额					
(1) 处置或报废					
4.2015-12-31					
四、账面价值					
1.2015-12-31				102,352.61	102,352.61
2.2014-12-31				77,683.01	77,683.01

(2) 公司报告期末不存在暂时闲置固定资产。

(3) 公司报告期末不存在通过融资租赁租入的固定资产情况。

(4) 公司报告期末不存在经营租赁租出的固定资产。

## 6、长期待摊费用

单位：元

项目	2015-12-31	本期增加额	本期摊销额	其他减少额	2016-03-31
办公室装修费	70,797.78	-	24,506.67	-	46,291.11
合计	<b>70,797.78</b>	-	<b>24,506.67</b>	-	<b>46,291.11</b>

续：

项目	2014-12-31	本期增加额	本期摊销额	其他减少额	2015-12-31
办公室装修费	-	73,520.00	2,722.22	-	70,797.78
合计	-	<b>73,520.00</b>	<b>2,722.22</b>	-	<b>70,797.78</b>

## 7、递延所得税资产、递延所得税负债

### (1) 未经抵销的递延所得税资产：

单位：元

项目	2016-03-31		2015-12-31	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
计提坏账准备影响数	2,316,127.96	579,031.99	1,951,279.06	487,819.77
合计	<b>2,316,127.96</b>	<b>579,031.99</b>	<b>1,951,279.06</b>	<b>487,819.77</b>

续：

项目	2015-12-31		2014-12-31	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
计提坏账准备影响数	1,951,279.06	487,819.77	793,366.08	198,341.52
合计	<b>1,951,279.06</b>	<b>487,819.77</b>	<b>793,366.08</b>	<b>198,341.52</b>

### (2) 未确认递延所得税资产明细

单位：元

项目	2016-03-31	2015-12-31
可抵扣亏损	2,976,756.97	6,006,050.12
合计	<b>2,976,756.97</b>	<b>6,006,050.12</b>

续：

项目	2015-12-31	2014-12-31
可抵扣暂时性差异	6,006,050.12	12,327,043.80

<b>合计</b>	<b>6,006,050.12</b>	<b>12,327,043.80</b>
-----------	---------------------	----------------------

(3) 未确认递延所得税资产的可抵扣亏损将于以下年度到期

单位: 元

项目	2016-03-31	2015-12-31
2019 年	2,755,325.43	6,006,050.12
2020 年	-	-
2021 年	221,431.54	-
<b>合计</b>	<b>2,976,756.97</b>	<b>6,006,050.12</b>

续:

项目	2015-12-31	2014-12-31
2018 年	-	2,357,102.10
2019 年	6,006,050.12	9,969,941.70
<b>合 计</b>	<b>6,006,050.12</b>	<b>12,327,043.80</b>

## 8、资产减值损失

报告期内公司资产减值明细为:

单位: 元

项目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
应收账款-坏账准备	384,613.22	1,072,134.23	750,000.00
其他应收款-坏账准备	-19,764.32	85,778.75	41,966.08
<b>资产减值损失合计</b>	<b>364,848.90</b>	<b>1,157,912.98</b>	<b>791,966.08</b>

## (四) 报告期内的主要负债情况

### 1、应付账款

(1) 应付账款列示:

单位: 元

种类	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
应付账款	12,684,115.83	11,195,718.75	-
<b>合计</b>	<b>12,684,115.83</b>	<b>11,195,718.75</b>	<b>-</b>

(2) 报告期内各期末应付账款金额前五名债权人情况

截至 2016 年 3 月 31 日，应付账款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	所欠金额	欠款时间	欠款比例(%)	业务内容
广州市源子文化传播有限公司	非关联方	3,153,243.00	1年以内	24.86	应付业务款项
北京爱风世嘉网络科技发展有限公司	非关联方	2,628,230.72	1年以内	20.72	应付业务款项
北京泰和纬度网络技术有限公司	非关联方	2,050,000.00	1年以内	16.16	应付业务款项
北京乐赢互动科技有限公司	非关联方	1,874,946.00	1年以内	14.78	应付业务款项
喀什日盛文化传媒有限公司	非关联方	1,564,604.32	1年以内	12.34	应付业务款项
合计	-	<b>11,271,024.04</b>	-	<b>88.86</b>	-

截至 2015 年 12 月 31 日，应付账款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	所欠金额	欠款时间	欠款比例(%)	业务内容
广州市源子文化传播有限公司	非关联方	5,722,550.00	1年以内	51.11	应付业务款项
北京乐赢互动科技有限公司	非关联方	1,882,632.85	1年以内	16.82	应付业务款项
喀什日盛文化传媒有限公司	非关联方	1,545,704.00	1年以内	13.81	应付业务款项
北京泰和纬度网络技术有限公司	非关联方	1,316,000.00	1年以内	11.75	应付业务款项
上海飞玩信息科技有限公司	非关联方	428,831.90	1年以内	3.83	应付业务款项
合计	-	<b>10,895,718.75</b>	-	<b>97.32</b>	-

### (3) 应付账款说明

2016 年 3 月 31 日、2015 年末、2014 年末，公司的应付账款余额分别为 12,684,115.83 元、11,195,718.75 元、0.00 元，占同期负债总额比例分别为 92.88%、94.12%、0.00%。报告期内公司的应付账款主要为应付供应商款项。截至 2016 年 3 月 31 日，公司应付账款中账龄在一年以内的应付账款占比为 100.00%，公司具有较好的商业信用，不存在延期支付供应商款项的情形。

截至 2016 年 3 月 31 日，公司不存在欠持有本公司 5%（含 5%）以上表决权股份股东单位的款项。

## 2、应付职工薪酬

(1) 应付职工薪酬列示:

单位: 元

项目	2015-12-31	本期增加额	本期支付额	2016-03-31
短期职工薪酬	277,251.53	1,012,935.72	987,935.72	302,251.53
离职后福利-设定提存计划	-	46,748.56	46,748.56	-
辞退福利	-	-	-	-
其他长期职工福利	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>277,251.53</b>	<b>1,059,684.28</b>	<b>1,034,684.28</b>	<b>302,251.53</b>

续:

项目	2014-12-31	本期增加额	本期支付额	2015-12-31
短期职工薪酬	302,027.32	3,487,286.06	3,512,061.85	277,251.53
离职后福利-设定提存计划	-	206,981.12	206,981.12	-
辞退福利	-	-	-	-
其他长期职工福利	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>302,027.32</b>	<b>3,694,267.18</b>	<b>3,719,042.97</b>	<b>277,251.53</b>

(2) 短期职工薪酬明细如下:

单位: 元

项目	2015-12-31	本期增加额	本期支付额	2016-03-31
一、工资、奖金、津贴和补贴	277,251.53	854,078.10	829,078.10	302,251.53
二、职工福利费	-	110,727.52	110,727.52	-
三、社会保险费	-	36,514.10	36,514.10	-
其中: 1.医疗保险费	-	33,660.60	33,660.60	-
2.工伤保险费	-	951.50	951.50	-
3 生育保险费	-	1,902.00	1,902.00	-
四、住房公积金	-	11,616.00	11,616.00	-
五、工会经费	-	-	-	-
六、职工教育经费	-	-	-	-
七、因解除劳务关系给予的补偿	-	-	-	-
八、离退休人员工资及补贴	-	-	-	-
九、其他	-	-	-	-

项目	2015-12-31	本期增加额	本期支付额	2016-03-31
合计	277,251.53	1,012,935.72	987,935.72	302,251.53

续:

项目	2014-12-31	本期增加额	本期支付额	2015-12-31
一、工资、奖金、津贴和补贴	302,027.32	3,338,520.57	3,363,296.36	277,251.53
二、职工福利费	-	-	-	-
三、社会保险费	-	148,765.49	148,765.49	-
其中：1.医疗保险费	-	137,666.27	137,666.27	-
2.工伤保险费	-	4,950.00	4,950.00	-
3 生育保险费	-	6,149.22	6,149.22	-
四、住房公积金	-	-	-	-
五、工会经费		-	-	-
六、职工教育经费	-	-	-	-
七、因解除劳务关系给予的补偿	-	-	-	-
八、离退休人员工资及补贴	-	-	-	-
九、其他	-	-	-	-
合计	302,027.32	3,487,286.06	3,512,061.85	277,251.53

(3) 设定提存计划列示:

单位: 元

设定提存计划项目	2015-12-31	本期增加额	本期支付额	2016-03-31
一、基本养老保险费	-	43,362.48	43,362.48	-
二、失业保险费	-	3,386.08	3,386.08	-
三、其他	-	-	-	-
合计	-	46,748.56	46,748.56	-

续:

设定提存计划项目	2014-12-31	本期增加额	本期支付额	2015-12-31
一、基本养老保险费	-	193,217.92	193,217.92	-
二、失业保险费	-	13,763.20	13,763.20	-
三、其他	-	-	-	-

合计	-	206,981.12	206,981.12	-
----	---	------------	------------	---

### 3、应交税费

单位：元

项目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
增值税	640,236.77	389,894.10	-
企业所得税	-	-	-
个人所得税	15,691.92	16,391.92	40,847.26
城市维护建设税	1,749.25	92.31	-
教育费附加	749.67	39.55	-
地方教育费附加	499.79	26.37	-
堤围防护费	-	-	-
其他	-	13,065.12	-
合计	658,927.40	419,509.37	40,847.26

### 4、其他应付款

#### (1) 按款项性质列示其他应付款

单位：元

项目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
往来款	10,789.23	2,263.53	9,902,886.57
合计	10,789.23	2,263.53	9,902,886.57

#### (2) 报告期内其他应付款金额前五名债权人情况

截至 2016 年 3 月 31 日，其他应付款金额前五名情况如下：

单位：元

名称	与本公司关系	金额	年限	性质	占其他应付款总额的比例(%)
王屏涛	关联方	5,000.00	1 年以内	往来款	46.34
罗清	非关联方	3,745.53	1 年以内	备用金	34.72
贺杰	关联方	906.00	1 年以内	往来款	8.40
王赟	关联方	650.00	1 年以内	往来款	6.02
刘晓红	非关联方	272.70	1 年以内	往来款	2.53
合计	-	10,574.23	-	-	98.01

截至 2015 年 12 月 31 日，其他应付款金额前五名情况如下：

单位：元

名称	与本公司关系	金额	年限	性质	占其他应付款总额的比例(%)
罗清	非关联方	2,263.53	1 年以内	备用金	100.00
合计	-	<b>2,263.53</b>	-	-	<b>100.00</b>

截至 2014 年 12 月 31 日，其他应付款金额前五名情况如下：

单位：元

名称	与本公司关系	金额	年限	性质	占其他应付款总额的比例(%)
广州万豪投资有限公司	关联方	3,345,000.00	1 年以内	往来款	33.78
佛山市创德投资管理中心（有限合伙）	关联方	2,000,000.00	1 年以内、1-2 年	往来款	20.20
上海艺为网络科技有限公司	非关联方	1,492,154.12	1-2 年	往来款	15.07
广东粤政企业投资管理有限公司	非关联方	727,995.00	1 年以内	往来款	7.35
朱耿煥	非关联方	723,625.00	1 年以内	往来款	7.31
合计	-	<b>8,288,774.12</b>	-	-	<b>83.70</b>

(3) 报告期各期末其他应付款中应付本公司 5%以上（含 5%）表决权股份的股东单位或关联方欠款为：

单位：元

名称	2014 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2016 年 3 月 31 日
广州万豪投资有限公司	3,345,000.00	-	-
佛山市创德投资管理中心（有限合伙）	2,000,000.00	-	-
朱耿煥	723,625.00	-	-
黄盛渊	626,862.00	-	-
孙伟强	300,000.00	-	-
王屏涛	-	-	5,000.00
贺杰	-	-	906.00
王贊	-	-	650.00

(4) 其他应付款说明

报告期各期末，公司其他应付款的余额分别为 10,789.23 元、2,263.53 元、9,902,886.57 元。与 2014 年相比，公司 2015 年其他应付款减少 99.98%，系公司 2015 年清理了与关联方、个人的往来款所致。公司其他应付款款项性质主要为往来款、备用金等款项。

截至 2016 年 3 月 31 日，公司应付关联方往来的余额为公司应付王屏涛、贺杰、王赟的报销款项，金额分别为 5,000.00 元、906.00 元、650.00 元。截至本公开转让说明书出具之日，公司已经清理了上述款项。

### （五）报告期内各期末所有者权益情况

公司所有者权益情况如下：

单位：元

项目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
实收资本	15,000,000.00	14,498,235.92	3,750,000.00
资本公积	6,068,717.91	13,832,439.08	0.00
盈余公积	0.00	0.00	0.00
未分配利润	2,509,904.40	-7,500,006.78	-12,824,177.71
归属于母公司所有者权益合计	<b>23,578,622.31</b>	<b>20,830,668.22</b>	<b>-9,074,177.71</b>
少数股东权益	0.00	0.00	0.00
所有者权益合计	<b>23,578,622.31</b>	<b>20,830,668.22</b>	<b>-9,074,177.71</b>

#### 1、实收资本

2014 年度实收资本变动情况如下：

单位：元

股东名称	2013-12-31		本期增加	本期减少	2014-12-31	
	实收资本	比例 (%)			实收资本	比例 (%)
李裕德	112,500.00	3.00	-	-	112,500.00	3.00
杨金辉	112,500.00	3.00	-	-	112,500.00	3.00
贺杰	375,000.00	10.00	-	-	375,000.00	10.00
姜洋	112,500.00	3.00	-	-	112,500.00	3.00
王赟	2,606,250.00	69.50	-	-	2,606,250.00	69.50
陈媛华	75,000.00	2.00	-	-	75,000.00	2.00

佛山市创德投资管理中心 (有限合伙)	225,000.00	6.00	-	-	225,000.00	6.00
孙伟强	131,250.00	3.50	-	-	131,250.00	3.50
合计	<b>3,750,000.00</b>	<b>100.00</b>	-	-	<b>3,750,000.00</b>	<b>100.00</b>

2015 年度实收资本变动情况如下：

单位：元

股东名称	2014-12-31		本期增加	本期减少	2015-12-31	
	实收资本	比例 (%)			实收资本	比例 (%)
李裕德	112,500.00	3.00	283,350.00	-	395,850.00	2.73
杨金辉	112,500.00	3.00	-	112,500.00	-	0.00
贺杰	375,000.00	10.00	297,945.00	-	672,945.00	4.64
姜洋	112,500.00	3.00	283,350.00	-	395,850.00	2.73
王赟	2,606,250.00	69.50	4,199,926.48	-	6,806,176.48	46.94
陈媛华	75,000.00	2.00	188,900.00	-	263,900.00	1.82
佛山市创德 投资管理中 心（有限合 伙）	225,000.00	6.00	566,700.00	-	791,700.00	5.46
孙伟强	131,250.00	3.50	1,056,300.00	1,187,550.00	-	-
佛山市创华 投资管理中 心（有限合 伙）	-	-	395,850.00	-	395,850.00	2.73
方锐	-	-	646,555.00	-	646,555.00	4.46
刘建勇	-	-	646,555.00	-	646,555.00	4.46
朱耿焕	-	-	197,925.00	-	197,925.00	1.37
朱彭勇	-	-	65,975.00	-	65,975.00	0.46
郝阮梨	-	-	65,975.00	-	65,975.00	0.46
黄盛渊	-	-	65,975.00	-	65,975.00	0.46
毛晟毅	-	-	395,850.00	-	395,850.00	2.73
陈瑞冰	-	-	276,938.61	-	276,938.61	1.90
刘璞	-	-	202,812.04	-	202,812.04	1.40
佛山市创荣 商业投资管 理中心（有 限合伙）	-	-	295,665.74	-	295,665.74	2.04

股东名称	2014-12-31		本期增加	本期减少	2015-12-31	
	实收资本	比例(%)			实收资本	比例(%)
李春红	-	-	1,285,290.74	-	1,285,290.74	8.87
李志泽	-	-	97,740.74	-	97,740.74	0.67
杜勇科	-	-	97,740.74	-	97,740.74	0.67
严扬名	-	-	144,988.61	-	144,988.61	1.00
周湘荣	-	-	144,988.61	-	144,988.61	1.00
谭志勇	-	-	144,988.61	-	144,988.61	1.00
合计	3,750,000.00	100.00	12,048,285.92	1,300,050.00	14,498,235.92	100.00

2016 年 1-3 月实收资本变动情况如下：

单位：元

股东名称	2015-12-31		本期增加	本期减少	2016-03-31	
	股本(实收资本)	比例(%)			股本(实收资本)	比例(%)
李裕德	395,850.00	2.73	13,700.00	-	409,550.00	2.73
杨金辉	-	0.00		-		0.00
贺杰	672,945.00	4.64	23,290.00	-	696,235.00	4.64
姜洋	395,850.00	2.73	13,700.00	-	409,550.00	2.73
王贊	6,806,176.48	46.94	235,552.52	-	7,041,729.00	46.94
陈媛华	263,900.00	1.82	9,133.00	-	273,033.00	1.82
佛山市创德投资管理中心（有限合伙）	791,700.00	5.46	27,400.00	-	819,100.00	5.46
佛山市创华投资管理中心（有限合伙）	395,850.00	2.73	13,700.00	-	409,550.00	2.73
方锐	646,555.00	4.46	22,376.00	-	668,931.00	4.46
刘建勇	646,555.00	4.46	22,376.00	-	668,931.00	4.46
朱耿焕	197,925.00	1.37	6,850.00	-	204,775.00	1.37
朱彰勇	65,975.00	0.46	2,283.00	-	68,258.00	0.46
郝阮梨	65,975.00	0.46	2,283.00	-	68,258.00	0.46
黄盛渊	65,975.00	0.46	2,283.00	-	68,258.00	0.46

股东名称	2015-12-31		本期增加	本期减少	2016-03-31	
	股本(实收资本)	比例(%)			股本(实收资本)	比例(%)
毛晟毅	395,850.00	2.73	13,700.00	-	409,550.00	2.73
陈瑞冰	276,938.61	1.90	9,584.39	-	286,523.00	1.90
刘璞	202,812.04	1.40	7,018.96	-	209,831.00	1.40
佛山市创荣商业投资管理中心(有限合伙)	295,665.74	2.04	10,232.26	-	305,898.00	2.04
李春红	1,285,290.74	8.87	44,482.26	-	1,329,773.00	8.87
李志泽	97,740.74	0.67	3,382.26	-	101,123.00	0.67
杜勇科	97,740.74	0.67	3,382.26	-	101,123.00	0.67
严扬名	144,988.61	1.00	5,018.39	-	150,007.00	1.00
周湘荣	144,988.61	1.00	5,018.39	-	150,007.00	1.00
谭志勇	144,988.61	1.00	5,018.39	-	150,007.00	1.00
合计	14,498,235.92	100.00	501,764.08	-	15,000,000.00	100.00

## 2、资本公积

单位：元

项 目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
股本溢价	6,068,717.91	13,832,439.08	-
合 计	6,068,717.91	13,832,439.08	-

### (1) 2015 年度资本公积变动情况

单位：元

项 目	2014-12-31	本期增加	本期减少	2015-12-31
股本溢价	-	13,832,439.08	-	13,832,439.08
合 计	-	13,832,439.08	-	13,832,439.08

### (2) 2016 年 1-3 月资本公积变动情况

项 目	2015-12-31	本期增加	本期减少	2016-03-31
股本溢价	13,832,439.08	-	7,763,721.17	6,068,717.91
合 计	13,832,439.08	-	7,763,721.17	6,068,717.91

注：详见本说明书“第四节 公司财务”之“四 最近两年及一期的主要会计

数据和财务指标”之“（五）报告期内各期末所有者权益情况”之“1、实收资本”。

### 3、未分配利润

未分配利润增减变动情况如下：

单位：元

项 目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
期初未分配利润	-7,500,006.78	-12,824,177.71	-7,932,654.13
加：本期归属于母公司股东的净利润	2,747,954.09	5,324,170.93	-4,891,523.58
其他（股改净资产折股）	7,261,957.09		
减：提取法定盈余公积	-	-	-
提取任意盈余公积	-	-	-
提取一般风险准备	-	-	-
应付普通股股利	-	-	-
转作股本（实收资本）的普通股股利	-	-	-
未分配利润转增股本（实收资本）	-	-	-
未分配利润转增资本公积	-	-	-
资本公积转增未分配利润	-	-	-
期末未分配利润	2,509,904.40	-7,500,006.78	-12,824,177.71

## 五、关联方、关联关系及关联交易情况

### （一）公司关联方

#### 1、控股股东、实际控制人

存在控制关系的本公司股东、股东姓名	对本公司的持股比例	对本公司的表决权比例	与公司关系
王贊	46.3272%	46.3272%	控股股东、实际控制人

#### 2、除控股股东外其他重要股东

股东名称	对本公司的持股比例
李春红	持股比例 8.7485%

佛山市创德投资管理中心（有限合伙）	持股比例 5.3888%
刘建勇	持股比例 4.4009%
佛山市创华投资管理中心（有限合伙）	持股比例 2.6944%
毛晟毅	持股比例 2.6944%

### 3、公司关键管理人员及其关系密切的亲属

#### (1) 董事、监事和高级管理人员

姓名	任职情况
王赟	董事、总经理
贺杰	董事
孙伟强	董事
方锐	董事
李裕德	董事
王屏涛	监事会主席
李萍	职工代表监事
全毅	监事
姜洋	董事会秘书
杨思华	财务负责人（2016年9月起任财务负责人）
叶珍连	财务负责人（2016年3月至2016年9月任财务负责人）

#### (2) 董事、监事和高级管理人员关系密切的家庭成员

董事、监事和高级管理人员关系密切的家庭成员包括配偶、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母。

### 4、控股股东、实际控制人控制的其他企业

无

### 5、本企业的子公司以及参股公司

公司名称	与公司关系
成都博罗网络科技有限公司	分给网络全资子公司
广州首映网络科技有限公司	分给网络直接持股 24.00%，公司董事会秘书姜洋担任监事

广州超玩网络科技有限公司	分给网络直接持股 34%，截至本公开转让说明书出具之日，已经转让给第三方
广州平文网络科技有限公司	分给网络直接持股 50%、公司股东毛晟毅持有 50%的股权且任监事，截至本公开转让说明书出具之日，平文网络已经注销

## 6、除上述关联企业外，公司重要股东以及董事、监事、高级管理人员对外投资或任职的其他企业

公司名称	与公司关系
佛山市智臻电器有限公司	公司董事孙伟强持有 4% 的股权且担任执行董事
佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）	公司董事孙伟强持有 26% 的份额且任执行事务合伙人
佛山市道康网络科技有限公司	公司董事孙伟强持有 99% 的股权且任监事
佛山市道康投资顾问有限公司	公司董事孙伟强持有 24% 的股权且任经理
佛山市创荣投资管理中心（有限合伙）	公司董事孙伟强持有 2.5% 的合伙份额
广州泓翼广告有限公司	公司股东、董事李裕德持有 30% 的股权且担任监事
广州富点企业管理有限公司	公司股东刘建勇持有 5% 的股权
中大黄埔国际教育集团有限公司	公司股东刘建勇任财务总监
广州市逸富物业管理有限公司	公司股东毛晟毅持有 33.4% 的股权且任执行董事兼经理
广州市逸购贸易有限公司	公司股东毛晟毅持有 33% 的股权且任监事
广州万豪投资有限公司	公司股东毛晟毅持有 100% 的股权且任执行董事兼经理
广州天韵娱乐有限公司	公司股东毛晟毅持有 33.33% 的股权

上述关联方中，公司董事、监事和高级管理人员的基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“五、公司董事、监事、高级管理人员基本情况”。

除博罗网络外，公司其他关联企业的具体情况见本公开转让说明书“第三节 公司治理”之“五、同业竞争情况”之“（一）同业竞争情况说明”。

### （二）关联方交易及对公司经营成果和财务状况的影响

#### 1、经常性关联交易

##### （1）关联担保情况

无

## (2) 关联方交易

无

### 2、偶发性关联交易

#### (1) 关联方资金拆借

2015 年 2 月 1 日，公司与佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）签订借款协议，双方约定从 2015 年 3 月 31 日至 2015 年 12 月 25 日，佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）为公司提供 1000 万元的无息借款。具体的借款与还款情况为：

日期	借款金额(万元)	日期	还款金额(万元)
2015-4-29	50	2015-7-25	50
2015-5-19	50	2015-7-25	50
2015-7-23	200	2015-8-11	100
2015-8-17	200	2015-9-22	100
2015-9-24	400	2015-9-22	200
-	-	2015-12-29	400
<b>合计</b>	<b>900</b>	-	<b>900</b>

同时公司于 2016 年 2 月 25 日收回原支付给佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）的借款利息 403,065.33 元。

#### (2) 关联方往来余额

单位：元

项目名称	关联方	2014-12-31	2015-12-31	2016-3-31	2016-5-31
其他应收款	佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）		403,065.33		
其他应收款	王贊	387,279.61			
其他应付款	广州万豪投资有限公司	3,345,000.00			
其他应付款	佛山市创德投资管理中心（有限合伙）	2,000,000.00			
其他应付款	朱耿焕	723,625.00			

其他应付款	黄盛渊	626,862.00			
其他应付款	孙伟强	300,000.00			
其他应付款	王屏涛			5,000.00	5,000.00
其他应付款	贺杰			906.00	5,501.00
其他应付款	王贊			650.00	10,050.50
其他应付款	姜洋				2,197.00

公司应收佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）的款项 403,065.33 元已于 2016 年 2 月 25 日收回。

截至 2016 年 3 月 31 日，公司应付关联方往来的余额为公司应付王屏涛、贺杰、王贊的报销款项，金额分别为 5,000.00 元、906.00 元、650.00 元。截至 2016 年 5 月 31 日，该类款项仍然存在并增加。截至本公开转让说明书出具之日，公司已经清理了上述款项。

### （3）控股股东、实际控制人及其关联方资金占用

2014 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日期间公司控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金及收取资金占用费用情况如下：

单位：元

年度	单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	利息收入	本期发生次数
2014 年度	王贊	-404,599.91	1,422,080.52	630,201.00	387,279.61	-	21 次
	合计	-404,599.91	1,422,080.52	630,201.00	387,279.61	-	-

2015 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日期间公司控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金及收取资金占用费用情况如下：

单位：元

年度	单位	期初余额	拆出金额	偿还金额	期末余额	利息收入	本期发生次数
2015 年度	王贊	387,279.61	-	387,279.61	-	-	0 次
2015 年度	佛山市道汇康投资管理中心	-	387,279.61	-	387,279.61	-	2 次
	合计	387,279.61	387,279.61	387,279.61	387,279.61	-	-

2016 年 1 月 1 日至 2016 年 3 月 31 日期间公司控股股东、实际控制人及其

关联方占用公司资金及收取资金占用费用情况如下：

单位：元

年度	单位	期初余额	拆出 金额	偿还金额	期末余额	利息收入	本期发 生次数
2016 年 1-3 月	佛山市道汇康 投资管理中心	387,279.61	-	387,279.61	-	-	0 次
	合计	387,279.61	-	387,279.61	-	-	-

2016 年 4 月 1 日至审查期间公司未发生新的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情况。

公司已于申报日前清理了与关联方之间的资金拆借，报告期末至申报审查期，公司未发生新的控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形。

公司上述资金占用情形发生于有限公司阶段，决策程序尚不完备，没有支付资金占用费。股份公司成立后，公司已制定《关联交易管理制度》，规定公司与关联人之间的关联交易应签订书面协议，由关联双方签署或加盖公章后生效，并履行相应的审议程序，该制度执行良好，能够防范关联方占用公司资源，公司无违反相应承诺、规范的情况。

### （三）关联交易的决策程序

公司建立了关联交易决策程序，《公司章程》、《关联交易管理制度》等明确规定了关联交易的决策机构及其权限、程序，以及关联股东、关联董事回避制度。依据《广州分给网络科技有限公司关联交易管理制度》第三章公司关联交易的决策权限如下：

#### 第九条 关联交易的决策权限：

（一）公司与关联自然人发生的交易金额（同一标的或同一关联人在连续十二个月内达成的关联交易累计计算金额，以下同）在 30 万元以内的关联交易以及公司与关联法人发生的交易金额在 50 万元以内的关联交易，由公司总经理审议批准后方可实施；

（二）公司与关联自然人发生的交易金额在 30 万元（不含 30 万元）至 100 万元（含 100 万元）之间的关联交易以及公司与关联法人发生的交易金额在 50 万

元（不含 50 万元）至 150 万元（含 150 万元）之间的关联交易，由公司董事会审议批准后方可实施，但公司获赠现金资产和关联方为公司提供借款或担保除外；

（三）公司与关联自然人发生的交易金额超过 100 万元的关联交易以及公司与关联法人发生的交易金额超过 150 万元的关联交易，经由公司董事会审议通过后提交股东大会审议，该关联交易在获得公司股东大会审议批准后方可实施，但公司获赠现金资产和关联方为公司提供借款或担保除外。

第十条 公司在连续十二个月内发生的以下关联交易，应当按照累计计算的原则适用：

- （一）与同一关联方进行的交易；
- （二）与不同关联方进行的与同一交易标的相关的交易。

上述同一关联方包括与该关联方同受一主体控制或相互存在股权控制关系的其他关联方。已按照第七条规定履行相关决策程序的，不再纳入相关的累计计算范围。

前款所称关联董事包括下列董事或者具有下列情形之一的董事：

- （一）交易对方；
- （二）在交易对方任职，或在能直接或间接控制该交易对方的法人单位或者该交易对方直接或间接控制的法人单位任职的；
- （三）拥有交易对方的直接或间接控制权的；
- （四）交易对方或者其直接或间接控制人的关系密切的家庭成员（具体范围参见本制度第七条第（四）项的规定）；
- （五）交易对方或者其直接或间接控制人的董事、监事和高级管理人员的关系密切的家庭成员（具体范围参见本制度第七条第（四）项的规定）；
- （六）公司、中国证监会或全国中小企业股份转让系统有限责任公司认定的因其他原因使其独立的商业判断可能受到影响的人士。

第十三条 董事个人或者其所任职的其他企业直接或者间接与公司已有的或者计划中的合同、交易、安排有关联关系时（聘任合同除外），不论有关事项在一般情况下是否需要董事会批准同意，该董事均应当在知道或应当知道之日起十日内向董事会披露其关联关系的性质和程度。如果该董事在公司首次考虑订立有关合同、交易、安排前以书面形式通知董事会，声明由于通知所列的内容，公司日后达成的合同、交易、安排与其有利益关系，则在通知阐明的范围内，该董事视为履行本条所规定的披露。

第十四条 董事会关于关联交易事项议案的说明至少应当包括以下内容：

（一）该笔交易的内容、数量、单价、总金额、占同类业务的比例、定价政策及其依据，还应当说明定价是否公允、与市场第三方价格有无差异，无市场价格可资比较或订价受到限制的重大关联交易，是否通过合同明确有关成本和利润的标准。

（二）该笔交易对公司的财务状况和经营成果的影响。

（三）该笔交易是否损害公司及中小股东的利益。

第十五条 公司董事会审议关联交易事项时，关联董事应当回避表决，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的非关联董事出席即可举行，董事会议所做决议须经非关联董事过半数通过。出席董事会的非关联董事人数不足三人的，公司应当将该交易提交股东大会审议。

第十六条 股东大会审议关联交易事项时，下列股东应当回避表决：（一）交易对方；（二）拥有交易对方直接或间接控制权的；（三）被交易对方直接或间接控制的；（四）与交易对方受同一法人或自然人直接或间接控制的；（五）在交易对方任职，或在能直接或间接控制该交易对方的法人单位或者该交易对方直接间接控制的法人单位任职的（适用于股东为自然人的）；（六）因与交易对方或者其关联方存在尚未履行完毕的股权转让协议或者其他协议而使其表决权受到限制或影响的；（七）中国证监会或全国股份转让系统公司认定的可能造成公司对其利益倾斜的法人或自然人。

第十七条 股东大会对有关关联交易事项表决时，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。

第十八条 公司与关联方签订日常关联交易协议的期限超过三年的，应当每三年根据本制度规定重新履行审议决策程序。

第十九条 有关关联交易决策记录、决议事项等文件，由董事会秘书负责保管，保存期限不少于十年。

## 六、需提醒投资者关注的会计报表附注中的资产负债表日后事项、或有事项及其他重要事项

不适用。

## 七、报告期内资产评估情况

### （一）资产评估目的

经 2015 年 11 月 25 日广州分给网络科技有限公司 2015 年临时股东会决议，被评估单位将整体改造为股份有限公司。

本资产评估报告是作为广州分给网络科技有限公司拟股份制改造，提供广州分给网络科技有限公司的股东权益（净资产）在评估基准日时市场价值的参考依据。

### （二）评估对象和范围

根据委托，评估对象是广州分给网络科技有限公司股东权益（净资产），对应的评估范围是广州分给网络科技有限公司二〇一五年十二月三十一日资产负债表所列示的各项资产、负债，不包括未在账面列示的企业整体无形资产。

### （三）资产评估方法

本次评估以持续使用和公开市场为前提，结合委估对象的实际情况，综合考虑各种影响因素，采用资产基础法对广州分给网络科技有限公司进行评估。

### （四）资产评估结果

采用资产基础法评估计算，委估资产、负债和股东权益（净资产）价值评估结果如下：

资产总计：账面值为人民币 3,292.55 万元，评估值为人民币 3,293.65 万元，评估增值人民币 1.10 万元，增值率 0.03%；

负债总计：账面值为人民币 1,185.68 万元，评估值为人民币 1,185.68 万元，评估无增值；

股东权益（净资产）：账面值为人民币 2,106.87 万元，评估值为人民币 2,107.97 万元，评估增值人民币 1.10 万元，增值率 0.05%。

#### 资产评估结果汇总表

评估基准日： 2015 年度 12 月 31 日

金额单位：人民币万元

项目	账面价值	评估价值	增减值	增值率%
	A	B	C=B-A	D=C/A×100%
1 流动资产	3,226.46	3,226.46	-	-
2 非流动资产	66.09	67.19	1.10	1.66
3 其中：可供出售金融资产	-	-	-	-
4 持有至到期投资	-	-	-	-
5 长期应收款	-	-	-	-
6 长期股权投资	-	-	-	-
7 投资性房地产	-	-	-	-
8 固定资产	10.23	11.33	1.10	10.75
9 在建工程	-	-	-	-
10 工程物资	-	-	-	-
11 固定资产清理	-	-	-	-
12 生产性生物资产	-	-	-	-
13 油气资产	-	-	-	-
14 无形资产	-	-	-	-
15 开发支出	-	-	-	-
16 商誉	-	-	-	-
17 长期待摊费用	7.08	7.08	-	-
18 边延所得税资产	48.78	48.78	-	-

19	其他非流动资产	-	-	-	-
20	资产总计	3,292.55	3,293.65	1.10	0.03
21	流动负债	1,185.68	1,185.68	-	-
22	非流动负债	-	-	-	-
23	负债合计	1,185.68	1,185.68	-	-
24	净资产(所有者权益)	2,106.87	2,107.97	1.10	0.05

## 八、控股子公司（纳入合并报表）的企业情况

控股子公司 2014 年度、2015 年度、2016 年 1-3 月财务简表如下：

### 1、资产负债简表

单位：元

项目	2014年12月31日	2015年12月31日	2016年3月31日
流动资产	-	18,830.79	852,249.25
非流动资产	-	25.00	62.50
资产总计	-	18,855.79	852,311.75
流动负债	-	256,905.48	311,905.48
负债合计	-	256,905.48	311,905.48
所有者权益	-	-238,049.69	540,406.27
股本	-	-	1,000,000.00
未分配利润	-	-238,049.69	-459,593.73
所有者权益合计	-	-238,049.69	540,406.27
负债及所有者权益合计	-	18,855.79	852,311.75

### 2、利润简表

单位：元

项目	2014年度	2015年度	2016年1-3月
一、营业收入	-	50,097.09	-
减：营业成本	-	-	-
营业税金及附加	-	-	-
销售费用	-	-	-
管理费用	-	289,577.59	221,849.83

财务费用	-	-2.90	-418.29
资产减值损失	-	100.00	150.00
二、营业利润	-	-239,577.60	-221,581.54
三、利润总额	-	-238,074.69	-221,581.54
减：所得税费用	-	-25.00	-37.50
四、净利润	-	-238,049.69	-221,544.04

博罗网络成立于 2015 年 6 月 29 日，目前主要是为公司提供技术支撑、引擎开发。博罗网络主要通过提供技术服务获得收入。

## 九、股利分配政策和最近两年及一期股利分配情况

### (一) 股利分配的一般政策

根据《广州分给网络科技股份有限公司章程》第七章财务会计制度、利润分配和审计。

**第一百四十九条** 公司依照法律、行政法规和国家有关部门的规定，制定公司的财务会计制度。

**第一百五十条** 公司股东大会在每一会计年度结束之日起 6 个月内审议通过年度财务会计报告。

上述财务会计报告按照有关法律、行政法规及部门规章的规定进行编制。

**第一百五十一条** 公司除法定的会计账簿外，将不另立会计账簿。公司的资产，不以任何个人名义开立账户存储。

**第一百五十二条** 公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50%以上的，可以不再提取。

公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分

配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。

股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。

公司持有的本公司股份不参与分配利润。

**第一百五十三条** 公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金将不用于弥补公司的亏损。

法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的 25%。

**第一百五十四条** 公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利(或股份)的派发事项。

**第一百五十五条** 公司重视投资者的合理投资回报，保持利润分配政策的连续性和稳定性。公司将根据实际盈利状况和现金流量状况，采取现金、送股和转增资本等方式进行分红，在不影响公司正常生产经营所需现金流的情况下，公司优先选择现金分配方式。

对于本报告期内盈利且不存在未弥补亏损但未提出现金利润分配预案的，应当在定期报告中披露未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途。

有关利润分配的具体议案需经公司董事会审议后提交股东大会批准。

## （二）最近两年及一期股利分配情况

报告期内，公司无股利分配。

# 十、可能影响公司持续经营的风险因素

## （一）报告期内未及时取得经营资质的风险

2014 年，公司的业务重点是开发手机游戏，2015 年公司为了丰富业务类型，拓展收入来源，开始同时进行游戏开发、运营和推广业务。

根据文化部《网络游戏管理暂行办法》第六条：“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等网络游戏经营活动的需取得《网络文化经营许可证》。”公司已于 2016 年 2 月 15 日取得广东省文化厅核

发的《网络文化经营许可证》。

根据《中华人民共和国电信条例》、《电信业务经营许可管理办法》、《互联网信息服务管理办法》规定，国家对经营性互联网信息服务实行许可制度，对非经营性互联网信息服务实行备案制度。公司从事经营性互联网服务应当办理增值电信业务经营许可证(ICP 许可证)。公司已于 2016 年 6 月 21 日取得广东省通信管理局颁发的编号为粤 B2-20160330 的《增值电信业务经营许可证》，经营范围为：信息服务业务（仅限互联网信息服务），有效期为 2016 年 6 月 21 日至 2021 年 6 月 21 日。

因此报告期内公司存在未及时取得经营资质而开展业务，可能受到有关部门追溯处罚的情况。

#### **应对措施：**

(1) 报告期内，公司未因网络游戏经营活动受到任何政府主管部门的查处或处罚；

(2) 截至本公开转让说明书出具之日，公司已经办理完成《网络文化经营许可证》，且于 2016 年 6 月 21 日取得了广东省通信管理局核发的编号为粤 B2-20160330 的《增值电信业务经营许可证》；

(3) 公司实际控制人王贊出具《关于广州分给网络科技股份有限公司经营资质与范围相关责任的承诺》：如公司因挂牌前存在的超越经营资质、范围等情况，被相关行政主管部门处罚，其自愿全额承担罚款及其他责任。

#### **（二）报告期内运营游戏未履行前置审批的风险**

根据《<中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署《“三定”规定》中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释>的通知》（中央编办发[2009]35 号）、《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13 号），将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，须向新闻出版广电总局申请办理前置审批，取得审批文号和版号。

2016年5月24日，国家新闻出版广电总局办公厅发布《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发〔2016〕44号）：“十三、本通知自2016年7月1日起施行。自施行之日起，未经国家新闻出版广电总局批准的移动游戏，不得上网出版运营。十四、本通知施行前已上网出版运营的移动游戏（含各类预装移动游戏），各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作，确需继续上网出版运营的，按本通知要求于2016年10月1日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续。届时，未补办相关审批手续的，不得继续上网出版运营。”

2016年9月19日，国家新闻出版广电总局办公厅发布关于顺延《关于移动游戏出版服务管理的通知》有关工作时限的通知，“鉴于2016年7月1日前已上网出版运营的移动游戏数量较多、游戏出版服务单位及相关游戏企业人力有限等实际情况，根据部分行业企业的工作建议，现将补办相关审批手续的时限顺延至2016年12月31日。各游戏出版服务单位及相关游戏企业应积极采取有效措施，妥善安排部署，进一步加大工作力度，认真做好上述移动游戏的相应清理工作和确需继续上网出版运营的重点移动游戏的相关审批手续补办工作。”

2016年10月12日，公司在运营以及推广的游戏《泡泡龙大战喵喵游戏软件V1.0》，取得了国家新闻出版广电总局下发的批复，同意出版运营该国产移动网络游戏，版号为新广出审[2016]2292号。

2016年10月13日，公司在运营以及推广的游戏《呆狸大战泡泡龙》，取得了国家新闻出版广电总局下发的批复，同意出版运营该国产移动网络游戏，版号为新广出审[2016]2401号。

报告期内，公司存在未取得经营许可证而进行相关业务经营以及运营网络游戏未经前置审批和备案的情形。截至本公开转让说明书出具之日，公司在运营以及推广的游戏已经全部完成游戏备案与前置审批工作。

#### **应对措施：**

报告期内，公司存在未取得经营许可证而进行相关业务经营，及运营网络游戏未经备案与前置审批的情形，就公司前述依法经营及规范运作上的瑕疵，公司

已经着手采取了相应的整改措施，且报告期内相关政府主管部门未对公司经营活动提出任何异议，亦未对公司做出任何行政处罚。

公司已经在主管部门限定的时间之内规范相关游戏备案与前置审批工作，截至本公开转让说明书出具之日，公司在运营以及推广的游戏已经全部完成游戏备案与前置审批工作。综上，报告期内公司存在未取得经营许可证而进行相关业务经营以及运营网络游戏未经备案与前置审批的情形不会构成影响本次申请挂牌的实质性法律障碍。

### （三）业务性质导致的业绩波动风险

近两年手机市场规模呈爆发式增长，部分爆发式增长企业依靠几款明星产品迅速抢占市场份额，随着游戏产品的不断丰富，游戏用户兴趣转变也越来越快，如公司不能准确判断游戏用户的偏好、作出快速响应，不断开发出满足用户爱好的产品，或者在市场上寻找优质的游戏产品进行代理发行运营，可能对公司未来发展造成不利影响。

#### 应对措施：

公司同时注重手机游戏开发、运营和推广，可降低单纯依赖手机游戏开发获取收入的风险；借助手机游戏开发的经验，公司运营团队对市场需求较为敏感，具备筛选优质代理游戏的能力，对游戏的改良和升级经验较为丰富。目前，公司的游戏及应用推广业务模式已趋于稳定且业务规模稳速扩大，可进一步降低公司业绩波动的风险。

### （四）关联方资金往来风险

2016年3月31日、2015年12月31日、2014年12月31日，公司资产负债率分别达到36.07%、36.01%、874.52%，公司的负债主要为流动负债，其中其他应付款占流动负债比例分别为0.08%、0.02%、96.65%，其他应付款主要为公司欠关联方佛山市道汇康投资管理中心（有限合伙）、王贊、佛山市创德投资管理中心（有限合伙）、孙伟强、广州万豪投资有限公司等的往来款。虽然报告期内，公司资信状况良好，资金周转正常，未因较高的资产负债率而影响生产经营及到期债务的偿还，公司自成立以来亦未发生逾期偿还贷款的情形。但如发生股

东要求提前偿还借款等情形，公司将面临偿债风险。

**应对措施：**

一方面，截至本公开转让说明书出具之日，公司已清理完毕关联方往来款项。另一方面，股份公司制定了《关联交易管理制度》，公司通过加强内控管理，进一步对关联方之间往来进行规范。

**(五) 核心技术人员流失的风险**

手机游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，掌握手机游戏核心技术和稳定核心技术人员是公司核心竞争力所在。随着公司规模的不断扩大，如果在企业文化、考核和激励机制等方面不能满足公司发展的需要，将导致公司难以吸引和稳定人才，面临人才流失的风险。

**应对措施：**

随着公司业务规模快速扩大，公司将从企业文化建设、考核和激励机制等方面为核心技术人员营造良好的工作环境。同时，公司管理团队凭借行业内多年经营经验，将不断吸引和招募游戏的行业人才。

**(六) 经营场所租赁风险**

公司租赁场所位于广州市天河区棠下荷光三横路 7 号 501-506 室、成都市锦江区东顺城南街 53 号 2 栋 4 单元 7 楼 14 号。其中公司租赁位于广州市天河区棠下荷光三横路 7 号 501-506 室的办公场所尚未办理房地产权证书存在权属瑕疵。因租赁标的权属瑕疵，租赁合同可能存在被确认为无效，公司存在被迫搬迁的风险。

**应对措施：**

(1) 公司主营业务为开发、运营和推广手机游戏。为轻资产企业，生产经营所需场所的可替代性较强，如有需要，公司可以在较短时间内以公允价格租赁经营场所；

(2) 公司控股股东、实际控制人王贊出具《承诺函》，将承担因公司办公场所搬迁而造成的损失。

### (七) 公司治理风险

公司于 2016 年 4 月 6 日整体变更为股份公司。虽然股份公司制定了新的《公司章程》、“三会”议事规则、《总经理工作细则》、《关联交易管理制度》、《信息披露管理制度》等制度，建立了内部控制体系，完善了法人治理结构，提高了管理层的规范化意识，但由于股份公司成立时间较短，公司管理层及员工对相关制度的理解和执行尚需要一个过程，因此短期内公司治理存在一定的不规范风险。

#### **应对措施：**

为防范公司治理风险，加强公司内部控制管理，避免侵害中小股东的利益，公司将根据结合公司实际情况，完善内部控制制度或对现有的内部控制制度进行修订和细化，为公司健康、快速发展奠定良好的基础。此外，公司将进一步落实公司董事、监事、高级管理人员等相关人员对相关法律、法规及政策的学习和培训工作，全面提高管理层规范意识。

### (八) 应收账款余额占比较高的风险

报告期内 2016 年 3 月 31 日、2015 年年末、2014 年年末公司应收账款账面余额分别为 29,884,948.93 元、22,192,684.58 元、750,000.00 元，占总资产的比重分别为 80.26%、67.81%、64.02%。报告期内应收账款余额占比较高，一旦发生客户违约、延期支付等情形，将会影响到公司的经营活动和现金流。

#### **应对措施：**

公司制定了《财务管理制度》，进一步加强对应收账款的管理，尽量缩短应收账款回收周期，争取与客户协商制定双方可确认操作的结算方式和付款期限。

### (九) 流动性风险

2014 年度、2015 年度、2016 年 1-3 月，公司的经营性净现金流金额为 -5,913,800.89 元，-5,518,958.61 元，-2,876,866.00 元，2016 年 3 月 31 日、2015 年末、2014 年末公司应收账款账面余额分别为 29,884,948.93 元、22,192,684.58 元、750,000.00 元，报告期各期末公司的应收账款余额较大，如果应收账款收不

回来，公司的流动性和正常经营将会受到很大影响。

**应对措施：**

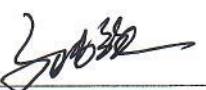
一方面，公司加强对应收账款的管理，尽量缩短应收账款回收周期，争取与客户协商制定双方可确认操作的结算方式和付款期限；另一方面，公司于期后加强了对应收账款的催收力度，截至本公开转让说明书出具之日，公司已全额收回报告期末的应收账款。

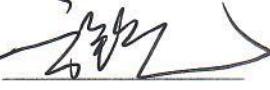
## 第五节 董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明

### 全体董事、监事、高级管理人员声明

公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

全体董事签名：

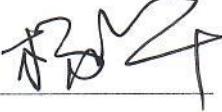
    
王贊 贺杰 孙伟强

   
方锐 李裕德

全体监事签名：

    
王屏涛 李萍 全毅

高级管理人员签名：

    
王贊 姜洋 杨思华

广州分给网络科技股份有限公司

2016年 10月 26 日

## 主办券商声明

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

公司法定代表人：

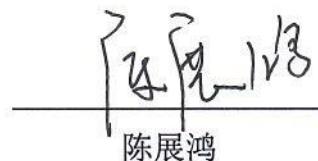
  
张运勇

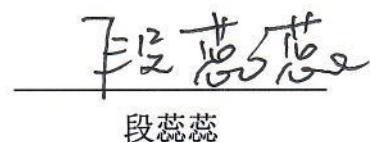
项目负责人：

  
赵昱博

项目小组成员：

  
何庆剑

  
陈展鸿

  
段蕊蕊



2016年10月26日

## 律师事务所声明

本所及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的法律意见书无矛盾之处。本所及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办律师：

谢乐安

谢乐安

陈慧婷

陈慧婷

赵国英

赵国英

律师事务所负责人：

谢乐安

谢乐安



### 承担审计业务的会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的审计报告无矛盾之处。本所及签字注册会计师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的审计报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册会计师：



刘火旺



姚静

会计师事务所负责人：

蒋洪峰

广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）  
（特殊普通合伙）



2016年10月26日

## 承担资产评估业务的评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册资产评估师：



资产评估机构负责人：

胡东全



## 第六节 附件

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