

上海掌玩互娱网络科技有限公司

Tipcat Interactive Inc.

TipCat

## 公开转让说明书

主办券商



**东北证券股份有限公司**  
NORTHEAST SECURITIES CO.,LTD.

长春市自由大路 1138 号

二〇一六年十月

# 声明

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

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

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

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

# 重大事项提示

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

## （一）产品品种较少的风险

随着游戏行业的不断发展，游戏的种类也在不断增多，目前市面上主流的游戏有家用机游戏、电脑客户端游戏、电脑单机游戏、电脑网页游戏、移动端网络游戏、移动端单机游戏等等。公司目前只专心研发移动端的网络游戏，截止本公开转让说明书签署之日，公司处于运营初期的移动端游戏仅《萝莉有杀气》、《囧三国》等几款，游戏产品数量相对较少。公司极其注重游戏产品的质量，贯彻少而精的高品质研发路线，但若公司游戏产品的数量一直保持较低，一旦其中某款游戏业绩下滑，会对公司运营产生较大影响。

## （二）著作权纠纷风险

公司移动终端游戏产品主要以 RPG 为主，多为武侠、三国及魔幻题材。公司坚持走精品化、系列化、品牌化的产品路线，但目前，我国移动终端游戏产品的开发商较多，不同开发商开发的同类型游戏具有一定的形式相似性。近年来，游戏公司与影视、小说以及动漫领域的著作纠纷时有发生。如果公司在未来无法保持自主、原创的开发，可能会面临一定的著作权纠纷风险。

## （三）市场竞争加剧风险

目前，移动端游戏的消费需求正被激发，市场规模快速扩张，具备良好的盈利空间。但随着市场的盈利空间被逐步打开，市场潜能的进一步被释放，更多的主体将会试图进入到这一领域之中，届时市场的竞争状况将会更加激烈。因此若公司在未来的经营中，不能提高公司的核心竞争力，保持或进一步提高自身的市场份额，将会对公司的发展及盈利能力产生不利影响。

#### **（四）信息数据泄露、技术失密风险**

公司主要从事移动终端游戏的研发，属于知识和技术密集型行业，公司游戏产品的设计思想和技术实现均系公司自主知识产权。由于国内手机游戏市场盗版、模仿行为严重，如果公司信息数据流失或技术失密，可能会导致公司产品被盗版或模仿，进而导致公司产品的市场竞争力降低，对公司竞争优势的延续和持续经营造成不利影响。

#### **（五）人才引进和流失风险**

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，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本，是公司的核心竞争力所在。随着公司规模不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

#### **（六）税收政策风险**

2013年11月公司取得上海经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》，根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1号）、《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（[财税 2012]27号）等相关规定，公司可获企业所得税减免。若公司今后不能获得相应优惠政策，对公司的盈利能力会产生一定的不利影响。

#### **（七）汇率风险**

公司的游戏在海外多个地区都由海外发行商运营，许多游戏分成收入均以美元结算。近两年来，人民币兑美元的汇率波动较大。中国央行政策、美联储政策、国际收支平衡以及宏观经济走势等因素都影响着人民币兑美元汇率。若游戏收入结算期间货币汇率出现大幅波动，可能会对公司运营造成不利影响。

#### **（八）行业政策监管风险**

随着游戏行业的快速发展，有关游戏引发的社会问题，如青少年沉迷于游戏

而影响学习成绩、游戏作品中含有拜金和暴力等三俗情节可能影响未成年人的身心健康等引起了相关监管部门的高度重视。因此，政府不断加强对网络游戏行业的监管和立法，尤其是运营商的资质、游戏内容、游戏时间等多方面进行了更多、更严格的要求，但这些举措在规范游戏内容的同时也给行业环境带来许多不确定性。若未来政府出台更多相关对游戏内容、游戏运营的政策，可能会对公司运营产生影响。

#### **（九）应收账款无法收回的风险**

2016年3月末、2015年末、2014年末，公司应收账款账面价值分别为1,335.71万元、3,045.09万元、30.10万元，2015年应收账款金额随着公司营业收入的增加迅速增加。公司应收账款的主要客户是游戏运营商，账龄大部分在1年以内，报告期内并未出现大额坏账。但如果上述游戏运营商的偿还能力出现问题，公司的应收账款存在无法收回的风险，进而对公司业绩产生不利影响。

#### **（十）业绩波动风险**

2016年1-3月、2015年、2014年，公司营业收入分别为3,731,545.23元、88,189,824.65元、21,386,388.52元，净利润分别为-8,405,755.79元、36,670,390.25元、-5,288,787.53元，存在较大波动。公司的收入及利润高度依赖于研发的游戏产品的受欢迎程度，因此，如果未来公司研发实力下降或者不能准确判断游戏玩家偏好，公司将不能推出成功的游戏产品，对公司盈利能力产生不利影响，加大业绩的波动。

#### **（十一）公司产品不能通过国家新闻出版广电总局审批的风险**

2016年5月国家新闻出版广电总局出台《关于移动游戏出版服务管理的通知》，规定国家对2016年7月1日后新上线游戏开始实施审批制度。公司目前已提交材料待审批的产品主要有咸蛋超人3D、魔龙联盟、西游大主宰、百万街机捕鱼及数码宝贝进化。公司产品研发严格按照国家规定进行，游戏中的图片、文字、角色设置等不存在违法违规内容，符合国家相关管理规定，但产品仍存在不能通过审批的风险。若产品不能通过审批，将对公司盈利造成不利影响。

# 目录

声明 .....	2
重大事项提示.....	3
(一) 产品品种较少的风险 .....	3
(二) 著作权纠纷风险.....	3
(三) 市场竞争加剧风险.....	3
(四) 信息数据泄露、技术失密风险.....	4
(五) 人才引进和流失风险.....	4
(六) 税收政策风险.....	4
(七) 汇率风险.....	4
(八) 行业政策监管风险.....	4
(九) 应收账款无法收回的风险.....	5
(十) 业绩波动风险.....	5
(十一) 公司产品不能通过国家新闻出版广电总局审批的风险.....	5
释义 .....	10
第一节基本情况.....	12
一、公司概况.....	12
二、公司股票基本情况.....	13
(一) 股票代码、股票简称、挂牌日期、交易方式.....	13
(二) 股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺.....	13
三、公司股权结构、股东以及股本演变情况.....	15
(一) 股权结构图.....	15
(二) 前十名股东及持股 5% 以上股份股东持股情况.....	16
(三) 股东之间关系.....	19
(四) 公司控股股东及实际控制人.....	19
(五) 私募投资基金股东及其管理人、资产管理计划备案情况.....	20
(六) 公司设立以来股本的形成及变化情况.....	22
(七) 子公司基本情况和历史沿革.....	44
(八) 参股公司基本情况.....	49
(九) 报告期重大资产重组情况.....	52
四、董事、监事及高级管理人员情况.....	52
(一) 公司董事.....	52
(二) 公司监事.....	53
(三) 公司高级管理人员.....	54
五、报告期主要会计数据及主要财务指标.....	54
六、本次公开转让的相关机构.....	55
(一) 主办券商.....	55
(二) 律师事务所.....	55
(三) 会计师事务所.....	56
(四) 资产评估机构.....	56
(五) 证券登记结算机构.....	56
(六) 证券交易场所.....	57

第二节公司业务.....	58
一、公司主要业务、主要产品及其用途.....	58
(一) 主要业务.....	58
(二) 主要产品及用途.....	58
二、公司内部组织结构图和业务流程.....	68
(一) 公司内部组织结构图.....	68
(二) 主要业务流程及方式.....	69
三、公司业务相关的关键资源情况.....	71
(一) 公司主要产品的核心技术.....	71
(二) 公司主要无形资产情况.....	75
(三) 公司取得的业务资格和资质情况.....	82
(五) 公司拥有的特许经营权情况.....	84
(六) 公司主要生产设备等重要固定资产使用情况.....	84
(七) 公司员工.....	85
(八) 公司环保事项.....	86
(九) 安全生产情况.....	86
(十) 其他体现所属行业或业态特征的资源要素.....	86
四、公司业务其他相关情况.....	86
(一) 业务收入的构成.....	86
(二) 公司主要产品或服务消费群体及报告期内前五大客户情况.....	87
(三) 公司主要产品或服务的成本情况及报告期内前五大供应商情况.....	88
(四) 对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况.....	90
五、公司商业模式.....	91
(一) 商业模式.....	91
(二) 研发模式.....	91
(三) 盈利模式.....	91
六、公司所属行业情况.....	92
(一) 行业分类.....	92
(二) 行业监管体系.....	92
(三) 行业主要政策及法规.....	93
(四) 行业规模.....	95
(五) 行业前景及发展趋势.....	96
(六) 行业进入壁垒.....	98
(七) 行业基本风险特征.....	99
(八) 公司面临竞争状况.....	100
第三节公司治理.....	104
一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况.....	104
二、董事会对公司现有治理机制的讨论和评估.....	104
三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年一期内违法违规及受处罚的情况.....	107
四、公司独立性情况.....	107
五、同业竞争情况.....	108
六、股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为.....	114
七、董事、监事、高级管理人员情况.....	115
八、董事、监事、高级管理人员报告期内发生变动的情况和原因.....	118

第四节公司财务.....	120
一、财务报表.....	120
(一) 最近两年及一期财务报表.....	120
二、审计意见.....	132
三、财务报表的编制基础.....	132
四、报告期内主要会计政策、会计估计及其变更情况和影响.....	132
(一) 报告期内主要会计政策、会计估计.....	132
(二) 主要会计政策、会计估计的变更及对公司利润的影响.....	152
五、公司财务状况、经营成果和现金流量状况的简要分析.....	152
(一) 盈利能力分析.....	152
(二) 偿债能力分析.....	154
(三) 营运能力分析.....	155
(四) 获取现金能力分析.....	155
(五) 报告期改变正常经营活动, 对报告期持续经营存在较大影响的行为.....	159
六、报告期内主要会计数据和财务指标分析.....	159
(一) 报告期内利润形成的有关情况.....	159
(二) 报告期内主要资产情况.....	169
(三) 报告期重大债项情况.....	180
(四) 报告期股东权益情况.....	186
七、关联方、关联方关系及关联交易.....	187
(一) 主要关联方及关联方关系.....	187
(二) 关联交易.....	191
八、期后事项、或有事项及其他重要事项.....	198
(一) 期后事项.....	198
(二) 或有事项.....	198
(三) 其他重要事项.....	198
九、报告期内的资产评估情况.....	198
十、股利分配情况.....	198
(一) 公司股利分配政策.....	198
(二) 最近两年股利分配情况.....	199
(三) 公司股票公开转让后股利分配政策.....	199
十一、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况.....	199
(一) 公司控股子公司基本情况.....	199
(二) 子公司财务数据.....	200
(三) 纳入合并报表范围的其他企业情况.....	200
十二、风险因素及自我评估.....	200
(一) 产品品种较少的风险.....	200
(二) 著作权纠纷风险.....	201
(三) 市场竞争加剧风险.....	201
(四) 信息数据泄露、技术失密风险.....	201
(五) 人才引进和流失风险.....	201
(六) 税收政策风险.....	201
(七) 汇率风险.....	202
(八) 行业政策监管风险.....	202

(九) 应收账款无法收回的风险.....	202
(十) 业绩波动风险.....	202
(十一) 公司产品不能通过国家新闻出版广电总局审批的风险.....	203
第五节 股票发行.....	204
第六节 有关声明.....	205
申请挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明.....	206
主办券商声明.....	207
审计机构声明.....	208
资产评估机构声明.....	209
律师声明.....	210

# 释义

除非本说明书另有所指，下列简称具有如下含义：

掌玩互娱、公司、本公司	指	上海掌玩互娱网络科技股份有限公司
沙舟信息	指	上海沙舟信息科技有限公司
本次挂牌	指	股份公司申请股票在全国中小企业股份转让系统挂牌并公开转让的行为
公司章程	指	上海掌玩互娱网络科技股份有限公司章程
主办券商	指	东北证券股份有限公司
公司律师、律师	指	上海市广发律师事务所
会计师	指	立信会计师事务所（特殊普通合伙）
海宁天力	指	海宁东方天力创新产业投资合伙企业（有限合伙）
海宁东方红	指	海宁东方红投资管理有限公司
沙舟掌萌	指	上海沙舟掌萌投资中心（有限合伙）
东证创新	指	上海东方证券创新投资有限公司
上海触昀	指	上海触昀投资中心（有限合伙）
灰娱软件	指	上海灰娱软件科技有限公司
TIPCAT S	指	TIPCAT INTERACTIVE CO., LTD, Company Incorporayed in Seychelles
南京萌趣	指	南京萌趣网络科技有限公司
指尖灵游	指	北京指尖灵游科技有限公司
元、万元	指	人民币元、人民币万元
证监会、中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
国家发改委	指	中华人民共和国国家发展和改革委员会
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
报告期	指	2014年、2015年、2016年1-3月
三会	指	股东大会、董事会、监事会
手游	指	运行于手机上的游戏软件
RPG、ARPG	指	RPG即Role playing game的缩写，译为角色扮演游戏，是目前主流游戏类型的一种，玩家在游戏中扮演一位虚拟的角色来进行游戏。ARPG指动作类角色扮演游戏，玩家可通过发出即时指令来控制所扮演的角色战斗
塔防	指	游戏类型的一种，玩家建造炮台等防御设施来抵挡敌人攻击

C、C++	指	主流的电脑编程语言，被广泛应用在游戏研发领域
SQL	指	Structured Query Language 的缩写，应用于数据库查询与管理的编程语言
Python twisted	指	Python 是主流的计算机编程语言的一种，Twisted 是 Python 下的一款框架，是基于事件驱动的编程模型

特别说明：本说明书中部分合计数与各加数直接相加之和在尾数上存在差异，均系计算中四舍五入所致。

## 第一节基本情况

### 一、公司概况

中文名称：上海掌玩互娱网络科技股份有限公司

英文名称：Tipcat Interactive Inc.

法定代表人：李磊

有限公司成立日期：2009年8月18日

股份公司成立日期：2015年11月30日

注册资本：1,100万元

住所：中国（上海）自由贸易试验区张江路368号29幢2层201-A、211室

办公地址：中国（上海）自由贸易试验区张江路368号29幢2层201-A、211室

邮编：201203

电话：021-50805652

传真：021-50805652

互联网网址：[www.tipcat.com](http://www.tipcat.com)

电子邮箱：[market@mail.tipcat.com](mailto:market@mail.tipcat.com)

信息披露负责人：唐瑜

经营范围：计算机软件研发、设计、制作，计算机硬件的研发、销售，系统集成，并提供相关的技术咨询和技术服务，网络技术开发。

所属行业：按照《上市公司行业分类指引》（2012年修订），公司所处行业属于I64类：信息传输、软件和信息技术服务

业—互联网和相关服务。按照《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2011），公司所处行业属于 I6420 类：信息传输、软件和信息技术服务业—互联网和相关服务—互联网信息服务。根据全国中小企业股份转让系统颁布的《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”之“互联网信息服务”（分类代码：I6420）。

主要业务： 移动端游戏的研发、海外代理发行与游戏相关的技术服务。

统一社会信用代码： 91310000692984249C

## 二、公司股票基本情况

### （一）股票代码、股票简称、挂牌日期、交易方式

股票代码：【】

股票简称：【】

股票种类：人民币普通股

每股面值：1 元

股票总量：1100 万股

挂牌日期：【】年【】月【】日

交易方式：协议转让

### （二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

#### 1、法律法规及公司章程对股东所持股份的限制性规定

《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、高级管理人员在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。公司章程可以对公司董事、监事、高级管理人

员转让其所持有的本公司股份作出其他限制性规定。”

《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第二章 2.8 条规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人在挂牌前直接或间接持有的股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。挂牌前十二个月以内控股股东及实际控制人直接或间接持有的股票进行过转让的，该股票的管理按照前款规定执行，主办券商为开展做市业务取得的做市初始库存股票除外。因司法裁决、继承等原因导致有限售期的股票持有人发生变更的，后续持有人应继续执行股票限售规定。”

《公司章程》第二十六条规定：“公司的股份可以依法转让。”《公司章程》第二十八条规定：“发起人持有的公司股份，自公司成立之日起 1 年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的 25%；上述人员在其离职后半年内不得转让其所持有的本公司的股份。”

股份公司成立于 2015 年 11 月 30 日，发起人股东持有的股份在 1 年内均不能转让。公司控股股东、实际控制人、其他发起人，董事、监事、高级管理人员将根据《公司法》、《业务规则》及其他相关规定的有关要求进行股份转让。

除上述安排外，股东所持股份无其他限售安排及所持股份自愿锁定的承诺。

## 2、股东所持股份的限售安排

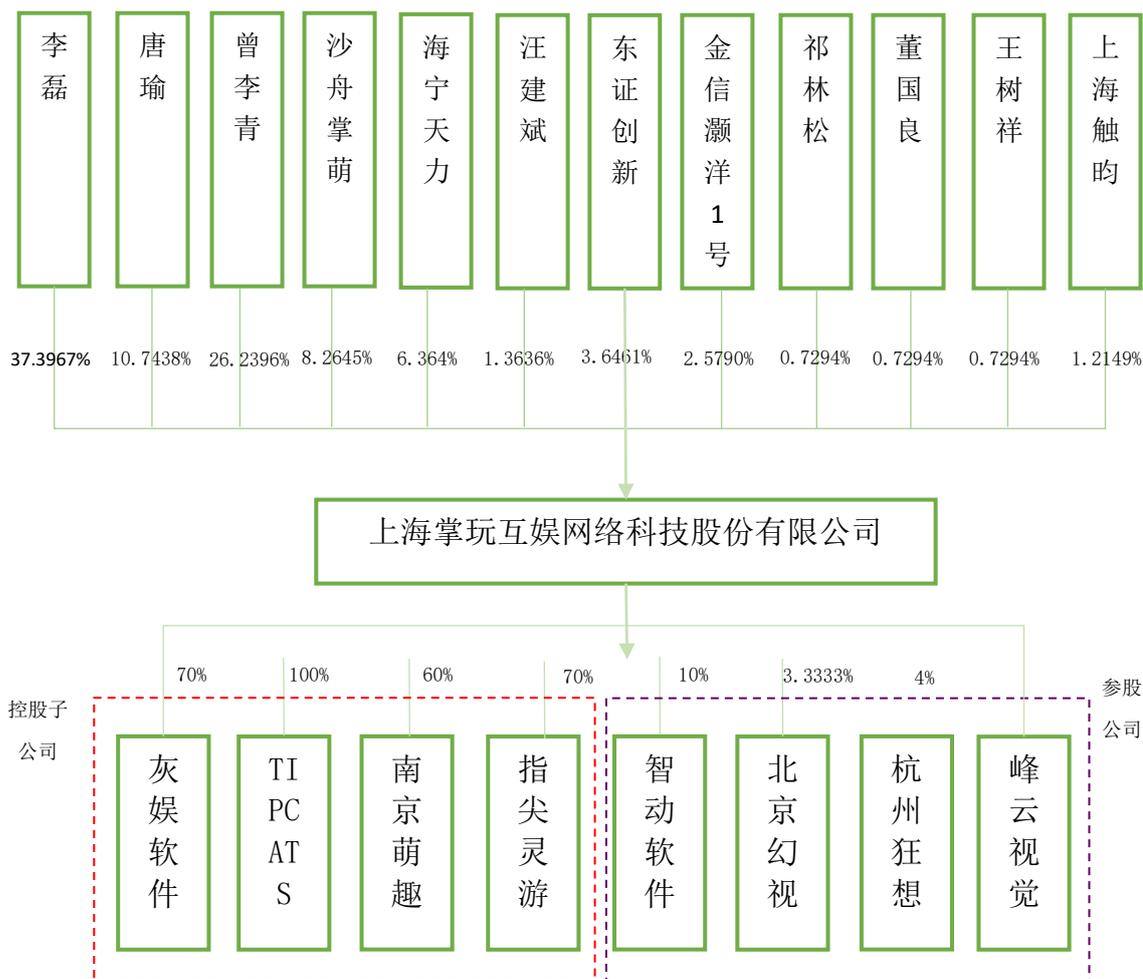
截至本公开转让说明书签署日，股份公司成立未满一年，根据《公司法》第一百四十一条、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第二章 2.8 条规定、《公司章程》第二十八条规定，公司股份限售安排表如下：

序号	股东	股东性质	挂牌前持股数量（股）	挂牌后限售股份数量（股）	本次可进入股份转让系统转让的股份数量（股）	受限/不受限原因
1	李磊	自然人	4,113,640	4,113,640	-	股份公司成立未满一年
2	曾李青	自然人	2,886,360	2,886,360	-	股份公司成

						立未满一年
3	唐瑜	自然人	1,181,820	1,181,820	-	股份公司成立未满一年
4	沙舟掌萌	合伙企业	909,090	909,090	-	股份公司成立未满一年
5	海宁天力	合伙企业	700,000	-	700,000	股份公司成立后新进股东
6	东证创新	法人	401,070	401,070	-	股份公司成立未满一年
7	金信灏洋1号	-	283,690	133,690	150,000	股份公司成立未满一年/ 股份公司成立后新认购股份
8	汪建斌	自然人	150,000	-	150,000	股份公司成立后新进股东
9	上海触昀	合伙企业	133,640	133,640	-	股份公司成立未满一年
10	祁林松	自然人	80,230	80,230	-	股份公司成立未满一年
11	董国良	自然人	80,230	80,230	-	股份公司成立未满一年
12	王树祥	自然人	80,230	80,230	-	股份公司成立未满一年
合计			<b>11,000,000</b>	<b>10,000,000</b>	<b>1,000,000</b>	

### 三、公司股权结构、股东以及股本演变情况

#### (一) 股权结构图



## (二) 前十名股东及持股 5%以上股份股东持股情况

序号	股东	股东性质	持股数量 (万股)	股权比例	是否存在质押 或其他争议
1	李磊	自然人	411.3640	37.3967%	不存在
2	唐瑜	自然人	118.1820	10.7438%	不存在
3	曾李青	自然人	288.6360	26.2396%	不存在
4	沙舟掌萌	合伙企业	90.9090	8.2645%	不存在
5	海宁天力	合伙企业	70.0000	6.3636%	不存在
6	东证创新	法人	40.1070	3.6461%	不存在
7	金信灏洋 1 号	-	28.3690	2.5790%	见注 1
8	上海触哟	合伙企业	13.3640	1.2149%	不存在
9	汪建斌	自然人	15.0000	1.3636%	不存在
10	祁林松	自然人	8.0230	0.7294%	不存在
11	董国良	自然人	8.0230	0.7294%	不存在

序号	股东	股东性质	持股数量 (万股)	股权比例	是否存在质押 或其他争议
12	王树祥	自然人	8.0230	0.7294%	不存在
合计			<b>1,100.0000</b>	<b>100.0000%</b>	-

注 1：东证创新—金信灏洋 1 号新三板投资基金因不具备自然人、法人、合伙企业等主体资格无法办理工商登记而将其持有的公司股份登记在其管理人东证创新名下，由东证创新代为持有 28.369 万股公司股份。

注 2：沙舟掌萌为公司的员工持股平台，成立于 2015 年 7 月 14 日，现持有上海市工商行政管理局浦东分局颁发的统一社会信用代码为 91310000324580355B 的《营业执照》，住所为中国（上海）自由贸易实验区张江路 368 号 29 幢 201-E 室，企业类型为有限合伙企业，执行事务合伙人为唐瑜，经营范围为“投资管理、商务咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）”，营业期限为 2015 年 7 月 14 日至 2025 年 7 月 13 日。沙舟掌萌的合伙人的出资构成如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例	合伙人类型
1	唐瑜	79.99	99.9875%	普通合伙人
2	陈方星	0.01	0.0125%	有限合伙人
合计		<b>80.00</b>	<b>100.0000%</b>	-

注 3：上海触响为公司的员工持股平台，成立于 2015 年 8 月 18 日，现持有上海市工商行政管理局浦东分局颁发的统一社会信用代码为 91310000350711910D 的《营业执照》，住所为中国（上海）自由贸易试验区祖冲之路 1077 号 2 幢 2275 室，企业类型为有限合伙企业，执行事务合伙人为李磊，经营范围为“投资管理、商务咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）”，营业期限为 2015 年 8 月 18 日至 2025 年 8 月 17 日。

上海触响的合伙人为普通合伙人李磊与吴玉超等 12 名有限合伙人，均在公司任职，各合伙人的出资构成及其在任职情况如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例	合伙人类型	任职情况
1	李磊	11.2	2.73%	普通合伙人	董事长
2	吴玉超	6	1.46%	有限合伙人	运维主管
3	王熙	88	21.46%	有限合伙人	技术总监
4	王智元	4	0.98%	有限合伙人	美术经理

5	吴颖娴	4	0.98%	有限合伙人	美术主管
6	张井井	6	1.46%	有限合伙人	产品经理
7	余多	6.4	1.56%	有限合伙人	制作人
8	李彦达	4.8	1.17%	有限合伙人	PHP 程序员
9	陈方星	176.8	43.12%	有限合伙人	客户端主程
10	李喆飞	1.6	0.39%	有限合伙人	项目经理
11	顾凯	4	0.98%	有限合伙人	质量控制
12	郝骏	1.2	0.29%	有限合伙人	策划
13	杨武臣	96	23.41%	有限合伙人	美术外包经理
合计		410	100%	-	-

注 4: 海宁天力成立于 2015 年 9 月 30 日, 现持有海宁市市场监督管理局颁发的统一社会信用代码为 91330481MA28A02C3M 的《营业执照》, 住所为海宁市海州街道金汇大厦 B 座 2201 室 G-H, 企业类型为有限合伙企业, 执行事务合伙人为海宁天力投资管理合伙企业(有限合伙)和海宁东方红投资管理有限公司, 出资额为 50,200 万元, 经营范围为“一般经营项目: 股权投资; 实业投资; 投资管理; 投资咨询(证券、期货除外)”, 营业期限为 2015 年 9 月 30 日至 2021 年 9 月 29 日。海宁天力的出资情况如下:

序号	合伙人名称	出资额(万元)	出资比例	合伙人类型
1	海宁东方红投资管理有限公司	100	0.1992%	普通合伙人
2	海宁天力投资管理合伙企业(有限合伙)	100	0.1992%	普通合伙人
3	天通控股股份有限公司	20,000	39.8406%	有限合伙人
4	海宁市转型升级产业基金有限公司	5,000	9.9602%	有限合伙人
5	天通高新集团有限公司	15,000	29.8805%	有限合伙人
6	上海东方睿德股权投资基金有限公司	9,900	19.7211%	有限合伙人
7	刘红	50	0.0996%	有限合伙人
8	郑维维	30	0.0598%	有限合伙人
9	陆彬	20	0.0398%	有限合伙人
合计		50,200	100.0000%	-

经核查, 天通控股股份有限公司系上市公司, 控股股东为天通高新集团有限公司, 天通高新集团有限公司系自然人控股的有限责任公司, 天通控股股份有限公司及天通高新集团有

限公司合计持有海宁天力的出资比例为 69.7211%，因此，海宁天力不属于国有控股的合伙企业。

### （三）股东之间关系

截至本公开转让说明书签署日，股东之间的关系为：李磊持有上海触响 2.73%的股份、担任执行事务合伙人；唐瑜持有沙舟掌萌 99.9875%的股份、担任执行事务合伙人；金信灏洋 1 号的管理人东证创新与海宁天力的出资人之一上海东方睿德股权投资基金有限公司均为东方证券的全资子（孙）公司，除此之外，公司其他股东之间不存在其他关联关系。

### （四）公司控股股东及实际控制人

#### 1、控股股东、实际控制人的认定理由和依据

##### （1）控股股东

公司控股股东为李磊。截至本公开转让说明书签署日，李磊现持有公司 411.3640 万股股份，占股份总数的 37.3967%，其持股比例对股东大会的决议产生重大影响，为公司的控股股东。

##### （2）实际控制人

公司的实际控制人为李磊与唐瑜，系公司的创始人，李磊现持有公司 411.3640 万股股份，占股份总数的 37.3967%；唐瑜现持有公司 118.1820 万股股份，占股份总数的 10.7438%。李磊、唐瑜共直接持有公司 48.1405%的股份；唐瑜同时担任沙舟掌萌的执行事务合伙人，唐瑜通过沙舟掌萌间接控制公司 8.2645%的股份；李磊同时担任上海触响的执行事务合伙人，李磊通过上海触响间接控制公司 1.2149%的股份。李磊、唐瑜合计控制公司 57.6199%的股份，且公司的其他股东所持公司股权较分散。

二人实际支配的表决权能够对公司股东大会的决议产生重大影响；二人作为公司的股东和董事，对公司董事、高级管理人员的任命以及公司的经营决策构成重大影响；李磊自公司设立之日起即为公司第一大股东，并担任公司董事长，唐瑜自公司设立之日起即为公司总经理，股份公司设立后李磊担任公司董事长（法

定代表人)，负责公司业务战略发展方向，市场开拓等重要事项；唐瑜作为公司的创始股东，同时担任公司的董事兼总经理、财务负责人，负责公司产品研发、实际经营决策等重要事项。

2015年11月10日，李磊、唐瑜共同签署了《一致行动协议》，约定自《一致行动协议》签署之日起，李磊、唐瑜在公司的股东（大）会、董事会以及其他重大决策中保持一致行动。李磊、唐瑜系公司的实际控制人。

## **2、控股股东及实际控制人基本情况**

李磊，男，1977年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于香港大学EMBA，硕士学历。1998年至2000年任深圳巨龙分公司经理，2000年至2003年任uWink公司总监，2003年至2005年任盛秦CEO，2005年至2009年任Activision Blizzard总经理，现任掌玩互娱董事长。

唐瑜，男，1972年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于中国科学技术大学核探测专业，博士学历。1999年至2000年任华为技术有限公司高级软件工程师，2001年至2004年任天象网络技术（上海）有限公司技术总监/技术副总裁，2006年至2008年任盛秦软件（上海）有限公司产品总监，2008年至2009年任苏州西岸科技有限公司首席技术官，现任掌玩互娱董事、总经理、财务负责人。

## **3、控股股东及实际控制人近两年内变化情况**

报告期内，李磊与唐瑜通过直接、间接持股的方式合计持股公司的股权比例超过50%，为公司控股股东和实际控制人。近两年内公司控股股东、实际控制人未发生变化。

## **4、控股股东及实际控制人合法合规情况**

公司的控股股东、实际控制人最近24个月内不存在重大违法违规行为。

### **（五）私募投资基金股东及其管理人、资产管理计划备案情况**

公司现有股东中有4名非自然人股东，分别为沙舟掌萌、海宁天力、金信灏洋1号、上海触响。其中，金信灏洋1号、海宁天力为私募基金，金信灏洋1

号为契约型私募基金。

## 1、私募投资基金股东及其管理人备案情况

### ①金信灏洋 1 号

东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金于 2015 年 7 月 24 日完成私募基金备案程序，取得了基金业协会颁发《私募投资基金备案证明》（登记编号为 S65593），其基金管理人东证创新于 2014 年 8 月 28 日完成私募基金管理人的备案，已取得了基金业协会颁发的《私募基金管理人登记证书》（登记编号为 P1004527）。

### ②海宁天力

#### A、产品备案情况

根据中国证券投资基金业协会信息公示网站查询信息显示，海宁东方天力创新产业投资合伙企业（有限合伙）于 2016 年 9 月 18 日完成证券公司直投基金程序，产品编号：S32358。

#### B、基金管理人备案情况

根据基金管理人海宁东方红投资管理有限公司提供的文件显示，海宁东方红投资管理有限公司已完成证券直投基金备案程序。

## 2、契约型私募基金股东核查

东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金为封闭式契约型私募基金，基金委托人为上海东证期货有限公司，基金管理人为东证创新，基金保管人为上海银行股份有限公司。根据《东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金投资者明细》显示，基金股东如下：

基金投资人	认购金额（万元）	认购比例（%）
上海东证期货有限公司	5,400.00	90.00%
上海东方证券创新投资有限公司	600.00	10.00%
合计	<b>6,000.00</b>	<b>100.00%</b>

东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金委托人非公司控股股东、实际控制

人或董事、监事、高级管级人员。

## (六) 公司设立以来股本的形成及变化情况

### 1、2009年8月，有限公司的成立

2009年8月18日，自然人李磊、唐瑜分别以货币资金60万元、40万元作为出资共同设立了上海沙舟信息科技有限公司。

2009年6月30日，上海沪中会计师事务所有限公司出具的“沪会中事(2009)验字第1263号”《验资报告》，截至2009年6月26日止，沙舟信息已经收到全体股东首次缴纳的实收资本合计人民币20万元（唐瑜实缴人民币8万元，李磊实缴人民币12万元），实收资本占注册资本的20%，实收资本均以货币出资。

2009年8月18日，经上海市工商行政管理局浦东新区分局登记注册，有限公司取得注册号为310115001146579的《企业法人营业执照》，有限公司正式成立。

公司成立时各股东的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额 (万元)	股权比例	实缴出资额 (万元)
1	李磊	60	60%	12
2	唐瑜	40	40%	8
合计		100	100%	20

### 2、2010年9月，有限公司第一次增资

2010年9月10日，有限公司召开股东会，全体股东一致同意将有限公司的注册资本由100万增至800万，实收资本由20万元，增至720万元。增资款700万由新股东自然人曾李青以货币形式全额认缴。

2010年9月16日，根据上海沪中会计师事务所有限公司出具的编号为沪会中事(2010)验字第1325号《验资报告》，截至2010年9月13日，公司已收到曾李青新增注册资本700万元，变更后累计注册资本800万，实收720万，均为货币出资。

2010年9月20日，公司就上述事项在上海市工商行政管理局浦东新区分局

办理了工商变更登记。

本次增资完成后，公司的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额 (万元)	股权比例	实缴出资额 (万元)
1	李磊	60	7.5%	12
2	唐瑜	40	5%	8
3	曾李青	700	87.5%	700
合计		<b>800</b>	<b>100%</b>	<b>720</b>

### 3、2010年12月，有限公司第一次股权转让

2010年11月10日，有限公司召开股东会，全体股东一致同意股东李磊受让曾李青持有得到本公司48.5%的股权，同意股东唐瑜受让曾李青持有的本公司19%的股权。

2010年11月10日，曾李青与李磊、唐瑜签署《股权转让协议》，约定曾李青将所持有的公司19%股权（出资额152万元）作价1元人民币转让给唐瑜，曾李青将所持有的公司48.5%股权（出资额388万元）作价1元转让给李磊。本次转让的主要原因：曾李青为公司的天使轮投资人，2010年9月公司第一次增资时曾李青实际是对公司溢价增资，即以每股4.375元价格取得公司160万股，占增资后股本的20%，但由于时任经办人员不清楚上述内容，错误的将曾李青出资的700万元全部计入股本，按取得公司87.5%的股权比例进行了工商登记，本次股权转让系对曾李青投资后公司真实股权结构的还原。

2010年12月9日，有限公司就上述事项在上海市工商行政管理局浦东新区分局办理了变更登记手续。

本次股权转让完成后，公司的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额 (万元)	股权比例	实缴出资额 (万元)
1	李磊	448	56%	400
2	唐瑜	192	24%	160
3	曾李青	160	20%	160
合计		<b>800</b>	<b>100%</b>	<b>720</b>

#### 4、2012年3月，有限公司第一次实收资本变更

2012年2月29日，根据上海沪中会计师事务所有限公司出具的“沪会中事（2012）验字第1051号”《验资报告》，截至2012年2月23日止，本期实收资本80万元，各股东均以货币出资，其中李磊增加实缴出资额48万元、唐瑜增加实缴出资额32万元。

本次实收资本变更完成后，公司股东的出资已全部实缴到位，公司的股权结构如下：

序号	股东	出资额（万元）	股权比例
1	李磊	448	56%
2	唐瑜	192	24%
3	曾李青	160	20%
合计		800	100%

2012年3月5日，有限公司就上述事项在上海市工商行政管理局浦东新区分局办理了变更登记手续。

经核查，公司股东李磊、唐瑜未在公司成立之日起两年内缴足认缴的出资额，对公司的出资款缴纳时点不符合《中华人民共和国公司法》（2006年修订）关于出资时点的规定，亦不符合公司设立时公司章程的约定。主办券商对李磊、唐瑜进行了访谈，李磊和唐瑜出资时间延迟的原因为资金周转困难，李磊和唐瑜一直积极筹措资金缴纳出资，并非主观上刻意逃避出资义务。

2016年5月，上海市工商行政管理局出具证明：“上海掌玩互娱网络科技股份有限公司自2013年1月1日起至开具证明之日，没有发现违反工商行政管理法律法规的违法行为而受到工商机关行政处罚的记录。”

2016年5月，公司实际控制人李磊、唐瑜出具承诺函：“李磊、唐瑜做为上海掌玩互娱网络科技股份有限公司的共同实际控制人，现就李磊、唐瑜未在公司成立之日起两年内缴足认缴的出资额等事宜，特承诺如下：如掌玩互娱将来被任何有权机关追究当时股东延迟出资的法律责任而受到任何处罚或损失，上述共同实际控制人保证将代掌玩互娱承担全部费用，或在掌玩互娱必须先行支付该等费用的情况下，及时向掌玩互娱给予全额补偿，以确保掌玩互娱不会因此遭受任何

损失。如违反上述承诺，掌玩互娱有权暂扣共同实际控制人持有掌玩互娱股份对应之应付未付的现金分红，直至违反本承诺的事项消除后再予以支付。若掌玩互娱已先行支付的，掌玩互娱有权在暂扣现金分红的范围内按比例取得与其先行支付的费用相等金额的补偿。”

主办券商认为：李磊、唐瑜虽没有在公司成立之日起两年内缴足认缴的出资额，但截至 2012 年 3 月 5 日股东已足额缴足了全部出资，并且上海市工商行政管理局浦东新区分局已依法对此次出资进行了工商登记，并出具了报告期内无违法违规证明文件。实际控制人李磊、唐瑜承诺将承担因延迟出资而导致的任何处罚或损失。同时，公司足额缴纳出资的股东曾李青出具了承诺，不会就此次延迟出资追究李磊和唐瑜的违约责任。公司此次股东实缴出资过程中的瑕疵不会对公司本次公开转让构成法律障碍。

经办律师认为：李磊、唐瑜虽没有在公司成立之日起两年内缴足认缴的出资额，但已足额缴足了全部出资，并且上海市工商行政管理局浦东新区分局已依法对此次出资进行了工商登记。同时，公司足额缴纳出资的股东曾李青出具了承诺，不会就此次延迟出资要求李磊和唐瑜承担违约责任。公司此次股东实缴出资过程中的瑕疵不会对公司本次公开转让构成法律障碍。

## 5、2015 年 8 月，有限公司第二次股权转让、增资及注册资本变更

### (1) 第二次股权转让

2015 年 8 月 20 日，有限公司召开股东会，全体股东一致同意股东曾李青受让唐瑜持有的本公司 1%的股权；同意股东曾李青受让李磊持有的本公司 10.75%的股权；同意新股东沙舟掌萌受让唐瑜持有的本公司 10%的股权，其他股东放弃优先受让权。同日，李磊、唐瑜分别与曾李青签署了《股权转让协议》，唐瑜与沙舟掌萌签署了《股权转让协议》。本次股权转让的具体情况如下：

转让方	转让股权比例	转让出资额（万元）	受让方	转让价格（万元）
李磊	10.75%	86	曾李青	86
唐瑜	1%	8		8
唐瑜	10%	80	沙舟掌萌	80
合计	21.75%	174	-	174

本次股权转让完成后，公司的股权结构如下：

序号	股东	出资额（万元）	股权比例
1	李磊	362	45.25%
2	唐瑜	104	13%
3	曾李青	254	31.75%
4	沙舟掌萌	80	10%
合计		<b>800</b>	<b>100%</b>

(2) 第二次增资及注册资本变更

2015年8月20日，经公司同次股东会决议，全体股东一致同意公司注册资本由800万人民币增至880万元人民币，新增注册资本80万元分别由新股东东证创新、金信灏洋1号以每股42.50元价格认缴、上海触昀以每股34.01元价格认缴以及自然人祁林松、董国良、王树祥以每股42.49元价格认缴，合计认缴金额为3,300万元。

具体情况如下：

序号	增资方	投资额 (万元)	计入注册资本 (万元)	计入资本公积 (万元)	持股比例
1	东证创新	1,500	35.2950	1,464.7050	4.0108%
2	金信灏洋1号	500	11.7650	488.2350	1.3369%
3	上海触昀	400	11.7600	388.2400	1.3364%
4	祁林松	300	7.0600	292.9400	0.8023%
5	董国良	300	7.0600	292.9400	0.8023%
6	王树祥	300	7.0600	292.9400	0.8023%
合计		<b>3,300</b>	<b>80.0000</b>	<b>3,220.0000</b>	-

本次增资完成后，公司的股权结构如下：

序号	股东	出资额（万元）	股权比例
1	李磊	362.0000	41.1364%
2	唐瑜	104.0000	11.8182%
3	曾李青	254.0000	28.8636%
4	沙舟掌萌	80.0000	9.0909%
5	东证创新	35.2950	4.0108%

6	金信灏洋 1 号	11.7650	1.3369%
7	上海触响	11.7600	1.3364%
8	祁林松	7.0600	0.8023%
9	董国良	7.0600	0.8023%
10	王树祥	7.0600	0.8023%
合计		<b>880.0000</b>	<b>100.0000%</b>

2016 年 6 月 2 日，本次股权转让及增资经立信会计师事务所（特殊普通合伙）于出具的信会师报字[2016]第 115278 号《关于上海掌玩互娱网络科技股份有限公司注册资本、实收资本的复核报告》验证。

2015 年 8 月 28 日，有限公司就上述事项在上海市工商行政管理局浦东新区分局办理了变更登记手续。

### （3）本次增资过程中东证创新的资金来源及股权代持情况

主办券商查阅了本次增资过程中东证创新的缴款凭证，《上海沙舟信息科技有限公司增资扩股协议》（以下简称“《第一次增资协议》”）、东证创新提供的基金管理人登记证以及《东证创新—金信灏洋 1 号新三板投资基金基金合同》（以下简称“《金信灏洋 1 号基金合同》”）等。经核查，本次增资东证创新以其自有资金向公司增资人民币 1,500 万元，东证创新担任管理人的东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金以其基金财产向公司增资人民币 500 万元。

本次增资过程中，东证创新—金信灏洋 1 号新三板投资基金因不具备自然人、法人、合伙企业等主体资格无法办理工商登记而将其持有的公司股份登记在其管理人东证创新名下，由东证创新代为持有 1.3369% 的公司股权。根据全国中小企业股份转让系统公司《机构业务问答（一）—关于资产管理计划、契约型私募基金投资拟挂牌公司股权有关问题》等相关规范性文件的要求，上述代持股份在中国登记结算公司办理股份登记时将直接登记在金信灏洋 1 号基金名下。

### （3）本次增资过程中的特别约定条款

#### ①公司、李磊、唐瑜与东证创新签署的特别约定条款

在本次增资过程中，公司、李磊、唐瑜与东证创新签署了第一次增资协议及

《上海沙舟信息科技有限公司增资扩股协议之补充协议》（以下简称“第一次增资补充协议”），第一次增资协议约定了回购、共同出售权及反摊薄条款；第一次增资协议补充协议约定了估值调整与业绩补偿、回购、优先出售权及优先清算权条款。

该等特别约定条款的具体情况如下：

a、第一次增资协议中共同出售权、反摊薄条款约定的有效期为至公司新三板挂牌前。

b、第一次增资补充协议中优先出售权、优先清算权条款约定的有效期为至公司新三板挂牌前。

c、第一次增资协议中回购条款：

“乙方同意并确认，如果出现了下述的任何一种或几种情况，丙方均有权选择要求乙方履行回购义务，回购丙方本次增资扩股的部分或全部股权，回购价格为： $Q=Y*(1+12\%*D/365)$ ，其中 Q 为回购价格，Y 为丙方要求乙方回购的投资金额扣除丙方在成为目标公司股东后因目标公司而获得的所有利益（包括但不限于已获补偿投资金额、已分配利润等），D 为自本次增资扩股丙方向甲方支付全部增资款项之日起至乙方向丙方支付回购款项之日止的实际天数。

1、在本协议签订之后，甲方出现了实际控制人变更、重大违法违规等对公司经营构成实质性障碍的事件。

2、乙方违反本协议第六条之规定：

(1) 公司在 2016 年 6 月 30 日前完成新三板挂牌。

(2) 公司所提供的历次出资及股权演变材料均真实、合法、有效，股东或其关联人不存在任何在中国大陆境内与公司有利益冲突或竞争关系的商业交易或活动，向丙方提供的信息均为真实、完整、准确，在完成本次增资扩股日之前所有可能对公司业务、财务或法律状况产生重大不利变化的事实均已向丙方披露。

(3) 公司开展的业务活动在所有重大方面始终遵循可适用法律的规定，不

存在违反该等可适用法律，或与该等可适用法律发生冲突的情形，在业务经营上始终遵守章程，并已经取得从事业务活动所必需的一切许可、同意、批准或证书。

(4) 除了已经向丙方披露的信息之外，截至本协议签署日，没有参加任何诉讼、仲裁、指控或其他法律程序（无论是作为原告、被告或第三人），不存在任何针对公司或公司可能对其行为或违约承担责任的任何人的未决或可能的法律程序。公司不存在任何可能会引起上述诉讼、仲裁、指控或其他法律程序的事实、情况或事件。除了已经向丙方披露的信息之外，公司在过去 3 年没有受到任何政府机构（无论是司法或准司法的）发起的调查程序，该等调查程序的不利判决或决定可能会对公司的业务、资产价值产生不利影响，且公司在过去 3 年未卷入任何该等法律程序或调查，也不存在或已发生可能导致公司卷入任何该等法律程序或调查的事实或事件。

(5) 除各方共同认可在本协议签署日公司已经披露的负债外（公司须提供负债清单），公司没有其他任何负债（包括或有负债）。

(6) 乙方和目标公司向丙方承诺：公司没有，也未曾侵犯他人的知识产权，并且没有人主张公司侵犯其知识产权，没有现有事实与情况可被合理预期会导致该等主张。所有与拟挂牌、拟公开上市主体有关的知识产权已经完整的转移至拟挂牌主体。

(7) 在本协议签订之前，公司没有因税费问题遭到税务机关的处罚或调查。若公司未来受到任何有关补缴税款的要求或处罚决定，则纳税义务人（包括本协议之各方）应保证承担该等补缴义务或处罚，以免公司受到任何损失。

(8) 公司的财务报表在所有重要方面为真实和准确，且真实和公平地反映公司的资产、负债及财务状况，并将按照中国大陆新三板挂牌公司标准所规范。

(9) 公司对其资产享有良好的权利，除已经向丙方披露的信息之外，没有在其他资产上设定抵押、质押、留置或任何其他权利负担，其财产处置严格按照公司章程和股东会、董事会的决议以及公司相关制度办理，所有或使用的所有资产，均处于良好的状态和运行秩序，并在所有重要方面均已适当维护。

(10) 对于在职的雇员，公司始终遵守劳动合同、相关劳动法律法规的规定。

若公司未来受到任何有关雇员社保或住房公积金方面的补缴要求或处罚决定，则乙方保证承担该等补缴义务或处罚，以免公司受到任何损失。

3、由于甲方或乙方的原因，导致甲方未于 2016 年 6 月 30 日前在新三板挂牌。

4、丙方在出现上述的任何一种或者几种情况下，有权要求乙方履行回购义务，并向乙方出具回购书面通知书。乙方在收到回购通知书 20 个工作日内根据书面回购通知书将回购金额打入丙方指定账户，超过 20 个工作日的收取千分之一/天的违约金。”

上述协议条款中，甲方为公司，乙方为实际控制人李磊和唐瑜，丙方为东证创新及其代表的东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金，公司不作为特殊条款的义务承担主体。

d、第一次增资补充协议中回购条款：

“乙方同意并确认，如果出现了下述的任何一种或几种情况，丙方均有权选择要求乙方履行回购义务，回购丙方本次增资扩股的部分或全部股权，回购价格为： $Q=Y*(1+12\%*D/365)$ ，其中 Q 为回购价格，Y 为丙方要求乙方回购的投资金额扣除丙方在成为目标公司股东后因目标公司而获得的所有利益（包括但不限于已获补偿投资金额、已分配利润等），D 为自本次增资扩股丙方向甲方支付全部增资款项之日起至乙方向丙方支付回购款项之日止的实际天数。

3.1 在本协议签订之后，甲方出现了实际控制人变更、重大违法违规等对公司经营构成实质性障碍的事件。

3.2 由于甲方或乙方的原因，导致甲方未于 2016 年 6 月 30 日前在新三板挂牌。

3.3 丙方在出现上述的任何一种或者几种情况下，有权要求乙方履行回购义务，并向乙方出具回购书面通知书。乙方在收到回购通知书 20 个工作日内根据书面回购通知书将回购金额打入丙方指定账户，超过 20 个工作日的收取千分之一/天的违约金。”

上述协议条款中，甲方为公司，乙方为实际控制人李磊和唐瑜，丙方为东证创新及其代表的东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金，公司不作为特殊条款的义务承担主体。

e、第一次增资补充协议中估值调整与业绩补偿条款：

“2. 估值调整与业绩补偿

2.1 各方确认，丙方同意向目标公司增资的基础是甲方和乙方承诺目标公司 2015 年的净利润不低于 4000 万元。

2.2 业绩认定方法的约定：

上述业绩数据，以目标公司年度财务报告为准，目标公司年度财务报告应经具有从事证券相关业务资格的、并经东证创新书面认可的会计师事务所审计。

2.3 若目标公司 2015 年度净利润低于人民币 4000 万元的，甲方、乙方有义务向丙方进行股权补偿或者现金补偿，具体补偿方式及标准如下：

补偿股权比例=（4000/2015 年度实际实现净利润-1）×实施该次补偿之时丙方实际持有的股权比例

或：补偿现金=（1-2015 年度实现净利润/4000）×2000 万元

2.4 本协议各方一致确认，就上述补偿，丙方届时有权选择上述补偿方式的任何一种保护其投资权益，且相应补偿应在当年年度审计报告出具之日起 1 个月内完成。”

上述协议条款中，甲方为公司，乙方为实际控制人李磊和唐瑜，丙方为东证创新及其代表的东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金，公司不作为特殊条款的义务承担主体。

## ②公司、李磊、唐瑜与东证创新之间特别约定条款的变更情况

2016 年 6 月 30 日，公司、李磊、唐瑜与东证创新及其代表的东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金分别签署了《上海掌玩互娱网络科技股份有限公司增资扩股协议之补充协议》，对第一次增资协议及第一次增资补充协议中的相关条

款作出如下变更及确认：

a、将第一次增资协议及第一次增资补充协议中关于公司挂牌时间的约定变更为 2017 年 6 月 30 日；

b、东证创新承诺放弃第一次增资补充协议中基于 2015 年度业绩承诺向公司或实际控制人李磊、唐瑜要求任何股权补偿或现金补偿的权利，各方确认对此不存在任何争议或潜在纠纷；

c、各方同时确认第一次增资协议及第一次增资补充协议履行过程中无任何争议或纠纷，各方对上述条款的变更无任何现有或者潜在纠纷。

### **③公司、李磊、唐瑜与自然人祁林松、董国良、王树祥签署的特别约定条款**

在本次增资过程中，公司、李磊、唐瑜与自然人祁林松、董国良、王树祥分别签署了《上海沙舟信息科技有限公司增资扩股协议之补充协议》（以下简称“自然人增资补充协议”），约定了估值调整与业绩补偿、回购、优先出售权及优先清算权条款，该等条款的具体情况如下：

a、自然人增资补充协议中优先出售权、优先清算权条款约定的有效期为至公司新三板挂牌前。

b、自然人增资补充协议中回购条款：

“乙方同意并确认，如果出现了下述的任何一种或几种情况，丙方均有权选择要求乙方履行回购义务，回购丙方本次增资扩股的部分或全部股权，回购价格为： $Q=Y*(1+12\%*D/365)$ ，其中 Q 为回购价格，Y 为丙方要求乙方回购的投资金额扣除丙方在成为目标公司股东后因目标公司而获得的所有利益（包括但不限于已获补偿投资金额、已分配利润等），D 为自本次增资扩股丙方向甲方支付全部增资款项之日起至乙方向丙方支付回购款项之日止的实际天数。

3.1 在本协议签订之后，甲方出现了实际控制人变更、重大违法违规等对公司经营构成实质性障碍的事件。

3.2 由于甲方或乙方的原因，导致甲方未于 2016 年 6 月 30 日前在新三板挂

牌。

3.3 丙方在出现上述的任何一种或者几种情况下,有权要求乙方履行回购义务,并向乙方出具回购书面通知书。乙方在收到回购通知书 20 个工作日内根据书面回购通知书将回购金额打入丙方指定账户,超过 20 个工作日的收取千分之一/天的违约金。”

上述协议条款中,甲方为公司,乙方为实际控制人李磊和唐瑜,丙方为自然人祁林松、董国良、王树祥,公司不作为特殊条款的义务承担主体。

c、自然人增资补充协议中估值调整与业绩补偿条款:

“2. 估值调整与业绩补偿

2.1 各方确认,丙方同意向目标公司增资的基础是甲方和乙方承诺目标公司 2015 年的净利润不低于 4000 万元。

2.2 业绩认定方法的约定:

上述业绩数据,以目标公司年度财务报告为准,目标公司年度财务报告应经具有从事证券相关业务资格的、并经自然人祁林松、董国良、王树祥书面认可的会计师事务所审计。

2.3 若目标公司 2015 年度净利润低于人民币 4000 万元的,甲方、乙方有义务向丙方进行股权补偿或者现金补偿,具体补偿方式及标准如下:

补偿股权比例= $(4000/2015 \text{ 年度实际实现净利润}-1) \times \text{实施该次补偿之时丙方实际持有的股权比例}$

或:补偿现金= $(1-2015 \text{ 年度实现净利润}/4000) \times \text{丙方出资额}$

2.4 本协议各方一致确认,就上述补偿,丙方届时有权选择上述补偿方式的任何一种保护其投资权益,且相应补偿应在当年年度审计报告出具之日起 1 个月内完成。”

上述协议条款中,甲方为公司,乙方为实际控制人李磊和唐瑜,丙方为自然人祁林松、董国良、王树祥,公司不作为特殊条款的义务承担主体。

#### ④公司、李磊、唐瑜与自然人祁林松、董国良、王树祥之间特别约定条款的变更情况

2016年3月31日，公司、李磊、唐瑜与自然人祁林松、董国良、王树祥分别签署了《上海掌玩互娱网络科技有限公司增资扩股协议之补充协议》，将自然人增资补充协议中关于公司挂牌时间的约定变更为2017年6月30日，并终止自然人增资补充协议第2条估值调整与业绩补偿条款。各方同时确认自然人增资补充协议履行过程中无任何争议或纠纷，各方对上述条款的终止及变更无任何现有或者潜在纠纷；除自然人增资补充协议及本补充协议外，自然人祁林松、董国良、王树祥与公司及其他股东之间未签订任何其他协议，不存在损害公司及其他股东利益的情形。

主办券商和律师认为：本次增资过程中约定的共同出售权、反摊薄、优先出售权及优先清算权条款有效期至新三板挂牌前终止；东证创新已承诺放弃基于2015年度业绩承诺向公司或实际控制人李磊、唐瑜要求任何股权补偿或现金补偿的权利；自然人股东已同意终止估值调整与业绩补偿条款；回购条款中承担义务的主体为公司的实际控制人李磊及唐瑜，回购条款系公司股东之间的特别约定，系各方之间的真实意思表示，不存在损害公司和债权人利益的情形，因此，该等特别约定条款不会对公司本次挂牌造成法律障碍。

#### 6、2015年11月，股份公司成立

2015年10月23日，公司召开股东会并作出决议，全体股东一致同意公司整体变更为股份有限公司，变更后的股份有限公司名称定为“上海掌玩互娱网络科技有限公司”。李磊、曾李青、唐瑜、祁林松、董国良、王树祥、沙舟掌萌、东证创新、上海触响作为发起人共同签订了《发起人协议书》，以沙舟信息截至2015年9月30日经审计的净资产值19,851,388.44元按照1:0.5037的比例折为股份公司的股本总额1000万元，每股面值人民币1元，其余9,851,388.44元计入资本公积，各发起人按照其所实际拥有的沙舟信息股权比例相应持有股份公司的股份。前述折股完成后，股份有限公司的股本总额为1000万元。

2015年10月19日，立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具了信会师报字[2015]第115462号《审计报告》，经审计，截至审计基准日2015年9月30日，

沙舟有限净资产为 19,851,388.44 元。

2015 年 10 月 23 日，上海众华资产评估有限公司出具了沪众评报字（2015）第 447 号《评估报告》，经评估确认截至 2015 年 9 月 30 日，沙舟有限净资产评估值为 19,872,677.68 元人民币。

2015 年 11 月 10 日，立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具了信会师报字（2015）第 115526 号《验资报告》，确认各发起人的出资均按照《发起人协议书》的约定全额到位，股份公司已收到全体股东以净资产折合的股本 1,000 万元，净资产超过注册资本部分计入资本公积。

2015 年 11 月 10 日，公司召开了第一次股东大会，审议通过了《公司章程》，选举了第一届董事会董事成员及第一届监事会非职工代表监事成员。

2015 年 11 月 30 日，上海市工商行政管理局对上述变更进行了核准，并取得了上海市工商行政管理局颁发的统一社会信用代码为 91310000692984249C 的《营业执照》。

本次股改后，公司发起人认购的股份数、股份比例如下：

序号	股东	持股数额（万股）	持股比例
1	李磊	411.364	41.14%
2	唐瑜	118.182	11.82%
3	曾李青	288.636	28.86%
4	沙舟掌萌	90.909	9.09%
5	东证创新	40.108	4.01%
6	金信灏洋 1 号	13.369	1.34%
7	上海触昀	13.364	1.34%
8	祁林松	8.023	0.80%
9	董国良	8.023	0.80%
10	王树祥	8.023	0.80%
合计		<b>1,000.0000</b>	<b>100.0000%</b>

根据立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具的信会师报字[2015]第 115462 号《审计报告》，截至审计基准日 2015 年 9 月 30 日，沙舟有限净资产为 1,985.14

万元，其中实收资本 880 万元、资本公积（资本溢价）3,220 万元、未分配利润 -2,114.86 万元，因此公司在股改时新增的注册资本是由实收资本、资本公积-资本溢价构成，不涉及未分配利润转增。同时，全体自然人股东承诺：“在公司整体变更为股份公司过程中，发起人股东将其对公司的未分配利润、盈余公积，资本公积转增为股份公司股本时需要缴纳相关税款的，均由该股东分别按照其应当缴纳的税款依法予以承担”。

## 7、2016 年 1 月，股份公司的第一次增资

### （1）本次增资的基本情况

公司于 2015 年 12 月 21 日召开了 2015 年第一次临时股东大会，分别以特别决议的方式审议通过了公司本次增资扩股的相关议案，同意公司向新股东海宁天力、自然人汪建斌及原股东金信灏洋 1 号定向发行股票 100 万股，每股价格 37.37 元，具体如下：

序号	增资方	认购股份数额 (万股)	投资额 (万元)	计入注册资本 (万元)	计入资本公积 (万元)
1	海宁天力	70	2,618	70	2,548
2	金信灏洋 1 号	15	561	15	546
3	汪建斌	15	561	15	546
合计		100	3,740	100	3,640

2016 年 6 月 2 日，本次增资经立信会计师事务所（特殊普通合伙）于出具的信会师报字[2016]第 115278 号《关于上海掌玩互娱网络科技股份有限公司注册资本、实收资本的复核报告》验证。

2016 年 1 月 26 日，有限公司就上述事项在上海市工商行政管理局浦东新区分局办理了变更登记手续。

本次增资完成之后，公司的股份结构变更如下：

序号	股东	持股数额（万股）	持股比例
1	李磊	411.364	37.40%
2	唐瑜	118.182	10.74%
3	曾李青	288.636	26.24%

4	沙舟掌萌	90.909	8.26%
5	海宁天力	70.000	6.36%
6	东证创新	40.107	3.65%
7	金信灏洋 1 号	28.369	2.58%
8	上海触响	13.364	1.21%
9	汪建斌	15.000	1.36%
10	祁林松	8.023	0.73%
11	董国良	8.023	0.73%
12	王树祥	8.023	0.73%
合计		<b>1,100.000</b>	<b>100.00%</b>

### (2) 本次增资过程中东证创新的资金来源及股权代持情况

主办券商查阅了本次增资过程中东证创新的缴款凭证,《上海掌玩互娱网络科技有限公司之增资扩股协议》(以下简称“《第二次增资扩股协议》”)、东证创新提供的基金管理人登记证以及《东证创新—金信灏洋 1 号新三板投资基金基金合同》(以下简称“《金信灏洋 1 号基金合同》”)等。经核查,本次增资资金 561 万元均来自东证创新担任管理人的“东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金”之基金财产。

本次增资过程中,东证创新—金信灏洋 1 号新三板投资基金因不具备自然人、法人、合伙企业等主体资格无法办理工商登记而将其持有的公司股份登记在其管理人东证创新名下,由东证创新代为持有 15 万股的公司股份。公司挂牌后,根据全国中小企业股份转让系统公司《机构业务问答(一)——关于资产管理计划、契约型私募基金投资拟挂牌公司股权有关问题》等相关规范性文件的要求,上述代持股份可在中国结算公司北京分公司办理股份登记时将直接登记在金信灏洋 1 号基金名下。

### (3) 本次增资过程中的特别约定条款

#### ①公司、李磊、唐瑜与海宁天力、汪建斌及东证创新共同签署的特别约定条款

在本次增资扩股过程中,公司、李磊、唐瑜、海宁天力、汪建斌及东证创新签署了第二次增资协议,约定了共同出售权、反摊薄条款,经核查,该等条款约

定的有效期均为至公司新三板挂牌前。

## ②公司、李磊、唐瑜与东证创新签署的特别约定条款

在本次增资扩股过程中，公司、李磊、唐瑜与东证创新签署了《上海沙舟信息科技有限公司增资扩股协议之补充协议》（以下简称“第二次增资补充协议”），约定了估值调整与业绩补偿、回购、优先出售权及优先清算权条款，该等条款的具体情况如下：

a、第二次增资补充协议中优先出售权、优先清算权条款约定的有效期为至公司新三板挂牌前。

b、第二次增资补充协议中回购条款：

“乙方同意并确认，如果出现了下述的任何一种或几种情况，丙方均有权选择要求乙方履行回购义务，回购丙方本次增资扩股的部分或全部股权，回购价格为： $Q=Y*(1+12\%*D/365)$ ，其中 Q 为回购价格，Y 为丙方要求乙方回购的投资金额扣除丙方在成为目标公司股东后因目标公司而获得的所有利益（包括但不限于已获补偿投资金额、已分配利润等），D 为自本次增资扩股丙方向甲方支付全部增资款项之日起至丙方向乙方支付回购款项之日止的实际天数。

3.1 在本协议签订之后，甲方出现了实际控制人变更、重大违法违规等对公司经营构成实质性障碍的事件。

3.2 由于甲方或乙方的原因，导致甲方未于 2016 年 6 月 30 日前在新三板挂牌。

3.3 丙方在出现上述的任何一种或者几种情况下，有权要求乙方履行回购义务，并向乙方出具回购书面通知书。乙方在收到回购通知书 20 个工作日内根据书面回购通知书将回购金额打入丙方指定账户，超过 20 个工作日的收取千分之一/天的违约金。”

上述协议条款中，甲方为公司，乙方为实际控制人李磊和唐瑜，丙方为东证创新及其代表的东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金，公司不作为特殊条款的义务承担主体。

c、第二次增资补充协议中估值调整与业绩补偿条款：

“2. 估值调整与业绩补偿

2.1 各方确认，丙方同意向目标公司增资的基础是甲方和乙方承诺目标公司2015年的净利润不低于4000万元、2016年的净利润不低于8000万元。

2.2 业绩认定方法的约定：

上述业绩数据，以目标公司年度财务报告为准，目标公司年度财务报告应经具有从事证券相关业务资格的、并经东证创新书面认可的会计师事务所审计。

2.3 在本协议2.1款约定的业绩承诺期内，若目标公司任一会计年度实现的实际净利润低于当期承诺净利润的，甲方、乙方有义务应逐年向丙方进行股权补偿或者现金补偿，具体补偿方式及标准如下：

补偿股权比例=（当年度承诺的净利润/当年度实际实现净利润-1）×实施该次补偿之时丙方实际持有的股权比例×（当年度承诺的净利润/业绩承诺期承诺的净利润合计数）

或：补偿现金 =（1-当年度实际实现净利润/当年度承诺的净利润）×丙方合计出资总额×（当年度承诺的净利润/业绩承诺期承诺的净利润合计数）

2.4 本协议各方一致确认，就上述补偿，丙方届时有权选择上述补偿方式的任意一种保护其投资权益，且相应补偿应在每年年度审计报告出具之日起1个月内完成。”

上述协议条款中，甲方为公司，乙方为实际控制人李磊和唐瑜，丙方为东证创新及其代表的东证创新-金信灏洋1号新三板投资基金，公司不作为特殊条款的义务承担主体。

③公司、李磊、唐瑜与东证创新签署的特别约定条款的变更情况

2016年6月30日，公司、李磊、唐瑜与东证创新及其代表的东证创新-金信灏洋1号新三板投资基金分别签署了《上海掌玩互娱网络科技股份有限公司增资扩股协议之补充协议》，对第二次增资补充协议中的相关条款作出如下变更及确认：

a、将第二次增资补充协议中关于公司挂牌时间的约定变更为 2017 年 6 月 30 日；

b、东证创新承诺放弃第二次增资补充协议中基于 2015 年度业绩承诺向公司或实际控制人李磊、唐瑜要求任何股权补偿或现金补偿的权利，各方确认对此不存在任何争议或潜在纠纷；

c、各方经友好协商，将第二次增资补充协议第 2 条第 2.3 款、2.4 款修改为：

“2.3 在本协议 2.1 款约定的业绩承诺期内，若目标公司 2016 年度实现的实际净利润低于当期承诺净利润，乙方有义务应向丙方进行现金补偿，具体补偿方式及标准如下：

补偿现金 = (1 - 当年度实际实现净利润/当年度承诺的净利润) × 丙方向甲方累计出资额 × (当年度承诺的净利润/业绩承诺期承诺的净利润合计数)

2.4 本协议各方一致确认，相应补偿应在每年年度审计报告出具之日起 3 个月内完成。”

d、各方同时确认第二次增资补充协议履行过程中无任何争议或纠纷，各方对上述条款的变更无任何现有或者潜在纠纷。

e、东证创新及其代表的东证创新-金信灏洋 1 号新三板投资基金确认除第一次增资协议、第一次增资补充协议、第二次增资协议、第二次增资补充协议及本补充协议外，其与公司以及公司其他股东之间未签订任何其他协议，不存在损害公司和其他股东利益的情形。

#### ④公司、李磊、唐瑜与海宁天力签署的特别约定条款

在本次增资扩股过程中，公司、李磊、唐瑜与海宁天力签署了《上海沙舟信息科技有限公司增资扩股协议之补充协议》（以下简称“海宁天力增资补充协议”），约定了估值调整与业绩补偿、回购、优先出售权及优先清算权条款，该等条款的具体情况如下：

a、海宁天力增资补充协议中优先出售权、优先清算权条款约定的有效期为至公司新三板挂牌前。

b、海宁天力增资补充协议中回购条款：

“乙方同意并确认，如果出现了下述的任何一种或几种情况，丙方均有权选择要求乙方履行回购义务，回购丙方本次增资扩股的部分或全部股权，回购价格为： $Q=Y*(1+12\%*D/365)$ ，其中 Q 为回购价格，Y 为丙方要求乙方回购的投资金额扣除丙方在成为目标公司股东后因目标公司而获得的所有利益（包括但不限于已获补偿投资金额、已分配利润等），D 为自本次增资扩股丙方向甲方支付全部增资款项之日起至丙方向乙方向丙方支付回购款项之日止的实际天数。

3.1 在本协议签订之后，甲方出现了实际控制人变更、重大违法违规等对公司经营构成实质性障碍的事件。

3.2 由于甲方或乙方的原因，导致甲方未于 2016 年 6 月 30 日前在新三板挂牌。

3.3 丙方在出现上述的任何一种或者几种情况下，有权要求乙方履行回购义务，并向乙方出具回购书面通知书。乙方在收到回购通知书 20 个工作日内根据书面回购通知书将回购金额打入丙方指定账户，超过 20 个工作日的收取千分之一/天的违约金。”

上述协议条款中，甲方为公司，乙方为实际控制人李磊和唐瑜，丙方为海宁天力，公司不作为特殊条款的义务承担主体。

c、海宁天力增资补充协议中估值调整与业绩补偿条款：

“2. 估值调整与业绩补偿

2.1 各方确认，丙方同意向目标公司增资的基础是甲方和乙方承诺目标公司 2015 年的净利润不低于 4000 万元、2016 年的净利润不低于 8000 万元。

2.2 业绩认定方法的约定：

上述业绩数据，以目标公司年度财务报告为准，目标公司年度财务报告应该经具有从事证券相关业务资格的、并经海宁天力书面认可的会计师事务所审计。

2.3 在本协议 2.1 款约定的业绩承诺期内，若目标公司任一会计年度实现的实际净利润低于当期承诺净利润的，甲方、乙方有义务应逐年向丙方进行股权补

偿或者现金补偿，具体补偿方式及标准如下：

补偿股权比例=（当年度承诺的净利润/当年度实际实现净利润-1）×实施该次补偿之时丙方实际持有的股权比例×（当年度承诺的净利润/业绩承诺期承诺的净利润合计数）

或：补偿现金 =（1-当年度实际实现净利润/当年度承诺的净利润）×丙方出资额×（当年度承诺的净利润/业绩承诺期承诺的净利润合计数）

2.4 本协议各方一致确认，就上述补偿，丙方届时有权选择上述补偿方式的任何一种保护其投资权益，且相应补偿应在每年年度审计报告出具之日起 1 个月内完成。”

上述协议条款中，甲方为公司，乙方为实际控制人李磊和唐瑜，丙方为海宁天力，公司不作为特殊条款的义务承担主体。

#### ⑤公司、李磊、唐瑜与海宁天力签署的特别约定条款的变更情况

2016 年 6 月 30 日，公司、李磊、唐瑜与海宁天力签署了《上海掌玩互娱网络科技有限公司增资扩股协议之补充协议》，对海宁天力增资补充协议中的相关条款作出如下变更及确认：

a、将海宁天力增资补充协议中关于公司挂牌时间的约定变更为 2017 年 6 月 30 日；

b、海宁天力承诺放弃第二次增资补充协议中基于 2015 年度业绩承诺向公司或实际控制人李磊、唐瑜要求任何股权补偿或现金补偿的权利，各方确认对此不存在任何争议或潜在纠纷；

c、各方经友好协商，将海宁天力增资补充协议第 2 条第 2.3 款、2.4 款修改为：

“2.3 在本协议 2.1 款约定的业绩承诺期内，若目标公司 2016 年度实现的实际净利润低于当期承诺净利润，乙方有义务应向丙方进行现金补偿，具体补偿方式及标准如下：

补偿现金 =（1-当年度实际实现净利润/当年度承诺的净利润）×丙方向甲

方累计出资额×（当年度承诺的净利润/业绩承诺期承诺的净利润合计数）

2.4 本协议各方一致确认，相应补偿应在每年年度审计报告出具之日起3个月内完成。”

d、各方同时确认海宁天力增资补充协议履行过程中无任何争议或纠纷，各方对上述条款的变更无任何现有或者潜在纠纷。

e、海宁天力确认除第二次增资协议、第二次增资补充协议及本补充协议外，其与公司以及公司其他股东之间未签订任何其他协议，不存在损害公司和其他股东利益的情形。

主办券商和律师认为，本次增资扩股过程中约定的共同出售权、反摊薄、优先出售权及优先清算权条款有效期至新三板挂牌前终止；东证创新、海宁天力已承诺放弃基于2015年度业绩承诺向公司或实际控制人李磊、唐瑜要求任何股权补偿或现金补偿的权利；东证创新、海宁天力均已同意变更估值调整与业绩补偿条款和回购条款，估值调整与业绩补偿条款与回购条款中承担义务的主体为公司的实际控制人李磊及唐瑜，估值调整与业绩补偿条款与回购条款系公司股东之间的特别约定，系各方之间的真实意思表示，不存在损害公司和债权人利益的情形，因此，该等特别约定条款不会对公司本次挂牌造成法律障碍。

## **8、公司股本演变过程中东证创新资金来源及股权代持情况的合法合规性**

公司2015年8月第二次增资以及2015年12月增资扩股过程中东证创新及其管理的东证创新—金信灏洋1号新三板投资基金向公司的缴款凭证及《增资扩股协议》等相关协议。经核查，东证创新—金信灏洋1号新三板投资基金因不具备自然人、法人、合伙企业等主体资格无法办理工商登记而将其持有的公司股份登记在其管理人东证创新名下，两次增资过程中由东证创新合计代为持有28.3690万股公司股份。

根据全国中小企业股份转让系统公司《机构业务问答（一）—关于资产管理计划、契约型私募基金投资拟挂牌公司股权有关问题》等相关规范性文件的要求：契约型私募基金所投资的公司申请挂牌时，在《公开转让说明书》中将资产管理计划或契约型私募基金列示为股东，通过挂牌备案审查，待中国结算发行人业务

部核对股份登记信息与披露信息的一致性后，东证创新代持的金信灏洋 1 号持有的公司股权，将直接登记在金信灏洋 1 号基金名下。

东证创新系经中国证券投资基金业协会（以下简称“基金业协会”）备案登记的私募基金管理人，东证创新—金信灏洋 1 号新三板投资基金系根据《私募投资基金监督管理办法》等相关法律法规、规范性文件设立，已经基金业协会备案登记的契约型私募基金，其设立、募集符合《私募投资基金监督管理办法》的相关要求，对公司投资符合其基金合同约定的范围及程序。

主办券商获取并查阅了东证创新—金信灏洋 1 号新三板投资基金投资者名册、募集份额确认明细表，并对公司控股股东、董事、监事、高级管理人员进行了访谈。经核查，该私募基金权益人与公司控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员不存在人员重合的情况，也不存在亲属关系或其他关联关系。

主办券商认为：东证创新—金信灏洋 1 号新三板投资基金因不具备自然人、法人、合伙企业等主体资格无法办理工商登记而将其持有的公司股份登记在其管理人东证创新名下符合全国中小企业股份转让系统公司《机构业务问答（一）—关于资产管理计划、契约型私募基金投资拟挂牌公司股权有关问题》等相关法律法规、规范性文件的要求。

经办律师认为：东证创新—金信灏洋 1 号新三板投资基金持有的公司股份目前登记在其管理人东证创新名下的情况符合全国中小企业股份转让系统公司《机构业务问答（一）—关于资产管理计划、契约型私募基金投资拟挂牌公司股权有关问题》等相关法律法规、规范性文件的要求。

## （七）子公司基本情况和历史沿革

截至公开转让说明书出具之日，公司设有灰娱软件、TIPCAT S、南京萌趣、指尖灵游，共 4 家子公司。

### 1、灰娱软件

#### （1）基本情况

灰娱软件成立于 2015 年 3 月 24 日，现持有上海市工商行政管理局嘉定分局

颁发的注册号为 310114002879912 的《营业执照》，住所为上海市嘉定区南翔镇科福路 358—368 号 4 幢 3 层 D 区 3027 室，法定代表人为严孜文，注册资本为 100 万元，公司类型为有限责任公司，经营范围为“从事计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，网络科技（不得从事科技中介），图文设计制作，动漫设计，多媒体设计，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）”，营业期限为自 2015 年 3 月 24 日至 2045 年 3 月 24 日。截至公开转让说明书签署日，灰娱软件实收资本为 0 元，公司章程约定各股东的出资期限为 2030 年 12 月 31 日。

## （2）股权演变

### ①设立

灰娱软件系由石城信息与自然人严孜文、何达志、夏锺祺、吴颖娴共同出资设立，设立时注册资本为人民币 100 万元。灰娱软件的设立经上海市工商行政管理局嘉定分局核准登记，设立时的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额（万元）	股权比例
1	石城信息	70	70%
2	夏锺祺	6.15	6.15%
3	吴颖娴	5.85	5.85%
4	何达志	6.75	6.75%
5	严孜文	11.25	11.25%
合计		100	100%

### ②第一次股权转让

2015 年 7 月 9 日，石城信息与沙舟信息签订《股权转让协议》，约定石城信息将其持有灰娱软件 70% 的股权（认缴出资 70 万元，实缴出资 0 元）及对应的出资义务以 0 元的价格转让给沙舟信息。本次股权转让设立经上海市工商行政管理局嘉定分局核准登记，转让完成后，灰娱软件的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额（万元）	股权比例
----	----	-----------	------

1	沙舟信息	70	70%
2	夏锺祺	6.15	6.15%
3	吴颖娴	5.85	5.85%
4	何达志	6.75	6.75%
5	严孜文	11.25	11.25%
合计		100	100%

## 2、TIPCAT S

TIPCAT S 成立于 2016 年 4 月 1 日，持有塞舌尔共和国（Seychelles）颁布的公司执照，IBC 注册号为 178810，主营业务为开展海外游戏研发及运营，公司持有 TIPCAT S100%的股权。

本次对外投资相关事项经公司 2016 年 1 月 4 日第一届董事会第三次会议审议通过，同意公司设立 TIPCAT S，总投资额为 1,100 万元，2016 年 6 月 14 日，本次对外投资相关事宜经中国（上海）自由贸易试验区管理委员会备案。截至公开转让说明书签署日，公司尚未向 TIPCAT S 实缴出资。

## 3、南京萌趣

### （1）基本情况

南京萌趣成立于 2015 年 11 月 19 日，现持有南京市工商行政管理局南京高新技术产业开发区分局颁发的统一社会信用代码为 91320191MA1MBD8214 的《营业执照》，住所为南京市高新开发区新科二路 2 号南大软件学院 411A 室，法定代表人为李磊，注册资本为 100 万元，公司类型为有限责任公司，经营范围为“计算机软件的研发、销售；网络游戏研发及服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）”，营业期限为自 2015 年 11 月 19 日至长期。

### （2）股权演变

#### ①设立

南京萌趣系由自然人柳晓愚、王谣谣共同出资设立，设立时注册资本为人民币 100 万元，南京萌趣的设立经南京市工商行政管理局南京高新技术产业开发区

分局核准登记，设立时的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额 (万元)	股权比例	实缴出资额 (万元)
1	柳晓愚	90	90%	0
2	王瑶瑶	10	10%	0
合计		100	100%	0

## ②第一次股权转让

2016年3月23日，柳晓愚、王瑶瑶分别与掌玩互娱签订《股权转让协议》，约定柳晓愚将其持有南京萌趣54%的股权（认缴出资54万元，实缴出资0元）及对应的出资义务以0元的价格转让给掌玩互娱；王瑶瑶将其持有南京萌趣6%的股权（认缴出资6万元，实缴出资0元）及对应的出资义务以0元的价格转让给掌玩互娱。本次股权转让经南京萌趣股东会决议通过，并南京市工商行政管理局南京高新技术产业开发区分局核准登记，本次股权转让完成后，南京萌趣的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额 (万元)	股权比例	实缴出资额 (万元)
1	柳晓愚	36	36%	0
2	王瑶瑶	4	4%	0
3	掌玩互娱	60	60%	60
合计		100	100%	0

本次对外投资相关事项经公司2016年3月8日第一届董事会第四次会议审议通过。

## 4、指尖灵游

### (1) 基本情况

指尖灵游成立于2016年5月20日，现持有北京市工商行政管理局朝阳分局颁发的统一社会信用代码为91110105MA005NDU5R的《营业执照》，住所为北京市朝阳区广渠路36号院5号楼11层1117，法定代表人为房明，注册资本为100万元，公司类型为有限责任公司，经营范围为“技术推广服务；设计、制作、代理、发布广告；经济贸易咨询；企业策划；计算机系统服务；基础软件服务；

应用软件服务（不含医用软件）”，营业期限为自 2016 年 5 月 20 日至长期。

## （2）设立

指尖灵游系由公司与自然人房明共同出资设立，设立时注册资本为人民币 100 万元，指尖灵游的设立经北京市工商行政管理局朝阳分局核准登记，设立时的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额 (万元)	股权比例	实缴出资额 (万元)
1	掌玩互娱	70	70%	0
2	房明	30	30%	0
合计		<b>100</b>	<b>100%</b>	<b>0</b>

本次对外投资相关事项经公司 2016 年 3 月 31 日第一届董事会第五次会议审议通过。

### 5、盐城市凯文信息科技有限责任公司

2016 年 4 月 28 日公司召开第一届第六次董事会，同意公司出资 100 万元出资设立盐城市凯文信息科技有限责任公司（以下简称“凯文信息”）。

2016 年 7 月 18 日，盐城市亭湖区市场监督管理局向凯文信息颁发营业执照，社会统一信用代码为 91320902MA1MNE3W3H，公司类型为：有限责任公司（法人独资），注册资本 100 万元，全部由掌玩互娱认缴，出资期限至 2036 年 6 月 30 日前。凯文信息经营范围为：“计算机软、硬件研发、设计、销售；计算机系统集成及相关的技术咨询和技术服务；网络技术开发；设计、制作、发布、代理国内户外广告、印刷品广告（国家对其有专项规定的，从事规定），代理国内报刊、影视广告业务；自营和代理各类商品的技术的进出口业务（国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外）。（国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外）”。

### 6、Tipcat Korea

Tipcat Korea 为掌玩互娱子公司 TIPCAT S 出资 164,700,000 韩元在韩国设立的子公司，Tipcat Korea 于 2016 年 8 月 24 日取得营业执照，营业执照显示：

TIPCAT S 持有 Tipcat Korea 99.18%的股权，自然人于鸿雷持有 0.18%的股权，注册资本为 165,000,000 韩元，经营范围为：电子商务业、通信售货业、线上信息提供业。

## （八）参股公司基本情况

### 1、上海智动软件科技有限公司（以下简称“智动软件”）

智动软件成立于 2011 年 7 月 13 日，现持有杨浦区市场监督管理局颁发的统一社会信用代码为 91310110577495781A 的《营业执照》，住所为上海市杨浦区民京路 853 号 2 幢 3041 室，法定代表人为张彬，注册资本为 200 万元，公司类型为有限责任公司，经营范围为“计算机软件技术领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；商务信息咨询，企业管理及咨询；电子产品、办公用品的销售；从事货物及技术进出口业务”，营业期限为自 2011 年 7 月 7 日至长期。

2016 年 3 月 8 日，经公司第一届董事会第四次会议审议通过公司投资事项。

2016 年 3 月 10 日智动软件召开股东会，股东一致同意上海申南投资发展有限公司将其持有的 10%股权转让给公司，其他股东放弃优先购买权。同意智动软件注册资本由 100 万增至 200 万，其中新增注册资本 100 万元各股东按照对应股权比例认缴，本次转让及增资经上海市杨浦区市场监督管理局核准备案，变更事项完成后智动软件股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额（万元）	股权比例
1	掌玩互娱	20	10%
2	上海申南投资发展有限公司	30	15%
3	刘斌	10	5%
4	张彬	140	70%
合计		200	100%

### 2、北京幻视网络科技有限公司（以下简称“北京幻视”）

北京幻视成立于 2015 年 11 月 16 日，现持有北京市工商行政管理局海淀分局颁发的统一社会信用代码为 91110108MA001UEA5E 的《营业执照》，住所为北京市海淀区永泰东里怡清园 1 号楼 2-093 室，法定代表人为赵奕，注册资本为

62.5 万元，公司类型为有限责任公司，经营范围为“技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；销售自行开发后的产品；计算机系统服务；数据处理（数据处理中的银行卡中心、PUE 值在 1.5 以上的云计算数据中心除外）；基础软件服务；应用软件开发；软件开发；软件咨询；产品设计；模型设计；包装装潢设计；教育咨询（中介服务除外）；经济贸易咨询；文化咨询；体育咨询；公共关系服务；会议服务；工艺美术设计；电脑动画设计；企业策划；设计、制作、代理、发布广告；市场调查；企业管理咨询；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；文艺创作；承办展览展示活动；影视策划；翻译服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）”营业期限为自 2015 年 11 月 16 日至长期。

2016 年 3 月 31 日，经公司第一届董事会第五次会议审议通过，公司与幻维世界（北京）网络科技有限公司，盐城满天星投资合伙企业与北京幻视及其原股东共同签署《增资协议书》，约定公司向北京幻视增资 100 万元，持有增资后北京幻视 3.3333% 的股权，其中 2.0833 万元计入注册资本，剩余 97.9167 万元计入资本公积。截至公开转让说明书出具之日，北京幻视就本次增资已完成工商变更登记。

### 3、杭州狂想网络科技有限公司（以下简称“杭州狂想”）

杭州狂想成立于 2014 年 3 月 6 日，现持有杭州高新区（滨江）工商行政管理局颁发的统一社会信用代码为 91330108093311202A 《营业执照》，住所为杭州市滨江区江南大道 380 号 1 幢 10 层 1008 室；法定代表人为陈炳烨，注册资本为 165 万元，公司类型为有限责任公司，经营范围为：“一般经营项目：网络技术、计算机系统集成、电子产品、计算机软硬件的技术开发、技术咨询、技术服务、成果转让；服务：网页设计；销售：计算机软硬件、电子产品。”营业期限自 2014 年 4 月 27 日至 2034 年 3 月 5 日。

2016 年 3 月 31 日，经公司第一届董事会第五次会议审议通过，公司拟向杭州狂想投资 100 万元，持有杭州狂想 4% 的股权。2016 年 5 月 26 日，公司与杭州狂想签订《增资扩股协议》；同日，公司与杭州狂想及北京清科致达投资管理中心签订《增资扩股协议之补充协议》。截至公开转让说明书出具之日，杭州狂

想股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额 (万元)	股权比例	实缴出资额 (万元)
1	陈柄焯	92	55.76%	92
2	林媚	40	24.24%	40
3	北京清科致达投资管理中 心(有限合伙)	16.5	10%	16.5
4	上海童石网络科技股份有 限公司	8.25	5%	8.25
5	掌玩互娱	6.6	4%	6.6
6	杭州集锶投资合伙企业(有 限合伙)	1.65	1%	1.65
合计		165	100%	165

#### 4、北京峰云视觉技术有限公司（以下简称“峰云视觉”）

峰云视觉成立于 2016 年 6 月 22 日，现持有北京市工商行政管理局海淀分局颁发的统一社会信用代码为 91110108MA006CTG8C 的《营业执照》，住所为北京市海淀区永澄北路 2 号院 1 号楼 B 座 1 层 223 号，法定代表人为肖峰，注册资本为 100 万元，公司类型为有限责任公司，经营范围为“技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；销售自行开发后的产品；计算机系统服务；基础软件服务、应用软件服务；软件开发；软件咨询；产品设计；模型设计；包装装潢设计；教育咨询（中介服务除外）；经济贸易咨询；文化咨询；体育咨询；公共关系服务；工艺美术设计；电脑动画设计；企业策划、设计；设计、制作、代理、发布广告；市场调查；企业管理咨询；组织文化艺术交流活动(不含营业性演出)；文艺创作；承办展览展示活动；会议服务；影视策划；翻译服务。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）”营业期限为自 2016 年 6 月 22 日至长期。

2016 年 6 月，公司与北京阿吉比科技有限公司、北京英泰智科技股份有限公司、北京睿昊安科技合伙企业（有限合伙）及自然人王晓龙、肖峰共同签署《投资合伙协议书》，约定由上述各方共同出资设立峰云视觉，公司向峰云视觉出资 200 万元，持有峰云视觉 5% 的股权，其中 5 万元计入注册资本，剩余 195 万元计入资本公积。截至本法律意见书出具之日，峰云视觉工商登记的股权结构如下：

序号	股东	认缴出资额 (万元)	股权比例	实缴出资额 (万元)
1	北京阿吉比科技有限公司	2.5	2.5%	2.5
2	北京英泰智科技股份有限公司	10	10%	10
3	北京睿昊安科技合伙企业 (有限合伙)	20	20%	20
4	掌玩互娱	5	5%	5
5	王晓龙	1	1%	1
6	肖峰	61.5	61.5%	61.5
合计		100	100%	100

本次对外投资相关事项经公司 2016 年 4 月 28 日第一届董事会第六次会议审议通过。

#### (九) 报告期重大资产重组情况

公司报告期内不存在重大资产重组情况。

### 四、董事、监事及高级管理人员情况

#### (一) 公司董事

公司第一届董事会由 5 名董事组成，任期自 2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日。

公司董事基本情况如下：

1、李磊，详见公开转让说明书“第一节/三、(四) 公司控股股东及实际控制人”。

2、唐瑜，详见公开转让说明书“第一节/三、(四) 公司控股股东及实际控制人”。

3、孙彭军，男，1976 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于复旦大学经济学院世界经济系，博士学历。2003 年至 2013 年任上海中正致远投资管理有限公司总经理；2013 年至今任宁波复旦创新中心有限公司总经理。担任的社会职务包括：上海市绍兴商会常务副会长、盐城市政府决策咨询专家、上海市

委宣传部投资顾问、上海市国资委投资顾问、上海市大学生创业投资基金创投导师。

4、李雯，女，1969年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于中欧国际工商学院，研究生学历。曾任云南航空公司助理工程师，深圳市龙脉信息股份有限公司会计助理，腾讯控股有限公司税务主管，现任深圳市德迅投资有限公司副总裁。

5、徐波，男，1973年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于上海交通大学 MBA，硕士学历。1994年至1995年任无锡国泰期货公司交易员；1996年至2000年任海南深海期货公司营业部经理；2000年至2002年任上海张江集团公司项目经理；2002年至2014年任上海张江集成电路产业区开发公司财务总监、总经理助理；2014年至今任上海张江浩成创业投资有限公司高级投资经理、资深副总裁。

## （二）公司监事

公司第一届监事会由3名监事组成，其中王熙、程刚为股东监事，陈方星为职工代表监事，任期自2015年11月10日至2018年11月9日。

公司监事基本情况如下：

王熙，男，1975年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于上海大学软件工程专业，本科学历。2003年至2005年任腾仁信息技术有限公司服务器架构师；2005年至2008年任Sierra Online (Activision) - Shanghai Studio研发经理；2009年至2011年任West Coast研发经理；2011年至2012年任酷6传媒研发架构师；2012年至今任掌玩互娱技术中心总监、监事会主席。

陈方星，男，1977年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于中国海洋大学海洋物理专业，本科学历。1998年至2001年任中创软件股份有限公司程序员；2001年至2004年任天象（上海）网络技术有限公司程序员；2004年至2006年任Sierra Online上海（盛泰）程序主管；2006年至今任掌玩互娱高级软件工程师、监事。

程刚，男，1980年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于中国科技

大学 MBA，硕士学历。英国特许公认会计师公会（ACCA）资深会员，中国注册会计师，中国注册税务师。1999 年至 2002 年任安徽省铜陵市地方税务局科员；2003 年至 2006 年任上海长濂贸易有限公司财务经理；2006 年至 2009 年任安永（中国）企业咨询有限公司高级税务顾问；2009 年至 2012 年任瑞士历峰集团中国区财务经理；2013 年至 2015 年任罗申美国国际会计师事务所中国区税务咨询部负责人。担任的社会职务包括：上海市铜陵商会副秘书长。

### （三）公司高级管理人员

公司高级管理人员共 2 名，任期自 2015 年 11 月 10 日至 2018 年 11 月 9 日。

公司高级管理人员基本情况如下：

唐瑜，董事、总经理、财务负责人。详见公开转让说明书“第一节/三、（四）公司控股股东及实际控制人”。

田进，男，1982 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。就读于湖南大学软件工程专业，未获得毕业证书。2005 年至 2007 年任上海昱泉国际信息技术公司 3D 美术设计师；2007 年至 2008 年任上海预言软件有限公司 3D 美术设计组组长；2008 至 2010 年任苏州西岸科技有限公司艺术总监；2010 年至 2013 年任上海奥趣数码科技有限公司艺术总监；2014 年 1 月至 10 月任上海飞毯网络技术有限公司艺术总监；2015 年 3 月至 10 月任上海唯晶信息科技有限公司副总经理；2015 年 10 月至今任掌玩互娱副总经理。

## 五、报告期主要会计数据及主要财务指标

项目	2016.3.31	2015.12.31	2014.12.31
资产总计（万元）	8,900.62	10,263.32	5,481.57
股东权益合计（万元）	7,710.24	8,550.97	-2,253.07
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	7,723.14	8,563.93	-2,253.07
每股净资产（元）	7.01	7.77	-2.82
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	7.02	7.79	-2.82
资产负债率（%）	16.07	18.39	141.10
流动比率（倍）	5.31	4.59	0.22
速动比率（倍）	5.31	4.59	0.22

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
营业收入（万元）	373.15	8,818.98	2,138.64
净利润（万元）	-840.73	3,667.04	-528.88
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	-840.79	3,680.00	-528.88
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-840.83	3,567.92	-536.80
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-840.89	3,580.88	-536.80
综合毛利率（%）	13.11	76.28	77.04
净资产收益率（%）	-10.32	535.71	-
扣除非经常性损益的净资产收益率（%）	-10.32	521.28	-
应收账款周转率（次）	0.65	5.45	41.83
存货周转率（次）	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-444.35	-2,766.37	4,157.01
每股经营活动产生的现金流量净额（元）	-0.40	-2.51	5.20

注 1：除特别说明，主要会计数据和财务指标为合并口径数据。注 2：净资产收益率、每股收益计算公式参照《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 9 号-净资产收益率和每股收益的计算及披露》执行。注 3：每股净资产的计算公式为：每股净资产=各报告期末净资产额/股本。注 4：每股经营活动现金流量的计算公式为：每股经营活动现金流量=各报告期内经营活动现金流量产生的净额/股本。

## 六、本次公开转让的相关机构

### （一）主办券商

名称：东北证券股份有限公司

法定代表人：李福春

注册地址：吉林省长春市自由大路 1138 号

办公地址：北京市西城区锦什坊街 28 号恒奥中心 D 座 5 层

电话：010-68573828

传真：010-68573837

项目负责人：刘铁波

项目组成员：刘铁波、高嵩、孙杰

### （二）律师事务所

名称：上海市广发律师事务所  
法定代表人：童楠  
住所：上海市世纪大道 1090 号斯米克大厦 19 楼  
电话：86 21 58358011  
传真：86 21 58358012  
经办律师：沈寅炳、朱萱

### **（三）会计师事务所**

名称：立信会计师事务所（特殊普通合伙）  
执行事务合伙人：朱建弟  
住所：上海市南京东路 61 号 4 楼  
电话：（021）63391166  
传真：（021）63392558  
经办注册会计师：赵勇、王伟青

### **（四）资产评估机构**

名称：上海众华资产评估有限公司  
法定代表人：左英浩  
住所：上海市徐汇区宛平南路 381 号  
电话：021-62893366  
传真：021-64391299  
经办人员：左英浩、钱进

### **（五）证券登记结算机构**

名称：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

住所：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

电话：010-58598980

传真：010-58598977

#### (六) 证券交易场所

名称：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

电话：010-63889512

邮编：100033

## 第二节公司业务

### 一、公司主要业务、主要产品及其用途

#### (一) 主要业务

公司成立于 2009 年，业务由移动、社交、网页多领域游戏产品研发，逐步专注到智能机移动游戏产品研发和发行。公司经过多年的产品积累在国内移动游戏行业内取得了一定的市场地位，并且寻找到业务发展的突破口，结合公司核心创业团队的国际化游戏行业背景和经验，确定了研发立足国内市场，发行瞄准全球市场的发展道路。公司以移动端游戏的研发为切入点，并把握移动互联网和智能手机飞速发展的良好机遇，致力于移动端游戏的研发等相关工作。同时不断拓展海外代理发行业务，逐步发展成为一家同时具备网络游戏研发和运营发行能力的优质企业。报告期内，公司主营业务收入主要来源于移动端游戏的研发和技术开发服务等收入。

#### (二) 主要产品及用途

报告期内，公司的游戏产品主要依赖自主研发，同时也购买少量与自己产品风格有差异化的游戏以完善自己产品线。公司游戏主要授权给有运营资质的游戏发行商代理运营，公司的游戏产品明细如下：

序号	游戏名	运行地区	发行商	运营模式	上线日期	合约结束日期	结算方式	手续费	关联关系	游戏取得方式	游戏分成
1	萝莉有杀气	大陆	游族网络股份有限公司	联合运营	2016.3	-	分成	否	否	自主研发	35%
2	为了部落	大陆	乐逗游戏（深圳市创梦天地科技有限公司）	联合运营	2014.12	2016.11	分成	否	否	自主研发	35%
		港澳台	Foga Tech Limited	联合运营	2014.03	2016.11	分成	否	否		22%
		东南亚	Forgame	联合运营	2014.08	2016.11	分成	否	否		22%
		韩国	Chemsys Co. Ltd.	联合运营	2014.09	2016.11	分成	否	否		30%

3	主公去哪儿	大陆	乐逗游戏（深圳市创梦天地科技有限公司）	联合运营	2015.02	2016.11	分成	否	否	自主研发	35%
		港澳台	棒辣椒娱乐科技股份有限公司	联合运营	2015.04	2016.11	分成	否	否		28%
		韩国	INCORSS co.,LTD	联合运营	2014.09	2016.11	分成	否	否		30%
4	调教三国	台湾	北京昆仑万维科技股份有限公司	联合运营	2013.03	2016.03	分成	否	否	自主研发	30%
		韩国	北京昆仑万维科技股份有限公司	联合运营	2013.04	2016.04	分成	否	否		30%
5	天天英雄	越南	Vienam Communications Corporation	联合运营	2014.12	2016.12	分成	否	否	代理授权	35%
		韩国	Chemsys Co. Ltd	联合运营	2014.11	2016.11	分成	否	否		40%
		俄罗斯	Infi Play Limited	联合运营	2015.6	2018.02	分成	否	否		50%
6	女神驾到	欧洲、南美	上海涵城数码技术有限公司	区域买断	无支持上线的义务	-	买断	否	否	受让取得	
		韩国	Intelligent Plume System Service Inc.		无支持上线的义务	-	买断	否	否		
7	大将军	欧美、南美	上海涵城数码技术有限公司	区域买断	无支持上线的义务	-	买断	否	否	受让取得	
		韩国	VANTAGE SHINE GROUP LIMITED		无支持上线的义务	-	买断	否	否		
8	百炼成仙	大陆	北京混合动力网络科技有限公司	联合运营	2015.4	2018.4	分成	否	否	自主研发	22%
9	囧三国	韩国	上海韩趣网络科技有限公司	联合运营	2015.3	2017.7	分成	否	否	自主研发	50%
10	蜀国演义	港澳台	GOODEARTH HOLDING LIMITED	区域买断	无支持上线的义务	-	买断	否	否	受让取得	-

		韩国	Intelligent Plume System Service Inc.		无支持上线的义务	-	买断	否	否		
11	魔法界	日本	GOODEARTH HOLDING LIMITED	区域买断	无支持上线的义务	-	买断	否	否	受让取得	-
		港澳台	BEST WAY TRADE CO., LIMITED		无支持上线的义务	-	买断	否	否		
		韩国	VANTAGE SHINE GROUP LIMITED		无支持上线的义务		买断	否	否		
12	黑暗之城	台湾	GOODEARTH HOLDING LIMITED	区域买断	无支持上线的义务	-	买断	否	否	受让取得	-
		香港				-	买断	否	否		
		澳门				-	买断	否	否		
13	地牢女王	韩国	上海野火网络科技有限公司	联合运营	2014.6	-	分成	否	否	代理授权	10%
		港澳台				-	分成	否	否		
		北美				-	分成	否	否		
14	嬉戏三国	港澳台	BEST WAY TRADE CO., LIMITED	区域买断	无支持上线义务	-	买断	否	否	受让取得	-
15	三国西游记	大陆	上海黑桃互动网络科技有限公司	联合运营	2015.4	2018.4	分成	否	否	自主研发	21%
16	Blood Crown	北美	-	自营	2013.11	-	自营	否		自主研发	-
17	进击的巨人	大陆	深圳市天天互动科技有限公司	联合运营	2014.12	已终止	分成	否	否	代理授权	35%
18	龙扑克	大陆	北京智鑫环宇信息科技有限公司	区域买断	无支持上线义务	-	买断	否	否	受让取得	

注：截止2016年7月，上述在大陆联合运营的游戏，为了部落、主公去哪儿、百炼成仙、三国西游记、进击的巨人5款游戏已停止运营。

2016年5月国家新闻出版广电总局出台《关于移动游戏出版服务管理的通知》，规定国家对2016年7月1日后新上线游戏开始实施审批制度，2016年7月1日以前出版、在运营的游戏需补办相关审批手续。

报告期内，公司在大陆联合运营过的游戏为6款，目前仍在运营的为萝莉有杀气，并已完成备案及版号申请，为了部落、主公去哪儿、百炼成仙、三国西游记、进击的巨人5款游戏已于2016年7月前停止运营。同时，公司严格按

《关于移动游戏出版服务管理的通知》的要求，对公司待上线及在研的产品进行了备案及版号申请工作。

公司运营及待上线游戏的备案和出版前置许可办理情况如下：

序号	游戏名称	文化部备案号	版号状态	产品状态	备注
1	萝莉有杀气	文网游备字【2016】 M-RPG 0762号	ISBN978-7-899 88-623-6	在线	出版单位为上海游族信息技术有限公司(公司与上述单位联合运营)
2	咸鱼超人 3D	待备案	申报中	待上线	版号申请已于2016年8月9日提交材料；
3	魔龙联盟	文网游备字【2016】 M-RPG 5113号	申报中	待上线	版号申请已于2016年8月5日提交材料
4	西游大主宰	文网游备字【2016】 M-RPG 3949号	申报中	待上线	版号申请已于2016年8月12日提交材料
5	加勒比海盗：启航	文网游备字【2016】 M-RPG 5317号	申报中	在研	版号申请已于2016年10月10日提交材料
6	百万街机捕鱼	待备案	申报中	待上线	版号申请已于2016年8月26日提交材料
7	数码宝贝进化	文网游备字〔2016〕 M-RPG 6844号	申报中	待上线	版号申请已于2016年9月8日提交材料

公司正在运营的游戏产品为“萝莉有杀气”，该游戏已取得国家新闻出版广电总局的出版许可，且履行了向文化部申请备案的手续。

联合运营，主要是指公司将游戏运营权授权给运营商，在整个游戏运营生命周期内，根据合同约定，公司提供版本更新、补丁修订等后续服务。公司与运营商就游戏产生的收入进行分成。

区域买断，主要是指公司将开发的游戏的源代码授予合作方，该合作方获得在特定区域的运营、后续开发、增补内容等权利，公司不再承担该游戏在该地区的后续服务。在“区域买断”模式下，公司收取版权金转让收入后，不再保留与游戏有关的权利，也不再承担义务。

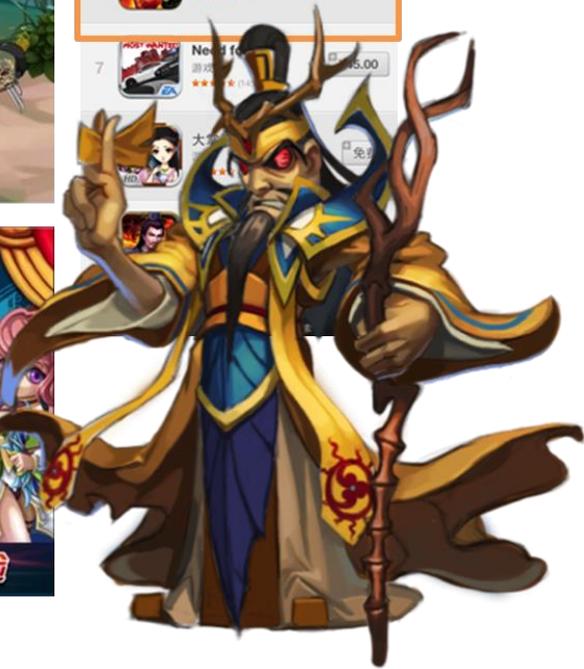
#### 1、自主研发产品

(1) 为了部落



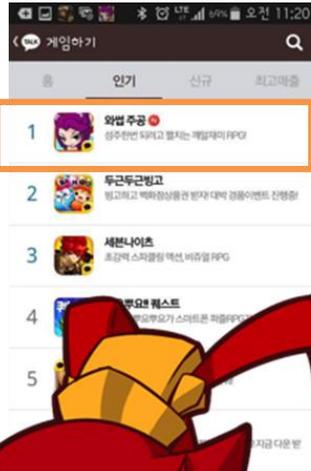
游戏名称	
游戏平台	iOS/安卓
游戏背景	魔幻
游戏类型	3D 横版塔防对战
美术风格	3D 写实
游戏引擎	Unity 3D
游戏特点	《为了部落》是一款魔幻 3D 塔防类手游，横版出兵，支持在线玩家即时战斗。游戏有超过 40 个英雄，15 个大关卡地图。游戏不同于一般塔防游戏的防守模式，玩家不再一味充当防守的一方，而是率领所属将领主动出击，击溃敌方。游戏拥有华丽的战斗表现，加上多样式的卡牌养成，在亚洲地区广受好评。
收费模式	游戏免费道具收费
开发历程	立项时间：2012 年 10 月、技术封测时间：2013 年 8 月、内测时间：2013 年 10 月、不删档测试时间：2014 年 1 月、公测时间：2014 年 3 月

(2) 调教三国



游戏 Logo	
游戏平台	iOS/安卓
游戏背景	三国虚构
游戏类型	2D 横版回合制 RPG
美术风格	东方卡通
游戏引擎	自主研发 MGE 引擎
游戏特点	《调教三国》以当下流行的三国和穿越为题材，Q 版人物画风清新简明。在三国背景下，融入了许多幽默搞笑的风格，给众多追捧三国题材的玩家带来一种截然不同的体验。
收费模式	游戏免费道具收费
开发历程	立项时间：2011 年 8 月、技术封测时间：2012 年 3 月、内测时间：2012 年 5 月、不删档测试时间：2012 年 6 月、公测时间：2012 年 7 月

### (3) 主公去哪儿



游戏名称	
游戏平台	iOS/安卓
游戏背景	三国
游戏类型	2D 横版回合制 RPG
美术风格	Q 版卡通
游戏引擎	自主研发 MGE 引擎
游戏特点	游戏在 IOS 平台上又称《调教三国 2》，游戏采用 2D 手绘漫画画风，规避了 3D 动漫形象的僵硬和机械。玩家在游戏中使用“女汉子”、“高富帅”、“学霸”等角色，诙谐幽默，角色 Q 版造型简洁可爱，整部作品中到处穿插着无厘头恶搞。玩家在游戏中可以攻陷城池、招募武将、打造专属武器等等，元素十分丰富。
运营区域	台湾、韩国、中国大陆
收费模式	游戏免费道具收费
开发历程	立项时间：2013 年 3 月、技术封测时间：2013 年 12 月、内测时间：2014 年 3 月、不删档测试时间：2014 年 6 月、公测时间：2014 年 9 月

(4) 萝莉有杀气

游戏名称	
游戏平台	iOS/安卓
游戏背景	魔幻
游戏类型	3D-ARPG
美术风格	3D 萌系卡通
游戏引擎	unity3D
游戏特点	1.奇幻大陆史诗冒险；2.精细唯美动漫卡通；3.呆萌宠羁绊冒险；4.四大职业各领风骚；5.丰富内容其乐无穷；6.多人竞技争夺荣誉。
收费模式	游戏免费道具收费
开发历程	立项时间：2014年12月、技术封测时间：2015年9月、内测时间：2015年10月、不删档测试时间：2016年2月、公测时间：2016年4月

2、公司部分游戏主要运营数据

序号	产品名称	典型 PUR	典型 ARPU	典型 LTV
1	萝莉有杀气	8%	15	N/A
2	为了部落	6%	2.5	45
3	主公去哪儿	9%	7	95
4	调教三国	2.50%	1.8	40
5	天天英雄	4%	1.6	50
6	囧三国	10%	8	105

公司联合运营收入主要来源于囧三国、主公去哪儿、天天英雄三款游戏，上述三款游戏产生的收入占报告期内运营收入的 90.06%。

报告期内，囧三国的主要运营指标如下：

单位：元

日期	新增注册用户数	累计注册用户数	活跃用户	留存率	流失率	付费用户数	月人均消费额	平均活跃用户收入	平均每付费用户收入	转化率	用户终生价值	在线时间	在线人数高峰值
2015-03	59,503	59,503	59,503	35%	N/A	7,619	167.64	21.47	167.64	13%	21.47	202	10282
2015-04	83,347	142,850	91,526	32%	86%	14,922	165.28	26.95	165.28	12%	26.21	175	14849
2015-05	77,453	220,303	123,773	34%	68%	24,485	176.06	34.83	176.05	12%	36.56	172	14369
2015-06	53,030	273,333	130,219	34%	65%	28,219	177.66	38.50	177.66	11%	47.81	126	10552
2015-07	43,491	316,824	125,021	31%	70%	27,390	175.02	38.34	175.02	10%	56.38	153	9682
2015-08	34,195	351,019	128,118	29%	70%	28,821	175.99	39.59	175.99	9%	65.33	194	8074
2015-09	19,831	370,850	97,373	32%	78%	22,905	171.49	40.34	171.49	9%	72.43	167	5749
2015-10	12,944	383,794	76,695	28%	83%	19,960	169.59	44.14	169.60	9%	78.81	144	4171
2015-11	6,241	390,035	66,131	30%	84%	16,024	166.99	40.46	166.99	9%	84.41	119	2167
2015-12	2,133	392,168	52,138	26%	87%	13,592	165.65	43.18	165.65	9%	89.69	133	1409
2016-01	1,231	393,399	44,016	31%	89%	11,225	133.87	34.14	133.87	9%	98.29	97	878
2016-02	817	394,216	30,904	28%	92%	9,382	127.90	38.83	127.91	9%	101.13	82	545

注：联合运营模式下，公司作为非运营方无法获取平均每用户获取成本和付费用户获取成本，下同。

指标计算公式：

留存率=当月次日留存率的总平均值

流失率=100% - (当月活跃用户总数 - 当月新增用户数) / (累计注册用户总数 - 当月新增用户数)

月人均消费额=累计充值金额 / 累计付费用户数

平均活跃用户收入=当月充值金额 / 当月活跃用户数

平均每付费用户收入=累计充值金额 / 累计付费用户数

转化率=累计付费用户数 / 累计注册用户数

用户终身价值=累计充值金额/累计用户数

报告期内，主公去哪儿的主要运营指标如下：

单位：元

日期	新增注册用户数	累计注册用户数	活跃用户	留存率	流失率	付费用户数	月人均消费额	平均活跃用户收入	平均每付费用户收入	转化率	用户终生价值	在线时间	在线人数高峰值
2015-04	4,545	4,545	4,543	44%	N/A	156	140.51	4.82	140.51	3%	4.82	138	1801
2015-05	6,021	10,566	7,837	27%	60%	491	249.09	15.61	249.09	6%	13.65	164	3743
2015-06	985	11,551	2,802	26%	83%	206	784.24	57.66	784.24	7%	26.47	216	1057
2015-07	499	12,050	1,683	36%	90%	142	847.36	71.49	847.36	8%	35.36	265	828

2015-08	491	12,541	1,511	46%	92%	114	1,447.66	109.22	1,447.66	9%	47.14	420	726
2015-09	293	12,834	1,224	45%	93%	92	1,633.28	122.76	1,633.28	9%	57.77	463	654
2015-10	1,185	14,019	1,987	38%	94%	106	1,066.88	56.91	1,066.88	9%	60.95	341	690
2015-11	6,400	20,419	7,345	37%	93%	391	371.31	19.77	371.31	8%	48.96	347	1753
2015-12	20,413	40,832	22,424	16%	90%	408	484.53	8.82	484.53	5%	29.32	337	10036
2016-01	1,319	42,151	5,159	29%	91%	329	757.32	48.30	757.32	6%	34.09	383	2039
2016-02	743	42,894	2,912	35%	95%	225	1,229.64	95.01	1,229.64	6%	39.95	429	1060
2016-03	1,246	44,140	3,292	33%	95%	265	905.27	72.87	905.27	7%	44.26	407	1149

报告期内，天天英雄的主要运营指标如下：

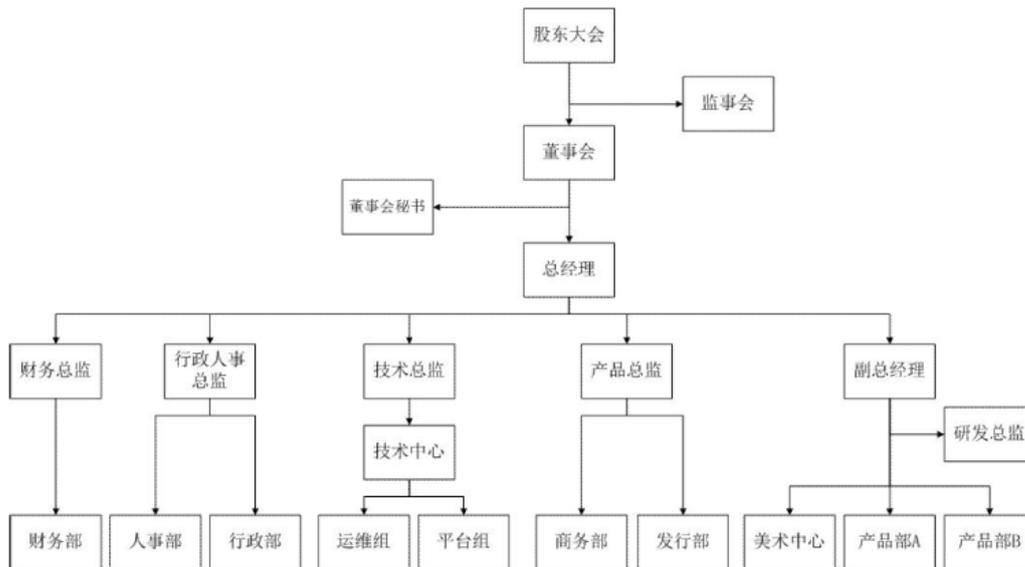
单位：元

日期	新增注册用户数	累计注册用户数	活跃用户	留存率	流失率	付费用户数	月人均消费额	平均活跃用户收入	平均每付费用户收入	转化率	用户终生价值	在线时间	在线人数高峰值
2015-01	141,990	142,014	157,666	37%	N/A	9,566	21.94	1.33	21.94	7%	1.48	70	5896
2015-02	84,080	226,094	141,679	29%	59%	11,104	30.02	2.90	30.02	9%	2.75	82	4376
2015-03	65,501	291,595	116,302	43%	78%	8,765	34.43	3.38	34.43	10%	3.48	63	3977
2015-04	47,578	339,173	94,648	41%	84%	5,181	36.15	2.51	36.15	10%	3.69	68	2843
2015-05	30,430	369,603	70,903	42%	88%	4,012	36.96	2.49	36.96	10%	3.86	69	2104
2015-06	24,022	393,625	54,633	42%	92%	3,109	37.42	2.46	37.42	11%	3.97	56	1821
2015-07	30,784	424,409	61,312	43%	92%	3,010	38.60	2.70	38.60	11%	4.07	58	1843
2015-08	28,690	453,099	58,757	41%	93%	3,063	38.76	2.14	38.76	11%	4.09	49	1766
2015-09	22,438	475,537	48,224	39%	94%	2,728	39.09	2.54	39.09	11%	4.15	52	1521
2015-10	20,270	495,807	43,959	37%	95%	2,383	39.46	2.56	39.46	11%	4.21	56	1510
2015-11	17,762	513,569	38,471	36%	96%	1,680	39.26	1.44	39.26	11%	4.17	52	1388
2015-12	16,283	529,852	35,651	39%	96%	1,450	39.00	1.19	39.00	11%	4.13	51	1263
2016-01	17,888	547,740	36,085	36%	97%	1,467	39.82	1.10	39.82	11%	4.18	55	1287
2016-02	10,223	557,963	23,691	40%	98%	842	39.58	0.82	39.58	10%	4.14	49	985
2016-03	9,070	567,033	20,285	38%	98%	575	39.42	0.66	39.42	10%	4.10	40	792

## 二、公司内部组织结构图和业务流程

### (一) 公司内部组织结构图

#### 1、组织结构图

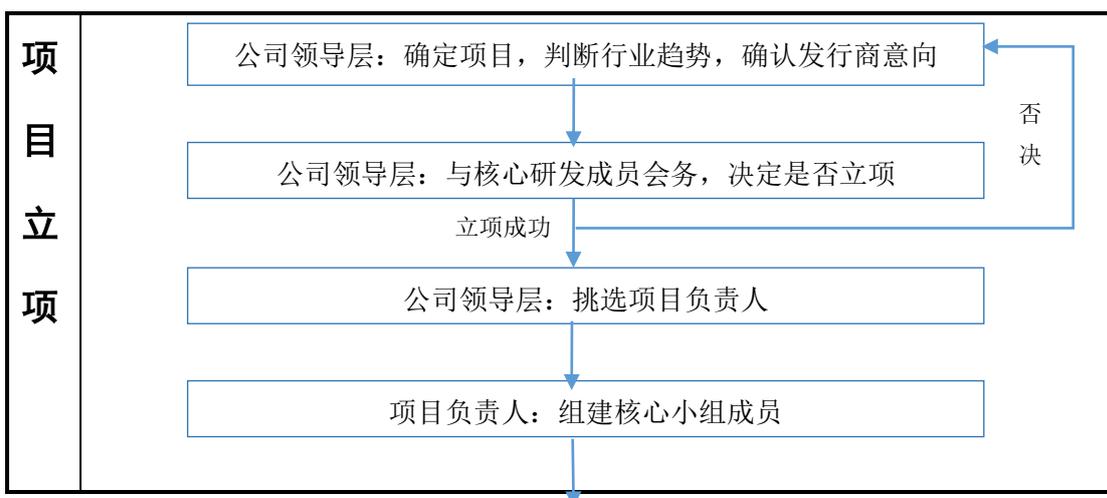


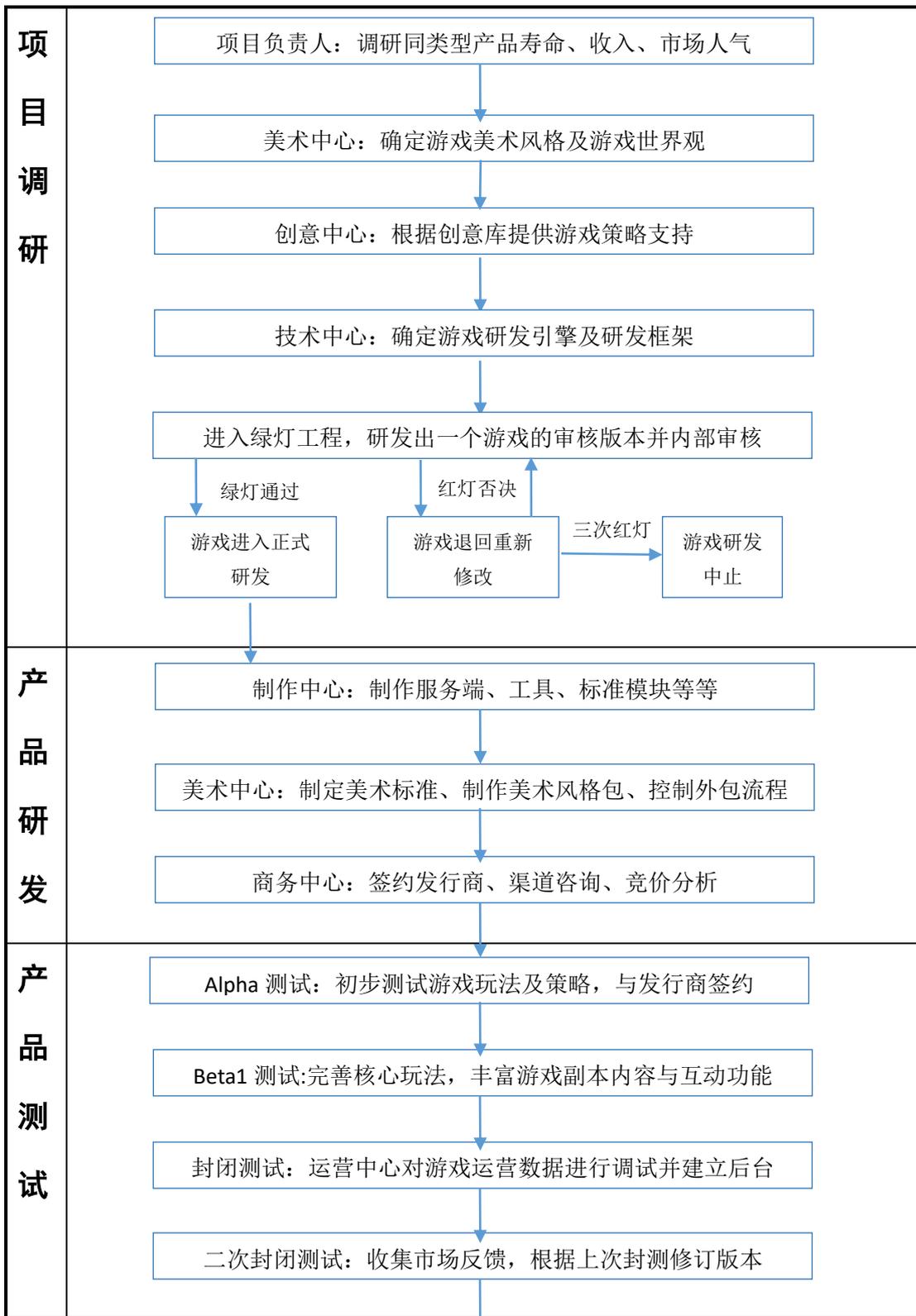
#### 2、公司各部门职能

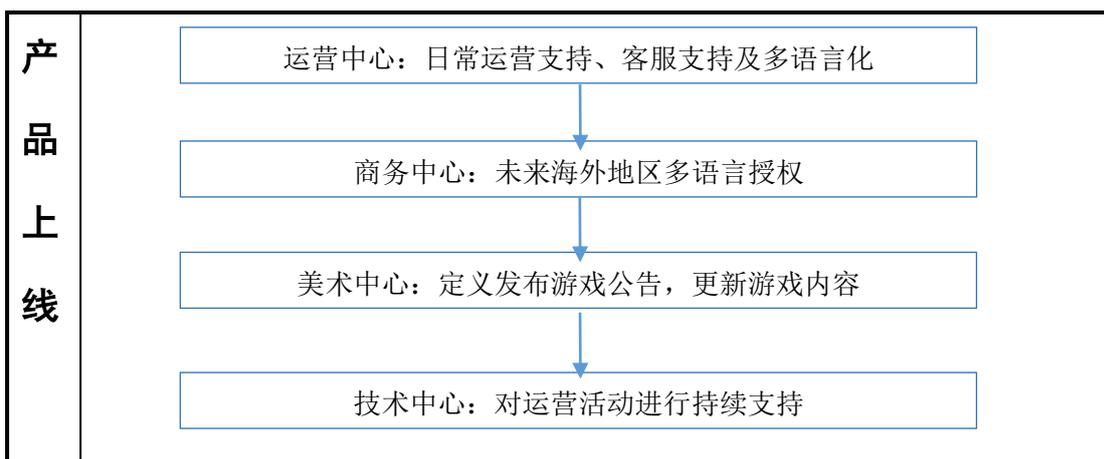
分管领导	一级部门	职责
财务总监	财务部	建立健全财务管理体系，负责公司会计核算管理和财务核算管理规范，对财务部门的日常管理、年度预算、资金运作等进行总体控制；根据公司中长期经营计划，组织编制公司年度财务计划和控制标准；进行公司税收整体筹划与管理，按时完成税务申报以及年度审计计划；汇报公司经营状况、经营成果、财务收支及计划的具体情况，提供财务分析和建议；负责财务报表及财务预决算的编制工作,为公司决策提供及时有效的财务分析。
行政总监	人事部	负责公司员工的招聘、培训、晋升以及劳动关系、社保、薪酬体系的构建和管理；管理和维护员工关系，组织员工活动，打造企业文化氛围。
	行政部	负责执行总经理安排的各项日常工作；负责公司各部门物品的采购与资产的保管工作；负责办公室日常事务与办公环境的管理与维护。
技术总监	技术中心	技术部门下设平台组、运维部。针对公司的所有在线运营产品进行支持和维护，并按照公司的项目情况划分为不同的项目组，进行细分项目管理。平台部负责就游戏后台 GM 系统与产

		品部沟通, 根据需求计划, 进行各产品后台 GM 系统的功能架构的设计、开发和优化工作, 并对产品过程产生的数据进行管理、分析、处理; 运维部负责网页游戏、移动游戏的服务器上架、游戏服务器环境搭建工作和游戏的维护、更新工作。
产品总监	商务部	负责游戏产品商务项目协调事项, 包括业务拓展、客户关系维护、内部流程处理。商务部负责拓展和协调和业务伙伴商务关系, 定期做行业内的信息调研, 为部门决策提供参考, 独立拓展和维护移动互联网游戏产品的开发渠道, 优质手游产品的拓展和引进, 商务合作谈判。
	发行部	发行部门全面负责手游产品上线, 渠道推广、产品运营、客户服务整体策略, 制定游戏产品收费策略、支付渠道策略, 建立关键业务流程, 完善运营管理制度, 确保产品运营质量和效益。主要职责: 为游戏产品在市场上获取商业收入, 负责游戏产品引入: 产品收集, 团队评估, 商务谈判, 后期跟进, 制定产品发行策略: 地区选择, 渠道推广, 市场方案, 数据跟踪, 提高产品运营效率: 运营方案, 收费策略, 产品跟踪, 客服服务。
副总经理	美术中心	负责海外发行游戏平面广告设计, 游戏 3D 角色和场景制作整合。3D 外包审核修改, 游戏动画制作与外包审核, 后期美术资源优化。
	产品部 A	产品部实行以产品为单位的管理模式, 下设不同的产品组。每一产品设置策划、程序和美术, 各部门之间进行产品的研发合作。主要职责: 策划负责产品通过分析游戏市场和用户的需求, 设计游戏的各种系统和功能, 撰写游戏相关系统策划方案, 协同程序和美术部门人员进行游戏功能的开发; 程序负责游戏服务器和客户端架构设计、模块划分, 组织游戏开发技术解决方案的研讨, 并制定游戏开发计划。
	产品部 B	

## (二) 主要业务流程及方式







### 三、公司业务相关的关键资源情况

#### （一）公司主要产品的核心技术

##### 1、公司主要产品的核心技术情况

##### （1）Gemini 跨平台游戏引擎

Gemini 跨平台游戏引擎是基于公司多年来在游戏研发上的经验总结而制作的一套服务端框架。该平台采用 C++ 技术，拥有极高的技术灵活性，支持 iOS、安卓和 WP 等多种主流手机操作系统平台。这套框架可以使研发团队免去每次在新制作游戏时对服务端基本功能的设置，从而达到缩短研发周期、控制研发成本、确保游戏质量的效果。同时，Gemini 跨平台游戏引擎可以做到 Linux、Windows 双平台运行。

##### （2）OSS 综合管理平台

OSS 综合管理平台是由公司内部自主研发的游戏后台操作及远程维护平台。这套系统基于 Python+Twisted 框架，并结合 C/C++/SQL 等技术，能为手机网游产品快速提供游戏服务器基本体系，同时整合了 Memcache、Redis 以及 MySQL 等服务技术，能够在并发、缓存和安全方面提供优异的性能。其主要功能包括：

序号	可执行操作	具体功能介绍
1	GM (game master) 工具	1、对服务器的常规操作：例如服务器的开启和关闭，查询在线实时数据，服务器维护状态限制玩家进入等。 2、对用户的常规操作：例如账号的信息查询，账号的禁言和封停，玩家数据的查询和编辑等。 3、对服务器的支持服务：开服推广使用的兑换码；多服并存时的

		服务器列表管理；不同渠道对应的不同公告管理；客户端资源增量更新支持等。
2	用户中心	1.提供最基本用户账户登录、注册、修改密码等功能 2.拓展的第三方登录功能，如 QQ 账号登录、Facebook 账号登录等
3	计费中心	1、通过公共协议，给游戏客户端集成充值逻辑。一旦集成系统，即可灵活自定义需要的充值服务（包括支付宝，易宝，19pay 等）。 2、单独包装了国内主流的充值渠道接口，含安卓渠道四十余家。 3、同时也提供后台为各产品提供统一的计费统计和分析服务，也是与渠道对账的依据。
4	多语言支持	为了配合产品的海外上线，各系统均支持多语言（包括英语，韩语，越南语，俄语等）

### (3) 3D 游戏研发技术

公司的游戏以 3D 画面为主，在 3D 游戏制作方面，公司使用 Unity3D 引擎，并拥有 5 年的引擎研发积累。公司在 Unity3D 引擎基础上研发了自有的高效资源管理模块、UI 管理模块、网络通讯模块以及 RPG 游戏场景和角色 AI 的完整支持系统，为公司研发更多类型的游戏产品提供了极大的便利。

## 2、研发基本情况

### (1) 研发机构情况

公司设立技术中心负责研发工作，并根据项目需要组建不同的研发小组。

### (2) 研发人员情况

截至 2016 年 3 月 31 日，公司有研发及技术人员 66 人，占公司总人数 83.54%。公司已经于近年引进了多名高级技术人员从事产品研发工作，人才结构合理，能够胜任公司新产品开发工作。

### (3) 研发投入情况

公司报告期内研发投入情况如下：

年度/项目	2016 年 1-3 月	2015 年	2014 年
研发费用（万元）	906.93	1,725.29	1,161.93
占营业收入比例	243.04%	19.56%	54.33%

### (4) 研发项目与成果

截至本公开转让书签署之日，公司所取得的技术主要为软件著作权，具体参见本节之“三、公司业务相关的关键资源情况”之“（三）公司主要无形资产情况”。

处于研发中的项目如下：

游戏名称	游戏类型
加勒比海盗	RPG（动作角色扮演类游戏）
龙牙	ARPG（角色扮演类游戏）
三消	休闲游戏
连消	休闲游戏

### 3、核心技术人员情况

#### （1）核心技术人员基本情况

截至本公开转让书签署之日，公司核心技术人员共 10 人，包括李磊、唐瑜、田进、陈方星、王熙、余多、张井井、杨武臣、陈安和张正人，具体情况如下：

李磊，详见公开转让说明书“第一节/三、（四）公司控股股东及实际控制人”。

唐瑜，详见公开转让说明书“第一节/三、（四）公司控股股东及实际控制人”。

田进，详见公开转让说明书“第一节/四、（三）公司高级管理人员”。

陈方星，详见公开转让说明书“第一节/四、（二）监事”。

王熙，详见公开转让说明书“第一节/四、（二）监事”。

余多，男，1983 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于中南民族大学计算机科学与技术专业，本科学历。2006 年至 2007 年任上海乐升科技有限公司程序员；2007 年至 2010 年任上海世嘉科技有限公司程序员；2010 年至 2012 年任上海香溢网络科技有限公司技术总监；2012 年至今任掌玩互娱制作人。

张井井，男，1986 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于上海交通大学热能和动力工程，本科学历。2005 年至 2010 年任上海唯晶信息科技有限公司策划；2010 年至 2013 年任广州狼旗信息科技有限公司策划部主管；2013 年至今任掌玩互娱研发经理。

杨武臣，男，1973 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于上海杨

浦区成人大学电脑美术专业，大专学历。1994年至2002年任上海曹阳动画公司手绘影视动画师；2002年至2005年任上海卡通有限公司3D动画师；2005年至2007年任上海盛秦网络有限公司3D动画师；2007年至2010年任上海冰冻娱乐有限公司3D动画师；2010年至今任掌玩互娱美术外包经理兼动画主管。

陈安，男，1978年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于中国科学技术大学计算机应用专业，研究生学历。2008年至2010年任上海雪景网络有限公司客户端及工具程序负责人；2010年至2015年任上海游互网络有限公司服务器主程序员；2015年至今任掌玩互娱资深程序员。

张正人，男，1984年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于浙江大学计算机专业，本科学历。2007至2010年任网易（杭州）网络有限公司服务器程序员；2010年至2011年任杭州龙骨科技有限公司主程序员，合伙人；2011至2013年任上海杰姆火网络科技有限公司技术经理；2013至2015年任上海烁乐网络科技有限公司CTO；2016年起任掌玩互娱研发管理部高级经理。

## (2) 核心技术人员持股情况

序号	姓名	持股数量（万股）	持股比例	是否存在质押及其他争议事项
1	李磊	411.3640	37.3967%	否
2	唐瑜	118.1820	10.7438%	否

## (3) 报告期内核心技术人员变化情况及原因

报告期内公司核心技术人员未发生变动。

## (4) 核心员工竞业禁止的情况

截至本公开转让书签署之日，公司核心技术人员不存在违反竞业禁止的法律规定或与原单位约定的情形，不存在有关上述竞业禁止事项的纠纷或潜在纠纷，不存在与原任职单位知识产权、商业秘密方面的侵权纠纷或潜在纠纷。

## 4、公司所取得的技术的明细

截至本公开转让书签署之日，公司所取得的技术主要为软件著作权，具体参见本节之“三、公司业务相关的关键资源情况”之“（三）公司主要无形资产情况”

之“2、软件著作权”。

公司所取得的技术除 7 项软件著作权为受让取得外，其余均为原始取得，不存在侵犯他人知识产权、其他单位的职务发明问题和竞业禁止问题。

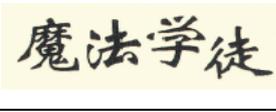
## 5、高新技术企业复审情况

报告期内，公司不属于高新技术企业。

### （二）公司主要无形资产情况

#### 1、商标

截至本公开转让说明书签署日，本公司拥有 37 项商标使用权，具体情况如下：

序号	商标名称	注册证号	核定类别	注册人	期限	权利取得方式
1		11228422	28	沙舟信息	2013 年 12 月 14 日至 2023 年 12 月 13 日	原始取得
2		10975447	28	沙舟信息	2013 年 9 月 14 日至 2023 年 9 月 13 日	原始取得
3		10550671	28	沙舟信息	2013 年 4 月 21 日至 2023 年 4 月 20 日	原始取得
4		10578298	28	沙舟信息	2013 年 4 月 28 日至 2023 年 4 月 27 日	原始取得
5		10578283	28	沙舟信息	2013 年 4 月 28 日至 2023 年 4 月 27 日	原始取得
6		10578119	28	沙舟信息	2013 年 5 月 7 日至 2023 年 5 月 6 日	原始取得
7		11424320	41	沙舟信息	2014 年 1 月 28 日至 2024 年 1 月 27 日	原始取得
8		11375394	41	沙舟信息	2014 年 1 月 21 日至 2024 年 1 月 20 日	原始取得
9		11375152	28	沙舟信息	2014 年 1 月 21 日至 2024 年 1 月 20 日	原始取得

10		11425773	41	沙舟信息	2014年2月7日至 2024年2月6日	原始取得
11		11375208	28	沙舟信息	2014年1月21日至 2024年1月20日	原始取得
12		10207331	41	沙舟信息	2013年1月21日至 2023年1月20日	原始取得
13		10473833	28	沙舟信息	2013年3月28日至 2023年3月27日	原始取得
14		10473806	9	沙舟信息	2013年5月28日至 2023年5月27日	原始取得
15		澳門商標註冊 證 N/062406	41	沙舟信息	2012年10月11日至 2019年10月11日	原始取得
16		澳門商標註冊 證 N/062407	42	沙舟信息	2012年10月11日至 2019年10月11日	原始取得
17		澳門商標註冊 證 N/062408	9	沙舟信息	2012年10月11日至 2019年10月11日	原始取得
18		澳門商標註冊 證 N/062409	28	沙舟信息	2012年10月11日至 2019年10月11日	原始取得
19		澳門商標註冊 證 N/062410	41	沙舟信息	2012年10月11日至 2019年10月11日	原始取得
20		澳門商標註冊 證 N/062411	42	沙舟信息	2012年10月11日至 2019年10月11日	原始取得
21		澳門商標註冊 證 N/062405	28	沙舟信息	2012年10月11日至 2019年10月11日	原始取得
22		澳門商標註冊 證 N/062404	9	沙舟信息	2012年10月11日至 2019年10月11日	原始取得
23		新加坡商標注 冊證 No: T1117397F	28 41	沙舟信息	2011年12月8日至 2021年12月8日	原始取得

24		香港商标注册证 No.302093030	9 28 41 42	沙舟信息	2011年11月22日至 2021年11月22日	原始取得
25		香港商标注册证 No.302093012	9 28 41 42	沙舟信息	2011年11月22日至 2021年11月22日	原始取得
26		新加坡商标注册证 No: T1117399B	28 41	沙舟信息	2011年12月8日至 2021年12月8日	原始取得
27		日本商标权证 第 5494583 号	28 41	沙舟信息	2012年5月18日至 2022年5月18日	原始取得
28		台湾商标权证 第 01573960 号	41	沙舟信息	2013年4月1日至 2023年3月31日	原始取得
29		台湾商标权证 第 01574057 号	42	沙舟信息	2013年4月1日至 2023年3月31日	原始取得
30		台湾商标权证 第 01515248 号	9	沙舟信息	2012年5月1日至 2022年4月30日	原始取得
31		台湾商标权证 第 01515249 号	9	沙舟信息	2012年5月1日至 2022年4月30日	原始取得
32		台湾商标权证 第 01573961 号	41	沙舟信息	2013年4月1日至 2023年3月31日	原始取得
33		台湾商标权证 第 01574058 号	42	沙舟信息	2013年4月1日至 2023年3月31日	原始取得
34		台湾商标权证 第 01520042 号	28	沙舟信息	2012年6月1日至 2022年5月31日	原始取得
35		台湾商标权证 第 01520041 号	28	沙舟信息	2012年6月1日 至 2022年5月31日	原始取得
36		韩国商标权证 No.45-0042873	28 41	沙舟信息	2012年12月27日至 2022年12月26日	原始取得

37		俄罗斯商标权 证 No.2011741091	-	沙舟信息	2011年10月14日至 2021年10月14日	原始取得
----	---	------------------------------	---	------	-----------------------------	------

《商标法》规定：“注册商标的有效期为10年，自核准注册之日起计算。”目前上述37项注册商标均在法律规定的有效保护期限内，且权利范围皆为全部权利，均处于正常实际使用状态。截至2016年3月31日，公司注册商标账面价值为零。

## 2、软件著作权

(1) 截至本公开转让说明书签署日，公司及子公司已获得114项软件著作权，具体情况如下：

序号	软件名称	登记号	著作权人	首次发表日期	登记日期	权利取得方式
1	新加勒比海盗游戏软件	2016SR162608	掌玩互娱	未发表	2016/6/30	原始取得
2	海盗向前冲游戏软件	2016SR142211	掌玩互娱	未发表	2016/6/15	原始取得
3	西游大主宰游戏软件	2016SR062944	掌玩互娱	2016/1/15	2016/3/28	原始取得
4	挂机吧血族游戏软件	2016SR015676	掌玩互娱	2015/10/16	2016/1/21	原始取得
5	3D动作RPG游戏管理器软件	2015SR266348	沙舟信息	2015/9/18	2015/12/18	原始取得
6	通用多人在线游戏平台产品实时管理和监控系统软件	2015SR258359	沙舟信息	2015/9/22	2015/12/14	原始取得
7	尼玛西游游戏软件	2015SR251001	沙舟信息	2015/9/16	2015/12/9	原始取得
8	魔法界游戏软件	2015SR202458	沙舟信息	未发表	2015/10/21	受让取得
9	女神驾到游戏软件	2015SR202457	沙舟信息	未发表	2015/10/21	受让取得
10	蜀国演义游戏软件	2015SR202456	沙舟信息	未发表	2015/10/21	受让取得
11	黑暗之城游戏软件	2015SR202455	沙舟信息	未发表	2015/10/21	受让取得
12	嬉戏三国游戏软件	2015SR202454	沙舟信息	未发表	2015/10/21	受让取得
13	大将军游戏软件	2015SR202453	沙舟信息	未发表	2015/10/21	受让取得
14	萌萌爱冒险游戏软件	2015SR199765	沙舟信息	2015/6/18	2015/10/19	原始取得
15	萌萌战起来游戏软件	2015SR190152	沙舟信息	2015/6/18	2015/9/29	原始取得
16	超萌英雄游戏软件	2015SR152772	沙舟信息	2015/6/10	2015/8/7	原始取得
17	城姬封魔录游戏软件	2015SR143529	沙舟信息	2015/1/23	2015/7/27	原始取得
18	代号K游戏软件	2015SR142383	沙舟信息	2015/6/1	2015/7/24	原始取得
19	GOW游戏软件	2015SR142378	沙舟信息	2015/6/1	2015/7/24	原始取得

20	地城英雄游戏软件	2015SR132205	沙舟信息	2015/1/13	2015/7/14	原始取得
21	奇迹英雄游戏软件	2015SR132203	沙舟信息	2015/1/8	2015/7/14	原始取得
22	城姬游戏软件	2015SR127240	沙舟信息	2015/3/19	2015/7/8	原始取得
23	龙牙游戏软件	2015SR125465	沙舟信息	2015/2/18	2015/7/7	原始取得
24	慕和《时空召唤师》多人在线手机游戏软件	2015SR125332	沙舟信息	2014/4/1	2015/7/6	受让取得
25	永恒之刃游戏软件	2015SR121357	沙舟信息	2015/6/3	2015/7/1	原始取得
26	天天来修仙游戏软件	2015SR108175	沙舟信息	2015/6/2	2015/6/17	原始取得
27	天天挂机吧游戏软件	2015SR074570	沙舟信息	2014/10/23	2015/5/5	原始取得
28	全名点击游戏软件	2015SR072722	沙舟信息	2014/11/18	2015/5/4	原始取得
29	全名挂机吧游戏软件	2015SR068530	沙舟信息	2014/10/22	2015/4/24	原始取得
30	天天点击游戏软件	2015SR067172	沙舟信息	2014/11/21	2015/4/23	原始取得
31	Aries 多人在线手机网络游戏服务器引擎软件	2014SR216684	沙舟信息	2014/10/24	2014/12/30	原始取得
32	Taurus 多功能手机网游运营支撑平台软件	2014SR213367	沙舟信息	2014/10/24	2014/12/27	原始取得
33	调教三国 2 游戏软件	2014SR198825	沙舟信息	2014/8/20	2014/12/17	原始取得
34	部落英雄传游戏软件	2014SR198722	沙舟信息	2014/8/22	2014/12/17	原始取得
35	萌将传游戏软件	2014SR142486	沙舟信息	2014/6/20	2014/9/22	原始取得
36	傲娇联萌游戏软件	2014SR095859	沙舟信息	2013/6/10	2014/7/11	原始取得
37	百炼成仙 OL 游戏软件	2014SR085635	沙舟信息	2013/3/27	2014/6/25	原始取得
38	我的英雄游戏软件	2014SR080819	沙舟信息	2014/3/20	2014/6/18	原始取得
39	锦衣夜行游戏软件	2014SR080818	沙舟信息	2013/3/5	2014/6/18	原始取得
40	放开那英雄游戏软件	2014SR073770	沙舟信息	2013/7/17	2014/6/9	原始取得
41	西游三国志游戏软件	2014SR058011	沙舟信息	2013/3/5	2014/5/12	原始取得
42	三国西游记游戏软件	2014SR056545	沙舟信息	2013/3/5	2014/5/8	原始取得
43	火影小伙伴游戏软件	2014SR046736	沙舟信息	2013/6/10	2014/4/22	原始取得
44	老大去哪儿游戏软件	2014SR042189	沙舟信息	2013/6/10	2014/4/14	原始取得
45	忍者小伙伴游戏软件	2014SR041047	沙舟信息	2013/10/25	2014/4/10	原始取得
46	主公去哪儿游戏软件	2014SR039862	沙舟信息	2013/6/10	2014/4/9	原始取得
47	灵格服务器操作系统软件	2014SR024917	沙舟信息	2013/12/9	2014/2/28	原始取得
48	德玛西亚游戏软件	2014SR019452	沙舟信息	2012/6/10	2014/2/19	原始取得
49	TIPCAT 平台系统应用软件	2014SR019288	沙舟信息	2013/12/9	2014/2/19	原始取得
50	我伙呆游戏软件	2014SR013337	沙舟信息	2012/6/10	2014/1/29	原始取得
51	女神来了游戏软件	2014SR011227	沙舟信息	2012/2/10	2014/1/24	原始取得

52	塔防魔兽游戏软件	2014SR001514	沙舟信息	2012/2/10	2014/1/6	原始取得
53	拳皇大战街霸游戏软件	2014SR001502	沙舟信息	2012/6/10	2014/1/6	原始取得
54	我是街霸游戏软件	2013SR158200	沙舟信息	2012/6/10	2013/12/26	原始取得
55	不知火舞游戏软件	2013SR139419	沙舟信息	2012/6/10	2013/12/5	原始取得
56	撸撸塔防游戏软件	2013SR133091	沙舟信息	2012/6/10	2013/11/26	原始取得
57	小师妹游戏软件	2013SR124036	沙舟信息	2012/2/10	2013/11/12	原始取得
58	拳皇 2013 游戏软件	2013SR123498	沙舟信息	2012/6/10	2013/11/11	原始取得
59	威信三国游戏软件	2013SR120773	沙舟信息	2012/12/22	2013/11/7	原始取得
60	魔法盟游戏软件	2013SR098022	沙舟信息	2012/12/22	2013/9/10	原始取得
61	我和我的小伙伴们游戏软件	2013SR089300	沙舟信息	2012/2/10	2013/8/24	原始取得
62	三国囧途游戏软件	2013SR084230	沙舟信息	2012/2/10	2013/8/13	原始取得
63	口水三国游戏软件	2013SR083743	沙舟信息	2012/2/10	2013/8/13	原始取得
64	燃烧的远征-为了部落游戏软件	2013SR077551	沙舟信息	2012/2/10	2013/7/30	原始取得
65	主公游戏软件	2013SR077048	沙舟信息	2011/11/25	2013/7/30	原始取得
66	为了部落游戏软件	2013SR077043	沙舟信息	2012/12/22	2013/7/30	原始取得
67	吸血鬼日记游戏软件	2013SR065176	沙舟信息	2012/6/10	2013/7/13	原始取得
68	大元帅游戏软件	2013SR065171	沙舟信息	2012/12/22	2013/7/13	原始取得
69	忍者游戏软件	2013SR039947	沙舟信息	2012/2/10	2013/5/3	原始取得
70	戏说三国游戏软件	2013SR035192	沙舟信息	2012/2/10	2013/4/18	原始取得
71	火影游戏软件	2013SR034303	沙舟信息	2012/9/10	2013/4/16	原始取得
72	孔明传游戏软件	2013SR031949	沙舟信息	2012/2/10	2013/4/8	原始取得
73	大咖三国游戏软件	2013SR031924	沙舟信息	2012/2/10	2013/4/8	原始取得
74	仙曲游戏软件	2013SR022746	沙舟信息	2012/11/10	2013/3/12	原始取得
75	寻侠记游戏软件	2013SR021747	沙舟信息	2012/11/10	2013/3/8	原始取得
76	海贼王传奇游戏软件	2013SR018808	沙舟信息	2012/9/10	2013/3/1	原始取得
77	三国奇侠传游戏软件	2013SR016512	沙舟信息	2012/2/10	2013/2/25	原始取得
78	大话海贼传奇游戏软件	2013SR013797	沙舟信息	2012/9/10	2013/2/18	原始取得
79	剑侠江湖游戏软件	2013SR013791	沙舟信息	2012/2/10	2013/2/18	原始取得
80	三国 style 游戏软件	2013SR009582	沙舟信息	2012/8/10	2013/1/29	原始取得
81	恶灵古堡游戏软件	2013SR009577	沙舟信息	2012/6/10	2013/1/29	原始取得
82	蜀道游戏软件	2013SR007541	沙舟信息	2012/2/10	2013/1/23	原始取得
83	三国到游戏软件	2013SR004933	沙舟信息	2012/11/10	2013/1/16	原始取得
84	暮光之城游戏软件	2013SR000841	沙舟信息	2012/6/10	2013/1/6	原始取得

85	囿三国游戏软件	2012SR123360	沙舟信息	2012/2/10	2012/12/12	原始取得
86	七擒萌货游戏软件	2012SR121734	沙舟信息	2012/2/10	2012/12/10	原始取得
87	绝代三国游戏软件	2012SR120751	沙舟信息	2012/2/10	2012/12/8	原始取得
88	沙舟海盗传奇游戏软件	2012SR109349	沙舟信息	2012/6/10	2012/11/15	原始取得
89	沙舟海猫总署游戏软件	2012SR081223	沙舟信息	2012/6/10	2012/8/30	原始取得
90	调教三国游戏软件	2012SR081217	沙舟信息	2012/2/10	2012/8/30	原始取得
91	沙舟魔法学徒游戏软件	2012SR046797	沙舟信息	2012/2/10	2012/6/5	原始取得
92	沙舟 Gemini 网络多人互动服务系统平台软件	2012SR036652	沙舟信息	2011/5/10	2012/5/9	原始取得
93	沙舟调校三国游戏软件	2012SR036490	沙舟信息	未发表	2012/5/8	原始取得
94	沙舟科技图腾王之佣兵战纪游戏软件	2011SR019306	沙舟信息	2011/3/22	2011/4/11	原始取得
95	上海沙舟列车总动员游戏软件	2011SR015993	沙舟信息	2011/1/26	2011/3/29	原始取得
96	上海沙舟僵尸围城游戏软件	2010SR058045	沙舟信息	2010/9/16	2010/11/2	原始取得
97	加勒比海盗：宝藏湾游戏软件	2016SR184247	掌玩互娱	未发表	2016/7/18	原始取得
98	咸蛋超人 3D 游戏软件	2016SR181152	掌玩互娱	2016/6/13	2016/7/14	原始取得
99	魔龙联盟游戏软件	2016SR169314	掌玩互娱	2016/6/20	2016/7/6	原始取得
100	掌玩蜡笔小新点点消游戏软件	2016SR197816	掌玩互娱	未发表	2016/7/28	原始取得
101	加勒比海盗：启航游戏软件	2016SR197768	掌玩互娱	未发表	2016/7/28	原始取得
102	龙谷奇迹游戏软件	2016SR200898	掌玩互娱	未发表	2016/8/1	原始取得
103	龙族奇迹游戏软件	2016SR202713	掌玩互娱	未发表	2016/8/2	原始取得
104	龙族传奇游戏软件	2016SR205133	掌玩互娱	未发表	2016/8/4	原始取得
105	龙谷传奇游戏软件	2016SR208750	掌玩互娱	未发表	2016/8/8	原始取得
106	掌玩全民爱西游游戏软件	2016SR214123	掌玩互娱	未发表	2016/8/11	原始取得
107	魔龙部落游戏软件	2016SR220245	掌玩互娱	2016/6/20	2016/8/16	原始取得
108	龙传奇游戏软件	2016SR223219	掌玩互娱	2016/6/20	2016/8/17	原始取得
109	糖糖总动员游戏软件	2016SR231308	掌玩互娱	2016/6/7	2016/8/23	原始取得
110	宇宙英雄奥特曼游戏软件	2016SR235816	掌玩互娱	2016/6/10	2016/8/26	原始取得
111	萝莉有杀气 3D 游戏软件	2016SR240998	掌玩互娱	2016/6/13	2016/8/30	原始取得
112	掌玩开心点点消游戏软件	2016SR245345	掌玩互娱	未发表	2016/9/1	原始取得
113	天天打使徒游戏软件	2016SR277883	掌玩互娱	2016/7/7	2016/9/27	原始取得
114	战斗吧绫波丽游戏软件	2016SR280683	掌玩互娱	2016/7/6	2016/9/29	原始取得

注：截至公开转让说明书签署日，上述软件著作权中有 92 项在沙舟信息名下，正在办理著作权人变更事宜。

经核查，上述计算机软件著作权系公司自行申请或合法受让取得，公司对该等计算机软件著作权拥有合法的所有权，公司可以以合法的方式使用上述计算机软件著作权，不存在产权纠纷或潜在纠纷。

### 3、专利权

截至本公开转让说明书签署之日，公司未拥有任何专利。

### 4、域名

截至本公开转让说明书签署日，公司有 3 项网络域名，具体情况如下：

序号	域名	许可证号
1	www.4thehorde.com	沪 ICP 备 12035771 号-6
2	www.i2joy.com	沪 ICP 备 12035771 号-9
3	www.5xhb.com	沪 ICP 备 12035771 号-8

### 5、土地使用权

截至本公开转让说明书签署日，公司未拥有任何土地使用权。

#### (三) 公司取得的业务资格和资质情况

截至本公开转让说明书签署日，公司拥有资质的具体情况如下：

序号	名称	证书编号	发证时间	权属主体	发证机构	有效期
1	软件企业认定书	沪 CR-2013-0912	2013/11/1	掌玩互娱	上海市经济和信息化委员会	5 年
2	增值电信业务经营许可证 (ICP 证)	沪 B2-20160052	2016/2/4	掌玩互娱	上海市通信管理局	至 2021/2/3
3	网络文化经营许可证	沪 网 文 : [2015]0861-241 号。	2015/12/25	掌玩互娱	上海市文化广播影视管理局	至 2018/12/24
4	互联网出版许可证	新出网证 (沪) 字 085 号	2016/7/26	掌玩互娱	国家新闻出版广电总局	至 2021/7/25

公司及子公司灰娱软件主要从事游戏软件的研发和技术开发业务，公司开发的游戏主要通过授权运营商代理运营，不存在超越资质、经营范围、使用过期资

质的情况。

报告期内，公司的游戏产品主要依赖自主研发，同时也购买少量与自己产品风格有差异化的游戏以完善自己产品线，公司属于移动互联网应用程序提供者，作为移动互联网应用程序提供者，公司开展业务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的要求，具体如下：

（一）公司已根据《网络游戏管理暂行办法》的规定取得《网络文化经营许可证》，根据《互联网信息服务管理办法》的规定取得《增值电信业务经营许可证》，根据《出版管理条例》的规定取得《互联网出版许可证》，公司正在运营的游戏产品已取得国家新闻出版广电总局的出版许可，且履行了向文化部申请备案的手续。

（二）公司游戏产品不存在危害国家安全、扰乱社会秩序、侵犯他人合法权益等法律法规禁止的内容，也不存在制作、复制、发布、传播法律法规禁止的信息内容的行为；

（三）对于联合运营游戏，用户认证的程序由代理运营平台完成；对于自营游戏，公司正在按照规则要求添加手机身份认证的技术模块。凡是 2016 年 7 月 1 日之后上线或者准备上线的产品，都会在申办好版号的同时，做到对手机号码认证的技术支持；

（四）公司已建立用户信息安全保护机制，在公司与用户签订的协议中用户已同意公司收集其相关信息；

（五）公司对游戏聊天记录实时跟踪，如果发生违规信息内容，会采取相应处置措施包括但不限于警示，限制，暂停更新，关闭帐号等并会保存记录向有关部门报告；

（六）公司运营的游戏均未开启收集地理位置、读取通讯录、使用摄像头、启用录音等功能，亦未开启任何与服务无关的功能，也未捆绑安装无关应用程序；

（七）公司运营的游戏产品均为自有知识产权，公司未制作、发布任何侵犯他人知识产权的应用程序；

(八) 公司对运营游戏的用户日志信息均保存九十日以上；

(九) 公司作为移动互联网应用程序提供者，均与合作的互联网应用商店服务提供者签订服务协议，明确规定了双方的权利义务；

(十) 报告期内，公司积极配合有关主管部门的监督检查，自觉接受社会监督；另外公司已建立便捷的投诉举报入口，及时处理公众投诉举报；

(十一) 公司已切实按照互联网应用商店服务提供者的要求履行移动互联网应用程序提供者责任，因此公司提供的游戏产品不存在被互联网应用商店服务提供者采取警示、暂停发布、下架应用程序等措施的风险。

综上，公司通过移动互联网应用程序提供信息服务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》相应要求，不存在被警示、暂停发布、下架应用程序的风险，不会对公司业务开展产生重大影响，公司业务具备可持续经营能力。

#### (五) 公司拥有的特许经营权情况

截至本公开转让说明书签署日，公司未拥有任何特许经营权。

#### (六) 公司主要生产设备等重要固定资产使用情况

##### 1、主要固定资产

截至 2016 年 3 月 31 日，公司固定资产情况如下：

单位：元

固定资产名称	固定资产原值	累计折旧	成新率(%)
电子及其他设备	1,001,111.16	653,163.67	34.76

公司是移动端游戏的研发企业，主要生产设备是台式、笔记本电脑等办公用品。

##### 2、房屋租赁

截至本公开转让说明书签署日，公司及子公司无房屋建筑物，公司租赁房产的情况如下：

序	租赁方	出租方	房屋座落地	租金	租赁期限	建筑面	用途
---	-----	-----	-------	----	------	-----	----

号						积(平方米)	
1	本公司	上海开文物业管理有限公司	中国(上海)自由贸易试验区张江路368号29幢2层201-A、211室	113,591.04元/月	2014/9/1-2016/8/31	1333.75	生产、办公
2	灰娱软件	上海浮罗创业投资有限公司	上海市嘉定区南翔镇科福陆358_368号4幢3层D区3027室	6,000元/年	2015/3/18-2025/3/15	5.00	生产、办公
3	南京萌趣	南京广电锦和投资管理有限公司	南京市莫愁路329号A#号楼314单元	144,735.6元/年	2016/5/16-2019/5/15	141.62	生产、办公
4	指尖灵游	卢劲松	北京市朝阳区广渠路36号院5号楼14层1117单元	180,000元/年	2016/4/17-2017/4/16	72.23	生产、办公

### (七) 公司员工

截至2016年3月31日,公司及子公司共有员工79人,构成情况如下:

#### 1、按专业结构划分:

专业结构	人数	占比
管理人员	3	3.80%
财务人员	3	3.80%
研发与技术人员	66	83.54%
行政人员	5	6.33%
商务人员	2	2.53%
<b>合计</b>	<b>79</b>	<b>100.00%</b>

公司作为一家游戏研发商,历来重视研究与技术开发工作,公司按专业结构划分的人员比例符合日常生产经营活动的实际情况。

#### 2、按年龄划分:

年龄	人数	占比
30岁以下	48	60.76%
30-39岁	26	32.91%
40-49岁	5	6.33%

50 岁及以上	0	0.00%
<b>合计</b>	<b>79</b>	<b>100.00%</b>

公司人员结构中 30 岁以下人员占大多数，与公司 IT 企业的特征相匹配。

### 3、接受教育程度划分：

教育程度	人数	占比
硕士以上	6	7.59%
本科	44	55.70%
专科	25	31.65%
专科以下	4	5.06%
<b>合计</b>	<b>79</b>	<b>100.00%</b>

公司拥有本科以上学历人员占比较高，公司员工较高的受教育程度，保障了公司的持续研发能力。

#### （八）公司环保事项

公司主要从事移动端游戏研发等相关业务，不属于重污染行业。

#### （九）安全生产情况

公司及子公司经营的业务均不涉及生产环节，无需要取得相关部门的安全生产许可。

#### （十）其他体现所属行业或业态特征的资源要素

公司不存在其他体现所属行业或业态特征的资源要素。

## 四、公司业务其他相关情况

### （一）业务收入的构成

#### 1、按业务性质分类

单位：元

业务性质	2016 年 1-3 月		2015 年度		2014 年度	
	销售收入	占比	销售收入	占比	销售收入	占比

业务性质	2016年1-3月		2015年度		2014年度	
	销售收入	占比	销售收入	占比	销售收入	占比
主营业务收入	3,731,545.23	100.00%	88,189,824.65	100.00%	21,386,388.52	100.00%
营业收入	3,731,545.23	100.00%	88,189,824.65	100.00%	21,386,388.52	100.00%

## 2、主营业务收入按产品或服务类别分类

单位：元

产品或服务类别	2016年1-3月		2015年度		2014年度	
	销售收入	占比	销售收入	占比	销售收入	占比
联合运营收入	3,730,185.27	99.96%	26,505,843.02	30.06%	5,215,257.47	24.39%
版权金转让收入	-	-	39,919,273.87	45.27%	-	-
技术开发收入	-	-	21,750,235.85	24.66%	15,813,019.81	73.94%
自主运营收入	1,359.96	0.04%	14,471.91	0.02%	358,111.24	1.67%
合计	<b>3,731,545.23</b>	<b>100.00%</b>	<b>88,189,824.65</b>	<b>100.00%</b>	<b>21,386,388.52</b>	<b>100.00%</b>

## (二) 公司主要产品或服务消费群体及报告期内前五大客户情况

### 1、公司主要产品或服务的消费群体

根据公司的主营业务定位进行划分，公司游戏业务的客户主要为游戏运营商，最终消费群体为游戏玩家。

### 2、报告期内前五大客户情况

2016年1-3月公司前五名客户的销售情况

客户名称	金额（万元）	占公司营业收入比（%）
游族网络股份有限公司	117.92	31.60
上海韩趣网络科技有限公司	115.65	30.99
深圳市创梦科技有限责任公司	70.75	18.96
INCROSS CO., LTD.	18.44	4.94
Foga Tech Limited	15.13	4.05
合计	348.32	90.55

2015年公司前五名客户的销售情况

客户名称	金额（万元）	占公司营业收入比 （%）
上海韩趣网络科技有限公司	1,176.78	13.34
上海点即科技有限公司	1,115.30	12.65
上海墨羽网络科技有限公司	958.20	10.87
上海涵城数码技术有限公司	943.40	10.70
GOODEARTH HOLDING LIMITED	812.29	9.21
合计	5,005.97	56.77

#### 2014 年公司前五名客户的销售情况

客户名称	金额（万元）	占公司营业收入比 （%）
妙玩网络科技（上海）有限公司	479.65	22.43
上海墨羽网络科技有限公司	341.80	15.98
上海枯荣信息科技有限公司	300.00	14.03
上海点即科技有限公司	284.70	13.31
上海实验学校	165.72	7.75
合计	1,571.87	73.50

妙玩网络科技（上海）有限公司、上海墨羽网络科技有限公司、上海枯荣信息科技有限公司、上海点即科技有限公司为公司的关联方，详见“第四节、七、关联方、关联方关系及关联交易”。

### （三）公司主要产品或服务的成本情况及报告期内前五大供应商情况

#### 1、主要产品或服务的成本情况

报告期内，公司成本构成如下：

单位：元

项目	2016 年 1-3 月	占比	2015 年	占比	2014 年	占比
著作权摊销	2,987,421.30	92.14%	19,496,854.80	93.19%	1,033,057.10	20.88%
职工薪酬	217,056.01	6.69%	1,272,444.97	6.08%	1,728,724.30	34.94%
服务器成本	37,840.10	1.17%	151,755.35	0.73%	279,931.29	5.66%
IP 购买成本		-		-	754,716.96	15.25%
技术开发制作成本		-		-	1,146,964.31	23.18%

项目分成		-		-	4,568.07	0.09%
合计	3,242,317.41	100.00%	20,921,055.12	100.00%	4,947,962.03	100.00%

## 2、报告期内前五大供应商情况

报告期内，公司前五大供应商及采购具体情况如下：

### 2016年1-3月公司前五名供应商的采购情况

名称	金额（万元）	占采购总额的比例	采购内容
Magic Game online limited	563.20	58.12%	项目制作费
东方花旗证券有限公司	40.00	4.13%	顾问咨询费
上海抹抹茶信息科技有限公司	35.38	3.65%	广告费
上海开文物业管理有限公司	34.08	3.52%	房屋租赁费
南京耐宏德信息咨询服务服务有限公司	20.74	2.14%	广告费
合计	693.40	71.56%	

### 2015年公司前五名供应商的采购情况

客户名称	金额（万元）	占采购总额的比例	采购内容
上海童石网络科技有限公司	754.72	37.34%	游戏著作权
上海墨羽网络科技有限公司	198.11	9.80%	项目制作费
上海开文物业管理有限公司	145.60	7.20%	房屋租赁费
上海影月网络科技有限公司	113.57	5.62%	项目制作费
上海抹抹茶信息科技有限公司	106.13	5.25%	广告费
合计	1,318.13	65.22%	

### 2014年公司前五名供应商的采购情况

客户名称	金额（万元）	占采购总额的比例	采购内容
上海童石网络科技有限公司	3,584.91	82.56%	游戏著作权
上海开文物业管理有限公司	134.48	3.10%	房屋租赁费
美娱信息技术(上海)有限公司	75.47	1.74%	版权使用费
苏州东岸科技有限公司	69.09	1.59%	项目制作费
上海影月网络科技有限公司	29.13	0.67%	项目制作费
合计	3,893.08	89.66%	

#### (四) 对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

##### 1、游戏运营合同

单位：万元

序号	合同相对方	合同内容	合同金额	签订日期	履行情况
1	上海涵诚数码科技有限公司	女神驾到、大将军买断协议	1,000	2015.4	履行完毕
2	游族网络股份有限公司	萝莉有杀气授权协议	2,000	2016.4	履行中
3	深圳市创梦科技有限责任公司	为了部落授权协议	800	2014.11	履行中
4	北京混合动力网络科技有限公司	百炼成仙授权协议	600	2014.10	履行中
5	上海韩趣网络科技有限公司	囧三国韩文版授权	游戏收益的50%	2015.2	履行中
6	GOODEARTH HOLDING LIMITED	魔法界、蜀国演义、黑暗之城买断协议	135 万美元	2015.11	履行完毕

##### 2、采购合同

单位：万元

序号	合同相对方	合同内容	合同金额	签订日期	履行情况
1	上海童石网络科技有限公司	软件著作权	800	2014.10	履行完毕
2	上海童石网络科技有限公司	软件著作权	800	2014.11	履行完毕
3	上海童石网络科技有限公司	软件著作权	600	2014.8	履行完毕
4	上海童石网络科技有限公司	软件著作权	600	2014.9	履行完毕
5	上海童石网络科技有限公司	软件著作权	600	2014.10	履行完毕
6	上海童石网络科技有限公司	软件著作权	600	2014.11	履行完毕
7	上海童石网络科技有限公司	软件著作权	600	2014.11	履行完毕
8	Magic Game online limited	项目制作费	88 万美元	2015.12	正在履行
9	上海开文物业管理有限公司	租赁费	2.8 元每天/平方米	2016.1	正在履行

##### 3、技术开发合同

序号	合同相对方	合同内容	合同金额	签订日期	履行情况
1	上海点即科技有限公司	技术开发合同	1000	2014.12	履行完毕
2	上海墨羽网络科技有限公司	技术开发合同	1000	2014.12	履行完毕
3	妙玩网络科技（上海）有限公司	技术开发合同	800	2015.1	履行完毕

## 五、公司商业模式

### （一）商业模式

从公司的商业模式来看，公司目前是集移动端游戏的研发与移动游戏海外发行于一身的游戏公司。在研发方面，公司负责制作游戏，并将完工的游戏作品授权给游戏发行商，收取一定的授权金。游戏发行商负责该游戏的推广与营销，是该游戏的销售端。渠道商则为用户提供游戏的下载与游戏虚拟货币的充值渠道。



在海外发行方面，公司采用与海外当地的游戏运营商合作的模式发行游戏。公司拥有专业的海外发行团队负责游戏的本地化服务与运维支持工作，海外当地的游戏运营商负责游戏的翻译。公司自主研发的游戏《为了部落》、《主公去哪儿》、《调教三国》与代理的游戏《天天英雄》均已在海外成功发行。

### （二）研发模式

公司主要从事移动端游戏的研发，游戏研发工作以自主研发为主。

公司利用自有的研发团队、技术与资金独立开展自主的游戏研发工作。公司研发游戏的具体流程详见“第二节公司业务”之“二、公司内部结构及运营流程（二）产品研发流程”。

公司研发流程中关键的节点是“产品绿灯评审”。公司的游戏 Demo 一旦通过“产品绿灯评审”，便开始与游戏发行商进行合作洽谈。这样在游戏进入后续的测试与改良的过程中，公司能不断得到游戏发行商提供的最前沿的用户需求与游戏开发建议，将游戏产品更好地融入市场当前主流的游戏元素之中，使自己的游戏产品更具有市场竞争力。

### （三）盈利模式

### 1、游戏授权金

公司通过自身团队研发移动端游戏，并将其运营权授权给游戏发行商，游戏发行商则支付给公司一笔游戏授权金。游戏授权金通常由发行商预先支付给公司。

### 2、游戏分成收入

玩家在进行移动端游戏时，会购买游戏内置的虚拟道具、装备、物品，或进行游戏的虚拟货币充值来丰富自己的游戏体验。公司做为游戏的研发商，对这部分玩家的消费收入享有一定比例的分成权利。游戏的充值收入分成通常按月结算，其结算顺序如下：平台商/渠道商先向发行商按比例分成，发行商收到渠道商分成后再向研发商分成。

## 六、公司所属行业情况

### （一）行业分类

根据《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司所属行业为“信息传输、软件和信息技术服务业”之“互联网和相关服务”（代码为 I64）；根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所属行业为“信息传输、软件和信息技术服务业”之“互联网和相关服务”（代码为 I64）；根据全国中小企业股份转让系统公司颁布的《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”之“互联网信息服务”（分类代码：I6420）。根据公司的主营业务和未来的主要发展方向划分，公司所处细分行业为移动网络游戏行业。

### （二）行业监管体系

国内游戏行业的行政主管部门是工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局。

工业和信息化部是移动互联网视频和游戏行业的核心监管部门。工信部政策法规司、产业政策司和规划司主要负责制订行业的产业政策、产业标准、产业规划，对行业的发展方向进行宏观调控，总体把握互联网服务内容。通信发展司负责协调公用通信网、互联网、专用通信网的建设，促进网络资源共享；拟订网络

技术发展政策；负责重要通信设施建设管理；监督管理通信建设市场；会同有关方面拟订电信业务资费政策和标准并监督实施。

文化部主要负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度；对互联网文化内容实施监管，对违反国家有关法规的行为实施处罚。具体到游戏行业，其主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管。

国家新闻出版广播电影电视总局主要负责对行业实施内容监管和行政许可管理，负责拟订广播电影电视宣传、创作的方针政策，把握正确的舆论导向和创作导向；负责广播电影电视、信息网络视听节目服务机构和业务的监管并实施准入和退出管理；指导对从事广播电影电视节目制作民办机构的监管工作；监管广播电影电视节目、信息网络视听节目和公共视听载体播放的视听节目，审查其内容和质量；负责监督管理全国互联网出版工作，制定全国互联网出版规划，并组织实施；制定互联网出版管理的方针、政策和规章；对互联网出版机构实行前置审批；依据有关法律、法规和规章，对互联网出版内容实施监管，对违反国家出版法规的行为实施处罚。

国家版权局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，其主要职责是拟订国家版权战略纲要和著作权保护管理使用的政策措施并组织实施，承担国家享有著作权作品的管理和使用工作，对作品的著作权登记和法定许可使用进行管理。细分到游戏行业，国家版权局主要负责游戏软件著作权的登记与管理。

### **（三）行业主要政策及法规**

1、国务院于 2000 年 9 月 25 日发布了《互联网信息服务管理办法》，明确规范互联网信息服务活动，促进互联网信息服务健康有序发展。

2、文化部于 2003 年 5 月 10 日发布了《互联网文化管理暂行规定》并于 2004 年 7 月 1 日和 2011 年 2 月 17 日进行了两次修订，明确了进口互联网文化产品的活动经营应当由取得《网络文化经营许可证》的经营性互联网文化单位

实施，且进口互联网文化产品应当报文化部进行内容审查；经营性互联网文化单位经营的国产互联网文化产品应当依照规定报省级以上文化行政部门备案。

3、国家版权局于 2005 年 4 月 29 日发布《互联网著作权行政保护办法》，明确加强互联网信息服务活动中信息网络传播权的行政保护，规范行政执法行为。

4、文化部、原信息产业部于 2005 年 7 月 12 日发布了《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，指出要加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为，提高我国网络游戏原创水平，促进网络文化产业的健康发展。

5、国务院办公厅于 2006 年 4 月 25 日发布了《关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》，明确了推动动漫产业（包括电子游戏产品生产和经营相关产业）发展的指导思想、基本思路和发展目标，从多方面提出了鼓励动漫产业发展的优惠政策和扶持措施。

6、文化部于 2009 年 9 月 10 日发布了《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》，明确了游戏业的发展方向与发展重点为：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

7、国务院办公厅于 2009 年 9 月 26 日发布了《文化产业振兴规划》，指出了动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。

8、文化部于 2010 年 6 月 3 日发布了《网络游戏管理暂行办法》，对网络游戏的内容审查、网络游戏的研发生产、上网运营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范。

9、国务院办公厅于 2011 年 12 月 12 日发布了《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》，提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。

10、文化部于 2013 年 08 月 13 日发布了《网络文化经营单位内容自审管理

办法》，提出增强企业自主管理能力和自律责任，保障网络文化健康快速发展。

11、国务院于 2014 年 3 月 14 日发布了《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》，文件要求加快数字内容产业发展。推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程，强化文化对信息产业的内容支撑、创意和设计提升，加快培育双向深度融合的新型业态。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。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。

#### （四）行业规模

##### 1、国内市场

由 GPC、CNG 和 IDC 联合发布的《2015 年中国游戏产业报告》显示，2015 年中国游戏市场用户数量约达到 5.34 亿人，同比增长 3.3%。中国游戏市场的实际销售收入达到 1407.00 亿元人民币，同比增长 22.9%。其中，客户端游戏收入为 611.60 亿，其次是移动端游戏与网页游戏，销售收入分别为 514.60 亿与 219.60 亿，移动端游戏收入同比增长 87.20%，增幅远超客户端与网页游戏收入。

尽管游戏行业在我国整体已步入成熟期，但移动游戏依靠其操作简单、携带便捷以及能迎合用户碎片化时间等优点，在近两年发展迅猛，并已逐步成为我国出口游戏的主力。2015 年移动端游戏销售收入 514.60 亿元，较 2014 年增长了 87.20%。中国移动游戏用户数量在 2014 年约达 3.58 亿人，比 2013 年增长了 15.1%。2015 年移动端游戏在我国的游戏市场份额已从 2008 年的 0.8% 上升到了 36.57%，超过了网页游戏成为我国第二大游戏市场。目前的移动端游戏市场中，手机网络游戏占了 78.3%，手机单机游戏占了 21.7%，能够实现网络社交互动的游戏是目前市场的主流。同时，近年来我国在移动游戏研发技术与运营管理上不断积累经验，使得越来越多国产游戏走出国门，向海外渗透。2015 年中国自主研发的网络游戏在海外市场实际销售收入达到 53.10 亿美元，同比增长 72.40%。

##### 2、国际市场

海外市场方面，根据 MGEA 与 NEWZOO 联合发布的《2014 全球移动游戏产业白皮书》统计，2014 年全球移动游戏市场都得到了较快的发展。其中，北

美市场收入同比增长 51%，西欧市场同比增长 47%，东南亚新兴市场与中国增速最快，增速都超过了同比 86%。2014 年全球游戏市场的收入达到 250 亿美元，占全部游戏收入的 29%。目前，日本移动游戏收入全球第一，占 24%。其次是北美地区，占 23.7%。

亚洲市场是目前最大移动游戏市场。拥有移动游戏玩家 2.352 亿，付费人数 1.186 亿（付费率约为 50%）。亚洲用户中，26%的玩家每周花超过 6 小时玩移动端游戏。其中的 1670 万玩家每周游戏超过 15 小时。2017 年之前，亚洲市场有望以 16.7%的复合增长率增长。

西欧市场拥有移动游戏用户 7490 万，付费用户 2580 万（付费率 35%）。西欧市场的移动游戏收入约占全球收入的 14%。英国与德国是西欧国家中游戏收入贡献最大的。西欧 16%的玩家每周花超过 6 小时玩移动端游戏。230 万玩家每周游戏超过 15 小时。

美国拥有移动游戏用户 1.199 亿，付费用户 5180 万（付费率约为 43%）。2017 年前，美国市场有望以 19.5%的复合增长率增长。美国用户中，19%的玩家每周花超过 6 小时玩移动端游戏。480 万美国移动游戏用户每周游戏超过 15 小时。

## （五）行业前景及发展趋势

### 1、移动端游戏全球增速稳定，中国有望两年内成为全球领头羊

MGEA 与 Newzoo 于 2015 年 4 月发布了《2015 全球移动游戏产业白皮书》。该报告预计 2015、2016、2017 三年全球移动游戏收入将分别达到 301 亿美元、350 亿美元与 404 亿美元。移动游戏在游戏市场的占有率将在今年达到三分之一，并在未来几年内占据消费者游戏支出的半壁江山。报告同时指出，我国的移动游戏收入将在 2016 年达到 77 亿美元，并一举超越美国成为全球最大的移动游戏市场。而东南亚将凭借其人口数量上的优势将成为成长最强劲的地区。



数据来源：《2015 全球移动游戏产业白皮书》

## 2、监管推动简政放权，游戏审批走向便捷化

网络游戏已成为我国发展战略中的重要组成部分。习近平总书记在中央网络安全和信息化领导小组第一次会议、文艺工作座谈会等会议指出，把我国从网络大国建设成为网络强国，强调要运用网络传播规律，弘扬主旋律，激发正能量。针对移动游戏行业发展节奏快的特点，国家新闻出版广电总局推出游戏属地化管理审批，通过属地审查申报总局备案的方式，压缩游戏审批时限、提高游戏审批效率，保证游戏的上线时间，确保游戏公司产品能够第一时间迎合市场。据中新游戏研究中心统计，2014 年已通过属地化管理方式审查游戏 252 款，占总报送游戏的 58.6%。

## 3、移动游戏竞技化成趋势，各大赛事如火如荼

随着移动游戏的逐渐普及，移动游戏竞技化成为新的趋势。近年来，各大游戏厂商纷纷举办竞技赛事为自己的游戏聚拢人气。2014 年初腾讯举办首届“TGA 移动游戏大奖赛”，游戏项目包括《天天酷跑》、《天天飞车》、《天天爱消除》、《节奏大师》、《全民飞机大战》五款腾讯手游。2014 年 12 月，网易举办“《乱斗西游》最强王者争霸赛”。2015 年 1 月，莉莉丝游戏与中清龙图举办“《刀塔传奇》巡回赛”，冠亚季分别获得奖金 8 万、4 万与 2 万元；数万人参加了该赛事。2015 年 4 月，腾讯举办第一届 QQ 手游全民竞技大赛，并用自有媒体进行了赛事直播。

同年 9 月，中手游举办了“《全民枪战》英雄联盟”，参与人数高达 15 万人。艾瑞的手游竞技赛事参与意愿调研显示，有 56.6% 的用户有意向直接参与手游电竞赛事，42.3% 的用户考虑观看该类赛事，仅 13.3% 的用户表示完全不感兴趣。移动游戏竞技市场未来增长空间极大。

数据来源：艾瑞《中国移动行业研究报告简版 2015 年》

#### 4、游戏运营资源集中度提升，优质 IP 竞争加剧

移动游戏行业中运营、发行资源的集中度正在进一步提升。腾讯、360、百度等用户平台通过签下知名 IP 的游戏著作权，来聚拢优质客户资源，增加对优质产品吸引力，积累品牌优势。移动端游戏的 IP 覆盖了影视、动漫、综艺与文学作品等多个领域。东方仙侠类、西方魔幻类与日本动漫类的优质 IP 价格水涨船高，游戏 IP 的竞争正在逐渐加剧。同时，渠道商也开始更注重新鲜原创 IP 的挖掘与培养。相比之下，中小型游戏公司则依托免费引擎技术，降低开发成本，侧重于玩法创新，实现差异化竞争。

#### 5、瞄准细分市场，女性玩家将成为移动端游戏下一片蓝海

2015 年移动端游戏用户的人口红利逐渐减少，各大游戏厂商纷纷开始深入挖掘细分市场。女性移动游戏用户由于目前仅占市场份额不到 4 成，发展潜力巨大。女性玩家对游戏的忠诚度更高、包容性更强，游戏消费能力也不亚于男性玩家。同时，女性玩家喜欢分享的特点也保证了游戏的留存率。游戏厂商从简单的消除、跑酷、休闲益智游戏，逐步开始研发针对女性玩家的高规格换装、养成、烘焙烹饪、美容美型游戏。游戏更注重精良的画面、可爱的 Q 版人物与优秀的剧情设计，最大程度地迎合了女性喜好。《奇迹暖暖》、《Princess Leg SPA》等针对女性的移动游戏的成功必将拉响未来细分市场的战火。

### （六）行业进入壁垒

#### 1、人才壁垒

移动端游戏的研发需要经由市场调研、策划、程序、美术、测试、运维等一系列复杂且技术含量高的工序，对专业人才的要求极高。目前，国内移动终端游戏相关的高端专业人才较为紧缺，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟，

部分企业仅能招聘动漫专业和计算机专业的学生，其在专业上有所偏重，需要在一定时期的日常业务中将其逐步培育成为满足企业发展需求的综合性人才。所以，人才是游戏行业的主要壁垒之一。

## 2、资金壁垒

移动游戏行业属于资金密集型行业，具有运营成本高昂的特征。一方面，游戏的研发需要其团队拥有大量高端复合型人才，人力成本较高。另一方面，一款高规格 3D 画质手机游戏的研发周期通常较长，后续还要经过一段时间反复的测试、排错、改进，游戏才能发行上架。在发行后游戏需要专业团队的维护，以及对游戏内容的持续更新。同时，游戏也需要各类媒体相应的宣传，甚至聘请明星代言。每个环节都需要较大的资金投入。因此，资金壁垒是进入该行业的壁垒之一。

## 3、技术壁垒

移动游戏研发属于知识和技术密集型行业。电脑 3D 绘画、多平台游戏程序编写以及游戏后端服务器的构架等工作需要极高的专业技术与研发经验。随着国内游戏数量急剧增加，用户对于简单的入门手游已经产生了厌倦。这对游戏研发公司的技术水准与创新能力都提出了更好的要求。因此，技术壁垒是进入该行业的壁垒之一。

## 4、产业链壁垒

不同于传统游戏行业的模式，移动游戏行业存在着对渠道商与发行商高度依赖的特点。新入行业的研发公司，由于在公司品牌、游戏知名度、忠实用户数量上存在劣势，较难得到大型渠道商与发行商的青睐，游戏的推广与跨行业合作也容易遇到阻碍。因此，较难整合产业链是进入该行业的壁垒之一。

### （七）行业基本风险特征

#### 1、市场风险

随着人们生活节奏不断加快以及游戏产品的不断丰富，手机游戏玩家兴趣转变也越来越快，许多玩家在下载游戏后的一段时间内感到厌倦便会删除游戏寻找

新的游戏，造成手机游戏生存难、生命周期短、游戏淘汰快等特点。近年来，PC 端游戏厂商也纷纷开发跨平台游戏，吸引其忠实用户，争夺宝贵市场资源。研发公司在整个产业链中发言权较弱，公司如果不能研发出耐玩、有市场竞争力的游戏，运营将受到风险。

## 2、政策风险

我国的游戏行业受到工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管。随着游戏产业的快速发展，有关游戏引发的社会问题，如青少年沉迷于网络游戏而影响学习成绩、游戏中含有血腥、暴力情节影响未成年人的身心健康等引起了相关监管部门的高度重视，并出台了相关的管理制度。因此，如果政府不断加强对网络游戏行业的监管和立法，尤其是对开发商和运营商的资质、游戏内容、游戏时间、游戏经营场所等多方面进行更多、更严格的要求，将对游戏行业的经营环境带来一定的影响。同时，如果行业内公司在业务管理上不能与监管导向一致，不能持续拥有现有业务资质，或开展新业务时不能取得必要的业务资质，将会对其业务拓展产生不利影响。

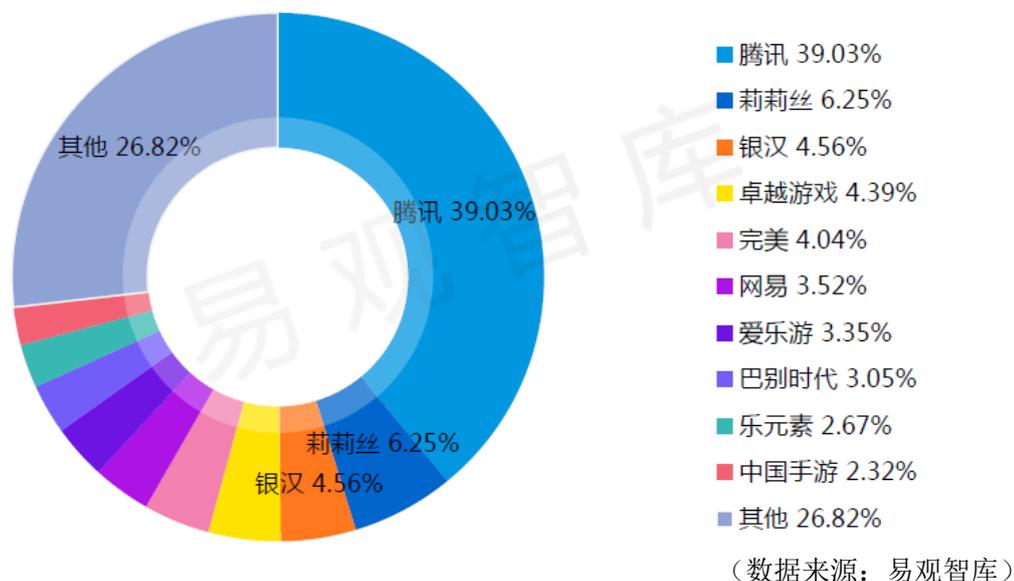
## （八）公司面临竞争状况

### 1、行业竞争格局

移动游戏行业在国家经过了这几年的发展，竞争已逐渐趋于白热化。艾瑞统计的数据显示，截止 2014 年，我国移动游戏公司达到 5233 家，游戏总数达到 12742 款。

部分已经上市的公司或是被上市公司控制的企业利用其较为雄厚的资金实力，自主研发游戏，正在进一步拉开了与其他中小研发企业的差距。其中，腾讯游戏以决定性的优势占据了研发公司第一的宝座。其他有较大影响力的游戏研发公司包括莉莉丝游戏、银汉科技、卓越游戏、完美世界、网易、中国手游等等。

## 2014年中国移动游戏研发企业市场竞争格局



### 2、公司行业地位

上海掌玩互娱网络股份有限公司成立于2009年，公司一直在游戏研发领域深耕细作，业务由移动、社交、网页多领域游戏产品研发，逐步专注到智能机移动游戏产品研发和发行。公司经过多年的产品积累在国内移动游戏行业内取得了一定的市场地位，并且寻找到业务发展的突破口，结合公司核心创业团队的国际化游戏行业背景和经验，确定了研发立足国内市场，发行瞄准全球市场的发展道路。

公司的主要竞争对手有：

#### （1）北京华清飞扬网络股份有限公司

北京华清飞扬网络股份有限公司（股票代码为834195）成立于2007年8月14日，与2015年登陆新三板，是一家以网络游戏的开发及运营业务为主营业务的游戏公司。2015年营业收入为346,043,485.77元、净利润为113,082,727.43元。

#### （2）欢乐互娱（上海）科技股份有限公司

欢乐互娱（上海）科技股份有限公司（股票代码为836519）成立于2009年7月，与2016年登陆新三板，是一家以网页网络游戏、移动网络游戏的研发及

运营业务为主营业务的游戏公司。2015 年营业收入为 83,858,844.40 元，净利润 -42,293,533.08 元。

### 3、公司竞争优势

#### (1)公司拥有成熟的开发制度

上海掌玩互娱网络股份有限公司是一家集手机网络游戏的开发和海外发行为一体的手游开发运营平台，目前以手机游戏的开发和孵化为主，已经开发的《调教三国》，《为了部落》，海外代理发行的《天天英雄》市场反应良好。

公司制作游戏理念先进，集合多年失败和成功经验总结，拥有一套先进的游戏制作方法论；团队从 Console Game（XBOX 等电视游戏主机）做起，有过多款 Xbox360 成功作品，在动作，体育，卡牌等游戏中汇聚了不同核心玩法经验；公司核心团队拥有 4 年海外 Console 游戏研发经验，3 年海外手游研发经验，研发经验较为丰富。

同时，公司采用平台化管理，无论从游戏系统，引擎，多语言，开发工具，流程管理，外包管理，还是运营支持，数据分析，商业智能等，都进入技术中心统一标准，统一提供。

#### (2) 公司拥有领先的孵化制度

公司建立了一套成熟的开发管理和孵化系统，建立了包含游戏创意规划，引擎指出，工具模块，系统优化，资源整合，资金投资，人事管理，行政支持，IP 授权，运营运维支持，海外授权的一套完整的开发支持体系，可以降低开发团队在开发上的试误周期，把所有的精力投入到产品中。并能够在产品开发相对早期就可以接触到运营商的意见和想法，更贴近市场的需求，不再闭门造车。

### 4、公司竞争劣势：

#### (1) 公司整体规模偏小

公司虽然拥有自主研发和运营的能力，但是仍处于发展初期，与同行业的大型手机网络游戏开发商或运营商相比，仍然有很大的成长空间。公司目前较小的规模限制了新产品开发决策、海外国内自主运营、以及游戏推广和孵化的步伐，

而且影响到游戏的开发节奏，单款产品的开发周期在六个月到十二个月不等。待公司规模化以后方能启动更多的项目以应对行业的竞争。

## （2）人才短缺

手机网络游戏开发行业对人才的综合能力要求较高，需要集创意、策划、游戏数值、玩家心理、游戏引擎、安全性规划及美术各种人才，而公司因为整体规模偏小，品牌效应较弱，相对已经规模化的大型手机网络游戏开发商有一定的劣势。也由于公司规模较小，在人力资源培训、企业文化投入较少，人才吸引力及凝聚力比较欠缺。

## （3）融资能力较弱

游戏研发企业对资金要求较高，一方面游戏研发人员较为短缺，使得近年来手机研发人员的人力成本居高不下；另一方面，随着市场竞争的加剧，行业内优秀人才大多倾向于流向跨国企业或国内龙头企业。为吸引、培育和留住优秀技术人员，企业往往需要付出较大的成本。公司目前还处于打造品牌、快速发展阶段。公司的融资能力依然较弱，对产品的扩张具有一定的局限性。

## 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

2015年11月10日，股份公司召开创立大会暨第一次股东大会，会议决议通过了股份公司《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等制度规则，选举产生了股份公司第一届董事会成员，选举产生了2名股东代表监事，与职工代表大会选举产生的1名职工监事组成了股份公司第一届监事会，上述董事、监事的任期均为三年。

第一届董事会第一次会议上，选举产生了董事长，经董事长提名董事会聘任了总经理，经总经理提名聘任了公司副总经理、财务总监等其他高级管理人员。

第一届监事会第一次会议上，经选举产生了监事会主席。

至此，股份公司已依据《公司法》和《公司章程》的规定，建立了股份公司的股东大会、董事会、监事会。

2015年12月20日，公司召开2015年第一次临时股东大会，会议决议通过了股份公司《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》等相关制度。

自股份公司成立以来，公司严格依照《公司法》和《公司章程》的相关规定，按时召开2次股东大会、6次董事会、2次监事会。股份公司三会能够按照三会议事规则等公司制度规范运行，决策程序、决策内容合法有效，三会运行情况良好。公司职工监事自履职以来严格按照《公司法》、《公司章程》和《监事会议事规则》的有关规定出席了历次监事会会议，履行了监督职责，职工监事的监督作用得到有效发挥。

### 二、董事会对公司现有治理机制的讨论和评估

#### （一）投资者关系管理

公司的《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》及《投资者关系管理制度》等一系列内部管理制度，建立健全了公司法人治理机制，能给股东提供合适的保护并保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

公司的《公司章程》、《投资者关系管理制度》及《信息披露管理细则》对信息披露和投资者关系管理进行了规定。

## （二）纠纷解决机制

《公司章程》，公司章程自生效之日起，即成为规范公司的组织与行为、公司与股东、股东与股东之间权利义务关系的具有法律约束力的文件。股东可以依据公司章程起诉公司；公司可以依据公司章程起诉股东、董事、监事、高级管理人员；股东可以依据公司章程起诉股东；股东可以依据公司章程起诉公司的董事、监事、高级管理人员。

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

## （三）独立董事制度

由于股份公司成立时间尚短，公司董事会目前尚未聘请独立董事，尚未制定《独立董事制度》。公司今后根据自身的发展，将聘请独立董事，弥补这一不足，进一步完善公司治理机制。

## （四）关联股东和董事回避制度

公司的《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》和《关联交易管理办法》规定了关联股东和董事回避制度，对于公司与股东及实际控制人之间提供资金、商品、服务或者其他资产的交易，应当严格按照关联交易的决策程序履行董事会、股东大会的审议程序，关联董事、关联股东应当回避表决。具体规定为：

股东与股东大会拟审议的事项有关联关系时，应当回避表决，其所持有表决权的股份不计入出席股东大会有表决权的股份总数。公司所持有自己的股份没有表决权，且该部分股份不计入出席股东大会有表决权的股份总数。

董事应当对有关议案回避表决的情形为：

1、《公司法》规定董事应当回避的情形；

2、董事本人认为应当回避的情形；

3、本公司《章程》规定的因董事与会议提案所涉及的企业有关联关系而须回避的其他情形。

在董事回避表决的情况下，有关董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，形成决议须经无关联关系董事过半数通过。出席会议的无关联关系董事人数不足三人的，不得对有关提案进行表决，而应当将该事项提交股东大会审议。

#### （五）财务管理、风险控制相关的内部管理制度

公司建立了财务内控制度、各部门管理制度等一系列规章制度，涵盖了公司人力资源管理、财务管理、研发管理、销售管理、物资采购、行政管理等经营过程和各个具体环节，确保各项工作都有章可循，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，保护了公司资产的安全完整，能够防止、发现、纠正错误，保证了公司财务资料的真实性、合法性、完整性，促进了公司经营效率的提高和经营目标的实现，符合公司发展的要求。

#### （六）公司管理层对公司治理机制评估结果

公司董事会对公司治理机制的执行情况讨论后认为，公司现有的治理机制能够有效地提高公司治理水平和决策质量、有效地识别和控制经营管理中的重大风险，能够给所有股东提供合适保护以及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。报告期内公司与关联方之间不存在较大关联交易和资金往来，截至本说明书出具之日，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的企业占用的情形。公司治理机制存在的不足之处主要在于公司董事会目前尚未聘请独立董事，公司今后根据自身的发展，将聘请独立董事，弥补这一不足，进一步完善公司治理机制。

公司管理层认为公司的治理结构和内控制度还将进一步的健全和完善,以适应公司不断发展壮大的需要。

### **三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年一期内违法违规及受处罚的情况**

公司及其控股股东、实际控制人李磊、唐瑜最近两年一期内不存在因违反国家法律、行政法规、部门规章等被行政机关处罚的情况,且不存在尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁及行政处罚案件的情况。

### **四、公司独立性情况**

公司在业务、资产、人员、财务、机构方面均独立于控股股东、实际控制人。具体情况如下:

#### **(一) 业务独立情况**

公司主要从事移动端游戏的研发、代理与相关技术服务。公司已拥有完整的游戏研发体系及业务流程,具备直接面向市场的独立经营能力。公司的各项业务均独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业。

#### **(二) 资产独立完整**

公司改制设立时,上海沙舟信息科技有限公司的全部资产和负债均由上海掌玩互娱网络科技有限公司承继,公司资产与股东资产严格分开,并完全独立运营。目前公司全部业务和生产经营所必需的资产权属均完全由公司独立享有,不存在与股东单位共用的情况,不存在资产、资金被股东占用而损害公司利益的情况。

#### **(三) 人员独立**

公司根据《公司法》、《公司章程》的有关规定选举产生公司董事、监事,由董事会聘用高级管理人员,公司劳动、人事及工资管理与股东单位完全独立。公司总经理、副总经理、财务负责人均专职在本公司工作并领取报酬,并未在股东单位、实际控制人及控股股东控制的其他企业担任除董事、监事以外的任何职务。

#### （四）机构独立

本公司依照《公司法》和《公司章程》设置了股东大会、董事会、监事会等决策及监督机构并制定了相应的议事规则，建立了符合自身经营特点、独立完整的组织结构，各机构依照《公司法》、《公司章程》和各项规章制度的规定在各自职责范围内行使职权。本公司生产经营场所完全独立，不存在与实际控制人控制的其他企业以及其他股东混合经营、合署办公的情形。

#### （五）财务独立

公司已建立了完整的财务核算体系，设立了独立的财务部，配备了专职的财务人员负责财务管理。公司在银行开设了独立账户，并作为独立的纳税人进行纳税申报及履行纳税义务。公司能够独立做出财务决策，自主决定资金使用事项，不存在控股股东、实际控制人干预公司资金使用安排的情况。

### 五、同业竞争情况

#### （一）公司与控股股东、实际控制人及其控制的企业之间同业竞争情况

报告期内，公司控股股东、实际控制人控制的企业主要包括：妙玩网络科技有限公司（上海）有限公司、上海石城信息科技有限公司、上海墨羽网络科技有限公司、上海点即科技有限公司、苏州东岸科技有限公司、上海枯荣信息科技有限公司、Tipcat 香港、Tipcat 开曼。

TipCat 香港和 TipCat 开曼系境外设立的持股平台，并无实际经营，报告期内与公司不存在同业竞争的情形。妙玩科技、石城信息、墨羽网络、点即科技、苏州东岸、枯荣信息在报告期内与公司存在同业竞争的情形，但鉴于妙玩科技、石城信息、墨羽网络、苏州东岸已办理或正在办理注销清算，点即科技、枯荣信息已转让给无关联关系的第三方，上述企业与公司同业竞争的情形已经解决。上述公司的详细情况如下：

##### 1、妙玩网络科技有限公司（上海）有限公司

公司名称	妙玩网络科技有限公司（上海）有限公司
成立日期	2012年5月31日

注册地址及实际经营地	上海市浦东新区耀华路 488 号 1202B 室
法定代表人	唐瑜
注册资本	500 万美元
经营范围	网络技术的研发、计算机软件的开发、设计、制作，销售自产产品，计算机硬件的研发、设计，自有研发成果的转让，并提供相关的技术咨询和技术服务；计算机软件（音像制品除外）、硬件、电子产品、仪器仪表、工艺礼品（文物除外）的批发（不涉及国营贸易、进出口配额许可证、出口配额招标、出口许可证等专项管理的商品）【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】。
控制方式	股东 Tipcat Interactive(Hong Kong)Limited 持有 100%的股份

2016 年 2 月 23 日，妙玩科技作出董事会决议及投资者决定，同意对妙玩科技进行清算并办理注销登记。2016 年 6 月 14 日，上海市浦东新区市场监督管理局出具核准号为 15000002201606080039 号《准予注销登记通知书》，同意妙玩科技注销登记。

## 2、上海石城信息科技有限公司

公司名称	上海石城信息科技有限公司
成立日期:	2005 年 9 月 26 日
注册地址及实际经营地:	上海市嘉定区嘉定区安亭镇墨玉路 185 号 2271
法定代表人:	李磊
注册资本:	人民币 100 万
经营范围:	计算机软硬件领域技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，电子工程，计算机软硬件、电子产品、仪器仪表、工艺礼品销售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
控制方式:	股东李磊持有 74%的股份，股东唐瑜持有 26%的股份

2015 年 8 月 13 日，石城信息作出股东会决议，同意对石城信息进行清算并办理注销登记。2015 年 12 月 1 日，上海市嘉定区国家税务局第四税务所出具《注销税务登记通知书》，准予石城信息注销税务登记。2016 年 3 月 31 日，上海市工商行政管理局嘉定分局出具 14000003201603310085 号《准予注销通知书》，准予石城信息工商注销。

## 3、上海墨羽网络科技有限公司

公司名称	上海墨羽网络科技有限公司
------	--------------

成立日期:	2014年9月26日
注册地址及实际经营地:	上海市嘉定区南翔镇科福路358_368号4幢1层B区1079室
法定代表人:	姜文斌
注册资本:	人民币100万
经营范围:	网络科技（不得从事科技中介），从事计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，多媒体设计制作，动漫设计，计算机服务（除互联网上网服务营业场所），网络工程，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
控制方式	股东李磊持有60%的股份，股东姜文斌持有40%的股份

2016年3月4日，墨羽网络作出股东会决议，同意对墨羽网络进行清算并办理注销登记。2016年3月10日，上海市嘉定区国家税务局第四税务所出具沪国税嘉六[2016]000250号《注销税务登记通知书》，准予墨羽网络注销税务登记。2016年8月11日，上海市嘉定区市场监督管理局出具核准号为14000003201608110233号《准予注销登记通知书》，同意墨羽网络注销登记。

#### 4、上海点即科技有限公司

公司名称	上海点即技有限公司
成立日期:	2014年7月17日
注册地址及实际经营地:	上海市嘉定区南翔镇科福路358_368号4幢1层B区1047室
法定代表人:	成菊英
注册资本:	人民币100万
经营范围:	从事计算机、网络、生物、机电技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，动漫设计，计算机服务（除互联网上网服务营业场所），电子商务（不得从事增值电信业务、金融业务），计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
控制方式	李磊持股70%，王进强持有30%的股份

2015年9月，李磊与上海复雨网络科技中心（有限合伙）（以下简称“复雨中心”）签署《股权转让协议》，约定李磊将其持有的点即科技70%股权（认缴出资额70万元，实缴出资额0元）以0元的价格转让给复雨中心，同日，点即科技作出股东会决议，全体股东一致同意上述转让事宜，其他股东放弃受让购买权。本次股权转让完成后，点即科技的股权结构为：复雨中心持股70%，王进强持股

30%。

本次股权转让的受让方复雨中心成立于 2014 年 10 月 11 日，现持有上海市宝山区市场监督管理局颁发的注册号为 310113001234558 的《营业执照》，住所为上海市宝山区河曲路 118 号 5079 室，执行事务合伙人为成菊英，经营范围为“计算机网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；计算机网络工程；计算机系统集成；计算机软件及其辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、电子产品、通讯器材、电讯器材、机电设备、办公设备销售；电脑图文设计、制作；电脑、通讯设备维修；资产管理；投资管理；实业投资；投资咨询；会务服务；商务信息咨询；展览展示服务；设计、制作、代理、发布各类广告”。

复雨中心的合伙人为普通合伙人成菊英和有限合伙人左元香。成菊英、左元香与公司及公司的实际控制人不存在关联关系。

#### 5、苏州东岸科技有限公司

公司名称	苏州东岸科技有限公司
成立日期:	2010 年 2 月 3 日
注册地址及实际经营地:	苏州工业园区林泉街 399 号东南大学国家大学科技园南工院 303 室
法定代表人:	唐瑜
注册资本:	人民币 50 万
经营范围:	以承接服务外包的方式从事软件开发、销售及相关的信息咨询及技术服务；计算机软硬件领域的技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询；电子工程设备、计算机软硬件、电子产品的销售；国内劳务派遣；从事本企业软件、技术及产品的进出口业务。
控制方式	股东李磊持有 70% 的股份，股东唐瑜持有 30% 的股份

2015 年 12 月 15 日，苏州东岸作出股东会决议，同意对苏州东岸进行清算并办理注销登记。2016 年 1 月 12 日，江苏省苏州工业园区地方税务局第一税务分局出具苏园地税一（2016）1401 号《税务事项告知书》、2016 年 3 月 14 日，江苏省苏州工业园区国家税务局第一税务分局出具苏园国税一通（2016）14968 号《税务事项通知书》，准予苏州东岸注销税务登记。2016 年 3 月 30 日，苏州市工业园区工商行政管理局出具了公司注销[2016]第 03280001 号《公司准予注销登记通知书》，准予苏州东岸工商注销登记。

## 6、上海桔荣信息科技有限公司

公司名称	上海桔荣信息科技有限公司
成立日期:	2014 年 05 月 13 日
注册地址及实际经营地:	上海市嘉定区南翔镇科福路 358_368 号 4 幢 1 层 B 区 1013 室
法定代表人:	徐文军
注册资本:	人民币 100 万
经营范围:	从事计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务, 动漫设计, 计算机服务(除互联网上网服务营业场所), 电子商务(不得从事增值电信业务、金融业务), 计算机、软件及辅助设备(除计算机信息系统安全专用产品)的销售。【依法须经批准的项目, 经相关部门批准后方可开展经营活动】
控制方式	李磊持股 50%, 陈琛持股 50%

2014 年 10 月, 李磊、陈琛与成都正越科技有限公司(以下简称“成都正越”)签署《股权转让协议》, 约定李磊将其持有的桔荣信息 50% 股权以 50 万元的价格转让给成都正越、陈琛将其持有的桔荣信息 50% 股权以 50 万元的价格转让给成都正越, 同日, 桔荣信息作出股东会决议, 全体股东一致同意上述转让事宜。本次股权转让完成后, 桔荣信息成为成都正越的全资子公司。成都正越的股东为自然人周记和李维昌, 周记、李维昌与公司及公司的实际控制人不存在关联关系。

## 7、TipCat 香港

TipCat 香港设立于 2011 年 8 月 16 日, 现持有香港公司注册处颁发的公司编号为 1657975 的《公司注册证书》, 注册资本为 10,000 港币, TipCat 香港注册登记的股权结构为: TipCat 开曼持有其 100% 的股权。

## 8、TipCat 开曼

TipCat 开曼设立于 2011 年 8 月 5 日, 系注册于开曼群岛公司注册处的有限责任公司, 注册资本为 50,000 美元。TipCat 开曼的股权结构为: 李磊通过 BVI 公司 Facetime Investment Corporation 持股 41.856%, 唐瑜通过 BVI 公司 eBehemoth Investment Corporation 持股 12.025%, 曾李青通过 BVI 公司 Dreamriver Investment Lintied 持股 29.369%, 员工期权通过 BVI 公司 TipCat Employees Corp. 持股 9.250%, Sequoia Capital 2010 CV Holdco. Ltd. 持股 7.5%。

## （二）关于避免同业竞争的承诺

公司实际控制人出具了《避免同业竞争承诺》，主要内容如下：

“1、承诺人目前没有在中国境内外直接或间接从事任何在生产经营上对掌玩互娱及其控股子公司构成竞争的业务，目前未控制与掌玩互娱及其控股子公司存在竞争关系的任何经济组织的权益，亦未存在以其他任何形式取得该经济组织的控制权。

2、在今后的业务中，承诺人及其控制的其他企业不与掌玩互娱及其控股子公司现有业务产生同业竞争，即承诺人及其控制的其他企业（包括承诺人及其控制的其他企业全资、控股公司及承诺人及其控制的其他企业对其具有实际控制权的公司）不会以任何形式直接或间接地从事与掌玩互娱及其控股子公司上述业务相同或相似的业务。

3、如掌玩互娱及其控股子公司认定承诺人及其控制的其他企业现有业务或将来产生的业务与掌玩互娱及其控股子公司上述现有业务存在同业竞争，则承诺人及其控制的其他企业将在掌玩互娱及其控股子公司提出异议后及时转让或终止该业务。

4、在掌玩互娱及其控股子公司认定是否与承诺人及其控制的其他企业存在同业竞争的董事会或股东大会上，承诺人承诺，承诺人及其控制的其他企业有关的董事、股东代表将按掌玩互娱公司章程规定回避，不参与表决。

5、承诺人及其控制的其他企业保证严格遵守公司章程的规定。不利用主要股东的地位谋求不当利益，不损害掌玩互娱及其控股子公司和其他股东的合法权益。

6、承诺函自出具之日起具有法律效力，构成对承诺人及其控制的其他企业具有法律约束力的法律文件，如有违反并给掌玩互娱及其控股子公司造成损失，承诺人及其控制的其他企业承诺将承担相应的法律责任。”

## 六、股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为

### (一) 资金占用

2014 年末，公司应收关联方 TipCat 香港、上海墨羽网络科技有限公司、上海点即科技有限公司代垫款合计 17,955.98 元，并已于 2015 年偿还完毕，具体情况如下：

关联方名称	占用时间	占用金额	占用原因	归还日期
TIPCAT 香港	2013 年 8 月	7,460.80	代付审计费	2015 年 8 月
	2013 年 11 月	7,455.18	代付审计费	
上海墨羽网络科技有限公司	2014 年 11 月	1,000.00	代付注册费	2015 年 6 月
	2014 年 12 月	1,000.00	代付账户激活费	
	2014 年 12 月	940.00	代付基本户款	
上海点即科技有限公司	2014 年 11 月	100.00	代付 U 盾款	2015 年 6 月

除上述款项外，报告期内，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用，或者为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

由于公司代垫的款项金额较小，且时间不长，公司未向关联方收取资金占用费。公司 2016 年第一次临时股东大会审议通过了《关于对公司 2014、2015 年度及 2016 年 1-3 月关联交易予以确认的议案》，确认公司报告期内发生的关联交易没有损害公司和其他股东的利益。

通过核查 2016 年 4 月至 8 月的其他应收款、其他应付款和银行存款明细账，报告期末至申报审查期间，公司不存在控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形。

### (二) 对外担保

截至本公开转让说明书签署日，公司不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业担保的情况。

### (三) 防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的制

## 度安排

为防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为发生，保障公司权益，公司制定和通过了《公司章程》、《股东大会议事则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《对外担保管理制度》、《关联交易决策制度》、《对外投资管理制度》等内部管理制度，对关联交易、购买出售重大资产、重大对外担保等事项均进行了相应制度性规定，例如：

在《公司章程》规定：“公司的控股股东、实际控制人员不得利用其关联关系损害公司利益。违反规定的，给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。公司控股股东及实际控制人对公司和其他股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东及实际控制人不得利用利润分配、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。”

这些制度措施，将对关联方的行为进行合理的限制，以保证关联交易的公允性、重大事项决策程序的合法合规性，确保了公司资产安全，促进公司健康稳定发展。

## 七、董事、监事、高级管理人员情况

### （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	任职情况	直接持股数量 (万股)	间接持股数量 (万股)	持股比例
1	李磊	董事长	411.364	0.3648	37.4299%
2	唐瑜	董事、总经理、财务 负责人	118.182	90.8976	19.0072%
3	李雯	董事	-		
4	孙彭军	董事	-		
5	徐波	董事	-		
6	王熙	监事会主席	-		
7	程刚	监事	-		
8	陈方星	监事	-	5.7739	0.5249%
9	田进	副总经理	-		

合计		529.546	97.0364	56.9620%
----	--	---------	---------	----------

注：唐瑜通过沙舟掌萌间接持有公司股份，李磊通过上海触响间接持有公司股份，陈方星通过沙舟掌萌和上海触响间接持有公司股份。

## （二）董事、监事、高级管理人员相互之间的亲属关系

公司董事、监事、高级管理人员相互之间不存在亲属关系。

## （三）董事、监事、高级管理人员与公司签订重要协议或作出重要承诺

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员均签订了避免同业竞争、规范关联交易的承诺并就个人的独立性、诚信状况、对外投资相关情况出具了承诺；公司董事、监事、高级管理人员还根据中国证监会和全国中小企业股份转让系统有限责任公司关于在全国中小企业股份转让系统公开转让的相关要求对挂牌申报文件出具了相应声明、承诺。

## （四）在其他单位兼职情况

姓名	公司职务	兼职单位	兼职职务
李雯	董事	北京怦然心动科技有限公司	董事
		深圳市久久乐网络科技有限公司	董事
		深圳淘乐网络科技有限公司	董事
		深圳市葡萄信息技术有限公司	董事
		深圳多米儿童科技有限公司	董事
		深圳瑞高信息技术有限公司	董事
		深圳市圈聚科技有限公司	董事
		深圳市德青投资有限公司	执行董事
		深圳市德文世纪科技有限公司	执行董事
		广州市中哲贸易有限公司	监事
孙彭军	董事	上海中正致远投资管理有限公司	法定代表人、执行董事
		上海复宁投资有限公司	法定代表人、执行董事、总经理
		上海复远投资管理有限公司	法定代表人、董事长、总经理
		上海复光文化投资管理有限公司	董事
		盐城复华环保产业开发有限公司	法定代表人、董事长

		盐城复华企业管理咨询有限公司	法定代表人、执行董事
		长沙复旦南太湖创新基地发展有限公司	法定代表人、董事长
		上海桑尼企业管理咨询有限公司	法定代表人、执行董事兼总经理
		宁波复旦研究院有限公司	董事
		宁波复旦创新中心有限公司	董事
		上海复容投资有限公司	法定代表人、执行董事
		长沙复旦南太湖创新基地发展有限公司	法定代表人、董事长
		上海极视文化传播股份有限公司	董事
徐波	董事	上海兆陆资产管理有限公司	总经理
		上海瑞孵成创业投资管理有限公司	总经理
		上海朗朗信息科技有限公司	董事
		上海张强医疗科技股份有限公司	董事

(五) 董事、监事、高级管理人员对外投资与公司存在利益冲突的情况

姓名	公司职务	投资对象	持股比例
李磊	董事长	Tipcat 香港	Tipcat 开曼持股 100%
		Tipcat 开曼	持股 41.856%
李雯	董事	深圳瑞高信息技术有限公司	持股 2.2%
		深圳市圈聚科技有限公司	持股 30%
		深圳市德文世纪科技有限公司	持股 70%
		广州市中哲贸易有限公司	持股 30%
		深圳市盖亚信息技术有限公司	持股 53%
		上海淘悦信息科技有限公司	持股 10%
		广州润青信息技术有限公司	持股 23.25%
孙彭军	董事	上海中正致远投资管理有限公司	持股 95%
		上海复宁投资有限公司	中正致远持股 50%
		上海复远投资管理有限公司	中正致远持股 67%
		上海复光文化投资管理有限公司	中正致远持股 5%，孙彭军持股 10%
		盐城复华环保产业开发有限公司	中正致远持股

			60%，复远投资持股 10%
		上海桑尼企业管理咨询有限公司	持股 60%
		上海奇点投资管理咨询有限公司	孙彭军配偶李芳芳持股 100%
		上海曦时餐饮管理有限公司	孙彭军配偶李芳芳持股 60%
徐波	董事	上海兆陆资产管理有限公司	持股 30%
		上海瑞孵成创业投资管理有限公司	持股 90%，徐波配偶邵雯珺持股 10%
程刚	监事	上海界达消防安全科技有限公司	程刚持股 25%，程刚配偶吴雪娇持股 75%

截至本公开说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员的对外投资与公司不存在利益冲突。

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

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

### 八、董事、监事、高级管理人员报告期内发生变动的情况和原因

#### （一）公司董事的变化情况

公司整体变更为股份有限公司前，公司设董事会，董事会成员为李磊、唐瑜和曾李青，其中由李磊担任董事长。

2015 年 11 月 10 日，公司召开第一次股东大会，审议通过了《关于选举上海掌玩互娱网络科技股份有限公司第一届董事会董事的议案》，选举李磊、唐瑜、李雯、孙彭军、徐波为公司第一届董事会董事。

#### （二）公司监事的变化情况

公司整体变更为股份有限公司前，未设立监事会，仅设监事一名，由陈方星担任。

2015年11月9日，经公司职工代表大会审议通过，由陈方星担任职工代表监事；2015年11月10日，公司召开第一次股东大会，审议通过了《关于选举上海掌玩互娱网络科技有限公司第一届监事会股东代表监事的议案》，选举程刚、王熙为公司第一届监事会监事，与职工代表大会选举产生的职工监事共同组成第一届监事会。

### （三）高级管理人员的变化情况

公司整体变更为股份有限公司前，公司总经理均由唐瑜担任，未发生变化。

2015年11月10日，公司召开第一届董事会第一次会议，任命唐瑜为公司总经理，田进为公司副总经理、姚克为公司财务负责人。

2016年3月21日，由于原财务负责人姚克离职，公司召开第一届董事会第三次会议，任命唐瑜为公司财务负责人。

报告期内，公司董事、监事和高级管理人员发生的变化系为完善公司治理结构，不属于重大变化，且相关变化符合有关规定，履行了必要的法律程序，不会对公司经营产生重大影响。

## 第四节公司财务

### 一、财务报表

#### (一) 最近两年及一期财务报表

##### 1、资产负债表

##### 合并资产负债表

单位：元

项目	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产：	-	-	-
货币资金	40,902,869.70	47,411,105.80	5,770,433.58
应收账款	13,357,050.45	30,450,925.02	301,027.31
预付款项	7,456,396.15	576,185.57	8,150,333.33
其他应收款	1,537,737.46	133,806.85	218,998.88
其他流动资产	-	-	2,389,213.52
<b>流动资产合计</b>	<b>63,254,053.76</b>	<b>78,572,023.24</b>	<b>16,830,006.62</b>
非流动资产：	-	-	-
固定资产	347,947.49	370,011.48	458,395.34
无形资产	19,921,703.21	22,910,611.51	34,867,124.71
长期待摊费用	1,834,381.55	-	-
递延所得税资产	3,648,075.21	780,582.20	2,660,124.38
其他非流动资产	-	-	-
<b>非流动资产合计</b>	<b>25,752,107.46</b>	<b>24,061,205.19</b>	<b>37,985,644.43</b>
<b>资产总计</b>	<b>89,006,161.22</b>	<b>102,633,228.43</b>	<b>54,815,651.05</b>
流动负债：	-	-	-
应付账款	38,897.60	38,897.60	113,617.60
预收款项	10,481,568.39	13,038,367.14	46,144,953.67
应付职工薪酬	809,569.70	717,824.57	2,317,041.79
应交税费	410,126.80	429,627.01	257.31
应付利息	-	-	996,666.67

其他应付款	163,599.00	2,898,852.84	27,773,772.44
流动负债合计	11,903,761.49	17,123,569.16	77,346,309.48
非流动负债：	-	-	-
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	11,903,761.49	17,123,569.16	77,346,309.48
所有者权益：	-	-	-
实收资本（或股本）	11,000,000.00	11,000,000.00	8,000,000.00
资本公积	47,221,315.89	47,221,315.89	-
盈余公积	2,752,381.56	2,752,381.56	-
未分配利润	16,257,718.29	24,665,571.81	-30,530,658.43
归属于母公司所有者权益合计	77,231,415.74	85,639,269.26	-22,530,658.43
少数股东权益	-129,016.01	-129,609.99	-
所有者权益合计	<b>77,102,399.73</b>	<b>85,509,659.27</b>	<b>-22,530,658.43</b>
负债和所有者权益总计	<b>89,006,161.22</b>	<b>102,633,228.43</b>	<b>54,815,651.05</b>

### 母公司资产负债表

单位：元

项目	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产：			
货币资金	40,894,141.30	47,402,985.92	5,770,433.58
应收账款	13,357,050.45	30,450,925.02	301,027.31
预付款项	7,456,396.15	576,185.57	8,150,333.33
其他应收款	4,708,378.74	2,711,902.58	218,998.88
其他流动资产	-	-	2,389,213.52
<b>流动资产合计</b>	<b>66,415,966.64</b>	<b>81,141,999.09</b>	<b>16,830,006.62</b>
非流动资产：	-	-	-
固定资产	287,569.76	305,985.30	458,395.34
无形资产	19,921,703.21	22,910,611.51	34,867,124.71
长期待摊费用	1,834,381.55	-	-
递延所得税资产	3,532,152.93	706,562.11	2,660,124.38
其他非流动资产	-	-	-
<b>非流动资产合计</b>	<b>25,576,308.70</b>	<b>23,923,158.92</b>	<b>37,985,644.43</b>

<b>资产总计</b>	<b>91,992,275.34</b>	<b>105,065,158.01</b>	<b>54,815,651.05</b>
负债和所有者权益	2016.3.31	2015.12.31	2014.12.31
流动负债：	-	-	-
应付账款	3,288,897.60	2,538,897.60	113,617.60
预收款项	10,481,568.39	13,038,367.14	46,144,953.67
应付职工薪酬	683,646.09	607,071.96	2,317,041.79
应交税费	185,469.71	255,789.44	257.31
应付利息	-	-	996,666.67
其他应付款	143,211.80	2,879,900.34	27,773,772.44
<b>流动负债合计</b>	<b>14,782,793.59</b>	<b>19,320,026.48</b>	<b>77,346,309.48</b>
非流动负债：	-	-	-
非流动负债合计	-	-	-
<b>负债合计</b>	<b>14,782,793.59</b>	<b>19,320,026.48</b>	<b>77,346,309.48</b>
所有者权益：	-	-	-
实收资本（或股本）	11,000,000.00	11,000,000.00	8,000,000.00
资本公积	47,221,315.89	47,221,315.89	-
盈余公积	2,752,381.56	2,752,381.56	-
未分配利润	16,235,784.30	24,771,434.08	-30,530,658.43
<b>所有者权益合计</b>	<b>77,209,481.75</b>	<b>85,745,131.53</b>	<b>-22,530,658.43</b>
<b>负债和所有者权益总计</b>	<b>91,992,275.34</b>	<b>105,065,158.01</b>	<b>54,815,651.05</b>

## 2、利润表

### 合并利润表

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
一、营业总收入	3,731,545.23	88,189,824.65	21,386,388.52
其中：营业收入	3,731,545.23	88,189,824.65	21,386,388.52
二、营业总成本	15,007,319.23	50,631,064.89	21,874,434.76
其中：营业成本	3,242,318.21	20,921,055.12	4,910,712.03
营业税金及附加	4,245.28	21,253.50	11,046.79
销售费用	613,548.57	1,861,358.98	10,175.28
管理费用	11,877,025.00	25,252,859.78	16,593,688.78

财务费用	76,751.54	-48,935.18	305,390.44
资产减值损失	-806,569.37	2,625,824.69	6,171.44
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	-11,275,774.00	37,558,759.76	-488,046.24
加：营业外收入	1,021.45	1,009,200.00	80,449.40
其中：非流动资产处置利得	-	2,000.00	-
减：营业外支出	-	18,027.33	47,020.81
其中：非流动资产处置损失	-	18,027.33	47,020.81
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	-11,274,752.55	38,549,932.43	-454,617.65
减：所得税费用	-2,867,493.01	1,879,542.18	4,834,169.88
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	-8,407,259.54	36,670,390.25	-5,288,787.53
归属于母公司所有者的净利润	-8,407,853.52	36,800,000.24	-5,288,787.53
少数股东损益	593.98	-129,609.99	-
六、其他综合收益的税后净额	-	-	-
七、综合收益总额	-8,407,259.54	36,670,390.25	-5,288,787.53
八、每股收益：			
（一）基本每股收益（元/股）	-0.76	3.92	-0.58
（二）稀释每股收益（元/股）	-0.76	3.92	-0.58

### 母公司利润表

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
一、营业收入	3,731,545.23	88,189,824.65	21,386,388.52
减：营业成本	3,949,865.38	23,279,545.69	4,910,712.03
营业税金及附加	-	7,102.56	11,046.79
销售费用	613,548.57	1,861,358.98	10,175.28
管理费用	11,229,905.58	22,464,290.12	16,593,688.78
财务费用	76,371.76	-49,886.75	305,390.44
资产减值损失	-775,382.76	2,761,513.94	6,171.44
二、营业利润（亏损以“-”填列）	-11,362,763.30	37,868,252.11	-488,046.24

加：营业外收入	1,021.45	1,009,200.00	80,449.40
减：营业外支出	-	18,027.33	47,020.81
其中：非流动资产处置损失	-	20,482.18	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	-11,361,741.85	38,859,424.78	-454,617.65
减：所得税费用	-2,826,092.07	1,953,562.27	4,834,169.88
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	-8,535,649.78	36,905,862.51	-5,288,787.53
五、其他综合收益的税后净额	-	-	-
六、综合收益总额	-8,535,649.78	36,905,862.51	-5,288,787.53

### 3、现金流量表

#### 合并现金流量表

单位：元

项 目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	19,346,823.10	27,461,625.88	64,149,657.26
收到其他与经营活动有关的现金	129,109.14	2,309,226.85	10,131,478.26
经营活动现金流入小计	19,475,932.24	29,770,852.73	74,281,135.52
购买商品、接受劳务支付的现金	7,161,663.72	1,665,887.07	12,491,312.80
支付给职工以及为职工支付的现金	3,591,690.67	13,828,340.74	12,643,557.83
支付的各项税费	-	14,638.11	206,981.44
支付其他与经营活动有关的现金	13,166,093.46	41,925,717.77	7,369,200.04
经营活动现金流出小计	23,919,447.85	57,434,583.69	32,711,052.11
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>-4,443,515.61</b>	<b>-27,663,730.96</b>	<b>41,570,083.41</b>
二、投资活动产生的现金流量	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	2,700.00	-
投资活动现金流入小计	-	2,700.00	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,908,380.34	121,054.50	35,883,874.07
投资活动现金流出小计	1,908,380.34	121,054.50	35,883,874.07
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-1,908,380.34</b>	<b>-118,354.50</b>	<b>-35,883,874.07</b>

三、筹资活动产生的现金流量	-	-	-
吸收投资收到的现金	-	70,400,000.00	-
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	70,400,000.00	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	-	1,224,166.67	-
筹资活动现金流出小计	-	1,224,166.67	-
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-</b>	<b>69,175,833.33</b>	<b>-</b>
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-156,340.15	246,924.35	-3.40
<b>五、现金及现金等价物净增加额</b>	<b>-6,508,236.10</b>	<b>41,640,672.22</b>	<b>5,686,205.94</b>
加：期初现金及现金等价物余额	47,411,105.80	5,770,433.58	84,227.64
<b>六、期末现金及现金等价物余额</b>	<b>40,902,869.70</b>	<b>47,411,105.80</b>	<b>5,770,433.58</b>

#### 母公司现金流量表

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
一、经营活动产生的现金流量			
销售商品、提供劳务收到的现金	19,346,823.10	27,461,625.88	64,149,657.26
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金	127,648.57	2,309,193.42	10,131,478.26
经营活动现金流入小计	19,474,471.67	29,770,819.30	74,281,135.52
购买商品、接受劳务支付的现金	7,161,663.72	1,665,887.07	12,491,312.80
支付给职工以及为职工支付的现金	3,032,783.35	12,052,480.87	12,643,557.83
支付的各项税费		14,638.11	206,981.44
支付其他与经营活动有关的现金	13,724,148.73	43,786,474.09	7,369,200.04
经营活动现金流出小计	23,918,595.80	57,519,480.14	32,711,052.11
经营活动产生的现金流量净额	-4,444,124.13	-27,748,660.84	41,570,083.41
二、投资活动产生的现金流量			
收回投资收到的现金			
取得投资收益收到的现金			
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额		2,700.00	
处置子公司及其他营业单位收到的现			

金净额			
收到其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流入小计		2,700.00	
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,908,380.34	44,244.50	35,883,874.07
投资支付的现金			
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流出小计	1,908,380.34	44,244.50	35,883,874.07
投资活动产生的现金流量净额	-1,908,380.34	-41,544.50	-35,883,874.07
三、筹资活动产生的现金流量			
吸收投资收到的现金		70,400,000.00	
取得借款收到的现金			
发行债券收到的现金			
收到其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流入小计		70,400,000.00	
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		1,224,166.67	
支付其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流出小计		1,224,166.67	
筹资活动产生的现金流量净额		69,175,833.33	
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-156,340.15	246,924.35	-3.4
五、现金及现金等价物净增加额	-6,508,844.62	41,632,552.34	5,686,205.94
加：期初现金及现金等价物余额	47,402,985.92	5,770,433.58	84,227.64
六、期末现金及现金等价物余额	40,894,141.30	47,402,985.92	5,770,433.58

## 4、所有者权益变动表

## 合并所有者权益变动表

单位：元

项目	2016年1-3月					
	归属于母公司所有者权益				少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本(或股本)	资本公积	盈余公积	未分配利润		
一、上年年末余额	11,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	24,665,571.81	-129,609.99	85,509,659.27
二、本年初余额	11,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	24,665,571.81	-129,609.99	85,509,659.27
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）				-8,407,853.52	593.98	-8,407,259.54
（一）综合收益总额				-8,407,853.52	593.98	-8,407,259.54
（二）所有者投入和减少资本						
（三）利润分配						
（四）所有者权益内部结转						
（五）专项储备						
（六）其他						
四、本期期末余额	11,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	16,257,718.29	-129,016.01	77,102,399.73
项目	2015年度					
	归属于母公司所有者权益				少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本(或股本)	资本公积	盈余公积	未分配利润		

一、上年年末余额	8,000,000.00			-30,530,658.43		-22,530,658.43
二、本年期初余额	8,000,000.00			-30,530,658.43		-22,530,658.43
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	3,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	55,196,230.24	-129,609.99	108,040,317.70
（一）综合收益总额				36,800,000.24	-129,609.99	36,670,390.25
（二）所有者投入和减少资本	3,000,000.00	79,421,315.89				82,421,315.89
1. 所有者投入资本	3,000,000.00	78,451,388.44				81,451,388.44
2. 其他权益工具持有者投入资本						
3. 股份支付计入所有者权益的金额		969,927.45				969,927.45
4. 其他						
（三）利润分配		-32,200,000.00	2,752,381.56	18,396,230.00		-11,051,388.44
1. 提取盈余公积			2,752,381.56	-2,752,381.56		
2. 提取一般风险准备						
3. 对所有者（或股东）的分配		-32,200,000.00		21,148,611.56		-11,051,388.44
（四）所有者权益内部结转						
（五）专项储备						
（六）其他						
四、本期期末余额	11,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	24,665,571.81	-129,609.99	85,509,659.27
	<b>2014 年度</b>					
项目	归属于母公司所有者权益				少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本(或股本)	资本公积	盈余公积	未分配利润		

一、上年年末余额	8,000,000.00			-25,241,870.90		-17,241,870.90
二、本年年初余额	8,000,000.00			-25,241,870.90		-17,241,870.90
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）				-5,288,787.53		-5,288,787.53
（一）综合收益总额				-5,288,787.53		-5,288,787.53
（二）所有者投入和减少资本						
（三）利润分配						
（四）所有者权益内部结转						
（五）专项储备						
（六）其他						
四、本期期末余额	8,000,000.00			-30,530,658.43		-22,530,658.43

母公司所有者权益变动表

项目	2016年1-3月				
	实收资本(或股本)	资本公积	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	11,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	24,771,434.08	85,745,131.53
二、本年年初余额	11,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	24,771,434.08	85,745,131.53
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）				-8,535,649.78	-8,535,649.78
（一）综合收益总额				-8,535,649.78	-8,535,649.78

(二) 所有者投入和减少资本					
(三) 利润分配					
(四) 所有者权益内部结转					
(五) 专项储备					
(六) 其他					
四、本期期末余额	11,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	16,235,784.30	77,209,481.75
项目	<b>2015 年度</b>				
	实收资本(或股本)	资本公积	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	8,000,000.00			-30,530,658.43	-22,530,658.43
二、本年初余额	8,000,000.00			-30,530,658.43	-22,530,658.43
三、本期增减变动金额(减少以“-”号填列)	3,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	55,302,092.51	108,275,789.96
(一) 综合收益总额				36,905,862.51	36,905,862.51
(二) 所有者投入和减少资本	1,800,000.00	69,569,927.45			71,369,927.45
1. 所有者投入资本	1,800,000.00	68,600,000.00			70,400,000.00
2. 其他权益工具持有者投入资本					
3. 股份支付计入所有者权益的金额		969,927.45			969,927.45
4. 其他					
(三) 利润分配			2,752,381.56	-2,752,381.56	
1. 提取盈余公积			2,752,381.56	-2,752,381.56	
(四) 所有者权益内部结转	1,200,000.00	-22,348,611.56		21,148,611.56	

1. 资本公积转增资本（或股本）	1,200,000.00	-22,348,611.56		21,148,611.56	
（五）专项储备					
（六）其他					
四、本期期末余额	11,000,000.00	47,221,315.89	2,752,381.56	24,771,434.08	85,745,131.53
项目	<b>2014 年度</b>				
	实收资本(或股本)	资本公积	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	8,000,000.00			-25,241,870.90	-17,241,870.90
二、本年初余额	8,000,000.00			-25,241,870.90	-17,241,870.90
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）				-5,288,787.53	-5,288,787.53
（一）综合收益总额				-5,288,787.53	-5,288,787.53
（二）所有者投入和减少资本					
（三）利润分配					
（四）所有者权益内部结转					
（五）专项储备					
（六）其他					
四、本期期末余额	8,000,000.00			-30,530,658.43	-22,530,658.43

## 二、审计意见

公司聘请的具有证券期货相关业务资格的立信会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2014 年度、2015 年度、2016 年 1-3 月财务会计报告（包括 2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日、2016 年 3 月 31 日的资产负债表，2014 年度、2015 年度、2016 年 1-3 月的利润表、现金流量表、所有者权益变动表以及财务报表附注）实施审计，并出具了“信会师报字[2016]第 115465 号”审计报告，审计意见为标准无保留意见。审计意见如下：“我们认为，贵公司财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了贵公司 2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日和 2016 年 3 月 31 日的合并及公司财务状况以及 2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-3 月的合并及公司经营成果和现金流量。”

## 三、财务报表的编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则——基本准则》和各项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下合称“企业会计准则”）的披露规定编制财务报表。

公司自报告期末起 12 个月不存在对公司持续经营能力产生重大疑虑的事项或情况。

## 四、报告期内主要会计政策、会计估计及其变更情况和影响

### （一）报告期内主要会计政策、会计估计

#### 1、现金及现金等价物的确定标准

在编制现金流量表时，将本公司库存现金以及可以随时用于支付的存款确认为现金。将同时具备期限短（从购买日起三个月内到期）、流动性强、易于转换为已知现金、价值变动风险很小四个条件的投资，确定为现金等价物。

#### 2、外币业务

外币业务采用交易发生日的即期汇率作为折算汇率将外币金额折合成人民

币记账。

资产负债表日外币货币性项目余额按资产负债表日即期汇率折算，由此产生的汇兑差额，除属于与购建符合资本化条件的资产相关的外币专门借款产生的汇兑差额按照借款费用资本化的原则处理外，均计入当期损益。

### **3、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，将原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入当期损益。

### ⑤其他金融负债

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

## **(3) 金融资产转移的确认依据和计量方法**

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

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

(1) 终止确认部分的账面价值；

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

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

#### **(4) 金融负债终止确认条件**

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

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

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

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的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）减值的测试方法及会计处理方法**

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严重下降，或在综合考虑各种相关因素后，预期这种下降趋势属于非暂时性的，就认定其已发生减值，将原直接计入所有者权益的公允价值下降形成的累计损失一并转出，确认减值损失。

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

可供出售权益工具投资发生的减值损失，不通过损益转回。

### **(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。

## **4、应收款项坏账准备**

### **(1) 单项金额重大并单独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：100 万元（含 100 万元）。

单项金额重大并单独计提坏账准备的计提方法：

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

### (2) 按信用风险特征组合计提坏账准备应收款项：

按信用风险特征组合计提坏账准备的计提方法：	
账龄组合	除单项金额重大及单项金额非重大并已单项计提坏账准备的应收款项之外，其余应收款项按账龄划分组合
按组合计提坏账准备的计提方法：	
账龄组合	按账龄分析法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
1年以内（含1年）	5.00	5.00
1—2年（含2年）	10.00	10.00
2—3年（含3年）	30.00	30.00
3年以上	100.00	100.00

### (3) 单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项：

单项计提坏账准备的理由：账龄时间较长且存在客观证据表明发生了减值。

坏账准备的计提方法：根据预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备。

## 5、长期股权投资

### 共同控制、重大影响的判断标准

共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。本公司与其他合营方一同对被投资单位实施共同控制且对被投资单位净资产享有权利的，被投资单位为本公司的合营企业。

重大影响，是指对一个企业的财务和经营决策有参与决策的权力，但并不

能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。本公司能够对被投资单位施加重大影响的，被投资单位为本公司联营企业。

### 初始投资成本的确定

#### (1) 企业合并形成的长期股权投资

同一控制下的企业合并：公司以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式以及以发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。因追加投资等原因能够对同一控制下的被投资单位实施控制的，在合并日根据合并后应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额，确定长期股权投资的初始投资成本。合并日长期股权投资的初始投资成本，与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整股本溢价，股本溢价不足冲减的，冲减留存收益。

非同一控制下的企业合并：公司按照购买日确定的合并成本作为长期股权投资的初始投资成本。因追加投资等原因能够对非同一控制下的被投资单位实施控制的，按照原持有的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。

#### (2) 其他方式取得的长期股权投资

以支付现金方式取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本。

以发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

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

通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本按照公允价值为基础确定。

### 后续计量及损益确认方法

#### (1) 成本法核算的长期股权投资

公司对子公司的长期股权投资，采用成本法核算。除取得投资时实际支付的价款或对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或利润外，公司按照享有被投资单位宣告发放的现金股利或利润确认当期投资收益。

#### (2) 权益法核算的长期股权投资

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

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

在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位可辨认净资产的公允价值为基础，并按照公司的会计政策及会计期间，对被投资单位的净利润进行调整后确认。在持有投资期间，被投资单位编制合并财务报表的，以合并财务报表中的净利润、其他综合收益和其他所有者权益变动中归属于被投资单位的金额为基础进行核算。

在公司确认应分担被投资单位发生的亏损时，按照以下顺序进行处理：首先，冲减长期股权投资的账面价值。其次，长期股权投资的账面价值不足以冲减的，以其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益账面价值为限继续确认投资损失，冲减长期应收项目等的账面价值。最后，经过上述处理，按照投资合同或协议约定企业仍承担额外义务的，按预计承担的义务确认预计负债，

计入当期投资损失。

### （3）长期股权投资的处置

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益。

采用权益法核算的长期股权投资，在处置该项投资时，采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础，按相应比例对原计入其他综合收益的部分进行会计处理。因被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，按比例结转入当期损益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

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

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

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

## 6、固定资产

## 固定资产确认条件

固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有，并且使用寿命超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足下列条件时予以确认：

- (1) 与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业；
- (2) 该固定资产的成本能够可靠地计量。

## 折旧方法

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

各类固定资产折旧方法、折旧年限、残值率和年折旧率如下：

类别	折旧方法	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
运输设备	年限平均法	5	5	19.00
电子设备及其他	年限平均法	5	5	19.00

## 7、 在建工程

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

## 8、 借款费用

### 借款费用资本化的确认原则

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

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

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

借款费用同时满足下列条件时开始资本化：

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

（2）借款费用已经发生；

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

#### **借款费用资本化期间**

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

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

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

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

#### **暂停资本化期间**

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

## 借款费用资本化率、资本化金额的计算方法

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

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

## 9、 无形资产

### 无形资产的计价方法

(1) 公司取得无形资产时按成本进行初始计量；

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

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

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

(2) 后续计量

在取得无形资产时分析判断其使用寿命。

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

#### 使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计情况：

项 目	预计使用寿命	依据
软件著作权	3 年	预计使用寿命

每年度终了，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。

经复核，本年期末无形资产的使用寿命及摊销方法与以前估计未有不同。

#### 划分研究阶段和开发阶段的具体标准

公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。

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

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

#### 开发阶段支出资本化的具体条件

内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

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

(5) 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

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

## 10、 长期资产减值

长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、无形资产等长期资产，于资产负债表日存在减值迹象的，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。

商誉至少在每年年度终了进行减值测试。

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

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

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

## **11、 长期待摊费用**

长期待摊费用为已经发生但应由本期和以后各期负担的分摊期限在一年以上的各项费用。本公司长期待摊费用包括装修费。

### **摊销方法**

长期待摊费用在受益期内平均摊销

### **摊销年限**

预付经营租入固定资产的租金，按租赁合同规定的期限平均摊销；

经营租赁方式租入的固定资产改良支出，按剩余租赁期与租赁资产尚可使用年限两者中较短的期限平均摊销。

融资租赁方式租入的固定资产的符合资本化条件的装修费用，按两次装修间隔期间、剩余租赁期与固定资产尚可使用年限三者中较短的期限平均摊销。

## **12、 职工薪酬**

### **短期薪酬的会计处理方法**

本公司在职工为本公司提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

本公司为职工缴纳的社会保险费和住房公积金，以及按规定提取的工会经费和职工教育经费，在职工为本公司提供服务的会计期间，根据规定的计提基础和计提比例计算确定相应的职工薪酬金额。

职工福利费为非货币性福利的，如能够可靠计量的，按照公允价值计量。

### **离职后福利的会计处理方法**

#### **(1) 设定提存计划**

本公司按当地政府的相关规定为职工缴纳基本养老保险和失业保险，在职工为本公司提供服务的会计期间，按以当地规定的缴纳基数和比例计算应缴纳

金额，确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

除基本养老保险外，本公司还依据国家企业年金制度的相关政策建立了企业年金缴费制度（补充养老保险）/企业年金计划。本公司按职工工资总额的一定比例向当地社会保险机构缴费/年金计划缴费，相应支出计入当期损益或相关资产成本。

## （2）设定受益计划

本公司根据预期累计福利单位法确定的公式将设定受益计划产生的福利义务归属于职工提供服务的期间，并计入当期损益或相关资产成本。

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

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

设定受益计划产生的服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额计入当期损益或相关资产成本；重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动计入其他综合收益，并且在后续会计期间不转回至损益。

在设定受益计划结算时，按在结算日确定的设定受益计划义务现值和结算价格两者的差额，确认结算利得或损失。

## 辞退福利的会计处理方法

本公司在不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时，或确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时（两者孰早），确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益。

## 13、 预计负债

### 预计负债的确认标准

与或有事项相关的义务同时满足下列条件时，本公司确认为预计负债：

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

### 各类预计负债的计量方法

本公司预计负债按履行相关现时义务所需的支出的最佳估计数进行初始计量。

本公司在确定最佳估计数时，综合考虑与或有事项有关的风险、不确定性和货币时间价值等因素。对于货币时间价值影响重大的，通过对相关未来现金流出进行折现后确定最佳估计数。

最佳估计数分别以下情况处理：

所需支出存在一个连续范围（或区间），且该范围内各种结果发生的可能性相同的，则最佳估计数按照该范围的中间值即上下限金额的平均数确定。

所需支出不存在一个连续范围（或区间），或虽然存在一个连续范围但该范围内各种结果发生的可能性不相同的，如或有事项涉及单个项目的，则最佳估计数按照最可能发生金额确定；如或有事项涉及多个项目的，则最佳估计数按各种可能结果及相关概率计算确定。

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

## 14、 收入

### 收入确认一般原则

#### (1) 商品销售收入

- ①本公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；
- ②本公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；

- ③收入的金额能够可靠地计量；
- ④相关的经济利益很可能流入本公司；
- ⑤相关的、已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

## **(2) 劳务收入**

提供劳务交易的结果在资产负债表日能够可靠估计的(同时满足收入的金额能够可靠地计量、相关经济利益很可能流入、交易的完工进度能够可靠地确定、交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量)，采用完工百分比法确认提供劳务的收入，并按已经发生的成本占估计总成本的比例确定提供劳务交易的完工进度。提供劳务交易的结果在资产负债表日不能够可靠估计的，若已经发生的劳务成本预计能够得到补偿，按已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本；若已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认劳务收入。

### **本公司收入确认的具体标准**

#### **(1)游戏收入**

公司游戏收入按照不同的运营模式进行确认，具体如下：

自主运营模式下，公司按照客户的游戏充值金额及游戏玩家充值金币的消耗率进行收入确认。

联合运营模式下，根据协议约定，本公司不承担主要运营责任，公司按照运营方支付的分成款项确认收入。

授权金收入，根据协议约定，在授权期限内分期确认收入，若授权期限晚于游戏关服时间，剩余授权金在关服当期一次性确认收入。

#### **(2)技术开发服务收入**

公司根据技术开发项目实际发生成本占总成的比例确认完工进度，根据合同约定提供了相应的服务，取得明确的收款证据，相关成本能够可靠地计量时，确认收入。合同规定约定服务期限的，在合同约定的服务期限内，按进度确认收入；合同明确约定了服务成果需经客户验收确认的，获取《月度劳务服务结算单》、

《劳务服务验收报告》时确认收入的实现。

### **确认让渡资产使用权收入的依据**

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

利息收入金额，按照他人使用本企业货币资金的时间和实际利率计算确定。

使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

## **15、 政府补助**

### **类型**

政府补助，是本公司从政府无偿取得的货币性资产与非货币性资产。分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

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

本公司将政府补助划分为与资产相关的具体标准为：根据相关文件规定，资金补贴对象为具体资产的，判定为与资产相关的政府补贴。

本公司将政府补助划分为与收益相关的具体标准为：根据相关文件规定，资金补贴无具体资产对象的，判定为与收益相关的政府补贴。

对于政府文件未明确规定补助对象的，本公司将该政府补助划分为与资产相关或与收益相关的判断依据为：根据申请文件，是否最终形成资产。

### **会计处理方法**

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，按照所建造或购买的资产使用年限分期计入营业外收入；

与收益相关的政府补助，用于补偿本公司以后期间的相关费用或损失的，取得时确认为递延收益，在确认相关费用的期间计入当期营业外收入；用于补

偿本公司已发生的相关费用或损失的，取得时直接计入当期营业外收入。

### **确认时点**

对期末有证据表明公司能够符合财政扶持政策规定的相关条件且预计能够收到财政扶持资金的，按应收金额确认政府补助。除此之外，政府补助均在实际收到时确认。

### **16、 递延所得税资产和递延所得税负债**

对于可抵扣暂时性差异确认递延所得税资产，以未来期间很可能取得的用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。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。

对于应纳税暂时性差异，除特殊情况外，确认递延所得税负债。

不确认递延所得税资产或递延所得税负债的特殊情况包括：商誉的初始确认；除企业合并以外的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）的其他交易或事项。

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

当拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利，且递延所得税资产及递延所得税负债是与同一税收征管部门对同一纳税主体征收的所得税相关或者是对不同的纳税主体相关，但在未来每一具有重要性的递延所得税资产及负债转回的期间内，涉及的纳税主体意图以净额结算当期所得税资产和负债或是同时取得资产、清偿负债时，递延所得税资产及递延所得税负债以抵销后的净额列报。

### **17、 租赁**

#### **经营租赁会计处理**

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

计入当期费用。

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

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

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

## (二) 主要会计政策、会计估计的变更及对公司利润的影响

### 1、重要会计政策变更

本报告期公司主要会计政策未发生变更。

### 2、重要会计估计变更

本公司报告期内无会计估计变更事项。

## 五、公司财务状况、经营成果和现金流量状况的简要分析

### (一) 盈利能力分析

类别	2016年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
净利润（元）	-8,407,259.54	36,670,390.25	-5,288,787.53
毛利率（%）	13.11	76.28	77.04
净资产收益率（%）（归属于母公司股东的净利润）	-10.32	535.71	-
每股收益（元/股）	-0.76	3.92	-0.58

注：2014 年公司净资产为负数，因此未计算净资产收益率。

2016 年 1-3 月、2015 年、2014 年，公司净利润分别为-840.73 万元、3,667.04 万元、-528.88 万元。

2014 年，公司上线多款游戏，采取联合运营的方式，即公司将游戏运营权

授权给运营商，在整个游戏运营生命周期内，根据合同约定，公司提供版本更新、补丁修订等后续服务。公司与运营商就游戏产生的收入进行分成。该种运营模式下，运营商会预先支付授权金及部分分成款给公司，授权金根据合同约定在游戏生命周期内进行分摊，分成款在公司与运营商对账后确认收入。因此，2014年收取的预收款未在当年全部确认收入。同时，根据游戏行业特性，一款新游戏产品从上线到收入达到顶峰是一个持续上升的过程，因此2014年上线游戏的盈利能力在当年未达到最大。为保持竞争力，公司需持续开发新游戏，在人员薪酬、研发费用等方面持续投入。同时，职工薪酬、服务器成本、租赁费、办公费、差旅费等在公司经营过程中维持正常支出，因此，在游戏运营产生的利润不能涵盖公司上述费用支出时，公司2014年出现亏损。

2015年净利润同比增加4,195.92万元，主要是在毛利率保持稳定的情况下，主营业务收入较2014年增加6,680.34万元所致，其中公司联合运营收入同比增加2,129.06万元，主要是由于公司自主研发的百炼成仙、囧三国、主公去哪儿、萌萌战起来等主要游戏销售收入增加1,898.76万元。公司在自主研发的同时，买入其他公司开发的游戏代码，经公司改善升级后转让版权，取得版权转让销售收入3,991.93万元，主要包括大将军、黑暗之城、龙扑克、魔法界、女神驾到、蜀国演义、嬉戏三国等游戏。2015年收入增加的同时，公司主营业务收入毛利率与2014年持平，收入增加导致主营业务利润大幅增加；同时，研发费用、职工薪酬、服务器成本、租赁费、办公费、差旅费等费用与成本支出小于主营业务利润增加金额，

因此，公司2015年扭亏为盈符合公司实际经营情况，具有合理性。

2016年1-3月净利润为-840.73万元，主要是由于当期收入金额小于无形资产摊销、职工薪酬等固定成本所致。收入及毛利率变动分析详见“六、报告期内主要会计数据和财务指标分析之（一）报告期内利润形成的有关情况”部分。

可比上市公司相关指标如下：

指标	公司	2015年	2014年
毛利率（%）	欢乐互娱（836519）	79.16	85.91
	华清飞扬（834195）	93.68	91.68

	公司	76.28	76.86
净资产收益率（%）	欢乐互娱（836519）	-35.53	7.99
	华清飞扬（834195）	31.28	54.84
	公司	535.71	-

注：同行业相关指标根据公开披露的年度报告，下同。

欢乐互娱的主营业务为网页网络游戏及移动网络游戏的研发与运营，运营以联合运营为主；华清飞扬主要从事网络游戏产品的研发与运营，运营以自主运营为主。公司的主营业务与欢乐互娱类似，因此报告期内毛利率与该公司差异不大。由于游戏行业中自主运营与联合运营在收入确认、成本构成均存在不同，因此公司毛利率与华清飞扬存在一定的差异。

## （二）偿债能力分析

类别	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
母公司资产负债率（%）	16.07	18.39	141.10
流动比率（倍）	5.31	4.59	0.22
速动比率（倍）	5.31	4.59	0.22

2016年3月末、2015年，公司资产负债率保持稳定，2014年末净资产为负数，因此资产负债率大于100%。

2014年末，公司应收账款、货币资金等流动资产金额较小，导致流动比率和速动比率较低。2015年应收账款金额随收入增加而增加，同时当年进行了增资导致货币资金大幅增加，因此流动比率增加。

同行业上市公司可比指标如下：

指标	公司	2015年	2014年
资产负债率（母公司）（%）	欢乐互娱（836519）	9.37	12.31
	华清飞扬（834195）	7.86	12.45
	公司	18.39	141.10
流动比率	欢乐互娱（836519）	7.75	6.44
	华清飞扬（834195）	2.45	7.87
	公司	4.59	0.22
速动比率	欢乐互娱（836519）	7.75	6.44

	华清飞扬（834195）	2.32	1.44
	公司	4.59	0.22

### （三）营运能力分析

类别	2016年1-3月	2015年度	2014年度
应收账款周转率（次）	0.65	5.45	41.83

2014年末，公司应收账款较小，因此2014年度应收账款周转率较高，2015年随着公司主营业务收入的增加，应收账款也随之增加，导致应收账款周转率有所下降。

同行业上市公司指标如下：

指标	公司	2015年	2014年
应收账款周转率	欢乐互娱（836519）	7.53	4.81
	华清飞扬（834195）	6.77	5.38
	公司	5.45	41.83

2014年末，公司应收账款较小，因此2014年度应收账款周转率较高。2015公司与同行业公司的应收账款周转率不存在重大差异。

### （四）获取现金能力分析

单位：元

类别	2016年1-3月	2015年度	2014年度
经营活动现金流入	19,475,932.24	29,770,852.73	74,281,135.52
经营活动现金流出	23,919,447.85	57,434,583.69	32,711,052.11
经营活动产生的现金流量净额	-4,443,515.61	-27,663,730.96	41,570,083.41
投资活动现金流入	-	2,700.00	-
投资活动现金流出	1,908,380.34	121,054.50	35,883,874.07
投资活动产生的现金流量净额	-1,908,380.34	-118,354.50	-35,883,874.07
筹资活动现金流入	-	70,400,000.00	-
筹资活动现金流出	-	1,224,166.67	-
筹资活动产生的现金流量净额	-	69,175,833.33	-
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-156,340.15	246,924.35	-3.40
现金及现金等价物净增加净额	-6,508,236.10	41,640,672.22	5,686,205.94

## 1、经营活动现金流量分析

## (1) 经营活动现金流的合理性

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度		2014年度
	金额	金额	增长率	金额
销售商品、提供劳务收到的现金	19,346,823.10	27,942,758.06	-56.44%	64,149,657.26
收到其他与经营活动有关的现金	129,109.14	2,309,226.85	-77.21%	10,131,478.26
<b>经营活动现金流入小计</b>	<b>19,475,932.24</b>	<b>30,251,984.91</b>	<b>-59.27%</b>	<b>74,281,135.52</b>
购买商品、接受劳务支付的现金	7,161,663.72	2,147,019.25	-82.86%	12,528,562.80
支付给职工以及为职工支付的现金	3,591,690.67	14,023,700.74	10.92%	12,643,557.83
支付的各项税费	-	14,638.11	-92.93%	206,981.44
支付其他与经营活动有关的现金	13,166,093.46	41,730,357.77	469.16%	7,331,950.04
<b>经营活动现金流出小计</b>	<b>23,919,447.85</b>	<b>57,915,715.87</b>	<b>77.05%</b>	<b>32,711,052.11</b>
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>-4,443,515.61</b>	-27,663,730.96	-166.55%	41,570,083.41

2015年公司经营活动产生的现金流量净额为-2,766.37万元，较2014年减少166.55%，主要原因为：①在联合运营模式下，公司与运营商签订合同后，运营商预先支付公司游戏分成款，公司计入预收账款，待符合收入确认条件后转入主营业务收入核算，因此虽然2015年联合运营收入同比大幅增加，但款项主要在2014年收取，因此2015年销售商品、提供劳务收到的现金同比减少，②公司2015年偿还了借款，导致其他与经营活动有关的现金净额同比减少。

2016年1-3月，公司已上线的游戏产生的现金流减少，同时职工薪酬、外包服务费用、租赁费等费用仍需正常支付，导致当期经营活动产生的现金流为负。

2016年3月末、2015年末、2014年末，公司流动比率分别为5.31、4.59、0.22，随着2015年公司主营业务收入的增加以及2015年外部投资者对公司的增资，应收账款、货币资金等流动资产的增加导致公司2015年、2016年1-3月流动比率大幅增加，公司流动性风险大幅降低。

根据公司预测，目前公司几款主要游戏将在2015年10-12月陆续完成备案，并在2015年底、2016年成功上线，届时将为公司带来现金流。公司预测2015年10月末、11月末、12月末的货币资金余额分别为1,336万元、2,772万元、

5,098 万元。

因此，公司不存在流动性风险。

(2) 净利润与经营活动产生的现金流量净额差异分析

单位：元

类别	2016年1-3月	2015年度	2014年度
1、经营活动产生的现金流量净额	-4,443,515.61	-27,663,730.96	41,570,083.41
2、净利润	-8,407,259.54	36,670,390.25	-5,288,787.53
3、差额 (=1-2)	3,963,743.93	-64,334,121.21	46,858,870.94
4、盈利现金比率 (=1/2)	0.53	-0.75	-7.86

报告期内，公司收入以版权金和游戏分成为主，主要采取预收款形式，因此经营活动产生的现金流量净额与净利润存在差异。

(3) 公司“销售商品、提供劳务收到的现金”与收入对比表

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年	2014年
营业收入	3,731,545.23	88,189,824.65	21,386,388.52
加：销项税	197,741.59	4,596,621.03	79,702.15
加：应收款项增加 (-) /减少 (+)	17,974,335.03	-31,737,101.09	388,615.55
加：预收款增加 (+) /减少 (-)	-2,556,798.75	-33,106,586.53	42,294,951.04
<b>合计</b>	<b>19,346,823.10</b>	<b>27,942,758.06</b>	<b>64,149,657.26</b>
销售商品、提供劳务收到的现金	19,346,823.10	27,942,758.06	64,149,657.26
<b>差异</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

(4) 公司“购买商品、接受劳务支付的现金”与成本对比表

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年	2014年
营业成本	3,242,318.21	20,921,055.12	4,910,712.03
减：折旧摊销	2,987,421.30	11,949,685.20	995,807.10
减：职工薪酬	164,645.91	1,272,444.97	1,728,724.30
加：进项税	243,613.04	1,466,389.88	2,281,193.90
减：应付账款的增加 (+) /减少 (-)	0.00	-74,720.00	113,617.60

减：预付账款的增加（-）/减少（+）	-6,880,210.58	7,574,147.76	-8,137,555.87
减：长期待摊费用摊销额	52,410.90		
合计	7,161,663.72	1,665,887.07	12,491,312.80
购买商品、接受劳务支付的现金	7,161,663.72	1,665,887.07	12,491,312.80
差异	-	-	-

（5）收到其他与经营活动有关的现金及支付其他与经营活动有关的现金具体构成如下表所示：

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
收到其他与经营活动有关的现金			
财务费用—利息收入	84,037.99	35,651.61	2,588.86
营业外收入	1,021.45	7,200.00	1,249.40
政府补助		1,000,000.00	79,200.00
往来款	44,049.70	1,266,375.24	10,048,440.00
合计	<b>129,109.14</b>	<b>2,309,226.85</b>	<b>10,131,478.26</b>
支付其他与经营活动有关的现金			
费用支出	8,904,518.84	14,720,125.77	6,801,981.81
财务费用—其他	4,449.38	6,140.78	3,809.23
往来款	4,257,125.24	27,199,451.22	563,409.00
合计	<b>13,166,093.46</b>	<b>41,925,717.77</b>	<b>7,369,200.04</b>

## 2、投资活动现金流量分析

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	2,700.00	-
投资活动现金流入小计	-	2,700.00	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,908,380.34	121,054.50	35,883,874.07
投资活动现金流出小计	1,908,380.34	121,054.50	35,883,874.07
投资活动产生的现金流量净额	-1,908,380.34	-118,354.50	-35,883,874.07

## 3、筹资活动现金流量分析

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
吸收投资收到的现金	-	-	-
取得借款收到的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	70,400,000.00	-
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	-	1,224,166.67	-
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	-	1,224,166.67	-
筹资活动产生的现金流量净额	-	69,175,833.33	-

报告期内，公司筹资来源主要为股东投入资本，筹资现金流支出主要为偿还借款的本金和利息。

#### （五）报告期改变正常经营活动，对报告期持续经营存在较大影响的行为

报告期内公司不存在改变正常经营活动，对报告期持续经营存在较大影响的行为。

## 六、报告期内主要会计数据和财务指标分析

### （一）报告期内利润形成的有关情况

#### 1、公司最近两年及一期营业收入、利润及变动情况

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度		2014年度
	金额	金额	增长率	金额
营业收入	3,731,545.23	88,189,824.65	312.36%	21,386,388.52
营业成本	3,242,318.21	20,921,055.12	326.03%	4,910,712.03
营业利润	-11,275,774.00	37,558,759.76	-7795.74%	-488,046.24
利润总额	-11,274,752.55	38,549,932.43	-8579.64%	-454,617.65
净利润（归属于母公司股东）	-8,407,853.52	36,800,000.24	-795.81%	-5,288,787.53

2015年度，公司净利润（归属于母公司股东）为3,680.00万元，较2014年度增加4,208.88万元，主要由于2015年公司营业收入增加所致。

#### 2、收入确认的具体方式

公司的主要收入包括游戏收入和技术开发收入，游戏收入主要包括运营收入和版权金转让收入。

#### (1) 游戏收入

公司游戏收入按照不同的运营模式进行确认：具体如下：

① 自主运营模式下，公司按照客户的游戏充值金额及游戏玩家充值金币的消耗率进行收入确认。

② 联合运营模式下，根据协议约定，公司的收入主要分为版权金收入和分成收入。版权金收入在授权期限内分期确认收入，若授权期限晚于游戏停止运营时间，剩余授权金在停止运营当期一次性确认收入；分成收入在公司与运营方对账后确认。

③ 版权金转让收入，根据协议约定，公司将游戏有关的源代码转让给客户，公司不再承担后续服务，在收到客户的验收单后一次性确认收入。

#### (2) 技术开发收入

公司根据技术开发项目实际发生成本占总成的比例确认完工进度，根据合同约定提供了相应的服务，取得明确的收款证据，相关成本能够可靠地计量时，确认收入。合同规定约定服务期限的，在合同约定的服务期限内，按进度确认收入；合同明确约定了服务成果需经客户验收确认的，获取《月度劳务服务结算单》、《劳务服务验收报告》时确认收入的实现。

### 3、公司最近两年及一期营业收入构成及变动情况

#### (1) 按业务性质分类

单位：元

业务性质	2016年1-3月		2015年度		2014年度	
	销售收入	占比	销售收入	占比	销售收入	占比
主营业务收入	3,731,545.23	100.00%	88,189,824.65	100.00%	21,386,388.52	100.00%
营业收入	3,731,545.23	100.00%	88,189,824.65	100.00%	21,386,388.52	100.00%

报告期内，公司主营业务收入占营业收入比例分别为 100%、100%、100%，公司主营业务突出。

2015 年公司营业收入较 2014 年增加 312.36%，主要是由于 2015 年公司游戏联合运营收入及版权金转让收入增加导致。

(2) 主营业务收入按产品或服务类别分类

单位：元

产品或服务类别	2016 年 1-3 月		2015 年度		2014 年度	
	销售收入	占比	销售收入	占比	销售收入	占比
联合运营收入	3,730,185.27	99.96%	26,505,843.02	30.06%	5,215,257.47	24.39%
版权金转让收入	-	-	39,919,273.87	45.27%	-	-
技术开发收入	-	-	21,750,235.85	24.66%	15,813,019.81	73.94%
自主运营收入	1,359.96	0.04%	14,471.91	0.02%	358,111.24	1.67%
<b>合计</b>	<b>3,731,545.23</b>	<b>100.00%</b>	<b>88,189,824.65</b>	<b>100.00%</b>	<b>21,386,388.52</b>	<b>100.00%</b>

报告期内各游戏联合运营收入明细情况：

期间	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度	合计	
游戏联合运营版权金授权收入	暗黑女王	17,600.40	70,401.60	41,067.58	129,069.58
	百炼成仙	78,616.36	2,481,132.05	469,182.27	3,028,930.68
	进击的巨人	-	1,466,037.74	-	1,466,037.74
	萌萌战起来	1,179,245.28	3,930,817.60	-	5,110,062.88
	天天英雄	48,754.23	195,016.91	81,257.08	325,028.22
	调教三国	-	-	502,198.00	502,198.00
	为了部落	505,002.78	2,020,011.24	1,264,971.80	3,789,985.82
	我的联盟	104,166.67	416,666.64	312,500.06	833,333.37
	主公去哪儿	565,786.10	2,032,606.77	623,097.55	3,221,490.42
	小计	2,499,171.82	12,612,690.55	3,294,274.34	18,406,136.71
游戏联合运营流水分成收入	血色皇冠	-	118,406.42	424,488.82	542,895.24
	海贼王	-	-	20,045.03	20,045.03
	囧三国	1,156,550.56	11,767,827.25	-	12,924,377.81
	三国奇侠传	-	-	9,521.80	9,521.80
	天天英雄	11,878.07	1,366,607.05	-	1,378,485.12
	调教三国	-	33,233.93	78,763.42	111,997.35

	为了部落	24.56	85,399.24	587,194.52	672,618.32
	我和我的小伙伴	-	-	1,303.46	1,303.46
	主公去哪儿	62,560.26	521,678.58	799,666.08	1,383,904.92
	小计	1,231,013.45	13,893,152.47	1,920,983.13	17,045,149.05
	合计	3,730,185.27	26,505,843.02	5,215,257.47	35,451,285.76

2015年，公司联合运营收入同比增加2,129.06万元，主要是由于公司自主研发的百炼成仙、囧三国、主公去哪儿、萌萌战起来等主要游戏销售收入增加1,898.76万元所致。

2015年，公司在自主研发的同时，买入其他公司开发的游戏代码，经公司改善升级后转让版权，取得版权转让销售收入3,991.93万元，主要包括大将军、黑暗之城、龙扑克、魔法界、女神驾到、蜀国演义、嬉戏三国等游戏，实现的销售收入分别为715.02万元、270.76万元、754.72万元、706.34万元、684.86万元、541.01万元、319.22万元。

### (3) 主营业务收入按地区分布情况

单位：元

地区	2016年1-3月		2015年度		2014年度	
	销售收入	占比	销售收入	占比	销售收入	占比
大陆	2,087,619.54	55.95%	49,936,010.04	56.62%	17,869,080.27	83.55%
海外	1,643,925.69	44.05%	38,253,814.61	43.38%	3,517,308.25	16.45%
合计	3,731,545.23	100.00%	88,189,824.65	100.00%	21,386,388.52	100.00%

## 4、公司最近两年及一期营业成本构成及变动情况

### (1) 报告期主营业务成本构成

单位：元

项目	2016年1-3月	占比	2015年	占比	2014年	占比
著作权摊销	2,987,421.30	92.14%	19,496,854.80	93.19%	995,807.10	20.28%
职工薪酬	217,056.81	6.69%	1,272,444.97	6.08%	1,728,724.30	35.20%
服务器成本	37,840.10	1.17%	151,755.35	0.73%	279,931.29	5.70%
IP购买成本		-		-	754,716.96	15.37%
技术开发制作成本		-		-	1,146,964.31	23.36%

项目分成		-		-	4,568.07	0.09%
合计	<b>3,242,318.21</b>	<b>100.00%</b>	<b>20,921,055.12</b>	<b>100.00%</b>	<b>4,910,712.03</b>	<b>100.00%</b>

著作权摊销是公司购买的游戏软件著作权，按协议约定分期计入成本。2015年同比增加 1857.89%，主要是公司 2014 年 12 月购买了大将军、黑暗之城、魔法界、女神驾到、蜀国演义、嬉戏三国等游戏著作权，因此 2015 年游戏著作权摊销同比增加。

职工薪酬主要是联合运营时公司提供后续服务人员的工资。

服务器成本是公司游戏运营所支付的服务器托管费、网络使用费等。

IP 购买成本主要是 2014 年向美娱信息技术（上海）有限公司购买《百炼成仙》和《锦衣夜行》两部文学作品部分著作权支付的款项，直接计入相关游戏成本。

技术开发制作成本是公司提供技术开发服务时，将部分业务外包给其他公司支付的外包费。

项目分成是公司自主运营游戏支付的给其他开发商的分成款，金额较小。

## （2）公司成本的归集、分配、结转方法

公司的主营业务成本主要包括著作权摊销、职工薪酬、服务器成本、IP 购买成本。著作权摊销是公司购买的游戏软件著作权，分期分摊计入对应的游戏成本；职工薪酬主要是提供游戏后续服务人员的工资，在实际发生时计入游戏成本；服务器成本在协议约定的期限内摊销计入游戏成本；IP 购买成本在发生时一次性计入成本。

## 5、公司最近两年及一期利润、毛利率构成及变动情况

### （1）按业务性质分类毛利率的变动趋势

单位：元

业务性质	2016 年 1-3 月		
	收入	成本	毛利率（%）
主营业务收入	3,731,545.23	3,242,318.21	13.11%
合计	3,731,545.23	3,242,318.21	13.11%

(续表)

业务性质	2015 年		
	收入	成本	毛利率 (%)
主营业务收入	88,189,824.65	20,921,055.12	76.28%
合计	88,189,824.65	20,921,055.12	76.28%

(续表)

业务性质	2014 年		
	收入	成本	毛利率 (%)
主营业务收入	21,386,388.52	4,910,712.03	77.04%
合计	21,386,388.52	4,910,712.03	77.04%

报告期内，公司 2016 年 1-3 月、2015 年、2014 年主营业务毛利率分别是 13.11%、76.28%、77.04%，2016 年 1-3 月毛利率下降主要是由于当期收入较少所致。

## (2) 主营业务毛利率具体情况

单位：元

产品种类	2016 年 1-3 月		
	收入	成本	毛利率 (%)
联合运营	3,730,185.27	216,875.12	94.19%
版权金转让	-	2,987,421.30	-
技术开发	-	-	-
自主运营	1,359.96	38,021.79	-2695.80%
合计	3,731,545.23	3,242,318.21	13.11%

产品种类	2015 年		
	收入	成本	毛利率 (%)
联合运营	26,505,843.02	126,663.63	99.52%
版权金转让	39,919,273.87	19,496,854.80	51.16%
技术开发	21,750,235.85	1,145,649.42	94.73%
自主运营	14,471.91	151,887.27	-949.53%
合计	88,189,824.65	20,921,055.12	76.28%

(续表)

产品种类	2014年		
	收入	成本	毛利率(%)
联合运营	5,215,257.47	1,090,919.44	79.08%
版权金转让	-	995,807.10	-
技术开发	15,813,019.81	2,476,810.96	84.34%
自主运营	358,111.24	347,174.53	3.05%
合计	21,386,388.52	4,910,712.03	77.04%

公司联合运营的成本主要是提供游戏后续服务人员的工资以及服务器成本，相对固定，因此随着收入的增加，2015年联合运营毛利率有所增加。

2014年公司无版权金转让收入，计入成本的是购买的游戏软件著作权的摊销成本，自主研发游戏的成本已计入研发费用。

公司技术开发服务是根据开发内容和开发难易度进行收费，而各个开发合同有所不同，因此毛利率存在一定的波动。

## 6、主要费用及变动情况

单位：元

项目	2016年1-3月	2015年度		2014年度
	金额	金额	增长率	金额
销售费用	613,548.57	1,861,358.98	18192.95%	10,175.28
管理费用	11,877,025.00	25,250,507.78	51.83%	16,630,938.78
财务费用	76,751.54	-48,935.18	-116.02%	305,390.44
<b>期间费用合计</b>	<b>12,567,325.11</b>	<b>27,062,931.58</b>	<b>59.70%</b>	<b>16,946,504.50</b>
销售费用占营业收入比重	16.44%	2.11%		0.05%
管理费用占营业收入比重	318.29%	28.63%		77.76%
财务费用占营业收入比重	2.06%	-0.06%		1.43%
<b>三项期间费用占比合计</b>	<b>336.79%</b>	<b>30.69%</b>		<b>79.24%</b>

2016年1-3月、2015年、2014年，期间费用占营业收入的比例分别为336.79%、30.69%、79.24%，期间费用占比的波动主要是由于营业收入的波动引

起，2015 年营业收入同比增加，导致期间费用占比下降。

### （1）销售费用

报告期内，销售费用情况如下表所示：

单位：元

项目	2016 年 1-3 月	2015 年	2014 年
差旅费	52,363.00	18,577.57	1,700.00
业务招待费		21,268.00	3,758.30
营销推广费	561,185.57	1,821,513.41	4,716.98
合计	613,548.57	1,861,358.98	10,175.28

报告期内，公司的销售费用主要为营销推广费、差旅费、业务招待费等。2015 年销售费用较 2014 年增加 185.12 万元，主要是由于公司为了推广为了部落、主公去哪儿等游戏，支付给上海抹抹茶信息科技有限公司和南京耐宏德信息咨询服务股份有限公司的手机推广费。

### （2）管理费用

报告期内，管理费用情况如下表所示：

单位：元

项目	2016 年 1-3 月	2015 年	2014 年
职工薪酬	933,654.91	2,712,423.07	1,755,430.21
租赁费	359,623.52	1,518,867.75	1,344,814.34
办公费	136,190.33	258,051.11	235,064.70
差旅费	113,977.26	800,684.18	222,356.74
咨询审计费	780,128.37	1,272,572.13	263,913.58
业务招待费	89,057.40	595,094.24	377,482.26
折旧及摊销费	45,138.88	184,755.21	200,265.28
水电费	41,145.33	144,738.56	117,121.91
物业管理费	35,211.00	142,604.00	182,913.81
交通费	18,898.66	79,148.19	82,817.83
会务费	84,770.00	47,784.25	14,377.24
其他费用		53,421.60	53,340.25
研发费用	9,069,286.65	17,252,855.45	11,619,263.36

税费	424.53	15,564.56	24,519.14
招聘费用	41,870.94	35,011.32	9,384.91
劳务费用	1,097.35	2,874.00	78,710.45
培训费		4,400.00	49,162.77
信息服务费	126,549.87	129,658.16	
<b>合计</b>	<b>11,877,025.00</b>	<b>25,250,507.78</b>	<b>16,630,938.78</b>

报告期内，公司管理费用主要包括研发费、职工薪酬、租赁费等。公司主要是自主研发游戏，游戏研发支出较大，研发支出当期全部结转为管理费用。

2015 年管理费用较 2014 年增加 861.96 万元，主要是由于：员工工资及奖金增加，到时职工薪酬增加 95.70 万元；公司在研发的游戏产品增加，导致研发费用增加 567.08 万元；2015 年公司决定新三板挂牌，并进行了股份制改造，导致审计费用、法律费用等增加 100.87 万元。

### (3) 财务费用

报告期公司财务费用具体如下：

单位：元

项目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
利息支出		227,500.00	304,166.67
减：利息收入	84,037.99	35,651.61	2,588.86
汇兑损失	156,340.15		3.4
减：汇兑收益		246,924.35	
其他	4,449.38	6,140.78	3,809.23
<b>合计</b>	<b>76,751.54</b>	<b>-48,935.18</b>	<b>305,390.44</b>

2015 年财务费用较 2014 年减少 35.43 万元，主要是由于公司存在美元收入，2015 年人民币贬值导致公司汇兑损益增加。

2014 年至 2016 年 3 月份汇兑损益对公司净利润的影响如下：

单位：元

类别	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
汇兑损益	156,340.15	-246,924.35	3.40

类别	2016年1-3月	2015年度	2014年度
净利润	-8,407,259.54	36,670,390.25	-5,288,787.53
汇兑损益占当期净利润的比例	-1.8596%	-0.6734%	-0.0001%

由于受汇率变化的影响较小，公司在报告期内未采取金融工具规避汇兑风险。

报告期内，公司主要采取以下措施对汇兑风险进行管理：①积极催收应收账款，缩短回款期限，账款收回后及时结汇；②与客户及供应商沟通，争取采取人民币进行结算。随着公司海外业务的发展和汇率的变化情况，公司将择机采取相关金融工具以锁定汇率风险，以免给公司经营业绩带来不利影响。

## 7、非经常性损益情况

单位：元

类别	2016年1-3月	2015年度	2014年度
非流动资产处置损益	-	-16,027.33	-47,020.81
计入当期损益的政府补助	-	1,007,200.00	79,200.00
除上述各项之外的其他营业外收支净额	1,021.45	-	-
股份支付		-969,927.45	
减：所得税影响数	-	-	8,357.15
<b>非经常性损益净额</b>	<b>1,021.45</b>	<b>21,245.22</b>	<b>25,071.44</b>
<b>非经常性损益占净利润的比例</b>	<b>-0.01%</b>	<b>0.06%</b>	<b>-0.47%</b>

报告期内，非经常性损益主要为政府补助。非经常性损益净额占净利润的比例较小，公司对非经常性损益不存在重大依赖。

## 8、公司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

税种	计税依据	税率		
		2016年1-3月	2015年度	2014年度
增值税	按税法规定计算的销售货物和应税劳务收入为基础计算销项税额，在扣除当期允许抵扣的进项税额后，差额部分为	6.00%	6.00%	6.00%

	应交增值税			
城市维护 建设税	按实际缴纳的营业税、增值税 及消费税计缴	1.00%	1.00%	1.00%
企业所得 税	按应纳税所得额计缴	25.00%	25.00%	25.00%

## (2) 税收优惠

①根据（财税〔2013〕37号）号文件《财政部、国家税务总局关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点税收政策的通知》的规定，公司对于从事的技术转让、技术开发业务收入在办理完毕相应的备案手续后免征增值税。

②公司于2013年11月1日取得上海市经济和信息化委员会下发的《软件企业认定证书》，认定为软件企业。根据根据（财税〔2012〕27号）文件《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》的规定，公司在2017年12月31日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。

## (二) 报告期内主要资产情况

### 1、货币资金

单位：元

项目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
库存现金	1,420.20	2,137.30	
银行存款	40,897,093.01	47,405,082.29	5,760,344.02
其他货币资金	4,356.49	3,886.21	10,089.56
合计	40,902,869.70	47,411,105.80	5,770,433.58

2015末，公司货币资金金额较2014年末增加4,164.07万元，主要是由于2015年公司进行了两次增资导致。

报告期各期末，公司无因抵押、质押或冻结等对使用有限制，以及存放在境外且资金汇回受到限制的款项。

## 2、应收账款

(1) 报告期内公司的应收账款如下表:

单位: 元

类别	2016年3月31日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例(%)	金额	计提比例(%)	
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款					
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	14,079,710.77	100	722,660.32	5.13	13,357,050.45
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款					
<b>合计</b>	<b>14,079,710.77</b>	<b>100</b>	<b>722,660.32</b>	<b>5.13</b>	<b>13,357,050.45</b>

(续表)

类别	2015年12月31日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例(%)	金额	计提比例	
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款					
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	32,054,045.80	100	1,603,120.78	5	30,450,925.02
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款					
<b>合计</b>	<b>32,054,045.80</b>	<b>100</b>	<b>1,603,120.78</b>	<b>5</b>	<b>30,450,925.02</b>

(续表)

类别	2014年12月31日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例(%)	金额	计提比例	
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收					

账款					
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	316,944.71	100	15,917.40	5.02	301,027.31
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款					
<b>合计</b>	<b>316,944.71</b>	<b>100</b>	<b>15,917.40</b>	<b>5.02</b>	<b>301,027.31</b>

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		
	应收账款	坏账准备	计提比例
1年以内	13,711,827.67	685,591.38	5.00%
1-2年	366,479.94	36,647.99	10.00%
2-3年	1,403.16	420.95	30.00%
<b>合计</b>	<b>14,079,710.77</b>	<b>722,660.32</b>	<b>-</b>

(续表)

账龄	2015-12-31		
	应收账款	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	32,051,288.67	1,602,564.43	5.00%
1-2年	1,353.97	135.40	10.00%
2-3年	1,403.16	420.95	30.00%
<b>合计</b>	<b>32,054,045.80</b>	<b>1,603,120.78</b>	<b>-</b>

(续上表)

账龄	2014-12-31		
	应收账款	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	315,541.55	15,777.08	5.00%
1-2年	1,403.16	140.32	10.00%
<b>合计</b>	<b>316,944.71</b>	<b>15,917.40</b>	<b>-</b>

## (2) 应收账款变动分析

2016年3月末、2015年末、2014年末，公司应收账款账面价值分别为1,335.71

万元、3,045.09 万元、30.10 万元，2015 年末应收账款同比增加 3,014.99 万元，主要是由于主营业务收入增加 6,680.34 万元导致。

公司的客户资信良好，各期账龄一年以上的应收账款很小，不存在无法收回的重大风险。

(3) 报告期内公司应收账款欠款金额前五名客户情况如下表：

截至 2016 年 3 月 31 日

单位：元

单位名称	金额	占应收账款总额的比例 (%)	与本公司关系	账龄
上海韩趣网络科技有限公司	7,699,840.48	54.68	非关联方	1 年以内
GoodEarth Holdings Limited	4,070,556.00	28.91	非关联方	1 年以内
Intelligent Plume System Service Inc.	1,679,912.00	11.93	非关联方	1 年以内
Everyapps.Inc	536,687.47	3.81	非关联方	1 年以内
网石棒辣椒股份有限公司	89,957.69	0.64	非关联方	1 年以内
合计	14,076,953.64	99.98		

截至 2015 年 12 月 31 日

单位：元

单位名称	金额	占应收账款总额的比例 (%)	与本公司关系	账龄
上海韩趣网络科技有限公司	12,473,896.88	38.93	非关联方	1 年以内
上海涵城数码科技有限公司	8,000,000.00	24.96	非关联方	1 年以内
Goodearth Holdings Limited	6,818,280.00	21.27	非关联方	1 年以内
Intelligent Plume System Service Inc.	4,220,840.00	13.17	非关联方	1 年以内
Everyapps.Inc	536,687.47	1.67	非关联方	1 年以内
合计	<b>32,049,704.35</b>	<b>99.99</b>		

截至 2014 年 12 月 31 日

单位：元

单位名称	金额	占应收账款总额的比例 (%)	与本公司关系	账龄
KABAM,INC.	132,978.65	41.96	非关联方	1 年以内
Face Book	124,409.50	39.25	非关联方	1 年以内

Foga Tech Limited	42,598.90	13.44	非关联方	1 年以内
Appstore	9,825.52	3.10	非关联方	1 年以内
上海联岸信息科技有限公司	4,375.00	1.38	非关联方	1 年以内
<b>合计</b>	<b>314,187.57</b>	<b>99.13</b>		

#### (4) 应收账款回款情况及长期未收回款项情况

截至 2016 年 6 月 30 日, 公司 2016 年 3 月 31 日前五大客户的应收账款尚在信用期内, 未收回。

报告期内, 公司应收账款中长期未收回金额较小。

#### (5) 大额冲减的应收款项情况

报告期内, 公司不存在大额冲减的应收款项。

#### (6) 公司应收账款收款政策

公司应收账款的回款周期因同客户约定的结算期间不同。对于超过信用期的应收款项, 公司销售部门将积极催收, 根据客户经营状况、付款情况跟踪调整其信用标准及信用条件, 除按照账龄计提坏账准备外, 公司对超过信用周期的应收账款逐笔测试其坏账风险, 对 3 年以上未收回款项重点清查, 限期收回。

#### (7) 应收账款坏账政策分析

报告期各期末, 公司按账龄分析法计提坏账准备, 计入当期损益。应收账款坏账计提政策参见本节“四、(一)、7、应收款项”。

报告期内, 公司与同行业上市公司应收账款坏账准备计提比例对比如下:

欢乐互娱		华清飞扬		掌玩互娱	
账龄	计提比例 (%)	账龄	计提比例 (%)	账龄	计提比例 (%)
1 年以内	0	1 年以内	5	1 年以内	5
1 年以上	100	1-2 年	10	1-2 年	10
		2-3 年	20	2-3 年	30
		3 年以上	100	3 年以上	100

报告期各期末, 公司及上述同行业公司的应收账款账龄大部分集中在 1 年以

内，由于1年以内公司的坏账准备计提比例高于或等于同行业公司，因此公司应收账款坏账准备政策符合谨慎性原则。

2016年3月末、2015年末、2014年末，公司应收账款坏账准备金额分别为72.27万元、160.31万元、1.59万元，占各期末应收账款余额的比例分别为5.13%、5%、5.02%。报告期内，公司一贯按照既定坏账准备政策对应收账款计提坏账准备，计提的应收账款坏账准备能够覆盖应收账款面临的信用风险，坏账准备计提充足。

### 3、其他应收款

(1) 按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款账龄如下表：

单位：元

账龄	2016-3-31		
	其他应收款	坏账准备	计提比例
1年以内	1,528,514.70	76,425.74	5.00%
1-2年			10.00%
2-3年	122,355.00	36,706.50	30.00%
3年以上	114,235.00	114,235.00	100.00%
合计	<b>1,765,104.70</b>	<b>227,367.24</b>	<b>12.88%</b>

(续上表)

账龄	2015-12-31		
	其他应收款	坏账准备	计提比例
1年以内	50,693.00	2,534.65	5.00%
1-2年			10.00%
2-3年	122,355.00	36,706.50	30.00%
3年以上	114,235.00	114,235.00	100.00%
合计	<b>287,283.00</b>	<b>153,476.15</b>	<b>53.42%</b>

(续上表)

账龄	2014-12-31

	其他应收款	坏账准备	计提比例
1年以内	16,230.00	811.50	5.00%
1-2年	137,350.98	13,735.10	10.00%
2-3年	114,235.00	34,270.50	30.00%
3年以上	-	-	-
合计	267,815.98	48,817.10	18.23%

报告期各期末，公司其他应收款主要为保证金和员工备用金，不能收回的风险较小。

(2) 单项金额不重大但单独计提坏账准备的其他应收款

单位：元

项目	2016.3.31	坏账准备	2015.12.31	坏账准备	2014.12.31	坏账准备
单项金额不重大但单独计提坏账准备的其他应收款	933,962.26	933,962.26	933,962.26	933,962.26		

上述其他应收款主要是支付给上海慕和网络科技有限公司的制作费。2015年，公司支付制作费给慕和网络后，其法定代表人突然去世，慕和网络发展存在不确定，出于谨慎性原则，公司将支付的款项 933,962.26 元（不含增值税）计入其他应收款，并全额计提坏账准备。

(3) 报告期内公司其他应收款欠款前五名情况如下表：

单位：元

期间	单位名称	期末余额	款项性质	账龄	占期末余额的比例(%)	与公司关系
2016年3月31日	南京萌趣网络科技有限公司	1,000,000.00	预付投资款	1年以内	37.05%	非关联方
	上海慕和网络科技有限公司	933,962.26	项目制作费	1-2年	34.60%	非关联方
	上海智动软件科技有限公司	500,000.00	预付投资款	1年以内	18.52%	非关联方
	上海开文物业管理有	224,450.00	押金	2年以上	8.32%	非关联

	限公司					方
	严孜文	27,843.00	备用金	1年以内	1.03%	员工
	<b>合计</b>	<b>2,686,255.26</b>			<b>99.53%</b>	
2015 年12 月31 日	上海慕和网络科技有 限公司	933,962.26	项目制作 费	1年以内	76.48%	非关联 方
	上海开文物业管理有 限公司	224,390.00	押金	2-3年 &3年以 上	18.37%	非关联 方
	严孜文	27,843.00	备用金	1年以内	2.28%	员工
	程蓉	17,850.00	备用金	1年以内	1.46%	员工
	首都在线信息科技 (上海)有限公司	10,000.00	押金	2-3年	0.82%	非关联 方
	<b>合计</b>	<b>1,214,045.26</b>			<b>99.41%</b>	
2014 年12 月31 日	上海开文物业管理有 限公司	224,470.00	押金	1-2年 &2-3年	83.82%	非关联 方
	TIPCAT (HK)	14,915.98	往来款	1-2年	5.57%	关联方
	首都在线信息科技 (上海)有限公司	10,000.00	押金	1-2年	3.73%	非关联 方
	上海复雨网络科技中 心(有限合伙)	6,190.00	往来款	1年以内	2.31%	非关联 方
	吴孟平	5,000.00	备用金	1年以内	1.87%	员工
	<b>合计</b>	<b>260,575.98</b>			<b>97.30%</b>	

#### 4、预付款项

(1) 报告期内公司预付款项如下表:

单位: 元

账龄	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	7,456,396.15	100.00	576,185.57	100.00	8,150,333.33	100.00
合计	7,456,396.15	100.00	576,185.57	100.00	8,150,333.33	100.00

报告期内, 公司的预付账款核算的主要是预付的版权采购款、推广费等。

(2) 报告期内公司预付款项前五名情况如下表:

单位: 元

时间	单位名称	金额	占比 (%)	账龄	与本公司 关系	内容
----	------	----	-----------	----	------------	----

2016-3-31	福州赛高网络科技有限公司	2,613,207.55	35.05	1年以内	非关联方	预付版权金
	上海智趣广告有限公司	2,830,188.60	37.96	1年以内	非关联方	预付推广费
	苏州爱洛克信息技术有限公司	2,000,000.00	26.82	1年以内	非关联方	预付推广费
	Meet Social Digital Co.Limited	13,000.00	0.17	1年以内	非关联方	预付广告费
	合计	7,456,396.15	100.00			
2015-12-31	上海抹茶茶信息科技有限公司	353,773.59	61.40	1年以内	非关联方	预付推广费
	南京耐宏德信息咨询有限公司	207,411.98	36.00	1年以内	非关联方	预付推广费
	上海佳友维景大酒店	15,000.00	2.60	1年以内	非关联方	预付年会费用
	合计	576,185.57	100.00			
2014-12-31	上海童石网络科技有限公司	8,000,000.00	98.16	1年以内	关联方	预付版权金
	上海影月网络科技有限公司	150,000.00	1.83	1年以内	关联方	预付项目制作费
	首都在线信息科技有限公司(上海)有限公司	333.33	0.01	1年以内	非关联方	预付IDC费用
	合计	8,150,333.33	100.00			

截至2016年3月31日，预付款项余额中无预付持有本公司5%以上表决权的股东款项。截至2016年3月31日，预付款项中无预付关联方款项。

## 5、其他流动资产

项目	2016.3.31	2015.12.31	2014.12.31
待抵扣进项税额			2,389,213.52
合计			2,389,213.52

## 6、固定资产

公司固定资产主要包括电子设备等。截至2016年3月末，公司固定资产净值为34.79万元，总体成新率为34.76%，具体情况如下表所示：

单位：元

项目	固定资产原值	累计折旧	固定资产净值	成新率
电子及其他设备	1,001,111.16	653,163.67	347,947.49	34.76%
<b>合计</b>	<b>1,001,111.16</b>	<b>653,163.67</b>	<b>347,947.49</b>	<b>34.76%</b>

报告期各期末，公司固定资产原值情况如下表所示：

单位：元

项目	2016/3/31		2015/12/31		2014/12/31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
电子及其他设备	1,001,111.16	100.00%	979,523.27	100.00%	933,102.20	100.00%
<b>合计</b>	<b>1,001,111.16</b>	<b>100.00%</b>	<b>979,523.27</b>	<b>100.00%</b>	<b>933,102.20</b>	<b>100.00%</b>

截至 2016 年 3 月 31 日，公司各项固定资产使用状态良好，不存在减值迹象，故未计提固定资产减值准备。固定资产不存在抵押的情况。

## 7、无形资产

报告期内，公司无形资产主要为游戏著作权、财务及办公软件，具体明细如下：

日期	项目	原值	累计摊销	净值
2016 年 3 月 31 日	财务软件	17,100.00	14,825.00	2,275.00
	办公软件	17,040.00	13,754.76	3,285.24
	游戏著作权	35,849,056.57	15,932,913.60	19,916,142.97
	<b>合计</b>	<b>35,883,196.57</b>	<b>15,961,493.36</b>	<b>19,921,703.21</b>
2015 年 12 月 31 日	财务软件	17,100.00	14,190.00	2,910.00
	办公软件	17,040.00	12,902.76	4,137.24
	游戏著作权	35,849,056.57	12,945,492.30	22,903,564.27
	<b>合计</b>	<b>35,883,196.57</b>	<b>12,972,585.06</b>	<b>22,910,611.51</b>
2014 年 12 月 31 日	财务软件	17,100.00	10,770.00	6,330.00
	办公软件	17,040.00	9,494.76	7,545.24
	游戏著作权	35,849,056.57	995,807.10	34,853,249.47
	<b>合计</b>	<b>35,883,196.57</b>	<b>1,016,071.86</b>	<b>34,867,124.71</b>

2014 年，公司与童石网络签订合同，购买其持有的魔法界、嬉戏三国、蜀国演义、女神驾到、黑暗之城、大将军等游戏的著作权，计入无形资产。

报告期内，公司无形资产不存在减值迹象，未计提减值准备。

## 8、递延所得税资产

报告期内，公司递延所得税资产主要是由于未弥补亏损和应收款项坏账准备产生的可抵扣暂时性差异导致，具体如下：

单位：元

项目	2016.3.31		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	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
坏账准备	2,146,071.22	536,517.81	2,690,559.19	672,639.80	64,734.50	16,183.63
可弥补亏损	12,446,229.58	3,111,557.40	431,769.59	107,942.40	10,575,762.98	2,643,940.75
合计	<b>14,592,300.80</b>	<b>3,648,075.21</b>	<b>3,122,328.78</b>	<b>780,582.20</b>	<b>10,640,497.48</b>	<b>2,660,124.38</b>

## 9、长期待摊费用

单位：元

项目	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
“末世物语”版权金	1,834,381.55	-	-
合计	1,834,381.55	-	-

2016年2月，公司与福州赛高网络科技有限公司签订合同，该公司同意将“末世物语”产品营运及销售权有偿授予公司，地区为欧洲/北美/南美/东南亚，合同有效期3年，公司支付该公司版权金200万元，计入长期待摊费用，按3年摊销。

## 10、主要资产减值准备的计提依据和计提情况

### (1) 主要资产减值准备的计提依据

公司已按照《企业会计准则》的规定，本着谨慎性原则制定了资产减值准备的会计计提政策；报告期内本公司已足额计提了相应的减值准备，主要资产减值准备计提情况与资产质量实际状况相符。

主要资产减值准备的计提依据参见本节“四、报告期内主要会计政策、会计估计及其变更情况和影响/（一）主要会计政策、会计估计”。

### (2) 主要资产减值准备的计提情况

单位：元

项目	期间	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额
坏账准备	2014 年度	58,563.06	6,171.44		64,734.5
	2015 年度	64,734.5	2,625,824.69		2,690,559.19
	2016 年 1-3 月	2,690,559.19	-806,569.37		1,883,989.82

### (三) 报告期重大债项情况

#### 1、应付账款

(1) 报告期内公司应付账款情况如下表：

单位：元

账龄	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	38,897.60	100%	38,897.60	100%	113,617.60	100%
合计	38,897.60	100%	38,897.60	100%	113,617.60	100%

公司的应付账款主要为外包服务款。

(2) 报告期内公司应付账款前五名的债权人情况如下表：

单位：元

时间	单位名称	期末余额	占比	账龄	性质	与本公司关系
2016-3-31	北京小旭音乐文化有限责任公司	11,037.60	28.38%	1 年以内	音乐外包款	非关联方
	南京新蜂数字科技有限公司	27,860.00	71.62%	1 年以内	美术外包款	非关联方
	合计	38,897.60	100.00%			
2015-12-31	北京小旭音乐文化有限责任公司	11,037.60	28.38%	1 年以内	音乐外包款	非关联方
	南京新蜂数字科技有限公司	27,860.00	71.62%	1 年以内	美术外包款	非关联方
	合计	38,897.60	100.00%			
2014-12-31	北京小旭音乐文化有限责任公司	11,037.60	9.71%	1 年以内	音乐外包款	非关联方
	苏州东岸科技有限公司	74,720.00	65.76%	1 年以内	美术外包款	关联方
	南京新蜂数字科技有限公司	27,860.00	24.52%	1 年以内	美术外包款	关联方

	合计	113,617.60	100.00%			
--	----	------------	---------	--	--	--

## 2、其他应付款

(1) 报告期内公司其他应付款情况如下表：

单位：元

项目	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
暂借款	-	-	27,734,387.94
费用款	163,599.00	398,852.84	39,384.50
往来款	-	2,500,000.00	-
合计	163,599.00	2,898,852.84	27,773,772.44

(2) 报告期内公司其他应付款欠款前五名情况如下表：

单位：元

时间	债权人	金额	占比	账龄	与公司关系	款项性质
2016-3-31	代扣员工个人社保	65,222.30	39.87%	1年以内	非关联方	员工社保
	代扣个人住房公积金	47,929.00	29.30%	1年以内	非关联方	住房公积金
	上海新张江物业管理有限公司	30,060.50	18.37%	1年以内	非关联方	租赁费
	合计	143,211.80	87.54%			
2015-12-31	北京北纬通信科技股份有限公司	1,500,000.00	51.74%	1-2年	非关联方	往来款
	厦门跃迁网络科技有限公司	1,000,000.00	34.50%	1年以内	非关联方	往来款
	李磊	200,905.11	6.93%	1年以内	实际控制人、董事长	报销款
	代扣员工个人社保	60,575.10	2.09%	1年以内	非关联方	员工社保
	唐瑜	56,160.13	1.94%	1年以内	实际控制人、总经理	报销款
	合计	2,817,640.34	97.20%			
2014-12-31	李磊 (Kevin)	14,195,937.85	51.11%	1年以内 &1-2年 &2-3年	实际控制人、董事长	借款

	上海童石网络科技有限公司	4,000,000.00	14.40%	1年以内	非关联方	借款
	北京龙商建投 投资管理中心 (有限合伙)	3,500,000.00	12.60%	1年以内	非关联方	借款
	深圳市德迅投 资有限公司	3,000,000.00	10.80%	3年以上	持股5%以上 股东控制的 企业	借款
	北京北纬通信 科技股份有限 公司	2,500,000.00	9.00%	1年以内	非关联方	往来款
	合计	27,195,937.85	97.92%			

### 3、预收账款

(1) 报告期内公司预收账款情况如下表：

单位：元

项目	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(含 1年)			5,006,161.76	38.40%	46,144,953.67	100.00%
1-2年	10,102,959.06	96.39%	8,032,205.38	61.60%		
2-3年	378,609.33	3.61%				
合计	10,481,568.39	100.00%	13,038,367.14	1.00	46,144,953.67	100.00%

报告期各期末，公司预收账款主要是客户支付的版权金和预付分成。

报告期各期末，公司无预收持有公司5%以上表决权股份股东的款项。

(2) 报告期内公司预收账款前五名债权人情况如下表：

单位：元

时间	债权人	金额	占比 (%)	账龄	款项性质	与公司 关系
2016-3-31	深圳市创梦科技有限 责任公司	6,367,924.55	60.75%	1-2年	版权金 &预付 分成	非关联 方
	游族网络股份有限公司	2,583,333.37	24.65%	1-2年	版权金 &预付 分成	非关联 方
	上海黑桃互动网络科技 有限公司	416,666.63	3.98%	1-2年	版权金	非关联 方

	FogaTechLimited	378,609.33	3.61%	2-3 年	版权金	非关联方
	广州游爱网络技术有限公司	314,465.54	3.00%	1-2 年	版权金	非关联方
	<b>合计</b>	<b>10,060,999.42</b>	<b>95.99%</b>			
2015-12-31	深圳市创梦科技有限责任公司	7,089,622.68	54.38%	1 年以内 &1-2 年	版权金 &预付 分成	非关联方
	游族网络股份有限公司	3,833,333.37	29.40%	1 年以内	版权金 &预付 分成	非关联方
	FogaTechLimited	529,864.55	4.06%	1-2 年 &2-3 年	版权金	非关联方
	上海黑桃互动网络科技有限公司	520,833.30	3.99%	1-2 年	版权金	非关联方
	广州游爱网络技术有限公司	388,364.92	2.98%	1-2 年	版权金	非关联方
	<b>合计</b>	<b>12,362,018.82</b>	<b>94.81%</b>			
2014-12-31	深圳市创梦科技有限责任公司	10,500,000.10	22.75%	1 年以内	版权金 &预付 分成	非关联方
	妙玩网络科技（上海）有限公司	9,312,500.00	20.18%	1 年以内	版权金 &预付 分成	关联方
	上海点即科技有限公司	11,153,000.00	24.17%	1 年以内	技术开发	关联方
	上海墨羽网络科技有限公司	9,582,000.00	20.77%	1 年以内	技术开发	关联方
	FogaTechLimited	1,116,382.06	2.42%	1 年以内 &1-2 年	版权金	非关联方
	<b>合计</b>	<b>41,663,882.16</b>	<b>90.29%</b>			

#### 4、应交税费

单位：元

项目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
增值税	214,014.00	259,885.45	
城建税	10,381.87	8,259.23	
个人所得税	167,590.64	145,889.21	257.31
教育费附加	9,070.14	7,796.56	
河道管理费	3,023.38	2,598.85	

项目	2016-3-31	2015-12-31	2014-12-31
地方教育费附加	6,046.77	5,197.71	
合计	<b>410,126.80</b>	<b>429,627.01</b>	<b>257.31</b>

报告期各期末，公司应交税费包括应交增值税、所得税等。

## 5、应付职工薪酬

单位：元

项目	2015.12.31	本期增加	本期减少	2016.3.31
短期薪酬	717,824.57	3,327,410.53	3,235,665.40	809,569.70
离职后福利-设定提存计划		377,726.70	377,726.70	
合计	717,824.57	3,705,137.23	3,613,392.10	809,569.70

(续表)

项目	2014-12-31	本期增加	本期减少	2015-12-31
短期薪酬	2,317,041.79	12,375,071.73	13,974,288.95	717,824.57
离职后福利-设定提存计划		1,056,105.85	1,056,105.85	
合计	<b>2,317,041.79</b>	<b>13,431,177.58</b>	<b>15,030,394.80</b>	<b>717,824.57</b>

(续表)

项目	2013-12-31	本期增加	本期减少	2014-12-31
短期薪酬	2,699,212.49	11,271,866.83	11,654,037.53	2,317,041.79
离职后福利-设定提存计划	68,671.10	920,849.20	989,520.30	
合计	<b>2,767,883.59</b>	<b>12,192,716.03</b>	<b>12,643,557.83</b>	<b>2,317,041.79</b>

(1) 短期薪酬列示

单位：元

项目	2015-12-31	本期增加	本期减少	2016-3-31
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	717,824.57	2,856,210.93	2,764,465.80	809,569.70
(2) 职工福利费		128,937.20	128,937.20	
(3) 社会保险费		194,884.40	194,884.40	
其中：医疗保险费		172,304.90	172,304.90	

项目	2015-12-31	本期增加	本期减少	2016-3-31
工伤保险费		8,492.50	8,492.50	
生育保险费		14,087.00	14,087.00	
残保金				
(4) 住房公积金		147,378.00	147,378.00	
(5) 工会经费和职工教育经费	-	-	-	-
(6) 其他	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>717,824.57</b>	<b>3,327,410.53</b>	<b>3,235,665.40</b>	<b>809,569.70</b>

(续表)

项目	2014-12-31	本期增加	本期减少	2015-12-31
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	2,317,041.79	10,389,754.13	11,988,971.35	2,317,041.79
(2) 职工福利费				
(3) 社会保险费		546,703.15	546,703.15	
其中：医疗保险费		483,259.98	483,259.98	
工伤保险费		23,705.89	23,705.89	
生育保险费		39,737.28	39,737.28	
残保金				
(4) 住房公积金		468,687.00	468,687.00	
(5) 工会经费和职工教育经费	-	-	-	-
(6) 股份支付		969,927.45	969,927.45	
<b>合计</b>	<b>2,317,041.79</b>	<b>12,375,071.73</b>	<b>13,974,288.95</b>	<b>717,824.57</b>

(续表)

项目	2013-12-31	本期增加	本期减少	2014-12-31
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	2,606,266.49	10,256,679.53	10,545,904.23	2,317,041.79
(2) 职工福利费				
(3) 社会保险费	52,357.00	531,595.30	583,952.30	
其中：医疗保险费	40,706.40	433,403.30	474,109.70	
工伤保险费	1,920.00	20,599.00	22,519.00	
生育保险费	3,586.00	37,270.90	40,856.90	
残保金	6,144.60	40,322.10	46,466.70	

项目	2013-12-31	本期增加	本期减少	2014-12-31
(4) 住房公积金	40,589.00	483,592.00	524,181.00	
(5) 工会经费和职工教育经费				
(6) 其他				
<b>合计</b>	<b>2,699,212.49</b>	<b>11,271,866.83</b>	<b>11,654,037.53</b>	<b>2,317,041.79</b>

## (2) 设定提存计划列示

单位：元

项目	2015.12.31	本期增加	本期减少	2016.3.31
基本养老保险		356,600.80	356,600.80	
失业保险费		21,125.90	21,125.90	
<b>合计</b>		<b>377,726.70</b>	<b>377,726.70</b>	

项目	2014-12-31	本期增加	本期减少	2015-12-31
基本养老保险		996,506.89	996,506.89	
失业保险费		59,598.96	59,598.96	
<b>合计</b>		<b>1,056,105.85</b>	<b>1,056,105.85</b>	

(续上表)

项目	2013-12-31	本期增加	本期减少	2014-12-31
基本养老保险	63,359.20	864,968.90	928,328.10	-
失业保险费	5,311.90	55,880.30	61,192.20	-
<b>合计</b>	<b>68,671.10</b>	<b>920,849.20</b>	<b>989,520.30</b>	<b>-</b>

## (四) 报告期股东权益情况

单位：元

项目	2016-03-31	2015-12-31	2014-12-31
实收资本（股本）	11,000,000.00	11,000,000.00	8,000,000.00
资本公积	47,221,315.89	47,221,315.89	
盈余公积	2,752,381.56	2,752,381.56	
未分配利润	16,257,718.29	24,665,571.81	-30,530,658.43
归属于母公司所有者权益合计	77,231,415.74	85,639,269.26	-22,530,658.43

项目	2016-03-31	2015-12-31	2014-12-31
少数股东权益	-129,016.01	-129,609.99	
所有者权益合计	77,102,399.73	85,509,659.27	-22,530,658.43

## 七、关联方、关联方关系及关联交易

### （一）主要关联方及关联方关系

根据《公司法》、《企业会计准则》有关关联方的认定标准，公司关联方认定标准以是否存在控制、共同控制或重大影响为前提条件，并遵循实质重于形式的原则，即判断一方有权决定一个企业的财务和经营政策，并能据以从该企业的经营活动中获取利益，及按照合同约定对某项经济活动所共有的控制，仅在与该项经济活动相关的重要财务和生产经营决策需要分享控制权的投资方一致同意时存在，或对一个企业的财务和经营决策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定，均构成关联方。关联方包括关联自然人和关联法人：

#### 1、关联自然人

公司的关联自然人包括：

- （1）直接或间接持有公司 5% 以上股份的自然人；
- （2）公司董事、监事和高级管理人员；
- （3）关联法人的董事、监事和高级管理人员；
- （4）本条（1）、（2）所述人士的关系密切的家庭成员，包括配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、配偶的兄弟姐妹、子女配偶的父母；
- （5）中国证券监督管理部门、公司股票挂牌的交易所或公司根据实质重于形式的原则认定的其他与公司有特殊关系，可能导致公司利益对其倾斜的自然人。

#### 2、关联法人

公司的关联法人包括：

- (1) 直接或者间接控制公司的法人；
- (2) 由本条（1）中法人直接或者间接控制的除公司及其控股子公司以外的法人；
- (3) 本制度第六条所列公司的关联自然人直接或间接控制的、或担任董事、高级管理人员的，除公司及其控股子公司以外的法人；
- (4) 持有公司 5% 以上股份的法人；
- (5) 证券监督管理部门、公司股票挂牌之交易所或公司根据实质重于形式的原则认定的其他与公司有特殊关系，可能造成公司对其利益倾斜的法人。

### 3、关联方和关联方关系

根据上述关联方确认标准，报告期内关联方及关联方关系如下：

#### (1) 存在控制关系的关联方

关联方名称/姓名	与本公司关系	直接持股比例
李磊、唐瑜	控股股东、实际控制人、董事长、总经理	48.1405%

#### (2) 不存在控制关系的关联方

其他关联方名称	与本公司关系	直接持股比例
上海沙舟掌萌投资中心（有限合伙）	持股 5% 以上的股东	8.2645%
海宁东方天力创新产业投资合伙企业（有限合伙）	持股 5% 以上的股东	6.3636%
上海东方证券创新投资有限公司	持股 5% 以上的股东	6.2251%
关联法人 妙玩网络科技（上海）有限公司	实际控制人曾经控制的公司	
Tipcat 香港	实际控制人控制的公司	
Tipcat 开曼	实际控制人控制的公司	
上海石城信息科技有限公司	实际控制人曾经控制的公司	

	上海墨羽网络科技有限公司	实际控制人曾经控制的公司	
	上海点即技术有限公司	李磊控制的公司, 2015年9月李磊转让其持有的70%的股权	
	苏州东岸科技有限公司	实际控制人曾经控制的公司	
	上海枯荣信息科技有限公司	实际控制人曾经控制的公司	
	深圳市德迅投资有限公司	持股5%以上的股东曾李青控制的公司	
	深圳市德常青科技有限公司	持股5%以上的股东曾李青控制的公司	
	深圳盛游网络科技有限公司	持股5%以上的股东曾李青控制的公司	
	北京怦然心动科技有限公司	董事李雯担任董事的公司	
	深圳市久久乐网络科技有限公司	董事李雯担任董事的公司	
	深圳淘乐网络科技有限公司	董事李雯担任董事的公司	
	深圳市葡萄信息技术有限公司	董事李雯担任董事的公司	
	深圳多米儿童科技有限公司	董事李雯担任董事的公司	
	深圳瑞高信息技术有限公司	董事李雯担任董事的公司	
	深圳市圈聚科技有限公司	董事李雯担任董事的公司	
	深圳市德青投资有限公司	董事李雯担任执行董事的公司	
	深圳市德文世纪科技有限公司	董事李雯担任执行董事的公司	
	广州润青信息技术有限公司	董事李雯持股23.25%	
	广州市中哲贸易有限公司	董事李雯持股30%, 并担任监事	
	深圳市盖亚信息技术有限公司	李雯持股53%	

	上海中正致远投资管理有限公司	董事孙彭军担任法定代表人、执行董事的公司	
	上海复宁投资有限公司	董事孙彭军担任法定代表人、执行董事、总经理的公司	
	上海复远投资管理有限公司	董事孙彭军担任法定代表人、董事长、总经理的公司	
	上海复光文化投资管理有限公司	董事孙彭军担任董事的公司	
	盐城复华环保产业开发有限公司	董事孙彭军担任法定代表人、董事长的公司	
	盐城复华企业管理咨询有限公司	董事孙彭军担任法定代表人、执行董事的公司	
	长沙复旦南太湖创新基地发展有限公司	董事孙彭军担任法定代表人、董事长的公司	
	上海桑尼企业管理咨询有限公司	董事孙彭军担任法定代表人、执行董事兼总经理的公司	
	宁波复旦研究院有限公司	董事孙彭军担任董事的公司	
	宁波复旦创新中心有限公司	董事孙彭军担任董事的公司	
	上海复容投资有限公司	董事孙彭军担任法定代表人、执行董事的公司	
	上海极视文化传播股份有限公司	董事孙彭军担任董事的公司	
	长沙复旦南太湖创新基地发展有限公司	孙彭军担任法定代表人、董事长	
	上海奇点投资管理咨询有限公司	孙彭军配偶李芳芳持股 100%	
	上海曦时餐饮管理有限公司	孙彭军配偶李芳芳持股 60%	
	上海瑞孵成创业投资管理有限公司	董事徐波控制的公司	

	上海兆陆资产管理有限公司	徐波持股 30%，担任总经理	
	上海朗朗信息科技有限公司	徐波担任董事	
	上海张强医疗科技股份有限公司	徐波担任董事	
	上海界达消防安全科技有限公司	监事程刚及其配偶控制的公司	
关联自然人	曾李青	持股 5% 以上的股东	26.2396%
	李雯	董事	
	孙彭军	董事	
	徐波	董事	
	王熙	监事会主席	
	程刚	监事	
	陈方星	监事	
	田进	副总经理	

除上述关联方外，与上述关联自然人关系密切的家庭成员系公司的关联方。

## （二）关联交易

### 1、经常性关联交易

#### （1）提供劳务

报告期内，公司向关联方提供技术开发服务，详细情况如下：

单位：元

关联方	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
妙玩网络科技（上海）有限公司	-	1,012,500.00	4,796,506.19
上海点即科技有限公司	-	11,153,000.00	2,847,000.00
上海墨羽网络科技有限公司	-	9,582,000.00	3,418,000.00
上海枯荣信息科技有限公司	-	-	3,000,000.00

#### （2）采购劳务

关联方	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
苏州东岸科技有限公司	-	376,627.94	690,925.22
上海墨羽网络科技有限公司	-	1,981,132.02	

上述采购的主要内容是游戏产品制作。

### (3) 墨羽网络作为客户与供应商重叠的原因及采购和销售的具体内容

#### ①公司向墨羽网络的销售内容

公司向墨羽网络销售的是网络游戏技术和运维管理平台软件系统，该系统是公司经过多年（2009 年开始）网络游戏研发和运营的业务积累而研发并验证的一套软件系统，而且经过公司十几款游戏产品的磨合和市场验证，能够大大加速移动游戏产品网络化服务支持的业务开发进度，迅速对接游戏发行。这样的系统，墨羽公司作为一个以移动游戏产品研发为核心的微型团队开发起来存在较大困难。采购公司的技术和服务，是为了将其产品网络化、市场化，并能达到上线运营标准的一个必要手段。

#### ②公司向墨雨网络的采购内容

墨羽网络向公司提供的是他们 3D 手机游戏设计研发的核心能力，合作项目是“百炼成仙”3D 游戏产品。一方面，该团队核心成员都曾在网禅公司共事，开发过多款仙侠题材的网页游戏和手机游戏，具备对仙侠类游戏产品文化的深刻理解。另一方面，墨羽网络的团队作为一个创业型公司，在公司寻找产品委托开发合作方的过程中，以最快的速度 and 最好的品质，拿出了产品 Demo 版本，获得公司内部一致认可。第三方面，在 2014 末-2015 初期间，公司自有团队的研发工作量饱和，短时间内无法迅速组建一个开发队伍，而“百炼成仙”作为一个正版授权的 IP，本身具有授权的时效性，因此，公司委托墨羽网络开发符合公司实际需要。

#### ③定价依据及内部决策程序

公司向墨羽网络销售网络游戏技术和运维管理平台软件系统时，根据公司的直接成本并考虑公司游戏产品的毛利率，制定销售价格；向墨雨网络采购 3D 技术服务，参考业内平均水平并与对方协商确定采购价格，因此销售和采购均不存在损害公司利益的情况。

公司 2016 年第一次临时股东大会审议通过了《关于对公司 2014、2015 年度及 2016 年 1-3 月关联交易予以确认的议案》，确认公司报告期内发生的关联交易没有损害公司和其他股东的利益。

## 2、偶发性关联交易

### (1) 关联资金往来

报告期内，公司根据经营需要，向实际控制人李磊和唐瑜以及关联法人德迅投资借入资金用于日常经营，具体情况如下：

关联方名称	期间	期初金额	本期借入	本期偿还	期末金额
李磊	2014年	13,156,566.52	2,993,334.70	4,454,042.00	14,195,937.85
	2015年	14,195,937.85	3,984,939.63	17,260,798.85	200,905.11
	2016年1-3月	200,905.11	-	200,905.11	-
唐瑜	2014年	621,461.12	139,085.77	221,772.80	538,774.09
	2015年	538,774.09	-	482,613.96	56,160.13
	2016年1-3月	56,160.13	-	56,160.13	-
德迅投资	2014年	3,000,000.00	-	-	3,000,000.00
	2015年	3,000,000.00	-	3,000,000.00	-
	2016年1-3月	-	-	-	-

公司借入上述资金时，未向李磊和唐瑜支付利息，按10%的年利率向德迅投资支付利息。

通过核查2016年4月至8月的其他应收款、其他应付款、银行存款明细账、银行对账单，报告期末至申报审查期间，公司不存在控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金的情形。

### (2) 受让关联方股权

2015年7月9日，石城信息与沙舟信息签订《股权转让协议》，约定石城信息将其持有灰娱软件70%的股权（认缴出资70万元，实缴出资0元）及对应的出资义务以0元的价格转让给沙舟信息。

## 3、关联交易的必要性及对公司财务状况和经营成果的影响

(1) 2014年以前，公司规模较小，且盈利能力较弱，同时由于公司轻资产性质，取得银行借款存在一定困难，因此向关联方借入款项用于公司经营，符合公司实际。2015年公司进行两次增资后，资金实力得到增强，同时也为了减少关联资金往来，及时偿还了上述借款。截至公开转让说明书签署日，公司已不存

在应付关联方资金余额。

(2) 2015 年、2014 年，公司向关联方妙玩网络科技（上海）有限公司、上海点即科技有限公司、上海墨羽网络科技有限公司和上海桔荣信息科技有限公司提供技术开发服务，主要涉及跨平台交互系统、多人在线系统软件等，上述系统是游戏运营系统中的有机构成。2015 年、2014 年，上述关联交易产生的收入占主营业务收入的的比例分别为 24.66%、65.75%。

### (3) 关联交易的必要性分析

公司自 2009 年成立以来，专注于移动游戏的研发和运营。公司通过在游戏项目中不断的实践和改进，在游戏多人平台系统、跨平台交互系统、游戏运维管理及后台管理系统方面具有了深厚的技术积累，并取得了软件著作权证书。因此，公司具备向上述公司提供技术开发服务的资质与实力。

妙玩网络、点即科技、墨羽网络、桔荣信息的主营业务均为游戏的研发，但成立时间较短，人员及规模较小，研发技术在移动游戏开发的特定领域具有一定优势，但对于综合平台的研发，上述公司不具备相关实力，而且上述平台是完整游戏的必要组成部分，因此其向公司采购技术开发服务具有必要性。

### (4) 关联交易的公允性分析

公司自 2009 年创立开始就着手设计研发上述平台系统软件，每年投入的与平台直接相关的人力、资源、资金等金额较大，同时该平台系统经过公司十几款游戏的验证，一套成熟完善的系统在游戏行业中具备较大的附加价值。

根据行业惯例，在提供全套源码并按照需求定制的情况下，软件行业定价是没有具体统一标准的。以国际知名游戏引擎的技术采购和定价模式为例，全球知名的游戏引擎公司 Unreal 不仅收取一次性几十万美金的授权费用，在引擎软件的采购使用方在未来基于该引擎开发的游戏产品产生收入时，Unreal 公司还会要求收取一定比例的收入分成。

因此，公司在向关联方提供技术开发服务时，根据公司的直接成本并考虑公司游戏产品的毛利率，并与对方协商制定销售价格，关联交易的价格具有公允性。

2015 年公司改制为股份公司后，上述关联交易的比例大幅降低，2016 年已

不再发生。

2015年、2014年，公司向苏州东岸科技有限公司和上海墨羽网络科技有限公司采购劳务，占当年采购总额的比例分别为11.67%和1.59%。改制为股份公司后，2016年上述关联采购已不再发生。

公司2016年第一次临时股东大会审议通过了《关于对公司2014、2015年度及2016年1-3月关联交易予以确认的议案》，确认公司报告期内发生的关联交易没有损害公司和其他股东的利益。

#### （5）公司业务对关联方的依赖性分析

2016年1-3月、2015年、2014年，公司向关联方提供技术开发取得的收入占营业收入的比例分别为0%、24.66%、65.75%，关联交易占比逐年降低。

2014年关联交易收入占营业收入的比例较高，主要是由于：公司2014年上线多款游戏，由于游戏用户的增长是一个持续的过程，因此上述游戏的盈利能力未在当年完全释放。2015年，公司持续推出新游戏，同时2014年上线游戏继续产生收入，导致2015年关联交易产生的收入占营业收入的比例较2014年已大幅降低。

2015年公司改制为股份公司后，实际控制人已将妙玩网络、墨羽科技公司注销，将点即科技、桔荣信息的股权转让给无关联第三方。2016年1-8月，公司未与上述关联方发生交易。

因此，公司对关联方不存在重大依赖。

#### （6）关联交易对公司业务完整性及持续经营能力的影响分析

公司的业务主要为移动游戏的研发、运营，公司设有独立的研发部门，配备专职研发人员，能满足公司产品研发需要；报告期内主要采取联合运营的方式，且均为非关联方，同时，公司设有人事、财务等独立的后台支持部门。公司取得了互联网出版许可证、增值电信业务经营许可证（ICP证）、网络文化经营许可证，具备了在国内自主运营移动游戏的资质。

因此，公司移动游戏的研发、运营、人事、财务均不依赖于关联方，自2016

年开始公司已不再与关联方发生交易，2014年和2015年的关联交易对公司业务的完整性及持续经营能力不存在不利影响。

#### 4、公司关于关联交易的决策权限、决策程序和定价机制

##### (1) 关联交易的决策权限、决策程序

《上海掌玩互娱网络科技有限公司关联交易管理办法》规定：

第二十一条 公司与关联人发生的日常关联交易金额在人民币一千万元以上，或占公司最近经审计净资产值的百分之五以上的关联交易协议（公司获赠现金资产和提供担保除外），可以聘请具有证券、期货相关业务资格的中介机构对交易标的进行评估或审计，经董事会批准后，应当由董事会向股东大会提交议案，经股东大会批准后生效。

第二十二条 除上述第二十一条规定之外的其他关联交易，经董事会批准后生效。

第二十三条 公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。

公司为持股少于百分之五的股东提供担保的，参照前款规定执行。

在出现前两款规定的情况时，关联方应当回避表决。

##### (2) 关联交易的定价机制

《上海掌玩互娱网络科技有限公司关联交易管理办法》规定：

第十九条 关联交易价格的确定基本原则和定价方法：

(一) 关联交易的定价原则：如有国家定价，则执行国家定价；如没有国家定价，则执行行业之可比当地市场价；如既没有国家定价，也没有市场价，则执行推定价格；如没有国家定价、市场价和推定价格，则执行协议价。

(二) 交易双方根据关联交易事项的具体情况确定定价方法，并在相关的关联交易协议中予以明确。

(三) 国家定价：指中华人民共和国中央或省、市政府主管部门颁发或发出

的仍生效的定价。

（四）市场价：以市场价为准确定商品或劳务的价格及费率。

（五）推定价格：系指在交易的商品或劳务的合理成本费用上加上合理的利润所构成的价格。

（六）协议价：由交易双方协商确定价格及费率。

## 5、公司减少和规范关联交易的具体安排

为了规范公司与关联方之间的关联交易，维护公司股东特别是中小股东的合法权益，保证公司与关联方之间的关联交易公允、合理，公司在《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理办法》等内部制度、议事规则中对关联方、关联交易定价原则、关联方对关联交易的回避、关联交易的披露等事宜进行了严格规定，明确了关联交易公允决策的程序。

同时，为规范关联方与公司之间的潜在关联交易，公司的控股股东、实际控制人、主要股东、董事、监事、高级管理人员已分别向公司出具了《关于避免和规范关联交易的承诺函》，内容如下：

“1、承诺人及承诺人控制的其他企业不会利用掌玩互娱控股股东、实际控制人的权利操纵、指示掌玩互娱或者掌玩互娱的董事、监事、高级管理人员，使得掌玩互娱以不公平的条件，提供或者接受资金、商品、服务或者其他资产，或从事任何损害掌玩互娱利益的行为。

2、承诺人及承诺人控制的其他企业与掌玩互娱进行关联交易均将遵循平等、自愿、等价、有偿的原则，保证交易公平、公允，维护掌玩互娱的合法权益，并根据法律、行政法规、中国证监会及证券交易所、全国中小企业股份转让系统有限责任公司的有关规定和公司章程，履行相应的审议程序并及时予以披露。”

## 6、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员、主要关联方以及持有公司5%以上股份的股东在主要客户和供应商中占有权益情况的说明

2014年和2015年，公司实际控制人李磊、唐瑜在公司主要客户：妙玩网络科技有限公司（上海）有限公司、上海墨羽网络科技有限公司、上海枯荣信息科技有限公司

司和上海点即科技有限公司，主要供应商：苏州东岸科技有限公司和上海墨羽网络科技有限公司中持有权益，详细情况见公开转让说明书“第三节、五、同业竞争情况”。

## **八、期后事项、或有事项及其他重要事项**

### **（一）期后事项**

公司无需要披露的资产负债表日后事项。

### **（二）或有事项**

报告期内，公司不存在应披露的或有事项。

### **（三）其他重要事项**

报告期内，公司不存在应披露的其他重要事项。

## **九、报告期内的资产评估情况**

2015年11月30日，有限公司整体变更设立为股份公司。公司整体变更设立时，上海众华资产评估有限公司对有限公司整体变更为股份公司所涉及的有限公司的全部股东权益进行了评估，并于2015年10月23日出具了《上海沙舟信息科技有限公司拟股份制改制而涉及的资产负债表上的全部资产和负债评估报告》（沪众评报字（2015）第447号）。本次评估采用资产基础法，评估价值类型为市场价值。评估基准日2015年9月30日，公司账面净资产为1,985.14万元，评估值1,987.27万元，评估增值2.13万元，增值率0.11%。公司未根据评估值进行账务调整。

## **十、股利分配情况**

### **（一）公司股利分配政策**

《公司章程》规定：

第一百四十六条 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。

第一百四十七条 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%。

第一百四十八条 股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

## （二）最近两年股利分配情况

公司报告期内未进行股利分配。

## （三）公司股票公开转让后股利分配政策

公司股票公开转让后股利分配政策不变，详细股利分配方案由公司股东大会决定。

# 十一、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

## （一）公司控股子公司基本情况

报告期内，公司的控股子公司有 1 家，为上海灰娱软件科技有限公司，公司

持股比例为 70%，详细情况如下：

名称	注册地	注册资本	经营范围	公司持股比例	表决权比例
上海灰娱软件科技有限公司	上海	100 万	从事计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，网络科技（不得从事科技中介），图文设计制作，动漫设计，多媒体设计，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售	70%	70%

## （二）子公司财务数据

公司名称	项目	2016 年 3 月 31 日/ 2016 年 1-3 月	2015 年 12 月 31 日/2015 年度	2014 年 12 月 31 日/2014 年度
上海灰娱软件科技有限公司	总资产	3,306,274.66	2,613,137.35	-
	净资产	-430,053.38	-432,033.31	-
	营业收入	707,547.17	2,358,490.57	-
	净利润	1,979.93	-432,033.31	-

## （三）纳入合并报表范围的其他企业情况

除前述子公司外，公司不存在纳入合并报表的其他企业。

## 十二、风险因素及自我评估

### （一）产品品种较少的风险

随着游戏行业的不断发展，游戏的种类也在不断增多，目前市面上主流的游戏有家用机游戏、电脑客户端游戏、电脑单机游戏、电脑网页游戏、移动端网络游戏、移动端单机游戏等等。公司目前只专心研发移动端的网络游戏，截止本公开转让说明书签署之日，公司处于运营初期的移动端游戏仅《萝莉有杀气》、《囧三国》等几款，游戏产品数量相对较少。公司极其注重游戏产品的质量，贯彻少而精的高品质研发路线，但若公司游戏产品的数量一直保持较低，一旦其中某款游戏业绩下滑，会对公司运营产生较大影响。

## （二）著作权纠纷风险

公司移动终端游戏产品主要以 RPG 为主，多为武侠、三国及魔幻题材。公司坚持走精品化、系列化、品牌化的产品路线，但目前，我国移动终端游戏产品的开发商较多，不同开发商开发的同类型游戏具有一定的形式相似性。近年来，游戏公司与影视、小说以及动漫领域的著作纠纷时有发生。如果公司在未来无法保持自主、原创的开发，可能会面临一定的著作权纠纷风险。

## （三）市场竞争加剧风险

目前，移动端游戏的消费需求正被激发，市场规模快速扩张，具备良好的盈利空间。但随着市场的盈利空间被逐步打开，市场潜能的进一步被释放，更多的主体将会试图进入到这一领域之中，届时市场的竞争状况将会更加激烈。因此若公司在未来的经营中，不能提高公司的核心竞争力，保持或进一步提高自身的市场份额，将会对公司的发展及盈利能力产生不利影响。

## （四）信息数据泄露、技术失密风险

公司主要从事移动终端游戏的研发，属于知识和技术密集型行业，公司游戏产品的设计思想和技术实现均系公司自主知识产权。由于国内手机游戏市场盗版、模仿行为严重，如果公司信息数据流失或技术失密，可能会导致公司产品被盗版或模仿，进而导致公司产品的市场竞争力降低，对公司竞争优势的延续和持续经营造成不利影响。

## （五）人才引进和流失风险

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，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本，是公司的核心竞争力所在。随着公司规模的不间断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

## （六）税收政策风险

2013 年 11 月公司取得上海经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证

书》，根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1号）、《财务部、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）等相关规定，公司可获企业所得税减免。若公司今后不能获得相应优惠政策，对公司的盈利能力会产生一定的不利影响。

#### （七）汇率风险

公司的游戏在海外多个地区都由海外发行商运营，许多游戏分成收入均以美元结算。近两年来，人民币兑美元的汇率波动较大。中国央行政策、美联储政策、国际收支平衡以及宏观经济走势等因素都影响着人民币兑美元汇率。若游戏收入结算期间货币汇率出现大幅波动，可能会对公司运营造成不利影响。

#### （八）行业政策监管风险

随着游戏行业的快速发展，有关游戏引发的社会问题，如青少年沉迷于游戏而影响学习成绩、游戏作品中含有拜金和暴力等三俗情节可能影响未成年人的身心健康等引起了相关监管部门的高度重视。因此，政府不断加强对网络游戏行业的监管和立法，尤其是运营商的资质、游戏内容、游戏时间等多方面进行了更多、更严格的要求，但这些举措在规范游戏内容的同时也给行业环境带来许多不确定性。若未来政府出台更多相关对游戏内容、游戏运营的政策，可能会对公司运营产生影响。

#### （九）应收账款无法收回的风险

2016年3月末、2015年末、2014年末，公司应收账款账面价值分别为1,335.71万元、3,045.09万元、30.10万元，2015年应收账款金额随着公司营业收入的增加迅速增加。公司应收账款的主要客户是游戏运营商，账龄大部分在1年以内，报告期内并未出现大额坏账。但如果上述游戏运营商的偿还能力出现问题，公司的应收账款存在无法收回的风险，进而对公司业绩产生不利影响。

#### （十）业绩波动风险

2016年1-3月、2015年、2014年，公司营业收入分别为3,731,545.23元、88,189,824.65元、21,386,388.52元，净利润分别为-8,405,755.79元、36,670,390.25

元、-5,288,787.53 元，存在较大波动。公司的收入及利润高度依赖于研发的游戏产品的受欢迎程度，因此，如果未来公司研发实力下降或者不能准确判断游戏玩家偏好，公司将不能推出成功的游戏产品，对公司盈利能力产生不利影响，加大业绩的波动。

（十一）公司产品不能通过国家新闻出版广电总局审批的风险

2016 年 5 月国家新闻出版广电总局出台《关于移动游戏出版服务管理的通知》，规定国家对 2016 年 7 月 1 日后新上线游戏开始实施审批制度。公司目前已提交材料待审批的产品主要有咸鱼超人 3D、魔龙联盟、西游大主宰、百万街机捕鱼及数码宝贝进化。公司产品研发严格按照国家规定进行，游戏中的图片、文字、角色设置等不存在违法违规内容，符合国家相关管理规定，但产品仍存在不能通过审批的风险。若产品不能通过审批，将对公司盈利造成不利影响。

## 第五节 股票发行

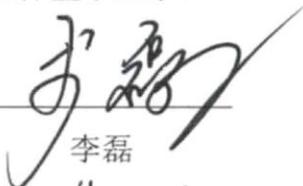
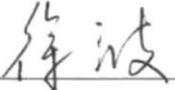
本公司本次挂牌同时未安排定向股票发行情况。

## 第六节有关声明

### 全体董事、监事、高级管理人员声明

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。

全体董事签字：

  
李磊  
  
徐波

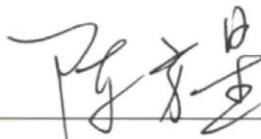
  
唐瑜  
  
李雯

  
孙彭军

全体监事签字：

  
王熙

  
程刚

  
陈方星

全体高级管理人员签字：

  
唐瑜

  
田进

上海掌玩互娱网络科技有限公司



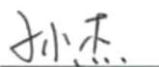
2016年10月25日

## 主办券商声明

本公司已对上海掌玩互娱网络科技有限公司公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人：   
李福春

项目组负责人：   
刘铁波

项目小组成员：    
高嵩 孙杰



## 审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读上海掌玩互娱网络科技有限公司公开转让说明书,确认公开转让说明书与本机构出具的信会师报字[2016]第 115465 号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专业报告的内容无异议,确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人: \_\_\_\_\_



经办注册会计师: \_\_\_\_\_



立信会计师事务所(特殊普通合伙)

立信  
会计师事务所

2016年10月25日



## 律师事务所声明

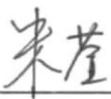
本机构及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的法律意见书无矛盾之处。本机构及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人：

  
童楠

经办律师：

  
沈寅炳

  
朱萱

上海市广发律师事务所  
2016年10月25日





## 第七节附件

- 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）